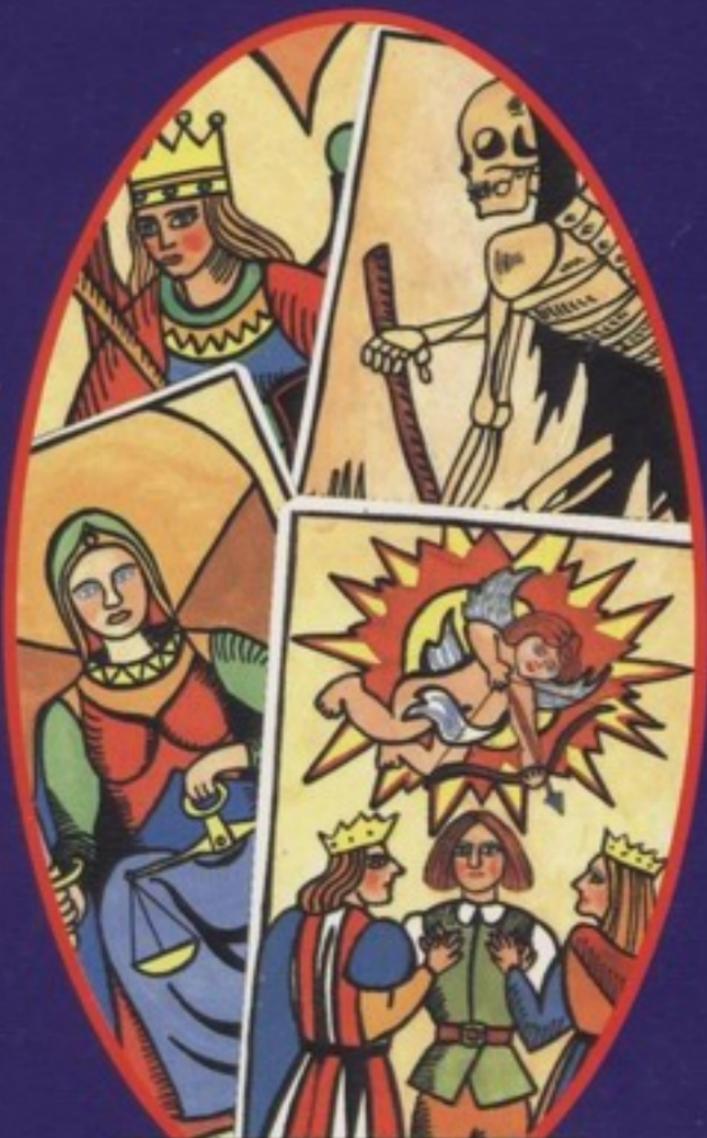


I TAROCCHI



EDIZIONI POLARIS

Quando si parla dei Tarocchi come metodo divinatorio, bisogna ricordare che, pur potendo utilizzare le carte come base, è sempre necessario fare appello all'intuizione della persona che le interroga, che deve essere dotata di una specie di sesto senso, della capacità di "vedere oltre" il loro significato classico e stabilito. Insomma i Tarocchi servono ad esprimere ciò che ognuno porta dentro di sé.

La facoltà di prevedere è legata anche al dono dell'intelligenza. Chi è alla ricerca di un'analisi esauriente, del perché o del motivo di ogni cosa, non può certo credere con facilità alla realtà di tale capacità. Un po' di immaginazione è indispensabile per giungere alla comprensione del significato occulto delle carte.

Si consiglia una pratica lunga e costante, in modo da permettere che si stabilisca un vincolo più saldo tra il nostro "io" e le figure rappresentate sui Tarocchi.

L'origine della parola e quello delle stesse carte è oscuro. Alcuni esperti in materia affermano che il nome deriva dall'egizio, altri invece sostengono che si tratti dell'erronea evoluzione della parola taro-

tee, che indica il retro delle prime carte costituito da linee intrecciate trasversali di diversa lunghezza, disegno mantenuto anche sulle carte moderne.

Alcune carte antiche avevano una bordatura argentata, con una spirale di minuscoli punti che erano detti **tares**; anche questo può essere un motivo per cui le carte così decorate vennero dette in seguito Tarocchi.

Oggi giorno questa pratica è estesa al mondo intero e le carte sono in vendita nei luoghi più disparati.

La cosa certa è che i Tarocchi, in particolare i 22 Arcani Maggiori, sono strettamente correlati alla nostra vita quotidiana. Insieme agli Arcani Minori o alle carte italiane (spade, bastoni, coppe ed ori) ci permettono di ottenere un'esauriente panorama non solo della vita passata, ma anche e soprattutto di quella futura, solo a patto di essere davvero in grado di decifrare il senso favoloso e misterioso di questo mazzo di carte noto con il nome simbolico di **TAROCCHI**.

LE ORIGINI DEI TAROCCHI

L'origine dei Tarocchi è oscura. Secondo alcuni risalirebbe, come quella delle altre carte da gioco, ai tempi degli antichi egizi; pare infatti che alcuni studiosi abbiano riconosciuto gli Arcani Maggiori nei geroglifici. Altri hanno invece riscontrato notevoli somiglianze tra le carte ed i primi giochi o idoli orientali.

Del resto non possiamo nemmeno escludere che sia stato il Medio Evo la culla dei Tarocchi. Non sappiamo se gli Arcani Minori, con i loro noti quattro semi, furono inventati separatamente e riuniti in seguito o se piuttosto nacquero direttamente come mazzo di 78 carte.

Cercheremo quindi di fornire la spiegazione più plausibile dell'origine e lo sviluppo delle carte da gioco comuni e dei tarocchi in particolare, seguendo un ordine cronologico. Proseguiremo analizzando nel dettaglio i primi mazzi conosciuti, simili a quelli dei tarocchi ed assai popolari in Italia nel XV secolo, seguendoli nella loro evoluzione fino a giungere a quelli definitivi del XVIII secolo.

Il libro egizio di Thoth

Nel primo volume dell'opera *Le Monde Primitif* (1781), Court de Gebelin offre una convincente argomentazione a favore dell'origine egizia dei Tarocchi.

Egli sostiene che i 22 Arcani Maggiori derivino da un antico libro egizio, il *Libro di Thoth*, l'unico ad essersi salvato dall'incendio che distrusse i templi.

Thoth è il Mercurio degli egizi, considerato uno dei principali re ed il mitico inventore della parola e dei geroglifici, cioè simboli strettamente correlati ad una serie di eventi mistici: in primo luogo un alfabeto di cui gli dei sono le lettere; le lettere le idee; tutte le idee numeri e tutti i numeri segni perfetti.

Molti eruditi in fatto di scienze occulte riconoscono nelle carte dei Tarocchi le pagine dei libri di geroglifici, che racchiudono sotto forma di simboli ed immagini emblematiche, i principi della filosofia mistica degli egizi. Gebelin era convinto che i simboli esoterici dei Tarocchi si diffusero poi per l'Europa attraverso le tribù nomadi di zingari gitani.

Gli scacchi

L'antichissimo gioco indiano di *Chaturange*, o dei quattro re, è assai simile ai quattro semi delle carte da gioco.

Si tratta di un gioco risalente al V-VI secolo, precursore dei moderni scacchi; le figure erano il Re, il Generale (che oggi è diventato la Regina), il cavallo ed i fanti.

La Regina non c'era perchè una figura femminile in un gioco che aveva a che fare con la strategia bellica, era in contrasto con l'idea di decoro.

È probabile che ad un certo punto, dei giocatori rimasti senza alcune pedine, abbiano pensato di rimpiazzarle con pezzi di corteccia d'albero o di carta, dando man mano origine ad un gioco nuovo.

Divinità indiane

Alcuni antichi mazzi da gioco indiani hanno dagli otto ai dieci semi e dodici carte per seme, numerate da uno a dieci più due figure.

I simboli che indicano il seme somigliano ad altrettante incarnazioni o "avatares" di Vishnù, uno dei componenti la trinità indiana:

Incarnazione	nome	simb. del seme
prima	Matsya	pesce
seconda	Kurma	tartaruga
terza	Varah	cinghiale
quarta	Nara-Simba	leone
quinta	Vamana	nano o giara
sesta	Paracu-Rama	accetta
settima	Rama-Chandra	freccia
ottava	Krishna	mucca
nona	Buddha	tritone
decima	Kalki	spada o cavallo

L'ultima incarnazione, Kalki o il Cavallo Bianco, deve ancora avvenire e segnerà la fine dell'era attuale.

I simboli che abbiamo elencato potevano subire numerose variazioni, il che ne rende difficile il riconoscimento.

Cina-Scacchi-Domino-Dadi

Un tipo di carte cinesi ha lo stesso nome degli scacchi cinesi, *Keu-ma-pou* o carri-cavalli-fucili, cosicchè si può supporre che i giochi di carte derivino dagli scacchi cinesi.

Si ritiene inoltre che il domino cinese, contraddistinto da punti come i dadi da cui pare derivare, fosse originariamente utilizzato nelle pratiche divinatorie. E costituito da 21 pezzi che rappresentano le combinazioni di due dadi. Di questi elementi 11 sono doppi cosicchè in totale sono 32.

Alcuni esperti hanno ipotizzato perciò che le carte da gioco derivino dai dadi attraverso il gioco cinese del domino di legno.

Freccia divinatoria coreana

Il mazzo coreano di 80 carte detto *Htou-Tjyen*, ha fatto sorgere l'idea che i giochi di carte coreani siano derivati dalle frecce divinatorie.

Si tratta di rettangoli di carta oleata di venti centimetri di lunghezza e cinque millimetri di larghezza. Sul rovescio sono decorate con frecce piumate. Il mazzo comprende otto semi.

Le carte hanno frecce stilizzate che possiedono, rispetto ai diversi semi, il significato simbolico della faretra.

Fez, Marocco

Paul Foster Case, nel suo libro *The Tarots, a Key to the Wisdom of the Ages* (I tarocchi, chiave per la saggezza dei secoli), avanza l'ipotesi secondo cui nel 1200, un gruppo di studiosi provenienti da

ogni parte del mondo, si riunì nella città di Fez in Marocco.

Per superare l'ostacolo delle diverse lingue prepararono un libro illustrato le cui pagine sarebbero poi diventate le carte simboliche dei tarocchi, comprensibili ad ogni uomo saggio.

A dire il vero però non esiste alcuna prova a favore di questa fantasiosa teoria.

I crociati

Alcuni studiosi hanno affermato che le carte da gioco furono introdotte in Europa dai crociati. Tuttavia l'ultima crociata terminò nel 1291 mentre le carte da gioco apparvero un secolo dopo.

Gli zingari

Molti associano le carte divinatorie agli zingari, originari dell'Indostan ed espulsi dall'Italia all'inizio del XV Sec. da Timur Lenk, il conquistatore musulmano della maggior parte dell'Asia centrale e dell'Europa orientale.

Gli zingari sono universalmente noti come i cartomanti per antonomasia, in quanto si ritiene che abbiano nel sangue la virtù divinatoria.

Alcune tribù di zingari migrarono verso l'Occidente intorno all'anno 1400, attraversando l'Indo, l'Afghanistan ed i deserti della Persia (l'attuale Iran), fino al Golfo Persico ed al delta dell'Eufrate.

Stabilitisi nei grandi deserti dell'Arabia si mossero poi per diversi percorsi verso l'Europa.

Sono rimaste testimonianze di piccole tribù nomadi a Creta, Corfù e nei Balcani già prima del

1350. Nel 1417 una tribù di zingari giunse nei dintorni di Amburgo, in Germania, mentre altre fonti testimoniano la presenza di zingari a Roma nel 1422, a Barcellona ed a Parigi nel 1427.

In ogni caso esistono prove certe che gli zingari giunsero in Europa solo poco tempo dopo l'apparizione delle carte da gioco.

Johannes, un monaco tedesco

Un monaco tedesco di nome Johannes, scrivendo a Brefeld in Svizzera, affermò che "un gioco detto gioco delle carte è giunto a noi in quest'anno 1377"; aggiunse però che ignorava "quando fosse stato inventato e da chi".

Nel suo trattato (conservato nella collezione del British Museum di Londra) Johannes paragonò il gioco delle carte con quello degli scacchi in quanto "entrambi hanno re, regine, nobili e plebei".

Inoltre sempre a proposito delle carte, disse che "sono dipinte in maniera diversa e che esistono varie regole per giocarvi. Nel tipo più diffuso quattro carte raffigurano re, ognuno dei quali è seduto su uno scanno e tiene in mano un oggetto simbolico".

Alfonso XI

Alfonso XI, re di Castiglia, fondò nel 1332 un'Ordine di Cavalieri detto la *Banda*, ma di cui non esistono tracce.

Don Antonio de Guevara, vescovo di Mondoñedo, pubblicò a Valladolid nel 1539, le *Epistole dorate* in cui venne messo per iscritto lo statuto dell'Ordine.

In una traduzione francese di quest'opera, curata dal dottor Gutery di Lione nel 1558, con il titolo di *Lettres familiares*, troviamo queste parole:

"Comandoit leur ordre que nul des chevaliers de la Bande, neosast argent aux cartes ou dez" (La regola imponeva che nessuno dei cavalieri della Banda giocasse denaro a carte o ai dadi).

Il dottor Gutery non cita l'originale spagnolo, ma garantisce che la traduzione fu fatta dal testo originale manoscritto delle Epistole.

Poichè nell'edizione spagnola di Guevara non compare mai la parola *carte*, non abbiamo alcuna prova del fatto che giocare denaro fosse proibito in Spagna dagli statuti dell'Ordine fondato nel 1332.

Giovanni I

Giovanni I, re di Castiglia, promulgò nel 1387 un editto che proibiva i giochi dei dadi, delle carte e degli scacchi.

Carlo VI - Gringonneur

Nel libro di novelle di Charles Poupert, tesoriere di Carlo VI di Francia, vengono menzionati tre mazzi di carte in oro riccamente decorate, dipinte da Jacquemin Gringonneur per volere del re, nel 1392.

Molti hanno così attribuito a Gringonneur l'invenzione delle carte da gioco, destinate a dar sollievo alla malinconia del re. Nonostante ciò il passo di Poupert parla esplicitamente del fatto che i tre mazzi fossero già ben noti prima.

Le 17 carte del mazzo soprannominato Grignonneur non recano alcuna iscrizione, lettera o numero che permetta di ordinarle. Etuttavia possibile riconoscerle comparandole con le moderne carte dei Tarocchi o con i 10 o 13 simboli del mazzo di mantegna, costituito da 50 carte.

I Tarocchi di Venezia

Noti anche come Tarocchi di Lombardia; questo mazzo consta di 78 carte tra cui 22 Arcani Maggiori e 56 Arcani Minori.

Vi compare per la prima volta la figura della *Papasse* che, nei successivi mazzi, diventerà la *Papessa* e che intorno all'anno 1800, a Besancon, adotterà il nome di *Giunone*.

I piccoli Tarocchi di Bologna

Le 62 carte dei piccoli Tarocchi di Bologna furono inventate forse da Francesco Fibbia, principe di Pisa, esiliato in quella città dove morì nel 1419.

Fanno parte del mazzo i consueti 22 Arcani Maggiori, mentre le carte numerate sono solo 40 in quanto le carte più basse (2,3,4 e 5) di ogni seme sono state eliminate.

Nè gli Arcani Maggiori nè le figure recano titoli o nomi. I primi quattro *atouts* non sono numerati e le figure del Papa, dell'Imperatore e della leggendaria Papessa sono sostituite da quelle di mori, probabile conseguenza dell'annessione di Bologna allo Stato Pontificio dopo il 1513.

I semi sono quelli comuni: spade, bastoni, coppe ed ori.

Il mazzo di Firenze

Il mazzo di Firenze è simile a quello di 68 carte, anche se in questo il numero sale fino a 79.

Comprende 41 carte di trionfi, 19 delle quali originali; 12 con i segni dello zodiaco, 4 con gli elementi, le 3 virtù teologali ed una delle virtù cardinali: la Prudenza.

Le prime 35 carte, dette *Papi*, sono contrassegnate da numeri romani e sono disposte nell'ordine seguente:

I	Il mago
II	Il granduca
III	L'imperatore
IV	L'imperatrice
V	L'innamorato
VI	La temperanza
VII	La forza
VIII	La giustizia
IX	La ruota della fortuna
X	Il carro
XI	L'eremita
XII	Il traditore
XIII	La morte
XIV	Il diavolo
XV	La torre
XVI	La speranza
XVII	La prudenza
XVIII	La fede
XIX	La carità
XX	Il fuoco
XXI	L'acqua
XXII	La terra

XXIII	L'aria
XXIV	La bilancia
XXV	La vergine
XXVI	Lo scorpione
XXVII	L'ariete
XXVIII	Il capricorno
XXIX	Il sagittario
XXX	Il cancro
XXXI	I pesci
XXXII	L'acquario
XXXIII	Il leone
XXXIV	Il toro
XXXV	I gemelli

Le 5 carte che seguono, non numerate, erano dette *arie* e vanno così collocate:

Le stelle
La luna
Il sole
Il mondo
Il giudizio finale

Quest'ultimo a volte era rappresentato dalla Palma.

Gli Onori, anch'essi privi d'iscrizione, erano invariabilmente figure isolate.

Questo mazzo è più antico di quello di Bologna e si rifà in parte ai Tarocchi di Venezia.

I Tarocchi di Marsiglia

Alla fine del XV secolo, il mazzo dei Tarocchi italiani aveva subito modificazioni in tutta Europa ma soprattutto in Francia; in particolare i Taroc-

chi di Marsiglia raggiunsero una enorme popolarità.

122 Arcani Maggiori ed i 16 Onori presentano figure intere invece di quelle doppie a mezzo busto in uso nelle carte moderne a partire dai Tarocchi piemontesi.

Nei mazzi più antichi c'era ancora la numerazione romana invece di quella araba.

Le carte dei Tarocchi che circolavano in Europa, quale che fosse la loro provenienza, avevano sempre i nomi degli Arcani Maggiori in francese, mentre i simboli indicanti i semi erano quelli italiani.

Vi è una serie innumerevole di altri mazzi, più o meno antichi, come i piccoli Tarocchi di Mitelli, dedicati a Giuseppe Maria Mitelli, incisore e pittore bolognese del XVII secolo, o i Tarocchi classici, il mazzo più noto del XVIII secolo che si basa sui disegni originali di Claude Burdel. Contiene i soliti semi italiani ed i 22 Arcani Maggiori.

Il 2 di ori reca la frase "Claude Burdel Cartier et Graveur, 1751".

I Tarocchi menzionati sono fra quelli più conosciuti ed importanti; sono conservati, per il loro valore artistico, nei musei del mondo intero ed in collezioni private. Enorme ne è il valore anche economico, anche se alcuni di questi mazzi sono incompleti.



I 22 Arcani Maggiori o carte simboliche del mazzo classico dei Tarocchi, sono formate da 21 carte numerate dal XXI all'I più una non numerata, detta il Pazzo (a volte anche Buffone).

I nomi degli Arcani Maggiori sono:

	Il pazzo	11	La forza
1	Il mago	12	L'impiccato
2	La papessa	13	La morte
3	L'imperatrice	14	La temperanza
4	L'imperatore	15	Il diavolo
5	Il papa	16	La torre
6	L'innamorato	17	Le stelle
7	Il carro	18	La luna
8	La giustizia	19	Il sole
9	L'eremita	20	Il giudizio
10	La ruota della fortuna	21	Il mondo

Passiamo ora a descrivere ognuno degli Arcani Maggiori descrivendone il significato divinatorio ed il suo opposto, secondo le interpretazioni classiche ed esoteriche.

Queste 22 carte possono essere considerate

glosse dell'intero enigma celato dai Tarocchi, un insieme sistematico del pensiero.

Tutti i mazzi dei Tarocchi presentano figure e simbolismi essenzialmente simili.

IL PAZZO

(Carta non numerata)

Descrizione:

Si tratta di un giovane pazzo con un cappello da buffone ed abito da pellegrino che vaga senza meta e sembra non accorgersi del cane che gli trattiene una gamba.

Il pazzo è solo e non ha ostacoli sul suo cammino. Porta un largo colletto adorno di pennacchi simboleggianti la frivolezza. Il bastone che impugna con la sinistra ed appoggia sulla spalla destra raffigura il desiderio e la volontà. Ad un estremo del bastone c'è una bisaccia piena delle esperienze passate, conservata gelosamente in quanto prezioso aiuto per il futuro.

Il pazzo ha troncato ogni legame con la famiglia e gli amici. Il suo volto esprime ingenuità ed innocenza; si appoggia ad un bastone e, libero da qualsiasi preoccupazione, non si cura della direzione che segue: davanti a lui fioriscono le opportunità.

Il pazzo infatti è rappresentato sul punto di entrare in un nuovo mondo ricco di possibilità e che lo metterà nella condizione di esprimersi. La sua bisaccia simboleggia gli errori già commessi e che non si vogliono ammettere, mentre il cane raffigura il rimorso o il pentimento.

Il pazzo incarna anche lo spirito e l'entusiasmo della gioventù, colmo delle opportunità che attendono chiunque si appresta a vivere nuove esperienze. Il pazzo ha uno spirito avventuroso.



Il pazzo

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Pazzia
 Stravaganza
 Irrazionalità
 Mancanza di disciplina
 Sordità ai consigli
 Ossessione
 Mania
 Iniziativa
 Entusiasmo
 Piacere
 Esibizionismo
 Licenziosità
 Sregolatezza
 Mancanza di riflessione
 Immaturità
 Insicurezza
 Impulsività
 Promesse superficiali
 Leggerezza
 Disprezzo per le cose importanti

Significato opposto:

Decisioni errate
 Apatia
 Indecisione
 Mancanza d'iniziativa
 Insicurezza

La persona che estrae questa carta deve fare attenzione ai facili ottimismo ingannatori. Deve

cercare di evitare la superficialità ed impegnarsi a trovare il proprio cammino, che non sempre è quello più agevole.

(Carta numero 1)

IL MAGO (o prestidigitatore)

Descrizione:

In piedi davanti ad un tavolo con diversi strumenti, tiene fra il pollice e l'indice della mano destra una sfera o disco mentre con la sinistra dirige obliquamente verso terra una bacchetta magica corta.

Indossa un cappello la cui forma ricorda il segno algebrico di infinito, dal quale sfuggono ciocche di capelli rossi e ricciuti. Ha una tunica azzurra e rossa con ricami gialli sulle maniche chiusa da una cintura dello stesso colore.

Sul tavolo, di cui sono visibili solo tre gambe, c'è un vaso, tre dischi impilati, un portamonete, due dadi, un coltello dal manico azzurro ed una federa dello stesso colore. Ha delle strane scarpe di cui quella destra è azzurra mentre quella sinistra è rossa. Per terra accanto a lui ci sono tre ciuffi d'erba ed in lontananza s'intravede un albero simile ad un cipresso.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Destrezza
Capacità d'apprendere

Fecondità
 Diplomazia
 Predisposizione al commercio
 Vitalità
 Eloquenza
 Attività febbrile
 Abilità
 Velocità di riflessi
 Azione
 Intuito negli affari
 Potere sulle malattie



Il mago

Significato opposto:

Ciarlataneria
 Mendacia
 Mancanza di scrupoli
 Suggestione
 Pettegolezzo
 Sfruttamento delle persone ingenu
 ed innocenti
 Intrighi
 Lentezza

Il mago è il simbolo dell'attività originaria e del potere creatore.

Si fonde con la materialità del creato. L'uomo è il risultato delle proprie azioni.

(Carta numero 2)

LA PAPESSA

Descrizione:

La papessa è rappresentata da una donna seduta con un libro aperto in grembo e con una triplice corona. I piedi sono coperti dalla lunga tunica rossa sulla quale risalta un mantello di colore azzurro. Le corone sono ornate di fiori e la parte superiore assomiglia ad una mezza sfera. Da esse scende un velo bianco che le nasconde i capelli.

Fa da sfondo una cortina drappeggiata; non si vede nemmeno la base del trono su cui è seduta. Come nella carta numero 21 s'intuisce che il disegno eccede le dimensioni della carta.

Questa figura allude ad un fatto di cui molto si parlò e si scrisse: la storia di un papa donna assiso al soglio pontificio con il nome di Giovanni VIII. È diventata leggenda nel corso del tempo e le si attribuisce una valenza materna.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Occultismo
Trionfo sul male
Giorno e notte
Protezione dall'occulto

Sentimento religioso
 Molteplicità d'idee
 Pazienza
 Intuizione
 Soluzione dei problemi
 Riflessione
 Discrezione
 Sottomissione rispettosa



La papessa

Yin e Yang
 Rassegnazione
 Fede
 Pazienza
 Meditazione
 Silenzio
 Speranza

Significato opposto:

Intenzioni occulte
 Dissimulazione
 Ipocrisia
 Bigotteria
 Misticismo
 Pigrizia
 Indifferenza
 Abulia
 Inattività
 Situazioni false

In questa carta viene formulato il principio di interrelazione fra macro e microcosmo, cielo e terra, giorno e notte.

Agisce come regolatrice o passaggio tra interiorità ed esteriorità.

(Carta numero 3)

L'IMPERATRICE

Descrizione:

È rappresentata da una donna seduta che nella mano destra tiene uno scudo con effigiata un'aquila gialla (con il becco rivolto verso destra, all'altezza della cintura dell'imperatrice), mentre con la sinistra sostiene una verga terminante con un globo ed una croce anch'essi di colore giallo.

Della donna non si vedono i piedi, coperti da una lunga tunica rossa; sopra ad essa ne indossa una più corta, che arriva solo fino alle ginocchia divaricate, di colore azzurro. Porta inoltre una corona gialla e rossa con ornamenti a forma di fiori. Da sotto spuntano i capelli bianchi che le coprono le spalle.

Ai lati della testa è visibile lo schienale del trono; nell'angolo in basso a destra s'intravede una piccola pianta gialla.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Intelligenza
Potere materiale
Fecondità
Azione

Eleganza
Amabilità
Dominio dello spirito
Abbondanza



L'imperatrice

Significato opposto:

Polemiche
Affettazione
Civetteria
Falsità

Vanità
Ostentazione di lusso
Manierismo
Grossolanità
Adulazione

Simboleggia il potere atto a conoscere le cose materiali, grazie allo studio della pratica ed al dono di penetrare nell'animo degli altri.

Differisce gli eventi, pur non potendo modificarli.

(Carta numero 4)

L'IMPERATORE

Descrizione:

Appare seduto su un trono, con i piedi incrociati. Sta di profilo ed ha i capelli bianchi come l'imperatrice. Tiene in mano uno scettro al cui estremo vi sono un globo ed una croce di colore giallo.

A terra, a destra della figura, è visibile uno scudo decorato con un'aquila che guarda verso destra. Le scarpe dell'imperatore sono bianche e porta al collo una catena con un gioiello di colore verde.

La barba, i baffi e le ciocche di capelli ricciuti gli conferiscono un aspetto imponente. La tunica e le calze sono azzurre, il mantello è rosso e la corona gialla.

Il braccio sinistro è appoggiato al trono ed ai piedi, sulla sinistra, s'intravede una piccola pianta di colore giallo.

I piedi incrociati indicano un atteggiamento di concentrazione.



L'imperatore

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Potere
 Positività
 Pace
 Potere effimero
 Volontà irremovibile
 Giustizia
 Protezione potente

Intelligenza
 Fermezza
 Perseveranza
 Conciliazione
 Firma di contratti
 Maturità
 Trionfo della legge
 Magnanimità

Significato opposto:

Tirannia
 Assolutismo
 Conflitti
 Ostilità
 Perdita di posizione
 Disonore
 Nemici potenti

Questa carta simboleggia il potere e la maturità, uniti al senso pratico. Si tratta di una carta estremamente positiva, il che è dimostrato dal numero ristretto di significati opposti.

(Carta numero 5)

IL PAPA

Descrizione:

È seduto ed alle sue spalle s'intravedono due colonne di colore azzurro. Ha la mano destra sollevata come se stesse impartendo la benedizione.

Nella mano sinistra tiene una croce a sei braccia. In testa ha una corona a forma di tiara ed ai suoi piedi ci sono due persone di cui non vediamo il viso perchè sono raffigurate di spalle. Il papa ha una tunica azzurra, mantello rosso, barba, baffi e capelli bianchi. La mano sinistra è coperta da un guanto giallo con una croce nera; la mano destra è invece nuda con l'indice ed il medio estesi mentre le altre dita sono piegate.

Gli altri due personaggi raffigurati sulla carta sono tonsurati. Quello a destra ha un mantello rosso e quello a sinistra giallo. Entrambi poi hanno blusa bianca e cappello azzurro. Il personaggio a destra ha la mano sinistra alzata, mentre quello a sinistra la destra.

Significato divinatorio

Questa carta significa:

Forti sentimenti
Paternalismo
Religione



Il papa

Protezione
Equilibrio
Vocazione scientifica
Affetti consolidati
Filosofia
Insegnamento
Dedizione
Rivelazione divina

Significato opposto:

Abuso d'autorità
Consigliere privo di senso pratico
Teorico limitato
Morale rigida
Mancanza di spiritualità

Si tratta di una carta abbastanza negativa se appare invertita; indica che la persona è motivata da istinti assolutamente privi di spiritualità.
Realizzazione posticipata ed ostacoli.

(Carta numero 6)

L'INNAMORATO

Descrizione:

È rappresentato da un uomo tra due donne; sopra di lui c'è un angelo o forse Cupido che sta per scoccare una freccia.

L'uomo guarda a sinistra; ha i capelli rossi ed una tunica al ginocchio con frange gialle, azzurre e rosse. Si vede solo una mano, quella destra, appoggiata alla cintura.

La donna che sta alla sua destra ha capelli rossi, indossa una tunica azzurra ed un mantello dello stesso colore con bordi rossi. Con la mano sinistra indica l'uomo all'altezza del petto e con la destra indica verso il basso. Ha perciò le braccia quasi incrociate.

La donna a sinistra ha invece un cappello giallo dal quale fluiscono lunghi capelli azzurri. Porta una tunica rossa con maniche azzurre. La mano destra è rivolta verso terra mentre con la sinistra si appoggia alla spalla dell'uomo.

In pratica l'intero disegno rappresenta l'uomo tra la virtù ed il vizio ed il momento della sua scelta fra queste due alternative.

La carta può significare anche equilibrio.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Libero arbitrio
Amore per il bello
Amore per le arti
Sacrificio dettato da amicizia
Matrimonio
Aspirazioni



L'innamorato

Decisione
Desiderio d'affetti
Sacrificio per amore
Unione
Elezione

Significato opposto:

Separazione
Disordine
Mancanza d'amore
Cattive intenzioni
Mancanza d'eroismo
Libertinaggio
Infedeltà
Divorzio
Mancanza d'unione

Questa carta insegna il sacrificio per amore o per ideali puri e sacri. E una carta estremamente positiva.

(Carta numero 7)

IL CARRO

Descrizione:

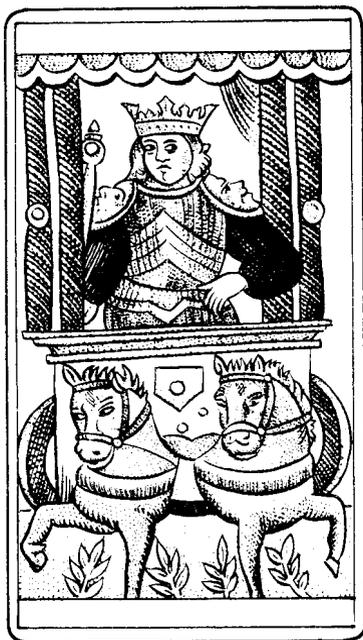
Su un carro coperto da un baldacchino azzurro sorretto da quattro colonne, avanza un trionfatore.

Porta una corona gialla e nella mano destra ha uno scettro; nella parte inferiore s'intravede uno scudo con le iniziali **S.M.**.

In primo piano vi sono due cavalli: quello a sinistra rosso e quello a destra azzurro, ma entrambi guardano a sinistra. Il primo tiene sollevata la zampa destra ed il secondo quella sinistra.

La figura dell'uomo è proprio al centro delle colonne, di cui due sono rosse e le altre gialle. È vestito di rosso ed indossa una corazza azzurra. Una manica ed il gonnellone sono rossi, mentre l'altra manica, la cintura e le spalline sono gialle.

Non si vedono le redini. La base inferiore della carta è decorata con rami verdi.



Il carro

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Trionfo
Giusto avanzamento
Diligenza
Conciliazione
Rapidità
Notizie favorevoli

Superiorità
Capacità
Attitudine al governo
Direzione
Buona salute
Progressi fortunati

Significato opposto:

Ambizioni frustrate
Opportunismo
Usurpazione
Perdita
Mancanza di previsione
Inaridimento del talento
Temerarietà
Pericolo

Questa carta suggerisce di procedere cautamente poichè possono verificarsi situazioni impreviste ed ostacoli ai progetti fatti.

Anticipa inoltre preoccupazioni, contrattempi ed errori.

(Carta numero 8)

LA GIUSTIZIA

Descrizione:

È rappresentata da una donna seduta su uno scanno dallo schienale alto, forse un trono; con la mano destra impugna una spada, rivolgendone la punta verso l'alto e con la sinistra sostiene una bilancia in posizione di equilibrio. Indossa una corona gialla, adorna al centro da una specie di cerchio.

Veste una tunica rossa ed un mantello azzurro che le copre le spalle. I capelli rossi e ricci le ricadono sul viso; il colletto, la bilancia ed una piccola pianta che appare sulla sinistra della carta sono di colore giallo.

I piedi sono nascosti dalla lunga veste ed il viso della donna è visto frontalmente.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Ordine
Stabilità
Legge
Senso comune
Flessibilità

Economia
 Laboriosità
 Senso pratico
 Obiettività
 Equilibrio
 Giustizia
 Disciplina
 Facilità d'adattamento
 Moderazione
 Obbedienza
 Responsabilità
 Conservatorismo



La giustizia

Significato opposto:

Litigi
 Cause legali
 Trabocchetti
 Processi
 Sfruttamento
 Problemi con la legge
 Condanna ingiusta
 Furto
 Frode
 Truffa
 Inganni
 Ansie

La bilancia rappresenta l'equilibrio, la giustizia e la legalità sociale, strumento che mette in azione il meccanismo per la determinazione del castigo da infliggere al colpevole.

La spada rappresenta invece la decisione, la parola di Dio.

Si tratta di una carta molto positiva.

(Carta numero 9)

L'EREMITA

Descrizione:

È rappresentato da un uomo in piedi, leggermente inclinato verso sinistra, che con la mano sinistra tiene un bastone da pastore al quale si appoggia. Con la destra regge invece una lanterna, quasi all'altezza del capo.

I piedi non sono visibili. Il bastone, le mani ed il volto sono rosa; sopra la tunica rossa indossa un mantello azzurro all'esterno e giallo all'interno.

Lo sfondo della carta è bianco, il terreno giallo rigato di nero.

Può far venire in mente la storia di Diogene che, con la sua lucerna, vagava alla ricerca dell'uomo; oppure quella di Cronos e Saturno che misurano il tempo.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Il bene
Sapienza muta
Soluzione dei problemi
Coordinazione

Profonda meditazione
 Rimedi
 Aborrimento del male
 Luce che chiarisce i misteri
 Concentrazione
 Affinità
 Pensiero maturo



L'eremita

Significato opposto:

Riservatezza esagerata
 Timidezza
 Mutismo
 Povertà
 Celibato
 Anzianità
 Cospirazione
 Oscurità
 Pettegolezzo
 Incomprensione delle situazioni

Questa carta, molto positiva, simboleggia la conoscenza della verità per quanto riguarda lo stato di salute e la possibilità di porre rimedio alle difficoltà. Rappresenta inoltre la sapienza che svela i segreti ed è fonte d'illuminazione per ogni tipo di problema e di conflitto.

(Carta numero 10)

LA RUOTA DELLA FORTUNA

Descrizione:

Si tratta di una ruota con sei raggi, posta su un supporto di legno. Vi sono anche tre animali sullo sfondo bianco: due sui lati ed uno al centro, seduto su un'assicella.

Il centro della ruota pare una piccola botte rossa dalla quale partono sei raggi, per metà azzurri e per metà bianchi.

L'animale sulla destra ha una specie di farsetto azzurro, zampe molto strane anzi indefinibili ed orecchie simili a quelle di un coniglio. È di colore giallo.

L'animale a sinistra invece assomiglia ad una scimmia; indossa un gonnellone rosso ed azzurro.

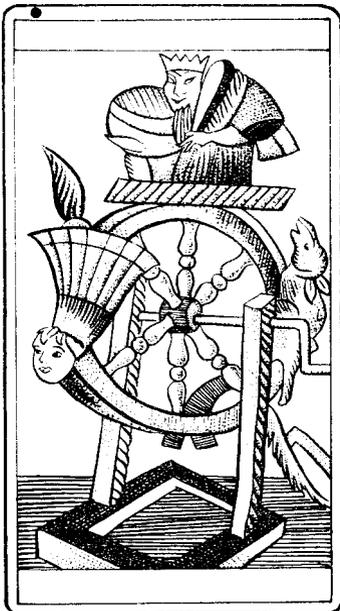
L'ultimo animale impugna una spada, porta una corona gialla e dietro si intravede uno schienale rosso.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Sagacia
Buon umore
Buona iniziativa
Spontaneità

Giudizio retto
 Movimento
 Buona condotta
 Ottimi risultati
 Logica
 Buona fortuna
 Inventiva
 Animazione
 Salute



La ruota della fortuna

Significato opposto:

Perdita al gioco
 Negligenza
 Sfortuna
 Perdita dei beni
 Insicurezza
 Imprevidenza
 Temerarietà
 Situazione instabile
 Avventure
 Pericoli

Se si attendono cambiamenti, sicuramente questi si verificheranno non senza qualche difficoltà; non sono però esclusi risultati positivi se si useranno cautela e ragione.

Si tratta di una carta piuttosto negativa.

(Carta numero 11)

LA FORZA

Descrizione:

Una donna in piedi, con una veste azzurra dalle maniche gialle ed un mantello rosso; calza dei sandali. Con le mani tiene aperte le fauci di un leone dal pelo giallo rappresentato di profilo, ma di cui si vedono solo la testa dalla lunga criniera ed una parte del fianco destro.

Lo sfondo della carta è bianco.

Rappresenta l'essere che domina la natura, la forza morale, spirituale che non ha altro padrone all'infuori di sè stesso.

Significa che il consultante saprà dominare in ogni tipo di situazione. Questa carta non si lascia influenzare da quelle che le stanno intorno.

Indica virtù, coraggio, valore, potere dell'animo; l'influenza di Marte aggiunge combattività, mentre quella di Giove dona magnanimità.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Energia morale
Ottimi risultati

Buona capacità mentale
 Volontà ferrea
 Saggezza nel distinguere
 il bene dal male



La forza

Significato opposto:

Collera
 Impazienza

Insensibilità
 Crudeltà
 Discordia
 Violenza
 Lotte
 Cattive intenzioni
 Ostilità
 Bassi istinti
 Ambizione smoderata

Questa carta simboleggia l'uomo dominato dall'istinto, l'essere umano che non è più padrone delle sue forze.

Si tratta pertanto di una carta negativa.

(Carta numero 12)

L'IMPICCATO

Descrizione:

Ad un'asse collocata orizzontalmente tra due alberi, un uomo è appeso per il piede sinistro; la gamba destra invece è piegata all'indietro, incrociata all'altezza del ginocchio.

Ha le scarpe azzurre e pantaloni rossi, una giacca azzurra con nove bottoni bianchi, maniche di color rosso ed un gonnellone giallo.

Non si vedono le mani perchè sono dietro alla schiena.

Ha i capelli azzurri; lo sfondo della carta è bianco.

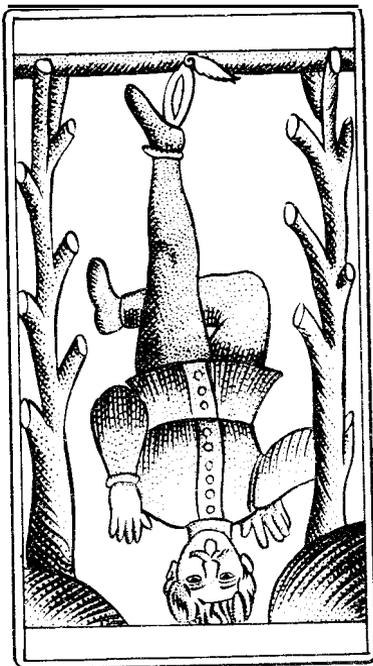
La testa è all'altezza della base dei due alberi, verdi ma con i rami gialli terminanti con punte rosse.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Sacrificio
Abnegazione
Citazione in causa
Mancanza di chiarezza
Difficoltà
Inconclusione

Diligenza
 Filantropia
 Senso del dovere
 Imprecisione
 Ritardi



L'impiccato

Significato opposto:

Disinteresse
 Insensibilità
 Impotenza
 Superficialità

Promesse non mantenute
 Ritardi nella realizzazione
 di progetti
 Irrealizzazione di programmi

Questa carta simboleggia innanzitutto ritardi nel compimento di progetti ed idee verso i quali si nutre peraltro scarso interesse.

Inoltre annuncia che, per quanto riguarda la salute, potrebbero verificarsi problemi circolatori.

(Carta numero 13)

LA MORTE

Descrizione:

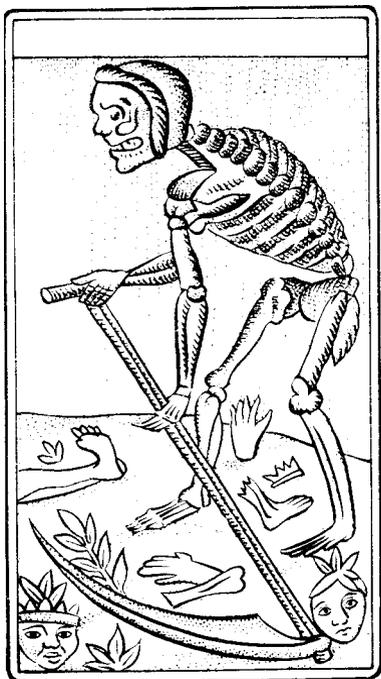
Uno scheletro inclinato leggermente verso il lato destro della carta tiene in mano una falce di color giallo con il filo rosso.

Sul terreno si vedono erbacce azzurre e gialle, un piede, una mano e due teste, una di donna quasi sotto il piede dello scheletro e, a destra, una di uomo con una corona gialla, proprio a portata del filo della falce.

Pare un'allegoria della credenza popolare secondo cui, quando tredici persone si siedono assieme a tavola, una è destinata a morire presto.

Significato divinatorio:

Trasformazione
Profondità di pensiero
Rinnovamento di idee
Allontanamento
Fine di un sentimento
Principio e fine
Capacità di discernimento
Dispersione



La morte

Significato opposto:

Scadenza fatale
 Decadenza d'animo
 Perdita di una persona cara
 Allontanamento
 Assenza
 Viaggi fatali
 Malattie mortali

Questa carta significa trasformazione, principio e fine; presagisce inoltre eventi negativi e notizie pessime.

Si tratta quindi di una carta negativa, con minimi aspetti positivi.

(Carta numero 14)

LA TEMPERANZA

Descrizione:

Un angelo vestito con una tunica azzurra e rossa la cui cintura e colletto sono gialli, sta travasando del liquido da un'anfora azzurra ad un'altra rossa.

L'anfora azzurra è sostenuta dalla mano sinistra dell'angelo. Sul terreno, ai lati, si vedono due piante verdi. Per il resto lo sfondo della carta è bianco.

L'abito nasconde i piedi della figura; i capelli sono azzurri e nel mezzo della testa spicca un fiore a cinque petali.

Le ali sono color carne ed il liquido travasato è bianco.

Da un punto di vista allegorico rappresenta l'annacquamento del vino in modo da ridurne gli effetti.

Nei primi secoli del cristianesimo quest'operazione era soggetta a diverse interpretazioni: tra l'altro ricordava il miracolo delle nozze di Canaan.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Serenità
Equilibrio

Tolleranza
 Lunga malattia
 Impetuosità
 Obiettività
 Capacità d'adattamento
 Decisione affrettata



La temperanza

Significato opposto:

Variabilità
 Indecisione
 Disordine
 Disaccordo
 Dubbi

Nel complesso si tratta di una carta discreta, che indica equilibrio. Rappresenta il risanatore che indirizza l'armonia del "tutto" sull'equilibrio individuale.

È una carta positiva in affari; consiglia di riflettere prima di prendere decisioni, in modo che le idee abbiano il tempo adeguato per maturare.

Nel significato opposto corrisponde a chi si cura troppo dell'opinione altrui e a chi ottiene risultati in disaccordo con le proprie aspettative.

(Carta numero 15)

IL DIAVOLO

Descrizione:

Un uomo a torso nudo con mani e piedi simili a zampe, sta ritto su una sfera color carne, collocata a sua volta dentro una grossa coppa.

Dal copricapo giallo spuntano corna dello stesso colore.

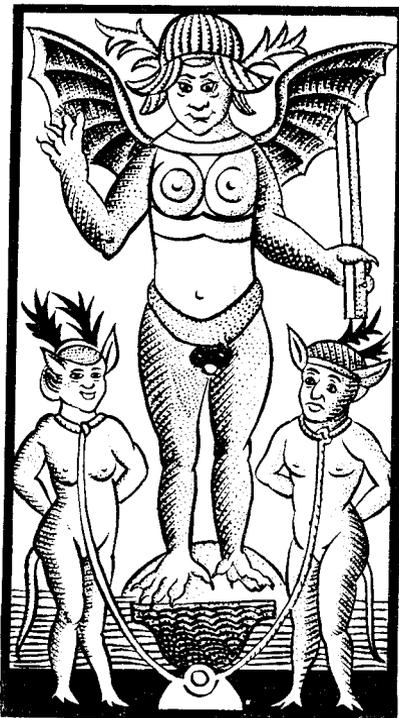
Ai piedi del diavolo si vedono due esseri: un uomo ed una donna, piccoli e con una corda al collo, l'altra estremità della quale è legata ad un anello che si trova alla base della coppa rossa. Il diavolo veste un paio di calzoncini azzurri; anche le ali, che ricordano quelle di un pipistrello, sono azzurre.

Con la mano sinistra impugna una spada priva dell'elsa, mentre la destra è sollevata.

I due piccoli diavoli ai lati della figura centrale hanno un cappello rosso, dal quale escono orecchie d'animale e corna nere.

Non è facile indovinare a che essere possano appartenere le zampe e la coda di cui sono forniti. Le mani invece sono nascoste dietro il corpo.

Il terreno su cui poggiano le tre figure è nero, con qualche disegno giallo; il resto dello sfondo è bianco.



Il diavolo

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Passione sensuale
 Forze occulte
 Grande attività
 Sazi- tà di piaceri
 Di~A. •bi psichici
 i Mere occulto
 Mancanza di scrupoli

Avanzamento spirituale
 Poteri psichici

Significato opposto:

Intrighi
 Inganni
 Egoismo
 Contrattempi
 Salute precaria
 Disordine
 Cattive intenzioni
 Liti
 Debilitazione fisica e mentale

Questa carta non significa la negazione assoluta, ma indica comunque che per ottenere ciò che si desidera sarà necessario lottare duramente, essere molto cauti e sempre attenti.

Si tratta nel complesso di una carta negativa.

(Carta numero 16)

LA TORRE

Descrizione:

Una torre è penetrata da un raggio che ne fa crollare la parte superiore. La cima, che cade così verso sinistra, pare quasi una corona.

Tutt'attorno vi sono pallini bianchi, rossi ed azzurri.

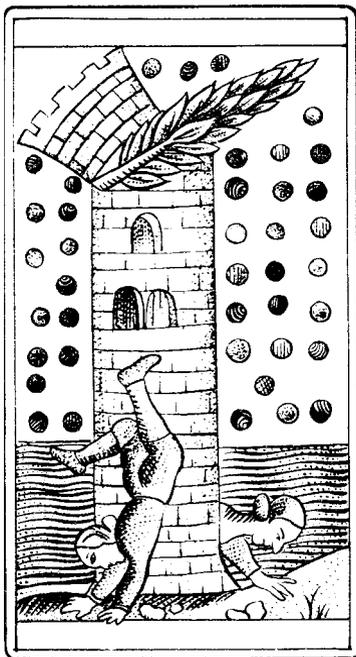
Il suolo è giallo e ad entrambi i lati della torre si vedono cespugli verdi.

Sulla costruzione spiccano tre finestre che formano una specie di piramide, una fungendo da vertice e le altre due da base, sul fondo azzurro rigato di nero.

Due uomini stanno cadendo, uno dei quali è completamente visibile e quasi in primo piano, mentre dell'altro si vedono solo la testa e la giacca rossa con una manica azzurra.

Ai piedi della torre vi sono due pietre di forma irregolare.

L'uomo che cade rappresenta il venir meno dell'orgoglio; simboleggia cambiamenti, lievi incidenti e debilitazione in generale. Ma indica anche mancanza di sicurezza, azioni temerarie con conseguenze negative ed errori commessi da terzi che ricadono su di noi.



La torre

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Situazione di tensione
 Rottura di amicizie
 Precauzione negli affari
 Dispotismo
 Sconsideratezza

Significato opposto:

Eventi occulti
 Aborto clandestino
 Scandalo
 Malvagità
 Ipocrisia
 Rottura
 Avventatezza
 Affari rischiosi
 Orgoglio
 Male arti

Questa carta significa che, in conseguenza di una malattia, potrebbero verificarsi complicazioni che ritarderanno la guarigione completa.

Si tratta di una carta estremamente negativa.

(Carta numero 17)

LA STELLA

Descrizione:

Una donna nuda ed appoggiata a terra con un ginocchio, regge due brocche rosse e ne versa il contenuto in un lago. Il liquido e l'acqua a cui si mescola sono azzurri.

Nella parte superiore della carta, al centro, c'è una stella rossa a sette punte e, sovrapposta ad essa, un'altra identica ma di colore giallo.

Sullo sfondo vi sono anche due alberi; su quello a destra è appollaiato un uccello nero, rappresentato di profilo, ed appena sotto s'intravede un cespuglio dello stesso verde dell'albero.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Speranza
Ispirazione
Piacere
Sazietà
Promesse
Ottimismo
Fede
Buone prospettive

Amore spirituale
 Soddisfazione
 Possibilità
 Buon augurio
 Raggiungimento di una meta
 Fusione di passato e presente
 Equilibrio tra desideri e fatiche



La stella

Significato opposto:

Speranze frustrate
 Disillusione
 Pessimismo
 Cattiva sorte
 Mancanza di occasioni
 Iattanza
 Squilibri
 Ostinazione
 Conclusioni insoddisfacenti

La stella rappresenta la donna capace di confortare, aiutare e creare, di agire sempre nel pieno rispetto degli altri.

Si tratta pertanto di una carta molto positiva.

(Carta numero 18)

LA LUNA

Descrizione:

Sotto all'immagine della luna due cani o due lupi, l'uno di fronte all'altro, ululano protesi con le zampe anteriori in avanti e quelle posteriori piegate.

Dietro ai cani si vedono due torri gialle. Al centro della carta è rappresentato un granchio in uno stagno.

I due cani sono color carne e il suolo su cui siedono giallo.

Granchio ed acqua sono invece azzurri.

La luna è piena. Essa esercita il suo potere sull'acqua ed il granchio è lì ad ammonire coloro che non se ne accorgono.

I cani si sono adattati a convivere con l'uomo, ma continuano ad essere pericolosi a causa degli influssi lunari.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Crepuscolo

Oscurità

Frode

Probabili errori

Nemici sconosciuti

False pretese
 Condizionamenti
 Inganni
 Disonore
 Doppiezza
 Aggressione
 Astuzia
 Amicizie insincere



La luna

Significato opposto:

Piccoli errori
 Strumentalizzazione
 Vittoria sulle tentazioni
 Riconoscimento tempestivo
 di un inganno

È una carta ammonitrice ed indica che i risultati attuali potrebbero apportare cambiamenti repentini ed oscuri.

Si tratta comunque, nella maggior parte dei casi, di stati passeggeri; questo Arcano risente infatti dell'influenza della luna. La rapidità di movimento di questo satellite della Terra può apportare, al contrario, anche un senso di durata perpetua.

Si tratta di una carta abbastanza negativa.

(Carta numero 19)

IL SOLE

Descrizione:

Un sole radioso domina la carta dall'alto; ha un volto umano da cui partono molti raggi. Sedici terminano a punta, gli altri sono ridotti a semplici linee nere che sembrano essere contenute in un cerchio immaginario, due volte più grande del diametro del sole stesso.

Dall'astro si sono staccate tredici gocce di colore diverso: bianco, rosso, azzurro e giallo, disposte simmetricamente attorno ad esso.

Al centro della carta e sullo sfondo bianco, spiccano due bambini seminudi: hanno infatti solo un drappo azzurro avvolto attorno ai fianchi.

Al collo hanno una catenella nera. Il fanciullo sulla destra appoggia una mano sulla spalla del compagno e con l'altra gli indica un punto all'altezza dello stomaco.

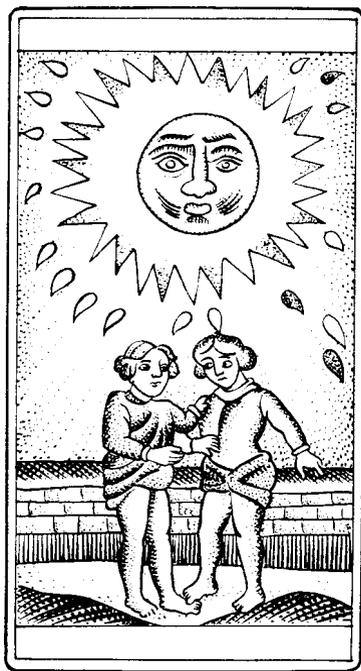
Dietro ai bambini si vede un muricciolo giallo, la cui parte superiore è rossa; il suolo invece è giallo.

Ai lati dei due giovani dai capelli color carne, si vedono due pietre.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Serenità
Soddisfazione
Amicizia vera
Amore
Godimento



Il sole

Conquiste in campo artistico
Risultati positivi
Semplicità
Devozione
Felicità terrena
Calore
Buon augurio
Gratitudine per piccoli favori

Significato opposto:

Solitudine
Infelicità
Liti coniugali
Futuro nebuloso
Inimicizia
Perdita d'amore
Progetti annullati
Risultati procrastinati

Si tratta di una carta fortunata. Il consultante ha certo progetti ambiziosi e cerca soluzione ai suoi problemi con intelligenza, il che certamente gli spianerà il cammino verso la fama e la buona sorte.

(Carta numero 20)

IL GIUDIZIO

Descrizione:

Sullo sfondo bianco della carta è rappresentato un mezzo corpo d'angelo che regge con la mano destra una tromba; è circondato da nuvole di un azzurro intenso. Ha le ali aperte da cui partono raggi gialli ed azzurri. Con la sinistra sostiene invece un rettangolo bianco su cui è dipinta una croce gialla.

L'angelo ha i capelli rossi e l'aureola bianca.

Nella parte inferiore della carta, si vedono un uomo ed una donna nudi; in mezzo a loro vi è un'altra figura umana, girata però di spalle, che spunta fuori da una specie di grande vasca. Tutti e tre sembrano in atteggiamento di preghiera, perchè hanno le mani giunte davanti al viso. Hanno i capelli azzurri.

Si tratta di una rappresentazione allegorica della Resurrezione, accompagnata dal suono delle trombe; tutti i morti escono nudi dalle loro tombe.



Il giudizio

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Espiazione
 Ringiovanimento
 Onestà
 Pentimento
 Sviluppo
 Assoluzione legale
 Fine di una causa

Abusi subiti
 Giudizio
 Rinascita
 Opportunità
 Miglioramenti
 Promozione
 Perdono
 Comportamento scortese

Significato opposto:

Disillusione
 Dilazioni
 Indecisione
 Citazione
 Separazione
 Conflitti
 Affetto ricambiato
 Incapacità di affrontare la realtà

Questa carta indica la necessità di rinascere da un punto di vista spirituale, di risvegliarsi ed abbandonare le banalità della vita. Può significare inoltre l'incontro con una persona che non desideriamo vedere oppure con un caro amico.

(Carta numero 21)

IL MONDO

Descrizione:

La figura centrale è un essere umano con seno di donna, che tiene il piede destro appoggiato su una fascia gialla. Un drappo le copre la schiena partendo dalla spalla sinistra e appoggiandosi su quella destra. La figura è incorniciata da un serto ovale di foglie colorate.

La parte superiore di questa corona è, partendo dall'esterno, gialla, rossa e quindi azzurra. Nella parte superiore è legata da un laccio composto da un fiore simile ad un iris e da un nastro annodato.

Vi sono altre quattro figure, disposte in modo simmetrico, tutt'attorno all'immagine principale: nell'angolo superiore destro c'è un'aquila gialla con le ali azzurre ed in testa un cerchietto rosso a mo' di corona; guarda verso sinistra e sembra appoggiare le zampe su una nuvola bianca.

Nell'angolo opposto, si vede invece un angelo a mezzo busto, che indossa una tunica a righe bianche e nere con una sopravveste azzurra; appena sotto la figura si scorge una mano che pare

sostenerlo. L'angelo ha le ali e l'aureola rosse.

Nella parte inferiore della carta sono raffigurati un leone giallo con una corona color carne; è seduto frontalmente ed occupa l'angolo destro.

Alla sua sinistra vediamo un animale per metà toro e per metà cavallo, al ato, color carne, di cui vediamo soltanto la parte superiore.

La figura centrale sembra un uomo, ma ha seno da donna e tiene nella mano destra un oggetto, difficile da individuare, mentre nella sinistra ha una verghetta color carne.

Le quattro figure poste agli angoli rappresentano gli evangelisti, secondo Ezechiele. La ghirlanda infine significa il globo terrestre.

Significato divinatorio:

Questa carta significa:

Pienezza
Risultati positivi
Iniziative riuscite
Tributo d'ammirazione
Abilità
Ultima tappa
Certezza
Liberazione
Raggiungimento della meta
Sintesi



Il mondo

Significato opposto:

Imperfezione
Mancanza d'intuizione
Fallimenti
Disinganni
Disillusioni
Errori di varia natura

Questa carta simboleggia il dualismo costituito da elemento maschile ed elemento femminile. Se chi consulta le carte è una donna, indica l'integrazione nella totalità; se invece si tratta di un uomo, sottolinea la grandezza delle intenzioni e dei pensieri.

L'amore tende, ed otterrà sicuramente, un'ampliamento. Vi sono inoltre auspici di buona salute, brillante attività e buoni risultati.

GLI ARCANI MINORI

SPADE

Gli Arcani Minori del mazzo classico dei Tarocchi sono suddivisi in quattro semi, corrispondenti a quelli del mazzo di carte da gioco.

Un esame attento permette di rilevare come le spade ed i bastoni, molto somiglianti fra di loro, si distinguano comunque per il fatto di essere curve le prime, diritti i secondi.

I 56 Arcani Minori, 14 carte per ogni seme, verranno ora analizzate sia nel loro aspetto che nel loro significato divinatorio ed opposto.

SPADE

Le spade rappresentano in termini generali il valore, la fierezza, la volontà, l'aggressione e l'ambizione. Le 14 carte di questo seme sono quindi simbolo di attività, progresso e risultati sia positivi che negativi; indicano inoltre buona o cattiva sorte. A il seme dei capi e dei guerrieri.

*RE DI SPADE***Descrizione:**

Il RE di spade, dai lunghi capelli ricci, è seduto su un trono vestito con una splendida armatura adorna di fibbie a mo' di volti. Egli rappresenta il potere, la superiorità, la legge e l'autorità. Con la mano destra impugna la spada, simbolo del seme a cui appartiene. Con la sinistra si appoggia ad un'altra spada, più piccola ed anch'essa sguainata, conferma della superiorità e dell'autorità.

Significato divinatorio:

Indica una persona attiva, risoluta, autoritaria e capace di controllarsi. Doti di comando; professione liberale.

Medico, Ingegnere, avvocato, uomo d'affari... in ogni caso con un forte senso di giustizia. Persona capace d'analisi, dotata di molte idee, progetti ed iniziativa.

Significato opposto:

Simbolo di una persona che persegue fino in fondo quanto intrapreso.

Egoismo, crudeltà. Individuo pericoloso o malvagio, che crea conflitti e reca inutili amarezze.

*REGINA DI SPADE***Descrizione:**

La REGINA di spade indossa uno splendido abito. 2 seduta sul trono e tiene

sollevata una spada, simbolo di efficienza e di autorità. La mano sinistra è alzata per indicare magnificenza o generosità. Ha un aspetto severo e triste, quasi avesse sofferto una grave perdita ma sopportasse con nobiltà la sua disgrazia.

Significato divinatorio:

Indica una persona acuta, vivace, dai sentimenti intensi ed ingegnosa. A volte vedova o donna triste.

Lutto ed amarezza. Persona che nel passato è stata molto felice ed ora ha conosciuto l'ansia, la disgrazia e l'amarezza provocata dalle avversità.

Significato opposto:

Malignità, avarizia, sete di vendetta, inganno, ipocrisia. Persona di cattivo carattere e che si può trasformare in un nemico implacabile.

*DONNA DI SPADE***Descrizione:**

La DONNA di spade, vestita di un'armatura reale, è rappresentata in groppa al suo cavallo impennato, con la spada sguainata. Sulla spalla sinistra ha una fibbia che raffigura un volto.

Simboleggia la cavalleria ed il valore. E animosa e di buon cuore e può essere considerata una precorritrice d'attività. I suoi tratti lasciano indovina-

re una perspicacia rara. È sempre pronta ad affrontare qualsiasi tipo di avversità o di insidia.

Significato divinatorio:

Valore, abilità, capacità, forza ed impeto giovanile, azione eroica. Lotte e guerre. Indica colui che osa sfidare anche gli sconosciuti senza il minimo timore. Le carte vicine indicano le influenze operanti sulle avventure galanti del cavaliere, maestro nell'arte dell'azione.

Significato opposto:

Incapacità, imprudenza. Lite o rovina a causa di una donna. Errori provocati da un eccesso d'impulsività. Orgoglio esagerato e semplicità.

FANTE DI SPADE

Descrizione:

Il FANTE di spade, con uno stravagante cappello ed un abito reale, è ben piantato con i piedi a terra e con la sinistra impugna la spada. La mano destra è appoggiata su un bastone con funzione separatrice.

Significato divinatorio:

Questa carta indica una persona assai ricettiva, capace di discernere e scoprire tutto ciò che non appare o è ignoto.

Qualità introspettive, vigilanza, agilità. Persona discreta, attiva, delicata e sempre attenta ai pericoli nascosti.

Significato opposto:

Impostura smascherata, imprevisto, probabile malattia. Impotenza di fronte a forze maggiori; impreparazione.

DIECI DI SPADE

Significato divinatorio:

Dolore fisico. Afflizione, tristezza, desolazione, angoscia. Disgrazia, pianto, disillusione.

Significato opposto:

Beneficio, progresso. Godimenti terreni e risultati passeggeri. Superiorità momentanea.

NOVE DI SPADE

Significato divinatorio:

Preoccupazione, abbattimento, infelicità. Ansia per la persona amata, disperazione.

Significato opposto:

Sospetti, dubbi, scrupoli. Vergogna, timidezza. Carattere ombroso.

*OTTO DI SPADE***Significato divinatorio:**

Conflitti, crisi, dominio. Cattive notizie. Censura, calunnia e critica.

Significato opposto:

Tradimento del passato. Lavoro duro, difficoltà, inquietudine. Stato depressivo.

*SETTE DI SPADE***Significato divinatorio:**

Desideri. Progetti nuovi. Prove, tentativi. Speranza e fiducia.

Significato opposto:

Litigi. Consigli poco graditi. Chiacchiere e maldicenze.

*SEI DI SPADE***Significato divinatorio:**

Breve viaggio o escursione (probabilmente per mare). Difficili prove da superare. Espedienti e risultati attesi con ansia.

Significato opposto:

Proposta poco piacevole. Stanchezza. Nessuna prospettiva di trovare una soluzione ai problemi.

*CINQUE DI SPADE***Significato divinatorio:**

Distruzione degli altri. Conquista, sconfitta, degradazione. Possibili avversari. Infamia.

Significato opposto:

Possibilità di perdita o di sconfitta. Prospettive incerte e probabile disgrazia. Debilitazione.

*QUATTRO DI SPADE***Significato divinatorio:**

Ricostituzione di un rapporto. Convalescenza dopo una lunga malattia. Senso di pienezza mai provato prima. Serenità. Segregazione temporanea ed abbandono.

Significato opposto:

Precauzione, attività, economia. Desiderio di riottenere ciò che si è perso.

*TRE DI SPADE***Significato divinatorio:**

Disillusione, dolore, lotta, sviamento. Separazione, opposizione e regresso.

Significato opposto:

Distrazione, disordine, confusione. Incompatibilità, ansia e perdita.

*DUE DI SPADE***Significato divinatorio:**

Armonia, forza ed equilibrio. Concordia, fermezza, affetto. Fattori apportatori di squilibrio.

Significato opposto:

Dissapori coniugali. Debolezza, odio, tradimento.

*ASSO DI SPADE***Descrizione:**

Una mano che esce da una nuvola e regge una grossa spada, cinta dalla corona che indica autorità. Ai lati ci sono rami e germogli che simboleggiano progresso ed avanzamento. Questa carta è l'emblema della giustizia; la spada con la lama doppia indica equilibrio.

Significato divinatorio:

Forza, vigore, determinazione. Eccessi, attività, trionfo, prosperità, fertilità. Profondi sentimenti. Amore ed impeto.

Significato opposto:

Sconfitta, tirannia, autodistruzione, disastri. Temperamento violento.

BASTONI

BASTONI

In termini generali i bastoni rappresentano lo spirito d'iniziativa ed il dinamismo, progresso, sviluppo, animazione, inventiva, energia. Indicano inoltre una persona capace di grande moderazione ed umiltà.

E il seme dei lavoratori e di chi ama l'azione.

RE DI BASTONI

Descrizione:

Il RE di bastoni ha un'espressione nobile; è rappresentato seduto su un trono ed ha sul capo la corona, simbolo d'autorità.

Nella destra tiene il simbolo del suo seme. A leale e devoto, capace di comprensione affettuosa e di onestà di propositi.

Significato divinatorio:

Questa carta denota una persona onesta e coscienziosa, matura, pru-

dente, devota, ben educata, comprensiva; insomma indica il perfetto cavaliere.

Significato opposto:

Severità. Rappresenta una persona dogmatica, con propositi a volte esagerati.

REGINA DI BASTONI

Descrizione:

La REGINA di bastoni indossa uno splendido abito e regge con la destra un grosso scettro. A seduta su un trono ed ha in capo la corona, dalla quale fluiscono lunghi capelli.

È una persona pratica, assai dotata di senso comune.

Significato divinatorio:

Persona cordiale e comprensiva, amabile, casta, ricca di fascino e di grazia, capace di amare e di fornire chiare manifestazioni d'affetto. Ospite cortese e sempre attenta alle esigenze degli altri.

Significato opposto:

Probabile infedeltà. Inganni, gelosie. Opposizione e volubilità.

DONNA DI BASTONI

Descrizione:

La giovane e bella DONNA di bastoni brandisce la sua clava con aria minacciosa, pronta a far fronte a qualsiasi avversità. È ansiosa di scoprire cosa le riserva il futuro. Nel suo aspetto non si scorge la minima traccia di paura o soggezione.

Significato divinatorio:

Attrazione per l'ignoto. Viaggi e partenze. Cambiamento di residenza o fuga.

Significato opposto:

Interruzione, discordia, cambiamento inatteso. Fine di relazioni personali.

FANTE DI BASTONI

Descrizione:

Il FANTE di bastoni è rappresentato in piedi, in atteggiamento deferente. Regge con entrambe le mani un grosso randello. Potrebbe trattarsi di un messaggero, forse recante notizie insolite.

È un sicuro amante della natura.

Significato opposto:

Persona fedele e leale, che reca importanti notizie. Emissario. Buon amico o straniero ben intenzionato.

*DIECI DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Pressioni esterne eccessive. Problemi che è necessario risolvere molto in fretta. Impegno per raggiungere una meta o per mantenere una posizione. Probabile uso di potere a fini egoistici.

Significato opposto:

Doppiezza, intrighi, difficoltà, inganni. Probabili perdite.

*NOVE DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Difficoltà in agguato. Nemici insospettati. Prossimi dispiaceri. Disciplina e pausa in una lotta in corso.

Significato opposto:

Problemi di varia natura, avversità, ostacoli, ritardi, disastri, calamità. Cattivo stato di salute.

*OTTO DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Progressi e spostamenti improvvisi. Dinamicità, velocità, decisioni tempestive, avanzamenti troppo rapidi.

Significato opposto:

Discordia, litigi, gelosie, dissensi in famiglia, stanchezza.

*SETTE DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Ostacoli facilmente superabili. Buoni risultati, guadagni. Superiorità e capacità di risolvere le avversità.

Significato opposto:

Titubanza, costernazione, ansia, indecisione. Incertezza probabile causa di perdite.

*SEI DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Buone notizie. Guadagni. Progressi e miglioramenti. Periodo favorevole e desideri finalmente realizzati.

Significato opposto:

Paure, regresso, scarsi guadagni e superficialità.

*CINQUE DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Lotta, desideri insoddisfatti, affaticamento, sforzi eccessivi, conflitti.

Significato opposto:

Situazione complessa. Contraddizioni. Inganni, impegno; è consigliabile una maggiore decisione.

*QUATTRO DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Relazioni sociali e sentimentali. Armonia, prosperità, tranquillità. Sforzi premiati.

Significato opposto:

Agitazione, insicurezza. Relazioni sentimentali insoddisfacenti.

*TRE DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Prontezza negli affari. Spirito d'iniziativa. Scambi commerciali intensi.

Significato opposto:

Aiuto prestato con secondi fini. Fine delle avversità. Inganni.

*DUE DI BASTONI***Significato divinatorio:**

Indica una persona con saldi principi, matura, capace di grande veemenza. Raggiungimento degli obiettivi e soddi-

sfazione. Coraggio in qualsiasi tipo di iniziativa.

Significato opposto:

Limitazioni imposte da qualcun altro. Tristezza, rimpianti. Sorpresa. Perdita della fede.

*ASSO DI BASTONI***Descrizione:**

La mano della vita sbucca da una nuvola impugnando un grosso pezzo di tronco, dal quale cadono foglie e fiori, simbolo della fertilità, del progresso e del fluire della vita verso una rinascita o una riacquistata giovinezza.

Significato divinatorio:

Inizio di un progetto. Creazione, inversione, idee, eredità. Inizio di un'esperienza importante. Nascita di un figlio.

Significato opposto:

Prospettive poco chiare. Meta non raggiunta. Falsa partenza. Esistenza priva di significato e decadenza.



COPPE

In termini generali le coppe rappresentano l'amore, la felicità, l'allegria ed il godimento. Contengono acqua, simbolo del piacere e della gioia.

Queste carte indicano quindi passioni e sentimenti profondi. E il seme delle persone dotate di forte senso umanitario.

RE DI COPPE

Descrizione:

Il RE di coppe, con barba e folti baffi, tiene con la mano destra una grossa coppa che appoggia sul ginocchio. Indossa una corona ed abiti ricchi, che gli conferiscono un aspetto maestoso.

Persona positiva e responsabile. Il re simboleggia una persona amabile e comprensiva, tranquilla ed appassionata d'arte.

Significato divinatorio:

Responsabilità e creatività. Professione liberale. Persona portata per gli affari, umana ed un po' artista, interessata alla scienza, nonchè generosa.

Significato opposto:

Temperamento artistico. Scandalo, rovina. Persona astuta, priva di virtù. Ingiustizia.

*REGINA DI COPPE***Descrizione:**

La REGINA di coppe regge anch'essa con la mano destra una grossa coppa. È vestita con ricche e sontuose vesti.

Indica una creatura amabile, devota e con uno spiccato senso pratico, capace di realizzare i suoi sogni ed aspirazioni.

Significato divinatorio:

Persona equilibrata e giusta. Madre ed amica eccellente, onesta, poetica; possiede un'intelligenza intuitiva assai spiccata.

Significato opposto:

Dignità in pericolo, immoralità, incredulità, disonestà, slealtà e vizi.

*DONNA DI COPPE***Descrizione:**

La DONNA di coppe è rappresentata mentre cavalca con grazia. Nella mano destra ha una grande coppa e sembra assorta nei suoi pensieri. È in cerca del suo destino e sogna di raggiungere mete assai ambiziose.

Significato divinatorio:

Probabile invito oppure occasione propizia nell'immediato futuro. Attrazione, mancanza, fascino, sconfitta.

Significato opposto:

Inganno, frode, infedeltà, artificio. Persona capace di truffe.

*FANTE DI COPPE***Descrizione:**

Il FANTE di coppe è rappresentato con un'aria piuttosto seria ed assorta. Con la mano destra tiene una grossa coppa davanti a sè. Indica una persona leale e servizievole. Nella sinistra ha il cappello, simbolo d'obbedienza.

Significato divinatorio:

Persona meditativa, riflessiva, assorta, desiderosa di offrire i propri servizi ed aiuti a chi ne ha bisogno. Lavoratore onesto.

Significato opposto:

Suscettibilità, distrazione momentanea, seduzione e sviamento.

*DIECI DI COPPE***Significato divinatorio:**

Felicità domestica, godimenti, serenità, amore, buona reputazione, stima e virtù.

Significato opposto:

Perdita di un'amicizia. Litigio familiare. Sfortuna, opposizione, lotta.

*NOVE DI COPPE***Significato divinatorio:**

Buoni risultati, abbondanza, benessere. Salute eccellente e superamento delle difficoltà.

Significato opposto:

Perdite materiali, errori di valutazione, imperfezioni, opposizione e libertà solo apparente.

*OTTO DI COPPE***Significato divinatorio:**

Progetti interrotti. Idee accantonate e risultati poco soddisfacenti. Timidezza e modestia eccessive.

Significato opposto:

Perseveranza fino al raggiungimento degli obiettivi. Allegria.

*SETTE DI COPPE***Significato divinatorio:**

Utopie, sogni ad occhi aperti. Stupide idee fisse. Desideri impossibili.

Significato opposto:

Volontà ferrea. Determinazione, risoluzione, intelligenza. Meta quasi raggiunta.

*SEI DI COPPE***Significato divinatorio:**

Influenze del passato, di cose scomparse. Ricordi, nostalgia, ritorno all'infanzia, anelito. Immagini sbiadite.

Significato opposto:

Eventi imminenti. Prospettive future, progetti soggetti a possibile fallimento. Nuovi modi di vedere. Ogni cosa sembra essere sul punto di verificarsi.

*CINQUE DI COPPE***Significato divinatorio:**

Amicizia di poco conto. Sentimento. Matrimonio privo di amore e compren-

sione. Difetti, imperfezioni, relazione incompleta e poco soddisfacente.

Significato opposto:

Prospettive promettenti, attesa. Affinità, nuovi contatti, ripresa di quelli vecchi. Ritorno di un vecchio amico.

QUATTRO DI COPPE

Significato divinatorio:

Soluzione di un problema. Alleviamento, conclusione. Risultati soddisfacenti. Compromesso. Guarigione.

Significato opposto:

Ricomparsa di vecchi problemi. Nuove relazioni. Prospettive eccellenti. Nuove amicizie.

TRE DI COPPE

Significato divinatorio:

Conclusione. Soluzione di un problema. Soddisfazione.

Significato opposto:

Piaceri eccessivi. Perdita di prestigio. Ingratitudine e sovrabbondanza.

DUE DI COPPE

Significato divinatorio:

Inizio o ripresa di una vecchia amicizia. Fidanamento. Matrimonio. Collaborazione e comprensione.

Significato opposto:

Amore insoddisfatto. Falsa amicizia. Relazioni turbolente. Desideri ostacolati. Divorzio, equivoci, discordia.

ASSO DI COPPE

Descrizione:

Una grossa coppa decorata che simboleggia il possesso e l'abbondanza. Attorno ad essa crescono fiori ed arbusti che rappresentano la rigenerazione e la crescita.

Significato divinatorio:

Perfezione, abbondanza, opulenza, fertilità, produttività. Piacere, bellezza, bontà traboccante e felici prospettive.

Significato opposto:

Lento dissolvimento, alterazione, cambiamenti. Amore insoddisfatto. Sterilità, amarezza. Incoscienza e falsità.

DENARI

I denari indicano argomenti materiali e finanziari, rappresentano tutto ciò che si manifesta sotto forma di denaro, lavoro, guadagni, affari, ecc.

Queste carte simboleggiano una sensibilità ed un impegno profondi. È il seme di uomini d'affari e commercianti.

RE DI DENARI

Descrizione:

Il RE di denari è seduto sul suo trono e mostra una grossa moneta, simbolo del suo seme. Ha l'espressione di un uomo maturo, con una lunga esperienza, abile ed agiato. Indossa ricche vesti azzurre ed un cappello a tesa molto larga.

Le gambe accavallate sono indizio di sicurezza e disinvoltura.

Significato divinatorio:

Indica una persona esperta e fortunata, di buon carattere e dotata di gran-

de intelligenza, portata per la matematica. Amico leale, uomo d'affari. Abile nel crearsi una buona posizione e a guadagnare denaro. Cambiamenti saggi.

REGINA DI DENARI

Descrizione:

La REGINA di denari regge una grossa moneta, simbolo del suo seme. Sul suo viso leggiamo saggezza, una vasta cultura e generosità. Nella mano sinistra tiene uno scettro d'oro; sta in piedi davanti al trono, mostrandosi allo sguardo dei suoi sudditi.

Significato divinatorio:

Ricchezza, prosperità e benessere; agiatezza, tranquillità dal punto di vista materiale. Indica quindi una persona benestante ma generosa e caritatevole. Libertà e munificenza.

Significato opposto:

Timore, sospetti. Tentativo di sottrarsi alle proprie responsabilità.

Persona viziosa, indegna. Paura di un disastro.

DONNA DI DENARI

Descrizione:

La DONNA di denari è maestosamente seduta sul suo cavallo e tiene in aria la moneta che indica il suo seme.

Sia la donna che il suo cavallo esprimono sicurezza ed un senso di positività.

La donna è una materialista, pronta a trionfare in qualsiasi impresa intraprenda.

Significato divinatorio:

Persona matura e responsabile, metodica, fedele, perseverante, paziente, abile nel condurre un'iniziativa, efficiente ed organizzata.

Significato opposto:

Negligenza, taccagneria. Stanchezza. Inerzia. Mancanza di direttrici.

FANTE DI DENARI

Descrizione:

Il FANTE di denari appare molto allegro e tiene davanti a sé, con la mano destra, una moneta. Guarda fisso nel vuoto con occhi sognanti, insensibile a tutto ciò che lo circonda.

Per terra, accanto al suo piede destro, c'è un'altra moneta, mentre tutt'attorno alla figura crescono arbusti, simbolo d'abbondanza.

Significato divinatorio:

Studio. Riflessione, meditazione profonda. Desiderio di apprendere ed acquisire nuove conoscenze. Prodigalità e arrivo di notizie.

Significato opposto:

Dispersione di idee. Sperpero. Persona astratta. Cattive notizie.

*DIECI DI DENARI***Significato divinatorio:**

Ricchezze, situazione economica florida. Sicurezza, calore familiare. Eredità.

Significato opposto:

Rischio. Cattive probabilità e possibile perdita. Giochi d'azzardo con conseguenze negative.

*NOVE DI DENARI***Significato divinatorio:**

Capacità di discernimento. Intuizione, prudenza, sicurezza, riuscita.

Significato opposto:

Maneggi poco chiari. Burrasche. Dissipazione, abusi. Amicizia tradita.

*OTTO DI DENARI***Significato divinatorio:**

Facilità nell'apprendere. Modestia, sincerità. Sforzi personali e lavori manuali.

Significato opposto:

Disaffezione. Iattanza. Disillusione, ipocrisia, intrighi, adulazione.

*SETTE DI DENARI***Significato divinatorio:**

Progresso. Ricchezza. Riuscita, soprattutto in un lavoro faticoso. Ingegno e sviluppo.

Significato opposto:

Angustia, impazienza, imprudenza, malessere. Cambiamenti indesiderati.

*SEI DI DENARI***Significato divinatorio:**

Mecenatismo. Amabilità. Guadagni. Carità, ricompensa. Doti.

Significato opposto:

Gelosie, invidia, egoismo, avarizia. Insolvenza. Dubbi.

*CINQUE DI DENARI***Significato divinatorio:**

Bancarotta. Amante, affetti. Errore. Destituzione e perdite materiali.

Significato opposto:

Fasi negative. Taccagneria. Rinnovarsi di un evento nefasto. Dissensi coniugali ed amorosi.

*QUATTRO DI DENARI***Significato divinatorio:**

Avidità, ambizione, incapacità.
Amore per le ricchezze. Usura.

Significato opposto:

Ostacoli ad ulteriori guadagni. Cautela
in campo economico. Difficoltà e regressi.

*TRE DI DENARI***Significato divinatorio:**

Magistero. Perfezionamento. Genio
artistico. Fama, potere ed onori.

Significato opposto:

Problemi finanziari. Idee assurde.
Preoccupazioni, mediocrità e bugie.

*DUE DI DENARI***Significato divinatorio:**

Lamentele. Imbarazzo, apprensione,
preoccupazioni e difficoltà.

Significato opposto:

Doti letterarie. Cambiamenti nega-
tivi. Gioia forzata. Arrivo di una lettera
o di un messaggio.

*ASSO DI DENARI***Descrizione:**

Una grossa moneta che predice un
futuro ricco e fortunato.

Questa carta simboleggia la realiz-
zazione di progetti ed idee a lungo medi-
tate e ben architettate.

Significato divinatorio:

Euforia, estasi, felicità, perfezione.
Oro e gemme, tesori. Spiritualità.

Significato opposto:

Cattivo impiego della ricchezza. De-
naro scialacquato. Corruzione, cupidig-
ia.

COME UTILIZZARE I TAROCCHI

Passiamo ora a spiegare come si usano queste carte, in modo da trarne un'efficace e sicura divinazione.

Il triangolo

Dopo aver disposto le carte sul tavolo, si chiede al consultante di farle girare con la mano sinistra, secondo il movimento di rotazione degli astri, da destra a sinistra, ovvero in senso antiorario. Per il momento, le carte devono rimanere coperte.

Si prendono poi tre carte e le si dispone nel modo seguente: la prima in alto, la seconda in basso a destra e la terza in basso a sinistra. Esse ci forniranno la situazione del consultante.

In particolare la seconda carta ci darà un'idea del processo di sviluppo dei problemi futuri; la terza invece ne indicherà la risoluzione. Infine la prima rappresenterà le influenze del destino, che possono tuttavia essere modificate dalla posizione

della seconda carta, fondamentale in questo senso per il risultato ultimo dell'interpretazione.

Nel caso in cui questo non soddisfi il consultante, è consigliabile ripetere l'operazione, invertendo la posizione delle carte e collocando il vertice del triangolo nella parte corrispondente alla base e viceversa, quasi si stesse facendo un'offerta alle forze divine in cerca di protezione.

In tale posizione la prima carta indicherà la soluzione per la prima carta, la seconda la necessità di agire e la terza rappresenterà il risultato finale.

Si tratta di un'inversione di termini, come se si considerasse un'interrelazione fra il macrocosmo ed il microcosmo; quando la risposta riguarda una terza persona le carte devono essere mosse con la mano destra, sempre secondo un movimento antiorario.

La grande croce

Per questa forma di lettura si devono utilizzare 22 carte. Dopo averle mescolate con il procedimento già visto, il consultante deve sceglierne 7.

Le prime tre vanno sistemate verticalmente, con la terza a mo' di croce rispetto alle altre due.

La quarta verrà collocata nella parte inferiore, la quinta in posizione diametralmente opposta nella parte superiore, quindi a destra la sesta ed a sinistra la settima.

Secondo l'ordine di numerazione:

1- rappresenta la situazione del consultante

2 - indica lo stato mentale

3 - mostra i possibili ostacoli alla realizzazione di progetti (cioè il vero centro del problema)

4 - indica i pensieri forgiati a livello subcosciente nel passato

5 - carta collocata al di sopra di tutte le altre, a distanza da esse, riflette le attuali speranze o timori

6 - mostra la situazione attuale, dopo una prima presa di coscienza del problema

7 - risposta finale o compendio parziale.

La forza ed il risultato definitivo si otterranno dopo aver sommato il valore dei numeri d'ogni carta, ad esempio:

supponendo che i valori assoluti siano

$$4-2-7-1-3-5-10 = 32 = 5$$

L'Arcano numero 5 corrisponde al Papa, la rappresentazione della giustizia, della legge. Non mancheranno quindi le protezioni.

Si produce un risultato logico e se il consultante agisce correttamente, raggiungerà l'equilibrio e risultati assai favorevoli.

La croce semplice

Con lo stesso procedimento il consultante sceglierà 4 carte. La prima dovrà essere collocata nella parte più alta della croce, la seconda nella parte inferiore, la terza sul lato destro e la quarta sul sinistro.

1 - indica la situazione e le forze invisibili che la influenzano, forze che possono favorire o meno i programmi del soggetto

2 - forze rappresentative di un altro settore, altrettanto influente, che completano le precedenti in modo positivo o negativo

3 - mostra lo stato del consultante

4 - indica quale sarà la soluzione del problema stabilito in precedenza.

La divinazione mediante lo zodiaco

Dopo aver mescolato le carte nel solito modo, se ne sceglierà una a caso e la si girerà per scoprire di che Arcano si tratta. Quindi si annota un 1 che indichi la casa astrologica ed il numero dell'Arcano scelto.

Questo dovrà poi essere riunito con gli altri del mazzo, cosicchè possa eventualmente essere pescato una seconda volta.

Si rimetteranno in moto le forze per effettuare

la scelta della carta che occuperà la seconda casa dell'oroscopo e così via fino a quando si saranno scelte 12 carte, rappresentazioni di altrettante case astrologiche e dei segni zodiacali.

I numeri delle case devono essere disposti in colonna, seguiti da quelli delle carte corrispondenti, come se li si dovesse allineare per sommarli.

Queste 12 carte hanno un profondo significato astrologico.

Casa 1) Rappresenta la personalità, l'IO fisico. Indica lo stato di salute del consultante, la sua resistenza fisica e le possibilità di fare buon uso della sua intelligenza.

Casa 2) Indica i rapporti tra il consultante ed i suoi affari finanziari, le sue possibilità di guadagnare grazie al lavoro.

Casa 3) Possibilità di effettuare cambiamenti apportatori di buoni o pessimi risultati.

Casa 4) Mostra la situazione del focolare domestico: rapporti con i genitori o fratelli.

Casa 5) Simboleggia i piaceri e le avventure amorose. Inoltre da indicazioni sulle relazioni con eventuali figli, sui loro problemi segreti, sulle soddisfazioni che daranno.

Casa 6) Si riferisce alla salute ed alle relazioni del soggetto con i suoi subalterni e protetti.

Casa 7) Indica le possibilità di realizzare un buon matrimonio, o relazioni favorevoli sul lavoro ed in senso generale.

Casa 8) Eredità, guadagni senza fatica oppure perdite causate da morte o traccolli finanziari. Denaro realizzato con il gioco d'azzardo.

Casa 9) Risultati ottenuti mediante lunghi anni di studio universitario oppure relazioni con l'estero.

Casa 10) Chiamata anche la casa della madre. Da informazioni sulla reputazione del consultante da un punto di vista professionale ed umano.

Casa 11) È la casa delle amicizie: indica il tipo e la qualità degli amici del soggetto, la sua influenza su di loro e l'aiuto che ne riceve. Inoltre mostra le situazioni di conflitto che possono crearsi.

Casa 12) Indica le limitazioni del consultante, i suoi timori segreti ed il suo potere di concentrazione sui grandi misteri della vita.

Una volta disposti in colonna i numeri delle case, si devono segnare quelli scelti dal consultante secondo l'ordine seguente:

Casa 1 - Arcano 2
 Casa 2 - Arcano 5
 Casa 3 - Arcano 4
 Casa 4 - Arcano 1
 Casa 5 - Arcano 1
 Casa 6 - Arcano 7
 Casa 7 - Arcano 3
 Casa 8 - Arcano 10
 Casa 9 - Arcano 11
 Casa 10 - Arcano 6
 Casa 11 - Arcano 7
 Casa 12 - Arcano 17

74

Al consultante saremo a questo punto in grado di dire che:

1-2) La sua persona è favorita da una sicura intelligenza; facendone buon uso potrà condurre a buon fine ogni tipo di situazione. Inoltre possiede molte idee che, se perseguite, gli indicheranno il sentiero da percorrere per raggiungere la meta desiderata.

2-5) Per quanto riguarda invece il lato finanziario, potrà contare sull'aiuto del

quinto Arcano, IL PAPA, e di Giove, grazie al quale non avrà più grossi problemi di denaro. Inoltre non sarà mai privo dell'autorità morale per portare a termine i suoi più nobili propositi.

3-4) A proposito dei viaggi, gli sarà d'aiuto L'IMPERATORE. Questa carta gli fornirà inoltre senso pratico e capacità di discernimento, nonché abilità nel difendere i propri interessi. Ogni suo viaggio si concluderà felicemente.

4-1) IL MAGO che occupa la casa dei genitori gli indica di riflettere ed agire con diplomazia, di mostrarsi attento e di far prevalere la ragione.

Buone le probabilità di ottenere ciò che più gli interessa se sarà prudente. I risultati dipenderanno dalla sua forza di persuasione.

5-1) Un discorso analogo può essere fatto per le relazioni con eventuali figli e con la persona amata. Il soggetto dovrà essere abile ed agire in modo tale da far prevalere la ragione. Il tatto e la diplomazia lo porteranno sicuramente alla meta.

Deve recitare bene la sua parte nella commedia della vita, così da ottenere la considerazione e l'ammirazione delle persone che lo osservano. Sicuramente la sua intelligenza lo aiuterà.

6-7) Anche nell'ambito del lavoro c'è una buona carta, quella del CARRO DELLA VITTORIA, che chiaramente rappresenta il trionfo, il raggiungimento degli obiettivi, un avanzamento meritato.

Anche qui gioca un ruolo importante l'intelligenza. Sono assicurati i buoni guadagni o l'aumento dell'autorità.

Decisa scalata nel proprio settore.

7-3) Nella casa delle relazioni il numero 3 rappresenta l'IMPERATRICE; ciò significa che grazie alla propria intelligenza ed al proprio senso pratico, il consulente riuscirà a scoprire l'essenza delle cose; il suo pensiero profondo e creatore lo aiuterà a stabilire un buon accordo.

8-10) Risultati certi sia nello studio che nel lavoro. Rapporti con altri paesi potrebbero essere fonte di grossi benefici.

10-6) Salda reputazione. Attenzione a procedere sempre con cautela, dopo aver ben riflettuto.

Se la carta non è invertita, può indicare buone relazioni con la madre o con una persona maggiore d'età, da cui riceverà soddisfazioni. Rappresenta l'INNAMORATO, portatore d'affetto.

11-7) Nella casa delle amicizie riappare la carta numero 7, il CARRO DELLA VITTORIA: ogni sorta di buon augurio è

quindi presente. Ottima salute e buone relazioni con subalterni o protetti.

12-17) Questa carta rappresenta LA STELLA. Significa che la concentrazione ed alcuni momenti di raccoglimento potranno facilitare i programmi. Ogni cosa si realizzerà se la persona in oggetto sarà capace di buoni sentimenti disinteressati e razionalità.

La spiritualità è fondamentale in questo campo, come anche le lezioni offerte dalla vita.

Una volta interpretato il significato di ogni singola carta, bisogna procedere alla somma dei loro valori così da ottenere un numero che riassume la forza risultante, determinante per il consultante.

In questo caso è 74. Poichè però gli Arcani sono solo 22, effettueremo la somma delle due cifre:

$$7 + 4 = 11$$

La carta numero 11 è la rappresentazione della forza.

Non dimentichiamo comunque che ogni essere umano è soggetto a mutamenti; quanto divinato dai Tarocchi non può quindi essere valido per sempre. La durata della previsione copre un periodo di media lunghezza.

L'ambiente in cui ci troviamo lascia impronte su di noi, così come l'insieme di forze occulte che in

genere ignoriamo e di cui possiamo solo vedere gli effetti, senza comprenderne le cause.

Siamo in grado però di leggere parte delle forze occulte rappresentate dagli astri. Tutto ciò che ci circonda, sia nel macrocosmo che nel microcosmo, influisce su di noi anche se la libertà di azione e di movimento non viene mai meno.

Le leggi di natura che ci sono note spesso non agiscono nello stesso modo; a volte danno luogo a fenomeni paranormali.

Un'altro modo di distribuire le carte è quello cosiddetto dell'OROLOGIO:

girate, così da non essere visibili, si dispongono 12 carte in modo che corrispondano alle ore. Il consultante scopre una carta e questa rappresenterà la prima casa astrologica, associata alla sua personalità.

Proseguendo in senso orario, si scoprirà la seconda e così via. Terminata l'interpretazione delle 12 carte, se ne collocherà al centro una destinata a riassumere il significato di tutte le altre.

Con questo metodo è impossibile che le carte si ripetano; nella vita umana comunque non è infrequente che le situazioni si ripresentino nelle relazioni con amici e parenti oppure nel lavoro e negli affari.

Nuove influenze in gioco

Seguendo il sistema di rotazione, facendo girare quindi le carte nella direzione astrologica, se ne sceglieranno 4. Esse devono essere disposte in mo-

do tale che la prima stia sopra la terza e la seconda sopra la quarta.

Sotto alla terza deve partire una terza fila di 5 carte.

La prima carta rappresenta la forza invisibile, cosmica che esercita un ruolo preponderante nelle decisioni del consultante.

Le carte 2-3-4 indicano invece le forze terrene e l'influenza da esse esercitata affinché ogni situazione abbia una conclusione felice.

Le ultime 5 carte rappresentano le possibilità di ottenere buoni risultati, insomma 5 diversi modi per vincere. Il successo dipenderà da come la persona saprà utilizzare le forze che il destino gli ha messo a disposizione.

La divinazione ottenuta ha breve durata, essendo valida solo fino al successivo cambiamento della Luna (fondamentale è la posizione di questo astro rispetto alla Terra).

Ma anche gli altri corpi celesti si muovono e quindi l'universo tutto è soggetto a vistosi cambiamenti. L'uomo ne è ovviamente influenzato, ma con la volontà e lo sforzo personale può opporvisi ed affrontare attivamente le diverse esperienze.

Non dimentichiamo mai che la fede muove le montagne e che, attraverso la speranza, giungeremo un giorno anche noi alla meta per la quale siamo stati creati.

Metodo delle 10 carte

Si tratta del metodo più antico ed usato con maggiore frequenza.

Inoltre è quello più efficace e rapido, perchè si fa uso solo degli Arcani Maggiori (occasionalmente vengono usate 42 carte, può comunque essere praticato con tutti i 78 Tarocchi).

La persona che si incarica di ottenere la divinazione deve ordinare il mazzo come segue: prima le SPADE, dall'asso al re, poi i BASTONI, dall'asso al re, le COPPE, dall'asso al re ed infine i DENARI, dall'asso al re; seguono il PAZZO e gli Arcani maggiori dal I al XXI. Prima di alzare il mazzo, l'asso di spade deve essere appoggiato al tavolo dal lato della figura.

Metodo delle 7 carte

Questo metodo è particolarmente efficace quando la risposta che si attende è un "sì" o un "no". Se le carte rovesciate sono quattro o più, allora la risposta è "no" o un "sì" poco sicuro.

Il divinatore deve dividere gli Arcani Maggiori da quelli Minori, poi mescolare le 33 carte (11 Arcani Minori e i 22 Arcani Maggiori) e quindi può formulare la domanda che più gli sta a cuore.

Le prime 7 carte devono essere disposte sul tavolo da sinistra a destra, sempre restando coperte.

PASSATO

Passato remoto

Questa carta mostra gli eventi e le influenze che hanno rivestito una particolare importanza nel passato del consultante. È importante scoprirli perchè da essi dipendono molti aspetti del presente: situazioni, atteggiamenti, ecc.

Passato recente

Questa carta mostra uno o più avvenimenti verificatisi recentemente nella vita del soggetto; anch'essi hanno avuto o hanno tutt'ora un'influenza determinante.

PRESENTE

Influenze attuali

Questa carta ha a che fare con il più recente passato del consultante. Le influenze attuali indicano fatti e situazioni che stanno agendo sulla sua vita in questo particolare periodo o che avranno riflessi su quanto apparirà nella carta successiva.

Ostacoli attuali

Rappresenta la sfera d'influenza che agisce in veste di ostacolo o pericolo. Se la carta è positiva, l'ostacolo può essere una parentesi di breve durata o un'ulteriore influenza che svierà il soggetto dai suoi progetti originari.

Situazione attuale

È un corollario delle due carte precedenti. Indica le influenze ambientali, moderate dagli *ostacoli attuali*. Indica le probabili ramificazioni future dell'attuale sfera d'influenza in cui il consultante vive o lavora.

FUTURO

Influenze future

Questa carta è una proiezione di tutte le influenze presenti, sommate a quelle del passato. Indica la sfera in cui il soggetto entrerà in un prossimo futuro.

Risultato finale

Questa carta rappresenta l'apice di tutte le influenze rivelate dalle carte precedenti.

La persona incaricata di trarre la divinazione legge le sette carte, in ordine da sinistra a destra; le figure simboliche delle carte ed i loro significati divi-

natori daranno un quadro abbastanza completo.

Le carte rovesciate sono carte deboli o di significato opposto. Se è la prima carta ad essere rovesciata, anche tutte le altre sei dovranno essere invertite.

Metodo del nome

Questo metodo si avvale dell'importante elemento che ogni individuo acquisisce al momento della nascita: il suo nome.

Dev'essere utilizzato tutto il mazzo di Tarocchi. Quando il consultante avrà mescolato le carte, la persona incaricata disporrà sul tavolo tante carte scoperte quante sono le lettere che compongono il nome.

Ad esempio se il nome è composto da 21 lettere, si formeranno tre file di 7 carte da sinistra a destra. Se il consultante non ha un secondo nome, il numero delle lettere del primo va ripetuto nella fila centrale. Se il primo od il secondo nome del consultante non ha un numero minimo di lettere, o se il cognome non ha un minimo di cinque lettere, le carte devono essere disposte su tre file rispettivamente di 3, 3 e 5 carte che rappresentano rispettivamente il primo, il secondo nome ed il cognome. La carta centrale di ogni fila (o le due, se il numero delle lettere è pari) è la carta chiave.

La prima fila rappresenta le influenze e le esperienze passate. Alla sinistra della carta chiave stanno le influenze del *passato remoto*, che rappresentano il substrato della vita del soggetto. A destra invece compaiono le influenze recenti. La carta chiave indica quelle più prossime.

La seconda fila mostra le influenze attuali. Alla sinistra della carta chiave si trovano le influenze che il soggetto esercita sulle persone che gli stanno intorno. Queste carte possono inoltre indicare le opinioni che gli altri hanno del consultante. A destra compaiono le pressioni esercitate dagli altri sul soggetto. La carta chiave rappresen-

ta la struttura e l'ambiente in cui il consultante vive ed opera al momento presente.

L'ultima fila si riferisce al futuro ed al risultato finale. A sinistra della carta chiave vi sono le emozioni più intime del soggetto e le mete che questi si prefigge. A destra invece compaiono le influenze future. All'estrema destra della carta chiave c'è il risultato finale, il riassunto di tutte le altre carte. La carta chiave rappresenta il futuro che il soggetto sta per incontrare; può indicare gli ostacoli che dovrà affrontare o le occasioni che gli si presenteranno, la fortuna ed il progresso verso la meta.

Il metodo del nome presenta un altro interessante aspetto: la carta dell'età. Gli anni del consultante sono infatti di estrema importanza.

Ad esempio se il soggetto ha 18 anni, il divinatore ordinerà 18 carte, da sinistra a destra, cominciando dalla prima fila; la carta dell'età è la settima. Se invece il consultante ha 29 anni, la carta dell'età sarà la seconda della seconda fila.

Si tratta di una carta con un'enorme influenza: è una chiave essenziale per la comprensione del passato, presente e futuro del soggetto.

Metodo del ferro di cavallo

Il consultante mescola il mazzo completo di 78 carte, facendo attenzione a mantenerle parallele al tavolo. Il divinatore deve disporre la prima carta, coperta, alla sua destra in un punto del tavolo indicato con la lettera A. Altre due carte devono occupare la zona B. Tutte le carte devono essere distribuite in questo modo, una nella A e due nella B alternativamente.

In tal modo si ottengono due mazzi, di 26 carte nella zona A, di 52 nella zona B.

A questo punto le carte B devono essere divise ulteriormente in due mazzi, C e D, dividendo ancora una carta in C e due in D.

A questo punto avremo 3 mazzi:

A = 26 carte C = 18 carte D = 34 carte

Il divinatore a questo punto dividerà le carte del mazzo D in due nuovi gruppi: E ed F, seguendo sempre il solito metodo.

Avremo ora 4 mazzi:

A = 26 carte C = 18 carte E = 12 carte
F = 22 carte

Il mazzo F verrà messo da parte in quanto non serve alla divinazione. Le carte del mazzo A invece, che sono 26, vanno disposte scoperte da destra a sinistra, a ferro di cavallo, con la prima all'estremo destro e l'ultima all'estremo sinistro.

Le carte vanno lette quindi da destra a sinistra; poi a coppie, la prima e la ventiseiesima, la seconda e la venticinquesima, e così via. Finito di

leggere il mazzo A, si passerà al C e quindi all'E secondo lo stesso metodo.

Metodo reale

Questo metodo richiede l'uso di 54 carte: gli Arcani Maggiori, 16 figure (re, regina, donna e fante), 4 assi e le carte 2,3 e 4 di ogni seme.

A questo punto il divinatore chiederà al consultante di scegliere una carta chiave tra le figure, che lo rappresenti e da una a quattro carte simboliche le persone che, nel passato o nel presente, esercitano un'influenza notevole su di lui o almeno hanno a che fare con la domanda fatta dal soggetto.

In genere le Spade indicano persone more; i Denari castane; le Coppe bionde ed i Bastoni rosse; il consultante deve tenere presente queste caratteristiche al momento della scelta.

In genere gli uomini scelgono come loro rappresentante il re e le donne la regina. I più giovani scelgono donna o fante.

A questo punto il consultante deve rimescolare le carte restanti che verranno poi disposte scoperte partendo da destra verso sinistra.

Il divinatore leggerà poi le carte combinandole a gruppi, cercando di dare consequenzialità agli avvenimenti.

Metodo della settima carta

Il consultante deve estrarre dal mazzo completo una figura (re, regina, donna o fante) che rappresenti sè stesso, collocandola in modo che alla sua sinistra rimanga lo spazio sufficiente per altre sette carte.

Dopo aver mescolato le carte tenendole parallele al tavolo, deve passare il mazzo al divinatore che disporrà la prima carta scoperta a sinistra della carta chiave. Le altre sei devono essere sistemate sotto il mazzo secondo l'ordine. La settima carta va infine messa alla sinistra dell'ultima carta estratta.

Questo procedimento (6 carte sotto il mazzo e la settima aggiunta a quelle già sul tavolo) dovrà essere ripetuto fino a quando il divinatore avrà estratto 20 volte la settima carta e le 21 carte che si troveranno sul tavolo formeranno 3 file di 7 carte ciascuna.

A questo punto si può procedere alla lettura delle singole carte e poi dei gruppi formati, seguendo l'ordine normale da destra a sinistra.

Metodo zingaro

Bisogna innanzitutto togliere dal mazzo gli Arcani Maggiori; quindi il divinatore consegnerà al consultante le 56 carte degli Arcani Minori.

Questi le deve mescolare e poi deve disporre le prime 20, coperte, sul tavolo. Questi 20 Arcani Minori devono essere uniti ai 22 Arcani Maggiori, formando così un mazzo di 42 carte.

Dopo averle mescolate, il consultante formerà 6 gruppi di 7 carte ciascuno, ordinandole da destra a sinistra.

Il divinatore quindi disporrà le carte sul tavolo in modo da ottenere 6 file di 7 carte, sempre da destra a sinistra.

Se il consultante è un uomo, dovrà scegliere da quale carta essere rappresentato tra questi Arcani Maggiori: il Pazzo, il Mago, l'Imperatore; se invece è una donna, potrà scegliere tra la Papessa o l'Imperatrice.

La figura eletta deve essere estratta dal mazzo e sistemata a destra, in alto vicino alla prima fila. Il vuoto rimasto deve essere riempito con una delle 36 carte degli Arcani Minori che fino ad ora non sono stati utilizzati.

Se però la carta che il consultante ha scelto a rappresentarlo non è una delle 42 disposte sul tavolo, la estrae dal mazzo inutilizzato e la dispone come sopra indicato.

Le carte vanno lette da destra a sinistra, a cominciare dalla fila più in alto. Tale lettura fornirà certamente un quadro generale comprendente passato, presente e futuro del consultante.

La divinazione risulterà più completa se il divinatore, dopo aver letto le singole carte, ne pren-

derà in considerazione il significato raggruppandole.

A volte può essere assai utile dare uno sguardo iniziale alle carte sul tavolo in modo da formarsi un'impressione globale.

Le carte dovrebbero comunque essere interpretate alla luce delle caratteristiche e delle situazioni specifiche del soggetto, quali l'età, il sesso, lo stato civile, ecc.

La persona incaricata di trarre la divinazione deve tenere presente che gli Arcani Maggiori e le figure hanno sempre un potere d'incidenza maggiore rispetto a quelli Minori.

Il significato di ogni singola fila è il seguente:

Fila 1 - Influenze passate: le influenze o esperienze del passato che hanno rivestito un ruolo particolarmente importante nella vita del consultante.

Fila 2 - Influenze presenti: influenze o esperienze in cui il consultante è coinvolto al momento presente.

Fila 3 - Influenze esterne: influenze, fattori ambientali, pressioni o altri elementi esterni che agiscono in questo periodo specifico sulla vita del soggetto e sui quali egli non ha alcuna possibilità di controllo.

Fila 4 - Influenze del prossimo futuro: eventi ed influenze, magari inaspettati, destinati ad agire sul soggetto.

Fila 5 - Possibilità future: fatti ed influenze ottenibili od evitabili, a seconda che il consultante voglia affrontarli o fuggirli.

Fila 6 - Risultati e soluzioni future: fatti e circostanze che, in senso più generale, costituiranno il futuro del soggetto.

Introduzione	5
Le origini dei Tarocchi	9
Il libro egizio di Thoth	12
Gli scacchi	12
Divinità indiane	13
Cina-Scacchi-Domino-Dadi	14
Freccia divinatoria coreana	14
Fez, Marocco	14
I crociati	15
Gli zingari	15
Johannes, un monaco tedesco	16
Alfonso XI	16
Giovanni I	17
Carlo VI - Gringonneur	17
I Tarocchi a Venezia	18
I piccoli Tarocchi di Bologna	18
Il mazzo di Firenze	19
I Tarocchi di Marsiglia	20
Gli Arcani Maggiori	23
Il Pazzo	27
Il Mago	31
La Papessa	35
L'Imperatrice	39
L'Imperatore	43
Il Papa	47
L'Innamorato	51
Il Carro	55
La Giustizia	59
L'Eremita	63
La Ruota della Fortuna	67
La Forza	71
L'Impiccato	75

La Morte	79
La Temperanza	83
Il Diavolo	87
La Torre	91
La Stella	95
La Luna	99
Il Sole	103
Il Giudizio	107
Il Mondo	111
Gli Arcani Minori	115
Spade	115
Re di spade	118
Regina di spade	118
Donna di spade	119
Fante di spade	120
Dieci di spade	121
Nove	121
Otto	122
Sette	122
Sei	122
Cinque	123
Quattro	123
Tre	123
Due	124
Asso di spade	124
Bastoni	125
Re di bastoni	127
Regina di bastoni	128
Donna di bastoni	129
Fante di bastoni	129
Dieci	130
Nove	130
Otto	130

Sette	131
Sei	131
Cinque	131
Quattro	132
Tre	132
Due	132
Asso di bastoni	133
Coppe	135
Re di coppe	137
Regina di coppe	138
Donna di coppe	139
Fante di coppe	139
Dieci	140
Nove	140
Otto	140
Sette	141
Sei	141
Cinque	141
Quattro	142
Tre	142
Due	143
Asso di coppe	143
Denari	145
Re di denari	147
Regina di denari	148
Donna di denari	148
Fante di denari	149
Dieci	150
Nove	150
Otto	150
Sette	151
Sei	151
Cinque	151

Quattro	152
Tre	152
Due	152
Asso di denari	153
Come utilizzare i Tarocchi	155
Il triangolo	157
La grande croce	158
La croce semplice	160
La divinazione mediante lo zodiaco	160
Nuove influenze in gioco	167
Disposizione dei Tarocchi	169
Metodo delle 10 carte	171
Metodo delle 7 carte	171
Passato	172
Presente	172
Futuro	173
Metodo del nome	175
Metodo del ferro di cavallo	177
Metodo reale	179
Metodo della settima carta	180
Metodo zingaro	181