

E-BOOK

VILL DU BLI HERRE  
ÖVER DITT LIV?

(Med förord av Nalanie Harilela Chellaram)

# RE-MIND ME



OLE DAMMEGÅRD  
INT. RAJA YOGA LÄRARE

# Re-Mind Me

*av Ole Dammegård*

*Int. Raya Yoga Teacher*

*Med oändlig tacksamhet till*

*Ljuset i mitt Liv*

*&*

*Min dagliga inspiration*

*Kim "Kamala"*

Alla rättigheter är reserverade. Ingen del av denna lilla bok får reproduceras i någon mekanisk, fotografisk, eller elektronisk process, eller i form av ljudupptagning, inte heller sparas i något söksystem, föras över eller på annat sätt kopieras för allmänt eller privat bruk- annat än för "rimligt bruk" som korta citat inbäddade i artiklar och recensioner utan tidigare skriftligt tillstånd från utgivaren.

Författarens avsikt är att erbjuda information av allmän natur för att hjälpa dig i ditt sökande efter emotionellt och andligt välmående. För den händelse att du använder information i den här boken på eget bevåg, vilket är absolut rätt, tar författaren och utgivaren inget ansvar för dina handlingar.

ISBN: 9798705044092

*Omslag: Ole Dammegård*

*Översättning: Lena Kromsten*

*Copyright © 2010 Ole Dammegård*

*Second Edition 2018. Svensk utgåva 2021*

# Innehåll

* Förord	9
* Manualen	13
* Ingenting rätt eller fel	13
* Hitta vägen tillbaka hem	14
* Kropp och sinne	16
* En illusion	16
* Skapa en personlig karaktär	18
* Bakgrundsteman	19
* Kaos-faktor	19
* Egot	20
* Känslor - indikationer	21
* Tyst inre röst	21
* Hjärntvätt	22
* Bekvämlighetszon	22
* Attackerad av det motsatta	23
* Att bli bombarderad - ett gott tecken	23
* Det här går också över	24
* Bara två val - kärlek eller rädsla	25
* Radera mönster	26
* Skapa medvetet	27

* Fokusera och det växer	28
* Rekommendationer	29
* Sjuk logik	30
* Chill	30
* Att gå bakåt	31
* Håll köttkostymen frisk	32
* Sjuk-dom - Din vän	33
* Undvik att döda	34
* Döden	35
* Online support	35
* Teknisk support	36
* Lämnade aldrig Källan	36
* Allt är Ett	37
* Game Over...?	37
* Poäng	39
* Personliga noteringar	41
* Om författaren	43
* Vittnesmål och Beröm	45

# Förord

*av Nalanie Chellaram  
Internationell Raja Yoga Lärare*

Många av oss plågas av känslor som rädsla, skuld, oro, girighet, svartsjuka etc. som får oss att känna oss väldigt obekväma.

Det är livsviktigt att vi konfronterar dessa problem logiskt och tar itu med dem, om vi inte gör det, kommer de att ta kontroll över våra liv konstant.

Vi har givits intelligensen att uttrycka våra tankar och känslor. Men hur många av oss tar sig verkligen tiden eller ansträngningen att göra det?

Tankar skapar en person och tankar har fantastisk kraft. När man utövar Yoga lär man sig att disciplinera och behärska tankevägarna. Våra sinnen är som datorer och vi behöver vara tillräckligt starka

för att kunna mata in positiva data som sublimerar och förstör virusen.

Genom kunskap och meditation kan man växa till att förstå sina emotioner och generera dem positivt så att vi kan leva ett lätt, fridfullt och användbart liv. Livet är kort, så vi behöver använda vår tid effektivt och lyckligt.

Att förstå att vi alla kommer från samma källa löser upp det själviska egot och tar oss till ett nytt paradigm av medkänsla, kärlek och tjänande.

När det sker inträder en inre glöd i vårt varande som gör vår yttre värld till en himmel. Som vi tänker, så blir vi, och så är det.

Ole Dammegård har satt ihop denna dynamiska manual för att illustrera hur livet kan levas fullt ut. Det finns inget dömande, ingen plan, bara en vägvisare för att guida oss till att existera i denna världen med den högsta andliga förståelsen.

Hans syfte är att erbjuda denna underbara kunskap för att tjäna andra som finner det traditionella synsättet för svårt att förstå. Ole har gått igenom

spektrumet av livets motgångar och lidande och har kommit fram, inte bara utan ärr och bitterhet, utan fylld av kärlek och tacksamhet.

Må denna lilla bok tjäna många på deras väg mot Självförverkligande. Må många inspireras till att leva ett andligt liv i denna jordiska kropp och fylla världen med fred och gjädje.

*Nalanie Harilela Chellaram*

*1986 blev Nalanie Chellaram formellt en lärjunge till Hans Helighet Sri Swami Satchidananda. Hon har sedan dess blivit ackrediterad av the Council of Teachers i Virginia, USA. Hon är också en ackrediterad Teacher Trainer för Integral Yoga och terapeut i the British School of Yoga.*

*Hon är för närvarande Chairman of the Integral Yoga Centre i Gibraltar liksom Grundare av [www.SISproject.org](http://www.SISproject.org). 2008 erhöll Nalanie en hedersmedalj från Drottning Elizabeth för hennes "Services to humanity".*





Välkommen till spelet "*Mitt liv*", också populärt känt och refererat till som "*Re-Mind Me*" eller "*Att upplösa Matrisen*". I denna korta manual ska vi lägga fram de grundläggande reglerna i detta universella spel. Vi kommer också ge några indikationer och användbara tips på vad som ska göras och inte.

## INGENTING RÄTT OCH FEL

I detta spelet som skapats i en virtuell verklighet är ingenting rätt eller fel, alla händelser grundas på orsak och verkan.

Skaparen av spelet är inte intresserad av att lägga någon bedömning på hur det spelas. Han är bara

intresserad av att upprätthålla balansen av "liv". Och även om spelet kan synas och kännas väldigt verkligt, så är allt bara en illusion.

Spelaren är varken sin Kropp eller sitt Sinne, utan det odödliga Självvet som spelar ett underbart spel med sig själv.

För att skapa äventyr och spänning, har Dualitet lagts till, liksom ett special team av Svarta Änglar (en mjukvara installerad för att hålla spelaren i mörker).

Dessa Svarta Änglar refereras ibland till som "the bad guys".

## HITTA VÄGEN TILLBAKA HEM

Huvuduppgiften för spelaren är att lösa och klara av så många test som möjligt, medan han försöker hitta sin väg hem (återvända till sitt ursprung).

Detta kan uppnås genom en myriad av vägar (sanning är en, vägarna är många), genom att välja vilken kombination av nivåer spelaren finner mest underhållande.

Många hinder kommer att dyka upp för att utveckla och finjustera spelarens skicklighet och testa hans uthållighet och mod. Framstegen och utvecklingen av spelet beror därför på spelarens villighet att förstå och bli herre över sitt sinne.

En mängd av andra spelare online kommer att dyka upp på huvudscenen som projiceras på spelarens digitala 3D skärm (världen som vi känner den). Den dynamiska interaktionen med dessa spelare kommer att skapa vilken situation spelaren vill lära sig av.

Svårighetsnivån kommer att grundas på spelarens tidigare spelresultat och prestationer (karma), på en skala från 1-10:

1 = En myra

10 = En högt utvecklad mänsklig varelse

Kom ihåg detta: Spelaren kommer alltid att vara fullkomligt säker, omhändertagen och garanterad att "vinna" spelet i form av upplysning; det är bara en fråga om när och hur. Huvudutmaningen är att avslöja att alltihop bara är ett gudomligt skämt, ett ljustrick där ingenting är verkligt. Och om du inte skulle lyckas första gången, oroa dig inte - det finns

gott om möjligheter att spela om spelet (reinkarnation).

Det är bara en sak som verkligen behövs: Du måste träna under lång tid, utan uppehåll och med hela ditt hjärta.

Och nu kan det stora spelet börja ;).

## KROPP OCH SINNE

Kroppen (datorn) och Sinnet är redskapen genom vilka spelaren rent "fysiskt" kan uppleva illusionen av verklighet.

Kroppen har blivit utrustad med 2 typer av minne, RAM (det undermedvetnas kontroll av kroppsfunctioner, mm) och processorn (hjärnan) för att räkna ut och lösa uppgifter och ekvationer.

## EN ILLUSION

Sinnet kommer att ge spelaren en falsk upplevelse av tid, form och rum. Och hans "kropp" är bara en kvarvarande själv-bild, den mentala projektionen av hans digitala själv.

Detta betyder att den ”fysiska” världen som spelaren uppfattar som utanför honom själv, enbart existerar i hans sinne. I själva verket, ser han inte alls, istället fungerar hans ögon som projektorer som sänder ut hans manifesterade tankar i den så kallade ”verkligheten”.

På samma sätt, andas hans kropp inte på riktigt, den låter sig andas. Precis som han faktiskt heller inte tänker.

Detta görs av moderkortet, som kontrollerar de flesta basfunktionerna och samtidigt genererar en stadig ström av runt 60 000 tankar per dag.

Så det som verkar vara ”verkligt” är i själva verket elektriska signaler som tolkas av spelarens hjärna, till en neuro-interaktiv simulering eller en datagenererad drömvärld. Spelarens ansvar är att välja vilka tankar han vill fokusera på och ge kraft, och på så sätt skapa sin framtid.

Alla intryck av syn, lukt, känsel och smak är på samma sätt falska, bara vågformer som avkodas till virtuell verklighet genom grafik- och ljudkort, etc.

## SKAPA EN PERSONLIG KARAKTÄR

Innan ett nytt spel startas (att födas), behöver spelaren en dator (kroppen) för att kunna spela. Nästa steg är att gå online på internet ( matrisen).

Här erbjuds han en bred rang av karaktärstyper, som t.ex.: Drama queen, offer, mobbare, ledare, följare, krigare, helgon eller missbrukare.

Han kan också välja från ett urval färdiga minnesbanker för att utöka spektrat och dualitetens svårigheter. Mer avancerade spelare som lätt blir uttråkade har fått möjligheten att välja bland ytterligare pluggar (trauman).

Mängden karaktärstyper och situationer är huvudsakligen gjorda för att skapa en existerande funktion kallad problem (utmaningar som ska lösas, och härigenom uppnå sådant som bättre förståelse, empati och ökad skicklighet).

## BAKGRUNDSTEMAN

Spelaren tillåts sedan välja bakgrundsteman, såsom århundrade och plats i världen, krig eller

fred, livslängd samt i en förlängning ytterligare online karaktärer som kommer att agera som familj, nära vänner, bekantskaper och fiender.

Spelaren får även bestämma kön, allmänt utseende, hårfärg, kroppstyp, hudfärg, födelsedatum, sexuell preferens och religiös tro. Dessutom kan spelaren välja sin:

- Intelligensnivå, på en skala 1-10:
- (1 = Hjärndöd, 10 = Geni)
  
- Nivå av visdom, på en skala 1-10:
- (1 = Hänsynslös seriemördare, 10 = Helgon)

## KAOS-FAKTORN

När väl alla de stora urvalen har gjorts matas den slutliga kombinationen genom en avancerad matematisk process, kallad den mystiska Kaos Faktorn.

När detta är gjort utrustas spelaren med en totalt unik personlig karaktär som består av en fantastisk blandning av individuella drag.



## EGOT

För att få spelet att vara så länge som möjligt, är det grundläggande att vital information hålls gömd för spelaren.

Spelets designer har uppnått detta genom att installera en speciell mjukvara (egot) som får spelaren att glömma sitt sanna jag och börja tro på separation och övergivenhet.

Detta görs samtidigt som nio tiondelar av hjärnans kapacitet stängs ner, nämligen delarna som är förbundna med det gudomliga. Samma sak gäller DNA-strängen.

Från och med nu, kommer egot att göra allt för att lura spelaren att tro att han faktiskt ÄR sin kropp/sinne.

## KÄNSLOR - INDIKATIONER

Känslor adderas sedan som subtila indikatorer, som hjälper spelaren att stanna kvar på "rätt kurs". Känslor av ilska, skuld, hat, frustration, irritation och förtvivlan är tydliga indikatorer på att spelaren

är på fel väg, medan däremot känslor av kärlek, medkänsla, förlåtelse och empati visar honom att han är på rätt väg.

En annan bra indikator på hur spelet ska spelas på det mest välgörande sättet är genom att följa den grundläggande regeln:

- Själviska handlingar är smärtsamma
- Osjälviska handlingar är smärtfria

## TYST INRE RÖST

Längs hela vägen kommer en "Tyst Inre Röst" att ge goda råd och guidning om hur man ska spela på bästa sätt.

De flesta nya spelare gör misstaget att ignorera denna subtila röst, vilket oftast resulterar i svåra läxor som måste läras.

En annan sak att hålla utkik efter är en smart designad plugg kallad blyghet, som maskerar sig som något väldigt fint och förtjusande, men i själva verket är en produkt av egot, installerad för att sakta ner spelaren.

## HJÄRNTVÄTT

En av de första nivåerna kallas att växa upp. Här får spelaren gå igenom en process kallad skolutbildning, där spelarens datorprogram fylls på med till synes viktig, men mestadels värdelös information.

Detta görs för att skapa distraktion och förvirring i syfte att lura spelaren att glömma sitt sanna jag (hjärntvätt).

## BEKVÄMLIGHETSZON

Spelaren är nu slutligen programmerad att tro att han är helt ensam, dödlig och separerad från de andra spelarna och Källan.

Utan denna föreställningen (ibland upprepad men oftast osann) skulle spelet inte kunna fortsätta så, större delen av tiden, blir spelaren bombarderad med falsk information. Detta görs oftast genom media och andra spelare som lärare och föräldrar som överför traditioner och egna rädslor, och på det viset försöker hålla spelaren så inaktiv som möjligt.

Ytterligare en programvara installeras sedan för att skapa den så kallade Bekämlighetszonen, som ytterligare stärker den falska övertygelsen om att inte utmana något nytt.

## ATTACKERAD AV DET MOTSATTA

Skulle spelaren bestämma sig för att ignorera detta och bestämma sig för att pröva nya nivåer, blir han omedelbart utmanad från alla håll, med ett starkt försök att tvinga tillbaka honom in i sin bekvämlighetszon.

De vapen som används kommer ofta i skepnad av den exakta motsatsen till det spelaren försöker uppnå.

Dessutom måste vissa spelare gå igenom den hormonella och utmanande processen att reproducera (få barn); och för de feminina spelarna den något fruktade män-på-paus (menopaus) en spegelvänd process mot att vara tonåring.

## ATT BLI BOMBARDERAD - ETT GOTT TECKEN

Med andra ord, om exempelvis spelaren skulle vilja ändra kroppstyp, låt oss säga från fet till fit, kommer spelaren att bombarderas med negativa tankar och intryck om varför "detta är omöjligt" att uppnå.

De flesta spelare ger efter för trycket, men mer avancerade spelare kan komma att se detta som ett tydligt tecken på att han är på rätt spår och nära att uppnå sitt mål.

Så om han korrigerar sitt sinne, är det troligt att allt annat faller på plats.

## DET HÄR GÅR OCKSÅ ÖVER

I turbulenta och till synes svåra situationer är det därför att rekommendera spelaren att fokusera på fred samtidigt som han upprepar orden "Det här går också över".

Genom att göra det, påminns spelaren om att ingenting varar för evigt och att han alltid är trygg. Snart kommer han att ha passerat de osynliga gränserna runt bekvämlighetszonen och får sedan fortsätta på sin färd.

Det gäller naturligtvis, tills han bestämmer sig för att möta nya utmaningar.

## BARA TVÅ VAL - KÄRLEK ELLER RÄDSLÅ

I varje situation eller problem man konfronteras med finns det bara två val att välja mellan: Kärlek eller Rädsla. De två kan inte existera samtidigt. Alla andra känslor är bara variationer.

- Rädsla stoppar flödet och framstegen
- Kärlek löser alla typer av problem och återför spelaren i flödet

Det finns oändliga variationer när det gäller att hantera de ofta svåra interaktionerna med andra spelare. För att få flödet i spelet så lätt som möjligt, kommer här några allmänna riktlinjer och attityder att utveckla:

- Vänlighet mot den som är lycklig
- Medkänsla för den som är olycklig
- Glädje över den som är rättsskaffens
- Bortse från allt ondskefullt

## RADERA MÖNSTER

När väl ett större problem är löst, tillåts spelaren fortsätta under en viss tid framåt, innan han konfronteras med problemet igen (ofta i en mindre tydlig variant).

I samband med detta dyker ett fönster upp på spelarens skärm som säger: "Är du säker på att du vill radera detta beteendet/situationen?" Spelaren kan nu trycka "OK" eller "Annulera".

- Om man trycker OK raderas den här typen av situationer, en gång för alla.
- Om man trycker Annulera kommer situationen att dyka upp igen i nya former och skepnader, tills spelaren är nöjd och bestämmer sig för att lämna den.

Var snäll och notera: Vissa uppgifter kan ta tid att lösa och kräver en hel del mod och styrka eftersom det alltid finns valet att antingen:

- Gå emot strömmen genom att kämpa väldigt, väldigt hårt (egots väg), eller...

- Slappna av och flyta medströms (följa den gudomliga viljan och utan ansträngning följa floden till källan)

## SKAPA MEDVETET

En annan viktig uppgift är att fundera ut hur att skapa medvetet. Detta är dolt och visas bara för hängivna sanningssökare.

Men som en liten extra bonus i denna grundläggande manual har vi beslutat att ge nya spelare några ledtrådar;

För att skapa något nytt, skicka bara ut en projektil av längtan, och lägg sedan till en stark emotion för att uppnå samma vibration som målet som ska manifesteras.

Tankar som upprepas skapar form, men Känslan är den verkliga nyckeln till framgångsrik manifestation.

Detta är emellertid lättare sagt än gjort, eftersom en dos av minnesförlust automatiskt pumpas in varje gång en spelare tycks ana spelets regler,



Och för att göra saken ännu roligare, har spelet inbyggda "bugs" som tvivel, rädsla och begränsande föreställningar, som kommer att slå till på måfå för att testa spelarens beslutsamhet och uthållighet.

## FOKUSERA OCH DET VÄXER

En av de dolda sanningarna i spelet är att vad spelaren än fokuserar på kommer att växa i storlek och intensitet. Ändra fokus och "livet" ändras.

Detta betyder, att ändra sättet man ser på saker, och ting kommer att förändras. Härigenom kommer han att dra till sig det som han är.

En annan hemlighet är "Ge och du skall få, sök och du skall finna".

Så om spelaren vill ha skratt i sitt spel - är hemligheten att skratta. Om han behöver hjälp - gå ut och hjälp någon annan, och om han vill ha kärlek - ge kärlek.

Ge, ge, ge helt utan förväntan - det är den Magiska Formeln för framgång på alla nivåer.

## REKOMMENDATIONER

Om spelaren blir uttråkad och föredrar att speeda upp spelets utveckling, är det att rekommendera att han söker efter så kallade hackers (andliga lärare) som kommer att dela med sig och ge tillgång till knäckta koder och andra genvägar (uppenbarelser).

Ett annat bra förslag är att Acceptera, Justera och Anpassa sig till vilken situation spelaren än konfronteras med, i kombination med följande spelstilar:

- Icke-våld
- Ärlighet
- Inte stjäla
- Måttfullhet
- Ingen girighet
- Gör gott - var god

Ännu en bra idé och ett sätt att samla extra poäng är att göra så många perfekta handlingar som möjligt: Det innebär handlingar som inte skadar någon, men ger fördel åt någon, spelaren själv inkluderad.

## SJUK LOGIK

Längs de olika nivåerna kommer spelaren att konfronteras med många indikationer på en sjuk logik som påverkar denna illusoriska "värld".

Med författaren Michael Ellners ord; "Allting är baklänges, allting är uppochned. Läkare förstör hälsa, advokater förstör rättvisa, universitet förstör kunskap, regeringar förstör frihet, de större media förstör information och religion förstör andlighet".

Dessa tecken på en förvriden mentalitet som styr bakom scenen och vaktas av de svarta änglarna är avsiktligt tillagda för att hjälpa spelaren att "vakna upp".

## CHILL

Var 24:e timma behöver spelaren sätta sin dator på standby (sömn) för att undvika att processorn överhettas och, samtidigt, defragmentera hårddisken (drömma).

Om spelaren känner trötthet eller utmattning (i kroppen) är det att rekommendera att utöka in-

taget av luft (livskraft), eller helt enkelt gå ut och hjälpa andra spelare.

Genom att ge en hjälpande hand utan att förvänta sig något tillbaka, återges spelaren styrka och inre kraft.

Väl uppladdad behöver datorn startas om (vakna upp) för att vara redo för en ny runda (ännu en dag). Att starta om PC:n går att göra verbalt (god morgon) eller med fysiska rörelser (sträcka på kroppen).

## ATT RÖRA SIG BAKÅT

Om spelaren väljer att strunta i rekommendationerna, kommer här några tecken att hålla utkik efter (eftersom de är säkra indikatorer på att spelaren "går bakåt"):

- Sjuk-dom
- Bli uttråkad
- Tvivel
- Vårdslöshet
- Lättja
- Sensualism

- Felaktig uppfattning
- Oförmåga att hitta fast mark att stå på
- Kana bakåt från fast mark som uppnåtts

Dessa indikatorer kommer att aktiveras, en efter en, i långa serier, om spelaren inte sätter stopp för dem.

Ju förr han blir medveten om vad som pågår, desto bättre.

Eftersom de flesta spelare siktar på att utvecklas, är det tillrådligt att "hänga med rätt folk", vilket betyder att välja medspelare bland sådana som är mer avancerade än han själv.

## HÅLL KÖTTKOSTYMEN FRISK

För att hålla datorn (kroppen) i god kondition, är det tillrådligt att hålla den ren och undvika alltför mycket gifter, eftersom det täpper till systemet.

Istället rekommenderas att förse kroppen med bra bränsle i form av färska grönsaker, frukt och rent vatten.

## SJUK-DOM - DIN VÄN

Det är också viktigt att bli medveten om sitt mentala tillstånd och tankesätt, eftersom rädsla/hatfulla tankemönster som cirklar runt kan skapa allvarliga obalanser i både sinne och kropp.

Det kan t.o.m. leda till spelets slut (Döden).

Så kallad sjuk-dom kan även skapas via virus eller buggar som läcker in genom och förbi brandväggen (kroppens skyddande hud/skal) och ibland leder till allvarlig skada i spelarens system.

För att undvika detta har ett speciellt anti-virus program installerats som standard (immunsystemet), som ser till så att kroppens naturliga tillstånd understöds genom en underbar själv-helande process.

Det finns många olika sätt att hantera sjuk-dom. Den intelligente spelaren kommer att få rådet att noggrant välja hur han ser på "dålig hälsa", eftersom det ofta är en kraftig indikator på att han rör sig i fel riktning, ur spår och tillbaka in i rädsla.

## UNDIRK ATT DÖDA

I detta spelet är allt möjligt, även om det inte alltid rekommenderas.

En av de viktigaste sakerna att undvika är att döda andra spelare (mord). Detta inkluderar alla sorters levande varelser, inte bara människor.

På samma sätt kommer gammal karma att lösas upp, ju mer goda gärningar spelaren lägger till, vilket bidrar till att framtida spel görs lättare och smidigare.

Som tidigare nämnts är de huvudsakliga ingredienserna i livsspelet baserade på Orsak och Verkan, en underbar miljö när de används i kombination med slumpgeneratorn kallad Fri Vilja.

Storhet föregår misstag och otålighet berövar själen njutningen av att leva sig in i svaren.

Så var inte orolig, något underbart är på väg att ske.

Känn bara tillit.

## DÖDEN

Skulle spelaren bestämma sig för att lämna in är det möjligt, men då avslutas den Personliga Karaktären en gång för alla (döden).

Om spelaren bestämmer sig för att gå vidare, kommer hans kropp och sinne att verka dött och livlöst för de övriga spelarna, även om spelaren själv (anden) mår 100 % bra och bara återvänder till Källan - tills han bestämmer sig för att gå med i spelet igen.

Nu måste han emellertid välja en ny Personlig Karaktär. Under sin time-out period kan han bara kontakta andra spelare via medium eller i drömmar, visioner, och meditation.

## ONLINE SUPPORT

Online support är tillgängligt 24/7 och kan kontaktas genom bön, starka upprepade tankar eller meditation.

Svaren kommer för det mesta i subtil form, och det betyder att spelaren behöver vara väldigt med-



veten om antydningar och inre påstötningar - och sedan agera.

## TEKNISK SUPPORT

Spelaren har även tillgång till ett mycket skickligt supportteam (änglar), som gärna hjälper till närhelst det behövs.

Det är finns dock en regel som behöver förstås: änglarna får inte ingripa om man inte ber dem.

## LÄMNAD E ALDRIG KÄLLAN

Ett av huvudsyftena med det här spelet är att upptäcka att spelaren faktiskt inte behöver någonting. Han/hon ÄR, och HAR ALLTID VARIT fullständigt FRI, odödlig och ansluten till Källan.

Kom ihåg att, allting är ständigt i förändring och allting förblir som det är. Allting förändras men allting återvänder, så var inte ledsen, var glad.

Tecken på en sådan högre förståelse tar formen av att man hör himmelsk musik eller att man avkodar matrisen visuellt.

Härigenom blir det möjligt att uppnå vad som helst.

När koden väl är knäckt blir saker som att gå på vattnet, gå tvärsigenom väggar, resa fritt i rymden, omvandla vatten till vin och återuppstå från de "döda" lätt som en plätt.

## ALLT ÄR ETT

Och sedan, på den sista nivån av förståelse, kommer spelaren att bli medveten om att intelligensen som skapade spelet i själva verket är samma intelligens som han använder när han tänker.

Och att alla de andra spelarna bara är andra aspekter av samma källa.

Genom förståelsen av att Allt är Ett, följer upplysning och en underbar känsla av total salighet uppnås. Och sedan...

GAME OVER !!!

eller är det...?

## POÄNG

När man väl har avslutat spelet och fått de högsta poängen (helgon), bestämmer sig vissa spelare för att ge sig in i spelet igen, men denna gången för att avslöja hemligheterna för de övriga spelarna, eller åtminstone för dem som är villiga att lyssna.

Detta skapar vanligen en hel del problem för de svarta änglarna. Tidvis kommer dessa svarta änglar att göra allt för att stoppa dessa sanningsläckor, till och med begå fasansvärda våldshandlingar.

För att gottgöra denna utökade karma, och när spelet är över, tackas dessa svarta änglar på det djupaste och mest innerliga sätt, då det bara är de starkaste av själar som frivilligt tar på sig tung karma som mord - som osjälviskt tjänande i syfte att underlätta för andra spelare att utvecklas andligt.





## ***PERSONLIGA ANTECKNINGAR***

## ***PERSONLIGA ANTECKNINGAR***

## **OM FÖRFATTAREN**

Sanningssökare, Kodknäckare och Fredsmakare Ole Dammegård, som tilldelats Prags Fredspris, och adopterats av Apache Nation, är en författare, internationell talare, musiker, artist och forskare, som har ägnat de senaste 35 åren åt att undersöka flera globala konspirationer. Miljoner tittare och lyssnare runtom i världen har tagit del av hans intervjuer och presentationer. Hans huvudfokus har varit att finna sanningen bakom morderna på JFK, den svenske premiärministern Olof Palme, Robert Kennedy, Martin Luther King, John Lennon och Lady Di, samt terrorattackerna 9/11, Norge, Oklahoma City och många fler.

Ole har gjort runt 500 - 1000 internationella intervjuer (med totalt flera miljoner lyssnare) och anses nu vara en ledande expert på "falsk flagg operationer" och tros ha lyckats exponera och stoppa flera planerade massakrer. Ole har framträtt som internationell talare i USA, Storbritannien, Tyskland, Tjeckien, Belgien, Holland, Danmark, Norge, Estland, Polen, Gibraltar, Mexiko, Spanien, Indonesien och Sverige. Han blev utvald att representera Europa när han höll ett JFK - minnestal på Dealey



Plaza, Dallas den 22 november 2016, och han var också en av talarna på World Peace Day i Gibraltar.

Han är en internationell Raja Yoga lärare och författare till fyra böcker, inklusive vad som kallas ett Mästerverk; Coup d'état in Slow Motion, Del I - II, och har även fått utmärkelser för sina air brush konstverk och sin omgjorda bil.

Dessutom var han som ung en riktig äventyrare, som efter att ha rest ensam på en gammal cykel genom Europa hjälpte några vänner från det krigshärjade Iran som han smugglade ut och skildrar så vackert i den sanna berättelsen "Likt Tårar i ett Regn".

*Kontakta Ole Dammegård här:  
info@lightonconspiracies .com*



## ***Kommentarer och Beröm för Re-Mind Me***

Kära Ole, fortsatt skriva!

*Shirley MacLaine, bästsäljande författare, USA*

-----

Re-Mind Me' räddade bokstavligen talat mitt liv. Jag gick igenom en hemsk kris och kunde inte fokusera på någonting, jag åt inte, jag drack tuldeles för mycket och var insnärjd i en mörk nedåtgående spiral.

Jag läste det varje dag i tre veckor. Den här lilla pärlan talar om enkla sanningar och visdom för att sätta dig på rätt spår och ge dig en djupgående förståelse för livets spel.

Den är väldigt förenklad och rolig att läsa och bör alltid vara nära till hands när ditt humör behöver lyftas. Varje man, kvinna och barn borde äga ett exemplar.

*Anthony Harrison, Forestry Products,  
England, Spanien, Rumänien*

Att läsa "Re-Mind Me" var en ögonöppnare - jag kan definitivt säga att det är en av de mest otroliga böcker jag någonsin läst.

Jag har kämpat mig igenom en hel del inom filosofi, meditation, alternativ inom det ena och det andra, men på något sätt tycktes de alltid betrakta endast en bråkdel av mänskligt liv.

Baserat på författarens skarpa observationer om vår nuvarande besatthet att uppnå illusoriska mål, tar boken läsaren på en resa som utforskar många av de motiv och missuppfattningar som nu styr våra dagliga liv,

Det var verkligen uppfriskande att möta en djupgående utblick över universella sanningar. Författaren har den fantastiska förmågan att tränga in i kärnan av varje problem. Detta är en måste-läsa bok för var och en som tror på idealet, att göra världen till en vacker och harmonisk plats att leva i.

*Gurinder Garg, Dexterous Technologies, Indien*

---

Jag fick "Re-Mind Me" på min födelsedag och jag fick till slut chansen ikväll att ta mig ett hett bad och sjunka ner och läsa den! Jag älskade den! Författaren är uppenbarligen en sådan speciell själ och hans lilla bok är tankeväckande och inspirerande.

*Bruce Littlefield, Bästsäljande författare och  
TV-personlighet, New York, USA*

---

Avslutade precis läsningen av den fantastiska boken "ReMind Me" - faktum är att jag läste den två gånger då jag blev så fascinerad över hur skickligt den är skriven.

Den må vara liten, men den ger verkligen ett kraftigt avtryck.

Det finns faktiskt inte några böcker ute inom det här området som är skrivna på ett sätt som förmår fånga mina barns uppmärksamhet, men detta är en som kommer att göra det och jag kan knappt bärga mig tills jag får deras reaktioner på den också.

*Vanessa Woolley, Costa del Sol, Spanien*

Re-Mind Me' ger en väldigt intressant inblick i  
vår resa genom livet.

*Bert Heaton, Director of Business  
Development, Learning Strategies Inc, USA*

-----

'Re-Mind Me' - ett grymt bra jobb!

*Dr. Joe Rubino, The Center for  
Personal Reinvention, USA*

-----

Vilken fantastisk läsning detta är!!!!!! Full pott!!  
Fantastisk och sååååå rolig också. Jag hoppas in-  
nerligt att den blir en jättestor succe'!!!!!!!!!!

*Siva Trefzer, The Integral Yoga Centre, England*

-----

Jag läser för det mesta inte sådana här saker, jag  
är skeptiker; men den här gången gjorde jag det och  
är så glad att jag gjorde det. Igår tog jag mig tid att

läsa "Re-Mind Me" - särskilt den delen som handlar om när spelaren lämnar bekvämlighetszonen och utmaningar han får möta från alla håll som tvingar honom tillbaka in i bekvämlighetszonen och tänkte "Gud det här händer mig!!!! "

Så imorse när jag öppnade min klinik med de vanliga fjärilarna och oron kallade jag på änglarna och sa till mig själv att detta går också över... om och om igen.

Idag har det definitivt varit bättre. Jag ska försöka göra det igen på måndag och sen igen på tisdag... och se!

*Julia Knight, England*

---

När jag läste boken första gången, skrattade och skrattade och skrattade jag åt det originella sättet att beskriva vår mänskliga "mission" här. Det är till stor hjälp när man blir den som observerar sig själv, och verkligen inte tar den erfarenheten på för stort allvar. Jag ville bara sitta i detta resten av dagen.

Jag är så inspirerad och har börjat se med nya ögon, smakat nya smaker, och känt nya dofter av livet efter att ha läst den här lilla/stora boken. Jag har med mig den i min väska.

Och gissa vad mina vänner och familj kommer att få i present! Fred och kärlek, skratt och ljus.

*Dora / Devamani Fyllum, Denmark*

-----

Ole Dammegård har sammanställt denna dynamiska manual för att illustrera hur livet kan levas till fullo. Det finns inget dömande, ingen plan, bara en vägkarta för att guida oss att existera i den här världen med högsta andliga förståelse.

Hans syfte är att erbjuda denna underbara kunskap för att tjäna andra som finner det traditionella synsättet för svårt att förstå.

Ole har gått igenom spektrat av livets hinder och lidande och kommit fram inte bara utan ärr eller bitterhet utan full av kärlek och tacksamhet. Må denna lilla skrift tjäna många på deras väg mot

självförverkligande. Må många bli inspirerade att leva ett andligt liv i denna jordiska kropp och fylla världen med fred och glädje.

*Nalanie Chellaram, International Yoga Teacher,  
Spanien, Gibraltar, Hong Kong*

---

När jag glömmer vem jag i sanning är, och tror att jag är separerad och ibland till och med övergiven, helt ensam, är Re-Mind Me ett gott sällskap, En vän som mjukt viskar i mitt öra, låter mig veta att detta är en del av spelet. Spelet jag valde att spela när jag trädde in i denna världen. Påminner mig om att jag är skaparen av mitt liv, den som jag har väntat på - glädjen i att minnas vem jag är. Jag önskar Ole all framgång med Manualen.

*Malou Berg, Internationell sångartist, Sverige*

---

Alla sanningssökare borde läsa och absorbera så mycket av "Re-Mind Me" som de kan, eftersom de enkla förklaringarna är av oerhört värde och



kan tillämpas i de dagliga situationer vi alla möter i våra liv. Denna boken kan verkligen hjälpa till med att förändra världen genom att erbjuda ett sätt att förändra din syn på världen.

Så låt oss alla - påminna oss själva och se världen omvandlas. Och glöm aldrig att Kärleken är starkare än rädsla - alltid.

*Bente D., Mallorca, Spanien*

-----

Stressiga scheman, varje dag full av aktiviteter, springande runt som "huvudlösa kycklingar", springande efter saker som egentligen inte existerar eller faktiskt inte spelar någon roll... Jag tror vi alla kan relatera till det på ett eller annat sätt....

Nu är det dags att ta ett steg tillbaks och påminna oss själva med hjälp av denna fantastiska lilla läsning, vad som VERKLIGEN är viktigt i våra liv; vad som verkligen ÄR; vem vi är och varför vi är här. Lyssande, bra gjort!

*Mara Agnieszka, Polen*

Jag gick igenom den härliga, meningsfulla och underhållande fungerande manualen "Re-Mind Me". Våldigt trevlig. Ole frågade om han kunde vara till hjälp... det är han redan genom att dela budskapet om uppvaknande på sitt eget kreativa sätt. Tack!

*Daniel B. Holeman, Awaken Visions, USA*

-----

Jag läste "Re-Mind Me" och njöt så mycket av den. Den är intelligent, originell och våldigt tankväckande och hjälpsam. Gratulationer.

*Merle King, författare, England*

-----

Gudomligt inspirerad, sa min andliga lärare. Jag kan bara hålla med till ett hundra procent. Jag har sett Ole skriva på liknande sätt förut, i fullkomligt andligt tillstånd (inspirerad), och låta vad som än kommer till honom, flyta ut på pappret... Denna gången kom den här lilla boken och WOW, vilken utsökt ädelsten. Den får dig att tänka, den får dig att skratta, den får dig att ifrågasätta livet och sättet

vi lever från en helt ny riktning. En spelmanual för livet, en sådan cool ide´! Väldigt underhållande och lätt att läsa. Bra gjort min älskade.

*Kim Kamala Ekman, Kamala's Yoga, Spanien*

-----

Suosittelen, upea kirjanen - oikea 'Elämän pelin' manuaali! Jag kan varmt rekommendera den till var och en.

*Sari Penttila, Finland & Spanien*

-----

Läste flera gånger igenom "Re-Mind Me", vilket var en underbar upplevelse. Jag spelar redan spelet och som en spökskrivare har jag en lömsk fördel.

Under SPEL bebor jag redan flera andra Personliga Karaktärer - men det var de som valde mig. Kan inte hålla mig tills SPELET ÖVER när jag får välja min egen!

*Peter Brookes, författare, England*

Jag tyckte det var roligt att se element från Patanjalis Yoga Sutror ihopsatta på ett så modernt och sorglöst sätt, där dess universella budskap är förenklat i form av en manual för dataspelet "Livet".

Jag tror detta originella sätt att presentera det är ett riktigt bra sätt att nå den som inte haft en chans att läsa de traditionella böckerna, och påminna var och en om vad allting handlar om. Lycka till med att sprida ordet!!!

*Sandra Sundberg, Brasilien*

-----

Vi lever i en värld där barn väldigt snabbt lär sig grunderna för datorer och snabbt anpassar sig till språket som hör ihop med deras funktioner.

Sorgligt nog tycks vi ha glömt många av de begrepp och ideér som kan leda oss till att leva ett uppfyllt liv.

"Re-Mind Me" klarar att dra läsaren steg för steg in i denna "mystiska" värld genom att använda ett språk väl förstått av de miljontals som är så kunniga

på datorer. Väl värt en läsning för de som känner att livet kanske kan vara ännu något mer än en samling situationer som "stöter ihop" med varann!

*Mark Montovio*  
*Grundare av The JM Foundation, Gibraltar*

---

Hur lyckas du i livsspelet? Vilka är spelarna? Vilka är hindren?

Genom att bli medveten om sig själv och följa riktlinjerna för Ole Dammegårds manual för "spelet" kan vi börja förstå våra tankar om våra handlingar och slutligen vinna livsspelet.

*Ina Edelkraut*  
*Grundare av Friedensfestival, Berlin, Tyskland*

---

En sådan fantastisk bok. Den återspeglar i sanning hur jag känner ifråga om livet i allmänhet.

*Karen Fox, England*

“Re-Mind Me” är såååå BRAAAA!!!!!!

*Kirsty Welles, Spanien*

---

“Re-Mind Me” är en storslagen liten bok! Den är skriven på ett sätt som är roligt att läsa och på samma sätt hjälper dig att öppna dina ögon och ger dig praktiska tips om hur du ska närma dig och handskas med ditt liv.

Jämförelsen med våra liv som ett dataspel gör budskapet väldigt lätt att förstå för unga människor. En storslagen liten bok att placeras på din önskelista OCH ge-bort-lista.

*Rik Wiersema, Holland*

---

Jag ska skicka “Re-Mind Me” till en vän som går igenom en tuff kris. Genast.

*Vibe Schrøder, Danmark*

“Re-Mind Me” är en fantastisk läsning, väldigt vis och underhållande.

*Marion Devine, England*

---

‘Re-Mind Me’ får dig verkligen att börja tänka...

*Frans Meixner, Holland*