

# ● 象棋开局初步

象 棋  
初级丛书

黄少龙 著

人民体育出版社

• 象棋初级丛书 •

# 象棋开局初步

黄少龙 著

人民体育出版社

(京) 新登字040号

责任编辑：徐家亮

**象棋开局初步**

(象棋初级丛书)

黄少龙 著

人民体育出版社出版

北京印刷三厂印刷

新华书店总店北京发行所发行

787×1092毫米 32开本 6.125印张 110千字

1992年2月第1版 1992年2月第1次印刷

印数：1—29,000册

ISBN 7-5009-0745-1/G·714 定价：2.70元

## 内 容 提 要

本书阐述象棋开局的基础知识，适于初学象棋的读者阅读。全书分十章，内容包括绪论、棋子占位与占线、开局要领、临场指南、布局陷阱、阵形斗法、开局定式、流行变例、名手短局示范以及开局训练法等。

本书是象棋初级丛书中的一册，编著者黄少龙为象棋大师、现任天津南开大学象棋研究中心主任、副教授。

# 目 录

<b>第一章 绪论</b> .....	1
第一节 开局的重要性.....	1
第二节 出动子力.....	2
第三节 布署阵形.....	4
第四节 开局阶段的划分.....	5
<b>第二章 棋子占位与占线</b> .....	7
第一节 车驰纵横.....	7
第二节 马蹀八方.....	10
第三节 炮兼攻守.....	16
第四节 兵处前哨.....	19
第五节 补士的背向.....	22
第六节 左右飞象有别.....	24
<b>第三章 开局要领</b> .....	28
第一节 车贵神速忌迟开.....	28
第二节 活马逞威忌绊腿.....	31
第三节 炮置要塞忌轻发.....	33
第四节 各子协同忌散乱.....	35
<b>第四章 临场指南</b> .....	39
第一节 投石问路.....	39

第二节	扬长避短	42
第三节	出奇制胜	44
第四节	利用错觉	45
第五节	上兵伐谋	47
第六节	转换阵形	49
<b>第五章</b>	<b>布局陷阱</b>	50
第一节	弃马陷车	50
第二节	弃炮陷车	54
第三节	假象诱敌	57
第四节	弃子攻杀	59
<b>第六章</b>	<b>阵形斗法</b>	65
第一节	中炮破左叠炮	65
第二节	中炮破拐脚马	67
第三节	中炮破过宫炮	68
第四节	中炮破鸳鸯炮	70
第五节	中炮破单提马	73
第六节	中炮破大列手炮	77
<b>第七章</b>	<b>开局定式</b>	81
第一节	中炮对顺手炮	81
第二节	中炮对列手炮	91
第三节	中炮对单提马	98
第四节	中炮对屏风马	102
第五节	中炮对反宫马	112
第六节	飞相对过宫炮	120
第七节	挺兵对卒底炮	122
第八节	角炮对屏风马	130
第九节	过宫炮对顺炮	132

第十节	起马对挺卒·····	135
<b>第八章</b>	<b>流行变例分析</b> ·····	140
第一节	顺炮七路马对缓开车·····	140
第二节	五七炮进三兵对屏风马·····	144
第三节	五九炮对屏风马平炮兑车·····	148
第四节	中炮直横车对屏风马两头蛇·····	151
第五节	中炮缓开车对反宫马·····	156
第六节	挺兵转中炮补士对卒底炮·····	159
<b>第九章</b>	<b>名手短局示范</b> ·····	164
<b>第十章</b>	<b>开局训练法</b> ·····	180
第一节	制订计划·····	180
第二节	实战锻炼·····	181
第三节	打谱观摩·····	184
第四节	拆棋演习·····	187

# 第一章 绪论

## 第一节 开局的重要性

开局是全盘的基础，开局的好坏影响到中残局的优劣。俗话说，良好的开端是成功的一半。在开局阶段掌握先手的一方，下起来比较顺利，较容易扩大先手而成优势。反之，被动的一方处于防守地位，如果找不到出路。越下越难下，往往走出错着落入下风。

开局有一定规律，如果事先缺乏研究，临场误入迷途，掉进陷阱难于自拔。这里介绍宋代《事林广记》所载两则局法如下：

### 第一局 饶先顺炮取胜局

1. 炮二平五 炮8平5      2. 马二进三 马8进7

3. 车一平二 马2进3      4. 车二进六 卒3进1

5. 车二平三 马3进4      6. 车三退一 . . . . .

虚着，可改兵三进一，红不亏。

6. . . . . 马4进6      7. 兵三进一 . . . . .

败着，自塞车路，由此陷入劣势。

7. . . . . 象7进9      8. 车三平七 . . . . .



如看到黑马跳卧槽得车的棋，此着应改马三进四，象9进7，兵三进一，失子得势。

8. . . . . 马6进4      9. 车七平六 马4进3  
叫将抽车，黑胜定。

## 第二局 饶先列炮取胜局

1. 炮二平五 炮2平5      2. 马二进三 马2进3  
3. 车一平二 炮8平7      4. 车二进八 车1进1  
5. 炮八进六 . . . . .

误以为能拦住黑车，其实上当，应直接兑车，局势平稳。

5. . . . . 炮5退1      6. 炮八退四 炮5进5  
7. 马三进五 . . . . .

如改炮五进四 炮5退2，车二平九，马3退1，准备再跳马咬炮，红难走。

7. . . . . 车1平8      8. 马五进四 象3进5  
9. 马四进三 车8平7

改车8进4较好。

10. 马三退五 . . . . .

劣着丢子，应改炮八平七，但已失先了。

10. . . . . 马3进5      11. 炮八平五 马8进7  
黑得子胜定。

这两盘棋红开局阶段走错，10回合左右即成定局，陷入败势难以挽回，由此可见开局的重要性。

## 第二节 出动力

棋战的主力兵种是车，力量强，走得快，又是带动其他

子力的骨干。但车的原始位置在棋盘最闭塞的角落，开局阶段需要把车亮出来，开到阵地的前沿，或越过河界发动攻击。其次要活跃马，但马的行动容易受到障碍，因此挺起马前兵是十分必要的。至于炮，通常在自己阵地内即能起遥控作用，有时亦伸炮过河控制对方，它行动自由，需要找到有利位置，另外，两翼车马炮都能出动，左右呼应，大体均衡发展，利攻利守。举例如下：

1. 炮二平五 . . . . .

炮摆中路是一个有利位置，如能获取对方中卒构成空头炮，即成优势。

1. . . . . 马 8 进 7      2. 马二进三 马 2 进 3

3. 车一平二 . . . . .

通常开动马炮后，才能亮车。

3. . . . . 车 9 平 8      4. 兵七进一 卒 7 进 1

红挺兵是为了开拓左马出路，并抑制黑右马。黑挺卒具有同等意义，否则红再挺三路兵，则黑双马呆滞难受。

5. 车二进六 炮 8 平 9

6. 车二平三 炮 9 退 1

7. 马八进七 . . . . .

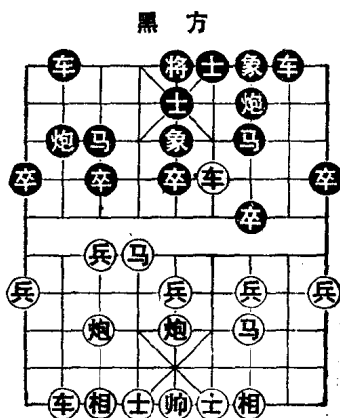
红右车过河压马开展攻势，同时出动左翼子力是适宜的。

7. . . . . 炮 9 平 7

8. 车三平四 士 4 进 5

9. 马七进六 象 3 进 5

！ 联象是稳健的弈法，如



红方

图 1

改车 8 进 5 捉马，红炮八进二，象 3 进 5，炮五平六，以下红有挺三路兵送吃陷车的手段。

10. 炮八平七 . . . .

红马盘据河口，控制棋盘中心区域，显示一定的威力。红炮平七路，瞄准黑右翼弱马，也处在一个有利位置。

10. . . . . 车 1 平 2      11. 车九平八 . . . .

如图 1，红方强子全部出动，占领要点，控制要线，左右两侧子力均衡发展，互相配合，至此准备伸左车过河攻黑弱马。

黑方子力也皆出动，虽然中防巩固，但右翼较差。至此只能伸左车骑河捉马，展开对攻，否则失去机会，将陷入被动。

### 第三节 布署阵形

棋子出动之后，占据一定的位置，控制一定的线路，各子之间互相联系，或保护防守，或配合进攻，便构成一种战斗阵形。通常以首着出动的棋子来分类，有炮局、马局、兵局、相局等。图 1 红方先摆当头炮，就是炮局，并形成五七炮局，黑方先跳马，属于马局，并形成屏风马局。下面介绍兵局与象局对抗的例子。

1. 兵七进一 象 3 进 5      2. 马八进七 马 2 进 4

红挺兵开局，是为了开辟马路，黑飞象是有针对性的，跳出拐脚马后，至此准备挺卒 3 进 1 先弃，然后车 1 平 3 捉吃红兵，可较快地亮出右车。

3. 马二进三 马 8 进 9

如急于车 1 平 3，马七进六，卒 3 进 1，炮八平七，黑车亦暂难开出。

4. 车一进一 车 1 平 3      5. 车一平六 车 9 进 1

红出横车平肋，是针对拐脚马的常见攻法。至图2形势，红方兵局演成屏风马局，双炮保护双马，黑方象局演成担子炮局，亦甚稳固。此时红如兵三进一，黑马4进6再挺7卒邀兑，把马运至河头好位，攻守兼备。

6. 车六进四 卒7进1

双方阵形已出现互相抑制的情况，红车牵制黑马并监视对方河界，黑挺卒制住红右马，又伏升巡河炮逐车的手段。

7. 相七进五 卒3进1

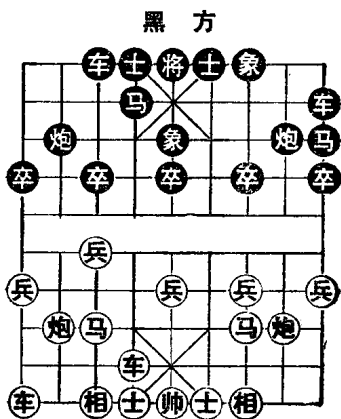
8. 兵七进一 炮8进2

9. 车六退三 . . . . .

也可走车六进一，车3进4，马七进六，亦属红稍好。

9. . . . . 车3进4      10. 炮二退一

至此红阵形含蓄有力，伏炮平七打车或平六打马的棋。黑阵形右翼略为空虚，且拐脚马位置不佳易受攻。



红方

图 2

## 第四节 开局阶段的划分

开局的基本任务，就是出动子力，布署阵形。为展开中盘战斗做好准备，从步数上讲，单方双车马炮6个强子开动起来，起码走6步棋，其中主力兵种还要多走一两步，加上挺兵活马、补士相固防等构成攻守阵形，总共约10至12步棋左右，具体到不同局形也不同，有的短些，有的长些。下面举

一个例子。

1. 炮二平五 炮2平5

黑从反方向摆中炮，称为列手炮。

2. 马二进三 马8进7      3. 车一平二 车9平8

4. 车二进六 炮8平9      5. 车二平三 车8进2

红急进过河车，攻击黑7路弱马。黑高车保马，准备退炮平7打车，伺机反击。

6. 车九进一 马2进3      7. 炮八进二 卒3进1

如改车1平2，红炮八平七攻马。

8. 炮八平三 车1平2      9. 马八进九 . . . . .

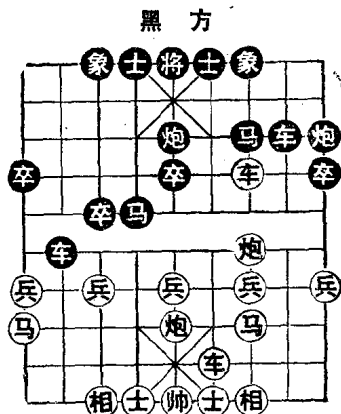
屯边马是必要的，如跳马八进七，黑车2进6再吃兵压马。

9. . . . . 马3进4

10. 车九平四 车2进5

如图3，双方进行了10个回合，至此已体现开局轮廓的三个特征：一、双方车马炮强子皆已出动，二、双方布署的阵形已经定型，红方是中炮巡河炮直横车，黑方是小列手炮右马盘河；三、双方攻守意图

已初步显露，红主要打击黑左马以便从中线进攻，黑企图平肋车邀兑来跳过河马反击。故开局任务完成，将向中局阶段过渡。



红方

图3

## 第二章 棋子占位与占线

### 第一节 车驰纵横

车是棋战主力，可纵横控制棋盘17个点，威力最大。开局时分直车与横车两种出法，直车控制二路线、八路线。占领河界据点为巡河车，攻守兼备。占领对方河界据点为骑河车，监视对方挺卒跃马及升巡河车。占领对方卒林线据点为卒林车，可封压对方侧翼或平车压马。占领对方象眼据点为象眼车，可控制对方车路及威胁对方九宫区域。横车开出后，则平肋道，控制四路线、六路线，也可升至河界、骑河、卒林、象眼，与直车的作用类比。此外，直横车在运动过程中，也会转为控制三、七线或占领兵林线等。下面举两个例子说明：

#### 第一局 中炮过河车对屏风马

1. 炮二平五 马8进7          2. 马二进三 卒7进1

3. 车一平二 车9平8          4. 车二进六 . . . .

伸车过河是必要的，否则黑炮8进4封压，红车活动空间减少。现在车占卒林，发挥了威力。

4. . . . . 马2进3          5. 炮八平六 卒3进1

6. 马八进七 车1平2          7. 车九平八 . . . .

及时之着，否则黑炮2平1亮车，即掌握了2路线的控制权，红左车不利。

7. . . . . 炮2进1

如图4，高右炮驱赶红车是正着，如改炮8平9，车二平三，炮9退1，车三退一，象3进1，车八进六，红三路车控制黑左马，又在骑河据点准备吃3卒攻黑右马，八路车又压住黑右翼，双车占位占线皆有利。

8. 车二退二 炮8平9

9. 车二进五 . . . . .

如改车二平四避免，黑车

8进6准备吃兵压马，形成对攻局势。

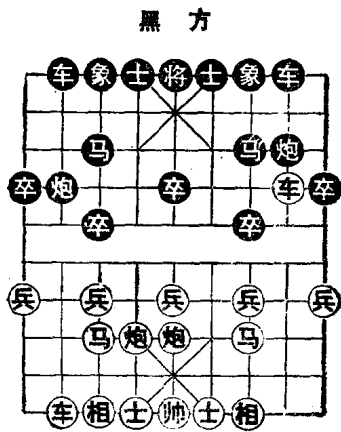
9. . . . . 马7退8      10. 车八进四 . . . . .

红算准兑车后能及时把左车升到河界，然后挺兵兑卒活马，仍然掌握先手。

10. . . . . 象3进5      11. 兵三进一 卒7进1

12. 车八平三

至此红车占领了三路线，对黑左马有控制作用，以后存在马三进二再炮五平二打马等手段，在右翼发动攻势。这个例子说明了直车通常需要占领的位置与路线。



红方

图4

## 第二局 顺炮横车对直车

1. 炮二平五 炮8平5      2. 马二进三 马8进7

3. 车一进一 车9平8      4. 车一平六 . . . . .

红出横车，占领六路线，便于集中子力从左翼进攻。

4. . . . . 车 8 进 4

巡河车比较稳健，如伸车兵林则对攻性强些，例如车 8 进 6，兵七进一，炮 2 平 3，马八进七，卒 3 进 1，马七进六，卒 3 进 1，马六进五，红弃兵抢三先。

5. 马八进七 士 6 进 5      6. 车六进七 . . . . .

红车塞象眼威胁九宫，并有平八压死马的手段，着法强劲。

6. . . . . 马 2 进 1      7. 兵七进一 炮 2 平 4

8. 马七进八 . . . . .

红用马炮封锁了黑右车的出路。

8. . . . . 车 8 平 4      9. 车九进一 . . . . .

避免黑炮打士，又顺便出车助攻。如误走士六进五、车 4 进 4，车九平八，炮 4 进 4，兵三进一，炮 5 平 4，车六平八，前炮平 2 打双车。

9. . . . . 车 4 进 2

以捉双威胁，欲逼红马过河，则开右车。

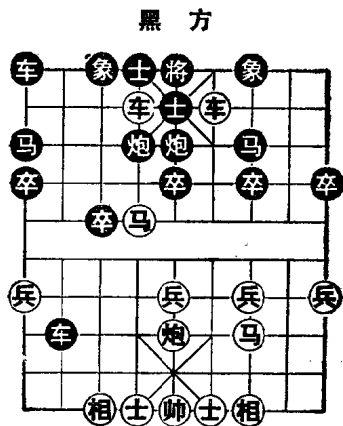
10. 兵七进一 车 4 平 2

11. 马八进六 车 2 进 1

12. 车九平四 卒 3 进 1

13. 车四进七

如图 5，红弃炮取势，横车占领四路线再伸象眼，双车扼制咽喉，如两肋插刀，凶悍异常。至此黑如走马 1 进 3，马六进四，马 3 退 4，马四进



红方

图 5



三，车2平5，相三进五，士5进6，车四平六，将5平6，车六进一，将6进1，车六退二，红优。这个例子充分说明了横车占位占线的利害。

## 第二节 马踩八方

马在棋盘中最多能控制不同方向的8个点，属近距离作战兵种。开局阶段子多路窄，马常被蹩腿使行动缓慢，容易受攻，因此马的处理常常成为布署阵形的要点。

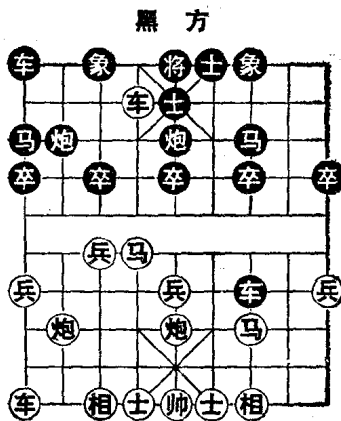
马有三种起步法：跳正马、边马和拐脚马。跳正马的位置较好，既保护中兵，又便于跃出河口起攻。跳边马有相保护生根，开局发挥作用稍差。跳拐脚马位置欠佳，容易被对方用肋车攻击。下面分别举例说明：

### 第一局 顺炮横车对直车

1. 炮二平五 炮8平5
2. 马二进三 马8进7
3. 车一进一 车9平8
4. 车一平六 车8进6
5. 兵七进一 . . . . .

红跳三路正马，主要起保护作用，现在黑车过河准备吃兵，此马更难施展，所以，挺七兵开动左马进攻。

5. . . . . 士4进5
  6. 车六进七 . . . . .
- 黑补右士劣着，红车乘机



红方  
图6