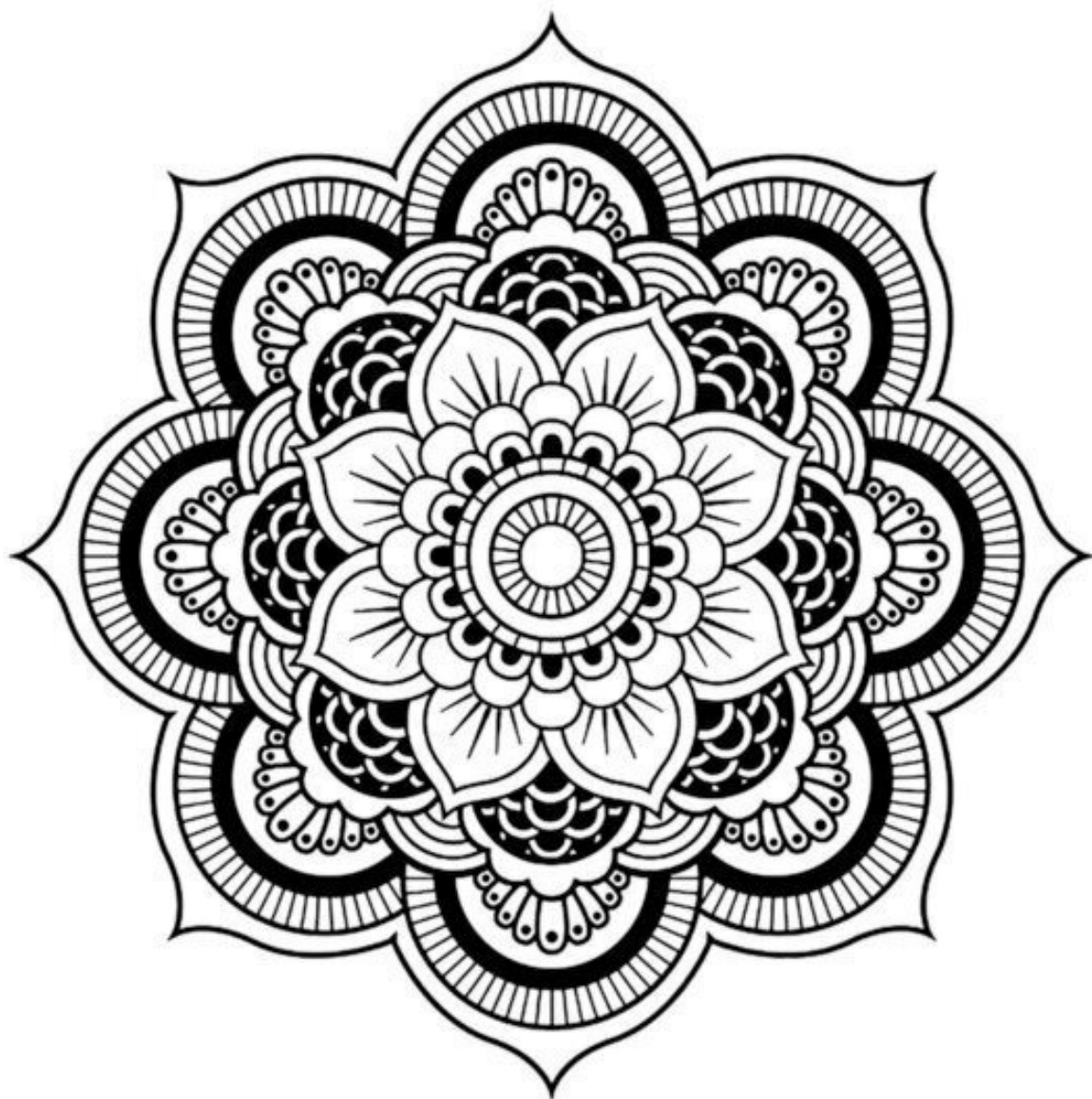


18+

Лебедева Анна



ЛИЛА

ПРОСТО ИГРАЙ.³

Анна Лебедева

**Лила. Просто играй.3. Издание 3-
е, исправленное и дополненное**

«Издательские решения»

Лебедева А.

Лила. Просто играй.3. Издание 3-е, исправленное и дополненное /
А. Лебедева — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-563805-2

Третье издание книги «Лила. Просто играй». Книга создана как руководство к игре Лила, чтобы сделать этот волшебный инструмент трансформации понятным и доступным. Оказалось, что эта книга не только для игроков Лила! Здесь описана эволюция развития Личности. Вы можете отследить свои внутренние перемены, как трансформируются Ваши взгляды на жизнь, а также поймать свои привычные ошибки. Книга содержит ключи выхода из сложных состояний. Главное — быть очень внимательным к самому себе.

ISBN 978-5-00-563805-2

© Лебедева А.
© Издательские решения

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	6
ПРАВИЛА ИГРЫ ЛИЛА	7
ИНСТРУМЕНТЫ-ПОДСКАЗКИ	9
ЗАПРОС	10
I. ПЕРВЫЙ РЯД	11
1. РОЖДЕНИЕ	12
2. МАЙЯ	13
3. ГНЕВ	14
4. ЖАДНОСТЬ	15
5. ФИЗИЧЕСКИЙ ПЛАН	16
6. ЗАБЛУЖДЕНИЕ	17
7. ТЩЕСЛАВИЕ	18
8. АЛЧНОСТЬ	19
9. ЧУВСТВЕННЫЙ ПЛАН	20
II. ВТОРОЙ РЯД	21
10. ОЧИЩЕНИЕ	22
11. РАЗВЛЕЧЕНИЕ	23
12. ЗАВИСТЬ	24
13. НИЧТОЖНОСТЬ	25
14. АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН	26
15. ПЛАН ФАНТАЗИЙ	27
16. РЕВНОСТЬ	28
Конец ознакомительного фрагмента.	29

Лиля. Просто играй.3

Издание 3-е, исправленное и дополненное

Анна Лебедева

© Анна Лебедева, 2025

ISBN 978-5-0056-3805-2 (т. 3)

ISBN 978-5-0053-6291-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ВВЕДЕНИЕ

В 2015 году я пришла на игру Ли́ла. Я ничего не знала об индийской философии, не понимала значения планов в игре. Мужчина, который вел игру, использовал как вспомогательный инструмент карты Таро Тота. С ними я тоже не была знакома. Но я удивительно чувствовала важность тех ходов, что я делала. И краткие комментарии ведущего били в самое яблочко. Я разрыдалась прямо на игре.

После нескольких игр я почувствовала, что хочу большего! Хочу быть не просто гостьей в Ли́ле. Хочу погрузиться в неё полностью. Создала поле для игры. Начала жадно изучать планы. Читать все, что можно найти по теме. Проводить игру. За несколько лет нарабатался опыт, которым хочу поделиться с Вами, чтобы Вы могли легко использовать эту удивительную Игру для себя и своих гостей!

Я постаралась описать каждую клетку простым современным языком, чтобы легче интерпретировать, почему игрок пришел на тот или иной план и как это отражается в его запросе.

Также ко всем клеткам я даю комментарии – примеры из проведенных мною игр. Они приведены в конце книги по сноскам.

У Вас в руках третье издание книги. Возможно, разумнее было поработать над книгой несколько лет, затем сразу опубликовать достойную вещь. Я же тороплюсь поделиться с Вами, потом нахожу нестройности, опечатки. Приходит новая информация, которая просится быть включенной в книгу. Поэтому все так, как есть.

Ли́ла – удивительный инструмент самопознания. С помощью этой Игры древние мудрецы постигали свою внутреннюю суть, приходили к состоянию разотождествления со своим Эго и слиянию с Космосом (или Божественным Сознанием). Однако оказалось, что этот волшебный инструмент также помогает в решении простых, важных для нас земных запросов! Выйти замуж, стать достойным отцом, найти свое предназначение, найти причины болезни, гармонизировать отношения с близкими, купить квартиру, сделать успешным свой бизнес!

Само поле для игры Ли́ла олицетворяет Жизнь. Душе разрешено родиться (выкидывается 6-ка), формируется личность. Двигаясь с клетки на клетку, человек переходит из одного своего состояния в другое. Каждая клетка в игре описывает определенное состояние бытия игрока и те уроки, которые человек извлекает из этого состояния. Урок может быть пройден успешно. А может быть не пройден. И тогда Ли́ла будет вновь и вновь возвращать игрока к одному и тому же состоянию... как в жизни.

ПРАВИЛА ИГРЫ ЛИЛА

Самое важное, что следует принять в игре Ли́ла, она – пластична!

Мой опыт и опыт моих коллег показал, что Игра непостижимым образом подстраивается под ведущего, принимая его особенности ведения игры.

Я опишу общие правила игры Ли́ла, принятые у меня и моих коллег. Однако, если Вы чувствуете, что для Вас будет лучше что-то поменять, следуйте своим ощущениям. Например, не все ведущие для входа в Игру предлагают выкинуть 6-ку на кубике. А кто-то требует выкинуть аж две 6-ки сразу!

Когда Вы приобрели свое поле Ли́ла, первое время вы будете настраиваться друг на друга. Поле калибруется под Ваш способ играть и Ваше понимание клеток. Поэтому Вам не о чем беспокоиться. Ошибок не будет! Игра проведет Вас так, как нужно именно Вам и Вашим игрокам!

Также, по этой причине, я не рекомендую использовать чужие поля других ведущих и передавать свое поле «в аренду».

Итак, для игры Ли́ла Вам потребуется:

- игровое поле;
- игральный кубик;
- личный предмет игрока, который будет его фишкой (украшение, брелок, привычная вещь из сумочки, любимая зажигалка, маленькая игрушка и т.п.).

Желательно, чтобы ведущий был уже знаком с планами в игре и мог кратко и для каждого конкретного игрока объяснить смысл клетки. Если понадобится подсказка, надеюсь эта книга поможет Вам во время игры!

Перед началом игры каждый игрок формулирует свой запрос. Подробнее об этом в главе Запрос.

Все игроки ставят свои фишки на клетку 68 – Космическое Сознание или в ее изголовье.

Для входа на Поле необходимо выкинуть 6-ку на кубике. Игроки бросают кубик по очереди. Не переживайте, если сразу не получается выкинуть 6-ку. Происходит процесс настройки Игры на Ваш запрос. Если же кубик не дает «родиться» уже довольно много бросков, вероятно Вам следует скорректировать или поменять запрос (подробнее смотри главу Запрос).

После того, как игрок выкинул 6-ку на кубике, он кидает кубик второй раз и вступает на клетку в соответствии с выкинутым значением¹.

Далее, каждый раз, когда игрок в процессе игры будет выкидывать 6-ку на кубике, он получает возможность дополнительного броска.

Исключение: Если игрок получает на кубике три 6-ки подряд, эти броски аннулируются. Игрок остается на клетке, на которой он стоял до первой 6-ки, и бросает кубик четвертый раз.

Если игрок выкидывает четыре 6-ки подряд, значит его игра «зависла»². Следует выйти из игры и проанализировать ту информацию, которую игрок уже получил во время своих ходов.

Обратите внимание, что путь по полю расположен «змейкой»! Будьте внимательны в направлении своего движения.

Цель игры – клетка 68 – Космическое Сознание. Когда Вы пришли на эту клетку, Вы можете быть уверены, где-то во Вселенной Ваш запрос уже свершился. Вам осталось только прожить те уроки, которые Вы встретили в игре и прийти к исполнению своего желания.

Если же игрок проскакивает Космическое Сознание, он двигается дальше. Значит, ему необходимо проработать свой запрос глубже. Не все уроки изучены! Вероятно, Ли́ла хочет

рассказать еще что-то важное и отправляет игрока еще на один круг.³ В этом случае игрок выбрасывает кубик и передвигается до 72 клетки – Тамогуна, далее спускается на Землю.

Классическая механика спуска: игрок должен встать точно на 72 клетку. Если значение на кубике больше необходимого, игрок остается на месте. (Есть и другие способы спуска, я привожу самый распространенный).

Во время игры игрок попадает на клетки с восходящими стрелами (лестницами) и нисходящими стрелами (змеями). На разных полях они могут быть изображены по-разному, что никак не влияет на суть и волшебство игры. Попад на такую клетку игроку следует осознать причину, почему он пришел к этому уроку, и переместиться по стреле на соответствующую клетку.

Для лучшего понимания своей игры следует записывать свои ходы и подсказки. Рекомендуется записывать все яркие мысли, озарения, которые приходят игроку. А также полезные замечания других игроков.

В Лиле ничего не бывает случайно. И никого не бывает случайного. Будьте внимательны к играм тех, кто играет с Вами. Через них, косвенно, Вы также получаете полезную для себя информацию.

ИНСТРУМЕНТЫ-ПОДСКАЗКИ

Многие ведущие Лила используют дополнительные инструменты, которые помогают глубже понять послание каждого хода. Конечно, для саморазвития важно усваивать урок каждого плана в целом и действовать согласно этим знаниям во всех аспектах своей жизни. Однако человек, не ставящий себе цель просветления и разотождествления со своим Эго, живет конкретными событиями, конкретными целями и хочет более конкретных ответов в Игре.

В качестве инструментов-подсказок могут быть карты таро, метафорические карты, руны. Подойдут любые близкие ведущему инструменты, дающие ему подсказки.

Мне нравится использовать карты Ошо Дзен Таро и книги. Каждый раз, когда игрок делает ход, он тянет карту или же называет страницу и строчку. Эта строчка в книге является подсказкой. Просто удивительно, как удачно подобранный инструмент взаимодействует с Лилой и каждым игроком! Однако бывает, что книга «отказывается» работать с некоторыми игроками. Это может быть, когда человек называет числа для страницы и строчки «от ума». Эти значения должны сами приходить к нему. У визуала, например, возникать перед глазами. Аудиал – услышать. Если же человек придумывает эти числа, да еще и ловит в них какую-нибудь закономерность, книга не даст уместного ответа. В таком случае лучше иметь в запасе еще один инструмент. Например, карты, где игрок совершенно точно будет вынимать подсказку не задумываясь.

Частая ошибка новичков – при использовании подсказки ставить ее вперед значения плана или забывать про план вообще. Инструмент-подсказка всего лишь подсвечивает определенный аспект плана, раскрывает его глубже, дает ключи к пониманию. Но он не может быть отдельным руководством к действию. Одна и та же подсказка будет трактоваться совершенно по-разному на Плане Заблуждения и на Дхарме.

Иногда во время Игры не получается понять подсказку. Не придавайте ей такой большой важности. Главное – суть плана. Понимаете ли вы подсказку или нет, на всякий случай запишите ее. В нужный момент времени она может раскрыться самым неожиданным образом и поставить все на свои места.

В конце книги приведены примеры из реальных игр, как подсказки помогают раскрыть смысл хода.

ЗАПРОС

Перед игрой важно сформулировать запрос. Запрос – это краткое утверждение или вопрос, описывающий то, что хочет получить, испытать или осознать игрок.

Запрос может быть на любую тему. В жизни не бывает неважных запросов. Ко мне приходили люди с запросами: «Хочу развивать трансплантологию в России» и «Хочу наконец-то выучить английский язык». И все игры были сильные и важные для игроков.

В формулировке запроса желательно избегать употребления частицы «не». Например: «Я больше не болею» заменяем на «Я здорова». Если же вам пришлось закрыть какие-то обстоятельства в вашей жизни, ускорить проработку урока и завершить его, используйте: «Я отказываюсь...». Например: «Я отказываюсь и дальше зависеть от курения», «Я отказываюсь от прохождения тяжелых уроков через болезнь», «Я отказываюсь от разрушающих меня отношений...»

В любом запросе самое главное – сохранить ответственность! Это основная ошибка игроков, формулировать запрос на игру так, будто Лила, Вселенная или ведущий лучше знают, какой выбор сделать игроку и что для него будет правильно. Я рекомендую избегать таких запросов, как: «Правильно ли я действую?», «Стоит ли мне...?» и т. п. Гораздо более ресурсными будут запросы: «Как мне обрести / стать / прожить определенный опыт...», «Что мне мешает...?», «В чем причина...?», «Какие уроки в этой ситуации?»

Игры с узкими запросами, как правило, проходят легче и быстрее. Размытый и широкий запрос рассматривается долго и сложно. Игра будет водить игрока несколько кругов показывая проблему с разных сторон и затрагивая многие области его жизни.

Игрок может озвучить запрос или оставить его при себе. Однако во время обсуждения запроса и его корректировки, уже начинается глубокая внутренняя работа.

Практика показывает, когда игрок настроен решать свой запрос, он быстро входит в Игру. Если же кубик за несколько бросков не выдал 6-ку, стоит обсудить, что пугает игрока. Насколько твердая у него решимость погружаться в эту проблему? Есть ли что-то, что волнует его в данный момент сильнее.

Маленький секрет: при выкидывании кубика сосредоточьтесь не на 6-ке, а на своем запросе. Представьте, что желаемое уже свершилось. Как вы тогда себя будете чувствовать? Подержите в себе эти ощущения и с таким настроением кидайте кубик.

Если все же выкинуть 6-ку на кубике не получается, попробуйте подкорректировать запрос. Например: Игрок не могла войти в игру с запросом «Хочу свой собственный дом за городом». Поменяли на «Мы с семьей получаем просторное жилье в самом лучшем для нас месте». После этого сразу выпала 6-ка.

I. ПЕРВЫЙ РЯД

Поле Лила состоит из 72 планов – 72 состояния, которые проживает человек на Земле. Каждое состояние несет в себе уроки, ресурсы и ловушки. Нет ни одного человеческого состояния, которое не было бы отражено на Поле Игры. Но проживать эти состояния можно по-разному. Именно это делает нашу жизнь такой разнообразной и многогранной.

Семь рядов на игровом поле соотносятся с семью энергетическими центрами – чакрами. Каждый ряд имеет вибрации соответствующего центра и предлагает игроку уроки, которые человек усваивает через чакру этого уровня.

Двигаясь по первому ряду, игрок проходит уроки первой чакры. Это прежде всего принятие себя и окружающего мира, мира материи. Человек реализует свое право быть и иметь. Он учится существовать в физическом мире, заботиться о себе. Именно на этом уровне человек создает прочный фундамент для всей своей жизни.

Огромной ошибкой становится отрицание материального мира и потребностей физического тела. Стремясь развить свою духовность и отрицая телесное, как нечто грязное или обладающее низкими вибрациями, человек лишает себя опоры и отрывается от реальности.

Здесь, на первом ряду, живет Страх. Важно понимать, что страх – это генетически встроенная программа в нашу биологию. Она служит двум функциям: беречь тело и жить, как можно дольше. Однако, при плохо усвоенных уроках этого уровня, мы блокированы программой Страх, избегаем проявления себя в полную силу. Таким образом, первый ряд – это работа со своими страхами.

1. РОЖДЕНИЕ

ДЖАНМА (Приход к бытию)

На плане Рождения игрок проходит процесс воплощения. Душа получает человеческое тело. Это великий дар Вселенной и самый лучший инструмент для реализации своей Игры в человека. Здесь важно пройти три урока Рождения: принятие своего тела в том виде, какое оно есть; принятие своего окружения – родителей, других членов семьи, значимых взрослых; принятие места рождения, которое дало необходимые настройки зарождающейся личности.

Таким образом, здесь Душа учится взаимодействовать с телом, синхронизируется с ним. Тело и Душа учатся слышать потребности и желания друг друга. Затем происходит принятие семьи, где игрок родился. Свой род. Учится уважать свои корни. И далее принятие окружающего мира, как идеального места для начала Игры.

Если игрок не усваивает урок Рождения, он находится в конфликте со своим телом, своим окружением. Чувствует недовольство местом своего пребывания. Часто возникают претензии к своим близким, придирки и критика. Это неизбежно вводит игрока в состояние Гнева.

Для успешного прохождения плана Рождения необходимо полное и безоговорочное принятие своего тела, как лучшего для своей души инструмента. Принятие своих близких, как своих лучших учителей. Принятие своего места пребывания, как лучшего места появления на Земле для игрока. Важно взять ответственность за свой выбор. Выбор тела, выбор родителей, места рождения. Игрок сам выбрал это событие, эту встречу, эту ситуацию.

Часто на этом плане раскрываются истоки запроса, с чего все начиналось. В запросах на отношения Рождение показывает, как они зарождались. Ли́ла предлагает погрузиться в то время, когда двое встретились и притянулись друг к другу, как магнитом. Игра также может раскрыть то состояние, из которого игрок начал свой путь к решению своего запроса. Здесь можно осознать корень проблемы.

Если игрок начинает свой путь с Рождения, как с исходной точки своего запроса, ему необходимо усвоить те же уроки, что и при физическом рождении: принятие себя, как есть с теми качествами, которыми игрок обладает; принятие окружения, которое может ему содействовать, мешать или просто присутствовать; принятие места начала действий со всеми его особенностями.

Примеры из реальных игр к этому плану можно посмотреть в конце книги по сноске.⁴

2. МАЙЯ

(Иллюзия)

Все едино. Я един со всем. И все есть я. Но!

Для проживания чудесной Игры в человека сознание должно быть отделено. Эта иллюзия отделенности создает понимание: «вот это я, а вот тут уже не я», «это мое, а вот это не мое». Формируется Эго. Появляется дуальность мышления.

До рождения не существует времени, сторон света, черного и белого, правильного и не правильного, плохого и хорошего. На плане Майя человек принимает физические и социальные законы, как правила Великой Игры. Здесь игрок перенимает чужие взгляды на жизнь. Учится видеть мир глазами родителей, наставников, учителей.

Майя – наша картина мира. Реальна ли она? Кто-то видит мир, как жестокое место, в котором надо выживать. Для кого-то мир полон трудностей и жизни через «надо». Кто-то верит в идеологическую картину мира, упрямо не сопоставляя ее с реальностью.

Основная ошибка человека на плане Майя – это твердое убеждение, что его восприятие мира является единственно правильным, его убеждения – единственно верными. А тот, кто осмеливается жить иначе, вызывает у игрока Гнев.

Поэтому важно в игре Жизни не забыть, что все это – лишь иллюзия! Есть иллюзии, необходимые для проживания жизни. Они помогают существовать в мире материи и получать нужный опыт. Такие иллюзии необходимо принять, как свою реальность. Для этого уровня развития это единственно возможная реальность. Но есть также иллюзии, которые не нужны (или УЖЕ не нужны) игроку. Лишь тормозят его развитие.

Рассеять свои иллюзии не так просто. Здесь игрок еще пока не готов это сделать. Однако уже только допустить мысль о том, что он смотрит на ситуацию из облака иллюзии, – уже большой шаг. Почувствуйте, как страшно расстаться с этими иллюзиями. Как привычно и удобно в них пребывать. А что именно страшного случится, когда вы выйдете из облака иллюзии?⁵

3. ГНЕВ

КРОДХА

Дуальность мышления разделяет все в мире на правильное и не правильное, хорошее и плохое. Но в мире есть всё. И в игроке есть всё. И то, что он назначил как хорошее, и то, что отрицает в себе как плохое.

Мир – большое зеркало. Когда игрок сталкивается с чем-то, что отражает его отвергнутые «отрицательные» качества, он возмущен! Чувствует гнев: «Это не правильно! Так не должно быть!» Появляется желание немедленно от этого избавиться, изменить или уничтожить. Обратите внимание, что мы испытываем гнев лишь к тем, с кем себя отождествляем. Например, что вы позволяете постороннему человеку, будет жестоко осуждаемо в близком. Или то, что вызовет снисходительность и улыбку в иностранце, может возмутить в согражданах.

Когда игрок утверждает, что не чувствует гнева, стоит спросить у него: не подавляет ли он свой гнев, проживая его внутри или пряча в теле? Не осуждает ли игрок себя за этот гнев? Заблокированный гнев способен вылезать неприятными посланиями через тело (гастрит, язвы, травмы, проблемы с зубами и пр.)

Довольно часто мы испытываем гнев на самих себя. Если игрок готов идти в самую глубину, он может обнаружить гнев на себя первопричиной гнева на кого-то. Например, под гневом на обидчика прячется гнев на себя за то, что человек не смог себя защитить.

Сжигающая энергия гнева может разрушить того, кто сжигает, ибо в гневе человек слеп. Он рискует сжечь все живое лишь потому, что во всем есть и плохое, и хорошее.

Тем не менее гнев – естественное человеческое чувство. Важно отслеживать его в себе. Как только возникает чувство возмущения, что в этом мире что-то не правильно, вибрации человека сразу понижаются, теряется баланс и гармония. Разрешайте себе испытывать гнев, но осознавайте его, ведите себя экологично, не причиняя вред окружающему миру и себе.

Гнев может дать также ресурс для развития. Душа стремится к целостности. Отслеживая в себе то, что вызывает гнев, можно осознать, какие качества отрицаются. Появляется возможность принять в себе это, а не отвергать.

Также, гнев бывает «праведным». Тогда он выступает, как очищающий огонь. Игрок говорит: «С меня хватит!», «Это плохо конкретно для меня!». То есть, это явление в целом не является плохим или хорошим, но отрицательно влияет на игрока, препятствуя его развитию. Именно из этого состояния могут начаться важные позитивные изменения в жизни.⁶

4. ЖАДНОСТЬ

ЛОБХА

На первом ряду человек учится заботиться о своем физическом теле. Обеспечивать себя в базовых потребностях – еда, одежда, крыша над головой. Но здесь игрока одолевают страхи. Страх того, что не хватит, что самому мало, что он-то поделится, а ему в ответ ничего не дадут. На этом плане удовлетворение никогда не приходит. Игроку всегда мало того, что у него уже есть.

Часто, игрок даже не осознает, что именно у него есть и в каком объеме. Он не подозревает, что может этим поделиться! Это даже не всегда материальные ресурсы. Иногда речь идет о жадности проявлять любовь, делиться опытом и знаниями, оказать поддержку, уделить время близкому человеку. За всем этим стоит страх. Страх, что ему не хватит. Страх, что он проявит свой ресурс, поделится чем-то, а это не примут, отвергнут. Страх, что взамен ему ничего не дадут.

Также здесь иногда всплывает страх перед миром. Вдруг, если игрок вылезет из своей норки, мир обидит его. Поэтому он может жадничать своей мудростью, нежностью, боится показать себя настоящего.

Когда человек не может справиться с уроком Жадности, он продолжает жить в страхе дефицита. Он хватается от жизни все подряд, утяжеляя себя и накапливая еще больше поводов для страха – все потерять. Он строит еще толще стены между собой и окружающим миром и оказывается в пустоте.

Однако из Жадности можно извлечь пользу для себя. Осознавая свое состояние, игрок может провести ревизию своих ресурсов. Что у него есть и чем он не делится? Что держит взаперти в себе? Почему? Какой страх за этим скрывается?⁷

5. ФИЗИЧЕСКИЙ ПЛАН

БХУ-ЛОКА (Плотный мир твердой реальности)

Центральные клетки в каждом ряду образуют ось поля. Они вбирают в себя все планы своего ряда и отображают уроки соответствующего энергетического центра (чакры).

Физический План отображает корневую чакру, на уровне которой человек учится выживать. Ему необходимо утвердить себя в материальном мире. Воплощенный человек начинает воплощать сам, работать и создать свою материальную безопасность. Человек старается обеспечить себя едой, одеждой, жильем. Решает вопросы, где ему жить, в каком доме, в каком месте на Земле.

На Физическом Плате затрагивается тема телесного. Тут формируется здоровое отношение к своему телу. Забота о нем. Здесь Игра может указать на какую-то физическую болезнь или страх болезни и смерти.

Часто, в запросах на отношения, именно на Физическом плане Игра показывает телесное притяжение и сексуальный аспект отношений. Страсть, возникшая между двумя людьми и притянувшая их друг к другу, – это хорошо. Это может стать началом для дальнейшего роста отношений. При благоприятном развитии страсть перерастает в сердечную любовь, а затем в абсолютную. Но стоит присмотреться, не заиклилось ли взаимодействие только на физической близости? Нет ли привязки на этом уровне, из-за которой два человека не могут двигаться дальше, вновь падая в телесную страсть.

Физический План также отображает профессиональные стремления человека, его желание утвердиться на работе. И тут, как всегда, важен баланс. Нельзя отрицать важность материальной стороны жизни. Нельзя жить только ради материальных благ: квартиры, машины, всего, чем можно заполнить шкафы.

Игра может поднять тему отношений игрока с деньгами. При нарушении в первой чакре человек боится безденежья и может пытаться заработать больше, чем ему нужно. Либо вообще не умеет этого делать. Страх невозможности позаботиться о себе возникает потому, что игрок не знает о своем праве, данном от рождения, быть здесь и иметь все, что ему необходимо для физической жизни.

На Физическом Плате концентрируются наши страхи. Страх физической боли, нападения, нищеты, голода, одиночества, беспомощности. Если имело место рукоприкладство в жизни игрока, то здесь Игра может об этом напомнить, так как образовалась травма из-за невозможности защитить себя.

Урок Физического Плана пройден, если игрок начинает доверять себе. Он может быть не готов еще доверить себя миру, но хотя бы сам о себе позаботиться сможет.

Если игрок вновь и вновь возвращается на эту клетку, следует подобрать себе практики для очищения и исцеления своего корневого центра.⁸

6. ЗАБЛУЖДЕНИЕ

МОХА (Привязанность к убеждениям, самообман)

Заблуждения – это убеждения, которые ограничивают игрока. Они создают рамки, внутри которых двигается человек, боясь выйти за них. Но для решения своего запроса это необходимо сделать. По сути, мы опутываем себя этими убеждениями, создавая иллюзию упорядоченности и защиты. «Я буду бодрым, если выпью кофе. Не могу жить без кофе», «Я не смогу жить без этого человека», «Я могу заработать достаточную сумму денег только если...».

Именно здесь живут те самые привязки, о которых говорят при созависимых отношениях. Здесь корень всех зависимостей. И если алкоголь, наркотики и игровые зависимости – очевидны, как нечто социально неодобряемое, то тут вы можете обнаружить, что воспетая трагическая любовь или самоотверженная забота о близком – всего лишь зависимость от другого. Если наше внутреннее состояние определяется чем-то или кем-то внешним, значит мы имеем дело с зависимостью. И для Жизни нет разницы, алкогольная она или любовная. Это одна и та же программа.

Дело в том, что человек все более воспринимает себя отдельно от всего остального. Его мир делится на свое, близкое, понятное и чужое, враждебное. Игрок стремится прочно укрепиться в своем мирке, его взгляды фиксируются и принимаются, как единственно правильные. Человек склонен окружить себя «своими» людьми, своими вещами, упорядочить свою жизнь и зафиксировать свои вкусы. Они заполняют все пространство в жизни человека, не давая место прийти новому опыту, новым впечатлениям.

Чем больше нагромождение из заблуждений, тем больше у человека сомнений (много мнений о себе), чувства собственной важности. Игрок впадает в Тщеславие. Те, кто «не его», не понимают его, не доросли до него. А в конечном счете никто никогда полностью не может быть «его». Игрок отделяет себя от всего мира и одинок.

Важно осознать, что заблуждения о мире и привязанности к людям, вещам и привычкам мешают человеку не только ясно видеть мир, но и ясно видеть себя! За всеми этими иллюзиями он просто не способен почувствовать своих истинных желаний и потребностей. По привычке он делает то, что делал всегда. Смотрит на ситуации так, как привык. Осознанность отсутствует.

Находясь на плане Заблуждения сдвинуть свое восприятие мира невероятно сложно. А расставаться со своими привязанностями страшно. Но игроку необходимо это сделать, чтобы двинуться дальше. Если человек уже пришел к Лиле, то он готов к переменам.

Для прохождения этого урока придется столкнуться со своим страхом расстаться с привычками. Посмотреть на то, что всегда считал враждебным для себя и неправильным, новым взглядом. Игроку, попавшему на План Заблуждения, полезно выписать все убеждения, с которыми связан запрос. Затем проверить, какие из них ограничивают, делают игрока меньше.⁹

7. ТЩЕСЛАВИЕ

МАДА (Гордыня, увлечение собой)

«Всем можно гордиться, даже отсутствием гордости» (Василий Ключевский).

Тщеславие – это иллюзии о самом себе. Мнения о себе, в которые человек сам себя упакowывает, лишая себя пространства проявленности. Каждому хочется быть особенным, хоть немножечко лучше других. Нас так учили. Быстрее, выше, сильнее. Чаще всего у игрока есть реальные поводы для тщеславия. Но мнимые они или настоящие – они отделяют его от других людей. Иллюзия того, что человек чуть лучше, чуть выше остальных, создает между ним и другими людьми пропасть. Опять одиночество и низкая самооценка. Опять жажда доказать себе и окружающим, что стоишь многого. Замкнутый круг.

Когда человек стремится быть лучшей версией себя, он раскалывает себя на части, пряча от самого себя отрицаемые, теневые стороны. Да, нас учили быть хорошими. И нас не учили принимать в себе «плохое». Оно должно было быть тщательно сдерживаемо и контролируемо, чтобы никто не обнаружил, какие мы на самом деле.

Тщеславие прикрывает собой нелюбовь к себе. Отрицание в себе того, что назначено недостойным, всегда приводит к низкой самооценке. И вот для баланса у человека на одной стороне низкая самооценка, на другой Тщеславие.

Человек на плане Тщеславия зависим от оценки людей. Иначе для чего все это? Для чего творить что-то, если это не будет одобрено остальными? Для чего создавать прекрасное, если это не купят? А если созданное не приносит удовлетворение самому себе, но вызывает желание этим обладать у других, ну и ладно! Созданное человеком одобряют, значит он лучший! Возникает жажда всегда числиться в лучших и страх потери признания.

Главной ошибкой на плане Тщеславия – отождествление себя с результатом своих трудов, с мнением окружающих о себе. Игрок не видит себя ясно. Не хочет видеть себя целиком. Он умеет любить себя только через одобрение других людей.

Дело в том, что в Тщеславии человек перепутал уникальность с «лучшестью». Он воспринимает свои особенности через сравнение себя с другими. И других людей сравнивает с собой, не видя их уникальности. Бывает, сюда приходят объективно «крутые» игроки. Им сложно понять, почему тщеславие, мотивирующее идти на «пьедестал», это ошибка. Но подумайте о том, что там, на пьедестале есть место только для одного. Там одиноко и уныло.

Чтобы выйти из этого плана «в плюсе», необходимо перестать верить, что личные достижения делают человека выше других. Каждый человек индивидуален. Уникален. Поиск своей уникальности не создает разрыв с другими людьми, а дает возможность видеть уникальное в других. Так ищите свою уникальность, но не ставьте себя выше окружающих людей.

Также необходимо понимать, что тщеславие – это естественное качество Эго. И пока мы играем в человека, тщеславие всегда будет с нами. Не стоит пытаться избавиться от этого качества. Достаточно лишь подмечать его в себе и относиться к нему с юмором.¹⁰

8. АЛЧНОСТЬ

МАТСАРЬЯ (Страстное желание, неспособность наслаждаться тем, что имеешь)

С какого момента обычное желание перерастает в алчность? Это происходит, когда по какой-то причине желание не может быть удовлетворено.

Алчность часто путают с Жадностью. Однако они принципиально отличаются по своей направленности. В Жадности человек не желает делиться тем, что у него есть. В Алчности он желает заполучить то, чего у него нет. В Жадности человек испытывает страх, что ему самому не хватит для собственного выживания. В Алчности он испытывает страх, что мир не даст ему то, чего он так хочет.

С Алчностью работать довольно просто, если осознать, что оно образовано обычным желанием плотно смешанным со страхом. Задача игрока – отделить Желание от Страх. Тогда появляется возможность работать с этими аспектами по-отдельности.

Откуда взялось это Желание? Оно принадлежит игроку или навязано окружением? Стимулирует ли оно его к росту? Страх же, которые пронизывают наши желания, делятся на два типа: страх не получить желаемое и страх его получить. Поэтому очень полезно задать себе два вопроса: «Что будет, если у меня никогда этого не будет?» и «Что произойдет плохого, когда я получу это?».

В самом худшем варианте проживания состояния Алчности человек жаждет отобрать у другого желаемое. Игрок смотрит вокруг, видит других людей, и ему кажется, что они живут лучше. Они обладают тем, что должно быть у него. Раз это есть у других, а у него нет, значит мир не справедлив к нему! Его не интересует, как другой это получил, что для этого сделал, какие качества привлекли в его жизнь такое благо. Игрок видит у другого – игрок хочет этим обладать. А если он сам обладать этим не может, то пусть и другим не достанется.

Здесь важно понять, что желаемое – лишь внешний атрибут счастья. Оно появилось в жизни других людей благодаря их внутреннему состоянию, их действиям, их отношению к Жизни. Чудовище может украсть Принцессу у другого, но это не принесет ему счастья. Оно просто не знает, что с ней делать! Оно не готово к Любви. Необходимо менять свое внутреннее состояние, чтобы быть способным вместить в своем поле желаемое.

На плане Алчности можно получить ценные уроки для себя. Игрок осознает свое желание привлечь в свою жизнь что-то ценное для него. Он способен пересмотреть свои желания, проанализировать, найти истинные и отсеять ложные. Например, игрок хочет машину не потому, что она ему действительно нужна, а для статуса. Чтобы как у соседа. Или женщина хочет ребенка, потому что любящие родственники говорят, что надо уже, иначе останешься одна. Важно найти корень желания: игрок хочет замуж для чего? Чтобы угодить родным? Тогда стоит желать самостоятельности и взросления. Чтобы быть любимой? Тогда имеет смысл поработать с любовью внутри себя.¹¹

9. ЧУВСТВЕННЫЙ ПЛАН

КАМА-ЛОКА (Чувственное желание)

Последняя клетка в ряду – шанс. Здесь игрок получает большой приток сил, чтобы что-то сделать и подняться выше. Он прошел все уроки первого уровня. Эго сформировалось. Он научился выживать в этом мире и заботиться о себе. И теперь приходит понимание, что мир гораздо шире. Помимо удовлетворения базовых потребностей, характерных для первого уровня, появляются другие, более интересные желания! Возникает интерес. Любопытство. Страсть. Или сильный протест. Они охватывают игрока, возбуждают его эмоции, чувственность.

На этом плане у человека главная мысль: «Я хочу иначе!» или же «Я так не хочу!». Эта жажда оказаться в других обстоятельствах должна стать толчком для движения вверх. Эмоции и желания, кипящие в человеке, здесь хоть и идут на низких вибрациях, именно они могут стать топливом, для продвижения вверх.

Проблемы возникают, когда человек заливается на своих эмоциях. Вместо того, чтобы использовать свои желания, как ресурс для роста, он рискует остаться в своих страстях и мечтах. «Ах, как я страдаю!», «Как я хочу жить иначе!» – бесконечно высказывает человек своим друзьям и близким, но при этом реальных действий не делает. Проживать свои страдания на этом уровне может быть очень занятым делом, хоть и сложно себе в этом признаться. В этом случае игрок просто сливает силы. Он не меняет свою жизнь, только эмоционирует и успокаивается, когда энергия покидает его. В этом случае далее игрок придет в Ничтожность.

Еще одна ловушка Чувственного плана – когда чувства, охватывающие игрока, не осознаваемы. Они будто отдельно от человека и поэтому не проживаются. Игроку просто плохо. Но понять, что с ним происходит, и прожить свои чувства он не может. Тогда он, например, делает шаг на Развлечение в попытке доставить себе радость, но так как это не срабатывает, он застревает в Зависти и Алчности. Пока чувства не будут осознаны и прожиты, он будет крутиться в этих состояниях.

При успешном прохождении урока Чувственного плана игрок вырастает над проблемами первого уровня, его кругозор расширяется, появляется интерес к жизни, желание реализовать себя. Именно на этом плане можно получить первый импульс к творению.¹²

II. ВТОРОЙ РЯД

На втором ряду поля игрок проходит уроки второго энергетического центра. Это прежде всего соотнесение своих желаний и фантазий с реальностью. Игрок учится работать со своим эмоциональным планом и осознавать, что он может реализовать из задуманного в жизни. Здесь выступает его право чувствовать и желать.

На втором уровне игрок больше витает в своих фантазиях, чем воплощает их в жизнь. Реальные действия начнутся уже на третьем уровне. При гармоничном развитии человек проходит уроки второго ряда в подростковом возрасте. Здесь проходят процессы самоидентификации: «Кто я?», «Какой я?».

Когда уроки второго ряда в подростковом возрасте были не прожиты, человек может застрять. Он склонен бесконечно ходить на психотерапию, посещать астрологов, исследовать себя по многочисленным типированиям и заниматься прочими самокопаниями. Ему может казаться, что так он развивается, однако реальных действий почти не делает.

Чувство вины и разочарование формирует блоки на этом уровне. Необходимо четко увидеть, что происходит в мыслях на самом деле.

10. ОЧИЩЕНИЕ

ТАПА (глубокое размышление, одиночество, аскетизм)

План Очищения начинает второй ряд и дает возможность сразу подняться на третий, так как сам процесс очищения всегда повышает уровень вибраций. Избавившись от балласта, игрок получает возможность действовать – творить свой «Рай на Земле» поднявшись по стреле на Небесный План (см. 23).

На Плате Очищения игроку дается возможность убрать все, что тормозит его в развитии, очиститься от всех тяжелых последствий уроков первого ряда, а также избежать ловушек своего ума на уровне фантазий.

Очищение может быть внешним – избавление от всего ненужного в жизни игрока. Когда-то это, возможно, было необходимо. Но теперь нет нужды таскать с собой лишнее только потому, что раньше это имело ценность для игрока. Это может быть физическое очищение: диета, голодание, бани, косметические чистки и т.п., а также очищение личного пространства: уборка, избавление от хлама, лишних вещей. Также здесь могут быть увольнения, расставания, смена места, если через эти процессы игрок оставляет свои привязки и идет в осуществление своих идей.

Очищение может быть внутренним – поднятие своих вибраций за счет медитации, временного уединения, различных практик сенсорной депривации, молчания, лишения себя любой информации извне.

Очень часто именно предыдущие ходы подсказывают, от чего человек пришел очищаться. Особая победа, когда перед этим игрок крутился на первом-втором рядах, застряв на одних и тех же планах. Теперь он наконец-то готов растворить блок, из-за которого Игра удерживала его внизу. Инструмент-подсказка также может помочь понять, от чего или каким способом лучше всего очиститься игроку.

В редких случаях в очищении игрок может сделать ошибку. Переусердствовать. Избавиться от окружения, в котором для него был ресурс для развития. Подсказки и дальнейшие ходы обычно указывают на это.¹³

11. РАЗВЛЕЧЕНИЕ

ГАНДХАРВЫ (небесные музыканты)

Второй ряд – тело эмоций. На Развлечении игрок ищет способы получать положительные эмоции: радость, удовольствие, смех.

Человек – это гораздо больше, чем просто физическое существо, обязанное только трудиться. Он заслуживает получать радость от жизни потому, что он есть. Сама Жизнь хочет, чтобы человек радовался! Обратите внимание, что Развлечение идет до реальных действий творения, которые начнутся с третьего ряда. Удовольствие жить, радость и интерес наполняют игрока и дают стимул к действиям. Из радости и наполненности человек готов справляться с повседневными делами.

У каждого человека свой способ получать положительные эмоции. Когда он не понимает себя, не чувствует, что наполняет именно его, он может перенимать способы получения удовольствия от других людей. И это самая большая ошибка на этом плане. Если кто-то получает истинное удовольствие и энергию от прыжков с парашютом, вовсе не обязательно, что это наполнит и другого. Игрок попадает в ловушку, если его цель уже не в том, чтобы получить радость, а чтобы показать окружающим, как он радуется: «Смотрите, я тусуюсь в клубах!» или «Я хожу на оперу», но после клубов и оперы этот человек чувствует себя истощенным.

Если после развлечения нет сил, нет желания возвращаться к делам, значит это было не подходящее развлечение. Вероятно, игрок вообще попал в зависимость от положительных эмоций. Тогда Развлечение было просто способом сбежать от своих задач. Так например после путешествия можно вернуться полным сил и желания переделать все свои дела – это Развлечение в плюсе. Или же человек уехал «встряхнуться», но по возвращении теперь чувствует уныние, бессилие, нежелание что-то делать – это означает, что игрок просто сбежал на время и такая стратегия не эффективна. В состоянии зависимости от положительных эмоций человек не проживает свои уроки, а лишь ищет новый допинг, и каждый раз более сильный. Так возникает не только алкоголизм или игромания, но и социально одобряемые зависимости от новых впечатлений и мест. Даже медитативные и трансовые погружения могут стать зависимостями. Пересматривать другие реальности или свои прошлые жизни интересно, а жить в реальности нет. Человек не может остановиться и начать решать конкретные задачи своей жизни.

Задача игрока на этом плане понять, что приносит удовольствие именно ему! Вероятно, это даже то, что другие люди удовольствием не считают. Какое может быть веселье и радость в чтении книг, или бродить в одиночестве в лесу, или вязать шарф? Но это то, что наполняет человека и дает ему ресурс к развитию.

Инструмент-подсказка может намекнуть игроку, какой способ развлечения сейчас ему нужен. А также бывает, через подсказку Игра показывает игроку вредный для него способ развлечения. Например, устроить скандал или пообсуждать кого-то с друзьями. Такие «развлечения» тоже необходимо в себе отслеживать и подбирать более экологичные и ресурсные.

Если на плане Развлечения игрок делает ошибку, часто следующий ход показывает это. Например, он приходит в Зависть или Ничтожность, так как оказалось, что выбранное развлечение не наполняет игрока. Он разочарован, если следующий шаг приводит его в Ревность, так как ожидал совсем другого.¹⁴

12. ЗАВИСТЬ

ИРАСЬЯ

Что есть у других такого, чем хочет обладать игрок?

Игрок видит, что кто-то наслаждается жизнью тем способом, которым хотелось бы ему. Кто-то получает что-то, как может казаться игроку, легко. Это что-то, по мнению игрока, также должно быть и у него! Он может попытаться, как ему кажется, действовать так, как действуют другие.

Иногда это работает! Урок Зависти может быть пройден в плюсе, если понимать, как это работает. Когда у игрока нет понимания, что он хочет или как еще можно действовать, когда нет алгоритмов и шаблонов действия, то посмотреть на опыт других может быть очень полезно. Например, человек выросший в неполной семье приходит в состояние зависти будучи в гостях у полной гармоничной семьи. Он воспринимает новые для себя шаблоны и теперь хочет так же.

Тогда игрок может глубже изучить опыт тех, кто обладает желаемым. Используя эти знания, он пробует действовать для получения того, что он так хочет. Тут главное помнить, что мы никогда не знаем всех нюансов и причин, по которым другой человек обрел то, что хочет игрок. А также необходимо учитывать, что чужой алгоритм действий и чужой образ никогда на 100% не подойдет кому-то другому.

Но чаще всего Зависть проживается в минусе. Игрок хочет, как у другого, но у него не выходит! Он не получил удовольствие, наслаждения, радости. Это может казаться игроку несправедливым. Он же хороший! Это он должен иметь то, что имеют другие! Это ему должно быть хорошо. В худшем состоянии Зависти человек не терпит, чтобы у кого-то было что-то хоть чуть-чуть лучше. Он не желает, чтобы другой чувствовал себя счастливым, потому что сам не умеет быть счастливым. Ему кажется, что для счастья нужна любовь, как у другого, квартира, как у другого, заработок, признание...

Отсюда игрок падает на план Алчности (см. 8), где ему необходимо разобраться со своими желаниями и понять, истинные ли они. Из зависти человек жаждет получить желаемое любым способом. Он может пребывать в иллюзии, что причина его неудач в других. В тех, кому хорошо. Это они виноваты! Забрали его счастье.

Если игрок попадает в замкнутый круг Зависть-Алчность, повторяя свое падение несколько раз, скорее всего в его мышлении застрял какой-то шаблон, который он так хочет воплотить в своей реальности. Необходимо найти этот шаблон, принять то, что он не подходит ему. В таком случае шаг на Ничтожность очень хорошо помогает осознать пустоту и никчемность этого шаблона и дает выход из замкнутого круга.¹⁵

13. НИЧТОЖНОСТЬ

АНТАРИКША (Подвешенное состояние)

На этом плане игрок попадает в состояние ничтожности. Он не видит своего места в жизни. Ни видит цели. Он жаждал быть счастливым и успешным, как другие. Игрок даже пытался жить, как они. Шел их путем. Но у него ничего не получилось. Игрок лишь потратил свои силы, деньги, время, энергию. Он истощен и потерял ощущение себя. Ему становится одиноко. Одиноко в толпе. Чувство пустоты снаружи и внутри окончательно истощают человека. Игрок ни в чем не видит смысла, тем более в самом себе. Он проходит чувство никчемности и жалости к себе.

Также в это состояние человек попадает, когда все его знания и умения перестают действовать. То, чему его научили, не работает. Он приходит к выводу, что сам ничего не стоит. У игрока пропадают какие-либо желания вообще. Только и остается хотеть хоть что-нибудь хотеть.

Помните таких людей, которые на любой совет находят причины, почему этот совет ему не подходит? Вы предлагаете одно решение за другим, а он все их отменяет. И вы начинаете злиться. Но этот человек находится в состоянии ничтожности. Ему на самом деле не подойдет ни один чужой совет. Более того, эти советы еще сильнее истощают его, заставляя чувствовать себя слабаком и ничтожеством. В самом худшем случае человек застревает в подобном состоянии и даже находит извращенное удовольствие, доказывая, что ничто ему не поможет.

Чтобы выйти из этого состояния, игроку прежде всего необходимо пополнить запасы своей энергии. Затем игрок должен прийти к самому важному пониманию: это не он ничтожен! Его действия, его знания ничтожны. Возможно, когда-то они имели ценность и давали желаемый результат. Но теперь все изменилось. И прежние знания и действия не работают. Игроку придется найти свой собственный путь. Свой новый способ жить и действовать. Для нахождения этого способа потребуется большая смелость. Раз за разом пробовать, ошибаться, пробовать снова и создать свой личный опыт, свои знания и свои техники. Это первый шаг к истинному взрослению личности.

Более легкая форма проживания Ничтожности – понимание, что что-то в жизни человека стало ничтожным. Это перестало иметь значение, потеряло всякую ценность. Приходит время отпустить это, обнулить или обнулиться.¹⁶

14. АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН

БХУВАР-ЛОКА (План снов и мечтаний. Место, где живут мысли)

Это центральная клетка на втором уровне. Она собирает в себе все уроки этого ряда и отображает эмоциональную зрелость игрока. Это план идей, игры воображения. Чувства, ощущения и желания охватывают человека на этом уровне. Он погружается в свои мысли.

Откуда берутся мысли? Как они приходят к нам в голову? Почему одна мысль посещает сразу нескольких людей, если считалось, что мысль является порождением мозга? Представьте себе «шведский стол», на котором вместо блюд – мысли. И мы выбираем себе те, что нам сейчас особенно вкусны. И жуем их своим умом. Мы ответственны за те «блюда», которые выбираем думать. Именно этому учит Астральный План. Это здесь находится тот самый «шведский стол» из мыслей.

Здесь игра предлагает осознанно увидеть, какие мысли мы «жуем». Пора обратить внимание, что мы крутим в голове. Мысль не должна управлять нашими состояниями. Она должна стать инструментом. Мы можем использовать наш дар воображения, чтобы мысленно сотворить, зримо представить желаемую цель. Мы создаем целый мир в своей голове. Он такой, как мы хотим.

Сильная привязанность к мыслям (в т.ч. к мечтам) уводит человека все дальше от реальности. Как на первом уровне игрок был привязан к материальным потребностям и страхам все потерять, так на втором он привязан к миру, созданному в своей голове. Игрок сталкивается со страхом оставить свои мысли и увидеть мир реальным.

Опасность на этом плане заключается в убегании от реальности и неспособности совместить мысли с практическими действиями для их реализации задуманного.

Главным уроком этого плана является адекватная и трезвая оценка своих мыслей. Важно усвоить, что игрок сам в своей голове создает модель своего «Рая на Земле», а дальше необходимо искать способы воплощения своих мыслей в реальность.

Также на этом плане необходимо учиться четко отслеживать свои мысли и желания, ибо они... сбываются! Помните главное правило: внешнее есть отражение внутреннего. Иногда инструмент-подсказка может показать человеку, какие мысли он крутит в своей голове не осознавая этого. У игрока есть шанс очнуться и ясно увидеть, как своими мыслями он сам же формирует то, что получает.¹⁷

15. ПЛАН ФАНТАЗИЙ

НАГА-ЛОКА

На Астральном Плане игрок учится осознавать свои мысли и соотносить их с реальностью. Он мечтает, строит планы. Здесь же на Плане Фантазии пределов его мыслям нет. Человек может создать свой фантазийный мир. Представляет, что мечты уже сбылись, пробует их, получает чувственные ощущения.

Но этот мир не реален. Он существует только для самого игрока. В этом, созданном в его голове, мире игрок свободен. Он может делать, что угодно! И здесь он может получить любой опыт, какой ему интересно испытать. В этом есть большой ресурс: попробовать мечту на вкус, понять, действительно ли это то, чего игрок хочет. Примерив какой-то опыт в фантазии, человек может понять, подходит ли ему такая жизнь и можно ли вообще это воплотить в реальности. Но важно контролировать фантазии, так как это заманивает. Есть опасность оторваться от реального мира и своих задач на Земле и уйти в мир фантазий.

Причем, фантазии не всегда бывают приятными. Часто игрок даже не отслеживает, что нафантазировал в своей голове. Например, человек в состоянии неизвестности надумывает себе страшные картины. Это также своеобразная человеческая игра: придумать, а потом бояться, переживать, страдать.

Попав в ловушку фантазий, человек перестает отличать реальность от надуманного. Живет в воображаемых отношениях, не видя реального партнера. Фантазии о себе также мешают ему реально увидеть себя и скорректировать свое поведение для эффективного проживания и взаимодействия с социумом.

Убеганию в мир фантазий также способствуют алкоголь, наркотики, компьютерные игры, трансовые практики – все, что стимулирует чувственный опыт. Однако это мешает получению реального опыта. А проживание в иллюзиях в конце концов истощает человека.

Поэтому так важно научиться полностью контролировать свои фантазии. Научившись управлять своим погружением в этот мир, человек становится способен создавать потрясающие произведения искусства, писать захватывающие книги, сценарии фильмов. Освоив переход из реальности в фантазию и обратно, игрок учится воплощать свои фантазии в реальном мире. Творческий поток, который несет в себе этот План, способен наполнить человека и дать ему жизненную энергию для всех человеческих дел.¹⁸

16. РЕВНОСТЬ

ДВЕША (Неприятие объектов реальности)

Ревность – это обида за неоправдавшиеся ожидания, здесь рушатся фантазии.

Если игрок не проходит уроки планов Мечты и Фантазии, он рано или поздно сталкивается с реальностью. И она очень отличается от того, что человек себе навывдумывал. Такой мир огорчает игрока. Он непредсказуем. Он кажется ему враждебным. Реальному миру просто нельзя доверять!

То, как воспринимают его другие люди, также имеет большое отличие от того, что человек сам нафантазировал о себе. Ему кажется, что он такой замечательный. Но другие не видят этого! Игрок думает, они не понимают его. Как можно доверять таким людям? Именно здесь живет Обида.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.