

大型将棋 4 種のルール復刻の現状

山本 敦希[†] 高見 友幸[†]

[†]大阪電気通信大学 総合情報学部

[†]hw21a153@oecu.jp [†]takami@osakac.ac.jp

キーワード 摩訶大将棋, 平安大将棋, 中将棋, 原摩訶大将棋

1 はじめに

中世以前の古文書に記載される大型将棋として、6 種の大型将棋（摩訶大将棋, 大大将棋, 大将棋, 中将棋, 平安大将棋, 延年大将棋）の存在が知られている [1]。このうち延年大将棋は、その名称どおり延年を祈願し祝福するための将棋であり、太陰暦の 1 年の日数 354 と同じ駒数の将棋である。したがって、遊戯としての側面をもつ古文書由来の大型将棋は 5 種に限定されるが、この 5 種以外に、原摩訶大将棋の存在が将棋史研究の過程で提起されている [2]。このため、復刻の研究対象となり得る大型将棋は、現時点では、全部で 6 種となる。本稿では、このうち、大大将棋と大将棋を除く 4 種の大型将棋のルール復刻の現状をまとめる。

2 大型将棋の発展過程

図 1 に大型将棋の発展過程の概要を示す。図 1 の左端に並ぶ 3 種の大型将棋はどれも駒数 96 枚であり、将棋黎明期の呪術としての将棋であることを暗示する。赤の数字は駒数（片側）の増減を示す。多くの場合で数値 31 が関係することに注意されたい。原摩訶大将棋と大大将棋の間では、31 枚の駒が減るが 31 枚の新しい駒が追加されるため、駒数は変わらない。原摩訶大将棋から中将棋への発展は全部で 100 枚の駒が取り除かれる。

原摩訶大将棋と大大将棋はともに縦横 17 目の正方形将棋盤を使い、駒は交点置きであることから、ともに大型将棋の起源と想定することができる。ただ、1) 将の駒が再下段に並ばない点、2) 敵味方の駒が南北の方向に対峙するという点において、大大将棋のみが特殊である^{注1)}。これらの点で、大大将棋を中国からの伝来とするのが妥当であろう^{注2)}。

文献史学に基づく限り、大型将棋は摩訶大将棋から平安大将棋までが対象となるが、摩訶大将棋の将棋盤と初期平安京の条坊との間に呪術的な対応関係を想定した場合、上述のとおり原摩訶大将棋の存在を仮定することが

できる。この仮説では、原摩訶大将棋の将棋盤のマス数を初期平安京の条坊の数と同じであるとしている。

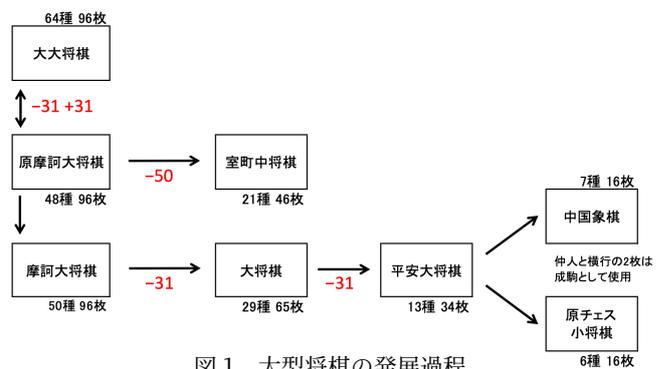


図 1. 大型将棋の発展過程

3 各種大型将棋

3.1 原摩訶大将棋

摩訶大将棋起源説 [3] では、摩訶大将棋の原形という位置付けの将棋である。将棋史の観点では、駒は交点置きであるが、対局は便宜上、マス置きでなされている。また、コンピュータ原摩訶大将棋もマス置きのソフトウェアとして制作されている。将棋盤は縦横 17 マス、駒数は摩訶大将棋と同じ 96 枚であるが、駒種は 48 種で摩訶大将棋より 2 種少ない。横飛と瓦将の駒がなく、玉将の左右には提婆と無明の代わりに左将と右将が並ぶ。摩訶大将棋には 1 枚だけで左右非対称に並んでいた駒（古猿、臥龍、蟠蛇、淮鷄、麒麟、鳳凰）が、各 2 枚となり左右対象に配置される。原摩訶大将棋の敵味方の歩兵の間隔は 5 マスであるが、図 1 の摩訶大将棋 → 大将棋 → 平安大将棋の系列では歩兵の間隔は 4 マスである。また、世界各地の大型チェスの Pawn（歩兵相当の駒）の間隔も 4 マスであることに注目されたい。

原摩訶大将棋のルールは摩訶大将棋と同じである。ルールの詳細については文献 [2] を参照されたい。本稿では、特に注意すべき重要点のみに言及する。原摩訶大将棋では、摩訶大将棋の対局にしばしば見られるような、序盤

早々に勝負が決するということがなくなっている。摩訶大将棋の対局では、初期配置での横飛の前のマスに駒の利きがなく、このマスがはじめに攻撃を受けることになるからである。

また、原摩訶大将棋では、摩カツ、角行、飛龍の効き筋が一致している点で自然な配置である。摩訶大将棋では、これら3駒は筋違いであり互いに取りることができない。

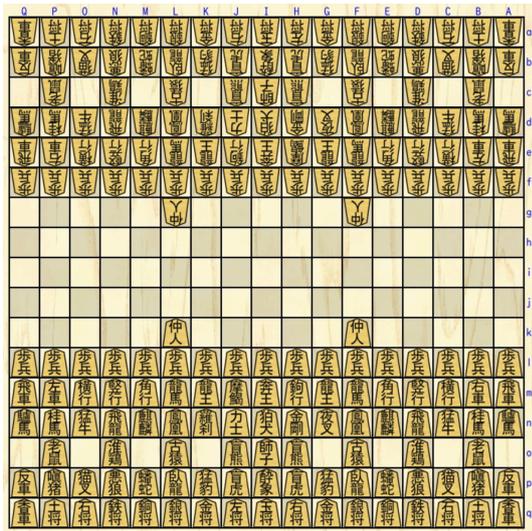


図2. 原摩訶大将棋の初期配置

3.2 摩訶大将棋

原摩訶大将棋と駒数は同じであるが、盤の横方向マス数が19で2列分増える。この増えた2列に新しい駒種として横飛と瓦将の2枚が追加されている。盤の縦方向マス数は16であり、敵味方の歩兵の間隔は4マスとなる。駒はマス置きであり、象戯図(1592年)の記載では、摩訶大将棋の盤のサイズは縦横19マスの正方形となっているが、我々の研究グループではこのサイズで正しいと見ている^{注3)}。

大型将棋の一番の特徴は、現代将棋には存在しない「踊り」と「居喰い」の機能を持つことである。踊り駒は、通常の駒と同様、着地したマスにいる敵駒を取ることができる他、飛び越した駒も同時に取ることができる。居喰いとは動かずに敵駒を取ることのできる機能であるが、その一方で、敵駒のいるマスには移動できないことに注意されたい。摩訶大将棋では、狛犬と師子の2駒が居喰いの機能をもつ。手番で狛犬と師子を使うときは、敵駒を取らずに移動するか、または、居喰いにより敵駒を取るかのどちらかである。

勝利条件は、敵陣に侵入している不成の駒が無事に敵陣から脱出できたときである。象戯図の記載に従えば、不成の駒は奔王、狛犬、師子、龍王、龍馬の5駒であり、

現状の対局では、これらの5駒が勝負を決める駒となる。なお、鉤行と摩カツが不成とされる古文書も存在するため[4]、今後の検討課題として残る。

また、仲人の駒のルールについてもルール変更を検討中である。現状、仲人は居喰いでしか取ることができないが、このルールは、仲人のいるマスには駒を移動させることができないという仮定に基づく(詳細については文献[1]を参照されたい)。ところが、踊り駒であれば、仲人のマスに着地することなく仲人を取ることができるため、踊りの機能でも仲人の捕獲ができることにするかどうかを検討中である。

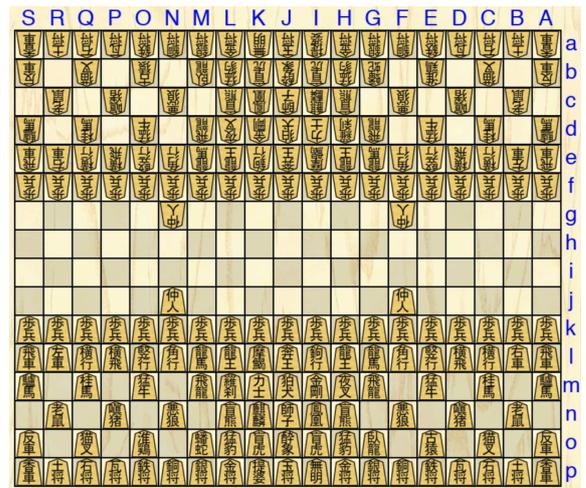


図3. 摩訶大将棋の初期配置

3.3 室町中将棋

江戸時代の古文書に詳しいルールの記載があり、棋譜も残されているため、現代の中将棋はこの江戸時代のルールで対局がなされている。本稿で室町中将棋という名称を用いたのは、現代の中将棋(=江戸時代の中将棋)とはルールの違う中将棋の存在を示すためである。

室町中将棋は、図1のとおり、原摩訶大将棋から駒をちょうど100駒取り除くことで成立したものと考えている。そのため、盤は原摩訶大将棋と同じく縦横同数のマス数をもつ正方形の盤となる。また、遊戯ルールも摩訶大将棋と同じルールを使う。

盤と駒の初期配置については、江戸時代の中将棋と同じであり、駒は21種で、片側46枚、縦横12マスの盤を使う(図4)。現状では、勝負を決める駒は奔王と師子の2駒であり、龍王と龍馬は勝負に関係しない駒というルールで対局が続いている。なお、中世の古文書からは奔王が勝負を決める駒であることはわかるが[5]、師子、龍王、龍馬が勝負を決める駒であったかどうかは資料がない。勝利条件については今後の検討課題である。

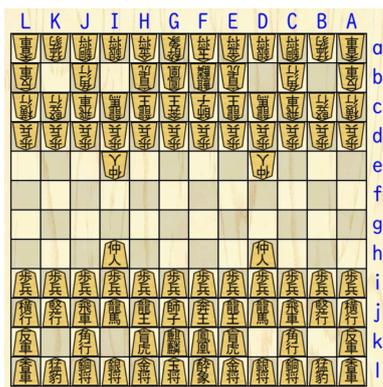


図4. 室町中将棋の初期配置

3.4 平安大将棋

駒は13種：片側34枚であり、横縦13×9マスの将棋盤を使う(図5)。大型将棋の発展過程では最後方に位置する将棋であり(図1)、原摩訶大将棋/摩訶大将棋のもともとの駒の動きはほぼ消失している[6]。たとえば、金将の動きは奔王の動き(チェスのクイーンの動き)であり、銀将の動きは角行の動き(チェスのビショップの動き)である。他の大型将棋の駒と動きが一致する駒は、仲人、横行、飛龍、玉将の4駒のみである。

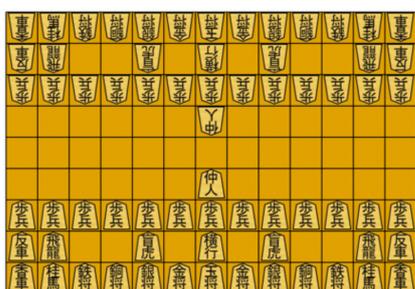


図5. 平安大将棋の初期配置

勝利条件は、現代将棋と同様、玉将を詰めることである。成駒のルールとして、次の2つのルールがあり、対局前の取り決めでルールを決めている。1) 歩兵は敵陣に入れば、金将になる。2) 前記1)の成りに加えて、桂馬、飛龍、鉄将、銅将、銀将が金将になる。成りのタイミングは、駒が敵陣から脱出したときである。

ルールに関する今後の検討課題は、香車、反車、仲人、横行の成りについてである。また、将棋盤の縦のサイズも9マスで最終確定というわけではない^{注4)}。

4 おわりに

文献資料の不足を補うためには、大型将棋の復刻は将棋種を限定して復刻するのではなく、大型将棋史の全体像を考慮し研究を進めることが重要であろう。

大型将棋の復刻成果が日本古代史の未解決問題を解くキーになることも多い。特に、大型将棋が本来的にもつ呪術性の知見は古代史学に大きく波及する。初期平安京の正方形仮説[7]は、その一例である。

また、起源となる将棋群(大大将棋/原摩訶大将棋/摩訶大将棋)の駒数96には大きく注目すべきである。96は、古代都城設計の中心的数値でもあり、日本書紀の紀年設計[8]の基本数値でもある。大型将棋史-古代都城設計-日本書紀紀年論の結びつきは、古代東アジアで深く信奉されたマジックナンバー96の存在を物語る。

なお、本稿ではルールが未確定の部分に焦点を当てた。各将棋のルールの詳細については文献を参照されたい。

注記

- 1) 他の大型将棋の将の駒は再下段に並ぶ。また、摩訶大将棋から派生する将棋では敵味方の駒は東西方向で向かい合う。
- 2) 現代の中国象棋は、現代将棋とは違って駒は交点置きである。また、駒の字の色からもわかるように、南(赤)と北(黒)に陣を取って対局する。大大将棋との類似性が強い。
- 3) 黎明期の大型将棋は本来的に呪術に由来するという前提に立つ。駒は陰陽五行思想に基づく六十干支の表を構成し、盤は天円地方の思想に基づく平安京に倣うものと考えられる。つまり、将棋盤のマス数(横19マス、縦16マス)が平安京の条坊の数(南北方向に19保、東西方向に16保)に一致する。
- 4) 摩訶大将棋に始まる発展系列からは、敵味方の歩兵の間隔は4マスになるのが妥当である。このことを考えると、縦10マスという可能性もあろう。

参考文献

- [1] 高見友幸, 摩訶大将棋の復刻 ~古代日本の大型将棋に関する考察~, 大阪商業大学アミューズメント産業研究所, 研究叢書第19巻, 2019.
- [2] 高見友幸, 大型将棋の将棋盤と平安京の条坊: 初期平安京の復原, 大阪電気通信大学人間科学研究, Vol.23, 1-13, 2021.
- [3] 高見友幸, 「摩訶大将棋起源説反駁」に対する返答, 大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要, 第23号, 1-19, 2021.
- [4] 高見友幸, 最近発見された摩訶大将棋に関する古文書, IR *ゲーミング学会ニューズレター, No.38, 8-11, 2019.
- [5] 高見友幸, 中世における中将棋のルール復刻 ~摩訶大将棋起源説の検証~, 第7回国際ICT利用研究会全国大会Web予稿集, 2022.
- [6] 高見友幸, 摩訶大将棋起源説と初期平安京の復原 ~中国象棋とチェスの起源~, 考古学ジャーナル 2021年11月号, 40-50, 2021.
- [7] 高見友幸, 唐長安城の数理モデル ~唐長安城の正方形仮説補遺~, 考古学ジャーナル, 2023年3月号, 34-40, 2023.
- [8] 高見友幸, 日本書紀の紀年問題に関する考察 ~天皇の誕生年と即位年の解読~, 日本国史学第20号, 93-105, 2024.