

Jeux de cartes et occultisme

En construction permanente





T-shirt décoré d'une carte à jouer "As de pique" tenue par la main du diable

accompagnée d'un 666 formé par trois Dés à jouer



Il peut paraître pour le moins curieux de présenter sur cette page, une carte de jeux destinée aux enfants mais **MEW**, la figure de la 151e carte mystérieuse, introuvable, téléchargeable mais non transmissible sur des consoles de jeux pendant des tournois mondiaux où s'affrontent les "maîtres Pokemon", est totalement occulte par ce fait même.

Elle fait partie du jeu de Pokémon qui en compte à présent 100 de plus, soit 251 donc depuis octobre 2000 et véhicule la dérision du Christianisme et initie les enfants à la prise de pouvoirs occultes qui sont ceux des principautés de l'air, ignorées parce qu'invisibles, dont Harry Potter s'est fait le chantre parce que moins éloigné de la réalité de notre monde visible. C'est un enfant et il va à l'école.. de la sorcellerie certes, mais c'est une école, et l'école est un passage obligé.

Officiellement **MEW** vient de **Matsushita Electric Works**, une entreprise Nipponne comptant 30 000 employés.

Cependant, la couleur rose pastel ne rappelle t-elle pas que Charlotte **Mew**, une romancière Britannique, qui a connu une vie difficile, était lesbienne pendant une période Victorienne (1878 - 1928), et que finalement elle s'était donnée la mort en ingurgitant un produit désinfectant.



Le jeu concurrent "**Digimon**" de 108 cartes est tout aussi dirigé vers la prise de pouvoirs "**Pokémoniaques**" que les Ecritures qualifient de **démoniaques** et d'abominations.

Se reporter aux chapitres sur les nombres 108, 151... pour mieux comprendre le pourquoi de la sortie des films **Pokemon II** qui s'est faite à Noël 2000 et celle de **Digimon** (Le **démon digital** n'est-il pas annoncé avec le nombre **666**?) prévue pour Pâques 2001.

Le **jeu de Tarot** est constitué de **22** Arcanes majeurs et de 56 Arcanes Mineurs, soit 78 cartes.

La somme des 12 premiers nombres donne 78 et il y avait 12 apôtres.

Leur structure se fonde sur les 4 couleurs: le **bâton** , la **coupe** , l'**épée** , le **denier** , qui sont devenues par la suite (dans le jeu moderne): le **carreau** , le **cœur** , le **trèfle**  et le **pique** .

C'est "gentil" tout plein comme définition mais le jeu de cartes masque une toute autre réalité en fait:

Les **Bâtons** se sont transformés en **Carreaux**, les **Coupes** en **Cœurs**, les **Epées** en **Piques** et les **Deniers** en **Trèfles** dans les jeux de cartes "ordinaires"...

Mais à quoi font-ils réellement allusion?

Le **jeu de Tarot** si prisé des voyants, avec ses **22** lames est une parodie de la **Torah**, écrite à partir

des **22** lettres de l'alphabet Hébraïque. Le **jeu de Tarot** est donc constitué comme un livre avec des feuillets mobiles alors que la **Torah** est un **rouleau** en continu qui parle des choses du ciel.

Le fou est parodique de la folie de la croix. Quelques noms de cartes comme *le pape, la papesse, le pendu, le diable, la maison Dieu, le jugement, le monde* sont assez éloquents pour ne pas devoir insister.

L'Apocalypse Johannique est composée de **22** chapitres.

Le Bateleur (la première carte du tarot), est cause et point de départ de tout ce qui existe, et correspond à la Couronne Séphirotique, qui, alliée à la sagesse donne par addition de leurs valeurs alphanumériques Hébraïques d'origine: $500 + 166 = 666$.

Le psaume **119** est formé de 176 distiques, divisés en **22** strophes et chaque strophe est donc composée de 8 distiques. Les **22** lettres de l'alphabet (ou "aleph-beth") sont sciemment répétées 8 fois dans chaque strophe comme le texte original Hébreu le prouve. A lui seul, il rappelle l'importance du "Verbe" et/ou de La parole.

*1:1 Au commencement était la Parole, et la Parole était avec Dieu, et la Parole était Dieu.
 2 Elle était au commencement avec Dieu.
 3 Toutes choses ont été faites par elle, et rien de ce qui a été fait n'a été fait sans elle.
 4 En elle était la vie, et la vie était la lumière des hommes.
 5 La lumière luit dans les ténèbres, et les ténèbres ne l'ont point reçue. (Jean 1/1-6)*

L'addition des exponentielles (symbolisées par $n !$) des 5 premiers chiffres donne **153**:

Chiffres	$n !$	=	total
1	1	=	1
2	2	=	3
3	6	=	9
4	24	=	33

5

120

=

153

Le calcul s'obtient, comme on l'a vu en cours de chapitre, selon le mode suivant:

$$1! = 1 \times 1 = 1$$

$$2! = 1 \times 2 = 2$$

$$3! = 1 \times 2 \times 3 = 6$$

$$4! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$$

$$5! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 = 120$$

$$\text{Et } 1 + 2 + 6 + 24 + 120 = 153$$

Les jeux de cartes traditionnels, composés à partir de 2 couleurs, de nombres et de figures classées en quatre catégories sont bien moins innocents qu'on ne pourrait le supposer.

Les cartes à jouer, selon les dictionnaires, ont été inventées en France en 1392 pour l'usage personnel du roi Charles VI alors qu'il était frappé de maladie mentale.

Prenons par exemple le Tarot de Marseille:

Marseille se trouve dans le **13** désignant le département des Bouches du Rhône.

On retrouve le nombre 13 dissimulé dans le jeu de 52 cartes car **13** x 4 = 52. Si l'année compte 52 semaines, ce nombre 52 est aussi le double de 26, sachant que notre "alphabet" compte 26 lettres. Rien n'est dû au hasard mais précisément et tout aussi parodiquement construit.

Quatre saisons rythment une année, ce que révèlent de manière parodique et blasphématoire les jeux de cartes où même l'arrestation et la mort du Christ sont évoquées.

" [...] Jésus dit à Pierre: Remets ton **épée** dans le fourreau. Ne boirai-je pas la **coupe** que le Père m'a donnée à boire? ([Jean](#) 18/11)

" [...] Et aussitôt, comme il parlait encore, arriva Judas l'un des douze, et avec lui une foule armée d'**épées** et de **bâtons**, envoyée par les principaux sacrificateurs, par les scribes et par les anciens. ([Mr](#) 14/43)

Les **quatre** figures sont parodiques du Jeudi saint avec la dernière **coupe** du Seigneur, les deniers de la trahison de *Judas Iscariot*, les **épées** et les **bâtons** des soldats venus l'arrêter.

On "**coupe**" un jeu de cartes...

Les **Bâtons** se sont transformés en **Carreaux**, les **Coupes** en **Cœurs**, les **Epées** en **Piques** et les **Deniers** en **Trèfles** dans les jeux de cartes "ordinaires".

27:1 Dès que le matin fut venu, tous les principaux sacrificateurs et les anciens du peuple tinrent conseil contre Jésus, pour le faire mourir.

2 Après l'avoir lié, ils l'emmenèrent, et le livrèrent à Ponce Pilate, le gouverneur.

3 Alors Judas, qui l'avait livré, voyant qu'il était condamné, fut pris de remords, et rapporta les **trente pièces d'argent** aux principaux sacrificateurs et aux anciens,

4 en disant: J'ai péché, en livrant le sang innocent. Ils répondirent: Que nous importe? Cela te regarde.

5 Judas jeta les pièces d'argent dans le temple, se retira, et alla se pendre.

6 Les principaux sacrificateurs les ramassèrent, et dirent: Il n'est pas permis de mettre dans le trésor sacré, puisque c'est le prix du sang.

7 Et, après en avoir délibéré, ils achetèrent avec cet argent le champ du potier, pour la sépulture des étrangers.

8 C'est pourquoi ce champ a été appelé champ du sang, jusqu'à ce jour.

9 Alors s'accomplit ce qui avait été annoncé par Jérémie, le prophète: Ils ont pris les trente pièces d'argent, la valeur de celui qui a été estimé, qu'on a estimé de la part des enfants d'Israël;

10 et ils les ont données pour le champ du **potier**, comme le Seigneur me l'avait ordonné.

([Matthieu 26/1-10](#))

J'ai reporté plusieurs versets afin de mentionner en clair que le mot "**potier**" se traduit par "Potter".

Le nom donné à Harry Potter, le petit sorcier, n'est pas fortuit!

Il est souvent écrit que Jésus à été "vendu" pour 30 **deniers**, ce qui n'est pas exact car il faut distinguer le terme "**denier**" de "**pièce d'argent**" même si confusément les **deniers** sont des "**pièces d'argent**" dans l'esprit des fidèles.

La Référence Strong 694 mentionne à ce sujet:

LSG - argent, somme d'argent, pièces d'argent; 20 occurrences

- 1) argent (métal)
- 2) de l'argent (monnaie)
- 3) une pièce d'argent, un "shekel" (un sicle)

et la Référence Strong 1220:

denier: 15 occurrences

Denier = "contenant dix"

1) Une pièce romaine en argent à l'époque du NT. Son nom vient de ce que sa valeur était de dix "as", d'un poids d'environ 4 grammes. Principale monnaie de l'empire Romain, il semble, d'après la parabole des travailleurs de la vigne qu'elle représentait une journée de salaire. ([#Matthieu 20/2-13](#))

Je ferai cependant la remarque suivante:

30 Jours cumulent 720 heures et une journée de travail 720 + 720 minutes.

L'"**AS**" cache Satan/"**Lucifer**", "le roi" son serviteur, "la dame" est la "**Vierge**" et le rôle du "valet" est dévolu à... Jésus-Christ, né de l'union de ceux-ci!

"Roi + Reine + Valet" = **153**

Un jeu de tarot est composé de 78 cartes et c'est le 19 Mars 2003, 78^e jour de l'année, que le président Bush avait engagé les hostilités contre l'Irak. Mais c'est, avec le décalage dû au fuseau horaire, le 20.03/2003 que la guerre avait commencé en Irak, à 3h 32 ou 3h 35 du matin selon les différentes sources d'information.

Deux jours auparavant, le 17 Mars, 76 jour de l'année, en relation avec la date de **1776**, il avait prononcé "The Game is over", "la partie est finie"...

Dans notre langue, "**The Game is over**" pourrait être aussi traduit par "**Les jeux sont faits**".

et selon la table d'alphanumérisation de début de page:

"**Les jeux sont faits**" = **1776**

Retour à la page "[catalogue de l'occulte](#)"

ou



[Retour au sommaire](#)