



歌舞
共娱

开心棋牌

棋牌文化与古老项目

肖东发◎主编 刘超◎编著



中国象棋在我国有着悠久历史，相传战国时期就已存在，极具趣味性，在古代十分流行，具有丰富文化色彩，是民族传统文化，影响十分巨大；围棋是我国古代汉族发明的一种智力游戏，反映了我国传统思想文化精髓，是在我国发展最广的艺术，也是我国的国粹。麻将是我国发明的一种益智游戏，是我国历史上最吸引人的博戏形式……



中国出版集团



现代出版社

中华精神家园

歌舞共娱

开心棋牌

棋牌文化与古老项目

肖东发 主编 刘 超 编著



中国出版集团



现代出版社

图书在版编目(CIP)数据

开心棋牌 / 刘超编著. — 北京: 现代出版社,
2014. 7

ISBN 978-7-5143-2465-5

I. ①开… II. ①刘… III. ①棋类运动—中国—古代—通俗读物②桥牌—中国—古代—通俗读物 IV.

①G891-49②G892-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第165562号

开心棋牌：棋牌文化与古老项目

主 编：肖东发

作 者：刘 超

责任编辑：王敬一

出版发行：现代出版社

通讯地址：北京市定安门外安华里504号

邮政编码：100011

电 话：010-64267325 64245264（传真）

网 址：www.1980xd.com

电子邮箱：xiandai@cnpitc.com.cn

印 刷：北京兴星伟业印刷有限公司

开 本：710mm×1000mm 1/16

印 张：11

版 次：2015年4月第1版 2015年4月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5143-2465-5

定 价：29.80元

版权所有，翻印必究；未经许可，不得转载

党的十八大报告指出：“文化是民族的血脉，是人民的精神家园。全面建成小康社会，实现中华民族伟大复兴，必须推动社会主义文化大发展大繁荣，兴起社会主义文化建设新高潮，提高国家文化软实力，发挥文化引领风尚、教育人民、服务社会、推动发展的作用。”

我国经过改革开放的历程，推进了民族振兴、国家富强、人民幸福的中国梦，推进了伟大复兴的历史进程。文化是立国之根，实现中国梦也是我国文化实现伟大复兴的过程，并最终体现在文化的发展繁荣。习近平指出，博大精深的中华优秀传统文化是我们在世界文化激荡中站稳脚跟的根基。中华文化源远流长，积淀着中华民族最深层的精神追求，代表着中华民族独特的精神标识，为中华民族生生不息、发展壮大提供了丰厚滋养。我们要认识中华文化的独特创造、价值理念、鲜明特色，增强文化自信和价值自信。

如今，我们正处在改革开放攻坚和经济发展的转型时期，面对世界各国形形色色的文化现象，面对各种眼花缭乱的现代传媒，我们要坚持文化自信，古为今用、洋为中用、推陈出新，有鉴别地加以对待，有扬弃地予以继承，传承和升华中华优秀传统文化，发展中国特色社会主义文化，增强国家文化软实力。

浩浩历史长河，熊熊文明薪火，中华文化源远流长，滚滚黄河、滔滔长江，是最直接源头，这两大文化浪涛经过千百年冲刷洗礼和不断交流、融合以及沉淀，最终形成了求同存异、兼收并蓄的辉煌灿烂的中华文明，也是世界上唯一绵延不绝而从没中断的古老文化，并始终充满了生机与活力。

中华文化曾是东方文化摇篮，也是推动世界文明不断前行的动力之一。早在500年前，中华文化的四大发明催生了欧洲文艺复兴运动和地理大发现。中国四大发明先后传到西方，对于促进西方工业社会发展和形成，曾起到了重要作用。

中华文化的力量，已经深深熔铸到我们的生命力、创造力和凝聚力中，是我们民族的基因。中华民族的精神，也已深深植根于绵延数千年的优秀传统文化传统之中，是我们的精神家园。

总之，中国文化博大精深，是中华各族人民五千年来创造、传承下来的物质文明和精神文明的总和，其内容包罗万象，浩若星汉，具有很强文化纵深，蕴含丰富宝藏。我们要实现中华文化伟大复兴，首先要站在传统文化前沿，薪火相传，一脉相承，弘扬和发展五千年来优秀的、光明的、先进的、科学的、文明的和自豪的文化现象，融合古今中外一切文化精华，构建具有中国特色的现代民族文化，向世界和未来展示中华民族的文化力量、文化价值、文化形态与文化风采。

为此，在有关专家指导下，我们收集整理了大量古今资料和最新研究成果，特别编撰了本套大型书系。主要包括独具特色的语言文字、浩如烟海的文化典籍、名扬世界的科技工艺、异彩纷呈的文学艺术、充满智慧的中国哲学、完备而深刻的伦理道德、古风古韵的建筑遗存、深具内涵的自然名胜、悠久传承的历史文明，还有各具特色又相互交融的地域文化和民族文化等，充分显示了中华民族厚重文化底蕴和强大民族凝聚力，具有极强系统性、广博性和规模性。

本套书系的特点是全景展现，纵横捭阖，内容采取讲故事的方式进行叙述，语言通俗，明白晓畅，图文并茂，形象直观，古风古韵，格调高雅，具有很强的可读性、欣赏性、知识性和延伸性，能够让广大读者全面触摸和感受中国文化的丰富内涵，增强中华儿女民族自尊心和文化自豪感，并能很好继承和弘扬中国文化，创造未来中国特色的先进民族文化。



2014年4月18日



步步为营——中国象棋

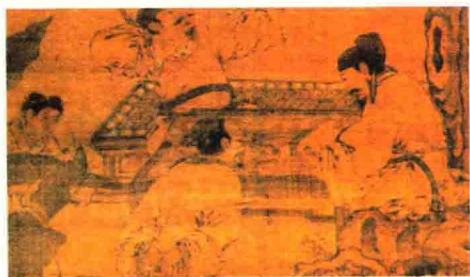
- 姜子牙推演创造象棋 002
- 从楚河汉界得到的启示 008
- 韩信在狱中完善规则 012
- 隋唐象棋的发展历程 018
- 两宋时期的象棋大变革 026
- 元明清象棋的蓬勃发展 035



星盘罗列——中国围棋

- 044 尧帝为教子而发明围棋
- 051 春秋战国时期对弈的发展
- 059 秦汉时期围棋的局道变化
- 066 魏晋时期确立围棋定制
- 075 唐宋时期的棋待诏制度
- 084 元明清时期的围棋普及





国之精粹——中国麻将

博戏是麻将发源的鼻祖 094

郑和在航海中发明麻将 103

清代麻将的发展和定型 110

竞相之趣——小型棋类

122 五子棋的发源和演变

131 博戏类游戏鼻祖六博棋

137 博戏演变而来的塞戏

144 击打类弹棋玩法和发展

154 双陆形制与发展进程

161 木版纸牌的发展与传播



步步为营

中国象棋

中国象棋在我国有着悠久的历史，古称象戏，相传战国时期就已存在。象棋属于二人对抗性游戏，极具趣味性，在古代便成为十分流行的棋艺活动。

在我国古代，象棋被列为士大夫们的修身之艺。在棋战中，人们从攻与防、虚与实、整体与局部等复杂关系变化中悟出某种哲理。因此，很多历史名人通过象棋流传下不少逸闻趣事，这些赋予了象棋丰富的文化色彩。

象棋是中华民族传统文化，不仅在国内深受广大群众喜爱，而且在世界各国也广泛流传，影响十分巨大。



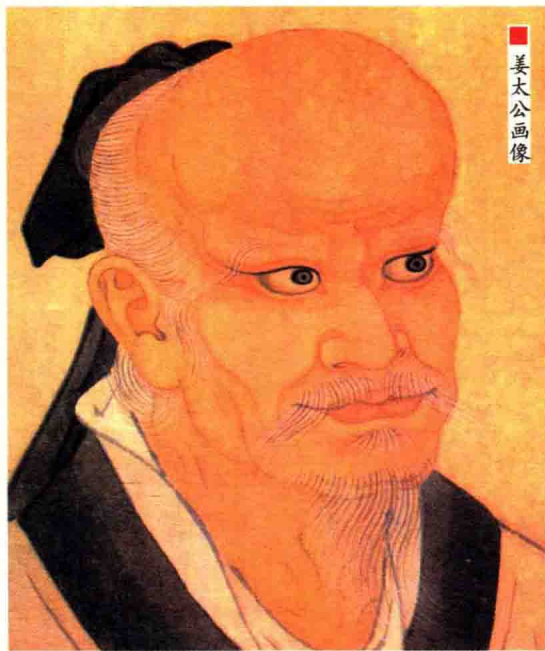
姜子牙推演创造象棋

002

开心棋牌

棋牌文化与古老项目

传说商朝末年，有位姓姜，名尚，叫姜子牙的人。他据说他的祖先是舜帝时的大臣，他祖先曾经帮助过部落首领大禹，在上古治理洪水时有过功劳，被封在吕地，姜是他族人的姓氏。



姜子牙出生时，他的家境已然败落，所以他年轻的时候便去昆仑山求仙，拜元始天尊为师，后修仙不成，被天尊派下山，在社会上算卦为生。

姜子牙虽然资质不好，但他志气不小，无论修仙不成也好，还是算卦为生也好，他始终勤奋刻苦地学习天文地理、军事谋略，研究治国安邦之道，期望能有一天为国家施展



才华。

■ 象棋

姜子牙虽然满腹经纶、才华出众，但他在商朝却怀才不遇。姜子牙年过60岁，满头白发，阅历丰富，智慧过人，他一直在寻找施展才能与抱负的机会。

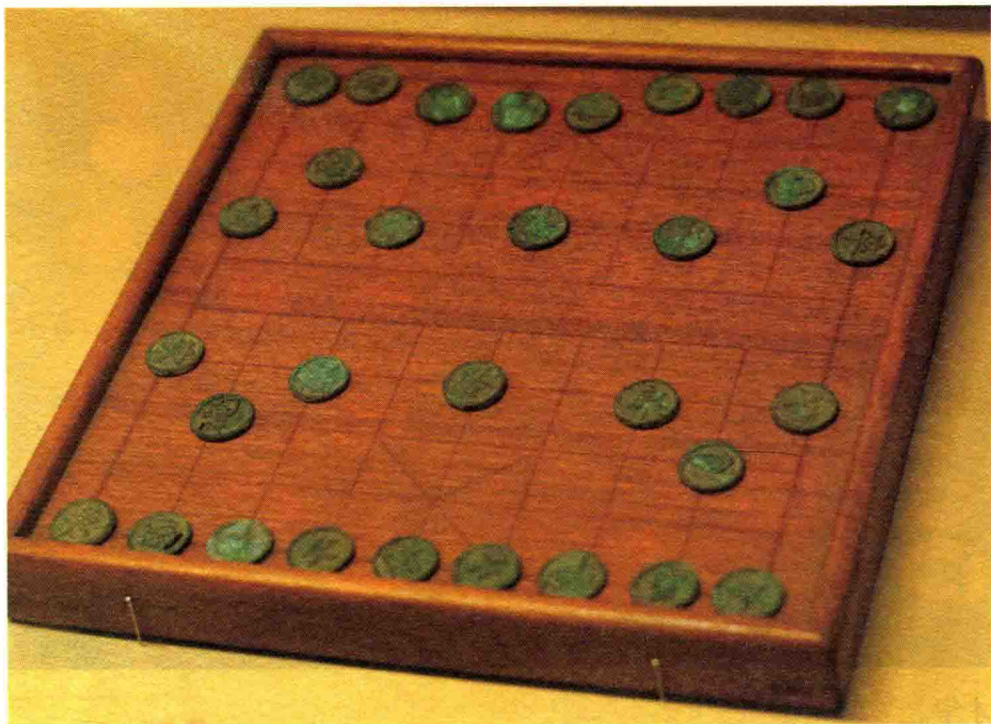
于是，姜子牙在商纣王朝谋了个下大夫之职。但是，他见纣王荒淫无道，便隐居渭水北岸钓鱼。

钓鱼的时候闲来无事，为了消遣，也为了梦想追求，他便按照兵书里所讲的知识，开始在地上“排兵布阵”。

他用一根小棍在地上划成道道，分成敌我双方，将石子放在上面，研习打仗，把大帅置在后边，并有卫士守护，不离左右，元帅指挥着兵车横冲直撞，长驱直入，所向披靡。

姜子牙让战马也不懈怠，一蹦一跳地冲到敌方阵地上，元帅命令兵卒只许前进，不许后退。在演习

大禹（前2081年~前1978年），上古姒姓夏后氏，他名文命，号禹，是黄帝轩辕氏玄孙。大禹率领民众与洪水斗争，最终获得了胜利，帝舜把天子位禅让给他，他登基为帝，用铜铸成九鼎，作为天下共主的象征。禹在位15年，后世尊他为大禹。



■ 古代象棋

西岐 商周时期古地名，是中华民族重要的发祥地之一，相传是炎帝生息之地，也是周王朝发祥之地，从周太王迁岐到周平王东迁近400年间，西岐一直是西周的中心。有周公庙、凤雏遗址，并出土大量周朝文物，以青铜器最为著名。

中，遇到障碍物没法办了，他想要是再发明一件能飞越障碍物的武器就好了。他踱来踱去，苦思冥想。

有一天，姜子牙正在演习打仗，就在这时，一个农夫看到姜子牙不是在钓鱼，而是在闲玩，他想和姜子牙开一个玩笑，就趁姜子牙不注意，拾起一块鹅卵石，隐在一个小土堆的后面，向姜子牙投去，正好击中姜子牙的后背。

姜子牙扭头没有看见人，正要发火，发现地上有一块石子。忽然，他醒悟过来，这石子隔着土堆就飞过来了，于是，他就在他的“阵”上加了一个能隔子打的石子，这就是后来所谓的“炮”。

从此以后，姜子牙经常在地上进行排兵布阵的演习，并不断改进演习的方法，他在地上划成粗道道，按一定的方法摆上写有“将”、“帅”、“士”、“卒”、

“马”、“炮”和“兵”的石块。两军对垒，像真的在打仗一样。

后来，当地人就把姜子牙排兵布阵的这个地方叫“棋路地”。多少年后，姜子牙故里的人们还这样称呼，以此纪念姜子牙。

不久，姜子牙到了西岐，把他演习排兵布阵的方法告诉了周武王。周武王根据姜子牙的“排兵布阵”，进行操练兵马，打造成战车和大炮等，积极做反对商王朝的准备。

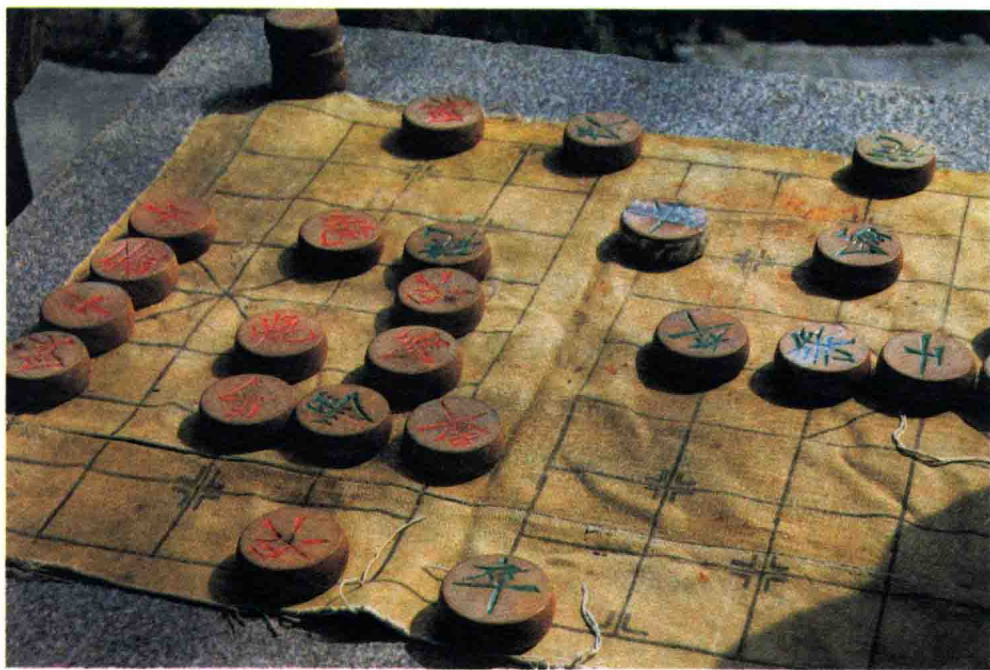
姜子牙“排兵布阵”的打仗方法，在牧野大战中派上了用场，并取得了巨大的胜利。在这之后，周武王把姜子牙这种两军对阵的演习活动，称作象棋。

后来，姜子牙又继续演习棋艺，不断进行改革完善。

早期的象棋 最初的雏形是六博戏，后来东汉著

周武王（约前1087年~约前1043年），名姬发，是西周王朝的开国君主。姬发是周文王的次子，他继承父亲遗志，于公元前11世纪推翻商朝，建立西周王朝，表现出卓越的军事、政治才能，成为了我国历史上的一代明君。他死后谥号“武”，史称“周武王”。

■ 象棋





■ 象棋棋子

名文学家王逸注释的《楚辞》云：

搏，着也，行六棋，故曰六博。

西汉著名史学家司马迁在《史记》中也提到了六搏。据《史记·苏秦列传》中记载，当时齐地居民安居乐业，人们“斗鸡走狗，六搏塌鞠”。

那时的棋大概为6子，所以才叫六搏。这与当时的军事具有一定的关系。春秋战国时的兵制，以5人为伍，设伍长一人，共6人，当时作为军事训练的球类游戏，也是每方6人。

这种状况，反映在当时的象棋上，也是以每方为6枚棋子，称“六博戏”。由此可见，早期的象棋，就是象征着当时的军事组织和战斗的一种游戏。

王逸 生卒年不详，字叔师，东汉时期著名文学家，《楚辞章句》的作者。汉安帝时他任校书郎，汉顺帝时他任侍中郎。他参加编修过《东观汉纪》，著有《王逸集》，对后来文学发展有很大影响。

战国时期楚国辞赋家宋玉在所著的《招魂》中写道：

菝蔽象棋，有六簿些。

分曹并进，遒相迫些。

成枭而牟，呼五白些。

晋制犀比，费白日些。

铿钟摇簴，揅枰瑟些。

早期的象棋，棋制由棋、箸、局3种器具组成。两方行棋，每方6子，分别为：枭、卢、雉、犍、塞。

其中塞棋有两枚棋子，用象牙雕刻而成。箸相当于骰子，在棋之前先要投箸。局是一种方形的棋盘。

比赛时，“投六箸，行六棋”，斗巧斗智，相互进攻逼迫，而制对方于死地。

在这种棋制的基础上，后来又出现了一种叫塞的棋戏，只行棋不投箸，从而摆脱了早期象棋中侥幸取胜的成分，使象棋得到进一步的发展。

阅读链接

传说象棋是公元前2000年舜帝创造的。舜的父亲瞽叟是个瞎子，舜的生母死后，瞽叟又续娶了一个妻子生下了象，但象桀骜不驯。瞽叟喜欢后妻的儿子，常常想害舜，舜都躲过了。赶上有点小错，舜就会遭到重罚。

瞽叟与象合谋多次想加害舜，但舜都成功逃脱了。后来舜做了帝，他的弟弟更是仗着为非作歹，舜就把他弟弟幽禁起来，但又怕象寂寞，就制作了象棋给弟弟做娱乐活动。象棋的“象”字，就代表舜的弟弟。

从楚河汉界得到的启示

008

开心棋牌

棋牌文化与古老项目



在秦朝末年，楚汉争霸时期，公元前205年夏天，西楚霸王项羽在彭城大败汉军，沛公刘邦退到黄河南岸重镇荥阳，楚军乘胜追击，在荥阳一带互相攻伐长达两年之久。

公元前204年楚军包围了荥阳，刘邦感到形势危急，向项羽求和。项羽听从谋士范增的计策，拒绝汉军的讲和要求，并决定乘胜追击。

刘邦势单兵弱，但非常善于用计谋之人。他接受谋士陈平建议，对楚军实行反间计，

设法离间项羽和范增的关系。项羽有勇无谋，把范增驱逐出军。

此后不久，形势大转，刘邦兵分两路，一路仍同项羽相持，一面派大将韩信抄楚军后路，占领河北、山东一带。从此汉军有了更为巩固的后方。

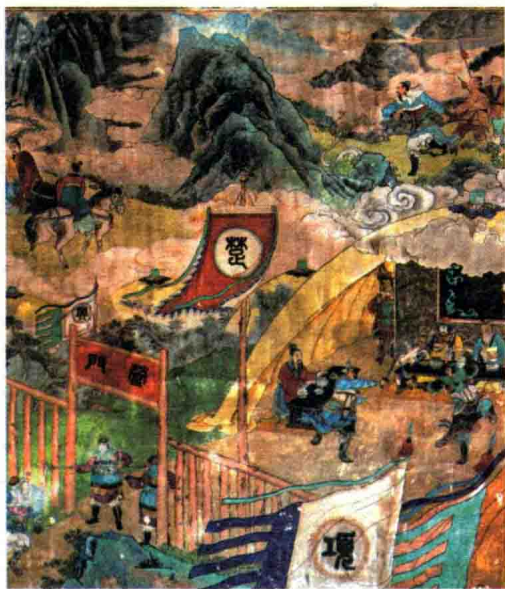
而在此时，项羽的补给十分困难，危机四伏，楚军渐弱，汉军日盛。公元前202年秋，楚军粮尽，无奈之下与汉军讲和，双方约定以“鸿沟为界，中分天下”，以西为汉，以东为楚。历史上称为“楚河汉界”。

当初，项羽率领的楚军雄踞霸王城上，楚军的旄旗节旗和铠甲服饰都是黑色，整支军队犹如一条黑色的巨龙。

刘邦带领的汉军列阵于汉王城上，整支军队都是赤帜红旗，就连全军将士的服饰都是红色的，形成一道红色的屏障，与楚军构成了森严对垒的阵容。

在楚汉两军对垒的过程中，两军将士闲来无事时，就玩象棋的游戏，大家逐渐发现，象棋的双方对垒跟楚汉两军的对垒简直差不多，于是大家就把象棋两方的分界线称为“楚河汉界”。

后来，红色的汉军先越鸿沟攻破楚军，最终歼灭黑色楚军于垓下，有了输赢的定论。于是，在棋局上，逐渐就形成了“红先黑后”的俗规。



■ 楚汉相争图

项羽（前232年~前202年），名籍，字羽，我国历史上最为勇猛的著名武将。他是我国军事思想“勇战派”的代表人物，并且与“谋战派”孙武、韩信等人齐名。他在秦亡后被尊称为西楚霸王，后与刘邦争夺天下，于公元前202年兵败，在乌江边自刎。

将帅 将军和元帅的统称。我国古代善于用兵的人，可以做将军，而善于用将军的人，则可以做元帅。在春秋时期通常以卿统军，所以称卿为将军，而一军之帅也称将军，后来驻防各地的军事长官也称将军。在南北朝后，元帅逐渐成为战时统军征战的官职名称。

人们模拟楚汉战争的场景，制定了象棋棋子的布列规则、棋子行进路径规则及职能作用等。在河界最前沿阵地之上，双方的兵、卒列队，出击的时候向前徒步迎敌，步步为营，又碍于“后退者斩”的军法，因此在规则中便只能每次向前行走一步，且不得后退。

布列在二道阵地上的“炮”，原型便是楚汉战争中的投石车，因为有车轮承载，若无阻碍物，便可长驱直入。如果有棋子为其充当炮架，便可越过炮架直线炮击最近的棋子。

在第三道阵地上，由“米”字构成的城垣外，车马相严阵以待。“车”是古代战车，不仅灵活，而且威力巨大，若冲进敌阵有如冲入无人之境。

“马”为挂鞍的铁骑大队，通过一次次的腾挪跳跃，歼灭敌军就会所向披靡。“相”则以田为径，在将帅营盘的城外，通过管理农事，筹募粮草等，为军队提供后勤的保障。

在“米”字的城池里，由文武侍卫和出谋划策的幕僚组成的“士”或“仕”守卫保护着“将”或“帅”，并使之能往来城中，调度兵马迎敌。

一盘象棋中，上至将帅，下至兵卒的棋子设定规则，可以看到楚汉战争中的刘邦、项羽、张良、范增、韩信、项庄

■ 项羽画像

