



**THE
FOUNTAIN
TAROT**



ТАРО ИСТОКА

Художник Джонатан Сайз

Автор текста Джейсон Грул

Дизайн Энди Тодаро



**МОСКВА
2024**

УДК 133.3

ББК 86.42

C12

Jason Gruhl, Jonathan Saiz and Andi Todaro

**The Fountain Tarot: Illustrated Deck
and Guidebook**

© 2014, 2017 The Fountain Tarot

Публикуется по соглашению с Shambala

Publications, Inc при содействии

Агентства Александра Корженевского (Россия)

C12

The Fountain Tarot. Таро Истока :
[80 карт и руководство в подарочном
футляре] / художник Джонатан Сайз,
автор текста Джейсон Грул, дизайн Энди То-
даро ; [перевод с английского Я. В. Тимко-
вой]. — Москва : Эксмо, 2024. — 176 с. —
(Карты для гаданий. Таро).

The Fountain Tarot, «Таро Истока», — смелое переосмысление традиционной системы Таро, сочетающее архетипы и символизм классики с духом и настроением современности. Художник Джонатан Сайз создал для этой колоды прозрачные воздушные образы, говорящие с самими глубинами подсознания, а дизайнер Энди Тодаро заключил карты в серебристый переличатый футляр. Колоду сопровождает краткое, но емкое руководство Джейсона Грула, которое рассказывает, как читать карты и использовать их в качестве инструмента самопознания, поиска вдохновения и связи со своим внутренним Я.

ISBN 978-5-04-104855-6

УДК 133.3

ББК 86.42

© Тимкова Я.В., перевод на русский язык, 2019

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

СОДЕРЖАНИЕ

От второв.....	5
Ежедневн я пр ктик	6
К рт Исток	7
Ст ршие Арк ны — Путешествие Дур к	8
Мл дшие Арк ны.....	10
Номерные и придворные к рты	11
М сти.....	13
Примеры р скл дов.....	14
Примеры прочтений и толков ний...22	
Зн чения прямых и перевернутых к рт.....	25
Ст ршие Арк ны.....	25
Дур к 0	26
М г I.....	28
Жриц II	30
Импер триц III	32
Импер тор IV	34
Иероф нт V.....	36
Влюбленные VI.....	38
Колесниц VII	40

Пр восудие VIII	42
Отшельник IX	44
Колесо Фортуны X.....	46
Сил XI.....	48
Повешенный XII	50
Смерть XIII.....	52
Умеренность XIV.....	54
Дьявол XV.....	56
Б шня XVI.....	58
Звезд XVII	60
Лун XVIII.....	62
Солнце XIX.....	64
Суд XX	66
Мир XXI	68
Исток	70
Мл дшие Арк ны.....	72
Жезлы	73
Мечи.....	95
Ч ши	123
Монеты.....	147
Кр тк я история Т ро.....	171
Бл год рности.....	172
Примеч ния.....	174

ОТ АВТОРОВ

Люди всегда стремились выразить свою высшую духовную сущность через картины, тексты, отношения и музыку. Творчество Истока классическое символизирует слияние с современным искусством, прошлое переплетается с настоящим, и божественное становится новым.

Творчество Истока живет и дышит вездесущей безмятежной силой, силой которой одновременно является все и ничего. Эти картины открывают бесконечное сознание за пределами циклов рождения и смерти, и являются целым, силой которого мы все себя чувствуем, и знают границы зыбкости.

В конечном счете Творчество Истока существует, чтобы изменить жизни людей — и в эту жизнь тоже. Мы надемся, что с этой колодой вы обретете новые прозрения, красоту и бесконечную радость в долгие годы.

Jason AND
SAIC

ЕЖЕДНЕВНАЯ ПРАКТИКА

Многие из нас ждут пробудиться духом и выйти баланс между бытовой рутинной и тем, к чему стремится душа. Если ввести *Тро Исток* в повседневную жизнь – и не важно, будете ли вы вытягивать одну-две карты в течение дня или выделять время на сложный расклад, – вы получите время для размышлений, ощутите связь с высшими силами и утихомирите беспокойный разум. Занимаетесь ли вы домашними делами, собираетесь ли на йогу, сидите ли в офисе или наслаждаетесь отпуском, образы и тексты помогут вам сосредоточиться, разглядеть новые возможности, принять верные решения и понять, чего вы на самом деле хотите и о чем мечтаете.

Карты Трона проясняют течение жизни, подсвечивая то, что полезно в данный момент, освещая темные углы и выявляя паттерны поведе-

ния, которые не подходят лично
в м. Ре льность может быть к кой
угодно – р достной, непонятной
или скучной – в любом случ е *T ро*
Исток ст нет тем зерк лом, кото-
рое будет отр ж ть ее, р бот я для
в с и с в ми, чтобы н в шем жизнен-
ном пути всегд сиял яркий свет.

КАРТА ИСТОКА

Н ш тесн я в з имосвязь друг
с другом в этом мире никогда еще
не был столь очевиден . Технологии
д ли н м пр ктически неогр ничен-
ный доступ к зн ниям – этих зн ний
больше, чем мы когд -либо будем
способны вместить. Общее созн ние
и переплетения судеб, век ми во-
площ вшиеся колдун ми, ведьм ми
и ш м н ми, теперь ст ли очевидны
всем. К рт Исток – это вечный
контекст, леж щий з предел ми
человеческого опыт , т м, где может
случиться все что угодно.

К рты Т ро не были р ссчит ны
н появление столь тесных и много-
численных связей, но это не зн чит,
что они не в состоянии приспособо-
биться к новым условиям – и сейч с
они ж ждут обрести способ их вы-
р зить. Т ким способом ст л к рт
Исток . Подобно Арк ну Дур к, он
существует з предел ми 21 к рты
Ст рших Арк нов. Выходя з пределы
циклов земного бытия, он отр ж ет
одновременно и индивиду льный
опыт, и вневременное единство. Это
эфир, сквозь который мы прокл -
дыв ем пути н ших несовершенных
жизней, и это с м жизнь.

СТАРШИЕ АРКАНЫ

Путешествие Дур к

Ст ршие Арк ны р ссказыв ют
о глубоко личном пути к просвет-
лению, н который может вст ть
к ждый. Эт история под ется через

путешествие невинной души – Дурк (Шут). Дурк (0) встречается 21 раз в Книге, причем каждая встреча содержит в себе и урок, и действие, которое Дурк должен совершить. Когда грядущему в раскладе выпадет одна из карт Старших Арканов, это всегда значимое событие. Чтобы понять его смысл, может быть полезно рассмотреть значение карты в контексте путешествия Дурка. Старшие Арканы подразделяются на три группы по семь, причем каждая группа помогает достичь мастерства в одном из трех планов бытия.

Физический: Мг, Жрица, Императрица, Император, Иерофант, Влюбленные, Колесница.

Духовный: Провосудие, Отшельник, Колесо Фортуны, Сила, Повешенный, Смерть, Умеренность.

Эфирный: Дьявол, Башня, Звезда, Луна, Солнце, Суд, Мир.

Исток (∞) символизирует признание божественного и чл и воссоединение с ним.

МЛАДШИЕ АРКАНЫ

Если карты Старших Арканов (козыри) обращаются к главным темам и рхетипическим персонажам, то Младшие Арканы связаны с повседневной жизнью. Младшие карты сообщают подробности о различных ситуациях, в которых может оказаться любой из нас, и углубляют наше понимание придворных карт. Не имея того веса, как Старшие Арканы, они тем не менее вносят жизненно важную информацию в расклад, придют дополнительные оттенки смысла и глубину понимания. Младшие Арканы состоят из четырех мастей: Жезлы, Мечи, Чаша и Монеты. Каждая масть, в свою очередь, включает в себя 14 карт: номерных (от Туза до Десятки) и придворных

(П ж, Рыц рь, Королев и Король). Эти к рты могут символизировать строения, схемы, условия жизни, людей, черты характера и другие особенности; все это помогает каждому и кверенту правильно интерпретировать расклад.

Номерные и придворные карты

Вдобавок к собственному значению каждой группы номерных (от Туза до Десятки) и придворных (П ж, Рыц рь, Королев и Король) карт связь с определенными трибунтами или оттенками. Когда вы читаете расклад, обратите внимание на эти характеристики (Примеч.1), придавая им большее или меньшее значение в зависимости от остальных карт расклада.

Туз: семя, потенциал, начало

Двойка: инстинкты, оценочные суждения, двойственность

Тройка: развитие, первые шаги, рост

Четверка: заземленность,
стабильность, основательность

Пятерка: нестабильность, решение
проблем

Шестерка: вызов, возмужание
контроля

Семерка: неустойчивость,
индивидуальность

Восьмерка: воля, интеллект, борьба
с препятствиями

Девятка: интеграция, возврат
к собственному «я»

Десятка: завершение, «поворот
колеса»

Паж: ребенок, новый этап,
незрелость

Рыцарь: подросток, движение,
верность

Королева: рост, забота, реализация

Король: мотивация, лидерство,
стремление

М сти

К жд я м сть (Жезлы, Мечи, Ч ши и Монеты) связ н с определенной стихией. Т к же к к номерные и придворные к рты, м сти обл - д ют свойств ми, которые ссоцируются со своей стихией. Все это сост вляет своеобраз ный фон р скл д , который следует принимать во вним ние при толков нии – или, к к минимум, зн ть и ув ж ть те энергии, с которыми связ ны присутствующие в р скл де м сти. Ниже вы н йдете некоторые из н и-более р спростр ненных ссоци - ций с м стями Т ро.

Жезлы – Огонь: стр сть и воля, цели и н мерения, действия, мужск я энергия

Мечи – Воздух: общение, ум и мысли, логик , н лиз и пл ниро- в ние

Чаши – Вод : эмоции, интуиция
и отношения, духовность, женск я
энергия

Монеты – Земля: здоровье, тело
и физический опыт, деньги, ощущение,
пр ктичность

ПРИМЕРЫ РАСКЛАДОВ

Чтение р скл дов Т ро не должно
вызыв ть з труднений. По сути, все
что нужно это: р счистить место,
дост ть колоду, перет сов ть к рты
и з д ть вопрос. Одн ко в жно
интуитивно оощ ть к рты т к,
чтобы в ш р зум был одновременно
и открыт, и способен к глубоким
толков ниям. Опис ния к рт в *T ро*
Исток в основном относятся к лич-
ностному росту, но зн чение к ждой
к рты может быть букв льным,
физическим, экзистенци льным
или глоб льным. Н пример, Король
Монет может ук зыв ть н ре льную

отцовскую фигуру, ценности в шей
стр ны или к рьерный путь – в з -
висимости от контекст . Если вы
н чин ющий т ролог, попробуйте
учиться, игр я. Выбир йте к рты н -
уг д и произносите первое слово, ко-
торое приходит н ум, р сск зыв йте
истории н основе изобр жений
н к рт х или з д в йте з урядные,
н первый взгляд, вопросы, чтобы
изучить истинную природу к ждой
к рты!

Р скл д – это ш блон, по которому
принято чит ть Т ро. Существуют
с мые р зные р скл ды. К кой
из них выбр ть – простой или
глубокий и сложный, – з висит
от того, к кой вопрос з д ется к р-
т м и н сколько подробный ответ
требуется.

Быстрые р скл ды (1–2 к рты)

Это один из с мых простых и гиб-
ких подходов к р боте с Т ро. Т кой