

Подробные правила игры Кёги Карута

I. Общие положения

1. Способ игры

- 1) Игра проходит с использованием стихотворной антологии «Огура Хякунин Исю» между двумя сидящими друг напротив друга игроками.
- 2) Каждый игрок берет себе 25 случайных карточек со вторыми половинами стихов из 100 возможных. Чтец зачитывает первую половину стихотворения. Задача игроков — захватить подходящую карточку со второй половиной. Тот, у кого на поле не осталось карточек — выиграл.

** Обычно, количество карточек на поле у игрока по ходу игры уменьшается, но может также и увеличиваться из-за передачи карточек в случае ошибки.*

** У выигравшего игрока карточек на поле быть не должно. Для избежания двусмысленности, обязательно передавайте последнюю карточку в конце игры, даже в ситуации 1 – 1.*

2. Принятие решений

- Решение об ошибке или верном взятии карточки принимается игроками.
 - * Игроки хорошо видят движения друг друга и должны стремиться к быстрому принятию решений на основе честности и беспристрастности.*
 - * Игрок может обратиться к судье, если это необходимо.*
 - * Если игроки не могут принять решение самостоятельно, они могут обратиться к судье, но после этого решение, принятое судьей, должно быть принято без возражений.*
 - * Даже если судья принимает явно ошибочное решение, следуйте ему. Обратитесь в Ассоциацию Каруты, если у вас есть сомнения в правильности толкования правил. Но даже в этом случае, результат прошедшего матча не может быть пересмотрен.*

II. Этикет

3. Хорошие манеры

- Во время проведения соревнований игроки должны относиться друг к другу вежливо и с уважением.

4. Правила поведения

- 1) В начале и в конце матча игрок должен проявить уважение по очереди к сопернику и к чтецу.
 - * Если на матче присутствует судья, порядок выражения уважения: 1) к сопернику, 2) к судье и 3) к чтецу.*
 - * Выражая уважение разверните корпус в сторону объекта, посмотрите ему в лицо, отчетливо произнесите 「お願いします」 («о-нэгай-симасу») или 「ありがとうございました」 («аригато: годзаимасита») и поклонитесь.*
 - * Если судья присоединяется к игре в процессе, выразите ему свое уважение в этот момент.*

** Судья также должен выразить свое уважение игрокам.*

- 2) Чтец также выполняет поклон в начале и в конце матча.
- 3) Покидая место во время игры или во время, отведенное на запоминание положения карточек, а также возвращаясь обратно, выразите уважение сопернику. Это не относится к случаям, когда вы уходите чтобы собрать выбитые карточки.
 - * Проявите уважение сказав: 「失礼します」 («сицурэй-симасу»), 「失礼しました」 («сицурэй-симасита»).*
 - * В ответ на такое проявление уважения достаточно немного наклонить голову.*

5. Положение тела во время игры

- Находясь на месте проведения игры, сидите прямо, в сейдза или похожем положении. Однако, во время запоминания положения карточек ваша поза может быть более свободной.
 - * Это не означает, что вы можете вставать, делать разминку или раскинуть ноги во время запоминания.*

6. Одежда и внешний вид

- 1) Ваша одежда во время матча не должна причинять дискомфорт вашему сопернику и зрителям.
 - * Желательна одежда в японском стиле, но если организаторы турнира не выдвинули требований к форме одежды, вы можете использовать футболку и тренировочный костюм. Однако такая одежда как шорты, одежда с большим вырезом и т.п. является нежелательной.*
- 2) На руке, которой вы выполняете захват карточек, не должно быть длинных ногтей, колец, украшений, которыми вы могли бы травмировать соперника во время матча.
 - * Максимально коротко стригите ногти на вашей ведущей (игровой) руке. Хотя, по-возможности, ведущая рука должна быть абсолютно «голой», допускается наличие на ней тейпа или пластыря.*
- 3) Все, что может болтаться перед соперником, снимите или закрепите.
 - * Не только ожерелья и серьги, но также и волосы — если они болтаются перед соперником, соберите их сзади.*

III. Расположение карточек и запоминание

7. Игровая зона

- 1) Каждый игрок должен определить перед собой свое игровое поле: шириной 87 сантиметров и такой высотой, чтобы на нем поместились три ряда карточек с промежутками между рядами в 1 сантиметр. Объединив игровые поля двух игроков мы получаем игровую зону.
 - * Игровая зона включает не только определенную область татами, но и воздушное пространство над ним.*
 - * Игровая зона делится на свое игровое поле и игровое поле соперника.*

- * Нельзя сказать, что отличие хотя бы в 1 мм от упомянутых в этих правилах величин (87 см, 3 см, 1 см) уже считается нарушением, но на практике вы должны постоянно сверяться с этими величинами.*
- 2) Расстояние между верхними рядами карточек игроков должно составлять 3 сантиметра, а ширина их игровых полей должна совпадать.
- * Если полоски татами шириной около 1 см, можно выровнять карточки по ним. Тогда, хоть это и будет чуть больше, чем 3 см, расстояние между полями игроков будет равно 3-м полоскам татами. Это не относится к случаям, когда полоски татами имеют ширину 1.5 см или больше.*

8. Карточки игрока

- 1) Перевернув карточки рубашкой вверх и перемешав их, игрок отбирает 25 карточек и располагает их на своем игровом поле.
- 2) Если количество карточек у игроков оказалось не равно 25, количество можно скорректировать до конца времени, отведенного на запоминание положения карточек.
- * Во время запоминания оба участника должны убедиться, что у каждого из них — по 25 карточек.*
- * Если на матче присутствует судья, корректировка количества карточек осуществляется по его указаниям.*
- * Если после окончания времени запоминания выяснилось, что количество карточек у игроков не равно 25, количество не корректируется, матч продолжается с имеющимся количеством карточек.*

9. Расположение карточек

- Игрок переворачивает свои карточки лицевой стороной к себе и раскладывает их тремя аккуратными рядами, без наложения друг на друга. Ряды должны быть ровными.

10. Перемещение карточек на своем игровом поле

- 1) Перемещая карточки на своем игровом поле, игрок должен каждый раз сообщать об этом сопернику.
- * О любом перемещении карточек на поле игрок должен ясно и четко сообщать оппоненту, а оппонент, в свою очередь, должен ответить, подтвердив получение этой информации.*
- * Если по небрежности игрок не уведомил соперника о перемещении карточек, это не будет сразу же являться нарушением, но если это повторяется, или если присутствует умысел, судья может принять решение о нарушении правил.*
- * Во время матча, включая время, отведенное на запоминание, нежелательно передвигать карточки слишком часто или по многу за раз.*
- 2) Если карточки сдвигаются вбок на место выбитой, уведомлять о перемещении карточек не нужно.
- 3) Нельзя перемещать карточки после того, как чтец начал зачитывать вторую половину предыдущего стихотворения.

11. Запоминание расположения карточек

- 1) После того, как игроки разместили карточки на своих игровых полях, до начала матча выделяется 15 минут на запоминание положения карточек.
- 2) Пока до конца времени на запоминание не останется 2 минуты, запрещены любые движения руками, тренировочные замахи и другие действия, которые могут помешать запоминанию.
 - * Мешать могут не только тренировочные замахи или удары по татами, но и любое размахивание руками во время запоминания.
 - * Если вы хотите сделать разминку не дожидаясь последних 2-х минут времени запоминания, выразите свое уважение оппоненту и выполняйте разминку отойдя в другое место.

12. Порядок взаимодействия с карточками

- Если карточки рассыпались после выбивания, как правило, их собирает выбивший игрок.
 - * Пока игрок, выбивший карточки, ходит за ними, его оппонент по мере сил помогает ему. Собирая карточки не заходите на игровое поле оппонента.
 - * Внимательно и вежливо передавайте карточки другим игрокам.
 - * Раскладывайте карточки сидя ровно, избегайте таких поз, как: сидя со скрещенными ногами, стоя на коленях или привстав.
 - * Чтобы избежать споров, до того, как выкладывать карточки на поле, обсудите их порядок с соперником.

IV. Положение готовности

13. Изготовка

- 1) Игрок решает какой рукой он будет брать карточки, правой или левой (эту руку мы будем называть «ведущей» или «игровой») и остается в контакте с татами вплоть до начала чтения первой части стихотворения. Руки не должны заходить за нижний край нижнего ряда игрового поля игрока, а голова — за верхний край верхнего ряда (т.е. на поле противника).
 - * Судьи могут контролировать соблюдение данного пункта правил, даже если соперник не подавал жалобу.
 - * Игровая зона включает не только определенную область татами, но и воздушное пространство над ним. Кроме того, не только ведущая рука, но и вторая рука и обе ноги не должны заходить за границу игрового поля.
 - * Говоря о голове, мы здесь имеем в виду также и волосы на ней.
- 2) Ведущая рука — это одна из двух рук, правая или левая, от запястья и до кончиков пальцев, ее ладонь и тыльная сторона. Во время матча поменять ведущую руку нельзя.
 - * После начала матча ведущей считается рука, которая первой коснулась карточки (которой было совершено первое взятие или ошибочное касание). Если первое касание карточки было совершено не ведущей рукой, сообщите об этом вашему сопернику.
- 3) Ведущая рука игрока не должна находиться справа или слева за пределами ширины игрового поля вплоть до начала чтения первой части стихотворения.

- 4) Не делайте движений, которые могут помешать вашему сопернику, после того, как началось чтение.
** К началу чтения второй части предыдущего стихотворения вы должны находиться в положении готовности, описанном в данных правилах.*

V. Чтение

14. Чтение

- 1) Чтец зачитывает по очереди 100 карточек для чтения в случайном порядке. Одна карточка не может быть прочитана дважды.
- 2) Следующую карточку чтец выбирает непосредственно перед зачитыванием.
** Еще не прочитанную карточку чтец должен приготовить так, чтобы ни один человек не смог узнать что это за карточка до того, как ее читают.*
- 3) Чтец сначала зачитывает вторую часть предыдущей карточки, а затем — первую часть следующей.
** Старайтесь не начинать чтение следующей карточки сразу же, как только вы закончили читать предыдущую.*
** Если игроки раскладывают карточки или передают карточки для обмена, не начинайте чтение пока не убедитесь, что они закончили приготовления.*
- 4) Перед тем, как прочитать первую карточку, чтец зачитывает вступительное стихотворение, не входящее в «Огура Хякунин Иссю». После того, как оно будет прочитано целиком, его вторая часть зачитывается ещё раз и вслед за ней уже читается первая часть первой игровой карточки.
- 5) Как правило, чтец не останавливает чтение из-за незначительного бытового шума. Однако, в случае серьезных помех, чтение может быть прервано.
** Игроки должны предполагать, что чтение не будет остановлено, даже если раздался посторонний шум.*
- 6) Чтец не должен перемещаться с места на место во время матча, если непреодолимые обстоятельства не вынуждают его к этому.

15. Порядок чтения

- 1) После прочтения чтецом «решающих слогов» карточка считается зачитанной и может быть засчитано взятие или ошибочное касание.
** Здесь под «решающими слогами» мы понимаем слоги, достаточные для принятия решения о взятии одной конкретной карточки. Например, если 「あはじ」 («авадзи») и 「あはれ」 («аварэ») находятся на одном игровом поле и прочитано было только 「あは」 («ава»), невозможно определить конкретную карточку, поэтому чтение не считается завершенным. Правило действует даже если одновременно играет только одна пара игроков.*
** Если чтение было прервано или звукоизвлечение было недостаточно хорошим, главный судья может объявить его недействительным.*
- 2) Даже если по ошибке карточку прочитали второй раз, если при этом были зачитаны «решающие слоги» другой карточки, она также считается прочитанной. Также, ошибочные касания в этот момент считаются недействительными.

** Например, пока 「あはじ」 («авадзи») на игровом поле, а 「あはれ」 («аварэ») уже прочитана, если еще раз зачитают 「あはれ」 («аварэ»), то, как только будут прочитаны слоги 「あは」 («ава»), 「あはじ」 («авадзи») тоже считается прочитанной.*

16. Приостановка чтения

- 1) Как правило, игрок не должен просить приостановить чтение, кроме случаев, когда нужно восстановить порядок карточек.
 - * Чтобы предотвратить начало чтения во время расстановки карточек, желательно передавать карточки другому игроку до упорядочивания их на поле.*
 - * Помимо восстановления порядка карточек, чтение может быть приостановлено только в случае объективной необходимости, такой, как травма одного из игроков.*
- 2) Если необходимо приостановить чтение, игроки должны подать чтецу знак поднятой рукой или словами. Не следует делать перерыв больше, чем это необходимо.
 - * Когда игрок раскладывает карточки на игровом поле, его противник должен подать знак об этом чтецу поднятой рукой. Однако, игрок еще не передавший карточки сопернику, должен сам держать руку поднятой.*
- 3) Не следует просить приостановить чтение, если оно уже началось. Но это не относится к случаям, когда чтец начал чтение несмотря на поднятую руку игрока.
 - * Если после начала чтения вы заметили неправильный порядок карточек на поле, отсутствие их или вспомнили, что забыли передать карточку, тем не менее, не следует останавливать чтение.*

VI. Взятие карточек

17. Порядок взятия карточек

- 1) Игрок, который быстрее оппонента «ведущей» рукой коснулся карточки, расположенной на игровом поле, первую половину стиха которой прочитал чтец, считается «взявшим» эту карточку (взятие прямым касанием).
 - * Если карточки полностью перекрывают друг друга, а прочитанная карточка находится под другими и в пределах игрового поля, касание верхней карточки не засчитывается как взятие.*
- 2) Вместе с тем, даже если не было прямого касания, если прочитанная карточка оказалась выбитой за пределы игровой зоны, это считается взятием (взятие выбиванием).
 - * Если выталкиванием задеть оба игровых поля, и свое и соперника, это также засчитывается. Следовательно, если вы выбили карточку из верхнего ряда противника и при этом по ошибке задел карточки из своего верхнего ряда, то вам засчитывается и взятие и ошибочное касание. Это так называемое «невыгодное взятие».*
 - * В случае выбивания карточки без прямого касания, если по какой-то причине она осталась на поле (отскочив от татами или колена), это не считается взятием.*
- 3) При выбивании карточки, если прочитанная карточка все еще в игровой зоне и противник коснулся ее прямым касанием, взятие засчитывается за прямое касание.

- 4) Если оба игрока пытались взять карточку одновременно, выбиванием в одном направлении, взятие будет засчитано тому игроку, касание которого было ближе к прочитанной карточке.
- 5) Если игроки пытаются выбить карточку без прямого касания в отличающихся направлениях, взятие засчитывается тому игроку, кто окончательно выбил карточку за пределы игровой зоны.
** Отличающимися направлениями, например, могут быть удар сбоку и прямой удар снизу-вверх. В этом случае, кто ударил первым, или кто был ближе к прочитанной карте, не может быть гарантией взятия.*

18. Одновременное взятие

- 1) Если оба игрока коснулись карточки прямым касанием в один и тот же момент, взятие засчитывается тому игроку, у которого на игровом поле находилась карточка.
- 2) Если при одновременном выбивании карточки без прямого касания не представляется возможным определить преимущество одного из игроков, взятие засчитывается тому игроку, у которого на игровом поле находилась карточка.
** Если в ситуациях, описанных в п. 4) и 5) предыдущего раздела правил, сложно принять однозначное решение, взятие засчитывается тому игроку, у которого на игровом поле находилась карточка.*

19. Взятие утерянных карточек

- 1) Если была прочитана утерянная карточка, взятие засчитывается противнику владельца карточки.
- 2) Если игроки не могут вспомнить, на каком из игровых полей находилась утерянная карточка, или их слова различаются, принятие окончательного решения остается за судьей.
** Если была зачитана утерянная карточка, все ошибочные касания в этот момент считаются недействительными.*

20. Взятие ошибочно размещенной карточки

- 1) Если в пределах одного игрового поля карточка была размещена не на ту позицию, где она была изначально, и она была прочитана, взятие, ошибочное касание и т.п. засчитываются также, как и обычно.
** Игроки должны постоянно следить за верным расположением карточек на обоих игровых полях.*
- 2) Если ваша карточка по ошибке попала на поле противника и была зачитана, взятие не засчитывается, а ошибочные касания в этот момент считаются недействительными.

21. Когда взятие не засчитывается

Если поведение игрока препятствует игре (см. перечень ниже), взятие им карточки не засчитывается, в этом случае взятие засчитывается сопернику.

- 1) «Ведущая» рука игрока оказалась в игровой зоне до начала чтения первой половины стихотворения.

- 2) Игрок хватается соперника и мешает ему выполнить взятие карточки.
- 3) Игрок выполнил прямое касание зачитанной карточки не «ведущей», а другой рукой.
- 4) Любые другие действия, которые можно расценить как мешающие оппоненту.

** Хотя правило действует только в случае взятия игроком карточки и не используется, если игрок не взял карточку, но, в зависимости от степени и повторяемости такого поведения, судья может вынести предупреждение или отстранить от участия в матче игрока, препятствующего игре и мешающего сопернику.*

** к п. 3) — выбивание не-ведущей рукой карточки за пределы игровой зоны также не будет засчитано.*

** Если колено или одежда игрока помешали сопернику выполнить взятие карточки, судья должен на основании обращения к нему игрока принять решение о том, являлось ли это поведением, препятствующим игре.*

** Независимо от того, какая карточка была прочитана, в случае п. 1) игроку, нарушившему правила, засчитывается ошибочное касание, а с игрока, не нарушившего правил, ошибочное касание (если оно было) снимается.*

22. Взятие в особых случаях

- 1) Если прочитанная карточка покинула пределы игровой зоны из-за форс-мажорных обстоятельств, взятие засчитывается тому игроку, на игровом поле которого она находилась.
** Под форс-мажорными обстоятельствами имеется в виду, например, если карточку задело выбитой карточкой соседних игроков.*
- 2) Даже в случае форс-мажорных обстоятельств, если карточка все еще находится в игровой зоне, она может быть взята прямым касанием или выбиванием.

VII. Ошибочное касание

23. Ошибочное касание

- 1) Если игрок «ведущей» рукой коснулся карточки, находящейся на игровом поле (или в воздухе над ним), на котором отсутствовала зачитанная карточка, это считается ошибочным касанием.
** Если игрок коснулся каких-то других карточек с поля, где находилась зачитанная карточка, помимо зачитанной, это не считается ошибочным касанием.*
** Если в результате действий противника (напр. выбивания) карточка была сдвинута, но все еще оставалась на игровом поле, и игрок коснулся ее ведущей рукой, ошибочное касание засчитывается. Однако, если ведущая рука оставалась в контакте с татами с момента изготовления до момента касания (карточка сама коснулась руки), это правило не применяется.*
- 2) Если выбитая ведущей рукой карточка с одного игрового поля в свою очередь задела карточку с другого игрового поля, т.к. не было касания ведущей рукой, это не считается ошибочным касанием.

- 3) Независимо от намерений игрока, если во время одной серии движений взятия карточки произошло ошибочное касание, оно засчитывается как ошибочное.
 - * Например, если вы, взяв карточку на поле соперника, на возвратном движении рукой случайно задели карточки на своем поле, это считается ошибочным касанием.
 - * Если после взятия карточки игрок ударил по татами и этим случайно задел карточку на другом поле, это также рассматривается как одно движение и является ошибочным касанием.
- 4) Очевидно, что если вы касаетесь карточек, чтобы упорядочить их на игровом поле, это не рассматривается как ошибочное касание.
- 5) Если вы прикоснулись к карточке не ведущей рукой, это не считается ошибочным касанием.
- 6) Если чтение объявлено недействительным, ошибочные касания не засчитываются.

24. Взаимное ошибочное касание

- 1) Если ошибочное касание произошло из-за соприкосновения с противником, это считается взаимным ошибочным касанием.
 - * Речь идет о том случае, когда траектория движения руки меняется из-за столкновения с противником, по физическим законам движения.
 - * Если после ошибочного касания рука игрока коснулась руки оппонента, но оппонент не совершил ошибочного касания, ошибочное касание не является взаимным.
- 2) Если после контакта с противником игрок совершил ошибочное касание в результате своего собственного самостоятельного движения, это не считается взаимной ошибкой.
 - * Даже если собственное движение было рефлекторно вызвано касанием оппонента, это все равно не считается взаимной ошибкой.
- 3) Если игрок совершил ошибочное касание и, пока его рука находилась в контакте с карточкой, его руки коснулся противник, это также считается взаимным ошибочным касанием. Однако, если по траектории движения руки очевидно, что карточку она бы не задела, это правило не применяется.

VIII. Передача карточек

25. Передача карточек

- 1) Если игрок взял карточку, находившуюся на игровом поле соперника, или если соперник выполнил ошибочное касание, игрок может передать сопернику одну из карточек со своего игрового поля.
 - * Карточку надо передавать в направлении игрового поля соперника, развернув ее в его сторону.
 - * Отправляя карточку, не делайте это сидя скрестив ноги или стоя на коленях, сядьте ровно, повернитесь к сопернику, и передавайте аккуратно передайте карточку.
 - * Во время матча нет необходимости ждать пока соперник закончит раскладывать карточки на поле, чтобы передать карточку.

- 2) Если игрок взял карточку с поля соперника, а соперник к тому же совершил ошибочное касание, игрок передает сопернику две карточки.
** При передаче двух карточек, следует передавать их по одной (не стопкой).*
- 3) Если карточка отсутствует в игровой зоне, а соперник совершил ошибочные касания на обоих игровых полях, игрок передает сопернику две карточки.
- 4) Если игроки совершили взаимное ошибочное касание, или один из игроков совершил ошибочное касание одновременно со взятием зачитанной карточки, т.е. в случаях, когда оба игрока должны выполнить передачу карточек, сначала количество ошибок сокращается на общее для обоих игроков число, а затем передается только оставшееся количество карточек.
- 5) Если чтец уже начал чтение второй половины предыдущего стихотворения, право на передачу карточки утрачивается.
** Правило не относится к случаям, когда чтец начинает чтение не обращая внимания на поднятую руку игрока, который собирается передать карточку.*
- 6) Если карта была передана по ошибке, без причины, но игроки не заметили этого и чтец начал чтение, карта считается переданной.

26. Выбор карточки для передачи

- 1) Вы можете выбрать любую карточку для передачи ее сопернику. Однако, как только вы оторвали руку от передаваемой карточки, вы уже не можете изменить свой выбор.
- 2) Осуществлять выбор передаваемой карточки нужно быстро, не раздумывая чрезмерно долго.
- 3) Если по ошибке были переданы две карточки вместо одной, переданной считается первая из двух.
** Если две карточки были переданы одновременно, любая из них может быть засчитана.*

IX. Другие вопросы

27. Запрещенное поведение

Игрокам запрещается:

- 1) С момента, как закончилось чтение второй части предыдущего стихотворения, разговаривать или стучать по татами.
- 2) Пить, есть, курить во время матча.
- 3) Бить по татами чаще, чем это необходимо.
- 4) Жаловаться на манеру чтения и качество звука.
- 5) Задавать вопросы оппоненту или другим игрокам относительно решающих слогов, прочитанных карт, передаваемых карт.
- 6) Словом и делом демонстрировать по отношению к оппоненту, игрокам, чтецу или судьям неуместное поведение, оказывать давление.
- 7) Получать поддержку от игроков или зрителей.
- 8) Оспаривать решения судей.

* 3) Даже если вы не бьете по татами, не выполняйте тренировочные замахи слишком часто.

* 5) Во время матча не следует разговаривать с оппонентом, другими игроками или зрителями, не только о ходе игры, но и на любые другие темы. В случае внезапной остановки чтения или постороннего шума во время чтения, прочитанную карточку можно уточнить у судьи. Кроме этого случая, никаких уточнений по поводу карточек делать нельзя.

* 7) Воздержитесь от всех видов поддержки, кроме поддержки товарищей по команде, разрешенной на командных матчах.

* В случае запрещенного поведения, в зависимости от решения судьи, может последовать наказание в виде: замечания, предупреждения, отстранения.

* «Замечание» здесь означает: «указать на нарушения и потребовать устранить их». «Предупреждение» означает: «в случае повторного нарушения вы будете отстранены от игры». «Отстранение» означает, что игра останавливается, нарушитель считается проигравшим и покидает место проведения матча.

* Такие же меры судья может принимать в отношении зрителей.

28. Дополнение

- 1) В ситуациях, выходящих за рамки данных правил, решение остается за судьей.
- 2) Всеяпонская Карута Ассоциация может вносить изменения в данные правила по мере необходимости.

РЕДАКЦИЯ ПРАВИЛ ОТ 1 МАЯ 2019

Приложение. Краткий глоссарий

- 取り札** — とりふだ — торифуда — карточки для взятия, содержат вторую часть стихотворения.
- 読み札** — よみふだ — ёмифуда — карточки для чтения.
- 送り札** — おくりふだ — окурифуда — карточки, передаваемые сопернику.
- 空札** — からふだ — карафуда — карточки «вне игры» («мертвые» карточки).
- 持ち札** — もちふだ — мотифуда — 25 карточек игрока.
- 序歌** — じょか — дзёка — вступительное стихотворение, читается перед началом матча.
- お手付き** — おてつき — отэцуки — ошибочное касание карточки.
- 競技線** — きょうぎせん — кё:ги-сэн — игровая зона.
- 自陣** — じじん — дзи-дзин — свое игровое поле.
- 相手陣** — あいてじん — айтэ-дзин — игровое поле соперника.
- 有効手** — ゆうこうしゅ — ю:ко:сю — «ведущая» рука — рука, которой игрок выполняет взятие карточек.
- 決まり字** — きまりじ — кимари-дзи — первые слоги стихотворения, достаточные чтобы принять решение о взятии карточки.

