

原摩訶大将棋の復刻および同時手番制の試み

高見 友幸

大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科

takami@osakac.ac.jp

キーワード：原摩訶大将棋，摩訶大将棋，棋譜，大型将棋

1. はじめに

少し前までの我々の研究によれば起源とされる将棋は摩訶大将棋であったが、最近になって、摩訶大将棋よりも以前に存在したであろう類似の大型将棋（原摩訶大将棋と呼ぶ）の存在が浮かび上がっている。

原摩訶大将棋の初期配置やルールについては古文書に記載されているわけではなく、我々の将棋史研究から導かれた仮説である。したがって、復刻にあたっては、将棋盤のサイズ、駒の初期配置（図1）、使う駒の枚数と種類等において、明確な根拠を提示する必要があろう。発表では、この点を明らかにしたい。

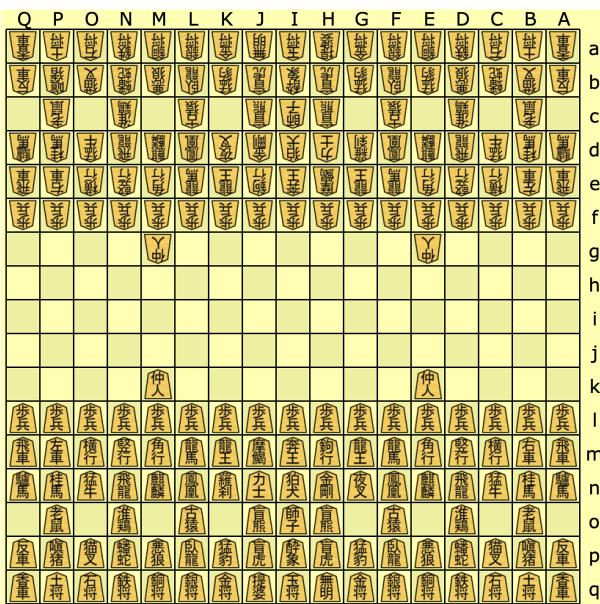


図1. 原摩訶大将棋の初期配置。

2. 原摩訶大将棋

2.1 初期配置

原摩訶大将棋の駒は、その成立過程を考慮すれば、交点置きとするべきであるが、縦横17マスの盤を使い、マス置きとする。駒数96枚は摩訶大将棋と変わらないが、駒種は48種である。駒を十干十二支（陰陽五行思想）に当てはめることを考慮すれば、駒種が12の倍数であることは、原初により近い将棋と言えよう。摩訶大将棋では、駒2種が増え、50種となるが、これは、横飛と瓦将が追加されたからである。

摩訶大将棋では麒麟、鳳凰、古猿、臥龍、蟠蛇、淮鶴は各1枚であるが、原摩訶大将棋では左右対称の位置に2枚が配置されている。麒麟と鳳凰、噴猪と猫又、

古猿と臥龍、淮鶴と蟠蛇、悪狼と銅将が横または縦に並ぶのは、駒の動きの対称性を考えれば妥当な配置と言える。なお、玉将の左右には、復刻原案では左将と右将とすべきであるが、遊戯性の観点から、この2駒を提婆と無明に置き替えている。

2.2 対局観

駒の動きは摩訶大将棋とすべて同じである。勝利条件についても、一点（麒麟／鳳凰の成りである師子／狛犬も勝利を決める駒とする）を除き同じである。しかしながら、将棋盤のサイズや初期配置の違いにより、摩訶大将棋とはかなり異なる対局観となる。

対局において最も影響の大きい違いは、敵味方の歩兵の間隔が5マスであり、摩訶大将棋より1マス分だけ広いことである。これにより、より融通の効く攻防が可能となった。また、摩訶大将棋では、筋違いであった摩竭、角行、飛龍が、原摩訶大将棋では利き筋が当たることになる。

摩訶大将棋では、序盤早々に一方の狛犬が中央の歩兵の前に3マス飛ぶと、他方の狛犬は歩兵の前に出ることができなかつた。原摩訶大将棋では、狛犬の直接の当たりがないため、狛犬の動きの制約がほぼなくなるのである。

3. 同時手番制

対局型ボードゲームでは、プレイヤーが交互に駒を動かすことでゲームが進むが、双方のプレイヤーが同時に駒を動かすというが、本稿で取り上げた同時手番制である。敵駒の利きがあるマスへの移動が問題ではなくなることが、交互手番制の将棋とは根本的に異なる点であり、遊戯性が大きく変化する。果たして、この点が受け入れられるのかどうか。

同時手番制のボードゲームは、コンピュータ制御での対局が前提となる。したがって、1980年以前では制作できなかつた、したがって、遊ぶことのできなかつたゲームなのである。その同時手番制を、起源の将棋だったであろう原摩訶大将棋に付加させてみた。本発表では、同時手番機能を持つコンピュータ原摩訶大将棋の盤面を示しつつ、どのような遊戯が実現しているのかを紹介する。

参考 Web サイト

[1] 高見友幸、原摩訶大将棋のルールおよび対局棋譜の紹介、YouTube (Tomoyuki Takami チャンネル), https://www.youtube.com/@Tomoyuki_Takami/videos.