

METHODE DU LIBRE ARBITRE

Dans cette façon de procéder, vous êtes en droit de soustraire du jeu, toutes les cartes ne vous convenant pas, soit que vous les jugiez nuisibles ou défavorables par leur symbolisme, soit qu'elles ne correspondent pas au problème primordial qui vous occupe.

En ce cas, vous ne conservez que les cartes susceptibles de répondre à une question bien définie concernant Destin, Santé, Affaires, Orientation, Procès, etc., de sorte que les cartes retenues ne puissent répondre qu'à une proposition bien déterminée, les autres se trouvant ainsi éliminées.

A partir des cartes restantes, après avoir battu et coupé, étalez le jeu, et faites la sélection de cinq cartes, que vous rangez face cachée, de droite à gauche.

Retournez-les et procédez à la lecture, dans le même sens.



METHODE DITE

DE NUMEROLOGIE OU DE TIERCE

Sélectionner les cartes portant en haut et à droite le numéro correspondant à celui des chevaux partants dans la course.

Le reste du jeu est inutilisé et mis de côté.

Battre les cartes retenues, couper, les étaler sur une ligne face cachée et choisir alors 3 cartes que l'on retourne. Noter sur une feuille de papier les numéros.

Répéter l'opération 2 fois encore, après avoir à nouveau battu et couper les cartes restantes, ceci afin d'obtenir une grille du modèle ci-dessous.

Cela permet de connaître les chiffres susceptibles de gagner

METHODE DU HUIT-HUIT

Après avoir battu et coupé, étaler le jeu et faire une première sélection de 8 cartes que l'on dispose en ligne, sur une seule rangée face cachée.

Recouvrir de la même façon avec 8 cartes, puis une troisième fois, de façon que chacun des 8 paquets comprenne 3 cartes, soit 24 cartes au total utilisées.

Retourner chaque paquet en procédant de droite à gauche, la lecture commençant par le premier tas de droite.

Variante : on peut également procéder à la distribution totale du jeu sur les 8 paquets, en sélectionnant les cartes de la même façon, soit alors 6 cartes pour chacun d'eux.

Il en restera 4 non utilisés.

Chaque paquet doit répondre à une question bien définie.

1 2 3 4 5 6 7 8

METHODE DE JUMELAGE

Cette méthode la plus affirmative entre toutes proposées, doit donner les meilleurs résultats escomptés en raison de l'ASSOCIATION des 2 JEUX ORACLE BELLINE et HOROSCOPE BELLINE et des combinaisons de lecture qui en résultent.

Après avoir battu et coupé chaque jeu, étaler devant soi sur une ligne, face cachée, le jeu complet de l'Oracle, puis sur une seconde ligne de la même façon, l'Horoscope.

Tirer alors 8 cartes de l'Oracle que l'on dispose sur une rangée face cachée et les recouvrir de 8 cartes Horoscope.

La répartition ainsi effectuée de droite à gauche, retourner les séries de 2 cartes dans le même sens, et procéder à leur lecture.

Si 2 cartes d'un même tas ont une signification similaire, approchante ou complémentaire, l'annonce peut être considérée comme fondamentale.

Par contre si les 2 cartes d'un même tas ont une signification contradictoire ou douteuse, tirer à nouveau une carte de chacun des jeux.

Ces cartes doivent en principe donner un éclaircissement sur la lecture. Il est possible de recouvrir plusieurs fois chaque tas jusqu'à obtenir les précisions désirées.

1 2 3 4 5 6 7 8 oracle de Belline

1 2 3 4 5 6 7 8 Horoscope Belline

METHODE DES VOEUX DU ZODIAQUE

Après avoir battu et coupé, étaler 12 cartes que l'on dispose face cachée sur une seule rangée, de droite à gauche.

Faire une seconde distribution pour couvrir cette première rangée puis de la même façon une troisième et enfin quatrième distribution, de sorte que chacun des 12 paquets comprenne 4 cartes (il restera 4 cartes inutilisées).

Chacun des paquets ainsi constitué correspondra aux 12 Maisons du Zodiaque.

Donc à chacune d'elles correspond un vœu ou une demande se référant à l'une des catégories détaillées ci-dessous.

Avant de relever le paquet de cartes, penser fortement à ce vœu ou à la question dont on souhaite connaître la réponse.

En commençant la lecture par la droite, chaque paquet s'identifie à l'une des Maisons zodiacales comme suit :

1. L'ensemble de la Destinée immédiate du consultant
2. Les biens, la fortune, les acquisitions
3. Tout ce qui concerne les frères, les collatéraux, les amitiés
4. Les parents, les biens de famille
5. Les enfants légitimes ou non, les spéculations
6. L'état de santé, les ennemis
7. Mariages, unions, associations, procès
8. Le travail, les accidents, les deuils
9. Les voyages, les mutations, l'évolution spirituelle
10. Les honneurs, la célébrité, la réputation
11. La fortune, la réussite des projets, les protections
12. Les afflictions, les embûches, la fatalité

Chaque série de 4 cartes doit donner une réponse à la question posée

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

MÉTHODE DE LA CROIX

Celte méthode répond à des questions précises.

Après avoir battu et coupé de la main gauche, tirer une carte et la placer, sans la retourner, devant soi à gauche

(a). Cette carte représente ce qui est favorable à la question.

Tirer ensuite une carte et la placer devant soi à droite

(b) : elle représente ce qui s'oppose à la question ou au consultant.

Une troisième carte tirée est placée au-dessus des deux premières

(c), elle représente LA FORCE MAJEURE, c'est-à-dire ce qui est au-dessus du consultant, favorable ou non.

Une quatrième carte sera placée dans le bas

(d), elle représente le résultat possible.

Enfin, placer une carte au centre de la croix : elle constitue en sorte la synthèse de l'affaire, le centre de gravité.

En cas d'hésitation, il est possible découvrir cette carte, une ou même deux fois.

