

Chakra

Yin Yang

Componenti



12 energie positive



1 gettone Ispirazione
bianco



6 gettoni Bonus



6 gettoni
Yin Yang



8 carte
Abilità



8 carte Obiettivo



28 gettoni Potere



BLAM!

L'espansione è composta da 4 moduli.

Si può scegliere quali moduli aggiungere al gioco base: solo uno, tutti e quattro o una combinazione di moduli a scelta. Tutte le regole del gioco base si applicano senza modifiche: aggiungete semplicemente i componenti e seguite le regole dei moduli scelti!

Modulo A: Yin Yang



Preparazione: mettete 3 gemme d'energia bianche nella borsa Universo per ciascun giocatore.

Durante la partita, se un giocatore vuole prendere energia da un flusso che contiene almeno 1 energia positiva (bianca), deve prendere quella bianca con o senza altre energie di colori diversi.

Importante: se un flusso contiene sia energia bianca che energia nera, il giocatore deve scegliere se prendere una o l'altra, mai entrambe.



Un'energia positiva può essere usata in due modi:

- Armonizzazione temporanea: un Chakra si considera temporaneamente armonizzato quando contiene 3 energie di cui almeno una positiva.



Importante: l'Armonizzazione temporanea non permette di recuperare un gettone Ispirazione posizionato nell'incavo corrispondente a quel Chakra. Allo stesso modo, un Chakra **“riempito”** in questo modo non dà punti a fine partita.

- Effetto Yin Yang:

quando un'energia bianca e una nera si trovano sullo stesso Chakra alla fine del turno di un giocatore, quel giocatore scarta queste 2 energie e prende una metà di un gettone Yin Yang.



A fine partita, ogni simbolo Yin Yang completato vale 3 punti Completezza. 1 punto invece per ogni simbolo incompleto.

Nota: l'energia bianca può essere spostata sulla “Terra” ma non dà punti Completezza a fine partita.

Modulo B: il Potere dei Chakra



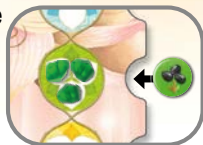
Preparazione: Attorno ad ogni spazio Karma presente sul tabellone del Fiore di loto, posizionate tanti gettoni Potere quanti sono i giocatori.



Esempio di preparazione per due giocatori.

Ogni volta che un giocatore armonizza uno dei suoi Chakra, guadagna un gettone *Potere* dello stesso colore.

Quel *Potere* viene poi posizionato a faccia in su nell'incavo corrispondente.



In caso si decida di attivarlo (immediatamente o in uno dei turni successivi) il gettone deve essere girato a faccia in giù rendendo visibile il segno di disattivazione.



Importante: ogni giocatore può attivare solo un gettone *Potere* per turno.



Riprendi un gettone
Ispirazione da un incavo.



Sbircia il valore di un
gettone *Completezza*.



Scambia la posizione
di due energie sul tuo
tabellone individuale
(*tranne quelli nelle bolle di
Bhagya*)



Sposta una o più energie
negative di un Chakra
verso il basso.



Riprendi un gettone
Ispirazione da uno spazio
Ispirazione.



Prendi 1 o 2 gemme
d'energia di un flusso e
rimettile nella borsa, poi
completa nuovamente il
flusso.



Sposta una gemma
d'energia di uno o due
Chakra verso il basso.

Modulo C: Abilità speciali



Preparazione:

1. Posiziona a faccia in su in
mezzo al tavolo tante carte *Abilità*
quanti sono i giocatori +2.
Es.: con 3 giocatori, si rivelano 5 carte.

2. Nell'ordine opposto a quello di
turno, ogni giocatore prende una
carta *Abilità* e la pone accanto al suo
tabellone.
*Nota: le due carte che avanzano
restano al centro del tavolo.*

Prima di fare la propria azione, un giocatore può usare la propria carta *Abilità* se posta a faccia in su. L'effetto della carta è attivo solo per quel turno, dopodiché la carta viene girata a faccia in giù.

Durante la Meditazione, si deve scambiare la propria carta *Abilità* con una delle due carte *Abilità* al centro del tavolo (anche se non ne avete usato l'effetto). La carta *Abilità* rimessa al centro va girata a faccia in su.



In questo turno, usa un gettone *Ispirazione bianco* **solo** per far fluire energia. Durante la meditazione, il gettone va restituito insieme alla carta.



In questo turno, prendi energia in riga e non in colonna (come faresti normalmente) quando ricevi energia.



In questo turno, prendi da un flusso 2 gemme d'energia dello stesso colore (con o senza una terza gemma d'energia di altro colore) quando ricevi energia.



In questo turno, ignora l'energia bianca e/o nera di un flusso quando ricevi energia.



In questo turno, prima di fare la tua azione, prendi tutte le gemme sul tabellone del *Fiore di loto* e rimettile nella borsa *Universo*, poi riempi nuovamente il tabellone.



In questo turno, prima di fare la tua azione, cambia la posizione di due gemme d'energia sul tabellone del *Fiore di loto*.



In questo turno, quando *fai fluire* 2 o 3 gemme d'energia, spostane una verso l'alto o verso il basso di 1 o 2 Chakra aggiuntivi.



In questo turno, quando *fai fluire* una sola energia, puoi spostarla verso l'alto o verso il basso di 1 o 2 Chakra aggiuntivi.

Modulo D: Obiettivi



Preparazione: rivela 3 obiettivi al centro del tavolo.

Su ognuna, posiziona 1 gettone Bonus del valore di 2 e un gettone Bonus dello stesso colore e del valore di 1.

Nota : con 2 giocatori, si posizionano solo 2 obiettivi.



Il primo giocatore che raggiunge un obiettivo, prende il gettone Bonus corrispondente del valore di 2, il secondo giocatore che raggiunge lo stesso obiettivo prende quello del valore di 1.

Un giocatore non può avere più di un Bonus relativo allo stesso obiettivo, anche se lo raggiunge più volte nel corso della stessa partita.

A fine partita, aggiungete il valore dei Bonus al punteggio finale.

Esempio di preparazione



Sii il primo o il secondo ad armonizzare i due Chakra in figura.



Sii il primo o il secondo a raccogliere tutti i gettoni *Meditazione*.



Sii il primo o il secondo ad avere almeno una gemma d'energia su ogni Chakra.



Sii il primo o il secondo ad attenuare 3 energie negative.



Sii il primo o il secondo ad armonizzare 3 Chakra adiacenti.



Sii il primo o il secondo ad armonizzare 4 Chakra diversi, adiacenti a coppie.

Livelli di Completezza



Con il modulo Yin Yang

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

Con il modulo Obiettivi

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

Con i moduli Ying Yang e Obiettivi

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