

Giappone

Mazzo		Carte
<i>Unsun Karuta</i> *		75
<i>Sunkun Karuta</i> *		97
Mekuri Fuda	Akahachi *	50
	Fukutoku *	50
	Honshu *	50
	Ise *	?
	Kinyoku *	50
	Komatsu	49
	Kurofuda o <i>Nenuke</i> o <i>Tsugaru Hana</i> *	50
	Kurouma *	49
	Mitsuoh-gi o <i>Mitsu ôgi</i> *	50
	Saguragawa *	?
	Sôkin Fukutoku *	?
Kabu Fuda	Daini o <i>Daizu</i> o <i>Mame</i> *	42
	Irinokichi *	50
	Kabu Fuda	41/42
	Kinseizan *	50
	Komaru o <i>Shozu Fuda</i> *	42
	Kudosan *	50
	Mefuda *	42
Hana Fuda o Hachi Hachi		48/49
Uta Karuta - Hyakunin-issu		200
Iroha Karuta		96
Dôsei Karuta		136
Hen-Tsukuri Karuta		125

Carte per il Tehonbiki		
Hikifuda o Mame Ichi Roku		
Harifuda o Hichi Roku		
Dai Hichi Roku		49
Shiro Fuda		

** I nomi dei mazzi non più in uso sono in corsivo e contrassegnati da un asterisco.*

Dizionario

carte da gioco	<i>Fuda</i> ふだ o <i>Karuta</i> かるた (in hiragana) o カルタ (in katakana) o 歌留多 (portoghese <i>carta</i>)	
fante	<i>Sôta</i> そうた (come in portoghese)	cavallo <i>Uma</i> うま , <i>Muma</i> o <i>Kaba</i> かば (portoghese <i>Cavalo</i>)
re	<i>Kiri</i> きり o <i>Koshi</i> こし (principe) ⁽³⁾	
cuori	<i>Koppu</i> こっぷ ⁽¹⁾	fiori <i>Hou/Hau</i> はう , <i>Pau</i> ぱう ⁽¹⁾ o <i>Hana</i> (fiori)
quadri	<i>Oru</i> おうる o <i>Ofuru</i> ⁽¹⁾	picche <i>Isu</i> いす ⁽¹⁾
coppe	<i>Koppu</i> こっぷ (portoghese <i>Copas</i>)	bastoni <i>Hou/Hau</i> はう , <i>Pau</i> ぱう (portoghese <i>Paus</i>) o <i>Hana</i> (fiori) ⁽²⁾
denari	<i>Oru</i> おうる o <i>Ofuru</i> (portoghese <i>Ouros</i>)	spade <i>Isu</i> いす

⁽¹⁾ prendono il nome dai semi latini dei mazzi tradizionali giapponesi

⁽²⁾ perché dai bastoni di alcuni mazzi (vedi *Unsun karuta*) fuoriescono fiori

(3) in passato era *Rei* れい (come in portoghese)

Il Giappone, geograficamente così vicino alla Cina dove sono nate le carte da gioco, non conobbe questo passatempo che nel 16° secolo e il gioco non vi fu importato dai vicini cinesi, ma dalla lontana Europa.

Chi fece conoscere questo passatempo ai giapponesi furono i marinai portoghesi che raggiunsero il Giappone poco dopo il 1540.

Probabilmente fu la nave di Francisco de Jasso Azpilicueta Atondo y Aznares de Javier, più noto da noi come san Francesco Saverio, a portare le carte europee in Giappone nel 1549, o anno 18 di Tenmon secondo il calendario in uso in quella nazione.

I marinai portavano sempre con loro le carte da gioco per passare il tempo libero sulla nave, anche se su molte imbarcazioni il gioco era proibito essendo spesso occasione di risse.

Le carte europee furono copiate dai giapponesi e divennero subito molto popolari, insieme ai giochi dell'epoca. Ancora oggi molti giochi d'azzardo praticati dai giapponesi con le carte tradizionali sono simili a quelli europei del '500.

L'uso delle carte fu vietato per la prima volta nel 1597, un destino quello delle proibizioni che fatalmente sembra accompagnare l'introduzione delle carte in tutte le nazioni, come già accennato nei cenni storici riguardanti l'Europa.

I portoghesi, o meglio tutti gli europei, furono espulsi dal Giappone nel 1638 e nel 1648 furono proibiti tutti gli oggetti stranieri (*namban*) e le loro copie, incluse le carte da gioco.

Il divieto di fabbricarle non fece però sparire le carte. Infatti queste riapparvero poco dopo, come successe puntualmente dopo le ulteriori e numerose proibizioni che in Giappone colpirono il gioco, soprattutto a metà del 17° secolo e alla fine del 18°. Evidentemente questi editti facevano sì che non si giocasse in pubblico, ma le carte continuavano a venire regolarmente usate al di fuori degli sguardi indiscreti, per riapparire non appena la proibizione perdeva i suoi effetti.

Nell'impero nipponico le leggi colpivano un tipo di mazzo e non il gioco delle carte, per cui, passati pochi anni in cui si giocava di nascosto, bastava ristamparlo con un diverso disegno o aggiungendo qualche figura perché il nuovo mazzo fosse del tutto legale.

I giochi fatti con le carte in Giappone sono numerosi, sia con le carte tradizionali, che stanno sparendo, che con il *mazzo inglese* o *internazionale*, che sta diventando sempre più diffuso.

Le regole di giochi di carte giapponesi si trovano sul sito curato da John McLeod.

Dei due vocaboli con cui vengono chiamate le carte da gioco, il termine *Fuda* 札 o ふだ significa anche foglia o foglio di un libro, mentre *Karuta* かるた (in hiragana) o カルタ (in katakana) viene dal portoghese *carta* (nel parlato la *U* quasi non viene pronunciata).

Le prime carte portoghesi furono copiate in Giappone in modo molto fedele e sono note come carte *Tenshō* 天正かるた in quanto nacquero nel periodo in cui dominava questa dinastia (1573-1591).

Questo tipo di carte è sparito a seguito della proibizione del 1648 o di quella del 1702 secondo altri testi.

Si conosce il disegno del mazzo in quanto presso il museo della città di Kobe ne sono conservate le matrici lignee: una volta non più idonee per la stampa furono usate per costruire una scatola esposta oggi nel museo.

Nel 2003 un mazzo *Tenshō* è stato riproposto al pubblico, con disegni di Patricia Kirk, in edizione limitata per i collezionisti, basandosi su un mazzo del 18° secolo.

Subito dopo la messa al bando dei mazzi *Tenshō* per poter aggirare la legge, nacquero mazzi a cinque e sei semi, rispettivamente l'*Unsun Karuta*, da 75 carte, e il *Sunkun Karuta*, da 97 carte.

Entrambi i mazzi scomparvero con le proibizioni dell'ultimo decennio del 18° secolo volte, come sempre inutilmente, a estirpare il gioco d'azzardo.

Il mazzo *Unsun Karuta* うんすんかるた (carte con *un* e *sun*) nacque all'inizio del 18° secolo quando i nobili, per reintrodurre a corte il gioco delle carte da poco proibito, fecero disegnare nuovi mazzi artisticamente decorati. Inizialmente furono dipinti a mano; cominciarono ad essere stampati solo poco prima della loro proibizione, alla fine del 18° secolo.

Nonostante il divieto sembra però che queste carte siano state usate clandestinamente per tutto il 19° secolo e ancora negli anni '60 del secolo scorso esisteva in Giappone un club di giocatori di *Unsun*.



Fante, cavallo e re sono ripresi dagli scomparsi mazzi portoghesi come il *rohai*, l'originario asso con dragone.

Anni fa è stato ristampato un mazzo di questo disegno, accompagnato da un libretto scritto da Harold e Virginia Wayland. Nei primi anni del 21° secolo un fabbricante spagnolo ha ristampato un mazzo del 18° secolo che ha solo 4 semi.



Gli *un* (dio della fortuna) e i *sun* sono personaggi di antichi racconti giapponesi.

Il mazzo ha 75 carte divise in cinque semi, quelli portoghesi più *kuru o guru* ぐる o *tomoe o mitsudomoe* 三つ巴 (tamburo) ㊦ le cui tre "virgole" interne rappresentano il cielo, la terra e l'uomo.

Ogni seme ha i numerali da 1 a 9 più sei figure: *sôta* (fante), *uma* うま o *kaba* かば (cavallo) e *kiri* きり (re), oltre a *un* うん e *sun* すん, due figure che hanno dato il nome al mazzo e *rohài* ろばい con raffigurato un dragone, detto anche *mushi* (verme). I *sun* sono la carta con maggior valore, i re sono sempre seduti su un trono e il *rohài* in questo mazzo non è un asso, in quanto esiste il numerale 1, ma una figura. Gli *un* portano la figura del dio della buona fortuna e, in un caso, di Daruma, un buddista zen. Da queste carte, scartando il nuovo seme *tomoe* e le figure aggiunte, si poteva facilmente ricavare il mazzo *Tenshō*, da cui chiaramente queste carte derivano. Gli appassionati potevano così continuare a giocare in barba alla proibizione.

Un'altra ipotesi sulla nascita del mazzo è che sia comparso verso il 1680, prima cioè della proibizione che tolse dal mercato il suo predecessore, per permettere di giocare a più persone contemporaneamente, dato il più alto numero di carte.

Sunkun Karuta すんくんかるた è un mazzo nato subito dopo la proibizione del 1702. Il mazzo ha 97 carte divise in sei semi, quelli del contemporaneo mazzo *Unsun* più il seme di frecce (*ya*) ed ha anche una figura in più, detta *kun* くん, molto simile al *sun* すん in quanto indossa gli stessi abiti. In più alle carte di ogni seme è stato aggiunto un dragone, molto più simile ai dragoni dei mazzi portoghesi che ai più stilizzati *rohài* dei mazzi giapponesi. Questo mazzo non sembra aver avuto una larga popolarità tra i giocatori, probabilmente a causa dell'alto numero di carte. Pare ne sia cessata la produzione prima della fine del 18° secolo.

Le carte tradizionali giapponesi sono su cartoncino molto rigido, nei secoli passati furono fabbricate anche in legno, e hanno un formato di circa 55 x 35 millimetri, molto più piccolo rispetto a quello delle carte con le quali giochiamo noi occidentali. Fino a una ventina d'anni fa avevano il retro rivoltinato, come le carte italiane del passato. Oggi sono in plastica, con le stesse dimensioni e rigidità e la rivoltinatura simulata da un bordo nero o marrone.

Le carte attuali derivano come detto da antichi mazzi portoghesi, passando dagli scomparsi mazzi nipponici appena descritti. Alcune carte, dette *Mekuri Fuda*, presentano i quattro semi latini, mentre altre, dette *Kabu Fuda*, hanno un solo seme (denari o bastoni) ripetuto quattro volte.

I fabbricanti, nei loro cataloghi, chiamano quasi sempre tutti questi mazzi *Kabu Fuda*, senza distinzione tra i due tipi.

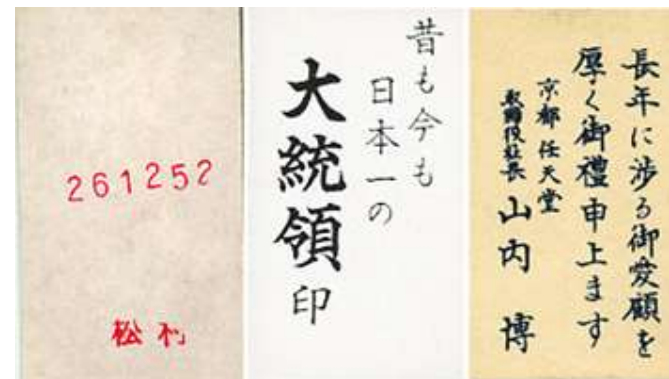
Le *Mekuri Fuda* o *Mekuri Karuta* めくりかるた hanno 48 carte e la stessa composizione dei vecchi mazzi portoghesi, mentre le *Kabu Fuda* o

Kabu Karuta 株かるた hanno i nove numerali e una sola figura nel mazzo da 40 carte, il più diffuso, e tutte le tre figure nel mazzo da 48. Oggi questi mazzi stanno scomparendo soppiantati dal *mazzo Inglese* o *Internazionale*.

In alcuni di questi mazzi sono presenti anche carte con la figura di un demonio, dette *Shingo* o *Oni Fuda* (carta diavolo o orco), anche se il nome specifico della figura è *Kin Fuda* 金札 (carta d'oro), come è scritto negli ideogrammi che a volte vi sono stampati.



Alcuni mazzi hanno anche carte bianche, o più raramente con il nome del fabbricante, dette *Yurei*. Queste carte vengono utilizzate in determinati giochi.



Esistono in Giappone anche carte per giochi di abbinamento, uno svago diffuso da secoli in questa nazione.

Non so se queste carte abbiano tutti i requisiti per essere definite standard. Nel dubbio, elenco qui i mazzi parlando delle carte di questa nazione e li citerò anche trattando i giochi tipici regionali fatti con mazzi non standard.



Questi giochi hanno il loro antenato nel *Kai-awase* (貝合わせ。買い合わせ。かいあわせ ovvero abbinamento di conchiglie) diffuso dall'inizio del 12° secolo. Si gioca con entrambe le valve di conchiglie bivalvi, quelle cioè composte da due elementi come sono le cozze o le vongole.

Visto che solo le due parti della stessa conchiglia si possono congiungere perfettamente, il gioco consiste nel trovare le coppie in un mucchio di valve mescolate a caso; chi ne scopre di più ha vinto.

A sinistra è riprodotta una coppia di valve dipinte, conservata nel Museo d'Arte Orientale di Ca' Pesaro a Venezia.

I set per il gioco si vendono ancora oggi in Giappone; ne potete trovare per esempio nel catalogo della Kyoto Ooishi Tengudo.

Più tardi, verso il 15° secolo, le valve cominciarono ad essere decorate con disegni; gli esemplari più rari sono quelli con figure umane. Un set da 180 conchiglie dipinte (360 valve) veniva tramandato di generazione in generazione e faceva solitamente parte della dote delle fanciulle ricche.

Quando i giapponesi conobbero le carte da gioco qualcuno ebbe l'idea di portare questo gioco su carta ed ebbero così origine i mazzi di carte da abbinamento, di cui usati oggi sono:

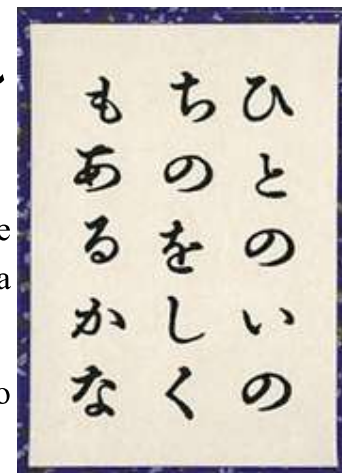
- **Uta Karuta** (carte delle poesie) è un termine generico per tutte le carte con poemi. Ho trovato sulle varie pubblicazioni due diversi ideogrammi 歌かるた o 歌ガルタ per questi mazzi.



Il mazzo più usato per il gioco è detto **Hyakunin-isshu** 百人一首 o ひゃくにんいっしゅ (cento persone, una poesia), la raccolta di poesie di Fujiwara no Teika nel periodo Heian.

Questo mazzo nasce agli inizi del periodo Edo (1600÷1868) e si usa nelle feste tradizionali, specie durante lo Shougatsu 正月・しょうがつ, le feste per il capodanno giapponese. È composto da duecento carte: cento con disegnato un poeta e un suo tanka, e cento carte con il finale dello stesso.

Il tanka è un componimento poetico di 31 sillabe, sempre in formato 5-7-5-7-7 su cinque righe. Scopo del gioco è abbinare le due carte relative alla stessa poesia.



Le 100 carte con i due versi finali dei poemi (*torifuda* 取り札 o とりふだ (carte da afferrare) o *kami no ku*) sono equamente distribuite a due squadre di giocatori.

Il conduttore del gioco, che ha davanti a sé le 100 carte con la figura dell'autore e i poemi completi (*yomi fuda* 読み札 o よみふだ (carte da leggere) o *shimo no ku*), sceglie una carta e inizia a recitare i versi che vi sono scritti.

I giocatori devono individuare la carta su cui è riportato il finale della lirica letta e impossessarsene togliendola dal gioco.

Se la carta individuata è tra quelle possedute dagli avversari la si rimpiazza con una delle proprie carte ancora da abbinare. La squadra che rimane senza carte ha vinto.

Il gioco è molto movimentato e la disputa delle carte a volte violenta; per evitarne la rottura, oltre alle carte tradizionali su cartoncino molto rigido, esistono anche mazzi con le *torifuda* in legno (*ita karuta* 板かるた).

Questo gioco deriva dal *Kai-awase*, quando nelle conchiglie invece dei disegni cominciarono ad essere scritte parti di un *haiku*, una composizione poetica di 17 sillabe, con tre versi sempre di 5-7-5 sillabe, che venivano scritti sulle due valve delle conchiglie da abbinare.

I poemi usati per il gioco *Hyakunin-issshu* sono tradizionalmente gli *waka* (poesia armoniosa) o *tanka* (breve componimento) che risalgono anche al 7° secolo.

Nel gioco vengono sempre utilizzati gli stessi cento componimenti. I vari mazzi differiscono tra di loro solo per lo stile del disegno e della calligrafia usati.

Il nome del poeta è a destra della carta che porta il suo ritratto, mentre il testo della poesia è nelle cinque colonne a sinistra.

Questo gioco è praticato di solito dai ragazzi, ma esistono anche club di adulti che si sfidano in accesi tornei.

Ho trovato anche un gioco, in fogli ancora da tagliare, con la traduzione in inglese delle poesie sul retro, oltre alle normali scritte in giapponese sul verso.

Penso sia stato stampato per turisti curiosi e non per il gioco vero e proprio. È infatti su cartoncino più leggero di quello dei mazzi tradizionali, poco adatto ad essere strapazzato.



In origine i poemi erano su libretti stampati in xilografia su carta di riso, come questi fogli, ristampe da blocchi che risalgono alla dinastia Tokugawa.



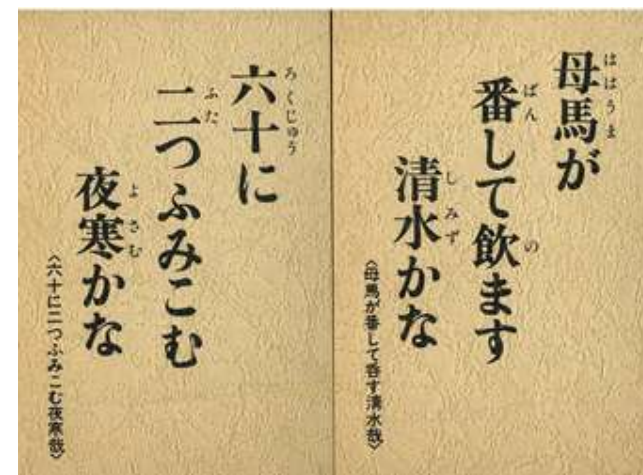
Esistono anche giochi che utilizzano altri poemi.



Issa no Karuta (le carte di Issa), dal nome del monaco buddista e poeta Issa Kobayashi (1763-1827). Sono 48 carte con i suoi *haiku* (brevi composizioni composte da soli tre versi, con 5, 7 e 5 sillabe). Le 48 carte con le immagini da abbinare sono state ritagliate nella carta nel 1983 dall'artista giapponese Kyôko Yanagisawa.

Il titolo del mazzo dice *Kirie no Issa Karuta* (carte di Issa di carta ritagliata).

Il mazzo comprende anche 2 carte bianche, una sola con cornice, forse per sostituire eventuali carte smarrite.



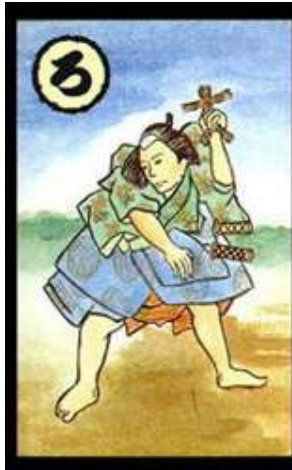
I due haiku riprodotti dicono:

*La madre cavallo beve acqua pura mentre veglia su di lei
Quanto è fredda la notte mentre entro nei miei 60 anni*

- **Iroha Karuta** **いろはかるた** un mazzo da 96 carte usato dai bambini per apprendere un particolare alfabeto sillabico, detto Hiragana, i cui primi tre caratteri sono **い** (I), **ろ** (Ro) e **は** (Ha).

Per ricordare le lettere di questo alfabeto gli scolari imparano a memoria uno scioglilingua "*irohanihoheto chirinuruwo wakayotareso tsunenaramu uwinookuyama kefukoete asakiyumemishi wehimosesu*". formato dalle sillabe di questo alfabeto.

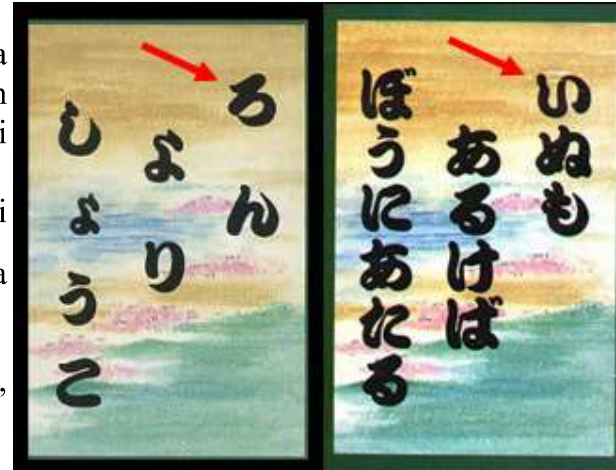
48 carte (*ji fuda*, carte con le lettere o *yomi fuda* **読札**, carte da leggere) portano il testo di un proverbio e le altre 48 (*e fuda*, carte con il disegno o *tori fuda* **取り札**, carte da afferrare) recano una figura e l'ideogramma iniziale dello stesso proverbio.



Bisogna ricordare che i giapponesi scrivono in colonne, da destra a sinistra; l'ideogramma in questione appare perciò in alto a destra, e non a sinistra come sembrerebbe logico a noi occidentali.

I proverbi sono 48, come le sillabe di questo alfabeto. In effetti si usano solo 47 sillabe perché con la sillaba ん non inizia nessuna parola.

Come 48° ideogramma viene usato 京 che significa "capitale, grande città".



Si gioca per abbinamento delle carte come lo *Hyakunin-isshu*, ma in questo gioco sono le carte con le figure a dover essere catturate. In un apposito capitolo ci sono le illustrazioni delle 48 carte e i relativi ideogrammi iniziali.

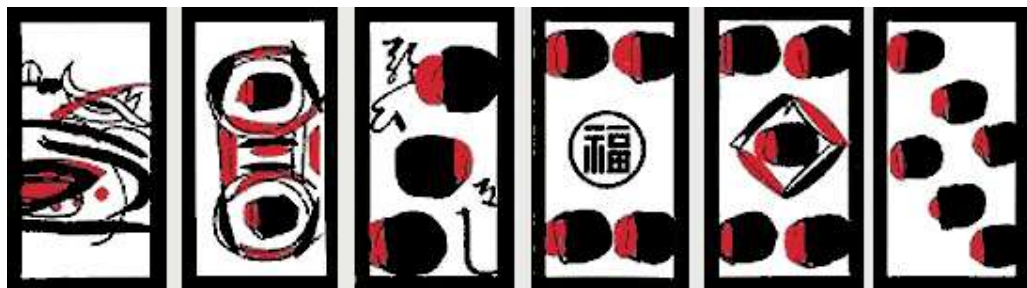
Notizie sul gioco e i proverbi utilizzati si trovano in vari siti internet.

- **Dô sai Karuta** 道才かるた, da 136 carte di formato 58 x 37 millimetri in cui abbinare figure e proverbi, composto da 62 carte a retro marrone con figure, 62 carte a retro nero con i proverbi da abbinare e dodici carte completamente bianche, 6 con retro marrone ed altrettante con retro nero, dette *Shiro Fuda*. Probabilmente queste ultime servono per aggiungere nuovi proverbi e personalizzare così il gioco. Divenne popolare nel periodo Edo (1600÷1868) nell'area di Kyoto, allora capitale del Giappone, e nella vicina Osaka. Nacque per i bambini, ma trovò presto il favore degli adulti come gioco d'azzardo.

- **Hen-Tsukuri Karuta**, da 125 carte con i caratteri base degli ideogrammi giapponesi. Nei caratteri di scrittura giapponesi *hen* è la radice, la parte di sinistra e *tsukuri* è la parte di destra, che definisce il significato del termine. Accostando due carte si può formare un ideogramma, ma una delle due carte può a sua volta, abbinata a un'altra carta, formare un ideogramma diverso. Anche i bambini cinesi usano carte di questo tipo, anche con mazzi per i più piccoli che abbinano figure agli ideogrammi.

Potrebbe essere paragonato allo *Scrabble* (Scarabeo in italiano) o ad alcuni giochi di carte con stampate lettere dell'alfabeto come il *Lexicon*.

Oltre alle carte menzionate esistono le carte per il *Tehonbiki* 手本引き, un gioco d'azzardo molto in voga.

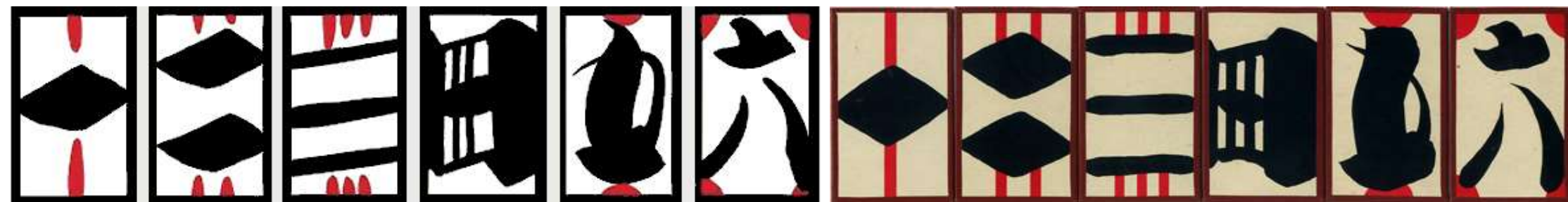


Il mazziere usa carte piccole, 45 x 26 mm., con asso e numerali da 2 a 6 del seme di denari, dette *Hikifuda* 引札 (carte da pescare), *Mame Hichi Roku* 豆一六 (fagioli da uno a sei) o *Ko Hichi Roku* 小一六 (piccoli da uno a sei).

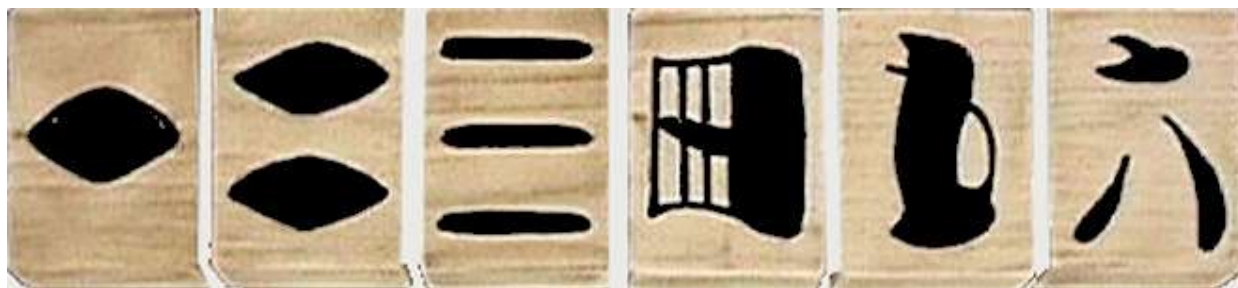
L'asso ricorda nella decorazione gli antichi mazzi portoghesi con il disegno di un drago.

I giocatori usano carte più grandi, le *Harifuda* 張札 (carte di cartoncino) o *Hichi Roku* 一六 (uno sei) con stampati appunto i numeri da 1 a 6 一 二 三 四 五 六.

Le Harifuda hanno un formato di circa 55 x 35 mm., simile a quello delle *Kabu Fuda*.



Recentemente al loro posto sono state introdotte le *Ko Bari* con un formato di 50 x 25 millimetri circa, leggermente più piccole di quelle tradizionali.



Nel gioco si usano anche sei tessere in legno che portano il disegno delle Harifuda senza le decorazioni in rosso; sono dette *Mefuda* (carte da occhio) o *Meyasufuda*.

Un mazzo con 8 serie di 6 carte ognuna con seme di bastoni è stato usato nel periodo *Taishô* (1912-1926) ed è uno dei primo mazzi di questo tipo. Noto come ***Dai Hichi Roku*** o ***Daiichiroku*** aveva 48 carte più una bianca.

Inoltre esistono carte, chiamate ***Shiro Fuda***, prodotte dagli anni '20 del '900, che sono completamente bianche. Su di esse i giocatori disegnano i loro simboli preferiti, forse nella convinzione di aiutare la fortuna usando carte personalizzate.

In Giappone si gioca anche a *Ma Jan* o *Hanayama* カード麻雀, il nome nipponico del *Mah Jong*, e il gioco è molto diffuso.

Le carte sono 144, anche se a volte mancano le otto carte delle Stagioni e dei Fiori, non sempre utilizzate in Giappone. Vengono sostituite da quattro carte bianche e quattro **5** del seme di cerchi, stampati però in rosso.

In internet si trova un interessante studio di Franco Pratesi sui giochi e le carte da gioco giapponesi dal titolo *Giochi giapponesi di riflessione*.

Molti mazzi giapponesi portano la scritta "**金銭不用**" che significa "Non usate né soldi né oro" per scoraggiare il gioco d'azzardo.

Non conosco i vari alfabeti giapponesi; qui ho riportato pedissequamente tutte le scritte che ho trovato nei vari siti. Chiedo scusa se ne ho male interpretato qualcuna e grazie per le gradite correzioni.