Hermes Trismegistos Akademie

UNIVERSUMSPIEL AMA

DER WEG DER WEISHEIT

Inhaltsverzeichnis

1. Die Geschichte des Universums AMA 4
2. Die Spielregeln in diesem Universum 12
3. Planetenspielplätze 18
4. Universumsspielthema FRIEDEN 22
5. Universumsspielthema LIEBE 27
6. Universumsspielthema LICHT 34
7. Spieler und Spielfiguren 40
8. Spielleiter und Spielwächter 45
9. Kapitel: Die Erde ist ein Schwingungsplanet 50
10. Makrospielwelten – Mikrospielwelten 57
11. neues Leben – neues Spiel 61

(Fortsetzung folgt)

Die Geschichte des Universums AMA

1. Dieses Universum entstand nicht per Zufall. Seine Entstehung basiert auf dem Plan und der Absicht einer Wesenheit, die man als „Universums-Architekten- und Universumslenker-Engel“ bezeichnen kann. Diese unfassbare Wesenheit, nennen die Menschen auch „Gott“.

2. Das vom „Universums-Architekten- und Universumslenker-Engel“, dessen Name in Kurzform AMA lautet, konzipierte Universum, das seinen Namen trägt, dient der Evolution und gleicht einem Spiel. Wie bei einem Spiel begann das Universum AMA zum Zeitpunkt Null, folgt einem festgelegten Spielverlauf, und endet eines Tages, wenn das Ziel erreicht ist. Wann dieser Tag sein wird, weiß kein Wesen außer AMA.

3. Die Engelswesenheit AMA lenkt sein Universum nach seinem Plan. AMA ist somit der Universumslenker. IHM zur Seite stehen die von IHM aus sich geschöpften höchsten Engel dieses Universums. Sie sind SEINE Ausdrucksformen innerhalb des Universums, die in SEINEM Namen und gemäß SEINEM Auftrag für IHN tätig sind.

4. Der Universumslenker-Engel AMA hat den Bauplan für dieses Universum kreiert. Seine Konzeption basierte auf der Datenbank des Mega-Universums, aus dem er stammt. Seiner Konzeption zugrunde liegt sein Auftrag, die Ausdehnung des Mega-Universums voranzutreiben. Der Bauplan von AMA wurde anschließend von seinen Engeln umgesetzt und materialisiert. Die höchsten Engel sind somit nicht nur die „Erbauer“ dieses Universums, sondern ihnen obliegt auch die Verwaltung sowie Aufrechterhaltung der göttlichen Ordnung und Schwingung in diesem Universum. Alle Engel – später kamen spirituelle Meister und weitere göttliche Mitarbeiter hinzu – bilden das sogenannte

„Unternehmen GOTT“.

5. Jedes Universum hat ein übergeordnetes Evolutions-Spektrum, in dem Entwicklung geschieht. Im Universum AMA sind es die Qualitäten: Liebe, Licht und Frieden – sowie ihre Gegenpole.

6. Ein Spiel kann nur dann in Gang kommen, wenn mindestens zwei Spieler teilnehmen, die mit ihren gegensätzlichen Kräften das Spiel lebendig gestalten und einen Spielverlauf ermöglichen. Da der Universumslenker-Engel AMA aus sich allein heraus kein Spiel führen kann, hat er am Anfang seines Universums einen Gegenspieler geschaffen, den sogenannten „Anti-Gott“.

7. Die Entstehung des „Anti-Gottes“ geschah in der Anfangsgeschichte dieses Universums in Form einer Inszenierung des Universumslenker-Engels AMA: Er verblendete einen Teil Seiner höchsten Engel und führte sie in den Hochmut, allen voran Luzifer, der sein wollte wie AMA und die Führung dieses Universums für sich beanspruchte. Es entstand ein Kampf zwischen den Universums-Engeln. Die Engel, die loyal zu AMA standen, kämpften gegen Luzifer und seine Anhänger. Die Folge dieses Kampfes: Luzifer wurde mit seinen Anhängern aus dem „Himmel“ oder „Herzzentrum Gottes“, in dem die Engel leben, in die Gottferne gestürzt.

8. Der Anti-Gott war geboren und regierte fortan im Gegenpol des Himmels, in der „Hölle“. Von da an existierten die Polaritäten „Gut“ und „Böse“, „Liebe“ und „Hass“, „Hochmut“ und „Demut“, „Licht“ und „Finsternis“, „Yin“ und „Yang“ usw., die ein ewiges Spannungsfeld im Universum aufrecht erhielten. Dieses Spannungsfeld ermöglichte und ermöglicht noch heute Entwicklung und Evolution.

9. Die Universumsbühne war damit geschaffen und bereit für das große Experimentierspiel. Und so wurden als nächstes die verschiedensten Lebewesen geschöpft, die dieses Universum

bevölkerten und dem Spiel Leben und Lebendigkeit verliehen. Jedes Wesen bekam einen freien Willen und konnte in diesem Universum seinen ganz individuellen Spielplan durchlaufen, um innerhalb der Polaritäten seine Erfahrungen zu machen und sich zu entwickeln.

10. Alle Wesen dieses Universums entstanden in der sogenannten „göttlichen Geburtskammer“ und erhielten einen feinstofflichen Universumskörper, bestehend aus einem Geist und einem Seelenkörper. Ausgestattet war dieses Seele-Geist-Wesen (SGW) mit den notwendigen Daten über dieses Universum sowie seine Herkunft, dazu bekam es bestimmte „Seelen-Charakter-Eigenschaften“ mit, die ihm eine gewisse Individualität gaben, ihm aber auch bestimmte Fähigkeiten verliehen. Zudem bekam es einen „Namen“, der zugleich das Leit-Motto für seinen Inkarnationszyklus in diesem Universum war.

11. Alle Wesen waren unbefleckt und unschuldig wie ein leeres Blatt Papier beim Verlassen der „Geburtskammer“ und beim Eintritt in den Inkarnations-zyklus in diesem Universum. So begannen sie ihr Inkarnationsspiel in diesem Universum unter dem Einfluss der göttlichen und anti-göttlichen Kräfte. Es gab viele unterschiedliche „Planeten-Bühnen“, auf denen die Wesen spielen und experimentieren konnten und so wanderten sie im Laufe ihrer Inkarnationen von Bühne zu Bühne. Dabei schlüpften sie in die Kostüme bzw. Körper, die auf den jeweiligen Planeten die „Fahrzeuge“ waren, mit denen sie leben und sich ausdrücken konnten.

12. Anfangs war das gesamte Universum und alle darin befindlichen Planeten göttlich und in den Plus-Dimensionen schwingend, d.h. die Wesen waren, wo immer sie sich inkarnierten, Gott nahe, konnten seine Gegenwart spüren und mit IHM über die Intuition kommunizieren. Sie lebten bzw. „spielten“ im sogenannten Paradies und waren im Bewusstsein der göttlichen Gesetze und Regeln.

13. Mit der Schaffung des Anti-Gottes begann auch die Schaffung

seines Territoriums, indem er die göttlichen Spielplätze mit seiner „Schlange der Verführung“ und den von ihm geschaffenen Todsünden sowie Wurzeln des Übels infiltrierte.

14. Der Anti-Gott strebte danach, möglichst viele göttlichen Territorien bzw. Planeten zu erobern und die darin befindlichen Experimentierteilnehmer auf seine Seite zu ziehen, um sein anti-göttliches Reich zu bilden. Sein Ziel war es, dass die Seele-Geist-Wesen ihm ihr wichtigstes Gut gaben, ihre göttliche Seele, in der nicht nur ihr Geburtsgut lag, ihr Herzlichtfunken, auch Gotteslichtfunken genannt, sondern auch ihr Seelen-Datenspeicher, in dem die Inkarnations-Essenz all ihrer Leben aufbewahrt war. Im Laufe der Evolution des Universums AMA baute so der Anti-Gott, Luzifer, sein anti-göttliches Reich auf und strebte danach, es auszudehnen.

15. In den Bühnen, die überwiegend in der Hand des Anti-Gottes lagen, herrschte ein anti-göttliches Klima, in dem die Todsünden vorherrschten und in denen die fünf Wurzeln des Leides, auch die fünf Kleshas genannt, in die Seele-Geistwesen und ihre jeweiligen Planetenkörper eingepflanzt und genährt wurden: Verblendung, Egoismus, Gier, Hass und Angst. Die Hauptmedien, mit denen der Anti-Gott und seine anti-göttlichen Mitarbeiter arbeiteten, waren Verführung, Lust und Sucht. Damit legte er den Wesen die Schlinge um den Hals und zog sie immer näher zu sich. Die Wesen erkannten in ihrer Verblendung nicht, dass sie jederzeit dem Leid entfliehen konnten, indem sie mit ihrem freien Willen die Bühne des Anti-Gottes verließen und in eine andere, göttliche Bühne wechselten.

16. Seit Anbeginn des Universums AMA befindet sich alles im Spannungsfeld zwischen göttlich und anti-göttlich, zwischen „Gut“ und „Böse“, zwischen „Licht“ und „Finsternis“: die großen Welten (Makro-Kosmos), aber auch die kleinen Welten der Wesen (Mikro-Kosmos), ja sogar in den Wesen selbst, in ihrem unsterblichen Seelenkörper (Seelen-

Mikro-Kosmos) ebenso wie in ihrem jeweiligen sterblichen Planetenkörper (Körper-Mikro-Kosmos) besteht dieses Spannungsfeld.

17. Jedes Wesen hat seinen ganz eigenen Status in diesem Universumsspiel, hat seine ganz eigenen Erfahrungen gemacht, hat sich entweder mehr dem Göttlichen oder Anti-Göttlichen zugeneigt, lebt irgendwo zwischen Himmel oder Hölle oder womöglich sogar ganz in der Hölle, ist – mehr oder weniger -Ausdruck der Wurzeln des Übels und des Leides sowie der Todsünden.

18. Irgendwann, nach vielen Inkarnationen in diesem Universum, wenn der Leidensdruck enorm groß ist, wenn die Kräfte des Wesens erschöpft sind, nutzt es das, was ihm Gott bei seiner Geburt mitgegeben hat: seinen freien Willen. Es sagt „Stopp“ und beschließt, aus dem Spiel auszusteigen. Es wirft sich seinem Schöpfer, Gott, zu Füßen und bittet um Hilfe, um Errettung, um Erlösung aus dem Leid, aus der Hölle. Es hat nur noch einen Wunsch: in Frieden kommen, heim kehren in seinen himmlischen Ursprung. Das Wesen wird Erhörung finden. Jedoch muss es sich vorher vom Anti-Göttlichen reinigen, denn mit all dem anti-göttlichen „Schmutz“ kann es nicht zurück ins Paradies und weiter in den Himmel eingehen. Die grauen und schwarzen Flecken in seinem Seelenkörper müssen entfernt werden, der Seelenkörper muss wieder rein und weiß werden, frei von den Wurzeln des Übels, frei von den Todsünden, frei vom Anti-Gott.

19. Und so muss jedes Wesen, das aufsteigen möchte ins Paradies oder weiter in den Himmel, den mühsamen Weg gehen, all das, was sich über viele Inkarnationen in sich bzw. in seinen Seelenkörper eingebrannt hat, wieder zu entfernen. Es muss seine vielen „Rollenkostüme“, die es sich im Laufe seiner Inkarnationen angezogen hat, ablegen bis es „nackt“ ist, d.h. das wahrhaftige, göttliche Wesen zum Vorschein kommt. Das Wesen muss aus der niederen Frequenz des anti-göttlichen Hasses (Flamme des Hasses), der Finsternis und des Krieges in die hohe Frequenz der

göttlichen Liebe, des Lichts und des Friedens aufsteigen, muss in sich die Herzlicht-Flamme (Flamme der Gottesliebe) stärken.

20. Ziel aller Wesen ist es, den im Herzen (hier ist nicht das physische Herz gemeint, sondern das Herz des Seelenkörpers) glimmenden Herzlichtfunken (Gotteslichtfunken) so stark zum Brennen zu bringen, dass eines Tages das ganze Wesen nur noch dieses Feuer ist. Wenn die Frequenz des Feuers die Frequenz Gottes bzw. des Herzzentrums Gottes in diesem Universum erreicht hat, wird sich das Seele-Geist-Wesen mit Gott vereinigen und in Gott eingehen, was seinem „Tod“ (seiner individuellen Seele bzw. seines Egos) in diesem Universum entspricht. All seine Daten, die es im Laufe seiner Inkarnationsspiels in diesem Universum gesammelt hat, gehen dann in die Universums-Datenbank AMA ein.

21. Hiervon ausgenommen sind die Wesen, deren Seele-Geistwesen bzw. SGW-Teilaspekte der Engels-Hierarchie (HGMM) des Weltenlenker-Engels AMA angehören, selbst wenn sie temporär einen Planetenkörper angenommen haben. Ihre einzige Aufgabe und Bestimmung ist es, für das große Unternehmen GOTT zu arbeiten bzw. tätig zu sein. Bei ihrem Auftrag kann es passieren, dass sie sich verschmutzen und in niedere Dimensionen fallen, was zur Folge hat, dass sie von ihrer göttlichen Quelle abgeschnitten und ihrer göttlichen Kräfte und Fähigkeiten beraubt sind. Dann ist es notwendig, dass sie sich reinigen und wieder hoch schwingen, d.h. ihre Frequenz anheben, um wieder in die göttliche Dimension aufzusteigen. Sie erleben dann beim Eingehen in Gott nicht ihren „Tod“ wie die normalen Wesen, sondern ihre Wiedergeburt als göttliche Mitarbeiter.

22. Ähnlich verhält es sich bei Wesen, deren Seele-Geistwesen Mitarbeiter (AGMM) eines aufgestiegenen, dreifachen bzw. zweifachen, spirituellen Meisters (z.B. Hermes Trismegistos/Thot, Christus, Saint Germain usw.) sind. Diese Wesen haben zwar einst, vor langer Zeit,

ihren Aufstieg gemacht und ihren „Tod“ erlebt, jedoch haben sie sich dabei entschlossen, in den Dienst des großen Unternehmens GOTT einzutreten. Sie wurden somit in ihrem spirituellen Meister, dem sie sich verpflichtet haben, neu geboren und durchliefen eine entsprechende Ausbildung im Energie-Herz-Zentrum ihres spirituellen Meisters, wo sie ein Teil von ihm wurden. Wie bei den Engeln Gottes können auch diese Wesen bei ihrem göttlichen Auftrag fallen und von ihrem spirituellen Meister und ihren göttlichen Fähigkeiten getrennt werden. Dann müssen auch sie sich wieder nach oben schwingen und in ihren spirituellen Meister zurückkehren, um als göttliche Mitarbeiter wiedergeboren zu werden.

23. Jedes Wesen, das sich in einem Universumsspiel befindet, muss sich bewusst sein bzw. bewusst werden, dass es zwar Teil des Universumsspiels ist, aber jederzeit aus diesem Spiel aussteigen kann, denn es hat eine Art „Notleine“ von Gott mitbekommen: seinen freien Willen! Diesen kann ihm niemand nehmen, auch nicht der Anti-Gott. Wenn sich das Wesen mit seinem freien Willen an Gott wendet und um Befreiung und Erlösung aus dem Spiel bittet, wird es erhört werden, jedoch nur dann, wenn es sich Gott unterwirft und einen Selbstreinigungsprozess und Selbsttransformationsprozess durchführt.

24. Das Universumsspiel ist dann zu Ende, wenn der Weltenlenker-Engel AMA beschließt seine Energie (sein Licht) nicht mehr in sein Universum zu lenken. Wenn AMA keine Energie mehr in sein Universum lenkt, werden auch seine vielen „kleinen Batterien“ in diesem Universum, die Sonnenengel, nicht mehr mit Energie gespeist und verlieren ihre Kraft. Wenn die Kräfte der Sonnen in diesem Universum zu Ende sind, wird die Spieluhr in diesem Universum stehen bleiben. Das Kartenhaus dieses Universums wird in sich zusammenfallen und sich auflösen. Übrig bleiben nur „Erinnerungen“ in Form von Daten, die im „PC“ des Weltenlenker-Engels AMA gespeichert werden und von IHM in die Datenbank des Mega-Universums eingespielt werden.

Und was geschieht mit den Wesen, die am großen Ende des Universumsspiels noch nicht fertig sind? Die einen, die schon auf dem Weg zu Gott sind, werden hochgezogen; die anderen hingegen, die sich im Einzugsbereich des Anti-Gottes befinden, zerfallen zu Staub und Asche. Die einen leben noch im göttlichen Sinne – die anderen hingegen sind im göttlichen Sinne schon längst tot.

2.

Die Spielregeln in diesem Universum

Für die Wesen, die am Universumsspiel AMA teilhaben und innerhalb der polaren Welten experimentieren – dies gilt nicht für Engel, die im Herzzentrum Gottes bzw. der Spirituellen Meister dieses Universums leben, wo sie außerhalb der polaren Welten sind – gelten die nachfolgenden Spielregeln, die sie bei ihrem Universumsspiel zu beachten und zu befolgen haben. Wer die Spielregeln nicht beachtet oder sogar grob verletzt, muss mit Konsequenzen rechnen oder wird gar aus dem Spielverkehr gezogen. Die Wesen, die das Universumsspiel überwachen und für Recht und Ordnung sorgen, sind die Engel und ihre Bevollmächtigten sowie die Spirituellen Meister und deren Bevollmächtigte.

Spielregel 1:

Es gibt nur einen Herrscher in diesem Universum: den Weltenlenkerengel AMA, der dieses Universum und alles was ist nach seinem Bauplan erschaffen hat und es lenkt. Diese Wesenheit ist die höchste Macht und Kraft, ist die höchste Weisheit, die höchste Liebe, das höchste Licht, das höchste Bewusstsein, das höchste Feuer. Alles in diesem Universum hat diese höchste Macht anzuerkennen, sich ihr zu unterwerfen und ihr Folge zu leisten.

Spielregel 2:

Der Weltenlenkerengel AMA hat aus sich seine höchsten Engel erschaffen, die in Seinem Namen und gemäß Seinem Plan die Evolution dieses Universums gewährleisten, es erhalten, verwalten, für Recht und Ordnung sorgen, Schwingungen und Frequenzen anpassen, reinigen und erhöhen sowie das göttliche Verbrennungsfeuer und Schöpfungsfeuer lenken. Im Gegensatz zum Weltenlenker leben die Engel innerhalb des Universums im höchstfrequenten Bereich, dem sogenannten „Herzzentrum Gottes“. Die höchsten Engel wiederum haben aus sich „Unter-Engel“ geschaffen, die auch in niederen Frequenzen wirken und arbeiten können. Alles in diesem Universum hat die Macht der höchsten Engel anzuerkennen, sich ihnen zu unterwerfen und ihnen Folge zu leisten.

Spielregel 3:

Alles in diesem Universum hat seine, vom Weltenlenkerengel AMA gegebene Bestimmung. Dies betrifft Planeten ebenso wie alle Lebewesen, beispielsweise Menschen, Tiere, Pflanzen usw. Diese göttliche Ur-Bestimmung muss von allem was ist in diesem Universum anerkannt, geachtet und erhalten werden; sie darf von nichts und niemandem verändert oder zerstört werden. Das gesamte Universum ist wie ein Uhrwerk, das seit Anbeginn minutiös funktioniert und jedes Detail ist auf das andere abgestimmt. Wer in diese Ur-Schöpfung und Ur-Bestimmung eingreift und den göttlichen Schöpfungsplan verändern oder zerstören möchte, muss mit schweren Sanktionen des Weltenlenkers bzw. der höchsten Engel rechnen.

Spielregel 4:

Alle Planeten in diesem Universum sind „Spielplätze“ für die Universumswesen (AGM), die sich mit ihrem feinstofflichen Universumskörper auf den jeweiligen Planeten inkarnieren, d.h. den dort vorherrschenden Planetenkörper annehmen, um zu spielen, zu experimentieren und sich zu entwickeln. Jeder Planet hat eine vom Universumslenker bzw. seinen höchsten Engeln eingesetzte Planetenführung, die mit der Schaffung des Planeten eingesetzt wurde und – eines Tages - mit der Auflösung des Planeten aufgelöst wird bzw. in Gott eingeht. Die Planetenführung ist feinstofflich, hat jedoch bestimmte Planetenkörperwesen durch die sie sich auf der materiellen Ebene des Planeten ausdrücken kann. Die Aufgabe der Planetenführung ist es, die Umsetzung und Einhaltung des großen göttlichen Plans auf dem Planeten zu gewährleisten und für Recht und Ordnung zu sorgen. Alle Wesen, die auf einen Planeten inkarnieren, müssen die göttliche Macht der Planetenführung anerkennen, sich ihr unterwerfen und ihr Folge leisten.

Spielregel 5:

Kein Wesen in diesem Universum darf ein anderes Wesen auf seinem Entwicklungsweg behindern, es unterdrücken, versklaven, ausbeuten, ihm Gewalt antun oder ihm sein Leben nehmen. Einzig und allein der Universumslenkerengel AMA sowie seine höchsten Engel dürfen Leben nehmen, so wie sie das Leben auch gegeben haben. Alle Wesen, die diese Spielregel missachten, müssen mit erheblichen Sanktionen rechnen; eine davon ist schweres Karma, das die Wesen an das Rad des Leides bindet und schweres Leid – in diesen und in späteren Inkarnationen - nach sich zieht.

Spielregel 6:

Jedes Wesen in diesem Universumsspiel hat einen freien Willen. Dieser „freie Wille“ ist nicht mit einem „Freibrief für jede Art von Verhalten“ zu verwechseln, sondern dieser freie Wille bezieht sich darauf, dass jedes Wesen, wenn es seine Beteiligung am Universumsspiel AMA beenden möchte, zu Gott und in seinen göttlichen Ursprung zurückkehren kann. Nichts und niemand kann dem Wesen diesen freien Willen verwehren. Nichts und niemand kann und darf das Wesen davon abhalten. Hiervon ausgenommen sind die Wesen, die ihre Seele dem Anti-Gott „verkauft“ haben, denn in der Seele ist dieser freie Wille verankert. Mit dem „Verkauf“ ihrer Seele an den Anti-Gott haben sie ihren freien Willen verloren.

Spielregel 7:

Im feinstofflichen Herzen, also dem Herz des unsterblichen Seele-Geist-Wesens, befindet sich der Herzlichtfunken (Gotteslichtfunken), den jedes Wesen bei seiner Erschaffung in diesem Universum erhalten hat. Über diesen Herzlichtfunken ist das Wesen mit Gott/GOTT verbunden und empfängt intuitive Impulse seiner göttlichen Führung, wie es sein Leben „richtig“, d.h. den göttlichen Gesetzen folgend, zu führen hat. Man nennt das auch „Gewissen“. Nichts und niemand darf einem anderen Wesen seinen Herzlichtfunken auslöschen. Er ist das höchste Gut Gottes und ist unantastbar. Wer es dennoch tut, muss mit schweren Sanktionen GOTTES rechnen.

Spielregel 8:

Jedes Wesen in diesem Universumsspiel empfängt über sein Herz intuitive Impulse seiner göttlichen Führung, die es auf dem „geraden Weg“ führen möchte, damit es wahrhaftig und gewissenhaft seinen Inkarnationszyklus durchlaufen und sich hin zu Gott entwickeln kann. Es ist die Aufgabe des Wesens, diesen Impulsen zu folgen und sich nicht durch egoistisches Handeln oder Karma zu verstricken. Handelt ein Wesen bewusst gegen die göttlichen Impulse und folgt es statt dessen anti-göttlichen Impulsen, wird es mit den Konsequenzen seines Verhaltens konfrontiert, die von Albträumen, Krankheiten, Armut, Unglück bis hin zu schwerem Leid reichen.

Spielregel 9:

Das Universumsspiel AMA findet in den beiden polaren Bühnen „göttlich“ und „anti-göttlich“ statt. In der einen herrschen göttliche Tugenden vor, wie z.B. Ehrlichkeit, Friedfertigkeit, Nächstenliebe, Freundlichkeit; in der anderen herrschen die anti-göttlichen Todsünden wie z.B. Lug und Betrug, Streitsucht, Egoismus, Berechnung, Hass usw. Die Bühnen wurden dazu geschaffen, damit die Wesen erleben und erkennen können, wohin sie das „Spielen“ auf den jeweiligen Bühnen bringt, was es mit ihnen macht, wo und wie sie dabei leiden. Leid ist ein wichtiger Indikator dafür, ob ein Wesen auf dem richtigen Weg ist oder nicht und was zu ändern ist, damit das Leid beendet wird. Leid darf niemals durch Selbsttötung beendet werden, denn das Leid ist Teil des Lebensplanes des Wesens. Selbsttötung zieht schwere Konsequenzen für das Wesen nach sich.

Spielregel 10:

Kein Wesen im Universumsspiel AMA darf in das Leben eines anderen

Spielteilnehmers eingreifen und es nach seinem Willen verändern. Jedes Wesen hat das Leben, das es verdient und das die Folge all seiner vorangegangenen Inkarnationen ist. Karma darf nur aufgelöst werden, wenn die Einsicht des Wesens besteht, dass es sich vergangenen hat. Leid darf nur aufgelöst werden, wenn das Wesen selbst aus dem Leid befreit werden möchte und seine Vergehen erkennt und einsieht, die ihm das Leid beschert haben. Das Leben, das ein Wesen hat, der Zustand, in dem es sich befindet, ist das, was es sich selbst erschaffen hat und was es verdient. Wer andere Wesen erretten und befreien möchte, greift in den großen Lebensplan des Wesens ein und lädt sich dadurch Karma mit der göttlichen Führung auf.

3.

Planetenspielplätze

Gemäß den Visionen des Weltenlenker-Engels AMA haben seine Universums-Engel eine Vielzahl von unterschiedlichen Planetenspielplätzen sowie Planetenspielwelten geschaffen, auf denen die Spielwesen dieses Universums spielen und experimentieren können.

So gibt es beispielsweise Planeten, auf denen die Wesen lernen können, was Ästhetik ist, also die Lehre von der wahrnehmbaren Schönheit, von Harmonie und Kunst. Die Wesen, die auf solchen Planeten inkarnieren, lernen ihr Leben lang, ihre ästhetischen Fähigkeiten zu entwickeln und zu verfeinern: was ist schön, geschmackvoll, ansprechend, was ist hässlich, geschmacklos, anwidernd? Wie kann man Ästhetik in alle Lebensbereiche bringen – in Liebe, in Musik, in Architektur usw.?

Weiterhin gibt es in diesem Universum sogenannte Technik-Planeten. Auf diesen können die Wesen, die dort inkarnieren, ihr Leben lang alles über Technik lernen, d.h. einerseits alles über die Konstruktion und Produktion von Maschinen, Geräten und Apparaten, andererseits aber auch alles über besondere menschliche Fertigkeiten und Geschicklichkeiten (z.B. die Technik des Kopfrechnens, die Technik des Weitsprungs, die Technik der Kriegsführung usw.). Im Universum AMA gibt es Technikplaneten mit verschiedensten Schwerpunkten. Auf den einen geht es mehr um die Herstellung von immer schnelleren und besseren Raumschiffen, bei anderen mehr um die ständige Optimierung von Erfolgstechniken, und bei wieder anderen geht es mehr um die die Erfindung von immer neuen und besseren Arbeitstechniken.

Auf wieder anderen Planeten können die Wesen, die dort inkarnieren und leben, alles über Krieg lernen. Die Wesen experimentieren ihr

ganzes Leben lang, wie man am effizientesten Konflikte kampf- und kriegsorientiert austrägt. Das Erlernen von Feldherrentum und Feldherrenkunst sowie Kriegsstrategien und Kriegstaktiken steht an oberster Stelle. Waffen- und Rüstungstechnologien werden ständig erweitert, modernisiert und optimiert. Manche Kriegsplaneten haben ihre Kriegssysteme so „optimiert“, dass sie sich selbst zerstört haben.

Weiterhin gibt es Planeten, auf denen die Wesen, die dort inkarnieren und leben, alles über Erfolg lernen können, also über das Erreichen selbst gesetzter Ziele. Bei Zielen kann es sich um eher sachliche Ziele wie zum Beispiel Einkommen oder um emotionale Ziele wie zum Beispiel Anerkennung handeln. Auf Erfolgsplaneten lernen die Wesen alles über die Ursachen, Methoden und Strategien von Erfolg, über Planung, Umsetzungskompetenz, Durchsetzungsfähigkeit sowie über Auswirkungen von Erfolg auf Leben und Persönlichkeit usw.

Auf allen Planeten gibt es nicht nur ein bestimmtes Lern- und Experimentierspektrum, sondern auch ein bestimmtes Dimensions- (= Bewusstseins-) und Schwingungs-Spektrum. Ästhetikplaneten sind dem Göttlichen wesentlich näher, schwingen deshalb höher und lichtvoller, zudem haben sie ein höheres Bewusstseinsspektrum (z.B. Plus 5. oder 6. Dimension) als beispielsweise Kriegsplaneten. Diese sind vom Göttlichen weit entfernt, schwingen deshalb niedriger und dunkler, zudem haben sie ein niedrigeres Bewusstsein (z.B. Minus 4. oder 5. Dimension). In der Regel sind Kriegsplaneten im Herrschaftsbereich des Anti-Gottes (Minus-Dimensionen) und die Wesen, die dort leben, sind zumeist anti-göttlich oder werden es im Laufe ihres Inkarnationszyklus auf dem Planeten.

In der Regel inkarnieren Wesen auf ihrem Wahlplaneten so lange, bis sie die Planeten-Meisterschaft erreichen, d.h. bis sie alles gelernt und absolviert haben, was es an Wissen und Fertigkeiten auf dem Planeten gibt. Dies dauert in der Regel einige Millionen Jahre. Danach hat das Wesen drei Möglichkeiten:

1. Es geht auf einen anderen Planeten, um auch dort die Planeten-Meisterschaft anzustreben oder zumindest sein Wissen zu erweitern.

2. Es entscheidet sich dafür, in das Universums-Unternehmen GOTT einzutreten und die Laufbahn des göttlichen Mitarbeiters einzuschlagen.

3. Es entscheidet sich dafür, seinen Inkarnationszyklus im Universum AMA zu beenden, auf einen Aufstiegsplaneten zu gehen und sich dort auf seinen Aufstieg in Gott vorzubereiten.

Es gibt aber auch Wesen, die bei ihrem Inkarnationszyklus mehrmals von Planet zu Planet springen, weil sie bei ihren Inkarnationen feststellen, dass ihnen der gewählte Planet mit seinem Spektrum nicht behagt oder liegt. Auf allen Planeten sind sie nur einige zig-tausende Jahre bis sie endlich zu dem Planeten kommen, auf dem sie sich wohl fühlen und bleiben.

Jeder Planet oder Planetenspielplatz wird von einer Planetenführung regiert und verwaltet. Über der Planetenführung steht als oberster Planetenführer ein aufgestiegener spiritueller Meister, der wiederum Mitglied der Universumsführung AMA ist. Die Planetenführung hat ihrerseits einen Mitarbeiterstab, der für sie tätig ist und ihr zuarbeitet. Viele Planeten stehen in Kontakt mit anderen Planeten und bilden eine Galaktische Föderation. Alle Planeten einer Galaxie stehen in Kontakt mit dem für ihre Galaxie zuständigen Aufstiegsplaneten und haben dort Außenposten stationiert, die die Situation auf dem Aufstiegsplaneten beobachten und laufend Meldungen an ihre Planetenführung abgeben. Zudem ist die Planetenführung in ständigem Kontakt mit dem Sonnenengel, der für ihr Planetensystem zuständig ist und sie energetisch versorgt.

Ein Teil der Planeten im Universum AMA ist lichtvoll, ein Teil dunkel, ein Teil sogar anti-göttlich. Wenn ein Planet anti-göttlich (geworden) ist, befindet er sich im Herrschaftsbereich des Anti-Gottes, Luzifer, des Super-Egos und der Todsünden. Die Wesen, die darauf leben, haben dem

Anti-Gott ihre Seele verkauft und können am Ende ihres Inkarnationszyklus nicht mehr in Gott aufsteigen, sondern steigen in das Ego-Herz des Anti-Gottes ab.

Da jedoch am Ende des Universums AMA, wenn der Weltenlenkerengel AMA das Signal für die Beendigung des Universumsspiels gibt, das gesamte Universum in Gott eingeht, geht auch Luzifer in Gott ein und damit all die Seelendatenspeicher, die Luzifer eingesammelt hat.

7. Kapitel

Universums-Spieler und -Spielfiguren

Jedes Spiel braucht Spieler und Spielfiguren, damit ein Spiel gespielt werden kann. So ist es auch im Universumsspiel des Weltenlenkerengels AMA.

Die Spieler steuern die Spielfiguren und bewegen sie gemäß ihrem übergeordneten, großen Inkarnationsplan und ihrer Zielsetzung, den Aufstieg in Gott AMA. Sie sind damit die Akteure, die Leben und Bewegung in das Spiel bringen. Ohne Spieler wären die Spielfiguren nicht viel mehr als ein lebloses Stück Materie.

Die Wesen, die im Universum AMA die Spieler sind, werden „Universums-Wesen“ oder „Seele-Geist-Wesen“ (SGW) genannt. Sie sind feinstofflicher Natur und bestehen aus einem Geist, einem Seelenkörper sowie einem Herzen, in dem sich der Lebensfunken = Herzlichtfunken = Gotteslichtfunken befindet. Daneben entwickelt das SGW im Laufe seines Inkarnationszyklus im Universum AMA noch andere feinstoffliche Nebenkörper, beispielsweise den Energiekörper, Mentalkörper und Emotionalkörper u.a. Bei seiner Erschaffung in diesem Universum erhält jedes Universums-Wesen bzw. SGW einen Seelennamen, der einerseits die Hauptqualität des Wesens sowie das Motto für den Inkarnationszyklus beinhaltet, z.B. Sanjantama = liebevolle Seele, die fürsorglich das Licht verbreitet.

Die Spielfiguren der Universums-Wesen bzw. SGWs sind die Planeten-Wesen bzw. Planetenkörper. Auf dem Planeten Erde sind die Spielfiguren der SGWs in der Menschenwelt die Menschen mit ihrem physischen Körper und ihrem Körperwesen (KW). Richtigerweise bringen die SGWs

ihre Spielfiguren in Bewegung und steuern sie nach ihrem großen Inkarnationsplan. Dazu ist es jedoch notwendig, dass das SGW eine gute Verbindung zu seinem Körper und KW hat. Ist diese jedoch gestört oder nicht vorhanden, wird die Spielfigur vom KW bzw. dessen Ego („underdog“) und Super-Ego („topdog“) gesteuert. Auch eine Steuerung durch Geister oder Dämonen (sogenannte Fremdbesetzung) ist möglich.

In einem weltlichen Spiel steuern die Spieler ihre Spielfiguren, indem sie diese mit ihrer Hand anfassen und von einem Platz zum anderen bewegen. Sowohl Spieler als auch Spielfigur sind physischer Natur. Der Spieler muss dabei in der Nähe seiner Spielfigur sein, damit er sie mit seinem Arm und seiner Hand erreichen kann.

Im Universumsspiel sind in der Menschenwelt SGW (Spieler) und Planetenkörper (Spielfigur) unterschiedlicher Natur: das SGW ist feinstofflich und der Planetenkörper ist physischer Natur. Sie gehören damit unterschiedlichen Ebenen an, was die Verbindung zueinander schwierig macht. Beide sprechen unterschiedliche „Sprachen“ und schwingen auf unterschiedlichen Ebenen.

Hinzu kommt, dass der physische Planetenkörperwesen seinen Spielsteuermann, d.h. sein SGW, nicht mit seinen physischen Augen sehen kann. Zwar erhält er Impulse oder intuitive Eingebungen von seinem SGW, die ihn dazu anregen, sich so und nicht anders zu verhalten oder dieses und jenes zu tun. Hält der physische Planetenkörper mit seinem Ego diese Eingebungen jedoch für Phantasie und glaubt er zudem nicht an die Existenz seines SGW, wird er diesen Eingebungen nicht folgen. Er ist damit ohne Führung und Orientierung, weshalb es ihm schwerfällt, Entscheidungen zu treffen, da er unsicher ist und sich fürchtet, das Falsche zu tun. Aus diesem Grunde holt sich der Planetenkörper A gerne Rat bei anderen Planetenkörpern: „Was meinst du, sollte ich in der Situation jetzt tun?“ Wie aber kann ein anderer Planetenkörper ihm wirklich sagen, was jetzt zu tun ist? Dieser andere Planetenkörper hat keine Ahnung über den großen

Inkarnationsspielplan des Planetenkörpers A. Dieses Wissen hat nur das SGW des Planetenkörpers A, denn das ist sein Führer und Steuermann im Universumsspiel.

Ungesteuerte, führungslose Planetenspielfiguren erleben viele Verwicklungen und Gefahren. Oft werden sie Opfer machtsüchtiger, verführerischer, manipulativer anderer Planetenspielfiguren oder Ego-Wesen, die sie beherrschen, in die Irre führen, versklaven, energetisch aussaugen oder sogar töten wollen. Ungesteuerte, führungslose Planetenfiguren sind wie Schafe, die sich in die Wüste verirrt haben und dort vom nächstbesten Löwen angefallen werden. Ego-Löwen in Menschengestalt sind nicht viel anders als wirkliche Löwen, nur dass sie ihre Opfer nicht immer gleich töten, sondern sie als Energie-Melkkühe betrachten, die sie wie Vampire aussaugen. Wenn die Melkkühe irgendwann keine Energie mehr haben und geben, werden sie abserviert.

Dies zeigt auf, wie wichtig es für die Planetenspielfiguren ist, mit ihrem Universums-Wesen bzw. SGW verbunden zu sein, um so unter der Führung und Steuerung ihres Spielführers zu sein. Hierbei gibt es zwei Pole:

Auf der einen Seite gibt es gute, faire und ehrliche Spieler, die mit ihren Spielfiguren ein gutes, faires und ehrliches Spiel spielen. Auf der anderen Seite gibt es gemeine, unfaire und unehrliche Spieler, die mit ihren Spielfiguren ein gemeines, unfaires und unehrliches Spiel spielen. Wie der Spieler – so die Spielfigur, d.h. hat der Spieler einen ehrlichen Charakter, spielt die Spielfigur ein ehrliches Spiel. Hat der Spieler hingegen einen betrügerischen Charakter, wird die Spielfigur ein betrügerisches Spiel spielen. Die Spielfigur und ihr Verhalten im Spiel ist nur das Produkt des Charakters und Verhaltens des Spielführers. Dies könnte die Meinung aufkommen, manche Spielfiguren seien „Opfer“ ihrer Spielführer, weshalb sie doch besser aus der destruktiven Vorherrschaft ihrer Spielführer ausbrechen und ein eigenständiges

Leben führen sollten.

Im Universumsspiel AMA ist es jedoch nicht vorgesehen, dass Spielfiguren ein eigenes Leben führen und eigene Entscheidungen treffen. Das wäre so, als würden Autos ein eigenes Leben führen und selbst fahren können. Autos sind weder Menschen noch sind sie eigenständige Lebewesen. Selbst programmierte Autos, die so manche Fähigkeiten aufgrund ihres Bord-PC haben, bleiben immer Autos.

Nur die Universumswesen bzw. die SGWs haben den Gesamtüberblick über ihren Inkarnationszyklus, ihre früheren Leben und ihren großen Lebensplan. Das haben ihre Planeten-Spielfiguren nicht. Diese kennen nur ihren kleinen Ein-Leben-Plan, das bei uns auf dem Planeten Erde derzeit bei einer Lebensdauer von ca. 80 Jahren liegt. Wenn ein SGW, das als „weißes Blatt Papier“ im Universum seinen Inkarnationszyklus startet, den Plan hat, sich von weiß in dunkel zu färben und sich danach von dunkel in neutral zu wandeln, durchläuft es dabei einen bestimmten Plan. Jedes einzelne Leben ist eine Etappe auf diesem Weg. Oft begreift der Planetenkörper (Spielfigur) nicht, warum sein Leben so und nicht anders läuft, wo er doch viel lieber ein anderes, vielleicht schöneres Leben führen würde. Im Sinne des SGW hingegen verläuft alles nach Plan, denn das SGW sieht den übergeordneten Inkarnationsplan und steuert ihn. Dazu gehören auch allerlei Inszenierungen, um das angesteuerte Ziel des Inkarnationsplans zu erreichen.

Im Universumsspiel AMA sind die Rollen ganz klar verteilt: das SGW ist der Spieler bzw. Spielführer – der Planetenkörper ist die Spielfigur des SGWs. Die Planetenkörper sind austauschbar. Das SGW bleibt den ganzen Inkarnationszyklus über bestehen.

Die Universums-Wesen bzw. SGWs haben jedoch keine Narrenfreiheit im Universumsspiel. Sie müssen sich an die Spielvorgaben und Spielregeln halten und diese befolgen. Die Spielleiter und Spielwächter des Universumsspiels, die göttlichen Mitarbeiter, achten darauf, dass die

Spieler den korrekten Spielverlauf einhalten und die Regeln nicht verletzen. Spieler, die unsauber spielen, andere Mitspieler betrügen oder für ihre Zwecke manipulieren, müssen mit Sanktionen rechnen oder werden sogar aus dem Verkehr gezogen.

Durch das Universumsspiel können die Spieler lernen und sich entwickeln. Und sie können dadurch viele wertvolle Daten sammeln, die sie – im positiven Fall - am Ende ihres Inkarnationszyklus mit ihrer „Heimkehr“ in Gott in die riesige Datenbank dieses Universums AMA einbringen. In Form ihrer Daten leben sie somit weiter. Spätere Generationen oder nachfolgende Universen können dann in der AMA-Datenbank auf ihre Frage, wie löst man einen Konflikt AB, eine ganze Reihe von Konfliktlösungmodellen abrufen und so Vorlagen für ihre eigene Konfliktlösung AB erhalten.

8. Kapitel

Spielleiter und Spielwächter

Damit ein Spiel ordnungsgemäß und sauber gespielt wird, braucht es einen Spielleiter, der über dem ganzen steht und die Fäden in der Hand hält. Daneben braucht es auch Spielwächter, die das Spiel beobachten und der göttlichen Führung Meldung erteilen, wenn ein Spiel aus den Fugen gerät oder Spieler unsauber spielen.

Die obersten Spielleiter im Universum AMA sind die höchsten Universumsengel (Seraphim und Cherubim) und ihre Teilaspekte („Kinder“), die sie überall im Universum von sich ausgeschickt bzw. am Laufen haben. Die höchsten Universumsengel verlassen ihren Platz im Herzzentrum Gottes niemals, denn sie sind die Schwingungs- und Frequenz-Garanten für dieses Universum und ihre Schwingung und Frequenz darf niemals abfallen. Ihre Teilaspekte sollten ebenfalls stets in der höchsten, göttlichen Schwingung und Frequenz sein, damit sie beständig mit ihrem Hauptengel verbunden sind und von ihm geführt werden können. Außerdem ist diese höchste, göttliche Schwingung und Frequenz notwendig, damit die Teilaspekte nach ihrem Auftrag wieder in den Hauptengel zurückkehren und sich mit ihm vereinigen können.

Die höchsten Universumsengel sind direkt mit den Aufstiegsplaneten dieses Universums verbunden und haben dort Aspekte von sich platziert, um die höchste, göttliche Schwingung zu gewährleisten sowie einen direkten Aufstiegskanal in das Herzzentrum Gottes für die aufstiegswilligen und -bereiten Wesen zur Verfügung zu stellen. Die Aspekte der höchsten Universumsengel auf den Aufstiegsplaneten (unser Aufstiegsplanet heißt „Erde“) sind die Oberhüter und ihre Unteraspekte, die Hüter. Die Oberhüter verfügen einerseits über die

göttliche Schwingung und Frequenz und garantieren damit die hohe, göttliche Schwingung und Frequenz auf dem Planeten Erde; andererseits verfügen sie über die Nullpunkt- bzw. Neutralitäts-Planetenschwingung und Frequenz in allen Dimensionen und Unterebenen des Planeten Erde; ferner sind sie Schlüsselhalter der göttlichen Ur-Strukturen und Ur-Programmierungen sowie des Aufstiegskanals auf dem Planeten Erde.

Im Laufe der Universumsgeschichte sind weitere oberste Spielleiter hinzugekommen: die aufgestiegenen, dreifachen (teilweise auch zweifachen), spirituellen Meister (z.B. Hermes Trismegistos/Thot, Christus, Buddha, Saint Germain, Maria usw.). Dies wurde notwendig, als das Universum expandierte und die Zahl der Planetenspielplätze und Spieler immer größer wurde. Zudem verfügen die spirituellen Meister über eine besondere Verbindung zu den Spielern in diesem Universum, da sie selbst einmal „Spieler“ im Universum waren und über praktische Spielerfahrung verfügen. Dies ist bei den Universumsengeln und ihren Teilaspekten nicht der Fall, da sie niemals im Universum gespielt haben, sondern immer nur ihren göttlichen Auftrag ausgeführt haben. Die spirituellen Meister können somit die Spieler besser verstehen und ihnen zudem besser helfen bei ihrem Spielverlauf und ihrem späteren Aufstieg. Sie sind außerdem für die Spieler besser und leichter fassbar als die Engel, die für die Spieler sehr oft abstrakt und fern sind.

Da die aufgestiegenen, dreifachen/zweifachen, spirituellen Meister in ihren Energie-Herzzentren im Universum „sitzen“ und ebenfalls an der Schwingungs- und Frequenz-Erhaltung sowie -Anhebung im Universum arbeiten, können sie – wie die Engel – ihre Energie-Herzzentren nicht verlassen. Sie haben sich deshalb einen Mitarbeiterstab geschaffen, der für sie im Universum tätig ist. Die höchsten Mitarbeiter der aufgestiegenen Meister gehören dem 2. Engelschor an, zu dem die Herrschaftswesen, Fürstentümer und Gewaltenwesen (AGMM) zählen. Daneben haben die aufgestiegenen Meister vielfältige Mitarbeiter, einfache, höhere, spirituelle Botschafter, spirituelle Berater,

Untermeister usw.

Der Mitarbeiterstab eines aufgestiegenen, dreifachen/zweifachen, spirituellen Meisters besteht aus ehemaligen Spielern, die ihren Inkarnations-Spiel-Zyklus im Universum vollendet oder vorzeitig beendet haben, um in die Dienste eines aufgestiegenen Meisters einzutreten. Zumeist handelt es sich um besonders qualifizierte und fähige Spieler, die im Spielen nicht mehr ihre Erfüllung sahen. Wenn sie ein ehemaliger Spieler bei einem aufgestiegenen Meister um eine Mitarbeit und Ausbildung bewirbt, durchläuft er erst einmal einen Ausbildungszyklus, der mit dem einfachen Mitarbeiter beginnt. Die Ausbildungen laufen primär im Energie-Herzzentrum ihres aufgestiegenen Meisters, beinhalten jedoch auch Praktika im Universum, primär auf Aufstiegsplaneten, aber auch im Herzzentrum Gottes.

Um in die Engels-Hierarchie eines aufgestiegenen Meisters zu gelangen, muss der Mitarbeiter weitere intensive und längere Zeit dauernde Ausbildungen im Energie-Herzzentrum seines aufgestiegenen Meisters absolvieren, denn er muss fähig sein, für seinen Meister dessen Strahl oder Strahlen zu lenken und auch dessen direktes Ausdruckswesen zu sein.

So wie es göttliche Mitarbeiter im Universum AMA gibt, gibt es auch anti-göttliche Mitarbeiter, die für den Anti-Gott, Luzifer, arbeiten. Sie bestehen einerseits aus gefallenen, göttlichen Engeln, und andererseits aus ehemaligen Spielern, die sich auf die Seite des Anti-Gottes geschlagen haben. Auch sie durchlaufen einen Ausbildungszyklus, der mit der Ausbildung zum einfachen, anti-göttlichen Mitarbeiter beginnt und können in der Hierarchie zu Schwarzen Engeln aufsteigen.

Die anti-göttlichen Mitarbeiter sind jedoch keine Spielleiter und Spielwächter im göttlichen Sinne, sondern sie sind das Gegenteil. Sie sind die Gegenspieler der Spielleiter und Spielwächter und beeinträchtigen deren Aufgaben und Arbeiten. Ihr Ziel ist es, die von der

göttlichen Führung eingesetzten Spielleiter und Spielwächter auszuschalten oder Schach matt zu setzen, um das Spiel in ihre Hände zu bekommen und es nach ihrer Façon zu spielen, um davon zu profitieren.

Ihre bevorzugte Methode ist es, die Schwingung der göttlichen Mitarbeiter sowie ihre Frequenz abzusenken, damit die Verbindung zwischen Spielfigur, Teilaspekt und ihrer Quelle gestört bzw. unterbrochen wird. Eine solche Absenkung geschieht häufig durch Stärkung des Egos und Verführung in die Todsünden. Dann wird der göttliche Mitarbeiter in Situationen gebracht, wo er sich Karma auflädt und nicht mehr „zurück“ kann zu seinem Hauptaspekt bzw. seiner Quelle, sondern in die Karma-Inkarnationskette eingebunden wird. Durch diese verliert er sein göttliches Bewusstsein über seine wahre Identität und seine Fähigkeiten. Wie der Löwe, der in eine Schafherde geboren wird und dem beigebracht wird, dass er ein Schaf ist, glaubt der göttliche Mitarbeiter mit der Zeit, dass der nicht mehr ist als ein Schaf (= Mensch).

Im Universum AMA steht sich das große Unternehmen GOTT, in dem alle Engel und göttlichen Mitarbeiter zusammengefasst sind, sowie das große Unternehmen Anti-Gott, in dem alle schwarzen Engel und anti-göttlichen Mitarbeiter zusammengefasst sind, gegenüber.

Der Hass, den der Anti-Gott, Luzifer, seit seinem Sturz aus dem „Himmel“ empfindet, richtet sich gegen alles Göttliche, insbesondere gegen alle göttlichen Mitarbeiter, primär aus den Engelshierarchien. Die göttliche Liebe ist der größte Schutzwall der Engel und der göttlichen Mitarbeiter. Deshalb arbeitet der Anti-Gott mit seinem Team ganz besonders daran, die Engel und göttlichen Mitarbeiter in den Ärger, die Vorstufe des Hasses, ziehen. Leider erkennen viele Engel und göttlichen Mitarbeiter oft nicht, wie gefährlich es ist, wenn sie plötzlich Ärger empfinden, das kann Ärger über einen Stau auf der Autobahn sein, Ärger über einen Nachbarn, der des nachts laute Musik macht oder

Ärger über einen Vorwurf, der ungerechtfertigt ist. Im Ärger ist schon die höllische Energie des Hasses enthalten, die wie ein Gift den Frieden im Herzen zerstört.

Besonders gefährliche Gegenspieler der Engel und göttlichen Mitarbeiter sind ehemalige göttliche Engel, die sich dem Heer der Schwarzen Engel angeschlossen haben. Auch wenn sie durch ihren Fall ihre göttlichen Fähigkeiten und Befugnisse verloren haben, so sind diese nicht gänzlich aus ihrem Datenspeicher gelöscht, sondern nur deaktiviert. Sie benehmen sich daher im Universumsspiel so als seinen sie noch Spielführer oder Spielwächter. Die oft ahnungslosen Spieler fallen dann auf ihr Verhalten herein und lassen sich von ihnen in die Irre führen oder verführen.

9.

Die Erde ist ein Schwingungs-Planet

Die Erde ist weder ein Wissens- noch ein Studier-Planet, weder ein Business- noch ein Kriegs-Planet, weder ein Technologie- noch ein Vergnügungsplanet. Die ursprüngliche Erde war ein ganz anderer Planet als dies heute der Fall ist. Die Erde wurde das, was sie heute ist, erst im Dunklen Zeitalter, das derzeit noch herrscht, jedoch im ausklingenden Modus.

Da die Erde, insbesondere in der materiellen Ebene, stark in die Hände der anti-göttlichen Seite gefallen ist und der Aufstieg so erschwert ist, ballen sich hier derzeit über sieben Milliarden Menschen/SGWs, die nicht oder nur sehr erschwert aufsteigen können. In früheren Zeitaltern der Erde ging der Aufstieg zügig durch und die Wesen brauchten oft nicht mehr als ein Leben, um aufzusteigen. Nun aber müssen die Menschen/SGWs oft zig-tausende bis hin zu Millionen von Jahren hier auf der Erde inkarnieren, ohne den Aufstieg zu schaffen. In dieser Zeit führen sie das fort, was sie von ihren Planeten kennen: die einen haben sich der Technik verschrieben, die anderen dem Krieg, wieder andere der Industrialisierung usw.

Die Erde ist heute ein Aufstiegsplanet der unzählige Planeten-Lebensformen aufweist: von Mode über Gourmet, von Geld über Sex, von Sport über Spiele, von Viehzucht über Reisen, von Tanzen über Fernsehen usw. All das ist nicht die wahre Bestimmung und Form des Aufstiegsplaneten Erde.

Die Erde ist primär ein Schwingungs-Planet. Sie ist dazu geschaffen,

Wesen nach oben in höhere Dimensions-, Schwingungs- und Frequenzbereiche zu schwingen. Auf der Erde sind sämtliche Dimensions-, Schwingungs- und Frequenzbereiche, die es im Universum gibt, vorhanden. Damit ist die Erde einzigartig, denn auf allen anderen Planeten gibt es nur einzelne Dimensions-, Schwingungs- und Frequenzbereiche, die das Wesen immer begrenzen.

Da es auf der Erde sämtliche Dimensions-, Schwingungs- und Frequenzbereiche gibt, ist sie ein sogenannter „Null-Planet“, auch „Neutralisierungs-Planet“ genannt. Jedes Wesen, das auf den Planeten inkarniert, kann, aus welchem Dimensions-, Schwingungs- und Frequenzbereichs-Planeten es kommt, neutralisiert bzw. auf Null gebracht werden. Aus diesem Zustand heraus kann es dann in den „göttlichen Schwingungsaufzug“ gesetzt werden, der es an das Ziel seines Universumsspiels, die Heimkehr, bringt.

Wenn ein seit vielen Jahrmillionen in diesem Universum inkarniertes Seele-Geist-Wesen (Universumswesen) seinen Inkarnationszyklus vollenden möchte (Wunsch nach Heimkehr in seine himmlische Heimat), muss es seine Schwingung, seine Frequenz und sein Bewusstsein anheben. Dies ist deshalb notwendig, weil der Bereich seiner sogenannten „himmlischen Heimat“ im höchsten Schwingungs-, Frequenz- und Bewusstseinsbereich dieses Universums liegt. Erst wenn das Wesen sich so hoch geschwungen hat, dass es in diesen Bereich eingeht, wird es ein „Stecker“, der sich in die Universums-Steckdose einstecken kann, über die es dann in das Kraftwerk dieses Universums hineingezogen werden kann, um darin ganz einzugehen. Dieses Universums-Kraftwerk ist das Herzzentrum unseres Universums, weil dort die höchste göttliche Herzfrequenz und Schwingung herrscht. Manche nennen dieses Herzzentrum auch „Gott“.

Wesen, die glauben, dass sie durch großen materiellen Reichtum oder durch Aneignung von immer mehr Wissen und Daten ihre Schwingung,

ihr Bewusstsein oder ihre Frequenz anheben, irren. All diese vermeintlich bedeutsamen Faktoren, die in der heutigen Gesellschaft so glorifiziert werden, bringen weder die Schwingung, die Frequenz noch das Bewusstsein eines Menschen nach oben, sondern führen zum Gegenteil, nämlich zu einer Verlangsamung bis hin zur Erstarrung in der Schwingung, zum Abkühlen bis hin zur Vereisung in der Frequenz und zu einer Trübung bis hin zu einem Verlust des Bewusstseins.

Die Ursache dafür liegt im Egoismus-Gehabe der heutigen Welt, im Ausleben den Wurzeln des Übels (Gier, Hass, Verblendung, Angst und Egoismus) und weiterhin im Ausleben der Todsünden (Hochmut, Gier, Hass, Neid, Wollust, Völlerei, Trägheit). Die Schwingung, Frequenz und das Bewusstsein in dieser Welt ist sehr niedrig schwingend, niederfrequent und begrenzt auf das Ego-Bewusstsein. Niedrig schwingende, niederfrequente und bewusstseinstrübende Ernährung und Lebensweise tragen dazu bei, die Schwingung, Frequenz und das Bewusstsein in dieser Welt weiter absinken zu lassen bzw. im niedrigen Bereich zu halten.

Ein Wesen, das in dieser Welt seine Schwingung, Frequenz und sein Bewusstsein anheben möchte, hat es nicht leicht. Aber gerade diese Tatsache macht die Sache des Aufstiegs für die Beobachter des Universumsspiels besonders interessant. Hätten wir eine hoch schwingendere und hoch frequentere Welt, wäre der Aufstieg für die Wesen deutlich leichter. So aber ist er wesentlich schwieriger und erfordert sehr viel Geschick, Kraft und Disziplin von den Wesen, ihre Schwingung, Frequenz und ihr Bewusstsein anzuheben.

In einem praktischen Beispiel in Sachen „Liebe“ soll der Weg der Schwingungs-, Frequenz- und Bewusstseinsanhebung beschrieben werden:

Ein lediger Mann ist in der menschlichen und egoistischen Liebe. Er hat jeden Samstag Lust auf eine Frau, auf Intimität, auf Befriedigung seiner

sexuellen Bedürfnisse. Er geht jeweils in eine Bar, sucht sich eine Frau heraus, die ihn optisch anspricht, und macht sie an. Dieser Mann ist in der niedrig schwingenden, egistischen, berechnenden und wollüstigen Liebe. Je nach der Schwere seiner Triebhaftigkeit befindet er sich in der Minus 3. bis Minus 7. Dimension.

Will dieser Mann seine Schwingung, Frequenz und sein Bewusstsein anheben, muss er seine Sicht von „Liebe“ gänzlich ändern. Er muss erkennen, dass das, was er für „Liebe“ hält, nichts anderes ist als die Befriedigung seiner Triebe und die Stärkung seines Egos, das eine Strichliste darüber führt, wie viele Frauen er in seinem Leben schon im Bett gehabt hat.

Dieser Mann muss von der begiervollen „Liebe“ in die begierlose Liebe kommen, er muss Lügen und Betrügen, Berechnung und Ausnutzen aus seinem Liebes-Repertoire nehmen, muss Respekt statt Respektlosigkeit in sein Frauenbild bringen, muss dahin gelangen, dass Liebe etwas ist, das man sich nicht kaufen kann oder sich mit Gewalt nehmen kann usw. Seine sexuelle Sicht der Liebe muss sich in eine geschlechtslose Liebe wandeln. Er muss lieben lernen ohne Verlangen zu haben, muss erkennen, dass „lieben“ auch ohne Sexualität möglich ist. Er muss die Liebe in seinem Herzen entdecken und dorthin anheben. Er muss dahin gelangen, dass er wieder etwas in seinem Herzen verspürt, nämlich Wärme, Geborgenheit, Freude und herzliche Liebe zu anderen Wesen.

Die Schwingungs-, Frequenz- und Bewusstseinsanhebung geschieht über das Herz, über das Wiederbewusstwerden der Herzensliebe, die nichts will, nichts verlangt, nichts fordert, die ehrlich, liebevoll, respektvoll zum anderen ist und einfach nur eines will: die Liebe ins Herz fließen lassen, die ihm entgegengebracht wird und die Liebe aus dem Herzen fließen lassen, wohin sie auch immer fließen möchte. Wenn er diesen Transformations-prozess durchläuft, wird er nach und nach seine Liebe in die Plus 3. und 4. Dimension und noch weiter nach oben

anheben.

Es gibt verschiedene Methoden, die Schwingung, Frequenz und das Bewusstsein bei den Menschen anzuheben:

Eine davon ist die Musik. Es gibt hoch schwingende und niedrig schwingende Musik, wie sie bei Militärmärschen oder in Einkaufszentren verwendet wird, um Menschen aggressiv zu stimulieren oder ihre Einkaufs-lust zu steigern. Mit der „richtigen“ Musik kann die Schwingung und Frequenz beim Menschen so wie auch sein Bewusstsein angehoben werden. Musik berührt die „kleine“ Seele des Menschen (= Psyche) und die „große“, unsterbliche Seele des Menschen (= Inkarnations-Seele), bringt Disharmonisches in Harmonie, wirkt sich positiv auf den Heilungsprozess in Körper, Seele und Geist aus, löst Blockaden auf und bringt Bewegung ins System, hellt depressive Stimmungen auf und bringt neue Lebensfreude usw. Man kann selbst Musik machen oder einfach nur Musik hören. In jedem Fall kann mit der „richtigen“ Musik die Schwingung, Frequenz und das Bewusstsein beim Menschen angehoben werden.

Eine andere Methode der Schwingungs-, Frequenz- und Bewussteinsanhebung ist die Ernährung, die Menschen zu sich nehmen: z.B. fleischfreie, biologische Ernährung statt Fleischkonsum und minderwertiges Fastfood. Aber auch auf der seelischen Ebene kann man sich hoch schwingender „ernähren“, z.B. liebevolle Gefühle statt Ärger und Wut. Ebenso kann man sich auf der geistigen Ebene hoch schwingender „ernähren“, z.B. ruhige und stressfreie Gedanken statt Unruhe und Stress, die den Geist nervös machen und schwächen.

Auf dem Schwingungsanhebungs-Planeten Erde arbeiten alle göttlichen Mitarbeiter aus den Engels-Hierarchien (HGMM) sowie aus den Spirituellen-Meister-Hierarchien (AGMM) daran, die Wesen, die hier auf dem Planeten Erde inkarniert sind, bei ihrer Schwingungs-, Frequenz- und Bewusstseins-Anhebung zu unterstützen. Teilweise arbeiten sie

direkt an den Menschen, teilweise arbeiten sie mehr am Planeten Erde und der dort vorherrschenden Welt, um in dieser die Schwingung, Frequenz und das Bewusstsein global anzuheben. Insbesondere die Mitarbeiter aus den Engels-Hierarchien sowie Engel aus den Spirituellen Meister-Hierarchien sind die wichtigsten Schwingungs- und Frequenzanheber auf einem Aufstiegsplaneten.

Die Hauptwesen auf dem Schwingungsanhebungsplaneten Erde sind die Hüter der Erde, allen voran die Oberhüter. Sie haben den Code bzw. Schlüssel zu allen Strukturen sowie zur Matrix der Erde. Sie sind vergleichbar mit den Kapitänen eines Schiffes.

Nicht Wissen und immer mehr Wissen ist es, was die Erde und die Menschen auf diesem Planeten brauchen, was sie näher zu „Gott“ bzw. ihrem Aufstieg in die Herzzentrums-Ebene bringt, sondern die Anhebung ihrer Schwingung, ihrer Frequenz und ihres Bewusstseins. Sie müssen heraus aus dem niedrig schwingenden Lebensstil, in den sie eingebunden sind und den sie pflegen, und müssen statt dessen hinein in einen hoch schwingenden Lebensstil. Dies erfordert einen enormen Transformations- und Neuorientierungs-Prozess – im einzelnen ebenso wie in dieser Welt.

Bei diesem Transformationsprozess geht es darum, Altes loszulassen, es in Frieden gehen zu lassen, die alten Kleider des Egoismus,die alten Ego-Rollenkostüme abzulegen, bis das ursprüngliche Kleid, das alle Wesen bei ihrer Erschaffung mitbekommen haben, wieder sichtbar wird. Danach erfolgt das Zulassen: Wird der Hass losgelassen, geht es darum, die Liebe zuzulassen – nicht die menschliche oder niedere Liebe, sondern die göttliche Liebe in diesem Universum. Wenn der Mensch bereit ist, kann der Engel der Liebe ihn entflammen, seine Schwingung und Frequenz nach oben ziehen und ihn so in das Reich des Herzzentrums führen, in seine himmlische Heimat.

10.

Makro-Spielwelten - Mikro-Spielwelten

Alles in diesem Universum ist auf Spielwelten und Spielen aufgebaut. Nicht nur dass es im Großen das Spiel des Universums gibt und auf Planeten die Planetenspiele, das Thema „Spiele“ zieht sich durch alle Bereiche des Lebens. In unserer Gesellschaft auf dem Planeten Erde gibt es:

Fußballspiele
Wettspiele
Gewinnspiele
Geschicklichkeitsspiele
Beziehungsspiele
Computerspiele
Ego-Spiele
Macht-Spiele
Kampfspiele
Gesellschaftsspiele
Beziehungsspiele
Sexspiele
Kinderspiele
Erwachsenenspiele
Spielfilme
Dramenspiele
Tragödienspiele
Komödienspiele
Singspiele

Musikfestspiele
Ritterspiele
Geldspiele
Börsenspiele
Glücksspiele
und viele andere mehr.

Das Ziel aller Spiele ist es, durch bestimmte Spieltechniken und Spieltaktiken ein Spiel, das man mit anderen spielt, zu gewinnen. Keiner möchte gerne verlieren. Lebenslang bzw. Inkarnationslang befassen sich die Menschen damit, ihre Spieltechniken und Spieltaktiken zu verbessern, um die Gefahr zu verlieren zu minimieren und die Gewinnchancen zu erhöhen.

Die ganze Welt ist ein einziges Spiel, in dem tausende von Spiele gespielt werden. Alle Menschen sind an den verschiedensten Spielen beteiligt und halten die Spiele für real. Sie sind sich nicht darüber bewusst, dass sie im großen Spiel des Universums mitspielen in einer unermesslich großen Spielwelt, in der immer neue künstliche Spielwelten aufgebaut werden, beispielsweise Las Vegas oder Disneyland, Vergnügungs- und Spielparks der verschiedensten Art und Weise, beispielsweise der Wiener Prater oder das Münchner Oktoberfest.

Den meisten Menschen/SGws ist nicht bewusst, dass sie selbst Spieler sind und unentwegt spielen. Sie glauben vielmehr, dass das Leben, diese Welt oder bestimmte Menschen mit ihnen spielen und dass sie diesen Spielen hilflos ausgeliefert sind. Sie sehen sich primär als Opfer dieser Spiele.

Sie erkennen nicht, dass nicht nur die anderen mit ihnen spielen, sondern dass sie selbst auch mit anderen spielen: das Hab-mich-Lieb-Spiel, das Ich-bin-ja-nichts-wert-Spiel, das ich-bin-der-Beste-Spiel, das mich-mag-ja-keiner-Spiel, das was-bringt-es-mir-Spiel, das wollen-wir-doch-mal-sehen-Spiel, das schaut-mich-an-wie-toll-ich-bin-Spiel und

viele andere mehr. Sie sind somit nicht nur Opfer, sondern ebenso Täter in den Spielen.

Im Laufe ihrer zahlreichen Inkarnationen im Universum AMA haben sich die Menschen/SGWs viele Spieltaktiken und Verhaltensweisen angeeignet, um ihre Spiele möglichst vorteilhaft zu führen und zu gewinnen. Dazu haben sie sich regelrechte Rollen, wie auf der Bühne, angeeignet: sie sind anpassungsfähige Geliebte, trotziges Kind, Don Juan, Bühnenstar, Zauberer, Oberlehrer, Richter, Akademiker, Philosoph, Gaukler und viele andere mehr.

Viele Menschen/SGWs haben sich nicht nur in ihren Spielen verloren, sondern auch in ihren vielen Rollen. Wer sind sie wirklich? Sind sie die anpassungsfähige Ehefrau, die ihre Familie verwöhnt und sich so Liebe holt oder sind sie die toughe Top-Managerin, die sogar ihre männlichen Kollegen übertrumpft? Sind sie der witzige Student, der alle Kollegen zum Lachen bringt oder sind sie der raubeinige Draufgänger, dem alle Frauenherzen zufliegen? Sind sie das wirklich oder sind das alles nur Rollen, die sie spielen?

Wenn die Menschen/SGWs ihren Inkarnationszyklus beenden und sich auf einen Aufstiegsplaneten begeben, müssen sie ihre Rollen und ihre Kostüme ablegen und zu einem wahrhaften, ungeschminkten und natürlichen Wesen werden, das quasi „nackt“ in Gott aufsteigt.

Solange die Menschen/SGWs jedoch dem Spielen verfallen sind und immer wieder neue Rollen und Kostüme anziehen bzw. spielen, solange sie Spaß am Spielen haben, können sie nicht aufsteigen.

Erst wenn die Menschen/SGWs genug haben vom Spielen, wenn es sie nicht mehr interessiert, ist der Weg bereit für den Aufstieg. Dann hat auch der Anti-Gott, der ständig neue attraktive Spiele erfindet, um die Menschen/SGWs immer tiefer in die Verblendung zu führen, damit sie das Universumsspiel und ihren Aufstieg vergessen, keine Chance mehr,

die Menschen/SGWs in ihrer Spielsucht gefangen zu halten.

Auf Dauer höhlt das ständige Spielen die Menschen/SGWs aus, es macht ihre Seele krank und ihren Geist trüb. Das Herz, das Zentrum der Liebe, leidet, denn Spiele nähren das Ego und geben kurzfristig einen Kick, aber sie geben weder wahre Zufriedenheit, noch Wärme oder Liebe. Die Seele hungert nach dem Frieden und dem Licht Gottes. Das Leid vergrößert sich und führt dazu, dass das Wesen/SGW des Spielens müde wird, weil ihm die Lebensenergie fehlt.

Die Seele will nur noch eins: Frieden; das Herz will nur noch eins: Liebe, und das ganze Wesen will nur noch eins: den Ballast der Rollen und Kostüme, die es mit sich herum schleppt, los werden. Es sehnt sich nach Freiheit und Wahrhaftigkeit. Es will wieder so sein, wie es von Gott erschaffen worden ist: frei, im Zustand der Liebe und Freude.

Und indem das Wesen/SGW in höhere Dimensionen aufsteigt, verliert es seine Scheuklappen, die so lange seine Sicht und sein Bewusstsein begrenzt haben. Es erkennt, dass die Welten Gottes wahrhaftig und unzerstörbar sind. Die Welten des Anti-Gottes, Luzifer, hingegen sind künstliche Spielwelten, die wie Papierwelten sind, die beim leisesten Wind zerreißen, so dass nur noch Fetzen übrig bleiben.

11.

neues Leben = neues Spiel

Jede Inkarnation ist der Beginn eines neuen Spiels. Mit dem Augen des unsterblichen Seele-Geist-Wesens jedoch ist es kein gänzlich neues Spiel, sondern nur eine Etappe in seinem großen Inkarnationsspiel:

In dem einen Inkarnationsabschnitt spielt das SGW eine Frau, in dem anderen einen Mann, in dem einen spielt es einen Soldaten, im nächsten einen Wirt, im übernächsten eine heilkundige Kräuterfrau. In jedem Leben aber dreht sich alles um Liebe und Hass, um Beziehung und Partnerschaft, um Frieden und Krieg, um Macht und Besitz. Mal spielt das Ganze auf dem Planeten Venus, mal auf dem Planeten Sirius, mal auf einem Planeten im Orion-System. Mal hat das SGW ein erfolgreiches Leben, mal ist es ein Versager, mal ist es ganz oben im Gesellschaftsgefüge, mal ist man ganz unten, mal ist ist ein Glückspilz, mal ist es ein Pechvogel. Kein Leben ist wie das andere.

War das SGW beispielsweise in einer Inkarnation zuvor ein Erfinder, der mit seiner Erfindung viel Geld gemacht hat und zum Milliardär aufstieg, jedoch ein sehr einsames Leben führte, weil er weder Zeit für Familie noch für Freunde hatte, so wird es in der nächsten Inkarnation ein gänzlich anderes Leben führen. In dieser neuen Inkarnation wird es z.B. viel mehr Wert auf ein glückliches Familienleben legen, mehr Freundschaften pflegen und statt dessen wenig Interesse am Geld und Geldverdienen haben. Es hat im vorigen Leben ausgiebig erfahren, dass viel Geld nicht glücklich macht und sich so am Ende des Lebens in der Stunde des Todes vorgenommen, im nächsten Leben keinen Wert mehr auf viel Geld zu legen, sondern eher bescheiden und durchschnittlich zu

leben und deshalb andere Prioritäten zu setzen.

Im Spiel des neuen Lebens kann dann das SGW des früheren Milliardärs zwar versuchen, eine große Karriere und ein damit verbundenes Vermögen zu erreichen. Es wird ihm jedoch nicht oder nur bedingt gelingen. Die Erfahrung der Karriere und des Reichtums hat das SGW bereits im vorherigen Leben gemacht. In diesem Leben soll und will es neue Erfahrungen machen. Sein Lebensinhalt ist es, Familienglück, Liebesglück und Freundschaftsglück zu erfahren und nicht mehr Geldglück. So werden alle Versuche, Karriere in der 3-D-Welt zu machen und reich zu werden, letztlich scheitern.

Hat das SGW in seiner vorherigen Inkarnation als Frau in Indien 10 Kinder zur Welt gebracht und seine ganze Kraft für die Versorgung und Erziehung der Kinder verwendet, und ist es daran womöglich entkräftet gestorben, wird es sich für das nächste Leben vornehmen, keine Kinder mehr oder höchstens nur noch eines zu haben. So kann es sein, dass sich das SGW in seiner neuen Inkarnation als Frau in Europa zwar Kinder und eine große Familie wünscht, jedoch keine Kinder bzw. nur ein Kind bekommt. Statt dessen folgt es dem Plan für dieses Leben, der vielleicht darin besteht, ein Umweltschutzprojekt aufzubauen, es zu leiten und für die Gemeinschaft Gutes zu tun.

In jedem Leben oder – aus der Perspektive des SGW gesehen – in jedem Inkarnationsabschnitt spielt es unterschiedliche Spiele. Dennoch können manche Spiele einander gleichen: so kann ein SGW z.B. immer wieder spielen, dass ihm sein Ehepartner davon läuft und es am Ende einsam und verlassen stirbt. Dies kann sich in vielen Leben wiederholen, jedoch mit veränderten Rahmenbedingungen: mal ist das SGW in einem weiblichen, mal in einem männlichen Körper inkarniert, mal ist es eine Bauersfrau, mal ein Apotheker, mal ein Heerführer.

Wiederholungen mit denselben Lebens- bzw. Inkarnationsthemen sind stets ein Zeichen dafür, dass die gestellten Lernaufgaben für eine

Inkarnation nicht gelernt bzw. absolviert wurden bzw. dass sich der Mensch bzw. das SGW in einem Leben Karma (negatives wie positives) mit einem anderen Menschen bzw. dessen SGW aufgeladen hat. Dann befindet sich der Mensch bzw. sein SGW wie in einer Endlos-Wiederholungsschleife, die erst dann zum Ende kommt, wenn die karmische Verstrickung erlöst wird oder die gestellte Lernaufgabe gelernt wird. Erst dann kann der Mensch bzw. sein SGW in die „nächsthöhere Klasse“ aufsteigen und seine „schulische Ausbildung“ fortführen.

Manche Menschen halten ihr Leben für so unerträglich und schlimm, dass sie sich selbst umbringen. Sie fliehen quasi aus dem Leben, weil sie glauben, dass es im nächsten Leben besser würde. Durch Selbstmord jedoch bricht man seine derzeitige Inkarnation eigenmächtig ab und muss dadurch im nächsten Leben bzw. in der nächsten Inkarnation wieder dort beginnen, wo man seine vorige Inkarnation abgebrochen hat.

Es ist ein kosmisches Gesetz, dass kein Wesen sein Leben bzw. seine Inkarnation eigenmächtig abbrechen darf, da es seinen übergeordneten Lebensplan erfüllen und vollziehen sowie seine Aufgabe für diese Inkarnation erledigen und abschließen muss.

Ein Leben bzw. eine Inkarnation ist wie ein Puzzleteil eines großen Lebenspuzzles. Jedes Wesen hat die Aufgabe, in seinem jeweiligen Leben bzw. seiner jeweiligen Inkarnation ein Puzzleteil zu bilden, das es dann am Ende seines Lebens in sein großes Gesamtinkarnations-Puzzle einfügt. Wenn das große Puzzlebild fertig ist, ist auch der Inkarnationszyklus fertig und das Wesen kann seinen Zyklus abschließen und in Gott aufsteigen bzw. in seine ursprüngliche Quelle zurückkehren.

Die wichtigste Aufgabe, die ein Mensch bzw. sein SGW hat, besteht darin, das Leben, in das es inkarniert, anzunehmen, wertzuschätzen und nach besten Kräften und bestem Gewissen zu leben. Dabei muss alles

angenommen werden, was ins Leben kommt – das Angenehme wie das Unangenehme, das Schöne, wie das Schlechte. Es ist eine bekannte Tatsache, dass der Mensch am besten aus den Situationen lernt, die schwierig sind und ihn besonders herausfordern. Herausforderungen, die den Menschen an seine Grenzen bringen, sind die besten „Trainingseinheiten“ für die Entwicklung und das Wachstum eines Menschen und sein SGW.

Jeder Mensch kann sein Leben als beschwerliche Last und andere Menschen als Quälgeister sehen, die ihm sein Leben vermiesen wollen. Er kann mit einer trübsinnigen, freudlosen und verärgerten Haltung durchs Leben gehen, die ausdrückt, wie sehr ihm das Leben und diese Welt zuwider ist. Es kann sein, dass dieser Mensch glaubt, keine andere Möglichkeit zu haben. Er sagt vielleicht: „Mein Leben ist die Hölle“ und „diese Welt ist so furchtbar“ und es käme ihm nie in den Sinn, dass dies nur seine subjektive Sicht des Lebens und der Welt ist. Er sieht „das Glas halbleer“. Ein anderer dagegen sieht „das Glas halbvoll“ und geht mit Zuversicht und Freude durch sein Leben. Schwierigkeiten drücken ihn nicht nieder, sondern werden von ihm mit einer positiven Gesinnung bewältigt. Er nimmt das Gute wie das Schlechte und macht aus allem das Beste. Ein gesunder Humor führt ihn durch die Tiefen des Lebens und er sieht trotz Gewitterwolken die Sonne am Himmel.

Menschen, die sich nicht darüber bewusst sind, dass das Leben ein Spiel ist und sie im großen Spiel des Universum sind, wo sie Teil des großen universellen Spiels sind, betrachten ihr Leben und diese Welt als bitteren Ernst. Sie gehen mit ernster, freudloser Miene durchs Leben und jedes Problem macht ihr Leben noch ernster, bedrückender und hoffnungsloser.

Menschen hingegen, die sich über das Spiel des Lebens wie auch über das Spiel des Universums bewusst sind, nehmen alles leichter und können, selbst in schwierigen Situationen, mit Humor und einer positiven Lebenseinstellung den Dingen begegnen und mit ihnen

umgehen.

Die Lebensaufgabe der missmutigen Menschen, die ihr Leben als Last betrachten, kann darin bestehen, den Wert des Lebens schätzen zu lernen und zu erkennen, dass sie in allem die Chance haben, das Glas halbvoll oder halbleer zu sehen. Es ist ihre persönliche Einstellung, die ihnen Freude am Leben gibt oder ihnen die Freude am Leben vermiest. Wenn sie eines Tages genug haben von ihrer missmutigen Lebenseinstellung, die ihnen die Freude am Leben raubt, dann können sie den Schalter umlegen und lernen, das Glas halbvoll zu sehen.

Alles im Leben hat zwei Seiten – eine lichtvolle und eine dunkle – selbst die scheinbar schlimmsten Situationen. Der Mensch mit seiner persönlichen Einstellung entscheidet selbst darüber, was er sieht. So kann z.B. der Tod eines geliebten Menschen eine große Katastrophe sein oder er kann auch eine große Chance sein – eine Chance auf ein neues Leben, neue Ideen, neue Menschen und neue Projekte. Und ebenso kann der Verlust eines Arbeitsplatzes für einen Menschen eine schwere Niederlage oder eine große Chance sein – eine Chance auf einen neuen Beruf, der wieder mehr Freude macht und bessere Entwicklungs- und Entfaltungsmöglichkeiten bietet.

Nicht nur jedes Leben ist ein neues Spiel, sondern an jedem Tag beginnt ein neues Spiel. Der Mensch steht am Morgen auf und begibt sich in ein neues Tagesspiel, von dem er noch nicht weiß, was es bringen und wie es sein wird. Am Abend, wenn er zu Bett geht und in den Schlaf hinübergleitet, findet das Tagesspiel sein Ende. Am nächsten Morgen beginnt es aufs neue. So hat jeder Mensch täglich die Chance, ein neues Tagesspiel zu spielen. Je nach dem Zustand seines Bewusstseins kann dieses Spiel unbewusst oder bewusst ablaufen, kann er Spielball dessen sein, was man Leben nennt, oder kann er Regisseur sein und sein Leben selbst steuern.

Anstatt über eine schwierige Lebenssituation zu jammern oder verärgert

zu sein, sollte sich der Mensch besser fragen: „Mit welchem Spiel habe ich es gerade zu tun? Welches Spiel spiele ich in diesem Spiel? Wer sind meine Mitspieler? Und um was geht es in diesem Spiel?“

Denn alles ist ein Spiel, indem wir mitspielen!

Wir haben die Wahl, ob wir in einem Spiel mitspielen, wie wir mitspielen oder ob wir nicht mitspielen.