

Premessa

Dall'origine dei tempi l'uomo ha sempre cercato di interpretare il mondo che lo circondava, di dare delle risposte all'incredibile e misterioso meccanismo universale di cui faceva parte, di penetrare le misteriose leggi che regolavano il suo destino attraverso le più disparate forme di divinazione. Fenomeno culturale presente sotto varie forme in tantissime religioni e culture, la divinazione come strumento per indagare o propiziare il futuro ha attraversato tutte le epoche, giungendo fino ai giorni nostri. Una delle forme più praticate di divinazione è la cartomanzia: l'arte di predire l'avvenire o interpretare il passato attraverso un mazzo di carte.

Dal punto di vista esoterico, il mazzo di carte che si colloca al di sopra di tutti gli altri è costituito dai Tarocchi, ma per chi si accosta per la prima volta alla cartomanzia i Tarocchi possono risultare troppo enigmatici e complessi. Affronteremo quindi la divinazione con le familiari Carte Napoletane, che possono essere chiaramente sostituite da qualsiasi mazzo regionale a quaranta carte. Questi mazzi di carte apparentemente ingenui sono tutti derivati dagli Arcani Minori dei Tarocchi, ne ereditano, quindi, la grande forza simbolica, il potere evocativo e la profonda sapienza che li ha ispirati. Tratteremo in questo manuale la divinazione soprattutto come forma di energia fisica, mentale ed emotiva che permette all'interprete, o cartomante, di creare insieme al consultante quell'atmosfera speciale chiamata magia. Senza perdere mai di vista il fatto che magia non è qualcosa che trascende l'umano, ma ne fa parte. Scopo di questo sintetico volume sulla cartomanzia è, infatti, far conoscere le possibilità che un comune mazzo di carte può comunicare a chi è interessato ad addentrarsi in questo mondo di combinazioni e di simboli. Non si pretende qui di trasformare ogni lettore in un "veggente", ma di stimolare chi è interessato ad accrescere le proprie risorse interiori conscie ed inconscie.



Il volume è diviso in tre parti.

La **prima parte** è dedicata soprattutto all'analisi degli aspetti esoterici delle Carte Napoletane ereditati direttamente dai Tarocchi. Nella cartomanzia, l'iconografia di ciascuna carta ha dei significati simbolici ben precisi e studiare queste immagini emblematiche caratterizzate da colori, figure e numeri è necessario per chi si appresta all'arte della divinazione.

La **seconda parte** è dedicata alla presentazione di ciascuna carta e alla spiegazione del suo significato simbolico e di quello divinatorio.

La **terza parte** è dedicata principalmente alla consultazione e ai vari metodi per interrogare le carte. Il principio guida della consultazione deve essere soprattutto aiutare il consultante a diventare consapevole della propria situazione confusa e dolorosa. La divinazione come previsione del futuro non è infatti il perno centrale delle sedute. Cartomante e consultante si concentrano più che altro sul presente e sulla possibilità di far emergere ciò che ostacola o favorisce la realizzazione.



Indice

Parte Prima

Le carte da gioco e la cartomanzia

1. Breve storia delle carte	Pag.	11
2. Dalle carte da gioco alla cartomanzia	»	15
3. La divinazione con le Carte Napoletane	»	20
4. La Cabala e la simbologia dei numeri	»	21
5. Le carte di Corte	»	26
6. La simbologia dei colori	»	27
7. La simbologia dei quattro semi	»	28

Parte Seconda

Il significato delle singole carte

Asso di Bastoni	»	35
Due di Bastoni	»	37
Tre di Bastoni	»	39
Quattro di Bastoni	»	41
Cinque di Bastoni	»	43
Sei di Bastoni	»	45
Sette di Bastoni	»	47
Fante di Bastoni	»	49
Cavaliere di Bastoni	»	51
Re di Bastoni	»	53
Asso di Coppe	»	55
Due di Coppe	»	57





Indice

Tre di Coppe	Pag. 59
Quattro di Coppe	» 61
Cinque di Coppe	» 63
Sei di Coppe	» 65
Sette di Coppe	» 67
Fante di Coppe	» 69
Cavaliere di Coppe	» 71
Re di Coppe	» 73
Asso di Denari	» 75
Due di Denari	» 77
Tre di Denari	» 79
Quattro di Denari	» 81
Cinque di Denari	» 83
Sei di Denari	» 85
Sette di Denari	» 87
Fante di Denari	» 89
Cavaliere di Denari	» 91
Re di Denari	» 93
Asso di Spade	» 95
Due di Spade	» 97
Tre di Spade	» 99
Quattro di Spade	» 101
Cinque di Spade	» 103
Sei di Spade	» 105
Sette di Spade	» 107
Fante di Spade	» 109
Cavaliere di Spade	» 111
Re di Spade	» 113





Parte Terza

La divinazione e i metodi di lettura

1. Divinare perché?	Pag.	117
2. Quale divinazione?	»	118
3. L'interpretazione	»	119
4. Il rito della consultazione	»	120
5. Metodi di lettura delle carte	»	123
5.1 Metodo a tre carte	»	123
5.2 Metodo del Ternario cabalistico	»	125
5.3 Metodo delle quattro carte	»	125
5.4 Metodo della Croce Celtica a dieci carte	»	127
5.5 Metodo delle sei carte: affinità di coppia	»	131
5.6 Metodo del Settenario cabalistico	»	133
5.7 Metodo astrologico o delle dodici case	»	134
5.8 Metodo degli zingari	»	137
5.9 Metodo dei semi	»	139
5.10 Metodo del Sì o No	»	139





5. Metodi di lettura delle carte

«Le carte vengono distribuite secondo la “fortuna” o la “sfortuna” di chi le riceve: al tempo stesso, però, il loro uso nel gioco — che dipende dalla “virtù” e dalla “sapienza” di chiunque le manipoli — rimette tutto in discussione e può capovolgere qualunque responso iniziale. Al pari delle stelle, le carte inclinano ma non determinano: dialogare con loro significa prendere atto dei precondizionamenti del destino, accettarli nella loro realtà, ma impegnarsi al tempo stesso a piegarli quanto possa essere possibile alla propria volontà». (Franco Cardini)

Molti sono i metodi di divinazione da poter utilizzare con le carte, tuttavia ogni cartomante di solito ha un suo metodo prediletto. Qui si parte dai metodi che richiedono un minor numero di carte e possono dare risposte più precise a problemi specifici, per poi giungere a quelli che impiegano un maggior numero di carte e sono quindi più generici.

5.1 Metodo a tre carte

Questo metodo è particolarmente adatto quando il consultante ha una specifica domanda da rivolgere, sentimentale, di lavoro o salute, perché offre un giudizio semplice ed efficace su qualsiasi situazione data.

Il cartomante, quindi, dopo aver mescolato le 40 carte e fatto tagliare il mazzo con la mano sinistra al consultante, le stende sul tavolo; mescolandole ancora da destra verso sinistra, ne fa scegliere al consultante tre, che dispone a triangolo rovesciato, cioè con il vertice verso il basso, secondo lo schema qui di seguito proposto.

Le carte ci diranno:

- 1) la prima carta, posta in alto a sinistra, la situazione attuale;
- 2) la seconda carta, posizionata in alto a destra, lo sviluppo;
- 3) la terza carta, posta in basso al centro, nel vertice del triangolo capovolto, la conclusione.



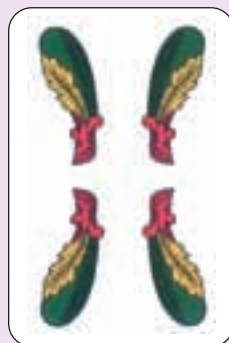
Esempio

La domanda del consultante riguarda una questione sentimentale e il futuro di una relazione amorosa. Le tre carte estratte sono:

1. Situazione attuale



2. Sviluppo



3. Conclusione



1. **Due di Coppe:** vuol dire amore e indica che allo stato attuale questa relazione dà ad entrambi i partners un senso di armonia, di conciliazione e serenità, di cui la coppia sente una forte esigenza;
2. **Quattro di Bastoni:** rappresenta un legame solido e ci dice che vi saranno nel prossimo futuro nuove opportunità per sviluppare in senso positivo il rapporto. La forza dinamica di questa carta indica che inizierà un nuovo ciclo di vita dove ci sono tutti i presupposti di successo e di raggiungimento degli obiettivi che il consultante si è prefissato, considerando la presenza della carta successiva che è di ottimo auspicio;





3. **Re di Coppe:** la terza carta, che conclude il gioco, significa gioia e assicura che il legame troverà una realizzazione concreta, che può essere il matrimonio o la convivenza, o ancora, se i due partner già hanno fatto questo passo, l'unione probabilmente troverà la sua naturale evoluzione nella nascita di un bambino.

5.2 Metodo del Ternario cabalistico

Questo metodo permette di approfondire le caratteristiche personali del consultante più che le situazioni che lo coinvolgono.

Dopo aver mischiato le carte e fatto alzare il mazzo al consultante, si contano le carte di quattro in quattro, accantonando ogni volta la quarta, fino a che non si forma un primo mucchio di dieci carte; continuare in questo modo fino a formare tre mucchi di dieci carte che rappresentano i tre mondi della Cabala.

- **Primo mucchio:** mondo spirituale e sentimentale del consultante.
- **Secondo mucchio:** mondo astratto e mentale.
- **Terzo mucchio:** mondo materiale e gusti.



5.3 Metodo delle quattro carte

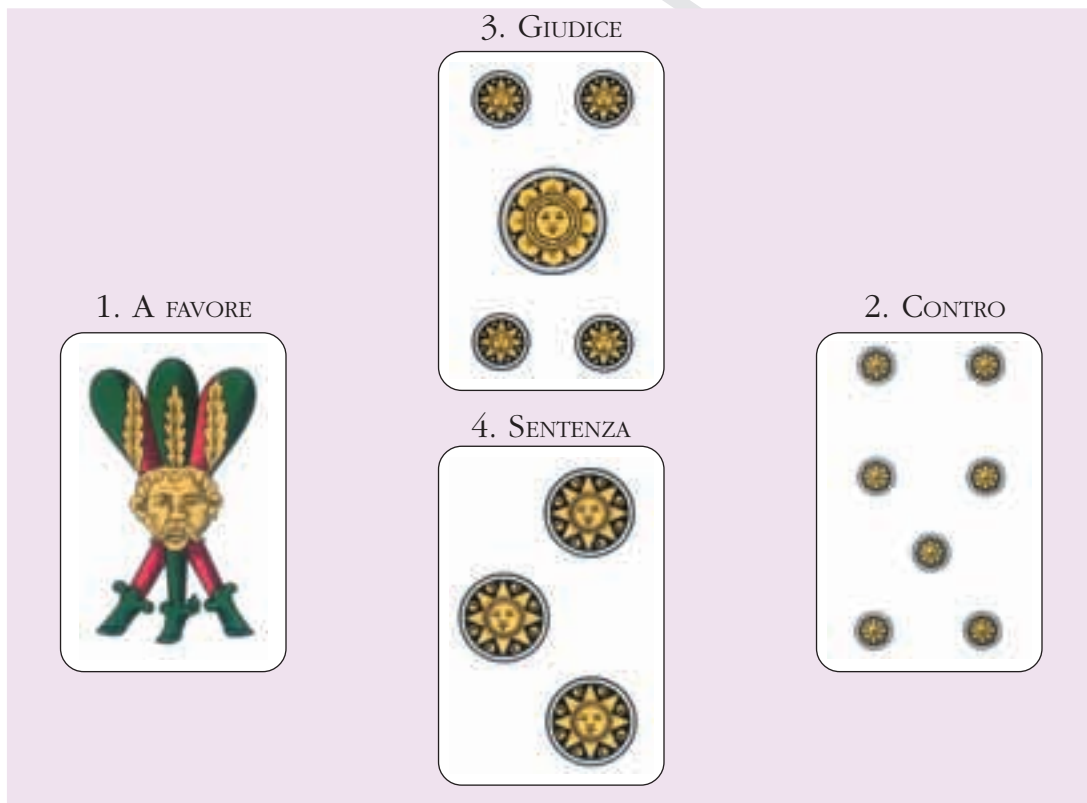
Questo metodo è particolarmente adatto quando il consultante si trova in una situazione poco chiara e cerca una risposta ai suoi dubbi. Dopo aver mischiato le carte sul tavolo, se ne fanno estrarre quattro dal consultante con la mano sinistra e si dispongono come viene indicato nello schema a pagina seguente.



1. La prima carta a sinistra rappresenta tutto ciò che in quella situazione è A FAVORE del consultante e del suo problema.
2. La seconda carta a destra indica tutto ciò che è CONTRO, quindi ci parla dei pericoli, delle insidie.
3. La terza carta in alto è il GIUDICE e rappresenta la decisione da prendere, ciò che si dovrà fare.
4. La quarta carta in basso è la SENTENZA, la risposta al problema.

Esempio

Supponiamo che la domanda del consultante riguardi il successo di un affare. Le carte estratte dal mazzo sono:



1. I - **Tre di Bastoni** - A FAVORE;
2. VIII - **Sette di Denari capovolto** - CONTRO;
3. IX - **Cinque di Denari** - IL GIUDICE;
4. X - **Tre di Denari** - LA SENTENZA.





La carta A FAVORE è **Tre di Bastoni**, ci dice quindi che dalla parte del consultante c'è una grande volontà di portare avanti il progetto, una forte intraprendenza e una capacità di riuscire ad annullare le influenze negative grazie a un carattere ottimista e gioviale.

La carta CONTRO è **Sette di Denari capovolto**, che invita alla prudenza e a ponderare in ogni minimo particolare la situazione; possono esserci dei ritardi nelle trattative o degli intralci burocratici.

La terza carta, IL GIUDICE, è il **Cinque di Denari** che indica lo sblocco che per portare avanti questo affare è necessario stare attenti a tutti gli aspetti legali e a mettere sempre le carte in regola.

La quarta carta, LA SENTENZA, è **Tre di Denari**, che ci dice che dopo aver vagliato tutti i rischi, l'affare si può rivelare una grande occasione con un'evoluzione degli eventi molto interessante e promettente.

Quindi l'interpretazione esclude qualsiasi possibilità di fallimento dell'impresa se il consultante seguirà passo passo i consigli indicati dalle carte.

5.4 Metodo della Croce Celtica a dieci carte

Questo metodo è probabilmente uno tra i più diffusi metodi di divinazione utilizzati in cartomanzia. È, infatti, adatto a fare luce su molti aspetti della vita del richiedente. E permette all'interprete di rispondere in modo più articolato sia sulla situazione presente che su quella futura.

Si mischiano le carte e poi si fanno tagliare dal consultante, si stendono sul tavolo e dopo averne fatte scegliere dieci si dispongono a seconda dell'ordine di estrazione come indicato di seguito. Il significato di ciascuna carta dipende dalla posizione.

1. La prima carta è chiamata la carta del CONSULTANTE, poiché essa lo rappresenta e dà indicazioni circa la situazione interiore ed esteriore che sta vivendo in questo momento.
2. La seconda è detta CARTA INCROCIATA, descrive cosa sta causando conflittualità al consultante e gli ostacoli nel presente immediato. Rappresenta le cose in cui egli si imbatte e la natura dei problemi. Comunque la Carta incrociata non ha necessariamente un significato negativo, essa rappresenta soltanto il dato reale oggettivo con cui misurarsi.
3. La terza è chiamata CARTA SOVRASTANTE e descrive la meta o il destino del Consultante e gli eventuali sviluppi della situazione.

