

L'oracle Rétro est un jeu plein de clins d'œil et de surprises ! Certains plus explicites que d'autres.

Pour approfondir le jeu et s'approprier complètement les cartes, je développe ici la symbolique de chaque lame.

Couleurs, objets, mots-clés, éléments... vous verrez que rien n'est choisi au hasard !

Prêt.e à percer tous les mystères de l'Oracle Rétro ?

- **0 point zéro** : la disquette vierge symbolise la **remise à zéro**. Tout est à **écrire**, on parle ici de **dépouillement** total. A partir d'ici on peut tout **accueillir**. Elle est aussi la carte des **Origines**, de la source de **Tout**.

- **1 commencement** : les cartons marquent le **début** de quelque chose, une **naissance** après gestation/réflexion. Remarquez qu'il y a des cartons remplis d'*affaires d'avant*, il y a donc une forme de continuité, contrairement au "point zéro" qui parle de dépouillement total. Un rubik's cube (carte 4 solution) placé à l'avant indique que ce **recommencement** est bénéfique.

- **2 ennemi** : la console de jeux incarne cette forme de **dualité**. Soit nous **affrontions** un autre joueur, soit la console, dans tous les cas il y avait **lutte** pour gagner et un **ennemi** à affronter.

- **3 confusion** : les fils enroulés inspirent la **confusion**, tout est **emmêlé** et **mélangé**. Il faut prendre son mal en **patience** afin de tout remettre en ordre et ré-enrouler la cassette. De plus, bien souvent, le fil restait abîmé et les sons sortaient **déformés** lorsque la cassette était "réparée".

- **4 solution** : le casse-tête indique qu'il y a toujours une **solution** à tout. Toujours. Il suffit de la trouver. De plus, les cases du Rubik's cube indigos pour la *clairvoyance*, violettes pour la *connaissance*, et jaunes pour la *confiance*, indiquent qu'en mariant ces trois vertus la **clé** sera trouvée.

- **5 audace** : le fluo très visible, **voyant**. **Oser** se montrer, se mettre en avant, **être** qui on est. C'est une carte de **courage** et de **tempérament**.

- **6 coupure** : la mire qui marquait la **fin** des programmes. Mais aussi une **pause**, un **repos** entre deux programmes. C'est une carte de **séparation**, de **transition**.

- **7 énergie** : l'aérobic qui est un sport très **tonic**, énergétique. L'on remarque les altères laissées à terre qui représentent *les poids de notre vie* qui nous empêchent de rayonner. La stéréo incarne la mélodie, *notre mélodie intérieure*, celle que l'on doit suivre pour rester en **symbiose** avec soi-même, en **bonne santé**.

- **8 retour** : le yo-yo qui symbolise la **loi d'attraction**, il revient toujours tel un **écho**. Si on le jette de travers il revient *mal*, ainsi fonctionne la loi de résonance une mauvaise action entraîne un retour négatif. De plus, le yo-yo représente le **karma**, la somme de nos actions que nous **récoltons**.

- **9 amour** : les pin's nous permettaient de passer des messages. D'ailleurs, on portait les pin's de nos marques **préférées**, des chanteurs que l'on **appréciait**, etc, ils étaient une vitrine de ce que l'on **aimait** et permettaient d'exprimer notre **amour** au grand jour.

- **10 mensonge** : le cadeau empoisonné est une référence au livre "Ca" de Stephen King. Il y a cette notion que les apparences peuvent être **trompeuses**. De plus, *le bateau en papier* nous indique qu'**on nous mène en bateau**. *Le ballon* représente la naïveté, et sa couleur *rouge* le danger. On nous **ment** !

- **11 amitié** : le bracelet brésilien permettait de se **lier** avec les personnes que l'on aimait, et particulièrement nos **amis**. *Les poignets* symbolisent le **lien** entre la main et le bras. De plus, les bracelets devaient être **liés** pour être attachés.

- **12 destinée** : le skateboard qui va droit au **but**, il file sur sa **ligne** et rien ne semble l'arrêter. De plus, il représente nos **passions**, en effet, un amoureux du skateboard aura toujours une planche avec lui, c'est une **évidence**.

- **13 échec** : à l'image des messages d'**échec** si agaçants. 11 fenêtres d'échec sur l'écran, la *12ème tentative* sera t-elle la bonne ? ce n'est **pas gagné** car le 12 est synonyme de **blocage** !

- **14 lumière** : les néons très en vogue durant les années 80-90 incarnent à merveille la **lumière** car pour admirer leur **beauté** il fallait éteindre les lumières. En effet, c'est *dans le noir* que notre lumière se **révèle**.

- **15 réussite** : la machine à pince représente le **succès**, nous étions tellement heureux lorsque nous attrapions la peluche, qu'importe ce qu'elle était tant que nous avions **gagné**. De plus, *le cœur rouge* attrapé signifie que lorsque l'on *suit* son cœur on ne peut que réussir.
- **16 ombre** : on reconnaît la silhouette des "*Gremlins*", l'**ombre** des Gremlins, film sorti en 1984 . Pour rappel, les Gremlins vivent dans le **noir** car la lumière les tue. Il en est de même pour l'**obscurité**, nos **parts d'ombre**, dès qu'on les met en lumière elles disparaissent.
- **17 nettoyage** : la savon que l'on pouvait retrouver dans les écoles. On se **lave** les mains, on se **purifie** et se **débarrasse** de toutes toxines. On devient aussi **léger** que *les petites bulles* de savon qui s'élèvent. *Les mains* signifient qu'il nous appartient de régulièrement nous purifier.
- **18 confiance** : le clin d'œil qui murmure "**fais-moi confiance**". La femme, inspiration Madonna, a l'air **sûre** d'elle, elle a de l'**assurance** on peut se **fier** à elle.
- **19 protection** : le casque incarne la protection, la **sécurité**, de plus il y a *une étoile* dessus symbolisant la **bonne étoile**. Le *rose* couleur de l'apaisement. Mais attention, un *autocollant cactus vert* (couleur du chakra cœur) avec des *épinés* apparaît également, cette carte peut donc se lire ainsi : *une personne qui se protège de l'extérieur*.
- **20 mort** : game over pour la **fin** de partie, la **mort** du personnage. Mais aussi, si l'on croit au principe de *réincarnation*, après la mort on peut relancer une partie, avec un *nouveau personnage*, un *nouveau niveau* de difficulté, *nouveau monde*... la mort devient alors une **transition**.
- **21 union**: la photo marque un moment clé, rien de tel pour se remémorer un **mariage** que ressortir les photos de ce dernier. Souvent, avant de signer un **contrat** important on prend une photo de cet **instant précieux**.
- **22 secret** : le journal intime dans lequel on écrivait tous nos **secrets**. Ce carnet semblait tant **mystérieux**... Ces secrets nous les partagions seulement avec des personnes de confiance, *la clé est donc accrochée à un cœur* pour symboliser cela.
- **23 femme** : les sneakers, avec *la lune*, symbole de la **Femme**.
- **24 homme** : les sneakers, avec *le soleil*, symbole de l'**Homme**. Dans un tirage il peut être intéressant de regarder si les baskets *se font face*, ou au contraire *s'éloignent* ce qui laisse présager une mésentente.
- **25 décision** : la carte routière représente le **choix** à faire, le **chemin** à prendre. Le véhicule est notre *soi terrestre*, le pare-brise incarne *l'avenir*, le rétroviseur représente *le passé*, et la carte symbolise le choix à faire *ici et maintenant*. Le sapin symbole de *renouveau* nous aide à prendre une **décision** pour mettre fin à une situation.
- **26 paix** : le peace and love très en vogue dans les années 90, symbole de **paix** et de **quiétude**. Mais aussi les écouteurs pour *le lâcher-prise* (carte 74), les pin's pour *l'amour* (carte 9), le jaune pour *la confiance*, signifient qu'un soupçon d'amour + une pincée de lâcher-prise + un zeste de confiance = paix. Il y a aussi une notion de **trêve** : *on fait la paix ?*
- **27 peur** : le clip d'épouvante, nous reconnaissons *Thriller* de Michael Jackson. Les tombes incarnent la **peur** primordiale qui est celle de mourir (séparation). Et le clip, qui est une simple vidéo, symbolise *la projection*, l'imagination, car en réalité nos **craintes** sont liées à ce que l'on anticipe, imagine, le **danger** est rarement réel.
- **28 obstacle** : le pneu crevé indique un **blocage**. Ce n'est pas définitif, il suffit de changer le pneu ou continuer à pied, c'est un **ralentissement**. Le casque est orné de *mots positifs* ("Think positive" et "Yes you can") pour encourager à continuer d'avancer.
- **29 capacité** : le couteau multifonction évoque l'**aptitude**. Le couteau représente le **pouvoir**, 8 lames symbolisent l'**expansion**, le fait de retrouver ses **dons**, de développer son **potentiel**. Le couteau est bleu, couleur de *l'enseignement*.
- **30 déplacement** : Les rollers représentent le **mouvement**. C'est une carte très *terrestre*, on parle d'un changement de lieu comme un **déménagement**, des **vacances**, une **mutation**. Le pied est lié à *la terre*.
- **31 équilibre** : la ballon sauteur qui tangué à gauche, à droite, parfois on en tombait, on expérimentait tout cela avant de trouver le juste **équilibre**, la **stabilité** tant recherchée. Mais aussi la couleur rouge de *l'ancrage*, la couleur orange du *plaisir* et la jaune de *la confiance*, trois vertus qui aident à trouver l'**harmonie**.
- **32 temps** : le film intemporel, on devine sur la cassette la DeLorean de "*retour vers le futur*", film de Robert Zemeckis qui n'a rien perdu de son aura malgré son âge. Cette carte symbolise un **cycle**, une **durée**. Les seuls 6 chiffres qui apparaissent sur la carte sont 1-2-3, 1-2-3, telle une **cadence**.

Carte rattachée au **passé**, telle la cassette que l'on *rembobine*, ou le héros du film Marty McFly qui *plonge dans le passé*.

- **33 joie** : le marchand de glace qui ferait **sourire** n'importe qui, que de bons souvenirs, la mélodie, le goût, le **plaisir** des yeux. Il touche directement notre enfant intérieur et le **ravit**.

- **34 communication** : le téléphone, sans fil, incarne nos **échanges**, l'**écoute** mais aussi la **parole**. L'antenne représente notre **connexion** avec le monde invisible, celui des ondes, donc les **messages** envoyés par le *monde invisible*.

- **35 illusion** : le kaléidoscope pour le jeu de miroir qui nous projette une image **déformée, irréaliste** mais à laquelle *on veut croire*, contrairement à la carte mensonge où on est clairement dupé. Cette carte parle d'**utopie**.

- **36 intuition** : la boule de cristal incarne la **clairvoyance**, si on observe bien on peut voir un **œil indigo** avec des cils, symbole du **3ème œil** lié à la **vision intérieure**, il faut donc regarder en soi.

- **37 révélation** : on découvre dans cette carte la série "X-files" de Chris Carter, série qui a **mis en lumière** beaucoup de secrets bien gardés. On peut la voir comme une simple fiction, mais en est-on certain ? La **vérité** est-elle ailleurs ?

- **38 famille** : le jeu de 7 familles représente en toute logique la **famille, la lignée**. De plus, si l'on croit au principe des *familles d'âmes* on peut les imaginer réparties de la sorte : famille des guérisseurs à la couleur verte, famille des enseignants à la couleur bleue...

- **39 souhait** : les doigts croisés pour le **vœu**, avec des rappels *trèfles* et *coccinelles* afin de mettre toutes les chances de notre côté et amplifier l'énergie de la carte. La main symbole d'*action*, c'est donc à soi de jouer et de faire en sorte que les choses se réalisent.

- **40 travail** : le mug incarne le **travail, l'activité** parfois en **équipe**, les échanges d'**idées** devant la cafétéria. Le logo "*I love my taff*" pour les petits cadeaux que l'on se fait entre **collègues**.

- **41 guérison** : le doigt de "*E.T.*", film sorti en 1982. Ce doigt guérit tout, il **répare** et **apaise**. Il y a aussi la notion de mettre *le doigt sur quelques chose* afin de s'en **libérer**. Le vert pour le *fluide guérisseur* et le jaune pour la *confiance*.

- **42 apprentissage** : les fournitures scolaires qui nous permettaient d'écrire, **apprendre**. Les mathématiques une matière complexe qui demande un sacré **apprentissage**. Mais aussi, sur un *plan subtil*, on retrouve la *géométrie sacrée* qui regroupe diverses *ondes de formes*. Autant de symboles mathématiques à **étudier** pour évoluer.

- **43 colère** : la colère représentée par un verre brisé. La **haine, la violence**, reste un choix, nous ne sommes pas obligé de nous laisser envahir par cette **lourde énergie**, à l'image des *verres intacts* qui marquent une séparation d'avec le verre brisé. Parfois, la colère permet de se **décharger** lorsqu'il y a un *trop plein émotionnel* (eau qui coule du verre), il faut se libérer de ce qui *pique* (cure-dent et ombrelle tombés).

- **44 ego** : la décapotable incarne le cliché, le paraître. Il y a un besoin de **contrôler** son **image**. La voiture est la **carapace** de l'**ego**, mais avec un peu d'amour (à l'image du *petit cœur* collé à l'arrière), la voiture peut s'ouvrir et dévoiler ce qui se trouve en son intérieur. L'ego reste une **image** que l'on se donne.

- **45 enfermement** : la *princesse Peach* emprisonnée qui attend son sauveur, en l'occurrence "*Super Mario*", célèbre jeu vidéo des années 80. Cette carte représente l'**isolement, la solitude**, on attend de l'aide. Pourtant, personne ne peut nous sauver à part nous-même, à l'image de Mario qui est joué par soi-même, c'est donc soi (Mario) qui libère soi (Princesse Peach).

- **46 pardon** : le feuillet car il est toujours plus simple de s'**excuser** par écrit, de déposer des mots doux. On remarque la méthode du *Ho'ponopono* (*désolé.e, pardon, merci, je t'aime*) sur un post-it. De plus, il existe un exercice de **libération** important: écrire une lettre de **pardon** à soi-même ou autrui, puis la brûler afin de se libérer. Écrire aide à **guérir**.

- **47 lâcher-prise** : le baladeur car lorsque l'on écoute la musique on **lâche prise**, on se **laisse porter** par la mélodie. Il y a la notion d'*écouter sa musique intérieur*, entrer en soi avec les *écouteurs* qui nous coupent momentanément du dehors et du raffut extérieur.

- **48 punition** : le flagrant délit qui amène une **condamnation**. La bombe utilisée est *rouge*, couleur du danger, de l'**interdit** aussi. L'on peut également parler d'auto sabotage, car le tagueur porte un sweat bleu couleur du *savoir*, il sait ce qu'il encourt, on récolte donc ce que l'on a semé.

- **49 changement** : le coiffeur représente le **changement** avec la nouvelle coupe de cheveux. On entend ici **évolution, transformation**, contrairement à la carte 30 "*déplacement*" qui évoque un

changement de lieu. Les cheveux étant liés au *Ciel* et la couleur dorée de la chevelure rappelant la *lumière*.

- **50 abondance** : les bonbons symbolisent la **richesse**. Enfant, dès que nous avons quelques francs nous allions les échanger contre des bonbons. De plus, ils incarnent l'**abondance**, le **partage**, le fait de **donner** et **recevoir**. Les bonbons sont *les trésors* de notre enfance.

- **51 foyer** : l'immeuble représente la **maison**, les **appartements**, notre **zone de confort**. Par ailleurs, l'immeuble incarne aussi l'**ancrage**, car plus les fondations sont *profondes* et *solides* plus le bâtiment peut être *élevé*.

- **52 attente** : la montre symbolise l'**attente**, on regarde souvent notre montre quand nous **attendons** quelqu'un. Il est indiqué 12h10, on peut donc présumer que l'on avait rendez-vous à midi et qu'*il y a du retard*. Cette carte est liée à l'**avenir**, car elle parle également de nos attentes, de **récolter** ce que l'on a semé.

- **53 vigilance** : le nom à prononcer 3 fois, le jus de scarabée, les rayures noires et blanches, représentent le film "*Beetlejuice*" de Tim Burton. Il faut se montrer **prudent** et bien **réfléchir** avant de faire appel à Beetlejuice, personnage aussi étrange qu'imprévisible. Est-ce vraiment une bonne idée de l'invoquer en prononçant son nom 3 fois?

- **54 obsession** : le fan incarne l'**idée fixe**, plus rien n'existe à part le groupe préféré. Le disque, *rond*, symbolise le fait de **tourner en rond**, ne pas avancer. De plus, *une chanson* peut parfois **tourner en boucle** dans notre tête, jusqu'à nous **hanter** et nous agacer.

- **55 tristesse** : la cocotte en papier qui révélait des phrases positives ou négatives, *ici* on tombe sur une phrase **blesante**. Parfois, ces mots durs faisaient de la **peine**, pourtant, en y réfléchissant bien, nous étions libre de nous sentir **blesé** ou au contraire de ne pas *dramatiser*, de voir la vie comme *un jeu pas un enjeu* à l'image de cette cocotte en papier.

- **56 accomplissement** : le scoubidou représente l'**achèvement**, nous étions tellement heureux de le terminer. De plus, il y a cet aspect de **hauteur**, d'**évolution**, avec des sortes de *marches* se créant au fur à et mesure des fils qui se croisaient, nous menant jusqu'à la **concrétisation**.