

棋類遊戲三十種

傅天真編



香港 蕪美圖書公司 出版

棋類遊戲三十種

香港 蘇美圖書公司 出版

棋類遊戲三十種

編著者 傅 天 眞

出版兼
發行者 藝 美 圖 書 公 司

香港灣仔天樂里七號地下

電話：5 - 7 5 0 2 4 0

5 - 7 4 5 6 5 0

電報掛號：“YIMIBOCO”

承印者 新華印刷股份有限公司

鯗魚涌華廈工業大廈四樓B座

電話：5 - 6 2 3 3 2 4

一九七六年八月再版

定價港幣三元正

版權所有・翻印必究

寫在前面

人們也經常以健康的文娛活動形式，來歡樂地度過週末或假日。這些事實，有力地說明了：文娛活動，已經成為人們生活中不可缺少的一環。

文娛活動的內容，應該是健康而豐富的，這樣才能收到預期的效果；為明天的工作培養並準備下更大的推動力！

爲了事實文娛活動的內容，活動材料的掌握是一個很重要的問題；材料應該是多樣性的，因爲，有人歡喜跳舞，又有人愛好唱歌，也有人歡喜猜謎，還有人愛好下棋……

介紹舞蹈、歌曲、謎語等的書籍，已經很多，但是有關下棋的出版物還是很少，材料非常貧乏；這就引起了我們編繪這本棋類遊戲的動機。

我們感到：下棋確係一種具有意義的文娛活動，它不僅能夠陶冶性情，並且能夠訓練和培養我們的思考力和判斷力。

本書內編入棋類遊戲共三十種，其中很多是新的材料，如「標點符號棋」、「算術棋」等，可以幫助大家熟悉標點符號的正確使用方法，及提高學算術的興趣。本書是很好的文娛讀物。

目次

一	象棋	一
二	三國象棋——附四國象棋	九
三	圍棋	一四
四	國際象棋	二四
五	直棋	二八
六	陸軍棋	三一
七	足球棋	三五
八	斜方棋	三八
九	跳棋	三九
一〇	方格棋——甲乙二種	四三
一一	動物棋	四六
一二	圍瓜棋	四九
一三	標點符號棋	五一
一四	井棋——附雙井棋	五四

棋類遊戲三十種 目次

二

一五	鬥獸棋	五六
一六	循環棋	五九
一七	打虎棋——附三虎棋與一虎棋	六一
一八	貨物交流棋	六六
一九	三子棋——附四子棋	七〇
二〇	爬山運動棋	七三
二一	擒敵棋	七五
二二	航空棋	七八
二三	翻轉棋	八一
二四	彈子棋	八三
二五	炮棋	八六
二六	算術棋	八八
二七	海陸空軍棋	九三
二八	國際跳棋	一〇一
二九	五子棋——附梅花棋	一〇三
三〇	紙牌棋	一〇七

一 象棋

象棋創於中國，是一種富有教育意義的文娛活動，不僅能啓發智慧，並且能培養思考和判斷力。

象棋的棋具分棋盤與棋子兩種，製作的方法以及材料都十分簡單。棋盤可用長約一尺三寸，闊約一尺二寸的白紙或紙板畫成；棋子可以用小圓木塊來做，如果沒有小木塊，那麼就用比較厚的紙板，剪成圓形（或小方形），寫上棋子的名稱即可，棋子的大小，以較棋盤上的方格略小爲度，這樣才可以隨意移動。

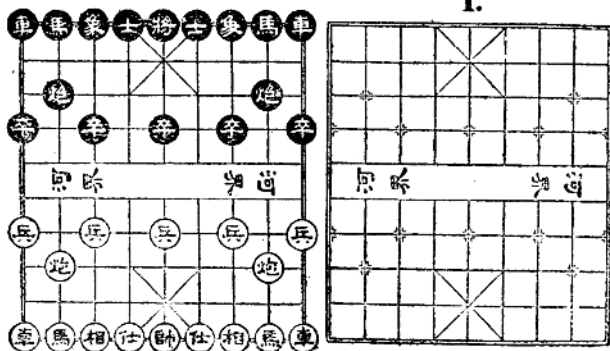
象棋的棋盤，計有直線九條，橫線十條，兩線交叉的地方爲一着，滿盤具有九十着。棋盤分爲兩方，每方各四格，中間一格爲河界，例不畫線，這條河界將兩方分隔，以便雙方佈子列陣（如圖一）。

棋子共三十二枚，分爲紅黑兩種顏色，每方各得十六枚，一方紅色，一方黑色；紅方計有「帥」、「仕」、「相」、「車」、「馬」、「炮」、「兵」

棋類遊戲三千種 象棋

2. 象棋

1.



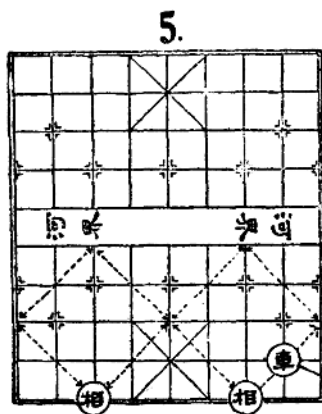
一

棋類遊戲三千種 象棋

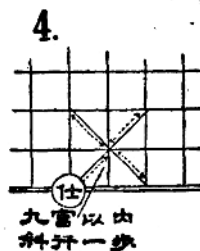
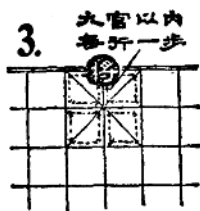
五；黑方計有「將」一、「士」二、「象」二、「車」二、「馬」二、「砲」二、「卒」五；兩方各按部位，將棋子分列在自己一方的棋盤上（如圖二）。移子的方法，共有「進」、「退」、「平」三種，在直線上（仕、士、相、象、馬、在斜線上）可以進也可以退，在橫線上可以左右平行。象棋每次可以由兩人對局，如果有第三人，可以作裁判，但沒有裁判，還是一樣可以對局的。

各棋的着法如下：

一、帥和將的着法：帥和將為象棋中的首腦，也就是一軍之主。着法每次只能走一步，（即一格），可以進，可以退，也可以平行，但是行走的範圍，只限於九宮之內，不能走出九宮之外（如圖三）。此外，帥與將永遠不能相見，如對方的帥或將的前面無他子相隔，則己方的帥或將就不能平左或平右來與它相對，不然即作敗論；中間如果隔了別的棋子，那就沒有關係。



象象飛不過



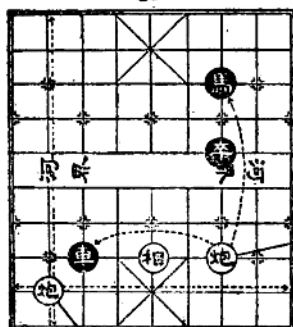
二、仕和士的着法：仕（士）為將帥之輔，它的任務，是在保衛將帥的安全。着法每次只許在九宮內的斜線上行走一步，不得走出九宮之外（如圖四）。

三、相和象的着法：為「田」字形的斜對角，只許在本界守護，不能夠渡過河界。如果有別的棋子塞在田字形的正中，相和象即不能向那方行動，這就是所謂「塞象眼」（如圖五）。

四、車的着法：車是象棋中最重要的棋子，可以進可以退，也可以平行，同時行走的步數並無限制，只要前面沒有其他的棋子擋路，不論遠近皆可行走；處於橫直線上四方的敵子，它都可以吃掉。在象棋中，車的威力可以說是雙倍於馬和砲（如圖六）。

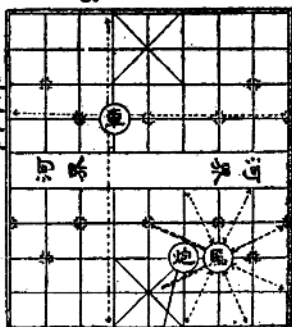
五、馬的着法：馬也是很重要的棋子，可進可退，着法為「日」字形的斜對角，前後左右有八個方向可走（「日」字形是橫直不拘），所以它的威力也很大。但是，如在同一線上馬旁有其他棋子相連，則馬不能向其對斜角行動，這表示馬被軋足，發生阻礙；

8.



隨處進退

6.



馬氣足
不能行

7.

棋類遊戲三十種 象棋

如要行走，必須向其他沒有軋足的方向進行（如圖七）。

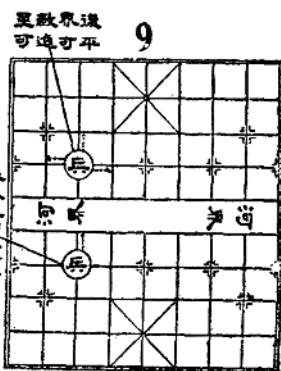
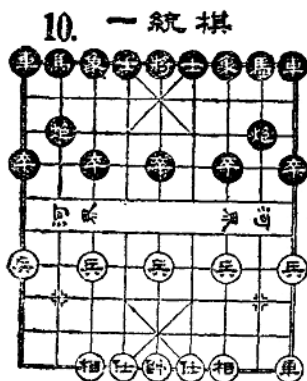
六、砲的着法：着法和車相同，在橫直線上可以隨意進退，也可以平行，並且行走不限步數；但是砲不能直接吃掉敵方的子，如果要吃敵方棋子的話，必須在它與敵子之間，隔有一子作為砲架，方可打出而吃掉敵子；當砲架的棋子，不論是敵方的棋子或己方的棋子均可（如圖八）。

七、兵和卒的着法：兵和卒每着只許行走一步，勇往直前，有進無退；必須在渡過河界以後，到了敵界，才可以在橫線上平行，但是仍不能後退（如圖九）。

以上是象棋各子的着法，學會着法是很容易的，但是如何才能把象棋下得很好，那當然不是舉手可得的事，必須勤加練習研究，才能達到熟練的地步。

象棋分勝負的方法，是以先擒敵方的將帥為勝，對方的棋子如受困不能行動，亦作敗論；如果下到最後，彼此都無法擒到敵方的將帥，則為和棋。

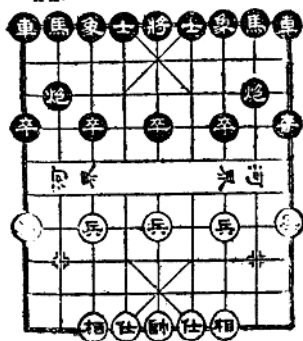
象棋除正規的對局外，還可以作出很多遊戲，現附述象棋遊戲三種如下：



一、一統棋：這是我國滿族同胞愛好的一種象棋遊戲。黑方十六子俱全，紅方則只有十一子，帥、仕、相、五兵俱全，但缺一車、二馬、二炮，單剩下一車；但這一車除具有車本身的戰鬥力外，同時並具有馬和炮的戰鬥力，這也就是說，這一車可以在橫直線上隨意進退或平行，又可以像馬一樣走「日」字形的斜對角，還可以像炮一樣隔一子作炮架，吃掉黑方的棋子。黑方各棋着法如舊（如圖十）。

二、五虎棋：黑方十六子俱全，而紅方只有十子，除帥、仕、相及五兵以外，雙車、雙馬、雙炮都沒有，那麼具有戰鬥力的只有五枚兵了。兵的着法也沒有什麼兩樣，仍然只准前進，不准後退，並且必須在渡過河界到了敵方陣地之後，才能在橫線上平行（仍不准後退），但是每一枚兵每次可行兩步，或者兩枚兵各行一步。因此，雖然只有五兵，但勇往直前，銳不可當，「五虎棋」的名稱，也就是因此而得來的。黑方十六子的着法如舊，但是應該盡力使自己的棋子來防阻紅方五兵的行

11. 五虎棋

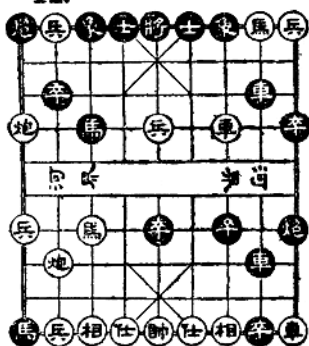


動。這種棋十分富於趣味（如圖十一）。

三、混合棋：這是一種極有趣味別開生面的一種象棋遊戲。紅黑雙方，各十六子俱全，但是排列棋子的方法不同。雙方先把帥和將以及仕相和士象放在己方的原位上，然後將其他二十二枚紅黑棋子翻轉，棋面朝下地混合在一起，並且攪亂，再每人各取十一子，佈列在己方的棋位上（注意，這時棋面仍然是朝下的）；直到雙方都排就以後，再同時將各棋翻轉過來，此時棋位完全亂了，於是再根據各子的着法行子。行子的先後，可用猜拳來決定，但有時很可能出現下面這種情況，比如說，當棋子佈好，翻轉過來時，紅方（或黑方）剛巧有一枚車（或他子）正對着黑方（或紅方）的將（或帥），那麼只要一着棋即可吃掉對方的將（或帥），這就沒有趣味了。因此，如果出現這種情況，便不再用猜拳來決定行子的先後，而是由情況緊急的一方先行子，做好防禦，這樣才能繼續對局。這種棋，看似簡單，但仍須加以相當的思考來運兵行子，方能取勝（如圖十二）。

如果要增加上述幾種象棋遊戲的趣味，還可以兩方增至四個人對局，每人順着次序限行一着，例如，紅方第一人先行，黑方第一人後行，紅方第二人再行，黑方第二人最後行，就這樣循環下去。不過同屬一方的兩人，不得互相商量或者暗示，各人自己行子，這一點必須嚴格做到，

12. 混合棋



才能增加趣味。因爲有了這種限制，所以不僅要注意敵方的戰略，並且要研究己方另一人的行着心理，才能取得合作的效能，獲得勝利。

此外，象棋還可以做一種不用棋盤的遊戲，方法是這樣的：

將三十二枚棋子全部翻轉，面朝下，背朝上，並且攪亂，然後兩枚相疊地堆成十六疊，排成一直行。如果是兩人玩，則每人依次取一疊，各得八疊，也就是說，每人得十六枚棋子，都是紅黑相混的。

分完棋子以後，雙方各檢視自己所得的棋子，但均不讓對方看見；把有對子的或能順連起來的棋子（如帥仕相、車馬炮）整理起來，接着再彼此出棋。

出棋時，仍然是棋面朝下，放在桌上；或者捏在手掌中，不讓對方看見。

出棋的先後，最初出棋，是由持有紅帥的一方先出，以後由贏棋的一方先出。

出棋的數目，可由一枚至五枚，任何棋子都可以出一枚，出兩枚必須是對子，例如，一對紅仕或一對黑象，都可以一次出兩枚，但一枚紅仕和一枚黑士則不能作一對出，同樣一枚紅車和一枚黑車也不能作一對出。出三枚必須是一順，如帥仕相、將士象、車馬炮，但也必須顏色一致。兵和卒可以一次出一枚至五枚，例如，手中有五枚紅兵，即可一次出五枚（上述是一般出子方法，有些地區出子數目可能不同，但玩法是一樣的）。

先出棋的一方，不論一次出幾枚，對方必須以同樣數目的棋子應戰，例如，己方一次出三枚，（帥仕相或車馬炮）對方也應取出三枚棋子來。即使對方沒有出三枚棋子的條件，也必須

抽出三枚雜棋讓己方吃掉，叫做墊子。吃掉的棋子，仍舊兩枚一疊，順序排在己方。

棋子的大小是這樣分的：棋名相同，則紅比黑大。例如，己方出紅帥一枚，對方出黑將一枚應戰，則己方的紅帥可將對方的黑將吃掉；又如己方出紅色車馬炮三枚，對方如以黑色車馬炮應戰，則己方的紅色棋可將對方的黑色棋吃掉。此外則按帥（將）、仕（士）、相（象）、車、馬、炮、兵（卒）的次序分大小，如帥可吃仕，馬可吃炮，帥仕相可吃車馬炮，車馬炮可吃三兵等等。

分勝負的方法有兩種：第一種是將彼此的十六枚棋子全都出完以後，再結算哪一方吃的棋子多，即為勝利；贏一子算勝，贏十子也算勝。

第二種是必須將對方的十六枚棋子完全吃過來算勝。用這種方法，則對局的時間比較長；例如，第一盤十六枚棋子出完以後，對方尚有八子，而己方則有二十四枚棋子，那麼便在這二十四枚棋子當中，按照相疊的次序取出四疊（八枚）棋子再戰。就這樣循環下去，直到將對方的棋子全部吃過來為止。

這種出棋遊戲，每次可由二人至四人對局，四個人玩，則每人得棋子八枚；三個人玩，可抽去兵卒各一枚不用，每人得棋子十枚。

附 怎樣讀棋譜

關於象棋譜的書籍，過去已經出版了不少，但初學的人，往往不易看懂，怎樣叫進呢？怎

樣叫退呢？又怎樣叫平呢？看了第十三圖就可以明白了。

圖中各子爲：象七進九，馬三退二，車八平六，士四退五，車九進七，炮四進六。

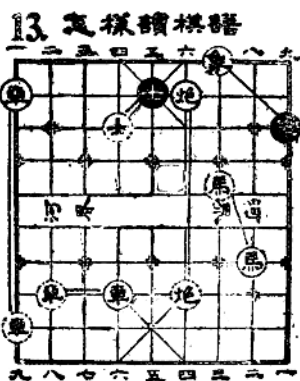
上述的車九進七，炮四進六，是這樣計算的：車是在第九直線上，向前進一步，叫做進一，進七步，便叫進七；圖上的車是向前進七步，所以叫做車九進七。炮是在第四直線上，向前進六步，所以叫做炮四進六；如果要將這枚炮退回原來的地位，便叫做炮四退六。

雙方陣地的底線外面，均有自右至左的一至九的號數，進與退均以己方底線的號數爲根據。同上例，如果這枚炮是黑方的話，那麼這種着法便叫做炮六退六，因爲紅方的第四直線，正是黑方的第六直線的緣故。

二 三國象棋——附四國象棋

象棋簡便易學，同時又變化多端，所以爲大衆所愛好；但只限於兩人遊戲，三國象棋就在這種情形下產生的，每次可以由三人遊戲。

三國象棋的棋盤，各方陣地和象棋相同，但是三面相對；河界比較特殊，成三叉形，中間連綴若干虛線（如圖一）。



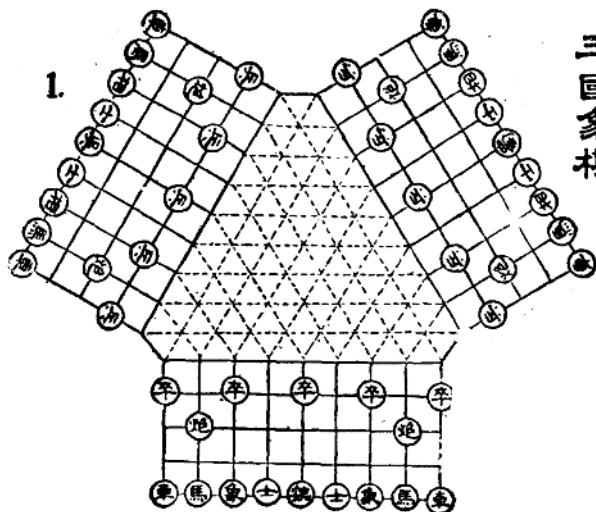
棋子也和象棋大致相同，但每方的將帥，却換了「魏」、「蜀」、「吳」，其餘的棋子，完全和象棋相同。四十八枚棋子分成紅黑黃三色，每色十六枚。

每次可由三人對局，各佔一方，例如甲方為「魏」，乙方為「蜀」，丙方為「吳」。棋子的佈列方式，也和象棋相同，「魏」、「蜀」、「吳」三枚棋子，是分放在原來放將帥的地方。

三國象棋各子的着法，完全和象棋相同。

河界中的虛線，不論長短，皆作一步計算（參看圖二中的兵、馬、車、炮各子）。這種棋，每走一着，有時可影響兩敵，例如，蜀國第一步起當頭炮，同時可以攻擊魏吳兩國的中路的兵和卒，所以變化十分繁多，但趣味却異常濃厚。

三國象棋



對局時，如一方的主棋（即「魏」、「蜀」、「吳」棋）被吃掉，就算失敗，由其他兩方繼續對局，直至這兩方中，再有一方之主棋被吃時，作為終局，主棋獨存之一方，即為勝利獲得者。

三人對局，當其中有一方的主棋被吃時，該方所屬的餘子，有兩種處理的方法，現以吳國的「吳」棋被蜀國吃去作為例子：

一、吳國的餘子，均由蜀國率領，繼續與魏國作戰，車、馬、炮、兵等均成為蜀國的棋子，但士象仍不能出吳國的本界。

二、吳國的餘子，均由棋盤中取出，不再派用場。

採用哪一種方法，可在對局之前，大家預先議定。

附 四國象棋

