

qingnian
xingqu techang
peixun cangshu



青少年
兴趣特长
培训丛书

中国象棋

ZHONGGUO XIANGQI

浙江少年儿童出版社



青少年
兴趣特长
培训丛书

中国象棋

主编：杭州青少年活动中心

编著：冯光明 孙政国



浙江少年儿童出版社

写在前面的话

芝麻开门(代序)

第一章 基础知识	1
第一节 棋盘与棋子	1
第二节 走棋与吃子	2
第三节 记录与读谱	4
第四节 行棋常用手法	6
第五节 棋规常识	11
第六节 棋子的价值	16
第二章 基本杀法	18
第一节 “对面笑”杀法	18
第二节 “双车错”杀法	20
第三节 重炮杀法	21
第四节 “闷宫”杀法	22
第五节 “闷将”杀法	24
第六节 “铁门栓”杀法	26
第七节 “大胆穿心”杀法	27
第八节 “二路夹车炮”杀法	28
第九节 “天地炮”杀法	29
第十节 “马后炮”杀法	31
第十一节 “双马饮泉”杀法	32
第十二节 “卧槽马”杀法	33
第十三节 “钓鱼马”杀法	35

目录



中国象棋

第十四节 “高钩马”杀法	36
第十五节 “单捉”杀法	37
附:练习题	39
第三章 各兵种配合杀法	42
第一节 连将杀法	42
第二节 非连将杀法	48
附:配合杀法练习题	52
第四章 实用残局	55
第一节 兵类残局定式	55
第二节 马类残局定式	60
第三节 炮类残局定式	66
第四节 车类残局定式	71
第五章 布局浅说	80
第一节 布局基本原理	80
第二节 流行布局简介	83
第六章 中局战术	95
第一节 运子战术	95
第二节 兑子战术	99
第三节 弃子战术	102
附:对局选评	106

第一章 基础知识

象棋是一种双方对阵的智力竞技项目。学下象棋,也和其他体育项目一样,必须从最基本的知识学起。在这一章里,我们首先把棋具的构造,棋子的走法、性能、价值等方面的象棋基本知识介绍给大家。

第一节 棋盘与棋子

一、棋盘的样式

图1是棋盘的样式,由9条纵线和10条横线交叉构成。中间有一空白的横道,称为“河界”,它把棋盘划分为上下两部分。上下两端中部划有斜交叉线的地方,叫做“九宫”,是帅(将)、仕(士)活动的场所。棋盘上共有九十个交叉点,棋子就摆放和活动在这些交叉点上。

在红棋(下部分)方面,9条纵线从右到左分别用中文数字一至九来代表;在黑棋(上部分)方面,则从右到左用阿拉伯数字1至9来代表。标上这些数字,是为了在下棋记录和读谱时参考使用。

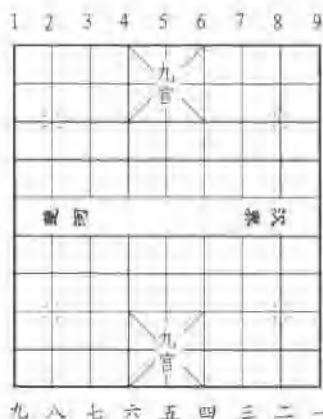


图1

二、棋子的摆法

象棋的棋子共有三十二个,分为红黑两组,由对局双方各执一组;每组十六个,各有七个兵种,其名称和数目如图2。

红棋子:帅一个,车、马、炮、相、仕各两个,兵五个。

黑棋子:将一个,车、马、炮、象、士各两个,卒五个。

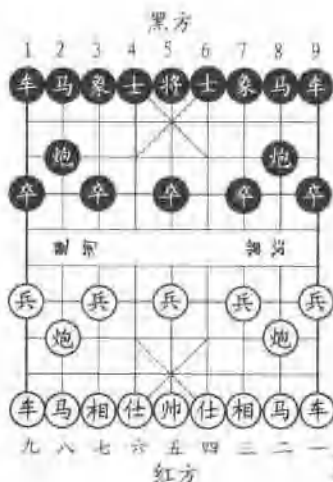


图2

对局之前,棋子在棋盘上必须按图2规定摆好。

第二节 走棋与吃子

对局时,由执红棋的一方先走。双方各走一着称为一个回合。走棋的任何一方,将某个棋子从一个交叉点走到另一个空着的交叉点上,或者吃掉对方棋子而占领那个交叉点,都算走了一着棋。这样轮番着棋,直至分出胜负或走成和棋为止。

象棋共有七个兵种,且各有各的走法,活动范围也不完全相同。帅(将)、仕(士)只能在自己阵营的九宫内行走,相(象)只能在自己阵营内行走,兵(卒)可以过河在对方阵营内行走,车、马、炮可以在整个棋盘上行走。

我们也可以将七个兵种分为两大类,一类可以过“河”,一类不可以过“河”。

可以过“河”的兵种是:车、马、炮、兵(卒)。

不能过“河”的兵种是:帅(将)、仕(士)、相(象)。

具体走法如下:

1. 帅(将)

帅(将)是棋中的元首,是双方竭尽全力争夺的目标。它只能在“九宫”内的九个交叉点上行走,每着棋只准走一格,前进、后退、平移皆可。不准斜走。图3中帅有A、B、C、D四个点可以走。

2. 仕(士)

仕(士)是帅(将)的贴身保卫者,它只能在“九宫”内沿斜线行走。每步只能斜走一格,可斜进或斜退。

如图4,仕(士)的活动范围只有五个点,仕有A、B、C、D四个点可以走。

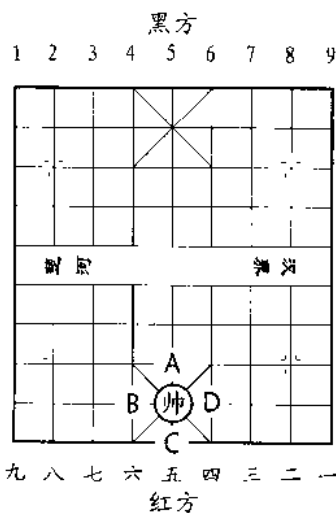


图 3

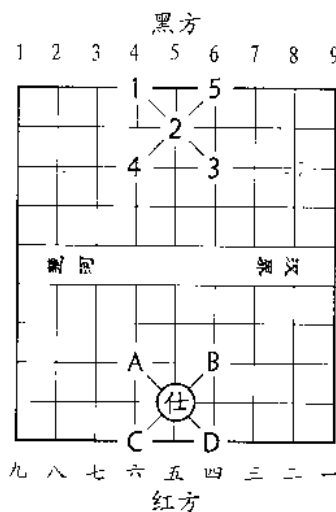


图 4

3. 相(象)

相(象)和仕(士)一样主要作用是保卫帅(将)。相(象)只能在自己的阵营内行走,不能飞越河界,每步棋斜走两格,因为它走后的位置与原来的位置正好是“田”字的对角线两端,所以俗称“相飞田”。如果“田”字的中心有别的棋子阻碍时,就不能飞越,也就是我们常说的塞相(象)眼。相(象)的活动范围有七个点,图5中相只有A、B、C三个点可以走。

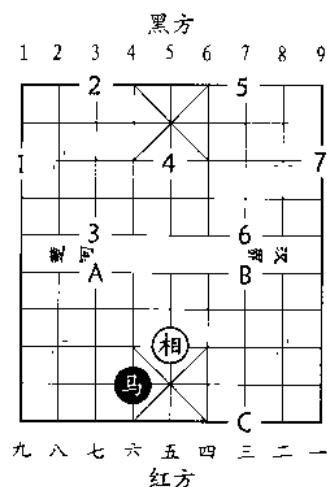


图5

4. 车

车的威力最大,它的走法是沿着直线走,包括横线与竖线,前进、后退、平移都可以,且不限格数,车的活动范围是整个棋盘。

图6表示车的走法。

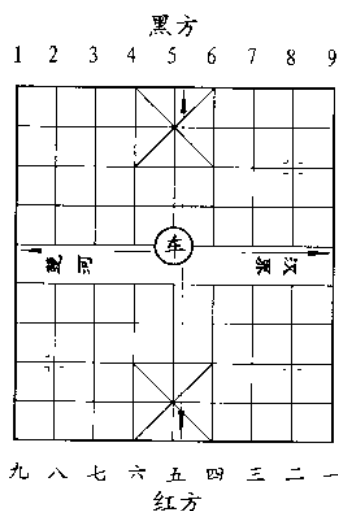


图6

5. 马

马的走法是先直着或横着走一格,然后再斜着走一格,即一直一斜,它走的位置正好是“日”字型,俗称“马走日”。如果在马的前进方向紧靠一直或一横的地方有棋子挨着马,就不能过去,俗称“蹩马腿”。马的活动范围是整个棋盘。

图7表示马的走法,马在棋盘中间,如果没有障碍,可以走到八个点,但图7中马因有卒挡住,只能跳六个点。

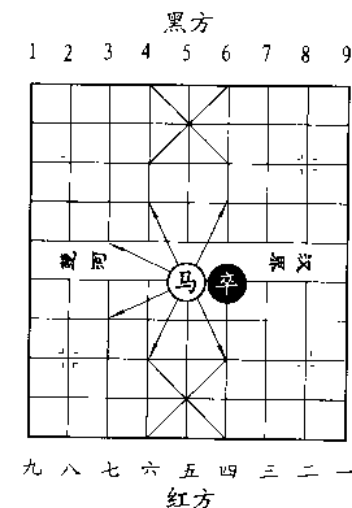


图7

6. 炮

炮的走法和车的走法完全相同。但炮的吃子法和车的吃子法不同。而棋子的威力主要取决于吃子的方法,所以这两个兵种不能混淆。

7. 兵(卒)

兵(卒)在自己的阵营内只能向前走,每步走一格。越过河界后,可以前进或平移一格,但不准后退。图8表示兵的走法。

棋子的威力在于吃子,只能吃对方的棋子,不能吃自己的棋子。车、马、兵(卒)、帅(将)、仕(士)、相(象)六种棋子在走动时,如果它们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,并换上自己的棋子,这称为吃子。只有炮的吃法与走法不同,直线或横线上必须隔着一个棋子,不管是自己的或是对方的都可以,才能吃掉对方的棋子。一定要注意,只隔一个棋子,这个棋子也称“炮架子”。

图9中的黑马和红兵就是“炮架子”,红炮有了黑马和红兵,才能吃掉黑车、黑卒。

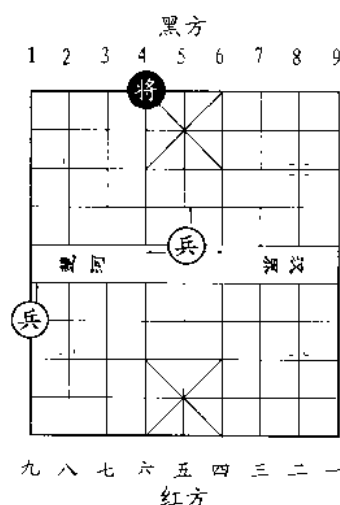


图 8

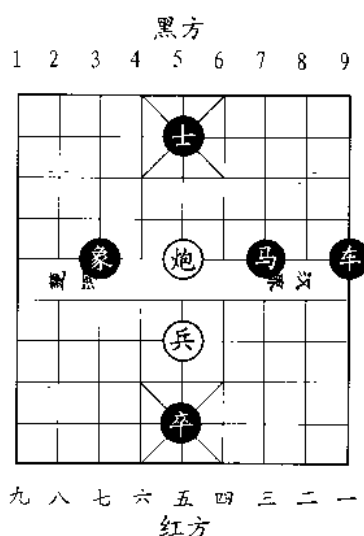


图 9

第三节 记录与读谱

象棋的记录与读谱有着密切的内在联系,它是我们研究象棋艺术必须具备的基本素质。学会做象棋记录,不仅可以在训练和比赛中,把对局双方的着法记录下来,以便保存和学习;同时也就自然掌握了阅读古今棋谱的本领,从中汲取有益的养料,迅速提高棋艺。

象棋记录方法分完整记录和简单记录两种,分别介绍如下:

一、完整记录法

完整记录每一着棋须用四个字表示:第一个字是棋子的名称,如“车”或“马”等;第二个字是棋子所在直线的号码,如“一”或“2”等;第三个字是棋子运动的方向,向前用“进”,向后用“退”,横走用“平”;第四个字是棋子进、退的格数,或是棋子到达直线的号码。

二、简易记录法

简易记录是完整记录的简写,记录棋子运动方向时,如果横走就省掉“平”字;如果进、退,就省掉“进”或“退”字,用符号“—”表示。在最后一个数字下方划“—”表示进,在上方划“—”表示退。双方均用阿拉伯数字记录着法。

两种记录法举例对照如下:

完整记录

回合	红方	黑方
1	炮二平五	马8进7
2	马二进三	车9平8
3	车一平二	卒7进1
4	车二进六	马2进3
5	兵七进一	马7进6

简易记录

回合	红方	黑方
1	炮25	马87
2	马23	车98
3	车12	卒71
4	车26	马23
5	兵71	马76

如果一方兵种相同的两个棋子处在同一条直线上,当走动其中之一时,记录应该用“前”或“后”来表明,并同时省掉棋子所在直线的号码。如:后马3(后马退三),前车7(前车平七)等。

三、读谱练习

读谱俗称“打谱”,就是按照棋艺书刊上的象棋着法一步一步地在棋盘上摆出来。相当熟练的棋手,可以不用棋盘,只凭记忆就能把整盘棋的过程和结局,丝毫不差地储存在脑子里。为什么这些棋手可以达到如此境地呢?这就是长期坚持打谱训练的结果。因此,希望读者也要重视读谱练习。



现在我们用前面学过的两种记录法来进行一次“打谱”练习。读者先打开自己的棋盘,按下列着法认真打谱,直至摆完。

完整记录

简易记录

- | | | | |
|-----------------|------|-----------------|-----|
| 1. 炮二平五 | 炮8平5 | 1. 炮25 | 炮85 |
| 2. 马二进三 | 马8进7 | 2. 马23 | 马87 |
| 3. 车一进一 | 车9平8 | 3. 车11 | 车98 |
| 4. 车一平六 | 车8进6 | 4. 车16 | 车86 |
| 5. 车六进七 | 马2进1 | 5. 车67 | 马21 |
| 6. 车九进一 | 炮2进7 | 6. 车91 | 炮27 |
| 7. 炮八进五 | 马7退8 | 7. 炮85 | 马78 |
| 8. 炮五进四 | 士6进5 | 8. 炮54 | 士65 |
| 9. 车九平六 | 将5平6 | 9. 车96 | 将56 |
| 10. 前车进一 | 士5退4 | 10. 前车1 | 士54 |
| 11. 车六平四 | 炮5平6 | 11. 车64 | 炮56 |
| 12. 车四进六 | 将6平5 | 12. 车46 | 将65 |
| 13. 炮八平五(图10)红胜 | | 13. 炮85(图10) 红胜 | |

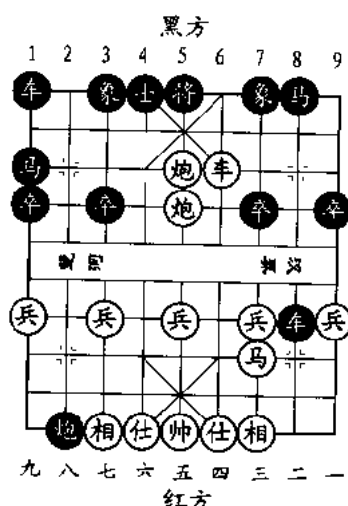


图 10

第四节 行棋常用手法

行棋常用手法,就是对局中为了达到一定目的而经常使用的技术性着法。这些着法既是对局中的基本作战手段,又是象棋的基本术语,可以说它是初学者必练的基本技术。

下面介绍十种常见的基本手法:

一、捉

一方走子直接威胁对方棋子〔除帅(将)之外〕准备下一着把它吃掉,这种走法就称为“捉”。“捉”是进攻手段,它是消灭对方棋子的有效方法,有时通过“捉”也可以达到争先取势的目的。

如图11,着法红先:

- ①车三进六 马8退9
- ②车三平七

红方用车步步捉马限制了黑马的出路,争取

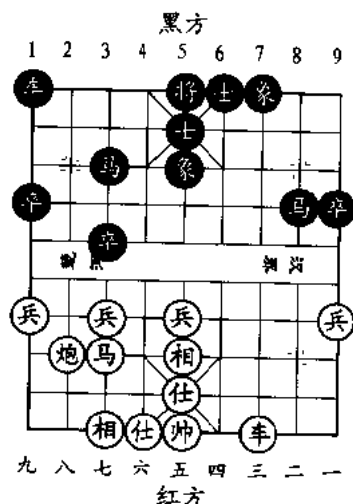


图 11

了主动。

着法黑先:

- ①…… 车1平2
- ②炮八平九 车2进7

黑车捉炮,借红方逃炮之机抢先了一步棋,继而进车,捉死红马,取得了物质优势。

二、将

一方走子直接威胁对方帅(将),准备下一着把它吃掉就称为“将”,也称“将军”。“将”就是捉对方帅(将),它是棋局取胜的手段,有时通过“将军”把对方帅(将)逼到不利位置,为其他棋子进攻创造条件。

如图12,着法红先:

- ①马八进七 将5平6
- ②炮一平四 红方所走两着棋都是“将”。着法

黑先:

- ①…… 炮2平5
- ②帅五平六 车6平4

黑方所走两着棋也是“将”。

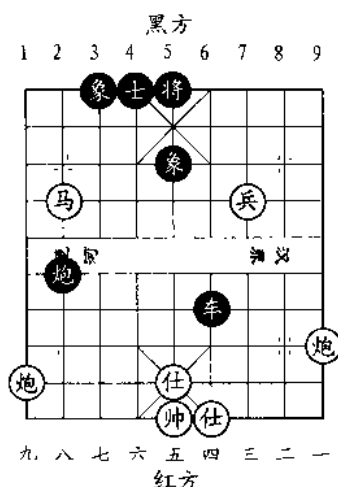


图 12 将

三、应将

一方将军时,对方必须应将。应将就是应付对方的将军。它是防守手段。被将军的一方必须采取各种办法来解除对方棋子对自己帅(将)的威胁。用炮将军时对方有四种应将办法;用车、马将军时对方有三种应将方法;而用兵(卒)将军时,对方只有两种应将方法。

如图13,着法红先:①炮一平五将军。

此时黑方有四种应将办法:

- 1. ①…… 将5平4 躲将。
- 2. ①…… 士6进5 垫将。
- 3. ①…… 马3进5 吃掉对方将军的子力。
- 4. ①…… 象5退3 拆掉红炮的炮架。

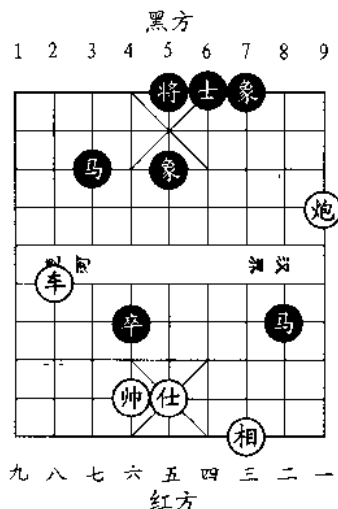


图 13 应将

如果红方用车将军：①车八进五。

此时黑方有三种应将方法：

1. …… 将5进1 躲将
2. …… 马3退4 垫将
3. …… 马3退2 吃掉对方将军的子力。

黑方如果用卒将军：①卒4进1。

此时红方只有两种应将方法：

1. 帅六退一 躲将。
2. 帅六进一 吃掉对方将军的子力。

黑方如果用马将军，此时

红方有三种应将方法：

1. 帅六退一 躲将
2. 相三进五 垫将
3. 士五进四 吃掉对方将军的子力。

四、杀

一方走子准备在下一着“将军”或连续“将军”迫使对方帅(将)无法应将,这着棋就称为“杀”,也称“要杀”。“要杀”是进攻手段,它是棋局取得胜利的前奏。

如图14,着法红先:

炮九退八,准备下一步炮九平六将军取胜。

着法黑先:

……车3平8准备下一步车8进3将军取胜。以上红、黑双方所走着法都称为“要杀”。

五、抽

一方走子通过“将军”或连续“将军”吃掉对方棋子的手法称为“抽”,也称“抽将”,“抽将”是常见的进攻手段,通过“抽将”可以消灭对方棋子,获取物质优势。

如图15,着法红先:

- ①车八进四 士5退4
- ②马二进三 炮1平6
- ③马三进一

红马通过“将军”抽吃了黑车。

着法黑先:

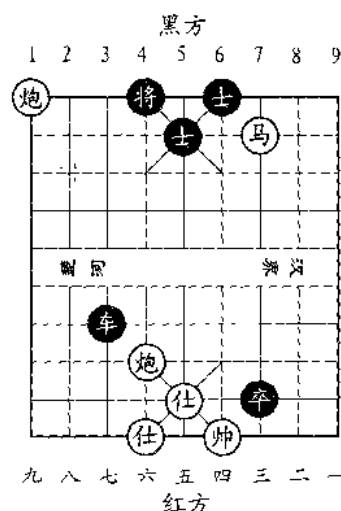


图14 杀

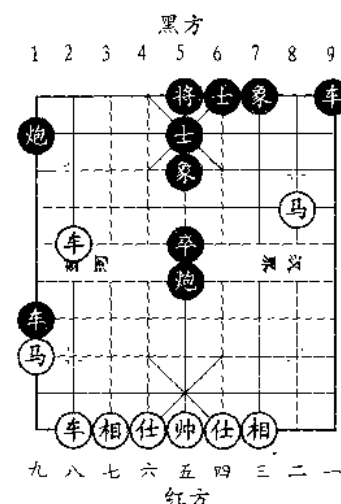


图15 抽

- ①…… 车1平5
- ②仕六进五 车5平8
- ③相七进五 车8退3

黑车通过炮“将军”抽吃了红马。

六、兑

一方走子与对方相同棋子或兵种虽然不同但价值相当的棋子进行交换,就称为“兑”,也称“兑子”、“兑换”。

“兑”是常用手法,它贯穿于一盘棋的全过程。通过兑子可能打破僵局争夺先手,也可以减轻压力,简化局面。

如图16,着法红先:

- ①马八进七 炮6平3
- ②炮五进四

红马兑马是相同兵种的交换,通过兑子红炮吃掉中卒,争得了先手。

着法黑先:

- ①…… 马9退8
- ②车二进九

黑马交换红炮,虽然马与炮兵种不同,但二者价值相当,也是兑子。黑方通过兑子减轻了底线的压力。

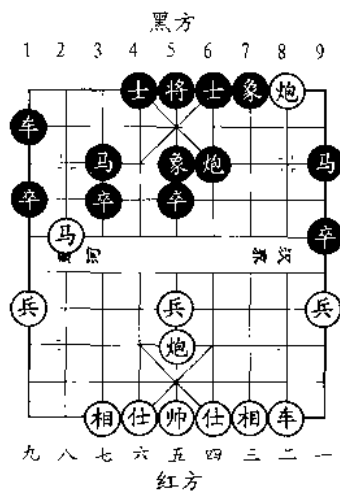


图 16 兑

七、等

一方走棋没有明显的攻守目的,而主动地把走子权转让给对方,这种手法称为“等”,也称等着。“等着”一般是在双方棋局相持不下时,如果轮到甲方走棋,甲方将被迫打破平衡,使棋局向不利的方向发展,这时乙方走了一着与主要战场关系不大的棋,把走子权转让给甲方,使甲方陷入不利地位,从而乙方可以寻找机会,争取主动。

如图17,着法红先:

- ①帅五平四 象1进3

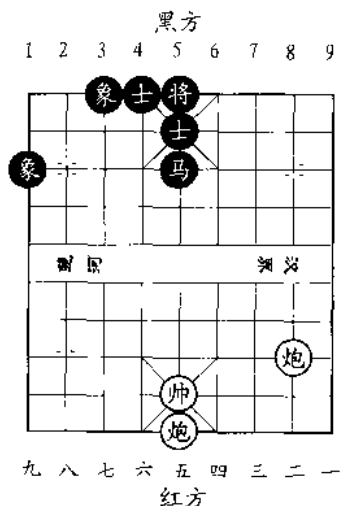


图 17

红方出帅控制“将门”，发挥中炮威力是取胜的关键。

②炮二平七 象3进1

③帅四进一 象1退3

红方进帅就是很好的等着，把走子权转让给黑方。

④炮七进七，红胜。

八、献

为了达到一定目的，主动把己方的“无根子”（无保护的棋子）送给对方吃，使得在对方吃子后不致立即被将死，又不致在子力价值上遭受损失，这种主动送吃的手法称为“献”。

如图18，红方在劣势情况下，运用“献”的手法谋取和局。

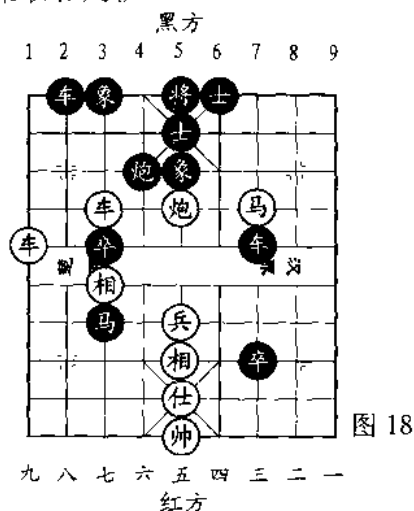
着法红先：

1. 车九平八！车2平1

2. 车八平九！车1平2

红方步步送车给黑方吃。如果黑方吃掉红车，红方虽有车七进三吃底象“将军”，再马三进五踩中象形成绝杀的手段，但黑方不会立即被“将死”，也不会在此子力上有所损失，所以红方两步送车均为“献”。按本例如果双方延续循环不变，可算作和棋。

“献”的手法，在进攻和防守中均可使用，但须要精密的算度。如果轻率“献子”，让对方白白吃掉，就会造成立即输棋。



九、拦

凡一方走子阻碍对方棋子的左右进退移动，而又不是有“捉”的作用者，称为“拦”或称“拦挡”。

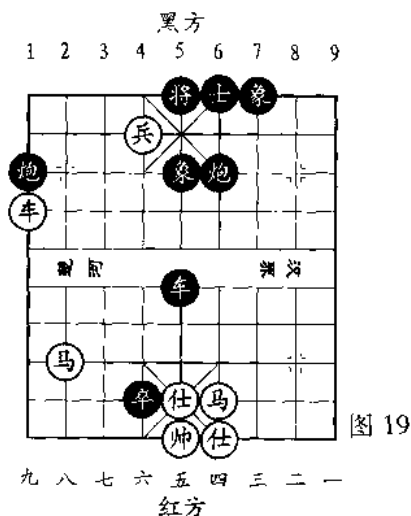
如图19，双方均可运用“拦”的手法进行解杀。

着法红先：

1. 车九平七 炮1平3

黑方用“担子炮”拦车，不让红车进底线“将军”成杀。

着法黑先：



1. 炮6平9 2. 车九平一

红方用车拦炮不算“捉”，是为了不让黑炮沉底线“将军”连杀。

拦是一种防御性着法，可以阻碍对方攻击的进攻路线，使其难以发挥攻击作用。

十、跟

凡走子从背后盯住对方的“有根子”，限制其行动自由，而又不具有“捉”的作用者，称为跟。

如图20，红方运用“跟”的手法谋取和棋。

着法红先：

1. 车六平八 炮2平8
2. 车八平二 炮8平1
3. 车二平九

红车紧跟黑方有根炮（有车保护），黑炮无法摆脱牵制，只好作和。

“跟”是一种防御性着法，可以牵制对方子力，使其不能放手发动进攻。

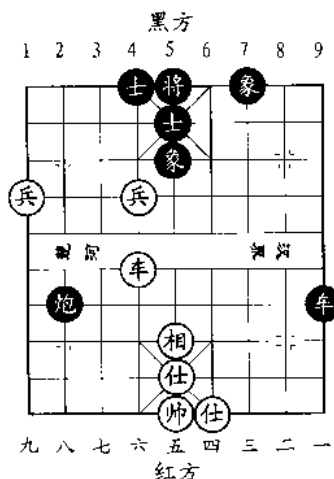


图 20 跟

第五节 棋规常识

俗话说：“没有规矩不成方圆。”下棋也和其他事物一样，也需要有一个供大家共同遵守的规则。象棋规则能解决比赛过程中出现的各种矛盾纠纷，是保证比赛顺利进行的必不可少的“法规”。为此，作为棋手不仅要具备一定的棋艺水平，而且还须了解、掌握规则中的基本要求和精神实质，在对弈时遵守规则、利用规则，真正适应棋赛的实际需要。故本节以1999年由国家体育总局审定的《象棋竞赛规则》为准，把对弈时经常要运用的一些规则常识简介如下。

一、胜负与和棋

1. 对局时一方出现下列情况之一，为输棋（负），对方取胜。

- ①帅（将）被对方“将死”。
- ②走棋后形成帅（将）直接对面。
- ③被“围毙”。
- ④在规定时限内未走满规定着数。
- ⑤超过了比赛规定的迟到判负时限。

- ⑥走棋违反行棋规定。
 - ⑦走棋违反禁例,应变着而不变。
 - ⑧在同一局棋中,三次“犯规”。
 - ⑨自己宣布认输。
 - ⑩在对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律。
2. 出现下列情况之一,为和棋。
- ①双方均无取胜可能的简单局势。
 - ②一方提议作和,另一方表示同意。
 - ③双方走棋出现循环反复三次,符合“棋例”中“不变作和”的有关规定。
 - ④符合自然限着的回合规定,即在连续60回合中(也可根据比赛等级酌减),双方都没有吃过一个棋子。

二、比赛有关规定

1. 棋手须知

- (1) 服装整洁、仪表大方,不得出现有碍观瞻和失态的举动。
- (2) 了解本规则的全部条款、比赛程序和章程以及其他临时补充规定。出现问题,不得以“不了解”作为推诿的借口。
- (3) 对局时,禁止随意离座或与任何人交谈及参考任何资料,禁止用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究。
- (4) 禁止以任何方式干扰对方或分散对方注意力,禁止一切妨碍比赛正常进行的言行。
- (5) 对局进行中如有问题,应在自己走棋的时间内提出(遇对方犯规时例外)。发生争议时,应当服从裁判,但可保留事后向竞赛仲裁机构提出申诉的权利。
- (6) 比赛时必须用走棋的手按钟,按钟不可过重。
- (7) 遵守体育竞赛纪律,不得相约让分或媾和。
- (8) 对违反上述条款的棋手,可以根据情节轻重,判其犯规直至予以警告、判负、除名等纪律处分。

2. 犯规

对局时,一方出现下列情况之一,即为犯规:

- (1) 在对方走棋时间内,无故提出问题,或者其他构成干扰对方注意力的行为。
- (2) 在对局进行中,擅停、擅开棋钟。
- (3) 提议作和经对方拒绝后,连续提出。



- (4) 提出自然限着和棋,经审检不属实。
- (5) 摸触了己方不可能走动的棋子。
- (6) 摸触了对方的棋子,而己方的任何棋子都无法吃掉它。
- (7) 连续漏记着数超过规定。
- (8) 违反棋手须知中的有关规定,而情节尚不严重者。

凡判处“犯规”,裁判应当当场明确宣布并及时记录。

3. 计时

正式比赛,采用具有两个钟面的专用计时钟,分别累计双方的走棋时间。赛前明确规定每方在一定时限内必须走满一定的着数。对局双方均必须在走棋后,方可按钟。忘了按钟,裁判不予提醒。根据比赛的性质与规模,并有利于比赛不致出现封局,可选用以下几种计时方案。

- (1) 第一时限,每方在90分钟内必须走满40着。以后,每15分钟内必须走满10着,直至对局结束。
- (2) 第一时限,每方在60分钟内必须走满30着。以后,每10分钟内必须走满10着,直到对局结束。
- (3) 第一时限,每方在10分钟内必须走满40着。以后,每5分钟内必须走满30着,直至对局结束。——适用于快棋赛。
- (4) 每方每5分钟内必须走满30着,直至对局结束。——适用于快棋赛。
- (5) 每方时间包干使用,不计着数,先超时判负。

全国比赛、等级称号赛,可选用一、二、三种方案。

省(自治区、直辖市)级比赛、等级分赛、全国少年赛,可选用二、三、四、五种方案。

市级以下比赛及表演赛,可选用三、四、五种方案。

基层单位或一般群众性比赛,也可以不计时间。

采用哪种方案,应在竞赛规程或补充规定中明确说明。

4. 摸子走了

- (1) 摸触自己方面的哪个棋子,就应走哪个棋子,除非所摸触的那个棋子,按行棋规定根本不能走,才可以走别的棋子。
- (2) 摸触对方的棋子,就必须吃掉那个棋子,只有当己方的任何棋子都无法去吃时,才可以另行走子。
- (3) 先摸触自己的棋子,后又摸触对方的棋子,处理顺序如下:前者必须吃掉后者——无法吃掉时,必须走动前者。前者无法走时,必须用别的棋子吃掉后者——别的棋子也无法吃掉后者,另行走子。
- (4) 先摸触对方棋子,后又摸触自己的棋子,处理顺序如下:后者必须