

禽将棋

Tori Shogi

プレイ人数：2人用 / プレイ時間：約30分 / 対象年齢：6歳以上

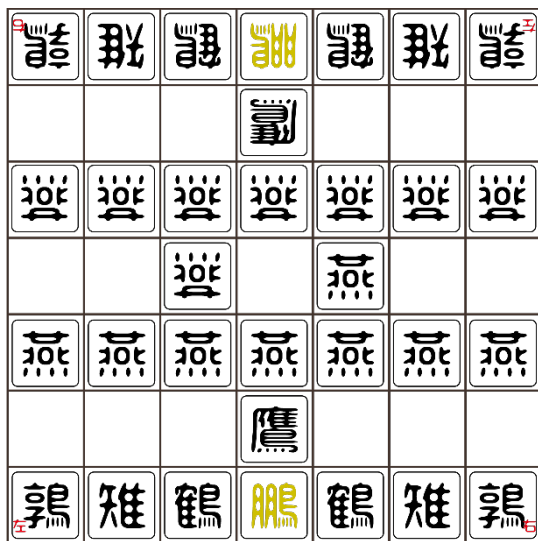
禽将棋（とりしょうぎ）は、江戸時代に豊田四郎兵衛によって考案された変則将棋です。通常の将棋（本将棋）よりも狭い7×7マスの盤を使用し、駒も鳥をモチーフにしたまったく動きの異なるものを使用します。ほとんどの駒が斜め方向の動きを持っているのが特徴で、これは鳥が獲物をねらう鋭い動きを思わせます。

コンポーネント

- ・ボード（7×7マス）
 - ・駒 32枚 - 燕16、鶴4、雉4、鶺鴒（左・右）4、鷹2、鵬2。
- 燕の裏は鷹、鷹の裏は鶺鴒になっています。

セットアップ

以下のように駒を配置します。「鶺鴒」の左右に気を付けてください。



ゲームプレイ

基本的なルールは本将棋と同じです。プレイヤーは交互に、以下のどちらかを行います。パスはできません。

- 1) 自分の駒の一つを、駒の動き（別紙）にしたがって動かす。移動先に相手の駒あった場合、捕獲して自分の持ち駒とします。
- 2) 持ち駒の一つを、任意の空きマスに自分の駒として配置する（打つ）。

相手の「鶺鴒」が自分の駒の移動範囲に入ると王手となります。王手をかけられた場合、必ず王手から逃げる手を打たなくてはなりません。自分の「鶺鴒」が捕獲から逃れられない位置になった時点（詰み）で負けになります。

同じ手が3度繰り返された場合、その動きを始めた側のプレイヤーが手を変える必要があります。

駒の成り（昇進）

駒のうち「燕」と「鷹」のみ、より上位の駒に「成る」ことができます。これは敵陣（相手側の手前2列）に駒を進めたとき、その駒を裏返すことによって行います。

本将棋と異なり、禽将棋では「成り」は強制で、上記の駒が敵陣に入ったただちに成らなくてはなりません。一度成った駒は、相手に捕獲されない限りは成る前の駒に戻ることはできません。

禁じ手

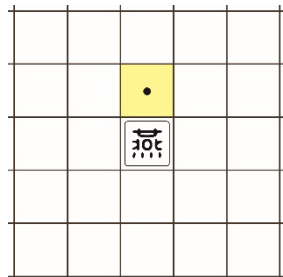
- ・自分の「燕」を同じ縦列に3枚置くことはできません。
- ・持ち駒を成りの状態で打つことはできません。
- ・「燕」を敵側の一番奥の列に打ってはいけません。
- ・持ち駒の「燕」を打って相手の「鶺鴒」を詰ませるのは禁じ手です。もしこれによって詰ませた場合は自分の負けになります。即座に詰むのでなければ持ち駒の「燕」で王手をかけることは認められます。

Rulebook © 2022 Kanare Kato

駒の種類と動き

燕 (つばめ、えん)

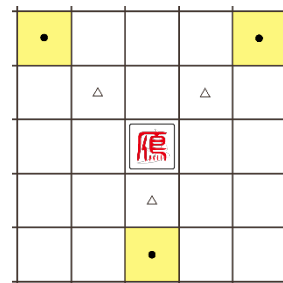
本将棋の歩にあたる駒です。前方に一步だけ進み、敵陣に入ると鷹に成ります。



TIPS: 燕は日本では夏鳥で、春に南方から飛来し、子育てをして秋に去ります (春の季語です)。軒下に巣を作る姿が親しまれています。

鷹 (かり、がん)

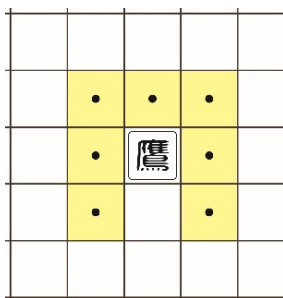
燕の成駒です。斜め前方、または後方へ、間1マス置いてジャンプします。間にある駒は飛び越えます。



TIPS: ガンとも呼ばれます。日本へは秋に飛来し、春に北方へ去ります。秋の季語として伝統的な和歌や俳句に多く詠まれています。

鷹 (たか、おう)

後方を除く隣接マス7方向へ移動します。敵陣で鷹に成ります。

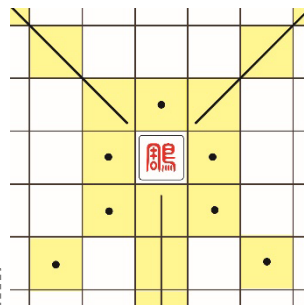


TIPS: 日本を代表する中型の猛禽類です。多くは留鳥ですが冬の季語とされています。古くは鷹狩りと言って狩猟に利用されました。

鷹 (くまたか、しゅう)

鷹の成駒です。前方または左右に1マス、斜め後方へ1マスか2マス、斜め前方または後方へ無制限に動くことができます。いずれも他の駒は飛び越えられません。

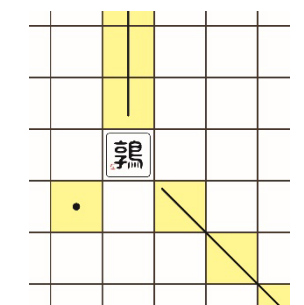
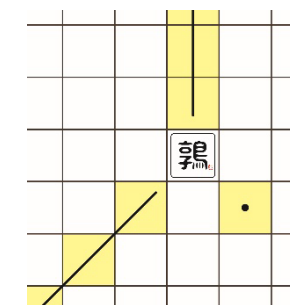
TIPS: 一般には熊鷹、角鷹と書きます。日本の鷹の中では大型で、森林の生態系の頂点に君臨し森の王者と呼ばれます。



鶉 (うずら、じゅん)

駒の中で唯一、左右で動きが異なります。左の鶉は左後方へ一步、前方および右後方に無制限に移動します (他の駒は飛び越えられません)。右の鶉は逆になります。

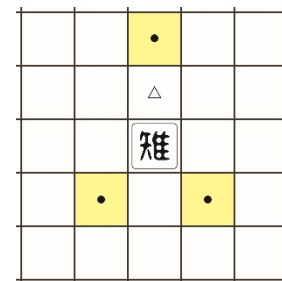
TIPS: 日本では秋の野に見かける小型の鳥で、古来より食用・鑑賞用として飼育されています。特に卵は食材としておなじみです。



雉 (きじ、ち)

斜め後方へ一步、または前方へ1マス置いてジャンプします。間にある駒は飛び越えます。

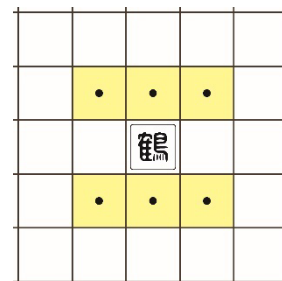
TIPS: 山野にいる留鳥で秋の季語です。住宅地で見かけることはありませんが、民話「桃太郎」に登場するため日本ではなじみのある鳥です。



鶴 (つる、かく)

左右を除く隣接6マスのいずれかへ移動します。

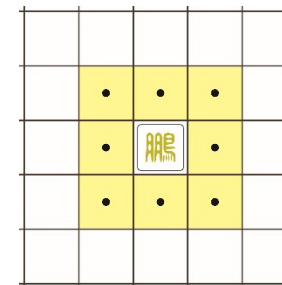
TIPS: 日本へは秋に飛来し、水辺で冬を過ごす大型の鳥です。民話「鶴の恩返し」や伝統的な画題としてよく知られています。冬の季語です。



鵬 (ほう、おおとり)

本将棋の王将に当たる駒で、8方向の隣接マスに移動します。鵬が詰まされると負けになります。

TIPS: 鵬は中国の神話に登場する巨大な鳥です。正確な姿はわかりませんが、ここでは大きな羽根のシルエットで表しています。横綱の大鵬、白鵬の名に使われていることで知られています。



拡張ルール用追加駒

以下の2種の駒は、本来の禽将棋には存在しない Kanare_ Abstract オリジナルの駒です。どちらか片方をゲームに加えることも、両方を加えることもできますが、従来の禽将棋に慣れてから加えることをお勧めします。

鴟 (もず、けき)

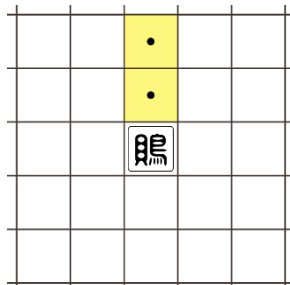
前方に1マスまたは2マス進むことができます。他の駒を飛び越えることはできません。

鴟を追加する場合、各プレイヤーはゲームの初めから持ち駒として、鴟を1つずつ所持します

(つまり、はじめはボード上に配置されていません)。ゲーム中、通常の持ち駒のルールに従って自分の鴟をボードに配置することができます。

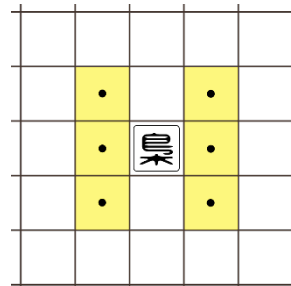
この駒は後退も昇格もできない唯一の駒ですが、その代わりに敵陣にある自分の鴟は、1手番を使用して自分の持ち駒の一つと交換することができます。ただし燕、および成駒とは交換できません。交換した鴟はふたたび持ち駒に戻ります。

TIPS: 鴟は小型の猛禽類で、日本では留鳥ですが秋の季語とされています。鴟は自分の獲物を木の枝の先などに刺して保存しておく習性があり、「鴟の早贄 (はやにえ)」という言葉がよく知られています。しかし、鴟の姿はその言葉ほどは知られていないかもしれません。また鴟は他の鳥の鳴き声をまねる習性があり、このことから「百舌鳥」という字が充てられることがあります。鴟の駒の使用ルールはこうした特徴がヒントになっています。



梟 (ふくろう、きょう)

正面と背後を除く6方向に移動することができます。梟をゲームに追加する場合は、各プレイヤーの右の鶴の代わりに梟を配置します (この鶴はゲームで使用しません)。



TIPS: 夜行性の中型猛禽類で冬の季語とされています。古代アジアでは梟は親を殺して食うという俗信があったため、日本でもときに不吉な鳥として扱われてきた歴史がありますが、現代では知恵や知識の象徴として扱われたり、「不苦労」の字を当てて縁起物とするなど、むしろ人気のあるキャラクターとして扱われることが多くなっています。ペットとしても人気があるようです。

ちなみに梟は顔の前面に目が付いているため、実際の梟は前を見ることを苦手としているわけではないのですが、ここでは梟のゆったりとした飛び方を横方向の移動によって表しています。

鴟と梟について

禽将棋は現代においてもそのまま面白く遊べる変則将棋ですが、ゲームに若干の変化を加えるためのおまけ要素としてこれらの駒を考案しました。鳥の種類については、昔から日本人がよく知っている鳥で、漢字一字で表すことができるものの中から、特に個性的なものを選んでいきます。

なお禽将棋の従来の駒に選ばれている鳥(燕、雁、鷹、鶇、雉、鶴)は、日本では特に上流階級の文化において親しまれたり、縁起のよいものとして扱われてきた歴史があります。それに対して鴟や梟は歴史的にはむしろ凶兆として扱われてきました。しかし時代の変化の結果、現代においてはそうした感覚はほぼ失われていることから、これらを従来の禽将棋に混ぜても違和感はほぼないと考え、駒として加えることにした次第です。

© 2022 Kanare Kato