Chakra

Yin Yang

Contenu

12 énergies positives

1 jeton Inspiration blanc

28 jetons Pouvoir

6 jetons Bonus

6 jetons Yin Yang

8 cartes Capacité

8 cartes Objectif

BLAM!*

Il y a 4 modules d'extension.

Vous pouvez choisir le ou les modules que vous souhaitez ajouter au jeu de base : 1 seul, les 4 ensemble ou n'importe quelle autre combinaison. Toutes les règles de base restent inchangées : ajoutez uniquement le matériel et les règles des modules choisis !

Module A : Yin-Yang

Mise en place :
ajoutez 3 énergies blanches par joueur dans le sac Univers.

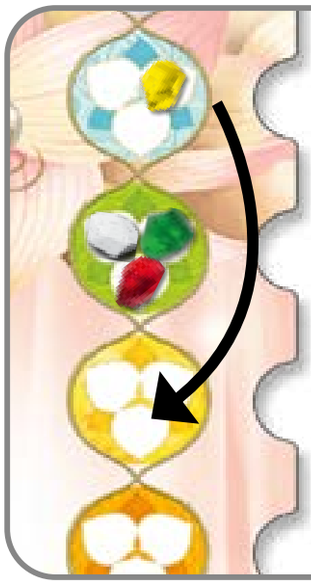
Pendant la partie, si un joueur prend une ou des énergies d'un courant contenant au moins une énergie positive (blanche), il doit obligatoirement prendre celle-ci, seule ou avec d'autres énergies de couleur différente.

Important : Si un courant contient à la fois des énergies positives et négatives, le joueur doit prendre l'une ou l'autre mais pas les deux.

Le joueur actif peut prendre à gauche ou ou ou ; au centre ou ou ou ou ; à droite ou .

Une énergie positive peut être utilisée de deux manières :

• Harmonisation temporaire :
Lorsqu'un Chakra contient 3 énergies dont au moins une énergie positive, on considère celui-ci comme temporairement harmonisé.



Grâce à l'énergie positive (blanche), le chakra vert est temporairement harmonisé et il est ainsi sauté lors du déplacement de l'énergie jaune.

Important : une harmonisation temporaire ne permet pas de récupérer un jeton Inspiration bloqué dans l'encoche correspondante. De la même façon, en fin de partie, un Chakra ainsi «**complété**» n'accorde aucun point.

• Effet Yin-Yang :
À la fin de son tour, lorsqu'une énergie blanche et une énergie noire sont sur un **même Chakra**, le joueur doit défausser ces 2 énergies et prendre une moitié de symbole Yin-Yang.

A la fin de la partie, chaque symbole Yin-Yang rapporte 3 points de plénitude s'il est complet, 1 seul point s'il est incomplet.

Note : *vous pouvez déplacer une énergie blanche sur la «Terre» mais celle-ci ne rapporte aucun point de plénitude en fin de partie.*

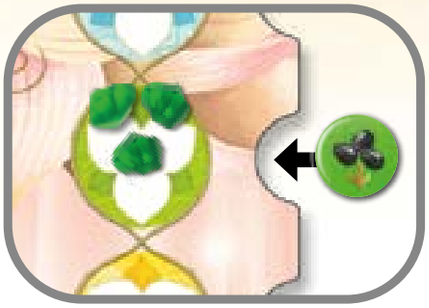
Module B : Pouvoirs des Chakras

Mise en place :
autour du plateau Lotus et pour chaque Chakra, placez autant de jetons Pouvoir que de joueurs.

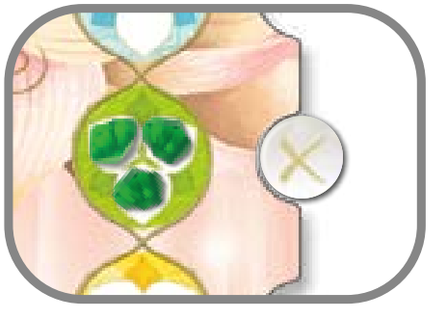
Ci-dessus, mise en place pour deux joueurs.

Pendant la partie, chaque fois qu'un joueur harmonise l'un de ses Chakras, il gagne le jeton *Pouvoir* de même couleur.

Il place ce *Pouvoir*, face visible, dans l'encoche correspondante du plateau.



S'il décide d'activer ce *Pouvoir* (immédiatement ou lors d'un tour ultérieur), il doit le retourner sur sa face désactivée.



Important : un joueur peut activer un seul *Pouvoir* par tour.

Reprenez un jeton *Inspiration* placé dans une encoche.

Regardez la valeur d'un jeton *Plénitude*.

Échangez la position de deux énergies sur votre plateau (excepté celles sur les bulles de Bhagya)

Descendez une ou plusieurs énergies négatives d'un Chakra.

Récupérez un jeton *Inspiration* présent sur un emplacement *Inspiration*.

Remettez dans le sac 1 à 2 énergies d'un même courant et complétez-le.

Descendez une énergie d'un ou deux Chakras.

Module C : Capacités spéciales

Mise en place :

1. Révélez au centre de la table autant de cartes *Capacité* que de joueurs + 2.
Ex : à 3 joueurs, révélez 5 cartes.

2. Dans l'ordre <u>inverse</u> du tour, chaque joueur prend une des cartes *Capacité* et la pose à côté de son plateau.
Note : les 2 cartes restantes restent au centre de la table.

Avant son action, un joueur peut utiliser sa carte *Capacité* si elle est sur sa face visible. L'effet de la carte est valable uniquement durant ce tour. Il la retourne ensuite face cachée.

Lors de chacune de ses méditations, un joueur doit échanger sa carte *Capacité* (même s'il n'a pas utilisé son effet) avec l'une des 2 cartes *Capacité* au centre de la table. La carte *Capacité* rendue est posée face visible.

Ce tour-ci, utilisez le jeton *Inspiration blanc*. Vous **devez** *l'utiliser pour canaliser* des énergies. Lors de la méditation, le jeton est rendu avec la carte.

Ce tour-ci, lorsque vous *recevez* des énergies, prenez des énergies dans une ligne plutôt que dans une colonne (avec les contraintes habituelles) .

Ce tour-ci, lorsque vous *recevez* des énergies, prenez 2 énergies de même couleur dans un courant (accompagnées ou non d'une 3ème énergie d'une autre couleur).

Ce tour-ci, lorsque vous *recevez* des énergies, ignorez les énergies blanches et/ou noires d'un courant.

Ce tour-ci, avant de faire votre action, remettez toutes les énergies du plateau *Lotus* dans le sac *Univers* et remplissez à nouveau le plateau.

Ce tour-ci, avant de faire votre action, échangez de place deux énergies sur le plateau *Lotus*.

Ce tour-ci, lorsque vous *canalisez* 2 ou 3 énergies, montez ou descendez l'une d'elles d'1 ou 2 Chakras supplémentaires.

Ce tour-ci, lorsque vous *canalisez* une seule énergie, montez ou descendez-la de 1 ou 2 Chakras supplémentaires.

Module D : Objectifs

Mise en place : révélez au centre de la table 3 objectifs.
Sur chacun d'eux, placez 1 jeton bonus de valeur 2 et un jeton bonus de valeur 1, de même couleur.
Note : à 2 joueurs, ne placez que 2 objectifs.

Exemple de mise en place

Pendant la partie, le premier joueur qui réalise un objectif prend le bonus de valeur 2 ; le second qui réalise ce même objectif prend le bonus de valeur 1.

Un joueur ne peut pas obtenir les 2 bonus d'un même objectif, même si celui-ci peut être réalisé plusieurs fois au cours d'une partie.

En fin de partie, ajoutez la valeur des jetons bonus gagnés à votre score.

Soyez le premier ou le second à harmoniser les deux Chakras représentés.

Soyez le premier ou le second à collecter l'ensemble des jetons *Méditation*.

Soyez le premier ou le second à avoir au moins une énergie dans chaque Chakra.

Soyez le premier ou le second à apaiser 3 énergies noires.

Soyez le premier ou le second à harmoniser 3 Chakras consécutifs.

Soyez le premier ou le second à harmoniser 2 paires de Chakras qui se touchent.

Niveaux de plénitude

Avec module Yin Yang

0/9 10/12 13/15 16/18 19/21 22+

Avec module Objectifs

0/10 11/13 14/16 17/19 20/22 23+

Avec modules Yin Yang et Objectifs

0/12 13/15 16/18 19/21 22/24 25+