



НЕЙТРАЛЬНЫЕ, ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ И ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ

Карты колоды Ленорман не оставляют места для двусмысленности. Змея — это всегда злое и ядовитое существо, а мыши грызут вас, ваш дом и ваши надежды.

- ◆ **Нейтральные карты:** 1, 17, 19, 22, 25, 27, 28, 29.
- ◆ **Положительные карты:** 2, 3, 4, 9, 13, 16, 18, 20, 24, 30, 31, 32, 33, 34, 35.
- ◆ **Отрицательные карты:** 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15 (в некоторых традициях эта карта — просто сгусток негатива), 21, 23, 26 (обычно), 36.



СПОСОБЫ ВЫКЛАДКИ

Выложенные в ряд две или более карт из колоды Ленорман можно читать двумя основными способами:

- ◆ слева направо;
- ◆ справа налево.

Если читать линейно, но наоборот — справа налево — то первая карта становится самой важной, а последующие усиливают либо ослабляют ее значение.

**Гадание на что-то определенное:
здоровье, работу, любовь,
благополучие и т. д.**

Как правило, вопросы перед раскладом всегда конкретны: людей интересует, что их ждет в сфере отношений, карьеры, финансов, здоровья, путешествий, образования. Далее на примере карты Всадник мы покажем, как считывать нужную информацию.

Всадник и финансы

Всадник + Метла + Рыбы = вас ждет новость о том, что вы на грани банкротства.

Обратный порядок

Рыбы + Метла + Всадник = вас ждет новость о том, что у вас есть некоторые де-

нежные затруднения (то есть всё плохо, но не совсем).

Всадник и здоровье

Всадник + Метла + Гроб = скоро придет известие о тяжелой болезни.

Обратный порядок

Гроб + Метла + Всадник = придет известие о болезни, но она не серьезна, ничего страшного.

Всадник и отношения

Всадник + Сердце + Джентльмен или Дама + Клевер = любовная весть от Джентльмена или Дамы принесет удачу (процветание).

Всадник + Метла + Сердце + Мыши = переданные сплетни (новости) приведут к ссорам и будут «грызть» вас.

Заряженные карты

Из колоды выбирается какая-то одна карта, в соответствии с темой вопроса.

Отношения	Сердце
Здоровье	Медведь
Духовная жизнь	Гроб (иногда используется в вопросах о состоянии здоровья в данный момент)
Карьера	Лиса
Дом, семья	Дом
Образование	Книга
Контракты	Кольцо
Переезд, путешествия	Корабль

Карту заряжают, сосредоточившись на ней. После этого возвращают в колоду. Это нужно, чтобы знать, на какую карту ориентироваться, когда будет выложен весь расклад. Считайте эту карту фонарем, ярко освещающим окружающие карты (но, возможно, в круг света не попадают карты, которые к фонарю ближе всего, а до тех, которые далеко, свет доходит еле-еле).

Тасуем колоду, просматриваем карты, переворачивая их лицевой стороной вверх, пока не найдем заряженную карту. Затем нужно вынуть карту, что оказалась над ней, и карту, что под ней, и выложить их вместе для толкования.

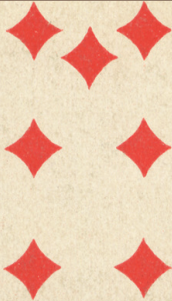
7



7



12



12



14



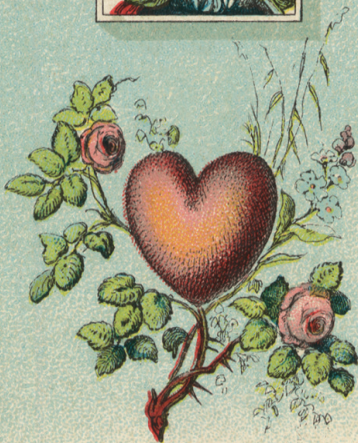
14



24



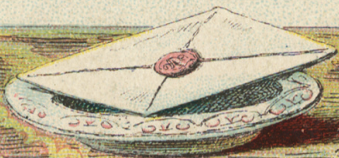
24



27



27



31

31

