

REGELS VOOR

Het lezen van de kaarten is meestal voor een korte termijn bedoeld en kan dus meermaals gebeuren; het lezen kan zeker gebeuren met elke verandering in de omstandigheden van het dagelijks leven. Het is niet noodzakelijk voor een speler zijn kaarten aan de andere spelers te tonen. Persoonlijk wordt bepaald of de kaart vertrouwelijk blijft of binnen de hele groep besproken wordt.

Indien een speler een kaart krijgt die nergens op slaat in een bepaalde positie, moet het dobbelsteentje weer gegooid en een andere kaart getrokken worden. Dit zou de zaak helderder moeten maken.

Dit spel kan ook door één persoon alleen gespeeld worden. Indien een bepaalde vraag of situatie een antwoord vraagt dan zou de speler zich op dit probleem moeten concentreren terwijl hij of zij de kaarten schudt. Als het spel begint zou het antwoord of advies uit het volgende oplezen moeten opkomen.

- 1) Het spel bestaat uit:
 - a. 4 Keltische Kruisborden
 - b. 4 Talismans
 - c. 78 Tarot Kaarten
 - d. 1 zeszijdig dobbelsteentje
 - e. Het Mystieke Cirkel Speelbord
- 2) Om te beginnen moet elke speler op zijn beurt de Tarot Kaarten schudden. De laatste speler snijdt het pak en plaatst de 2 gelijke pakjes in het midden van het bord.
- 3) De spelers kiezen en plaatsen hun talisman op hun persoonlijk astrologisch (Zodiak) teken. Indien twee of meer spelers éézelfde teken hebben moeten zij ook hetzelfde startpunt op het bord nemen. Elke speler krijgt ook een Keltisch Kruisbord.

MYSTIEKE CIRKEL

Divinatorisch = zwart
revers = rood

- 4) De eerste speler gooit het dobbelsteentje en zet zijn talisman in richting van de klok, het aantal vakjes die het dobbelsteentje aangeeft.
- 5) Als een speler op een vakje stopt die hem/haar verplicht een kaart op te rapen (ofwel Divinatorisch positief, ofwel Omgekeerd negatief), kan hij/zij een kaart nemen uit één van beide pakjes. De speler moet de kaart op zijn/haar eigen Keltisch Kruisbord plaatsen. Plaats de kaarten volgens numerische orde tot de tiende kaart opgepakt is.
- 6) Plaats de kaart met de zwarte tekst voor een Divinatorische (positieve) lezing, of met de rode tekst voor een Omgekeerde (negatieve) lezing.
- 7) De uitzondering is kaart nr.2: die beeldt obstakels af, en moet dus altijd Omgekeerd (negatief) gelezen worden. Indien de speler een Divinatorische kaart voor nr.2 had opgepikt en die kaart toch Omgekeerd gelezen moet worden, zullen de obstakels niet als erg beschouwd moeten worden. Dit is juist een zwakkere vorm van de bestaande Omgekeerde kaart.
- 8) Wanneer alle tien kaarten opgepikt zijn trekt U zich terug uit het spel, zodat de andere spelers kunnen doorgaan totdat hun borden ook volledig zijn.
- 9) Lees uw kaarten nu, met aandacht voor de positie en de tekst op het Keltisch Kruisbord. Nu hebt U uw eigen, persoonlijke voorspelling voor de onmiddellijke toekomst.
- 10) Spelers gaan door totdat zij al hun kaarten op het Keltisch Kruisbord geplaatst hebben.

De vakjes die U geen kaart verplichten op te rapen, en die een richting geven, zijn alleen bestemd om U te sturen naar de vakjes waar de juiste kaart voor U ligt te wachten.