

中将棋一手詰め

～道具がなくても、相手がいなくても、中将棋は楽しめる。それが詰将棋だ！～

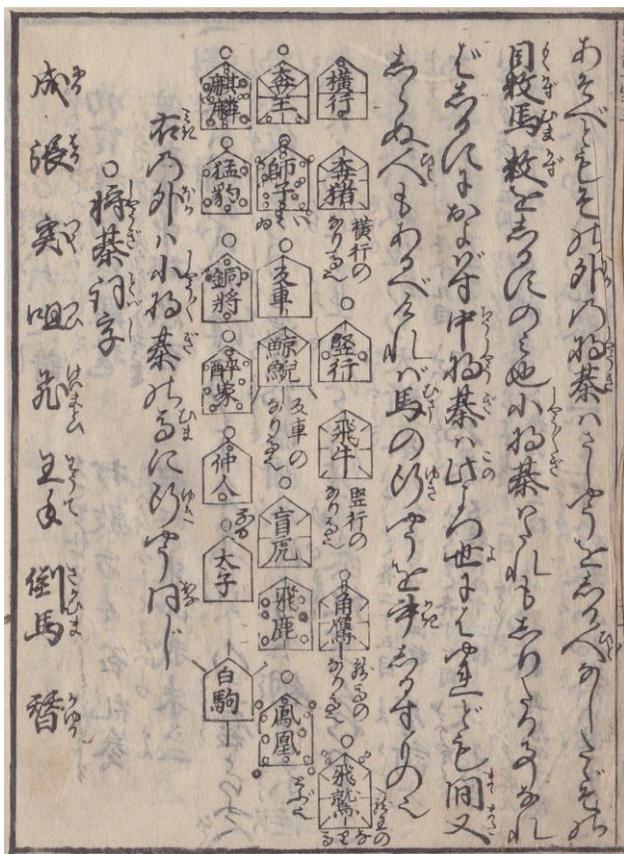


一ノ瀬武志 著

<はじめに>

中将棋は、かつて上方で遊ばれていた将棋です。「中」という名前から、おそらく大将棋を簡略化して作られたのでしょう。室町時代には、お公家さまなどによって盛んに遊ばれていたようです。

江戸時代の元禄6年(1693年)に記された『男重宝記(なんちょうほうき)』の中に、「小将碁はだれもしりたる事なればしるすにおよばず 中将碁は此ごろ世にはやれども間又(ままた)しらぬ人もあるべければ・・・」とあるので、そのころの庶民の間で少し流行ったのでしょう。



『男重宝記』の原文。駒の動きが載っているが、不備が多く参考程度にしかない。

さて、将棋ファンなら、中将棋を知っている人もいるでしょう。知らなくても、聞いたことがある人も多いでしょう。しかし実際に指そうと思っても、かなりハードルが高いと思われます。

- ・まず、駒が手に入りづらい。
- ・駒が手に入ったとしても、動きが覚えられない。
- ・動きを覚えたとしても、相手がいない。
- ・相手がいたとしても、一局に時間がかかりすぎる。

それなら、駒がなくても、相手がなくても、中将棋を楽しむ方法はないだろうか・・・と考え、詰将棋を作ってみました。一手詰めなので、駒も盤もありません。第一問から第五十問まで、順番に解いていくと、自然にルールがおぼえられるようになっていきますので、ぜひ試してみてください。

<中将棋のルール>

	亥	戌	酉	申	未	午	巳	辰	卯	寅	丑	子	
香車	猛豹	銅将	銀将	金将	醉象	王将	麒麟	金将	銀将	銅将	猛豹	香車	一
反車		角行		盲虎	鳳凰	麒麟	盲虎		角行			反車	二
横行	豎行	飛車	龍馬	龍王	獅子	龍王	龍馬	龍王	飛車	豎行	横行	横行	三
歩兵	四												
			仲人						仲人				五
													六
													七
			仲人						仲人				八
歩兵	九												
横行	豎行	飛車	龍馬	龍王	獅子	奔王	龍王	龍馬	飛車	豎行	横行	横行	十
反車		角行		盲虎	麒麟	鳳凰	盲虎		角行		反車	反車	十一
香車	猛豹	銅将	銀将	金将	王将	醉象	金将	銀将	銅将	猛豹	香車	香車	十二

まず、駒の配置と動かし方を示します。一度に全部おぼえる必要はありません。詰将棋を解きながら、おぼえてください。

- ・中将棋の盤は12×12マス。駒の枚数は92枚。
- ・駒の種類は21種類で、現代の将棋と共通している駒もありますが、桂馬はありません。
- ・取った駒を使うことはできません。
- ・十二支と漢数字の組み合わせで場所を示します。
たとえば「子一」「子二」「子三」のように。
読むときは「ねのいち」「ねのに」「ねのさん」というように、「の」を補って読みます。
- ・敵方の四段目までを「敵陣」と言います。

一、ぎょくしょう／おうしょう

	●	●	●	
	●	玉将	●	
	●	●	●	

	●	●	●	
	●	王将	●	
	●	●	●	

点は、動ける場所を示している。

二、すいぞう（成駒たいし）

	●	●	●	
	●	酔象	●	
	●		●	

	●	●	●	
	●	太子	●	
	●	●	●	

太子は、玉将／王将の代わりになる。

三、しし（成駒なし）

○	○	○	○	○
○	●	●	●	○
○	●	獅子	●	○
○	●	●	●	○
○	○	○	○	○

玉将の動きを、二手連続でできる。駒を取ることも、駒を突き抜けることも、戻ること、自由にできる。特に、駒を取って元の位置に戻れることを「居喰い」という。

四、ほんおう（成駒なし）

／		｜		＼
	＼	｜	／	
—	—	奔王	—	—
	／	｜	＼	
／		｜		＼

線は、走れる場所を示している。駒を飛び越えることはできない。

五、ひしゃ（成駒りゅうおう）

		｜		
		｜		
—	—	飛車	—	—
		｜		
		｜		

		｜		
	●	｜	●	
—	—	龍王	—	—
	●	｜	●	
		｜		

六、りゅうおう（成駒ひじゅう）

		｜		
	●	｜	●	
—	—	龍王	—	—
	●	｜	●	
		｜		

○		｜		○
	●	｜	●	
—	—	飛鷲	—	—
	／	｜	＼	
／		｜		＼

斜め前方に、二手連続で動ける。駒を取ることも、駒を突き抜けることも、戻ること、自由にできる。居喰いもできる。

七、かくぎよう (成駒りゆうめ)

		角行		

		●		
	●	龍馬	●	
		●		

八、りゆうめ (成駒かくおう)

		●		
	●	龍馬	●	
		●		

		○		
		●		
		角鷹		

前方に、二手連続で動ける。駒を取ることも、駒を突き抜けることも、戻ること、自由にできる。居喰いもできる。

九、しゅぎよう (成駒ひぎゆう)

	●	豎行	●	

		飛牛		

十、おうぎよう (成駒ほんちよ)

		●		
		横行		
		●		

		奔猪		

十一、へんしゃ (成駒けいげい)

		反車		

		鯨鯢		

十二、きようしゃ (成駒はつく)

		香車		

		白駒		

十三、きりん(成駒しし)

		●		
	●		●	
●		麒麟		●
	●		●	
		●		

○	○	○	○	○
○	●	●	●	○
○	●	獅子	●	○
○	●	●	●	○
○	○	○	○	○

十四、ほうおう(成駒ほんおう)

●				●
		●		
	●	鳳凰	●	
		●		
●				●

／		｜		＼
	＼	｜	／	
—	—	奔王	—	—
	／	｜	＼	
／		｜		＼

十五、もうこ(成駒ひろく)

	●		●	
	●	盲虎	●	
	●	●	●	

		｜		
	●	｜	●	
	●	飛鹿	●	
	●	｜	●	
		｜		

十六、きんしょう(成駒きんびしゃ)

	●	●	●	
	●	金将	●	
		●		

		｜		
		｜		
—	—	飛車	—	—
		｜		
		｜		

十七、ぎんしょう(成駒しゅぎょう)

	●	●	●	
		銀将		
	●		●	

		｜		
		｜		
	●	竖行	●	
		｜		
		｜		

十八、どうしょう(成駒おうぎょう)

	●	●	●	
		銅将		
		●		

		●		
—	—	横行	—	—
		●		

		●		
		歩兵		

二十一、ふひょう (成駒ときん)

	●	●	●	
	●	と	●	
		●		

		●		
		中人		
		●		

二十、ちゅうにん (成駒すいぞう)

	●	●	●	
	●	酔象	●	
	●		●	

	●	●	●	
		猛豹		
	●	●	●	

十九、もうひょう (成駒ちよるかく)

／				／
	／		／	
		角行		
	／		／	
／				／

<成りの規則>

- (1) 敵陣四段目以内に入れば、成ることができる。成らずに進むこともできる。
- (2) 敵陣内で動いただけでは、成ることはできない。引き成り(敵陣から出て成ること)もできない。
- (3) 敵陣内で駒を取れば、成ることができる。
- (4) 歩兵に限り、敵陣一段目に達したときに成ることができる。

<先獅子の得>

- (1) 獅子を取られた直後に、獅子を取り返してはならない。先に取った方が得なのである。

				士 蠅
	車 並			
角 行	獅 子			

後手は直後に取り返せない

※相手の獅子につながりがある場合に限り、取り返してはならない、という説もあるが、根拠不明。

<獅子どうしの交換禁止>

- (1) 一目をはさんで獅子が対峙したとき、つながり(=利き駒)のある獅子を、獅子で取ってはならない。影のつながり(=間接的な利き駒)がある獅子も、獅子で取ってはならない。
- (2) (1)の場合でも、獅子と他の駒と一緒に取るのなら、獅子で取ることができる。単なる交換ではなく、駒得になるからであり、これを「喰い添え」という。喰い添えで獅子を取られたときは、直後に獅子を取り返してよい。これを「楽に討つ」という。ただし歩兵は喰い添えにならない。
- (3) つながりのない獅子は、獅子で取ってよい。

			士	
		士		
	獅子			

後手の獅子につなぎがある

				士
		獅子		
歩				

後手の獅子に影のつなぎ

			士	
		士		
		猛		
	獅子			

猛豹を喰い添えにできる

※双方の獅子が隣接している場合はどうなるのか、古い文献には書かれていない。文献にないのだから、獅子を獅子で取ってよいし、直後の手で獅子を取り返してもよい、という解釈も可能である。
 ※歩兵と仲人は喰い添えにならない、という説もある。

<勝敗の規定>

- (1) 対局開始から二十手過ぎたら、相手が王手に気づかないときは、玉将(王将)を取って勝ってよい。これを「突き落とし」という。
- (2) 玉将(王将)を取られても、太子がいれば負けにならない。
- (3) 駒枯れになったときは、玉将(王将)のほか、と金一枚でも持っていた方が勝ちになる。

※判定勝ちの規定であろう。歩兵一枚を持っていても、と金に成れなければ勝ちにならない、ということか。

<その他>

- (1) 獅子・飛鷹・角鷹は、「じっと」といってパスができる説もある。
- (2) おてつきの禁則、千日手の禁則、駒落ちの規則などを、設けることもある。

・・・ルールは以上です。それでは、実際に詰将棋を解いてみてください。

亥 戌 酉 申 未 午 巳 辰 卯 寅 丑 子

												一
												二
								獅子	掛駒	掛王		三
												四
												五
												六
												七
												八
												九
												十
												十一
												十二

第五問解答 ▲寅三獅子、までの一手詰め。
獅子には合駒が効きません。駒を突き抜けて王手ができます。

亥 戌 酉 申 未 午 巳 辰 卯 寅 丑 子

												一
												二
												三
												四
	飛車	獅子										五
掛王	角行											六
												七
												八
												九
												十
												十一
												十二

第六問解答 ▲酉五獅子、までの一手詰め。
獅子は、味方の駒を突き抜けることもできます。

亥 戌 酉 申 未 午 巳 辰 卯 寅 丑 子

▲												一
▲												二
		獅子										三
												四
												五
												六
												七
												八
												九
												十
												十一
												十二

第七問解答 ▲戌四獅子・酉三獅子、までの一手詰め。
敵駒を取ってから、にじり寄る(ずり動く)こともできます。

亥 戌 酉 申 未 午 巳 辰 卯 寅 丑 子

								▲				一
												二
							獅子					三
												四
												五
												六
												七
												八
												九
												十
												十一
												十二

第八問解答 ▲辰四獅子・卯三獅子、までの一手詰め。
いっぺんに二枚取ることもできます。

亥 戌 酉 申 未 午 巳 辰 卯 寅 丑 子

												一
											獅王	二
									獅子			三
												四
												五
												六
												七
												八
												九
												十
												十一
												十二

第九問解答 ▲卯四獅子・寅三獅子、までの一手詰め。
 敵駒を取り、元の位置に戻ることを「居喰い」といいます。
 玉将の詰みを保ちながら、太子を取ります。

亥 戌 酉 申 未 午 巳 辰 卯 寅 丑 子

						獅王						一
												二
					士蠟		獅子					三
							と					四
												五
												六
												七
												八
												九
												十
												十一
												十二

第十問解答 ▲辰三獅子、までの一手詰め。
 後手の獅子は先手の獅子を取れません。
 つなぎのある獅子を、獅子で取ってはいけない規則があります。

第三十一問解答 ▲巳六角行、までの一手詰め。

香車は、前の駒が動けば活躍できます。

亥	戌	酉	申	未	午	巳	辰	卯	寅	丑	子		香車	一
														二
														三
														四
														五
						角行								六
														七
														八
														九
														十
														十一
													香車	十二

第三十二問解答 ▲子四香車成、までの一手詰め。

香車の成駒は白駒。前三方と後ろ一方への走り駒。

亥	戌	酉	申	未	午	巳	辰	卯	寅	丑	子			一
													香車	二
									香車	香車				三
										香車	白駒			四
														五
									香車					六
														七
														八
														九
														十
														十一
														十二

<中将棋ルール解釈>

中将棋のルールは、競技人口が少ないゆえに議論される機会が少なく、人によって解釈が分かれるところがありますが、ここでは江戸時代に書かれた『中将碁指南抄』に基づいて、ルールを解釈してみます。

『中将碁指南抄』は、元禄 16 年（1703 年）に、江戸日本橋南三丁目・吉文字屋次郎兵衛によって作られました。ここに掲載した写真は、筆者の所蔵品で、天明 8 年（1788 年）に再版されたものです。また、大正 4 年（1915）に早川純三郎によって作られた『雑芸叢書 第一』に翻刻文が載っており、昭和 54 年（1979）に復刻本も出ています。

それでは、読んでみましょう。四角で囲った文章が原文で、そこに筆者が解釈を加えてあります。

新板 中将碁指南抄 全

盤面相紋

・・・「相紋」とは符号のこと。現代では、算用数字と漢数字を組み合わせて「1ー」「2ー」などと棋譜をするが、この書物では「子ー」「丑ー」のように十二支と漢数字の組み合わせで棋譜をする。そして「子のー」「丑のー」のように、「の」を補って読むのだろう。



それ中将碁は駒数九十二枚にして駒は取捨也

【中将碁は、駒数 92 枚で、取った駒は使えない。】

盤の面駒かれになりて玉二枚成金壹枚一方にあれば成金壹枚(※)にてもつめるなり

【盤面の駒が少なくなって、玉将 2 枚と、と金 1 枚が一方にあれば、と金 1 枚でも持っているほうが勝ち。】

・・・おそらく判定勝ちのことを言っているのだろう。「にても」ということは、と金でなくても、何か 1 枚持っていれば勝ち、という意味に解釈可能である。ただし、と金ではなく歩兵のままでは勝ちにならないだろう。

(※註)『雑芸叢書 第一』に載っている翻刻文は、ここが「金壹枚」になっているが誤りだろう。

一 成駒はてき地へ入る時なる也す馬にて入二の手には不成てきの駒をとりては内にてもなる也

【敵陣へ入るときに成ることができる。成らずで敵陣に入り、あとで動かしても成ることはできない。敵の駒を取れば、敵陣内でも成ることができる。】

・・・敵陣がどこなのか明記されていないが、前掲の盤面には、四段目に黒い点が書かれている。つまり四段目が敵陣の境界と見てよいだろう。

一 将碁さしやうは小駒にて大駒をおとす或は玉と獅子とに角などをかけておとすやうに大駒を落す時はおのつから駒多き方勝に成也

【将碁の指し方は、小駒で大駒を取ったり、あるいは玉将・獅子に角行などで両取りをかけたりにして大駒を取れば、自然と駒が多いほうが勝ちになる。】

・・・これは対局のルールではなく、勝つためのコツであろう。

一 詰様の事作物一番一番の頭書にいたし候右之盤合紋のこことく十二支と御引合御指可被成御覽候

【詰将碁の解き方は、作品ひとつひとつの上を書いてあるので、右図に示した盤面の符号のように、十二支を引き合わせて指してみてください。】

・・・これも対局のルールではなく、詰将碁の解説であろう。

獅子の法

一 獅子は手前の獅子とてきの獅子一目間につきあひてもてきの獅子につなぎ駒あれば獅子にてじしをとらぬ也

【獅子は、自分の獅子と敵の獅子が 1 マスをはさんで取れる形になっても、敵の獅子につなぎ駒があれば、獅子で獅子を取ってはいけない。】

・・・つまり、獅子どうしの交換を仕掛けてはならない、という意味だろう。交換によって獅子が姿を消したら、勝負がつまらなくなるからである。

・・・「1 マスをはさんだ場合」ではなく、「獅子どうしが隣接する場合」はどうなるのだろうか。獅子どうしの交換を禁じるという趣旨からすれば、隣接した場合も当然、交換を禁じるのが素直な解釈に思える。しかし、「獅子どうしが隣接する場合については規定がないので、自由に交換してよい」という解釈が世に広まっているようだ。

然ともてきの駒両方の獅子の間に何にてもあれば其駒共につけ取候へば喰添とて獅子にて獅子とる其獅子をてきのつなぎ駒にて直に取也是を楽に獅子をうつといふ

【しかし、双方の獅子のあいだに、敵駒が何かあれば、「喰い添え」といって、その駒といっしょに獅子を獅

子で取ることができる。そのあと敵方も、獅子をすぐに取り取ることができる。これを「楽に獅子を討つ」と言う。】

・・・単なる交換ではなく、駒得になるのなら、獅子どうしの交換を仕掛けてもよい、という意味だろう。

又はなれたる獅子は獅子にて取

【また、つなぎ駒のない獅子は、獅子で取ってよい。】

・・・交換ではなく、一方的に獅子を取ってしまうことは、べつに構わない、という意味だろう。

又両方の獅子はしり駒にあれば先手より獅子をとる後手其次に獅子をとらず一手過て(※)取也先獅子とて先手の徳也

【また、双方の獅子が、敵の走り駒に当たっている場合、一方が獅子を取ったら、もう一方は直後の手で獅子を取ってはいけない。一手空けてから取ること。これを「先獅子」と言い、先に取ったほうが得なのである。】

・・・獅子どうしではなく、ほかの駒で獅子を取る場合のことである。「取られたら、すぐには取り返せない」というルールにすることで、獅子の安易な交換を禁じているものと思われる。

・・・「はしり駒」とは、飛車や角などのことであり、金・銀などで獅子を取った場合については規定されていない。しかし常識的に考えれば、金・銀などで獅子を取った場合にも、先獅子の規則を適用してよいだろう。はしり駒に限定する理由が、思い当たらないからである。

・・・「獅子を取られたとき、相手の獅子につなぎがある場合は、直後の手で取り返してはいけない」という説もある。獅子を獅子で取るのではないのだから、つなぎの有無はこの場合関係ないと思うのだが、「はしり駒にあれば」を、つなぎのある獅子のことと解釈したのだろうか。

(※註) 『雑芸叢書 第一』に載っている翻刻文は、ここが「一手へて」になっている。そうとも読めるが、後の文に「廿手過て」とあるので、「過て」にそろえたほうがよいだろう。

又歩はくひそへにならぬ也

【また、歩兵は喰い添えにならない。】

・・・獅子どうしの交換に話が戻ってしまっているが、要するに、歩兵1枚の駒得のために獅子どうしを交換するのはダメ、という意味だろう。

・・・歩兵だけでなく、仲人も喰い添えにならない、というルールが世に広まっているようである。あとから付け加えられたルールなのだろうか。

一 獅子のみぐひといふは獅子のまわりに有る敵馬をつぎの手にて取其座をなをらす居る也飛鷲角鷹のみぐひも同前なり

【獅子の「居喰い」と言うのは、獅子の周りにある敵駒を次の手で取って、動かずにいることである。飛鷲・角鷹の居喰いも同様である。】

・・・「其座をなをらす」が難解だが、「其座を直らず」と読んでみた。その位置を変えず、という意味だろう。

・・・敵駒を取らずに元の位置に戻ることを「じっと」といい、要するにパスになるのだが、ここには載っていない。あとから付け加えられたルールなのだろうか。

一 獅子かげのつなぎといふ事ありはなれたる獅子を、つなぎあるかたの獅子にておとすやうに獅子を出すとき、其敵獅子へ当、手前の獅子までつなぐやうに角行か豎行か何にてもはしりを敵獅子のあとよりあてる是をかげのつなぎとて獅子を獅子にてとらずひらく也

【獅子の「影のつなぎ」ということがある。つなぎ駒のない獅子を、つなぎ駒のある獅子で取ろうと出すとき(図1)、敵の獅子をねらいつつ自分の獅子までつなぐように、走り駒を敵の獅子の後ろより当てる(図2)。こ

れを「影のつなぎ」という。この場合、獅子で獅子を取らずに逃げること(図3)。】(「ひらく」には「逃げる」という意味がある)

(図1)



(図2)



(図3)



・・・つまり図2で、獅子が獅子を取るの、「獅子どうしの交換を仕掛ける形」になってしまうのでダメ。さらに先手の獅子は、逃げないと走り駒で取られてしまう。

一 将棊指出しより廿手過ては走駒王手に当てきより是を見つけぬ時はつきおとしとて勝也

【対局開始から20手が過ぎたら、走り駒で王手をし、敵がそれに気が付かなければ、「突き落とし」として勝ちになる。】

・・・なぜ20手なのか不明だが、こっそり王手をかけて王を取ってしまうことも、卑怯ではない、という意味なのだろう。もちろん走り駒以外で王手しても構わないだろうが、さすがに気づかないはずがない。

一 此書は中将棊初心のため師匠いらずに指ならはしむるもの也

元禄十六年未九月吉日

【この本は、中将棋初心者のために、先生なしで指し方を習わせるものである。元禄16年(1703年)ひつじ年、九月吉日】

・・・ほかに、おてつきの禁則、千日手の禁則、駒落ちの規則などがあるが、ここには載っていない。あとから付け加えられたルールなのだろうか。

・・・おてつきの禁則については、現代の将棋だと「いったん駒から手が離れたら、指し直してはいけない」というルールになっているが、中将棋の場合は「いったん手が触れた駒は、必ず動かさなければならない」というルールだったようである。つまり、より慎重に指さなければならなかったのだろう。パチンという駒音もなく、すり足のよう、慎重に慎重に駒を動かしていたらしい。その昔、中将棋は賭け事として行われたらしいので、ミスをしないように一生懸命指したのだろう。

・・・中将棋は、バックできる駒が多いので、千日手が起こりやすかったものと思われる。

・・・実力に差がある者が戦うときにハンディキャップを付けることを「駒落ち」というが、中将棋の場合、麒麟をはじめから獅子にして戦うとか、酔象をはじめから太子にして戦うとか、そういった方法でハンディキャップを付けていたらしい。

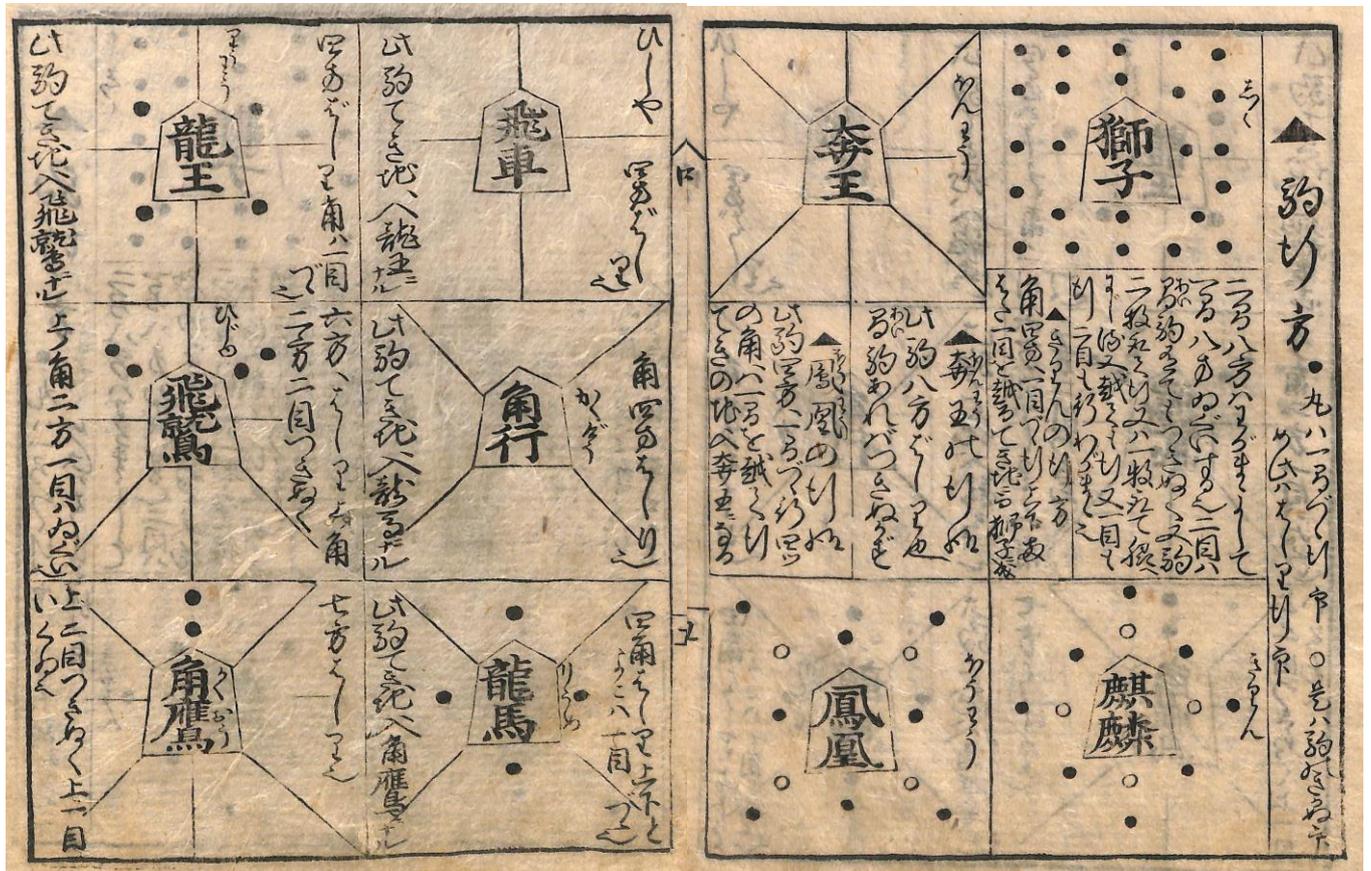
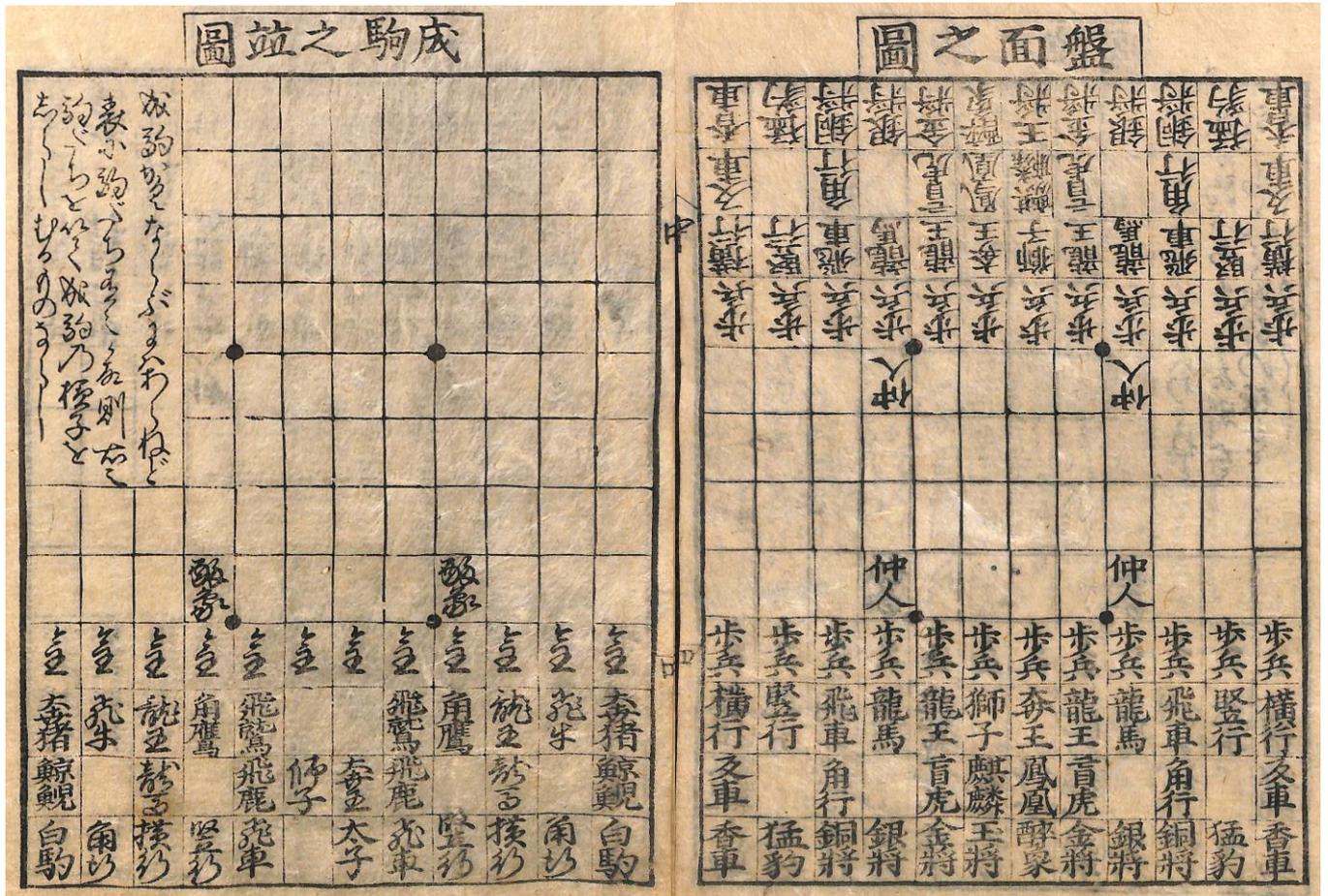
盤面の図

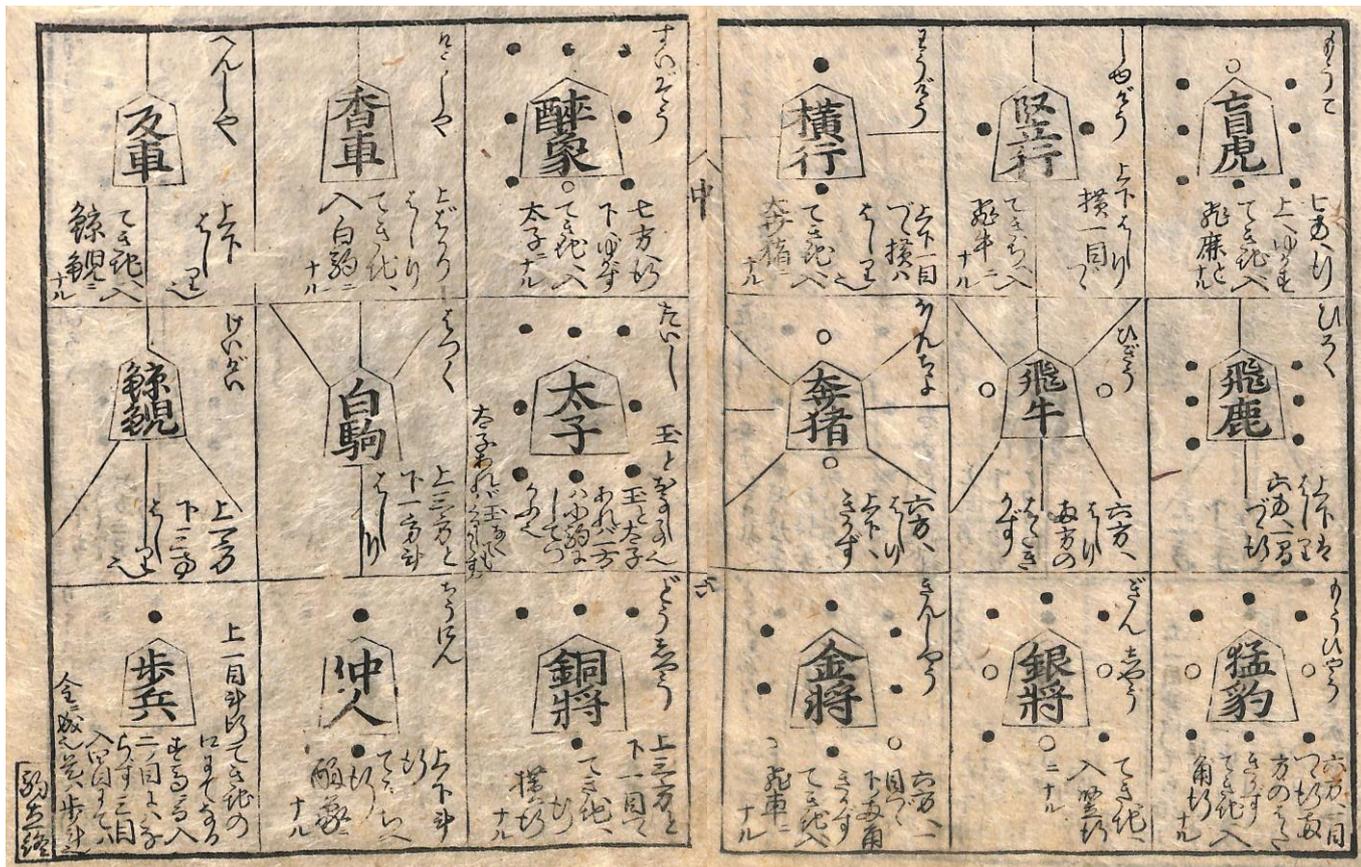
成駒の並図

成駒かくならぶにはあらねど表に駒だち有之候故則右之駒だちを以て成駒の様子をしらしむるものならし

【成駒はこのように並ぶのではないが、前のページに駒の陣立てが載っているので、右の陣立てをもって成駒

の様子を知ってもらうことにする。】(駒だちは「駒立」であろう。陣立て・陣構えのことと解釈してみた。)





駒行方

●丸は一間づつ行印 ○是は駒のきかぬ印 \ / (※1)如此ははしり (※2)行印

【黒丸は1マスずつ行くところ。白丸は駒が効かないところ。線は走って行けるところである。】

(※1 註)筆者の所蔵品では、\ / がまったく消えて読めない。

(※2 註)『雑芸叢書 第一』では「奔り」になっているが、誤りであろう。

獅子 (しし) 二間八方はわがままにして一間八方めぐひする也 (※) 二目は間駒有てもつきぬく又駒二枚取て行く又は一枚取て脇へにじる又越ても行又一目も行二目も行わがまま也

【八方向に2マスは好きなように行ける。八方向に1マスは居喰いができる。2マスは合い駒があっても突き抜ける。また、駒を2枚取って行くことも、1枚取って隣へずれることも、また、飛び越えて行くことも1マス行くことも2マス行くことも、好きなようにできる。】

(※註)『雑芸叢書 一』には「めぐひはする也」とあるが、誤りであろう。

麒麟 (きりん) きりんの行方 角四方へ一目づつ行上下両はた一目を越ててき地にて獅子に成

【斜め四方は1マスずつ、上下左右は1マス飛び越える。敵陣で獅子に成る。】

奔王 (ほんおう) 奔王の行様 此駒八方ばしり也間駒あればつきぬかず

【八方へ走る。合い駒があれば突き抜けて行かない。】

鳳凰 (ほうおう) 鳳凰の行様 此駒四方へ一間づつ行四つの角へは一間越て行てきの地へ入奔王になる (※)

【四方へ1マスずつ、斜め四方は1マス飛び越えて行く。敵陣に入って奔王に成る。】

(※註)『雑芸叢書 一』には「入り奔王に成」とあるが、誤りであろう。

飛車 (ひしや) 四方ばしり也 此駒てき地へ入龍王になる

【四方へ走る。敵地へ入って龍王に成る。】

角行 (かくげう) 角四方はしり也 此駒てき地へ入龍馬になる

【斜め四方へ走る。敵地へ入って龍馬に成る。】

龍馬（りうめ）四角はしり上下とよこは(※)一目づつ也 此駒てき地へ入角鷹になる

【斜め四方へ走り、上下左右は1マスずつ。敵陣に入って角鷹に成る。】

(※註)『雑芸叢書 一』には「よこは」とあるが、誤りであろう。

龍王（りうわう）四方ばしり角は一目づつ也 此駒てき地へ入飛鷲になる

【四方へ走り、斜めは1マスずつ。敵陣に入って飛鷲に成る。】

飛鷲（ひじゆ）六方へはしり上の角二方二目つきぬく 上の角二方一目はみぐい也

【六方へ走り、斜め上の二方向2マスは突き抜ける。斜め上の二方向1マスは居喰い。】

角鷹（かくおう）七方はしり也 上二目つきぬく上一目いくみ也

【七方へ走り、上2マスは突き抜ける。上1マスは居喰い。】

盲虎（もうこ）七方へ行上へゆかすてき地へ入飛鹿となる

【七方へ行き、上へ行かない。敵陣へ入って飛鹿に成る。】

飛鹿（ひろく）上下ははしり(※)六方へ一問づつ行

【上下は走り、六方へ1マスずつ行く。】

(※註)『雑芸叢書 一』には「上下ははしる」とあるが、誤りであろう。

猛豹（もうひやう）六方へ一目つつ行両方のはたきかすてき地へ入角行に(※)なる

【六方へ1マスずつ行き、左右へは利かない。敵陣に入って角行に成る。】

(※註)筆者の所蔵品では、「に」がほとんど消えている。

豎行（じゆげう）上下はしり横一目づつてき地へ入飛牛になる

【上下に走り、左右は1マスずつ。敵陣に入って飛牛に成る。】

飛牛（ひぎう）六方へはしり両方のはたきかす

【六方へ走り、左右へは利かない。】

銀将（ぎんしやう）てき地へ入豎行になる

【敵陣に入って豎行になる。】

横行（わうげう）上下一目づつ横ははしり也てき地へ入奔猪になる

【上下は1マスずつ。横は走る。敵陣へ入って奔猪になる。】

奔猪（ほんちよ）六方へはしり上下へきかす

【六方へ走り、上下へは利かない。】

金将（きんしやう）六方へ一目づつ下の両角(※)きかす、てき地へ入飛車になる

【六方へ1マスずつ、斜め下へは利かない。敵陣へ入って飛車に成る。】

(※註)『雑芸叢書 一』には「両方へ」とあるが、誤りであろう。

酔象（すいぞう）七方へ行下へゆかすてき地へ入太子になる

【七方へ行く。下へ行かない。敵陣へ入って太子になる。】

太子（たいし）玉とおなし事也玉と太子あれば一方は小駒にしてつかふ也太子あれば玉なくてもくるしからす也

【玉と同じ。玉と太子があれば、一方は小駒として使う。太子があれば玉がなくても構わない。】

銅将（どうしやう）上三方と下一目つつてき地へ行横行に(※)なる

【上三方と下へ1マスずつ。敵陣へ入って横行に成る。】

(※註)筆者の所蔵品では、「に」がまったく消えて読めない。

香車（けうしや）上ばかりはしりてき地へ入白駒になる

【上へばかり走る。敵陣へ入って白駒に成る。】

白駒（はつく）上三方と下一方計はしり

【上三方と下一方へ走る。】

仲人 (ちうにん) 上下計行てき地へ行酔象になる

【上下ばかりに行き、敵陣に入って酔象に成る。】

反車 (へんしゃ) 上下はしり也てき地へ入鯨鯢になる

【上下に走る。敵陣へ入って鯨鯢に成る。】

鯨鯢 (けいげい) 上一方下三方はしり也

【上一方と下三方へ走る。】

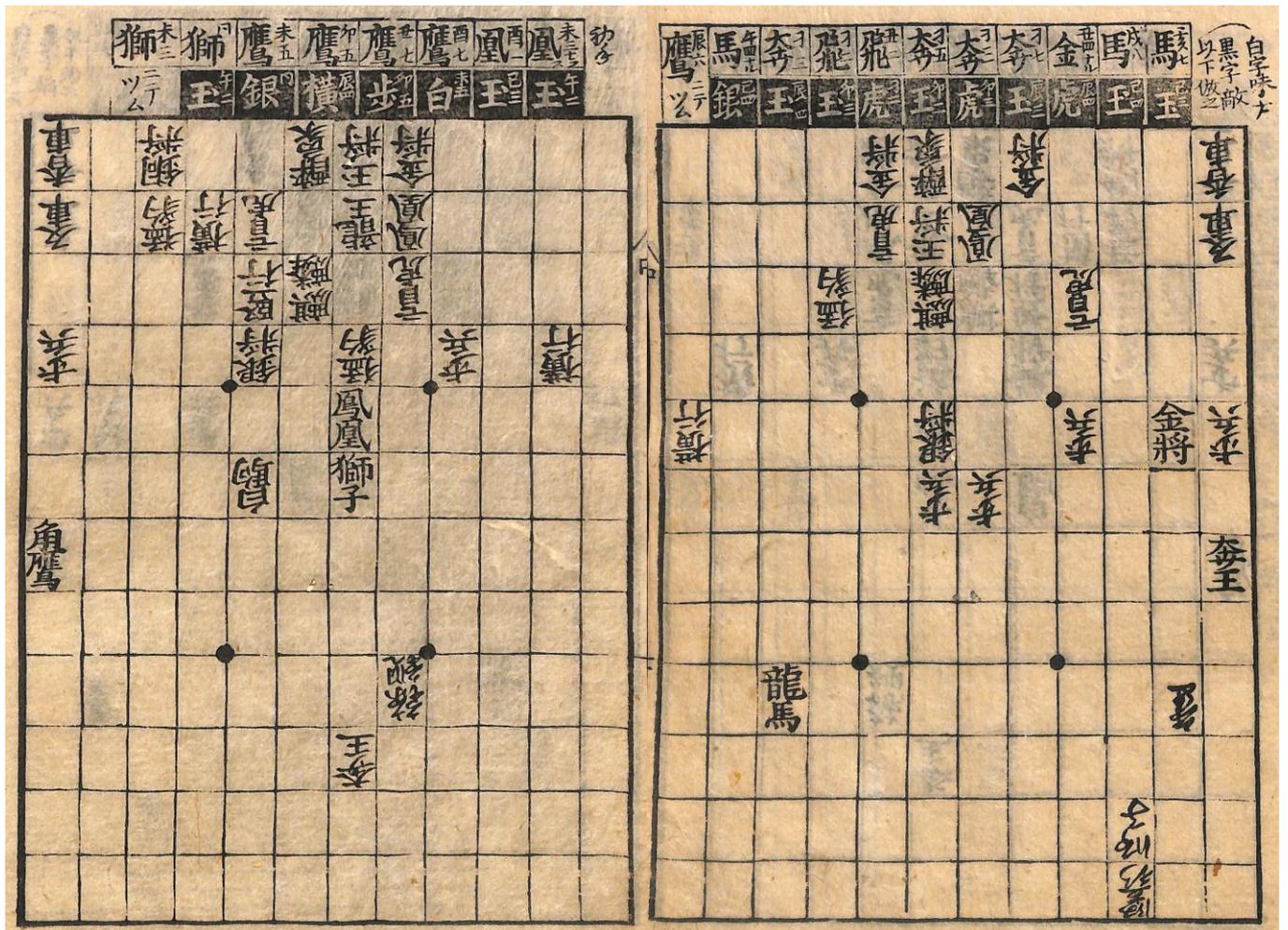
歩兵 上一目計行てき地の口にてなるす馬にて入二の目にはならず三目入四目にては金に成也是は歩計也

【上1マスばかり行く。敵陣の入り口で成る。成らずで入ったら2マス目では成らず、3マス目に入り、4マス目で金に成る。これは歩だけの特例である。】

駒立終

【駒の陣立てについての説明終わり。】

・・・実は玉将 (玉将) の動き方の説明が載っていない。太子のところに「玉とおなじ」と書かれているので、それで分かるだろう、ということか。



・・・以下、詰将棋が巻末まで続くが省略。詰将棋の棋譜は、先手が白、後手が黒になっている。現代の将棋の棋譜とは反対だったのだろう。ただし本書では、現代人が混乱するのを防ぐために、先手を黒 (▲) で示すことにした。

<中将棋駒の作り方>

中将棋は、受注生産で作ってもらうこともできますが、大変高額になりますので、自作するのも一つの手だと思います。

- 1) 市販の将棋駒の安いものを3セット購入。木製の押し駒（スタンプ駒）がよい。
- 2) サンドペーパーでこすって文字を消す。根気が必要。
- 3) 駒にはサイズがあるので、下記のように書き換える。（手書きでもよいが、はんこ屋さんでスタンプを作って押しと、きれいに仕上がるだろう。スタンプは29種類必要で、けっこうな出費になる。）

王玉サイズ（6枚）

→王将×1、玉将×1、酔象×2（2枚使用しない）

飛角サイズ（12枚）

→奔王×2、獅子×2、龍王×4、龍馬×4

金銀サイズ（24枚）

→飛車×4、角行×4、金将×4、銀将×4、盲虎×4、麒麟×2、鳳凰×2

桂サイズ（12枚）

→銅将×4、猛豹×4、豎行×4

香サイズ（12枚）

→横行×4、反車×4、香車×4

歩サイズ（57枚）

→仲人×4、歩兵×24（29枚使用しない）

- 4) 動き方を、点や線で書き入れると、小学生でも指せるようになる。細ペンあるいは鉛筆書きで充分。



※小学生と対局するときは、獅子の細かいルールを用いずにやっています。それでも充分面白いです。

中将棋一手詰め

2020年8月 初版

著者 一ノ瀬武志
