

中国第一部原创四国军棋实战指南  
21世纪网络战争新思维



# 四国军棋

SIGUO  
JUNQI  
FENGXING  
SHOUCE

# 风行手册



蔡剑锋 张磊著  
上海文化出版社

# 四国军棋

# 风行手册



蔡剑锋 张磊著  
上海文化出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

四国军棋风行手册/蔡剑锋,张磊著. - 上海:上海文化出版社,2003.8

ISBN 7-80646-511-1

I.四… II.①蔡… ②张… III.棋类运动-基本知识 IV.G891.9

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 025947 号

责任编辑:赵光敏 张磊

封面设计:陈平

版面设计:王晓晴 温雪

插图:叶郡

---

四国军棋风行手册

蔡剑锋 张磊 著

---

上海文化出版社出版、发行

上海绍兴路74号

电子邮件:csbcm@public1.sta.net.cn

网址:www.slcm.com

兵书书店经销

上海市印刷二厂印刷

开本 890×1240 1/32 印张 9.25 字数 311,000

2003年8月第1版 2003年8月第1次印刷

印数:1—8,100册

---

ISBN 7-80646-511-1/G·328

定价:19.00元

告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系

T:021-65129121

## 序 言

余少嗜军棋，尤嗜“四国交战”，至今犹忆幼时弈棋景象：众伙伴伙聚于弄堂巷尾，陋桌小凳，言声喧哗，上演轰轰烈烈之大战役，数小时之内，历经坎坷沧桑，胜者得意洋洋，大有不可一世之气概，败者扼腕长叹，痛定思痛，暗誓卧薪尝胆、日后雪耻，如此真酷似活生生之人生悲喜剧也。

人到中年，返观今日之儿童少年，有此乐趣者几何？再思中国棋坛，围棋、象棋、国际象棋，俨然高尚棋种，皆国人引以为雅好与谈资者，独不见军棋之位置，能不憾乎？

军棋从来被视为童戏，难登大雅之堂，盖有因矣。

夫棋戏，当据合理之规则，凭理性之推算，去一切偶然之因素，只竞比智力，而不依赖运气，方为天下智者所取。至若军棋，暗子暗斗，你掩我藏，于黑暗中摸索，骤然相遇，有以卵击石者，有两强相并者，得失存乎天意，兴亡非关谋略，此或是军棋不列于成熟棋类之一大根据也。

然则军棋固有其长久之魅力，此又当何解？君不见，虽经生活方式之变迁，旧式弄堂日见其稀，街坊格局大变，今日之少儿忙于电脑游戏，军棋之运数几殆，孰料网络兴起，网上军棋手谈竟别开生面，“四国大战”重燃战火，趋者日众，此又何由也？莫非今日之乐此不疲者，皆是童心复苏，幼稚再现？我不得其解。

再深思之，忽然有悟。夫棋之为棋者，未必仅以竞比智力为标准。吾人弈棋，自有种种非关纯粹思维训练的动因在。人之心力，非止智思一面，单纯智思，并不能自居为心力之全部。人类生活，变数正多，岂是样样因素均明摆于前，任你去详究细推？四国战场，明暗交错，机缘潜伏，失之者山重水复，得之者柳暗花明，此亦世事之常道、人生之真相。人之全面心力只在此种体验中才能渐渐养成。四国军棋于一尺见方之棋盘，集中演绎虚拟战场的风云变幻，考验弈者之智力、勇气、忍耐力、意志、信念、决心、悟性等等，对人的智、情、意发展有全面综合的影响，非其他棋种可与之相比拟，无怪乎其由衰而复兴也。

或曰：其他棋种不也对人的心力有综合的影响吗？此言非虚，然智力之冷静清晰的运用，终是那类棋种之决胜的基础与核心。四国军棋固有“三分运气”，初看只是缺点，实乃其大的优点：把在盘算基础上敢于冒险的勇气、

应对各种变数的灵感提到了至要位置，遂成一不可取代的独特棋种。

依愚管见，若总结四国军棋的优势，大体可有如下两点：

一者，四国军棋暗子暗斗，使其必具“心理战”之特征，而此又必令弈棋诸公之天然本性大白于天下矣。时下不是多有言“情商”之概念的吗？“情商自测”也很流行，然此类自测通过“量表法”，被测者的理智因素夹杂其中，多不可靠，孰如一弈“四国”而达于极为真切的自我认识？

二者，四国军棋公然展示人性共通的弱点，有下此棋经历者，莫不感慨于“人同此心，心同此情”。故而，四国军棋亦有其“棋法”，而棋法之要义则莫不针对人性的共通弱点而设，由此推知，真正破解“四国棋法”之效应，全看能否跳出“法”外，亦即能否在自己身上把人性的种种弱点予以克服，此乃真正难事，关乎悟性、关乎智慧、关乎大道之境界也。曩者吕祖谦（宋代哲学家）先生有一段话论用兵之“君子境界”，今录在下面或可以佐证之：

“君子之用兵，无所不用其诚。世未有诚而轻者，敌虽欲诱之，乌得而诱之。世未有诚而贪者，敌虽欲饵之，乌得而饵之。世未有诚而扰者，敌虽欲乱之，乌得而乱之。……一诚既立，五患悉除。虽古之知兵者，环而攻之，极其诈计于十百千万，君子待之，一以诚而已矣。彼之诈极其万而不足，我之诚守其一而有余。彼常劳而我常逸，彼常动而我常静，以逸制劳，以静制动，岂非天下常胜之道乎？”

祖谦先生拈出一“诚”字，以谈用兵之道，非俗智可知也。在“兵不厌诈”之上，尚有一“诚”字在，须于四国棋局里磨练长久，方可领会。以上论列，尽在赞赏四国军棋之妙处，意在为此棋种“正名”，于棋坛为之争一席之地也。平日闲谈中，余亦尝与高朋贤士论及此道，然应者稀疏，深感寂寞。今幸得蔡剑锋、张磊两君以一札《四国军棋风行手册》之稿件相示，把卷展读，亮我眼目，畅我心怀，令我不禁技痒也。

蔡张两君，曾习哲学，悟性颇高，于闲暇弈棋中深得军棋之妙趣、要义，情不自已，乃举笔作书，纵横驰论，言多切要，更兼以性情洒脱，行文风趣，四国军棋经其语述，精神自见。今得此册面世，以飨同好，乃四国棋种正名、增辉之一大幸事也。

手册妙处，不遑赘述，读者诸君，自可鉴览。余惟信，初涉者足可凭借此书登堂入室，而本已谙习此道者，则可于茶余饭后，以此册为资，回顾自家曾经妙用的各类战略战术，再作深入回味，或可收概括提高之效，不亦一

大乐事乎？

人生在世，当尝试百味，方为趣人，固不可以军棋为童戏而轻忽之。妙在由小技而观大道，此乃天下弈“四国”诸君皆心领神会者也。

是为序。

王德峰

2003年2月18日写于复旦大学第十宿舍

## 本书导读

开宗明义，创作本书的目的不是仅仅为了切磋棋艺，更大的目的在于让四国军棋更为普及和成熟，进而与围棋、桥牌、中国象棋和国际象棋（即通常所谓的三棋一牌）等传统项目一样荣登大雅之堂。在本书创作过程中，笔者接触到的玩家谈论最热烈的倒不是如何提高棋艺，而是怎样让更多的人参与其中，看来大家的想法不谋而合。

应该说，四国军棋告别了街头巷尾的民间形式，形成了稳定的规则和参与人群，并且有越来越风靡的趋势，对于这一切，网络的推动作用当居首功。谈起网络四国军棋，谁都不能绕开的起点就是南京北极星公司的“四国风云”，虽然它曾在网络上风行一时，然而由于后来没有能够继续发展下去，因此今天很多新玩家甚至还不知道这个名字。后来便是联众世界游戏中心（以下简称联众）如日中天的局面，联众方面自称“完成了网络与军棋的完美结合，从而改变了军棋的命运”，本书作者以为此言不为过。虽然网络游戏平台的理念并非由联众所创，但是却是由联众推动并且实现的，技术上日趋完善才使得四国军棋能够顺利地发展。再者，一个很重要的理念就是积分排行制，这对四国军棋的发展是决定性的，打个比方来说，积分排行制就好像RPG游



### 提示

本书所讲的四国军棋以网络通行的四国军棋为准。  
舍左右而言上下，即先行为上家，后行为下家。

戏里的积累经验值升等级，让众多玩家废寝忘食、醉生梦死。因此，联众对四国军棋的发展起了至关重要的作用。

现在，在各方努力之下，网络四国军棋的各个方面都已初具规模。除了联众，还有中国游戏中心（以下简称“中游”）、边锋网络世界和上海热线游戏中心（以下简称“上游”）等各大网络游戏平台，据统计，各大网络游戏中心四国军棋的在线游戏人数远超其他各项棋牌游戏，也就是说，四国军棋的玩家已经不再像最初那样局限于高校学生，而开始走向大众化，玩家的年龄、

性别比例也正渐趋于均衡。一切迹象都已表明，四国军棋如同三棋一牌那样职业化已经不仅仅是一个梦想。在此，本书第一个凡例就是，本书所讲的四国军棋以网络通行的四国军棋为准，对于基本知识本书就不再赘述，以免凑数之嫌。值得一提的就是联众至今保持着与其他网络游戏平台不同的行棋顺序，因此本书舍左右而言上下，即先行为上家，后行为下家，这样可以顾及全面。

**军官训令** 四国军棋具备了职业化的基础，这一点有目共睹。然而有道是名不正、言不顺，因此本书第一件要做的事情就是为四国军棋正名。在笔者看来，四国军棋集围棋之运筹、中国（国际）象棋之灵动和桥牌之配合于一体，在棋艺上的学问相比之下有过之而无不及。然而如果除棋艺之外别无所长，则永远不可能与传统项目相峙，因此笔者主张棋艺之外尚有三样不可忽视：

第一曰棋德，我们主张四国军棋是一项提倡文明的活动；

第二曰棋品，我们主张四国军棋是一项追求境界的活动；

第三曰棋风，我们主张四国军棋是一项崇尚自由的活动。

这三样连同棋艺，构成完整的四国军棋大概念。

本书第一章名为军官训令，主要讲的就是棋德，虽不必正襟危坐，却一样要端正视听。比如对于网络上为众真心玩家所深恶痛绝的作弊现象和司空见惯的说棋、辱骂等不文明现象，我们坚决加以反对。可喜的是，网络上不少四国军棋社团都将文明的要求写进了社团规则，并且建立了相应的监督机制，这是一个有约束力的好办法。而本书在此基础上提出了四国军棋的三大纪律八项注意，以作为文明四国军棋的纲领，希望得到各方玩家的大力支持。

大力弘扬棋德之后，本书从第二章开始，着重探讨棋艺。为何舍棋品棋风而独述棋艺呢？本书自有道理。所谓棋品，不是可以在短时间内养成的，更不是可以通过外在灌输进去的。何况棋品乃是高人谈论的话题，笔者本人尚未到达这样的境界，妄谈棋品岂非招人嗤笑？本书附有不少高手的文章，若要问何为棋品，自向其中求可也。而说到棋风，则是一个见仁见智的问题。各位玩家心性、习惯等各不相同，岂有强求大家遵循同一棋风的道理？不仅如此，网络四国军棋崇尚自由，即便是本书所言的其他规则也不过是提倡而已，更何况棋风这个讲究个性的领域呢？不过本书既是一家之言，也不能没有风格，否则读来无味。一般说来，四国军棋素有北派豪放、南派细密的大致风



格区分。北派风格的代表无疑是“张硕推土机”这一闪电快攻的霸道战法，而南派的代表则要数上海棋手如同围棋收官一般的“盘棋”功力了。本书相对而言与后者较相近一些，然而这纯属个人偏好，没有任何褒贬成分。总之，对于棋品和棋风，大致可见于行文之中，不单独列一章节来论述了。

**高手速成** 既然本书的最大目的是推动四国军棋的普及化，那么本书首先要照面的就是初涉棋坛的朋友。因此第二章名为高手速成，实为新手上路，目的是让更多的玩家更快进入角色，免于最初频频被草割而丧失信心的命运。因此切莫望文生义，以为高手真的可以速成，那就与本书的主张背道而驰了。如何让一个新手更快体会到四国军棋的乐趣呢？本书作者以为，四国军棋棋艺无非讲究“二断”：判断和决断。所谓决断无判断则失之鲁莽武断，而判断无决断则失之优柔寡断，都是要不得的。而新手上路最头疼的就是不知何从判断和决断，结果不是瞎走一气就是坐失良机。因此，在高手速成这一章节中，笔者将左右判断和决断的各种因素降到最低限度，即明确几种固定的方法以贯穿始终，这样在行棋的过程中就不会感到困难。必须说明的是，四国军棋并没有不变应万变的方法，再高明的方法一样要看运用者的应变能力，因此如果指望这区区几条规则可以包打天下是不现实的，只不过笔者在总结各方经验的基础上提出一些讨巧的对策，偶有应验而已。随着棋力的增长，玩家自会找到真正属于自己的战法。另外，有很多玩家并不想成为绝代高手，只是在茶余饭后稍作消遣，下一盘四国军棋，那么对于这样的玩家而言，让他们刻苦钻研一番就显得没有必要了，倒不如看看本章节，轻松一下。

**子法** 第三章名为子法，即从最基本的元素——棋子开始谈起。同一切其他竞技活动一样，要想下好四国军棋，首先要打好基本功，而对于棋子的了解无疑是基本的基本。

事实上，本书作者认为虽然军棋棋子多达十二种，但是真正起作用的只有司令与炸弹、工兵与地雷这两两相对的四种。

且慢反驳，这种说法并非否定其他棋子的作用，因为真正无用的棋子只有“军旗”一个（不能行动也不能杀敌，谁都可以擒获，是为无用，相反假军旗倒还能赚敌方大子），其他的棋子多少还有点用，但是这个“用”也就在于冒充司令、冒充炸弹、冒充工兵、冒充地雷而已了。值得注意的是，这里“司令”不是绝对名称，而是指“令子”的意思。



## 提示

所谓令子，就是指当前棋局中最大的子力。如果当前棋局中仅有一枚这样的棋子，那么这个令子就称为绝对令子。

那么，按照这个凡例，棋局刚开始的时候司令就是令子，而随着棋局的发展，令子可能发生变化，到最后营连之辈成为令子也不无可能。由于令子是最大的子力，那么主动消灭这个子的办法只有两种：使用同等子力，或者使用炸弹与之同归于尽，而面对绝对令子就只有使用炸弹一种了。因此，令子和炸弹是一对矛盾。而有时拥有绝对令子也徒呼奈何的情况也会发生，比如一方摆出三角雷——凡例：所谓三角雷就是：铛铛铛铛铛……（铛你个头啊！这也要说？也不管人家受得了受不了！）——而另一方子力又不够将对方所有的子杀尽。发生这种情况的缘故就是拥有绝对令子的一方没有了工兵，因此工兵和地雷是一对矛盾。除了这两对矛盾，就不存在这样相对惟一的制约关系了，因此说只有这四个子是起作用的，其他子只是在局部或者暂时的情况下代为行使了这四个棋子的权力而已。子法这一章所要讲的就是各种棋子的子力分析，以及他们的先天等级和数量所造就的“个性”色彩。

**阵法** 第四章是阵法，即将最基本的元素加以排列的方法。前文说到四国军棋没有不变应万变的战法，那么当然也就没有不变应万变的阵法，这里只是对于阵法进行一下静态的分析。由于四国军棋的暗棋性质造成在行棋前对于对手的阵法判断是零，因此若非与熟悉的玩家作战，一般阵法不存在针对性。阵法主要讲的是如何布阵，以便于在接下来的棋局中贯彻既定的作战方针。如果你在进攻中发觉子力后继不足，或者在防守时顾此失彼，那就是你的布阵有问题。而由于作战方针和战术思想不同，阵法也相应的有所侧重，这也就势必造成局部存在漏洞。因而四国军棋是运动战，关键在于行棋，至于布阵，所要讲的就是如何在局部战役中取得子力上的优势，以及漏洞处在遭受敌方进攻时能减小损失或者子力周转灵便等等。

这里要补充的是，网络上存在一种特殊的阵法，就是“联手阵”。采用联手阵的目的是在行棋过程中达到更佳的合作，因此在比赛中较为常见。对此有的高手的说法是：在比赛中棋力相当的玩家使用联手阵的一方比未使用的



### 提示

所谓联手阵，指的是四国军棋的一方玩家互相知道对家的布局，也有另一种叫法称为双明手。

一方效率更高，但是如果棋力不相当则未必；而对于平时下棋，一般不主张使用联手阵，因为高手的一个较为普遍的感觉就是，使用联手阵时间长了，棋力会有所退步，因为联手阵降低了判断的因素。因此本章虽然列举了联手阵的阵法，但是并不推崇。

**战法** 第五章虽然称为战法，却仍然是静态的。打个比方好比练功，平时互相拆挡是可以模拟的，拆得不对就重来，然而真的生死搏杀却无规则可循，平时练的招术谁能活学活用谁就能抢得先机。因此本章就好比练练拆挡，将下棋时能遇到的一般应对加以演示，烂熟于心之后，见招拆招，见式灭式，偶尔对手使出独孤九剑，变化多端不循常理，难免还是要中招。阵是死的，同样应对也是死的，读这一章不可不知运用变化四字。本章有一个重要的任务，就是讨论判断的问题。上一章讲罢行棋前的布阵，这一章接着要讲对对手阵法的判断了，这里讲的判断无非最基本的两种：不接触的阵型判断，即通过单方面子力调度来判断；接触的阵型判断，即双方发生交火之后的判断。对敌我双方的子力判断是拆挡的前提，否则无异于捕风捉影或者螳臂当车。在判断的基础上，本章从整体和细节两个方面来讨论战法。

**控制** 第六章是控制篇。控制，这是借用足球的一个说法，就是控制球。常见的情况是实力稍胜一方取得入球，然后开始布好阵型，打起了控制球。这个时候对手只能徒呼奈何，因为如果自己不进攻，那么盘面输定；如果放手一搏，那么可能露出更大的漏洞，从而面临崩溃的局面。控制球打起来是非常舒服的，作为旁观者来说，也是最不紧张的。如果在四国军棋棋局中走成如此局面，那是最好不过了。不说胜负，光是判断就要胜敌一筹，因为自己气定神闲，判断从容，对手则急于翻本，败招频出，胜负只是时间问题。事实上，控制本是盘棋棋手的行棋特色，也是本书作者推崇的行棋方法，但如今快攻型棋手也讲究控制了，控制作为一种战法已经普遍到不能控制局

面者不能称为真正高手的地步了。然而，控制难，坚持控制很难，控制成功更难。因为这里包含了各方面的因素，不仅仅是棋艺（如果不把心理素质等作为棋艺的内涵的话）。四国军棋还不同于足球，四国军棋的战局中没有绝对的胜负标志点，强弱随时可以逆转，形势随时处于变化中。因此你不能有自己一球领先的心态，即使盘面大为占优，也要继续控制，以求将优势转化为胜势。更值得一提的是，盘面落后一方也需要打控制。比如盘面接近时控制对手进攻，应当力求尽可能减小损失，增大对手消耗，这样将实力追平；而盘面落后很多时控制对手进攻，追求的是节奏，就是让对手每一步走的都不舒服，需要反复调动，这样可以拖延时间，以求守和，甚至还可以暗藏一奇兵于侧，以求一击必杀。还有很多情况这里就不展开，总的说来，这都是控制。接着，有控制就有反控制，反控制也是控制的一种。从开局到残局，不同战略战术下的各种控制贯穿始终，相续不断，未伏先起，这就是控制的经典对局。本章与战法的不同在于，本章不求细微而求全局，换言之，也就是大局观的具体注解。控制的灵魂就是大局观，而控制的手段就是微观的各种拆挡应对。

**大话四国** 第七章。前文列举再全，也是一家之言，难免偏颇。何况前文也提到，世上并没有不变而必胜的战法，任何一种拆挡也好、判断也罢，一旦抽象为文字，就已经离神断气，成为死的了。为了弥补这个不足，一个好办法就是在前文基础上，再收录更多棋手的观点和思路，从多方面、各个角度来理解四国军棋这项活动。如果这样仍旧难以求全，那么就将这种讨论继续下去，积累下去，相信“三代以下，始成贵族”，而棋手也可不断提高，直至成为高手。因此，本章就叫大话四国，是网络上很多知名高手的作品的集合。在本书创作过程中，这些高手都或多或少地给过笔者启发，在前文中已经有所体现，但是他们本人的作品更加原汁原味。听高手青梅煮酒、华山论剑自与细心研磨、独自摆棋又是另一种滋味了。这里面不仅包括苦战数千盘棋得来的珍贵感悟，也包括棋手们在棋枰内外的悲欢岁月。像我等热爱四国军棋但是尚未窥见高山仰止境界之辈，读到这样的文字想必是舞之路之，心向往之了。

废话到此为止。

## 目 录

<b>序 言</b> / 王德峰	1
<b>本书导读</b>	5
<b>第一章 军官训令</b>	1
一 四国军棋的乐趣之本	3
二 劣势下翻盘的机会	5
三 “优势意识”害人不少	10
四 “搏命”时的策略	12
五 简单为美，法度为贵	16
六 不讲配合，天诛地灭	17
七 保存败局，当场复盘	20
八 四国之“三大纪律八项注意”	21
<b>第二章 高手速成</b>	23
一 如何选择对家	24
二 如何确定战阵	28
入局的战略目的	28
攻防的重心和调配	30
三 如何开局进营	32
实与空	33
敌与我	35
开局小结	38
四 高手速成之强势开局	39
开局心理分析——初级玩家和中级玩家	39
开局心理分析——高手	40
高手速成第一招——军长开局	41
五 高手速成之梯队效应	43
保存司令	44
高手速成第二招——梯队效应	45
六 高手速成之重叠子力	47
高手速成第三招——重叠子力	47
大子重叠	47
炸弹重叠	50

工兵重叠	53
地雷重叠	54
七 高手速成之突出重围	54
破封的当下反应	55
破封的因地制宜	56
八 高手速成之你来我往	57
保护对家队形	58
延缓对手进攻	58
一打一封挡技巧	59
二打一封挡技巧	60
九 高手速成之意犹未尽	63
四国军棋三一律	63
复盘	64

## 第三章、子法 66

一 司令——老狐狸	66
二 军长——赵子龙	79
三 师长——冲锋队	83
四 旅长——预备队	88
五 团长——过滤器	94
六 营长——我是谁	99
七 连排长——马前卒	100
八 工兵——特种兵	103
九 地雷——鬼门关	109
十 炸弹——狙击手	112

## 第四章、阵法 119

一 阵法总论	119
阵法的发展过程	119
阵法的分类	121
二 强攻型阵法	122
推土机阵法总论	122
司令开局	124
推土机阵法的要点	126
三 均衡型阵法	127

均衡型阵法总论	127
关于记子	128
防守型均衡阵	130
进攻型均衡阵	141
四 联手阵	146
关于联手阵的价值观	146
联手阵的特点	147
联手阵的要点	149
联手阵的取胜之道	150
<b>第五章、战法</b>	<b>154</b>
一 战法总论	155
落步原理	155
必应步原理	156
二 开局战法	157
抢攻开局	158
1.吃子——兼论伪装司令的艺术	158
2.打兑——兼论撞击炸弹的艺术	161
3.弹子——兼论爆破司令的艺术	163
关于抢占控制点的分析	169
关于进营的分析	177
开局抢得先机	181
三 中局战法	182
强势格局	183
均势格局	190
弱势格局	193
<b>第六章、控制</b>	<b>198</b>
一 控制总论	199
控制与配合的区分	200
控制的两个前提	201
控制对伪装的要求	203
二 司令控制	204
司令控制的定义	204
司令控制的先决条件	205
司令控制的角色分配	205

司令控制的进攻	206
司令控制的牵制	209
三 多子控制	211
多子控制的定义	211
多子控制的先决条件	212
多子控制的角色分配	212
多子控制的进攻	213
多子控制的分隔	214
四 残局控制总论	217
残局前的准备工作	217
1.雷型分析	217
2.子力分析	218
残局的基本要求	219
五 一般残局控制	221
控势	221
探雷	223
拔旗	226
如何抓死活子	227
六 特殊残局控制	228
弱势二打一	229
优势一打二	237

## 第七章、大话四国

军棋指归/略丝丽	242
大脚趾列传/大脚趾	247
漫漫“升官”路/沙加	251
可怜和可怜的绝配们/蓝蓝	254
谈谈军棋之风格流派/花言	256
南京棋会侧记/非嫣	258
求职面试中的军棋攻防术/敌敌	264
高手对决时的取胜之道/star2	268
四国的一次较大规模的战争——西宫杯/达姆	272

## 后记

275



## 第一章



## 军官训令

## 本章要点

- 四国不相信“优势”：恃“弱”凌“强”辩证法。
- 宁法《孟德新书》，不作《奇门遁甲》：四国虽无定理，却有常规。
- 走出负分怪圈：将复盘进行到底。
- 四国棋品的最高和最低境界：“三大纪律八项注意”。

教官羽扇纶巾，风衣墨镜，飘然登场。

“啪”的一声，众小兵齐齐起立。

“啪”的一声，教官打开手中羽扇，上书“请坐”二字，一言不发。

众小兵一怔，齐刷刷坐下，心中自忖：此公名堂不小。

教官清咳一声，朗声说道：

“方今天下，英雄无觅，宦海商场；数风流人物，还看四国！”

“各位既然不吝闲暇，来到此间求教，必是心存鸿鹄之志，胸怀纬地之才，暗抱不平之意，四国栋梁之士也。”

“然则四国险恶，人心难测。我虽欲倾授一己之学，愿先问各路英雄一事，望诸位坦诚相告，且莫讳言才好。”

“——汝等为何好下四国啊？”