

玩着学

王治文 著（设计）

易经

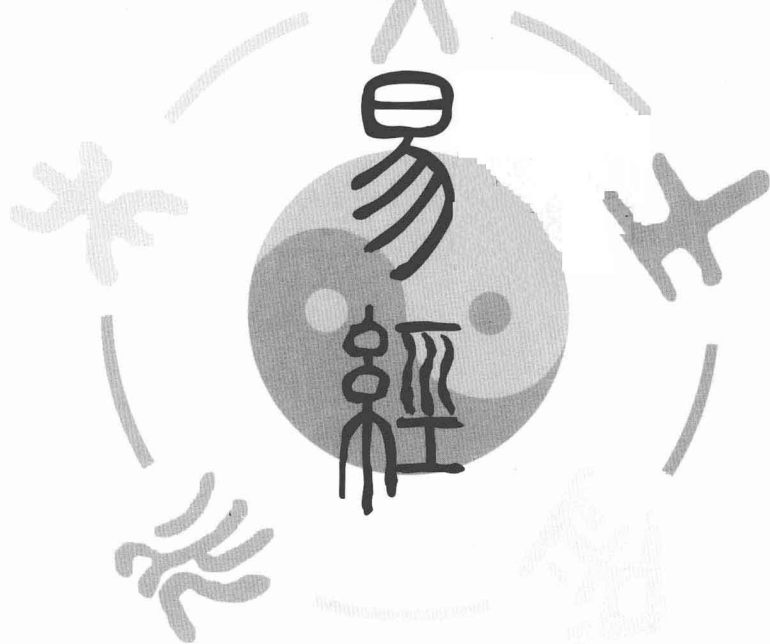


上海三联书店

王治文 著（设计）

玩着学

易经



上海三联书店

图书在版编目(CIP)数据

玩着学易经 / 王治文著. —上海:上海三联书店, 2012. 2
ISBN 978-7-5426-3753-6

I. ①玩… II. ①王… III. ①文娱性体育活动—基本知识
IV. ①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 011058 号

玩着学易经——请用太极牌

著 者 / 王治文

责任编辑 / 黄 韬 殷亚平

装帧设计 / 鲁继德

监 制 / 任中伟

责任校对 / 张大伟

出版发行 / 上海三联书店

(201199)中国上海市都市路 4855 号 2 座 10 楼

邮购电话 / 24175971

印 刷 / 上海展强印刷有限公司

版 次 / 2012 年 2 月第 1 版

印 次 / 2012 年 2 月第 1 次印刷

开 本 / 710×1000 1/16

字 数 / 155 千字

印 张 / 15.5

书 号 / ISBN 978-7-5426-3753-6/G·1185

定 价 / 38.00 元

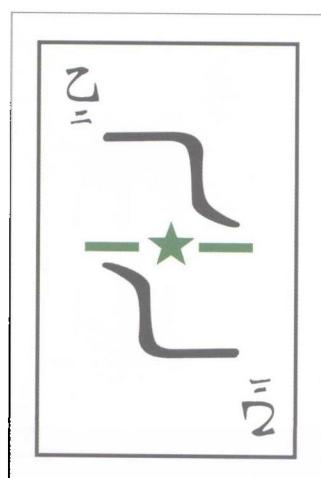
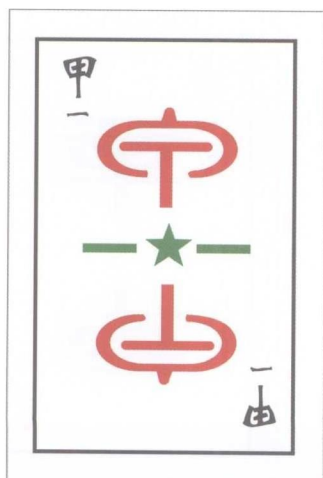
太极牌图像

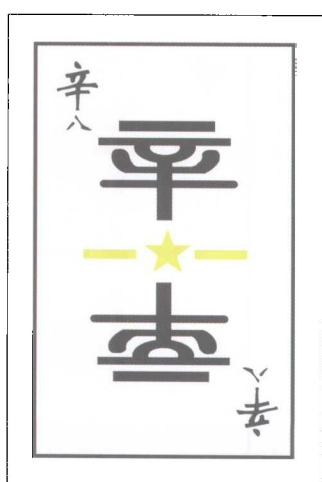
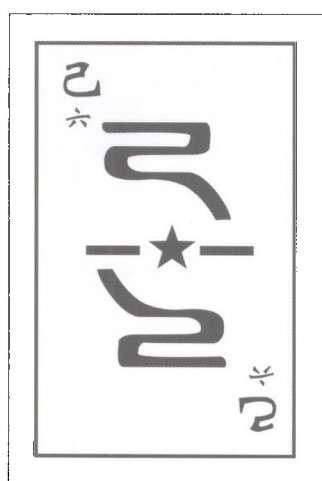
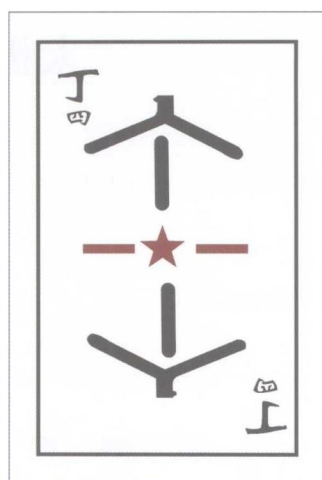
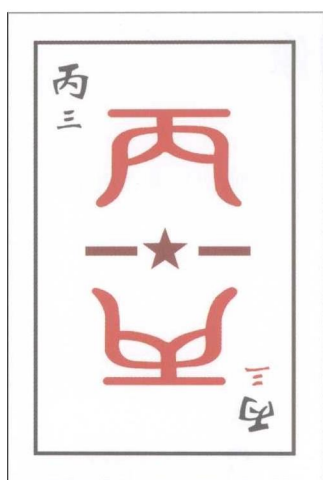
太极牌共 62 张牌，由四组 32 张图像（除一组王牌外）乘 2 组成。

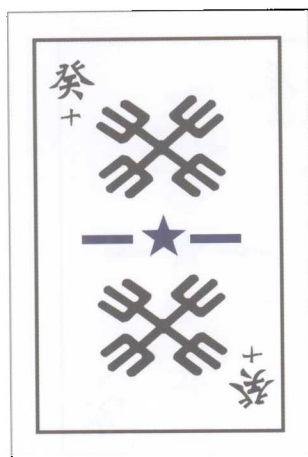
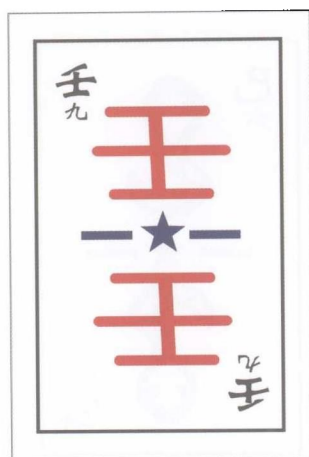
1. 王牌组。王牌组共两张牌:



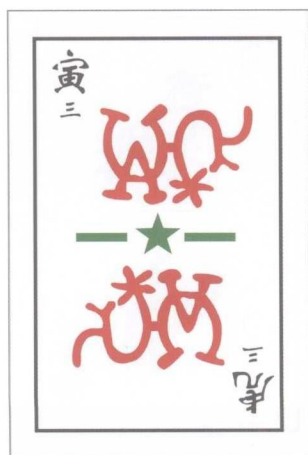
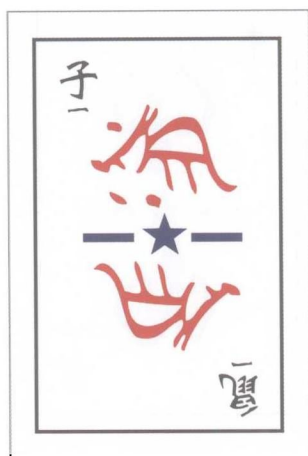
2. 天干组。这一组共十张牌,它们是

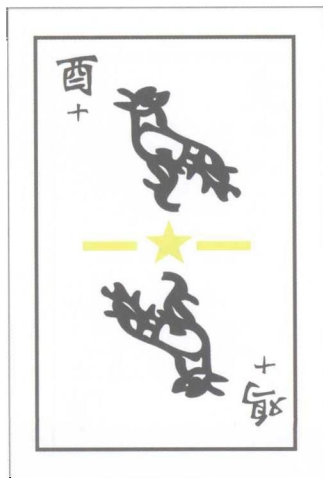
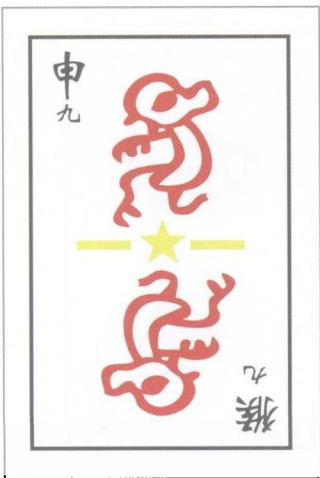
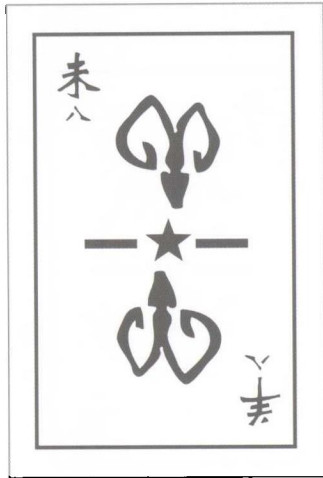
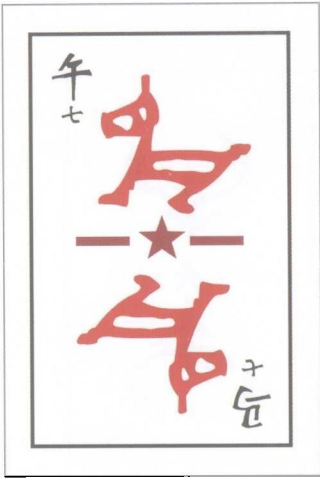
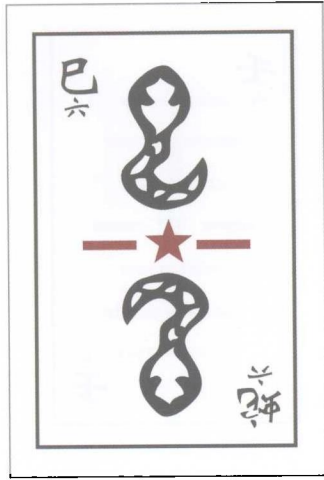


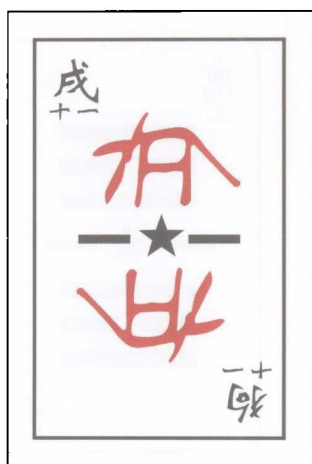




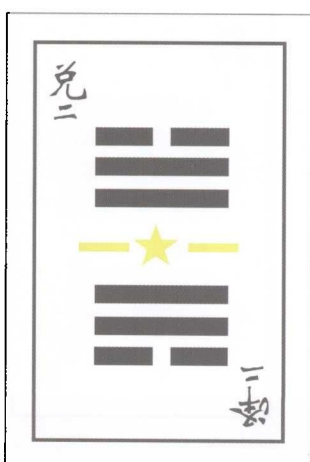
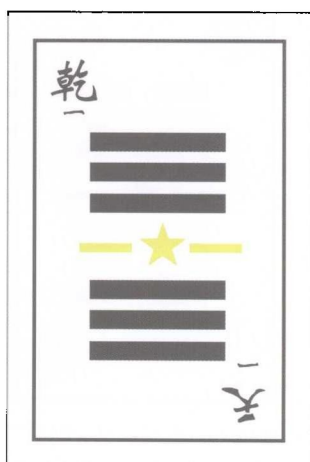
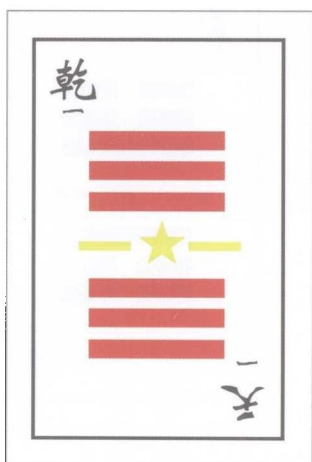
3. 地支组。这一组共十二张牌，它们是：

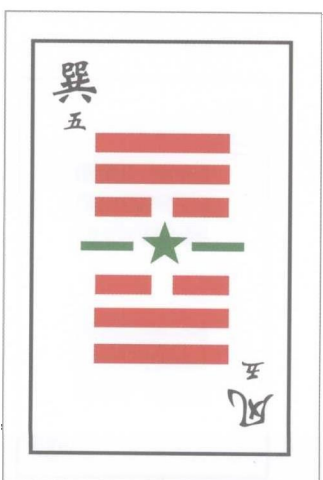
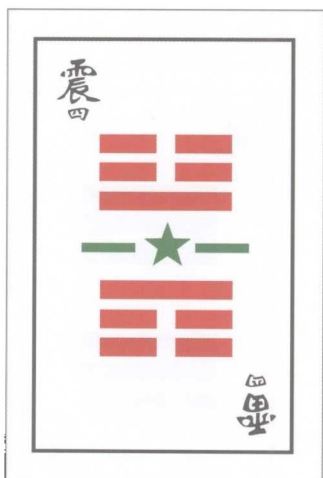
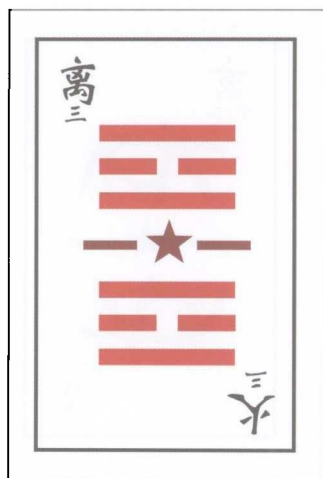


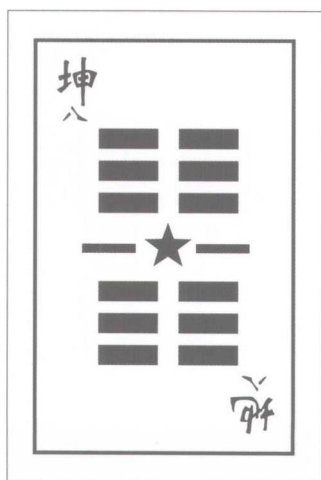
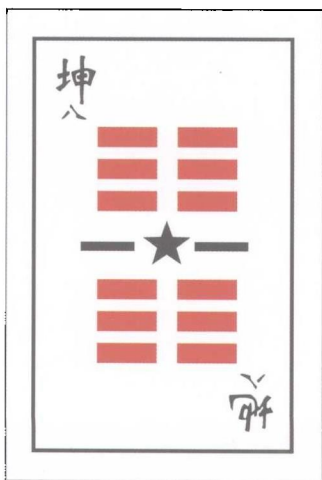
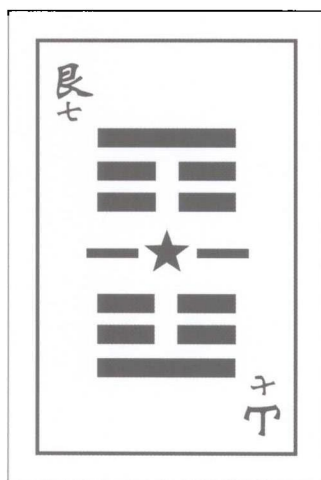
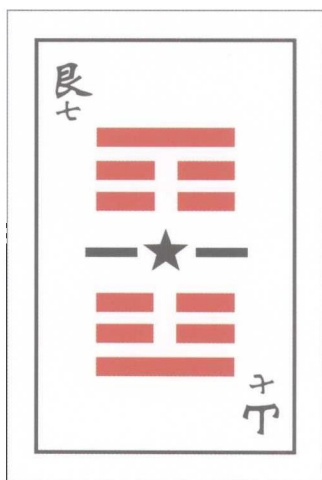
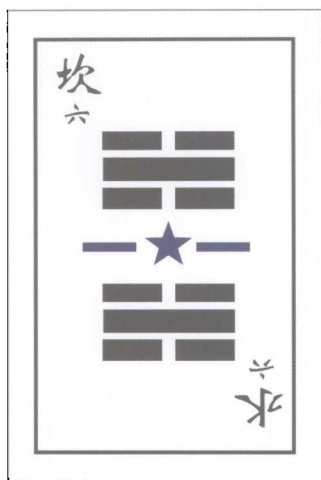
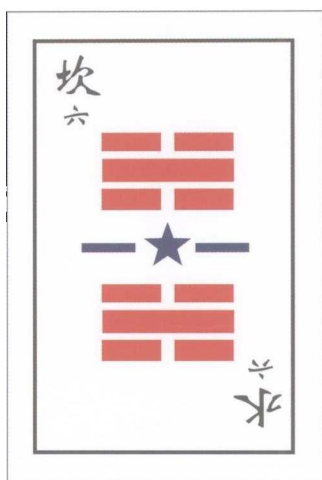




4. 八卦组。这一组共八张牌，它们是：







序言

此时打开本书的朋友，您现在一定会在这儿寻找自己感兴趣的问题：《易经》作为中国最易懂的文字经典，真的能玩着学吗？

我们的圣人孔夫子的回答是：能。他在《易传》第二章中说：

是故，君子所居而安者，易之序也；所乐而玩者，爻之辞也。是故，君子居则观其象而玩其辞，动则观其变而玩其占。

显然，孔夫子所说的这个“玩”，不是一般意义上的“玩”；结合上下文看，应该是体味与研判，用一个词概括，就是玩味。在平时没事的时候，“净扫东窗读周易”（陆游语）细细地品味；有事的时候，“水华究灵奥，阳精测神秘”（梁武帝语）研究研究、判断判断。孔夫子玩《易》，竟然把穿书的牛皮绳磨断了三次，这就是有名的成语：“韦编三绝”。凭着这种执着劲儿，写出了《十翼》，给一本用来占卜的书，插上了哲学的翅膀，使之成为经典中的经典，中华文化之源泉。

当代国学大师南怀瑾先生也会说：能。他在其大作《易经杂说》中就说过：

学《易经》最好用打麻将的方式来学它。如果把八卦刻在麻将牌上，摸起来就趣味无穷了。

显然，大师所说的这个“玩”，就是一般意义上的“玩”，即玩乐、

玩耍,把“寓教于乐”换掉其中的一个字,就是“寓学于乐”,在玩中学、乐中习了。因为大师深切地感到:老师硬叫背,痛苦之至。所以提出要“玩卦”。“把八卦刻在麻将牌上”,有点像目前市场上的周易扑克,借助人家扑克的功能来玩。老人家一直想自己研究制作,“可惜没有时间”。

大师的遗憾,也是我们大家的遗憾,大师的愿望也是我们民族的愿望。《红灯记》中铁梅说得好:前人的事业后人要承担。可能是受历史使命感的驱使吧,这才有了今天的太极牌。这套太极牌,不但满足了大家玩着学《易经》的愿望,而且还满足了大家休闲娱乐的愿望;它像麻将那样诱人、扑克那样好玩;同时还有调节人的心灵功能,帮助减压,平衡心态,净化灵魂。

值得一提的是,在这个过程中其衍生产品大概也会给您耳目一新的感觉。比如说,为心灵游戏准备的太极心理之理论,就有浓浓的中国文化气息,像是在无意中创建了我们自己的心理学。

传统文化是民族的宝贵财富,需要传承和弘扬,在某种意义上说,创新是最好的传承和弘扬,这样做不但能使它焕发青春,而且老树新花,还为我们的时代做出一些贡献。斯牌虽小,使命却大。好在它是开放的,能装进五湖四海的智慧,所以真诚地希望大家参与进来,共同培植它,让它不断地成长壮大!

为了满足读者朋友的娱乐需求,随书赠一副太极牌。此牌已获国家专利,请勿私自印刷,如有想法,请与作者沟通。邮箱为:wangzhiw592@sohu.com.

目 录

序言	1
----------	---

□ 基础篇

第一章 走进《易经》	3
一、什么是《易经》	3
二、卦象	5
三、卦名	8
四、卦辞	9
五、爻辞	13
六、六十四卦	17
第二章 认识太极	67
一、太极理论	67
二、阴阳	70
三、五行	73
四、八卦	74
五、干支	77
六、理数	80
第三章 关注心理学	83
一、说三道四	83
二、太极情结	86
三、心灵显卡	91

四、环境分析	94
五、大脑分析	101
六、意识分析	105
七、行为分析	109
八、心态模型	111

□ 太极牌篇

第四章 太极牌的结构	121
一、设计理念	121
二、框架设计	122
第五章 太极牌的外观	125
一、设计理念	125
二、外观设计	125

□ 游 戏 篇

第六章 娱乐游戏	137
一、基本玩法	137
二、其他玩法	140
第七章 占卜游戏	146
一、八卦牌玩法	147
二、干支牌玩法	154
三、综合玩法	171
第八章 心灵游戏	177
一、对“象”入座	178
二、心理诊断	216
三、心理测试	224
后记	242

□ 基础篇

古人说,学习是为了知书达理。知书是了解这本书的内容,增长知识;达理是明白事理,达到一定的理论高度,然后用它来指导实践。本书的实践是什么呢?用一个字概括:玩。如何能用有关的理论做到“玩以载道”,肯定是大家愿意做的事。这些,本篇做了。第一章是“知书”,介绍《易经》有关的知识;二、三章介绍有关的理论,而且为了能玩起来还进行了创新。相信您看后会有一番新意在心头。

第一章 走进《易经》

玩着学易经，不接近易经，怎么能达到玩和学的目的呢？为此，冒充一回导游，带着大家串个门儿，看看易经家里是什么样。

一、什么是《易经》

书名中的易经一词，有三种包含：一是指易经本身，二是指解释易经的易传，三是指研究易经、易传形成的学问——易学。三者之间都离不开易经，为了书名的简明，故只用易经一词。

《易经》的第一个所指又叫《周易》，是我国最早的一部书。因为它开中华文化之先河，影响又最大，所以一直被尊崇为经典中的经典。正因为成书太早，时间太久远，没有或少有记载，所以引起后人的各种猜测，形成多种说法。现在，把历史上的一些主流意见提供给大家。

《易经》或《周易》最早都叫《易》。对于“易”的理解，站的角度不同，得出的结论自然也就不会一样。

有的人认为，《易经》最初是用来卜筮的书，加上之前的《连山易》和《归藏易》，断定《易》是筮书的通名。

有的人从“易”字本身，也就是训诂的角度寻求“易”的含义。最早的汉字或象形或会意，从象形的角度看，有的认为是一条蜥蜴；从会意的角度看，有的认为是日和月的结合，还有的认为是“从日从勿”。虽然都是望文生义，但要表达的内容却基本相同，都是说易有“变化”的意思。蜥蜴，也叫变色龙，它为了适应环境、保护自己，经常变换自己的肤色，这是谈“变”。日出月落，有序更替，这也是讲“变”。勿是古代的一种有三条飘带的旗子，在日照下，迎