

«Пасьянс Медичи»

Каждой карте изначально придаётся определенный смысл. Одна из стандартных схем выглядит так:

Туз – сила. Любое внешнее событие, происходящее не по нашей воле и зачастую принуждающее нас к каким-то действиям.

Король – закон. Необходимость подчиняться каким-то правилам, действовать так, а не иначе. Всё, что накладывает на нас какие-то ограничения.

Дама – персона. Любое живое существо, от человека до комара

.

Валет – курьер силы. В данном случае это мы, а именно, наши желания и побуждения.

10 – результат или ожидание.

9 – действие, в данном случае наше.

8 – общение.

7 – поглощение.

6 – перемещение.

Масти тоже имеют свое значение.

Пики – волевые, силовые проявления.

Бубны – всё, что связано с деньгами, плюс интерес в широком смысле.

Червы – чувственная сфера. Любовь, дружба, ненависть – любые чувственные проявления.

Крести – быт, работа, рутина.

Для лучшего понимания этой схемы рассмотрим примеры.

Скажем, тузом мог быть начальник, вызвавший вас на ковер. Если начальник вызвал вас для разноса, то это явный туз пик – Тп.

Если сообщил вам о повышении оклада, то это уже туз бубен – Тб.

Просто поговорил с вами о текущей работе – туз крести – Тк. Наконец, если начальник к вам равнодушен, то это туз черви – Тч.

Тузами так же может быть обдавшая вас грязью машина, сломавшийся компьютер, выключившийся свет.

Им же могло стать нежданное радостное событие, выигрыш в лотерею, любое удачное стечение обстоятельств.

Короли соответствовали закону.

Например, остановились у светофора – король крести – Кк.

Нужно за что-то заплатить – Кб.

Не хочется идти на работу, а надо, приходится заставлять себя – Кп.

У кого-то день рождения, надо подарить подарок – Кч. Или Кб, если вас больше заботят деньги, которые на этот подарок придется потратить.

Дамой – персоной – мог стать кто угодно.

Встретили друга – Дч.

Облаяла собака – Дп.

Кассирша – Дб.

Водитель автобуса – Дк.

Особенностью персон являлось то, что взаимодействие с ними было необязательно, можно просто отмечать их в своем окружении.

Валет соответствовал желаниям.

Имеешь твердое намерение чего-то добиться – Вп.

Хочешь заработать много денег – Вб.

Хочешь с кем-то познакомиться – Вч.

Захотел лучше выполнить свою работу – Вк.

Десятками отмечалось ожидание или результат.

Завершение какой-то работы – 10к.

Рад, что все завершилось – 10ч.

Результат получился плохим – 10п.

Результат связан с деньгами – 10б.

Девяткам отводилось любое действие.

Причесал волосы – 9к.

Что-то купил – 9б.

Дал кому-то в глаз – 9п.

Или 9ч, если это доставило тебе удовольствие.

Восьмерки – общение.

Любые разговоры с окружающими существами.

С кем-то поругался – 8п.

Общаешься с продавцом в магазине – 8б.

Обсуждаешь какие-то деловые проблемы – 8к.

Болтаешь с приятным тебе человеком – 8ч.

Семерки – поглощение.

Сюда входит как банальное поглощение еды, так и восприятие какой-то информации.

Например, узнал что-то неприятное – 7п.

Наоборот, хорошая новость – 7ч.

Сел завтракать – 7к.

Пересчитал деньги в кошельке – 7б.

Шестерки – перемещение.

Это как передвижения, так и перемещение чего-либо или кого-либо с места на место.

Идешь утром на работу – 6к.

Идешь в магазин – 6б.

Идешь на свидание – 6ч.

Идешь выяснять отношения – 6п.

Очень важно понимать, что любое событие можно описать картой практически любой масти или номинала, все зависит от отношения к этому событию.

Скажем, выпил с удовольствием стаканчик сока – 7ч.

Не хочу, но пью – 7п.

Пью, думая о том, что это стоит денег – 7б.

Просто пью – 7к.

То есть схема не застывшая, можно менять ее по своему желанию и усмотрению.

Более того, рекомендуется подогнать стандартную схему под себя, делать ее удобной.

Здесь допускается всё – можно изменять толкования карт, расширять эти толкования, никаких ограничений не существует.

Фактически, каждый составляет свой, присущий только ему, язык общения с мирозданием.

Пасьянс раскладывался следующим образом.

Сначала в ряд, слева направо, рубашкой вниз выкладываются любые три карты, после этого начинался их анализ с учетом масти и номинала карт.

«Сложение» происходит в том случае, когда средняя из трех карт оказывается между карт одинаковой масти или номинала.

Например, в тройке карт Вб 8п Вч пиковая восьмерка оказывается между двух валетов.

Соответственно, Вб и Вч «притягиваются» друг к другу вследствие сродства по номиналу, при этом восьмерка «выдавливается» наверх и накрывает Вб.

Получается цепочка из двух карт: 8п Вч.

Далее выкладывается очередная карта.

Допустим, ею оказывается 9п.

Тогда цепочка приобретает вид 8п Вч 9п.

Валет оказывается между двух пиковых карт, происходит сложение по масти – а именно, Вч накрывает 8п.

Цепочка приобретает вид Вч 9п, далее выкладывается новая карта. Если очередная выложенная карта не приводит к сложению, выкладывается новая – до тех пор, пока не происходит очередное сложение.

Например, это могло происходить так:

Вч 9п Дб 7к 10п Дк.

В этой цепочке до Дк сложения не происходит.

Выложив Дк, получим свертку по масти между 7к и Дк.

Соответственно, 10п накрывает 7к, и цепочка приобретает такой вид:

Вч 9п Дб 10п Дк.

Теперь следует проанализировать полученную цепочку на предмет новых возможных сверток.

Их в цепочке получилось сразу две, между 9п и 10п и между двумя дамами.

И здесь следует учитывать очень важное правило:

если в ходе сложения цепочки получаются несколько возможных сверток, то первой складывается самая левая.

В Примере это свертка между пиковыми девяткой и десяткой. Свернув ее, получим цепочку Вч Дб 10п Дк.

Теперь можно провести свертку по дамам, получим цепочку Вч 10п Дк.

Дальше эта цепочка не складывается, можно выкладывать новые карты.

Используя данный способ сложения пасьянса, выкладываются все остальные карты.

Если пасьянс складывается, то мы имеем стопку карт слева и последнюю карту справа.

Сложенный таким образом пасьянс соответствует Канонам – а значит, наделяется качествами приоритетности перед другими цепочками.

Составив пасьянс, нужно выполнить его на практике, выполняя или отмечая вокруг себя события, соответствующие конкретным картам. Например, цепочка могла иметь такой вид:

[Вб 8п Вч][9п][Дб 7к 10п Дк][Тч 9к][6к Кб 7п 9б][Тп][Тк Дч
Вк][7ч][Вп][Кч][10к 10б Кк][Дп **Тб** 10ч 8к Кп 7б 6ч 8б][8ч]
[6б][9ч][6п]

Скобки означают границы тактов, или сверток.

Целевой картой в данной цепочке является Тб, поэтому ее можно использовать для получения денежного результата – например, для игры в лотерею.

Для удобства выполнения пасьянс записывается в блокнот, проставляется тайминг – то есть примерное время, отводимое на реализацию каждой карты.

Существует несколько схем тайминга, в самой простой Вы сами задаёте удобный Вам ритм – например, по десять минут на одну карту.

И если Вб – бубновое желание – Вы загадываете в 9.00 утра, то 8п должна быть реализована примерно в 9.10.

Третья карта, Вч, реализовывается в 9.20, и так далее, до полной реализации всей цепочки.

При этом примерно после пятой – седьмой карты цепочка входит в автоматический режим.

Это значит, что Канон вступил в действие и цепочка будет развиваться до своего логического завершения, по ходу дела реализовав ваш результат.

Каждое действие следует фиксировать вниманием, в противном случае оно не учитывается и ход цепочки нарушается.

Опять же, после того, как цепочка входит в автоматический режим и события начинают происходить сами собой, следует внимательно следить за ходом цепочки, чтобы не потерять ее и не отметить вместо события своей цепочки какое-то схожее. У новичков подобные свалы с цепочки случаются сплошь и рядом, однако с опытом подобных сбоев становится все меньше и меньше.

Следует так же точно выбирать момент начала цепочки, исходя из знаменитого принципа «вчера было рано, завтра будет поздно».

Время начала выполнения цепочки определяется по так называемым Знакам Силы.

Например, если выполнить бубновую цепочку, то начинать выполнять ее после того, как получили от окружающего вас

мира какой-то знак в виде упоминания о деньгах. Это будет чей-то разговор, фраза из телевизионной передачи, найденная монета.

Во многих случаях используется более продвинутый метод:

следует мысленно задать Силе – то есть Духу, Мирозданию вопрос о начале цепочки, и если все совпадает, Вы тут же получите ответ реала.

Им может быть пролетевшая птица, падающий листок, выглянувшее из-за туч солнце.

Утверждается, что Маг никогда не ошибается в трактовке знаков и всегда чувствует, когда реал отвечает на его запрос, а когда хранит тишину.

Если ответа реала не последовало, выполнение цепочки следует на какое-то время отложить, дождавшись более благоприятного момента.

Это может быть и десять минут, и сутки.

Получается, что можно заказывать реализацию нужных событий, просто вставив их в цепочку Пасьянса Медичи.

Пример Цепочки Выигрыша в Лотерею, с учетом некоторых тонкостей:

[Вб 9п Тб][Дк Кк Вч 9к][Кч][7п 6п Дб Кп][Дп][Тп][7к 7б 10п
9ч Тк 9б][8п 10ч 6б 10б][Тч 6ч 10к 7ч][Кб Вк 8б][6к][Дч 8к]
[Вп 8ч]

В этой цепочке первый блок – Вб 9п Тб – считается блоком приветствия Духа.

Он выполняется слитно, без учета тайминга.

Сначала может выражаться желание – Вб.

Следующая карта 9п при таком варианте считается флаговой. Флагами в ПМ назывались действия, обращенные к Духу. Эти действия предписывается подбирать так, чтобы окружающие не замечали в них чего-то необычного. В качестве флага можно поправить воротник, причесать волосы, расстегнуть или застегнуть пуговицу на рубашке –

спектр возможных действий ограничивается только Вашей фантазией.

Третья карта – Тб – является ответом Духа.

Если Дух давал ответ, цепочка продолжается.

Если ответа не было, следует какое-то время выждать и начать все заново.

Особое внимание следует уделить оформлению целевого блока.

Он начинается с 9б – отдать деньги продавцу в лотерейном киоске.

Сразу же следует флаг 8п, его надо реализовать до получения лотерейного билета.

Взяв билет – результат покупки 10ч – следует пройти – 6б – к месту ознакомления с выигрышем.

Сам выигрыш символизируется бубновая десятка.

Дальше идёт радость Тч,
возвращение к киоску 6ч,
получение выигрыша 10к.

Все остальные карты оставляются на усмотрение Духа.

