

ESPÉRカード 使用説明書

潜在能力を伸ばして貴方の運勢を爆上げする
一人でも複数人でも遊べるカードゲームです



潜在能力開発研究所

《ESPERカードの説明と使用法》

※「エスパーカード」をすぐ使いたい方は 17 頁の「5）数霊学による運勢診断」から入ると分かりやすいと思います。

“ESPER”（超能力者）という言葉の元になった「ESP」とは“Extrasensory Perception”（超感覚的知覚）の略ですが、すべての人間がもつ潜在意識の受信能力を示します。

その主要な能力はテレパシー、予知能力、透視能力等がありますが、これらの能力を高めることは、日常生活でもプラスになりますし、人生においても非常に重要になります。インターネットの「潜在能力開発研究所」のサイトでも、サーバー乱数を使って予知能力、透視能力の診断が出来ますが、カードを使ってよりリアルにESP能力を診断し、高めるのが「ESPERカード」です。

“0”から“55”までの56枚のカードはそれぞれ28枚ずつ五芒星（奇数）と六芒星（偶数）のマークが入り、これらを使って、予知能力、透視能力、テレパシー能力の診断と開発が出来ます。五芒星と六芒星のもつ“形態場エネルギー”がESP能力の養成にプラスアルファの効果を上げるでしょう。また「エスパーカード」を頻繁に使うことで、両星のもつ“形態場パワー”を吸収して「サイ能力」が高まるでしょう！

◎五芒星 ⇒ 1から55までの奇数（28枚）：5色の配色は奇数毎に右回りで移動

自然界において人間の身体の構造や手足の指数、桜も含めて花びらが5枚ある植物が多いように“5”という数字、五芒星、五角形は生命体を象徴し、古代から五芒星は動きと力と知恵のシンボル（象徴）となっています。

この形は日本の密教、修験道や西洋魔術においても共通で、魔を祓ったり、場を浄化したり、パワーを発揮するときに使います。

また五芒星の短辺と長辺の比は人間が最も美しいと感じる黄金比（1:1.618）となっております。

◎六芒星 ⇒ 0から54までの偶数（28枚）：6色の配色は偶数毎に左回りで移動

自然界において素粒子を構成するもとになる「クォーク」の種類、芳香族化合物の構造の基になる「ベンゼン環」、蜂の巣の構造、亀甲模様、80万種という全動物の種数のおよそ3/4占めている昆虫の足の数、人間の重要な視聴嗅覚の器官である眼・耳・鼻の穴数も含めて“6”という数字が関与します。

また形態場エネルギーとしての六芒星・六角形は、古代から「愛」「調和」「陰陽エネルギーの合体」のシンボル（象徴）となっております。

また、予知能力の現実的応用として、ミニロト、ロト6、ロト7、ナンバーズ等の「数字選択式宝くじ」の当選番号予測に使うのに、適しております。変性意識状態（リラックス集中）に入り、カードを切り、数字を選択することで当選確率を上げることができます。

「数字選択式宝くじ」は当たったときに、大きな“ご褒美”があることが、予知能力の養成テストとして最適だと思われます。

さらに「ESPERカード」はそのカードにある数字と占星学で使う9個の星のもつ意

味を関連づけて、数霊学を土台にした「仕事運、愛情運、金銭運、健康運、相性」等の占いが出来ます。タロットカードのようにいろいろ勉強しなくても、同じ原理で詳しい占いが出来ますので、皆様にもすぐに使えます。

★主な使用法

- 1) 予知能力の診断と開発
- 2) 透視能力の診断と開発
- 3) テレパシー能力の診断と開発
- 4) 予知能力の応用：数字選択式宝くじの当選番号予測
 - ①ナンバーズ3の当選番号予測
 - ②ナンバーズ4の当選番号予測
 - ③ミニロトの当選番号予測
 - ④ロト6の当選番号予測
 - ⑤ロト7の当選番号予測
- 5) 数霊学による運勢診断
 - ①仕事運
 - ②愛情運
 - ③金銭運
 - ④健康運
 - ⑤ある人との相性
- 6) カードゲーム
 - ①0抜き（ババ抜き） ②ペアカード神経衰弱 ③「28」から数字並べ
 - ④5枚ポーカー

0) ESP現象の起こるメカニズム

人間の心（意識）を分析したとき、細かく分けるといくつかの層がありますが、大きく分けて顕在意識（普段考えている自分）と潜在意識（普段は分らない自分）に分けられます、しかし、その間にノイズ（雑念）の層があって、両方の意識の交流を妨げております。

下図はそれを単純化したものですが、実は潜在意識のまた奥には、心理学者ユングの発見した、すべての人間、生命体、究極はすべての存在とつながる“集合的無意識”があるのです。

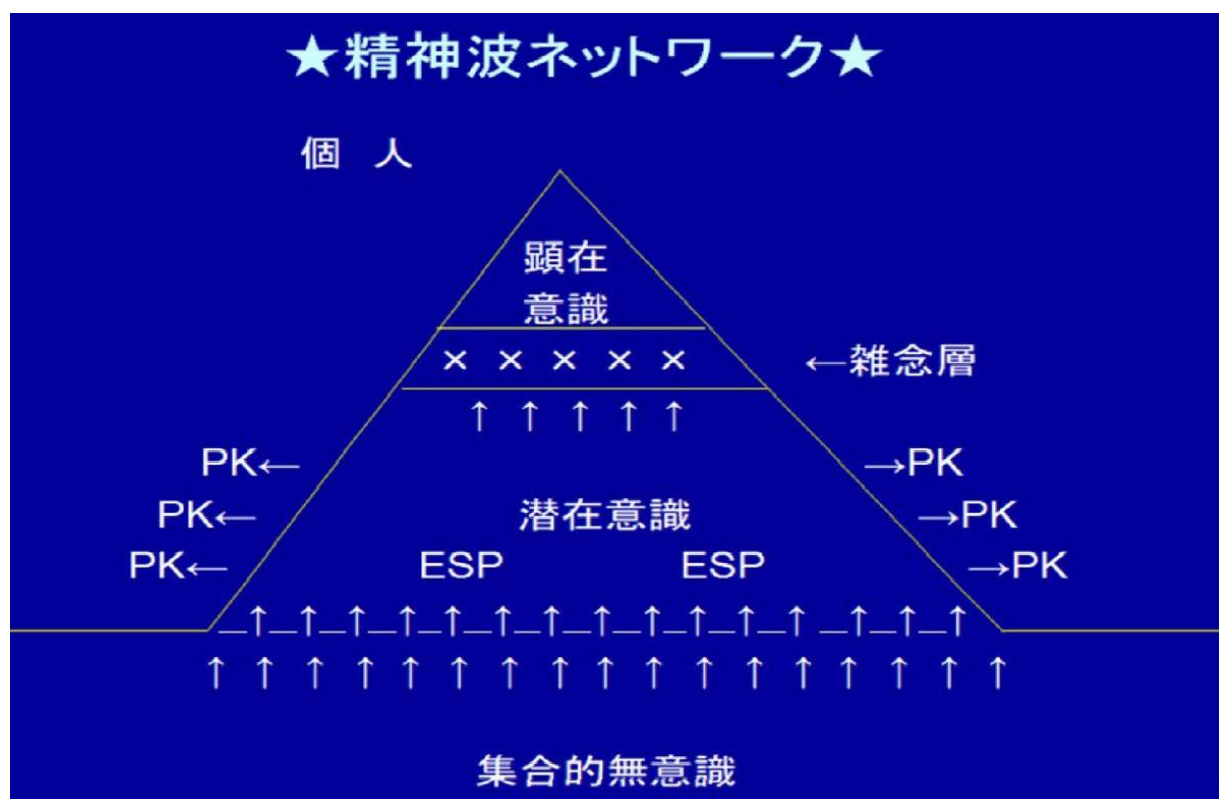
従って、人間は欲しいと思った情報やその人に関わりのあるすべての情報は集合的無意識を通して、潜在意識に到達（受信）しています。ところが、普通の人間はその情報が顕在意識のほうに上がろうとすると、図のように雑念層で止められてしまうのです。

この雑念層は何によって作られているかというと、「知性、理性、判断力、批判力、欲望、自己抑制」等の大人になって発達する大脳皮質の能力なのです。我々は子供の頃のほうが直感が働いて、全般的にESP能力が高いのは、雑念層がまだ薄かったり、透明度が高いせいなのです。

ということは、ESP能力を高めようとするならば、普段からこの雑念層を薄くしたり、透明化する努力が必要です。ヨーガ行者や宗教家、霊能力者が瞑想したり、滝に打たれたりするのは、「自分を無にする」言い換えれば「必要に応じて雑念層を無くす」訓練をし

ているのです。研究者はこういう意識の状態を“変性意識状態（A S C : Altered states of consciousness）”と呼びます。

そこまでは出来ない我々一般人は、どうしたら雑念層を薄く出来るのでしょうか。



1 つには日常生活で心身ともに大いなる健康を目指すということでしょう。生活の不規則・不摂生や肉体的に疲れていたり、心に連続したストレスや引っかかりがあると、雑念層は汚れていきます。

2 つ目は他人にも、そして自分にも嘘をつかないで生きるということでしょう。これは簡単そうで意外と難しく、「自分に嘘をつかない」習慣が出来ていると、ときどき自分の中で湧き上がる想念が自分発なのか、他人発なのかが分かるようになります。すなわち、テレパシーを感じやすくなります。誰でも日常生活の中で、“テレパシー現象”（他人の気持ちを潜在意識で受ける）は起こっているのですが、嘘が多い人は自分の気持ちと他人の気持ちが混じり合って、全部自分発の気持ちだと誤解してしまうのです。

3 つ目は、やはり出来ましたら1週間に2, 3回は数十分間の瞑想、あるいは目的をもたない1時間くらいの散歩等で頭を空っぽにする時間を取って、自分の頭と心をリフレッシュするのがいいでしょう。特に都会に住む人間なら、年に数回は山（森林浴）や海辺など大自然の中で数日間過ごすのも、大いなる“マインド・クリーニング”効果になるでしょう。とにかく普段の生活で「元気で明るく正直に生きる」意識でいることが、雑念層を薄くし、ESP能力そしてPK能力（想いを遂げる力）を高めます。

さて、上記のことを実行しながら、さらに直感力を高めて、潜在意識から正しい情報を得る方法として、何らかの道具を使う方法があります。例えば、西洋のタロット占い、東洋の易占いは、訓練をして真剣に占えばかなり当たるのは、実は占者のESP能力を使っ

ているのです。

知りたい情報について、潜在意識から顕在意識に直接上げるのではなく、道具を使うことで、「知性、理性、判断力、批判力、欲望、自己抑制」等が働かない、言い換えれば雑念層を“バイパス”する方法で、道具により情報を目に見える形にしています。

「E S P E Rカード」も出来るだけ毎日使いこなして、手や心になじんでくればタロットカードのように、潜在意識からのいろいろな情報を取り込むことが出来ます。是非大事に可愛がってください。

カードの扱い方ですが、標準的なトランプと同じ大きさであって、山にするときも表のカードの上下（五芒星、六芒星の中心にある数字を基準）は統一したほうがいいでしょう。出来るだけ毎日触ってあげることで、すべりもよくなり、手になじんできます。

番号0から55まで（またはそこから選択した何枚か）をすべて重ねたものを“山”と呼びますが、トランプと同じように裏返し山の状態から何回か“切る”操作が基本です。また、その山を適当なところで上下2つの山に分けて、入れ替えることを“カット”と呼びます。また、右利きの人なら山を左手に持って、右手で山を上の方から少しずつ右側にずらしていくことをここでは“スライド”と呼びます（左利きの方は逆になります）。またカードを机の上に裏側にしてお綺麗に升目状に並べることを、ここでは“マトリックス(行列)”と呼ぶことにします。

「E S P E Rカード」を使ってE S P能力を診断・開発する方法は沢山考えられますが、この説明書では比較的簡単かつ短時間で結果が出る方法をご紹介します。

この方法で、自分の現在のE S P能力のレベルを知り、訓練することでA S C（変性意識状態）のコツをつかみ、より能力を上げることと並行して、「数字選択式宝くじ」や「数霊学による運勢診断」に利用しながら、E S P能力を高めていってください。

また2人で行う対戦ゲームも紹介しましたので、ゲームを楽しみながらE S P能力を高めることもできます。もし皆様の中で「エスパーカード」を使った新しいゲームが生まれましたら、是非メール等でお知らせ願います。マニュアル（使用説明書）に採用されましたら、御礼させていただきます。

一般的にA S Cに入るためのキーワードは、“リラックス集中”です。要するに心と身体はできるだけリラックスして柔軟な状態にし、意識は自分の知りたいこと（質問）に集中している状態で、“気持ちのいい感じ”が重要です。ただし姿勢は椅子に座って背骨は真っ直ぐに立て、呼吸は深くゆっくりとした腹式呼吸（吐く息を長めに）で試行してください。

1) 予知能力の診断と開発

(1) 二者択一の試行：山は56枚すべてを使います。

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、自分の前に置きます。そこで次に数回切った後の上から20枚について、五芒星と六芒星がどういう順番に並んでいるかを“予知”します（今回は数字は無視します）。

山を切る前に紙に1から20まで番号を振って（27頁の表のコピーが使えます）、そこに1番から順番に五芒星だったら「5」または「△」を書き、六芒星だったら「6」または「○」等、自分で書きやすく区別しやすい記号を20番まで書いていきます。

そのとき山は見ても見なくてもいいですが、できるだけ知性・理性を働かせない“リラックス集中”の状態に入り、理想は「1枚目は何?」「2枚目は何?」と心の中で質問を発するたびに、五芒星または六芒星のイメージが湧いてくる状態です。

例えば、56枚の中の上から20枚ですから、五芒星10枚、六芒星10枚になるとは限らないので、五芒星と六芒星を書いていく過程で、五芒星が何枚出たとか、六芒星が何枚出たとかは考えないで、直感だけでどんどん書いていくことが大切です。

ESP能力の進歩向上のためには、心身がどういう状態のときに成績が良かったかを検証しながら、理想的なASC（変性意識状態）に早く入れるようにフィードバックしてください。

20番までの“予知”の記入が終わったら、山を手に取り出来るだけ何も考えないで、数回切ってから、自分の前に置きます。厳密に自分の予知能力だけを診断するためには、ほかの人に山を切ってもらうのがベストです。

そして山のトップから1枚ずつ表側にしていって、その記号を番号順に自分の書いた記号の横に並べていきます。そして一致したもの（“ヒット”と呼びます）は✓印をつけていきます。

そのヒット数が13以上であれば予知能力が働いたと考え、下の表でレベルを診断します。「確率」というのは、偶然で起こる確率であり、例えば「レベル1」の「 $P = 0.07$ 」はこの試行を100セットやったときに、7セットしか起こらないということです。

※レベル4以上が“能力者レベル”です。

ESP能力	ヒット数	確 率
レベル1	13ヒット	$P = 0.0739288$
レベル2	14ヒット	$P = 0.0369644$
レベル3	15ヒット	$P = 0.0147857$
レベル4	16ヒット	$P = 0.00462055$
レベル5	17ヒット	$P = 0.00108718$
レベル6	18ヒット	$P = 0.000181198$
レベル7	19ヒット	$P = 0.0000190734$
レベル8	20ヒット	$P = 0.0000009536$

13ヒットということは、13勝7敗ということで、このレベルでもコンスタントに出せるようになったら、予知能力が働いていると考えられます。もし最初からレベル3以上（15ヒット以上）が出せたら、確実にESP能力が働いております。

(2) 0から9までの数字予知の試行：山は数字が0～9までの10枚のカードを使います。

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、自分の前に置きます。

そこで次に数回切った後の山のトップのカードから、カード上の数字が0、1、2、3、

・・・9のどの数字がどういう順番に並んでいるかを“予知”します。紙に1から10まで番号を振って（27頁の表のコピーが使えます）、そこに1番から順番に、0、1、2、3、・・・9の数字を10番まで書いていきます。

そのとき山は見ても見なくてもいいですが、できるだけ知性・理性を働かせない“リラックス集中”の状態に入り、理想は「1枚目は何?」「2枚目は何?」と心の中で質問を発するたびに、0から9までの中の1つの数字イメージが湧いてくる状態です。

理性は働かせず直感で見るので、同じ数字が2回以上出る場合もあるわけで、0から9まですべて並ばなくてもOKです。

E S P能力の進歩向上のためには、心身がどういう状態のときに成績が良かったかを検証しながら、理想的なA S C（変性意識状態）に早く入れるようにフィードバックしてください。

10番までの“予知”が終わったら、山を手に取り出来るだけ何も考えないで、数回切ってから、自分の前に置きます。厳密に自分の予知能力だけを診断するためには、山をほかの人に切ってもらうのがベストです。

そして山のトップから1枚ずつ表側にしていって、その数字（0～9）を番号順に自分の書いた数字の横に並べていきます。そしてヒットしたものに✓印をつけていきます。そのヒット数が3以上であれば予知能力が働いたと考え、下の表でレベルを診断します。

※レベル3以上が“能力者レベル”です。

P K能力	ヒット数	確 率
レベル1	3ヒット	P=0. 0 5 7 3 9 5 2
レベル2	4ヒット	P=0. 0 1 1 1 6 0 2
レベル3	5ヒット	P=0. 0 0 1 4 8 8 0 3
レベル4	6ヒット	P=0. 0 0 0 1 3 7 7 8 1
レベル5	7ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 8 7 4 8
レベル6	8ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 0 3 6 4
レベル7	9ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 0 0 0 9
レベル8	10ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1

1回につき10分の1の確率なので、最初からレベル2以上（4ヒット以上）が出せたら、確実にE S P能力が働いております。

(3) 予知能力2人対戦ゲーム：山は56枚すべてを使います。

A,B は1から5まで番号を書いた紙を用意します。⇒27頁の表のコピーが使えます。

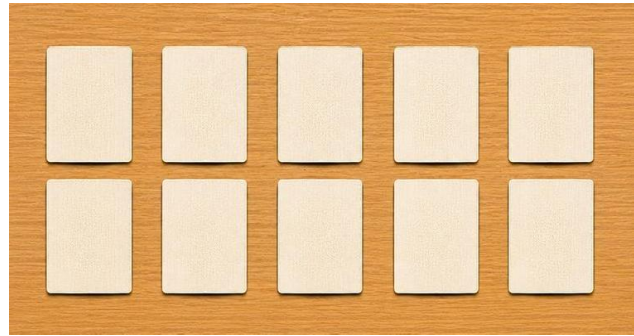
最初に A,B 2人でじゃんけんをして勝った方を「親」とします。

親はまず「エスパーカード」適当に数回切ったところで山を前に置きます。そして親が次に山を数回切って2人それぞれの前に裏向きに横に5枚並べるのですが、A,B の2人は親が次に山を数回切る前に並べられる5枚のカードの左から五芒星か六芒星かを予知して「1○、2○、3△、4○、5△」と紙に記します（○⇒六芒星、△⇒五芒

星)。

2人が紙に予知を記したら、親は無心で山を数回切って、A,Bの前に交互に裏向きで1枚ずつ並べていき、それぞれ5枚並べたら山を置きます。

そしてそれぞれが5枚のカードを表向きにして、紙に記した予知とヒットした数を記入します。ヒット数が多い方が勝ちとなります。同数の場合はヒットしたカードの数字の和が多い方が勝ちとなります。(和も同じ場合は数字の積が多い方が勝ちとなります。)



次に親を交代して、同じゲームを行い、勝ち負けを決定します。

このゲームを最初に奇数回やることを決めておいて(例えば親がABABAで5ゲーム)、勝利が半分を超えた方(例えば5ゲームなら3ゲーム)が、このゲームの勝利者となります。

2) 透視能力の診断と開発

(1) 二者択一の試行：山は56枚すべてを使います。

1から20まで番号を書いた紙を予め用意します(27頁の表のコピーが使えます)。最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、自分の前(中央より少し左)に置きます。そこで山のトップから1枚のカードを裏側のまま、山から少し離して自分の前(中央)に置きます。

そのカード(裏側)を見ながら、表側が五芒星か六芒星のどちらなのかを“透視”します(今回は数字は無視します)。そして五芒星だったら「5」または「△」を書き、六芒星だったら「6」または「○」等を1番のところに書きます。カードはまだ表側を見ないで、裏側のまま少し離れた別の場所に移します。

次に山のトップから2枚目を裏側のまま、山から少し離して自分の前(中央)に置きます。

同様にそのカード(裏側)を見ながら、表側が五芒星か六芒星のどちらなのかを“透視”します。そして紙の2番のところに記号を書き、カードは少し離れた別の場所に裏側のまま重ねます。というように3枚目から20枚目まで、山の上から取っていき、その記号を透視します。

56枚の中の20枚ですから、五芒星10枚、六芒星10枚になるとは限らないので、五芒星と六芒星を書いていく過程で、五芒星が何枚出たとか、六芒星が何枚出たとかは考えなくて、直感だけでどんどん書いていくことが大切です。

ESP能力の進歩向上のためには、心身がどういう状態のときに成績が良かったかを検証しながら、理想的なASCに早く入れるようにフィードバックしてください。

20番までの“透視”が終わったら、先ほどの透視した20枚の山を表側にして、1番の記号から順番に、紙上の1番から20番の透視した記号の横に書いていきます。そしてヒットしたものに✓印をつけていきます。そのヒット数が13以上であれば透視能力が働

いたと考え、下の表でレベルを診断します。

※レベル4以上が“能力者レベル”です。

E S P能力	ヒット数	確 率
レベル1	13ヒット	P=0. 0739288
レベル2	14ヒット	P=0. 0369644
レベル3	15ヒット	P=0. 0147857
レベル4	16ヒット	P=0. 00462055
レベル5	17ヒット	P=0. 00108718
レベル6	18ヒット	P=0. 000181198
レベル7	19ヒット	P=0. 0000190734
レベル8	20ヒット	P=0. 0000009536

13ヒットということは、13勝7敗ということで、このレベルでもコンスタントに出せるようになったら、予知能力が働いていると考えられます。もし最初からレベル3以上（15ヒット以上）が出せたら、確実にE S P能力が働いております。

(2) 0から9までの数字透視の試行：山は数字が0～9までの10枚のカードを使います。

1から10まで番号を書いた紙を用意します（27頁の表のコピーが使えます）。

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、自分の前（中央より少し左）に置きます。そこで山のトップから1枚裏側のまま、山から少し離して自分の前（中央）に置きます。

カード上の番号が0、1、2、3、・・・9のどの数字かを“透視”します。紙の1番のところにその数字を書きます。カードはまだ表側を見ないで、裏側のまま別の場所（中央より少し右）に移します。

次に山のトップから2枚目を裏側のまま、山から少し離して自分の前（中央）に置きます。

同様にそのカード（裏側）を見ながら、表側の数字が0、1、2、3、・・・9のどの数字かを“透視”します。そして紙の2番のところに数字を書き、カードは別の場所（中央より少し右）に裏側のまま重ねます。というように3枚目から10枚目まで、山の上から取っていき、その記号を透視します。

そのとき、できるだけ知性・理性を働かせない“リラックス集中”の状態に入り、理想は自分の前に置いたカードの裏側をぼんやり眺めながら、0から9までの中の1つの数字イメージが湧いてくる状態です。

0～9の10枚の中の10枚透視ですが、透視した数字で同じ数字が2回以上出ても気にしないで、直感だけでどんどん書いていくことが大切です。

E S P能力の進歩向上のためには、心身がどういう状態のときに成績が良かったかを検証しながら、理想的なA S Cに早く入れるようにフィードバックしてください。

10番目までの“透視”が終わったら、10枚の山を表側にして、1番の数字から順番に、紙の1番から10番の透視した数字の横または下に書いていきます。そしてヒットしたものに✓印をつけていきます。そのヒット数が13以上であれば透視能力が働いたと考

え、下の表でレベルを診断します。

※レベル3以上が“能力者レベル”です。

PK能力	ヒット数	確 率
レベル1	3 ヒット	P=0. 0 5 7 3 9 5 2
レベル2	4 ヒット	P=0. 0 1 1 1 6 0 2
レベル3	5 ヒット	P=0. 0 0 1 4 8 8 0 3
レベル4	6 ヒット	P=0. 0 0 0 1 3 7 7 8 1
レベル5	7 ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 8 7 4 8
レベル6	8 ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 0 3 6 4
レベル7	9 ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 0 0 0 9
レベル8	10 ヒット	P=0. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1

1回につき10分の1の確率なので、最初からレベル2以上（4ヒット以上）が出せたら、たいしたものです。

(3) 透視能力2人対戦ゲーム：山は1～20までの20枚を使います。

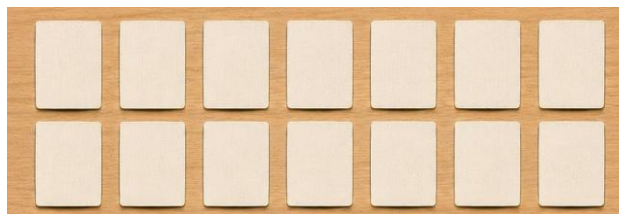
A,B は1から7まで番号を書いた紙を用意します。⇒27頁の表のコピーが使えます。

最初に A,B 2人でじゃんけんをして勝った方を「親」とします。

親はまず「エスパーカード」20枚を適当に数回切ったところで裏になっている山を前に置きます。

そしてA,Bはその山からカードを交互1枚ずつ取って、自分の前に裏向きのままカードを横に7枚並べてます。（山に残るのは6枚）

そしてA,Bの2人は横に並べられた7枚のカードの1枚1枚に手をかざしながらでも結構ですし、第3の目で直接読み取っても結構ですので、紙に1番目から7番目まで、透視で見た数字（1～20）と、奇数なら五芒星(△)、偶数なら六芒星(○)を7つ記入します。



2人が7枚の透視を終了したら、それぞれが1枚ずつカードを表にして、その数字を先程透視で記入した数字のすぐ横に書いて、合っているものはその数字に○を付けます。

透視が合っていた枚数の多い方が勝利者となります。もし2人の数字の透視の成功した枚数が同じ場合は、合っていたカードの数字（2枚以上は数字の和）が大きい方を勝ちとします。

2人とも数字が合っているものが0枚の場合は五芒星か六芒星の合っているカードの枚数が多い方（同じ枚数なら合っているカードの数字の和が多い方）を勝ちとします。

このゲームを最初に奇数回やることを決めておいて（例えば親が交互に ABABA で5ゲーム）、勝利が半分を超えた方（例えば5ゲームなら3ゲーム）が、このゲームの勝利者となります。

3) テレパシー能力の診断と開発

(1) 二者択一の試行：山は5 6 枚すべてを使います。

試行は自分と友人・知人（または家族）1人の2人で行います。

テレパシーの発信者と受信者（例えばあなた）は2人が同じ部屋にいても姿は見えないようにする。

発信者は最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、自分の前に置きます。そして山の上から1枚取り、表側にして五芒星か六芒星（数字は無視）を見て、「1枚目行きます」と相手に聞こえる声で言い、その記号をおでこの辺りではっきりイメージし、相手に向けてそのイメージを発信する感じにします。見たカードは裏側にして、山の近くに順番に重ねます。

受信者は予め1から20まで番号を書いた紙を用意します（27頁の表のコピーが使えます）。試行前から出来るだけASC（変性意識状態）に入るように、心身をリラックスさせながら、自分は何も考えないで意識を発信者に向けます。

発信者の「1枚目行きます」を聞いたら、頭に浮かぶイメージ（五芒星または六芒星）を早めに1番のところに記入します（五芒星だったら「5」または「△」、六芒星だったら「6」または「○」）。記入し終わったら、「1枚目OKです」と言いましょう。

発信者は次にまた山の上から2枚目のカードを取り、表側にして五芒星か六芒星を見て、「2枚目行きます」と相手に聞こえる声で言い、その記号をおでこの辺りではっきりイメージし、相手に向けてそのイメージを発信する感じにします。見たカードは裏側にして、山の近くの1枚目に重ねます。

受信者は“リラックス集中”を保つようにして、「2枚目行きます」を聞いたら、あまり悩まないで2枚目のカードの記号を受信します。頭に浮かぶ記号を早めに2番のところに記入します。記入し終わったら、「2枚目OKです」と言いましょう。

これを20番目のカードまで、繰り返します。受信に時間をかけても必ずしも成績が上がるとは限らず、1枚10秒以内で分かったらすぐ紙に記入し、リズムを作って試行した方が、疲れも少なく（→後半成績が落ちない）いいでしょう。

20枚の試行が終了したら、発信者は受信者に重ねてあった1枚目から順番に20枚のカードを見せます。受信者はそれを自分の書いた記号の横に記入していき、ヒットしたものに✓印をつけます。そのヒット数が13以上であればテレパシー（受信）能力が働いたと考え、7頁の表でレベルを診断します。

(2) 0から9までの数字テレパシーの試行：山は数字が0～9までの10枚のカードを使います。

試行は自分と友人・知人（または家族）1人の2人で行います。

テレパシーの発信者と受信者（例えばあなた）は2人が同じ部屋にいても姿は見えないようにする。

発信者は最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、自分の前に置きます。そして山の上から1枚取り、表側にして0から9までの1つの数字を見て、「1枚目行きます」と相手に聞こえる声で言い、その数字をおでこの辺りではっきりイメージし、相手に向けてそのイメージを発信する感じにします。見たカードは裏側にして、山の近くに置きます。

受信者は予め1から10まで番号を書いた紙を用意します（27頁の表のコピーが使えます）。試行前から出来るだけASC（変性意識状態）に入るように、心身をリラックスさせながら、自分は何も考えないで意識を発信者に向けます。発信者の「1枚目行きます」を聞いたら、頭に浮かぶ0から9までの1つの数字を早めに1番のところに記入します。記入し終わったら、「1枚目OKです」と言いましょう。

発信者は次にまた山の上から2枚目のカードを取り、表側にして数字を見て、「2枚目行きます」と相手に聞こえる声で言い、その数字をおでこの辺りではっきりイメージし、相手に向けてそのイメージを発信する感じにします。見たカードは裏側にして、山の近くの1枚目に重ねます。

受信者は“リラックス集中”を保つようにして、「2枚目行きます」を聞いたら、あまり悩まないで2枚目のカードの数字を受信します。頭に浮かぶ数字を早めに2番のところに記入します。記入し終わったら、「2枚目OKです」と言いましょう。

これを10番目のカードまで、繰り返します。受信に時間をかけても必ずしも成績が上がるとは限らず、1枚30秒以内で分かったらすぐ紙に記入し、リズムを作って試行した方が、疲れも少なく（→後半成績が落ちない）いいでしょう。発信側も0～9の10枚のカードのみですが、受信した数字で同じ数字が2回以上出ても気にしないで、直感だけでどんどん書いていくことが大切です。

10枚の試行が終了したら、発信者は受信者に重ねてあった1枚目から順番に10枚の数字の結果を知らせます。受信者はそれを自分の書いた数字の横に記入していき、ヒットしたものに✓印をつけます。そのヒット数が3以上であればテレパシー（受信）能力が働いたと考え、7頁の表でレベルを診断します。

4）予知能力の応用：数字選択式宝くじの当選番号予測

数字選択式宝くじの当選番号予測と並行して、「1）予知能力の診断と開発」の試行を訓練して、成績が良かったときの感覚（→変性意識状態にうまく入ったときの手応え）をフィードバックで捉えてください。その状態を当選番号予測でうまく作れるようになれば、当選確率は上がるでしょう。Good Luck！

未来は近いものほど確定的であり、先に行くほど不確実性が高くなるので、予知は直前予知が確率が高まります。従って、数字選択式宝くじも抽選の行われる日（理想は抽選開始時刻18：45の30分～3時間前、ただし落ち着いて）に、予測するのがベストです。

※以下の試行では、カードをすべて裏側にした状態で数字を選択します。

その理由は表にした状態で数字が見えると、論理脳である左脳が即動いて優位となり、直感脳である右脳の機能が弱まるので、サイ能力を発揮するためには数字が見えない裏側の落ち着いたデザインを見るのが良いと考えられます。

①ナンバーズ3の当選番号予測：山は数字が0～9までの10枚のカードを使います。

ASC（変性意識状態）に入りやすくするため、初めの説明を繰り返すと

「一般的にASCに入るためのキーワードは、“リラックス集中”です。要するに心と身体はできるだけリラックスして柔軟な状態にし、意識は自分の知りたいこと（質問）に集中している状態で、“気持のいい感じ”が重要です。ただし姿勢は椅子に座って背骨は真っ直ぐに立て、呼吸は深くゆっくりとした腹式呼吸（吐く息を長めに）で試行してください。」

このように“リラックス集中”して姿勢と呼吸を整え、雑念の出にくい落ち着いた環境に自分を置きます。試行を始める前に「このカードで今日（または〇月〇日）のナンバーズ3（ストレート）の当選番号を出します。」と宣言してください。また、普段も「自分は当選して当たり前だ」という意識を持ち続けてください。

山は数字が0～9までの10枚のカードを使います。カードの上下方向はすべて合わせてください。ここに紹介した方法が唯一ではなく、基本をマスターしたら自分でアレンジして、合う方法を見つけて頂いて結構です。

(a) カット法

最初にリラックスして、すべて裏側にした10枚の山を適当に数回切り、両手の平の間にお祈りの形ではさみます。そして、「今からナンバーズ3・ストレート百の位を出します。」と宣言し、3桁〇〇〇の1番左の位置をイメージしながら山を数回きります。そして意識を集中して右手で山の適当なところでカットして（山を2つにわけ上下入れ替えて）、山の1番上のカードの数字をメモします。メモしたらそのカードを山に戻します。

次に、また両手の平の間にお祈りの形ではさんで「十の位を出します。」と宣言し、3桁〇〇〇の真ん中の位置をイメージしながら山を2，3回きります。そして意識を集中して右手で山の適当なところでカットして（山を2つに分け上下入れ替えて）、山の1番上のカードの数字をメモします。メモしたらそのカードを山に戻します。

同様に、1の位の数字も出します。それら3桁の数字で申し込みます。

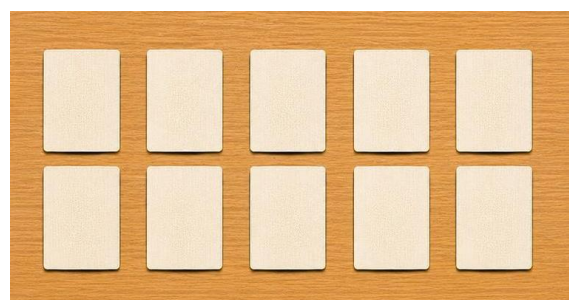
(b) スライド法

(a) カット法と流れは同じですが、「今からナンバーズ3・ストレート百の位を出します。」と宣言したら、左手にある10枚のカードを右手でスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上のカードの数字をメモします。その方法で3桁すべてを出します。

(c) マトリックス法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、目の前の机に裏側のまま2行5列で並べます。カードとカードの隙間は1 cm くらい空けます。

そして、「今からナンバーズ3・ストレート百の位を出します。」と宣言し、3桁〇〇〇の1番左の位置をイメージしながら1枚ずつ順番にカードの真上に自分の敏感なほうの手の平をかざします（どこからかざしてもよい）。そして何か他と違う感覚（ピリピリ、モゾモゾ、暖かい、涼しい、エネルギーを感じる等）を感



じたカードを表側にして数字をメモします。

次にまた、すべて裏側にした山を数回切り、目の前の机に裏側のまま2行5列で並べます。そして、「十の位を出します。」と宣言し、3桁〇〇〇の真ん中の位置をイメージしながら1枚ずつ順番に自分の敏感なほうの手の平をかざします。そして何か他と違う感覚

(ピリピリ、モゾモゾ、暖かい、涼しい、エネルギーを感じる等)を感じたカードを表側にして数字をメモします。

1の位も同様に、3桁の数字を求めます。手をかざして1枚選ぶのに最初は時間がかかると思いますが、多少の素質と沢山の訓練があれば、早く結論が出せるようになります。

②ナンバーズ4の当選番号予測：山は数字が0～9までの10枚のカードを使います。

①ナンバーズ3の当選番号予測の(a)カット法、(b)スライド法、(c)マトリックス法と、同様な流れで千の位、1桁分だけ同じ操作が増えます。

③ミニロトの当選番号予測：山は数字が1～31までの31枚のカードを使います。

A S C (変性意識状態)に入りやすくするため、既述の説明のように“リラックス集中”して姿勢と呼吸を整え、雑念の出にくい落ち着いた環境に自分を置きます。試行を始める前に「このカードで今日（または〇月〇日）のミニロトの当選番号を出します。」と宣言してください。また、普段も「自分は当選して当たり前だ」という意識を持ち続けてください。

山は数字が1～31までの31枚のカードを使います。カードの上下方向はすべて合わせてください。ここに紹介した方法が唯一ではなく、基本をマスターしたら自分でアレンジして、合う方法を見つけて頂いて結構です。

(a) カット法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を適当に数回切り、両手のひらの間にお祈りの形ではさみます。そして、「今から山を数回切ってカットしたところから、ミニロト5個の当選番号を出します。」と宣言して、そのことに意識を集中しながらカードを数回きります。そして意識を最大限集中して右手で山の適当なところでカットして（山を2つに分け上下入れ替えて）、山の上から5枚カードを抜いて、その数字をメモします。

(b) スライド法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を適当に数回切り、両手のひらの間にお祈りの形ではさみます。そして、「今から山を数回切ってカットしたところから、ミニロト当選番号の1つ目を出します。」と宣言して、そのことに意識を集中しながら山を数回きります。

そして意識を集中して、左手にある31枚のカードを右手でスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上側のカードを抜いて机の上に裏返しで置きます。次にまた「今からミニロト当選番号の2つ目を出します。」宣言し、適当にきってスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上側のカードを抜いて机の上に裏返しで置きます。同様に3個目から5個目までの

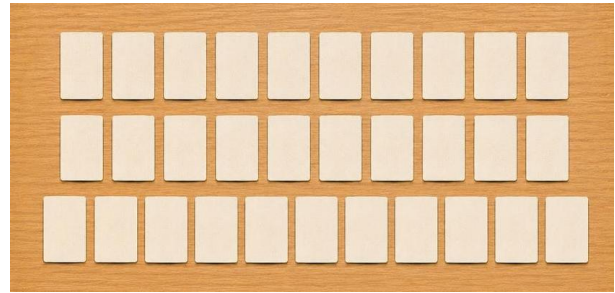
カードを選んで机上に置きます。

5枚選択しましたら、すべて表を出して数字を記録します。

(c) マトリックス法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、目の前の机に裏側のまま3行（10枚2行、11枚1行）で並べます。カードとカードの隙間は5 mm くらい空けます。そして、「今からミニロト5個の当選番号を出します。」と宣言して、1枚ずつ順番にカードの真上に自分の敏感なほうの手の平をかざします（どこからかざしてもよい）

3 1枚全体に手をかざした後、何か他と違う感覚（ピリピリ、モゾモゾ、暖かい、涼しい、エネルギーを感じる等）を感じたカードを裏側のまま、1枚ずつ取り出して、マトリックスの近くに重ねます。5枚取ったら、そのすべてを表側にして見た5個の数字でミニロトを申し込みます。



手をかざして1枚選ぶのに最初は時間がかかると思いますが、多少の素質と沢山の訓練があれば、早く結論が出せるようになります。

④ロト6の当選番号予測：山は数字が1～43までの43枚のカードを使います。

A S C (変性意識状態)に入りやすくするため、既述説明のように“リラックス集中”して姿勢と呼吸を整え、雑念の出にくい落ち着いた環境に自分を置きます。試行を始める前に「このカードで今日（または○月○日）のロト6の当選番号を出します。」と宣言してください。また、普段も「自分は当選して当たり前だ」という意識を持ち続けてください。

山は数字が1～43までの43枚のカードを使います。カードの上下方向はすべて合わせてください。ここに紹介した方法が唯一ではなく、基本をマスターしたら自分でアレンジして、合う方法を見つけて頂いて結構です。

(a) カット法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を適当に数回切り、両手のひらの間にお祈りの形ではさみます。そして、「今から山を6回切ってカットしたところから、ロト6の6個の当選番号を出します。」と宣言して、そのことに意識を集中しながらカードを6回きります。そして意識を最大限集中して右手で山の適当なところでカットして（山を2つに分け上下入れ替えて）、山の上から6枚カードを抜いて、その数字をメモします。

(b) スライド法

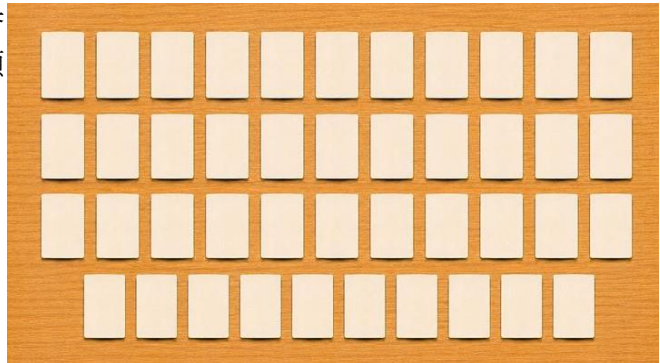
最初にリラックスして、すべて裏側にした山を適当に数回切り、両手のひらの間にお祈りの形ではさみます。そして、「今からロト6当選番号の1つ目を出します。」と宣言して、山を数回きります。そして意識を集中して、左手にある43枚のカードを右手でスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上側のカードを抜いて机上に裏返しで置きます。

次にまた「今からロト6 当選番号の2つ目を出します。」宣言し、適当にきってスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上側のカードを抜いて机の上に裏返しで置きます。次にまた宣言し、適当にきってスライドしカードを選ぶ方法を繰り返して、3個目から6個目までの数字すべてを出します。

(c) マトリックス法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、目の前の机に裏側のまま4行（上3行は横11枚、4行目は10枚）で並べます。カードとカードの間は5 mm くらい空けます。

そして、「今からロト6の6個の当選番号を出します。」と宣言して、1枚ずつ順番にカードの真上に自分の敏感なほうの手の平をかざします（どこからかざしてもよい）。43枚全体に手をかざした後、何か他と違う感覚（ピリピリ、モゾモゾ、暖かい、涼しい、エネルギーを感じる等）を感じたカードを裏側のまま、1枚ずつ取り出して、マトリックスの近くに重ねます。6枚取ったら、すべて表側にして見た6個の数字でロト6を申し込みます。



手をかざして1枚選ぶのに最初は時間がかかると思いますが、多少の素質と沢山の訓練があれば、早く結論が出せるようになります。

⑤ロト7の当選番号予測：山は数字が1～37までの37枚のカードを使います。

A S C（変性意識状態）に入りやすくするため、5頁の説明のように“リラックス集中”して姿勢と呼吸を整え、雑念の出にくい落ち着いた環境に自分を置きます。試行を始める前に「このカードで今日（または○月○日）のロト7の当選番号を出します。」と宣言してください。また、普段も「自分は当選して当たり前だ」という意識を持ち続けてください。

山は数字が1～37までの37枚のカードを使います。カードの上下方向はすべて合わせてください。ここに紹介した方法が唯一ではなく、基本をマスターしたら自分でアレンジして、合う方法を見つけて頂いて結構です。

(a) カット法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を適当に数回切り、両手のひらの間にお祈りの形ではさみます。そして、「今から山を7回切ってカットしたところから、ロト7の7個の当選番号を出します。」と宣言して、そのことに意識を集中しながらカードを数回きります。そして意識を最大限集中して右手で山の適当なところでカットして（山を2つに分け上下入れ替えて）、山の上から7枚カードを抜いて、その数字をメモします。

(b) スライド法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を適当に数回切り、両手のひらの間にお祈り

りの形ではさみます。そして、「今からロト7当選番号の1つ目を出します。」と宣言して、山を数回きります。そして意識を集中して、左手にある37枚のカードを右手でスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上側のカードを抜いて机上に裏返しで置きます。

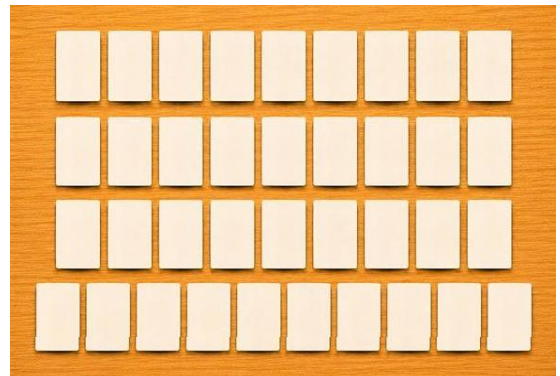
次にまた「今からロト7当選番号の2つ目を出します。」宣言し、適当にきってスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上側のカードを抜いて机上に裏返しで置きます。次にまた宣言し、適当にきってスライドしカードを選ぶ方法を繰り返して、3個目から7個目までの数字すべてを出します。

(c) マトリックス法

最初にリラックスして、すべて裏側にした山を数回切り、目の前の机に裏側のまま4行（上3行は横9枚、4行目は10枚）で並べます。カードとカードの隙間は5 mmくらい空けます。

そして、「今からロト7の7個の当選番号を出します。」と宣言して、1枚ずつ順番にカードの真上に自分の敏感なほうの手の平をかざします（どこからかざしてもよい）。

37枚全体に手をかざした後、何か他と違う感覚（ピリピリ、モゾモゾ、暖かい、涼しい、エネルギーを感じる感じる等）を感じたカードを裏側のまま、1枚ずつ取り出して、マトリックスの近くに重ねます。7枚取ったら、すべて表側にして見た7個の数字でロト7を申し込みます。



手をかざして1枚選ぶのに最初は時間がかかると思いますが、多少の素質と沢山の訓練があれば、早く結論が出せるようになります。

5) 数霊学による運勢診断

古代から「1 2 3・・・」の整数（特に1桁）は“神聖な数”と考えられ、ピタゴラスやカバラ哲学の『数秘学』、東洋における『数霊術』として連綿と伝えられてきました。ここでは1～55までの55枚の「ESPERカード」を使って、数秘学による種々の運勢診断が簡単に行えます。

出来るだけ雑念をなくして“気分はリラックスしながら質問に意識を集中して”カードを選択すると、運勢診断の当たる確率は高くなります。

誰もが知りたい5種類の運勢「仕事運、愛情運、金銭運、健康運、ある人との相性」について、最初に心の中で期間を設定し（1週間から1ヶ月間が適当）、以下の方法で1枚のカードを選んでください。

(a) カット法

最初にリラックスして、1～55までのすべて裏側にした山を数回切り、両手のひらのお祈りの形ではさみます。そして、例えば「明日から1週間（または1ヶ月間）の私の仕事運（または愛情運、金銭運、健康運）を出します。」と宣言して、山を2、3回きります。そして意識を集中して右手で山の適当なところでカットして（山を2つに分け上下入れ替えて）、山の1番上のカードの数字を見ます。相性をみる場合は普通は期間を設定せずに、「私と〇〇さんとの相性を出します。」と宣言して、その方の顔をイメージしながらカードをきり、カットしてください。

その数字が1桁の場合はそのまま使い、2桁の場合は1桁ずつ足します。例えば「48」だったら、 $4 + 8 = 12$ 。そしてこの場合のように、まだ2桁の場合はまたそれぞれを足して、 $1 + 2 = 3 \rightarrow 1$ 桁とします。

どのケースもこの方法で1～9の1桁の数字に至ります。5種類の運勢につきましては、次頁からの表で数字1～9に対応する運勢が診断出来ます。参考にしてください。

(b) スライド法

(a) カット法と流れは同じですが、カットで数字を出すところを、左手にある55枚のカードを右手でスライドしながら、指の微妙な感覚で「ここだ」と直感で感じたところで止め、境目の上のカードの数字を見ます。あとはカット法と同様に数字を出します。

以下診断文の元になった、各数字と対応する占星学の星を紹介致します。

- 1 →  太陽：活力、創造力、自己表現力、統率者、父親
- 2 →  月：情緒性、直感力と記憶力、同調性、保護者、母親
- 3 →  木星：冒険、拡大と発展、知性と学識、保護と育成
- 4 →  天王星：自由と独立、知性と独創性、革新力、個性尊重
- 5 →  水星：情報収集とコミュニケーション能力、臨機応変、教育・出版
- 6 →  金星：愛情と社交性、文学、芸術、ファッション、所有・収集・蓄積
- 7 →  海王星：直観と靈感、芸術的感性、同情心と奉仕精神、環境適応力
- 8 →  土星：内向性、慎重さと忍耐力、目的志向と論理思考、計数実務管理能力
- 9 →  火星：自己主張、情熱、行動力、攻撃性、先進性と開拓精神

①仕事運

数	仕事運
1	活力とエネルギーに満ちた時期に入るので、自分が主導権をもって、ビジョンを示して皆を引っ張っていく気持ちで動くのがよい。 健康第一。早寝早起き、先手必勝、行動あるのみ。
2	どちらかというと、補佐役の立場で動くとうまくいく。商売なら当然だが、相手の反応をよく見ながら、相手に合わせる気持ちでよい。 女性や大衆相手が多い。情報交換や親睦を深める時期。
3	仕事の発展期。会社、または組織として新しい商品、サービスを立ち上げたり、新しい顧客、取引先を拓けるのによい。契約や商談が順調に進む。ただし、何でも手を出すのではなく、絞って集中せよ。
4	思いがけない変更や障害に見舞われる。変動運があるので、人との約束やあまり正式な契約事には向かない。仕事を変わずに得ない場合も。 読書、講演会、音楽、映画、観劇、旅行等で、自分のインプットを図る。
5	いろいろ刺激のある人に出会ったり、面白い情報が入ったり、自分のいい企画やアイデアが浮かぶ。新しい仕事、事業を始めるのによい。 これまでにしっかりインプットしてきた人は、著作等情報発信が出来る。
6	これまでやってきた仕事が援助等もありスムーズに進み、成果が上がる。 他社や顧客、同僚ともつき合いが深まり、いい関係となる。飲み会やパーティ、異業種交流会等、積極的に参加し、人脈を広げるとよい。
7	直観力がよく働くので、懸案事項の判断や近い将来の仕事の内容や環境を予測して対策を立てるのによい。人の心も読めるし、人気運も出る。 思いがけない環境の変化により、仕事や職場が変わることもあり得る。
8	仕事に遅延が起こったり、会社に問題が起こることもあり得る。冷静に今の状況を判断し、論理的に対策を立てる。仕事と仕事場の整理整頓。将来のキャリアアップのための企画、戦略を練るにはよい。
9	仕事に野心をもって、挑戦的に行動する。焦ったりいらいせずに落ち着いて行動すると、よい結果が出る。努めて冷静に、争いを避けること。 スポーツやアウトドアで仕事のストレスを発散するとよい。
1 1	2 のところと同様ですが、より強く働きます。
2 2	4 のところと同様ですが、より強く働きます。
3 3	6 のところと同様ですが、より強く働きます。
4 4	8 のところと同様ですが、より強く働きます。
5 5	1 のところと同様ですが、より強く働きます。

②愛情運

数	愛情運
1	新しい出会いがあったり、恋心が芽生える。押しの一手。 出来るだけ行動して、出会いのチャンスをつかむ。好きになったら、自分から信号を送る。すでにつき合っている人は楽しさが増す。
2	テレパシクに人の気持ちがよく分かるので、相手のために何かしてあげるとよい。母親との交流が密になり、いい関係になったりする。 相手に対して、家庭的な雰囲気ですいろいろ世話をしたくなる。
3	デートにもパーティにもよい。現在、恋人がいる人は益々楽しい恋愛となり、まだ恋人のいない人は大いに見つけるチャンスがある。 仕事場以外の友人も出来やすいし、その人がキューピッドになる場合も。
4	今までつき合っていた人と、気持ちのすれ違いが起こるかもしれない。あっさり別れるにはよい時期。また、一目惚れの出会いもあり得るが、長続きしない場合が多い。恋人とは多少クールダウンになる時期。
5	恋人や友人達と電話やメールや手紙で頻繁に情報交換、考えや気持ちを通じ合わせる。好きな本や何か知的な趣味等でつき合いが深まる。 自分が恋のキューピッド役をやってもうまくいく場合が多い。
6	人とのおつき合いは何事も楽しく順調に運ぶ。デートも旅行もOK。 パーティや合コンや異業種交流会などでいい人が見つかるケースもあるので、おしゃれには気をつけて。特に男性は女性と出会う機会が多い。
7	直感が働くので、恋愛、結婚など今後を考えるのによい。 思いがけない出会いで、恋人が見つかる場合もある。現在、おつき合いしている人は、理想的な恋愛を求めすぎると、幻滅も。
8	通常よりちょっとクールになるので、多少もめ事が起こるかもしれない。 別れる別れないの判断はもうちょっと先に考えたほうがよい。 頭を使う趣味についての勉強や訓練が一緒に出来れば最高。
9	恋人同士は喧嘩にならないように冷静に、思いやりをもってつき合うように。 2人で常に動いていきたいので、スポーツやドライブや遠方旅行を好む。特に行動的な女性は男性と出会う機会が多い。
1 1	2のところと同様ですが、より強く働きます。
2 2	4のところと同様ですが、より強く働きます。
3 3	6のところと同様ですが、より強く働きます。
4 4	8のところと同様ですが、より強く働きます。
5 5	1のところと同様ですが、より強く働きます。

③金銭運

数	金 銭 運
1	入るのも出るのも大きい。買い物はあとでいらなくなるものを衝動買いしないように気をつける。大きな収入があっても、それを無駄にせず どう大きく生かすかが重要。想いを込めて、宝くじを買うのもよい。
2	大衆向けや女性向けの、サービスや小売り商売にはよい。 細かい収入や支出が多くて、貯まりにくいので、自分でコントロールして、貯めていこう。母親孝行するといいいことが起こるかも。
3	仕事かギャンブルで大きくあてて成果がある。それで贅沢をして、あまり気前よすぎるのと、お金はすぐなくなる。出来るだけ大事にして、次の発展につながる基に出来ると、より大きくなれる。
4	不本意で思いがけない出費があるかもしれない。少し余裕をもって外出しよう。この時期はギャンブル系も避けた方がいい。派手に動かず、真面目にこつこつと働くのがベストである。
5	人との交流や情報収集がアイデアを生み、価値を創造する。 長年趣味で研究してきたことや、自分オリジナルの製品が多くの人から評価されて、沢山売れるかもしれない。
6	思いがけない収入が入る場合があるが、おしゃれ、映画、観劇、コンサート、パーティなど楽しい事にお金を使いたくなる。 「棚ぼた」を期待するのではなく、努力することを忘れないように。
7	直感力、予測力が冴えるので、数字選択式宝くじ等を試してみると面白い。 当たれば大きなご褒美がもらえる。人生をあまりに理想的に生きようとする、現実離れしてあったものも無くなってしまうケースもある。
8	あまり大きな額は入ってこない、ので、儉約的で最小限の出費に押さえる。 これから徐々に預金を貯める計画を立てるとよい。 しっかりしているので、将来かなり余裕のある生活が出来るだろう。
9	欲しくなると、すぐ買ってしまうので、つまらないものの衝動買いに注意。お金は貯めるより使う方で、借金をつくりやすい。 旅行やいい車の購入を考えれば、預金ができます。
1 1	2 のところと同様ですが、より強く働きます。
2 2	4 のところと同様ですが、より強く働きます。
3 3	6 のところと同様ですが、より強く働きます。
4 4	8 のところと同様ですが、より強く働きます。
5 5	1 のところと同様ですが、より強く働きます。

④健康運

数	健 康 運
1	生命エネルギーに満ちて、明るく楽しい気持ちで過ごせる。 早起きして、早足散歩をすれば健康は万全でしょう。家族や周囲の人に元気を与えられる。睡眠をけずりすぎると、心臓に来るので注意。
2	人の気持ちに敏感になって、自分の感情の揺れ幅が大きくなる。 努めて楽天的で寛容さを養うと、人と楽しい気分で過ごせます。 神経を使いすぎると、胃腸をこわします。
3	気持ちが大らかになって、健康には恵まれる。ただ、食べ過ぎ、飲み過ぎ、たばこの吸い過ぎ等、何事も過剰になると、体重にも影響し肝臓をこわしたりで健康を損なうので要注意。
4	突然の病気や事故等に遭遇する可能性がある。避けるためには、普段から暴飲暴食をせず、睡眠をけずらない、身体に強烈で無理な運動をしない等、冷静になって気をつければよいでしょう。
5	好奇心に恵まれ、頭の回転もよく、身体をまめに動かすので、おおむね健康である。神経が細やかで落ち着きがなくなると、神経症にもなりやすいので要注意。
6	毎日を明るく楽しく過ごすので健康なほうである。ただ、自己抑制力が弱いので、運動不足や一旦不摂生を始めると、健康はがたがたと落ちる。太りすぎは腰にくるので、気をつけよう。
7	自分の身体の状態は直感的に分かるのだが、結構楽をしたり、飲み過ぎ、不摂生等で健康を損ねることがある。家の中では裸足でいたり、野菜を沢山とることで健康を維持できるでしょう。
8	自己抑制が働き過ぎると、運動不足や免疫力が落ちて、病気になりやすい。自分の身体の事を冷静に診断して、1番健康にいいことも実行出来る。気持ちの発散を考えないと鬱症状にもなりうる。
9	いつもいらいら性急でいると、けがや急病になりやすいので要注意。 冷静さを養いながら、毎日身体を動かしていれば、健康に恵まれます。 睡眠不足が続いたりすると、頭痛や眼に問題が起こるので気をつける。
1 1	2のところと同様ですが、より強く働きます。
2 2	4のところと同様ですが、より強く働きます。
3 3	6のところと同様ですが、より強く働きます。
4 4	8のところと同様ですが、より強く働きます。
5 5	1のところと同様ですが、より強く働きます。

⑤ある人との相性

数	ある人との相性運
1	自分の方が主にリードしていく立場でうまくいく。会社であれば計画立案して、指示する立場、家庭であれば家事・育児等の主導権を握っている立場がよい。ただ、相手への思いやりは大いに必要。
2	ある程度相手のリードに任せて、自分が補佐する立場でうまくいく。相手の気持ちを読みとりながら、適宜世話してあげると喜ぶ。ときには、貴方が母親的な立場になったりする。
3	お互いに馬が合って、つきあうことで大いに楽しくもあり、成長も出来る組み合わせ。相性がいいと、お互いに刺激が少なくなるので、長くつき合うとマンネリ化しやすい。意識して、刺激し合うことが必要。
4	馬が合わずにときどきぶつかることがあるので、いっしょに暮らすのは大変だが、お互いにライバルとして成長出来ればよい。お互いに憎しみ合わなければ、刺激し合って人生で成長出来る組み合わせでもある。
5	お互いに情報交換等も新鮮で刺激のかつスムーズに進むので、創造的な関係となる。仕事をすれば新しい価値のあるものを生み出し、恋人や夫婦であれば、ユニークなおつき合いや家庭を築くでしょう。
6	あまり喧嘩もせず、気楽に楽しくつき合えるいい関係である。お互いに共通の趣味で人生を楽しんだりする。仲間も多い方でしょう。やはりあまりの馴れ合いが続くと、人生後半は物足りなくなる可能性がある。
7	魂的、心情的に深い結びつきが出来る。お互いにテレパシクな信頼感を育てられる。お互いに理想を追い過ぎると、現実離れして生活が危うくなるので、地に足をつける気持ちが必要。
8	心情的つながりは弱い、理性的な交流で仕事や組織のなかでうまくいく組み合わせ。お互いに上昇志向があるので、同士の関係であれば、夫婦でもうまくいくでしょう。恋人関係ではちょっと物足りないかも。
9	お互いに結構勝ち気で性急なので、喧嘩はよくするでしょう。趣味やスポーツなどを通してつき合いはよい。仕事仲間や夫婦として長くつき合うなら、お互いの寛容性を育てる努力が必要である。
1 1	2のところと同様ですが、より強く働きます。
2 2	4のところと同様ですが、より強く働きます。
3 3	6のところと同様ですが、より強く働きます。
4 4	8のところと同様ですが、より強く働きます。
5 5	1のところと同様ですが、より強く働きます。

6) カードゲーム

◎用語

☆ペアカード⇒(1-2)、(3-4)、(5-6)のように連続した(奇数-偶数)の組で

(奇数<偶数) となる：マークは(五芒星)-(六芒星)の組合せとなります。

☆山⇒使用するカードを裏向きにすべて重ねたもの

☆場⇒プレイヤーが円形に並んだ真ん中のスペース

①0 抜き (ババ抜き) ⇒プレイヤーは3人以上

- ・3人でゲームをする場合は三角形の配置に座り、例えば「0～3 2」までの3 3 枚の山を、じゃんけん等で予め決めておいた親が切って、3人に順番に1枚ずつ配り1人1 1 枚の手札をもつ。
- ・3人は自分の手札にペアカードがあれば、それらの組を場に捨てられる。
- ・左回りでも右回りでもいいので、まず親の隣人が親の裏向きで扇形に持った手札から1枚を引く。
最後に「0」を持っている者が敗者となるので、その辺を考慮して1枚引く。
ペアカードができたなら、場に捨てる。
- ・次に親が反対側の隣人から1枚カードを引く。ペアカードができたなら、場に捨てる。
- ・この3人ででの回転の繰り返しで自分の手札が0枚となった者から1位と2位が決まる。
- ・最後に「0」を持っている者が敗者となる。

ゲーム人数によって

- ・4人でゲームをする場合は、例えば「0～4 8」までの4 9枚の山を切って配布し、1人1 2枚(親は1 3枚)の手札をもつ。
- ・5人でゲームをする場合は、例えば「0～5 4」までの5 5枚の山を切って配布し、1人1 1枚の手札をもつ。
- ・6人でゲームをする場合は、例えば「0～5 4」までの5 5枚の山を切って配布し、1人9枚(親は1 0枚)の手札をもつ。
- ・7人でゲームをする場合は、例えば「0～4 8」までの4 9枚の山を切って配布し、1人7枚の手札をもつ。

②ペアカード神経衰弱⇒プレイヤーは2人以上

- ・親が「1～5 4」までの5 4枚の山を切って、場に裏向きでランダムに並べる。
- ・左回りでも右回りでもいいので、親の隣人に居る者が、場にある適当な2枚のカードを表向きに開いて、ペアカードであれば獲得して、再度2枚のカードを表向きに開く。ペアカードであれば獲得して、ペアカードでなければ裏向きに戻す。⇒すべてのプレイヤーはできるだけその数字と位置を記憶する。
- ・その隣の人が同様に2枚のカードを表向きに開く。ペアカードであれば獲得して、ペアカードでなければ裏向きに戻す。
- ・この繰り返しで5 4枚すべてのカードが開けられたら、獲得枚数の多い順に1位、2位、 3位、・・・が決まる。

③「28」から数字並べ⇒プレイヤーは4人以上

- ・親が「0～55」までの56枚のカードを切って、プレイヤーに1枚ずつ配ります。
- ・「28」を持っている者が最初に場に出します。
- ・そのプレイヤーから右回り、左回りを予め決めておいて、次のプレイヤーが「27」または「29」を隣に並べます（2枚あれば同時でよい）。なければ「パス」をする。
- ・その次のプレイヤーは場にある数字に続く「大きい数字」あるいは「小さい数字」のカードを並べる。なければ「パス」をする。
- ・この繰り返しで手札が最初に無くなったプレイヤーが勝者となり、ゲーム終了です。途中で「パス」を4回したものは失格となり、残ったカードを他のプレイヤーに配ります。

④5枚ポーカー⇒プレイヤーは4人以上

- ・親が「1～55」までの55枚のカードの山を切って、プレイヤーに1人5枚まで1枚ずつ順番に配ります。残ったカードの山は場に裏向きで置きます。
- ・ルールはゲーム終了時に、より最上位の役を作っていたプレイヤーが勝者となります。
- ・最初に親の隣にいる者が、自分の手札1枚あるいは2枚を場に捨て、山の上から1枚あるいは2枚補充できます（常に5枚所持）。手札を交換しなくても良いと思ったら「パス！」を宣言します。
- ・次にその隣にいる（親でない方）が、自分の手札1枚あるいは2枚を場に捨て、山の上から1枚あるいは2枚補充できます。手札を交換しなくても良いと思ったら「パス！」を宣言します。
- ・これを順番に繰り返して最低3周廻してから、誰かが自分が勝てる役ができたと思ったら「リーチ」と言うと、残りのプレイヤーは1回だけ手札を1枚あるいは2枚捨てて、山から補充するか、パスできます。
- ・全員の手札交換（あるいはパス）が終了したら、プレイヤー全員が自分の役を見せます。その中で1番高い役を作った者が優勝となります。

★役の上位順

（注意）同じカードを重複して役には使えません ⇒ 以下(7)の 1,2,3 と 3,5 など NG

- (1) ストレート5：5枚のカードが連続（小さい方から 1,2,3,4,5 が最高）
- (2) 偶奇ストレート5：5枚のカードが奇数(五芒星)あるいは偶数(六芒星)で連続（小さい方から 1,3,5,7,9 次が 2,4,6,8,10 の順で最高）
- (3) ストレート4：4枚のカードが連続（小さい方から 1,2,3,4 が最高）
- (4) 偶奇ストレート4：4枚のカードが奇数(五芒星)あるいは偶数(六芒星)で連続（小さい方から 1,3,5,7 次が 2,4,6,8 の順で最高）
- (5) ストレート3+2：3枚のカードが連続+2枚のカードが連続(小さい方から 1,2,3 + 5,6 の順で5枚の数字の和が小さい方が上)
- (6) 偶奇ストレート3+2：3枚のカードが奇数(五芒星)あるいは偶数(六芒星)で連続+2枚のカードが奇数(五芒星)あるいは偶数(六芒星)で連続（小さい方から 1,3,5 + 7,9 あるいは 1,3,5 + 6,8 の順で5枚の数字の和が小さい方が上）
- (7) ストレート3+偶奇ストレート2：3枚のカードが連続(小さい方から 1,2,3 が最高)+2枚のカードが奇数(五芒星)あるいは偶数(六芒星)で連続（小さい方から 1,3 次が 2,4 の順で最高）⇒ 5つの数字の和が小さい方が上
- (8) ストレート2+偶奇ストレート3：2枚のカードが連続(小さい方から 1,2 が最高)+

- 3枚のカードが奇数(五芒星)あるいは偶数(六芒星)で連続(小さい方から 1,3,5 次が 2,4,6 の順で最高) ⇒ 5枚の数字の和が小さい方が上
- (9) ストレート 3 : 3枚のカードが連続(小さい方から 1,2,3 が最高)
- (10) 偶奇ストレート 3 : 3枚のカードが奇数(五芒星)あるいは偶数(六芒星)で連続(小さい方から 1,3,5 次が 2,4,6 の順で最高)
- (11) ストレート 2 + 2 : 2組の2枚のカードが連続(1,2 + 4,5 など4枚の数字の和が小さいほど上)
- (12) フラッシュ : 5枚のカードがすべて五芒星、あるいはすべて六芒星(5枚の数字の和が小さいほど最高)

※「エスパーカード」は新しい概念と新しいデザインで開発されたグッズですので、その使い方、遊び方は今後も増えていきます。

もしプレイヤーの皆様で新しい使い方、遊び方を考案されましたら、是非下記の潜在能力開発研究所の方にメールでお知らせ願います。

画期的なアイデアを送られて、「エスパーカード」のマニュアルに掲載された方には、合同会社サイネットワークスの他のオリジナル開発商品(ヒーリンググッズ等)を謹呈させていただきます。

以上よろしくお願い致します。

※「エスパーカード」をご使用いただき、もし何か良いこと喜ばしいことがありましたら、皆様と共有したいのでお知らせ願います。

また、「エスパーカード」の使い方は完全に自由ですが、すべて自己責任でお願い致します。万が一損害が生じた場合も弊社は責を負うことはできませんので、それをご承知おきの上ご使用願います。

＜お問い合わせ先＞

合同会社 サイネットワーク

付属 潜在能力開発研究所

〒 271-0047 千葉県松戸市西馬橋幸町 41-506

TEL 047-330-4093 FAX 047-330-4091

E-mail info25@sainou-k.com

URL <https://sainou-k.com/>

< E S P 能力（予知、透視、テレパシー）実験診断表 >														
1 セット		2 セット		3 セット		4 セット		5 セット		6 セット		7 セット		
回	試行	判定	試行	判定	試行	判定	試行	判定	試行	判定	試行	判定	試行	判定
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
ヒット数														
成績 (レベル)														