



Harry Eilenstein
Tarot
Karten-Bedeutungen und Lege-Methoden

Kontakt: www.HarryEilenstein.de / Harry.Eilenstein@web.de

für meinen Sohn David

Bücher von Harry Eilenstein:

- Astrologie (496 S.)
- Photo-Astrologie (64 S.)
- Tarot (104 S.)
- Handbuch für Zauberlehrlinge (408 S.)
- Physik und Magie (184 S.)
- Der Lebenskraftkörper (230 S.)
- Die Chakren (100 S.)
- Meditation (140 S.)
- Drachenfeuer (124 S.)
- Krafttiere – Tiergöttinnen – Tiertänze (112 S.)
- Schwitzhütten (524 S.)
- Muttergöttin und Schamanen (168 S.)
- Göbekli Tepe (472 S.)
- Hathor und Re:
 - Band 1: Götter und Mythen im Alten Ägypten (432 S.)
 - Band 2: Die altägyptische Religion – Ursprünge, Kult und Magie (396 S.)
- Isis (508 S.)
- Die Entwicklung der indogermanischen Religionen (700 S.)
- Wurzeln und Zweige der indogermanischen Religion (224 S.)
- Der Kessel von Gundestrup (220 S.)
- Cernunnos (690 S.)
- Christus (60 S.)
- Kursus der praktischen Kabbala (150 S.)
- Eltern der Erde (450 S.)
- Blüten des Lebensbaumes:
 - Band 1: Die Struktur des kabbalistischen Lebensbaumes (370 S.)
 - Band 2: Der kabbalistische Lebensbaum als Forschungshilfsmittel (580 S.)
 - Band 3: Der kabbalistische Lebensbaum als spirituelle Landkarte (520 S.)

- Über die Freude (100 S.)
- Das Geheimnis des Seelenfriedens (252 S.)
- Von innerer Fülle zu äußerem Gedeihen (52 S.)
- Das Beziehungsmandala (52 S.)

Inhaltsverzeichnis

I Herkunft

II Verwendung

III Die Funktion von Orakeln

IV Die Karten

A Große Arcana

1. Die 22 Karten der Großen Arcana
2. Systematiken
 - a) Die drei Geschichten
 - b) Die Pfade auf dem Lebensbaum
 - c) Die astrologischen Zuordnungen

B Die 4·4 Hofkarten

1. Die vier Elemente
2. Die 4 Stab-Hofkarten
3. Die 4 Kelch-Hofkarten
4. Die 4 Schwert-Hofkarten
5. die 4 Münz-Hofkarten
6. Systematiken
 - a) Das „Tau-Kreuz“
 - b) Tierkreis
 - c) Urbilder

C Die 4·10 Kleinen Arcana

1. Die 10 Stab-Zahlenkarten
2. Die 10 Kelch-Zahlenkarten
3. Die 10 Schwert-Zahlenkarten
4. Die 10 Münz-Zahlenkarten

5. Systematiken
6. ähnliche Karten und ihre Unterschiede

V Legemethoden

- A Einzelkarte
- B Vergangenheit - Gegenwart - Zukunft
- C 2 Möglichkeiten und Ergebnisse
- D Dreiecks-Geschichten
- E was man beachten sollte
- F Hexagramm
- F weitere Frage-Positionen

VI Situations-Analyse oder Zukunfts-Vorhersage?

VII Verstand und Telepathie

VIII Einige Orakel und die Art der Antworten, die sie geben

IX Orakel und Entscheidungen

I Herkunft

Die beiden frühesten Erwähnungen eines Kartenspieles, das aus $4 \times 13 = 52$ Karten bestand, stammen aus dem Jahr 1367 aus Bern in der Schweiz und aus dem Jahr 1377 aus Freiburg im Breisgau. Diese Karten waren in vier Gruppen eingeteilt. Jede dieser Gruppen bestand aus jeweils 10 Karten, die von 1 bis 10 durchnummieriert waren, sowie einem König, einem Ober und einem Unter (zwei militärische Ränge).

Möglicherweise kam dieses Set von 52 Karten aus der islamischen Kultur nach Europa.

In den Jahren von 1417 bis 1425 wurde in Norditalien von Michelino da Besozzo ein Kartenspiel gemalt, für das der damals astronomisch hohe Preis von 1500 Dukaten bezahlt worden ist.

Es bestand aus wahrscheinlich 60 Karten, von denen 16 griechische Gottheiten darstellten. Wenn die vermutete Gesamtanzahl von 60 Karten zutreffen sollte, würde dieses Spiel aus 4×11 Zahlen-Karten und 16 „Personen-Karten“ bestanden haben, die möglicherweise den Hofkarten entsprachen (König, Ober, Unter usw.).

Mit „Hof“ ist in den „Hofkarten“ der „Hof eines Königs“, also sein Palast und sein Gefolge gemeint.

Von einem 1441 gemalten Spiel sind noch 67 Karten erhalten geblieben. Sie wurden als Hochzeitsgeschenk angefertigt.

Dieses Spiel hatte einige Trumpf-Karten und eine umfangreichere Gruppe von Hofkarten, in denen auch weibliche Ritter und weibliche Pagen vorkamen. Diese

„Trumpf-Karten“ wurden später „Große Arcana“ (Arcana = Geheimnis) genannt.

Möglicherweise bestand dieses Spiel aus fünf Gruppen zu je 16 Karten.

Schon alleine der Umstand, daß es in diesem Kartenspiel drei ganz verschiedene Arten von Kartengruppen gibt (Zahlen-Karten, Hofkarten, „Trümpfe“), zeigt sicher, daß dies Spiel schon eine längere Vorgeschichte gehabt haben muß und entweder auf ein älteres komplexes System zurückgeht oder die Synthese von mehreren unabhängigen älteren Systemen gewesen ist.

Um 1442 wurde dieses Kartenspiel „trionfi“, d.h. „Triumph“ genannt - es schien demnach ein Wettkampfspiel gewesen zu sein, in dem es einen triumphierenden Sieger gegeben hat.

Aus diesem alten Namen hat sich durch Verkürzung das Wort „Trumpf“ entwickelt, das noch heute die überlegene Karte im Kartenspiel bezeichnet.

Aus dem Jahr 1452 ist ein jetzt „Tarocchi“ genanntes Spiel erhalten geblieben, das die heute üblichen 78 Karten enthielt und von dem nur zwei der Zahlen-Karten und Hofkarten sowie zwei der Trumpf-Karten (Teufel und Turm), also insgesamt 4 Karten verloren gegangen sind.

Ein Spiel aus dem Jahr 1457 umfaßte seiner Beschreibung zufolge 70 Karten, d.h. vermutlich $4 \times 10 = 40$ Zahlen-Karten, $3 \times 4 = 12$ Hofkarten und 18 Trümpfe.

Durch die Fortschritte in der Drucktechnik wurde ab 1460 die massenweise Verbreitung dieses Spieles möglich, das schon bald von Norditalien aus auch nach der Schweiz, Süddeutschland und Südfrankreich exportiert wurde.

Diese Karten haben sich schon bald über ganz Europa verbreitet, wie vor allem die vielen Verbote dieses Spieles

zeigen.

Aus diesem Karten-Set entstand zunächst durch Vereinfachung der Großen Arcana zu „Jokern“ und durch die Verringerung ihrer Anzahl das Rommé-Blatt und in einem zweiten Schritt durch die Weglassung der Trümpfe sowie die weitere Reduzierung der Zahlen-Karten das Skatblatt.

1854 setzte der französische Okkultist Eliphas Levi die Tarot-Karten mit dem Lebensbaum in Bezug.

Ab ca. 1890 verwendete der „Golden Dawn“-Orden die Tarot-Karten in Meditationen und in Ritualen.

1909 veröffentlichten Arthur Edward Waite und Pamela Coleman Smith das erste Tarot-Spiel, in dem alle Karten durch Bilder illustriert waren. Dieses Spiel ist in der Folgezeit durch sehr viele Maler und Autoren um viele Variationen ergänzt worden.

Der Ursprung der später „Tarot“ genannten Karten vor 1367 ist recht unklar und umstritten.

Die vier Gruppen von Karten könnten schon immer den vier Elementen entsprochen haben - aber das ist nicht wirklich sicher. Auch ein Bezug zu den vier Buchstaben des Namens „Jahwe“, der sich mit den Buchstaben Yod - He - Vau - He schreibt, wäre denkbar, da diese vier Buchstaben in der jüdischen Mystik eine große Rolle spielen.

Die 10 Zahlenkarten könnten einfach durch das Dezimalsystem angeregt worden sein - aber auch hier ist eine tiefere Bedeutung nicht auszuschließen. So könnten diese zehn Karten den zehn Sephiroth („Bereichen“) auf dem kabbalistischen Lebensbaum der jüdischen Mystik entsprochen haben. Andererseits könnten auch diese zehn Stufen selber durch das Dezimalsystem angeregt worden sein.

Die Zuordnung der Hofkarten (König, Ritter usw.) zu dem Lebensbaum ist recht willkürlich - es gibt zwar Zusammenhänge, die jedoch bei weitem nicht ausreichen, um an eine Herleitung dieser Kartengruppe aus der Lebensbaumstruktur zu denken.

Auffällig sind die 22 „Großen Arcana“, die individuelle Personen und Situationen darstellen, da es auf dem Lebensbaum zwischen den 10 Sephiroth („Bereichen“) genau 22 Pfade gibt, die den Qualitäten der Großen Arcana einigermaßen genau entsprechen.

Ein wichtiger Punkt für die Erforschung des Ursprungs des Tarots ist der Umstand, daß in früher Zeit das Tarot nur als Spiel und nicht als Orakel-Hilfsmittel genannt wird. Da jedoch sehr viele Spiele aus Orakeln entstanden sind, schließt dies nicht aus, daß ein Orakel der Ursprung der Tarot-Spielkarten gewesen ist.

religiös-magische Ursprünge einiger Spiele		
Land	Orakel	Spiel
Mittelamerika	Sonnenorakel-Ballspiel	Federball
		Tennis
		Fußball
Mesopotamien	Brettspiel	Würfeln
		Backgammon
		Mensch ärgere Dich nicht
Ägypten	Senet	Gänsespiel u.ä.
China => Indien	8x8 Felder des I-Ging	Go
		Schach
		Dame
		Halma
Arabien (?) => Norditalien		Tarot
		Rommée
		Skat

Es wäre somit denkbar, daß das von den jüdischen Hohepriesterin benutzte Orakel „Urim und Thummim“, das im Alten Testament beschrieben wird, eine der Wurzeln der Zahlen-Karten und der „Trümpfe“ des Tarot ist und über diese jüdischen Orakel-Steine die Struktur des Lebensbaumes zum Tarot gelangt ist.

Die Hofkarten könnten vom Schach inspiriert worden sein, in dem es sechs Arten von Figuren gibt, die mit den frühen Hofkarten recht gut übereinstimmen.

Schach und die Hofkarten	
Schach-Figuren	Tarot-Hofkarten
König	König
Königin	Königin
Läufer	Page? Pagen-Frau?
Pferd	Ritter Ritter-Frau
Turm	
Bauer	Bauer

Die Geschichte des Tarots hat somit vermutlich folgende Stufen durchlaufen:

Geschichte des Tarot				
Gewißheit	Ort	Zeit	Form	Verwendung
sicher	Mesopotamien	älter als 3000 v.Chr.	verschiedene Orakel-Formen	Orakel
sicher	jüdisches Orakel	500 v.Chr.	Steine (Lose) auswählen; Bezug zum Lebensbaum? (=> 10 Zahlenkarten? und 22 Große Arcana?)	Orakel