

*Tarot*  
RIDER WAITE  
SMITH



*Caroline Drogo*

**Tarot**  
**Rider Waite Smith**

## REJOIGNEZ NOTRE COMMUNAUTÉ DE LECTEURS !

**Inscrivez-vous à notre newsletter** et recevez des informations sur nos parutions, nos événements, nos jeux concours... et des cadeaux !

Rendez-vous ici : [bit.ly/newsletterleduc](https://bit.ly/newsletterleduc)

Retrouvez-nous sur notre site [www.editionsleduc.com](http://www.editionsleduc.com)  
et sur les réseaux sociaux.



Conseil éditorial : Julie Boust

Édition : Béatrice Le Rouzic

Correction : Nathalie Billaut

Maquette : Laurie Baum

Textes et illustrations : Caroline Drogo

Design du coffret : Élisabeth Chardin

Certaines cartes sont inspirées d'images libres de droits disponibles sur Getty images (La Force © KatarinaBlazhievskaya ;

Le Jugement © George Mark ; Six de Coupes

© jacoblund ; Dix de Coupes © monkeybusinessimages).

© 2021 Leduc Éditions

10, place des Cinq-Martyrs-du-Lycée-Bufferon

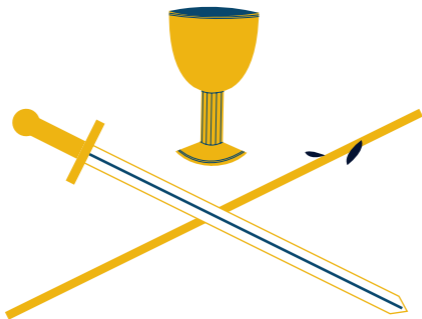
75015 Paris – France

ISBN : 979-10-285-2267-4

Caroline Drogo



# Tarot Rider Waite Smith



LEDUC   
ESO



# Sommaire

Introduction.....	7
Histoire du tarot.....	8
Le jeu de cartes .....	9
<i>Quelques conseils pour s'approprier son jeu.....</i>	<i>9</i>
<i>Comment nettoyer son jeu de cartes ? .....</i>	<i>10</i>
<i>Quand faut-il le nettoyer ?.....</i>	<i>11</i>
Le tirage.....	12
<i>Préparer le tirage.....</i>	<i>12</i>
<i>Mélanger les cartes.....</i>	<i>12</i>
<i>Choisir les arcanes.....</i>	<i>13</i>
<i>Faire des tirages pour les autres.....</i>	<i>13</i>
<b>Les arcanes majeurs.....</b>	<b>15</b>
Le Fou ou le Mat.....	16
Le Magicien ou le Bateleur .....	18
La Papesse.....	20
L'Impératrice .....	22
L'Empereur .....	24
Le Pape.....	26
Les Amoureux.....	28

Le Chariot.....	30
La Force.....	32
L'Hermite.....	34
La Roue de Fortune.....	36
La Justice.....	38
Le Pendu.....	40
La Mort (ou l'Arcane sans Nom).....	42
Tempérance .....	44
Le Diable .....	46
La Tour ou Maison Dieu .....	48
L'Étoile.....	50
La Lune.....	52
Le Soleil .....	54
Le Jugement.....	56
Le Monde .....	58
<b>Les arcanes mineurs .....</b>	<b>61</b>
Les Bâtons - La passion.....	63
Les Coupes - Les émotions.....	79
Les Pentacles/Deniers - Le matériel.....	95
Les Épées - L'intellect .....	111
À propos de l'autrice .....	127

# Introduction



Le tarot est une pratique que l'on s'approprié et qui a évolué à travers le temps et les époques. J'aime le jeu Rider Waite Smith, mais il y manquait quelque chose : de la diversité (et un style vestimentaire plus contemporain !). J'ai donc redessiné ce jeu avec les personnes que l'on peut voir dans notre société : des femmes, des personnes à mobilité réduite, des hommes, des Noirs, des Blancs, des personnes transgenres, des couples homo, hétéro...

Ce jeu est là pour te parler à toi, pour que tu l'utilises avec ton langage.

Le hasard n'existe pas, et j'aime me dire que si ce tarot a atterri dans tes mains, ce n'est pas pour rien, le tarot nous choisit. C'est le début d'une histoire.





# Histoire du tarot

Le jeu de tarot a été créé au xv<sup>e</sup> siècle. À l'origine, il était utilisé uniquement pour jouer, jusqu'à ce que des cartomanciens se l'approprient !

Parmi les jeux plus anciens, on retrouve le tarot des Visconti, le Della Rocca, le tarot de Marseille...

Le jeu Rider Waite Smith, quant à lui, est né en Angleterre en 1909, de l'association d'Arthur Edward Waite et de l'illustratrice Pamela Colman-Smith. Leur volonté était de démocratiser les cartes et de rendre ce jeu plus accessible. À titre d'exemple, dans le tarot de Marseille, la carte du deux d'Épées représente deux épées, alors que Pamela Colman-Smith l'illustre par une femme aux yeux bandés, indécise entre ses deux épées.



# Le jeu de cartes

## Quelques conseils pour s'approprier son jeu

- ◆ **Voyager** avec son jeu, l'emporter partout avec soi.
- ◆ **Écouter** son intuition sur la signification des cartes.
- ◆ **Écrire** un journal de bord où l'on note ses tirages personnels.
- ◆ **Dormir** avec un arcane sous l'oreiller.
- ◆ **Créer** son rituel, faire comme une chorégraphie, le nombre de fois où l'on mélange les cartes, les coupes.
- ◆ **Inventer** son propre tirage.



## Comment nettoyer son jeu de cartes ?

Il y a plusieurs techniques, à toi de choisir celle qui te parle le plus :

- ◆ **fumigation** : avec de la sauge ou du romarin, passe le paquet au-dessus de la fumée ;
- ◆ **méditation** : mélange les cartes en te concentrant sur ta respiration, avec l'intention de faire un « reset ». Cette technique est très pratique quand tu tires les cartes pour plusieurs personnes d'affilée (ou si tu es à cours de sauge... !) ;
- ◆ **bain sonore** : lors d'un *gong bath*, prends ton paquet de cartes avec toi pour nettoyer l'énergie stagnante des cartes avec la vibration des gongs ;
- ◆ **cristaux** : place un cristal de roche (ou une géode) près du paquet pour le purifier ;
- ◆ **lune/soleil** : place ton jeu sous les rayons d'une pleine/nouvelle lune. Avec le soleil : quelques minutes seulement pour ne pas abîmer les couleurs des cartes.

