

HAJO BANTHAF

TAROT EL KİTABI

Çeviren
Suzan Cenani ALİOĞLU

REAL

Orjinal İsmi : Schlüsselworte zum Tarot
Yazan : Hajo Banzhaf
Çeviren : Suzan Cenani Alioğlu
Dizgi : Real Yayıncılık (MoonStar Ver.1.00)
Baskı : Setaş Matbaacılık A.Ş.

Real Yayıncılık Tic. Ltd. Şti.
P.K.65
80802 Yeşilköy - İSTANBUL

Birinci Baskı - Kasım 1992

Copyright ©Hajo Banzhaf
Türkçe yayın hakları
FEAL Yayıncılık Tic. Ltd. Şti. verilmiştir.

ANA İLKELER

Tarot nedir?

Tarot, yüksek spiritüel kehanet değerinin yanı sıra, bir fal oyunu olarak da son derece yaygın kullanıma sahip olan, eski çağlardan günümüze ulaşmış bir kağıt oyunudur. Mistik kabul törenlerinin temel yapısı bu kartlarda gösterildiği için, Tarot'un spiritüel yanı, eski gelenek ve sembolleri yaşatmak için loca ve benzeri gizli kuruluşlarda bir araya gelen gruplar için çok büyük bir anlam taşıyordu. Buna karşılık bu kartların geçmişte olduğu kadar günümüzde de son derece yaygınlık kazanmalarına, Tarot'un daha «profan» yanı, yani günlük yaşama ilişkin soruları yanıtlayan bir fal olarak kullanılması neden olmuştur. Bu kitap, kartlara her iki açıdan da nasıl soru sorulması gerektiğini göstermektedir. Kartların kabul töreni için yol gösterici rolü oynayan derin anlamı, özeneyimle ilgili sorulara uygun olan kart açılım yöntemlerinden çıkarılmaktadır (Bkz. Sayfa 48) Diğer bütün soruların sorulabildiği fal kullanımı içinse, hemen hemen tüm açılım yöntemleri uygundur.

Kağıt oyununun yapısı

1600'den bu yana Tarot, özde bugün bildiğimiz biçimiyle yayılmıştır. İki ana gruba ayrılan 78 karttan oluşmaktadır:

Koz kartları da denen, Büyük Arkana'ya* ait 22 kart ve Küçük Arkana'ya ait 56 kart

56 Küçük Arkana, diğer bütün kağıt oyunlarında da görülen *dört-renk-oyunu*'nu oluşturur. Renk ya da işaret yerine burada, bu dört grubu simgeleyen birer sembol vardır.

Tarot sembollerinin bugünkü oyun kartlarındaki karşılıkları şöyledir.

* Arkana, Latince'de sır anlamına gelen arcanum'un çoğuludur. Burada böylece 22 büyük sırrı, 56 küçük sırdan ayırdetmekteyiz.

Tarot

Değnek 

Kılıç 

Kupa 

Para 

Fransız kartları

Sinek 

Maça 

Kupa 

Karo 

Bu dört grubun her biri şu 14 karttan oluşmaktadır:

10 Sayı kartı: As (= bir), iki, üç, dört, beş, altı, yedi, sekiz, dokuz, on ve 4 Saray kartı: Kral, kraliçe, şövalye, prens

Tarot oyunlarının çoğunda Büyük Arkana'nın kartlarıyla Küçük Arkana'nınkileri ayırdetmek çok kolaydır. Büyük Arkana'ya ait kartlarda bir isim ve bir rakam vardır, Küçük Arkana'ya ait kartlarda ise, *ne* bir isim vardır, *ne de* rakam.

Kartların kökeni

Kartların kökeninin neresi olduğu, henüz aydınlığa çıkmamıştır. Kesin olan, 14. yüzyılda Avrupa'da ortaya çıktıkları ve bundan sonra hızla yayıldıklarıdır. Bu konuyla ilgili ilk değerlendirmeler, Basel yakınlarında yaşamış olan ve 1377'de *Tractatus de moribus et disciplina humanae conversationis* adlı eserinde bir kağıt oyunundan söz eden Dominik papazı Johannes'e dayanmaktadır. Saptanmış en eski değerlendirmelerin listesine bakıldığında kartların ne kadar çabuk yayıldığı görülmektedir.

1377 Floransa	1379 Brabant	1389 Zürih	1380 Barselona
1377 Paris	1379 St.Gallen	1390 Venedig	1380 Nürnberg
1377 Basel	1380 Perpignan	1390 Hollanda	1391 Augsburg
1377 Siena	1381 Marsilya	1391 Sicilya	1392 Frankfurt
1378 Regensburg	1382 Lille	1379 Bern	1397 Ulm
1379 Viterbo	1384 Valencia	1379 Konstanz	1397 Leyden

Bu belgelerin çoğu yasaklandığı halde, kartlar bunu izleyen yüzyıllarda açılmaya devam edildi. Ancak burada söz konusu

olan kartların bugünkü anlamıyla fal kartları olarak mı, yoksa oyun kağıtları olarak mı kullanıldıkları tam açıklık kazanmamıştır. Son bulgular, o dönemlerde kartların daha çok oyun kağıdı olarak kullanıldığına işaret etmektedir. Yine son araştırmalara göre, *dört-renk-oyunu*'nun - bugünkü oyun kağıtlarımızın ve Tarot'taki Küçük Arkana'nın temelini - 14. yüzyılda İslam aleminde Avrupa'ya geldiği ve bir süre özellikle eğlendirici bir oyun olarak yayıldığı sanılmaktadır.

Büyük Arkana'ya ait 22 kartın kökenine dair pek çok tahminde ve spekülasyonda bulunmaktadır. Ancak kesin olan bir şey var ki, o da kartların üstündeki motiflerin çok çok eski olduklarıdır. Uzmanı için bu motifler, dini takdis törenleri ya da mit ve masallardan bildiğimiz *kahramanın yolculuğu*'ndaki durakları yansıtır. Bu şekilde ruhumuzun prototipleridirler; C.G.Jung bu prototipleri «arketip» diye adlandırmıştır. Resimlerin, insan bilincinin başlangıcına dayandırılabilirliğini söyledikten sonra, bu kartların ne kadar eski oldukları sorusu önemini yitirmektedir. (Bkz. Sayfa 191)

Değişik oyun türleri

Eski kağıt oyunları çok geniş bir yapıya sahip oldukları halde, 15'inci yüzyılın sonlarına doğru, bugün bilinen, 78 karttan oluşan oyun ortaya çıktı. Bu oyunun kökeni zaman zaman her iki kente de dayandırıldığı için, «*Venedig Tarot'u*» ya da «*Marsilya Tarot'u*» diye adlandırıldı.

18'inci yüzyılın sonlarına doğru, okülist Etteilla (o günkü yaygın mistik geleneğe göre kendini gerçek adının (Aliette) tersten okunuşuyla tanıtıyordu), yeni bir Tarot geliştirdi ve bu hızla yayıldı. Aynı ustası Court de Gébelin gibi o da, kartların eski Mısır çağından o güne geldiğine inanıyordu. Yeni geliştirdiği Tarot'ta, yani *Grand Etteilla*'da kendi görüşüne göre geçen yüzyıllar içinde oyuna yerleşmiş olan hataları düzeltti. Ne var ki ça-

lıřmaları **Eliphas Levi** gibi bazı ok listler tarafından yerden yere vuruldu, bunun  zerine ilgiler yeniden Marsilya Tarot'   zerinde yoęunlařtı.

Yeni ve  nemli bir geliřme ancak ge en y zyılın sonlarına doęru ger ekleřti. İngiltere'ye yerleřmiř bir Amerikalı olan, o d nemin son derece saygıdeęer derneklerinden «Order of Golden Dawn»un (Altın řafak Tarikatı) y neticilerinden **Arthur Edward Waite**, yeni bir Tarot geliřtirdi. Resimler **Pamela Colman-Smith** adlı bir tarikat  yesi tarafından yapılmıřtı. Bu Tarot, yayımcısı Rider ve yazarı Waite'in adlarından esinlenilerek, *Rider-Waite-Tarot* diye tanındı. Bu kartların bu kadar b y k bir bařarı kazanmalarına ve bug n bile en  ok aranan Tarot oyunu olmasının nedeni, bu kartlarda ortaya  ıkan b y k bir deęiřikliktir: Daha  nceki Tarot destelerinin hepsinde yalnızca B y k Arkana'nın 22 kartı ve 16 Saray kartı (bazılarında bir de aslar) resimliydi. Geri kalan kartlarda - ki bunlar t m kartların yaklaşık yarısıdır - ise o kart hangi sayıyı belirtiyorsa, o kadar sembol vardı. Yani *Deęnek   l s *'nde    deęnek, *Kupa Dokuzlusu*'nda, dokuz kupa vs. vardı. Sanat ı Colman-Smith'le birlikte Waite bu kartları da anlamlı bir bi imde resimlendirmeyi bařardı. O zamandan beri 78 kartın her biri, bir anlam ifade eden resimlere sahiptir.

Bunu izleyen on yıllarda, ardı ardına yeni Tarot oyunları geliřtirildi. Bunlar arasından  zellikle **Aleister Crowley**'nin kartları b y k  n kazandı. **Lady Frieda Harris** tarafından resimlendirilen bu kartlar, 1944'de «Kitap Thot» adı altında  ıkmıřlardır. Bu řekilde Crowley, Etteilla'nın yaklaşık 150 yıl  nce Tarot kartlarına verdięi adı kullanmıřtır. Etteilla 1783'de, 3953 yıl  nce, yani tufandan 171 yıl sonra, Tarot'un efsanevi Hermes Trismegistos ( oęu zaman Mısırlıların akıl tanrısı Thot ile  zdeřleřtirilmektedir)  nderlięindeki 17 b y c  tarafından bulunup, altın levhalara kazınmıř olduęunu keřfetmiřtir. Ne yazıkki Etteilla bu  nemli bilgileri nereden edindięini gizli tutmuřtur.

Yetmişli yılların sonlarında, yalnızca Tarot'un o tarihe dek olmadığı kadar yaygınlık kazanmasını sağlamakla kalmayan, ayrıca birçok yeni oyunun ortaya çıkmasına da neden olan bir parlama dönemi yaşandı. Bugün elimizde birkaç yüz Tarot oyunu bulunmaktadır, bunlar arasından en çok tanınanlardan biri de **Salvador Dali**'ye aittir. Dali Tarot'la ilgilenen ilk sanatçı değildir. Yaklaşık 500 yıl önce, 1494 ve 1496 yılları arasında **Albrecht Dürer**, muhteşem «Tarots von Mantegna»nın örneklerine uygun kartlar resimlemiştir.

Yeni oyunların çoğu yapı ve motif bakımından **Arthur Edward Waite**'in Tarot'unun takipçisidirler ve buna uygun olarak da yorumlanırlar. Diğerleri ise tamamen yeni yollar izlemektedirler ve ele alınan sembolizmin yorumuna yardımcı olacak hiçbir kitap - hatta oyunlara ek bir açıklama - bulunmadığından oldukça akıl karıştırıcıdır. Bu hızlı gelişim çerçevesinde, Korku Tarot'u, Hayali ayakkabılar Tarot'u veya Tütün Tarot'u gibi Tarot'ların yaratılması da doğal olarak kaçınılmazdır.

Sık sık sorulan sorular ve yanıtları

Kartlara ne tür sorular sorulur?

Kartlara her konuda soru sorulabilir. Ancak kartların yapamadıkları bir şey vardı ki, bu da sorulara «evet» ya da «hayır» diye yanıt vermektir. Öte yandan, soru soran kişi yerine karar vermemekle birlikte, bütün sonuçları göstererek, bir karar verilmesine yardımcı olurlar. Bunun yanı sıra kartlar eğilimlerimizle ilgili sorulara yanıt verebilir, sorulara öneriler getirebilir ve - özendeyim oyunlarında - kendimizle ilgili değerli bilgi ve fikirler verebilirler. (Bkz. Sayfa 44)

Kartlar bize nasıl anlamlı yanıtlar verebiliyorlar?

Bu fenomene getirilen açıklamalar ne yazık ki yeterli değildir. Yine de iki ilginç varsayımdan söz edilebilir:

1- Bilinçdışımızın zaman ve mekanla olan ilişkisi, bilince

göre farklıdır ve şimdiki zamanın penceresinden dışarı bakabilir. Çoğumuz bunu gelecekle ilgili düşlerimizde ya da önceden bilme olaylarında yaşamışızdır. Bilincin dili sözcükler, bilinçdışının dili ise resimlerdir. Buna göre Tarot kartları ruhumuzun resim dilinin alfabesidirler. Bunlarla bilinçdışımızı ifade etmek olasıdır. Bilincimizin yapmak zorunda olduğu şey, söylenenleri anlamak için bilinçdışının dilini öğrenmektir.

2- İkinci varsayım ise eşzaman, yani C.G. Jung'un sözünü etmiş olduğu senkronizasyon terimine dayanmaktadır. Hepimiz zamanı miktar olarak ölçmeye alışığız. Ne var ki, bir de zamanın niteliği vardır, örneğin bir şeyin *tam zamanında* olduğunu söylediğimizde bu özelliği dile getiririz. Bizi bu doğru zamana yönelten, yalnızca bilinçli düşünce değildir. Bu konuda daha güvenilir olan içimizdeki saat ya da sestir. Her an, farklı düzlemlerde kendi nitelik özelliklerine sahiptir: Gezegenlerin birbirine olan konumuna göre makrokozmos, atom hareketlerine göre mikrokozmos ve bunların arasındaki sonsuz basamakta, Tarot, I Ging ve diğer fal yöntemleri. Fala bizi ilgilendiren soruyu sordüğümüz anda, doğru yanıt da hazır ve seçtiğimiz fal aracılığıyla bize iletilir. Bu nedenle hangi fal yöntemini ya da hangi Tarot kartlarını seçtiğimiz önemli değildir. Önemli olan yorumcunun falın dilini bilip anlamasıdır.

Kartların gizli olmakla beraber, gerçek, son ve nesnel bir anlamları var mıdır?

Hayır. Yalnızca öznel yorumlar getirilebilmektedir. Ancak gerçekten değer taşıyan kehanetlerin nasıl yapıldığı bir sonraki paragrafta açıklanmaktadır.

Nasıl oluyor da soru soran kişi yorumcunun hangi açılım sistemini kullanacağını ya da anlamlarını bilmeden «doğru» kartları çekebilmektedir?

Ana kural şudur: «*Soru soran kişi daima yorumcunun oyununu oynar.*» Kartlar açılırken, soruyu soran kişi ile yorumcu

arasında bilinçdışı alanında bir iletişim kurulur, böylece soru soran kişi o anki yorumcu için doğru olan kartları çeker. Bu nedenle, bir yorumu başka bir kart yorumcusu tarafından «kontrol ettirmek» anlamsızdır, çünkü onun karşısında soru soran kişi bambaşka kartlar çekecektir, ne var ki bu kartlar da aynı şeyleri söyleyeceklerdir.

Kartları karıştırırken, bölerken, çekerken veya açarken soruya konsantre olmak gerekir mi?

Kesinlikle hayır. Bilinçdışımız sormak istediğini, sizin sormak istediğinizi zaten bilmektedir. Yani önemli olan bilincinizin neyi bilmek istediğinizi bir kez öğrenmesidir. Bu nedenle daha sonra yanıtı tam olarak anlayabilmeniz için, öncelikle ne sormak istediğinizin tam olarak bilincine varmanız gerekir. Kartları karıştırırken, çekerken ya da açarken soruyu neredeyse unutabilirsiniz, bu nedenle yorum sırasında da gözünüzün önünde olması için soruyu bir yere yazmanız iyi olur.

Kartların birden çok olan anlamlarından hangisinin o durumda söz konusu olduğunu nasıl anlarız?

İçinizin derinliğinden. Eğer yorumcu olarak siz de kartın bambaşka bir yönünü keşfederseniz, hiç şaşırmayın! Aksine bir formül yinelercesine her defasında aynı yorumu yaptığınız zaman kuşkuya kapılın. Öte yandan söyleyecek birşey bulamadığınız ve öylece kalakaldığınız bir anda, kartların kendileri size yardımcı olabilir, bunun için kartların anlamlarına bakmanız yeterlidir (Bkz. sayfa 77).

Kartları aynı konuda iki kez ardarda açtığımızda, aynı kartlar mı gelir?

Herhalde gelmez. Ancak çoğu zaman o kadar benzer kartlar gelir ki, genel açıdan ele alındığında, yorumlar büyük ölçüde birbirleriyle özdeş olur. Öte yandan kartlar soru konusunun sonradan düzenlenmiş bir yönünü de ek olarak gösterebilirler. Ancak kartlar yalnızca acaba gerçekten «işe yarıyorlar mı» sorusuna ya-

nıt aramak için bir ikinci kez açılırlarsa, bu durumda genellikle işe yaramazlar. Bu, «sınırı aşan merakımız için cezalandırılmak» değildir, burada söz konusu olan daha çok, soru soran kişi ile yorumcunun iç tavırlarıdır: Yalnızca bilinç ile bilinçdışının uyum içinde olduğu ortamlarda, geleceğe yönelik kart yorumlaması gibi fenomenler gerçekleşebilir. Buna karşılık eğer bilincimiz sezgi alanımıza karşı durursa, bu uyum zedelenir ve kartların kehanet niteliği azalır ya da tamamen değersiz olur.

Kartlar hangi süreler için geçerlidir? Kartlara hangi zaman süreçleri için soru sorulabilir?

Şimdiki zamana yakın üç aylık bir süre için. Bu, bu süreden sonra kartların kehanet değerlerini yitirdikleri anlamına gelmez. Ancak onları anlamamız daha güçleşir, çünkü oniki aylık bir zaman sürecini aşan soruların yanıt değerleri belirsizdir.

Kartlar ortalama dört-altı haftalık bir süreci gösterirler. Hiç bir kuralla sınırlandırılmayan tüm özdeneyim oyunları ya da yine çok büyük zaman süreçlerine bir bakışı olası kılan Joker Oyunu bunun dışındadır. Bazı kartların bir de zaman yönü vardır: *Değnek Sekizlisi* ve bazen de *Araba(VII)* zaman kısaltıcıdır. Buna karşılık *Para Yedilisi* sabıra işaret eder. *Kılıç Dörtlüsü* ile *Asılan(XII)* ise bir gecikmeyi haber verirler.

Kağıtfalının güvenilirliği ne kadardır?

Yaşlı, bilge bir adamın önerileri kadar. Kartlar en iyi «isabetleri» geçmiş ve şimdiki zamanla ilgili konularda tuttururlar, çünkü bu olay ve deneyimler ya geçmişte kalmıştır, ya da o an gerçekleşmektedirler. Aynı ölçüde olmasa da, önemli bir olasılıkla gelecek öngörülerinde yapılabilir, bunların güvenilirliği ise aradaki zaman süreci büyüdükçe, azalır. (Bkz. bir önceki paragraf)

Öngörüdeki bu azalan güvenilirlik, yaşantımızı kendi düzenleme özgürlüğümüzle açıklanabilir. İşte, yüksek yaşam bilincine sahip insanlarla ilgili öngörülerin gerçekleşme olasılığının kendilerini kaderlerinin eline bırakmış insanlarınki ile aynı olmaması

nın nedeni de budur. Kartlar - diğer bütün fallar gibi - edineceğimiz deneyimlere işaret ederler. Bu açıdan ele alındığında, kehanetleri son derece güvenilirlerdir. Ne var ki bu deneyimleri nasıl edineceğimizi ve hangi olayların bunlarla bağlantılı olduğu, kısmen insan olarak sahip olduğumuz özgürlüğe bağlıdır.

Kartların bir kehanet sınırı ve buna bağlı olarak yorumcunun kehanette bulunamayacağı ya da bulunmamasının daha iyi olacağı şeyler var mıdır?

Evet. Tüm yaygın beklentilerin aksine, kart yorumcusu bir falcı değildir. O, resimlerin dilini konuşan ve - aynı bir düşünce yorumcusu gibi - soru soran kişi ile onun bilinçdışı arasında diyalog kurulmasını sağlayan bir çevirmendir. Kehanet, gelecekteki bir *deneyimin* betimleyici bir açıklaması ile sınırlıdır. Kehanetin anlamı, bu deneyime yol açacak olaylar için daha derin bir anlayış sağlanmasında yatar. Buna karşılık bu sınırı aşarak kaçınılmaz bir *olayı* haber veren kehanetler şüpheli ve değersizdir.

Soru soran kişi, kartlar ya da başka fallar tarafından fazlaca yönlendirilmez mi? Yoksa kötü bir deneyim geçirmesi yalnızca böyle bir kehanette bulunulmuş olmasına mı bağlıdır?

Benim görüşüme göre soru soran kişi, yalnızca içten hazır olduğu bir sorunun yanıtını alır. Eğer bu yanıt ona saçma ya da olanaksız gibi geliyorsa, bunu reddeder ya da başka bir fala başvurur. Bana sık sık, daha önce görünüşe göre kaçınılmaz bir felaketi (bir akrabasının korkunç ölümü, bir intaharla noktalanan ekonomik çöküş vs.) kendilerine haber vermiş olan ve hiçbir kehanet sınırı tanımayan falcılara gitmiş kişiler başvurur. Bu kişilere böyle kehanetlerin keyfi ve dayanaksız olduğuna dair söylenecek bütün sözler boşa gider. Ancak soru soran kişi, bu kehanetlere, o kişiye başka bir açıdan bakmak için «gereksinim duymuş» olduğuna inanırsa, ruhi baskı ortadan kalkar. (Önemli olan da budur, çünkü kehanet nasıl olsa gerçek-

leşmeyecektir.) Burada sorumsuz falcıların dayanaksız, korkunç ve aynı zamanda değersiz* kehanetlerde bulunmalarını mazur göstermek istemiyorum. Amacım yalnızca, soru soran kişinin burada, her hangi başka bir terapi ya da danışmada olduğu gibi, o durumda gereksinim duyduğu sözleri duyacağı ve deneyimleri edineceğidir.

Bu falın önemi nerede yatmaktadır?

Elbette sıradan günlük olayların öngörüsünde değil. Tarot'un (aynı şekilde Astroloji ve I Ging'in de) bu kadar değerli olmasının nedeni, bu falların her birinin yansıttığı hedef planımız ve karakter yapımızla ilgili derin anlayıştır.

Tarot'un Astroloji ya da I Ging'e karşı tavrı nedir?

Her falın kendine özgü bir dili vardır. Batı'ya özgü iki gelenek olan Tarot ve Astroloji birbirine son derece yakındır. Birbirlerine olan yakınlıkları, İngilizce ile Almanca arasındaki yakınlığa benzer: Birbirlerine kolaylıkla tercüme edilebilirler. Ancak her iki dilde de, diğer dilde yalnızca açıklama yoluyla ifade edilebilen kimi sözcükler vardır. Bu iki falın I Ging'e olan uzaklıkları ise, Almanca ile Çince arasındaki uzaklığa benzer. Bu dili anlamak, o kültür için derin duygular duyabilmeyi gerektirir.

Deneyimlerime göre Tarot'un gücü, yakın zamandaki gelişmeleri belirtmesinde yatmaktadır. Astroloji kişinin karakter yapısı ve onun büyük deneyim evrelerinin anahtarıdır. I Ging ise, kendimi bir duruma karşı derinden hazır hissetmem için gerekli teşviki verir.

Kartlara günlük olaylarla ilgili sorular sorulabilir mi?

Evet. Ancak gerçek anlamda bir şeyler verebilecek daha derin alanları keşfetmek yerine bu noktada kalmak çok yazıktır.

* Örneğin ölümün ne yolla olacağına dair bir kehanette bulunmak mümkün olsa ve kehanet doğru çıksa bile, bunu bilmenin soru soran kişiye hiçbir yararı olmayacağından, bu kehanetin hiçbir değeri olmazdı.

Orada bulunmayan bir kişi adına kart açılabilir mi?

Evet, açılabilir. Elbette soru soran kişinin bu kişiyle yakın bir ilişkisi ve soruyu sormak için gerçekten geçerli bir nedeni olması gerekir. Ancak soru soran kişi ile adına soru sorulan kişi arasındaki ilişki bozulmuşsa, onun adına kart açtırmak doğru değildir. Bu durumda kartlar çoğu zaman, diğer kişinin gerçek durumu yerine, soru soran kişinin isteklerini yansıtır.

Her ne olursa olsun, oyunun bu biçimine çok dikkatli yaklaşmanız gerekir, yoksa bir sabah kendi inşa etmiş olduğunuz, dünya gerçeklerinden uzak, kartlardan oluşmuş bir evde uyanıverirsiniz.

Kartlar neden sol elle çekilir?

Eski çağlarda bedenın sol tarafı sezgili olarak kabul edildiği için. Bu gerçek, beyinle ilgili son araştırmalarla da desteklenmiştir.

Solaklar da kartları sol elleriyle mi çekmelidirler?

Evet.

Kartları başka birine çektirmek mümkün müdür?

Evet. Soru soran kişi fazlasıyla gerginse ya da o soruya yönelik çok büyük beklentileri varsa, kartları kendisine yakın hissettiği bir kişiye çektirmesinde, açtırmada ve yorumlatmasında yarar vardır.

Saray kartlarının özel işlevleri

Geleneksel yorumlamada genellikle kişi olarak gösterilen saray kartlarının önemli bir yeri vardır. Panayır yerlerindeki falcıların sevgilileridir, çünkü bunların yardımıyla Amerika'da yaşayan zengin amca, düşlerdeki eş, beyaz atlı prens ve diğer özlüm duyulan karakterler ile ilgili, gerçekte hiçbir dayanağı olmayan umutlar uyandırmak olasıdır. Öte yandan, hangi kişiyi ifade ettikleri ve soruyla bağlantılarının önem derecesi pek açık olmadığı

ğı için, sorumluluk sahibi bir kart yorumcusunu daha çok sıkıntıya sokarlar. "Tarot Oyunları" ve "Tarot Elkitabı" adlı kitaplarında, bu kartların nasıl yorumlanmaları gerektiğini tüm açıklığıyla anlatmıştım. Bu nedenle burada yalnızca kısa bir genel bakış vermek istiyorum. Bu yolla, krallar ve kraliçelerle ilgili anahtar sözcüklerde, neden aslında kesin olarak değişmez olan yapıdan ayrılmak zorunda kalındığını da açıklayacağım:

Ben yalnızca *Kraliçe* ve *Kralları* erkek ve kadınlara işaret eden kişi kartları olarak görüyorum. Bu kişilerin en iyi biçimde karakterize edilmesi ise, Küçük Arkana'yı oluşturan dört temel simgenin aşağıdaki değiştirilmiş biçimlerinin yardımıyla mümkündür.

Değnek = Ateş



Kılıç = Hava



Para = Toprak



Kupa = Su



İlgili kartların altındaki anahtar sözcükler, bu arka planın önünde duran kişileri karakterize ederler.

Bir kişinin, karşı cinsten kişiyi gösteren bir kartla tasvir edilmesi de mümkündür. Bu şekilde daha etken ya da edilgen bir rol ifade edilir. *Krallar* daha çok dışa yansıtılan etkenliği, etkili prensibi yansıtırlar. *Kraliçeler* ise çekingen bir gönüllülüğü ve hoş gitmeyi yansıtır. Bu şekilde *Kupa Kralı* duygularını gösterecek ve ifade edecek, *Kupa Kraliçesi* ise duygusal açıdan yaklaşılabilir bir kişiyi tanımlayacaktır.

Şövalye ve *Prensler*'i kişi kartları olarak görmüyorum. Şövalyeler ilgili sembolün yansıttığı bir ruh halini ya da ortamı cimsimlendirirler. Örneğin:

Değnek = Ateşli, sabırsız, atılgan

Kılıç	= Soğuk, içten pazarlıklı, karmaşık
Para	= İnançlı, emin, vefalı, güçlü
Kupa	= Sevgi dolu, uyumlu, uysal, yumuşak

Aynı şekilde prensler, yolumuza çıkan, bize dışardan sunulan şansları ifade ederler. Yani prens bize o şans sunacak kişiyi göstermez, sunulan şansın niteliğini tanımlar. Buna karşılık aslar bizim içimizde olan ya da yapacaklarımızdan kaynaklanacak şansları gösterirler.

Kartları yorumlamayı nasıl öğrenebiliriz?

Kartlar resimlerle konuşurlar ve resimler de ruhun dilidir. Kartların dilini öğrenmek isteyen kişi, - tıpkı düş yorumcusu gibi - ruhun dilini ifade etmeyi öğrenmek zorundadır. Gelişme aşamaları, bir yabancı dil öğrenirken geçirilenlere çok benzer: Başlangıçtaki olası tutukluk yenildikten sonra, ilk spontane başarılar yaşanır ve burada da daha kesin ve özel bir ifade biçimi, ancak çok çalışmayla kazanılır.

Batı ülkelerinde yaşayan bizler toplum değerlerimize paralel olarak, içlemsel düşünme ve nedensel bir mantık kullanma yönünde eğitilmişizdir, resimsel düşünme ve karşılaştırma yöntemlerimiz ise biraz daha zayıftır. Yani bir sorunu, bize sözcüklerle aktarıldığında kolaylıkla anlayabiliriz. Bu sorunu, sebep ve sonuçlarını da açıklamak amacıyla, temelinde yattığını düşündüğümüz genel bir formül bularak soyutlayabiliriz de. Bütün bunlar bilincin açık olmaya çalışan dilidir.

Bilinçdışının dili ise farklıdır. Ruhumuz kendisini, hepimizin düşlerden de bildiği gibi, resimler aracılığıyla ifade eder. Bu resimlerin sözcüklerle ifade edilmeleri kolay değildir: Sözcükler sürekli olarak eskirler. Yıpranırlar ve asıl anlamlarını yitirirler. Buna karşılık resimler ve özellikle semboller, insanlara binlerce yıldır aynı biçimde seslenmektedirler. 14. koz kartında da bu açıkça görülmektedir: Bu kart *denge* anlamına gel-

mektedir. Bu sözcük bugün de dört ana erdemden birini ifade ediyorsa da, yüzyıl önce yarattığı etkiyi bugün sağlamadığı açıktır. Bu örnek, kartları salt «anlamları» ile tanımlamanın ne kadar yanlış olduğunu gösterdiği gibi, kartların adlarının bile ne ölçüde akıl karıştırıcı olabildiğine işaret etmektedir*.

Bu kitap özellikle *anahtar sözcükleri* ele alıyorsa da, bu kendi içinde bir çelişki değildir. Her kartın anlamı farklı soru alanlarında ayrı ayrı açıklandığı için, hiç bir sınıflama gözetilmemiş deyim sözlüklerinin beraberlerinde getirdikleri saçmalıklara burada rastlanmamaktadır. Ayrıca bu kitabın amacı, «çarpım tablosunun anahtar cetveli» olmaktadır.

Sezgisel olarak resimlerin (ve hatta düşlerin) dilini anlamak, onların anlamını kavramak o kadar da zor değildir. Başlangıçta zor gelen, anlamın sözcüklere dökülebilmesi için, anlamla bilinç arasında bir bağ kurulmasını sağlamaktır. Ancak bu yolla yorumcu ve özellikle soru soran kişi resimlerin ne ifade ettiklerini açıkça anlayabilirler. Bunu sağlamak için bu kitabın sunduğu formülleri kullanmak oldukça yararlıdır. Bunlar kuyunun dibinden gün ışığına su çıkarılmasını sağlayan halat sistemi ve kovaya benzetilebilir. Yani bu formüller kart yorumuna girişi sağlar, ancak yorumlamanın formüllerle sınırlı kalmamasına da dikkat etmek gerekir.

Bundan sonra sıra, resim dilini günlük dil haline getirmeye gelir. Bir *günlük*-, bir *haftalık*-, ve bir *aylık* kart çekmek, bunun sağlanmasında yardımcı olur. Bu işlem şöyle gerçekleştirilir:

Her günün sabahında ve haftanın başında, ya da ayın ilk gününde birer kart çekin (Başlangıçta yalnızca 22 kozkartının arasından çekin, daha sonra 78 kart arasından da çekebilirsiniz). Daha sonra soru süreciniz içinde konuların günlük hayatta karşınıza nasıl çıktığını izleyin. Bunu yaparken, örneğin *Ölüm*'ün, çantanızın çalınacağı (istem dışı kayıp) anlamına gelebileceğini, ya da *Asılan*'ın, araba anahtarınızın yerini unutmanız (kısıtlanan edim) anlamına gelebileceğini göreceksiniz.

Bu şekilde çeşitli alanlardaki kartların günlük dilini daha iyi anlamaya başlarsınız.

Ne var ki kartların en derin anlamlarının anahtarı, binlerce yıldır anlatılagelen mitlerde yatmaktadır. Eski bilgelik kitapları, sözel ve tasvirli anlatılar incelendiğinde, ruhun ve Tarot'un en derin resimleriyle karşılaşılır.

Bir sonraki paragrafta bu konuya değinilmektedir.

Dünyanın yaradılışı ve gece denizi yolculuğu - Kahramanın 22 Büyük Arkana kartındaki yolculuğu

1- Dünyanın Kuruluşu

Büyük Arkana'nın 22 kartı bize (Güneş-) kahramanın, dünyanın kuruluş efsanesinin bir bölümünü yansıttığı yolculuğunu anlatmaktadırlar: Kartlarda, başlangıçtaki kaostan (0=Joker) iki polar ana prensibin, üretici erkek (1=Büyücü) ve alıcı dişinin (2=Azize) ortaya çıkmaları ve tekrar biraraya gelerek (1+2=3) kuruluşun sürdürülmesini (3=Kadın Hükümdar, doğa güçlerini, üretkenliği ve sürekli yeninin doğuşunu gösteren kart) sağlammaları gösterilmektedir. Bunun sonucunda, 4 dünya sonu, 4 rüzgarı, 4 elementi ve dört mevsimi ile düzene girmiş evren oluştu (düzen prensibi 4.kart yani Hükümdar ile gösterilmektedir.). Bu yaradılış, onun anlamını kavrayan ve bilinenlerin ardındaki derin sırrı araştıran insanoğlu (5 rakamı ile sembolize edilmiştir) ile en büyük başarısını elde etti (Aziz = 5. kart, 5 özün ve gizli anlamın sayısıdır).

İncil'de yaradılış efsanesinin bu bölümünde, «İnsanoğlunun yalnız olması iyi değildir,» denmektedir. Tebliler, ırklarının atası Kadmos'un Savaş Tanrısı Ares ile Barış Tanrıçası Aphrodite'in dünyalar güzeli kızı Harmonia ile evlendiği, tüm zamanların en göзалıcı düğününden söz etmektedirler. Hintli Vedeler ilk ana Maya'ya, ilahi bir düş olarak Yogi Shiva'yı kendi kendine yettiği düzenini bozması ve onu çilekeşlikten kurtarıp kendisine



eş olarak alabilmesi için bir Sati olarak yeniden dünyaya gelmeyi kabul edene dek, Mandara Dağı eteklerinde 36 000 yıl boyunca dil döken yaratıcıları Brahma'ya ağıtlar yakmaktadırlar.

Her durumda söz konusu olan, karşıtlıkların ayrılmaz birleşmesidir. Bunların karşı konamaz çekim gücü ve birbirlerine nüfuz etmeleri, altı rakkamının doğduğu altı yıldız ile sembolize edilmektedir. Çin falı I Ging'in hexagramında (Yunanca hex = altı ve gramma = yazı işareti) da Yin ve Yang güçleri çok çeşitli biçimlerde birbirleriyle bağlıdırlar.



Bu olgunun 6. kart yani *Aşıklar*'la gösterildiği herkesçe bilinmektedir. Ancak Hıristiyan anlatılarından da, bu noktaya makasların konduğunu biliyoruz: Bir yasak meyve, daha sonra uğursuzluk getirecek bir düğün hediyesi (Hephaistos'un Harmonia için yapmış olduğu kolye ya da daha sonra Truva Savaşı'nın başlamasına neden olan, Eris'in armağan etmiş olduğu, üzerinde «en güzele» yazılı altın elma). Geleneksel olarak bu kartın adı «*Karar*» idi, çünkü bu kart insanoğlunun başlangıçta, cennetten sonsuza dek ayrıldığı yol ayrımını yani ilk ayrılan yolları yansıtmaktadır. Buna bağlı olarak 7. kartta insan oğlunun dünyaya gidişi görülmektedir. Tacın üstündeki sekiz köşeli yıl-

dız onun gerçekte ne kadar yüksek bir yerden geldiğini simgelemektedir. Göğsünün üzerindeki kare ise, yeryüzünde etkili olması gerekeceğini göstermektedir.

2- Kahramanın Yolculuğu

Bir başka düzlemde aynı kartlar bize, kahramanın doğuşunu, eğitimi, yolculuğa çıkışını ve yok olan ceneti arayışını anlatmaktadır. İlk 10 kart bize, gündüz gökyüzünde güneşin seyrine benzeyen bilinç yayılımını göstermektedirler. Sonraki 10 kart ise kahramanı *gece denizi yolculuğu*'nda* bekleyen en zor görevleri kapsamaktadır. Bu motif, güneşin gökyüzünün batısında alçalmasını, gece denizinin ölüm suyunun geçilmesini, karanlığın güçleriyle yapılan çarpışmayı ve - zaferden sonra - gökyüzünün doğusunda taptaze yeniden doğuşu ifade etmektedir. *Gece denizi yolculuğu* Tarot kartlarının 12 ncisi ile 19 uncusu arasında gerçekleşmektedir.

Kahraman *Joker*'dir. Daha sonraki mitlerde anlatılan kılıç savuran, adeleli, haşmetli erkek tipinin yerine, Tarot bize bugünkü anlayışa göre henüz antikahraman - ahmak - nitelikleri taşıyan bir kahraman sunmaktadır. Sözlü anlatılarda, efsane ve masallarımızda da bu özelliğini taşımayı sürdürmüştür. Öykü hep aynıdır: «Bir zamanlar bir kral yaşamış. Bu kralın üç oğlu varmış. Kral ölüm döşeginde yatarken, oğullarından kendisine yaşam bitkisini getirmelerini istemiş. Bunun üzerine iki büyük oğul derhal atlarını eyerleyip yola koyulmuşlar. Biri batıya, diğeri de doğuya doğru at sürmüş. Güçlü kuvvetli ve akıllı olduklarından, babaları onların kendisine mutlaka yardım edebileceklerini düşünüyormuş. Bir yıl sonra geri döndüklerinde, yanlarında dünya üzerinde yetişen bütün bitkilerden birer örnek varmış. Ancak yaşam bitkisi bunların arasında değilmiş.»

*

Bakınız özellikle Gilgamiş ve Herakles ayrıca yeraltına inmiş pekçok kahramanın öyküsü: Orpheus, Odysseus, Aeneas, Inanna ve Psyche.

Bu öyküyü hepimiz duymuşuzdur ve nasıl devam edeceğini, yaşam bitkisini kimin bulacağını da biliriz. Her zaman aynı kişidir: En küçük oğul, «Ahmak», yani herkesin ata biner binmez düşeceğini düşünerek yola koyulmasını söylemeye bile gerek duymadığı *Joker*. Ama bitkiyi bulup getiren o oluyor, dünyanın dört bir yanında anlatılan masallarda sonuç hep aynıdır. En güç görevlerimizin çözüm yolu daima en az umduğumuz yerde yatar.



Kahramanın en belirgin özelliklerinden biri çift ebeveyne sahip olmasıdır. Dünyadaki anne babasının üzerinde bir de gökyüzünde bir babası ya da annesi vardır. Masallarda bu bağlamda kahramanın üvey anne ve baba yanında büyüdüğü söz edilmektedir. Bu ebeveyne Büyük Arkana'nın ilk dört kartında rastlamaktayız. *Büyücü* (I) ile *Azize* (II) gökyüzündeki anne-baba olarak, erkek ve dişinin ilk örneklerini, Yang ile Ying'i, üretici ve alıcıyı, etkeni ve edilgeni smgelemektedir. *Kadın Hükümdar* (III) ile *Hükümdar* (IV) ise dünyadaki anne-baba olarak, yeryüzündeki ilk kutuplaşmayı biçimlendirmektedirler (Doğa ve medeniyet, köy ve kent, örf ve hak).

Aziz ise kahramanın eğitimi ile sorumludur. Sağ eliyle



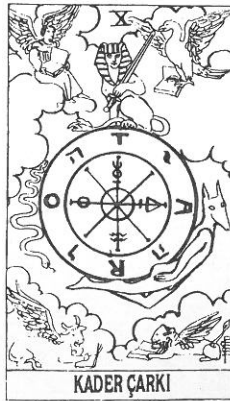
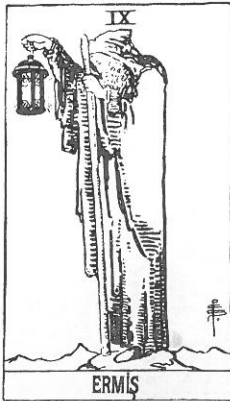
yaptığı işaret ile, açık olan (açık parmaklarıyla) her şeyin yanında bir de gizli (kapalı parmaklarıyla) şeylerin olduğunu öğretmektedir. Ön plandaki iki mürid ile bu kart, Büyük Arkana'da normal insan boyutundaki figürlere yer veren ilk karttır. Bu kartın bir anlamı da, çocuğun ilk defa normalden büyük olan yetişkinlerden farklı olduğunun bilincine varmasıdır.

Aşıklar kartında - yalnızca Marsilya Tarotu'nun klasik motifi - kahramanın yolculuğu için verdiği en önemli karar,



yani aile ocağını (anneyi) terkedip, (sevgilisiyle birlikte) kendi yoluna gitme kararı ile karşılaşyoruz. Cupid'in yayından çıkan ok ile bu karar, yürekte alınması gereken bir karar niteliğini kazamıyor. Bu nedenle bu kartın gerçek anlamı, «özgür irade ile yürekte alınan karar»dır.

Bir sonraki kart (VII) kahramanın yola çıkışını, yolculuğun ve yitik cenneti arayışın gerçek başlangıcını gösterir. İlk olarak, artık her şey için yalnızca kendisinin sorumlu olduğunu,



yalnızca ne ekerse onu biçebileceğini ve çevresinin bir aynadan ibaret olduğunu öğrenir. Bütün bunlar geleneksel sayı sıralamasına göre 8. sırada yer alan *Adalet*'in yorumudur. Hemen sonra yaşlı *Ermis*' le (IX) karşılaşan kahraman, ondan gerçek adını öğrenir ve büyük eserini sonuçlandırmak için gereksinimi olacağı sihirli formül ya da büyülü aletleri ondan alır. Henüz önünde birçok tehlikeyle dolu uzun bir yolculuk vardır. Bu arada sihirli formülü hiç kimseye söylememesi ve adını da unutmaması



gerekmektedir. Bir sonraki adım olarak fala başvurur ve şu soruyu sorar: "Benim görevim nedir?" Yanıt hep aynıdır: Kahramanın görevi ulaşılması çok zor olan iyiyi, karanlığın tutsaklığından kurtarmaktır.

Bu şekilde, ilk erkek kart *Büyücü* ile başlayan Büyük Arkana'nın ilk on kartını tamamlamış ve dişi kart *Güç* (XI) ile başlayan geleneksel sayı sıralamasına göre - ikinci on kartlık bölüme geçmiş oluyoruz. *Güç* kartı, kahramanın bundan böyle yolculuğunu Yin'in tarafında, yani gizemli, karanlık, içinde kendisini büyük tehlikelerin beklediği, ama aynı zamanda gizli bir hazinenin saklı olduğu yanda sürdüreceğine işaret etmektedir.



12. karttaki *Asılan*, güçsüz, hasta, batmakta olan ve artık ölüm suyuna iyice yaklaşmış güneşi temsil etmektedir.* Bu kart bize, ya bizi derinlere sürükleyecek bir yolculuğa götürecek yaşam dönümünü gönüllü olarak ve itirazsız kabullenmeyi ya da bizi rahata ve geri dönüşe yöneltecek bir kader oyununu ya da tuzağı gösterir.

* Aslında burada her akşam yinelenen güneş batımından çok, yaz günesinin parlaltısının aksi olan, yılın en kısa gününde görünen zayıf kış güneşi yansıtılmaktadır. Burada yalnızca başka bir zaman seçilmiştir ama sembolizm temelde aynı kalmaktadır.



Herakles'in güneş fıncanındaki yolculuğu, Kırmızı fig., Vazo motifi

13'den 18'e kadar olan kartlarda siyah (13, 15 ve 16), geceye (17, 18) ve öbür dünyaya özgü (14) motifler olduğundan, bu kartlara *gece kartları* denmektedir. *Ölüm* kartında, Kuddüs'ün kulelerinin ardında batan güneş görülmektedir. Süvarinin elinde, öykünün baş kahramanı olan *Joker*'in de elinde taşıdığı kırmızı tüy vardır. Daha önceki kartta görülen *Asılan*'ın güçsüz haline uygun olarak, tüy boynu bükük yere sarkmaktadır. Ancak *gece denizi yolculuğu*'nun bitiminde, alt edilemez *Güneş*'in (XIX) kartında, bu tüyün yeniden taze bir güçle dimdik durduğunu görüyoruz. Ölüm kartındaki insanlar sol tarafa, batıya, ölümün ülkesine doğru hareket etmektedirler. Ancak süvari, rüzgar (sancak) ve ırmakta ilerleyen ölümler kayığı, hareket yönünün aslında sağa, doğuya, güneşin doğduğu yere doğru olduğunu göstermektedirler.



Bunu izleyen 14. kart *Denge*, Büyük Arkana'da en az anlaşılmış kartlardan biridir. Birçok kişi bu kartın neden gece kartlarından biri sayıldığını anlayamamıştır. Birincisi bu kart «Psychopompus»u yani, ölüye zorluklarla ve tehlikelerle dolu gecede yol gösteren, feragat etmez ruh kılavuzunu* göstermektedir. Buna bağlı olarak kart, ışığa ve dikkatli bakıldığında içinde bir taç görülen güneşe giden yolu göstermektedir. Öte yandan, eskiler ölüm suyunun hemen yanında yaşam suyunun da aktığını, ya da yaşam suyunun bir yeraltı kaynağından çıktığını biliyorlardı. Bu açıdan bakıldığında, ta başlangıçtan beri şifa ile arasında bağlantı kurulan kart, aynı zamanda yaşam suyunu da göstermektedir.

15.kart *Şeytan*'ı, yani yeraltı dünyasının hakimini ve onun gücü altında bulunan mahkumları göstermektedir. Burası satılmış ruhların bulunduğu bölgedir. İşte burada kahraman taahhüdünü yerine getirecek ve iyinin serbest kalmasını sağlayacaktır. Eski anlatılarda karanlık güç, ışığın güçleri tarafından yenik düşürülmesi gereken yılan, yılanlar kralı olarak geçmektedir

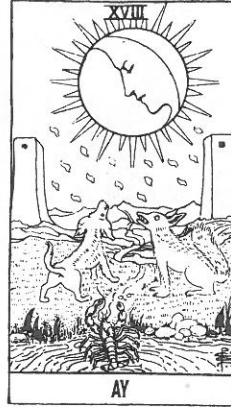
* Yunanlılar'da Hermes, Mısırlılar'da Thot ya da Anubis

(Gece yarısı yapılan) bu mücadele 16. kart olan *Kule*'de yer almaktadır. (Zeus gibi baş tanrıların işareti) Şimşek hapishanenin (yanlış bilincin hapishanesi) duvarlarını yerle bir ediyor ve *Kule*'de hapsedilmiş ruhların özgürlüklerini kazanmalarını sağlıyor.



Dolunayın olduğu son akşamdan itibaren hesaplandığında, ayın hiç görünmediği üç geceden sonra (= Yeraltı dünyasında 3 gün), tam 17. gecede, ayın ilk pırıltıları ufku batısında yeni ay olarak tekrar görünür. Bu şekilde 17. kart olan *Yıldız* yeni umutlar kazanma anlamını taşımakta ve kahramanın 14. kartın göstermiş olduğu yaşam suyuna ulaştığını belirtmektedir. Ancak tüm tehlikeler daha sona ermemiştir. Gece, kahramanı henüz bırakmaya niyetli değildir. Efsanelerde, yeraltının katı kurallarından söz edilmektedir: Sırtını dönen kaybeder, orada her hangi bir şey yemiş olan, bu ufacık bir nar tanesi dahi olsa, bir daha yerin üstüne (Persephone) çıkamaz. Aynı şey orada dinlenmek için biraz oturanlar için de geçerlidir. Unutma minderlerine otururlar ve bir daha asla kalkamazlar (Theseus ve Peirtheos). Masallarda da, büyülü ormanda yolunu kaybedip, çevresi adını unutturmak isteyen periler tarafından sarılan

kahramanın başına benzer şeyler gelir. Durum ne olursa olsun, görev başarıya ulaşamamıştır. Kahraman karanlığın dış güçlerini yenmesine yenmiştir, ama kendi içinde bulunan karanlık güçlerin yandaşları, onu arkadan vurmuşlardır. Kısacası 18. kart bu tehlikeleri göstermekte, ama aynı zamanda, daha 14. kartta ufukta görünen Kudüs'ün kulelerinin artık neredeyse elle dokunacak yakınlıkta olduklarına işaret etmektedir.



Güneş kartı (XIX) yeni doğan ışığı temsil eder ve böylelikle kahramanın yolculuğunun başarıyla sona erdiğini gösterir. Doğu (*Güneş*), batıyı (*Ölüm*) ilginç bir biçimde yansıtmaktadır: Aydınlık renklere karşı koyu renkler, ölümün siyah sancağına karşı, yaşamı ifade eden kırmızı bez, iskelet ile elinde bir sarkık ve bir dik tüy tutan çocuk, attaki çifte sembolizm: Bezgin bir at olarak, sırtında dördüncü apokaliptik süvarisi olarak ölümü taşıması ve kraliyet atı olarak, tüm insanlığın umutlarını bağladığı, karanlık geceden doğmuş çocuk kurtarıcıcıyı, oğulu, yeniden dirileni taşıması.

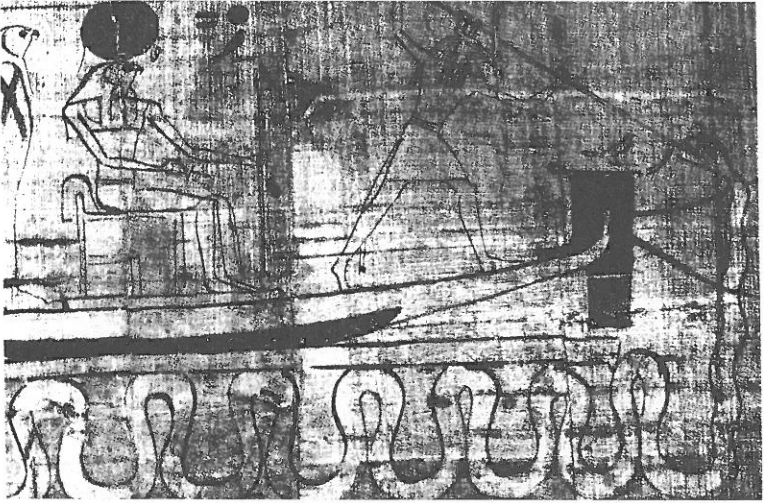
Elbette bu, *gece denizi yolculuğu*'nu tasvir etmenin birçok yolundan yalnızca bir tanesidir. Marsilya Tarot'unun daha eski motiflerinde *Ölüm* ve *Güneş* kartının arasındaki ilişki



görülmemektedir. Bunun yerine burada, 19. kartta, barışmayı temsil eden, bir ikiz çift görülmektedir. Bu gece kartlarında, mitlerde de anlatılan, güneş kahramanı ile karanlık kardeşi (Gılgamış ile Enkidu, Parsifal ile Feirefis) arasındaki mücadele, bunun sonucu olan bir kavga, kurtuluş ve kendi karanlık yönü ile barış dile getirilmektedir.

Bu kartlarda 19. durakta, yani yolculuğun bitmesinden çok kısa bir süre önce ortaya bir çocuğun çıkması, kahramanın yaşamındaki tüm mücadelelerden sonra sadeliğe geri dönmesini gösteren önemli bir işarettir. İşte İncil "Eğer çocuklar gibi olmazsanız (aslında «kalmazsanız») asla cennete kabul edilmezsiniz," derken, özellikle bunu vurgulamaktadır.

Sondan bir önceki kart bize, koşullar yerine getirildikten sonra artık zorluk çıkarmayan asıl çözümü ve kurtuluşu göstermektedir. Dört köşeli mezarlardan kalkan üç kişi, burada ilahi (üç rakkamına uygun olarak) olanın dünyevi hapishaneden (dört rakkamına uygun olarak) kurtulduğunu göstermektedir. Aynı kurbağanın yakışıklı prene ya da Bayan Ragnell'in güzel prenese dönüşmesi gibi, ilahi öz dünyevi hapishanesinden çıkmaktadır.



Seth gece denizi yılanı Apophis' öldürürken, başının üzerinde güneş dilimini taşıyan Güneş Tanrısı Re-Harach'ın gece denizi yolculuğu

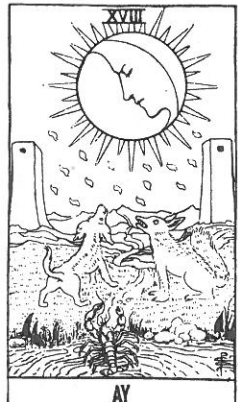
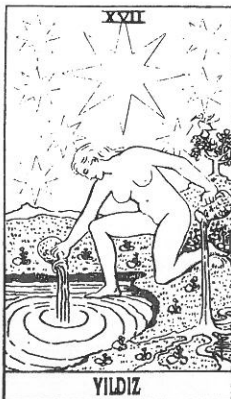
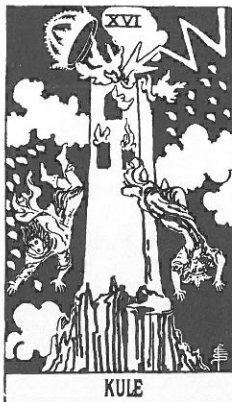
Son kart da (XXI) elbette yeniden bulunan cenneti, kahramanın kral olarak taç giymesini ve mutlu sonu temsil etmektedir. Masallar da "Ve gökten üç elma düştü..." diye bitmez mi?



MAHKEME



MAHKEME
EL JUICIO



Kahramanın gece denizi yolculuğu

Soru Sormadan Yoruma

Sabırsızlar için hızlı bir giriş

Eğer uzun «kullanım tarifeleri» okuyamayacak kadar sabırsızsanız ve bunu bir kenara bırakıp bir an önce başlamak ve hemen ilk denemeleri yapmak istiyorsanız, şu yolu izleyin:

- 1- Sizi ilgilendiren bir konuyla ilgili bir soru sorun. Eğer söz konusu olan bir karar sorusuysa, soruyu yanıtı «evet» ya da «hayır» olacak şekilde oluşturmayın. Bunun yerine, bir şey yaparsam ne olur, yapmazsam ne olur şeklinde sorun.
- 2- Sayfa 44'deki tablodan kendinize bir açılım sistemi seçin. Eğer bu size çok karmaşık geliyorsa aşağıdaki üç sistemden birini seçin:
 1. İlişkilerle ilgili sorular için, İlişki Oyunu (Sayfa 58)
 2. Karar soruları için, Karar Oyunu (Sayfa 63)
 3. Diğer bütün sorular için, Keltik Çapraz Oyunu (Sayfa 73)
- 3- 78 Tarot kartının hepsini karıştırın ve sırtları üste dönük olarak önünüze yayın.
- 4- Oyunla ilgili tarifte, kullanacağınız açılım sistemi için kaç karta gereksiniminiz olduğunu okuyun.
- 5- Önünüzde yelpaze şeklinde açılmış duran kartların arasından, sol elinizle gerekli kartları seçin. Bu sırada konsantre olmanız gerekmez, önemli olan rahat olmaktır.
- 6- Seçtiğiniz kartları kapalı olarak üstüste koyun.
- 7- Çektiğiniz sıraya göre (yani ilk önce en alttaki) kartları, açılım sistemine uygun olarak açın.
- 8- Yorumlamaya başlayın. Bunun için soru alanınıza göre kartların anlamını kitaptan bulun ve bunu mantıklı bir biçimde kartın konumundan elde edilen bilgilerle birleştirin.
- 9- Ayı ayrı ifadeleri birleştirerek, tek bir yorum oluşturun.

Soru nasıl sorulmalıdır?

Şekil bakımından:

Soruyu yüksek sesle ya da içinizden sorabilir, birkaç kez tekrarlayabilir, isterseniz bir yere yazabilirsiniz. Nasıl istiyorsanız öyle yapın. Bu yöntemlerin hiçbiri diğerlerinden daha iyi değildir. Önemli olan, ne sorduğunuzun çok iyi bilincinde olmanız ve soruyu sorduktan sonra, artık soruya daha fazla konsantre olmamanız, aksine kartları büyük bir rahatlık içinde çekmeniz, açmanız ve yorumlamanızdır.

İçerik bakımından:

Soruyu aynı aklınıza geldiği biçimde sorun. Önemli olan soruyu dilbilgisine uygun olarak sormanız değil, neyi öğrenmek istediğinizin açıkça bilincinde olmanızdır. Şöyle sormanız bile yeterlidir: "Bu işin nasıl devam edeceğini merak ediyorum."

Bazı açılım sistemlerinde kartlar, *özel olarak bir soru sormaya gerek duyulmadan da* açılabilirler. «Astroloji Çarkı», «Kapı» ve elbette tüm özdeneyim oyunları bu iş için uygundur.

Yalnızca «evet» ya da «hayır» ile yanıtlanabilecek sorular sormayın. Kartlar size bir karar aşamasında yardımcı olabileceklerse de, kararı sizin yerinize veremezler. Bunun yerine şu biçimde sorun: "Bu işi yaparsam ne olur, yapmazsam ne olur?". «Karar Oyunu» size kararınızı vermenizi kolaylaştıracak sonuçları gösterecektir.

Soru sorarken birden çok konuyu ya da seçeneği birbirine bağlamayın. Yapacağınız en iyi şey, sorularınızı kartlara ayrı ayrı sormaktır. Yani şöyle bir soru sormayın: "New York'a mı taşınayım, yoksa Paris'e mi?" Bunun yerine şöyle sorun: "New York'a taşınmalı mıyım?" ve daha sonra "Paris'e taşınmalı mıyım?". Eğer her iki seçenek için de kartlar olumsuz şeyler söylüyorsa, belki de sözkonusu olan üçüncü bir seçenek vardır; örneğin Lizbon. İlk baştaki soru biçiminizle, böyle bir seçeneğin farkına varamaz, yalnızca her iki durumda da sonuçların pek

iç açıcı olmayacağını öğrenirsiniz. Bunun yanısıra birden çok konuyu aynı soru içinde toplamak da yanlıştır, örneğin: "Tatilim nasıl geçecek? Aşık olacak mıyım?" Bu şekilde sormak yerine «Keltik Çapraz»a tatilinizin nasıl geçeceğini ve «Yol»a tekrar aşık olmak için ne yapmanız gerektiğini sorabilirsiniz.

21 Açılım sistemine, soru türlerine ve zorluk dereceleri- ne genel bir bakış

Açılım Sistemi	Soru türü	Zorluk derecesi *
Ankh	Nedenler, bir şeyin içyüzü, eğilimler	4
Astroloji Çarkı	Şimdiki zaman ile ilgili ayrıntılı bilgi ve gelecekteki eğilimlerle ilgili kehanetler	4-5
İlişki Oyunu	İki kişi arasındaki ilişkinin durumu	2
Kör Nokta	Özdeneyim	3
Karar Oyunu	Bir kararın sonuçları	2-3
Azize'nin Sırrı	Bir işin seyri ve arkasında yatan gerçek anlam	3
İnnana'nın Yeralıtına İnişi	Özdeneyim	5
Keltik Çapraz	Bir işin seyri. Bütün sorular sorulabilir	2
Haç	Trent ya da öneri	1
Kriz Oyunu	Bir krizden kurtulmanın yolu	2
Fiyonk	Bir ilişkinin durumu, ya da içten gelen karmaşa veya direnç	3-4
Leonardo veya İdeal ve Gerçek	Bir durumla ilgili eğilim veya fırsatlar ya da özdeneyimle ilgili sorular	4
Joker Oyunu	Yer belirlemesi	4
Eş Oyunu	Bir ilişkinin durumu	1
Gezegen Oyunu	Bir kişinin portresi ya da özdeneyim	4-5
Plan Oyunu	Bir hedefe ulaşmak için olanaklar	2
Yıldız	Bir durum ya da görüşün tanımlanması	3
Merdiven	Bir amacın gerekleri ve gerçekleşme şansları	3
Kapı	Önünde durduğumuz «kapı»	4
Yol	Ne yapılması gerektiğine dair öneriler	3
Çingenenin Sihirli Sözleri	Bir durumun tanımlanması ve genel görünüşü	2

* 1=Çok kolay 2=Kolay 3=Orta 4=Zor 5=Çok zor

Sorudan doğru açılım sistemine uzanan yol*

Sorunuzun aşağıdaki kategorilerden hangisine girdiğine bakın ve ilgili paragrafı (A,B,C,D veya E) okuyun:

Bir konuyla ilgili hedefler, olasılıklar ya da nedenler

→ Bakınız Paragraf A

Karar soruları ya da hangi davranışların doğru olduğuna dair sorular

→ Bakınız Paragraf B

Aşk ilişkileri ile ilgili soruların yanı sıra genel ilişkiler, aile ve iş ilişkileri ile ilgili sorular

→ Bakınız Paragraf C

Genel Görünüşlerle ilgili sorular

→ Bakınız Paragraf D

Bir dayanak noktası belirlemek ya da özdeneyimle ilgili sorular

→ Bakınız Paragraf E

A Bir konuyla ilgili hedefler, olasılıklar ya da nedenler

Bir öneriye bağlı hedefleri gösteren oyunlar:

Haç (1)

Kriz Oyunu (2)

Plan Oyunu (2)

Bir konuyla ilgili olasılık ya da koşulları gösteren oyunlar:

Keltik Çapraz (2)

Leonardo ya da İdeal ve Gerçek (4)

Yıldız (3)

Kapı (4)

* Her oyundan sonra parantez () içinde verilen değerler, oyunun 1 = Çok kolay'dan, 5 = Çok zor'a olan zorluk değerini belirtmektedir.

Bir konunun içyüzünü, nedenini ya da gerçekleşme olasılıklarını gösteren oyunlar:

Azize'nin Sırrı (3)

Ankh (4)

Bir gelişmenin içeriğini ya da ulaşılan noktayı gösteren oyunlar:
Joker Oyunu

B Karar soruları ya da hangi davranışların doğru dair sorular

Kolay kararlar için:

Haç (1)

Kapsamlı kararlar için:

Karar Oyunu

Nasıl davranılması gerektiğine dair öneriler almak için:

Haç (1)

Plan Oyunu (2)

Merdiven (3)

Yol (3)

C Aşk ilişkileri ile ilgili sorular, ayrıca genel ilişkiler, aile ve iş ilişkileri ile ilgili sorular

İki kişiden yalnızca biri kart açtığında ilişkinin durumu ile ilgili sorular için:

İlişki Oyunu (2)

Fiyonk (3-4)

Her iki kişi de birlikte kart açtığında ilişkinin durumu ile ilgili sorular için:

Eş Oyunu (1)

Bir ilişkinin geleceğini öğrenmek ya da iyi bir ilişki kurmak için nelerin gerekli olduğunu sormak için:

Keltik apraz (2)
Leonardo ya da İdeal ve Gerek (4)
Plan Oyunu (2)

a) Bir bařka kiřiye karřı
b)Yeni bir iliřki kurmak iin
nasıl davranılması gerektiđine dair neriler almak iin:
Gezegen Oyunu (4-5)

D zel bir soruya gerek duymadan, genel durumu đrenmek iin sorulan sorular

Soru soran kiřinin belirleyeceđi zaman sreci iinde eřitli yařam olayları ile ilgili sorular iin:

Astroloji arkı (4-5)

Genel bakıř iin:

Azize'nin Sırrı (3)

Keltik apraz (2)

ingenenin Byl Szleri (2)

Bir sonraki nemli olayla ilgili bilgiler iin:

Kapı (4)

E Kiřinin kendi dayanak noktasını belirlemesi ve zdeneyimle ilgili sorular

Kr Nokta (3)

İnanna'nın Yeraltına İniři (5)

Fiyonk (3-4)

Leonardo ya da İdeal ve Gerek (4)

Joker Oyunu (4)

Gezegen Oyunu (4-5)

Kartların karıştırılması, çekilmesi ve açılması

Daha önceki bölümden uygun açılım sistemini seçtikten sonra, kartları karıştırın. Ancak «başasağı açılan kartların» da yorumunu yapmak istiyorsanız kartları geniş bir yerde, iki elinizle yayarak karıştırın, normal durumda ise kartların nasıl karıştırıldığı önemli değildir.

Karıştırma işleminden sonra kartları, sırtları size dönük olarak, geniş bir yelpaze şeklinde önünüze yayın. Açılım sisteminiz için kaç karta gereksinim duyduğunuzu bir kez daha kontrol edin. Bundan sonra kartları sol elinizle çekerek, kapalı olarak üstüste koyun.

Gerekli kartları çektikten sonra, geri kalanları bir kenara bırakın. Daha sonra kendi kartlarınızı alın ve çektiğiniz sıraya göre (ilk önce en alttaki) kartları açın ve açılım sisteminin gösterdiği şemaya göre yerleştirin.

Yorumlama

Tek tek ele alma

Yorumlamaya başlarken, ilk önce kartın özel anlamı ile, konumuna göre taşıdığı anlam arasında bir bağlantı kurmanız gerekir. Konumun anlamına, açılım sisteminin açıklamasında yer verilmiştir. Bir kartın anlamı, sorunun türüne göre farklılık gösterir. 4. bölümde, her sorunun farklı alanlarda kazandığı ayrı anlamlarla ilgili anahtar sözcükleri bulacaksınız (Sayfa 103) Ancak kartın genel anlamını öğrenmek için mutlaka adını dikkate almanız gerekir. Bu esnada gerekirse gölgede kalan noktaları da göz önünde bulundurun. Daha sonra soru alanınızla ilgili özel bir anahtar sözcük seçin ve bunu kartın konumunun ifade ettiği anlamla birleştirerek, mantıklı bir açıklama yapın.

Bu aşamada oldukça zayıf, sallantılı ve anlaşılmaz şeyler söylemeniz olası. Bu durumun sizi şaşırtmasına izin vermeyin ve bir sonraki karta geçin. Kartların genel yorumunda, kartları

tek tek de daha iyi anlayacağınız muhakkaktır.

Başaşağı açılan kartlar

Bazı yorumcular, kartların başaşağı açılmasının da ayrı bir anlam taşıdığını düşünürler. İlgili açıklamayı yorum bölümünde, «Ters» başlığının altında bulabilirsiniz. Ben, kendim genelde böyle bir ayrıma gitmiyorum ve başaşağı açılan kartları, düzelterek yerleştiriyorum. Seçim sizindir, ama kararınızı mutlaka başlamadan önce vermiş olun. Yani daha kartları çekmeden, ya da çektirmeden *önce* kartları düzelteceğinize mi yoksa başaşağı açılmasını mı dikkate alacağınıza karar vermiş olun. Eğer ikinci yolu seçerseniz mutlaka kartları geniş bir alanda, iki elinizle yayarak karıştırın.

Genel bakış

Yorumun son aşaması genel bakıştır. Bu nedenle bu ana kadar yapmış olduğunuz ayrı ayrı yorumları tek bir yorum haline getirin. Sakın buradan zıtlıklarla karşılaşmayacağınız sonucunu çıkarmayın. Yaşamımız - buna bağlı olarak da kartlar - zıtlıklarla doludur. Önemli olan kehanetinizin ayrı ayrı bölümlerden oluşmaması, hepsini kapsayan tek bir genel kehanet olmasıdır. Tek tek olan yorumları geliştirerek, tek bir öyküyü oluşturmalarını sağlayın.

Bazı açılım sistemlerinde kartları sırasına göre yorumlamak ve özel bağlantıları göz önünde bulundurmak işinizi kolaylaştırır. Böyle durumlar için, açılım sisteminin açıklamasında, yorum ile ilgili önerilerde bulunulmuştur.

Özdeğer

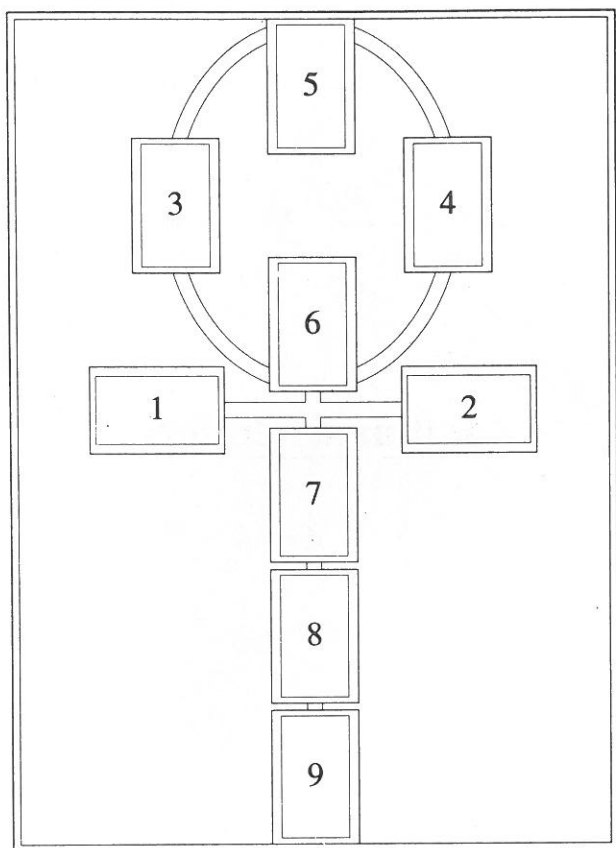
Eğer kehanetin sonunda bir de soru soran kişinin ilgili konuyla ilgili nasıl bir davranış içine girmesi gerektiğini öğrenmek istiyorsanız özdeğeri hesaplayın. Bunun için açılmış kartların sayısını toplayın; saray kartlarının (Kral, Kraliçe, Şövalye ve Prens) değeri 0, Asların değeri 1'dir. Koz kartlarından *Ada*

let' in değeri 8 (11 yerine) ve *Güç'* ün değeri 11'dir (8 yerine).

Eğer sonuçta elde ettiğiniz sayı 22'den büyükse, 1 ile 22 arasında bir sayı elde etmek için, bunun da yatay toplamını hesaplayın *. Büyük Arkana'nın koz kartları arasından bu son çıkan sayıya denk gelen kart, size doğru ilerleme yolunu gösterecektir. Eğer burada söz konusu olan iki basamaklı bir özdeğer ise, bu iki rakkamı tekrar toplayıp yeni bir değer elde edebilirsiniz. Örneğin 14=soğukkanlılık ise (14.koz kartı *Denge'* ye göre), atılması gereken ilk adımda önemli olan 5=inançtır (5.koz kartı *Aziz'* e göre). Eğer en başta tek basamaklı bir rakkam elde etmişseniz, özdeğerin kehaneti tek bir karttır.

* Yatay toplam, bir sayıyı oluşturan rakkamların birbirleriyle toplanmasından elde edilir. Örneğin 365 sayısının yatay toplamı = 3+6+5=14'dür. Yeniden yatay toplam alındığında ise sonuç, 1+4=5'dir.

Açılım sistemleri



1. Açılım Sistemi : Ankh

- Kehanet : Nedenler, içyüzleri, fırsatlar
Zorluk Derecesi : 4
Kart Adedi : 9
Tipik Sorular : Problemimin nedeni nedir? (Buhran, hastalık vs.) ve elimde ne gibi fırsatlar var?

Bu açılım sistemi, Eski Mısır'da, «Ankh»ın yaşam sembolü olan kulplu haç işaretine dayanmaktadır. Bir daire ve bir haçtan oluşmaktadır. Darede bulunan kartlar, derinde yatan nedenlere ve olayların iç yüzlerine işaret ederken, haçın üzerinde açılan kartlar kısaca problemin ne olduğunu ve önünde nasıl fırsatlar bulunduğunu gösterir.

Toplam dokuz kart çekilir. Bu kartların anlamları şöyledir:

- 1 + 2 = Karşıkarşıya gelmiş iki heyecan, enerji ya da durum. *
3 = İlk nedenler
4 = Yol açan neden
5 = Gerçeğin farkına varmak
6 = Gerekli mantık

Eğer problemin ne olduğu iyice anlaşılmış (5) ve gerekli mantık yürütülmüşse, kartların yorumuna devam edilir:

- 7 = Atılacak bir sonraki adım
8 = Sürpriz olay
9 = Sonuç

* Bu durum yalnızca - kurala uygun olarak - soru, bir sorunun nedenini öğrenmek için sorulduysa geçerlidir. Eğer sorunuz sevindirici bir olayın içyüzüyle ilgiliyse, bu iki kart uyumlu bir biçimde birbirlerini tamamlar.

2. Açılım Sistemi: Astroloji Çarkı

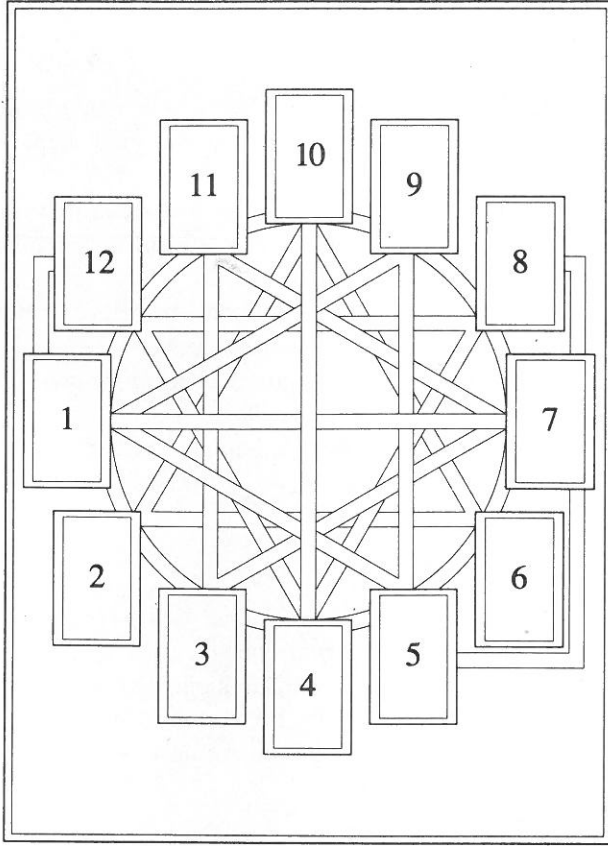
Kehanet	= Şimdiki zaman tanımlamaları ve genel bakış
Zorluk Derecesi	= 4-5
Kart Adedi	= 12
Tipik Sorular	= Ben hangi noktadayım? Gelecek ay / sene X'de / vs. başımdan neler geçecek, nasıl deneyimler edineceğim? (Bu tip zaman sınırlamaları koyulmadan kartlar yalnızca şimdiki zamanı veya çok yakın geleceği yansıtır.)

Bir durumla ilgili ayrıntılı bilgi edinmek için başvurulacak en iyi açılım sistemi Astroloji Çarkı'dır. Bu sistemde kartlar 12 yaşam alanına bakışı sağlarlar. Bu nedenle bu sistem ayrıntılı fal açmaya iyi bir giriştir. Bu sistemde öne çıkan alanlar, uygun başka sistemlerle, daha ayrıntılı bir biçimde ele alınabilirler.

Kartlar horoskopun 12 evresine uygun olarak yuvarlak biçimde yerleştirilirler. Konumlarına göre kartların anlamları şöyledir:

- 1 = **Genel mizaç:** Diğer alanlardaki kehanetlerin nasıl karşılanacağı bakımından önemlidir.
- 2 = **Mali Durum:** Güvence, para kullanımı, gelir ve giderler
- 3 = **Günlük Olaylar:** Zaman olarak yaşantımızın büyük bir bölümünü kaplayan konular

* Bu evrelerin astrolojide taşıdıkları derin anlamlar, elle tutulur bir kehanet elde edilmesi bakımından daraltılmalıdır. Burada sözkonusu olan önerilerdir. Eğer istiyorsanız bu anlamda bu evrelerin anlamlarını da tanımlayabilirsiniz, ama buna daha ilk kartı çekmeden önce karar vermiş olmanız gerekir.



- 4 = **Yuva:** İçinde kendimizi mutlu hissettiğimiz, ait olduğumuz yer. Dış dünyadan tehditler aldığımızda, kendimizi güvencede hissettiğimiz kucak.
- 5 = **Zevk Veren Herşey:** Her tür oyun ve eğlence: Çocuklarla oynamak, paraıyla oynamak, aşk oyunu (7. evrede ciddiyet kazanıyor), hobiler

- 6 = **İş:** Şu anda yapılan iş, işin türü, işin yöntemleri, günlük iş yaşamı, işin içeriği
- 7 = **Aşk İlişkisi:** İlişki, evlilik, uzun süreli sevgi bağı
- 8 = **Arka Planda Yatanlar:** Her tür tabu ve bunların ihlali. Özellikle cinsellik ve ayrıca derin, okült deneyimler.*
- 9 = **Daha Yüksek Anlayış:** İç ve dış gezilerle kişinin ufku-nu genişletmesi, inanışlar, anlayış ve inanç ve bunların sonucu olan ilke ve «iyi niyet»ler.
- 10 = **Saygınlık:** Özellikle iş yaşamında başarı ve bununla bağlantılı olarak iş yaşamının geleceği
- 11 = **Dostlar:** Dostluklar, dostluk idealleri, grup olarak yaşanan olaylar ve konukseverlik
- 12 = **Gizli umut ve korkular:** Çarkın her hangi bir veya birkaç evresinde ele alınan konularla ilgili özlemler ve korkular.

Yorumun aşamaları

Genel yoruma varabilmek için, ilk önce kartları bulundukları yeri de gözönüne alarak yorumlayın. Bu ilk aşamada söylenenler henüz son derece zayıf ve bulanık olabilir. Bu işlemi tamamladıktan sonra daha sağlam bir yorum elde etmek için, aşağıdaki çeşitli bağlantılarla ilgili pozisyonları inceleyin:

Ana akslar

- Evre 1 ve 7 Ben/Sen konusu
Evre 4 ve 10 Nerede-nereye

Evre elementleri

- Evre 1, 5 ve 9 Ateş Üçlüsü. Bize yaradılış özellikleri ve ideal-lerden söz eder.

* Eğer bu yorum sizin için fazla soyut ve gizli ise, bu evreyi «Krizler ve bunların üstesinden gelme» biçiminde de adlandırabilirsiniz.

Evre 2, 6 ve 10 Toprak Üçlüsü. Para ve iş dünyasını temsil eder.

Evre 3, 7 ve 11 Hava üçlüsü. Düşünce, fikir, ilişki ve konuşma alanları

Evre 4, 8 ve 12 Su üçlüsü. Duyguları, sezgileri, özelemleri ve ruh halini yansıtır.

Bu ilk genel bakış bizi her durumda bir genel yoruma götüremeyebilir. Her bir grup arasında mantıklı bir bağ olmaması olasıdır. Buna aldırmazlık etmeyip, bir sonraki adımı atın:

Diğer Bağlantılar

Konu açısından 5. (Flörtler, aşk ilişkileri ve sıkı olmayan bağlar), 7. (İlişki, evlilik) ve 8. (Cinsellik) evreler arasında bir bağlantıya sıkça rastlanır.

!2. evrede sözü edilen umut ve korkulara 1. evredeki genel durumda da raslayabiliriz.

En sonunda bütün yorumları birleştirip tek bir genel yorum elde edin ve özdeğeri hesaplayın.

3. Açılım Sistemi: İlişki Oyunu

- Kehanet = İki kişi arasındaki ilişkinin durumu
Zorluk Derecesi = 2
Kart Adedi = 7
Tipik Sorular = X ile olan ilişkimin durumu nedir?

Bu oyun iki insan arasındaki ilişkinin türü hakkında bize bilgi verir. Genelde bir aşk ilişkisinin iç yüzünü öğrenmek için oynanır, ama iki insan arasında olabilecek başka ilişkiler de bu oyuna konu olabilir; örneğin iş, komşuluk ya da aile ilişkisi. Toplam yedi kart açılır.

Yorumlama

- 1 = Ortadaki *gösterge* kart olarak ilişkinin durumunu gösterir: Yani ilişkiye hakim olan konuyu.

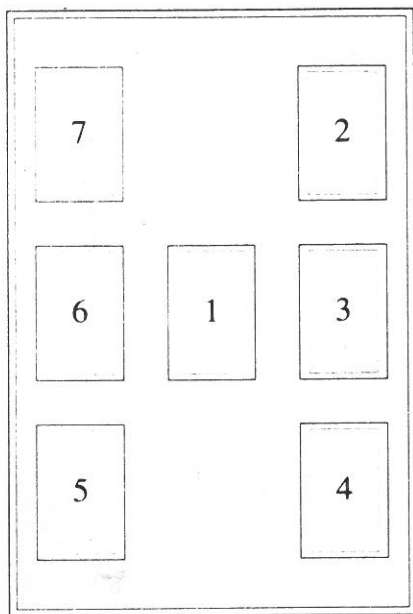
Soldaki sütun (7,6,5) soruyu soran kişiyi, Sağdaki sütun ise diğer kişiyi temsil eder.

- 7+2 = Üstteki bu iki kart iki kişinin birbirlerine karşı nasıl bir bilinç durumunda olduklarını gösterir: Yani, her birinin neler düşündüğü, aklında neler olduğu, ve bu ilişkiyi nasıl algıladığı
- 6+3 = Ortadaki bu iki kart ilişkinin duygusal boyutuyla bağlantılıdır ve her birinin ne hissettiğini, yüreğinde ne taşıdığını, ne arzuladığını ve neden korktuğunu gösterir.
- 5+4 = Alttaki iki kart, ilişkinin dışarıya nasıl yansıdığına işaret eder. Her birinin düşünceleri (en 7+2) ve duyguları (6+3) ne olursa olsun, nasıl hareket ettiklerini gösterir.

Bu oyunda saray kartlarının yorumuna özel bir dikkat göstermek gerekir:

Krallar ve Kraliçeler kesinlikle erkekleri ve kadınları temsil ederler:

Eğer bir sütunda, karşı cinsiyeti gösteren bir kart varsa, bu genelde o kişinin karşı cinsten başka bir kişiyle herhangi bir ilişkisi olduğunu gösterir.



Aynı cinsiyetten olan kartın önemi biraz daha azdır, ama kişinin, eşinin kartta belirtilen karakter özelliklerine sahip birisiyle ilgilenmesinden kaygılandığını gösterebilir. Eğer kart 1. ya da 2. sıradaysa büyük bir olasılıkla durum böyledir. Eğer üçüncü sırada çıkıyorsa da, o kişinin kendisini dışa nasıl tanıttığını yansıtır. Aslında bu aynı cinsiyetten saraykartları 1. veya 2. sırada açıldığında da olasıdır. Eğer Kral ya da Kraliçe en ortada *gösterge* kart olarak çıkmışsa, böyle bir kişinin ilişkide var olduğu kesin olarak anlaşılır, ya da - aslında bu fikri destekleyecek hiçbir açıklamam yok - bu kartın *gösterge* konumunda hiçbir anlamı yoktur.

Şövalyeler her zamanki gibi ruh hallerini gösterirler ve tıpkı diğer oyunlarda olduğu gibi değerlendirilirler.

Prensler ise şevkleri yansıtırlar. Burada da ne yazık ki tek bir anlamdan söz edemeyiz. Bu kartlar ya birinin diğerinden ne istediğini (üst sıra), ne özlediğini (orta sıra), ne elde ettiğini (alt sıra), ya da uygun olanakların kendisi için ilişkinin dışında var olduğunu gösterirler. Bu son anlam, özellikle bir prens alt sırada açılmışsa geçerlidir.

Gösterge olarak prens, ilişkinin ortada çıkan prensin yansıttığı şevkleri, dışarıdan kazanacağını gösterir. Genelde bu oldukça yararlı bir açıklamadır.

4. Açılım Sistemi: Kör Nokta

Kehanet = Özdeneyim oyunu

Zorluk Derecesi = 3

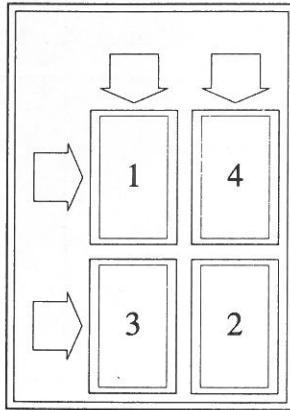
Kart Adedi = 4

Tipik sorular = Özdeneyim oyunları için özel soru sorulmasına gerek yoktur.

Psikolojide «Johari Penceresi» diye adlandırılan şemadan aktardığım bu oyun bize, kendimizi algılayış biçimimizle, başkalarının bizi nasıl gördüğü arasındaki farkı belirtir. Toplam dört kart çekilir.

Yerlerine göre kartların anlamları şöyledir:

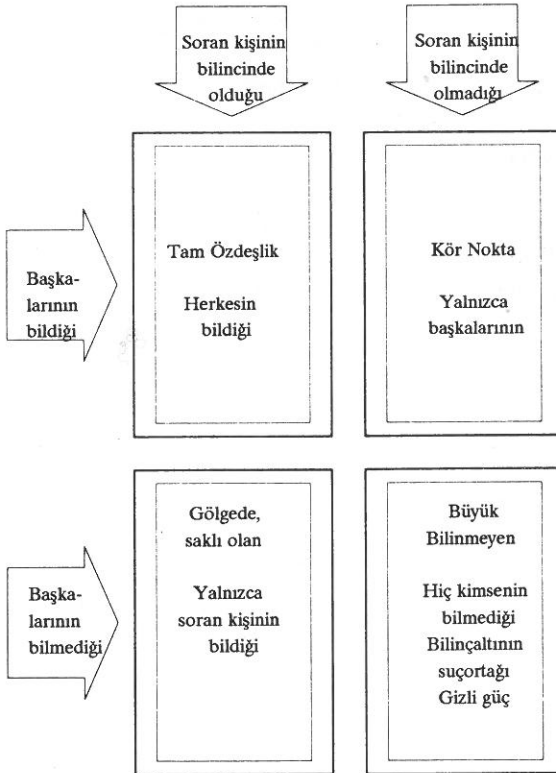
- 1 = *Tam özdeşlik.* Bu kartın belirttiği konuya göre, sizin kendinizi algılayışınız, başkalarının sizi görüş biçimiyle tamamen aynıdır.
- 2 = *Büyük bilinmez.* Ne kendimiz, ne de başkaları farkında olmadığı halde son derece etkili olan bilinçdışı işlemler ve bilinçdışı hareket eden güçler.



3 = *Özalgılama* Gölge, saklı olan, kendimiz farkında olmakla birlikte, başkalarından saklamaya özen gösterdiğimiz karakter özellikleri.

4 = *Kör nokta*. Başkalarının bizde algıladığı, ancak bizim bilincinde olmadığımız davranış biçimleri. Dışalgılama.

Tek tek anlamların daha iyi anlaşılması için, aşağıdaki şemayı inceleyiniz:



5. Açılım Sistemi: Karar Oyunu

Kehanet = Bir karar sorusu için öneriler

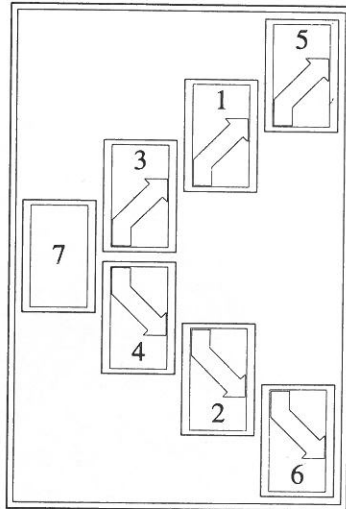
Zorluk Derecesi = 2-3

Kart Adedi = 7

Tipik sorular = Nasıl karar vermeliyim? Eğer X yaparsam ne olur, X yapmazsam ne olur?

Kartlar bizim yerimize karar veremezler, onlar yalnızca soruyla bağlantılı olan noktalara açıklık getirirler. Buna göre bu karar oyunu, «evet» veya «hayır» şeklinde yanıtlanacak sorulara uygun değildir. Yine de karar aşamalarında oldukça yararlı bir oyun olduğu kanıtlanmıştır.

Soru soran kişi 7 kart çeker ve kartları aşağıda gösterildiği gibi açar:



Yorumlama

- 7 Gösterge. Sorunun içyüzünü, problemi ve soru soran kişinin karar için eğilimini ortaya koyar.
- 3, 1, 5 Bu kartlar bu sıralamaya göre (3-1-5), X yaparsanız neler olacağını kronolojik olarak gösterirler.
- 4, 2, 6 Bu kartlar, bu sıralamaya göre (4-2-6), X yapmazsanız neler olacağını, kronolojik olarak gösterir.

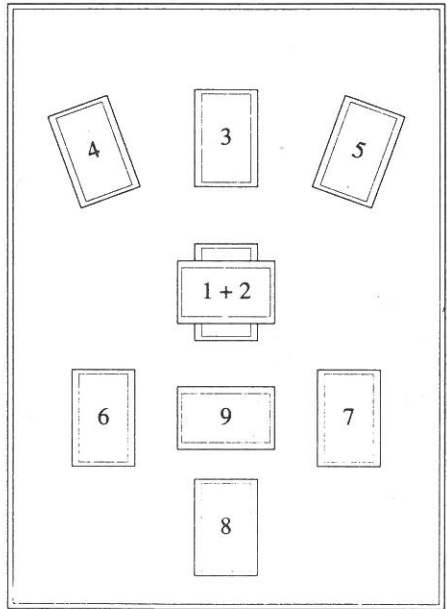
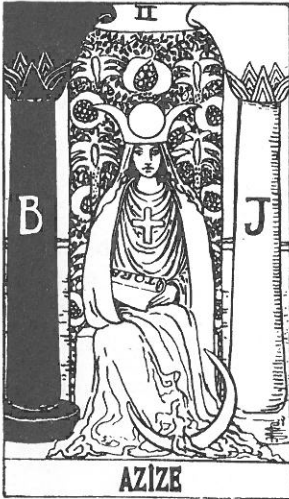
Koz kartlarından VI, X, XVII, XX ve XXI, Karar Oyunu'nda özel bir anlam taşırlar:

- 1- Eğer *Aşk ve Karar* (VI) kartı açılırsa, bu kararın kartın açıldığı taraf lehinde zaten verilmiş olduğunu gösterir.
- 2- *Kader Çarkı* (X), soru soran kişinin kararını - aksini tercih etse bile - kartın bulunduğu taraf lehinde vermeye eğilimli olduğunu belirtir.
- 3- *Dünya* (XXI), «soru soran kişinin bulunması gereken» yeri gösterir. Soru soran kişinin gerçek yeri orası olduğuna göre, olumsuz noktalar olsa bile, kişi kararını o yönde vermelidir.
- 4- *Yıldız* (XVII), geleceği orada yatmaktadır,
- 5- *Mahkeme* (XX), hazinesini orada bulabilir.

6. Açılım Sistemi: Azize'nin Sırrı

- Kehanet = Trent gelişimi ve bir şeyin içyüzü
Zorluk Derecesi = 3
Kart Adedi = 9
Tipik Sorular = Niyetim nasıl gelişecek? (Meslek olarak) geleceğim nasıl görünüyor?

Bu açılım sistemini, Rider-Waite-Kartları'nda gösterilen *Azize* kartından esinlenerek oluşturdum. Bu oyunun ilginç yanı yalnızca beklenen gelişimi göstermesi değil, aynı zamanda bizi son derece rahatsız eden «Neden?» sorusuna da bir yanıt bulmasıdır. "Neden başıma böyle bir şey geldi?", "Bu neden böyle oldu?"



Ay Tanrıçası'nın sırrı dokuz kartta gizlidir. Bu kartlar yansıttıkları ana sembollere göre açılırlar.

- 1+2 *Azize'* nin göğsündeki haç, birbirlerini hem güçlendirebilen, hem de engelleyen iki ana şevk biçiminde, konunun ne olduğunu gösterir. (Konu budur.)
- 4+3+5 *Azize'* nin tacının üzerinde görülen, ayın üç evresi bu konu üzerinde etkili olan etkileyici güçleri göstermektedir:
- 3 Dolunay, karşıt etiyi yansıtır.
- 4 Doğmakta olan ay, etkisi artan gücü yansıtır,
- 5 Batmakta olan ay, etkisi azalmakta olan gücü yansıtır.

Her iki yandaki sütunların anlamları ise şöyledir:

- 6 Karanlıkta olan. Yani var olmakla birlikte, henüz bilinçli olarak algılanmayan, ama hissedilen ya da korkulan şey.
- 7 Aydınlıkta olan. Yani, açık olarak algılanan ve değerlendirilen şey.

Azize' nin ayaklarının dibindeki ay kartı ise,

- 8 Yolculuğun nereye gittiğini, bundan sonra neler olacağını gösterir.

9. kart, en sonda, *Azize'* nin kucağında bulunan gizli bilgilerin kitabı, başlangıçta sırtı dönük olarak yerleştirilir. Ancak bütün diğer kartlar yorumlandıktan sonra, bu karta bakmak mümkündür. Eğer bu bir koz kartıysa, *Azize* sırrını bu kartta taşıyor demektir. Kart açılır. Bu kart bize «Neden?» ve «Niçin?»in arkasındaki derin noktaları gösterir. Eğer koz kartı değilse, kart açılmaz. Bu, *Azize'* nin sırrını gizli tutmaya karar verdiğini gösterir. Diğer bütün kartlar normal anlamlarını yansıtır.

Yorum aşamaları

1 ve 2. konumda bulunan ana şevklerle başlayın. Daha sonra kronolojik sıraya göre 5,3,4 etkilerini yorumlayın. Daha sonra, bilinçsiz yanı (6) ve olanaklar kartına (8) geçmeden önce, bilinçli yanı (7) değerlendirin. 9. ve son kartı açıp yorumlamaya başlamadan önce, 4 (gelecek etkileri), 6 (henüz bilinç dışı olmakla birlikte yavaş yavaş belirginleşmeye başlayan) ve 8 (yeni olanaklar) numaralı kartlarda gösterilen gelecek ile ilgili özellikleri biraraya toplayın.

7. Açılım Sistemi: İnanna'nın Yeraltına İnişi

Kehanet	= Özdeneyim oyunu
Zorluk Derecesi	= 5
Kart Adedi	= 15
Tipik sorular	= Özdeneyim oyunlarında soru sorulmasına gerek yoktur.

Sümerler'le ilgili bir efsane, günümüze kadar gelebilmiş en ilginç efsanelerden biridir. Bu efsane, yeraltına yolculukla ilgili bildiğimiz en eski öyküyü anlatmakta ve ayrıca ilk yeniden diriliş öyküsü olma niteliğini taşımaktadır.

Gökyüzünün, güneşin doğduğu yerin kraliçesi İnanna, ablası ve aynı zamanda en büyük düşmanı olan, büyük yeraltının, dönüşü olmayan ülkenin karanlık kraliçesi Ereškigal'i ziyaret etmek için, aşağı iner.

Daha önce saray giysilerini giyer, mücevherlerini takar ve Vezir Niñsubur'a (doğru sözleri söyleyen vezire, doğru sözler şövalyesine), üç gün içinde dönmezse, harabelerde acı dolu çığlıklar atmasını söyler. Bir de vezirin kendisine yardım etmesi için Nippur'daki en büyük tanrı Enlil'e yakarmasını, o yardımı reddederse, Ur'daki ay tanrısı Nanna'ya gitmesini, o da yardım etmek istemezse, kesin olarak yardımını esirgemeyecek olan Eridu'daki bilgelik tanrısı Enki'ye başvurmasını ister.

Hazırlandıktan sonra İnanna lapislazuli taşından yapılmış olan dağa gider; yeraltına açılan kapı buradadır. Bekçi Neti'nin kendisini içeri alması için rica eder. Neti karşısındakinin gökyüzünün kraliçesi olduğunu öğrenince, onun yeraltına inmek istemesine şaşırır ve sorar: "Eğer sen gökyüzünün, güneşin doğduğu yerin kraliçesi isen, neden dönüşü olmaya ülkeye geldiğini öğrenebilir miyim?"

Bunun üzerine İnanna, ablası Ereškigal'in yeni ölmüş kocası Gugallanna'nın cenaze törenine katılmak istediğini belirtir.

Aklı karışan Neti İnanna'ya beklemesini söyleyip, kararını öğrenmek için hanımı Ereškigal'in yanına koşar. Yeraltının kraliçesi, aydınlık kızkardeşinin kendisini ziyaret etmek istediği haberini büyük bir tepkiyle karşılar (öfkeyle kendi bacağına ısırır). Yine de Neti'ye İnanna'nın içeri girmesine izin vermesini söyler. Ancak o da diğer ölümlüler gibi, yeraltına açılan yedi kapının her birinde giysilerini ve mücevherlerini tek tek çıkarmak zorundadır. Sonunda çıplak ve öne eğik olarak, Derinliğin Kraliçesi Ereškigal'in, kaderini belirleyecek olan yeraltının 7 korkulu yargıcı Annunaki ile bulunduğu odaya girer. Kendisine öldürücü bir bakış yöneltirler ve - İnanna ölür.

Yerüstündeki yardımcısı, güvenilir veziri Ninşubur, hanımının emirlerini harfiyen uygular. İlk önce harabelerde acı dolu çığlıklar atar, daha sonra sırasıyla Nippur'daki tanrı Enlil'e, Ur'daki ay tanrısı Nanna'ya ve en son olarak Eridu'daki iyi yürekli, ihtiyar bilgelik tanrısı Enki'ye giderek yardım ister. Enki sevgili İnanna'sına olanları öğrenince, (tırnağının altındaki tozlarla) cinsiyetsiz iki yaratık (Kurgarru ile Kulatarru) yaratır ve bunları yaşam yemeği ve yaşam suyu ile birlikte yeraltına gönderir.

Kurgarru ile Kulatarru yeraltının kraliçesinin iltifatını kazanarak böylece İnanna'yı yeniden hayata döndürmek için gerekli izni alırlar. Yeniden doğan İnanna, derinlerdeki ülkeden ayrılır. Ancak geri dönüşü olmayan ülkenin değişmez yasası onun için de geçerlidir: Yeraltının kapısından geçmiş olan hiç kimse, yerine bir temsilci bırakmadan ışık ülkesine çıkamaz. Bu nedenle bir sürü şeytani yaratık, lanetli kişiyi alıp götürmek için onu izler. Uygun bir kurban bulabilmek için İnanna birçok yer gezer, karşılaştığı herkes korkuyla ondan ve arkasındaki korkunç şeytanlardan geri çekilir. Ülkesine geri döndüğünde İnanna, sevgili oğlu Dumuzi'nin onun yokluğundan hiç te etkilenmemiş olduğunu, aksine tahtına iyice yerleştiğini öfkeyle farkederek. Ölüm bakışını ona yöneltir, şeytanlar korkuyla

yardım ve aman dileyen kurbanlarının üzerine atılarak, onu ölümün karanlık ülkesine sürüklerler.

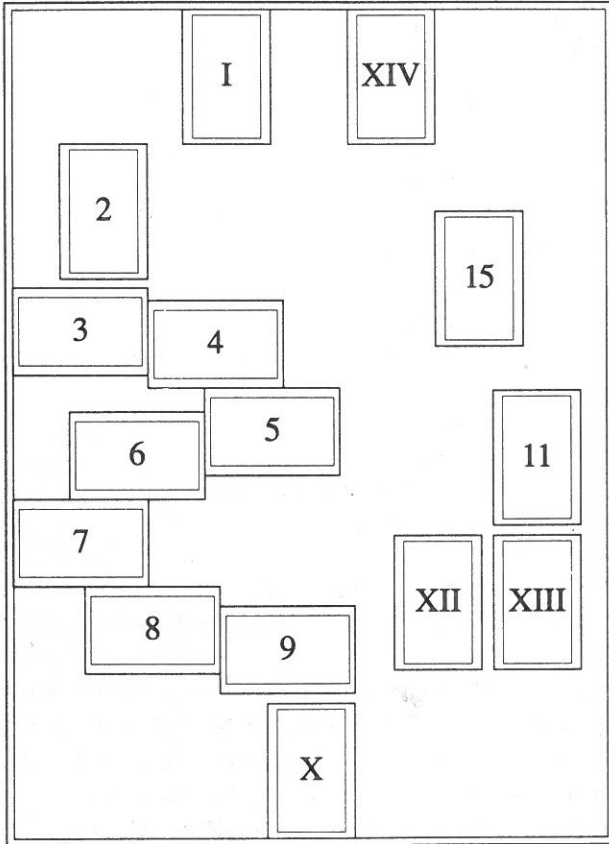
«Tarih Sümer'le Başlar» adlı kitapta çok ayrıntılı olarak yer verilen efsane ile ilgili söyleyeceklerimiz bu kadar. Benim yaptığım, bu efsaneye göre aşağıdaki durakları belirlemek ve kendi anlayışıma göre yorumlamak oldu:

- 1 = İnanna, gökyüzünün kraliçesi
- 2 = Neti, yeraltının en üstteki bekçisi
- 3'ten 9' a = İnanna'nın yedi mücevherini ve giysilerini teker teker çıkarmak zorunda kaldığı, yeraltının yedi kapısı. Bu kapılar şunlardır:
 - 1. Şugurra, yerin tacı
 - 2. Lapislazuliden yapılmış ölçüm değneği ve ölçüm ipi
 - 3. Boynundaki lapislazuli taşlar
 - 4. Göğsündeki numuz taşlar
 - 5. Parmağındaki altın yüzük
 - 6. Üzerinde, "Gel, İnsan, gel!" yazılı olan göğüs tabelası
 - 7. Kraliçenin giysisi
- 10 = Ereşkigal, yeraltının kraliçesi
- 11 = Ninşubur, İnanna'nın veziri
- 12 = Yaşam yemeği
- 13 = Yaşam suyu
- 14 = Yeniden doğmuş İnanna
- 15 = Dumuzi, yeraltına verilen kurban

Oyun 15 kartla oynanır; İnanna'nın yerine geçen Babilli İş-tar için kutsal olan 15 sayısı dolunayı ifade eder. Oyuna başlamadan önce Büyük Arkana'nın kartları, Küçük Arkana'nınkilerden ayrılır. Soru soran kişi Büyük Arkana'dan 5, Küçük Arkana'dan 10 kart çeker. Roma rakkamlarıyla belirtilen anahtar

konumlar, Büyük Arkana'nın yerleştirileceği yerleri göstermektedir, Küçük Arkana'nın kartları ise diğer yerlere konacaktır.

Bu efsanenin mesajı şöyledir: İnanna yeraltına giderken, kendisi için o zamana dek son derece değerli ve önemli olan pek çok şeyden vazgeçmek zorundadır. Eğilmiş ve çırılçıplak bir halde, orada kendi gölge yanı ile karşılaşılıyor. Bu karşılaşma sonucunda da ölüyor. Yani eski kimliği yok oluyor.



Müttefiklerinin yardımıyla yeni bir yaşama uyanıyor ve ışık dünyasına yeni İnanna olarak dönüyor. Eski kimliğinin gölge yanının yok olmasıyla, yenilenmiş, bütünlenmiş ve sağlık kazanmıştır. Bu nedenle de yukarı dünyada kendisi için önemli olan bir şeyden (geçici olarak) feragat ederek, kurban vermek zorundadır.

Bu öyküye göre kartları şöyle yorumlamaktayım:

- 1 Ancak gölge yanla (X) karşılaştıktan sonra, bütünlük ve sağlamlık kazanan aydınlık (sanılan) yan.
- 2 Yeraltına açılan kapının önündeki karşılanma
- 3 - 9 Vazgeçmek zorunda kalınan değerler, davranış biçimleri, alışkanlıklar, istekler, hayaller vs.
- X Yok edilmesi gereken gölge yan, karanlık kız kardeş, kaldırılması gereken kara altın

İnanna (I) ile Ereškigal'in (X) karşılaşmaları, eski ben-kimliği-nin ölmesi anlamına gelir (kart yok).

- 11 Yardımcı güç, yukarı dünyadaki müttefik
- XII İlk hayat veren güç
- XIII İkinci hayat veren güç
- XIV Yeni kazanılmış kimlik
- 15 Kurban. Geçici olarak feragat edilmek zorunda olunan şey: Dumuzi İlkbahar Tanrısı'dır, yeni doğan yılın, her yıl sonbaharda kurban edilip, ilkbaharda yeniden doğan yılın tanrısıdır.

Yorum aşamaları

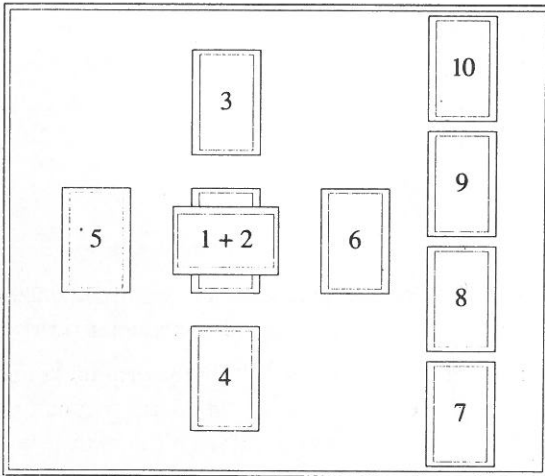
Bu oldukça zor özdeneyim oyununu yorumlamak için gerekli olan anahtar, I, X ve XIV numaralı kartların anlaşılmasında yatmaktadır. Aydınlık yan (I) ile karanlık yan (X) arasındaki ayrımları ve bu ayrımların XIV numaralı kartta biraraya gelmesiyle hangi anlamı aldıklarını iyice kavrayana dek kartları inceleyin. Ancak ondan sonra 2'den 9'a olan iniş kartlarını ve daha sonra da çıkış kartlarını yorumlamaya geçin.

8. Açılım Sistemi: Keltik Çapraz

- Kehanet = Genel bir oyun, özellikle gelişim süreçleriyle ilgili oynanır.
- Zorluk Derecesi = 2
- Kart Adedi = 10
- Tipik sorular = Amacım nasıl gelişecek? Nasıl devam edecek? Meslek hayatımdaki gelişmeler ne aşamada? Bu açılım sistemi her tür soruya uygundur.

Keltik çapraz, eski çağlardan günümüze ulaşmış en tanınmış açılım sistemidir. Bu sistem, gelişim süreçleri, arka planda kalan şeylerin aydınlatılması, gelecek zaman, neden öğrenme ile ilgili soruları yanıtlayan, genel bir açılım sistemidir. Eğer belirli bir soru türü için hangi açılım sisteminin kullanılması gerektiğinden emin değilsem, böyle kuşkulu anlarda hep «Keltik Çapraz»ı kullanırım.

Kartların açılımı şöyledir:



Bunun için şu sözcükler kullanılabilir:

- 1 = Bu, odur
- 2 = Bu, onunla çalışıyor
- 3 = Bu, onu yüceltiyor
- 4 = Buna dayanıyor
- 5 = Daha önce bu oldu
- 6 = Bundan sonra şu olacak
- 7 = Soru soran kişi bu
- 8 = Burada olacak
- 9 = Bunlar umut ve korkular
- 10 = Buraya gidiyor

Ya da şu şekilde ifade edilebilir:

- 1 = Konu bu
- 2 = Bu ona eklenecek
- 3 = Bunun farkına varılıyor
- 4 = Bu hissediliyor
- 5 = Bu, buna neden oldu
- 6 = Böyle devam edecek
- 7 = Soru soran kişi bunu böyle görüyor
- 8 = Diğerleri böyle görüyor, ya da burada olacak
- 9 = Soru soran kişi bunları bekliyor ya da bunlardan korkuyor
- 10 = Buraya gidiyor

Tek tek anlamları

- 1 = Çıkış durumu.
- 2 = Destekleyici ya da engelleyici olabilecek şevk.

Bu iki karttan, ne olduğuna dair ana yanıt alırsınız. Bunları izleyen üç kart, olayın içyüzüyle ilgili açıklamalar verirler.

- 3 = Bilinç düzlemi. Soru soran kişinin, sorunun konusuyla ilgili bildiği şeyler; farkında oldukları, görünen şeyler ya da bilinçli olarak elde edilmeye çalışılanlar.

4 = Bilinçdışı düzlemi. ikinci formülde, «Buna dayanmaktadır» denmektedir. Bununla, bir durumun bu düzlemde kenetlenmiş olduğu, iç güçler tarafından desteklendiği en güçlü köklere sahip olduğu ve zorlukla sarsılabileceği anlatılmaktadır.

Sorunun türüne göre, bu iki kartın anlamları, farklı olarak da yorumlanabilir. Ama sonuç olarak konuyla ilgili aklın (3) ve yüreğin (4) ne söylediğini aktarırlar.

- 5 = Zaman olarak geçmişini gösteren kart. Bu kart yakın geçmişini gösterir ve şimdiki durumun nedenleriyle ilgili ipuçları verir.
- 6 = Geleceği gösteren ilk kart, yakın gelecekle ilgili genel bir bakış sağlar ve ilk olarak ne olacağını belirtir.
- 7 = Bu kart soru soran kişiyi*, onun konuya yaklaşımını (1. ve 2.kartlar), ya da nasıl olduğunu gösterir.
- 8 = Ortam. Burada hem olayın gerçekleştiği yer, hem de başka kişilerin konu üzerindeki etkileri yansıtıyor olabilir.
- 9 = Umutlar ve korkular. Bu kart, gerçekten olabilecekleri gösterecek bir karaktere sahip olmadığı için, çoğu zaman gerektiği kadar önemsenmez. Ne var ki, özellikle tanımadığınız bir kişi için kart açıyorsanız ya da sorunun ne olduğu size söylenmemişse, size son derece önemli bilgiler verir.
- 10 = Geleceğe işaret eden ikinci kart, daha uzun bir zamanı gösterir ve, aynı zamanda sorulan konunun ulaşacağı tepe noktasını da belirtir.

Geleceği gösteren kartlar yalnızca 6. ve 20. kartlardır, geri kalanları sorunun konusu, ortamı ve içyüzüyle ilgili açıklayıcı ek bilgiler veririler.

* Eğer kartlar orada bulunmayan bir kişi adına açılıyorsa, daha önceden bu yerin bizim (soru soran kişi olarak) durumumuzu mu, yoksa söz konusu olan kişinin durumunu mu yansıttığına karar vermemiz gerekir.

Yorum aşamaları

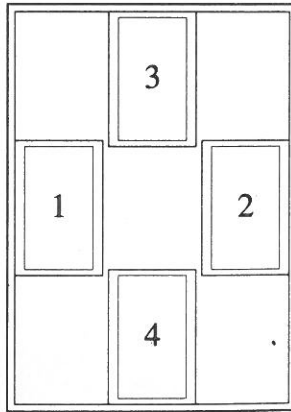
Yorumlamaya 5.kartla (geçmiş, önhikaye) başlayın ve daha sonra 9.karta (umut ve korkular) geçin. Sorunun sorulmasının içyüzünü (5.kart) ve soru soran kişinin umutlarını ve korkularını (9.kart) anlamanız sağlanacağından, bu biçimde çok daha iyi bir bakış elde edebilirsiniz. Bundan sonra o andaki ana şevkleri gösteren 1. ve 2.kartları yorumlayın ve konunun bilinçli olarak nasıl algılandığını (3.kart) ve bilinçdışındaki yerini (4.kart) belirleyin. Soru soran kişinin konuya yaklaşımını (7.kart) ve ortamı ya da dış etkileri (8.kart) inceleyin. En sonunda da yorumu, geleceği işaret eden 6 ve 10 numaralı kartlarla tamamlayın.

9. Açılım sistemi: Haç

Kehanet = Öneri ve gelişim süreçleri
Zorluk Derecesi = 1
Kart Adedi = 4
Tipik sorular = Nasıl davranmalıyım?

Haç, en kolay açılım sistemlerinden biri olmakla birlikte, en az diğerleri kadar ilginçtir. Bu sistem, çoğu zaman son derece değerli ipuçları veren kısa kehanetlerde bulunur. Kullanımı çok yönlüdür. Eğer 78 Tarot kartını henüz çok iyi tanımıyorsanız ve kartların çokluğu sizi şaşırtıyorsa, bu oyunu Büyük Arkana'nın 22 kartı ile oynamanız da mümkündür.

Kartların açılımı şöyledir:



Anlamları şöyledir:

- 1 = Konu bu
- 2 = Bunu yapmamalısınız
- 3 = Bunu yapmalısınız
- 4 = Bu, buna neden oluyor, şunun için iyi

Yorum yaparken en önemli şey, 2. ve 3.kartlar arasındaki ayrımı ortaya koymaktır. Özellikle benzer kartlar arasındaki ufaklık ayırımı, kehanetin en can alıcı noktası ifade ediliyor olabilir. 2.kartı yorumlarken, anahtar sözcük «gölge»de belirtilen açıklamaları da mutlaka göz önünde bulundurun.

İkinci bir oyun

Aynı açılım sistemini, bir yorum sırasında her hangi bir kartın anlamını çıkaramadığınız zaman da kullanabilirsiniz. Böyle bir durumda tekrar bütün kartları karıştırın, «haç» açılım sistemine göre kartları yerleştirin ve şu soruyu sorun:

Bir önceki falda çıkan X kartının anlamı nedir?

Bu durumda kartlar şu anlamları taşırlar:

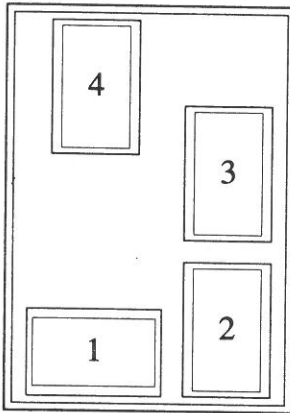
- 1 = Konu bu
- 2 = Kart şu anlama gelmiyor
- 3 = Kartın anlamı şu
- 4 = Kart şu işe yarıyor

Bu yolla bir düşün yorumunu da yapmanız mümkündür.

10. Açılım Sistemi: Kriz Oyunu

- Kehanet = Bir krizin atlatılması için öneriler
Zorluk Derecesi = 2
Kart Adedi = 4
Tipik sorular = Bu krizi nasıl atlatabilirim? Çıkış nerede? Kim bana yardım edecek?

Bu oyunun temelinde, «acı kartı» yani *Kupa Beşlisi*'nin motifi yatmaktadır. Bu açılım sisteminde 1 numaralı kart olan *Kupa Beşlisi*'nde yere yuvarlanmış üç kupa görülmektedir: «Bu kayboldu, bu olmadı.» Sağ taraftaki ayakta duran iki kupa da şu anlama gelmektedir: «Bu kötü olay olmadı ya da bu yardımcı olacak» (2.kart). Köprü çıkış yolunu (3.Kart) göstermektedir ve kale de güvenli hedefi (4.kart). Kartların açılımı şöyledir:



Yorumlama

- 1 = Bu olmadı, bu kayboldu, kriz bu
- 2 = Bu kötü olay olmadı, bu yardımcı olacak
- 3 = Çıkış yolu bu
- 4 = Hedef ve çare bu

11. Açılım Sistemi: Fiyonk

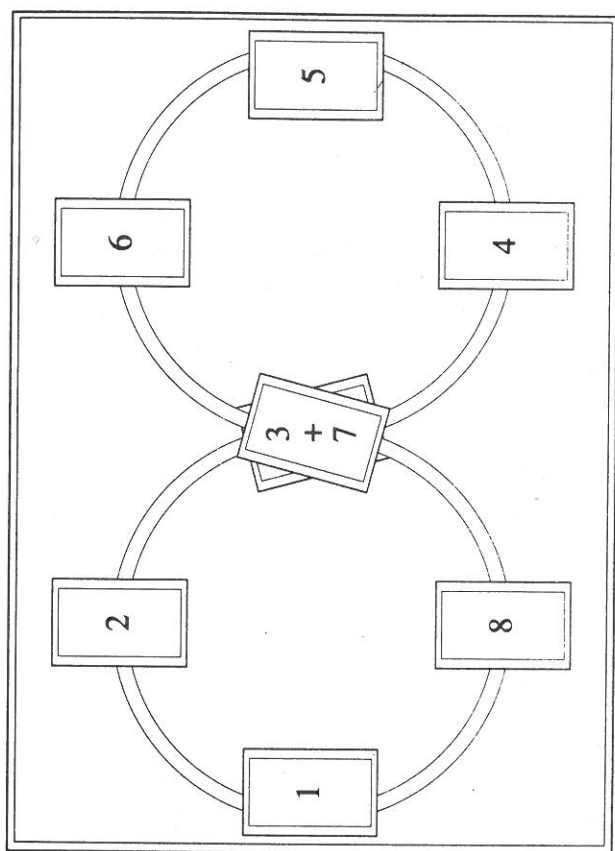
- Kehanet = Bir ilişkinin ya da içten gelen bir karmaşanın veya karşı koymanın durumu
Zorluk Derecesi = 3
Kart Adedi = 8
Tipik Sorular = X'le olan ilişkimin durumu nedir? İç karmaşamın nedeni nedir?

Bu açılım sistemi hem bir ilişkinin durumu ile ilgili sorular için, hem de iç karmaşanın aydınlatılması ve açıklanması için uygundur. İkinci durum söz konusuysa, iki kişi yerine, bir yürekteki iki ruhtan söz edilebilir. Kartlar sonsuzluk işareti (fiyonk) şeklinde yerleştirilir.

Eğer kartlar bir ilişkinin durumunu öğrenmek amacıyla yerleştirilmişse, sağdaki yuvarlak soru soran kişiyi, soldaki de diğer kişiyi yansıtır. Eğer söz konusu olan soran kişinin «iki ruhu» ise, sağ yuvarlak bilinç düzlemini, sol yuvarlak da bilinçdışı düzlemini gösterir.

Kartların anlamları şöyledir:

- 1+5 = En büyük uzaklık, en büyük fark, birbirini iten güçler.
3+7 = Dokunma, birliktelik, uyumluluk, bazı durumlarda barışma gösterir.
2+6 = Niyet, irade, hedef koyma.
4+8 = İcğüdü, kendiliğinden hareket eden güç.



12. Açılım Sistemi: Leonardo ya da İdeal ve Gerçek

Kehanet	= Eğilim yada kendini tanıma
Zorluk Derecesi	= 4
Kart Adedi	= 9
Tipik sorular	= Gelişimim (şu anki durumum) nasıl sonuçlanacak? Ne yapabilirim? Ne durumdayım, nasıl olanaklara sahibim?

Bu açılım sistemi, Leonardo da Vinci'nin resimlemiş olduğu kartlardaki insan tasarımlarına uyduğu için «Leonardo Oyunu» diye de adlandırılmaktadır. Buna göre çizilen daire ve kare, *ideal*' i (daire) ve *gerçek*' i (kare) yansıtmaktadır. Bu şekilde bu resim, açılım sisteminin temelini oluşturmaktadır: Soru soran kişinin nerede durduğunu (kare) gösterir ve nasıl hedefleri, olanakları olduğuna ve bunların arkasında yatan daha derin anlamlara (yuvarlak) işaret eder.

Yorumlama

Konu

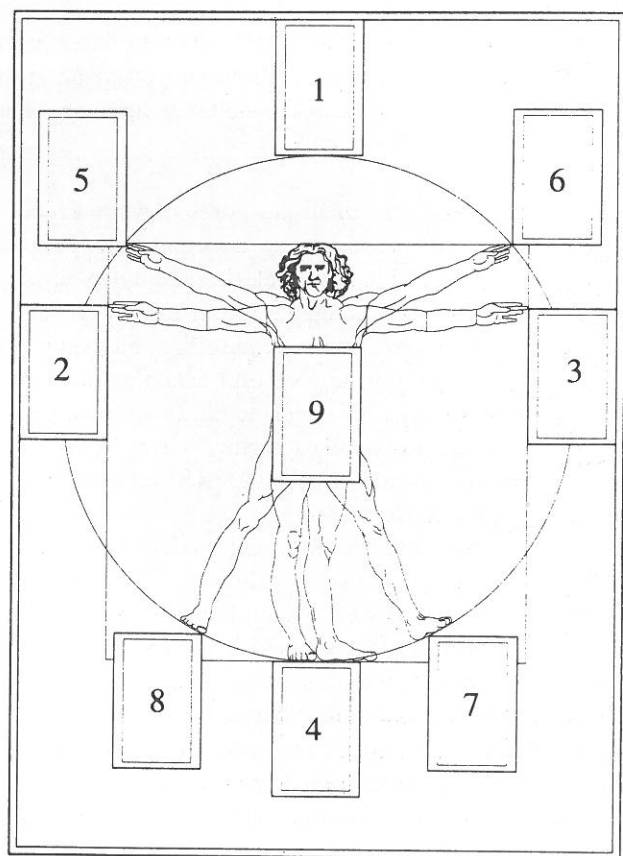
- 1 = Sözü edilen konu - bilinçli yönü
- 9 = Sözü edilen konu - bilinçdışı yönü

Temel

- 4 = Soru soran kişinin dayanak noktası
- 7 = Bu dayanağı güçlendirecek bir davranış
- 8 = Bu dayanağı güçlendirecek bir bilgi ya da algı

Hedef

- 2 = Elle tutulur hedef
- 5 = Bu hedefin daha derin anlamları
- 3 = Umut ve korkular
- 6 = Beklenmeyen etkiler



13. Açılım sistemi: Joker Oyunu

Kehanet	= Bir gelişimin o anki durumu
Zorluk Derecesi	= 4
Kart Adedi	= 12
Tipik sorular	= (Meslek, sanat) yolumun hangi aşamasındayım? (Kendimi geliştirme, ruhsal arayış, psikoanaliz) yolunda ne kadar ilerledim?

Joker oyunu, kartların dizilişine göre, olayları kronolojik bir sırada yansıtır. Aynı zamanda, soru soran kişinin gelişmesinin hangi aşamasında olduğunu, neleri tamamlayıp geride bıraktığını ve önünde neler olduğunu da yansıtır. Bu nedenle bu oyun, uzun süreli gelişimlerin incelenmesi için en uygun oyundur. Ancak kartların yerlerine göre özel anlamlar taşımamaları ve her bir kart yalnızca bir öncekine dayandığı için, bazı durumlarda yorum yapmak oldukça güçtür. Ayrıca bu oyun uzun zaman süreçlerinde olacakları belirttiği için, her bir kart apayrı zamanlara işaret ediyor olabilir.

Yorumda zorlanmamızın en önemli nedeni ise, yaşamımızın belli bir mantık çerçevesinde gelişeceği şeklinde bir sabit fikre sahip olmamızdır. Joker Oyunu, karşıt gelişmeleri, yanılgılarımızı, saptığımız dolambaçlı yolları da gösterir.

İlk önce *Joker* desteden alınır. Geri kalan 77 kart her zamanki gibi karıştırılarak, yelpaze biçiminde açılır. Soru soran kişi bu kartların arasından 12 tanesini seçer ve *Joker* de bu seçilen kartların arasına karıştırılır. Soru soran kişi kartların «yukarıdan» mı, yoksa «aşağıdan» mı * açılacağına karar verdikten sonra 13 kart yanyana açılır.

* Yani bu, kartlar en alttan mı, yoksa üstten mi başlanarak açılın anlamına gelir.

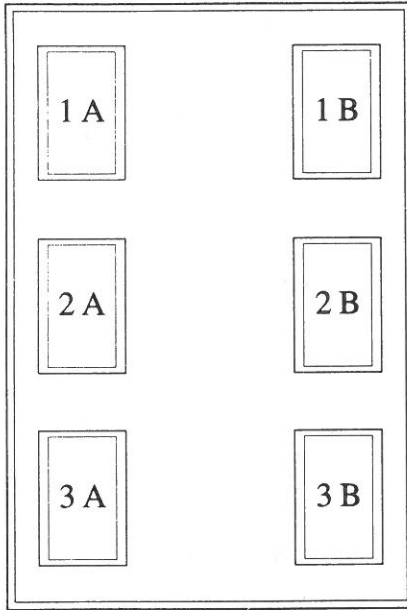
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----

Joker burada şimdiki zamanı göstermektedir. Buna göre *Joker*'in önündeki bütün kartlar geçmişte kalan gelişmeleri, arkasında kalan kartlar ise geleceği gösterir. Eğer *Joker* ilk kart olarak açılırsa, soru soran kişinin gelişmenin henüz başında olduğu ya da yeni bir başlangıçla karşı karşıya olduğu anlaşılır. *Joker*, son kart olarak açılmışsa, gelişme sürecinin sonuna geldiğini ya da en azından önemli bir deneyim geçirdiğini gösterir.

14. Açılım sistemi: Eş Oyunu

Kehanet	= Bir ilişkinin durumu
Zorluk Derecesi	= 1
Kart Adedi	= 6
Tipik sorular	= İlişkimizin durumu nedir?
Özellik	= Bu oyun her iki kişinin de katılımıyla oynanır.

Bu oyun, çok kere büyük hayrete düşünen kehanet değeri dışında, iki eş arasında önemli bir konuşmaya yol açacak bir etki gösterir. Temelde yalnızca Büyük Arkana'nın 22 kartıyla oynanması mümkündür. Bu özelliği ile bu işe yeni başlayanlar için en uygun oyunlardan biridir.



Bu oyunu iki eş birarada oynar. Eşler kartlarını aynı anda çekerler (toplam 3'er tane) ve çektikleri kartları birbirlerine verirler. Her eş sırayla bir kart açar, buna göre anlamlar şöyledir:

- 1a = Seni böyle görüyorum (A, B'yi böyle görüyor)
- 1b = Seni böyle görüyorum (B, A'yı böyle görüyor)
- 2a = Kendimi böyle görüyorum (A kendisini böyle görüyor)
- 2b = Kendimi böyle görüyorum (B kendisini böyle görüyor)
- 3a = İlişkimizi böyle görüyorum (A'nın görüşü)
- 3b = İlişkimizi böyle görüyorum (B'nin görüşü)

Bu oyun her tür ilişki için oynanabilir. İlişkinin, aile, arkadaşlık, iş ya da aşk ilişkisi olması farketmez.

15. Açılım sistemi: Gezegen Oyunu

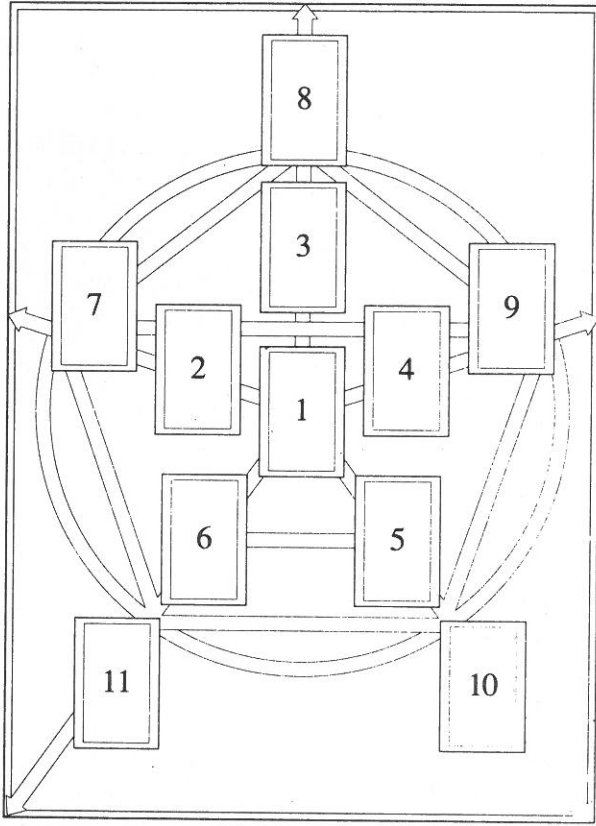
Kehanet	= Kişi tanımlama / Kendini tanıma
Zorluk Derecesi	= 4-5
Kart Adedi	= 11
Tipik Sorular	= X nasıl bir insandır? Ben nasılım? Benim özelliklerim nelerdir?

Bu oyun insanı, astroloji anlayışının on gezegenine ve yıldızın doğduğu yere göre değerlendirir. Bu oyunu hem kendimizi tanımak, hem de ilişkimiz olan insanlar hakkında fikir edinmek için oynayabiliriz. Eğer başka oyunlarda kral ya da kraliçeler çıkmışsa, bu oyunla, onlar hakkında daha ayrıntılı bilgi edinmemiz de olasıdır.

11 kart, insanın simgesi olan, beş köşeli bir yıldız biçiminde açılır. Bu yıldızın beş ışınının üst anlamları şöyledir: Üst ortadaki ok: Bilgi, algılamak; sol üstteki ok: Animus, elde etmeye çalışmak; sağ üstteki ok: Anima, yaşamak; sol alttaki ok: Kader, öğrenmek, sağ alttaki ok: kurtuluş, özlem duymak.

Eğer astrolojiye yabancı değilseniz gezegenlerle ilgili kendinize ait düşünceleriniz vardır. Eğer yoksa aşağıdaki tanımlamaları okumanızı öneririm:

- 1 = **Yıldızın doğduğu yer** ortaya çıkmak, oluşum, görünüş, o anki durum, temel ruh hali, yapı
- 2 = **Güneş** karakter özü, kimlik, bilinç, ruh, irade, kendini geliştirme gücü, yaratıcılık gücü, canlılık
- 3 = **Merkür** Yön bulma yeteneği, düşünce, anlayış, zeka, sözcükleri iyi kullanabilme, engel tanımama, öngörülülük, eleştiri yeteneği, araştırmacılık, merak
- 4 = **Ay** Ruh, duygu, içsel hareket, kişisel bilinçdışı, özlemler, ihtiyaçlar
- 5 = **Jüpiter** Anlam kazanma, idealler, ahlak, inançlar, iyimserlik,



güven, değer bilme, zenginlik ve tokluk bilinci, kanaatler, başarı, özellikler, adalet duygusu, eli açıklık

6 = **Satürn** Vicdan, kısıtlamalar, disiplin, güvenilirlik, kuşku, güvence gereksinimi, başarısızlık, yoksulluk, zorunluluklar, çekingenlikler, görevler

7 = **Mars** İstedğini kabul ettirme gücü, karmaşalara açıklık, kendini savunma, elde etme isteği, saldırganlık, gerçekleştirmeye azmi, irade gücü, tutkular, öfke, yıkım gücü,

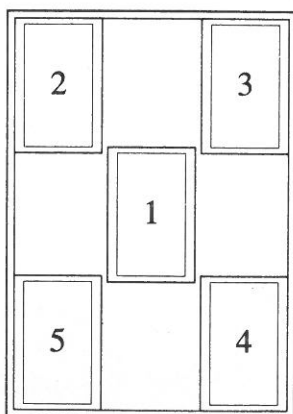
cinsellik, cesaret ve taşkınlık

- 8 = **Uranüs** Bireycilik, orjinallik, bağımsız olma dürtüsü, özellikler, çılgınlık, egzantrik olma, komiklik, mesafeli olmak, fikir zenginliği
- 9 = **Venüs** Aşk idealleri, sevilme arzusu, hatırsınaslık, uyum gereksinimi, fedakarlığa hazır olmak, erotizm, estetik ve sanat anlayışına sahip olmak, ince fikirli olmak, müziğe yatkınlık
- 10 = **Neptün** Sezgiler, mistik eğilimler, bağımlılıklar, şaşkınlıklar, anlaşılmazlar, metafizik ilgisi, ilk temelle bütünleşme
- 11 = **Plütön** Arkaik güçler, ikna gücü, güç tutkusu, kolektif bilinçdışı, derinlik deneyimleri, değişme gücü, metamorfoz, hipnoz, iyileştirme ve yok etme güçleri, takıntılar

16. Açılım Sistemi: Plan Oyunu

- Kehanet = Bir hedefe ulaşmak için öneriler
Zorluk Derecesi = 2
Kart Adedi = 5
Tipik Sorular = Hedefime nasıl ulaşabilirim? Nasıl daha iyi bir düzene / paraya / mutluluğa vs. ulaşabilirim?

Plan oyunu ile kartlar belli bir niyeti aydınlığa çıkarır ya da çok arzulanan bir şeyin nasıl gerçekleşebileceğini gösterirler. Beş kart çekip, aşağıda gösterildiği gibi yerleştirin:



Yerlerin anlamları:

- 1 = Belirteç. Niyeti açıklayan bir kehanet ya da bir ipucu
- 2 = Soru soran kişiyi (bilinçdışı) harekete geçiren güç
- 3 = Nesnel karşı koymalar ya da desteklemeler
- 4 = Bu şekilde gerçekleşmeyecek
- 5 = Bu şekilde gerçekleşecek

17. Açılım sistemi: Yıldız

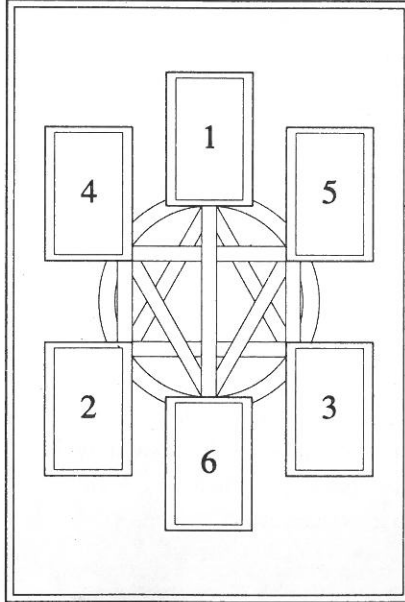
Kehanet = Durum tanımlaması ve geleceğe bakış

Zorluk Derecesi = 3

Kart Adedi = 4

Tipik Sorular = Amacım nasıl bir gelişme gösterecek?
Meslek yaşamım nasıl sürecektir? Bu açılım sistemi, her hangi bir soru sorulmadan da kullanılabilir.

Bu oyun özellikle, diğer açılım sistemlerinde her bir kartın, bulunduğu konuma göre fazlasıyla kesin anlamlar taşımasından rahatsız olan, sezgisi geniş yorumcular için uygundur. Bu oyunda her alan iki anlam taşıdığı için, burada sezgiye dayanan yoruma daha çok yer verilebilmektedir. Bu oyun hem soru sorarak, hem de sormadan oynanabilir. Altı kart aşağıdaki biçimde yerleştirilir:



Yorum sırasında kartlar řu řekilde birleřtirilir:

1. İki üçgen olarak yansıttıkları:
 - 1, 4 ve 5 Konuyu, durumu ya da soruyu
 - 2, 3 ve 6 Soran kiřiyi ve onun yaklaşımını
2. Çeřitli düzlemleri gösteren üç sütun olarak yansıttıkları:
 - 2 ve 4 Dıř, somut ve fiziksel düzlemi
 - 1 ve 6 Bilinç, zeka ve algı düzlemi
 - 3 ve 5 Ruhsal, sezgisel ve içgüdüsel düzlem

18. Açılım sistemi: Merdiven

- Kehanet = Bir niyetin gerekleri ve olasılıkları
Zorluk Derecesi = 3
Kart Adedi = 7
Tipik Sorular = X durumu için ne yapmalıyım? X'e ulaşmak için ne yapmalıyım?

Bu açılım sistemini, üzerlerinde dünya ağacı, dünya dağı, gökyüzü merdiveni gibi mitolojik resimler olan «gezegen katlarını» gösteren Zodiak'tan esinlenerek - ona uygun olarak - oluşturdum. Buradaki merdiven, bir projenin gerçekleştirilmesindeki gerekler, şanslar ve koşullarla ilgili bir kehanet oluşturulması için alınan temeldir.

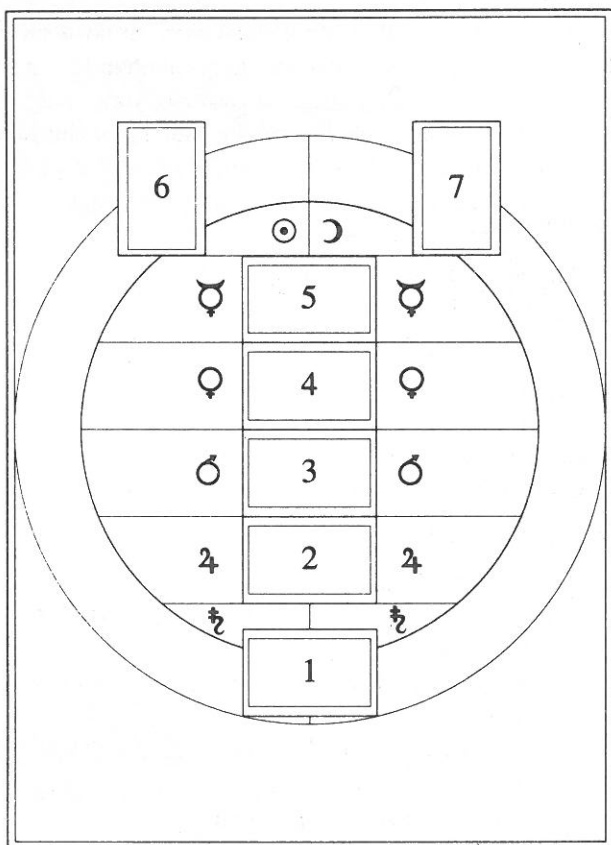
Yedi kart çekilerek, yanda görüldüğü gibi yerleştirilir.

Yorumlama

- 1 = Eşiğin bekçisi: Kartına göre edinilmesi ya da yenilmesi gereken önyargı; aksi halde niyet gerçekleşmeyecektir.

Bu eşikten geçildikten sonra, gelişme şöyle sürer:

- 2 = Gelişmeyi sağlayan, yardımcı şevkler
3 = İrade gücü, dayanma gücü, istediğini kabul ettirebilme gücü
4 = Sevindirici, mutlu edici deneyimler, başkalarıyla karşılaşma ya da başkalarından gelen destek
5 = Taktik olarak önemli düşünceler, düşünce taslağı
6 = Başarı, uzun vadeli sonuç
7 = Akis, başkalarından gelen yankılar



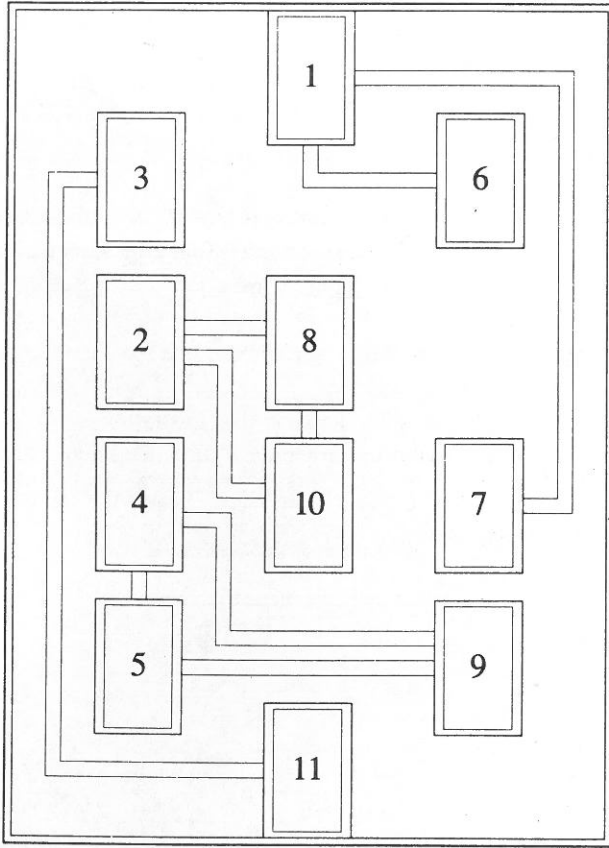
19. Açılım sistemi: Kapı

- Kehanet = Önünde durduğumuz «kapı»
Zorluk Derecesi = 4
Kart Adedi = 11
Tipik Sorular = Bu oyun genelde özel bir soru sorulmadan oynanır ve bize, önünde durduğumuz «kapı»yı gösterir. Ama şöyle bir soru da sorulabilir: Bundan sonra ne olacak?

Yorumlama

- 1 = Kapının adı. Konunun ne olduğu
- 2 = Anahtar deliği. Kapının ardında ne olduğuna dair ilk fikir
- 3 = Kilit. Kapıyı (şimdilik) kapalı tutan şey bu
- 4 = Kapı tokmağı. Kapıyı açmak için buna gereksinimimiz var.
- 5 = Bu, bizi kapıya götürüyor
- 6 = Umutlar ve korkular. Soran kişinin, kapının arkasında yatanlarla ilgili beklentileri
- 7 = Soru soran kişinin kapıya yaklaşımı
- 8 = Kapının ardında gerçekten ne olduğu
- 9 = Kapıyı nerede bulacağımız
- 10 = Kapıyı açarken neler olacağı
- 11 = Kapıyı açacak ve kilide (3) uyacak anahtar

Dipnot: Her kapıdan geçmemiz gerekmez. Kartlar bizi bir tuzağa karşı uyarabilirler de. Böyle bir durumda yapılacak en iyi şey, anahtarı güvenli bir yerde saklamaktır.



Genel bakışta dikkate alınması gereken önemli noktalar

Kapının adı (1) yalnızca bir dış bakıştır ve bir gazete haberinin başlığına benzer. Anahtar deliği (2) konuya biraz daha yakınlık kazanmamızı sağlıyor. Bizi bekleyen şeyle ilgili en önemli kart ise, bu kapıdan uzanan yolun uzun vadede nereye gittiğini gösteren 8.karttır. Buna karşılık 10.kart eşikten geçerken yaşanan kısa süreli duyguları ve olayları gösterir. 6. ve 7. kartlar soru soran kişinin tamamen öznel beklentilerini yansıtır. (6. kart, 8.karta uygun olarak uzun süreli beklentileri, 7.kart ise 10.karta uygun olarak işiğe yaklaşımı yansıtır.) Kapiya ulaşmak için gerekli olan karakter koşulları, 4., 5. ve 9. kartlarda ve 3.kart olan kilidi açmak için gerekli olan 11.kartta yani anahtarda belirtilir.

20. Açılım Sistemi: Yol

Kehanet = Davranış biçimi için öneriler

Zorluk Derecesi = 3

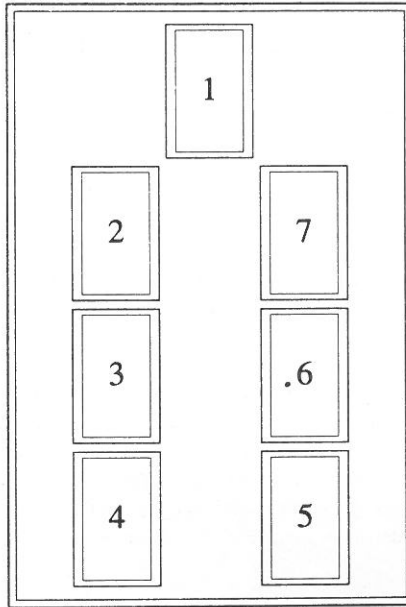
Kart Adedi = 7

Tipik Sorular = Nasıl davranmalıyım? X'e ulaşmak için ne yapmalıyım? Sağlığımı korumak için ne yapmalıyım?

Bu oyun soru soran kişiye şunları gösterir:

- a) Söz konusu olan konuyu
- b) Konuyla ilgili bugüne kadarki davranışları
- c) Bunun yerine bundan böyle nasıl davranması gerektiği

Kartlar aşağıdaki gibi yerleştirilirler. 7 kartın yerlerine göre anlamları şöyledir:



1 = Konu bu. Konuyla ilgili şanslar ve riskler bunlar.

Soldaki sütun, bugüne kadarki davranış biçimini gösterir:

2 = Bilinçli yaklaşım ve mantıklı davranışlar. Düşünceler, makul olma nedenleri, varsayımlar, niyetler, davranış biçimleri. Soru soran kişinin ne düşündüğü ya da düşünmüş olduğu.

3 = Bilinçdışı yaklaşım ve duygusal davranışlar. İstekler, özelemler, umud etmek ve korkmak. Soru soran kişinin neler hissettiği veya hissetmiş olduğu.

4 = Dış görünüş. Soru soran kişinin kendini nasıl gösterdiği. Başkalarını belki de sahte görüntüsüyle nasıl etkilediği.

Sağdaki sütun, gelecekte nasıl davranılması gerektiğine dair öneriler yansıtır. (Bu öneriler 2., 3. ve 4. kartlarla ilgilidir.)

7 = Bilinçli yaklaşım. Mantıklı davranış biçimi için öneriler.

6 = Bilinçdışı yaklaşım. Duygusal davranış biçimi için öneriler.

5 = Dış görünüş. Soru soran kişi böyle görünmelidir. Şunları yapmalı ve herkesin bilgisine sunmalıdır.

21. Açılım Sistemi: Çingenenin Sihirli Sözleri

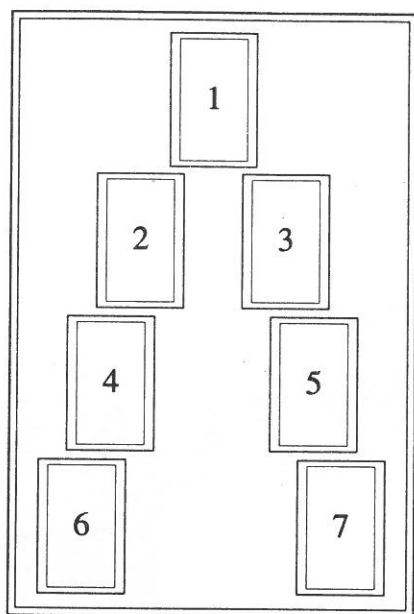
Kehanet	=	Durum tanımlamaları ve geleceğe bakış
Zorluk Derecesi	=	2
Kart Adedi	=	7
Tipik Sorular	=	Bu açılım sisteminde genellikle soru sormaya gerek yoktur.

Bana göre daha önce saydığım bütün oyunlar arasında en fazla oyun niteliği taşıyan açılım sistemi budur. «Sihirli sözler» büyülü formül, geleceğin perdesinin arkasına bir bakış atmamızı sağlar. Bu oyun özellikle meraktan ya da eğlenmek amacıyla oynandığında çok zevkli bir oyundur. Elbette bütün bunlar, bu oyunda kartların birer kehanet değerleri olmadığı anlamında değildir. Bu oyunda genellikle soru sorulmaz ve her kart için aşağıda belirtilen sihirli sözler fısıldanır.

- 1 = Bu senin Sen'in
- 2 = Bu seni kapsıyor
- 3 = Bu seni korkutuyor
- 4 = Bu seni harekete geçiriyor
- 5 = Bu sana kalıyor
- 6 = Gelecek sana bunu getiriyor
- 7 = Bu senin yere kapanmana neden oluyor

Sihirli sözleri kullanıp, hep bir kalıp içinde kalmak yerine, yorumları bu şekilde de yapmak mümkündür:

- 1 = Soru soran kişinin o anki durumu
- 2 = Dışa yansıttıkları
- 3 = İçinde gizledikleri
- 4 = Elde etmeye çalıştıkları
- 5 = Bunu nasıl başardığı, ne kadarına ulaştığı
- 6 = Bundan sonra ne olacağı
- 7 = Bunun onun için ne anlama geldiği



YORUM İÇİN
ANAHTAR SÖZCÜKLER



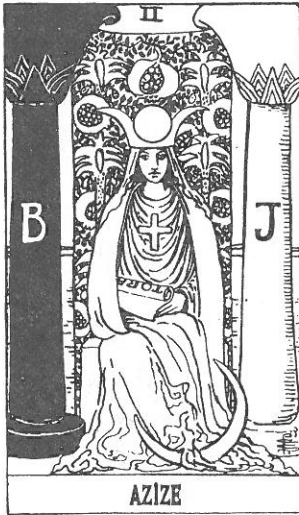
0 Joker

Arketip	Çocuk
Genel	Şaşırmak, açıklık, yeni bir başlangıç
İş	Çıraklık, yeni bir başlangıç
İlişki	Canlılık, spontanite
Bilinç	Önyargısızlık, merak
Ruhsal	Jokerin bilgeliği
Hedef	Aramak ve yolda olmak
Gölge	Sorumsuzluk
Ters	Karmaşa, çılgınlık, başarısızlık, rezil olma
Öz-değer olarak	Ön yargısızlığın ve yeni başlangıçların şaşırtıcı yolu. Bu yol bizi yeni yapılarla götürüyor. (Hükümdar=4)
22	



1 Büyücü

Arketip	Yaratıcı
Genel	Etki gücü, inisiyatif, irade beceri, başarı, telkin gücü
İş	Uсталık, etki gücü, başarı
İlişki	Dayanılmazlık, çekicilik
Bilinç	Üstün algı, açıklık
Ruhsal	Solar bilinç
Hedef	Kaderi yönetmek
Gölge	Gözboyayıcı, şarlatan, manipulatör
Ters	Yıkıcılık, aldatma
Öz-değer olarak	Gücün, etkinin ve inisiyatifin etkin yolu.
1	



II Azize

Arketip	Bakire
Genel	Duyarlılık, sabır, anlayış, gönüllülük, hoşgörü, (koruyucu kart)
İş	Fedakarlık, iyileştirme, yardım etme, güven
İlişki	Anlayış, ruhsal yakınlık, şefkat
Bilinç	İçten gelen ses, gizemlilik
Ruhsal Hedef	Lunar bilinç, kucağın bilgeliği Dokunulmak, öz temelle birleşmek
Gölge	Gerçeklerden kaçmak, günü gününe uymamak
Ters	Ümitsizlik, gevezelik, kararsızlık
Öz-değer olarak	Hayalgücünün, sabrın, beklemenin ve gönüllülüğün, içten gelen yolu.
2	



III Kadın Hükümdar

Arketip	Anne
Genel	Büyüme, hamilelik, yenin doğuşu, canlılık, verimli bir zemine adım atmak, doğal güçler ve ritimler
İş	Yaratıcılık, değişim, yayılma
İlişki	Canlılık, yeni ilişki, çocuk
Bilinç	Yeni görüşler, dünya görüşünün değişmesi
Ruhsal Hedef	Çeşitliliğe bakış Yaşamı korumak
Gölge	Yabanilik, açgözlülük, başına buyruklu
Ters	Verimsizlik, mahrumiyet
Öz-değer olarak	Değişimin, yenin ve büyümenin canlı yolu.
3	



IV Hükümdar

Arketip Genel	Baba Sağlamlık, düzen, süreklilik, pratik zeka, disiplin
İş	Çalışkanlık, hedeflerin belirgin olması, başarı
İlişki	Sağlam ilişki, güvenlik
Bilinç	Amaç ve düşüncelerin gerçekleştirilmesi
Ruhsal	Çeşitliliğin oluşumu
Hedef	Ulaşılmış savunma, güvence ve düzen garantisi
Gölge	Katı ciddiyet, despot, mükemmelliyetçilik
Ters	Olgunlaşmamış olma, kendine hakim olamama, bir hiç adına yaygara koparma
Öz-değer olarak	Düzen, açıklık ve gerçeğe uzanan pragmatik yol.
4	



V Aziz

Arketip Genel	Evliya Anlayış, güven, namus, iyi öneri (koruma kartı)
İş	Görevlendirilmek, işin anlamını kavramak
İlişki	Karşılıklı güven, evlilik
Bilinç	Yaşamın anlamını aramak ve bulmak
Ruhsal	Kendi (özensel) gerçeğini bulmak
Hedef	Yüksek olana duyulan güvenin sonucu olan derin, içten bilinç
Gölge	İkiyüzlülük, yağcılık, prensip düşkünlüğü
Ters	Dürüst olmamak, dedikodu, lafı çevirmek
Öz-değer olarak	Gerçeğin ve içten gelen güvenini emin yolu.
5	



VI Aşıklar

Arketip	Yol Ayrımı
Genel	Özgür karar verebilme, büyük sevgi ve sadakat, bir şeyi tüm kalbiyle onaylama
İş	İşi severek yapma
İlişki	Mutluluk verici deneyim, kararlılık
Bilinç	Bireysel bilinç
Ruhsal	Özsınırlamanın zenginliğini, özgür iradeyle anlama
Hedef	Karşıtlıkların biraraya getirilmesi
Gölge	Gönülsüzlük, karar verme güçlüğü
Ters	Yanlış seçim, duraksama, sadakatsizlik
Öz-değer olarak	Belli kararın ve karşılıklı güvenin sevgi dolu yolu.
6	



VII Araba

Arketip	Kahramanın yola çıkışı
Genel	Cesaret, iyimserlik, yolculuk öncesi ruh hali, riske atılmaya hazır olma
İş	Yeni bir başlangıç, terfi, kendi işini kurma
İlişki	Yeni ilişki, «taze esinti»
Bilinç	Güçlü özgüven
Ruhsal	Ufukların genişletilmesi
Hedef	«Hazinenin kaldırılışı» «Güzel mahkumun kurtarılışı»
Gölge	Düşüncesizlik, saygısızlık, büyüklük tutkusu, kontrolünü yitirmek
Ters	Ayrılık, kararsızlık, bir şeyden kopamamak
Öz-değer olarak	Umut yolculuğunun ve ileri doğru atılan büyük adımın cesur yolu
7	

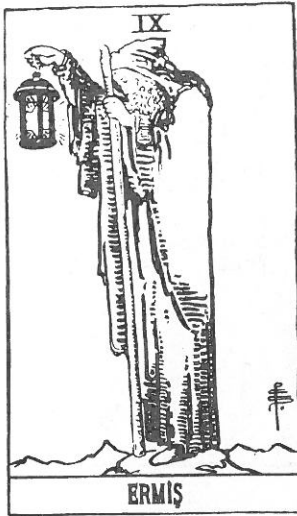


VII Güç

Arketip	Ejderhayla savaş
Genel	Cesaret, yaşam dolu olmak, enerji, tutku, «pençelerini» göstermek
İş	Görev alma, başarı, mücadeleye hazır olmak
İlişki	Tutku, heyecan
Bilinç	Meraklı düşünce, karizma
Ruhsal	Ruh ile içgüdü arasındaki denge
Hedef	Düşük güçlerin edinilmesi ve değiştirilmesi

Gölge	Sansasyon düşkünlüğü, zorbalık, başkasının zararına sevinmek
Ters	İyi niyetleri sonuçlandırmamak, metanetsizlik
Öz-değer olarak	Cesaretin, gücün ve yaşama sevincinin tutku dolu yolu. Bu yol bizi derin anlayışa ve içten gelen sese götürüyor. (2= Azize)
11	

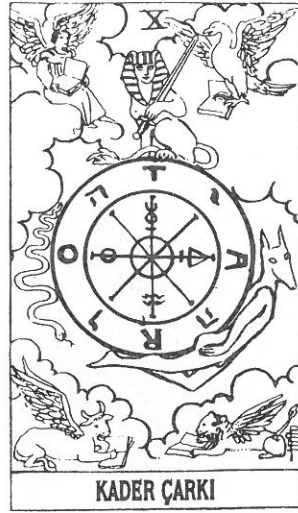
Daha önce de belirtildiği gibi, burada yer verdiğimiz kartlarda klasik sayı sırası değiştirilmiştir. Bana göre eski numaralandırma biçimi, sıralama bakımından daha doğru, bu nedenle *Güç* kartını 11, *Adalet* kartını da 8 olarak kabul ediyorum. Bu özdeğeri hesaplamak için kartların değerlerini toplarken de, özdeğerin sonucu 8 veya 11 çıktığında da geçerlidir.



IX Ermiş

Arketip Yaşlı, bilge adam
Genel Yalnızlık, içe kapanmak, gevşemek, sessizlik, ciddiyet, kendini bulmak, çilecilik

İş Eski hedef ve görüşlerin yeniden gözden geçirilmesi
İlişki İçine veya ikili ilişkiye çekilmek
Bilinç Kendini yabancı düşüncelerden sakınmak
Ruhsal Öz iradenin berraklaştırılması
Hedef Otantik olma, yoluna gitme
Gölge Acı çekmek, keder, kendini yansıtmak
Ters İzolasyon, anlaşmazlık,
Öz-değer Kendini tanımanın ve bilge alçakgönüllülüğün basiretli yolu.
9



X Kader Çarkı

Arketip Fortuna
Genel Kaderin oyunu olan oyun ve deneyimler, şanslar, beklenmedik değişiklikler, gereklilikler, zorunluluklar, yeni döngü

İş Güç sahibi olamama, rutin olma, değişiklik habercisi
İlişki Bir kader bağı
Bilinç Yüksek yaşamın algılanması
Ruhsal Tamamlanmamış yönlerle karşılaşmak
Hedef Düşük olanı değiştirerek, yükseğe ulaştırmak
Gölge Kadercilik, teslimiyet, gelişme korkusu
Ters İnış, bir devrin sonu
Öz-değer Kaderin ve ihtiyaçları anlama-
olarak manın, ayrılması olanaksız yolu. Bu yol bizi kaderin ele alınmasına götürür.
10 (1= Büyücü)



XI Adalet

Arketip	Yargıç
Genel	Denge, centilmenlik, yargı gücü, nesnellik, mantıklı karar verebilme
İş	Güçler arasında denge, eşitlik
İlişki	Tutku, heyecan
Bilinç	Gerçekçi ve nesnel karar verebilme
Ruhsal	Kendinden sorumlu olma deneyimi
Hedef	Nesnel algılama, tartarak karar verme



Gölge	Kendini beğenmişlik, «Law and Order»
Ters	Haksızlık, önyargı, sebatsızlık
Öz-değer olarak	Ausgewogenheit'in ve centilmenliğin kendinden sorumlu yolu
8	

Daha önce de belirtildiği gibi, burada yer verdiğimiz kartlarda klasik sayı sırası değiştirilmiştir. Bana göre eski numaralandırma biçimi, sıralama bakımından daha doğru, bu nedenle «güç» kartını 11, «adalet» kartını da 8 olarak kabul ediyorum. Bu özdeğeri hesaplamak için kartların değerlerini toplarken de, özdeğerin sonucu 8 veya 11 çıktığında da geçerlidir.



XII Asılan

Arketip	Kurban, hapisane
Genel	Kriz, çıkmazda olmak, takılıp kalmak, hasta olmak, cezasını çekmek, durgunluk, görüş değiştirmek
İş	İşlerin durması, cansızlık, vazgeçme
İlişki	Statükoya teslim olma
Bilinç	En derin algılama, yeni dünya görüşü
Ruhsal	Önayak olma, bilgeliğin yol göstericisi
Hedef	Bilinçlilik, yaşam dönemeci kurtuluş
Gölge	Teslimiyet, kendini astırmak
Ters	Anlayışsızlık, olgunlaşmayı reddetmek

**Öz-
değer
olarak**
12

Çıkmazdan ve tamamen değişen bakış açısından, bizi kısa bir aradan sonra yeni, verimli bir zemine (3= Kadın Hükümdar) götüren, aydınlık yol.



XIII Ölüm

Arketip Ölüm
Genel Büyük bırakış, doğal son, özlenen ya da korkulan veda, yitirme

İş Şimdiye kadar yapılan işin sona erdirilmesi
İlişki Bir dönemin sonu, ayrılık
Bilinç Sonu algılamak
Ruhsal Eski öz ya da dünya görüşünün bırakılması

Hedef Yuvaya dönmek, yeni için yer açmak

Gölge Ölmüş gibi yapmak, ölüm korkusu

Ters Durgunluğun devamı, İsteyerek son verme

Öz-değer olarak Ayrılığın ve büyük kopuşun acı dolu yolu. Bu yol bizi yeni yapılara ve gerçeklere götürüyor. (4= Hükümdar)



XIV Denge

Arketip Uyum
Genel Rahatlık, doğru ölçü, sağlıklı olma, iyileşme, kendini ve başkalarını sevme, barış

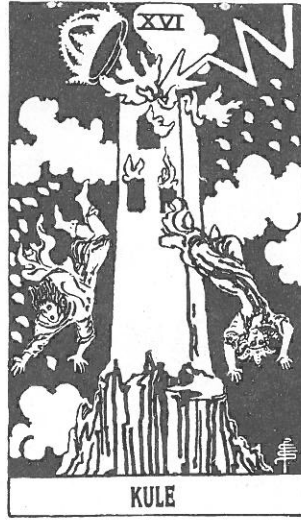
İş Yapılan işten zevk alma
İlişki Yapılan işten zevk alma
Bilinç Uyum, sevgi dolu bağlılık
Ruhsal Bütünsel düşünme
Asıl uyumu algılama

Hedef Barış, sağlıklı olmak

Gölge Darkafallılık, uyumluluk, çelişkilerden kaçmak

Ters Dengesizlik, tembellik

Öz-değer olarak İç huzurun ve derin uyunun neşeli yolu. Bu yol bizi gizli nedeni anlamaya (5= Azize) götürür.



XVI Kule

Arketip	Deprem, yıkım
Genel	Devrim, felaket, sarsıntı, bir umudun boşa çıkması, «bir bomba patlatmak», kaza
İş	İşten ayrılma, skandal, ani değişiklik
İlişki	Ani ayrılık, sarsıcı haber
Bilinç	Sabit fikirlerin yıkılması, ani algılamalar
Ruhsal	Kabukların yarılması
Hedef	Özgür kalabilmek için zincirleri kırma
Gölge	Yıkma dürtüsü, gaddarlık
Ters	Bilginin çöküşü

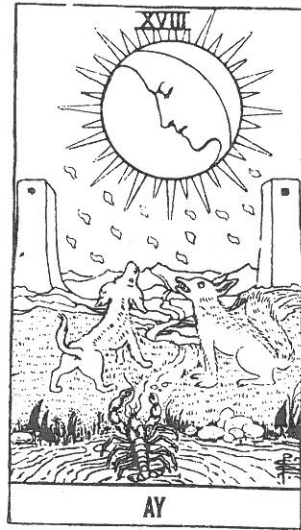
**Öz-
değer
olarak**
16

Birden anlamanın ve şaşır-
tıcı özgür kalışın, sarsıcı
yolu. Bu yol bizi kabukların
yarılmasıyla yeni bir yolcu-
luk başlangıcına götürür.
(7 = Araba)



XVII Yıldız

Arketip	Umut, hayat suları	Öz- değer olarak	Geleceğe güvenin ve koz- mik düzeni algılamanın
Genel	Gelecek, iyimserlik, şans, uzun vadede olumlu gelişme	17	bilge yolu. Bu yol bizi, tartılmış ve düşünülmüş
İş	Başarı, gelecek vaadeden iş		karara götürür. (8= Adalet)
İlişki	Geleceği olan mutlu bir birleşme		
Bilinç	Ufukların genişletilmesi, uzağı görmek		
Ruhsal	Sezgi gücü, bilgelik		
Hedef	Kozmik düzene güven		
Gölge	Önemli şeyleri hep yarına bırakmak		
Ters	Kuşku, umutsuzluk, şansızlık özgürlük		



XVIII Ay

Arketip Genel	Gece, karanlığın güçleri Güvensizlik, korku, belirsizlik, kabuslar, ruhun resimleri, özlemler, düşler	Öz-değer olarak 18	Ruhun derinliklerine ve sonsuz karanlığa giden korkutucu yol. Bu yol kara altının kaldırılışıyla bizi kendimizi tanımaya ve bilge alçakgönüllülüğe yöneltir. (9= Ermiş)
İş	Korku, heyecan, belirsizlik		
İlişki	Yerine gelmeyen özlemler, kıskançlık		
Bilinç	Bilinçdışının arttırılmış güçleri		
Ruhsal	Yeraltına iniş		
Hedef	En derin sezgiler ve öztanımlar		
Gölge	Kendini kaybetme Çözülme		
Ters	Hayal, halusinasyon, düş kırıklığı		



XIX Güneş

Arketip	Gündüz, ışığın güçleri
Genel	Canlılık, yaşamı sevmek, eli açıklık, yaşam dolu olmak sıcaklık, tazelik, özgüven Umut, birden parlamak, başarı
İş	Sıcaklık, barışma, yasallaştırma
İlişki	Güneşli doğanın ve özün hayat bulması
Bilinç	Yeniden erişilen sadelik
Ruhsal	İçimizdeki karanlık yanı yenmek, ondan kurtulmak
Hedef	Gösteriş, kurumak, hep ön plana geçmeyi istemek
Gölge	Hava atmak, bencillik, saflık

**Öz-
değer
olarak
19**

Başarının ve güneşin zafer dolu rotasının parlak yolu. Bu yol bizi, zorunluluğu algılayarak (10= Kader Çarkı) kendi kaderimizi çizmeye götürür. (1= Büyücü) karara götürür.



XX Mahkeme

Arketip	Hazinenin kaldırılışı, kurtuluş, kurtarıcı öpücük
Genel	Yeniden doğuş, yeniden canlanma, iyinin zaferi, yumuşak doğum ya da kurtuluş, gerçek
İş	İyi sonuç alma, kurtuluş, görev üstlenme
İlişki	Gerçek bağlılık, «Hazine»
Bilinç	Olgunlaşma, derin anlayış, özgürlük
Ruhsal	İlahi doğanın himayesi altına girmek
Hedef	Şimdiye kadar bizi etkileyen şanstın kurtulmak
Gölge	«Bir bardak suda fırtına koparmak»
Ters	Kendi kendini kandırmak, mahkum olmak

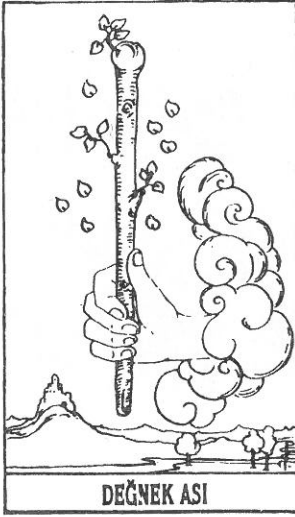
**Öz-
değer
olarak**
20

Kurtuluş ve hazinenin kaldırılışının özgürlük verici yolu. Bu yol bizi derin müteşekkiriğe, içten gelen seşimize olan güvene götürür (2= Azize).



XXI Dünya

Arketip	Yeniden bulunan cennet, kahramanın taç giyişi	Öz-değer	Yeniden bulunan cennete giden mutluluk yolu. Bu
Genel	Hedefte olmak, yerini bulmak, en üst noktada bulunmak, mutlu son, uyum yolculuklar	olarak	yol bizi yeni, verimli bir zemine götürür.
		21	(3= Kadın Hükümdar)
İş	Görev üstlenme, görevinin bilincine varma		
İlişki	Yaşam boyu sürecek bağlılık, uyum, şans		
Bilinç	Önemli şeyleri görmek için ilk adımları atmak		
Ruhsal	Şevkleri idare etmek		
Hedef	İlk bütünü yeniden oluşturmak		
Gölge	Dünyadan kaçış, şaşırtmacalar kötü yola sapmak		
Ters	Canlılığın azalması hareketsizlik		



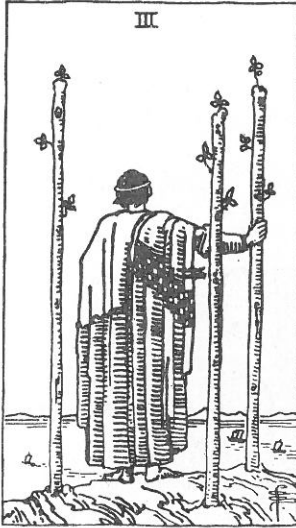
Değnek Asi

- Genel** Kendini geliştirme şansı, cesaret, ataklık, rizikoya atılmaktan çekinmeme irade gücünü kanıtlama
- İş** Hırs, kendini kanıtlama olanağı, motivasyon, ataklık
- İlişki** Canlılık, zevk alma, ateşlilik
- Bilinç** Etkileme gücü, kendine güven
- Hedef** Kendini geliştirmek ve büyümek
- Gölge** Fazla ateşli olmak, acelecilik, aşırı faallik
- Ters** Ruhsal boşluk, kibir durgunluk



Değnek İkilişi

- Genel** Aldırmazlık, sözü özüne uymama, sözde tarafsızlık, işten kaçmak
- İş** İşe kendini yeterince verememe, kararsızlık
- İlişki** Cansız duygular, samimiyetsizlik
- Bilinç** Dayanak noktası olmama, uyuşukluk
- Hedef** Görev üstlenmek, karizma, itiraf yürekliliği
- Gölge** Uyum, yalnızca görünüşte hoşnut olmak
- Ters** Sürprizler, şaşırmak, sözde başarı



Değnek Üçlüsü

Genel	Son derece sevindirici fırsatlarla bağlantılı sağlam dayanma gücü, umut, güvence, başarı
İş	Sağlam temel, uzun vadeli perspektiflerin oluşturulması
İlişki	Güvenli ve geleceğe dönük bir ilişki
Bilinç	Yaşama amacı ile çatışma
Hedef	Uzak bakış, umut
Gölge	Kendini gelecekte yitirmek
Ters	İyi niyetlerin sabun köpüğü gibi uçup gitmesi



Değnek Dörtlüsü

Genel	Barış, sevinç, uyum, kabul görmek ya da başkalarını kabul etmek
İş	Olumlu motivasyon, yeni bağlantılar, yeni yollar
İlişki	Uyum, esenlik, sevinç
Bilinç	Yeni heyecanlar aramak, açıklık
Hedef	Kendini aşmak
Gölge	Sahte açıklık, snobluk
Ters	Bu kartın anlamı değişmez



Değnek Beşlisi

Genel	Kışkırtma, yarış, yarışma, güç karşılaştırmaları
İş	Rekabet, alışıldığından farklı bir konuma getirilmek
İlişki	Karşılıklı ölçüşme, çatışma
Bilinç	Yeni inançlar aramak
Hedef	Kendi güçlerini kanıtlamak
Gölge	Sahte mücadele
Ters	Dava, kandırmaca



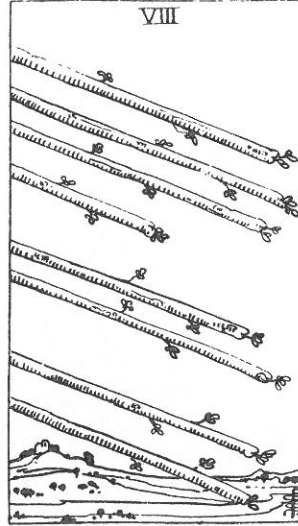
Değnek Altılısı

Genel	Zafer iyi haberler sevindirici dönüş, saygınlık
İş	Başarı, popülerlik, terfi
İlişki	Sorunların çözülmesi, iyi haberler, mutluluk
Bilinç	Kaybeden konumundan, kazanan konumuna geçmek
Hedef	Umut ve kendine güven pırıltıları yaymak
Gölge	Hava atmak, acelecilik
Ters	Korku, duraksamalar, ihanet, sadakatsizlik



Değnek Yedilisi

- Genel** Tartışma, kıskançlık ve başkalarının kötülüğünü istemek, kendini savunmak zorunda kalmak
- İş** Yakın mücadele, zorlu pazar şartları
- İlişki** Kavgâ, ilişkinin üçüncü bir kişinin etkisi altında olması
- Bilinç** Bir şeyden emin olduğu için saldırılara uğramak
- Hedef** Sarsılmazlığın ve uyanıklığın sınanması
- Gölge** Yok yere çıkan kavgâ
- Ters** Umarsızlık, kaygı, çok fazla şey yüklenmek



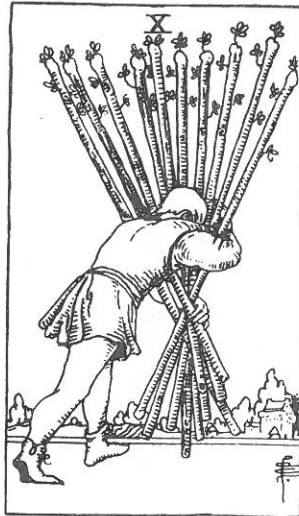
Değnek Sekizlisi

- Genel** Yakında bir şeylerin olacağının belirtisi, havada kokusu olmak
- İş** Şaşırtıcı başarı, yararlı etkiler
- İlişki** Aşk okları, olumlu titreşimler
- Bilinç** Beklenmedik şevkler, büyük umutlar
- Hedef** Yeniyi getirmek
- Gölge** Kayıtsızlık, düşüncesizlik enerjiyi boşa harcama
- Ters** Kıskançlık, vicdan azabı, kuşku



Değnek Dokuzlusu

- Genel** Duygusuzlaşmak, kendini sebepsiz yere tehdit altında hissetmek
- İş** Değişim isteği, bir şeyden sebepsiz yere korkmak
- İlişki** Katı sınırlar, ağzı yananın yağurdu üfleyerek yemesi
- Bilinç** Öğrenme isteksizliği, dikkafalılık
- Hedef** Eski yaraları kapamamak, çıkılan yoldan ne olursa olsun dönmek
- Gölge** Hırçınlık, mükemmelliyetçilik
- Ters** Engeller, bahtsızlık, gecikmeler



Değnek Onlusu

- Genel** Aşırı yüklenilmek, sıkıntı perspektif eksikliği, zor durum, beceriksizlik, her şeyi yalnız yapmayı isteme
- İş** Aşırı sorumluluk, angarya işler
- İlişki** Büyük sıkıntı, umutsuzluk
- Bilinç** Başında çok fazla şey olması, yaşamla başa çıkamama
- Hedef** Yeni sorumluluklar üstlenmek, verebilmeyi öğrenmek
- Gölge** Umutsuz görünen bir şeyi takıntı haline getirmek
- Ters** Karşı çıkmalar, yalanlar, rahatsızlıklar



DEĞNEK PRENSİ

Değnek Prensi

Genel	Prens, soru soran kişinin sevinçle karşılayacağı bir şansı, öneriyi ya da sürükleyici bir şevki sunar
İş	Yeni görev ya da pozisyon (örn. yurtdışında)
İlişki	Tazelik kazandırıcı iç tepki, birlikte tatile çıkmak
Bilinç	İnançlarımızı korumak için gerekli teşvikler
Hedef	Canlılık ve yaşama sevinci
Gölge	Saman alevi, riskli girişim
Ters	Kötü haber, şaşırtmaca



DEĞNEK ŞÖVALYESİ

Değnek Şövalyesi

Genel	Şövalye, sabırsızlık ve serüven açlığı dolu, sıcak, alevli bir ruh halini temsil eder
İş	Şevk, acelecilik, rizikoları göze alma
İlişki	Sıcakkanlılık, tutku, kavga
Bilinç	Fırtına ve dürtü, zevk alabilme duygusu
Hedef	Sıcaklık, yaşama olumlu bakmak, dolu dolu bir yaşam
Gölge	Kaygı verici tehlikeli durumlar, huzursuzluk çıkarmak, yıkmak
Ters	Yabancılaşma, ayrılık, kasıtlı kavga çıkarmak



Değnek Kraliçesi

Genel Ateş yapısında bir kadın; canlı, iradeli, idealist, tuttuğunu koparan, mücadeleci, yürekli, her şeyden zevk alan, girişimci, kendi geleceği hakkında kendi karar veren

Resim Amazonlar, Silah arkadaşı, Jean D,Arc

Gölge Aşırılığ seven, lüks yaşam tutkusuna sahip, kendini çok beğenen kadın

Ters Çekingen, güvensiz, içten pazarlıklı



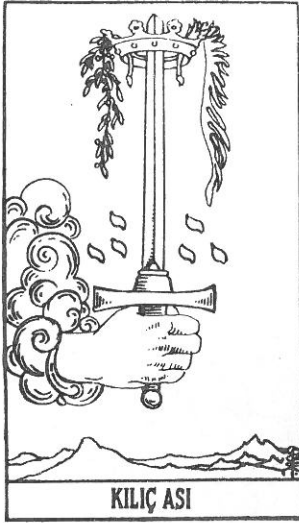
Değnek Kralı

Genel Ateş yapısında bir erkek; iradeli, dinamik, canlı, girişimci, kendinden emin, her şeyden zevk alan, idare etmeyi seven

Resim Güneş kahramanı, Öğüt veren, Barbaros, Kral Artus, Salomon

Gölge Çapkın, kabına sığmayan, maceraperest, inandırma fanatığı

Ters Düşüncesiz, katı



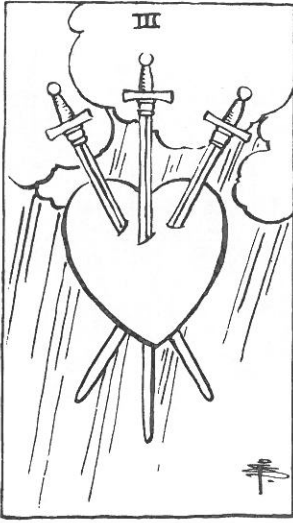
Kılıç Ası

Genel	Bir şeyi açığa çıkarmak, bir şeyden uzaklaşmak, bir durumu eleştirisel açıdan ele alma şansı, akılcı bir karara varmak
İş	Sorunların çözülmesi, eleştirisel analiz
İlişki	Sakin bir biçimde gerçekleri ortaya koymak, açık konuşmak
Bilinç	Yüceltici bilgi, kesin düşünce
Hedef	Açıklık, bilgi, nesnellik
Gölge	Taş yüreklilik
Ters	Haksız olmak, kasti yıkım, kavgacılık



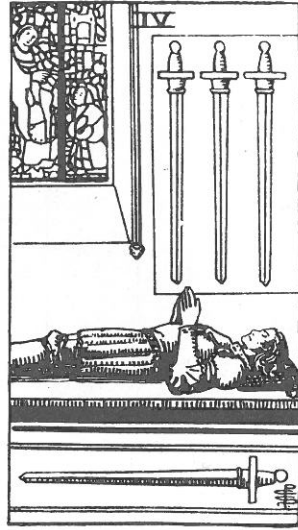
Kılıç İkilişi

Genel	İnatçı kuşku, kararsızlık, bilginin sınırları
İş	Nasıl devam etmesi gerektiği konusunda kuşkuları olmak
İlişki	Eşe yeteri kadar güven duymamak
Bilinç	Entellektüel iddiacılık, ümitsizlik
Hedef	Metodik kuşkularla yüksek bilgiye ulaşmak
Gölge	Bu kart Azize'nin karanlık yüzüdür
Ters	Aldatmaca, yanlış karar, dolandırıcılık



Kılıç Üçlüsü

Genel	Acı haber, düşkünlüğü, akıllı ama zor karar, feragat etmek
İş	Zor karar, üzücü eleştiriler
İlişki	Aşk acısı, düşkünlüğü, gözyaşı
Bilinç	Hoşa gitmeyecek gerçekleri görmek
Hedef	Bilge öz sınırlama
Gölge	Aklın duygulara işkence etmesi
Ters	Yabancılaşma, hata, kavga, sözünden dönmek



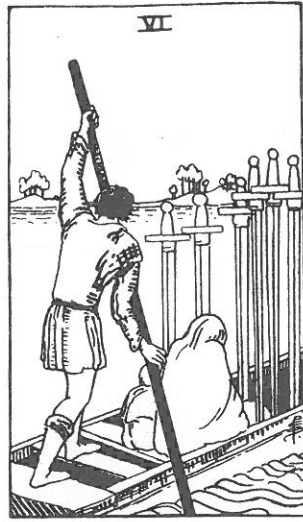
Kılıç Dörtlüsü

Genel	Grev, zorunlu duraksama, hastalık, yalnızlık, işlevlerin engellenmesi
İş	Durgunluk, yorgunluk
İlişki	Yalnızlık, çile çekmek, yabancılaşmak
Bilinç	Ruhsal gerginlik
Hedef	Hemen ara verilip güçlerin toplanılmasına davet
Gölge	Zorla ara vermek zorunda bırakılmak (örn. hastalık yüzünden)
Ters	Akil öğretmek, korkaklık, sınırların zayıf olması



Kılıç Beşlisi

Genel	Yenilgi, küçük düşürülmek, alçaklık, tatsızlık, hainlik
İş	Kayıp, vicdansızlık, işten çıkarılmak
İlişki	Ayrılmak, kalpsizlik, sadistlik
Bilinç	Yıkıcılık, boynu büküklük
Hedef	Bir tuzağa karşı uyarı
Gölge	Bu kartın kendisi gölge
Ters	Kötülük, zarar, kötüye gitme



Kılıç Altılısı

Genel	Bir işe kararsız duygularla başlamak, değişiklik, taşınmak, yolculuk
İş	İşten ayrılmak, görev alanının değiştirilmesi
İlişki	Yeni bir ilişkiye başlamak
Bilinç	Eski dayanakları terk etmek, dikkatli olarak yeni yönlere açılmak
Hedef	Yeni ufuklara açılmak
Gölge	Serserilik, vatansız olmak
Ters	Gecikme, dayanmaya çağrı



Kılıç Yedilisi

Genel	Hile hud'a, bir yerden sıvışmak, mızıkçılık, aldatmak, bir işten yan çizmek
İş	Kanunsuz işler, entrikalar, kurnazlık
İlişki	Açıkça konuşmaktan kaçınmak, yalancılık, aldatmak
Bilinç	Bir gerçeği görmeyi kabul etmekten kaçınmak
Hedef	Kurnazlık
Gölge	Bu kart Büyücü'nün gölge yanlarını yansıtır
Ters	Arkadan konuşmak, hedefe ulaşmaya az kala pes etmek



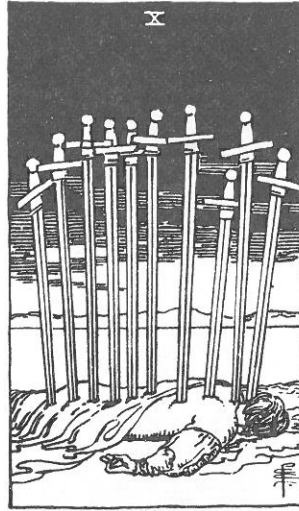
Kılıç Sekizlisi

Genel	Çekinmek, yasaklar, azlık, feragat, önemli bir şeyi sonuna dek yaşayamamak
İş	Kendini tam olarak hakim olmak, kısırlık
İlişki	Önemli (gölge) yanlarını görmezlikten gelmek, tutukluk
Bilinç	Kontrol edilen duygular, sıkıntı
Hedef	Daha yüksek bir hedefe ulaşmak için gerekli olan kendini toplama
Gölge	Aklın duygulara işkence etmesi
Ters	Boş yere çabalamak, ihanet, karşı koymak



Kılıç Dokuzlusu

Genel	Korku, kaygılar, ümitsizlik, vicdan azabı, kabuslar, uykusuz geceler
İş	Buhran, başarısızlık, pişmanlık, heyecan
İlişki	Terkedilmişlik, acı, kendinden şüphe etmek
Bilinç	Eziyetli düşünceler, kendini harap etmek
Hedef	Olgunlaşma yolunda korkunun yol gösterici olması
Gölge	Vazgeçmek, acımasızlık, ümitsizliğe kapılmak
Ters	Kötülük, arkadan konuşmak, yüz karası



Kılıç Onlusu

Genel	Kesin son, bitiş çizgisi, ölüm, «tabula rasa»
İş	İşten ayrılmak, ani değişim
İlişki	Ayrılmak, zorla kopmak
Bilinç	Kışkırtıcı bir biçimde zor kullanarak yüz çevirmek, zorba çözüm
Hedef	Bilinçli kesin ayrılık ya da reddetmek
Gölge	Zorbalık, yıkıcılık
Ters	Geçici fayda, sahte düzelme



KILIÇ PRENSİ

Kılıç Prensi

- Genel** Bir şeyi açığa çıkarma fırsatı ya da ufukta bir anlaşmazlık
- İş** Ufukta görünen tartışma, eleştiri
- İlişki** Bunalım, kavga, gerçekleri açığa kavuşturacak konuşma
- Bilinç** Tartışmalar (acı verse de)
- Hedef** Açıklık, nesnellik, ayağı suya ermek
- Gölge** Anlamsız iğnelemeler, huysuzluk
- Ters** Başarısızlık, samimiyetsizlik



KILIÇ ŞÖVALYESİ

Kılıç Şövalyesi

- Genel** Açık, soğuk, dondurucu bir ruh hali, ısı kaybı, saldırganlık, buz gibi işler çevirmek
- İş** Olumsuz çalışma ortamı, anlaşmazlıklar, ayrılmak
- İlişki** Bunalım, kavga isteği, türlü hainlikler
- Bilinç** Buz gibi çıkarıcılık
- Hedef** Duygusuz tartışmalar
- Gölge** Büyük yıkma dürtüsü
- Ters** Dikkatsizlik, rekabet, övünmek



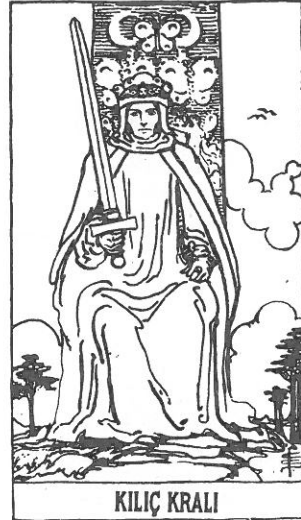
Kılıç Kraliçesi

Genel Hava yapısında bir kadın; serin hatta soğuk, zeki, espirili, bağımsız, alımlı, kurnaz, akıllı, sözcükleri akıllıca kullanan, hesaplı, mesafeli, namuslu. Akli ile kendisini bağımlılıktan kurtarmış kadın

Resim Rüzgarın sevgilisi, Lorelei, Sirene, «Sarışın»

Gölge Taş yürekli, hesaplı, alaycı

Ters İdare etmeyi seven, masum görünümlü, dedikoducu



Kılıç Kralı

Genel Hava yapısında bir erkek; serinkanlı ve açık, akıllı, espirili, hoş sohbet, zeki, her şeyi eleştiren, gerçekçi, mesafeli, maymun iştahlı, nesnel, bilgili danışman

Resim Hilebaz Odysseus, daima genç olan Adonis, yalnızca kendisini seven Narsis

Gölge Dalgacı, iğneleyici, soğukkanlı iş bitirici

Ters Zorbalık, sadistlik



Para Ası

Genel	Hem iç, hem de dış zenginliğe ermek için değerli bir şans. Büyük bir mutluluğu getirecek olan ama öncelikle bulunması gereken şans
İş	Sağlamlık, başarı, para, güvenlilik, hoşnutluk, saygınlık
İlişki	Mutluluk ve süreklilik
Bilinç	Değerli bilgiler, düşünceler, çözümler
Hedef	İç ve dış zenginlik, sağlamlık
Gölge	Yalnızca dıştan parlaklık, mutluluk getirmeyen zenginlik
Ters	Maddecilik, ruhsal fakirlik, cimrilik



Para İkili

Genel	Esneklik, ciddi olmayan kararsızlık, kendini akışa kaptırmak, açık yüreklilik, içten gelen güven duygusu
İş	Beceriklilik, gevşek hatta kayıtsız davranmak
İlişki	Tasasız, oyun gibi bir beraberlik, sebatlılık
Bilinç	Sade kayıtsızlık
Hedef	Joker'in bilgeliği
Gölge	Uyum, sebatlılık, kuklalık, dayanak noktası olmamak, akıllı bir karış havada olmak
Ters	Sahte sevinç, sürekli olmama



Para Üçlüsü

- Genel** İlerleme, sınav kazanma, neler yapabildiğini kanıtlamak, yeni (gizemli) alanlara adım atmak
- İş** Terfi, eğitim devresinin sona ermesi
- İlişki** Bunalımların üstesinden gelmek, yeni sağlamlık
- Bilinç** Yeni bir gelişme süreci, kendini gerçekleştirme
- Hedef** Daha derin sırlara vakıf olmak
- Gölge** Kendini övmek, kendini üstün görmek
- Ters** Vasat olma hali, kalın kafalılık, çocuksuluk



Para Dörtlüsü

- Genel** İstifçilik, cimrilik, şüpheli aşırı güvence gereksinimi, tutmak, baskı
- İş** Kötü sonuçlara karşı güvence
- İlişki** Zorla yapışmak, eziyet etmek, terkedilme korkusu
- Bilinç** Sabit fikir, örümcek kafalı olmak, iddiacılık
- Hedef** Sağlamlık, Kendini sağlama almak
- Gölge** Açgözlülük, kendi çöplüğünde kala kalmak
- Ters** Zaman, para ve yaşama sevinci kaybı



Para Beşlisi

Genel Bunalım, bir şeyin yokluğunu hissetmek, darlık, yoksulluk, kıtlık, sallantılı zemin, rizikoya girmek

İş Sorunlar, tereddütler, kaybetme korkusu

İlişki Terkedilmişlik, sağlamlığın sınanması

Bilinç Değişiklik bunalımı, bilincinde olmak

Hedef Gelişme bunalımlarının sonucunda deneyimleri arttırmak

Gölge Boşa çıkmak, çökmek, iflas etmek

Ters Tutulan yolun sonu yıkımdır



Para Altılısı

Genel Eli açıklık, armağan vermek ve almak, tolerans, yardım severlik, valıklı olmak, insanlara iyi davranmak

İş Destek bulmak, ödüllendirilmek

İlişki Anlayış, tolerans, karşılıklı yardımlaşma

Bilinç Büyüklük, bir zenginliğin bilincinde olmak

Hedef Sorunları çözmek, başkalarını teşvik etmek

Gölge İddialı olmak, iyilik sever gibi görünmek

Ters Boşa harcama, açgözlülük, borçlar



Para Yedilisi

Genel	Sabır, yavaş ama kalıcı gelişme, olgunlaşma zamanı
İş	Sürekli büyüme evresi, sabreden başarır
İlişki	Sağlamlık ve gelişim hamilelik
Bilinç	Sabrın sınanması, yavaşça olgunluk kazanan bilgiler
Hedef	Sabrın ödüllendirilmesi
Gölge	Vurdumduymazlık, uyuşukluk, hoşnutsuzluk
Ters	Sabırsızlık ve acelecilik yarar getirmez



Para Sekizlisi

Genel	Başlangıç, yeni şeyler öğrenmek, çalışma zevki, iyimserlik, iyi hüneler
İş	Uzun vadeli, gelecek vaadeden görev
İlişki	Yeni bir başlangıç, yeni dürtüler
Bilinç	Yeni şeyler öğrenmek, yeni bir evrenin başlangıcı
Hedef	Bilinçli çalışarak sağlam ve sürekliliği olan sonuçlar almak
Gölge	Bir şeye duyulan ilgiyi çabuk yitirmek
Ters	Boş hırs, yarım yamalak iş yapmak, üstünkörü iş görmek



Para Dokuzlusu

Genel	Kazanç, sevindirici sürpriz, ani düzelme, olumlu değişim
İş	Başarı, terfi, maaş arttırımı
İlişki	Mutluluk verici karşılaşma
Bilinç	Aniden kendi zenginliklerinin ve becerilerinin bilincine varmak
Hedef	Bereket ile karşılaşma
Gölge	Kazanma tutkusu, tehlikeli bir oyun oynamak
Ters	Haram para, boş umutlar



Para Onlusu

Genel	Zenginlik, güven, başarı, sağlamlık, sağlam temel
İş	Tatmin edicilik, iç ve dış zenginlik
İlişki	Sağlamlık, aile mutluluğu, bir yuva bulmak
Bilinç	Düşünce zenginliği, sağlama alınmış fikirler
Hedef	Günlük yaşamın zenginliklerini görebilmek için gözlerini açık tutmak
Gölge	Altın kafes, paraya bağımlı olmak
Ters	Kayıplar, sözde güvence



PARA PRENSİ

Para Prensi

Genel	Karşımıza çıkan iyi bir fırsat, sağlam bir öneri, soran kişi için değerli bir şevk
İş	Sağlam bir öneri, kazançlı bir iş teklifi
İlişki	Kazandırıcı karşılaşma, Eşin dürüst ve değerli bir jesti
Bilinç	Başkalarından somut teşvikler almak
Hedef	Değişmez sonuçlara varmak
Gölge	Rüşvetçilik, ciddiyetten uzak teklifler
Ters	Paranın yanlış kullanılması, dolandırmak



PARA ŞÖVALYESİ

Para Şövalyesi

Genel	Çalışkanlığın ve sebatın sağlam ve dayanıklı ruh hali, gelişmiş ve değerli temel
İş	Değerli çalışma, sağlam işler
İlişki	İçli dışlı olmak, sağlam anlamlı bir ilişki
Bilinç	Açık bir gerçekçilik anlayışı, kararından döndürülemez
Hedef	Olgunluk, süreklilik, gelişmiş başarı
Gölge	Dikkafalık, mıymıntılık hala geçmişte kalanla yaşamak
Ters	Tembellik, duraksama, ağır kanlılık



PARA KRALİÇESİ

Para Kraliçesi

Genel Toprak yapısında bir kadın; ayakları yere basan, güvenilir, müspet kafalı, iyi niyetli, çalışkan, üretken, iyi

Resim İyi anne, Demeter, Köylü kadın, «Cesaret Ana,

Gölge Üveyanne, açgözlü, kaba, darkafalı kadın

Ters Bozuk ahlaklı, kötü, maddeci



PARA KRALI

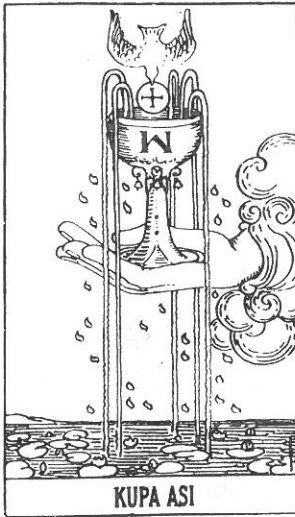
Para Kralı

Genel Toprak yapısında bir erkek; ticaret kafasına sahip, pragmatik, güvenilir, toprağa bağlı duyarlı, hayattan zevk alan

Resim Hükümrân, zengin Krözüs ya da zevkine düşkün Dionyzos, Köylü erkek, Tacir

Gölge hasis, despot, zevk düşkün

Ters Uyuşuk, rüşvete açık, kabuk bağlamış



Kupa Ası

Genel	En yüksek mutluluğa, derin tatmine, uyuma ve bütünlüğe erişme olanağı
İş	Gerçek görev, takdir edilmek, tatmin olmak
İlişki	Büyük aşk, yakınlık, derin mutluluk
Bilinç	Mistik birolma,
Hedef	Aydınlanma, değişim, bütünleşme, inanç
Gölge	Şansını yitirmek ya da kötüye kullanmak
Ters	İkiyüzlülük, ümitsizlik, sevgisizlik



Kupa İkili

Genel	Sevgi dolu karşılaşma, takdir edilmek, birbirine doğru gitmek
İş	Grup çalışması yapmaya uygun olmak, anlayış, destek görmek
İlişki	Aşık olmak, barışmak
Bilinç	Raslantıyı aramak, insan sevgisi
Hedef	Uyum, barış, sevgi
Gölge	Sahte, sözde yakınlık
Ters	Ayrılık, ihanet, sır saklamasını bilmemek



Kupa Üçlüsü

Genel	Başarı ve müteşekkirlilik, şifa bulmak, sevincini başkalarıyla paylaşmak
İş	görevleri yerine getirmek, sınavları başarıyla geçmek, terfi, işinden hoşnut olmak
İlişki	Düğün, anne olmak, büyük mutluluk
Bilinç	Derin müteşekkirlilik yaşamak
Hedef	Gerçek yaşama sevinci
Gölge	Yapay sevinç, dereyi görmeden paçaları sıvamak
Ters	İhtiras, zevk düşkünlüğü, çıplak şehvet



Kupa Dörtlüsü

Genel	Kırgın olmak üşengeçlik yüzünden bir şansı kaçırmak
İş	Usanç, derin bir can sıkıntısı, darkafalılık
İlişki	Küs olmak, uyuşukluk, «havanın bulutlu olması»
Bilinç	Hoşnutsuzluklarla dolu bir yaşamın bunalımları, kendinden iğrenmek
Hedef	Yeni bir yaşam görüşü, yeni heyecanlar
Gölge	Küs olarak surat asarken önemli fırsatları kaçırmak
Ters	Yeni ilişki, yeni bir yola başlamak



Kupa Beşlisi

Genel	Acı, kayıplar, terkedilmişlik, kaygılar, boşa çıkan umutlar
İş	Başarısızlığa uğramak, sorunlar, kayıplar
İlişki	Aşk acısı, eşin yitirilmesi, düşkünlük, yalnızlık
Bilinç	Acı veren algılar terkedilmişlik
Hedef	Yeni düşünceler, büyük değişiklikler
Gölge	Felce uğramış gibi bunalımın kısırdöngüsüne takılıp kalmak
Ters	Yeni bağlantılar, yeniden biraraya gelme



Kupa Altılısı

Genel	Sevinç bazen de hüznü veren geçmişe bakış, eski resimleri, istekleri, planları tasarıları anmak, nostalji
İş	Hayalcilik, bizi yaratıcı ve sanatsal işlevlere götüren anılar
İlişki	Anılarla mutlu olmak, eski istekleri (hüznü) anmak, aşık olmak
Bilinç	Sükunetle düşünmek, eski anıları canlandırmak
Hedef	Sanat ve şiirle güzeli yaratmak
Gölge	Gerçek dünyadan kaçmak, geçmişte kaybolmak, hep geçmişte yaşamak
Ters	Geri geri gitmek, ortama uyum eksikliği



Kupa Yedilisi

Genel	Hayaller, coşkunluk, düşler,
İş	Hayali işler yapmak, sahte işler çevirmek
İlişki	hayranlık, tutku, aşk sarhoşluğu
Bilinç	Toz pembe gözlükler, gerçek dünyadan uzaklaşma, hayal
Hedef	Başarı vaadedenden müspet düşünme, (soru soran, sadece tek bir hedefe konsantre olursa)
Gölge	Aldatmak ya da aldatılmak
Ters	Yanlış umutlara bağlanmak



Kupa Sekizlisi

Genel	Yarım gönüllü de olsa bilinmeyene doğru yola çıkış, kendi kararıyla yola koyulma
İş	Veda, istifa etme, iş değiştirme
İlişki	Ayrılık, kendi yoluna gitme, bağlılıktan kopmak
Bilinç	Sevilen görüş ve davranış biçimlerini bırakma
Hedef	Özgürlüğe giden yol
Gölge	Sürekli huzursuzluk, bir türlü bir yere ulaşamamak
Ters	Mutluluk arayışı, büyük sevinç



Kupa Dokuzlusu

- Genel** Hoşnutluk, yasama sevinci, hoşsohbetlik, kaygısızlık, gevşemek
- İş** Grup içinde çalışma yeteneği, işten zevk alma
- İlişki** Neşeli anlar, içtenlik, derin dostluk
- Bilinç** Yaşamın güzel yanlarının bilincine vararak, bunların tadını çıkarmak
- Hedef** İç güvenliği ve yaşama sevinci
- Gölge** Zevk düşkünlüğü, sefahat yaşamı, laubalilik
- Ters** Kendini beğenmişlik, vurdumduymazlık



Kupa Onlusu

- Genel** Büyük mutluluk, derin uyum, aile mutluluğu, duygusal güvenlik
- İş** Uyum, önemli bağlantılar, sevinme
- İlişki** Yeni arkadaşlık, duygu zenginliği, nişan, düğün
- Bilinç** Barış ve iyi geçinme, insan sevgisi
- Hedef** Kendini yuvada ya da bir yere varmış hissetmek
- Gölge** Ucuz mutluluk
- Ters** Bir dostluğun sona erışı, kavgalar



KUPA PRENSİ

Kupa Prensi

- Genel** Soru soran kişinin göreceği dostça bir davranış, onu mutlu edip sevindirecek bir fırsat
- İş** Övgü ve takdir, sevindirici şevk
- İlişki** Dostça ve gönül alıcı bir davranış, evlenme teklifi, aşık olma fırsatı
- Bilinç** Başkaları tarafından canlandırılmak
- Hedef** Derin iç etki ve değişim
- Gölge** Şansın çok zayıf olması, çok güvenli olmayan öneri, sabun köpüğü, baştan çıkarma
- Ters** Aldatma, etkilenebilirlik, yağ çekme



KUPA ŞÖVALYESİ

Kupa Şövalyesi

- Genel** Dostça, sevgi dolu ve huzurlu bir ortam, Uyum ve aşk
- İş** İyi ruh hali, uyumlu bir çalışma ortamı
- İlişki** Aşık olma, esenlik, ilkbahar
- Bilinç** Ruhun resim dünyasına yönelmek
- Hedef** Uyum, tatmin olma, bilgelik
- Gölge** İkiyüzlülük, aşırı duygusallık, yaltakçılık
- Ters** Kandırmaca, şüpheli olma, hile



KUPA KRALIÇESİ

Kupa Kraliçesi

- Genel** Su yapısında bir kadın; duyarlı, yumuşak, medial, romantik, yardım sever, duygusal
- Resim** Duygular Kraliçesi, İyilik Perisi, Yardımcı, Bilge Kadın
- Gölge** Kötü kalpli hain kadın, Çirç, Hekate
- Ters** Rezil, namussuz kadın



KUPA KRALI

Kupa Kralı

- Genel** Su yapısında bir erkek; duygusal, yumuşak, medial, romantik, sevgili
- Resim** Duygular Kralı, sevgidolu iyiliksever kral, Yaşlı Bilge,
- Gölge** Hain, şarlatan, fanatik
- Ters** Kötü yürekli, iki yüzlü adam

**Aynı konu çerçevesinde
kartların anlam farkları**



Terim	Kart	Özel Anlam
Acı	Kadın Hükümdar Ermış Kader Çarkı Asılan Ölüm Şeytan Kule Kılıç Üçlüsü Kılıç Dörtlüsü Kılıç Beşlisi Kılıç Sekizlisi Kılıç Onlusu Para Beşlisi Kupa Dörtlüsü Kupa Beşlisi Kupa Sekizlisi	Yeninin doğum sancıları Yalnızlığın, vazgeçmenin acısı Gerekli değişikliklerin acısı Anlamanın acısı, acı dolu dönüş Ayrılık acısı Bağımlılık acıları Yitirmenin ve yıkımın verdiği acı Acı veren gerçekler ve kararlar Bir hastalığın verdiği acılar Yaraların ve boynu büküklüğün acısı İçte tutsak olanın acısı Dönüşü olmayan ayrılığın acısı (bağımlılıktan kurtulma) Yoksulluğun getirdiği acılar Birisine kırılmış ve yüreği burkulmuş olanın acısı Sevilmeme acısı Alışılmıştan ayrılırken duyulan acı
Açığa çıkmak	→ Kurtulmak	
Alçak gönüllülük	→ Tevazu	
Alçaklık	→ Kötülük	
Alkol	→ Sarhoşluk	
Ameliyat	Kılıç Üçlüsü Kılıç Onlusu	Acı veren müdahale Bir şeyin ameliyatla alınması
Aşk	Aşıklar Denge Mahkeme Dünya Değnek Dörtlüsü Değnek Sekizlisi	Tüm kalbiyle «evet» demek Derin uyum içinde olmak Bir «hazine» bulmak, yalnızlıktan kurtulmak Yerini (eşini, ailesini) bulmuş olmak İyi karşılanmak, başkasını iyi karşılamak Aniden aşık olmak

Terim	Kart	Özel Anlamı
Bağımlılık	Para Onlusu Kupa İkilisi	Güvenli, sürekli ilişki Sevgi dolu karşılaşma, aşık olma
	Kupa Yedilisi Kupa Onlusu Kupa Şövalyesi	Toz pembe gözlük, aşk Büyük sevgi, uyum ve güven Sevgidolu bir ruh hali, aşık olmaya uygun ortam
	Kupa Prensi	Aşık olma fırsatı
	Şeytan	Düşkün, bağımlı, şantaja açık olmak
	Kule	Zorla bir bağımlılıktan kurtarılmak
	Ay	Bağımlılığın uçurumlarını yaşamak
	Mahkeme	Bir bağımlılıktan yumuşaklıkla çekilip koparılmak
	Değnek Dokuzlusu	Bağımlılığa karşı kendini savunmak
	Kılıç Ası	Açığa kavuşturma olanağı ve kurtuluş
	Kılıç Üçlüsü	Bağımlılığı yenmek için alınan acı verici karar
	Kılıç Beşlisi	Yenilgiler, küçük düşürülmeler ve skandallar
	Kılıç Sekizlisi	Kendine bir şeyi yasaklamak, iradesini kullanarak vazgeçmek
	Kılıç Dokuzlusu Kılıç Onlusu Kupa Sekizlisi	Vicdan azabı, ümitsizlik Zorla bitiş çizgisini koymak Bir şeyden istemiye istemiye çözülmek
Barış	Denge Değnek Dörtlüsü	Denge, barış, huzur Barışa sevinmek, kendini açmak
	Değnek Dokuzlusu	Barışa güvenmemek
	Kupa Ası	Barışma fırsatı
	Kupa İkilisi	Barış yapma
	Kupa Onlusu Kupa Prensi	Huzur dolu uyum Barış önerisi
Barışma	Denge	Yeniden oluşturulmuş ahenk

Terim	Kart	Özel Anlam
Başarı	Güneş	Barışmak
	Kupa İkilisi	Barış anlaşması
	Kupa Prensi	Barış önerisi
	Büyücü	Görevleri kusursuz bir biçimde yerine getirmek
	Hükümdar	Amacını başarıyla yerine getirmek
	Ermiş	Gizli başarılar
	Değnek Ası	Büyük başarı şansı
	Değnek Üçlüsü	İyi başarı olanakları
	Değnek Altılısı	Başarı haberleri
	Para Yedilisi	Büyüyen başarı
Başlangıç	Para Sekizlisi	Başarı ile sonuçlanacak bir işin başlangıcı
	Para Dokuzlusu	Beklenmedik başarı (şans)
	Araba	İyimser başlangıç
	Kılıç Altılısı	«Titreyen bacaklarla» korku dolu başlangıç, yakın gelecekte olacaktan korkmak
Bilgelik	Kupa Sekizlisi	İstemeye istemeye yola koyulma, yitirilen bir şeyin ardından duyulan acı
	Joker	Joker'in bilgeliği
	Büyücü	Akıllılık, büyük bilgi, doğa yasalarının araştırılması
	Azize	Kucağın bilgeliği, sezgisel kesin bilgi
	Aziz	Bilgelik tellalı
	Ermiş	Bilgeliğin arayıcısı ve kurucusu
	Asılan	En derin kabullenme ve yaşamın değiştirilmesi
	Yıldız	Kozmik bilgiye bakış kazanmak
	Güneş	Sade tevazuya bilgece bakış
	Para Üçlüsü	Bilgelik arayışına çıkış
Bilinç/Bilinçdışı	Joker	Masumiyet bilinci, içten gelen, bilinçdışı davranış
	Büyücü	Solar bilinç, bilincin gücü

Terim	Kart	Özel Anlamı
Cesaret	Azize	Lunar bilinç, bilinçdışının gücü
	Hükümdar	Sorumluluk bilinci
	Adalet	Hak bilinci
	Asılan	Bilinç değişimi
	Ölüm	Sonsuzluğun bilinci
	Ay	Bilinçdışının derinlikleri
	Değnek Ası	Bilinç açılımı şansı
	Kılıç Ası	Bilinçli ve net bir karara varma şansı
	Para İkilisi	Bilinçdışı kadere güvenmek
	Para Üçlüsü	Yeni bir bilinç düzlemine giriş
Ciinsellik	Araba	Maceraperestlik, ilk adımı atma yürekliliği
	Güç	Angajman, bir aslan gibi savaşmak
	Değnek Ası	Cesaretini, gücünü ve enerjisini kanıtlama şansı
	Değnek Beşlisi	Bir meydan okumaya göğüs germe yürekliliği
	Kılıç Altılısı	Titreyen bacaklara karşın, yeni sahillere koşmak
	Güç	Zevk ve tutkuyu olumlu karşılamak ve yaşamak
	Şeytan	Azgınlık, tutkuya bağımlılık
	Para Ası	Bir şehvet deneyimi yaşama şansı
	Para Şövalyesi	Cinsellik ortamı
	Para Prensi	Bir cinsel teklif almak
Çekingenlik	Kupa Ası	Cinsel olarak mutlu edilme olanağı
	Kupa İkilisi	Cinsel açlıkla karşılaşmak
	Kupa Dörtlüsü	Aşırılığa kaçmanın sonucu olarak bıkkınlık
	Kupa Dokuzlusu	Zevkle tadını çıkarmak, sefahat hayatı sürmek, kutlamak
	Ermiş	İnsanlardan korkmak, inzivaya çekilmiş olmak, içe kapanıklık
	Değnek Dokuzlusu	Kapalılık, karşı koyma, kendini

Terim	Kart	Özel anlam
Çelişkiler	Kılıç Sekizlisi	tehdit altında hissetme Manevi olarak tutuk ya da çekingen olmak
	Değnek Beşlisi	Soru sorana meydan okuma
	Değnek Altılısı	Anlaşmazlıkta kazanan taraf olma
	Değnek Yedilisi	Soru soranın ciddiye almak zorunda olduğu bir çelişki
	Değnek Dokuzlusu	Çelişki güncel olmasa da, soru soran kişi kendini tehdit altında hissediyor.
	Kılıç İkilisi	Manevi çelişki, dengesizlik
	Kılıç Beşlisi	Yenil düşmek, kötü bir kavgada altta kalmak
	Kılıç Yedilisi	Bir anlaşmazlıktan (korkaklık ederek) kaçmak
	Kılıç Şövalyesi	Buz gibi, anlaşmazlıklarla dolu bir ortam
	Kılıç Prensi	Yaklaşmakta olan bir anlaşmazlık
Çilecilik	Kupa Dörtlüsü	Dargın olmak, küsmek
	→ Vazgeçme	
	Büyücü	İradeyi disipline etmek
	Hükümdar	Kendine hakim olma, kurulmuş, düzenli
Disiplin	Ermış	Bir meditasyon alıştırmaları olarak disiplin
	Adalet	Disiplin istemek
	Kılıç Sekizlisi	Kendini toplamak, kendi kendine tecavüz etmek
	Ermış	Dönmek, içe dönüş, içe kapanmak
Dönüş	Kader Çarkı	Bir değişimin habercisi, dönüş zamanı
	Asılan	Yaşantının değiştirilmesi, orta yaş bunalımı
	Kule	Anı dönüş

Terim	Kart	Özel anlam
Duyumsamak	Joker	Yönlendirilmek, içten gelen sese uyma
	Azize	Sezgilere dayanarak hareket etme, bir şeyin inceliklerini kavrama
	Yıldız	Doğru yolu bulmak
	Kılıç İkilişi	Kuşkularla iç huzuru yıkmak
	Kılıç Sekizlisi	İçten gelen sesi duymazlıktan gelmek
	Para İkilişi	Sezgisel olarak daha yüce olana inanmak
	Kupa Yedilisi	Yanılmak, toz pembe gözlüklerle bakmak
Dürüst olmama	Şeytan	Tehlikesizmiş gibi göstermeye çalışarak baştan çıkarmak, aldatmaca
	Kılıç Yedilisi	Dolandırmak, dolandırılmak, yalan söylemek, çalmak
	Kupa Yedilisi	Kendini ya da başkalarını kandırmak
Düş	Joker	Hayalci
	Azize	Düşleri yorumlamak, düşlerden ders almak
	Hükümdar	Düşleri gerçekleştirmek
	Ay	Kabus, derin sıkıntı
	Kılıç Dokuzlusu	Kabus, uykusuz geceler
	Kupa Ası	Bir hayalini gerçekleştirme şansı
	Kupa Altılısı	Eski hayalleri ve anıları kovalamak
	Kupa Yedilisi	Düşte gibi dolaşmak
Düşkırıklığı	Kupa Şövalyesi	Düşsel bir ortam
	Değnek Dokuzlusu	Daha önce yaşanmış düşkırıklıkları yüzünden ruhun katılaşması
	Kılıç Üçlüsü	Yanılmış olmayı üzüntüyle farketmek
	Kupa Beşlisi	Derin duyguların düşkırıklığına uğratılması

Terim	Kart	Özel anlam
Eksiklik	Kupa Yedilisi	Başkaları tarafından yanılığa uğratılma eğilimi
Eli açıklık	→ Kıtlık	
Emniyet	→ Ölçü ve ölçüsüzlük	
	Hükümdar	Sağlıklı güven arayışı
	Para Şövalyesi	Sağlam, emin temel
	Para Dörtlüsü	Aşırı güvenlik, donup kalmak
Enerji	→ Güç	
Eziyet	→ Acı	
Feragat	Ermiş	İsteyerek feragat etmek, çilecilik, oruç tutmak
	Ölüm	Feragat etmek ve veda etmek zorunda olmak
	Değnek Dokuzlusu	Sertlikle ya da sabırla feragat etmek
	Kılıç Üçlüsü	Mantıklı bir nedenden dolayı feragat etmek
	Kılıç Dörtlüsü	Zoraki, geçici feragat
	Kılıç Sekizlisi	Önemli bir şeyden şüpheli bir biçimde feragat etmek
	Kılıç Onlusu	İstekli, sürekli vazgeçme
	Kupa Dörtlüsü	İnat yüzünden feragat edip, surat asmak
Fırsat	→ Şans	
Flört	Kupa İkilişi	Cazip karşılaşma
	Kupa Prensi	Flört etmek için uygun bir fırsat
	Kupa Şövalyesi	Sevgi dolu atmosfer
Gecikme	Asılan	«Bir ışık yanana» kadar «kapana kısıtlı» olmak
	Kılıç Dörtlüsü	Zorla dinlenmek zorunda bırakılmak, hareketlerin kısıtlanması
	Para Yedilisi	Sabreden amacına ulaşır, sabırsızlık ise ancak zarar verir
Güç	Joker	Sezgi gücü

Terim	Kart	Özel anlam
	Büyücü	Yaratıcılık gücü, etki gücü, telkin gücü
	Azize	Bilinmeyenin gücü, medial güç
	Kadın Hükümdar	Doğanın yabani gücü
	Hükümdar	Amaçları gerçekleştirecek azim
	Aziz	İnanç gücü
	Aşıklar	Yüreğin, yürekte verilen kararın gücü
	Araba	İyimserliğin gücü, gençliğin gücü
	Güç	Tutkunun gücü, insanüstü güç
	Ermiş	İçerde saklı, toplanmış güç
	Kader Çarkı	Fors majörlerin gücü
	Adalet	Yargı gücü
	Asılan	Güçsüzlük
	Ölüm	Transformasyonun gücü
	Denge	İçrahatlığının gücü
	Şeytan	Alçak dürtüler, kötünün baştan çıkarıcı gücü
	Kule	Yıkıcı güç
	Yıldız	Güvenin gücü
	Ay	Bilinmeyen izlerin gücü
	Güneş	Bir şeyin üstesinden gelebilmenin verdiği güç
	Mahkeme	Serbest bırakılmış güç
	Dünya	Gelişmiş benin gücü
	Değnek Ası	Güç geliştirme şansı
	Değnek Üçlüsü	Güçlü dayanıklılık
	Değnek Beşlisi	Güçleri ölçüşmek
	Değnek Yedilisi	Kendi dayanak noktasını güçlü bir biçimde savunmak
	Değnek Dokuzlusu	Geri çevirme gücü, kendini bütün gücüyle kapamak
	Değnek Onlusu	Güçlerini fazlasıyla zorlamak
	Kılıç Ası	Algı gücü
	Kılıç İkilisi	Kuşkunun yıpratıcı gücü
	Kılıç Dörtlüsü	Gücün zayıflaması
	Kılıç Beşlisi	Güçten düşmek
Güven	Azize	İçten gelen sese duyulan güven
	Aziz	Yaşamın kişisel anlamına

Terim	Kart	Özel anlam
Güvenilirlik	Yıldız	güven Geleceğe güven
	Hükümdar	Sorumluluk taşımak, düzen kurmak
	Para Ası	Sağlam zemine ulaşma şansı
	Para Prensi	Güvenilir bir öneri
	Para Şövalyesi	Güvenilir alan
Güvenilir olmama	Joker	Sorumluluk tanımayan kayıtsızlık
	Para İkilisi	Sebatsızlık, sürekli dayanak noktalarını değiştiren
	Kupa Yedilisi	Düş, hayal, yalan
Güvenmemek	Değnek Dokuzlusu	Başka insanlara ya da koşullara (nedensiz yere) güvenmemek
	Kılıç Ası	Bir şeyi dikkatle sınaama şansı
	Kılıç İkilisi	Herkesçe bilinen kuşku, manevi parçalanmışlık
	Kılıç Üçlüsü	Duygularından şüphe etmek
	Kılıç Prensi	Kuşku önerisi, kuşkunun açıklanması
	Kılıç Şövalyesi	Zehirli, güvensizlik dolu ortam
	Para Dörtlüsü	Cimrilik ve geleceğe güvenmemek
Hakim olmak	→ Disiplin	
Hastalık	Asılan	Bir şeyi öğrenmek için hasta olmak (hayat dönümü)
	Kılıç Dörtlüsü	Zorunlu dinlenme olarak hastalanmak
	Para Beşlisi	Mahrumiyet olarak hasta olmak
	Kılıç Sekizlisi	Manevi açıdan hasta olmak
Hayalcilik	→ Düş	
İçten gelen ses	→ Duyumsamak	
İnisyasyon	Büyücü	Büyücünün yolundan gitmek = ayırmsamak, anlamak, idare etmek

Terim	Kart	Özel anlam
İş	Azize	Tasavvufçunun yolundan girmek = bulunmak, dokunulmak ve değiştirilmek
	Ermış	Hazırlık, işe çekilmek, oruç tutmak, uzak olmak
	Asılan	İnisiyasyonu yaşamak (yaşamın değiştirilmesi)
	Mahkeme	Kurtuluş, ilahi olanın özgürlüğe kavuşturulması
	Para Üçlüsü	İnisiyasyon yolunun başında olmak
	Büyücü	Bir görevi becermek, başarılı çalışmak
	Hükümdar	Sorumlu ve biçimli çalışmak
	Değnek Beşlisi	Rekabet içinde bulunmak
	Değnek Yedilisi	Dirsek temasları, kendini savunmak zorunda kalmak
	Değnek Onlusu	Aşırı yüklenmiş olmak
İyileşmek	Para Sekizlisi	Yeni bir işe başlamak
	Para Şövalyesi	Gayret ortamı
	Para Prensi	Bir iş teklifi almak
	Azize	İyileştirici, terapist
	Ermış	Diyet kürü
	Güç	Canlılığa, güce kavuşmak
	Denge	Sağlıklı olmak ya da iyileşmek
	Güneş	Yaşam tazeliği (-ni yeniden bulmak
	Mahkeme	Kurtuluş (bir hastalıktan)
	→ Düş	
Kabus		
Karar	Azize	Sezgiye dayanan karar
	Aşıklar	Tüm yüreğiyle karar vermek
	Adalet	Düşünülmüş, nesnel davranış
	Kılıç Ası	Dikkatli ve akıllı bir karara varma şansı
	Kılıç İkilisi	Kuşku yüzünden yarıda kalmış mantık kararı
	Kılıç Üçlüsü	Duygulara karşı mantık kararı almak

Terim	Kart	Özel anlam
Kavga	Değnek İkilisi	Sonuçları olmayan sözde açıklama
	Para İkilisi	Kayıtsız, oyun gibi karar
	Değnek Beşlisi	Rekabet kavgası, güçlerin centilmen bir biçimde ölçülmesi
	Değnek Yedilisi	Kıskançlık ve saldırganlıkla başkalarıyla kavga etmek
	Değnek Dokuzlusu	Tehdit olmayan konuda da kendini saldırıya uğramış hissetmek
Kayıtsızlık	Kılıç Ası	Bir kavgayı çözümleme şansı
	Kılıç Şövalyesi	Çelişkilerle, anlaşmazlıklarla dolu bir ortam
	Kılıç Prensi	Ufukta görünen kavga
	Joker	Sıkıntılarla sonuçlanabilecek aldırmazlık
	Araba	Kendi becerilerini olduğundan çok görmek
Kazanma	Para İkilisi	Kayıtsız kişi ya da kukladaki ağırlık eksikliği
	→ Başarı	
Kıtlık	Para Beşlisi	Maddi kıtlık
	Kılıç Sekizlisi	Duygusal kıtlık
Kontrol	→ Disiplin	
Korkaklık	Kılıç Yedilisi	Bir şeyden kaçınmak, sorunları görmezlikten gelmek
	Kılıç Sekizlisi	Önemli bir şeyi yaşamaya cesaret edememek
Korku	Para Dörtlüsü	Rizikolara atılma korkusu
	Kupa Yedilisi	Bir düş dünyasına kaçış
	Kule	Korkutucu değişim, yer kayması
	Ay	Korkunun kabuslarını ve uçurumlarını yaşamak
	Değnek Dokuzlusu	Eski yaraları kanatma korkusu
	Kılıç Yedilisi	Açık tartışmalardan korkmak
	Kılıç Sekizlisi	Kendi tarafından olma

Terim	Kart	Özel anlam
Kötülük	Kılıç Dokuzlusu	korkusu
	Para Beşlisi	Uykusuz gecelerin korkusu
	Şeytan	Varoluş korkuları
	Değnek Yedilisi	Sinsi baştan çıkarma, kötü niyetli şantaj
Kurtuluş	Kılıç Beşlisi	Başkalarına alçakça ve kıskançlıkla saldırmak
	Kılıç Yedilisi	Cansıkıcı tartışma, kötü faul
		Aldatılmak, hırsızlığa uğramak ya da dolandırılmak
	Kule	Ani serbest kalış
Kuvvet	Mahkeme	Yumuşak serbest kalış, kurtuluş
	Büyücü	Yaratıcılık kuvveti, etki kuvveti, yardım edebilme kuvveti
	Azize	Bilinmeyenin kuvveti
	Hükümdar	Düzen kuvveti, denetim
Meslek	Adalet	Yargı kuvveti, bir yargıyı oluşturma kuvveti
	Şeytan	Kuvvetin kötüye kullanılması, yıkıcı kuvvet, bağımlılıklar
	Ay	Hayal gücünün gücü
	Dünya	Uygun mesleği bulmuş olma
	Değnek Beşlisi	Meydan okumalar sonucunda mesleki açıdan ilerlemek
	Para Ası	Sağlam bir meslek edinme fırsatı
	Para Üçlüsü	Yeni işlerle görevlendirilmek
	Para Sekizlisi	İş teklifi
	Kupa Ası	Gerçek mesleğini yapabileceği olanağı
	Para Şövalyesi	Sağlam, kazançlı bir iş alanı
	Para Prensi	Mesleki açıdan iyi ve güvenilir teklifler
	Kupa Prensi	Mesleki açıdan çekici ama güvenilirliği her zaman için kesin olmayan teklifler

Terim	Kart	Özel anlam
Mutluluk	Kader Çarkı	İyiye doğru değişim (geri kalan kartlara bağlı olarak)
	Mahkeme	Mutluluk verici kurtuluş
	Dünya	Bir yere varmış olma mutluluğu, «mutlu son»
	Değnek Dörtlüsü	Mutlu olmak
	Değnek Altılısı	Mutlu sonuç, sevindirici haber
	Para Ası	Elle tutulur mutluluğa ulaşma şansı
	Para Sekizlisi	Kendi mutluluğunu hazırlamak
	Para Dokuzlusu	Mutlu galip, sevindirici sürpriz
	Para Onlusu	Kalıcı mutluluk
	Kupa Ası	Derin, manevi mutluluğa erişme şansı
	Kupa Üçlüsü	Büyük mutluluk ve içten müteşekkirlilik
	Kupa Onlusu	Mutluluk dolu günler
Oruç tutmak	→ Vazgeçiş	
Ölçü ve ölçsüzlük	Adalet	Simetri, tartılmışlık
	Denge	Doğru ölçüyü korumak
	Şeytan	Aşırılığa yenik düşmek
	Güneş	Cesur eli açıklık
	Değnek Onlusu	Kendine fazla yüklenmek
	Para Dörtlüsü	Bir şeyi ölçsüz bir biçimde istemek, açgözlülük
	Para Altılısı	Ölçülü eliaçıklık
Özgüven	Büyücü	Elde edilen gücün ve bilginin yol açtığı özgüven
	Hükümdar	Yetkinin doğurduğu özgüven
	Araba	Gençliğin beraberinde getirdiği özgüven
	Güç	En derin canlılığın verdiği özgüven
	Güneş	Olgunluğun kanıtı olan özgüven
Rezillik	→ Bağımlılık	
Sabır	Azize	Doğru anı bekleyebilmek
	Para Yedilisi	Doğru anı beklemek zorunda

Terim	Kart	Özel anlam
Sabırsızlık	Araba Değnek Şövalyesi	olmak Sabırsızlıkla yapılan başlangıç Sabırsızlık ve bir şeyler yapma isteğiyle dolu atmosfer
Sabırın sınanması	Asılan	«Jeton düşene» kadar beklemek zorunda olmak
Sağlamlık	Hükümdar Ermiş Değnek Üçlüsü Para Üçlüsü	Sağlamlığa götüren düzen gücü Manevi sağlamlık Sağlam, kuvvetli zemin Sağlam bir düzleme adım atmak
Sağlık	Para Yedilisi Para Onlusu	Sağlam gelişme Kalıcı sağlamlık
Sakinlik	→ İyileşmek Joker	Kaygısızlık, bir çocuğun tasasızlığı
	Denge	Zevk ve vazgeçme arasındaki doğru ölçü
	Para İkilisi Değnek Üçlüsü	Dertsiz olmak, havailik, tasasız Geleceğe sakin bakmak
Sarhoşluk	Şeytan Ay Kupa Ası Kupa Dörtlüsü Kupa Altılısı Kupa Yedilisi	Baştan çıkarıcı, sarhoş edici şeyler Dehşet yolculuğu, yaygaracılık, hayattan bıkmak Sarhoş olma fırsatı Önceki geceden kalma olmak Nostalji sarhoşluğu Gerçeklerden kaçmak, kendini sarhoş etme isteği
Sempati	Azize Para Altılısı Kupa Prensi	Derin anlayış ve sempati Sempati ile yardım etme Başkasının bize sempatisini göstermesi
Serüven	Joker Araba Değnek Ası	Maceraperest, Serüven arayışı Yeni serüvenlere atılma Bir serüven yaşama fırsatı

Terim	Kart	Özel anlam
Sevinç	Değnek Beşlisi	Bir serüveni göze almak
	Değnek Altılısı	Bir serüvenden yüz aklıyla çıkmak
	Değnek Yedilisi	Zorlu bir serüvenin ortasında olmak
	Değnek Dokuzlusu	Bir serüvene atılmaktan kaçınmak
	Değnek Prensi	Bir serüvene davet
	Değnek Şövalyesi	Serüven arzusuyla yanıp tutuşmak
	Joker	Tasasız, çocuksu sevinç
	Büyücü	Başarı sevinci
	Azize	Manevi, sessiz bir sevinç
	Kadın Hükümdar	Yeniye duyulan sevinç
	Hükümdar	Ulaşılmış olandan duyulan sevinç
	Aziz	Gerçeğe ulaşmış olmanın verdiği sevinç
	Aşıklar	Yürekten duyulan sevinç
	Araba	Başlama sevinci
	Ermış	Yalnız olmanın verdiği sevinç
	Güç	Enerjilerini ve kendini şevk ve sevinç içinde hissetme
	Denge	İç huzurun ve uyumun sevinci
	Yıldız	Uzak geleceğe sevinçle bakmak
	Güneş	Yaşama sevinci, yaşama olumlu bakmak
	Mahkeme	Kurtuluş sevinci, kurtarılmamanın sevinci
	Dünya	Yerini bulmuş olma sevinci
	Değnek Ası	Sevindirici özdeğişim şansı
	Değnek Üçlüsü	Sevindirici olanaklar
	Değnek Dörtlüsü	Neşeli olmak, başkalarını sevinç içinde beklemek
	Değnek Beşlisi	Sevinç dolu güç ölçüşme, sporda duyulan sevinç
	Değnek Altılısı	Sevindirici haber, zafer haberi
	Değnek Sekizlisi	Sevindirici sürprizler
	Değnek Şövalyesi	Sevinç dolu (aşırı) tezcanlılık

Terim	Kart	Özel anlam
	Para Ası Para İkilişi Para Altılışı Para Sekizlisi Para Dokuzlusu Para Onlusu Kupa Ası Kupa İkilişi Kupa Üçlüsü Kupa Altılışı Kupa Dokuzlusu Kupa Onlusu Kupa Şövalyesi Kupa Prensi	Kalıcı sevinç elde etme şansı Sevinç dolu kaygısızlık, sorunsuzluk Sevinç içinde armağan vermek ya da almak Sevinçle başlamak İç ya da dış mutluluktan duyulan sevinç İç ya da dış zengilikten sevinç duymak En derin sevince erişme şansı Sevindirici karşılaşma Derin müteşekkirlikten duyulan sevinç Sevinç dolu anılar Hayatın tadını sevinçlerle ve dostlarla çıkarmak Aşk sevinci Sevinç dolu ortam Sevindirici teklif, davet
Sezmek	→ Duyumsamak	
Sıkıntı	Ermiş Para Beşlisi Kılıç Sekizlisi	Çilecilik, gönüllü feragat Parasal darboğaz, kendini güvensiz hissetmek Ruhsal sıkıntı, kendini toplamak zorunda olmak
Sınav	Büyücü Ermiş Adalet Asılan Değnek Altılışı Değnek Dokuzlusu Kılıç Beşlisi Kılıç Yedilişi Kılıç Dokuzlusu Kılıç Onlusu	Tüm sınavları başarmak Sınava hazırlanmak Sınavın değerlendirilmesinin adil olarak yapılması Bir sınavda olmak Sınavın geçildiğini haber almak Kendini sınav tehdidi altında hissetmek Bir sınavı geçememek Sınavda kopye çekmek Sınav korkusu Sınavdan (zamanından önce) çıkmaq

Terim	Kart	Özel anlam
Son	Para Üçlüsü	Bir sınavı kazanmak
	Ölüm	Doğal son
Sürpriz	Kılıç Onlusu	İstekli son, «son vermek»
	Kader Çarkı	Sürpriz değişimler
Şans *	Kule	Şaşırtıcı açığa çıkış ya da çöküş
	Değnek Sekizlisi	Şaşırtıcı (sevindirici) olaylar
Şans	Para Dokuzlusu	Şaşırtıcı mutluluk
	Değnek Ası	Kendini geliştirme ve gerçekleştirme şansı
Şanssızlık	Değnek Prensi	Heyecanlı bir işe katılma şansı (davet ya da öneri)
	Kılıç Ası	Bir şeyi açığa çıkarma şansı, bir şeyi anlama şansı
Şanssızlık	Kılış Prensi	Açıklık getirici bir tartışmaya girme şansı
	Para Ası	Sürekli mutluluğa erişme şansı
Şanssızlık	Para Prensi	Kalıcı mutluluğa, mesleki başarıya vs. ulaşma şansı
	Kupa Ası	İlahi güce, en derin tatmine ve en büyük mutluluğa ulaşma şansı
Şanssızlık	Kupa Prensi	Aşık olma, barışma, mutlu olma şansı
	Kader Çarkı	Kötüye gitme (diğer kartlara bağlı olarak)
Şanssızlık	Asılan	Kapana kısılı olmak
	Ölüm	Veda etmek zorunda olmak
Şanssızlık	Şeytan	Bağımlı olmak
	Kule	Çöküş, felaket, ayrılmak
Şanssızlık	Ay	Korku ve kabuslar
	Kılıç Üçlüsü	Acı veren, üzücü algılar
Şanssızlık	Kılıç Dörtlüsü	Kapana kısılı olmak, zoraki ara

* *Aslar*, soru soran kişinin şanslarını ya da sorusuyla ilgili şansları gösterirler. Bu şanslar gözümüzün önünde değildir. Bunları anlamamız, geliştirmemiz ve gerçekleştirmemiz gerekir. *Prensler*, soru soran kişinin çabaları olmaksızın karşılaşacağı (başkaları tarafından sunulan) şansları gösterirler

Terim	Kart	Özel anlam
		verme Kötü yenilgiler, ayrılma
	Kılıç Beşlisi	
	Kılıç Dokuzlusu	Büyük üzüntüler, uykusuz geceler
	Kılıç Onlusu	İsteyerek varılan, acı son
	Para Beşlisi	İhtiyaç, yoksulluk, sallantılı bir zeminde durmak
	Kupa Dörtlüsü	Büyük keyifsizlik, can sıkıntısı, öfke
	Kupa Beşlisi	Üzüntü, acı, paramparça olmuş mutluluk
Şantaj	→ Bağımlılık	
Şifa bulmak	→ İyileşmek	
Tatil	→ Yolculuk	
Tek başınalık	Ermış	Kendini bulmak için inzivaya çekilmek
	Değnek Onlusu	Her şeyi tek başına yapmak zorunda olduğuna inanmak
	Kupa Beşlisi	Kendini terkedilmiş ve yalnız hissetmek
Tevazu	Ermış	Gösterişsiz alçakgönüllülük
	Güneş	Gösterişsiz bir dünya imajına geri dönmek
Uyum	Joker	Sezgi dünyasıyla uyum
	Büyücü	Bilinç ve bilinçdışı arasındaki uyum
	Azize	İç sesle uyum içinde yaşamak
	Ermış	Kendiyle uyum içinde olmak
	Güç	Uygar insanın hayvan doğası ile arasındaki uyumu
	Denge	Uyumlu sakinlik
	Yıldız	Kozmik uyumu anlamak ya da yaşamak
	Dünya	Dört elementin uyumlu entegrasyonu
	Değnek Dörtlüsü	Tam uyumla açılmak

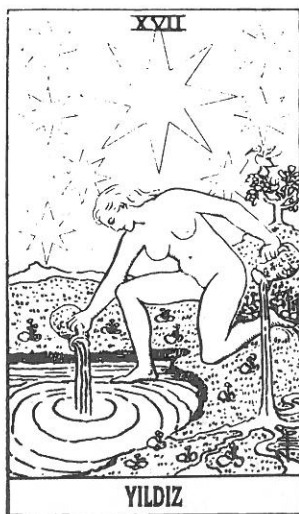
Terim	Kart	Özel anlam
Üzüntü	Kupa Ası	En derin uyumu bulma şansı
	Kupa İkilisi	Uyumlu karşılaşma
	Kupa Onlusu	Kalıcı uyum
	Kılıç Üçlüsü	Acı veren gerçek ya da karar
	Kılıç Beşlisi	Büyük yenilgi
	Kılıç Dokuzlusu	Uykusuz geceler, keder, vicdan azabı
Vazgeçme	Kupa Dörtlüsü	Öfkeli ya da dargın olmak, surat asmak
	Kupa Beşlisi	Kaybolan bir şeyin arkasından üzülmek
	Ermiş	Gönüllü vazgeçme, çilecilik, oruç tutma
	Denge	Zevk alma ile vazgeçme arasındaki doğru ölçü
	Değnek Dokuzlusu	Kendini saldırgan bir biçimde bir şeyden alıkoymak, vazgeçmek, savunmak
	Kılıç Üçlüsü	Acı verici vazgeçiş için akıllı karar
Yalnızlık	Değnek Dörtlüsü	Vazgeçmek için zorlanmak
	Kupa dörtlüsü	Bir vazgeçme döneminin başlangıcındaki bunalımlar
Yaratıcılık	→ Tekbaşinalık	
Yargı	Joker	Ani fikirler, brainstorming, kalender çözümler
	Azize	İşlenmesi gereken verimli bir zemin
	Kule	Şimşek gibi (her zaman olumlu olmayan) gerçekleri anlama
	Para Yedilisi	Sürekli ilerleme, kalıcı büyüme
	Para Sekizlisi	Plan ve pozisyonların oluşturulması, geliştirilmesi
	→ Karar	
Yeşilaycılık	→ Vazgeçme	
Yıkım	Hükümdar	Sorumluluk taşımak, düzen sağlamak

Terim	Kart	Özel anlam
Yoksulluk	Kule	Yanlış değerlerin aniden yıkılması
	Kılıç Beşlisi	Kötü niyetli yıkım
	Kılıç Onlusı	İsteyerek son vermek ve yıkmak
	Para Beşlisi	Üzerinde durulan zeminde bir yıkılışa neden olabilecek çatlaklar
	Ermış	Serbest iradeye dayanan yoksulluk, gereksinme duymamak
Yolculuk	Kule	Büyük bir olasılıkla yoksulluğa neden olacak kayıplar
	Kılıç Sekizlisi	Manevi yoksulluk, manevi eksiklikler
	Para Beşlisi	Maddi yoksulluk, maddi eksiklikler
	Para Altılısı	Yoksulluktan kurtuluş
	Araba	Aniden yolculuğa çıkmak, yola sevinçli olarak çıkmak
	Dünya	Ufukları genişletmek
	Değnek Ası	Yolculuklar sayesinde yeni iç tepiler kazanma şansı
	Değnek Şövalyesi	Serüven açlığı, yolculuk isteği, maceraperestlik
	Değnek Prensi	Bir yolculuğa davet edilme olanağı
	Kılıç Altılısı	Yeni bir toprağa güvensiz bir biçimde adım atma
Zenginlik	Kupa Sekizlisi	Hafif olmayan duygularla bilinmeyene yolculuk
	Büyücü	Manevi zenginlik, dahiilik
	Azize	Ruhsal zenginlik, hayal gücü
	Ermış	İç zenginlik, bilgelik
	Güç	Canlılık zenginliği, yaşama sevinci
	Şeytan	Kuşkulu zenginlik, bağımlılık
	Güneş	Gençlik ve tazeliğin zenginliği
	Para Dörtlüsü	Açgözlülük, açgözlü bir

Terim	Kart	Özel anlam
Zevk		biçimde zenginliğin peşinden koşmak
	Para Altılısı	Başkalarının zenginliğine ortak olma ya da başkalarını kendi zenginliğinize ortak etme
	Para Dokuzlusu	Şaşırtıcı zenginlik, kazanç
	Para Onlusu	İç ya da dış zenginlik
	Güç	Tutku dolu zevk
	Denge	Zevk almak ve vazgeçmek arasındaki doğru ölçü
	Şeytan	Zevk düşkünlüğü
	Güneş	Hayatın ve güneşli yanının tadını çıkarmak
	Para Onlusu	Hayatın tadını çıkarmak için gerekli zenginlik
	Kupa Dörtlüsü	Aşırı zevklerden sonra kendini bezgin hissetme
	Kupa Yedilisi	Havai zevklerin beraberinde getirdiği tehlikelere karşı uyarı
	Kupa Dokuzlusu	İyi vakit geçirmek



**Kartların kendi
aralarındaki anlam
karşıtlıkları**



Karşıt Kartlar

Bu listede, anlamları karşıt olan ya da olabilecek kartlar yanyana sıralanmıştır. Bu, sözü edilen karşıtlıkların esas olarak birbirlerini saf dışı bıraktıkları anlamına gelmez. Burada söz konusu olan, bizi değerli çözümlere götürebilecek yaratıcı bir gerginliktir. Bu liste, eksiksiz olma iddiasını taşımamaktadır. Burada önemli olana Büyük Arkana'ya ait kartlar arasındaki kontrastları, Büyük Arkana'nın kartlarıyla küçük Arkana'nın kartları arasındaki kontrastları, özellikle çok çarpıcı olmayan yerlerde gözler önüne sermektir.

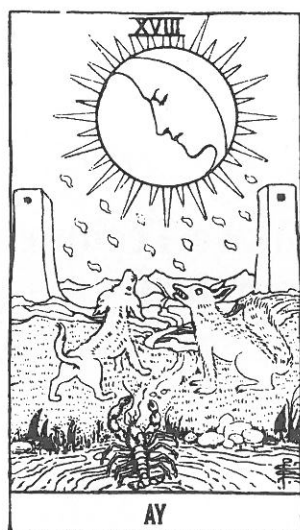
Kartlar		Karşıt konular	
Joker	- Hükümdar	Kaygısızlık	- Sorumluluk
Joker	- Ermiş	Çocukluk	- Yaşlılık
Joker	- Ölüm	Başlangıç	- Son
Joker	- Kılıç 10'lusu	Ani yeni başlangıç	- Aniden, isteyerek son verme
Büyücü	- Azize	Yapmak	- Yaptırmak
Büyücü	- Kader Çarkı	Otonomi	- Kadercilik
Büyücü	- Kılıç 7'lisi	Anlamayı sağlayan akıl	- Yanıltıcı akıl
Azize	- Aziz	Mistik algılama	- Doğmatik inanç
Azize	- Kılıç 2'lisi	Manevi güven	- Delici kuşku
K. Hükümdar	- Ölüm	Kaynak (yaşamın)	- Ağz
K. Hükümdar	- Kılıç 4'lüsü	Büyüme	- Duraksama
Hükümdar	- Joker	Düzen	- Kaos
Hükümdar	- Kule	Sağlamlık, kalıcılık	- Çöküş
Hükümdar	- Para 5'lisi	Güvence	- Güvensizlik
Hükümdar	- Kupa 7'lisi	Gerçekçilik	- Hayalcilik
Aziz	- Şeytan	İnanç	- İnançsızlık
Aşıklar	- Adalet	Duygusal karar	- Mantıksal karar
Aşıklar	- Şeytan	Özgür karar	- Zorla aldırılan karar
Aşıklar	- Değnek 2'lisi	Duygusal karar	- İstikrarsız kararsızlık
Aşıklar	- Değnek 9'lusu	Yüreğini açmak	- İçine kapanmak
Araba	- Asılan	Tazelik	- Yorgunluk
Araba	- Mahkeme	«Hazineyi» aramak	- «Hazineyi» kaldırmak

Kartlar		Karşıt konular	
Araba	- Dünya	Yola çıkış	- Hedefte olmak
Araba	- Para 7'lisi	Sabırsızlıkla fethetmek	- Sabırla beklemek
Araba	- Kupa 6'lısı	İleriye bakmak	- Geriye bakmak
Araba	- Kupa 8'lisi	Sevinçli başlangıç	- Üzüntülü başlangıç
Güç	- Büyücü	Yaşama gücü	- Manevi güç
Güç	- Şeytan	Gemlenmiş dürtüler	- Dürtülein esiri olmak
Güç	- Kılıç 8'lisi	Yaşanan tutku	- Tutuk olmak
Ermiş	- Araba	İçer dönüklük	- Dışa dönüklük
Ermiş	- Değnek 9'lusu	Bilgi aramak	- Kendini bilgiye kapamak
Kader Çarkı	- Dünya	Görev verme	- Görevleri yerine getirmiş olma
Kader Çarkı	- Büyücü	Daha üstün güç	- Öz irade
Adalet	- Joker	Kendinden sorumlu olma	- Sorumsuzluk
Adalet	- Aşıklar	Düşünülerek verilmiş karar	- Duygularla verilmiş karar
Adalet	- Denge	Güç dengesi	- Gevşemek
Asılan	- Araba	Geri dönmek zorunda olmak	- İleri atılmak
Asılan	- Mahkeme	Sıkışıp kalmak	- Kurtarılmak
Asılan	- Dünya	Ölü nokta	- En üst nokta
Asılan	- Değnek 9'lusu	Fedakarlık	- Karşı koyma
Asılan	- Para 7'lisi	Beklemek zorunda olmak	- Sabırla beklemeyi bilmek
Ölüm	- Güneş	Ölümlülük	- Ölümsüzlük
Ölüm	- Kılıç 10'lusu	Doğal son	- İsteyerek son verme
Denge	- Asılan	Sağlıklı olmak	- Hasta olmak
Denge	- Kılıç 5'lisi	Barış	- Savaş
Şeytan	- Büyücü	Kara büyü	- Beyaz büyü
Şeytan	- Aziz	Güven duymamak	- Güvenmek
Şeytan	- Aşıklar	Bağımlı olmak	- Özgür olmak
Şeytan	- Denge	Ölçsüzlük	- Doğru ölçü
Şeytan	- Değnek 9'lusu	Şeytana uymak	- Şeytana uymaya karşı koymak
Şeytan	- Kılıç 10'lusu	Bağımlılık	- Bağımlılıktan kurtuluş
Kule	- Yıldız	Ümitsizliğe kapılmak	- Yeni umutlar

Kartlar		Karşıt Konular	
Kule	- Mahkeme	Zorla kurtarmak	beslemek - Yumuşaklıkla kurtarmak
Kule	- Değnek 4'lüsü	Sertleşme ve savaş	- Açıklık ve barış
Kule	- Para 8'lisi	Yıkılma	- Yeniden yapma
Yıldız	- Şeytan	Daha yüce olana inanmak	- Anlamsızlık yüzünden başaramama
Yıldız	- Ay	İyimserlik	- Korku
Yıldız	- Kılıç 2'lisi	Ummak	- Kuşku duymak
Ay	- Azize	Düş ve kabus	- Düş yorumcusu
Ay	- Güneş	Yeraltı	- Yerüstü
Güneş	- Ermiş	Sıcaklık ve neşe	- Soğukluk ve ciddiyet
Güneş	- Ölüm	Güneşin doğuşu	- Güneşin batışı
Güneş	- Ay	Işığın güçleri	- Karanlığın güçleri
Güneş	- Değnek 7'lisi	Barışma	- Nifak
Mahkeme	- Şeytan	Kurtulma	- Sıkışıp kalma
Mahkeme	- Araba	Eseri bitirmek	- Esere başlamak
Mahkeme	- Kılıç 8'lisi	Kurtuluş	- Sıkıntı
Dünya	- Araba	Yerini bulmak	- Yerini aramak
Dünya	- Asılan	Mutlu son	- En alt nokta, gelişim krizleri
Dünya	- Şeytan	Bütünlük	- Parçalanmak



Sözcük ve Terimlerin Açıklamaları



Terimlerin Tanımlanmaları

Arkana: Latince *Arcanum* = Sır sözcüğünün çoğuludur. Büyük ve Küçük Arkana'daki Tarot kartları bu şekilde belirtilirler

As: Her renk dizisinin ilk kartı, bir rakkamı ile eşdeğerdir.

Büyük Arkana: Koz kartı diye de adlandırılan, 22 kart. Bu kartların her birinin bir adı vardır ve 0'dan 21'e kadar Romen rakkamlarıyla numaralandırılmışlardır. (0 = Joker, I = Büyücü,XXI = Dünya)

Değnek: Ateş elementini temsil eden işaret.

Kılıç: Hava elementini temsil eden işaret.

Koruyucu Kartlar: Geleneksel kart yorumlamasında, bir koruyucu görevi almış kartlar. Söylendiğine göre, bu kartlar ortaya çıktığında, kötü bir kehanet az da olsa yumuşar. Koruyucu kartlar: Azize, Aziz ve Yıldız'dır.

Koz kartları: Bkz. Büyük Arkana

Kupa: Su elementini temsil eden işaret.

Küçük Arkana: 14'er kartlık dört renk dizisine (Değnek, Kılıç, Para, Kupa) ayrılan 56 kart.

Özdeğer: Bütün açılan kartlarının numaralarının toplanmasıyla elde edilen tek basamaklı ya da 22'den küçük değer. Eğer çıkan sayı iki basamaklıysa, onun da rakkamları toplanarak tek bir değer elde edilir.

Para: Toprak elementini temsil eden işaret.

Renk dizileri: Küçük Arkana'nın, aynı sembolle birbirlerine bağlanan dört alt grubu. Her dizi aynı sembolü taşıyan 14 karttan oluşur. Bu diziler: Değnek, Kılıç, Para ve Kupa dizileridir

Saray Kartları: Her dört renk dizisinde de yer alan dört kart: Kral, Kraliçe, Şövalye, Prens

Sayı kartları: Her dört renk dizisinde yer alan, 1'den 10'a kadar numaralandırılmış olan kartlar. Burada As = 1'dir.

Seriler: Bkz. Renk dizileri

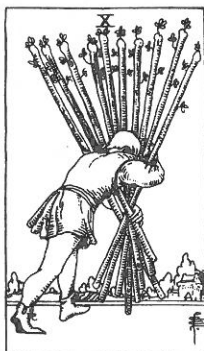
Signifikatör: a) İlişki Oyunu'nda ya da Karar Oyunu'nda ortada açılan ve ilişkinin ya da sorunun konusunun o anki durumu. b) Bazı yorumcular oyunun başlangıcından önce soru konusunu simgeleyen kartı significatör olarak kabul eder ve bu kartı diğer kartların yanına ya da ilk kartın altına koyar. Bana göre bunun fazla bir anlamı yoktur.

Ters kartlar: Açarken başaşağı çıkan kartlar. Bazı yorumcular bu kartların olumsuz sayarlar. (Bkz. Sayfa 51)

Yorum Örnekleri

Aşağıdaki iki örnek, «İlişki Oyunu» ve «Haç» açılım sistemleri aracılığıyla, bu kitapla nasıl çalışılabileceğini açıklamaktadır.

Yandaki kartlar soru soran kişiye, çok sorunsuz olmamakla birlikte geleceği olan bir ilişkiyi gösteriyorlardı.



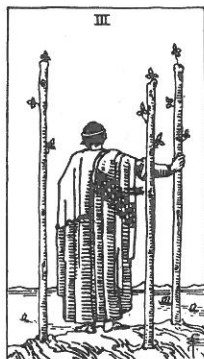
7



2



6



1



3



5



4 183

Yorumlama:

1. Kart = Belirteç, Konu = *Değnek 3'lüsü*
Güvenli, geleceği olan ilişki
2. Kart = Eşin bilinçli davranışları = *Yıldız*
Geleceği olan mutluluk dolu bağ
3. Kart = Eşin duyguları = *Kupa 4'lüsü*
Küsmek, bıkkınlık, tatsız atmosfer
4. Kart = Eşin dışa vurduğu davranışları = *Ermiş*
Kendisi ya da ilişkisi için yaşıyor
5. Kart = Soru soranın dışa vurduğu davranışlar = *Şeytan*
Bağımlılık, gücü kötüye kullanmak, ihtirash olmak
6. Kart = Soru soranın duyguları = *Değnek 6'lısı*
Sorunların çözülmesi, iyi haberler, mutluluk
7. Kart = Soran kişinin bilinçli davranışları = *Değnek 10'lusu*
Derin üzüntü, umutsuzluk

Özet

Her iki tarafta ilişkiyi oldukça tutarsız bir biçimde yaşamakta. Eş, ilişkinin bir geleceği olduğunu (2=*Yıldız*) düşünüyorsa da, içten içe bir kırgınlık (3=*Kupa 4'lüsü*) yaşıyor. Soru soran kişi de ise durum bunun tam tersi. Bilinçli davranışı olumsuz (7=*Değnek 10'lusu*), ancak duyguları ona sorunların çözümüneceğini ve iyi haberler alacağını (6=*Değnek 6'lısı*) söylüyor. Dışa karşı nasıl davranıldığını gösteren kartlar, eşin geri çekildiğini ve içine kapandığını (3=*Ermiş*) soru soranın ise eşini kötü yolla kendisine bağlamaya çalıştığını, kendisine bağımlı kılmaya çalıştığını (4=*Şeytan*) göstermektedir.

Burada önemli olan belirteçtir. Bu kart (1 *Değnek 3'lüsü*), ilişkinin temelini sağlam olduğunu ve geleceğin olumlu olacağını göstermektedir. Buna göre olumlu yönler ağırlık kazanacak ve eşin kırgınlığıyla, soran kişinin sıkıntısı yenilecektir.

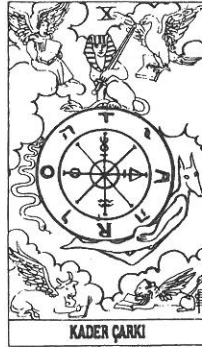
Öz değer 10 olup, kaderin dönülemez yolunu ve böylece kaderin başarıyla ele alınması (1=*Büyücü*) gerekliliğini anlamayı

göstermektedir. Bu, ilişkide ve sorunların ele alınmasında kaderin büyük bir rolü olacağı anlamına gelmektedir.

Soran kişi, olumsuz titreşimlerinden oldukça etkilenerek, ne yapması gerektiğini ve hangi yöne gitmesi gerektiğini öğrenmek istedi. Haç biçiminde açılan kartlar aşağıdaki yolu gösterdiler:



1



3



2



4

Burada sözkonusu olan yalnızca bir ilişki olmadığı için, «bi-
linç» başlığının yanındaki anahtar sözcükleri de yorum sırasın-
da göz önünde bulundurmamız gerekti.

1. Kart = Konu bu = *Ölüm*
Bir dönemin sonu, eşe veda etme
Sonsuzluğu algılama
2. Kart = Bunu yapmamalı = *Kılıç Prensi*
Kriz, kavga, açıklayıcı konuşma
Tartışmalar, acı veren bilgiler
3. Kart = Bunu yapmalı = *Kader Çarkı*
Önüne geçilmez bağlanma,
Yüce yasayı anlama
4. Kart = Buraya gidecek = *Joker*
Canlılık, spontanite
Önyargısızlık, merak

Özet

İlk kart olan *Ölüm*, soran kişinin şimdiye kadar olan davranışlarını kesinlikle sona erdirmesi gerektiğini göstermektedir. Bunu ya eşinden ayrılarak ya da kendini manevi olarak serbest bırakarak (*Ölüm* = Büyük serbest bırakış) gerçekleştirebilir.

İlişki Oyunu ayrılıktan değil de gelecekte söz ettiği için ve bu ikinci açılımda da ayrılık konusu geçmediği için, söz konusu olan manevi serbest bırakıştır. Erkeğin eşini kendisine bağımlı kılma eğilimi, açıkça kendi güvensizliklerine ve kaybetme korkusuna dayanmaktadır. Buna göre *Ölüm* sonsuzluğu anlamaya işaret etmekte ve soran kişinin kendisini serbest bırakması gerektiğini söylemektedir. Burada söz konusu olan açıklayıcı konuşmalar ya da tartışmalar (2=*Kılıç Prensi*) değildir. Soran kişi için ufukta bir bunalım da yoktur. Buna karşılık soran kişi burada kaderin oyunu olan bir bağlanma olacağını (3=*Kader Çarkı*) görmelidir. Buna bağlı olan «yüce yasayı anlama» dave-

tinde ise, başta sözü edilen sonsuzluğu anlama ve kendini serbest bırakma görevi gizlidir. *Kader Çarkı*, daha önceki oyunun özdeğerinde de karşımıza çıkmıştı. *Joker* ise çabalarının, canlılıkla ödüllendirileceğine ve ölümün, yeni bir yaşamın kapısı olduğuna işaret etmektedir.

Öz değer bu kez 5 yani *Aziz* (*Şeytan*'ın karşı kutbu). *Aziz* gerçeğin güvenli yolunu ve iç huzuru göstermektedir.



Ek



Büyük Arkana'nın kartları Boğa Burcu döneminin gerçeklerini gerçekten yansıtırlar mı?

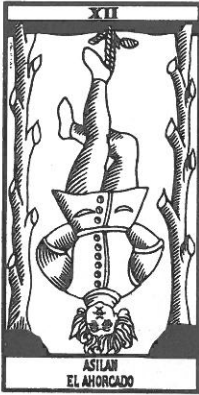
Tarot sembollerinin kökeniyle ilgili düşünceler

Fransız okülisti Elpha Levi'nin inandığı gibi, bu kartlar gerçekten de eski Mısırlılar'a ait bir bilgelik kitabı mıdır, yoksa kartların okülist kullanımı yeni çağın bir buluşu mudur?

Tarot'un sembolleri aracılığıyla, kökeni ya da yaşı hakkın-da ne kadar bilgi verdiğine bir bakalım. Bu arada bu sembollerin eski çağlarda kartlar üzerinde mi olduğu yoksa başka biçimlerde mi geçtiği sorusunun cevabı yanıtsız kalmakla birlikte, zaten önem taşımamaktadır. Ben incelemelerim sırasında, bilinçli olarak Tarot kartlarının 1600'den bu yana bildiğimiz sıralamasını ve yapısını temel olarak almakta ve son 200 yılda ortaya çıkmış türlü oyun ve yapıları gözardı etmekteyim. Bunun nedeni şudur: Büyük Arkana'nın 22 kartında sözkonusu olan çeşitli motiflerin karmakarışık olarak biraraya getirilmesi değildir. Büyük Arkana masallara ve mitlere konu olan *kahramanın yolculuğu*'nun ana yapısı olduğu için, bu kartların sıralamasında insanlık, binlerce yıldır derinlerde gizli olan ve C.G. Jung tarafından kolektif bilinçdışı diye tanımlanan, bir tür arketipik yapıyı hatırlamaktadır. Eğer bu kişiüstü anı deposu eski bir bilgiyi dile getiriyorsa, kendine özgü bir güçle, ilk birkaç denemeden sonra, asıl doğru yapının ortaya çıkması ve kendini kabul ettirmesi kaçınılmazdır da taşıyordur.

Savaş, veba ve açlık gibi felaketler yüzünden aşırı varoluş korkuları yaşayan 14. yüzyıl insanının aniden zor günlerinde kendisine yardımcı olacak 14 aziz «uydurması» da buna benzer bir olgudur. Bamberg ve Regensburg kentlerinden başlayarak, Almanca konuşulan tüm kentler üzerinden Kuzey İtalya ve Macaristan'a kadar yayılan bu tablo, o zamandan beri, «14 Azizler» Manastırı ya da «14 Yardımcı» hastaneleri gibi sağlam bir kavramdır. Bu seçim sırasında insanlar, eski bir yapıyı hatırla-

dıklarının, Babilliler'i bile etkisi altına almış bir tablodan yararlandıklarının bilincinde değillerdi, elbette. Daha Babilliler döneminde, ondört gün (yardımcı) Tanrı Nergal'e her ay Kutha'daki tahtına çıkmasına yardım ettikleri (15. gün dolunaydır) için, ondört sayısı yardımcılarının sayısı olarak kabul ediliyordu.



Tarot karlarının sembolleri bizi benzer eski çağlara götürebilirler. Bu durum insanları adeta büyülemektedir: *Asılan*. 12 olan numarası, 3 ve 4 rakkamlarından oluşan tüm zaman sınırlarını belirtir*. Kahramanın Büyük Arakana'nın 22 kartını kapsayan yolculuğun dinamiğinde, *Asılan* ölü noktayı belirtir ve son kart olan 21 numaralı *Dünya*'nın karşı kutbu olma özelliğini taşır. 12 olan numarası tersten okunduğunda 21'dir ve duruşu da

*	3 + 4	=	7	=	Haftanın zaman sınırı
	3 x 4	=	12	=	Yılın zaman sınırı
	3 x (3 + 4)	=	21	=	Reşit olma
	4 x (3 + 4)	=	28	=	Ay takviminde bir ayın sınırı ve Satürn'ün bir devri
				=	3 Yaşam evresinin sınırı
	(3 + 4) x (3 x 4)	=	84	=	Uranüs'ün bir devri ya da Satürn'ün üç devri
				=	Yaşam sınırı

21. kartta gösterilen danseden figürdür. Üstüste attığı bacaklarında 4 rakkamının sembolünü (çarpı) algılayabilmekteyiz. Kol omuz ve baş bölgeleri bir üçgeni oluşturmaktadır. 3 sayısı ilahi sayı ve 4 de dünyevi maddenin sayısı olarak kabul edildiğinden, figürün duruşu çözümlenmemiş, acı çeken bir durum anlamına gelmektedir, çünkü burada ilahi olan dünyevi olanın ardında gizlidir. Buna karşılık 21. kart kurtulmuş, serbest kalmış durumu ifade etmektedir çünkü burada üçgen (ilahi olan), çarpının (dünyevi olan) üzerindedir. Bu gelişme, bir önceki kartın, yani 20. kart olan *Mahkeme*'nin bir sonucudur. Burada üç kişi, dört köşeli mezarlardan kalkmakta ve böylece, ilahi olanın (3), dünyevi olandan (4) kurtuluşu ifade edilmektedir.

Eğer, eskiler için «yukarısı nasılsa, aşağısı da öyledir» yasa-sının her gün yaşanan bir gerçek olduğu ve tapınaklarının da tanrıların gökyüzünde yaşadıkları yerlerin birer yansıması oldukları düşüncesinden yola çıkarsak, eski bilgiyi öğrenmek için, gökyüzünün simgelerinden yararlanmamız gerektiği savı ortaya çıkmaktadır.

Bilindiği gibi, gökyüzünde, sabit yıldızlarla (bunlar görünüşte hiç hareket etmeyen yıldızlardır, örn. Büyük Ayı'da gördüğümüz 7 yıldız), Güneş'in ve Ay'ın da dahil olduğu, gezegen diye adlandırdığımız değişen yıldızları, birbirlerinden ayırırız. Kuyruklu yıldızlar ve akanyıldızlar bir yana, yalnızca bu son saydıklarımızın hareketlerini insanoğlu gökyüzünde bilinçli bir şekilde izleyebilmiştir. Buradaki en etkileyici nokta, bunların bir çarpı biçiminde ya da dümdüz ilerlemek yerine, milyonlarca yıldır sistematik olarak bir daire biçiminde dönmeleridir. Eskilere göre bu daireler gökyüzündeki yollar, gezegenler de bu yollarda yürüyen tanrılarıdır. Gökyüzü yolunun çevresinde, Zodiak'ın 12 burcu olan 12 ev algılamışlardır. Her iki tanesinden biri iki büyük ışık olan Güneş ve Ay'a aitti. Geri kalan 5 gezegenin ikişer evi vardı, biri gündüz için biri de gece için. En hızlı gezegen olan Ay bu yuvarlağı tam 28 günde dönmektedir. Bu-

na karşılık en yavaş gezegen olan Satürn bu turu tam 28 yılda tamamlamaktadır. En büyük ışık olan Güneş'in bu yolu tamamlaması için tam 365 güne ihtiyacı vardır, bu da bir yıllık süre olarak kabul edildi.

Gökyüzünde Savaş Tanrısı Mars, Barış Tanrıçası Venüs'ün kapısını çaldığında Dünya'da neler olduğunu araştırmak, astrologların göreviydi. Ancak bu tanrısal kahramanların serüvenleriyle ilgili ağızdan ağıza anlatılan öyküler, mitolojinin ruhunu oluşturmuşlardır. Sayısız efsane, güneş kahramanının yükselişinden ve düşüşünden söz etmekte ve böylece, yazın en tepeye çıkıp altın pırıltılı ışıklarını saçan ve yılın en kısa gününde soluk ve güçsüz bir şekilde ufkun biraz üstünde görünen güneşin, bir yıllık yolunu yansıtmaktadırlar.

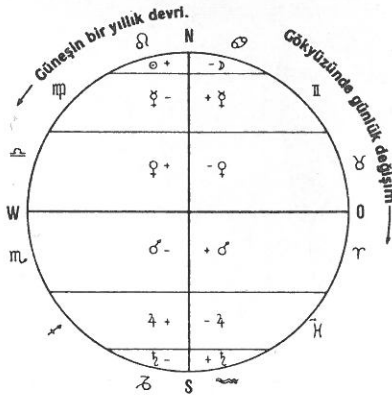
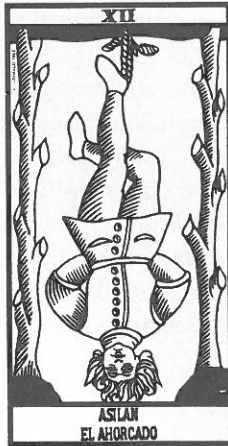
Küçükken dünyanın yuvarlak olduğunu ilk duyduğumuzda nasıl bir tepki gösterdiğimizi kısaca bir hatırlarsak, eskilerin yuvarlada neler gördüklerini de anlarız: Nasıl biz dünyanın öbür ucunda insanların başaşağı durduklarını düşündüysek, eskiler de yuvarlak yolun en derin yerine geldiğinde güneş kahramanının asaletinin tam karşı noktasına geldiğini yani başaşağı asılı durduğunu düşünmüşlerdir.

Bu yıllık olay aynı zamanda simyaya da temel olmaktadır. Yazın en tepedeyken güneşin saf altından oluştuğu, kışın hastalanıp ufkun biraz üstünde solgun bir biçimde mavimsi bir ışık yayarken ise, kurşunla dolu olduğu düşünülüyordu, elbette. Simyanın aksiyomu da bu şekilde açıklanıyordu: Kurşunun özünde altın vardır. İnsanoğlunun her yıl tanık olduğu güneşin en alt noktadan en üst noktaya ulaşması olayını örnek alarak simyacılar, laboratuvarlarında kurşunu altına çevirmeye uğraştılar.

Tarot'ta bu iki aşama, yaz döneminde en üst noktaya ulaşmış ve ayakta duran güneş kahramanını gösteren *Dünya* ve hastalıklı, güçsüz kış güneşi gibi halsiz başaşağı duran güneş kahramanını gösteren *Asılan* kartı ile gösterilmektedir. Nasıl *Dünya* kartı Tarot'ta yuvayı temsil ediyorsa, Yaz güneşinin yuvası

da Aslan burcudur, ve *Asılan* da başaşağı asılı durduğu için, eskiler güneş kahramanının rotasının en derin noktasında yani yılın en kısa gününde olduğunu düşünmüşlerdir.

Asılan, kahramanın bundan sonra hangi duraklara uğrayacağına bir baktığımızda, kartların sembollerinin hangi devirle re indiğini de anlayabiliriz: Daha çok eski çağlarda anlaşıldığı



Boğa Burcu Çağında burçların durumu

gibi, sabit yıldızlar gökyüzü son derece yavaş bir hareketle, her 72 yılda bir bir derece kadar kayar ve böylece ilkbahar noktası (ilkbahar, gündüz-gece eşitliği) her 2000 yıllık süreçte bir burç ileri gider. İşte bu nedenle bugün Kovaburcu çağının başlangıcından söz etmekteyiz: Günümüzde ilkbahar-gündüz-gece-eşitliği Kova Burcu'na geçmiştir. Bundan önceki 200 yılda ise yılın o gününde Balık Burcu'nda bulunuyordu. Eğer bu seyri 70⁰ kadar (yani 5000 yıl) geriye çevirerek, gökyüzünün Boğa Burcu Çağın'a geri dönecek olursak, burada karşılaşacağımız sembollerin Tarot'la özdeş olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü o dönemde Zodiak henüz «gerçek» konumunda duruyordu. Yani Güneş ile Ay'ın oturduğu evler en üstte yer alıyordu, buna karşılık en altta da büyük sessizliğin efendisi olan Satürn'ün iki evi bulunuyordu. Boğa ve Kova burçlarının efendisi olan Satürn, ölüm ve yeniden doğuş gizemlerine hükmediyordu. Bunu mitolojinin diliyle de şöyle aktarabiliriz: Satürn ölüm suyunun ve yaşam suyunun bekçisiydi. Zodiak bu konumda iken, güneş



*Kova Burcu
Susa - No.6*



*Kova Burcu
Dendera*

tehlikeli ölüm suyu üzerindeki her yıllık yolculuğunda en alt noktayı başarıyla atlattıktan sonra ona yaşam suyunu sunan Kova Burcu'nun anlamını daha iyi kavrayabilmekteyiz. Gılgamış Destanı da bu öyküyü anlatmaktadır. Burada Utnapişim (Sümerlerin ve Babillilerin Nuh'u) kendisine yaşam bitkisine giden gizli yolu göstermeden önce, Gılgamış tehlikelerle dolu



ölüm sularını aşmak zorundadır. Babil ve Mısır'dan elde edilen, Kova Burcu'nu gösteren şekillerde görülen kaplarla, 14. kart olan *Denge*'deki kapları özdeşleştirmek mümkündür. Buna bağlı olarak Rider-Waite kartlarında *Asılan*'ı izleyen iki kartta su görünmesi de yine bu konuyla bağlantılıdır: 13. kartta ölüm suyu ve Farao'nun ölümleri taşıdığı kayığı ve 14. kartta da yaşam suyu.

Güneşin yıllık rotasının en alçak bölgesinde yani sırlarını büyük bir sessizlikle koruyan Satürn'ün bekçilik ettiği gizemli noktada, yaşam suyunun ve ölüm suyunun gerçekten de birbirlerine bu kadar yakın noktalarda aktıklarını Julius Schwabe «Arketip ve Burçlar» adlı kitabında etileyici bir biçimde kanıtlamıştır. 1600 yıldır «raslantı sonucu» olmuş bir sırayla bir araya gelmiş kartlar, 12, 13, 14 numaralı kartlarda sırayla, hasta kış güneşi (12), onun ölüm suyunu aşmak zorunda kalması (13) ve böylece yaşam suyuna erişmesi (14) şeklinde, ilk Taş Devri'nin sonlarında, yaklaşık 5000 yıl önce Boğa Burcu Çağı'nda yaşayan insanların tanık olduğu, gökyüzüne ait bir gerçeği yansıtmaktadırlar. Çünkü sadece o çağda Kış güneş dönümü Satürn'ün işareti Oğlak Burcu'ndan yine Satürn'ün işareti Kova Burcu'na geçişte gerçekleşmiştir. Elbette bütün bunlar kartların gerçek yaşını kanıtlamak için yeterli değildir. Ancak değiştirilemez arketipik tabloları sergileyen ilginç belgelerdir.

Buna göre kartların okkült kullanımını 200 yıl öncesine ve kartların kökenini de yalnızca 500-600 yıl öncesine dayandırmak mümkündür ancak yansıttıkları bilgi, insan bilincinin ilk eşiklerine kadar dayanmaktadır.

Tarot sembollerini daha iyi anlama yolunda sayı mistiği ve mitoloji

Arthur Edward Waite tarafından *Güç* ile *Adalet* kartlarının numaralarının değiştirilmesi, sayı mistiğine ve mitolojik düşünceye aykırıdır.

Bilindiği gibi Tarot destesinin babası Arthur Edward Wa-

ite, Büyük Arkana'daki 8. ve 11. kartların (*Adalet* ve *Güç*) yerlerini değiştirerek, kartların geçen yüz yılın sonlarına kadar yayın olan sıralamasını bozmuştur. Waite attığı bu adımdan kendisi hiç açıkça söz etmemiş, yalnızca inandırıcı nedenlerden dolayı bu değişikliği yaptığını belirtmiştir.



Marseiller Tarot



Rider-Waite-Tarot

Tarot kartlarındaki sayıları göz önüne almayan kişiler bu değişimi dikkate almayacak, belki de farketmeyeceklerdir bile. Ancak sayılar kartların anlaşılmasında bir ikinci yol olarak algılandığında ve bu sayılardan yorum esnasında yararlanıldığında, karşımıza hangi sıralamanın doğru olduğu sorusunun çıkması kaçınılmazdır.

Bana göre Büyük Arkana'daki kartların sıralamasının öneminin üç nedeni bulunmaktadır:

- 1- Büyük Arkana, kahramanın yolculuğunu, mitolojinin ve masalların temel yapısını yansıtır. Eğer bu yolculuktaki iki durağın yeri değiştirilirse, hikayenin anlamı bozulur.
- 2- Sayı mistiği (bununla birlikte Büyük Arkana'daki sayılar) kartları anlamamız için son derece değerli bir anahtar niteliğindedir.
- 3- Her kart yorumlamasının sonunda, kartların özdeğerlerini hesaplarım. Bu amaçla açılan kartların numaralarını birbirleriyle toplarım ve iki basamaklı sayılarla karşılaştığımda yata toplam yoluna giderim. Bu işleme, 1 ile 22 arasında bir sayı elde edene dek devam ederim. Büyük Arkana'da bu sayının işaret ettiği kart, özdeğeri açıklar: Bu kart soruyu soran kişinin gitmesi gerektiği yolu gösterir, ilk adım için nasıl davranılması gerektiğini gösteren önemli bir öneri getirir. Bu durumda özdeğer 8 ya da 11 olduğunda sayılar iki ayrı önem taşır: Hem özdeğerin bulunmasında, hem de hangi kartın yol gösterici olduğunun belirlenmesinde.

A.E. Waite numaraları değiştirmesi ile ilgili bir açıklamada bulunmamıştır. Onu bu yola neyin ittiğini ancak tahmin edebiliriz. Ancak ben eski (Marsilya Tarotu'ndaki) sayı sıralamasını kabul ettiğimden, bunun nedenlerini açıkça belirtmek istiyorum:

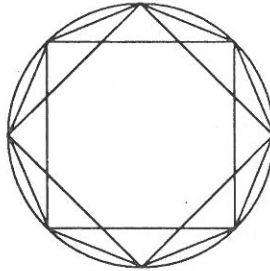
Sayı mistiği açısından:

(Başlangıç olarak 3'ün ilahi, 4'ün dünyevi rakkam olduğu nu ve 0'ın da bütünlüğü temsil ettiğini belirtmeliyim.)

8 Rakkamı

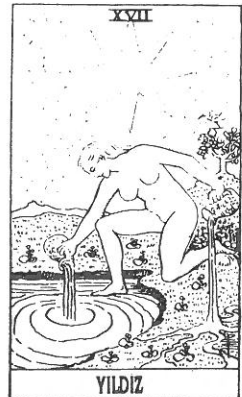
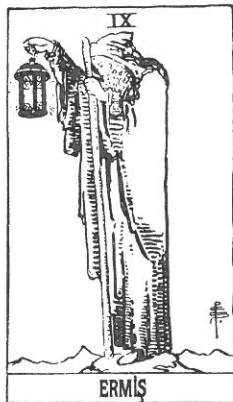
a) Pythagor'cular için 8 her zaman eşit parçalara bölünebildiği ($8=2 \times 4$, $4=2 \times 2$, $2=1 \times 1$) için adaletin simgesi olmuştur.

b) Yan yatan 8 yani fiyonk, birbiriyle uyum içindeki iki alan ya da dünyayı simgeliyordu. Bu işarete *Büyücü* kartında rastlamaktayız. Buradaki anlamı, bilinç ile bilinçdışı arasındaki uyumdur. *Güç* kartında ise uygar insanlarla, yabani doğa arasındaki uyumu göstermektedir. Bu yönün *Adalet* konusu kapsamında nasıl bir anlam taşıdığı aşağıdaki maddede açıklanacaktır:



c) Kare ile çarpı işareti 4'ün sembolü olarak dünyevi gerekleri temsil ederken, 0 ya da yuvarlak ilahi küreyi ya da bütünlüğü yansıtır, sekiz köşeli yıldız ise dünyevi alan (kare) ile ilahi alan (yuvarlak) arasındaki orta çizgiyi gösterir.

Sekizgen ve sekiz köşeli yıldız insanoğlunun dünyevi alandan (kare), ilahi alana (yuvarlak) erişmeye çalışırken ulaşabileceği en uç noktayı gösterir. Renk sembolğinde bu, gökkuşağının



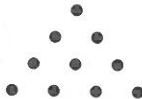
son rengi olan mor renkle ifade edilir. Bunu ultraviyole izler. Waite bu düşünceyi de adaletle bağdaştırmıştır. Yani burada söz konusu olan dünyevi adaletin, ilahi adalete dönüşeceği ni ya da dönüşmesi gerektiği, ancak bu mükemmelliğe asla ulaşamamasıdır. Adalet kartındaki mor perde, aynı yuvarlakla kare arasındaki sekizgen gibi, ilahi-altın arka planın önündeki sınırı simgeler.

İnsanoğlunun erişebileceği en büyük şeyin sembolü olan sekizgenle, Ermiş'in lambasında da karşılaşırız: Bu şekil, bu yaşam biçiminin bizi en kapsamlı bilgiye ulaştırabileceğini gösterir. Yıldız kartında, kozmik düzene mümkün olan en büyük bakışı ve güveni simgeler. Araba sürücüsünün tacında ise, onun yüksek bir soydan geldiğini ifade eder: Aynı Attis, Adonis ya da Tammuz gibi araba sürücüsü de Büyük Tanrıça'nın oğlu, Dünya üzerinde yaşayıp etki göstermesi gereken (bunu göğsünün üzerindeki kareye bağlayabiliriz) ilahi bir oğuldur.

11 Sayısı

11 «günahın» sayısıdır. Aşağıda bunun daha ayrıntılı bir açıklamasını göreceksiniz:

Friedrich von Schiller, Wallenstein'ı ünlü astrologu Seni aracılığıyla şöyle uyarmaktadır: "11'den kaçın. 11 günahın sayısıdır. 11, 10 emirden bir fazlasıdır." İlk bakışta bu bize çok çocukça gelebilir. Ancak çeşitli kültürlerle bir bakış attığımızda, 10 sayısının genelde ilahi ve doğru ölçünün sayısı olduğunu görürüz. Pythagor'cular bile, onların kutsal piramidini (Tetraktys) oluşturan dört temel rakkamın toplamı olarak elde edilen ($1+2+3+4=10$) 10 sayısını ilahi sayı olarak kabul etmişlerdir:



Buna göre, gerçeği simgeleyen ve Pythagor'cu görüşe göre en anlamlı rakamlar olan 1,2,3,4, 10 noktadan meydana gelen, ilahi bir üçgen oluştururlar. Musevi ve Hristiyan geleneklerinde 10 emirden, yaşam ağacındaki 10 Sephirot'dan söz edilir ve Uzak Doğu'da ise 10 sayısına, Zen öyküsü «Öküz ve Çobanı»nda, mükemmelliğe giden yolu simgeleyen 10 resimde rastlamaktayız.

Eğer 10 sayısı mükemmelliğin ya da ilahi düzenin simgesiye, 11 sayısı gerçekten de ihlal etmenin sayısı olarak algılanabilir.

Ancak, bir *ayyılı* (354 gün) ile bir *güneşyılı* (365 gün) arasındaki 11 günlük farkın ortaya nasıl çıktığını anlatan eski bir efsane ile 11 sayısının anlamı daha büyük bir açıklık kazanmaktadır:

Bütün yılların henüz 360 gün çektiği devirlerde, ulu Güneş Tanrısı Ra, kendisini sürekli başka erkeklerle aldattığı için, tanrıların anası olan karısı Nut'u lanetler. Bu lanet yüzünden Nut, aldatmalarının meyvelerini ne Güneş'in, ne de Ay'ın hükmettiği zamanlarda, yani ne gece, ne de gündüz dünyaya getiremez.

Aşıklarından biri olan Thot (hilebaz Hermes), bu durumu öğrenir. Yeni keşfetmiş olduğu bir masa oyununu yanına alarak, Ay Tanrıçası Selene'ye gitmek üzere yola koyulur. Thot Selene'ye uzun gündüz saatlerinde bu oyunla oyalanmasını önerir ve bir yılın yetmişikide birini (360:72=5) oyuna koz olarak sürmesi için onu kandırır. Gün boyu ara vermeden oynarlar. Şans bazen Selene'ye güler, bazen de Thot'a. Elbette en sonunda oyunu becerikli bir biçimde kazanan Thot olur, aksi halde nasıl tüccarların, hırsızların, göçebelerin ve oyuncuların tanrısı olabilirdi ki? Neyse, Thot bu oyunun sonunda, hiç bir şeyden habersiz olan Ay Tanrıçası'ndan kazandığı 5 günü alır ve bunları, bu tuhaf oyundan beri 365 gün olan eski yıla ekler. Thot bu 5 günü yılın, Mısır'da köpek yıldızı Sıryüs'ün ilk defa doğduğu yerine ekler. İnsanlar bu nedenle bugünleri köpek günleri diye de adlandırırlar. Bunlar yılın en sıcak günleridir. Ne Güneş'in, ne de Ay'ın haki miyeti altın-

da olmadıkları için, Nut o günlerde doğum yapmayı başarır. Böylece kötülük dünyaya gelmiş olur. Selene'nin oyununda kaybettiği beş gün yüzünden, gecelerin sayıldığı Ayyılı 354 güne düşer.

O zamandan beri 11 sayısı, «zamanlar arasında bulunan» vahşi bir zamanı ifade eder. Bir çok kültürde bu zaman süreci, normal durumların ters yüz olduğu bir dönemdir. Bu zaman süresince normalde son derece uygar olan insanoğlu bu özelliğini unutarak, eski arkaik güçleriyle birleşir. Romalılar'ın Satürn törenleri, deli bayramları, kadın bayramları, Kurtadam bayramları ve daha pek çok halk bayramının kökeni bu olaya inmektedir. Almanya'da ise 11.11'de (11 Ekim), saat 11.11'de başlayan ve 11 kişilik bir kurul tarafından yönetilen Karneval kutlanmaktadır.

Normal zamanlarda uysal birer vatandaş olan insanların manşetlerinden, fraklarından, kravatlarından ve korselerinden sıyrılıp kendilerini, uygarlık için tehlike unsuru sayılabilecek vahşi bir karmaşaya bırakmaları, elbette günah olarak damgalanmıştır.



Şimdi, Aleister Crowley tarafından haklı olarak «zevk» diye adlandırılmış olan *Güç* kartını *Adalet* kartıyla karşılaştırdığımızda, 11 sayısının özelliklerine yalnızca *Güç* kartının motiflerinde rastladığımızı görmekteyiz. Buna karşılık olarak 8 rakkamı da mükemmel bir biçimde *Adalet* kartının anafikrini yansıtmaktadır.

Mitoloji Açısından

Kartların sırayla, kahramanın yolculuğunun öyküsünü yansıttıklarını kabul ettiğimizde de aynı sonuca varmaktayız:

8. Kart

a) 7. kart (*Araba*), kahramanın yola çıkışını gösterdiğine göre, bir sonraki kartın da, kendi yoluna gitmek amacıyla, o zamana dek kendisine güvence ve koruma sağlayan aile ocağını ve memleketini terk eden birinin edindiği ilk deneyimi yansıtması gerekir. İlk ders elbette, bundan böyle her şeyden kendisinin sorumlu olduğu ve ne ekerse onu biçeceğidir. Her ikisi de *Adalet* kartının ana konularıdır.

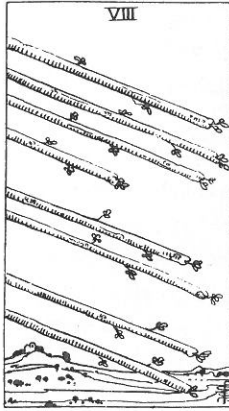


b) Almanca'da Acht (sekiz) sözcüğünün, açıklığa ve bilince açılma anlamına gelmesinde, bu arketipik adım anımsanmaktadır. İlk yedi kart ile kahramanın büyüme dönemi arasında bir bağlantı kurulabilir, *Araba* kartı da bu dönemin noktalandığını gösterir. Buna göre 8. kartın yeni bir dönemin başlangıcını simgelemesi gerekir. Çocukluktan yetişkinliğe atılan bu adım, bilinçdışı zamandan açık bilince geçerken atılan adımla da karşılaştırılabilir. Sembolik düzlemde, *bilinçdışı* = *gece* = *negatif* tir. Almanca dili'nde, Nacht (gece) sözcüğünün önündeki olumsuzluk getiren N harfi kalkarak Acht (sekiz) sözcüğü oluşmakta ve böylece bilinçdışından yani geceden çıkış, son derece belirgin bir biçimde 8. adım olarak ortaya konmaktadır. Eğer bu durum yalnızca Almanca için geçerli olsaydı bunu bir olgudan çok, bir raslantı olarak kabul etmemiz gerekirdi. Ancak diğer Avrupa dillerinde de bu durumla karşılaşmamız, varsayımımızın kanıtlanmasına yetmektedir:

Almanca	Acht	-	Nacht
İngilizce	Eight	-	Night
Fransızca	Huit	-	Nuit
İtalyanca	Otto	-	Notte
İspanyolca	Ocho	-	Noche
Latince	Octo	-	Nox (Noctu)

Bu şekilde Almanca, Acht (sekiz) sözcüğünü, bilinçdışından, geceden çıkış yani bilince açılış olarak algılamaktadır. Tarot'da *Adalet* kartı, (Kahramanın yola çıkmadan önce, 6. kart olan *Aşıklar*'da vermiş olduğu duygusal kararın aksine) bilinçli, akıllı ve mantıklı kararı simgeler. Waite, Adalet'i temsil eden Dike'yi (Astraya ya da Nemesis) sağ ayağı öne uzanmış biçimde göstererek onun sağ (bilinçli) yanını vurgulamış ve böylece bu özelliği kendi resimlediği kartta da yansıtmıştır. Küçük Arkana'daki sekizlerin herbiri de yeni bir dönemin başlangıcını temsil etmektedir:

- Değnek Sekizlisi* = Havada yeni bir şeylerin titreşimi var.
Kılıç Sekizlisi = Yeni bir dönemin başındaki kıtlık
Para Sekizlisi = Kesin ve neşeli yeni bir başlangıç
Kupa Sekizlisi = Bilinmeyene atılan zorlu adım



11. Kart

a) *Güç* kartının alt anlamlarından biri de, Yunanlılar tarafından «Hybris» diye adlandırılmış olan, burnu büyüklüktür. Bu sözcükle Yunanlılar, tanrıların emirlerine karşı gelmiş bir

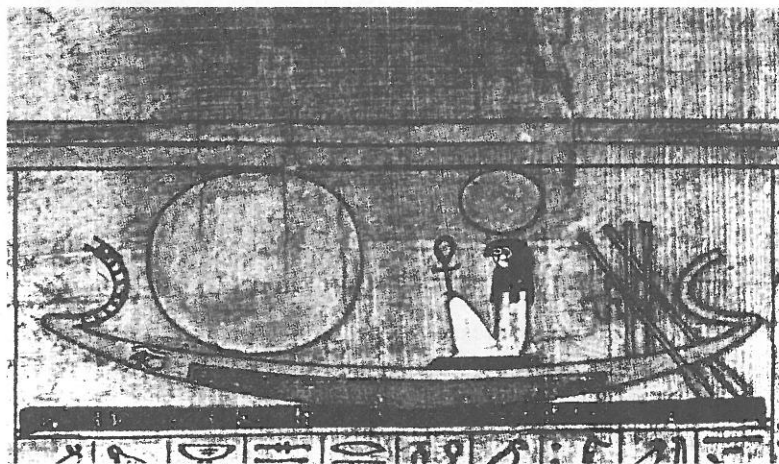
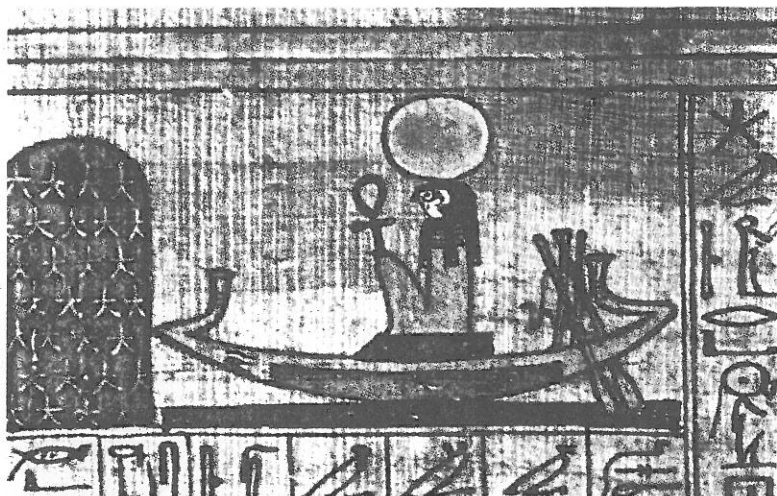


insanın tüm kötü davranışlarını tanımlamaktadırlar. Hybris, Tanrıların zaman kaybetmeden cezalandırdıkları tek suçtu. Eğer 10. karttaki *Kader Çarkı*, kahramanın hayattaki görevini öğrenmek için baktığı falı temsil ediyorsa, 11. kart onun karşı koymasını, onu düşüşe yönelten Hybris'ini simgelemektedir. Buna göre 12. karttaki *Asılan*, kahramanın bu suç için ödemesi gerektiği faturayı, bir hapishaneyi ya da çıkmazı ifade etmektedir.

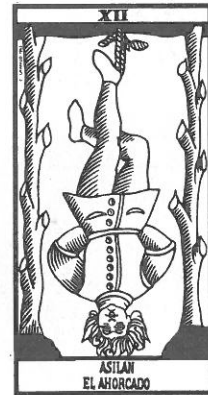
Aslında burada *Adalet* kartı da hapishane ya da ceza ödemenin bir habercisi olarak görülebilirdi, ancak *Güç* kartının konusu, bilinen bir mitolojik motifi yansıtır ve bununla birlikte, *Kader Çarkı* ile *Asılan* arasında daha iyi ve gerçek bir bağ oluşturur.

b) Eğer Büyük Arkana kahramanın yolculuğunu gösteriyorsa, onun hem gündüz yolculuğunu (bilinçlenme), hem de gece denizi yolculuğunun konusunu (Ruhun karanlıklarına, zor erişilebilene yolculuk) algılamalıyız. Bilinçlenme konusu, ilk 10 kartta gösterilir. Bilinçlenme *Büyücü*'nün erkeksi gücüyle başlar ve 8. ve 9. duraklarda doruklarına ulaşır. 9. karttaki *Ermiş*, yaşlı, bilge adamın arketipidir. Burada kahraman gerçek adını öğrenir ve yolculuğun sonunda büyük görevini sonuçlandırmak için gereksinim duyacağı büyü araçları ya da sihirli formülü elde eder.

Kader Çarkı, gündüz yolculuğundan gece denizi yolculuğuna

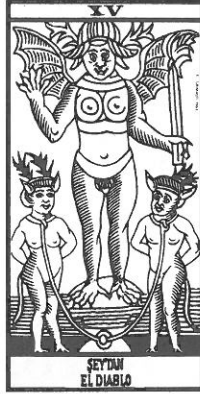


Güneş Tanrısı Ra'nın «milyonlarca yıllık kayık»daki yolculuğu. Ani'nin papirüsünden alınmıştır. (yaklaşık M.Ö.1420). Yukarıda gece denizi yolculuğu (yıldızlarla dolu gökyüzüne doğru). Altta gündüz yolculuğu (güneşin yanından geçerek)



geçmek için gerekli olan dönüşüme neden olur. Bu karanlık dönemde, 15. (satılmış ruhlar) ve 16. (onların dramatik bir biçimde özgürlüğe kavuşturulmaları) kartlar kahramanın büyük görevlerini temsil etmektedirler. Burada söz konusu olan, gölgelerimizin ve diğer bilinçdışı resimlerin kaybolması için hayvansal doğamızın sezgi güçleriyle karşılaşma olduğu için, Büyük Arkana'nın ikinci on kartlık bölümünde haklı olarak, aslanın evcilleştirilmesi anlamına gelen dişi bir gücün egemenliğin

den söz edebiliriz. Aslında Waite, *Büyücü* ve *Güç* kartları arasındaki bağlantıyı, kartlardaki renk benzerlikleriyle ve daha Marsilya kartlarında şapkalarda gizli olan fiyongu her iki kartta da kullanarak vurgulamıştır, ancak her iki kartın da yeni birer dönemin başlangıcı olduğu onun kart sıralamasında algılanmamaktadır.



Sonuç olarak, sayı mistiği ve mitoloji gözönünde bulundurulduğunda, Büyük Arkana'nın eski yapısının Arthur Edward Waite tarafından ileri sürülmüş sıralamaya tercih edilmesi gerekir.

