

家藝選粹之一

橘中秘舊譜新釋

曹益謙編著



香港偉青書店出版

家藝選粹之一

曾益謙編著



橘中秘舊譜新釋

香港偉青書店出版

橘中秘舊譜新釋

編著者：曾益謙

出版者：偉青書店

九龍偉晴街64號二樓

承印者：永生印刷公司

九龍馬頭圍道232號

目次

「象藝選粹」總序.....

一

總論研究象棋

談學習象棋的程序.....

三

學習象棋的準則.....

六

從認識棋盤說到走子方法.....

九

解釋象棋規則的意思.....

一三

子力分析.....

一六

「將士象之性能」及「車之功用」.....

一六

「炮的威力」及「馬的奇能」.....

一八

「兵卒」——是開路先鋒也是後備軍力.....

二二

取勝之法和戰畧運用	二四
談怎樣讀棋譜和介紹舊譜「橘中秘」	二六

橘中秘舊譜新釋

第一局	順炮橫車破直車棄馬局	二九
第二局	順炮橫車破直車他先上馬棄馬局	四二
第三局	順炮橫車破直車不食棄馬局	四九
第四局	順炮橫車破直車用馬局	五七
第五局	順炮橫車破直車用炮局	六三
第六局	順炮橫車破背補士角炮局	六七
第七局	順炮橫車先補士角炮局	七六
第八局	順炮窩心橫車破士角炮局	八六
第九局	順炮橫車破夾馬炮局	八九

第十局	順炮直車左炮巡河破橫車局	九九
第十一局	順炮直車左炮巡河破橫車夾馬局	一一四
第十二局	右炮直車破左單提馬士象局	一一九
第十三局	右炮直車破右單提馬局	一二八
第十四局	右炮橫車破象局	一三八
第十五局	右炮橫車破纏角馬象局	一四四
第十六局	大列手炮局 進法多端 悉造其奧	一四九
第十七局	小列手炮破大列手炮局	一八四
第十八局	列炮破斂炮局	一八九
第十九局	列炮破補士角炮局	一九二
第二十局	屏風馬破當頭炮局	一九六

「象藝選粹」總序

在這裏，我想說幾句話，近年來香港象棋藝術正在異常蓬勃發展中，回溯自一九五四年始以迄於今，僅僅兩年的時間，香港曾經有過關於象棋的比賽，在我們的記憶裏的；就有過很多次十分盛大的賽事。例如每年度的全港公開單人象棋比賽，與及港澳棋王邀請賽，港九棋王義賽，四王棋賽，港穗象棋友誼比賽等，尤其是後者一次棋賽，當時曾經瘋魔了全體愛好棋藝的人們。

由於社會各種有利條件之下所造成，香港象棋正處在方興未艾的時候，而最近又盛傳香港台灣棋王會戰，這是一個地方性的技術競賽，當然會使到許多棋迷都感到興趣的。

正是由於近來愛好象棋這門藝術的人特別多，因而對於象棋資料的發掘和研究，並且把它盡量地推廣起來，是須要我們大家來分工合作的。我從事於象棋藝術這項工

作，差不多有近二十年的時間，雖然如此，但我仍不敢說我已經有了若何成就的。至於我的名字雖爲大衆所熟知，這也不過是虛妄的聲譽，完全因爲許多愛好象棋的朋友，他們過份的把我推重而已，就由這麼一來，使我不能不受寵若驚，而且，又重新覺得自己對於象棋這項工作不可輕易放棄。

許多熱心於象棋的友人，督促我寫一些關於象棋的專文，我覺得這種專論象棋的文稿是十分不易寫好的，因爲，人們都會知道，我們棋手的生活，只是想怎樣去把車馬炮這幾顆棋子移動得更爲準確一些，從來都沒感染過一點文藝的氣息，如今，突然要用文筆來表達這許多複雜的棋路和思想，其艱難困苦的程度，也可以想像而知了。

然而，爲了不願辜負了那些對象棋特別關懷，而對我寄予熱望和囑託的朋友的好意，我只好盡力去做這項工作，並且藉着這次機會，試求鍛鍊一下這枝拙劣的筆鋒，至於其效果如何，則未敢斷言，還有待於愛好象棋的各界人士，予以嚴厲的批評和指正！

總論研究象棋

我們在學習象棋之前，首先要了解和決定關於進程方面的課題，必須有系統的研
究。亦即如我們學習任何一種學科，要順其程序，按步就班，由淺入深，以達於成，
而學習象棋也是不能離開這種道理的。

我們常常聽說：象棋可以分爲三大部份，曰開局，曰中變，曰殘局。但學習起
來，又該從何處着手呢？有說應該先學殘棋，但亦有說應該先學開局，而對中變，則
認爲有暇時多玩幾局，便會做到「熟能生巧」。

這裏我應要說明上項所存在的問題，主要的學習程序，有時並不是完全一致，亦
即是說：可能會因人而異的。如果說要從殘棋先着手，則我認爲這種說法，是適合
於一些年紀較輕的人，這是因爲殘棋這項工夫，是比較難於入腦的原故。年青人的頭
腦較爲清醒，可以記憶得牢，而單就鍛鍊記憶能力方面來說，這已經是奠定和穩固象

棋基礎的一個重大的原因，反之，年紀大一點的人，腦筋可能比較遲鈍，甚或易於遺忘，對於學習殘棋，就會覺得枯燥無味，跟着就會產生厭倦的情緒，硬嚥而不化，顯見得極不相宜。所以我認為對於年紀較大的人來說，他們的學習進程，就適宜於從開局方面着手。此外，還有着兩種更大的因素，就是年紀大的人學習象棋，多半是由於興味的驅使，而年青的人學習象棋，則可能會有一種欲成為象棋名手的雄心。因而學習的途徑和目標，就有着巨大的分別了。

我現在試用一種兩全的辦法，為要照顧到一般愛好象棋的人的學習需要，我選用一些顯淺而易解的開局和殘局的課材，同時講述，祇要讀者能够留心聽解，則縱使不能全部領悟，亦可部分領悟，相信若干時日以後，自會有點進益的。

這裏重又提供我自己學習象棋的過程，我最先亦是「打棋譜」（即依照着法行棋之意）把整部棋譜打得純熟，這樣做法，就能幫助自己在對局時觸類旁通，判決得準確而快捷。其次，亦同時注意殘局，包括基本實用殘局，例和例勝殘局，及精深古局等。我仍然認為學習殘棋是特別困難的，但是正因為它是一種困難的工作，而你能够

不畏困難去研討，那麼，你未來象棋的成就，也就決定於這種工作上面了。殘棋不但會展拓你的心思，而且會培養你堅持鬥爭的意志，試觀於現在每個著名的第一流棋手，都是擅長於殘局的，如果不習殘棋，就怕很難達到第一流的境界。即說現在全國最著名的棋手楊官璘君，也曾經自承他象棋的成就，完全是因為有了殘棋造基礎的。

說到中變，我以為亦不是隨意下棋這麼簡單，主要的還是要多看各個名手的對局，分析細節，模仿人家的長處，而對自己的臨場對奕，就作為一種慣常性的鍛鍊工作而已。

學習象棋的準則

我不久就要開始講述那些關於象棋技術方面的教材了，但在未開始講述以前，我要先和大家訂下一個學習象棋的準則，因為這個準則訂好之後，將會使我們在學習過程中，收到事半功倍之效。

將來我所講述的象棋技術方面的教材，可能有些是複雜而繁瑣的，因此，我不能不在這裏聲明一下有關學習中的細節。

首先，我希望大家戒除一種貪多務得的心理，我們要知道，學得多是比不上練得熟巧來得有用的。於是問題又來了，我們要怎樣做才能練得熟巧呢？這就是須要大家來多作複習的工作，我們學習每個開局，或每個殘局，不是學過了就算，而是應該拿出來用，要經常設法運用於實際的對局中，同時，我們學習某種開局或殘局的零零星星的着法，也不能靠硬記死記，而是應該要深思熟慮，求得徹底地對於它的理解。尤

其更要記住，不要隨便放棄每着你難以了解的棋度，一定要求得解釋，因為解釋疑着，是會增加你對於象棋的悟性。

上面曾經說過，要大家不可貪多務得，這說法並不是要把大家的學習範圍收窄了，大家不要誤會這種意思。如果我們在學習過之後，能够獲得溶解，則以後我們仍須展開更廣泛的學習。

我還要肯定地說，我們必須學習多樣性的棋法，把它融匯貫通，然後在臨場應用起來，就可以做到放之四海而皆準。我們絕不能偏學一種棋法的，固然，偏習一種棋法，會使你的技術進境受到限制，而且，還不僅如此：我特別強調指出偏習一種棋法是一種很壞的習慣，因為這樣做法，日子長久了，將會使你的棋性發生偏向，因而也就不能獲得了平均的發展，例如馮敬如和方紹欽就是單獨擅長單提馬局，而對其他的局法就不大純諳，因而他們若遇到強勁的敵手時，就較難獲得取勝的機會。

當我們的學習範圍開始擴大之後，我們就更須要採取有系統的複習辦法，知識是從複習中然後才能掌握牢固的，我們應該經常考查一下我們既經學習過的東西，並且

要想辦法揭發它內部還存在某些不良的地方；而設法加以改進，於是我們所學習的象
就從一種概念中而變成準確起來了。

從認識棋盤說到走子方法

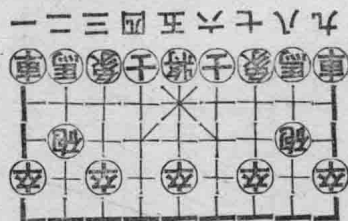
爲了要使完全不懂得象棋的朋友都能加入研究，我不能不再從認識棋盤和走子方法講起。已經曉得的，不要因此而感到厭煩；還未曉得的，現在就是一個從頭學起的機會。

棋盤內直線有九，橫線有十，直線通稱爲路，橫線通稱爲格；中間一河，劃分兩界，以分敵我，各衛疆土。直線中之第四五六路米字形格，是象徵禁宮要地，中立主帥，由左右兩旁士相以掩護之。

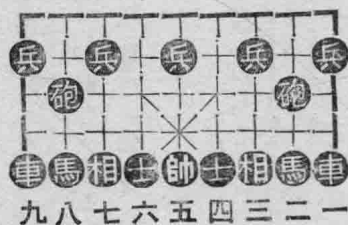
在所有線與格之中，直線第四、六路，稱爲咽喉綫，橫線第四綫，稱爲守衛綫。這

黑方

開始佈局圖勢



紅方

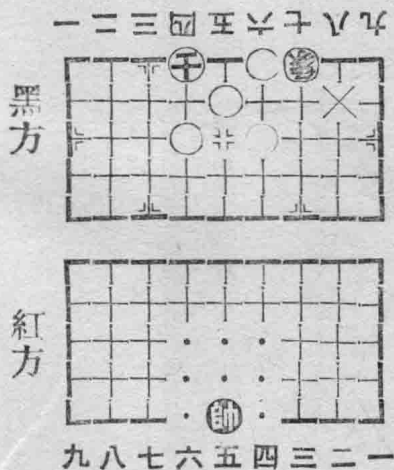


三線位，對於進攻或退守，最為適宜，故在佈陣行兵之時，均為兩軍必爭之點。

棋子分為紅黑兩色，各具七種不同力量的棋子：紅方帥一、士二、相二、車二、炮二、馬二、兵五共十六枚；黑方將一、仕二、象二、車二、炮二、馬二、卒五，亦是十六枚。雙方合共有卅二子，對局下子時，慣例紅先黑後，以先去敵帥將者為勝，但如任何一方無子可動時，亦作敗論。

基本走子方法，將與帥行走時，可進，可退，亦可平，但每次只能移過一綫，或者走上或走下一格，且活動範圍不能超過米字形格的禁宮內。將與帥是不能對立着的，若對立則以先佔者為勝。

士的走法，是依着禁宮內的斜綫行走，每步只走一斜角，亦限止於禁宮之內。不能越出相與象的走法，如一田字形，走二步斜



角，較士之活動範圍爲廣，亦僅限於防守本界，不能飛象過河。若遇有子在十字形之線位中，則不能越子而走，此種形式名爲壓象田，或稱斬象腰。

附圖表明：帥、士、相，（與將仕象相同。）三種棋子的走法。註有黑點者，是帥可走的位置；註有白圈者，是士可走的位置；劃着「」記號者，是表示象可以活動的範圍；在十字形中的×點，是表示壓象田，不能飛越。

在所有不同名稱的棋子當中，車的走動最爲敏捷。車的走法：可以進退，橫走，在沒有他子阻攔之下，一任往來，無遠弗及。車的吃子情形，是碰上則去，直截了當，沒有任何條件。

炮的走法：平時走動是與車一樣，進退或橫走，均可自如，但吃子則有分別，炮必須隔着一子始能打子，所隔的子稱爲炮架，炮架是不分敵子或己方之子同樣可以施用。

馬的走法：是依照日字形之斜角行走，可進可退。惟每走一着，只限於一個企形日字斜角，或是一個偏形日字斜角，不能隨意多走。故馬之動作，實較車炮爲緩慢，除此外，馬還有着一種軋脚的阻碍，俗稱爲擱馬脚，倘若有子在馬之旁邊，或是馬