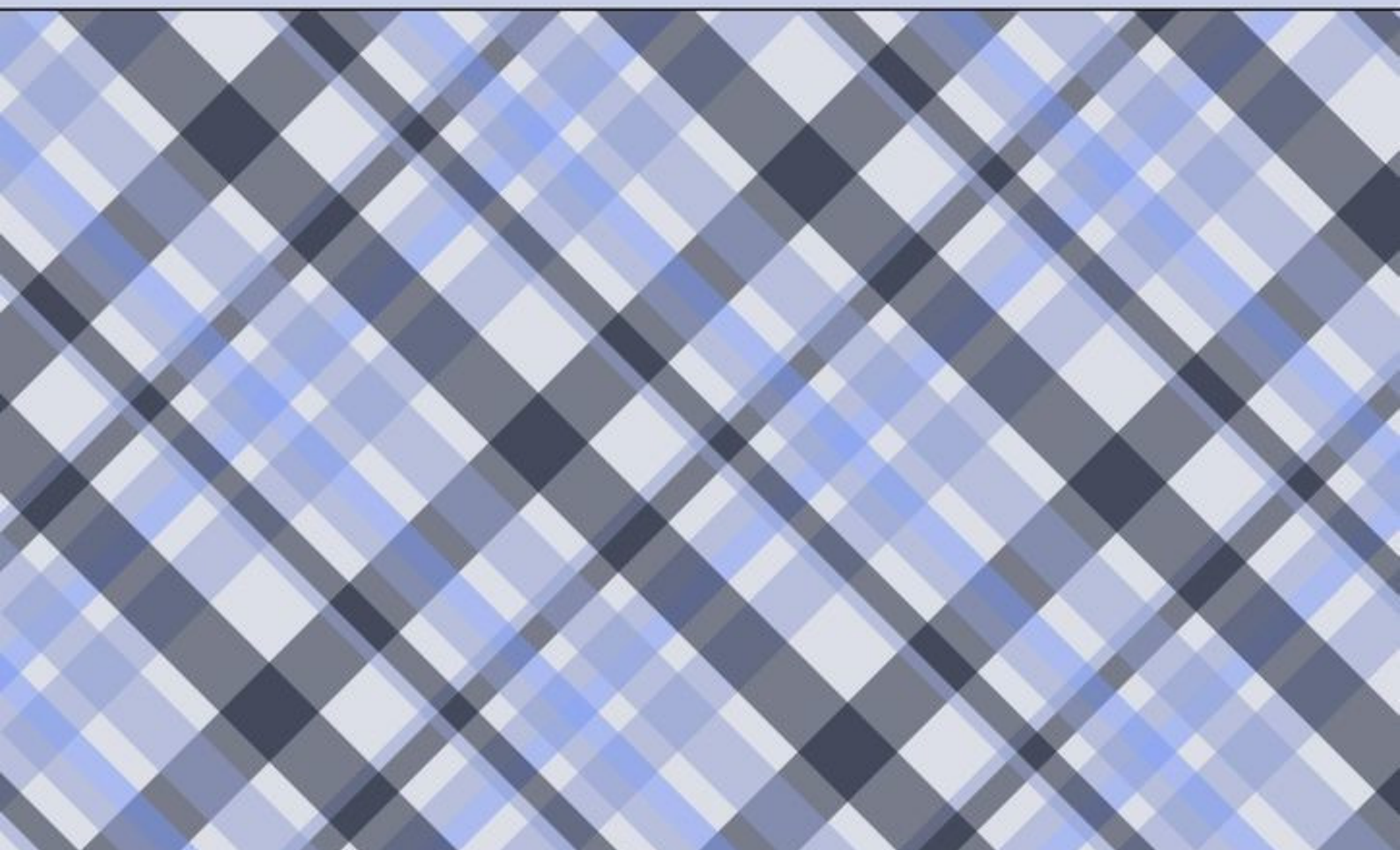


18+

Виктор Зуду

ИГРЫ АСТАРА

ИГРАЙТЕ, НО НЕ ЗАИГРЫВАЙТЕСЬ



Виктор Зуду

**Игры астарара. Играйте,
но не заигрывайтесь**

«Издательские решения»

Зуду В.

Игры астары. Играйте, но не заигрывайтесь / В. Зуду —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-983136-1

Человек с детства играет в разные игры, и вся жизнь проходит в этих играх.
Кто-то становится игроманом, проигрывая свою совесть, душу, деньги, честь,
а кто-то выходит победителем.

ISBN 978-5-44-983136-1

© Зуду В.
© Издательские решения

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	6
ИГРА 1	7
Я СЖИМАЮ ВРЕМЯ	7
ИГРА 2	10
Я – ХОЗЯИН ТОЧКИ	10
Конец ознакомительного фрагмента.	12

Игры астары

Играйте, но не заиграйтесь

Виктор Зуду

© Виктор Зуду, 2020

ISBN 978-5-4498-3136-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ПРЕДИСЛОВИЕ

Я – Астар, бессмертная суть себя (БСС).

Начну играть в свои игры, а читатель прочитает и, возможно, сам захочет в эти игры поиграть.

Главное в этих играх личное ощущение, что важно чувствовать во время любой игры.

Я играю в различные игры, но это только игры, хотя всё может выглядеть моей жизнью в определенных условиях бытия.

Читатель, который в теме, сможет понять правила моей игры и с интересом начать играть.

Можно по аналогии с моими играми, создать свои игры и уже играть в них на правах создателя.

Для каждой игры создаю свои правила, только так игра станет индивидуальной и потому интересной.

Правила игры, это инструкция, которую надо прочитать, потом начинать игру.

Мои игры, по большей части, виртуальные и потребуют образного мышления.

Я играю с виртуальными образными представлениями, потому что все персонажи находятся в мире моих представлений.

Мои образы реальны только в своем виртуальном проявлении, поэтому мне нужно оказаться в их виртуальной реальности, чтобы эти образы стали реальной реальностью, а не виртуальной.

Проще говоря, дать им реально жить и существовать, говоря о том, что это есть в моей реальной жизни, что это и есть моя реальная жизнь.

Но четко понимая, что всё это виртуальность и к истинной реальности ничего общего не имеет.

Но, что ещё делать, как не играть?

Скучно без игр.

ИГРА 1

Я СЖИМАЮ ВРЕМЯ

Если я могу время сжимать, значит, смогу его и расширять, а это уже манипуляция временем, которого в реальности нет, но оно стало реальным, потому что есть в наличии, как реальность.

Год в третьем измерении длится 12 месяцев, в четвертом измерении, он будет короче. Но пока буду говорить о годе третьего измерения.

1 января новый год начинается и с каждым днем год сжимается и становится меньше, то есть время года сжимается автоматически.

Прошел январь и год стал меньше на 1 месяц, он сжался до пределов 11 месяцев.

Что же происходит? Количество месяцев увеличивается, а год становится меньше.

Прошло 6 месяцев и год стал ровно в два раза меньше, он уже состоит из 6 месяцев, которые ещё не прошли.

Прошло 11 месяцев и год сжался до размеров 1 месяца.

Прошел ещё месяц и год сжался до нуля месяцев, то есть год исчез совсем, зато проявились все 12 месяцев.

Дальше наступает новый год и так повторяется постоянно.

Человек отсчитывает прожитые года, а не месяцы, если говорить о прожитых годах.

Года накапливаются и человек превращается в старое и больное существо, которому жить остается не долго, хотя прожил он, допустим, 90 лет.

Эти 90 лет прошли, значит, он их не жил, их просто нет, а живет в моменте сейчас и здесь и нигде его, кроме этого момента нет.

Теперь сделаем следующее:

Оставим один месяц, которого никак не назовем.

Это просто месяц, в котором 30 дней.

Начнем сжимать месяц, который будет сжиматься по той же аналогии, как сжимается и исчезает год.

Прошли 30 дней и месяц закончился.

Дни шли по часовой стрелке, но если остался только один месяц, то время пойдет в обратную сторону, как движется стрелка метронома.

Значит, можно легко жить с календарем в один месяц, где не будет понятия год, нового года тоже не будет.

Один месяц заменит обычный календарь и годового исчисления времени не будет, но останется время одного месяца.

Продолжаем сжимать время и оставляем одну неделю.

Начинаем жить только одной неделей, которая тоже будет постоянно повторяться. Года нет, месяца тоже нет, но есть календарь одной недели.

Сжимаем время до одних суток.

Есть только одно суточное время, уже нет года, месяцев, недель.

Одни сутки постоянно повторяются, и нет другого времени.

Сокращаем время до 1 часа.

Пусть календарь моего времени будет состоять из одного часа.

Уже исчезли сутки, но остался один час.

Затем сокращаем 1 час до 1 минуты

И начинаем жить во времени равной одной минуте.

Но и это не предел сжатия времени.

Убираем 1 минуту и начинаем жить в 1 секунде.

Жизнь равна одной секунде, значит, человек живет меньше комара.

Но это не предел.

Сжимаю одну секунду до 1 мгновения.

Ну, это уже слишком, но не совсем.

Сжимаю 1 мгновение до одного мига и начинаю жить в 1 миге.

Как вам мое сжатие времени до 1 мига?

Что же вы увидели?

Вы увидели, что легко можно жить без года, месяцев, недель, суток, минут, секунд, мгновений, если время сжать до пределов 1 мига.

Но миг, это момент самого быстрого движения линейного времени, поэтому, находясь в миге, человек оказывается в ловушке линейного времени.

Значит, есть время, в котором нет движения, это момент проявления нулевого времени, которым и является момент здесь и сейчас.

Тот, кто входит в систему нулевого времени, становится бессмертным, потому что выходит из системы линейного времени и прекращает движение в сторону самоуничтожения.

Если этот процесс показать в системе десяти, то это выглядит так:

0, < - 1, 2, 3, 4, < - 5, 6, 7, 8, < - 9.

Так выглядит процесс сжатия времени в числовом варианте.

Тот, кто придумал время и его линейное движение, узаконил существование смерти и конечность жизни.

Он это сделал для того, что бы человек стал смертным.

И это единственная причина появления линейного времени. Других причин просто нет.

Теперь поясню, для чего кому – то нужна смерть.

Когда умирает старое поколение, оно уносит с собой в могилу память о своей жизни, чтобы новое поколение, которое придет им на смену ничего не знало о их жизни, то есть о том прошлом, которое, якобы, было настоящим в жизни старшего поколения.

Нужно уничтожить память о прошлых жизнях всех ушедших поколений.

А это для чего делается?

Чтобы в канву настоящего времени можно было вклинить те артефакты, якобы, прошлого времени, которые, якобы, действительно могли показать истинное прошлое старого поколения, а затем и показать, что человеческой цивилизации очень много лет и она развивалась так, как показано на конкретных картинах и фотографиях прошлых лет и написано в книгах.

Умышленно идет удлинение времени существования человеческой цивилизации, чтобы показать, как она развивалась в рамках существующих матриц прошлого времени, что история человечества имеет место быть и она такая, а не другая какая ни будь.

Конечно же, человечество вводится в заблуждение, и ложь покрывает тайной истинное происхождение человечества.

Как только раскрывается тайна времени, тут же раскрываются другие тайны, такие, как тайна жизни и смерти, бессмертия, устройство мироздания и так далее.

ИГРА 2

Я – ХОЗЯИН ТОЧКИ

Я, первоисточник любой точки, которую сейчас поставлю в этой игре.

Только я смогу поставить свою точку, которая появится из ничего, из воздуха. Я могу поставить точку любого размера, чем угодно, какого угодно цвета, ведь я хозяин этой точки.

. – вот я поставил обычную черную точку.

Возникают вопросы:

Что это за точка?

Что делать с этой точкой?

Как назвать эту точку?

Какое её предназначение?

Для чего я поставил эту точку?

Кому нужна эта точка? И т. д.

Как много появилось вопросов с появлением только одной точки.

Появились не только вопросы, но и большая ответственность за судьбу этой точки.

Я решаю убрать эту точку по каким – то причинам, ведь я хозяин этой точки.

? – вот здесь когда —то была точка, а теперь появился знак вопроса. Можно поставить звездочку (*)

Но звездочка это тоже знак вопроса. Тогда я ничего не поставлю, просто укажу стрелкой. Что здесь когда – то была точка.

; – вот здесь была точка.

Если я поставлю стрелку с указанием направления, тогда может возникнуть вопрос: почему она направлена в левую сторону, что она указывает и на что смотрит и почему она смотрит, именно, влево??? Опять вопросы.

Если я оставлю это место пустым, то опять возникнут вопросы: почему это место пустое и на нем ничего не изображено?

Уверяю вас, вопросы будут появляться без конца только по одной причине: я имел неосторожность поставить точку в пространстве и зафиксировать её как обычную точку. Значит, появление и исчезновение зависит от хозяина этой точки.

Но давайте проследим за жизнью и судьбой этой точки и снова поставим её, т.е. проявим.

.; вот она моя точка, хозяином которой являюсь Я.

Сама точка не знает, кто она, она даже не знает, что она точка. Она абсолютно невежественна, если даже не знает, что она точка. Без посторонней помощи она умрет очень быстро, значит она абсолютное беспомощное ничтожество. Она появилась в пространстве, которое ей не знакомо, не привычно. Она вообще не ориентируется в нем. Значит, точка абсолютно безумна.

Для того, чтобы моя точка стала жить и двигаться, её необходимо снабдить энергией жизни, которую могу дать я, как хозяин и создатель своей точки.

Учитывая то, что энергии жизни во мне в избытке, я делюсь ею со своей точкой и её оживляю. Моя точка оживает, но она не знает, как двигаться и куда. Я называю свою точку точкой Я, это самое красивое имя, которое ей дано мной. Посредством вдыхания своей энергии в т.А, я вселяюсь в эту точку и нахожусь в ней, как частица себя, но как хозяин всего внутреннего и внешнего пространства точки. Оба её пространства становятся мне подконтрольными и я являюсь абсолютным хозяином всех её пространств. Наполнив точку своими энергиями, и, вселившись в её тело, я заставляю точку двигаться и проявлять себя так, как этого хочу я.

Т.А послушно делает всё, что задумано мной и идет туда, куда веду я. Т. о. выясняется, что т.А полностью зависит от воли своего хозяина.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.