

銀河企画・数理科学セミナー

2019年9月

特集 将棋のお供

女装



王が女王の動きをする
Queen-dressed King

Q

転送



飛と自駒の位置を交換する
Teleporting Plane

T

反射



角が四辺で反射する
Reflective Angle

R

許二



二歩を打つ
Double Pawns

D

将棋のお供

柴崎銀河

『将棋のお供』は、特別なルールが書かれたカードを将棋の盤・駒と一緒に使い、カードの指示に従って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。ここでは、発案時のルール[1]の通りに、カードと駒の役割について紹介します。

1. カードの使い方

カードは12種類が2組あって、対局者の2人にあらかじめ配っておきます。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枚だけ相手に示して使います。使うか使わないかは自由ですが、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、そのカードは使用済みとして未使用のカードとは別のところに置きます。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。では、個々のカードの機能をみていきます。

2. 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》と呼ばれます。



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。他の駒が成るのと同様に、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、一つの駒を二手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。その駒を二手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。

3. 考察

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せんが、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、正確な相手の状態が分かりませんから、完全情報ゲームではなく不完全情報ゲームになります。

《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通信対戦なども可能になります。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。

参考文献

[1] 柴崎銀河：「将棋のお供マニュアル」,2018年2月, 銀河企画

銀河企画・数理科学セミナー 2019年9月号

2019年9月30日 第1版

発行所 銀河企画

<http://GPI.JP/>