

中国象棋与军旗技术指导

现代体育素质教育训练丛书

XIANDAITIYU SUZHIJIAOYU CONGSHU

[主 编：佟远堂]

吉 林 文 史 出 版 社
吉 林 音 像 出 版 社

中国象棋与军旗技术指导

现代体育素质教育训练丛书

XIANDAITIYU SUZHIJIAOYU CONGSHU

[主 编：佟远堂]

吉 林 文 史 出 版 社
吉 林 文 史 出 版 社

目 录

上篇 军棋

第一章 军棋的起源与发展	2
第二章 军棋的器材	3
第三章 军棋的技术及规则	4
第一节 军棋术语介绍	4
第二节 四国军棋技术	6
第三节 布局知识	28
第四节 进攻和配合	41
第五节 防守的基本要点	45
第六节 残局处理的要点	48
第七节 雷位应用常识	51
第五章 军棋与素质训练的关系	55
第六章 军棋的注意事项	56

下篇 中国象棋

第一章 中国象棋概述	60
第二章 中国象棋的技术及规则	62
第一节 布局知识	62
第二节 残局策略	89

第三节 中局战术	97
第四节 排局要旨	133
第五节 中国象棋的规则	134
第三章 中国象棋与身体素质训练的关系	138
第四章 进修中国象棋棋艺的注意事项	139

上 篇 军 棋

第一章 军棋的起源与发展

一、军棋的起源

军棋，又称陆战棋。有书中这样定义军棋：（Kriegspiel）国际象棋的变种，1900 年前后首先流行于英国。对弈双方各自有一棋盘，都不得看对方的棋盘和棋子。另有第三个棋盘置于中间，由裁判使用，不许对方看见，裁判根据双方各自的意见代为走棋，双方根据裁判所提供的有限情报着棋。

根据相关的英文资料可以得知，军棋又被称为盲象棋（BLIND CHESS），是由南非（South-Africa）的一位叫 Henry Michael Temple 人于 1899 年发明的。他本人是一名国际象棋爱好者，因为自己的伙伴希望能玩一种反映战争的游戏，于是他借鉴国际象棋的棋子，发明了这种战争游戏。Kriegspiel 的英文解释就是 WAR GAME，是象棋的一种变形，同时也是一种真正的具有公众观赏性的游戏。它使旁观者和下棋人共享其中的欢乐。军棋是一种成功的变形象棋。它和象棋最大的区别就是不允许看对方的棋子，更具有挑战性。

军棋的诞生，立刻风靡世界。由此也产生了一些军棋专家并获得城市冠军。可见，在国外早已有了军棋比赛。

二、军棋的发展

四国军棋流传到国内，应该是 20 世纪 90 年代初，最早在上海出现，之后迅速普及到高校成为流行的宿舍游戏。大概是 1997 年，北极星网站率先推出网上四国军棋对战，使这个在被公认为只适合少年的游戏迅速在互联网时代普及。相信不久的将来四国的职业化、商业化、专业化一定能够实现。

第二章 军棋的器材

一、军棋的子数

军棋每方共有 25 个子，司令、军长、军旗各一；师长、旅长、团长、营长、炸弹各二；连长、排长、工兵、地雷各三。

二、军棋的子力

司令>军长>师长>旅长>团长>营长>连长>排长>工兵，大子遇到小子，小子拿掉，大子放在原位，炸弹碰到任何子力同时拿下，这是任何规则都遵循的。

三、军棋棋盘

军棋棋盘包含铁路线、公路线，每方包括 5 个行营、23 个兵站、2 个大本营。兵站是子力的摆放位置；铁路线是子力的快行线。只要在直线上或弧型弯路子力走步数不限；公路线是慢行线，每次只能移动一步；行营是子力的保护区，在行营中的子力可以免受其他任何子力的攻击，行营里的子每次只能移动一步；大本营，其中一个必然是军旗所在位置，另一个可以摆放其他任何子力。工兵行棋比较特殊，只要在铁路线上，在没有挡路的情况下，可以飞抵棋盘上任何位置。

第三章 军棋的技术及规则

第一节 军棋术语介绍

（一）行棋术语

行棋的术语也称四国军棋手筋，共有十三种：挡、封、突、出、撞、吃、捉、逃、飞、挤、挖、投、让。其中，挡、封、突、出、撞，是初级手筋；吃、捉、逃、飞，是中级手筋；挤、挖、投、让是高级手筋。区分初、中、高级的标准并不是作用的大小，而是能够熟练应用该手筋的棋手的水平和使用的机会。

（二）棋盘术语

术语命名原则以通用、简明、上口、达意为原则，需要说明的是提到的主要是棋盘上的一些位置称呼，对于象“双飞”、“挖底”等公认的术语不再特别提出。另外可用左右、主（有军旗侧）次区分对称的点。

1. 线：指铁道线，有时也指干线。

2. 干线：指阵地两边的直通线，共有四条，是敌我相拼的主战场。也叫控制线。

3. 主干线：相对己方而言，军旗侧的干线即主干线，也叫主控线。相对应的非军旗侧为副干线（副控线）。

4. 侧线：从己方阵地到对手方的圆弧连接的线。这一名称不是独立的，主要是相对位置的称呼。

5. 控制点（控点，十字点）：两条干线的十字交叉点。因为占据这点对各个方面都具有威慑力，故叫控制点。当然也是最危险的点，乃战略要点。

6. 一线：每方阵地的第一排即一线。

7. 头：第一排两边的两个顶点。这点是我们进攻出棋的最主要通路，一旦被敌方控制住，基本丧失攻击力，故也叫压制点。一线中部即“中头”。

8. 肩：一线“中头”与“头”之间的两个点，经常放工兵的位置，也是回旋空间比较小的困地。

9. 底线：大本营上面的那一排就叫底线了。是关系己方存亡的生死线，也可成为敌人主力的坟墓。

10. 底角（脚，角）：底线两边的顶点。要说明的是，有人把最底下的两点也叫底角，不过为了区别和称呼方便，另外称呼，见下。

11. 底（根，跟）：棋盘最底的顶角，取“跟”者乃取自“阿希里脚跟”，乃致命之地。敌人到了旗侧这里，也就基本宣布了你的死亡。比如常说的“挖底”。

12. 脐部：底线中间，其下为“脐下”，皆为要害之点，喜欢冒险的人往往直接杀此处。

13. 腹地：无须太多解释，几个营夹着的点即为腹地。分上、下、左、右四个点。

14. 棋肋：干线上阵地第三排，上下营相接的地方。这个地方比较特殊，联系最多，进可攻，退可守。杀这个子被炸或杀的概率非常高，因此是往往要付出代价的地方。其上下两处也可叫肋部，或称上肋、下肋，中肋。

15. 令子（原作头子）：相对敌方而言，如果你的子是敌方最大的子就是令子。又分绝对令子和相对令子。绝对令子即敌方没有同级的最大的子，相对令子就是敌方有同级的令子。显然开始司令就是令子（此名也是借用司令的名称），往后也可以有不只一个令子。尽管司令（令子）有时不如其他的子杀的多，但它的地位是毋庸置疑的，它最大作用是控制局势，清理主力，其他的子是依赖于它的。如果没有令子，往往是任人宰割的命运，当然如果子太少，反倒被制，也起不了什么作用。

第二节 四国军棋技术

一、基础篇

(一) 子力

四国 25 个子中，有 6 个子主宰胜负的 7 成。他们是 40、39、双 4 和双炸。因此决定出以上 6 子时，必须先问自己是不是有把握。

1. 40、39

6 子中又以 40、39 更为重要，有些人喜用 39 兑掉敌人 4 和炸弹，但我们认为这至少在初盘阶段不宜。一旦四家 40 被兑掉后，39 立刻成为盘面最大子，无疑就是第二个 40，另外敌人任何时候都很容易用 39 兑回你的 4 和炸弹。在没有配合的情况下，初盘阶段就用 40 杀，绝对属于败招。行棋主动与否很大程度上取决于你是否拥有盘面最大子。

2. 4

双 4 是四国中攻守兼备的关键子，在初盘用 4 冲击敌家，到终盘往往因实力不济而溃败。通常敌家二路配有 40 和 39 各守一边，初盘就损一 4，虽然探明敌力，但损失太大。4 的使用尽量在探明敌力的中后盘。

3. 炸弹

双炸中至少留一炸防守！现在非常流行连环炸，但其风险是不言而喻的，即使敌 40 被炸，双炸被毁，敌家可以毫无顾忌地展开进攻。防守用的炸弹放在军旗边下营中效果最好。进攻用的炸弹放在铁道上，冒一定风险是必然的。炸弹是一个最需要出奇才能收效的棋，一般不宜放在第二、四排，因此，沉底炸弹（第五排）和第三排是比较隐蔽的选择，宜置于右路。其他用法还有沉底炸弹（军旗旁）、中路第 5 排等，也能收到奇效。

4. 旅长

双旅是四国中最难用好的棋，不宜配炸当 4 防守使用。用好旅要建立在了解对敌子力基础上，这非一朝一夕能够练就。介绍几种适合的用法：（1）初盘冒充 40，之所以可以用旅冒充，一来子力不算小，在初盘阶段敢于在道口出沒的敌子一般小于团或者就是 40，即使旅被吃，损失亦有限，并且探明了敌家 40，未尝不是好事。（2）与 4 形成第二道防线，如果与敌家对掉一 4，则可出旅继续挡驾，一般双 4 联攻的概率比较小。

5. 团、营

团、营则是探测敌力的武器。“知己知彼，百战不殆”，要做到这点就必须对敌家子力进行探测。初盘阶段，为了打开沉闷局面完全可以用他们进行试探性进攻。由于大于团长的子仅 6 个，尤其在攻击第一、二排时，更可排除旅的可能性，根据被弹后敌人是否躲避可判断该子是否为 40，但有时不能完全轻信。另一个用途是把团、营放在 40、39 前，当敌人攻击时，可判断该子力大小，被弹后能够正确选择是否躲避。

6. 连、排

连、排数量最多也最不起眼，但其作用却不可小视。有些人喜好在军旗一边集中全部力量，而非军旗一边，连放六个、连、排，这绝对是个错误！它们至少有以下作用：

（1）配合对家进攻或防守，挡驾敌人援兵。兵贵神速，在进攻或防守时，对家最需要的也许不是你的大子，却是时间！（包括关门打狗等战术）

（2）在军旗边第二、四排，放置连、排可有效减缓敌人进攻节奏，由于第二、四排的地形特点敌人不便出入，为自己调整兵力赢取时间。

（3）碰敌人炸弹或冒充炸弹。

7. 工兵

高手与否就看工兵的使用。作为盘面中最灵活的子，它在尾盘阶段几乎成为胜负的关键手，也是以弱胜强的利器。一般宜放置在第一排弯角和第 5 排非军旗边的大本营

上，尽量保持一个工兵随时可以飞。似乎工兵飞炸弹是天经地义的事，除非你有7成把握，否则请慎重。很多人喜欢在敌家被弹后用工兵飞炸弹，万一不是炸弹，不但损失一个工兵还暴露了自己的兵力，正中敌人下怀，所谓“工兵一飞，40已现”。

8. 地雷

地雷是最坚强也是最脆弱的一道防线。地雷的放法非常多，此节不做展开。只提出需注意点，当军旗旁放置地雷时，千万小心双飞，尽量不要露出最后二排，用小子封挡调整兵力，尤其是军旗上子被飞过后，基本意味着敌人总攻开始了。

（二）棋盘

有人下棋无数，却对棋盘没有足够认识。棋盘有以下特殊位置需要引起注意。

1. 二边第二、四排

一旦进入该位置，至少在一步之内是无法离开该边的，如果还有敌家封堵，则需要更多步才能杀出。有人以此设计了圈套阵，如第二排4、第三排团、第四排炸，敌家有意在你探明4后让出第三排，在你探明不是炸弹后，4归位，你以为非常安全地用40吃了个4，敌家却在此时将团进上营，40被困在该边，这种情况一般发生在敌人右路，对家连挡驾的机会都没有。

两个上营上的“工兵位”及两个大本营上的位置同样存在上述情况。

2. 如敌家攻击到对家第二排以下，可利用地形用小子抵在第二、三排，拖住敌子，等待对家调动兵力。

3. 中营的重要性不言而喻，一旦中营被占，防守重地下营随时不保。

除了军旗边下营外，非军旗边下营也极其重要。

（三）记子

记子乃是四国内功修炼中最基础的一项，很多人被弹一子后，过几步又忘了那个子，反复犯同一个错误，或是

只扫自家门前雪，至于对家探明的子力也一概不知。四国行棋时讲究眼观六路耳听八方，对于敌家、对家传递的信息必须记忆，以判断敌方力量，能否做到知己知彼，关键就在记子。

归纳一下：一般需记忆的子包括敌家和对家的 39 和双炸（40 无须记），但若想成为高手最好再加记敌家和对家的双 4 和工兵。有些人走棋似乎很神，用的子总是恰到好处，不是他运气特别好，只是他对你的子力已经有了充分了解，就好比在走一副明棋，焉有不胜之理？

说棋被认为是不齿行为，但若你碰上这种人，就尽量让他多说。如他大叫 40，则你可判断他已经弹掉一 4 或 39，而你也不必为是否躲避炸弹而犯愁了。说棋者无意间透露了自己的信息，还提示了敌家防范。因此说棋决不是高手所为。

若一副棋走到尾盘，敌家 39 或炸弹还没有出现过，千万不要以为这二个子会自动消失，敌家只是藏了这些重要子力，等你进攻呢。所以无论形势好坏都要重视记子。

（四）判断

判断作为四国之基础已经更深一步，也是四国令人痴迷的重要原因之一。走四国有时就像在看一篇侦探小说一样，而主角就是你自己。

1. 40、39 的判断

为了迷惑敌人，经常会出现假 40 战术，甚至有人越走到后面发觉 40 越多，到最后一步都迷惑不解，为什么敌人都是大子，40 到底是哪个至死不明。利用人性的弱点，几乎每个人在使用 40 和 39 时总是特别小心。因此 40、39 是受到特别保护的。

（1）主动探测。在初盘阶段用第一排的团长去攻击敌人，此时第二排以小子充炸弹无须进营，直到团长被弹，敌方通常有三种选择：一是进营或出子挡驾，二是离开自家到另几路道口，三是不予理会。比较前两种情况，第二种为 40 的概率更大，因为比团大的子在初盘阶段一般是不

敢在道口出没的。第一种情况则很难确切判断，各种可能都存在，最好用假炸弹反复探测。第三种情况则多数可判断为4或旅了。如果碰到敌人飞第二排的“炸弹”，则9成可判断是40了，这也是第一节中强调不要轻易用工兵飞炸弹的原因。

需要注意的是，这种方法有时候会被有心冒充40的人利用，反正你是来试我40的，将计就计用4或旅冒充40，迷惑对手。尤其是第二种情况，假40往往在道口来回走动，装作很怕炸弹。如果此计得手，假40往往希望骗取一个炸弹，如吃掉第一排中路子，或主动去吃敌人让出来的“炸弹”，出现这种情况假40的概率已经非常大，此时应坚决用40与其对决，只要成功吃掉该子，造假40者的气焰将受到极大打击。如果碰上真正高手他们不会轻易去骗炸弹，反而利用控制道口的优势集中力量攻击一家，此时不管其是否为40，都应尽快用40与其对决，以免因小失大。总之真假40是四国中很经典的战术之一。

(2) 位置判断。为了便于出动，通常40位于二边第一、二排和中路第一排，上述位置出来的大子应引起足够重视。

(3) 根据周边棋力判断。在普通的布阵中40经常驻守无军旗一边，因此周边子力不大，通过探测周边子力可判断。

(4) 从细节推理。有时敌人会走一些很莫名其妙的棋，此时一定要仔细推理，因为这可能已经传递了某些重要信息。如第一排对掉团以上子时，敌家不用第二、三排子碰有炸弹嫌疑的第二排子，而用工兵飞，则该子很可能是大子或炸弹。这里无法尽数列举，只有靠自己在行棋时细心推敲了。

(5) 当40主动进攻时的判断。(一般情况下，高手过招不会急于暴露40，不会在没有把握的情况下使用40进攻)无论如何，40在进攻时总是有些顾忌，初盘阶段如果第一排子为团长以上被吃，此时你有两种选择：①第二排

子进营，是 40 一般不会继续吃下面的子，因为第三排 4 配炸弹可能最大。如果孩子选择横向吃第一排子，则 40 的概率已经很大；②营旁子进上营，由于 40 惧怕的是炸弹进营，若孩子立即离开，则 40 的概率较大。碰上乱杀的敌家只有自求多福了，这也是四国为什么高手还是会输给庸手的道理。

2. 炸弹的判断

除了第一排和两个大本营中的子，其他一切地方都可能是炸弹的栖息地。

(1) 根据周边子力判断。由于 4 配炸弹的情况非常普遍，因此在探得 4 时，可推理出炸弹的相应位置。

(2) 一般军旗一边至少配有一颗炸弹。

(3) 当 40 明朗后，会有很多假炸弹出现，一般下家出假炸弹的可能性比较大，因为他必须考虑到对家飞工兵后，孩子立刻不保。

碰上真假炸弹，应有足够的勇气面对，一旦怀有惧怕心，则可能发生 40 被逼得走投无路，工兵越飞炸弹越多，此时敌家也许只弹掉一个团而已，而你四处狂奔则完全暴露了 40。

四国之基础环环相扣，如果你记子有十分把握，真假炸弹在你面前无非是小儿把戏。

在四国行棋中，几乎每一步都需要判断，其中又以判断盘面最大子和炸弹为重点，因此在实战中，运用相应战术，合理地推敲，当能以较小的损失成功判断。不交兵而知敌力，是为上等。

二、实战篇

(一) 真假

在基础篇中就阐明适合冒充 40 的子为旅或 4，在初盘阶段用 4 充 40 未免有些冒险，万一失败则实力损失较大，因此初盘宜用旅充 40。棋至中盘，二家 40 已兑，并且敌家子力已有所了解的情况下，用 4 充 40 则神形皆似矣。

假 40 要成为真 40 除拥有一定子力外，还必须有王者之气和相应的保护动作。所谓王者之气必须行棋迅速，在道口的一切敌子均敢吃，如果能够连续吃掉两个敌子，则假 40 战术已成功一半。相应的保护动作是在敌人半信半疑之间经常会出假炸弹试探，此时千万不可急于去碰炸弹，相反要尽量退避，但不要进营，行棋时尽量显得举棋不定。

假 40 宜置于最常见 40 的位置，如二边第一、二排和中路第一排。最好的效果是等敌家弹过一子后再出子。在二边第一、二排情况：为防止敌家 40 冒进，可先在假 40 旁的营中进个子，显得有炸弹保护。若敌家主动进攻，弹掉一子后应立即出子，到其他道口，然后用旅长下面配备的小子碰敌家后面的子，造成碰炸弹假象。若道口还有其他子，不管有没有把握一定要去捉，因为你是 40。如能吃到另一家敌人的子则可使敌家相互欺骗，俗话说“三人成虎”，虽然二家被吃掉的都不是大子，但看到对家子力受损必怀疑对家损失较大。当敌家完全信以为真时，至少有以下战术可取：

1. 可故意放松警惕，等待炸弹送上门；
2. 以控制道口的优势，与对家配合合力进攻一家；
3. 可以逼比自己大的子，使其进入真 40 或炸弹火力范围，一举歼灭大子。

总之在运用假 40 战术中，尽量模仿真 40 行棋特征，此战术运用得当可使敌家败招屡出，死不瞑目。

（二）炸弹

兵不厌“炸”。炸弹是四国子力交换中最大的不定因素，最终影响整局的胜负。炸弹一直留在营中是不可能吃到 40 的，在基础篇中就阐明炸弹是只有出奇才能奏效的子。

续前述，沉底炸弹之所以宜放置在右路是因为右路最容易受到上家攻击，敌人吃到第四排时即要退回，此时沉底炸弹可有两种选择，一是炸该子，二是隐蔽不动。第一种方式由于我方为右放敌人的下家，因此待其退回后仍可

从容炸掉孩子；第二种方式由于该炸弹是敌人自己让出来的，一般不易被察觉，炸 40 得手的概率非常高，但在使用中需要观察盘面是否有工兵，如果自己军旗还没有显示则最好选择第一种或保护，还要小心被敌人小子碰。

在使用沉底炸弹时，有人喜欢在第四排放 4 或其他大子，此时很容易被敌人怀疑有沉底炸弹，因此进攻型炸弹最好不要配大子，但为了避免炸太小的子，在第三排配团、第四排配连是不错的选择。

铁道上的炸弹炸 40 的机会非常大，但若行棋时常常顾忌该炸弹，不断地出子挡在炸弹前，也很容易被敌家怀疑，因此在使用中必须要有不入虎穴焉得虎子的精神。并且该子一旦被怀疑为炸弹后再进营，就再也炸不到大子了。

假炸弹与真炸弹的配合。若敌家 40 已明，而自家已有炸弹在铁道上，此时应尽量用假炸弹逼其就范，进入真炸弹火力范围。

上营中炸弹的使用。如果你还是不敢把炸弹放在铁道上，至少把一个炸弹留在上营。当棋至中盘，各家 40 均已有了眉目，此时可把炸弹以工兵方式从上营中走至第一排工兵位，在确定没有敌家怀疑的情况下，见机靠近 40 所处的道口，常能杀令于无形。

尾盘炸小，不如初盘炸大。大多数人认为炸弹是防守用的，常把炸弹留到尾盘，最终只能炸个团、旅。这种情况尚且不如在初盘阶段炸个 4。这样你就比敌家多个 4，子力上明显胜一筹。

突破常规把炸弹移动起来。一般人使用炸弹总是把炸弹放在营里或固定一个地方不动，等待机会。但你若有胆量把炸弹放出去，突破人们的常规思路，往往能够有效迷惑敌家，机会很容易自动降临。一般宜运用于中盘阶段，一方面初盘阶段活子较多炸弹容易被敌家碰掉，另一方面棋至中盘能够对敌家 40 有初步判断，使用时千万不能谨慎小心，尽量模仿团、营类中等子力的行棋特征。万一炸弹被碰，只要你足够地镇定，敌人很难判断你已损失一炸。