

Líla

Nezná se ani autor ani doba, kdy tato hra vznikla. V indické tradici ani není důležité předávat pocty autorům, neboť oni sami cítí, že byly pouze prostředníkem „Velké a nekonečné Boží moudrosti“. Uvádí se, že je asi více jak 2000 let stará.

Tato hra se původně nazývala Gyan Chauper (anglický přepis sanskrtského ज्ञान चौपड़). Gyan znamená poznání a Chauper je hra s kostkou. Světci a zřeci Indie ji sestavili jako klíč k vnitřním stavům a k poznání principů dharmy. Hra se svými hady, šípy a sedmdesáti dvěma poli dává klíč k vědění Véd Šruti, Smrti a Purán.

Při hře se člověk na hrací desce pohybuje z jednoho pole na druhé. Každé pole má název, který vyjadřuje vnitřní stav i úroveň. Každý název spouští činnost mysli a hráč začne přemýšlet o představách skrytých za slovy, dokud pole neopustí a nepřejde na další. Po několika minutách hry tak začne hrací deska hrát s myslí a intelektem hráče a stejně tak i s jeho egem.

Původně hrací desku doprovázela kniha šlók – veršovaných nápěvů. Po každém hodu kostkou hráč zanotoval nápěv, který příslušel novému čtverci, novému stavu bytí. Šlůka popisovala význam a povahu místa, které čtverec představoval. Bohužel se tato kniha nápěvů ztratila a tak se musely napsat komentáře, které by ukázaly souvislosti filosofických idejí vyjádřených názory čtverců a také metody použití pro ty, kteří chtějí tuto hru hrát a poznávat. Každý sanskrtský termín má definovaný druhý význam podle kontextu tradice, ze které se hra rozšířila. Tyto definice, pokyny od světců (kteří hru hráli, když byli mladí a vstupovali do řádů), terminologie užitá na hrací desce a také vědomosti, které autor získal rodinnou tradicí, tvoří základ současných komentářů.

Tvůrci hry v ní viděli především nástroj k porozumění vztahů individuálního já a Kosmického Vědomí. Pokud se hraje hra na této úrovni, dává hráči možnost oddělit se od iluze, na kterou je jeho osobnost pevně vázána. Pak ví, že se v jeho životě odráží makrokosmos. Ne jeho ztotožnění, ale hra kosmických sil určuje pád kostky, která pak zpětně determinuje směr jeho životní hry. A smyslem hry není nic menšího než osvobození vědomí z pasti materiálního světa a splynutí s Kosmickým Vědomím (Vaikuntha lóka).


Víc o této hře se můžete dozvědět:

- [Stránky hry](#) na [Sanatan Society](#), organizaci žáků [Harish Johari](#), který přinesl tuto hru na západ
- [Popis jednoho z českých prodejců deskové hry.](#)
- [Gyan chauper na Wikipedii.](#)

Různé historické verze hry:

- [Deskové pole z 19. století](#)
- [Deskové pole z 18. století](#)

DOSBox 0.65, Cpu Cycles: 10000, Frameskip 0, Program: LILA

72/ Klam individua	71/ Aktivizace mysli	70/ Satvická mysl	69/ Absolutno	68/ Kosmické vědomí 	67/ Kosmické dobro	66/ Blaženost	65/ Úroveň podvědomí	64/ Svět jevů
55/ Egoismus	56/ Prvotní vibrace	57/ Úroveň plynů	58/ Úroveň vyzařování	59/ Úroveň reality	60/ Pozitivní myšlení	61/ Negativní myšlení	62/ Štěstí	63/ Zanedbání bdělosti
54/ Duchovní oddanost	53/ Úroveň vody	52/ Úroveň násilí	51/ Země	50/ Úroveň odklání	49/ Měsíční energie	48/ Sluneční energie	47/ Úroveň neutrality	46/ Únitní hlas
37/ Poznání, vědění	38/ Životní energie	39/ Očistná síla	40/ Božská síla	41/ Úroveň lidství	42/ Úroveň ohně	43/ Zrození člověka	44/ Nevědomost	45/ Pravé vědění
36/ Jasně vědomí	35/ Očistec	34/ Úroveň chuti	33/ Úroveň vůně	32/ Úroveň rovnováhy	31/ Úroveň svatosti	30/ Dobré sklony	29/ Bezbožnost	28/ Pravá víra
19/ Svět karmy	20/ Dobré skutky	21/ Pokání	22/ Úroveň dharmy	23/ Úroveň nebe	24/ Špatná společnost	25/ Dobrá společnost	26/ Smutek	27/ Nesobecká služba
18/ Úroveň radosti	17/ Soucit	16/ Žárlivost	15/ Úroveň fantazie	14/ Astrální úroveň	13/ Nicota	12/ Závist	11/ Zábava	10/ Očista
1/ Zrození	2/ Iluze	3/ Zlost	4/ Chtivost	5/ Fyzická úroveň	6/ Blud, sebeklam	7/ Ješitnost, pýcha	8/ Lakota	9/ Úroveň smyslů


5 Zrození se odkládá. Házej znovu!

Aktivní pole **68/ Kosmické vědomí**

Počet zastávek na tomto poli:



Instalace

 Hru můžete stáhnout zde: lila.zip (jedná se o freeware od Zdeňka Pazdery - [Wendys](#)) Archiv si někam [rozbalte](#).

Hra se v Linuxu pouští přes [DOSBox](#) a tak je potřeba [nainstalovat](#) balík dosbox, např. příkazem:

```
sudo apt-get install dosbox
```

Vvytvořte `.dosboxrc`

```
gedit ~/.dosboxrc
```

tam zapište

```
[sd]
usescancodes=false
```

a uložte, jinak by vám nemuseli chodit šipky, potřebné ve hře.

Spuštění

V adresáři s rozbalenou hrou spusťte příkaz

```
dosbox LILA.EXE
```

Nakonec doporučuji trochu přidat na rychlosti a přepnout na celou obrazovku, což v [DOSBoxu](#) (tudíž ve hře) provedeme pomocí příkazů:

```
ALT + ENTER - fullscreen on/off
CTRL + F7   - zpomalení hry / frameskip
CTRL + F8   - zrychlení hry / frameskip
CTRL + F11  - zpomalení hry / cpu cycles
CTRL + F12  - zrychlení hry / cpu cycles
```

Přeju skvělou zábavu, ač u téhle hry jde zjevně o víc.

Odstranění



Prostě smažte adresář se hrou.

From:

<http://wiki.ubuntu.cz/> - **Ubuntu Česká republika**

Permanent link:

<http://wiki.ubuntu.cz/l%C3%ADla>

Last update: **2018/12/08 17:09**

