

YISHU SHIJIE ZHISHI CONGSHU

艺术世界知识丛书 | 主编：王志艳



棋 牌

艺术最纯真的体现

艺术的诞生与发展，是人类勤劳与智慧的结晶。艺术已成为人类社会一项重要的文化构成，艺术素养也成为人类精神境界的重要内涵。中国的经济实力越来越强，文化的包容性更加凸现，对世界艺术知识的了解和欣赏的需求是显而易见的。



内蒙古人民出版社

艺术世界知识丛书

棋 牌

主编:王志艳

内蒙古人民出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

棋牌/王志艳编. —呼和浩特: 内蒙古人民出版社,
2007

(艺术世界知识丛书)

ISBN 978-7-204-09246-8

I. 棋... II. 王... III. ①棋类运动—普及读物
②扑克—普及读物 IV. G89—49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 147919 号

艺术世界知识丛书

主 编: 王志艳
出 版: 内蒙古人民出版社出版
地 址: 内蒙古呼和浩特市新城区东风路祥泰商厦
印 刷: 北京一鑫印务有限责任公司
发 行: 内蒙古人民出版社
开 本: 850×1168 1/32
印 张: 145
字 数: 2200 千字
版 次: 2007 年 9 月第 1 版第 1 次印刷
书 号: ISBN978-7-204-09246-8/Z·513
印 数: 1—3000
定 价: 715.20 元 (全 24 册)

【版权所有 侵权必究】

前 言

劳动创造了人类，人类劳动创造了艺术。艺术体现了人类丰富多彩的想象力，神话一般的创造力，科学缜密的审美能力以及无与伦比的聪明才智。可以说，艺术是人类共同的精神追求。艺术给予我们的真正意义是心灵的意义，艺术所开启的世界就是心灵的世界。

艺术的诞生与发展，是人类勤劳与智慧的结晶。艺术是有价的，也是无价的，它已成为人类社会一项重要的文化构成，而艺术素养和艺术也已成为人类精神境界的重要内涵。中国的经济实力越来越强，文化的包容性也更加凸现，因此对世界艺术知识的了解和欣赏的需求更是显而易见的。

基于此，我们特意精心编写了这套《艺术世界知识丛书》。本套丛书共 24 本，是一套介绍人类艺术成就的普及性读物，详细地介绍了人类的各类艺术形式，如音乐艺术、绘画艺术、书法艺术、戏剧艺术、歌舞艺术、雕塑艺术、建筑艺术等。从人类的岩画到现代派艺术，从建筑、绘画到音乐、文学，从阅读到欣赏，我们将人类迷人而庞杂的艺术都为您和盘托出，让您读后犹如经历了一场礼觉盛宴。可以说，这套丛书囊括了世界著名的艺术形式以及很多有关艺术的主要知识点、故事、轶事等，是您了解艺

术知识、把握艺术走向的优秀参考资料。在编写的过程中，我们还选取了大量有代表性的名家名作、风格流派，并以精练、浅显的语言为您阐述了人类源远流长的艺术发展历程。

好饮爽口，好书爽心。希望我们精心编撰的这套艺术丛书能带给您别样的享受。那将不仅仅是对艺术知识的了解，更多的则是对心灵的震撼和对艺术生涯孜孜不断的追求。

目 录

国际象棋艺术	(1)
国际象棋的起源	(1)
国际象棋的种类	(4)
中国象棋艺术	(10)
中国象棋的规则	(14)
常见象棋术语	(17)
围棋艺术	(26)
围棋的起源	(26)
围棋在中国的发展	(29)
春秋战国时期的围棋	(29)
两汉三国时期的围棋	(31)
晋朝围棋	(35)
南北朝时期的围棋	(37)
唐朝、五代时期的围棋	(41)
宋、金、元时期的围棋	(45)
明代的围棋	(51)
清朝时期的围棋	(58)
围棋对局欣赏	(67)
陈毅(黑先)——过惕生	(67)

聂卫平（黑先）——过惕生 (69)

五子棋艺术 (72)

五子棋的发展过程 (72)

五子棋的棋盘与棋子 (75)

五子棋的常用术语 (76)

五子棋基本着法 (77)

关于三 (80)

麻将艺术 (86)

麻将的起源和发展 (86)

世界各地的座将 (92)

麻将牌经 (110)

麻将运动 (115)

扑克艺术 (118)

扑克的起源和发展 (118)

多种多样的扑克类型 (120)

扑克牌的收藏价值 (132)

扑克牌小知识 (134)

扑克的寓意 (136)

桥牌艺术 (141)

桥牌的起源 (142)

桥牌游戏中的术语 (144)

国际象棋艺术

国际象棋的起源



qi xu shi jie shi shi cong shu



国际象棋究竟是怎么产生的？这个古老而又永远是生气勃勃的智力竞技究竟是哪一个国家、哪一个人的发明？这些问题长时期以来吸引了许多专家学者的注意力。

关于国际象棋的起源，曾经有种种饶有兴味的传说。其中较为著名的一个是这样的：

在古代印度有一个国王，他拥有至高无上的权力和难以计数的财富。但是权力和财富最终使他对生活感到厌倦，渴望着有新鲜的刺激。

有一天，来了一位老人，他带着自己发明的国际象棋朝见国王。国王见了这新奇的玩竟非常喜欢，就与老人对弈起来。但是他一下上手，就舍不得放下了，竟留着老人一连下了三天三夜。到了第四天早上，国王感到非常满足，就对老人说道：“你给了我无穷的乐趣。为了奖赏你，我现在决定，你可以从我这儿得到你所要的任何东西。”

的确，这位国王是如此富有，难道还有什么要求不能满足吗？然而，老人却慢条斯理地回答道：“万能的王啊，您虽然是世界上最富有的人，但恐怕也满足不了我的要求。”

国王不高兴了，他皱起了眉头，严肃地说道：“说，哪怕你要的是半个王国。”于是，老人说出了自己的要求：



“请国王下令在棋盘的第一格上放一粒小麦，第二格上放两粒小麦，第三格上放四粒，第四格上放八粒，就这样依次每格增加一倍小麦数量，一直到第六十四格为止。”

“可怜的人啊，你的要求就这么一点点吗？”

国王不禁笑了起来，他立即命人取一袋小麦来，按照老人的要求数给他，但是一袋小麦很快就完了。国王觉得有点奇怪，就命人再去取一袋来……接着是第三袋、第四袋……小麦堆积如山，但是离第六十四格还远得很呐。只见国王的脸色由惊奇逐渐转为阴沉，最后竟勃然大怒了。原来国库里的小麦已经搬空了，却还只是数到了棋盘上的第五十格。国王认为老人是在戏弄他，就下令把老人杀了。

其实，老人的话没有错，他的要求就算是现代社会也满足不了。根据计算，棋盘上六十四个格子小麦的总数将是一个十九位数，折算为重量，大约是两千多亿吨。而即使是现代，全世界小麦的年产量也不过是数亿吨而已，更何况那是在远古时代。

还有一个传说是这样的：大约两千年前，在印度曾发生过一场激烈的战争，战争过后，尸骨成山，血流成河，真是惨不忍睹。一个聪明人眼看这种景象，便塑造了一些形态各异、戴盔披甲的将士作为棋子。他把战场上的战斗再现在棋盘上，终于把孔武善战、恃强好胜的国王、将军及婆罗门贵族的兴趣吸引过来。从此，以棋盘上的智力较量，取代了战场上的血腥厮杀。

这些传说虽然很有意思，能给人以启示，但并不能帮助我们追根溯源，找到国际象棋的发明人。实际上，国际象棋也像其他许多游戏一样，是人类社会发展的产物。当人类的力量在解决基本的生存问题之后尚有富余时，游戏便自然产生了。不

能说国际象棋是哪一个国家、哪一个人的发明，而只能说，它是劳动人民的创造，人类智慧的结晶。

十九世纪中期，国际象棋开始成为正式的比赛项目。1924年曾被列奥运会的正式比赛项目，同年成立了“国际棋联”。目前，国际棋联主办或委托成员国协会举办的重大世界性比赛有：国际象棋奥林匹克赛、世界团体锦标赛、男女个人世界冠军赛、大学生世界团体赛、少年世界冠军赛，以及各大洲的国际象棋团体赛。至于各种杯赛、邀请赛、大师赛、特级大师赛、等级分赛等更是不可胜数。

国际象棋奥林匹克团体赛，也称“世界国际象棋奥林匹克团体锦标赛”，简称“奥林匹克棋赛”，是国际棋联组织的规模最大的世界性团体比赛。每两年举办一次。关于比赛地点，从1984年起国际棋联作了新的决定，规定一次在奥林匹克运动的发源地希腊，一次在世界其它地区。第1届国际象棋奥林匹克赛于1927年在伦敦举行，第二次世界大战期间曾一度中断。1957年以前只有男子团体赛一项，1957年以后增加了女子团体赛项目。近几届国际象棋奥林匹克赛，参加角逐的队数大大增加，男队发展到将近90个，女队发展到40多个。

第一届正式的比赛于1927年在伦敦举行，有16个队参加，匈牙利队获冠军，赢得一位英国公爵捐助的以其名字命名的“国际哈密尔顿·罗素流动金杯”，以后每隔一年或两年举办一次。二战之前共举行了八届。

1950年，在南斯拉夫杜布罗夫尼克举办了战后首次比赛，以后每两年一届，参加的队也逐渐增多，到1994年在莫斯科举办的第三十一届，参赛的达124个队。

前31届，苏联队获18次冠军，美国队获五次冠军，匈牙利队获三次冠军，俄罗斯队获两届冠军，波兰、德国和

南斯拉夫队各获一次冠军。

奥林匹克棋赛原采用循环制，随着参赛队数增多，遂采用两阶段的分组循环预赛和决赛赛制。

1976 年采用 14 轮瑞士赛制至今。自 1984 年起，每逢 4 的倍数的年份举办的这一棋赛，又是 4 年一度的世界国际象棋团体锦标赛的预选赛，获前五名的队出线。

自 1957 年起，国际棋联增设了女子奥林匹克团体赛，最初不定期举行，后来与男子同时同地进行。冠军队将被授予以第一位女子个人世界冠军姓名命名的“维拉·明契克流动奖杯”。至 1994 年莫斯科举办的第十六届，参赛队已达 81 个。前 16 届，苏联队获 11 次冠军，以色列队获一次冠军，匈牙利队获二次冠军，格鲁吉亚队获二次冠军。

与中国关系：

中国男队自 1978 年起参加这一比赛，最好名次是 1990 年的第六名；

中国女队自 1980 年起参赛，最好名次是 1996 年的亚军，这也是此赛 60 多年历史上亚洲队最好成绩。此外，中国女队于 1990 年、1992 年、1994 年连续三次列第三名，1998 年，2000 年，2002 年连续三次获得冠军。

国际象棋的种类

国际象棋比赛种类很多，可采用若干种不同的分类方法。例如：根据计分方法的不同，可以分为团体赛和个人赛；根据比赛的目的和性质，可以分为正式比赛和即兴比赛、成年比赛和青少年比赛、男子比赛和女子比赛等等。但按照各种比赛的内部结构，可以把所有的比赛分成以下几个大类：

联赛

国际象棋比赛中最常见的比赛形式，它指两个以上棋手或棋队参加的任何比赛。当前国内各种类型联赛采用的赛制，主要有：循环制、瑞士制、淘汰制三种。

1. 循环制

循环制的特点是参赛的棋手（或棋队），按规定的对局秩序表上排定的对手和先后手进行比赛，参赛的棋手（或棋队）逐一对弈，而后按积分高低、对手分等排定名次。

循环制之下又分为单循环制（每人或每队之间下一盘棋），和双循环制（每人或每队之间下两局棋）及分组循环制。

双循环制解决了先后手均等的问题，但所需时间较长。

分组循环制适用于参赛人数多、赛时有限的较为重要的比赛，其方法是：

根据人员情况、时间等因素定出分几个组；而后排列出种子选手，按蛇形编排法分别进入各组；非种子选手抽签进入各组；各组棋手抽定序号，进行单循环赛，决出组内名次；按事先规定的方法（录取每组若干名进入决赛组决赛、同名次决赛等）进行决赛，决赛也采用单循环制。

循环赛的对局秩序表由国际棋联统一制定，《国际象棋规则》中载有。

2. 瑞士制

瑞士制又称“积分循环制”，是大型比赛中最为常用的比赛办法，这一赛制解决了人（队）数较多，赛程较短，而“种子”又不易安排的矛盾，其特点是：所录取名次只有前列名次和末尾名次较为准确，其准确程度因安排轮次数、参赛人员水平差别等因素有所不同。

瑞士制的方法为：

按照国际棋联颁发的“瑞士制比赛条例”，每轮之前依照同分和近分者相遇（已对过者不再对）、平衡先后手等原则，进行编排，以确定当轮的棋手编对情况。

3. 淘汰制

淘汰制在其他体育竞赛项目中广泛应用，具有费时少、竞争激烈特点。淘汰制适用于参赛者水平较为相近的比赛，在编排时需要排定种子选手，划出种子选手所在的区域。

对抗赛

对抗赛是国际象棋比赛最早的形式，它比循环赛更能直接地衡量比赛双方的实力。

对抗赛分为个人对抗赛和团体对抗赛两种。

两人之间的比赛称为个人对抗赛。考虑到先后手问题，对抗局数应为双数。在第一局比赛中，抽签决定先后手，以后双方交换棋色。如约定局数完后双方积分相等，则可按事先约定的办法加赛。

两队棋手之间的比赛称为团体对抗赛。团体对抗赛不拘上场人员多少，但宜为双数。对局轮次可为单数，也可为双数。

一般来说，参赛各队应根据棋手的实力排出台次，一经确定基本阵营，在比赛结束前不得改变。如有替补队员，那么，替补队员上场时只能顶替最后一台或最后二台或逐步向上移的主力队员，上场的主力队员的台次顺序则相应地向上移动。

团体对抗赛前，先抽签确定序号；抽到1号的队在奇数台次上执先，在偶数台次上执后；如系多轮次对抗赛，则在偶数轮次时，各台均交换先后手进行比赛。

团体对抗赛还可采用更为准确的赛制——全循环制，即一队的每个队员与另一个队的每个队员之间都进行比

赛。但这一赛制耗用时间较多，使用率较低。

表演赛

这是在教学训练和群众性活动中常用的比赛形式，主要分为一人多面赛（我国中国象棋中称为车轮战，围棋称为多面打）和蒙目赛。

由教练或高水平棋手同时与多人对弈的比赛叫一人多面赛。组织一人多面赛时，首先得布置出场地，即把放置棋盘的桌子按马蹄形或矩形依次排列，棋手坐在桌外，背向观众，由教练或高水平棋手在桌子围起来的空地中绕圈而行，依次与环坐的棋手下棋。

一人多面赛的规则可简述如下：

(1) 教练或高水平棋手都执白棋（如教练或高水平棋手同意交替执白棋，也可以）。

(2) 被轮战棋手只有在教练或高水平棋手走到他棋盘前时才可以走棋。如教练或高水平棋手走到被轮战棋手的棋盘前面，被轮战棋手不走棋，教练或高水平棋手可根据自己的意愿对该棋局作出处理。在某些例外情况下，被轮战棋手可以把应走的棋延迟到下一圈走，但必须征得教练或高水平棋手的同意。

(3) 被轮战棋手必须做好比赛记录。

此外，还有两人多面赛（由两位棋手进行车轮战，两个在圈子里保持一定距离走棋）、计时多面赛（比赛参加人数一般限制在 12 人之内，棋手水平较高，比轮战者只低两级左右。并有若干特殊规定）等等。

蒙目赛即不看棋盘，凭记忆下棋的比赛。可分为两人蒙目赛和一人多面打蒙、目赛两种。这种比赛形式对观众有很大的吸引力。现在常见的是由一位强手蒙目对多位一般棋手的比赛。

多用于群众性活动。在训练中，也可偶尔搞搞教练对初学者的蒙目表演，以提高学员的兴趣，活跃课堂气氛。

解题赛和排局赛

这是训练中常用的比赛，运用得好，可以收到强化训练效果的良好作用。

解题赛有两种办法可选用。

第一种办法是先准备写有赛题（一般为6个题目）的赛卷，要求初学者在规定的时间内（视初学者水平、棋题的难易程度定）解题，而后进行评卷。比赛成绩根据得分确定，如有两人或两人以上同分，则按各人解题时所用时间多少来区分名次，因此在比赛时必须准确记下赛员交卷顺序。

第二种办法是：准备好一定数量的棋题，在教学棋盘上依次摆出。每摆出一题，即要求初学者们在规定时间内解答，当半数初学者已解答出习题后，即停止解答，答案呈交完后，初学者离开赛场，待在教学棋盘上摆出下一试题后，初学者再进教室解答。

计算分数的一种方法是：凡第一个解答出该题的初学者可以得到等于参赛初学者人数一半的分数。例如，参加比赛共有20人，那么第一个解答出棋题的人得10分，第10个人得1分，第11人至第20人不得分。待所有题目解答完后，累计各初学者所得分数，以总得分多少排列名次。

排局赛是国外较为流行的一种比赛，我国国际象棋爱好者对它较为陌生，这里就不作介绍了。

除此外，国际象棋还有其它比赛形式，这一类比赛形式主要有：即兴赛、快棋赛、通讯赛、磋商赛、双打赛和计算机棋手比赛等等。

1. 即兴赛

一般的娱乐性比赛，是否限制用时由对弈者商定。

2. 快棋赛

现代越来越流行的比赛，在训练中有重要意义，它能有效地锻炼棋手的反应能力，提高下棋速度，增强棋手对时限难关的应付能力，同时这种比赛趣味性和对抗性也非常强，对初学者的吸引力大。

现代流行的快棋赛主要是 30 分钟快棋赛，依据训练条件的不同，也可安排 5 分钟快棋赛、10 分钟快棋赛等等。国际棋联专门颁发有“五分钟快棋赛规则”等。

3. 通讯赛

用通信方式告知对弈着法的比赛，制订有特殊的比赛规则。主要用于远距离的棋友交流棋艺用。这种比赛有助于棋手理论水平的提高。

4. 磋商赛

这也是丰富训练内容的一种比赛形式。由两组棋手来下一局棋，每组在一个房间内，所有着法由裁判传递，这种比赛要计时，有记录。

磋商赛对于棋手们之间的技术交流很有益，通过实战中的磋商和棋局发展进程的验证，棋手之间可以互相取长补短，发现问题并进而解决问题。

5. 双打赛

由两位棋手为一方进行的比赛，四位棋手轮流走棋，但不能商量。这种比赛是较常用的训练方法之一。

6. 和计算机棋手比赛

现在，国内已引进了不少微型计算机下棋程序，和计算机棋手比赛，是指高学员兴趣的有文化方法。

中国象棋艺术

中国象棋的起源和发展

1. 战国时期

战国时期，已经有了关于象棋的正式记载，如：《楚辞·招魂》中有“菴蔽象棋，有六博兮；分曹并进，遒相迫兮；成枭而牟，呼五白兮。”。《说苑》载：雍门子周以琴见孟尝君，说：“足下千乘之君也，……燕则斗象棋而舞郑女。”由此可见，远在战国时代，象棋已在贵族阶层中流行开来了。

据上述情况及象棋的形制推断，象棋当在周朝（公元前 11 世纪）前后产生于中国南部的氏族地区。早期的象棋，棋制由棋、箸、局等三种器具组成。两方行棋，每方六子，分别为：枭、卢、雉、犊、塞（二枚）。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”，斗巧施智，相互进攻逼迫，从而达到制对方于死地的目的。春秋战国时的兵制，以五人为伍，设伍长一人，共六人，当时作为军事训练的足球游戏，也是每方六人。由此可见，早期的象棋，是象征当时战斗的一种游戏。在这种棋制的基础上，后来又出现一种叫“塞”的棋戏，只行棋不投箸，摆脱了早期象棋中侥幸取胜的成分。

2. 秦汉时期

秦汉时期，塞戏很是盛行，当时又称塞戏为“格五”。从湖北云梦西汉墓出土的塞戏棋盘和甘肃武威磨嘴子汉墓出土的彩绘木俑塞戏，可以印证汉代边韶《塞赋》中对塞戏形制的描写。三国时期，象棋的形制不断发展演变，并已和印度有了传播关系。