



L'Excuse



Le Petit Trou



Le Fourreau



La Bouche



La Branlette



Vice et Versa

VI



L'Indispensable Accessoire

VII



Le Massage

VIII



La Toilette

IX



Le Docteur

X



L'Exhibitionniste

XI



La Crème

XII



Le Corps à Corps

XIII



La Caresse

XIV



Le Doigté

XV



Le Dîner

XVI



La Bête

XVII



La Toison

XVIII



La Danse

XIX



Les Mots

XX



Le Costume

XXI



La Fessée



Roi



Reine





♣ Soldat ♣






















♣ Soubrette ♣

10		10
♣		♣
	♣	
♣		♣
♣		♣
	♣	
♣		♣
♣		♣
10		10

9		9
♣		♣
	♣	
♣		♣
♣		♣
♣		♣
♣		♣
9		9

8		8
♣		♣
	♣	
♣		♣
	♣	
♣		♣
♣		♣
8		8

7		7
♣		♣
	♣	
♣		♣
	♣	
♣		♣
♣		♣
7		7

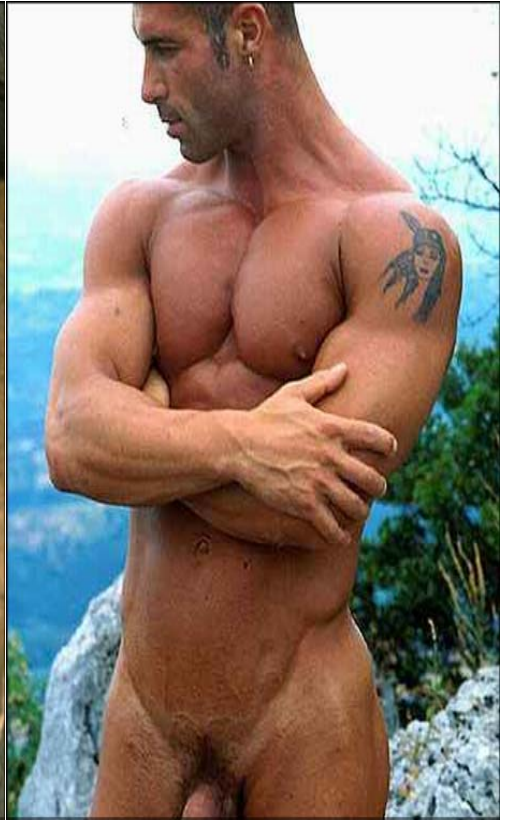
<div>6</div> <div></div> <div>6</div> <div></div> <div>6</div> <div></div> <div>6</div>	<div>5</div> <div></div> <div>5</div> <div></div> <div>5</div> <div></div> <div>5</div>	<div>4</div> <div></div> <div>4</div> <div></div> <div>4</div>
<div>3</div> <div></div> <div>3</div> <div></div> <div>3</div> <div></div> <div>3</div>	<div>2</div> <div></div> <div>2</div> <div></div> <div>2</div>	<div>1</div> <div></div> <div>1</div>



Roi



Reine



Soldat



Soubrette



10



10



9



9

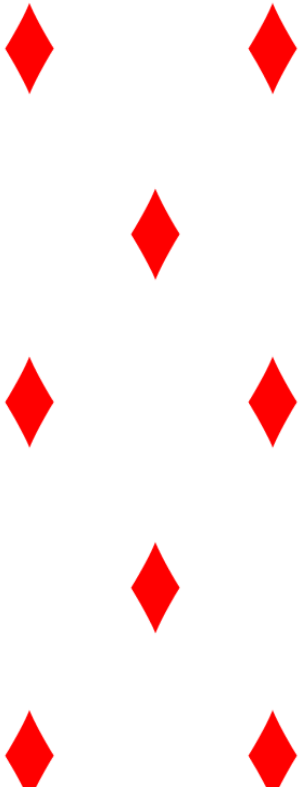
10

10

9

9

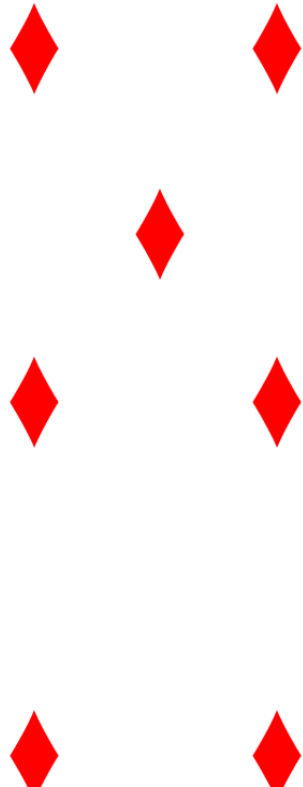
8 8



8 8

This panel displays a symmetrical arrangement of eight red diamond shapes. The diamonds are positioned at the intersections of a 4x4 grid of points, specifically at (1,1), (1,3), (3,1), (3,3), (2,2), (2,4), (4,2), and (4,4), assuming the top-left point is (0,0). The number '8' is printed in red at the top-left and bottom-right corners.

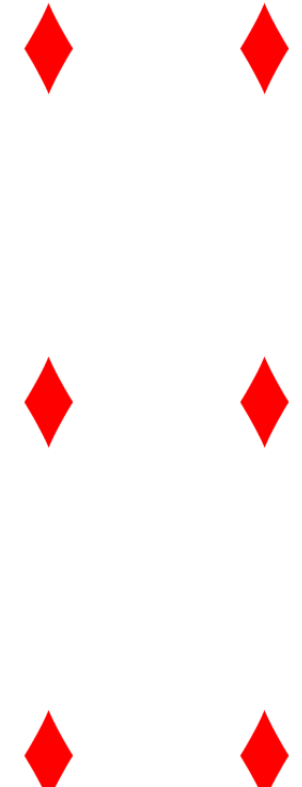
7 7



7 7

This panel displays a symmetrical arrangement of seven red diamond shapes. The diamonds are positioned at the intersections of a 4x4 grid of points, specifically at (1,1), (1,3), (3,1), (3,3), (2,2), (2,4), and (4,2). The number '7' is printed in red at the top-left and bottom-right corners.


6 6



6 6

This panel displays a symmetrical arrangement of six red diamond shapes. The diamonds are positioned at the intersections of a 4x4 grid of points, specifically at (1,1), (1,3), (3,1), (3,3), (2,4), and (4,2). The number '6' is printed in red at the top-left and bottom-right corners.


5 5



5 5

This panel displays a symmetrical arrangement of five red diamond shapes. The diamonds are positioned at the intersections of a 4x4 grid of points, specifically at (1,1), (1,3), (3,1), (3,3), and (2,4). The number '5' is printed in red at the top-left and bottom-right corners.

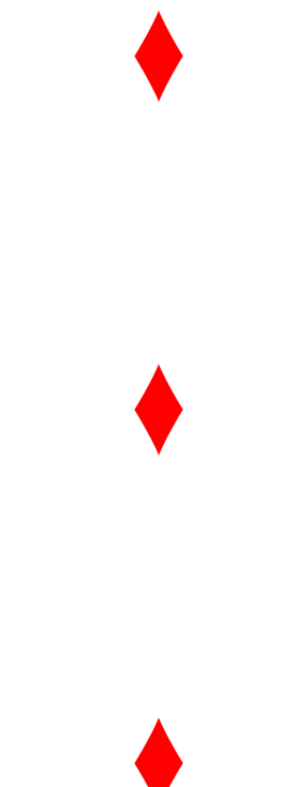
4 4



4 4

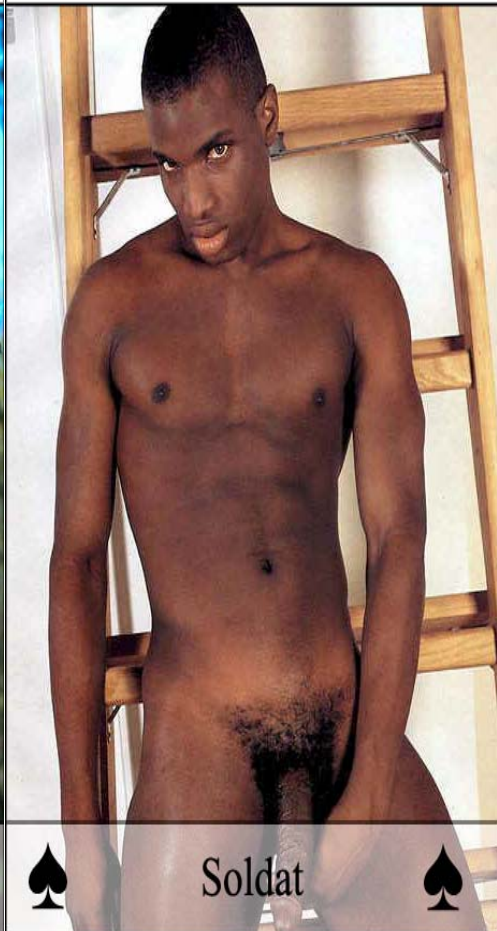
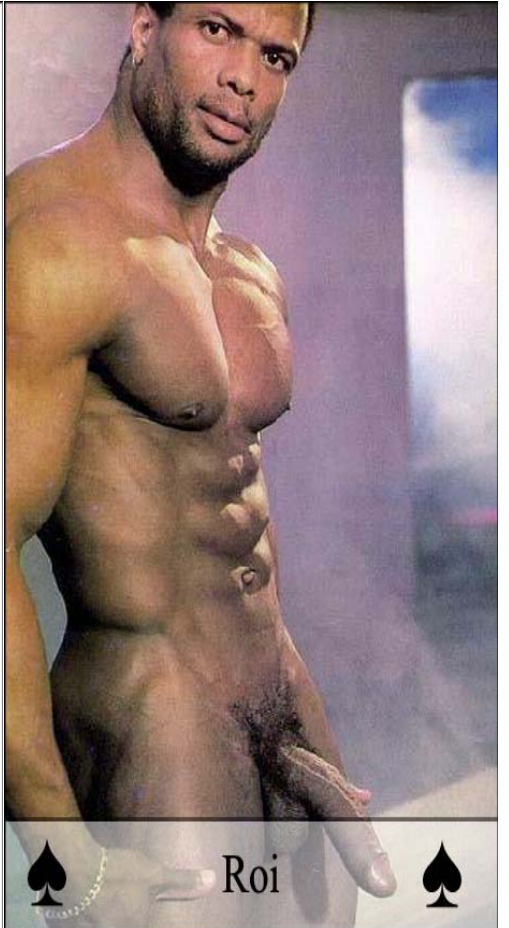
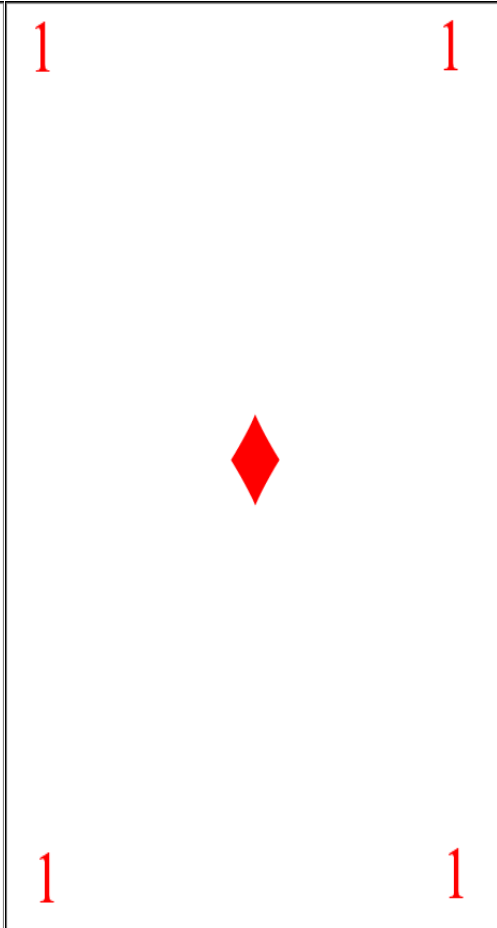
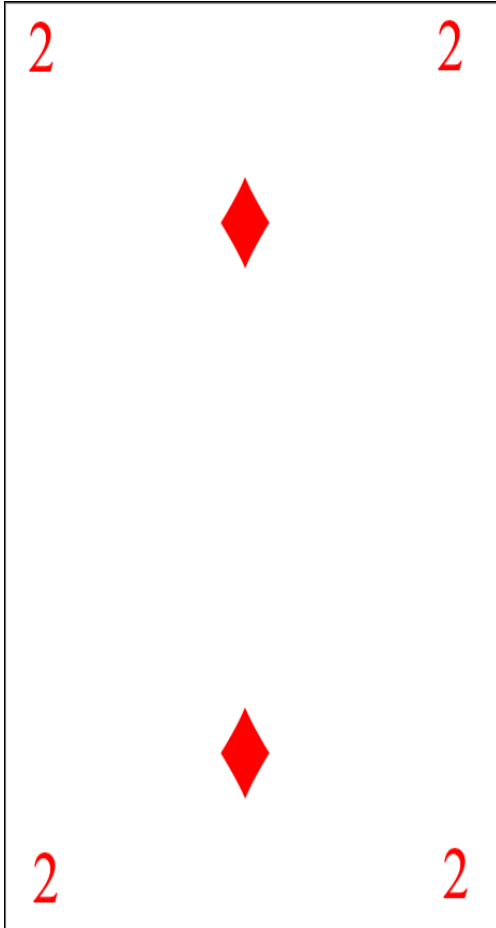
This panel displays a symmetrical arrangement of four red diamond shapes. The diamonds are positioned at the intersections of a 4x4 grid of points, specifically at (1,1), (1,3), (3,1), and (3,3). The number '4' is printed in red at the top-left and bottom-right corners.

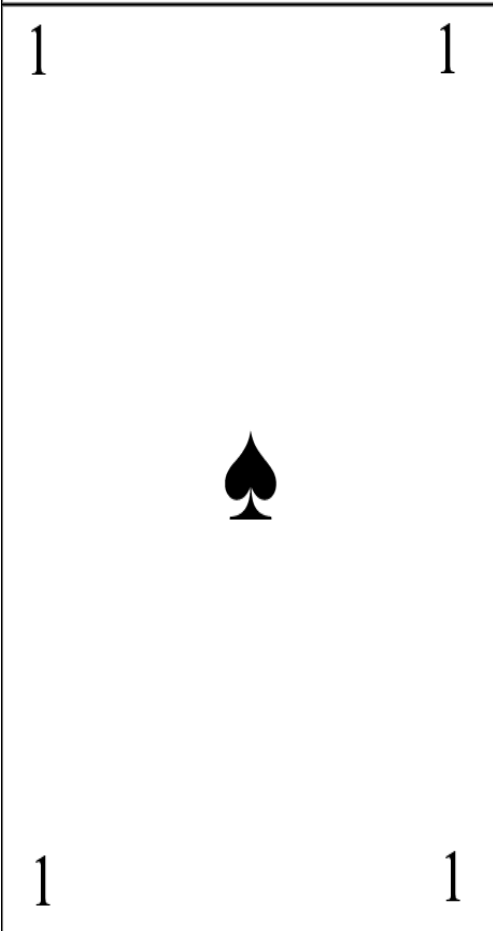
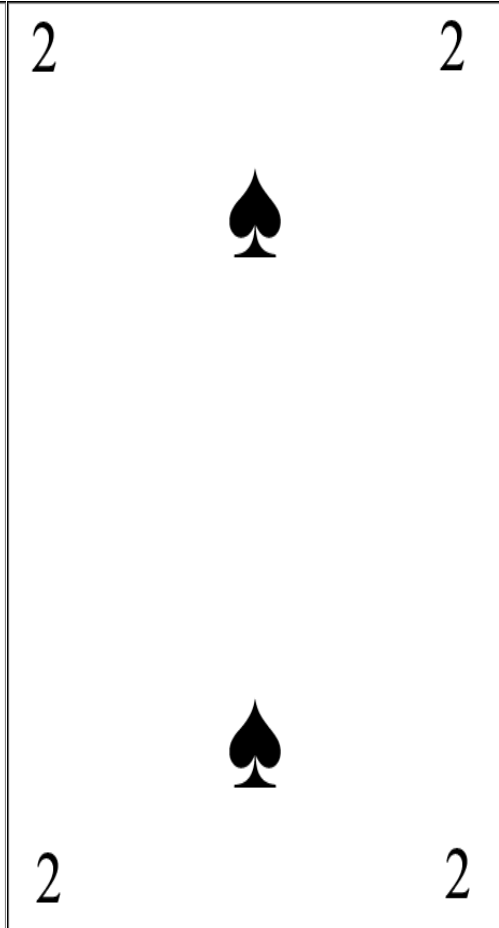
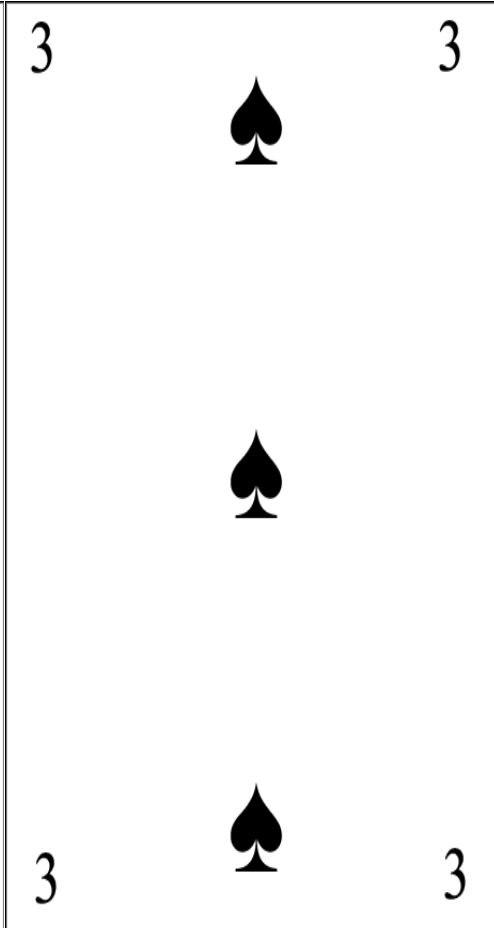
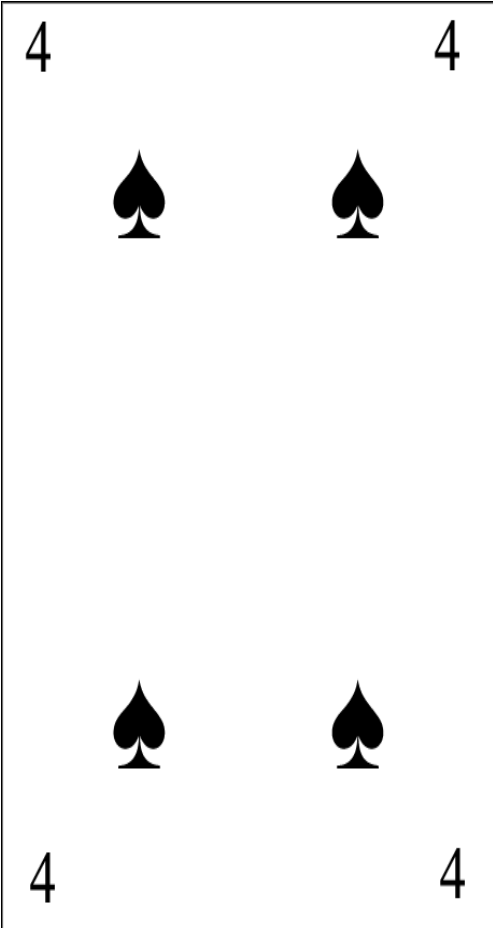
3 3

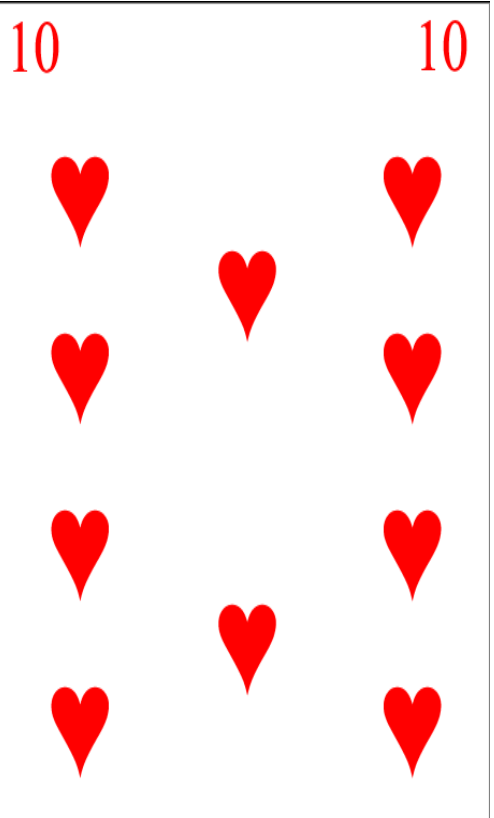
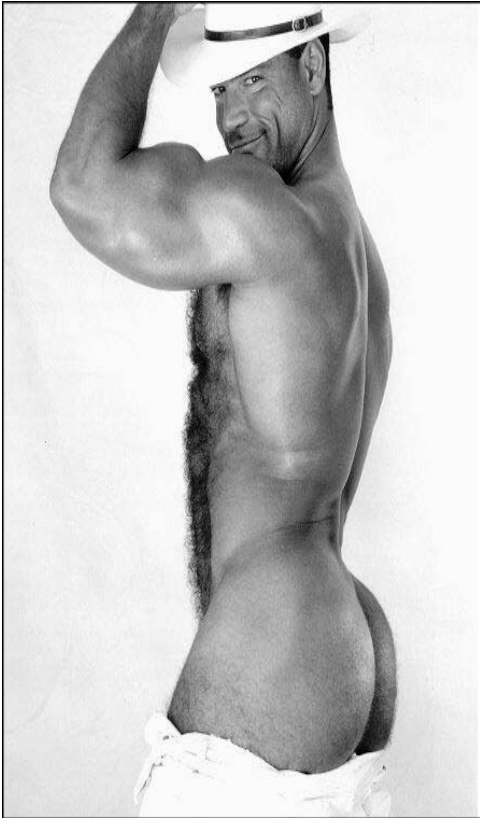


3 3

This panel displays a symmetrical arrangement of three red diamond shapes. The diamonds are positioned at the intersections of a 4x4 grid of points, specifically at (1,1), (1,3), and (3,3). The number '3' is printed in red at the top-left and bottom-right corners.



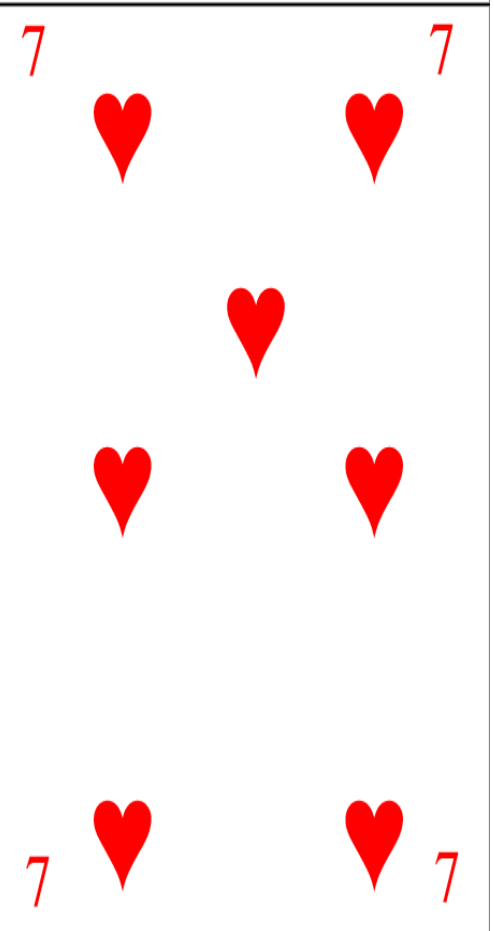
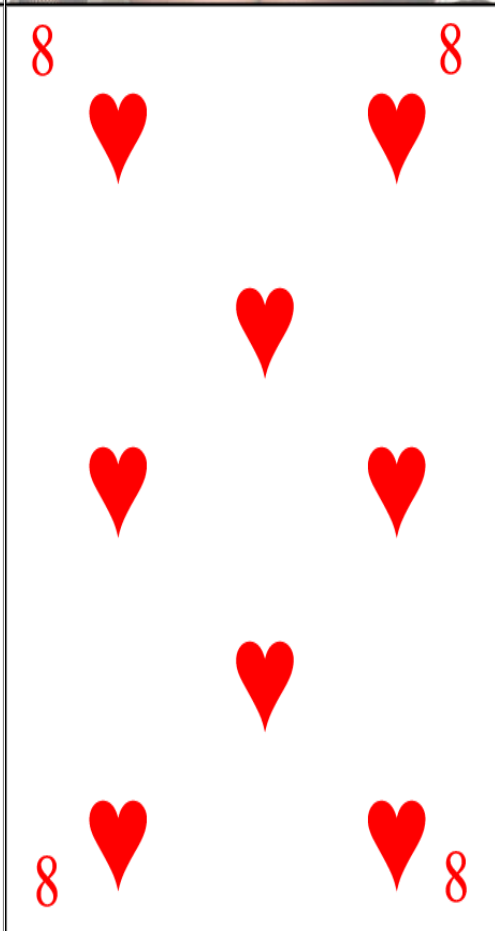
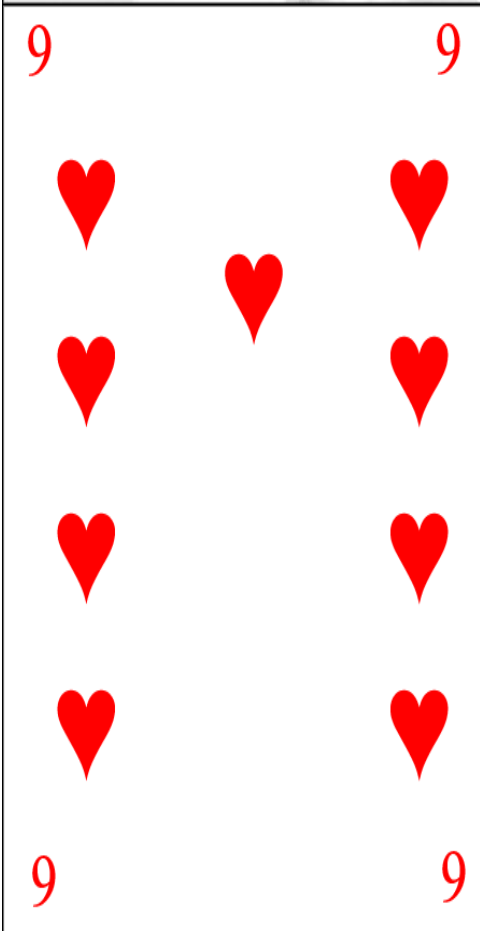





















♥ Soldat ♥

♥ Soubrette ♥

10 10



<div>6</div> <div></div> <div>6</div>	<div>5</div> <div></div> <div>5</div>	<div>4</div> <div></div> <div>4</div>
<div>6</div> <div></div> <div>6</div>	<div>5</div> <div></div> <div>5</div>	<div>4</div> <div></div> <div>4</div>
<div>3</div> <div></div> <div>3</div>	<div>2</div> <div></div> <div>2</div>	<div>1</div> <div></div> <div>1</div>



Règles du tarot tantrique

L'effleurage.

La partie commence par un poker au cours duquel à chaque levée le perdant doit ôter une pièce de vêtement de son choix. Le premier déshabillé est déclaré perdant. Le gagnant doit se déshabiller ou choisir de se faire déshabiller. Il peut avant la suite de la partie se caresser, caresser son ou sa partenaire, ou se faire caresser, et ce autant de temps qu'il ou elle le souhaitera.

Le tarot.

La donne et le chien.

Le vainqueur de l'effleurage effectue la donne. Lors de cette étape, six cartes sont laissées en-dehors sans être dévoilées, six autres doivent être déposées dans le chien et les cartes restantes sont données tour à tour à chacun des deux adversaires. Le vainqueur de l'effleurage consulte in petto les cartes du chien et choisit éventuellement d'échanger certaines des cartes de son jeu avec le chien, sans découvrir celles dont il se déleste.

Levée.

Celui qui amorce une levée est le Donneur, son partenaire est appelé Suiveur et celui qui la remporte le Preneur. Le vainqueur de l'effleurage est le Donneur de la première levée. Le Preneur d'une levée est le Donneur de la suivante. Le Preneur place les cartes de la levée dans son tas.

Si le Donneur pose une couleur, le Suiveur doit poser une carte de la même couleur, un atout ou l'excuse. S'il ne le peut alors seulement il peut poser une carte d'une autre couleur mais perd la levée.

Dans certains cas, une levée entraîne un gage.

L'Excuse.

Lorsque l'Excuse est abattue avant la dernière levée, la levée est perdue pour les deux partenaires et l'excusé peut alors choisir deux solutions :

* Chaque carte regagne le tas de celui qui l'a posé.

* L'excusé prend la carte posé par l'adversaire dans son jeu tandis que l'Excuse rejoint son propre tas et place en dédommagement un Roi, le XXI ou le Petit Trou dans le tas de l'adversaire.

Si l'Excuse est posée à la dernière levée, elle est perdue et la levée est remportée par l'adversaire.

Maitre et Maitresse.

A l'issue de la partie, les points sont comptabilisés par paires de cartes de la façon suivante :

* Le XXI, le Petit Trou et l'Excuse 5 points

* Roi 5 points

* Reine 4 points

* Soldat 3 points

* Soubrette 2 points

* Une paire de cartes basses 1 point

Si Madame remporte la partie elle est déclarée Maitresse. Elle obtient le droit de cuissage sur Monsieur jusqu'au sommeil. Si Monsieur se trouve dans la capacité de l'honorer une fois au moins (soit une érection jusqu'à jouissance), alors il est déclaré Odieux.

Si Monsieur remporte la partie il est déclaré Maître. Il obtient le droit de cuissage sur Madame jusqu'au sommeil mais ne peut la sodomiser contre son vœu qu'à condition d'avoir remporté le Petit Trou à la dernière levée.

Odieux.

Si l'un ou l'autre est déclaré Odieux, son adversaire remporte sur elle ou lui le droit de cuissage pendant une journée entière (reportable).

L'Odieuse ne saurait se soustraire à la sodomie.

L'Odieux ne saurait prétendre à la *Revanche*.

La Revanche.

Si Madame est déclarée Maitresse à l'issue de la partie mais que Monsieur a pu remporter le Petit Trou à la dernière levée, alors après que Madame aura exercé son droit de cuissage il peut obtenir sa Revanche en sodomisant Madame au moment de son choix.

Droit de cuissage.

En plus des limites que chacun se fixera pour le bien-être de son ou sa partenaire, certaines limites s'imposent. Ainsi, on ne saurait priver de jouissance le ou la soumise plus de quatre heures durant et il faut au terme de cette durée lui accorder le droit de se masturber. Par ailleurs, le droit de cuissage est essentiellement sexuel et non domestique, aussi les ordres sont donnés en ayant ce distinguo à l'esprit.

Tricherie.

Considérations générales.

La tricherie est autorisée lorsqu'elle n'est pas découverte. Dans le cas contraire cet acte vil doit être puni d'une fessée administrée avec la main. La somme de la valeur des cartes posées lors de la dernière levée détermine le nombre de fessées à administrer.

Sont également considérées comme tricheries la désobéissance et le fait de se caresser en-dehors d'un gage.

Si l'un des deux adversaires est surpris à tricher par trois fois, il ou elle perd immédiatement la partie et est de surcroît déclaré *Odieux*.

Valeurs des cartes pour les fessées.

Cartes 1-5 1 fessée.

Cartes 6-10 2 fessées.

Soubrette 4 fessées.

Soldat 8 fessées.

Reine 12 fessées.

Roi 16 fessées.

Atout Valeur de l'atout.

Gages

Modalités des gages.

Lorsqu'un gage est levé, le Preneur de la levée décide des différentes modalités du gage, notamment à qui des deux il s'applique et quand il prend fin. La seule restriction sur ce point est la liberté de Monsieur d'interrompre un gage avant sa propre jouissance afin de ne pas être déclaré *Odieux*.

Durant la durée du gage, le perdant de la levée est soumis au Preneur dans les limites du gage et notamment ne peut jouir ou se caresser sans y être autorisé. Si certaines libertés peuvent être prises avec un gage, elles ne doivent pas permettre de substituer ce gage à un autre.

La Montée.

Si l'un remporte avec son roi une reine appartenant à l'autre, alors il y a Montée, c'est à dire pénétration du vagin de Madame. Si le roi a été posé en premier alors la dame est au-dessus et Madame doit monter sur Monsieur. Si le roi a été posé au-dessus de la reine, c'est Monsieur qui monte Madame.

La Bouchée.

Si Monsieur remporte avec un roi une soubrette appartenant à Madame, il a droit à une Bouchée, plus communément appelée pipe.

La Léchée.

Si Madame remporte avec une reine un soldat appartenant à Monsieur, elle gagne une Léchée, plus communément appelée cunnilingus.

Le Doigté.

Si Madame remporte avec une reine une soubrette appartenant à Monsieur, elle gagne un Doigté.

La Poignée.

Si Monsieur remporte avec un soldat une soubrette appartenant à Madame, il a droit à une Poignée, plus communément appelée branlette.

Le 69.

Si l'un des deux partenaires remporte un 6 avec un 9, alors les deux sont condamnés à exécuter un 69.

Récapitulatif.

Carte majeure	Carte mineure	Gage
Roi	Reine	Montée
Roi	Soubrette	Bouchée
Reine	Soldat	Léchée
Reine	Soubrette	Doigté
Soldat	Soubrette	Poignée
9	6	69

Gages des atouts.

I. Le Petit Trou.

Monsieur gagne ses droits sur l'anus de Madame. Si le Petit Trou n'est pas placé à la dernière levée, ou s'il est remporté par Madame, celle-ci est en droit de refuser. Monsieur peut exercer ses droits dès à présent ou à l'issue de la partie s'il remporte le droit de cuissage. S'il perd, il bénéficie néanmoins de la Revanche.

II. Le fourreau.

Monsieur doit pénétrer Madame.

III. La Bouche.

Léchez et sucez votre partenaire selon ses désirs.

IV. La Branlette.

Branlez ou doigtez votre partenaire selon ses désirs.

V. Vice et versa.

En versa de votre partenaire, goûtez son vice avec votre langue tandis qu'il ou elle fait de même.

VI. L'Indispensable Accessoire.

Masturbez votre partenaire avec un accessoire : godemiché pour Madame, sexe enroulé dans un torchon pour Monsieur, ...

VII. Le Massage.

Offrez à votre partenaire un massage (avec vos mains et/ou toute autre partie de votre anatomie).

VIII. La Toilette.

Faites un brin de toilette à votre partenaire sous la douche en usant des produits de votre choix.

IX. Le Docteur.

Faites passer à votre partenaire un examen médical.

X. L'Exhibitionniste.

Branlez-vous devant votre partenaire d'une façon provocante.

XI. La Crème.

Répandez de la crème fraîche ou toute autre gourmandise de votre choix sur les parties du corps de votre partenaire, selon les goûts du Preneur, et léchez jusqu'à ce qu'il n'en reste rien. Une variante consiste en préliminaire à faire asseoir votre partenaire dans une assiette remplie de crème.

XII. Le Corps à Corps.

Frottez votre sexe contre votre partenaire. Cela peut être contre son propre sexe, une caresse administrée par ses pieds, entre l'étau de ses cuisses, ou encore une branlette espagnole.

XIII. La Caresse.

Léchez, mordillez, caressez tout le corps de votre partenaire à l'exception de son sexe proprement dit (ce qui autorise toutefois les testicules). Et si le cœur vous en dit, bandez-lui les yeux et/ou attachez-lui les mains.

XIV. Le Doigté.

Offrez à votre partenaire une caresse anale.

XV. Le Dîner.

Allez chercher avec votre langue une cerise placée entre les fesses de votre partenaire. Il peut aussi s'agir d'un biscuit à manger placé entre ses cuisses, d'une banane fichée là ou votre émoi vous porte, etc.

XVI. La Bête.

Marchez à quatre pattes comme une bête. Servez de monture à votre partenaire s'il vous le demande. Rampez, aboyez, hurlez, rugissez s'il le faut !

XVII. La Toison.

Arrachez sept poils à votre partenaire.

XVIII. La Danse.

Effectuez une danse érotique devant votre partenaire.

XIX. Les Mots.

Posez votre main sur l'intérieur de la cuisse de votre partenaire, près de son sexe et murmurez à son oreille. Dites ces mots qui l'excitent, racontez une histoire, ...

XX. Le Costume.

Ordonnez à votre partenaire de porter un costume ou des pièces de vêtements particuliers qu'il ou elle portera jusqu'à ce que le Preneur de la levée le décide.

XXI. La Fessée.

Administrez 21 fessées à votre partenaire avec votre main ou tout autre ustensile de votre choix.

Tarot Érotique

Jeu de 78 cartes avec règles du Tarot Tantrique

Tarot Érotique

Jeu de 78 cartes avec règles du Tarot Tantrique



Jymy
CARTA

Tarot Érotique

Jeu de 78 cartes avec règles du Tarot Tantrique

