

CARTE DA GIOCO

Origini

L'origine delle carte da gioco è ignota, ma le prime testimonianze del loro uso risalgono alla Cina poco dopo l'invenzione della carta e poi in India, attorno al X secolo. Le antiche cinesi "carte moneta" avevano tre "semi": *Jian* o *Qian* (monete), *Tiao* (stringhe di monete, dove il nome *stringa* implica il foro che le monete cinesi hanno per poterle appendere e impilare su una corda), *Wan* (diecimila), e a questi si aggiungevano altre tre carte singole *Qian Wan* (Migliaia di Diecimila), *Hong Hua* (Fiore Rosso) e *Bai Hua* (Fiore Bianco). Queste erano rappresentate da ideogrammi con numerali da 2 a 9 sui tre semi. Wilkinson suggerisce che le prime carte siano state in realtà denaro reale e che fossero contemporaneamente lo strumento di gioco e la posta scommessa. Le tessere del moderno Mahjong e del domino si sono probabilmente evolute da queste prime carte da gioco. La parola cinese *p'ai* viene usata per descrivere sia le carte che le tessere da gioco.

Esse, comunque, NON sono quelle usate in Europa e in tutto l'Occidente e di cui parlo da questo punto in poi...

Significati:

- le coppe rappresentano il sentimento
- bastoni la passione, il lavoro e la materialità intesa come realtà
- i denari rappresentano i soldi e la realizzazione),
- le spade la razionalità e gli spostamenti, intesi non solo in senso fisico, ma anche come cambiamento di parere o di Sentimenti.

Bastoni

1. asso: soddisfazione, trionfo, nascita di qualcosa;
2. due: Cattive notizie , incomprensioni, conflitti interiori;
3. tre: La fine di qualcosa e perciò inizio e cambiamento. Modifiche positive.
4. quattro: la casa e progetti familiari, benefici in arrivo, anche vincita al gioco;
5. cinque: l'ambiente di lavoro, entrate economiche, incontri gioiosi, riunioni;
6. sei: ostacoli ai progetti, mancanza di fiducia, rivalità accesa; attesa
7. sette: intelligenza, progetti e fortuna, energia, capacità creativa;
8. otto: prudenza, ansia e preoccupazioni per motivi banali, ma anche difficoltà di vario genere;
9. nove: nuove possibilità e situazioni in via di sviluppo;
10. dieci: buon auspicio, felice conclusione, dissapori appianati;
11. fante, giovane uomo intelligente e di bell'aspetto, aiuti esterni ma anche pettegolezzi;
12. donna: madre, sposa, donna buona e intelligente, amica fidata;
13. cavallo: notizie in arrivo, avventura amorosa;
14. re: uomo maturo, di buoni sentimenti, padre di famiglia, datore di lavoro. Evoluzione positiva della situazione attuale

Spade

1. asso: la vittoria, il potere, il pensiero al quale seguirà l'azione, al rovescio il ricatto e l'abuso di potere;
2. due: in genere sta a significare che il cambiamento non è probabile;
3. tre: sofferenza, ostacoli;
4. quattro: la stasi, la sospensione;
5. cinque: litigi o discussioni con persone care o a noi vicine, ostacoli;
6. sei :la razionalità e la riflessione più pura;
7. sette: amici non sinceri, problemi legali, difficoltà superate ma con enorme sacrificio;
8. otto: giovane donna dai capelli neri(20 - 30 anni), generalmente ostile nei confronti della Consultante o ingiustamente interessata al Consultante;
9. nove: malattie, ostacoli, disordini, necessità di chiudere un'amicizia;

10. dieci: per il lavoro futuro miglioramento, ma anche notizie inattese e non molto piacevoli;
11. fante: giovane astuto, prudenza nei propri affari, parlare poco;
12. donna di spade: donna fredda e intelligente, vedova, capace di tutto per ottenere ciò che vuole;
13. cavallo: determinazione e coraggio, notizie o persona in arrivo;
14. re: uomo ricco, importante ed affermato, dai capelli scuri, non di ottima morale.

coppe

1. Asso: rappresenta l'abbondanza, la realizzazione, l'innamoramento per un uomo appena conosciuto ma nulla di più;
 2. Due: la coppia tradizionale, il matrimonio. Al rovescio sentimento non corrisposto;
 3. Tre: la famiglia che si allarga, l'amicizia, il ritorno di amori o amicizie del passato. al rovescio, fraintendimenti, perdita di potere.
 4. Quattro: è la coppia collaudata o la famiglia serena, le mura domestiche. Al rovescio rapporto stanco e/o rifiuto di rapporto serio;
 5. Cinque: situazione bloccata o che sta andando in crisi;
 6. Sei: la carta della realizzazione dei desideri, dove nulla manca. però può indicare anche un'avventura o un legame senza tanti progetti e problemi;
 7. Sette: la carte dei progetti e delle basi per il futuro, allargamento della famiglia;
 8. Otto: la carta della delusione e dei progetti andati all'aria;
 9. Nove: la realizzazione più alta, tutti i progetti andranno a buon fine;
 10. Dieci: indica arrivo di persone o di notizie;
 11. Fante: giovane uomo o donna, (poichè non esiste la regina nelle napoletane) con capelli chiari;
 12. donna: giovane ragazza, mancanza di sincerità, problemi;
 13. Cavallo: rappresenta gli inviti ma anche una personalità indipendente, porta fortuna alle nuove storie d'amore;
 14. re: uomo ricco, importante ed affermato, dai capelli scuri, non di ottima morale.
-
- 1) asso: i rapporti amorosi, anche solo fisici, l'attrazione tra due persone;
 - 2) due: il cambiamento, scelta da affrontare per forza;
 - 3) tre: il lavoro, soldi in arrivo, generosità, sicura riuscita di un affare;
 - 4) quattro: raggiungere uno scopo senza sforzi, buona sorte in generale, inizio di una relazione sentimentale;
 - 5) cinque: amante, coppia in crisi, separazione;
 - 6) sei: disagio economico temporaneo, il momento attuale, difficoltà nel gestire i soldi;
 - 7) sette: disagio, perdita di lavoro ma senza colpe, chiusura, isolamento;
 - 8) otto: superamento dei problemi, fine di un periodo nero, ragazza giovane dai capelli castani;
 - 9) nove: spostamenti di grosse somme di denaro, rapido avverarsi dei progetti iniziati, beni immobili;
 - 10) dieci: eredità, riuscita in campo commerciale, spostamenti per brevi viaggi ma anche traslochi;
 - 11) fante: giovanotto impegnato nel proprio lavoro, dai capelli castani, ma anche litigi per incomprensione o pettegolezzi;
 - 12) donna: giovane ragazza, mancanza di sincerità, problemi;
 - 13) cavallo: notizie di soldi, conoscenza con un uomo giovane simpatico ma libertino;
 - 14) re: uomo ricco, importante ed affermato, dai capelli scuri, non di ottima morale.

Il mazzo di carte europeo più antico che si conosca è il mazzo chiamato «Italia 2», datato tra il 1390 ed il 1410. Un altro mazzo tanto antico è il *Stuttgarter Kartenspiel* («Mazzo di Stoccarda») risalente al 1430. I mazzi più famosi e più antichi di tarocchi che siano pervenuti sino a noi sono invece i mazzi popolarmente chiamati dei Visconti.

Gli europei variarono molto la struttura e l'aspetto delle carte da gioco nel XV secolo. Le figure delle carte cambiarono per rappresentare sotto forma di caricature i personaggi biblici oppure le famiglie reali europee ed i loro vassalli, originariamente "re", "cavalieri" e "servi". La regina venne introdotta in modi differenti: nei più antichi mazzi tedeschi arrivati fino a noi (1440 circa) la

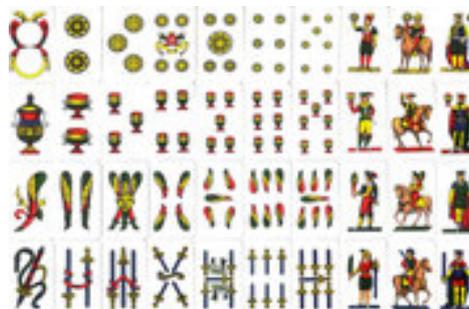
rimpiaccia il re in due dei semi come carta di maggior valore. Durante il XV secolo sono comuni mazzi da 56 carte contenenti re, regina, cavaliere e servo. Anche i semi variano, molti produttori non ritennero che fosse necessario avere un insieme tipico di nomi per i semi, quindi i primi mazzi ne hanno varietà differenti (pur essendo sempre in numero di quattro). Gli stampatori tedeschi produssero carte usando cuori, campane, foglie e ghiande, semi presenti anche nei mazzi della Germania meridionale e orientale per il gioco dello Skat, e nei mazzi bavaresi per il gioco del Watten e del Mao Mao (diffusi anche in Alto Adige).

Le più tarde carte italiane e spagnole del XVI secolo usano spade, bastoni, coppe e denari. È probabile che il mazzo dei tarocchi venga inventato in Italia in questo periodo, sebbene si creda erroneamente che sia stato importato in Europa dagli zingari. I tarocchi nacquero essenzialmente per il gioco dei tarocchi, ma oggi trova il suo uso più frequente come strumento di cartomanzia e per altre pratiche esoteriche: uno sviluppo cominciato nel 1780 circa, quando i filosofi occulti vollero associare i simboli sulle carte dei tarocchi ai geroglifici egizi.

Sono stati gli esoterici ad incentivare l'uso delle carte da gioco utilizzandole come <portali occulti> proprio approfittando dell'ignoranza comune sulla loro origine.

Una cosa identica accade con lo Yoga e altre pratiche orientali che vengono divulgate approfittando dell'ignoranza comune circa <gli obiettivi occulti> che i primi fautori si prefissero di realizzare.

Un Cristiano Vero può giocare a carte?



Le carte da gioco (quelle che vengono usate anche in Italia per giocare a briscola, poker, NAPOLETANE, ecc.) furono inventate in Francia nel 1392 per uso personale del re Carlo VI quando era malato di mente. L'inventore delle carte da gioco era un uomo spiritista, con seri problemi psichici e malvagio, che si prendeva gioco di Dio e dei Suoi Comandamenti. Scelse personaggi biblici per la sua invenzione diabolica e malefica: disse di averne ricevuto <la rivelazione dallo spirito>!

- 1) **IL RE RAPPRESENTA IL DIAVOLO**
- 2) **LA DONNA RAPPRESENTA MARIA MADRE DI GESU'**
- 3) **CUORE E ASSO RAPPRESENTA IL SANGUE DEL NOSTRO SIGNORE**
- 4) **IL FANTE RAPPRESENTA IL SIGNORE STESSO...**
- 5) **LA CARTA DI FIORI E ALTRI SEGNI SIMBOLIZZANO LA PERSECUZIONE E LO STERMINIO DI TUTTI I SANTI.**

L'inventore esprimeva il suo rifiuto per i 10 comandamenti (numero delle carte stesse); ecco perchè chi conosce le origini delle carte capisce anche l'influenza diabolica che caratterizza chi gioca. Nei paesi occidentali più del 90% delle persone si danno al gioco di carte: poker, bridge, canasta, ecc. La storia della magia è nata dallo sviluppo delle carte da gioco. Molti dei giocatori di carte, NON A CASO, sono dei bestemmiatori E SI ROVINANO COL GIOCO DIVENTANDONE DIPENDENTI... COME LA DROGA.

Inoltre, tali strumenti vengono usati dai medium, dai maghi, dai cartomanti, dagli spiritisti, ecc.

Nel luglio 1969 la seguente domanda apparve sul giornale "L'appello di mezzanotte": "Il gioco alle carte non è forse innocuo finché non diventa una passione?", la risposta fu la seguente:

"Colui che conosce l'origine delle carte da gioco capirà perché queste possono servire per delle manovre sataniche come la divinazione o gli scongiuri".

L'inventore esprimeva il suo disprezzo per i dieci comandamenti con il numero 10 delle carte da gioco.

Chi conosce questa origine diabolica del gioco alle carte, comprende anche l'influenza diabolica che esso ha su coloro che giocano !

Non c'è dunque da stupirsi che la divinazione attraverso queste carte riesca così bene, poiché sono dei segni blasfemi e diabolici !

Sul numero di maggio dello stesso periodico, Abraham Meister, professore di teologia metteva in guardia contro le carte da gioco e la cartomanzia. Egli scriveva fra l'altro:

“Nessun giocatore di carte si rende conto della realtà di satana e dei demoni che sono dietro a questo gioco”.

Nei Paesi occidentali più del 90% delle persone si danno al gioco delle carte, come il bridge, la canasta, il solitario, il poker, (la “scopa” e la “briscola” italiane, ecc.).

AVVERTO CON INSISTENZA OGNI FIGLIO DI DIO: NON DEVI RESTARE IN CONTATTO CON LE CARTE DA GIOCO CHE HO MENZIONATO (PER NON PARLARE DEI TAROCCHI...) !

La storia della magia nera è strettamente legata allo sviluppo delle carte da gioco.

E' innegabile che esse sono demoniache a causa della loro origine blasfema.

La nuova enciclopedia tedesca “Brockhaus” scrive sul soggetto della cartomanzia: “pratica molto diffusa della divinazione, che permette di ottenere attraverso le carte e secondo diversi procedimenti, delle rivelazioni sull'avvenire. E' una pratica di natura occulta.

Il successo reale ottenuto da coloro che predicano l'avvenire e augurano la “buona fortuna” proviene dal fatto che mentre si tirano le carte vengono stimulate delle facoltà medianiche: le carte, dunque, sono uno <strumento medianico> per <chiamare degli spiriti>.

Il primo cartomante conosciuto, Francesco Marcolini, insegna la sua “arte” nel suo libro “Uscita” (Venezia 1540).

E' evidente che all'avvicinarsi dell'Anticristo l'occultismo progredisce sotto diverse forme e il gioco delle carte ugualmente eserciterà un fascino sempre più potente, non soltanto sugli uomini e le donne del mondo, MA ANCHE SU MOLTI MEMBRI DELLA CHIESA DI GESU' CRISTO...!