

少年象棋谱

● SHAONIAN XIANGQI PU

● 李湮 编著



● 中国少年儿童出版社



少年象棋谱

李 湏 编著

李提来 校阅

中国少年儿童出版社

(京)新登字 084 号

内 容 提 要

本书是比较系统的象棋教材,根据多层次读者的需要,由浅入深,使初学者能够循序渐进,达到一定高度的水平。会下棋的读者也能够从中提高自己的棋艺水平。

本书的内容包括象棋一般的常识和规则、战略战术、开局中局残局,还有对各种棋例的讨论,有名手对局的赏析。少年朋友定能从中受益。

封面设计: 颜 雷

责任编辑: 毛红强

美术编辑: 毕树校

少 年 象 棋 谱

李 湏 编著 李提来 校阅

*

中国少年儿童出版社出版 发行

中国青年出版社印刷厂印刷 新华书店经销

*

787×1092 1/32 7印张 2插页 136千字

1992年10月北京第1版 1992年10月北京第1次印刷

印数1—84,000册 定价2.30元

凡有印装问题,可向承印厂调换

目 录

第一章 象棋及棋谱的常识	(1)
第一节 棋盘和棋子	(1)
第二节 怎样看懂象棋谱	(5)
第三节 棋子位置的文字表示法	(6)
第二章 象棋比赛规则	(8)
第一节 竞赛通则	(8)
第二节 各种棋子的一般胜和原则	(10)
第三节 有效着数常识	(11)
第四节 棋例常识 棋规细则	(12)
第三章 象棋战术	(18)
第一节 战术意识——先手、后手	(18)
第二节 象棋术语解释	(19)
第三节 战术基础知识	(28)
第四节 战略常用战术	(40)
第四章 各种布局知识	(55)
第一节 当头炮对单提马	(55)
第二节 当头炮对屏风马	(59)
第三节 其它类型布局	(72)

第五章 现代流行布局(79)

第一节 斗炮布局.....(79)

第二节 中炮过河车对屏风马平炮兑车.....(106)

第六章 冷僻布局及对策(138)

第一节 先行中炮攻叠炮.....(138)

第二节 后行列炮应挺兵右炮平中.....(139)

第三节 先行仙人指路破弃卒夺先局.....(142)

第四节 先行巡河炮弃车攻列手炮夹马进中卒... (144)

第五节 先行窝心炮攻士角炮挡肋道车.....(146)

第六节 后行鸳鸯炮布局.....(149)

第七节 后行鹦鹉炮应中炮.....(155)

第八节 士角炮布局.....(161)

第七章 象棋中局(164)

第一节 锻炼中局算度能力.....(165)

第二节 赏析名手中局得失.....(169)

第三节 中局局例分析.....(174)

第八章 残局(196)

第一节 残局研究的重要性.....(196)

第二节 兵种性能在残局中的运用.....(197)

第一章 象棋及棋谱的常识

第一节 棋盘和棋子

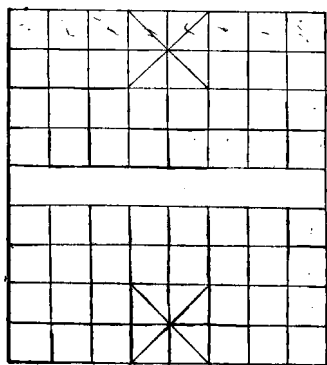
象棋盘的形状见图1。图中双方各有两条斜对角线交叉成“九宫城”，“城”内共有九个点位。

象棋子的摆放位置见图2。红方在下面，黑方在上面。

双方各有将(帅)1、士(仕)2、车2、马2、炮2、象(相)2、兵(卒)5。双方各16枚，共32只象棋子。

各种棋子的行棋步法、范围分别是：

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一
图1

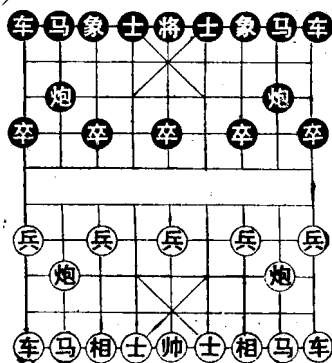


图2

将(帅)只限在九宫城内活动,每走一格,进、退、左、右均可,但不能斜走。

士(仕)限在“宫城”内活动,每斜行一格,可进可退(见图 3-a)。图中城内斜行实线为士(仕)的行棋点。

象(相)限在己方域内活动,不许过“河”,斜行一个“田”字对角点,可进可退。

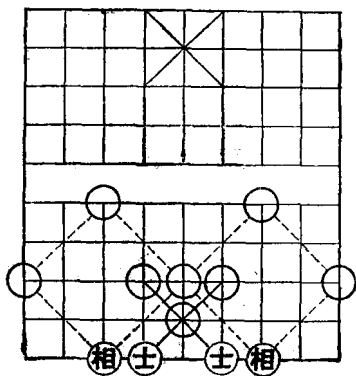


图 3-a

图 3-a 中虚线所示是象(相)的行棋点。

车是最强大的棋子,可以任意进、退和左、右行进,不限格数。凡遇途中有敌子,就可以把敌子消灭掉,而停在被消灭的棋子处。但不能隔子越行。车与其它棋子配合,如车兵、车马、车炮等,可成为灵活密切的战斗体系及战术组合体。

炮的行棋调动与“车”一样,但是吃子(消灭对方子)却必须隔一子(己方或对方棋子均可)打一子。不限远近。炮的控制力最强,调动又很灵活,轰击遥远,能越过“障碍”而“直捣黄龙”,在开局和中局阶段作用最大。但在残棋阶段,由于棋子稀少,“炮架子”不多,力量就大为减弱,相对的说,反而不如马的灵活多变了。棋谚说:“残棋马盛炮还家”,这是历代棋手的经验之谈。残棋阶段,炮退回后,也能攻守。

马，行棋走“日”字格对角，可进可退，但有“蹩马腿”的限制，即马走向一角的方向，如紧贴马有一子便不能行棋。如图3—b所示：○位是左马可行棋的位点；⊗为左马不能行棋的位点；右侧，边马行棋同上道理。⊗为不能行棋的位点。

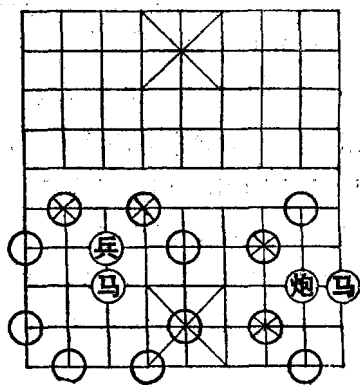


图 3—b

马的力量大于兵而稍次于炮，马位居中时可顾踏八方，俗称“八面威风”。但由于它有“绊腿”的弱点，在开局阶段威力不高，运用不当容易牵累大局，且有被捉死的危险，因此有“马忌跳边”一说。残局时，子少，马的障碍不多了，能够施展威力，“残棋马盛”就是这个道理。

兵（卒）是直行兵种，每行直进一格，不许后退，过河之后，也允许平行，向左或向右横走一格。由于它的步行缓慢，变化较为单纯，常常用它来换取先手或兑换较强的子力；更有时牺牲它来突破对方的宫城防线（士、象），以便于进攻擒王。残局阶段，双车兑尽，它又可以代行“车”的任务，俗称“短腿车”。因此在相持的情况下，注意创造多兵的条件，成为后备力量，常是制胜手段之一。

在开局、中局阶段，兵对于“马”有很大的威胁，这是由于马怕“绊腿”，有时对弈者宁可牺牲兵来换取对方的马，

因此马受到兵的攻击，常常只好“退避三舍”，处于“进退维谷”的尴尬境地。

兵能在长距离子力（车、马、炮）的掩护下强渡过河，见图4，这种战术方法称为“巧过卒”。图4中左侧红兵为马掩护下的巧过兵，兵未过河前挡着“马腿”，兵强渡后，马有捉炮的威胁，使黑卒不能杀兵；右侧红兵为炮掩护“巧过兵”。黑卒不能去兵，否则红炮打马。这种战术方法，多是借捉子为掩护，使兵强行过河，夺取先手。

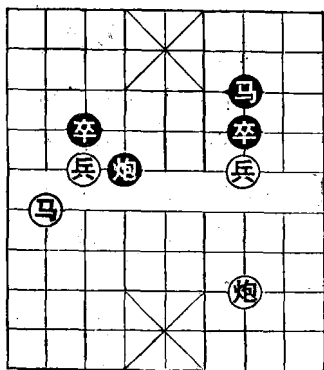


图 4

关于棋子的行走，人们编成棋谣：“马走‘日’，相走‘田’，炮打隔‘山’（子），车走‘一溜烟’。兵卒只能行一步，过河横走进向前。”

象棋的吃子方式是：凡己方棋子所到达的位置上有敌方之子就可消灭（吃掉），然后自己的棋子停放在那个位置上。凡消灭了对方的将（帅）便为得胜。如果双方主力耗尽，无法取胜，就为和局；在对弈过程中，如果双方着法循环不变，又符合规定，也作和局。

下棋时，要注意双方的将和帅不可对面，中间须有子相隔，否则后“露面”的一方作负。

原书缺页

原书缺页

原书缺页

原书缺页

员声明，并且要在自己走棋时间内进行，否则以“在对方行棋时间内无故提出问题”论处，记违例一次。

四、计时：象棋比赛有时限规定，根据比赛的性质，可有以下几种计时方法：

(1) 第一时限：每方在一个半小时内，必须走满 40 着棋（包括记录时间在内）；然后进入第二时限：在半小时内累计必须走满 20 着棋。第一时限所走的着数不得少于规定数字，但允许把多走的着数转入第二时限内合并使用。第二时限的多走部分着法不能转入下一时限中。从第三时限起，以后每方都应在 15 分钟内走满 10 着棋，直到对局结束，每个时限的着数，都不得再挪用到下个时限内。

(2) 开始时，每方在一个半小时内必须走满 40 着棋，以后每 15 分钟走 10 着。

(3) 在第一个时限，每方一个小时内走满 30 着；第二个时限是在半小时内必须走满 20 着，以后每 10 分钟走 10 步棋。

(4) 开始时，每方在一个小时内必须走满 30 着，以后每 15 分钟至少走 10 着，不挪用。

(5) 开始时，每方在一个小时内必须走满 30 着，以后每 10 分钟至少走 10 着。

(6) 每方在前一个小时内允许自由支配，所走着数不限，但以后每 10 分钟至少走 10 着棋。

国家体委规定：全国比赛、等级称号赛，可选用(1)、(2)、(3)这几种计时方法；省级（自治区、直辖市）比赛、

等级分赛、全国少年赛，可选用(2)、(3)、(4)、(5)这几种计时方法；市级以下及表演赛，可选用(3)、(4)、(5)这三种计时方法。国际性比赛一般采用第(6)种计时法。

参加比赛前，要弄清楚采用何种计时方案。

第二节 各种棋子的一般胜和原则

车：单车必胜马双士；可胜马双象（马占中象位除外）；胜炮士象，胜马士象；胜单缺象（即双士单象）；胜单缺士（即双象单士）等。单车难胜士象全；难胜炮双士；难胜炮双象；难胜马双象（马在中象位）；难胜双炮、马炮联防；另外：单车士象全可和双车；炮士象全可和车兵，等等。

炮：炮有士可胜双士、单象、单卒等。

马：单马可擒孤王，使孤王欠行（即无法走动）胜；单马必胜单士；单马高兵（兵卒进至底线称为“老兵”，在底线以上称为“高兵”）可胜单缺象、单缺士、炮士、炮象（单象）。单马必和单兵、单炮；单马难胜单象（但有巧胜）、双士。

兵：单兵（底兵除外）必擒孤王（将、帅）；双高兵必胜双士；三高兵必胜士象全；单兵和单马；双兵联结有双士可和单车（双兵遮中方可）；三兵联合巧和单车。

象（相）：单象可和单马或单卒；双象可和炮士；单象、原位中兵、“象肩马”（马在己方河口象的位置上）三子联络可守和单车（称“风摆柳”）。

士：单士可巧和单兵（卒）；士配合炮能擒王。

上述所列举的各种棋子的胜和原则是公认的。但是，对于“单车必胜马双士”、“三兵必胜士象全”这样的必胜局势，还须掌握制胜的战术技巧才行；否则，在比赛中如果劣势一方不认败，而优势一方不熟悉取胜诀窍，在规定限着取胜的条件下，就有可能因不会取胜而被判和。因此，加强基本功的练习是十分重要的。

第三节 有效着数常识

在对局中，反复出现只为拼凑步数而走出的“将军”、“要杀”、“长捉”等“禁止着法”（见后面介绍）时，从犯禁方走动这个棋子起算，连续不超过四着为“有效着数”，可以计入规定着数以内；超过四着的为“无效着数”，不计在规定的着数以内。但应着一方，不论所应着数有多少，都是“有效着数”。如图7，红方如反复走：

①车七退一 将4进1

②车七进一 将4退1

③车七退一 将4进1

④车七进一 将4退1

⑤车七退一 将4进1

红方一将一要杀，违例。第5回合，红三次退车，已在同一点上出现三次，则第5着红方着法无

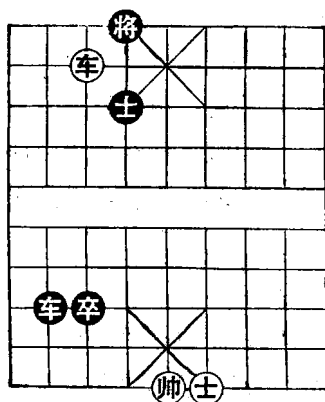


图 7

效，而黑方应着为“有效着数”。

图 8，红如反复走：

①车九平三 卒 7 平 8

②车三平七 卒 3 平 4

③车七平二 卒 8 平 7

④车二平六 卒 4 平 3

⑤车六平三 卒 7 平 8

红车分捉双卒，对于局势转变并无实质意义，因此属于“长捉”违例，红方第 5 步为“无效着数”，而黑方则是“有效着数”。

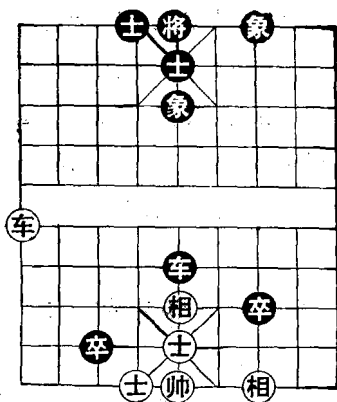


图 8

第四节 棋例常识 棋规细则

“棋例”是日常对局和参加比赛中，双方出现争执不下的不变着法时，用来裁决该由哪方变着或不变判和的规则条例。它规定了什么是“允许着法”，什么是“禁止着法”，是判定双方不变作和，或是应由某一方变着，不变判负的依据。

棋例术语及解释如下：

“将”：也称“照将”或“叫将”，是直接擒王。

“杀”：也称“要杀”，是下一步“将死”或“连将死”的着法。