

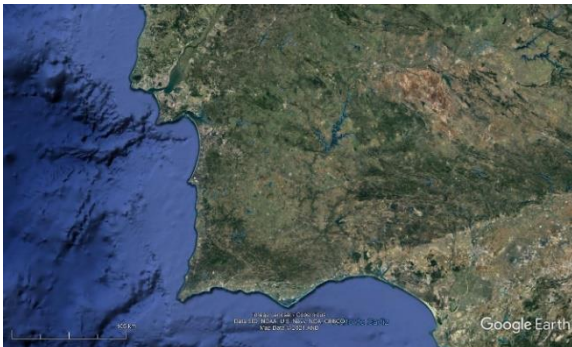


SPELREGELS

I.	Perspectief in waarnemen (grof-fijn).....	2
II.	Perspectief in spelen (natuurlijk-onnatuurlijk).....	4
III.	Perspectief in tijd (jong-oud).....	6
IV.	Perspectief in balans (los-vast)	7
V.	Perspectief in speelveld (vrij-slaaf).....	10

I. HET PERSPECTIEF IN WAARNEMEN (grof-fijn)

Van afstand zien we direct waar de zee stopt en waar het land begint. Het wordt aangegeven door een scherpe kustlijn. Maar als je langs de kust loopt, is diezelfde lijn een overgangsgedebied van zand en zee met allerlei details. Soms ligt de zee in plassen op het land en steken stukken rots boven de zee uit. Soms maakt de kust een bocht en verandert bovendien eb en vloed de grens tussen land en zee. Van dichtbij is het geen scherpe rechte lijn en ook niet permanent. Dit toont aan dat je de complexiteit van het detail kunt vereenvoudigen als je het van afstand bekijkt.



Een strandgeoloog komt andere dingen tegen dan een luchtfotograaf. Beide hebben gelijk met de bewering 'er is scheiding van water en land', maar ongelijk in de vaststelling waar het land precies ophoudt en het water begint. Dat is per tijd en locatie steeds verschillend. Regel 1 is dat je als deelnemer van spel Aarde de grove lijn blijft zien, opdat we niet verzanden in discussies over het fijne.

A. Mens Erger Je Niet



Een handig hulpmiddel voor een grote lijn, is het gebruik van een metafoor. Het gezelschapsspel *Mens Erger Je Niet* (MEJN) is zo'n praktisch voorbeeld als metafoor voor het leven op Aarde. Het spel is uiteraard bedoeld voor de gezelligheid, vermaak en om het competitieve element dat spanning oproept. En vaak is meedoen belangrijker dan winnen. Het spel heeft een paar essentiële elementen. Zo is er een speelbord met een specifiek design, er zijn spelregels, pionnetjes in verschillende kleuren en een dobbelsteen. Die dobbelsteen zorgt voor spelverloop door het lot of de verrassing. En ... er is nog iets: het spel is door *ie-mand* bedacht, ontworpen en geproduceerd.

B. Het spel Aarde

Ook planeet Aarde is een speelbord met een bepaald design. Mensen zijn dan zelf het pionnetje dat over het speelbord beweegt aan de hand van een 'eigen dobbelsteen' (de vrije wil) waarmee ze vooruit komen. Er is één groot verschil met *Mens Erger Je Niet* (MEJN). Wat zijn hier de spelregels? Hoe moet spel Aarde worden gespeeld? Daarover heeft iedereen wel een mening:



- Veel deelnemers zeggen: God heeft de spelregels gemaakt en de regels staan in oude geschriften. Religies geven aan hoe je die geschriften moet

interpreteren en naleven.

- Anderen zeggen: Die regels bestaan niet of zijn tenminste verwarrend, in ieder geval niet eenduidig. Alles heeft een natuurlijk verloop. We moeten tijdens het spel gezamenlijk de spelregels bepalen.
- Weer anderen zeggen: Nee, zo wordt en blijft het een zootje, wij stellen de regels op!

Het doel van een spel

Het doel van een spel is winnen. Voor spel en sport heeft meten met anderen een functie: het is voor de sporter zelf een uitdaging en zinvolle bezigheid en voor het publiek is het vermaak. Het geeft voor beide partijen (ont)spanning. Bovendien zijn de regels ook duidelijk. Sport en spel begint in gelijkwaardigheid en het is de uitdaging wie de ander kan verslaan in een zo groot mogelijk verschil. Men wil verschil maken.

Voor spel Aarde bestaan geen eenduidige regels. Dan krijgt 'het meten met anderen' een andere inhoud. Het spel wordt een wedloop van leven en dood: *the human race*. Feit blijft dat er gemeten wordt met anderen. Zo begint het bij de geboorte al ongelijkwaardig en ontdekken we tijdens ons leven allerlei verschillen. Hier is het de bedoeling dat je kloven juist overbrugt door verbindingen te leggen. Daar denkt niet iedereen hetzelfde over. Want ook in spel Aarde wordt verschil maken als belangrijkste doel gezien: beter, verder, meer zijn dan anderen. Mensen willen winnen in zo'n groot mogelijk verschil. Dat winnen is waarschijnlijk gebaseerd op een diep ingewortelde behoefte tot overleven van eigen: gezin, familie, stam, groep, kleur, volk, cultuur.

Laten we naar het gezelschapspel MEJN kijken. Hoe kun je je hier meten met anderen? Er zijn in grote lijn 2 keuzes:

1. By Fair Play

De logische keuze is eerlijk spel door de spelregels op te volgen en wachten tot het geluk jouw kant op rolt. Je doet je best met wat je kunt en met wat je toevalt.

Fair Play voelt *onbevangen, eerlijk, met open hart, met pech en geluk en op een natuurlijke manier*. Soms wint de een, soms de ander. En je kunt een balans brengen in verlies en winst door te besluiten iemand te helpen of dat juist niet te doen, omdat die speler te voortvarend gaat. It's all-in the game.



2. By Foul Play

Je kunt geluk ook afdwingen door vals spel. Dat kan in gradaties van fijn tot grof. Je kunt je pionnetje stiekem vier posities opschuiven in plaats van twee. Maar je kunt ook zo nu en dan een gemanipuleerde dobbelsteen gebruiken die altijd 6 ogen gooit. In dat geval heb je als valsspeler *controle over je medespelers*. Je hebt namelijk de meeste kans om te winnen. Maar ... voor vals spelen moet je wel een prijs betalen. Je moet onopgemerkt blijven en anderen moeten niet op hetzelfde idee komen. Foul Play is *oneerlijk, berekenend, manipulatief, met het hoofd, onnatuurlijk, kunstmatig*.



Grof en fijn vals spel



Spel Aarde kan je eerlijk of vals spelen. Dat kan grof en fijn. Bij fijn valsspelen, krijg je discussies als: is een dief ook een valsspeler? Is voordringen bij de kassa vals? Is vreemdgaan vals? Spelen we niet allemaal wel eens vals? Wat is valsspelen precies of waar ligt de grens tussen eerlijk en vals? En wie vals speelt, speelt vaak ook eerlijk en andersom.



Het gaat bij spel Aarde om *grof vals spel*, de waarneming op grote schaalgrootte, dus hoe het spel gespeeld wordt in zaken met veel impact voor grote groepen mensen in spel Aarde.

II. HET PERSPECTIEF IN SPELEN (natuurlijk-onnatuurlijk)

A. Mens Erger Je Niet (MEJN)

Een valsspeler (*Foul Play*) bij MEJN draagt vrijwillig een last, omdat deze persoon het natuurlijke (de spelregels van MEJN) tegengaat met de volgende 'onnatuurlijke of kunstmatige' acties:

1. Manipuleren met middelen zoals een valse dobbelsteen
2. Onopvallend blijven, het mag niet worden opgemerkt

3. De eerste zijn én blijven, concurrenten af-troeven door ze te betichten van vals spel

Spelers van *Fair Play* go with the flow. Omdat men niet kiest voor vals spel, zijn ze dus in dat opzicht vrij van deze last: "They are the kind of free spirits, not hooked on a lie."

B. Spel Aarde

Bij spel Aarde weet niemand wat het doel van het spel is. Er zijn geen eenduidige spelregels. Iedereen puzzelt dan ook een slag in de rondte met dit aspect over de zin van ons bestaan:

- Religieuze mensen volgen een religie omdat het houvast geeft.
- Spirituele mensen volgen het pad van hun geweten of hart, streven wijsheid en kennis na.
- Wetenschappers vinden dat je gezamenlijk de spelregels moet opstellen, nadat je eerst onderzoek hebt gedaan waaruit die spelregels volgen.
- Sporters vinden hun geloof voorname-lijk in bestaande regels van een sport en wijden hun leven aan een helder en duidelijk afgekaderd verhaal.

Er zijn wellicht meer categorieën met andere definities, maar we willen niet in detail gaan. Wat we wel kunnen doen is van 'veraf zien'. Spel Aarde kun je eerlijk of vals spelen. Ook in dit spel vergroten valsspelers hun kans om te winnen als ze anderen om de tuin leiden en zo *controle houden over anderen* die dan geen of minder kans maken, buitenspel worden gezet. Dat valsspelen bestaat uit dezelfde last als bij MEJN maar in een zwaardere vorm:

1. Manipuleren met middelen (afleiden, verleiden, belonen, omkopen, onderdrukken, benevelen, chanteren, e.d)
2. Onopvallend blijven (acteren, verbergen, liegen, misleiden, bedriegen, de onschuld uit-hangen, e.d)
3. De eerste zijn en blijven (concurrenten buitenspel zetten óf inlijven als medespeler)

De last bij MEJN is kinderspel vergeleken met spel Aarde. Bij spel Aarde moet je aanzienlijk veel tijd, geld en energie steken om die last te dragen, je zwemt tenslotte tegen de natuurlijke stroom op die veel krachtiger is dan bij MEJN.

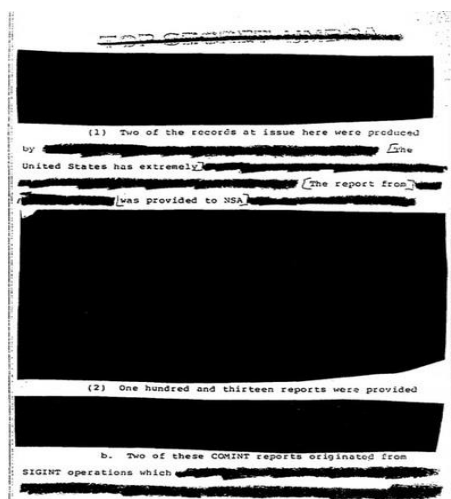
De last van bovengenoemde 3 acties kent daarom evenzo 3 equivalenten waar Foul Play veel serieuze aandacht voor heeft:

Ad. 1 Financieel management en verslaving



Hét manipulatiemiddel voor vals spel in spel Aarde is geld. Nog beter is geld dat door vals spel is verkregen. Geld moet rollen net als een dobbelsteen en geld is gekoppeld aan de vrije wil. Een vrije wil die men kan verleiden tot bepaald gewenst gedrag via omkoping of beloning.

Verleiden tot verslaving ('benevelen') kan ook. Verslaving en geld gaan goed samen: 1. geld als doel, want voor velen is geld zelf een verslaving en 2. als middel voor aanschaf van je behoeften. Verslaving dus in de ruimste zin van het woord: zowel fysieke als mentale verslavingen.



Ad. 2 Informatiemanagement

Zoals eerder gezien bij het spel MEJN is actie 2 nodig om niet op te vallen dat men vals speelt. Om dat goed te managen, moet de informatie omtrent het verduisteren van vals spel onder controle zijn. Ook hier kun je jezelf verliezen in het kleinschalige van de informatiepolitiek. Er zijn namelijk vele manieren en infotactieken die een rol spelen zoals bijvoorbeeld:

Propaganda, controlled opposition, NLP-puppets, chantage, contraspionage, corruptie, censuur, indoctrinatie, af luisterpraktijken, infiltratie, trollen, hersenspoelen (brainwashes), mystificeren, factchecken, zwartkalken, tapes wissen, zoekgeraakte bonnetjes, geen actieve herinneringen.

Mind Control

In grove lijn zijn al deze infotactieken onder één woord te scharen: *mind control* ofwel de programmering van de menselijke geest. Dat is niet anders dan anderen om de tuin leiden, ze buitenspel zetten. Maar hier hoort ook inlijven bij en anderen voor je laten werken, zodat het valse spel op alle fronten wordt voortgezet en niet wordt opgemerkt of niet kan worden beïnvloed. Het geldt dus ook voor spelers van Fair Play die niet weten dat ze voor Foul Play werken; ze mogen niet uit hun 'natuurlijke roes' of slapende dienstbaarheid wakker worden geschud.

Charity

Ook woorden als 'liefdadigheid' of 'we doen het voor het goede doel' wekken de nodige argwaan. Grofschalige liefdadigheid bij Foul Play werkt als dekmantel. Het is een krachtig marketingtool dat laat zien dat je er voor de ander bent die meer pech heeft in spel Aarde. Liefdadigheid is evenals filantropie onmisbaar voor een betrouwbaar imago van valsspellers.

MSM

De machtigste vorm van programmering van de geest is waar de massa zich vrijwillig aan over geeft: landelijke kranten, tv- en radioprogrammering ofwel de *mainstreammedia* (MSM). Mocht onverhoopt Foul Play worden betrap, dan is MSM in staat om feiten te

verdraaien in het voordeel van Foul Play. Dat gebeurt in combinatie met eerder genoemde tactieken.

Maar ook door feiten te *overschaduw*en met groter nieuws die men dan creëert (denk aan aanslagen, moorden op belangrijke keyspelers, ontdekking van iets groots). Of de ontmaskering laten uitdoven door *vertraging* ('er komt een onderzoek') zodat de aandacht verslapt. Of via een *charmeoffensief*: flinke beloningen voor influencers als zij het narratief van Foul Play verdedigen door het te bagatelliseren of te ridiculiseren.

Secret services & clubs

We kunnen het bestaan van diensten en genootschappen die geheim zijn, ook niet onvermeld laten, omdat deze een zeer grote invloed hebben op hoe het spel moet worden gespeeld. Een onzichtbaar netwerk dat informatie deelt over het spel Aarde.

Waarschijnlijk zijn er talloze andere infotactieken, zoals *vals vertrouwen scheppen* door vals spel aan te tonen voor een omgekeerd effect: het versterkt de geloofwaardigheid dat Foul Play eerlijk is en dat vals direct door Foul Play wordt gemeld in de zin van 'vertrouw ons nou maar'.

Al deze tactieken zijn al meer dan een eeuw lang succesvol uitgetest en toegepast. In grote lijn bestaan deze infotactieken om vals spel te maskeren en dienen ze het hogere doel: winnen, voorsprong houden.



Ad. 3 Tech-management

Voor actie 3 is wetenschap en technologie nodig om de eerste te blijven, zodat anderen je niet voorbijstreven. Want kun je winnen of je

voorsprong behouden als andere spelers betere technieken uitvinden om jouw vals spel te ontmaskeren of te overtreffen? Kapitaalkrachtige investeerders volgen graag de nieuwste ontwikkelingen van de succesvolste techbedrijven. Ze geven financiële steun en lijven ze in onder de belofte van een gouden toekomst.

Ufologie

Dit is één van de belangrijkste technologieën die geadopteerd wordt. Wie hierin het voortouw heeft, heeft de toekomst. Over ufo's is het laatste woord nog niet gezegd. Het zal steeds meer als troefkaart worden gebruikt om het spel te manipuleren.

Motto

Bij elkaar vergen deze last van 3 acties veel geld, tijd en inspanning. En je moet dit doen onder het motto: *'als wij het niet doen, als wij niet winnen, als wij niet vooraan lopen, dan doet de vijand het wel, dan winnen zij, dan lopen zij vooraan, dus laten we de eerste zijn en blijven en laat anderen niets merken.'*

III. HET PERSPECTIEF IN TIJD (jong-oud)

A. Mens Erger Je Niet

Je kunt pas vals spelen als er eerst een spel is. Zo wordt spel MEJN eerst op een **spontane en natuurlijke wijze gespeeld** en daarna komt iemand op het idee van de valse dobbelsteen en speelt het spel op een *oneerlijke en manipulatieve* manier of liever gezegd op een *onnatuurlijke of kunstmatige* manier. Anderen drukken dit verschil in moraal anders uit als *'het spel tussen goed en kwaad, of 'het spel tussen onschuld en schuld' of 'het spel tussen God en Satan'*.

B. Spel Aarde

Lang geleden voor uw deelname, werd het spel Aarde ook op een natuurlijke wijze geleefd in het paradijs of het hof van Eden: de mensheid als pas geborene. Maar na verloop van tijd, als de baby opgroeit en bewust wordt van zichzelf, van anderen en van de omgeving, ontdekte

men dat er manieren zijn om bepaalde eigen belangen te prevaleren en die van anderen te blokkeren. Dus het was al in de vroege menselijke geschiedenis dat men ontdekte dat vals spel loont. Je kon anderen buitenspel zetten, zodat je zelf van veel voordelen genoot. De mens schiep op dat moment als het ware de duivel in een soort verlangen om dan zelf God te worden.



In religieuze geschriften: er was eerst een paradijs, maar Eva werd sterfelijk, omdat het had gegeten van de verboden vrucht tegen het advies van God in. Ze werd verleid door een slang, want die had gezegd dat ze ook God kon worden als ze van de vrucht at.

Een relatief kleine groep zweert samen, smeedt snode plannen om anderen de loef af te steken. Het loont, het werkt, je kunt de ander werkelijk om de tuin leiden om jezelf te verrijken of te bevoordelen. Zo'n ontdekking is onweerstaanbaar en dus in de geest welhaast onomkeerbaar en kennelijk iets wat niet te vermijden is.

Spel Aarde wordt zo dus al eeuwen gedomineerd door de last van 3 acties bij Foul Play. Dat is een lange ervaringstermijn en elke nieuwe deelnemer aan spel Aarde weet niet beter dat het spel zo gespeeld wordt. Dan ontstaat de indruk dat dit vals spel is geaccepteerd door alle deelnemers. Dat de regels van Foul Play kennelijk de enige manier zijn om spel Aarde te spelen. Dat is niet de situatie. Fair Play wil dat films goed eindigen, waar de slechterik uiteindelijk wordt ontmaskerd, gepakt en gestraft. Het is niet andersom waarbij de massa snakt naar een ellendig einde. Er bestaat ook nog veel onenigheid, onvrede, frustratie, angst en weerstand tegen de regels Foul Play. Er zijn nog veel kloven die overbrugd moeten worden. Fair Play vraagt zich af waarom armoede, honger en

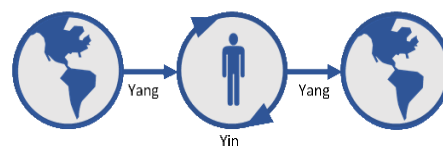
hygiëne na eeuwen van spelen nog steeds niet zijn opgelost, terwijl de middelen er wél zijn. We parkeren immers robotkarretjes op planeet Mars. Het is geen technische kwestie dat deze kloven bestaan, maar een politiek-economische kwestie, de last van eeuwen Foul Play.

Regel 3 is dat een idee en het proces vaak op een natuurlijke manier begint, in alle goede bedoelingen en enthousiasme en dat daarna ergens onnatuurlijke acties plaatsvinden en het proces in een negatieve groei brengt (naar extremen leidt) die voor een bepaalde groep meer voordelen oplevert dan voor andere partijen. Een balans kan dit voorkomen.

IV. HET PERSPECTIEF VAN EEN BALANS (los-vast)

Eén van de spelregels is dat er *tegenwicht* moet bestaan. Elk proces, ontwikkeling of evolutie die geen tegenwicht kent, helt over naar extremen en kent een relatief kort bestaan. Tegenwicht zorgt voor *evenwicht*, voor *stabiliteit*, voor *duurzaamheid* en voor een *natuurlijke speelmanier*. Maar hoe organiseer je een balans in spel Aarde? Om dat te organiseren is eerst een stukje kennis nodig over balansen. Daarna gebruiken we die kennis in spel *Mens Erger Je Niet* en spel Aarde.

Balansleer



Yang valt of komt vanuit de omgeving de mens toe.
Vervolgens maakt de mens Yin van deze Yang om doelen te bereiken.
Die doelen zijn weer Yang voor de omgeving.
Dat spel van Yang naar Yin kent twee kanten: natuurlijk of vals.

Duwende schaal 🌍

(los, niets staat vast, alles kan)

Volgens de wetenschap is de drijvende motor in alles en iedereen een 'duwende kracht'. Deelnemers herkennen dit als de causaliteit van *oorzaak met gevolg*. Je wordt in het heden voortgeduwd door gebeurtenissen uit het

verleden. Je reageert op gebeurtenissen. Deze duwende kracht kunnen we als **Yang** zien: de vernieuwing, de verrassing, de verandering. Via gebeurtenissen wordt men in het nu vanuit het verleden naar de toekomst geduwd.

Aantrekkende schaal

(vast, zo is het nu eenmaal, dat is wat we doen)

Een hele andere beweging is die *op zichzelf terugbuigt, reflecteert* en die we als **Yin** kunnen zien. Deze kracht werkt anders.

Dit is een 'aantrekkende kracht'. Men wordt in dit geval in het nu verleid door een doel in de toekomst, door iets wat je graag wilt bereiken. Je stelt in het heden een norm (met middelen) om je doel in de toekomst te bereiken. Dit als reactie op een oorzaak (gebeurtenis).

Finaliteit is *middel tot doel* waar causaliteit oorzaak met gevolg is.

Enkele voorbeelden uit de praktijk

Stel we zien iemand telefoneren. We weten dan niet in welke hoedanigheid die persoon belt:

1. Is de persoon opgebeld?
2. Of belde de persoon zelf iemand op?

De eerste is volgens causaliteit: oorzaak (de telefoonbel ging) met gevolg (telefoon opnemen). De tweede is volgens finaliteit: het middel is de telefoon, het doel is iemand spreken. Je komt deze twee steeds door elkaar heen tegen. Want zelfs bij 1 waar de persoon werd verast door de bel, was het opnemen van de telefoon finaliteit: door de telefoon te pakken (handen als middel), kan ik de telefoon opnemen en de beller spreken (als doel).

1. Je gaat naar een winkel en je vindt een leuk cadeau dat je voor iemand koopt.
2. Je gaat naar een winkel en je vindt het cadeau *dat je zocht* voor iemand, en je koopt het.

De eerste is spontaan, het overkomt je (duwend) en je reageert erop door het te kopen.

De tweede is finaliteit: je wist vooraf al wat je zocht (het doel als aantrekkend) en de winkel was het middel om het juiste cadeau te vinden.

Finaliteit bestaat bij de gratie van causaliteit en andersom! Samen zorgen ze voor een balans, voor stabiliteit. Want als alleen causaliteit of Yang bestond, dan dreven we stuurloos rond als stuk hout op een rivier, dan bestonden we eigenlijk niet eens, omdat leven finaliteit/Yin nodig heeft voor houvast, voor opbouw, voor balans en stabiliteit. Je moet nu eenmaal iets hebben (een norm of doel) waar je naar kunt refereren, een soort ijkpunt.

Als enkel finaliteit/Yin bestond, dan was er geen verrassing, verandering, er gebeurt niets en is er geen reden tot opbouw of evolutie, laat staan van een bestaan.



Moment van causaliteit/Yang: afwachten reageren (gevolg) op wat gebeurt (oorzaak)



Finaliteit/Yin: sturen (middel) naar je bestemming (doel)

A. (Dis)balans in MEJN

In het spel MEJN herkennen we bovenstaande uitleg van de balans als volgt:

Met alleen een dobbelsteen als causaliteit is er geen spel MEJN. En als we de doos van MEJN openen en er is geen dobbelsteen, dan is er geen spelverloop, geen verrassing, verandering, dan houdt ook alles op. Je hebt beide nodig.

Wie met een valse dobbelsteen gooit, *heeft de verrassing gemanipuleerd*. Wat uit de omgeving ons goddelijk of natuurlijk toevalt, *staat nu onder duivelse controle*. De valsspeler heeft Yang (keuze uit 1, 2, 3, 4, 5 of 6) als het ware door Yin vervangen (keuze is 6) en dit heeft grote gevolgen voor andere spelers, zij kunnen namelijk niet meer winnen. Let op: precies dit is het grote gevaar van Foul Play in hun toemeloze ambitie van een kunstmatige toekomst en transhumanisme: het *broodnodige Yang* waarvan alle deelnemers leven, wordt (on)bedoeld gemanipuleerd, waardoor het natuurlijke en menselijke steeds meer verdwijnt (vgl. het boek *A Brave New World*).

Als niemand vals speelt, is er een balans van pech en geluk. Soms wint de een, soms wint de ander. Opeens speelt iemand vals. De natuurlijke balans is verstoord, maar wat als niemand het opmerkt? Dan heeft de valsspeler mazzel. In dat geval is er voor alle spelers kennelijk nog genoeg balans aanwezig. Men heeft het gewoon niet in de gaten. Maar ... als het wél opvalt, als de valsspeler een fout maakt en wordt betrapt, dan zijn de rapen gaar. Dan begrijpen de andere deelnemers ogenblikkelijk dat ze kansloos zijn. Er wordt direct gecorrigeerd door deze deelnemers, er vormt zich een tegenwicht. De valsspeler mag niet meer meedoen of wordt streng gecontroleerd. De balans doet dan zijn werk: het evenwicht houden. Dit tegenwicht kun je ook in spel Aarde toepassen.

B. (Dis)balans in spel Aarde

Men vraagt zich wel eens af waarom God het kwaad van vals spel heeft toegestaan in spel Aarde. Maar moet de vraag niet zijn waarom de deelnemers dat toelaten? Zij kennen immers ...

1. Het natuurlijke spel, het eerlijke spel waar de waarheid één is en bindt.

2. Het kunstmatige spel, het valse spel, waar de leugen verdeeld en scheidt.

Waarom wordt 2 toegestaan? Het antwoord is dus verrassend simpel: omdat er geen tegenwicht of tegenmacht wordt nagestreefd voor een natuurlijke balans, zodat vals spel tijdig kan worden ontmanteld en gecorrigeerd.

Functie elders voor spelbrekers

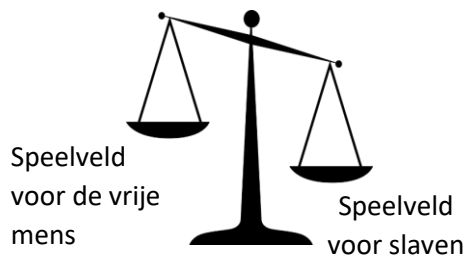
Tegenmacht is een grote bedreiging voor Foul Play. Wie tegenmacht officieel wil organiseren, wordt buitenspel gezet met een functie elders. Ook *klokkenluiders* worden nooit gewaardeerd en buitenspel gezet. Ze worden als spelbrekers gezien van een systeem dat voordelen oplevert voor een bepaalde groep, maar dat vals is verkregen.

Mensen uitmaken voor *complotdenkers* is een effectieve en sluwe stigmatisering bedacht door Foul Play om deelnemers buiten spel te zetten door hen vanuit het omgekeerde te betichten: vals spel door verspreiding van leugens. Het is zelfs zo effectief dat spelers van Fair Play hun eigen medespelers of teamgenoten van vals spel betichten!

Deskundigen met een betrouwbare reputatie die weten waarover ze praten en vals spel aankaarten, worden ook buitenspel gezet (kaltgesteld) door censuur, of hen wordt een platform ontzegt, of anders wordt hun reputatie geschaad en in de media aan de schandpaal gezet of gewoon genegeerd.

Het volk en democratische verkiezingen vormt een tegenwicht als men het oneens is met het politieke beleid. Het volk kiest daarom volksvertegenwoordigers die een politieke partij vormen en bij verkiezingen wordt gekeken welke politieke partij de meeste stemmen krijgt van het volk. Deze vorm van tegenwicht en spelbreker is ook min of meer buitenspel gezet zoals we nog gaan bespreken in de volgende regel, regel V.

V. HET PERSPECTIEF VAN SPEELVELD (vrij-slaaf)



Spelregels I t/m IV gingen over hoe het spel Aarde gespeeld werd op één speelveld. De laatste spelregel V vertelt over een *game-change* als gevolg van het ontbreken van tegenwicht.

A. Speelveld voor slaven

In de geschiedenis werden al eerder fouten gemaakt. Vals spelen is tenslotte mensenwerk en het vraagt immers om een permanente waakzaamheid en complexe controle wereldwijd. Die last put op gezette tijden uit of wringt zich in een positie, waar het zichzelf tegenwerkt. Zulke fouten leveren soms een voordeel op voor Fair Play zoals de vorming van grondwet, internationale mensenrechten, democratie en de Trias Politica. Dan lijkt alles koek en ei, maar schijn bedriegt.

Gamechange: twee speelvelden

Foul Play in relatie met hun last van acties in 1) geld, 2) informatie en 3) technologie heeft terluiks een scheiding teweeggebracht in onze samenleving van volkeren die nog tegenwicht boden via stemrecht en landelijke verkiezingen. Of deze scheiding moedwillig is gebeurd of toevallig, laten we in het midden. Oppertunistisch wellicht. Want wat voorheen niet zo vanzelfsprekend was, kon de laatste decennia wel door *globalisering*. En globalisering werd gemakkelijker door *digitalisering*, dat zo rond de jaren 90 echt op gang kwam. Deals worden gesloten met grote buitenlandse investeerders buiten de landelijke politiek om! Dit mondiale geospel was in het pre-digitale tijdperk alleen

offline weggelegd voor Big Oil. Deze cowboys waren de eersten die veel belang hadden in het buitenland om daar naar olie te mogen boren. Hierdoor hadden zij meer politieke macht dan de Amerikaanse overheid met hun buitenlands beleid: Big Oil bouwde zo al vroeg aan een geopolitiek netwerk van medespelers overal ter wereld: medespelers in Foul Play of in Fair Play? Hoe win je het grote oliespel?



Het gastland waar de olie onder de grond lag, kreeg als beloning 'betere welvaart' en dit volgens actie 1. Spel Aarde draaide lange tijd om olie en andere grondstoffen en de distributie hiervan. Dit succesvolle geo-spel kreeg vanzelf navolging op andere terreinen, naarmate betrekkingen tussen landen zich meer voltrokken. Big Oil heeft inmiddels broertjes en zusjes gekregen als Big Finance, Big Farma, Big Tech, Big Food, Big Media, Big Build. Ook zij sluiten deals. Bovendien, *als de wetgeving in eigen land bepaalde spelregels verbiedt, dan kan dat vaak nog wel over de grens.*

Het speelveld van Foul Play is zo geleidelijk verschoven van offline en landsregeringen met hun politici en volkeren naar online en CEO's van globaliserende bedrijven die elkaar gouden bergen beloven en elkaars hand boven het hoofd houden als ze bereid zijn hun business onder de spelregels van Foul Play voort te zetten. Er zijn zo twee speelvelden ontstaan, het is een kloof met enorme gevolgen die we niet eerder hebben meegemaakt:



1. Het speelveld van de *Corporate States* en waar het gaat om zakendoen, het managen van arbeids- en geldkapitaal en waar business-rules de maat zijn voor politiek beleid.

2. Het speelveld van de *People States* van landen, democratie en volk, waar het gaat om politiek beleid met een grondwet en waar het volk vertegenwoordigers kiest als tegenwicht op politiek beleid.

Vanwege de scheiding ligt de macht niet zozeer meer offline bij de landelijke politiek, maar is deze online internationaal gedomineerd onder het kapitaal en spelregels van de *Corporate States*, dus daar waar het meeste kapitaal zit. Het volk met hun grondwet en democratie is als het ware via deze verschuiving van kapitaal buitenspel gezet.

Ook politici krijgen steeds meer te maken met lobbygroepen die hen dwingen tot een keuze op welk speelveld ze willen spelen:

a. Kiezen ze voor het volk, de *People States*, de vrije mens, dan moeten ze vechten tegen deze machtige en kapitaalkrachtige reuzen.

b. Kiezen ze *Corporate States*, dan ontvangen ze riant beloningen en meewind als ze de spelregels van *Corporate States* opvolgen en bepaalde politieke besluiten nemen die de spelregels ruimte bieden in betreffende landen (denk bijv. aan de vestiging van enorme datacenters).

Corporate States kennen geen tegenwicht. Ze hebben namelijk geen boodschap aan volk, democratie en verkiezingen. Het zijn grote kapitaalsterke (autocratische) geleide bedrijven met veel invloed overal ter wereld! Zij bepalen

de spelregels, het gaat om zakendoen, werknemers managen. Ze zijn er niet om een volk te besturen.



Omdat verkiezingen in democratische landen dus een spelbreker kunnen zijn in het spel van deze *Corporate States*, staan ook deze verkiezingen onder grote aandacht en controle van Foul Play in acties 2 en 3: informatie & technologie. Zoals we al geruime tijd merken leveren verkiezingen steeds minder tegenwicht. Het zal niemand verbazen dat Foul Play dit aspect in alle facetten manipuleert via deals met ingelijfde techbedrijven die de stemsoftware simpel kan wijzigen in de gewenste uitslag van politieke partijen die deze Foul Play willen dienen (vergelijk de gemanipuleerde dobbelsteen). Het is dé natte droom van Foul Play: het volk die 'vrijwillig' kiest voor status 'buitenspel', terwijl het gelooft dat het nog serieus meedoet.



Vijandelijke landen bestaan niet meer, linkse en rechtse politiek ook niet

Verandering van speelveld betekent ook dat elk land van enige betekenis (grootmacht) in spel Aarde, kapitaalkrachtige organisaties of individuen huisvest die meer te vertellen hebben dan de politiek of volk van die grootmacht zelf. We kunnen daarom niet langer spreken van vijandelijke *landen*. Elke grootmacht is inmiddels verdeeld in Fair Play (*People States*, het volk,

land, rechten en plichten) en Foul Play (Corporate States, employees, our network, our rules)¹.

Spelers van Foul Play zitten zowel aan de rechterflank als aan de linkerflank van de politiek. Dit geldt ook voor spelers van Fair Play. We kunnen beter spreken van politieke partijen die opkomen voor de belangen van deze Corporate States in Foul Play van autocratie en partijen die opkomen voor de belangen van de People States, het volk, land en grondwet in Fair Play van de democratie.

Deze politieke schizofrenie schept verwarring. Zo worden er afspraken gemaakt tussen spelers van Foul Play in de ene grootmacht met spelers van Foul Play in de andere grootmacht. Maar ook afspraken onderling tussen spelers van Fair Play. Of er worden bepaalde 'deals' gesloten tussen Foul Play en Fair play om escalaties in ontmaskering te onderdrukken. Kom daar nog maar eens uit met een MSM die slechts één kleur bekend. Niet alleen worden mensen tegen elkaar opgezet en verwart in links en rechts, ook van sociale verdeeldheid wordt Foul Play altijd beter van.

Het onverwachte, de verrassing: de natuurlijke dobbelsteen rolt wel door

Yang, verrassing, verandering, vernieuwing, is de krachtige natuurlijke stroom waar Foul Play tegen vecht om vooraan te blijven. Dat is niet altijd gemakkelijk. Ook Foul Play kent tijden van voor- en tegenspoed. Hun last van 3 acties staat onder zware druk:

1^e Financieel management

Het einde is in zicht van een traditioneel monetair systeem, van het oude normaal. Sinds de dollar van het goud is losgekoppeld in de jaren 70, is een weg gekozen (een financiële disbalans) waar ooit de wal het schip moest keren. Daarnaast ontwikkelen zich in de recente jaren diverse betaalsystemen van cryptovaluta's

decentraal waar grote centrale organisaties overbodig worden. Deze systemen zijn ook nog eens lastig of niet te vervalsen. En alle betalingen zijn te achterhalen via satellieten rond de aarde. Wie betaalt wie en met welk doel? Kortom, de huidige geldmarkt maakt een aardverschuiving door en niet in het voordeel van Foul Play. En als deze actie 1 wegvalt, liggen de twee andere acties van hun last ook meteen onder vuur:



2^e Informatiemanagement

Digitalisering, hackers, cyberwar, DDoS attacks, fishing, blockchain en vele andere informatietechnieken maken de last voor Foul Play extra zwaar. Een ontwikkeling die enkele decennia geleden nog geen grote problemen gaf. Vals-spelen wordt via afluisteren en datacollectie door Fair Play als bewijs vastgelegd: wie deed wat, waar en wanneer? Want ook valsspelers gebruiken smartfoons en laptops en worden in hun vals spel betrapt en geregistreerd. Dat is nieuw en nooit eerder in het verleden mogelijk geweest. Informatie lekt aan alle kanten, ook naar spelers van Fair Play, zij werken immers ook bij grote geheime inlichtingendiensten en spelen bewijzen door. Veel geld, tijd en inspanning is nodig om al die bewijzen te ontcrachten.

3^e Tech-management

Dan zijn er ook nog zorgen over de vooruitgang van andere technologieën. De grootste angst voor spelers van Foul Play is dat ze zelf buiten spel worden gezet. Want nieuwe technologieën maken centrale sturing en controle

¹ Let op: niet elk groot bedrijf staat gelijk aan corporate state met Foul Play (hou de grote lijn aan)

Zowel Corporate States als People States kennen grote bedrijven in Fair Play

overbodig, dat kan namelijk door de massa zelf worden gedaan.

Blockchaintechnologie

Blockchaintechnologie bijvoorbeeld betreft gedecentraliseerde controle via een digitaal netwerk. Centrale organisaties worden dan overbodig, omdat de grote massa samen via hun computer en smartfoon gezamenlijk één netwerk vormen die als controlesysteem kan dienen. Je controleert elkaar.

Blockchaintechnologie verandert de spelregels waarbij decentralisatie de gelijkwaardigheid stimuleert waar ooit centralisatie ongelijkwaardigheid in de hand werkte. Het is het digitale netwerk van alle deelnemers die de spelregels kan controleren. Deze nieuwe technologie geldt voor vele toepassingen. Niet alleen voor geldsysteem. Ook andere diensten kunnen op deze basis werken.

Het maakt Foul Play zenuwachtig en ze zullen er alles aan doen om 'nodig te blijven' als centrale knopen, door deze ontwikkelingen tegen te houden of naar hun hand te zetten. Die nervositeit kun je onder andere zien in het volgende interview met een IT-expert:

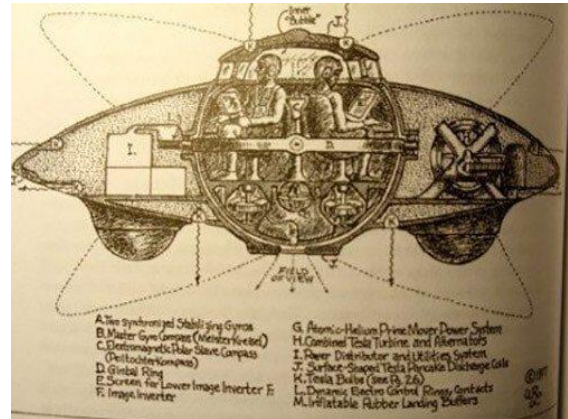
www.blckbx.tv/videos/crypto-maken-machthebbers-nervous

Terwijl de expert helder uitlegt wat het kan betekenen voor Fair Play, worden tijdens het interview 2 video's getoond, waarin Foul Play deze decentralisatie criminaliseert, het afraadt bij het publiek en zo alvast de toon zet.

Ook de MSM, trollen op sociale media, omkoping van influencers en censuuroplegging als belangrijkste manipulatiemiddelen om de massa aan hun kant te houden, staat met deze nieuwe technologie op omvallen. Het kan allemaal decentraal worden gestuurd door vele kleinere onafhankelijke partijen, wat ook nog eens veel goedkoper en betrouwbaarder is doordat het netwerk het nieuws en de bronnen controleert.

Tot slot kan blockchaintechnologie ook de landelijke verkiezingen Fair Play maken, waardoor het speelveld met tegenwicht van Fair Play en

de People States overeind blijft staan.



Vrije energie

De fossiele brandstofwinning nadert ook een einde. Vrije energie (goedkoop, schoon en voor iedereen beschikbaar) staat voor de deur en er zijn al mogelijke toepassingen. De druk wordt steeds groter. Als Foul Play het niet lukt om deze technologie in te lijven via omkoping of hoge beloningen, om het daarna zelf weer duur te verkopen, dan wordt het spel Aarde *offline* ook decentraal verder gespeeld! Niet langer wordt het spel dan gedomineerd door grote centrale organisaties die aan deze posities enorm verdienen en hierover spelregels opstellen, maar kan het spel door Fair Play worden bepaald. Decentralisatie en regionalisatie is een vorm van tegenwicht waar een natuurlijker balans effectiever en simpeler is te realiseren.



De valse dobbelsteen wordt zichtbaar

Als laatste ontwikkeling kunnen we het ontwakken uit een lange winterslaap bij Fair Play noemen.

Het mondiale digitale netwerk bracht voor Fair Play naast vele nadelen (beïnvloeding op sociale media met trollen en influencers, het ontstaan van 2 speelvelden) ook een groot voordeel. Men kan andere meningen lezen, andere kennis opdoen en zo de MSM ontlopen. Men ontdekt patronen. Fair Play ontdekt mondjesmaat de 'valse dobbelsteen' en start terecht met tegenacties. Demonstraties en gele hesjes zijn hiervan signalen met vlogs en blogs. Reactie van Foul Play: geweld toestaan om spelers van Fair Play neer te slaan, deze acties weghouden uit de MSM, censuur plegen, en meer handhavers invoeren.

En ook handhavers moeten tegenwoordig kiezen welk speelveld ze willen dienen. Foul Play draait overuren bij al deze genoemde voorgaande ontwikkelingen en zien hun winst en voorsprong kleiner worden. Het begint te kraken en Foul Play weet: er moet iets gebeuren.

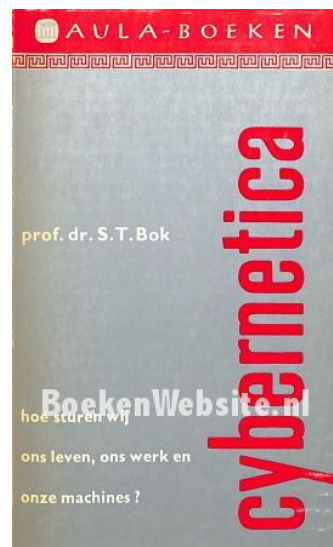


Het Grote Herstel

De algemene MSM boodschap was dat het niet goed gaat met het klimaat op aarde, wat je in feite kunt lezen als 'niet goed met de last van Foul Play'. En gezien de bovenstaande bedreigende ontwikkelingen moest er wel iets gebeuren om de controle te handhaven. En sluw genoeg zijn het de spelers van Foul Play die zichzelf opwerpen als de redders in nood. Zij hebben immers het beste marketinginstrument. Er ligt een noodscenario klaar. Een voorbereidend plan om de controle te herstellen door iedereen een betere toekomst te geven.

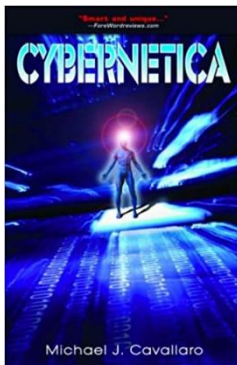
B. Speelveld voor de vrije mens

Foul Play weet maar al te goed dat een gezond levend en intelligent systeem uit een tegenwicht moet bestaan voor een natuurlijk evenwicht om extremen en rampen te voorkomen. Die kennis heet stuurkunde en is in de jaren 70 door onze eigen Nederlander prof. S.T. Bok in boekvorm verschenen, naar aanleiding van het werk van de Amerikaan Norman Wiener. Wiener gebruikte dit in combinatie met informatie voor toepassingen in de oorlogsindustrie zoals de ontwikkeling van strategische wapens die automatisch hun doel opzoeken. In de industriële revolutie kenden stoommachines ook al een toepassing van tegenkoppeling in het sturen. Tegenwoordig worden wellicht voortstuwingsmotoren van instellbare ruimteschepen met dit principe ontwikkeld, omdat het gebruik kan maken van een 'open systeem' waar energie oneindig aanwezig is, in plaats van een tank met brandstof of een nucleaire unit.



Cybernetica werd toen gezien als tool om machines én het sociale leven beter te kunnen sturen, in evenwicht te brengen.
Boek van prof. S.T. Bok

In deze tijd wordt kennis van stuurkunde veel toegepast in kunstmatige intelligentie. Robots kunnen namelijk niet zonder. De hele IT-industrie is gebouwd op software waarin functies, interfaces, routines en Object Oriented Programming de dienst uitmaken: zij bestaan niet zonder stuurprincipes, grens- en domeindefinities en stopcriteriums.



Opvallend verschil:

Cybernetica nu gezien als tool om de mens Yin te maken (mind control) waar de vrije wil volledig onder controle komt via een interface met digitaal netwerk. Boek van Michael J. Cavallaro

Het valt op dat deze kennis van stuurkunde in sociaal opzicht wordt vermeden of weinig steun krijgt. Als het gaat om wapens en andere technologie, om infotactieken of kunstmatige intelligentie, dan kan Foul Play niet zonder. Is dat vreemd?

Nee, eigenlijk niet, stuurkunde met de wetenschappelijke naam *cybernetica*, is namelijk niet relevant voor sociale omgevingen in de ogen van Foul Play, omdat dit om tegenwicht vraagt en het spel Aarde **voor beide partijen natuurlijker maakt**. Voor Foul Play *moet overwicht bestaan*, om te winnen, om de spelregels te blijven bepalen. Wél kan en zal Foul Play in hun eigen kringen dit stuursysteem toepassen om hun eigen regels effectiever te kunnen (bij)sturen.

Kennis van stuurkunde is dé sleutel voor spel Aarde om natuurlijke balansen te creëren. Het zou wel eens de Heilige Graal kunnen zijn. Het is de balans in Fair Play waar Foul Play tijdig gecorrigeerd wordt. De natuur past het toe als oplossing voor *natuurlijk* intelligent leven,

zodat ook ziekten worden genezen en de lichaamstemperatuur grotendeels constant blijft, anders konden we niet bestaan. Het wordt ook in *kunstmatige* intelligentie toegepast, anders kunnen robots niet bestaan. En we moeten het nu nog toepassen in de samenleving en samenwerkingen en in het globale netwerk.

Maar dit laatste is absoluut geen doel voor Foul Play om redenen die we nu wel kennen. De aandacht voor de werkelijke betekenis die cybernetica heeft voor onze samenleving, wordt daarom door Foul Play afgeleid naar iets dat met cyberborgs te maken heeft of met robots, en het belang ervan wordt zo op massale wijze niet begrepen, omdat het ook buiten de studieboeken wordt gehouden. De massa van Fair Play, wordt ervan weggehouden. Hier lijkt het doel van cybernetica te liggen om elk menselijk lichaam volledig onder controle te krijgen, Yin te maken, via medische ingrepen en een mondiaal digitaal netwerk.

De werkelijke betekenis van cybernetica *in sociale en digitale context* is dat het voor een balans zorgt met een ingebouwd tegenwicht. We kunnen beginnen in onze eigen omgevingen, met onze bedrijven en organisaties en de overheid aan te passen en deze balans op te eisen, door hierin een tegenmacht, tegenwicht in te voeren voor een evenwicht, of omgekeerd door hier een evenwicht in te voeren voor een tegenwicht.

Met dit cybernetisch principe bepaal je *samen de spelregels* (digitaal heet dat *small contracts*) als een verbonden coherente groep of organisatie voor een lokaal, regionaal, feodaal of een mondiaal doel. En ja, je kunt valse doelen nastreven en samen afspreken dat je vals wilt spelen. Maar het gesloten tegenwichtprincipe werkt alleen als het gepaard gaat *met verbindingen met de omgeving zoals een netwerk*. Als die omgeving ook vals spel wil en die is weer gekoppeld aan andere omgeving en die willen dat ook, dan wil kennelijk de grote groep allemaal vals spelen en dat is niet zo.

Speelveld 1: Fair Play, People States, het Grote Wakkerworden

Ze horen bij elkaar. In geestelijke termen is dit de weg terug naar God, de spirituele mens met een vrije geest die zonder angst en last het leven leidt en neemt zoals in het spel Mens Erger Je Niet, waar ups-and-downs, rise and falls erbij horen. Maar één zekerheid heb je: je wordt niet buitenspel gezet en bij te veel pech wordt je altijd geholpen, omdat dat normaal, natuurlijk en menselijk is.

Speelveld 2: Foul Play, Corporate States, het Grote Herstel

Ze horen bij elkaar. In sekte termen is dit de weg van Satan. De geestdodende weg, de mens met een gecontroleerde geest die vol angst en last (om betrappt te worden) de spelregels opvolgt en creëert, anders wordt het zelf buitenspel gezet. Het is het clan-ego dat van zichzelf vindt dat het recht heeft op een overwinning ten koste van anderen. Zij vinden zichzelf het uitverkoren volk. Daarom nog eens het citaat van een geniale visionair en zijn pleidooi voor Fair Play, dat in zijn visie, ondanks alles, uiteindelijk zal winnen, omdat de kracht van punt Omega, de aantrekkende kracht van liefde en licht, onverwoestbaar is en altijd in het midden ligt:

“De uitweg van de wereld, de poorten van de toekomst, zij gaan niet open voor enkele bevoorrechten, evenmin voor een enkel volk, het uitverkorene onder alle volkeren! Die poorten zullen pas bezwijken voor de druk van allen te samen.”

Spel Aarde wordt niet gespeeld in een speeltuin met rubberen tegels of op een oefenterrein met rubberen kogels. Evenmin wordt het niet betaald met monopolygeld. We hebben het over een relatief kleine groep spelers (de 1%) die *bewust* vals spelen om anderen buitenspel te zetten of in te lijven, om te winnen. Ze hebben een nogal ‘afwijkende inhoud en visie over hoe het spel Aarde gespeeld moet worden’.

Er bestaat een veel grotere groep medespelers van Foul Play die deze regels gedwee in hun ‘slaap’ opvolgen, omdat het systeem nu eenmaal zo werkt en zij het valse spel *niet opmerken* vanwege technieken van mind control. Daarnaast levert het bestaande systeem voor hen ook nog eens vele voordelen op (bijv. een dak, een bestaan, een sociaal leven) waar elk ander alternatief onaantrekkelijk is.

Fair play kent eerlijke spelers en zeker ook valsspellers. Maar deze valsspellers zijn niet van het kaliber Foul Play (zie eerdere spelregels). Ondanks alles blijft spel Aarde een spel waar aan iedereen deelneemt. Waar spelers van Fair Play naar manieren blijven zoeken om tegenwichten te realiseren voor een natuurlijkere balans. Vele initiatieven zijn al gestart zoals bijvoorbeeld:

- *onafhankelijke nieuwskanalen opzetten* (met pros+cons)
- *decentralisatie en regionalisatie nastreven* (gelijkwaardigheid+behoudt van diversiteit) via blockchaintechnologie en vrije energie machines
- *evenwicht tussen financieel eigendom van bedrijven en ondernemen van bedrijven* (share+stake)
- *sociaal contract van tegenmacht in de politiek realiseren* (overheid topdown+volk bottomup)
- *alternatieve stuurprocessen in sociale omgevingen tot stand brengen* (werkgevers+werknemers)

Building Back Better

Als het Grote Herstel met Building Back Better betekent dat men het spel Aarde voortaan op een natuurlijke manier verder wil spelen, dat men een natuurlijkere balans nastreeft waar vals spel onder permanente controle staat, dan zou er nog hoop en een toekomst zijn.

Maar de huidige ontwikkelingen geven geen hoopvolle signalen af. Dit zou betekenen dat het laatste restje natuurlijk spel van Fair Play

door een kunstmatig spel wordt vervangen in het voordeel van Foul Play. Mind control wordt dan nog intensiever toegepast met de nieuwste technologische middelen en nieuwste medische uitvindingen en de centrale sturing vindt plaats vanuit een digitaal netwerk dat ons overal omringt. De human race is dan tot het einde gekanteld naar Yin, naar een dobbelsteen die altijd 6 gooit. En we zagen in regel IV al dat elke ontwikkeling ook Yang nodig heeft: *de Aarde met alle deelnemers zijn Yang (de dobbelsteen van 99%)*, de uitverkoren groep van (1%) wil hun 'Yin van worp 6' definitief en permanent aan de rest opleggen. Dit is een verontrustende situatie, een *levensbedreigende* situatie wellicht.

Een laatste kans? Zoek de balans!

Voor Foul Play is deze tijd het moment voor het Grote Herstel. Maar evenzo is dit crisismoment voor Fair Play het moment van het Grote Wakkerworden.

Het Grote Herstel in combinatie met de macht van Corporate States *kan* extremen van Foul Play compenseren, maar dan moet het daar wel over gaan. Die indruk wordt niet gewekt. Wat we merken is het voortdurend buitenspel zetten van kritische geluiden en de eenzijdige informatie via MSM en elke vorm van tegenwicht wordt genegeerd.

Daarom is het Grote Wakkerworden in combinatie met People States de enige hoop voor een spel Aarde zoals het bedoeld is om te spelen: natuurlijk, met open en vrije geest, nieuwsgierig, creatief, spontaan, pech en geluk, rise and falls, waar mensen elkaar helpen en soms het leven zuur maken, maar het is all-in the game, en niemand komt buitenspel te staan, omdat dat normaal is, menselijk is. Of dat ooit nog werkelijkheid wordt, hangt dus af wat bottomup nog kan doen.

Het Grote Geheel

De boodschap en de belangrijkste spelregel van spel Aarde is dan ook: zoek en organiseer de balans van het Grote Geheel. Verenig het speelveld van het Grote Herstel (***en stopzetting van Foul Play***) met het speelveld van het Grote Wakkerworden (***en inzetting van Fair Play***).

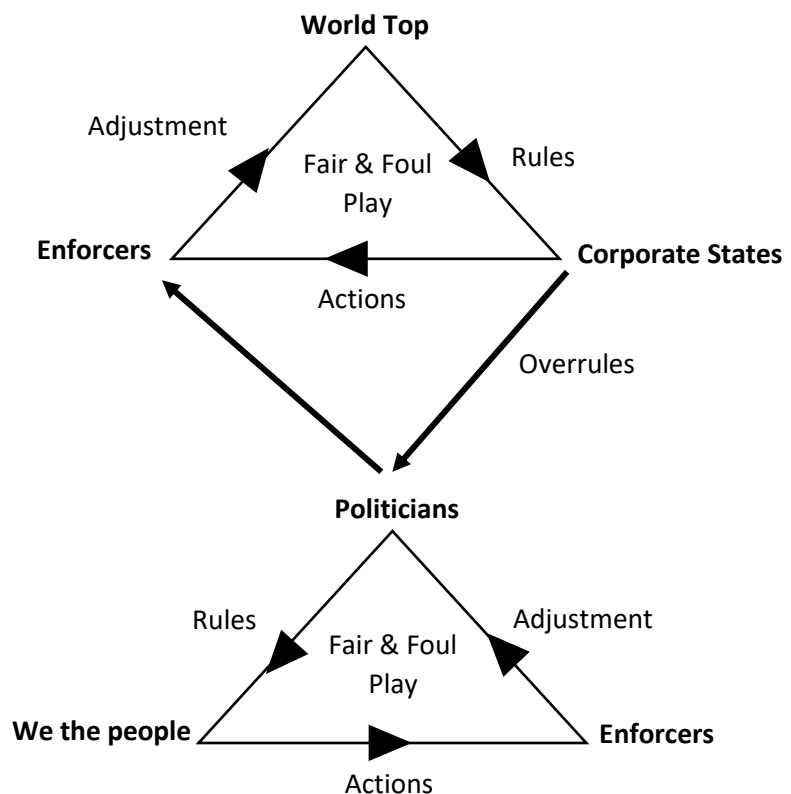
In de bijlage staat een schematische voorstelling van de implementatie van deze spelregel. Het is in de kern heel simpel:

Op één speelveld van spel Aarde, *maar op elk niveau (lokaal, regionaal, feodaal, mondiaal)* worden beleidsmakers, handhavers, en deelnemers (zowel volk als employees) met elkaar verbonden waar topdown en bottomup evenwaardig aan elkaar zijn en waar het gezamenlijke afgesproken doel voor die omgeving alle neutrale macht bezit! De 3 groepen *staan in dienst* van dit afgesproken doel en dus bezitten ze het niet, zijn ze geen eigenaar.

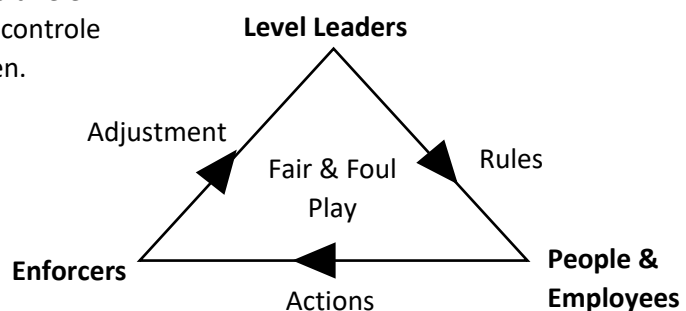
BIJLAGE

Spel Aarde in een balans van de toekomst

OOD: De twee speelvelden of tandwielen van rules (beleid), actions (gedrag) en adjustment (bijsturen) zijn gescheiden waar de regels voor Foul Play uiteraard domineren over Fair Play:



NIEUW: Eén cybernetische natuurlijke balans voor spel Aarde ziet er als volgt uit, waar vals spel (grensoverschrijdend gedrag) nooit helemaal is te vermijden, maar wel onder controle staat en tijdig gecorrigeerd kan worden.



Gebruikte images

Voorzijde

bronwebsite: image of the earth

<https://globalpeaceproject.net>

bewerkt met photoshop door auteur

I. Perspectief van waarnemen

Google Earth image kust Portugal

<https://www.degrotespelgoedwinkel.nl/producten/07-00372/groot/spel-mens-erger-je-niet.jpg>

Wikipedia NL – “vals spel”

<https://www.telegramnl.eu/wp-content/uploads/2020/11/112255478mmnj541.jpg>

https://www.dadalos-d.org/frieden/images/fairplay_3.jpg

http://artofvfx.com/wp-content/uploads/2015/11/Spectre_Cinesite_VFX.jpg

II. Perspectief van spelen

<https://im.rediff.com/news/2011/nov/11slid2.jpg>

<https://images.huffingtonpost.com/2016-02-12-1455301918-1349607-YeatesRedacted-thumb.jpg>

<https://i.ytimg.com/vi/5fNbnwHbNyg/maxresdefault.jpg>

III. Perspectief van tijd

https://static.miraheze.org/christipedia-wiki/3/35/Adam_en_Eva_hof_van_Eden-Wenzel_Peter.jpg

IV. Perspectief van balans

<https://kosmisch-evenwicht.wixsite.com/kosmisch-evenwicht>

https://1.bp.blogspot.com/-fVIV5vmHP8M/WKJlinuVDwI/AAAAAAAAQFc/aV_zdqI3AfoR-BVMj2rVvJ1G7FBeaUVIOgCLcB/s1600/unnamed.jpg

https://images.wallpaperscraft.com/image/sea_boat_sail-boat_145838_2560x1440.jpg

V. Perspectief van speelveld

<https://femkedegrijs.com/wp-content/uploads/2016/11/disbalans-weegschaal.png>

<https://sunlightfoundation.com/wp-content/uploads/sites/2/2014/05/oilwell-800.jpg>

<https://denhaagfm.nl/wp-content/uploads/2021/03/Arrestatie-bij-demonstratie-tegen-kabinetsbeleid-1024x576.png>

<https://martech.org/wp-content/ml-load/2014/08/office-buildings-city-skyscrapers-ss-1920.jpg>

https://libertex.com/sites/default/files/inline-images/blog/1012501894_4.jpg

<https://ufoholic.com/wp-content/uploads/2016/02/Tesla-UFO1.jpg>