

LE PETIT KARMA

Jeu d'éveil et de synchronicité



Mode d'emploi V2025

Création : Jacques Claret – lepetitkarma.com

LE PETIT KARMA.com

Jeu d'éveil et de synchronicité

Mode d'emploi.

Création : Jacques Claret – lepetitkarma.com



✦✦ Introduction

Le Petit Karma n'est pas un simple jeu divinatoire. C'est un rituel de guidance intérieure, basé sur la force des symboles. Chaque carte n'est qu'un support : ce sont les symboles fragmentés qu'elles portent qui viennent interpeller, se répondre, s'assembler ou se contredire pour éveiller la réflexion. ✦✦

PRÉAMBULE

Le Petit Karma est un jeu d'éveil et de synchronicité qui s'inscrit dans un univers visuel et symbolique précis : lumière dorée, mandala vivant, bleu profond, cinq couleurs sacrées.

Laissez-vous guider dans votre quête de votre développement personnel...



Edition 2026

1. L'ESPRIT DU JEU

Le Petit Karma est un jeu d'éveil et de synchronicité conçu pour délivrer, à chaque tirage, un message guidant votre conscience.

Ce n'est pas un jeu de cartes classique : il ne propose ni stratégie, ni compétition, ni victoire ou défaite. Chaque tirage est un rendez-vous intérieur, comme un petit temple symbolique que vous ouvrez en vous.

Le Petit Karma est un oracle mouvant, un mandala vivant : les symboles se révèlent par rencontre, au fil d'un tirage, comme dans la vie où chaque événement naît de connexions souvent imprévisibles. Le mandala que vous créez avec les cartes reflète l'état énergétique et symbolique du moment.

Il vous invite à :

- observer les signes qui émergent dans le mandala de cartes ;
- écouter ce qui résonne en vous face aux symboles ;
- accueillir chaque message comme une étape de votre chemin intérieur.

Le Petit Karma ne remplace ni un traitement médical, ni un accompagnement thérapeutique. Il est un compagnon symbolique, au service de votre prise de conscience et de votre liberté intérieure.

2. LE CONTENU DU JEU ET SA MÉCANIQUE

2.1 Ce que contient l'étui du jeu

L'étui du jeu Le Petit Karma comprend :

- 25 cartes symboliques ;
- un ensemble de 50 symboles répartis en fragments sur ces cartes ;
- une notice expliquant la signification de chaque symbole à partir de son numéro ;
- un accès à des ressources complémentaires sur : www.lepetitkarma.com.

Chaque symbole possède :

- un numéro,
- une signification,
- un message essentiel.

Vous utiliserez principalement les numéros pour retrouver la signification des symboles dans la notice et le mode d'emploi.

2.2 La mécanique des cartes

Chaque carte comporte :

- quatre moitiés de symbole, une sur chacun de ses quatre côtés ;
- quatre numéros, un attaché à chaque moitié de symbole.

Les symboles complets n'apparaissent jamais sur une seule carte. Ils se révèlent par rencontre : lorsque deux cartes se touchent par leurs bords en jouant, leurs moitiés de symboles peuvent s'assembler.

Un symbole est complet si :

- les deux moitiés assemblées forment une figure cohérente ;
- les deux moitiés portent exactement le même numéro.

France Le Petit Karma®
Il y a un temps pour attendre et un temps pour agir.
NOTICE OFFICIELLE

1. Prenez l'une des cartes au hasard (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	16. Attention attention ! (Attention ! Une attention à se voir une attention !)
2. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	17. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
3. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	18. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
4. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	19. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
5. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	20. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
6. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	21. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
7. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	22. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
8. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	23. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
9. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	24. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
10. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	25. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
11. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	26. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
12. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	27. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
13. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	28. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
14. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	29. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)
15. Amusez-vous (changeantes). (Une couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)	30. Les couleurs sont toutes les mêmes (une seule couleur à voir : l'ensemble et l'ensemble des couleurs à voir : une ou deux couleurs.)

C'est à partir de ce numéro (exemple le 17) que vous pouvez, avec la notice, en connaître la signification.

3. QUAND JOUER ? – LE RYTHME INTÉRIEUR

Le Petit Karma n'est pas un jeu à pratiquer machinalement. Il s'inscrit dans un temps sacré, même quelques minutes seulement.

Il est important de :

- ne jouer que lorsque vous en ressentez vraiment le besoin ;
- considérer chaque partie comme un rendez-vous intérieur avec vous-même.

Vous devez sentir l'appel à jouer :

- lorsque quelque chose vous travaille intérieurement ;
- lorsque vous ressentez le besoin de recul ou de clarté ;
- lorsque vous souhaitez écouter plus finement ce que la Vie cherche à vous dire.

Une seule partie (égale à 3 tirages des 25 cartes) par jour suffit. L'essentiel n'est pas la quantité de tirages, mais la qualité de présence que vous y mettez.

4. LA SEULE QUESTION DU JEU

Avec Le Petit Karma, il n'y a qu'une seule question à lui poser, toujours la même.

« QU'AS-TU À ME DIRE AUJOURD'HUI ? »

Elle est le cœur même du sens du jeu : simple, claire, directe.

Le jeu vous **interpelle** sur votre actualité de vie (*à ne pas négliger*) du moment.

Elle peut s'adresser :

- au jeu lui-même ;
- à la Vie ;
- à votre âme ;
- à votre sagesse intérieure.

Cette simplicité est volontaire : elle évite de compliquer mentalement la démarche, vous ramène au moment présent, et laisse la place au langage subtil des symboles du moment présent.

5. PRÉPARER VOTRE ESPACE – OUVRIR LE TEMPLE SYMBOLIQUE

Avant de commencer une partie, prenez un court moment pour créer un petit espace sacré, simple mais conscient :

1. Choisissez un endroit calme où vous serez tranquille quelques minutes.
2. Asseyez-vous confortablement, les pieds posés au sol, le dos droit mais détendu.
3. Placez les 25 cartes en paquet devant vous, dos vers le haut.
4. Fermez les yeux un instant et faites trois longues respirations :
 - à l'inspiration, imaginez que vous accueillez calme et clarté ;
 - à l'expiration, laissez partir tensions et préoccupations.

Lorsque vous vous sentez centré, formulez intérieurement, comme seule phrase rituelle :

« Qu'as-tu à me dire aujourd'hui ? »

Votre jeu peut alors commencer.

6. UNE PARTIE = TROIS TIRAGES – TROIS « MANDALA » REPRÉSENTENT UN JEU COMPLET



Un jeu du Petit Karma est toujours constituée de trois tirages « MANDALA » successifs.

Chaque tirage crée un mandala de cartes. L'ensemble des trois tirages forme un mandala complet du jeu pour ce moment-là.

On peut les voir comme :

- Premier tirage : première vision, premier reflet.
- Deuxième tirage : approfondissement, précisions.
- Troisième tirage : synthèse, mise en perspective.

Au-delà de ces trois tirages, il n'est pas nécessaire de continuer : le message du jeu est complet.

7. DÉROULEMENT D'UN TIRAGE

Chaque tirage suit exactement les mêmes étapes. Vous répéterez ce déroulement pour le premier, le deuxième et le troisième tirage de votre jeu complet.

7.1 Mélanger et couper

1. Prenez les 25 cartes en main, dos visibles.
2. Mélangez-les tranquillement, en gardant à l'esprit toujours la même question : « **Qu'as-tu à me dire aujourd'hui ?** ».
3. Lorsque vous sentez que c'est suffisant, posez le paquet sur la table.
4. Coupez le jeu en deux, à l'endroit qui vous vient spontanément.
5. Reposez une des deux moitiés sur l'autre afin de reformer un paquet unique, toujours dos vers le haut.

Votre jeu est prêt à être déployé.

7.2 Prendre le jeu en main

Prenez le paquet en main, dos des cartes face à vous.

Orientez les cartes de manière à ce qu'une fois les cartes retournées, les numéros de symboles soient bien lisibles face à vous.

Cette orientation facilite la lecture et le repérage des symboles complets et s'intègre harmonieusement à votre décorum.

7.3 Former le carré 5 × 5

Vous allez maintenant constituer le carré de 5 × 5 cartes :

1. Prenez la première carte sur le dessus du paquet.
2. Retournez-la, en la faisant éventuellement pivoter vers vous, afin de bien l'orienter : pour que les numéros de symboles sur la carte soient tournés vers vous puis posez-la devant vous.
3. Prenez la carte suivante, retournez-la de la même façon, et posez-la à droite de la première.
4. Continuez ainsi jusqu'à former une première ligne de 5 cartes.
5. Recommencez juste en dessous pour former la deuxième ligne, puis les troisième, quatrième et cinquième lignes. Jusqu'à épuisement de votre paquet de cartes

À la fin, vous avez un carré de 5 lignes de 5 cartes, toutes orientées dans le même sens. C'est le mandala de ce tirage.



8. REPÉRER LES SYMBOLES COMPLETS

Observez les zones où les symboles se complètent.

Lorsque sur le mandala constitué (comme sur le schéma ci-dessus), des symboles apparaissent par la juxtaposition de leurs deux moitiés complémentaires, c'est comme cela que le jeu vous parle et vous interpelle sur votre actualité de vie du moment. Vous prévenant de réfléchir sur sa signification, décrite dans la notice du jeu indexé par le numéro du symbole.

Un symbole est complet si :

- les deux moitiés assemblées forment une figure cohérente ;
- les deux moitiés portent exactement le même numéro.

Si les numéros sont différents, ce n'est pas un symbole complet du Petit Karma.

Notez les numéros des symboles complets que vous avez repérés pour ce tirage ou consultez la notice dès qu'un symbole s'assemble.

9. LIRE LE MANDALA D'UN TIRAGE

Pour chaque tirage :

1. Dressez la liste des numéros des symboles complets repérés.
2. À l'aide de la notice, retrouvez pour chacun, sa signification et son message essentiel.
3. Laissez résonner ce que ces symboles évoquent pour vous.

Vous pouvez vous poser des questions comme :

- Quel symbole me touche le plus ?
- Quel message semble parler directement à ma situation actuelle ?
- Y a-t-il un thème dominant (changement, apaisement, décision, transformation, etc.) ?

Chaque tirage est déjà un message complet, comme un premier reflet du mandala intérieur du moment.



Les cartes ne font qu'accueillir les symboles. Les symboles, eux, révèlent ce que votre intuition sait peut-être déjà. ✨

10. LES TROIS TIRAGES COMME MANDALA COMPLET

Après les trois tirages, vous disposez de trois mandalas successifs.

Relisez :

- la liste des symboles apparu(s) du premier tirage ;
- la liste des symboles apparu(s) du deuxième tirage ;
- la liste des symboles apparu(s) du troisième tirage.

Repérez :

- les symboles qui reviennent ;
- les thèmes qui se précisent ;
- une éventuelle progression d'un tirage à l'autre.

Ensemble, les trois tirages dessinent « la grande image » de ce que la Vie cherche à vous dire aujourd'hui. Ils forment le mandala complet du jeu pour ce moment précis de votre chemin.

11. INTÉGRER LE MESSAGE

Pour que le jeu devienne un véritable outil d'éveil et non une simple curiosité, prenez quelques instants après la partie :

1. Notez dans un carnet :

- la date ;
- les numéros des symboles apparus à chaque tirage ;
- quelques phrases qui résument ce que vous retenez.

2. Laissez méditer ce que vous avez lu et ressenti.



Le Petit Karma n'impose rien : il vous aide à voir plus clair afin que vos choix soient plus conscients, plus alignés avec votre vérité intérieure. ✨

12. RESPECTER LE RYTHME DU JEU

Rappel essentiel :

- Le jeu est personnel et individuel (*ne jamais faire un jeu à la place ou pour une autre personne*).
- On joue seulement lorsqu'on en ressent vraiment le besoin.
- Une partie se compose toujours de trois tirages successifs.
- Une seule partie par jour suffit.

Si vous ressentez fatigue, confusion ou l'envie de recommencer sans cesse, c'est souvent le signe que le travail du moment est terminé.



Le Petit Karma vous accompagne. Il ne vous presse jamais.

Revenez au jeu quand l'appel se fait sentir. ✨

13. ALLER PLUS LOIN AVEC LE PETIT KARMA

Ce mode d'emploi vous donne :

- la philosophie du jeu ;
- la mécanique des tirages ;
- une méthode pour lire et intégrer le message.

Pour aller plus loin :

- découvrir en détail les 50 symboles et leurs textes complets (empreints de sagesse) ;
- explorer des pistes de lecture plus avancées ;
- accéder à des supports complémentaires,

MOT DE CONCLUSION

Merci d'accueillir Le Petit Karma dans votre vie.

Que chaque partie soit pour vous :

- un moment choisi ;
- un mandala vivant qui reflète votre état intérieur ;
- un compagnon discret sur le chemin de votre éveil.

Prenez ce qui résonne, laissez le reste.

Et lorsque l'appel se fait sentir, laissez la question unique ouvrir la porte :

« Qu'as-tu à me dire aujourd'hui ? »



Edition 2026

Rendez-vous sur : www.lepetitkarma.com



Mot du créateur

Pourquoi j'ai créé Le Petit Karma

J'ai créé Le Petit Karma parce que je voyais, chez moi comme chez les autres, un besoin de petites pauses de conscience au milieu du quotidien. Nous recevons des signes, des intuitions, des ressentis... mais nous prenons rarement le temps de les écouter.

Et j'avais aussi tout simplement **envie de faire un jeu** : quelque chose de vivant, avec lequel on puisse jouer tout en se découvrant, plutôt qu'un livre théorique de plus. Un jeu qui reste léger dans sa forme, mais profond dans ce qu'il peut réveiller.

Je voulais un outil à la fois simple, ludique et profond : quelques cartes, un mandala qui se forme, un seul questionnement — « *Qu'as-tu à me dire aujourd'hui ?* » et la possibilité de voir sa vie sous un angle différent.

Si ce jeu trouve une place chez vous, j'espère qu'il deviendra un **compagnon discret** : présent dans les moments de doute, dans les envies de changement, ou simplement lorsque vous ressentez l'appel de poser la question :

« *Qu'as-tu à me dire aujourd'hui ?* »

Jacques Claret

Créateur du jeu Le Petit Karma – lepetitkarma.com