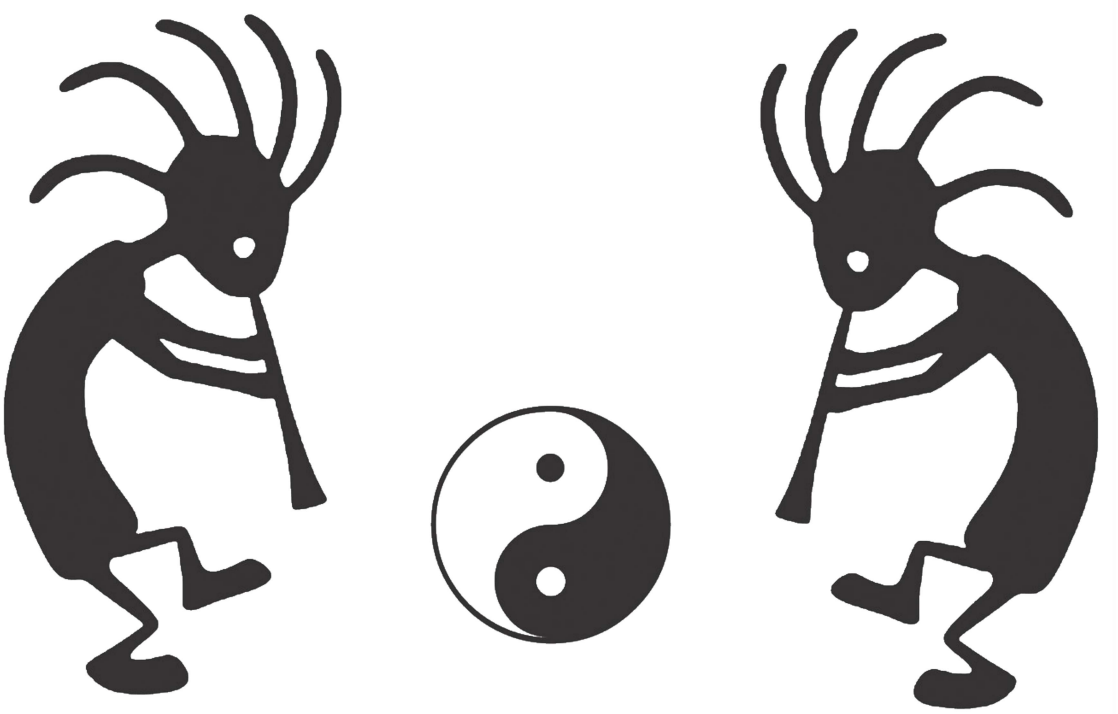
Manual do Jogo

Maha Lila Taokopelli

A alegria de brincar na gangorra da Vida



Vajra Kika & Bia Blossom

versão 4.1 – curta-curtíssima

novembro de 2021

www.mahalila.blog.br

Título Original: Manual do Jogo Maha Lila Taokopelli

www.mahalila.blog.br

Primeira edição: março de 2018

Última edição: novembro de 2021

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

Revisão do Texto: Adriana Brunazzo Benaduce

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/

Índice

1.		*Introdução*	*5*
	1.1	*O que é o Maha Lila*	*5*
	1.2	*A Gharana Maha Lila Taokopelli*	*6*
	1.3	*O Sentido do Jogo - A Sangha*	*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	*Usando as 72 Fichas*	*13*
	3.3	*Meditações Ativas nas Casas*	*13*
	3.4	*Exercícios Alternativos Propostos*	*14*
4.		*Descrição das Estações*	*15*
5.		*Descrição das Casas*	*25*
6.		*Agradecimentos e Referências*	*29*
7.		*Sobre os Autores*	*30*

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 “*Maha Lila Taokopelli – A Alegria de Conhecer e Brincar na Gangorra da Vida*” se encontram os textos completos, inclusive os créditos de eventuais citações de outros autores, as quais se encontram entre aspas neste manual.

O texto completo do livro está publicado no *site mahalila.blog.br*, também com direitos de *Copy Left* sem fins comerciais, idênticos ao manual, para quem queira baixar e imprimir.

No mesmo *site* há indicações de texto de outros autores para consulta.

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 *iôguis*, 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 jogo colaborativo e 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 A Gharana Maha Lila Taokopelli

Facilitadores e jogadores do *Maha Lila* sempre desenvolvem um estilo próprio de jogar. Na Índia se usa a palavra *gharana* para designar os vários estilos musicais que cada grupo desenvolve. Também pode-se dizer que existem várias *gharanas* do *Maha Lila*, por exemplo, a *gharana* do Harish Johari (*Ayurveda*), a *gharana* da Graciela Cohen (Gestalt), a *gharana* de Elias Khadira (*Vastu Vidya/Herbert*).

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 asteca, 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.

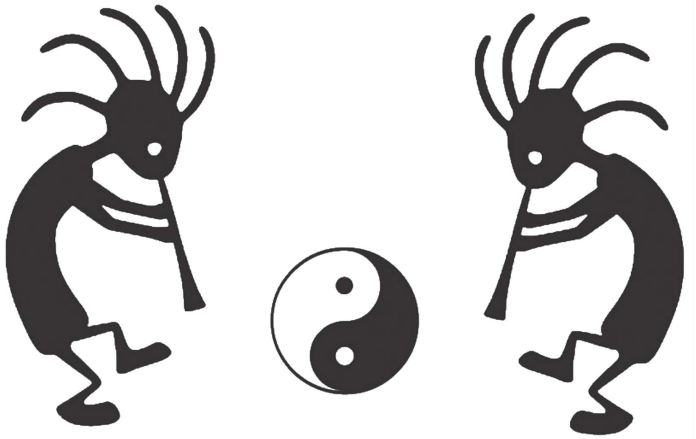


Fig. 1: Taokopelli, por Bia Blossom e Vajra Kika

A nossa *Gharana Maha Lila Taokopelli* é uma versão lúdica do *Maha Lila* quando jogado pelo prazer de brincar na Vida. Traz meditações ativas em algumas Casas e tem como motivação promover o autoconhecimento e a *Sangha*[2], a qual cria um elo mágico, um sentimento de pertencimento que perdura mesmo quando se encerra a jogada. Outra peculiaridade de nossa g*harana* é o uso das 72 Fichas descritivas das 72 Casas do tabuleiro.

2 *Sangha – palavra em sânscrito que significa a reunião ou encontro regular entre pessoas.*

1.3 O Sentido do Jogo – a Sangha

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"*, é a proposta da nossa *Gharana Maha Lila Taokopelli* e permite ao jogador não precisar assumir carências pessoais como requisito para iniciar o jogo.

Ao longo do tabuleiro do *Maha Lila*, **cada jogador vai construir seu próprio caminho** passando 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.

"Esse caminho é tão fácil seguir,
por não ter onde ir"[3]

3 *Verso da canção "Maluco Beleza", de Raul Seixas.*

1.4 A Inspiração

Os autores Bia Blossom e Vajra Kika conheceram o *Maha Lila* assistindo os vídeos do professor belga Peter Marchand[4] e lendo a versão inspirada e graciosa de Graciela Cohen[5], e logo sentiram forte identificação com essa prática que une divertimento e instrução. Marchand e Cohen, por sua vez, inspiraram-se na obra do mestre indiano Harish Johari[6].

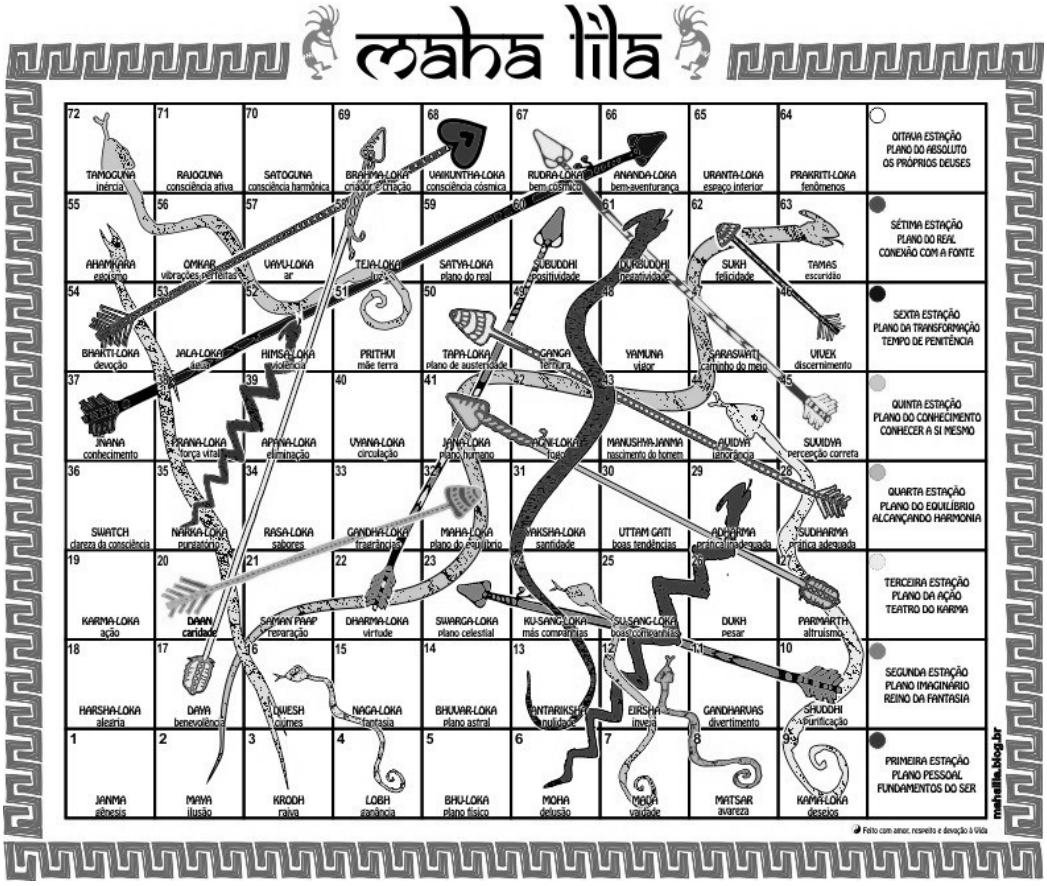


Fig. 2: Tabuleiro Maha Lila Taokopelli, por Bia Blossom & Vajra Kika

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

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

6 *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[7], ordenadas em oito linhas e nove colunas como na figura 2 na página 8. 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 que conectam duas Casas de Estações diferentes. Por isso, o *Maha Lila* também é conhecido como *Iôga das Serpentes e Flechas.*

Cada uma das 72 Casas do tabuleiro está relacionada a sentimentos, emoções, situações, percepções etc. que estão descritos nos capítulos seguintes, com o nome em sânscrito e em português.

No *Blog* do *Maha Lila Taokopelli* há também um tabuleiro esquemático virtual onde se pode clicar no número da cada Casa ou Estação para ler o seu conteúdo. O endereço do tabuleiro virtual é:

mahalila.blog.br/estacoes-e-casas

Muitos autores usam a palavra "*Nível*" para designar cada linha de nove Casas do tabuleiro do *Maha Lila*. Preferimos adotar a palavra "*Estação*"[8], que sugere uma sequência ou caminho sem remeter à ideia de hierarquia entre elas. As sete primeiras Estações estão relacionadas aos sete *chakras*[9] do ser humano e a Estação superior representa o além do humano, o Plano Divino.

7 *Existem outros formatos de tabuleiros, como lineares e circulares, com até 100 Casas. O Tabuleiro Taokopelli é feito em diversos tecidos e tamanhos e está disponível para compra a partir de: http://mahalila.blog.br/loja-maha-lila*

8 *O uso do termo "Estação" foi proposto por Graciela Cohen em seu livro* ***Lilah, el juego del autoconocimiento****. Madrid: Gaia Ediciones, 2013.*

9 *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, consciente e espiritual.*

2.1 As Conexões das 10 Serpentes - da cabeça à cauda

Sempre que o objeto do jogador cair **na cabeça de uma serpente**, ele retrocede para a Casa onde está a ponta da cauda da serpente.

- Da Casa 72 à 51 → Da *Inércia* à *Mãe Terra*
- Da Casa 63 à 2 → Da *Escuridão* à *Ilusão*
- Da Casa 61 à 13 → Da *Negatividade* à *Nulidade*
- Da Casa 55 à 3 → Do *Egoísmo* à *Raiva*
- Da Casa 52 à 35 → Da *Violência* ao *Purgatório*
- Da Casa 44 à 9 → Da *Ignorância* aos *Desejos*
- Da Casa 29 à 6 → Da *Prática Inadequada* à *Delusão*
- Da Casa 24 à 7 → Das *Más Companhias* à *Vaidade*
- Da Casa 16 à 4 → Do *Ciúme* à *Ganância*
- Da Casa 12 à 8 → Da *Inveja* à *Avareza*

2.2 As Conexões das 10 Flechas – da base à ponta

Sempre que o objeto do jogador cair **na base de uma flecha**, ele avança para a Casa onde está a ponta da flecha.

- 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

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 facilitadores que têm tratado desse jogo e que são citados nos agradecimentos e referências ao final do manual.

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.)[10].

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. Alternativamente pode-se sortear uma das 72 fichas para indicar o próximo movimento como sugerido adiante.

4) Antes de iniciar o jogo, todos os participantes 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 do texto descritivo dessa Casa.

5) Para começar sua caminhada o jogador deve tirar o número 6 no dado. Entra, então, pela Casa 1 (Gênesis: *JANMA*), lê e reflete sobre o seu conteúdo, e segue imediatamente até a Casa 6 (Delusão: *Moha*)[11].

10 *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.*

11 *Só podendo entrar no jogo ao tirar um 6 é comum algum jogador passar várias rodadas parado na Casa 68 sem conseguir se movimentar e isso deve ser encarado como parte do jogo, o jeito natural do caminhar pela Vida. Opcionalmente, o orientador poderá propor que alguém que ainda não tenha tirado o primeiro 6, entre na próxima rodada com qualquer*

6) Ao completar cada movimento, o jogador deve ler em voz alta e refletir sobre o texto descritivo da Casa que alcançou. Na sequência, passa-se o dado para o *Caminhante Lila* à sua esquerda.

7) Durante o jogo, caso tire um 6, o jogador caminha as seis Casas e joga o dado novamente, continuando sua caminhada.

8) Ao cair em uma Casa onde tenha a cabeça de uma serpente, depois de ler e refletir sobre seu significado, o jogador retrocede para a Casa onde está a ponta da cauda da serpente e volta a ler e a refletir sobre esta Casa.

9) Ao cair em uma Casa onde tenha a base de uma flecha, depois de ler e refletir sobre seu significado, o *Caminhante* avança seu objeto para a Casa onde está a ponta da flecha e também lê sobre esta nova Casa.

10) O objetivo maior de cada participante é alcançar a Casa 68 (Consciência Cósmica: *VAIKUNTHA-LOKA*). Chegando a ela, volta a refletir sobre seu significado.

11) **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.**

12) 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 51 (Mãe Terra: *PRITHVI*). Caso tire um número maior que o necessário para chegar à Casa 72, o jogador anda apenas uma Casa, ou seja, terá que jogar até mais quatro vezes até voltar para a Casa da Mãe Terra.

Sugestões de Vídeos para assistir sobre o Maha Lila e outros temas:

http://mahalila.blog.br/videos/

valor tirado no dado ou sorteie uma ficha.

3.2 Usando as 72 Fichas

A *Gharana Maha Lila Taokopelli* oferece a alternativa do uso de 72 Fichas descritivas de cada casa do tabuleiro, que podem ser usadas da seguinte forma:

1. ***Para substituir o uso do dado*** *– em vez de jogar o dado para decidir o próximo passo, o Caminhante sorteia uma ficha e pula para a casa indicada. Isso acelera bastante a dinâmica do jogo.*
2. ***Para quebrar ciclos viciosos*** *– às vezes o jogador fica preso a um pequeno grupo de casas, então ele pode sortear uma ficha e segue para a casa indicada, lembrando que toda mudança pode ser para melhor ou para pior.*
3. ***Como uma dica do Maha Lila*** *no final de cada partida – cada Caminhante sorteia uma ficha no final do jogo, a qual indicará uma mensagem para meditar.*
4. ***Como oráculo*** *– o jogador sorteia uma ficha cada dia, para trabalhar e meditar sobre o conteúdo da casa indicada.*

3.3 Meditações Ativas nas Casas

Meditações ativas associam atividades físicas e expressão à meditação. Você dança, pula, chacoalha e manifesta um movimento profundo que surge do mais íntimo do seu ser.

Baseados nos conceitos de muitos mestres, como Rolando Toro (Biodanza), Osho (Meditações Ativas), Gurdjieff (Quarto Caminho) e *Kundalini Iôga,* nos inspiramos nas origens primitivas da dança e dos movimentos corporais e aplicamos algumas dessas propostas ao jogo.

A ideia é quando o primeiro jogador chegar em uma determinada Casa, para-se o jogo para que todos os Caminhantes pratiquem uma Meditação Ativa como as sugeridas abaixo.

É uma nova *Gharana* para jogar o *Maha Lila*, empurrando o centro da consciência do cérebro para o centro do coração, eliminando as supressões a fim de tornar-se mais leve.

"Se você não se expressar através do corpo, você apenas irá verbalizar e continuará verbalizando, e não haverá transformação nem mudança." (Osho, The Psychology of the Esoteric, Talk #4)

Os endereços para algumas sugestões de danças então apresentadas na página:

http://mahalila.blog.br/meditacoes-ativas/

- Na Casa 10 (Purificação – Shuddhi) "*Meditação para limpeza de karma*" da *Kundalini Iôga*.
- Na Casa 51 (Mãe Terra – Prithvi): "*Meditação da flor*" das Danças Circulares e coreogrfia de Nanni Kloke.
- Na Casa 18 (Alegria – Harsha-Loka) sugerimos escolher uma música bem alegre e descontraída para celebrar a Vida.

Qualquer que seja o seu mantra, pratique com música, o elixir da alma, a ferramenta primordial nas práticas de relaxamento e autoconhecimento.

3.4 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 (menor número de jogadas) para alcançar a Casa 68 (Consciência Cósmica: VAIKUNTHA-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 (Casas de 1 a 9) 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 (Nascimento), da Ilusão, da Raiva, da Ganância, da Delusão, da Vaidade, da Avareza e dos Desejos.

Normalmente se entende esses estados como negativos ou ruins, mas no jogo *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 esse percurso fundamental para sua formação e amadurecimento.

Há, no entanto, sete serpentes que trazem 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) e é o Plano da Fantasia, da diversão e da sexualidade.

Aqui nascem duas flechas, elevando o jogador a planos superiores, e há duas cabeças de serpentes, retornando-o à Primeira Estação. Ocorrem fortes emoções por causa do poder ambíguo, construtivo e 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 da pessoa, e pode exauri-la.

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*).

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, é onde a própria ação influencia os acontecimentos e 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 constam as bases de três flechas, elevando o jogador a planos superiores, e apenas uma cabeça de serpente, 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, 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 etéreo e mais sutil do ser, começando a expressar e desenvolver a força do amor, do autocuidado e da cura.

Nesse plano há simetria e pleno equilíbrio entre ascensões e quedas, ou entre flechas e serpentes. A Casa 28 (Prática Adequada: 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 recebe de volta o jogador da Casa 52 (Violência – *HINSA-LOKA*).

"Tudo é uma questão de manter a mente quieta, a espinha ereta e o coração tranquilo"[12].

Quinta Estação: Plano do Conhecimento – Conhecer a Si Mesmo

A Quinta Estação remete ao *Chakra da Garganta*, na junção da espinha dorsal com o cérebro. É o Plano do Conhecimento ou *Inhana (Jñana)*.

O *Caminhante Lila* quando passa por esse plano começa a compartilhar as lições coletadas durante as experiências que teve, e vai aos poucos realizando que eram, de fato, IMPERIÊNCIAS[13]. Desenvolve a capacidade de comunicação e se torna cativante para contar suas histórias 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.

Nesse plano nascem duas flechas que elevam a níveis superiores, uma flecha que chega da Casa 27 (Altruísmo – *PARMARTH*) e há a cabeça da serpente na Casa 44 (Ignorância: *AVIDYA*) que devolve o caminhante ao plano material dos desejos e da sensualidade.

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

13 *Imperiência: é algo como experiências interiores, que provêm de dentro do próprio ser – in (dentro) + peri (limite do corpo) + ens (o ser).*

Sexta Estação: Plano da Transformação – Tempo de Penitência

A Sexta Estação adere ao *Chakra do Terceiro Olho*, localizado na região da glândula pineal, entre as sobrancelhas. É o Plano da Transformação do físico para o etéreo, quando o EU se funde ao TODO. É ainda o Tempo da Penitência, onde cada um aprende 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 o que é Consciência Suprema.

Nesse plano está a flecha da Devoção (Casa 54 – *BHAKTI-LOKA*) que leva o caminhante diretamente à Casa 68 (Consciência Cósmica: *VAIKUNTHA-LOKA*), o objetivo principal do jogo. Também há a flecha do Discernimento (Casa 46 – *VIVEK*), que nos leva à Felicidade (Casa 61 – *SUKH*), e a única serpente que regride o jogador, da Violência (Casa 52 – *HINSA-LOKA*) ao Purgatório (Casa 35 – *NARKA-LOKA)*, 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 desse *chakra*. É chamado de Plano do Real, por surgir a conexão com a fonte do ser.

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 Egoísmo, 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!*"[14]

Oitava Estação: Plano do Absoluto – Os Próprios Deuses

A Oitava Estação está além dos *chakras* físicos. 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 (*Gunas*): 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 essa Estação 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 *Maha Lila Taokopelli*, a alegria de conhecer e brincar na gangorra da Vida.

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

5. Descrição das Casas

Caminhante, não há caminho, se faz caminho ao andar![15]

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

Primeira Estação – Os Fundamentos do Ser

Casa 1 - Gênesis: *JANMA*

Bem-vindo ao jogo. Aceite as regras. "Alea jacta est"[16]*.*

Casa 2 - Ilusão: *MAYA*

Nada é como lhe parece.

Casa 3 - Raiva: *KRODH*

"O caminhante guerreiro nunca se zanga!"

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: *MADA*

A idolatria de si mesmo só conduz a conquistas passageiras.

Casa 8 - Avareza: *MATSAR*

Avareza, tirano cruel, manda juntar, mas lhe priva do que acumula.

Casa 9 - Desejos: *KAMA-LOKA*

"A energia flui para onde vai a atenção!"

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

16 *Alea jacta est: expressão em latim, dita por Júlio César ao cruzar o rio Rubicão, que significa "a sorte está lançada".*

Segunda Estação – O Reino da Fantasia

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.”[17]

Casa 12 - Inveja: *IRSHA*

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.”[18]

Casa 18 - Alegria: *HARSHA-LOKA*

“Alegria, a melhor coisa que existe.”

17 *Alusão à frase de Dom Quixote de la Mancha, cativante e divertido personagem criado por Miguel de Cervantes.*

18 *Pensamento de Madre Teresa de Calcutá.*

Terceira Estação – Teatro do Karma

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."[19]

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."[20]

Casa 25 - Boas Companhias: *SU-SANG-LOKA*

Boas companhias atenuam os caminhos.

Casa 26 - Pesar, Tristeza: *DUKH*

Amanhã será outro dia.

Casa 27 - Altruísmo: *PARMARTH*

"O que se faz com amor, pode dar trabalho, mas não é trabalho."[21]

19 *Frase de Gurdjieff.*

20 *Frase de Jesus, no Sermão da Montanha.*

21 *Pensamento atribuído à Madre Teresa de Calcutá (séc. XX).*

Quarta Estação – Alcançando a Harmonia

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."[22]

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[23] *e as transgressões.*

Casa 36 - Clareza da Consciência: *SWATCH*

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

22 *Versos da canção/mantra "Coração Tranquilo" de Walter Franco.*

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

Quinta Estação – Conhecer a Si Mesmo

Casa 37 - Conhecimento: *INHANA*

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[24]*!*

Casa 39 - Eliminação: *APANA-LOKA*

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

Casa 40 - Circulação: *VYANA-LOKA*

Oxigenise-se e desoxigenige-se. Respiramos 23 mil 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.

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.

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

Sexta Estação – Tempo de Penitência

Casa 46 - Discernimento, Consciência: *VIVEK*

Em cada coração pulsa a Vida. A cada respiração, um êxtase.

Casa 47 - Caminho do Meio, Neutralidade: *SARASWATI*

Não espere nada. Aprecie tudo.

Casa 48 - Vigor, a Força Masculina: *YAMUNA*

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

Casa 49 - Ternura, a Força Feminina: *GANGA*

Empodere-se, mas 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*

Sem impermanência não há beleza!

Casa 54 - Devoção, Plano Espiritual: *BHAKTI-LOKA*

Devoção com desapego leva direto à Consciência Cósmica.

Sétima Estação – Conexão com a Fonte

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: *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[25] *do objetivo.*

Casa 63 - Escuridão: *TAMAS*

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

25 *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*

Fenômenos são voláteis, impermanentes. Vão passar.

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) é o movimento da 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 *Gharana Maha Lila Taokopelli*.

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

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

Peter Marchand – por quem tomamos conhecimento do *Maha Lila.* Autor de ***The Yoga of Truth***, Rochester: Destiny Books, 2007.

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

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

Trigueirinho – "*A Energia Vital*", Palestra da Série: Reflexões, de 11/01/2006.

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

Beto Mancini – 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**".*

David Henrique Alencar – pela edição gráfica digital dos desenhos.

Adriana Brunazzo Benaduce *- pela revisão e adaptação do texto*

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

7. Sobre os Autores

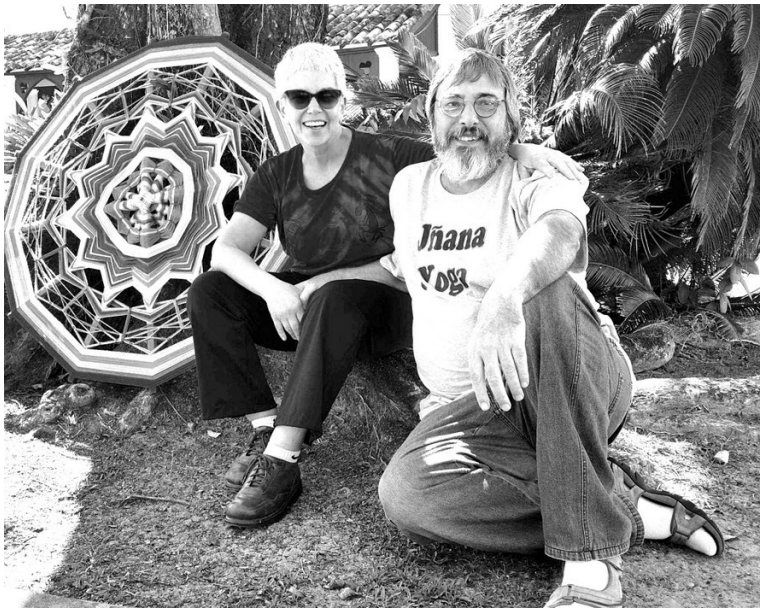


Fig. 3: Bia Blossom e Vajra Kika, no Festival Santo Yoga 2016

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 por meio do amor de seu companheiro Vajra Kika.

Vajra Kika – nascido em março de 1950 em São Paulo, 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 ***Homo Scientis Ego – O que Você Quer Dizer com Isso?*** em 1992. Considera-se um Agnóstico Estrito e um praticante instintivo de *Inhana Iôga*. Recebeu o *sannyas* (outro nome) *Vajra Kika* em 2013 por meio do amor de sua companheira Bia Blossom.