**目录**

* [1序](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BA%8F)
* [2論局篇第一](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%AB%96%E5%B1%80%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%80)
* [3得算篇第二](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BE%97%E7%AE%97%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%BA%8C)
* [4權輿篇第三](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%AC%8A%E8%BC%BF%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%89)
* [5合戰篇第四](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%90%88%E6%88%B0%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%9B%9B)
* [6虛實篇第五](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%99%9B%E5%AF%A6%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%BA%94)
* [7自知篇第六](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%87%AA%E7%9F%A5%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%85%AD)
* [8審局篇第七](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%AF%A9%E5%B1%80%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%83)
* [9度情篇第八](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BA%A6%E6%83%85%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%85%AB)
* [10斜正篇第九](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%96%9C%E6%AD%A3%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B9%9D)
* [11洞微篇第十](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%B4%9E%E5%BE%AE%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81)
* [12名數篇第十一](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%90%8D%E6%95%B8%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81%E4%B8%80)

**棋經**  
作者：[張擬](https://zh.wikisource.org/w/index.php?title=Author:%E5%BC%B5%E6%93%AC&action=edit&redlink=1)　宋

**目录**

* [1序](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BA%8F)
* [2論局篇第一](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%AB%96%E5%B1%80%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%80)
* [3得算篇第二](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BE%97%E7%AE%97%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%BA%8C)
* [4權輿篇第三](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%AC%8A%E8%BC%BF%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%89)
* [5合戰篇第四](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%90%88%E6%88%B0%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%9B%9B)
* [6虛實篇第五](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%99%9B%E5%AF%A6%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%BA%94)
* [7自知篇第六](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%87%AA%E7%9F%A5%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%85%AD)
* [8審局篇第七](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%AF%A9%E5%B1%80%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%83)
* [9度情篇第八](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BA%A6%E6%83%85%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%85%AB)
* [10斜正篇第九](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%96%9C%E6%AD%A3%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B9%9D)
* [11洞微篇第十](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%B4%9E%E5%BE%AE%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81)
* [12名數篇第十一](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%90%8D%E6%95%B8%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81%E4%B8%80)
* [13品格篇第十二](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%93%81%E6%A0%BC%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81%E4%BA%8C)
* [14雜說篇第十三](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E9%9B%9C%E8%AA%AA%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81%E4%B8%89)
* [15跋](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%B7%8B)

序

《傳》曰：“飽食終日，無所用心，不有博弈者乎？”桓譚《新論》曰：“世有圍棋之戲，或言是兵法之類。上者，遠其疏，張罝以會，圍困而成，得道之勝。中者，則務相絕遮，要以爭便利，故勝負狐疑，須計數以定。下者，則守邊隅、趨作罫，以自生於小地。”春秋而下，代有其人。則弈棋之道，從來尚矣。今取勝敗之要，分為十三篇，有與兵法合者，亦附于中云爾。張靖序。

論局篇第一

夫萬物之數，從一而起。局之路，三百六十有一。一者，生數之主，據其極而運四方也。三百六十，以象周天之數。分而為四，以象四時。隅各九十路，以象其日。外周七二路，以象其候。枯棋三百六十，白黑相半，以法陰陽。局之線道，謂之枰。線道之間，謂之罫。局方而靜，棋圓而動。自古及今，弈者無同局。《傳》曰﹕“日日新。”故宜用意深而存慮精，以求其勝負之由，則至其所未至矣。

得算篇第二

棋者，以正合其勢，以權製其敵。故計定於內而勢成於外。戰未合而算勝者，得算多也。算不勝者，得算少也。戰已合而不知勝負者，無算也。兵法曰﹕“多算勝，少算不勝，而況於無算乎？由此觀之，勝負見矣。”

權輿篇第三

權輿者，弈棋布置，務守綱格。先於四隅分定勢子，然後拆二斜飛，下勢子一等。立二可以拆三，立三可以拆四，與勢子相望可以拆五。近不必比，遠不必乖。此皆古人之論，後學之規，舍此改作，未之或知。詩曰﹕“靡不有初，鮮克有終。”

合戰篇第四

博弈之道，貴乎謹嚴。高者在腹，下者在邊，中者佔角，此棋家之常然。法曰﹕寧輸數子，勿失一先。有先而後，有後而先。擊左則視右，攻後則瞻前。兩生勿斷，皆活勿連。闊不可太疏，密不可太促。與其戀子以求生，不若棄子而取勢，與其無事而強行，不若因之而自補。彼眾我寡，先謀其生。我眾彼寡，務張其勢。善勝者不爭，善陣者不戰。善戰者不敗，善敗者不亂。夫棋始以正合，終以奇勝。必也，四顧其地，牢不可破，方可出人不意，掩人不備。凡敵無事而自補者，有侵襲之意也。棄小而不就者，有圖大之心也。隨手而下者，無謀之人也。不思而應者，取敗之道也。詩云﹕“惴惴小心，如臨於谷。”

虛實篇第五

夫弈棋，緒多則勢分，勢分則難救。投棋勿逼，逼則使彼實而我虛。虛則易攻，實則難破。臨時變通，宜勿執一。《傳》曰﹕“見可而進，知難而退。”又曰：「執中無權，猶執一也。」

自知篇第六

夫智者見於未萌，愚者暗於成事。故知己之害而圖彼之利者，勝。知可以戰不可以戰者，勝。識眾寡之用者，勝。以虞待不虞者，勝。以逸待勞者，勝。不戰而屈人者，勝。《老子》曰﹕“自知者明。”

審局篇第七

夫弈棋布勢，務相接連。自始至終，著著求先。臨局離爭，雌雄未決，毫厘不可以差焉。局勢已贏，專精求生。局勢已弱，銳意侵綽。沿邊而走，雖得其生者，敗。弱而不伏者，愈屈。躁而求勝者，多敗。兩勢相違，先蹙其外。勢孤援寡，則勿走。機危陣潰，則勿下。是故棋有不走之走，不下之下。誤人者多方，成功者一路而已。能審局者多勝。《易》曰﹕“窮則變，變則通，通則久。”

度情篇第八

人生而靜，其情難見；感物而動，然後可辨。推之於棋，勝敗可得而先驗。持重而廉者多得，輕易而貪者多喪。不爭而自保者多勝，務殺而不顧者多敗。因敗而思者，其勢進；戰勝而驕者，其勢退。求己弊不求人之弊者，益；攻其敵而不知敵之攻己者，損。目凝一局者，其思周；心役他事者，其慮散。行遠而正者吉，機淺而詐者凶。能畏敵者強，謂人莫己若者亡。意旁通者高，心執一者卑。語默有常，使敵難量。動靜無度，招人所惡。《詩》云﹕“他人之心，予時度之。”

斜正篇第九

或曰﹕“棋以變詐為務，劫殺為名，豈非詭道耶？”予曰﹕“不然。”《易》云﹕“師出以律，否藏凶。”兵本不尚詐，謀言詭行者，乃戰國縱橫之說。棋雖小道，實與兵合。故棋之品甚繁，而弈之者不一。得品之下者，舉無思慮，動則變詐。或用手以影其勢，或發言以泄其機。得品之上者，則異於是。皆沉思而遠慮，因形而用權。神游局內，意在子先。圖勝於無朕，滅行於未然。豈假言辭喋喋，手勢翩翩者哉？《傳》曰﹕“正而不譎。”其是之謂歟？

洞微篇第十

凡棋有益之而損者，有損之而益者。有侵而利者，有侵而害者。有宜左投者，有宜右投者。有先著者，有後著者。有緊避者，有慢行者。粘子勿前，棄子思後。有始近而終遠者，有始少而終多者。欲強外先攻內，欲實東先擊西。路虛而無眼，則先覷。無害於他棋，則做劫。饒路則宜疏，受路則勿戰。擇地而侵，無礙而進。此皆棋家之幽微也，不可不知也。《易》曰﹕“非天下之至精，其孰能與於此。”

名數篇第十一

夫弈棋者，凡下一子，皆有定名。棋之形勢、死生、存亡，因名而可見。有沖，有斡，有綽，有約，有飛，有關，有劄，有粘，有頂，有尖，有覷，有門，有打，有斷，有行，有捺，有立，有點，有聚，有蹺，有夾，有拶，有避，有刺，有勒，有撲，有徵，有劫，有持，有殺，有松，有槃。圍棋之名，三十有二，圍棋之人，意在可周。臨局變化，遠近縱橫，吾不得而知也。用倖取勝，難逃此名。《傳》曰﹕“必也，正名乎棋！”

品格篇第十二

夫圍棋之品有九。一曰入神，二曰坐照，三曰具體，四曰通幽，五曰用智，六曰小巧，七曰斗力，八曰若愚，九曰守拙。九品之外不可勝計，未能入格，今不複云。《傳》曰﹕“生而知之者，上也；學而知之者，次也；困而學之又其次也。”

雜說篇第十三

夫棋邊不如角，角不如腹。約輕於捺，捺輕於避。夾有虛實，打有情偽。逢綽多約，遇拶多粘。大眼可贏小眼，斜行不如正行。兩關對直則先覷，前途有礙則勿徵。施行未成，不可先動。角盤曲四，局終乃亡。直四扳六，皆是活棋，花聚透點，多無生路。十字不可先紐，勢子在心，勿打角圖。弈不欲數，數則怠，怠則不精。弈不欲疏，疏則忘，忘則多失。勝不言，敗不語。振廉讓之風者，君子也；起忿怒之色者，小人也。高者無亢，卑者無怯。氣和而韻舒者，喜其將勝也。心動而色變者，憂其將敗也。赧莫赧於易，恥莫恥於盜。妙莫妙於用松，昏莫昏於複劫。凡棋直行三則改，方聚四則非。勝而路多，名曰贏局；敗而無路，名曰輸籌。皆籌為溢，停路為菳（金改巾）。打籌不得過三，淘子不限其數。劫有金井、轆轤，有無休之勢，有交遞之圖。弈棋者不可不知也。凡棋有敵手，有半先，有先兩，有桃花五，有北斗七。夫棋者有無之相生，遠近之相成，強弱之相形，利害之相傾，不可不察也。是以安而不泰，存而不驕。安而泰則危，存而驕則亡。《易》曰﹕“君子安而不忘危，存而不忘亡。”

跋

我朝善弈顯名天下者，昔年待詔老劉宗，今日劉仲甫、楊中隱，以至王琬、孫侁、郭範、李百祥輩，從皆能誦此十三篇，體其常而生其變也。古人謂：“猶盤中去圓，橫斜曲直，系於臨時，不可盡知。而必可知者，是圓不絆出於盤也。”《棋經》，盤也；弈者，圓也。士君子無所用心，則可歡焉。

Le décompte des dix mille existences prend son origine à partir de un. Par conséquent, les trois cent soixante intersections d'un plateau de weiqi ont aussi leur un. Un est le principe générateur des nombres et, considéré comme un pôle, produit les quatre points cardinaux.

Les trois cent soixante-six intersections correspondent aux jours de l'année[[1]](#footnote-1). Séparés en quatre coins comme les quatre saisons, comme le nombre de jours d'une saison, les coins ont chacun quatre-vingt-dix intersections de même que chaque saison dure quatre-vingt-dix jours  
Il y a soixante-douze intersections sur le bord, comme le nombre de "hou"[[2]](#footnote-2) dans une année.

Les trois cent soixante pièces sont répartis équitablement entre noir et blanc, avec pour modèle le Yin et le Yang.

Les lignes du plateau forment une grille appelé "ping", et les carrés qu'elle compose sont appelés "gua"[[3]](#footnote-3)   
Le plateau est carré et tranquille, les pièces sont rondes et actives[[4]](#footnote-4).

Même depuis les temps anciens, aucun joueur n'a placé les pièces sur le plateau de façon exactement identique à celle qu'il l'a fait dans une partie précédente.  
Zuozhuan affirme : "Chaque jour est nouveau".[[5]](#footnote-5) Ainsi, le raisonnement doit aller loin et l'analyse doit être parfaite et il faut essayer de comprendre les processus qui conduisent à la victoire ou à la défaite : c'est de cette façon qu'il est possible d'atteindre ce qui n'a pas encore été atteint.

Traduction Google

**Échecs par**  
auteur: [Zhang quasi](https://zh.wikisource.org/w/index.php?title=Author:%E5%BC%B5%E6%93%AC&action=edit&redlink=1)　Song

**table des matières**

* [1séquence](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BA%8F)
* [2Sur le premier](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%AB%96%E5%B1%80%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%80)
* [3Je dois être le deuxième](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BE%97%E7%AE%97%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%BA%8C)
* [4Article 3 de Quan Yu](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%AC%8A%E8%BC%BF%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%89)
* [5 Bataille Chapitre 4](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%90%88%E6%88%B0%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%9B%9B)
* [6 Cinquième](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%99%9B%E5%AF%A6%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%BA%94)
* [7 Sixième connaissance de soi](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%87%AA%E7%9F%A5%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%85%AD)
* [8 Interrogatoire Article sept](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%AF%A9%E5%B1%80%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B8%83)
* [9 Amour Chapitre 8](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%BA%A6%E6%83%85%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%85%AB)
* [10 Article principal oblique 9](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%96%9C%E6%AD%A3%E7%AF%87%E7%AC%AC%E4%B9%9D)
* [11 Dongwei 10](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E6%B4%9E%E5%BE%AE%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81)
* [12 Onzième](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%90%8D%E6%95%B8%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81%E4%B8%80)
* [13 Douzième personnage](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E5%93%81%E6%A0%BC%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81%E4%BA%8C)
* [14 Divers Chapitre 13](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E9%9B%9C%E8%AA%AA%E7%AF%87%E7%AC%AC%E5%8D%81%E4%B8%89)
* [15 Postscript](https://zh.wikisource.org/wiki/%E6%A3%8B%E7%B6%93#%E8%B7%8B)

## séquence

La "Biographie" disait: "Satisfaction toute la journée, pas d'effort, pas de joueur?" Huan Tan "Xin Lun" a déclaré: "Le monde a le jeu du Go, ou l'art de la guerre. Le siège est fait, et le chemin est gagnée. Ceux qui sont au milieu doivent être séparés les uns des autres et la bataille doit être facilitée. Par conséquent, la victoire ou la défaite doit être déterminée en comptant. Ceux qui sont à terre garderont la frontière et auront tendance à devenir têtus. comme naître dans un petit pays. "La période du printemps et de l'automne, la génération a son propre peuple. Alors la façon de jouer aux échecs n'a jamais été meilleure. La clé de la victoire ou de la défaite aujourd'hui est divisée en treize chapitres, dont certains sont compatibles avec l'art de la guerre, et sont également attachés à Zhongyuner. Zhang Jingxu.

## Sur le premier

Le nombre de mari et tout commence par un. La route vers le jeu est de trois cent soixante et un. L'un, le maître des nombres de naissance, se déplace dans toutes les directions selon ses extrêmes. Trois cent soixante, comme le nombre de semaines et de jours. Divisé en quatre, comme quatre heures. Quatre-vingt dix points dans chaque coin, comme le jour. Qierlu dans la semaine extérieure, comme son attente. Les échecs secs sont de trois cent soixante, le blanc et le noir sont moitié-moitié, afin de faire du Yin et du Yang. La ligne du bureau s'appelle le pian. Entre les lignes, cela s'appelle le 罫. Le jeu est calme et le jeu avance. Depuis l'Antiquité et aujourd'hui, les joueurs n'ont pas eu le même jeu. La "Biographie" dit: "Chaque jour est nouveau." Par conséquent, il est conseillé d'utiliser un sens profond et une réflexion approfondie, afin de trouver la raison de sa victoire ou de sa défaite, et il ne sera pas là.

## Je dois être le deuxième

Les joueurs d'échecs utilisent leur pouvoir pour contrôler leurs adversaires. Par conséquent, le plan est défini à l'intérieur et l'alimentation est à l'extérieur. Si la bataille est inégalée, le vainqueur est compté autant. L'invincible doit être considéré moins. Ceux qui ont fermé la bataille mais ne connaissent ni le vainqueur ni le perdant n'ont rien à faire. L'Art de la guerre dit: "Plus de victoires, moins de victoires et rien ne compte? De ce point de vue, nous pouvons voir le résultat."

## Article 3 de Quan Yu

Joueurs puissants, jouant aux échecs, observant le contour. Commencez par les quatre coins pour déterminer le potentiel, puis divisez les deux et volez en diagonale, puis le suivant. Li deux peut en détruire trois, et trois peuvent en détruire quatre, et lorsque vous affrontez Shizi, vous pouvez en détruire cinq. Il n'est pas nécessaire de comparer de près, et il n'est pas nécessaire d'être bon de loin. Ce sont les théories des anciens et les règles de l'apprentissage ultérieur. Le poème disait: "Il n'y a pas de commencement à être extravagant, mais une fin à peu de retenue."

## Bataille Chapitre 4

La manière de jouer est rigoureuse. Le grand est dans le ventre, celui du bas est sur le côté et celui du milieu prend le coin, c'est souvent le cas pour les maîtres d'échecs. Méthode: Ning perd le numéro, ne manquez pas une première. Certains sont les premiers et certains sont les derniers. Cliquez à gauche pour regarder à droite, après l'attaque, regardez en avant. Ne brisez pas les deux vies, ne connectez pas les deux. Soyez trop large, pas trop près. Plutôt que d'aimer un enfant pour survivre, de ne pas abandonner un enfant pour prendre les devants, plutôt que de le forcer sans incident, de ne pas le rattraper. Nous sommes veuves, gagnons d'abord notre vie. Nous sommes tous des veuves et nous devons être arrogants. Ceux qui sont bons pour gagner ne se battent pas, et ceux qui sont bons au combat ne se battent pas. Les bons combattants sont invaincus et les bons perdants ne sont pas chaotiques. Les échecs du mari commencent par un match parfait et finissent par gagner par surprise. Doit aussi, regarder autour des lieux et être incassable, avant les surprises et se couvrir. Quiconque n'a rien à voir avec l'ennemi a le sens de l'invasion. Ceux qui abandonnent le petit mais pas le travail ont le cœur de planifier en grand. Ceux qui emboîtent le pas sont ceux qui ne planifient pas. Ceux qui n'y pensent pas sont le moyen de vaincre. Poésie Yun: "Anxieux et prudent, comme être dans une vallée."

## Cinquième

Lorsque le mari joue aux échecs, s'il y a plus de threads, les points de pouvoir sont difficiles à sauver. Ne le forcez pas lorsque vous lancez un échec. Le virtuel est facile à attaquer, mais difficile à casser. Les solutions de contournement temporaires ne doivent pas être persistantes. La "Biographie" disait: "Quand tu verras ce que tu peux faire, tu avanceras, et quand tu sauras ce qui est difficile, tu reculeras."

## Sixième connaissance de soi

Le sage est vu dans le prématuré, le fou est sombre dans la matière. Par conséquent, celui qui connaît le mal de soi-même et cherche le bénéfice de l'autre gagne. Sachez si vous pouvez vous battre ou non, gagner. Celui qui connaît le petit nombre qui l'utilise gagne. Celui qui n'a pas peur d'avoir peur gagne. Ceux qui travaillent avec facilité gagnent. Ceux qui succombent sans combat gagnent. "Laozi" a dit: "Celui qui se connaît le sait."

## Interrogatoire Article sept

Le jeu du mari se met en place successivement. Du début à la fin, continuez à chercher en premier. Lorsque le jeu quitte le jeu, le mâle et la femelle sont indécis, et il ne peut y avoir aucune différence. La situation est gagnée, spécialisez-vous dans la survie. La situation est faible, déterminée à envahir. Si vous marchez le long de la frontière, ceux qui survivront perdront. Ceux qui sont faibles et réticents sont plus succombés. Ceux qui sont irritables et cherchent à gagner perdent souvent. Les deux situations sont contraires l'une à l'autre. N'y allez pas si vous êtes seul ou veuf. Ne descendez pas si la chance est réduite. Par conséquent, il n'y a aucun mouvement, aucun mouvement. Il existe de nombreuses façons de faire des erreurs, et celles qui réussissent le sont. Ceux qui peuvent juger le jeu gagnent plus. "Yi" dit: "Si vous êtes pauvre, vous changerez; si vous changez, vous parlerez couramment, et si vous êtes bon, vous serez long."

## Amour Chapitre 8

La vie est calme et ses émotions sont difficiles à voir; bouger en touchant les choses, puis se distinguer. Pour le pousser aux échecs, la victoire ou la défaite est disponible et a priori. Ceux qui sont sérieux et honnêtes obtiennent plus, et ceux qui sont faciles et avides se perdent davantage. Ceux qui ne se battent pas mais se protègent gagnent plus, et ceux qui ne veulent pas tuer perdent plus souvent. Ceux qui pensent à cause de la défaite avanceront; ceux qui sont fiers de la victoire se retireront. Ceux qui cherchent leur propre mal mais pas celui des autres y gagneront; ceux qui attaquent leur ennemi sans connaître l'attaque de l'ennemi seront perdants. Ceux qui se concentrent sur un jeu y penseront; ceux qui s'engagent dans d'autres choses perdront leurs soucis. Celui qui voyage loin et à droite est bon, et celui qui est superficiel et trompeur est féroce. Celui qui peut craindre l'ennemi est fort et celui qui ne peut que périr. Ceux qui comprennent les spectateurs sont élevés, et ceux qui s'accrochent aux autres sont faibles. Le langage silencieux rend l'ennemi difficile à mesurer. Le mouvement est sans fin et c'est mal. «Poésie» dit: «Le cœur des autres, sauve-le par le temps».

## Article principal oblique 9

Ou: "Les échecs sont basés sur l'escroquerie et le meurtre. N'est-ce pas compliqué?" Yu a dit: "Non" "Yi" dit: "Les enseignants respectent la loi, cachez-vous le féroce." Le soldat n'est pas trompé. Conspiration et la tromperie, est la théorie des Royaumes combattants. Bien que les échecs soient un chemin mineur, il est en fait combiné avec le pion. Par conséquent, il existe de nombreux types d'échecs et différents joueurs. Ceux qui sont en dessous de la note n'y penseront pas, mais ils se transformeront en fraude. Utilisez vos mains pour suivre son élan ou parlez pour exprimer ses opportunités. Ceux qui sont au-dessus du produit sont différents. Ils sont à la fois contemplatifs et clairvoyants, utilisant le pouvoir à cause de la forme. Au bureau de Shenyou, l'intention est d'abord. Une image vaut mieux que personne et une action vaut mieux que rien. Parlez-vous faussement et les gestes sont flamboyants? La "Biographie" dit: "Vrai mais pas calomnieux." Qu'est-ce que c'est?

## Dongwei 10

Là où les échecs sont bons et perdent, ils perdent et gagnent. Il y a des envahisseurs et des gagnants, et il y a des envahisseurs. Il y a ceux qui conviennent aux gauchers et il y a ceux qui conviennent aux droitiers. Il y a les premiers auteurs et les auteurs ultérieurs. Il y a des fuyards et des marcheurs lents. Ne vous en tenez pas à l'avant, jetez votre fils et pensez-y. Il y a ceux qui commencent près et la fin est loin, et il y a ceux qui commencent moins et finissent avec plus. Si vous voulez être fort, vous devez d'abord attaquer l'intérieur, et si vous voulez être réel, vous devez d'abord attaquer l'ouest. Si la route est vide et sans yeux, il regarde en premier. S'il est inoffensif pour les autres échecs, c'est un vol. Rao la route est préférable de clairsemée, et la route n'est pas de se battre. Choisissez un endroit pour envahir et avancer sans encombre. Ce sont les subtilités des maîtres d'échecs, et vous devez les connaître. "Yi" dit: "Ce n'est pas le plus raffiné du monde, et ce que l'on peut faire avec ça."

## Onzième

Le mari des joueurs d'échecs a un nom pour chaque enfant. La situation, la vie et la survie des échecs peuvent être vues par leur nom. Il y a des rushes, des médiations, des prouesses, des rendez-vous, des vols, liés, des gifles, de la viscosité, des crêtes, des pointes acérées, des regards, des portes, des coups, se briser, marcher, dormir, se tenir debout Un peu, il y a des rassemblements, des échasses, des pinces, des flexions, éviter, épines, étrangler, voltiger, lever, voler, tenir, tuer, perdre et paniquer. Le nom de Go est deux sur 30. Les habitants de Go sont censés être Zhou. Je ne connais pas les changements imminents, de loin et de près. Pour gagner avec de la chance, il est impossible d'échapper à ce nom. La "Biographie" disait: "Ça doit être, le nom est presque échecs!"

## Douzième personnage

Il y a neuf produits de mari Go. L'un est l'enthousiasme, le deuxième est la photo assise, le troisième est spécifique, le quatrième est calme, le cinquième est la sagesse, le sixième est petit, le septième est la puissance de combat, huit est la folie et neuf est la maladresse. Il est impossible de gagner au-delà de la 9e année. Si vous ne vous qualifiez pas, vous ne pourrez pas gagner. La "Biographie" déclare: "Ceux qui sont nés et savent iront à l'école; ceux qui apprennent et savent sont les seconds; ceux qui sont troublés et apprennent sont les seconds."

## Divers Chapitre 13

Le côté du mari n'est pas aussi bon que le coin, et le coin n'est pas aussi bon que le ventre. Environ plus léger que Na, Na plus léger que d'éviter. Il y a du faux et du réel, et il y a du sentimental et du faux. Prenez rendez-vous lorsque vous vous rencontrez et restez collant lorsque vous êtes coincé. Les grands yeux peuvent gagner de petits yeux, et il vaut mieux aller en diagonale que d'aller droit. Si les deux passes sont droites, vous la regarderez en premier et ne demanderez pas si votre avenir est entravé. Ne bougez pas avant la mise en œuvre. Quatre coins sont tordus et le jeu finira par mourir. Droite quatre et six, tous sont des échecs en direct, les fleurs sont concentrées, il n'y a aucun moyen de survivre. Ne cliquez pas d'abord sur la croix, ne touchez pas l'image du coin. Yi ne veut pas compter, mais se relâche en nombre et se relâche en relâche. Yi ne veut pas être clairsemé, clairsemé à oublier, oublier de trop perdre. La victoire ne dit pas de mots, la défaite ne dit pas de mots Un gentleman est aussi un gentleman qui sent le vent et un méchant qui est en colère. Le high n'est pas autoritaire, le low n'est pas timide. Ceux qui sont en harmonie avec la rime gagneront s'ils sont heureux. Ceux qui changent d'avis s'inquiètent de leur échec. N'ayez pas honte de voler sans vergogne. Merveilleux à utiliser lâche, évanoui en représailles. Si vous allez tout droit trois fois, vous changerez, et si vous allez tout droit, vous ferez quatre erreurs. Gagner avec de nombreuses routes s'appelle gagner; perdre sans routes s'appelle perdre. Tous les jetons débordent et l'arrêt est 菳 (Golden Towel). Il n'y a pas plus de trois jetons et il n'y a pas de limite au nombre de joueurs. Il y a des puits dorés et des moulins à poterie, il y a des tendances infinies et il y a des photos de remise. Les joueurs d'échecs ne doivent pas savoir. Fanqi a des adversaires, moitié premier, deux premiers, pêche cinq et Big Dipper. Il est indispensable d'observer si le joueur d'échecs du mari a ou non, la distance et le proche, le fort et le faible, et l'inclinaison des intérêts. C'est pour garder son calme mais pas pour être arrogant. An et Tai seront en danger, mais l'arrogance mènera à la mort. "Yi" dit: "Un gentleman n'oublie pas le danger en paix, mais n'oublie pas la mort."

## Postscript

Je suis une personne bien connue dans le monde. Dans le passé, Liu Zhongfu, Yang Zhongyin et même Wang Wan, Sun Tong, Guo Fan et Li Baixiang ont pu réciter ces treize articles. Changez aussi. Les anciens disaient: "C'est toujours un rond dans le plateau, une courbe horizontale et une ligne droite, liée au temporaire, et il est impossible de le savoir. Mais celui qu'il faut savoir, c'est que le cercle ne sort pas de le plateau. "" Le livre des échecs ", le plateau;. Un gentleman qui n'a aucune intention peut être heureux.

[Catégorie](https://zh.wikisource.org/wiki/Special:%E9%A1%B5%E9%9D%A2%E5%88%86%E7%B1%BB) :

* [Zhang Ni](https://zh.wikisource.org/w/index.php?title=Category:%E5%BC%B5%E6%93%AC&action=edit&redlink=1)

凡そ萬物の数は一をもって始まる。盤面には三百六十一路の目があり、一なる数の根源は，その極に存する天元より発し、四方を割する。三百六十と言う数は天が年に一回転する日数を表し、四隅に分けたというのは四季を表している。外周の合計が七十二路あるのは、一年を七十二の気候に分けたのと同じで、三百六十箇の碁石が白黒半分ずつであるのは陰と陽を表わしたものである。

碁盤の線はと言い、線と線の間をと言う。盤は四角で静かなるものであり、碁石は円くて動を表してしている。古来より今日に至るまでの局面で同じ碁が打たれたと言う事はない。それこそ日々新たな局面が展開されている。

そうした事柄を心得た上で、大局に際しては用意周到にして注意深く考え、勝敗の原因を研究するならば、今まで分からなかった手段等がよく理解出来る様になり、上達への道が開かれてくる。これが碁の基本的な心得というものである。

Le nombre de toutes choses commence par un. Il y a 361 points sur le tableau, et l'origine d'un nombre provient du ciel au pôle et divise tous les côtés. Le nombre 360 ​​représente le nombre de jours que les cieux tournent une fois par an, et le fait qu'il soit divisé en quatre coins représente les quatre saisons. Le total de 72 routes sur la circonférence extérieure équivaut à diviser l'année en 72 climats, et les 360 pierres de go en moitié noir et blanc représentent l'ombre et le soleil.

Les lignes sur le tableau sont appelées "hei" et les lignes entre les lignes sont appelées "kei". Le plateau est carré et silencieux, et les pierres de départ sont rondes et représentent le mouvement. Il n'est pas dit que le même Go a été joué dans la phase de l'Antiquité à nos jours. C'est ce que de nouveaux aspects se développent chaque jour.

Si vous comprenez de telles choses, réfléchissez soigneusement et soigneusement à la vue d'ensemble et étudiez la cause de la victoire ou de la défaite, vous serez en mesure de comprendre les moyens que vous n'avez pas compris jusqu'à présent, et la voie pour vous améliorer sera ouverte. . C'est la connaissance de base de Go.

Chapitre 2 得算 Calcul

次に碁はな計画の基本に正しく布陣する事によって優勢を占める様心掛け,権謀策略を存分に用いて相手を制する事がである。心の内で充分計画をってこそ、良い成果をめるものである。

戦いが始まらぬ内に大勢を制するものは正しい計算に長けているからで、充分に計画したはずなのに勝ちを得られなかったのは、考えが足りなかったからである。戦い合っているのに、どっちが勝っているのかも分からないのは、初めから計画も何もなかったからである。兵法にく、計略きものは勝ち、少なきものは勝たず、と。それなのに初めから計画も何もないものに勝利などあるはずがない。これで分かるように、無謀無策では勝負に勝つ事など覚速かない事が知れよう。これが心得の第二である。

Ensuite, il est important pour Go de prendre le dessus en organisant correctement les bases d'un plan suffisant, et de contrôler l'adversaire en utilisant pleinement les tactiques. De bons résultats ne peuvent être obtenus qu'en faisant un plan suffisant dans votre cœur.

Ceux qui contrôlent les masses avant le début de la bataille sont bons pour les calculs corrects, et la raison pour laquelle ils auraient dû bien planifier mais n'ont pas gagné est qu'ils n'avaient pas assez de pensées. Je ne sais pas lequel gagne même si je me bats, car je n'avais aucun plan depuis le début. Dans l'art militaire, ceux qui ont de nombreuses stratégies gagnent, et ceux qui ont peu de stratégies ne gagnent pas. Cependant, il ne peut y avoir de victoire pour ceux qui n'ont pas de plans depuis le début. Comme vous pouvez le voir, il est connu que l'insouciance imprudente n'est pas rapide pour gagner la partie. C'est la deuxième idée.

CHAPTER TWO: ON CALCULATIONS

The player whose configurations are correct can exercise power over his adversary. He must therefore establish his strategy internally, so that his configurations are complete externally too[[6]](#footnote-6).

If he is able to work out who will win while the game is still being played, he has calculated well. If he is not able to work this out, he has calculated badly[[7]](#footnote-7). If he does not know who is the winner and who is the loser at the end of the game, he has made no calculations at all!

It is written in *Sunzi Bingfa*: "Those who calculate greatly will win; those who calculate only a little will lose. But what of those who don't make any calculations at all?!"[[8]](#footnote-8). This is why everything must be calculated, in order to foresee victory and defeat[[9]](#footnote-9)

CHAPITRE DEUX: DES CALCULS

Le joueur dont les configurations sont correctes peut exercer un pouvoir sur son adversaire. Il doit donc établir sa stratégie en interne, pour que ses configurations soient complètes également en externe.

S'il est capable de déterminer qui va gagner pendant que le jeu est encore joué, il a bien calculé. S'il ne parvient pas à résoudre ce problème, il a mal calculé. S'il ne sait pas qui est le gagnant et qui est le perdant à la fin de la partie, il n'a fait aucun calcul!

Il est écrit dans Sunzi Bingfa: "Ceux qui calculent beaucoup gagneront; ceux qui calculent peu perdront. Mais qu'en est-il de ceux qui ne font aucun calcul?!". C'est pourquoi tout doit être calculé, pour prévoir la victoire et la défaite

Chapitre 3 :

CHAPTER THREE: ON CONTROL OF TERRITORY

Control of territory means the need to lay down the general lines of the game while the pieces are being positioned.

At the beginning of the game, the positions are divided up at the four corners. Then play begins, and pieces are placed obliquely[[10]](#footnote-10), missing out two intersections and placing one "below". Starting from two adjacent pieces, three spaces may be skipped; with three adjacent pieces, four[[11]](#footnote-11). Five spaces may be skipped, if the player wishes to be nearer another configuration; but nearness does not mean adjacency, nor must distance be excessive[[12]](#footnote-12).

All these things were debated by the ancients, and the rules were then studied by their successors. Therefore, those who do not wish to accept but who wish to change their methods, cannot know what the results may be[[13]](#footnote-13).

*Shijing* states: “Without a good beginning, there can be no good end”[[14]](#footnote-14).

## 權輿篇第三

第三編

何事にも無事には骨格とか規範というものがある。碁ではそれは初めに置かれる置石の配置であり、まりとして守らなければいけない。先ず黒を右上隅と左下隅の星に、白を左上隅と右下隅の星に、それぞれ四隅に配置する。そこから二間に開くか、桂馬に打つか、とも角、三線に打つ。又、石が縦に二つ並んでいる時は三間に、三つ並べば四間に開き、一方に勢力があれば五間に開くのが形である。近過ぎるのも良くないが、遠過ぎるのは悪い、というのが古来から言われている事で、後々の

規範とされている。この規範を破ろうとして試みたものがあるが一つとして成功していない。詩経にもある様に、しっかりと基本の形を身に付けていない事には結局良い結果は生まれないものである。

Chapitre 4

第四編　合戦

碁の道はをぶもので、盤の中英は位が高く、位が低いのは辺で、中位が隅である。この事は碁を打つ者にとっては当然知っている事でなければならない。

碁の法から言うと数子を捨てても先手を失ってはならない。

先手のつもりが後手に場合もあり、後手の様に見えて先手になる手もあるからよく注意する事だ。全局の石の関係を見定める事も必要で、左に戦いが起こる時は右をし、石の背後を突く時は前方がどうなっているかをよく考えてみる。両方

とも活きている石を切っても仕方がないし、両方の石が活きているのに連絡しても始まらない。広い地が良いからといっても、石がまばらで隙があっては何もならず、石の関係が密接過ぎるのは効率が悪いと言うことになる。打った石を惜しいと思うよりは先ず活きを計る事が先決であって、少し位の石はてても大勢を得る事に目を向ける事である。石を取られない様に安全にしてから攻めようというよりは、少し位の犠牲を払っても自分の石の姿を整えた方が良い。

相手の石の多い所では早く活きを計る事を考え、自分の石が多くて相手の石が少ない場合は、相手を攻めながら勢力を張る事を考えるべきである。

概して、良く敵に勝つ者はむやみの戦いをせず、布石が良ければ戦うまでもない。充分な計算の基に戦う者はれる事がなく、例え敗れても乱れてしまう事はないものである。

碁は初めに正しく布陣する事が肝要である事は言うまでもないが、勝ち切るためには種々と奇策、術策を用いなければ却々勝ちに至ることは出来ない。地にする時はよく周辺を見て隙のない様にしてこそ破られず済む。敵を襲う場合は相手の思わぬ所に打ち、その不備を突くべきである。敵の石がとなり、その不備をった時は逆に侵略の用意があると見なければならぬ。石を責めた所、そんな所は小さいとばかりに手を抜くのは他に遠大な計画がある場合である。

相手が打ったからといって、お付き合いの様な手ばかり打つのは策がない証拠、考えもせず手なりに応じている様では勝つ事が出来ない。そんな事では、詩経にもある通り、おっかなびっくり谷低に臨む様なものである。

Traduction du japonais

Bataille du volume 4

La manière de Go est de respecter la dignité, et le centre du plateau ont des rangs élevés, les rangs bas sont des côtés et les grades intermédiaires sont des coins. Cela doit être connu de ceux qui jouent au Go.

Selon la loi de Go, même si vous sacrifiez quelques pierres, vous ne devez pas perdre l'initiative.

Soyez prudent car il y a des cas où l'intention du premier mouvement est le deuxième mouvement, et il y a aussi des mouvements qui ressemblent au deuxième mouvement et deviennent le premier mouvement. Il est également nécessaire de déterminer la relation entre les pierres de toutes les stations, et lorsqu'une bataille se produit à gauche, méfiez-vous de la droite, et lorsque vous piquez derrière les pierres, réfléchissez bien à ce qui se passe devant vous. Tous les deux

Il ne peut pas être utile de couper des pierres vivantes, et même si les deux pierres sont vivantes, cela ne démarre pas. Même si une grande surface est bonne, si les pierres sont clairsemées et qu'il y a des lacunes, rien ne se passera, et si les pierres sont trop étroitement liées, ce sera inefficace. La première chose à faire est de mesurer la vitalité des pierres que vous frappez, plutôt que de vous en plaindre. Plutôt que d'essayer d'attaquer après l'avoir sécurisée afin que la pierre ne puisse pas être prise, il est préférable d'arranger l'apparence de votre propre pierre au détriment d'un peu.

Si votre adversaire a beaucoup de pierres, vous devriez penser à essayer de vivre rapidement, et si vous avez beaucoup de pierres et que votre adversaire a peu de pierres, vous devriez penser à attaquer votre adversaire et à gagner en puissance.

En général, ceux qui gagnent bien leur adversaire ne combattent pas sans discernement, et si le début de partie est bon, il n'y a pas besoin de se battre. Ceux qui combattent sur la base d'un calcul suffisant ne seront pas vaincus, et même s'ils sont vaincus, ils ne seront pas dérangés.

Il va sans dire qu'il est important que Go soit bien organisé au début, mais pour gagner, il n'est pas possible de gagner sans utiliser diverses tactiques et techniques. Lorsque vous arrivez au sol, vous devez regarder attentivement autour de lui afin qu'il ne soit pas cassé. Lorsque vous attaquez un ennemi, vous devez frapper l'endroit inattendu de l'adversaire et exploiter la carence. Lorsque la pierre ennemie devient sûre et compense ses défauts, il faut voir qu'elle est prête à l'agression. L'endroit où vous blâmez la pierre, un tel endroit est petit, et ce n'est que lorsqu'il y a un plan ambitieux pour couper les coins ronds.

Même si l'adversaire le frappe, c'est la preuve qu'il n'y a aucun moyen de le faire comme une relation, et vous ne pouvez pas gagner si vous répondez à la main sans réfléchir. Dans un tel cas, comme à Shikei, c'est comme faire face à la vallée basse.

### 棋局、得算、権輿、合戦、、自知、審局、度情、斜正、洞微、名数、品格、雑説などについて。

第五編

碁は余りあちらこちらに石を配しては勢力が分散されて良くない。勢力がぶんさんされると攻められたときにどちらも助けるという訳に行かなくなってしまう。

壁に近寄り過ぎるのも良くない。相手にって実利を得られてしまう事になり勝ちである。自分の石が弱ければ相手を破る事は難しい。とは言うものの、常に局面をよく見て臨機応変に考え、な考えのみにわれぬ様に打たえばならない。古人も言う通り、良しと見れば踏み込み、悪いと思えばさっと引き上げる柔軟さが必要である。

Chapitre 5 Vérité ou fausseté

Il n'est pas bon au go de disperser ses forces en disposant des pierres ici et là. Si vos forces sont dispersées, il ne sera pas possible de sauver l’ensemble lorsque vous serez attaqué.

Il n'est pas bon de s'approcher trop près du mur. C'est une victoire parce que vous obtiendrez un réel profit en le rejetant à l'autre partie. Si vos pierres sont faibles, il est difficile de vaincre votre adversaire. Cela dit, vous devriez toujours regarder de près la situation, réfléchir avec souplesse et essayer de ne pas vous laisser prendre par une seule façon de penser. Comme le disent les anciens, si vous pensez que c'est bon, vous devez intervenir, et si vous pensez que c'est mauvais, vous avez besoin de flexibilité pour remonter rapidement.

ON EMPTINESS AND FULLNESS

In *weiqi*, if you follow too many main strategies, your configurations will become fragmented. Once they are disrupted, it is difficult not to succumb. Do not play your pieces too close to those of your opponent, for if you do, you will make him “full” but you will “empty” yourself. When you are empty it is easy to be invaded; when you are full, it is difficult to overwhelm

you[[15]](#footnote-15).

Do not follow a single plan, but change it according to the moment. *Zuozhuan* advised: “If you see that an advance is possible, then advance! If you encounter difficulties, retreat”[[16]](#footnote-16). It also observed: “If you seize something but do not change your method, at the end only a single thing will have been seized”[[17]](#footnote-17).

### とうとぶ

# 尊ぶ

### toutobu

## honorer, respecter, réverer, estimer

### ふじん

# 布陣

### fujin

## formation de combat

### きはん

# 規範

### kihan

## modèle, norme, exemple

### あんたい

# 安泰

### antai

## sécurité, sûreté, paix assurée

1. L'année solaire chinoise a douze mois de trente jours chacun. La même comparaison est faite dans le chapitre « Xiangming » du classique du weiqi (Dunhuang Qijing) écrit entre 502 et 550 AD [↑](#footnote-ref-1)
2. Une « hou » dure cinq jours [↑](#footnote-ref-2)
3. Littéralement petit espace [↑](#footnote-ref-3)
4. Cette comparaison fut faite pour la première fois sous la dynastie Han (206 BC – 220 AD) par Ji You dans le Weiqi Ming.Il apparait plus tard dans le chapitre « Xiangming » du Qijing et aussi à l’époque Tang (618-907 AD) [↑](#footnote-ref-4)
5. L’attribution de ce passage à Zuozhuan est erronée : il apparait en fait dans le livre « Daxue » de Liji [↑](#footnote-ref-5)
6. The internal-external dualism here represents the player's mind on one hand, and practical application on the game-board on the other. [↑](#footnote-ref-6)
7. This passage follows Sunzi, who opened his treatise on military arts with the chapter “On Calculations”. He states: “Those who, even before the battle, have worked out who will win have calculated well. Those who, in the same condition, have calculated who will lose, have calculated badly. But what about those who have not bothered to make any calculations at all!?” AI QILAI (ed.), *Sunzi Bingfa Jingyi* (Sunzi’s Methods of War with Notes), Beijing, Zhongguo Guanbo Dianshi Chubanshe, 1991, p.58. [↑](#footnote-ref-7)
8. *Ibidem* [↑](#footnote-ref-8)
9. Here too, an almost identical expression may be found in *Sunzi Bingfa*, as a conclusion to the chapter on calculations (*ibidem*) [↑](#footnote-ref-9)
10. This description refers to the early phases of the game, during which this kind of move, called "lengthening" (extending one player's area of influence), is made. To avoid such circumscribed areas being cut by the adversary, a close relationship is maintained between the number of friendly pieces arranged consecutively vertically and the number of intersections to be skipped horizontally in order to put down pieces. In this way, if the adversary attempts to separate one piece from its companions, a careful player will always be able to counteract successfully. [↑](#footnote-ref-10)
11. The same advice is expressed at the end of the section “On good methods of play” in *Qijing*, chapter “Buxiang” [↑](#footnote-ref-11)
12. At the beginning of the game, placing a piece next to an enemy one means that the adversary, by putting his piece “above” the first, deprives it of two freedoms. As these moves take place early in the game, *i.e.*, generally on the third or fourth line from one side, the other player can calculate the extent of the risk he runs. This is because a third enemy piece played laterally would be enough to condemn the first piece to death, since it cannot free itself, due to its nearness to the side and the absence of friendly pieces. Even if one player were to prevent his opponent from placing a third piece, this move would clearly be defensive in nature and would mean that the initiative - extremely important in this opening phase of the game - would be lost. [↑](#footnote-ref-12)
13. This typically Confucian attitude on the goodness and validity of tradition and ritual not only strengthens the concept but also introduces the following quotation from *The Classic of Poetry*. [↑](#footnote-ref-13)
14. From the poem “Dang” in the section “Daya” of *Shijing*. RUAN YUAN (ed.), *op. cit.*, vol. 1, p.552. [↑](#footnote-ref-14)
15. Similar concepts may be found in chapter “Xushipian” of Sunzi's work, entitled, like this one, “On Emptiness and Fullness”. Sunzi writes: “The formation of the army is like water: like water, it moves from high places and flows downwards, In the same way, military formations should avoid whatever is already full and occupy the void”. AI QILAI (ed.), *op.cit.*, p.100. The theory which, as in this case, presents the passage of one principle to its opposite in an infinite cycle, is proper to Taoism [↑](#footnote-ref-15)
16. In *Zuozhuan*, this excerpt, from the twelfth year “Xuangong”, closes by stating that this “is a

    good rule for conducting armies”. RUAN YUAN (ed.), *op.cit.*, vol. 2, p.1879. [↑](#footnote-ref-16)
17. Taken not from *Zuozhuan* but from the book “Jinxin” of *Mengzi*, in: RUAN YUAN (ed.),

    *op.cit*., vol. 2, p.2768. [↑](#footnote-ref-17)