

黄少龙 编著

象

棋

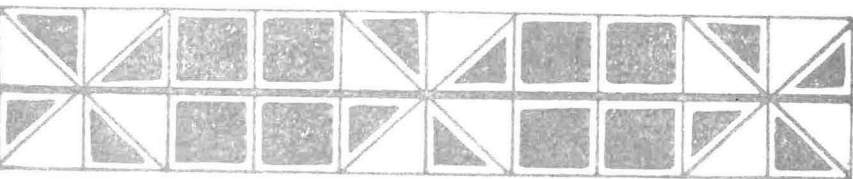
入

门

新 蕾 出 版 社

象棋入门

黄少龙 编著



新蜀出版社

责任编辑：毛用华

象棋入门

黄少龙 编著

天津新华印刷四厂印刷

新华书店天津发行所发行

开本787×1092毫米 1/32 印张4 插页2 字数84,000

1987年9月第1版 1987年9月第1次印刷

印数：1-41,100

统一书号：7213·478 定价：0.78元

目 录

第一章 基础知识	1
第一节 少年儿童学棋的意义	1
第二节 象棋的起源与发展	2
第三节 象棋的走法与规则	3
第四节 学习象棋的方法	8
第二章 实用残局	9
第一节 兵类残局	9
第二节 马类残局	15
第三节 炮类残局	20
第四节 车类残局	24
第三章 排局艺术	31
第一节 字形排局	31
第二节 图案排局	34
第三节 游戏排局	36
第四章 入局杀法	40
第一节 当头炮	40
第二节 沉底炮	41
第三节 卧槽马	43
第四节 钓鱼马	45
第五节 挂角马	46
第六节 穿心车	48
第七节 破象	50

第八节 破士	52
第五章 中局战术	56
第一节 谋子	56
第二节 兑子	57
第三节 运子	58
第四节 弃子	59
第五节 牵制	61
第六节 封锁	62
第七节 合击	64
第八节 突破	65
第六章 开局阵形	69
第一节 顺炮	69
第二节 列炮	73
第三节 中炮对屏风马	77
第四节 中炮对反宫马	85
第五节 中炮对单提马	89
第六节 挺兵对卒底炮	92
第七章 全局示范	97
第一节 古谱全局	97
第二节 现代名局	103
附录 习题答案	115

第一章 基础知识

第一节 少年儿童学棋的意义

象棋是一种富有趣味性、科学性的脑力活动。棋局千变万化，充满辩证法，可以锻炼人们的头脑，棋局的发展又遵循一定的规律，要求人们具备严谨的逻辑思维，否则一着不慎便满盘皆输；棋战两军对垒，要讲究战略战术，又可培养人们的对策思想与方法。因此，人们把象棋称为“智慧的体操”、“聪明人的游戏”。少年儿童处于长身体、长知识的时期，下象棋有助于开发他们的智力，在游戏中能不知不觉地锻炼头脑，提高智慧。

象棋又是一种竞技。在激烈的比赛中要取得胜利，除了技术水平之外，还要求人们具有顽强的战斗意志和胜不骄、败不馁的作风。少年儿童处于受教育的时期，下象棋有助于培养沉着冷静、英勇果断等品质。

自古以来，我国就把琴、棋、书、画列为四大艺术，这里的“棋”包括围棋和象棋。无论是象棋大师在枰场角逐中的精彩表演，还是古人呕心沥血的创作棋局，都奥秘莫测，变幻无常，妙趣横生，引人入胜，充满艺术感染力。少年儿童在象棋艺术世界中，能陶冶性情，体验到生活的乐趣。

俗话说：“自古英雄出少年”。象棋大师都是在儿童时期被发现、培养出来的。我国著名的百岁棋王谢侠逊四岁就会下象棋，粗知车马炮的用法，六岁棋艺出众，十三岁成为县里棋

王，成年人都甘拜下风。特级大师胡荣华七岁就跟成年棋手较量，互有胜负，十二岁获上海市小学生冠军，十五岁跃登全国冠军宝座，创造了棋史上的一个奇迹。最近在甘肃省武山县发现一名小棋童侯东明，三岁会下象棋，五岁在本地难逢对手，到兰州市先后同一百二十多名成年人对弈，获胜率为百分之八十，使观众惊叹不已。

因此，在儿童中普及象棋活动，可以发现具有象棋天才的儿童，培养我国棋艺事业的接班人。

有些家长担心孩子下棋会影响学习，事实上只要处理适当，不仅可以不耽误学习，而且由于下棋能提高智力，还能促进学习呢！例如国际象棋前世界冠军、德国的拉斯克教授和苏联的鲍特维尼克博士，国际象棋世界通讯赛冠军、美国的贝林耐尔教授，都是象棋大师兼科学家。对于有象棋才能的高智儿童来说，下棋与学习是可以互相促进的。目前棋类运动兴旺的国家如日本、联邦德国、美国、苏联、英国等都是发达国家，说明开展棋类运动对国家发展有益无损。

第二节 象棋的起源与发展

中国象棋的发展经历了漫长的过程，早在两千多年前的春秋战国时期就已有关于象棋的记载，讲到孟尝君斗象棋模拟战争之事。但那是古代象棋，与现代象棋有极大差别。

到了唐代，国家强盛，象棋又有重大发展。皇帝唐太宗喜好象棋，并予提倡。据丞相牛僧儒在书中描述，当时的象棋有将、车、马、兵四个兵种，说明与现代象棋更为接近了。

到宋代，由于我国发明火药，战争中运用大炮，反映到象棋里增添了炮的兵种。前几年出土的北宋铜质象棋子，就有

将、士、象、车、马、炮、卒七种，另外在北宋末的古书中所绘象棋盘与现代棋盘完全一样。

据棋史家多方考证，中国象棋在北宋末期定型，距今近千年。但在封建社会里，象棋发展极其缓慢，流传下来较有影响的棋谱有：明代的《适情雅趣》、《桔中秘》，清代的《梅花谱》、《竹香斋》等。

中华人民共和国成立后，象棋运动蓬勃发展。1956年列入体育项目，并举办第一届全国比赛，以后各省、市相继建立棋院、棋队、棋校等。各种象棋杂志、象棋书籍出版发行，也推动了象棋活动的普及与理论上的提高。

1978年，亚洲象棋联合会成立，每隔年举办团体赛及个人赛。参赛的单位有：中国、台北、香港、澳门、菲律宾、泰国、新加坡、马来西亚、东马来西亚、印度尼西亚等，以往各届团体、男女个人冠军皆属中国。

1982年亚洲象棋联合会成立推广委员会，决定向全世界推广中国象棋。1984年我国举办第一届《七星杯》国际邀请赛，有亚、欧、美各大洲棋手参加，盛况空前。1985年法国棋队来华访问，影响很大。接着中国棋队访问巴黎，参加第二届欧洲赛，获团体、个人冠军，1986年中国棋手参加亚洲棋队赴美国、加拿大访问，轰动一时。

第三节 象棋的走法与规则

象棋分红、黑双方，红方棋子有1帅、2车、2马、2炮、2相、2士、5兵等16枚，黑方棋子有1将、2车、2马、2炮、2象、2士、5卒等16枚。双方共32枚棋子，摆在棋盘上如图1。

棋盘由9条纵线和10条横线组成，双方阵地以河界分开。每方帅（将）附近有斜交叉线的区域称为九宫，整个棋盘共有90个交叉点位置。

帅（将）每着只准走1步，前进、后退、平移皆可，但不准走出九宫。帅与将不准在同一纵线上而中间无棋子相隔。

士每着只准沿斜线走1步，可斜进斜退，也不准走出九宫。

相（象）每着斜走2步，可进可退，但不准越过河界飞到对方阵地上去，俗称“相（象）走田字”。当田字中心有别的棋子时，则不能通行，俗称“塞相（象）眼”。

车每着只准沿直线走，可进、退、平，不限步数。

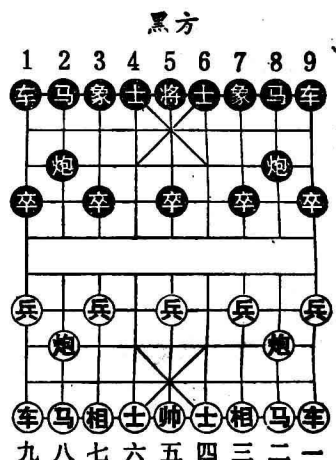
马每着走1直（横）1斜，可进可退，俗称“马走日字”。如果在运动方向的1直（横）的地方有别的棋子，就不能通行，俗称“蹩马腿”。

炮在不吃子时，走法同车一样。

兵（卒）未越河界时，每着只准向前直走1步，过河后每着可向前或平移1步，但不能后退。

走一着棋时，如果己方棋子所能到达的位置有对方棋子存在，则可把对方棋子吃掉而占领那个位置。只有炮除外，它必须隔1个棋子跳吃，俗称“炮打隔子”。

象棋比赛时，应记录双方棋步着法。每一着棋用4个字来



红方
图 1

记。第1字是棋子的名称。第2字是棋子所在纵线的数码。注意关于纵线数码的描述，红黑双方是不同的。见图1，红方从右到左用中文数字一到九表示，黑方从自己的右到左用阿拉伯数字1到9表示。第3字是棋子运动的方向，如进、退、平等。第4字是棋子进退的步数或平移到达纵线的数码（对于帅、将、车、炮、兵、卒而言）或进退到达纵线的数码（对于马、相、象、士而言）。注意进退都是对自己方面而言。

下棋时，双方轮流走棋，各走一着构成一个回合，棋谱记录要求标出回合数。现在从图1开始，规定红方先行，着法如下，读者自己摆一盘棋，按下列记录着法走步。

1. 炮二平五 炮8平5

2. 炮五进四 士4进5

3. 马二进三 马8进7

4. 炮八平五 马7进5

5. 炮五进四 车9平8

6. 车一平二 车8进9

7. 马三退二 马2进3

8. 炮五退二 马3进5

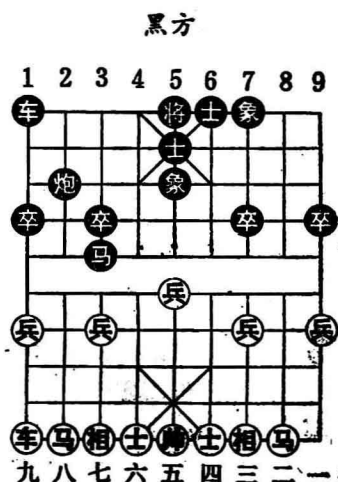
9. 炮五进三 象3进5

10. 兵五进一 马5进3

读者自行核对一下，如果你摆完第10回合时的棋局形势与图2完全一样，就说明你已掌握棋子走法与棋步记录法，可顺利进行以下各章节的阅读了。

下面简要介绍象棋比赛的规则：

一、先走的一方执红棋。



红方

图2

二、摸子走子，落子无悔。

三、正式比赛对走棋时间有限制，并要求作记录。例如省级比赛，单方面1小时须走满30步，以后每10分钟须走满10步。

四、下列情况算输棋：帅（将）被对方捉死；无棋可走，自己认输；超过走棋时间限制；走出禁止着法而不变。

五、下列情况算和棋：双方都无取胜可能；双方愿和；双方皆走禁止着法不变。

六、禁止着法是：长将；长要杀；一将一要杀；长捉（但帅、将、兵、卒允许长捉）。

七、允许着法是：长跟；长拦；长兑及其他闲着。

下面举几个实例说明。

图3局势，红先行：

1. 车四平五 将5平6

2. 车五平四 将6平5

3. 车四平五 将5平6

4. 车五平四 将6平5

如此循环下去，红方长将，属于禁止着法，应由红方变着，不变作负。但事实上红方无法变着，只好作负。

图4局势，红先行：

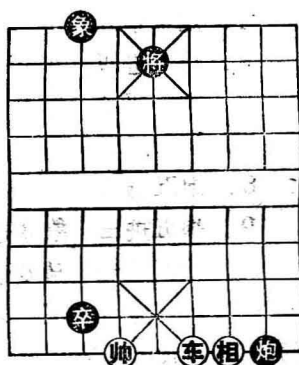
1. 车二平四 将6平5

2. 车四平二 将5平6

3. 车二平四 将6平5 4. 车四平二 将5平6

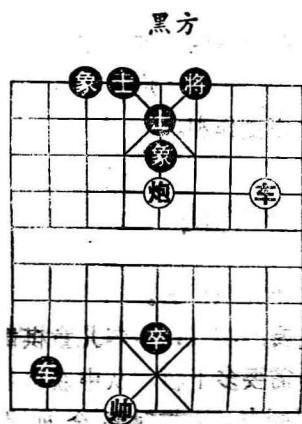
如此循环下去，红方一将一要杀，属于禁止着法，应由红方变着，不变作负。

黑方



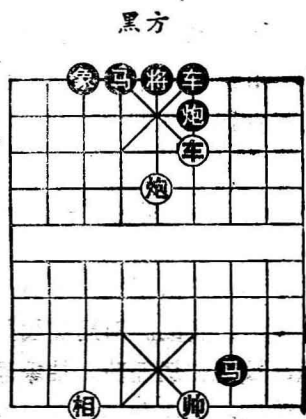
红方

图3



红方

图4



红方

图5

图5局势，红先行：

1. 车四平五 炮6平5
2. 车五平四 炮5平6
3. 车四平五 炮6平5
4. 车五平四 炮5平6

如此循环下去，红方长将属于禁止着法，但黑方也是长将属于禁止着法，双方不变作和。

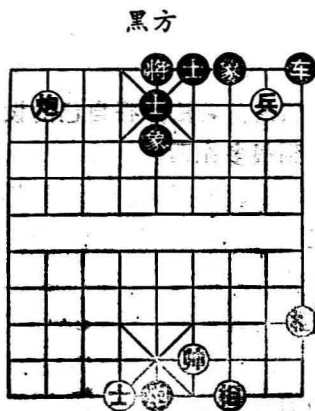
图6红先，有两种着法：

(甲) 用兵捉车

1. 兵二平一 车9平8
2. 兵一平二 车8平9
3. 兵二平一 车9平8
4. 兵一平二 车8平9

如此循环下去，红兵可以长捉，不变作和。

(乙) 用帅捉炮



红方

图6

1. 帅四平五 炮5平6 2. 帅五平四 炮6平5
3. 帅四平五 炮5平6 4. 帅五平四 炮6平5
如此循环下去，红帅可以长捉，不变作和。

第四节 学习象棋的方法

学棋方法很多，下面所讲只对少年儿童而言。

一、实战。对局实战是学棋最主要的实践，少年儿童棋龄短，缺乏临场经验，抽象理解力差，需要多下棋，从中获得经验教训，学会各种技巧，提高局面判断力。下棋时要全神贯注，开动脑筋，才会悟出棋局中的奥妙，提高棋艺水平。有些儿童下棋时东张西望，注意力不集中，或者随手乱走，错漏百出，这样效果不好。

二、复盘。就是下完后分析全盘棋的得失、胜负关键所在。对少年儿童来说，不一定能做到详尽的分析，可向高手请教。

三、观摩。即参观名手比赛。每步棋都要开动脑筋替双方猜想最优着法，将自己的设想与高手实际着法对照，从中可以学到很多东西。

四、残局解析。一局棋按对弈顺序分为开局、中局、残局三个阶段。为了提高棋力，可分阶段练习。开局子多路广，变化复杂；残局子少简单，又有确定答案，少年儿童宜从残局练起，由浅入深，然后练习中局、开局。本书就是这样安排的。

五、读谱。少年儿童要根据自己的水平选择棋谱，了解开局的阵形部署，中局的主要攻杀战术，并观摩学习名手对局。棋谱作者就是你的老师，他引导你怎样去研究象棋，这是广泛汲取名手经验与理论的重要方法。

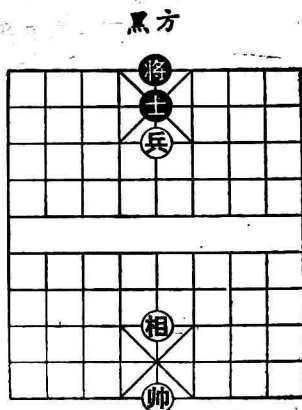
第二章 实用残局

第一节 兵类残局

图7红先，一般来说，兵对士不一定能取胜，但本局红能巧胜。

1. 帅五进一 士5退6
2. 兵五平六 将5进1
3. 帅五平四 将5退1
4. 兵六进一 士6进5
5. 相五退七 士5进4
6. 帅四进一 士4退5
7. 帅四平五 将5平6
8. 兵六平五

第1回合红走帅，等黑落士



红方

图7

再作针对性进攻，叫做停着，是本局取胜关键。

第2回合黑如改将5平4 帅五平六 士6进5 兵六进一 将4平5 帅六平五 士5进6 帅五平四 士6退5 相五退七 士5进6 帅四进一 将5平6 兵六平五胜。

图7局势，无论哪一方先行，都是红胜。取胜办法是：等黑落士后，兵从无士的一侧挺进，帅在另一侧控制。

图8红先，通常兵对卒易和，但本局形势可巧胜。

1. 兵一进一 将5进1
2. 兵一进一 将5进1
3. 兵一平二 将5退1
4. 兵二平三 将5进1
5. 兵三平四 将5退1
6. 兵四进一 将5进1
7. 帅六进一 卒6平5
8. 相一进三 卒5平4
9. 相三退五 将5退1
10. 兵四进一 将5退1
11. 兵四进一 卒4平5
12. 帅六退一 卒5平6
13. 帅六退一

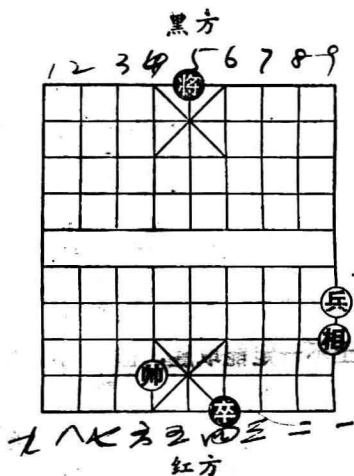


图8

困死黑卒，红胜定。第7回合红也可改兵四平五 将5退1 帅六平五 将5退1 兵五进一 将5平6 兵五进一，亦红胜。

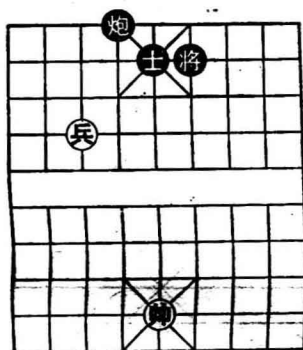
那么第6回合黑改走卒6平5又如何呢？接着红兵四平五 将5退1 兵五进一 将5平6 兵五进一 卒5平6 帅六平五亦胜。

有趣的是，如果这个残局改为黑先行，则成和局，读者试试自行研究。

图9红先，兵对炮士居下风，却能求和。

1. 兵七平六 炮4平5
2. 帅五平六 将6进1
3. 帅六退一 将6平5
4. 兵六平五 将5平6
5. 兵五平六 将6平5
6. 兵六平五 将5平6
7. 兵五平六

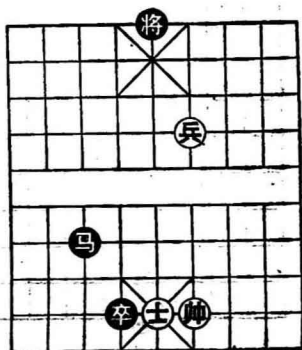
黑方



红方

图9

黑方



红方

图10

红一将一闲不犯规，黑将无法居中造杀，遂和。

图10红先，兵士对马卒已呈劣势，却能守和。

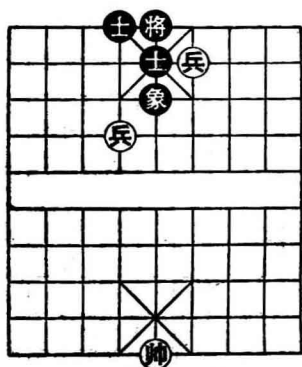
1. 士五退四 马3退5
2. 兵四进一 马5进7
3. 帅四进一 马7进8
4. 帅四退一 马8退9
5. 兵四进一 马9进7
6. 兵四平三

红兵走闲着，士守九宫中心，黑难成杀。如黑卒进底吃士，亦无杀势。

图11红先，通常双兵和双士象，此处巧胜。

1. 兵六平五 象5进7
2. 兵五平四 象7退9
3. 后兵平三 象9进7
4. 兵三进一 象7退5
5. 帅五进一 象5进7
6. 兵三进一 象7退9
7. 帅五退一 象9进7
8. 兵三进一 象7退5
9. 帅五进一 士5进6
10. 兵三平四

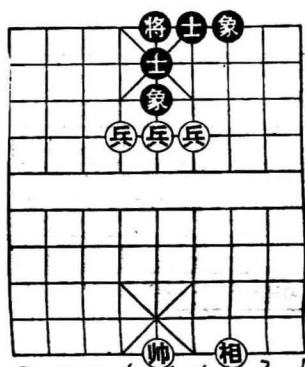
黑方



红方

图11

黑方



红方

图12

第5回合黑如改士5进4，红兵三平四捉死象胜定。

图12红先胜：

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| 1. 兵四平三 | 士5退4 | 2. 兵三进一 | 士6进5 |
| 3. 帅五平四 | 士5退6 | 4. 兵三平四 | 象5退3 |
| 5. 兵四进一 | 士4进5 | 6. 兵六平七 | 将5平4 |
| 7. 帅四平五 | 象7进9 | 8. 兵五平六 | 象9进7 |
| 9. 兵七进一 | 象3进1 | 10. 帅五平六 | 象1进3 |
| 11. 兵六进一 | 象3退1 | 12. 兵六进一 | 将4平5 |
| 13. 帅六平五 | 象7退5 | 14. 兵七进一 | 士5进4 |
| 15. 帅五平四 | 士6进5 | 16. 兵六平五 | 士4退5 |
| 17. 兵七平六 | 士5进6 | 18. 帅四平五 | 象1进3 |
| 19. 帅五平六 | 士6退5 | 20. 兵六平五 | |

红三个高兵必胜士象全，俗称“三仙炼丹”。办法是兵分左右两路塞象眼，最后以兵换士入局。