

# 閩令森嚴陳嘉祐

胡耐安

## 待人接物和易謙恭

數追隨譚延闔效力革命大業的湘軍將領，其赤忱不二始終如一的，當首推陳嘉祐。在護國、護法以至討賊諸役中，他嘗以一旅之衆，不計利害和成敗，響義發難，頗予那時傾向「北洋」的湘省當局以「腹心大患」的煩擾；同時，也就直接間接予孫中山先生的革命大業以聲援。陳嘉祐數他平生的「經歷」，他是從未「沐受」北政府「一命」之「榮」的一人。

陳嘉祐，湖南湘陰縣人，原號護芳，後改護黃；在兄弟輩中行二，人以「芳二爺」稱之。他的父親陳樹藩，曾任譚延闔二次督湘時的湖南財政廳長；因此，有人說他之所以忠誠對譚，多半是拜受庭訓的關係。再次，在他友好閒談之月旦人物間，大家都以「忠實至誠」作為對芳二爺的註腳；就其貌，論其人，雖不中亦不甚遠。他那五短的身材，肥胖的軀體，面圓圓而腹便便，加上那一付忠厚長者的面貌，待人接物，處處表現着和易謙恭的態度。他不長于言談，可是談吐間却極有風趣，總之，凡是和他交往過的人，任是與他政治立場有如何的差度，他絕不當面子人。

難堪或假言奉承。同時，也從未聽他背後道人短長；從而芳二爺好先生的令聞令譽，也就洋溢乎于友好之間。

芳二爺，他出身日本士官；回國後，即墨籍軍旅，手握兵符，最高的軍職是軍長。由于他個性的過分和善，不免有點個「慈不掌兵」的小毛病；因此，他的部隊是不甚重視軍紀，同時，也就不能打什麼硬仗。加上他自己也不常置身軍營；他當旅長時，曾鬧過「旅部衛兵不准旅長進去」的笑話。其實，那時的湘軍，營長以上，都是長袍馬褂；又大都是在「公館」時多，衛兵不認識長官，更是比比皆然，並不單獨芳二爺一人如此。自然，就那時的「現狀」來說，也就不足以爲芳二爺病，更不必爲芳二爺譁。

民國十二年，譚延闔入湘「討賊」，芳二爺時任湖南第×混成旅長，他先聲奪人的發出討賊的通電。譚氏討賊未成，還師回粵靖亂，芳二爺率所部以從；在粵時，他任湘軍第五軍軍長。民十三，湘軍于贛南之役，遭受挫折後，在韶關經過一番「整軍經武」。越兩年，改編爲國民革命軍第二軍，芳二爺受任第二軍的教導師師長。北伐軍克復武漢後，他的所部擴充爲新十三軍，他

## 控制做夢懼內班首

本來，在譚延闔所統率的革命湘軍系統裏，照說，芳二爺和譚老總的關係，比其他的任誰爲深；如魯濬平之于譚，照歷史講，又何嘗有譚陳之間的「兩代」淵源；人世間的際遇，大概祇有歸諸于命運吧？芳二爺之未能衣錦榮歸的爲柔梓服務，幹一任湖南省主席什麼的，實在是，頗出乎一般人士意料之外；似乎，依稀記憶裏，他好像曾經做過一任湖南省主席？爲時似不太久。在上海時，我們時相過從，排日一局，遣時勝具，是湖南地方性的所謂「跑符」（紙葉子）；四人成局，一人守「醒」（夢）。跑符，總數爲八十張，牌上爲大小寫的數目字：一、二、三、四、

五、六、七、八、九、十；壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、拾，各四張；二、七、十和貳、柒、拾爲紅色字，可以湊成一套，餘爲黑色字，則須順序成套；比較玩撲克、打麻將，更具匠心。芳二爺牌藝甚精，牌品又好；所以，我們也喜歡過他那寓所所在的金谷邸，湊合打牌。大家「閒散」下來，玩玩「喪志」的物，也許？還不失爲「明哲保身」之一良法。不過，他的太太，我們通常稱之曰二姨姐，她却常常取他而代之；二姨姐輸了錢，便嘮嘮叨叨不休。芳二爺又是一個「懼內」班首；有一次，我們在談笑裏，芳二爺說，他昨夜曾做一夢，夢見娶了一個姨太太。頓時，二姨姐大發雷霆，說什麼夢都好做，爲什麼要做這樣的下流夢。芳二爺却低聲下氣連說：「下次不做了」。自後，我們每以「控制做夢」作討取床頭人一笑的談料。從而，芳二爺除太座以外，並無副座；這，在那時的軍人，大概祇要巴結到團長以上，都是要討個姨太太擺擺場面？唯有芳二爺，在湘軍的六個軍長中，算是獨樹一格的標準丈夫。不過，二姨姐善于理家，對芳二爺也是敬愛有加；因此，他在上海做寓公，在他的友好間，他不若宋阜南（鶴庚）的當時苦窮；也沒有像程頌雲（潛）的牆茨蒙羞，不能不說是二姨姐賢內助之功。姨姐是湘中一帶對年老婦女之尊稱，猶之乎蘇州人的「好婆」，或各地「婆婆」的稱呼；合爲註釋，免得讀者諸君子存疑。莫解。

芳二爺，是在抗戰前云逝；現在如果健在，已是九十開外的人；民國五十五年，他的四弟葆

芳二爺對兄弟輩極其友愛，二姨姐雖說對丈夫閑令森嚴，可是，對小叔輩，尤其對葆四爺，却是敬而畏之的。芳二爺有好幾個子女，都已教養有成。芳二爺給人留念的，是他那「不爲已甚」的「容人之度」，表面看來也許會把他當做一個頑預、懵懂的自了漢；其實，他是小事糊塗、大事不糊塗的人。他有他的政治見解，從而奠定了他的政治立場；他不「見異思遷」，他也不「朝友暮仇」；他于國民黨、是「死生以之」的矢忠誠，他于譚延闔，是「之死靡他」的絕無異圖。當國家板蕩、世局鼎沸之際，緬懷忠貞，不免有斯人難再得的興嗟了。

紙葉子跑符的玩法

「跑符」，這種流行于湖南，或者還該加上貴州和四川等省之地方性的「玩物」的賭博之具；在此，再寫一段關於跑符的玩法。「玩物」，是「喪志」的，希望讀者諸君子，千萬別用心思去體味它的玩法，感幸感幸！

條片狀，三四寸長，寬約半寸不到；總計八十一張，其中一張是「換底」；取着換底的，换取那留在桌上的底張。分別寫着「一、二、三、四、五、六、七、八、九、十」和「壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、拾」，每一個字有四張；「二」「七」「十」和「貳」「柒」「拾」用紅色寫，其他是黑色寫。紅色字的如三七十或貳柒拾，可以當做一搭，小寫字算三符，大寫字算

六符；小字一碰一符，暗坎三符，四張明裁六符；暗裁九符？一二三順子一符？（有的在下是記不清對否？）大寫字比小寫字的符數高，要滿十二符才得「符」；這個符字似乎該用「和」字？跑符得「符」，這符字似乎該用「和」字？跑規定；坐醒的人負擔數牌的義務，數二十張留下；當然，也有得醒錢的權利；和牌的人不出醒錢；醒錢有的是照和家所得的半數或約定一個數目；小符十符起若干，中符十五符起若干，大符二十一符起，大大符二十七符起；過此，便得事先商定。因之，一個輸家，常常在最後的一個醒、扳回老本。有時「三缺一」，便無須醒家，仍舊可以成局；祇是做頭家要一面取牌一面數數，自然也就用不着出醒錢。每人各取牌二十張，頭家多取一張，最後取的那張「第二十一張」要露翻「公開」；有醒家時，便由醒家在數牌時將那張翻開過來。以後輪取的牌不能上手，隨取隨翻開，沒有人碰，才可以留「吃」；例如手上有一張小「二」和一張大「貳」，桌面上翻開的是二或貳是可以留吃，但這是沒有符的；如果翻開的一張和擺在桌面的一碰相同，那就將那張取來「跑」在一起，不容放「跑」。如果吃下的一張而手上相同的就得下「比」，「燒」比是犯規的；手上有一對和輪到自己翻的一張相同，就得栽「偎」，逃偎也是法所不許的。花樣是在事先約定。最難得的是「烏符」，沒有二七十或貳柒拾那類紅字的牌，五翻甚至十翻計算論值；滿園花，是套套都有一張紅字牌，也是若干翻算的；一點

珠、雙飄帶、姊妹花、節節高、全大、全小等等，不一而足的名堂，是不讓馬將牌獨擅勝場的。跑符可比馬將難打，二十張牌一經上手，全憑牌藝的安排，當然也要靠牌運；最傷腦筋的是「跑」與「偎」，還有上手打出或翻出的牌，第一回沒有吃，便不能再吃。

## 袁著新編應用文序

蔣君章

我國各級學校，都有國語或國文的課程，每一個中國學生都應該學本國文字，這是天經地義的事，但是我們要問：我們為什麼要學國文？這個問題的簡單答案，是用國文或國語來表達自己的意思，讓別人了解，如果我們進一步問：向誰表示意思？爲了什麼事要表示意見？這些問題，便千頭萬緒，一時無從提出正確的答案。但是，我們可以肯定的說，學習國文不過是得到表示意思的工具，我們學會這套工具以後，要在日常生活中加以應用，這纔是學習國文或國語的真正目的。

固然，從古代到現在，有許多孜孜矻矻學

習國文，成爲一個著名的文章家。但是學會了做好文章，其目的還是在乎應用。我們試翻唐宋八大家的文集，其中便有不少的傳記碑銘之類的文章，這便是文章的應用。許多歷史的事實，常常由於這些著名的文章之流傳，使後人了解到某一個人或某一個時代發生一些什麼事的了解。但是一般人學國文，不是爲了這個目的，而是爲了日常生活中許多事務的處理。最簡單的例，如寫信，爲了某一件事要和朋友商量一下，或和朋友之間有了什麼問題，需要解決

一下，這是常有的事，寫信不是藏諸名山，傳諸其人的大文章，而是文章的技術在表情達意的應用。寫信有其格式，有其常用語句，在國文教科書或文章選集中是學不到的。又人與人之間的往來，有時候需要訂立契約或合同，有時候難免要向政府有所請求，那就是另外一種文字技術的應用，也不是國文教科書學得到的。此外，如爲了什麼要登一則廣告，爲了婚喪喜慶等事要發一則通知，這些文字技術的應用，也不是在教科書中學得到的。今人對於一個大學畢業生連同寫一封信都不合格或用語不妥當，因而大發牢騷，認爲國文教育的失敗。實際上國文教育是培養國文表達意思的基本能力，而不是教學生如何運用這些技術於日常生活之中。日常生活之中的文字運用，是另外一種教學，這便是應用文的教育了。

教育當局有鑑於光是培養表達意思的文字技術之訓練，使學者出了校門以後的社會接觸中，無法使用這種技能，因而在大專學校中，普遍設應用的課程，來訓練他們對文字技術在生活中的運用，這誠是一件非常重要的安排。大家知道：社會是包羅萬象的，因此應用文的內容

打跑符，必得全付精神來應付，要注意到自己，還得注意到別人的跑、偎、比；注意手上的牌，更得注意桌面上的牌，尤其是那位坐醒的人，他有三方看牌的自由；老子此道的，望望桌面的牌，看看三家手上的牌，就可說出留在桌上沒有翻開的牌是些什麼牌，博奕雖小道，可也得下

工夫琢磨一番。我最大的弱點，是我的近視眼；別人家的放跑、燒比、逃偎，不免難以「招架」，得面面俱到；在湖南以善於打跑符著稱的是衡陽人，其實，該說是湘南朋友都有一兩手；又有人說，湘潭人才是打跑符中的高手。

×

×

×

×

×

×