

Giappone - mazzi Mekuri fuda

<u>Akahachi</u> *	50
<u>Fukutoku</u> *	50
<u>Honshu</u> *	50
<u>Ise</u> *	(1)
<u>Kingyoku</u> *	50
<u>Komatsu</u>	49
<u>Kurofuda</u> o <i>Nenuke</i> o <i>Tsugaru Hana</i> *	50
<u>Kurouma</u> *	49
<u>Mitsuoh-gi</u> o <i>Mitsu ôgi</i> *	50
<u>Saguragawa</u> *	(1)
<u>Sôkin Fukutoku</u> *	(1)

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

⁽¹⁾ di questi mazzi non sono riuscito a trovare notizie

Probabilmente i mazzi **Mekuri Fuda** o **Mekuri Karuta** めくりかるた (letteralmente carte che si girano) hanno origine dalla proibizione del 1702 che colpì i mazzi **Tenshō**.

Le matrici dei mazzi vietati vennero riutilizzate e alcuni disegni sovrastampati, in maniera a volte molto pesante, in modo da rendere il mazzo diverso e poter continuare a giocare.

Un'ulteriore semplificazione dei disegni sopravvenne in seguito, per rendere la produzione dei mazzi più a buon mercato.



Gli *Hou* **はう** (bastoni) sono tinti in nero, invece le *Isu* **いす** (spade) sono di colore rosso. Questi due semi nei numerali sono sempre incrociati, come negli antichi mazzi portoghesi.

In alcuni disegni, quando le pesanti sovrastampe lo consentono, si distinguono le else delle spade e il particolare disegno della parte terminale dei bastoni, tipica di alcuni mazzi a semi spagnoli come si può vedere dalla carta riprodotta a lato.



Il gioco che si fa con questo tipo di carte è abbastanza semplice.

Ogni giocatore ha scoperte davanti a sé le carte di cui dispone; il tallone (le carte non distribuite) è posto sul tavolo, coperto. Quando è il suo turno abbina se possibile le sue carte con quelle degli avversari, ad esempio se ha un 3 e un avversario ha la stessa carta tra le sue, raccoglie le due carte e le mette tra le sue prese. Quando ha terminato gli abbinamenti possibili, prende una carta dal tallone e il turno passa ad un altro giocatore.

Le *Mekuri Karuta* hanno due tipi diversi di coppe: in alcuni mazzi sono piatte e in altri tonde.

Mekuri Karuta con coppe piatte :

Akahachi **赤八** (otto rosso) da 48 carte + *Shingo* + *Yurei*.

Carta caratteristica è il due di spade con figura di Buddha detto *Shaka-ju* o *Budda dieci*, forse perché le due spade incrociate sotto il Buddha ricordano l'ideogramma giapponese che indica il numero dieci.



L'ideogramma in bianco **壽** sul 6 di bastoni, carta detta *Mame Koku* o sei fagioli, significa "longevità".

Komatsu 小松 (piccolo
albero di pino) da 48 carte
+ *Hanniya*, un diavolo femmina



Secondo John McLeod è l'unico
mazzo ancora usato per giocare, a
Yafune nella prefettura di Fukui.
Il disegno discende dal mazzo
Matsubaya, uno dei primi esempi
di *Mekuri Fuda* da tempo
scomparso.

Mekuri Karuta con coppe tonde



, un disegno ripreso da mazzi a semi portoghesi e italiani arcaici del 16° secolo:



Fukutoku

Fukutoku ⁽¹⁾ 福德 (fortuna e virtù) da 48 carte +
Shingo + *Yurei*

Honshu da 48 carte + *Shingo* + *Yurei*

Kingyoku 金極 (bastone dorato) da 48 carte +
Shingo + *Yurei*



Kurofuda

Kurofuda ⁽¹⁾ **黒札** (carte nere) o *Nenuke* o *Tsugaru Hana* da 48 carte + *Shingo* + *Yurei*

Kurouma ⁽¹⁾ **黒馬** (cavallo nero) da 48 carte + *Shingo* con numerali simili al *Mitsuoh-gi* ma differenti sovrastampe



Kurouma

Mitsuôgi o *Mitsuoh-gi* ⁽¹⁾ **三扇** (tre ventagli) da 48 carte + *Shingo* + *Yurei* con numerali simili al *Kurouma* ma differenti sovrastampe



Mistuoh-gi

⁽¹⁾ I mazzi *Fukutoku*, *Kurouma* e *Mitsuôgi* hanno disegnato sul 2 di spade una figura che appare sul due di bastoni nel mazzo portoghese arcaico, mentre il mazzo *Kurofuda* ha un volto o un uccello.