



A Roda do Tarot

3ª EDIÇÃO

Manual de Instruções

Analise seu PASSADO, entenda seu PRESENTE, escreva seu FUTURO!

Jogadores: 1 a 7

Idade: 14+

Duração: 15 - 120 minutos

*“Não devemos parar de explorar
E ao final de toda nossa exploração
Chegaremos ao lugar de onde começamos
E conheceremos o lugar pela primeira vez.”**

- T. S. Eliot

* “We shall not cease from exploration / And at the end of all our exploring /
Will be to arrive where we started / And know the place for the first time.”

Seja bem-vindo(a) ao jogo ***A Roda do Tarot!***

Nas páginas seguintes, você vai encontrar o manual para o jogo e uma breve introdução sobre o tarô, essa ferramenta incrível de autoconhecimento e desenvolvimento pessoal.

Em primeiro lugar, um esclarecimento: não precisa ter conhecimento prévio de tarô para poder jogar. Basta seguir as instruções deste manual. Um resumo das regras está na primeira página da Ficha de Referência, para consulta caso haja dúvidas durante o jogo. Se preferir, veja um vídeo explicativo acessando o QR Code no verso deste Manual.

Desejo que este jogo seja uma boa companhia em sua jornada de autoconhecimento e que ajude você a ter clareza para direcionar seu futuro da melhor maneira possível.

Desejo, também, que ele sirva para promover diálogos e trocas mais profundas com as pessoas de seu convívio, pois, muitas vezes, no dia a dia, não temos oportunidade de conversar sobre nossos sonhos, medos e alegrias, mostrando quem somos de verdade e qual é a nossa visão de mundo e de futuro.

Para ler as regras, comece já nas próximas páginas. Se quiser aprender um pouco mais sobre o tarô antes, pule para o apêndice.

Bom jogo a todos!

Índice

1. Conteúdo do jogo	5
2. Preparando o jogo	6
• Como formular perguntas	9
3. Jogo	
• Objetivo	10
• Como jogar	10
• Jogo para 1 jogador	12
• Conceitos importantes	12
4. Baralho	14
5. Tabuleiro	15
6. Interpretação das cartas	16
• Dicas para interpretar as cartas	17
7. Modelos de tiragens e exemplos de interpretação	18

Apêndice

A. O que é o tarô	20
B. Estrutura do tarô	21
C. Como usar o tarô	22
D. Tipos de tarô	22

1. CONTEÚDO DO JOGO

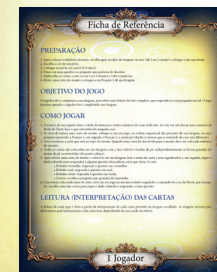
- 1 tabuleiro (A Roda do Tarot), formado pelos arcanos maiores.



- 7 peões (Loucos), um para cada jogador.



- 2 fichas de referência rápida (uma para jogos de 2 a 7 jogadores e outra para jogos individuais).



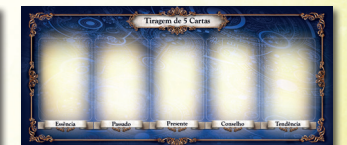
- 78 cartas
22 arcanos maiores



- 56 arcanos menores



- 1 modelo de tiragem para cada jogador (de um lado, Tiragem de 3 cartas; de outro, Tiragem de 5 cartas).



- 1 bloco de notas (para os pedidos da casa da Estrela).



- 2 dados.



2. PREPARANDO O JOGO

1. Após colocar o tabuleiro na mesa, os jogadores escolhem qual lado do modelo de tiragem vão usar (3 cartas, para um jogo mais rápido; ou 5 cartas, para um jogo normal) e o colocam em sua frente. Os jogadores têm de usar o mesmo lado. Por exemplo, em um jogo para 4 jogadores, caso escolham a Tiragem de 3 cartas, a montagem do jogo ficará assim:



DICA: Para entender mais sobre cada modelo de tiragem, veja o capítulo 7: “Modelos de tiragens e exemplos de interpretação” (página 17).

OBSERVAÇÃO: As jogadas podem ter a duração de cerca de 15 minutos para um jogo de 2 jogadores com a Tiragem de 3 cartas, até cerca de 2 horas para um jogo de 7 jogadores com a Tiragem de 5 cartas. Portanto, ao escolher a tiragem, leve em conta o número de jogadores e o tempo disponível.

2. Cada jogador escolhe a cor de seu peão. As cores disponíveis são as do arco-íris:
- Vermelho: energia e amor.
 - Laranja: entusiasmo e criatividade.
 - Amarelo: otimismo e alegria.
 - Verde: esperança e tranquilidade.
 - Azul claro: calma e sabedoria.
 - Índigo: riqueza e conhecimento.
 - Violeta: espiritualidade e poder.

3. Os jogadores colocam seus peões na casa 0 (O Louco).



4. Cada jogador pensa em uma questão ou pergunta que gostaria de elucidar. Se quiser, o jogador pode contar aos demais a sua questão.

DICA: Para aprender a formular uma questão, veja: “Como formular uma pergunta?” (página 9).

5. Um jogador escolhido pelo grupo embaralha as cartas. O jogador à sua esquerda corta as cartas em 2 ou 3 montes e volta a juntá-las. Em seguida, devolve as cartas ao jogador que as embaralhou.

6. Escolher entre essas duas opções: **a)** Distribuir uma carta para cada um e colocar o monte no meio do tabuleiro, com a face virada para baixo. Cada jogador coloca a carta que recebeu na primeira casa de sua tiragem, sempre com a face visível. Ou **b)** Começar o jogo sem uma carta inicial.

DICA: Se quiser um jogo um pouquinho mais demorado, comece sem nenhuma carta.



7. Cada jogador lança o dado para ver quem começa. Quem tirar o maior número começa. O jogo segue em sentido anti-horário.

Como formular uma pergunta?

1. Concentre-se! Quanto mais você focar no que está perguntando, mais precisas serão as respostas que o tarô dará.

2. Faça a pergunta da maneira mais clara e específica possível. Se você for vago, a resposta será vaga. Em vez de perguntar “serei feliz com meu namorado?”, pergunte “o que o tarô tem a dizer sobre o meu relacionamento atual?”.

3. Não faça perguntas múltiplas. Escolha apenas um tema, uma questão, um problema. Algumas perguntas adequadas seriam:

O que o tarô tem a dizer sobre...

- ... meu o relacionamento atual?
- ... as perspectivas futuras de um relacionamento amoroso?
- ... a nova atividade que estou planejando iniciar?
- ... o novo emprego que me ofereceram?
- ... o meu novo chefe e a melhor maneira de lidar com ele?
- ... a possibilidade de eu passar no concurso para o qual estou estudando?
- ... a minha situação atual?
- ... minhas finanças?

4. Não pergunte o que você não quer saber! Cuidado com as perguntas delicadas, cuja resposta possa gerar ansiedade desnecessária. Evite temas sensíveis para você. Às vezes, o melhor é não saber.

3. JOGO

• Objetivo

Os jogadores percorrerão a Roda do Tarot (tantas voltas quanto forem necessárias) e, ao longo desse percurso, vão preenchendo suas tiragens com as cartas do tarô. Cada jogador deve completar a sua tiragem, para obter uma leitura de tarô completa, que responda à sua pergunta inicial. Ao longo do jogo, serão feitas perguntas relacionadas às cartas que entram em sua tiragem, para auxiliar em seu entendimento sobre as cartas e o jogo. Ao final, o jogador poderá interpretar seu jogo e terá maior clareza sobre a sua questão inicial. Ao concluir sua tiragem, o jogador termina o seu jogo e aguarda os demais jogadores completarem suas tiragens também. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem completado suas tiragens.

• Como jogar

1. No início de sua jogada, lance o dado de números e ande o número de casas indicado. Ao cair em um dos arcanos maiores da Roda do Tarot, faça o que está indicado naquela casa. Por exemplo, se jogar os dados e sair o 6, caminhe 6 casas e pare na casa 6 (Os Enamorados), que pede para retirar 2 cartas do monte e escolher uma (a outra é devolvida para baixo do monte). Sempre pode olhar as cartas que retira do monte!

DICA: Se houver dúvida sobre como executar o comando da casa, consulte a Ficha de Referência.



2. Se tiver de retirar uma carta do monte, coloque-a em seu jogo, na ordem sequencial das posições de sua tiragem, ou seja, primeiro preencha a Posição 1, em seguida a Posição 2, e assim por diante (a menos que o comando da casa seja diferente).
3. Quando tiver de retirar uma carta do monte, deve-se sempre retirar a carta que está no topo do monte. Quando uma carta for devolvida para o monte, deve ser colocada embaixo do mesmo.
4. Todas as cartas são colocadas em sua tiragem com a face visível e de pé, independentemente se foram puxadas do monte de pé ou revertidas (de ponta-cabeça). Isso inclui cartas que você retira do monte e cartas que ganha de outros jogadores. *(No decorrer do jogo, as cartas poderão ficar revertidas, se o jogador cair na casa do Pendurado ou da Torre, ou se em algum momento puder mexer em seu jogo e assim decidir.)*

DICA: Para entender alguns conceitos do tarô, como cartas revertidas, veja a seção “Conceitos importantes” (página 12).

5. Após retirar uma carta do monte e colocá-la em sua tiragem, leia em voz alta o nome da carta e seus significados e, em seguida, jogue o dado colorido para saber se deverá responder a alguma questão elencada na carta que tirou. Se sair:

- **Bolinha vermelha:** responda à questão em vermelho;
- **Bolinha azul:** responda à questão em azul;
- **Bolinha verde:** responda à questão em verde;
- **3 bolinhas coloridas:** escolha a pergunta que gostaria de responder;
- **O Louco:** faça o que quiser! Pode escolher uma pergunta que gostaria de responder, ou escolher um outro jogador para responder a uma das perguntas;
- **Seta:** o jogador para quem a seta aponta deve responder a uma das perguntas da sua carta, escolhida por você. Se ele já tiver terminado a tiragem, o jogador à esquerda dele responde.

IMPORTANTE: Não jogue o dado colorido se não estiver colocando uma carta nova em sua tiragem (ou seja, você caiu em uma casa que pede para mexer em cartas do seu jogo) ou se não estiver em sua vez (ou seja, se ganhar uma carta na vez de outro jogador, deve apenas colocá-la em seu jogo, sem responder a uma questão).

6. Quando você completar todas as casas de sua tiragem, o jogo terminará para você. Você deverá sair do jogo e aguardar os demais jogadores terminarem. Não deverá responder mais nenhuma pergunta das cartas, feitas por outros jogadores. Quando todos terminarem, você poderá fazer a interpretação do seu jogo, para responder a sua pergunta inicial. Para isso, basta ver a imagem e os significados de cada carta, e a posição em que cada carta caiu. Orientações adicionais estão na seção 6: “Interpretação das cartas” (página 16).

IMPORTANTE: Se, ao preencher todas as cartas da sua tiragem, o jogador tiver cartas ocultas (pois em algum momento caiu na casa da Lua), basta desvirá-las para poder fazer a interpretação de seu jogo.

Jogo para 1 jogador

A essência do jogo permanece a mesma do jogo para 2 a 7 jogadores, ou seja, o jogador percorre o tabuleiro e vai preenchendo sua tiragem. No entanto, alguns comandos das casas são ligeiramente diferentes. Além disso, as perguntas podem ser respondidas mentalmente ou por escrito.

Se quiser, o jogador que tiver mais experiência com o tarô pode optar por usar duas cartelas de tiragem (de 3 cartas ou de 5 cartas) no mesmo jogo, para obter um detalhamento maior na resposta do tarô.

Conceitos importantes

- Direção da carta: se ela está em pé ou de ponta-cabeça:
 - Carta de pé: principal sentido da carta.
 - Carta revertida: quando está de ponta-cabeça.



De pé



Revertida

- Inverter uma carta é virá-la de ponta-cabeça ou vice-versa.
- Lado da carta: é a frente (imagem do arcano) ou o verso (costas).



Frente (carta está visível)



Verso (carta está oculta)

- Ocultar uma carta: colocá-la de verso.
- Posição da carta: a casa que ela ocupa na tiragem. No exemplo abaixo, na Posição 1 está o Mundo; na Posição 2 está o Louco; na Posição 3 está a Estrela.



4. BARALHO

As cartas deste jogo são compostas de:

1. Título: nome da carta.
2. Palavras-chave da carta, se estiver de pé.
3. Imagem do arcano. O tarô usado neste jogo foi feito pelo ilustrador Orly Wanders de Oliveira, com base nas ilustrações do tarô ilustrado por Pamela Colman Smith, em 1909.
4. Três perguntas:
 1. Vermelha: relacionada à energia presente do arcano em sua vida.
 2. Azul: geralmente, uma troca de experiências passadas sobre o arcano correspondente.
 3. Verde: geralmente, uma questão mais lúdica e hipotética relacionada às qualidades e aos significados daquele arcano.
5. Palavras-chave da carta, se estiver revertida.



OBSERVAÇÃO: Embora as cartas possuam significados tradicionais, amplamente associados a ela (como, por exemplo, a carta do Louco simbolizar novos começos, otimismo, aventura, inocência, confiança), cada carta poderá ter um significado muito pessoal para você. Cada estudioso do tarô tem uma visão pessoal sobre as cartas. Em última análise, é você que tem a última palavra sobre qual significado da carta faz mais sentido para você. Use sua intuição!

5. TABULEIRO

O tabuleiro é formado pelas 22 cartas dos arcanos maiores, em ordem crescente, representando a Viagem do Herói, ou seja, a viagem arquetípica do Louco (Arcano 0) desde o início até a sua realização plena no Mundo (Arcano 21).



Cada casa traz em si um comando relacionado à energia do Arcano lá representado. Por exemplo, a casa 6 (Os Enamorados) pede para escolher entre 2 cartas do monte - e é justamente esse um dos principais significados dessa carta: fazer uma escolha importante, com base em valores pessoais.

As instruções resumidas de cada casa estão escritas no próprio tabuleiro, para jogos de 2 a 7 jogadores. Quando estiver escrito “JOGO SOLO”, as instruções aplicam-se apenas para os jogos para 1 jogador. Se for necessário esclarecer eventuais dúvidas sobre a ação a ser tomada no decorrer do jogo, consulte o verso da **Ficha de Referência** (para jogos solo ou para mais jogadores, conforme o caso).

No jogo solo, as casas cujos comandos são ligeiramente diferentes das casas do jogo em equipe são as seguintes:



3 - A Imperatriz
Viva a abundância

Retire 4 cartas,
escolha 1.



5 - O Hierofante
Aprenda e ensine

Retire 1 carta.
Escolha uma
pergunta para
responder.*



11 - A Justiça
Aja com justiça

Se quiser, mexa
em 1 carta.



14 - A Temperança
Busque o equilíbrio

Se quiser, troque
duas cartas de
lugar entre si.



15 - O Diabo
Reconheça sua sombra

Devolva sua melhor
carta para o monte.

*Se puder, envie a pergunta para alguém. Tire foto da carta ou da pergunta e envie para um(a) amigo(a)!

6. INTERPRETAÇÃO DAS CARTAS

A leitura de cada jogo é feita a partir da interpretação de cada carta presente na tiragem escolhida. As tiragens servem para determinar qual interpretação cada carta terá, dependendo da casa onde ela estiver. Por exemplo, se sua pergunta inicial for “O negócio / atividade / trabalho que estou querendo iniciar será bem-sucedido?”, cada casa da tiragem (Passado, Presente, Conselho, Tendência, etc.) dará mais informação sobre a questão.

Portanto, se você estiver usando a Tiragem de 5 cartas, e tirar a carta da Estrela (arcano maior 17), ela terá interpretações um pouco diferentes, dependendo da casa em que cair:



- Se estiver na **Posição 1 - Essência**: Pode indicar que de fato esse é um sonho verdadeiro e profundo - você está seguindo seus sonhos;
- Se estiver na **Posição 2 - Passado**: Pode indicar que esse é um sonho antigo e você está reunindo condições de realizá-lo agora;
- Se estiver na **Posição 3 - Presente**: Seus sonhos já estão se materializando - esse é um momento propício para iniciar essa atividade;
- Se estiver na **Posição 4 - Conselho**: Mantenha a esperança e trabalhe em seu projeto, pois ele tem tudo para dar certo;
- Se estiver na **Posição 5 - Tendência**: A atividade deve prosperar em um futuro próximo.

Dicas para interpretar as cartas:

- **Siga sua intuição.** Algumas cartas têm múltiplos significados. Para identificar qual mais se aplica à questão que você fez, use sua intuição. A intuição é como um músculo - quanto mais você usá-la, mais forte ela ficará.
- **Observe as perguntas.** As perguntas elencadas em cada carta podem ajudar a aprofundar sua interpretação do jogo e seu entendimento sobre o significado da carta.
- **Observe os arcanos maiores.** Se o seu jogo estiver repleto de arcanos maiores, isso significa que essa é uma questão muito importante em sua vida, e contém alguma lição que você precisava aprender para poder evoluir.
- **Identifique as cartas da corte.** Essas cartas geralmente representam pessoas em sua vida, ou até você mesmo(a), que possui as qualidades daquela carta. Caso você não consiga pensar em nenhuma pessoa que se encaixe na descrição da carta, ela pode estar representando algum evento com aquelas características.
- **Não espere que o tarô tome decisões por você.** Ele mostra o quadro geral e dá conselhos, mas apenas você mesmo(a) tem responsabilidade por suas escolhas. Use o tarô como um conselheiro, não para tomar decisões em seu lugar.
- **Se você tiver gostado do resultado do jogo, faça ele acontecer.** As energias estão a seu favor e a tendência é de que os acontecimentos se desenvolvam bem, mas não fique parado pensando que o futuro já está garantido. No tarô, como na vida, não há garantias.
- **Se você não tiver gostado do resultado do jogo, não se preocupe.** O futuro não está escrito na pedra. A todo momento estamos criando nossa realidade com nossos pensamentos e atitudes. Observe o que precisa ser mudado e assuma o controle de sua vida.
- **Registre seu jogo.** Para poder pensar melhor em seu jogo posteriormente, anote as cartas ou tire uma foto do jogo. Algumas interpretações poderão aparecer depois, em um momento de reflexão ou inspiração.

7. MODELOS DE TIRAGENS E EXEMPLOS DE INTERPRETAÇÃO

No tarô, existem dezenas de tipos de tiragem. Elas podem ser simples, como a tiragem de 1 carta (cuja casa esteja representando o Presente ou um pedido de Conselho, por exemplo), ou mais complexas, usando quase todo o baralho de tarô de uma só vez.

Neste jogo, há 2 tipos de tiragens disponíveis: de 3 e de 5 cartas.

A. Tiragem de 3 cartas (jogo rápido):



Essa é uma tiragem simples, que, neste jogo, contém as seguintes casas:

- Posição 1 - Passado: acontecimentos e influências passadas.
- Posição 2 - Presente: o que acontece agora.
- Posição 3 - Tendência: energia que tende a se manifestar no futuro.

Exemplo de pergunta e sua respectiva interpretação:

- Pergunta: “O que o tarô tem a dizer sobre meu relacionamento atual?”

- Interpretação: O jogo mostra uma certa animosidade no passado (5 de Paus), mas a energia do presente é de sucesso (O Carro). A tendência é de uma união amorosa e harmônica (2 de Copas).

B. Tiragem de 5 cartas (jogo normal):

Tiragem que dá um pouco mais de informação sobre a questão pretendida.

- Posição 1 - Essência: Qual é a verdadeira questão por trás da pergunta? Qual é a energia primordial que envolve essa questão?
- Posição 2 - Passado: acontecimentos e influências passadas.
- Posição 3 - Presente: o que acontece agora.
- Posição 4 - Conselho: que curso de ação é mais aconselhável dadas as energias envolvidas na situação?
- Posição 5 - Tendência: energia que tende a se manifestar no futuro.

Exemplo de pergunta e sua respectiva interpretação:

- Pergunta: “O que o tarô tem a dizer sobre a atividade nova que quero iniciar?”



- Interpretação: Tem tudo para dar certo! A posição 1, Essência, indica que você está muito indeciso sobre as alternativas disponíveis (7 de Copas). No passado, mudanças rápidas e positivas possibilitaram o início desses planos (8 de Paus). No presente, ainda há um pouco de dúvidas e confusão (A Lua), mas o Sol na casa de tendência mostra o provável sucesso da atividade. O 5 de Copas como conselho pede para que você não se penalize por eventuais erros, aprenda com eles e tente focar em seus acertos e no que pode ser feito para aprimorar seu negócio.

APÊNDICE

A. Introdução - o que é o tarô

Mais do que um baralho de 78 cartas, o tarô é uma linguagem simbólica, cujas 78 cartas estão divididas em arcanos maiores (22) e arcanos menores (56). Cada carta contém imagem e simbolismo próprios, representando momentos da vida, ações e emoções. O tarô é muito usado para fazer “previsões sobre o futuro”. No entanto, mais do que fazer previsões, ele permite um olhar desvelado sobre o mundo e sobre nós mesmos. Após um tempo, entendemos que, na verdade, ele “prevê” a única energia que existe: a do presente, que irá influenciar os futuros “presentes”. O tarô nos ensina a viver no presente, sem desperdiciar demasiada energia revivendo o passado (uma energia cujo tempo já expirou) ou ansiando pelo futuro (a próxima viagem, os afazeres do dia seguinte). A vida é aqui e agora. E nisso devemos concentrar toda nossa energia – e nosso amor.

O tarô é uma ferramenta de autoconhecimento e de reflexão sobre a vida e o mundo. É uma maneira de desvendarmos os segredos da nossa existência e do universo. Pode auxiliar na busca pela nossa missão e pelo sentido da nossa vida. Em momentos mais difíceis, serve como um amparo, dando-nos uma perspectiva mais ampla sobre determinadas questões e ajudando-nos a enxergar caminhos possíveis e atitudes favoráveis dentro do contexto existente.

O tarô pode ser usado como um guia, um amigo, um conselheiro. É uma ferramenta que nos permite mergulhar em nosso inconsciente, para então buscar respostas que estão dentro de nós, mas não conseguimos acessar facilmente. As cartas nos ajudam a transpor a barreira da consciência e nos levam ao centro de nós mesmos, onde estão todas as respostas.

O estudo das cartas, em especial dos arcanos maiores, que representam a Jornada do Louco (a versão do tarô da Jornada do Herói descrita por Joseph Campbell), nos dá a visão de que a vida é uma grande viagem, e que dela – inevitavelmente – farão parte momentos difíceis e prazerosos. O tarô nos faz perceber que a vida é feita de ciclos e todo fim é apenas um recomeço – crença compartilhada por várias religiões e sistemas espirituais e filosóficos mundo afora. Por fim, a prática da leitura das cartas também pode ajudar-nos a fortalecer nossa intuição e a desenvolver nossa natureza espiritual.

Por isso, convido a todos a embarcarem nessa viagem pelos arcanos, para que a mágica do tarô possa ser, cada vez mais, um instrumento de evolução pessoal ao alcance de todos.

B. Estrutura do tarô

O baralho de tarô é composto por 78 cartas, assim distribuídas: 22 arcanos maiores e 56 arcanos menores.

Arcanos maiores: 22 cartas, numeradas de 0 a 21. Representam grandes questões da vida, como a morte, o juízo final, a relação com pai e mãe, o amor, os sonhos, a vitória, as decisões mais importantes, a busca por conhecimento - e por si mesmo. É o mapa geral da vida. Os 22 arcanos maiores do tarô contam uma história: é a Jornada do Louco, uma vez que o Louco é, geralmente, a carta de número 0, que dá início aos arcanos maiores e a uma nova aventura, percorrendo todos os demais 21 arcanos maiores, ganhando experiência, evoluindo e assimilando lições importantes. Portanto, essa jornada é uma metáfora para o nosso percurso evolutivo ao longo da vida e para as lições que temos de aprender em cada momento para nos realizarmos por completo. Cada uma dessas cartas pertence a uma etapa desse caminho.

Arcanos menores: 56 cartas, divididas em 4 naipes (Paus, Copas, Espadas, Ouros). Retratam aspectos mais mundanos da vida, o dia a dia, os detalhes, a maneira como os acontecimentos retratados nos arcanos maiores ocorrerão. Cada naipe representa um tema geral:

- **Paus:** Energia: Ação, criação, ambição, inspiração, paixão. Elemento: Fogo.
- **Copas:** Emoção: Sentimentos, amor, relações, imaginação, intuição, criatividade. Elemento: Água.
- **Espadas:** Razão: Intelecto, mente, lógica, pensamentos, comunicação. Elemento: Ar.
- **Ouros:** Matéria: Finanças, dinheiro, recursos, corpo, saúde, casa, trabalho, natureza, sentidos. Elemento: Terra.

Cada um dos 4 naipes é formado por 14 cartas:

- 10 cartas numeradas de Ás (1) a 10.
- 4 Cartas da Corte: em geral, representam pessoas que têm a energia simbolizada pelo naipe ou um aspecto de você mesmo. Ocasionalmente, podem representar acontecimentos.
 - **Valete:** Crianças. Aprendizes, novatos e amadores de todas as idades. Desejo de aprender.
 - **Cavaleiro:** Adolescentes e jovens adultos. Pessoas de todas as idades que estão se aperfeiçoando em uma área e batalhando.
 - **Rainha:** Homem ou mulher que dominou a energia que seu naipe representa, com ênfase na energia Yin, mais reflexiva e receptiva.
 - **Rei:** Homem ou mulher que dominou a energia que seu naipe representa, com ênfase na energia Yang, mais ativa e expansiva.

C. Como usar o tarô?

O tarô, por ser um instrumento para acessar o inconsciente (pessoal e coletivo), requer concentração ao ser utilizado. Quanto mais você jogar com foco e intenção, mais precisas serão as respostas.

Antes de começar o jogo, recomendo que você escolha um momento calmo, em que não será interrompido e em que as demandas do dia-a-dia não estejam interferindo em seu pensamento. Tem quem goste de acender uma vela ou um incenso; isso fica a seu critério, o importante é que você se sinta bem e confortável no ambiente que escolheu.

Uma dica: antes de começar a embaralhar as cartas e fazer a pergunta, respire três vezes profundamente, esvazie a mente e relaxe! Então, escolha a tiragem que vai usar e formule a questão que deseja esclarecer. Você pode escolher qualquer tiragem, mas o ideal é que a tiragem seja definida antes de você começar a embaralhar as cartas.

Se você é um pouco cético, tente deixar de lado a descrença enquanto faz a leitura do tarô. Por algum motivo ainda não inteiramente explicado pela ciência tradicional, quanto mais você acreditar no tarô, mais as respostas serão exatas e os conselhos precisos – e preciosos. Caso você já confie no tarô, apenas concentre-se, e usufrua desse acesso mágico ao mundo da consciência plena.

Atenção: não precisa ser vidente para usar o tarô! É preciso concentração e intenção verdadeira para obter as respostas que deseja. A leitura ou interpretação do jogo, por sua vez, requer estudo e conhecimento dos significados da carta. Com o tempo, sua sintonia com o tarô vai se afinando e será importante para a interpretação de cada jogo.

D. Tipos de tarô

Há muitos tipos de baralhos de tarô. Entre os mais recomendados para quem está iniciando seus estudos na área estão os de Rider-Waite-Smith (RWS) e seus derivados. O tarô de Rider-Waite-Smith foi publicado pela editora Rider em 1910. As cartas foram desenhadas pela artista Pamela Colman Smith em 1909, sob orientação do acadêmico e místico Arthur Edward Waite. Esses baralhos são mais fáceis de usar e aprender porque têm desenhos que remetem ao significado da carta em cada uma das 78 cartas, e não somente nas 22 cartas dos arcanos maiores, como os tarôs de Marselha, por exemplo.

O tarô de Marselha é o mais tradicional e o mais fiel às origens do tarô, que, de acordo com os registros existentes, foi criado no início do século 15, no norte da Itália, como um jogo de cartas.



O Louco de RWS

Autora

Talita Cardoso Lima pediu seu primeiro tarô quando criança, mas só começou a estudá-lo seriamente já adulta. Em 2014, criou o site Tarot Diário, Uma Aprendizagem (www.tarotdiario.com.br), no qual compartilha suas descobertas sobre o mundo do tarô e sua paixão pelas cartas. Economista de formação e diplomata de carreira, encontrou no tarô uma ferramenta de autoconhecimento e desenvolvimento pessoal. Sua vontade de ajudar a ampliar a divulgação do tarô e tornar sua aprendizagem uma atividade ainda mais lúdica levou à criação deste jogo de tabuleiro.

Instagram: www.instagram.com/tarotdiarioblog

Email: tarotdiarioblog@gmail.com

Ilustrador e designer gráfico

Orly Wanders, designer gráfico de formação, ilustrador, animador e modelador 3D de carreira. Atuou na produção, edição e design nas áreas de editorial, de marketing e de propaganda. Já fez vários jogos de tabuleiro, entre eles o Grasse Mestres Perfumistas, Sobrevivência na Amazônia e Baco: o Jogo dos Vinhos.

Site: wanderly.artstation.com

Instagram: www.instagram.com/orlywanders

Email: orlywanders@gmail.com

Assessoria e produção gráfica

William Magri, formado em Publicidade, trabalha como designer e produtor gráfico, além de desenvolver componentes e materiais que integram os jogos de tabuleiro da empresa Ludens Spirit. Cria e executa todas as campanhas de financiamento coletivo da empresa.

Instagram: www.instagram.com/willmagri

Email: wjmagri@gmail.com

Revisão

Izabel Cury colaborou na revisão da primeira e da segunda edição do jogo, além de ter participado de diversos “playtests” para o aprimoramento do jogo.

Nesta atualização colaborou **Tággidi Mar Ribeiro**, multiartista, taróloga e profissional das letras.

Contato: [@taggidi](https://www.instagram.com/taggidi)



Gostou do jogo?

Recomende-o para os amigos!

Jogue, faça uma foto e marque @tarotdiarioblog em suas redes.

Dúvidas? Veja um vídeo explicativo na página www.arodadotarot.com.br



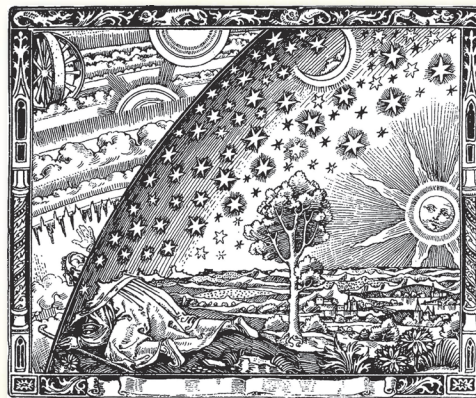
Quer aprender mais sobre o tarô?

Visite a página www.tarotdiario.com.br

E também:



@tarotdiarioblog



Acima, a “Gravura de Flammarion”, registrada pela primeira vez em 1888 em um livro do astrônomo e místico Camille Flammarion (1842-1925).