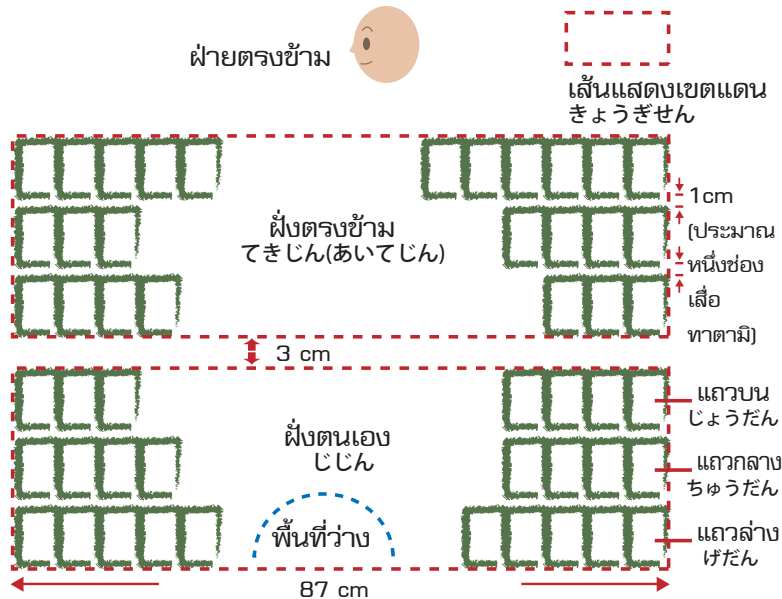


สารบัญ

คำนำ.....	5
1. วิธีการเล่นคารุตะ.	
1.1 เรียงและจำตำแหน่งบัตรกลอน.....	7
1.2 การเริ่มแข่งขันและการสิ้นสุดการแข่งขัน.....	10
1.3 การฟาล์ว.....	13
2. ทำนั่งเล่นคารุตะและวิธีการหยิบบัตรกลอนแบบพื้นฐาน.....	14
3. วิธีจำบัตรกลอน.....	18
4. กฎกติกาและมารยาทระหว่างการเล่นคารุตะ.....	34
5. มารยาทสำหรับผู้เข้าชมการแข่งขัน.....	35
6. คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นเกี่ยวกับคารุตะ.....	37
7. ดรรชนีกลอน.....	41
8. บรรณานุกรม.....	50

วิธีเรียงบัตรคำกลอน

ภาพด้านล่างแสดงหลักการ
เรียงบัตรกลอน เมื่อเรียงเสร็จ
แล้วจะได้ดังภาพ



ควรจำความยาว 87 เซนติเมตรนี้มาด้วยตัวเอง โดยใช้แขนทั้งสองข้างวัดมา

* 87 cm (ประมาณบัตรกลอน 16 ใบครึ่งต่อกัน หรือความกว้างเท่ากับเสื่อทาทามิหนึ่งผืน)

おぐらひやくにんいっしゆ

ประวัติของ โองุระ-เฮียะคุนินอิซซุ

“โองุระ-เฮียะคุนินอิซซุ” คือชื่อของบทรวบรวมกลอน “ทันกะ (กลอนสั้น)” ที่มีมาแต่สมัยโบราณ ถือกำเนิดขึ้นในศตวรรษที่ 13 โดยกวีนามว่า ฟุจิวาระ เทกะ (บางตำราอ่านว่า ฟุจิวาระ ซาตะอิเอะ) ว่ากันว่า กวีเทกะได้เลือก 100 บทจากกวี 100 คน เพื่อนำมาเขียนลงบนกระดาษติดไว้บนประตูที่ทำจากกระดาษในบ้านญาติของตนเอง

ทันกะในเฮียะคุนินอิซซุนี้ แต่งขึ้นโดยกวีโบราณตั้งแต่ศตวรรษที่ 7 ถึง 13 รวมทั้งจักรพรรดิ จักรพรรดินี ข้าราชการ นางกำนัล พระสงฆ์ ฯลฯ มีเนื้อหาหลากหลายเช่น ฤดูกาล ความรัก ฯลฯ

หลายร้อยปีหลังจากเทกะเสียชีวิตแล้ว คนญี่ปุ่นนำบทกลอนเหล่านี้มาทำเป็นการละเล่นคารุตะ เพื่อให้สามารถท่องจำได้อย่างง่าย

กลอนทันกะมี 31 พยางค์ ประกอบด้วย “คามิโนซุ” หรือวรรคบน (5, 7, 5 พยางค์) และ “ชิโมโนซุ” หรือวรรคล่าง (7, 7 พยางค์) บัตรกลอนคารุตะสำหรับอ่านมีทั้งวรรคบนและวรรคล่าง แต่บัตรกลอนสำหรับหิบบมีเพียงวรรคล่างเท่านั้น ดังนั้นเมื่อผู้อ่านเริ่มอ่านกลอน ผู้เล่นที่คำกลอนนั้นไว้ทั้งบทก็จะหาบัตรกลอนได้เร็วกว่า เพราะคนคนนั้นไม่จำเป็นต้องฟังถึงวรรคล่างก็รู้เลยว่าเป็นกลอนบทไหน

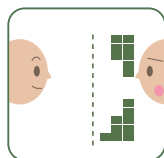
ต่อมา ค.ศ. 1904 นักหนังสือพิมพ์ชื่อ คูโรอิวะ รุยโค ได้กำหนดกติกาเดียวจิการุตะขึ้นอย่างเป็นทางการ เพื่อให้มีการแข่งขันทั่วประเทศ ทำให้นิยมเล่นกันมากขึ้น และมีหลายคนคิดวิธีจำกลอนง่ายๆ และวิธีเตะบัตรกลอนที่เร็วกว่าด้วย จนปัจจุบันนี้ได้มีการแข่งขันตามระดับต่างๆ อย่างกว้างขวาง

การอ่านกลอนจะดำเนินไปโดย
ที่ผู้อ่านกลอนจะอ่านวรรคกลาง
ของกลอนที่ออกไปก่อนหน้านั้น
ก่อน เว้นไว้หนึ่งวินาทีแล้วตาม
ด้วยวรรคบนของกลอนบทใหม่



(5) การแข่งขันจะทำตั้งแต่ข้อ (2)
ถึงข้อ (4) เช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จน
กว่าจะสิ้นสุดการแข่งขัน ฝ่ายที่
บัตรกลอนหมดก่อนถือว่าเป็น
ฝ่ายชนะ เมื่อการแข่งขันเป็นที่สิ้น
สุดแล้ว ให้แสดงความเคารพต่อ
ฝ่ายตรงข้ามและผู้อ่านกลอนตาม
ลำดับอีกครั้งหนึ่ง จึงเป็นอัน
เสร็จสิ้นการแข่งขัน

ชนะ 17 ใบต่อ
(かちました)



แพ้แล้ว...
(まけました...)

* ใ้ผู้ชนะนับบัตรที่ยังเหลืออยู่

1.2 การเริ่มแข่งขันและการสิ้นสุดการแข่งขัน

じよか “โจะกะ”

ในสมาคมคารุตะแห่งประเทศไทยญี่ปุ่น
ได้ใช้กลอนที่อ่านว่า “นะนิวะซุนิ
ซาคุยะโคะโนะฮานะ พุยุโกะโมริ
อิมะโอะฮารุเบโตะ
ซาคุยะโคะโนะฮานะ”
เป็นกลอนบทนำ
ก่อนทำการ
แข่งขันทุกครั้ง



(1) ก่อนที่จะเริ่มแข่งขัน ผู้อ่าน
กลอนจะอ่านกลอนบทหนึ่งซึ่งไม่
รวมอยู่ในชุดกลอนเฮียะคูนินอิซุ
กลอนนี้เรียกว่า “โจะกะ” (กลอน
บทนำ) โดยอ่านวรรคบนของ
โจะกะ ตามด้วยวรรคกลาง
และซ้ำวรรคกลางของโจะกะนี้
อีกครั้งหนึ่งและเว้นไว้หนึ่งวินาที
ผู้อ่านกลอนจึงจะอ่านวรรคบน
ของกลอนใบแรกที่ใช้แข่งขัน
จริง ๆ

(2) ผู้ใดที่สามารถใช้มือปิดบัตรกลอน
ที่เขียนกลอนวรรคกลางของกลอนที่
ผู้อ่านอ่านออกมาให้ออกจากเส้นเขต
แดนได้ก่อน จะถือว่าผู้นั้นหยิบบัตร
กลอนนั้นได้ก่อน หากผู้อ่านอ่าน
กลอนบทใดบทหนึ่งออกมาและไม่
มีบัตรกลอนนั้นวางอยู่ ทั้งสองฝ่าย
ต้องรอจนกว่าผู้อ่านกลอนจะอ่าน
กลอนบทต่อไป



* บัตรกลอนอีกห้าสิบใบที่ไม่ได้นำมา
ใช้ในการแข่งขัน เรียกว่า “คาระฟูตะ”
(บัตรกลอนหลอก)

ข้อควรระวังขณะนั่งเล่นคารุตะ

ขณะนั่งเล่นคารุตะ ห้ามยื่นศีรษะเกินเส้นเขตแดนทางด้านหน้า และห้ามนำมือเข้ามาวางในเขตแดนแข่งขันโดยเด็ดขาด

ศีรษะห้ามเลยเขตแดนของตนเอง



ห้ามนำมือวางไว้ในเขตแดนแข่งขัน



2. ทำนั่งเล่นคารุตะและ วิธีการหยิบบัตรกลอนแบบพื้นฐาน

ในหนังสือเล่มนี้ได้ยึดทำนั่งเล่นคารุตะและวิธีการหยิบบัตรกลอนแบบพื้นฐานโดยอิงผู้ที่ถนัดมือขวาเป็นหลัก ผู้ที่ถนัดมือซ้ายกรุณาประยุกต์ใช้ให้ตรงข้ามกันเพื่อความถนัด

(1) นั่งคุกเข่าให้อยู่กึ่งกลางหน้าบัตรกลอนฝั่งตนเอง จากนั้นค่อย ๆ เลื่อนขาขวาไปด้านหลังและเอียงออกเล็กน้อย



ด้านหน้า



ด้านข้าง



(2) กระจายน้ำหนักไปยังขาซ้ายและขาขวาให้เท่ากัน วางมือซ้ายใกล้ ๆ กับบริเวณใต้เส้นเขตแดนของบัตรกลอนแถวล่างข้างซ้าย ยกสะโพกขึ้นและยื่นศีรษะไปด้านหน้าเล็กน้อยเพื่ออยู่ในท่าพร้อม

มือขวาให้วางไว้บริเวณกึ่งกลางนอกเส้นเขตแดนของบัตรกลอน วางมือไว้หลวม ๆ ท่อมือในลักษณะกำไปไว้เพื่อพร้อมที่จะหยิบบัตรกลอน

คิมาริจิพยางค์แรกพยางค์เดียวกันกลุ่มละ 2 ใบ

うかりける ひとをはつせの
やまおろし

うか = u-ka = อู๋ยก-ถ้ำ
หะเค = ha-ke = ฮา-เกย์
น้องๆ อาศัยมากมาย
เพราะพวกเค้าอู๋ยก(ข่าง)ถ้ำ

ぬ と は
も は け
の い し
を の か
ら れ

うらみわひ ほさぬそでだに
あるものを

うら กำลังโกรธกับคุณ คอ
เอมอวก้า อึ๊ (ชิชิ)

を な こ
し む ひ
け な に
れ こ く
そ ち

つくばねの みねよりおつる
みなのがは

つ = มีอยู่ในบัตรแล้ว
सान < กัจจ่า < แทน
ลงเอย < แล้วเอาปลายมาติดกัน
ก็เป็น < --> < --> <

なり こ
り て ひ
ぬ ふ そ
る ち つ
と も

つきみれば ちぢにものこそ
かなしけれ

つ = มีอยู่ในบัตรแล้ว
กิ = มีอยู่แล้วเหมือนกัน

は つ わ
あ の か
ら あ み
ね き ひ
と に と

しのぶれど いろにいでにけり
わがこひは

ลงติด = โน มอ
ก็กลายเป็น L!!

も ต่อเส้นนี้ออก

と ふ も
ふ と の
ま ひ や
て と お
の も

しらつゆに かぜのふきしく
あきののは

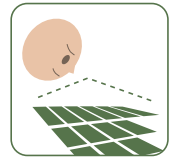
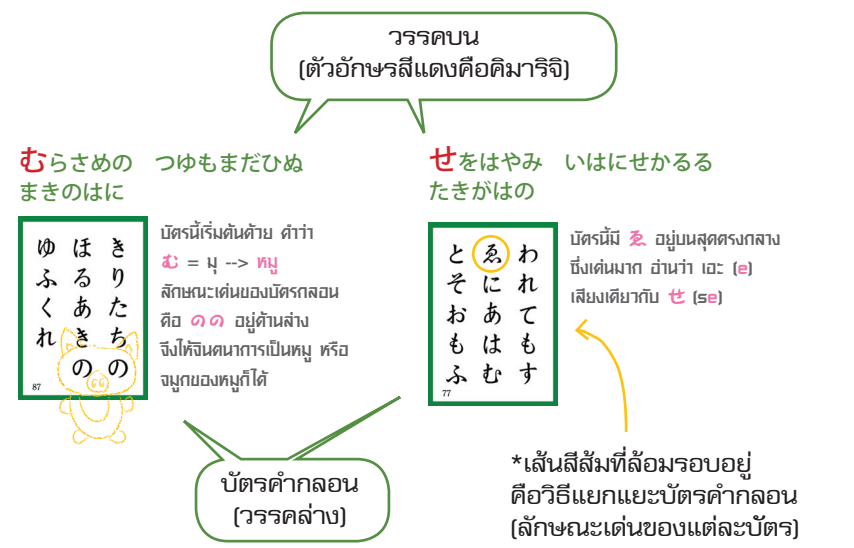
し = ให้ง่า ชี แทน
("อึ๊" เหมือนกัน)
ら = มีอยู่แล้ว

ち め つ
り ぬ ら
け た ぬ
る ま き
そ と

3. วิธีจำบัตรกลอน

สิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่นการเต้นคารุตะคือผู้เล่นต้องนึกกลอนวรรคบนให้ออก โดยดูเพียงบัตรคำกลอนเท่านั้น คิมาริจิหรือสูตรจำบัตรกลอนคือเสียงที่มีพยางค์สั้นที่สุดที่บอกให้ผู้เล่นทราบว่ากลอนนั้น คู่กับบัตรกลอนใบใด ดังนั้น หากผู้เล่นคารุตะสามารถท่องจำเพียงคิมาริจิของทุกกลอนได้ก็สามารถเล่นคารุตะได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องท่องกลอนทุกคำทั้งหนึ่งร้อยบทแต่อย่างใด สูตรจำบัตรกลอนที่ยกมานี้เป็นตัวอย่างวิธีลัดในการจำบัตรกลอนทั้งหนึ่งร้อยใบ โดยเริ่มจากบัตรกลอนที่ขึ้นต้นพยางค์แรกไม่ซ้ำกับกลอนบทใดเลยก่อน

วิธีดูภาพ (ตัวอย่าง)



หากเล่นบ่อยๆ และสังเกตดีๆ ก็จะรู้ว่า บัตรกลอนนั้นๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ตรงไหน ดังนั้นวิธีจำบัตรกลอนในบทนี้ไว้เพื่อเป็นตัวอย่างหนึ่งก่อนค้นตรึควิธีจำของตนเองก็ได้

はやよか

はるすきて なつきにけらし
しろたへの

か て こ
く ふ ろ
や あ も
ま ま ほ
の す

はるす = ha-ru-su
= ฮารุ สึ (เข็ญรฮารุ)
แต่ยังไม่ทันแบ่งฮัน ในใจฮารุคิดว่า...
"มามา ฮะ..."
(ยังมีใจถึงนะอยู่แล้ว ไม่ต้องแบ่งหรอก)
มามา ฮะ... (พร้อมกับเข็ญเราะ)

はるのよの ゆめばかりなる
たまくらに

を た か
し む ひ
け な ひ
れ な な
れ こ く
そ た

かひな = ตา-ฮัน-นะ
= ไตรนะ?
はるの = ฮารุ-โนะ
= ฮารุ เนอะๆ

はなのいろは うつりにけりな
いたづらに

せ ふ わ
し る か
ま な み
に か よ
め に

は = ตา に คล้ายกับ ば
な = มีอยู่แล้ว
の = ตา ぬ คล้ายกับ の
め คือ เส้นนี้ ออก

はなさそふ あらしのにはの
ゆきならで

な の ふ
り は り
け わ ゆ
り か く
か み も

はな แปลว่า ดอกไม้

やへむぐら しげれるやどの
さびしきに

き え ひ
に ね と
け あ こ
り き そ
は み

ยา = ตา と คล้ายกับ ย ภาษาไทย
จึงให้อ่านว่า ย (ยะ)
と คล้ายกับ "ย"
え = มีอยู่แล้ว
* ยาへ อ่านว่า ยะ-เอะ

やすらはで ねなましものを
さよふけて

み て か
し の た
か つ か
な き ふ
を き く
を ま

かた แปลว่า ไร
ふく แปลว่า เสือ
ให้ชื่อว่า
"วิธีการใส่เสื้อให้น้องยะสุ"

やまざとは ふゆぞさびしさ
まさりける

と き ひ
お も ひと
も か め
へ れ も
は ぬ く

ลักษณะเด่นของบัตรนี้
คือ มีตัว ぞ 3 ตัว (โม่ --> โม่ง)
และมีตัว へ, < ซึ่งดูเหมือนกุเญา
จึงให้ชื่อว่า "โม่งกุเญา"
เพราะ ยาฆา แปลว่า กุเญา

やまがはに かぜのかけたる
しがらみは

な り へ な
ぬ か
け も れ
り み も
ち あ

ยา = ให้ตัวเอง
ฆา = ให้ชื่อ ฆา แทน เม
กา = มีอยู่แล้ว (กา)

いちひき

いまこむと いひしばかりに
ながつきの

い つ あり
て き あり
つ を あ
る か ま
な ま け
ち の

い = มีอยู่ในบัตรแล้ว
ฆา = มีเหมือนกัน
โม่ = ให้ดูตัว い แล้วหันไปทางซ้าย
จะเป็นตัว โม่

ใบเดียวที่มีตัวอักษร 6 ตัวในบรรทัดเดียวกัน

いまはただ おもひたえなむ
とばかりを

し ら ひ
も て と
か い つ
な ふ て
よ な

いまは = ฮิ-ฆา-ฟุย
สมมุติว่า
มีคนถามว่า ฟู มาอยู่ในบัตรได้ก็
ก็จะตอบว่า
ฮิ-ฆา-ฟุย !

いにしへの ならのみよこの
やへざくら

ぬ へ け
る に ふ
か に こ
な ほ こ
ひ の

บัตร ฮิ-มิ เต็มมากๆ
เพราะมี โม่, โม่, โม่ อยู่
แต่เปลี่ยน โม่ เป็น い
ก็จะได้ ใ้, โม่, โม่
แต่นี้ก็จะได้ ใ้, โม่ แล้ว
พ่นตัว โม่

ちぎりきな かたみにそでを
しぼりつつ

き や す
し ま 糸
と な の
は み ま
こ

เป็นตัวอักษรแปลกมาก
บัตร ちぎりきな จะใช้ว่า
chiky ricky (มันเป็น ไ้ๆ)
แล้วมองตัว 糸 ดู...
ปกติได้ 糸
ทั้งอันไ้

ちぎりおきし させもがつゆを
いのちにて

い し あ
ぬ の は
め あ れ
り き こと

ち = มีอยู่แล้ว (ให้จำ ち แทน)
กิ = มีอยู่แล้วเหมือนกัน
กิ = มีอยู่แล้วเหมือนกัน
โม่ = ให้จำ ฆา ที่อยู่ตรงกลางแทน

ちはやぶる かみよもきかず
たつたがは

く ろ か
る に ら
と み く
は つ れ
く な

ฆา = ให้จำ ฆา แทน
เพราะเติมฮิต ก็จะเป็น ฆา
ฆา
ฆา = มีอยู่แล้ว

ろくまいふだ

คิมาริจิพยางค์แรกพยางค์เดียวกันกลุ่มละ 6 ใบ

たこ

これやこの ゆくもかへるも
わかれては

か	ぬ	し
の	も	る
せ	あ	も
き	ふ	し
さ		ら

こひすてふ わがなはまだき
たちにけり

そ	こ	ひ
め	そ	と
し	お	し
か	も	れ
ひ		す

ง่าย ๆ

このたびは ぬさもとりあはず
たむけやま

ま	し	も
に	き	み
ま	か	ち
に	み	の
の		こ

มีอยู่แล้ว

こぬひとを まつほのうらの
ゆふなぎに

か	ほ	や
れ	の	く
つ	み	や
つ	も	も
こ		し

こ = ไม้จ้ำ ๕ แทน

ほ = ไม้ขีดเฉพาะเส้นนี้

ぬ = ไม้จ้ำ ๑ แทน

ぬ = ไม้ขีด

こころあてに をらばやをらむ
はつしもの

く	せ	お
の	る	き
は	し	ま
な	ら	と
き		は

こころにも あらでうきよに
ながらへば

つ	へ	こ
き	き	ひ
か	よ	し
な	は	か
の		る

ごまいふだ

คิมาริจิพยางค์แรกพยางค์เดียวกันกลุ่มละ 5 ใบ

み

みかきもり 桑じのたくひの
よるはもえ

こ	つ	ひ
そ	つ	る
お	も	は
も	の	き
へ		を
		え

み = ไม้จ้ำ ๕ แทน

คล้ายกับตัว "ม" ทั้งสอง

か = ไม้ขีดเอง

き = มีอยู่แล้ว

みかのはら わきてながるる
いづみかは

か	て	い
る	か	つ
ら	こ	み
む	ひ	き
		し
		と

ในบัตร **みか** ของตัว **みか** ตามแนวเขียนกัน ล่องจินตนาการเป็น **みか**

みちのくの しのぶもぢずり
たれゆゑに

ら	に	み
な	し	た
く	わ	れ
に	れ	そ
		な
		め

みだれぞ = ไม้ขีดแล้ว

みち = ไม้ขีด

みせばやな をじまのあまの
そでだにも

か	れ	ぬ
は	し	れ
ら	い	に
す	ろ	そ
		は
		ぬ

みよしのの やまのあきかぜ
さよふけて

う	む	ふ
つ	く	る
な	こ	さ
り	ろ	と
		さ
		も
		き

みよ = ไม้ขีด

* สำหรับบัตรที่ไม่มีคำอธิบาย ยังไม่มีใครคิดเสร็จ

คิมาริจิฟยวงค์แรกพยวงค์เดียวกันกลุ่มละ 16 ใบ

あきかぜに たなびくくもの
たえまより

の つ も
さ き れ
や の い
け か つ
さ け る

あきか = อากาศ-ตาม
ตาย 4 ตัวมี
4 ก้อน (๑๑๗๗)

あきのたの かりほのいほの
とまをあらみ

ぬ て わ
れ は か
つ つ こ
つ つ ろ
に も

あきの = อากาศ-นก
มีนก 3 ก้อน (๗๗๗)

あひみでの のちのころに
くらぶれば

さ の む
り を か
け お し
り も は
は も

あひ = อ-อิ
แปลว่า ตามรัก
คุณอะไร กับคุณมีอะไรกัน
อยู่ในบัตรนี้

あけぬれば くるものとは
しりながら

ら し な
け き ほ
か あ う
な さ ら
ほ

あ = มีอยู่แล้ว
け = มีอยู่แล้ว

あしびきの やまどりののを
しだりをの

か よ な
も を か
ね ひ な
む と か
り し

あ = ไม้จิ้ม ะ แทน
o --> a
し = มีอยู่แล้ว

あさぢふの をのしのはら
しのぶれど

こ と あ
ひ か ま
し ひ り
き と て
の な

あ = มีอยู่แล้ว
さ = ไม้จิ้ม ะ แทน
き = ตัดเส้นนี้ออก
ぢ = ไม้จิ้ม ะ แทน

あさぼらけ ありあけのつきと
みるまでに

し と よ
ら に し
ゆ ふ の
き れ の
る き さ

มีตัวซ้ำแต่ 2 คู่ คือ
๑๑ และ ๗๗
เป็นเพื่อนกับคุณ asaborakea
ซึ่งนิสัยไม่ดี เลยมมีเพื่อนน้อย

คู่ asaborake

あさぼらけ うちのかはざり
たえだえに

あ たら たら
し ろ せ は
き せ せ
の わ

คุณ asaborakeu มีเพื่อนมาก
คือ ああ, はわ และ せせ

* せ จะอ่านว่า "วะ" เหมือน わ

คิมาริจิฟยวงค์แรกพยวงค์เดียวกันกลุ่มละ 7 ใบ

わがいほは みよこのたつみ
しかぞすむ

い ま よ
ふ と を
な ひ う
り と ち
は や

よを = โยอา !!
わがい = ทั่วไป ?

わがそでは しほひにみえぬ
おきのいしの

ま ら ひ
も ね と
な か こ
し は そ
く し

わがそ = ราวป่า

บัตรนี้มีลักษณะเด่น คือตัว しくし
ซึ่งคล้ายกับใบหน้าของคนที่มีปากอยู่
คนๆ นี้คือคุณราวป่านั่นเอง

わすらるる みをばおもはず
ちかひてし

も ち ひ
あ の と
る を の
か し い
な く の

คล้ายกันมาก

わすれじの ゆくすゑまでは
かたければ

とり け
も の ふ
か い を
な の か
ち き

わたのはら こぎいでてみれば
ひさかたの

し か く
ら ふ も
な お あ
み き じ
つ ま

บัตรนี้เด่นมากตรง こそ

わたのはらこ

คู่ watanohara

わたのはら やそしまかて こ
ぎいでぬと

つ け ひ
り よ と
ふ あ に
ね あ は
の ま づ

は = ha --> ya (ヤ)

わびぬれば いまはたおなじ
なにはなる

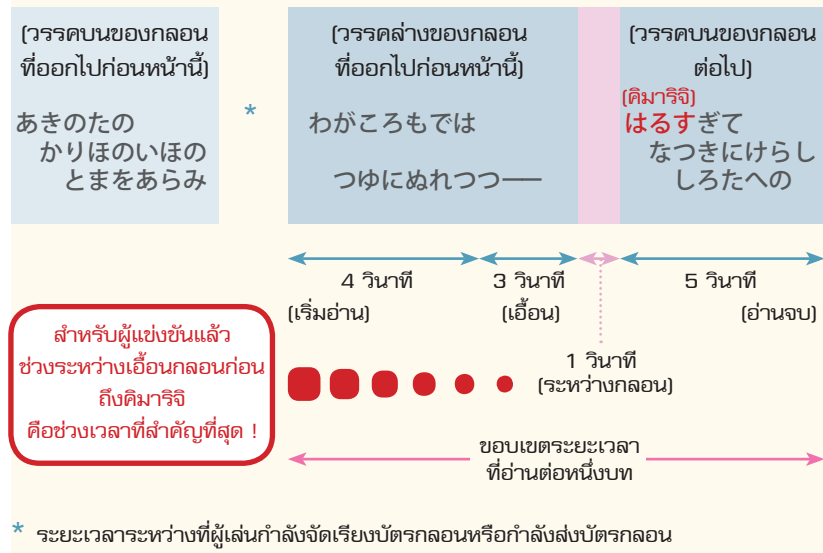
と て み
そ も を
お あ つ
も は く
ふ む し

老をつあ เป็นตัวที่แหลมมาก
सान วาบี นี้เหมือนเสียงร้อง
คือถูกเอาอะไรมาแทง และร้องว่า
วา- บี- (วาบี) เจ็บ

บัตรนี้ ต้องแยกแยะให้ดี เพราะคล้ายกับบัตร なにをえ (->P.31) มาก

(4) เมื่อผู้อ่านเริ่มอ่านกลอนแล้ว ต้องหยุดพูดคุยและหยุดเคลื่อนไหวทันที

วิธีอ่านกลอนคารุตะ



ความรู้ เกี่ยวกับ

เสียงคุณนงอิงชู

(1) หมายเลขบนบัตรกลอนคารุตะ

เคยสังเกตไหมว่าบัตรกลอนทุกใบมีหมายเลข และเคยสงสัยไหมว่าหมายเลขนี้คืออะไร นีคือเลขที่ของแต่ละบทกลอน ซึ่งถูกเรียงตามยุคสมัยโดยประมาณ ตั้งแต่บทกลอน “あきの” เป็นหมายเลขหนึ่ง พระจักรพรรดิเท็นจิในศตวรรษที่ 7 เป็นต้นแต่นั้น มีตามหมายราราๆ ว่า “ในฤดูใบไม้ร่วง เฝ้านาอยู่ในพง น้ำค้างติดแขนเสื้อของฉิน มันเย็นแสนทรมาณ...” แต่คุณอย่างพระจักรพรรดิจะเฝ้านาได้อย่างไร? ใช่แล้ว ตามจริงนี้ไม่ใช่บทกลอนของพระองค์แต่อย่างใด แต่คุณยุทหลังยกบทนี้ให้เป็นของพระองค์ เพื่อแสดงความเมตตาของพระองค์นั่นเอง



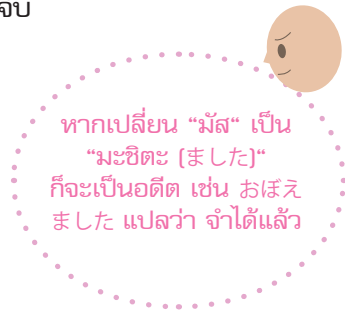
4. กฎกติกาและมารยาทระหว่างการเล่นคารุตะ

ในระหว่างการเล่นหรือการแข่งขันผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎกติกาดังต่อไปนี้อย่างเคร่งครัด

- (1) **ตัดเล็บให้เรียบร้อย**ก่อนการเล่นทุกครั้ง เพื่อป้องกันบาดแผลที่อาจเกิดจากการกระทบกัน
- (2) **ถอดนาฬิกาข้อมือและแหวนออกให้หมด** เพื่อป้องกันการเกิดบาดแผลเช่นกัน
- (3) **ไม่พูดคุย**ในระหว่างช่วงเวลาจำบัตรคำกลอนและระหว่างการเล่น เพื่อไม่ให้เป็นการรบกวนผู้เล่นผู้อื่น
- (4) **ไม่นั่งโดยยื่นเท้าไปด้านหน้าเข้าหาฝ่ายตรงข้าม** เนื่องจากเป็นการเสียมารยาท
- (5) **ลุกไปหยิบบัตรกลอนที่ตนเองปิดออกไปด้วยตนเอง** เป็นการแสดงมารยาทที่ดีและเพื่อเป็นการยืนยันว่าตนเองเป็นผู้หยิบได้ก่อน
- (6) **นำบัตรกลอนที่ตนเองหยิบแล้วมาวางให้เรียบร้อย** โดยคว่ำบัตรแล้วนำมาวางตั้งไว้ข้างตนเองฝั่งที่ตรงข้ามกับมือข้างที่ใช้แข่งขัน
- (7) **เรียงบัตรกลอนด้วยมือทั้งสองข้างให้เหมือนเดิมให้เร็วที่สุด** หลังจากปิดบัตรกลอนไปแล้ว
- (8) **เรียงบัตรกลอนให้เป็นแถวและเป็นระเบียบเรียบร้อย** เพราะหากเรียงไม่เรียบร้อยจะไม่ทราบว่าการฟาล์วหรือไม่
- (9) หากจำเป็นต้องย้ายตำแหน่งบัตรกลอนต้องแจ้งให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบด้วย โดยพูดว่า “**ตาอะมะสึ (เปลี่ยน)**” ห้ามแอบย้ายตำแหน่งบัตรกลอนโดยที่อีกฝ่ายหนึ่งไม่รู้โดยเด็ดขาด
- (10) เมื่ออีกฝ่ายหนึ่งแจ้งให้ทราบแล้วว่ามีกรย้ายตำแหน่งบัตรกลอนต้องขานรับว่า “**ไอ (ครับ/ค่ะ)**” ทุกครั้ง เพื่อเป็นการยืนยันว่ารับทราบแล้ว

คำศัพท์ทั่วไป (คำกริยา)

- อังซิชิมัส (あんきします)ท่อง
- โอะโบะเอมัส (おぼえます)จำ
- ฮาจิเมมัส (はじめます)เริ่ม
- โทริมัส (とります)หยิบ,จับ
- โทราเรมัส (とられます)ถูกหยิบ,ถูกจับ
- ฮาราอิมัส (はらいます)ปิด
- โอคุริมัส (おくります)ส่ง
- โอคุราเรมัส (おくられます)ถูกส่ง
- ซาวาริมัส (さわります)สัมผัส
- นาระเบมัส (ならべます)เรียง
- โยมิมัส (よみます)อ่าน
- โอะวาริมัส (おわります)เลิก,จบ



คำศัพท์เกี่ยวกับการฟาล์ว

- ซาวาริมะซิตะคะ (さわりましたか)โดน(บัตร์กลอน)แล้วหรือเปล่า
 ครับ/ค่ะ (ในกรณีที่ไม่ว่าอีกฝ่ายหนึ่งฟาล์วหรือไม่)
- ไฮ ซาวาริมะซิตะ (はい、さわりました)โดนครับ/ค่ะ
- อีเอะ ซะวัตเทะอิมะเซ็น (いえ、さわっていません)ไม่โดนครับ/ค่ะ
- โทโมโอเทะเต็ส (ともおてです)ฟาล์วทั้งคู่ครับ/ค่ะ



คำศัพท์ทั่วไป (คำนาม)

- เฮียะคุนินอิซซุ (ひゃくにんいっしゅ)ชุดบทกลอนสมัยโบราณทั้ง 100 บทที่นำมาใช้ในการเล่นเดี่ยวจิคารุตะ
- เดี่ยวจิคารุตะ (きょうぎかるた)การแข่งขันต่อกลอนญี่ปุ่นโบราณ
- คิมาริจิ (きまりじ)สูตรจำบัตร์กลอน คือเสียงที่มีพยางค์สั้นที่สุดที่บอกให้ผู้เล่นทราบว่ากลอนบัตร์นั้นฟังถึงพยางค์ใดจึงจะหยิบได้
- อิชิจิคิมาริ (いちじきまり)กลอนที่มีเพียงใบเดียวที่ขึ้นต้นพยางค์แรกไม่ซ้ำกับกลอนอื่นเลยใน 100 บท
- ฟูตะ (ふた)บัตร์คำกลอน
- โทริฟูตะ (とりふた)บัตร์คำกลอนที่ใช้ในการแข่งขัน
- โยมิฟูตะ (よみふた)บัตร์คำกลอนที่ใช้สำหรับอ่าน
- คามิโนะซุ (かみのく)วรรคบน
- ชิโมะโนะซุ (しものか)วรรคล่าง
- ไอเตะจิน (あいてじん)ฝั่งตรงข้าม
- จิจิน (じじん)ฝั่งตนเอง
- เดี่ยวจิน (きょうぎせん)เส้นแสดงเขตแดน
- โจตัน (じょうだん)แถวบน
- ซูดัน (ちゅうだん)แถวกลาง
- เกะตัน (げだん)แถวล่าง
- อังกิจิดัง (あんきじかん)ช่วงเวลาที่ทำให้ผู้เล่นจำตำแหน่งของบัตร์
- นิฟุนมะเอะ (にふんまえ)อีกสองนาที่เริ่มแข่งขัน
- โยมิเตะะ / โโตคุซุ (よみて・どくしゅ)ผู้อ่านกลอน
- ชิโอ (しあい)การแข่งขัน
- โจกะกะ (じょか)กลอนบทนำที่ผู้อ่านต้องอ่านก่อนกลอนบทแรกทุกครั้งที่ทำกาการแข่งขัน เพื่อเป็นสัญญาณให้ผู้เล่นเตรียมพร้อมที่จะแข่งขัน
- คาระฟูตะ (からふた)กลอนหลอก
- โอะเท็ตซึกิ (おてつき)ฟาล์ว

よんまいふだ (ติมาริจิพยางค์แรกพยางค์เดียวกันกลุ่มละ 4 ใบ)

(う) (わ) (わ) (わ)
 はなさそふ あらしのにはの ゆきならで **ふ**りゆくものは わがみなりけり
 (わ)
 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
 (え) (ちよう)
 はるすぎで 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
 (い) (ん)
 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
 (え) (わ)
 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
 (わ)
 やすらはで ねなましものを さよふけて **か**たぶくまでの つきをみしかな
 (わ) (え)
 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
 (わ) (え)
 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
 (わ)
 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
 (い)
 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
 (う) (わ) (え)
 よもすがら ものおもふころは あげやらで **ね**やのひまさへ つれなかりけり
 (わ) (おお) (わ)
 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
 (わ) (い)
 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
 (わ) (い)
 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
 (わ) (う) (わ)
 かぜそよぐ ならのをがはの ゆふぐれは **み**そぎぞなつの するしなりける
 (わ) (う)
 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

にまいふだ (ติมาริจิพยางค์แรกพยางค์เดียวกันกลุ่มละ 2 ใบ)

(わ)
 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
 (い) (ん)
 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
 (わ)
 つきみれば ちちにもこそ かなしけれ **わ**がみひとつの あきにはあらねど
 (わ) (い)
 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
 (い) (う) (う)
 しのふれど いろにいでにけり わがこひは **も**のやおもふと ひとのとふまで
 (わ)
 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
 (お)
 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
 (わ) (え)
 もろともに あはれとおもへ やまざくら **は**なよりほかに するひともし
 (う)
 ゆふされば かどたのいなば おとづれて **あ**しのまるやに あきかせぞふく
 (え) (い)
 ゆらのとを わたるふなびと かちをたえ **ゆ**くへもしらぬ こひのみちかな

ความรู้
เกี่ยวกับ
เสียงคุณนงนุช

(3) บัตรกลอนสำหรับอ่าน

ปัจจุบัน บัตรกลอนสำหรับอ่านจะมีชื่อและรูปของผู้แต่ง
 และบทกลอนทั้งวรรคบนและวรรคล่างด้วย แต่สมัยก่อนมีแต่
 วรรคบนเท่านั้น ฉะนั้น เมื่อผู้อ่านอ่านวรรคบนแล้ว ผู้สันทน
 ต้องหยิบบัตรวรรคล่าง แต่ไม่ใช่ชาบ้านธรรมดาๆ คนเขียน
 สมัยก่อนทุกคนจะท่องบทกลอนทุกบทได้ ทำให้บางคนหยิบบัตรวรรคล่างไม่ถูก
 ผู้อ่านจึงต้องคอยบอกการวรรคล่างให้กับผู้สันทน โดยที่ไม่มีวรรคล่างเขียนอยู่ก็ตาม
 นักวิจัยเกี่ยวกับตระกูลตะสันนิษฐานว่านี่คือเหตุผลที่ของบัตรสำหรับอ่านในปัจจุบันมี
 ทั้งวรรคบนและล่าง



はちまいふだ (ติมาริจิพยางค์แรกพยางค์เดียวกันกลุ่มละ 8 ใบ)

(ん) (ん) (ん) (わ) (え)
ながからむ ころもしらず ころかみの **みだ**れてけさは ものをこそおもへ
 (え) (ん) (わ) (い)
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
 (わ) (わ) (わ)
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
 (わ) (わ) (お)
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
 (わ) (い) (ん)
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
 (わ) (おお) (ん)
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
 (わ) (え) (い)
なにはえの あしのかりねの ひとよゆ糸 **み**をつくしてや こひわたるべき
 (わ) (わ) (わ)
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

ความรู้
เกี่ยวกับ

เสียงคุณนินอิซุ (7) ปริศนาของเสียงคุณนินอิซุ

เวลาเล่นคารุตะ หลายคนอาจคิดว่า ทำไมคารุตะมีคำศัพท์คล้ายกันเยอะเหลือเกิน! ทำให้พาลัวบ่อย แะจัง... เช่น “**きみがため**” “**わたのはら**” “**あさぼらけ**” มีอย่างละสองสำหรับ “**なにはえ**” “**なにはが**” นั้น ยากที่จะหยิบให้ถูก คำว่า “**ひと** (แปลว่า คน)” “**つき** (แปลว่า พระจันทร์)” ก็มีเยอะเหลือเกิน นอกจากนี้บางบทในเสียงคุณนินอิซุก็ไร้สาระ ไม่ใช่กลอนที่ตีเยียมแต่อย่างใด ผู้แต่งบางบทก็แทบจะไม่มีชื่อเสียงเลย ด้วยเหตุเหล่านี้ คนปัจจุบันหลายคนสันนิษฐานว่าเสียงคุณนินอิซุน่าจะมีตามหมายแฝงอยู่นอกจากเป็นแต่เพียงหนังสือรวบรวมกลอนทันกะเท่านั้น หากเชื่อมคำศัพท์เดียวกันเป็นห่วงโซ่ อาจสามารถไขรหัสหรือเห็นตามสืบบางอย่างก็เป็นได้ จึงมีสมมุติฐานน่าสนใจเกิดขึ้นสองสามประการ แต่บัดนี้ยังไม่มิตำตอบที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วกัน



ろくまいふだ (ติมาริจิพยางค์แรกพยางค์เดียวกันกลุ่มละ 6 ใบ)

(え) (ん)
たかさごの をへのさくら さきにけり **と**やまのかすみ たたずもあらなむ
 (わ) (お)
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
 (え) (わ)
たごのうらに うちいでてみれば しろたへの **ふ**じのたかねに ゆきはふりつつ
 (う) (え) (ん)
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
 (え)
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
 (ん)
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
 (い) (ちよう) (い)
こひすてふ わがなはまだき たちにけり **ひ**としれずこそ おもひそめしか
 (ん) (わ)
こころあてに をらばやをらむ はずしもの **お**きまどはせる いらぎくのはな
 (え) (い) (わ)
こころにも あらでうきよに ながらへば **こ**ひしかるべき よほのつきかな
 (わ) (え)
ここのたびは ぬさもとりあはず **た**むげやま **も**みちのにしき かみのまにまに
 (う) (お)
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
 (え) (わ) (おお)
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

ความรู้
เกี่ยวกับ

เสียงคุณนินอิซุ (6) ภาษาญี่ปุ่นแบบโบราณ อ่านยากไหม?

คำว่า “**けふ**” ต้องอ่านว่า “**きょう**” อาจทำให้บางคนคิดว่ายาก ดนชัยปุณเองก็รู้สึกเช่นนั้นเหมือนกัน ดังนั้น เมื่อประมาณปี 1950 ได้มีคารุตะที่ใช้อักษรอิราทานะปัจจุบันเกิดขึ้น (เช่น “**きょう**このえににおいぬるかな” แทน “**けふ**このへにほひぬるかな”) แต่คารุตะแบบนี้ไม่ได้รับตามนิยมแต่อย่างใด

8. 参考文献

- 『競技かるた入門』埼玉県高等学校文化連盟・小倉百人一首かるた専門部 平成12年10月1日（非売品）
- 『絢爛たる暗号——百人一首の謎をとく』織田正吉・著 昭和53年3月5日 集英社
- 『新版百人一首』島津忠夫・訳注 昭和44年12月10日 角川学芸出版
- 『田辺聖子の小倉百人一首』田辺聖子・著 平成3年12月10日 角川書店
- 『だれも知らなかった〈百人一首〉』吉海直人・著 2008.1.1 春秋社
- 『百首有情——百人一首の暗号を解く』西川芳治・著 1993.7.10 未来社
- 『「百人一首」かるた大会で勝つための本』カルチャーランド著 平成21年1月5日
メイツ出版株式会社
- 『百人一首かるたの世界』吉海直人・著 2008.12.20 新典社
- 『百人一首の作者たち』目崎徳衛・著 平成17年11月25日 角川学芸出版
- 『百人一首の秘密——驚異の歌織物』林直道・著 1981.6.1 青木書店
- 『百人一首への招待』吉海直人・著 1998.12.20 筑摩書房
- 『HOW TO PLAYかるた——競技かるたのルール——』（社）全日本かるた協会 (<http://www.karuta.or.jp/>)

