

棋类运动入门丛书

# 象棋入门

◎王聚群 编著  
河南科学技术出版社



棋类运动入门丛书

# 象棋入门

王聚群 编著



河南科学技术出版社

## 内 容 提 要

本书为象棋入门读物,在介绍有关中国象棋基础知识的基础上,详述了中国象棋的24种基本杀法、7种简单实用残局及13种常见布局。实为象棋初学者及广大青少年益智养性的良师益友。

### 图书在版编目(CIP)数据

象棋入门/王聚群编著. — 郑州: 河南科学技术出版社, 2004.7

(棋类运动入门丛书)

ISBN 7-5349-3162-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 050630 号

责任编辑 赵怀庆 责任校对 徐小刚

---

河南科学技术出版社出版发行

(郑州市经五路 66 号)

邮政编码: 450002 电话: (0371) 5737028 5724948

河南省中景印务有限公司印刷

全国新华书店经销

开本: 787mm×1 092mm 1/32 印张: 3.875 字数: 76 千字

2004 年 7 月第 1 版 2004 年 7 月第 1 次印刷

印数: 1—5 000

---

ISBN 7-5349-3162-2/G·927 定价: 8.00 元



## 前言

棋类(围棋、国际象棋、象棋)是人类智慧的结晶,是我们祖先留下的宝贵遗产,它的产生、发展,和人类社会的发展是分不开的。

围棋,有文字记载的历史已经超过4 000年了:“尧造围棋,丹朱善之”(战国《世本》)、“尧造围棋,以教子丹朱”(晋·张华《博物志》)。关于象棋的起源,在我国古文献中也有几种有趣的传说:如起源于传说时代的神农氏;起源于传说时代的黄帝;起源于周武王伐纣时;起源于战国之时;起源于北周武帝时……关于国际象棋的起源,曾经有种种饶有趣味的传说,据可靠的文字记载,国际象棋至少已有1 500多年的历史。历史上的政治家、文人墨客、军事家留下了很多的关于棋类的佳话。马克思、恩格斯和李卜克内西深夜下棋的故事,早已广为流传。列宁还是一个高明的棋手,他能不看棋盘同时下三副棋,但这并没有妨碍他比别人多学一门外语。毛泽东经常用围棋来解释他的战略:“由于是敌我各有加于对方的两种包围,大体上好似下围棋

一样,敌对于我我对于敌之战役和战斗的作战好似吃子,敌之据点和我之游击根据地则好似做眼。在这个‘做眼’的问题上,表示了敌后游击战争根据地之战略作用的重大性。”

棋类有助于开发智力,培养逻辑思维和想象能力,加强分析能力和记忆力,提高思维的敏捷性和严密性。它能培养人们战术技术思想意识和全局观点,增强人们工作中的计划性和灵活性。它还能丰富人们的文化生活,增进友谊,陶冶高尚情操,培养顽强勇敢、坚毅沉着、机智灵活等优秀的意志品质。

棋类着法多变,妙趣横生,对于开发少年儿童的智力,更具有极好的效果。因此,目前世界上已有不少国家把三项棋列入小学课程。在我国,国家教育部、国家体育总局也曾联合发文,要求在学校开展围棋、国际象棋、象棋三项棋类活动,详见本书所附“教体艺司函[2001]7号”。孩子只要坚持训练,就能从学棋中获取益处。尤其是在国内外重大比赛和省市级重大比赛中取得成绩后,一个直接的好处是升学可以按特长生的待遇而获优惠照顾。

目前的现状是,河南省作为全国的第一人口大省,却没有自己的相应的棋类教材。在河南科学技术出版社的组织下,我们几位从事棋类运动和教学的同志,编写了这套入门的教材。其中,《围棋入门》由李建琪和李阳编写、《国际象棋入门》由毕勇刚编写、《象棋入门》由王聚群编写。

由于是第一次编写这方面的教材,疏漏和失误在所难免。希望各位读者提出宝贵意见,以便再版时更正。

李建琪 毕勇刚 王聚群

2004年4月于郑州



## 第一章 基础知识

|     |                 |      |
|-----|-----------------|------|
| 第一节 | 儿童学习象棋的益处 ..... | (2)  |
| 第二节 | 棋盘和棋子 .....     | (3)  |
| 第三节 | 棋子的走法 .....     | (4)  |
| 第四节 | 棋子的价值 .....     | (6)  |
| 第五节 | 棋谱与记录 .....     | (7)  |
| 第六节 | 常用术语 .....      | (8)  |
| 第七节 | 简单规则 .....      | (11) |

## 第二章 基本杀法

|     |            |      |
|-----|------------|------|
| 第一节 | 对面笑 .....  | (15) |
| 第二节 | 海底捞月 ..... | (17) |
| 第三节 | 卧槽马 .....  | (20) |

|       |                 |      |
|-------|-----------------|------|
| 第四节   | 挂角马 .....       | (22) |
| 第五节   | 高钩马 .....       | (24) |
| 第六节   | 立马车 .....       | (25) |
| 第七节   | 钓鱼马 .....       | (26) |
| 第八节   | 八角马 .....       | (27) |
| 第九节   | 拔簧马 .....       | (29) |
| 第十节   | 双马饮泉 .....      | (30) |
| 第十一节  | 马后炮 .....       | (31) |
| 第十二节  | 重炮 .....        | (33) |
| 第十三节  | 闷宫杀 .....       | (35) |
| 第十四节  | 天地炮 .....       | (38) |
| 第十五节  | 炮碾丹沙 .....      | (39) |
| 第十六节  | 大刀剜心 .....      | (40) |
| 第十七节  | 夹车炮 .....       | (41) |
| 第十八节  | 车炮抽杀 .....      | (42) |
| 第十九节  | 铁门闩 .....       | (44) |
| 第二十节  | 车马冷着 .....      | (45) |
| 第二十一节 | 二鬼拍门 .....      | (46) |
| 第二十二节 | 双车胁士 .....      | (49) |
| 第二十三节 | 三进兵 .....       | (50) |
| 第二十四节 | 基本杀法的综合运用 ..... | (51) |

### 第三章 简单实用残局

|     |           |      |
|-----|-----------|------|
| 第一节 | 兵卒类 ..... | (55) |
| 第二节 | 马类 .....  | (63) |
| 第三节 | 炮类 .....  | (72) |

|     |           |      |
|-----|-----------|------|
| 第四节 | 车类 .....  | (79) |
| 第五节 | 炮兵类 ..... | (91) |
| 第六节 | 马兵类 ..... | (93) |
| 第七节 | 车兵类 ..... | (95) |

## 第四章 常见布局常识

|      |                     |       |
|------|---------------------|-------|
| 第一节  | 顺手炮直车对横车 .....      | (101) |
| 第二节  | 顺手炮横车对直车 .....      | (104) |
| 第三节  | 顺手炮直车对缓出车 .....     | (106) |
| 第四节  | 大列手炮 .....          | (106) |
| 第五节  | 小列手炮 .....          | (107) |
| 第六节  | 半途列炮 .....          | (108) |
| 第七节  | 中炮过河车对屏风马平炮兑车 ..... | (108) |
| 第八节  | 中炮过河车对左马盘河 .....    | (109) |
| 第九节  | 中炮直横车对两头蛇 .....     | (110) |
| 第十节  | 起马对挺兵 .....         | (110) |
| 第十一节 | 仙人指路对卒底炮 .....      | (111) |
| 第十二节 | 对兵局 .....           | (112) |
| 第十三节 | 飞象局对左中炮 .....       | (112) |

|   |                                            |       |
|---|--------------------------------------------|-------|
| 附 | 教育部司局函件 关于在学校开展“围棋、国际象棋、象棋”三项棋类活动的通知 ..... | (114) |
|---|--------------------------------------------|-------|



## 第一章

# 基础知识



## 第一节 儿童学习象棋的益处

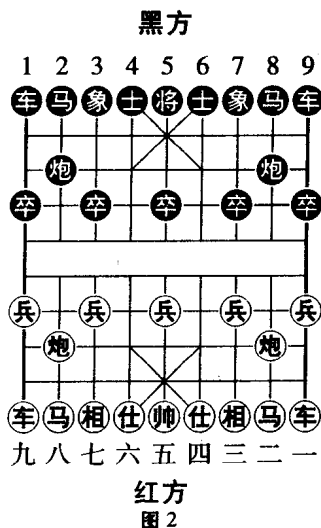
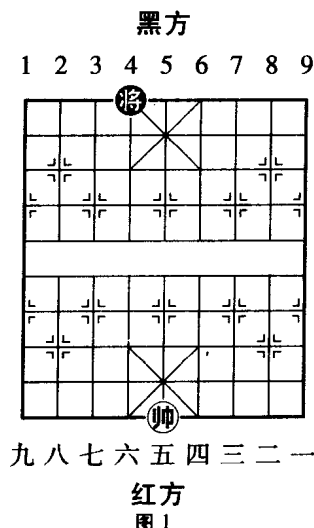
下棋对孩子而言,首先是一种有趣的益智游戏。因为是游戏,学棋的孩子,体现出较强的主动性。棋战模仿两军对垒,在激烈又刺激的游戏当中对全局观念的养成、对行为目标明确及办事简洁高效等良好的思维方式起到了极大的促进作用。此外,计算的精确与深度、记忆力的强化和注意能力的提高也是学棋所能带来的必然结果。孩子成长当中重要的非智力因素,比如成就感的建立和强化、对挫折的心理承受力,也得到很好的锻炼。立足于素质教育的前提下,把注意力放在发掘长处,矫正弱点上面。不对胜负和成绩过分看重,以达到开发智力、培养情操、锻炼毅力、有益身心为目的。孩子只要能够坚持训练,就能从学棋中获得更多益处。尤其是在国内外以及省市级重大比赛中取得成绩后,一个直接的好处是升学可以按特长生的待遇而获优惠照顾(河南省的党斐在2003年8月镇江举办的全国16岁组少年锦标赛中,荣获冠军,被授予中国象棋国家大师称号。北京大学为此给予50分的优惠待遇)。更为重要的是,这门特长可以陪伴他的一生,成为自信与力量的源泉。同时,性格在磨炼和征战中得以重塑,比之同龄人更为深切的体验到竞争的乐趣。所有这些将促使他以更为勤奋和坚实的人生态度跨入未来的生活。

## 第二节 棋盘和棋子

### 一、棋盘的格式

象棋的棋盘是长方形的,由9条直线和10条横线相交组成的。直线和横线相交的地方称为交叉点,总共有90个。棋子摆放和活动均在这些交叉点上。

棋盘直线没有划通的地方,叫河界。两端的中间划有斜线的地方,称为九宫。在棋盘的下方,用作红棋;河界的上方作为黑棋。红棋的九条直线从右手向左依次用汉字的一~九来表示;黑方也是从右向左用阿拉伯数字1~9来表示。如图1所示。



## 二、棋子

象棋是一种模拟战争的游戏，是一种充满智慧哲理的艺术形式，是对阵双方斗智斗勇的体育竞赛项目。

棋子共有32个，分为红、黑两方。由对弈的两人各持一方，每方有16个棋子、7个兵种。

红方：帅、仕(2)、相(2)、车(2)、马(2)、炮(2)、兵(5)。

黑方：将、士(2)、象(2)、车(2)、马(2)、炮(2)、卒(5)。

其中，帅与将，仕与士，相与象，兵与卒的作用完全一样，仅仅是为了区别红方和黑方而已。

双方对局之前，棋子的摆放方法如图2所示。图中白底黑字的代表红方，摆在棋盘的下方；图中黑底白字的摆在上方，代表黑方。

象棋的规则规定，对局时，由执红棋的一方先走，然后黑方再走；走棋方把某一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。直至分出胜、负、和，一盘棋的对局就算结束。

## 第三节 棋子的走法

### 一、帅、将

将或帅是三军统帅，是双方争夺的目标，是胜负的标志。将或帅只能在九宫内活动，不能走出九宫半步。每次只能走动一个交叉点，可以进、退、平。

将和帅有一条很重要的规定，就是将和帅不能在同一条直线上直接见面，俗称“明将”，违者判负。

## 二、仕、士

仕(士)是将帅的谋士和贴身卫士。九宫内的两条斜线就是专为它划的。它只能沿着斜线行走，每次一格，可进可退，但不能直行或平移；更不能走出九宫半步。

## 三、相、象

相(象)是将帅的丞相和外围警卫。每次沿着对角线斜走两格，俗称“象走田”。如果在田字的中间有一个棋子挡道，无论红黑，它都不能“飞”过去，俗称“塞象眼”。象有7个点可以行走，但永远不能“过河”。

## 四、车

车的威力最大，它能直走，横走，能进能退，且不限步数。速度快，能量高，最多可同时控制17个点，有“一车十子寒”之说。

## 五、炮

炮的走棋方法和车一样，但是吃子时，中间必须有一个子来充当炮架，俗称炮打隔子。

## 六、马

马的走动方法是一直一斜或一横一斜，俗称“马走日”；即从“日”字的一角走到对角上。当在马要走的一直或一横的地

方有棋子时,无论红黑,马都不能跳过去,俗称“马蹩腿”。马在棋盘中间,可同时向四个方向八个位置跳过去(只要没有蹩腿)。故有“八面威风”之美名。当马在边上时,可跳的位置就相对减少,在角上就更少,所以有“马入边必亡”之说。

## 七、兵、卒

兵(卒)的战斗力是最小的、数量最多,双方各有5个。兵(卒)每次只能走一步,在没有过“河”之前,只能前进;过“河”后,兵的活动范围就扩大了,不但能前进,也能平移,最多可控制三个点。兵最富有牺牲精神,勇往直前,永不后退。兵离对方的九宫越近,它的威力也就越大。

当棋子要走的地方有对方的棋子,就可以把对方的棋子“吃掉”,从而占据此位。象棋中除了将或帅以外,都可以听任对方吃掉或主动送吃。吃子方应立即把吃掉的棋子从棋盘上拿掉。

## 第四节 棋子的价值

在分析一局棋的得失,评论一步棋的好坏时,首先要分析双方的子力价值,其次再考虑子力的位置、出子的速度以及空间的占领、兵种的配置和战术的运用等多种因素,据此得出结论,从而选择出最佳的作战方案。子力价值在子力交换当中又是衡量双方得子或失子的根本要素。

一般来说,兵在未过河时,因其可攻守的位置很少,只有一个,按1分计算;过河后,威力有所增加,按2分计算。当兵攻进九宫时,其威力剧增,是很难用数字来计算的。

当兵过河后，如何换一个士或象应该是不成问题的，所以，士和象也按2分计算。

马和炮的价值相近，一般来讲，用马或炮换两个过河兵是没问题的，又因马在开局时受蹙腿之故，所以马按4分计算，炮则按4.5分计算。

车的威力最大，价值就最高，一般来讲，一车换两马或两炮是没问题的，所以，车按9分计算。

将或帅是双方胜负的标志，因其不存在交换的问题，所以就无法用分来计算。

以上所说的仅仅是在静止状态下的价值，但在实战中因每个棋子不是孤立存在的，是有机的联合在一起的，是有好多确定和不确定的因素构成的。所以无法用确切的数字来统计，这也就是到目前为止，计算机下象棋仍然无法战胜人类的原因。

|    |      |     |   |   |   |     |   |   |
|----|------|-----|---|---|---|-----|---|---|
| 兵种 | 未过河兵 | 过河兵 | 士 | 象 | 马 | 炮   | 车 | 将 |
| 分值 | 1    | 2   | 2 | 2 | 4 | 4.5 | 9 | — |

## 第五节 棋谱与记录

### 一、完整记录

棋谱就是用文字把一盘棋的着法记录下来，用来分析棋局的得失或作为资料保存下来的文字记载。棋谱的记录方法分完整记录和简单记录。

每一着棋用4个字来表示。如炮二平五，第一个字：炮，就是说这步棋要走的是炮。第2个字：二，就是说要走的这个炮所

在的直线位置,即在二路线上。第三个字:平,就是说这个炮要走的方向是平移即横走。第四个字:五,就是说这个炮要走到的位置即五路。

决定棋子要走的方向有3个字,进,退,平。进——棋子向对方的方向走动。退——棋子向己方的方向走动。平——棋子在棋盘上横向移动。

棋盘上红方的棋子,所在的直线从右向左用汉字一~九来表示。

棋盘上黑方的棋子,所在的直线也是从右向左用阿拉伯数字1~9来表示。

棋子的进退是按进退的交叉点来计算的。

## 二、简单记录

简单记录如炮25:就是把表示移动方向的“平”字省略,即炮从2路平移到5路。红黑双方均用阿拉伯数字来表示。如马23:就是在进退的数字上下划一横线来表示,如马从2路进到3路,则在3的下面划一横线,如马从2路退到3路,则在3的上面划一横线。

## 第六节 常用术语

在实战中或学习棋谱中,经常会遇到很多象棋术语,认识和了解这些术语是很有必要的。

中线——棋盘上第五条纵线。将帅占据的位置,是双方必争的战略要道,在残局中尤其重要。

肋道——棋盘上第四和第六条直线。在将帅的左右,像人



的两肋一样,故称肋道。

河界线——棋盘上直线没有划通的地方叫河界,又称楚河汉界。

巡河线——靠近自己的一边的河界线叫巡河线。

骑河线——靠近对方的一边的河界线叫骑河线。

兵行线——也叫卒林线。棋局开始时兵卒摆放的横线,叫兵行线。

宫顶线——九宫上方的横线叫宫顶线,又称布置线。

下二路——棋盘上第二条横线叫下二路,又称生命线。

底线——棋盘上第一条横线叫底线,俗称海底线。

九宫——棋盘两端中间划有斜线的地方,称为九宫。是帅、士的活动场所。

宫心——九宫的中心,又称花心。

全局——一盘棋的全部过程。包括开局、中局、残局。

对局——双方下棋的过程叫对局。

开局——也称布局。指一盘棋的开始阶段,双方根据战略的需要,进行排兵布阵。

中局——开局后,残局之前的重要阶段,是双方攻守最激烈,最能体现双方斗智斗勇的阶段;是展示双方棋艺才华的最佳表现时候;是衡量双方水平高低的重要标志。

残局——对局中,经过开、中局的较量,剩余子力不多,双方仍没有决出胜负的阶段称为残局。是衡量双方功力的重要阶段。

将军——一方的棋子可在下一步把对方的将或帅吃掉,这一步棋称为将军,或照将、照等。

应将——也叫解将。被将军的一方必须应将。应将的方法