

十六むさしの強解決

田中哲朗^{1,a)}

概要: 「十六むさし」は約 400 年前から遊ばれている日本の古いボードゲームである。このゲームは、二人用の二人零和有限確定完全情報ゲームの一つであるため、ゲーム中の各局面のゲーム値を計算することができる。本研究では、標準的な「十六むさし」と 2 つのバリエーションを強解決した。

Sixteen Musashi is Strongly Solved

TETSURO TANAKA^{1,a)}

Abstract: Sixteen musashi is an old Japanese board game, which has been played for about four hundred years. Since the game is one of complete information games for two players, we can calculate the game value of each position in the game. We strongly solved the standard sixteen musashi and two variations of this game.

1. はじめに

「十六むさし」は日本の古いボードゲームであり、ゲーム名は室町時代から多くの書物に現れている。ここでは、以下のルールを標準ルールとする。

- 2 人のプレイヤーで遊ぶ。片方を黒プレイヤー、他方を茶プレイヤーと呼ぶ。
- 33 つの点を持つボードでプレイする (図 1 の左)。点と点をつなぐ線分がある。
- 16 個の茶駒と、1 個の黒駒でプレイする。各駒はボードの点の上に置かれる。1 点に置かれる駒はただか 1 駒。初期配置は図 1 右。
- 各プレイヤーは交互にプレイする。最初にプレイするのは茶プレイヤー。
- 茶プレイヤーの手番では、茶プレイヤーは茶駒の一つを隣接する (線分で結ばれた) 空の (駒が置かれていない) 点に移動させる。
- 黒プレイヤーの手番では、黒プレイヤーは黒駒を隣接する (線分で結ばれた) 空の (駒が置かれていない) 点に移動させる。移動後の黒駒が、1 対 (2 つ) の茶駒で挟ま

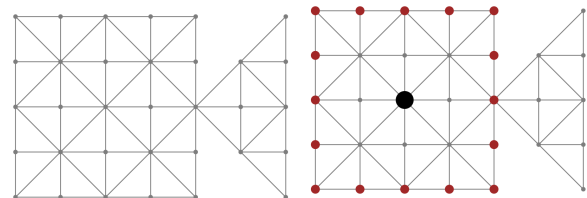


図 1 Sixteen Musashi board and initial position

れた状態になっている場合は、その 1 対の茶駒は取り除かれる。茶駒の複数の対に挟まれた状態になっている場合は、すべての対が取り除かれる。削除される対の数は最大 3 対となっている。

- 黒プレイヤーの手番で移動先がない場合は、茶プレイヤーの勝ちとする。
- 茶プレイヤーが勝つ可能性がなくなったら、黒プレイヤーの勝ちとする。

「茶プレイヤーが勝つ可能性がなくなった」ことを判定するのは難しい。いくつかのルール本では、茶駒の数が 6 以下になったら黒プレイヤーの勝ちと定義している。しかし、この追加ルールがあっても、このゲームでは無限の繰り返しがしばしば発生するため、ゲームの勝敗を決定するには不十分である。そこで、ここでは茶駒の数に関するルールは用いずに、以下のルールを加える。

¹ 東京大学情報基盤センター
Information Technology Center, The University of Tokyo

a) ktanaka@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

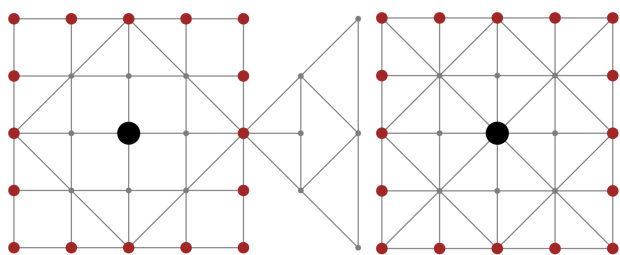


図 2 Two variants of Sixteen Musashi board : BOARD31 on the left and BOARD25 on the right

- 同じ盤面 (手番と駒の配置が同じ) がゲーム中に現れたら、黒プレイヤーの勝ち。

また、多くのルール本では茶プレイヤーが動かせる駒がない時にどうするかを明確に書いていない。明確化のために、以下のルールを加える。

- 茶プレイヤーの手番で動かせる駒がない時は、黒プレイヤーの勝ち。

以上の規則のもとで、ゲームは有限回数のプレイで終わり、どちらかのプレイヤーの勝利となる。すなわち、このゲームでは引き分けは存在しない。

「十六むさし」には多くのバリエーションがあるが、ここでは標準ボード以外に、2種類のバリエーションも扱う。1つ目は、図2左の31点からなるボードを用いるもので、ここではBOARD31と呼ぶ。2つ目は図2左の25点からなるボードを用いるものである。これは江戸時代の百科事典「和漢三才図会」[1]で「八道行成 (やさすかりむさし)」という名前で紹介されている。ここではBOARD25と呼ぶ。33点からなる標準ルールのボードのことを、BOARD33と呼ぶ。

この3つのバリエーションの「十六むさし」について、強解決 [2]、すなわちすべての局面の勝敗を求めた。初期配置から到達可能という条件を入れると、茶駒の数は n を非負整数として初期配置の茶駒の数 (標準のボードセットを使うと 16) から $2n$ 個減らした局面に限られる。今回はその条件を入れずに、ボード上に 1 個の黒駒、 m 個 (ただし、 $0 \leq m \leq$ ボードの点の数 $- 1$) の茶駒を置くすべての配置の黒番、茶番の勝敗を後退解析により求める。

2. ゲームの特徴

十六むさしとそのバリエーションは二人完全情報零和ゲームに分類され、引き分けがないので、各局面から両プレイヤーが最善のプレイをした時のゲーム値 (勝敗) を決めることができる。

文献 [2]にあるように、このカテゴリーに属する多くのゲームが強解決されている。以下の後退解析として知られるアルゴリズムによって、このゲームの各局面の勝敗を決定することができる。なお、局面 s は盤面の駒の配置と手番からなり、 $\text{turn}(s)$ は局面 s の手番を返す関数として、

黒プレイヤーの手番の場合は **Black** を返し茶プレイヤーの手番の場合は **Brown** を返すものとする、 $\text{next}(s)$ はある局面 s から 1 手で遷移可能な局面の集合を返す関数とする。 $\text{next}(s)$ が空集合 \emptyset の時は手番のプレイヤーの合法手がないことを表すので手番のプレイヤーの負けになる。

$S \leftarrow \{ \text{all positions} \}$

$L_0 \leftarrow \emptyset$

for all $s \in S$ **do**

if $\text{turn}(s) = \text{Black} \wedge \text{nexts}(s) = \emptyset$ **then**

$L_0 = L_0 \cup \{s\}$

end if

end for

$S \leftarrow S \setminus L_0$

$L \leftarrow L_0$

$i \leftarrow 0$

repeat

$i \leftarrow i + 1$

$L_i \leftarrow \emptyset$

for all $s \in S$ **do**

if $\text{turn}(s) = \text{Black} \wedge \forall s' \in \text{nexts}(s).s' \in L$ **then**

$L_i = L_i \cup \{s\}$

else if $\text{turn}(s) = \text{Brown} \wedge \exists s' \in \text{nexts}(s).s' \in L$ **then**

$L_i = L_i \cup \{s\}$

end if

end for

$L \leftarrow L \cup L_i$

$S \leftarrow S \setminus L_i$

until $L_i = \emptyset$

このアルゴリズムの実行後は、黒プレイヤーの勝ち局面の集合が S 、負け局面の集合が L になっている。黒プレイヤーの勝ち局面 W を定義することも可能だが、茶プレイヤーの手番で合法手が存在しない時や、繰り返しが発生するとは黒プレイヤーの勝ちになるので、 W を作らなくてもアルゴリズムの終了後は黒プレイヤーの勝ち局面は S に含まれる。

後退解析を実装するにあたって、総局面数を見積もることが必要になる。まずは対称性を考えずに、BOARD33の局面数を計算してみる。33点に黒駒は1つ存在するので、33通りある。残りの点は32点だが、それぞれに茶駒の存在/非存在で2通りあるので、 2^{32} 通り。手番が2通りなので、 $33 \times 2^{32} \times 2 = 283,467,841,536$ となる。同様に、BOARD31とBOARD25は $31 \times 2^{30} \times 2 = 66,571,993,088$ と $838,860,800$ になる。BOARD33、BOARD31は上下で対称性があるので約半分になり、BOARD25は上下、左右、回転の対称性により約1/8に減る (図3参照)。

3. 実装

後退解析をおこなうにあたっては、茶色の勝ちとなる局面のそれぞれについて、勝ち局面まで何手必要かも求めることにする。たとえば、必要な手数が255手以下と見積もると、各局面ごとに1バイトのメモリで記憶することができる。

今回は更に解析中のメインメモリを節約するために、解析中はメインメモリ上にはその局面が茶色の勝ちと確定しているか確定していないかの、1ビットで表し、1回の繰り返しごとにファイルに書き出すことにした。この方法は、繰り返し回数に比例したディスク容量を必要とするが、主記憶上の記憶量は大幅に減らすことができる。また、ファイルに書き出した結果から、局面ごとの手数ファイルはファイルの逐次アクセスのみで作成でき、多くのメインメモリを必要としないので、メリットが大きい。

後退解析をおこなう場合、局面の遷移に単調性がある場合は、局面を複数の集合に分けて、ある集合を計算するのに必要な局面だけを主記憶上に置く方法が一般的である。このゲームでも茶駒の数が n 個である局面の集合を S_n とすると、 $s \in S_n$ のある局面 s で茶プレイヤーが i 手で勝てるかどうかを判定するには、 s の手番が茶の時は、 S_n のうち手番が黒のものの $i-1$ 手での勝敗だけが必要であるし、 s の手番が黒の時は、 $S_{n-6}, S_{n-4}, S_{n-2}, S_n$ のうち手番が茶のものの $i-1$ 手での勝敗が必要となる。これを使うと更に解析に必要なメインメモリを減らすことが可能だが、今回は全局面をメモリに置くことが可能な計算機を使ったため、この性質は用いずに実装した。

以下が、作成したプログラムの概要である。

全局面をメモリに置く方針を取るため、局面からインデックスへの効率的な変換をおこなうように局面を整数で表す*1。盤面の各点には以下のように0から始まる番号をつける。

```

14 15 16 17 18   19
 7  8  9 10 11 12 13
 0  1  2  3  4  5  6
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31  32

```

盤面の対称性を考えると、黒駒が20以上の時は盤面を上下に反転することによって、同値な局面を得ることができるので、黒駒が0以上19以下の位置にある局面だけを求めれば良いことがわかる*2。黒駒の位置を表す0-19は5ビットで表し、上位ビット(ビット33-36)に配置する。

*1 茶色の駒の数で集合をわける場合は、茶色の数ごとにインデックスに変換するような表現方法を使う必要がある

*2 黒プレイヤーの勝ち局面について、「勝つ(繰り返し局面が発生する or 茶プレイヤーが手番で合法手がない局面に至る)のに何手を要するか」を求める場合には上下反転した局面を区別する必要があるが、今回はそれは求めないので区別しなくても良い。

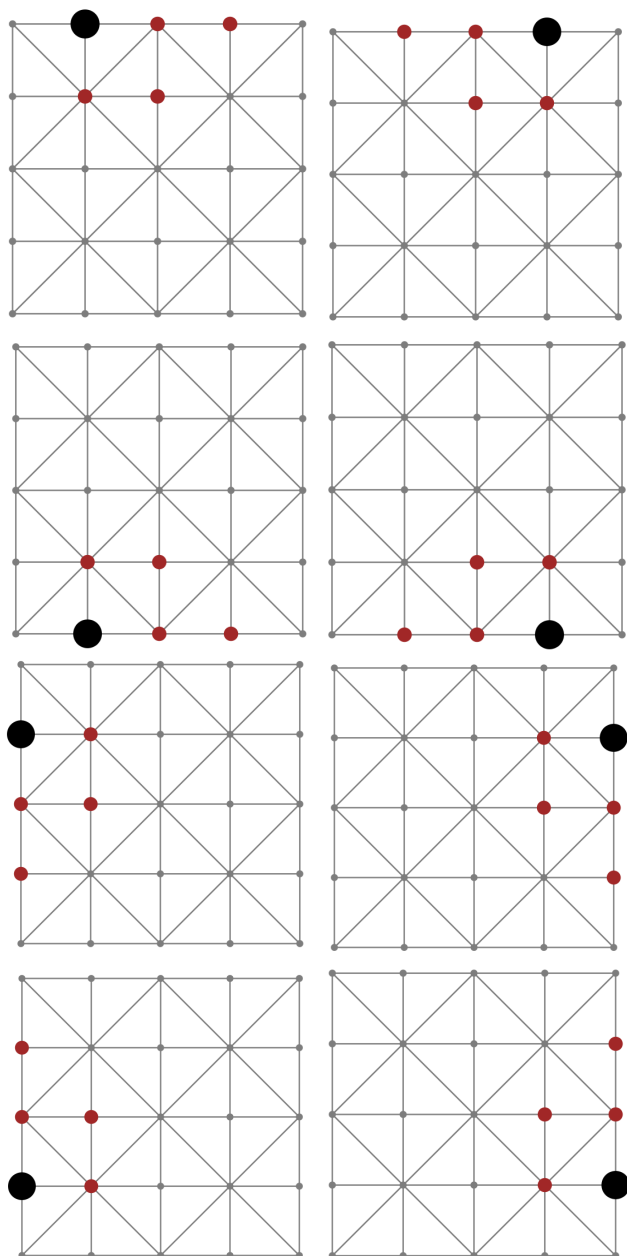


図 3 Equivalent positions in BOARD25

茶駒の配置の表現には下位 33 ビットを使う．ある点に茶駒が存在する場合はその点に対応するビットを 1 とし，存在しない場合は 0 とする．

局面をあらわすには，盤面の配置に加えて手番の情報も表現する必要がある．この目的に，茶駒の配置の表現に使っている 33 ビット中の黒駒の位置に対応するビットを用いる．このビットが 0 の時は，黒駒の手番，1 の時は茶駒の手番とする．

この表現により，すべての局面は 0 以上 $20 \times 2^{33} - 1 = 171,798,691,839$ 以下のインデックスで表すことができる．

この後退解析をマルチスレッドで実行するプログラムを作成し，実行した *3．

4. 結果

後退解析は，128GB を積んだ AMD Ryzen Threadripper 2990WX のマシン上でプログラムを 60 並列で動かしては 21 時間で終了した．

4.1 BOARD33 の結果

図 1 が茶駒の数と茶プレイヤーが勝つまでの手数で分類した局面数の表である．「茶勝ち」の 0 手というのは，黒プレイヤーの手番で合法手がない局面を表す．偶数手数での「茶勝ち」は黒プレイヤーの手番，奇数手数での「茶勝ち」は茶プレイヤーの手番を表す．上下反転して一致する局面を同一と数えた時の局面数は 141,737,590,784 となった．

以下が，結果の概要である．

- 初期配置は茶プレイヤーの 35 手での勝ちとわかった．図 4 は双方がベストを尽くしたときのシーケンスの一つを示している．
- 茶プレイヤーの手番で勝ちまでに要する手数が最大なのは 57 手で，そのような局面は茶駒 5 個で 4 局面，茶駒 7 個で 1 局面ある．該当する局面を図 5 にあげる．
- 黒プレイヤーの手番で黒が勝てる局面で茶駒の数が最大なのは，12 個の時．図 6 のように，次の黒の手で 4 個以上の茶駒を取れる時に限られる．
- 茶プレイヤーの手番で黒が勝てるケースとして，図 7 のように，茶駒の数が 32 個，24 個，8 個で動かせる駒がなく黒勝ちの局面がある，それを除くと茶駒の数が 8 個の時が最大となる．そのような局面の例を図 8 に示す．

4.2 BOARD31 の結果

図 2 が BOARD31 での 茶駒の数と茶プレイヤーが勝つまでの手数で分類した局面数の表である．上下反転して一致する局面は同一と数えた時の局面数は 33,287,831,552 と

*3 プログラムは <https://github.com/tanakat01/16musashi> で公開している

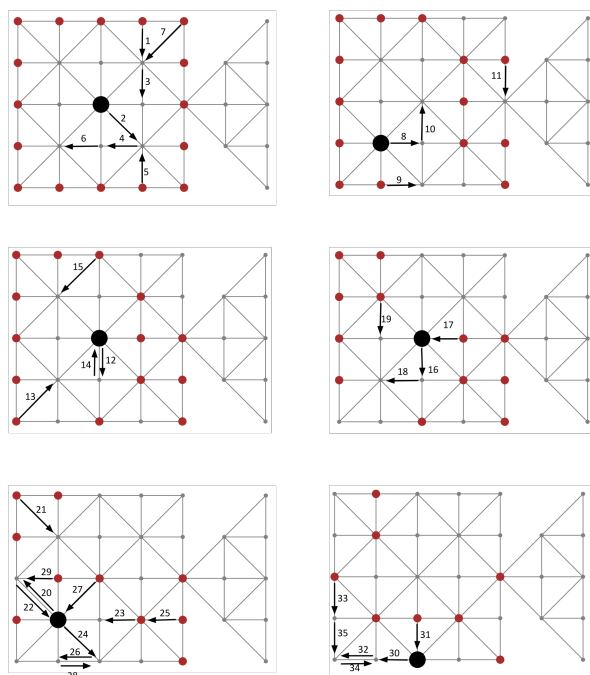


図 4 One of the best sequences from the initial position

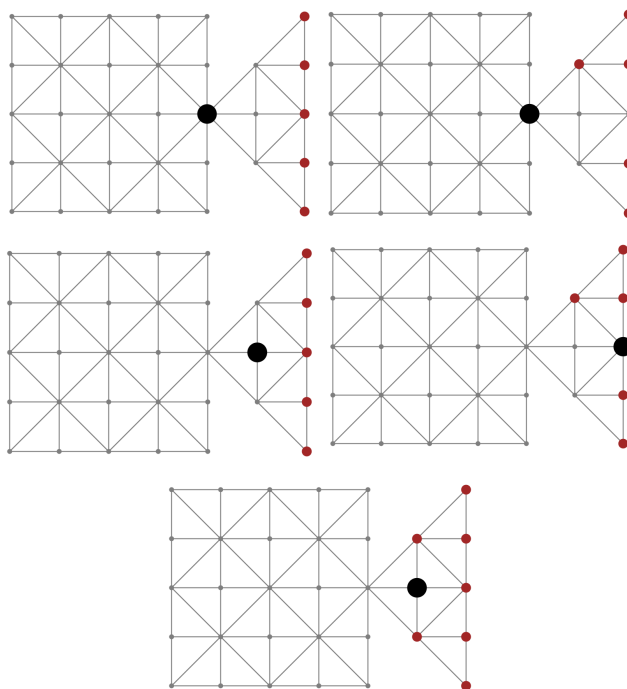


図 5 The brown player needs 57 moves to win from these positions

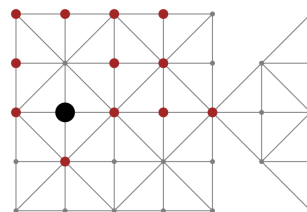


図 6 Black player can win against 12 brown pieces

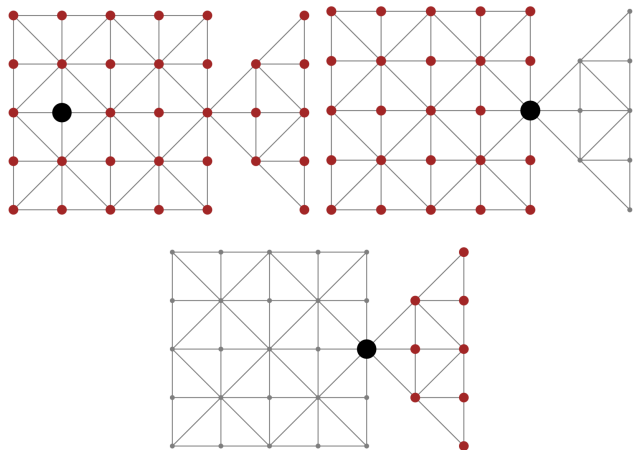


図 7 Brown pieces cannot move

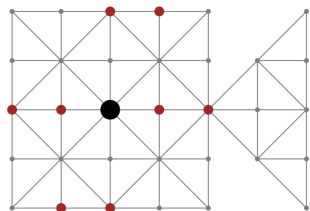


図 8 Brown player cannot win with 8 pieces

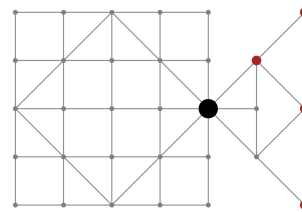


図 9 The brown player needs 49 moves to win from these positions

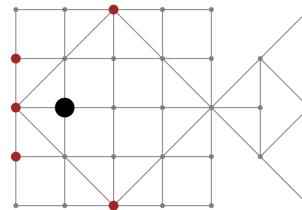


図 10 Brown player cannot win with 5 pieces

なった.

以下が, BOARD31 での結果の概要である.

- 初期配置は茶プレイヤーの 17 手での勝ち.
- 茶プレイヤーの手番で勝ちまでに要する手数が最大なのは 49 手で, そのような局面は図 9 の 1 局面のみである.
- 黒プレイヤーの手番で黒が勝てる局面で茶駒の数が最大なのは, 12 個の時. 図 6 のように, 次の黒の手で 4 個以上の茶駒を取れる時に限られる.
- 茶プレイヤーの手番で黒が勝てるケースとして, 茶駒の数が 30 個, 24 個, 6 個で動かせる駒がなく黒勝ちの局面がある, それを除くと茶駒の数が 5 個の時が最大となる. そのような局面の例を図 10 に示す.

4.3 BOARD25 の結果

図 3 が BOARD25 での 茶駒の数と茶プレイヤーが勝つまでの手数で分類した局面数の表である. 上下, 左右, 回転の対称性によって一致する局面は同一と数えた時の局面数は 104,940,576 となった.

以下が, BOARD25 での結果の概要である.

- 初期配置は茶プレイヤーの 31 手での勝ち.
- 茶プレイヤーの手番で勝ちまでに要する手数が最大なのは 37 手で, そのような局面は 31 個ありすべて茶駒の数が 5 である. その一つを, 図 11 に示す.
- 黒プレイヤーの手番で黒が勝てる局面で茶駒の数が最大なのは, 12 個の時.
- 茶プレイヤーの手番で黒が勝てるケースとして, 茶駒の数が 24 個で動かせる駒がなく黒勝ちの局面がある, それを除くと茶駒の数が 8 個の時が最大となる. そのような局面の例を図 12 に示す.

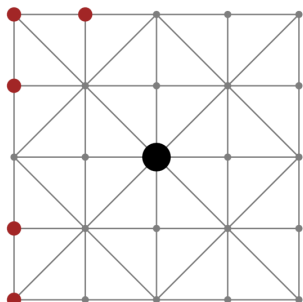


図 11 The brown player needs 37 moves to win from these positions

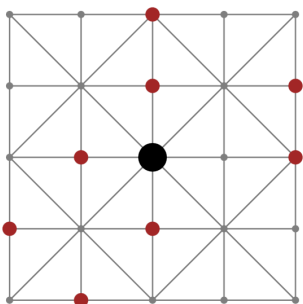


図 12 Brown player cannot win with 8 pieces

4.4 まとめ

「十六むさし」の3つのバリエーションについて、茶駒の数に制限をつけないすべての配置についてのゲーム値を求め、初期配置の勝敗のみでなく茶プレイヤーが勝つまでに要する手数 of 最大値、石の数ごとの勝敗、勝ちに要する手数の分布を求めた。

黒プレイヤーの勝ち局面について、勝つ (繰り返し局面が発生する or 茶プレイヤーが手番で合法手がない局面に至る) のに何手を要するかをすべての局面で求めるとするのは興味深い課題ではあるが、今回は研究の対象とはしなかった。両プレイヤーが協力してなるべく多くの手数で黒プレイヤーが勝つ手順を探すという問題は最長単純道問題 (longest simple path problem) でありグラフが一般の形をしている時には、NP-hard な問題になっている。今回の問題は協力ゲームではなく、黒プレイヤーは短い手数で繰り返そうとして、茶プレイヤーは長い手数で繰り返そうとするので、グラフとして良い性質がない場合は、更に難しい問題である可能性がある。

後退解析の結果を使って、局面から game value, best move を検索できるページを <https://gps.tanaka.ecc.utokyo.ac.jp/16musashi/> で公開している。茶プレイヤーを持って茶プレイヤーが勝てる局面からスタートすると、ゲームのルールを理解した人間プレイヤーならば、すぐにわかるような見落としをしなればまず負けないであろう。そういう意味では、このゲームは人間がプレイして面白いゲームではない。ただ、「最短手数で勝つ」という制約を課すと意外な手が正解となることもあり楽しめる問題も作成できるかもしれない。

謝辞 本研究は JSPS 科研費 18K11600 の助成を受けて行われた。

参考文献

- [1] 寺島良安：和漢三才図会，平凡社東洋文庫 (1985)。
- [2] Van Den Herik, H. J., Uiterwijk, J. W. and Van Rijswijk, J.: Games solved: Now and in the future, *Artificial Intelligence*, Vol. 134, No. 1-2, pp. 277-311 (2002)。