

昭和戦後のボードゲーム ～新行軍将棋～

会期：令和6年1月6日（土）～30日（火）

久留米市立六ツ門図書館展示コーナー

令和5年7月7日付けで本市が寄贈を受けた「豊福家資料」の中から、^{しんこうぐんしょうぎ}新行軍将棋を紹介いたします。

行軍将棋は、日清・日露戦争に影響を受け考案された、詰将棋を基に創作された子供向けのボードゲームです。詳しいことはわかりませんが、明治時代末頃には、子どもの遊びとして普及し、昭和30～40年代頃まで流行していました。本資料は、箱書きにある「タンク・ヒコーキ入り」の記載、駒の種類に「間者」ではなく「スパイ」とあることなどから昭和30年代前後のものであると推測されます。

遊び方は、23枚の駒（工兵・騎兵から大将までの階級のもの、スパイ・ヒコーキ・タンク・軍旗）を使います。駒は裏にして敵側に作戦がわからないよう自陣に配置します。審判役が、突合した駒の優劣をプレイヤー双方に見えないように見比べ、弱い

方の駒を取り除きます。残り駒の多少に拘わらず、敵の総司令部のマスを大将、中将、少将、大佐、中佐、少佐のいずれかの駒で独占するか、動かせる駒を全滅させたほうが勝ちとなります。

この遊びは、作戦を組み立てて敵を倒す頭脳戦で、対戦毎に違う展開が繰り広げられることから、多くの子どもたちが熱中して遊んでいました。その後、多様なボードゲームの流行により、数あるボードゲームのひとつとして、時代に合わせて変化をしながら遊び継がれています。



◆新行軍将棋（タンク／ヒコーキ入）



◆駒（各23枚）

駒の配置は作戦次第で、対戦毎に自由に並べて遊びます



◆駒の中には手書きのものもあります

●遊び方

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

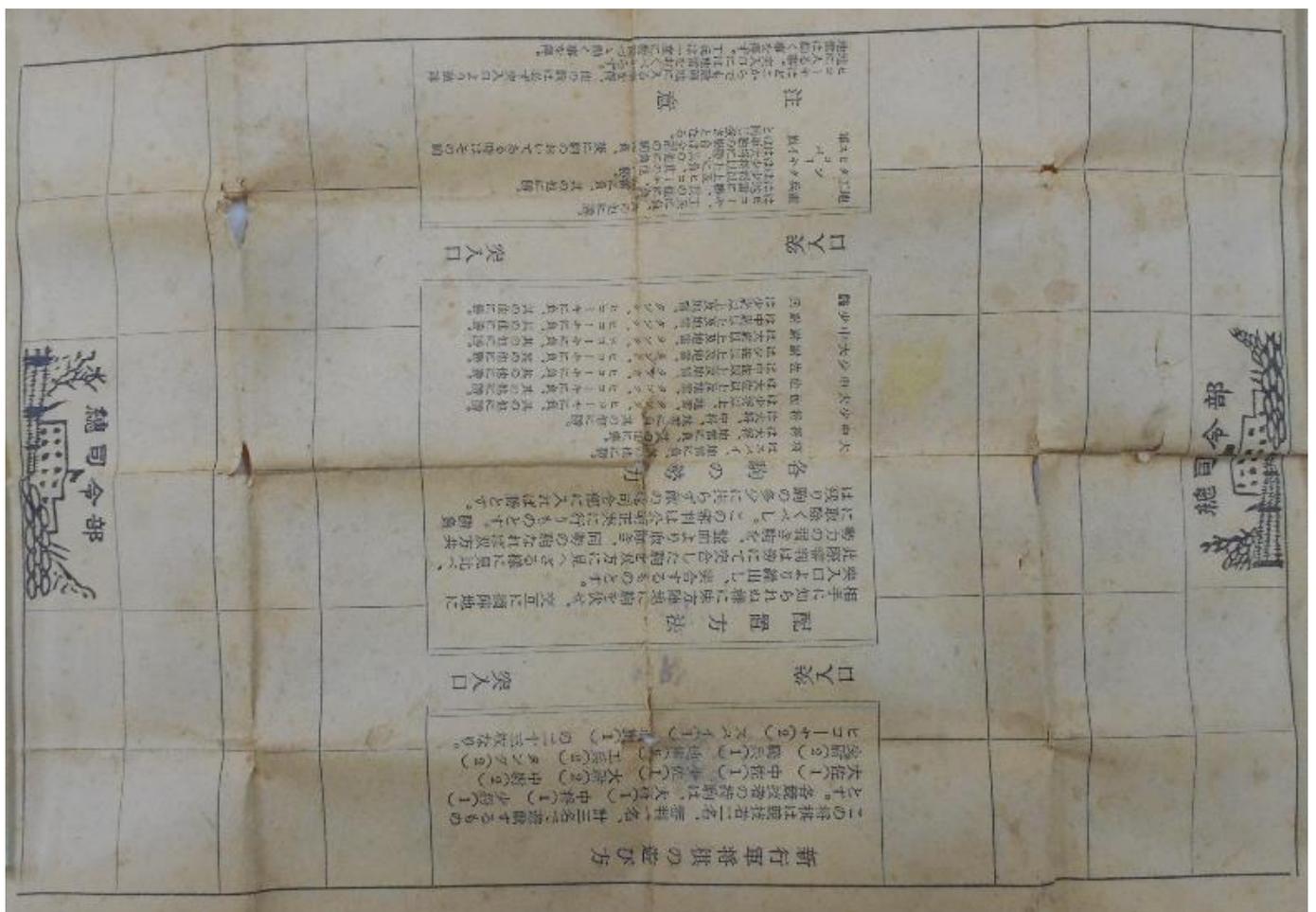
●配置方法

相手に知られぬ様に味方陣地に駒を伏せ、交互に摘（原文マ）陣地に突入口より繰出し、突合するものとする。

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

●各駒の勢力（右の駒に負ける）

- 大将：地雷、スパイ
- 中将：大将、地雷
- 少将：大将、中将、地雷
- 大佐：大将～少将、地雷、タンク、ヒコーキ
- 中佐：大将～大佐、地雷、タンク、ヒコーキ
- 少佐：大将～中佐、地雷、タンク、ヒコーキ
- 大尉：大将～少佐、地雷、タンク、ヒコーキ
- 中尉：大将～大尉、地雷、タンク、ヒコーキ
- 少尉：大将～中尉、地雷、タンク、ヒコーキ
- 騎兵：大将～少尉、地雷、タンク、ヒコーキ
- 地雷：工兵、ヒコーキ
- 工兵：地雷以外の全て
- タンク：大将～少将、地雷、ヒコーキ
- ヒコーキ：大将～少将
- スパイ：大将以外の全て
- 軍旗：単独の場合は全てに負、後ろに駒のついてある時はその駒と同じ強さ



◆盤（中央に遊び方が記されている）