

三級的棋

■ b86 莊鐵鴻

爲什麼要以『三級的棋』爲題呢？雖然有此次的大專盃中（註一），鐵頭已因運氣好而有了升段的機會，不過由於棋力一直處於起伏不定的狀態，自評棋力大約只有三級了，這是起碼有的力量吧。以此爲棋多半還帶著點不負責任的心理，棋力三級的人講出來的棋自然也是三級的，何況我對圍棋的研究遠不如其他方面。

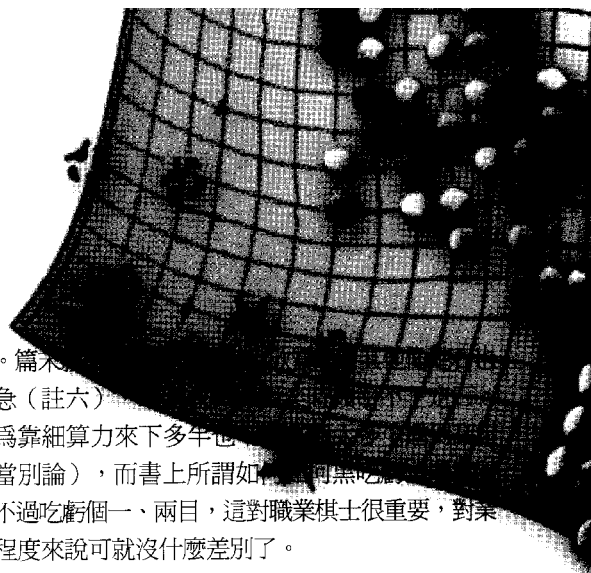
首先來段自我介紹，也給對圍棋有興趣的同好一點參考。鐵頭大約在小學五年級時開始接觸圍棋，算來下棋也已有十年光景，可棋力爲何仍只是二、三級呢？因爲我的棋主要是自修，且上大學前的對奕經驗很少，如果是初級的同好有錢又有閒的話，我建議還是到外頭的圍棋班去學棋，進步較快。我的入門書是加藤正夫所著的《圍棋入門》，用的是九路棋盤，雖然加藤素負攻殺之名，可入門書教的就是一些規則與簡單的手筋（註二），其後再看過武宮正樹的《初級佈局》加藤的《初級手筋》與石田方夫的《初級定石》（註三）。棋力大概已從三十級跳到九、十級了（註四）。所以對於一般的初學者，我都建議從這幾本入手，如欲深造，個人以爲世界文物的棋書也不夠用，提供的多半是過時的說法（尤指佈局與定石），老人年輕時的著作當然顯得有些過期了，這時我選擇了大陸棋書。不過世界文物已足以讓棋力提升到三級了。我是如何提升自己的棋力呢？很簡單，做一些練習題就好了，尤指詰棋（註五）。詰棋主要的用處是訓練細算能力。細算有點像算術裡的心算，一般人心算三位數的加法大概沒什麼問題，不過做到十位數的加法大概就腦筋打結了。圍棋亦然，預測對方的著手是必然的過程，但新手能往後推個三、四步已屬難得，鐵頭大概能推測個十步左右，越多越有利，在攻殺時特別容易獲勝。老祖宗有大智慧，曾留下幾本不錯的詰棋如《玄玄棋經》、《官子譜》等，這些我多半想個半死也不一定對。有興趣的人或許從林海峰的《死活的基礎》入手較佳。在棋力同水平的棋手當中，筆者的攻擊力算中上吧？此次大專盃有兩盤棋在佈局階段我落後許多，只靠著比對方強的細算，把對方掏空。在有段位之前，個人認爲加強細算比加強佈局等實用得

多。篇幅有限，就不急（註六）了。因爲靠細算力來下多半也（註七）另當別論），而書上所謂如何（註八）何黑吃（註九）也不過吃虧個一、兩目，這對職業棋士很重要，對業餘程度來說可就沒什麼差別了。

下圍棋始終有個麻煩問題，就是對手不比象棋好找，象棋幾乎是隨便找個人就能捉對廝殺了，老實說完全不會下象棋好像有點……。那怎麼辦？筆者大二以前，台大圍棋社不比現在興盛，雖然社辦在舊活動中心，平時去可幾乎碰不到人，偶爾運氣好才能看到圍棋社的傳奇人物在那對奕，所以對奕的機會蠻少的，後來接觸網路圍棋，幾乎是沉溺其中不可自拔，跟一些素未謀面的棋友廝殺，也認識了一些有志於網路圍棋推廣的同好。以下便來介紹台灣的網路圍棋。我常玩的網路圍棋有兩種，宏碁戲谷與傳奇網路圍棋。先介紹宏碁戲谷吧，因爲我去那真的是在玩，比較不推薦。戲谷提供蠻多遊戲的，其中就有圍棋，他的好處是幾乎所有的動作都可用滑鼠完成，跟傳奇比起來，可說是不必記任何指令，這是優點，不過來說說爲什麼我不喜歡好了，首先是棋力的不準度，由於戲谷允許棋力隨意報的情形，遇到低報的對手倒是還好，遇到高報的，尤其是生手卻自稱業餘初段者，那才真叫人咬牙切齒，浪費了一票時間還得不到任何樂趣。由於棋力未自動分等，要找適合的對手就比較麻煩了。再則是畫面不漂亮，也有可能是我用慣了其他的程式吧，不過winigc的畫面確實好很多。我想，接下來就仔細的介紹一下傳奇網路圍棋吧，也提供有興趣者作爲參考。首先請到下面這個地方抓程式：

<http://lgs.hinet.net/>

這裡有蠻多好東西的，不過重點在『檔案服務』，進入後找client圍棋連線軟體。我用過的軟體有gigigo跟winigc兩種，各有好處，但我比較喜歡後者，尤其是它的棋盤用的又是木紋圖片。前者是台灣人寫的全中文軟體，就不多做說明了，後者下載安裝時請選ppp，不然就下不成啦。安裝完成後便可準備



連線找人對奕一番了。我去過三個地方：

nngs.cosmic.org 9696

igs.joyjoy.net 6969

lgs.hinet.net 9696

其中 lgs 的人最多，以前去的時候多半有四百多人上線，不過我最常去的地方還是 lgs 了，lgs 的全名為 legend go sever，好處是主機在台灣，連線速度快，而內容也提供全繁體中文顯示。進入 lgs 的棋友不論註冊與否皆可下棋，不過個人建議還是註冊較好，主要是註冊後系統將提供棋力標準供參考，我在升大二的暑假開始在這下棋，當時用做棋力認證的積分較嚴格，大概在 lgs 的三級即可取得一般比賽的初段證書了，積分幾經調整，最近又調了一次，已與一般棋力比較接近了，我在 lgs 的積分是兩級。在此介紹幾個常用到的指令：

who：可知目前所有上站棋友的狀況，包括 gobot、mobot 等。

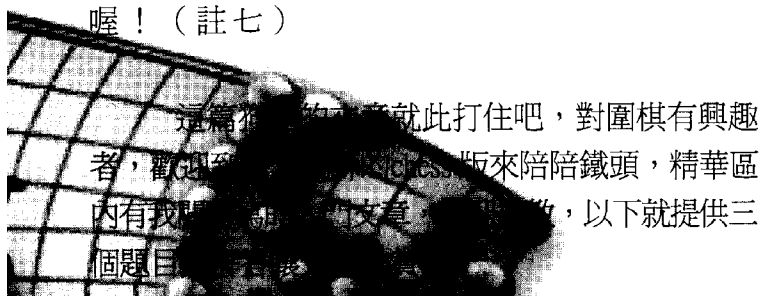
games：顯示所有進行中的棋局資訊。

observe #：可觀棋，# 為棋局編號。

tell ironhead 悄悄話：跟 ironhead 說悄悄話

channel #：進入聊天室，如以往 channel 15 是開給台大圍棋社用的，當然到 lgs 來最重要的事是下棋，可利用 who 的指令來尋找目前可能的對象，然後用 match 指令來邀請對方下棋：

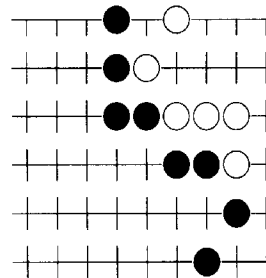
match ironhead b 19 1 10：這一串指令的意思是找鐵頭下棋，且自己要拿黑子，用十九路棋盤，開始的一分鐘內可自由使用，下幾手棋皆可，一分鐘後每十分鐘必須下完二十五手。這跟比賽時的情況蠻像的，超時就裁定敗。lgs 與戲谷相比另有兩個好處，一是即使不下載程式，也可以直接用 talnet 連線對奕，二是斷線後系統會自動儲存未完成之棋局，待有機會時繼續完成。另，有些時候 lgs 還會辦一些比賽喔！（註七）



玄玄棋經之六鷁退飛

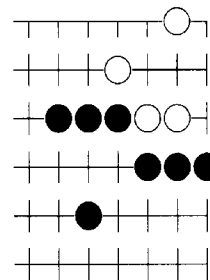
『六鷁退飛過宋都』語出春秋

●先○死



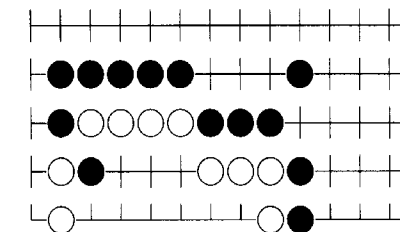
玄玄棋經之小巧勢

●先○死



奕粹官子

●先收大官



解答第一手

六鷁退飛：●四之二撲

小巧勢：●一之二

奕粹官子：●六之二斷

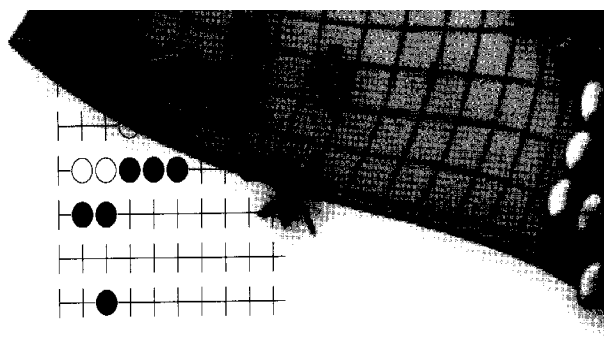
註一：二〇〇一年全國大專圍棋錦標賽於成大舉行，台大並獲團體冠軍。

註二：手筋是日文，意思是局部最佳著手，就是為達某種目地的手段。有趣的手筋有接不歸、倒脫靴、大頭鬼等等。

註三：這三位都是日本一流的棋手，皆曾活躍於日本棋壇的第一線。現在反而較少聽到了。石田的措號是計算機，武宮的拿手佈局是宇宙流。不過一般人少有所聞。較為熟悉的是日本現在的棋聖王立誠，本因坊王銘婉及張栩，此三人為台灣同胞。

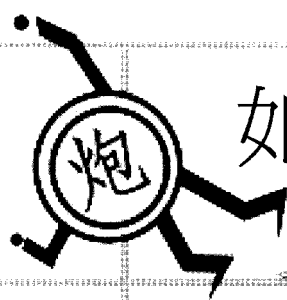
註四：業餘棋力的分級是從三十級到一級，然後升初段，最多到七段。

註五：詰棋就是圍棋問題，一般都是死活問題。以下提供我第一個用心思考的詰棋，出自林海峰《死活的基礎》。○先活。

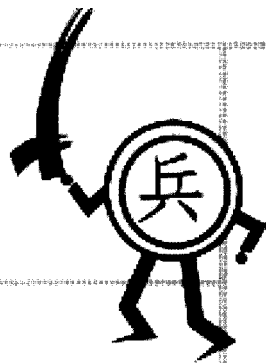


註六：定石是前人研究的成果，指雙方可滿意的著手，大陸稱定式。

註七：最近就有一個，有興趣可上 lgs 看看，反正不需報名費。



如何下棋



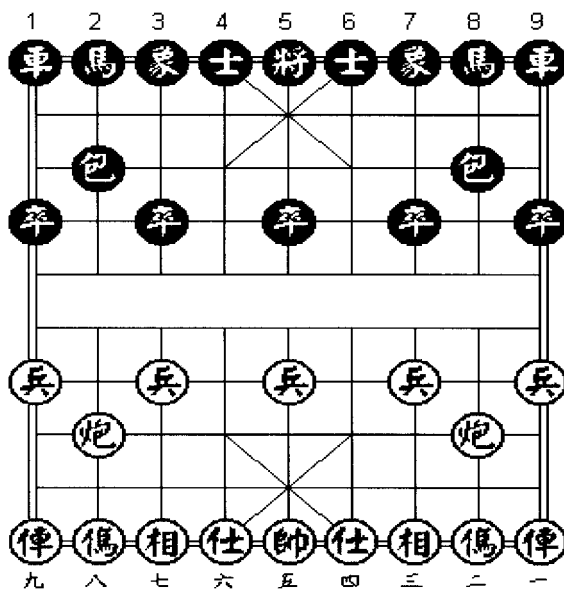
■ b88 陳冠宇

「象棋」可講的東西實在太多了，在這裡我只簡單介紹如何「下象棋」。

首先我先介紹棋子和棋盤，如右圖，是已經排好棋子的棋盤^{註1}，由於現在比賽都是讓紅方先走，所以把紅方排在靠我們的一方，另外由於棋盤是對稱的，所以除非有例外，否則我以下僅介紹紅方。每方個有7種兵種，16個棋子，限於篇幅，我假設讀者都已經知道棋子的基本走法，直接介紹棋盤。棋盤由九條直線和十條橫線組成的方形盤，中間有河界，兩頭各有「米」字形的區域，叫做「九宮」，九宮正中央稱「花心」。爲了記譜方便（文章中並不會用到記譜方法，所以略過），我們將九條直線從右到左命名爲一到九路線，由於怕讀譜者將紅黑搞亂，習慣上紅方用一、二、...九；黑方則用1、2、3、...9來代表（如圖）。十條橫線在記譜上並沒有作用，因此沒有給定像直線一般數字型的命名，但他們也有名稱，由下往上第一橫線稱「底線」；第二條橫線稱「生命線」，這是因爲許多殺法都由此開使，是一條相當重要的線；第三條橫線稱「佈置線」，因爲許多棋子都從這裡開始佈置，如馬、炮、相；第四條橫線稱「兵林線」，因爲五個兵一開始都排在這條線，黑方的這條線則稱「卒林線」，同意不同名而已；第五條橫線稱「河線」，因爲它在河界上，在河線上的車、馬、炮分別稱爲「巡河車」、「河口馬」、「巡河炮」。

一盤棋可分爲「開局」、「中局」、「殘局」三個階段，「開局」是佈署子力的階段，等到雙方強子已經活躍，陣勢佈署已經完全，矛盾衝突全面展開，棋路趨向複雜，就從開局過渡到了「中局」，等到強子大都交換，棋子數量減少許多，棋路趨向簡單，就從中局到了「殘棋」階段。雖然這麼說，但事實上這種界線並不很明顯，不必太過仔細地去劃分。另外雖說是三階段，但有不少棋都是在中局就結束戰鬥了，也有很少量的棋在開局就結束了！

知道了棋子的走法和基本規則並不代表就會下



棋了，要知道象棋的變化是很多的，假設每手棋有10種變化（這當然是過度簡化了，光是一個車在四處都無阻礙的情況下就有17種變化！），而一盤棋有30回合也就是60手，那一盤棋就有 10^{60} 種變化，這真的是天文數字，別說是人了，就連現在的電腦象棋也無法駕駛這種數字，還好我們不必去駕馭這種數字也能把棋下好，只要我們的方法是正確的就可以了。

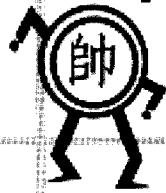
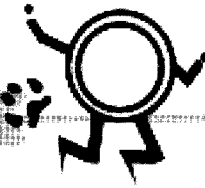
何謂「正確的方法」？其實很簡單，就是「看、算、斷」這三個字。

『看』就是『觀察』：當我們接觸到一個盤面時，由於我們無法算完所有的變化，所以第一件事情就是觀察，找出盤面的衝突點，選擇出幾條比較可行的路線。

『算』就是『計算』：選擇路線後，接著就要計算這些路線的變化，其實計算就是不斷地重複「看」，當然算到愈後面就愈困難。

楚河

仕



@@\$%#&

『斷』就是『判斷』：我們做了『看』，做了『算』，但我們怎麼知道我們所做的看與算是好是壞呢？所以我們在『看』與『算』過程中就要不斷地進行『判斷』的工作，覺得不好就淘汰，最後選出自己最滿意的變化。

以上我簡單地介紹了「正確的方法」、「看、算、斷」，相信看到這裡沒有問題的也會有很多問題！如何「看」？如何「斷」？下面一段我會介紹「象棋的解析」，我們用這些解析必能做出較正確的觀察和判斷。那如何「算」？因為「算」是不斷地重覆「看」的過程，所以只要「看」好，「算」也就跟著好了，當然我們也可以單純地提升「算」的能力，想這麼做的，一般建議可從「連將殺局」開始訓練，「連將殺局」的最大特點是步步要叫「將」，因此變化當然少了許多，這對於一般算度都不太好的初學者而言是相當好的訓練方式。附帶一提，目前棋力最高的「象棋特級大師」^{註2}據說可以算到19手左右（請注意，不是單算一路變化，而是將可行的變化都算完），大家可以此為目標。

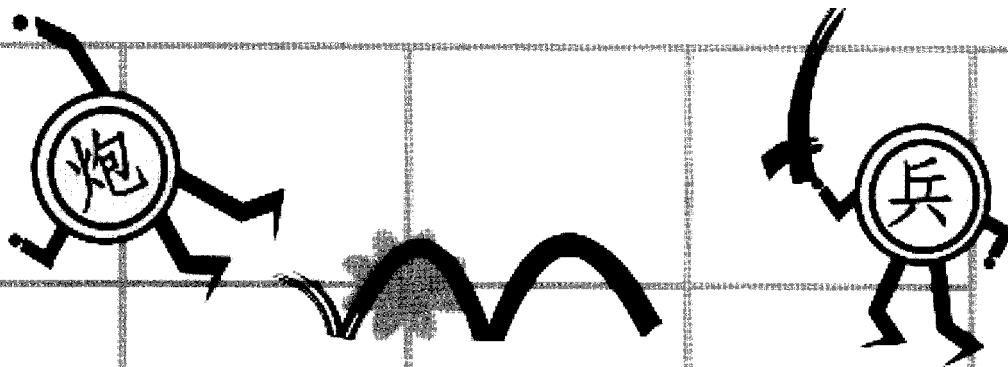
象棋可用「子、位、形、勢、力」做解析。

「子」：象棋有帥、仕、相、車、馬、炮、兵七種，很明顯的兵的進行最為緩慢，其子力價值最小；仕、相擔任重要的防禦工作，其子力價值相當於兩個未過河兵，當然，仕跟相還是有不相同的地方，仕擔任的是內層的防禦工作，相則是擔任外層的防禦工作，因此有人認為相的子力價值略大於仕，但我覺得仕有仕的作用，相有相的作用，固然有「缺相怕炮」之說，但也有「缺士怕雙車」（不僅如此，缺士後，馬與過河兵的也更加容易攻擊）之說，因此我認為讓仕、相價值是等價的比較恰當。炮的機動性很強，屬於長兵器，在牽制和攻擊上都可發揮得很好，不過炮屬於「隔子打子」型的，因此需要有炮架才能發揮其作用。馬是「短兵器」因為有「別馬腿」的限制，所以在佈局階段機動性較低，易成為攻擊的目標，但在子力有過一番交換後，馬的障礙

變少，它的「八面威風」就能展現出來了，因此有所謂的「殘棋馬勝炮」之說。由此知馬和炮也是各有特點的，其子力價值應屬相同，一般認為一馬換雙相是值得的，所以馬炮價值相當於兩個相。車有炮的機動性並且可以直接吃子，因此車是攻擊力最強的子力，一般認為一車換馬炮是等價的，所以車的價值相當於雙馬、雙炮或馬炮。最後，帥是無價的，為了維護帥的安全，什麼都可以犧牲。

「位」：我在「子」的介紹中曾提過「未過河兵」，為什麼要特別註明「未過河」呢？這是因為子的價值並不是一直保持不變的，隨著位置的變動，子力價值也會有所改變，其中以兵最為明顯：剛過河的兵，其價值相當於一個相，比未過河兵高了兩倍，而在九宮中的兵，在其他子力配合下，價值甚至可比擬一個車，比未過河兵高了八倍！另外如巡河車比底線車價值高，河口馬價值比窩心馬價值高等等。不過這邊還要強調的是：位的價值也不是一成不變的，必須根據當時的盤面和子力結構來作判斷，最明顯的例子是，窩心馬雖然是個非常差的位置，但有時卻可起到轉進的目的。

「形、勢、力」：形、勢、力比較抽象，而且它們之間有些關連很難分開，因此我把他們合起來講。「形」是各子間的聯繫和其佔位結合出來的系統，例如，同樣是車馬炮，我的車在河線，馬有炮守；他的車在底線，馬炮同邊，我的形就比他的好，因為，一、他車的佔位比我差；二、他馬炮同邊，不僅子力壅塞，而且炮無法守著馬，造成馬的「脫根」，易成為我的攻擊目標。「勢」是相當難解釋卻又相當重要的，一般而言，高手與一般人最大的區別就在於對「勢」的判斷，在我的認知裡，「形」的展現就是「勢」，「勢」可分為勝勢、優勢、先手、均勢、後手、劣勢，敗勢等若干等級。不過這樣解釋似乎太狹隘了，我在老狐狸的象棋窩^註裡，看到作者對「勢」的詮釋是這樣子的：通常指事物因自身的力量而顯露出來的某種趨向。廣義的意思是：臨枰對弈中出現的任何一種盤面都可以言其為勢；狹義的義思是：只有當對弈中的一方不僅在



子力結構方面佔優，而且可從中得利的情況下，方可言其為勢。希望這樣的詮釋會讓大家對「勢」有更進一步的認識。「力」狹義的說就是「殺」的力道，也就是「勢」的極端「殺勢」出現的時候，想要將「力」表現得好並不容易，雖然力是「殺」的力道，但在大部分情況下都不是連將殺，而是「隔步將殺」或再幾手後可構成連將殺，所謂「隔步將殺」指的是在殺死對方前有一手棋並沒有叫「將」，而是靠佔位來構成下面的絕殺，因為「佔位」的變化遠遠多於「將」，所以「隔步將殺」的困難度遠超過「連將殺」，更別提還要隔幾手的連將殺了。我認為「力」可以指所有「攻擊」的力道，攻擊的目標不一定是「帥」，也可以是「車、馬、炮」諸子，簡單的說：車馬炮同時攻一個馬的「力」比馬炮攻馬的力還要強。

現在我們再回頭來看「怎麼看？」「怎麼斷？」：我們「看」「子、位、形」並例用「勢、力」來做「斷」，相信經由這樣的過程，每個人都可以下一盤好棋。

註1:棋盤由CCRA（象棋記譜專業助理）生成。

註2:大陸在棋手等級網上，並不像台灣用「段位」來劃分，而他們的最高等級是「象棋特級大師」。

註3:其網址為<http://jupiter.math.nctu.edu.tw/~u8722509/index.html>

參考書籍:

- 1.實戰中局戰理 少龍 著 世界文物出版社 1986.3初版
- 2.象棋入門 徐家亮 劉國斌 韓寬 著 蜀蓉棋藝出版社 1990.9初版
- 3.中國古代棋藝 徐家亮 著
- 4.象棋形勢判斷 黃少龍 著 蜀蓉棋藝出版社 1997.12初版
- 5.象棋自習 廣東客 著 世界文物出版社