

УРОКИ ВСЕЛЕННОЙ

Метафорическая игра



Happy Universe



ОБ АВТОРЕ

Сергей Сизый

Автор книги и трансформационной метафорической игры «Уроки Вселенной».

Основатель образовательного проекта «Harry Universe», объединяющего людей, стремящихся к постоянному саморазвитию и осознанному образу жизни. Автор лекций, вебинаров и курсов по развитию.

Организатор трансформационных ретритов. Оптимист, писатель, минималист.

Создатель ретрит-центра на хуторе Журавишки, среди заповедной природы Браславских озер.

ИГРА «УРОКИ ВСЕЛЕННОЙ»

От автора

Эта метафорическая игра создана по мотивам моей одноименной книги «Уроки Вселенной» и является ее логичным продолжением.

Правила игры основаны на законах Вселенной и частично перекликаются с другими метафорическими играми, направленными на самопознание и глубокую трансформацию игроков.

В процессе игры вы лучше узнаете свою Вселенную и сможете на собственном опыте проверить принципы альтернативной механики.

Сергей Сизый
2024.02

Контакты

personal website: www.sergeysizy.com
happy universe: www.happyuniverse.online
instagram: [my.happy.life.style](https://www.instagram.com/my.happy.life.style)



ИГРА

Данное пособие создано с целью более глубокого понимания правил, процесса и результатов трансформационной метафорической игры «Уроки Вселенной».

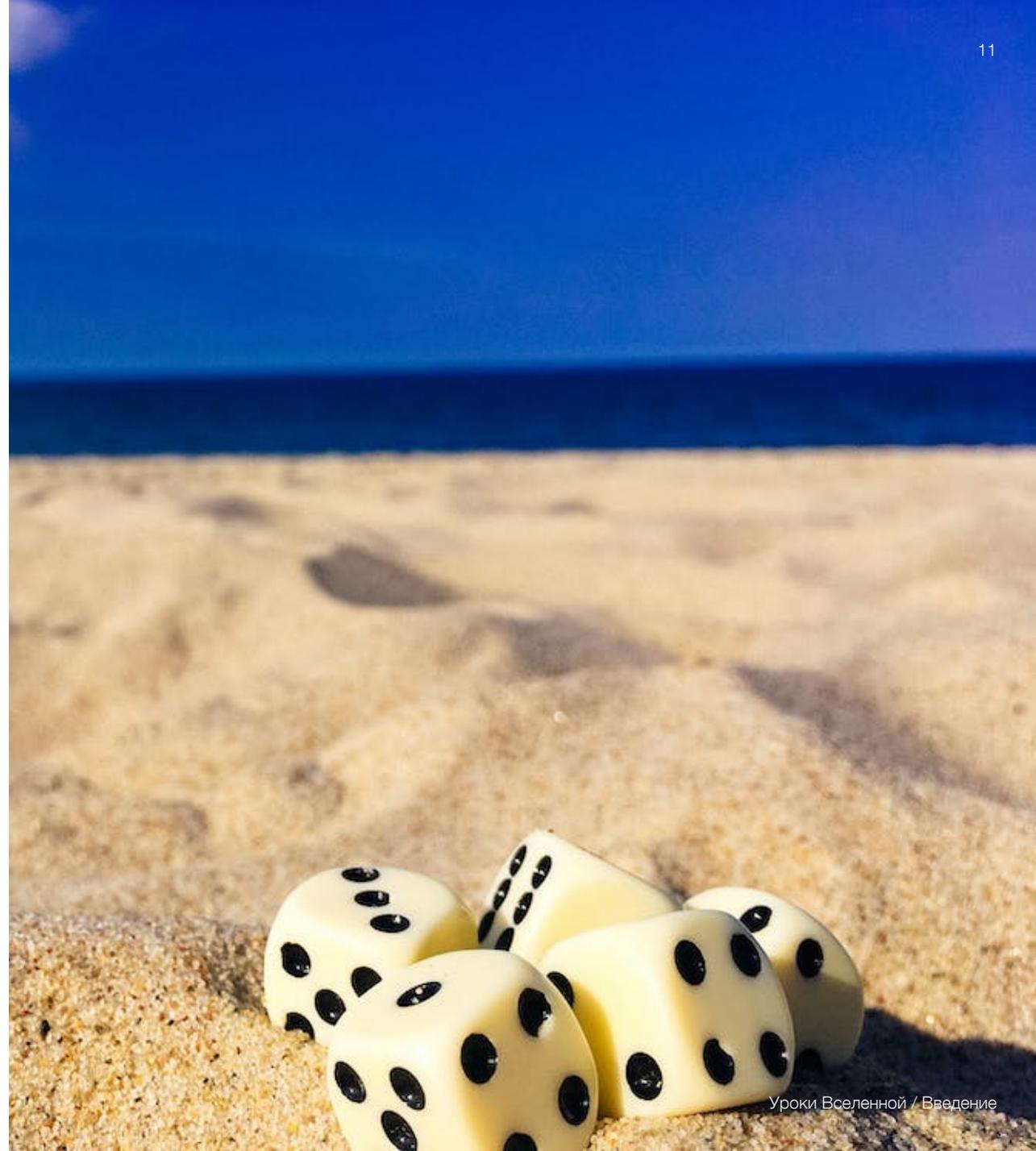
Содержание

10	Альтернативная механика
16	Идея игры
18	Игровое поле
20	Правила игры

Альтернативная механика

Бог не играет в кости – такового знаменитое утверждение Альберта Эйнштейна, ярого сторонника детерминизма. Эта метафора подразумевает то, что в мире нет ничего случайного, все закономерно и может быть описано физическими законами. Но, квантовая механика говорит нам обратное. На микроуровне Вселенная живет по принципу неопределенности Гейзенберга, который гласит: нельзя с одинаковой точностью определить положение частицы и измерить ее скорость, что формирует поле вероятностей. Получается, делая конкретный выбор в одном, вы создаете бесконечное количество вариантов в другом. Но, неопределенность справедлива до момента следующего выбора, который определит состояние Вселенной в это самое мгновение и повысит вероятность одних сценариев перед другими в будущем.

Получается, бог все-таки играет в кости. Более того, он заядлый игрок, бросающий кубик при каждом удобном случае. Но, неужели, все события во Вселенной случайны и не подчинены никакой логике? Глядя на мир вокруг, нельзя с этим согласиться. Неизменность законов физики и природы, подтверждает тот факт, что во Вселенной все же больше закономерного, чем случайного. Как совместить эти два несовместимых вывода? Отвечу вопросом на вопрос: а что, если вы сами бросаете кости, в момент своего выбора? Что если все зависит от случая, но этот случай в ваших руках?



Альтернативная механика

Интересно, что такой принцип не противоречит ни одному известному закону физики. Более того, такое допущение способно положить конец спорам Эйнштейна и Бора. Наше тело является частью видимой Вселенной, живущей по законам Ньютона, уточненными общей теорией относительности. Но, наше мышление не подчиняется известным законам Вселенной, а значит оно не является его частью. Законы мышления больше напоминают принципы квантовой механики, работающие в масштабе микромира. Получается, наше мышление находится в каждой элементарной частице, формирующей наше тело. Более того, оно не ограничивается нашим телом, ведь из элементарных частиц создано все во Вселенной.

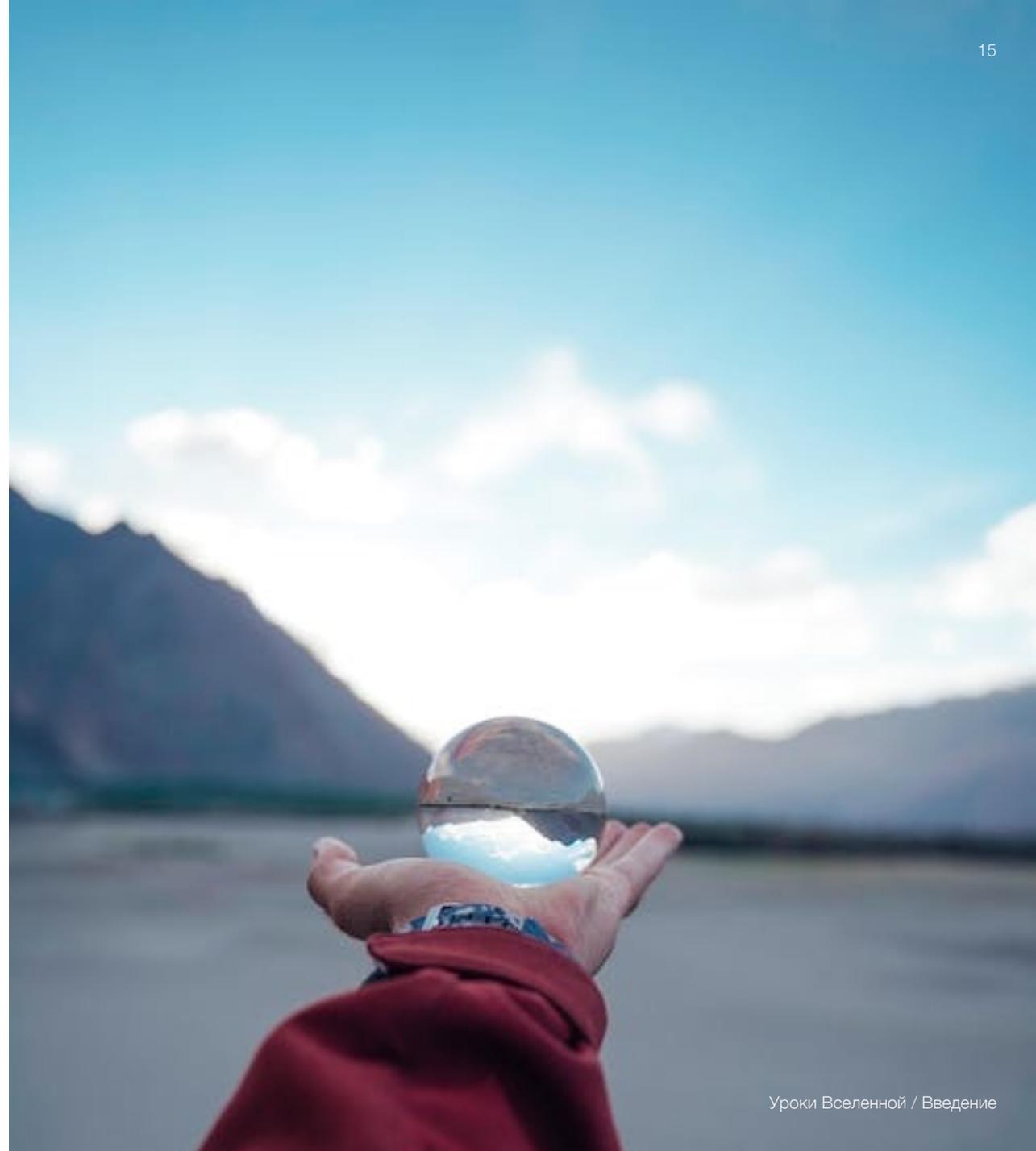
Я думаю, секрет того, как наша мысль может быть быстрее света и мгновенно оказываться в любой точке пространства, в том, что она уже там в форме подсознания. Все что нам остается – это направить туда свое внимание и превратить подсознание в сознание. Такое допущение объясняет нашу связь со всем во Вселенной, включая других людей, чье подсознание находится там же где и ваше – в каждой элементарной частице. Но, если так, почему люди не выглядят, не мыслят и не действуют одинаково? Все просто – в мире нет ничего тождественного. Каждый из нас в каждый момент времени делает свой выбор, который в итоге приводит нас к разным результатам.



Альтернативная механика

Кстати, если вам не нравится слово «подсознание», можете назвать это душой – суть идеи от этого не изменится. Важно, что часть каждого из нас есть в любой токе Вселенной, а значит наша душа (подсознание) появилась в момент рождения Вселенной и будет существовать пока этот мир не исчезнет.

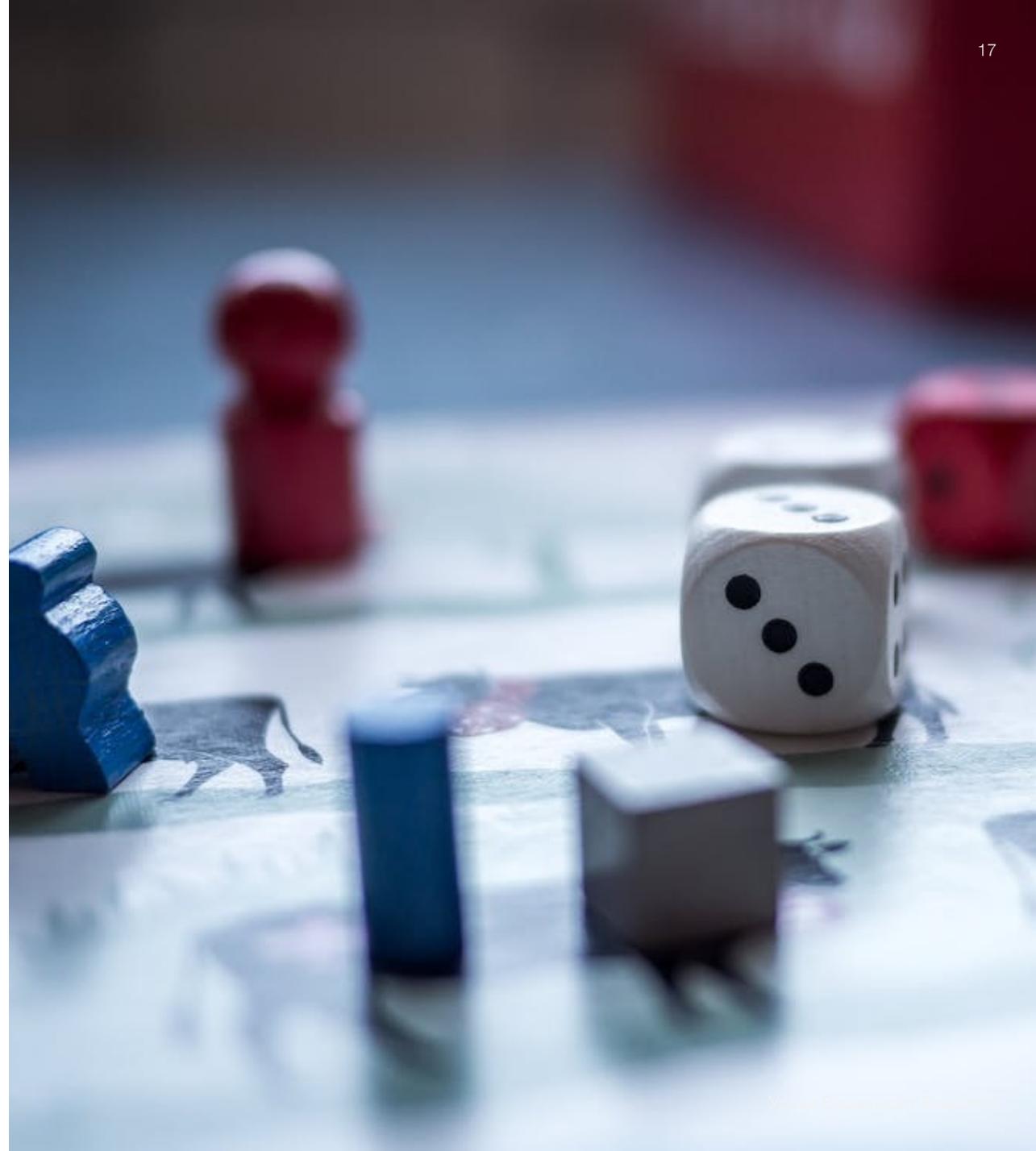
Но, что означает возможность нашего сознания путешествовать в прошлое и будущее? Если в своих мыслях мы можем оказаться в любой точке времени так же легко и быстро как на краю Вселенной, значит ли это, что наше подсознание не только в каждой частице, но и в каждом мгновении? Если вспомнить, что время — это четвертое измерение, то нет ничего удивительного в том, что наше подсознание существует в прошлом и будущем одновременно, точнее в любой точке бесконечного поля возможностей. Какой из этих сценариев станет вашей реальностью зависит от вашего выбора: с большей вероятностью реализуется тот сценарий, которому вы уделяете больше внимания. Ведь там, где ваше внимание, там ваше сознание, ваш выбор и ваши действия. Я называю эту теорию «Альтернативной механикой», ведь она предлагает альтернативный взгляд на устройство мира, как на бесконечный процесс выбора, рождающий персональную Вселенную каждого человека. Думаю, альтернативная механика хорошо подходит на роль «Теории всего», поиском которой вот уже сто лет озабочены физики всего мира.



Идея игры

Так как я не могу доказать альтернативную механику математическими методами, я создал метафорическую игру, которая позволит каждому из вас убедиться в справедливости моих утверждений на практике, сделать свои выводы или опровергнуть меня.

Я вдохновился древней игрой «Лила», которая стала особенно популярна в последнее время. В ней игрок формулирует свои мысли и бросает кубик, переходя между клетками, указывающими на то, о чем стоит подумать. Считается, что игра «впускает» игрока, когда он нащупает честное намерение, а «выпускает», когда он найдет ответы на свои вопросы, попутно разобравшись с накопившимися проблемами. Мне показалось интересным, что механика игры основана на том же принципе, что я описал выше – каждый раз формулируя запрос вы направляете свое внимание, а бросая кубик, вы получаете один из вариантов пути, который соответствует вашим мыслям и определяет ваш выбор. Это своего рода ментальное метафорическое моделирование, позволяющее сравнить различные сценарии и выбрать тот, который откликнется вашей душе и вашему сознанию. Но, вместе с тем, в уже известных играх много мистики и метафизики, которые вызывают вопросы и недоверие скептиков. Чтобы избежать этого, я сформировал игровое поле и правила игры в соответствии с принципами альтернативной механики и законами Вселенной.



КОНТРАСТ	КОНТРАСТ	НЮАНС	НЮАНС	ТОЖДЕСТВО	НЮАНС	НЮАНС	КОНТРАСТ	КОНТРАСТ
73 Наследие	74 Относительность	75 Энтропия	76 Возраст	77 Время	78 Горизонт событий	79 Сингулярность	80 Неизведанность	81 Бесконечность
72 Деньги	71 Мечты	70 События	69 Я знаю	68 Информация	67 Я верю	66 Мысли	65 Память	64 Люди
55 Волны	56 Отражение	57 Устремление	58 Я вижу	59 Свет	60 Я предвижу	61 Адаптация	62 Альтруизм	63 Кванты
54 Эхо	53 Тишина	52 Музыка	51 Я слушаю	50 Звук	49 Я говорю	48 Слова	47 Тональность	46 Резонанс
37 Ветер	38 Сила и давление	39 Дыхание	40 Я ценю	41 Воздух	42 Я люблю	43 Полет	44 Чистота и прозрачность	45 Штиль
36 Топливо	35 Страсть	34 Контроль	33 Я делаю	32 Огонь	31 Я сохраняю	30 Перерождение	29 Тепло	28 Искра
19 Реки	20 Равновесие	21 Накопление и передача	22 Я понимаю	23 Вода	24 Я чувствую	25 Состояние	26 Текучесть	27 Океан
18 Горы	17 Терпение	16 Возвращение	15 Мужское начало	14 Земля	13 Женское начало	12 Превращение	11 Плодородность	10 Источник роста
1 Бесконечность	2 Пустота	3 Случай	4 Большой взрыв	5 Пространство	6 Рождение	7 Расширение	8 Масштаб	9 Звезды
ПРИРОДА ВЕЩИ	СВОЙСТВА КАЧЕСТВА	ДЕЙСТВИЯ ПРОЦЕССЫ	МУЖСКОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ	СТИХИИ ЭЛЕМЕНТЫ	ЖЕНСКОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ	ДЕЙСТВИЯ ПРОЦЕССЫ	СВОЙСТВА КАЧЕСТВА	ПРИРОДА ВЕЩИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

20	Игровое поле
28	Ходы и переходы
30	Начало игры
34	Конец игры и цикличность



Игровое поле

Поле для игры представляет собой сетку из восьмидесяти одной ячейки, наложенную поверх метафорического изображения, символизирующего Вселенную на разных уровнях ее проявления – от человека и природы, до нашей планеты и далекого космоса.

Доминантой композиции является медитирующий человек, сидящий в позе лотоса в центре шара, представляющего нашу планету и смену сезонов года. Вертикальная ось, проходящая сквозь его тело, представляет собой центральный канал, на котором расположены семь энергетических точек, в метафизике известных как чакры. Если вы не верите в чакры, просто представьте их как локальные центры координат. Их цвета соответствуют основным спектральным цветам от красного до фиолетового.

Каждая точка к этой колонке служит местом для одного из базовых элементов Вселенной. Эта вертикальная ось начинается и заканчивается за пределами нашего физического тела, таким образом символизируя, что границы нашей персональной Вселенной простираются намного дальше, чем могут зайти наши ноги, дотянуться наши руки, увидеть наши глаза и услышать наши уши. Эти девять ячеек являются центром игрового поля и имеют важное значение в игре. Попадая на них, загляните внутрь себя и осознайте проявление данной стихии в вашей жизни.



Игровое поле

В лево и вправо от каждой узловой точки располагаются строки, объединяющие ячейки, связанные по смыслу с центральной клеткой и описывающие уроки, которым нас учит каждый из девяти элементов Вселенной. Таким образом, колонки расположены симметрично относительно центральной линии.

Два соседних столбца ячеек символизируют энергетические каналы, отвечающие за мужское и женское начала. В левой части поля, по правой стороне от центрального канала человека расположена мужская ось. В правой части поля, по левой стороне от центрального канала человека расположена женская ось. Во время игры эти ячейки служат напоминанием многогранности наших чувств и дают возможность обратиться к одному из своих проявлений. Это момент для оценки вашего текущего состояния.



Игровое поле

Следом идут колонки, затрагивающие жизненные процессы и ваши действия. Далее игра обращается к вашим качествам. Оба столбца позволяют задуматься о своих действиях и своем внутреннем мире, о том, что стоит изменить в себе и своей жизни. На краю игрового поля находятся колонки, символизирующие природу в ее многогранном проявлении и нашу связь с окружающим миром.

Каждая ячейка – это остановка на вашем жизненном пути. Время думать, чувствовать, выбирать и действовать. Для лучшего погружения в процесс, каждую ячейку сопровождает краткое описание, взятое из одноименной книги «Уроки Вселенной».



Ходы и переходы

У каждой ячейки есть порядковый номер, позволяющий определить стандартное направление движения игрока. Находясь в любой ячейке, вы делаете осознанный или неосознанный выбор. За ваше подсознание и желания души отвечает игровой кубик. От той цифры, какую вы выбросите, зависит ваш ход. Это добавляет в игру неопределенности, которая соответствует квантовой природе нашей Вселенной. За ваше сознание и решения разума отвечают ваши осознанные переходы, которые вы совершаете следом за случайным ходом, если оказались в колонке нюанса или контраста.

В отличии от ходов переходы могут совершаться не только вперед, но и назад – решение принимаете вы сами. Попадая на ячейку в любой нюансной колонке – можно перейти только на соседнюю нюансную колонку в вашей строке. Попадая на ячейку в любой контрастной колонке – можно перейти на зеркальную клетку контраста в той же строке, расположенную в противоположной части игрового поля, но ни на соседнюю с той, где вы сейчас стоите. Такие переходы символизируют незначительные – нюансные и ощутимые – контрастные изменения на вашем жизненном пути. При этом, попадая в клетку, расположенную в тождественной колонке, вы не сможете никуда перейти и придется подождать следующего хода. Причина в том, что во внешнем мире нет ничего на сто процентов тождественного, но тождество есть внутри нас, в нашей личной пустоте.



Начало игры

Количество игроков может быть любым, начиная с одного человека. При этом, комфортно, чтобы игроков было до девяти человек. У каждого участника с собой должна быть личная вещь, которая будет его аватаром на игровом поле. Все игроки начинают с ячейки под номером 81, которая, как и ячейка с номером 1 символизирует бесконечность. Для входа в игру можно сформулировать намерение или запрос, но это не обязательно – достаточно бросить кубик. Поверьте, одно лишь ваше желание играть, формирует необходимый импульс для диалога с самим собой через подсказки и уроки Вселенной. Остальное произойдет во время игры, просто оставайтесь в фокусе происходящего и все получится.

Для начала игры каждый участник бросает кубик по четыре раза подряд. Если нужная цифра не выпадает, то ход переходит к следующему игроку.



Начало игры

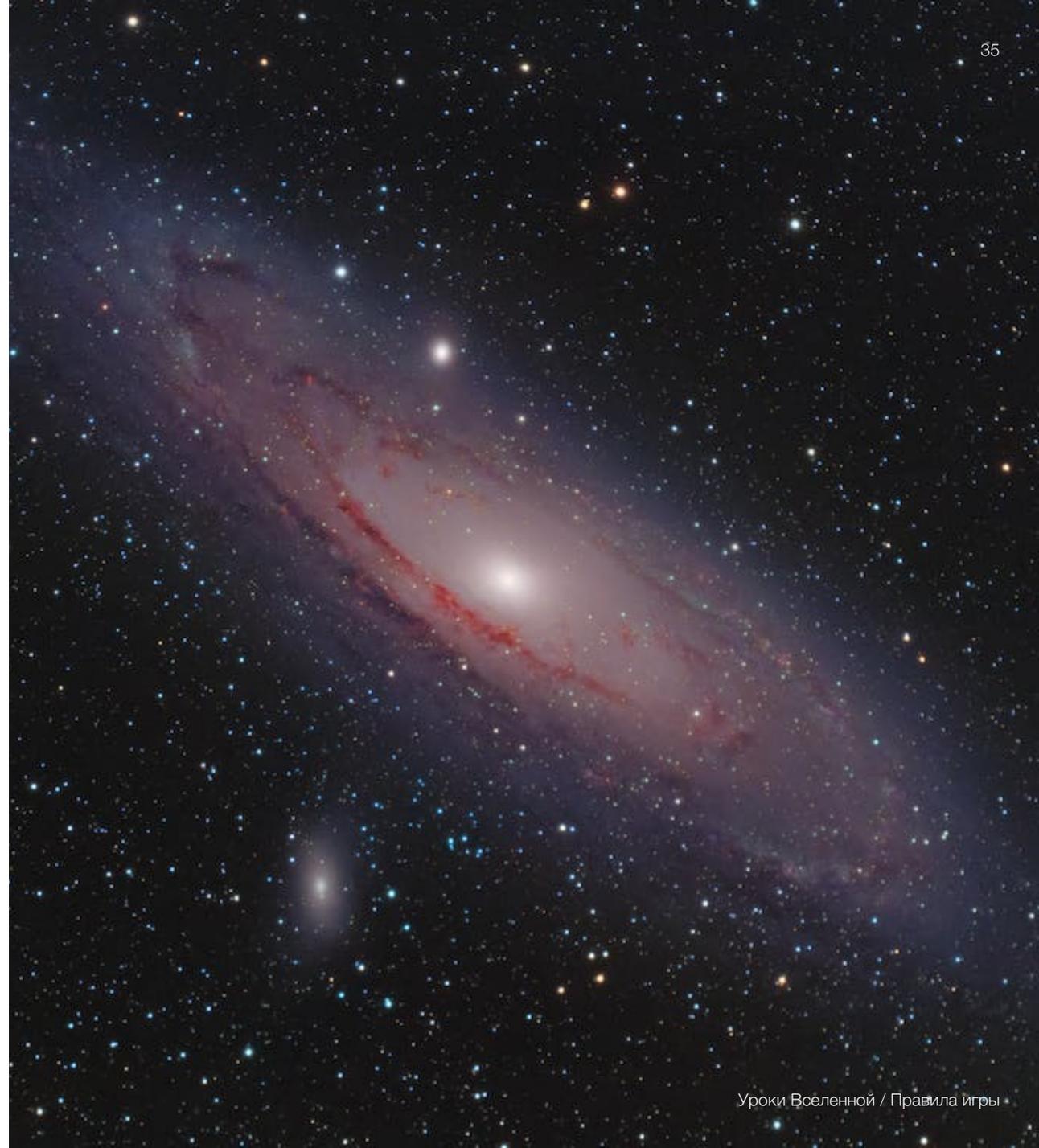
Есть два сценария входа в игру. Первый сценарий истинный – он имитирует условия начала вашей жизни. Чтобы вы появились, сначала должна была зародиться Вселенная, а только потом могли родиться вы. На метафорическом языке игры это означает последовательность из цифр 3, 4, 5 и только после них цифра 6 – ячейка «Рождение», во время первых четырех бросков кубика. Вероятность такого совпадения весьма низкая, хотя, впрочем, она намного выше вероятности рождения Вселенной, нашей галактики и планеты, появления людей и последующего рождения всех ваших предков, их выживания, вашего зачатия и наконец вашего успешного рождения. То, что вы собираетесь сыграть в эту игру – это уже невероятный джек-пот, фонд которого формировался несколько миллиардов лет. Так что, если у вас будет достаточно времени и терпения, можете попробовать войти в игру таким способом. Но, у меня нет цели создать игру, которая утомит игроков ожиданием так и не начавшись. Поэтому, будем считать, что Вселенная уже родилась к этому моменту и нам нужно лишь метафорически повторить момент вашего рождения. С этой целью припасен второй, упрощенный вход в игру, для которого достаточно сразу выбросить цифру 6. Шансы на это достаточно велики – всего один к шести. Но, чтобы сохранить интригу, я оставляю в игре правило, что пока вы не нарушаете последовательность увеличения цифр, вы можете бросать кубик еще раз. Однако, это правило прекращает действовать после входа в игру.



Конец игры и цикличность

Для завершения игры нужно оказаться на одной из клеток с 77 по 80, означающих «Время», «Горизонт событий», «Сингулярность» и «Неизведанность». Других способов закончить игру нет. Хотя, конечно, всегда можно просто встать и уйти, но в этом случае вы не пройдете свой метафорический путь целиком и не получите возможность поработать со всеми уроками, которые припасла для вас Вселенная. Попадание на 77 клетку означает однозначное окончание игры, которое указывает на то, что время вашей жизни, а вместе с ней и время вашей игры подошло к концу – ответы на заданные вопросы получены, пришло «время» действовать согласно полученным инструкциям. Окончание игры на одной из клеток с 78 по 80 является неоднозначным финалом, требующим обязательного повторения спустя какое-то время, но не сегодня. Обоснование этих ячеек поможет вам понять, что делать прямо сейчас и когда настанет момент для новой игры.

Если вы проскочите мимо финишных клеток, вы попадете на 81 или 1 ячейку, означающие «Бесконечность». Такая ситуация говорит о том, что Вселенная дает вам еще один шанс пройти игру здесь и сейчас. Так выглядит замкнутый цикл игрового поля, символизирующий бесконечность и реинкарнацию вашей души. Подобное возвращение в игру формирует альтернативный сценарий вашей жизни. Сколько их будет, прежде чем вы закончите игру, решать Вселенной? Нет, решать вам, вашему подсознанию, вашей душе ...



Режим метафорических карт

Игровое поле и пояснение к нему могут выступать в роли метафорических карт. Вы можете обращаться за помощью в понимании вопросов и поиске ответов на них через ваше подсознание. Никакой мистики здесь нет, ведь согласно принципам альтернативной механики вся существующая информация уже находится в инфо-поле Вселенной, а ваши «правильные» ответы в вашем подсознании. Просто сформулируйте свой запрос и отправьтесь к ячейке, которую вам подскажет игра. Само название ячейки и пояснения к ней подскажут вам верное направление мыслей и действий.

Чтобы выбрать одну из множества ячеек, нужно бросить кубик попарно два раза, таким образом совершив четыре броска. Первая пара бросков указывает на номер строки игрового поля от одного (пространство) до девяти (время). Вторая пара бросков указывает на номер ячейки внутри каждой строки (по порядку нумерации игрового поля), а также определяет ваше состояние на текущий момент: тождественное (центральная колонка поля), нюансное (по две слева и справа от центральной колонки) или контрастное (по две крайних колонки игрового поля).

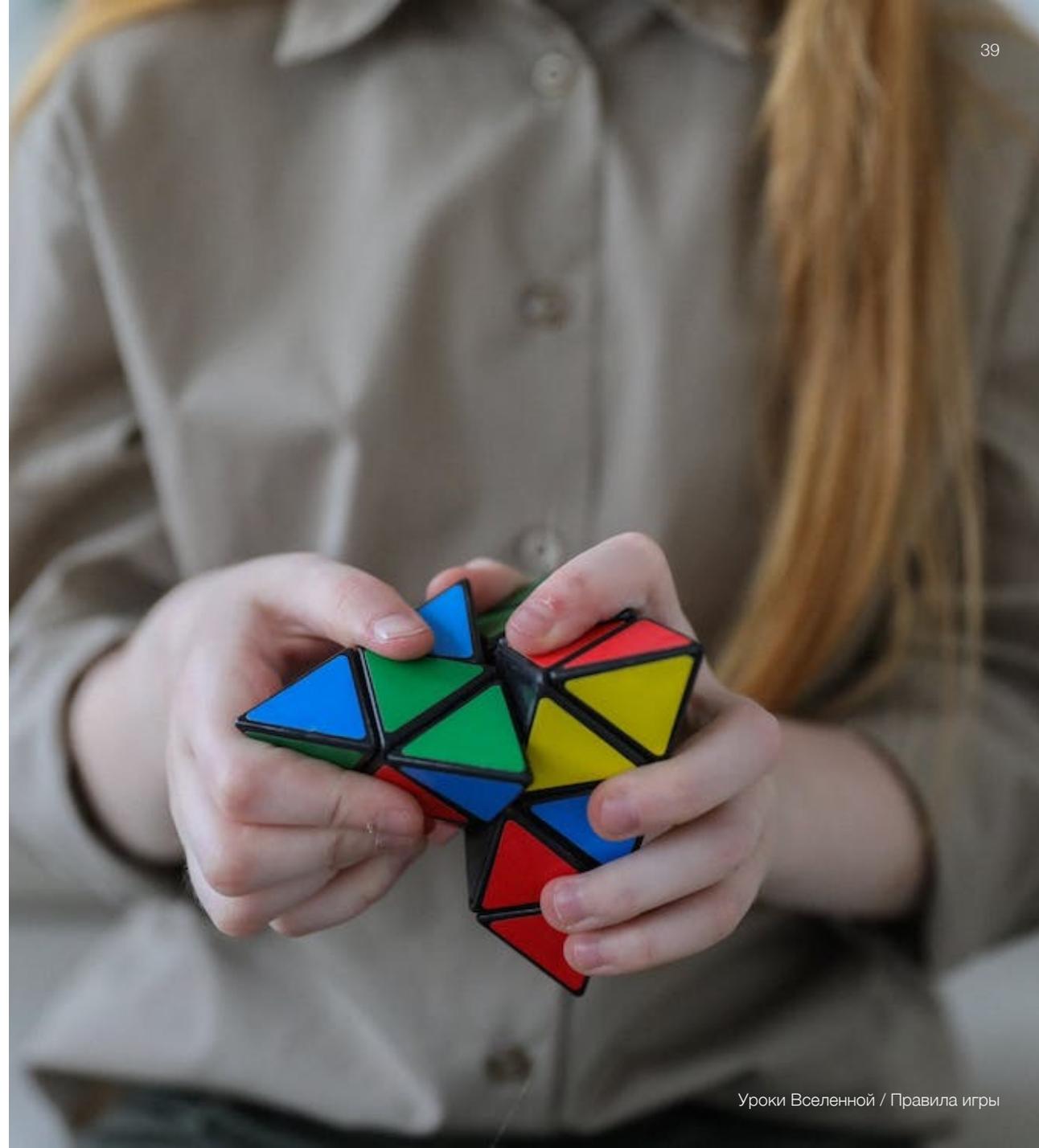
Правила суммирования построены таким образом что сумма может указать на любую клетку игрового поля от 1 до 81. Других чисел получится не может.



Режим метафорических карт

Цифры бросков в паре суммируются следующим образом: цифра второго броска прибавляется к первой только если она меньше, чем та, что выпала во время первого броска кубика. Например, если выпало 5 и 3 – это 8, а если 3 и 5, то это будет 3. Если, подряд выпадут две цифры 5, то сумма будет 5, так как вторая цифра не меньше первой, а равна ей. Если во время первого броска в паре выпадает цифра 6, то она не считается и необходимо перебросить кубик еще раз. Если во время второго броска выпадает цифра 6, то она считается как ноль, таким образом сумма остается равной значению первого броска. В том случае, когда два раза подряд выпала цифра 6, она засчитывается как сумма от пары бросков. Например, если в первой паре вы бросите на кубике значения 5 и 6, а во второй паре выпадут две цифры 6, то кубик отправит вас на 6 клетку в 5 строке игрового поля – это 42 ячейка «Я люблю».

Согласно правилам игры, после хода, вы можете совершить переход. В режиме «метафорических карт» этот принцип тоже работает. Просто перейдите на ту ячейку в вашей строке, которая соответствует типу вашего основного хода: нюанс или контраст. В случае, если вы находитесь на тождественной клетке, переход невозможен. В случае с предыдущим примером вы перейдете из 42 клетки в 43 «Полет». Ячейка, в которую вы переходите, поможет вам взглянуть на ваш запрос с другой стороны и принять подходящее решение.



Happy Universe

Контакты

happy universe: www.happyuniverse.online

personal website: www.sergeysizy.com

instagram: [my.happy.life.style](https://www.instagram.com/my.happy.life.style)