# Олег Bali 03.04.2023

**Запрос:**

*Как узнать мир*

**Город:** Lvov

**Дата рождения:** 07.06.1998

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟1 РОЖДЕНИЕ “JANMA” / РОЖДЕНИЕ

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

**ДА БУДЕТ СВЕТ!**

Рождение служит входом в кармическую игру. Карма определяется числом очков, выпавших на брошенной кости, а личность игрока представлена на поле каким-либо символом, который движется от квадрата к квадрату в соответствии со своим жребием. До рождения человек находится вне игры. Приняв рождение, он становится подвластен законам кармы. Этот мир — страна кармы.

Желание ведет игрока к тому, чтобы принять на себя бремя кармы. Если у человека нет желания играть, он и не станет этого делать. Однако игра заключена в самой природе сознания. В начале игры не было, но сознание в соответствии со своей природой не могло оставаться неподвижным, без игры. А потому... «Да будет свет!» Да будет игра! И Абсолют из Единого превратился во множество. Вступая в игру, игрок повторяет изначальный процесс творения, когда Абсолют пробудился от бездействия и начал космическую игру, в которой каждый из нас является микрокосмом. Приняв решение играть, игрок должен подчиниться правилам игры (Дхарме) и кармическому жребию.

Игрок может войти в игру только после того, как ему удастся выбросить шестерку. Пять элементов творения (эфир, воздух, огонь, вода и земля) соединяются с шестым — сознанием игрока. Шестерка начинает движение символа игрока по полю. Каждое рождение открывает новую игру, а целью каждой игры является одно и то же Космическое Сознание. Никаких других направлений, целей, мотиваций в этой игре нет. Игра существует для того, чтобы завершить цикл. Ключом является рождение. Оно открывает двери в игру, и игрок начинает свое бесконечное путешествие, путешествие к завершенности.

Единица — это корень всего творения. Как все нечетные числа, она принадлежит к семье Солнца. Единица имеет особое отношение к Солнцу, поскольку именно оно дало рождение нашей планете. Единица символизирует независимую личность, независимое решение, независимую жизнь, поиск чего-то нового, необыкновенного, оригинального

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Я приветствую тебя, путник. Первая клетка игрового поля Лилы представляет собой рождение “Джанма”. Это вход в космическую Игру. Здесь ты смотришь, впервые смотришь. Открываешь глаза и все, что ты видишь перед собой, оно для тебя новое, у тебя нет названий всему этому. Ты смотришь и просто смотришь, и просто чисто воспринимаешь. Ты ощущаешь без обозначения того, что ты видишь, потому что нет пока у тебя в голове названий всему тому, что ты видишь. Момент рождения, место рождения во многом определяют путь человека. И здесь хочется озвучить то, на чем я стою, и что я пропустил через свою жизнь? И что изменило мою жизнь? Принять то, в чем я родился. Семья, в которой я родился, страна, в которой я родился, - все это я выбрал, все это ты выбрал тогда, когда находился еще наверху, когда планировал родиться в человеческом теле. ТЫ это выбрал! Выбор там, где ты рождаешься, оно максимально отвечает твоему запросу на это воплощение. То есть ты рождаешься в совершенном месте, в совершенных обстоятельствах для того, чтобы задачи, которые ты перед собой ставил, спускаясь в тело, они были реализованы. И конечно же, если посмотреть, откинуть какие-либо плохо, хорошо, посмотреть, чему я научился, благодаря, такому отцу, такой маме. Что я такого видел в своем детстве, что вот прямо легло, и я хочу чтобы у меня было также, либо наоборот, чего я не хочу? как я точно не хочу для своих детей? чего ты точно не хочешь повторить? Что бы ты сделал по-другому? Вот это все здесь.

Мы принимаем то, в чем мы рождаемся, как то, что мы выбрали, когда-то.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟8 АЛЧНОСТЬ “MATSARA” / НЕУДОВЛЕТВОРЕННОСТЬ

**Твой комментарий:**

Я хочу жить

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Тщеславие приводит игрока к тому, что он начинает всем завидовать. Он настолько увлечен иллюзией себя как отдельной реальности, что любые средства удовлетворения своих желаний кажутся ему справедливыми. В конце концов, думает тщеславный игрок, я настолько лучше других, что заслуживаю иметь все, что есть у них. Итак, в этой игре алчность связана со змеей зависти, т. к. именно зависть, созданная тщеславием, приводит к алчности. В состоянии алчности игрок испытывает активную ненависть к другим игрокам. Он слишком хорош для них, и то, что они имеют, также слишком хорошо для них. Поэтому, рассуждает игрок, то, что принадлежит им, должно стать моим. Он становится недоброжелательным и испытывает страстное желание завладеть материальными благами окружающих его людей. Это чувство отличается от жадности, где просматривается только материальная сторона. Алчность — это жадность в совокупности с завистью. По мере того как игрок становится все более алчным, увеличивается его жажда к богатству. И все остальные проблемы первой чакры также начинают мучить его.

Восемь — это число, которое при умножении уменьшается: 8x1=8;

8x2=16; 1 + 6 = 7; 8 х 3 = 24; 2 + 4 = 6; 8 х 4 = 32; 3 + 2 = 5; 8 х 5 = 40; 4 + 0 = 4; 8x6 = 48; 8 + 4 =12; 1 + 2 = 3; 8 х 7 = 56; 5 + 6 = 11; 1 + 1 = 2; 8х8 = 64;6 + 4=10; 1 + 0 = 1.

Когда восьмерка умножается на девятку, она становится девяткой (8x9 = 72; 7 + 2 = 9), а в следующем цикле возвращается в свое исходное состояние: 8x10 = 80; 8 + 0 = 8. Это явление напоминает нам о цикличности природы реальности вообще и человеческого существования в частности. Тонкое убывает, когда возрастает грубое. И так до тех пор, пока не происходит проникновения в сущность грубого, и тогда оно снова становится тонким. Таким образом, любое возрастание ведет к убыванию, а убывание снова ведет к возрастанию. Ничто никогда не теряется. Изменяется только природа проявления.

Среди чисел лунной семьи восьмерка представляет собой октаву, восемь измерений, восьмеричную майю, состоящую из трех гун и пяти тонких элементов. В нумерологии восьмерка связана с Сатурном. Это планета, непростая для понимания, ассоциирующаяся со взлетами и падениями, ожесточенной борьбой. Это воздушная планета, связываемая с тьмой. Ее символом является безмолвный мыслитель, погруженный в самонаблюдение и обладающий материалистическими взглядами. Люди, рожденные под восьмеркой, с увлечением занимаются накоплением богатств, склонны к нездоровым пристрастиям и порокам. Однако они мудры и опытны и имеют особый дар судить других людей.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Восьмая клеточка - “Матсара” или “Матсаръя”. В классической версии Лилы ее назвали “Алчность”. Но здесь хочется сказать одну вещь. Нет ни одной негативной клетки в поле Лилы. В слове “Матсаръя”, а точнее, в слове “алчность”, как перевели на русский язык это санскритское слово, присутствует негативный оттенок, алчность. Это один из аспектов, которыми можно отразить то сообщение, которое соответствует попаданию на эту клетку. Матсара - это состояние неудовлетворенности. Состояние, когда мне чего-то не хватает. Состояние, когда мне мало того, что есть, либо мне нехорошо в том, что есть. Я не доволен происходящим, мне хочется другого, мне сложно принять то, в чем я сейчас нахожусь. Практика, статистика проведения Игры показывает, что это самое посещаемое состояние в Лиле. Очень много людей приходит сюда в самом начале либо возвращаются сюда по множеству раз. Попадание сюда всегда говорит о том, что хорошо бы что-то привнести, привнести некое движение. Это может быть, как внешнее движение, чтобы начать двигаться к тем целям, желанием, которые я для себя сейчас выбираю, так и внутреннее, когда происходит некая переоценка того, зачем мне нужно то, чего я хочу? Сделает ли меня на самом деле счастливым получение того, что я сейчас для себя выбираю как ценность? Зачем мне нужно то, чего я хочу? Очень интересное состояние. В этом состоянии неудовлетворенности, непринятия того, что есть, негармоничности с тем, что есть, люди, живут, бывает, годами. И это же состояние, которое является таким не очень приятным состоянием, является причиной всех перемен в жизни. Сказать, что это негативное состояние, будет неверным. Это очень важное состояние, которое в жизни является причиной движения. И нужно именно так на него смотреть. Хорошо бы научиться так на него смотреть.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟9 ЧУВСТВЕННЫЙ ПЛАН

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Это девятый квадрат нижнего ряда. Девять — завершенное нечетное число, замыкающее первый ряд. Это лестница, ведущая игрока ко второму уровню сознания, который начинается с очищения. После того как игрок рождается и вступает в игру, он должен пройти через чувственный план, прежде чем он сможет попасть на второй уровень.

Кама означает желание — желание любого рода. Люди желают славы, богатства, успеха, семейного счастья, положения в обществе. 71юбое желание, устремление, благородная иди неблагородная цель — это кома. Кама является первой стадией эволюции. Если бы не было желания, не было бы и никакого мироздания.

Итак, кама-лока —это план желаний. Однако все желания исходят из чувственной природы человека, поэтому этот план еще называют чувственным планом. Он напрямую связан с неведением, отсутствием знания. Сюда можно попасть через пасть змеи неведения или через постепенное исследование первой чакры. Девятка является представителем семьи нечетных чисел и обозначает завершенность и совершенство. Она представляет силу и энергию. При умножении на любое другое число она сохраняет свою тождественность и целостность: 9x1=9; 9 х 2 = 18 = 9; 9 х 3 = 27 = 9; 9 х 4 = 36 = 9, 9 х 23 = 207 = 9; 9 х 376 = 3384 = 9; 9 х 280 = 2520 = 9. В человеческом теле существует девять отверстий, через которые жизненная энергия, прана, покидает тело в момент смерти: рот, две ноздри, два глаза, два уха, анус и половой орган. В течение суток человек совершает 21600 дыхательных циклов (вдохов и выдохов), и это число может быть сведено к 9. День состоит из 1440 минут, что тоже может быть сведено к 9. Нормальная продолжительность доминирования одного полушария или дыхания преимущественно через одну ноздрю — около 900 вдохов и выдохов (60 х 15), что сводится к 9. В человеческом теле имеется 9 основных нервов. В индуизме поклоняются девяти женским божествам (нава-дурга: нава — «девять», Дурга —имя Богини). В человеческом теле находится 72000 каналов, называемых нади. Они переносят прану, жизненную силу, и их общее число также сводится к 9. В Солнечной системе существует 9 планет (наваграха), которые влияют на жизнь на Земле. В нумерологии 9 — это число Марса, сияющего на небе ярким красноватым светом.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Эта клетка завершает первый ряд Игры. Это чувственный план. Это весь спектр наших чувственных проживаний. Это боль, удовольствие, оргазмы, весь спектр проживаний, которые мы все с вами проживаем будучи в теле. Это чувственность, эмоции, чувства. Важнейший элемент Лилы. Именно за чувственным опытом в очень большой степени мы приходим сюда. Как мне говорят мои учителя о том, что там, откуда мы все пришли, нет вкусов, нет любви в той форме, которая есть у нас. Там другие параметры, там нет всей гаммы чувств, которые мы здесь проживаем. И это круто, что мы можем это все проживать. Нужно относиться к чувственному опыту очень внимательно, он важен. Мы все испытываем боль, но мы же не мазохисты, мы не хотим боли. Получив болезненный чувственный опыт, мы можем закрыться. Закрывшись, боли не испытываем, но и других чувственных проживаний, счастья я тоже не испытываю, если я закрываюсь. Чувственный опыт очень важен. Он является одним из тех самородков, ценностей, за которыми мы сюда пришли. Выстроить эту сферу жизни, чувственную сферу, связанную с отношениями в том числе, очень важно. Попадание в эту клеточку предлагает посмотреть в эту сторону, в чувственную сферу жизни. Позволяю ли я себе чувствовать, позволяю ли я себе проявлять то, что я чувствую? Э-моции - мне очень нравится разбор этого слова. Не знаю, насколько он правильный. В нем есть глубочайший смысл в этом - e-motion, эмоции, e-nergy, motion - движение энергии. Когда я испытываю тот же гнев, но кто-то мне сказал о том, что это неправильно, что неправильно гневаться. Я его испытываю, и я себя останавливаю. Я не позволяю этой энергии двигаться и проявляться. Тем самым та самая эмоция не проходит, то есть я зажимаю ее, и возникает блок. Зажим, который возникает, когда я не позволяю себе проявлять какую-то эмоцию, является причиной того, что энергия не протекает так, как она могла бы протекать. Это деструктивно влияет на процессы в теле, на качество жизни, на здоровье. Если это уже в таком запущенном состоянии, это неизбежно потом выливается на тело. Поэтому очень важная сфера - чувствование, позволение себе чувствовать. Чувствовать означает жить!

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟15 ПЛАН ФАНТАЗИИ

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Нага-лока должна была бы быть подземным миром. Существует семь планов над земным планом и семь планов под ним. Планы, лежащие ниже земного, расположены под водой. Правителями каждого из этих миров служат отдельные классы существ. Одним из семи нижних миров является Патапа, правителями которой являются змеи (наги). В мифологии это полубожественные существа, обладающие человеческим лицом и хвостом как у дракона. Наги также понимаются как секта посвященных-отшельников, достигших великой мудрости. Ничто не скрыто и не может быть скрыто от их всевидящего взора. Поскольку нага-лока является планом фантазии, она расположена не над землей, а под ней, погруженная в воды в соответствии с природой явления, называемого фантазией.

Игрок, попадающий на этот план, полностью погружается в фантастический мир, создаваемый его воображением, которое уводит его за пределы физической реальности к бесконечным возможностям человеческого существования. Здесь нет никаких пределов или ограничений, вся энергия игрока направляется на исследование этого мира и проявляется в создании произведений искусства, новых идеях и открытиях. Он исследует окружающий мир с помощью органов чувств в поисках все большей стимуляции своего воображения, стремясь испытать нее возможные комбинации чувственного опыта. Основным мотивом его деятельности служит вопрос: «А что, если..?» Фантазия игрока здесь не знает пределов, ничто не кажется слишком фантастичным или странным.

На астральном плане игрок начинает осознавать свои возможности, здесь же он полностью поглощается этим измерением психического пространства. Многие из лучших произведений искусства возникли благодаря погружению в этот воображаемый мир. Однако если игрок теряет контроль над своими фантазиями, он теряет контакт с реальностью окружающей его действительности и может оказаться в пасти змеи ревности, поджидающей его на следующей клетке.

Слово нага переводится с санскрита как «змея». Так что план фантазии является также планом змей. Змея служит символом энергии. Кундалини, которую йоги стремятся поднять с помощью своей практики, часто называют «змеиной силой». В западной мифологии змея является одним из возможных обличий дьявола. Змея воплощает качества постоянного движения, гибкости и изменения формы, свойственные игроку, находящемуся на уровне второй чакры. И как змея находит убежище в норах под землей, так же поступает и игрок, чьи вибрации

соответствуют второй чакре.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Пятнадцатая клетка поля - “Нага Лока” либо “План фантазий”.

На этом уровне нам открывается многообразие того, чего бы я мог достичь. Так называемые фантазии - это способ, с помощью которого душа показывает мне возможности. Здесь мы можем видеть, чего мы можем достичь. Здесь, именно здесь ты вспоминаешь свои порывы. Вспоминаешь, чего бы ты хотел, как бы ты хотел или, наоборот, не хотел бы. Эти порывы, которая дает душа, важнейшая штука. Слышать эти импульсы означает слышать душу. Это означает учиться следовать тому, что подсказывает тебе твой внутренний проводник.

Основное назначение этой клеточки, то есть то сообщение, что соответствует попаданию сюда, это выстроить свою жизнь в соответствии с тем, как бы ты хотел. Она предлагает реальность свою изменить, чтобы этой жизнью, которой я живу, чтобы ею хотелось жить, такой, какая она есть. В этом большая задача для каждого.

Другая сторона этого состояния - уход из реальности. Безусловно, во всем всегда есть крайности. Это бывает связано с алкоголем, с какими-то другими интоксикациями. Это может быть связано в принципе с уходом из реальности, путей их много.

Это клеточка всегда о том, чтобы что-то делать со своей реальности.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟16 РЕВНОСТЬ

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Он начинает подозревать других людей, когда их действия расходятся с его представлениями о самом себе. В любовных взаимоотношениях он становится ревнивым и боится неверности. Его сомнения растут, и вскоре его энергия возвращается к первой чакре, где он попадает в сети жадности. Вскормленная неуверенностью в себе, ревность приносит плод потери ощущения надежности, безопасности, а это является основной чертой, характерной для первой чакры. Недостаток уверенности в себе ведет также к неприязни к себе, которая затем проецируется ноше как неприязнь по отношению к другим.

Чтобы восстановить уверенность в себе, игроку теперь придется пройти через опыт первой чакры, где он может разобраться с ее причинами и повысить свои вибрации.

омкар

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Шестнадцатая клетка этого поля - это еще одна змея.

Нет ничего плохого в том, чтобы падать по змеям. Змеи - это возможность вернуться к чему, что важно. И змея “Ревность”, как перевели это слово “Двеша” с санскрита, учит любить себя. Если взять значение этого слова “Двеша” - это некое отчуждение, отстранение от себя. Когда очень много внимания уделяется тому, как живут другие люди, какие пути они выбирают, как они оценивают меня, чего они хотят от меня. Тогда для того, чтобы меня вернуть к тому, что для меня на самом деле важно, на моем пути встречается эта змея.

Если так получилось, что ТЫ попадаешь на эту клеточку, задай себе вопрос. Эта змея спускает в четвертую клетку “Хотение”. Она возвращает тебя к тому, а чего ты хочешь. Это тот самый вопрос. Как ТЫ хочешь прожить жизнь? В соответствии с ожиданиями других людей будет глупостью. Жизнь твоя.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟4 ЖАДНОСТЬ “LOBHA” / ХОТЕНИЕ

**Твой комментарий:**

Прекрасен мир

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Из-за чувства отделенности, возникающего у каждого рожденного существа, игрок начинает стремиться к удовлетворению. Чтобы выполнять какую-то функцию в этом мире, игрок должен сначала обеспечить удовлетворение своих физических нужд. Чтобы участвовать в игре, он должен есть, иметь место для отдыха, одежду. Материальное выживание является основной заботой игрока, находящегося на уровне первой чакры.

Когда игрок смешивает свое ощущение неудовлетворенности и необходимость материального выживания, появляется жадность. Даже получив все необходимое для жизни, он все равно чувствует пустоту. Все, чему он научился, — это поддерживать свое физическое существование. Теперь же он начинает использовать эти основные навыки выживания, чтобы завладеть все большим и большим количеством материальных благ в надежде добиться удовлетворения. Однако чем больше он приобретает, тем сильнее становится его жажда приобретения. Его ощущение пустоты достигает уровня паники, его действия становятся все более безрассудными. Легенда о царе Мидасе и его «золотом прикосновении» является классическим примером последствий жадности. Такая жажда материального благополучия является также основной причиной всех войн.

Жадность происходит из неуверенности, а неуверенность —из неправильного отождествления своего «я». Если игрок не верит в Бога, он не верит и в провидение. Клетка жадности — это хвост змеи ревности. Жадность делает игрока близоруким. Он не понимает, что жадность в конечном счете оказывается бессмысленной. Рано или поздно все материальные блага остаются за порогом: либо когда мы отказываемся от них по своей воле, либо когда приходит смерть. Однако жадность может оказаться и достоинством на пути духовного роста, если человек становится жадным к духовному опыту, знаниям и любви.

Игрок, попадающий на поле жадности, открывает ворота своего сознания для майи, гнева и всех остальных проблем первой чакры.

Символом четверки является квадрат, представляющий четыре измерения и четыре стороны света. Четверка символизирует элемент земли. Являясь представителем семьи четных чисел, четверка тяготеет к завершенности. Стремление к завершенности на материальном плане, доведенное до предела, превращается в жадность. В ведической нумерологии числом четыре управляет Раху, северный лунный узел, известный также как Голова Дракона. В западной нумерологии этим числом управляет Уран.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Четвертая клеточка этого поля называется “Лобха” или хотение, желание, устремление, импульсы, порывы.

Чтобы ответить себе на этот вопрос, чего я хочу, а это важнейший вопрос. Ответ на этот вопрос определяет вектор моего, твоего движения в жизни. Чтобы ответить себе на этот вопрос, нужно спросить себя сначала: Кто я? Нужно получить ответ на этот вопрос. И чем раньше человек получает ответ для себя на этот вопрос, тем больше у него остается времени, чтобы прожить свою жизнь, в соответствии со своими ценностями, целями, задачами. Свою жизнь! Поэтому, безусловно, это очень важно. И на самом деле игра Лила она ровно об этом, - соединиться со своей жизни, соединиться со своим путем. И ключом для того, чтобы это произошло, является честный ответ самому себе на этот вопрос, чего я хочу?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟10 ОЧИЩЕНИЕ “TAPA” / ОЧИЩЕНИЕ

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Находясь на первом уровне, в течение некоторого времени игрок может чувствовать себя вполне благополучно, однако вскоре он начинает испытывать недостаток жизненной энергии, растраченной в негативных эмоциях и чувственности. Потеря энергии приводит к ощущениям внутренней пустоты и замешательства. В этот момент его внимание привлекает очищение. Здесь начинается первая стрела игральной доски, предоставляющая игроку возможность сразу преодолеть все проблемы, связанные со второй чакрой. Переходя с уровня первой чакры на клетку очищения, игрок избавляется от всех негативных аспектов двух первых чакр и переносится к небесному плану. Очищение всегда сопровождается повышением уровня вибраций, и энергия начинает течь вверх. Этот процесс происходит благодаря изменению работы органов чувств и действия, а также исправлению образа жизни человека. Замок сознания имеет пять входов, через которые враги (загрязнения) могут проникнуть внутрь и попытаться свергнуть царя. Чтобы замок оставался чистым, необходимо либо закрыть эти входы, либо внимательно следить за тем, что приходит извне.

Очищение слуха происходит при отвлечении силы слышания от внешнего мира и направлении ее к звукам мира внутреннего. Очищение зрения достигается с помощью концентрации взгляда (глаза при этом закрываются) и внимания на «третьем глазе» — точке, расположенной между бровями, немного выше переносицы. Удалением из пищи сладких и соленых продуктов достигается очищение вкуса. Очищение обоняния осуществляется закрытием ноздрей при задержке дыхания на вдохе на максимально возможное время (это помогает также развить

привычку дышать глубже и медленнее). Втирание золы в кожу очищает чувство осязания, делая игрока безразличным к импульсам, приходящим от чувствительных нервных окончаний кожи.

Отказ от сна на один или несколько дней очищает игрока от инертности, сонливости, скуки и неведения. Сохранение полного молчания в течение определенного промежутка времени очищает процесс мышления. Голодание очищает тело. Преодоление трудностей очищает личность игрока, слушание чтения священных писаний и боговдохновенной поэзии очищает его внутреннее «я», чтение мантр очищает нервы, а концентрация и медитация очищают и тело, и ум. Воздержание от половой жизни также служит одним из методов очищения; это трудный, но весьма эффективный способ изменения привычного уровня вибраций.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Второй уровень игры. Здесь уже ты научился выживать. Здесь ты уже познакомился с собой, со своими желаниями, крайностями, со своими чувствами. И первым шагом на пути к некой осознанной жизни является та стрела, которая открывает второй уровень, называется “Тапа” - “Очищение”. Важнейший аспект пути. Я бы назвал это первым шагом, это первая стрела. Она действительно важна, потому что понятно, что очень много всего в этом мире разного всякого, и не факт что, то в чем живут окружающие меня люди, то, к чему они стремятся, сделает МЕНЯ счастливым.

Здесь важным становится отделять то, что не мое. Стрела очищения позволяет убрать мусор из жизни, прибраться в своей жизни. Это касается всех аспектов: окружения, насколько эти люди, которые сейчас меня окружают, что я чувствую после общения с ними. Убрать токсичных людей из жизни - это очищение. Убрать из своего рациона, из пищи то, что не делает меня здоровее, - это очищение. Осознавать, что льется в мое сознание через телевизор. Я не сторонник крайностей. Кто-то действительно выкидывать на помойку телевизор в своей жизни, но каждый, конечно, выбирает сам. Когда приходит понимание, сколько грязи, насилия, пропаганды льется в сознание через этот голубой экран, то как-то начинаешь по-другому относиться к тому, что это такое. Либо, скажем, для тех, кто не сторонник крайних мер, люди начинают выборочно, очень так осознанно относиться к тому, что они смотрят по телевизору. Стрела очищения - широчайшего аспект. Это может относиться к тем программам, которые я для себя принял, и, возможно, они не делают меня счастливым. Здесь, конечно, важно, смотреть, как и везде, откуда тебя приводит на эту стрелу!

Попадая на начало стрелы, мы поднимаемся к ее вершине, и стрела очищения поднимает на уровень Манипура-чакры, на третий уровень игры. И к этому я еще приду.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟16 РЕВНОСТЬ

**Твой комментарий:**

Я должен его полюбить

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟4 ЖАДНОСТЬ “LOBHA” / ХОТЕНИЕ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟5 ФИЗИЧЕСКИЙ ПЛАН “BHU LOKA” / РОД

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Область непроявленной реальности преобразуется в мир имен и форм. Мир имен и форм существует в виде семи различных лок, или уровней бытия, расположенных в восходящем порядке. Эти локи служат стадиями эволюции сознания отдельной личности. По мере своего развития человек движется вперед в соответствии с изменениями, происходящими в его природе. Через эти планы сознание может реализовать свою истинную природу.

Каждая из лок, или планов, представляет собой обособленную область, которая определяется природой той материи, из которой она создана (см. комментарий к полю 32, «план равновесия»). Располагаясь в определенном порядке в центральном столбце, локи образуют позвоночный столб игральной доски. Поскольку микрокосм устроен точно также, как и макрокосм, локи располагаются в человеческом теле вдоль позвоночника, в чакрах, или центрах психической энергии. С эволюцией психики от одного уровня к другому происходит развитие самого человека.

Физический план расположен в основании позвоночника, на месте первой чакры, и на земле во внешнем мире. Название бху-лока в переводе с санскрита означает «земной план»: бху — «земля», пока — «план». Земля состоит из пяти элементов, которые существуют в твердом, жидком и газообразном состояниях в виде излучающей, эфирной и тонкоэфирной материи. Все это — различные стадии существования атомов материи, имеющей определенную форму или не имеющей ее. В любом случае, в них доминирует элемент земли и они материализуются в виде земли медленно и постепенно.

Другие планы, обозначенные на игральной доске, расположены каждый в своем горизонтальном ряду, принадлежат к одной из семи лок и представляют собой специальные области, расположенные внутри основных семи планов, подобно тому, как города расположены в провинциях, провинции — в странах, а страны — на континентах.

Физический план включает: рождение, майю, гнев, жадность, иллюзии, самомнение (тщеславие), алчность и чувственный план — его правую и левую стороны, позитивные и негативные аспекты. Когда игрок попадает на физический план, он попадает в капкан своего низшего «я». Но это лишь одна из множества стадий игры. Никто не остается все время на одном месте, и каждый бросок игральной кости открывает перед игроком новый мир. На физическом плане игрок в основном сосредоточен на материальных достижениях. Обычными его заботами являются деньги, дом, машина, еда и физическая сила. Его развлечения связаны с телом: это могут быть занятия спортом, предполагающие соревнование и физический контакт. Его забавы также часто включают элементы насилия. Основным достижением является профессиональное мастерство.

Физический план связан с землей, материей и матерью. Он является хранилищем энергии, местом, где находится Кундалини — психическая энергия, которую йоги стараются поднять вверх через семь чакр. Если проблемы, связанные с физическим планом, не разрешены, успешное прохождение остальных планов становится невозможным. С этого плана нет никак восходящих стрел. Все игроки должны пройти через этот план, прежде чем они достиг» других измерений. Семь змей ведут сюда с других планов, демонстрируя особенную важное реализации природы самого плотного уровня существования.

Количество тонких элементов —пять: эфир, воздух, огонь, вода и земля. Существуют так пять органов действия человека, которыми он создает свою карму, это руки, ноги, рот, гениталии и анус. Есть также пять органов чувств: уши — для звука, кожа — для прикосновен] глаза —для восприятия формы и цвета, язык —для ощущения вкуса и нос—для запаха. Пять — это число равновесия: единица с двумя двойками по сторонам. Планета, управляющая числом 5, — Меркурий. Меркурий мягок, любит размышлять о высоких материях, ученый и любитель развлечений. Меркурий также связан с деловыми качествами и физическим комфортом.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Пятая клеточка - это фундамент. “БхуЛока” - это так называемая земля, это корни, это связь с родом, связь с предками, дети, то есть это вся линия рода, это все, что связано с родом. Безусловно, фундаментальный аспект развития человека. Повторюсь, я выбрал, Ты выбрал, родиться в той семье, в том роду, в котором ты родился. И, безусловно, в любом роду присутствуют как некие сильные стороны, то есть наработки, связанные с родами, если твой отец был, скажем, сильным человеком, мудрым человеком, то ты перенимаешь частичку этого его потенциала, и тебе гораздо проще двигаться, добиваться чего-то, чем если, скажем, твой отец не совсем продвинулся в этих качества. В любом случае, важно понимать, что ТЫ это выбрал. Какая бы ситуация в твоем детстве не разворачивалась для тебя. Попадание на эту клеточку предлагает посмотреть, а что такого я взял себе в роду, что, возможно, меня ограничивает. Так называемые родовые программы, которые часто бывают деструктивными. Допустим, какого-то предка в 20-ые годы прошлого столетия раскулачили. Это был богатый человек, который умел зарабатывать деньги. Пришла новая власть, новый режим, и твоего предка убили и забрали все, что у него было. Его дети, видя эту ситуацию, взяли для себя понимание - богатому быть опасно, деньги зло. Понятно, что это неправда, но в тот момент для них это была их правда. Спустя многие поколения рождается человек, и у него есть отношение неприятия, гнева к богатым людям. Казалось бы откуда? Нет никаких предпосылок, не было никакого опыта у этого человека, который мог бы вызвать такое отношение. А оно есть. До тех пор, пока эта деструктивная программа присутствует, у этого человека не будет денег. Понятно, что деньги - это важнейшая энергия, которая позволяет мне в жизни что-то делать. И когда я меняю эту деструктивную программу в себе, если, допустим, я в себе ее обнаружил, на позитивное - деньги, это хорошо, хорошо быть богатым, хорошо, когда есть ресурсы, благодаря которым я могу реализовывать свои проекты, я могу реально что-то делать в этом мире, что соответствует моим задачам. Это хорошо! Когда я меняю эти деструктивные установки на позитивные, тогда я меняю свою жизнь. И что немаловажно, эти вопросы, связанные с родом, выкорчевывание этих самых деструктивных программ и изменение их на конструктивные, это очень благодарная работа, потому что это позволяет не передать эти самые программы дальше своим детям. Все мы хотим, чтобы наши дети были счастливее, чем мы. Глубочайшая клеточка с точки зрения именно вот того, что там может быть заложено. Это все, что касается рода, это дети, это родители, это предки, это место, где я решаю пустить корни. Много здесь всего.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟11 РАЗВЛЕЧЕНИЯ “GANDHARVA” / РАЗВЛЕЧЕНИЕ

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

В писаниях говорится, что гандхарвы являются музыкальными нотами Господа. Слово гандхарва переводится как «небесный музыкант». Это один из восьми видов живых существ, не воспринимаемых обычным зрением, однако они могут и принимать видимую форму, если пожелают. Они созданы из тонкой материи и обитают на астральном плане. Жизнь этих существ находится в гармонии с божественной музыкой и посвящена развлечению богов и других существ, достигших этого плана в процессе эволюции. В Пуранах имеегся множество историй с участием гандхарвов и апсар (нимф). Изначально они свободны от цикла рождения и смерти, но, если их действия входят в противоречие с условиями этого плана бытия, о падают на землю и рождаются в человеческой форме. Однако где бы они ни находились, жизнь служит развлечению других. Игрок входит в область развлечений после очищения. Этот уровень является отражение внутренней радости, чувства ритма и гармонии. Развлечения приносят чувство легкости, побуждая к отдыху и наслаждению моментом. Они оживляют монотонность повседневной жизни, открывая новые перспективы и горизонты. Все произведения искусства служат продуктами этого состояния, принадлежащего ко второму ряду игральной доски, который представляет различные аспекты вибраций второй чакры. Однако сам принцип существует на всех уровнях. Например, игра Лила служит развлечением для людей, устремленных к совершенству.

Жизнь основана на принципе развлечения —получения удовольствия. Однако такой взгляд на жизнь достигается только после преодоления уровня первой чакры с его основной проблемой — неуверенностью в себе и озабоченностью материальным благополучием. Развлечение — сущность Духа. Все это сотворенное мироздание представляет собой игру энергий, осуществляемую Шакти, материнским принципом, Абсолютом, Богом... какое бы имя мы ни выбрали для Высшего Игрока. Если бы этот принцип не был бы заключен в природе Божественной Игры, то Единое не стало бы многим. Все глубже входя в игру, служащую развлечением Единого, игрок проникается ее правилами, чтобы в конце воссоединиться с Ним.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Одиннадцатая клетка этого поля называется “Гандхарва” или “Развлечение”, как назвали ее в классической версии игры. Сообщения, которые ей соответствуют, отличаются. Эта клеточка о том, что является дополнительным. О том времени, которое важно себе выделять, и на это уровне уже можно себе выделять. Не для того, чтобы исполнять какие-то свои обязательства.

Здесь нужно подумать. А вот если бы не нужно было бы жевать, если бы была возможность не работать? Есть возможность. Что ты будешь делать, когда жизнь не заставляет, то есть она не вынуждает тебя действовать, что будет твоим проявлением не для кого-то, а просто твоим проявлением.

Это о необходимости этого времени для себя в жизни. Это время, когда мы его себе выделяем, оно естественным образом заполняется тем, что будет просто добавлять красок в мою жизнь. Ну и, конечно же, бывает обратная сторона, когда человека приводят сюда для того, чтобы он посмотрел, а может быть слишком много он себе, скажем так, позволяет развлекаться. Всегда есть разные стороны у любого состояния, которое представлено в этом поле

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟17 СОСТРАДАНИЕ / СОПЕРЕЖИВАНИЕ

**Твой комментарий:**

Я лечу

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Сострадание является одним из божественных качеств внутри игрока, настолько сильным, что оно поднимает его из второй чакры к восьмой, к плану Абсолюта. Сострадание открывает способность к сопереживанию так, что эго сметается волной чувств настолько интенсивных, что глаза наполняются слезами радости, а сердце бьется в восхищении и космической любви. На мгновения игрок становится единым с Божественным.

Сострадание является одним из наиболее позитивных проявлений способности видеть воображаемые возможности, характерной для второй чакры. Состояние сострадания создается, когда сопереживание направляется к тем, чьи действия были направлены против игрока. И вместо того, чтобы дать сдачи («око за око»), он «подставляет другую щеку».

Воображение позволяет игроку представить себе возможные мотивы действий других людей. Он видит, что другой мог быть тоже задет или обижен им самим или другим человеком. Он знает, что и он, и другие являются игроками в космической игре, смысл и правила которой далеко превосходят их настоящий уровень понимания. Он осознает, что есть другие, более высокие состояния, позволяющие человеку судить о поступках других. Это понимание, исполненное сострадания, позволяет ему простить другого. Это освобождает его сознание от самоотождествления, и он взлетает вверх к плану Абсолюта.

Есть такое санскритское изречение: «Дайя (сострадание) — основа Дхармы (праведности)». Без этого качества настоящая религиозность просто невозможна. Сострадание, доброта, терпение во все времена способствовали развитию доброго начала в человеке, помогая ему в очищении своих эмоций, формировании характера и этическом развитии. Барьеры личности рушатся, и ум игрока становится отражением Божественного. Сострадание — это отказ от своего «я». Однако оно не может освободить игрока от накопленной им кармы, так что теперь он должен бросать кость, пока не будет ужален змеей на клетке тамогуны, что позволит ему вернуться на землю для завершения своей миссии.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Семнадцатая клеточка этого поля - это начало стрелы. Одна из самых больших стрел на этом поле. Называется она “Дайя” либо “Сострадание”, “Сопереживание”, “Эмпатия”. Это способность чувствовать другого. Эта стрела поднимает с уровня второй чакры на 8 уровень, на план Брахмы с соответствующими этой клеточке вопросами, с соответствующим уровнем знаний.

Стрела “Дайя” - это возможность расширять свое сознание, это способ, с помощью, которого можно расширить свое сознание. Причем расширить его можно как до человека, который, допустим, обижает тебя, когда я на самом деле хочу понять, а почему этот человек так поступает или поступил. У любого человека есть причины поступать так, как он поступает, у любого без исключений. Стремление понять приводит к тому, что, скажем так, надевая мокасины другого человека и пройдя несколько шагов, то есть поняв, как это быть в его роли, как эта ситуация выглядела из его глаз, это означает простить. Потому что невозможно понять и продолжать злиться. Это возможность расширить свое видение этого мира. Это возможность посмотреть не только из своих глаз на то, что происходит, а глазами этого человека, того человека, еще вот так можно смотреть на жизнь, и вот так. Тем самым расширить то, в чем я живу. Понятно, что мы все ограничены. Каждый из нас получает свой опыт. Если я буду принимать решения, делать выводы, основываясь только на своем опыте, понятно, что я могу ошибаться, понятно, что я всего не знаю.

Эта стрела - она о том, чтобы расширять свое сознание через взаимодействие с другими. И конечно же, если ты работаешь с людьми, если твоя деятельность связана с другими людьми, необходимое тебе качество.

У стрелы “Сострадания”, “Сопереживания” есть некая другая сторона. Способность чувствовать другого бывает выражается как некое растворение в другом человеке. Если я настолько проникаюсь состоянием, интересами другого, что теряю себя, это тоже крайность, которую важно видеть. Безусловно, важнейшее качество способность чувствовать другого, но себя не терять. И то, куда поднимает это стрела, это подчеркивает. Но мы к этому еще придем.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟69 План Абсолюта (Брахма-лока) / СОЗИДАНИЕ

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

По одну сторону от Вайкунтха-локи находится пока Рудры, а по другую — пока Брахмы. Вместе они образуют триаду Брахмы, Вишну и Шивы в центре высшего ряда игральной доски. Этот план выше всех планов творения — как семи главных, так и всех остальных, обозначенных или не обозначенных на игральной доске. Основным элементом здесь также служит махат. Укрепившиеся в истине обитают здесь, не испытывая страха перед последующим возвращением к исполнению кармических ролей. Сюда же приходят практикующие милосердие, в обители Брахмы они пребывают, не ведая страха.

Брахма — творец материального мира, активный принцип ноумена, сила, преобразующая сознание в бесчисленные формы и отражения. Его обитель — Брахма-лока. Игрок, достигающий этого места, сливается с этой абсолютной силой, этим тонким принципом. Брахма — организатор материи, определяющий законы развития для создаваемых форм.

Несмотря на то что Брахма-лока расположена рядом с планом Космического Сознания, Брахма не может дать игроку освобождение. Игра должна продолжаться. Брахма определяет форму игры, но здесь есть что-то еще, помимо формы. Только Истина может привести игрока к освобождению. А теперь три гуны ожидают его впереди, и змея, соответствующая тамогуне, рано или поздно возвращает игрока к Матери-Земле. Он опускается до уровня шестой чакры, однако теперь он вооружен пониманием принципов игры, приобретенным в Брахма-локе. И это может помочь ему достичь своей цели, на земле. Путь духовной преданности ждет его на расстоянии одного броска игральной кости.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

“План Абсолюта” либо “Энергия созидания”. Брахман - аспект божественного в индуизме, представляет собой олицетворение знаний, олицетворение творения. Абсолютное знание - то, к чему прикасаемся мы здесь. Вопрос, который ты здесь себе задаешь. Ты прошел путь, свой путь, приобрел свой опыт, получил свои знания, умения, навыки. Это все можно и нужно использовать, на Земле использовать. Тебе предстоит вернуться на Землю. Рано или поздно 72 клеточка тебя ждет. Там находится голова змеи, которая тебе здесь необходима, чтобы вернуться к исполнению своей кармической роли. Вернуться на Землю. Зачем тебе туда спускаться? Что бы ты хотел создать там на Земле? Что бы ты хотел привнести? Чему бы хотел научиться? Что бы хотел создать?

Это те вопросы, которые ты здесь себе задаешь. И с ответами на которые будешь дальше бросать свой кубик.

Тройка - то, что из этой точки даст тебе зеленый свет и будет возможность то, что задумал реализовать там на Земле. Будь осознан в каждом броске из этой точки. Осознавай каждый раз, с каким намерением ты бросаешь кубик

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟15 ПЛАН ФАНТАЗИИ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟72 Тамогуна / ЭНЕРГИЯ ИНЕРЦИИ

ХАРИШ ДЖОХАРИ:

После захода солнца и до утренних сумерек преобладает тамогуна, и весь мир погружается в сон. Изначально, как и другие гуны, тамогуна находится в первичной пракрита. После начала творения возникает махат, в котором преобладает саттвагуна. Махат дает рождение интеллекту (буддхи), из которого возникает эго (ахамкара). Саттвическая ахамкара порождает ум (манас), а раджасическая — индрии (органы чувств и органы деятельности), тамасическая же ахамкара дает начало танматрам. Танматра означает нечто чистое, несмешанное. Всего их пять: звук, прикосновение, зрительный образ, вкуси запах. Они соответствуют пяти великим элементам (махабхутам): акаше (эфиру), воздуху, огню, водеи земле. Соединяясь, они образуют индивидуальное «я», в котором во всех четырех состояниях сознания проявляется действие гун. Гуны, действующие в материальном мире, отличаются от чистых гун, существующих внутри пракрити. На этом уровне тамогуна становится самой большой змеей на игральной доске — это тамас, поле, расположенное в конце ряда, соответствующего седьмой чакре. В восьмом ряду гуны находятся ближе к своему источнику (пракрити) — следовательно, они чище.

Последний квадрат игральной доски является и началом нового цикла в космической игре, предоставляя игроку форму и материю. Здесь находится змея, которая жалит игрока, возвращая его на землю.

Тамогуна представляет собой дифференцированную энергию в сознании. Внутри нее сияет свет саттвы, однако из-за неведения и отсутствия посвящения он не может развиваться самостоятельно. Для этого необходим раджас, тогда саттва может проявиться и, достигнув земли, принять новую форму при помощи кармы. Тамогуна скрывает истину так, что веревка кажется змеей, а змея — веревкой. Тьма является основным признаком тамогуны, а ее природа — пассивность. Игрок, попадающий сюда, немедленно покидает уровень космических сил и возвращается на землю для поиска нового пути восхождения. Что произойдет дальше, зависит только от игрока и того Единого, Который есть Истина.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

Здесь находится голова змеи, которая называется “Tama Guna” либо “Энергия энерции”. Здесь эта змея тебе необходима для того, чтобы вернуться к исполнению своей кармической роли. Она спускает тебя на 51 клеточку “Prithvi” (”Земля”) и есть возможность сделать то, что задумал.

Твои понимания верны, мой друг, но ты их пока не реализовал. Иди, действуй!

Это то послание, которое для тебя здесь зашито.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟51 Земля (притхиви)

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Земля символизирует великий материнский принцип. Это сцена, на которой сознание ведет свою вечную игру, известную как Лила. Здесь игрок понимает, что земля — это не просто почва, а Мать-Земля. Игрок открывает новые узоры и гармонии, новые способы игры, ранее скрытые от него в тумане, созданном вовлеченностью в низшие чакры.

Индийская традиция, как и современная наука, говорит о происхождении Земли из раскаленного огненного шара. Оставшееся после того, как пламя окончило свою работу, стало Землей. Земля — это не только планета, но живой организм, Великая Мать, породившая все, что существует теперь на ее груди. И как мать дает ребенку свое молоко, так и земля дает всему живому пищу, жизненную силу и энергию.

Земля — это символ игрока шестой чакры. Она — результат великого подвижничества. Ее внушающее благоговение рождение в огне позволило ей породить великое множество форм и потоков энергии, заполнивших всю ее поверхность. Она — само терпение и снисходительность. Несмотря на то что ее дети режут ее тело и жгут душу, она дает им алмазы, золото, платину. Она бескорыстно следует закону Дхармы и не делает различий между высоким и низким. Именно поэтому поле земли располагается в шестой чакре. Мы видим ее тело, физический план первой чакры. Что мы не можем видеть — это ее дух, ее понимание, щедрость и доброту, ее величие. Это понимание, приходящее к игроку, когда он достигает шестой чакры. В ее игре он видит переплетение солнца, луны и нейтральных энергий, которые отражают процессы, постоянно происходящие внутри его собственного микрокосма.

Наблюдая внутреннюю реальность, отражающуюся в жизни великой матери, игрок проникает в суть Пилы и становится Игроком. Ему предстоит миновать план насилия, чтобы овладеть принципом текучести на плане жидкостей. Но, как только эти испытания будут пройдены, он получит шанс установить прямую связь с Космическим Сознанием, если попадет на клетку духовной преданности.

Таким образом, до этого момента земля питала свое дитя — игрока, но теперь он может создать свою собственную игру, чтобы двигаться вверх или вниз, в соответствии со своей кармой. Иногда в ходе игры игроки поднимаются на несколько уровней, испытывая состояния сострадания, мудрости или истинного знания. Эти стрелы поднимают их к высшим планам. Но если реально (по уровню вибраций) они не принадлежат этим планам, нет гарантий, что они достигнут Космического Сознания. Так или иначе, они должны двигаться дальше, и игра дает им змею, ведущую с клетки тамогуны (поле 72) к плану земли, где они могут совершить новое усилие. Каждый раз, когда игрок поднимается к высшим планам, но ему не удается достичь Космического Сознания, он должен вернуться домой, к своей Матери-Земле.

И чем лучше, игрок познает землю, тем глубже он может оценить то неуловимое равновесие, которое поддерживает жизнь на ее поверхности. Для человека первой чакры она лишь сундук, из которого можно брать все, что ему заблагорассудится, не думая о последствиях. Человек шестой чакры осознает гибельность такого отношения, когда он видит, что планета, которую он любит, стоит перед лицом огромной опасности и может пострадать от возможно непоправимого ущерба.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

“Земля”. То самое место, где мы уже зная, кто мы, можем свою волю проявить. Это возможность реализовать волю души. Земля. Та же самая земля, которая была н первых уровнях. Ничего не изменилось. Ты здесь другой. Здесь ты уже знаешь, кто ты, и есть возможность выстроить жизнь в соответствии с этим самым пониманием. Важно, с какой мыслью ты оказался здесь, если ты спустился сверху по змее “Tama Guna”. Важно, если уж ты здесь, есть возможность проявить волю души, учитывая волю других игроков, учитывая пространство. Здесь мы чувствуем свою ценность и свою малость, часть целого. На самом деле в этой чакре может наступить это понимание: важность и малость себя одновременно.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟9 ЧУВСТВЕННЫЙ ПЛАН

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟54 План духовной преданности (бхакти-лока) / ВЫРАЖЕНИЕ БОГА ЧЕРЕЗ СЕБЯ

*Искренность*

*Этические отношения*

Бхакти, или духовная преданность, основана на утверждении: «Любовь есть Бог, а Бог есть любовь». Преданный-бхакта любит свое Божество. Божество —возлюбленный, а преданный — влюбленный. Бхакта страдает от разлуки и страстно желает встретиться или хотя бы мельком увидеть своего возлюбленного. Ничто другое не привлекает его, ничто не удерживает его внимания, все остальное теряет смысл. Еда, сон, секс, привязанности, дела — ничто более не важно. Он всецело поглощен своим чувством разлуки и в экстазе молится лишь о том, чтобы удостоиться хотя бы одного взгляда Господа. Когда бхакта получает благословение божественной милостью, он испытывает нераздельное единство и устанавливается недвойственное состояние сознания. Он и его Бог теперь едины, и Божественный опыт сам служит доказательством милости и благословения, исходящего от Божественного.

Бхакти — это непосредственный метод, это самый короткий путь к Божественному. Вся йога и все знание, джняна, держатся на краеугольном камне истинной веры, истинной преданности и любви, истинного бхакти. Нет ничего выше любви, и бхакти — это религия любви. Любовь — это действительно Бог. Зажечь свечу любви с помощью искры знания и практиковать йогу любви —это и есть бхакти. На заключительном этапе открытия шестой чакры, когда игрок уже приобрел необходимые ему качества текучести и очистил свое сознание, он понимает истинную ценность игры. Он понимает реальность и такой, как она есть на самом деле, и такой, какой она кажется. Он осознает необходимость аскезы и истинного знания, джняны, и судхармы, и самоотверженного служения. Он видит также, что гнев, тщеславие, ничтожность, страдание и неведение —все они являются значимыми аспектами жизненного опыта. Он находится за пределами каких-либо оценок. Все имеет равное значение и ценность. Он знает, что, пока он пребывает в теле, игральная кость его кармы будет вести его вперед в его путешествии, уровень за уровнем, квадрат за квадратом. Он знает, что, возможно, на этом пути ему придется пасть жертвой змеи, равно как и то, что ему встретятся и стрелы.

Рядом с собой игрок видит, как такую же игру ведут другие, как все они проходят через те же состояния, с разными ритмами и с разной интенсивностью. Овладев своей волей, он достиг внутренней стабильности. Теперь для дальнейшего развития он должен найти эмоциональный центр своей жизни. Чтобы очиститься от самоотождествления, ему не остается ничего другого, кроме отождествления себя с Божественным в какой-то конкретной форме или во всех формах. Но это не имеет значения, ведь для игрока, попавшего на поле бхакти-локи, каждая форма становится всеми формами одновременно. В какой бы форме он ни встретил Господа, все другие будут также обретены им. Форма становится Божеством, а Божество — самим бхактой, испытывающим невыразимое блаженство. Ранее игрок не мог принять игру как основу своей собственной природы, оставаясь связанным вибрациями шестой чакры. Его энергия возрастала слишком быстро, что могло привести его к насилию. Однако полное принятие Лилы дает ему преданность самой игре.

Он видит в состояниях, представленных клетками игральной доски, игру божественной энергии и испытывает единство с ними. Все это — проявления его Господа. Истинное бхакти приходит к игроку в шестой чакре. Познающий и познаваемое, субъект и объект, преданный и Божество —все становится единым. Многое становится единым целым.

В четвертой чакре еще есть место для двойственности, единство приходит лишь после обретения знания в пятой чакре. Игрок начинает мыслить в терминах океана, с которым ему предстоит слиться. Духовная преданность —это стрела, переносящая каплю в океан после того, как капля осознает присутствие этого океана внутри себя самой.

Это единственный прямой путь к Космическому Сознанию. Сущность Высшего Сознания невозможно реализовать, следуя только путем джняны, или истинного знания. Духовная преданность превращает Космическое Сознание в друга, и игрок встречается с Божественной реальностью лицом к лицу. Знание и мудрость дают только осознание присутствия космического принципа. Преданность же превращает каждую ситуацию, каждое мгновение во встречу с Абсолютом, позволяя игроку видеть Господа, присутствующего во всем и повсюду.

*Джняна делает игрока мудрецом, в то время как бхакти превращает его в божественное дитя на коленях его Матери под благожелательной защитой Отца. Мудрецу предстоит пройти долгий путь, чтобы встретиться с Господом. Бхакта же всегда окружен своим Божеством, присутствующим в мириадах его форм и имен в каждой частичке жизненного опыта.*

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

“Духовная преданность”. Единственная стрела, ведущая напрямую в Космическое сознание. Попадание сюда означает, что ты закончил эту игру. Это путь любви. Это путь выбора, который делает Бог внутри тебя. Это путь выбора души. Это путь выражения Бога через тебя. Можно очень по-разному называть эту стрелу, вкладывать смысл в то, что здесь передается. Для меня это самое слово “Bhakti” оно о любви к Богу, о жизни в любви, а значит в Боге.

А что означает жить в Боге?

Исток. Я сейчас просто озвучу свое видение. Каждый видит это сам.

То, что для меня сейчас является тем, что вкладывается в эту клетку, - Исток. Это причина моя, твоя. Это то, что является изначальным источником всех нас, - Бог. Он проявлен в каждом. Сыграть так, как он бы сыграл будучи в этом теле. Для меня это об этом. При всем моем уважении к людям, которые выражают свою любовь к Богу через подношения божествам чего-то, через песнопения, через различные пути, это пути. И для кого-то это верно, кто-то через эти действия чувствует, что он действительно как-то вот что-то делает для него. Для меня сейчас лучшее, что я могу сделать для него, это выполнять свою дхарму. Делать то, зачем я пришел сюда, в той степени, в какой это мне сейчас доступно проявить божественное, замысел, изначальный замысел, который во мне заложен. Насколько может быть красив этот мир, если каждый будет проявлен.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟68 Космическое Сознание (Вайкунтха-лока) / ВЫСШЕЕ СОЗНАНИЕ / ВЫСШЕЕ СОЗНАНИЕ

**Твой комментарий:**

Игрок очень доволен

**ХАРИШ ДЖОХАРИ:**

Возвышаясь над всеми локами, за пределами всех пределов, находится Вайкунтха — лока Космического Сознания, жизненная сила (прана) всей проявленной реальности. Эта лока также состоит из элемента, называемого махат, служащего источником всех других элементов. Перед началом игры участник принимает важность и значение этого плана Бытия, который всегда будет его целью. Какие бы желания ни соблазняли его сойти со своего пути, его высшим желанием всегда остается мокша — освобождение. Вайкунтха — обитель Вишну, место, которого каждый последователь индуизма надеется достичь, завершив существование в своей нынешней форме. Здесь находится Космическое Сознание, поскольку Вишну, будучи Истиной, является покровителем и защитником сознания в его восхождении.

Очки, выпадающие на игральной кости кармы, соответствуют уровню вибраций игрока. Кость определяет как положение игрока на поле, так и пройденный, и предстоящий путь. Игрок может следовать дисциплине аштанга-йоги, восьмеричного пути, постепенно проходя уровень за уровнем. Или, спецу я Дхарме, стать бхактой —духовным преданным. Все пути ведут к одной цели. Каким бы ни был путь игрока среди всех бесчисленных возможностей, теперь он достиг обители Вишну. Вишну, служащего сутью творения, Истины. Она находится непосредственно над планом реальности, поскольку Истина и есть высшая реальность.

Кольцо, служащее символом игрока на поле, отправляется обратно на палец владельца, оно теряет свое значение. Игра прекращается. Что случится теперь, зависит от игрока. Природа космической игры проста — это открытие новых комбинаций. С какими новыми кармами, с какими попутчиками игрок сможет снова войти в игру, стремясь снова найти состояние, которое будет его настоящим пристанищем? Он может продолжить эту игру в прятки с самим собой или навсегда остаться за пределами игры. Или же он может вернуться назад на Землю, чтобы помочь другим искателям достичь их цели, приняв на себя роль дваждырожденного бодхисаттвы. Выбор остается за ним.

**ДОПОЛНЕНИЕ:**

“Космическое сознание”. Это та самая клетка, которая является венцом этого путешествия. Попадание сюда олицетворяет собой завершение процесса получения сообщений, который происходит в Лиле. Здесь происходит соединение настолько, насколько это тебе сейчас дано. Одно из названий, которое еще можно дать этой клетке, - это “Высшее сознание”. Высшее в смысле более высокое, чем то, что есть у меня сейчас. Прохождение Лилы - это всегда выход на новый уровень восприятия себя и своей реальности, своего пути.

И вот ты оказываешься здесь. Добро пожаловать чуть-чуть ближе к себе, к своей жизни, к своему духу. Ты заканчиваешь эту игру здесь.

Также если у тебя есть желание вернуться в игру, чтобы получить еще какие-то ответы, ты можешь здесь это сделать. Можешь большим ходом вернуться на 51 клеточку на Землю и уже продолжить ее в другом качестве, будучи уже тем, кто знакомится с принципами жизни, с другим взглядом на происходящее в реальности. Это выбор и здесь тебе его предстоит сделать - либо остаться закончить игру, либо можешь вернуться. Решать тебе

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟1 РОЖДЕНИЕ “JANMA” / РОЖДЕНИЕ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟16 РЕВНОСТЬ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## 🌟10 ОЧИЩЕНИЕ “TAPA” / ОЧИЩЕНИЕ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

🐍Змеи - это сценарии наши и программы - увидев их в игре хорошо бы сделать пометочку внутри себя - и когда в жизни приходит ситуация - видеть эти аспекты и делать новые выборы  
Змеи они всегда о земных состояниях.Нам всем присущи эти состояния. И у нас есть возможность в них делать выбор в пользу себя, чтобы не играть жизнь в этих состояниях.  
Голова змеи - это причина Хвост (куда она спускает на поле) - это следствие  
И согласно правилам и философии игры Лила - это правила жизни - так происходит - подвисая в этих состояния (головы змей) - теряем энергию и приходим в другие состояния как следствие (хвост)

⚫ **Ревность - Хотение**

⚫ **Ревность - Хотение**

⚫ **Энергия инерции - Земля**

⚫ **Ревность - Хотение**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

🏹 Стрелы  
  
Когда чувствуется на пути разьединенность с собой - обращаться к своим этим супер-инструментам - они будут помогать

Это о состояниях - которые как телепорт - как расширение сознания мгновенное

Эти состояния стрелы в игре - это твои инструменты для расширения мгновенного

💎 **Очищение - Уверенность**

💎 **Сопереживание - Созидание**

💎 **Выражение Бога через себя - Высшее сознание**

💎 **Очищение - Уверенность**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

🕉️ состояния нейтральные - как подсказки - как помощники - к чему обращаться, на что в пути делать акцент - что помогает на пути

🟣 **Рождение**

🟣 **План фантазии**

🟣 **Род**

🟣 **Развлечение**

🟣 **План фантазии**

🟣 **Рождение**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ОТЧЕТ:**

*Здесь вписывается финальный комментарий*