

棋

基层文化工作丛书

姚楠 张汉璞 刘俊 编

类

人 门

QILEIRUMEN

中国象棋

围棋

国际象棋

军棋

解 放 军 出 版 社

基层文化工作丛书

棋 类 入 门

姚

楠

有

张

汉

璞

刘

广

编

校

江苏工业学院图书馆

藏书章

解放军出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

棋类入门/姚楠等编. —北京: 解放军出版社, 2004

(士兵书库·基层文化工作丛书)

ISBN 7-5065-4701-5

I. 棋… II. 姚… III. 棋类运动—基本知识

IV. G891

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 071888 号

解放军出版社出版

(北京地安门西大街 40 号 邮政编码: 100035)

北京瑞哲印刷厂印刷 新华书店发行

2004 年 10 月第 1 版 2004 年 10 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 毫米 1/32 印张: 4.5

字数: 91 千字 印数: 1-32700 册

定价: 8.20 元

编委会成员

主 任：许永淮

副主任：翟充民 马明利

成 员：曹关成 李保国 陈 建 马 和
沈翔远 王洪亮 周凤仪 周凯军
王文毅 史 进 高 晶 姚 楠
张汉璞 刘 俊 刘丽杰 梁丽辉
毛永明 洪恩敏 王咏梅 吴红兵
向俊华 王应国 尹海青 魏 炜
王长安 张福臣

前 言

为了落实《军队基层建设纲要》，大力加强基层文化建设，进一步活跃基层文化生活，我们组织编写的基层文化工作丛书，经过一年多的努力，今天与广大基层士兵见面了。

这套丛书共分《球类》、《棋类入门》、《田径》、《歌咏》、《黑板报》、《摄影基础知识》、《美术书法》、《新闻报道》八个分册，主要读者对象是基层的广大士兵。编写人员试图从基层士兵实际需求出发，注重基础知识和基本技能的介绍和传授，希望对开展基层文化活动，提高官兵文化素质起到积极作用。由于受实际工作经验和写作水平的制约，难免存在不足和疏漏，诚挚期盼读者提出宝贵意见。

在丛书编写过程中，作者参考了相关著作和资料（详细情况附书后），同时得到了军事经济学院领导和机关的支持，在此一并表示感谢。

编写委员会
2003年11月

目 录

前 言

第1章 中国象棋	(1)
一、概述	(1)
二、基本知识	(2)
(一) 棋盘和棋子	(2)
(二) 基本规则	(7)
(三) 基本着法	(18)
三、基本技巧	(31)
(一) 布局基本知识	(31)
(二) 布局基本形成	(35)
(三) 基本杀法	(37)
第2章 围棋	(47)
一、概述	(47)
二、基本知识	(48)
(一) 棋盘和棋子	(48)
(二) 基本规则	(49)

(三) 常用术语	(53)
三、基本战术	(66)
(一) 吃子技巧	(66)
(二) 对杀技巧	(78)
(三) 官子	(83)
第3章 国际象棋	(92)
一、基础知识	(93)
(一) 棋盘	(93)
(二) 棋子	(94)
(三) 棋子的着法	(96)
二、行棋规则	(96)
(一) 棋子的走法及吃子方法	(96)
(二) 将军与应将	(103)
(三) 胜负与和棋	(106)
第4章 五子棋	(111)
一、基本知识	(112)
(一) 棋具与术语	(112)
(二) 比赛规则与特例	(116)
(三) 禁手	(118)
二、取胜的思路	(122)
(一) 黑棋取胜的思路	(122)
(二) 白棋取胜的思路	(123)
第5章 军棋	(126)
一、基本知识	(126)
(一) 棋盘与棋子	(126)
(二) 行棋规定	(127)

二、对局方法	(129)
(一) 明棋	(129)
(二) 暗棋	(129)
参考书目	(131)
后 记	(132)

第 1 章 中国象棋

一、概述

象棋是一种竞赛性的游戏，对于训练人们分析、推断、联想和统筹全局的指挥能力有很大帮助。据记载象棋起源于印度，中国最初出现象棋是在唐代。随着时代的发展，象棋在中国发生了很大变化，古代的棋手参照祖国的围棋，把 64 个方格变为 90 个点。到了宋代，随着火药的发明又加上了炮，象棋的内容历经改革而成为具有我国民族特点的中国象棋。我军官兵对象棋有着浓厚的兴趣，在业余文化生活中经常开展这项活动，是官兵们陶冶情操、自娱自乐的活动项目之一。

象棋棋子趣释

兵（卒）——只知向前冲却不知往后退，虽然在自己界内最容易受到伤害，但如果真的冲到了对方界内，充当的就是“第三个车”的角色。

炮——凌空抽射，威力无穷。但若没有人肯来当“炮架子”，就一点用也没有。

车（車）——棋盘上横冲直撞、横扫千军的大将军。

马（馬）——曲线进攻，八面威风。如果有谁站在面前“别”住了脚，其威风劲儿就大打折扣。

相（象）——总是迈着四方步斜向腾挪，可是冲到河界前时，就只能望而却步或是望洋兴叹。

仕（士）——老将身边的宠臣，大帅面前的最后一道屏障。虽然尽心尽力死守九宫格，但如果老将到了只有它保护的时候那离投降也就不远了。

帅（將）——听上去最有权威，可每回冲锋陷阵总不见踪影，而举手投降却非他莫属。

二、基本知识

（一）棋盘和棋子

象棋棋子共有 32 个，分为红、黑两种颜色，每种颜色 16 个棋子，分为七个兵种。

红方：帅一个，仕、相、车、马、炮各有两个，兵五个。

黑方：将一个，士、象、车、马、炮各有两个，卒五个。

1. 棋盘

整个棋盘以“河界”分为相等的两部分。由九条纵线和十条横线相互交叉组成，构成90个交叉点，棋子就摆放在这些交叉点上。纵线叫做“引”，又叫“路”；横线叫做“格”，又叫做“步”。

现在象棋着法记录是四个字，如“车四进五”、“象五退七”。一般情况是第一个字指所走的棋子；第二个字指那个棋子当时所在的纵行；第三个字表示动体的方向，共有三种。即“平”、“进”、“退”，进就是向前，退就是向后，平就是横走子；第四个字则是棋子应落的位置。同一纵行有自己一方的两个相同的棋子，则记为“前炮退二”，“后炮平一”，免得混淆。红方的线位一般用中文数字表示，黑方的线位用阿拉伯数字表示，由右至左为序。例如红方左边的第二条直线，黑方称为2路线位，红方则称为八路线位，其他线位以此类推。

2. 棋子的摆法

红黑双方的棋子摆法相同（见图1—1）。黑底棋子代表黑方，白底棋子代表红方。如将摆在5·1位，帅摆在五·一位。

帅：五·一位

仕：四·一位和六·一位

相：三·一位和七·一位

车：一·一位和九·一位

马：二·一位和八·一位

炮：二·三位和八·三位

兵：一·四位和三·四位

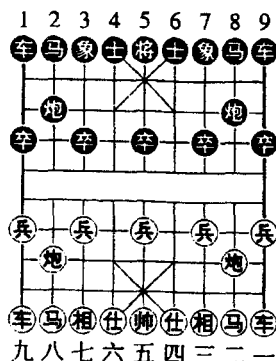


图 1—1

五·四位和七·四位和九·四位。

3. 棋子的走法

摆好棋子之后，下棋双方各执一色棋子。一般情况下，执红棋的一方先走，执黑棋的一方后走，走棋的任何一方把棋子从棋盘一个交叉点挪到另一个空着的交叉点上，或吃掉对方某一交叉点上的棋子而占领那个交叉点，都算走了一步棋。

双方各走一步棋为一个回合。这样红黑双方轮流走棋，直到分出胜负或走成和棋为止。

各种棋子走法如下：

(1) 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，可上可下，可左可右，每次走动只能按竖线或横线走动一格。如图1—2。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”。

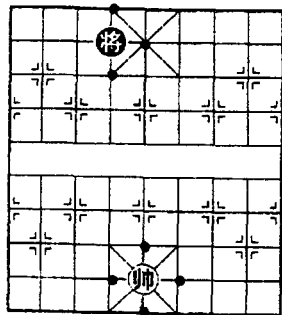
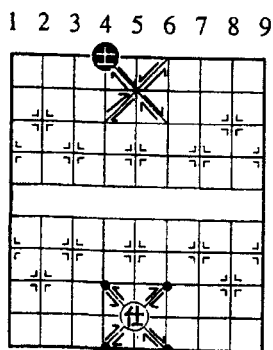


图1—2

(2) 仕、士：仕（士）是帅和将的贴身保卫者，它只能在“九宫”之内沿着斜线前进或后退一格，不能平移。如图1—3。仕（士）在“九宫”之内只有五个点可以行止。

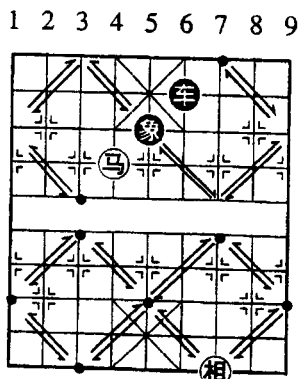
(3) 相、象：相（象）的主要作用就是防守，保护自己的帅（将）。相（象）的走法每次循对角线斜走两格，因为它走后的位置与原来的位置恰是一个“田”字的对角线两端，所以俗称“相走田”。

如图1—4所示。相（象）的活动范围只限于己方阵地的七个点上。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（无论是己方还是对方的棋子），就不能向那个方向走，这就叫“塞象眼”。例如图1—4中黑象不能向●点飞，因为有红马和本方的车“塞象眼”。相（象）的活动范围只限于“河界”以内自己的一方，不能“过河”。



九八七六五四三二一

图1—3



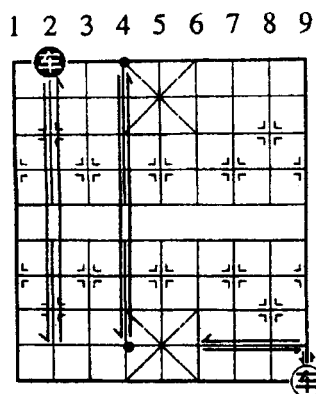
九八七六五四三二一

图1—4

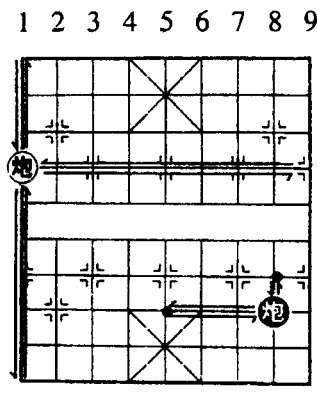
(4) 车：车的威力最大，它能横走，也能直走，能进能退。

只要无子阻拦，行走的步数不限，因此，一车可控制十七个点，故有“一车十子寒”之称。如图1—5所示。

(5) 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1—6。



九 八 七 六 五 四 三 二 一



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1—5

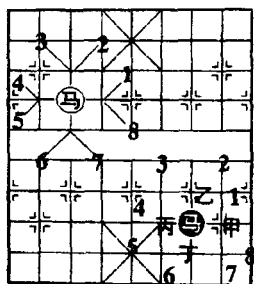
图 1—6

(6) 马：马走动的的方法是走一个“日”子的对角线，俗称“马走日”。因从它能到达四面八方的八个点，故有“八面威风”或“马踏八方”之说。如果在一横或一直的地方有一个棋子（无论是自己的还是对方的），马都不能走过去，俗称“别马腿”。如图 1—7 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；丁点有子不能到达 6、7 位。

(7) 兵、卒：兵（卒）在没有过“河界”时，只能向前走，每次只限走一格。“过河”以后行动的方向增加到三个：即向前走、向左或向右，每次也只限走一格；但不准后退。如图 1—8 所示。

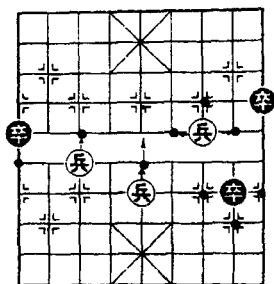
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1—7

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1—8

(二) 基本规则

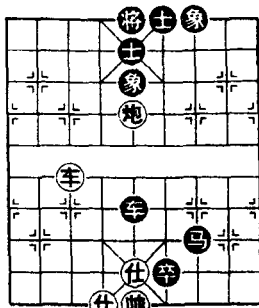
现在通行的是 1987 年由国家体委审定的中国象棋竞赛规则修订本。但国际间竞赛均采用 1 2 3 4 5 6 7 8 9 亚洲象棋联合会规则。

为方便初学者掌握，现介绍对弈时常用的一些规则如下（详细规则请参阅 1987 年国家体委审定的《中国象棋竞赛规则》）：

1. 胜

(1) 将（帅）被对方将死。

如图 1—9，红方先走车七进五，即将死黑方；若黑方先走卒 6 进 1，即将死红方。



九八七六五四三二一

图 1—9

(2) 困毙。如图 1—10，虽然红方并没有“将军”，可是如果轮到黑方走子时却无法走动任何一个棋子叫困

毙。如果轮到红方走子，红可以走帅五进一等一步，黑仍无法走子即被困毙。

(3) 一方将与另一方帅不能在一条直线上见面。如图 1—11，红方走车二进四将军黑方即被将死。黑方不能

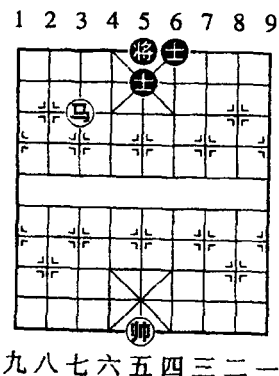


图 1—10

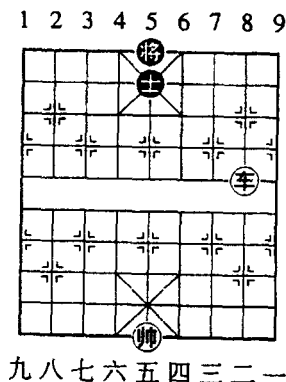


图 1—11

走士 5 退 6，因黑方走士 5 退 6 后，黑将与红帅在同一条直线上见面违反棋规。

2. 和

在国家体委审定的《中国象棋竞赛规则》中，关于和棋规定有四条。这里只简介三种情况。

(1) 属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势。例见图 1—12。

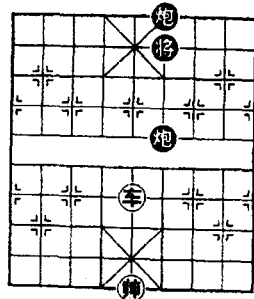


图 1—12

红先

①车五进三 将6进1

②车五退三 将6退1

黑方双炮以将为炮架形成担子炮，红方无法形成白脸将，这是理论公认的和棋形式。

(2) 一方走出自己轮走的一着棋之后，提议作和，对方表示同意。提议作和应使双方机会均等。先提出者如被对方拒绝，非经对方提和一次，不得再度提出。

(3) 双方走棋出现循环反复已达三次，并且都是允许着法可算和棋。如果是正式比赛裁判员有权判和。

3. 摸子

(1) 摸触自己的棋子。摸触己方的哪个棋子，就必须走哪个棋子，只有在按行棋规定那个子根本不能走时，才可以走别的棋子。如图1—13红方先走，如果摸马就必须跳马，即使黑方炮打底相成闷宫也只好认负；如果摸炮可是炮根本不能动，这时可以改走别的棋子。

(2) 摸触对方的棋子。摸触对方的哪个棋子，就必须吃掉那个子，只有当自己方的任何棋子都无法去吃时，才可以另走别的棋子。如图1—14红方先走。如果红方先摸对方的车，那么就er必须吃掉它（用炮吃掉），即使被黑马卧槽将死也不能更改；如果摸对方的马，因为红方无子可吃黑马，这时红方可任走它着。

4. 落子

落子就是走棋方把棋子拿起放到新的位置上，不准再改放其他位置。如图1—15，红方先走。红方如果用车吃马就不准再改放其他位置（例如车七平三），这样红车吃马后被黑方炮7进7将死，红方不能反悔。在各类棋赛中，