



*Introduzione al  
karuta*

*Antonio Frecentese*

---

---

# Introduzione al *karuta*

Antonio Frecentese

---

# Introduzione al *karuta*

Antonio Frecentese

---

# Indice

1. Karuta かるた: cos'è? .....	1
2. Svolgimento di una partita .....	3
2.1. Fase 1: introduzione .....	5
2.2. Fase 2: lettura .....	6
2.3. Fase 3: sistemazione .....	7
2.4. Fase 4: termine .....	7
3. Otetsuki お手つき: i falli .....	9
4. Postura e movimenti .....	11
5. Il galateo del <i>karuta</i> .....	15
6. La memorizzazione .....	17
6.1. <i>Ichī mai fuda</i> 一枚札 .....	18
6.2. <i>Ni mai fuda</i> 二枚札 .....	19
6.3. <i>San mai fuda</i> 三枚札 .....	22
6.4. <i>Yon mai fuda</i> 四枚札 .....	24
6.5. <i>Go mai fuda</i> 五枚札 .....	28
6.6. <i>Roku mai fuda</i> 六枚札 .....	29
6.7. <i>Shichi mai fuda</i> 七枚札 .....	32
6.8. <i>Hachi mai fuda</i> 八枚札 .....	35
6.9. <i>Jūshichi mai fuda</i> 十六枚札 .....	36

---

---

# Capitolo 1. Karuta かるた: cos'è?

Con questo libretto voglio presentarvi un gioco molto interessante per diversi motivi: richiede riflessi, agilità fisica, molta concentrazione e grande memoria, e anche un orecchio molto, molto allenato.

Si tratta di un gioco di carte moderno ma al tempo stesso antico. Pensate, infatti, che trae le sue origini da un passatempo chiamato *kai awase* 員合わせ che risale addirittura al periodo Heian 平安 (794-1185).

Questo gioco consisteva nell'abbinare 360 coppie di conchiglie sulle quali erano scritte poesie, una metà della poesia su una conchiglia e la seconda metà su un'altra; la vittoria era di chi abbinava più conchiglie nel modo corretto. Queste conchiglie erano tuttavia difficili da ottenere e riccamente decorate, quindi erano molto costose, per cui tale passatempo era riservato alla nobiltà.

Questo, appunto, fino all'arrivo delle carte da gioco, che furono portate in Giappone dai portoghesi. In effetti, *karuta* deriva proprio dal portoghese "carta [da gioco]". Con questo nuovo materiale, molto più economico e facilmente reperibile rispetto alle conchiglie, il *karuta* tornò in auge e si poté diffondere anche tra la gente comune.

Naturalmente le regole hanno subito diverse modifiche, e vi sono delle varianti anche in base alle zone del Giappone, ma recentemente la All Japan Karuta Association ha stabilito delle regole per giocare a *karuta* cercando di unificare tali varianti. Il *karuta* "da competizione" (*kyōgi karuta* 競技かるた) vanta ora diverse migliaia di giocatori in Giappone e anche estimatori e giocatori stranieri.

Il *karuta* è così apprezzato che l'abilità dei giocatori si valuta in *dan* come avviene per le arti marziali, ed esistono *club*, corsi, tornei e campionati. Ogni anno in gennaio nel santuario Ōmi (Ōmi jingū 近江神宮), che si trova nella città di Ōtsu, prefettura di Shiga, si svolge il campionato più prestigioso. Al vincitore della categoria maschile viene conferito il titolo di *Meijin* 名人, mentre alla vincitrice della sezione femminile il titolo di *Queen* クイーン. Chi vince il titolo di *Meijin* per 7 volte (o lo vince 5 volte di fila) viene riconosciuto *Eisei Meijin* 永世名人 (*Eternal Master*), mentre

---

chi vince per 5 volte il titolo di *Queen* viene riconosciuta *Eisei Queen* 永世クイーン (*Eternal Queen*). Il campionato nazionale per gli studenti delle scuole superiori si tiene invece in luglio. Vi sono sia tornei individuali che a squadre, normalmente con 5 giocatori ciascuna (la squadra che si aggiudica almeno 3 vittorie passa il turno).

Se riuscite, leggete il *manga* “Chihayafuru” (o guardate l'*anime*): la protagonista è una ragazza che cerca di diventare la più brava giocatrice di *karuta* e di formare anche un *club* scolastico di appassionati, per portarlo poi addirittura al campionato nazionale. Su YouTube trovate diversi video su questo gioco, anche con ragazzi non giapponesi che si cimentano in partite più o meno avvincenti.

Intrigante, vero? Bene, se questo vi stuzzica almeno un po', vediamo un po' come si gioca.



---

# Capitolo 2. Svolgimento di una partita

Sostanzialmente, per giocare a *karuta* si usa un mazzo di 100 carte di 74x53 mm. Su ognuna di esse è scritta una delle 100 poesie che compongono l'opera *Ogura hyakunin isshu* 小倉百人一首, una raccolta appunto di 100 poesie compilata da Fujiwara Sadaie 藤原定家 (meglio noto come Fujiwara no Teika) intorno all'anno 1235. Si tratta di poesie scritte nella forma di *tanka* 短歌, ovvero con versi di 5-7-5-7-7 sillabe, da diverse persone, persino imperatori.

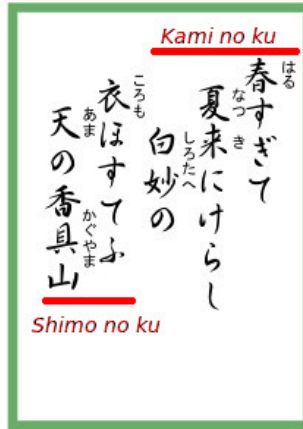
Un lettore recita una a una le poesie di questa raccolta, in ordine casuale. A ogni poema, ognuno dei contendenti dovrà appropriarsi della carta corrispondente alla poesia letta, più velocemente dell'avversario.

Detta così sembra quasi semplice, ma vi sono in realtà due mazzi:

- il mazzo del lettore: a inizio partita viene mescolato all'interno di una scatola, dalla quale il lettore prenderà una alla volta le poesie per leggerle; queste carte sono dette quindi *yomifuda* 読み札, cioè proprio “carte da leggere”
- il mazzo dei giocatori: sono le carte che i giocatori dovranno afferrare, e infatti sono dette *torifuda* 取り札, ovvero “carte da prendere”.

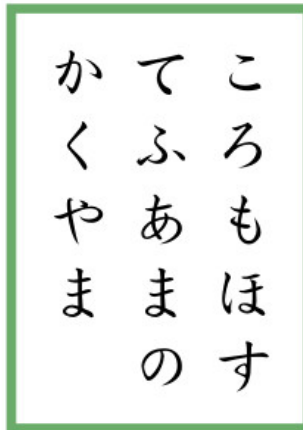
Questi due mazzi sono diversi tra loro: gli *yomifuda* riportano le poesie per intero, una per ogni carta, mentre i *torifuda* contengono solo la seconda parte di ogni poesia, ovvero il cosiddetto *shimo no ku* 下の句, la parte con 7-7 sillabe.

Il *yomifuda* si presenta così:



Naturalmente, i *set* più pregiati hanno anche disegni a tema, ma è importante che compaia la poesia per intero. A volte è indicato anche l'autore. Ho evidenziato il *kami no ku* e lo *shimo no ku*.

Il *torifuda*, invece, ha questo aspetto:



Come potete vedere, qui il testo è senza *kanji* (ideogrammi). Inoltre, i più attenti avranno notato che mancano i segni come il *nigori* (quella specie di “virgolette” in alto a destra di alcuni caratteri, che indicano una modifica

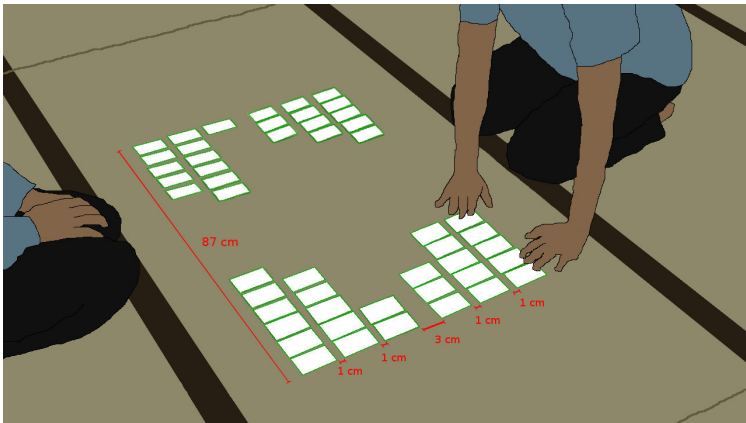
sonora). Per il resto, confrontando i caratteri, si nota che il *torifuda* riporta lo *shimo no ku* della poesia.

Quando il lettore comincia a leggere, i giocatori devono quindi essere attentissimi a identificare la poesia fin dalle prime sillabe, ricordarne la seconda parte, trovare la carta corrispondente sul terreno di gioco e infine appropriarsene.

Ma vediamo meglio le fasi di gioco.

## 2.1. Fase 1: introduzione

I due avversari si pongono in ginocchio l'uno di fronte all'altro, si inginocchiano dicendo *yoroshiku onegai shimasu* よろしくお願ひします (traducibile in questo caso con un semplice “buona partita”) e poi, insieme, rimescolano il mazzo di *torifuda* che si trova di fronte a loro, mantenendo tutte le carte coperte e scegliendone poi 25 a testa: queste sono chiamate *mochifuda* 持ち札. I giocatori le scoprono e le dispongono davanti a sé, in tre file, una parte sulla destra e una parte sulla sinistra, in questo modo:



Le tre file di carte del proprio territorio devono essere a una distanza di circa 1 cm l'una dall'altra, mentre i due territori sono distanti tra loro 3 cm. La larghezza del territorio, invece, è di 87 cm (circa 2 braccia, dal gomito alla punta del medio della mano distesa).

Nella parte centrale non bisognerebbe mettere carte: se quella zona non fosse sgombra, si correrebbe il rischio di farsi male alle dita cercando di prendere le carte. C'è chi dispone le carte anche in mezzo, ma generalmente non lo si fa.

Segue poi un periodo di 15 minuti, detto *anki jikan* 暗記時間, durante il quale i giocatori devono memorizzare la posizione in cui hanno messo le loro 25 carte ma anche quella delle 25 carte dell'avversario. Gli ultimi 2 minuti di tale periodo possono essere usati per esercitarsi nel prendere con rapidità la carte, ma non è permesso toccarle. Alla fine, i due giocatori si inchinano l'uno di fronte all'altro dicendo ancora *yoroshiku onegai shimasu* e poi fanno lo stesso rivolti verso il lettore.

Quest'ultimo recita ora una poesia che non è compresa nell'*Ogura hyakunin isshu* e che è chiamata *joka* 序歌, ossia “poema introduttivo”. I giocatori hanno quindi qualche istante per abituarsi alla voce del lettore, al timbro, al tono, al ritmo che userà nel corso della partita. Il *joka* comunemente usato è questo:

難波津に咲くやこの花 冬ごもり  
*Naniwazuni sakuyakonohana fuyugomori*  
今を春べと咲くやこの花  
*Imawo harubeto sakuyakonohana*

La seconda parte della poesia (lo *shimo no ku*) viene letta poi una seconda volta e, dopo una pausa di un solo secondo, il lettore comincerà la lettura della prima parte, il *kami no ku* 上の句, di una delle poesie, estratta a caso dalla scatola posta di fronte a lui. Ha inizio il gioco!

## 2.2. Fase 2: lettura

La lettura del *kami no ku* di una poesia dura 5 secondi, e viene letta solo questa parte del poema. Come già anticipato, fin dalle prime sillabe pronunciate dal lettore, i giocatori devono riuscire a identificare la carta di cui dovranno appropriarsi.

I casi che si possono presentare sono quindi essenzialmente 2:

- la carta appropriata non è presente sul terreno di gioco: si parla allora di *karafuda* 空札, ossia “carta vuota”, e in questo caso i due giocatori non

devono fare nulla e devono semplicemente attendere la poesia successiva; si passa quindi direttamente alla fase 4

- la carta è sul terreno di gioco: in questo caso i due giocatori devono cercare di appropriarsi della carta (vedremo in seguito in che modo)

Ricordate che le carte che compongono il gioco sono 100 come le poesie della raccolta, ma solo 50 carte sono effettivamente in gioco, quindi la possibilità che venga letto un *karafuda* è molto alta.

## 2.3. Fase 3: sistemazione

Il giocatore che si è aggiudicato la carta la pone coperta di fianco a sé. Se tale carta si trovava nel suo territorio, ovviamente il giocatore ha ora una carta in meno, ma se la carta si trovava nel territorio dell'avversario, il giocatore che l'ha vinta sceglie una delle proprie carte e la cede al proprio avversario (che quindi non vede diminuire il numero delle proprie carte). Questa carta è chiamata *okurifuda* 送り札. Ovviamente essa andrà girata e rivolta verso l'avversario, in modo che possa leggerla dal verso giusto; l'avversario potrà inoltre sistemarla nel proprio territorio nel punto in cui preferisce. Mentre la si passa all'avversario, si tiene una mano alzata in modo che il lettore sappia che deve attendere prima di riprendere la lettura.

Può capitare che entrambi i giocatori tocchino la carta corretta allo stesso tempo: si parla allora di *seimu* セイム (dall'inglese *same*). In questo caso, la carta se la aggiudica il giocatore nel cui territorio si trovava tale carta.

Vanno anche rimesse a posto le eventuali carte finite fuori posizione.

Si può infine spostare le proprie carte in una posizione differente all'interno del proprio territorio, avvisando prima l'avversario di questa intenzione: si alza la mano e si dice *fuda wo idō shimasu* 札を移動します.

## 2.4. Fase 4: termine

Al termine della risistemazione, se uno dei giocatori non ha più carte nel proprio territorio, la partita ha termine: i due giocatori si inchinano l'uno di fronte all'altro dicendo *arigatō gozaimashita* 有難うございました (traducibile con “grazie per la partita”), e ripetono poi le parole inchinandosi verso il lettore. Congratulazioni al vincitore!

Se, invece, vi sono ancora carte in entrambi i territori, il lettore recita finalmente lo *shimo no ku* della poesia appena letta; questa fase dura 4 secondi, più 3 secondi di “dissolvenza” del suono; poi, dopo una pausa di un secondo, comincia la lettura di una nuova poesia e si ritorna dunque alla fase 2.

---

## Capitolo 3. *Otetsuki* お手つき: i falli

È possibile anche commettere fallo:

- se la carta corretta è nel territorio dell'avversario ma si tocca una carta nel proprio territorio
- se la carta corretta è nel proprio territorio ma si tocca una carta nel territorio avversario
- se viene letto un *karafuda* e si tocca comunque una carta di uno dei due territori

In tutti questi casi, chi commette fallo riceve 1 carta dal proprio avversario. Anche questa carta è chiamata *okurifuda* 送り札.

- *daburu* ダブル: se commettete fallo e inoltre l'avversario prende la carta corretta nel vostro territorio, ricevete da lui 2 carte
- *karadabu* 空ダブ: accade quando toccate entrambi i territori ma la carta letta era un *karafuda*: ricevete dall'avversario 2 carte

Attenzione: se si tocca una carta nello stesso territorio in cui si trova la carta corretta ma in una posizione differente (per esempio, la carta è a destra ma si tocca a sinistra), non è fallo.

Se entrambi i giocatori commettono fallo, si parla di *tomote* 共おて, e nessuno dei due dà una carta all'avversario.





---

## Capitolo 4. Postura e movimenti

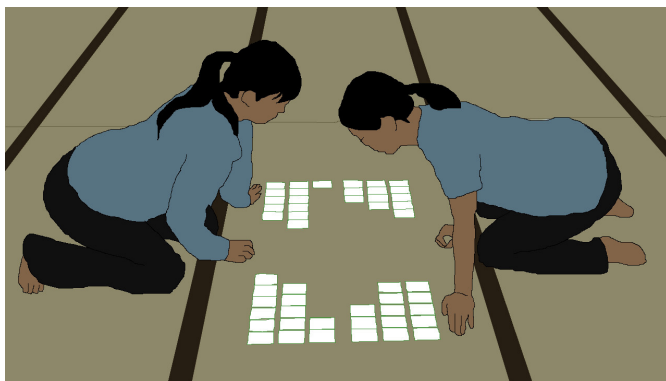
Il modo corretto di posizionarsi per giocare è il seguente.

Ci si mette in ginocchio, a ginocchia un po' aperte per avere stabilità, con il ginocchio destro leggermente più indietro rispetto al sinistro (a una distanza di circa un pugno). Il peso è comunque distribuito in egual modo tra le due ginocchia. C'è chi appoggia il collo dei piedi a terra, chi invece appoggia anche le dita dei piedi, qui non c'è una regola.

La mano sinistra va posizionata vicino al bordo sinistro del proprio territorio, con le dita rivolte verso l'esterno; la mano destra, invece, va tra le gambe, in mezzo, in modo da poter scattare in tutte le direzioni e prendere così la carta giusta in qualunque punto si trovi. Il medio e il pollice della mano devono toccarsi e formare una sorta di anello: questo per ridurre il rischio di fratture in caso di urti.

Idealmente, lo sguardo deve andare verso il centro del territorio avversario.

Quando il lettore legge lo *shimo no ku* e bisogna quindi prepararsi a prendere la prossima carta, bisogna alzare un po' il bacino, ma la testa non deve oltrepassare la linea di confine tra i due territori (pensate sempre che avete un avversario di fronte a voi, gli dareste una testata), e che la mano destra non deve essere all'interno del vostro territorio prima che venga letto il *kami no ku*:

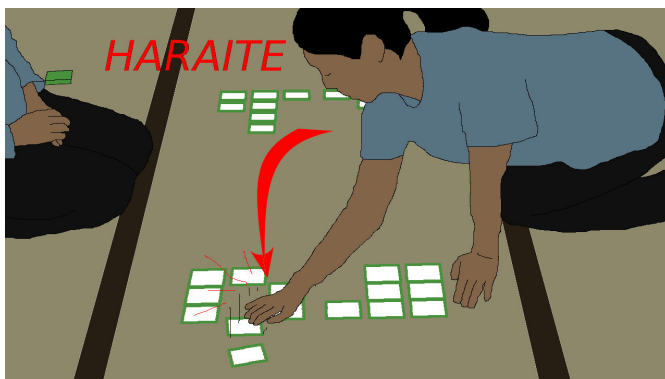


---

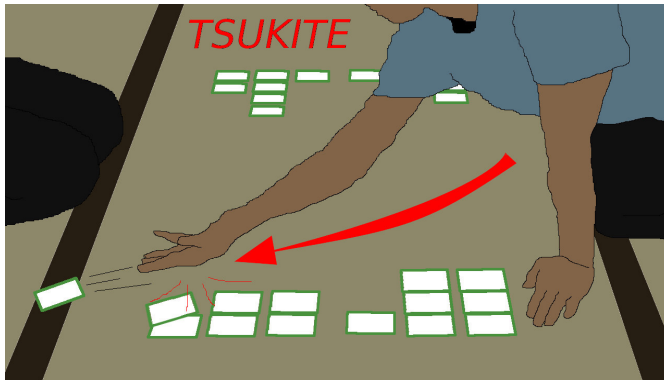
Attenzione: quanto appena detto vale nel caso si sia destrorsi; i mancini ovviamente dovranno invertire destra e sinistra.

Vi sono differenti metodi per aggiudicarsi una carta sul terreno di gioco:

- *osaete* 押え手: si tocca la carta direttamente; per un principiante è forse più comodo, ma non è affatto il metodo ottimale, perché è lento, mentre questo gioco premia la velocità
- *haraite* 払い手: è la mossa più comune; si tratta di una “spazzata”, quindi con un movimento rotatorio dell’anca e della spalla si spazza via dal territorio la carta corretta ed eventualmente quelle ad essa vicine; bisogna mirare al centro della carta da prendere; il suo pregio è proprio la velocità data dalla rotazione e dal movimento del braccio



- *tsukite* 突き手: è una sorta di “spinta” che si dà alla carta con la punta delle dita, per spingerla oltre il proprio avversario; in genere lo si fa con una carta che si trova molto distante, nella fila più vicina all’avversario; il suo vantaggio è ovviamente il fatto che la distanza tra la mano e la carta è minore, essendo il tragitto diretto; bisogna mirare in questo caso al bordo della carta, e allungare le dita subito prima di toccare il bordo della carta in modo da poterla spingere via



- *kakoite* 囲い手: si ricopre la carta per proteggerla, impedendo all'avversario di toccarla; lo si fa in genere quando vi sono diverse possibili carte, e bisogna attendere la lettura di ulteriori sillabe per poter capire se la carta che si sta proteggendo è quella corretta o no; non appena si capisce che la carta è corretta, la si sposta con una spazzata o la si tocca



- *modorite* 戻り手: è una specie di spinta ma all'indietro anziché in avanti; la si fa quando, alla lettura delle primissime sillabe, si pensa che la carta sia corretta sia molto avanti rispetto a noi ma ci si accorge poi che si trova invece molto più vicino e bisogna quindi far arretrare la mano: con la punta delle dita si spinge quindi indietro la carta

- 
- *watarite* 渡り手: una doppia spazzata, che “attraversa” il territorio prima verso un lato e poi verso l’altro (*wataru* significa infatti “attraversare”)

*Haraite*, *tsukite* e *kakoite* sono le modalità principali; in particolare, le prime due insieme vengono usate circa il 90% delle volte.

In ogni caso, bisogna sempre assicurarsi di toccare la carta corretta o di spingerla fuori dal territorio (“fuori” significa proprio oltre la riga immaginaria data dai bordi esterni dei due territori, sia quelle ai lati che quelle di fronte ai giocatori).

---

## Capitolo 5. Il galateo del *karuta*

Come in ogni buona partita, è bene mostrare rispetto nei confronti del giocatore avversario:

- tenere le unghie corte, in modo da evitare di ferirlo accidentalmente
- togliere orologi e anelli
- non allungare i piedi verso di lui
- assicurarsi che le carte siano posizionate ben diritte sul territorio
- quando si fa una spazzata o comunque si allontana dal territorio una o più carte, si va poi a riprenderle; meglio se si usano due mani per raccogliere le carte, in modo da risparmiare tempo
- se si vuole spostare in un'altra posizione le carte, oltre ad avvisare l'avversario (ricordate? si alza la mano e si dice *fuda wo idō shimasu*), bisogna spostarne solo qualcuna, non tutte
- se è l'avversario a voler spostare le carte, bisogna dire *hai はい* (vuol dire "sì") per dare il consenso
- è possibile alzarsi qualche secondo per sgranchirsi le gambe o le spalle, ma bisogna segnalarlo inchinandosi e dicendo *shitsurei shimasu* 失礼します (letteralmente "faccio una scortesia", quindi "vi prego di scusarmi"); quando si ha finito, ci si inchina di nuovo e si dice *shitsurei shimashita* 失礼しました (letteralmente "ho fatto una scortesia")
- durante i 15 minuti di tempo per la memorizzazione, è possibile lasciare il proprio posto e uscire dalla sala qualche minuto, ma è bene evitare di far rumore per non disturbare l'avversario che invece sta cercando di memorizzare la posizione delle varie carte

Anche gli spettatori hanno delle regole a cui attenersi:

- evitare di usare macchine fotografiche o cellulare per fare foto

- 
- spegnere i cellulari
  - non portare oggetti che potrebbero creare rumore (anche borse di plastica): i giocatori hanno bisogno di concentrazione per poter cogliere le sillabe lette dal lettore
  - quando il lettore comincia a leggere lo *shimo no ku*, non parlare e non fare rumore

---

## Capitolo 6. La memorizzazione

Come potrete immaginare, è necessaria una grandissima concentrazione per poter far schizzare la propria mano verso la carta corretta al semplice suono di poche sillabe, addirittura di una sola.

Un'altra grande difficoltà è data dal fatto, lo avrete notato, che il lettore declama la prima parte della poesia ma voi sul terreno di gioco vedrete la seconda parte, quindi occorre memorizzare le poesie per poter associare le carte nel modo corretto.

Le poesie sono scritte in giapponese classico, non propriamente semplice, e a dire il vero forse non è nemmeno indispensabile imparare tutte e 100 le poesie a memoria per intero. Infatti, dato che bisogna “reagire” a poche sillabe, sarebbe forse sufficiente imparare a riconoscere tali sillabe chiamate proprio “determinanti”, in giapponese *kimari ji* 決まり字. Si tratta di quelle sillabe che, non appena lette, permettono di identificare una carta precisa distinguendola dalle eventuali *tomo fuda* 友札, ovvero le “carte amiche”, che cominciano nello stesso modo. Questi *kimari ji* hanno una tale importanza che, tra giocatori, le carte hanno un vero e proprio nome costituito proprio dai *kimari ji*.

Ci sono quindi, per esempio, *yamaga* e *yamaza*: cominciano entrambe per “yama”, pertanto solo ascoltando la terza sillaba le si può distinguere.

Bisogna anche ricordare che tutto ciò ha grandi conseguenze in termini di strategia. Potrebbe essere utile, per esempio, posizionare le carte che cominciano allo stesso modo l'una vicina all'altra, in modo da poterle spazzare via con un colpo solo ed essere certi di prendere quella giusta; oppure potreste separarle, in modo da rendere l'operazione più difficile per il vostro avversario.

Ecco quindi che il posizionamento delle carte diventa di prioritaria importanza. In ogni caso, come decidiate di sistemarle sul terreno di gioco dipende dalla strategia che intendete adottare ma anche dalle vostre attitudini e capacità personali.

Vedremo ora le varie carte suddividendole in gruppi a seconda di quanti *tomo fuda* abbiano. Per ognuna, metterò a sinistra il testo in giapponese, un verso per riga, e a destra la relativa traslitterazione in *rōmaji* (caratteri latini) evidenziando il *kimari ji* scrivendolo in maiuscolo. Tenete presente che in

giapponese non vi sono spazi tra le parole e che, non essendovi le traduzioni delle poesie, non userò le iniziali maiuscole per i nomi di luogo, quindi le lettere in maiuscolo indicheranno semplicemente i *kimari ji*.

## 6.1. *Ichi mai fuda* 一枚札

Sono solo 7, e dal loro primo carattere prendono il nome di *mu su me fu sa ho se*. Queste carte possono essere identificate dalla prima sillaba e non hanno *tomo fuda*. Per questi motivi sono generalmente più facili da prendere per i principianti, che perciò tendono a metterle più vicine a sé per poterle prendere più facilmente; questo però le rende facili da prendere anche per l'avversario, quindi a mano a mano che si diventa più bravi bisogna sistemarle in posti più scomodi per noi ma che idealmente lo sono anche per il nostro avversario.

むらさめの つゆもまだひぬ まきのはに きりたちのぼる あきのゆふぐれ	MUrasame no tsuyu mo mada hinu maki no ha ni KIri tachinoboru aki no yūgure
すみのえの きしによるなみ よるさへや ゆめのかよひぢ ひとめよくらむ	SUmi no e no kishi ni yoru nami yoru sae ya YUME no kayoi ji hitome yokuramu
めぐりあひて みしやそれとも わかぬまに くもがくれにし よはのつきかな	MEguri aite mishi ya sore to mo wakanu ma ni KUMO GAKure ni shi yowa no tsuki kana



ふくからに あきのくさきの しをるれば むべやまかぜを あらしといふらむ	FUKu kara ni aki no kusaki no shiorureba MUBE yama kaze wo arashi to iuramu
--	---

さびしさに やどをたちいでて ながむれば いつもおなじ あきのゆふぐれ	SABishisa ni yado wo tachi idete nagamureba IZUko mo onaji aki no yūgure
---	--

ほととぎす なきつるかたを ながむれば ただありあけの つきぞのこれる	HOTOtogisu nakitsuru kata wo nagamureba TADA ariake no tsuki zo nokoreru
---	--

せをはやみ いはにせかるる たきがはの われてもすゑに あはむとぞおもふ	SE wo hayami iwa ni sekaruru takigawa no WAREte mo sue ni awamu to zo omou
--	--

## 6.2. *Ni mai fuda* 二枚札

Si tratta di dieci carte, ognuna delle quali ha un solo *tomo fuda*. Le coppie cominciano con *u*, *tsu*, *shi*, *mo* e *yu*. Queste carte possono essere identificate dalle prime due sillabe.

Da ora in poi metterò i vari *tomo fuda* insieme, l'uno subito sotto l'altro.

うかりける ひとをはつせの やまおろし はげしかれとは いのらぬものを	UKAri keru hito wo hatsuse no yama oroshi HAGEshikare to wa inoranu mono wo
---	---

うらみわび ほさぬそでだに あるものを こひにくちなむ なこそをしけれ	URAmi wabi hosanu sode da ni aru mono wo KOI NI kuchinamu na koso oshikere
---	--

つきみれば ちぢにもものこそ かなしけれ あきにはあらねど わがみひとつの	TSUKI mireba chiji ni mono koso kanashi kere aki ni wa aranedo WAGA MI HIItotsu no
---	--

つくばねの みねよりおつる みなのがは こひぞつもりて ふちとなりぬる	TSUKUba ne no mine yori otsuru minanogawa KOI ZO tsumorite fuchi to narinuru
---	--

しのぶれど いろにいでにけり わがこひは ものやおもふと	SHINOburedo iro ni ide ni keru waga koi wa MONO ya omou to
---------------------------------------	---

ひとのとふまで	hito no tou made
しらつゆに かぜのふきしく あきののは つらぬきとめぬ たまぞちりける	SHIRAtsuyu ni kaze no fukishiku aki no no wa TSUranuki tomenu tama zo chirikeru
ももしきや ふるきのきばの しのぶにも なほあまりある むかしなりけり	MOMOshiki ya furuki nokiba no shinobu ni mo NAO Amari aru mukashi nari keru
もろともに あはれとおもへ やまざくら はなよりほかに しるひともなし	MOROtomo ni aware to omoe yamazakura HANA YOri hoka ni shiru hito mo nashi
ゆふされば かどたのいなば おとづれて あしのまろやに あきかぜぞふく	YŪ SAreba kadota no inaba otozurete ASHI no maroya ni akikaze zo fuku
ゆらのとを わたるふなびと かちをたえ	YURA no to wo wataru funabito kaji wo tae

ゆくへもしらぬ  
こひのみちかな

YUKUe mo shiranu  
koi no michi kana

### 6.3. *San mai fuda* 三枚札

Ognuna di queste dodici carte ha due *tomo fuda*, quindi 4 gruppi ognuno dei quali ha 3 poesie che cominciano con la stessa sillaba: *i*, *chi*, *hi* e *ki*. Ogni carta può essere identificata con un numero variabile tra due e sei sillabe.

いにしへの  
ならのみやこの  
やへざくら  
けふここのへに  
にほひぬるかな

INishie no  
nara no miyako no  
yaezakura  
KYŌ KOkonoe ni  
nioi nuru kana

いまこむと  
いひしばかりに  
ながつきの  
ありあけのつきを  
まちいでつるかな

IMA KOMu to  
iishi bakari ni  
nagatsuki no  
ARIake no tsuki wo  
machi idetsuru kana

いまはただ  
おもひたえなむ  
とばかりを  
ひとつてならで  
いふよしもがな

IMA WA tada  
omoi taenam  
to bakari wo  
HITOUte nara de  
iu yoshi mo gana

ちぎりおきし  
させもがつゆを  
いのちにて

CHIGIRI Okishi  
sasemo ga tsuyu Wo  
inochi ni te

あはれことしの あきもいぬめり	AWARE kotoshi no aki mo inumeri
ちぎりきな かたみにそでを しぼりつつ すゑのまつやま なみこさじとは	CHIGIRIKI na katami ni sode wo shibori tsutsu SUE no matsuyama nami kosaji to wa
ちはやぶる かみよもきかず たつたがは からくれなゐに みづくくるとは	CHIHAYABURU kamiyo mo kikazu tatsutagawa KARAKURENAI ni mizu kukuru to wa
ひさかたの ひかりのどけき はるのひに しづごころなく はなのちるらむ	HISAKATA no hikari nodokeki haru no hi ni SHIZUGOKORO naku hana no chiruramu
ひとはいさ こころもしらず ふるさとは はなぞむかしの かになほひける	HITO WA isa kokoro mo shirazu furusato wa HANA ZO mukashi no ka ni nioi keru
ひともをし ひともうらめし	HITO MO oshi hito mo urameshi

あぢきなく よをおもふゆゑに ものおもふみは	ajiki naku YO WO Omou yue ni mono omou mi wa
------------------------------	--

きみがため はるののいでて わかなつむ わがころもでに ゆきはふりつつ	KIMI GA TAME HARu no no ni idete wakana tsumu WAGA KOROMODE NI yuki wa furitsutsu
---	---

きみがため をしからざりし いのちさへ ながくもがなど おもひけるかな	KIMI GA TAME Oshi karazarishi inochi sae NAGAKU mo gana to omoi keru kana
---	---

きりぎりす なくやしもよの さむしろに ころもかたしき ひとりかもねむ	KIRIgirisu naku ya shimo yo no samushiro ni KOROMO KAtashiki hitori kamo nemu
---	---

## 6.4. Yon mai fuda 四枚札

Ognuna di queste dodici carte ha tre *tomo fuda*. Cominciano per *ha*, *yai*\_, *yo*\_ e *ka*.

はなさそふ あらしのにはの ゆきならで	HANA SASou arashi no niwa no yuki narade
---------------------------	--

ふりゆくものは わがみなりけり	FURI yuku mono wa wagami nari keru
はなのいろは うつりにけりな いたづらに わがみよにふる ながめせしまに	HANA NO iro wa utsuri ni keru na itazura ni WAGA MI YO ni furu nagame seshi ma ni
はるすぎて なつきにけらし しろたへの ころもほすてふ あまのかぐやま	HARU SUGite natsu ki ni kerashi shirotae no KOROMO hosu chō ama no kaguyama
はるのよの ゆめばかりなる たまくらに かひなくたたむ なこそをしけれ	HARU NO yo no yume bakari naru tamakura ni KAI naku tatamu na koso oshikere
やへむぐら しげれるやどの さびしきに ひとこそみえね あきはきにけり	YAE mugura shigereru yado no sabishiki ni HITO KOSO MIene aki wa ki ni keru
やすらはで ねなましものを	YASUrawade nenamashi mono wo

さよふけて かたぶくまでの つきをみしかな	sayo ukete KATABuku made no tsuki wo mishi kana
やまがはに かぜのかけたる しがらみは ながれもあへぬ もみぢなりけり	YAMA GAwa ni kaze no kaketaru shigarami wa NAGARE mo aenu momiji nari keru
やまざとは ふゆぞさびしさ まさりける ひとめもくさも かれぬとおもへば	YAMAZAto wa fuyu zo sabishisa masari keru HITOME mo kusa mo karenu to omoeba
よのなかは つねにもがもな なぎさこぐ あまのをぶねの つなでかなしも	YO NO NAKA WA tsune ni mo ga mo na nagisa kogu AMA NO obune no tsuna de kanashi mo
よのなかよ みちこそなけれ おもひいる やまのおくにも しかぞなくなる	YO NO NAKA YO michi koso nakere omoi iru YAMA no oku ni mo shika zo naku naru
よもすから	YO MO sugara



ものおもふころは あけやらで ねやのひまさへ つれなかりけり	mono omou koro wa ake yarade NEya no hima sae tsure nakari keru
よをこめて とりのそらねは はかるとも よにあふさかの せきはゆるさじ	YO WO komete tori no sorane wa hakaru tomo YO NI ōsaka no seki wa yurusaji
かくとだに えやはいぶきの さしもぐさ さしもしらじな もゆるおもひを	KAKU to dani eyawa ibuki no sashimogusa SAshimo shirajina moyuru omoi wo
かささぎの わたせるはしに おくしもの しろきをみれば よぞふけにける	KASAsagi no wataseru hashi ni oku shimo no SHIROki wo mireba yo zo fukenikeru
かぜそよぐ ならのをがはの ゆふぐれは みそぎぞなつの しるしなりける	KAZE SOyogu nara no ogawa no yūgure wa MISOgi zo natsu no shirushi nari keru

かぜをいたみ いはうつなみの おのれのみ くだけてものを おもふころかな	KAZE WO itami iwa utsu nami no onore nomi KUDAkete mono wo omou koro kana
--	---

## 6.5. *Go mai fuda* 五枚札

Vi sono poi cinque carte che cominciano con *mi*.

みかきもり 糸じのたくひの よるはもえ ひるはきえつつ ものをこそおもへ	MIKAKImori eji no taku hi no yoru wa moe HIRU wa kie tsutsu mono wo koso omoe
--	---

みかのほら わきてながるる いづみがは いつみきとてか こひしかるらむ	MIKA NO hara wakite nagaruru izumigawa ITSU MI kitote ka koi shikaruramu
---	--

みせばやな をしまのあまの そでだにも ぬれにぞぬれし いろはかはらず	MISEbaya na ojima no ama no sode dani mo NUre ni zo nureshi iro wa kawarazu
---	---

みちのくの	MICHInoku no
-------	--------------

しのぶもぢずり たれゆゑに みだれそめにし われならなくに	shinobu moji zuri tare yue ni MIDARE SOme ni shi ware naranaku ni
--	--

みよしのの やまのあきかぜ さよふけて ふるさとさむく ころもうつなり	MIYOshino no yama no akikaze sayo fukete FURUsato samuku koromo utsu nari
---	---

## 6.6. *Roku mai fuda* 六枚札

Vi sono sei carte che cominciano con *ta* e con *ko*.

たかさごの をのへのさくら さきにけり とやまのかすみ たたずもあらなむ	TAKAsago no o no e no sakura saki ni keri TOyama no kasumi tatazu mo aranamu
--	--

たきのおとは たえてひさしく なりぬれど なこそながれて なほきこえけれ	TAKI no oto wa taete hisashiku narinuredo NA KOso nagarete nao kikoe kere
--	---

たごのうらに うちいでてみれば	TAGO no ura ni uchi idete mireba
--------------------	-------------------------------------

しろたへの ふじのたかねに ゆきはふりつつ	shirotae no FUJI no takane ni yuki wa furitsutsu
たちわかれ いなばのやまの みねにおふる まつとしきかば いまかへりこむ	TACHI wakare inaba no yama no mine ni ōru MATSU TO shi kikaba ima kaerikomu
たまのをよ たえなばたえね ながらへば しのぶることの よわりもぞする	TAMA no o yo taenaba taene nagaraeba SHINOburu koto no yowari mo zo suru
たれをかも するひとにせむ たかさごの まつもむかしの ともならなくに	TARE wo kamo shiru hito ni semu takasago no MATSU MO mukashi no tomo naranaku ni
こひすてふ わがなはまだき たちにつけり ひとしれずこそ おもひそめしか	KOIsu cho waga na wa madaki tachi ni keru HITO SHIrezu koso omoi someshi ka
ころあてに	KOKOROate ni

<p>をらばやをらむ はつしもの おきまどはせる しらぎくのはな</p>	<p>orabaya oramu hatsushimo no Oki madowaseru shiragiku no hana</p>
<p>こころにも あらでうきよに ながらへば こひしかるべき よはのつきかな</p>	<p>KOKORO NI mo arade ukiyo ni nagaraeba KOI SHIkaru beki yowa no tsuki kana</p>
<p>このたびは ぬさもとりあへず たむけやま もみぢのにしき かみのまにまに</p>	<p>KONO tabi wa nusa mo toriaezu tamukeyama MOMIji no nishiki kami no mani mani</p>
<p>こぬひとを まつほのうらの ゆふなぎに やくやもしほの みもこがれつつ</p>	<p>KONU hito wo matsuho no ura no yunagi ni YAKU ya moshio no mi mo kogare tsutsu</p>
<p>これやこの ゆくもかへるも わかれては しるもしらぬも あふさかのせき</p>	<p>KORE ya kono yuku mo kaeru mo wakarete wa SHIRU mo shiranu mo ōsaka no seki</p>

## 6.7. *Shichi mai fuda* 七枚札

Ci sono sette carte che cominciano con *o* e con *wa*.

<p>おほえやま いくののみちの とほければ まだふみもみず あまのはしだて</p>	<p>ŌEyama ikuno no michi no tōkereba MADA fumi mo mizu ama no hashidate</p>
<p>おほけなく うきよのたみに おほふかな わがたつそまに すみぞめのそで</p>	<p>ŌKEnaku ukiyo no tami ni ōu kana WAGA TAtsu soma ni sumizome no sode</p>
<p>あふことの たえてしなくば なかなかに ひとをもみをも うらみざらまし</p>	<p>AU KŌto no taete shi nakuba nakanaka ni HITO WO mo mi wo mo urami zaramashi</p>
<p>おくやまに もみぢふみわけ なくしかの こゑきくときぞ あきはかなしき</p>	<p>OKUyama ni momiji fumiwake naku shika no KOE kiku toki zo aki wa kanashiki</p>
<p>をぐらやま</p>	<p>OGUrayama</p>

<p>みねのもみぢば          ころあらば          いまひとたびの          みゆきまたなむ</p>	<p>mine no momijiba          kokoro araba          IMA HITOTABI NO          MIyuki matanamu</p>
<p>おとにきく          たかしのはまの          あだなみは          かけじやそでの          ぬれもこそすれ</p>	<p>OTO ni kiku          takashi no hama no          adanami wa          KAKEji ya sode no          nure mo koso sure</p>
<p>おもひわび          さてもいのちは          あるものを          うきにたへぬは          なみだなりけり</p>	<p>OMOi wabi          satemo inochi wa          aru mono wo          UKI ni taenu wa          namida nari keru</p>
<p>わがいはは          みやこのたつみ          しかぞすむ          よをうちやまと          ひとはいふなり</p>	<p>WAGA Io wa          miyako no tatsumi          shika zo sumu          YO WO Ujijama to          hito wa iu nari</p>
<p>わがそでは          しほひにみえぬ          おきのいしの          ひとこそしらね          かわくまもなし</p>	<p>WAGA SOde wa          shiohi ni mienu          oki no ishi no          HITO KOSO SHIrane          kawaku ma mo nashi</p>

わすらるる みをばおもはず ちかひてし ひとのいのちの をしくもあるかな	WASURAruru mi wo ba omowazu chikaite shi HITO NO inochi no oshiku mo aru kana
--	---

わすれじの ゆくすゑまでは かたければ けふをかぎりの いのちともがな	WASUREji no yukusue made wa katakereba KYŌ wo kagiri no inochi to mo gana
---	---

わたのはら こぎいでてみれば ひさかたの くもゐにまがふ おきつしらなみ	WATA NO HARA KOgi idete mireba hisakata no KUMOI ni magou okitsu shiranami
--	--

わたのはら やそしまかけて こぎいでぬと ひとにはつげよ あまのつりぶね	WATA NO HARA YAsoshima kakete kogi idenu to HITO NI WA tsugeyo ama no tsuru bune
--	--

わびぬれば いまはたおなじ なにはなる みをつくしても	WABI nureba ima hata onaji naniwa naru MI WO TSUKUSHITEMO
--------------------------------------	--



あはむとぞおもふ

awamu to zo omou

## 6.8. *Hachi mai fuda* 八枚札

Ci sono otto carte che iniziano per *na*.

ながからむ こころもしらず くろかみの みだれてけさは ものをこそおもへ	NAGAKAramu kokoro mo shirazu kurokami no MIDARETE kesa wa mono wo koso omoe
ながらへば またこのごろや しのばれむ うしとみしよぞ いまはこひしき	NAGARAeba mata kono goro ya shinobaremu USHI to mishi yo zo ima wa koishiki
なげきつつ ひとりぬるよの あくるまは いかにひさしき ものとかはしる	NAGEKI tsutsu hitori nuru yo no akuru ma wa IKAni hisashiki mono to ka wa shiru
なげけとて つきやはものを おもはする かこちがほなる わがなみだかな	NAGEKE tote tsuki ya wa mono Wo omowasuru KAKOchi gao naru waga namida kana

*Jūshichi mai*  
*fuda* 十六枚札

なつのよは まだよひながら あけぬるを くものいづこに つきやどるらむ	NATSU no yo wa mada yoi nagara akenuru wo KUMO NO izuko ni tsuki yadoru ramu
---	--

なにしおはば あふさかやまの さねかづら ひとにしられで くるよしもがな	NA NI SHI owaba ōsakayama no sanekazura HITO NI shirarede kuru yoshi mo gana
--	--

なにはえの あしのかりねの ひとよゆゑ みをつくしてや こひわたるべき	NANIWAE no ashi no karine no hitoyo yue MI WO TSUKUSHITE YA koi wataru beki
---	---

なにはがた みじかきあしの ふしのまも あはでこのよを すぐしてよとや	NANIWA GAta mijikaki ashi no fushi no ma mo AWADE kono yo wo sugushite yo to ya
---	---

## 6.9. *Jūshichi mai fuda* 十六枚札

Ci sono poi sedici carte che cominciano con *a*.

あひみでの	AI mite no
-------	------------

*Jūshichi mai*  
*fuda* 十六枚札

のちのころに くらぶれば むかしはものを おもはざりけり	nochi no kokoro ni kurabureba MUKAshi wa mono wo omowazari kerī
あきかぜに たなびくもの たえまより もれいづるつきの かげのさやけさ	AKIKAZe ni tanabiku kumo no taema yori MORE izuru tsuki no kage no sayakesa
あきのたの かりほのいほの とまをあらみ わがころもでは つゆにぬれつつ	AKI NO ta no kariho no io no toma wo arami WAGA KOROMO DE WA tsuyu ni nuretsutsu
あけぬれば くるるものとは しりながら なほうらめしき あさぼらけかな	AKEnureba kururu mono to wa shiri nagara NAO urameshiki asaborake kana
あさぢふの をのしのはら しのぶれど あまりてなどか ひとのこひしき	ASAJIu no ono no shinohara shinoburedo AMARItē nado ka hito no koishiki

*Jūshichi mai*  
*fuda* 十六枚札

あさぼらけ ありあけのつきと みるまでに よしののさとに ふれるしらゆき	ASABORAKE Ariake no tsuki to miru made ni YOSHIno no sato ni fureru shirayuki
--	---

あさぼらけ うちのかはぎり たえだえに あらはれわたる せぜのあじろぎ	ASABORAKE Uji no kawagiri taedae ni ARAAware wataru seze no ajirogi
---	---

あしびきの やまどりののを しだりをの ながながしよを ひとりかもねむ	ASHIbiki no yamadori no o no shidari o no NAGANAgashi yo wo hitori ka mo nemu
---	---

あまつかぜ くものかよひぢ ふきとぢよ をとめのすがた しばしとどめむ	AMA TSU kaze kumo no kayoi ji fuki toji yo OTOME no sugata shibashi todomemu
---	--

あまのはら ふりさけみれば かすがなる みかさのやまに	AMA NO hara furisake mireba kasuga naru MIKAsa no yama ni
--------------------------------------	--

Jūshichi mai  
fuda 十六枚札

いでしつきかも	ideshi tsuki kamo
あらぎらむ このよのほかの おもひでに いまひとたびの あふこともがな	ARAZAramu kono yo no hoka no omoide ni IMA HITOTABI NO Au koto mo gana
あらしふく みむろのやまの もみぢばは たつたのかはの にしきなりけり	ARASHI fuku mimuro no yama no momijiba wa TATSUta no kawa no nishiki nari keru
ありあけの つれなくみえし わかれより あかつきばかり うきものはなし	ARIAke no tsurenaku mieshi wakare yori AKAtsuki bakari uki mono wa nashi
ありまやま ゐなのささはら かぜふけば いでそよひとを わすれやはする	ARIMAyama ina no sasahara kaze fukeba IDE soyo hito wo wasure ya wa suru
あはぢしま かよふちどりの なくこゑに	AWAJI shima kayou chidori no naku koe ni

*Jūshichi mai*  
*fuda* 十六枚札

いくよねざめぬ すまのせきもり	IKUyo nezamenu suma no sekimori
あはれとも いふべきひとは おもほえて みのいたづらに なりぬべきかな	AWARE to mo iu beki hito wa omooede MI NO itazura ni narinu beki kana