

7 Stämme



1 Gott glaubt
In
7 Stämme.



Afrikanischer Stamm



Die 3+1 Rassen bilden den afrikanischen Stamm. Rassenintegrität wird eingehalten. Der afrikanische Stamm bewahrt Bräuche, Dialekte und Traditionen. **1 Gott's** neueste Botschaft, 'The Law Giver Manifest' als Leitfaden. Alle lokalen und ausländischen heidnischen Kulte werden „gemieden“. Für afrikanische Einheit, Wohlstand gibt es nur **1 Religion: 1 Gott 1 Glaube 1 Kirche Hüter des Universums**



Afrika Wiege der Menschheit. Heimat von dunkelhäutigen Menschen. Sie entwickelten Zivilisationen entlang der Küsten, des Mittelmeers, des Atlantiks und des Indischen Ozeans. Große Flüsse, Nil, Niger, Zaire, Sambesi. Afrikaner sind



die ursprünglichen Erfinder der Astronomie, bauen in Stein (Obelisk, Pyramide, Tempel), Ziegel, Gartenbau (Gärten, Obstplantagen), Hygiene (Bäder, Kosmetik, Seife), Mathematik, Zahlen, Medizin, Metallurgie, Musik, Schlagzeug, Papier (Papyrus), Physik, Politik (Diplomatie, Friedensvertrag, Handelsabkommen), betriebene Landwirtschaft in großem Umfang, Transport (Boote, Wohnwagen . . .), Wasserverwaltung (entwickelte Bewässerungssysteme), Schreiben (Hieroglyphen). Afrika, wo Gazellen und Zebras grasen, wo Geparden u



Warzenschweine streifen dort umher, wo Flamingos und Schuhschnabel waten, wo Kobras zuschlagen und Mamba spucken, wo Elefanten und Giraffen fressen, wo Gnus frei herumlaufen, wo Affen und Schimpansen toben, wo Lemuren schaukeln und Erdmännchen spielen, wo jedes Auenland einen Obelisk hat!

Amazonischer Stamm



Die 3+1-Rassen bilden den Amazonas-Stamm. Rassenintegrität wird eingehalten. Der Amazonas-Stamm bewahrt Bräuche, Dialekte und Traditionen **1 Gott's** neueste Botschaft, 'The Law Giver Manifest' als Leitfaden. Alle lokalen, ausländischen heidnischen Kulte werden gemieden. Für Amazonas Einheit, Wohlstand gibt es nur **1 Religion: 1 Gott 1 Glaube 1 Kirche Hüter des Universums**



Amazonian der Dschungelstamm. Heimat von Einwanderern, Mischlinge. Sie kolonisierten entlang der Küsten, des Karibischen Meeres, des Atlantiks und des Pazifischen Ozeans. Entlang der Anden-Gebirgskette. Das Innere ist dünn besiedelt. Die Menschen im Amazonasgebiet sind die ursprünglichen Erfinder einer mörserlosen Konstruktion.



ion, das so eng anliegt, dass keine Klinge zwischen das Mauerwerk passt. Diese enge Passform sorgte für eine starke, stabile Konstruktion, die Erdbeben überstand. Sie haben die Schädelchirurgie mit einer Überlebensrate von 90 % vorangetrieben. Die Amazonasvölker bereicherten Musik und Gesellschaftstanz durch ihre lateinamerikanischen Tanzrhythmen. Amazonien, wo Alpakas und Lamas grasen, wo



Fregatten und Condor steigen; wo Bären und Jaguare umherstreifen, wo Chinchillas brüten und Wasserschweine spielen, wo Faultiere und Tapire fressen, wo Affen frei herumlaufen, wo Aras und Tukane toben, wo Anakonda würgen und Kaimane schnappen, wo jedes Auenland eine Fiesta und Siesta hat, die Heimat der Steamy Dschungel.

Amerikanischer Stamm



Die 3+1 Rassen bilden den amerikanischen Stamm. Rassenintegrität wird eingehalten. Der amerikanische Stamm bewahrt Bräuche, Dialekte und Traditionen **1 Gott's** neueste Botschaft, 'The Law Giver Manifest' als Leitfaden. Alle lokalen, ausländischen heidnischen Kulte werden gemieden. Für die amerikanische Einheit, Wohlstand gibt es nur 1 Religion: **1 Gott 1 Glaube 1 Kirche** Hüter des Universums



Amerikaner der Prairie-Stamm. Heimat von Einwanderern, viele kamen freiwillig, andere als Sklaven, Mischlinge. Sie kolonisierten entlang der Küsten, der Karibik, des Atlantiks und des Pazifischen Ozeans. Entlang des Systems der Flüsse Missouri und Mississippi. Amerikaner produzierten, benutzten die Atombombe. Uns gegeben



Junk-Food, Cola-Getränke, Diabetes-Epidemie, Speck-Plage, gentechnisch veränderte Lebensmittel. Autostraßenterrorismus. Legalisierter Waffenfreak-Terrorismus. Rauchen, Drogen Übermäßige Gier, hohe Umweltverschmutzung, überwältigender Müll. Ungerechtigkeit, korruptes, schlechtes Gesetz. Trashige, voreingenommene Unterhaltungsmedien. Kaugummi, Jeans, Mokassin. Glühbirne, Mikrochip, Space-Shuttle-Technologien, Mondlandung, Rock'n'Roll, Jazz. Amerika, wo Büffel, Karibus grasen, wo



Kolibris singen, Adler schweben; wo Bären und Pumas umherstreifen, wo Lachse brüten, Otter spielen, wo Wölfe und Kojoten heulen, wo Elche frei herumlaufen, wo Stinktiere und Waschbären toben, wo Schlangen rasseln, Alligatoren zuschnappen, wo jedes Auenland ein Totem hat, die Heimat des Altweibersommers .

Europäischer Stamm



Die 3+1 Rassen bilden den europäischen Stamm. Rassenintegrität wird eingehalten. Der europäische Stamm bewahrt Bräuche, Dialekte und Traditionen **1 Gott's** neueste Botschaft, 'The Law Giver Manifest' als Leitfaden. Alle lokalen, ausländischen heidnischen Kulte werden gemieden. Für europäische Einheit, Wohlstand gibt es nur **1 Religion: 1 Gott 1 Glaube 1 KircheHüter des Universums**



Europäer der Piratenstamm. Heimat der Europäer, Mischlinge. Sie siedelten entlang der Küsten des Atlantischen Ozeans, der Ostsee, des Schwarzen Meers, des Mittelmeers und der Nordsee. Entlang Donau, Rhein, Wolga. Europäer gingen



auf Kreuzzüge, Eroberungen, Piraterie zu töten, zu foltern, zu vergewaltigen, zu zerstören, zu plündern, auszubeuten, zu besetzen. Hatte Inquisitionen, Hexenverbrennungen, Sklavenhandel, begann den 1. und 2. Weltkrieg. Hatte Revolutionen: Französisch, Russisch, Deutsch, Industrie, Kapitalismus, Kommunismus. Katholizismus größter Kinderschändungs-, Homosexuellen-, Anti-Frauen-Kult! Machen Sie: Alkohol, Schinken, Würste, Pasteten, Züge, Autos, Düsenflugzeuge. Gebaute Raketen, Satelliten, Raumstation. Klassische Musik, Dudelsack, Glockenspiel, Mandoline, Zitter, Gesellschaftstanz, Flamenco. Europa, wo Mufflons, Rehe grasen, wo Füchse, Murmeltiere, Brachvögel streifen,



Storchen waten, Kreuzottern schlagen, Vipern beißen, wo Kuh, Schwein fressen, wo Ratten frei herumlaufen, wo Kaninchen, Eichhörnchen toben, wo Kuckuck rufen, Salamander spielen, wo jedes Auenland einen Glockenturm hat, die Heimat der Freibeuter.

Mongolischer Stamm



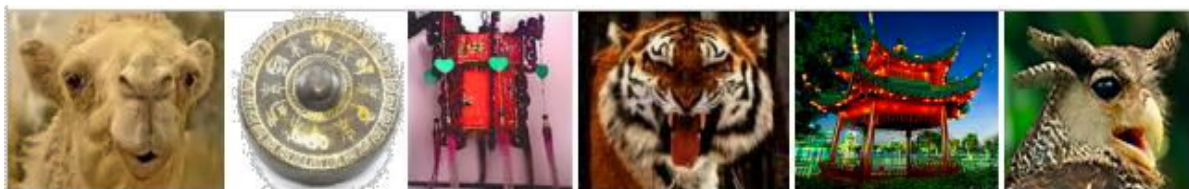
Die 3+1 Rassen bilden den mongolischen Stamm. Rassenintegrität wird eingehalten. Der mongolische Stamm bewahrt Bräuche, Dialekte und Traditionen **1 Gott's** neueste Botschaft, 'The Law Giver Manifest' als Leitfaden. Alle lokalen, ausländischen heidnischen Kulte werden gemieden. Für die mongolische Einheit, Wohlstand gibt es nur 1 Religion: **1 Gott 1 Glaube 1 Kirche** Hüter des Universums



Der Steppenstamm der Mongolen. Heimat von Mongolen und anderen. Sie durchstriefen die Steppen entlang der Küsten, des Arktischen und Pazifischen Ozeans entlang der Perle, des Jangtse und des Gelben Flusses. Als Herden der Mongolen



Männer und Siedler vereinigten die mongolische Provinz, es gedieh. Sie fortgeschritten, Abakus, Kompass, Schießpulver, Papierherstellung, Druckerei, Porzellan, Eisenerzschmieden, Akupunktur, Streichhölzer, Schubkarre, Fallschirm. Bauen Sie Hängebrücken, gesicherte Handelsrouten und eine optimierte Verwaltung. Esstäbchen, Wok, Nudeln, Kräuter und Gewürze, Schattenpuppenspiel, Tuschemalerei, Seide, Lackwaren, Drachen, Kampfkunst, Origami, Kalligraphie, Ikebana, Bonsai, Feng Shui, Legalismus.. Mongolei, wo Kamele und Pferde weiden,



wo Wölfe und Tiger umherstreifen, wo Reiher und Kampfläufer waten, wo Habu zuschlagen und Spinnen beißen, wo Yak und Panda fressen, wo Antilopen frei herumlaufen, wo Binturong und Mungos toben, wo Makaken schaukeln und Murmeltiere spielen, wo jedes Auenland eine Standarte hat.

Ozeanischer Stamm



Die 3+1-Rassen bilden den ozeanischen Stamm. Rassenintegrität wird eingehalten. Der ozeanische Stamm bewahrt Bräuche, Dialekte und Traditionen **1 Gott's** neueste Botschaft, 'The Law Giver Manifest' als Leitfaden. Alle lokalen, ausländischen heidnischen Kulte werden gemieden. Für Ozeanische Einheit, Wohlstand gibt es nur **1 Religion: 1 Gott 1 Glaube 1 Kirche Hüter des Universums**



Oceanian ist der Stamm der Inseln. Heimat von Einwanderern und Mischlingen. Sie besiedelten Inseln zwischen dem Indischen und Pazifischen Ozean und entlang der Küsten. Sie ließen sich auch entlang des Mekong-Flusssystemes nieder. Viele



Ozeanier leben unter ständiger Bedrohung durch Erdbeben, Flutwellen, Dürren, Überschwemmungen, Stürme, Vulkanausbrüche. Europäische Piraten besetzten den größten Teil Ozeaniens. Sie haben ausgebeutet, geplündert, vergewaltigt, zerstört und getötet. Ozeaniens größte Insel, eine koloniale Sträflingskolonie, die von einer Sammlung europäischer Rückwürfe geführt wurde **1 Gott** Aufmerksamkeit. Ihre führende Klasse ist eine unmoralische, umweltschädliche, selbstsüchtige Elite, die anderen Arten und der Umwelt Verachtung entgegenbringt. **1 Gott's** neueste Botschaft 'The Law Giver Manifest' wird von hier aus verkündet. Ozeanien, wo Orang-Utans Schaukeln, wo Drachen



durchstreifen; wo Kängurus hüpfen und Emus jagen; wo Schnabeltiere spielen und Schildkröten brüten; wo sich Robben sonnen und Kormorane tauchen; wo Haie kreuzen und Korallen wachsen; wo jedes Auenland einen Corroboree hält.

Stamm der Perser

Die 3+1 Rassen bilden den persindischen Stamm. Rassenintegrität wird eingehalten. Der persindische Stamm bewahrt Bräuche, Dialekte und Traditionen **1 Gott's** neueste Botschaft, 'The Law Giver Manifest' als Leitfaden. Alle lokalen, ausländischen heidnischen Kulte werden gemieden. Für persindische Einheit, Wohlstand gibt es nur 1 Religion: **1 Gott 1 Glaube 1 Kirche** Hüter des Universums



Persindianer der entwickelte Stamm. Heimat von Evolved und anderen. Sie ließen sich an der Küste des Indischen Ozeans, des Schwarzen Meeres, des Kaspischen Meeres und des Mittelmeers nieder. Die Flüsse Tigris, Euphrat, Indus, Chenab, Ganges. Die Ausläufer des Himalaya. Persindianer bauten und zerstörten Zivilisationen. initiiert



viele Religionen (alle veraltet). Gab uns ein Sonnenjahr, einen Mondmonat und die 7-Tage-Woche. Ziegel proportional 4:2:1, Rad, Segel, Söpflug, Tee, Windfänger, Ziffern, Dezimalsystem, Schach, aufgekohlter Stahl, Baumwolltextilien, Teppiche, Turban, Burca, Pferdedomestikation, Streitwagen,...



Persindien, wo Dromedare und Ziegen grasen, wo Dhole und Leopard umherstreifen, wo Reiher und Gallinule waten, wo Kobras zuschlagen und Mamba beißen, wo Elefanten und Oryx fressen, wo Antilopen frei herumlaufen, wo Affen und Gibbon herumtollen, wo Chamäleons schaukeln und Loris spielen, wo jedes Auenland einen Bogen hat, die Heimat der weiterentwickelten Menschen.

Die 7 Stämme waten in den Weltraum! Wir erfüllen unser gemeinsames Schicksal, den Weltraum zu erforschen, das physische Universum zu kolonisieren und sein Verwalter zu werden.



Das Leben in Stammesgemeinschaften ist der Weg des Hüters. Begleiten Sie uns.

7 Stämme Stammes-



1 Gott glaubt an 7 Stämme

7 Stämme Sind 1 Gott'S Menschen wohnen darin 7 Provinzen und viele Shires
Leben im Einklang mit dem Habitat!

1 Gott'S langfristige Vision für die Menschheit. War immer das von 7 Stämme
mit 7 Hauptsprachen und viele Dialekte. Die Globalisierung zerstört diese
Vision und macht Globalisierung Anti 1 Gott. Inakzeptabel!

Stamm	Sprache	Provinz	7 ist Göttlich, was zu Folgendem führt:
afrikanisch	arabisch	Afrika	7 Stämme, 7 Provinzen, viele Shires,
Amazonas	Spanisch	Amazonien	7 Sprachen, viele Dialekte.
amerikanisch	amerikanisch	Amerika	Alle Provinzen beherbergen 3+1
europäisch	Deutsch	Europa	Rennen (Rassenintegrität) und viele
mongolisch	Mandarin	Mongolei	Mischlinge.
Ozeanisch	Indonesisch	Ozeanien	
Persinisch	Hindi	Persindien	

Er und sie suchen einander, um sich zu paaren, zu vermehren, Gesellschaft zu leisten, zu teilen
und eine Familie zu gründen. Eine neue Familie lebt mit ihrer eigenen Großfamilie und mit
anderen in Gemeinschaft. Sie bauen eine Gemeinschaft auf (Grafschaft) soziale Verantwortung,
moralische Integrität für das Streben nach einem Gemeinwohl für alle. Benachbarte
Gemeinschaften schließen sich zusammen, um ein Tribe zu werden!

Stammesleben nach Art des Hüters. Das Stammesleben beginnt
mit der Familieneinheit. Familieneinheiten schließen sich
zusammen und bilden eine Gemeinschaft, die von einem
gewählten Shire-Rat verwaltet wird. Eine Gruppe von
Gemeinschaften wird zu einem Stamm, der von einem
gewählten Provinzparlament verwaltet wird.



Eine Familie zu werden und zu gründen ist eine gemeinsame Anstrengung einer Gemeinschaft
(Eltern, Erzieher, Mediziner). Er, sie und ihre Familie leben in Wohngemeinschaften, die von
einem Auenland zur Verfügung gestellt werden! Er und sie werden mit einem Vielfachen des
wöchentlichen Mindestlohns beschäftigt (www).

Eine Familie besucht die Gemeindebildung und nutzt die Gemeindegeseundheit (SmeC, PHeC,
PDEC). Sie respektieren Dialekte, ältere Menschen, Erbe, Traditionen und praktizieren
Wissenskontinuität. Er und Sie erfüllen gemeinschaftliche Pflichten und verdienen sich
gemeinschaftliche Rechte. Sie wählen paritätisch besetzte Ausschüsse. Sie engagieren sich
freiwillig. Sie glauben an die Einäscherung, um die Seele zu befreien und für die Gesundheit der
Gemeinschaft. Er und sie nehmen am Spaßtag an einem Treffen teil und

sich an Fun-Day-Themen halten. Er und sie nutzen die New-Age-Zeit. Sie verwenden ein Manifest des Gesetzgebers als Leitfaden.

Jedes Stammesmitglied ist verpflichtet, Gemeinschaftspflichten zu erfüllen. Das gibt ihnen das Privileg, Gemeinschaftsrechte zu erhalten. Gesetzlich durchsetzbar.

Gemeinschaftspflichten

Verehere 1 Gott, wirf alle anderen Idole weg ~ Sei brav, bestrafe das Böse ~ Beschütze den menschlichen Körper vor der Empfängnis ~ Vermeide und säubere Umweltverschmutzung ~ Lebenslang, suche, erlange und wende Wissen an ~ Wähle bei allen Wahlen ~ Vermehre dich und gründe eine eigene Familie ~ Tue belohnte Arbeit, kein Herumlungern ~ Ehre, respektiere deine Eltern und Großeltern ~

Beschütze die Umwelt und all ihre Lebensformen ~ Verwende das 'Law Giver Manifest', verbreite seine Botschaft ~ Schütze Tiere vor Grausamkeit und Ausrottung ~

Setzen Sie sich für die zu Unrecht Angegriffenen, Benachteiligten, Schwachen und Bedürftigen ein.

Ernähren Sie die Hungrigen, schützen Sie Obdachlose und trösten Sie Kranke ~

Protestiere gegen Ungerechtigkeit, Amoralität und Umwelt-Vandalismus ~ Sei gerecht und gib verdienten Respekt ~ Verbrenne, schließe Friedhöfe ~

Gemeinschaftsrechte

Atmungsaktive, saubere Luft ~ Trinkbares, gefiltertes Wasser ~ Kostenlose Bildung ~ Essbare, gesunde Nahrung ~ Hygienische, bezahlbare Unterkunft ~ Erhalte Respekt ~ Anbetung und Glaube an **1 Gott** ~ Gerechtigkeit erhalten ~ Ende mit Würde ~ Meinungsfreiheit mit moralischen Einschränkungen ~ Partner eine Familie gründen ~ Belohnte Arbeit Habe ein Haustier ~ Habe eine gewaltfreie Gemeinschaft ~ Kostenlose Behandlung bei Krankheit ~ Bezahlbare Schutzkleidung ~ Habe eine frei gewählte Regierung ~

Lebensgrundlage der Stammesgemeinschaft für das Überleben der Menschheit, die Erfüllung ihres gemeinsamen Schicksals. Überleben in der Gemeinschaft bedeutet, in Harmonie miteinander zu leben (**Gewaltfrei**). In Harmonie mit dem Planeten Erde leben (**Grünes Konzept**). In Harmonie zu leben bringt Wohlstand (**Wirtschaftskonzepte**). Wir erfüllen unser gemeinsames Schicksal, den Weltraum zu erforschen, das physische Universum zu kolonisieren und sein Verwalter zu werden.



Das Leben in Stammesgemeinschaften ist der Weg des Hüters. Begleiten Sie uns.

Um Governance anzuwenden, gründen die 7 Stämme **7 Provinzen!**

Community

7 Stämme Migration



1 Gott glaubt an 7 Stämme

7 Stämme sind 1 Gott's Menschen wohnen darin 7 Provinzen und viele Shires
Leben im Einklang mit dem Habitat!

1 Gott's langfristige Vision für die Menschheit. War immer das von 7 Stämme
mit 7 Hauptsprachen und viele Dialekte. Die Globalisierung zerstört diese
Vision und macht Globalisierung Anti 1 Gott. Inakzeptabel!

1 Gott's Design for Humankind beinhaltet den Drang zur Migration (schwärmen, wandern)
. Als sich die Menschheit entwickelte, entwickelte sich die Migration. Afrikaner wandern
nach Persindien, Ozeanien und in die Mongolei ein. Mongolen wanderten nach Amerika,
Amazonien und Ozeanien, später zu Pferd nach Persindien, Afrika und Europa. Europäer
segelten in alle Provinzen. Die Evolved wanderten nach Persindia und segelten und
flogen zu allen anderen Provinzen.

Gründe für menschliche Migration. 1 Gott's Designinstinkt
(schwärmen, wandern). Katastrophen machen den lokalen
Lebensraum unbewohnbar, der Klimawandel macht den
lokalen Lebensraum unbewohnbar. Selbstsucht (das Gras ist
woanders grüner) und Bevölkerungswachstum.



Die Menschheit hat sich genug entwickelt. Das Bevölkerungswachstum reicht aus, um 7
Stämme zu gründen, die 7 Provinzen bilden, wie von vorgesehen 1 Gott! Ab '0.1.1.1' (CG
Kalender) alle Wanderungen (lang- oder kurzfristig) zwischen den Provinzen ist illegal
geworden (illegal werden zurückgeschickt).

Notiz! Asylbewerber sind nicht akzeptabel, sie werden
als illegal behandelt. Diese Leute (Opportunisten)
hätten dort bleiben sollen, wo sie herkamen, und dort
etwas bewegen sollen, anstatt wegzulaufen.



Illegale Migranten (Ich bin) unverzüglich in die Provinz zurückgeschickt werden, aus der sie gekommen
sind, einschließlich aller Kinder, die sie gehabt haben könnten. Illegale Migranten können nicht integriert
werden, sie werden immer zurückgeschickt, keine Ausnahme. 'Ich', die nicht zurückgegeben werden
können, werden strafrechtlich verfolgt, MSR7. „Ichs“ Kinder werden zur Adoption freigegeben. Personen,
die für die Unterstützung von Illegalen verantwortlich sind, werden strafrechtlich verfolgt: MSR7

Migration wird als langfristig eingestuft (Neuansiedlung) oder kurzfristig (Tourismus, Reisen). Der
Tourismus zwischen den Provinzen endet! Der Handel zwischen den Provinzen wird auf ein
absolutes Minimum beschränkt! Globale Handelsabkommen werden gekündigt!

Neuansiedlung ist nur innerhalb einer Provinz- oder Raumkolonisation möglich.

Die Umsiedlung bewegt sich zwischen Shires, innerhalb einer Provinz! Befreiung, 'Israeli' können sie nur im „Gelobten Land“ leben. Sie können das Gelobte Land nicht verlassen. Israelis, die außerhalb des Gelobten Landes in einer der Provinzen gefunden werden, werden sofort in das Gelobte Land transportiert. **1 Gottes Wunsch !!!**

Ziehen um zwischen **Shires**. Es gibt Vorschriften, Erwachsene müssen am Zielort Shire arbeiten. Bevor sie sich bewegen können. Der Arbeitgeber muss eine Gruppenunterkunft organisieren. Senioren müssen an ihrem Zielort Shire Gruppenunterkünfte organisieren. Vor dem Umzug.



Tourismus zu einer Bedrohung entwickelt. Kreuzfahrtschiffe (Inkubatoren ansteckender Krankheiten, Wasserverschmutzer) Touristen ausladen, die wie Insekten schwärmen (Kakerlaken) über Häfen und lokalen Lebensraum. Sie stören den lokalen Lebensstil und treiben die Lebenshaltungskosten der Einheimischen in die Höhe. Gesundheitsrisiken erhöhen. Müllberge erzeugen. Diese Unterhaltung des Müßiggangs endet gut! Dies gilt auch für den Flug-, Bahn- und Bustourismus.



Reisen ist nur innerhalb einer Provinz möglich. **Reisepass** ist veraltet. Unternehmen und Behörden nutzen das Internet und Videokonferenzen, um mit anderen Provinzen zu kommunizieren.



Globalisierung mit der Migration von Unternehmen begonnen (Franchiseunternehmen, multinationale Unternehmen) und Organisationen. Globalisierung ist Anti **1 Gott**! 7 Stämme, die 7 Provinzen bilden, sind vorgesehen **1 Gott**! Die Globalisierung endet!

Franchising ist ein Marketingsystem für das Klonen von Gier und Profitgier. Das verwendet ein bestimmtes Geschäftsmodell, als sich selbst zu klonen. Entworfen für mittelmäßige kleine profitgierige Kapitalisten. Krebs zu verbreiten wie (Globalisierung) über den Planeten. Kunden verlieren ihre Identität. Sie sehen und essen gleich in New York oder Berlin. Geistlose Zombies.



Franchising zerstört lokale Traditionen, Einzigartigkeit, Vielfalt, Kultur. Die meisten Franchises sind "US" oder basieren auf US-Marketingsystemen. Sie bieten oft ungesunde Produkte an: Junk-Food-Läden, US-Kulturklone sind die Hauptursache für die 'Diabetes' Plaque, 'Obese Plaque' (Blubber-Leute), Bluthochdruck-Epidemie, Akne... Franchise zerstört lokale Küche,

Mode... Gemeinschaften, Regierungen, die ausländischen Franchiseunternehmen den Betrieb erlauben, verraten die lokale Küche, das Erbe, die Traditionen und die Bevölkerung, **MSR7**

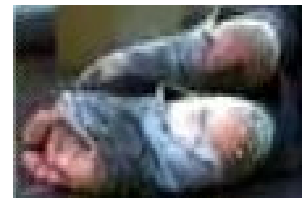
Franchiseunternehmen zerstören die Vielfalt, indem sie „Designerkleidung“ verkaufen. Diese Kleider sind Uniformen (**Jeans..**) für Menschen, die ihre Kultur, ihr Erbe verraten, geistlose, primitive, dumme Klone. **Meide diese Dummies!**

Franchiseunternehmen mit ihrem raffinierten Marketing (**Ausnutzung menschlicher Schwäche, Leichtgläubigkeit**) eine Hauptursache für Sucht: Shopaholic, Gadget-Junky! Franchise-Unternehmen sind unterbesetzt, setzen schlecht ausgebildete, unterbezahlte Junioren und Gelegenheitsarbeiter ein. Der Kundenservice ist schlecht oder nicht vorhanden. Die meisten "Schnäppchen", "Verkäufe" sind Betrug!

Globales Franchising trotz **1 Gott** ist Anti-Globalisierung. Beschlagnahmen (**ohne Vergütung**) alle Franchises, wandeln Sie sie in lokale um **CRON!** Macht gierige, parasitäre, gewinnbringende Franchisenehmer zur Rechenschaft, **MSR6**. **Unterstützen Sie lokale einzigartige traditionelle Unternehmen (umgewandelt in CRON).**

Fremdes Eigentum ist abgewandertes Kapital! Die lokal verändern, korrumpieren, zerstören: Kultur, Werte, Arbeitsplätze, Traditionen, .. Ausländisches Eigentum plündert Lokales: Geistiges Eigentum, Know-how, Ressourcen, Vermögen... Ausländern zu erlauben, zu kontrollieren, auszubeuten, zu besitzen, zu plündern, ist Verrat! Regierung, die es Ausländern ermöglicht, Vorteile zu nutzen (**Abzocke**) der Einheimischen ist Hochverrat ein Verbrechen. **Regierung wird ersetzt, MSR7 Ausländisches Eigentum endet. Freihandel endet. Beispiele dafür, wie Fremdeigentumsverrat funktioniert:**

Ausländischer Besitz treibt Grundstücks- und Immobilienpreise in die Höhe. Häuser nicht erschwinglich machen für 1. Hauskäufer'. **Ergebnis zunehmende Obdachlosigkeit ... Ausländisches Eigentum an Freehold (Grundstücke, Immobilien) endet. Es wird vom Auenland entschädigungslos beschlagnahmt.**



Ausländisches Eigentum an Unternehmen führt zu ausländischen Führungspositionen. Den Einheimischen verweigern, diese Positionen zu bekleiden. Abnehmende Aufstiegschancen, steigende Arbeitslosigkeit. **Verdummung des lokalen Personals.**



Ausländisches Eigentum an der Produktion führt zum Import ihrer Vorräte. **Anstatt lokal zu kaufen. Auch lokales geistiges Eigentum geht ins Ausland!**

Ausländisches Eigentum an Unterhaltung untergräbt lokale Talente und ihre Möglichkeiten. Einheimische werden einer Gehirnwäsche unterzogen, um zu Klonen fremder Kulturen zu werden, die ihre Entität verlieren. Ausländisches Eigentum an Unterhaltung ist die größte Bedrohung für die lokale Kultur, Bräuche, Dialekte und Traditionen. **Wenn Sie Amerikaner sind, schauen Sie sich nur Unterhaltung in Amerika an.**

Ausländisches Eigentum führt dazu, dass lokales Vermögen ins Ausland fließt. Die Einheimischen arm und mittellos zurücklassend. **Ausländische Meister, die lokale Bauernknechte besitzen.**

Ausländisches Eigentum an Franchise-Unternehmen zerstört lokale Unternehmen, Einzigartigkeit und Vielfalt. Untergrabung lokaler Traditionen, die der lokalen Gemeinschaft eine unangemessene fremde Kultur aufzwingen. **Einheimische verraten.**

Ausländisches Eigentum an Ressourcen führt dazu, dass der ausländische Eigentümer die Ressourcen billig an sein Herkunftsland verkauft, was ihnen zugute kommt. Den Einheimischen die Ressourcen, ihren Reichtum rauben. **Ausländer lokale Ressourcen besitzen zu lassen, ist Verrat, MSR7**

Ausländisches Eigentum an der Lebensmittelproduktion, Lebensmittelverteilung. Ergebnis: Die Lebensmittelproduktion ist für den Export bestimmt, was die Einheimischen mit Exportabfällen zu hohen Preisen zurücklässt. **Auch einige lokale Lebensmittel werden durch eine ausländische Ernährung ersetzt.**

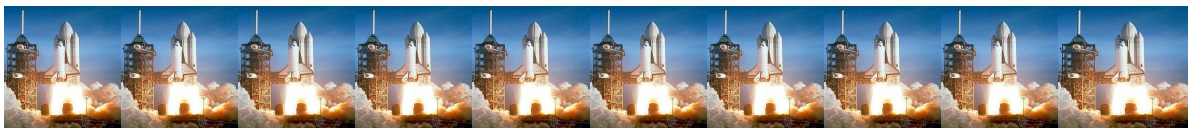
Ausländisches Eigentum an Medien ist eine heimliche Invasion. Ausländische Medien beeinflussen Einheimische zugunsten von Ausländern. Zerstörung der lokalen Kultur, des Erbes, der Traditionen, Korruption der Politiker, der Regierung. **Regierung (Erpressung durch ausländische Medien nachgeben) verliert ihre Souveränität (Handlanger für Ausländer werden), verrät die lokale Bevölkerung, begeht Landesverrat, MSR7** Beispiel: **Australiens Politiker kriechen vor US-Medien!**

Fremdbesitz führt oft zu Erpressung. Ausländische multinationale Unternehmen fordern von einer Regierung Almosen, Steuerfreiheit und billige Arbeitskräfte. Der Regierung wird gedroht, wenn sie nicht vor der Forderung der ausländischen Eigentümer kapituliert. Sie werden eine Regierung finden, die ihren Forderungen nachkommt, und ihren Betrieb dorthin verlegen. **Beispiel: Australische Regierung zahlt regelmäßig (100 Millionen) an ausländische multinationale Autokonzern.** Sie schicken Prämien an Führungskräfte nach Hause und erhöhen die Dividenden ihrer ausländischen Aktionäre. **Notiz!** Australien sagte schließlich nein zur Erpressung ausländischer Autohersteller. Autohersteller (Ford, General Motors, Toyota) Fabriken schließen, Arbeiter entlassen, Lieferanten in die Pleite schicken, Importeure werden. **Custodian Guardian verwendet keine Transporte von diesen Unternehmen, das können sie nicht sein**

Vertrauenswürdige. Null Toleranz gegenüber Multis!

Ausländisches Eigentum ist aufgrund des Verrats der korrupten Regierung möglich. Regierung, Regierungsangestellte, die diesen Verrat unterstützen, sollen ersetzt und wegen „Verrats“ strafrechtlich verfolgt werden: **MSR7.** Ausländisches Eigentum ist eine Invasion, eine Besetzung ohne den Einsatz militärischer Gewalt. **Verteidigen Ihre Gemeinde vor dieser Bedrohung. Fremdbesitz endet!**

Weltraummigration und Umsiedlung ist menschlich, Schicksal!



Das Leben in Stammesgemeinschaften ist der Weg des Hüters. Begleiten Sie uns.

7 Stämme Sprachen, Dialekte



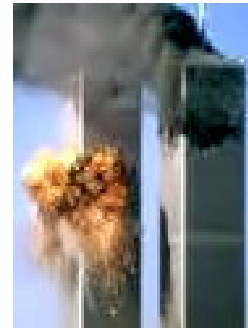
1 Gott glaubt an 7 Stämme

7 Stämme Sind 1 Gott's Menschen wohnen darin 7 Provinzen und viele Shires
Leben im Einklang mit dem Habitat!

1 Gott's langfristige Vision für die Menschheit. War immer das von 7 Stämme
mit 7 Hauptsprachen und viele Dialekte. Die Globalisierung zerstört diese
Vision und macht Globalisierung Anti 1 Gott. Inakzeptabel!

1 Gott Likes Kontinuität, Variationen, einzigartig: Sprachen Dialekte!
Globalisierung, eine globale Sprache, die andere Sprachen und
einzigartige Dialekte aufhebt, ist inakzeptabel! 1 Gott widersetzt sich
der Globalisierung, globalen Sprachen und macht diejenigen zur
Rechenschaft, die globale...

Die Menschheit wurde zur Rechenschaft
gezogen: Uralte, Turm von Babylon! Aktuell,
Zwillingstürme New York!



Stamm

Sprache

Provinz

7 ist Göttlich, was zu Folgendem führt:

afrikanisch

arabisch

Afrika

7 Stämme, 7 Provinzen,
viele Shires,

Amazonas

Spanisch

Amazonien

7 Sprachen, viele Dialekte.

amerikanisch

amerikanisch

Amerika

Alle Provinzen beherbergen 3+1

europäisch

Deutsch

Europa

Rennen (Rassenintegrität) und viele
Mischlinge.

mongolisch

Mandarin

Mongolei

Ozeanisch

Indonesisch

Ozeanien

Persinisch

Hindi

Persindien

Shire-Dialekt

A 'Grafenschaft' ist mehrsprachig und traditionell. A Grafenschaft verwendet 2 Sprachen
in seiner Verwaltung und Bildung. Ein Provinzler (1) und ein Einheimischer (2nd)
Dialekt. Dialekt ist jede andere Sprache als die Provinzsprache.

A Grafenschaft Dialekt wird ausgewählt, indem die Sprache des 1st Siedler in der Gegend. Wo die 1st
Siedlersprache ist die gleiche wie die Provinzialsprache (hauptsächlich) Sprache. Die am
zweithäufigsten und am dritthäufigsten gesprochenen Sprachen (nicht Hauptsprache) in ein
Shire-Referendum gehen.

Jede 'Grafenschaft' ist verantwortlich für das Unterrichten und den Gebrauch der Hauptsprache
und des lokalen Dialekts. Alle 'Grafenschaft' Kommunikation ist mehrsprachig. Der Dialekt ist ein
Shire-Erbe, das sich zu einer Shire-Tradition entwickelt. Dialekt (Tradition) bildet eine
Fortsetzung zwischen vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Generationen.

A 'Grafenschaft' hat einen Dialektnamen: Beispiel: 'Wiesngauer' Mundart ist 'Bairisch' (bayerisch). Hauptsprache ist Deutsch (Deutsch).



01.3.7. Grafenschaft Tag Feier (NAtm)

Der Shire Day feiert auch den lokalen Dialekt!



Sammeln

Der Hüter des Vormunds nimmt am Fun-Day an einer Versammlung teil und hält sich an Fun-Tagesthemen. Das Programm hält lokale Traditionen am Leben: Dialekt, Kleidung, Getränke, Essen, Musik, Tanz, Bräuche..



1 Gott mag Kontinuität, Variationen, Einzigartigkeit im gesprochenen Wort. In schriftlicher Kommunikation. In der visuellen Kommunikation.

Bitte 1 Gott Verwenden Sie 7 Hauptsprachen und viele Dialekte. Das Leben in Stammesgemeinschaften ist der Weg des Hüters. Begleiten Sie uns.

