

Полный функционал программы и доступ к дополнительным функциям поддерживается всеми современными браузерами. Мы рекомендуем использовать последние версии «Safari», «Google Chrome», «Яндекс Браузер».

В данной инструкции мы условно называем «пользователем» того кто работает с программой и «клиентом» того с кем мы сейчас ведем работу. Вполне допустимо что это один и тот же человек при самокоррекции.

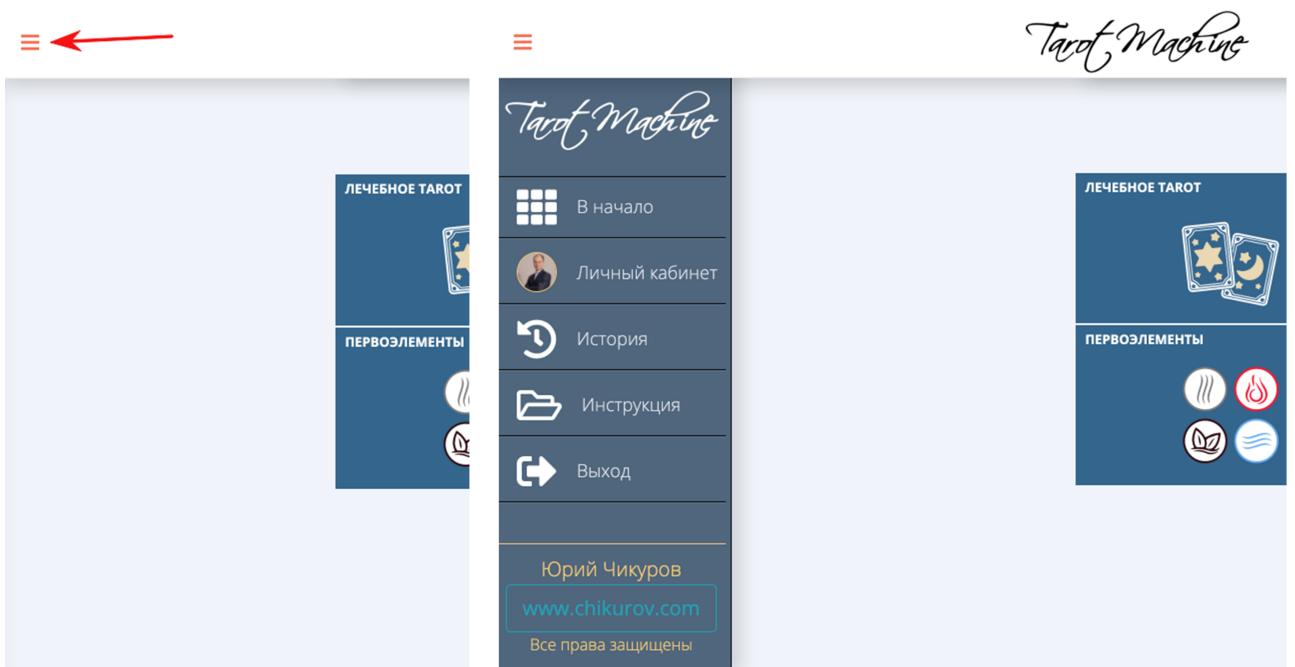
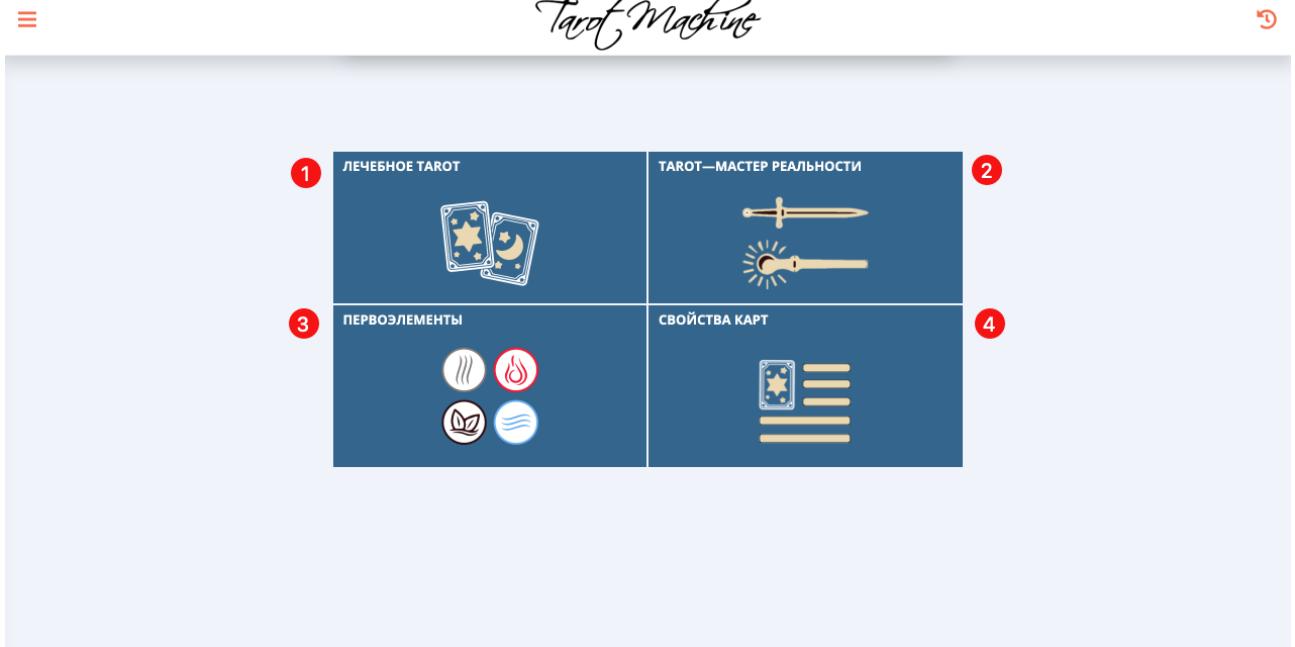
Впервые открыв окно программы пользователь видит приветственный экран. Тут содержится подробная информация о базовых знаниях которыми должен обладать пользователь для успешной работы в программе «TarotMachine». Для входа в программу пользователям, уже имеющим доступ, надо ввести свои Логин и Пароль в соответствующие поля в левой части экрана и нажать кнопку «Войти».



После входа пользователь попадает на главный экран программы. Отсюда можно перейти в необходимый раздел. Программа «TarotMachine» содержит полный перечень инструментов которые могут понадобиться в работе данными техниками.

Лечебное Tarot как основной раздел программы,
Tarot – Мастер Реальности со встроенным механизмом оцифровки,
Коррекция первоэлементов - рекомендации по работе с этим разделом пользователь будет получать по ходу работы в остальных разделах и из материалов курса «TarotMachine».

Свойства карт - содержат описание всех карт с которыми ведется работа в «Лечебное Tarot». Далее будет подробно рассказано о каждом из разделов.



Еще один важный элемент интерфейса программы, это меню. Получить к нему доступ можно кликнув по иконке с тремя горизонтальными линиями в левом верхнем углу экрана.

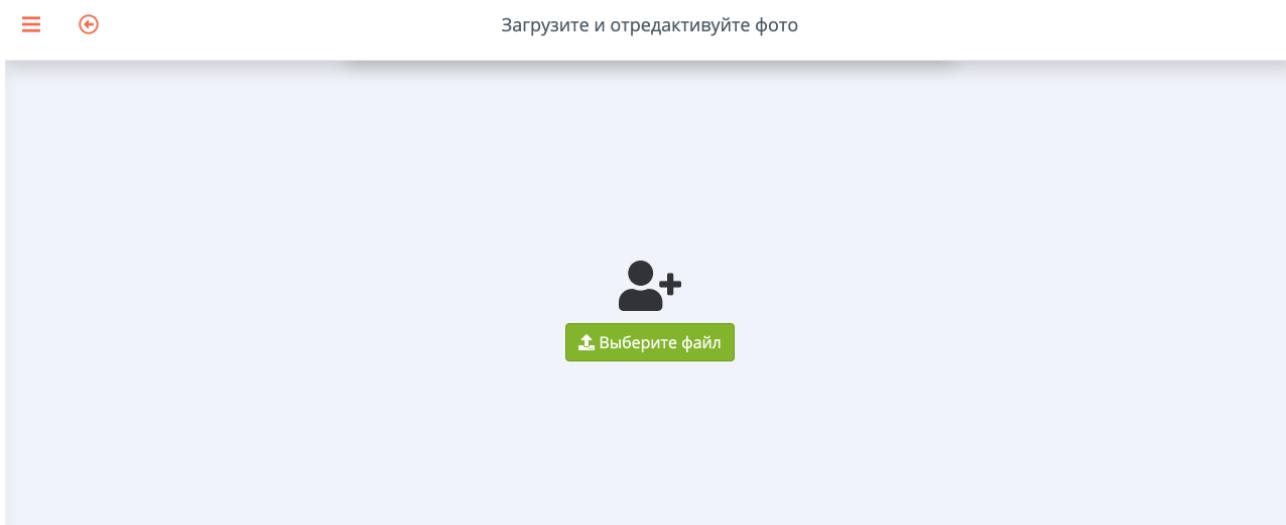
В меню содержатся следующие ссылки:
– Быстрый возврат к главному экрану программы.

- Личный кабинет пользователя, где можно увидеть информацию о сроке действия доступа, оплатить продление доступа, а так же изменить пароль для входа в программу. Логин изменить нельзя!
- История сохраненных рецептов из раздела «Tarot — Мастер Реальности». Об этой возможности будет раскатано далее.
- Инструкция на случай если у пользователя возникли вопросы по работе программой
- Выход из программы и возврат на экран приветствия. (если, к примеру, Вы заходили в программу с чужого устройства)

Разделы программы «TarotMachine»

1. **Лечебное Tarot**

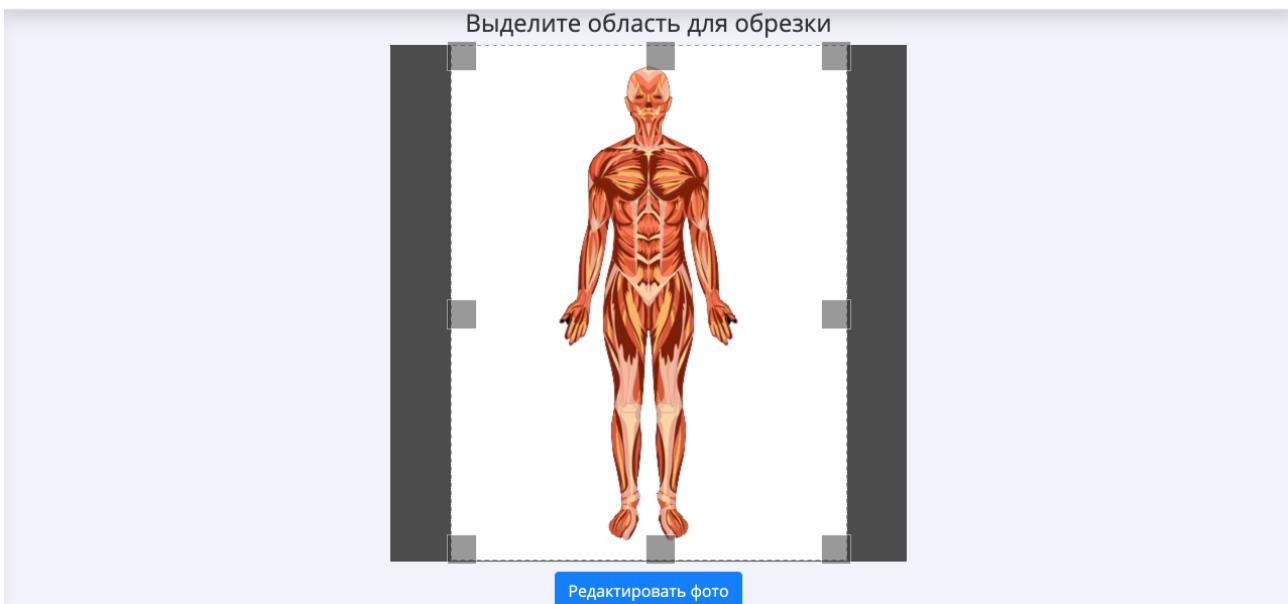
Это основной раздел программы. Он позволяет провести коррекцию по фото клиента. Происходит это следующим образом. Пользователям «WizardMachine» и «WizardDuos» часть действий покажется знакомой. В этом разделе, а так же в некоторых других это сделано намеренно и позволяет снизить «порог вхождения» пользователя в программу.



- Загружаем фото клиента (при необходимости удаляем «лишних» людей с фото. Встроенные в программу механизмы коррекции позволяют отредактировать фото прямо в «TarotMachine». Для этого мышью или, в случае работы на планшете, пальцем выделяем ту зону на фото которую надо оставить и нажимаем кнопку «Редактировать фото» или иконку в правой верхней части экрана).



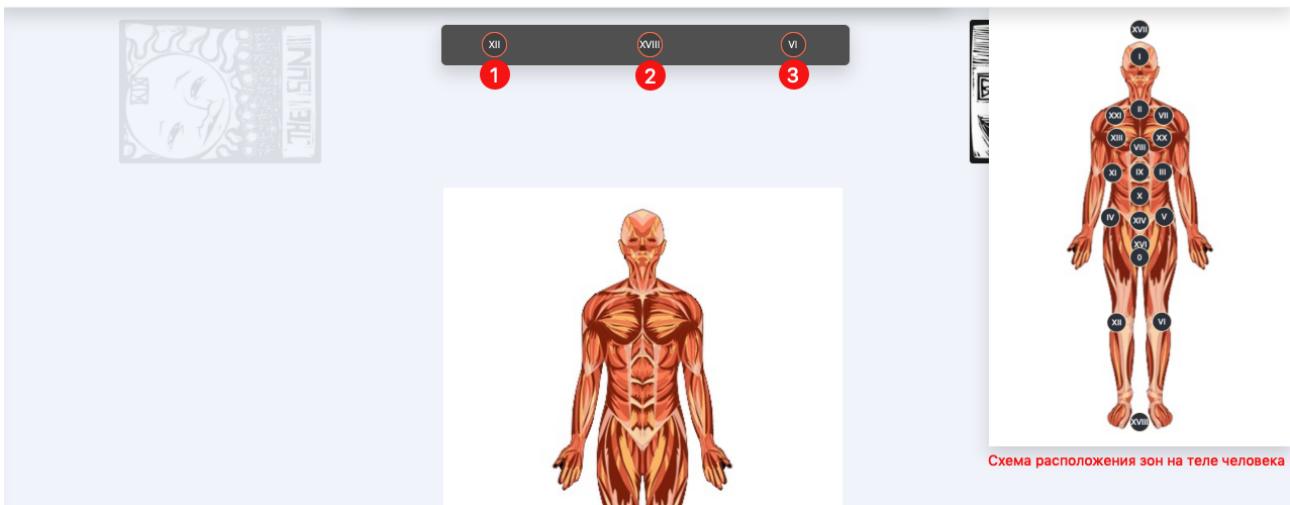
Загрузите и отредактируйте фото



— Переносим зоны с «полочки» в верхней части экрана (на изображении ниже пункты 1,2,3) на фото клиента.



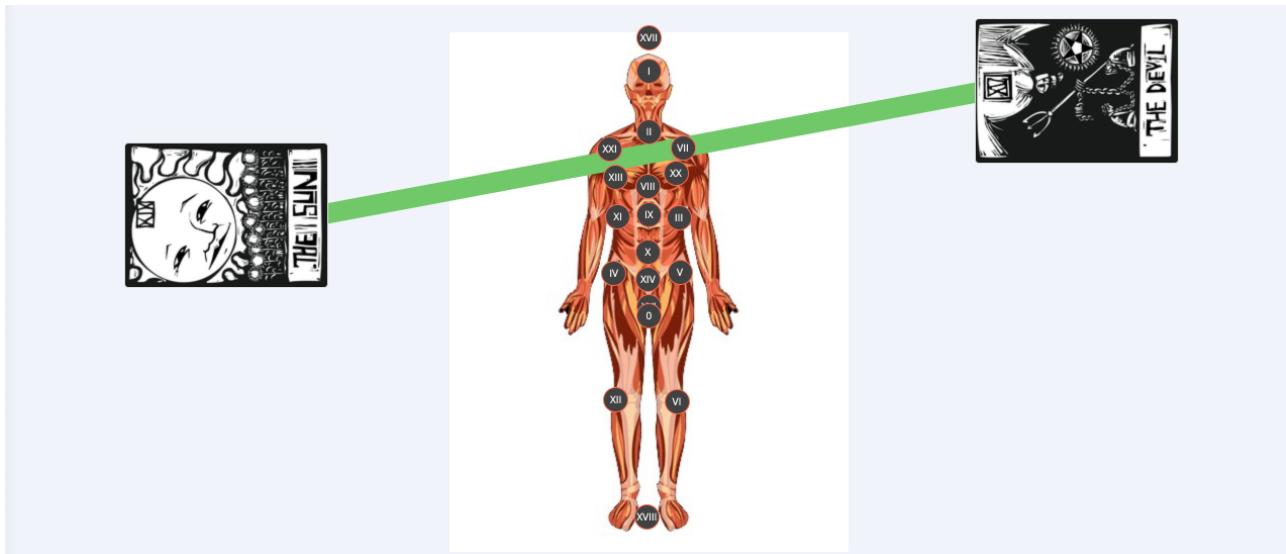
Перенесите зоны на фото



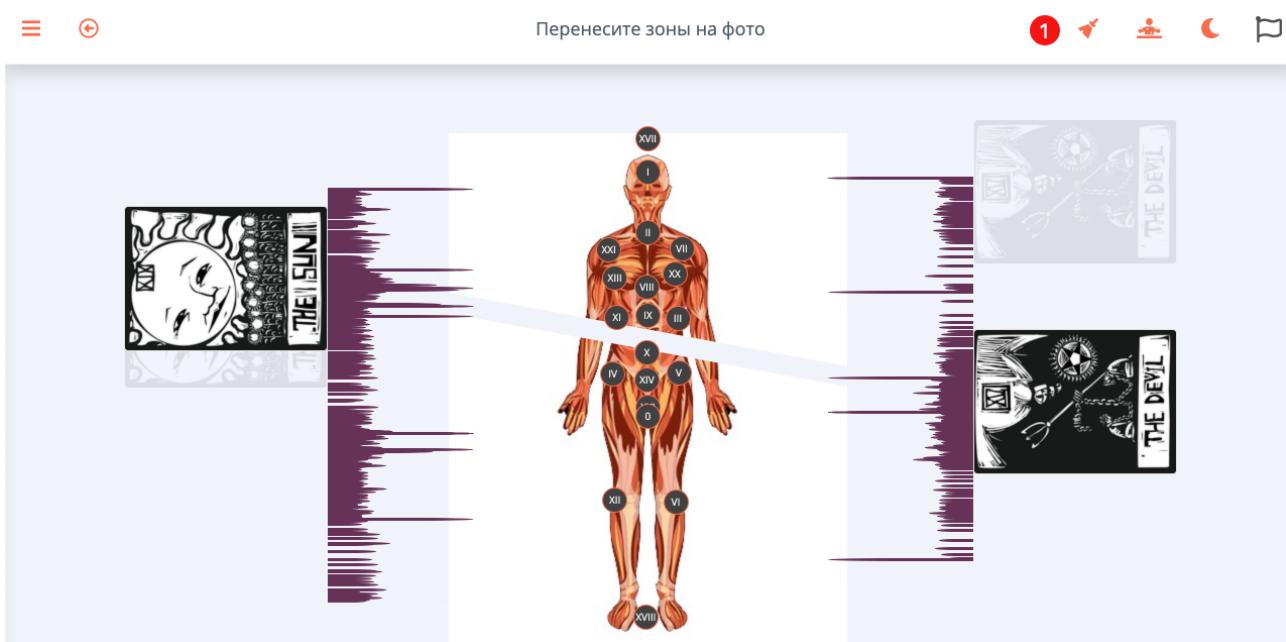
Если пользователь не запомнил пока схему расположения зон на теле человека, нет необходимости держать ее под рукой все время, в программе предусмотрена «шпаргалка». Она вызывается кликом на иконку с человеком в верхней правой части экрана (на изображении пункт 4). Пока все зоны не будут перенесены программа не позволит пользователю продолжить работу.

Кликнув по любой из зон пользователь может увидеть какая карта соответствует данной зоне.

После того как все зоны будут перенесены, кликом по иконке с луной в правой верхней части экрана получаем «физиологическую» позицию карт «Devil» и «Solis» относительно текущего лунного дня, для данного клиента. В программу встроен механизм расчета текущего лунного дня.



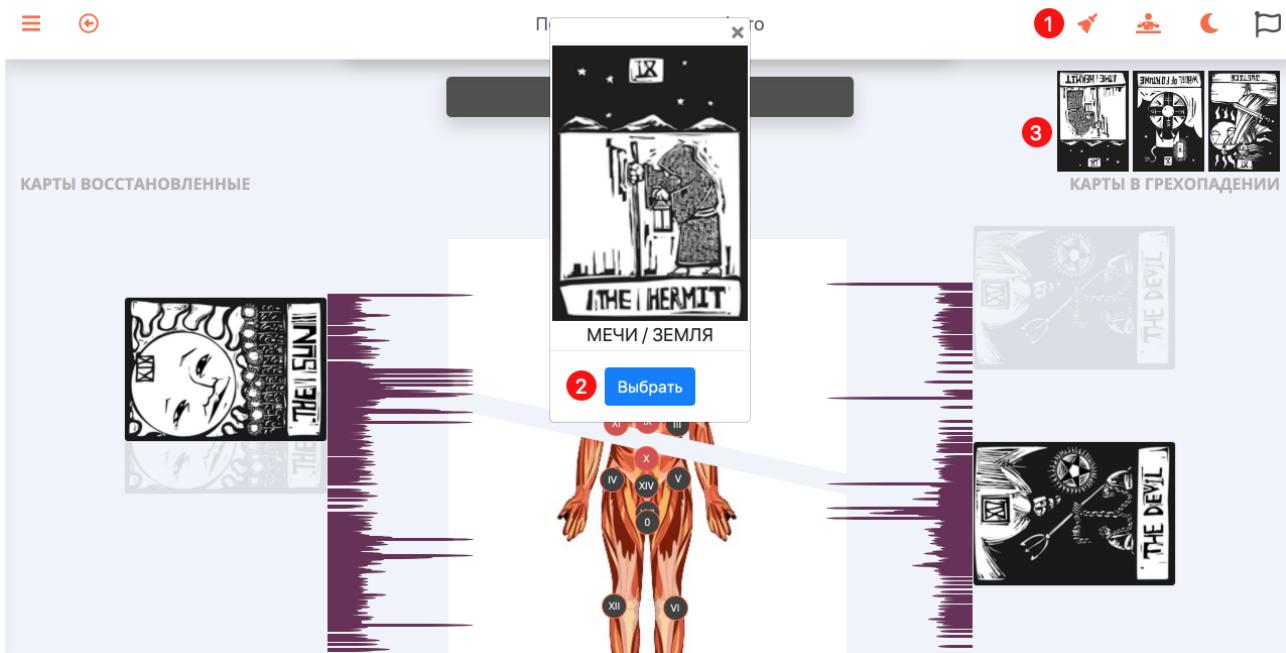
Данная лунная позиция карт «Devil» и «Solis» для каждого клиента уникальна. Линия соединяющая карты окрашена в зеленый цвет показывая то как карты должны стоять для данного клиента сегодня. Назовем это «идеальной позицией».



Далее мы перемещаем карты «Devil» и «Solis» по вертикали и определяем, насколько перцептивное положение карт «Devil» и «Solis»

отличается от «идеальной позиции». Перцептивно реальная позиция карты может ощущаться вязкостью или неким «залипанием». Если пользователь ощущает нечто подобное, то это верный признак того что он близок к фактической позиции карты.

В процессе перемещения карты программа будет строить график. Где пики графика плотнее, там и находится реальная позиция карты. Условимся называть ее «фактической позицией». Определяем фактическую позицию для обеих карт..



Если Вы подозреваете что график не показателен или, что называется, «рука дрогнула», график всегда можно стереть и начать с начала. Для этого кликните на иконку «веника» в верхней правой части экрана (на изображении выше пункт 1).

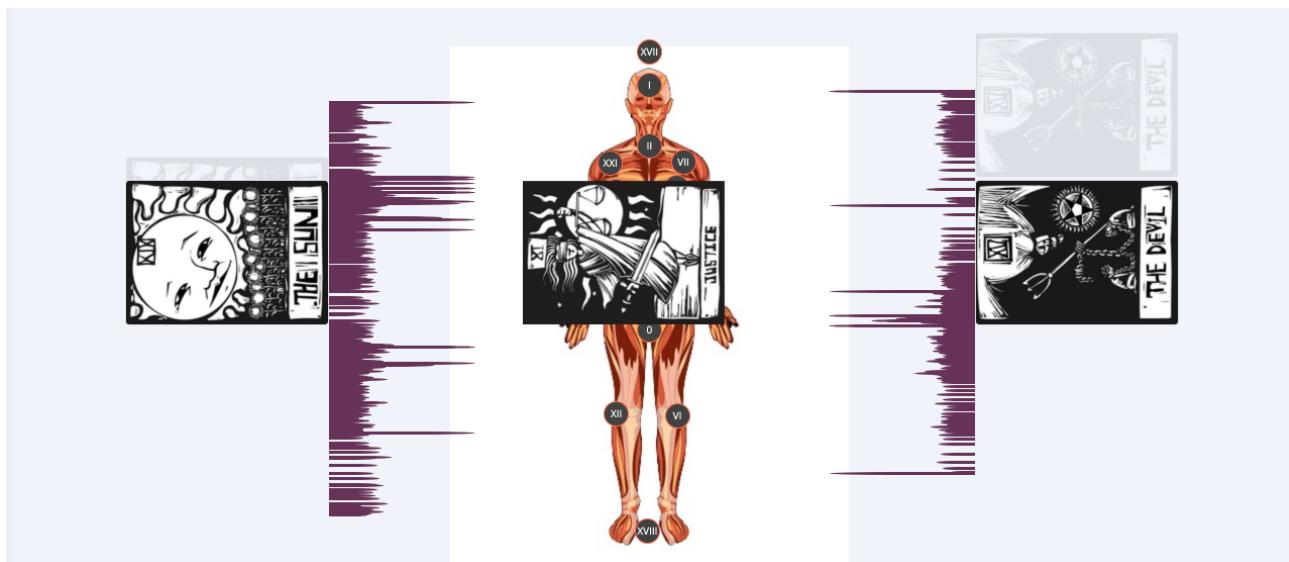
После того как мы определили фактическую позицию для карт «Devil» и «Solis» обращаем внимание на то какие из зон пересекаются с линией на фото. Сама линия в случае сильного расхождения с идеальной позицией (более 1/3 высоты карты) поменяет цвет с зеленого на белый. Говоря простым языком вся дальнейшая работа будет направлена на то чтоб линия снова поменяла цвет на зеленый. Для этого нужно свести расхождение между фактической и идеальной позицией к минимуму.

Кликаем на каждую из зон которые полностью или частично пересекаются с линией на фото. В карточке зоны появится кнопка «Выбрать», а так же характеристика карты. К какой масти она принадлежит и с каким первоэлементом ассоциирована.

Кликаем на кнопку «Выбрать» (на изображении выше пункт 2). Повторяем это действие с каждой из зон что пересеклись с линией на фото клиента. Отмеченные зоны окрасятся в темно-красный цвет. Одновременно может быть выбрано любое количество зон. Все карты, зоны которых были отмечены отобразятся в перевернутом виде в правой верхней части экрана (на изображении выше пункт 3).

Клик на любой карте вызовет диалоговое окно отмены, так пользователь может отменить выбор одной или нескольких карт если они были выбраны по ошибке.

После того как все пересекающиеся с линией зоны были отмечены пользователь может запустить выполнение программы кликом на иконку с флагом в правой верхней части экрана. С этого момента программа ведет работу в автоматическом режиме. Все карты будут последовательно проработаны, перемещены в левую область экрана и развернуты в нормальный вид.



После выполнения программы пользователю будет предложено продолжить или завершить работу с текущим клиентом. Так же будет указан номер сессии. После первой сессии пользователь выбирает пункт «Продолжить работу» и проводит повторную диагностику.

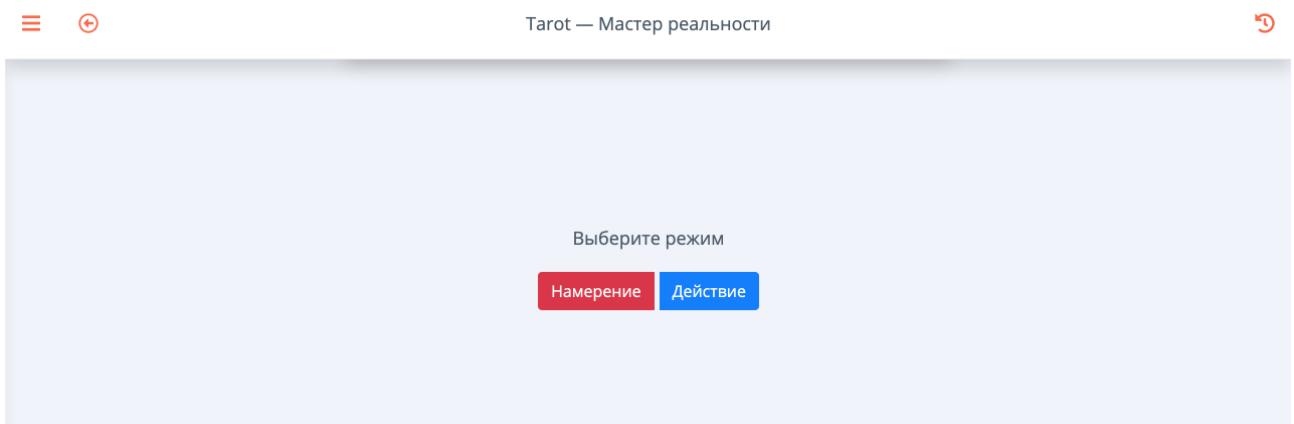
Если фактическое положение карт изменилось и стало настолько близким к идеальному что линия между картами окрасилась в зеленый цвет - работу с клиентом можно завершить, в противном случае проводится повторная сессия. Пользователь снова выбирает зоны которые пересеклись с линией и запускает повторную сессию.

Рекомендуется применение до 4 сессий за сеанс. Если положительного результата не удалось достичь за это время применяется дополнительная терапия изложенная в материалах

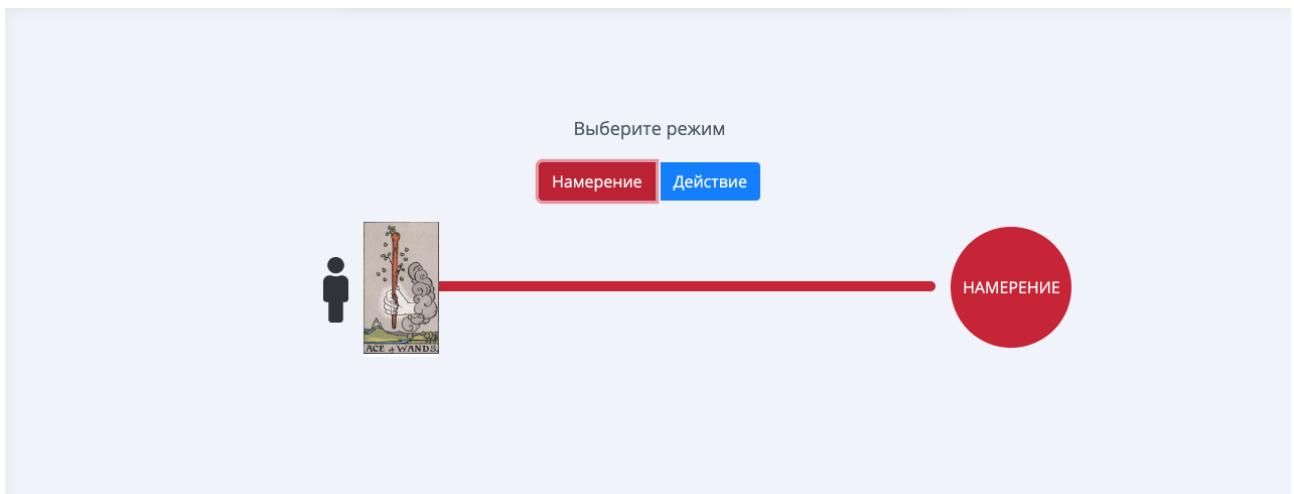
обучающего онлайн курса. После 4-й сессии программа предложит пользователю завершить работу.

2. *Tarot — Мастер Реальности*

В этом разделе программы «TarotMachine» ведется работа с двумя аспектами нашей реальности - «Намерением» или «Действием». В первом случае это управление «Неоформленным», движение к целям и желаниям, работа с внутренним хаосом.



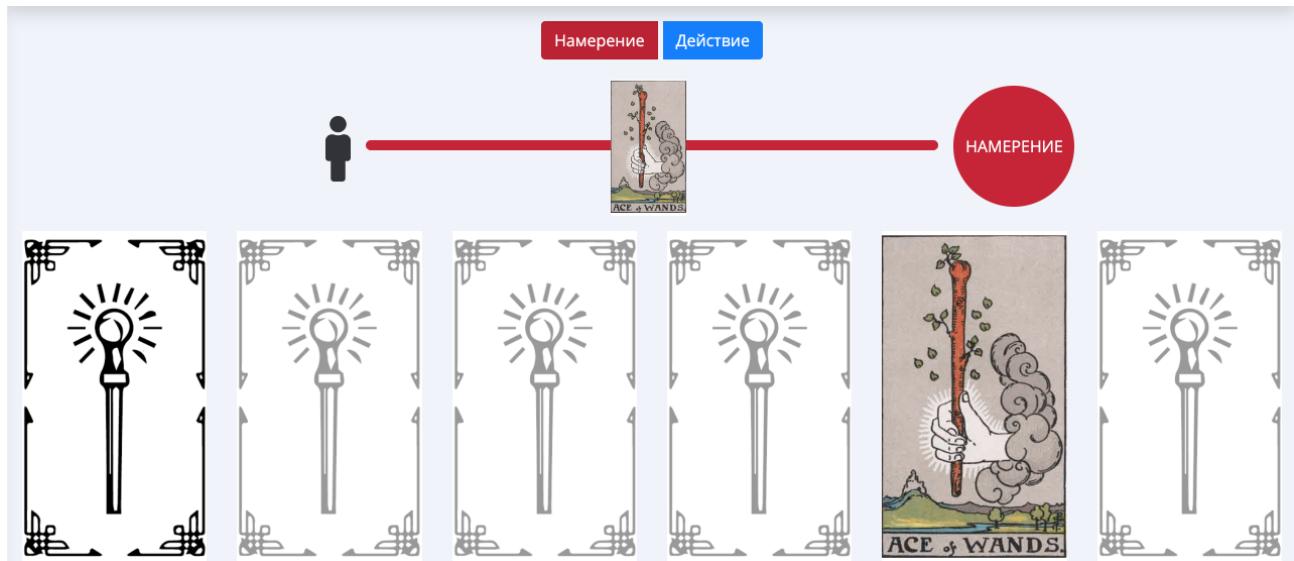
Действие — это работа с «оформленным». Действия других людей, расставание с отождествленным. Перед началом сессии в любом из режимов программа дает рекомендацию по коррекции необходимого первогоэлемента.



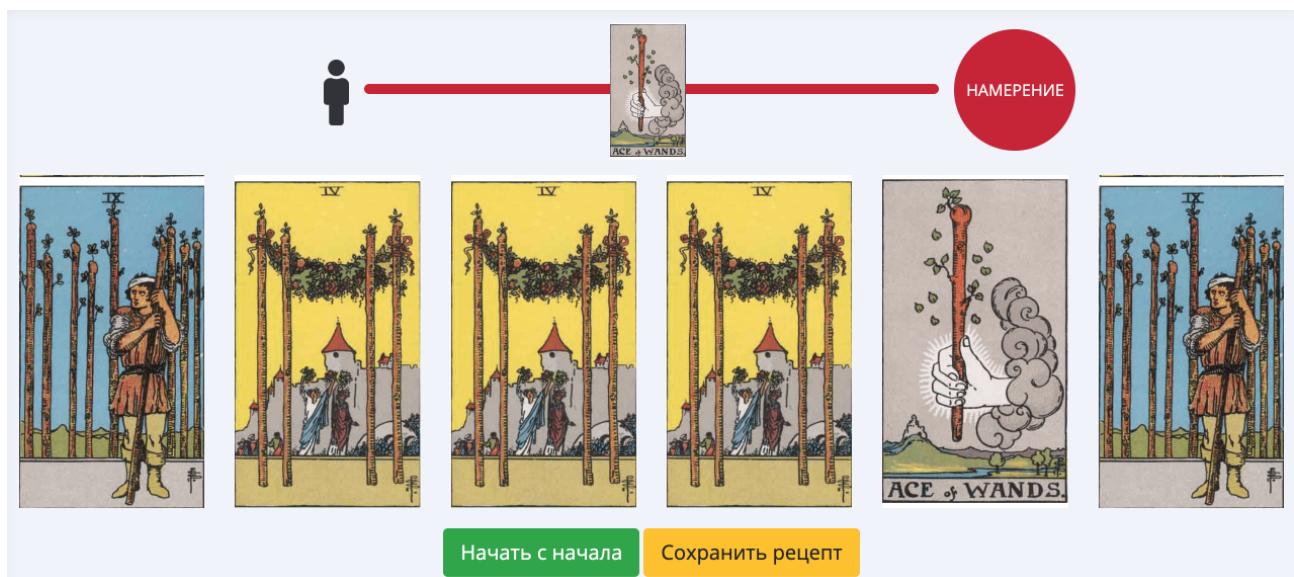
Следующим действием необходимо перцептивно выбрать где находится проблема между исходной проекционной на плоскость позицией клиента и ее разрешением. Клиент делает это перемещая карту по горизонтальной линии. Как только карта будет помещена на перцептивную позицию станет доступен следующий шаг, получение персонального рецепта для разрешения поставленной задачи.

Пользователи программы «Marakata» найдут следующее действие знакомым - здесь клиент использует феномен «P300» создает персональный цифровой код. В программе «TarotMachine» этот код представлен в виде последовательности карт.

Изначально все карты кроме предпоследней скрыты и мы видим только «рубашки». Клиент последовательно открывает все скрытые



карты. Левой кнопкой мыши, или, в случае работы на планшете, пальцем клиент ритмично кликает по каждой из карт, не останавливаясь, пока на месте «рубашки» не появится карта. После этого можно переходить к следующей, и так пока все карты не будут открыты.



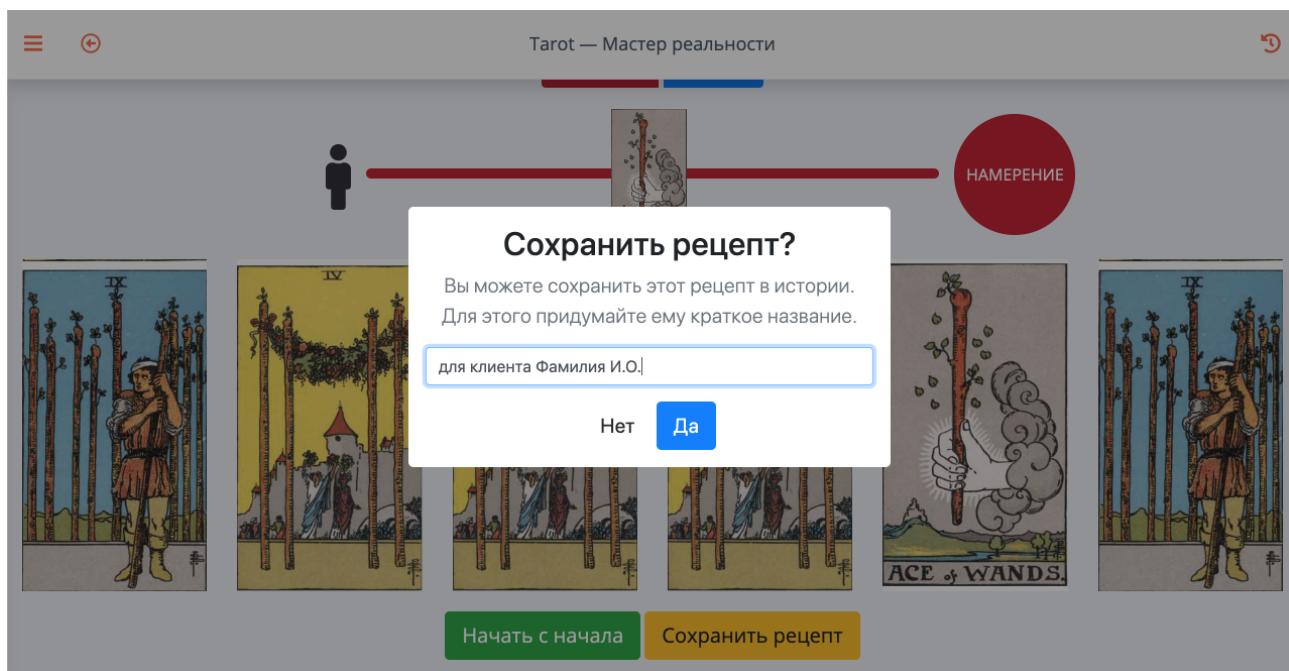
После того как будет сделан первый клик по первой карте появится возможность начать с начала. Если пользователь считает что

код не показателен, можно начать с начала кликом по соответствующей кнопке.

Когда все карты будут открыты рецепт считается готовым. В нижней части экрана появится кнопка «Сохранить рецепт». Клик по ней вызовет диалоговое окно в котором надо ввести название рецепта. По желанию пользователя, рецепт может быть сохранен.

Сохранение происходит на том устройстве, на котором он был создан. Таким образом пользователь может хранить, к примеру, рецепты клиентов на рабочем компьютере, а свои рецепты и своих родственников, на личном ноутбуке или планшете. Рецепты не перепутаются. Страйтесь придумывать лаконичные краткие названия.

Стандартный индивидуальный рецепт действителен для клиента в течение 21 дня. Изредка встречаются рецепты «долгоиграющие»

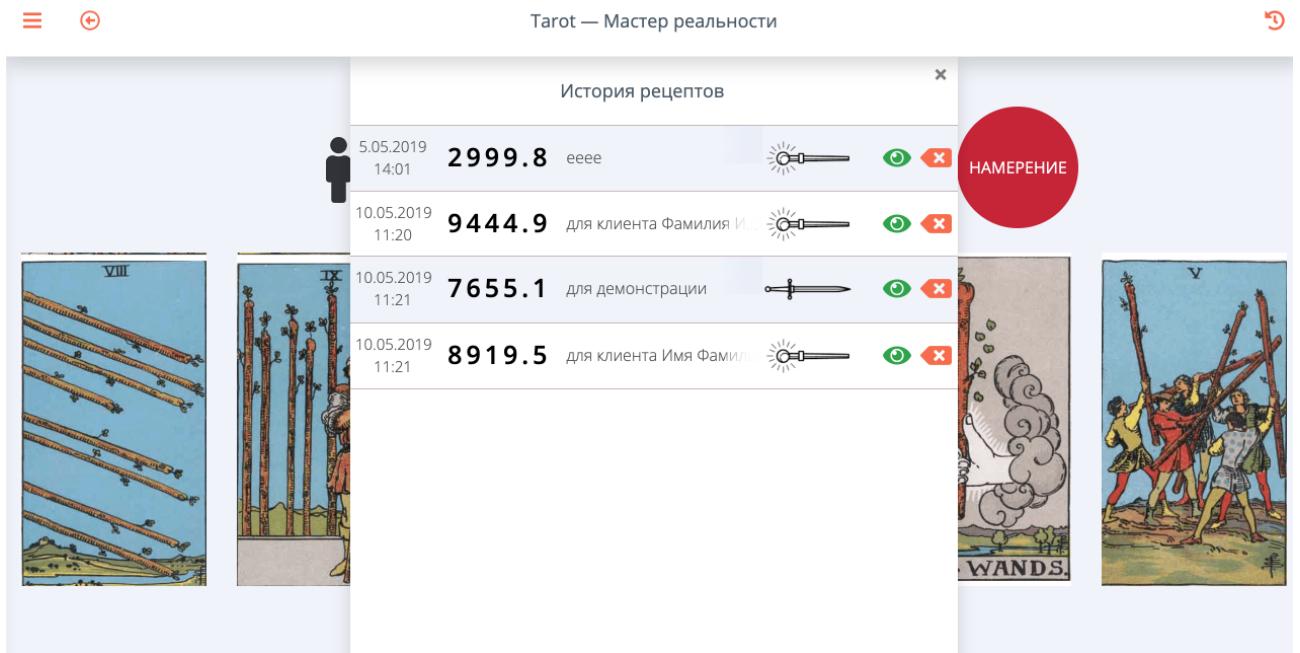


доступные для применения большинством людей. После сохранения рецепт будет доступен в «Истории». Окно истории можно открыть кликом на иконке с круговой стрелкой в правой верхней части экрана, или по одноименной ссылке в боковом меню.

В истории каждый рецепт представлен отдельной строкой, и включает в себя:

- дату и время создания рецепта
- цифровой код
- название рецепта
- масть карт
- кнопку открытия карточки рецепта
- кнопку удаления рецепта.

Кликнув по зеленой кнопке в строке рецепта пользователь может увидеть карточку рецепта с полной информацией о нем.



Карточка рецепта состоит из заголовка (на изображении ниже цифра 1), персонального кода в виде карт (на изображении цифра 2), цифрового кода рецепта, которые можно, к примеру, перенести на воду и пить (на изображении цифра 3), даты и времени создания рецепта (на изображении цифра 4) и кнопке сохранения рецепта (на изображении цифра 5).

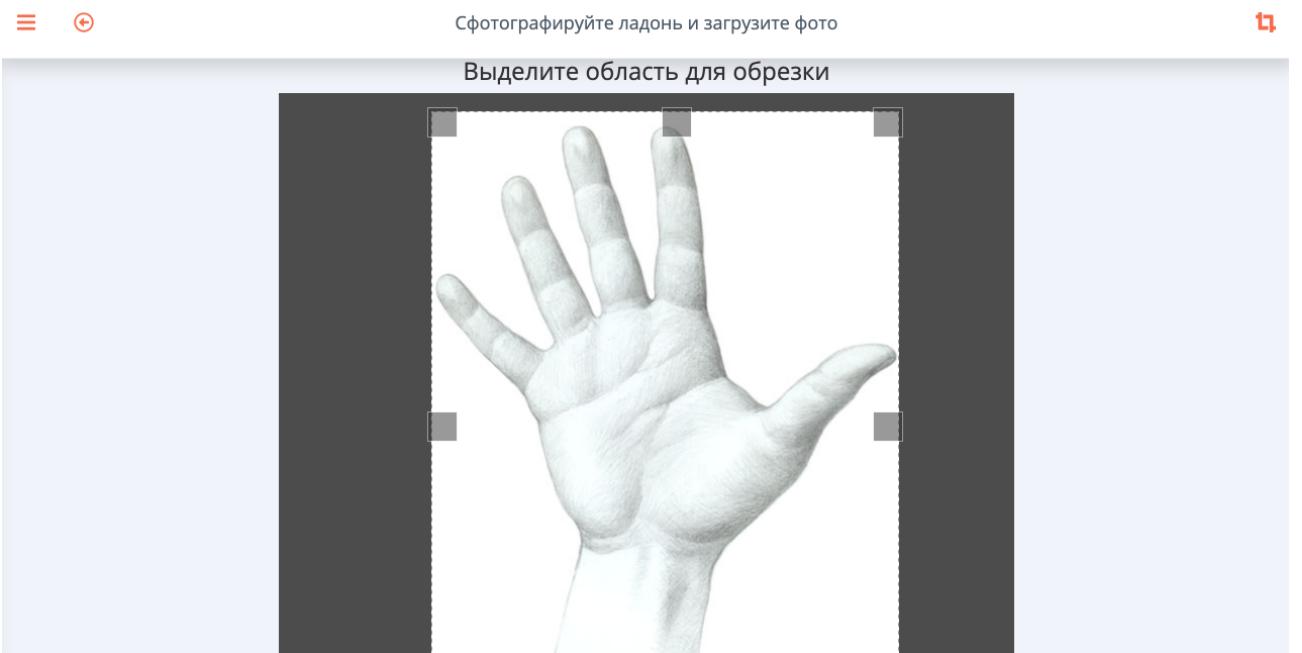


Кликнув по кнопке сохранения пользователь может преобразовать карточку с рецептом в изображение в формате .jpg. Это позволит просто и быстро отправить клиенту его рецепт по почте или любым мессенджером. Ненужный рецепт можно удалить из памяти устройства нажав на красную кнопку справа в списке рецептов.

3. **Первоэлементы**

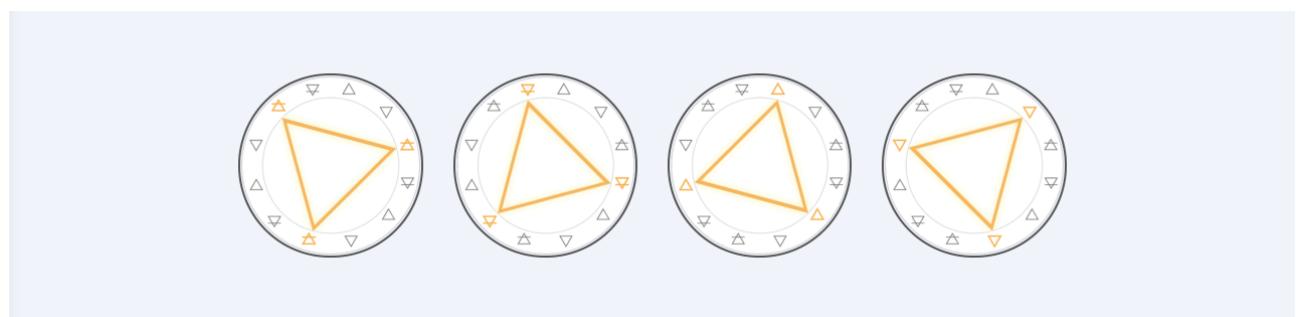
Раздел «Первоэлементов» работает с фотографией ладони клиента.

Для начала работы следует сфотографировать и загрузить ладонь правой руки клиента. Так же как и в разделе «Лечебное Tarot» при необходимости можно отредактировать фото.



Далее клиенту предлагается выбрать один из представленных треугольников, «отличающийся» от других. Может казаться, что какой-либо из треугольников имеет «жирнее линии», «острее углы», «насыщенней цвет», т.д.

После выбора появится всплывающее окно. В нем содержится информация о том какой масти и первоэлементу соответствует выбранный треугольник.



После чего пользователю предлагается переместить зону на фото ладони и наглядно показано где она должна находиться в .gif анимации (на изображении ниже цифра 1).



Далее пользователь может запустить начало процедуры кликом по кнопке с треугольником в правом верхнем углу экрана (на изображении цифра 2).

Последовательно в «ладонь» будут выложены карты. Процедура занимает до 10 минут, но, по усмотрению пользователя, она может быть завершена в любой момент после выкладки всех карт. Для этого нажмите на иконку с квадратом в правом верхнем углу. Если это не будет сделано программа автоматически завершит работу через 10 минут.



4. Свойства карт

В этом разделе описаны психосоматические свойства 22 карт старших арканов Tarot с позиции «Биологического Центрирования».

Планируется пополнение этого раздела, рекомендуется возвращаться к изучению свойств психосоматических карт после проработки конкретного клиента.



Карта Дурак (0)



— соответствует крестцу - фундаменту или основы всей телесной конструкции. Карта находится сзади, на крестце, в отличие от остальных телесных карт, которые проецируются на переднюю поверхность тела.

Наш крестец на Латыни имеет название как **«Sacrum»** - что переводится, как **«сакральный»**, а детородные органы, расположенные внутри малого таза у женщин или рядом снаружи у мужчин - традиционно всеми культурами мира ассоциировались с жизненной силой.

Любые расстройства **Дурака** связаны с проблемами, которые наше телесное подсознание расценивает как угрозу жизни индивида! Через карту **Дурак** происходят энергетические подключи Нижних Миров

Проблемы карты **Дурак** могут возникнуть в разные возрастные периоды человека - от внутриутробного до взрослого.

Как только у карты **Дурак** возникает повреждение - то **Дурак** сразу "обижается" и отправляется бродить "куда глаза глядят", наподобие обиженного подростка, который обиделся на родителей и поехал на электричках по стране кататься.

«Ударившись в бега» **Дурак** попутно просаживает энергию карт **Башня** и **Страшный Суд**, и тогда человек будет страдать чувством вины и у него будут большие проблемы с восходящим потоком силы!



Карта Дурак (0)

Карта Mag (I)

Карта Башня (XVI)

Карта Влюбленные (VI)

Карта Повешенный (XII)

Карта Колесо фортуны (X)

Карта Жрец (V)

Карта Император (IV)

Карта Умеренность (XIV)

Карта Императрица (III)

Карта Сила (VIII)

Карта Справедливость или Правосудие (XI)

Карта Отшельник (IX)

