



DARE TO
B'RICHEd®

HANDBUCH ZUM SPIEL • INNERWISE VERLAG

DARE TO B'RICHE[®]

COMING HOME



UWE ALBRECHT & KORA KELLER

Ich möchte mich lieben. Warum kann ich es nicht?

Woher kommt Angst?

Wie komme ich im Jetzt an und wie schaffe ich es, da zu bleiben?

Warum beschenkt mich das Leben nicht mit Fülle und Flow?

Ich will nicht mehr kämpfen. Was mache ich falsch?

Wann hören die Manipulationen endlich auf?

Wie finde ich auf meinen Lebensweg zurück?

Beziehungen ohne Abhängigkeiten – ist das lebbar?

Wer bin ich und wenn „Ja“, wie viele?

Ich möchte mehr Lebensenergie! Doch wie?

Warum kann ich die Vergangenheit nicht loslassen?

Ich möchte mein Kontrollverhalten ablegen! Doch wie?

Warum verliere ich mich im Drama meiner Themen?

Kann Zeit verloren gehen und warum beschleunigt sie sich mit dem Älterwerden?

Warum werde ich von Menschen und vom Leben nicht gesehen und gehört?

Wie kann ich mein Potential besser leben?

Ist Zeit linear oder eine Schleife, oder was ist Zeit überhaupt?

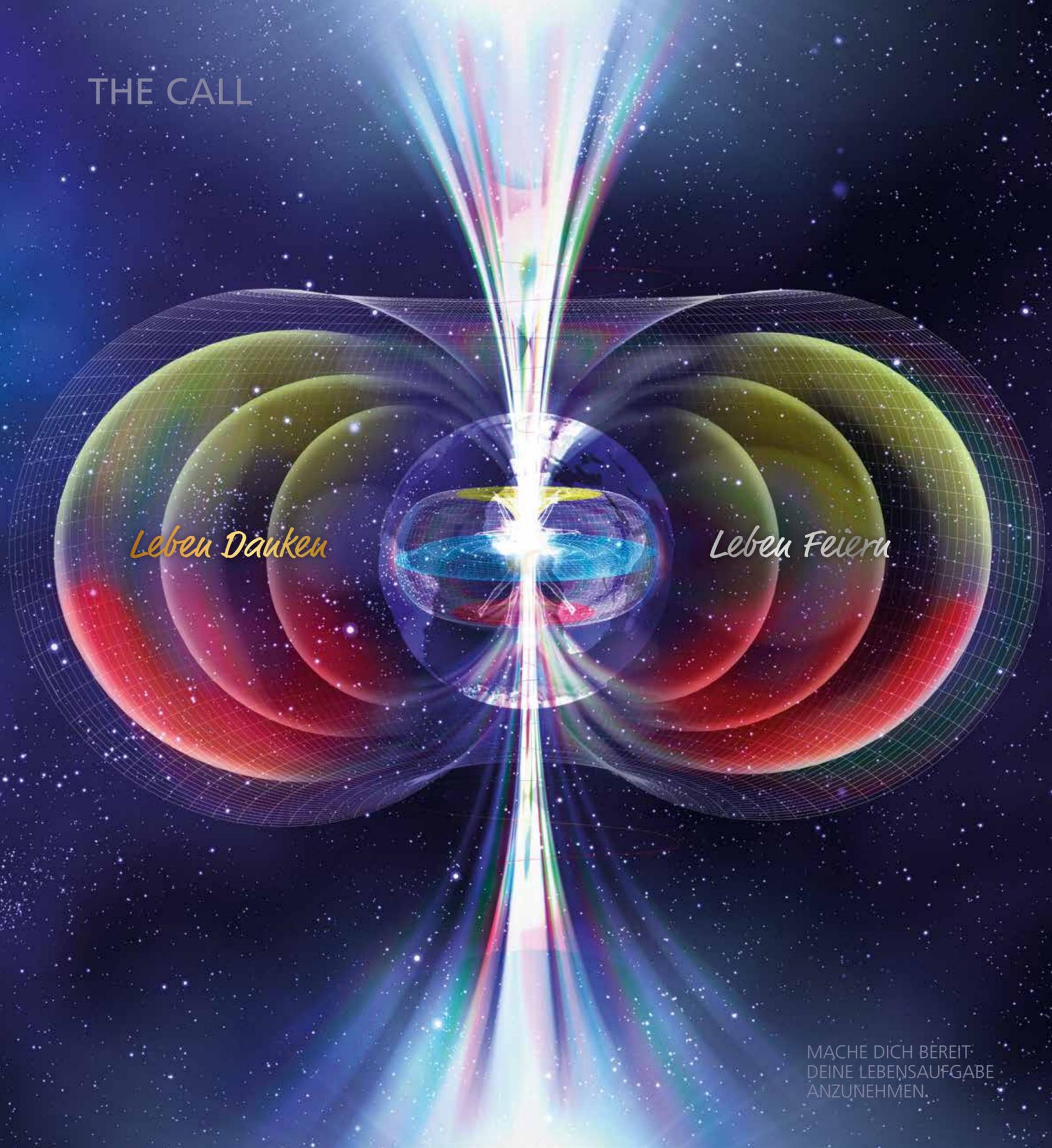
Kann ich meine Lebensaufgabe finden oder findet sie mich?

Warum lebe ich?

Kann Leben nicht einfach und leicht sein?

Wenn du das Leben erwärmen möchtest,
mussst Du im Jetzt hier sein.

THE CALL



Leben Danken

Leben Feiern

MACHE DICH BEREIT
DEINE LEBENSAUFGABE
ANZUNEHMEN.

WER ODER WAS IST DARE TO B'RICHD® ?

AUSSPRACHE

de(ə)r tōō bē riCHd oder dār tu bi ritscht

☺ (Ich würde jetzt gerne deinen Mund sehen,
wenn du das versuchst auszusprechen.)

WÖRTERBUCH

DARE = das Wagnis, die Mutprobe

TO = zu

B'RICHD = eine *innerwise* Wortschöpfung: bereichert sein

coming home = nach Hause kommen

WIRKLICH NUR EIN SPIEL?

Scheinbar nur ein Spiel – in Wirklichkeit eine Lebensveränderung.
Spielerisch und intuitiv, effektiv und anhaltend, frei von Drama und heilend.

Für dich, für deine Familie, für Freunde, Patienten, Klienten ... und sogar für
deine Beziehung, dein Haus, dein Projekt, deine Firma – einfach für alles, was
lebendig ist.

ZIELGRUPPE

Nur für Erwachsene geeignet!
Egal wie alt!

LEBENS LAUF

Vater:

Mütter:

Gezeugt:

Schwangerschaft:

Geboren:

Laufen gelernt:

In die Welt gezogen:

Jetzt:

Uwe Albrecht

innerwise, das Leben und wunderbare Menschen
2016 als Buchmanuskript zu Manipulationen
11 Monate Grafikentwicklung
2017 als Spiel zu Spielen & Tricks, Jetzt, Hier, Selbst,
Kontrolle/Hingabe, Lebensweg & Lebensaufgabe.
2017 hunderte Menschen in Kursen inspiriert, und
sie in die Präsenz gebracht.
2018 als **DARE TO B'RICHD**.
Teil deines Lebens.

**DARE TO
B'RICHD®**

MANIFESTATION

- 1 Jahr lang hat das Kreativteam von ROOTZ & WINGZ pure communication die Wünsche und Visionen von *innerwise* umgesetzt und diese genialen Bilder in die Sichtbarkeit gebracht. Alle sind durch die aufmerksame Zusammenarbeit und Entwicklungsphase gewachsen – auch das Spiel. www.rootz-wingz.com
- Das wilde Holz entsprang der Vision von Frederik Hochmuth von puq stabwood. www.puq.de
- Gedruckt, und mit gutem Gefühl begreifbar, machte es die Druckerei Lokay - in Ecoqualität. www.lokay.de
- Die Webseite und Sichtbarkeit im Internet ermöglichte Mediale, die Strategieagentur von Jakob Albrecht. www.mediale.com

innerwise WERKZEUGE

DARE TO B'RICHD gehört zur *innerwise* Familie. Zu ihr gehören auch ein Selbsthilfe- und professionelles Heilsystem, ein Analyse- und Diagnosesystem und ein Consultingssystem.

Sie alle geben jedem Menschen, der es möchte, die Werkzeuge in die Hand, das Leben in umfassender Art zu verstehen und selbst gestalten zu können – intuitiv, spielerisch, frei von Dramen, analytisch und nachprüfbar.

DER ENTWICKLER UWE ALBRECHT

Sein Lebensmotto:

The creative madness had another orgasm.

Arzt, Philosoph, Erfinder, Autor,
Consultant und Vater von bisher 8 Kindern.

Seine Lebensaufgabe: *innerwise*.

www.innerwise.com



HOW TO PLAY



Spielplatten



Games Stones



Arbeitsblätter



Amulett



Hologrammaufkleber



Color Chips

VIER GRUNDREGELN

1

1. Reihenfolge

Immer in der Reihenfolge: zuerst Step 1, dann 2 ... bis zum letzten Step.

Step 1 Games & Tricks – Beende und erkenne die Spiele und Manipulationen.

Step 2 The Now – Wann bist Du?

Step 3 The Here – Wo bist Du?

Step 4 The Self – Wer bist Du?

Step 5 Game over – Bist du bereit, dich dem Leben hinzugeben?

Step 6 Energy = LifeLove² - Bist du bereit zu Leben?

Die Steps bauen logisch aufeinander auf. Besserwisser fallen auf die Nase.

2. EIN Thema – EIN SPIEL mit allen 6 Steps

Du wählst weise das zu klärende Thema für das Spiel und benennst es in der Art, das es am besten mit allen Aspekten erfasst wird. Und nun spielst du das gesamte Spiel mit allen sechs Steps für dieses eine Thema. Übe dich in Fokussierung und Geduld und gebe diesem einen Thema alle Zeit, die es benötigt für die Klärung durch alle sechs Steps.

3. Erst analysieren dann klären

Analysiere und finde auf einer Spielfläche immer erst alle Aspekte zu dem zu klärenden Thema heraus. Dann spüre intuitiv, welcher Aspekt zuerst, als zweites, als drittes und weiter aufgelöst werden möchte.

4. Ohne Drama

Die Spielflächen und Grafiken repräsentieren das Thema. Der betroffene und dazugehörige Mensch – also fast immer du – kann sich entspannen und neutral zuschauen. Es ist keine emotionale Betroffenheit nötig. Diese würde sogar schaden und das Spielen von DARE anstrengend und zäh machen. Also konstruiere kein Drama, sondern lache stattdessen so oft wie möglich über dich selbst.

2

4

DREI ARTEN, DARE ZU SPIELEN

Auf den Spielflächen

1

Ein Spielgefühl mit Freude und Überraschungen auf wunderschönen 3D Grafiken. Du verwendest die 6-farbigen Spielscheiben, die Game Stones und die Color Chips.

1. Benenne dein zu klärendes Thema für dieses DARE Spiel.
2. Beginne mit Spielfläche 1: Games & Tricks.
3. Lege auf der Check-Skala deine Ausgangswerte intuitiv fest: Wie weit siehst du dich als Opfer oder Täter?
4. Finde nun intuitiv oder mit dem **Finger- und Armlängentest*** in der Grafik auf Opfer- und Täterseite die zum Thema dazugehörigen Aspekte und lege jeweils einen Game Stone darauf. Solltest du ein Mensch sein, der bisher mit sehr vielen ungeklärten Aspekten gelebt hat, und dem die in DARE enthaltenen 25 Game Stones nicht genügen, so kannst du ein Ergänzungssset von Game Stones auf www.b-riched.com oder www.dare-to-briched.com erwerben.
5. Hast du alle Aspekte identifiziert, finde intuitiv den ersten Aspekt, der geklärt werden möchte.
6. Nun kannst du mit Hilfe der Detektivfragen (die W-Fragen: Wann, Wessen, Woher, Was, Warum) den Aspekt so tief ergründen, wie es nötig ist. Du kannst auch den Game Stone, den du auf den Aspekt des Themas gelegt hast, in die Hand nehmen, fühlen und durch ihn das Thema wie einen Raum betreten. Wenn du im Thema drin bist, kannst du alles fragen, was du möchtest: „Wie heißt du? Warum bist du da? Wer hat dich denn eingeladen? Und mehr. Nicht jedes Thema will ergründet werden. **Grundregel ist: Sei so faul wie möglich und so präzise wie nötig.**
7. Nun ist es Zeit, den Aspekt mit intuitiv gezogenen Color-Chips, den Toren zu den **innerwise** Heilenergien, aufzulösen – das kann ein Chip sein oder auch mal mehrere. Da die Chips keine Erklärung zu ihren Energien haben, kannst du auch die Heilarten der **innerwise** Heilapotheke mit verwenden, deren Bedeutung du im Booklet der Heilapotheke findest.
8. Wenn der 1. Aspekt geklärt ist, fühlst oder testest du, ob andere Aspekte mit diesem zusammenhängen und ebenfalls geklärt sind. Die Game Stones aller geklärten Aspekte können wieder in die Game Stone Box zurück.
9. Nun knöpfst du dir den nächsten zu klärenden Aspekt auf dieselbe Art und Weise vor. Und das wiederholst du so lange, bis alle Aspekte deines Themas auf dieser Spielfläche geklärt sind.
10. Alle Color Chips oder Heilarten werden am Ende der Klärung jeder einzelnen Spielfläche auf das enthaltene Amulett oder den Hologramm-Aufkleber übertragen. Die Amulette sind für Themen von

Menschen und Tieren gedacht und werden dann einige Tage bis Wochen getragen, bis die Klärung des Themas integriert ist. Die Zeitdauer kannst du austesten. Die Hologramm-Aufkleber sind für systemische Themen gedacht: Teams, Projekte, Familiensituationen, etc. Sie können dann an der optimal wirksamen Stelle im System platziert werden, um die Heilenergien in den Systemen klingen zu lassen, bis die Klärungen auch hier integriert sind. Zur Übertragung ein Amulett oder einen Aufkleber auf eine Hand legen, die Color Chips oder die Heilarten darauf und die zweite Hand darüber legen. Schon ist es fertig.



11. Nun nimmst du Spielfläche 2, The Now und arbeitest auf dieselbe Art das Thema hier durch.

12. Dann Spielfläche 3, 4, 5 und zum Schluss 6.

2

Auf den Arbeitsblättern

Ein Spielgefühl mit viel Raum zum Beschriften, Malen, selbst Gestalten. Du verwendest die Arbeitsblätter, einen Stift (besser sind verschiedene Farbstifte) und die Color Chips.

Bei den Arbeitsblättern kannst du zwischen sechs A4 Blättern für die gründliche, langsame Spielart oder einem A3 Blatt für das zügige, effektive Spielen wählen.

Auf den Arbeitsblättern hast du zusätzlich zu den Grafiken der Spielflächen bei Games & Tricks, The Now, The Here, The Self, Game Over und Energy=LifeLove² noch 2D Grafiken, die auf den folgenden Seiten bei den einzelnen Steps erklärt werden. Schritt 1-12 sind identisch zu der Spielweise auf den Spielflächen, außer, dass du anstatt der Game Stones Markierungen (x) einzeichnest.

Virtuell

3

Wenn du einige Erfahrungen mit dem Spiel gesammelt hast, kannst du beginnen, dich nur noch virtuell mit den Händen durch die Räume der sechs Spiele zu bewegen, dabei die Irritationen wahrzunehmen und aufzulösen. Das ist eine Option für erfahrene DARE-Freaks und dauert nur noch wenige Minuten.

* siehe Seite 10 - "Statt Würfel"

IN THE BOX IS

DARE – WAS ALLES DRIN IST UND WAS MAN DAMIT MACHEN KANN



Spielflächen

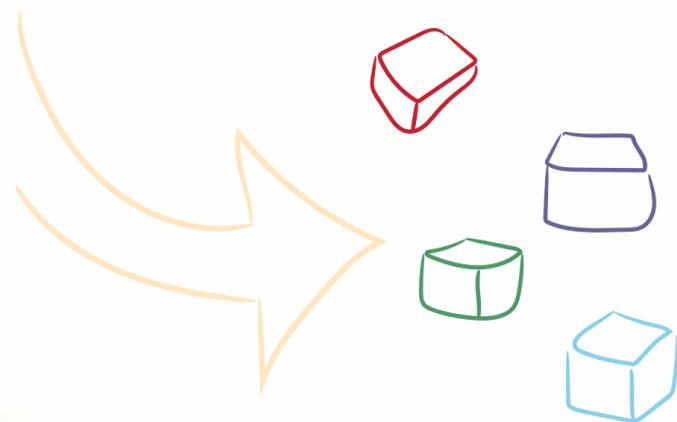
Aufgeklappt liegen sie so groß vor dir, dass du in sie eintauchen kannst. Sechs an der Zahl und in der Lage, die großen Themen wie Zeit, Raum, Selbst und Leben grafisch abzubilden für Menschen auf verschiedensten Bewusstseinsstufen. Sie sind Tore in die Themen, die sie darstellen, haben ein eigenes Bewusstseinsfeld, sind lebendig. *innerwise* ist ein **lebendiges intelligentes System**, und deshalb funktioniert es so gut.



Colors in der Color Box & Color Platten

Die Zaubermittel. Das gesamte *innerwise* Heilfeld mit vielen Tausend Energien, abstrakt und komprimiert in 169 Color Chips. Schöpfung in ihrer Fülle. Dazu gibt es die Color Platten – eine farblich sortierte, eine lebendig chaotische. Damit kannst du die Colors als Helfer im Leben immer dabei haben und auch unabhängig vom DARE Spiel beim Kochen, Autofahren, bei der Gartenarbeit, beim Lieben oder bei Organreisen – also überall wo es hilft, integrieren – besonders gut auch in der Meditation oder bei Visualisierungen.

Geheimtipp: Reise mit geschlossenen Augen und einer Hand auf der Color Platte in bedürftige und gestörte Organe deines Körpers, um im richtigen Moment die Heilenergien in die Bilder einzuladen.



Games Stones und ihre Box

Lebendiges wildes Holz im Vakuumverfahren mit farbigem Plexiglas unsterblich gemacht und mit der unglaublichen Fähigkeit, die von dir in DARE gefundenen Themen zu repräsentieren.

Nachdem du den Game Stone auf einen Aspekt des Themas gelegt hast, repräsentiert er diesen. Der Game Stone wird zum Tor für den Aspekt. Nimmst du ihn in die Hand, kannst du das auch fühlen. Ist das Thema mit Hilfe der Color Chips geklärt, fühlt sich der entsprechende Game Stone auch wieder leer an.

Zuhause in ihrer Schlafbox lassen sie nach Sekunden alle Erinnerungen wieder los und sind für ein neues Spiel bereit. Dabei hilft das Hologramm am Boden der Box.



In der Box sind auch drei *innerwise* Amulette und drei Hologramm-Aufkleber zum Speichern der Heilenergien, um deren Integration in den nächsten Tagen und Wochen zu gewährleisten. Weitere Amulette und Hologramm-Aufkleber kannst du unter www.dare-to-briched.com erwerben.

Platzhalter Box

Hier kannst du Stifte aufbewahren.



Arbeitsblätter A4

Jeder Step ein Blatt. Volle Konzentration auf das zu klärende Thema mit Analytik und Klärung ist gewiss. Für das gründliche, genüssliche Entdecken. Weitere Arbeitsblöcke A4 kannst du unter www.dare-to-briched.com erwerben.

Arbeitsblätter A3

Das Tool für die DARE-Profis. Alle Steps auf einem Blatt. Hier kann man auch alle Steps nacheinander zuerst analysieren und dann alle Schritt für Schritt klären. Am Anfang empfehle ich die A4 Version. Bei mehr Erfahrung geht A3 schneller. Weitere Arbeitsblöcke A3 kannst du unter www.dare-to-briched.com erwerben.



VORBEREITUNG DES SPIELS



Color Chips

Beim erstem Mal die Color Chips aus den gestanzten Platten herausdrücken und chaotisch sortiert in die Color Box stellen.



Spielflächen oder Arbeitsblätter

Entscheide dich, ob du auf den farbigen Spielflächen oder den Arbeitsblättern arbeiten möchtest.

Das richtige Thema bestimmen

Das ist die große Kunst und meine Empfehlung: *Nimm dir Zeit dazu.*

Hier das 4- Schritt „Geh in die Tiefe!“ Programm:

1. Du hast ein Problem, das du anschauen möchtest.
2. Das Problem ist aber nur die Oberfläche, wie ein Symptom und das zu klären, ist genauso kurzsichtig, wie bei einer Krankheit nur die Symptome zu behandeln.
3. Denke nach und nutze den Finger- und Armlängentest, um die Ursache, die hinter deinem Problem steckt, herauszufinden.
4. Nachhaltig lassen sich Themen immer nur an deren Ursache klären. Das ist wie beim Beseitigen von Unkraut im Garten. Blätter abzupfen bringt nichts, Stängel abschneiden hilft auch nicht. Wurzeln ausgraben hilft. Die Ursachen sind die Wurzeln der Themen und nur mit ihrer Klärung kann Heilung stattfinden.