

Tarot

Os Arquétipos contidos nos 22 Arcanos Maiores expressos de forma sintética:

Pode-se fazer uma correlação direta com as letras hebraicas

1 – Mago - Início... astúcia...primórdio.....aquele que utiliza a força de forma egoísta

2 – Sacerdotisa - Segredo...revelação...polaridade.....aquele que não consegue chegar a verdade...

3 – Imperatriz - Plasmação...renovação...manifestação.....aquele que vive a frivolidade e materialidade

4 – Imperador - Estrutura...estabilidade.....aquele que não evolui e se estagna



5 – Hierofante - Espiritualidade...fé...proteção.....aquele que se torna um fanático cego

6 – Amantes - Decisão...amor...proteção.....aquele que trai e vive a indecisão

7 – Carro - Vitória...direção...evolução.....aquele que vai para todo lugar e ao mesmo tempo nenhum

8 - Justiça - Retidão...imparcialidade...síntese.....aquele que nao sabe viver bons princípios de caráter



9 – Ermitão - Sabedoria...interioridade...perfeiçãoaquele que se isola e não vive a vida

10 – Roda da Fortuna – movimento...destino...potencialidade.....aquele que não aceita o destino

11 – Força - Equilíbrio entre espírito e matéria...força verdadeiraaquele que vive o lado animal e não usa o racional

12 - Pendurado - Crucificação na matéria.....iluminação.....aquele que estagna na vida e fica amarrado a prisões



13 – Morte - Transformação...viver para o espírito.....aquele que não aceita as transformações

14 - Temperança - Serenidade...equilíbrio...paz....sabedoria espiritual.....aquele que nao vive o equilíbrio...sempre em desequilíbrio

15 – Diabo - Essência interior que deve ser transformada para promover a Luzaquele que vive somente as seduções

16 – Torre - Entendimento do final e rumo ao recomeço.....aquele que nao sabe reconstruir a vida



17 – Estrela - Esperança...adentrar e criar o futuro.....aquele que nao tem fé.....

18 – Lua - Vencer o passado...completar a consciência.....aquele que vive osmente os medos e prisões

19 – Sol - Vida e Luz...brilhar e viver o espírito...aquele que não sabe ser feliz

20 – Julgamento - Ressuscitar para a verdade...após o julgamento ter direito escutar o anjo interno que o conduzirá a Luz.....aquele que é surdo as verdades

21 – Louco - Despertar...retornar ao Criador.....aquele que vive a irrealidade e nao realiza

22 – Mundo - Vitória total...fusão com a Luz.....aquele que não encontra o seu lugar....



Arcano Maior – Astrologia - Letra

01 - MAGO	<u>PRIMEIRO LOGOS</u>	ALEPH - unilateral- boi
02 - SACERDOTISA	LUA	BETH - casa
03 - IMPERATRIZ	VÊNUS	GIMEL - camelo
04 - IMPERADOR	JÚPITER	DALETH - porta
05 - HIEROFANTE	<u>ÁRIES</u>	HE (HEH) - janela
06 - AMANTES	<u>TOURO</u>	VAU (WAW) - gancho
07 - CARRO	<u>GÊMEOS</u>	ZAIN - arma
08 - JUSTIÇA	<u>CÂNCER</u>	HETH (CHETH) - energia vital
09 - ERMITÃO	<u>LEÃO</u>	TETH - bastão, serpente
10 - RODA DA FORTUNA	<u>VIRGEM</u>	YOD (IUD) - dedo
11 - FORÇA	MARTE	CAF (KAPH) - palma da mão
12 - ENFORCADO	<u>LIBRA</u>	LAMED - agulhão
13 - MORTE	<u>SEGUNDO LOGOS</u>	MEM - água
14 - TEMPERANÇA	<u>ESCORPIÃO</u>	NUN - peixe
15 - DIABO	<u>SAGITÁRIO</u>	SAMECH (SAMECK) apoio
16 - TORRE	<u>CAPRICÓRNIO</u>	GNAIM (AYIN) olho
17 - ESTRELA	MERCÚRIO	PHÊ (PEH) boca
18 - LUA	<u>AQUÁRIO</u>	TSAD (TZADDI) caos, busca
19 - SOL	<u>PEIXES</u>	COF (KOPH) alma aberta
20 - JULGAMENTO	SATURNO	RESH iluminação
21 - LOUCO	<u>TERCEIRO LOGOS</u>	SHIM dente, fogo
22 - MUNDO	SOL	TAU (TAW) sinal

Valor numérico Letras hebraicas

ALEPH	-	A	-	1
BETH	-	B	-	2
GIMEL	-	G	-	3
DALETH	-	D	-	4
HE (HEH)	-	E	-	5
VAU (WAW)	-	V,U	-	6
ZAIN	-	Z	-	7
HETH (CHETH)	-	H	-	8
TETH	-	T	-	9
YOD (IOD)	-	I, J, Y	-	10
CAF (KAPH)	-	C	-	20
LAMED	-	L	-	30
MEM	-	M	-	40
NUN (NOOM)	-	N	-	50
SAMECH (SAMECK)	-	S	-	60
AYIN (GNAIM)	-	O	-	70
PHE (PEH)	-	P, Ph, F	-	80
TZADI (TSAD)	-	Ts, Tz	-	90
COF (KOOF)	-	K,Q	-	100
RESH	-	R	-	200
SHIM	-	Sh, Ch, X	-	300
TAU (TAW)	-	Th	-	400

“E a maneira de jogar, que nada tem de comum com aquela usada por cartomantes, por mais peritos que sejam, é feita do seguinte modo: a primeira carta que sai representa o consulente ou pessoa que interroga “a voz do Oráculo”; as duas seguintes, que devem ser colocadas, uma à direita e outra a esquerda, como verdadeiras colunas ou Ministros - as colunas do Templo de Salomão etc, -, são as que devem responder à pergunta feita pelo consulente. Sete vezes baralhadas as 22 cartas do Tarô, e sete vezes arrumadas do referido modo, sete vezes, portanto, o jogo completo da vida do consulente”...

Livro Mistérios do Sexo – Capítulo 7 – “Três Reveladores Arcanos”

Henrique José de Souza- (Meu Mestre)

“A habilidade divinatória se desenvolve pelo exercício. De tanto envolver-se com enigmas simbólicos, a imaginação se torna flexível. Termina por adquirir uma lucidez interpretativa que se inicia, de maneira geral, nas sutilezas do simbolismo, permitindo penetrar o esoterismo das obras de arte, dos poemas mitológicos e das religiões”...

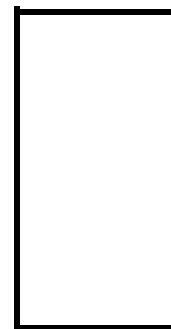
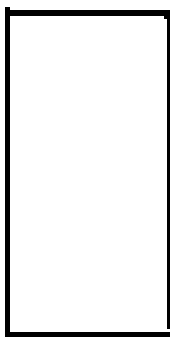
Oswald Wirth (criador do Tarot demonstrado)

“Os rabinos dividem a cabala também em Bereschit ou Gênese universal, e Mercavah, ou carro de Ezequiel; depois, das duas maneiras de interpretar os alfabetos cabalísticos formam duas ciências, chamadas a Gematria e a Temurah, e compõem delas a arte notória, que fundamentalmente nada mais é que a ciência completa dos signos do Tarô e a sua aplicação complexa e variada a adivinhação de todos o segredos, quer da filosofia, quer da natureza, quer do futuro”...

Éliphas Lévi

“1º JOGO DE 3 CARTAS”.

É ESCOLHIDO UM ARCANO MAIOR QUE POSSUA VIBRAÇÕES CONDIZENTES COM O QUESTIONAMENTO FEITO, COMO POR EXEMPLO “QUER SABER ALGO QUE NÃO ESTÁ CLARO E SUPOSTAMENTE ESCONDIDO”, USA-SE “A SACERDOTISA”. ESTE ARCANO MAIOR DEVE SER A CARTA “CENTRAL”, POIS ELA E SUA VIBRAÇÃO “ARQUETIPAL” SERÁ A CONDUTORA DAS RESPOSTAS QUE AS OUTRAS “2 CARTAS” (COLUNAS) RESPONDERÃO. ESTAS OUTRAS DUAS DEVERÃO PERTENCER AOS 56 ARCANOS MENORES, MISTURADOS” OU “ESCOLHIDO O NAÍPE” DE ACORDO COM O QUESTIONAMENTO .



ARCANO MENOR DA “DIREITA”

MAIOR CENTRAL

ARCANO MENOR DA “ESQUERDA”

O ARCANO MAIOR, DESDE O PRINCÍPIO DO JOGO, DEVE SER “ESCOLHIDO DE ACORDO COM A PERGUNTA E ESTAR “ABERTO E BEM VISTO”, OS 2 MENORES “DEVEM SER TIRADOS (1º DA ESQUERDA E DEPOIS DIREITA) E NÃO VIRADOS” EM UM 1º INSTANTE, AGUARDE UM POUCO PARA QUE A VIBRAÇÃO E INTUIÇÃO VENHAM ANTES DE VIRÁ-LOS. VIRE 1º O DA ESQUERDA E DEPOIS O DA DIREITA (COMO “TIROU”, VER DESENHO ACIMA).

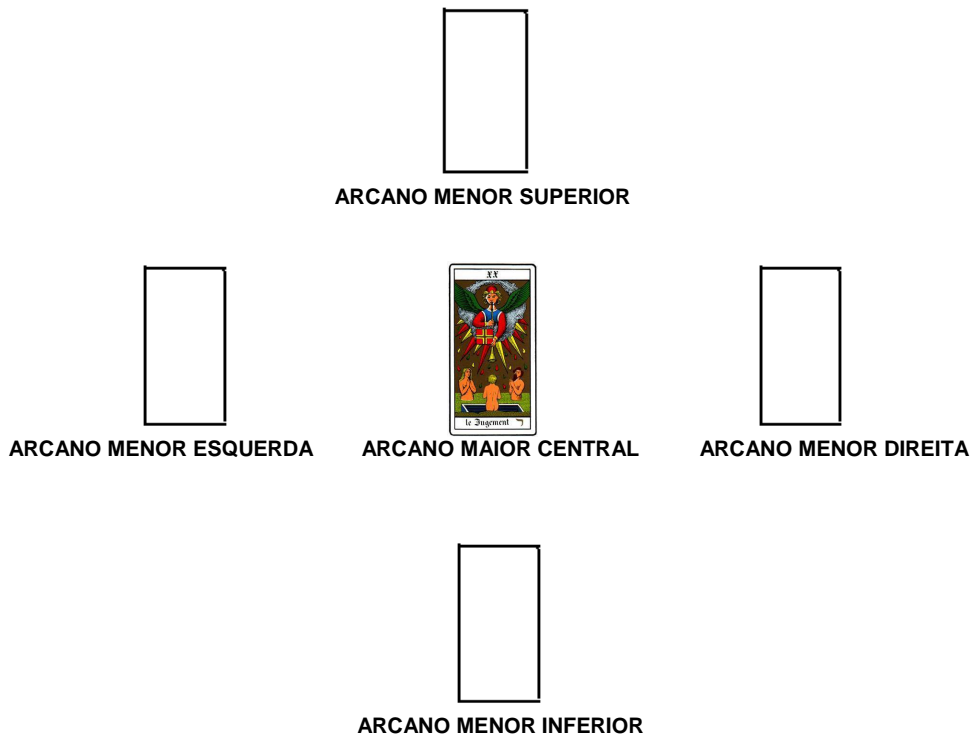
COMO CORRENTE MÁGICA DO “OCULTISMO” E TAMBÉM DA EVOLUÇÃO, DEVEMOS SEMPRE IR “DA ESQUERDA PARA A DIREITA”, NA VERDADE BUSCANDO O EQUILÍBRIO, ESTA É A PROPOSTA DESTE JOGO. **UMA COISA “MUITO IMPORTANTE” É SEMPRE SABER “QUAL É O LADO ESQUERDO E DIREITO DO ARCANO MAIOR”, NÃO SÃO OS NOSSOS.** OSERVEM QUE O ARCANO MENOR DA ESQUERDA, ESTÁ DO LADO ESQUERDO “DA SACERDOTISA”, ASSIM COMO O DIREITO, POIS “É ELA” QUE VAI NOS RESPONDER A QUESTÃO E “NÃO NÓS”, ISTO É MUITO IMPORTANTE.

APÓS ISTO MUITO BEM ESCLARECIDO, INDEPENDENTE DE QUAL ARCANO MAIOR FOR ESCOLHIDO PARA RESPONDER A PERGUNTA, DEVEMOS INTERPRETAR AS CARTAS DA SEGUINTE FORMA:

- **ARCANO MENOR DA ESQUERDA:** CAMINHO A SER EVITADO E TRABALHADO
- **ARCANO MENOR DA DIREITA:** CAMINHO A SER SEGUIDO

COM ESTAS POSIÇÕES BEM DEFINIDAS, “O **ARCANO MAIOR CENTRAL**” **RESPONDERÁ A PERGUNTA** E DIRÁ “O QUE EVITAR E O QUE FAZER”, OU “O QUE ACONTECE DE ERRADO E O QUE ACONTECE DE CERTO”, ONDE ATRAVÉS DE UMA BOA CONVERSA ENTRE INTERPRETADOR E CONSULENTE, OS ESCLARECIMENTOS ACONTECERÃO.

O **“2º JOGO DE 5 CARTAS”**, SENDO UM ARCANO MAIOR “ABERTO”, **CONFORME EXPLICADO NO 1º JOGO**, E 4 MENORES “TIRADOS E FECHADOS”. O ARCANO CENTRAL COMO UM **5º PONTO** SERÁ O QUE VAI RESPONDER AS PERGUNTAS, OS 4 MENORES, REPRESENTAM O QUATERNÁRIO MANIFESTADO EM TODOS OS SENTIDOS.



A ORDEM DE “**TIRADA**” E **TAMBÉM DE “ABERTURA”** DEVE SER: 1º) O ARCANO MENOR DA ESQUERDA, 2º) O ARCANO MENOR DA DIREITA, 3º) ARCANO MENOR SUPERIOR E 4º) ARCANO MENOR INFERIOR.

- **ARCANO MENOR DA ESQUERDA:** VIBRAÇÕES FRÁGEIS DO QUESTIONAMENTO, POSSÍVEIS FRAQUEZAS QUE NEM O CONSULENTE IDENTIFICOU (INCONSCIENTE). PODE MUITAS VEZES SER DEMONSTRADO COMO UM CAMINHO “ATRAENTE”, MAS QUE DEVE SER EVITADO.

- **ARCANO MENOR DA DIREITA:** VERDADEIRAS VIBRAÇÕES EM RELAÇÃO AO ASSUNTO/ QUESTÃO (CONSCIENTE), POSTURA A SER ADOTADA E DEMONSTRADA EM RELAÇÃO A QUESTÃO, POR MAIS QUE SEJA DIFÍCIL.

- **ARCANO MENOR SUPERIOR:** O VERDADEIRO CAMINHO A SER TRILHADO, AQUELE QUE TRARÁ A CONSCIÊNCIA NECESSÁRIA PARA QUE O QUESTIONAMENTO SE DIRIJA PARA O “RUMO CERTO”, QUE FARÁ A PESSOA “EVOLUIR”. (PODE SER DESAFIADOR)

- **ARCANO MENOR INFERIOR:** OFERECE “O DESFECHO” DO CAMINHO DAS ENERGIAS, OU “QUAL É O RESULTADO DESTES NOVOS POSICIONAMENTOS”. PODERIA SER DITO QUE ESTA CARTA É O “ÚNICO CAMINHO QUE NÃO PODE SER TRABALHADO OU EVITADO”...E SIM...VIVIDO...

“Jogo dos Relacionamentos”

Neste jogo eu **“recomendo misturar os 78 Arcanos**. Este jogo demonstra como parceiros “vêm e são vistos” entre si, assim como o próprio relacionamento. Neste caso, como dito anteriormente na página 41, os Arcanos correspondentes **“as figuras”** aparecem (principalmente em namoros e casamentos, etc) como **“pessoas”**. Este jogo pode ser tirado também para **sócios e sociedades** de todos os tipos. **A 7ª carta (opcional)** é obtida através da soma das 6 cartas retiradas ou “tirada”..use a intuição.... As cartas devem ser **tiradas por ambas as pessoas** envolvidas como é demonstrado abaixo, cada **coluna de “3 cartas para cada uma”**, mas como muitas vezes só **está presente “uma das partes”**, ela **tirá as “ 6 cartas”**e **representará a coluna da esquerda**. Muitos tarólogos **optam em tirar do leque também a 7ª carta**. Fica a proposta para que a **intuição e imaginação do interpretador** defina a maneira a ser realizada.

As cartas **1, 2 e 3** representam a **pessoa presente**.

As cartas **4, 5 e 6** representam a **pessoa ausente (caso não esteja)**.

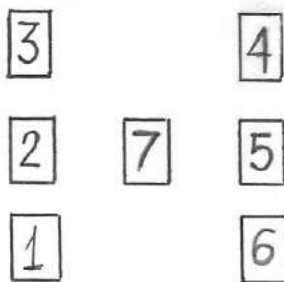
A **“7ª carta” (opcional)** pode ser **tirada também ou obtida através da “soma”**.

As cartas **3 e 4** mostram a “ligação espiritual” entre ambos (**Karma**).

As cartas **2 e 5** mostram como “pensam e sentem” um em relação ao outro (**alma**).

As cartas **1 e 6** mostram a postura externa no relacionamento (**físico**).

A **carta 7 (opcional e oculta)** oferece condições de interpretar **“o caminho”** que o relacionamento tomará.



** Explicações sobre “os personagens” **

Reis e Rainhas neste jogo sempre **representam pessoas**. **Valetes “possivelmente pessoas ou impulso externo”** (use a intuição e a imaginação) e **Cavaleiros “estado de espírito”**. Por exemplo: Se quem pede para que o jogo seja tirado seja uma mulher e aparece uma Rainha nos lugares 2 e 3:

- A pessoa pensa, sente (**temores e desconfianças**) que existe **outra pessoa** no relacionamento caso seja no **lugar 2**. Caso apareça **no lugar 3**, pode representar uma **experiência Kármica** a ser resgatada.

Se aparecer no **lugar 1**, a pessoa **se sente “a própria Rainha”** no relacionamento. Esta interpretação possui dois caminhos: A pessoa pode se sentir assim por ser tratada e vista desta maneira pelo companheiro ou **pode representar o “lado sombrio”** de qualquer uma das Rainhas que o **parceiro “vê”** no relacionamento...**cuidado...**

Se a Rainha aparece nos **lugares 5 e 4** o parceiro pensa, sente e **vê** a consulente como a **“própria Rainha”**. Novamente **cuidado com o lado sombrio** que pode estar presente.

Quando isto acontece **“uma conversa franca” entre interpretador e consulente** “logo” decifra qual é a interpretação correta: O lado “bom ou mau” da Rainha presente. **Ainda sobre os lugares 5 e 4, deve-se tomar cuidado**, pois também existe a interpretação de que elas representam **“ a possibilidade” de uma 3ª pessoa** no relacionamento, pois são **cartas polares (opositoras)** ao consulente. Caso a Rainha apareça na **carta 6**, uma pessoa do **sexo oposto ao parceiro** é **“muito influente”** no relacionamento (muitas vezes pode ser Mãe, Tia, Irmã, etc...**muita atenção a isto...**).

Continuando ainda como por exemplo uma mulher como consulente:

Se um Rei aparece nos **lugares 2 e 3** a consulente pensa, sente e **vê** o parceiro como o **“próprio Rei”**. Novamente **cuidado com o lado sombrio** que pode estar presente.

Quando isto acontece **“uma conversa franca” entre interpretador e consulente** “logo” decifra qual é a interpretação correta: O lado “bom ou mau” do Rei presente. **Ainda sobre os lugares 2 e 3, deve-se tomar cuidado**, pois também existe a interpretação de que eles representam **“ a possibilidade” de uma 3ª pessoa** no relacionamento, pois são **cartas polares (opositoras)** ao parceiro que muitas vezes não está presente no jogo, sendo que **a própria consulente** pode estar tendo “um caso” e **ocultando do interpretador**, ou mesmo ainda, **não admitiu estar “no mínimo” encantada por outra pessoa**. Caso o Rei apareça na **carta 1**, uma pessoa do **mesmo sexo que o parceiro** é **“muito influente”** para a própria consulente (muitas vezes pode ser Pai, Tio, Irmão, amigo, etc...**muita atenção a isto...**).

Se aparece um **Rei** nos lugares **4 e 5**:

-O parceiro pensa, sente (**temores e desconfianças**) que existe **outra pessoa** no relacionamento caso seja no **lugar 5**. Caso apareça **no lugar 4**, pode representar uma **experiência Kármica** a ser resgatada, igualmente o já falado acima, mas **quem percebe esta vibração é o parceiro**.

Se aparecer no **lugar 6**, o parceiro **vibra como “o próprio Rei”** no relacionamento. Esta interpretação possui dois caminhos: O parceiro pode se sentir assim por ser tratado e visto desta maneira pela companheira ou **pode representar o “lado sombrio”** de qualquer um dos Reis, e a **consulente “vê” e percebe isto** no relacionamento...**Tudo o narrado acima, se caso for um homem o consulente, basta inverter Rainhas por Reis e vice-versa, a interpretação é a mesma. O mesmo ocorre para homossexuais, considerando às preferências de cada um, “sem pré-conceito”.**

Cavaleiros, independente de onde apareçam representam sempre **“um estado de espírito”** presente no relacionamento, onde pode existir tanto a **cólera e frieza** de

Espadas, o entusiasmo e excitação de **Bastões**, a concórdia e harmonia de **Taças** e a estabilidade e segurança de **Discos**.

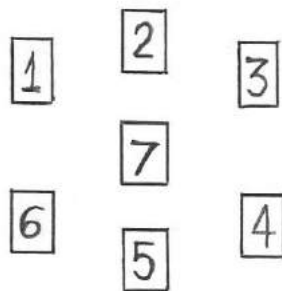
Com os **Valetes**, “pode existir” a **possibilidade de pessoas**, ou também apenas como um **impulso externo**. O Valete de **Espadas** pode representar uma pessoa que **influenciará negativamente** (para a discórdia) o consulente ou o parceiro dependendo do lugar que caia. O Valete de **Bastões** pode representar **um (a) amante** que se aproxima pelas características ígneas de seu arquétipo que **convida a aventura e a novidade**. O Valete de **Taças** demonstra **afeição e reconciliação** mas também possui o lado de **prazer e sedução** que pode envolver **uma pessoa** no relacionamento. O Valete de **Discos** pode representar uma **pessoa séria** que venha auxiliar na **estabilidade** do relacionamento.

Se a **7ª carta deste jogo** for **“tirada”** e **“não somada”** e aparecer um **Rei ou Rainha**, fica evidente uma **“terceira pessoa”** na situação. **“Quanto a ser Rei, Rainha ou Valete vale a intuição e a conversa franca** com a (o) consulente”.

O 1º jogo de 7 cartas

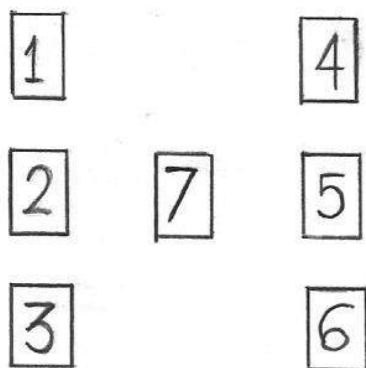
mostra como **determinada situação** ou questionamento **se desenvolve**, tanto em relação ao **passado, presente e futuro**, como também, se preferir o interpretador (e “as cartas- intuição dizerem isto”), a leitura da **trinca de cima ou de baixo** pode ser feita **“conjuntamente”** de forma trina. Neste jogo recomenda-se jogar com os **Arcanos Maiores, cobertos “posteriormente e se necessário” pelos Menores ou os 78 misturados (use a imaginação)**. Chamado por alguns de **Jogo das “Decisões”**, ele pode demonstrar como determinada situação se desenvolve se **“fizemos ou tomamos este caminho”** ou **“se não fizemos e não tomamos este caminho”**. Seria como se fizesse a seguinte pergunta: **“O que acontece se eu fizer tal coisa ?”**.. Sua estruturação procede da seguinte forma:

- Cartas **1, 2 e 3** (respectivamente se quiser: **passado-1, presente-2 e futuro-3**) na **parte superior** representando se “for tomado o caminho” (**fazer**).
- Cartas **4, 5 e 6** (respectivamente se quiser: **futuro-4, presente-5 e passado-6**) na **parte inferior** representando se “for evitado o caminho” (**não fazer**).
- A **carta 7** demonstra como **síntese**, **“a realidade”** do questionamento e situação.



O **2º jogo de 7 cartas** pode ser chamado de **“A Proposta”** (autor Hajo Banzhaf), porque ele mostra como **vibramos “em todos os planos”** no momento; e **“como deveríamos vibrar”** para nos demonstrar **“no mínimo mais certos e concisos”** em determinada situação ou assunto. Ele pode ser considerado uma espécie de **“complemento” do jogo anterior** , pois **“A Proposta”** nos mostra como **devemos nos portar** (em todos os sentidos) após o caminho apontado. A forma de **jogar com os Arcanos** pode ser efetuada como no **1º jogo de 7 cartas**. Sua estrutura é muito semelhante ao jogo dos Relacionamentos, muda apenas a sequência de tirada das cartas:

- **Carta 1:** Como vibra nossa mente e pensamentos no momento.
 - **Carta 2:** Como vibra nossas emoções e sentimentos no momento.
 - **Carta 3:** Como exteriorizamos nossa personalidade e como somos vistos pelos outros. Estas **3 primeiras cartas definem a situação** e vibração atual.
- As **3 cartas que seguem “propõem”** (**sugerem**) um **novo posicionamento**:
- **Carta 4:** Como devemos pensar e vibrar mentalmente.
 - **Carta 5:** Como devemos sentir e vibrar emocionalmente.
 - **Carta 6:** Como devemos exteriorizar nossa personalidade e ser vistos pelos outros.
- A **7ª carta** (sempre como síntese) mostra o **lado espiritual** que deve servir sempre de base caso exista “dúvida” na vibração sugerida pelas outras 6 cartas.



O jogo de **10 cartas** é muito conhecido no mundo do Tarô; é chamado de **Cruz Celta** ou **Tiragem Céltica**. Muitos acreditam que é uma das **formas mais antigas** de jogar Tarô. Recomendo que seja **tirada com os Arcanos Maiores e coberta** “se necessário” pelos **Menores**, ou, com os **78 Arcanos misturados** dando “ênfase” ao aparecimento dos **Maiores**. A Cruz Celta **demonstra** através de suas 10 cartas, um **método** muito esclarecedor para **todos assuntos e situações**, podendo responder qualquer questionamento. Em sua **estruturação temos a Cruz**, mas como um **cruzamento de 2 cartas** no centro dela, **resultando 6 cartas**. **Quatro cartas** seguintes seguem a interpretação **posicionando e esclarecendo** “ainda mais” a (o) **consulente**.

- **Carta 1:** Representa o assunto, a forma como a (o) consulente “o vê”. Como a situação vibra de forma geral.

- **Carta 2:** Demonstra uma força que acrescenta uma energia “positiva ou negativa” em relação a vibração da 1ª carta.

“Estas 2 primeiras cartas “cruzadas” definem como o questionamento se encontra no momento”

- **Carta 3:** Energia e vibração vista pela (o) consulente de forma consciente para atuar sobre o assunto em questão.

- **Carta 4:** Demonstra as “bases reais e verdadeiras” que existem para vivenciar o assunto. Muitas vezes não as reconhecemos, podendo “auxiliar ou prevenir” se assimiladas.

- **Carta 5:** Representa o passado, oferecendo fortes indícios de como “iniciou ou surgiu” o assunto. Também deve ser assimilado para total discernimento da questão.

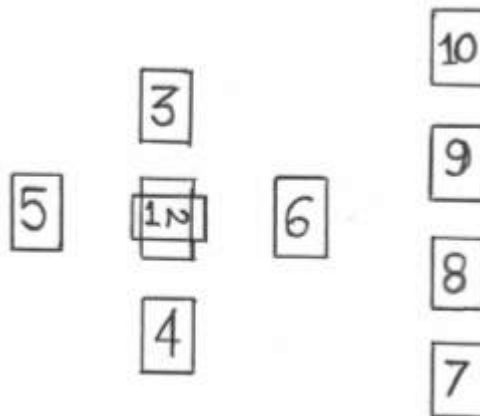
- **Carta 6:** A última da Cruz; mostra tendências que irão se desenvolver futuramente.

- **Carta 7:** Completando a interpretação da carta 1, agora é mostrado como o consulente se posiciona no momento em relação a situação.

- **Carta 8:** Demonstra como vibra todo o ambiente em que a situação se desenvolve, podendo indicar pessoas que também estão inseridas no contexto.

- **Carta 9:** Indica as esperanças, temores e desejos da (o) consulente de como “lidar” com a situação. Carta importante para interpretação para “pessoa ausente”.

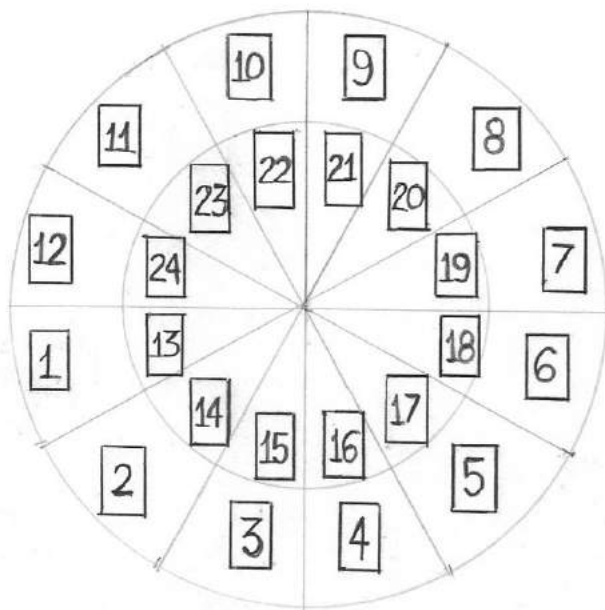
- **Carta 10:** Como “realmente” o assunto se desenvolve e “para onde se encaminha”. Pode se dizer que esta carta é um complemento para a 6ª.



Jogo das 12 Casas - Setores da Vida

Tirada em 2 Círculos - O Externo - Arcanos Maiores e o Interno "coberto" por Arcanos Menores

- **Carta 1:** O consulente e suas inclinações, como vibra no momento. Própria pessoa.
- **Carta 2:** Posses, situação financeira, aquisições materiais.
- **Carta 3:** A mente, a comunicação, pequenas viagens, cursos rápidos, Os Irmãos.
- **Carta 4:** A família, o Lar, residências e imóveis, A Mãe.
- **Carta 5:** A auto-expressão, poder de criação, o lazer, os Casos Amorosos, Filhos.
- **Carta 6:** O trabalho, o cotidiano, a saúde, os empregados, As Pessoas do Trabalho.
- **Carta 7:** O Casamento, as associações, os relacionamentos, O Cônjuge.
- **Carta 8:** Os bens (posses) do outro, heranças, sexualidade, transformação, Magia.
- **Carta 9:** Filosofia de vida, vida espiritual, grandes viagens, ensino superior.
- **Carta 10:** Situação Social, profissional, Metas e honras (fracassos), Pai.
- **Carta 11:** Atividades em grupo, coletivo, humanitarismo, sociedades, Amigos.
- **Carta 12:** Inconsciente, compreensão e doação, segredos, inimigos ocultos.



Jogo das 7 Triádes mais a Síntese – 22º

Sete são as consciências do ser humano:

4 manifestadas - Física (Mineral) cartas 01, 02 e 03
Vital / Etérica (Vegetal), cartas 04, 05 e 06
Astral / Emocional (Animal) cartas 07, 08 e 09
e Mental Concreto (Humano)

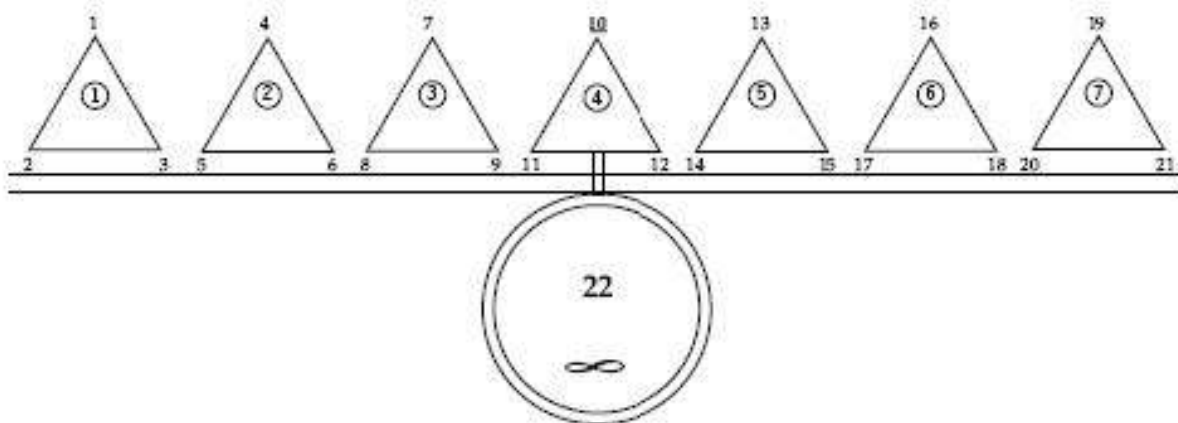
e **3 a serem despertadas** (latentes)

Mental Superior / Abstrato (Anjo), cartas 13, 14 e 15
Intuição (Semi-Deus) cartas 16, 17 e 18
e Percepção Completa ou Crística (Deus). cartas 19, 20 e 21

a 22º é o retorno a “Casa do Pai”

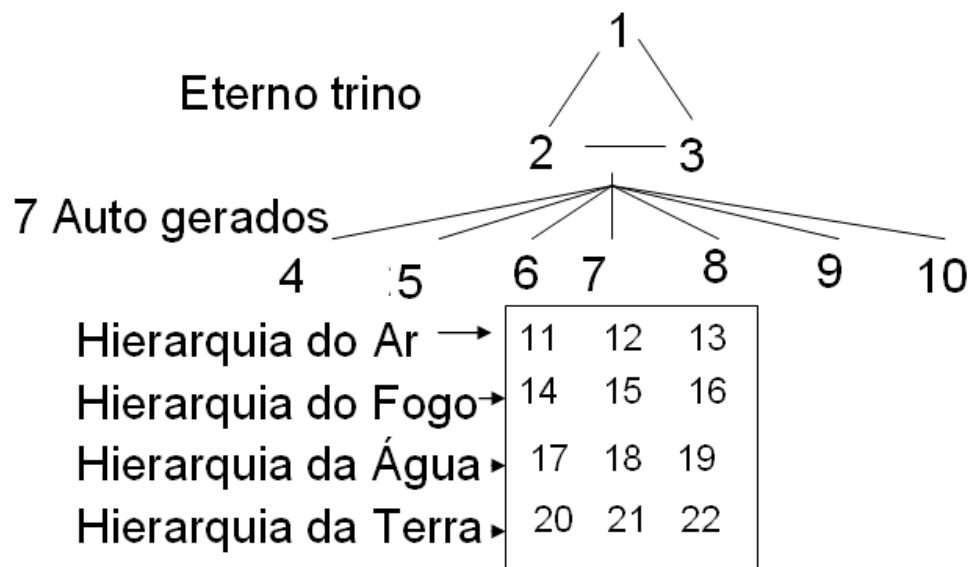
Com as reflexões acima teremos Sete estados de consciência que se manifestam trinamente : $7 \times 3 = 21$ e sintetizam-se em uma oitava coisa...o 22.

As realidades, consciências e vibrações espirituais dos 7 auto gerados que quando se manifestam fundem-se ou retornam a Deus (Eterno), sempre simbolizado pelo oito na horizontal (∞).



...”os números colocados nos triângulos acima não representam diretamente os Arcanos Maiores correspondentes aos mesmos ... e sim ...a sequência de tiragem”...

Jogo dos 22 Arcanos – Cosmogênese e Antropogênese



Os números acima representam a “sequência de tiragem” do leque após baralhar 7 vezes os 22 Arcanos Maiores e não os Arcanos em si ...

Os Arcanos que saírem nas posições:

1 – 2 – 3 : Representam a forma de manifestar o Eterno no consulente

4 : O Princípio da Vontade ; 5: A Mente e o raciocínio; 6: As Emoções e os sentimentos; 7: A Realização, a prática ; 8: Abstração, inteligência superior; 9: Intuição, percepção cognitiva; 10: Percepção Completa ou Crística

11- Conhecimento	(curiosidade, comunicação, conexões)
12- Harmonia	(imparcialidade, equilíbrio, complemento)
13- Inovar	(liberdade, cooperação, coletivo)
14- Auto- afirmação	(ação, liberação de energia, experiência nova)
15- Criatividade	(reconhecimento, brilho, vitalização)
16- Religar	(filosofia, crenças, ideais)
17- Sensibilidade	(auto proteção, sentimento, mudanças)
18- Profundidade	(desejos, controle, transformação)
19- Intuição	(compreensão, inspiração, idealismo)
20- Estabilidade	(firmeza, sensações físicas, posse)
21- Análise	(humildade, perfeição, descrição)
22- Responsabilidade	(cautela, ambição, determinação)

TOQUES ÚTEIS:

- Muitas vezes, independente do jogo, existem determinadas **situações que a inspiração e intuição “parecem não vir”, não tenha dúvidas, retire mais cartas ao lado das que não lhe oferecem “fluidez”**. Em muito casos, “tenho” como recurso “retirar uma trinca” (3 cartas) ao lado da (s) carta (s) difícil, auxiliando a interpretação, mas nunca esquecendo que as 3 tiradas estão ligadas “à uma” (a difícil).

- Como pudemos observar, temos jogos com “possibilidades mais ricas” de interpretação do que os outros, sendo que deve-se respeitar um “certo prazo” para jogá-los para uma mesma pessoa, por exemplo: “A Cruz Celta” e a “Roda Astrológica” devem esperar aproximadamente 1 mês para serem tiradas por uma 2ª vez, pois se forem jogadas com frequência, perdem sua rica vibração mágica (isto não se refere a estudos e prática). Os jogos como “A Cruz” e “A Proposta” podem ser tirados em intervalos mais curtos de tempo. **Sejam criativos e utilizem o 3º atributo - “A Imaginação” de forma livre e conjunta com a intuição e conhecimento próprios. Não existem regras com o Tarô...**

- Criem jogos e “achem” a melhor maneira (própria) para adentrar no mágico mundo do Tarô. **Deixe que “os especialistas” o (a) criquitem, é sinal que você está produzindo “algo que os está incomodando”, bom sinal, pois não existe evolução sem atrito, não tenha medo de ousar.....**

- **Joquem, criem, imaginem, intuem**....procurem despertar a 5ª essência “que está dentro de vocês” sempre atuando em prol do bem...sem más intenções...procurando entrar em sintonia com a Nova Era aquariana...que se firma a cada dia com verdadeiras vibrações humanitárias matizadas de ideais de amizade e fraternidade...

.buscando sempre o “bem de todos”

Nilton Schutz