

— JEU — LENORMAND

**CARTES DE BONNE AVENTURE
D'APRES LA METHODE
RECONNUE SI EXACTE
DE MLLE LENORMAND**



Éditions du Chaudron Magique

Cours complet
sur le
Jeu Lenormand

© 2014 Éditions du Chaudron Magique

Tous droits de traduction et d'adaptation réservés.

Toute reproduction d'un extrait quelconque de ce livre par quelque procédé que ce soit, et notamment par photocopie ou microfilm, est strictement interdite sans l'autorisation écrite de l'éditeur.

<http://www.lechaudronmagique.com>

Avant-propos

Comme moi vous aurez peut-être connu Vincent à travers ses vidéos disponibles sur le web à l'échelle planétaire. Vous aurez peut-être même eu la chance de le rencontrer, de le consulter, voire de suivre l'un de ses cours. Dans tous les cas, vous aurez été marqué par son professionnalisme, son humour et son empathie. Vous aurez certainement noté sa maîtrise du Petit Lenormand, qu'il considère lui-même comme étant son « cheval de bataille ».

C'est en 1963 que Vincent vit le jour. Issu d'une famille où l'ésotérisme allait de soi, son grand-père étant radiesthésiste, c'est à l'âge de 25 ans qu'il fit la rencontre de madame Priscilla, qui vit en lui un potentiel divinatoire.

C'est avec elle qu'il reçut sa première formation aux sciences occultes: Petit Lenormand, tarots, radiesthésie, radionique, spiritisme, écriture automatique. Ensuite, à l'âge de 28 ans, il eut la chance de rencontrer madame Renée, qui compléta sa formation au Petit Lenormand. C'est alors qu'il reçut l'enseignement qu'il continue depuis lors d'enrichir par son expérience et sa réflexion. C'est en 2008 que madame Michèle lui proposa de rejoindre l'équipe de l'émission Astrovoyance, ce qui le propulsa sur la scène nationale et internationale. Sa carrière prit une envolée spectaculaire en 2009 alors qu'il ouvrit son cabinet de voyance en Belgique et qu'il commença ses prestations télévisuelles. Sa popularité s'accroissant, il offrit au public quelques livres au travers desquels Vincent a généreusement diffusé son enseignement, tel que le livre sur l'*Oracle du Voyant* publié en janvier 2012. En octobre 2012 il étendit son offre de service en ouvrant un second cabinet de voyance en France en Baie de Somme, et en septembre 2013 un troisième en Espagne à Malaga.

Au fil des années, Vincent a peaufiné ses techniques de tirage et son interprétation des cartes du petit jeu de Mlle Lenormand. Il vous offre généreusement ici un survol de sa méthode de lecture du petit jeu de Mlle Lenormand, inspirée de techniques anciennes de cartomancie, telles que celles enseignées en France par M. Armand Bourgade au début du 20e siècle par exemple, adaptées à sa façon et selon sa propre expérience aux réalités d'aujourd'hui. C'est avec plaisir et un grand honneur que je vous présente ce livre, fruit de son expérience et de sa réflexion. Bonne lecture!

Jean-S. Faubert

La famille des Piques

C'est la famille la plus complexe, car elle annonce des ennuis et des difficultés de divers ordres ; cela va aller des problèmes administratifs aux problèmes de loi. Tout ce qui touche le domaine des notaires et huissiers sera pris en compte. La reine et le roi seront les représentants des personnes qui consultent. Au niveau santé nous verrons que pas mal de soucis sont liés à cette famille.



Le 6 de pique: La Haute Tour (carte n°19)

La haute tour représente un endroit dans lequel vous n'avez pas votre domicile, mais qui est situé dans le même pays. Cette information est bien utile car elle permet de cibler parfaitement un cas de déménagement, de changement de travail, à savoir si la personne va rester proche ou non de son domicile. Au niveau de la santé, elle représente la colonne vertébrale dans son intégralité. Il vous faudra regarder plus précisément les autres cartes pour essayer de cibler les zones plus fragilisées.

Les associations de cartes:

2 cartes de 6 → visites médicales.

3 cartes de 6 → on devra se rendre dans un lieu de culte pour une cérémonie.

4 cartes de 6 → visites de biens immobiliers en vue d'un déménagement.

Les rencontres de cartes, Le 6 de pique avec:

Le 6 de carreau → le succès sera au rendez-vous à condition de vous déplacer davantage.

Le 6 de cœur → invitation, comme par exemple un mariage ou une inauguration, dans une autre ville.

Le 7 de cœur → rigidité dans la colonne vertébrale.

Le 7 de trèfle → problème entre les vertèbres.

Le 7 de carreau → séjour à l'hôtel.

Le 8 de cœur → votre réussite vous obligera à vous déplacer davantage.

Le 9 de carreau → les déplacements vous pèsent.

Le Valet de cœur → votre nouvel amour viendra d'une autre ville.

Le Valet de carreau → une intervention ou une infiltration à prévoir pour le dos.

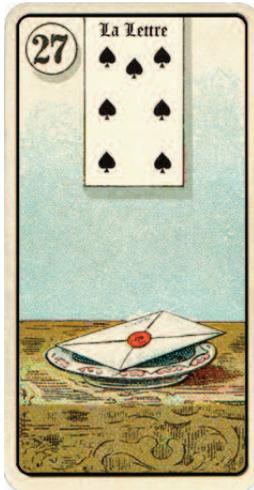
La Reine de cœur → déménagement dans une autre ville.

La reine de carreau → vous serez obligé de faire plus de déplacements.

Le Roi de carreau → vous trouverez un emploi dans un grand bâtiment, building ou usine.

Le Roi de cœur → bâtiment fermé comme une prison ou un asile psychiatrique.

L'As de cœur → une entrevue d'emploi.



Le 7 de pique: La Lettre (carte n°27)

Voici les courriers et les papiers importants en fonction des cartes qui seront tombées dans le tirage. Avec la famille des piques, on sera dans les problèmes juridiques et administratifs. Avec des associations de cartes de carreaux, on s'orientera plus vers le travail, les entreprises et les démarches à faire.

Les associations de cartes:

2 cartes de 7 → pertes d'énergie, fatigue, régime.

3 cartes de 7 → annonce de grossesse(s).

4 cartes de 7 → vous êtes victime d'une intrigue ou de commentaires désobligeants.

Les rencontres de cartes, le 7 de pique avec:

Le 6 de trèfle → annonce une grande peine.

Le 6 de cœur → un courrier vous invite à un évènement festif.

Le 6 de carreau → un envoi vous fera part d'un avantage à votre égard.

Le 7 de carreau → nouvelles.

Le 8 de cœur → nouvelle émanant d'une jeune fille.

Le 8 de carreau → une réussite est en cours de se concrétiser suite à cette nouvelle.

Le 8 de trèfle → une proposition viendra par courrier.

Le 9 de cœur → un coup de téléphone viendra anticiper le courrier attendu.

Le 10 de cœur → nouvelle concernant un bien immobilier.

Le 10 de carreau → ce courrier vous laissera sur votre faim.

Le 10 de pique → nouvelle de l'étranger.

Le 10 de trèfle → un document va vous permettre de recevoir une somme d'argent.

Le Valet de carreau (placé devant) → lettre de rupture, fin de bail.

Le Valet de cœur → nouvelle émanant d'un jeune homme.

La Reine de cœur → la nouvelle par courrier apportera le changement tant désiré.

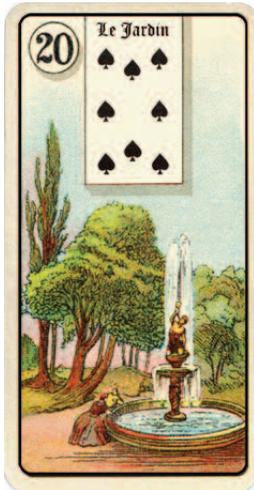
La Reine de carreau → une lettre vous obligera à vous déplacer.

La Reine de trèfle → ne rien précipiter, analyser sereinement les informations avant de vous prononcer.

Le Roi de cœur → lettre venant d'une école, d'une société commerciale.

Le Roi de carreau → vous serez convié à un recrutement en vue d'un emploi.

L'As de cœur → un courrier venant de la part de votre hiérarchie.



Le 8 de pique: Le Jardin (carte n°20)

Cette carte symbolisée par un magnifique jardin est pour moi la carte la plus noire du jeu et la plus dangereuse, car elle représente toutes les formes d'addiction comme la drogue, l'alcool, les médicaments et la sexualité à outrance. D'après ses rencontres de cartes, elle nous mettra aussi en garde contre les risques de dépressions nerveuses graves et la maladie mentale.

Les associations de cartes:

2 cartes de 8 (sans le 8 de pique) → une nouvelle rencontre pour les personnes célibataires qui va déboucher sur une relation épanouissante pour les deux partenaires. Pour les couples déjà formés, on dira que la relation est harmonieuse et épanouissante.

2 cartes de 8 (avec le 8 de pique) → une rencontre pour les célibataires aura lieu, mais sera sans lendemain, elle représente aussi l'acte sexuel. Mais si la reine de trèfle tombe dans le tirage, il y aura des risques de MST (maladies sexuellement transmissibles). C'est aussi la représentation au niveau de la santé d'ennuis gynécologique, bas ventre, intestins, etc. Pour les couples cette rencontre de cartes signifie les blocages dans le dialogue, la non-communication, on vit plus sous le mode de la colocation. Attention – si en plus on trouve dans le tirage l'as de pique on verra que le mari a une maîtresse et si le valet de cœur est dans le tirage on pourra dire que l'épouse a un amant.

3 cartes de 8 → annonce un mariage, une union. Par extension dans d'autres domaines que le sentimental on pourra dire par exemple que dans le monde du travail c'est la signature d'un contrat, d'une association.

4 cartes de 8 → cette rencontre de carte est très importante, car elle annonce une série de déboires, de dangers de toutes sortes, rien ne va tout droit, c'est la peau de banane qui vous fait tomber. Elle est aussi l'annonce que la personne est victime d'une attaque occulte. Nous verrons plus loin une autre rencontre de cartes qui prévient la personne qu'un travail énergétique et occulte est mis en place sur elle pour la bloquer dans sa vie.

Les rencontres de cartes, Le 8 de pique avec:

Le 9 de trèfle → très mauvaise communication entre les différents interlocuteurs.

Le 9 de pique → la personne est bloquée dans sa dépendance pour une longue période.

Le 9 de carreau → épuisement ou dépression.

Le 10 de trèfle → gros soucis financiers qui minent le moral.

Le 10 de pique → un éloignement vous mettra à mal.

Le Valet de carreau (placé après) → rupture brutale.

Le Valet de trèfle → addiction pour un jeune homme de la famille.

La Reine de trèfle → votre état de santé (physique et psychologique) nécessite une aide médicale.

Le Roi de trèfle → le passé revient encore à la surface avec son cortège de malheur.

Le Roi de pique associé au valet et au 8 de pique → risque de contrôle de police ou de justice.



Le 9 de pique: L'Ancre (carte n°35)

La carte de l'ancre a plusieurs significations. Elle sera tour à tour représentative des blocages, du passé, des retards, mais aussi de longévité. Au niveau de la santé, vous devrez surveiller les hanches ainsi que les articulations des jambes.

Les associations de cartes:

2 cartes de 9 → on sortira vainqueur d'une contradiction. Il vous est conseillé de ne pas changer votre point de vue sur la situation afin que les choses rentrent dans l'ordre.

3 cartes de 9 → réussite sur une affaire en cours, il vous sera permis de récolter le fruit de vos efforts et des projets

que vous avez mis en place ces derniers temps.

4 cartes de 9 → amitiés sincères. Les personnes qui gravitent tout autour de vous sont des gens en qui vous pouvez avoir confiance et qui peuvent vous épauler en cas de coups durs.

Les rencontres de cartes, le 9 de pique avec:

Le 6 de trèfle → on reste bloqué dans les peines et difficultés du passé.

Le 7 de cœur → problème de santé déjà connu et à faire suivre par le médecin.

Le 7 de pique → un envoi demandera un règlement rapide sur une situation du passé.

Le 8 de trèfle → toute demande est reportée.

Le 8 de pique → addiction profonde.

Le 10 de carreau → un secret restera bien gardé.

Le 10 de pique → un voyage est annulé.

Le 10 de trèfle → une pension ou un revenu de remplacement vous sera octroyé.

Le 10 de cœur → le foyer est un endroit qui apporte le bien-être et la stabilité.

Le Valet de pique → retard dû à l'administration.

Le Valet de carreau (placé devant) → fin d'une période où tout était en suspend.

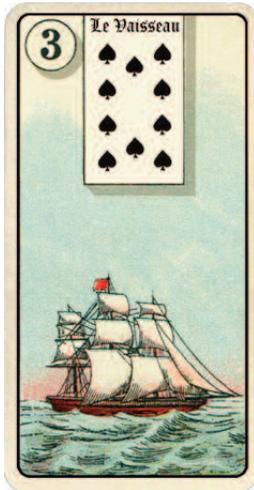
La Reine de carreau → ennuis sur les déplacements ou difficulté de faire ses choix.

La Reine de cœur → un déménagement ou des travaux devront être postposés.

La Reine de trèfle → vos ennemis vous bloquent.

Le Roi de trèfle → situation qui n'évolue pas.

Le Roi de carreau → contrat à durée indéterminée.



Le 10 de pique: Le Vaisseau (carte n°3)

Ce bateau est l'augure de voyage, de vacances. Parfois associé aux cartes d'entreprises il orientera notre carrière professionnelle vers un pays étranger. Il est aussi un repère temps dans le cycle journalier: il représente l'après-midi et le début de la soirée, période de la journée plus propice aux réunions, aux démarches de toutes sortes. Au niveau de la santé, cette carte indique les maladies circulatoires.

Les associations de cartes:

2 cartes de 10 → il y aura un gain d'argent soit par un jeu de hasard, un legs, une donation, un héritage. Il peut aussi s'agir d'une somme d'argent reçue pour un travail effectué

en complémentaire ou non déclaré.

3 cartes de 10 → la réussite financière ne sera pas extraordinaire, mais les moyens financiers resteront stables dans le temps (compter sur 6 mois ce qui est la période de temps moyen pour une voyance avec ce jeu tel que je vous le présente).

4 cartes de 10 → un évènement important se prépare. Pour en comprendre la nature, il faudra bien analyser les cartes environnantes. Avec une cigogne on pourra penser à un déménagement, avec la carte du roi de carreau on s'orientera plutôt vers un changement professionnel.

Les rencontres de cartes, Le 10 de pique avec:

Le 6 de cœur → cadeau à recevoir, protection lors d'un déplacement à l'étranger.

Le 6 de trèfle → un voyage sera à entreprendre à l'arrière-saison ou en période hivernale.

Le 6 de carreau → votre point de vue aura toute son importance lors d'une réunion.

Le 7 de trèfle → risque de vol lors d'un voyage.

Le 7 de cœur → concertation médicale.

Le 8 de trèfle → proposition de voyage.

Le 9 de pique → voyage annulé, postposé ou retardé.

Le 9 de cœur → nouvelle venant de l'étranger.

Le 9 de carreau → nostalgie du pays pour les personnes émigrées ou mal du voyage.

Le Valet de pique → formalités administratives pour un voyage (passeport).

Le Valet de carreau (placé devant) → danger lors d'un voyage.

La Reine de carreau → on se rendra à l'étranger par la route.

La Reine de trèfle → on essaiera d'abuser de vous lors d'une réunion.

Le Roi de carreau → déplacement professionnel à l'étranger.

Le Roi de trèfle → retard concernant un voyage.

Le tirage par “oui” ou par “non” + datation.

Ce tirage que j'ai élaboré depuis de très nombreuses années apporte une réponse directe à une question posée. Cependant il nécessite une très grande concentration, la moindre pensée parasitaire peut fausser la réponse, et il nécessite un minimum de pratique. Je le conseille pour apporter une confirmation à d'autres tirages et non pas de se contenter uniquement de celui-ci pour se faire une opinion.

Dans un premier temps, nous allons voir ensemble la technique du tirage pour obtenir une affirmation ou une négation à une question posée.

Vous prenez le jeu et le mélanger en vous concentrant sur la question, puis vous le faites couper par la personne qui consulte.

Vous regarder la coupe et refermer le paquet. Si la carte de l'as de trèfle tombe à la coupe du jeu, la réponse sera affirmative et très rapide. Dans le cas contraire, vous refermez le paquet et allez déposer les cartes sur la table comme décrit ci-dessous.

Dévoilez les 7 premières cartes: si l'as de trèfle n'est pas tombé, déposez les six suivantes pour obtenir 13 cartes sur la table. Nous continuons à déposer les cartes sur la table en allant jusqu'à la 21ème, ensuite la 29ème, la 31ème et ensuite il vous reste les 5 dernières cartes qui n'apportent aucun renseignement.

Voici les cas de figure qui peuvent se produire :

- Si l'as de trèfle tombe à la coupe ce sera une réponse affirmative et rapide
- S'il tombe dans les 13 premières cartes, la réponse sera affirmative.
- Par contre s'il tombe entre la 13ème et la 29ème ce sera affirmatif mais avec retard.
- Au-delà de la 29ème carte la réponse sera négative.

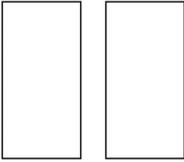
On peut apporter une petite précision à ce tirage, en effet si l'as de trèfle ne tombe pas dans les treize premières cartes mais à sa place le huit de carreau, c'est-à-dire la clé, vous pourrez dire que la réussite nécessite encore des efforts pour aboutir.

Afin de peaufiner ce tirage dans la datation, vous demandez à la personne qui consulte si elle pense que sa demande peut aboutir en nombre de jours, semaines ou mois. Vous refaites le tirage comme expliqué ci-dessus et la position de l'as de trèfle ou du huit de carreau nous donnera le temps imparti à la concrétisation du sujet demandé.

Ce qui donne:

- A la coupe ⇒ Immédiat
- Dans les 7 premières cartes ⇒ 1 jour, 1 semaine, 1 mois
- Entre la 8ème et la 13ème ⇒ 2 jour, 2 semaines, 2 mois
- Entre la 14ème et la 21ème carte ⇒ 3 jours, 3 semaines, 3 mois
- Entre la 22ème et la 29ème carte ⇒ 4 jours, 4 semaines, 4 mois
- Entre la 30ème et la 31ème carte ⇒ 5 jours, 5 semaines, 5 mois
- Entre la 32ème et la 36ème carte ⇒ 6 jours, 6 semaines, 6 mois

Ce tirage à un second avantage: il permet de préciser les périodes de temps propice à la réalisation de la question posée. Bien évidemment, nous sommes là pour donner la piste mais il reste à la personne d'être acteur de sa destinée et le temps n'est là qu'à titre indicatif.



L'as de trèfle tombe à la coupe c'est une réponse affirmative et immédiate.

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

8	9	10	11	12	13
---	---	----	----	----	----

L'as de trèfle tombe dans les 13 premières cartes:
la réponse sera affirmative.

14	15	16	17	18	19	20	21
----	----	----	----	----	----	----	----

22	23	24	25	26	27	28	29
----	----	----	----	----	----	----	----

L'as de trèfle tombe la 14^{ème} et la 29^{ème} carte:
ce sera affirmatif mais avec un retard.

30	31
----	----

32	33	34	35	36
----	----	----	----	----

L'as de trèfle tombe après la 29^{ème} carte: c'est une réponse négative.

--	--

L'as de trèfle tombe la coupe
 → dans l'immédiat

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

L'as de trèfle tombe entre la 1^{ère} et la 7^{ème} carte
 → 1 jour, 1 semaine, 1 mois

8	9	10	11	12	13
---	---	----	----	----	----

L'as de trèfle tombe entre la 8^{ème} et la 13^{ème} carte
 → 2 jour, 2 semaines, 2 mois

14	15	16	17	18	19	20	21
----	----	----	----	----	----	----	----

L'as de trèfle tombe entre la 14^{ème} et la 21^{ème} carte
 → 3 jours, 3 semaines, 3 mois

22	23	24	25	26	27	28	29
----	----	----	----	----	----	----	----

L'as de trèfle tombe la 22^{ème} et la 29^{ème} carte
 → 4 jours, 4 semaines, 4 mois

30	31
----	----

L'as de trèfle tombe en 30^{ème} ou en 31^{ème} position
 → 5 jours, 5 semaines, 5 mois

32	33	34	35	36
----	----	----	----	----

L'as de trèfle tombe entre la 32^{ème} et la 36^{ème} carte
 → 6 jours, 6 semaines, 6 mois

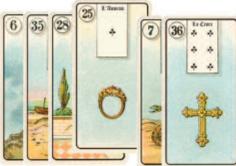


Tirage 1 : L'as de trèfle tombe à la coupe c'est une réponse affirmative et immédiate.

Tirage 2 : L'as de trèfle tombe la coupe
→ dans l'immédiat



Tirage 2 : L'as de trèfle tombe entre la 1^{ère} et la 7^{ème} carte
→ 1 jour, 1 semaine, 1 mois



Tirage 1 : L'as de trèfle tombe dans les 13 premières cartes, la réponse sera affirmative.

Tirage 2 : L'as de trèfle tombe entre la 8^{ème} et la 13^{ème} carte
→ 2 jour, 2 semaines, 2 mois



L'as de trèfle ne tombe pas dans les 13 premières cartes, mais à sa place le 8 de carreau, la réussite nécessite encore des efforts pour aboutir.



Tirage 2 : L'as de trèfle tombe entre la 14^{ème} et la 21^{ème} carte
→ 3 jours, 3 semaines, 3 mois



Tirage 1 : L'as de trèfle tombe la 14^{ème} et la 29^{ème} ce sera affirmatif mais avec un retard.

Tirage 2 : L'as de trèfle tombe la 22^{ème} et la 29^{ème} carte
→ 4 jours, 4 semaines, 4 mois



Tirage 2 : L'as de trèfle tombe en 30^{ème} ou en 31^{ème} position
→ 5 jours, 5 semaines, 5 mois



Tirage 1 : L'as de trèfle tombe après la 29^{ème} carte c'est une réponse négative

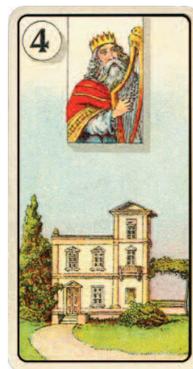
Tirage 2 : L'as de trèfle tombe entre la 32^{ème} et la 36^{ème} carte
→ 6 jours, 6 semaines, 6 mois

Présentation du jeu Lenormand Carreras

Dans les années 1920, le cigarettier du nom de Carreras Ltd à eu l'idée d'offrir une carte du jeu de Mademoiselle Lenormand dans chacune des boîtes de cigarette vendues. Ce jeu comporte une différence notable par rapport au jeu traditionnel, car le médaillon avec le jeu de piquet à été remplacé par des personnages. Cela permet donc de faire des tirages assez complets par rapport aux personnes qui gravitent autour du consultant. Il s'agit donc d'une édition fort prisée pour les questions sentimentales, relationnelles ou familiales. Les 36 lames de ce jeu sont au format pratique de 75 x 40mm et peut se trouver facilement dans les bonnes librairies ésotériques ou sur internet.

Je vous propose donc de faire leur connaissance afin de connaître quel type de personnage, ces cartes peuvent représenter dans un tirage.

Il faut savoir que lors d'un tirage à 13 cartes (ou les 13 cartes développées), elle peut aussi remplacer la carte sujet décrite à la page 60.



La carte I: jeune dame blonde de moins de 30 ans.

La carte II: un jeune homme, adolescent jusqu'à 20 ans.

La carte III: dame blonde de plus de 30 ans, une personne étrangère.

La carte IV: un monsieur de plus de 60 ans.



Vincent, voyant et médium bien connu des médias vous propose de découvrir son nouvel ouvrage consacré au petit jeu de mademoiselle Lenormand.

Depuis plus de 25 ans, il utilise différentes versions de ce jeu et vous fait bénéficier de son expérience, il vous délivre dans cette édition de toutes nouvelles interprétations, fruit de sa maîtrise et de son savoir-faire.

Chacune des 36 cartes qui composent le jeu, est détaillée de manière pratique.

L'une des originalités de cet ouvrage est l'explication des différentes associations et rencontres de cartes du jeu. Afin d'en faciliter la compréhension, vous trouverez des tableaux récapitulatifs reprenant divers sujets comme par exemple: la vie sentimentale, la situation professionnelle, le domaine financier et bien d'autres encore.

Au niveau des méthodes de tirages, l'auteur vous conduira pas à pas de manière progressive et vous proposera de nombreux exemples. Vous pourrez découvrir:

- Le tirage en treize cartes plus la carte du consultant, cette méthode permet de répondre à un domaine ou à une question posée.
- Le tirage en "13 cartes développé" qui complète le précédent.
- La méthode du "oui ou non" avec la possibilité de dater vos prévisions.
- Le mixte avec l'Oracle du Voyant afin d'avoir des précisions lors d'un tirage.

Un chapitre important est aussi consacré au tirage de la roue astrologique qui reprend l'interprétation des 36 cartes au travers des 12 maisons astrologiques ce qui représente 432 combinaisons détaillées dans ce livre.

Autre nouveauté, la présentation du jeu "Lenormand Carreras" qui grâce à ses nombreux personnages permet d'accentuer vos tirages sur les plans relationnels.

L'auteur vous présente le premier cours complet pratique concernant le fabuleux jeu de Mlle Lenormand en explorant toutes les possibilités et nous montre comment il est possible de vous éclairer, tant sur vos préoccupations les plus quotidiennes que vos aspirations les plus élevées. Voir, prévoir et mieux diriger le cours de votre existence, ce sont là quelques-unes des possibilités que vous offre le jeu de Mlle Lenormand, dont ce livre constitue un mode d'emploi vraiment complet.

Vincent vous dévoilera ainsi de précieux conseils pour permettre aux débutants comme aux initiés d'obtenir des prévisions fiables.

