

Cina

Carte derivate da monete

Mazzi a tre semi

Carte derivate da monete a 3 semi dette **Chi Chi Pai**, note anche come **Ma T'seuk**, **Tseen Wan Chi Pai** (carte del Vecchio mille), **Gun Pai**, **Tung Kwan Pai** o **Kwan Pai** (carte bastoncino).



La più antica carta da gioco conosciuta, conservata allo Staatliches Museum für Volkerkunde di Berlino è di un mazzo di carte derivate da monete. Era ritenuta dell'11° secolo, ma studi recenti tendono a posticiparla al 14° secolo. La stampa a caratteri mobili, la cartamoneta e le carte da gioco sono invenzioni quasi contemporanee, tutte e tre nate in Cina durante la dinastia T'ang (608-908 circa).

Questo tipo di carte tradizionalmente mantiene lo stesso disegno che avevano in Cina le prime banconote.

I semi di questi mazzi sono:

monete (*kew-ho-so, ts'in, jian o qian*), dette anche **ping** 餅 o 井 (focacce) o **tong** 銅 o 同 (rame), con disegni di monete o parti di esse



5 monete

file di 1.000 monete (*kew-ko-wan, tiao* 條 o 条, **suo** 索 (file di monete), **tian** (oggetti lunghi, bastoni), o anche **sok**



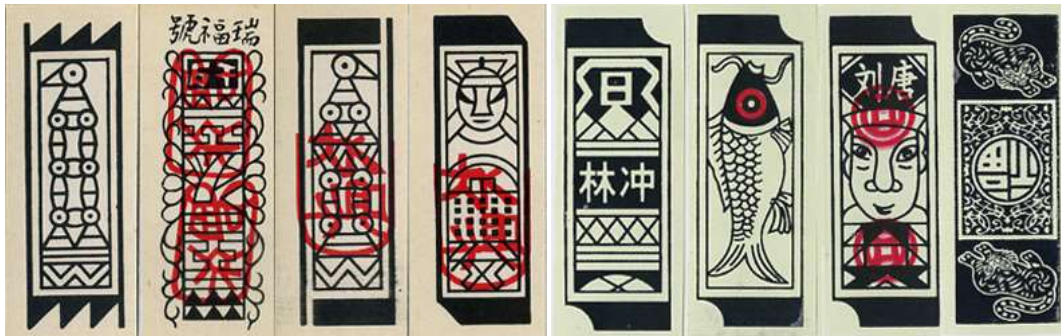
5 file di monete

miriadi di monete (*kew-ho-ping, man o wan* 萬 o 万), dette anche **kung**, con personaggi della serie di racconti "Il margine dell'acqua"



5 decine di file di monete

Ogni serie di 30 carte è duplicata per un totale di 60 carte (*a sinistra*), o quadruplicata per 120 carte complessive (*a destra*). Quest'ultimo mazzo sull'uno del seme di file di monete ha di una carpa, animale portafortuna in Cina, e le tre figure con sovrastampe in rosso.



Nel seme di miriadi di monete, l'ideogramma *wan* segue l'ideogramma con i numeri dall'1 al 9 e non lo precede, come succede nei mazzi meno recenti. Diversamente da altri mazzi il retro è stampato e mostra un disegno con due tigri.



Queste carte sono diffuse anche in Thailandia, dove sono dette **Pai Tong**, e in Indonesia, dove le chiamano **Kertu Chilik** (carte piccole) o **Kertu China** (carte cinesi).

Alcune carte del 19° secolo sono riprodotte sul libro di D'Allemagne.

Il disegno del seme di file di monete deriva dal fatto che in Cina le monete metalliche (*ch'ien*) avevano un buco centrale. Perciò i cinesi, invece di conservarle in una borsa, preferivano tenerle legate con uno spago che passava nel foro.

Il seme di miriadi di monete rappresenta 10 file di 1.000 monete ognuna.

Per i cinesi e altri popoli orientali il numero 10.000, come il corrispettivo "miriade" nell'antico sistema numerario greco, è un'unità di misura (un cinese per 30.000 dirà e scriverà "tre volte 10.000" e non "trenta volte 1.000" come noi) e sinonimo di quantità infinita.

Le carte numerali in ogni seme tradizionalmente hanno in alto e in basso segni particolari, li potremmo paragonare agli indici delle carte occidentali, che ne indicano il valore:



1 2 3 4 5 6 7 8 9

Il seme di miriadi di monete porta come indici anche gli ideogrammi cinesi da 1 a 9 uniti al simbolo 万 che significa 10.000. Questi indici sono spesso modificati nei mazzi più recenti.

Ci sono 9 carte numerali per ognuno dei tre semi e tre figure nel mazzo, che sono:

Su *Fiore bianco* è raffigurata una montagna che nasce dalle onde, disegno non molto comprensibile. In un articolo del 1895 Wilkinson afferma che su questa carta allora era frequente la figura di un cervo.

Se *Vecchio mille* e *Fiore rosso* hanno entrambi le sovrastampe, Vecchio mille le ha più grandi di Fiore rosso.



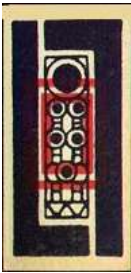
Fiore bianco (*Pih-Hwa* o *Bai Hua* 白花), senza sovrastampe in rosso, con un disegno molto stilizzato, tanto da essere spesso incomprensibile



Fiore rosso (*Hung-Hwa*, *Wang ying* 王英 o *Hong Hua*), una figura umana, come quelle del seme di miriadi di monete, con una o due sovrastampe



Vecchio mille (*Tseen-Wan*, *Ch'ien wan*, *Lao qian* 老千 o *Qian Wan* mille volte diecimila) che può essere una figura umana o un disegno con ideogrammi



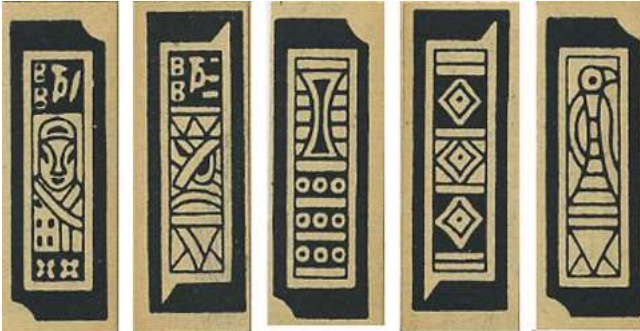
Un'altra carta che a volte presenta sovrastampe è il 9 del seme di file di monete.

Queste convenzioni sono rispettate nei mazzi meno recenti, mentre sono a volte disattese nei mazzi recenti.

Nel libro di William Andrew Chatto sono riprodotte alcune carte di un mazzo *Tseen-wan-che-pae*. Da sinistra sono l'1 e il 3 di *kwan* (miriadi di monete) e di monete (Chatto e Culin chiamano questo seme *ping* (focacce)), l'1 di file di monete (catene secondo questi due autori) e il fiore bianco. Su quest'ultima carta si vede il cervo citato nello studio di Wilkinson.

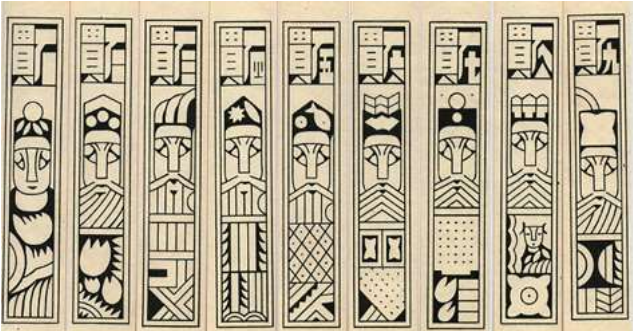


le stesse carte di un mazzo di inizio 20° secolo



Nel volume *Chess and playing-cards* di Stewart Culin, edito dallo Smithsonian institute nel 1898, sono riprodotte le carte del seme di miriadi di monete di un mazzo cinese che l'autore chiama *Kiu kiang*.

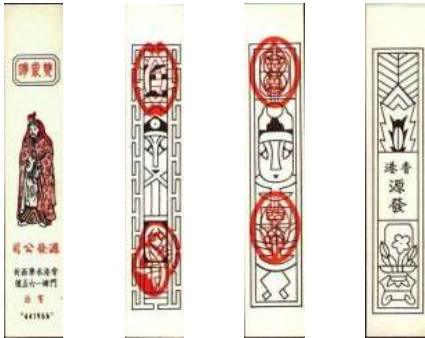
Le stesse figure prese da un moderno mazzo *Swatow*.



Il mazzo *Swatow* o *Shan T'ou* che A. Pollett nel suo sito chiama *carte di Dong Guan*, ha 124 carte.

Oltre alle 120 carte standard per ogni serie c'è una carta in più, detta *Gui* o *Gwai* (fantasma o diavolo) con l'immagine di una persona in abiti tradizionali. Le carte non hanno indici; sul seme miriadi di monete ci sono l'ideogramma *wan* (diecimila) seguito dai numeri da 1 a 9. In questo mazzo i semi sono detti *Wen* (filo, spago), *Suo* (corda o stringa) e *Wan* (diecimila), come nei mazzi *Hakka*. John Berry, in un suo articolo (*IPCS Journal* 31-5 pag. 230) assegna anche le figure ai singoli semi, per cui il seme di monete avrebbe 11 carte, quello di file di monete 9 e quello di miriadi di monete 10 carte. La carta *Gwai* non appartiene a nessun seme.

Le tre figure sono Vecchio mille detto *Da Hong* (grande rosso), Fiore rosso *Xiao Hong* (piccolo rosso), e Fiore bianco *Ba Shu* (fascina da otto)



Gwai Da Hong Xiao Hong Ba Shu



Quest'altro mazzo più moderno ha 156 carte, con le serie ripetute 5 volte (di cui 2 colorate e 3 in bianco e nero).

Ci sono 5 carte, con figure umane e gli indici di colore giallo, che gli ideogrammi identificano come il Maggiore, il Minore, Moneta, Stringa di monete e Miriade di monete.

Le ultime tre carte non fanno parte del seme con lo stesso nome.

Una carta (*a destra*) porta alle estremità ideogrammi che significano "carta re". Non si usa per giocare, ma è inserita nel mazzo come garanzia della sua qualità.



In Thailandia si gioca con 2 serie di 30 carte e sia il mazzo che il relativo gioco si chiamano *Pai Tong*.

I semi sono detti occhi (monete), uccelli (file di monete) e uomini (miriadi di monete) per i loro disegni.

Le carte hanno indici numerali in alfabeto *Thai*; i disegni sono speculari al contrario dei mazzi cinesi e i disegni del seme di miriadi di monete sono ancora più stilizzati del solito, tanto da essere del tutto incomprensibili.

Mazzi a quattro semi

Carte derivate da monete a 4 semi, conosciute anche come *Hakka Ti Pai* (carte *Hakka*), *Hakka Luk Fu Pai* (carte da gioco *Hakka* delle sei tigri) e *Lat Chi* o *Lear Chur* (carta straccia).

Il termine *Hakka* che ricorre è il nome di una regione cinese, del suo dialetto e di una tribù, presente anche in Thailandia a seguito di antiche migrazioni.

Di questi mazzi si hanno notizie da fonti che risalgono al 14° secolo.

Gli ideogrammi dei semi sono :

錢

monete (*tyen* o *wen* (filo, spago) o *ch'ien* dal nome di un'antica moneta forata al centro)

索

file di monete o nodi (*sok*, *sop* o suo corda o stringa)

貫

miriadi di monete (10.000 monete) (*gong* (infilare, perforare), *wan* (diecimila), *guan* o *kuan*)

拾

decine di miriadi di monete (100.000 monete) (*sup* (decine) o *shih*)



In alto alla carta c'è un numero da 1 a 9, diverso dagli ideogrammi numerici cinesi tradizionali, e in basso è stampato l'ideogramma del seme.

Due diverse versioni del disegno tradizionale, prodotte dallo stesso fabbricante:

la meno recente

e quella più tarda.



Nei mazzi più antichi spesso le carte dei due semi di miriadi e decine di miriadi di monete, sono decorate con figure umane.

Esistono anche mazzi da 40 carte (*Ma Diao*), con due semi da 11 e due semi da 9 carte.

Dato il loro particolare valore nel gioco, i 9, l'8 di *sup* e le figure, escluso *Lee Fa*, hanno di solito una soprastampa rossa.

I semi di file di monete e miriadi di monete hanno 9 carte numerali, mentre monete e decine di miriadi di monete ne hanno 8, mancando l'1. Inoltre ci sono 4 carte extra:



Zao Ten (asso di monete),
Ma Tyen, *Mao Ta*, *Yau Ten Tsai* (una piccola moneta),
Mau Ts'en Tsai (nessun denaro) o *Mao Kung* (Principe di Mao, un Robin Hood cinese protagonista di un antico romanzo), che è l'1 del seme di monete



Lee Ten o *Li Tyen* (filo meraviglioso) o *Yo Tyen* (Nube moneta).

Reca l'ideogramma del seme di monete, ma a detta di quasi tutti i testi non ne fa parte.
Secondo Sylvia Mann invece è l'1 del seme.



Zao Bak Tsu, *Yau Bak Tsu* o *Pai Tsu* (100 figli), usato come 1 del seme di decine di miriadi di monete



Lee Fa (fiore meraviglioso o bocciolo di pesca).

Secondo numerose fonti oggi non viene usata in nessun gioco.
Forse è inserita nel mazzo come portafortuna o era utilizzata in giochi non più praticati.

In molti mazzi nei 2 dei vari semi c'è un disegno, simile al nostro seme di picche nei mazzi Hakka moderni, con all'interno un ideogramma.
Disponendo le quattro carte nell'ordine corretto si ottiene la scritta "*biglietti di carta a caratteri grandi*" che potrebbe essere un altro nome del mazzo in Cina.

Per tradizione il retro di questi mazzi è nero.

