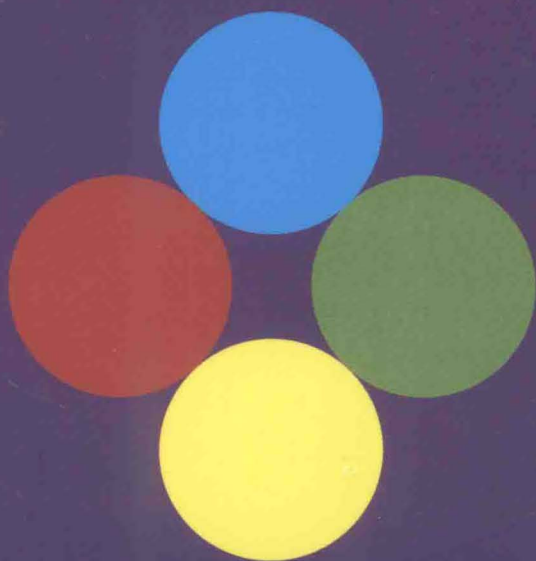


2010年国家社会科学基金重大项目

《中国古代体育项目志（汉民族部分）》（10&ZD129）

棋牌博弈志

颜下里 著



北京体育大学出版社

2010年国家社会科学基金重大项目
《中国古代体育项目志（汉民族部分）》（10&ZD129）

棋 牌 博 弈 志

颜下里 著

北京体育大学出版社

责任编辑：吴 珂

封面设计：V·智创意

ISBN 978-7-5644-2010-9



9 787564 420109 >

定价：45.00元

策划编辑: 董英双
责任编辑: 吴珂
审稿编辑: 董英双
责任校对: 凯瑞
设计排版: 李鹤
责任印制: 陈莎

图书在版编目(CIP)数据

棋牌博弈志 / 颜下里著. — 北京: 北京体育大学出版社, 2015.7
ISBN 978-7-5644-2010-9

I. ①棋… II. ①颜… III. ①棋类运动—研究—中国—古代 IV. ①G891

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第178483号

棋牌博弈志

颜下里 著

出版: 北京体育大学出版社
地址: 北京市海淀区信息路48号
邮编: 100084
邮购部: 北京体育大学出版社读者服务部 010-62989432
发行部: 010-62989320
网址: <http://cbs.bsu.edu.cn>
印刷: 北京京华虎彩印刷有限公司
开本: 787×960毫米 1/16
印张: 16.75
字数: 308千字

2015年8月第1版第1次印刷 印数1~800册

定价: 45.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

序

从20世纪80年代起，我国体育事业步入了飞速发展的阶段，体育史研究也因此进入一个新的发展时期。在此期间，中国体育的通史、断代史、专题史等，都有不少成果问世。

当然，从总体情况看，这些成果尚未达到预期的应有水平，出现在相关论文和著作中的一些民族传统体育项目，也只是根据所见到的少数文献资料进行简单的分析或“史话”性的描述，使我们难以从整体上了解每个古代体育项目的出现、发展和演变的历史轨迹。这种不尽如人意的情况出现，虽然是由种种原因造成的，但也应当看到，这同我国这些年在体育志方面的研究不足有着很大程度的关联。

20世纪80年代，我国体育界对民族传统体育进行了一次全面深入的普查，并编写了国家、省市等不同级别的体育志书，这些成果对于后来体育史的研究有着重要的价值，但是作为史学研究基础的这批志书成果，却因资料收集不够充分、撰写方法上的缺陷以及撰写者选材的失严，致使学说水准未能得到完全保证。此后，体育史学界逐渐认识到，要提高体育史研究水平，就必须写出符合时代需要的体育志书。到20世纪最后几年，部分学者已经有了需撰写高质量志书的紧迫感。

正是出于这种需要，本课题组于2010年申报了中国古代体育项目志的课题，并作为2010年国家社会科学基金重大项目《中国古代体育项目志（汉民

族部分)》(10&ZD129)获得了立项。在此基础上,课题组对近些年产生于体育志书撰写工作中的经验与教训进行了认真总结,并对材料的收集、选择、志书的编写原则与体例进行了讨论。正由于这样,课题组内涌现了一批水平较高的成果,《棋牌博弈志》便是其中之一。

《棋牌博弈志》由内江师范学院体育学院副教授颜下里撰写,该成果有以下四点值得肯定。

第一,本志对中国古代棋牌博弈项目,大凡重要者无不收集,从而弥补了以往项目遗漏过多、不能反映其基本面貌的不足。而且本志也加强了域外资料的收集,使得项目内容更加充实。如从英国托马斯·海德1694年出版的《东方局戏》中,不仅获悉了古代中国棋牌博弈项目外传的某些细节,而且收得一些至今未为学界所知的棋戏或博戏。

第二,本书对于体育志撰写体例进行了首次尝试。首先,本志采用章节体与条目体相结合的体例,基本上体现了现代志书结构要求。其次,各项目之下,设释名、沿革、器具、形制、著述、人物、纪事、艺文等条目,涵盖了项目内容诸要点,层次分明,一目了然,这为今后体育志书的撰写提供了可供借鉴的框架。

第三,本志本着传信存真、厘正讹谬的原则,对棋牌博弈领域中的研究结论进行了精审,最终纠正了诸如“围棋起源于西汉说”“八八象棋”等问题的错误。特别是对于“八八象棋”的正误,不仅纠正了对象棋早期形成的错误认识,而且对于中国象棋与国际象棋的关系也做出了新的说明。

第四,本志尽可能地采用了当代国内外的最新研究成果,如近年国内学者涂文学、张如安、曲义伟、宋会群等专家学者著作中的一些结论,也参考了美国学者Horst Remus、德国学者René Gralla Hamburg、乌克兰作

家С.М.Пауков、印度体育史学者Shankar Nath Das、俄罗斯学者Александр
Калёнов等的新近著作，使得本志书的研究不脱离处于时代前缘的最新成果。

上述诸项是本志的亮点，体现出此志书值得重视的学术价值，遂为之序。

崔乐泉

中国体育科学学会体育史分会秘书长

《中国古代体育项目志（汉民族部分）》首席专家

2015年3月于北京

编纂说明

1. 本志运用历史唯物主义、辩证唯物主义的观点和方法编写，以存真传信、厘正讹谬、借史鉴今、启迪后人为主旨。

2. 编写的范围包括棋牌博弈中历史的和历史上形成并流传至今的项目。

3. 本志采用章节体与条目体相结合的体例。由于在历史发展过程中，不同项目的实践内容、成项过程、开展范围及社会影响差异甚大，因而本志类目、条目的设置并不刻板，没有过分追求统辖、并列等逻辑关系，而是依据项目存在的实际状况，将少数本为条目的项目，如围棋、象棋等提升为类目，以使体例能更好地为编写服务。

4. 本志含正文五章，章或节之下设置九个标题。

（1）释名：介绍项目的名称、别称及特点。

（2）沿革：介绍活动项目产生、形成、发展或衰落、消失的过程。

（3）器材：有关活动项目的器具，及其性状、特点、发展状况等，根据具体项目分别称为棋具、博具或牌具等。

（4）规制：指有关项目的规则和制度。

（5）人物：以人名标目，收录有关人物的传记资料，按年代顺序编排，分别以立传、简介和列表形式介绍。凡跨越两个朝代者，按其主要活动时间定其归属。

（6）著述：以著作名标目，记入有关项目著作的资料，包括专著内容、成书经过、版本源流等。著作失题者，酌情加标。

(7) 纪事：以事件标目，为有关活动项目具体活动和事例的资料。题目为撰写者所加。

(8) 变体：介绍在原项目基础上产生的同源异体项目。

(9) 艺文：收录历代有关项目的艺文，因其水平参差不齐，本志仅精选其中部分名篇佳作，以及带有作者姓名的作品名标目；从同一作者的同一著作组中选取的作品，另加标首句。

上述标题根据项目资料的实际情况，有则设之，无则不设。

5. 为便于阅读，本志在志首设“概述”以沟通各部分之间的内在联系，并根据内容的实际情况，或于章节开篇，或于条目之首，冠以无题序文，对内容加以概括，以策论大要，提示读者，并借此使志中虚目不虚。

6. 项目资料有完全重复者，或无本质差异者，仅选取最早或最具权威性的收录。

7. 本志的历史纪年，沿用帝王年号纪年，夹注公元纪年，并略去“年”字。

8. 文中凡带有“*”符号的条目，表示该词在志书中另有专条解释，可供参阅。

9. 本志使用简化字，在可能产生歧义时酌用繁体字；采用新式标点法，但不用省略号，凡有省略处，均用“略”字标出；本书古地名，括注其今地名。

10. 本志所涉及典籍卷数用法均遵循《〈中华大典〉编纂校点通则》的要求统一。

概 述	1
-----------	---

第一章 围 棋	9
---------------	---

第一节 释 名	9
第二节 沿 革	12
第三节 棋 具	17
第四节 规 制	22
第五节 人 物	30
第六节 著 述	41
第七节 纪 事	59
第八节 艺 文	71

第二章 象 棋	79
---------------	----

第一节 释 名	79
第二节 沿 革	82
第三节 棋 具	88
第四节 规 制	99
第五节 人 物	104
第六节 著 述	108
第七节 纪 事	116
第八节 变 体	119
第九节 艺 文	126

目 录

第三章 其他棋戏	132
第一节 现存棋戏	132
第二节 历史棋戏	134
第四章 骰 戏	140
第一节 博棋戏	140
第二节 彩选格	197
第三节 纯骰戏	202
第五章 牌 戏	209
第一节 纸 牌	209
第二节 骨 牌	227
第三节 麻 将	240
后 记	251
参考文献	253

概述

在中国古代体育史上，“棋牌博弈”是一个项目的集合概念，具体言之如下。

弈，先秦时为博戏与围棋的混同称谓。《孟子》卷一一《告子章句上》：“今夫弈之为数，小数也，不专心致志，则不得也。”东汉赵岐注之云：“弈，博也，或曰围棋。”入汉以后，弈多指围棋。《方言》卷五：“围棋谓之弈。自关而东齐鲁之间皆谓之弈。”东汉许慎《说文》三上：“弈，围棋也。”此后，弈指围棋，为历代习用。棋，在古代是一个具有多重意义的词，一指博与弈的棋子。《后汉书·张衡传》：“弈秋以棋局取誉。”李贤注：“弈，围局也，棋即所执之子。”清代汪荣宝引《系传》云：“棋者，方正之名也。古通谓博弈之子为棋。”二指“博棋”与“弈棋”两种游戏。汪荣宝云：“有博棋，有弈棋。博、弈异法，而所用之子通有棋名。”句中“博棋”与“弈棋”虽可释为“博棋子”与“弈棋子”，也说明有“异法”的博与弈两种游戏的客观存在。三也指游戏，为博戏与棋戏所共用，如围棋、象棋、宫棋等称棋，是为棋戏之棋，而四维棋、儒棋、龟背棋（戏）也称棋，则为博戏之棋，另有弹棋，虽不用掷骰而不属博戏，无运棋走子而不属棋戏，但依据古人将其归于博戏之列的连类实际，故而也将其归入博类。

棋与博相对而言，作为文体项目的一类，是所有不用投骰掷采，使用局面，运棋走子以角智争胜项目的统称，以不“悬于投”“精于思”为其特点。然而，古文献中的“棋”，亦非棋类总称，很多情况下都是指围棋。

博，是一种掷采行棋角胜的游戏，因而在很大程度上是取决于机遇与概率获胜的项目。东汉班固《弈旨》谓：“夫博悬于投，不专在行。”唐代成玄英说：“投骰为博，不投骰为棋。”一千多年后，清代学者焦循也依然认为：“弈但行棋，博以掷采而后行棋。后人不行棋而专掷采，遂称掷采为博，博与弈益远矣。”^[1]但也有在更大范围内使用“博”的，如宋人洪遵在《谱双序》中，便将

[1] 焦循. 孟子正义[M]. 北京: 中华书局, 1986: 460.

本应分属棋与博两类的项目——弈棋、象戏、双陆、打马、叶子诸项目，一起归并于“博”中论述，并不以其“视明琼为标的，非图谋折无以得仿佛”的特点为意。李清照也同样棋博混用，统称各种游戏为“博”，只是将其做了“大小象戏”“弈碁”“彩选”“打马”的项目区分而已。但是，李清照对博戏“悬于投”的特点持有异议，认为“夫博者，无他，争先术耳，故专者能之”。显然，她对于赌博主要依赖于运气的习惯看法并不认同，她更相信游戏需要才智和技巧。

牌，作为文体项目的一类，因用“牌”作为戏具而被冠之以“牌”之名。戏具之牌多是用竹、木、纸、骨等小片块制成，以牌面符号——牌面上不同的文字、数字、图案、形状、颜色等，以标示牌张的不同类属、司职、威力等。

棋牌博弈成为一个项目群体，在于自身内在原因：博与弈在源流上的相通，形制上的近似，许多项目似棋非棋，似博非博，混杂难分。博与弈因“其局同用扳平承于下”，“以其同行于枰”，因而“兼谓之棋”^[1]。这样，博与弈遂在“棋”的名下得到了统一，有了“博棋”和“弈棋”的称谓^[2]。

就当代游戏归类原则而言，我国古代的棋牌博弈项目群，都统属图版游戏（Board Game），但是由于中国棋牌博弈诸项有着自身的历史传统，有着不同的个体特点，因此本着项目的类别历史实际进行分类、介绍。

二

棋牌博弈项目群是经历了诸项目各自产生、发展和相互交流、吸收的过程，才逐渐形成的。

早在先秦时代，博与弈就已经出现，它们是中国棋牌博弈项目群中最先见于古代典籍的两项。但二者产生孰先孰后，却并无确凿的材料可证。现有资料表明，最迟在春秋末期，博与弈就已经并行于世。孔子说“不有博弈者乎”，只不过在当时，博项目大行其道，而弈棋的流行范围要相对狭窄。这种情况一直延续到东汉才有所改变。

从秦汉直至魏晋南北朝，博戏经历了六博的衰落和樗蒲的兴起。也是在这一时期，19道线围棋局盘成为定制，这是这一时期棋戏的重要成果之一。

唐宋两代是棋牌博弈史上极为重要的阶段。一方面，博戏发生了几个重要的变化：1. 樗蒲逐渐退出历史舞台，双陆、打马代之而起。2. 在经历过六博、樗蒲

[1] 焦循：《孟子正义》[M]，北京：中华书局，1986：460。

[2] 汪荣宝：《法言义疏》[M]，北京：中华书局，1987：65。

的投掷器具演进之后，六面正方体骰子在唐代最终形成。由此产生的结果：一是从骰子掷投方式中逐渐演化出一支单纯的赌博项目，新的赌博项目形式不再用色谱，单纯以掷骰定输赢；二是以骰子为活动主体的纯骰戏诞生，其中的除红谱、兼三图、醉绿图在明代就已经影响极大，另有状元筹、抢元等项目则一直留存至今；三是彩选于唐时登场，入宋之后更演变出多种形态，其中有些项目仍见于今天的娱乐生活中；四是在骰子的基础上诞生了骨牌，这是未来一系列牌戏项目的起点，也是麻将的构成要素。3. 唐代突现的叶子戏成为博戏中的新成员，在经历了酒令、酒赌两用阶段之后，进而成为新的牌种，并以“纸牌”之名与骨牌并存于世。

另一方面，中国棋戏也在与博戏同步发展。象棋的产生和定型，使棋戏家族中从此多出一个具有广泛群众基础的棋类项目。

与博戏、棋戏的巨变相伴随，棋牌博弈项目群的地位也有了相应提升，即有了自己的“门目”，并因而已经自成一类。《四库全书总目提要》卷一三三《杂家类七》有案云：“古人质朴，不涉杂事，其著为书者，至射法、剑道、手搏、蹴鞠止矣。至《隋志》而欹器图犹附小说，象经、棋势犹附兵家，不能自为门目也。宋以后则一切赏心娱目之具，无不勒有成编，图籍于是始众焉。今于其专明一事一物者，皆别为谱录。其杂陈众品者，自《洞天清录》以下，并类聚于此门。盖既为古所未有之书，不得不立古所未有之例矣。”于是在宋以后的“一切赏心娱目之具”中，棋牌博弈项目已不再如同过去象经、棋势附于他者，而是大量地独立出现，其书谱的纷纷问世便足以证明这一趋势。

明清时期是中国古代棋牌博弈项目的成熟和收官阶段。在这一时期，棋戏和博戏仍然在两个方面有突出变化。

一方面，棋戏形成了以围棋和象棋为两大支柱的格局。围棋在经过明代的前期酝酿之后，在明清之交，开始突破全局性的研究局限而深入到官子等方面的探讨。继而在清中期，进入了中国古代座子围棋的巅峰时代——最高水平的四大名家相继登台，代表了这一时期座子围棋研究的最高水准的围棋著作相继问世。但在清末，在20世纪最初的10余年间，在与日本围棋的交流中，座子制围棋形制已显落后，于是开始了废座子的改制。象棋继在宋元形成期之后，于明代经历了斗炮时代和马炮争雄两个阶段，并在象棋史上留下了《橘中秘》《梅花谱》《竹香斋象戏谱》等著名象棋书谱。但是在当时特定的时代背景下仍然处于“弈贵象贱”的不公平的境遇之中。

另一方面，从明代末期的马吊演化出了最初的纸牌，入清以来的多种30张纸

牌戏不断演化，同时又吸取了与之并存的骨牌戏的不少特点，尤其是外在形态，从而最终导致麻将的诞生。

至此，棋牌博弈项目群有了以围棋、象棋、麻将为支柱的框架。

三

棋牌博弈项目群深受中国古典哲学的影响。古往今来，在分析棋牌博弈项目时，对于项目的外在形态和内在构成原理，研究者多半借助周易、太极图、阴阳五行、八卦、河图洛书、天干地支等直观、形象、感性的象数符号、图示来加以说明。依据这种说明方式，六博之设，“则天地之运动，法阴阳之消息，表人事之穷达，穷变化之机微”；围棋之制，“局必方正，象地则也；道必正直，神明德也；棋有黑白，阴阳分也；骈罗散布，效天文也；四象既陈，行之在人”；四维之局，“尽盈尺之局，拟象乎两仪。立太极之正统，班五常之列位”；象戏之形，“局取诸乾”“坤以为舆”，这类说法，俯首皆是，所有这些都紧密联系着两仪、四象、阴阳、八卦等概念，但归根结底都是把项目特征同象数联系在一起。我国当代一些学者也沿袭了这种认知方式。这种认知方式明显区别于西方体育娱乐的理论色彩，赋予了棋牌博弈项目以突出的中国传统文化特征。英国著名学者李约瑟对此给予了极高的赞誉，他在评价象戏时写道：象棋“当然是一种迷信，可是看来在当时它必定是一种辉煌的发明，得到有些相当于现今给予精巧的计算机那样的尊敬。^[1]”

然而，“以八卦等一系列符号指谓象征现实的形象，是对现实事物的一种符号象征式的模拟。然而它被以后形形色色的理论家们当做一种先于事物的‘理’来对待和引用，所谓‘易道广大，无所不包，旁及天文、地理、乐律、兵法、韵学、算术，以逮方外之炉火，皆可援易以为说’，换言之，中国古代文化的诸领域都可以比附易说以张赤帜。当一种新的事物和理论出现时，人们总是迫不及待地用《易》象进行运演、比附，从古老的经典中寻求圣人对某些类似现象的解释，把它硬塞入某种‘象’的框子中去。^[2]”也许，继续追寻隐藏于“象”之背面的项目生成的真实动因，是未来研究者的任务之一。

[1] 李约瑟. 中国科学技术史[M]. 北京: 科学出版社, 2003: 306.

[2] 张如安. 中国象棋史[M]. 北京: 团结出版社, 1998: 32-33.

四

在棋牌博弈领域，长期以来中国与域外项目的相互流动现象都在发生，借助这些相互流动，中国古代棋牌博弈既扩大了域外影响，同时也因向外吸取养料而丰富了自己。

围棋从5世纪起就已经传往朝鲜，并通过朝鲜传向日本，此后又传向越南、印尼以及菲律宾等国家，郑和到达东南亚时，发现围棋在当地已经十分流行。

象棋传入朝鲜，只是小变其制，将帅棋子置于花心。定型后的近代中国象棋，日本称之为“金鹏”，这是受明代《金鹏谱》的影响，说明明代的《金鹏谱》也传入了日本。

日本接受中国项目较多，受佛门所禁的八道行成、司马光的“七国象戏”、晁补之的“大象棋”也都传入了日本。

17世纪末，英国学者托马斯·海德的《东方局戏》问世，其中载有围棋、象棋、彩选等棋戏和博戏形制，表明在此时中国古代的棋牌博弈活动就已经为部分欧洲人所接触。

中国的棋牌博弈项目群在向外输出的同时，也不断吸取外来的同类项目，并使之本土化，这也是中国棋牌博弈项目群得以丰富、发展的原因之一。

虽然有专家认为双陆、樗蒲是本土游戏，但也有相当多的研究者证明，它们有着域外根源，只是进入中国后经本土化才融入中国游戏之中，成为其中的重要组成部分。另外，依照佛经的记载，“翻象斗马”的波罗塞戏也传入了中国。

20世纪初，根源于中国围棋的日本围棋开始向中国反向流动，受其冲击，中国围棋着手改制。这一次反向流动在交流史上具有特殊意义，它表明问题并不仅仅是项目的传出或传入，而是派生性项目能够对原生性项目产生多大的影响。

五

棋牌博弈项目群具有复杂的多重功能和价值。

1. 棋牌博弈项目群中绝大多数项目都具有消遣娱乐的功能。祖龙氏的《百变象棋谱引》记载：“或以消永昼，以散沉闷，宾客相娱，意趣顿生，逸人隐士，籍此陶情，夫棋之为技小数也，与琴书并称。”《蕉窗逸品·象戏新谱序》也云：“象戏虽小道，而遣日寄兴，亦游艺之具也。”《百局象棋谱序》也做了同样的说明：“为草野蓬窗之戏，籍以消永昼而解愁烦，亦饱食用心之一助也。”

博戏虽然涉赌，但是其消遣娱乐价值也同样受人重视。宋人洪遵在《谱双

序》中对双陆的消遣定位最具代表性：“大抵人之从事百役，劳惫湫底，不可以大，必务游息，以澄神澡气，故取诸博。博之名号不同，其志于戏一也。”王逸注《楚辞·招魂》：“言宴乐既毕，乃设六博。”说明六博常作为宴饮之后的一种娱乐消遣活动实施。韩愈的《示儿》也有近于相同的记载：“酒食罢无为，棋槊以相娱。”

酒令是中国古代宴饮时用以助兴的娱乐活动，陆博、樗蒲、骨牌、叶子、麻将都曾充当过酒令的戏具。这就是说，宴饮酒令是不少棋牌博弈项目的特定用场。

2. 棋牌博弈项目群具有教育和培养功能。“尧造围棋，以教子丹朱”的传说，虽然不能充做围棋起源的证据，但却也反映出古代社会从教育角度对围棋价值的判断和认定。入唐以后，随着社会生活的安定，人们更进而在风雅文化中为之特辟一隅之地，至此围棋成为文人骚客（包括一些名门闺秀）修身必行的“琴棋书画”功课之一。^[1]

博戏也具有同样的价值，其中彩选即可为一例。南宋沈作喆云：“赵明远《彩选》虽戏事，亦可以广见闻。”刘原父认为《汉官仪》“可以温故，使后生识汉家宪令，有益学者”（《寓简》卷七）。

但是，棋牌博弈项目本质上毕竟是一种娱乐活动，不能过度偏重于教育目的而忽视其娱乐功能，否则便会因缺乏趣味而被人们抛弃，儒棋、弹棋（甚至还有并非棋牌博弈类项目的射礼、投壶、人舞^[2]等）的消失在一定程度上也是基于这一原因。

3. 有的棋牌博弈项目被用于占卜。事实上，六博戏的生成本身就同博局有着直接关联，而樗蒲有神之说也为古人所信仰。晋末慕容宝在长安三次掷得“卢”彩，南北朝时王思政玩命一掷成“卢”，以及北宋末年靖康之变期间韦妃以象棋卜国运等，都是历史上有名的棋牌博弈项目占卜的有名实例。

4. 棋牌博弈活动的广泛开展也促成了“棋牌博弈文化”的形成。我国古代，爱好棋戏、博戏的人中，不乏文学家、诗人、学者、画家等文化人，他们既善诗文绘画，又精棋牌之技，于是留下了大量关于棋牌博弈的诗词歌赋和艺术作品。这些作品是文化艺术领域中的一个独特组成部分。而且，诗还直接与牌戏结合而

[1] 龙海霞. 论古代体育中的“乐”与“教”[J]. 教育评论, 2012(1): 123-125.

[2] 人舞, 明代朱载堉创编的一种以培养人的伦理道德观念为目的的舞蹈, 因动作索然无味, 不能流行而消失。