

蜀蓉棋艺书系

跟我学

象棋

初级教程

王国栋 方士庆 李燕贵 著

成都时代出版社

中国书画函授大学

跟我学

字

中国书画函授大学

中国书画函授大学



中国书画函授大学

蜀蓉棋艺书系

跟我学 象棋

初级教程

王国栋 方士庆 李燕贵 著

成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

跟我学象棋/王国栋, 方士庆, 李燕贵著.—2 版.
—成都: 成都时代出版社, 2007.11 (2008.8 重印)
初级教材

ISBN 978-7-80705-517-4

I. 跟… II. ①王… ②方… ③李… III. 中国象棋—教材 IV.G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 102930 号

跟我学象棋

GEN WO XUE XIANG QI

编 著 王国栋 方士庆 李燕贵

出 品 人 秦 明

责任编辑 曾绍东

责任校对 张 凯

装帧设计 二 马

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 www.chengdusd.com

印 刷 四川五洲彩印有限责任公司

规 格 889mm × 1194mm 1/32

印 张 10.625

字 数 273 千字

版 次 2007 年 11 月第 2 版

印 次 2008 年 8 月第 7 次印刷

印 数 25001~28000 册

书 号 ISBN 978-7-80705-517-4

定 价 20.00 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:(028)85011398



序

象棋有着悠久的历史和丰富的内涵，是中华民族珍贵的文化遗产。它融科学性、艺术性、文化性、趣味性和竞技性为一体，吸引着数以亿计的爱好者神游局内，流连忘返。

自从 1956 年象棋被列入正式体育竞赛项目之后，我国象棋棋坛呈现一派生机盎然的大好景象，涌现出一批批高水平的棋手。从一代宗师杨官璘到旷代棋王胡荣华，以及近年来活跃在棋坛上的吕钦、赵国荣、许银川等，都成为耀眼的明星。他们以独特的棋艺才华，历经磨练，先后荣登中国、亚洲、世界冠军宝座，成为当今象棋棋坛的一代盟主。

现在，共青团中央宣传部、国家体育总局棋类运动管理中心和中国青少年发展基金会决定，在全国团属 1200 多所青少年宫里开展棋类培训活动，这对青少年的智力开发和健康成长都极有益处。

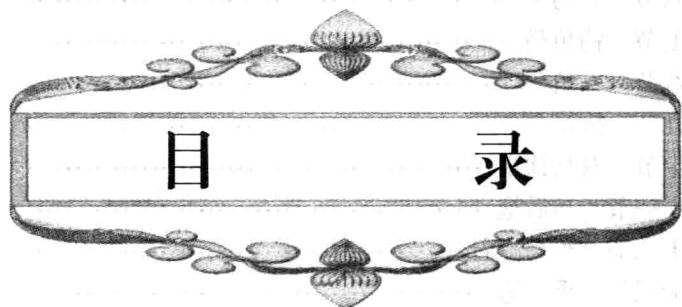
下棋是一项高雅的智力型竞技活动，它有利于培养青少年的沉着、勇敢、机智、果断的品质和坚忍不拔的意志，有利于培养青少年

的记忆力、分析力、想象力和独立思考能力,有利于锻炼青少年敏捷的思维,培养克服困难勇于胜利的信念。因此,在青少年中普及推广象棋,对加强青少年素质教育,丰富他们的业余生活,促进青少年在德智体方面的全面发展,都很有必要。正是基于这种目的,国家体育总局棋类运动管理中心组织一批在基层从事多年教练工作、有着丰富的教学经验的同志编写了这套象棋教材。教材从理论和实践的結合上,对象棋的基础知识,中局的各种战术,残局的生死棋型以及布局等作了透彻、深入浅出的阐述,是青少年朋友们进行系统训练的好教材。希望通过对广大青少年进行规范、系统的象棋知识的培训,能提高青少年的综合素质,为祖国培养更多的跨世纪栋梁之材。

中国棋院院长



2000年6月



目 录

序

第一章 基础知识	(1)
第一节 象棋简史	(1)
第二节 下棋的锻炼价值	(2)
第三节 棋盘和棋子	(3)
第四节 棋子的走法	(4)
第五节 棋子的价值	(9)
第六节 读谱与记录	(11)
第七节 常用术语	(12)
第八节 简单规则	(20)
习题一	(28)

第二章 基本杀法	(30)
第一节 白脸将	(30)
第二节 海底捞月	(33)

第三节	卧槽马	(40)
第四节	挂角马	(42)
第五节	高钓马	(44)
第六节	立马车	(47)
第七节	钓鱼马	(48)
第八节	八角马	(51)
第九节	拔簧马	(55)
第十节	双马饮泉	(58)
第十一节	马后炮	(60)
第十二节	车马冷着	(64)
第十三节	重 炮	(67)
第十四节	闷 杀	(69)
第十五节	铁门栓	(72)
第十六节	天地炮	(75)
第十七节	炮辗丹沙	(79)
第十八节	大刀剜心	(82)
第十九节	夹车炮	(85)
第二十节	车炮抽杀	(87)
第二十一节	双车错	(91)
第二十二节	二鬼拍门	(94)
第二十三节	三进兵	(98)
第二十四节	基本杀法的组合运用	(102)
习题二		(105)
第三章	实用残局	(112)
第一节	为什么先学残局	(112)
第二节	兵卒类	(113)
第三节	马 类	(154)
第四节	炮 类	(188)
第五节	车 类	(213)

第六节 炮兵类	(246)
第七节 马兵类	(254)
第八节 车兵类	(264)
习题三	(281)
第四章 布局常识	(285)
第一节 布局中应注意的问题	(285)
第二节 易出现问题的对局实例	(289)
第1局 顺手炮打中卒	(289)
第2局 顺手炮对打兵卒	(290)
第3局 顺手炮直车对横车	(291)
第4局 列手炮	(293)
第5局 中炮盘头马对屏风马(一)	(295)
第6局 中炮盘头马对屏风马(二)	(297)
第7局 中炮过河车对屏风马弃马	(299)
第8局 中炮对三步虎	(300)
第9局 飞相转角马对当头炮	(303)
第10局 起马对挺卒	(305)
第11局 挺兵对起马	(306)
第12局 右马盘河对半途列炮	(307)
第13局 顺手炮横车对直车 ——弃马十三着	(309)
第14局 起马局对中炮	(312)
第15局 中炮过河车对屏风马	(316)
习题四	(318)
【附】习题答案	(319)

第一章 基础知识

第一节 象棋简史

象棋是中华民族珍贵的文化遗产之一，历史悠久，源远流长。根据现有史料的记载和出土文物的考证，我们可以肯定地说，象棋的产生和发展经历了近两千年的漫长岁月。在春秋战国时期，在《楚辞》中即有“象棋”的记载，那时的“象棋”即是现制象棋的雏形。据考古学家的研究，现制象棋开始于唐，定型于宋，至今已有近千年的历史。到了明清年代，象棋在民间极为盛行，而且有很多极有价值的传世之作，流传下来较有影响的棋谱有明徐芝编的《适情雅趣》和朱晋桢辑的《橘中秘》，清王再越著的《梅花谱》和张乔栋著的《竹香斋象戏谱》等。

新中国成立以后，在党和政府的关怀下，象棋运动也得到了飞速发展。1956年，象棋被列入国家体育运动的正式竞技项目，象棋活动兴旺发达，各省、市象棋队相继成立，优秀棋手人才辈出，尤其以上海队国际特级象棋大师胡荣华最为突出，他15岁便一鸣惊人，夺取了全国冠军，并雄踞棋坛20年，被誉为“十连霸”棋王，创造了我国象棋史上空前的奇迹，成为我国象棋史上前无古人的一代宗师。

1978年，亚洲象棋联合会成立，自1980年起开始举办“亚洲杯”象棋赛；1990年在新加坡举办了首届世界象棋锦标赛；1993年在中国北京成立了世界象棋联合会。象棋——中国传统文化园地中的这一朵奇葩，在不同的民族，不同的国度，不同的肤色当中，茁壮成长，以其独特而神奇的魅力，吸引着众多的国外爱好者，成为扩大中外文化交流，增进各国人民友谊的桥梁。

第二节 下棋的锻炼价值

纹枰对弈，情调高雅，静中有动，有着无穷的生活乐趣和艺术魅力，是对同学们全面进行素质教育的一项寓教于乐的好形式。

伟大的列宁有一个著名的论断：“象棋是智慧的体操。”前苏联教育家苏霍姆林斯基甚至认为：“不下棋就不可能充分增强智能和记忆力，下棋应当作为智能修养的科目之一列入小学教学大纲。”

下棋是用脑力的竞技运动，有益于学生的身心健康。在下棋时，双方争夺激烈，每走一步棋都要认真思考、精确计算，从几路变化中挑选出最佳一手棋。可以说，一场高水平的棋赛，棋手所消耗的能量，绝不亚于一场足球赛所付出的能量。这不仅能养成独立思考的良好习惯，而且紧张比赛的结果，能够改变身体血液供给，加速血液循环，加强身体的新陈代谢功能，促进身体健康。

下棋本身就是练习算度的过程，每一步棋都表示了弈者的思维，要想在枰场中做个佼佼者，就必须深思熟虑才能统筹兼顾，走出精妙的着法，获得胜利。通过棋类对弈的训练，极好地锻炼同学们思维的条理性，增强记忆能力和判断能力。同学们变得更聪明了，记忆力更强了，更有助于文化学习。

下棋又是一项竞赛活动，要想取得胜利，不仅必须具有勇敢、顽强、机智、沉着等意志品质，而且还必须掌握攻防战术。这有利于培养优良个性、严谨的工作态度、分析问题、解决问题的能力与创造精神。

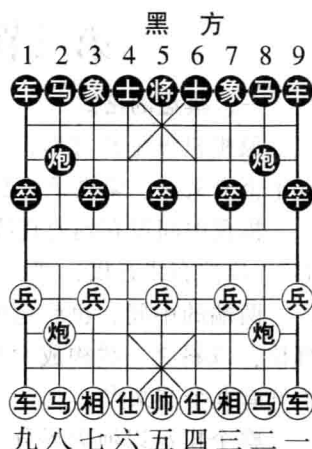
现在，在我国的许多大城市里，学校都开设了棋类课程。仅北京的朝阳区，开设棋课的学校就有三四十所。老师、家长和同学们都认为：在学校里开展这项活动，不仅可以加强同学们的素质教育，而且极好地锻炼同学们思维的条理化，增强了记忆能力、判断能力和独立思考的能力，还有助于学生竞争意识和意志品质的培养。棋类工程必将在素质教育中和精神文明建设中发挥着它的独特作用。

对局开始前，红黑棋双方应该把棋子摆放在规定的位置，如图2。图上阳文（白底黑字）代表红方的棋子，摆在棋盘的下面；图上阴文（黑底白字）代表黑方的棋子，摆在棋盘的上面。

现行的象棋规则规定，对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即终了。

轮到走棋的一方，将某个棋子从一个交叉点走到另一个交叉点，或者吃掉对方的棋子而占领其交叉点，都算走了一着。

双方各走一着，称为一个回合。



红方图2

第四节 棋子的走法

一、帅、将

帅和将是棋中的首脑，是双方竭尽全力争夺的目标。它只能在“九宫”之内的九个点上活动，不能走出九宫。每次走动只能沿竖线或横线走动一格。可进、可退、可左右平移。

图3至图5是帅（将）在九宫内不同的位置所能到达的新的位置，我们用○来表示帅可以走到的位置。如图3，帅处在九宫的“角”上，有两点可走。图4，帅处在九宫“中腰”的位置，有三个

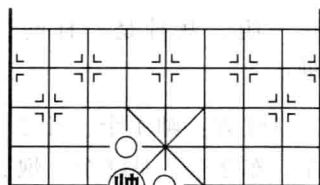


图3

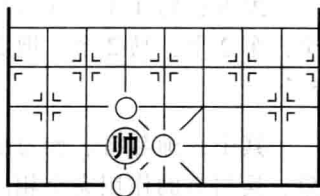


图4

点可走。图 5 中帅处在九宫的“中心”，故有四个点可去。由此可以看出，帅或将处在九宫不同的位置，它的活动范围是不同的，很明显，处在九宫的角上，它的活动范围最小，最容易被敌人捉住。而处在九宫的中心，活动的范围相对就大得多了。

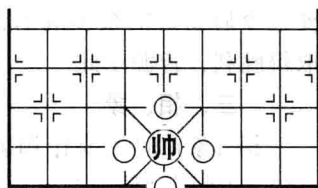


图 5

另外，关于帅和将还有一条很重要的规定，就是帅和将不准在同一直线上直接对面，即“明将”。如一方已先占据，另一方必须回避。如图 6 中的⊗点，是“明将”的位置，不能走。

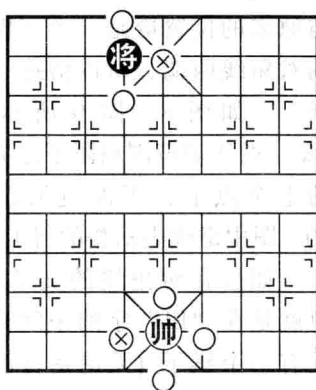


图 6

二、仕、士

仕（士）是帅和将的贴身“警卫”，九宫内的两条斜线，就是专门为它划的。它只能在九宫之内走动，沿着斜线每着限走一格，或进或退均可，不准直走或平移。

帅和仕都不能出九宫，仕的活动范围比帅还要小，帅有九个去处，仕却只有五个。从图 7 可以看出，红仕居九宫的中心，故有四个去处：左斜上、左斜下、右斜上、右斜下。也就是说，位于九宫中心的仕，可以走向九宫四角中的任何一个角。而位于角上的黑士，却只有一个去处，那就是九宫的中心。由此可见，位于九宫角上的士，无论准备向何处转移，都必须经过九宫的中心。这一点非常重

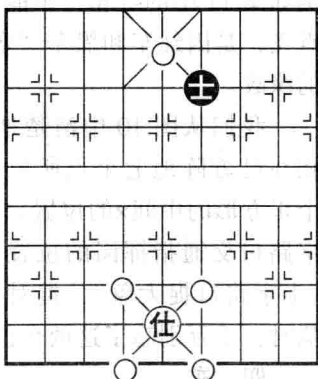


图 7

要，今后要讲的很多战术，例如兵对单士、马对单士等，所以能取得胜利，皆源于此。

三、相、象

相（象）的主要作用就是防守，保护自己的帅（将），是帅（将）的外围“警卫”。

相（象）的走法每次循对角线斜走两格，因为它走后的位置与原来的位置恰是一个“田”字的对角线两端，所以俗称“相走田”。如图 8、图 9 所示。相（象）的活动范围只限于己方阵地的七个点上，不准过河，如图 10。图中虚线表示相的行走路线。

如果在对角线的交叉点上，也就是在“田”字的中间交叉点处有一个棋子（无论是自己的还是对方的棋子）挡道，它就不能“飞”过去，这就叫“塞象眼”。例如图 11 中的红相，不能向●两点飞，是因红车和黑车“塞相眼”的缘故。

我们从图 10 中清楚地看到，相在己方阵地七个点所形成的二个正方形的中间x的位置，恰似十字路口交通指挥岗的位置，叫作“十字路口捉大象”，捉对方的单象时，千万别忘了这两个位置。

四、车

车的威力最大，它能直走，也能横走，能进能退。只要无其

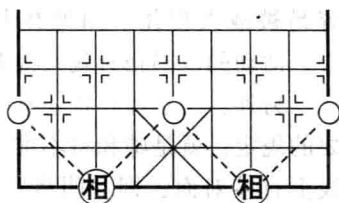


图 8

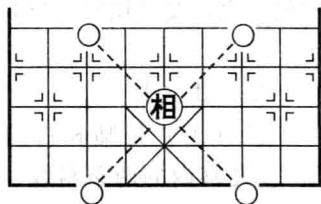


图 9

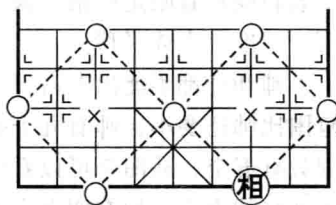


图 10

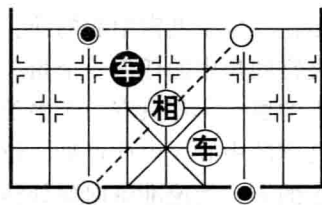


图 11

它棋子挡路，无论远近，均可到达，行走的步数不限。因此，它又是速度最快的兵种，一车可以控制十七个点，故有“一车十子寒”之说。如图 12 所示。

五、炮

炮在不吃子的时候，走动的方法与车完全相同。或直或横，或左或右，或前或后，或远或近，都由自己选择。如图 13。

六、马

马走动的方法是一直（或一横）一斜。即每一着先直走或横走一个交叉点，然后再斜对角走一个交叉点，俗称“马走日”。因为从原来所在的一点，到新的一点，恰好是个“日”字。

当马处在棋盘中间范围的某一个位置时，它能到达四面八方的八个点，故有“八面威风”之说。如图 14。

如果在一直或一横的地方有一个棋子（无论是自己的还是对方的），马都不能跳过去，俗称“蹩马腿”。如图 14 所示。如果马的四周甲、乙、丙、丁处没有棋子，马可以分别跳到 1—8 位。如果甲点有子，则不能到达 1、8 位；乙点有子则不能到达 2、3 位；丙点有子不能到达 4、5 位；丁点有子

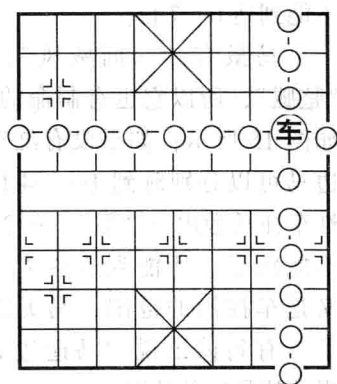


图 12

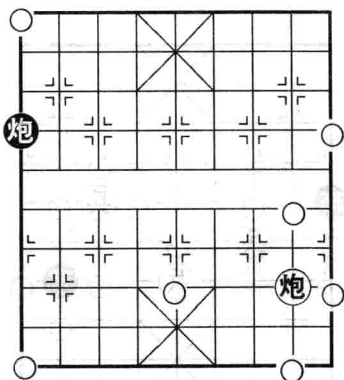


图 13

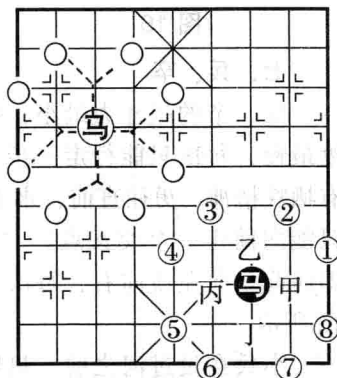


图 14

不能到达 6、7 位。

马虽有“八面威风”，但怕“蹩腿”，所以它也有制命的弱点。如图 15 所示：如果没有红车，黑边马可以分别跳到 1—4 位。但红车往马旁边一“靠”，则 2、3 位不能跳了，所能到达的 1、4 位，又是车控制的范围，马无路可逃了。有句谚语说“马逢边必亡！”指的就是这种情况。

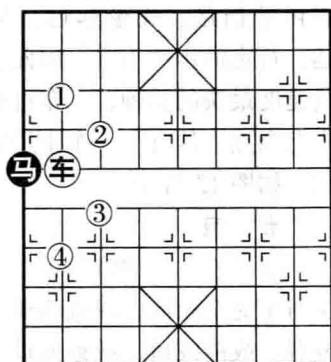


图 15

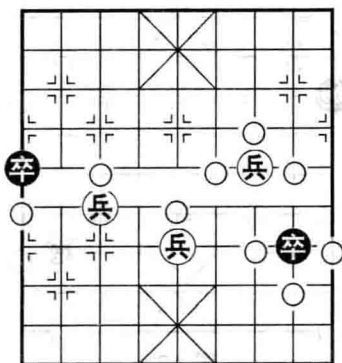


图 16

七、兵、卒

兵、卒的战斗能力最小，数量最多，双方各有五个兵、卒，速度最慢，每次只能行走一步。兵、卒是双方的第一道屏障，最富有牺牲精神，勇往直前，永不后退。兵（卒）没过河之前，走动时只能向前走一个交叉点。“过河”以后行走的方向增加到三个：即向前、向左或向右，每次也只限走一格，但仍不准后退。如图 16 所示。

小兵在没过河之前，只监视眼前的一点，防御敌人进犯。一

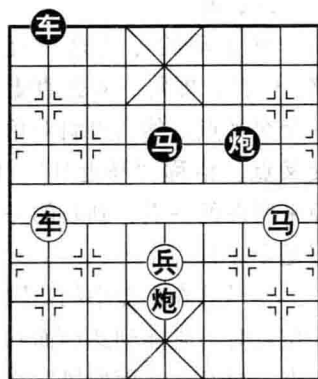


图 17