

三国棋

一般的棋虽然形式上可能会有很多不同之处，但本质上则总免不了是单对单的对奕而已，就算象棋的始祖印度的捷都灵加（Shaturanga），由4个人合奕，但事实上是相对的两家是拍档夥计，他们合力针对两旁的两家，所以跟西洋纸牌中的桥牌没有甚麽大分别，由4个人来玩，却分成两个集团的，所以并不是如麻雀那样4个与局的人均各自为战，基本上只是两组人在争而已。

因为根本上只是两帮对手关系，所以没有任何幸运成份在内，所谓棋逢敌手或棋高一着，在棋的畴域里都是十分真实的。你的棋技不如人，对手可以让你“三先”或更多，你是没办法可以希望靠运气而将那形势扭转过来的。

可是中国历史上有过若干种棋，因为实际上并不是单对单的，所以幸运成份就会加入其中了。如上个月我介绍的战国棋，是由7、8个人一起玩，互相联或拒的关系，每局不同，所以变得纯靠技术，还不是必胜的，为了技术未必可以令到你拉拢得令同奕中的别人，跟你站在合作的地位。

虽然这使棋的本质变了一些，但究竟是好或不好，则纯然是观点与角度的问题而已。不过无论如何，已经使世界上的棋类，增加了一点变化的特色。单从这角度下看，便应承认它在游戏上是有研究价值的。

不过，战国棋的最大弱点，是需要一起玩的人太多，而且也令奕的进度不其然拉慢了下來，所以不能够如此流行。

後世有不少人就选了历史上另外一个时代作为棋的背景，那就是汉末的三国时代，魏、蜀、吴鼎足三立，由3个人一起来下棋，远比集7个人玩战国棋为容易得多，而且3人轮流奕，进度也总不会太慢，所以这种棋的流行性，当然就比较战国棋为大许多了。

历代中有同一意念的人有不少，但他们对棋盘的设计及棋子的添减等等则有许多不同的版本。记得约在30年代，有一种三国棋是有人正式制作，在许多坊间地方都可以买得到。但自抗战後却似乎绝了迹，该种棋当时有不少中小學生都曾玩过，不理想处是将那个帅的位置放在三角最尖端的地方，所以太利防守，很难攻得下，一局棋因此要下很久才可分得胜负，这就未免令人奕来感到有多少乏趣。

追源溯流，早年宋代已有三国棋的出现，但可惜这些古本的三国棋都没有流传下来。我在此介绍的，是清代康熙年间安徽歙县人郑晋德所发明的“三友棋”，三国互相征战，竟称为三友，那是有问题的一個名称，所以还是用“三国棋”为适

当一些。

是因为他这种棋的棋盘与棋子均有刻入康熙年间初版及道光年间重版的“昭代丛书”中，所以能到现在仍可照样制作出来，并知其实际玩法。

郑晋德的朋友张潮为该棋作跋，谈到：“较之旧制似为稍难，然唯其难，斯其巧愈出，盖化臭腐而为神奇者也。”

清人梁绍壬亦有评到这种棋的走法时说：“起手大抵两一家合攻一家，然危急之际，亦须互相救援，缘主将一亡，则彼军尽为所吞，以二攻一，势莫当也。故往往有彼用险着制人，而我反从而解之者，天救彼正所以固我也，勾心斗角，更难於二人对局者。”

这可以反映出真正三国时代的真实形势，亦复如此，引人入胜处就在此，任何三国棋可以棋盘设计全不同，棋子以至走法亦各异，但是不变的，是三中之一为人取去其帅，则该方之棋子，均投降为胜方所用，上文所谓以二攻一，就是这麽一种道理了。

三国棋一共是每方有 18 子，比普通象棋是每方多 2 子，计为“将”一枚，士相车马炮及“旗”与“火”各两枚，兵则 3 枚。

将、士、相的走法与象棋相同，马亦是走“日”字型，可过棋盘内的“山”或“城”，但却不可以过“海”，山海城均作一格计。

兵的走法亦与象棋同，是出了国界才可以随便作横直行，不能回头後退。

车与象棋同，可过山或城而不能过海；炮亦与象棋同，但只可过海而不许过山或城。

“火”排在传统象棋兵的那行 37 线的两位上（使三国棋只有 3 兵而非 5 兵），行法如士，是对角线一步，不拘左右，并可出国界，但亦如兵一样，是有进无退的。

“旗”在本国疆土时是直行两步，步出国境之後，则横直两步一次均可行。

无论哪一方被杀死，则把老将反扣在九官将位上，其余诸子，任由胜者调遣。

这种棋的要窍，发明人郑晋德说过，是“兵行谗道，济私假公，神机妙算，决胜此中。”

（文：王东方）

