

haqer Xiangqi Chuji Jiaocheng

少儿象棋 初级教程



柏瑞国 编著
朱鹤洲 审校

上海科学普及出版社

少儿象棋初级教程

柏瑞国 编 著
朱鹤洲 审 校

上海科学普及出版社

图书在版编目(CIP)数据

少儿象棋初级教程/柏瑞国编著. —上海:上海科学普及出版社,2013.4

ISBN 978-7-5427-5641-1

I. ①少… II. ①柏… III. ①中国象棋—少儿读物 IV. ①G891.2-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 294564 号

责任编辑 郭子安

少儿象棋初级教程

柏瑞国 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 上海叶大印务发展有限公司印刷

开本 787×1092 1/16 印张 12 字数 286000

2013 年 4 月第 1 版 2013 年 4 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-5641-1 定价:22.80 元

本书如有缺页、错装或坏损等严重质量问题
请向出版社联系调换

前 言

象棋是我们中华民族的文化瑰宝,历史久远。它集逻辑、哲学、数学、美学、艺术于一身,可谓“博大精深”,深受广大群众的喜爱。从事象棋活动,不但可以开发智力,锻炼毅力,而且可以修身养性,陶冶情操。少儿学习象棋,则可以丰富业余生活,开发智力,培养竞争意识,促进全面发展。

教育部体育卫生与艺术教育司和国家体育总局群众体育司,曾联合下发了《关于在学校开展围棋,国际象棋,象棋三项棋类活动的通知》。《通知》指出:为深化教育改革,促进学生的素质教育,在学校积极组织开展丰富多彩的文体活动是非常必要的。在学校积极倡导三项棋类活动,有利于青少年学生个性的塑造和美德的培养,有利于培养学生独立解决问题的思维能力,操作能力,有利于提高学生的文化素养。

为满足少儿开展棋类活动的教学需求,笔者将自己多年的教学经验体会编写成这本《少儿象棋初级教程》。本书本着由浅入深,循序渐进的原则,力求做到通俗易懂,着少精妙,简单明了,便于少儿学习掌握,在教学中则可按实际情况,灵活运用。

本书在编写过程中得到全国棋友排局研究会主席、中国象棋学院教授、象棋排局特级大师朱鹤洲先生与宋安国先生的热情鼓励 and 大力支持,在此表示感谢。限于笔者的水平,书中难免有不完善和错误之处,欢迎提出宝贵意见。

作 者

个人简介

柏瑞国,男,汉族,1950年3月12日生,江苏射阳人,1998年4月毕业于中国象棋学院大专部排局系。

自幼酷爱中国象棋,曾多次参加县、市、国家海洋局东海分局象棋赛,荣获过冠、亚军。1985年在上海大戢山海洋站工作时,利用业余时间自学揣摩意创象棋排局,至今已拟数百排局,其中一些曾在广州《象棋报》、江苏《盐阜大众报》、射阳《射阳日报》、辽宁《棋友》、《象棋世界》、成都《棋牌世界》、《象棋绝杀与妙和》、哈尔滨《棋艺》、上海《象棋排局例典》、《象棋奇书》及《百花齐放象棋谱》等多家报纸和书刊上发表,得到棋界好评。

1990年8月1日倡导成立了首家“盐城市民间中国象棋协会”;

1993年被吸收为“全国象棋排局研究会”会员;

1994年5月4日荣获全国象棋排局创作奖第三名;

1996年10月8日荣获首届全国电视棋局赛第三名;

2006年8月8日荣获第七届全国象棋排局赛第一名,被授予“中国象棋家”、“象棋排局特级大师”、“全国排局王”称号;

2009年10月8日成立了“中国象棋学院盐城培训中心”。



目 录

第一章 基础知识.....	1
第一节 起源故事.....	1
第二节 象棋简史.....	1
第三节 学棋三字经.....	2
第四节 象棋基本规则.....	2
第五节 棋盘和棋子.....	3
第六节 棋子走法与吃子.....	4
第七节 棋子价值与记录方法.....	6
第八节 常用术语.....	8
第九节 简单棋规.....	9
第二章 基本杀法	16
第一节 单子和多子组合杀法	16
(1) 兵的杀法 /16	(11) 双车的杀法 /23
(2) 炮的杀法 /17	(12) 马炮的杀法 /23
(3) 马的杀法 /18	(13) 车炮的杀法 /23
(4) 车的杀法 /19	(14) 车马的杀法 /24
(5) 炮兵的杀法 /19	(15) 车炮兵的杀法 /24
(6) 马兵的杀法 /20	(16) 车马兵的杀法 /25
(7) 车兵的杀法 /21	(17) 车马炮的杀法 /25
(8) 双兵的杀法 /21	(18) 车双炮的杀法 /25
(9) 双炮的杀法 /22	(19) 车双马的杀法 /26
(10) 双马的杀法 /22	
第二节 常用基本杀法	26
(1) 对面笑 /27	(10) 双马饮泉 /30
(2) 双车挫 /27	(11) 马后炮 /30
(3) 重炮杀 /27	(12) 双车胁士 /31
(4) 卧槽马 /28	(13) 闷杀 /31
(5) 挂角马 /28	(14) 天地炮 /32
(6) 钓鱼马 /28	(15) 双将杀 /32
(7) 高钓马 /29	(16) 柳穿鱼 /32
(8) 白马现蹄 /29	(17) 一杯不醉,醉两坏 /33
(9) 拔簧马 /30	(18) 铁门闩 /33



- | | |
|----------------|----------------|
| (19) 大胆穿心 / 34 | (26) 车马冷着 / 36 |
| (20) 夹车炮 / 34 | (27) 入洞出洞 / 37 |
| (21) 炮辗丹砂 / 34 | (28) 送佛归殿 / 37 |
| (22) 双鬼拍门 / 35 | (29) 老卒搜山 / 38 |
| (23) 蜘蛛抱蛋 / 35 | (30) 困毙 / 38 |
| (24) 三子归边 / 36 | (31) 苏秦背剑 / 38 |
| (25) 车炮抽杀 / 36 | (32) 海底捞月 / 39 |

破局闯关练习题(一) 39

第三章 战术技巧 46

第一节 七种兵器 46

- | | |
|---------------|---------------|
| (一) 帅(将) / 46 | (五) 马 / 48 |
| (二) 仕(士) / 47 | (六) 炮 / 49 |
| (三) 相(象) / 47 | (七) 兵(卒) / 50 |
| (四) 车 / 48 | |

第二节 十八般武艺 50

- | | |
|-------------|--------------|
| (1) 捉 / 51 | (10) 弃 / 53 |
| (2) 将 / 51 | (11) 闪 / 53 |
| (3) 应将 / 51 | (12) 牵 / 53 |
| (4) 抽 / 51 | (13) 拉 / 54 |
| (5) 兑 / 52 | (14) 封 / 54 |
| (6) 杀 / 52 | (15) 压 / 54 |
| (7) 跟 / 52 | (16) 塞 / 54 |
| (8) 拦 / 52 | (17) 等 / 55 |
| (9) 献 / 53 | (18) 顿挫 / 55 |

第三节 三十六计 55

- | | |
|----------------|----------------|
| (1) 瞒天过海 / 55 | (13) 打草惊蛇 / 59 |
| (2) 围魏救赵 / 56 | (14) 借尸还魂 / 59 |
| (3) 借刀杀人 / 56 | (15) 调虎离山 / 59 |
| (4) 以逸待劳 / 56 | (16) 欲擒故纵 / 59 |
| (5) 趁火打劫 / 57 | (17) 抛砖引玉 / 60 |
| (6) 声东击西 / 57 | (18) 擒贼擒王 / 60 |
| (7) 无中生有 / 57 | (19) 釜底抽薪 / 60 |
| (8) 暗渡陈仓 / 57 | (20) 混水摸鱼 / 60 |
| (9) 隔岸观火 / 58 | (21) 金蝉脱壳 / 61 |
| (10) 笑里藏刀 / 58 | (22) 关门捉贼 / 61 |
| (11) 李代桃僵 / 58 | (23) 远交近攻 / 61 |
| (12) 顺手牵羊 / 58 | (24) 假道伐虢 / 61 |



- (25) 偷梁换柱 / 62
- (26) 指桑骂槐 / 62
- (27) 假痴不癫 / 62
- (28) 上屋抽梯 / 62
- (29) 树上开花 / 63
- (30) 反客为主 / 63
- (31) 美人计 / 63
- (32) 空城计 / 64
- (33) 反间计 / 64
- (34) 苦肉计 / 64
- (35) 连环计 / 64
- (36) 走为上 / 65

第四章 实用残局 66

- (一) 单炮类 / 66
- (二) 单马类 / 68
- (三) 单车类 / 70
- (四) 兵类 / 74
- (五) 马兵类 / 78
- (六) 炮兵类 / 82
- (七) 车兵类 / 91
- (八) 马炮类 / 98
- (九) 车炮类 / 104
- (十) 车马类 / 106
- (十一) 车马炮类 / 108
- (十二) 车马炮兵类 / 110
- (十三) 双子类 / 111

第五章 布局技巧 117

- (一) 开局基本原则 / 117
- (二) 布局第一招 / 118
- (三) 布局基本定式 / 118
- (1) 顺炮 / 119
- (2) 列炮 / 120
- (3) 中炮对屏风马 / 120
- (4) 中炮对反宫马 / 123
- (5) 中炮对单提马 / 124
- (6) 过宫炮 / 124
- (7) 仙人指路 / 125
- (8) 飞相局 / 126
- (9) 起马局 / 127
- (10) 鸳鸯炮 / 128
- (11) 龟背炮 / 129
- (12) 叠炮 / 129
- (13) 三步虎 / 129
- (四) 布局陷阱 / 130
- (1) 中炮对后补列炮 / 130
- (2) 顺手炮 / 130
- (3) 双炮击马对双直车 / 130
- (4) 列手炮 / 131
- (5) 欽炮对单提马 / 131
- (6) 中炮对左炮封车 / 131
- (7) 对兵局 / 131
- (8) 中炮对单提马 / 132
- (9) 中炮直车对左炮巡河 / 132
- (10) 弃象陷车局 / 132
- (11) 横车弃马局 / 133
- (12) 兑车弃马局 / 133
- (13) 右炮横车破象局 / 133

第六章 中局基本战术 135

- (1) 谋子战术 / 135
- (2) 捉子战术 / 135
- (3) 兑子战术 / 136
- (4) 运子战术 / 136
- (5) 弃子战术 / 137
- (6) 牵制战术 / 138
- (7) 封锁战术 / 138
- (8) 吸引战术 / 139
- (9) 禁制战术 / 139
- (10) 腾挪战术 / 140



(11) 闪击战术 / 140	(19) 抽将战术 / 144
(12) 引离战术 / 141	(20) 顿挫战术 / 145
(13) 迂回战术 / 141	(21) 冷着战术 / 145
(14) 借力战术 / 142	(22) 串打战术 / 146
(15) 拦截战术 / 142	(23) 双重威胁战术 / 146
(16) 困子战术 / 143	(24) 解杀还杀战术 / 147
(17) 诱着战术 / 143	(25) 先弃后取战术 / 147
(18) 堵塞战术 / 144	(26) 规则战术 / 147
第七章 排局 149	
(一) 江湖棋局 / 149	(五) 非连照胜局 / 153
(二) 普通和局 / 150	(六) 图字形局 / 154
(三) 七子和局 / 151	(七) 趣味棋局 / 155
(四) 连照胜局 / 152	(八) 实用棋局 / 156
破局闯关练习题(二) 156	
破局闯关练习题答案 172	



第一章 基础知识

第一节

起源故事

汉王刘邦部下有一位大将韩信,传说他率兵攻打西楚霸王的盟国赵国时,由于久攻不下,士兵劳累,厌倦战争,正好又赶上过年,士卒思念家乡亲人,并有人私逃回家,军心发生了动摇。在这严峻形势面前,韩信想用一种娱乐活动来丰富、转移士卒思乡情绪,经与谋士反复研究、发明了象棋。士卒被这种高智力棋戏,深深地吸引,从此军心稳固,战争取得了胜利。后人为纪念这一发明,就把棋盘中间的分界称为“楚河”“汉界”。

当然,这个故事只是一个传说,象棋到底由谁发明的,至今尚未有定论,但棋界有一种共识:象棋的发明是我国古代劳动人民集体智慧的结晶。

第二节

象棋简史

象棋是中华民族古老的文化遗产,千百年来长盛不衰,深受一代又一代人们的喜爱。早在战国时期,我国已经有了关于象棋的记载;秦汉时期,棋戏颇为盛行;三国时期,象棋的形制不断变化并已和印度有了传播关系;至南北朝时期的北周,象棋形制完成了第二次大改革,之后又经过百年实践,象棋于北宋末定型成近代模式。南宋时期弈象棋已“家喻户晓”,成为当时流行极为广泛的棋艺活动。

元、明、清时期,象棋的发展有了长足的进步,技术水平不断提高,出现了多部总结棋艺的理论专著,其中最为重要的有《梦入神机》、《金鹏十八变》、《桔中秘》、《适情雅趣》、《梅花谱》、《竹香斋》等。虽然在旧中国象棋是处于自生自灭状态,可流传至今的棋谱,却对于研究象棋历史渊源和提高棋艺水准,有着很大的实用价值。

新中国成立后,在党和国家的关心下,象棋活动进入一个崭新的发展阶段。1956年象棋被列入体育项目,并从同年12月起举办了全国性的象棋赛,首届全国冠军由广东杨官璘获得。1960年,15岁的上海胡荣华初次参加全国赛,就横空出世,勇夺桂冠,老一辈革命家陈毅元帅发奖时连连称赞:娃娃赶上来了!胡荣华从小潜心励志在老师辅导下,懂得学棋能为国争光,棋艺水平提高很快,11岁就进入上海象棋队,15岁首次参加全国赛即夺得冠军。



此后,二十年内十次连续夺冠,享有“十年霸”美名。至2006年先后共夺得十四届全国冠军,成为象棋一代宗师,20世纪最杰出的棋手。1993年18岁的广东少侠许银川大魁天下;2001年上海队12岁的谢靖在全国少年赛16岁组中获得冠军;2008年19岁的谢靖再夺全国象棋排位赛冠军,成为我国象棋史上最年轻的国家象棋特级大师,真是“自古英雄出少年”。自从象棋被列入体育项目后,各地有关象棋的杂志,报刊,书籍相继出版,各省、市陆续建立棋院,棋校、棋队,培训基地等;各地赛事不断,专业网络象棋竞技平台开通等,这一些有力地推动了象棋普及与提高。

1978年,亚洲象棋联合会成立,每年都举办象棋锦标赛。1982年亚洲象棋联合会成立推广委员会,决定向世界推广中国象棋,先后举办多届国际邀请赛。1993年4月6日世界象棋联合会在北京成立,象棋正式走向世界,成为扩大中外文化交流的桥梁,增进了我国人民与各国人民之间的友谊。

第三节

学棋三字经

方棋盘,两色子,红先行,将军帅,住九宫,仕斜走,
象飞田,车横直,马行日,炮翻山,兵冲锋,过河横,
不退缩,马前子,为蹀腿,田中子,象眼塞,这两种,
不可吃,不能行,下棋时,坐姿正,落子后,莫悔棋,
不玩皮,棋品好,心要静,棋则高,利学习,成绩好,
尊师长,待人和,胜不骄,败莫馁,多才艺,事业成,
初学者,须熟记。

第四节

象棋基本规则

在平常对弈与比赛时,为使对弈双方避免矛盾和纠纷可按以下方法与规则施行:

1. 次序红先黑后,以后双方交替执先和下子。
2. 通过猜子方法来决定先后手。
3. 正规比赛,须按编排抽签确定,首局单数先行。
4. 将(帅)被对方吃掉,就算输棋,如果双方均无取胜的局势,理论上公认为和棋。
5. 轮到走棋的一方欠行,无子可动,就算被“困毙”,也是输棋的一种。
6. 摸子走子,落子无悔。摸了自己的哪个棋子,就必须走动这个棋子。除非按棋规根本不能走动,方可另走它子,并记违例一次。手离开棋子,这个棋子便生根,决不能拿起重走,不可悔棋。

初学者在训练时,不要轻易或草率地摸棋子,必须养成良好习惯,谨慎思考,然后下子。

以上最简单的规则,供初学者使用。



第五节

棋盘和棋子

1. 棋盘

棋盘是棋子活动战斗的场所。它由九条竖线和十条横线相交组成,共九十个交叉点(也称兵站),棋子就摆放和活动在这些兵站上。红方从右至左用汉字数字一至九表示,分别称做一路,二路直至九路;黑方从右至左用阿拉伯数字 1—9 表示。

棋盘中间未画直线的空白地带,称为“河界”,划有斜线交叉线“米”字形的地方,叫做“九宫”,见图 1。

2. 棋子

象棋是古代战争模式的再现,是一种双方对阵的竞技项目。它的棋子共有 32 个,分为红黑两组,每组各有 16 个。象棋兵种有以下 7 种:

红方:有 1 个帅,仕、相、车、马、炮各 2 个,有 5 个兵。

黑方:有 1 个将,士、象、车、马、炮各 2 个,有 5 个卒。

对局开始前,双方棋子在棋盘上的摆法如图 2。对局时,由执红棋的一方先走,以后双方轮流各走一着,直至分出胜负或者和,对局终了。

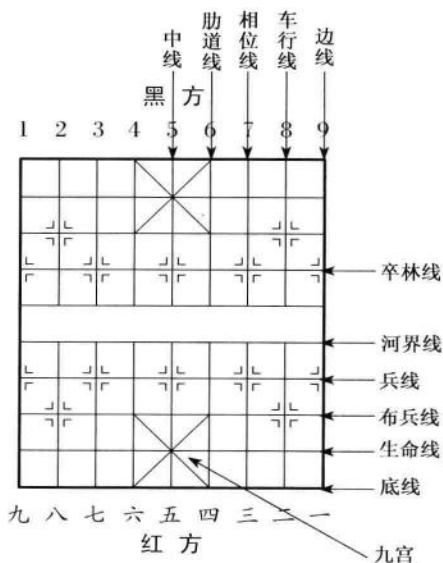


图 1

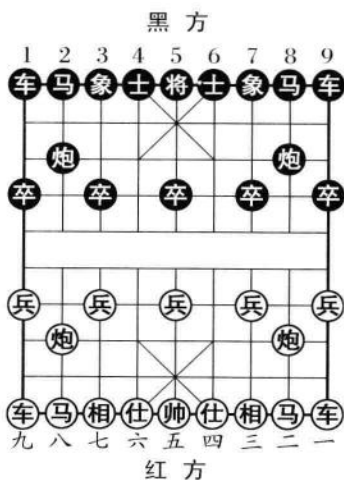


图 2

走棋的一方将棋子走到对方一个交叉点上,或者吃掉对方棋子而占领其交叉点,算走一着,双方各走一着,称为一个回合。



第六节

棋子走法与吃子

1. 帅(将)

是统率全军的兵种,是重点保卫的对象、争守的焦点、决定胜负的目标,有时亲临前线,指挥助攻。

移动范围:它只能在九宫内活动,不准出宫,不准斜行。

移动规则:每一着只许走一步,前进、后退、横行都可以,共走九个点,帅和将不准在同一直线上直接对面,一方占据某一条直线,另一方必须回避(如图3),否则判负。

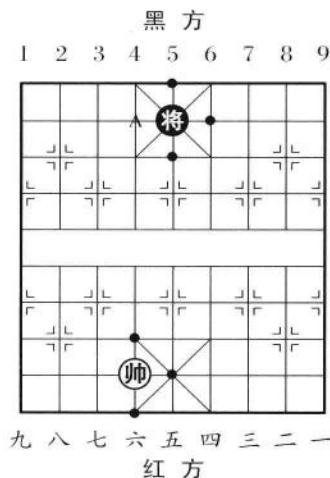


图3

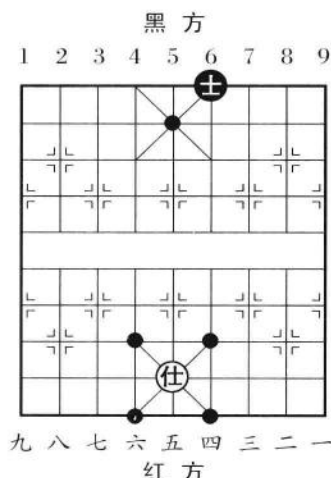


图4

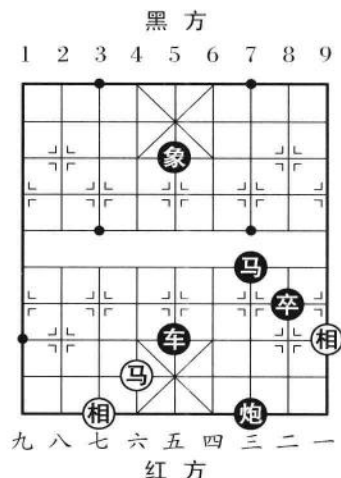


图5

2. 仕(士)

是帅(将)的贴身卫士,同样在其他子力的配合下,具有间接的进攻力量。

移动范围:只能在九宫内行走,不准出宫,不准横走或直行。

移动规则:每一步只许沿九宫斜线走一点,可进、退(见图4)。

3. 相(象)

主要作用是防守,与仕(士)形成内外两道防线,巡城护卫,保卫安全,与仕(士)有一样的歼击力,而且特别体现在中局、残局阶段的争斗中。

移动范围:河界一侧,不能越过河。

移动规则:每次沿对角线斜走两格,可进,可退,俗称“相(象)飞田”。当田字中心有别的棋子时,俗称“塞相(象)眼”,则不许走过去,也不能吃子(见图5)。

4. 车

是象棋三大强子之首,且为战斗力最强的一个兵种,它的力量一般要大于双炮双马或马炮,故有“一车十子寒”之称,它的动向更是十分重要。

移动范围:任何位置。



移动规则:车行直线,上、下、左、右均可移动,只要无子阻拦、行走步数不限,见图6。

5. 马

是车、马、炮的三大攻子之一,象有四面威风,而马有八面威风之美誉,是面上控制武器。

移动范围:任何位置。

移动规则:每着走一直(或一横)一斜,即俗称“马走日”,可进可退。如果马的前方有别的棋子挡住(无论是自己的还是对方的)马就不能过去,俗称“绊马脚”或“蹩马腿”(如图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、2位;乙点有子则不能到达3、4位;丙点有子则不能到达5、6位;丁点有子则不能到达7、8位。

6. 炮

为快速部队,机动性强,是遥控线上武器,特别在开局阶段,有“布局炮胜马”、“残局马胜炮”之称。

移动范围:任何位置。

移动规则:炮在不吃子的时候,走法同车一样,只是吃子时必须隔一个棋子(无论哪一方)跳吃,即俗称“炮翻山”“隔子打”(如图8所示)。

7. 兵(卒)

威力最小,但它的实用价值却不容忽视,是九宫的屏障,监视、护河、攻守的前哨勇兵,在激烈战斗中,勇于冲锋陷阵。

移动范围:兵线向前,任何位置。

移动规则:在没有过河界前,每着只许向前走一步;过河界后,每着可向前直走或左、右横行一步,但不能后退。如图9中,红方五路兵尚未过河,只能前进到达甲,则不能到达乙、丙、丁处;红方八路兵已过河,可走到甲、或乙、或丙处,则不能后退到丁处。

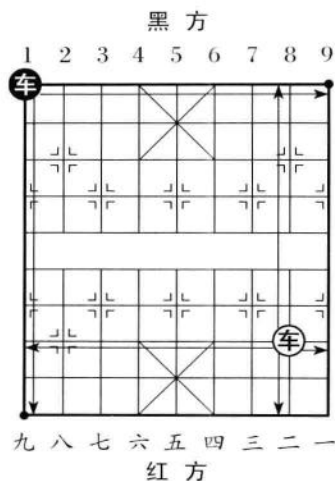


图6

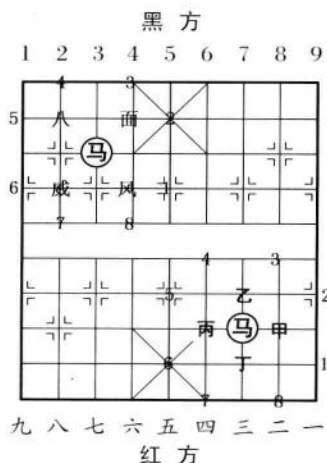


图7

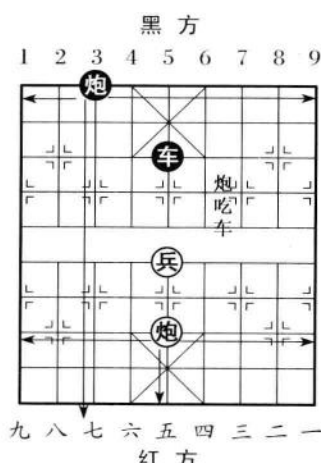


图8

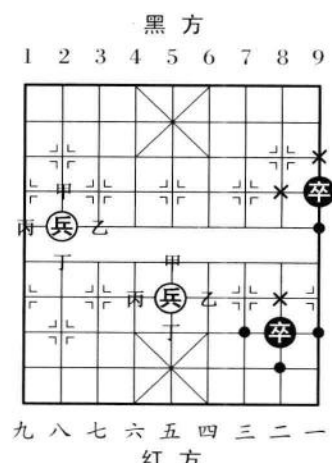


图9



第七节

棋子价值与记录方法

1. 棋子价值

象棋在对弈中,双方为了胜利,在战斗时就必然要进行一些子力交换。怎样衡量双方子力的得失呢?以双方所吃掉的棋子多少来衡量,那是错误的,不准确的,而应由它的质量来决定。棋子由于兵种不同,走法不一样,作用和重要程度也各不相同,根据各个兵种的本领大小,列表如下:

棋子价值表

兵种	未过河兵(卒)	过河兵(卒)	仕(士)	相(象)	马	炮	车	帅(将)
最大控制范围	1	3	4	4	8	15	17	4
分值	1	2	2	2	4	4.5	9	—

从表中看出车的本领最大,它在棋盘最多控制 17 个交叉点,它的价值最高,分值为 9 分;炮在有炮架的情况下最多可以控制 15 个交叉点,分值为 4.5 分;马在棋盘中央最多可以控制 8 个交叉点,分值为 4 分;仕(士)、相(象)最多可以控制 4 个交叉点,分值为 2 分;过河兵(卒)最多可以控制 3 个交叉点,分值为 2 分;帅(将)不负担和其它棋子进行交换的任务,所以无须给它们规定具体价值(见图 10)。

棋子在交换过程中,任何一方都要知道损失的大小,如一车换一马,车方损失巨大。一车的价值相当于一炮加一马,或双炮或双马;一炮的价值相当于一马;双炮的价值相当于双马或一马加一炮;车、马、炮的价值相当于车、双炮或车、双马或双车;一马或一炮的价值相当于双仕(士)或双相(象)或两个过河兵(卒);一个过河兵(卒)的价值相当于一个仕(士)或一个相(象)。

棋子的价值互换切不可生搬硬套,不能用静止的眼光看问题,有时价值最大的车为了夺取胜利也要断然舍去;而价值最小的兵(卒),如果棋局需要,也要不惜代价全力保护。

2. 记录方法

分为完整记录与简写记录两种。

(1) 完整记录法

对局时,每一着用四个字来表示,第一个字是走动棋子的名称;第二个字是棋子所在直线的号码;第三个字是棋子运动的方向,向前走用“进”,向后走(往回行)用“退”,横着走用“平”;第四个字是棋子进、退的步数,或是横移到达直线的号码。仕(士)、相(象)、马三个兵

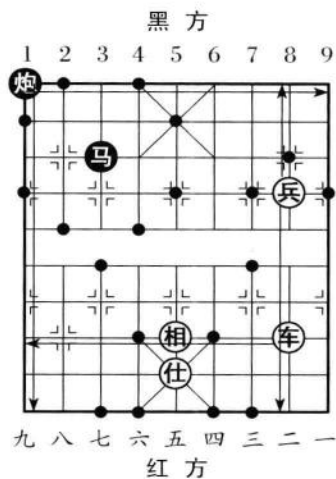


图 10



种走棋没有平移,只有前进、后退。

记录规定红方用中文数字一至九来表示;黑方用阿拉伯数字 1 至 9 表示。红黑双方都要以棋盘的底线为标准从右向左依次排列。注意:如一方的两个相同的棋子在同一条直线上,则用“前”,“后”区别。如图 11,前面红炮打 2 路黑方车,可记录为前炮平八;后边红炮打黑方 7 路车,可记录为后炮进七。

象棋记录以准确,清楚为原则。下面我们把这 3 个回合的完整记录介绍如下:

完整记录(见图 12)

回 合	红 方	黑 方
1	炮二平五	马 8 平 7
2	炮五退一	车 9 平 8
3	马二进三	炮 8 平 9

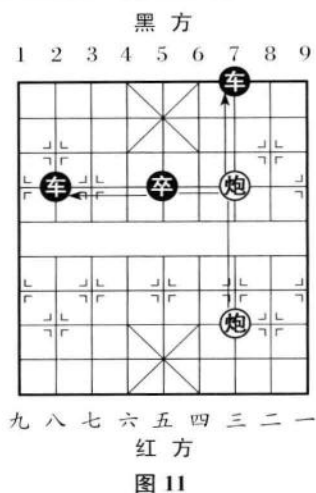


图 11

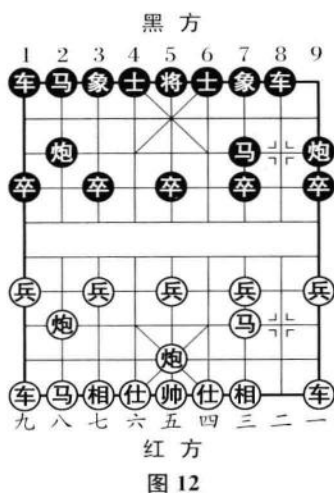


图 12

(2) 简易记录法

简易记录法是完整记录法的简化,它把原四个部分简化为三个部分。如炮二平五简化为炮 25,用两个阿拉伯数字记该棋变化前后的位置;如马 8 进 7,简化写为马 87,在第二个数字下划一横线表示进;上边划一横线表示退,没有横线表示平。这种简码书写速度快,在平时和比赛中使用,可以节省时间。

初学者学会记录方法后,可把自己与对手弈的每一盘棋清楚、准确地记录下来,然后再在棋盘上一着一着地复原出来,这种过程称为复盘。通过复盘,可以仔细研究双方每一步棋的得与失,总结经验与教训。通过坚持不懈地记录与复盘,可快速提高自己的棋艺水平。

(见图 12)简易记录

回合	红方	黑方
1	炮 25	马 8 ₇
2	炮 5 ¹	车 98
3	马 2 ₃	炮 89



第八节

常用术语

象棋术语是棋界流行总结出来的通用语,有助于初学者阅读棋谱与指导实践。

现将象棋常用术语列述如下:

1. 将

凡走子直接攻击对方帅(将)者,并在下一着准备吃掉它,称为“照将”,简称“将”。

2. 应将

被“将军”的一方所采取的躲避防卫与反击的手段,称为“应将”。

3. 杀

凡走子企图在下一着照将或连续照将,将死对方者,称为“要杀”,或称“杀着”,简称“杀”。

4. 捉

凡走子方能够造成下一着吃掉对方某个子,称为“捉”。

5. 打

凡属“将”、“杀”、“捉”等手段,统称“打”。

6. 兑

凡走子可与同等子力进行等价互换,并且子力价值不受损失者,称为“邀兑”,简称“兑”。

7. 献

为达到某种目的,主动送子给对方吃,称为“献”。

8. 拦

凡走子阻碍对方棋子活动。而又不具有其它作用者,称为“拦”。

9. 跟

凡走子盯牵对方有根子、而又不具攻击作用者,称为“跟”。

10. 闲

对局相持阶段的着法,不属于将、杀、捉,目的是等待时机。

11. 长将

凡走子连续不停照将而形成循环者,称为“长将”。

12. 长捉

凡走子连续追捉一子或数子而形成循环者,称为“长捉”。

13. 长兑

凡走子连续不停邀兑,称为“长兑”。

14. 长打

凡“长将”、“长杀”、“长捉”、“一将一杀”、“一将一捉”、“一将一要抽吃”、“长要抽吃”等统称“长打”。

15. 优势

指对局中,一方兵力多于对方,并掌握了棋局的主动权,称为“优势”。

16. 均势

指对局中,双方力量相等,局势均衡,称为“均势”。