

花札の歴史

花札の歴史は安土・桃山時代の「天正かるた」、江戸時代上期の「ウンスンカルタ」から、江戸時代中期に現在使用している花札ができたと言われています。花札ゲームの中でも2人でプレイする「こいこい」は、勝負勘・度胸・かけひき・冷静さを必要とする現代版知的ゲームです。

- | 人数

2人で遊びます。3人以上の時は、親の決め方と同じ方法で2人になります。
- | 親の決め方

裏向き札を1枚ずつめくり、月の早い方が初回の親となります。
※できれば、ジャンケンやサイコロは控えてください。
- | 使用札

1組48枚。2組(黒・赤)を交互に使うとスピーディにスムーズに進行します。
- | プレーの開始

親は“子・場・親”の順に2枚ずつ手に8枚を裏向けて、場に8枚表を向けて配り(手八の場合)、残りは山札として裏を向けて積んでおきます。

まず、親から順番に手札の1枚を場に出し、合う札があれば合札とし、ない場合は捨て札となります。次に山札から1枚をめくり、同様に合う札があれば合札とし、ない場合は捨て札となります。合札は自分の札となり自分の前に、表を向けて並べておきます。



このように進めていき、手札がなくなる前に、出来役ができればプレーを止めます。また続けて勝負することもできます。勝った方が親となり、次のゲームが始まります。

※親は先手なので有利です。
※どちらも役ができない場合は、ノーゲームとなり親が交代します。
- | 勝負、こいこい

出来役ができ、さらにもっと大きな役が期待できそうな場合、「こいこい」と言って、ゲームをさらに続けることができます。但し、自分に次の役ができる前に相手に役ができた時は、得点の倍返しとなります。
- | ゲームの目的

とにかく出来役を早くつくることです。後はかけひきです。
- | 得点計算

7点以上は倍の得点となります。
12回戦で終了し、合計点の多い方が勝ちです。
- | 手札の役

最初に配った手札8枚に、次の役ができていた場合は、その得点をもらい、次の回となります。

手四(てし) : 同じ月が4枚あるとき …… 6点
くっつき : 同じ月が2枚ずつ4組 …… 6点
- | 特別な札

菊に盃は、10点札とカス札としても通用します。
- | 出来役一覧

ところによっては、役・点数異なることもありますので、プレイの前に打ち合わせをしてください。

1.五光



10点

2.四光

雨入り四羽は7点とする。



8点

3.三光

雨以外の20点札3枚



5点

4.花見で一杯

4 と5 は省いてもよい。



5点

5.月見で一杯

4 と5 は省いてもよい。



5点

6.猪鹿蝶

他の10点札が1枚ふえるごとに1点プラス



5点

7.赤短

他の短冊札が1枚ふえるごとに1点プラス



5点

8.青短

他の短冊札が1枚ふえるごとに1点プラス



5点

9.タネ

10点札5枚、10点札1枚ふえるごとに1点プラス



1点

10.タン

短冊札5枚、短冊札1枚ふえるごとに1点プラス



1点

11.カス

カス札10枚、1枚ふえるごとに1点プラス



1点

12.赤短・青短の重複

他の短冊札が1枚ふえるごとに1点プラス



10点

札の知識

1年を12カ月に分けて、各月ごとに花鳥風月をとり入れています。

1月 松に鶴



20点

5点

2月 梅にうぐいす



10点

5点

3月 桜に幕



20点

5点

4月 藤にほととぎす



10点

5点

5月 菖蒲(アヤメ)にハツ橋



10点

5点

6月 牡丹に蝶



10点

5点

7月 萩に猪



10点

5点

8月 ススキに月・雁



20点

10点

9月 菊に盃



10点

5点

10月 紅葉に鹿



10点

5点

11月 小野道風にカエル、柳にツバメ



20点

10点

5点

12月 桐に鳳凰



20点