

7:7::7:7
PRÁCTICA MÁGICA DEL TIEMPO
DEL SINCRONARIO DE 13 LUNAS

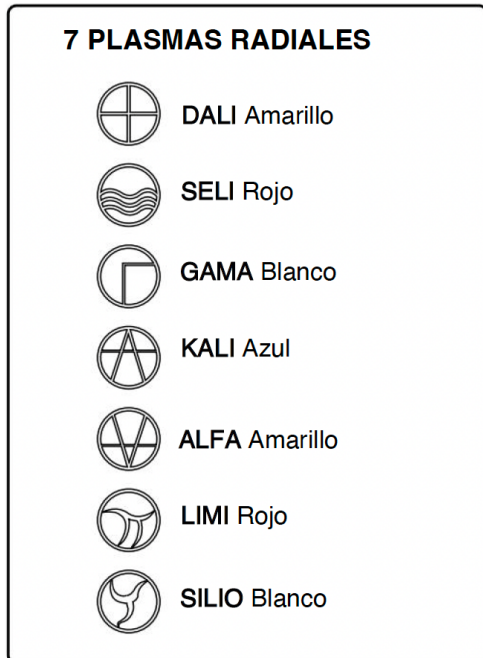
(Para acompañar al tablero de juego de la matriz radial de 28 días)

© NS1.16 Fundación para la Ley del Tiempo

7:7::7:7 - Práctica Mágicka del Tiempo del Sincronario de 13 Lunas

(Para acompañar el Tablero de Juego de la Matriz Radial de 28 días)

¡Tu Sincronario de 13 Lunas es un tablero de juego mágicko! La clave son los nuevos nombres de los días de la Heptada. Cada uno de los nuevos nombres representa un plasma radial. Un plasma radial es una partícula eléctricamente cargada con propiedades telepáticas vinculantes.



Cada plasma radial está representado por un sello y uno de los cuatro colores: **rojo, blanco, azul, amarillo.**

Siete días crean los siete plasmas que hacen una Heptada. En cada Luna hay cuatro Heptadas, 28 días, 28 cartas de plasmas para jugar.

Cada Heptada tiene también uno de los cuatro colores:

Roja. Primera Heptada

Blanca. Segunda Heptada

Azul. Tercera Heptada

Amarilla. Cuarta Heptada

Rojo y Blanco, Azul y Amarillo: son colores análogos.
Rojo y Azul, Amarillo y Blanco: son colores antípodas.
Rojo y Amarillo, Azul y Blanco: son colores ocultos.
Puesto que los plasmas son partículas cargadas eléctricamente, sus cargas cambian de acuerdo con el color de la Heptada.

Heptada Análoga Roja:

Días de carga análoga: 1-3-5-7; días de carga oculta: 2-4-6.

Las cargas análogas en la Heptada análoga son doblemente positivas.

Las cargas ocultas en la Heptada análoga son tesoros escondidos.

Las cuatro cargas son: Análoga, Antípoda, Oculta y Campo Unificado.

Análoga significa apoyado.

Antípoda significa desafío.

Oculta significa poder oculto.

Campo **Unificado** significa todos juntos.

Heptada Antípoda Blanca:

Días 8-14, todos son cargas antípodas.

Cargas antípodas, plasmas Amarillo y Blanco: 1-3-5-7, doble desafío.

Cargas antípodas, plasmas Rojo y Azul: 2-4-6, desafío modificado.

Heptada Oculta Azul:

Días 15-21, plasmas de Carga Oculta: 1-3-5-7, plasmas Análogos: 2-4-6.

Cargas Ocultas en Heptada Oculta: encuentra tus poderes ocultos.

Cargas Análogas en Heptada Oculta: revela tus tesoros ocultos.

Heptada de Campo Unificado Amarilla

Días 22-28: todas las cargas son de Campo Unificado. Plasmas 1-3-5-7: poderes unificadores; Plasmas 2-4-6: poderes vinculantes.

Los colores del plasma del día son constantes; Los colores de la Heptada son constantes.

Heptada Roja: los días rojos 2 y 6 son exaltados;

Heptada Blanca: los días 10 y 14 son exaltados;

Heptada Azul: el día 18 es exaltado;

Heptada Amarilla: los días 22 y 26 son exaltados.

Uno de los 260 códigos de kin cada día; cada kin tiene también uno de los cuatro colores; cada Anillo los colores del kin de una Heptada coinciden perfectamente con los colores constantes del día:

Anillos de la Semilla Amarilla: primera Heptada.

Anillos de la Luna Roja: segunda Heptada.

Anillos del Mago Blanco: tercera Heptada.

Anillos de la Tormenta Azul: cuarta Heptada.

Para los demás días de la Heptada de cualquier Anillo, encuentra las relaciones plasma-kin: relación Análoga, Antípoda, Oculta o de Campo Unificado, cada una modificada por el color de la Heptada. Siente las cualidades enriquecidas del nuevo tiempo: un plasma, un kin, ¡una nueva carga!

7:7::7:7 - 28 Cartas de los Plasmas de la Práctica Magicka del Tiempo - ¿Por qué y Cómo?

Los siete Plasmas Radiales son para crear una nueva realidad cada día, cada Heptada, cada Luna, cada Anillo. Esto solo lo puedes hacer si estás siguiendo el Sincronario de las Trece Lunas/28 días. Este Sincronario es en realidad una herramienta para ayudarte a enfocar tu amor y tu luz de una manera perfectamente armoniosa. Jugar con las Cartas de los Plasmas en la Práctica Magicka del Tiempo del Sincronario es casi la forma más elevada en la que puedes enfocar tu amor y tu luz para crear una nueva realidad.

Piensa en el Sincronario que tienes en tus manos, como un holograma de perfecta armonía, lo cual es. Ahora vas a aprender cómo usar este holograma para enfocar tu intención de construir un nuevo mundo donde la telepatía es la forma más eficiente para comunicarte y construir espiritualmente una nueva realidad donde el amor y la armonía son el único camino.

Los tres primeros plasmas de cada Heptada crean un cuanto sensorial. Un cuanto sensorial es la piedra angular para hacer algo real en tu imaginación. El cuarto plasma de cada Heptada es para catalizar los tres primeros y los tres últimos plasmas en un átomo de tiempo. Un átomo del tiempo telepático es el constructo imaginario para crear tu vehículo de viaje en el tiempo. ¡Recuerda que la telepatía es más rápida que la velocidad de la luz!

Los últimos tres plasmas de cada Heptada crean un cuanto telepático. Un cuanto telepático unido por el plasma catalítico a un cuanto sensorial es lo que crea un átomo del tiempo telepático: una sensación más una forma telepática de pensamiento crean un átomo de tiempo.

Cuatro átomos de tiempo por cada Luna de 28 días se almacenan en el centro de la Tierra como una Molécula Maestra de Tiempo.

A medida que construyes esta Molécula de Tiempo, Luna tras Luna, funciona como una caja de ahorros telepática, almacenando tus créditos de viaje en el tiempo. Cuando estés listo, podrás ir a la Molécula de Tiempo en el Centro de la Tierra y retirar tus créditos de viaje en el tiempo telepático, y usarlos para preparar tu vehículo de viaje en el tiempo

telepático. Pero primero debes aprender a jugar con las 28 cartas de plasmas, una cada día, siete por Heptada, 28 por Luna. Y se juegan de varios modos. Esto es porque cada carta es una unidad de almacenamiento con varios niveles de información ya codificados en ella.

Lee una carta al día. Construye una Heptada de siete plasmas. Construye los cuatro tipos de cada plasma. Crea y sigue las Cargas Dobles. Domina los siete chakras de tu cuerpo de luz en cuatro maneras diferentes. Encuentra los planetas en tus chakras. Envía tu cuerpo de luz al centro de la Tierra. Sana tu planeta. Ayuda a crear el cuerpo arco iris de tu planeta... Viaja en el tiempo desde las cuatro torres hasta Urano y al Centro de la Tierra. Conviértete en un maya galáctico. Aprende a Cerrar el Ciclo en un estado de paz, amor y armonía...

Ahora, cada día, estudia la carta del plasma diario junto con el Tablero de Juego de la Matriz Radial y la Guía de Información de la Unidad de Almacenamiento de las 28 Cartas. Utiliza el Índice para profundizar en su comprensión. Ahora estás inscrito en el Programa de Entrenamiento de Vuelo del Viaje en el Tiempo 7:7::7:7. ¡Te llevará más lejos de lo que piensas! ¡La imaginación es más rápida que la velocidad de la luz!

Las 28 Cartas de los Plasmas del Juego 7:7::7:7 - Tablas de Información para Leer tus Cartas a diario en el Código del Cubo.

Seis días de la Heptada forman los seis lados de un cubo. El séptimo día se convierte en el centro mágico del cubo. Seis plasmas radiales codifican uno a uno las seis caras del cubo. Cada día pones una cara del cubo. Luego, en el séptimo día, entras en él y pones el séptimo sello en el centro de tu corazón. ¡Conviértete en un cubo de plasma radial, cuatro veces por Luna! Recuerda, un Cubo es una forma perfecta de la creación. El colocarte dentro de un cubo de plasma es ayudar a perfeccionar y ser tu propia forma.

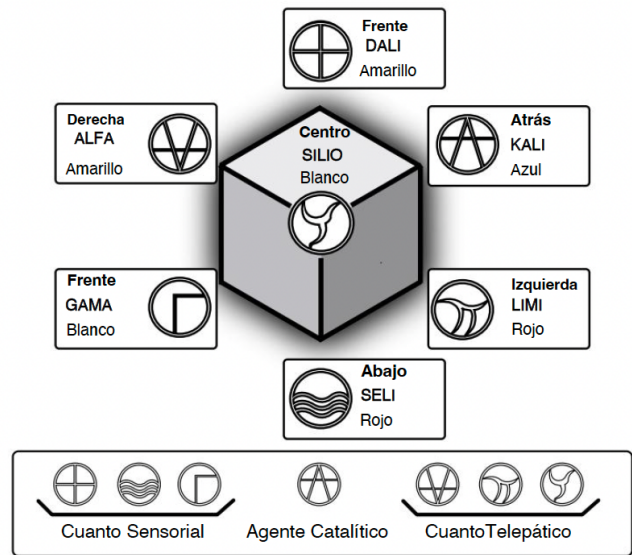
Aquí está el Código del Cubo:

Arriba, Dali Amarillo + **Abajo**, Seli Rojo + **Frente**, Gama Blanco = un Cuanto Sensorial completo

Atrás, Kali Azul = Agente Catalítico

Derecha, Alfa Amarillo + **Izquierda**, Limi Rojo + **Centro**, Silio Blanco = un Cuanto Telepático completo

- Hay cuatro Cubos cada Luna:
- Cubo Análogo Rojo, Primera Heptada;
 - Cubo Antípoda Blanco, Segunda Heptada;
 - Cubo Oculto Azul, Tercera Heptada;
 - Cubo de Campo Unificado Amarillo, Cuarta Heptada.



Un Cubo es igual a un Cuanto Sensorial y uno Telepático interconectados. Esto es todo lo que se requiere para crear un Átomo de Tiempo. Un Átomo de Tiempo es la forma en que la Tierra activa y almacena el tiempo. Cuando creas los cuatro tipos diferentes de cuantos sensoriales y los cuatro tipos diferentes de cuantos telepáticos en cada Luna, en realidad estás funcionando como una célula del campo mental de la Tierra o noosfera. ¡Imagínate a miles de personas activando los cuantos noosféricos cada Heptada de cada Luna! ¡Así es como el campo mental de la Tierra despierta a la conciencia!

Los Átomos de Tiempo y la Molécula Maestra del Tiempo

Si estudias el reverso de las cartas 7, 14, 21 y 28, encontrarás los Átomos de Tiempo en el centro del triángulo invertido de Tiempo Telepático. Ves que cada Átomo de Tiempo tiene siete puntos correspondientes a los siete plasmas radiales. En el séptimo día de cada Heptada, cuando hayas terminado de colocarte dentro del cubo de plasmas, visualiza el Átomo de Tiempo correspondiente como una estructura etérica que lo atraviesa y que conecta la parte superior e inferior y los dos lados del cubo. Una vez que lo hayas visualizado, envía el Átomo de Tiempo al Centro de la Tierra.

Cada Átomo de Tiempo que envías al centro de la Tierra es tu unidad de almacenamiento de créditos de tiempo. En el centro de la Tierra, forman una Molécula Maestra de Tiempo cada Luna. Esta Molécula Maestra del Tiempo es la que integra la información de los cuatro Átomos de Tiempo para que en el momento futuro apropiado puedas ir al centro de la Tierra y recuperar tus créditos almacenados de tiempo ahora integrados en una Molécula de Tiempo Maestra, que luego será utilizada para construir el “motor” de tu vehículo de Viaje en el Tiempo. Pero para hacer esto, debes dominar el curso de nivel superior sobre la Ley del Tiempo, llamado los 260 Postulados de la Dinámica del Tiempo.

Día 7. Átomo de Tiempo Rojo Análogo.

Día 14. Átomo de Tiempo Blanco Antípoda.

Día 21. Átomo de Tiempo Azul Oculto.

Día 28. Átomo de Tiempo Amarillo de Campo Unificado.

Cuando envías el Átomo de Tiempo de Campo Unificado al centro de la Tierra en el día 28, tú vas con él, y allí puedes ver cómo se construye la Molécula de Tiempo.

En el eje polar Norte, está el Átomo de Tiempo Rojo Análogo. En el eje polar Sur está el Átomo de Tiempo Azul Oculto. Luego, perpendicular a estos, y opuestos entre sí como las dos ruedas de paletas de un bote de vapor, están los átomos de tiempo Blanco Antípoda y el Amarillo del Campo Unificado. Mientras que los átomos de tiempo rojo y azul mantienen el eje polar en el centro de la Tierra, el blanco y el amarillo mantienen el plano gravitatorio de la Tierra. De esta manera, transformados en una Molécula Maestra de Tiempo, los plasmas del tiempo cuatridimensional ayudan a estabilizar la Tierra, funcionando simultáneamente como el Banco Universal de Almacenamiento de Créditos de Tiempo. Si bien ahora sólo se pueden hacer depósitos en tu cuenta, esta acumula intereses. En algún momento después del comienzo del Anillo NS1.18 Semilla Cósmica Amarilla, 2005-06, se dará la notificación con respecto a los retiros.

0	5	10	15
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19

Tabla del Código de Punto-Barra

En caso de que aún no hayas aprendido, el código de punto-barra es fácil de aprender. Los puntos se escriben en una línea horizontal. Un punto es igual a uno, dos puntos equivalen a dos, tres puntos equivalen a tres, mientras que cuatro puntos equivalen a cuatro. El cinco es una barra. El diez son dos barras. El quince son tres barras. El seis se escribe como una barra con un punto encima, el siete es una barra con dos puntos encima, y así sucesivamente. El once son

entonces dos barras con un punto; el dieciséis son tres barras con un punto. El diecinueve se escribe con tres barras (15) con cuatro puntos (4). La posición 20 se escribe con el signo galáctico del cero con un punto encima. El 21 es un punto arriba (=20) con un punto debajo (=1); el 25 es un punto arriba con una barra debajo...

Tabla de Valores Lunares

Cada una de las cuatro Heptadas por Luna tiene un “Valor Lunar” diferente. El “Valor Lunar” está basado en el principio de la compresión fractal del tiempo.

Cualquier forma o número que se convierte en una proporción equivalente mayor o menor de sí mismo, permaneciendo siempre constante, es un fractal. El nuevo Sincronario está basado en cuatro Heptadas perfectas de siete días por Luna. Eso significa que cada Heptada de siete días podría ser un fractal de tiempo comprimido basado en el poder del siete, por lo tanto, en la compresión fractal del tiempo: una Heptada de siete días pueden ser simplemente siete días, o podría ser un ciclo de siete Lunas, siete Anillos, o incluso siete katunes (el katún es un ciclo de 20 Anillos). Así es exactamente como es con el 7:7::7:7.

El Valor Lunar indica cuántas Lunas están comprimidas en un día.

El juego del misterio 7777 está basado en cuatro conjuntos de ciclos de compresión fractal del tiempo que se relacionan con la profecía maya y el Cierre del Ciclo, 2012-13. Aquí están los cuatro ciclos de compresión fractal del tiempo que codifican el Sincronario, junto con los Valores Lunares correspondientes.

Heptada Uno: Heptada de los Siete Katunes del Libro de las Siete Generaciones.

Se establece la profecía de las Trece Lunas.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: 692-830 DA (fechas de la Cuenta Larga: 9.13.0.0.0 - 10.0.0.0.0).

Los Últimos Siete Katunes del Baktun Nueve, el Gran Ciclo de la Historia, 3113 a.C. - 2012 DA.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = un Katun (redondeado a 20 Anillos x 13 Lunas por Anillo) = 260 Lunas.

Valor Lunar: 260.

Heptada Dos: Tiempo de la Profecía de las Trece Lunas.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: Los Siete Anillos de la Profecía, 1993-2000.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = un Anillo = 13 Lunas.

Valor Lunar: 13.

Heptada Tres: Tiempo del Cumplimiento de la Profecía de las Trece Lunas.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: Los Siete Anillos del Misterio de la Piedra, 2004-2011.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = un Anillo = 13 Lunas.

Valor Lunar: 13.

Heptada Cuatro: Cierre del Ciclo.

Ciclo de Compresión Fractal del Tiempo: Las Siete Últimas Lunas de los Trece Baktunes de la Profecía, 2012, más las Siete Lunas Místicas para el Lanzamiento de la Nave-Tiempo Tierra, 2013.

Proporción de la Compresión Fractal del Tiempo: Un día = una Luna doble = 1 Luna duplicada.

Valor Lunar: 1 valor de Luna Mística: 1.

En el reverso de cada una de las cartas de la cuarta Heptada, está el Valor adicional de la Luna Mística. Por compresión fractal del tiempo, cada día de la cuarta Heptada es una Luna antes de que termine el ciclo y una Luna después de que el ciclo termine. (Ver también la *Tabla del Radión*)

Notarás que el Valor Lunar es progresivamente acumulativo por su propio valor. Si observas la carta dos, verás que el Valor Lunar no es 260, sino el doble, 520, hasta llegar a la última carta de esa Heptada donde el Valor Lunar es 1820, o 260×7 . Esto mismo se produce en las otras Heptadas también. Las Heptadas dos y tres aumentan su Valor Lunar a razón de 13 Lunas por día, mientras que la Heptada cuatro sólo aumenta una Luna por día + 1 Luna Mística por día. Debes estudiar el Valor Lunar de cada uno de los plasmas en sus cuatro variaciones, y encontrarás algunos números mágicos interesantes.

Te podrás preguntar: ¿Qué es un Valor Lunar? Los Valores Lunares acumulados por Heptadas son tus créditos de viaje en el tiempo. Estos créditos están cargados en los cuatro átomos de tiempo por Heptadas, que luego se almacenan en el centro de la Tierra. Cada cuatro Heptadas acumulas créditos de viaje en el tiempo por un Valor Lunar de 2016; esto es 288×7 o 144×14 . 144 es un número mágico, y se conoce como la “armónica de la luz”. Cuando el 144 se duplica da 288, esto se refiere a la luz bipolar del Polo Norte y el Polo Sur. Esto significa que tus créditos de viaje en el tiempo son el equivalente cada Luna a 7 pulsaciones bipolares de la armónica de luz. Estas pulsaciones son las que necesitas para “impulsar” tu vehículo de viaje en el tiempo, ¡cuando estés listo! (ver: *Valor del Radión*).

Código Kin

Cada Heptada está codificada por un “Código Kin”, que se muestra en la esquina inferior derecha del anverso de cada carta. El valor de la Luna Mística, sin embargo, aparece en la esquina inferior derecha del reverso de las cartas de la Heptada cuatro. El Código Kin está determinado por el Valor Lunar de la Heptada, a medida que se acumula cada Heptada, y se corresponde con el Kin de ese número (ver: *Tabla del Valores Lunares*).

- **Heptada Uno:** Valor Lunar 260, Código Kin = Kin 260, Sol Cósmico Amarillo.
- (El número de kin más alto, así que la Heptada dos comienza con 260 unidades de kin nuevamente).
- **Heptada Dos:** Valor Lunar 13, Código Kin = Kin 13, Caminante del Cielo Cósmico Rojo.
- **Heptada Tres:** Valor Lunar 13, más la Heptada dos (13) = 26, Kin Código = Kin 26, Enlazador de Mundos Cósmico Blanco.

- **Heptada Cuatro:** Valor Lunar 1, más Valor Lunar acumulado de la Heptada Tres (26) = 27, Código Kin = Kin 27, Mano Magnética Azul. **Heptada Cuatro:** Valor de la Luna Mística 1, más Valor Lunar acumulado de la Heptada Cuatro (27) = 28, Kin Código = Kin 28, Estrella Lunar Amarilla.

Índice de Planetas:

Cada carta está codificada por un planeta, representado en el anverso de la carta por un hexágono y un color, en cuyo centro está el sello del Plasma y su color. La relación del color del planeta y el color del sello es la que determina la carga de plasma para cualquier carta (ver: *Código de Color*). Los planetas están indicados por un GK (flujo de energía Galáctico-Kármico, hacia el Sol), o bien SP (flujo de energía Solar-Profético, desde el Sol). Hay diez planetas, incluyendo el cinturón de asteroides, *Maldek*, el planeta destruido. Cada planeta tiene dos colores: uno para el flujo Galáctico-Kármico, y otro para el flujo Solar-Profético. Observa que el día 1 es Tierra Galáctico-Kármica, porque ahí es donde estás, y es donde comienza el viaje de 28 días. Sigue las cartas cada día, y seguirás los flujos. Observa que después del día 6, Tierra Solar-Profética, el día 7 te lleva a Neptuno Galáctico-Kármico. Luego, los días del 7 al 28 siguen los flujos planetarios, terminando el día 28 en Urano Galáctico-Kármico. (Ver las *Cartas de Torre* para más información). Observa también que para cada planeta las parejas de color son todas análogas.

Flujo Galáctico-Kármico

Plutón-amarillo, Día 26, Alfa
 Neptuno-rojo, Días 7, 27 - Silio, Limi
 Urano-blanco, Días 8, 28 - Dali, Silio
 Saturno-azul, Día 9, Seli
 Júpiter-amarillo, Día 10, Gama
 Maldek-rojo, Día 11, Kali
 Marte-blanco, Día 12, Alfa
 Tierra-azul, Días 1, 13, Dali, Limi
 Venus-amarillo, Días 2, 14, Seli, Silio
 Mercurio-rojo, Días 3, 15, Gama, Dali

Flujo Solar-Profético

Plutón-azul, Día 25, Kali
 Neptuno-blanco, Día 24, Gama
 Urano-rojo, Día 23, Seli
 Saturno-amarillo, Día 22, Dali
 Júpiter-azul, Día 21, Silio
 Maldek-blanco, Día 20
 Marte-rojo, Día 19
 Tierra-amarilla, Días 6, 18
 Venus-azul, Días 5, 17
 Mercurio-blanco, Días 4, 16

Los signos Alfa y Omega en cuatro de los sellos de planetas (dos para Plutón, y dos para Mercurio) indican que estos comienzan o completan uno de los dos flujos, el GK o el SP.

Índice de Plasmas:

Hay siete tipos de plasma radial. Pero cada tipo también tiene cuatro cargas - análoga, antípoda, oculta y campo unificado - por lo que en realidad hay 28 variaciones de los siete tipos diferentes de plasma radial. Observa que los tipos de plasma 2, 4 y 6 intercambian cargas en las Heptadas Análoga y Oculta. Esto es, en la Heptada Análoga, los tipos de plasma 2, 4 y 6 tienen una carga oculta, y en la Heptada Oculta estos mismos tipos de plasma tienen una carga Análoga.

Observa que los colores de los tres primeros tipos de plasma se denominan primarios, mientras que los colores de los últimos tres tipos (5, 6 y 7) se denominan cromáticos. Dado que los primeros tres tipos de plasma constituyen un cuanto sensorial, el cuanto sensorial es Primario, mientras que los tres últimos tipos que constituyen un cuanto telepático se denominan cromáticos. Esto quiere decir que en relación con un Cuanto Sensorial, que es una experiencia primaria, un cuanto telepático es una experiencia cromática, esto es, una experiencia de intensidad saturada. Puesto que el azul no tiene una función sensorial ni telepática, se denomina catalítico.

Cada tipo de plasma produce un radión que es la cualidad lubricante del plasma. El radión se caracteriza por ciertas cualidades y una “acción”. El calor y la luz son las características de los radiones sensoriales, mientras que los radiones telepáticos se caracterizan por cualidades subatómicas que definen una esfera primaria, de la cual nuestra Tierra es un ejemplo particular altamente evolucionado. Piensa en esto: ¿Nuestra Tierra es una forma-pensamiento telepático de algún tipo?!

Tipo de plasma	Características del radión	Acción
1. Dali Amarillo Primario	Térmico (productor de calor)	Focaliza
2. Seli Rojo Primario	Lumínico (productor de luz)	Fluye
3. Gama Blanco Primario	Lumínico-Térmico (produce luz y calor)	Pacífica
	<i>También llamado “fuerzas de choque” porque ahora la sensación puede “golpear” el sistema nervioso con una fuerza coherente.</i>	
4. Kali Azul Catalítico	Lumínico-Térmico / Térmico-Lumínico (interacción compleja luz-calor que cataliza)	Establece
5. Alfa Amarillo Cromático	Electrón doble-extendido, Polo Sur	Libera
6. Limi Rojo Cromático	Electrón Mental, Polo Norte	Purifica
7. Silio Blanco Cromático	Electrón-Neutrón Mental, Centro de la Tierra	Descarga

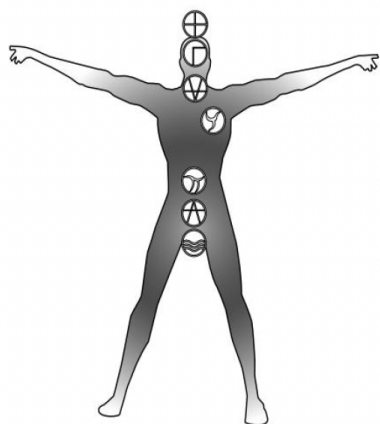
Autogeneración del Plasma, Cartas 14-20

En las cartas diarias de los plasmas 14-20, notarás un pequeño sello del plasma adyacente al sello del plasma principal de la carta. También notarás que los sellos pequeños comienzan con un Dali en la Carta de Silio 14, y continúan la secuencia a través del Silio pequeño en la Carta de Limi 20. Esto es para demostrar que los plasmas se autogeneran. El proceso de autogeneración comienza con Silio, el 7° plasma, generando Dali, el primer plasma, el día 14.

¿Por qué? Porque, cuando los primeros 14 días se emparejan con sus opuestos radiales (ver abajo: *Ciencia Telepática Participativa del Tiempo*), el día 14 completa el orden primario de la matriz radial de 28 días. Por lo tanto, la autogeneración de los siete plasmas comienza el día 14 - doble poder del siete - y continúa hasta Limi 20, que constituye el valor más alto del sistema de cuenta del 20. De esta forma, cada plasma genera el plasma que le sucede. El único plasma que puede suceder al último es el primero, por eso el proceso comienza con Silio.

- Día 14, Silio Blanco genera Dali Amarillo. Generación de color Antípoda
- Día 15, Dali Amarillo genera Seli Rojo. Generación de color Oculto
- Día 16, Seli Rojo genera Gama Blanco. Generación de color Análogo
- Día 17, Gama Blanco genera Kali Azul. Generación de color Oculto
- Día 18, Kali Azul genera Alfa Amarillo. Generación de color Análogo
- Día 19, Alfa Amarillo genera Limi Rojo. Generación de color Oculto
- Día 20, Limi Rojo genera Silio Blanco. Generación de color Análogo

La única generación de color Antípoda ocurre el Día 14, el último día de la Heptada Antípoda Blanca. Por la ley de la autogeneración, solamente los antípodas – los opuestos - pueden comenzar el proceso de autogeneración, y es el último el que debe generar al primero. Esto también demuestra que los siete plasmas operan bajo la ley del séptimo orden, donde el primero, el alfa, está emparejado con el séptimo, el omega, estableciendo así a Kali como el 4º poder inigualable que sostiene el centro. Aquí yace la premisa de la proporción básica de la Ley del Tiempo: 4:7::7:13.

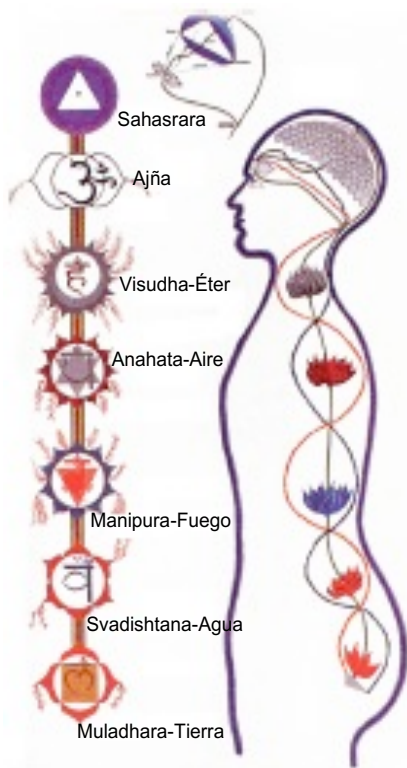


Correspondencias Plasma-Chakra

Así como hay siete tipos de plasmas, llamados Plasmas Radiales porque irradian sus características, también hay tradicionalmente siete chakras: cinco principales, y dos más o menos esotéricos, el tercer ojo y el centro secreto. Los nombres tradicionales hindúes se dan junto con las ubicaciones en el cuerpo y el tipo de plasma radial que gobierna ese chakra. Piensa en cada chakra como la unidad de almacenamiento del plasma particular que lo codifica. Observa que los plasmas sellan los chakras de una manera radial, comenzando en la corona, y luego yendo a la raíz, para volver a subir al tercer ojo, moviéndose hacia el centro, hasta que el movimiento llega al corazón con el séptimo tipo de plasma. Recuerda: cada chakra se codifica cuatro veces, con las cuatro cargas diferentes de cada tipo de plasma. Estudia el *Índice de Planetas* y determina que planetas están

representados en cuál de tus chakras. ¡Tú eres el universo!

Nombre del Chakra	Centro Corporal	Tipo de plasma radial
Sahasrara	Corona	Dali Amarillo Primario
Muladhara	Raíz	Seli Rojo Primario
Ajna	Tercer ojo (entre las cejas)	Gama Blanco Primario
Svadihsthana	Centro Secreto (entre raíz y ombligo)	Kali Azul Catalítico
Visuddha	Garganta	Alfa Amarillo Cromático
Manipura	Plexo Solar	Limi Rojo Cromático
Anahata	Corazón	Silio Blanco Cromático



Afirmaciones del Plasma-Chakra

En el anverso de cada carta hay una afirmación. Una misma afirmación codifica el mismo tipo de plasma a través de cada una de sus cuatro cargas. Cada día, toma la carta del plasma del día, y mientras colocas el sello en la chakra correspondiente, repite para ti la afirmación. Esto asegura que el radión se active y almacene telepáticamente dentro del sistema de chakras de tu cuerpo etérico, u holón cuatridimensional. Los mismos siete tipos de plasma en sus 28 variaciones codifican tu sistema de chakras, como codifican la Molécula Maestra de Tiempo en el centro de la Tierra. Esto es lo que facilitará el desarrollo de tu telepatía, tu servicio a la Tierra, y tu futuro viaje en el tiempo.

Las afirmaciones provienen del famoso yogui y maestro místico budista Padmasambhava, pero están adaptadas a las características de cada uno de los siete tipos de plasma. Las afirmaciones se refieren a procesos meditativos y de concentración destinados a fortalecer el holón o cuerpo etérico. Padmasambhava significa “nacido de loto”, y se menciona en las cartas Kali. Ser “nacido de loto” significa ser puro de carácter. Buda significa iluminado o mente iluminada y aparece en las cartas Silio.

Tabla de Tipos de Quantum (Cuanto)

TIPOS DE CUANTO:

- Heptada Uno:** Cuanto Sensorial Análogo Rojo, Días 1-3
- Heptada Dos:** Cuanto Sensorial Antípoda Blanco, Días 8-10
- Heptada Tres:** Cuanto Sensorial Oculto Azul, Días 15-17
- Heptada Cuatro:** Cuanto Sensorial del Campo Unificado Amarillo, Días 22-24

- Heptada Uno:** Kali Catalítico Oculto, Día 4
- Heptada Dos:** Kali Catalítico Antípoda, Día 11
- Heptada Tres:** Kali Catalítico Análogo, Día 18
- Heptada Cuatro:** Kali Catalítico del Campo Unificado Azul, Día 25

- Heptada Uno:** Cuanto Telepático Análogo Rojo, Días 5-7
- Heptada Dos:** Cuanto Telepático Antípoda Blanco, Días 12-14
- Heptada Tres:** Cuanto Telepático Oculto Azul, Días 19-21
- Heptada Cuatro:** Cuanto Telepático del Campo Unificado Amarillo, Días 26-28

Hay dos tipos de cuantos: sensorial y telepático. Cada tipo tiene cuatro variaciones, según el color y la naturaleza de la Heptada. Estos cuantos son cuantos de la Tierra. La experiencia de la Tierra y el tiempo de la Tierra son “más lentos” que la experiencia humana y el sentido del tiempo. Al cultivar los cuantos por Heptadas estás experimentando para la Tierra. Por eso se necesitan tres días para que se establezca cada cuanto, y un día para que el Kali catalítico

establezca un vínculo entre los dos cuantos, para que puedan convertirse en el átomo de tiempo de la Heptada.

El cuanto sensorial, los primeros tres días de cada Heptada, está representado por un triángulo con su vértice apuntando hacia arriba. Las cartas muestran la ubicación de los tres plasmas en cada uno de los ángulos del triángulo. El cuanto telepático es un triángulo invertido, con el vértice apuntando hacia abajo, y de manera similar los tres plasmas en cada uno de los tres ángulos. El cuanto sensorial apunta hacia arriba porque la sensación despierta y sube. El cuanto telepático apunta hacia abajo porque penetra desde arriba. Kali está representado por un pequeño patrón en forma de diamante azul que permanece

constante sin importar el color de la Heptada. El plasma Kali cataliza los tres plasmas anteriores y establece el vínculo para conectar con el cuanto telepático.

Tabla del Radión

El radión se refiere al tipo de lubricante telepático liberado por cada uno de los siete diferentes tipos de plasma radial. Sin el radión como

Tabla del Radión:

Heptada Uno: Valor del Radión = **260**

Heptada Dos: Valor del Radión 273

= Valor Lunar **13** + Valor del Radión de la Heptada Uno **260** = **273**

Heptada Tres: Valor del Radión 286

= Valor Lunar **13** + Valor del Radión de la Heptada Dos **273** = **286**

Heptada Cuatro: Valor Radión **287**

= Valor Lunar 1 + Valor del Radión de la Heptada Tres **286** = **287**

Valor del Radión de la Luna Mística de la Heptada Cuatro **288**

= Valor Lunar 1 + Valor del Radión de la Heptada Cuatro 287=288

= 288 Armónica de la Luz Bipolar

combustible, tu vehículo de viaje en el tiempo no irá a ninguna parte, ¡sin importar cuántos créditos de viaje en el tiempo de valor Lunar tengas almacenados! El valor del Radión está determinado por el valor Lunar de la Heptada, pero permanece constante para cada uno de los siete días de esa Heptada en particular. Mientras que el Valor Lunar se acumula cada siete días, el Radión se acumula por Heptadas hasta convertirse en la armónica de la luz bipolar. El valor del radión acumulado para una Luna es 288 = una séptima parte de los créditos de viaje en el tiempo acumulados del Valor Lunar de 2016, o una proporción de siete créditos de viaje en el tiempo por una unidad de combustible. El radión es el que suministra de combustible al vehículo para el viaje en el tiempo. Los créditos de viaje en el tiempo del Valor Lunar son los que determinan el radio telepático dentro del que se puede viajar en el vehículo de viaje en el tiempo. Recibirás más información una vez que hayas terminado tu programa de entrenamiento de vuelo de tres Anillos 7:7::7:7. Por ahora, es suficiente saber que el valor acumulado de radión se almacena cada Luna en el centro de la Molécula Maestra de Tiempo.

Una Luna de 28 días equivale a una unidad de almacenamiento de la armónica de la luz bipolar de la Tierra.

Tabla de las Cartas Torre

Hay cuatro "Cartas Torre," indicadas por una Torre en la esquina superior

Día Carta Torre 1 Código numérico en notación galáctica **7**

= MANO, Torre del Espíritu de la Fundación Tierra GK

Día Carta Torre 6 Código numérico en notación galáctica **12**

= HUMANO, Torre de la Fundación Tierra SP

Día Carta Torre de la Navegación 23 Código numérico en notación galáctica **17**

= TIERRA, Torre de la Navegación de Urano SP

Día Carta Torre 28 Código numérico en notación galáctica **2**

= VIENTO, Torre del Espíritu de Urano GK

derecha de las cartas 1, 6, 23 y 28. Sobre cada Torre hay un número en notación galáctica. Estos números se refieren al Kin del planeta que codifica esa carta del día (ver: *Índice de Planetas*). La Carta Torre 1, cuando entras en el ciclo de 28 días, es la base de la Torre del

Espíritu, y la Carta Torre 28, la Torre del Espíritu es cuando dejas el ciclo. Las otras dos Cartas Torre, 6 y 23, delimitan el viaje del Cubo de 16 días que ocurre entre los días 7-22. La Carta Torre 6, la base de la Torre de Navegación te prepara para el Viaje del Cubo, mientras que la Carta Torre 23, la Torre de Navegación, te espera en el otro extremo. Los 16 días de viaje del Cubo son 4x4, lo que define un cuadrado perfecto, la base de cualquier cubo. Para aprender sobre el Viaje del Cubo, tendrás que encontrar un Juego de la Profecía del Telektonon. Observa que las Cartas Torre 1 y 6 están codificadas por los kin que representan al planeta Tierra, mientras que las Cartas Torre 23 y 28 están codificadas por los kin que representan a Urano. El Viaje del Cubo es el que explica la ruptura en la secuencia planetaria desde el día 6, Tierra SP, hasta el día 7, Neptuno GK. Neptuno GK está representado por el Kin 1, el Dragón Rojo cuyo poder es el Nacimiento. Así que Viaje del Cubo brinda la oportunidad de renacer místicamente en un viaje en el que dejas la Tierra (día 6), y terminas entrando al Cielo (Urano, día 23).

Tabla de las Tierras UR

Hay siete cartas de Tierras UR, las cuatro Cartas Torre, más las cartas de los días 8, 13, y 18. Si estudias los códigos de los planetas para estas cartas verás

Tierra UR 1, día 1,	Tierra UR Exterior (Tierra GK)	Heptada 1, Dali 1
Tierra UR 2, día 6,	Tierra UR Solar (Tierra SP)	Heptada 1, Limi 6
Tierra UR 3, día 8,	Tierra UR Lunar (Urano GK)	Heptada 2, Dali 8
Tierra UR 4, día 13,	Tierra UR de la Noche (Tierra GK)	Heptada 2, Limi 13
Tierra UR 5, día 18,	Tierra UR del Día (Tierra SP)	Heptada 3, Kali 18
Tierra UR 6, día 23,	Tierra UR Interior (Urano SP)	Heptada 4, Seli 23
Tierra UR 7, día 28,	Tierra UR del Cielo (Urano GK)	Heptada 4, Silio 28

son Tierra o Urano. Urano está considerado como el gemelo electromagnético de la Tierra. El intervalo entre sus órbitas representa el quinto perfecto: órbita de la Tierra 3, órbita de Urano 8. UR significa Recuerdo Universal o Realización Universal. Cada una de las Tierras UR se refiere a un aspecto diferente de la Tierra. La suma de estos aspectos es crear una visión multidimensional y multivalorada de la Tierra. Después de todo, el objeto del ciclo de 28 días del Sincronario de trece Lunas es volver a ponernos a los seres humanos en fase con la Tierra y, con nuestro conocimiento expandido, darnos cuenta universalmente de que la Tierra es el cuerpo vivo del Recuerdo Universal.

Código de Color

El ciclo de 28 días sigue un código de cuatro colores: rojo (Heptada Uno), blanco (Heptada Dos), azul (Heptada Tres) y Amarillo (Heptada Cuatro). Este mismo esquema de color codifica los siete plasmas y los diez planetas, así como los 20 kin que codifican el ciclo de 260 días de la matriz armónica cuatridimensional, animando literalmente la experiencia del tiempo. Los colores tienen un número determinado de interrelaciones, descritas de la siguiente forma:

Código de Color:	
Colores Análogos: Rojo-Blanco, Azul-Amarillo	Se apoyan mutuamente
Colores Antípodas: Rojo-Azul, Blanco-Amarillo	Dando desafío
Colores Ocultos: Rojo-Amarillo, Blanco-Azul	Poder Escondido

Ciencia Telepática Participativa del Tiempo

Tu Sincronario de 28 días es una Matriz Radial donde dos números radialmente opuestos siempre suman 29: 28 +1. Esta matriz radial produce dos conjuntos de siete cargas de plasma dobles. Estudia dos cartas al día. Mira qué magia numérica del tiempo puedes descubrir de esta manera. Mira cómo las cargas dobles son cargas de plasmas de color blanco-amarillo, o rojo puro, y azul puro. Observa cómo el ciclo se invierte una vez que llegas al día 15.

Siete Cargas Dobles Exteriores - Heptadas Roja y Amarilla Exteriores

Dali 1 + Silio 28 = Dali-Silio 29

Seli 2 + Limi 27 = Seli-Limi 29

Gama 3 + Alfa 26 = Gama-Alfa 29

Kali 4 + Kali 25 = Kali-Kali 29

Alfa 5 + Gama 24 = Alfa-Gama 29

Limi 6 + Seli 23 = Limi-Seli 29

Silio 7 + Dali 22 = Silio-Dali 29

Valor del Radión de la Carga Externa $547 + 1 = 548$. $(260+287) + 1$

Siete Cargas Dobles Interiores - Heptadas Azul y Blanca Interiores

Dali 8 + Silio 21 = Dali-Silio 29

Seli 9 + Limi 20 = Seli-Limi 29

Gama 10 + Alfa 19 = Gama-Alfa 29

Kali 11 + Kali 18 = Kali-Kali 29

Alfa 12 + Gama 17 = Alfa-Gama 29

Limi 13 + Seli 16 = Limi-Seli 29

Silio 14 + Dali 15 = Silio-Dali 29

Valor del Radión de la Carga Interna $559 (13 \times 43)$. $(273+286)$

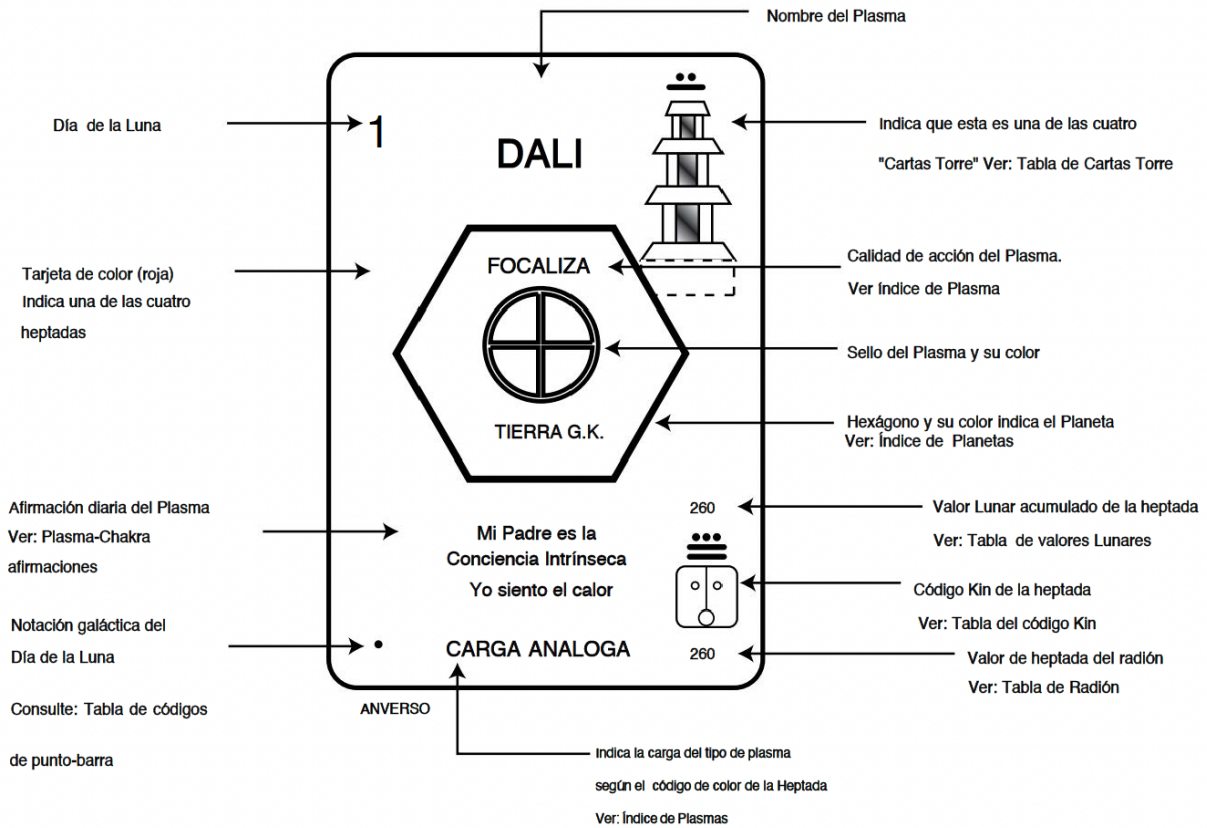
Las dos últimas Heptadas, invierte las cargas: Dali 15 + Silio 14 = 29, Seli 16 + Limi 13 = 29, etc.

Suma radial total: $29 \times 28 = 812$ o $116 (29 \times 4) \times 7$

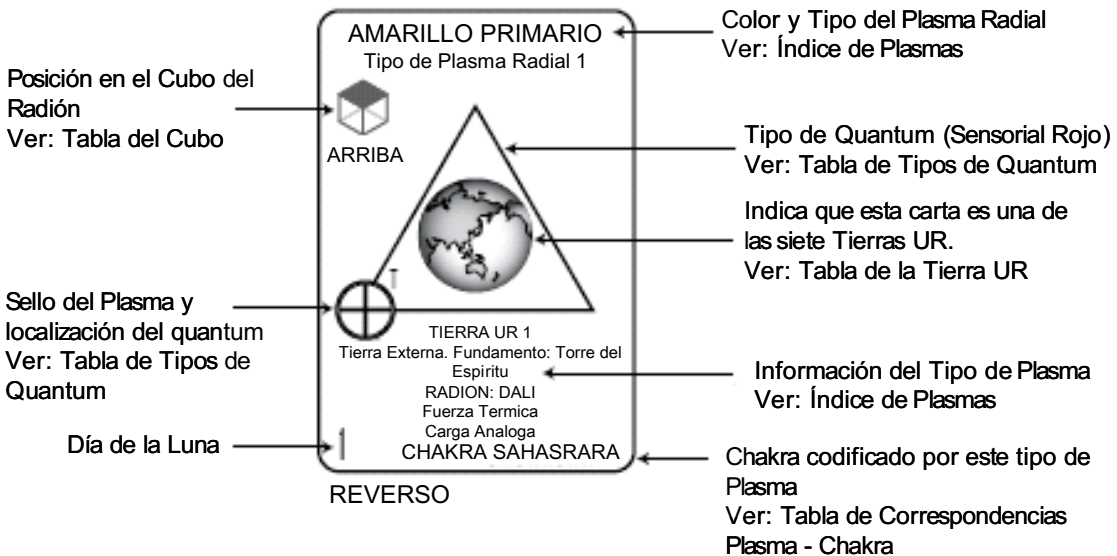
¡Felicidades! ¡Ahora estás completamente comprometido en un programa participativo de entrenamiento de vuelo de la ciencia del tiempo telepático de tres anillos! ¡Mantente en sintonía! El viaje en el tiempo es sólo una cuestión de tiempo: esto es, ¡estar en el tiempo correcto de las Trece Lunas de 28 días! El 7:7::7:7 es más que una cuenta de días, ¡es una ciencia del tiempo y una profecía de la Tierra para que juegues y aprendas día a día!

28 Cartas – 28 Unidades de Almacenamiento

Catálogo e Índice de Información Facilitar Tu Lectura y Juego Cada Día



Cada una de las 28 Cartas de Plasmas es una unidad de almacenamiento de información. El Anverso es el Lado del Sello del Plasma. El Reverso es el Lado de Información del Cuanto Plásmico.



28 CARTAS PARA JUGAR - SIETE PLASMAS RADIALES - CUATRO HEPTADAS - 28 PLASMAS DIARIOS



Siete Cargas Dobles Exteriores – Roja y Amarilla

- Dali 1 + Silio 28 = Dali-Silio 29
- Seli 2 + Limi 27 = Seli-Limi 29
- Gama 3 + Alfa 26 = Gama-Alfa 29
- Kali 4 + Kali 25 = Kali-Kali 29
- Alfa 5 + Gama 24 = Alfa-Gama 29
- Limi 6 + Seli 23 = Limi-Seli 29
- Silio 7 + Dali 22 = Silio-Dali 29

Siete Cargas Dobles Interiores - Azul y Blanca

- Dali 8 + Silio 21 = Dali-Silio 29
- Seli 9 + Limi 20 = Seli-Limi 29
- Gama 10 + Alfa 19 = Gama-Alfa
- Kali 11 + Kali 18 = Kali-Kali 2
- Alfa 12 + Gama 17 = Alfa-Gama 29
- Limi 13 + Seli 16 = Limi-Seli 29
- Silio 14 + Dali 15 = Silio-Dali 29

En las segundas dos Heptadas, invierte las cargas:
 Dali 15 + Silio 14 = 29, Seli 16 + Limi 13 = 29, etc.
 Suma Radial Total: 29 x 28 = 812, o bien 116 (29x4) x 7

Cada 28 Días se Crean:

- 4 Cubos
- 4 Cuantos Sensoriales
- 4 Cuantos Telepáticos
- 4 Átomos de Tiempo
- 1 Molécula Maestra de Tiempo

Cada Tipo de Plasma Codifica:

- 1 de los 7 chakras
- 1 de los 10 planetas, GK o SP
- 1 de las 4 cargas: análoga, antípoda, oculta, o campo unificado

Valor del Radión:

- Heptada 1 = 260
- Heptada 2 = 273
- Heptada 3 = 286
- Heptada 4 = 287 - 288

Valor del Radión de la Carga Externa: 547 + 1 = 548
 Valor del Radión de la Carga Interna: 559 (13 x 43)