

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	English original by Dennis H. Stephens	Deutsche Übersetzung von Leo Faulhaber
		Letzte Änderung: 8. September 2017
		Senden Sie Bemerkungen oder offensichtliche Übersetzungsfehler an folgende Email-Adresse: leo.faulhaber@gmail.com
	[Bemerkungen in eckigen Klammern sind Anmerkungen des Übersetzers. Sie geben seine Meinung wieder und können nach Belieben ignoriert werden.]	[Bemerkungen in eckigen Klammern sind Anmerkungen des Übersetzers. Sie geben seine Meinung wieder und können nach Belieben ignoriert werden.]
1.	A GAMES MANUAL	EIN SPIELEHANDBUCH
2.	By Dennis H. Stephens	Von Dennis H. Stephens
3.	[Foreword of the Distributor]	Vorwort des Vertreibers
4.	The Resolution of the Mind (commonly called TROM), A Games Manual, Copyright by Dennis H. Stephens, is, in hard copy, a spiral bound 76 page typewritten book taking us through Five Levels of Mental Exercises to a point of 'No Games Condition' originally typed from notes by Greg Pickering.	Bei der gedruckten Ausgabe von „Die Auflösung des Verstandes – Ein Spielhandbuch“ (im Allgemeinen mit TROM [für engl. The Resolution of Mind] abgekürzt), Copyright by Dennis H. Stephens, handelt es sich um ein maschinengeschriebenes, spiralgebundenes Buch mit 76 Seiten Umfang. Es führt uns durch fünf Levels (Stufen) geistiger Übungen bis hin zu einem Punkt von „Kein Spielzustand“. Es wurde ursprünglich aus Notizen von Greg Pickering zusammengestellt.
5.	It is hereby on this December 15, 1997 placed (in its entirety), in the Public Domain. It may be freely copied, photocopied, faxed, translated (accurate translations understood to be the responsibility of the translator), or transmitted electronically by anyone, providing that it is done so in full, and not altered in any way, and that no fee is charged for doing so. These six paragraphs also comprise part of the whole and must be printed with the text.	Es wird am heutigen 15. Dezember 1997 (in seiner Gesamtheit) in die Public Domain gestellt, d.h. für alle frei zugänglich gemacht. Es darf frei kopiert, fotokopiert, gefaxt, übersetzt (wobei die korrekte Übersetzung der Verantwortung des Übersetzers obliegt) oder elektronisch übermittelt werden – vorausgesetzt, das Dokument wird vollständig belassen, in keiner Weise abgeändert und es wird keine Gebühr dafür erhoben. Diese sechs Absätze gehören zum Gesamtdokument mit dazu und müssen mitgedruckt werden.
6.	The information and exercises contained in TROM are those of the author, and the distributors do not accept any responsibility regarding the use or incorrect use of such information and exercises, and any adverse consequences to persons applying such exercises.	Die in TROM enthaltenen Informationen und Übungen sind das Werk des Autors, und die Vertreiber [wie auch die Übersetzer] übernehmen keinerlei Verantwortung bezüglich der Verwendung oder inkorrekten Verwendung von derlei Informationen und Übungen und aller eventuellen nachteiligen Auswirkungen, die sich durch das Durchführen der Übungen ergeben könnten.
7.	It should be understood that this is a path ... not necessarily the only path in our search for personal betterment, and this is acknowledged by the distributors. Through its correct use it can be of considerable benefit.	Es versteht sich von selbst, dass es sich hierbei um einen Weg handelt ... nicht unbedingt um den einzigen Weg bei unserer Suche nach persönlicher Verbesserung – und dies wird durch die Vertreiber anerkannt. Durch dessen korrekte Verwendung kann er von beträchtlichem Nutzen sein.
8.	It is of course each person's responsibility to fully understand the text and apply it to themselves correctly. There is help and support provided on a list on the internet. To subscribe use your browser to go to the following address:	Die Verantwortung, den Text vollständig zu verstehen und für sich richtig anzuwenden, liegt natürlich beim jedem Einzelnen. Hilfe und Unterstützung wird durch eine Mailingliste im Internet geboten. Besuchen Sie mit Ihrem Browser folgende Adresse, um sich in die Liste einzuschreiben:
9.	http://lists.newciv.org/mailman/listinfo/trom and follow the directions.	http://lists.newciv.org/mailman/listinfo/trom und folgen Sie dort den Anweisungen.

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

10.	Acknowledgement	Danksagung
11.	Wisdom begins when the urge to understand games becomes greater than the urge to play them. D.H.S	„Weisheit beginnt, wenn der Drang, Spiele zu verstehen größer wird als der Drang, sie zu spielen.“ D.H.S.
12.	I would like to acknowledge my special debt of thanks to L. Ron Hubbard, the founder of Dianetics and Scientology, the man who took psychology out of the brain and gave it back to the people. I was privileged to work with Dr. Hubbard during the formative years of his subjects, and he alone kindled the spark within me the spark which said that sense could be made out of life, and that something could be done about it. D.H.S. Sept. 1979	Anerkennend möchte ich meinen besonderen Dank aussprechen, den ich L. Ron Hubbard, dem Gründer der Dianetik [siehe Glossar] und Scientology [siehe Glossar], schuldig bin – dem Mann, der die Psychologie aus dem Fachbereich des Gehirns befreit und dem Volk zurückgegeben hat. Ich hatte die Ehre, in den Gründungsjahren seiner Fachgebiete mit Dr. Hubbard zu arbeiten; und er allein entzündete den Funken in mir – jenen Funken, der besagte, dass man dem Leben einen Sinn abgewinnen und dass man diesbezüglich etwas tun kann.“ D.H.S. im September 1979
13.	Those whom the gods wish to drive mad they first withhold the nature of life and games. D.H.S.	„Wen die Götter in den Wahnsinn treiben wollen, dem enthalten sie zuerst die Natur des Lebens und der Spiele vor.“ D.H.S.
14.	If all games are fun, and no game is reasonable, and if resolving the mind is a reasonable activity, then it is not a game, but that does not prevent it from being fun. D.H.S.	„Wenn alle Spiele Spaß machen, und kein Spiel vernünftig ist, und wenn das Auflösen des Verstandes eine vernünftige Aktivität darstellt, dann ist es kein Spiel – doch das hindert es nicht daran, Spaß zu machen.“ D.H.S.
15.	It is not necessary to believe the theory before the practical exercises will work for you; just hold it as a possibility, that is all. Even the fact that the practical works doesn't make the theory right, for there's a number of possible theories from which the practical could be derived. However, until such time as practical derived from theory is found not to work it is safe to regard the theory as useful. No more can be said of any theory. Also, its rightness or wrongness depends on how well it explains natural law, not what people think about it.	Sie brauchen nicht an die Theorie zu glauben, bevor die praktische Anwendung für Sie funktioniert; halten Sie sie einfach für möglich, das ist alles. Selbst die Tatsache, dass die praktische Anwendung funktioniert, muss nicht heißen, dass die Theorie richtig ist. Denn es gibt mehrere mögliche Theorien, aus denen sich die praktische Anwendung ableiten ließe. Bis aber die von der Theorie abgeleitete praktische Anwendung sich als unbrauchbar erweist, kann man gefahrlos davon ausgehen, dass die Theorie brauchbar ist. Zudem hängt ihre Richtigkeit oder Falschheit auch davon ab, wie gut sie die Naturgesetze erklärt, und nicht davon, was die Leute von ihr halten.
16.	THEORY	[1.] Theoretischer Teil
17.	Life is a spiritual quality. It has four basic abilities:	Das Leben ist von geistiger Natur. [Der Übersetzer ist der Ansicht, dass „Bewusstsein“ die bessere Wortwahl wäre als „Leben“]. Es verfügt über vier grundlegende Fähigkeiten:
18.	1. It can bring things into existence.	1. Es kann Dinge ins Dasein bringen.
19.	2. It can take things out of existence.	2. Es kann Dinge aus dem Dasein entfernen.
20.	3. It can know.	3. Es kann [Dinge] wissen.
21.	4. It can not-know.	4. Es kann [Dinge] nicht-wissen.
22.	These actions are accomplished by postulates. A postulate is a causative consideration.	Diese Aktionen werden mit Hilfe von Postulaten zustande gebracht. Ein Postulat ist eine verursachende Betrachtung [siehe Glossar].
23.	That which is brought into existence, taken out of existence, known or not-known is called an effect.	Das, was ins Dasein gebracht, aus dem Dasein entfernt, gewusst oder nicht-gewusst wird, wird als Wirkung bezeichnet.
24.	1. The purpose of bringing an effect into existence is to make it known.	1. Der Zweck, eine Wirkung ins Dasein zu bringen, ist, sie gewusst zu machen.

TROM - The Resolution of Mind - Chapter 1

25.	2. The purpose of taking an effect out of existence is to make it not-known.	2. Der Zweck, eine Wirkung aus dem Dasein zu entfernen, ist, sie nicht-gewusst zu machen.
26.	3. The purpose of knowing is to know.	3. Der Zweck des Wissens ist zu wissen.
27.	4. The purpose of not-knowing is to not[-]know.	4. Der Zweck des Nicht-Wissens ist zu nicht-wissen.
28.	Thus, 1 & 3 and 2 & 4 are complementary postulates. They enhance affinity. Thus, 1 & 4 and 2 & 3 are conflicting postulates. They lower affinity.	Somit sind 1 & 3 beziehungsweise 2 & 4 sich ergänzende (komplementäre) Postulate; sie erhöhen die Affinität. Somit sind 1 & 4 beziehungsweise 2 & 3 sich im Konflikt befindliche Postulate; sie vermindern die Affinität.
29.	Conflicting postulates are called a game. The purpose of a game is to have fun. All conflicting postulates are essentially a game, though it may be called other things. Due to contagion with opposing postulates all games tend to reduce the ability of the being to postulate. The power of a being is his ability to make his postulates effective.	Sich im Konflikt befindliche Postulate werden Spiele genannt. Der Zweck eines Spiels ist es, Spaß zu haben. Alle sich im Konflikt befindlichen Postulate sind im Grunde genommen ein Spiel, obwohl es andere Bezeichnungen dafür geben mag. Auf Grund von Ansteckung mit sich im Konflikt befindlichen Postulaten neigen alle Spiele dazu, die Fähigkeit eines Wesens zu postulieren zu verringern. Die Macht eines Wesens ist seine Fähigkeit, seine Postulate wirksam zu machen.
30.	A game is won when the loser becomes convinced of the opponents postulates. Thus, all games are essentially contests in conviction, and all failure is basically postulate failure. (Those things which have been variously called engrams, traumas, etc. will be found upon examination only to consist of postulate failure.) Postulate failure is known as an overwhelm. Overwhelming the postulate of an opponent in a game is known as an overt act. Having one's own postulates overwhelmed is called a motivator.	Ein Spiel ist gewonnen, wenn der Verlierer von den Postulaten des Gegners überzeugt wird. Also sind alle Spiele im Grunde genommen Überzeugungswettstreite und alle Fehlschläge sind im Grunde genommen Postulatfehlschläge. (Diejenigen Dinge, die Engramme [traumatische „geistige Eindrucksbilder“ in der Dianetik], Traumata und so weiter genannt wurden, stellen sich nach Überprüfung lediglich als Postulatfehlschläge heraus.) Postulatfehlschläge sind als Überwältigung bekannt. Das Postulat eines Gegners in einem Spiel zu überwältigen, ist als Overt bekannt. Seine eigenen Postulate überwältigt zu bekommen, wird Motivator genannt.
31.	The difference between win/lose and overt/motivator is a very fine one, and is determined solely by the considered value of the game. If the game is relatively trivial, then win/lose is applied; if the game is serious (important) then overt/ motivator is applied.	Der Unterschied zwischen Gewinnen/Verlieren und Overt/ Motivator ist sehr subtil und wird allein durch den betrachteten Wert des Spiels bestimmt. Wenn es sich um ein relativ belangloses Spiel handelt, wird Gewinnen/Verlieren verwendet; wenn es sich um ein ernsthaftes (wichtiges) Spiel handelt, wird Overt/Motivator verwendet.
32.	In that the winning of a game brings about the end of the game—and thus the loss of the game itself—winning and losing are junior considerations to the actual playing of the game. Thus the playing of the game is senior to the consideration of win/lose. It is a rule of all games, that intentionally lowering one's ability in order to be more evenly matched with the opponent leads inevitably to the state of an enforced loss of the game.	Da das Gewinnen eines Spiels das Ende des Spiels zur Folge hat – und somit den Verlust des Spiels selbst – sind Gewinnen und Verlieren Betrachtungen, die dem tatsächlichen Spielen des Spiels untergeordnet sind. Somit ist das Spielen des Spiels den Betrachtungen von Gewinnen und Verlieren übergeordnet. Es ist ein Gesetz aller Spiele, dass eine absichtliche Minderung der eigenen Fähigkeit, um sich besser dem Niveau des Gegners anzupassen, unweigerlich zum Zustand eines aufgezwungenen Verlierens des Spiels führt.
33.	Thus, the paradox of all games:	Somit ergibt sich das Paradoxon aller Spiele:
34.	a) All games are played for fun.	a) Alle Spiele werden gespielt, um Spaß zu haben [vielleicht zu Beginn].
35.	b) To always win is no fun.	b) Immer zu gewinnen macht keinen Spaß.
36.	c) To invite a loss is to eventually have a loss enforced upon one.	c) Zum Verlieren einzuladen hat schließlich zur Folge, dass einem ein Verlust aufgezwungen wird.

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

37.	Thus, eventual failure is the end result of all games.	Somit ist der schlussendliche Fehlschlag das Endresultat aller Spiele.
38.	This is the dwindling spiral of ability of the being in the universe. (After the loss of a game considered serious, the loser's only recourse is to blame the victor for overwhelming him. Thus, blame is the assignment of responsibility for the outcome of a game, with an implied wrongness. If the victor accepts this blame—it too is a postulate overwhelm—he feels guilt. Thus, blame and guilt are seen as two sides of the same coin: where one is present you will always find the other. They are a pair, and are quite inseparable.)	Dies ist die sich verengende Abwärtsspirale der Fähigkeit des Wesens im Universum. (Nachdem ein Spiel, das als ernsthaft betrachtet wird, verloren wurde, besteht die einzige Rekursmöglichkeit des Verlierers darin, den Gewinner der Überwältigung zu beschuldigen. Also ist Beschuldigen das Zuweisen von Verantwortung mit impliziertem Unrecht für den Ausgang eines Spiels. Wenn der Sieger diese Beschuldigung akzeptiert – auch das ist eine Postulatüberwältigung –, dann fühlt er Schuld. Somit stellen Beschuldigen und Schuld zwei Seiten derselben Medaille dar. Wo die eine vorhanden ist, findet man stets auch die andere. Die beiden bilden ein Paar, das sich nur schwerlich trennen lässt.)
39.	Games are played in space and need time for their completion. In the absence of games, space and time cease to exist. Thus, conflicting postulates perpetuate space and time, while complementary postulates vanish it. A game, to be worth playing, must contain elements considered valuable. Value is monitored by the consideration of beauty, and is increased by scarcity. But as both the effect and the consideration of value or beauty are generated by life, then life has a senior value to all things. (Civilizations invariably decline when this truth is lost.)	Spiele werden im Raum gespielt und brauchen Zeit für deren Abschluss. In der Abwesenheit von Spielen hören Raum und Zeit auf zu existieren [konnte vom Übersetzer so noch nicht beobachtet werden]. Also setzen sich im Konflikt befindliche Postulate Raum und Zeit fort, während sich ergänzende Postulate sie zum Verschwinden bringen. Ein Spiel muss, um spielenswert zu sein, Bestandteile enthalten, die als wertvoll betrachtet werden. Der Wert von etwas wird durch die Betrachtung von Schönheit reguliert und durch Verknappung gesteigert. Doch da sowohl die Wirkung als auch die Betrachtung von Wert oder Schönheit durch das Leben erschaffen werden, ist der Wert des Lebens allem anderen übergeordnet. (Zivilisationen zerfallen ausnahmslos, wenn diese Wahrheit verloren geht.)
40.	Complementary postulates enhance life; conflicting postulates detract from it. Thus, games, although considered fun, have the liability of lessening the 'amount' of life the being possesses.	Sich ergänzende Postulate fördern das Leben; sich im Konflikt befindliche Postulate beeinträchtigen es. Also haben Spiele, obwohl sie als Spaß betrachtet werden, die Belastung, die „Menge“ an Leben, die ein Wesen besitzt, zu vermindern.
41.	Games, by their very nature, can become compulsive, and result in a lessening of life—to such a degree that the true nature of life, postulates and games themselves become unknown to the being. This state of affairs is only resolved, in the final instance, by the application of complementary postulates. Thus complementary postulates, when applied, have the ability to dissolve all games.	Spiele können auf Grund ihres ureigenen Charakters zwanghaft werden und eine Verminderung des Lebens zur Folge haben und zwar in einem Ausmaß, dass der wahre Charakter des Lebens – Postulate und Spiele selbst – dem Wesen unbekannt werden. Dieser Umstand wird – im Endeffekt – nur durch die Anwendung von sich ergänzenden Postulaten gelöst. Somit haben sich ergänzende Postulate, wenn sie angewandt werden, die Fähigkeit, alle Spiele aufzulösen.
42.	The four basic actions of life each have a twin postulate structure:	Jede der vier grundlegenden Aktionen des Lebens hat eine Zwillingspostulatstruktur:
43.	1. The postulate bringing the effect into existence, and the postulate that it shall be known.	1. Das Postulat, die Wirkung ins Dasein zu bringen und das Postulat, dass sie gewusst werden soll.
44.	2. The postulate taking the effect out of existence, and the postulate that it shall be made [Der Übersetzer ist der Meinung, dass das "made" nicht dastehen sollte.] not-known.	2. Das Postulat, die Wirkung aus dem Dasein zu entfernen und das Postulat, dass sie nicht-gewusst werden soll.
45.	3. The postulate to know the effect and the postu-	3. Das Postulat, die Wirkung zu wissen und das Postulat,

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

		late that it shall be made known.			dass sie gewusst gemacht werden soll.	
46.	4.	The postulate to not-know the effect and the postulate that it shall be made not-known.		4.	Das Postulat, die Wirkung zu nicht-wissen und das Postulat, dass sie nicht-gewusst gemacht werden soll.	
47.		Thus, in each of the basic actions, each postulate complements and enhances its twin. Thus, the postulate structure between beings is:			In jeder einzelnen der grundlegenden Aktionen ergänzt und fördert also jedes Postulat sein Zwillingspostulat. Somit sieht die Postulatstruktur zwischen Wesen wie folgt aus:	
48.		SELF	OTHERS		SELBST	ANDERE
49.	1.	Make known.	Know.	1.	Gewusst machen	Wissen
50.	2.	Make not-known.	Not-know.	2.	Nicht-gewusst machen	Nicht-wissen
51.	3.	Know.	Make known.	3.	Wissen	Gewusst machen
52.	4.	Not-know.	Make not-known.	4.	Nicht-wissen	Nicht-gewusst machen
53.		The 'self' postulate is at one's own end of the comm line, and is called the self-determined postulate (SD); the 'other's' postulate is the one you put at the other end of the comm line, and is called the pan-determined postulate (PD). Thus, when two beings, at different ends of a comm line, adopt (1) and (3) or (2) and (4) respectively, both their self-determined and pan-determined postulates match perfectly, and understanding occurs. However, when they adopt (1) & (4) or (2) & (3) respectively, there is conflict between their SD & PD postulates and understanding is correspondingly reduced.			Das „Selbst“-Postulat befindet sich auf der eigenen Seite der Kommunikationslinie und wird das selbstbestimmte Postulat (SD für engl. self-determined) genannt; das „Andere“-Postulat platziert man auf die andere Seite der Kommunikationslinie und wird das allbestimmte Postulat (PD für engl. pan-determined) genannt. [Der Übersetzer ist der Ansicht, dass „für-andere-bestimmt“ die bessere Wortwahl wäre als „allbestimmt“.] Wenn also zwei Wesen an den beiden Enden einer Kommunikationslinie 1 & 3 beziehungsweise 2 & 4 übernehmen, dann befinden sich sowohl ihre selbstbestimmten als auch ihre allbestimmten Postulate in perfekter Übereinstimmung und Verstehen ist die Folge. Wenn sie allerdings 1 & 4 beziehungsweise 2 & 3 übernehmen, dann gibt es einen Konflikt zwischen ihren SD- & PD-Postulaten und das Verstehen wird entsprechend vermindert.	
54.		It is a law of all games that overwhelming failure causes the being to compulsively adopt the pan-determined postulate of his opponent. This is the postulate enforced upon him at his end of the comm line. A game, then, can be regarded as a conflict of postulates wherein a being endeavors to convince his opponent of his own PD postulate, while resisting the PD postulate arrayed against him. All games, despite their seeming complexity, can be reduced to this basic simplicity and thus understood.			Ein Gesetz aller Spiele lautet, dass ein Überwältigungsfehlschlag das Wesen dazu veranlasst, zwanghaft das allbestimmte Postulat seines Gegners zu übernehmen. Dies ist das Postulat, das ihm an seinem Ende der Kommunikationslinie aufgezwungen wird. Ein Spiel kann also als ein Konflikt von Postulaten betrachtet werden, in dem ein Wesen danach trachtet, seinen Gegner von seinem eigenen PD-Postulat zu überzeugen, während es sich dem PD-Postulat widersetzt, das gegen ihn aufgestellt wird. Alle Spiele können – egal wie komplex sie erscheinen mögen – auf diese grundlegende Einfachheit zurückgeführt und somit verstanden werden.	
55.		All games contain conviction. Conviction, by definition, is an enforcement of knowingness. Enforcement of knowingness is called importance. Importance is the basis of all significance. Essentially, importance is a 'must'.			Alle Spiele enthalten Überzeugung. Überzeugung ist, gemäß Definition, ein Aufzwingen von Wissen. Aufzwingen von Wissen wird Wichtigkeit genannt. Wichtigkeit ist die Grundlage aller Bedeutung. Im Grunde genommen ist Wichtigkeit ein „Muss“.	
56.		In games of play our four basic abilities become:			Beim Spielespielen wird aus unseren vier grundlegenden Fähigkeiten:	
57.		SD	PD		SD	PD
58.	1.	Must be known.	Must know.	1.	Muss gewusst werden	Muss wissen
59.	2.	Must not be known.	Must not know.	2.	Muss nicht-gewusst werden	Muss nicht-wissen

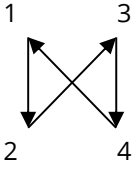
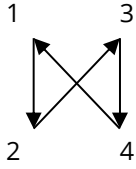
TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

		[Must be not not-known.]	[Must not-know.]		[Darf nicht gewusst werden]	[Darf nicht wissen]
60.	3.	Must know.	Must be known.	3.	Muss wissen	Muss gewusst werden
61.	4.	Must not know. [Must not-know.]	Must not be known. [Must be not-known.]	4.	Muss nicht-wissen [Darf nicht wissen]	Muss nicht-gewusst werden [Darf nicht gewusst werden]
62.	That which is considered important tends to persist and to become more solid. Solidity and persistence—need for—are thus the basic conviction phenomena in games. Things are made more solid and more persistent to convince others of their existence. The mechanism is entirely reversible: that which is persisting and solid is tended to be regarded as important.			Das, was als wichtig betrachtet wird, hat die Tendenz bestehen zu bleiben und fester zu werden. Festigkeit und Beständigkeit – die Notwendigkeit dafür – bilden also die grundlegenden Überzeugungsphänomene in Spielen. Dinge werden fester und beständiger gemacht, um andere von deren Existenz zu überzeugen. Der Mechanismus ist vollständig umkehrbar: Man hat die Tendenz, das, was fest und beständig ist, als wichtig zu betrachten.		
63.	Any importance is relative to, and can be evaluated against, any other importance. There is no absolute importance. Thus, what the being considers important is relative to the being and the games he is playing.			Jede Wichtigkeit ist relativ zu jeder anderen Wichtigkeit und kann dagegen bewertet werden. Es gibt keine absolute Wichtigkeit. Somit ist das, was das Wesen als wichtig betrachtet, relativ zum Wesen und den Spielen, die es spielt.		
64.	Thus, any field of knowledge which postulates an absolute importance is at variance with natural law. (The search for deeper significance into life or the mind is only the search for prior or greater importance. In that all importance is relative to all other importance it is both a fruitless and endless search. Various past researchers in this field have claimed to have discovered basic importances of a more or less absolute nature ('sex', 'survival', etc.) and then proceeded to develop a therapy based upon their discovery. We can now see clearly why they failed. The 'button' is importance. Having now found it we can stop looking for it.)			Somit befindet sich jedes Wissensgebiet, das eine absolute Wichtigkeit postuliert, im Widerspruch zu Naturgesetzen. (Die Suche nach tieferer Bedeutung des Lebens oder des Verstandes ist lediglich die Suche nach früherer oder größerer Wichtigkeit. Indem jede Wichtigkeit relativ zu jeder anderen Wichtigkeit ist, stellt dies sowohl eine fruchtlose als auch eine endlose Suche dar. Verschiedene Forscher der Vergangenheit auf diesem Gebiet stellten die Behauptung auf, grundlegende Wichtigkeit der mehr oder weniger absoluten Art wie zum Beispiel „Sex“ oder „Überleben“ entdeckt zu haben und entwickelten danach eine Therapie, die auf ihrer Entdeckung basierte. Wir können nun klar erkennen, warum sie versagten. Der „Knopf“ [siehe Glossar] ist Wichtigkeit. Nachdem wir es nun gefunden haben, können wir aufhören, danach zu suchen.)		
65.	The amount of conviction required to convince a being of the existence of a postulate is relative to the being and the games he is playing. A games rule is an agreement between beings denoting permissible play. However, games rules, being postulates themselves, and being junior to the games postulates, also become subject to games play.			Das Maß an Überzeugung, das notwendig ist, um ein Wesen von der Existenz eines Postulats zu überzeugen, ist relativ zum Wesen und den Spielen, die es spielt. Spielregeln sind eine Übereinkunft zwischen Wesen in Bezug auf erlaubtes Spielen. Allerdings können Spielregeln, da sie selbst Postulate sind und den Spielepostulaten untergeordnet sind, ebenfalls Gegenstand des Spielens werden.		
66.	Thus, Law, Justice, etc. become themselves a games condition, and are subject to, and junior to the basic laws of games. Thus, any games rule, once introduced, immediately becomes subject to a games condition in its own right. Thus, the only immutable laws are the four basic abilities of life itself. All else tends to be of a transient nature.			Somit werden Recht, Rechtsprechung und so weiter selbst zu Spielzuständen und unterliegen den Gesetzen von Spielen und sind diesen untergeordnet. Somit unterliegen alle Spielregeln, nachdem sie einmal eingeführt wurden, augenblicklich von sich aus einem Spielzustand. Somit sind die einzigen unveränderlichen Gesetze die vier grundlegenden Fähigkeiten des Lebens selbst. Alles andere hat die Tendenz, von vorübergehender Natur zu sein.		

TROM - The Resolution of Mind - Chapter 1

67.	Collecting and numbering our four basic SD postulates we get:	Indem wir unsere vier grundlegenden SD-Postulate zusammenbringen und durchnummerieren, bekommen wir:
68.	1. Must be known.	1. Muss gewusst werden
69.	2. Must not be known. [Must be not-known.]	2. Muss nicht-gewusst werden [Darf nicht gewusst werden]
70.	3. Must know.	3. Muss wissen
71.	4. Must not know. [Must not-know.]	4. Muss nicht-wissen [Darf nicht wissen]
72.	The basic games are:	Die grundlegenden Spiele sind:
73.		
74.	These four numbers we shall call the legs of the basic game. The oppositions are shown by the arrows.	Diese vier Nummern wollen wir die Beine des grundlegenden Spiels nennen. Die Oppositionen werden durch die Pfeile dargestellt.
75.	In that it is not possible to play a game with an effect until it has been brought into existence, all games with an effect start at (1); due to progressive postulate failure the being progresses round the legs of the basic game in the following manner:	In Anbetracht der Tatsache, dass es nicht möglich ist, ein Spiel mit einer Wirkung zu spielen, bevor diese ins Dasein gebracht wurde, beginnen alle Spiele mit einer Wirkung bei (1). Aufgrund fortschreitenden Postulatfehlschlags schreitet das Wesen um die Beine des grundlegenden Spiels herum auf folgende Weise voran:
76.	The being at (1) is in opposition to (4), whom he is endeavoring to convince that the effect should be known; (4) on the other hand, is doing a 'Mustn't Know' on the effect, and his PD postulate is 'Mustn't be Known'. If (1) fails he will adopt the PD postulate of (4), and will move from leg (1) to leg (2) regarding the effect. He has now left the old game, and is confronted with a new opponent, (3), who is endeavoring to know the effect. Failure in this new game will result in (2) being forced to adopt the PD postulate of (3), which is 'Must be Known'. However, he can no longer adopt this postulate regarding the effect, for it is already in failure from the earlier game, so he now leaves (2) and adopts the valence of (3) and maintains the postulate 'Must Know' regarding the effect. He is now in opposition to his own old identity, (2), and carries the SD postulate of 'Must Know', with the PD postulate of 'Must be Known'. Further failure causes the being to adopt the PD postulate of (2), 'Mustn't Know', and so sink into leg (4) with an SD postulate of 'Must not Know'. In this new and final game with the effect he is opposed by (1), 'Must be Known', regarding the effect. Failure in this game will force him to adopt the postulate 'Must Know'. However, he cannot adopt this postulate regarding the effect as it is already in failure. So he goes into the valence of (1) and henceforth operates with a substitute effect. This is forced, for an examination of the	Das Wesen bei (1) befindet sich in Opposition zu (4), das es zu überzeugen trachtet, dass die Wirkung gewusst werden sollte; (4) andererseits praktiziert ein „Darf nicht wissen“ an der Wirkung und sein PD-Postulat ist „Darf nicht gewusst werden“. Wenn (1) fehlschlägt, übernimmt es das PD-Postulat von (4) und schreitet in Bezug auf die Wirkung von Bein (1) zu Bein (2) voran. Es hat nun das alte Spiel verlassen und sieht sich einem neuen Gegner gegenüber gestellt, (3), der danach trachtet, die Wirkung zu wissen. Ein Fehlschlag bei diesem neuen Spiel hat zur Folge, dass (2) dazu gezwungen wird, das PD-Postulat von (3) zu übernehmen, das „Muss gewusst werden“ ist. Allerdings kann es dieses Postulat in Bezug auf die Wirkung nicht mehr übernehmen, da es bereits im früheren Spiel fehlgeschlagen ist. Es verlässt jetzt also (2) und übernimmt die Valenz [siehe Glossar] von (3) und vertritt das Postulat „Muss wissen“ in Bezug auf die Wirkung. Es befindet sich jetzt in Opposition zu seiner alten Identität (2) und trägt das SD-Postulat „Muss wissen“, mit dem PD-Postulat von (2), „Darf nicht wissen“. Ein weiterer Fehlschlag bringt das Wesen dazu, das PD-Postulat von (2), „Darf nicht wissen“, zu übernehmen und sinkt so zu Bein (4) mit einem SD-Postulat „Darf nicht wissen“ in Bezug auf die Wirkung. In diesem neuen und letzten Spiel mit dieser Wirkung befindet es sich jetzt in Opposition zu (1), „Muss gewusst werden“, in Bezug auf diese Wirkung. Ein Fehlschlag in diesem Spiel zwingt es dazu, das Postulat „Muss wissen“ zu übernehmen. Allerdings kann es

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	situation will now show that all four postulates, both as SD and PD, are now in failure, so no further game with the original effect is any longer playable.	dieses Postulat in Bezug auf die Wirkung nicht übernehmen, da es bereits fehlgeschlagen ist. Also geht es in die Valenz von (1) und operiert von da an mit einer Ersatzwirkung. Dies wird aufgezwungen, denn eine Untersuchung der Situation bringt jetzt zu Tage, dass alle vier Postulate, sowohl als SD als auch als PD fehlgeschlagen sind, sodass kein weiteres Spiel mehr mit der ursprünglichen Wirkung gespielt werden kann.
77.	This cycle is known as the Postulate Failure Cycle regarding an effect. The route around the legs is:	Dieser Zyklus ist als Postulatfehlschlagzyklus in Bezug auf eine Wirkung bekannt. Die Route um die Beine herum verläuft wie folgt:
78.		
79.	The four legs constitute the four legs of the goal 'To Know'. All other goals likewise have four legs, but an examination of them will reveal that without exception they are all methods of making known, making not-known, knowing, or not-knowing. Thus, they are junior to the goal 'To Know' and we need not consider them.	Die vier Beine bilden die vier Beine des Ziels „Zu wissen“. Alle anderen Spiele haben ebenfalls vier Beine, doch eine Untersuchung bringt zu Tage, dass es sich ausnahmslos um Methoden handelt, gewusst zu machen, nicht-gewusst zu machen, zu wissen oder zu nicht-wissen. Demzufolge sind sie dem Spiel „Zu wissen“ untergeordnet und brauchen nicht in Betracht gezogen werden.
80.	The past of the being, then, will be found to consist of the various vicissitudes he has encountered on the legs of the goal 'To Know' regarding a succession of effects and substitute effects. If desired, this route can be traced back through time.	Man wird dann also feststellen, dass die Vergangenheit des Wesens aus den verschiedenen Widrigkeiten besteht, denen es bei den Beinen des Ziels „Zu wissen“ bezüglich der Aufeinanderfolge von Wirkungen und Ersatzwirkungen begegnet ist. Diese Route kann – wenn gewünscht – durch die Zeit hindurch zurückverfolgt werden.
81.	Chart [see separate document].	Karte (siehe separates Dokument).
82.	Note: The Time Track runs from 8 to 1. You work from 1 to 8, around and around. There is a valence shift on the Track between 1[A] and a new substitute effect entered at 8B. Also a valence shift occurs between 5A and 4B.	Beachten Sie, dass die Zeitspur [siehe Glossar] von 8 nach 1 verläuft. Sie arbeiten von 1 nach 8, immer und immer wieder. Zwischen 1A und einer neuen Ersatzwirkung bei 8B gibt es einen Valenzwechsel. Ebenfalls zwischen 5A und 4B.
83.	It is to be noted that valence shifts are always diagonally across the goals package. The valence the being goes into is called the winning valence; the valence he comes out of is called the losing valence. Thus, legs 1 and 3 are winning valences, and legs 2 and 4 are losing valences. Shifts from legs 1 to 2, or 3 to 4, are not valence shifts, they are merely the superimposition of a Mustn't postulate over an existing Must postulate, now in failure. All valence shifts involve the adoption of a new identity, whether real or imagined.	Es sollte beachtet werden, dass die Valenzwechsel stets diagonal über das Zielepaket verlaufen. Die Valenz, in die das Wesen hineingeht, wird die „gewinnende Valenz“ genannt; die Valenz, aus der es herauskommt, wird die „verlierende Valenz“ genannt. Demzufolge sind die Beine 1 & 3 gewinnende Valenzen und die Beine 2 & 4 verlierende Valenzen. Wechsel zwischen den Beinen 1 & 2 beziehungsweise 3 & 4 sind keine Valenzwechsel; es handelt sich vielmehr um eine „Überstülpung“ eines Darf-nicht-Postulats über ein existierendes Muss-Postulat, das jetzt fehlgeschlagen ist. Alle Valenzwechsel beinhalten die Übernahme einer neuen Identität, ob tatsächlich oder eingebildet.
84.	The repository of these experiences on the goal 'To Know' regarding a succession of effects and substitute effects we call the mind. Basically, then, the mind is best considered as a collection of past im-	Der Aufbewahrungsort für diese Erfahrungen im Zusammenhang mit dem Ziel „Zu wissen“ hinsichtlich der Aufeinanderfolge von Wirkungen und Ersatzwirkungen nennen wir den Verstand [engl. für mind]. Es ist demzu-

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	<p>portance. Due to their intrinsic nature, past importances have a command power over the being in the present. However, as these various past importances are contacted and re-evaluated to present time realities the mind will be found to become progressively less persisting and less and less solid, and will finally vanish. Nevertheless, the being can, at any time, by re-injecting sufficient fresh importance into any part of it, cause it to reappear in any desired solidity. Needless to say, when this stage is reached the mind will no longer have a command power over the being, and his full abilities will be restored. The command power of the mind over the being is only the command power of the postulates it contains. Once these have been contacted and re-evaluated to present time realities the mind, as an entity, will be found to vanish. As the mind contains no postulates that have not been put there by the being during the playing of various games through time, it is of no value to him, and unless required for reference or aesthetic purposes is best kept in a state of vanishment.</p>	<p>folge am besten, den Verstand im Wesentlichen als eine Ansammlung vergangener Wichtigkeiten zu betrachten. Aufgrund ihres innewohnenden Charakters haben vergangene Wichtigkeiten Befehlsgewalt über das Wesen in der Gegenwart. Allerdings stellt man fest, dass der Verstand immer weniger beständig und immer weniger fest wird und schlussendlich sogar verschwindet, wenn diese verschiedenartigen vergangenen Wichtigkeiten kontaktiert und hinsichtlich der Realitäten der Gegenwart neu-bewertet werden. Nichtsdestotrotz kann das Wesen – indem es ausreichend neue Wichtigkeit in irgendeinen Teil davon einspritzt – ihn jederzeit dazu veranlassen, wieder in jeder gewünschten Festigkeit in Erscheinung zu treten. Es erübrigt sich zu erwähnen, dass der Verstand keine Befehlsgewalt mehr über das Wesen hat und dass seine vollen Fähigkeiten wieder hergestellt sind, wenn dieser Zustand einmal erreicht ist. Die Befehlsgewalt des Verstandes über das Wesen ist nichts anderes als die Befehlsgewalt der Postulate, die er enthält. Wenn diese einmal kontaktiert und gegen die Realitäten der Gegenwart neu-bewertet sind, wird man feststellen, dass der Verstand – als etwas Eigenständiges – verschwindet. Da der Verstand keine Postulate enthält, die nicht vom Wesen während des Spielens verschiedenartiger Spiele durch die Zeit hingestellt wurden, hat er für das Wesen keinen Wert. Wenn man ihn nicht gerade zu Referenz- oder Ästhetikzwecken gebraucht, wird er am besten in einem Zustand des Verschwindens gehalten.</p>
85.	<p>The being enters games at a desire level; they later become an enforcement, and then an inhibition. Thus, the being will be found to be in a games condition regarding his past games. As the repository of these old games is called the mind, the being will be found to be in a games condition with his own mind. As the mind only contains his own past postulates, he cannot possibly ever win the game against his own mind. It is the one game he can only lose. Extreme examples of failure in this game we call insanity. What is called the enigma of the mind is the result of the compulsive games condition that the being is in regarding it. The attitude of the being towards his mind, or any part of it, can only be one or other of the legs of the goal 'To Know'. Thus, the mind exhibits the following phenomena:</p>	<p>Das Wesen tritt auf einem Niveau des Begehrens in Spiele ein. Später werden sie zu einem Zwang und dann zu einer Behinderung [Zuerst will es ein Spiel spielen, dann muss es ein Spiel spielen und dann kann es das Spiel nicht mehr spielen.]. Demzufolge stellt man fest, dass sich das Wesen in Bezug auf seine vergangenen Spiele in einem Spielezustand befindet. Da der Aufbewahrungsort für diese alten Spiele Verstand genannt wird, wird man feststellen, dass sich das Wesen in einem Spielezustand gegenüber seinem eigenen Verstand befindet. Da der Verstand nur seine eigenen alten Postulate enthält, ist es unmöglich, dass es jemals das Spiel gegen seinen eigenen Verstand gewinnen könnte. Es ist das eine Spiel, das es nur verlieren kann. Extreme Beispiele des Verlierens in Bezug auf dieses Spiel werden Geisteskrankheit genannt. Was unter dem Begriff „Rätsel des Verstandes“ bekannt ist, ist das Resultat des zwanghaften Spielezustands, in dem sich das Wesen in Bezug darauf befindet. Die Einstellung des Wesens in Bezug auf seinen Verstand, oder irgendeinen Teil davon, kann nur das eine oder andere Bein des Ziels „Zu wissen“ sein. Also legt der Verstand folgende Phänomene an den Tag:</p>
86.	<p>Any attempt to create an effect upon it (Must be known) will cause it to resist the effect (Mustn't know). The greater the attempt to create an effect upon it the more resistive it becomes.</p>	<p>1. Jeder Versuch, eine Wirkung auf den Verstand zu erzielen (Muss gewusst werden), wird ihn dazu veranlassen, der Wirkung zu widerstehen (Darf nicht wissen). Je stärker der Versuch, eine Wirkung auf ihn zu erzielen, desto mehr Widerstand wird er leisten.</p>

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

87.	Any attempt to withdraw from it (Mustn't be known) will cause the mind to seemingly pursue the being (Must know). Hence, the well known feeling of being 'stuck with' one's own mind.	2. Jeder Versuch, sich vom Verstand zurückzuziehen (Darf nicht gewusst werden), wird ihn dazu veranlassen, das Wesen scheinbar zu verfolgen (Muss wissen). Daher das weit verbreitete Gefühl, mit seinem Verstand „festzusitzen“.
88.	Any attempt to know the mind (Must know) will cause the mind to seemingly adopt a 'Mustn't be known' and become progressively more elusive.	3. Jeder Versuch, den Verstand zu wissen (Muss wissen), wird ihn dazu veranlassen, scheinbar ein „Darf nicht gewusst werden“ zu übernehmen und immer schwerer fassbar zu werden.
89.	Any attempt to resist the mind (Mustn't know) will cause the mind to immediately enforce itself upon the being (Must be known) and overwhelm him.	4. Jeder Versuch, dem Verstand zu widerstehen (Darf nicht wissen), wird ihn dazu veranlassen, sich augenblicklich dem Wesen aufzuzwingen (Muss gewusst werden) und es überwältigen.
90.	It is only this compulsive games condition that a being gets into regarding his own mind, and an ignorance of its true nature, that has defeated past researchers in this field. It has the well deserved reputation of being the most difficult subject of all to discover anything about. This compulsive games condition between the being and his own mind also accounts for the wide-spread apathy we encounter when the subject of doing something about the mind is mentioned, for most beings have long since fought themselves to a standstill on this subject; they have become resigned to what they consider the inevitable. Thus, it can be clearly seen that the mind can never be resolved by going into a games condition with it, for whichever role the being adopts his mind will invariably overwhelm him.	Es ist nur der zwanghafte Spielezustand, in den ein Wesen in Bezug auf seinen Verstand gerät und ein Nichtkennen seines wahren Charakters, das vergangene Forscher auf diesem Gebiet zum Scheitern verurteilte. Er hat den wohl verdienten Ruf, das Schwierigste zu sein, über das man etwas entdecken kann. Dieser zwanghafte Spielezustand zwischen dem Wesen und seinem eigenen Verstand ist ebenfalls für die weit verbreitete Apathie verantwortlich, der man begegnet, wenn man erwähnt, etwas in Bezug auf den Verstand zu unternehmen, denn die meisten Wesen haben sich schon lange in Bezug darauf zu einem Stillstand gebracht; sie haben resigniert hinsichtlich dessen, was sie als unausweichlich betrachten. Somit kann man sehen, dass der Verstand nie aufgelöst werden kann, wenn man in Bezug auf ihn in einen Spielezustand geht, denn was für eine Rolle das Wesen auch immer einnimmt, der Verstand wird es unweigerlich überwältigen.
91.	The key to the resolution of the mind, then, lies in exercising the being in the discovery and creation of complementary postulates; and, transiently, in unraveling the tangled mass of conflicting postulates that his mind has become. The mind, being a repository of old games, which are postulates in conflict, has no defense against the application and re-injection of complementary postulates regarding the effects it contains. In short, we vanish the mind by progressively getting the being to create, and do exercises in, complementary and conflicting postulates; to create and experience overt and motivator overwhelms, play games, and generally bring back under his own determinism these four basic postulates—both as SD and PD—which go to make up the interchange we call life. Enroute he will discover, or re-discover, all there is to know about life; he will also discover his true nature as a spiritual being.	Demzufolge liegt der Schlüssel zur Auflösung des Verstandes darin, das Wesen in der Entdeckung und Erschaffung von sich ergänzenden Postulaten zu üben; und – vorübergehend – die verworrene Masse von sich im Konflikt befindlichen Postulaten, die sein Verstand geworden ist, zu entwirren. Der Verstand, der ein Aufbewahrungsort von alten Spielen ist, die wiederum sich im Konflikt befindliche Postulate sind, hat keine Verteidigung gegen die Anwendung und Neu-Einspritzung von sich ergänzenden Postulaten in Bezug auf die Wirkungen, die er enthält. Kurz, wir bringen den Verstand zum Verschwinden, indem wir das Wesen schrittweise dazu bringen, zu erschaffen und Übungen in sich ergänzenden und sich im Konflikt befindlichen Postulaten zu machen; Overt und Motivator Überwältigungen zu erschaffen und zu erleben; Spiele zu spielen, und ganz allgemein jene vier Postulate wieder unter seine Selbstbestimmung zu bringen – sowohl als SD als auch als PD –, die den Austausch ausmachen, den wir das Leben nennen. Während es auf diesem Weg voranschreitet, wird es alles, was es über das Leben zu wissen gibt, entdecken, oder wiederentdecken, genauso wie seinen wahren Charakter als geistiges Wesen.

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

92.	Knowing the anatomy of games and the Postulate Failure Cycle, it is now possible to list all conceivable classes of overts and motivators regarding an effect. It's also possible to list them in the order in which they were accumulated through time. Each leg of the goal 'To Know' has its own overt and motivator, giving us a total of 8 classes in all.		Da wir die Anatomie [den genauen Aufbau] von Spielen sowie den Postulatfehlschlagzyklus kennen, ist es jetzt möglich, alle vorstellbaren Klassen von Overts und Motivatoren in Bezug auf eine Wirkung aufzulisten. Ebenfalls ist es möglich, sie in der Reihenfolge aufzulisten, in der sie durch die Zeit hindurch angehäuft wurden. Jedes Bein des Ziels „Zu wissen“ hat seinen eigenen Overt und Motivator, sodass wir eine Gesamtheit von 8 Klassen erhalten.	
93.	Leg 1:		Bein 1:	
94.	1. Forcing to know. (overt).		1. Dazu zwingen zu wissen (Overt).	
95.	2. Prevented from being known. (motivator).		2. Daran gehindert werden, gewusst zu werden (Motivator). [Daran gehindert werden, bekannt zu machen.]	
96.	Leg 2:		Bein 2:	
97.	3. Preventing from knowing. (overt).		3. Daran hindern zu wissen (Overt).	
98.	4. Forced to be known. (motivator).		4. Dazu gezwungen werden, gewusst zu werden (Motivator). [Dazu gezwungen werden, bekannt zu machen.]	
99.	Leg 3:		Bein 3:	
100.	5. Forcing to be known. (overt).		5. Dazu zwingen, gewusst zu werden (Overt). [Dazu zwingen, bekannt zu machen.]	
101.	6. Prevented from knowing. (motivator).		6. Daran gehindert werden zu wissen (Motivator).	
102.	Leg 4:		Bein 4:	
103.	7. Preventing from being known. (overt).		7. Daran hindern, gewusst zu werden (Overt). [Daran hindern, bekannt zu machen.]	
104.	8. Forced to know. (motivator).		8. Dazu gezwungen werden zu wissen (Motivator).	
105.	If one wished to address these regarding a specific effect on a being one would, of course, work backwards from 8 to 1, as the most recent experiences tend to occlude the earlier ones. Thus, to remove the command power of any effect from the mind it is only necessary to discharge these various overts and motivators where they appear on the time track. As can be seen, there are only four classes of overwhelm, and each has a common name in our language:		Wenn man diese [8 Klassen] hinsichtlich einer speziellen Wirkung bei einem Wesen ansprechen möchte, dann würde man natürlich von 8 nach 1 rückwärtsgehen, da die jüngsten Erfahrungen die Tendenz haben, die ältesten zu verbergen. Um also die Befehlsgewalt von irgendeiner Wirkung aus dem Verstand zu entfernen, ist es lediglich notwendig, diese verschiedenartigen Overts und Motivatoren, dort wo sie auf der Zeitspur erscheinen, zu entladen. Wie man sehen kann, gibt es nur vier Klassen der Überwältigung, und jede hat eine gebräuchliche Bezeichnung in unserer Sprache.	
106.	Forcing to know	Infliction	Dazu zwingen zu wissen	Auferlegung [Aufdrängung]
107.	Preventing from being known	Rejection	Daran hindern, gewusst zu werden [Daran hindern, bekannt zu machen]	Rückweisung [Ablehnung]
108.	Preventing from knowing	Deprivation	Daran hindern zu wissen	Entzug [Verweigerung]
109.	Forcing to be known	Revelation	Dazu zwingen, gewusst zu werden	Enthüllung [Preisgebung]

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

			[Dazu zwingen, bekannt zu machen]
110.	Infliction/Rejection and Deprivation/Revelation each form a pair, and are associated with one or other of the two basic games. Viz:		Auferlegung/Rückweisung sowie Entzug/ Enthüllung formen jeweils ein Paar und sind mit dem einen oder anderen der beiden grundlegenden Spiele verbunden und zwar wie folgt:
111.	Leg 1 commits the overt of Infliction, and suffers the motivator of rejection. Leg 2 commits the overt of Deprivation, and suffers the motivator of Revelation. Leg 3 commits the overt of Revelation, and suffers the motivator of Deprivation. Leg 4 commits the overt of Rejection, and suffers the motivator of Infliction.		Bein 1 begeht den Overt der Auferlegung [drängt anderen Dinge auf] und erleidet den Motivator der Rückweisung [Dinge werden von anderen abgelehnt]. Bein 2 begeht den Overt des Entzugs [verweigert anderen Dinge] und erleidet den Motivator der Enthüllung [muss Dinge preisgeben]. Bein 3 begeht den Overt der Enthüllung [zwingt andere, Dinge preiszugeben] und erleidet den Motivator des Entzugs [Dinge werden ihm verweigert]. Bein 4 begeht den Overt der Rückweisung [lehnt Dinge ab] und erleidet den Motivator der Auferlegung [Dinge werden ihm aufgedrängt].
112.	(Important note. It must be realized that these 4 words are only substitutes for the exact postulates as given in the Postulate Failure Cycle chart, and should only be used with that in mind. Thus, they may prove useful early on, but later the exact postulates as given on the chart must be used if you ever wish to take the mind apart cleanly.)		(Wichtige Anmerkung: Sie müssen verstehen, dass diese vier Wörter bloß einen Ersatz für die exakten Postulate darstellen, wie sie in der Postulatfehlschlagkarte angegeben werden. Sie sollten nur verwendet werden, wenn man sich dessen bewusst ist. Obwohl sie sich am Anfang als nützlich herausstellen können, so müssen später die exakten Postulate verwendet werden, so wie sie auf der Karte angegeben sind, wenn Sie die Absicht haben, den Verstand jemals auf geordnete Art und Weise auseinander zu nehmen.)
113.	People do tend—repeat tend—to become more or less fixed in one or other of the legs of the basic game, and take on the personality characteristics of the postulate they are dramatizing. Viz:		Die Leute haben eine Tendenz – ich wiederhole: eine Tendenz – im einen oder anderen Bein des grundlegenden Spiels stecken zu bleiben und die Persönlichkeitsmerkmale des Postulats anzunehmen, das sie dramatisieren [siehe Glossar]. Dies ergibt dann folgende Typen:
114.	Must be known: Outflowing. Extrovert. Persuasive. Creative. Often prone to jealousy. Overts by infliction, and very upset by rejection. He got into this leg by being overwhelmed by a Must be known, whose valence he now occupies.		Muss gewusst werden: Hinausfließend; extrovertiert; überzeugend; kreativ; neigt oft zu Eifersucht; Overts durch Auferlegung; wird sehr aufgebracht durch Rückweisung. Das Wesen gelangte in dieses Bein, indem es durch ein „Muss gewusst werden“ überwältigt wurde, in dessen Valenz es sich jetzt befindet.
115.	Mustn't be known: Restrained outflow. Retiring. Devious. Secretive. Obsessed by 'privacy'. Tends to collect mass and wealth by the simple expedient of not being able to outflow it. Overts by deprivation, and very worried by the thought of their secret wheeler-dealings being revealed. He got into this leg by being overwhelmed by a Mustn't know while being in the Must be known leg; he now dramatizes the Mustn't be known PD postulate of his overwheeler.		Muss nicht-gewusst werden [Darf nicht gewusst werden]: Zurückgehaltenes Hinausfließen; zieht sich zurück; hinterhältig; geheimniskrämerisch; sehr auf „Privatsphäre“ bedacht; neigt dazu, Masse anzusammeln, aus dem einfachen Grund, weil es sie nicht hinausfließen lassen kann; Overts durch Entzug; stark besorgt durch die Idee, dass seine geheimen geschäftlichen Abmachungen preisgegeben werden könnten. Das Wesen gelangte in dieses Bein, indem es von einem „Darf nicht wissen“ überwältigt wurde, während es sich im „Muss gewusst werden“ Bein befand. Es dramatisiert jetzt das „Darf nicht gewusst werden“ PD-Postulat seines Überwältigers.
116.	Must know: Inflow. Nosey. Curious. Inclined to the highly sensual. Demands open comm lines. Hates se-		Muss wissen: Hereinfließen; naseweis; neugierig; neigt zu Genusssucht; verlangt offene Kommunikationslinien;

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	<p>crets, and loves exposing them. Good solver of puzzles. Overts by revelation, and just hates being deprived of things. He got into this leg by being overwhelmed by a Must know, whose valence he now occupies.</p>	<p>hasst Geheimnisse und liebt es, sie offenzulegen; gut darin, Rätsel zu lösen; Overts durch Enthüllung; hasst es einfach nur, wenn man ihm Dinge entzieht. Das Wesen gelangte in dieses Bein, indem es durch ein „Muss wissen“ überwältigt wurde, in dessen Valenz es sich jetzt befindet.</p>
117.	<p>Mustn't know: Restrained inflow. Rejection. Compulsively makes nothing out of things. Destructive. Overts by rejection, and dreads having anything inflicted upon him. Contrary to popular opinion he did not get this way by having things forced upon him. He got into this leg by being overwhelmed by a Mustn't be known while being in the Must know leg; he now dramatizes the Mustn't know PD postulate of his overwheeler. He's been overwhelmed by deprivation.</p>	<p>Muss nicht-wissen [Darf nicht wissen]: Zurückgehaltenes Hereinfließen; Rückweisung; macht zwanghaft nichts aus etwas; destruktiv; Overts durch Rückweisung; befürchtet, dass ihm irgendetwas auferlegt werden könnte. [Hat die Tendenz, Wahrnehmungsschirme aufzustellen.] Entgegen der landläufigen Ansicht wurde das Wesen nicht so, indem ihm Dinge aufgezwungen wurden. Es gelangte in dieses Bein, indem es von einem „Darf nicht gewusst werden“ überwältigt wurde, während es sich im „Muss wissen“ Bein befand. Es dramatisiert jetzt das „Darf nicht wissen“ PD-Postulat seines Überwältigers. Es wurde durch Entzug überwältigt.</p>
118.	<p>Most people are a composite of the above types, but you will come across an almost 'pure' type occasionally. Generally speaking, the more inflexible the personality, the more it will tend towards a 'pure' type. It can also be seen that the class of motivators the being complains of not only tells you the type of overts he compulsively commits, the leg of the basic game he is dramatizing, but also just how he got into that leg. Thus, the data is of inestimable value when dealing with the mind.</p>	<p>Die meisten Leute sind Zusammensetzungen der obigen Typen, doch ab und zu begegnet man einem nahezu „reinen“ Typ. Allgemein könnte man sagen, dass, je weniger flexibel jemandes Persönlichkeit ist, desto mehr sie zu einem „reinen“ Typ tendiert. Es kann ebenfalls beobachtet werden, dass die Klasse an Motivatoren, über die sich ein Wesen beklagt, einem nicht nur aufzeigt, welche Art von Overts es zwanghaft begeht oder welches Bein des grundlegenden Spiels es dramatisiert, sondern auch, wie es in dieses Bein gelangte. Somit sind diese Informationen von unschätzbarem Wert, wenn man es mit dem Verstand zu tun hat.</p>
119.	<p>The entire secret of making any mental mass vanish is to re-evaluate its importance to present time realities to the point where it is considered so trivial that there is no longer any need to keep it in existence; at which moment the mass can be easily not-known and will promptly vanish. While the mass is considered important it will continue in existence, and the being will continue to know it—even though trying desperately to not-know it. To try and vanish by means of force a mass while still holding the consideration that it is important is thus the height of stupidity, and can only lead to frustration and failure. Thus we see that the re-evaluation of past importances is the only step required to achieve the vanishment of any mental mass. As a successful psychotherapy can be defined as a system that brings about the vanishment of unwanted mental conditions, we see that this data is vital to our goal.</p>	<p>Das ganze Geheimnis, wie man irgendeine geistige Masse zum Verschwinden bringt, besteht darin, dass man dessen Wichtigkeit gegen die Realitäten der Gegenwart neu-bewertet bis zu einem Punkt, wo sie als dermaßen belanglos betrachtet wird, dass kein Bedürfnis mehr besteht, an deren Existenz festzuhalten. An diesem Punkt kann die Masse leicht nicht-gewusst werden und wird prompt verschwinden. Während die Masse als wichtig angesehen wird, wird sie weiterhin bestehen bleiben, und das Wesen wird sie weiterhin wissen – auch wenn es verzweifelt versucht, sie zu nicht-wissen. Zu versuchen eine Masse mit Hilfe von Kraft zum Verschwinden zu bringen, während man noch immer die Betrachtung aufrecht erhält, dass sie wichtig ist, ist also der Gipfel der Dummheit und kann nur Frustration und Fehlschlag zur Folge haben. Also können wir sehen, dass die Neubewertung vergangener Wichtigkeiten der einzige Schritt ist, der nötig ist, um das Verschwinden jeglicher geistigen Masse zu erreichen. Da eine erfolgreiche Psychotherapie als ein System definiert werden kann, das zum Verschwinden ungewollter geistiger Masse führt, können wir sehen, dass diese Informationen für unser Ziel von entscheidender Bedeutung sind.</p>
120.	<p>The ability to assign and unassign importances, while</p>	<p>Man wird feststellen, dass die Fähigkeit, Wichtigkeiten</p>

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	native to the being, will be found to require some attention on the route out.	zuzuweisen und zu entziehen, auf dem Weg hinaus einiges an Aufmerksamkeit erfordert, obwohl sie dem Wesen von Natur aus eigen ist.
121.	The assignment of the consideration of unimportance to a mental mass after having considered the mass important is merely an attempt to devalue it (Mustn't know), and is just another method of attempting to vanish it by means of force. Hence, we have no need to consider the subject of unimportance. Once one grasps that the need to regard a thing as unimportant is an importance in its own right, one has entirely got the flavor of all this. The 'button' is importance; the unimportance comes out in the wash.	Das Zuweisen der Betrachtung von Unwichtigkeit zu einer geistigen Masse, nachdem man sie als wichtig betrachtet hat, ist lediglich ein Versuch, sie abzuwerten (Muss nicht-wissen / Darf nicht wissen) und ist einfach nur eine weitere Methode, um sie mit Hilfe von Kraft zum Verschwinden zu bringen. Demzufolge brauchen wir das Gebiet der Unwichtigkeit nicht in Betracht zu ziehen. Wenn man einmal verstanden hat, dass das Bedürfnis, etwas als unwichtig zu betrachten, eine Wichtigkeit in sich selbst ist, hat man erkannt, worum es bei all dem geht. Der „Knopf“ ist Wichtigkeit; die Unwichtigkeit kommt von selbst davon herunter.
122.	The being, in his progressively more and more violent games condition with his own mind has endeavored to devalue it in the hope that it will go away and leave him alone. The cycle has been:	Das Wesen strebte in seinem immer heftiger werdenden Spielzustand gegen seinen eigenen Verstand danach, ihn zu entwerten, in der Hoffnung, dass er fortgehen und ihn allein lassen würde. Dabei ging das Wesen durch die folgende Serie von Betrachtungen hindurch:
123.	1. Mind considered as a series of past scenes.	1. Der Verstand wird als eine Reihe vergangener Szenen betrachtet.
124.	2. Mind considered as pictures of past scenes.	2. Der Verstand wird als Bilder vergangener Szenen betrachtet.
125.	3. Mind considered as memories, having no objection [objective] existence.	3. Der Verstand wird als Erinnerungen ohne reale Existenz betrachtet.
126.	4. Mind considered as configurations in the brain.	4. Der Verstand wird als Anordnungen im Gehirn betrachtet.
127.	The truth is that we have a being who can look at scenes. He can look at 'now' scenes, and he can look at 'then' scenes. The only difference is that 'then' scenes are scenes of 'then' and 'now' scenes are scenes of 'now'. If 'then' seems less real than 'now', it is only because the being has made it so. A being can only communicate across a distance. He cannot communicate through time. So when he is looking at a 'then' he is looking at it now. Whatever he looks at, he looks at now.	Die Wahrheit ist, dass wir es mit einem Wesen zu tun haben, das auf Szenen schauen kann. Es kann auf „Jetzt“-Szenen, und es kann auf „Damals“-Szenen schauen. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die „Damals“-Szenen Szenen von „damals“ und die „Jetzt“-Szenen Szenen von „jetzt“ sind. Wenn „damals“ weniger real als „jetzt“ erscheint, dann ist dem nur so, weil das Wesen es so eingerichtet hat. Ein Wesen kann nur über eine Distanz kommunizieren. Es kann nicht durch die Zeit hindurch kommunizieren. Wenn es also auf ein „Damals“ schaut, dann schaut es jetzt darauf. Worauf es auch immer schaut, es schaut jetzt darauf.
128.	A being can view 'now' from any viewpoint. A being can view 'then' from any viewpoint. Thus, every moment in time is a complete universe which is viewable to the being. (Viewpoint here is used in the sense of a 'position from which to view', and not in the sense of holding a mental opinion.) Thus, a being is natively capable of viewing every particle that has ever been brought into existence in this, or any other universe, from any viewpoint he so desire. He is also natively capable of taking any of these particle[s] back out of existence again if he so desires. Whether or not he can get agreement from others on this latter step is merely a matter of how convincing he is to	Ein Wesen kann „jetzt“ von jedem beliebigen Gesichtspunkt aus anschauen. Ein Wesen kann „damals“ von jedem beliebigen Gesichtspunkt aus anschauen. Also ist jeder einzelne Augenblick der Zeit ein vollständiges Universum, das für das Wesen anschaulich ist. (Gesichtspunkt wird hier im Sinne von „Ort, von dem aus geschaut wird“ und nicht als „Halten einer geistigen Meinung“ verwendet.) Also ist ein Wesen von Natur aus in der Lage, jedes Partikel [ein Objekt beliebiger Größe; eine Wirkung], das jemals in diesem oder in irgendeinem anderen Universum in die Existenz gebracht wurde, von jedem beliebigen Gesichtspunkt aus anzuschauen, den es wünscht. Es ist ebenfalls von Natur aus dazu in der Lage,

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	<p>others, and is not a pre-requisite to the accomplishment of the feat. That others may choose to keep these particles in existence, still is, in the final instance, entirely their concern. Thus, you can walk out of the trap without the need to take everyone else with you. Believing differently is not to grant others the right to their own convictions—a trap all of its own.</p>	<p>jedes dieser Partikel wieder aus dem Dasein zu entfernen, wenn es dies wünscht. Ob es für diesen letzteren Schritt von anderen Wesen die Zustimmung bekommt oder nicht, ist lediglich eine Angelegenheit dessen, wie überzeugend es anderen gegenüber ist und stellt keine Vorbedingung für das Erreichen dieses Kunststücks dar. Wenn andere die Wahl treffen, diese Partikel in der Existenz zu halten, dann ist dies im Endeffekt vollständig ihre eigene Angelegenheit. Demzufolge können Sie aus der Falle heraustreten ohne die Notwendigkeit, alle anderen mitzunehmen. Etwas anderes zu glauben, bedeutet, anderen nicht das Recht zu ihren eigenen Überzeugungen zu gewähren – eine Falle ganz für sich allein.</p>
129.	<p>Any changes you bring about, whether changes in 'then' or changes in 'now' you bring about now. So any changes you make to 'then', later than when the event occurred, will not ipso-facto produce changes in 'now'. Thus, what is called the time paradox is exposed for the lie that it is.</p>	<p>Jegliche Veränderung, die Sie hervorbringen, ob Veränderungen im „Damals“ oder Veränderungen im „Jetzt“, bringen Sie jetzt hervor. Demzufolge werden alle Veränderungen, die Sie am „Damals“ vornehmen, nachdem das Ereignis geschehen ist, nicht ipso facto [allein durch die Tatsache; automatisch; von sich aus] Veränderungen am „Jetzt“ zur Folge haben. Demzufolge wird das Zeitparadoxon [ein unauflösbarer Widerspruch, der dadurch entsteht, dass man durch die Zeit reist und in der Vergangenheit etwas ändert, das die Existenz dessen, das durch die Zeit reist, in der Gegenwart verunmöglicht] als die Lüge entlarvt, die sie ist.</p>
130.	<p>If this concept seems difficult to grasp, it is only because one has become used to the idea of moving through time. This is an illusion brought about by entrapment in mass which is enduring through time. Only the particles, the effects, are created, made to endure, and are finally destroyed. The spiritual being, the creator of all these postulates, is utterly timeless. Once one fully grasps this, it is easy to see that changing the past does not ipso-facto produce a change in the present.</p>	<p>Wenn dieses Konzept schwer zu fassen scheint, dann lediglich deshalb, weil man sich an die Idee, sich durch die Zeit hindurch zu bewegen, gewöhnt hat. Dies ist eine Illusion, die durch die Gefangenheit in Masse, die durch die Zeit fortbesteht, hervorgebracht wird. Lediglich die Partikel – die Wirkungen – werden erschaffen, zum Fortbestehen gebracht und schlussendlich zerstört. Das geistige Wesen, der Erschaffer all dieser Postulate, ist absolut zeitlos. Wenn man dies einmal vollständig erfasst hat, ist es einfach einzusehen, dass Veränderungen an der Vergangenheit nicht ipso facto Veränderungen in der Gegenwart zur Folge haben.</p>
131.	<p>The Law of Duality. This states that the assignment of importance to a thing, or class of things, automatically assigns importance to the opposite or absence of those things. Thus, if life is considered important, then death—the absence of life—has also been granted importance. If the concept of 'self' is considered important, then the concept of 'not-self' is thereby also granted importance. From this law we see the proliferation and self-perpetuating nature of games.</p>	<p>Das Gesetz der Dualität besagt, dass das Zuweisen von Wichtigkeit zu etwas, oder zu einer Klasse von Dingen, automatisch auch dem Gegenteil oder der Abwesenheit dieser Dinge Wichtigkeit zuweist. Wenn das Leben also als wichtig betrachtet wird, dann wurde dem Tod – der Abwesenheit von Leben – ebenfalls Wichtigkeit gewährt. Wenn das Konzept von „Selbst“ als wichtig betrachtet wird, dann wird damit dem Konzept von „Nicht-Selbst“ ebenfalls Wichtigkeit gewährt. Dieses Gesetz lässt uns die starke Zunahme und den selbst erhaltenden Charakter von Spielen erkennen.</p>
132.	<p>The evaluation of things, one against the other, is achieved by the noting of differences and similarities between them. The ease of evaluation is inversely proportional to the considered spatial and/or temporal separation of the things being compared. Thus, evaluation is easiest when the two things are placed</p>	<p>Die Bewertung von Dingen, eines gegen ein anderes, wird erreicht, indem man Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen ihnen wahrnimmt. Die Leichtigkeit der Bewertung ist umgekehrt proportional zur betrachteten räumlichen und/oder zeitlichen Trennung der Dinge, die miteinander verglichen werden. Demzufolge ist die Be-</p>

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	side by side in the same moment of time. The limit is reached when the two things are viewed simultaneously, for then no time elapses while the attention shifts from one to the other.	wertung am einfachsten, wenn die zwei Dinge nebeneinander in denselben Augenblick der Zeit platziert werden. Die Grenze wird erreicht, wenn die beiden Dinge gleichzeitig angeschaut werden, denn dann vergeht keine Zeit, wenn die Aufmerksamkeit vom einen zum anderen wechselt.
133.	Thus, a 'then' importance and a 'now' importance are best evaluated when viewed simultaneously in the same moment of time—now.	Demzufolge werden eine „Damals“-Wichtigkeit und eine „Jetzt“-Wichtigkeit am besten bewertet, wenn sie gleichzeitig im selben Augenblick der Zeit – jetzt – angeschaut werden.
134.	The general action of simultaneously viewing a 'then' and a 'now' scene is called Timebreaking. The name derives from the fact that the action of Timebreaking breaks the temporal separation of 'then' and 'now', and thus removes the command power of the past scene so timebroken.	Die allgemeine Aktion, eine „Damals“- und eine „Jetzt“-Szene gleichzeitig anzuschauen, wird Zeitbrechen [für engl. Timebreaking] genannt. Diese Bezeichnung leitet sich von der Tatsache her, dass Zeitbrechen die zeitliche Trennung von „damals“ und „jetzt“ bricht und so die Befehlsgewalt der vergangenen Szene, die so zeitgebrochen wurde, entfernt.
135.	That which has been timebroken no longer has a command power over the being. The ability to timebreak is native to the being, but due to the compulsive games condition the being is in regarding his past the ability has been to a greater or lesser degree lost and for many will have to be learned again almost from scratch. There are exercises to improve the ability.	Das, was zeitgebrochen wurde, hat keine Befehlsgewalt mehr über das Wesen. Die Fähigkeit des Zeitbrechens ist dem Wesen von Natur aus eigen, doch auf Grund des zwanghaften Spielzustandes, in dem sich das Wesen in Bezug auf seine Vergangenheit befindet, ging die Fähigkeit mehr oder weniger stark verloren. Die Fähigkeit muss von vielen beinahe von Beginn weg wieder neu erlernt werden. Es gibt Übungen, um die Fähigkeit zu verbessern.
136.	Timebreaking is the basis of all psychotherapy. When the patient tells his therapist of some past happening he is Timebreaking the happening, for the therapist and the incident are thus brought into the same moment in time—now.	Zeitbrechen bildet die Grundlage jeglicher Psychotherapie. Wenn der Patient dem Therapeuten ein vergangenes Geschehen erzählt, dann zeitbricht er das Geschehen, denn der Therapeut und das Geschehnis werden dadurch in denselben Augenblick der Zeit gebracht – ins Jetzt.
137.	However, a being can learn to Timebreak solo, and thus dispense with the need for a separate therapist. The mechanism is in no way dependent upon the presence of another person. As he becomes more and more proficient in the skill the being soon reaches a stage where the presence of a separate therapist is not only unnecessary, but is actually slowing down the patient's progress; he can Timebreak much, much faster than any separate therapist could conceivably follow, and the continual need to keep reporting progress to the therapist becomes increasingly inhibitive of gains.	Allerdings kann ein Wesen lernen, solo [siehe Glossar] zeitzubrechen und ist so nicht mehr länger auf einen separaten Therapeuten angewiesen. Der Mechanismus hängt in keiner Weise von der Anwesenheit einer anderen Person ab. Wenn es in der Fertigkeit immer geübt und geübt wird, erreicht das Wesen schnell ein Niveau, wo die Anwesenheit eines separaten Therapeuten nicht nur unnötig ist, sondern den Fortschritt des Patienten tatsächlich verlangsamt. Es kann sehr, sehr viel schneller zeitbrechen, als irgendein separater Therapeut in der Lage wäre, konzeptionell zu folgen, und die andauernde Notwendigkeit, den Therapeuten über den Fortschritt auf dem Laufenden zu halten, behindert zunehmend die Gewinne.
138.	Mankind has always known that telling his troubles to another was helpful, but has attributed it to some quality in the other person, or to the fact that he is talking to him. But this is not so. The benefit was always derived from the mechanics of Timebreaking: the simultaneous communication with 'then' and 'now'. Now the true facts are known, a separate ther-	Der Mensch hat schon immer gewusst, dass es hilfreich ist, seine Sorgen jemandem zu erzählen, doch er hat dies einer bestimmten Qualität in der anderen Person zugeschrieben oder der Tatsache, dass er zu ihr spricht. Doch dem ist nicht so. Der Nutzen ist immer durch die Mechanismen des Zeitbrechens zu Stande gekommen: die zeitgleiche Kommunikation mit „damals“ und „jetzt“.

TROM – The Resolution of Mind – Chapter 1

	apist is only required until such time as the patient is confident that they can do the job alone. From the viewpoint of the therapist it's a matter of helping another until such time as they are capable of helping themselves, and all assistance should be given with this view in mind. Any other approach, although undoubtedly good for business, is just not in the best interest of the patient.	Nachdem jetzt die wahren Tatsachen bekannt sind, wird ein separater Therapeut nur noch so lange gebraucht, bis der Patient Vertrauen darin hat, den Job allein bewältigen zu können. Vom Gesichtspunkt des Therapeuten aus bedeutet dies, jemand anderem so lange zu helfen, bis er in der Lage ist, sich selbst zu helfen, und jegliche Unterstützung sollte mit diesem Ziel vor Augen gegeben werden. Jede andere Herangehensweise – auch wenn zweifellos gut fürs Geschäft – ist einfach nicht im besten Interesse des Patienten.
139.	The mind is like an itch. Although early on the being might require a separate therapist to scratch it for him, he must be encouraged to do his own scratching, or he'll be needing a therapist to scratch his itch forever. Dependence upon the therapist must never be permitted to build up, and at all times the patient should be encouraged to stand on his own feet. It's his mind. He created it; he is maintaining it, and in the final instance only he can vanish it.	Der Verstand ist wie ein Jucken. Obwohl es zu Beginn notwendig sein mag, dass ein separater Therapeut ihn für den Patienten kratzt, so muss dieser doch dazu ermutigt werden, ihn selbst zu kratzen, oder er wird für immer einen Therapeuten brauchen, der ihn für ihn kratzt. Es darf nie zugelassen werden, dass sich eine Abhängigkeit zu einem Therapeuten aufbaut, und der Patient sollte immer dazu ermutigt werden, auf eigenen Beinen zu stehen. Schließlich handelt es sich um seinen eigenen Verstand. Er hat ihn erschaffen; er hält in aufrecht, und im Endeffekt kann nur er selbst ihn zum Verschwinden bringen.
140.	The intensity of the compulsive games condition between a being and his past is the sole factor that determines whether he can walk out of the trap unaided, or will, in the early stages, require assistance from a separate therapist. There is, in fact, a test which readily determines whether a being can go solo from the word go, or will need assistance early on from a separate therapist.	Die Intensität des zwanghaften Spielzustandes zwischen einem Wesen und seiner Vergangenheit ist der einzige Faktor, der darüber entscheidet, ob es ohne Hilfe aus der Falle hinaustreten kann, oder ob es – im Anfangsstadium – die Unterstützung eines separaten Therapeuten braucht. Tatsächlich gibt es einen Test, der schnell darüber Aufschluss gibt, ob ein Wesen sofort solo gehen kann oder ob es zu Beginn die Unterstützung eines separaten Therapeuten braucht.
141.	Due to the nature of the compulsive games conditions between a being and his past, the more he is willing to Timebreak it the less he has to Timebreak. Very soon he is left with nothing to Timebreak, and has to actively stimulate the past if he wishes to continue the exercise. He soon goes from the cringing victim, afraid to 'tamper' with his mind, to the triumphant victor pursuing the remnants wherever he can find them.	Auf Grund des Charakters des zwanghaften Spielzustandes zwischen einem Wesen und seiner Vergangenheit stellt man fest, dass, je mehr es gewillt ist zeitzubrechen, desto weniger es zum Zeitbrechen hat. Schon sehr bald hat es nichts mehr zum Zeitbrechen und muss die Vergangenheit aktiv stimulieren, wenn es die Übung fortzusetzen wünscht. Es wechselt sehr schnell vom duckmäuserischen Opfer, das Angst hat, an seinem Verstand „herumzupfuschen“ zum triumphierenden Sieger, der die Überbleibsel verfolgt, wo immer es sie finden kann.
142.	Life and Life forms	Leben und Lebensformen
143.	Life is undoubtedly the most abundant phenomena on the surface of this planet, as it is in the entire universe. Only the most superficial glance through a microscope at a drop of pond water, coupled with the realization that every cell in the body is alive in its own right, is sufficient to convince all but the invincibly ignorant of the fact. A life form is an aggregation of cellular life organized and directed by 'higher' life in a hierarchy that leads up to the being who answers up when his name is called. He is the one who does the exercises.	Das Leben ist zweifellos die üppigste Erscheinungsform auf der Oberfläche dieses Planeten, genauso wie im ganzen Universum. Nur schon ein sehr oberflächlicher Blick durch ein Mikroskop auf einen Tropfen Wasser aus einem Teich gekoppelt mit der Erkenntnis, dass jede einzelne Zelle im Körper selbst lebendig ist, genügt, um alle außer die unbelehrbaren Ignoranten von dieser Tatsache zu überzeugen. Eine Lebensform ist eine Ansammlung von zellulärem Leben, das durch „höheres“ Leben organisiert und angewiesen wird in eine Hierarchie, die zum Wesen hinaufführt, das Antwort gibt, wenn sein Name

TROM - The Resolution of Mind - Chapter 1

		gerufen wird. Das Wesen ist dasjenige, das die Übungen macht.
144.	<p>The human body is thus a life form and a complex cellular structure. It is also a mammal, and a member of what is called the higher ape family. A knowledge of the eating, mating cultural and social habits of this ape are invaluable to any being who wishes to walk this route. Know this ape whose body you currently consider yourself a part of, for such knowledge will bear you in good stead. Many a person has spent half their lives at war with one or other of this ape's inherited social or cultural habits, and have at last gone to their graves defeated in the struggle. When you try and fight this ape's evolutionary history you always lose. He has certain basic requirements, and a number of quaint behavior patterns. Learn to live with them, for you will not change him by fighting them; you'll only make him ill and yourself miserable. Ignorance of the true nature of the human ape as a life form has caused untold misery down the ages. If you walk this route far enough you will one day walk away and leave this ape, but you will never be free of him until you understand him intimately.</p>	<p>Der menschliche Körper ist also eine Lebensform und eine komplexe zelluläre Struktur. Er ist auch ein Säugtier und ein Mitglied dessen, was die höhere Affenfamilie genannt wird. Kenntnisse über die Ess- und Paarungsgewohnheiten sowie über die kulturellen und sozialen Gewohnheiten dieses Affen sind für jedes Wesen von unschätzbarem Wert, das diesen Weg zu gehen versucht. Kennen Sie diesen Affen, dessen Körper Sie gegenwärtig als Teil von Ihnen betrachten, denn solche Kenntnisse werden Sie in guter Verfassung halten. Manch einer hat ein halbes Leben im Krieg mit den einen oder anderen vererbten kulturellen oder sozialen Gewohnheiten dieses Affen verbracht und wurde schließlich geschlagen zu Grabe getragen. Sie können nur verlieren, wenn Sie die evolutionäre Entwicklung dieses Affen zu bekämpfen versuchen. Er hat bestimmte grundlegende Anforderungen und eine Menge bizarrer Verhaltensmuster. Lernen Sie, mit ihnen zu leben, denn Sie werden ihn nicht ändern, indem Sie ihn bekämpfen; Sie werden ihn nur krank und sich selbst elend machen. Unkenntnis der wahren Natur des menschlichen Affen als eine Lebensform hat während der gesamten Geschichte unsägliches Leid verursacht. Wenn Sie diesen Weg weit genug gehen, dann werden Sie eines Tages weggehen und diesen Affen hinter sich lassen, doch Sie werden sich nie von ihm befreien, wenn Sie ihn nicht aufs Innigste verstehen.</p>