

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА НА ТАРО
КОСМИЧЕСКИЙ ЙИНКС



КОЛЕСО ГЕКАТЫ

ПРОИЗВОДСТВО ООО "ИКАТИ ТЕМПЛ"
2025

ИНСТРУКЦИЯ

**ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ
ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА
НА ТАРО
«КОСМИЧЕСКИЙ ЙИНКС
(КОЛЕСО ГЕКАТЫ)»**

Методическое пособие
Инструкция

Автор:
Кристина Синдаловская
ООО ИКАТИ ТЕМПЛ
Санкт-Петербург 2025



СОДЕРЖАНИЕ:

Автор игры

Об игре

Для кого предназначена

Возможные форматы игры

Описание поля

Как проводить игру

Историческое наследие игры- традиция Гекатиона

Символизм Колеса Гекаты и Йинкса

12 знаков зодиака 12 ключей понимания

Три входа в игру

Цель игры

Первый вариант ведения игры

Второй вариант ведения игры

Третий вариант ведения игры

Формулировка запроса

Медитация для самонастройки на игру

Начало игры

Внутренний круг трансформации

Планетарные позиции

Когда в игре используется Йинкс и другие инструменты игры

Завершение игры

Подсчёт итогов

Приложение 1 Как сделать Йинкс своими руками

Приложение 2 Значение арканов Таро из авторской колоды

Таро Магических Порталов

Приложение 3 Бланк для записи игры

АВТОР ИГРЫ

Кристина Синдаловская

<https://vk.com/kristysind> – профессиональный художник-модельер, владелец бренда таро-одежды Kristysind Wear, первый художник и таролог в России, соединивший Моду и Таро. Маг, оккультист, преподаватель Каббалы.



Таролог, член российского Таро-клуба, создатель колоды «Таро Магических Порталов», колоды «Оракул Гекаты 44 лика Силы», сертифицированный арт и игро-терапевт, создатель авторских семинаров и тренингов. Психолог, игро-практик, трансформационный тренер с опытом эзотерических практик более 35 лет. Посвященная жрица Гекатиона, 9 ключей Мастерства. Мастер систем Рейки. Специалист по медитативным и психоэнергетическим практикам. Многократный участник мистических проектов. Основатель и руководитель просветительского проекта «Храм Гекаты» <https://t.me/kristysindwear> Сайт проекта: www.hekatetemple.space

Проводит обучающие курсы, семинары, игровые сессии, консультации на МАК, Таро и Оракулах.

Авторский сайт: www.krissindalovesky.com

Контакты: WhatsApp Telegram +79219412486

Эта трансформационная игра создана на базе авторского расклада Кристины Синдаловской «Колесо Гекаты» (по Строфалу), который был опубликован в альманахе Московского фестиваля Мастеров Таро в 2017 году, на базе авторского Таро Магических Порталов, и конечно, на базе знаний Гекатиона.

Отзывы об игре читайте тут: <https://vk.com/spaceyinx>



Игра впервые была представлена на фестивале Трансформационных Игр на Таро 2023 в Санкт-Петербурге, далее игра стала обязательным ритуалом на регулярном выездном семинаре в Месте Силы Лагина, Турция (Lagina Antik Kenti). Игра хорошо показала себя в работе у психологов и помогающих практиков. Весь 2024 год игра поводилась автором игры Кристиной Синдаловской в новом, доработанном, групповом формате на фестивалях трансформационных психологических игр для коллег-психологов, игропрактиков и помогающих практиков. За этот год автором была выработана методика работы с игрой для психологов и игротерапевтов.

Трансформационная игра КОСМИЧЕСКИЙ ЙИНКС (Колесо Гекаты) меняет ваше мышление, расширяет когнитивные процессы, соединяет игроков с архетипическими энергиями Богини, и помогает изменить Судьбу к лучшему! В планах проекта ХРАМ ГЕКАТЫ проведение игры в других священных местах, связанных с Гекатой, и по всему миру.



www.hekatetemple.space

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К ХРАМУ ГЕКАТЫ!

Автор идеи, художник-дизайнер и разработчик методики игры: Кристина Синдаловская
Составитель инструкций и тестировщик первой версии игры: Екатерина Топильская
Дизайнер поля игры: Евгений Чаусов.

ОБ ИГРЕ

«КОСМИЧЕСКИЙ ЙИНКС (КОЛЕСО ГЕКАТЫ)»

(Методика проведения игры)

Игра «Космический Йинкс» (Колесо Гекаты) – это **универсальный алгоритм для работы с любым запросом.**

Цель игры:

- Осознание причин, ограничивающих развитие и рост
- Тренировка творческого позитивного мышления
- Подготовка для выхода из кризиса
- Переход на более высокий качественный уровень жизни и отношений
- Реализация своих желаний и удовлетворение жизнью

Игра предназначена:

- Для самопознания
- Для игр в кругу друзей, близких, единомышленников или просто в компании
- Для терапевтических игр со специалистами: психологами, помогающими практиками.

Возможные форматы игры:

1. Групповая игра с ведущим
2. Индивидуальная игра с ведущим
3. Самостоятельное прохождение игры без ведущего в рамках самопознания, самопомощи и расширения границ личного восприятия ситуаций.

Рекомендованный возраст участников 16+

Составитель инструкций и тестировщик первой версии Екатерина Топильская.
Дизайнер поля и макета Евгений Чаусов.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Игровое поле состоит из Лабиринта Гекаты – Строфалоса в виде змея, на котором расположены стоянки, обозначенные цифрами и авторскими арканами Таро Кристины Синдаловской. Три входа-выхода в Лабиринт на внешней стороне Строфалоса. И по периметру поля расположены символы четырёх стихий (Огонь – Факел, Вода – Змея, Воздух – Кинжал и Земля – Ключ Гекаты).



В центре поля Храм 7 планет с Медузой, знаки 7 планет и символизирующие планеты арканы Таро.

Змеи-переходы символ лестниц, по которым перемещается игрок в процессе игры.

Чёрный фон со звездами символ космического пространства и новых необъятных возможностей для игрока.

КАК ПРОВОДИТЬ ЭТУ ИГРУ?

Роль ведущего выполняет либо сертифицированный Мастер игры, прошедший обучение у автора игры Кристины Синдаловской и использующий игру в коммерческих целях,

Либо эту роль может взять на себя каждый желающий, изучив инструкцию и поняв алгоритм игры.

Чтобы стать ведущим игры для себя и своих друзей, не нужны знания в области психологии. Но при этом в руках профессионалов она может стать более глубокой и трансформационной.

ИСТОРИЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ ИГРЫ – ТРАДИЦИЯ ГЕКАТИОНА

Игра соединяет в себе древние магические традиции, астрологию, нумерологию, каббалу и карты таро. Но это дополнительные опции.

Чтобы проводить игру для себя, достаточно прочесть инструкцию и дополнения о трактовках карт Таро в приложении.

В игре задействованы арканы Таро Магических Порталов как стоянки, которые означают дома Гороскопа. Это авторское таро Кристины Синдаловской, и оно основано на Английской школе таро и знаниях Лурианской каббалы, каббалистической нумерологии и каббалистической астрологии.

Чтобы лучше понять смысловое значение стоянок игры, обозначенных картами Таро, смотрите описание старших арканов Таро Магических Порталов в приложении.

Основное поле игры состоит из Строфалоса (Строфал) в виде Змея, кусающего свой хвост.

Строфалос (Strophalos) или Колесо Гекаты – древнегреческий символ первоначальной лунной Богини Гекаты в её тройственном аспекте. На сегодняшний день известен лишь один древний источник, в котором содержится информация о значении этого символа. Александрийский текст второго века, известный как Халдейский оракул

описывает символ как Змею, свернувшуюся лабиринтом (эмблема возрождения) во круг спирали, символа Йингжес (lynges) – «завихрения» или эманации божественной мысли.

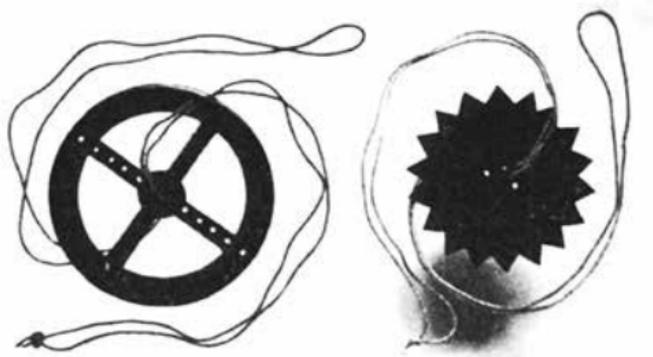
Само слово ЙИНКС (ἵυξ) греческое. В греческом языке этим словом обозначаются как птица, идентифицируемая с современной вертишейкой, так и магический инструмент в форме колеса с двумя отверстиями в центре, через которые пропущена нить; взяв в одну руку концы этой нити, а в другую – ее сгиб, колесо можно вращать, то натягивая, то расслабляя нить (см. инструкцию КАК СОЗДАТЬ ЙИНКС СВОИМИ РУКАМИ).



Строфалос (Колесо Гекаты)



Йинкс в руке у Богини Афродиты на древне-греческой вазе



Колеса Гекаты – Йинксы, магические инструменты

Большинство современных комментаторов и исследователей полагают, что в ходе магического ритуала ἵυξ-вертишейку привязывали к колесу, и потому позже само Колесо тоже стали называть ἵυξ.

Однако этим спектр значений слова ἵυξ не исчерпывается: так, уже у Эсхила и, возможно, Пиндара оно приобретает метафорический смысл. С происхождением йинкса-вертишейки греки связывали два мифа:

1. Об одноименной нимфе, которая приворожила Зевса к себе или к Ио и была наказана Герой;
2. Об одной из девяти Эмафид, которые бросили вызов Музам, проиграли и были ими наказаны.

Наиболее хорошо засвидетельствован первый из них, миф о нимфе Ίυνξ (Иинкс). Схолии ко второй идиллии Феокрита цитируют не дошедшее до нас сочинение Каллимаха о птицах: в нем говорилось о нимфе Иинкс – Каллимах называет ее дочерью Эхо – которая околдовала Зевса, чтобы он сошелся с ней, за что была обращена Герой в птицу и стала пособницей колдуний.

В схолиях к Пиндару (Нет. 4, 35) история рассказана несколько по-другому: здесь Иинкс дочь, «как говорят одни, Эхо, а другие – Пифо», богини убеждения, и привораживает она Зевса не к себе, а к Ио. Впрочем, разгневанная Гера точно так же превращает ее в птицу, «которую используют жены, приготавливающие любовные средства». Но Богиня Геката пожалела Иинкс и взяла её в свои прислужницы. Так Иинкс стала служить Гекате.



СИМВОЛИЗМ КОЛЕСА ГЕКАТЫ: СТРОФАЛОС И ЙИНКС

Древний город Кирена также является местом, где Ясон использовал колесо **Йинкса**, чтобы заставить Медею влюбиться в него. Согласно мифу Пиндара (самый значительный лирический поэт Древней Греции).

Ясон сделал это для того, чтобы Медея последовала за ним обратно в Афины.

Колесо Гекаты – символ Гекаты 20-го века (существуют разные вариации) **«Колесо Гекаты»** это символ, который за последние пару десятилетий стал синонимом Богини Перекрестков.

Сегодня это мощный символ для многих гекатиан. Этот символ иногда называют рысью Гекаты или **Строфалом Гекаты**, хотя и рысь, и **Строфалос**, на самом деле являются ритуальными объектами, а не символами, связанными с Гекатой в древности.

Из источников на территории США мы узнали, что он стал использоваться для обозначения Гекаты в современных языческих кругах в 1980-х годах в Соединенных Штатах, возможно, в кругах почитателей Дианы или возрождения Богини Гекаты.

Исторически сложилось так, что у нас нет свидетельств того, что этот символ **Строфалоса** ассоциировался с Гекатой.

Однако этот символ – или его варианты – можно найти на многочисленных маленьких металлических (в основном золотых) дисках, которые, как полагают, использовались в качестве украшения костюмов, относящихся к микенской цивилизации (приблизительно 1700-1100 годы до н.э.).

Примеры также можно найти, вырезанные на каменных надгробных



стелах той же эпохи.

Пример, который можно увидеть в Национальном музее археологии в Афинах (на фото).

Эта резьба датируется приблизительно 1600 годом до нашей эры, но нет никакой поддающейся проверке связи между ней и богиней Гекатой. Самые ранние имеющиеся у нас свидетельства о Гекате датируются примерно 800 годом до н.э., хотя, основываясь на имеющихся свидетельствах, мы знаем, что к этому времени у нее уже был устоявшийся культ. Символ, очень похожий на символ (современного) Колесо Гекаты.

Поскольку информации об этой эпохе так мало, мы не можем с уверенностью сказать, что представляли собой спиральные узоры – если вообще что-то представляли. Это могло быть чисто декоративное сооружение, оно могло символизировать лабиринт, а могло быть символом таинственной веры. Некоторые ученые предположили, что спирали могут символизировать океан, который был очень важной частью жизни тех, кто жил и поклонялся в регионе, где процветала эта культура. В некоторых случаях ученые интерпретировали спирали как представляющие женские репродуктивные органы.



Есть несколько символов «Колеса», которые имеют древние ассоциации с Гекатой, но они совершенно разные, и мы знаем о них гораздо больше.

Установлено, что солнечные колеса и круги Гекаты как с равноплечими крестами, так и с восьмиспицевыми



Колеса Гекаты в храме Лагины (Турция)

рисунками имеют исторические ассоциации с Гекатой.

Примеры можно найти, вырезанные на ступенях руин храма Гека-ты в Лагине (Lagina Antik Kenti – храмовый комплекс древней Ка-рии, на территории современной Турции).

Колеса как с четырьмя, так и с восемью спицами встречаются не только в Лагине, но и на многих изображениях, надписях и амулетах, изображающих богиню Гекату.

Другой пример включает магический медальон, найденный в Остии, Италия, где изображение богини окружено колесом с восемью спицами и другими символами.

Йинкс Гекаты.

Из-за постоянной путаницы, возникавшей на протяжении многих лет, слово «**Йинкс**» иногда используется как название символа **Ко-леса Гекаты**.

Однако, как было сказано выше, **Йинкс**, является церемониаль-ным инструментом – ритуальным объектом, а не символом.

Так же **Йинкс** ассоциируется с богиней Афродитой и ее сыном, богом Эросом. Если вы внимательно посмотрите на картины, изо-бражающие Афродиту и Эроса, вы заметите, что иногда они изо-бражены держащими круглый предмет на веревочке.

Йинкс вероятно, был сделан из металла, но, возможно, также был сделан из дерева и других материалов.

Он накручивается на кусок бечевки и при движении издает жуж-жащий звук.

Эти ритуальные инструменты также назывались магическими ко-лесами. Чаще всего он использовался для возбуждения похоти или сближения двух влюбленных людей.

Самым известным примером (по крайней мере, в нашем контек-сте) является использование Ясона (из «Аргонавтов») в отноше-нии юной Медеи, чтобы завоевать ее расположение, заставив ее влюбиться в него.

Хорошо сбалансированное колесо **йинх** **Йинкс** издает

повторяющийся жужжащий звук, который чем-то напоминает пульсирующий крик птицы Йинкс в дикой природе.

В «Идиллиях» Феокрита отчаявшаяся женщина обращается к практикующему магу, чтобы тот помог ей вернуть неверного возлюбленного. Маг призывает богиню в образе Гекаты, и неоднократно к **Йинксу** (используемому в заклинании) обращаются с мольбой вернуть возлюбленного домой. «Вращай волшебное колесо, вращай и приведи моего возлюбленного домой...»

Американские исследователи Айлз и Джонстон в своей книге «Геката Сотейра» пишут:

«Сочувственная важность звука, издаваемого вращающимся колесом рыси, согласуется с общей важностью звуков в магических или теургических актах. ...маги верили, что правильное произношение каждой из семи греческих гласных воздействует на одну из семи астральных сфер и, следовательно, помогает вызывать «божеств сферы» и управлять ими...»

Йинкс – это один из ритуальных инструментов, использовавшихся в древнем мире, который тем или иным образом вращался для достижения желаемого эффекта и результата.

Помимо того, что он ассоциируется с любовной магией, его также можно найти изображенным в сценах смерти и похорон. Он ассоциировался с Гекатой, наряду с другими вращающимися ритуальными предметами, включая Строфалос, ромб и ревуций бык. Все это инструменты, которые вращаются и жужжат, **ревун быка** сегодня известен среди практикующих магию как инструмент, часто используемый для магии, связанной с погодой, но в древнем мире он ассоциировался с мистериями Диониса и Кибелы. И Дионис, и Кибела, подобно Афродите, имеют тесную связь с мистериями Гекаты.

Чтобы раскрутить **Йинкс**, вы начинаете с того, что берете два конца бечевки в противоположные руки, а затем наматываете бечевку до точки натяжения в одном направлении. Когда натяжение будет правильным, вы начинаете отпускать и тянуть до тех пор, пока диск не начнет вращаться и жужжать, в то время как вы продолжаете тянуть и отпускать. Вы продолжаете делать это ритмично, позволяя колесу в центре вращаться. В зависимости от конструкции колесо может издавать жужжащий звук. В теургии это делается

в сочетании с молитвами, песнопениями и визуализациями, направленными на достижение определенной цели.

СТРОФАЛ

Фрагмент в «Халдейских оракулах» гласит:

«Работайте со Строфалом Гекаты».

Просто для того, чтобы запустить ситуацию, слово «**Строфалос**» использовалось взаимозаменяемо с «**Йинксом**».

Именно поэтому в игре КОСМИЧЕСКИЙ ЙИНКС (КОЛЕСО ГЕКАТЫ) соединены Строфалос и работа с Йинксом.

Неоплатоник Пселл, написавший комментарий к халдейским оракулам в 11 веке н.э., писал о **Строфалосе**, давая нам физическое описание (пер. Д. Дж. О'Мира):

«**Строфалос Гекаты** представляет собой золотую сферу с ляпис-лазурью в центре, которая вращается с помощью кожного ремешка, и которая покрыта символами: когда она была соткана, они [теурги] произносили свои заклинания. Эти сферы обычно назывались яйцами и могли быть либо сферическими, либо треугольными, либо какой-либо другой формы.»

Девиз Йинкса:

Пока он вращается, он поет, и ты вращаешься, ты растягиваешься, расслабляешься и перевоплощаешься!

12 ЗНАКОВ ЗОДИАКА КАК 12 КЛЮЧЕЙ К ПОНИМАНИЮ

В игре игрок проходит по всем 12 знакам зодиака – 12 домам своего гороскопа, символизирующих сферы его жизни.

Предсказание на Таро покажет, что у игрока происходит в актуальном доме гороскопа, куда в ходе игры попадает игрок, в доме, показывающим определённую сферу его жизни.

Если в дом гороскопа со змеёй выпала негативная карта – игрок спускается вниз по змее – попадая в центр Лабиринта к Медузе для трансформации негативных энергий в позитивные.

Из центра Трансформации можно выйти при попадании на позицию Солнце или при получении позитивных карт, отвечающих за подъём: игрока перевезут наверх арканы Колесничий, Жрица, Солнце, Звезда.

Движение игрока в игре:

Вход в игру и дальнейшее движение до спуска в центр лабиринта **против часовой стрелки.**

Выход из центра и лабиринта игры **по часовой стрелке.**

В игре три входа в лабиринт:

Порталы представляющие три материнские буквы иврита

Алеф (XXI Шут),

Шин (XX Возрождение),

Мем (XII Повешенный).

Значение позиций входа в игру и выхода из неё:

XXI Шут Божественные энергии (Вам дана свобода выбора, будьте готовы ко всему, что посылает судьба. Не сопротивляйтесь происходящим событиям, вас несет в нужную сторону).

XX Возрождение (Родовые программы и проблемы, прошлое осталось позади, ситуация мобилизует ваши силы, пришло время браться за вопросы Рода)

XII Повешенный (Сегодня вас не пустили в игру, пробуйте изменить запрос или попытайтесь играть в другой день).

По пути змея расположены стоянки по Домам Гороскопа, обозначаемые цифрами и арканами Таро, соответствующими знаку Зодиака этого дома Гороскопа. Например: первая стоянка – дом Личной Силы и знака зодиака Овен, аркан Император, соответствующий знаку Овна. Стоянка 1, но число аркана 4. Именно цифру 4 игрок записывает в бланк на первой стоянке.

Центр лабиринта с Медузой, это пульс Строфалоса, место, где находится дух – помощник Йинкс, и это место состоит из септограммы – звезды 7 Планет.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Войти в лабиринт, пройти по кругу. Если игра потребует немедленных изменений, то будет нужно зайти во внутренний круг к Медузе, получить трансформацию от задействованных в запросе энергий планет, и выйти наверх по Строфалосу обратно к порталу входа.

Игра считается завершённой, когда игрок вышел из игры через тот же портал, через который зашёл в игру, пройдя через лабиринт.

ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Индивидуальная игра с ВЕДУЩИМ.

Игру проводит ВЕДУЩИЙ для игрока по его запросу.

ВТОРОЙ ВАРИАНТ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Групповая игра с ВЕДУЩИМ.

Игру поводит ВЕДУЩИЙ для группы игроков с запросами. В групповой игре работают полевые расстановочные практики!

(КОММЕРЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ «КОСМИЧЕСКИЙ ЙИНКС» (КОЛЕСО ГЕКАТЫ) ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО ПОСЛЕ СЕРТИФИКАЦИИ У АВТОРА).

ТРЕТИЙ ВАРИАНТ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Игру проводит ИГРОК сам для себя.

В этом случае Вы должны быть предельно честны сами с собой, тщательно тасовать карточки номера хода, самостоятельно вытаскивать для себя предсказание на картах Таро и анализировать полученные предсказания от карт, записывать все свои ощущения и инсайты в бланк игры вместе с номерами арканов позиций и номерами арканов предсказания.

Вам самостоятельно придётся крутить ЙИНКС для связи с Высшими Силами и трансформации энергий. Вам будет необходимо самостоятельно определять выбор дополнительных инструментов (огонь, вода или ключ) для ритуальной проработки, исходя из задействованных в арканах Стихий. А также, Вам самостоятельно нужно выбирать для себя исцеляющие утверждения, аффирмации или близкие Вам по духу молитвы. Для вашей фантазии нет никаких препятствий!

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ПУТИ ПО ЛАБИРИНТУ, ГДЕ ИГРОК – ГЕРОЙ ПРОХОДИТ СВОЙ КВЕСТ, НАХОДИТ НОВЫЕ ПУТИ, ТРАНСФОРМИРУЕТ СВОИ БЛОКИ И СТРАХИ В РЕСУРСЫ, СОБИРАЕТ ПОСЛАНИЯ ОТ ВЫСШИХ СИЛ И НАХОДИТ ВЫХОД ИЗ ЛАБИРИНТА ОБНОВЛЁННЫМ.

ФОРМУЛИРОВКА ЗАПРОСА

Запрос на игру должен быть сформулирован так, чтобы была возможность рассматривать процесс в развитии.

Рекомендуется ставить срок для запроса, если он затрагивает будущее. Например: «Каким образом мне решить свои жилищные проблемы в течении года?», «Что мешает успешному развитию моего бизнеса и как я могу исправить эту ситуацию в течении ближайших 3 месяцев?», «Как мне создать крепкий семейный союз в ближайшие два года?», «Как выиграть судебную тяжбу с минимальными затратами?» и т.д.

Но запрос может быть любой! Даже без срока. Например: «Почему я не могу встретить партнёра своей мечты и что мешает мне в отношениях с противоположным полом?».

Допустимо войти в игру без чёткого запроса. Но игра может не пустить игрока в лабиринт трансформаций.

На бланке для игры записывается дата и заданный вопрос.

МЕДИТАЦИЯ, ЧТОБЫ СОЕДИНИТЬСЯ СО ЗМЕЕЙ СТРОФАЛОСА

Медитация предназначена для самонастройки на игру.

Сделайте глубокий вдох и выдох.

Закройте глаза и позвольте себе расслабиться в спокойном состоянии. Прислушайтесь к звуку собственного дыхания и позвольте всем отвлечениям уйти прочь.

Представьте, что вы стоите посреди пышного зеленого леса. Почувствуйте, как ваши ноги твердо стоят на земле, и ощутите тепло солнца, сияющего сверху. Оглянитесь вокруг и найдите высокое сильное дерево с корнями, глубоко укоренившимся в почве. Это священное дерево; оно содержит великую мудрость для вас сегодня, если вы готовы слушать внимательно.

Почувствуйте, как ваше тело соединяется с этим древним деревом; почувствуйте, как оно излучает силу и стабильность, когда вы приближаетесь к нему.

Теперь взгляните на его ветви, которые извиваются и поднимаются к небу, словно постоянно меняющийся гобелен. Среди листьев вы замечаете что-то блестящее – это змея! Солнце отражается от её гладкой чешуи, создавая ослепительные узоры, которые кажутся волшебными по своей природе.

Приветствуйте это Змеиное Духовное существо, потому что оно приходит к вам с важными сообщениями о трансформации и осознании того, что скрывается в тени. Прислушайтесь к тому, что говорит вам Змея, и найдите мужество в ее безмолвной мудрости.

Наблюдая за этой частью себя, пусть учения мудрой Змеи направят вас к новым начинаниям и лучшему пониманию вашей собственной внутренней силы.

Присмотревшись к Змее и ее грациозным движениям, вы почувствуете глубокую связь с ее энергией. Позвольте своему осознанию пройти по каждой шкале одну за другой, отмечая любую область потенциального роста или трансформации.

Духовное животное Змея символизирует древнюю мудрость и творческую силу; она символизирует смерть и возрождение, выход за границы и ограничения.

Это побуждает вас лучше осознавать свои самые сокровенные мысли и чувства и то, что лежит под сознательным уровнем вашего существа. Змея также представляет исцеление – как физическое, так и эмоциональное.

Используйте этот момент, чтобы позволить себе руководствоваться силой этого тотемного животного. Почувствуйте, как это может сместить энергию в вашем теле, обратите внимание на любые области, которые кажутся тяжелыми или застрявшими, позволяя энергии Змеи двигаться через вас, помогая снять любое напряжение или сопротивление.

Почувствуйте энергию заземления, которую она приносит вам, соединяя вас с вашей внутренней мудростью и силой. Настало время для самоанализа – обратите внимание на все, что возникает во время этой медитации, будь то мысль или эмоция, и при необходимости исследуйте эти чувства дальше.

Завершая эту медитацию, почувствуйте, как ваши ступни прочно укоренились в земле, и представьте, как волна энергии проходит через вас от ступней до макушки головы. Обратите внимание на любое обновление или расширение, которое приходит с этой волной, и найдите время, чтобы просто присутствовать в этот момент.

Скажите спасибо Духу Змеи за её мудрые учения и признайте все, чему вы научились. Когда будете готовы, медленно откройте глаза. Вы чувствуете себя обновленным и подключенным к мудрости змеи внутри себя, когда берете это знание с собой в свой день.

НАЧАЛО ИГРЫ

1

В бланк игры записывается дата и запрос. После этого, игрок вытаскивает карточку хода (на старт игры даётся три карточки 1,2,3). Карточка выбирается вслепую.

Если игрок выбрал вслепую карточку N 1, то он вступает в игру через позицию Шута XXI (Божественные изменения).

Если игрок выбрал карточку N 2, то он вступает в игру через позицию портала Возрождение XX (родовые установки).

Если игрок выбрал карточку N 3 Повешенный XII, это означает что он в игру не вступает, Высшие Силы его останавливают по каким-то причинам. Возможно игрок сам подсознательно не готов к решению запроса, или запрос в данный момент решиться не может. В этом случае можно попытаться переформулировать запрос или задать новый.

2

Далее игроку сразу на старте делается предсказание картами Таро.

Если у вас нет авторской колоды Таро Магических Порталов, помещённой на игровое поле (описание к картам смотрите в приложении), возьмите для игры любую свою рабочую колоду Таро из 22 старших арканов. Это ход номер 1. Он записывается в бланк как нумерологическое соответствие арканам таро английской школы, где ШУТ = 21, ВОЗРОЖДЕНИЕ (СУД) = 20, ВСЕЛЕННАЯ (МИР) = 22.

Игрок БРОСАЕТ КУБИК и начинает движение по Строфалосу через тот портал, который он выбрал, вытягивая номер карточки от 1-3.

И по новым, выпавшим в кубике цифрам, он двигается по полю **против часовой** стрелки.

На каждой позиции игрок получает предсказательную карту из Таро Магических Порталов (или из 22 арканов своей колоды Таро). И записывает номер аркана Таро в бланк в колонку Предсказание.

Все ходы записываются в таблицу вместе с комментариями.

На поле есть **змеи для переходов**.

Игрок может попасть на эти змеи как точки перехода – входы – выходы:

Шут – Император – Дьявол

Возрождение – Иерофант – Сила

Самый сложный узел

Отшельник – Повешенный – Темпера́нс.

Если игрок попадает на узлы:

Иерофант – Сила

Дьявол – Император

Отшельник – Темпера́нс

и получает карту-предсказание условно негативный аркан:

XVI Башня, XII Повешенный, XIII Смерть, VIII Правосудие, то игрок по змее возвращается обратно.

Если игроку на этих змеиных узлах выпадают позитивные карты, то он может ускориться и перейти вперёд по змее.

Все карты предсказаний записываются в бланк.

Переход по змее записывается как один ход из двух стоянок, в котором будучи две стоянки и два предсказания.

Если в зонах узлов-переходов игрок получает предсказательную карту, дублирующую саму позицию дома гороскопа, то для человека этот дом гороскопа на сегодняшний день самый важный (обращаем на эти зоны внимание).

Очень важно!!!!!

Если игрок попадает на позицию №6 Отшельник – смотрим предсказательную карту.

И если она условно сложная: XVI Башня, XIII Смерть, XX Возрождение, XV Дьявол, VIII Правосудие, то игрок по змее возвращается обратно в позицию N 9 Темпера́нс.

Если игрок там получает предсказание карту XII Повешенного, то игрок вылетает из игры через проход XII Повешенного, **заканчивая игру**.

Таким образом Высшие Силы дают игроку понять, что он пока не готов к решению своего запроса. И ему нужно сделать пожертвование или принять аскезу, прежде чем возвращаться к запросу снова.

Если игрок получает предсказание карту условно положительную, то продолжает движение вперед по Строфалосу, на следующую позицию по ходу игры.

Если вы на обратном пути из лабиринта, пришли из позиции № 10 с хорошим предсказанием на позицию № 9 Темперанс, можно по змее перейти в позицию № 6 Отшельника. Ускорившись таким образом в прохождении игры во второй её части, при выходе из центра. Тем самым Высшие Силы дают Вам понять, что помощь в положительном решении запроса уже оказывается.

Также, при хорошем предсказании, из позиции № 6 Отшельник можно перейти в позицию № 9 Темперанс при движении против часовой стрелки.

И в этом случае, по Строфалосу игрок продолжает движение дальше, в направлении позиции № 10.

3

Если игрок попадает по змеям на узлы центра – внутреннего круга к Медузе, эти змеи являются точками перехода в центр, к Йинксу духу-помощнику.

А также по этим змеям можно подняться наверх и выйти из внутреннего круга трансформации.

Вот эти узлы:

Позиция 3 Влюбленные – Марс (XVI Башня)

Позиция 4 Колесничий – Юпитер (X Колесо Фортуны)

Позиция 7 Правосудие – Сатурн (XXII Мир)

Позиция 8 Смерть – Луна (II Жрица)

Позиция 11 Звезда – Меркурий (I Маг)

Позиция 12 Луна – Венера (III Императрицу)

Планетарная зона Солнце (XIX Солнце) – позволяет человеку выйти наверх из центра лабиринта на путь Строфалоса без змей!

Солнце поднимает игрока на позицию № 3 Влюбленных и позицию № 12 Луны по его выбору.

Тут игроку дается добровольный выбор, через какой дом гороскопа он дальше продолжит движение на выход.

Либо через осознанный выбор в позиции 3 Влюбленных, либо через позицию 12 Луны с проработкой всех своих иллюзий и страхов. Ведущий игры из предсказательных карт может дать совет игроку.

Но игрок сам делает выбор.

ВНУТРЕННИЙ КРУГ ТРАНСФОРМАЦИЙ ДЛЯ РАБОТЫ С ЙИНКСОМ И РИТУАЛЬНЫМИ ИНСТРУМЕНТАМИ

4

Попав в центр лабиринта к Медузе, игрок бросает кубик и начинает движение уже по часовой стрелке, трансформируя энергиями планет свой запрос.

Цель Игрока тут – осознать причины помех и активировать ресурсы, таким образом проработав запрос и подняться из планетарной зоны к тому выходу из лабиринта, через который игрок вошёл.

Здесь у игрока есть возможность выхода из планетарной зоны по змеям. Игрок выходит в прилегающие позиции.

Все позиции внутреннего круга прорабатываются, в зависимости от полученных карт предсказания:

прокручиваются ЙИНКСОМ, ключом делаются движения открытия над стаканом с водой, и делается глоток воды, рисуется огнём в воздухе планетарный знак стоянки и знак зодиака карты предсказания, произносятся аффирмации, молитвы или позитивные утверждения.

Таким образом, через вербализацию и подключение телесной терапии, закладывается другая исцеляющая позитивная программа мышления, как метод нейролингвистического программирования (НЛП).

ТОЛЬКО ПОСЛЕ ПРОРАБОТКИ С РИТУАЛЬНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ
МОЖНО ПРОДОЛЖИТЬ ДВИЖЕНИЕ ПО ВНУТРЕННЕМУ КРУГУ!

Также, в планетарную зону игрок может попасть из позиций домов гороскопа, связанных с планетами по змеями переходов.

Отсчёт позиций в игре начинается против часовой стрелки, и ведёт к центру с Медузой!

№ 1 Позиция Император, первый дом гороскопа под управлением Овна (Это личность вопрошающего, основные качества его характера, его поведение, и то, как на данный момент человек себя позиционирует, как строит свои отношения с миром).

№ 2 Позиция Иерофант (Второй дом гороскопа, управляется Знаком Тельца, который называется домом денег и отвечает за материальную сферу. Показывает финансовое положение, возможность иметь деньги, накапливать энергию. Также может показать крупные приобретения и любые другие вопросы материальной сферы).

№ 3 Позиция Влюбленные (Знак зодиака «Близнецы» управляет третьим домом гороскопа и отвечают за получение информации и ваш социум. Любые коммуникации, общение, посредничество и поездки. Вообще третий дом гороскопа показывает ваше окружение (знакомые, соседи, коллеги, братья и сестры, дальняя родня).

В этой позиции есть точки перехода по змее вниз, и возможность зайти в сердцевину с Медузой зависит от того какую карту предсказания он получает. Если карта предсказания условна негативна – то игрок спускается по змее внутрь на Позицию Марса (XVI Башня).

№ 4 Позиция Колесничий (Эта позиция буквально символизирует дом, как место вашего проживания на данный момент; или дом, в котором вы выросли, ваших родителей или тех, кто их замещает. Как правило, здесь можно увидеть ситуацию в вашей семье, также отношения внутри вашего дома).

В этой позиции тоже есть точка перехода по змее, все зависит от того какую карту предсказания он получает в этом доме гороскопа. Если карта положительная – он продолжит движение вокруг Медузы, если карта условна негативна, то игрок спускается внутрь

на позицию Юпитера (Колесо Фортуны), и там смотрится карта предсказания его отношений с финансами.

№ 5 Позиция Сила (Пятый дом гороскопа, управляется знаком Лев. Это энергия Солнца. Позиция покажет вашу способность к творчеству, самовыражению, к получению удовольствия, а также проявит ваши любовные дела. Вообще это дом любви и детей. Позиция Сила покажет, насколько важна в жизни человека Любовь, настроен ли он любить, умеет ли дарить любовь другим. Также тут можно увидеть возможные зачатия, рождение детей, отношения с детьми и их дела).

№ 6 Позиция Отшельник (Шестой дом гороскопа, управляемый знаком Дева. По этой позиции читается всё, что касается вопросов здоровья, также может показать ситуацию с работой (карьерой, службой), если это не собственный бизнес.

№ 7 Позиция Правосудие (Седьмой дом называют домом Партнёров и Брака. Управителем его выступает знак Весы. Это дом партнеров по браку и партнёров по бизнесу. Замужество, женитьба, разводы и дела мужей (жен).

№ 8 Позиция Смерть (Восьмой дом гороскопа управляется знаком Скорпион. Этот дом называют домом Смерти. Здесь предсказываются кризисы, смерть близких, рискованные ситуации, опасности. Также могут описываться ситуации, связанные с решением юридических и наследственных дел. Негативные карты в этом доме могут показать всякого рода энергетические вторжения, нападения и порчи. Но в то же время, Скорпион управляет сексуальной энергией).

№ 9 позиция Темпера́нс (Это девятый дом гороскопа, управляемый знаком Стрелец. Он отвечает за образование, интеллект, амбиции, вопросы идеологии, религии и веры. Тут можно увидеть все вопросы, касающиеся путешествий, дальних поездок, связей с людьми из других стран).

№ 10 позиция Дьявол (Десятый дом гороскопа, управляемый знаком Козерога покажет все, что связано с вопросами статуса и карьеры, позиций на социальной лестнице успеха, достижений в социуме и реализацию целей человека. Потому, что это точка

Зенита. Если 4 дом гороскопа показывает отношения с матерью, то 10 – отношения с отцом.)

№ 11 позиция Звезда (Одиннадцатый дом гороскопа – это дом друзей, также показывающий уровень вашей собственной свободы. Дом управляется знаком Водолея).

В этой позиции есть змея точки перехода, все зависит от того какую карту предсказания получит игрок. Если карта предсказания условно негативна, то игрок и куда он падает внутрь на позицию Меркурия (I Маг).

№ 12 позиция Луна (Это двенадцатый дом гороскопа. Дом Тайн и тайных врагов, под управлением знака Рыбы. В этой позиции мы видим все, что касается иррационального, скрытого. Ваше душевное состояние на данный момент. А также – уединение или ограничения (тюрьмы, больницы также смотрим здесь). Все, что связано с понятием тайны, тайные покровители или же тайные враги могут проявиться на этой позиции. Всё это покажет карта предсказания).

Если игрок сумел пройти ровно до позиции № 12 Луна – то дальше он попадает в центр лабиринта к Медузе, в зону Планетарных энергий, через змея ведущего в Венеру (III Императрица).

ПЛАНЕТАРНЫЕ ПОЗИЦИИ

Внутри планетарной зоны игроку нужно двигаться уже по часовой стрелке.

При этом выйти игрок может из зоны планет по змеям вверх при положительной карте предсказания из любой планетарной точки.

Меркурий (I Маг),

Луна (II Жрица),

Сатурн (XXII Мир),

Юпитер (X Колесо Фортуны),

Марс (XVI Башня),

Венера (III Императрица)

Планета **Солнце** (XIX Солнце) – Дающая энергию. Отражение внешнего внутри и раскрытие внутреннего наружу – показывает

вашу полноту взаимодействия с миром. Позиция показывает вашу яркость, творческие способности, лидерский потенциал, оптимизм, энергичность, уверенность в себе, и наличие в вас божественной искры.

Планета **Венера** (III Императрица) отнимающая энергию, отвечает за сферу чувств, человеческую любовь, доброту, милосердие. Венера является олицетворением Женского Начала и за эстетическое восприятие, формирование шкалы жизненных ценностей человека, правильный выбор, проявление и восприятие возвышенных эмоций.

Венера влияет на личную жизнь, отношения, умение нравиться, даёт способность любить, даёт таланты.

Вкусовые качества в одежде и в еде, наличие финансовых возможностей. Чем сильнее у человека в гороскопе Венера, тем человек увереннее в себе, отвечает за личный выбор человека.

Планета **Меркурий** (I Маг) Нейтральная энергия. Меркурий управляет интеллектуальной энергией, нашим сознанием. Отвечает за общение, передачу информации, документацию, компьютерную и бытовую технику, транспорт, поездки, перемещения, желание общаться с окружающими. Он влияет на отношения с братьями, сёстрами, соседями. Меркурий наделяет интеллектуальными и ораторскими способностями, быстротой мышления, отвечает за умение приспосабливаться к обстоятельствам, эта планета даёт хитрость и удачу в торговле.

Планета **Луна** (II Жрица) Отнимающая энергию. Луна в астрологии по праву считается самым важным астрологическим объектом. Степень ее воздействия на нашу жизнь превосходит даже Солнечное, ведь Луна – это наше подсознание, душа, эмоции, память о пережитых чувствах. Луна показывает эмоциональное состояние человека, чувствительность, заботливость, эмоции и поведение, неконтролируемые, на уровне подсознания. Отвечает за материнство, заботу о детях, детородную функцию. Так же Луна покажет перемены в настроении человека, его интуицию, способность понять других людей, умение посочувствовать и его магические способности.

Планета **Сатурн** (XXII Мир) Отнимающая энергию. Сатурн планета системная и социальная, в древности называлась планета Кронос, в честь бога, ведающего тайнами жизни и смерти. Сатурн требует от человека научиться ответственности, умению планировать, трудолюбию, дисциплинированности, целеустремлённости. На энергиях Сатурна человек имеет желание построить карьеру, стремиться к высоким постам несмотря на то, что это планета ограничения, сжатия, концентрации на главном. Она требует от человека чёткого плана, наличие цели. Позиция Сатурна показывает в гороскопе с какими трудностями предстоит столкнуться человеку, какие страхи его преодолевают. Может указывать на ограничивающее лицо: отца, начальника. К Сатурну относится тема возраста и времени, проблемы со старостью и пожилыми людьми. Сатурн любит всё замораживать. Он символизирует ограничение во времени и в пространстве. Сатурн ограничивает целенаправленную экспансию Юпитера и глобальное расширение Нептуна, ставя препятствия на их пути и вводя их в допустимые рамки, поэтому Сатурн – это структуры и формы, границы их существования, пространственные, временные и правовые, и их сохранение. Другими словами, символика Сатурна связана с воплощением в жизнь целей, их реализацией, и с решением поставленных задач. Сатурн считается планетой Судьбы, до воплощения мечты или реализации конкретного плана. Принцип Сатурна, ограничение, связанный с реализацией целей во внешнем мире, так же, как и роль планеты Марс.

Планета **Юпитер** (X Колесо Фортуны) Дающая энергию.

Это тоже социальная планета, показывает реализацию человека в социуме. Планета Большого Счастья – даёт человеку в жизни веление, статус, покровителей, уважение, богатство, почёт и славу. Связан с принципами расширения – расширяет как хорошее, так и плохое. Имеет отношение к высшему образованию, юриспруденции, политике.

Юпитер символизирует целенаправленную, внешне проявленную деятельность, что требует умения увидеть или сформировать цель, умения выбирать в силу внешних критериев, связанных с социальной значимостью ситуации, в отличие от Венеры, выбирающей интуитивно. Такая деятельность всегда приводит к расширению

всего, до чего «дотягиваются руки» Юпитера, будь то расширение территории или зоны влияния, расширение возможностей организма или индивидуальности.

Юпитер обладает способностью неограниченно копить, но не прятать накопленное в темный угол, а демонстрировать его и подчеркивать тем самым свои социальные, материальные или иные достижения, широкие возможности. Эта способность к расширению всего есть только у Юпитера.

Планета **Марс** (XVI Башня)

Дающая энергию. Влияет на способность к действию, силу воли, умение за себя постоять, агрессивность, выносливость, скорость реакции, бесстрашие. Марс символизирует волю к действию и действующую силу, само действие. Эта воля к действию не связана с внешними побудительными причинами, а сила (ее действие) направлена на реализацию сделанного Венерой выбора. Если Венера выбирает путь, то Марс движется по нему, не обращая внимания на препятствия, если Венера выбирает форму, то Марс выполняет работу по ее созданию, если Венера выбирает войну или конфронтацию, то Марс воюет, если Венера выбирает партнера, то Марс реализует совместные действия (например, в сексуальной жизни или в бизнесе). Если выбор не сделан, решение не принято, то Марс «не знает» что ему делать. Таким образом, принцип Марса есть действие, направленное на реализацию выбора.

Позиции по часовой стрелке по Строфалосу направляют игрока на выход из лабиринта к нужному входу, через который игрок заходил. Медуза выпускает из своего планетарного Храма человека через змей переходов.

Игрок не может выйти из игры через другой вход!

Если игрок попадает на позицию **Солнце** (XIX **Солнце**) – эта позиция позволяет человеку выйти на путь змеи, соединяющую позицию № 3 Влюбленных и позицию № 12 Луну.

Игроку предоставляется добровольный выбор, через какую змею он дальше путешествует в игре.

Либо через осознанный выбор в позиции № 3 Влюбленных, либо через проработку всех своих иллюзий и страхов в позиции № 12 Луна.

Ведущий игры по энергиям предсказательных карт может дать совет игроку. Но игрок сам делает выбор!!!

Если игрок выходит из планетарной зоны через **Венеру** (III Императрицу) он движется по змее через позицию № 12 Луны по часовой стрелке к выходу из стоянки, в которую он заходил.

Если игрок выходит через **Марс** (XVI Башня) он движется по змее через позицию № 3 Влюбленных по часовой стрелке, к выходу из стоянки, в которую он заходил.

Если игрок выходит через планету **Луна** (II Жрица), то он движется по змее через позицию № 8 Смерть по часовой стрелке к выходу из стоянки, в которую он заходил.

Если игрок выходит из **Сатурна** (XXII Мир), то он движется по змее через позицию № 7 Правосудие по часовой стрелке, к выходу из стоянки, в которую он заходил.

Если игрок выходит из **Юпитера** (X Колесо Фортуны), то он движется по змее через позицию № 4 Колесничего по часовой стрелке, к выходу из стоянки, в которую он заходил.

Если игрок выходит из **Меркурия** (I Маг), то он движется по змее через позицию № 11 Звезда, по часовой стрелке к выходу из стоянки, в которую он заходил.

Выход из игры считается полноценным если игрок выходит в тот портал, через который он зашел в игру.

ДЛЯ ПРЕДСКАЗАНИЙ МОЖНО ДОПОЛНИТЕЛЬНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ ОРАКУЛ ГЕКАТЫ 44 ЛИКА СИЛЫ, КАК СОВЕТ ОТ БОГИНИ.

Карты Оракула Гекаты не входят в комплект игры и продаются автором отдельно.

https://www.ozon.ru/product/karty-orakul-gekaty-44-lika-sily-1730259146/?__rr=1



В игре используется:

инструмент ЙИНКС (схема создания инструмента ЙИНКС своими руками и способ работы с ним прилагается, см. приложение к игре «как сделать ЙИНКС своими руками») для снятия негатива и для активации нужных исцеляющих позитивных энергий. Йинкс запускает любую программу.

Спичка или любая горящая свеча для рисования огнём в воздухе планетарного символа, используется для открытия информации и сжигания негатива.

Вода как проводник энергий, используется для ритуала очищения, заговора на позитив и питья.

Любой ключ (от дома или от автомобиля) как символ открытия пути, снятия блока.

КОГДА В ИГРЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ЙИНКС И ДРУГИЕ ИНСТРУМЕНТЫ (ОГОНЬ СВЕЧИ, СТАКАН ВОДЫ И КЛЮЧ)?

Получая неуместную для этой позиции и негативную карту предсказания, игроку не просто нужно осознать препятствия к решению своего запроса, но попытаться трансформировать эти заблокированные энергии, и открыть их для себя самостоятельно в игровой форме. При помощи Ведущего игру.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

По итогу игры все записанные в бланк ходы и карты предсказаний **подсчитываются**.

Считаем всё по принципу нумерологии Таро. Приводим все цифры к сумме одного аркана. Если сумма больше 22, то отнимаем от неё 22.

Карты хода считаются отдельно от карт предсказаний.

Вначале делается подсчет самих ходов.

Важно знать, за сколько ходов игрок прошёл путь по Строфалосу.

Потом считаются все номера карт стоянок. Например: Шут=21, Император=4, Влюбённые=6, Башня=16, Солнце=19, Луна=18, Дьявол=15, Шут=21. $21+4+6+16+19+18+15+21=120=1+2+0=3$
Итого: 3 (Императрица).

Эта сумма будет ключом к решению ситуации игрока. Ваша стратегия.

Далее считаются номера карт предсказаний. Эта сумма, нумерологически приведённая к одному аркану Таро, будет подсказкой к конкретным действиям для решения запроса. Ваша тактика. Что делать.

Подводится итог игры.

КОММЕРЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ КОСМИЧЕСКИЙ ЙИНКС ВОЗМОЖНО ПОСЛЕ СЕРТИФИКАЦИИ У АВТОРА.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

«КАК СДЕЛАТЬ ЙИНКС СВОИМИ РУКАМИ»

Для создания инструмента ЙИНКС своими руками вам понадобится обычная пуговица большого размера с двумя отверстиями и толстая хлопковая нить. Проденьте в отверстие пуговицы один конец нити, протащите нить на расстояние, соответствующее примерно вашему локтю. Переместите пуговицу на середину нити. Отмерьте точно такое же количество нити. Проденьте нить во второе отверстие пуговицы. Завяжите нить узлами по краям, соединив всю конструкцию. У вас получился инструмент ЙИНКС. Начинайте интенсивно крутить пуговицу, держа нить за концы с узлами. Максимально закрутите нить, а потом попробуйте подёргать в стороны нить и дать вашему ЙИНКСУ начать гудеть от вращения. Смотрите картинки схемы.



1

Шаг 1

Соберите свои материалы для ИИИИКСА
Пуговица с двумя дырками и хлопковая бечевка



2

Шаг 2

Возьмите пуговицу и проденьте бечевку в дырки, как на рисунке



3

Шаг 3

Завяжите узлы на концах бечевки



4

Шаг 4

Начинайте крутить пуговицу на бечевке до момента плотного закручивания



5

Шаг 5

Ритмично растягивайте и расслабляйте руки, и прислушайтесь к уникальному звуку вашего ИИИИКСА. Ваш ИИИИКС готов к работе!



ЗНАЧЕНИЕ АРКАНОВ ТАРО МАГИЧЕСКИХ ПОРТАЛОВ

автор Кристина Синдаловская

22 МИР ВСЕЛЕННАЯ самый насыщенный символами и магией, портал. На нём снова изображена Богиня Геката как Мать Мира. Во Вселенной всё циклично. После завершения наступает новое начало. На портале внутри золотого пространства вписаны 72 имени Бога в треугольниках. 10 сфер символизируют 10 сферот Каббалистического Древа Жизни. Этот портал мощный каббалистический талисман благословения всех сфер жизни. Соответствует системной планете Сатурн. Сатурн – планета Времени, Смерти, Родовой системы.

20 ВОЗРОЖДЕНИЕ – автор назвал так свою версию аркана Страшный Суд. И мы видим каббалистическую концепцию. Человек возрождается из пепла, как птица Феникс, к новой духовной жизни. Память Рода, кровь предков, сила Рода – всё это очень важно для духовного Возрождения и дальнейшего развития! Символ Первостихии Огня, Огонь вулкана.

19 СОЛНЦЕ – самый мощный энергетически позитивный портал. Знания и служение открывают проход к благополучию. Просветление, отработка кармы, получение заслуженных результатов – вот темы этого портала вместе с традиционным благополучием. Соответствует центру нашей солнечной системы, звезде Солнце.

18 ЛУНА – портал Иллюзий! Всё на портале иллюзорно и движется, при кажущейся статике. В основу идеи картины легла древняя тибетская практика контакта с потусторонним миром – медитативное наблюдение полной луны в открытую дверь. Мы видим иллюзорную замочную скважину из Луны и Лунной дороги, с древним руническим заклятием – висой колдуна Свана. Глубинные страхи необходимо осознать, и побороть, чтобы идти дальше. Не

пугайте портал Луна, представляющий Путь Луны, со спутником Земли. Портал Луна символизирует зодиакальный знак Рыбы.

17 ЗВЕЗДА – портал Чуда! Исполнения желаний. Ответа на молитву. Это портал – окно в другой мир. Открытие новых горизонтов возможностей. Наступает благополучный период, когда может осуществиться заветная мечта. Символ зодиакального знака Водолей.

16 БАШНЯ – И это непривычный взгляд на Вавилонскую Башню. Вид сверху. Башня, это жесткое вмешательство, катастрофа, насилие и взрыв тюрьмы ограничений! Гнилой зуб, отравляющий весь организм выбит одним ударом. Болезненная трансформация. Активное действие. Прорыв завесы Парокет. Символ планеты Марс.

15 ДЬЯВОЛ – ОКО БОГА. Ещё один портал, где нет привычного козлоногого Бафомета, а есть Око Бога – это библейский ангел Сатан, соглядатай и прокурор Бога, ангел смерти. Материальный мир выстроен по строгим системным законам. Портал имеет жесткую структуру, но в ней заключен закон Творения. Дьявол – это портал материальный, раскрывающий скрытый потенциал! Сексуальный. Денежный. Творческий. Искушения. Манипуляции. Магия в действии. Символ зодиакального знака Козерог. Вершина Зодиака.

14 УМЕРЕННОСТЬ АЛХИМИЯ ДУШИ – это первая картина, нарисованная автором колоды. Умеренность, это течение времени. Магия Времени. Всё происходит вовремя. Алхимия души – это гармония, взаимопонимание истинной любви. Тема Исцеление, очищения, и ангела-хранителя. Чистилище. Исцеление. Настоящая взаимная любовь. Прекрасный гармоничный период. Символ зодиакального знака Стрелец.

13 СМЕРТЬ – портал Перемен. Смерть, это часть жизни. Всё имеет своё начало и свой конец. А за концом следует новое начало. Смерть на портале олицетворяет скандинавская Богиня Хэль – наполовину прекрасная рыжеволосая женщина, наполовину гниющий труп. Эта двойственная природа смерти олицетворяет природные циклы. Прошлое умерло. Но жизнь продолжается. Перемены через боль утрат. Символ зодиакального знака Скорпион.

12 ПОВЕШЕННЫЙ УТОПЛЕННЫЙ БОГ – самый сложный концептуальный портал этой колоды. Он погружает зрителя в глубины моря творения. Бог спускается в материальный мир и умирает для Небес, скрываясь в жёсткой форме. Но, в этот момент тело получает свет жизни. Идея этого портала – погружение в околоплодные воды. Чтобы родился жизнеспособный ребёнок или проект, ему нужно время для созревания. Все задержки и замедление имеют целительную силу! Символизирует Первостихию Воды. Околоплодные Воды Вселенной.

11 СИЛА – портал назван Лилит и Ориас, они олицетворяют идею укрощения необузданной звериной природы Любовью! Только любовь способна сделать из свирепого хищника ласкового друга. Но, настоящая любовь не терпит насилия. Раскройтесь навстречу своей внутренней силе и любви! Сексуальность. Страсть. Сила жизни. Символ зодиакального знака Лев.

10 КОЛЕСО ФОРТУНЫ – Ускорение всех процессов. В том числе и отработки Кармы. Счастливые шансы достанутся только смелым и ловким. Рискуйте! Ловите миг удачи. Богиню Фортуну судьбы людей не интересуют. Вам придётся рискнуть, самостоятельно увидеть Знаки и воспользоваться шансами. От Вас зависит – будет ли удача к Вам благосклонна. Символ планеты расширения и масштабирования Юпитер.

9 ОТШЕЛЬНИК КВАНТОВАЯ РУКА – портал, где нет привычного старца с фонарём, но есть истинный лик Адепта магии – Квантовая Рука Бога со скрытым потенциалом! Мудрость, это сила и защита от внешнего мира. Интеллект мага, это его Божественный потенциал. Время побыть в одиночестве и поразмыслить о своей жизни, время для медитаций, обучения, духовный поиск и скрытое развитие. Символ зодиакального знака Дева.

8 СПРАВЕДЛИВОСТЬ – ГЕКАТА ДИКЕ это портал Высшей Справедливости, где вместо одной Богини Фемиды, тройная Геката Дике. Ведь справедливость у каждого своя. У людей она одна, у законов кармы другая, а у Высших Сил третья. Это портал работы Закона Равновесия. Обучение через осознанность и интеллект. Кармические уроки. Символ зодиакального знака Весы.

7 КОЛЕСНИЧИЙ – мощный прорыв в делах. Победный рывок. Поток жизни и силы, который несёт Вас в нужном направлении. Ведь сам Колесничий не управляет Змеем. Его везут! Но, Змеем и Колесничим управляет Свет Бога, которому открыт ездок. Это третий портал – Проводник. Как Жрица и Иерофант, Колесничий проводит вас на другой уровень развития. Символ зодиакального знака Рак.

6 ВЛЮБЛЁННЫЕ – портал не сколько о любви, сколько о выборе сердцем! Код Божественного творения семи дней обозначен в этом портале. Единство, принятие и забота – вот составляющие любви. Но ответственность за выбор тоже высока. Меч напоминает о важности баланса! Символ зодиакального знака Близнецы.

5 ИЕРОФАНТ – портал связи с духовным миром. Гвоздь, скрепляющий небо и землю. ИЕРОФАНТ, как и ЖРИЦА – проводник духовной энергии в материальный мир. Это портал обучения с Учителем, указание на важность баланса духовного и материального. Символ зодиакального знака Телец.

4 ИМПЕРАТОР – портал Мужского Мира, архетип Отца, мужская сила, завоевание нового, защита своих владений, тема Власти и Авторитета, а также Больших денег. Построение Империи бизнеса требует неусыпного контроля и труда, а также мудрости. Фаллос – символ Плодородия и Богатства. Стратегия и тактика. Рождение нижнего мира. Символ зодиакального знака Овен.

3 ИМПЕРАТРИЦА – портал природной магии, материнство, связь с матерью природой, щедрость, плодородие, любовь, все темы изобилия, а также тема защиты семьи и богатства. Первый демургический портал. Открывает тайну рождения. Символ планеты Венера.

2 ЖРИЦА – портал духовного развития, где Богиня Геката является проводником. Духовный рост. Указание на важность самопознания, обучения оккультным наукам, духовным знаниям и сохранения секретов. Символ планеты Луна (спутник Земли).

1 МАГ – портал Творчества, проявления в мир своих талантов, взаимодействия и влияния на окружающий мир. Магические способности. Манипуляции. Сотворчество с Богом. Владение ситуацией. Символ планеты Меркурий.

0 (21) ШУТ – нулевой, стартовый портал, открывающий колоду и её тайны. Портал ШУТ – это прыжок в неизвестность, проверка на доверие к Вселенной. Новое начало. Все проникающий воздух и пустота. Первичный Хаос, из которого может родиться что угодно. Портал обновления, омоложения и обнуления. Символ Первостихии Воздух. Вездесущий элемент.

Колоду Таро Магических Порталов можно приобрести только у автора на его ресурсах и на маркетплейсах. Колода Таро Магических Порталов продаётся отдельно от игры. У автора есть курс обучения по этой колоде.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Рекомендуется включать трансформационную игру «КОСМИЧЕСКИЙ ИИНКС (Колесо Гекаты)» в комплексную терапию. Игра максимально эффективна в формате индивидуальной игры с Ведущим. Она позволяет выстроить новые стратегии успешного мышления. И за небольшое количество игровых сессий получить коренные позитивные изменения в жизни игрока.

Все права принадлежат ООО ИКАТИ ТЕМПЛ.

Состав игрового набора:

Поле для игры 1 шт.

Брошюра с инструкцией 1 шт.

Кубик игровой 1 шт.

Карточки для игры 3 шт.



WWW.HEKATEEMPLESPACE



ЭТО
ЙИНС!

