

图解棋牌入门丛书

图解

主编 / 刘俊

象棋入门

- 图文并茂 · 讲解基本知识
- 由浅到深 · 配以实战经验
- 开辟思维 · 点燃智慧之星



新疆人民出版社

《图解棋牌入门》丛书

图解象棋入门

TU JIE XIANG QI RU MEN

刘俊 主编

新疆人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

图解象棋入门/刘俊主编. —乌鲁木齐:新疆人民出版社, 2002. 11

(图解棋牌入门丛书)

ISBN 7-228-07703-2

I. 图… II. 刘… III. 象棋-图解

IV. G892-64

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 092119 号

出 版 新疆人民出版社
地 址 乌鲁木齐市解放南路 348 号
邮 编 830001
电 话 总编室:2825887 发行科:2816212
印 刷 武汉大学出版社印刷总厂
发 行 新疆人民出版社
开 本 850×1168 1/32
印 张 50 印张
字 数 600 千字
版 次 2003 年 1 月第 1 版
印 次 2003 年 1 月第 1 次印刷
印 数 1—5000

ISBN 7-228-07703-2/G·280 定 价:75.00 元(全五册)

本册定价:15.00 元

前 言

象棋是中华民族珍贵文化遗产，历史悠久，广泛流传。早在《楚辞》中即有“象棋”的记载。现制象棋肇始于唐，定型于宋，至今已有上千年历史。

象棋是中国传统文化园地中的一朵奇葩，融科学性、艺术性、文化性、趣味性和竞技性为一体。因棋具简单，又俗雅共赏，所以地不论华堂陋室，人无论显贵凡夫，千百年来深受各阶层人民的喜爱。现在，象棋已是中国最为广泛的文体活动之一，爱好者有上亿人，就是说，每十位中国人就有一人会下象棋。

象棋不仅具有娱乐功能，而且还因其开发智慧、锻炼思维、提高智力水平的综合特点而备受人们喜爱。

本书着重系统性、科学性、知识性和趣味性，图文并茂，采用通俗流畅的文笔向学习象棋的读者循序渐进地介绍种种入门知识及技巧。本书不失为中国象棋爱好者和初学者入门的一本教科书。

目 录

第一章 象棋基本知识	(1)
第一节 中国象棋的由来	(1)
第二节 象棋艺术的基本原理	(2)
第三节 行棋知识	(3)
第四节 常用术语	(36)
第五节 象棋基本规则	(42)
第六节 实战分析	(52)
第二章 基本杀法	(59)
第一节 对面笑杀	(59)
第二节 双车错	(60)
第三节 双车胁士杀	(61)
第四节 挂角马杀	(62)
第五节 立马车杀	(63)
第六节 八角马杀法	(65)
第七节 卧槽马杀	(66)
第八节 钓鱼马杀	(67)
第九节 侧面虎杀	(68)
第十节 勒马车杀	(69)
第十一节 双马欢泉杀	(70)
第十二节 马后炮杀	(71)
第十三节 重炮杀	(71)
第十四节 天地炮杀	(72)

第十五节 闷宫杀	(74)
第十六节 闷杀	(75)
第十七节 双将杀	(76)
第十八节 铁门栓杀	(77)
第十九节 二鬼拍门杀	(79)
第二十节 大胆穿心	(79)
第二十一节 三子归边	(80)
第二十二节 夹车炮杀势	(81)
第二十三节 海底捞月	(82)
第二十四节 三车闹士	(83)
第二十五节 解杀还杀	(84)
第二十六节 车马冷着	(85)
第二十七节 臣压君	(86)
第二十八节 实战分析·对局观摩	(88)
第三章 基本战术	(99)
第一节 捉双	(99)
第二节 双重威胁	(101)
第三节 闪击	(102)
第四节 闪将	(104)
第五节 抽将	(105)
第六节 引离	(107)
第七节 吸引	(109)
第八节 堵塞	(111)
第九节 拦截	(113)
第十节 牵制	(114)
第十一节 腾挪	(116)
第十二节 封锁	(119)
第十三节 借力	(120)

目 录

第十四节 迂回	(122)
第十五节 交换	(123)
第十六节 顿挫	(125)
第十七节 等着	(126)
第十八节 困子	(127)
第十九节 困毙	(128)
第二十节 解将还将	(130)
第二十一节 解杀正杀	(131)
第四章 布局常识	(133)
第一节 布局基本知识	(133)
第二节 开局浅介	(142)
第三节 角炮类、兵类	(175)
第四节 相类、马类	(184)
第五章 残局基础	(193)
第一节 兵类残局	(194)
第二节 马类残局	(197)
第三节 炮类残局	(203)
第四节 车类残局	(207)
第五节 实战分析·对局观摩	(217)
第六章 中局初探	(227)
第一节 中局初探(一)	(227)
第二节 中局初探(二)	(236)
第三节 中局初探(三)	(246)
第四节 实战分析·对局观摩	(255)
附录:	(269)
象棋竞赛规则	(280)
第一章 行棋规定	(282)
第二章 比赛规则	(285)

第三章	比赛通则.....	(289)
第四章	比赛附则.....	(292)
第五章	裁判细则.....	(294)
第六章	棋例提纲.....	(297)
第七章	棋例细则.....	(300)
附录一	循环赛对局秩序表的使用和编排.....	(308)
附录二	积分编排制的编排原则和具体方法.....	(310)

第一章 象棋基本知识

第一节 中国象棋的由来

学习一门新的东西了解它的历史很有必要，中国象棋入门的学习也不例外。据传，中国象棋是韩信以娱乐士卒而发明的。

韩信是我国古代汉朝大将。一次他率兵攻打西楚霸王的盟国赵国时，由于久攻不下，士卒疲劳，厌倦战争。此时又赶上春节，士卒都思念起远方的家乡和亲人，有人甚至私自逃跑回家过年，军心发生了动摇。韩信面对这严峻的形势，焦虑万分。他想用一种活动来丰富士卒的生活，转移他们的思乡情绪，他与谋士反复研究，发明了象棋。战士对这种引人入胜的棋戏产生浓厚兴趣，他们被吸引到棋盘上，终日角逐，乐而忘归，结果军心得到稳固，战争取得了胜利。最后韩信又战胜了西楚霸王，协助刘邦统一了全国，建立了汉朝。后人为了纪念这历史事件，就把棋中间的河界称为“楚河”、“汉界”，借以比喻两军交战的疆界。

最早的棋子是用金属制作的，走棋时金属棋子的敲击声很远就能听得到。据说，唐朝“安史之乱”时，太子李亨在陕西灵武当上皇帝。一次在行军途中，连日阴雨绵绵，道路泥泞，战士苦不堪言。这时战事正紧，各地告急文书纷至沓来，而新皇帝却不理朝政，整日和后妃们下象棋取乐，金属棋子的敲击声远传营外，不绝于耳。大臣李泌劝说道：“在此危难之时，只知下棋，

更要防备士卒不满，发生叛乱。”皇帝为了不让外人听见棋子敲击声，就命人用木头雕刻成棋子来代替金属棋子。这样木质棋子就由此流传下来。

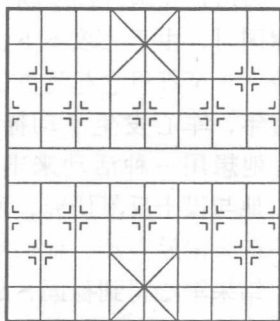
传说归传说，至于中国象棋到底是由谁首先发明的，至今尚未定论，但棋界有一种共识，就是象棋的发明是我国古代劳动人民集体智慧的结晶。

第二节 象棋艺术的基本原理

古代的中国经历过无数的战争，而每次具体的战斗又都总是双方兵力、器械和指挥艺术的较量。考据古代战争的状况和象棋艺术的形式，我们可以得出结论：象棋艺术是古代战争棋式的再现。当然，这种再现是经过了抽象和艺术化的。

象棋的棋盘如图 1-1 就像一个古战场。中间的河界把战场分为相当的两场阵地。每块阵地都有一个“九宫”即如古代将帅的中军帐。棋盘上有横十直九共九十个交叉点，可视为战争的据点。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1

作战双方各有十六个棋子，分红黑两色，代表参战的双方队伍。每方的两车、两马、两炮、五兵（卒）是主要的作战兵种，反映了古代作战兵种的大致轮廓。两相（象）两仕（士）是防御性的兵种，似守卫中军帐的卫士。不同的棋子有不同的走法和吃子法，表示不同的战斗力量。还有一个帅（将）是军队的元首。它的生死存亡系乎战争的胜败，故帅（将）成为对方攻击的军事

目标，各棋子要为主帅（将）的安危服务。这也是古代战争思想的反映。

象棋对局时，双方棋子按古代常规作战那样先列成对称的阵势如图 1-2，然后再行交锋。各棋子按照步法规则一来一往、一进一退、一攻一守、针锋相对，形成争斗的局面。因双方棋子在各据点上移动通过吃子、兑子钳制、避止等交锋和对将帅互相攻击和防卫，逐渐出现了兵力上的强弱，形势上的优劣，最终导出了战斗的胜、败、和的结果。这就是象棋艺术的基本原理。

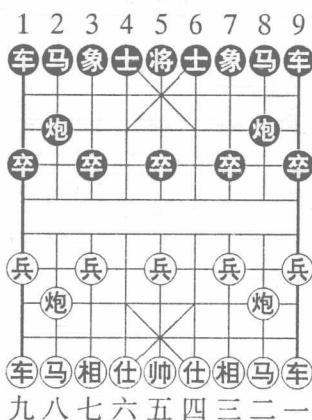


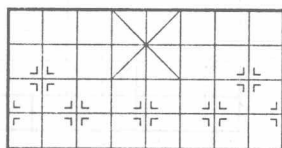
图 2

第三节 行棋知识

一、棋 盘

棋盘，是形式完全相同的两部分相对组成的，就一方来说，是由五条横线和九条直线交叉而成。

(图 3)



中间有一条空白横道，象征界限，称为“河界”意思是以河为界。两部分与“河界”相连，使成了横十竖九的完整棋盘。(图 4)

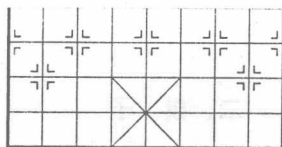


图 3

“河界”中间不标直线，棋子跨越“河界”，无论直线行棋，均按有线行棋，实际上，“河界”中直线是隐线，只是没有标出

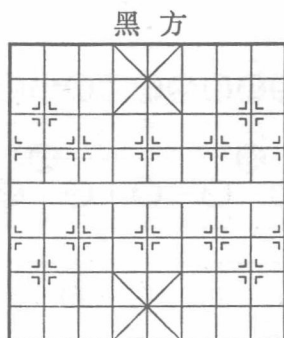


图 4

来。

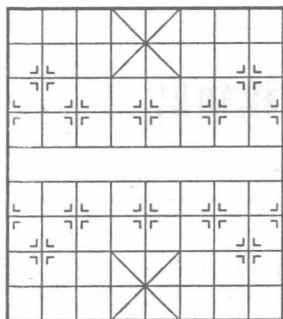
每方直线的标法，从右至左，依次为1—9路，我方9路，即是对方1路，依此类推。(图5)

己方线路只代表己方棋子的位置，各记各路以免混淆。

双方阵营的一、三路横线与4、6路直线的方框内有两对角线，组成一个“米”形，称为“九宫”。(图6)

(图6)

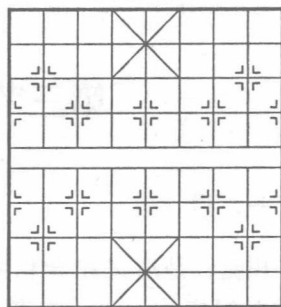
黑方
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一
红方

图 5

黑方



红方

图 6

二、棋 子

象棋的棋子共有三十二个，分红黑两种颜色，红黑各为一方，每方十六个棋子，共七个兵种：

红方——♖(一个)、♔(两个)、♘(两个)、♙(两个)、♚

(两个)、炮(两个)、兵(五个);

黑方——将(一个)、士(两个)、象(两个)、车(两个)、马(两个)、炮(两个)、卒(五个); 其中: 帅 = 将、仕 = 士、相 = 象、车 = 车、马 = 马、炮 = 炮、兵 = 卒。

红黑双方的七个兵种, 形异实同, 好比军队的服装, 以示区别。

三、棋子摆法

所谓摆法, 即指对弈前的棋子位置。国际象棋将棋子摆在格内, 而象棋棋子则摆在交叉点上。五个兵(卒)隔一路一字排开摆在己方阵地的第四横线上, 帅(将)居底线之中, 其余兵种对称性分列两侧。(图7)

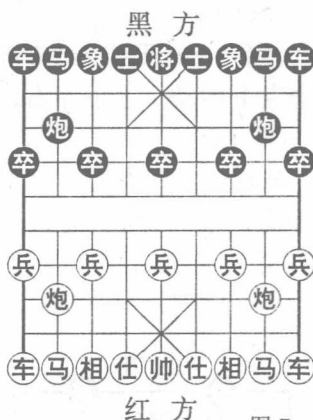


图7

棋盘上恭敬有九十个交叉点, 棋子就在这些交叉点上活动。

四、棋子走法

棋子的七个兵种, 可分为两大类, 一类可以过“河”, 一类不可以过“河”。

可过“河”的兵种是: 车(车)、马(马)、炮(炮)、兵(卒)。

不可过“河”的兵种是: 帅(将)、仕(士)、相(象)。

这七个兵种的具体走法如下:

帅(将)——只能在“九宫”的九个点上活动, 可上可下, 可

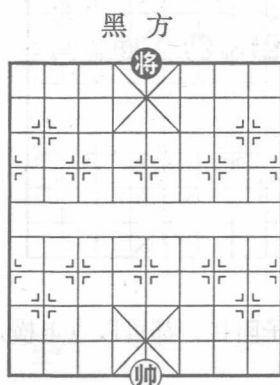


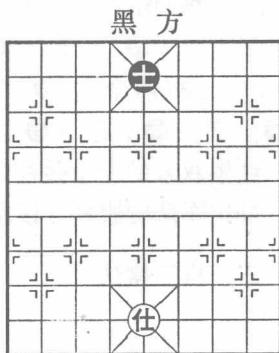
图8

左可右，直走横走，仅限一步。(图8)

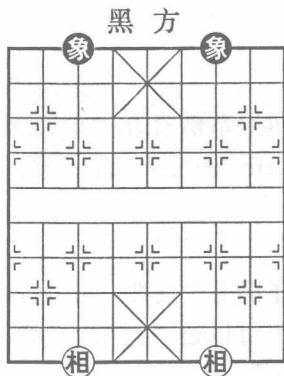
⊕(⊕)——只能在“九宫”的五个点上活动，上下左右，斜行一步。(图9)

⊗(象)——只能在己方阵地上的七个点上活动，上下左右，斜行两步。(图10)

若两步之间有阻隔(不论对方己方的棋子)，则不能通过，称为“塞象眼”。(图11)



黑方 红方 图9



黑方 红方 图10

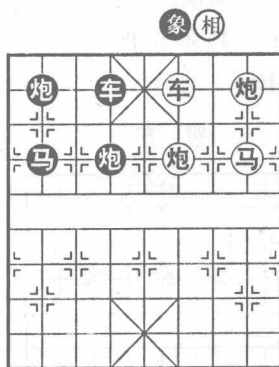
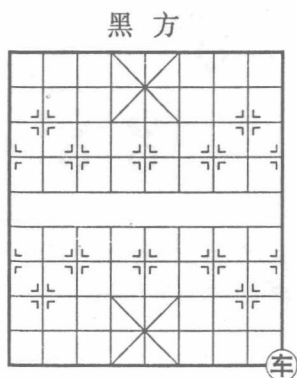
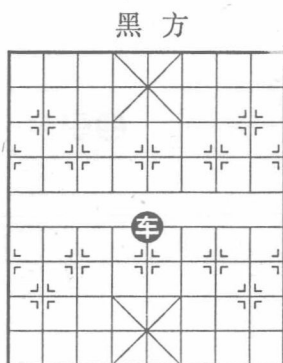


图11

⊕(⊕)——不论上下左右，只要无子阻拦，都可以直走横走，能进能退，不限步数。(图12、13)



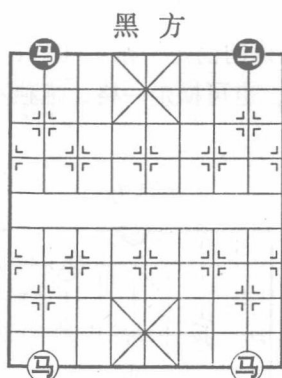
红方 图 12



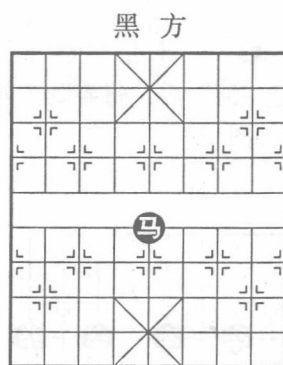
红方 图 13

图 12: 车可以向前向左移动一个交叉点, 也可以直达边线。

图 13: 车在此位置, 可以上下左右, 长走短行, 任意选择。



红方 图 14



红方 图 15

④ 马——每着斜行两格, 即一直一斜, 可进可退。(图 14)

马在棋盘中间某一位置时, 可走八个方向, 有“八面威风”之说。(图 15)

如在走子方向的一直处有别的棋子挡住, 就不能走过去, 俗称“蹩马腿”。(图 16)

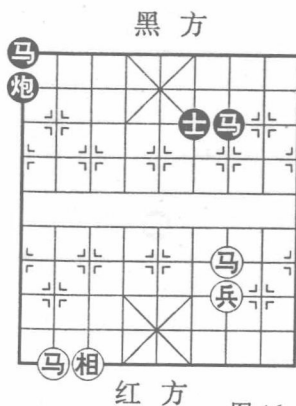


图 16

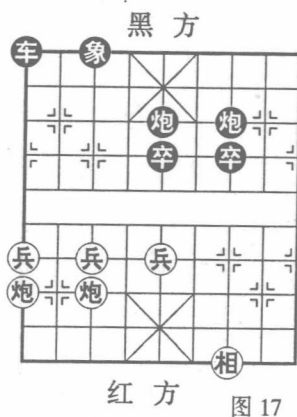


图 17

炮——不吃子时，走法同车一样。

凡吃子时，必须隔一个棋子（不论对方己方）跳吃，俗称“炮打隔子”。（图 17）

兵卒——未过“河”时，每着只许向前走一格。（图 18）

过“河”后，每着既可前进一格，也可横走一格，唯独不能后退。（图 19）

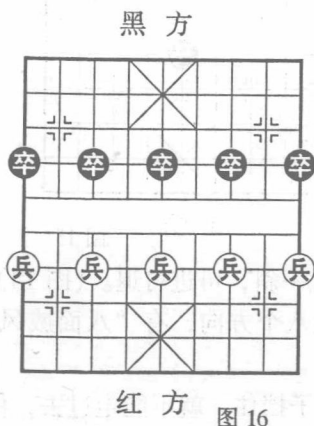


图 16

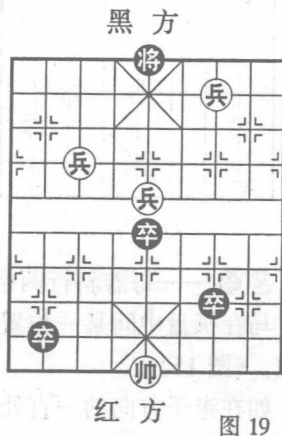


图 19

五、吃子法

走棋时，如果己方棋子可以走到并愿意走到的位置上有对方棋子存在，就可以把对方这个棋子吃掉而占领那个位置。

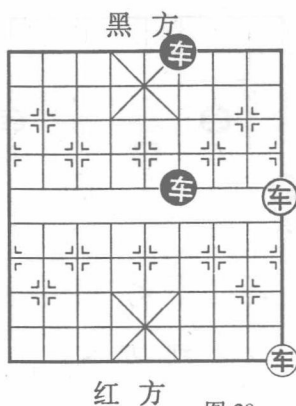


图 20

由于棋子的走法各有特点，所以表现在具体的吃法上也各有不同。

一、按照自己的走法，吃掉对方的同兵种棋子，同时也可被对方棋子吃掉。(如图 20、21、22、23)

图 20：红方⑤可吃掉黑方⑥，黑方⑥也可以吃掉红方⑤。

图 21：红方双⑤互相连环，互相保护，黑方双⑤同样。

图中的红方河口⑤可吃掉黑方的河口⑤，而黑方的河口⑤也同样

可吃掉红方河口⑤。

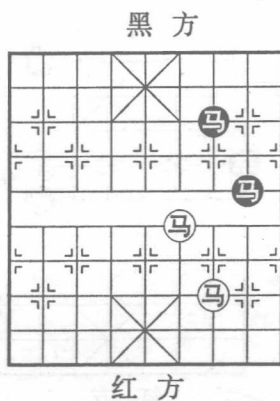


图 21

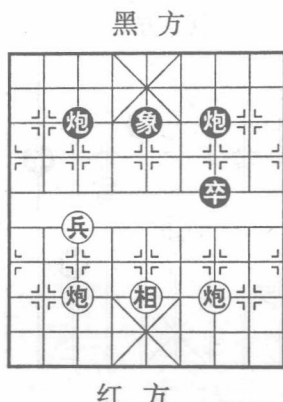


图 22

图 22：红方双⑤与黑方双⑤均以自己的⑥(象)当支架而