

大阪商業大学学術情報リポジトリ

日本と世界の行軍将棋一軍人将棋の発祥は日本だったー

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 公開日: 2018-05-19 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 高橋, 浩徳, TAKAHASHI, Hironori メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/571

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



日本と世界の行軍将棋

— 軍人将棋の発祥は日本だった —

高橋 浩徳

要 旨

昭和初期から昭和40年代にかけて流行したゲームに行軍将棋がある。別名軍人将棋とも呼ばれ、盤上で駒を取り合う2人用のボードゲームである。いつ誰が作ったものかは知られておらず、海外に同様のゲームがあるところから、それが輸入され日本風に改良されたものと考えられてきた。日本の行軍将棋は遅くとも明治二十八（1895）年には存在し、時代と共にさまざまな種類のものが作られている。日本の行軍将棋に関する情報には、詳細ではないが考案者の情報があり製造者や販売者の記録も存在している。海外にも同工のゲームが複数存在するが、これらはすべて1909年以降に発売されている。そして最も古いものは1905年に刊行された雑誌に掲載されている日本の行軍将棋についての情報を元に作られている可能性が非常に高く、それ以降に発売されたゲームはこのゲームを下敷きにしていると考えられる。したがって、行軍将棋の発祥は日本であると結論付けられる。

はじめに

日本に行軍将棋というボードゲームがある。軍人将棋とも呼ばれるが、本稿では行軍将棋で統一する。いつ頃誕生したのかは定かでないが、昭和四十年以前の生まれの男児であれば、多くが知っているものと思われる。昨今はほとんど見かけなくなってしまった。囲碁や将棋といった日本を代表するゲームと比べれば、非常に地味で知名度の低いゲームではあるが、昭和のゲームとしては大きな位置を占めるものとする。

行軍将棋の研究はほとんどない。当研究所紀要『GAMBLING&GAMING 第5号』（2003）に梅林勲の「行軍将棋」という論文があるが、これはおそらくこのゲームに関する唯

一の論文である。しかし、この論文は行軍将棋とそれに類するゲームを羅列しただけで、ほとんど考察というものがなく、それまでにいくつかの書籍に登場した個人の見解を並べただけになっている。従って、それが行軍将棋に関する学術的な見解ということになってしまっているのだが、筆者の研究ではこれらを悉く覆す結果が表れており、それを発表することが必要であると考えた。

行軍将棋に類するゲームは海外にもあり、むしろそちらの方が盛んであるといえる。これまでほとんど触れられて来なかった日本と海外の行軍将棋ゲームについての関連についても重要なことがわかり、本研究は海外のゲーム研究にも資するものと考えている。

本稿はまず、行軍将棋の特徴を述べ、続いて日本と海外にどのような行軍将棋類のゲームが存在したかを紹介する。続いて行軍将棋に関する情報を紹介した上で、これらの行軍将棋類ゲームがどのようにして誕生し、どのように影響し合ったかを考察する。

第1章 行軍将棋とは何か

1. 行軍将棋の概要

行軍将棋は2人用の盤上遊戯、つまりボードゲームである。盤の上で駒を動かし、相手の駒を取り合うという戦争ゲームと呼ばれる範疇に属する。駒の種類は複数あり、駒の名称は軍人の階級や兵器や装備が書かれている。駒の大きさはすべて同じであり、また裏面は同一である。そして名称の書かれている面が相手に見えないようにしてプレイするため、相手側からは見分けがつかない。この点が将棋などの多くのボードゲームと異なるこのゲームの大きな特徴である。

駒を取り合う盤上遊戯は、将棋やチェスの類のような複数の種類の駒から成るものと、はさみ将棋やチェッカーのように一種類の駒で行うものがある。駒はすべてプレイヤーにわかるようになっており運の要素はなく、このことから完全情報ゲームと呼ばれる。行軍将棋には複数の種類の駒があり、最初は駒の種類が相手のわからないようにして自由に配置するため、不完全情報ゲームといえることができる。

一般のボードゲームでは、駒を捕獲することはルールによって決まっており、それに従った行為を行えば、必ず相手方の駒を取ることができる。将棋やチェスであれば、自分の駒を相手の駒の位置に移動させれば、そこにいた駒を必ず取ることができるし、はさみ将棋であれば、

相手の駒を自分の2枚の駒で隙間なく挟めば必ず取ることができる。しかし、行軍将棋では攻撃した相手の駒を必ず取れる保証はない。自分の駒で相手の駒に戦闘を仕掛けたとき、その強さを比べて弱い方が取り除かれるため、戦闘を仕掛けた方が勝つとは限らないのである。近代のゲームではこういった駒自体が強さを持つゲームは少なくないが、伝統ゲームとしては非常に珍しい。

なお、駒を取り合うゲームと述べたが、日本の行軍将棋の最終目標は敵の本部を占拠することとなっている。この点で行軍将棋は駒を取り合いのゲームではないという意見があるかもしれないが、行軍将棋のゲームの展開は大半が駒の取り合いによって敵本部への道を開き、また味方本部を守ることであり、これはあまり意味の無い議論と考える。

2. 海外の行軍将棋類ゲームとの関連

海外には同じような遊び方をするゲームがいくつか存在する。有名なのは「ストラテゴ (Stratego)」というゲームで欧米では広く販売されている。また「ラタック (L' Attaque)」というストラテゴ同様のゲームがあったことも確認されている。手品やゲーム関係の著作が多い著述家の松田道弘 (昭和十一 (1936) 年～) は、著書『ボードゲーム』 (筑摩書房、1981年) で海外の代表的なボードゲーム数点を解説しているが、その中に「ラタック」という章を設けてこのゲームについて述べている。その冒頭では次のように書いている。

「私は長い間、行軍将棋は純日本製のゲームだとばかり思い込んでいました。ところがあるとき英国やフランスでラタック L'Attaque、アメリカで Stratego とよばれる戦争ゲームがあって、その構造と原理が日本の行軍将棋とそっくりなのにおどろくと同時に、どうして日本製のゲームのルールが外国ゲームにまぎれこんだのだろう、とそればかりふしぎがったものです。先入観というものはおそろしいもので、このゲームが日本製だとばかり思いこんでいた私は、外国製のゲームが日本化されたということになかなかこのとき気づかなかったのです。」¹⁾

しかし、松田はラタックが行軍将棋より古いということを検証してはいない。海外にほとんど同じゲームがあるということだけで、ラタックのほうが古いと思い込んでしまっているのである。

先に挙げた梅林の論文は、発祥についてはこの松田の文章を載せ、また自称日曜研究家、串間努 (昭和三十八 (1963) 年～) の

『明治末期。浅草の西口商店の初代、西口栄助氏が、中島為三郎から、無刻 (何も彫った

り描いてない)の将棋駒を作ってもらい、南京袋に詰めて東京に持ち帰った。これが軍人将棋の始めである。」²⁾

という文章を載せて、

「軍人将棋の歴史は謎に包まれていてよく分からなかったが、2冊の本がそれを解明した」³⁾

「いずれにせよ19世紀末にフランスで考案されたL'Attaqueという新しいゲームが明治維新後、他のモダンゲームとともに、日本に入り込み、日本風にアレンジされて行軍将棋という名前で売りだされ、明治末期にはかなりの流行を見せはじめていたということは間違いないようである」⁴⁾

と結論付けている。しかし梅林は両者の説の真偽を検討しておらず、実際のところ少しも謎を解明していないわけで、この結論は非常に問題が大きいといえる。さらに日本で行軍将棋について調査・整理した文献はこれぐらいしかないため、これが最終結論のようにもなっていることも問題である。本稿では、これまで世界的にも不明だったこの系統のゲームの出自を解明する。

3. 行軍将棋のゲーム性

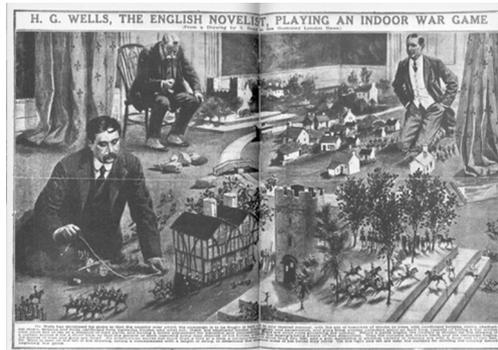
駒を動かし取り合う盤上遊戯は世界中に数多く存在する。大きく分けると、駒の種類が一種類であるものと、複数の種類があるものがある。前者の代表はチェッカーやはさみ将棋であり、後者の代表は日本将棋やチェスといった将棋類である。一種類の場合はすべて同じ動きをするので駒の種類を考慮する必要はない。複数あるものは能力が異なるので、どの駒がどこにあるかを考慮してゲームを進めなければならない。このゲームの大半は、ほぼすべてが駒の種類が敵味方ともにわかってプレイされている。

しかしながら行軍将棋では駒の位置はわかっているものの何の駒かはわからない。情報はすべて盤上にあり、置かれた駒の位置は変わらないし、カードがめくられたり、サイコロが振られたりするという運の要素は一切ない。つまり完全情報ゲームでありながら、不明瞭な要素を取り入れた、伝統的なゲームにはなかった非常に新しい形のゲームといえる。理詰めでは判断できない、推理やブラフの要素を取り入れた点は、実際の戦争に近いもので、将棋類を一段進化させたものと言えよう。

1900年代当初のゲームは、運の要素の無い将棋のようなものが、さいころを振って駒を進めるゲームが少し進化し、マス目マス目に意味を持たせるものが登場したぐらいで、後者はほぼ

さいころ運が勝敗を決めるという戦略性の無い単純なゲームであった。

戦略ゲームとしては、SF作家のH.G. ウェルズ(1866～1946)が1913年にミニチュアの兵隊、大砲、建物、樹木などを使った「リトル・ウォーズ」というゲームを発表しており、近代的なウォーゲームの元祖と言われているが、大人のための大掛かりなごっこ遊びで、とても一般的とは言えないものである。



【図1 『イラストレーテッド・ロンドン・ニュース』に掲載されたリトル・ウォーズの写真 (<http://www.nirya.be/snv/fb/fb1.html>)】

行軍将棋は、この時期としてはあまりなかった、運の要素と技術の要素も持ち合わせたゲームといえる。相手の実態がわからないという、現実的でスリルとサスペンスに満ちたドラマチックな味わいがあり、開始前に「作戦」を立て、ゲーム中も相手の駒がわからないため、非常に頭腦的な部分を持っていた。開始時の配置を自由にできることによってゲームの展開は毎回変わるわけで、遊ぶたびに違う展開が楽しめるバラエティに富んだ展開が楽しめるという特徴を持っている。

第2章 日本の行軍将棋

本稿執筆にあたり、できるだけ多くの種類の行軍将棋の調査を行った。一覧を付録として付けておく。

1. 行軍将棋の仕様

(1) 名称

一般に軍人将棋や軍事将棋と呼ばれているが、そのように外装箱に記載してあるものは調査した中に2点しかなく、大半は行軍将棋という名称である。しかし、箱の表記によらず、軍人将棋という言葉が一般名称として定着していると考えられる。外装箱の表記だが「行軍将棋」の他、同様の名称として「新行軍将棋」「大型行軍将棋」「行軍将棋ゲーム」などがあるが、軍人将棋というものはほとんどない。軍人将棋というのは一般的な呼称でしかないといえる。なお市販のセットを見ると、行軍将棋の棋の字を碁としてあるものが多い。これは棋の古い書き方である。将棋は鎌倉時代からさまざまな文献に現れるが、その表記は「将碁」「将基」「将碁」「象戯」など複数ある。「将棋」という表記が増えてくるのは明治中期からで、大正時代になって「将碁」と「将棋」が拮抗するようになり、昭和に入って「将棋」が優位となり、次第に「碁」という文字が使われなくなる。しかし、行軍将棋の箱の表記では、文字が左から右に書かれている第二次大戦後と思われるものでも碁の字を使用しているものが多い。これは新たに作る業者が、古い箱の文字をそのまま使用していたためと考えられる。昭和40年代になると「ミサイル行軍」というものが登場する。製造を手掛けた山形県天童市の将棋駒製造業者によれば、販売会社の西口商店が、もう軍人将棋という呼称が合わない時代になってきたので名前と内容を新たに考えた、とのことである。



【図2 一般的な行軍将棋】



【図3 ミサイル行軍】

(2) 箱のデザイン

代表的な箱絵に白馬に跨った軍人の絵が描かれているものがある。多くの行軍将棋で用いられており、行軍将棋といえばこのデザインといって良いくらいである。

日本と世界の行軍将棋



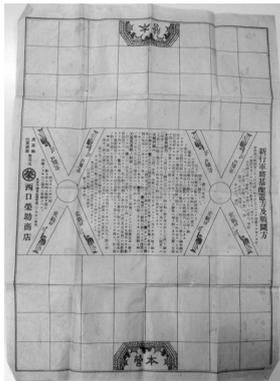
【図4 白馬に乗る軍人がデザインされた行軍将棋】



【図5 その他のデザインの行軍将棋】

(3) 盤

ほとんどのものには折り畳まれた紙製の盤が封入されている。盤にはマス目に区切られた陣が描かれ、両軍の陣営は細い通路で結ばれている。盤の中央部、両者の陣の間の通路でない部分にはゲームの説明が記載されているものが多い。



【図6 行軍将棋の盤（紙製）】



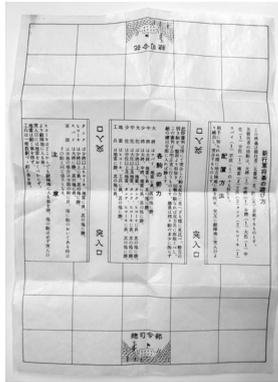
【図7 木製盤のついた行軍将棋】

(4) 陣地

最も大きいものは駒35個のもの、最も小さいものは駒10個で、陣地の大きさはほぼ駒数による。一人分の陣形では次のタイプがある。大半は長方形であるが、駒22個のものは長方形の陣の下部中央に1マスの本部が付いた形になっている。

駒数	陣地の大きさ	駒数	陣地の大きさ	駒数	陣地の大きさ
35個	横7×縦5、	31個	横8×縦4、	28個	横7×縦4

26個 横7×縦4、 25個 横5×縦5、 25個 横9×縦3
 23個 横6×縦4、 22個 横7×縦3、 21個 横7×縦3
 17個 横9×縦3、 15個 横5×縦3、 10個 横5×縦3



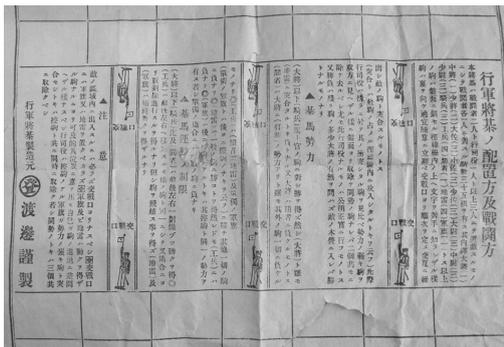
【図8 行軍将棋の盤(5×3の15マス)】



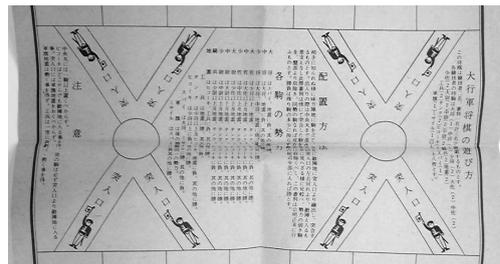
【図9 行軍将棋の盤(7×3+1の22マス)】

(5) 通路

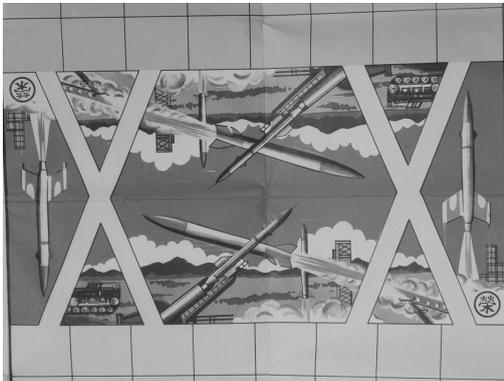
両者の陣を結ぶのが細い通路である。その形状は直線型とX字型とY字型があり、直線型は2本または3本がある。X字型とY字型は2本である。筆者は直線型をI型と名付けX字型とY字型はそのままX型、Y型と命名し、後ろに本数を付けて例えば直線型が2本のものはI2型、X字型が2本のものは、X2型と分類している。X字型には中間に丸い印のあるものがある。説明書きには「出入りの際は中央丸まで進み次回突入口の左右何れより敵陣え入るも差し支えなし」とあり、そこでいったん止まるものと規定されている。この中間地点を持つものはOを付け、XO型と命名した。



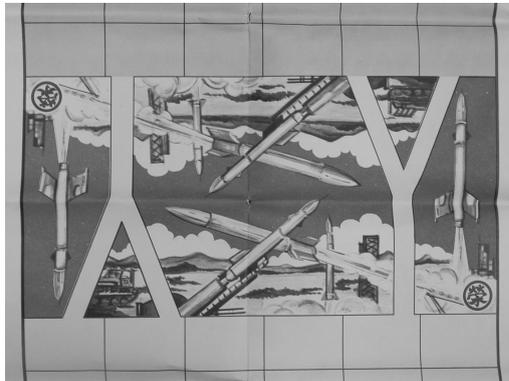
【図10 行軍将棋の盤(I3型)】



【図11 行軍将棋の盤(XO2型)】



【図12 行軍将棋の盤 (X2型)】



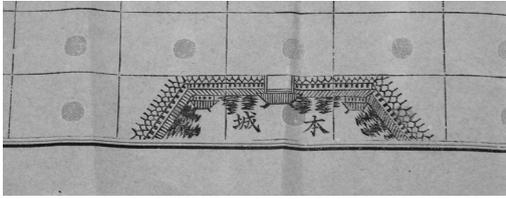
【図13 行軍将棋の盤 (Y2型)】

通路の入り口には「突入口」「交戦口」「コース」という文字が書かれているものがある。文字のほかに兵隊の絵が描かれているものがあり、多くは旗を持っているが、銃を持っているものもある。

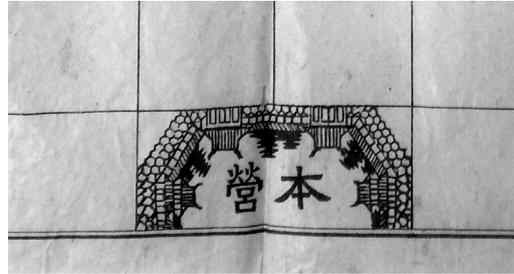
(6) 本 部

陣地には共通して本拠地や本部と呼べるものがあり、場所はすべて自陣の中央最下段にある。本稿では本部で統一する。マス目の大きさは他のマス目の1個分から3個分までであるが、基本的に横のマス目の数が奇数の場合は中央の1マス、偶数の場合は中央の2マスとなっている。2種類のみ、3マス分のものがあった。多くは長方形の陣内だが、22個のものは7×3の長方形の中央下段に横幅2マス分ほどの本部がはみ出す形で付けられており、下段中央の3つのマスから入ることができるようになっている。

本部の名称であるが、本城、本営、司令部、総司令部、表記無しの5種類がある。本城と記されているのは駒35個の3種と駒25個の1種で最も古い形と考えられる。ここには何らかの絵柄が描かれていることが多い。本城の場合は共通して櫓や門と内側に松の木のような樹木が見られる。城とあるように、日本の城をイメージしたものと考えられる。駒35個の盤は6種類発見されており、すべて販売店名が異なるが本部の絵は細部に至るまで同じである。また総司令部のものは屋上に旗の立った建物と鉄条網と土嚢が描かれているが、箱絵が全く違うにもかかわらず建物の上の旗のなびき具合や、建物の左側には木が1本あり、右側には銃のような棒が2本あるなどいずれも子細まで非常に良く似ている。これも行軍将棋の謎の一つといえる。



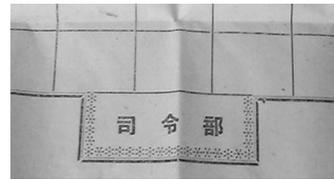
【図14 行軍将棋の本部（本城）】



【図15 行軍将棋の本部（本営）】



【図16 行軍将棋の本部（総司令部）】



【図17 行軍将棋の本部（司令部）】

(7) 説明文

盤の中央部、通路の周辺にはゲームの説明が記されている。これは共通しており、他のゲームのように盤と別に説明書がつけられていたり、箱の裏面に説明書きされていたりするといったことはほとんど見られない。盤が紙製なので、そこに一緒に書くことにより節約を考えたものだろう。昭和40年代以降大手メーカーから発売されたものについては、盤はプラスチックや厚紙になり説明書が別添になっているが、多くは小規模メーカーによるものであったので、コストを削るためにこのようにしたと考えられる。

(8) 駒

駒は将棋駒と同じ五角形で大半が木製だが、プラスチック製のものもある。裏から見てわからないようにするため、すべて同じサイズのもので使用されている。ほとんどは赤と黄色の2色に塗り分けられている。

駒の表面には文字が書いてある。実際にはスタンプが押されているのだが、その内容には何種類かある。軍人の階級と役割と兵器である。階級は大將、中將、少將の将校、大佐、中佐、少佐の佐官、大尉、中尉、少尉の尉官が主で、役割には騎兵、工兵、砲兵、スパイなどがあり、兵器には地雷、タンク、ヒコーキなどがある。これらの枚数はセットによって異なっており、総数が同じでも内容が異なるものもある。逆に箱絵が異なっているが駒の構成が全く同じ

ものがある。例えば駒数35個のものは6種類見つかっているが、駒の構成は全く同じである。また駒数31個のものは14種類見つかっているが、うち13種は駒の構成が同じである。多くの駒は文字だけがスタンプで押されているが、中には絵が描かれているものもある。特に、タンクとヒコーキは絵が描いてあるものが多い。またごく少ないが、すべてに絵が描かれているものがある。

元帥の駒が含まれているセットでは、奇妙なことが発見された。盤の解説と駒ともに元帥と誤っているものがいくつか見られた。製造者の誤りと考えられるが、箱絵や駒数が異なっているものでも共通に元帥と誤っているものがあった。



【図18 一般的な駒】



【図19 すべてに絵が描かれている駒】

2. 行軍将棋のルール

ルールの共通点は下記の通りである。

(1) ゲームの準備

ゲームの準備として駒を配置する。基本的にどこに何を置いても良いが、ほとんどのものには「陣地の中で通路への入口となるマス目には地雷と軍旗を置いてはいけない」あるいは「地雷を置いてはいけない」という注意書きが記載してある。また駒の置き方であるが、戦前のものと思われるものには、「文字ヲ对手ニ知ラザル様駒八裏ヲ向ケ適宜随意ニ立並べ」と表記してある（下線は筆者）。つまり駒を立てて置くように書いてあるのだが、戦後になると「味方陣地に駒を立て」「駒を伏せ」と様々な表記が見られる。

筆者は小学生時代に何度か見たり遊んだりしたが、必ず駒は伏せて配置した。他の人間に聞いてもインターネットなどで見ても、すべて駒を伏せて置いており、日本では駒を伏せてプレ

イするのが当然となっていると考えられる。理由としては、将棋の駒と同じものが用いられたため、立てて行くと簡単に倒れてしまうことが考えられるが、何よりも将棋が駒を水平に置いて行うものであるために行軍将棋も自然にそのように置くようになったと考えられる。伏せて置いたため、競技中頻繁に駒を取ったりめくったりして確認することになったが、誰もそれを面倒と思わなかったのだろう。また、盤が折り畳まれた紙製であったため、床にきれいに広がるということがなく、折り目で膨らんでいたりしていたため、駒がきれいに立たなかったことや、粗悪な駒が多く底面が平らでなかったり、傾いていたものがあつたりしたこともあるが、おそらく将棋のように駒を置くのが自然と考え、誰も立てて行おうとは思わなかったのではないだろうか。

本部に置く駒だが、元帥の入っている駒の場合は元帥を置くことという指定がある。それ以外の場合、制限の表記はない。

(2) ゲームの進行

ゲームは先攻より交互に一手ずつ指す。一回の手番では駒を一個動かす。パスは認められない。駒の移動は基本的に縦横に空いているマス目に一步である。特別な駒として、動けない駒と自由に動ける駒と一度に複数直進できる駒がある。動けない駒は軍旗と地雷で、そのためか、前述の突入口に置いてはいけない旨の記述がある。自由に動ける駒の代表としては飛行機があるが、行軍将棋ではヒコーキとカタカナで表記されている。ヒコーキは多くのセットでは「どこからでも敵陣地に入る事を得」と、自由自在に動けるように書いてある。空を飛んでいくのだからマス目にとらわれないという発想であろう。が、一部のセットでは「縦には何こまでも動けます。横は1こまきり動けません。」と制限のついているものがある。自由だとあまりに強すぎるため制限を設けたものと考えられる。またほとんどのセットで、工兵は縦横にまっすぐなら複数マス進めると記載してある。非常に弱い駒であるため、特殊能力を与えたと考えられる。

(3) 戦 闘

戦闘は駒と駒との強さの比較で、負けた方が盤上から取り除かれる。

① 戦闘の発生する時

駒35個などいくつかの盤に書かれているルールでは、「敵ノ駒ト突合ワセルモノトス（突合トハ敵駒ノ占メル経緯線内ニ攻入シタルトキヲ云フ）。此際行司役八傍ニ於テ其ノ衝突シタル駒ヲ見比べ…」と記載されている。つまり敵駒の前後左右のマス目に入った時を戦闘とみなし、勝敗を判定すると記載されているのである。戦後のものには、このカッコの部分が書かれ

ていない。したがって「突き合わせ」をするということがどういうことかは読み手の解釈によって異なることになる。

筆者が小学生の時は、攻め手の駒が相手の駒のいるところに入り、そこにいた駒の上に置くことにより戦闘とみなし、審判は重なった2つの駒を取って勝敗を判定していた。筆者の知人に聞いても同様に行っており、市販のソフトウェアなどもすべて同様である。おそらくはほとんどの人間が「隣接したマス目に入って戦闘」ではなく「同じマス目に入って戦闘」と解釈していた／いると考えられる。これは普通の将棋が相手の駒のいる位置に自分の駒を入れて取ることから、そうするのが自然に行われているのだろうと考えられる。

② 勝敗の判定

勝敗の判定は盤中央に駒ごとに記載されているものと表がつけられているものがある。駒ごとに書かれているものでは、表にしてみると矛盾しているものがある。例えば、

「工 兵 は地雷に勝、その他に負。

スパイ は大将に勝、その他に負。」

となっているものがいくつかある。また「原爆」という駒が入っていないのに「地雷」を「原爆」と誤記していたり、「軍旗は後の控え駒と同一の勢力」という文の「勢力」を「努力」と誤記したりしているものがある。手本を丸写しし、詳しく検討していなかったためと考えられる。メーカー名などが入っていないために問い合わせようがなく、遊ぶ者たちで解決していたと考えられる。

③ 勝利条件と制約

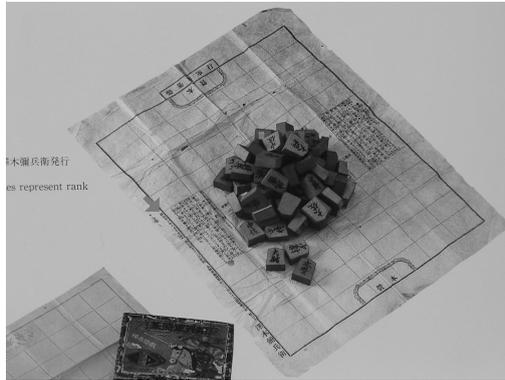
敵の本部に駒が入ることによって勝ちとなる。中には本部を占拠できる駒が決まっているものがある。例えば「本拠を占拠できるのは大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐に限られる」としてあるものがある。この場合、それらの駒がなくなれば勝つことができなくなるが、その場合勝敗がどうなるのかといった記載は見られない。

3. 行軍将棋のセット

(1) 製造年・製造者・販売者

大半の行軍将棋は箱に駒と折り畳んだ紙製の盤が入っているだけである。箱や盤にメーカー名や製造年などが印刷されているものはあまりない。特に製造年については全くと言ってよいほど記載されていない。ただ一点だけ、『おもちゃ博物館 巻12 遊戯具』掲載の行軍将棋の写真の1枚の盤の縁に、

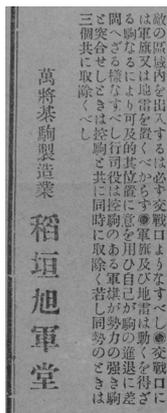
「明治二十八年六月十日印刷 同年同月十三日出版 大阪東區博勞町二丁目三十五番屋敷平民 發行人 澤木弥兵衛」
と印刷してあるものが写っているだけである。



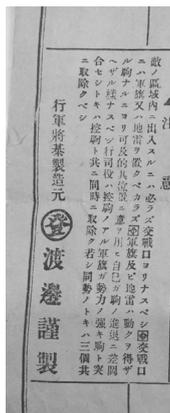
【図20 『おもちゃ博物館 巻10 遊戯具』（東京書籍）26頁上段の行軍将棋の写真（矢印は筆者）】

製造者・販売者だが、箱や盤に記載の無いものがほとんどである。駒数35個のものには盤中央部の説明文の最後に販売者と思われる名前が入っているが、その他のものにはほとんど記載がない。子供の玩具であるから、そういうものを明示しない習慣だったのであろう。

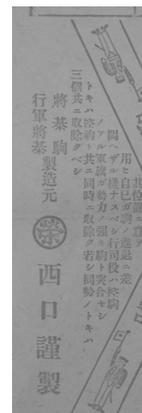
また箱にマークの記載があるものがいくつかある。丸に栄の文字のマークのものがあり、これは東京にあった西口商店のものということがわかっている。製造者を示すものとしては他に「丸に本」というマークと「王将」というロゴの入ったものなどがある。現存する将棋駒製造業者に問い合わせてみたが、これらを知っているところはなかった。



【図21 稲垣旭軍堂】



【図22 渡邊】



【図23 西口】

日本と世界の行軍将棋



【図24 丸に栄のマークのある行軍将棋】



【図25 丸に本のマークのある行軍将棋】



【図26 王将のマークのある行軍将棋】

(2) 大手メーカーの行軍将棋

① 「作戦将棋」

大手玩具メーカーのトミー（現タカラトミー）が昭和五十一（1976）年に発売した行軍将棋。盤は一人の陣地が横6マス、縦4マスで本部が2マス分と、一般の行軍将棋と同じだが、通路が横幅2列分であること、長さが4マス分であることは一般の行軍将棋と異なっている点である。駒は一人23個で内訳は軍旗1、大将2、将校3、軍曹4、^{ママ}2等兵6、工兵4、スパイ2、タンク1の計23個である。軍旗は必ず司令部に置く。一般の行軍将棋の元帥扱いであり、後ろの駒と同じになるというような機能はない。

この商品のもっとも大きな特徴は、勝敗を判定する自動判定機なるものが盤上についていることである。戦闘の対象となる駒をセットして盤の側面にあるレバーを引くと、判定窓に勝つ

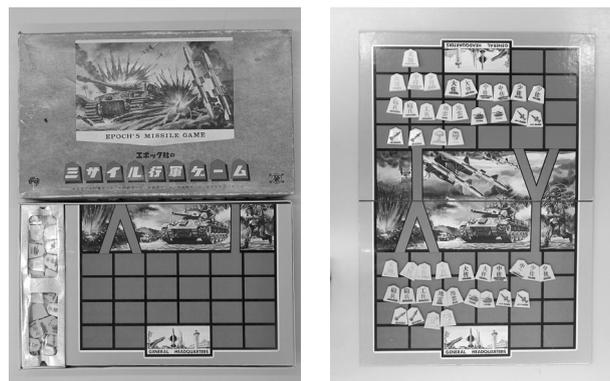
た方の駒の色が表示される仕組みで、これにより審判が不要となっている。行軍将棋の最大の欠点ともいえる審判を不要としたことは画期的なことだといえる。この仕組みだが電氣的なものではなく、アナログなものである。駒の裏側にははみ出した部分があり、駒の種類によって場所が違っている。駒をセットして判定機のレバーを引くと回転する装置があり、これがはみ出した部分によって止められ、それにより判定窓の下の色のついた円筒の回転が変わる。このためあまり複雑な勝敗を設定することができず、戦闘をする駒も7種類という少ないものになったものと考えられる。



【図27 作戦将棋（トミー）】

② 「ミサイル行軍ゲーム」

エポック社が販売したボードゲーム。箱の隅に登録商標として丸に栄のマークがあり、西口商店のミサイル行軍の版權を購入して製作した商品と考えられる。内容的にも盤の形状、駒の構成、勝敗のルールなど西口商店のミサイル行軍と全く同じである。

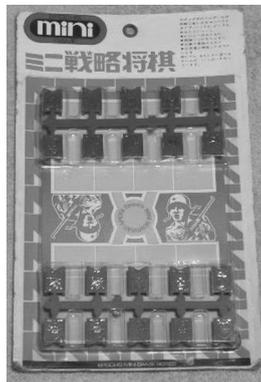


【図28 ミサイル行軍ゲーム（エポック社）】

日本と世界の行軍将棋

③ ミニ戦略将棋

エポック社が昭和40年代に発売していたミニゲームシリーズの一つ。盤の陣地の大きさは5×3の15マスだが、駒は10個で大将1、将校2、軍曹2、二等兵2、スパイ2、爆弾1となっている。日本の行軍将棋というよりはアメリカのストラテゴというゲームに近い。おそらくストラテゴを参考にしたものと考えられる。



【図29 ミニ戦略将棋（エポック社）】

④ 「戦略大作戦」

タカラ（現タカラトミー）が発売した行軍将棋。箱に STRATEGO とあり、内容もストラテゴを邦訳したものである。版權を購入してストラテゴを日本語化したものと考えられる。



【図30 戦略大作戦（タカラ）】

⑤ 「小学生ゲーム軍人将棋」(タカラ)

タカラが発売した小学生ゲームシリーズの一つ。駒数は25個だが、陣地の構成が横9マス×縦3マスで本部が横3マス分と、他の行軍将棋のいずれとも異なる形状になっている。裏面は本将棋の盤になっており、横が9マスなのは全体的に正方形にして裏面の本将棋盤に合わせたためと考えられる。駒の構成も一般的な23個タイプのものに似ているが若干の増減がある。



【図31 小学生ゲーム・軍人将棋】

(3) 特殊な行軍将棋

行軍将棋は一般的に陸軍の軍人の階級が使用されている。その他のもので構成されているものもいくつかあるので以下に挙げる。別章で述べるが、海外にも海軍版や空軍版のゲームがある。

① 「大海戦」

行軍将棋の海軍版といえるもの。陣地は横5縦4の20マス。駒は20個で内訳は戦艦1、航空母艦1、巡洋艦2、駆逐艦3、潜水艦3、水雷3、高角砲3、爆撃機2、戦闘機2となっている。箱の側面に「行軍慰問用」とあり、第二次大戦中のものと考えられる。「大阪 駒厩(とら)号謹製」とメーカー名が入っている珍しいものである。この店は現在も大阪市中央区に存在しているが、残念ながらシャッターが閉まったままで営業している様子はない。近所の人に聞いたところ、何年も前から閉まったままとのことであった。



【図32 「大海戦」】



【図33 「駒番号本店」】

② 「三軍将碁」

陸軍、海軍、空軍の3軍の駒が入った行軍将棋。盤は横9縦13マスで通路はない。駒は17個で、司令官1、歩兵2、原子砲2、ジェット機2、戦艦2、空母2、潜水艦2、ミサイル2、水爆2である。サイコロが入っていて、駒の移動数はサイコロの目によるが、「サイコロを使わぬ時は駒を裏返しにして審判を置き二人で遊びます」とあり、行軍将棋のように伏せて行う遊びに加え、サイコロを使うときは駒を表にして遊べるという、行新機軸を狙ったものと考えられる。左から右への表記になっていることや水爆があることから明らかに第二次大戦後のものである。



【図34 三軍将碁】

③ 「陸海空三軍将碁」

これも陸軍、海軍、空軍の3軍の駒が入った行軍将棋。盤は横7縦4マスで通路はXO型が2本である。駒は24個で、司令官1、歩兵2、原子砲2、タンク2、スパイ1、ジェット機

2、偵察機2、戦艦2、駆逐艦2、潜水艦2、輸送船2、ミサイル2、水爆2である。前記の三軍将棋と同様、王将という商標が付いている。一般的な行軍将棋にもある駒は、同じ字体やデザインであり、そちらの駒を使いまわしたものである。「三軍将棋」と共に目新しさを狙ったものと考えられる。後述するギブソン&サンズ社の「トライ・タクティクス」と同じ陸海空の三軍が揃った形式であるが、こちらは陸海空それぞれの中での順位はなく、「トライ・タクティクス」を参考にはしてはいないと考えられる。



【図35 陸海空三軍将棋】

④ 「戦術競棋」

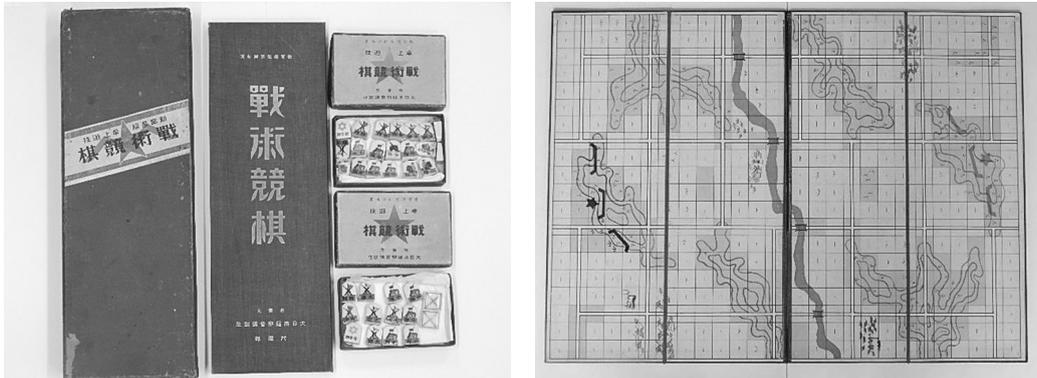
盤の大きさは48cm×36cmで縦26マス×横20マスで計520マスという巨大なものである。地形として山や川や道路などが書いてある。駒は陶製で数は一人32個。内訳は司令官1、歩兵聯隊2、歩兵大隊4、歩兵中隊6、騎兵中隊2、騎兵小隊2、砲兵大隊1、砲兵中隊3、高射砲4、工兵中隊2、爆撃機2、密偵機3である。説明書には駒の移動力が書いてあり、一回にはその数だけ動くことができる。道路上では道路の外より1マス多く動けるなどの工夫がされている。

行軍将棋というよりシミュレーション・ウォーゲームに近いといえる。盤の裏面と駒を入れる箱には「三星社製」「発売元 大日本雄辯會講談社」と書かれている。後者は現在大手出版社である講談社の以前の名称である。大日本雄辯會講談社の名称は大正十四（1925）年から昭和三十三年（1958）年まで使用されていたので、このセットは大正十四年以降に販売されたものということになる。念のため講談社に問い合わせしてみたが、書籍以外の古い資料については全く残っておらずわからないとのことであった。

平成二十七（2015）年に三重県多気郡多気町の郷土資料館で「少国民と呼ばれた時代」と題

日本と世界の行軍将棋

して戦時中の子供用品を集めた展示会が開かれたが、その際展示された軍人将棋数点の中に戦術競棋の駒があった。箱は木製の粗末なものでありメーカー名はなかった。駒はまったく同じであり大日本雄辯会講談社から発売される以前のものではなかったかと考えられる。



【図36 戦術競棋】



【図37 多気町郷土資料館展示の戦術競棋（個人蔵）】

⑤ 「サイコチェス」

玩具メーカーのアノアが発売したボードゲーム。本将棋をすべて同じデザインの駒にし、相手から見えないようにしてプレイするゲーム。駒の移動法はすべて同じにし、移動しても駒が何かわからないようになっている。本将棋に行軍将棋の味付けをしたゲームといえる。アノアはすでに営業を停止しており、詳細は不明だが1970年代の発売と思われる。

筆者が調査しただけでも、60種類を超える行軍将棋が発見されている。しかし、筆者が訪問した日本各地の玩具の博物館・資料館、あるいは玩具展などでは、それ以外の行軍将棋が見つからない。さらにインターネットで検索するとそれ以外のものも見られ、いったいいくつの

バリエーションがあるのか計り知れない。大小のさまざまな会社が野放図に製造販売していた実態がうかがわれるが、それだけよく知られ需要があったゲームということができるだろう。



【図38 サイコ・チェス】



【図39 八日市市大風会館の「戦争中のおもちゃ展」で展示されていた行軍将棋】



【図40 七尾市の和倉温泉昭とおもちゃ館で展示されていた行軍将棋】

4. 行軍将棋の電子化

第二次大戦後、ゲームの種類が増えると子どもの興味は動きのある野球盤などに移り、さらに行軍将棋は審判が必要なこともあって遊ばれなくなっていった。現在でもわずかに販売されているが、購入者は子供の頃に遊んだ世代だけであろうと思われる。デジタルゲームの世界には行軍将棋がいくつか登場している。しかしこれも昔からあるゲームを利用した安易なソフトウェア作成であってヒットしたものや定番化したものはない。



【図41 THE 軍人将棋・機動戦士ガンダム（プレイステーション用）】



【図42 帰って来た！軍人将棋（ファミコン用）】

第3章 日本の行軍将棋情報

1. 明治時代の行軍将棋の情報

(1) 「おもちゃ美術館⑩遊戯具」掲載写真

古美術商の多田敏捷（昭和十六（1941）年～）氏のコレクションを編纂した写真集『おもちゃ博物館 全24巻』は平成五（1992）年に京都書院から刊行された。その第10巻『遊戯具』には4頁に1点、26頁に3点、計4点の行軍将棋の写真が掲載されている。26頁の一番上が第1章で取り上げた、盤に明治二十八年という表記があるものである。多田敏捷氏のコレクショ



【図43 『おもちゃ博物館 卷10 遊戯具』 4頁と26頁】

ンは現在、大阪府吹田市の国立民族学博物館に収蔵されているということで問い合わせてみたところ、「確かに多田コレクションは当館に寄贈された。しかし収蔵品を調査してみたところ、26頁上段のもの一点は確認できなかった。」とのことであった。

(2) 明治28(1895)年の子供の日記

筆者の発見した最も古い行軍将棋の記録は明治時代の子供の日記である。国文学者で国際基督教大学名誉教授・国文学研究資料館名誉教授であった福田秀一氏(昭和七(1932)年～平成十八(2006)年)は明治期の日記を多数収集していた。現在は明治学院大学に保管されているが、その収蔵品の一冊に行軍将棋の記述があった。日記を書いたのは荒川實という少年で、表紙には南桑田郡高等小学校第一年生とある。裏表紙に明治十八年九月の生まれと記載してあるので、明治二十八(1895)年では十歳である。日記は明治二十八年四月六日から明治二十九年十一月二十三日まで毎日つけられており、行軍将棋は次の4か所に登場する。

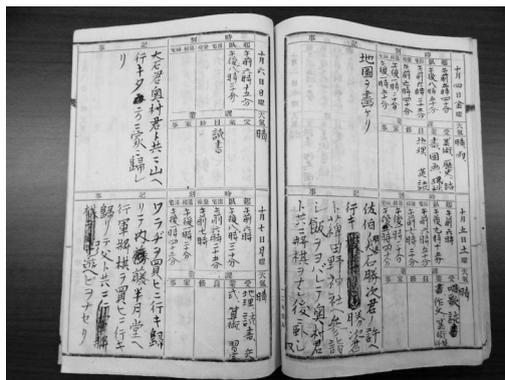
『明治二十八年十月七日 「ワラヂヲ買ヒ二行キ帰テ内藤半月堂へ行軍将棋ヲ買ヒ二行キ帰リテ父ト共ニコノ遊ビヲナセリ」

明治二十八年十月九日 「父ト共ニ行軍将棋ヲシテ遊ベリ」

明治二十八年十月十日 「朋友ト行軍将棋ヲシテ遊ビヌ」

明治二十八年十月十四日 「夜ニ至リテ行軍将棋ヲサシタリ」』

裏表紙には住所が記入されており亀岡町字古世とある。南桑田郡亀岡町は現在の京都府亀岡市で、裏表紙裏には「亀岡町西町 内藤半月堂」とあり、他の日付の内容からこの内藤半月堂は日記帳など文房具を扱い、行軍将棋も販売していたことがわかる。調べてみると、現在も亀岡市西町で内藤印刷株式会社として営業していることがわかった。同社のホームページには、



【図44 荒川實少年の日記(明治二十八(1895)年十月四日～七日)(明治学院大学蔵)】

『1872年（明治5年）屋号を「半月堂」と称し初代内藤半七が創業。木綿商より出版業に転じ、明治36年国定教科書が制定されるまで京都府下、丹波地方の教科書を制作。』⁵⁾とあり、荒川實少年の日記の信憑性が確認された。

(3) 幸田露伴の師団将棋

作家の幸田露伴（慶応三（1867）年～昭和二十二（1947）年）は将棋の愛好家としても知られ、将棋に関する文献もいくつか残している。読売新聞の明治三十三年五月十八日から二十日まで「露伴子西洋将棋の話」という幸田露伴のインタビュー記事が載っており、ここに師団将棋というものが登場する。

「小野（五平）さんが将棋道に通じていることは今申す通りだが茲に一ツ小野さんもさう旨くは行くまいと思はれる将棋があります。」

「夫は師団将棋と云ふのでいづれ陸軍の人が工風したものだらうが盤は地図で駒は師団、旅団、聯隊、大隊、中隊、小隊、突騎兵、地雷火なんて云ふので同じ大きさの無地の駒の後方にその印が記て有つて差手には互に分らぬ様に為つてゐる、乃で審判官が横に一人居て三人ゐなくてはさせぬ様に為つてゐるが、其仕方は道路にも等級があつて師団の様な大きな軍隊の通れぬ所もあると云ふ趣向、駒は衝突すれば勢力の強い方に取られ、同勢力なれば双方共に滅却する、又地雷火は発すると自分も滅びるが旅団でも師団でもメチャ／＼にして仕舞ふと云ふ怖ろしい奴、だが誤つて小隊や突騎兵のような小さいものゝ為めに発して仕舞ふと後の勢力と滅殺するから身方は素敵に弱くなる、乃で勝敗は先に本城を占領したものゝ勝と決するので至極面白いが此策戦は他の将棋の脳髓で格段に旨く行く譯でないらしい、ナニ軍人だつてもさう旨くいかない……私なんぞも度々将校を負かしてやつた事があるのですものを、所で将棋に就てをかしい話がある」と云ふのは死んだ森田思軒がこの将棋を覚えて中々強くなり、私が谷中にゐる時分思軒と齋藤緑雨がやつて来て三人でさし始めると各々に面白いので夜の更けるのを知らない、時計が三時を打つたので始めて気がついてやめる（以下略）」

これは間違いなく行軍将棋を説明しているが、特に駒の名称や道路などから前章で記した「戦術競棋」に良く似ている。露伴が「戦術競棋」を「師団将棋」と呼んだか、「師団将棋」と同様のものが「戦術競棋」という名称で販売されたのではないかと考えられる。森田思軒（文久元（1861）年～明治三十（1897）年）は明治三十年に死去しているため、明治三十年以前に存在し市販されていたのは間違いがない。木製駒の行軍将棋が発展して戦術競棋になったのではなく、戦術競棋の簡略版が子供向けのゲームである行軍将棋となったと考えるのが自然で

あろう。

なお、幸田露伴は雑誌『太陽』明治三十四（1901）年の第7巻第1号に「将棋雑話」、第7巻第3号に「続将棋雑話」という文章を書いている。「続将棋雑話」にも、

「○将棋の種類

大将棋、大将棋、大将棋、大将棋、大将棋、はいづれも皆二人にて勝負を決むる遊びなり。明治の御代に当りて陸軍の士の案じ出せし師団将棋といふは、二人は相戦ひ、一人は之を判ずるなれば、三人ならでは遊ぶ能はず。清朝になりて鄭破水といふものの案じ出せし三友棋は三人して相戦ふ棋なり。」⁶⁾

と師団将棋について書いている。

(4) 『実験遊戯全書』

同書は様々なスポーツやゲームを記載した本である。ゲームについては昔からあるものと、その変形版が書かれている。変形版については筆者が考案したものか、他の者が考案したものは不明である。ゲームの中に「新十六むさし遊び」というものが載っている。

「新十六むさし遊び

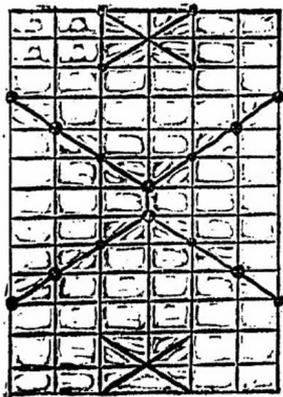
之レ八以上ヨリ有来リシ処ノモノトハ少シ其ノ方法ヲ異ニシテ札モ多数ナリ先ツ図面ヨリ順次ニ説明スヘシ。図面八次頁ニ示スモノヽ如シ

札八十八ツヽ二組造ル其ノ十八札左ノ如シ

（大将）一枚 此ノ札八最強者ナリ

（聯隊）二枚 此ノ札八大将二次ク

（大隊）四枚 此ノ札八聯隊二次ク但シ二枚重ヌレバ上者ト同ジ



【図45 「新十六むさし遊び」の図（『実験遊戯全書』183頁）】

(中隊)五枚 此ノ札八大隊二次ク但シ三枚重子レバ大隊ト同ジ
(小隊)四枚 此ノ札八前者二次ク但シ三枚合スレバ前者ト同ジ
二枚 之レ八大將ニ勝チウルノミ

右ノ如キ札ヲ造リ裏ヲ前ニシテ兩軍相對陣ヲ成ス。然シテ一人判定者トナリテ兩軍相突衝
スル時ハ之ノ札ヲ見テ強者ヲ置キ弱者ヲ去ル又同シナル時ハ兩者共ニ之ヲ去ル(以下略)⁷⁾

盤は一般的なものと異なり斜線が引かれているが、斜線に沿っても動けるということは、駒はマス目の中でなく交点上を動くと考えられる。ゲームの方法は行軍将棋そのままであり、駒も前章の大日本出版会講談社のものと類似している。冒頭に『以上ヨリ有来リシ処ノモノトハ少シ其ノ方法ヲ異ニシテ』とあるように、従来のものと若干異なるということで幸田露伴のいう師団将棋や行軍将棋のことを言っていると考えられる。駒の紹介の中で最後の二枚のものの名称が抜けているが、大将にのみ勝てるとしているところから間者やスパイを意図していると考えられる。盤に斜めの線を入れているところや駒を重ねると強くなるところが新工夫ということであろう。ゲームの目的は大将を殺すこととなっている。これは調査した市販の行軍将棋にはないルールであるが、普通の将棋に近づけたものと思われる。大将に勝つのは名称が抜けている最後の駒のみであり、その駒がなくなれば絶対に勝てないこととなるが、それについての言及はない。

(5) 『風俗画報』307号

『風俗画報』は明治二十二(1889)年に創刊された雑誌で様々な社会風俗が記載されている。明治三十八(1905)年一月の307号に次のような記事がある。

「 ●軍国の玩具

戦争将棋と名づくるは、打ち手二人と検査役一人都合三人にて、恰も十六むさしの如く、互ひに札にて打合ひ、上は大将より下は兵卒に至るまで、夫々擬しあり、尚ほ地雷火の札などありて大将たりとも之に罹れば負と定まり、検査役は一々之を検分して勝敗を決する規定なれば、随分面白き慰みなり。又海軍なれば機械水雷、魚形水雷等あり、其他占領むさし等売口好し。」⁸⁾

札とあるところから軍人合わせのようにも思えるが、検査役がいるところや、「十六むさしの如く」とあるところからボードゲームとしての行軍将棋を表していると考えられる。後段に「海軍なれば機械水雷、魚形水雷等あり」とあって、海軍版があったことが書かれている。実際に海軍版の行軍将棋が存在しており、この文章は盤上遊戯の行軍将棋を指していると考えられる。



【図46 大海戦（海軍版の行軍将棋）(大阪商業大学アミューズメント産業研究所蔵)】

(6) 『世界遊戯法大全』

世界中の遊びを約850点網羅した本である。その中に「いくさ将棋」というものがある。

「二九四、いくさ将棋 これは日清戦争の頃にできたものかと思ふが、仕組みが仲々面白い所から、今は全国に普及しているので、今茲に説く必要が無いが、あれを当たり前
の将棋のように、駒を表向けて平に置き、双方思ひ／＼に配置して戦うと、審判者もい
らないし、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。」⁹⁾

図などは付けられていないが、文章からは、駒を相手に見えないようにしてプレイし審判が
いるのが普通の遊び方だということがわかり、行軍将棋のことと考えて良いだろう。「全国に
普及し」とあることから、この時期にはかなり広まっていたことがわかる。

(7) 朝日新聞（明治四十三（1910）年一月十四日）

「三皇孫殿下御遊戯」という記事が掲載されている。天皇の三人の孫が遊びをしているとい
う記述だが、野外教練、剣術の御試合、柔術と相撲に並んで行軍将棋という項目がある。

『▲行軍将棋 何時の頃からか行軍将棋を覚えさせられ直に御上達ありて大将以下大駒の
配置、地雷、工兵の位置より一般策戦計画及び其の進退に至るまで整然たり堂々たる御手
際には御傍の審判者をして唯々驚嘆せしむるばかりなり尚曩に普通将棋を 弄^{なほさき}び玉ふやう
伝えたるものあれども之を誤りたるものにてさる勝負事などは決して行はせられず』

三皇孫とは昭和天皇（当時8歳） 秩父宮雍仁親王（当時7歳） 高松宮宣仁親王（当時5
歳）である。行軍将棋はするが普通の将棋のような勝負事はしない、という表現が興味深い。
明治時代には、昭和のような駄菓子屋玩具という認識はなく、確固としたゲームとして扱われ
ていたと考えられる。

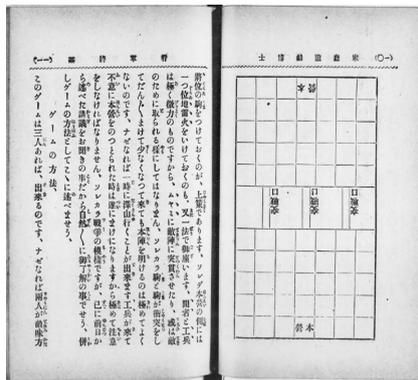
日本と世界の行軍将棋

(8) 『集会余興 大笑遊戯種本』

様々なレクリエーションやゲームが集められた書籍である。行軍将棋（戦争将棋）という題で、次のような文で始まっている。

「これは一名戦争将棋と申しまして皆サンすでにご承知のことで日清戦争以後売り出された将棋で東京の髪野松久堂で製造したので、全国至るところで持てはやされ殊に昨年从去年から本年にかけては、津々浦々の子供がたにまで、流行されて居る尚武的の玩具で御座います。」¹⁰⁾

以下、14頁にわたってルールが詳細に書かれている。また盤の図も示されているが、マス目の数は横7マス、縦5マスの35で、本部の「本営」や通路の「交戦口」という表記も駒数35個のものと同じである。少なくとも大正初期まではこの形式が一般的だったと考えられる。



【図47 『集会余興 大笑遊戯種本』 10、11頁】

(9) 『東京玩具商報』 昭和十二（1937）年十二月一日号

雑誌『東京玩具商報』の昭和十二（1937）年十二月一日号には「行軍将棋は正直です」という題で西口商店の当主である西口栄助氏のインタビュー記事が載っている。その冒頭には、

「発売の始まりと云へば彼れ是れ四十年の昔、奈良で展覧会のあつた時、私は『行軍将棋』を携へて出掛けたが、（後略）」¹¹⁾

とある。従って明治三十（1897）年頃にはすでに存在していたと考えられ、『おもちゃ博物館 巻12遊戯具』の明治二十八（1895）年の年号は間違いではないことがわかる。また、西口栄助氏が考案したのであればその点について触れないはずはないであろう。話は製品の販売から始まっており、西口氏は考案者でないと考えられる。

以上の資料により、行軍将棋は明治二十八（1895）年には存在し、販売されていたことがわ



【図48 『東京玩具商報』にはほぼ毎号掲載されている西口商店の行軍将棋の広告】

かる。そして皇室から庶民まで幅広く愛好されていたといえる。

2. 行軍将棋を題材にした文学

(1) 金子みすゞの詩「行軍将棋」

詩人の金子みすゞ（明治三十六（1903）年～昭和五（1930）年）の詩に「行軍将棋」というものがある。書かれた詳しい年月は不明である。

「 行軍将棋

かうぐんしやうぎ
行軍将棋の騎兵さん、
敵のとりこになりました。

とりこになつた騎兵さん、
てゝ ちん
お掌の陣をぬけようと、
あまりあせつて落つこちた。
わあい、わあい、大へんぢや、
たすけておくれよ、焼け死ぬる。

こばへ
たまげて小蠅がのぞいたら、
火のない火鉢のまん中で
騎兵いとしゃ、灰だらけ。」¹²⁾

金子みすゞが詩を創作していたのは20歳（大正十二（1923）年）から25歳（昭和三（1928）年）までの期間であり、この時期の行軍将棋には騎兵の駒が含まれていたことがわかる。

(2) 「少年」芥川龍之介

大正十三（1924）年に中央公論4月号と5月号に発表された芥川龍之介（明治二十五（1892）年～昭和二（1927）年）の短編小説である。中に軍人合わせで遊ぶ描写がある。少し長いがその部分を引用する。

「^{やすりや}鑓屋の子の川島は悠々と検閲を終った後、目くら縞の懐ろからナイフだのパチンコだのゴム鞠だのと一しょに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、^{まり}桶屋の子の平松は陸軍少将、^{とりこ}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^{とりこ}俘に出来る役である。保吉は勿論得意だった。が、円まると肥った小栗は任命の終るか終らないのに、工兵になる不平を訴え出した。

「工兵じゃつまらないなあ。よう、川島さん。あたかも地雷火にしておくれよ、よう。」

「お前はいつだって俘になるじゃないか？」

川島は真顔にたしなめた。けれども小栗はまっ赤になりながら、少しも怯まずに云い返した。

「嘘をついていらあ。この前に大将を俘にしたのだからあたじゃないか？」

「そうか？ じゃこの次には大尉にしてやる。」

川島はにやりと笑ったと思うと、たちまち小栗を懐柔した。保吉は未にもこの少年の悪智慧の鋭さに驚いている。川島は小学校も終らないうちに、熱病のために死んでしまった。が、万一死なずにいた上、幸いにも教育を受けなかったとすれば、少くとも今は年少気鋭の市会議員か何かになっていたはずである。……

「開戦！」

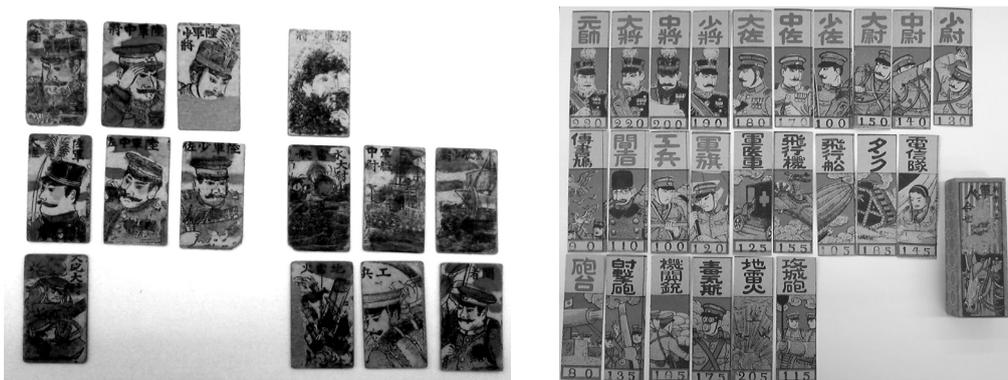
この時こう云う声を挙げたのは表門の前に陣取った、やはり四五人の敵軍である。敵軍はきょうも弁護士の子の松本を大将にしているらしい。^{こん がすり}紺飛白の胸に赤シャツを出した、髪の毛を分けた松本は開戦の合図をする為か、高だかと学校帽をふりまわしている。

「開戦！」

画札^{えふだ}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^{とっかん}した。同時に又静かに群がっていた鳩^{おびただ}は夥^はしい羽音^はを立てながら、大まわりに中ぞらへ舞い上った。それからそれからは未曾有^{みぞう}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^{じらいか}は凄まじい火柱^{すさ}をあげるが早いが、味かたの少将^{こなみじん}を粉微塵にした。が、敵軍も大佐を失い、その次には又保吉の恐れる唯一の工兵^{えこういん}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。と云うのは勿論事実ではない。唯保吉の空想に映じた回向院の激戦の光景である。(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^{かわ}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^{つまず}いたのか、仰向けにそこへ転んでしまった。」¹³⁾

ここに書いてある行軍将棋の札というのは「軍人合わせ」という遊戯具である。細長い紙製の札に軍人将棋の駒の名前が書いてあるものである。2人がこのセットを持ち、相手に見えないように1枚を出し、同時に札を見せ合って勝負をするもので、勝敗は行軍将棋の勝敗に準じることで遊ばれたようである。この「少年」では、2人用のゲームではなく、屋外での戦争ごっこに使われている。2つのチームの各人に1枚の札を持たせて敵陣目指して進み、敵側と出会ったら札を見せ合い、負けた方は捕虜になるという遊び方をしたようである。「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^{かわ}すと、一散に陣地へ逃げこもうとした。」とあるところから、『少年』の中では相手に触れたら札を見せ合うというルールで行わ



【図49 軍人合わせ】

れたのだろう。敵側の大将役の少年は、飛びかかってきた保吉の持っている札が自分より強いと感じ、慌てて逃げたのだろう。

(3) 読売新聞のコラム

昭和十五年一月五日の読売新聞には「お姉さん」という題の小文が載っている。

「お姉さん」

お姉さんは軍人からお嫁に来て貰い度いといふ夢を見たんですとさ赤い顔をしてなか／＼話さないのよ。一番最初は少尉さんなんですとさ。ところが次に中尉、次が大尉、順々に偉い人が遊びに来てたうとう大将が来たんですつて。その大将が馬鹿に若いのをかしいなあと思つていたんですつて。子供のやうな大将なんて困るわね。レビューの大将見たいなんですつてさ。そしたらこの大将よりもつと偉いといふ人が出て来たんですとさ「間者」なんですつて。お姉ちゃんは行軍将棋の夢をみてたのよ。」

行軍将棋が子供のものであることと、間者が大将に勝つということがオチになっているが、こういうことが一般的に知られていたからこそ成り立つコラムといえるだろう。

(4) 武野藤介の「行軍将棋」

作家の武野藤介（明治二十二（1889）年～昭和四十一（1966）年）が昭和十五年に発表した短編小説に「行軍将棋」というものがあり、昭和十六年に刊行された短編小説集の題名にもなっている。内容的には行軍将棋が小道具として登場するだけで話の進行とは関係の無いものである。

(5) 長谷川幸延の「行軍将棋」

作家の長谷川幸延（明治三十七（1904）年～昭和五十二（1977）年）の「行軍将棋」という短編小説が『陸軍畫報』昭和十七年十二月号に掲載されている。少年時代、貧しくて行軍将棋を買ってもらえなかった教師が、慰問用に行軍将棋を作ろうと生徒たちに呼びかける話だが、文中に行軍将棋に関する事柄が多数書かれている。

「とにかく、大正年間には、少年の間に相当もてはやされ、（中略）大した人気をアつめた、その行軍将棋である。」¹⁴⁾

「源平合戦ならば紅白に分れべきところを、行軍将棋では、赤と黄で勝敗を争つた」¹⁵⁾

「太郎の（ボール紙で作った）行軍将棋は、黒、白の戦ひである。他の行軍将棋の赤、黄の戦ひのやうに、駒が立たない。」¹⁶⁾

古い行軍将棋は駒を立てて遊んでいたことがわかる。説明書に立てるとあるだけで、実際には伏せて遊ばれていたことの方が多いと考えられたが、立てて遊んでいた人間がいたことがわかる。

3. 行軍将棋に対する意見や情報

(1) 「行軍将棋を追放せよ」(昭和三十(1955)年)

昭和三十(1955)年六月十九日の毎日新聞の投書欄には「「行軍将棋」を追放せよ」という意見が載っている。戦後の子供たちは戦争を知らないのに、このような好戦的な玩具を与えるな、という趣旨である。戦争を題材としたゲームであるから、このような意見が出るのは当然であろう。ただ当時としては少数意見で全く問題視されなかったと考えられる。

(2) 『読売新聞』話の港(昭和三十(1955)年)

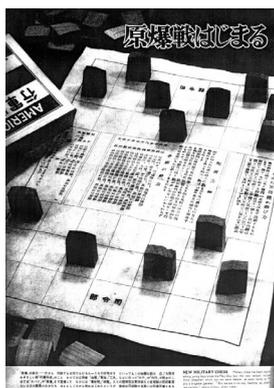
一方で昭和三十(1955)年十一月三日の読売新聞の「話の港」欄には、次のような話が載っている。

「最近子供用「軍人将棋」の売れ行きがめざましく、将棋コマの特産地、山形県東村山郡天童町の業者たちはホクホク。むかしは一組二十五個だったコマ数を二十個とし「地雷」を「原爆」「軍旗」を「元帥」などと近代的に変えたところこれがすごい人気を呼び、戦前の年間約五十万組を軽く突破する売れ行きを示したもの。」

「原爆」や「元帥」の駒が入っているものが昭和三十年前後のものであることがわかる。ただ駒の数が20個というものは見つかっておらず、この数は記者の聞き間違いか勘違いであろうと考えられる。

(3) 『アサヒグラフ』(昭和三十(1955)年)

『アサヒグラフ』の昭和三十(1955)年十一月十六日号には、「原爆戦はじまる」という見出しで新しい行軍将棋を紹介している。それには「原爆」という駒が入っており、また文章には、



【図50 「原爆戦はじまる」『アサヒグラフ』1955年11月16日号】

「かつての立役者「地雷」「軍旗」「工兵」などに代わって「MP」や「代将」が顔をだしはては「スパイ」や「原爆」まで登場した。」

とあり、MP、代将、原爆などが含まれている行軍将棋がこの頃登場したことがわかる。また、

「産地は将棋駒で名高い山形県天童とある」

とあり、前の新聞記事と共に、行軍将棋の駒を山形県天童の将棋駒製造業者が作っていたということが確認できた。

(4) 『まぬけの効用』(昭和三十一年(1956)年)

ドイツ文学者で評論家・随筆家の高橋義孝(大正二(1913)年～平成七(1995)年)の随筆集『まぬけの効用』(文芸春秋新社、昭和三十一年(1956)年)には「行軍将棋と水爆」と題した章があり、

「小学校へ行つている男の子と女の子とが、大尉だ、中佐だといつてわいわい騒いでいるので、覗いてみたら、昔なつかしい行軍将棋をたたかわしているのであつた。(中略)よく見ると昔とはちがつた駒がある。これは新たに加えられたものだろう。つまり「ヒコキ」と「高射砲」と「スパイ」とがそれだ。」¹⁷⁾

とある。この後、

「ふと私は、駒の中に「原爆」とか「水爆」とかいうのはないのかと思つて、探してみたがそういうのは見つからなかつた。」¹⁸⁾

と書かれている。

前の記事などから昭和三十年前後に原爆の駒が取り入れられたことと合わないが、このとき高橋が見た行軍将棋は少し古いものであつたと考えられる。この文章が書かれたのは世界初の水爆実験が行われた昭和二十七年(1952)年以降であるのは間違いないだろう。「高射砲」という駒が含まれているのは駒数22個のもののみであるが、このタイプのものは昭和二十年代のものであつたと考えられる。

(5) 『すまいとおもちゃ』(昭和五十一年(1975)年)

玩具研究家の斎藤良輔(明治四十四(1911)年～平成八(1996)年)は著作『すまいとおもちゃ』(住宅新報社、昭和五十年)で、

「(室内ゲームものには)以上のような将棋あそびのほかに子ども専用のものも見られる。日露戦争当時の明治三十七年(一九〇四)に新しく出回ってきた「軍人将棋」がそれである。戦争将棋、行軍将棋とも呼ばれ、日露開戦が生んださまざまな戦争あそびの一つである。」¹⁹⁾

と書いている。しかし、すでに記したように、日露戦争前に行軍将棋が存在していたことは間違いない。すでに行軍将棋の発祥はわからなくなっているのである。その後、

「第二次世界大戦後は一時姿を消したが、昭和二〇年代後半から再び登場、コマの内容にもタンク、飛行機などが加わった。さらに同四〇年代に入ると、ミサイル行軍ゲームといったプラスチック製のものも現われた。このミサイル将棋は、元師・大将・中将・(中略)二三枚ずつの二組となっている。」²⁰⁾

とあるが、こちらは近い時代の事柄であるので間違いないであろう。実際のみサイル行軍と同じ駒の構成である。ただ、この時代のミサイル行軍の駒は木製であり、プラスチック製というのは外箱のことだと思われる。

(6) 『ボードゲーム』(昭和五十一(1976)年)

著述家の松田道弘の著書で、日本でラタックについて記した初めてのものであると思われる。第1章でも紹介したように、日本の行軍将棋についても少し触れている。

(7) 『ザ・駄菓子屋辞典』『まぼろし商店街』(平成二十(2008)年)

自称日曜研究家の串間務の著書で、昭和の時代の駄菓子屋で売られていた商品について紹介した本。行軍将棋については梅林勲も引用しているが、駒製造業の中島清吉商店の先代の主人の夫人にインタビューした話が主で、夫人は西口商店の西口栄助氏が考案したと思われると語っている。串間は、

「中国生まれの将棋は、もともと軍事に関係が深い。西口氏は多分、「金将」「銀将」などを見て、「大将」「中将」がひらめき、もっとリアルに軍隊化して児童の遊戯ゲームとしたのではなかろうか？」²¹⁾

と推測しているが、西口栄助氏が考案したのでないことは幸田露伴の文や『東京玩具商報』の西口栄助氏のインタビュー記事から明らかである。

(8) 奈良新聞の記事

平成十七(2005)年十二年十三日の奈良新聞に「明治時代の小学校跡から行軍将棋駒発見」という記事が載っている。記事の内容を要約すると、奈良県奈良市高畑町の旧大乘院庭園で明治時代の小学校の跡地から軍人将棋の駒など多数の遊戯具が出土した、大乘院は明治三十三(1900)年まで飛鳥小学校として利用されており、発見された軍人将棋は市販のものではなく将棋の駒を転用したもので「中将」「少将」「大佐」などという文字が残っていた、ということである。現物ではないものの、遅くとも明治三十三年以前には行軍将棋が存在していた証拠といえるだろう。

その他にも主に昔の遊び道具やこどもの生活関連の書籍などに行軍将棋について触れた本がある。ほとんどすべて古い時代を振り返る内容の中に子どもの遊びとして登場するが、その発祥や由来などに触れたものは見当たらなかった。

第4章 海外の行軍将棋様ゲーム

第1章で定義した行軍将棋のようなゲームは海外にも存在する。すべてが現在も販売されているわけではないが発売年の古い順に紹介する。

1. ラタック (L'Attaque)

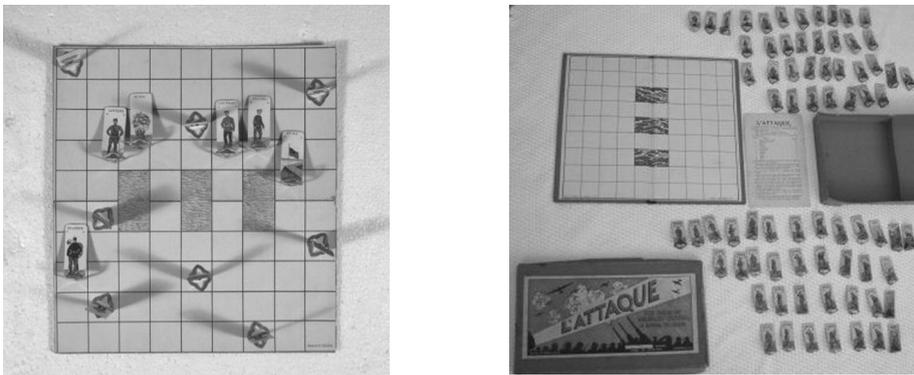
フランスのエルマンス・エダン (Hermance Edan) が考案したゲーム。フランス語で「攻撃」の意味である。盤は一方の陣が横9マス×縦10マスの計90マス。両陣の間に長さ2マス、幅1マス分の通行不可地帯が3か所ある。駒は一人36個。英語版の内訳は下記の通りである。

名称	和名	数
Commander-in-Chief	司令官	1
Brigadier General	准将	1
Colonel	大佐	2
Major	少佐	2
Captain	大尉	4
Lieutenant	中尉	4
Sergeant	軍曹	4
Sapper	工兵	4
Scout	斥候	8
Flag	旗	1
Mine	地雷	4
Spy	スパイ	1

計 36

駒は台座に紙製の板を立てたもので、一方からは絵が見えるが、反対側からはわからないようになっている。旗と地雷以外の駒は上下左右に一步動くことができ、相手の上下左右に隣接するマスに入った時に攻撃することができる。攻撃すると宣言した時は駒を見せ合って弱いほ

うを除去する。相手の旗を取れば勝ちとなる。スパイと斥候は地雷に勝つ。斥候は縦横に複数マス進める。斥候に限り攻撃を仕掛けたときは相手の方が強い場合でも除去されない。これは戦闘を仕掛けたということではなく、相手の正体を見極める行動を取ったということであろう。



【図51 ラタック (L'Attaque)】

2 . アウフ・ツム・シュトゥルム (Auf zum Sturm)

ドイツのハウザー (Hausser) 社が1914年に発売したボードゲーム。ラタックと同様のゲームと考えられる。



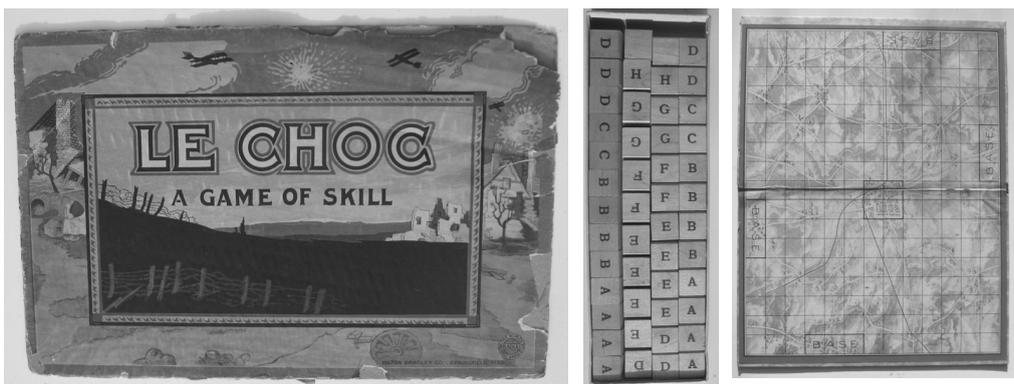
【図52 アウフ・ツム・シュトゥルム (Auf zum Sturm)】

3. ル・ショク (Le Choc)

アメリカのミルトン・ブラッドリー (Milton&Bradly) 社が1919年に発売したボードゲーム。フランス語で「衝撃」「打撃」の意味である。ラタックと同様のゲームで、盤は13マス×17マス。駒はアルファベットが書かれた直方体で一人23個を持つ。

記号	名称	和名	数
A	Scouting Parties	斥候隊	4
B	Infantry Companies	歩兵中隊	4
C	Squadrons of Cavalry	騎兵隊	2
D	Companies of Infantry	歩兵大隊	4
E	Machine Gun Batteries	機関銃隊	4
F	Gas Attacks	毒ガス攻撃	2
G	Battalions	大隊	2
H	Brigade	軍隊	1
			計 23

駒を相手に見えないようにして配置し、交互に動かす。戦闘の時には名称を言い勝敗を判定する。記号のAからHにかけて強くなっていき、基本的に上位のものが勝つ。毒ガスは攻撃されたらすべての駒に取られ、攻撃すればすべてに勝つ。盤の中央のマス目に、絶対に取られない駒が入れば勝ちとなる。



【図53 ル・ショク (Le Choc)】

4 . ドーヴァー・パトロール (Dover Patrol)

H.P.ギブソン・アンド・サンズ社が1919年に発売した2人用のボードゲーム。ラタックの海軍版といえるものである。盤は横8マス×縦12マス。盤上に通路などはないが、本拠地の港と防波堤が描かれている。駒は一人40個で内訳は以下の通りである。

名称	和名	数量	点数
・ Fleet (艦艇)			
Flagship	旗艦	1	10
Vice Flagship	副旗艦	1	9
Battle Squadron	戦艦隊	1	8
Battleship	戦艦	2	7
Battle Cruisers	巡洋戦艦	3	6
Light Cruisers	軽巡洋艦	4	5
Destroyers	駆逐艦	4	4
Auxiliary Cruiser	補助巡洋艦	4	3
Motor Torpedo Boat	魚雷艇	5	2
Patrol Vessel	哨戒艇	5	1
・ Auxiliaries (補助)			
Mine Layer	機雷敷設艇	1	
Mine Sweepers	掃海艇	2	
Submarines	潜水艦	3	
Flying Boat	飛行艇	1	
Mines	機雷	3	
			計 40

駒の裏面を相手に向けて進める点、攻撃するときの実態を明かす点、艦艇駒には順位があつて上のものが下に勝つ点などはラタックと同じである。

日本と世界の行軍将棋



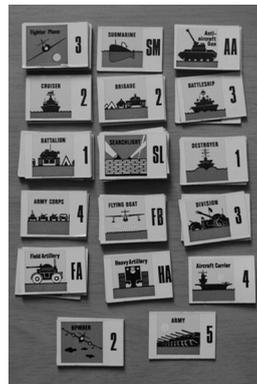
【図54 ドーヴァー・パトロール (Dover Patrol)】

5 . エイヴィエーション (Aviation)

H.P. ギブソン社が1920年代に発売した2人用のボードゲーム。ラタックの空軍版といえるものである。盤は横8マス×縦12マスでドーヴァー・パトロールと全く同じである。

名称	和名	数量	点数
・ Fleet Value (航空機)			
T. S. F Squadron	2人乗り戦闘機大隊	1	10
S. S. F Squadron	1人乗り戦闘機大隊	1	9
Bomber Squadron	爆撃機部隊	1	8
Flight of T. S. Fighters	2人乗り戦闘機隊	2	7
Flight of S. S. Fighters	1人乗り戦闘機隊	2	6
Airships	飛行船	3	5
Troop Carriers	輸送機	2	$4\frac{1}{2}$
Twin-Seater Fighters	2人乗り戦闘機	3	4
Single-Seater Fighters	1人乗り戦闘機	3	3

Bomber	爆撃機	8	2
Reconnaissance planes	偵察機	6	1
・ Auxiliaries (補助)			
Searchlights	照明燈	3	
Observation Balloons	観測風船	3	
Anti Aircraft Guns, 3miles range	対空砲 (3 マイル射程)	2	
Anti Aircraft Gun, 4miles range	対空砲 (4 マイル射程)	1	
Anti Aircraft Gun, 5miles range	対空砲 (5 マイル射程)	1	
		計	40



【図55 エイヴィエーション (Aviation)】

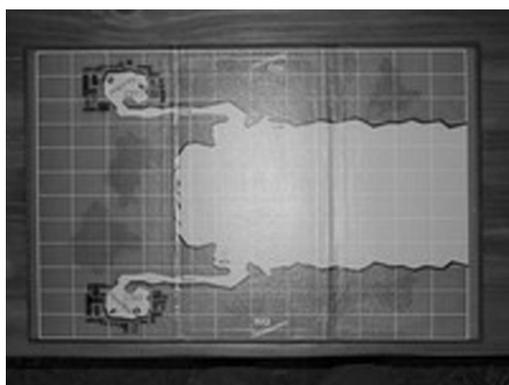
6 . トライ・タクティクス (Tri Tactics)

H.P. ギブソン社が1935年に発売した2人用のボードゲーム。陸海空総合版といえるものである。盤の地形は、陸地と海があり、陸地には湖があって、湖から海までは川が描かれている。海軍の駒は湖・川・海を進むことができ、隣接する陸地にいる軍隊と戦闘が行われる。

名称	和名	強さ	数量
INFANTRY (陸軍)			
Battalions	大隊	1	5
Brigades	旅団	2	4
Divisions	師団	3	3
Army Corps	軍団	4	2
Army	軍	5	1

日本と世界の行軍将棋

ARTILLERY (砲兵隊)			
Anti-Aircraft Gun(略称 AA)	対空砲		4
Field Artillery(FA)	野砲		3
Heavy Artillery(HA)	重砲		2
NAVAL FORCE (海軍)			
Destroyers	駆逐艦	1	4
Cruisers	巡洋艦	2	3
Battleships	戦艦	3	2
Aircraft Carrier	空母	4	1
Submarine(SM)	潜水艦		1
Flying Boats(FB)	飛行船		4
AIR FORCE (空軍)			
Reconnaissance Planes	偵察機	1	4
Bombers	爆撃機	2	3
Two-Seat Fighters	2人乗り戦闘機	3	2
AUXILIARY PIECE (補助)			
Searchlights(SL)	サーチライト	SL	8



【図56 トライ・タクティクス (Tri Tactics)】

7. フリントツ・フィスト (Flint's Fist)

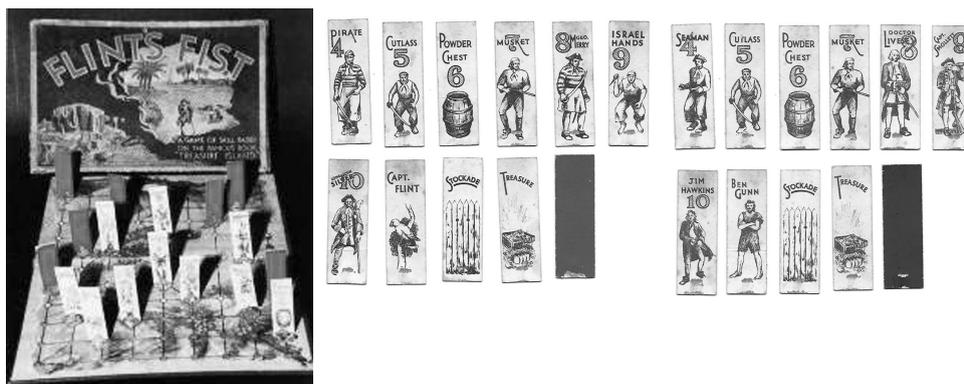
イギリスのトーマス・デ・ラ・ルー (Thomas de la Rue) 社が1930年代に発売したボードゲーム。イギリスの作家スティーブンソン (Robert Louis Stevenson, 1850~1894) の小説「宝

島」をモチーフにしている。2人のプレイヤーは主人公のジム・ホーキンス側（青）と海賊側（赤）に分かれる。

名称（青）	和名	名称（赤）	和名	強さ	数
Jim Hawkins	ジム・ホーキンス	Long John Silver	ロング・ジョン・シルバー	10	1
Captain Smollett	スモレット船長	Israel Hands	イスラエル・ハンズ	9	1
Doctor Livesey	リブジー医師	Geo. Merry	ジョージ・メリー	8	2
Musket	マスケット銃	Musket	マスケット銃	7	2
Powder chest	火薬樽	Powder Chest	火薬樽	6	3
Cutlass	短剣	Cutlass	短剣	5	4
Seaman	船員	Pirate	海賊	4	8
Ben Gunn	ベン・ガン	Captain Flint	フリント船長	3	1
Stockade	柵	Stockade	柵		4
Treasure	宝	Treasure	宝		1

計 27

駒は背を向けて配置し交互に動かす。ぶつかった時に戦闘となり、駒の正体を現す。基本的に強さの数の大きい方が勝つ。最弱のベン・ガンとフリント船長は敵の最強の駒に勝つ。柵は動けず、攻撃されたら火薬樽には負けるが、その他には勝つ。先に相手の宝を取れば勝ちとなる。



【図57 フリント・フィスト】

日本と世界の行軍将棋

8 . フェルトヘルン・シュピール (Feldherrnspiel)

ドイツのヒューゴ・グレーフェ (Hugo Graefe) 社が1941年に発売したボードゲーム。フェルトヘルンはドイツ語で指揮官や司令官、シュピールはゲームを意味する。双方30個の駒を持ち、相手に見えないように配置し交互に動かす。基本的に位が上のほうが勝つ。工兵は地雷を取ることができ、地雷は工兵以外のすべてに勝つ。狙撃手は元帥に勝てるが他のすべてに負ける。地雷と旗は動けず、旗はすべてに負ける。敵の旗を取れば勝ちとなる。

名称	和名	数
Feldmarschall	元帥	1
General	将軍	1
Majore	少佐	2
Hauptleute	大尉	3
Oberleutnants	中尉	3
Leutnants	少尉	3
Feldwebel	軍曹	3
Unteroffiziere	下士官	3
Pionieregreife	工兵	5
Scharfschuetze	狙撃手	1
Minen	地雷	4
Fahne	旗	1
	計	30



【図58 フェルトヘルン・シュピール】

9 . ストラテゴ (Stratego)

1947年にジャック・ヨハン・モーゲンドルフ (Jaques Johan Mogendorff) が商標登録した

ボードゲーム。1950年代にオランダのハウスマン&ヘッテ社から発売され、1961年にはアメリカのミルトン・ブラッドリー社が版權を購入して発売し、世界的なヒット商品となった。現在も販売されている。

盤は一方の陣が横10マス×縦4マスの計40マス。両陣の間には幅2マス、長さ2マスの通路が3本存在する。というより中央に2マス×2マスの通行不能地が描かれている。駒は一人40個。内訳は下記の通りである。

	和名	強さ	数
Marshal	元帥	10	1
General	将軍	9	1
Colonel	大佐	8	2
Major	少佐	7	3
Captain	大尉	6	4
Lieutenant	中尉	5	4
Sergeant	軍曹	4	4
Miner	地雷	3	5
Scout	斥候	2	8
Bomb	爆弾		6
Spy	スパイ	1	1
Flag	旗		1
		計	40



【図59 ストラテゴ】

駒は前後左右に一歩進む。攻撃は駒を敵駒の前後左右に隣接するマスに動かした時に選択する。攻撃すると選択した時は双方駒を見せ合う。軍人は下の階級に勝つ。スパイは司令官を攻撃した時のみに勝ち、司令官がスパイを攻撃した時は司令官の勝ちとなる。工兵以外が攻撃し

日本と世界の行軍将棋

た相手が爆弾だったら攻撃した駒を除去する。工兵が爆弾を攻撃した時は爆弾を除去する。斥候は縦横に複数マス進めるが駒を飛び越えることはできない。斥候が攻撃した時は、相手の駒を見せるだけで勝ちも負けもしない。旗と爆弾は動けず、旗を取られると負けになる。動ける駒がなくなっても負けである。

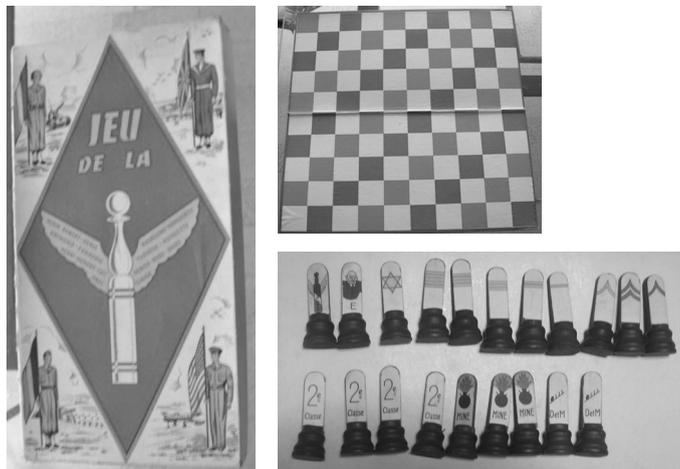
変形版として、3人用や4人用、特殊な駒を加えたもの、「スター・ウォーズ版」「ロード・オブ・ザ・リング版」「パイレーツ・オブ・カリビアン版」などといったヒット映画を題材にしたものなどが作られ、電子的に戦闘結果を判定する装置をつけたものやソフトウェア版も販売されている。国単位の大会や国際大会も開かれている。

10. ジュ・ド・ラ・キーユ (Jeu de la Quille)

1953年にアラン-ヴィクター-エマニュエル・テトゥビドゥ (Alain-Victor-Emanuel Tetevide) とロベール-ルイ・モーム (Robert-Louis Maumy) が特許を取得して販売した2人用のボードゲーム。フランス語で竜骨のゲームの意。盤は10×10マス目の市松模様。駒は一人20個。内訳は下記の通りである。

名称	和名	個数
La quille	キーユ	1
La mine	地雷	3
Le general	将校	1
Le colonel	大佐	1
Le commandant	少佐	1
Le capitaine	大尉	1
Le lieutenant	中尉	1
Le adjudant	曹長	1
Le sergent	軍曹	1
Le caporal	伍長	1
Le soldatde 1er classe	一等兵	1
Le soldatde 2e classe	二等兵	4
Le détecteur de mines	地雷探知機	2
L'espion	スパイ	1
	計	20

駒は相手側に裏面を見せて立てる。初期配置は、市松模様の色のついた部分の手前から4列目までの20か所に自由に配置する。交互に駒を1個縦横に動かし、隣接した時に攻撃できる。攻撃が行われたら両者は駒の名称を告げ、負けた方が取り除かれる。同じときは両者除去される。基本的に階級が上の方が強く、地雷は地雷探知機にのみ負け、スパイは将校にのみ勝つ。キーユを取られたら負けとなる。キーユの本来の意味は竜骨で、船の底部についている構造物であるが、軍隊では軍隊生活や兵役をあらわす俗語として用いられる。



【図60 ジュ・ド・ラ・キーユ】

11. ゲーム・オブ・ザ・ジェネラルズ (Game of the Generals)

フィリピンで1973年に発売されたボードゲーム。別名サルパカン (Salpakan) とも呼ばれる。ソフロニオ・H・パソラ・ジュニア (Sofronio H. Pasora Jr.) が1967年に発明したと添付の説明書には書いてある。盤は縦9×横8の72マス。駒は枠の中に置く。駒は一人21個。内訳は下記の通りである。

名称	名称 (和名)	数
General of the Army	司令官	1
General	大将	1
Lieutenant General	中将	1
Major General	少将	1
Brigadier General	代将	1
Colonel	大佐	1

日本と世界の行軍将棋

Lieutenant Colonel	中佐	1
Major	少佐	1
Captain	大尉	1
1st Lieutenant	中尉	1
2nd Lieutenant	少尉	1
Sergeant	軍曹	1
Private	二等兵	6
Spy	スパイ	2
Flag	旗	1

計 21

初期配置は駒を手前側 3 列に自由に配置する。移動は、すべての駒が前後左右に一步進め、斜めは進めない。旗も移動でき、この点が他の行軍将棋類と異なる。勝敗は審判が判定するとなっているが、審判がないときは見せ合うとなっている。強さだが将校や士官（司令官から軍曹まで12種）は上が勝つ。その下の二等兵はスパイと旗に勝つ。スパイは将校・士官と旗に勝ち二等兵に負ける。他の同類ゲームではスパイが階級の一番上にもみ勝って他の多くの駒に負けるのに対し、大多数の駒に勝つことになっているのが大きく異なる点である。むしろスパイが司令官の上の階級で、二等兵がスパイと考えた方がわかりやすい。旗は敵の旗を攻撃すれば勝つが、すべての駒に負ける。敵の旗に攻撃されれば負けである。つまり旗同士は攻撃した方が勝ちになる。旗以外では、同じ階級の時は双方の駒を除去する。決着だが、旗を取れば勝ちになるほか、自分の旗が敵陣のもっとも奥の列に着き次の相手の手番で取られなければ勝ちとなる。



【図61 ゲーム・オブ・ザ・ジェネラルズ】

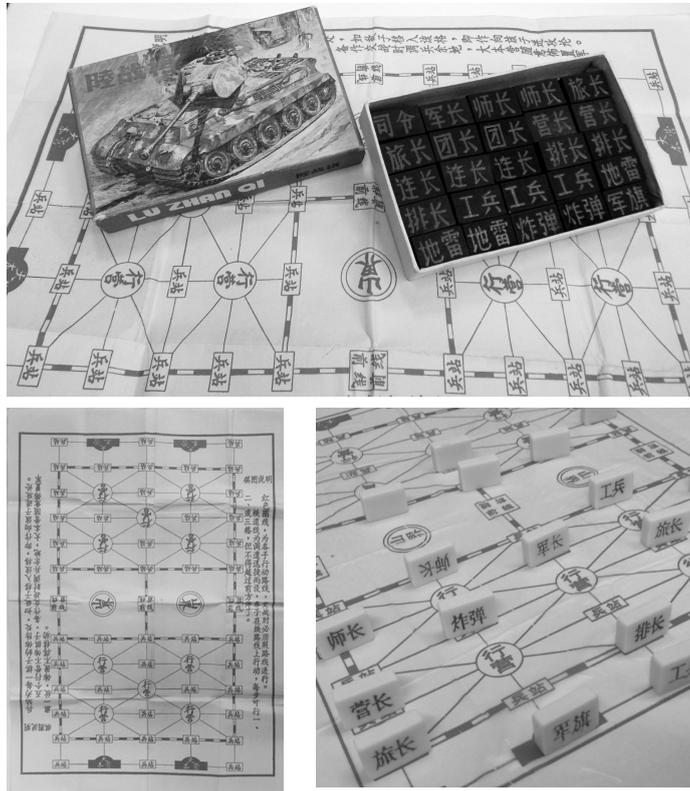
12. 陸戦棋

中国のボードゲーム。英語名は Lu Zhan Qi。盤は一方が横 7 × 縦 5 の 35。駒は線の交点に置く。両陣の間は 3 本の線で結ばれている。駒は直方体で、自分の方に名前を向け立てて置く。駒の数は一人 25 個で、内訳は下記の通りである。

名称	意味	枚数
司令	司令官	1
軍長	軍団長	1
師長	師団長	2
旅長	旅団長	2
団長	連隊長	2
營長	大隊長	2
連長	中隊長	3
排長	小隊長	3
工兵	工兵	3
炸弾	爆弾	2
地雷	地雷	3
軍旗	軍旗	1
	計	25

駒 25 個は行營と書かれたところ以外の 25 か所に置く。軍旗は 2 か所ある大本營のどちらかに置く。基本的に駒は線に沿って一区画動く。線路では空いている限りどこまでも行ける（セットにより 1 ～ 3 か所先までと制限があるものもある）。駒がぶつかったら審判が判定する。司令から工兵までは位が上の方が勝ちで、同じ場合は双方を除去する。炸弾・地雷はぶつかった駒と両方除去する。地雷は攻撃することはできず、また、工兵は地雷を除去できる。先に軍旗を取った方が勝ちである。四人用のものや海軍版の海戦棋や陸海空三軍が入ったものもある。

日本と世界の行軍将棋



【図62 陸戦棋】

13. 鬪獸棋

中国のボードゲーム。英語圏では Dou Shou Qi または Jungle Game と呼ばれる。盤は一方の陣が縦 3 × 横 7 の 21 マス。駒は枠の中に置く。両陣の間には幅 2 マス、長さ 3 マスの川が 2 つある。

駒は一人 8 個。動物の名前や絵が描かれており、すべて 1 個ずつである。内訳は強い順に象、獅子、虎、豹、狼、犬、猫、鼠。初期配置が決まっており、すべての駒は指定の個所に表を上にして置く。交互に手番を行い、自分の番には一つの駒を動かす。基本的には縦横に一歩だけ動ける。駒には順位があり、象が一番強く、鼠が一番弱い。相手の駒と同じ位置に入ると戦闘となるが、基本的に強いほうが勝つ。ただし鼠は象に勝つ。鼠のみ川に入ることができる。川の外の駒は川の中の鼠を取れない。川の中の鼠は川の外象を取れない。川の中の鼠は川の中の鼠を取れる。虎と豹は川を横方向に跳んで渡ることができる。ただし間に鼠がいる時

は跳べない。最下段中央のマス目を獣穴と呼び、敵陣の獣穴に駒が入れば勝ちとなる。獣穴に隣接した三方のマスは罨で、ここにいる駒は本来の強弱に関係なく敵の駒に取られてしまう。

前述のラタックやストラテゴを紹介するサイトでは、そのルーツはこの闘獣棋だとしているものが少なくない。しかしながら、それは日本の行軍将棋を知らない者による誤解であるといえよう。闘獣棋とラタック・ストラテゴ・行軍将棋の間には大きな違いがある。それは駒がすべて裏を向けているか、表を向けて行うかということである。この点で、両者はゲームとして全く異なるものといえる。



【図63 闘獣戯】

第5章 海外の行軍将棋関連情報

1. 「モナートシェフテ (Monatshefte)」1905 (明治三十八) 年1月号

「モナートシェフテ」は1886年に創刊された、ドイツの出版社フェルハーゲン&クラジnkス (Velhagen&Klasings) 社から発行されている雑誌である。その1905年1月号に「東アジアの盤上遊戯 (Ostasiatische Brettspiele)」という文章がある。執筆者はクリスチャン・ユングハンス (Dr. Junghans) 博士 (生没年不詳)。この中に日本の行軍将棋についての記述がある²²⁾。

ここでは、行軍将棋は「ロシアとの戦争の後、日本で新たに発明された戦争ゲームは、大いに我々の関心を引いた。」(拙訳)という文章で始まり、道具や遊び方を紹介している。駒は上部の頭が丸く直立させて置く。色は茶色と白。一方の面に内容が書いてあり、相手に何も書い

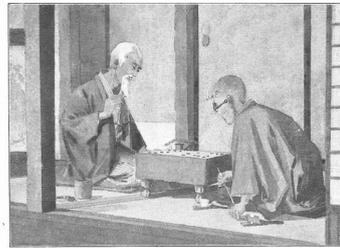
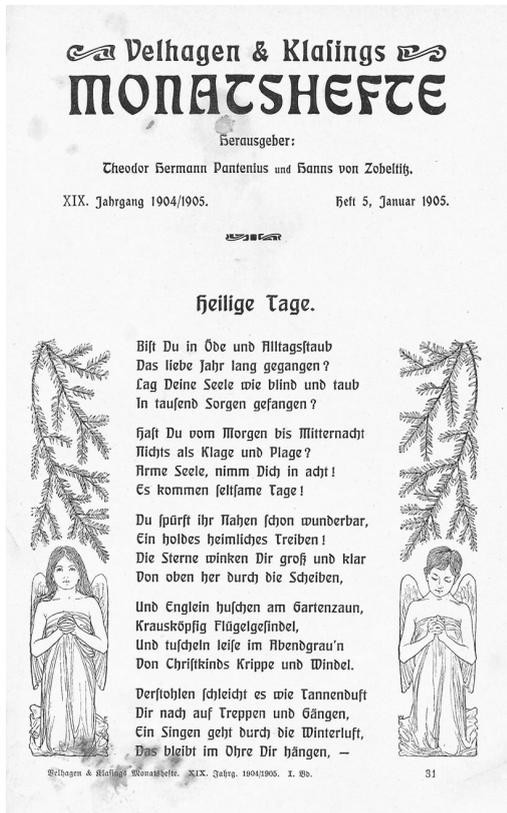


Abb. 1. Ein Weibereuz! Nach einem japanischen Kuwadra.

Östasiatische Brettspiele.

Von
Dr. Jungkans.
Mit zehn Abbildungen.

(Wiederk. verboten.)

Während vom fernen Osten her der Donner der Kanonen und das Pfeifende Langblei der Geschosse den europäischen Völkern vornehmlich genug die Kunde bringen, daß das Reich der vierstündigen Zeit mit ihnen in den Wettstreit um den Besitz der Erdoberfläche getreten ist, während zur gleichen Zeit japanische Industrieprodukte verschiedener Art den ostasiatischen Markt füllen, während Japan noch auf der letzten Weltanschauung in St. Louis durch die Kunstgerechte und geschmackvolle Ausarbeitung seiner Arbeiten die ungeteilte Bewunderung fand, begehrt man noch immer der Anschauung, daß alle diese Erfolge lediglich der Einwirkung der Kulturvölker Europas zuzuschreiben seien, daß es der Japaner zwar in geschichtlicher Weise verstände, sich fremde Eigenschaften zu eigen zu machen, dagegen unfähig sei zu eigener schöpferischer Geistesarbeit.

Wie irrig diese Ansicht ist, in welcher einseitiger Weise hier ein Urteil über ein begabtes Volk gesprochen wird, muß jeder Kenner des japanischen Volkes behaupten und zugleich darauf hinweisen, daß die keine zu solchen Feindschaften des Strebens und Schaffens nur auf dem Boden einer viele Jahrhunderte hindurch angefüllten Kultur sich entwickeln konnten. Wie man ferner den Charakter der einzelnen Völker nach ihren Lieblingsausübungen und Lieblingsbeschäftigungen beurteilen kann, wie man aus seiner erfinderischen Kraft, auf welchen Gebieten des Lebens sich dieselbe auch betätigen mag, auf seine geistigen Fähigkeiten schließen kann, ebenso kann man den Bildungsgrad einer Nation, ihre Fähigkeit, mit teilzunehmen an den großen Fortschritten der Menschheit, nach ihren künstlerischen Erfolgen und nach ihren Neigungen beurteilen. Von diesem Gesichtspunkte ausgehend könnte man auch die Nationalspiele eines Volkes als Maßstab für seine Bildungsfähigkeit zugrunde legen und urteilt man dies auf die östasiatischen Völker, vor allem auf die Japaner an, so kann man ihnen ein gutes Zeugnis in dieser Beziehung nicht verweigern.

Während den jugendlichen Völkern Europas, entsprechend ihrem nach Außen wirkenden Charakter, Krieg und Sport anliegen, zeigen sich, ganz im Einklang mit ihrem mehr ernsten und besinnlichen Wesen, die

【図64 『モナートシェフテ』1905年1月号、表紙(左)、「東洋の盤上遊戯」(右)】

ていない面を向ける。駒の移動は縦横で斜めは行けず、工兵は複数進める。勝敗の判定は審判が行う。弱いほうの駒が除去され、同じときは双方とも除去される。などのルールが書いてあり、盤の概略図が載っている。ゲームの勝敗は本部の占領または旗の捕獲によって決まると書いてあり、この旗の捕獲という部分だけが日本の行軍将棋とルールが異なる。横7マス×縦5マスで直線の通路が3本あり駒数が35個で下記のように内訳も載っているが日本の駒数35個のものと同様である。

名称	和訳	数
Generaloberst	大将	1
Generalleutnants	中将	1
Generalmajore	少将	2

Oberste	大佐	3
Oberstleutnants	中佐	3
Majore	少佐	3
Hauptleute	大尉	3
Oberleutnants	中尉	3
Leutnants	少尉	3
Kaballeristen	騎兵	3
Pioniere	工兵	4
Minen	地雷	4
Spion	スパイ	1
Fahne	旗	1

ユングハンス博士がこの情報をどのようにして入手したのかはわかっていない。日本に来たのか、行軍将棋の現物を入手したのか、単なる情報だけ入手したのかもわかっていない。記事内には盤の絵があるが簡略化されたもので、おそらくは現物を入手してはいないと考えられる。ただ駒の色が、一方が白で一方が茶という、これまで知られていない情報があり非常に興味深い。日本の一般的な行軍将棋は黄色と赤色であるが、駒数35個の古い時代と思われるものは、一方が白っぽい木の地肌の色でもう一方は多少赤っぽく見える。ユングハンス博士はこれを白と茶色と解釈したのだと考えられる。従って博士は日本の行軍将棋のルールだけを手に入れたのではなく、行軍将棋を解説した文献を入手したのではないかと考えられる。

2. ユリー・ベルクの特許

ユリー・ベルク (Julie Berg、旧姓 モラー (Moller)) という女性が1907 (明治四十) 年にロンドンとパリで特許を取得している。ロンドンでは申請が6月25日で受理が12月12日、パリでは出願が9月13日で受理が11月13日となっている。それによればユリー・ベルクの住所はロシアのリーヴァル (Reval) となっている。リーヴァルは、現在のエストニアの首都タリン (Tallinn) の旧名で、リーヴァルの名称は1918年まで使用されていた。

特許は盤と駒を持つ2人用の戦争ゲームとなっている。盤は一人の陣地が横7マス、縦5マスの長方形で、間を3本の直線通路が結んでいる。通路は陣地の一つのマス2つ分である。駒は長方形の紙を2つに折った形状で、一方に絵が書かれているが、駒を山折りにして絵の方を自分に向け、相手には駒の実態がわからないようにして遊ぶとしてある。絵は船の絵が描かれ

ている。両者の陣の間にある通路以外の部分は「島 (island)」と書かれており、ゲームは海戦をイメージしていると思われる。駒の数や内訳は記載されていない。

N° 14,600  A.D. 1907

Date of Application, 25th June, 1907—Accepted, 12th Dec., 1907

COMPLETE SPECIFICATION.

Improvements in or relating to War Games

I, (FRAN) JULIUS BULO, (né Muller), of Taternstrasse, 17, Berol, Prussia, do hereby declare the nature of this invention and in what manner the same is to be performed to be particularly described and ascertained in and by the following statement:—

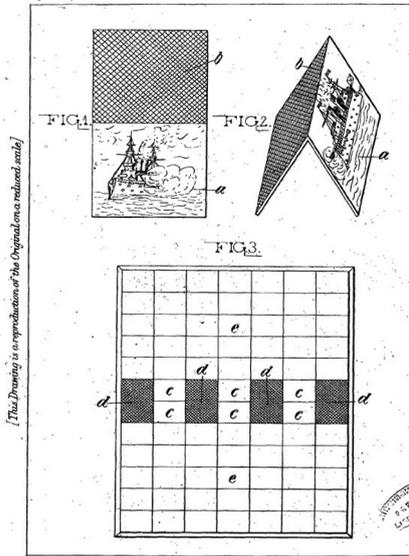
- 1 This invention relates to pieces for war games of the kind wherein the pieces used are so constructed that their value is hidden from the opponent, and in which boards divided into rectangular spaces and having marks thereon which represent obstructions are employed in conjunction with such pieces.
- 2 According to this invention the pieces used consist of playing cards folded in the middle and having an illustration on the front side only, in conjunction with these is employed a map divided into rectangular spaces, representing the sea narrowed in its centre by islands to small passages crossed by a border line. The cards are so arranged on the map that, owing to the folding of the cards, each player sees only the non-illustrated sides of his opponent's cards and consequently can only draw conclusions as to the kind and the value of the different ships illustrated on the cards from the movements of his opponent.
- 3 The drawing shows by way of example the manner of performing the invention.
- 4 Fig. 1 shows a playing card or piece opened out flat, Fig. 2 shows a folded playing card ready for use, and Fig. 3 is the playing map.
- 5 The playing cards folded in the centre and bearing illustrations, for example pictures of ships, on the front side *a* but not on the back *b*, are so arranged on the map, divided into rectangular spaces representing the sea *e* narrowed in its centre by islands *d* to small passages *c* crossed by a border line, that the players can only see the non-illustrated backs of the cards of their opponent.
- 6 It is obvious that if desired the game of war may also be arranged for the army, when for instance the playing map represents two plains joined by small cliffs lying between mountains.
- 7 Having now particularly described and ascertained the nature of the said invention and in what manner the same is to be performed I declare that what I claim is:—
- 8 1. In a game of war the employment as pieces of playing cards provided with illustrations on the front side *a* only, and folded in the middle in such a manner as to hide the opponent's illustrations from the player, substantially as described.
- 9 2. In a game of war the use in conjunction with pieces as claimed above of a playing map divided into rectangular spaces characterized by having a border line across the centre and representing fields, islands or mountains *d* and passages or clefts *c*, substantially as described.
- 10 Dated this 25 day of June 1907.

R. P. ALEXANDER & SON,
Chartered Patent Agents,
306 High Holborn, London, W.C.,
Agents.

Printed for His Majesty's Stationery Office, by Love & Malcomson, Ltd.—1907.
[Price 8d.]

A.D. 1907 JUNE 25. N° 14,600.
BULO'S COMPLETE SPECIFICATION.

(1 SHEET)



[This drawing is a reproduction of the Original on reduced scale.]



Multiple Copy Photo-Litho

【図65 ベルクのイギリスでの特許（1頁目と2頁目）】

ユリー・ベルクがどのような人間であるか、また、行軍将棋との関連は調べられなかった。しかし、盤が7×5のマス目であること、通路が3本の直線であること、駒を実態が相手に見えないように置くことなど、駒35個の行軍将棋とほぼ同様のものであり、行軍将棋のことを全く知らずに考え付いたとは考えにくい。

何らかの事情で行軍将棋のことを知ったか、現物を入手したと考えられるが、行軍将棋は輸出用の玩具でもなく、現物が持ち込まれたとは考えにくい。当時のタリンはドイツ語が公用語だった。ユリー・ベルクが前項の「モナートシェフテ」の記事を読んで発想を得たということは十分に考えられる。

3. エルマンス・エダンの特許

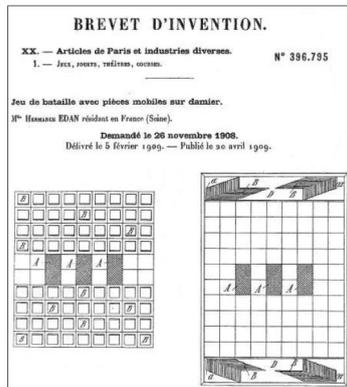
1909 (明治四十二) 年にエルマンス・エダン (Hermance Edan, 1851~1934) という女性

が戦争ゲームの特許を取得している。特許はイギリスで1909年11月25日に出願されている。ゲームは2人用のボードゲームで一人の陣地のマス目は横9×縦4の36マス。両者の陣地の間は長さ2単位の直線が3本。駒は紙を2つに折ったもので裏面を相手に向け、内容は見せないようにして遊ぶ。駒の一覧を行軍将棋と合わせて掲載する。

駒の名称	数	和訳	行軍将棋	数
Flag	1	軍旗	軍旗	1
Mine	4	地雷	地雷	4
General commanding	1	大将	大将	1
General of brigade	1	代将		
Colonel	2	大佐	大佐	3
Major	2	少佐	少佐	3
Leutenant	4	中尉	中尉	3
Captain	4	大尉	大尉	3
Sergeant	4	軍曹		
Sapper	4	工兵	工兵	4
Scout	8	斥候		
Spy	1	間者	間者	1
	計 36			
			中将	1
			少将	2
			中佐	3
			少尉	3
			騎兵	3
			計 35	

エルマンズ・エダンはこのゲームを「ラタック (L'Attaque)」の名称で自主製作して販売した。パリにあったサマリテーヌ百貨店の1910年の広告に載っており、'Nouveau (新しい)' とあるところから、1909～1910年に発売されたと考えられる。ゲーム研究家のミシェル・ブタン (Michel Boutin) によればエルマンズ・エダンはいくつもゲームを考案しては自分で作って販売していた。骨董ゲームのサイトには1910年、1915年、1920年のラタックが掲載されているが、いずれもメーカーは Onbekend (不明) となっている。エダンは発売者として自分の名前を入れていなかったようである。その後、1925年に玩具メーカーの H.P. ギブソン・

日本と世界の行軍将棋



【図66 エルマンス・エダンの特許】

アンド・サンズ社 (H.P.Gibson and sons) からラタックの名称のまま発売された。

エルマンス・エダンは1851年にフランスのパリで生まれた。8歳の時に両親は離婚。エルマンスは母親に引き取られた。父親のアントワーヌ・ビクター・エダンは1860年に軍人として中国に赴任し、1864年に上海で死去している。伯父のペノワ・エダンと一緒に中国に赴任しており、エルマンスは1871年に父の遺産を引き継いでいる。

エダンの特許も明治時代の行軍将棋と非常に良く似ている。異なる点は、行軍将棋が7×5の盤に35個の駒であるのに対し、エダンのラタックは9×4の盤で36個の駒を用いる。また通路だが、行軍将棋がただの通路であって駒の着地する場所となっていないのに対し、エダンの



【図67 パリ、サマリテーヌデパートの広告】

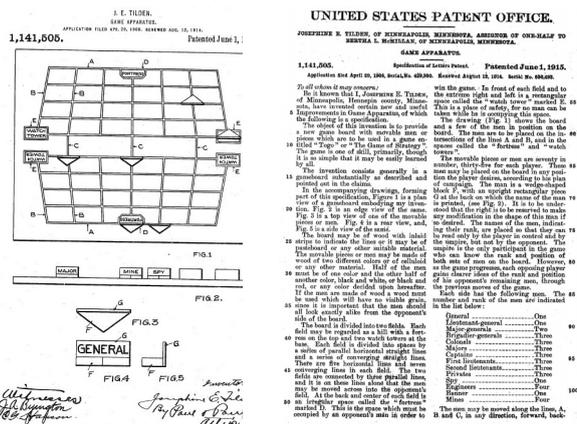
特許では2マス場所となっている。エダンは1871年に父の遺産を引き継いでいるが、上海にいた父親が日本のゲームを入手していた可能性は低く、エダンが日本の行軍将棋を所持していたとは考えられない。

むしろエダンはユリー・ベルクの特許を見て、これを改良したということが考えられる。通路がちょうど2マス分となっているのが、ユリー・ベルクとエダンの特許の共通点である。行軍将棋の通路は長い線であり、これを見て通路を2マス分とするのは、偶然の一致にはできすぎている。しかし、ユリー・ベルクの特許には駒の情報が無い。エダンが駒を独自に考えて行軍将棋に似た駒の構成になるのは偶然の一致とは考えられない。前述の「モナートシェフテ」で、ユングハンス博士は行軍将棋の勝利条件を「軍旗を取る」と誤っているが、「ラタック」のルールがこの条件になっているのはエダンがこの記述を見て作ったためだと考えられる。行軍将棋の情報がそれほど多くフランスに入ったとは考えられず、エダンは「モナートシェフテ」で行軍将棋の情報を得、またユリー・ベルクの特許を参考にして、このゲームを作り上げたと考えられる。盤を7×5の35マスから9×4の36マスに変えたのは、ユリーの特許との抵触を避けるためであると考えられる。

4. ジョセフィン・ティルデンの特許

1915（大正四）年、アメリカでジョセフィン・E・ティルデン（Josephine E. Tilden、1869～1957）という女性が特許を出している。

この特許が出願されたのは1915（大正四）年6月1日。2人用の戦争ゲームで、盤の形状は



【図68 ジョセフィン・ティルデンの特許】

日本と世界の行軍将棋

横 6 マス、縦 4 マスの長方形だが、日本の行軍将棋のように駒を枠の中に置くのではなく、交点に置くように記載されている。つまり横 7 マス、縦 5 マスの長方形になる。両陣の間は 3 本の直線の通路で結ばれている。これは駒数 35 個の行軍将棋と同じである。駒の数と種類も記載されている。内訳は下記の通りで、日本の行軍将棋と対比してみる。

名称	和名		行軍将棋	
General	大将	1	大将	1
Lieutenat-general	中将	1	中将	1
Major-generals	少将	2	少将	2
Brigadier-generals	代将	3	大佐	3
Colonel	大佐	3	中佐	3
Majors	少佐	3	少佐	3
Captains	大尉	3	大尉	3
FirstLieutenants	中尉	3	中尉	3
SecondLieutenants	少尉	3	少尉	3
Privates	兵卒	3	騎兵	3
Spy	スパイ	1	スパイ	1
Engineers	工兵	4	工兵	4
Banner	旗	1	軍旗	1
Mines	地雷	4	地雷	4
		計 35		計 35

代将があつたり騎兵がいなかったりと若干の名称の違いはあるが、ランクと数は駒数 35 個の行軍将棋と同一である。駒の形状は三角形の台座に長方形の板を付けた形で、裏面に駒の名称が書かれていて相手方には見えないようになっている。遊び方も子細に記載され、審判が勝敗を判定する点、旗と地雷は動けないこと、スパイが大将を取れる唯一の動ける駒であること、旗が後方の駒と同じ強さになること等々、すべて駒数 35 個の行軍将棋と同一である。

ジョセフィン・ティルデンはアメリカの植物学者である。伝記を見ると 1890 年代後半に日本からタヒチ、オーストラリア、ニュージーランド、ハワイを回ったとある。おそらくはこのときに日本の行軍将棋の現物が、またはその情報を入手したと考えられる。しかしながらティルデンの特許は商品化された形跡はない。アメリカではその後、ミルトン・ブラッドリー社が

ル・シヨクという行軍将棋様のゲームを販売しているが、これは当時人気のあったラタックを
改変したと考えられる。

5 . ジャック・ヨハン・モーゲンドルフの「ストラテゴ」

ストラテゴは前章で示した通りである。ジャック・ヨハン・モーゲンドルフ (Jacques
Johan Mogendorff、1898～1961) というオランダ人が1947年に商標登録している。ゲーム研
究家のフレッド・ホーン (Fred Horn) によれば、第二次大戦中、撃墜されたカナダ人のパイ
ロットをオランダの教授がかくまっておき、そのパイロットがラタックを知っていて伝え、そ
の教授はテク (Tek) というゲームを作成した。それが避難者の間で行われ、その避難者たち
の中にモーゲンドルフがいたということである。ストラテゴはまず1942年にオランダのファ
ン・パールシュタイン (Van Perlstein) とロエパー・ボッシュ (Roepers Bosch) によって商
標登録された。モーゲンドルフはユダヤ人だったため、ドイツ占領下のオランダでは自分の名
前で登録できなかったと考えられている。1945年に解放されたモーゲンドルフはライセンスを
オランダの出版社であるスメーツ&シッパーズ (Smeets&Schippers) に与え、1958年にはハ
ウスマン&ホット (Hausmann&Hötte) 社に与え、このゲームを約15,000セット販売した。
その後著作権は1961年にアメリカのミルトン&ブラッドリー社に移り、世界的な大ヒットゲーム
となった²³⁾。

6 . アラン-ビクター-エマニュエル・テトゥビドゥとロベール-ルイ・モームの特許

1953年にフランスのアラン-ビクター-エマニュエル・テトゥビドゥ (Alan-Victor-
Emmanuel Tetevide) とロベール-ルイ・モーム (Robert-Louis Maumy) がチェス様のゲー
ムということで特許を出願し、その後、ジュ・ド・ラ・キーユ (Jeu de la Quille, 「竜骨の
ゲーム」の意) の名称で商品化されている。ゲームは前章で紹介したとおりで、ラタックを通
路の無い盤に変え、駒数を半減させたが、ルールはほとんど同じである。

日本と世界の行軍将棋

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE
DE L'INDUSTRIE ET DU COMMERCE
SERVICE
de la PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

BREVET D'INVENTION
Gr. 20. — Cl. 1.  N° 1.084.628

Jeu du type du jeu d'échecs.

MM. ALAIN-VICTOR-EMMANUEL TETEVIDE et ROBERT-LOUIS MAUMY résidant en France (Aube).

Demandé le 6 octobre 1953, à 14^h 16', à Paris.

Déposé le 7 juillet 1954. — Publié le 21 janvier 1955.

La présente invention concerne un jeu du type du jeu d'échecs caractérisé par des pièces susceptibles d'être déplacées sur un damier et ayant des pouvoirs de prise différents, chaque pièce ayant l'inscription de sa valeur sur la face tournée vers le joueur qui la détient, tandis que l'autre face visible par le joueur adverse ne porte aucune inscription, ce qui assure au jeu son caractère imprévu.

Suivant une autre caractéristique de l'invention, un jeu du type précédent est caractérisé par des pièces fixes, placées dans la position que chaque joueur choisit et qui reste secrète, ces pièces fixes remplissent une fonction spéciale dans le jeu telle que par exemple le but que chaque joueur doit attendre pour gagner la partie.

Suivant un autre mode de réalisation de l'invention les pièces du jeu se présentent sous la forme d'un socle surmonté d'une languette sur laquelle est portée sur l'une des faces la valeur de la pièce.

L'invention s'étend également aux caractéristiques ci-après décrites et à leurs diverses combinaisons possibles.

Un jeu conforme à l'invention est représenté, à titre d'exemple non limitatif, sur les dessins ci-joints, dans lesquels :

La figure 1 est une vue en perspective du jeu;

La figure 2 est une vue de face d'une des pièces constituant le jeu;

La figure 3 est une vue de profil de cette même pièce.

Selon l'invention, le jeu représenté sur la figure 1 est du type du jeu d'échecs et se compose d'un damier 1 comportant par exemple 100 cases égales et alternativement de couleurs bleues, blanches et rouges par exemple.

Sur ce damier, peuvent être déplacées des pièces 2 dont chacune porte l'inscription de sa valeur sur la face tournée vers le joueur qui la détient tandis que l'autre face visible par le joueur adverse ne porte aucune inscription.

Certaines de ces pièces sont fixes et peuvent être placées par leur joueur dans la position qu'il choisit

et qui reste secrète jusqu'à ce que le joueur adverse l'ait découverte comme il sera indiqué ci-après.

Ces pièces fixes remplissent une fonction spéciale dans le jeu et constituent par exemple le but à atteindre pour gagner la partie.

Chaque joueur dispose d'un nombre de pièces égal, mais ces pièces sont de couleur différente. Les signes conventionnels qui les différencient sont identiques pour les pièces de l'un et de l'autre camp.

La valeur des pièces est basée sur la hiérarchie militaire d'une part (grades) et sur la technique militaire d'autre part (mines et détecteurs de mines).

C'est ainsi que chaque camp dispose des pièces suivantes :

- 1 quille (pièce fixe);
- 3 mines (pièces fixes);
- 1 général;
- 1 colonel;
- 1 commandant;
- 1 capitaine;
- 1 lieutenant;
- 1 adjudant;
- 1 sergent;
- 1 caporal;
- 1 première classe;
- 4 deuxième classe;
- 2 détecteurs des mines;
- 1 espion.

Chaque pièce est désignée par un signe conventionnel, c'est-à-dire :

- 1 quille tricolore pour la quille;
- 1 mine grise pour la mine;
- 1 étoile jaune pour le général;
- 5 galons jaunes pour le colonel;
- 4 galons jaunes pour le commandant;
- 3 galons jaunes pour le capitaine;
- 2 galons jaunes pour le lieutenant;
- 1 galon jaune pour l'adjudant;
- 1 galon en V renversé jaune pour le sergent;
- 2 galons en V renversés rouges pour le caporal;

Prix du fascicule : 100 francs.

4 - 41418

【図69 テトゥビドゥとモームによるチェス様のゲームの特許】

7. 「BOARD and TABLE GAMES from Many Civilizations」 (1962)

R.C. ベル (Robert Charles Bell, 1917~2002) は著書の『BOARD and TABLE GAMES from Many Civilizations』(1962)で、闘獣棋を Jungle Game として紹介している²⁴⁾。歴史については不明としており、中国象棋のヨーロッパにおけるドラフツ(チェッカー)に相当する発展形だろうと書いている。しかし、すでに述べたように闘獣棋は第二次大戦後の登場と考えられ、その性質の違いからも、行軍将棋やラタックの元になったとは到底考えられない。ベルの見解は、行軍将棋を知らなかったことと、闘獣棋の誕生時期を考察しなかったことにより、誤った推理を行ったものと考えられる。

8. ゲーム・オブ・ザ・ジェネラルズ (Game of the Generals)

1973年にフィリピンでゲーム・オブ・ザ・ジェネラルズが発売された。ソフロニオ・H・

パソラ・ジュニア (Sofronio H.Pasola Jr.) が、息子 ロニー・パソラ (Ronnie Pasola) のヒントから考案したとされている。

『How to Win』というリーフレットにはソフロニオ・H・パソラ・ジュニアによるゲームの誕生に関する経緯が書かれている。それによれば1967年の8月にチェスをやっていたとある。構成や進め方からは明らかに行軍将棋やストラテゴを真似たものと考えられるが、微妙に違って、どちらから思いついたものかはわからない。審判が必要なところは行軍将棋にあってストラテゴにないルールであり、旗を取れば勝ちというルールはストラテゴにあって行軍将棋にはないルールである。フィリピンは日本の影響もアメリカの影響も受けているため両方とも考えられる。しかし、チェスは駒が何か見えているのに対し、行軍将棋は見えないという非常に大きなシステムの違いがあることや、行軍将棋やストラテゴとあまりにも良く似ていることから考えれば、チェスから思いついたというパソラの説明は信じがたい。

9. 『グレート・ボードゲームズ (Great Board Games)』 (1979)

ブライアン・ラブ (Brian Love、生没年不詳) が1895年から1955年までのボードゲームを集めて編集した本で、Ebury Press より刊行された。その序文の中に、

「In Europe, the classic French assault game, L'Attaque, popular from the late 1880s onwards, rehearsed confrontations in various between France and Britain, France and Germany and Britain and Germany.²⁵⁾ (拙訳：ヨーロッパでは、1880年代後半から人気のあるフランスの古典的戦争ゲーム「ラタック」が、フランス対イギリス、フランス対ドイツ、イギリス対ドイツといった様々な対立のリハーサルをした。)

という個所がある。現在のところ、1909 (明治四十二) 年にエルマンス・エダグが「ラタック」を発売するまで、欧米に行軍将棋様のゲームが存在したという記録はこれしかなく、この文章が正しければ1880年代 (明治十三年～二十二年) と日本の行軍将棋よりも前にラタックが存在していたことになる。しかし、筆者も、フランスのゲーム研究者であるミシェル・ブタンやピエール・ディポーリも1909年以前にラタックが存在したことを発見できておらず、この一文はブライアン・ラブの思い違いではないかという意見にたどり着いている。エダグの特許が1909年であること、サマリテーヌデパートの1910年の広告のラタックが「新製品」と書かれていることから、ラタックの誕生は明らかに日本の行軍将棋の後である。

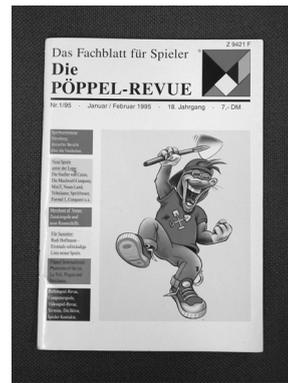
10. 『ディー・ペッペル・レビュー』 1995年2月号

ドイツで発行されているテーブルゲームの雑誌「ディー・ペッペル・レビュー (Die Pöppel-Revue)」1995年2月号では、ルドルフ・リュエエが「ストラテゴ・ファミリー」という文章を載せている。この記事では「アウフ・ツム・シュトゥルム (Auf zum Sturm)」と「フリント・フィスト (Flint's Fist)」という前章で述べた2点のゲームを紹介している。前者は1915年、後者は30年前のゲームとしている。またもっと古いゲームとして、アメリカのミルトン・ブラッドリー社の「ル・ショク (Le Choc)」というゲームがストラテゴの原理を用いていると紹介している。リュエエはストラテゴの原理とは「駒にランクがあって上位は下位に勝つ。ただし一定条件下では最低のものが最高のものに勝つ。」と説明している。

「アウフ・ツム・シュトゥルム」と「フリント・フィスト」は写真が掲載されているが、台座に縦長の紙が付いた駒とマス目のあるゲーム盤が写っており、2人用のゲームと思われるところは、ストラテゴに良く似ている。しかしながらそれでも1915年である。「ル・ショク」はミルトン・ブラッドリー社のカタログによれば1919年の発売であり、いずれもラタックより新しい。



【図70 『グレート・ボードゲームズ』】



【図71 『ディー・ペッペル・レビュー』】

第6章 考察

1. 行軍将棋の年代

ほとんどの商品には製造年が記載されていない。唯一記載されているのは『遊戯具20』（東京書籍）の26頁に掲載されている「発行者 澤木弥兵衛」とあるもので「明治二十八年発行」と印字されている。これが駒数35個であること、後述する明治、大正時代の書籍に駒数35個とあることから、明治時代のものは駒数35個であった可能性が高い。その他にも年代推定の手掛かりがいくつかあるので列挙する。

(1) 文字の左書き、右書き

戦前は日本の横書きは文字を左から右へ書いていた。筆者の調査した行軍将棋の中にも箱の表記が右から左へ書かれているものは10点近くある。ただ、箱の表記は左から右だが、盤の説明の文字は右から左というものがある。おそらく盤は昔からある版を入れたためと考えられる。また駒数35個のもの多くは箱がないために判断がつかないが、盤の本部の表記はいずれも右から左への記述で「本営」「本城」となっている。

(2) 文字のひらがな、カタカナ

戦前は文書の表記にカタカナが使われていた。しかし戦後一斉にひらがなに切り替わったのではなく、新聞や書籍は明治中期ごろからひらがなになってきている。説明文がカタカナ表記のものは駒数が35個のもの、22個のもの、15個のものにあり、明治から第二次大戦までのものと考えられる。

(3) 将棋か将棊か

将棋の「棋」の文字は、戦前は「棊」を使用していた。行軍将棋の箱の表記では、明らかに戦後のものでも「棊」の文字を使用しているものが圧倒的に多い。これは古い行軍将棋が「棊」を用いていて戦後もこれを踏襲したためと考えられる。

(4) 本部の文字とイラスト

本部に書かれる文字は本城、本営、司令部、総司令部である。本城は35個のもの3種と25個のもの1種しかない。35個の残り3種は「本営」と書かれており、「本営」が古い形と考えられる。時代とともに「本営」という言葉がわからなくなり「司令部」や「総司令部」といったわかりやすいものになったと考えられる。

(5) 通路の表記（交戦口か突入口かコースか）

通路の入り口には「交戦口」「突入口」「コース」の文字が書かれている。何も書かれていな

いものもある。交戦口とあるのは35個のもの6種すべてと31個のうちの3種、25個のうちの3種だけである。35個のものすべてが「交戦口」となっているところから、「交戦口」が古い形と考えられる。

(6) スパイか間者か

間者とあるのは35個のもの6種すべてと31個のうちの3種、25個のうちの1種だけである。間者はスパイの古い言い方であり、間者を使用しているセットの方が古いものと考えられる。

(7) MP と代将

MP は憲兵で英文 Military Police の頭文字である。進駐軍によって知られるようになった言葉であり、戦前の日本では一般に知られていなかった用語なので、MP の駒があるのは戦後のものと考えられる。

代将は将校（大将、中将、少将）と佐官（大佐、中佐、少佐）の間に位置する位だが日本の軍隊に代将はなく、アメリカの影響と考えられる。であれば、進駐軍の影響だと考えられる。

MP と代将の駒が入っているのは、15個の4種、21個の3種、22個の3種の計10種だが、いずれも MP と代将の駒が両方とも含まれており、MP があって代将の無いものや代将があつて MP が無いものはない。これらはセットで進駐軍の影響下にある時期のものと考えられる。

(8) 原爆、水爆、ミサイル、ジェット機の駒

ヒコーキでなくジェット機が入っているもの、新兵器として原爆、水爆、ミサイルが入っているものがある。原爆の初使用は1945年の広島・長崎であり、水爆は1952年に世界初の実験が行われた。ミサイルが一般化するのも1947年以降である。原爆による被害を受けた日本が原爆入りの玩具を作るのは不謹慎に思えるが、当時はそういったものをタブー視するような風潮はなかったと考えられる。

(9) 箱の「〇〇入り」の文字

多くの行軍将棋セットの外箱には「タンク ヒコーキ 入」の文字が書いてある。中には「原爆 ヒコーキ入」「ミサイル 水爆入」というものもある。これらの文字はそれまでのものに入っていなかったものを加えることにより、商品の差別化を図ったものと考えられる。ヒコーキもタンクも原爆も入っていないのは、駒35個の6種のみであり、このことから駒数35個のものは最も古いタイプであることがわかる。

また、駒数31個の2種類にはタンクが入っていてヒコーキが入っていないが、これらの箱には「タンク入」の文字がある。これらはいずれも説明文がカタカナ書きで本部の文字が右から

「本営」と書いてあり、かつ、スパイ駒は「間者」と表記されていることから、第二次大戦前で、タンクもヒコーキも無いものとタンクとヒコーキ両方があるものとの間に位置するものと考えられる。



【図72 いずれも西口商店の行軍将棋。左から駒入の表記無し、タンク入、タンク・ヒコーキ入】

このような観点から分類してみると、箱絵や大きさは種々異なっているが、全体としての種類はそれほど多くないことがわかった。駒数の多い順に見てみると、まず駒数35個のものは駒の構成や通路や盤中央のルールがすべて同じである。駒数31個のものは15個あるが、3個は本部が「営本」、説明表記がカタカナで通路に交戦口と表記されていた。11個は駒の構成まですべて同じで、1個だけは「デラックスミサイル行軍」という特殊なものであった。このようにデザインは異なるが、中身は同じというものがいくつもある理由は次節で取り上げる。

駒の内容や箱の表記も含めて考えると、行軍将棋は次のように時代分けできる。

- ・第1期 タンクもヒコーキもないもの（駒数35、25個）
明治中期の初期のものがこのタイプであったと考えられる。
- ・第2期 タンクの加わったもの（駒数31個）
箱に「タンク入」と表記され、新しいものであることが強調されている。
- ・第3期 タンクとヒコーキの加わったもの（駒数15、22個）
箱に「タンク・ヒコーキ入」と表記されている。第二次大戦前のため、横書きの文字は右から左に表記され、説明文はカタカナのものもある。
- ・第4期 MP、代将、原爆の入ったもの（駒数15、21、22個）
戦後あまり経っていない時期で、昭和20～30年代前半と考えられる。
- ・第5期 タンク・ヒコーキがあり、MP などのないもの（駒数23、31個）
横書きが左から右表記、交戦口は突入口と改められ、MP・代将はなくなり、間者はスパ

イと改められた。昭和30年代。

・第6期 ミサイル行軍の登場と大手メーカーの参入

新機軸を狙い、ミサイルや水爆といった近代兵器を入れたものが登場した。昭和40年代。

・第7期 衰退期

ほとんど新製品は作られなくなり、駄菓子屋玩具として細々と売られている。昭和50年代以降。

2. 行軍将棋ゲームの発祥

行軍将棋類ゲームとしては日本以外では「ラタック」が最も古いと結論づけられる。「エイヴィエイション」「ドーヴァー・パトロール」「トライ・タクティクス」の3点は「ラタック」を販売していたギブソン&サンズ社のもので、陸軍版であるラタックを自社で改良して他の軍隊に応用したものと見える。「アウフ・ツム・シュトゥルム」「ル・シヨク」「フリント・フィスト」「フェルトヘルン・シュピール」「ジュ・ド・ラ・キーユ」については、ルールの類似性から、「ラタック」を改変したことは間違いないと考えられる。ゲームについては、少し変えてしまえば著作権に抵触しない。「ストラテゴ」も「ラタック」の改変にすぎないことが判明した。フィリピンの「ゲーム・オブ・ザ・ジェネラルズ」は考案者がチェスから思いついたと書いているが、その構成やルールは「行軍将棋」「ラタック」「ストラテゴ」とほとんど同一であり、これらを参考にしているのは疑いようがない。

「オセロ」というゲームは日本人が考案したといわれているが、イギリスで生まれた「リバーシ」というゲームと同一である。「リバーシ」は明治時代に日本に入ってきて「源平碁」「返し碁」などという名称で販売されていたことがわかっており、そこから作られたことはほぼ明白である。考案者とされるH氏は、当初は自分が考案したと著書に書いていたが、著作を出すたびにトーンが弱まり、昨今の著作では「戦後の青空教室で誕生した」と、誰が作ったともわからないように表現を変えている。「オセロ」のような極めて単純なゲームなら偶然同じものを考え付く可能性がないではないが、複雑な「行軍将棋」や「ラタック」とほぼ同一のものを考え付く可能性は万に一つも無いと言ってよい。当人が認めることはないと思うが「ゲーム・オブ・ザ・ジェネラルズ」は明らかに行軍将棋類の改変である。

従って、日本と中国以外の行軍将棋類をたどるとすべて「ラタック」に行きつく。ラタックは、駒の形状や通路が2マス分であるということでユリー・ベルクの特許を参考にし、軍旗を取るのが勝利条件という誤りをそのまま用いていることから、「モナートシェフテ」に掲載さ

れたユングハンス博士の「東洋の盤上遊戯」も参考に作り上げたということで間違いないと考えられる。

次にネットなどに書かれている、中国の「陸戦棋」や「闘獣棋」がストラテゴの元になったという説を検証する。筆者は1987年に中国に旅行し、北京と西安を訪問してゲームを探し回った。見つかったのは「中国象棋」や「陸戦棋」「闘獣棋」など中国で考案されたものと、海外の簡素な伝統ゲームを中国風にしたものばかりであった。およそ中国ではごく最近まで、ゲーム類の近代化は非常に遅れており、商業的に面白いものや独自のものを開発しようというような考えはなく、単に真似で良いという意識であったといえる。その点からも「陸戦棋」や「闘獣棋」は中国オリジナルではなく、海外のものをアレンジしたと考えるべきで、「陸戦棋」が「ラタック」の元なのではなく「ラタック」や「行軍将棋」が「陸戦棋」の元になったと考える方が合理的である。特に「陸戦棋」よりも「行軍将棋」の方がはるかに「ラタック」に類似しており、「陸戦棋」が「ラタック」の元という説は、「行軍将棋」がほとんど欧米で知られていなかったがためにできてしまった俗説といえる。



【図73 筆者が1987年に中国で購入したボードゲーム】

また「闘獣棋」だが、ルールをよく見れば、「ストラテゴ」や「ラタック」と「闘獣棋」は大きく異なる。「闘獣棋」は駒を表にしてゲームをする完全情報ゲームであり、根幹において全く異なるゲームシステムを持つものなのである。ボードに2つの池がある点がストラテゴに似ており、一番弱い鼠が一番強い象に勝つ点が共通ではあるが、「闘獣棋」の場合、上の駒が下の駒に勝つただけだと最も弱い鼠の意味がなくなってしまうために、鼠が象に勝つことにせざるを得なかったと考えられる。

では「闘獣戯」はどこから生まれたのだろうか。確証は持てないが、いくつかのヒントがあ

日本と世界の行軍将棋

る。松田道弘は『ボードゲーム』の「ラタック」の項で次のように書いている。

「ジョン・フリーマンは「ラタック」の先祖は古い中国のゲーム「ジャングル・ゲーム」だろうと書いています。

ゲーム研究家のR・C・ベルは、その著書の中で「ジャングルゲーム」をチャイナ・オリジンとして紹介しています。」²⁶⁾

「行軍将棋はいろいろ形をかえながら、日本の子供たちの中で遊ばれてきました。

敗戦後しばらくたってから、「ターザン・ゲーム」という行軍将棋のバリエーションがでまわっていました。チャンバラ映画から剣までとりあげた占領軍の反軍国主義政策の現れだったのでしょうか。

軍人の階級をあらゆる駒が全部ジャングルの動物におきかえられていました。私の記憶ではつぎのようになっています。

ターザン(1)、ライオン(2)、象(3)、ゴリラ(4)、トラ(5)、ヒョウ(6)、サイ(7)、ワニ(8)、キリン(9)、シマウマ(10)、地雷のかわりに檻、スパイのかわりに土人。」²⁷⁾

松田は何も触れていないが、良く見ればこの「ターザン・ゲーム」が「闘獣戯」に非常に良く似ていることに気づくはずである。



【図74 「ターザン動物将棋」(『別冊太陽 子ども遊び集』)】

『別冊太陽 子ども遊び集』と『太陽』1995年8月号)には「ターザン動物将棋」というボードゲームの写真が掲載されている。遊戯法の詳細は判読できないが、盤や通路や駒の形

状、盤の中央部の説明の書き方などを見れば、明らかに行軍将棋の亜流といえる。松田の書いているターザンや檻や土人は登場しないので、このタイプにも様々なものがあったと考えられる。事実、大阪商業大学アミューズメント産業研究所にも「ターザンゲーム」という行軍将棋に良く似たゲームが所蔵されているが、こちらにはターザンや土人が登場するもののライオンや虎といった個々の動物は登場しない。こういったもののうちの一つを中国の人間が入手し、改変したのが「闘獣棋」ではないだろうか。「ターザン・ゲーム」の登場は松田が言うように第二次大戦後であり、「ストラテゴ」が第二次大戦中にカナダ人パイロットが「ラタック」を伝えたことによるものであることが判明したこともあって「闘獣棋」が「ストラテゴ」のルールというのはいり得ない。



【図75 「ターザンゲーム」(大阪商業大学アミューズメント産業研究所蔵)】

3. 行軍将棋のその他の謎

なぜほとんどの行軍将棋にはメーカー名が入っていないのか。また、非常に多くの種類があり、良く言えば多彩、悪く言えば滅茶苦茶なくらい一貫性が無いのはどういうわけなのだろうか。また逆に、メーカーも駒数も異なるのに箱のデザインが同じだったり、箱のデザインは異なるのに駒やルールの文面が全く同じだったりするのが多いのも奇妙なことである。

明治時代中後期と思われる駒数35個の盤では、画像のみのものも含め入手したものはすべてメーカー名が入っていた。従って当初はきちんとメーカー名を入れて販売しており、時代が下がるに従って入れないようになったわけである。串間努は天童市の将棋駒製造業、中島清吉商

店に取材し、浅草の西口商店が中島清吉商店の無刻の駒を持ち帰って行軍将棋を作ったことを記している²⁸⁾。

筆者も中島清吉商店およびその他の天童市の将棋駒製造業者に聞き取りを行い、後には天童で行軍将棋の駒を製造し、東京などに送っていたことを知った。つまり当初、西口商店などの販売会社は無地の駒を天童から仕入れ独自で箱や盤を作っていたのであるが、後にはすべてを天童で製造するようになったのである。大手のものは箱に丸に栄や丸に本といったマークを入れ、その他の小さい会社向けのもは複数の会社で扱えるように、わざとメーカー名やマークの無いものを作っていたのである。そのために箱が異なるのに中身が全く同じものが存在しているのである。

白馬に軍人のデザインが多いのは、大本の師団将棋がそのようなものであったと考えられる。軍事奨励のために西口商店を始め多くのメーカーに販売することを許可したことにより、似たようなデザイン、似たような駒やルールのもが作られたと考えられる。

4. 行軍将棋の位置付け

行軍将棋は、運の要素の無いゲームと技術の要素の無いゲームが大半だった19世紀後半に登場した、運の要素の無い不完全情報ゲームという画期的なゲームであった。運の要素の無いゲームの多くは完全情報ゲーム、つまりすべての情報がプレイヤーに見えているゲームである。将棋や囲碁がその代表格で、論理的に戦術を考えられる人間、経験のある人間が強く、実力に差があった場合、弱い者は必ずと言ってよいほど勝つことはできない。常に負け続けていけば面白くなっていくのは当然で、実力を磨いて強くなろうと考える者は続けていくだろうが、そうでない者は離れて行ってしまおうだろう。一方、技術の要素のないゲーム、つまり運だけの要素しかないゲームは、さいころで1個の駒を進めるレースゲームや賭博の多くがそうで、ある意味平等ではあるが、金を賭けるというスリルがなければ単なる時間つぶしの意味合いが強く、同じものを何度も行えるものではない。不完全情報ゲームは見えない情報を持つが、これには2つの種類がある。プレイヤー全員に見えない情報と、特定のプレイヤーのみ見えている情報である。前者の例はカードゲームの山札やこれから振るさいころの目などであり、後者の例はカードゲームの手札などである。後者の方がゲームを複雑にし、面白くする。前者は共通に見えないので、プレイヤー個々人の感覚の差でしかゲームに影響を及ぼさないが、後者では推理やブラフや駆け引きが複雑に絡み合うからである。完全情報ゲームは理詰めの計算をすれば最善手が導き出せるわけだが、時間や計算能力がないために計算できない中

で、どのように判断するかだけが問題となる。技術の要素のないゲームは結果を運に任せるだけなので、結果に一喜一憂するだけである。計算や判断をしたくない人には向いているが、勝ち負けを競う場合、人間は何もせずに得た結果より、自らが下した判断によって得た結果の方を尊いと感じるもので、勝利の快感を高めるには、何らかの判断をさせることが必要なのである。その種類を増やしたということで、行軍将棋は実によくできたゲームであったといえよう。また戦争が身近にあった時代、敵がどういう配置で、どれがどう動いてくるかわからないというのは、将棋類よりもより現実に近く、親近感があったといえよう。

おわりに

1960年代からボードゲームは驚異的な発展を遂げ、運の要素の無いゲームと、運の要素しかないゲームの間に、運と技術の要素が様々な構成比を持つゲームが多数生み出された。さらに盤と駒とさいころ以外にカードや紙幣をはじめ様々な小道具を取り入れた複雑なゲームも多数登場している。特にシミュレーション・ウォーゲームは、より現実の戦争に近いものであり、最初は手間が大きすぎたものの、次第に操作性が高まり、手軽に遊べるようになったことで人気が高まり、相対的に行軍将棋の価値は減っていった。シミュレーション・ウォーゲームの煩わしさや堅苦しさを嫌う層向けには、高度化したファミリーゲームがアピールした。完全情報ゲームの難解さを和らげ、シミュレーションゲームの面倒臭さを解消し、技術と運の要素が適度に入り混じった娯楽性の高いゲームがいくつも生みだされた。その中にあって行軍将棋はあまり工夫の余地のないものゲームであった。特に日本の場合、審判が必要だという制約は致命的な欠陥であった。そのため衰退の一途をたどった。現在でもわずかに販売されてはいるものの、購入層は子供時代の遊んだことのある一部の大人に限られていると考えられる。その世代が購入しなくなれば製造販売されることもなくなり、自然に忘れ去られていくと考えられる。海外ではストラテゴが少年向けの定番となっているので、日本よりかなり長く生き残っていくと考えられるが、それだけにその原点が日本にあることが知られずにいるのは残念で仕方がない。行軍将棋は実は日本が明治時代に生み出した、当時としては画期的な進化したボードゲームであったのである。

本稿の執筆にあたり、ミシェル・ブタン氏に多くの資料と情報を頂戴した。また明治学院大

学の田中祐介様と各地の博物館・資料館には行軍将棋やその資料を閲覧させて頂いたり、写真をお送り頂いたりした。ここに深く感謝の意を表する。

〔注〕

- 1) 松田道弘『松田道弘 あそびの本 2 ボードゲーム』103頁
- 2) 串間努『まぼろし商店街』15頁
- 3) 梅林勲「軍人将棋」『GAMBLING&GAMING 第4号』112頁
- 4) 梅林、前掲書、115頁
- 5) <http://naitoprint.jp/outline.html>
- 6) 幸田露伴「続将棋雑話」『太陽』第一巻第三号、東京博文館、明治三十四(1901)年、146頁
- 7) 永島小蝶『実験遊戯全書』共鳴館、明治三十四(1901)年、182~184頁
- 8) 『風俗画報307号』東陽堂、明治三十五(1902)年、28頁
- 9) 松浦正泰『世界遊戯法大全』博文館、明治四十(1907)年、222頁
- 10) すみれ小史(岩崎鉄次郎)『集会余興 大笑遊戯種本』大学館 大正二(1913)年12月、2頁
- 11) 「行軍将棋は正直です」東京玩具人形問屋協同組合『東京玩具商報』32頁
- 12) 金子みすゞ『金子みすゞ全集1 美しい町』JULA 出版局、昭和五十九(1984)年、67頁
- 13) 芥川龍之介「少年」『作家の自伝31 芥川龍之介』日本図書センター、平成七(1995)年、36~38頁
- 14) 長谷川幸延「行軍将棋」『陸軍画報 昭和十七年十二月号』68頁
- 15) 長谷川、前掲書、68頁
- 16) 長谷川、前掲書、70頁
- 17) 高橋義孝『まぬけの効用』文芸春秋社、昭和三十一年(1956)年、159頁
- 18) 高橋、前掲書、160頁
- 19) 斎藤良輔『すまいとおもちゃ』住宅新報社、昭和五十(1975)年、202頁
- 20) 斎藤、前掲書、203頁
- 21) 串間、前掲書15頁
- 22) Dr.Christian Junghans, Ostasiatische Brettspiele, 《Monatshefte》1905年1月号, Velhagen&Klasings, 677~679頁
- 23) ボードゲーム・スタディーズ 2013年での発表による
- 24) Robert Charles Bell 『BOARD and TABLE GAMES from Many Civilizations』, Oxford University Press, 69頁
- 25) Brian Love, 《Great Board Game》, Ebury Press, 5頁
- 26) 松田、前掲書、104~105頁
- 27) 松田、前掲書、106~107頁
- 28) 串間、前掲書、15頁

〔参考文献 年代順〕

- 幸田露伴「将棋雑話」『太陽』第七巻第一号、博文館、明治三十四(1901)年
幸田露伴「続将棋雑話」『太陽』第七巻第三号、博文館、明治三十四(1901)年
永島小蝶『実験遊戯全書』共鳴館、明治三十四(1901)年
画報生「軍国の玩具」『風俗画報』307号、東陽堂、明治三十八(1905)年
Dr. Christian Junghans, 《Die Ostasiatische Brettspiele》, Monadshefte, Velhagen&Klasings, 1905
松浦正泰『世界遊戯法大全』博文館、明治四十(1907)年
「三皇孫殿下御遊戯」『東京朝日新聞』朝日新聞社、明治四十三(1910)年
すみれ小史『大笑遊戯種本』岩崎鉄次郎、大正二(1913)年
「行軍将棋は正直です」東京玩具人形問屋協同組合『東京玩具商報』昭和十二(1937)年十二月一日号
武野藤介「行軍将棋」『コント集 微笑ましき人達』民族社、昭和十五(1940)年

長谷川幸延「行軍将棋」『陸軍画報』昭和十七年十二月号、千木良博、昭和十七（1942）年
 「原爆戦はじまる」『アサヒグラフ』1955年11月16日号、朝日新聞社、昭和三十（1955）年
 高橋義孝『まぬけの効用』文芸春秋社、昭和三十一年（1956）年
 Robert Charles Bell、《BOARD and TABLE GAMES from Many Civilizations》、Oxford University Press、昭和三十七（1962）年
 斎藤良輔『日本のおもちゃ遊び』朝日新聞社、昭和四十七（1972）年
 斎藤良輔『すまいとおもちゃ』住宅新報社、昭和五十（1975）年
 David Pritchard、《Modern Board Games》、William Luscombe、昭和五十（1975）年
 『ふるさとあそびの事典』東陽出版、昭和五十一（1976）年
 Brian Love、《Great Board Games》、Ebury Press、昭和五十四（1979）年
 半沢敏郎『童遊文化史』東京書籍、昭和五十五（1980）年
 松田道弘『ボードゲーム』筑摩書房、昭和五十六（1981）年
 金子みすゞ『金子みすゞ全集 1 美しい町』JULA 出版局、昭和五十九（1984）年
 高橋洋二編集『別冊太陽 ほんのこころ49 明治・大正・昭和 子ども遊び集』平凡社、昭和六十（1985）年
 Robert Charles Bell 《Games to Play》、Penguin Group、昭和六十三（1988）年
 多田敏捷編『おもちゃ美術館 10 遊戯具』京都書院、平成四（1992）年
 芥川龍之介「少年」『作家の自伝31 芥川龍之介』日本図書センター、平成七（1995）年
 石川順一編『太陽 8月号 No.411』平凡社、平成七（1995）年
 金野静一「昭和初年頃の「子供の遊び」」岩手県立博物館編『銃後のくらし』（財）岩手県文化振興事業財団、平成七（1995）年
 藤岡信勝編『教科書が教えない歴史 第3巻』産経新聞ニュースサービス、平成九（1997）年
 古島敏雄『子供たちの大正時代』平凡社、平成九（1997）年
 串間努『ザ・駄菓子百科事典』扶桑社、平成十四（2002）年
 奥成達、ながたはるみ『駄菓子屋図鑑』飛鳥新社、平成十五（2003）年
 矢崎節夫監修『別冊太陽－日本のこころ 金子みすゞ－生誕一〇〇記念』平凡社、平成十五（2003）年
 串間努『まぼろし商店街』ソフトバンククリエイティブ、平成二十（2008）年
 Fred Horn 「L'histoire du Stratego, faits, témoignages, anecdotes et petits monsonges」『ART ET SAVOIR DE L'INDE』Les Editions HEB, 2015

日本と世界の行軍将棋

〔付録〕資料としての行軍将棋の一覧

番	名称	駒数	陣形	通路	通路表記	本部表記	メーカー・マーク
1	ミニ戦略将棋	10	5×3	XO1	記載なし	本部なし	エポック社
2	新行軍将棋	15	5×3	I2	突入口	総司令部	西口商店
3	新行軍将棋	15	5×3	I2	突入口	総司令部	
4	薄口行軍将棋	15	5×3	I2	突入口	総司令部	西口商店
5	別製行軍将碁	15	5×3	I2	突入口	総司令部	
6	特製小行軍将碁	15	5×3	I2	記載なし	部令司	カネト
7	新行軍将碁	15	5×3	I2	記載なし	総司令部	
8	新行軍将碁	15	5×3	I2	記載なし	部令司	
9	新行軍将碁	15	5×3	XO2	交戦口	本営	
10	新行軍将碁	15	5×3	XO2	交戦口	本営	西口商店
11	新行軍将碁	15	5×3	XO2	交戦口	本営	
12	新行軍将碁	15	5×3	XO2	交戦口	本営	
13	三軍将碁	17	9×3	全面	通路なし	記載なし	王将
14	新行軍将碁	21	7×3	I2	記載なし	部令司	
15	AMERICAN 行軍	21	7×3	I2	記載なし	部令司	西口商店
16	新兵器行軍将碁	21	7×3	I2	記載なし	部令司	
17	不明	22	7×3+1	I3	コース	部令司	
18	碁将軍行新	22	7×3+1	I3	コース	部令司	
19	新行軍将碁	22	7×3+1	I3	コース	司令部	
20	新行軍将碁	22	7×3+1	XO2	交戦口	本営	
21	新行軍将碁	22	7×3+1	XO2	交戦口	本営	
22	新行軍将碁	22	7×3+1	XO2	不明	本営	
23	新行軍将碁	23	6×4	I2	突入口	総司令部	西口商店
24	新行軍将碁	23	6×4	I2	突入口	総司令部	
25	大型行軍将碁	23	6×4	I2	突入口	総司令部	王将
26	大型行軍将碁	23	6×4	I2	突入口	総司令部	
27	新行軍将碁	23	6×4	I2	突入口	部令司総	
28	ポケットブル軍人将棋	23	6×4	I2	記載なし	総司令部	シュウクリエーション
29	自動判定機付き作戦将棋	23	6×4	I2	記載なし	記載なし	トミー
30	行軍将棋	23	6×4	I2	突入口	総司令部	
31	行軍将棋ゲーム	23	6×4	X2	記載なし	総司令部	
32	デラックス行軍将棋	23	6×4	XO2	突入口	総司令部	
33	行軍将碁ゲーム	23	6×4	XO2	記載なし	総司令部	
34	ミサイル行軍	23	6×4	Y2	記載なし	記載なし	西口商店

番	名称	駒数	陣形	通路	通路表記	本部表記	メーカー・マーク
35	ミサイル行軍	23	6×4	Y2	記載なし	GENERAL HEAD- QUARTER	エポック社
36	陸海空三軍将碁	24	7×4	XO2	突入口	総司令部	王将
37	行軍将碁	25	5×5	I2	口戦交	城本	稲垣旭軍堂
38	小学生ゲーム 軍人将棋	25	9×3	X2	記載なし	記載なし	タカラ
39	大型行軍将碁	26	7×4	XO2	突入口	総司令部	
40	大型行軍将碁	28	7×4	XO2	突入口	総司令部	
41	大型行軍将碁	28	7×4	XO2	突入口	総司令部	
42	新行軍将碁	28	7×4	XO2	突入口	総司令部	
43	大型行軍将碁	28	7×4	XO2	突入口	総司令部	
44	大型行軍将碁	28	7×4	XO2	突入口	総司令部	
45	碁將軍行新	31	8×4	XO2	交戦口	営本	西口商店
46	碁將軍行新	31	8×4	XO2	交戦口	営本	
47	碁將軍行新	31	8×4	XO2	交戦口	営本	西口商店
48	行軍将碁ゲーム	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	
49	行軍将碁ゲーム	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	天童将棋
50	大行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	西口商店
51	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	王将
52	大行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	王将
53	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	
54	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	
55	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	本
56	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	本
57	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	記載なし	ハナヤマ
58	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	総司令部	斎藤将棋
59	大型行軍将碁	31	8×4	XO2	突入口	記載なし	西口商店
60	碁將軍行新	35	7×5	I3	交戦口	営本	西口商店
61	箱なし	35	7×5	I3	交戦口	営本	渡邊
62	箱なし	35	7×5	I3	交戦口	営本	澤木弥兵衛
63	箱なし	35	7×5	I3	交戦口	城本	稲垣
64	箱なし	35	7×5	I3	交戦口	城本	八重橋
65	箱なし	35	7×5	I3	交戦口	城本	開進堂

注：名称と本部表記は、横書きのものは左から、縦書きのものは上から記してある。