

ATARI**SOFT**TM

NOSTRADAMUS LES TAROTS D'ATARI

Gérard NACH

© 1985 ATARI CORP.

FRANÇAIS	2
ENGLISH.....	9

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pluies, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI® ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI®.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI®, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI® en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de reproduire, traduire ou distribuer ce logiciel d'une quelconque manière que ce soit, sans l'autorisation écrite d'ATARI Corp.

I. — HISTORIQUE DU JEU DE TAROT

Depuis l'Egypte des Pharaons, en passant par l'ancienne Chine, jusqu'au mystérieux Empire Maya, la cartomancie règne en maître parmi les Arts divinatoires.

Les premiers jeux de tarot, font leur apparition au Moyen Age, en France, en Italie et en Allemagne.

Autrefois, réservée aux mages et aux devins, la cartomancie est maintenant à la portée de tous.

II. — OBJECTIFS DU TAROT

Le tarot permet de connaître son avenir ou celui de ses proches, de bien analyser les problèmes du présent, de mieux connaître son caractère, de connaître ses réelles possibilités dans la vie active, de se pencher sur son passé, d'analyser les problèmes sentimentaux, mais aussi affectifs et amicaux avec la famille et les relations.

III. — MISE EN ROUTE

- Allumez votre téléviseur et votre unité de disquette ;
- Insérez la disquette NOSTRADAMUS dans votre unité de disquette (n'oubliez pas de fermer la porte de l'unité de disquette) ;
- Si vous possédez un 800 XL, un 65 XE ou un 130 XE, appuyez sur la touche OPTION de votre ordinateur personnel et, tout en maintenant cette touche enfoncée, allumez votre ordinateur ATARI.
- Si vous possédez un ATARI 800, retirez la cartouche BASIC.

NB : Le chargement s'effectue en une vingtaine de secondes. Après le générique, appuyez sur la touche START.

- Si vous désirez imprimer le résultat de votre interprétation, appuyez sur la touche O en réponse à la question posée par l'ordinateur.

IV. — UNE METHODE DE CARTOMANCIE

Cette méthode utilise un jeu de 12 cases, chaque case ayant une signification particulière :

I	II	III	IV	V	VI
VII	VIII	IX	X	XI	XII

I : case de la personnalité
II : case de l'affectif
III : case du mental
IV : case de la maison
V : case des relations
VI : case du travail

VII : case du mariage
VIII : case de la mort
IX : case du changement
X : case de la carrière
XI : case de l'esprit
XII : case de la finalité

Le jeu du tarot comprend 78 cartes ou lames qui se décomposent en 56 arcanes mineurs et 22 arcanes majeurs (ou atouts).

Cette méthode n'utilisera que les 22 arcanes majeurs (les 21 cartes numérotées dans la partie supérieure et celle dénommée le FOL).

D'autres méthodes de divination peuvent utiliser toutes les lames du jeu de tarot.

Chaque arcanes (dessins sur la carte) a une signification spécifique.

SIGNIFICATION DES 22 ARCANES MAJEURS

I BRANCHUS : Cette carte concerne tout ce qui a un rapport avec le commerce et les relations avec le public.

II LA PAPESSSE : Cette carte concerne le savoir empirique, et pour une femme la solitude.

III L'IMPERATRICE : Cette carte concerne le savoir académique, et pour une femme tout ce qui a rapport à l'enseignement.

IV AENOBARB : Cette carte concerne le rang social élevé. Homme haut placé, le pouvoir politique ou autre.

V LE GRAND PASTOR : Cette carte concerne les carrières par vocation, les événements d'ordre spirituel.

VI L'AMOUREUX : Cette carte concerne les nouvelles rencontres sentimentales ou amicales.

VII LE CHARIOT : Cette carte concerne les petits voyages et déplacements, et aussi la maîtrise et le triomphe.

VIII LA BALANCE : Cette carte indique les rapports avec les hommes de loi, les actes notariés, la séparation.

IX L'ERMITE : Cette carte indique la solitude, l'évolution spirituelle et un homme d'expérience très âgé.

X LA ROUE DE FORTUNE : Cette carte est très bénéfique, elle annonce la fortune, un legs, la richesse, et elle atténue les mauvais présages des cartes environnantes.

XI LA FORCE : Cette carte indique la chance, une femme brillante, également la victoire qui domine les mauvais penchants.

XII LE PENDU : Cette carte indique une situation bloquée, un déséquilibre moral momentané.

XIII LYBITINE : Cette carte indique des transformations positives ou négatives, la fin d'une situation et décès possible dans l'entourage.

XIV LE VERSEAU : Cette carte indique la patience, la nécessité de tempérer son action.

XV LE DIABLE : Cette carte indique la passion, la trahison, les faux amis, l'hypocrisie dans l'entourage.

XVI LA MAISON-DIEU : Cette carte indique un changement de situation, un nouveau départ sur des bases solides.

XVII L'ESTOILLE : Cette carte indique la réussite, la renommée, femme célèbre, elle conserve son pouvoir bénéfique même si elle est mal entourée, elle atténue les effets néfastes des autres cartes. C'est la grande chance.

XVIII SELYN : Cette carte indique des déménagements, des petits voyages, des changements, une situation indécise.

XIX AEMATHIEN : Cette carte indique le mariage, l'union, l'association, elle indique également la puissance avec effet durable, elle rétablit toujours l'équilibre avec n'importe quelle carte néfaste.

XX LE JUGEMENT : Cette carte indique les procès, la séparation, les gros actes notariés.

XXI LE MONDE : Cette carte est la meilleure du jeu de tarot, sortie dans le tirage, c'est le triomphe même mal entourée ; elle indique aussi les voyages lointains à l'étranger.

LE FOL : Cette carte indique pour le consultant de nombreux voyages à l'étranger. Par exemple globe-trotter.

Cette signification d'ordre général, va être modifiée suivant la place occupée par l'arcane dans le tableau de 12 cases.

V. — COMMENT PROCEDER ?

- 1) Prenez les 22 arcanes majeurs et mélangez-les ;
- 2) Etalez le paquet devant vous, face cachée ;
- 3) Posez les mains sur les cartes et concentrez-vous un court instant. (Si vous désirez effectuer un tirage pour une personne non présente, concentrez-vous sur elle) ;
- 4) Choisissez 12 cartes au hasard, une à une, et disposez-les devant vous, toujours face cachée, de gauche à droite, en deux rangées de six cartes superposées ;
- 5) Retournez la première carte, en haut, à gauche, tapez le numéro de l'arcane sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur RETURN (tapez 0 pour le FOL) ;
- 6) Vérifiez le titre de la lame et tapez sur O pour valider, le dessin de l'arcane s'affichera alors sur l'écran ;
- 7) Appuyez sur la barre d'espacement pour obtenir l'interprétation ;
- 8) Retournez la carte suivante et appuyez sur la barre d'espacement pour passer à la nouvelle interprétation.

Procédez de même jusqu'à la douzième carte.

REMARQUE : L'utilisation prolongée de la méthode permet d'obtenir une sensibilité accrue qui amène une compréhension plus fouillée des interprétations fournies par l'ordinateur.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique.
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

GUARANTEE

According to law this sale is covered by legal guarantee against latent defects.

We guarantee the support on which this ATARI® program is recorded against any defect for 30 days from date of purchase.

If for any reason this program cannot be loaded normally, and the diskette, cassette or cartridge carrying it is the reason, please return it with a dated invoice so that the dealer can apply the guarantee, which is strictly limited to replacement of this program by another identical one, as early as possible.

This guarantee no longer applies once the support shows evident signs of abnormal wear, mechanical damage (folding, warping due to heat, wrinkling of the tape, attempt to disassemble or open the support, etc.) or incorrect use or damage (spilling of a liquid on the support, fingerprint on the magnetic parts, electromagnetic alteration, etc.). The guarantee also lapses if this product is not from ATARI®, or if it has been modified by anyone other than ATARI® technicians or engineers. The buyer is expected to check the ATARI® program software upon acquiring it, by verifying its results and indicating immediately any anomalies to the dealer, so that the dealer can have ATARI® verify these observations and return it for replacement at the earliest possible time.

Copyright and copy privileges :

When you buy this computer program (the software) and the documentation for it, you have the right to use it for your own personal use, without making copies. This software is copyrighted. It is prohibited to reproduce, translate or distribute this software in any way whatsoever, without the express written authorization of ATARI Corp.

I. — THE GAME OF TAROT

Whether in Pharaonic Egypt ancient China or the Maya Empire, carthomency has always rated first among divinatory Arts.

The first tarot game appeared in the Middle-Ages in France, Italy and Germany.

Although carthomency was once practised only by soothsayers and fortune-tellers, it is now within everybody's reach.

II. — THE PURPOSE OF TAROT

Tarot cards enable you to foresee your future or that of your relations, to analyse your current problems, to identify your character traits and to evaluate your true potential, to review your past, analyse your relationships with your family and contacts.

III. — STARTING THE PROGRAM

- Switch on your TV set and your disk drive ;
- Insert the NOSTRADAMUS diskette in your disk drive (and don't forget to close the disk door) ;
- If you are using an 800 XL, an 65 XE or an 130 XE, press the OPTION key on your personal computer and, while holding this key down, switch on your ATARI computer ;
- If you have an ATARI 800, take out the BASIC language cartridge.

REMARK : Loading will be completed in approximately 20 seconds. After the presentation display, press the START button.

- If you want to print out the results of your interpretation, press the Y key.

IV. — THE METHOD

This method uses a grill composed of 12 boxes, each box has a particular signification :

I	II	III	IV	V	VI
VII	VIII	IX	X	XI	XII

I : personality	VII : marriage
II : emotional	VIII : death
III : mental	IX : change
IV : house	X : career
V : relationship	XI : mind
VI : work	XII : end of the year

The game of tarot is made up of 78 cards divided into 56 minor arcanas and 22 major arcanas.

This method uses the 22 major arcanas only (21 numbered cards and 1 joker : the FOOL).

Other soothsaying methods may use the whole game of tarot.

THE 22 MAJOR ARCANAS

I BRANCHUS : This card concerns everything related to commerce and relations with the public.

II THE PAPESS : This card concerns empirical knowledge and, for a woman, solitude.

III THE EMPRESS : This card concerns academic knowledge and, for a woman, everything related to education.

IV AENOBARB : This card concerns high social rank, a highly placed man, political or other power.

V THE GREAT PASTOR : This card concerns vocational carriers and events of a spiritual order.

VI THE LOVER : This card concerns new encounters in love or friendship.

VII THE CHARIOT : This card concerns short trips and travels and also mastery and triumph.

VIII LIBRA : This card concerns relations with men of the law, legal acts and separation.

IX THE HERMIT : This card indicates solitude, spiritual change and a very old man experience.

X THE WHEEL OF FORTUNE : This card is very beneficial. It indicates fortune, a legacy, wealth, and softens the portent of the cards surrounding it.

XI FORTITUDE : This card indicates luck, a brilliant woman, and also victory over evil penchants.

XII THE HANGED MAN : This card indicates a frozen situation, a momentary moral disequilibrium.

XIII LYBITINE : This card indicates positive or negative transformations, the end of a situation or possible death in one's circle of acquaintances.

XIV ARIES : This card indicates patients, or the need to temper one's action.

XV ANTICHRIST : This card indicates passion, treason, untrue friends, hypocrisy in one's circle.

XVI THE HOUSE OF GOD (THE TOWER) : This card indicates a change of situation, a fresh start on a sound basis.

XVII THE STAR (L'ESTOILLE) : This card indicates success, fame, a women celebrity. It is still beneficial even if the surroundings are bad. It softens the harmful effects of the others.

XVIII SELYN : This card indicates house movings and short trips, changes, an undecisive situation.

XIX AEMATHIEN : This card indicates marriage, union, association. It also indicates power with a lasting effect. It always counterbalances any harmful card.

XX THE JUDGEMENT : This card indicates court trials, separations and major legal acts.

XXI THE WORLD : This card is the best in the tarot deck. When it is dealt, it brings triumph even if it is poorly surrounded. It also indicates travels far abroad.

THE FOOL : This card indicates many trips abroad, like a globe trotter.

V. — STARTING WITH THE METHOD

- 1) Take the 22 major arcanas and shuffle them ;
- 2) Spread out the pack of cards in front of you, face down ;
- 3) Place your hands on the cards and concentrate for a while (to use the method on another person, just concentrate on this person) ;
- 4) Choose 12 cards and place them in front of you, face down, forming two rows of six cards ;
- 5) Turn over the first card, introduce the number of the arcanas in the computer and press the return key (press the 0 key for the FOOL) ;
- 6) Check the name of the arcana and press the y key to validate, after a few seconds, the picture of the arcana will appear in the screen ;
- 7) Press the space bar to obtain the interpretation ;
- 8) Turn over the second card and press the space bar to obtain the following interpretation.

Proceed until the last card.

REMARK : Using this method will increase your sensitivity. You may even complete the interpretation of the computer.

PRECAUTIONS

The software you have just bought comes either in the form of a cartridge, cassette or diskette.

If the program is in a cartridge, do not expose this cartridge to excessive heat or corrosive atmosphere, or to any extreme atmospheric conditions that may damage the contacts.

If the program is in cassette or diskette form, carefully follow these instructions :

- Do not expose it to heat. Avoid laying the computer diskette on the disk drive.
- Never touch the magnetic tape itself, or the floppy disk, with the fingers.
- Do not smoke ! The very fine powders in the smoke adhere to the magnetic parts and subject them to premature wear.
- Keep these supports far enough away from magnetic fields. Do not lay the diskette on your TV set or near the screen.
- Never switch off the disk drive while the « BUSY » light is on. This may damage the read heads.
- The disk drive must not be switched on or off while a diskette is inside.
- Never write directly on the diskette.
- Never attach a pin or paper clip to the diskette.
- It is preferable to store your diskettes and cassettes in the vertical position.
- Avoid applying any mechanical force to these software supports, for example by laying a book on them or dropping them on the ground, etc.
- Do not notch, punch or make cutouts in the disk sleeves.

It is easy to follow all of these instructions and practice, but do not forget that 98 % of all defects observed come from poor diskette handling.

