



CHINESE  
CHESS



两国争雄动战争，不劳金鼓便兴兵。  
马行二步鸿沟渡，将守三宫细柳营。  
摆阵出车当要路，隔河飞炮破重城。  
握帷士相多机变，一卒功成见太平。

——（明）毛伯温

# 中国



# 棋

于小平 编著



## 【中国象棋10日通】

知棋识、赏棋局、修棋艺、习棋技  
棋史棋识棋艺棋经棋技棋局  
执子布局上攻退守解围赏棋

附DVD  
象棋大师  
亲身解教  
“国粹之艺”象棋技巧  
层层通关

中国  
象棋

于小平  
编

成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

中国象棋 / 于小平编著. —成都: 成都时代出版社,  
2010.4

ISBN 978-7-5464-0171-3

I. 中… II. 于… III. 中国象棋—基本知识 IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 053206 号

## 中国象棋

ZHONGGUO XIANGQI

于小平 编著

---

出品人	段后雷
责任编辑	曾绍东
责任校对	陈熙
装帧设计	◎中映·良品 (0755) 26740502
责任印制	莫晓涛
出版发行	成都传媒集团·成都时代出版社
电 话	(028) 86619530 (编辑部) (028) 86615250 (发行部)
网 址	<a href="http://www.chengdusd.com">www.chengdusd.com</a>
印 刷	深圳市华信图文印务有限公司
规 格	787mm×1092mm 1/16
印 张	10
字 数	120千
版 次	2010年4月第1版
印 次	2010年4月第1次印刷
印 数	1-15000
书 号	ISBN 978-7-5464-0171-3
定 价	26.00元

---

著作权所有·违者必究。举报电话: (028)86697083

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系。电话: (0755)29550097

## 第一章 象棋历史

History of Chinese Chess

- 第一节 象棋发展简史 ..... 2  
Origin Legend of Chinese Chess
- 第二节 象棋的起源与传说 ..... 3  
Brief History of Chinese Chess

## 第二章 象棋的规则

Rule of Playing Chinese Chess

- 第一节 棋盘和棋子 ..... 6  
Chessboard and Pieces
- 第二节 棋子的摆法 ..... 8  
How to Place the Pieces
- 第三节 棋子的走法和吃子规则 ..... 9  
Rules of Moves and Chases
- 第四节 棋步的读法与写法 ..... 12  
How to Read and Write the Movements
- 第五节 象棋棋规 ..... 14  
Rules of chinese chess

## 第三章 行棋与杀法

Play and Chase Pieces

- 第一节 闷宫杀 ..... 30  
Chase in the Palace
- 第二节 闷将杀 ..... 31  
Jam the King's Way
- 第三节 卧槽马杀 ..... 32  
Compel the King out of the Palace by Knight

第四节	挂角马杀 .....	32
	Control the Mandarins and Chase the King by Knight	
第五节	高钩马杀 .....	33
	Stop the Kings Road by Knight and Chase	
第六节	钓鱼马杀 .....	34
	Blank the King by Knight and Chase	
第七节	双马饮泉杀 .....	35
	Chase the King by Two Knight Cooperate Each other	
第八节	双将杀 .....	36
	Two Pieces Attack the King at the Same Time	
第九节	双车错杀 .....	37
	Two Rooks Attack in Two Balance Lines	
第十节	车炮抽杀 .....	37
	Rook Helps Cannon to Attack	
第十一节	重炮杀 .....	38
	Double Cannons Attack	
第十二节	马后炮杀 .....	39
	Kinght after Cannon to Attack	
第十三节	空头炮 .....	40
	Cannon without Second Piece	
第十四节	夹车炮 .....	41
	Rook and Cannon Takes Turns to Attack the King	
第十五节	大刀剜心杀 .....	42
	Direct to the King	
第十六节	车马冷着杀 .....	43
	Rook and Knight Cooperate to Attack	
第十七节	炮辗丹沙 .....	44
	Cannons Attack	
第十八节	平顶冠 .....	45
	Balance Attack	
第十九节	老卒搜山 .....	46
	Pawns Around	
第二十节	困毙 .....	47
	Make the King Still	

## 第四章 掌握开局

In Control of the Opening

第一节	开局的基本原则 Basic Principle when the Game Starts	49
第二节	炮类 Cannon First	50
第三节	马类 Knight First	62
第四节	兵类 Pawn First	69
第五节	飞相局类 Elephant First	71

## 第五章 控制中局

In Control of the Middle of the Game

第一节	中局的审势 Make the Situation Clear	77
第二节	中局的战略思想 Tactics in the Middle	78
第三节	中局的用子手段 How to Use the Pieces Correctly	80
第四节	中局的基本战术 Basic Tactics in the Middle of the Game	82

## 第六章 决胜残局

Win the Final Phase of a Game

第一节	兵(卒)类残局 Pawns Left	99
第二节	马类残局 Knights Left	108
第三节	炮类残局 Cannon Left	114
第四节	车类残局 Rooks Left	121

## 第七章 排局技巧

Pieces Arrange Technique

第一节	连照胜局 .....	136
	Join Together Win	
第二节	宽紧杀局 .....	137
	Loose and Tight	
第三节	和局 .....	138
	A Draw	
第四节	字形局 .....	141
	Font Shape	
第五节	图形局 .....	142
	Figure Shape	
第六节	游戏局 .....	143
	Game Positioning	
第七节	江湖排局 .....	144
	Common Called Positioning	

## 第八章 精彩棋局赏析

Game Appreciation

第一节	张晟(红先和)范能锴 .....	148
	Zhang Sheng VS. Fan Neng Kai (end in draw)	
第二节	文星(红先负)张晟 .....	151
	Wen Xing VS. Zhang Sheng (Zhang Win)	

PART 1·第一章

# 象棋的历史

History of Chinese Chess

方寸中，坐观风云变幻 谈笑间，播撒灰飞烟灭





## 第一节 | 象棋的简史

象棋源于中国,因而原称“中国象棋”。其雏形最早出现在春秋战国时代,是由棋、箸、局三种器具组成。两方行棋,每方六子,分别为梟、卢、雉、犊、塞(二枚)。棋子用象牙雕刻而成;箸,相当于骰子,在弈棋之前先要投箸;局,是一种方形的棋盘。比赛时,“投六箸,行六棋”,斗巧斗智,相互进攻逼迫,而制对方于死地。

春秋战国时的兵制,以五人为伍,设伍长一人,共六人,而当时作为军事训练的蹴鞠(古代足球)游戏,也是每方六人。由此可见,早期的象棋,是象征当时战斗的一种游戏。在这种棋制的基础上,后来又出现一种叫“塞”的棋戏,只行棋不投箸,摆脱了早期象棋中侥幸取胜的成分。

在漫长的历史过程中,象棋也经历了不断的发展,到唐代的时候已经发生了很大的变化。唐代的国际象棋,和同时期的国际象棋颇多相似之处。在这时,已有“将、马、车、卒”4个兵种,棋盘由黑白相间的64个方格组成。后来发展到宋代,行棋由在64个方格里变为90个交叉点上。

宋代时,中国象棋基本定型,除了因火药的发明增加了“炮”之外,

还增加了“士”、“象”。宋代的《事林广记》中就记载着中国目前所能看到的最早的象棋谱,比西方15世纪出现的国际象棋谱早200多年。这就对所谓“中国象棋起源于印度”的说法提出了有力反驳。

到了明代,可能为了下棋和记忆的方便,才将一方的“将”改为“帅”,成为我们今天所看到的象棋。

象棋发展到现在,已经成为我国普及率最高的棋类运动。象棋已流传到几十个国家和地区,在日本、菲律宾等国家成立了象棋协会。并成立了亚洲象棋联合会,每一年还要举行亚洲象棋赛(一年团体赛,一年个人赛);成立了世界象棋联合会,两年举行一次世界象棋比赛。

## 第二节 | 象棋的起源与传说

象棋博大精深，是中国古代文化的精粹之一。关于它的起源传说历来不一，在我国古文献中主要有以下几种传说。

一、起源于传说时代的神农氏。据元·念常《佛祖历代通载》记载：“神农以日月星辰为象，唐相国牛僧孺用车、马、士、卒加炮代之为机矣。”

二、起源于周武王伐纣时。明·谢在杭《五杂俎》说：“象戏，相传为周武王伐纣时所作，即不然，亦战国兵家者之流，盖彼时犹重车战也。”

三、起源于战国之时。根据《潜确居类书》记载：“雍门周谓孟尝君：足下燕君，则斗象棋，亦战国之事也。盖战国用兵，故时人用战争之象为棋势也。”

四、起源于北周武帝时。《太平御览》说“周武帝造象戏”，明·罗颀《物源》说“周武帝作象棋”。

除了这些古籍的记载之外，民间也有许多关于象棋的传说，其中以“韩信授棋”流传最广。

传说淮阴侯韩信为象棋之祖，当年他蒙冤下狱，有个狱吏非常敬重他，请求授之以兵法。一开始，韩信坚决不肯，可狱吏再三恳求，韩信思之再三，沉吟道：“好，你既爱好此法，三天后再谈吧。”

三天之后，狱吏来见韩信，韩信叫狱吏面对面席地而坐。只见韩信在地上画了个大方框，分敌我双方各画32个小方格，中间画了一条界河，标明“楚河、汉界”。在方框的一边，放着16方小红纸片，分别写着帅、仕、相、车、马、炮、兵，另一边布着16方小蓝纸片，分别写着将、士、象、车、马、炮、卒。

狱吏面露惊异之色说：“这是兵法？”韩信说：“你莫小看这些小方



格，它可是个大战场。里面能够容纳千军万马，千变万化，奥妙无穷。这16方小纸片，各代表一方，用兵时只有文武结合，上下一致，才能百战百胜。你一旦精通此法，为将就可以无敌于天下了。”

狱吏听后双膝跪地，拜韩信为师，终日陪伴韩信，在狱中学习兵法。在韩信被处死后，狱吏悉心研究，为图方便，他把方格画在纸上，并削木为子，代替小纸片，并找人对弈，渐渐流传开来。由于棋子是木头做的，又因为用棋子布阵，像打仗，却又不是实战，所以称其为“象棋”。

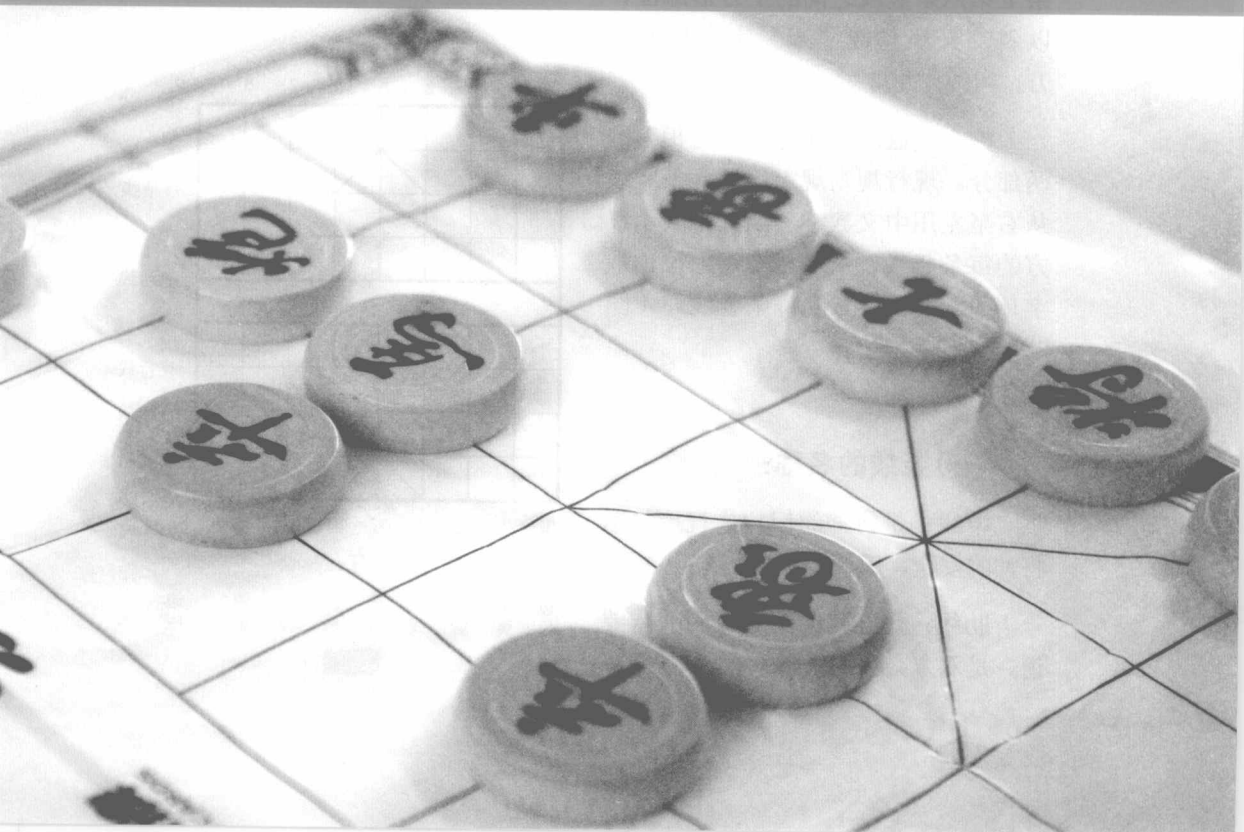


PART 2·第二章

# 象棋的规则

Rule of Playing Chinese Chess

智慧的对决，思想的碰撞



# 第一节 | 棋盘和棋子

完整的象棋是由棋盘、棋子、棋规组成的。棋盘、棋子是看得见摸得着的“硬件”，而棋规则是“软件”。

## 一、关于棋盘

棋子活动的场所，叫“棋盘”。在长方形的平面上，九条平行的竖线和十条平行的横线相交组成，共有九十个交叉点，棋子就摆在交叉点上。棋盘的中部，也就是第五、第六两横线之间未画竖线的空白地带称为“河界”。两端的中间，也就是第四条至第六条竖线之间的正方形部位，以斜交叉线构成“米”字方格的地方，叫做“九宫”。（图1）

整个棋盘以“河界”分为相等的两部分。现行规则规定：按九条竖线从右至左用中文数字一至九来表示红方的每条竖线，从左至右用阿拉伯数字1至9来表示黑方的每条竖线。（图2）

### （一）竖线的名称：

**中线：**是将帅的门户，直接关系将帅的安全，应严加戒备。

**肋线：**是九宫的两肋，乃咽喉要道，是双方必争的线路。

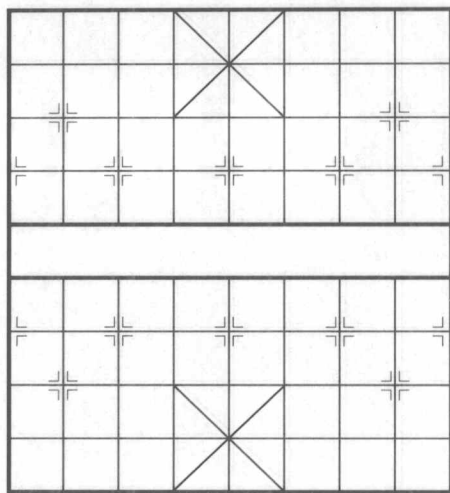
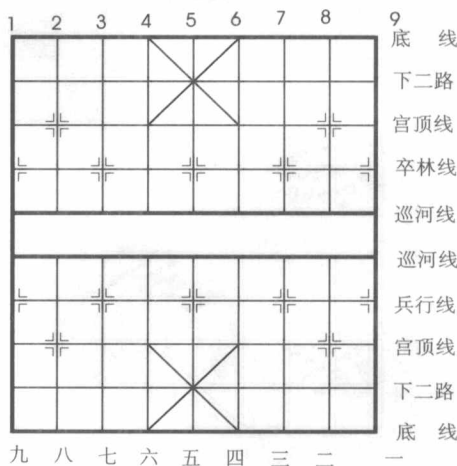


图1

### 黑方



### 红方

边线 侧翼 侧翼 肋线 中线 肋线 侧翼 侧翼 边线

图2

侧翼线：是调兵遣将的通道，应保持畅通无阻。

边线：是侧翼线攻击的要道，从边线迂回包围，可对中线和肋线起到牵制的作用。

## （二）横线的名称

底线：俗称海底。布局时，是帅（将）及大部分子力的大本营，中、残局时应注意防备对方车、炮对此线的突然袭击。

下二路：是各子进攻帅（将）的主要通道，很多杀着可在此线出现应谨慎守卫。

宫顶线：又称宫城线，是布置马、炮、相（象）子力，组织进攻或采取守势的重要兵站。

兵行（卒林）线：亦称兵线或卒线，也有称其为上二路，这是双方攻守争夺的要道。谁能占据此线，谁就能给对方造成压力和威胁，是双方必争之地。

巡河线：亦称“楚河汉界”，是双方阵地的边界，进攻、防守的前沿，一般用车巡逻，攻守兼备，以静观动。

## 二、关于棋子

中国象棋棋子共有三十二个，分为红黑两组，各有十六个，由对弈的双方各执一组。兵种是一样的，分为七种：帅（将）、士、相（象）、车、马、炮、兵（卒）。

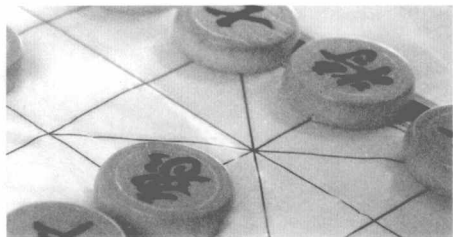
### （一）红方持有棋子

帅一个，仕、相、车、马、炮各两个，兵五个。

### （二）黑方持有棋子

将一个，士、象、车、马、炮各两个，卒五个。

帅与将、仕与士、相与象、兵与卒的作用完全相同，仅仅是为了区别红棋和黑棋而已。



## 第二节 | 棋子的摆法

象棋棋盘上共有九十个交叉点，棋子摆放在交叉点上。五个兵（卒）隔一线依次摆在自己方阵的第四横线上，帅（将）居底线之中，其余兵种对称分列两侧。（图3）

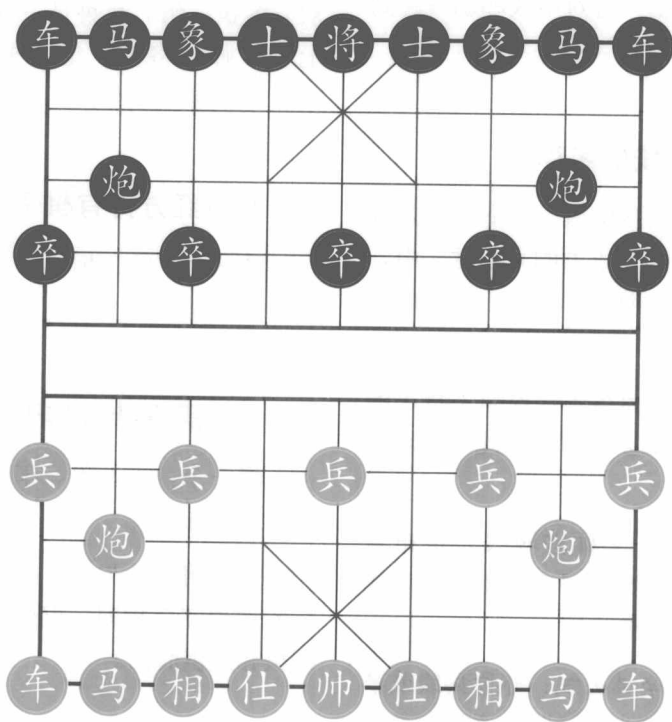
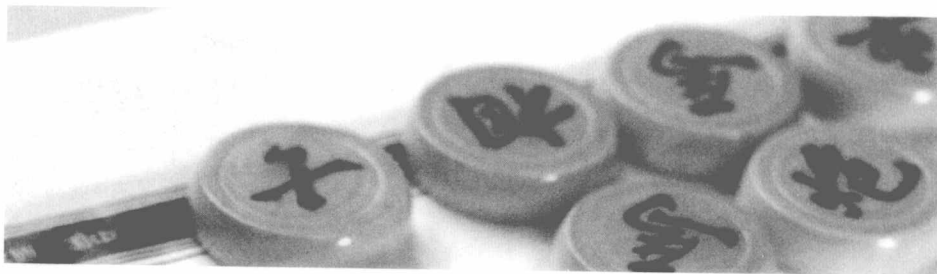


图3



## 第三节 | 棋子的走法和吃子规则

要灵活走动棋子，就必须熟悉棋子的走法和吃子规则，在规定范围内有效地运用棋子。由于棋子的角色不同，各自的走法也不同。

### 一、帅和将

帅和将是对弈双方争夺的目标，十分重要。但是帅和将的活动范围和走法都有限，它只能在“九宫”内活动，可上可下，可左可右，每次只能在横线或竖线上走动一格。（图4）

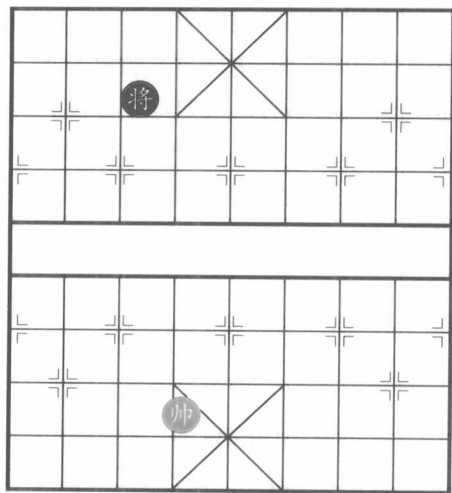


图4

### 二、仕和士

仕和士对帅和将起保护作用，它们只能在“九宫”之内沿着斜线前进或后退一步。（图5）

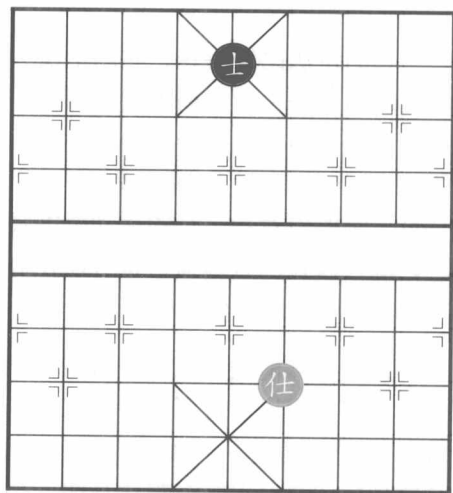


图5

### 三、相和象

相和象的活动范围只限于己方棋盘的七个点上，不可以过河。它们的走法是每次循对角线走两个格，每次走后的位置与原来的位置正好是一个“田”字的对角线两端。因此，通俗的说法是“相（象）飞田”。



若“田”字中间的交叉点上有棋子（不论是己方还是对方的棋子），相（象）就不可以飞向那个方向，即“塞象眼”。如图6，黑象可以到1、2、3位，但不能飞向4位，因为黑车塞象眼。

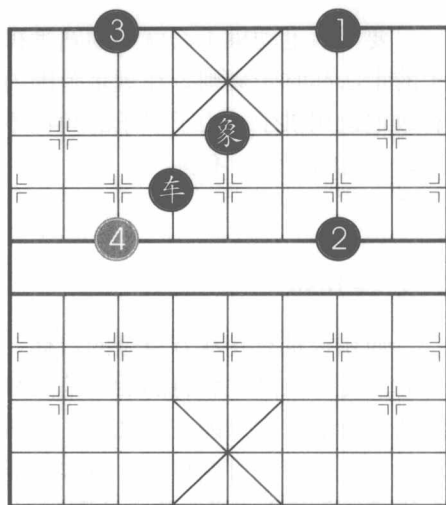


图6

#### 四、车

车是最自由的棋子，威力很大。它不论前后左右，既可横走，也可以竖走，只要无子阻拦，行走步数在棋盘内不受限制。

#### 五、马

马的走法比较特殊，它的走法为斜行两格，每一步先横着或竖着走一格，然后再斜着走一个对角线，走后的位置与原来的位置正好是一个“日”字的斜对角。马的活动范围较广，既可以在己方地盘，也可以在对方地盘，所以说“马走八方”。

如果在马前进的正前方有棋子挡住，马就不可以前进了，俗称“绊马脚”或“蹩马腿”。如图7，红马无法跳到1、2位，因红车蹩住马腿。如果是马前进的斜前方有棋子，不算绊

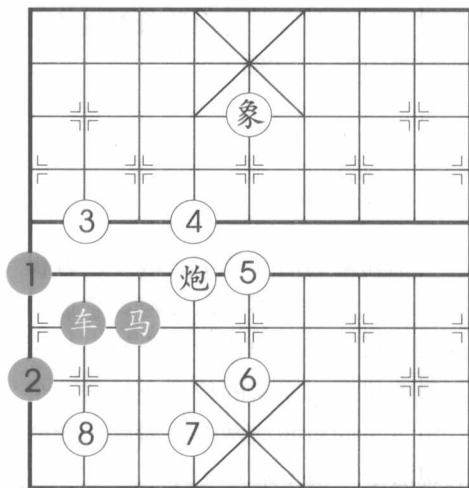


图7