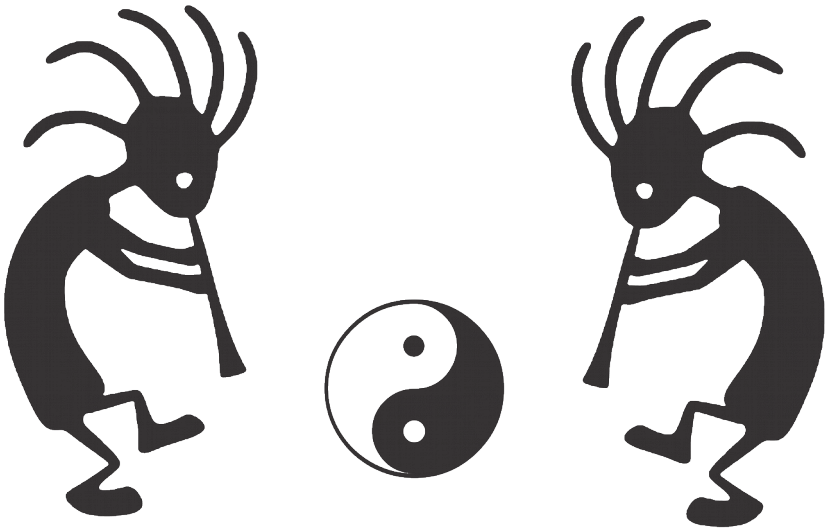
Manual do Jogo

Maha Lila Taokopelli

A alegria de brincar na gangorra da Vida



Vajra Kika & Bia Blossom

versão 1.2 – curta-curtíssima

janeiro de 2019

www.mahalila.blog.br

Título Original: Manual do Jogo Maha Lila Taokopelli

www.mahalila.blog.br

Primeira edição: março de 2018

Última edição: janeiro de 2019

Desenho Taokopelli ®: Amilcar Brunazo Filho e Beatriz Margarita Adler
Desenho Tabuleiro: Amilcar Brunazo Filho e Beatriz Margarita Adler
Edição gráfica do tabuleiro: David Henrique Alencar

Copy Left

Obra publicada sob a Licença Pública Creative Commons (CCPL) com Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual CC BY-NC-SA 3.0: livre para remissão, distribuição e republicação sem fins comerciais desde que mantidas a referências de autoria e os mesmos direitos aqui cedidos.

Texto da licença CC BY-NC-SA/BR 3.0 está em:

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/

Impresso por PlotPrint, Atibaia-SP

Índice

1.		Introdução	5
	1.1	O que é o Maha Lila	5
	1.2	O Taokopelli	6
	1.3	O Sentido do Jogo	7
	1.4	A Inspiração	8
2.		O Tabuleiro do Jogo	9
	2.1	As Conexões das 10 Serpentes	10
	2.2	As Conexões das 10 Flechas	10
3.		Regras do Jogo	11
	3.1	As Regras Propostas	11
	3.2	Exercícios Alternativos Propostos	13
4.		Descrição das Estações	14
5.		Descrição das Casas	20
6.		Agradecimentos e Referências	27
7.		Sobre os Autores	28

Nota ao Leitor

Este manual é uma versão resumida (curta-curtíssima) do livro *"Maha Lila Taokopelli – A Alegria de Brincar na Gangorra da Vida".*

Para simplificar a leitura dos iniciantes, facilitando o foco, foram excluídas as explicações detalhadas das Casas.

No livro se encontram os textos completos, inclusive os créditos de eventuais citações de outros autores, as quais se encontram entre aspas neste manual.

O livro será publicado em breve no *site mahalila.blog.br*, também com direitos de *Copy Left*, idênticos ao manual.

Os Autores

1. Introdução

1.1 O que é o Maha Lila

Maha Lila é o nome em sânscrito[1] de um antigo e muito popular jogo de mesa indiano que pode ser traduzido por ***Grande Brincadeira***. Originalmente era conhecido como *Jñana Chaupadi* ou *Gyan Chaupad*, o ***Jogo do Conhecimento***.

Criado ao longo de muitas gerações, por sábios e mestres *yoguis*, esse jogo é um microcosmos do grande jogo da Vida.

Se jogado de forma mecânica, sem considerar os significados de cada casa, é um divertimento que cativa as crianças pela dinâmica das gangorras, com idas e vindas, subidas e quedas. Um prefácio da Vida.

Maha Lila, no entanto, é um exercício de atenção e consciência. Quanto mais se envolve, mais se gosta. Quanto mais se concentra, mais revela. Sua concepção incorpora diferentes níveis da maturidade humana e se torna atrativo para todas as idades.

Alguns veem e praticam o jogo como um oráculo, outros o utilizam com finalidades clínicas, como ferramenta de apoio em terapias comportamentais.

Também pode ajudar a evolução e o amadurecimento emocional, desenvolvendo o desapego das identificações às coisas passageiras, por sempre mostrar como as emoções e sentimentos são relativos, sempre vêm e vão.

1 *Sânscrito: antiga língua hindu usada nas escrituras védicas e de onde derivaram muitas línguas modernas indo-européias.*

1.2 O Taokopelli

Para expressar a alegria ao se jogar o jogo da Vida, os autores criaram a ilustração *TaoKopelli* ®, abaixo, que é composta por dois personagens *Kokopelli*, da cultura indígena norte-americana e que simbolizam a alegria e a fertilidade, jogando uma bola que é o *TAO (Yin Yang)*, símbolo da Vida em Movimento e do Equilíbrio na antiga cultura chinesa.

Assim, *Maha Lila Taokopelli* é uma versão lúdica do *Maha Lila* quando jogado pelo prazer de brincar na Vida.

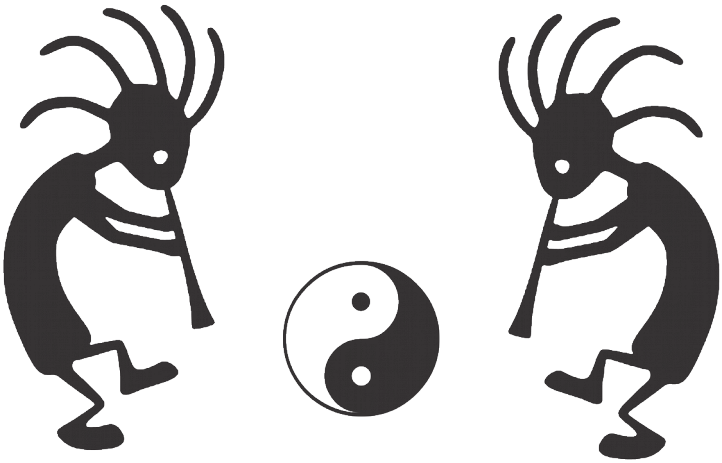


Fig. 1: Taokopelli, por Bia Blossom e Vajra Kika

1.3 O Sentido do Jogo

Os propósitos para se jogar o *Maha Lila* podem ser vários:

- Como um divertido jogo infantil de tabuleiro, com dados, serpentes e flechas.
- Como um passatempo instigante e instrutivo, jogado sozinho ou com amigos, juntando alegria e reflexão num jogo onde **não há adversários a serem vencidos**.
- Como exercício de autoconhecimento, alegre e lúdico, aprendendo um pouco mais a cada jogada.
- Ou pelo puro prazer de brincar, sem nenhum outro compromisso ou expectativa.

Participar do *Maha Lila* só pelo prazer de jogar, sem estar visando alguma espécie de “melhora” ou “cura”, permite ao jogador não assumir carências pessoais como requisito para iniciar o jogo.

Ao longo do tabuleiro do *Maha Lila*, **cada jogador vai construir seu próprio caminho** e passa a ser um verdadeiro caminhante, comunicativo, travesso, espirituoso e reflexivo, expandindo seus horizontes entre o início e o final do jogo, que não é definitivo, pois **quem alcançar seu objetivo maior estará na mesma situação que estava antes de iniciar o jogo**, o qual se inicia e termina na casa 68 (Consciência Cósmica: *vaikunta-loka*), e poderá recomeçar se quiser.

1.4 A Inspiração

Bia Blossom e Vajra Kika, autores desta adaptação *Maha Lila Taokopelli*, tomaram conhecimento deste jogo assistindo os vídeos do professor belga Peter Marchand[2] e lendo a versão inspirada e carinhosa de Graciela Cohen[3], e logo sentiram forte identificação com essa prática que une divertimento e instrução.

Peter Marchand e Graciela Cohen, por sua vez, inspiraram-se na obra do mestre Harish Johari[4].

Fig. 2: A alegria de brincar na gangorra da Vida

2 *São três vídeos sequenciais de Peter Marchand disponíveis no YouTube, a partir de: https://www.youtube.com/watch?v=WU9cdop2KX8*

3 *Cohen, G. - Lilah, el juego del autoconocimiento - Gaia Ediciones, Madrid - 2013*

4 *Johari, H. - Leela: The Game of Self-Knowledge - Destiny Books, Rochester – 1993/2007*

2. O Tabuleiro do Jogo

O jogo *Maha Lila* se desenvolve num tabuleiro retangular de 72 casas[5], ordenadas em oito linhas e nove colunas. A numeração das casas se inicia com o número 1 na primeira casa inferior à esquerda, seguindo-se pelas casas laterais e passando-se à casa superior quando acaba uma linha.

Sobre o tabuleiro estão desenhadas 10 serpentes e 10 flechas (ou escadas, espadas ou cometas, em outras versões) que conectam duas casas de estações diferentes. Por isso, o *Maha Lila* também é conhecido como *Yoga das Serpentes e Flechas.*

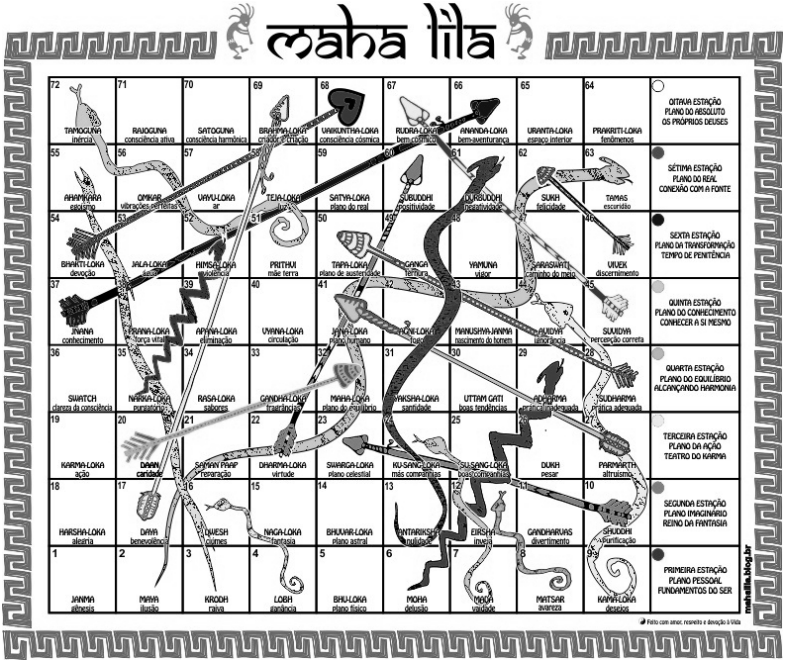


Fig. 3: Tabuleiro Maha Lila Taokopelli, por Bia Blossom & Vajra Kika

5 *Existem outros formatos de tabuleiros, como lineares e circulares, com até 100 casas.*

2.1 As Conexões das 10 Serpentes - da cabeça à cauda

- Da Casa 72 à 51 → Da *inércia* à *mãe Terra*
- Da Casa 63 à 02 → Da *escuridão* à *ilusão*
- Da Casa 61 à 13 → Da *negatividade à nulidade*
- Da Casa 55 à 03 → Do *egoísmo à raiva*
- Da Casa 52 à 35 → Da *violência* ao *purgatório*
- Da Casa 44 à 09 → Da *ignorância* aos *desejos*
- Da Casa 29 à 06 → Da *prática inadequada à delusão*
- Da Casa 24 à 7 → Das *más companhias à vaidade*
- Da Casa 16 à 4 → Dos *ciúmes* à *ganância*
- Da Casa 12 à 8 → Da *inveja* à *avareza*

2.2 As Conexões das 10 Flechas – da base à ponta

- Da Casa 10 à 23 → Da *purificação* ao *plano celestial*
- Da Casa 17 à 69 → Da *benevolência* ao *criador e criação*
- Da Casa 20 à 32 → Da *caridade* ao *plano do equilíbrio*
- Da Casa 22 à 60 → Da *virtude* à *positividade*
- Da Casa 27 à 41 → Do *altruísmo* ao *plano humano*
- Da Casa 28 à 50 → Da *prática adequada* ao *plano de austeridade*
- Da Casa 37 à 66 → Do *conhecimento* à *bem-aventurança*
- Da Casa 45 à 67 → Da *percepção correta* ao *bem cósmico*
- Da Casa 46 à 62 → Do *discernimento* à *felicidade*
- Da Casa 54 à 68 → Da *devoção* à *consciência cósmica*

3. Regras do Jogo

Cada uma das 72 casas do tabuleiro está relacionada a sentimentos, emoções, situações, percepções, etc., formando uma espécie de *"Tabela Periódica dos Estados de Consciência"*, que estão descritos com o nome em sânscrito acompanhado de uma versão em português.

Muitos autores usam a palavra "*nível*" para designar cada linha de nove casas do tabuleiro do *Maha Lila*. Preferimos adotar a palavra "*estação*"[6], que sugere uma sequência ou caminho sem remeter à ideia de hierarquia entre elas. As sete primeiras estações estão relacionadas aos sete *chakras*[7] do homem e a estação superior representa o além do humano, o Plano Divino.

Existem variações nas regras como muitos jogam o *Maha Lila*. O que se apresenta a seguir é uma adaptação sobre o proposto por vários autores e professores que têm tratado desse jogo e que são citados nos agradecimentos e referências ao final.

3.1 As Regras Propostas

1) Cada *Caminhante Lila* fará seu próprio jogo, independente dos outros. Não se joga contra ninguém, apenas se constrói o próprio caminho, percorrendo o tabuleiro.

2) No tabuleiro, cada jogador será representado por um pequeno objeto de sua escolha (anel, pedra, moeda, etc.)[8].

6 *O uso do termo "estação" foi proposta por Graciela Cohen em seu livro: "Lilah, el juego del Autoconocimiento", Gaia Ediciones, Madrid - 2013*

7 *Chakra: termo em sânscrito que designa* ***vórtices de energia distribuídos na linha média do corpo****, indo desde o períneo até o topo da cabeça. São sete os principais chakras. Os chakras inferiores relacionam-se com os atos físicos e emoções básicas e involuntárias (reflexas); os mais elevados, com o lado mental, intuitivo ciente e consciente.*

8 *Jogando com crianças de 5 anos, uma delas pediu para participar com mais de um objeto. Não há mal em se adotar tal regra desde que válida para todos os jogadores.*

3) Cada movimento de um objeto no tabuleiro se dá pelo lance de um dado cúbico (numerado de 1 a 6), caminhando-se pela ordem crescente das casas.

4) Antes de iniciar o jogo, todos os jogadores colocam seu objeto na casa 68 (Consciência Cósmica: *vaikuntha-loka*) e aguardam a vez de lançar o dado. Colocados os objetos, é feita a leitura para reflexão da carta descritiva dessa casa.

5) Existem duas maneiras de se iniciar o jogo: a) o jogador que tiver o maior número na primeira rodada do dado irá iniciar o jogo; ou b) cada jogador só entrará o jogo após tirar o número seis no dado, seguindo para a casa 6 (Delusão: *moha*)[9].

6) Para iniciar, cada jogador joga o dado que determina a casa para qual irá se mover, mas antes passa obrigatoriamente pela casa 1 (Gênesis: *janma*), lê e reflete sobre o seu conteúdo.

7) Caso tire um 6, o jogador caminha as seis casas e joga o dado novamente, continuando sua caminhada.

8) Ao completar o movimento, o jogador deve ler em voz alta e refletir sobre a carta da casa que alcançou. Na sequência, passa-se o dado para o Caminhante Lila à sua esquerda.

9) Ao cair numa casa onde tenha a cabeça de uma serpente, depois de ler e refletir sobre seu significado, o objeto do jogador retrocede para a casa onde está a ponta da cauda da serpente e volta a ler e refletir sobre esta casa.

10) Ao cair numa casa onde tenha a base de uma flecha, depois de ler e refletir sobre seu significado, o objeto do caminhante avança para a casa onde está a ponta da flecha e também lê e reflete sobre a nova casa.

9 *Nesta alternativa é comum algum jogador passar várias rodadas parado na casa 68 (Consciência Cósmica: vaikuntha-loka) sem conseguir se movimentar e isso deve ser encarado como parte do jogo e natural do caminhar pela Vida.*

11) O objetivo maior de cada participante é alcançar a casa 68 (Consciência Cósmica: v*aikuntha-loka*). Chegando a ela, volta a refletir sobre seu significado.

12) **Ao chegar à casa 68, o jogador estará na mesma posição que estava antes de iniciar o jogo, mas com mais conhecimento da Vida, e poderá optar por descansar nessa casa ou voltar ao jogo na rodada seguinte do dado**.

13) Se passar da casa 68, o Caminhante Lila continua jogando normalmente para tentar atingir a casa 72 (Inércia: *tamoguna*) e, assim, ser levado pela serpente para a casa 50 (Mãe Terra: *prithvi*). Caso tire um número maior que o necessário para chegar à casa 72, o jogador retrocede seu objeto o valor excedente no máximo até a casa 69 e tenta alcançar a Casa 72 na próxima rodada.

3.2 Exercícios Alternativos Propostos

- ler somente o texto das casas conectadas pelas serpentes e refletir sobre suas conexões.
- ler somente o texto das casas conectadas pelas flechas e refletir sobre suas conexões.
- jogar sozinho, uma jogada por dia, e refletir a cada movimento.
- jogar em grupo como se fosse uma pessoa só. Só um objeto representa todos. Cada jogador lança o dado alternadamente.
- ler e comparar as diversas versões descritivas das casas por diversos autores.
- encontrar o caminho mais rápido para alcançar a casa 68 (Consciência Cósmica: v*aikuntha-loka*) e refletir sobre as casas desse caminho.

4. Descrição das Estações

Cada linha do tabuleiro, com nove casas, é denominada uma Estação a ser percorrida pelo Caminhante Lila. A seguir, uma descrição das características das Estações.

Primeira Estação - Plano Pessoal – Os Fundamentos do Ser

A primeira estação (primeira linha) do tabuleiro do *Maha Lila* está relacionada ao *Chakra Raiz* ou o plano mais básico de existência física e emocional humana onde estão as casas do gênesis, da ilusão, da raiva, da ganância, da delusão, da presunção, da avareza e dos desejos.

Normalmente se entende esses estados como negativos ou ruins, mas no *Maha Lila* se entende que essas pulsões são úteis e proveem o impulso inicial para a sobrevivência e para a evolução.

Por isso, nesse plano não há flechas que conduzam rapidamente o jogador às outras estações, porque ele deve experimentar todos os seus ânimos, temperamentos e estados de consciência para ganhar o ímpeto e o gosto do desenvolvimento pessoal, sendo este percurso fundamental para sua formação e amadurecimento.

Há, no entanto, sete serpentes que trazem de volta o jogador para a primeira estação, demonstrando a importância primária de um completo e correto desenvolvimento da pessoa no plano mais bruto de existência.

Segunda estação – Plano Imaginário - O Reino da Fantasia

A segunda estação está relacionada ao *Chakra do Baixo Ventre (intestinos, bexiga e órgãos genitais)* é o plano da fantasia, da diversão e da sexualidade.

Nesse plano há duas flechas[10], elevando o jogador a planos superiores, e duas cabeças de serpentes[11], forçando o retorno à primeira estação. Aqui ocorrem fortes emoções devido ao poder ambíguo, tanto construtivo quanto destrutivo, da fantasia e da criatividade, mãe de todas as artes.

O *Caminhante Lila* começa a perceber que sua existência é multidimensional e se deslumbra com a abundância de cores, ritmos e ânimos que experimenta. Só que a fantasia consome mais energia vital que qualquer outra atividade do homem, e pode exauri-lo.

Como todas as demais estações, deveria ser um local de passagem, mas a forte atração da sexualidade pode reter o passageiro da vida nesse plano por muito tempo, às vezes pela vida inteira, interrompendo o desenvolvimento do caminhante nos demais planos mais sutis da existência.

Nessa estação também está o ponto de retorno da serpente da casa 61 (negatividade: *durbuddhi*).

10 *Casa 10 (purificação: shuddhi) e Casa 17 (benevolência: daya)*

11 *Casa 16 (ciúme: dwesh) e Casa 12 (inveja: eirsha)*

Terceira estação: Plano da ação – Teatro do karma

A terceira estação está relacionada ao *Chakra do Plexo Solar (rede nervosa celíaca, estômago, fígado, pâncreas e baço)* e é o plano da força, do trabalho e da ação. É aqui que o *Caminhante Lila* processa e acumula a energia para usá-la em seu serviço futuro e na própria evolução. O *Teatro do Karma*, enfim, onde a própria ação influencia os passos seguintes.

O caminhante pode desenvolver a autoconfiança em sua capacidade de trabalho, porém há que se cuidar para que o autoritarismo não se estabeleça. O melhor atributo dessa estação é a ordem que é gerada pelo trabalho altruísta.

Nesse plano há as bases de três flechas[12], elevando o jogador a planos superiores, e apenas uma cabeça de serpente[13], que o retorna à primeira estação, mostrando que é um plano que favorece o crescimento do indivíduo a alçar voos maiores.

Quarta estação: Plano do Equilíbrio – Alcançando a harmonia

A quarta estação se refere ao *Chakra do Coração*, localizado bem no centro dos sete *chakras* principais, e assim é o plano do equilíbrio.

É quando o *Caminhante Lila* começa a conscientizar-se dos padrões das vibrações que permeiam sua vida para além do físico, e passa a intuir, ainda que não compreenda completamente, o lado etérico e mais sutil do ser, começando a expressar e desenvolver a força do amor, do autocuidado e da cura.

12 *Casa 20 (caridade: daan), Casa 22 (virtude: dharma-loka) e Casa 27 (altruísmo: parmarth)*

13 *Casa 24 (más companhias: ku-sang-loka)*

Nesse plano há simetria e pleno equilíbrio entre ascensões e quedas, ou entre flechas e serpentes. A Casa 28 (Percepção correta: *sudharma*) é a base da flecha que eleva o caminhante para o plano da austeridade; na Casa 32 (Plano do equilíbrio: *maha-loka*) está a ponta da flecha que vem da caridade; na Casa 29 (Prática inadequada: *adharma*) se encontra a cabeça da serpente que regride ao plano básico; e a Casa 35 (Purgatório: *narha-loka*) é a cauda da serpente que trás o jogador de volta ao plano da violência.

Tudo é uma questão de manter a mente quieta, a espinha ereta e o coração tranquilo[14].

Quinta estação: Plano do Conhecimento – Conhecer a si mesmo

A quinta estação se refere ao *Chakra da Garganta*, que está no ponto de junção da espinha dorsal com o cérebro. É o Plano do Conhecimento ou *Jñana* (*gyana*).

O *Caminhante Lila* quando passa por este plano começa a compartilhar as lições coletadas durante as experiências que teve, e vai aos poucos realizando que eram, de fato, IMPERIÊNCIAS[15]. Desenvolve a capacidade de comunicação e se torna cativante para contar suas histórias e estórias e expressar sua alegria, prazer e conhecimento.

Há, no entanto, que cuidar-se contra a tendência à arrogância e à soberba, o engodo da ignorância. É um engano pensar que já se alcançou o topo do saber, achando que "*o meu caminho é o único verdadeiro*", pois cada um faz seu próprio caminho.

14 *Verso da canção/mantra "Coração Tranquilo" de Walter Franco, o Roqueiro Zen.*

15 *Imperiência: é algo como uma experiência cujo estímulo inicial tem origem dentro do próprio ser – in (dentro) + peri (limite do corpo) + ens (o ser)*

Nesse plano nascem duas flechas[16] que elevam a níveis superiores, uma flecha que chega da casa do altruísmo e há a cabeça da serpente na Casa 44 (ignorância: *avidya*) que devolve o caminhante ao plano material dos desejos e da sensualidade.

Sexta estação: Plano da Transformação – Tempo de penitência

A sexta estação se refere ao *Chakra da Terceiro Olho*, localizado na região da glândula pineal, entre as sobrancelhas. É o Plano da Transformação do físico no etéreo, quando o EU se funde ao Coletivo. É também o Tempo da Penitência, quando se compreende seu lugar e seu papel no Universo.

Aqui, o Caminhante Lila começa a superar a individualidade e, assim, a dualidade "*Eu e o Resto*" se dissolve. O sentimento da unidade indivisível se estabelece. O indivíduo deixa de se ver em si mesmo e compreende que é Consciência Suprema.

Nesse plano está a flecha da Devoção (*bhakti-loka*) que leva o caminhante a atingir diretamente a Casa 68 (Consciência Cósmica: *vaikuntha-loka*), o objetivo principal do jogo. Também há a flecha do discernimento (*vivek*), que eleva à felicidade (*sukh*), e a única serpente que regride o jogador, da violência ao purgatório, para retomar sua caminhada.

Sétima estação: Plano do Real – Conexão com a fonte

A sétima estação está relacionada ao *Chakra da Coroa*, localizado na parte superior da cabeça, que dinamiza a capacidade espiritual e a consciência superior. A tradição de coroar os reis fundamenta-se no princípio da estimulação deste *chakra*. É chamado de Plano do Real, por surgir a conexão com a fonte do ser.

16 *Casa 37 (conhecimento: jñana ou gyana) e Casa 45 (percepção correta: suvidya)*

Ao observar a beleza e a coerência do mundo à sua volta, o *Caminhante Lila* percebe a vibração primordial *OM*, a força viva da respiração, da positividade e a essência da luz.

Enfrenta também as maiores serpentes e tombos do jogo - o egoismo, a negatividade e a escuridão - que o fazem retornar aos planos iniciais mais terrenos.

Nesse caso, levanta, sacode a poeira e dá a volta por cima![17]

Oitava estação: Plano do absoluto – Os próprios Deuses

A oitava estação está além dos *chakras*. É o local além dos sentimentos humanos, o Plano do Absoluto, onde cada casa tem uma força divina.

As primeiras três casas são o espaço dos fenômenos, o espaço interior de cada um e o espaço da bem-aventurança. As três casas do meio são as três formas da ação divina, a criação (*Brahma*), e evolução (*Shiva*) e o equilíbrio (*Vishnu*). E as três casas finais são as três possíveis formas de ação humana: ativa, passiva e harmônica.

Nessa estação está a Casa 68 (Consciência Cósmica: *vaikuntha loka*), onde se inicia e se termina o jogo. Quatro flechas conduzem o *Caminhante Lila* para cá e apenas uma serpente, da inércia na casa final do tabuleiro, leva o jogador de volta à Mãe Terra.

Esses são os ciclos constantes do *TAO* que inspiraram a criação do *Taokopelli*, a alegria de brincar na gangorra da Vida.

17 *Verso da canção "Volta por Cima" de Paulo Vanzolini.*

5. Descrição das Casas

Caminhante, não há caminho, se faz caminho ao andar![18]

A seguir, uma descrição curta-curtíssima de cada Casa.

Primeira Estação

Casa 1 - Gênesis: janma

Bem vindo ao jogo. Aceite as regras. *Alea jacta est*[19].

Casa 2 - Ilusão: maya

Nada é como lhe parece.

Casa 3 - Raiva: krodh

O caminhante guerreiro nunca se zanga[20].

Casa 4 - Ganância: lobh

A ganância que lhe move é a mesma que lhe mata.

Casa 5 - Plano físico: bhu-loka

A base física suporta o todo: terrenal, sensual e espiritual.

Casa 6 - Delusão, apego à ilusão: moha

Aprenda a libertar-se da ilusão: o pior cego é o que não quer ver.

Casa 7 - Vaidade, presunção: mada

A idolatria de si mesmo só conduz a conquistas passageiras.

Casa 8 - Avareza: matsar

Avareza, tirano cruel, manda juntar e o priva daquilo que acumula.

Casa 9 - Desejos, sensualidade: kama-loka

"*A energia flui para onde vai a atenção*."

18 *Verso de Antonio Machado – poeta espanhol. Extrato de "Proverbios y Cantares": Caminante, no hay camino, se hace camino al andar.*

19 *Alea jacta est: expressão em latim que significa "a sorte está lançada".*

20 *A frase original de Lao Tze diz assim: "O verdadeiro lutador nunca se zanga".*

Segunda Estação

Casa 10 - Purificação: shuddhi

Deixar para trás o que já foi útil, abre espaço para coisas novas.

Casa 11 - Divertimento: gandharvas

Quem canta, seus males espanta.

Casa 12 - Inveja: eirsha

Quem desdenha quer comprar. A inveja drena energia.

Casa 13 - Nulidade, limbo: antariksha

"E agora, José? A festa acabou."

Casa 14 - Plano astral: bhuvar-loka

Sonhar sim, mas sem se perder nos sonhos.

Casa 15 - Fantasia: naga-loka

Sem fantasia, não tem Carnaval.

Casa 16 - Ciúmes, aversão: dwesh

Ciúmes, o dragão que mata o amor sob o pretexto de mantê-lo.

Casa 17 - Benevolência, graça: daya

"*Palavras de amizade e conforto têm eco infindável*."

Casa 18 - Alegria: harsha-loka

"Alegria, a melhor coisa que existe."

Terceira Estação

Casa 19 - Ação: karma-loka

Você colhe o que você planta. Disso não se escapa.

Casa 20 - Caridade: daan

"Tudo que eu dei, ainda está comigo."

Casa 21 - Reparação, expiação: saman paap

"*A primeira glória é a reparação dos erros*."

Casa 22 - Virtude: dharma-loka

"*Que cada um exercite a arte que conhece*."

Casa 23 - Plano celestial: swarga-loka

O reino divino está dentro de vós mesmos.

Casa 24 - Más companhias: ku-sang-loka

Diz-me com quem andas e te direi quem és.

Casa 25 - Boas companhias: su-sang-loka

Boas companhias atenuam os caminhos.

Casa 26 - Pesar, tristeza: dukh

Amanhã será outro dia.

Casa 27 - Serviço desinteressado, altruísmo: parmarth

O que se faz com amor, pode dar trabalho, mas não é trabalho.

Quarta Estação

Casa 28 - Prática adequada: sudharma

Você é aquilo que vibra! Seja fiel à sua natureza.

Casa 29 - Prática inadequada: adharma

Cair por ação imprópria é uma oportunidade de fortalecimento.

Casa 30 - Boas tendências: uttam gati

"Mente quieta, espinha ereta e coração tranquilo."

Casa 31 - Santidade: yaksha-loka

A alma só veste simplicidade.

Casa 32 - Plano do equilíbrio: maha-loka

A virtude está no meio.

Casa 33 - Fragrâncias: gandha-loka

Um corpo em equilíbrio produz aromas naturais.

Casa 34 - Sabores: rasa-loka

Sem adicionar açúcar ou sal, perceba a natureza dos alimentos.

Casa 35 - Purgatório: narka-loka

Um tempo para avaliar os erros veniais[21] e as transgressões.

Casa 36 - Clareza da consciência: swatch

Liberdade de voar e liberdade de pousar onde o coração quiser.

Quinta Estação

Casa 37 - Conhecimento: jñana ou gyana

Conhecimento é fruto do estar atento, sem ser completa sabedoria.

Casa 38 - Força vital: prana-loka

Não se contem a Força da Vida. Ela flui sem parar: Samsara[22]!

Casa 39 - Eliminação: apana-loka

Respire fundo! Prana é a energia que nutre e Apana a que purifica.

Casa 40 - Circulação: vyana-loka

Oxigenise-se e desoxigenige-se. Respiramos 23.000 vezes por dia!

Casa 41 - Plano humano: jana-loka

Somos todos Um! Recalcule sua rota.

Casa 42 - Fogo: agni-loka

No fogo tudo queima: o amor, o ódio e a libertação!

Casa 43 - Nascimento do homem: manushya-janma

Vida nova é recomeço, é aceitação. É ponto de partida.

21 *Erro Venial: pequenos erros que são desculpáveis, perdoáveis, ao contrário dos pecados mortais.*

22 *Samsara: a roda da Vida. Fluxo continuo de criação, morte e recriação.*

Casa 44 - Ignorância, cegueira espiritual : avidya

O ignorante afirma, o sábio duvida, o sensato reflete.

Casa 45 - Percepção correta: suvidya

Em paz com a vida e com o que ela me traz.

Sexta Estação

Casa 46 - Discernimento, consciência: vivek

"*Em cada coração pulsa a Vida. Em cada respiração, um êxtase*."

Casa 47 - Caminho do meio, neutralidade: Saraswati

Não espere nada. Aprecie tudo.

Casa 48 - Vigor: Yamuna

A força masculina é a força do sol. Realiza, mas pode extrapolar.

Casa 49 - Ternura: Ganga

"*Há que endurecer, mas sem perder a ternura jamais*."

Casa 50 - Plano de austeridade: tapa-loka

Consumir apenas o necessário é suficiente.

Casa 51 - Mãe Terra: prithvi

Filhos, eu os acolho nos meus seios, somos todos UM.

Casa 52 - Violência: himsa-loka

Incitar violência em nome de Deus é anarquia espiritual.

Casa 53 - Água: jala-loka

Nada como um banho frio para apaziguar os ânimos.

Casa 54 - Devoção, plano espiritual: bhakti-loka

Devoção com desapego leva direto à Consciência Cósmica.

Sétima Estação

Casa 55 - Egoísmo, Egocentrismo: ahamkara

Você é o que você espalha, e não o que você concentra.

Casa 56 - Vibrações perfeitas: Omkar

Quem mantra, seus males espanta. Oooommmm...

Casa 57 - Ar : vayu-loka

As dunas de areia desviam o vento mas não o detêm.

Casa 58 - Luz: teja-loka

Luz, a mais sutil vibração que transmite o calor do fogo.

Casa 59 - Plano do real, verdadeiro: satya-loka

"*Há mais coisas no céu e na terra do que sonha nossa filosofia*."

Casa 60 - Positividade: subuddhi

Siga adiante. Se chegou até aqui é porque está funcionando.

Casa 61 - Negatividade: durbuddhi

A vida é muito curta pra não abraçar apertado.

Casa 62 - Felicidade: sukh

Equilíbrio entre corpo, mente e espírito, a uma jogada[23] do objetivo.

Casa 63 - Escuridão: tamas

Próximo da chegada, a grande queda é perder-se no caos.

23 *Esta é a primeira casa do tabuleiro que está apenas a uma jogada de atingir a Consciência Cósmica. Basta tirar um seis no dado.*

Oitava Estação

Casa 64 - Fenômenos: prakriti-loka

Constituem o mundo experimentado e não o mundo como é.

Casa 65 - Espaço interior: uranta-loka

A realização é ser tudo, sendo você mesmo!

Casa 66 - Bem-aventurança: ananda-loka

Saber a sorte de estar vivo é uma vivência, não um ensinamento.

Casa 67 - Bem cósmico: Rudra-loka (Shiva)

A evolução (destruição e reconstrução) move a Vida.

Casa 68 - Consciência cósmica: Vaikuntha-loka (Vishnu)

A moderação elimina os excessos e abre o portal da Vida Eterna.

Casa 69 - Criador e Criação: Brahma-loka

A criação dá a partida da Vida.

Casa 70 - Consciência harmônica: satoguna

Entre o que se quer e o que se pode, fique com o que deve fazer.

Casa 71 - Consciência ativa: rajoguna

Agir inicia a evolução. Mas tire o excesso para caber o essencial.

Casa 72 - Inércia, inconsciência: tamoguna

Não resista à mudança. Vá! Se der medo, vá com medo mesmo. Você tem que ir.

6. *Agradecimentos e Referências*

Os autores agradecem a todos os *Caminhantes Lila* que colaboraram participando de conversas e avaliações durante a elaboração desta versão do *Maha Lila*.

Também agradecem a outros autores, mestres, palestrantes e comentaristas por disporem seus trabalhos para consulta. Entre estes, destacamos especialmente:

Harish Johari – autor do livro *"Leela: The Game of Self-Knowledge"*, Destiny Books, Rochester – 1993/2007

Ramakrishna Puligandla – autor do livro "*Jñana Yoga The Way of Knowledge*", D.K. Printworld Ltd., Nova Delhi - 1997

Peter Marchand – por seu intermédio tomamos conhecimento do *Maha Lila* e que é o autor do livro "*The Yoga of Truth*", Destiny Books, Rochester – 2007

Graciela Cohen – diretora do "*Proyecto Lilah*" e autora do livro "*Lilah, el juego del autoconocimiento*", Gaia Ediciones, Madrid - 2013

David Henrique Alencar – pela edição gráfica digital dos desenhos

Anderson Cardoso – pela confecção dos fotolitos dos desenhos

Vandré Brunazo – pela edição do site *www.mahalila.blog.br*

Pedro Kupfer – estudante e divulgador do *Maha Lila* no Brasil

Beto Mancini – estudante e divulgador do *Maha Lila* no Brasil

Nickson Gabriel – estudante e divulgador do *Maha Lila* no Brasil

Elias Khadira – estudante e divulgador do *Maha Lila* no Brasil

Walter Franco – compositor e cantor brasileiro (o roqueiro Zen), autor da canção/mantra *"Coração Tranquilo"*

7. Sobre os Autores

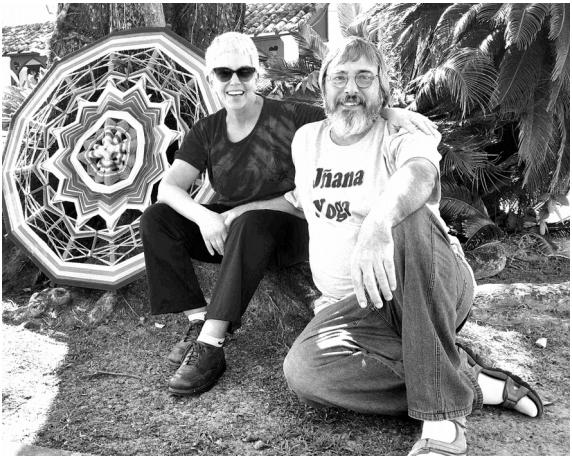


Fig. 4: Bia Blossom e Vajra Kika, no Festival Santo Yoga 2016

Esta adaptação do jogo *Maha Lila Taokopelli* foi desenvolvida com amor, carinho e devoção à Vida por:

Bia Majido Blossom – nascida em agosto de 1951 em Buenos Aires, Argentina, com o nome de Beatriz Margarita Adler. Mudou-se para o Brasil aos 12 anos onde formou-se em Administração de Empresas na FGV. Estudou Runas, Constelações Familiares, Osho e outras linhas alternativas. Em 1991 lançou o livro "*A Magia das Runas*" (esgotado) em coautoria com sua irmã Ruth Adler. Recebeu o "sannyas" (outro nome) *Majido* em 2006 pelo Osho e de *Blossom* em 2013 através do amor de seu companheiro Vajra Kika.

Vajra Kika – nascido em março de 1950 em São Paulo, Brasil, com o nome de Amílcar Brunazo Filho. Criado na cultura cristã protestante, no plano prático formou-se em Engenharia pela Poli-USP . Além do pensamento científico, desde cedo sentiu interesse pelas escolas orientais de pensamento místico, em especial pela Advaita Vedanta (não dualismo), tendo escrito o livro "*O que Você Quer Dizer com Isso?*" em 1992. Considera-se um Agnóstico Estrito e um praticante instintivo de Jñana Yoga. Recebeu o "sannyas" (outro nome) Vajra Kika em 2013 através do amor de sua companheira Bia Blossom.