

# 摩訶大将棋の復刻

高見 友幸\*, 中根 康之\*, 原 久子\*

Reproduction of Maka Dai Shogi

Tomoyuki TAKAMI, Yasuyuki NAKANE, Hisako HARA

## 要旨

Maka Dai Shogi is a unique Japanese chess originated from a large variant of shogi in the late Heian period (10th-12th centuries). This game is played on a board consisting of 19 rows and 19 columns. Each player has a set of 96 pieces of 50 different types. Because of such a large number of pieces, it was assumed that this match had never been actually held. Four years ago, our research team started to reproduce the rules of the game based on the analysis of journals and essays of the Heian period and historical documents of the Muromachi period (14th-16th centuries). The results indicated that many of the rules widely accepted (based on historical documents of the Edo period: 17th-19th centuries) are different from the original game. We also found that this is a fascinating board game that was actually played.

キーワード：摩訶大将棋，大型将棋，将棋の歴史

## 1. はじめに

平安時代から室町時代にかけては、現代将棋よりもずっと駒数の多い、大型の将棋が存在していた[1]。摩訶大将棋はそんな大型将棋のひとつである。しかしながら、大型将棋に関する系統的な研究はこれまでほとんどなかった。また、摩訶大将棋は対局をするための将棋ではなかっただろうというのが通説である。当然、摩訶大将棋の将棋盤や駒も一般には存在しない。

我々の研究グループでは、古文書を基にして、摩訶大将棋の復刻と取り組んできた[2]。復刻を始めた当初から、摩訶大将棋は単に駒を並べてみただけの、形だけの将棋ではないと考えていたが、復刻が進むにつれ、対局された将棋に違いないという結論に達している。その後も次々と新たな復刻がなされ、また、対局数も徐々に増え、摩訶大将棋は対局されたされないという問題どころか、非常に面白い将棋であることもわかってきた。本論文の目的は、摩訶大将棋の復刻について解説することである。我々の復刻の範囲は、単にルールに留まらず、摩訶大将棋の起源、将棋の伝来、古代の遊戯が持つ意味にも及ぶ。そうした歴史や日本文化との関わりも摩訶大将棋の持つ面白さの一面である。ただ、本論文では、摩訶大将棋のルールとその根拠についての解説

---

\*大阪電気通信大学 総合情報学部 デジタルゲーム学科

だけに絞り、対局に必要なルールを明確にすることを目指す。ルールが広く公開されることで、摩訶大将棋に親しむ方々が増えれば幸いである。

## 2. 摩訶大将棋

### 2.1 将棋の古文書

大型将棋がはじめて古文書に現れるのは、二中曆（12世紀～13世紀に成立）の記述の中であるが、この文献には駒の初期配置と動きが記されているだけで、ルールに関する具体的な記述はない。また、紹介された将棋の駒数も68枚と少なく、大型将棋の中では最も小さい部類に入る。ルールに関する記述が古文書に現れるのは、1592年に写本された象戯圖（しょうぎず：大阪府島本町の水無瀬神宮所蔵）が最初である。摩訶大将棋に関する知見のほとんどすべては、この象戯圖の記述から得られるものであり、本研究においては象戯圖を摩訶大将棋復刻の中心的な参考文献として使用した。象戯圖の原本は京都の曼殊院が所蔵していた写本であり、1443年に書かれたものである<sup>1)</sup>。象戯圖の中には「摩訶大将棋口伝」という項があるが、摩訶大将棋は、その原本執筆当時すでに遊ばれることもなく、口伝としてのみ現れるという状況になっていたものと推測できる。象戯圖とほぼ同じ内容の写本として、象碁纂圖部類抄[3](しょうぎさんずぶるいしょう：東京都立中央図書館所蔵)がある。本文中にある文献名の象戯圖を、象碁纂圖部類抄と置きかえても問題はないが、5.2節での考察のみ象碁纂圖部類抄の記述では不足しており、象戯圖が必要とされる<sup>2)</sup>。

象戯圖に次いで古い文献は、諸象戯圖式[4](1696年)である。象戯圖の原本より250年あまり時代が下ることもあり、諸象戯圖式の記述には多くの間違いが見られる。その原因のひとつに、駒の動き方はより小さい将棋の方に倣うとしていることが挙げられる。当時においては、小さい将棋ほど早くに成立したと考えられていたからである。このように、将棋の成立順序は、ルールを決める際の重要な手がかりである。したがって、本稿では、まず3節において大型将棋の成立順を明確にし、その後4節以降で摩訶大将棋の復刻を議論する。

### 2.2 駒の種類と初期配置

象戯圖に記述されている大型将棋は、将棋盤のマス目の順に、中将棋(12×12マス)、大将棋(15×15マス)、大大将棋(17×17マス)、摩訶大将棋(19×19マス)、延年大将棋(25×25マス：泰将棋)の5種類がある。図1と図2に、摩訶大将棋と大将棋の初期配置を示した。中将棋、大大将棋、延年大将棋<sup>3)</sup>については、摩訶大将棋の復刻と直接には関係しないため、図は省略した。これらの将棋の初期配置については、たとえば、文献[1]を参照されたい。

摩訶大将棋は初期配置で50種類、192枚(片側96枚)の駒が並ぶ。図1と図2からもわかるように、摩訶大将棋は大将棋の駒(29種類：130枚(片側65枚))のすべてを含んでいる。図1の黄色のマス目は、摩訶大将棋にだけ存在し、大将棋にはない駒を示す。図1で赤枠で囲まれているマス目については、十二支に対応する駒を示しているが、この点に関しては2.5節にて詳述する。また、図2の黄色のマス目は、大将棋には存在するが、中将棋(21種類：92枚(片側46枚))にはない駒を示している。大将棋は中将棋よりも先に成立していたことは確実であるため<sup>4)</sup>、図2の黄色のマス目の駒は、大将棋から中将棋が作られる際に取り除かれた駒ということになる。ところで、図1の黄色のマス目の駒が、取り除かれた駒なのか(つまり、摩訶大将棋から大将棋が作られたとする)、それとも、追加された駒なのか(つまり、大将棋から摩訶大将棋が作られた



に「奔」の字を付ければ駒の名称となる（たとえば、金＝奔金、狼＝奔狼、猫＝奔猫）。奔駒の成り元はすべて歩き駒であり、成る前に歩くことができた方向に走ることができる。また、蝙蝠＝蝙蝠、鶴＝仙鶴、母＝山母を示している。この3駒も奔駒に相当し、成ればもともと歩けた方向に走ることができる。玉将、無明、提婆の3駒の成り駒については、そのままの名称が記されており、それぞれ、自在王、法性、教王である。それぞれの詳細については、6節と7節にて述べる。

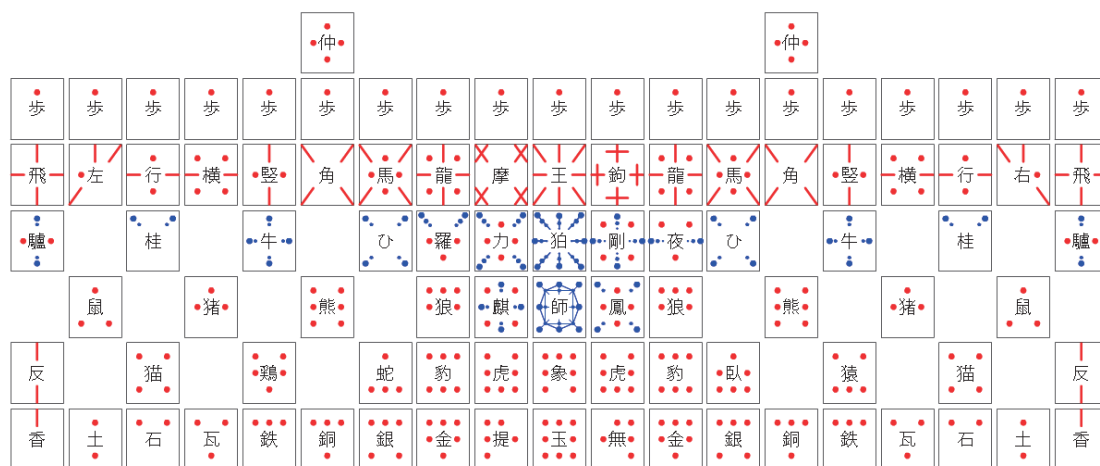


図3. 摩訶大将棋の駒の動き。

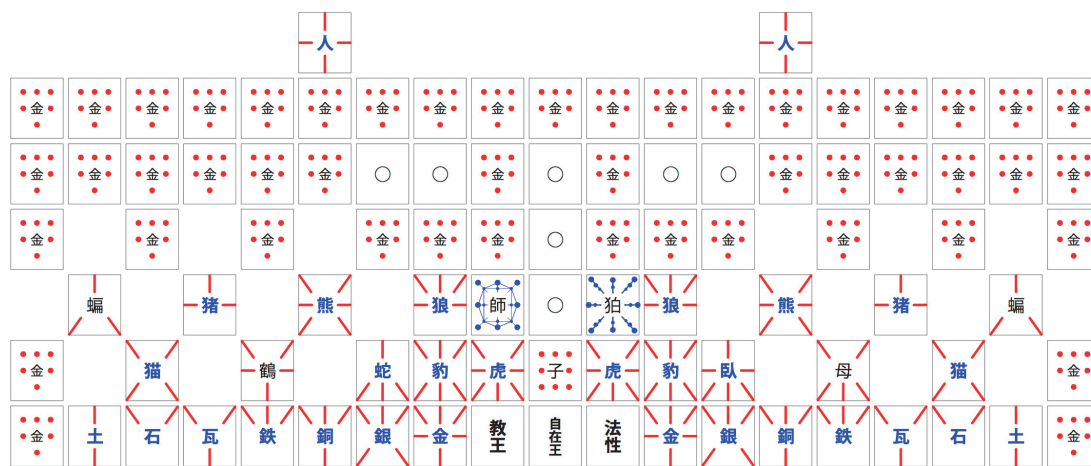


図4. 摩訶大将棋の成り駒の動き。

### 2.3 歩き駒の動きのパターン

将棋では、駒の名前と動きの間にほぼ一対一の対応がある。つまり、駒名が違くと動きが違う。したがって、新しい将棋を作る際に新しい駒名を作ろうとすれば、動き方も新しく作らねばならないのである。以上のことを前提に、歩き駒の動きのパターンを考えてみよう。歩く動きのパターンは全部で255種類あるが、このうち左右対称となる31パターンだけを図5に示した。朱点の意味や略称は図3と同じである。前方に進めない無意味なパターン（水色のマスで示した）を除外すれば、24パターンが歩き駒の動きの候補である。添え字のついていないのが、使われていない2パターンである。

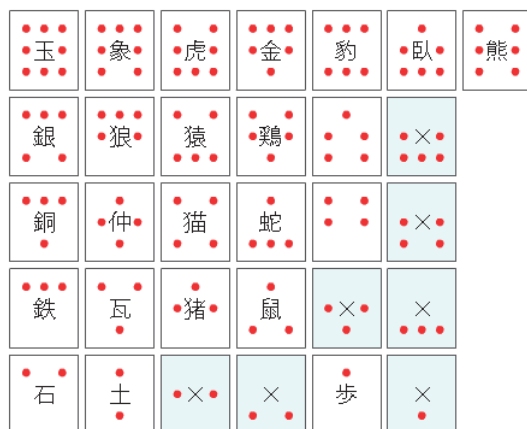


図5. 歩き駒の動きの全パターン（左右対称のみ）.

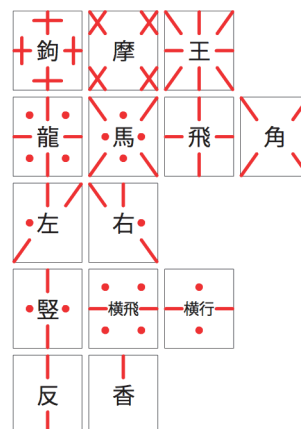


図6. 摩訶大将棋の走り駒のパターン.

図5のとおり、左右対象の歩き駒は将棋の種類に関係なく24種を超えることはない。摩訶大将棋の歩き駒は24種あるが、左右対称の全24パターン中の22パターンが採用されている。このように、摩訶大将棋の規模が大型将棋のだいたいの上限と言えるであろう。残る2種の駒（無明と提婆）は、左右非対称の動きである。これ以上に駒の種類を増やすとすれば、左右非対称の動きを多数取り込まざるを得ず、ルールが複雑になってしまう。

大大将棋は摩訶大将棋と同じ駒数であるが、駒の種類は64種類で、摩訶大将棋よりも14種類多い。大大将棋が摩訶大将棋よりも後にできた将棋であることは、駒の動き方や機能<sup>5)</sup>が複雑になっていることからわかる。摩訶大将棋では歩き駒の全パターン中92% (=22/24) が導入されている。これは、それ以前に同じ規模の大型将棋がなかったためである。つまり、駒の動きを自由に作ることができたのである。一方、大大将棋では、先に成立していた摩訶大将棋がほとんどの歩き駒を使っていたため、主要な歩き駒は使わざるを得なかったものの、多くの歩き駒が除外される結果になった（大大将棋では、全パターンの58%の歩き駒しか使われていない）。歩き駒のほとんどを摩訶大将棋から踏襲してしまうと、似たような将棋ができてしまい、それでは、新しい将棋にはならないのである<sup>6)</sup>。

## 2.4 走り駒

図6に摩訶大将棋の走り駒のパターンを示した。走り駒の全パターンは、歩き駒と同様24パターンがあり得るが、動きが前後にも対称という条件を加えると、6パターンが残るのみである。図6は、走り駒に歩きの基本的なパターンを混合させたものと、2回連続して走る駒を追加した結果である。摩訶大将棋の走り駒14種のうち、11種の駒は前後左右に対称性を持っており、対称性が破れているのは左車、右車、香車の3つだけである。駒の動きの対称性は、将棋のルールを簡明にするためには非常に重要である。大大将棋は後発の将棋であるために、非対称の動きの駒を多数含み、結果として、むずかしい将棋となってしまった。

走り駒の名称についてであるが、「車」と「行」の字を含む駒は走り駒である。角行、横行、豎行の駒は走る方向を駒名で表している。同様に、摩羯（さそりの腕の形：2回連続して動く角行の動きを表現している）と鉤行（かぎ括弧、かまの形：2回連続して動く飛車の動きを表現している）も走る方向を表している。

## 2.5 十二支の駒

象戯圖の序文は、

夫象戯者周武之所造也（それ象戯は周武の造る所なり）

上觀其象於天文移以日月星辰之度（上は其の象を天文に觀て移すに日月星辰の度を以ってす）

下象其形於地理列以金銀鉄石之名（下は其の形を地理に象って列するに金銀鉄石の名を以ってす）

という記述から始まる。三段目の金銀鉄石という文言は、摩訶大将棋と大将棋の最下段に並ぶ金将、銀将、鉄将、石将のことである。象戯圖の冒頭で言及されていることから、少なくともこの2種の将棋が代表的な大型将棋だったことを示しているとみてよいだろう。一方、二段目は解説が難しい。将棋の駒には、天文に関連する駒や日月星辰がないからである。この箇所の解説は、陰陽道との関連を考えれば、以下に解説するように、文字どおりの意味である。

陰陽道では、天球を12分割して各領域に名前をつけ、その名前を十二支に結び付ける。12という数は、木星の公転周期に由来し、今どの位置に木星がいるのかを（正確に言えば、太歳の位置を）、十二支で表現する。この十二支に相当するのが、序文にある日月星辰の度、つまり、星々の位置なのであろう。摩訶大将棋の場合、十二支の駒は、老鼠、猛牛、盲虎、驢馬、臥龍、蟠蛇、桂馬、(未)、古猿、淮鷄、悪狼、噴猪と見ることができる。(未)には、羊の駒が入るべきであるが、該当の駒は見当たらない。何らかの理由で、駒が置き替えられたのだろう。驢馬はウサギウマであり、卯に対応させた。戌については、イヌ科の狼を充てた。図1で赤枠の駒が十二支の駒である。この配置を見れば、象戯圖の序文の表現そのものを将棋盤上に見ることができるのである。地理の駒が最下段に並び、天文の駒がその上に規則性を持って散らばる。なお、老鼠、驢馬、淮鷄、古猿といった駒は十二支を意図した駒の導入がなされたことの現れでもある。合戦を模したボードゲームである将棋に、このような弱いイメージを持つ駒があるのは不自然であろう<sup>7)</sup>。

## 3. 大型将棋の成立順

大型将棋の成立順についてのきちんとした考察は、ごく最近までなされていなかった。通説では、大将棋が最初にあり、そこからマス目と駒数が増えて、摩訶大将棋や延年大将棋に発展したのだろうと説明されることが多い。小さな将棋から次第に大きくなっていったということであり、単にゲームは複雑化するのが自然だと考えているだけで、その具体的な根拠を挙げている研究者はいない。我々の研究グループが提出した考え方は、これとは全く逆であり、始めに大きな摩訶大将棋ができていたとする。そこから順に駒が取り除かれて、小さな将棋になっていったという進化を考えている。本節では、その根拠を述べる。成立順については、現状、次の点についてはほぼ異論がないと言ってよい。1) 摩訶大将棋は大大将棋よりも先に成立し、2) 大将棋は中将棋よりも先に成立し、3) 大大将棋は延

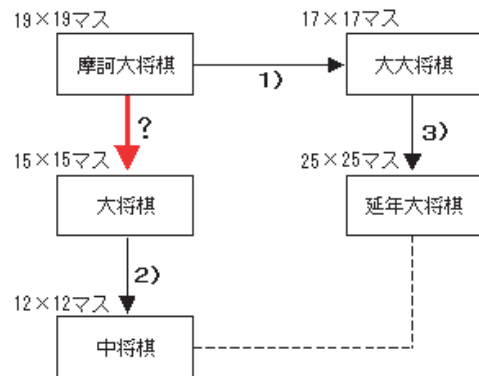


図7. 大型将棋の成立順.

年大将棋よりも先に成立した。したがって、本節において焦点となるのは、摩訶大将棋と大将棋の、どちらが早くに成立したのかという点である。まず結論から述べると、2.1節で列挙した5種類の大型将棋の中で、最も早い時期に成立したのは摩訶大将棋である。以上の点を、図7にまとめた。したがって、2.2節で述べた図1の黄色のマスの駒は、摩訶大将棋から大将棋を作る際に取り除かれた駒を示すことになる。

摩訶大将棋から大将棋が作られたという前提に立てば、10種の歩き駒（無明、提婆、老鼠、淮鷄、幡蛇、臥龍、古猿、盲熊、瓦将、土将）が取り除かれていることになる。ここには、老鼠、瓦将、土将といった弱い駒が含まれている。逆に、大将棋にこれらの弱い駒を追加して摩訶大将棋を作ったとは考えにくいであろう。また、最下段の将のつく駒だけを考えたとき、図3からわかるように、摩訶大将棋では、金、銀、銅、鉄、瓦、石、土と、動きが系統的に弱くなるように駒の並びが設計されており、銅と鉄がペア、瓦と石がペアという動きになっている。この状態から、瓦と土の弱い駒が除かれて大将棋になったものと考えればよいであろう。この逆の過程は考えにくい。

弱い駒を追加することで将棋が大型化された例は世界の大型将棋類では見られない。スペインやドイツには大型チェス、ペルシアには大型シャトランジの存在が知られている。これらの大型将棋類は、小さな将棋から大型化したものであるが、大型化の際には、いずれの場合も、追加される駒は、より強力な駒が同等の強さの駒である。大型化は将棋を面白くするための試みであって、敢えて弱い駒を追加しても意味がないのである。

上と同様、2.5節で述べた十二支の駒については、大将棋へと駒が落とされた際に、摩訶大将棋の十二支の駒のうち6駒が除かれて、猛牛、盲虎、桂馬・悪狼・噴猪の5駒だけが残ったと考える。仮に大将棋が先にあったと見た場合、大将棋の駒に、不足の駒を追加して十二支が完成したということになるが、これは不自然である。先に十二支の駒が揃っていたとすべきであろう。

さらに同じことは、師子と狛犬の駒についても言える。摩訶大将棋と大大将棋には師子と狛犬の両方があるが、大将棋には師子の駒だけがある。平安、鎌倉時代には、師子と狛犬はいつもペアで神前に登場する。つまり、師子と狛犬の両方が並ぶ摩訶大将棋が当初の形だったと見るのが、やはり、自然であり、師子だけを含む大将棋は、前述した十二支の駒、弱い将の駒を落としたのと同じ考え方をとることができる。摩訶大将棋から大将棋を作る際、狛犬が落とされ師子だけが残ったのであろう。

以上のように、通説となっている、15マスの大将棋から19マスの摩訶大将棋が作られたとする考え方は、より複雑なものへとゲームが発展していくという、自然な発展過程のように思えるかも知れないが、結論は逆のようである。

#### 4. 摩訶大将棋のルール

象戯圖による復刻の結果に基づき、我々の研究グループでは、以下に列挙したルールのもとで摩訶大将棋の対局を重ねている。しかし、象戯圖の記述は必ずしも単純明瞭ではないため、ルールの復刻にはあたっては幾分かの類推を含まざるを得ない。ルールの選定にあたっては、

- 1) 象戯圖の記述と矛盾しないこと
- 2) 将棋としての面白さが保たれていること

の2点を重要視した。2)については誤解を受けやすく、ルールを新しく創案あるいは改良して、

現代の摩訶大将棋を制作していると思われることがある。しかし、そのような意図は全くなく、我々は、平安時代に指されていたであろう摩訶大将棋の復刻を目指している。

1)と2)の観点は復刻の際には相補的に作用するようである。つまり、面白さの方向へとルールを追求していくことが、象戯圖の正しい解読にも繋がるのである。また、逆に、象戯圖の正しい解読から導き出されるのは、例外なく面白いルールである。解読が間違っていると、たいていの場合、面白くないルールが出来上がってしまう。このように、古代より綿々として伝わってきた遊戯が面白くないわけがなく、導き出された面白いルールは、必然的に解読の正しさを保証している。以下、ルールを列挙する。

1) 駒は取り捨てである。持ち駒としての使用はない。

2) 玉将と王子の両方が盤面からなくなった時点で負けとする。王子は初期配置では存在せず、酔象の成り駒として存在する。

3) 成りのタイミングについて

駒は敵陣に入ったときに成るのではなく、原則として、敵の駒を取ったときに成る。ただし、走り駒と踊り駒は、敵陣で駒を取ったときに成る。また、無明／法性、提婆／教王に関しては特殊ルールがあり、これらの駒を取った駒は、駒のよらず、すべて、法性／教王に成る。成りの詳細については6節にて詳述する。

4) 師子同士での取りあいを認める（中将棋では禁則である）。同様に、狛犬同士の取り合いも認める。

5) 師子は2駒同時の居喰い（駒を動かさずに相手の駒を取る：5.4節にて詳述する）が可能である。現行中将棋の獅子のルールと異なることに注意。

6) 奔駒（奔の字から始まる駒）と奔駒相当の駒（仙鶴、蝙蝠、山母）は、元の駒が歩く方向に走ることができる。

7) 狛犬は3駒同時の居喰いが可能である。

8) 無明、法性、提婆、教王の間での取り合いを認めない。

以上のルールのうち、7については、古文書の記述はなく今後の検討を要する。8についても記述はないが、妥当と考えている。

## 5. 駒の動き

### 5.1 踊り駒

「踊る」という語句は、古語では「くり返す」という意味である。古語辞典の「踊る」の項目には明記されていないものの、踊り歩（利息をくり返し取ること）という語句で辞典に引用されることが多い。現代にまで残る用例としては、踊り字（同じ字がくり返されること：徐々に、増々等が相当する）がある。たとえば、3目踊りの駒の場合、同じ方向に3回くり返して歩くと考えればよい。歩いた場所の駒をその都度取ることができるため、3目踊りの駒の場合、一手で最大3枚の駒を取ることができる。くり返して歩くことのできる方向は駒ごとに定められており、たとえば、飛龍では斜め方向、猛牛では縦横方向である。なお、師子は全方向に2目踊ることのできる駒であり、途中で違う方向にも踊ることができる特殊な駒である（象戯圖では、このことを不正行度という語句で表現している）。

以下に、摩訶大将棋の代表的な踊り駒である狛犬、金剛、力士、猛牛、飛龍の動きを象戯圖の



記述より解説する。本節の引用箇所はすべて摩訶大将棋口伝の箇所にある。なお、摩羯（角行の動きを連続して2回動く）と鉤行（飛車の動きを連続して2回動く）は、1手で2回連続して動く駒であり、踊り駒と似ているが、1回目の動きで駒を取った場合、2回目の動きはできない。この点が踊り駒とは異なる。

#### ○ 狛犬（こまいぬ）・師子（しし）

師子の動きを手がかりとして、その対比で狛犬の動きが解説されている。つまり、象戯圖が書かれた当時、師子は大将棋と中将棋でよく指されていた駒であり、それを参照させて、類似する狛犬の動きを解説したというわけである。狛犬は、摩訶大将棋と大大将棋にだけ含まれる駒で、摩訶大将棋とともに忘れ去られようとしていた駒だったのである。以下、原文の読み下し文である。

四方四角踊三日其中一目二目要ニ随テ之ヲ仕ウ、師子ノ如シ、  
但シ師子ハ踊二目不正行度、狛犬ハ踊三日八方正行度ス

「師子の如し」の文脈から、師子との共通点として、狛犬も、1) 一手で複数の駒を取ることができ、2) 居喰い（詳細については5.4節参照）ができ、3) 不成り、であるべきだと考えた。2目踊りの師子が同時に2駒を取ることができ、居喰いでも2駒取れることから推測すれば、3目踊りの狛犬は居喰いでも3駒を取ることができるものと解釈した。師子と同様、狛犬も味方の駒を飛び越すことができる。ただ、師子は王将2回分の動き（不正行度：ジグザグに動くことができる）で最大2駒を取るが、狛犬の場合、直線的に3目を進み（正行度）、敵駒が線上の1目2目3目にあった場合3駒全部を取ることができる。

「其中一目二目要に随て之をつかう」という記述から、狛犬の着地位置は、3目に限らず、2目でも1目でもよいと解釈する。2目に着地した場合は2目踊りとなる。狛犬も師子も1目だけ動く場合は玉将の動きと同等である。同じ3目踊りでも金剛と力士は途中で着地することはできない。途中のマスに着地できるのは、正行度の踊り駒の中では狛犬だけである。なお、狛犬も師子も、移動できる範囲は24マスに及ぶ。神前の左右に並ぶ、像としての狛犬師子と同様に、摩訶大将棋の狛犬と師子もペアとして存在する駒であり、同等の強さを持っていなければならないであろう。狛犬と師子をペアの駒とみなすべき記述は、2.1節で述べた諸象戯圖式にも見られる。

#### ○ 金剛（こんごう）・力士（りきし）

この2駒は踊る方向が縦横（四方）か、斜め（四角）かの違いだけで動き方は同じである。以下、金剛について説明する。象戯圖では、次のような記述がある。

或四方踊三日不踊一目二目越馬（或る四方三目を踊る、一目二目をば踊らず、馬を越す）

つまり、四方（前後左右）で狛犬と同じく3目踊りで、飛び越えた相手駒も取ることができる。ただし、狛犬とは異なり、着地点は3目の位置だけで、1目2目に進むことはできない（不踊一目二目）。途中に味方の駒がある場合は、それを飛び越して3目まで進むことができる。これが「馬を越す」の意味であろう<sup>8)</sup>。

#### ○ 猛牛（もうぎゅう）

前述のとおり、金剛は前後左右に3目踊りであるが、その2目踊りタイプが、猛牛である。ただし、象戯圖には猛牛の動きについての直接の記述はないが、関連する記述が驢馬の箇所にある。

上下踊二目不踊一目，如猛牛（上下2目を踊る，1目をば踊らず，猛牛の如し）

「猛牛の如し」の意味は，猛牛が上下と左右の2目踊りであるのに対して，驢馬が上下だけの2目踊りということである。「1目をば踊らず」は1目の位置には着地できないことを示している。

#### ○飛龍（ひりゅう）

力士は斜め方向に3目踊であるが，その2目踊タイプが，飛龍である。象戯圖には飛龍の動きについての直接の記述はないが，中将棋の鳳凰の駒の箇所には飛龍のことが書かれている。原文は次のとおりである。

鳳凰飛角，不如飛龍（鳳凰角に飛ぶ，飛龍の如くにはあらず）

中将棋の鳳凰は四角に2目跳ねる駒，一方，飛龍は四角に2目踊る駒であると考えれば，不如飛龍の意味が明らかとなる。鳳凰はななめ1目にある駒が敵駒でも味方駒でもそれを越してななめ2目に飛ぶ。一方，飛龍はななめ2目という着地点は同じでも，越した敵駒をとることができる。これが踊りの特徴であり，つまり，鳳凰は飛び越すだけ，飛龍は飛び越しかつその飛び越した駒が敵駒なら，それを取ることができるのである。

駒の機能という点において，猛牛と飛龍は，金剛と力士の対応関係と同じである。したがって，猛牛が縦横に1目だけ進むことができないのと同じく，飛龍もななめに1目だけ進むことはできない。

## 5.2 仲人（ちゅうにん）

仲人は，摩訶大将棋，大将棋，中将棋，延年大将棋（泰将棋）に含まれる駒である。ただし，延年大将棋は延年行事に使われており対局する将棋ではないので，ここでは問題としない。また，中将棋の仲人の動きについては，中将棋が遊戯として現代に伝わっているため，疑問の余地はなく，仲人は前後に1目だけ動く駒である。ところが，摩訶大将棋と大将棋の仲人は，中将棋の仲人の動きではなく，象戯圖の記述からは，仲人の動きがある段階で変更されたいことが読み取れる。以下の考察では，摩訶大将棋と大将棋の仲人の動きが，中将棋での動きとは違い，前後左右の動きであったことをいくつかの観点から読み解いていこう。なお，象戯圖では，大将棋の仲人の駒の箇所に，前後と左右の位置に計4個の朱色の点が付けられている。ただし，この記載だけを論拠として，大将棋の仲人は前後左右に動いたと結論づけることはできない。同じ写本である象碁纂圖部類抄には，前後の2カ所にしか朱色の点が付いていないからである。以下では，いくつかの他の論拠を挙げ，象戯圖にある記載の正しさを検証したい。

#### ○大将棋の注釈

象戯圖の大将棋の箇所，ちょうど仲人の列の真上には，小さな字で注釈が付けられている。仲人の列には，仲人，歩兵，角行，猛豹，銅将の駒が並んでいるが，注釈は，

猛豹博士跡二方也 此本不審

とある。猛豹博士というのは，猛豹の駒のことを指す<sup>9)</sup>。跡（あと）というのは，「後」という意味である。後ろへの動きが2箇所だけになっているという指摘であり，そのとおり，象戯圖の大将棋の猛豹のまわりには，斜め下の左右に朱色の点が付けられているだけで，真下には点がない。図3に示されるとおり，猛豹は実際は後ろの3方向に動ける駒であるから，「此本不審」という注釈が付いたのである。この注釈を記した人物は，当然，猛豹の正しい動きを知っており，こ

の朱色の点の付き方がおかしいことに気づいた。ところで、猛豹に付いた点の間違いに気づいた人物が、猛豹の近くにある仲人の点の間違いに気づかなかったということは考えにくい。仲人のまわりに付いた点（前後左右の4点）は、このとおりで間違いなかったと推論できる。

#### ○ 中将棋の注釈

象戯圖の中将棋の図の後、仲人の項として、次の注釈が書かれている。

不行傍立聖目内 或説云居喫師子許也 鳳凰仲人等行度如大象戯

ここの箇所注釈は、中将棋のことを全部説明しようとしたのではなく、特別に注意すべき点だけを書いたものと思われる。でなければ、仲人といった単純な動きの駒を取り上げることはなかっただろう。中将棋には、摩訶大将棋や大大将棋にも見られない、動きの複雑な駒が多数含まれるからである。「不行傍」、仲人は「傍らに行かず」と書いてある。仲人は、前後に動くだけで横には行かないという意味である。では、なぜそのような自明なことを注釈するのだろうか。ここは、仲人は横には動かないという点をわざわざ強調しているのである。次いで、「或説云」（ある説いわく）と続く。ある説によれば、「仲人を師子で居喰いすることが可能」そして、「鳳凰や仲人の動きは、大将棋と同じ」とある。「或説云」というのは、その説が現状の説とは違うということが前提である。つまり、ある説では、中将棋と大将棋の仲人の動きは同じであるが、現状は、大将棋と中将棋で違うのだということを意味している。では、どう違うのか。この違いを、「傍らに行かず」という記述でもって再確認しているのである。大将棋の仲人は横にも動くが、中将棋では、横には動かないという確認である。このように、大将棋の仲人は前後左右に歩く駒であることがわかる。

#### ○ 普通唱導集から

大型将棋の盤面例を類推できる記述が、普通唱導集（1300年ごろ成立）の中に見つかっている。大将棋指しに送る言葉として、次のような記述がある。

反車香車之破耳 退飛車而取勝 仲人嗔猪之合腹 昇桂馬而支得

ここで問題となるのは、「仲人嗔猪之合腹」の箇所である。「仲人と嗔猪が腹を合わせる」の腹の意味は、仲人と嗔猪が横に並ぶということである（腹は駒の横側を指す）。大将棋の盤面のようすが多少とも思い浮かぶであろう。仲人と嗔猪がなぜ横に並ぶのかについては、これまでもいくつかの解釈が提出されているが、どの解釈においても仲人の動きは前後にだけ動く駒として扱われているため、必ずしも納得のいく説明にはなっていない。しかし、もし仲人が横にも動く駒だとすると、「仲人嗔猪之合腹」の意味は明解である。つまり、仲人も嗔猪も両方とも横に動ける駒であるため、この2駒が横に並べば、利きが互いにあり、強固な守りの陣形となるのである。これが「仲人嗔猪之合腹」の意味ではないだろうか。象戯圖の記述が、その300年前に書かれた本の記述を裏付けることから、象戯圖の信頼性の確認にもなるであろう。また、普通唱導集が書かれた時点では、中将棋はまだなく、前後だけに動く仲人もなかったものと思われる。

#### ○ 摩訶大将棋の土将の動きから

ここまでで、大将棋の仲人の歩きが前後左右に1目であり、中将棋と異なることを述べた。では、摩訶大将棋の仲人はどうだろうか。3節で述べた大型将棋の成立順を考えると、摩訶大将棋

は大將棋より前に成立した将棋であるから、大將棋の仲人と摩訶大將棋の仲人は同じ動きだとしても問題ないであろう。ここでは、これとは別の観点から摩訶大將棋の仲人の動きに迫りたい。

将棋の大原則として、駒の名前が違えば動き方も違うという点に注目しよう。つまり、摩訶大將棋の駒の中には、動きが同じ駒は存在しないのである。仮に、摩訶大將棋の仲人が、中將棋と同じ動き（前後に1目歩く）だとすれば、土將の動き（前後に1目歩く）と一致してしまう。土將の動きについては、象戯圖に朱色の点が前後だけの2点が明瞭に付けられている。また、図3からも明らかなように、初期配置の鉄將、瓦將、石將、土將という並び順に対応して各駒の動き方の変化が系統的に弱くなることから、土將は前後に1目動くということ間違いのないであろう。だとすれば、仲人の方が、前後に1目という動きではなく別の動きでなければならない。その候補となる動きが、以下に示すとおり、前後左右に1目歩くという動きなのである。

図5に示した摩訶大將棋の歩き駒のパターンを考えてみよう。この図では、あらかじめ仲人の動きとして、一番妥当な動き（＝前後左右に動く：大將棋の仲人の動き）を当てはめてある。仮に摩訶大將棋の仲人が、前後左右の動きでないとすれば、残る可能性は、図5の中段右側にある2パターンだけである。しかし、その場合、摩訶大將棋には、前後左右に1目動くという、単純な動きをする駒がなくなってしまうのである。このような基本的な動きが摩訶大將棋のどの駒にも割り当てられていないというのは、非常に不自然ではないだろうか。摩訶大將棋は、歩き駒のほとんどのパターンを使っており、前後左右に動くだけという基本パターンが採用されなかったとは考えにくい。また、中將棋と大將棋とで違って仲人の動きが、さらに、摩訶大將棋でも違っており、3とおりの動きを変遷した駒であるとも考えにくいのである。象戯圖の摩訶大將棋の仲人には、動き方を示す朱色の点は付けられていない。しかし、上述のとおり摩訶大將棋の駒の動きのパターンを調べるだけでも、仲人が前後左右に動く駒であるべきことは十分に予測可能である。

### 5.3 麒麟と鳳凰

前節で仲人の動きを解説したのと同じ論理を大將棋の鳳凰の動きについても適用することができる。前節で引用した「鳳凰仲人等行度如大象戯」の箇所、仲人の動きが大將棋と中將棋で異なることを導いたが、仲人の場合と同じく、鳳凰の動きも大將棋と中將棋で異なるのである。中將棋の後の注釈、鳳凰の項には、次のように記されている。

鳳凰飛角 不如飛竜

飛龍は大將棋にある踊り駒で、中將棋では使われていない。ところで、中將棋の鳳凰は飛龍と同じく角に飛ぶ、つまり、ななめ2目の位置に移動する駒である。「鳳凰飛角」はこのことを意味している。ただし、中將棋の鳳凰は大將棋の飛龍と同じような「飛角」ではない、注意せよと言うのである。中將棋の鳳凰は飛龍と着地点は同じであるものの、踊り駒ではなく越す駒である。一方、大將棋の鳳凰は踊り駒なのである。

鳳凰と飛龍の関係は、麒麟と猛牛の関係においても同じである。この点を「鳳凰仲人等」の等で表現している。鳳凰等は「鳳凰と麒麟」という意味に捉えるべきで、大將棋では、麒麟も踊り駒だったのである。鳳凰と麒麟がペアの霊獣である以上、このような推論は自然である。

### 5.4 居喰い（いぐい）

師子は摩訶大將棋、大將棋、中將棋のいずれにも含まれるが、どの将棋から居喰いが始まった

のかは不明である。居喰いという語句は象戯圖に登場するものの、居喰いの具体的な説明はなされていない。象戯圖の中将棋の後の箇所には、次のように書かれている。

師子居喰 一枚二枚可隨時

居喰いが何を意味するかは、中将棋が遊戯自体として後世まで伝わったため、江戸時代の文献を通して掌握できる。象戯圖から読み取れるのは、中将棋の師子が居喰いの機能を持っていたこと、摩訶大将棋の師子が不正行度の踊りをする駒だということである。摩訶大将棋の口伝の箇所に、

狛犬 四方四角踊三日・・(中略)・・如師子但師子踊二目不正行度  
狛犬踊三日八方正行度・・(後略)

とある。師子は玉将の動きを2回続けて動くことができる。したがって、隣接する敵駒を取ったあと、再び元の位置に戻ることが可能であり、これが一枚取りの居喰いに相当する。ただ、この場合、師子の駒は移動することなく一手を使うが、これが許されたかどうかは不明である。また、二枚取りの居喰い機能も、この記述からは読み取ることはできない。

ところで、伝承された中将棋の師子には居喰いの二枚取りはないので、象戯圖以降（早くとも1443年以降）、このルールは消えたのであろう。象戯圖の中将棋の箇所で、居喰い（駒を動かさずに隣接する敵駒を取る）の説明がないことから、当時は、自明の機能だったのだろう。したがって、大将棋の師子は居喰い可能と思われるが、二枚取り機能があったかどうかは判断できない。我々の研究グループでは、摩訶大将棋の師子は居喰いでの二枚取りが可能としている<sup>10)</sup>。

## 6. 成り駒と成りのタイミング

成り駒については象戯圖に明記されており問題はない。ところが、成りのタイミング（いつ成ることができるか）については、無明と法性の成りについて記されているだけで、それ以外の駒に関する記述がない。したがって、この点は推論にならざるを得ない。象戯圖に記載されている成り駒を初期配置と対応させて図8に示した。成り駒と成りのタイミングについての要点は以下の1)～7)のとおりである。現時点では、このルールが、象戯圖の記述からも将棋の面白さという観点からも妥当だと考えている。

1) 師子、狛犬、奔王、龍王、龍馬：不成

2) 上記以外の走り駒、踊り駒（ただし、麒麟と鳳凰を除く）：敵陣で駒を取れば金将に成る。  
以下の場合では、敵陣自陣を問わず駒を取れば成る。

3) 麒麟：師子に成る。

4) 鳳凰：狛犬に成る。

5) 歩き駒：成り駒は各駒に固有（図8参照）。

6) 歩兵：金将に成る。

7) 酔象：王子に成る。

8) 玉将：自在王に成る（自在王は敵駒の利きがない場所であればどこにでも移動可能である）。

9) 無明：法性に成る。取られた駒が無明だった場合にも、取った駒が法性に成る。

10) 提婆：教王に成る。取られた駒が提婆だった場合にも、取った駒が教王に成る。



た。もし、「無明を取った駒は、法性に成る」ということそれだけを伝えたいのなら、原文の「敵陣かどうかを問わず」の部分は不要であり、「何馬にても敵方の無明を取りたる馬を、其所より取替えて法性に成りてつかふなり」で十分であろう。では、なぜ「敵陣かどうかを問わず」という条件が付けられたのか。その理由は、駒を取ったときに、その位置が「敵陣かどうか」を問わねばならない場合が、他にあったのではないかと考えた。それが、走り駒、踊り駒の成りの条件（＝敵陣で駒を取れば成る）だったのではないかと考えたのである。

上記2のルールを適用した場合、走り駒と踊り駒（＝成れば弱い駒になる）は、敵陣以外なら、駒を取っても不成りであり、走り、踊りの機能は持続する。中盤、駒を取り合うときにも、ずっと個々の力を発揮できるのである。一方、歩き駒（＝成れば走り駒になる）、麒麟、鳳凰には上記2ではなく、上記2～5のルールを適用する。つまり、駒を取れば「敵陣かどうかを問わず」すぐに成り、その後は強い駒に変わるのである。本ルールでは、「敵陣に入れば成る」というルールは全く使用しない。したがって、走り駒、踊り駒は、駒を取らない限り、敵陣に入っても走りと踊りの機能が使えるため、終盤、駒のすいた敵陣で自在に活躍することができるのである。

## 7. 無明（むみょう）と法性（ほっしょう）

摩訶大将棋の初期配置の最下段、玉将の左右を守っている駒が無明と提婆（だいば）である。無明の成り駒が法性であり、提婆の成り駒が教王である。ただし、その成り方には次のような特別なルールが象戯圖に記されている。成りのタイミングについては、前節で述べたとおりである。

- 1) 相手の駒が無明を取った場合、その駒が法性に成る。
- 2) 相手の駒が提婆を取った場合、その駒が教王に成る。

無明の成りは法性である。つまり、無明の駒を裏返せばそこには法性がある。1枚の駒の内に無明と法性が現れるのである。無明即法性、無明法性一体也という法華経の言葉そのものである。摩訶大将棋が仏教の伝道ツールとして使われていた可能性もあるだろう。

3) 上記と同様、法性を取った場合も、相手の駒が法性に成る。同じく、教王を取った場合は、相手の駒が教王に成る。

上記3のルールは、象戯圖には明記されていないが、無明即法性、無明と法性は同一とみなし、無明で成り立つルールは、法性でも成り立つものと解釈した。また、無明と対になる駒、提婆についても同様のルールが成り立つものと考えた。ところで、このルールを用いることで、法性と教王の駒は、盤面から消えることはない。たとえば、法性が相手の駒に取られた場合、今度はその相手の駒が法性に成るというルールだからである。このように、仏様（＝法性）と法華経（＝教王：経典の王様）は、摩訶大将棋の世界から消えることはないのである。摩訶大将棋は、そういうゲームシナリオのもとに作られた将棋なのではないだろうか。

## 8. 試験対局

復刻されたルールに基づき、ルール検討のための試験対局を研究グループ内にて重ねてきた。問題とした点は、そのルールを採用したとき、将棋として面白いかどうかという点である。摩訶大将棋は平安時代に作られ室町時代にはすでに途絶えた将棋となっていたものの、古文書で綿々と伝えられてきた遊戯であり、相応の面白さを持っているはずである。摩訶大将棋は面白くなけ

ればならない，そういう大前提のもとで試験対局が行われた。また，それと同時に，4節でも述べたとおり，ルールは古文書に基づいた，根拠のあるルールでなければ意味がないのである。平安時代に実際に指されていた摩訶大将棋をそのままに指すこと，それ自体が風情なのであって，そうでなければ，面白さも何もない。

このような復刻の最終作業を経て，順次ルールの確定を進めてきた。なおいくつかの問題点は残されているが，復刻はほぼ終了に近づいていると思う。試験対局においては，将棋盤と駒を用いた対局だけでなく，液晶の水平タッチパネルを盤面としたコンピュータ摩訶大将棋による対局も数多くなされた。コンピュータ摩訶大将棋には，初心者用に様々な対局支援機能が付いており，初心者でも試験対局に参加できるという大きな利点がある。図9に，コンピュータ摩訶大将棋の盤面例を示した。棋譜再生モードからの画面出力である。

図の盤面は序盤の駒組みの一例である。盤面が広いので，序盤の戦局は現代将棋に比べて多様である。少数の駒で攻めても攻撃はすぐ途切れるため，多くの駒を集結させなければならない。また，歩き駒を走り駒に成らせて使うことが重要で，自陣下段にある歩き駒を積極的に前線に上げるのが標準的な戦法となろう。図中の○印のマスには，歩兵，仲人，桂馬，飛龍，力士の5駒が利いている。前方の駒が捌かれたときには，その背後にいる奔王，2枚の角行，右車，豎行，鉤行も○印のマスに利くことになる。仲人は一歩上がることで，すぐ下の鉄将，古猿，悪狼の出発口を作っている。奔鉄，山母，奔狼に成るという思惑である。狛犬，力士，羅刹は前線から2段後ろに並んでいるが，3目の踊り駒であり，この位置からでも歩兵の前にいきなり飛び出すことができる。四方3目踊りの金剛はいつでも横移動できるよう右側は3目ごとにマスが空けられている。師子は中央の前線直下にあって，すぐ飛び出して居喰いで駒の捕捉を狙う。飛車の横はがらりと空けられ，縦方向への攻撃参加が自在である。大駒の鉤行と摩羯は後ろに下げられているものの，利き筋がすばやく開くような配置が取られている。また，走り駒に間違っ取ることがないように，提婆と無明が守る。たとえ取られたとしても，こちら側には法性や教王ができるのである。

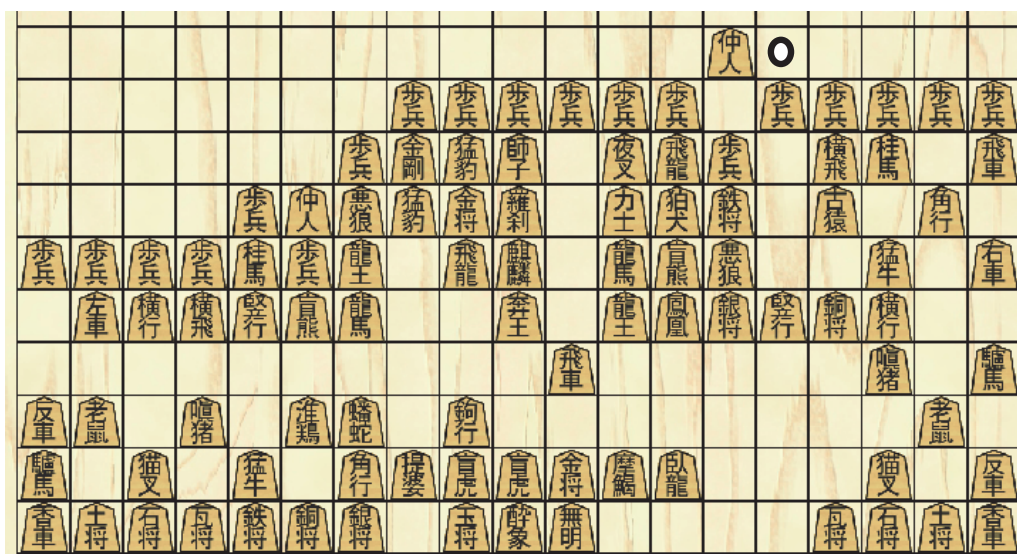


図9. 摩訶大将棋の序盤の盤面例。



## 9. まとめ

摩訶大将棋は、平安時代に創案された日本独自の大型将棋である。摩訶大将棋を現代にまで伝えたのは、1592年に写本された象戯圖であり、象戯圖がなければ、摩訶大将棋の復刻は不可能だったと言える。しかし、象戯圖には、摩訶大将棋のルールが明確に書かれているわけではない。本稿で詳述したとおり、象戯圖に書かれている情報は少なくかつ断片的である。ただ、幸運なことに、情報は少ないものの復刻するにはぎりぎり足りていて、まるでパズルを解くように摩訶大将棋の復刻ができた次第である。

本論文では、象戯圖の記述に基づき、遊戯としての摩訶大将棋の復刻を試みた。復刻により掘り起こされたルールは、その都度、試験対局に附し、その妥当性を確認した上で採否を決定している。成りのタイミング等、部分的にはまだ明確でないところもあって、復刻は今も続けられているが、現段階の復刻でも十分に摩訶大将棋は再現できているものと思われる。それは、摩訶大将棋の対局が非常に面白いということからも言えるのである。面白くなければ、長い年月を古文書に残されて綿々と伝わることもなかっただろう。

対局時間の長さが問題視されることも多いが、最近よく使われる持ち時間設定（持ち時間：20分、秒読み：30秒3回）では、1時間以内で勝負が決まる。一般に想像されているよりも実際の対局時間はずっと短い。この点は強調しておきたい。摩訶大将棋には、現代将棋では考えられないような強い駒、鉤行や摩羯、師子や狛犬、法性や教王があるため、攻めも早く豪快である。盤面が大きいために、致命的な悪手を気づかず指して早々に負けてしまうことも少なくない。対局時間の予想外の短さはこうした要因による。

最後に、本稿ではほとんど取り上げなかったが、遊戯ではない摩訶大将棋のことも書いておかねばならない。古代日本では、たいていの遊戯は、遊戯であるとともに神事でもあった。したがって、摩訶大将棋の復刻は、遊戯の部分だけでなく、遊戯ではない部分の復刻が必然的に付いてくる。そして、摩訶大将棋の場合、この遊戯ではない部分もまた非常に興味深い内容を持っている。これについては、次の論文に譲りたい。

## 謝辞

摩訶大将棋の復刻の過程において、貴重な議論を重ねていただきました本学デジタルゲーム学科高見研究室OBの飯田聡氏、田村一樹氏、甲斐誠也氏、大野峻氏に心より感謝いたします。また、試験対局の中で多くの議論を重ねていただきました研究室の皆様方に深く感謝いたします。

本研究の一部は、中山隼雄科学技術文化財団の平成27年度助成研究Bを受けて行われました。

## 注記

- 1) 現状では、象戯圖が残された最古の写本である。
- 2) 象戯圖には、5.2節で議論されている仲人に関する重要な記載があるが、象碁纂圖部類抄にはこの記載がない。関連する箇所での写本の形態から見ても象戯圖がより正しい写本だと思われる。
- 3) 摩訶大将棋より大型の将棋として、象戯圖には延年大将棋（25×25マス）が紹介されている。この将棋は延年の行事として使われる将棋である。駒数が354枚であり、これはちょうど太陰暦の1年の日数に等しい。また、駒を並べる唄も掲載されており、その唄の中に、延年大将棋という記載がある。したがって、対局のための将棋としては、象戯圖の中では、摩訶大将棋が最も大きい。

- 4) 古文書に見られる中将棋という語句の出現時期は15世紀以降であるが、大将棋という語句は12世紀から現れる。また、中将棋という名称自体が、大将棋の存在を前提としたものであることから成立順は明らかである。
- 5) たとえば、大大将棋には5目の踊り駒が使われている。摩訶大将棋の踊り駒は最大で3目踊りまでである。
- 6) 結果として、大大将棋には、除外された歩き駒の代わりに、動き方のパターンとして、走り、踊り、歩きの混合パターンを持つ駒が多く取り入れられている。
- 7) ただし、老鼠、淮鷄、古猿は、それぞれ、蝙蝠、仙鶴、山母（我々のグループでは「やまんば」と呼んでいる。英語名はmountain witch、山の魔女）に成ることを考えれば、弱い駒というイメージはなくなる。
- 8) 味方の駒が途中にある場合は踊れないというルールだとすると非常に使いづらい駒である。この点は試験対局でも焦点をあてて検討済みである。踊り駒は味方の駒を飛び越すことができるという結論に至っている。
- 9) 猛豹の下に「博士」という語句を付けて呼んでいる点も非常に興味深い問題であるが、本稿の論点とは関係しないため、本稿では取り上げない。博士という語句は、陰陽寮の教官の名称である。
- 10) もちろん、不正行度二目踊りの機能は持つが、居喰いはできないという師子を想定することもできる。しかし、摩訶大将棋や大将棋では、師子の機能の細かな差が将棋の対局観までを変えることはない。師子と同等に強力な駒がいくつも存在するため、その影響は小さい。
- 11) 象戯圖と同一系統の写本を見る限り、いくつかの写本ミスが見つかっており、そういう点からも狛犬の箇所を写本ミスとするのは、十分あり得る選択肢である。試験対局による評価からも、この結論は正しいと考えている。

## 引用文献

- [1] 増川宏一，将棋 I（ものと人間の文化史23-I），法政大学出版局，1977.
- [2] 大野峻，田村一樹，飯田聡，甲斐誠也，高見友幸，摩訶大将棋の復刻，映情学技報，Vol.37，No.17，AIT2013-86，171-174，2013.
- [3] 象碁纂圖部類抄，水無瀬兼成，東京都立中央図書館，1592.
- [4] 諸象戯図式，西沢貞陣，国立公文書館，1696.
- [5] 高見友幸，久保直子，山本博史，中根康之，原久子，大型将棋における仲人の動きについて－象戯圖と普通唱導集の解説から－，ゲーム学会第14回全国大会論文集，11-14，2016.
- [6] 高見友幸，中根康之，原久子，大型将棋の成立順に関する考察，映情学技報，Vol.40，No.11，AIT2016-86，147-150，2016.