

# Tirages.



Pour utiliser ce guide, le lecteur devra se procurer un jeu de tarot complet de 78 cartes. Celui-ci est composé de 22 arcanes majeures et de 56 arcanes mineures que l'on retrouve aussi sous la forme d'un jeu de cartes à jouer ordinaires. Il est à noter que les arcanes mineures ajoutent à ce dernier la carte « Prince » aux cartes de cour dont le « Page » est le Valet populaire. Afin de se simplifier la vie, je recommande fortement un jeu avec les arcanes mineurs avec les significations illustrés, pas seulement numérotés. Il est avisable de porter les corrections aux cartes avec un marqueur permanent mince quand il y a différence entre ces derniers et ce livret.

# Tirages



Les schèmes de dispositions pour les tirages de tarot sont multiples et variés. Je présente, dans ce volume, non seulement les plus courants, mais aussi des adaptations et des innovations peu connues. Toujours est-il qu'aucun livre ne peut présenter *tous* les schèmes, puisque chaque devin doit adapter et utiliser selon ses propres préférences. De plus, toutes les autres formes de divination empruntent les dispositions classiques au Tarot et les lecteurs de tarot adaptent les principes de tous les autres formes de divination. Les meilleurs schèmes sont ceux qui nous sont inspirés puisqu'ils créent un lien direct avec l'esprit qui nous véhicule la sagesse intérieure (intuitive) requise pour la divination. Ce n'est pas, non plus, à l'avantage de l'apprenti de compiler tous les schèmes en existence. Vaut bien mieux lui présenter un noyau général qui lui enseignera les bases pour adapter et inventer ses propres dispositions.

# Tirages.



Les attributions concernant les Anges, éléments & suites de cartes ainsi que la numérotation etc. restent une philosophie contestée. J'ai choisi, et j'utilise avec succès, ceux que je présente suite à des recherches intenses et comparatives ainsi que pour des raisons historiques multiples.

Dans toutes les dispositions, la carte centrale (fleur) est optionnelle et signifie soit la somme des autres cartes ou une carte supplémentaire. Elle représente le synopsis; le résumé et la clef autour de laquelle tourne tout le reste.

# Paquets sur commode.



Une disposition que je trouve très commode (sans jeu de mots) consiste à simplement trier les cartes en trois paquets: 1-les cartes de cour, 2-les arcanes majeures et 3-les arcanes mineures (incluant les As) qui signifient, respectivement, 1-la personne impliquée, 2-le principe en marche, 3-l'événement précis. Il n'y a qu'à brasser les paquets individuellement (toutes les cartes à l'endroit) et tourner la carte du dessus quand ça vous le dit!

Ce schème est aussi un moyen très efficace pour apprendre à interpréter les attributions symbolisme/ messages d'un nouveau jeu.