



Spiel
der
Wunder
Spielanleitung



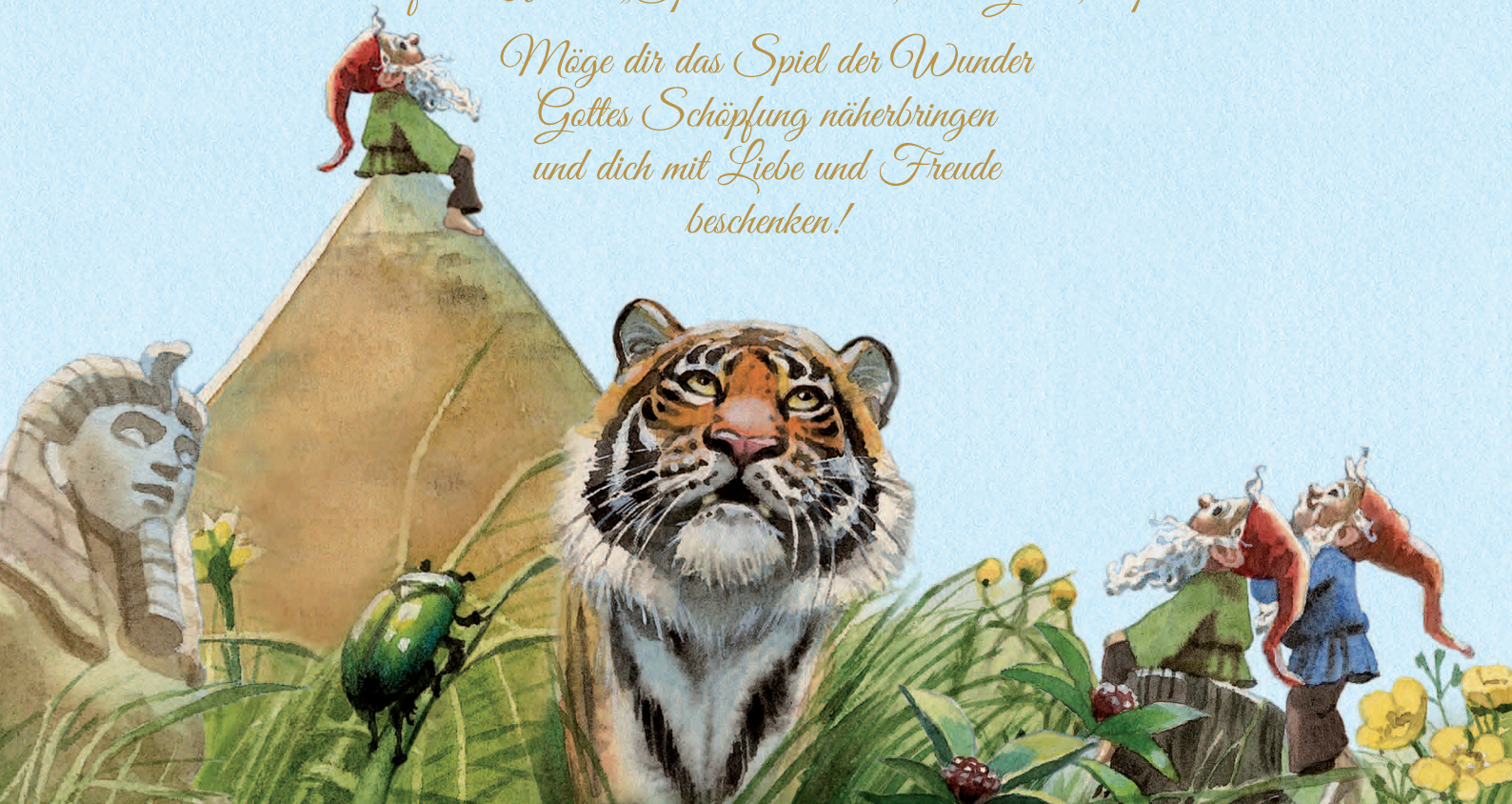
Spiel der Wunder



Wie schön, dass das Spiel der Wunder auch dein Herz gerufen hat! Zahlreiche Himmlische Helfer freuen sich schon sehr darauf, dich mit energetischen Geschenken überraschen zu dürfen.

Da dieses sehr persönliche Spiel Herzen zusammenbringen möchte, haben wir uns erlaubt, das „du“ zu verwenden, und hoffen, dass die vereinfachte Anrede „Spieler“ auch dich, liebe Göttin, anspricht.

Möge dir das Spiel der Wunder Gottes Schöpfung näherbringen und dich mit Liebe und Freude beschenken!



Spielzubehör

- 1 Spielplan
- 1 energetisiertes Rosenquarzherz
- 1 blauer Zahlenwürfel
- 1 weißer Symbolwürfel
- 1 Spielthemen-Auswahlkarte
- 7 Spielfiguren (eine pro Lebensthema)
- 35 Magiechips (fünf pro Lebensthema)
- 112 bunte Botschaftskarten (16 pro Lebensthema)
- 95 goldene Seelenreisekarten (s)
- 70 bunte Interaktionskarten (i)
- 95 silberne Fokuskarten (f)
- 30 bronzene Tierkraftkarten (t)
 - 1 „Hüter der Portale“-Karte
 - 3 Himmelsportalkarten
 - 1 Begleitheft „Himmlische Helfer“
 - 1 Begleitheft „Wunder und Interaktionen“
- 50 persönliche Notizpapiere
- 50 Notizblätter für Interaktionen
- 1 Aufbewahrungssäckchen
- 1 Spielanleitung



Spieler: 1–7

Alter: 18+

Spielzeit: ca. 40 min. pro Spieler



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-------|
| Herzensdank | 4–5 |
| Herzlich willkommen | 6 |
| Die 7 Lebensthemen | 7 |
| Spielaufbau | 8–9 |
| Spielziel | 9 |
| Spielkarten | 10 |
| Begleithefte und Notizpapiere | 11 |
| Spielplan und Felder | 12–13 |
| Magiechips und Würfel | 14 |
| Auswahl des Spielthemas | 15 |
| Spielverlauf | 16–19 |
| Regeländerung bei fünf bis sieben Spielern | 19 |
| Regeländerungen bei einem Spieler | 19–20 |
| Illustratorin und Spieleautorin | 21 |
| Glossar | 22–23 |
| Nachwort | 24 |



Herzlich willkommen in einer Welt voller Wunder!

Unser SPIEL DER WUNDER möchte dir eine Möglichkeit geben, **7 Lebensthemen**, die du während deines Erwachungsprozesses durchläufst, auf spielerische Weise zu wandeln. Dabei helfen dir **Wunder** in Form von **energetischen Geschenken**, die sich im Spiel verstecken und immer dann zu dir kommen, wenn du sie am wenigsten erwartest.



*„Wunder kommen
am liebsten zu jenen,
die an sie glauben.“*



Dieses spirituelle Gesellschaftsspiel für Erwachsene dient deiner **Bewusstseinerweiterung**, **Persönlichkeitsentfaltung** und **Schwingungserhöhung**. Während des Spielens erkennst du unbewusste Verhaltensmuster oder unerfreuliche Glaubenssätze, lernst **Herzensweisheiten** sowie **kosmisches Wissen** kennen und erfährst, ob dein Spielthema mit deinen **Ahnen** zusammenhängt. Durch **Interaktionen** können sich versteckte **Fähigkeiten** und **Talente**, die in dir schlummern, oder deine liebenswerten **Charaktereigenschaften** zeigen. Wenn die Zeit reif dafür ist, wird sich sogar dein **Seelenplan** offenbaren.

Im Erwachungsprozess gehst du durch **zwölf Bewusstseins Ebenen**, um schließlich den Zustand der Glückseligkeit zu erlangen. Auf dem Spielplan werden diese Bewusstseins Ebenen vereinfacht mit **sechs Kreisen** dargestellt. Wie im richtigen Leben meisterst du während des Spielverlaufs bestimmte **Aufgaben** und erreichst deine **Ziele**. Du erklimmst Ebene für Ebene, um schließlich wieder in die Göttliche Quelle einzutauchen und **Erlösung** in dein **Spielthema** zu bringen. Dabei erfährst du, welche **Himmlichen Helfer** wie **Engel**, Aufgestiegene **Meister**, **Göttinnen**, Wesen der **Anderswelt**, **Himmels-** oder **Krafttiere** dir bei deiner Seelenreise zur Seite stehen.

Während eines Spiels kannst du eines der **7 Lebensthemen** – **Freisein**, **Heilsein**, **Erdung**, **Liebe**, **Freude**, **Schöpferkraft** oder **Fülle** – umwandeln. Es ist aber auch möglich, ein **persönliches Thema** oder ein **Unterthema** – siehe **Spielthemen-Auswahlkarte** – zu wandeln. Auf der folgenden Seite werden die 7 Lebensthemen näher vorgestellt. Möchtest du ein Lebensthema intensiver bearbeiten, kannst du alle Unterthemen einmal in der genannten Reihenfolge spielen.

*Wenn du deinen Verstand beiseitelegst und dein Herz in kindlicher
Neugier öffnest, werden zahlreiche Wunder dein Leben bereichern!
Bist du bereit für ein ganz besonderes Abenteuer?*



Die 7 Lebensthemen

1. FREISEIN – BLAU

Dies ist das erste Lebensthema, mit dem dein Bewusstwerdungsprozess beginnt. Mutig gehst du den ersten Schritt, um dich von Ängsten, Abhängigkeiten oder übernommenen Verhaltensmustern zu befreien. Du kommst immer mehr ins Handeln und lässt alles Undienliche los. Selbstbestimmung führt dich in die Unabhängigkeit, und deine Persönlichkeit kann sich entfalten.

2. HEILSEIN – GRÜN

Mit jedem Schritt der Befreiung und der Bereitschaft, dir selbst und anderen zu vergeben, werden dein Herz und deine Seele heil. Dein männlicher und dein weiblicher Anteil beginnen sich auszugleichen. Harmonie erfasst deine Chakren, Körpersysteme und Organe. Alles kann zur Göttlichen Ordnung zurückkehren, und du fühlst dich immer wohler in deinem Körper.

3. ERDUNG – ROT

Dein Selbstvertrauen wächst, und damit wird das Liebesband zu deiner Seele und zu Gott immer stärker. Du fängst an, dein Leben zu bejahen, und wirst eins mit Mutter Erde sowie Gottes Schöpfung, der Natur. Du beginnst, deine Lebensumstände und deinen Körper zu akzeptieren. Immer mehr kommst du in deine Innere Mitte und erlangst Stabilität in allen Lebensbereichen.

4. LIEBE – ROSA

Deine Liebesschwingung erhöht sich stetig, und somit erblüht die Selbstliebe. Gottes Liebe nährt dich, und dein Herz öffnet sich weiter und weiter. Du empfindest Achtsamkeit, Wertschätzung wie auch Liebe für deine Mitmenschen, die Tiere, die Naturwesenreiche und Mutter Erde. Der Weg für eine glückliche Partnerschaft wird bereitet, und durch selbstloses Handeln entsteht innerer sowie äußerer Frieden.

5. FREUDE – ORANGE

Die Freude tritt ein, wenn du in der Liebe schwingst. In kindlicher Leichtigkeit und Unbeschwertheit erfreust du dich an deinem Leben. Du erkennst, wofür deine Seele brennt, und deine Kreativität entfaltet sich. Du bist grundlos glücklich mit deinem Hiersein auf Erden.

6. SCHÖPFERKRAFT – VIOLETT

Dein Göttlicher Kern wird freigelegt, und während sich deine Göttlichen Fähigkeiten entfalten, wird dir immer bewusster, auf welche Weise du diese einsetzen möchtest. Dein Seelenplan beginnt sich zu offenbaren. Mit wachsender Vorstellungskraft kannst du, im Einklang mit deiner Seele, aus dem Feld der Möglichkeiten manifestieren. Deine Herzenswünsche werden wahr.

7. FÜLLE – GELB

Die Dankbarkeit für alles, was du bis jetzt erreicht hast, wird immer größer, und dein Wandlungsprozess trägt Früchte. Geben und Nehmen sind ausgeglichen, und somit kannst du Erfolg und Wohlstand anziehen. In allen Lebensbereichen findest du Erfüllung.



Spiel Aufbau



Begleithefte



Fokuskarten



„Hüter der Portale“-Karte



Himmelsportal-
karten



Interaktions-
karten*



Tierkraft-
karten



Magiechips



Seelenreisekarten



Symbol- und
Zahlenwürfel

Spielaufbau

- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Vor dem ersten Spiel werden alle **Magiechips** (m-, a-, g-, i-, e-Chips) aus dem Stanztableau gedrückt.
- Das **Rosenquartzherz** wird in die Göttliche Quelle in der Spielplanmitte platziert. Es dient Gott als Anker und ist mit Gnadenenergie sowie bedingungsloser Liebe aufgeladen, um positive Manifestationen zu unterstützen.
- Die goldenen **Seelenreisekarten (s)**, alle bunten **Interaktionskarten (i)***, die silbernen **Fokuskarten (f)** und die bronzenen **Tierkraftkarten (t)** werden jeweils gemischt und als verdeckte Stapel an die vier Seiten des Spielplans gelegt.
- Der **Zahlen-** wie auch der **Symbolwürfel**, die beiden **Begleithefte „Himmliche Helfer“** sowie **„Wunder und Interaktionen“**, die **„Hüter der Portale“-Karte** und die **drei Himmelsportalkarten** werden in Reichweite bereitgelegt.
- Jeder Spieler bekommt einen **Stift** (dieser ist nicht im Spielumfang enthalten), ein **persönliches Notizpapier**, ein **Notizblatt** sowie die je nach Auswahl des Spielthemas dazugehörigen Botschaftskarten und Magiechips (siehe Seite 15).

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, sechs Bewusstseinssebenen zu erklimmen, um die **Göttliche Quelle** als **erster** zu erreichen. Während des Spielverlaufs **sammeln** alle Spieler möglichst **viele hilfreiche Botschaften** und **energetische Geschenke** zum eigenen **Spielthema**. Da beim SPIEL DER WUNDER immer alle an Erkenntnis, Freude und Liebe gewinnen, nennen wir den Gewinner **„Pionier“**. Dieser ist ein Wegbereiter, der schon vieles zu seinem Spielthema aufgelöst hat und andere mit seinem Wissen unterstützen kann. Der **Pionier** erfährt, wie seine **spirituelle Reise** nach dem Spiel weitergehen kann und wird zusätzlich mit **Gottes Gnade** beschenkt.

Zum Sieg werden mindestens benötigt:

- **1 Botschaftskarte**
- **2 Seelenreisekarten, jeweils eine auf der ersten und der fünften Ebene**
- **1 Interaktionskarte* in der eigenen Lebensthemenfarbe**
- **1 Fokuskarte**
- **1 Tierkraftkarte**
- **5 Magiechips, platziert auf den eigenen Magiefeldern (siehe Seite 12)**

Ein Spieler darf auch **mehr** als die **benötigte Kartenanzahl** sammeln. Auf der nächsten Seite werden alle **Spielkarten** näher beschrieben.



① AHNENFELDER (STARTFELDER)

Zum **Spielstart** befinden sich alle Spielfiguren auf ihren **farblich passenden Ahnenfeldern**. **Zieht ein Spieler** während des Spielverlaufs auf ein **Feld**, auf dem bereits eine **Spielfigur steht**, wird diese auf ihr eigenes **Ahnenfeld zurückgeschickt** (Ausnahme siehe Seite 18, oben). Ist dies der Fall, hat die Heilwerdung des Spielthemas des betreffenden Mitspielers etwas mit seinen Ahnen zu tun.

Der **Mitspieler** hat nun **zwei Möglichkeiten**:

1. Er bittet im Stillen seine **Ahnen**, hinter sich zu treten, um ihn bei der Umwandlung seines Spielthemas zu unterstützen.
2. Er bittet **Jesus**, die Erlösungsenergie, zum höchsten Wohle aller, in seine Seele und gleichzeitig in seine Ahnenreihe fließen zu lassen.

Allgemein gilt für die Ahnenfelder:

- Zieht ein Spieler auf ein **fremdes Ahnenfeld**, besteht **kein Handlungsbedarf**.
- Gelingt es einem Spieler nicht, in die nächste Ebene aufzusteigen, kann dieser auch **selbst auf sein Ahnenfeld ziehen**, um ein **Ahnenthema zu lösen**.
- Wer auf sein **Ahnenfeld zieht** oder auf dieses **zurückgeschickt wird**, darf in der **nächsten Würfelrunde** wieder bis in die **bereits erspielte Ebene** ziehen.

② MAGIEFELDER

Bei bestimmten Anlässen (siehe Seite 14) darf ein Spieler einen oder mehrere seiner **fünf Magiechips** auf seine fünf entsprechenden **Magiefelder** (m-, a-, g-, i- und e-Feld der eigenen Lebensthemenfarbe) legen.

Allgemein gilt für die Magiefelder:

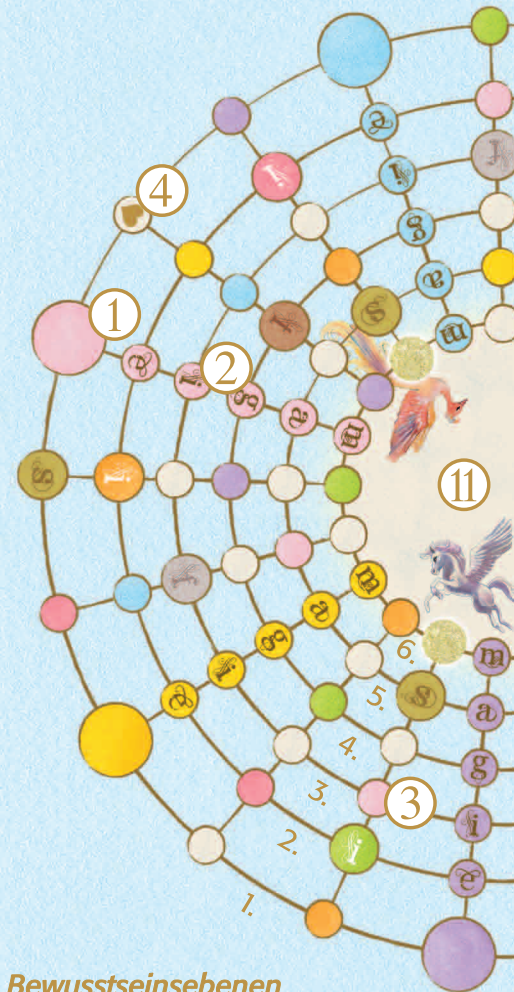
- **Liegt** bereits ein **Magiechip** auf einem Magiefeld, **verfällt die Aktion**.
- Zieht ein Spieler auf ein **Magiefeld**, besteht **kein Handlungsbedarf**.
- Ein **Magiechip** darf auch auf ein Magiefeld **platziert werden**, auf dem eine **Spielfigur steht**.
- Um in die **sechste Ebene** aufsteigen zu dürfen, müssen **alle Magiefelder** eines Spielers mit **Magiechips bestückt** sein.

Kategorien: *m* Meister, *a* Anderswelt, *g* Göttinnen, *i* Interaktionen, *e* Engel

③ BOTSCHAFTSFELDER

Zieht ein Spieler auf eines seiner fünf **eigenen Botschaftsfelder** (kleine Farbfelder der eigenen Lebensthemenfarbe), erhält er eine **Botschaftskarte**. Auf dieser steht hinter dem Namen des Himmlischen Helfers ein Buchstabe in Klammer, der angibt, aus welcher **Kategorie** der **Himmlische Helfer** stammt. Je nach **Kategorie** darf ein entsprechender **Magiechip** auf das **dazugehörige Magiefeld** platziert werden, zum Beispiel Jesus Christus (**m**): Der **m-Chip** darf auf das **m-Feld** gelegt werden.

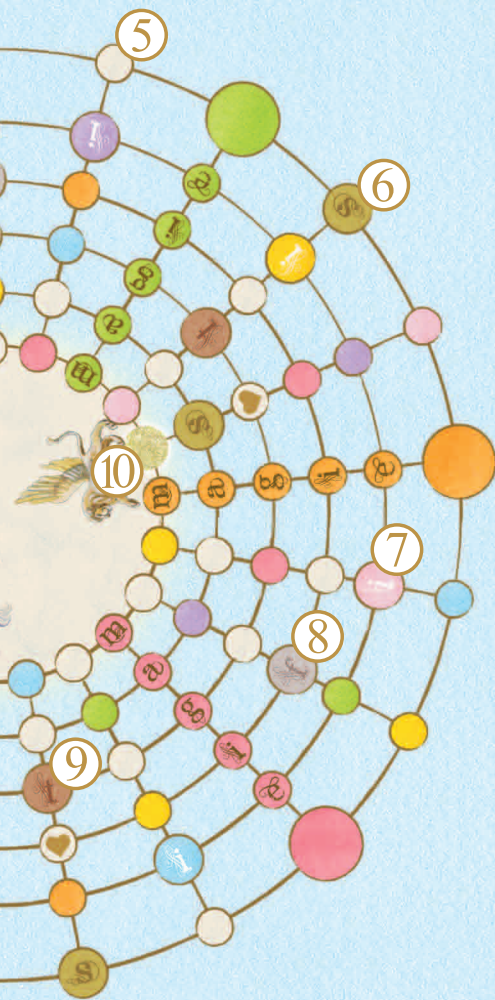
Zieht ein Spieler auf ein **fremdes Botschaftsfeld**, kommt es zum **Fokus-Austausch*** (siehe Seite 17, oben). Ist dieser noch **nicht in Kraft**, besteht **kein Handlungsbedarf**.



Bewusstseins Ebenen

Die Bewusstseins Ebenen werden mit **sechs Kreisen** dargestellt. Der **äußerste** Kreis symbolisiert die **erste** Bewusstseins Ebene.

*Regeländerung bei einem Spieler siehe Seite 19



④ HERZFELDER

Zieht ein Spieler auf eines der drei **Herzfelder**, kann er prüfen, ob seine Seele bereit ist, eine **Herzensmauer** bezüglich seines Spielthemas zu erlösen, indem er mit dem **Symbolwürfel** würfelt. Wird dabei das **Herzsymbol gewürfelt**, erlösen die Himmlischen Helfer eine Herzensmauer des Spielers. Für diese Befreiung darf der Spieler seinen **m-, a-, g- und e-Chip** auf seine entsprechenden Magiefelder legen. **Ansonsten verfällt der Wurf.**

⑤ SEGNUNGSFELDER

Zieht ein Spieler auf eines der 24 **weißen Segnungsfelder**, kann er **Jesus** innerlich um einen **Segen** für eine **Angst**, eine **Wut** oder einen **Schmerz** bitten. **Segnungsenergie** bringt Befreiung, erhöht die Schwingung und schenkt Liebe, Heilung wie auch Frieden.

⑥ SEELENREISEFELDER

Zieht ein Spieler auf eines der sechs **goldenen Seelenreisefelder (s)**, erhält er eine **Seelenreisekarte**. Die **erste** Seelenreisekarte gibt einen Hinweis darauf, wo ein Spieler bezüglich seines Spielthemas steht, die **letzte**, wie es für ihn nach dem Spiel weitergeht.

⑦ INTERAKTIONSFELDER

Zieht ein Spieler auf eines der sieben **bunten Interaktionsfelder (i)**, erhält er eine **farblich passende Interaktionskarte***. **Nur** wenn ein Spieler auf das Interaktionsfeld der **eigenen Lebensthemenfarbe** kommt, darf er **zusätzlich** seinen **i-Chip** auf sein **i-Feld** (der Magiefelder) legen.

⑧ FOKUSFELDER

Zieht ein Spieler auf eines der drei **silbernen Fokusfelder (f)**, erhält er eine **Fokuskarte**. Sobald der **erste Spieler** ein **Fokusfeld erreicht** hat, **tritt zusätzlich** für **alle** Spieler der **Fokus-Austausch*** (siehe Seite 17, oben) **in Kraft**.

⑨ TIERKRAFTFELDER

Zieht ein Spieler auf eines der drei **bronzenen Tierkraftfelder (t)**, erhält er eine **Tierkraftkarte**.

⑩ HIMMELSPORTALE

Ein Spieler kann **nur** in die **Göttliche Quelle** gelangen, wenn er mit einer **genauen Würfelzahl** durch eines der **drei Himmelsportale** – „Geflügelter Löwe“, „Pegasus“, „Phönix“ – auf das **Spielfeld der Göttlichen Quelle** zieht.

⑪ GÖTTLICHE QUELLE

Das **weiße Feld** in der **Spielplanmitte** symbolisiert die **Göttliche Quelle** und zählt als **eigenes Spielfeld**. Wer die Göttliche Quelle als **erster** erreicht, wird zum **PIONIER** (Gewinner) des Spiels.

Auswahl des Spielthemas

- Alle **Spielfiguren** werden in die **Göttliche Quelle** gestellt.
- Jeder Spieler würfelt mit dem **Zahlenwürfel** – spielt nur ein Spieler, entfällt das Auswürfeln. Der Spieler mit der **niedrigsten** Würfelzahl nimmt als **erster** mit geschlossenen Augen eine Spielfigur aus der **Göttlichen Quelle**. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Die **Farbe** der jeweiligen Spielfigur bestimmt das **Lebensthema**, welches zum **Spielthema** wird: **BLAU** – Freisein, **GRÜN** – Heilsein, **ROT** – Erdung, **ROSA** – Liebe, **ORANGE** – Freude, **VIOLETT** – Schöpferkraft, **GELB** – Fülle.
- Entsprechend der **Farbe des bestimmten Lebensthemas** erhält jeder Spieler **zusätzlich** zur Spielfigur:
 - 1 Stapel gemischter Botschaftskarten
 - 5 Magiechips (**m** Meister, **a** Anderswelt, **g** Göttinnen, **i** Interaktionen, **e** Engel)
- Alle Spieler legen ihren **verdeckten Stapel Botschaftskarten** und ihre **fünf Magiechips** vor sich ab und stellen ihre **Spielfigur** auf das farblich dazugehörige **Ahnenfeld**.
- Spieler, die das SPIEL DER WUNDER schon **öfter gespielt** haben, finden auf der **Spielthemen-Auswahlkarte** zahlreiche Vorschläge für ein **persönliches Thema** oder ein **Unterthema** als **Spielthema**.
- Jeder Spieler schließt die Augen, um für das bevorstehende Spiel **Gott** und all seine **Himmlichen Helfer** wie Engel, Meister, Göttinnen, Wesen der Anderswelt, Himmels- und Krafttiere **einzuladen**.

Spielfigur auf dem farblich dazugehörigen Ahnenfeld



Spielthemen-Auswahlkarte



Botschaftskarten zu den 7 Lebensthemen

Magiechips



Persönliches Notizpapier



Botschaftskarten und Magiechips zum Lebensthema Liebe

SPIELENDE

Während die Gnadenenergie für den Pionier wirken kann, **mischen** alle anderen Spieler ihre **gesammelten Botschaftskarten**. Dann legen sie diese verdeckt vor sich auf und **ziehen eine Karte**. Diese enthält die **Hauptbotschaft** des Spiels und zeigt einem Spieler, welcher **Himmliche Helfer** ihn in nächster Zeit bei seinem Spielthema **besonders unterstützen** möchte. Hat ein Spieler am Spielende noch keine Botschaftskarte erhalten, darf er jetzt eine aus seinem Stapel ziehen. **Detaillierte Informationen** zu allen **Himmlichen Helfern** befinden sich im **Begleitheft „Himmliche Helfer“**. Alle Spieler können sich nun von ihren gezogenen Karten **Notizen** auf ihr **persönliches Notizpapier** machen, um später festzustellen, was sich bezüglich des Spielthemas nach dem Spiel verändert.

Regeländerung bei fünf bis sieben Spielern

Bei fünf bis sieben Spielern gibt es eine Regeländerung für einen schnelleren Spielverlauf:

Alle Spieler dürfen von Anfang an bei ihren Spielzügen die **zweite Bewusstseins Ebene** miteinbeziehen, sodass sich alle Spielfiguren **freier bewegen** können. Ein Spieler muss dennoch **zuerst** auf ein **Seelenreisefeld** und darf erst **dann** auf ein **Interaktionsfeld** ziehen, um die entsprechenden Karten zu erhalten.

Regeländerungen bei einem Spieler

Das SPIEL DER WUNDER eignet sich auch wunderbar dazu, alleine ein Spielthema umzuwandeln und unmittelbare Hinweise zum eigenen Seelenplan, den Göttlichen Fähigkeiten, der Erschaffung von Fülle, verborgenen Herzensbedürfnissen und mehr zu erhalten. Dazu gibt es drei Regeländerungen:

1. Alle **Texte**, die sonst von einem Mitspieler vorgelesen werden, **liest der Spieler selbst**.
2. Der **Fokus-Austausch** (siehe Seite 17, oben) **entfällt**.
3. Kommt der Spieler auf ein **Interaktionsfeld (i)**, sucht er sich, **bewusst** oder **intuitiv**, eine der nachfolgenden **zehn Aktionen** (siehe nächste Seite) aus, statt eine Interaktionskarte zu ziehen. **Die Bedeutungen der Aktionen werden im Begleitheft „Wunder und Interaktionen“ nachgelesen!** Auch bei einem Spieler gilt: **Nur** wenn der Spieler auf sein **eigenes Interaktionsfeld** zieht, darf er seinen **i-Chip** auf sein **i-Feld** (der Magiefelder) legen und in die **dritte Ebene aufsteigen**.



Illustratorin und Spieleautorin



**Doris
Eisenburger**

Doris Eisenburger ist Kommunikationsdesignerin mit Schwerpunkt Illustration in München • www.eisenburger-illus.de

Seit über dreißig Jahren befasst sich die Dipl. Grafikdesignerin und Illustratorin Doris Eisenburger intensiv mit Aquarellmalerei und hat sich vor allem mit ihren Illustrationen zur „Bibliothek der Kinderklassiker“ einen Namen gemacht.

Ihre musikalischen Bilderbücher wie „Carmen“, „Die Hochzeit des Figaro“, „Feuerwerks- und Wassermusik“, „Die Mondscheinsonate“, „Der Zauberlehrling“, „Ein Amerikaner in Paris“, „Ein Sommernachtstraum“, „Schwanensee“, „Carneval der Tiere“, „Bilder einer Ausstellung“ oder „Die 4 Jahreszeiten“ sind nicht nur für Kinder ein Erlebnis. Doris lebt mit ihrer Familie in München und hat an zahlreichen in- und ausländischen Ausstellungen teilgenommen.



**Agnes Libill
Kristyn**

Agnes Libill Kristyn ist Channelmedium, Aurameisterin, Energiecoach und Grafikdesignerin in Graz • www.shenarin.com

Seit fünfzehn Jahren channelt Agnes Libill Jesus sowie andere Himmlische Helfer und bietet Aura- wie auch Seelenreadings, Rückführungen und Energiecoachings an. In Bewusstseinsvorträgen, öffentlichen Channelings und Seminaren gibt sie ihr Wissen weiter. Agnes Libill hat diverse Ausbildungen in Tierkommunikation (nach Amelia Kin-kade), Reiki, Aura- und Lichtkörperarbeit, körperorientierter Energetik, Biokybernetik und Raumreinigung sowie Erdheilung absolviert.

2004 wurde bei Agnes Libill grüner Star diagnostiziert, und sie sollte ihr Augenlicht verlieren. Bei einem Urlaubsaufenthalt in Key West kam ein Rehbock zu ihrem Bungalow, leckte ihr Auge, und sie vernahm die Worte: „Alles wird gut.“ Dies war der Beginn einer spirituellen Reise voller Wunder. Neben zahlreichen körperlichen Heilungswundern bei ihren Eltern und sich selbst erlebte Agnes Libill auch drei Teleportationswunder, in denen sie mitsamt ihrem Auto auf übernatürliche Weise von einem Ort an einen anderen versetzt wurde.

2011 bekam Agnes Libill von ihren Himmlischen Helfern den Auftrag, ein Bewusstwerdungs-Spiel zu erschaffen, das die Menschen wieder an Wunder glauben lässt und sie auf ihrem spirituellen Weg unterstützen kann. In neun Jahren Entwicklung entstand das SPIEL DER WUNDER.



Nachwort

*Alles, woran du glaubst, wird zu
deiner eigenen Realität!*

Das Spielen des SPIELS DER WUNDER erfolgt auf eigene Gefahr, denn es kann zu tiefgreifenden Veränderungen in deinem Leben führen.

Es besteht nämlich das hohe Risiko, dass Kummer und Angst dahinschmelzen wie Schnee in der Sonne oder sich Liebe, Freude und Fülle auf wundersame Weise in deinem Leben vermehren.

Alle gemachten Aussagen und Channelings sind natürlich keine Heilversprechen, auch wenn die Himmlischen Helfer dies unter Umständen anders sehen könnten.

*Wir wünschen dir
unzählige Wunder und
zahlreiche Momente
des Glücks!*



*Spiel
der
Wunder*