

Obsah

PŘEDMLUVA

9

KAPITOLA PRVNÍ

O původu a historii her

11

Proč si lidé hráli a stále hrají?

11

O původu her

13

Některé z nejstarších deskových her

17

Senet

17

Královská hra Ur

20

Go

22

Mankala

24

Psi a šakalové

26

KAPITOLA DRUHÁ

O líle, věštění a náhodě

28

Stručná historie líly

28

O náhodě, bozích a hrách s kostkou

32

O věštění a synchronicitě

36

Systematické mantické metody

40

I'ing

40

Tarot

41

Geomatie

42

KAPITOLA TŘETÍ

Základní koncepce a význam líly, hrací plán a jeho symbolika

45

K symbolice hracího plánu

54

Hadi

56

Šípy, meče a žebříky

57

Čtverec a kruh a mandala

59

Hadi, šípy a hrací plán

61

Některé psychologické aspekty hry

63

KAPITOLA ČRVRTÁ

Pravidla hry

67

Modifikovaná pravidla hry a pravidla pro pokročilé

69

KAPITOLA PÁTÁ

Komentáře k jednotlivým polím

71

Fyzická, materiální úroveň

71

Emoční úroveň, úroveň představitosti

83

Úroveň myšlení a rozvíjení ega ve smyslu moci a ztotožňování

91

Úroveň rovnováhy, cítění a hodnocení

99

Úroveň lidství, člověk se stává sám sebou

108

Úroveň sebeovládání, sebekázně

116

Úroveň pravé skutečnosti

124

Úroveň kosmických sil, absolutna a vesmírného vědomí

133

ZÁVĚR

141

Informace o hracích plánech

143

STRUČNÝ VÝKLADOVÝ SLOVNÍK

144

LITERATURA A POUŽITÉ PRAMENY

154

PŘÍLOHA

Záznamový list

158