

象棋 入门一月通

棋 牌 一 月 通 丛 书



姜 昕
|
言 穆 江



上海文化出版社

象棋

入门一月通

棋 牌 一 月 通 丛 书

姜 言
昕 穆江

图书在版编目(CIP)数据

象棋入门一月通/言穆江,姜昕. - 上海:上海文化出版社,2003.1 重印

ISBN 7-80646-111-6

I. 象… II. ①言…②姜… III. 中国象棋-教材 IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 09593 号

责任编辑:李 昂 杜富华

封面设计:周志武

象棋入门一月通

言穆江 姜 昕

上海文化出版社出版、发行

上海绍兴路74号

电子邮件:csbcm@public1.sta.net.cn

网址:www.sbcm.com

新华书店经销

上海港东印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 11.375 插页 1 字数 253,000

2000 年 2 月第 1 版 2003 年 1 月第 3 次印刷

印数:9,601—13,700 册

ISBN 7-80646-111-6/G·255

定价:13.00 元

告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系

T:021-59671164

序

时常听到棋迷们感叹：下了多年象棋不见水平有长进。这是因为没有找到学棋的正确方法，结果走了弯路，甚至会在早期形成各种各样的错误概念，影响以后棋艺的提高，反过来就要花费较长的时间去摸索，去纠正。初学象棋的人犹如一张白纸，而一张白纸能画出最好最美的画，前提就是从入门起找到正确的方法。《象棋入门一月通》与初学者见面，正好助你在未经涂抹的白纸上一挥而就。

作者言穆江(象棋大师)、姜昕(一级裁判)从事象棋研究多年，根据教学工作的体会编写了本书，以每天一课的形式(共30课)来完成你一个月入门的途径。前7课告诉你一些行棋的基础知识，后面的课程注意结合初学者容易犯的错误，有针对性地进行讲解，采用强调、提示和小结的办法，指出其误区的根源，并通过大量的图例指导学生应该怎样思考，在图形的系列变化中告诉你最佳的应手和行棋的步调。作为无师自通的课本，尤其适合初学的少年儿童在早期的训练中打下基础，建立象棋的初步概念。全书由

浅入深,读者易于接受,另再配合以适当的实战训练,就能很快地提高棋艺水平。

言穆江大师,高级教练,现任江苏棋院办公室主任,有“江东才俊”之誉。少年时师从名宿惠颂祥。80年代曾获全国个人第六并跻身首届亚洲城市名手赛六强;由他担任主力的江苏队,是多次入围全国团体前六名的棋坛劲旅。后任教,特级大师徐天红、大师徐健秒、童本平、廖二平及年轻棋手王斌、陆峥嵘、徐超等。均曾受教于他,因而荣获江苏十佳教练员称号和国家体育运动荣誉奖章。近年潜心棋艺理论研究,已有百万言著述,文笔流畅,各具特色,受到海内外读者的欢迎。此番推出本书,乃是了却基础普及工作上的一桩心愿。

本书的另一位作者姜昕,曾多次参加省市棋赛并取得较好成绩,其所在9424厂队曾获南京市金陵杯团体冠军。现在上海梅山集团有限公司体协工作,屡任省市及全国赛裁判。

相信广大初学者会喜欢《象棋入门一月通》的。

杨 丁

1998.8.8

前 言

象棋是一种富有战斗性的运动和游艺项目。它的兵种有七种,虽然繁复,然能组成一个有机的战斗体系,该体系中的每一个子各有各的岗位,各有各的作用,在同一个战斗目标下,听从主帅的指挥,保卫自己、攻击敌人,去争取胜利。无论在进攻或者防御时,每一个子的每一次移动,都是整个战斗中不可或缺的部署,彼此都有着高度的集体性;为了取胜,各个兵种遇到阻击而不气馁,当敌人进攻时又能奋起抵抗勇于牺牲。因此,下象棋对集体主义和勇敢精神的培养,有着积极的作用。更因为象棋的设备十分简单,下一盘棋所耗时间不多,而变化却相当繁复、趣味无穷,千百年来为广大人民群众所喜爱,也就不奇怪了。

学下象棋,怎样才能较快较好地提高棋艺水平?这是大多数爱好者关心的问题。

这里讲几个基本的问题。

第一,要持之以恒。干任何事都要持之以恒,不同的是,象棋易学难精,成长之路特别漫长。历来认为写字是要花功夫的,俗话说“字无百日功”,没有一百天的苦功,是写不成模样的,但下棋还要长,要下得有点像样,少说要用两三年苦功。通常,培养一位少年棋手,提供给他各种有利条件,大约要十年时间,才能达到一流水平。至于业余棋手,即使在能够与专业棋手对弈的前提下,也需要十年时

间，才能到达一流水平。

明白了象棋成长所需要的时间，我们就不会操之过急了。有的爱好者恨自己进步缓慢，其实并不算慢，只要持之以恒。

不过，我们也不要被“十年成才”这个长距离所吓住，因为这个成才是指大成。可以说，我们的爱好者中，很少有人能达到这一步。故而，通常用三四年时间的努力，即可小成。

所谓小成，就是在你的生活环境里，如果有下棋的公共场所，你上阵挑战，不问对手是谁，可以赢多输少。到了这一步，你从中也就能得到许多乐趣了。

第二，打谱与实战结合。提高棋艺的最有效方法，是打谱与实战相结合。知识要一点点地积累，象棋水平的提高道理也一样——不是靠一两个绝招就可以致胜的。其实，棋中并无“绝招”，所谓“绝招”，只是特定局面下的佳着，水平到了自能发现，水平不到就无法依样画葫芦。

工厂与机关中的爱好者，大多对局较多而看棋谱太少，学校里的学生们，大多看棋谱较多而对局较少；必须两者相结合，进步才快。

第三，找什么人下指导棋最好？通常，爱好者都指望同国手下指导棋，而且最好是胡荣华、吕钦或许银川。同国手下指导棋，当然可以开阔眼界，同时也是一种荣耀。不过，除此之外，真能学到多少东西，却是难说的。

其实，最好的对手是比自己稍好一点点的棋手，或者是与自己功力悉敌的棋手。水平接近的棋手，两人心意容易相通，这样双方出谋划策，一方吃了亏，再去翻一翻书，或者请教高手，就会切实地学到一点东西。吃一堑长一智，吃亏之后，学到的东西就容易记住。

下棋时必须认真，这很重要。通常，认真下一盘棋的效

果，可以抵上随手而下的十盘八盘。

有人说：“我从未参加过比赛，不知棋力如何？”这太可惜了！比赛是提高棋艺的最好途径，你想下好棋，一定要去参加比赛。一盘关键的比赛对局能使你十年不忘。

第四，怎样打谱？通常人们总爱看特级大师、大师们下的棋谱，新的重大比赛的更好。作为了解动态和欣赏，这是对的，但真要提高自己的水平，还要寻找其他的途径，因高手的对局战略思想与爱好者们离得较远，从中一时还不容易学到东西。

相比之下，看一些专题讲座之类的资料，学到的东西要来得多一些。好高骛远是人之常情，但求学之道要实事求是，最好选择自己能看懂的书籍，一时看不懂的留待以后再看。现代科技发展日新月异，电视台经常有快棋表演赛之类的活动，高手时有讲棋，可以留心观听，必有收益。

我们看大师高手对局（评注解），往往会看那些最复杂的变化，其实，这些变化是给较高水平棋手看的。我们若是看了就想用，是用不上的。凡是评注解越多的地方，就越有它的特殊性，越特殊的棋，能用到的机会就越少。相反，我们应当注重那些没有评注解的棋，因为这些棋都是平常得不用再说了，所以这样的棋通常都能学，只要会下这些棋，你的水平无形之中已经在提高了。

棋诀曾云：“象棋法与用兵同，谋算全凭布局工。胜气争先终得势，贪多恋子必无功。虚心量敌休妄应，刻意求和戒急攻。成败寻常何畏怯，熟能生巧自精通。”学象棋并没有特别困难的地方，每个人只要愿意开动脑筋，就能取得进步；不过因学习和钻研的程度不同，在技艺上有所高低。只要不断地虚心学习和锻炼，不怕失败，及时研究致败的原因，汲取别人

的长处,棋艺就一定可以逐步得到提高。

愿《象棋入门一月通》的读者们成败寻常、熟而生巧。

作 者

1999年5月于南京

目 录

序

前言

第 1 天	基本常识(一)	1
第 2 天	基本常识(二)	11
第 3 天	子力价值及特点	21
第 4 天	基本术语(一)	30
第 5 天	基本术语(二)	38
第 6 天	简要规则(一)	47
第 7 天	简要规则(二)	57
第 8 天	实战分析	68
第 9 天	基础杀法(一)	75
第 10 天	基础杀法(二)	88
第 11 天	兵类杀法	101
第 12 天	马类杀法	116
第 13 天	炮类杀法	129
第 14 天	车类杀法	140
第 15 天	炮兵类、马兵类杀法	153
第 16 天	实战分析·对局观摩	165
第 17 天	基础布局(中炮类)	176
第 18 天	基础布局(角炮类、兵类)	188
第 19 天	基础布局(相类、马类)	198

第 20 天	残局例和定式(一)	206
第 21 天	残局例和定式(二)	218
第 22 天	残局例和定式(三)	231
第 23 天	实战分析·对局观摩	241
第 24 天	车兵类杀法	251
第 25 天	中局初探(一)	265
第 26 天	中局初探(二)	275
第 27 天	中局初探(三)	286
第 28 天	精彩中局杀势	295
第 29 天	实战分析·对局观摩	311
第 30 天	全局欣赏	325
附录	练习题、观摩思考题答案	336

第 1 天 基本常识(一)

围棋博大,象棋精深。学棋只要勤学多练,必有所获。但要下好,却又不易,需要花费很大一番功夫。象棋是一项富有趣味性、科学性的智力型竞技项目,因此人们把象棋称为“智慧的体操”、“聪明人的游戏”。少年儿童处于长身体、长知识的时期,下象棋有助于自身智力的开发,在游戏中能有效地锻炼头脑,增长智慧。

现在,让我们先从象棋基本常识入手,对象棋的一些具体规则和要求作简要的阐述。

一、棋盘

象棋的棋盘,是由 9 条直线和 10 条横线交叉组成的。棋盘上共有 90 个交叉点,棋子就摆放和活动在这些交叉点上。

棋盘中间有一条空白横道,象征两军阵地的划分界限,称为“河界”,中间不标直线。棋子跨越“河界”,无论直走、横走或斜走,均按有线行棋,实际上,“河界”中也有直线,只不过是没标出来的隐线,如图 1。

象棋棋盘呈长方形,分为以下几个部分:

(一) 直线

棋盘中垂直排列的长线称为

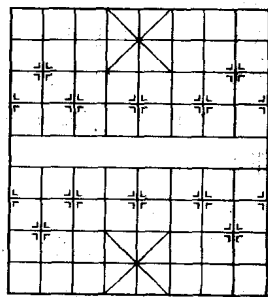


图 1

直线,共有 9 条。直线的序列,双方都是从己方的右端向左依次用数字表示,但执红色棋子的一方用中文数字一、二、三、四、五、六、七、八、九表示,而执黑色棋子的一方用阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7、8、9 表示,以示区别,见图 2。

(二) 横线

棋盘中横向排列的较短的线条称为横线,共有 10 条。横线的序列,双方都是从己方的底线算起,从下往上,依次用数字表示,但执红色棋子的一方用中文数字一至十表示;

而执黑色棋子一方,则是用阿拉伯数字 1 至 10 表示。

在图 2 中可以看出,双方直线和横线的数字顺序正好相反。

(三) 交叉点

一条直线和一条横线相交的地方称为“交叉点”。交叉点的名称用构成该点的直线和横线的序号来共同表示。如图 2 中 A 点,对于执红棋的一方可称为“四·三”,对执黑棋的一方则称为“6·8”。两个数字中前者是直线序号,后者是横线序号。用这个方法依次类推,可以把棋盘上 90 个交叉点的名称全部表示出来。

(四) 九宫

棋盘上由斜交叉线构成的“米”字形方格称为“九宫”。从图 2 中可以看出,划有斜交叉线的地方共有九个交叉点,将(帅)、士(仕)只能在己方“米”字形方格内的交叉点上活动。

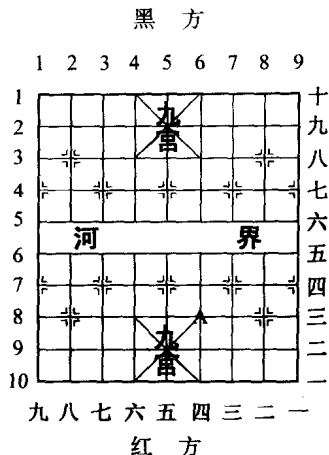


图 2

二、棋子

象棋的棋子共有 32 个，分为红黑两种颜色。红、黑各为一方，每方有 16 个棋子，其中分有 7 个兵种。红方棋子：帅 1 个，仕、相、车、马和炮各 2 个，兵 5 个；黑方棋子：将 1 个，士、象、车、马和炮各 2 个，卒 5 个。

三、棋子的摆法

对弈前，棋子各摆放在交叉点上，红方棋子摆放位置如下：

帅：五·一位，仕：四·一位和六·一位，相：三·一位和七·一位，马：二·一位和八·一位，车：一·一位和九·一位，炮：二·三位和八·三位，兵：一·四位、三·四位、五·四位、七·四位、九·四位。

黑方棋子的摆法与红方相同，只是表示黑棋棋子所在位置的坐标数字改用了阿拉伯数字，见图 3。

四、棋子走法

(一) 帅、将：帅(将)是棋中的统帅，它只能在“九宫”内的九个点上活动，可上可下，可左可右，每次走动只能按直线或横线走动一格。见图 4。还有一条很重要的规定，就是帅和将不能在同一条直线上直接对面，即“对将”。图 4 中的 A 点，是“对将”

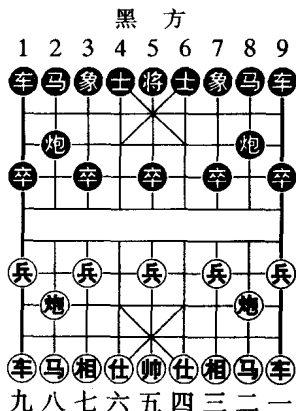


图 3

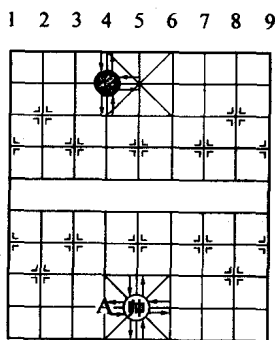


图 4

的位置,当黑将在4位时,红方帅即不得进入此处。

(二) 仕、士:仕(士)是帅(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,见图5。仕(士)在“九宫”之内只有5个点可以活动。

(三) 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好是一个“田”字的对角线两端,所以称为“相走田”,见图6所示。相(象)的活动范围只限于己方阵地的7个点上,不能过“河界”。如果在对角线的交叉点上,也就是在“田”字的中间交叉点上有一个棋子(无论是自己的还是对方的棋子)这就叫“塞象眼”,相(象)此时就不能跨越他子向那个方向走,例如图6中,因为有红马

和黑马“塞象眼”,所以黑象不能向A点飞。

(四) 车:车能横走,也能直走,可进可退。只要无子阻拦,行走的步数不限。车的威力强大,故有“一车十子寒”之称。见图7。

(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。见图8。

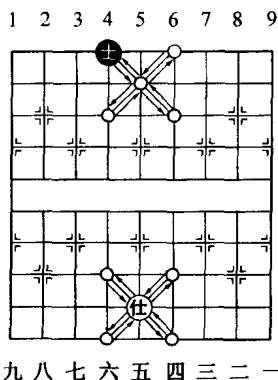


图5

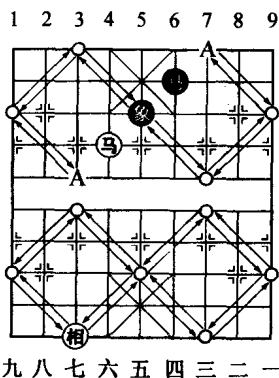
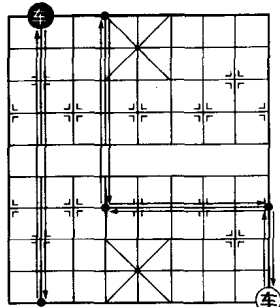


图6

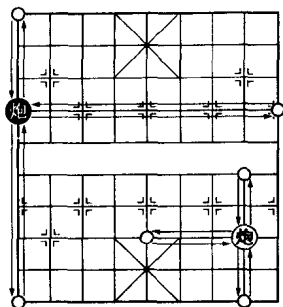
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 7

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

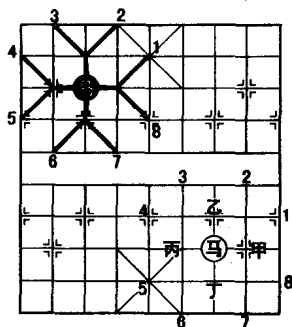
图 8

(六) 马: 马走动的方法是一直一斜。即每一着先横着或直着走一格, 然后再斜着走一个对角线, 称为“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 8 个点, 因而马有“八面威风”之称。见图 9。

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, 这称为“蹩马腿”。如图 9 所示, 如果红马的四周甲、乙、丙、丁处没有棋子, 马可以分别跳到 1 至 8 位; 如果甲点有子, 则不能到达 1 位及 8 位; 乙点有子则不能到达 2 位及 3 位; 丙点有子则不能到达 4 位及 5 位; 丁点有子就不能到达 6 位和 7 位。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 9

(七) 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，其行动的方向增加到三个：即向前、向左或向右，但每次也是限走一格，不准后退。见图 10 所示。

五、吃子法

一方在走棋时，如果己方棋子可以到达的位置上有对方的棋子，就可以把对方棋子拿出棋盘(称为吃子)，并占领那个位置。

炮的吃子方法与其他棋子不同，唯在炮和对方棋子之间隔一个子(不管自己的子或是对方的子都可以)时才能去吃对方棋子。一定要注意：只隔一个棋子。利用己方或对方的棋子作为所隔的子，这个子称为“炮架”或“炮台”。

由于棋子的走法各有特点，表现在具体的吃法上也就有所不同。

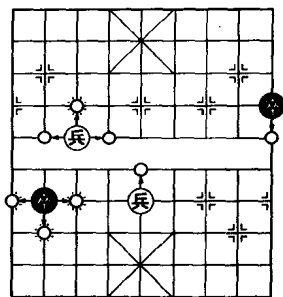
(一) 车的吃子法

如图 11，红方前车可以吃掉黑方前车，黑方前车也可以吃掉红方前车。

(二) 马的吃子法

如图 12，红方双马结成连环互相保护，黑方双马同样也如此。红方河口马可以吃掉黑方的河口马，而黑方的河口马同样也可吃掉红方的河口马。

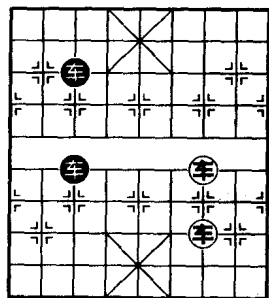
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 11