



全国唯一专业棋牌出版社

但年华 / 著

SIGUO JUNQI
BISHENG MIJI

四国军棋 必胜秘籍

成都时代出版社
CHENGDU TIMES PRESS

四国军棋必胜秘籍

但年华◎著

成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

四国军棋必胜秘籍/但年华著. —成都:成都时代出版社,2014. 10

ISBN 978 - 7 - 5464 - 1268 - 9

I. ①四… II. ①但… III. ①棋类运动—基本知识 IV. ①G891. 9

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 200503 号

四国军棋必胜秘籍

SIGUO JUNQI BISHENG MIJI

但年华 著

出品人 石碧川
策划编辑 廖东航
责任编辑 曾绍东
责任校对 黄 晓
封面设计 墨创文化设计
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都时代出版社
电 话 (028)86619530(编辑部)
(028)86615250(发行部)
网 址 www.chengdusd.com
印 刷 成都勤德印务有限公司
规 格 165 mm × 230 mm
印 张 16.5
字 数 290 千
版 次 2014 年 10 月第 1 版
印 次 2014 年 10 月第 1 次印刷
印 数 1 - 5000
书 号 ISBN 978 - 7 - 5464 - 1268 - 9
定 价 28.00 元

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)61778123



前言

四国军棋,又称“四国大战”。在各大网络平台上赛事风起云涌,硝烟弥漫,深受广大棋友青睐,享有“网络第一棋”之美誉。经过多年的发展、总结、积淀,四国军棋逐渐产生了自己的理论。为提高四国军旗的趣味性和普及率,就必须进一步提高四国军棋的理论水平,使它走上规范化、系统化、科学化的道路。

本书以“势”、“气”为理论基石,重新定义了军棋手筋的概念,并提出了军棋的八大手筋。在手筋的基础上,从实战的角度提出并详细阐述了招式、战术、战略、战法的各种概念及其应用。本书以网络版《弹子兵法》为蓝本,经过进一步修改、整理而成。

本书的特点:

(1)首次采用记谱的方式进行棋局讲解,科学规范。

(2)首次从实战角度对四国军棋的行棋进行分类,并提出“战法决定战略,战略决定战术,战术决定招式,招式决定手筋”的新观点。提出了许多专业术语,如手筋中的“渡”,招式中的“先攻先胜”、“抽屜吃”、“杀大舍令”,战术中的“狐假虎威”、“追虾捕鱼”、“芝麻开花”、“起死回生”、“东成西就”、“借尸还魂”等,战略中的“一敌二”、“兑子战”等。

(3)首次提出了“势论”、“气论”,并将其作为四国军棋的理论基石。

(4)进一步总结了“高一级吃子原理”、“撞死原理”、“挂角理论”、“子粒个数原理”、“平衡性原理”等。提炼出很多经典的行话,如“大棋小走”、“明兵挂角为争时,暗兵挂角为奇胜”、“炸(困)大狗、灭援狗”等。

本书的完成,首先要感谢成都时代出版社给予的鼓励和支持!感谢中华军棋网、四国军棋讲武堂和四国军棋研究院!同时要感谢绵秀公子、霜刀绕指柔、B52、飘雪山庄、且行、联众老菜鸟、无锡之盾、小诸葛叶身谭、澜星等给予的帮助!感谢弹子学棋的 guohuo、樱花、单纯、陈司令等朋友的热心!拙作付梓,为四国军棋的普及甘作孺子牛。欢迎批评指正。弹子 QQ1076283235。

现用一首诗来表达我的心情:

卅年军中独步,三万胜负沉浮。

秋风冢莹无数,弹子兵法一部。

弹子

2014年1月6日



目 录

第一章 入门篇	(1)
第一节 四国军棋概况	(1)
第二节 平台、玩家、棋盘和棋子	(3)
第三节 规则解读	(9)
第四节 下法种类	(12)
第五节 记谱方法	(15)
第二章 子粒篇	(19)
第一节 工 兵	(19)
第二节 地 雷	(26)
第三节 炸 弹	(38)
第四节 司 令	(50)
第五节 军 旗	(55)
第六节 其它子粒	(58)
第三章 布阵篇	(60)
第一节 布阵基础	(60)
第二节 常见阵型	(64)
第三节 布阵的基本原则与衡量方法	(67)
第四节 “弹子第一式”布阵简介	(71)



第四章 手筋篇	(77)
第一节 手筋的定义	(77)
第二节 八大手筋	(79)
第五章 招式篇	(91)
第一节 招 式	(91)
第二节 先攻先胜	(92)
第三节 十字捉	(95)
第四节 反 撞	(98)
第五节 一箭双雕	(102)
第六节 抽屈吃	(105)
第七节 杀大舍令	(108)
第八节 根	(112)
第九节 过 滤	(115)
第十节 镀 金	(119)
第六章 战术篇	(124)
第一节 关门打“狗”	(124)
第二节 狐假虎威	(128)
第三节 围敌打援	(129)
第四节 追虾捕鱼	(131)
第五节 芝麻开花	(133)
第六节 起死回生	(134)
第七节 守株待兔	(136)
第八节 东成西就	(138)
第九节 虎口拔牙	(141)
第十节 投石问路	(143)
第十一节 借尸还魂	(145)
第十二节 搏 旗	(149)



第十三节 空 炸	(153)
----------------	-------

第七章 战略篇	(161)
---------------	-------

第一节 二抢一	(161)
---------------	-------

第二节 一敌二	(168)
---------------	-------

第三节 兑子战	(172)
---------------	-------

第四节 信息战	(175)
---------------	-------

第五节 心理战	(183)
---------------	-------

第六节 谋 和	(188)
---------------	-------

第七节 闪电战	(192)
---------------	-------

第八节 盘 棋	(197)
---------------	-------

第九节 司令大本营	(200)
-----------------	-------

第八章 配合篇	(206)
---------------	-------

第一节 双 急	(206)
---------------	-------

第二节 双 抢	(210)
---------------	-------

第三节 协同防守	(216)
----------------	-------

第四节 组合进攻	(222)
----------------	-------

第九章 棋理篇	(226)
---------------	-------

第一节 大小相对性	(226)
-----------------	-------

第二节 明暗相对性	(229)
-----------------	-------

第三节 先后相对性	(233)
-----------------	-------

第四节 强弱相对性	(237)
-----------------	-------

第五节 胜负相对性	(241)
-----------------	-------

第六节 矛盾论	(243)
---------------	-------

第七节 势 论	(248)
---------------	-------

第八节 气 论	(253)
---------------	-------



第一章

入门篇

四国军棋是陆战棋的升级版，从1V1变成2V2，不只是数量的变化，而是本质的飞跃。有网友戏说：“女朋友可以没有，四国军棋不能没有。”四国军棋到底为什么拥有这样的魅力？请听我细细道来。

第一节 四国军棋概况

1. 军棋的起源

四国军棋起源于陆战棋，关于陆战棋的起源，目前众说纷坛，莫衷一是。主要有以下三种说法：

1.1 南非起源说

根据《大不列颠百科全书》中的定义：军棋是国际象棋的变种，1900年前后首先流行于英国。对弈双方各自有一棋盘，都不得看对方的棋盘和棋子。另有第三个棋盘置于中间，由裁判使用，不许对方看见，裁判根据双方各自的意见代为走棋，双方根据裁判所提供的有限情报着棋。相关资料认为，军棋又被称为盲象棋，是由南非人 Henry chael Temple 于1899年发明的。他借鉴国际象棋的棋子，发明了这种反映战争的游戏。Kriegspiel 的英文解释就是 WAR GAME，是战争游戏，同时也是一种真正的具有公众观赏性的游戏，它使旁观者和下棋人共享其中的欢乐。可见，军棋是一种成功的变形象棋。与象棋最大的区别就是不允许看对方的棋子，更具有挑战性。军棋的诞生，立刻风靡世界。由此也产生了一些军棋专家（Bob Timmel, Ike Thayer 和 Rea B. Hayes）。另据百度百科介绍，军棋起源于冯·莱斯茨发明的严格式兵棋



(Rigid-kriegspiel, 1807), 此后经美国陆军军官陶顿(1883)、韦尔斯(1913)、查尔斯·罗伯茨(1952)等进一步完善,在法国陆军棋stratego(1908)基础上改进而成。

1.2 日本起源说

日本在德川幕府时期,有一种类似于中国斗兽棋的“战棋”。明治维新后,战棋在借鉴国际象棋特点、增加西方军事组织元素的基础上,发展形成了后来的陆战棋。

1.3 中国起源说

相传军棋本名战棋。有人认为军棋是由春秋时期孙武发明的,当时只是雏形,由竹简画出作战地图,摆上石子演变战局。至战国时期秦国名将白起给予进一步完善,他经常利用战争间隙推演阵法,思考破敌良策,并将竹简制作得更加详细,包括行营和兵站,把石子换成规整四方的竹子,分成敌我双方进行研究。到楚汉战争期间,韩信把军旗由竹简推演升华到真人操练,每有闲暇必由士兵分左右排列,其本人指挥进行攻防演练。后传言,明清时期称为“军棋”。1950年朝鲜战争爆发,由彭德怀率领志愿军入朝参战,战士们利用有限的休息时间,在前人的基础上对军旗进行了更大的完善,以厚厚的纸张作棋盘,以木头做棋子,用军棋进行模拟训练,以提高战争意识和战术水平。随着战争的结束,退伍老兵返乡,军旗流入民间成为一种民间游戏。

部分人比较赞同第一种说法,认为在20世纪初期传入东亚地区,经日本再传入中国。个人比较赞同第三种说法。首先,陆战棋纵横交错的线条的交点是行棋的位点,这与中国象棋和围棋如出一辙,而国际象棋(包括陆军棋stratego)则往往采用格子作为位点。这种“中国元素”可以认为是起源于中国的证据之一。而围棋在我国起源较早,“尧造围棋”,说明我国很早就有围棋了。其次,陆战棋棋盘上有公路和铁路,这些都是近代的产物。而江苏常州已找到并展出了恽代英(1917年)的“十六字军棋”实物及相关照片(据称为军棋比赛期间留影),与南非人的发明时间已非常接近。现在的陆战棋与中华文化相结合,已经融入了极多的“中国元素”,如棋子称谓其特征足已区别于其它棋类。因此,个人认为,陆战棋起源于中国。中国人民将自己的智慧赋予军棋的改造之中,不断发展,使陆战棋呈现出今天的模样,为军棋的发展做出了卓越的贡献。



2. 四国军棋的发展

若说陆战棋的起源尚存争议，但四国军棋则是不折不扣的“中国造”。直到20世纪80年代末期，才开始出现“四国军棋”，是广大的陆战棋爱好者们在陆战棋的基础上发明创造的，也是军棋文化腾飞的开始。1997年底南京北极星军棋的开创人“老冒”把四国军棋带入了网络，命名“四国风云”，从此网络四国军棋风靡全国，并逐渐正式命名为“四国军棋”。

可见，四国军棋大约起源于中国20世纪80年代末期，是由陆战棋演变而来的用于模拟近代战争推演的游戏。它沿袭了陆战棋的兵种、棋盘和规则的大部分，将双人对战改造成四个对战，并在棋盘和规则上不断完善而成。

第二节 平台、玩家、棋盘和棋子

2.1 四国军棋对战平台

早期的北极星四国军棋平台已经随着岁月的流逝而消失。网络的发展使游戏平台迅速崛起，如今各种游戏大厅基本都有四国军棋平台，规模较大的有三家：qq游戏中心（<http://qqgame.qq.com/>）、联众网络游戏世界（<http://www.ourgame.com>）、中国游戏中心（<http://www.chinagames.net>）。此外还有JJ比赛（<http://www.jj.cn/index.html>）、边锋游戏（<http://www.gameabc.com/>）、四国军棋专业对战平台（<http://www.403938.com>）等。

2.2 玩家的表示法

玩家常见表示方法有五种：

- (1) 颜色法：直接用棋子的颜色进行命名。如红方、绿方、蓝方和黑方。
- (2) 方位法：用坐位的方位来表示。东方、南方、西方和北方。
- (3) 甲乙丙丁法：根据行棋次序，分别命名为甲方、乙方、丙方和丁方。
- (4) ABCD法：根据行棋次序，分别命名为A方、B方、C方和D方。



(5) 本上下对法：自己这一方称为本家或我方，先于我方行棋者称为上家，后于我方行棋者称为下家，面对的一方称为友军或对家。我与友军用“我们”表示，上家下家用“敌军”来表示。“对家”用“友军”来表示，以防歧义。

2.3 棋 盘

四国军棋的棋盘是由纵横交织的直线及少量弧线构成的，如图 1-1 所示。这些线条寓意交通道路：粗线为铁路，是“快行线”；细线是公路，为“慢行线”。道路的交点称为“位点”（或点位），是布局或行棋中棋子停驻的位置，共 129 个。其中圆圈位点称为“行营”，半圆位点称为“大本营”，其余统称为“兵站”。我们一般将整个棋盘分成五个区域，即四个小棋盘和九宫。小棋盘称为方阵，是指每方布局时使用的区域（包括行营），共 30 个位点，它由 23 个兵站、5 个行营和 2 个大本营组成。“九宫”是棋盘中心九个位点的统称，它借用了象棋中“九宫”的命名，成为约定俗成的四国军棋术语。各方方阵的五根竖线，从左向右依次命名为“左锋线”、“左旗线”、“中线”、“右旗线”、“右锋线”。六根横线，从前向后依次命名为“前锋线”、“肘线”、“腰线”、“膝线”、“角线”、“底线”。

2.3.1 位点中文命名

位点中文命名主要仿照人体部位的方法命名。

(1) 各方方阵位点名称

每个玩家布局所处的方阵，其命名方法见图 1-1，名称释义如下：

左锋：又称左前锋，是易于与敌人交战的前方位点。“前”字可省，简称为左锋。

左眉：因此地常放工兵，故有人称左兵位。也有人称左肩位。

中锋：有人称头（位）或中顶位。

右眉：也称右兵位、右肩位。

右锋：又称右前锋。

左肘：有的称左锐位，也称左二线。

左前营：左前方的行营。

喉位：也称咽位。



右前营：也称右上营。

右肘：也称右锐位，右二线。

左腰：也称左三线。

左肋：反对使用“左腰”。

中营：处于方阵中心的行营。

右肋：反对使用“右腰”。

右腰：也称右三线。

左膝：也称左钝位，也称左四线。

左后营：左下营。

腹位：有的也称为脐位，不推荐。

右后营：也称右下营。

右膝：也称右钝位，也称右四线。

左角：也称左立角，左轨道角，与“左脚”谐音。

左台：左旗台。在大本营前方，寓意军旗前的台阶，故谓旗台。

台中：位于两旗台之中，故名。也有人称为脐部，易与本命名中的脐部混淆，不推荐。

右台：右旗台。

右角：右立角，右轨道角。左角和右角统称为立角。

左底：有时也称左旗下，也称左棋盘角。

左旗：左大本营。可放军旗，故称。

中底：有的也称为根部。

右旗：右大本营。

右底：右旗下，右棋盘角。

对于复盘（或军旗已明时），可根据军旗所在位置，将有军旗的一侧称为“旗 x ”。如军旗在左侧，则左锋可称为旗锋，左肘称为旗肘，依此类推。另一侧则称为“虚 $*$ ”，如右锋可称为虚锋，右底称为虚底等。某些情况下，亦可以将靠近上家（先行棋的那一家）那一侧命名为上 $\times$ ，如上锋、上肘，同理下家那一侧命名为下 x ，如下锋、下肘等。

本书将以上命名作为标准命名方法。对于易混淆的命名，坚决不使用。其它同位异名的命名，不推荐。

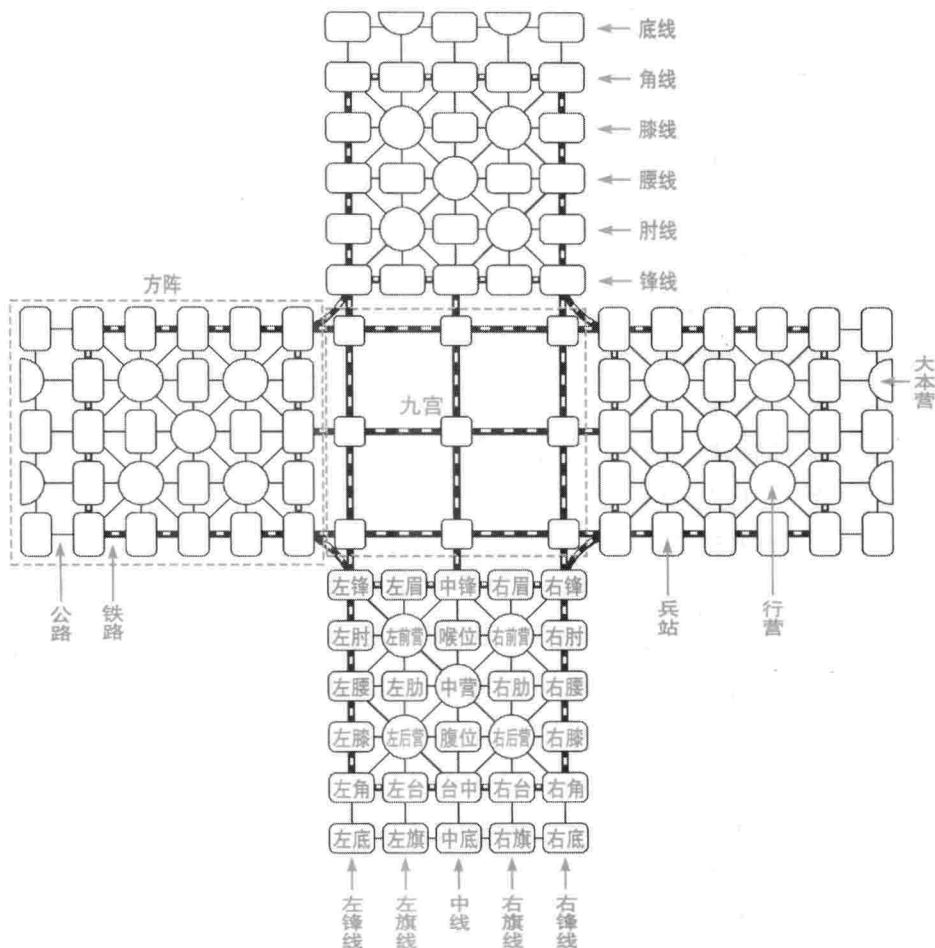


图 1-1 棋盘区域与位点中文名称

(2) 九宫中文命名

九宫采命名如图 1-2，其命名原则为：

- ①甲乙丙丁：各方按行棋先后次序命名为：甲方、乙方、丙方、丁方。
- ②宫心中宫：棋盘正中命名为“宫心”。各方方阵前的中间位点，称为“中宫”。
- ③弃左存右：各方小棋盘前面右方的宫角，称为“右宫”。以右为大，舍去“左宫”的命名。

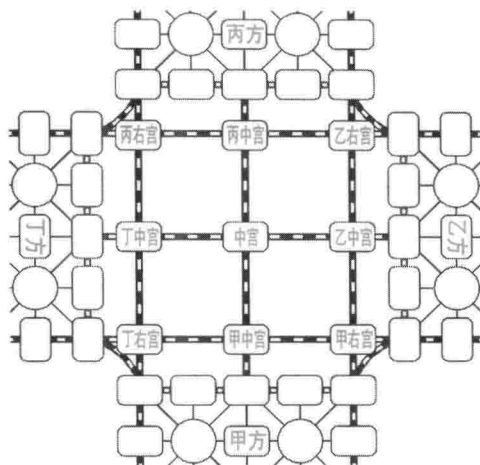


图 1-2 九宫中文命名

2.4 棋子

2.4.1 兵种与个数

四国军棋共有 100 枚棋子，分为 12 个兵种，每方 25 枚。它们分别是军旗、司令、军长各一枚；师长、旅长、团长、营长、炸弹各二枚；连长、排长、工兵、地雷各三枚（图 1-3）。为了区别各方子粒，使各方棋子在字体颜色或子粒材质颜色上各不相同。常分为红、绿、蓝、黑四种。

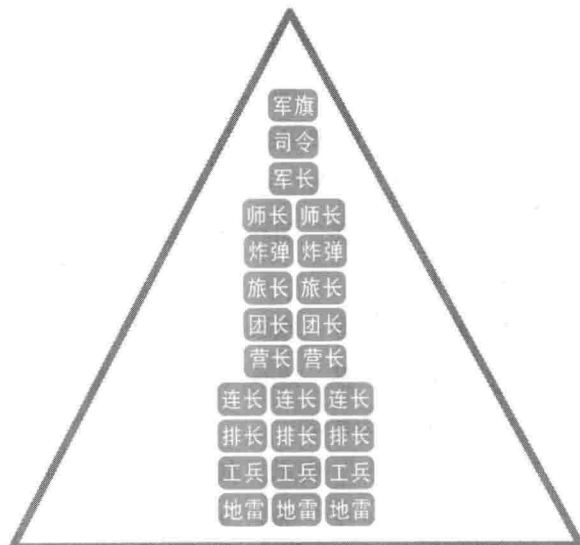


图 1-3 军棋子粒个数金字塔

2.4.2 子粒数字命名

(1) 数字命名的产生

“司令”与“40”谐音，数字输入速度快于中文。故用“40”代替“司令”，开启子粒数字命名方法先河。



(2) 命名的扩展

为了用数字表示其它棋子，采用降序法，进行其它子粒的命名。

司令	军长	师长	旅长	团长	营长	连长	排长	工兵	地雷	炸弹	军旗
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29

图 1-4 军棋子粒数字命名

①司令：采用谐音“40”命名。

②军长至工兵均严格采取降序法命名，从 39 至 32。

③地雷：由于工兵大于地雷。故命名为“31”。

④炸弹：习惯称为“0”。主要是象形。结合降序法，命名为“30”。

⑤军旗：任何可移动子粒，均可以搬掉军旗。结合降序法，命名为“29”。

(3) 记忆方法

司令 = 40：谐音。

团长 = 36：团团圆圆，顺顺利利，用吉祥数字“6”来表示。

排长 = 33：两个 3 并“排”。

地雷 = 31：“1”像雷字的第一个拼音字母“l”

炸弹 = 30：象形。圆圆的“蛋”“弹”。

军旗 = 29：9 像旗字的第一个拼音字母“q”

其它子粒就近推知。例如：

问：师长 = ? 答：司令 > 军长 (39) > 师长 (38)。故师长为 38。这三个棋子要熟记。

问：旅长 = ? 答：旅长 > 团长 (36) 故为 37。

问：连长 = ? 答：连长 > 排长 (33) 故为 34。

(4) 表示方法扩展

大于：用“+”表示。如 36 +，表示大于团长；

很大：用“++”表示（两个加号连写）。如认为某个子比 36 大得多，表示为 36 ++；

小于：用“-”表示。如 38 -，表示小于师长；

不是：用“×”表示。如 40 ×，表示不是 40。



第三节 规则解读

四国军棋游戏规则与传统的陆战棋相似，各大平台规则除极少部分（行棋次序）外，基本相同。

3.1 布局规则

按以下规则将 25 个子粒放置在己方方阵非行营位置。

(1) 地雷只能置于后两排

解读：地雷使后两排成为禁地，避免太子疯狂的进攻，可有效保护军旗；但这决不等于撞死过大棋的棋子就是地雷哦，立角布 40 或 39 是很常见的。

(2) 军旗只能摆在大本营内

解读：两个大本营中有一个放着军旗，使开局时进攻方向不明确，能帮助你做“真假军旗”。

(3) 炸弹不能摆在冲锋线

解读：因为炸弹不能摆第一排，所以只要记性好，司令可以大胆撞吃曾布于第一线的孤单子粒；但行棋过程中把炸弹偷偷运到第一排十分常见，那些记性差的人，绝对会给你惊喜的！

(4) 行营不能布棋

解读：所以初学者往往会在第一步“炸弹进营”。高手进营的常是假炸。

3.2 走子规则

(1) 行棋次序：按逆时针行棋。

解读：由于历史的原因，目前，主要有两种行棋次序：

①顺时针行棋。如联众四国军棋平台。

②逆时针行棋。如腾讯 QQ 四国军棋平台。

在日常相关的活动中，如打扑克牌、打麻将，均采用逆时针次序。主要



理由：大部分人都喜欢用右手，在打牌的时候，左手执牌，右手出牌。出牌时，右手靠近右侧的玩家，容易引起右方玩家的注意。而右手远离左方玩家，左方玩家不易注意到我方出牌。同理，每人都易引起右方玩家注意，从而形成逆时针次序。这就是逆时针次序的由来。它不仅是习惯，也是一种科学的次序。现在棋牌等已搬到网络上，尽管已不存在右手易引起右方注意的特点。但为了保持习惯，仍采用逆时针次序，并规定逆时针行棋为标准行棋次序。

(2) 行棋：铁路上没有障碍时，工兵可在铁路线上任意行走，其它棋子在铁路线上只能直走或经过弧形线，不能转直角弯。

解读：体现了“兵贵神速”的精神，残局阶段难以撞死。别把工兵不当官，没兵没炸，你留个司令军长师长，我封闭雷型，棋局就和了。

(3) 进入任何司令部的棋子不能再移动。

解读：搬旗是要付出代价的，尽量用小子，大子别搬错军旗了。逼敌人用大棋搬旗是高手的妙招。

(4) 军旗不能移动

解读：你不保护它，就只有死。

3.3 吃子规则

(1) 司令 > 军长 > 师长 > 旅长 > 团长 > 营长 > 连长 > 排长 > 工兵

解读：这就是军队中森严的等级制度，“官高一级压死人”，小子死了，大子毫发无损，“杀敌一千，自损八百”的事情不存在。这个序列还应该加上“工兵 > 军旗”。工兵撞军旗后，军旗没了，工兵还在。

(2) 地雷小于工兵，大于所有其它棋子。

解读：别忘了，炸弹也可以干掉地雷的！没有炸弹，没有司令，怎么干掉敌人的司令呢？想办法让它撞雷呀。

(3) 炸弹与任何棋子相遇时，双方都消失。

解读：炸弹如一个美女，总想嫁给司令和军长，可惜，红颜薄命，常嫁给了工兵。因为“兵不厌炸”啊！其实，有时候嫁给军旗也是一个不错的选择哦（炸弹也是可以搬军旗的）！