

智力运动入门丛书

# 象棋

# 入门

范孙操 编著



北京体育大学出版社

智力运动入门丛书

# 象棋入门

范孙操 编著

北京体育大学出版社

策划编辑 孙宇辉  
责任编辑 孙宇辉  
审稿编辑 鲁 牧  
责任校对 孙世立  
责任印制 陈 莎

#### 图书在版编目(CIP)数据

象棋入门/范孙操编著. - 北京:北京体育大学出版社,  
2011. 3

(智力运动入门丛书)

ISBN 978 - 7 - 5644 - 0655 - 4

I. ①象… II. ①范… III. ①中国象棋 - 基本知识  
IV. ①G891. 2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 043600 号

## 象棋入门

范孙操 编著

---

出 版 北京体育大学出版社  
地 址 北京海淀区信息路 48 号  
邮 编 100084  
邮 购 部 北京体育大学出版社读者服务部 010 - 62989432  
发 行 部 010 - 62989320  
网 址 www. bsup. cn  
印 刷 北京昌联印刷有限公司  
开 本 850 × 1168 毫米 1/32  
印 张 8

---

2011 年 7 月第 1 版第 1 次印刷 印数 5000 册

定 价 17.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

# CONTENTS

## 目 录

<b>第一章</b>	<b>概 述</b> .....	(1)
	一、棋盘与棋子 .....	(2)
	二、棋子的走法与价值 .....	(4)
	三、记录方法 .....	(11)
	四、将军与应将 .....	(12)
	五、胜负与和棋 .....	(14)
	六、禁止着法与允许着法 .....	(17)
<b>第二章</b>	<b>基本杀法</b> .....	(23)
	一、白脸将 .....	(23)
	二、双车错 .....	(25)
	三、重 炮 .....	(27)
	四、闷 宫 .....	(30)
	五、卧槽马 .....	(33)
	六、挂角马 .....	(35)
	七、八角马 .....	(38)
	八、高吊马 .....	(40)
	九、拔簧马 .....	(42)
	十、钓鱼马 .....	(44)
	十一、双马饮泉 .....	(46)

十二、铁门闩 .....	(47)
十三、闷杀 .....	(49)
十四、马后炮 .....	(51)
十五、天地炮 .....	(54)
十六、二路夹车炮 .....	(56)
十七、二鬼拍门 .....	(57)
十八、大刀剜心 .....	(59)
十九、三车闹士 .....	(62)
二十、三子归边 .....	(63)

### 第三章

实用残局 .....	(66)
------------	------

一、单兵残局 .....	(67)
二、单马残局 .....	(69)
三、炮仕残局 .....	(73)
四、单车残局 .....	(78)
五、双兵残局 .....	(93)
六、三兵残局 .....	(97)
七、马兵残局 .....	(98)
八、炮兵残局 .....	(104)
九、车兵残局 .....	(111)
十、其他残局 .....	(117)

### 第四章

布局常型 .....	(129)
------------	-------

一、当头炮对屏风马 .....	(129)
二、当头炮对反宫马 .....	(167)
三、当头炮对单提马 .....	(173)
四、当头炮对拐脚马 .....	(175)
五、当头炮对鸳鸯炮 .....	(177)
六、当头炮对龟背炮 .....	(179)

七、顺手炮 .....	(180)
八、列手炮 .....	(188)
九、过宫炮 .....	(190)
十、仕角炮 .....	(191)
十一、仙人指路 .....	(192)
十二、飞相局 .....	(195)
十三、起马局 .....	(197)

## 第五章

中局战术 .....	(199)
------------	-------

一、抽吃 .....	(200)
二、捉双 .....	(203)
三、牵制 .....	(205)
四、围堵 .....	(207)
五、拦截 .....	(209)
六、闪击 .....	(211)
七、顿挫 .....	(214)
八、兑子 .....	(215)
九、弃子 .....	(218)
十、运子 .....	(221)

## 第六章

象棋比赛的组织与裁判 .....	(224)
------------------	-------

一、比赛的种类与方法 .....	(224)
二、成绩计算 .....	(232)
三、计时与记录 .....	(235)
四、封棋与续赛 .....	(238)
五、行棋规则 .....	(239)
六、裁判棋例 .....	(241)

## 第一章

## 概 述

象棋，即中国象棋，历史上又有“象戏”、“橘中戏”等名，是最富于传统中国文化特色的娱乐项目之一，一向为千家万户所喜好。像“当头炮”、“马后炮”、“丢车保帅”等象棋术语，已成为中华民族常用语汇的一部分。

象棋究竟起源于何时，至今还没有定论。有的说创始于战国时代，也有的说创始于唐代，各有其史料依据。但一般认为，现代象棋定型于南宋末代以前。

现在能看到的最早的象棋谱，是明代的《梦入神机》。明清时期，有一大批象棋谱流传于世，其中比较有名的数《百变象棋谱》、《适情雅趣》、《橘中秘》、《梅花谱》、《竹香斋象棋谱》等。这些棋谱，反映出当时的象棋研究已具备了很高水平，是中国优秀文化遗产的一部分。

新中国成立后，1956年国家体委把象棋列入体育竞赛项目，从此象棋在我国更为普及。特别是党的十一届三中全会以来，随着人民生活水平和两个文明程度的日益提高，象棋活动不仅在国内蓬勃开展，而且正逐步走向世界。

## 一、棋盘与棋子

棋盘由九条竖线和十条横线交叉而成，盘上共有九十个交点，棋子就摆在交点上。

如图1，棋盘中间有一条空白，称做“河界”。有的棋盘河界一端写着“楚河”，另一端写着“汉界”。河界把战场分成红方、黑方所属的两块阵地。每方阵地后方的中央都有一个“米”字格，称为“九宫”，这是双方将帅活动的地方。由此可见，古人当初发明象棋时，就含有模仿战争的意味。

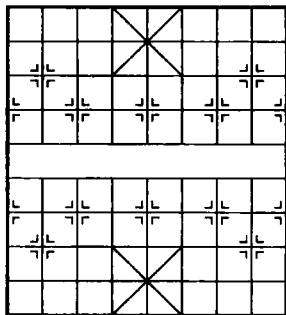
一副象棋共三十二个棋子，黑红各十六个。

红方有一个帅、两个仕、两个相、两个车、两个马、两个炮和五个兵，共七个兵种。

黑方有一个将、两个士、两个象、两个车、两个马、两个炮和五个卒，也是七个兵种。

帅与将、仕与士、相与象、兵与卒，其走法和作用是一样的，之所以写法不同，只是为了区分是红方还是黑方。

黑方  
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

红方

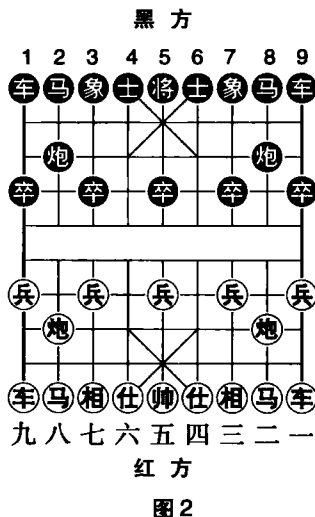
图1



对局之前，先把棋子按图 2 的样子摆好。开始下棋，红方先走，黑方后走，以下红一着、黑一着轮流走下去，你来我往，直至终局。民间流传“红先黑后，吃子不臭”这样一句话，说的就是谁先走、谁后走也得守规矩。

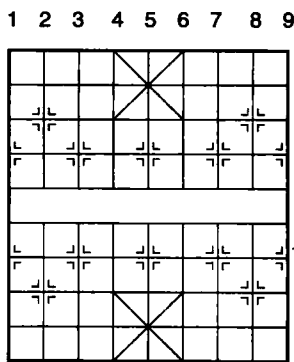
象棋中有许多术语，就是在棋盘上也有好多名称。从图 3 标出的棋盘术语中，我们可以看到这样一个特点，即棋盘上的线路主要是竖线，对红方来说，正好和黑方的称呼相反。也就是说，红方的右边线正好是黑方的左边线，红方的右肋正好是黑方的左肋，红方的三路正好是黑方的 7 路，惟有中路称呼相同。

这一红黑方向相反的概念很重要，在打谱和记录时都用得着。这个特点也是象棋所特有的，而初学者往往对相反的称呼不习惯。



边 2 3 右 中 左 7 8 边  
线 路 路 肋 路 肋 路 路 线  
黑方

底线  
下二路  
宫顶线  
卒林线  
河沿  
河沿  
兵行线  
宫顶线  
下二路  
底线



## 二、棋子的走法与价值

### 1. 车

车走直线，每着可依横、竖线任意走，距离不限，但不能拐弯。所到之处，如有自己的棋子阻拦便不能通过，如有对方的棋子阻拦便可吃掉。

如图4，红车可走的点有六个，可以向前走一格吃黑马，向左走一格吃黑卒，或者走到A、B、C、D任一点。红车向右不能走，因有己方兵阻拦。不过需注意，红车吃黑卒是白吃，而吃黑马就不行，黑车保着黑马，你吃他的马，他就会用车吃你的车。

车是象棋中最厉害的棋子，它可以走到棋盘上的任意一个点去，最多时能控制棋盘上横竖共十七个点。车速度很快，能攻善守，一步棋就能从棋盘的这头走到那头去。

通常可以分值的方式来表明子力的价值。车最厉害，它的分值也最高。车=9分，请你先记住，以后说到其他子力分值时，你就可以同车来比较了。

需要说明一下，车的分值也好，其他子的分值也好，都是一般价值而言，特殊情况另谈。

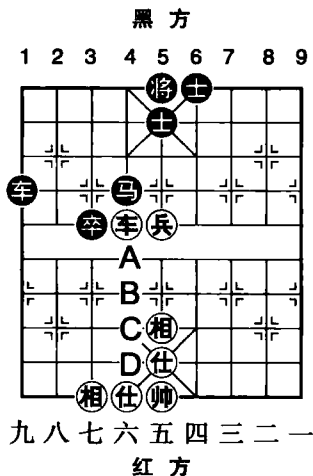


图4

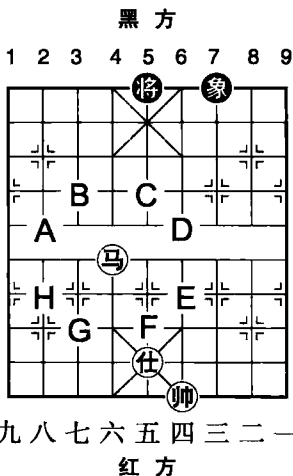
## 2. 马

马走“日”，就是从“日”的一角走向对角。如图5，一匹棋盘中心位置的马，可有八个点可走（A、B、C、D、E、F、G、H），即人们常说的“马踏八方”。

但对马的行走有一条特殊的规定，那就是如果马被蹩住了马腿，就不能跳过去。如图6，红马可跳到A或B点，黑马则不能跳到C或D点，这是由于黑马前面的卒蹩住了黑马向C或D点跳的马腿。所以往往开局没几步，对局者就要把马前卒先挺起来，目的就是为了解开马路。

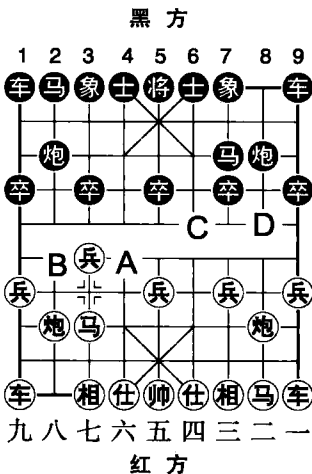
蹩马腿还是不蹩马腿，有些初学者经常看不清楚。马走“日”可理解为先依线直走一格再依线斜走一格，若依线先直走经过的那个点上有一个棋子，则这个棋子不论是黑是红，就算蹩住了马向这个方向跳的马腿。

如图7，红马可以吃黑炮或吃黑河沿卒，也可以跳到A位或B位，却不能吃黑下二路卒或吃黑马，也不能跳到C位。是红仕蹩住了红马吃黑下二路卒的马腿，红兵蹩住了吃黑马和跳C位的马腿。红马不能吃黑马，黑马却可



五 八 七 六 五 四 三 二 一  
红方

图5



九 八 七 六 五 四 三 二 一  
红方

图6



行动不受限制，这一点炮比马强。但炮须借助其他子当炮架才能吃子，当一盘棋下到快结束的时候，盘面上棋子越来越少，供炮吃子的炮架也越来越少，于是马便显示出了不附带吃子条件的优越性，这时炮又比不上马。

总起来看，炮的价值比马稍稍高一点。炮 = 4.5 分，也就是说，两门炮的分值加在一起，与一个车相当。

车、马、炮都是强子，是厮杀战斗的主力军。双车、双马、双炮俗称“六大件”，各有各的用处。它们在一起作战，需要互相配合、取长补短，才能发挥出更强的战斗力。

#### 4. 将（帅）

将帅只能在九宫之内活动，每步限走一格，向前、向后、向左、向右均可，但不能斜走。每种棋子都可以吃子，将帅也不例外。

关于将帅，有两条特殊的规定：第一是其他棋子允许送吃，但将帅不能送吃。第二是将帅不准走成直接照面。直接照面指帅与将同一条竖线上，中间没有棋子遮挡。只要有棋子遮挡，不管是几个子还是一个子，不管是红子还是黑子，就不算直接照面。

例如图 9，红帅不能吃黑马，而黑马也不能跳开，那样都会造成将帅直接照面。

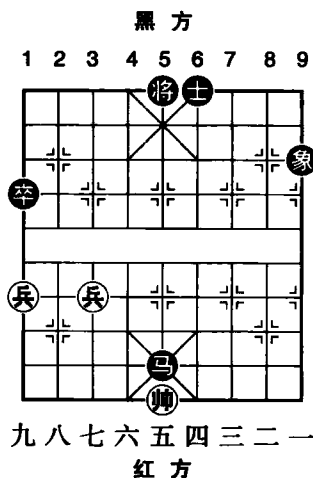


图 9

再如图 10，红帅可以吃黑马，也可走到 A 位；而黑将却一步也不能挪，走 B 位成了送吃，走 C 位又成了直接照面。

其他任何棋子都可以舍弃，也允许送吃，惟将帅不能。将帅要是保不住了，棋也就输了。将帅虽为三军统帅，其战斗力却不强，一般计算子力价值时，并不把将帅包括在内。但也不可轻视将帅的战斗作用，其作用在很大程度上是因为将帅不准直接照面这条棋规而表现出来的。

## 5. 士（仕）

士就像将帅的贴身侍卫，也不准出九宫。士只能斜走，不能横着或竖着走，每步限走一格。士所到之处，如有对方的棋子，便可把它吃掉。

如图 11，红仕可任意选吃黑方的马、炮、卒；黑方的两个士，要走只能往九宫的中心走，九宫中心称花心，花心老将占着，所以黑士哪个也不能动。

士的活动范围比将帅还要小，将帅可有九个去处，士却只有五个。士虽不能冲锋陷阵，但也有它的子力价值。士 = 2 分，它的最多控制点是四个。

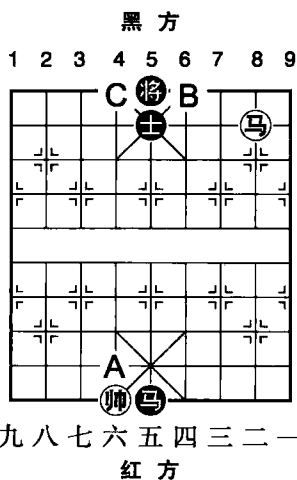


图 10

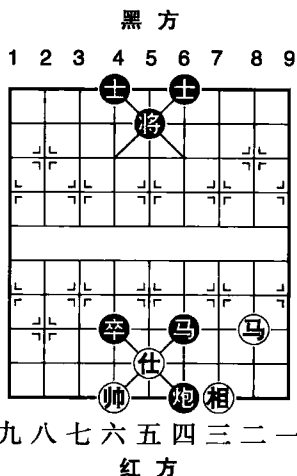


图 11

## 6. 象（相）

象走“田”，就是从“田”的一角走向对角。象只能在河界己方一侧活动，所到之处如有对方棋子就吃掉。

对象的走动有一条特殊限制，即“田”的中心若有任意一个棋子“塞象眼”，它就不能飞过去。

如图 12，红相可以飞吃黑炮，也可以飞到 A 位，但不能飞到 B 位，因为黑卒塞住了飞到 B 位的相眼。黑象则只有一个去处，即飞到 C 位，它不能飞吃红炮，飞吃红炮的象眼被另一门红炮塞住了。

象与士相仿，主要作用也是防卫。象比士的活动范围略大些，它的落脚点共有七个。象与士一样，最多控制点也是四个，象 = 2 分，子力价值亦与士同。

象和士都讲究连环，连环起来的两个象或两个士可互相保护。如果只剩下了一个士和一个象，常被称做“破士烂象”，这并非说士和象不好，而是指无法连环的士象便大大降低了防御价值。

士、象的子力价值与车、马、炮不可同日而语。这一方面表现在士、象的子力价值比较低；另一方面表现在士、象纯属是防御性的，不像车、马、炮那样除防守外还有强大的进攻能力。

比如对方就剩下一个光杆老将了，你有一匹马就能赢，如果你没有能过河的子力，空有两个士和两个象也是白搭。一匹

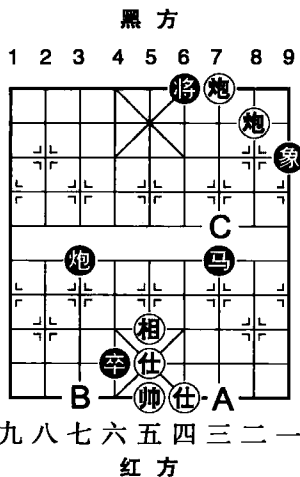


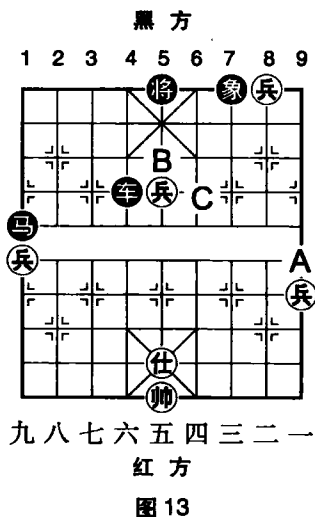
图 12

马的价值才4分，而两个士加上两个象一共有8分，在这里，价值8分的棋子就不如价值4分的棋子管用。所以，不可机械地看待士象的价值，在不需要防守的情况下，有时其价值几乎等于零。

## 7. 兵（卒）

兵卒的走法分两种情况：没过河时只能向前走，每步限走一格；过河以后，不仅可向前走，还可向左、向右走，每步限走一格。所到之处，遇到对方的任何棋子，都可吃掉。在任何时候，兵卒都不能后退。

图13中，红棋共有四个兵。右边兵还没动过，要走只有向前走一格，即走到A位。左边兵虽拱过一步，但仍未过河，也只能向前走一格，所到之处正好有匹黑马，于是可把黑马吃掉。左边兵吃掉黑马之后，就算过河了，就可既向前走又横向移动了。中兵最凶，既可走到B位或C位，还可令人兴奋地吃掉黑车。已经冲到底线的兵称底兵或老兵，兵前已无路可走，故只能左右行动。



比起其他子力，兵卒的战斗

力可谓最弱。尤其过河之前，它只能控制一个点。过河之后，最多能控制三个点，其中老兵只能控制两个点。论起兵卒的价值，就要区分这三种不同的情况：未过河兵=1分，过河兵=2分，老兵=1分。

一盘棋下到最后，盘上棋子已寥寥无几时，小兵往往能发



挥举足轻重的作用。特别是当兵卒逼近九宫，直接威胁将帅安危的时刻，顿时其身价倍增，成了“金不换”的宝贝。所以，有“小卒过河顶大车”之说。

### 三、记录方法

不懂象棋的记录方法，就不会看棋书，也不能把自己或别人下的棋记录下来。因此学象棋，首先要学会记录方法。

象棋着法的记录是用四个字来表示一着棋。第一个字是所走棋子的名称，如车、马、士等；第二个字是该棋子走动之前所在的竖线序号，如红方一~九、黑方1~9；第三个字表示棋子的走向，如进、退、平；第四个字是该棋子进退的步数（即格数），或者是平走斜走时所到达的竖线序号。

其中最容易搞错的是竖线序号。如图14，红方和黑方的竖线序号都是从右向左数的，走红子时按红方的竖线序号，走黑子时按黑方的竖线序号。红方和黑方的序号正好相反。红方一路即黑方9路，红方九路即黑方1路。初学者容易不适应。

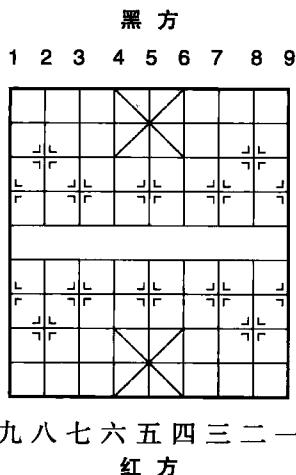


图 14