

象棋知识

21世纪文体 百科知识丛书

21SHIJI WENTI BAIKEZHISHI CONGSHU

[主 编: 白雨峰]

内蒙古人民出版社

21 世纪文体百科知识丛书

象棋知识

白雨峰 编

内蒙古人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

21 世纪文体百科知识/白雨峰 编. —呼和浩特:内蒙古人民出版社, 2006. 5

ISBN 7-204-08445-4

I. 2... II. 白... III ①艺术-通俗读物 ②体育-通俗读物 IV.
①J-49②G8-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 051177 号

21 世纪文体百科知识丛书

白雨峰 主编

责任编辑:王继雄

封面设计:烽火视觉

出版发行:内蒙古人民出版社

地 址:呼和浩特市新城区新华东街祥泰大厦

印 制:北京海德印务有限公司

经 销:新华书店

开 本:850×1168 1/32

印 张:154

字 数:1160 千字

版 次:2006 年 7 月第 1 版

印 次:2006 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1—5000(套)

书 号:ISBN 7-204-08445-4/G·2150

定 价:560 元(全 28 册)

如出现印装质量问题,请与我社联系。

联系电话:(0471) 4971562 4971659

前 言

中国象棋历史悠久,历来都是人们喜爱的文化娱乐活动,因而有着广泛的群众基础。

近年来随着物质生活水平的提高,中国象棋更加普及,越来越多的人对象棋产生了浓厚的兴趣,据统计在我国大约每十个人中就有一个象棋爱好者。

引人入胜的对局,构思精巧的排局,更可以启迪人们的心智,陶冶人们的性情。

为了让您,特别是您的孩子能更加聪慧,把生活打扮得丰富多彩,我们专门编辑整理了这本小册子,在内容选排上,着重介绍基础知识,旨在使您入门,进而成为行家里手。

本书编写中参考了许多棋书、棋谱,同时得到了许多象棋爱好者的大力支持,但由于时间及编写水平有限,其缺点、不足,仍在所难免。

棋海高深,恳请各界朋友批评指正。

目 录

第一章 中国象棋基础知识

一、象棋概述	(1)
二、棋盘和棋子	(2)
三、棋子摆法	(3)
四、走子和吃子	(4)
五、将军和应将	(7)
六、象棋基本规则	(8)
七、子力价值	(17)
八、对局的记录方法	(18)
九、象棋基本术语	(19)

第二章 中国象棋基本杀法

一、白脸将	(33)
二、双车错	(33)
三、双车肋士	(34)
四、挂角马	(35)
五、八角马	(36)
六、卧槽马	(37)
七、钓鱼马	(37)
八、二马饮泉	(38)
九、侧面虎	(39)
十、列马车	(40)

十一、马后炮	(41)
十二、重炮	(41)
十三、天地炮	(42)
十四、闷宫	(43)
十五、闷杀	(43)
十六、双将	(44)
十七、铁门栓	(45)
十八、二鬼拍门	(47)
十九、大胆穿心	(47)
二十、三子归边	(48)
二十一、夹车炮	(49)
二十二、海底捞月	(49)
二十三、三车闹士	(50)

第三章 中国象棋基本战术

一、捉双	(52)
二、双重威胁	(54)
三、闪击	(55)
四、闪将	(57)
五、抽将	(58)
六、引离	(59)
七、吸引	(61)
八、堵塞	(63)
九、拦截	(65)
十、牵制	(66)
十一、腾挪	(68)
十二、封锁	(70)
十三、借力	(71)

十四、迂回	(73)
十五、困毙	(74)
十六、解将还将	(75)
十七、解杀还杀	(77)

第四章 中国象棋残局

一、残局的基本观念	(79)
二、为什么要先学残局	(79)
三、残局的种类	(79)
四、基本残局定式	(80)

第五章 中国象棋布局

一、布局的基本概念	(98)
二、布局在全盘中的地位	(98)
三、布局的基本原则	(98)
四、布局的攻防技术	(100)
五、布局“三忌”	(108)
六、布局的基本形式及对策	(110)
七、常见布局实例	(112)
八、布局陷阱	(127)

第六章 中国象棋排局欣赏

一、排局的基本概念	(148)
二、排局欣赏	(148)

第一章 中国象棋基础知识

一、象棋概述

关于象棋的起源在古代就有以下几种传说：

(一) 起源于传说时代的神农氏，如元念常《佛祖历代通载》说：“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) 起源于传说时代的黄帝，如北宋晁补之《广象戏格·序》说：“象戏兵戏也，黄帝之战驱猛兽以为阵；象，兽之雄也，故戏兵以象戏名之”；

(三) 起源于战国之时，《潜确确居类书》说：“雍门周谓孟尝君：足下燕居，则斗象棋，亦战国之事也。善战国用兵，故时人用战争之象为棋势也”；

(四) 起源于周武王伐纣时，明谢在杭《五杂俎》说：“象戏，相传为周武伐纣时作，即不然，亦战国兵家者之流，盖彼时犹重车战也”；

从这些传说中可以看见中国古代象棋的萌芽，也可认为象棋创始于唐代，但仅有马、将、车、卒、兵种，还未演变为现代的象棋，有人称它为“宝应象棋”。到了北宋，棋制开始有改革，棋子除了马、将、车、卒之外，还多了偏、裨两种将佐，相当于现代象棋的仕、象；棋盘上还有主帅所在的“中军帐”，相当于现代象棋的“九宫”，还有河界，过了河的卒子可以斜行。由此可见，近代象棋定型于中国北宋末南宋初这一史实却是无

疑的。

中国象棋是我国传统的棋种,历史悠久,流传广泛,是中华民族珍贵的文化遗产,在我国有着广泛和深厚的群众基础,无论城市或乡村,工、农、兵、学、商,无论哪一阶层,都有许多象棋爱好者。作为最广泛的一项文体活动,中国的象棋爱好者约一亿人左右。亿万人的爱好和亿万个精彩的棋局,造就了一大批出类拔萃的象棋高手。

象棋之所以久盛不衰,主要源于它本身所具有的独特魅力。有人说它是“古今最高尚之消遣品”,也有人说它是“战斗式的休息”,“休息式的战斗”。引人入胜的棋局,构思精巧的排局,其魔力决不亚于一曲动听的音乐,一幅绝妙的图画,一件完美的艺术品。经常下象棋,可以发展人的智力,促进人的思维能力,使人变得更聪明,更有智慧。象棋融科学、文化、艺术、趣味、竞技为一体,堪称中国传统文化园地中的一朵奇葩,深受人民群众的喜爱。

二、棋盘和棋子

(一) 棋盘,是由九条竖线和十条横线交叉而成,如图 1,棋盘中间有空白横道称为“河界”,可以认为“河界”中的直线是隐线,只是没有标出来,河界把棋盘分成两大块阵地,他们开始时分别属于红方和黑方。盘上共有 90 个交叉点,棋子就摆在交叉点上,并在交叉点上活动。每方直线的标法,从右到左,依次为 1~9,我方的 1 即是对方的 9,依此类推。双方阵营的一、三路横线与 4、6 路直线的方框内有两斜线,形成“米”字形,称为“九宫”。

(二) 棋子,象棋的棋子共有 32 个,每方 16 个,分红、黑

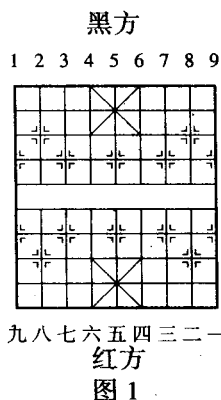
两种颜色,共 7 个兵种。其中:

红方棋子:一个帅、两个仕、两个相、两个车、两个马、两个炮、五个兵。

黑方棋子:一个将、两个士、两个象、两个车、两个马、两个炮、五个卒。

其中帅 = 将;仕 = 士;相 = 象;兵 = 卒。

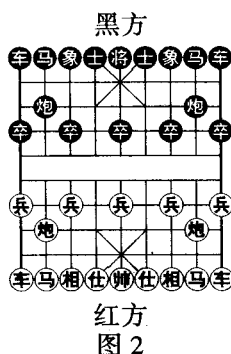
红黑双方的 7 个兵种,形异实同,以示区别。



三、棋子摆法

棋子摆法是指对奕前的棋子位置,如图 2。

每方的主力部队,除炮以外,都摆在底线上,底线最外面的两个棋子是车,车里面是马,马里面是相(象),相(象)里面是仕(士),底线中央是帅(将)。每方的两个炮都放在己方阵地的第 3 横线上,五个兵(卒)都是隔一路一字排阵摆在己方阵地的第 4 横线上。每方棋子摆法的特点是以帅(将)为中心两侧对称排列。



四、走子和吃子

(一) 帅、将的走法和吃子

要点：

1. 帅将均限于九宫内走动。
2. 帅将可在九宫内向前、后、左、右方向移动一步，但不可斜走。遇敌方有子在一步之内，可以吃掉。
3. 帅将不允许走到对方子力控制之据点或走到与对方将帅同一直线而中间又无棋子隔的位置上，如图 3，黑将可以走到 A 位而红帅不允许走到 B 位。红帅可以吃掉黑炮，但黑将却不可以吃掉红炮。

(二) 仕(士)的走法和吃子

要点：

1. 仕(士)限于九宫内沿斜线走到相邻的据点，但不许沿横直线走动。如图 4，黑士可以走到有 B 的位置，而不许走到有 A 的位置。

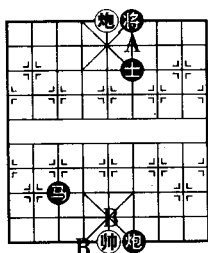


图 3

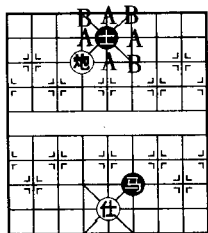


图 4

2. 遇有敌方棋子在沿斜线的一步之内可将对方棋子吃去。如图 4 红士可以吃掉黑马，黑士可以吃红炮。

(三)相(象)的走法和吃子

要点:

1. 相(象)按“田”字对角走动,但田字中心交叉点有棋子阻塞则不能行走。如图5,红相可以走到A点而不能走到B点。

2. 在相(象)可以直接走到的据点上遇有敌方棋子而又无子阻塞的情形下可将敌方棋子吃去。如图5,黑象可以吃掉红马或红兵,但不能吃掉红炮。

(四)兵(卒)的走法和吃子

要点:

1. 兵(卒)未过河只能向前走一步而不能横走或后退。如图6,红兵只能前进到A位置而不能到有B的位置。

2. 过了河的兵(卒)可以前进或左右横走一步,但不能后退,如图6黑卒可以走到所有A位置而不能退至B的位置。

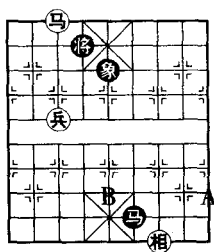


图5

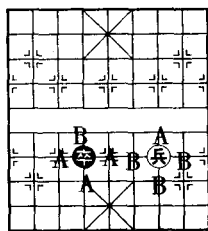


图6

3. 在自己可以一步走到的位置上遇有敌子可以吃去。

(五)车的走法和吃子

要点:

1. 车可以沿直线或横线在无子阻挡的情形下走到任何一个据点,但不能跨越任何一方棋子。如图 7 红车可以走到任何一处有 A 的位置,但不得跨过红炮走到 B 的位置。

2. 在规定的活动范围内遇有敌子可以吃去。如图 7 红车可以吃去黑炮。

(六)马的走法和吃子

要点:

1. 马按“日”字斜角走动,可向前或向后行走,但在前进方向的最近一个据点有其他棋子时则不能走动,俗称蹩马脚,如图 8 红马可以走到所有 A 的位置而不能走到 B 的位置。

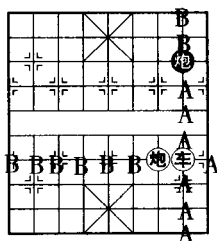


图 7

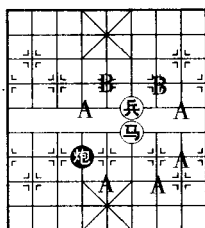


图 8

2. 在可以走到的据点上遇有敌子,可以吃去。如图 8 红马可以吃掉黑炮。

(七)炮的走法和吃子

要点:

1. 在无他子阻挡的情形下可以沿直线或横线走到任何一个据点,但不得跨越任何一方棋子前进。如图 9 红炮可以

走到任何有 A 的位置。

2. 可凭任何一方的一只棋子作炮架吃掉炮架后面的敌子。如图 9 黑炮即可凭红兵作炮架吃掉红马。

五、将军和应将

象棋对局的目的是捉住对方的将帅。比赛规则规定：当一方的将帅被对方棋子攻击，威胁到下一步要被吃掉时，称为被“将军”或被“照将”。攻击将帅的动作称为“将军”或“照将”，也可以简称为“将”。

（一）照将

如图 10，车在横线上“将”只要无子遮拦，车可以在对方的下三路（一、二、三路）的任何一点上“照将”。黑马将红帅。

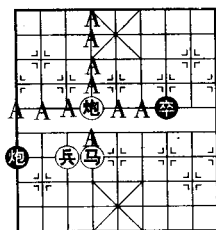


图 9

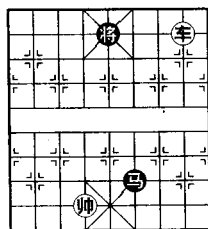


图 10

（二）应将

应将的办法有三种：

(1) 吃掉对方攻击将帅即进行“将军”的棋子，可称之为吃子解将；

(2) 用棋子挡住对方攻击将帅即进行“将军”的棋子，称

为“垫将”；

(3) 移动自己的将帅，避开对方棋子的“将军”，称为“避将”。

图 11 中，黑马正在“将军”，红方有三种应将方法：一是红车吃掉黑马，二是红炮蹩马脚，三是红帅五平六，避开马将。

(三) 将死——当遇到对方“将军”时，必须立即“应将”，这是对弈中最急迫的，如果无法“应将”，就算被“将死”，这局棋即算输了。

图 12 是帅被车“照将”时，因遭马阻住了去路动弹不得，就算被“将死”。

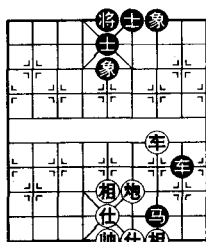


图 11

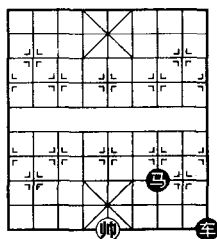


图 12

六、象棋基本规则

为了使对弈双方避免因某种特殊情况而引起无谓的争端，故历来都订有一些法则供对弈者遵守。现在通行的是 1987 年由国家体委审定的中国象棋竞赛规则修订本。东南亚一带的国家，也喜爱下中国象棋。久而久之，也形成了大同小异的各种棋规。这各种棋规究竟优劣怎样，还没有定论。但

国际间竞赛交往是必须有一个统一的规则的,据知近年来历次东南亚国家之间,与港澳两地区之间的有关赛事,均采用亚洲象棋联合会规则。

为方便学者掌握,现介绍对奕时经常要运用的一些规则如下(详细规则请阅 1987 年国家体委审定的《中国象棋竞赛规则》):

(一)胜、负、和的判定

1. “将军”,应将,将死,困毙。

一方棋子攻击对方帅(将)并拟于下一着要把它吃掉,这一着棋,称之为“将军”,或简称“将”。被“将”的一方必须用反击、躲避或防卫的着法去消除被“将”的状态,这种着法就称为“应将”。如果被“将军”而无法解除,就称“将死”。如将帅被禁在一个位置上无路可走,或存在有其他棋子,同时亦不能动弹,就称“困毙”。

2. 一局的胜、负、和。

帅(将)被对方将死或困毙;因失子失势未至局终便自动认输;违反棋规超过规定的范围和次数,都判作“负”。对方判得胜(误动帅将送给对方吃,只算违例一次,不判作负)。

和棋则较为复杂,大体可依下列数款给予判定。

(1)从局势或子力看,双方均无取胜可能,作和。有的棋经临时限着后,着数到了又未能杀棋,亦作和。

(2)一方走子后,提议作和,另一方表示同意,作和。如另一方拒绝或继续走子,提议方不得再提,须待另一方也有一次提和被拒绝(此时如同意亦和)后,任意一方可再次提和,总之除第一次不得连续两次提和外,以后双方的提和次数不

得超出对方两次以上。一方在提和后,对方作出明确的表示之前,不得撤回提议。宣布同意的一方也不能临时反悔。

(3) 双方走棋出现循环反复达三次以上,虽属“允许着法”,但一方提和,经裁判审定可判作和棋。或不经任何一方提议,可直接由责任裁判判和。

(4) 凡从一局棋无论哪一着算起,在六十回合中双方均无吃子,允许任何一方提和,裁判审查属可判和。

(5) 双方着法循环重复,符合棋例(以后还有专述)中“不变作和”的规定的,判和。

3. 多局的胜、负、和。

由赛程规定,或双方议定的多局赛,以积分决胜负。如胜 1 分、负 0 分、和各 0.5 分等等。

(二) 摸子走子,落子无悔

1. 轮到己方走子,手触摸过哪个棋子,就应走那个棋子。除非触摸到的那个棋子按棋规根本不能走,才可另走他子,并记违例一次。摸子超过两只,应走先摸的一只,实在无法区分先后,才允许选择走其中一子。如须摆正棋子,须对方走子后,在事先告知对方的情况下才能进行。

2. 摸及对方棋子,必须吃掉那个棋子,己方任何棋子都无法去吃,才可另行走子。

3. 棋子已经离手,落在棋盘上某点,且又是符合行棋规定的,不得另移别的位置。如失手跌落则不作走子论。另不得在棋盘上推子或拖子,如是,经裁判判定,作移至前方的第一个交叉点处理。