

将棋のお供 マニュアル



柴崎銀河

目次

前書き	p 3
カードの一覧	p 4
準備	P 5
プレイ方法	P 6
歴史	p 7
確定完全情報ゲーム	p 8
メール対戦と詰将棋	p 9
カードの使い方（総括）	p 1 0
カードの機能	p 1 1

カードでルールが変わる確定完全情報ゲーム

カード24枚入（12種×2枚）

このカードセット(24枚)は、将棋と一緒に使い、カードに書かれた指示によってルールや駒の機能を変えることで、将棋を本来とは違うゲームに変貌させて楽しむものです。このセットには、将棋の盤や駒は含まれていませんので、別途用意する必要があります。なお、このゲームをやり過ぎると、逆に将棋が下手になる恐れがありますのでご注意ください。

カードの一覧

12種・各2枚

- 女装王(Q) 王が女王の動きをする
- 転送飛(T) 飛と自駒の位置を交換する
- 反射角(R) 角が四辺で反射する
- 出世金(G) 金が成って王の代理をする
- 無敵銀(I) 銀が次の手で捕獲されない
- 八方桂(A) 桂が八方に動く
- 弾道香(B) 香が駒を飛び越える
- 許二歩(D) 二歩を打つ
- 熟成果(G) 成駒を打つ
- 連続技(S) 一つの駒を二連続で指す
- 撤退令(W) 一つの駒を駒台に戻す
- 懐柔策(C) 挟んだ相手の駒を味方にする

準備

《将棋のお供》を遊ぶためには、このカード以外に将棋盤と将棋駒が必要になります。駒の配置は、通常の将棋とまったく同じです。このカードは計 24 枚ありますが 1 種 1 枚ずつ 12 枚を対局者の 2 人にあらかじめ配っておきます。

プレイ方法

自分に配られたカードは、自分の手番で駒の着手をする前に1枚だけ表示して使います。使うかどうかは自由です。2枚以上を同時に使うことはできません。使わないなら通常の将棋の指し方と同じです。使った場合は、そのカードはその一局では再度使えませんので、未使用のカードとは別のところにおもて向きに置いていきます。対局相手がカードを見たいと望んだ場合には見せます。カードには様々な機能が書いてあります。駒の動きを一時的に変えるもの、役割を変えるもの、将棋の禁じ手を解除又は追加するもの、などです。詳しくは「カードの使い方」をご覧ください。

歴史

将棋は、日本国内の出土品の年代測定から千年ほど前(11世紀頃)に日本人が発明したものと推定されますが、正確なことは分かっていません [1][2]。以下では著者の推測も入れて考察を進めます。発想の原点となったのは、おそらく古代インドのチャトランガ（偶像的な駒を用いた4人又は2人用のボードゲーム）又はそこから発展した何かで、交易によって日本人はその知識または道具を得たものと考えられます。チャトランガの流れを汲んで欧州で完成型に至ったのはチェスです。将棋がチェスを含むチャトランガ系のゲームと異なる点は駒の独自性にあり次の3つに要約されるでしょう。(1)駒が偶像ではなく平型であり裏返すことで昇進の概念を持たせられます。(2)駒の敵味方の区別を色ではなく向きによって行うため敵駒を味方にして利用することが可能になりました。(3)駒の種類表示は形状ではなく文字によるもので製作・改造にあまり手間を要しません。

特に3番目の特徴----文字による種類表示は、将棋というゲームの研究・改良を容易にし、将棋の多くの亜種、百種類以上の駒を生むこととなりました。そういった駒がどのようなものかは「中将棋」「大将棋」「大局将棋」などのキーワードで検索すると多くの公開資料から確認できます。こうして11世紀から17世紀頃にかけて、日本国内で様々な動きの駒とそれに見合うサイズのゲーム盤が盛んに提案されましたが、その後は、駒の機能が整理された8種40枚の駒と9路の盤に収束しmぶつ在の将棋になりました。もっとも、中世に考案され今は使われていない駒のなかにも興味深いものが多数存在します。そのことが「将棋のお供」開発の動機にもなっています。

確定完全情報ゲーム

完全情報ゲームとは、次の着手を選ぶときに過去の着手の経歴や現在の状態の情報が完全に分かっているゲームをいいます。確定の語を冠した場合は、着手以外にゲームの進行に影響する偶然的な要素が無いことを意味します。すなわち、ゲームの着手記録をその通りに実行すると全く同じ結果が得られます。将棋は棋譜の存在から分かる通り確定完全情報ゲームですが、《将棋のお供》も確定完全情報ゲームです。バックギャモンのように駒を進める双六系のゲームは、状態が公開されているならば完全情報ゲームではありますが、サイコロを振って出た目に従うというのは偶然要素ですから確定ではありません。一方、麻雀やポーカーは、相手の状態がよく分かりませんから完全情報ゲームではなく不完全情報ゲームになります。

メール対戦と詰将棋

《将棋のお供》を使った将棋も、確定完全情報ゲームになるので、普通の将棋と同様に棋譜を記述することができます。カードの使用は対応するアルファベット1字で表現すれば良いでしょう。棋譜を記述できますから、一手の内容を相手に伝える形式のメール対戦も可能になります。さらに、将棋には詰将棋というジャンルがありますが、《将棋のお供》でも、同じように詰将棋を構成することができます。詰将棋というのは、ある局面が与えられて、そこから王手の連続で相手の王を詰める手順を考える一種のパズルです。ぜひご検討ください。

参考文献

- [1] 増川宏一: "将棋 I", ものと人間の文化史 法政大学出版局 (1977/11/10).
- [2] 増川宏一: "将棋の歴史", 平凡社新書 670 平凡社 (2013/2/15).

カードの使い方（総括）

カードを使うときは、自分の手番で駒の着手をする前に1枚だけ表示して使います。そのカードを使用した直後に可能な着手がひとつも無いのならそのカードは使用できません。2枚のカードを1回の着手で同時または連続的に使うことはできません。使用済のカードを一局のなかで再度使うことはできません。使用済のカードは表向きにまとめておくといいでしょう。将棋の勝負が決まった時点で未使用のカードが残っていても問題ありません。カードの使用未使用の情報は盤上や駒台の駒と同様に公開情報になります。もし相手がカードの確認を求めてきた場合はカードを見せなければいけません。それぞれのカードの機能は各論で説明します。

カードの機能

女装王（Q） 王が女王の動きをする

このカードは、「王」を《女王》に変えます。自駒の「王」は、チェスの駒であれば《女王(Queen)》、中世の将棋駒であれば《奔王》、と同じ動きに変化します。将棋では「飛」と「角」を併せ持った動きです。「王」を動かして、効果は終了します。効果中の駒は《女王》と呼びます。



転送飛 (T) 飛と自駒の位置を交換する

このカードは、「飛」と他の駒の位置を入れ替えます。盤上の自駒の「飛」の一つ X とそれ以外の盤上の自駒のどれか一つ Y を選びます。そして、その二つの駒 X と Y を一手で入れ替え、効果は終了します。成駒の「竜」は「飛」ではないので X には該当しません。X も Y も移動で駒が成る条件を満たした場合には成ることができます。



反射角(R) 角が四辺で反射する

このカードは、「角」の移動時に将棋盤の四辺を反射板として利用します。盤上の自駒の「角」を一つ選びます。その「角」を盤の四辺で反射して進めて一手とし、効果は終了します。反射ができる回数は1回にとどまりません。移動前と移動後の位置で駒が成る条件を満たした場合は成ることができます。成駒の「馬」は「角」の代わりにはなりません。なお、この効果発動によって「角」の射線に敵の「王」が入るときは、このカードは使用できません。反射の例を示します。2三にある角は、障害物がなければ、3二、4一、5二、6三、7四、8五、9六、8七、と進むことができます。なお、「角」が盤の端で反射できるという特殊ルールは、かなり昔から存在していたようです。



出世金(G) 金が成って王の代理をする

このカードは、「金」の成駒を「王」の代理にさせます。盤上の自駒の「金」を一つ選びます。他の駒が成ると同様に、その「金」を一手の移動で成らせます。裏返しになった「金」は《太子》と呼び、略称は「太」です。「太」は「王」と同じ動きで同じ役割です。普通の将棋では「王」が詰む（捕獲される）と負けですが、「太」は「王」の代理となり、「王」が捕獲されても「太」が詰むまでは負けません。「王」の存在下で「太」を捕獲したときは「金」を捕獲したのと同じになります。「太」の存在下で「王」を捕獲したときは、ただちに盤上の「太」と「王」を交換し、結果として「金」を捕獲したことになります。なお《太子》は、中世の将棋駒《酔象》の成駒として存在しました。



無敵銀(I) 銀が次の手で捕獲されない

このカードは、「銀」を一時的に無敵状態にします。持駒または盤上の自駒の「銀」を一つ選びます。それを打つか動かした後、その直後の相手はその「銀」を捕獲できなくなります。もしこの「銀」が移動後に成った場合には、もう「銀」ではないので効果が適用されません。また、「成銀」も対象外です。この無敵効果は一時的なもので、それ以降は普通の状態に戻ります。なお、一般には一局を通じて銀を取られない特殊ルールが存在し、「取らず銀」などの名前で知られています。



八方桂(A) 桂が八方に動く

このカードは、「桂」を八方に動けるようにします。盤上の自駒の「桂」を一つ選びます。その「桂」は、チェスの駒《騎士(Knight)》の動きができるようになります。その「桂」を動かして、効果は終了します。なお、この効果発動によって「桂」の行動範囲に相手の「王」が入るときは、このカードは使用できません。桂の成駒には適用されません。



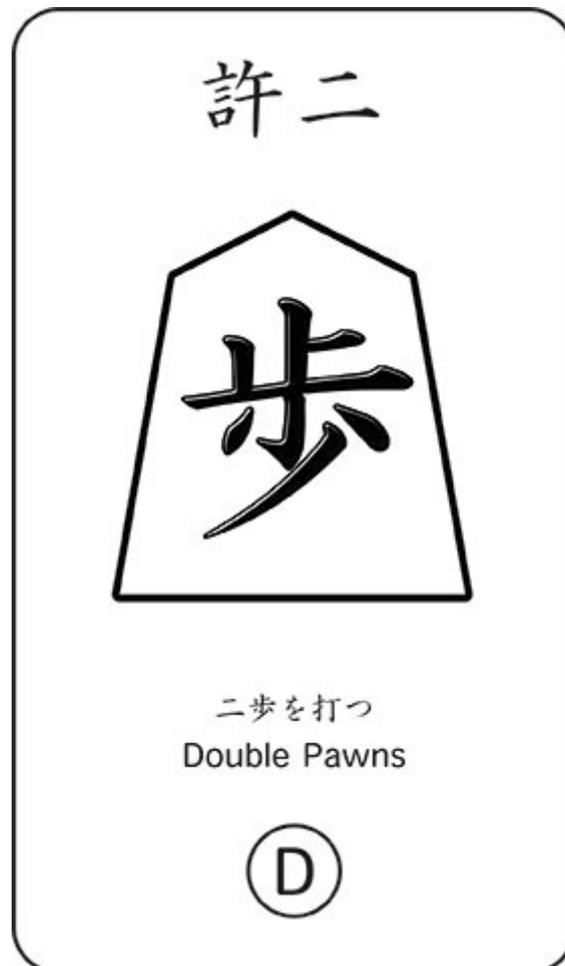
弾道香(B) 香が駒を飛び越える

このカードは、「香」を駒を飛び越えて動けるようにします。盤上の自駒の「香」を一つ選びます。その「香」は、射線上にある駒を一つだけ越えて進むことができます。その駒は敵でも味方でも構いません。その「香」を動かして、効果は終了します。飛び越えられた駒はその位置に残ります。なお、この効果発動によって「香」の射線に相手の「王」が入るときは、このカードは使用できません。



許二歩(D) 二歩を打つ

このカードは、縦の列に2つめの「歩」を打てるようにします。持駒の「歩」を一つ打つとき、禁則の二歩（同じ縦の列に味方の「歩」が2つあってはいけない）のルールは無視されます。この効果は、それら二歩のどちらか一方が成るか捕獲されるまで続きます。この効果の持続中はこの列には「歩」が一枚しか存在しないとみなされます。したがって、その列へ更に「歩」を打つことは新たな二歩となるため禁則になります。



熟成果(G) 成駒を打つ

このカードは、持駒を最初から成りの状態で打てるようにします。持駒の「金」以外のものを一つ選んで、それを最初から成りの状態で打ちます。ただし、それを王手に使うことはできません。着手により、効果は終了します。



連続技(S) 一つの駒を二連続で指す

このカードは、一つの駒を二連続で動かせるようにします。盤上の自駒の一つを選びます。その駒を二連続して動かします。これで効果は終了します。しかし、その動きのどちらも王手になってはいけません。一手目も二手目も敵駒を捕獲することが可能です。このように二手動かせる駒が中世の将棋には存在していました。二手目で元の位置に戻ることもできます。これを中世の将棋では《居食い》と言います。



撤退令(W) 一つの駒を駒台に戻す

このカードは、盤上の駒を駒台に戻せるようにします。盤上の「王」以外の自駒の一つを選びます。その駒を駒台に戻します。これで一手になり、効果は終了します。盤の隅で遊んでいる駒を有効活用することもできるでしょう。



懐柔策(C) 挟んだ相手の駒を味方にする

このカードは、リバーシ（オセロ）のように、挟まれた敵駒を反転させます。盤上の自駒(又は持駒)の一つを選びます。その駒を指し(打ち)ます。その結果、縦横斜めで自駒に挟まれた敵駒は向きが反転して自駒に変わります。反転の規則はリバーシと同じです。使い方によっては大量の敵駒が寝返ることになります。ただし、効果発動で反転される駒に「王」が含まれるときは、このカードは使えません。敵駒の「歩」を反転した結果が二歩禁になるときは、成って「と」に変わります。



将棋のお供

2018年2月22日 第1版発行

著者：柴崎銀河

イラスト：双星たかはる



発売元：**有限会社銀河企画**

Galaxy Plan Inc.

GPI.JP
