

軍人将棋ルール研究



一ノ瀬武志 著

<はしがき>

軍人将棋とは、軍の階級や兵器などが書かれた駒を使う、少年たちの遊びです。



だいたい世の少年たちは、勇ましい戦いを空想するのが好きです。空想は空想だからこそ楽しいのであり、本当の戦争は悲惨で無益なものですが、どれほど平和な世の中になっても、武器をカッコいいと思ったり、戦いにあこがれたりする少年たちの心理は、今も昔も変わらないのかも知れません。

軍人将棋は、そんな少年たちの空想を満たしてくれる、手頃な遊びでした。明治、大正、そして昭和の戦後になっても、けっこう遊ばれていたようですが、21世紀に入ってからは、ほぼ絶滅したと考えてよいと思います。絶滅の理由はいろいろ考えられますが・・・

- ・ 軍人の階級を知っている子どもが減ったこと。
- ・ 軍人将棋は3人で行う遊びだが、少子化で二人兄弟や一人っ子の家庭が増えたこと。
- ・ 軍人将棋を売っていそうな、昔ながらのおもちゃ屋や駄菓子屋が減ったこと。
- ・ 家庭用ゲーム機が普及したこと。

普通の将棋と違い、軍人将棋は子どもたちの他愛ない遊びと見なされ、これまでまじめに研究されることは、ほとんどなかったと思われます。筆者も、それほどたくさんの資料を持っているわけではありませんし、まだまだ知らないことのほうが多いのですが、①いま忘れ去られようとしているこの競技を書き留めることと、②混沌としたルールを整理すること、以上の2つを目指して書いてみたいと思います。

<目次>

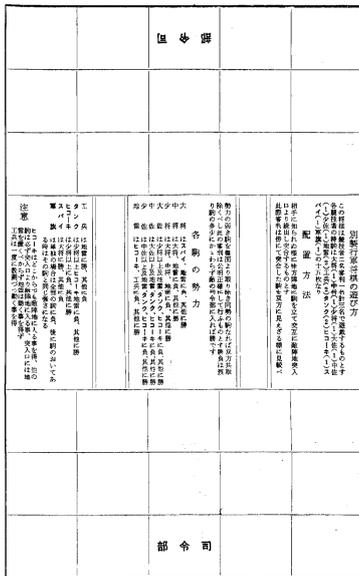
はしがき	2
さまざまな盤	4
さまざまな駒	5
第一期のルール	8
文献をさかのぼってみる	9
ゲームのスピード化	11
軍人将棋の起源	13
軍人将棋のカード	15
第二期のルール	17
ルールの矛盾	18
駒は立てるのか、伏せるのか	19
中央丸のルール変更	20
最上位製品へのあこがれ	21
新兵器の登場	22
第三期のルール	24
カラー印刷の登場	25
ポケットダブル版	27
傍系のルール	29
こんな駒もあった	30
アメリカン行軍	31
ミサイル行軍	34
大手メーカーの商品化	35
水爆の出現	37
自動判定器	39
軍人合わせ	40
軍人将棋の自作1	43
軍人将棋の自作2	44
巻末の軍人将棋盤について	45

<さまざまな盤>

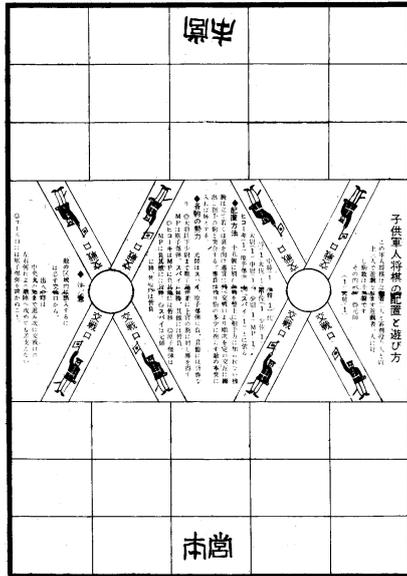
軍人将棋には「公式ルール」のようなものは存在せず、いろんなタイプの製品が売られていたようです。いま筆者の手元にあるものを、分類してみました。

- ・大きさは、5列～8列のものがあつた。
- ・駒の編成はさまざまだつた。
- ・突入口または交戦口という通路があり、I字型、X字型、Y字型があつた。
- ・司令部、総司令部、總司令部、本営、などと書かれたマスがあつた。
- ・中央の余白には、ルールが書かれていたり、勇ましい絵が描かれていた。
- ・紙製の盤が多く、折り目のしわを我慢しながら遊んだ。

5列15枚編成I字型

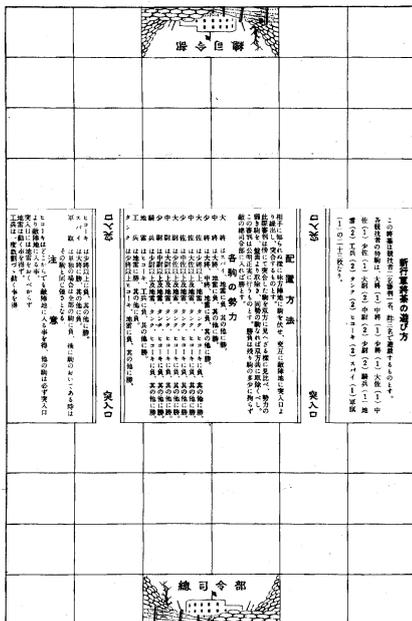


5列15枚編成X字型

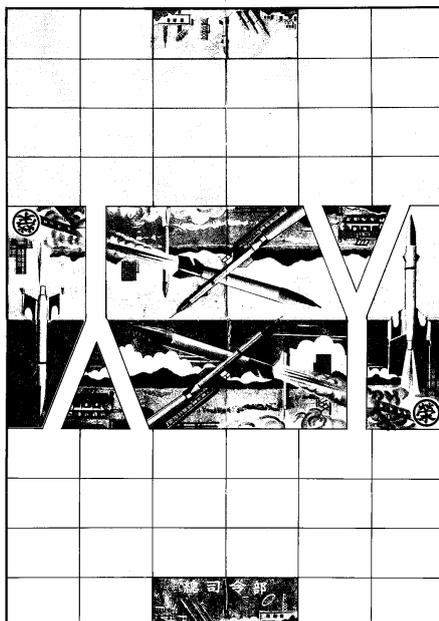


(しかし上の右側の例は、X字がどのマスに掛かっているのか、あいまいになっている。)

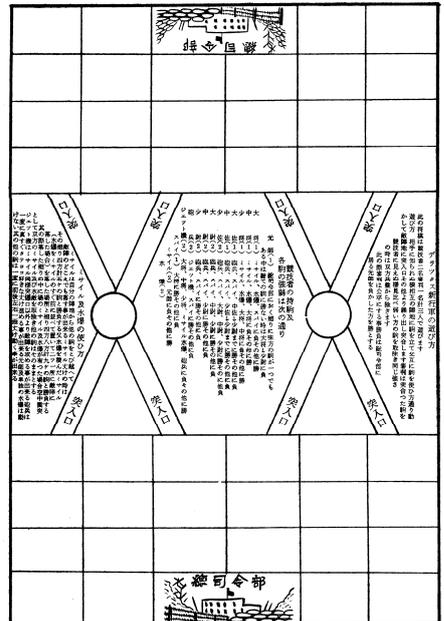
6列23枚編成I字型



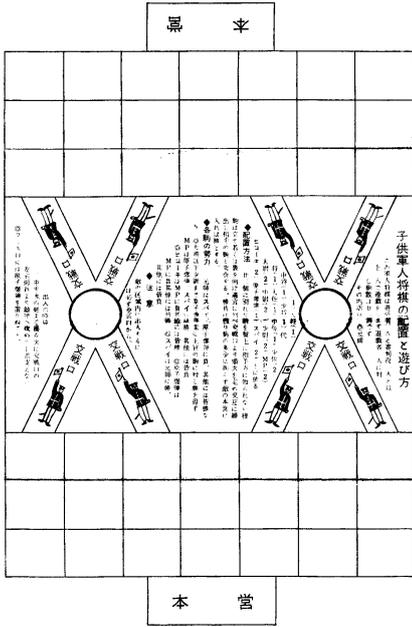
6列23枚編成Y字型



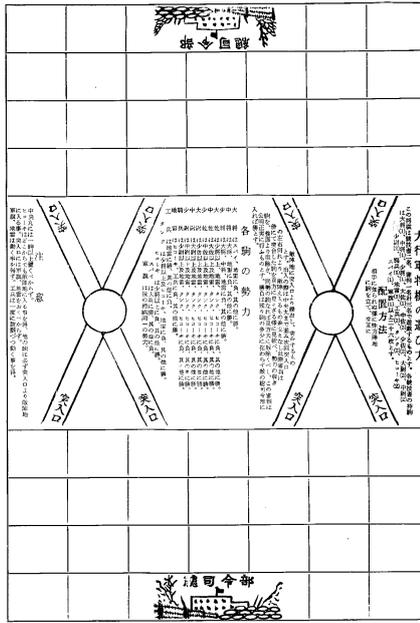
6列23枚編成X字型



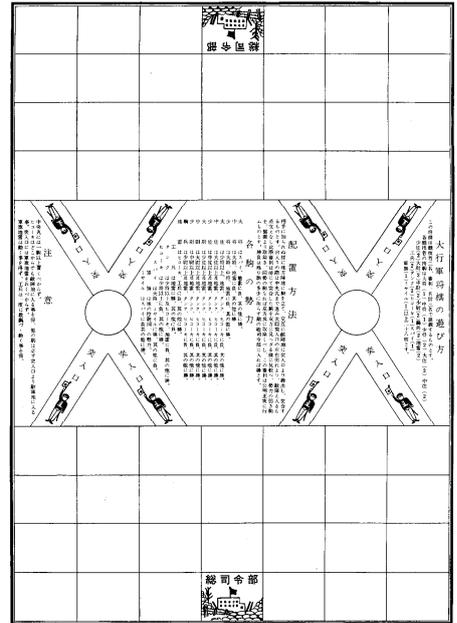
7列 22枚編成X字型



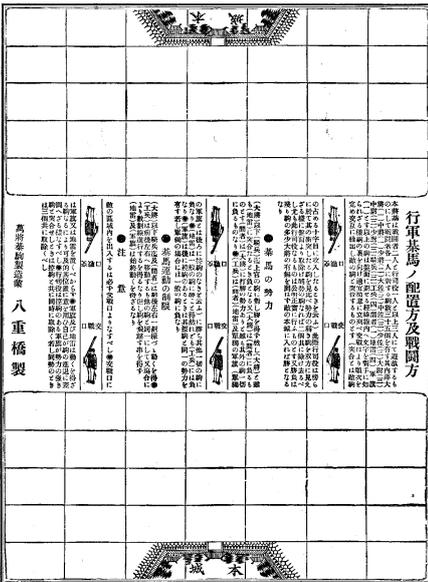
7列 26枚編成X字型



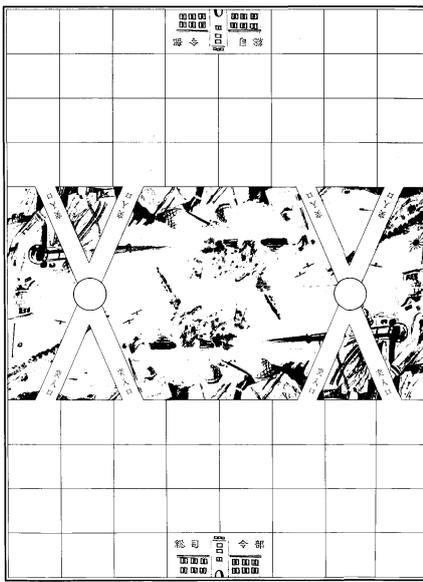
7列 28枚編成X字型



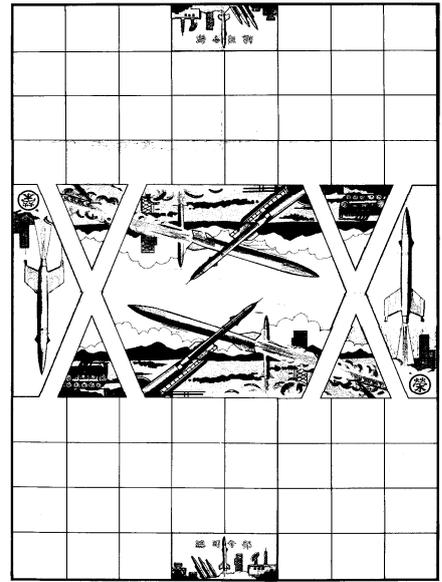
7列 35枚編成I字型



8列 31枚編成X字型



8列 31枚編成X字型○なし



<さまざまな駒>

木製の駒を、橙色・黄色に染色し、スタンプを押したものが多かったようです。普通の将棋駒に比べれば、はるかに粗末な品だと言えます。形や木目が不ぞろいだったり、スタンプが曲がっていたりしました。製品チェックが甘かったのでしょうか、駒の数が合わないこともありました。



(あきらかに逆さまにスタンプが押された駒。こんなものが製品レベルとしてまかり通っていた。)

軍人将棋は、駒を裏向きにして遊ぶものです。敵の駒が何であるか分からないところが面白いのです。駒の形や木目が不ぞろいだと、何の駒かバレてしまうので、面白さが半減してしまうのですが、昔の少年たちは、粗末な駒でもそれなりに楽しんでいただと思われます。



(最も一般的な 16 種類。)

ヒコーキ・タンクには、アイコンが描かれたものが多く、また、スパイ・工兵・軍旗には、アイコンが描かれたものと描かれていないものがあります。製品によって違うようです。



(工兵のアイコンは、地雷を掘るスコップ。)

なお、昔はスパイのことを「間者」と言ったようです。



プラスチック製の駒もありました。木製よりも品質が安定していて、何の駒か相手にバレにくいので、真剣勝負には向いていると思います。ただし、木製のほうがノスタルジックな雰囲気味わいがある、という意見もあるかも知れません。



(プラスチック製は木目が無く、サイズも均一。)

元帥や、原爆・ミサイルといった新兵器を取り入れた製品もあります。いずれも元帥が「元師」になっており、製造時に間違いに気づいて直す人はいなかったのでしょうか。こういういい加減さが、また軍人将棋らしい味

わいなのかも知れません。



(俗に「アメリカン行軍」と呼ばれる 15 種類。)



(俗に「ミサイル行軍」と呼ばれる 15 種類。)

＜第一期のルール＞

本書では、軍人将棋のルールを、大きく4つに分類してみたいと思います。

- ・第一期 タンクやヒコーキがないルール。
- ・第二期 タンクやヒコーキが加わったルール。
- ・第三期 勝敗表や、駒の動き方が完備されたルール。
- ・傍系 元帥、原爆、高射砲などが入っているルール。

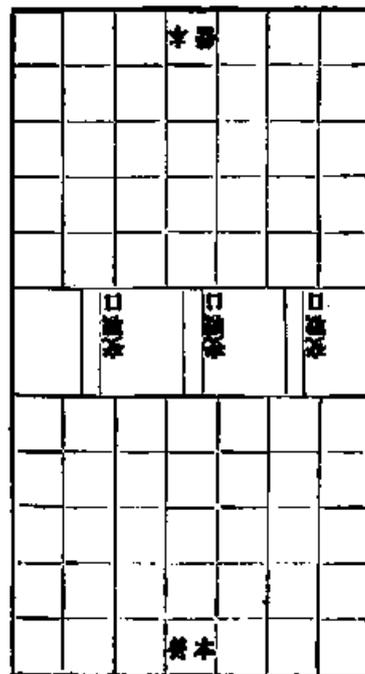
それでは第一期から順に見てゆきたいと思います。大正2年の文献に「行軍将棋」または「戦争将棋」の名で出ています。やや長いので、以下にそのルールを要約してみます。

● 7列 35 枚編成 I 字型

- ・ 3 人で行う。そのうち 1 人は審判（行司役）になる。
- ・ まず、相手に見えないように駒を伏せて並べる。または、立てて並べる。
- ・ 交戦口から敵陣に攻め込み、敵の駒に重ね合わせる。
- ・ 審判は、重ね合わせた駒を見比べ、強いほうの駒を残し、負けたほうの駒を取り除く。
- ・ 取り除いた駒は、分からないように伏せたままにしておく。（このルールは、第二期以降のルール書には書かれていない。）
- ・ こうして早く相手の本営を占領したほうが勝ち。

・ 駒の強さは次の順。（計 35 枚）

- 地雷（4）ただし工兵には負ける。
- 大将（1）ただしスパイには負ける。
- 中将（1）
- 少将（2）
- 大佐（3）
- 中佐（3）
- 少佐（3）
- 大尉（3）
- 中尉（3）
- 少尉（3）
- 騎兵（3）
- 工兵（4）ただし地雷には勝つ。
- 間者（1）ただし大将には勝つ。
- 軍旗（1）ただし後ろに置いた駒と同じ強さになる。



- ・ 地雷と軍旗は動けない。
- ・ 地雷と軍旗は交戦口に置いてはならない。
- ・ 地雷と軍旗は本営に置いてはならない。（このルールは、他のルール書には書かれていない。）
- ・ 軍旗が負けたときは、後ろに置いた駒もいっしょに取り除かれる。（このルールは、第二期以降のルール書には書かれていない。）
- ・ 工兵は一度に数マス進むことができる。ただし駒を飛び越えて進むことはできない。（斜めに進んではいけないのかどうか、明記されていない。）
- ・ そのほかの駒は、前後左右に 1 マスずつ進む。

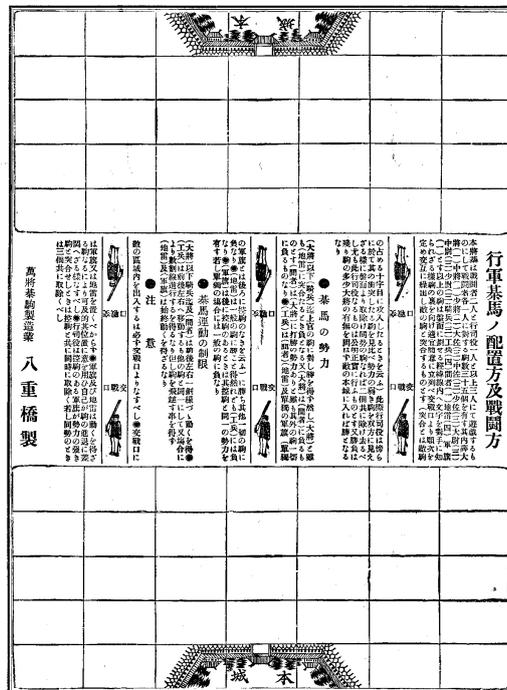
（岩崎鉄次郎氏 著「大笑遊戯種本」より要約。）

<文献をさかのぼってみる>

筆者の手元にも、ほとんど同じルールが書かれた盤があります。旧字体・旧仮名遣いなので読みづらいかも知れませんが、原文のまま引用してみたいと思います。

● 7列 35枚編成 I 字型

本將碁は戦闘者二人と行司役一人と以上三人にて遊戯するものにして戦闘者各一人に對する駒數三十五個を有す其内譯大將(一)中將(一)少將(二)大佐(三)中佐(三)少佐(三)大尉(三)中尉(三)少尉(三)騎兵(三)工兵(四)間者(一)地雷(四)軍旗(一)とす以上の駒は盤面に劃せる經緯線内へ文字を對手に知られざる様駒の裏を向け適宜隨意に立列べ交戦口より順次を定め交互に繰出し敵の駒と突合するものとす(突合とは敵駒の占める十字目に攻入したるときを云ふ)此際行司役は傍らに於て其の衝突したる駒を見比べ勢力の弱き駒を双方に見えざる様に盤面より取除け同勢の駒なれば二個共に除け去るべし尤も此行司役なるものは公明正實に行ふものとす又勝負は残り駒の多少大將の有無を問はず敵の本城に入れば勝となるなり



碁馬の勢力

(大將)以下(騎兵)迄上官の駒に對し勝を得ず然し(大將)と雖も(地雷)に突合たるとき負となる又(大將)は(間者)に負るものとす(間者)は(大將)に打勝の勢力ありと雖も其外の駒一切に負るものなり◎(工兵)は(間者)(地雷)及單獨の軍旗(單獨の軍旗とは後ろに控駒のなきを云ふ)に勝ち其他一切の駒に負なり◎(地雷)は一般の駒に勝こと得然れども(工兵)には負なり◎(軍旗)は後に控駒のあるときは其控駒と同一の勢力を有す若し單獨の場合には一般の駒に負なり

碁馬運動の制限

(大將)以下騎兵迄及(間者)は前後左右一劃線づゝ動くを得◎(工兵)は前後左右へ移動するも他の駒と同一にして又場合により數劃線進行するを得るなり但し駒を飛越す事を得ず(地雷)及(軍旗)は始終動くを得ざるなり

注意

敵の区域内を出入するは必ず交戦口よりなすべし◎交戦口には軍旗又は地雷を置くべからず◎軍旗及び地雷は動くを得ざる駒なるにより可及的其位置に意を用ひ自己が駒の進退に差問へざる様なすべし◎行司役は控駒のある軍旗が勢力の強き駒と突合せしときは控駒と共に同時に取除く若し同勢のときは三個共に取除くべし

(八重橋製「行軍碁馬ノ配置方及戦闘方」より引用。)

さかのぼって、明治 40 年の文献に「いくさ將碁」という名が出ています。短いので全文を引用します。

いくさ將碁

これは日清戦争の頃に出来たものかと思ふが、仕組が仲々面白い所から、今は全国に普及して居るので、今茲に説く必要が無いが、あれを當り前の將碁のやうに、駒を表向けて平に置き、双方思ひ思ひに配置して戦ふと、審判者もいらぬし、且又闇死が無いので、興味は却て多い。諸君實地に試み給へ。

(松浦政泰氏 著「世界遊戯大全」より引用。)

ここには具体的なルールは書かれていませんが、審判がいなくても2人で遊べる方法が書かれています。日清戦争は明治27~28年。その頃にできた「いくさ将棋」が、明治40年には全国に普及しており、あえて「いまここに説く必要がない」と言っているのですから、よほど流行したのだと思われます。

さらにさかのぼって、明治28年製の盤には、次のように書かれています。(判読できなかつた字は*になっています。)

此駒は攻戦者二人と行司役一人と三人にてするなり攻戦者一人に駒數各三十五個を持つ其内譯大將(一)中將(一)少將(二)大佐(三)中佐(三)少佐(三)大尉(三)中尉(三)少尉(三)騎兵(三)工兵(四)間者(一)地雷(四)軍旗(一)とす以上の駒を**に畫せる野の内へ對手人に知られざる様に駒の裏を向け適宜随意に立列べ攻戦口より交互に繰出し敵の駒と突合するものとす「突合とは敵駒の居る所へ攻入ことを云ふ」其時行司役傍より其(・・・駒で隠れて見えないので中略・・・)

◎注意

(地雷)(軍旗)は動くこと得ざる駒なる故置處に心を用ゆべし行司役は控駒のある(軍旗)が勢力の強き駒と突合たる時は控駒と共に取除くべし若同勢なれば三個共取除るべし若し行司役なくして二人にてする時は野内へ駒の表を上にして随意に列べなすべし至極明*にして面白し駒の働き勝負は右に同じ

(京都書院 刊「おもちゃ博物館 10」 所載の図より判読。)

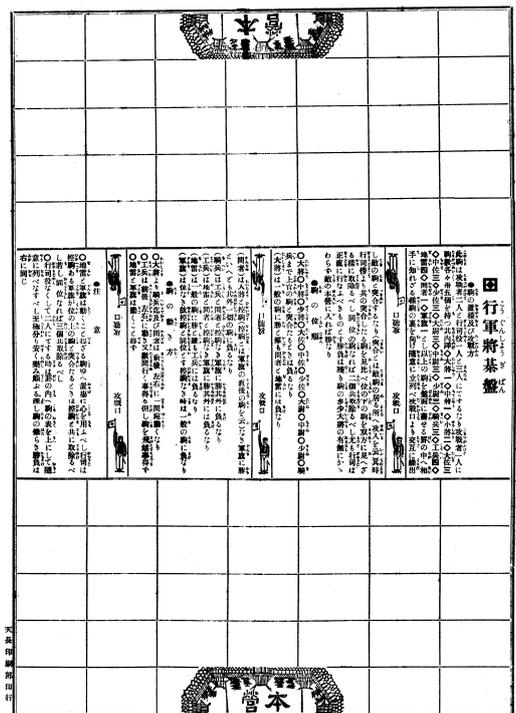
まさに日清戦争当時の製品ですが、やはり35枚編成のルールだったことが分かります。また、軍人将棋というと、3人いなければできないと思われがちですが、その最初期から、すでに審判なしの2人で遊ばれることも想定されていたのです。

筆者の手元にも、この明治28年の盤とほとんど同じルールが書かれた盤があるので、全文を引用します。

● 7列 35枚編成 I 字型

●駒[こま]の置様[おきやう]及[およ]び攻戦方[たゝかひかた]

此駒[このこま]は攻戦者[こまつかふひと]二人と行司役[ぎようじやく]一人と三人[さんにん]にてするなり攻戦者[こまつかふひと]一人に駒數[こまかづ]各々[めいめい]卅五個[こ]を持[も]つ其[その]内譯[うちわけ]◇大將[たいしやう]一◇中將[ちうじやう]一◇少將[せうしやう]二◇大佐[たいさ]三◇中佐[ちやさ]三◇少佐[せうさ]三◇大尉[たいゐ]三◇中尉[ちうゐ]三◇少尉[せうゐ]三◇騎兵[きへい]三◇工兵[こうへい]四◇地雷[ぢらい]四◇間者[かんぢや]一◇軍旗[ぐんき]一とし以上[いじよう]の駒[こま]を盤面[ばんめん]に畫[ぐわ]せる野[けい]の中[なか]へ相手[あいて]に知[し]れざる様[やう]駒[こま]の裏[うら]を向[む]け随意[おもふまゝ]に立列[たてなら]べ攻戦口[たゝかひくち]より交互[こうご]に繰出[くりだ]し敵[てき]の駒[こま]と突合[つきあい]するなり(突合[つきあい]とは敵駒[てきごま]の居[あ]る所[ところ]へ攻入[せめいる]を云[い]ふ)其時[そのとき]行司[ぎようじ]傍[よこて]より其[その]突合[つきあい]したる駒[こま]を見比[みくら]べ位[くらい]の下[した]の駒[こま]を双方[そうほう]に見[み]へざる様[やう]に取除[とりのけ]るべし同位[おなじぐらい]の駒[こま]なれば二個共[ふたつとも]取除[のけ]さるべし尤[もつと]も行司[ぎようじ]は正直[せうじき]に行[おこ]なふべきものとす勝負[かつまけ]は殘[のこ]りの駒[こま]の多少[たせう]大將[たいしやう]の有無[あるなし]にかゝらず敵[てき]の本營[ほんえい]に入[い]れば勝[かち]なり



●駒[こま]の位順[くらいじゆん]

○大將[たいしやう]○中將[ちうじやう]○少將[せうしやう]○大佐[たいさ]○中佐[ちうさ]○少佐[せうさ]○大尉[たいゐ]○中尉[ちうゐ]○少尉[せうゐ]○騎兵[きへい]まで上官[じやうかん]の駒[こま]と突合[つきあい]たるときは負[まけ]るなり

(大將[たいせう])は一般[みな]の駒[こま]に勝[かつ]と雖[いへど]も間者[かんじや]と地雷[ぢらい]には負[まけ]なり

(間者[かんじや])は大將[たいしやう]と控駒[ひかいごま] (控駒[ひかいごま]とは軍旗[ぐんき]の直後[すぐうしろ]の駒[こま]を云[ふ]なき軍旗[ぐんき]に勝[かち]といへども其外[そのほか]一切[いつさい]の駒[こま]に負[まけ]るなり

(騎兵[きへい])は工兵[こうへい]と間者[かんじや]と控駒[ひかいごま]なき軍旗[ぐんき]に勝[かち]其外[そのほか]に負[まけ]るなり

(工兵[こうへい])は地雷[ぢらい]と間者[かんじや]と控駒[ひかいごま]なき軍旗[ぐんき]に勝[かち]其外[そのほか]には負[まけ]るなり

(地雷[ぢらい])は一般[みな]の駒[こま]に勝[かち]と雖[いへど]も工兵[こうへい]には負[まけ]るなり

(軍旗[ぐんき])は位[くらい]なき故[ゆえ]控駒[ひかいごま]と同位[おなじくらい]とす控駒[ひかいごま]なき時[とき]は一般[みな]の駒[こま]に負[まけ]るなり

●駒[こま]の動[うご]き方[かた]

○大將[たいしやう]より騎兵迄[きへいまで]及[およ]び間者[かんじや]は前後左右[まへうしろひだりみぎ]に一間宛[ひとまづ]動[うご]くなり

○工兵[こうへい]は前後左右[まへうしろひだりみぎ]に動[うご]き又[また]數間[たぐさん]行[ゆく]事[こと]得[でき]る但[ただ]し駒[こま]を飛越事[とびこすこと]得[でき]ず

○地雷[ぢらい]と軍旗[ぐんき]は動[うご]くこと得[でき]ず

●注意

○地雷[ぢらい]と軍旗[ぐんき]は動[うご]くこと得[でき]ざる駒[こま]ゆへ置場[おきば]に心[こころ]を用[もち]ふべし行司[ぎやうじ]は控駒[ひかいごま]ある軍旗[ぐんき]が位[くらい]の上[うへ]の駒[こま]と突合[つきあい]たるときは控駒[ひかいごま]と共[とも]に取除[とりのけ]るべし若[もし]同位[おなじくらい]なれば三個共[みつとも]取除[とりのけ]るべし

○行司役[ぎやうじやく]なくして二人[ふたり]にてする時[とき]は罫[けい]の内[うち]へ駒[こま]の表[おもて]を上[うへ]にして隨意[おもふやう]に列[なら]べなすべし至極[しごく]分[わか]り安[やす]く樂[たのし]み頗[すこ]ぶる深[ふか]し駒[こま]の働[はた]らき勝負[かちまけ]は右[みぎ]に同[おなじ]

(天長印刷部 製「行軍將碁盤[こうぐんしやうぎばん]」より引用。)

<ゲームのスピード化>

31 枚編成がいつごろ登場したのか分かりませんが、その後の主流となって、第二期・第三期まで長く受け継がれていったと考えられます。

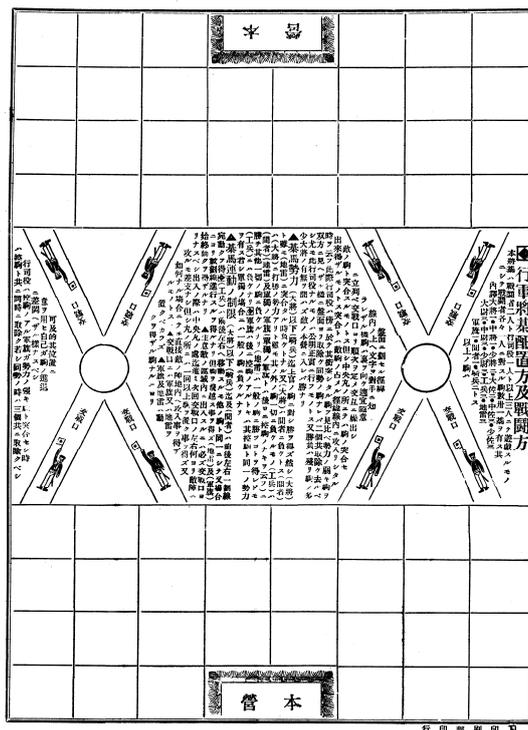
●8列31枚編成X字型

本將碁ハ戦闘者二人ト行司役一人ト以上三人ニテ遊戯スルモノニシテ戦闘者各々一人ニ對スル駒數卅一碁ヲ有ス其内譯大將一・中將一・少將二・大佐二・中佐三・少佐三・大尉三・中尉三・少尉三・工兵三・地雷三・軍旗一・間者一・騎兵二トス以上ノ駒ハ盤面に劃セル徑緯線内ノ上ヘ文字ヲ對手ニ知ラレザル様駒ハ裏ヲ向ケ適宜隨意ニ立列ベ交戦口ヨリ順次ヲ定メ交互ニ繰出シ敵ノ駒ト突合スルモノトス但シ中央丸ノ所ニテハ駒ノ突合せ出來得ザルモノトス突合トハ敵駒ノ占メル徑緯線内ニ攻入リシタル時ヲ云フ此際行司役ハ傍ニ於テ其衝突シタル駒ヲ見比ベ勢力ノ弱キ駒ヲ双方ニ見ヘザル様ニ盤面ヨリ取除ケ同勢ノ駒ナレバ二個

共取除ケ去ルベシ尤モ此行司役ナルモノハ公明正實ニ行フモノトス又勝負ハ残り駒ノ多少大将ノ有無ヲ問ハズ敵ノ本營ニ入レバ勝ナリ

▲某馬勢力（大将）以下（騎兵）迄上官ノ駒ニ對シ勝ヲ得ズ然シ（大将）ト雖モ（地雷）に突合タル時負ケトナル又（大将）ハ間者ニ負ケトス（間者）ハ（大将）ニ打勝ノ勢力アリト雖モ其ノ外ノ駒一切ニ負ケルモノ（工兵）ハ（間者）（地雷）及單獨ノ軍旗（單獨ノ軍旗トハ後ロニ控駒ノナキヲ云フ）ニ勝チ其他一切ノ駒ニ負ケルナリ（地雷）ハ一般ノ駒ニ勝ツコトヲ得レドモ（工兵）ニハ負ケナリ◆軍旗ハ後ニ控駒ノアルトキハ其控駒ト同一ノ勢力ヲ有ス若シ單獨ノ場合ニハ一般ノ駒ニ負ケルナリ

▲某馬運動ノ制限（大将）以下（騎兵）迄及（間者）ハ前後左右一劃線宛動クヲ得◆（工兵）ハ前後左右へ移動スルモ他ノ駒ト同一ニシテ又場合ニヨリ數劃線進行スルヲ得ルナリ但駒ヲ飛越ス事ヲ得ズ（地雷）及（軍旗）始終動クヲ得ザルナリ ▲注意敵ノ区域内ニ出入スルニハ必ず交戦口ヨリナスベシ出入ノ際ハ中央丸ノ處迄進ミ次回交戦口ノ左右何ヨリ敵陣ニ攻ルモ差支ナシ但シ丸ノ所ニハ一回以上駒ヲ置ク事ヲ得ズ又如何ナル場合ニテモ直接敵ノ陣地内へ攻入事ヲ得ザルモノトス ▲交戦口ニハ軍旗又ハ地雷ヲ置クベカラズ ▲軍旗及地雷ハ動クヲ得ザル駒ナルニヨリ可及的其位置ニ意ヲ用ヒ自己ガ駒ノ進退ニ差間ヘザル様ナスベシ行司役ハ控駒ノアル軍旗ガ勢力ノ強キ駒ト突合セシ時ハ控駒ト共ニ同時ニ取除ク若シ同勢ノ時ハ三個共ニ取除クベシ



（ 下 製「行軍將基配置方及戦闘方」より引用。）

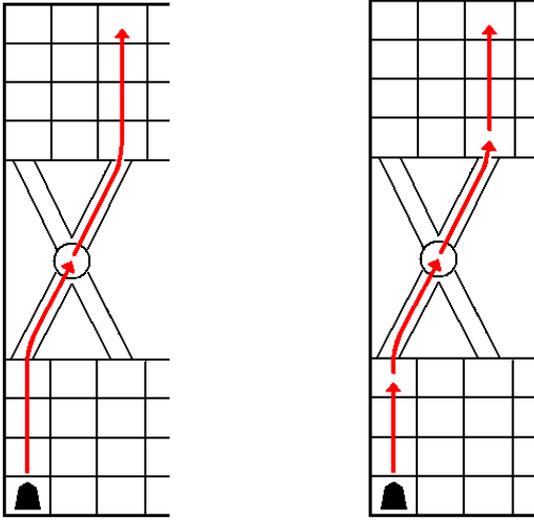
31 枚編成は、35 枚編成に比べて 4 枚少ないだけですが、盤の形状が異なるため、ゲームが格段にスピードアップしたと考えられます。

- ・ 5 段だった陣地が 4 段になったため、本營へ早く到達できるようになった。
- ・ 本營に接しているマスが 1 つ多く、侵入しやすくなった。
- ・ 交戦口が X 字型になり、駒をどう動かすか選択度が高くなった。

「中央丸」と呼ばれる○印の使い方が、けっこう厳格に定められています。

- ・ 中央丸に一回以上駒を置いてはならない。つまり、次回は必ず動かさなければならなかった。
 - ・ 中央丸で駒を突き合わせてはならない。つまり、中央丸にいる駒を攻撃してはならなかった。
- （どうしてこのようなルールがあったのか分かりませんが、第二期以降は廃止されたようです。）

また、「いかなる場合にも直接敵の陣地内へ攻め入ることを得ざるものとす」と書いてあるので、工兵も中央丸で一回止まらなければならぬルールだったことが分かります。ただ、中央丸へ出入りするとき、工兵がどう動いたらよいか、2 つの解釈があると思われます。（どちらが正しいかは分かりません。）



中央丸まで一気に進むことができ、一気に出ることができるのか。
 それとも、中央丸へ進む前に一旦停止し、出るときも一旦停止するのか。

<軍人将棋の起源>

「軍人将棋は、詰将棋をもとに作られた」という説が流布しているようです。「詰将棋」とは、将棋の問題集のことであり、軍人将棋とはまったく関係ないと思うのですが、たぶん百科事典か何かに書かれていた記事が、検証されることなく広まったのではないかと、思われます。

行軍将棋

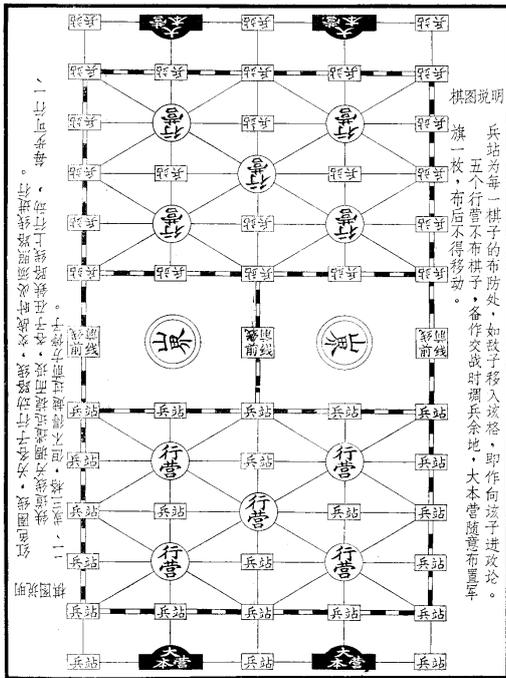
小将棋(詰将棋)を基に創作された将棋遊び。軍人将棋ともいう。芥川竜之介の《少年》には行軍将棋とある。日清、日露の両戦争に影響をうけ考案された。陸軍の組織を模して創作されているが、内容構成、駒数、盤目の取り方は、時代や製作元により多少異なる。初期は、歩兵・騎兵・工兵・砲兵(大砲)・間者に、少尉から大将(元帥)までの階級・軍旗などの駒で構成されていた。その後間者はスパイと改名され、戦車(タンク)・地雷などが新たに登場。

(平凡社「世界大百科事典」より引用。)

中国には「陸軍棋」と呼ばれるゲームがあります。「敵の大本営にある軍旗を取ったほうが勝ち」というルールですが、軍人将棋とよく似ています。



陸軍棋の駒。司令 (1) 軍長 (1) 師長 (2) 旅長 (2) 団長 (2) 營長 (2) 連長 (3) 排長 (3) 工兵 (3) 地雷 (3) 炸彈 (2) 軍旗 (1) の 25 枚編成。



陸軍棋の盤。2つある「大本営」のうち、どちらかに軍旗を置く。「行營」は敵から攻撃を受けない安全地帯。白黒のラインは「鉄道」で、一度に何マスも進むことができる。

西洋にも、「ラタック(L'attack)」「ストラテゴ(Stratego)」という名のゲームがあるようです。こちらには大本営はなく、「敵の軍旗を取ったほうが勝ち」というルールのようなようです。



左はストラテゴ。右はストラテゴを日本語化した製品。元帥 (1) 大将 (1) 大佐 (2) 少佐 (3) 大尉 (4) 中尉 (4) 軍曹 (4) 工兵 (5) 偵察兵 (8) スパイ (1) 爆弾 (6) 軍旗 (1) の40枚編成。

どうやら軍人将棋は、日本のオリジナルゲームではなく、世界に類例を見ることのできるゲームだと言えます。あくまで筆者の推測ですが・・・

- もともと海外に「軍旗を取ったら勝ち」というゲームがあった。
- それを日本風にアレンジしたのが軍人将棋。その際、「総司令部を占領する」というルールに変更された。
- それでも軍旗という駒自体は残り、「後ろに置いた駒と同じ強さになる」という役割を与えられた。

<軍人将棋のカード>

芥川龍之介氏の「少年」という大正13年の作品に、軍人将棋に似たゲームが載っています。

(前略) 陸軍大将の川島は(中略)、味かたの軍隊を検閲した。もっとも軍隊とは云うものの、味かたは保吉とも四人しかいない(中略)。

鑓屋の子の川島は悠々と検閲を終った後(中略)、一束の画札を取り出した。これは駄菓子屋に売っている行軍将棋の画札である。川島は彼等に一枚ずつその画札を渡しながら、四人の部下を任命(?)した。ここにその任命を公表すれば、桶屋の子の平松は陸軍少将、巡查の子の田宮は陸軍大尉、小間物屋の子の小栗はただの工兵、堀川保吉は地雷火である。地雷火は悪い役ではない。ただ工兵にさえ出合わなければ、大将をも俘に出来る役である(中略)。

「開戦！」この時こう云う声を挙げたのは表門の前に陣取った、やはり四五人の敵軍である(中略)。画札を握った保吉は川島の号令のかかると共に、誰よりも先へ呐喊した(中略)。それからは未曾有の激戦である。硝煙は見る見る山をなし、敵の砲弾は雨のように彼等のまわりへ爆発した。しかし味かたは勇敢にじりじり敵陣へ肉薄した。もっとも敵の地雷火は凄まじい火柱をあげるが早いか、味かたの少将を粉微塵にした。が、敵軍も大佐を失い、その次にはまた保吉の恐れる唯一の工兵を失ってしまった。これを見た味かたは今までよりも一層猛烈に攻撃をつづけた(中略)。

硝煙は見る見る山をなし、敵の砲弾は雨のように彼等のまわりへ爆発した。保吉はその中を一文字に敵の大將へ飛びかかった。敵の大將は身を躲すと、一散に陣地へ逃げこもうとした。保吉はそれへ追いつがった。と思うと石に躓いたのか、仰向けにそこへ転んでしまった。同時にまた勇ましい空想も石鹼玉のように消えてしまった(後略)。

(芥川龍之介氏 著「少年」より引用。)

以上の文面から読み取れるのは・・・

- ・ 行軍将棋をカードゲームにアレンジしたものが売られていたのだろう。
- ・ 数人ずつ敵味方に分かれて行う屋外遊戯だった。
- ・ 大将、少将、大佐、大尉、工兵、地雷火、というカードがあった。(ほかにもあったのかも知れない。)
- ・ 誰が何のカードを持つか、大将の子が決めたらしい。
- ・ 敵を追いかけ、捕虜にするゲームだったのだろう。
- ・ 大将が陣地へ逃げ込もうとする場面があるので、陣地に入っていれば安全だったのかも知れない。



戦前のものと思われる画札。「階級章」が描かれている。

こういったカードは「軍人合わせ」「武器合わせ」と呼ばれ、戦後まで売られていたようです。あるいは、めんこの裏に描かれることもありました。



めんこの裏。トランプ、ジャンケン、意味不明の乱数などが書かれおり、どう遊ぶかは、少年たちの想像力に任されていた。

<第二期のルール>

次に、タンクやヒコーキが加わった“第二期”のルールを見てゆきたいと思います。



パッケージには、「タンク・ヒコーキ入」と明記されています。(大正時代には「タンク入」だけの製品もあったようです。) この、騎馬将校の描かれたデザインは、複数の製品に使い回され、製造元や販売元が明記されていない製品も多いです。

今ここに、昭和の前半のころと思われるルール書がありますので、見てみましょう。

● 5列 15枚編成 I 字型

この将基は競技者二名 審判一名、計三名で遊戯するものとす。
各競技者の持駒は、大將 (1) 中將 (1) 少將 (1) 大佐 (1) 中佐 (1) 少佐 (1) 地雷 (2) 工兵 (2) タンク (2) ヒコーキ (1) スパイ (1) 軍旗 (1) の十五枚なり。

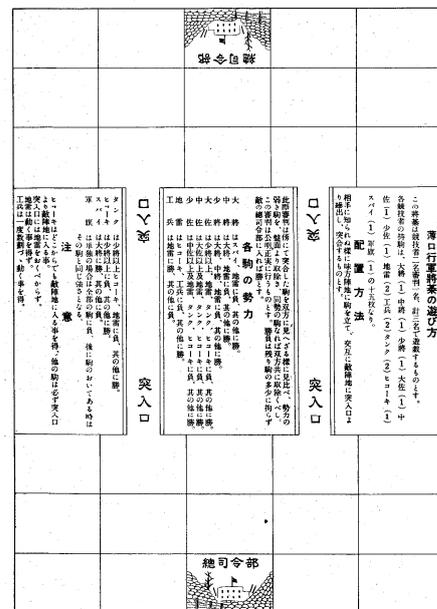
配置方法

相手に知られぬ様に味方陣地に駒を立て、交互に敵陣地に突入口より繰出し、突合するものとす。

此際審判は傍にて突合した駒を双方に見へざる様に見比べ、勢力の弱き駒を、盤面より取除き、同勢の駒なれば双方共に取除くべし。この審判は公明正実に行うものとす。勝負は残り駒の多少に拘らず敵の總司令部に入れば勝とす。

各駒の勢力

- 大 將 はスパイ、地雷に負、其の他に勝。
- 中 將 は大將、地雷に負、其の他に勝。
- 少 將 は大將、中將、地雷に負、其の他に勝。
- 大 佐 は少將以上、地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 中 佐 は大佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 少 佐 は中佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 地 雷 はヒコーキ、工兵に負、其の他に勝。
- 工 兵 は地雷に勝、其の他に負。
- タンク は少將以上ヒコーキ、地雷に負、其の他に勝。
- ヒコーキは少將以上に負、其の他に勝。
- スパイ は大將に勝、其の他に負。
- 軍 旗 は単独の場合は全部の駒に負、後に駒のおいてある時はその駒と同じ強さとなる。



注意

ヒコーキはどこからでも敵陣地に入る事を得、他の駒は必ず突入口より敵陣地に入る事。
突入口には地雷をおくべからず。
地雷は動く事を得ず。
工兵は一度数割づゝ動く事を得。

(榮製「薄口行軍將棊」より引用。)

筆者の手元には、このルール書とほとんど同じなのに、句読点が違っていたり、送り仮名が違っていたり、語尾が違っていたり、駒の数が違っているようなルール書が、いくつもあります。時には丸写しされ、時には小改編され、広まったのでしょう。

<ルールの矛盾>

第二期のルールの文面には、矛盾点や疑問点があります。

○駒の勝敗に矛盾がある。

「工兵は地雷に勝、其の他に負。」

「スパイは大將に勝、其の他に負。」

これでは、工兵とスパイが争ったときは、どちらが勝つのか分かりません。

○駒の動き方が分からない。

「工兵は一度(ひとたび)数割(すうわく)づゝ動く事を得(う)。」

工兵は一度に何マスでも動いてよいという意味ですが、斜めに動いてはいけないのかどうか、これだけでは分かりません。また、工兵以外の駒はどう動くのか、何も書いてありません。

○軍旗は動けたのかもしれない。

「地雷は動く事を得ず。」

この文面のとおりならば、動けないのは地雷だけで、軍旗は動いてもよいルールだったのでしょうか。

すでに第一期のルールを知っている少年たちにしてみれば、こんなことは分かりきったことでしょう。

- ・工兵のほうがスパイより強いに決まっている。
- ・工兵以外は前後左右に1マスだけ動くに決まっている。
- ・軍旗は動けないに決まっている。当然、交戦口に置いてはいけない。

しかし何も知らない少年が、いきなりこの第二期のルールを読んだ場合、戸惑ったのではないかと思います。また、第一期にはあった以下のルールが書かれなくなりました。

- ・取り除いた駒は、分からないように伏せたままにしておく。
- ・地雷と軍旗は本営に置いてはならない。
- ・軍旗が負けたときは、後ろに置いた駒もいっしょに取り除かれる。

筆者が少年の頃、「取り除いた駒は伏せたままにしておく」というルールは、口伝えで守られていました。また、「地雷を本営に置いてはならない」というルールも、口伝えで守られていました。軍旗を本営に置くのは反則ではなかったように思います(誰もやりませんでした)。また「軍旗が負けたときは、後ろに置いた駒もいっしょに取り除かれる」というルールは、筆者の住む地方では聞いたことがありません。

<駒は立てるのか、伏せるのか>

次に、ほとんど同じ文面ですが、23枚編成のルール書を見てみましょう。下線を付けたところが、15枚編成と違うところです。

● 6列 23枚編成 I 字型

この将碁は競技者二名 審判一名、計三名で遊戯するものとす。
各競技者の持駒は、大將 (1) 中將 (1) 少將 (1) 大佐 (1) 中佐 (1) 少佐 (1) 大尉 (2) 中尉 (2) 少尉 (2) 騎兵 (1) 地雷 (2) 工兵 (2) タンク (2) ヒコーキ (2) スパイ (1) 軍旗 (1) の二十三枚なり。

配置方法

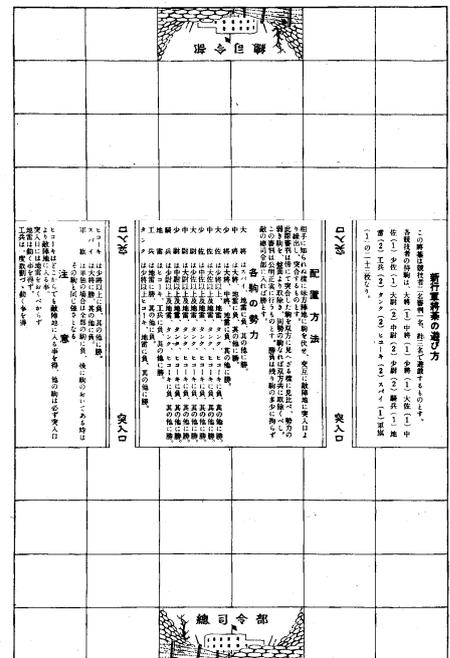
相手に知られぬ様に味方陣地に駒を伏せ、交互に敵陣地に突入口より繰出し、突合するものとす。
此際審判は傍にて突合した駒を双方に見へざる様に見比べ、勢力の弱き駒を、盤面より取除き、同勢の駒なれば双方共に取除くべし。この審判は公明正実に行うものとす。勝負は残り駒の多少に拘らず敵の總司令部に入れれば勝とす。

各駒の勢力

- 大 將 はスパイ、地雷に負、其の他に勝。
- 中 將 は大將、地雷に負、其の他に勝。
- 少 將 は大將、中將、地雷に負、其の他に勝。
- 大 佐 は少將以上、地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 中 佐 は大佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 少 佐 は中佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 大 尉 は少佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 中 尉 は大尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 小 尉 は中尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 騎 兵 は少尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 地 雷 はヒコーキ、工兵に負、其の他に勝。
- 工 兵 は地雷に勝、其の他に負。
- タンク は少將以上ヒコーキ、地雷に負、其の他に勝。
- ヒコーキは少將以上に負、其の他に勝。
- スパイ は大將に勝、其の他に負。
- 軍 旗 は単独の場合は全部の駒に負、後に駒のおいてある時はその駒と同じ強さとなる。

注意

- ヒコーキはどこからでも敵陣地に入る事を得、他の駒は必ず突入口より敵陣地に入る事。
- 突入口には地雷をおくべからず。
- 地雷は動く事を得ず。
- 工兵は一度数割づゝ動く事を得。



(製「新行軍将碁」より引用。)

大尉・中尉・少尉・騎兵が加わり、ヒコーキが1機増えています。「騎兵」とは馬に乗った兵士のことですが、

ヒコーキやタンクといっしょに馬で戦うというのは、現代人には少し奇異に感じられるかも知れません。しかし騎兵は陸軍の花形であり、外すわけにはいかなかったのでしょう。

ほかに、「駒を立て」だったところが「駒を伏せ」に代わっています。果たして、駒は立てるべきでしょうか、伏せるべきでしょうか。

- ・駒を立てるほうが、自陣の勢力を見渡すことができるだろう。
- ・駒を立てるほうが、軍旗の後ろが何の駒か、審判からもよく見える。(駒を伏せた場合、審判は軍旗の後ろの駒を開けて見なければならず、敵に軍旗がバレてしまう。)
- ・盤のマス目は、ほぼ例外なく横長になっている。これは駒を立てて使うことを想定しているのではなかろうか。製品によっては、駒を伏せて置くことが困難と思われるほどマス目が狭いものもある。

しかし現実的には、駒を立ててプレイするのは、非常に難しいと思われまます。なぜなら、盤が紙製なので折り目がついており、どうやっても駒が上手に立たないのです。

<中央丸のルール変更>

あまり見かけない編成ですが、26枚編成のルール書を見てみましょう。

● 7列 26枚編成 X字型

この将棋は競技者二名、審判一名計三名で遊戯するものとす。

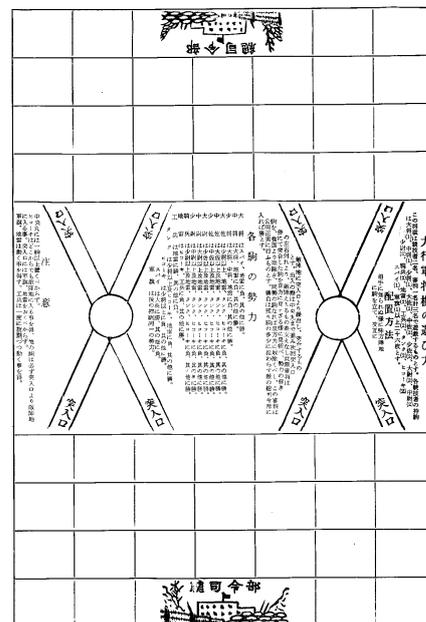
各競技者の持駒は大将 (1)、中将 (1)、少将 (1)、大佐 (1)、中佐 (2)、少佐 (2)、大尉 (2)、中尉 (2)、少尉 (2)、騎兵 (2)、地雷 (2)、工兵 (2)、タンク (2)、ヒコーキ (2)、スパイ (1)、軍旗 (1) 以上二十六枚とす。

配置方法

相手に知られぬ様に味方陣地に駒を立て、交互に敵陣地に突入口より繰出し、突合するものとす。出入の際は中央丸まで進み次回突入口の左右何れより、敵陣え入るもの差支えなし此際審判は傍にて突合した駒を双方に見えざる様に見比べ、勢力の弱き駒を、盤面より取除き、同勢の駒なれば双方共に取除くべし。この審判は公明正実に行ふものとす。勝負は残り駒の多少に抱らず敵の総司令部に入れば勝とす。

各駒の勢力

- 大将 はスパイ、地雷に負、其の他に勝。
- 中将 は大将、地雷に負、其の他に勝。
- 少将 は大将、中将、地雷に負、其の他に勝。
- 大佐 は少将以上、地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 中佐 は大佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 少佐 は中佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 大尉 は少佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 中尉 は大尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 小尉 は中尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 騎兵 は少尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
- 地雷 はヒコーキ、工兵に負、其の他に勝。
- 工兵 は地雷に勝、其の他に負。
- タンク は少将以上ヒコーキ、地雷に負、其の他に勝。
- ヒコーキは少将以上に負、其の他に勝。
- スパイ は大将に勝、其の他に負。



軍旗は後の控駒同一の勢力。

注意

中央丸には一駒以上置くべからず。

ヒコーキはどこからでも敵陣地に入る事を得、他の駒は必ず突入口より敵陣地に入る事。

突入口には軍旗、地雷をおくべからず。

軍旗、地雷は動く事を得ず。

工兵は一度に数割づつ動く事を得。

(玉将 製「大型行軍将棋」より引用。)

点線を付けたのは文言の違いで、「抱らず」は「拘らず」の誤字、「一度に」は「一度 (ひとたび)」を書き直したものでしょう。

軍旗については、「単独の場合は全部の駒に負」という文言が省略され、ずいぶん簡潔な書き方に改められています。また、軍旗が動けないことが明記されるようになりました。

さて第一期では、中央丸に「一回以上駒を置くことを得ず」となっていたのですが、第二期では「一駒以上置くべからず」に変更されています。また、「中央丸の所にては駒の突き合わせ出来得ざるものとす」というルールもなくなっています。

<最上位製品へのあこがれ>

31 枚編成は、第二期における最上位製品であり、世の少年たちのあこがれだったと思われます。実際、筆者も少年の頃、31 枚編成を持っている子のことを、うらやましく思ったものです。

● 8 列 31 枚編成 X 字型

この将棋は競技者二名 審判一名計三名で遊戯するものとす。

各競技者の持駒は 大将 (1) 中將 (1) 少將 (2) 大佐 (2) 中佐 (2) 少佐 (2) 大尉 (2) 中尉 (2) 少尉 (2) 騎兵 (2) 地雷 (3) 工兵 (3) タンク (3) ヒコーキ (2) スパイ (1) 軍旗 (1) 以上三十一枚とす。

配置方法

相手に知られぬ様に味方陣地に駒を伏せ、交互に敵陣地に突入口より繰出し、突合するものとす。出入の際は中央丸まで進み次回突入口の左右何れより、敵陣地へ入るも差支えなし此際審判は傍にて突合した駒を双方に見えざる様に見比べ、勢力の弱き駒を、盤面より取除き、同勢の駒なれば双方共に取除くべしこの審判は公明正実に行うものとす。勝負は残り駒の多少に拘らず敵の総司令部に入れば勝とす。

各駒の勢力

大将 はスパイ、地雷に負、其の他に勝。

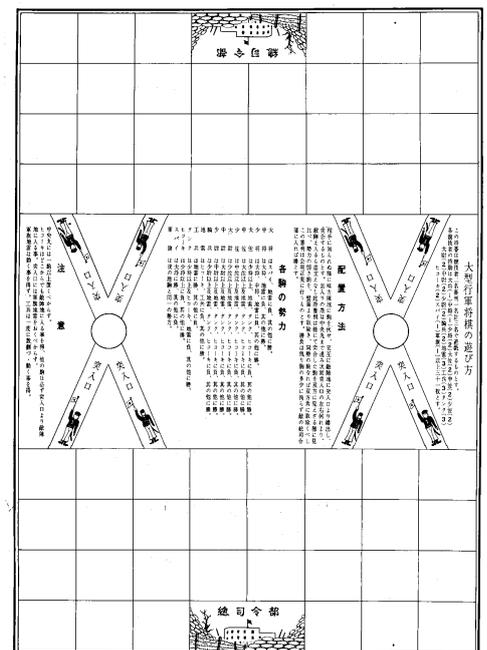
中將 は大将、地雷に負、其の他に勝。

少將 は大将、中將、地雷に負、其の他に勝。

大佐 は少將以上、地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。

中佐 は大佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。

少佐 は中佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。



大尉 は少佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
 中尉 は大尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
 小尉 は中尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
 騎兵 は少尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
 地雷 はヒコーキ、工兵に負、其の他に勝。
 工兵 は地雷に勝、其の他に負。
 タンク は少将以上ヒコーキ、地雷に負、其の他に勝。
 ヒコーキは少将以上に負、其の他に勝。
 スパイ は大将に勝、其の他に負。
 軍旗 は後の控駒同一の勢力。

注意

中央丸には一駒以上置くべからず。
 ヒコーキはどこからでも敵陣地に入る事を得、他の駒は必ず突入口より敵陣地に入る事。
 突入口には軍旗地雷をおくべからず。
 軍旗地雷は動く事を得ず。
 工兵は一度に数割づゝ動く事を得。

(製「大型行軍将棋」より引用。)

点線を付けたところは、おそらくこちらのほうが正しいのでしょう。

<新兵器の登場>

時代が下ると、ミサイルという新兵器も生まれました。

● 7列 28 枚編成 X字型

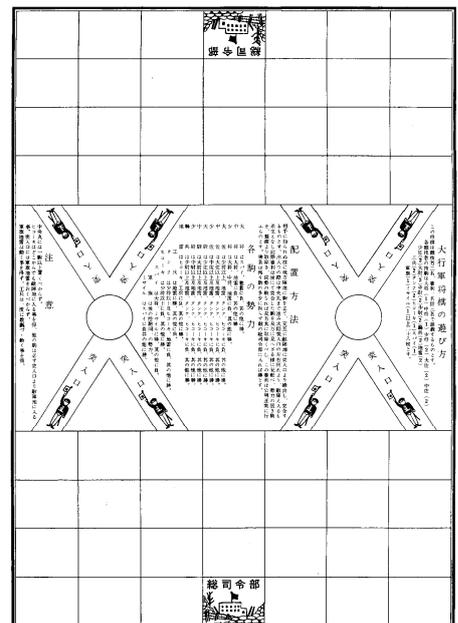
この将棋は競技者二名、審判一名計三名で遊戯するものとす。
 各競技者の持駒は大将 (1) 中将 (1) 少将 (1) 大佐 (2) 中佐 (2) 少佐 (2) 大尉 (2) 中尉 (2) 少尉 (2) 騎兵 (2) 地雷 (2) 工兵 (2) タンク (2) ヒコーキ (2) スパイ (1) 軍旗 (1) ミサイル (1) 以上二十八枚とす。

配置方法

相手に知られぬ様に味方陣地に駒を立て、交互に敵陣地に突入口より繰出し、突合するものとす。出入りの際は中央丸まで進み次回突入口の左右何れより、敵陣え入るも差支えなし此際審判は傍にて突合した駒を双方に見へざる様に見較べ、勢力の弱き駒を、盤面より取除き、同勢の駒なれば双方共に取除くべし、この審判は公明正実に行ふものとす。勝負は残り駒の多少に拘らず敵の総司令部に入れば勝とす。

各駒の勢力

大将 はスパイ、地雷に負、其の他に勝。
 中将 は大将、地雷に負、其の他に勝。
 少将 は大将、中将、地雷に負、其の他に勝。
 大佐 は少将以上、地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
 中佐 は大佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。



少佐 は中佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
大尉 は少佐以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
中尉 は大尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
小尉 は中尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
騎兵 は少尉以上及地雷、タンク、ヒコーキに負、其の他に勝。
地雷 はヒコーキ、工兵に負、其の他に勝。
工兵 は地雷に勝、其の他に負。
タンク は少将以上ヒコーキ、地雷に負、其の他に勝。
ヒコーキは少将以上に負、其の他に勝。
スパイ は大将、ミサイルに勝、其の他に負。
軍旗 は後の控駒同一の勢力。
ミサイルはスパイに負其の他に勝。

注意

中央丸には一駒以上置くべからず。
ヒコーキはどこからでも敵陣地に入る事を得、他の駒は必ず突入口より敵陣地に入る事。
突入口には軍旗地雷をおくべからず。
軍旗地雷は動く事を得ず。
工兵は一度に数割づゝ動く事を得。

(本製「大型行軍将棊」より引用。)

ミサイルは、スパイ以外にはすべて勝つ「最強の駒」ということになります。しかし疑問が残ります。

○せっかくのミサイルなのに、どう動かすのか、まったく書かれていない。

このルール書どおりに遊ぶなら、ミサイルは他の駒と同じように1マスずつ動くことになります。しかし世の少年たちが、それで納得するでしょうか。おそらく、自分たちで想像力を働かせて、ルールを考えたのではないかと思います。

- ・ミサイルなのだから、駒を飛び越えることができるのではないか。
- ・ミサイルなのだから、突入口を通らずに好きな地点へ落とすことができるのではないか。
- ・ミサイルなのだから、一回使ったら終わりではないか。

<第三期のルール>

第二期には無かった次のようなルールが、第三期には出現します。

- ・ヒコーキは飛べるのだから、ほかの駒を飛び越えて、タテに何マスでも進むことができるはず。
- ・タンクや騎兵は人より速く走れるのだから、前に2マス進むことができるはず。
- ・地雷が何度も爆発するのはおかしい。一度爆発したら取り除くべき。

以上のルールを採用すると、以下のような不都合が生じます。

- ・ヒコーキで総司令部を直接狙うことができるようになるので、一瞬で決着がついてしまうことがある。
- ・タンクや騎兵のスピードがアップするので、あっという間に総司令部に到達してしまう。
- ・地雷は爆発すると消滅するので、総司令部への通路が簡単にひらけてしまう。

そこで、次のような新しいルールが加わったのではないかと推測されます。

- ・総司令部を占領できるのは、大将・中将・少将・大佐・中佐・少佐に限る。

以上のようなルールを取り入れた製品を、「第三期」と呼びたいと思います。

(ただし、「ヒコーキが他の駒を飛び越えられる」と明記されている文献を、筆者は未だ見たことがありません。筆者自身、少年の頃は飛び越えられるルールで遊んでいましたし、現代のコンピュータープログラムでも飛び越えられるものが多いのですが、手元のどの文献にも書かれていないのです。)

第三期の製品の特徴は、駒の動かし方が詳しく書かれていることと、駒の勝負表がついていることです。また、製品のラインナップは、おおむね「23枚編成」と「31枚編成」の2つだけになったようです。

● 6列 23枚編成 I 字型

この将棋は競技者2人 審判1人の計3人で遊びます。競技者の持駒は赤軍、黄軍共次の23枚です。
 軍旗 1 大将 1 中将 1 少将 1 大佐 1 中佐 1
 少佐 1 大尉 2 中尉 2 少尉 2 騎兵 1 地雷 2
 工兵 2 タンク 2 ヒコーキ 2 スパイ 1

遊び方

競技者は駒と同じ色の陣地に相手に解らぬ様に駒を立て、交互に駒を次の動かし方通り動かし、敵陣地に突入口から攻めこみ敵の駒に当てます。

審判は突合った駒を双方の競技者に見えない様に見比べ下の「駒の勝負表」を見て負けた駒を盤から除いて下さい。若し駒が同じ強さの時は双方共盤から取り除きます。

審判は必ず正直、公平にして下さい。

競技が進んで早く敵の総司令部に居る駒を負かして占領した方が勝です。残った駒は多くても少くても関係ありません。但し総司令部を占領できるのは次の駒に限ります。

大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐



駒の動かし方

- 地雷及軍旗は動けません。又突入口え置いてはいけません。
- 工兵は一度に縦又は横に何こまでも動けます。
- タンクと騎兵は一度に前方に2こま後又は左右に1こま動けます。
- ヒコーキに限りどこからでも敵陣地にはいれますが又一度に縦に何こまでも動けます。横は1こまきり動けません。
- 上記以外の駒は一度に、前、後、左、右のどちらか一こまきり動けません。

(駒の勝負表)

	スパイ	工兵	騎兵	少尉	中尉	大尉	少佐	中佐	大佐	タンク	ヒコーキ	少将	地雷	中将	大将
地雷	○		○	○	○	○	○	○	○	○		○		○	○
スパイ															○
大将		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	
工兵	○												○		
中将	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
少将	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
ヒコーキ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					
タンク	○	○	○	○	○	○	○	○							
大佐	○	○	○	○	○	○	○	○							
中佐	○	○	○	○	○	○	○								
少佐	○	○	○	○	○	○									
大尉	○	○	○	○											
中尉	○	○	○	○											
少尉	○	○	○												
騎兵	○	○													
軍旗	後に置いた駒と同じ強さになります。														

左の横書の駒が○印のついた上の縦書の駒に勝ちます。

例：スパイは大将に勝、他の駒に負

工兵はスパイ、地雷に勝、他の駒に負。

(榮製「新行軍將棋」より引用。)

いくつか不備があります。

- 「競技者は駒と同じ色の陣地に・・・」とあるが、実際にはモノクロ印刷の将棋盤なので、陣地に色はない。本来、カラー印刷の製品があり、廉価版としてモノクロ印刷の製品があったのだろう。
- 「勝負表」にミスがある。ヒコーキは地雷に勝つはずなのに○がない。このミスは複数の製品に見られるので、チェックが甘いまま丸写しで広まったものと思われる。

<カラー印刷の登場>

● 8列 31枚編成 X字型

この将棋は競技者2人 審判1人の計3人で遊びます。

競技者の持駒は赤軍、黄軍共次の 31 枚です。

軍旗 1 大将 1 中将 1 少将 2 大佐 2 中佐 2 少佐 2 大尉 2 中尉 2 少尉 2 騎兵 2 地雷 3
工兵 3 タンク 3 ヒコーキ 2 スパイ 1

遊び方

競技者は駒と同じ色の陣地に相手に解らぬ様に駒を置き、交互に駒を次の動かし方通り動かし、敵陣地に突入口から攻めこみ敵の駒に当てます。

審判は突合った駒を双方の競技者に見えない様に見比べ下の「駒の勝負表」を見て負けた駒を盤から除いて下さい。若し駒が同じ強さの時は双方共盤から取り除きます。

審判は必ず正直、公平にして下さい。

競技が進んで早く敵の総司令部に居る駒を負かして占領した方が勝です。残った駒は多くても少くても関係ありません。但し総司令部を占領できるのは次の駒に限ります。

大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐



駒の動かし方

- 地雷及軍旗は動けません。又突入口に置いてはいけません。
- 工兵は一度に縦又は横に何こまでも動けます。
- タンクと騎兵は一度に前方に2こま後又は左右に1こまだけ動けます。
- ヒコーキに限りどこからでも敵陣地にはいれます。又一度に縦に何こまでも動けますが横は1こまきり動けません。
- 上記以外の駒は一度に、前、後、左、右のどちらか一こまに限り動けます。盤の中央の白い○は一回止る場所です。

(駒の勝負表)

	スパイ	工兵	騎兵	少尉	中尉	大尉	少佐	中佐	大佐	タンク	ヒコーキ	少将	地雷	中将	大将
地雷	○		○	○	○	○	○	○	○	○		○		○	○
スパイ															○
大将		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	
工兵	○												○		
中将	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
少将	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
ヒコーキ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○		
タンク	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
大佐	○	○	○	○	○	○	○								
中佐	○	○	○	○	○	○	○								
少佐	○	○	○	○	○	○									
大尉	○	○	○	○	○										
中尉	○	○	○	○											
少尉	○	○	○												
騎兵	○	○													
軍旗	後に置いた駒と同じ強さになります。														

左の横書の駒が○印のついた上の縦書の駒に勝ちます。

例：スパイは大将に勝、他の駒に負

工兵はスパイ、地雷に勝、他の駒に負。

この製品は“名盤”と呼ばれ、平成になってから復刻品が作られたほどです。復刻の際、少子化の時代に合わせ、以下のルールが付け加わっています。

【2人で対戦する場合】

本来、大型行軍将棋は3人で遊ぶゲームとなっておりますが、審判なしの2人だけの対戦もできます。2人だけで対戦をするときは下記のようなルールで、各駒同士の勝敗をつけましょう。

- ①突き合った駒を、それぞれ同時に表向きにして見比べます。
- ②負けた駒を盤面から取り除きます。
- ③勝ち残った駒は裏向きに戻して、ゲームを続行します。

※このように、2人対戦ではお互いの敵陣を瞬間的に確認することができますので、3人で遊ぶ時とは違った戦略が必要になり、あらためてお楽しみいただけます。

(ハナヤマ製「大型行軍将棋」より引用。)

<ポケットダブル版>

将棋・囲碁・チェスなどをポケットサイズにした製品シリーズに、軍人将棋も収録されていました。

●6列23枚編成I字型

このゲームは、競技者2人と審判官1人の計3人でおこないます。駒の名称と数は次のとおりです。駒の数は両軍とも各23枚です。

軍旗…1 大将…1 中将…1 少将…1 大佐…1 中佐…1
少佐…1 大尉…2 中尉…2 少尉…2 騎兵…1 地雷…2
工兵…2 タンク…2 ヒコーキ…2 スパイ…1

駒の動かし方

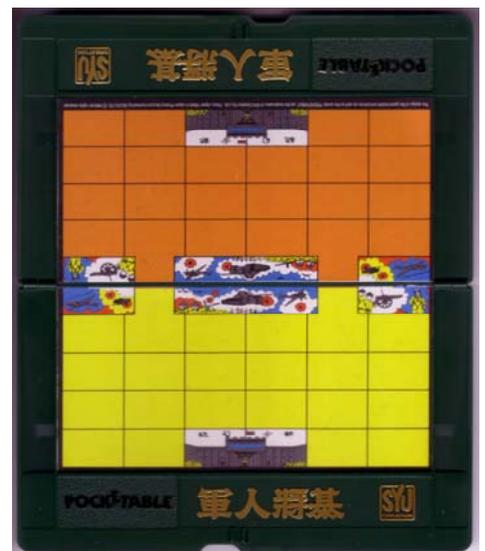
- ・工兵は一回に縦または横に何コマでも動けます。
- ・タンクと騎兵は1回に前方へ2コマ、後または左右に1コマ動けます。
- ・ヒコーキに限り、どこからでも敵陣地に入れます。また、1回に縦には何コマでも動けますが横には1コマしか動けません。
- ・地雷と軍旗は動けません。また突入口には置けません。
- ・上記以外の駒は、1回に前、後 左、右の1コマしか動けません。

遊び方

競技者は、自分の駒と同じ色の陣地に相手にわからないように、駒を裏返しにして好きなように配置します。次に駒の動かし方に従って交互に駒を動かし、敵陣地に突入口から攻め込み、(ヒコーキはどこからでも入れる) 敵の駒にぶつけます。駒は、自分だけで見て、裏返したまま動かします。

審判官は、突きあった(かさなりあった)駒を競技者に見えないように見比べ、駒の勝負表に従って、負けた方の駒を盤面から取りのぞきます。勝った方の駒はもとの位置にもどします。同じ駒どうしが突きあった場合には引き分けとして両方を盤面から取りのぞきます。審判は、公正に判定してください。

勝負は、早く敵の総司令部を占領した方が勝ちです。残った駒の数は勝負には関係ありません。ただし、総司令部を占領できる駒は大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐に限ります。



注意

①右の駒の勝負表は、○が勝ち、何も書いていないマスが負けです。この表は、たて列の駒の名称を基準として、よこに見て判定します。たとえば、中佐と少尉の勝負は、上から5段目の中佐をよこに見ていくと、少尉には○がついています。よって、中佐の勝ちです。（この逆に少尉を基準によこに見ると、中佐のところは何もありませんから少尉の負け）大将はスパイと地雷以外全部に勝ち、スパイは大将だけに勝てる、というように表で判定します。

②軍旗があてられた場合、軍旗の強さはうしろに置いてある駒と同じ強さで勝負します。たとえば、敵が大将で、軍旗の真後ろのコマが中将だったとすると、大将対中将で大将の勝ち。軍旗の駒が盤上から取りのぞかれます。

③地雷はヒコーキと工兵以外には全部勝ちますが、ぶつかりあって勝ったとしても、爆発したとみなされて盤上から取りのぞかれます。ですから、地雷は1回しか使用できません。

駒の勝負表

	大将	中将	少将	大佐	中佐	少佐	大尉	中尉	少尉	ヒコーキ	タンク	騎兵	工兵	スパイ	地雷
大将	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
中将		△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
少将			△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
大佐				△	○	○	○	○	○			○	○	○	
中佐					△	○	○	○	○			○	○	○	
少佐						△	○	○	○			○	○	○	
大尉							△	○	○			○	○	○	
中尉								△	○			○	○	○	
少尉									△			○	○	○	
ヒコーキ				○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○
タンク				○	○	○	○	○	○		△	○	○	○	
騎兵												△	○	○	
工兵													△	○	○
スパイ	○													△	
地雷	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○	△
軍旗	後に置いた駒と同じ強さになります。														

図の△印は引き分けの意味です。両方の駒を盤上から取りのぞいて下さい。

- ・このゲームのおもしろさは、駒をどのように配置するかというかけ引きにあります。いろいろ研究して、工夫してみてください。

(シュウ クリエイション 製「パワー ポケッタブル マグネット版 軍人将棋」より引用。)

ここに、はじめて「地雷は1回しか使えない」というルールが明文化されています。また、駒の勝負表も、縦の列と横の列の順番が統一された、分かりやすいものになっています。

パッケージには1996年と書いてあるので、平成に入ってからでも軍人将棋が絶滅せずに売られていたことが分かります。末期のルールをていねいに書きとめた、貴重な資料だと言えるでしょう。

<傍系のルール>

時代が少しさかのぼりますが、ここからは傍系のルールをいろいろ見てゆきましょう。まずは、戦前のものと思われる「軍団・師団・旅団・・・」といった組織そのものを駒にした例です。

● 5列 25 枚編成 I 字型

本將某ハ戦闘者二人ト行司役一人ト以上三人ニテ遊戯スルモノニシテ戦闘者各一人ニ對スル駒數貳拾五個ヲ有ス其内譯

・以下、説明書が分かりづらいので、要約で記します。

- 軍團 (1) 動き方は書かれていない。おそらく 1 マスずつ動くのだろう。
- 師団 (1) 同上。
- 旅団 (1) 同上。
- 聯隊 (2) 同上。
- 大隊 (2) 同上。
- 中隊 (3) 同上。
- 小隊 (3) 同上。
- 砲兵 (2) 1 マスずつ動く。
- 工兵 (2) 駒を飛び越さないかぎり走れる。
- 間者 (1) 同上。つまり工兵と同じ動き。
- 氣流 (1) 「飛び越し勝手次第」と書かれている。まったくマスを見捨てて飛び越せるのだろうか。
- 飛行機 (1) 同上。
- 飛行船 (1) 同上。
- 鐵條網 (2) 1 マスずつ動く。敵陣へ入ることはできない。
- 地雷 (2) 動けない。本城と交戦口に置いてはいけない。

・勝敗表を書いてみます。

	軍 団	師 団	旅 団	連 隊	大 隊	中 隊	小 隊	砲 兵	工 兵	間 者	氣 流	飛 行 機	飛 行 船	鉄 条 網	地 雷
軍 団	△	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×
師 団	×	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
旅 団	×	×	△	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
連 隊	×	×	×	△	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
大 隊	×	×	×	×	△	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
中 隊	×	×	×	×	×	△	○	○	○	○	○	×	×	×	×
小 隊	×	×	×	×	×	×	△	○	○	○	○	×	×	×	×
砲 兵	×	×	×	×	×	×	×	△	○	○	○	○	○	×	×
工 兵	×	×	×	×	×	×	×	×	△	○	○	×	×	○	○
間 者	○	×	×	×	×	×	×	×	×	△	○	×	×	○	○
氣 流	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	○	○	×	×
飛 行 機	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	△	○	△	△
飛 行 船	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×	△	△	△
鉄 条 網	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	△	△	△	△
地 雷	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	△	△	△	△

△は相打ち。飛行機や飛行船は、なぜか鉄条網や地雷と相打ちになるらしい。また地雷は、工兵に負けるだけでなく、間者にも負けることになっている。

以上ノ駒ハ盤面ニ劃セル經緯線内ヘ文字ヲ相手ニ知レザル様駒ノ裏ヲ向ケ適宜隨意ニ立列ベ交戦口ヨリ順次ヲ定メ交互ニ繰出シ敵ノ駒ト突合スル者トス此際行司役ハ傍ニ於テ其衝突シタル駒ヲ見比ベ勢力ノ弱キ駒ヲ双方ニ見ヘザル様ニ盤面ヨリ取除ケ同勢ノ駒ナレバ二個共ニ除ケ去ルベシ尤モ此行司役ハ公明正實ニ行フ者トス又勝負ハ残り駒ノ多少有無ヲ問ハズ敵ノ本城ニ入レバ勝トナルナリ

注意

駒ハナルベク勝負毎ニ指シ替エルベシ左スレバ敵ニ悟ラレル恐ナシ

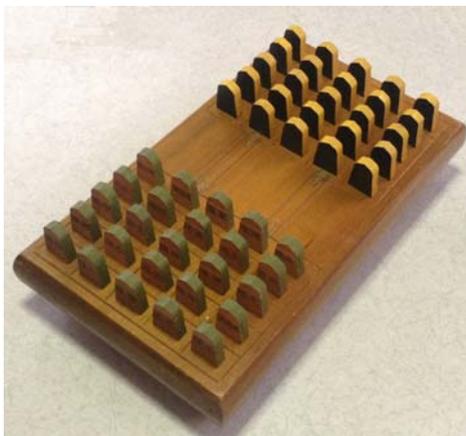
(「バトル将棋方法」より引用・要約。)

木製の駒は、木目によって、何の駒なのか相手にバレてしまうという欠点がありました。そこで、文字の部分差し替え可能にしたようです。



なるほどよく考えたもので、戦うたびに文字を差し替えれば、相手には分からなくなります。(ただし筆者の手元にあるものは、経年のためか、はめ込む部分がゆるくて、競技中に文字がポロっと落ちてしまいます。)

盤も木製で、足つきのしっかりとした造りになっています。紙製の盤のような折りじわがないため、駒を安定して立てることができます。



おそらく駄菓子屋で売られるような製品ではなく、百貨店の玩具コーナーなどで売られた高級おもちゃだったのでないでしょうか。「駒が相手にバレやすい」「立てた駒が倒れやすい」という、軍人将棋の根本的な問題点を見事に克服した“こだわりの逸品”と言えるでしょう。(ただし製造コストは高くついたと思われます。軍人将棋は、そこまでこだわってやるほどの競技ではないような気がします。)

<こんな駒もあった>

筆者が持っている資料の中に、盤が無くてルールが分からないのですが、戦前のものと思われる駒がいくつかありますので、紹介します。

まず次の例は、「偵察機、戦闘機、重爆撃機、軽爆撃機、聴音機、飛行船、阻塞気球、高射砲、照空燈、煙幕」と書かれており、空中戦を模したものと思われます。



次の例は、ずいぶんスタンプが曲がっていて粗悪な感じですが、「大砲」「トウチカ」という見慣れない駒が入っています。「コーシャホ」と書かれた駒のほかに「高射砲」があり、たぶん別の製品の駒を混ぜてしまったのではないかと思います。また、タンクは左書きなのに、グンキは右書きになっており、「キング」と誤読する子もいたのではないのでしょうか。



次の例は、右書きで「騎兵、歩兵、工兵、砲兵、高射砲、グンキ、赤十字、地雷、トーチカ、鉄条網、装甲列車、タンク、荒鷲、軍用犬」と書かれています。いったい、赤十字や軍用犬がどんな働きをしたのでしょうか。



ほかにも、筆者が知らないだけで、さまざまな製品があったのでしょうか。しかし、すべては過去のものとなり、忘れ去られようとしています。

 <アメリカン行軍>

終戦後、進駐軍の影響を受けて生まれたと思われるルールを見てみましょう。子どもの遊び道具に“原爆”なんて、現代でしたら大変な非難を受けそうですが、当時の少年たちにしてみれば、新兵器の登場に心ときめ

いたのかも知れません。

● 7列 21枚編成 I字型

此の将棋は選手二名と審判一名以上三名で遊戯するものとす。選手一名に對する持駒は二十一個とし其の内譯は元帥（一）大將（一）中將（一）少將（一）代將（一）大佐（一）中佐（一）少佐（二）大尉（二）中尉（二）少尉（二）MP（二）騎兵（二）原子爆彈（一）スパイ（一）とに依る

配置方法

相手に知られぬ様に駒を立て又は裏返しにならば随意にコースより順次一駒ずつ進み交互に繰出し突合するものとす

此際審判は傍に於て其の突合したる駒を見較べ勢力の弱き駒を双方に見へざる様に盤面より取り除き同勢の駒なれば二個共除き去るべし、此の審判は公明正確にして行ふものとす。又勝負は残り駒の多い少ないにかゝらず敵の司令部に入れば勝とするものなり

各駒の勢力

元帥	はスパイ、原子爆彈に負、其他には皆勝
大將	は元帥、原子爆彈に負、其他には皆勝
中將	は元帥、大將、原子爆彈に負、其他には皆勝
少將	は元帥、大將、中將、原子爆彈に負、其他には皆勝
代將	は少將以上並原子爆彈に負、其他には皆勝
大佐	は代將以上並原子爆彈に負、其他には皆勝
中佐	は大佐以上並原子爆彈に負、其他には皆勝
少佐	は中佐以上並原子爆彈に負、其他には皆勝
大尉	は少佐以上並原子爆彈に負、其他には皆勝
中尉	は大尉以上並原子爆彈に負、其他には皆勝
少尉	は中尉以上並原子爆彈に負、其他には皆勝
M P	は原子爆彈、スパイには勝、其他には皆負
騎兵	はMPに勝、其他には皆負
原子爆彈	はMPに負、其他には皆勝
スパイ	は元帥に勝、其外には皆負

注意

敵*内に入出するには必ずコースよりなすべし（*は判読できなかった文字）

コース口には原子爆彈を置くべからず

（アサヒグラフ 1955年11月16日号掲載の写真「米式行軍将棋の遊び方」より引用。）

なお同誌には、次のような興味深い記事が載っています。進駐軍による占領が解かれたのは1952年。その後の軍人将棋の復活の様子を記した、貴重な文献資料です。

“原爆、の威力——だから 元帥でも大將でもむろん一ころで吹飛ばす といつてもこの物騒な話は 近ごろ復活めざましい新「行軍将棋」のこと かつての立役者「地雷」「軍旗」「工兵」などに代って「MP」や「代將」が顔をだし はては「スパイ」や「原爆」まで登場した なかには「高射砲」「戦艦」入りの陸海空三軍将棋など自衛隊の既成事実もいささか顔負けのかたち おととしごろから売れはじめたというが産地は将棋駒で名高い山形県天童とある

（アサヒグラフ 1955年11月16日号掲載「原爆戦はじまる」より引用。）

さらに、ヒコーキを加えた製品も登場しました。

● 5列15枚編成X字型

この軍人将棋は遊戯者二人と審判役一人と以上三人で遊戯をします遊戯者一人に対し駒数は十五箇です
その内訳は ◎元師（1）大将（1）中将（1）少将（1）代将（1）大佐（1）中佐（1）少佐（1）大尉（1）中尉（1）少尉（1）MP（1）ヒコーキ（1）原子爆弾（1）スパイ（1）とに依る

配置方法

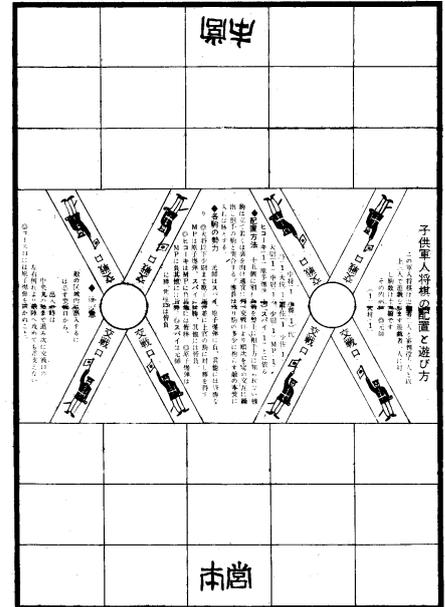
十五個に別れた駒を盤上に相手方に知られない様駒は立て若くは裏を向け適宜に列べ交戦口より順次を定め交互に繰出し相手の駒と突合する。勝負は残り駒の多少に拘らず敵の本営に入れば勝とする。

各駒の勢力

元師はスパイ、原子爆弾に負、其他には皆勝なり ◎大将以下少尉まで原子爆弾並に上官の駒に対し勝を得ず MPは原子爆弾、スパイには勝、其他には皆負 ◎ヒコーキはMPに負其他には皆勝 ◎原子爆弾はMPに負其他には皆勝 ◎スパイは元師に勝、其他には皆負

注意

敵の区域内に出入するには必ず交戦口から。出入の時は中央丸の処まで進み次に交戦口の左右何れより敵陣へ攻めても差支えない ◎コース口には原子爆弾を置かぬこと。



● 7列22枚編成X字型

この軍人将棋は遊戯者二人と審判役一人と以上三人で遊戯をします遊戯者一人に対し駒数は廿二箇です

その内訳は ◎元師（1）大将（1）中将（1）少将（1）代将（1）大佐（1）中佐（1）少佐（2）大尉（2）中尉（2）少尉（2）MP（2）ヒコーキ（2）原子爆弾（1）スパイ（2）とに依る

配置方法

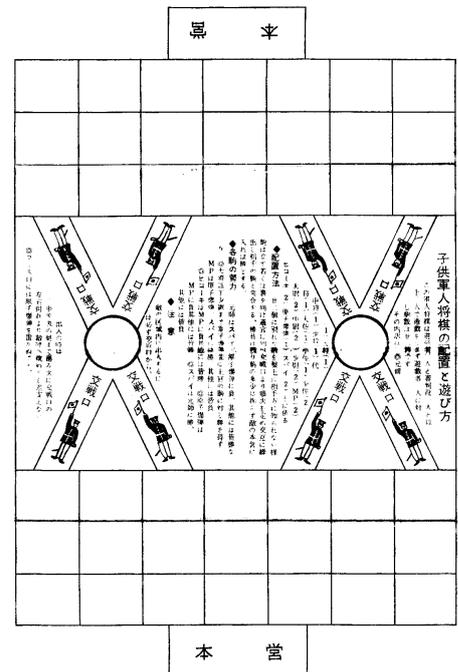
廿二個に別れた駒を盤上に相手方に知られない様駒は立て若くは裏を向け適宜に列べ交戦口より順次を定め交互に繰出し相手の駒と突合する。勝負は残り駒の多少に拘らず敵の本営に入れば勝とする。

各駒の勢力

元師はスパイ、原子爆弾に負、其他には皆勝なり ◎大将以下少尉まで原子爆弾並に上官の駒に対し勝を得ず MPは原子爆弾、スパイには勝、其他には皆負 ◎ヒコーキはMPに負其他には皆勝 ◎原子爆弾はMPに負其他には皆勝 ◎スパイは元師に勝、其他には皆負

注意

敵の区域内に出入するには必ず交戦口から。出入の時は中央丸の処まで進み次に交戦口の左右何れより敵陣へ攻めても差支えない ◎コース口には原子爆弾を置かぬこと。



(本)製「新行軍将棋（子供軍人将棋）」より引用。

駒の勝敗に矛盾があります。

- ・ヒコーキはMPに負けると書かれているのに、MPはヒコーキに勝つと書かれていない。
- ・ヒコーキはMP以外にはすべて勝つ。原爆もMP以外にはすべて勝つ。ではヒコーキと原爆が戦ったら、どちらが勝つのか分からない。
- ・ヒコーキはMP以外にはすべて勝つ。元師（正しくは元帥）は、スパイと原爆以外にはすべて勝つ。ではヒコーキと元師が戦ったら、どちらが勝つのか分からない。

どうやらヒコーキを付け加えたときに、ルールに矛盾が生じたのでしょうか。また、ヒコーキの動き方が何も書かれていません。「敵の区域内に出入するには必ず交戦口から」とあるので、ヒコーキも交戦口から進むルールだったのでしょうか。

<ミサイル行軍>

原爆の入った製品にはもうひとつの系統があって、「ミサイル行軍」と呼ばれます。

● 8列 31 枚編成 X字型○なし

この将棋は競技者 2 人 審判 1 人の計 3 人で遊びます。
 競技者の持駒は赤軍、黄軍、共次の 31 枚です。

元師 1 大将 1 中将 1 少将 1 大佐 2 中佐 2 少佐 2 砲兵 3 工兵 3 地雷 3 スパイ 1 ジェット機 3 タンク 3 ミサイル 3 原爆 2

遊び方

競技者は駒と同じ色の陣地に相手に解らぬ様に駒を伏せ、交互に駒を次の使い方及動かし方通り動かして敵陣地に通路その他より攻めこみ敵と突合します。

審判は突合った駒を双方の競技者に見えぬ様に見比べ弱い方の駒を盤から取り除いて下さい。若し駒が同じ強さの時は双方共盤から取り除きます。審判は必ず正直、公平にして下さい。

競技が進んで敵の総司令部に居る元師を負かして総司令部を占領した方が勝とします。但し、総司令部を占領できるのは下記の駒に限ります。

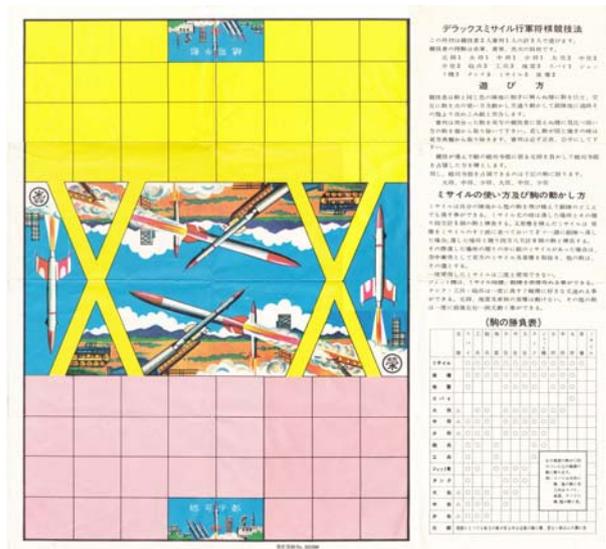
大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐

ミサイルの使い方及駒の動かし方

ミサイルは自分の陣地から他の駒を飛び越えて敵陣のどこへでも落す事ができる。ミサイル丈の時は落した場所とその廻り四方計 5 個の駒と勝負する。又原爆を積んだミサイルは、原爆をミサイルのすぐ前に並べておいて 2 ツ一緒に敵陣へ落した場合。落した場所と廻り四方八方計 9 個の駒と勝負する。その際落した場所の周りの中に敵のミサイルがあった場合は、空中衝突として双方のミサイル及原爆を取除き、他の駒は、その儘とする。

一度使用したミサイルは二度と使用できない。

ジェット機は、ミサイル同様、敵陣を直接攻める事ができる。タンク・工兵・砲兵は一度に真つすぐ縦横に好きな丈進める事ができる。元師、地雷及単独の原爆は動けない。その他の駒は一度に前後左右一画丈動く事ができる。



(駒の勝負表)

	元師	スパイ	工兵	砲兵	地雷	少佐	中佐	大佐	タンク	ジェット機	少将	中将	大将	原爆	ミサイル
ミサイル		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
原爆		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
地雷		○				○	○	○	○		○	○	○		
スパイ													○		
大将	△		○	○		○	○	○	○	○	○	○			
中将	△	○	○	○		○	○	○	○	○	○				
少将	△	○	○	○		○	○	○	○	○					
砲兵		○	○		○				○	○					
工兵		○			○				○						
ジェット機		○	○		○	○	○								
タンク		○				○	○	○							
大佐	△	○	○	○		○	○								
中佐	△	○	○	○		○									
少佐	△	○	○	○											
元師	周囲に1つでも味方の駒が居る中は全部の駒に勝、居ない時は△の駒に負														

(製「デラックスミサイル行軍将棋」より引用。)

この表には不備があります。

- ジェット機とタンクが争った場合、どちらが勝つのか分からない。

従来の軍人将棋にはない、大きなルールの変更点があります。

- 工兵がタンクに勝つ。
- タンクや砲兵が、工兵と同じ動き（縦横に何マスでも動ける）になっている。
- ミサイルは、駒を飛び越えることができると明記されている。
- ジェット機も「ミサイル同様」と書かれているので、駒を飛び越えることができるらしい。

どうして、工兵がタンクに勝つことにしてしまったのでしょうか。従来のルールとは正反対なので、きっと混乱した子どもたちもいたと思われます。（この混乱は、平成の現在まで続いており、ウェブや雑誌の記事でも、「第三期のルールなのに、工兵がタンクに勝つことになっている」という混乱が見られます。）

<大手メーカーの商品化>

軍人将棋というと、しわだらけの盤に粗末な駒、誤字だらけの説明書、しかも製造元も発売元も書かれていない、というチープなイメージがありますが、大手メーカーが商品化した豪華なものもありました。ちゃんと元帥が「元帥」と書いてあります。

● 6列 23枚編成 Y字型

このゲームは競技者2人としんばん1人の計3人であそびます。競技者のコマは各23枚です。

元帥 1 大将 1 中将 1 少将 1 大佐 2 中佐 2 少佐 2 砲兵 2 工兵 1 地雷 2
スパイ 1 ジェット機 2 タンク 2 ミサイル 2 原爆 1

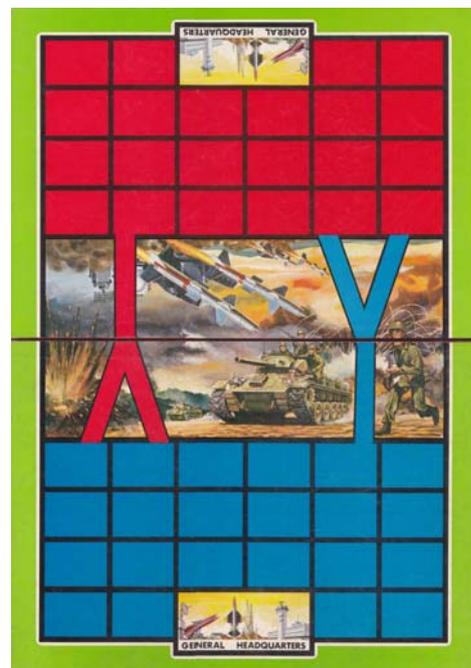
あそび方

競技者は赤い陣地には白いコマ、青い陣地には青いコマを相手にわからないように立て、コマの動かし方の通り相手の陣地に通路その他よりせめこみ相手と突合します。

しんぼんは突合ったコマを競技者にわからぬようにくらべ弱い方のコマを盤から取りのぞいて下さい。コマが同じ強さのときは両方とも盤から取りのぞきます。このようにして、元帥を負かして G.H.Q.を占領した方が勝となります。ただし G.H.Q.を占領できるのは次のコマだけです。大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐、

ミサイルの動かし方と他のコマの動かし方

ミサイルは自分の陣地から他の駒をとびこえて相手のどこへでもおとすことができます。ミサイルのみのときは、おとした場所とまわり四方計5ケのコマと勝負することができます。又原爆をつんだミサイルは（原爆をミサイルの前にならべておいて二ついっしょに相手がわへおとしたとき）おとした場所とまわり四方八方計9ケのコマと勝負ができます。しかしその9ケの中に敵のミサイルがあった場合は空中しょうとつとして両方のミサイルと原爆を取りのぞき、他のコマはそのままです。1回使ったミサイルは2回使うことはできません。ジェット機も、直接敵陣へおとすことができます。タンク、工兵、砲兵は一度に真すぐ、ななめ、横に、好きなだけ進めます。元帥、地雷、原爆はたんどくでは動けません。



駒の強弱

元帥・G.H.Q.におく、まわりに味方のコマがいるときは、すべてのコマに勝、いないときは、すべてのコマに負

大将・ミサイル、原爆、地雷、スパイに負、その他に勝

中将・ミサイル、原爆、地雷、大将に負、その他に勝

少将・ミサイル、原爆、地雷、大将、中将に負、その他に勝

大佐・砲兵、工兵、スパイ、中佐、少佐に勝、その他に負

中佐・砲兵、工兵、スパイ、少佐に勝 その他に負

少佐・砲兵、工兵、スパイに勝、その他に負

砲兵・ジェット機、タンク、地雷、スパイに勝、その他に負

工兵・スパイ、タンク、地雷に勝、その他に負

地雷・ミサイル、原爆、ジェット機、砲兵、工兵に負その他に勝

スパイ・大将に勝、その他に負

ジェット機・大将、中将、少将、ミサイル、原爆、砲兵に負、その他に勝

タンク・大佐、中佐、少佐、スパイに勝その他に負

ミサイル・元帥、原爆に負、その他に勝

原爆・元帥に負、その他に勝

(エポック社製「ミサイル行軍ゲーム」より引用。)

「ジェット機も、直接敵陣へおとすことができます」と書いてあるので、これも駒を飛び越えることができるルールであることが分かります。(しかし、ジェット機を「敵陣へおとす」という表現は、特攻じゃあるまいし、やや穏やかではありません。)

タンク・工兵・砲兵が、縦横のほか斜めにも動けることになっており、これは前掲の「デラックスミサイル行軍」とは違っています。また、元帥、地雷、原爆が動けないことについては「デラックスミサイル行軍」と

同じですが、そのほかの駒について、どう動かしたらよいか記載が欠落しています。

この製品には、勝負表がついていません。文面にしたがって勝負表を書いてみると、次のようになりますが、不備があります。

- ・砲兵と工兵が争った場合、どちらが勝つか分からない。
- ・元帥は、まわりに味方がいればすべての駒に勝つことになっているが、原爆・ミサイルには負けることになっており、矛盾している。

	原爆	ミサイル	地雷	大将	中將	少將	ジェット機	タンク	大佐	中佐	少佐	砲兵	工兵	スパイ	元帥
原爆		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
ミサイル	×		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
地雷	×	×		○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	○	
大将	×	×	×		○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	
中將	×	×	×	×		○	○	○	○	○	○	○	○	○	
少將	×	×	×	×	×		○	○	○	○	○	○	○	○	
ジェット機	×	×	○	×	×	×		○	○	○	○	×	○	○	
タンク	×	×	×	×	×	×	×		○	○	○	×	×	○	
大佐	×	×	×	×	×	×	×	×		○	○	○	○	○	
中佐	×	×	×	×	×	×	×	×	×		○	○	○	○	
少佐	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		○	○	○	
砲兵	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×		×	○	
工兵	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×		○	
スパイ	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×		
元帥	まわりに味方がいるときはすべてに勝、いないときはすべてに負。														

<水爆の出現>

東西冷戦時代、核開発競争の影響を受け、ついに水爆という駒が出現します。「ミサイル行軍」とほとんど同じルールですが、タンク・地雷・工兵が入っていません。地雷を仕掛けて敵を待ち伏せする戦法はもう古い、もはや大量破壊兵器で敵陣を直接叩く時代、ということでしょうか。

● 6列 23 枚編成 X 字型

此の将棋は競技者二名 審判一名計三人で遊びます

遊び方 相手に知られぬ様相互の陣地に駒を立て交互に駒を使ひ方通り動かして敵陣地に突入口その他より繰り出し突合します審判は突合つた駒を競技者に見えぬ様見比べ弱い方の駒を取除き同じ強さの時は双方共盤から除きます

此の際審判は公平にする事勝負は総司令部に居る元帥を負かした方を勝とする

競技者の持駒及各駒の強弱は次の通り

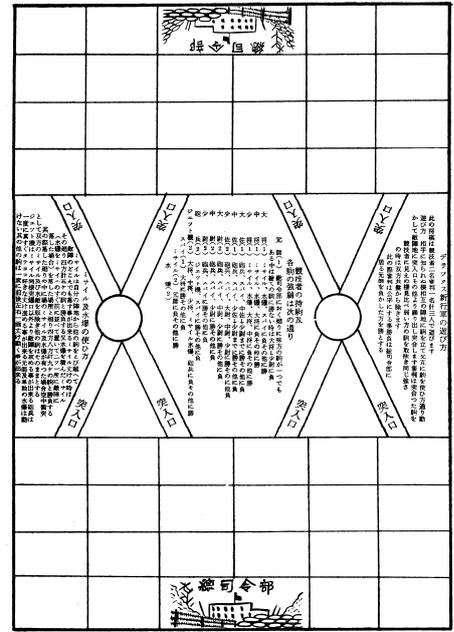
- 元帥 (1) 総司令部におく廻りに味方の駒が一つでもある中は総ての駒に勝ない時は大将→少尉に負
- 大将 (1) ミサイル、水爆、スパイに負その他に勝
- 中將 (1) ミサイル、水爆、大将に負その他に勝

- 少将 (1) ミサイル、水爆、大将、中將に勝その他に勝
- 大佐 (1) 砲兵、スパイ、中佐→少尉までに勝その他に負
- 中佐 (1) 砲兵、スパイ、少佐→少尉までに勝その他に負
- 少佐 (2) 砲兵、スパイ、大尉、中尉、少尉に勝その他に負
- 大尉 (2) 砲兵、スパイ、中尉、少尉に勝その他に負
- 中尉 (2) 砲兵、スパイ、少尉に勝その他に負
- 少尉 (2) 砲兵、スパイに勝その他に負
- 砲兵 (2) ジェット機、スパイに勝その他に負
- ジェット機 (2) 大将、中將、少將、ミサイル水爆、砲兵に勝その他に勝
- スパイ (1) 大将に勝その他に負
- ミサイル (2) 元師に負その他に勝
- 水爆 (2)

ミサイル及水爆の使ひ方

ミサイルは自分の陣地から他の駒をとび越へて敵陣のどこへでも落す事が出来るミサイル丈けの時はその廻り四方計五ヶの駒と勝負する又水爆を積んだミサイル(水爆をミサイルのすぐ前に並べて置いて二ツ所に敵陣に落した場合)を落した場所と廻り四方八方計九ヶの駒と勝負する其の際落した廻りの中に場のミサイル及水爆が有った場合空中衝突として双方のミサイル及び水敵を取除き他の駒はそのままとする

ジェット機はミサイル同様突爆口以外より敵陣を攻める事が出来る砲兵は一度に真すぐタテヨコ好きな丈け進める事が出来る元師及単独の水爆は動けない其の他の駒は一度に前後左右一画丈け動く事が出来る



(王将 製「デラックス新行軍の遊び方」より引用。)

点線をつけたところは誤植でしょう。文面にしたがって駒の勝負表を書いてみます。タンク・地雷・工兵がないぶん、すっきりした勝負表になります。

	大将	中將	少將	大佐	中佐	少佐	大尉	中尉	少尉	砲兵	スパイ	ジェット機	ミサイル	水爆	元師
大将		○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	△
中將	×		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	△
少將	×	×		○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	△
大佐	×	×	×		○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	△
中佐	×	×	×	×		○	○	○	○	○	○	×	×	×	△
少佐	×	×	×	×	×		○	○	○	○	○	×	×	×	△
大尉	×	×	×	×	×	×		○	○	○	○	×	×	×	△
中尉	×	×	×	×	×	×	×		○	○	○	×	×	×	△
少尉	×	×	×	×	×	×	×	×		○	○	×	×	×	△
砲兵	×	×	×	×	×	×	×	×	×		○	○	×	×	×
スパイ	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×
ジェット機	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	○		×	×	×
ミサイル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		空中衝突	×
水爆	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		×
元師	周囲に味方がいれば全部の駒に勝、いなければ△の駒に負。														

<自動判定器>

大手メーカーの製品で、審判がいなくても遊べるように「自動判定器」がついたものがありました。ボードの裏に1976とありますので、昭和五十年代の製品でしょう。説明書がやや長いので、要約して掲載します。

● 8列 23 枚編成 I 字型

駒の構成

- ・軍旗 1、大将 2、将校 3、軍曹 4、二等兵 6、工兵 4、スパイ 2、タンク 1。
- 総計 23 枚。

駒の配置

- ・軍旗は司令部に置く。
- ・軍旗以外は、相手にわからないように自由に並べる。

対戦の方法

- ・軍旗を含むすべての駒は、前・後・左・右・斜めに1マスずつ動くことができる。
- ・互いに1手ずつ進めて、相手の駒に自分の駒を当てる。そして駒を判定機に差し込み、レバーを引くと、判定窓に色が出る。
 - 赤：赤の勝ち。
 - 青：青の勝ち。
 - 黄：引き分け。
- ・負けた駒は、階級を見せないようにして、盤から取り除く。
- ・引き分けのときは、両方とも盤から取り除く。



ゲームの勝敗

- ・相手の軍旗を取れば勝ち。
- ・または、軍旗以外の相手の駒を全部取ったら勝ち。

その他のルール

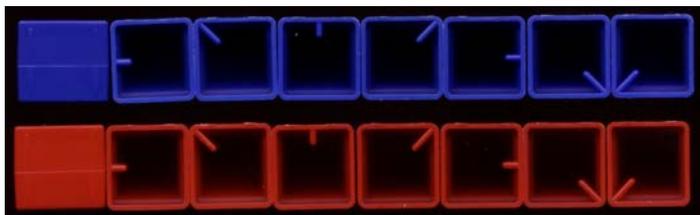
- ・軍旗は、動いて逃げたりできるが、他の駒に対戦をしかけることはできない。
- ・司令部が空いているとき、自分の駒は入れるが、相手のコマは入れない。
- ・司令部に駒があるときは、対戦しに入ることができる。

(トミー社製「作戦将棋 説明書」より要約。)

軍旗だけは特別な形をしています。



駒の底面を見ると、突起状のものがああります。判定器に乗せてレバーを引くと、突起の位置をバネ仕掛けで読み取って、勝敗を表示する仕組みになっています。乾電池を使わずに、よくこのような機能を実現したものだ、と、感心させられます。



この製品には地雷がなく、そのかわりタンクが強力な駒になっており、とにかく工兵でタンクを倒すことが、勝敗を分ける鍵となりそうです。

	大将	将校	軍曹	二等兵	工兵	スパイ	タンク	軍旗
大将	△	○	○	○	○	×	×	○
将校	×	△	○	○	○	○	×	○
軍曹	×	×	△	○	○	○	×	○
二等兵	×	×	×	△	○	○	×	○
工兵	×	×	×	×	△	○	○	○
スパイ	○	×	×	×	×	△	×	○
タンク	○	○	○	○	×	○	△	○
軍旗	×	×	×	×	×	×	×	△

<軍人合わせ>

かつて、駄菓子屋で売られていた「軍人合わせ (武器合わせ)」と呼ばれるカードを見てみましょう。前述の、芥川龍之介氏の作中にあるような、屋外遊戯に使われたのでしょうか。あるいは、単にカードの優劣を競うだけの室内遊戯に使われたのかもかもしれません。



元帥＝代將、工兵、原子爆弾、ロケット、高射砲、F 8 2、伝書鳩、軍医車、ニ勝、その他負
 代將＝工兵、スパイ、伝書鳩、軍医車、B 3 6、ロケット、高射砲、F 8 2、に勝、その他負
 MP＝代將、元帥に勝、その他負
 工兵＝ジープ、火焰放射器、高射砲、伝書鳩、タンクに勝、その他負
 機関銃＝ジープ、高射砲、伝書鳩、工兵、スパイ、MP、代將、元帥に勝、その他負
 タンク＝ジープ、ロケット、高射砲、落下全部隊、軍医車、元帥、代將、機関銃、スパイ、MPに勝、その他負
 軍医車＝ジープ、火焰放射器、落下全部隊、高射砲、伝書鳩、機関銃、工兵、スパイに勝、その他負
 スパイ＝元帥、原子爆弾に勝、その他負
 伝書鳩＝高射砲、MP、スパイに勝、その他負
 落下全部隊＝ジープ、高射砲、伝書鳩、工兵、スパイ、MP、代將、元帥に勝その他負
 F 8 2＝原子爆弾、ロケット、軍医車、高射砲、代將、元帥に勝その他負
 高射砲＝F 8 2、ロケット、MP、スパイ、に勝 其他負
 ロケット＝元帥、代將、タンク、高射砲、原子爆弾に負その他勝
 火焰放射器＝工兵、軍医車、F 8 2、ロケット、原子爆弾B 3 6に負その他勝
 B 3 6＝代將、ロケット、F 8 2に負 其他勝
 原子爆弾＝元帥、スパイ、B 3 6に負 其他勝
 ジープ＝元帥、代將、MP、スパイ伝書鳩、高射砲に勝その他負
 水素爆弾＝元帥、スパイに負その他勝

以上の文面をもとに、勝敗表を書くと、次のようになります。赤は勝敗が矛盾しているところです。

	元帥	代將	MP	工兵	機関銃	タンク	軍医車	スパイ	伝書鳩	落下傘部隊	F 82	高射砲	ロケット	火焰放射器	B 36	原子爆弾	ジープ	水素爆弾
元帥	○	○	×	○	×	×	○	×	○	×	○	○	○	×	×	○	×	×
代將	×	○	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	×	×
MP	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
工兵	×	×	×	○	×	○	×	×	○	×	×	○	×	○	×	×	○	×
機関銃	○	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×
タンク	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×
軍医車	×	×	×	○	○	×	○	○	○	×	○	○	×	○	×	×	○	×
スパイ	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
伝書鳩	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
落下傘部隊	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	×
F82	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×	×
高射砲	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
ロケット	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○
火焰放射器	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○	×	×	○	○
B36	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
原子爆弾	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○
ジープ	○	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×
水素爆弾	×	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ここまで複雑ですと、もはやおぼえるのは不可能でしょう。説明書を見ながら遊ぶしかないと思われませんが、しかしその説明書が矛盾だらけなので、困ったものです。

もしかしたら、カードに書かれている数字を頼りに、勝敗を決したのかもしれませんが。数字の大きい順に示すなら、以下ようになります。

元帥 > 原子爆弾 > F82 戦闘機 > 落下傘部隊 > ロケット > スパイ > 伝書鳩 > 水素爆弾 > B36 > 機関銃 > ジープ > 軍医車 > 代将 > MP > タンク > 火焰放射器 > 工兵 > 高射砲

原則はこの順で、あとは「スパイは元帥に勝つ」とか、「高射砲はロケットに勝つ」とか、適当にルールを決めて遊んだのでしょうか。それにしても、原子爆弾より水素爆弾の方が弱いというのは納得できません。

< 軍人将棋の自作 1 >

もはや軍人将棋は店頭で販売されていませんので、自作する方法を考えてみました。

まず、将棋駒のメーカーに、無地の駒を売ってもらえるかどうか電話で問い合わせましたが、そういう販売はしていないとのこと。もし無地の駒が手に入ったとしても、軍人将棋の場合、2色に染めなければならない、大変めんどろです。

そこで、形にこだわらずに代用できるもの考えたのですが、事務用品としておなじみの「小判札」を使ってみようと思いました。小判札は10枚組で売られていることが多いので、それを2組ずつ買って、20枚編成の軍人将棋を作ってみようと思ったのです。

さて、20枚をどんな構成にするか、非常に悩みましたが、ヒコーキやタンクの入っていない、ごく原始的な構成のほうが、シンプルで使いやすいのではないかと考えました。

< 駒の強さの順 >

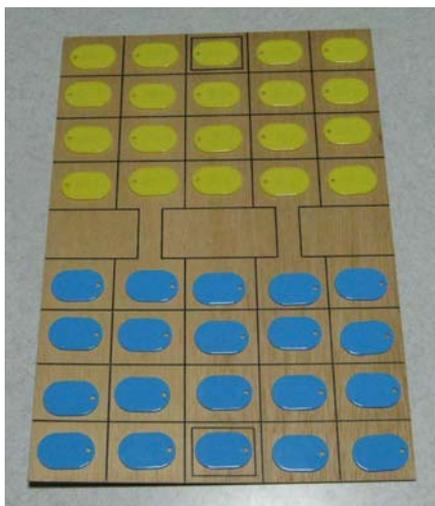
- 地雷 (2) ただし工兵には負ける。
- 大将 (1) ただしスパイには負ける。
- 中将 (1)
- 少将 (1)
- 大佐 (2)
- 中佐 (2)
- 少佐 (2)
- 大尉 (2)
- 中尉 (2)
- 少尉 (2)
- 工兵 (2) ただし地雷には勝つ。
- スパイ (1) ただし大将には勝つ。

このようにヒコーキ・タンクを省くと、強弱の順がとてもおぼえやすいのです。騎兵・軍旗も省きました。騎兵は少尉の下に位置づけられた、ごく弱い駒ですので、あまり必要性を感じません。軍旗は特殊で面白い駒ですが、審判の際、後ろの駒を開けて見なければならぬのは煩わしいです。



油性ペンで書いてみて気がついたのですが、白や黄色など、色の薄い小判札の場合、文字がうっすらと裏に透けてしまうことがあります。文字が判読できるほどではありませんが、なるべく濃い色の小判札を使ったほうがよいでしょう。

盤は、30cm×45cm のベニヤ板を買ってきて、水性マーカーで線を引きました。総司令部のところは、二重枠にしました。

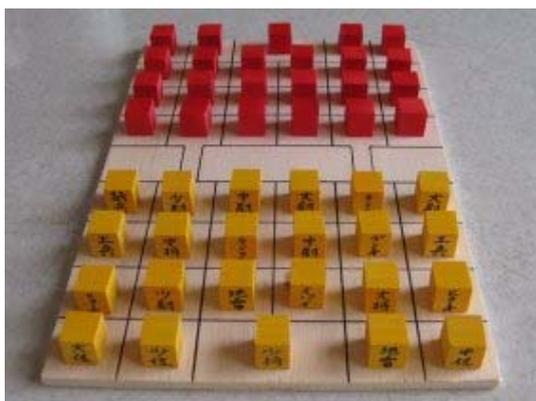


5列20枚編成I字型。タンク・ヒコーキがない第一期の構成。

<軍人将棋の自作2>

木で自作することも考えました。ただし、将棋駒の形に加工するのは大変なので、立方体にするのはいかがでしょうか。

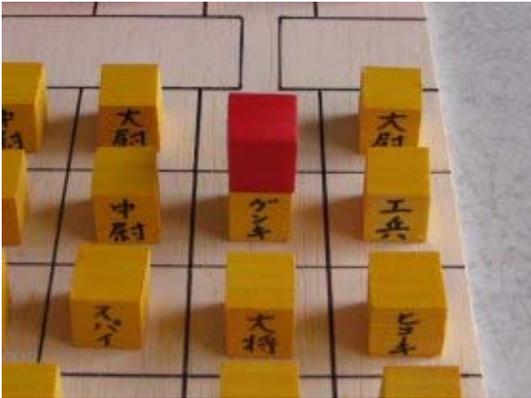
- 15mm×15mm の角材を、のこぎりで15mm 間隔で立方体に切ります。
- サンドペーパーをかけたあと、ラッカースプレーで赤と黄に着色します。
- 油性ペンで駒の名前を書きます。
- 盤のマス目は、30mm×30mm の間隔で書くとよいでしょう。



6列23枚編成I字型。タンク・ヒコーキの入った、第二期～第三期の構成。

軍人将棋は、駒にキズやムラがあってはいけないのですが、どう頑張っても、まったくキズやムラのない駒を作るのは無理です。多少は仕方ないと思って、手作り玩具の温かみだと思ってください。

この立方体の軍人将棋は、駒の配置を見渡しやすく、また、駒を突き合わせたときも、審判は両側からのぞき込むだけでよいのです。たとえば・・・



上の写真は、赤の駒が、黄のグンキに仕掛けてきたところです。審判は、のぞき込むだけで、グンキであることはもちろん、後ろの駒が大將であることも見えます。後ろの駒を開けてみる必要がないので、敵にグンキだとバレてしまうこともありません。

<巻末の軍人将棋盤について>

以下の4つを収録しました。ご自由にお使いください。

- ・ 5列 15 枚編成 (B 5に縮小コピーするのがよいと思います。)
- ・ 6列 23 枚編成 (A 4でよいと思います。)
- ・ 7列 26 枚編成 (B 4に拡大コピーするのがよいと思います。)
- ・ 8列 31 枚編成 (B 4に拡大コピーするのがよいと思います。)

軍人将棋ルール研究

2013年1月 初 版

2014年8月 改訂第三版

著者 一ノ瀬武志

総司令部

総司令部

総司令部

総司令部

総司令部

総司令部

総司令部

総司令部