

象棋 速通探秘

主 编 石 毅
副主编 黄少龙



金盾出版社
JINDUN CHUBANSHE

“象棋探秘”系列丛书

要 对 容 内

象棋速通探秘

主 编 石 毅

副主编 黄少龙

编 委 石秋励 段雅丽

目 录

第一章 象棋入门

第一节 象棋的起源

第二节 象棋的流行

第三节 象棋的术语

第四节 象棋的棋盘

第五节 象棋的棋子

第六节 象棋的走法

第七节 象棋的胜负

金 盾 出 版 社

内 容 提 要

本书是“象棋探秘”系列丛书的第一部,主要介绍象棋兵种的功能、作用、基本走法、象棋规则、开局定式、中局战术、残局技巧、如何打造杀法以及残局的胜、和等基本理论和技、战术知识,使想学象棋的人从入门的第一步开始,就获得系统、全面的指导,从而为在今后的实战中迅速取得棋力水平的提高,打下坚实的基础。

图书在版编目(CIP)数据

象棋速通探秘/石毅主编;黄少龙副主编. —北京:金盾出版社,2008.12
ISBN 978-7-5082-5350-3

I. 象… II. ①石…②黄… III. 中国象棋—基本知识 IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 141922 号

金盾出版社出版、总发行

北京太平路 5 号(地铁万寿路站往南)

邮政编码:100036 电话:68214039 83219215

传真:68276683 网址:www.jdcbs.cn

封面印刷:北京印刷一厂

正文印刷:北京天宇星印刷厂

装订:北京天宇星印刷厂

各地新华书店经销

开本:880×1230 1/32 印张:9.5 字数:210 千字

2008 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

印数:1~10 000 册 定价:19.00 元

(凡购买金盾出版社的图书,如有缺页、
倒页、脱页者,本社发行部负责调换)

“象棋探秘”系列丛书出版说明

“象棋探秘”系列丛书是金盾出版社在中国象棋学院本科、大专、中专、预科使用的中国象棋教材的基础上,为满足更多象棋爱好者的需求,组织编写、出版的一套全面、系统介绍象棋理论和专业知识的大众象棋图书。丛书分为《象棋速通探秘》、《象棋精深探秘》、《象棋登顶探秘》,共三册,相应定位为象棋入门、深造、精研几个学习层次。三本书既独立成篇,又注重内容的连续完整性。

这里,就丛书编写的几个问题作一介绍。

一、丛书的编委。本套丛书主编为中国象棋学院院长,《象棋世界》杂志总编辑石毅;副主编为中国象棋学院副院长、南开大学象棋研究中心教授、国家象棋大师黄少龙。

二、丛书编写原则。注重知识(技、战术)的系统全面,要求把初、中、高级水平棋手应知应会的内容写进去,遵循从低到高、循序渐进的原则,图文结合,详略得当,所选棋例突出实用(战)性和说理性,语言深入浅出,通俗易懂。

三、丛书的读者对象为所有象棋爱好者,无论是成年人、老年人或是少年儿童,也无论文化水平高低,有无象棋基础,都能一看就懂,一学就会。它非常适合自学,学习方法融会其中,它能指导你扎实、系统地了解象棋各种技、战术,帮你掌握使用方法,并在弄懂棋理的基础上,使你在实战中获得棋力水平的提高。

编 者

序 言

随着象棋的普及,许多原来不懂象棋的朋友,都想学点象棋入门知识,休闲时玩一把。一些少年儿童,也想早点入门,为一生爱好打下基础。

本书就是为了满足读者这些需求而编写的。它从棋子的走法、吃法开始讲起,图文并茂,简明扼要,由浅入深。在介绍各个兵种作用之后,即举简单杀法实例帮助加深理解,然后提升一层,把各兵种组合起来构成全盘。首先要掌握开局的定式战术,再提升一层,就是中局攻防手段与入局,最后讲解一盘棋的结尾,即残局技巧与规律。当读者看完本书之后,就好像一层一层地登上象棋之塔,遥望象棋世界之大,景色之美,正是“欲穷千里目,更上一层楼。”

在掌握象棋基本知识和技、战术后,还要多下棋,“在战争中学习战争”,这是我们的主要方法。正如俗语所说:“师傅领进门,修行在个人”。本书把读者领进象棋迷宫之门,如何修炼,能否成正果,就靠自己的悟性及努力了。

全书共十章,概括了象棋基础知识的各个环节,全面系统,通俗易懂,读者能迅速通晓入门的初步奥秘,为进一步深入探索象棋奥秘打下良好基础。

本书执行编委 段雅丽

第一章 象棋的下法	(1)
第一节 棋盘	(1)
第二节 棋子及其摆法	(2)
第三节 棋子的走法与吃法	(4)
第四节 棋子位置的术语	(7)
第五节 棋子的威胁功能	(12)
第六节 棋子的力量对比	(14)
第七节 棋谱记录法	(16)
第八节 对局守则	(18)
第九节 棋例规则	(20)
第十节 比赛的方式	(24)
第二章 各个兵种的战斗作用	(27)
第一节 兵的攻杀	(27)
第二节 炮的攻杀	(29)
第三节 马的攻杀	(31)
第四节 车的攻杀	(33)
第五节 仕、相助攻	(35)
第六节 露帅助攻	(36)
第三章 简易杀法入门	(39)
第一节 炮兵类杀局	(39)
第二节 马兵类杀局	(41)
第三节 马炮类杀局	(42)
第四节 车兵类杀局	(44)
第五节 车马类杀局	(46)

第六节 车炮类杀局	(48)
第七节 车马炮类杀局	(50)
第四章 开局常识	(52)
第一节 开局的概念	(52)
第二节 棋子占位与占线	(58)
第三节 开局要领	(78)
第五章 开局定式	(89)
第一节 中炮对顺手炮	(89)
第二节 中炮对列手炮	(99)
第三节 中炮对单提马	(105)
第四节 中炮对屏风马	(110)
第五节 中炮对反宫马	(119)
第六节 飞相对过宫炮	(127)
第七节 挺兵对卒底炮	(130)
第八节 角炮对屏风马	(137)
第九节 过宫炮对左中炮	(139)
第十节 起马对挺卒	(142)
第六章 开局战术	(147)
第一节 临场指南	(147)
第二节 布局陷阱	(157)
第三节 阵形斗法	(171)
第七章 中局战术手段	(187)
第一节 谋子	(187)
第二节 兑子	(188)
第三节 运子	(189)
第四节 弃子	(190)

第五节 牵制	(192)
第六节 封锁	(193)
第七节 合击	(195)
第八节 突破	(196)
第八章 入局杀法	(198)
第一节 当头炮	(198)
第二节 沉底炮	(199)
第三节 卧槽马	(201)
第四节 钓鱼马	(203)
第五节 挂角马	(204)
第六节 穿心车	(206)
第七节 破象	(208)
第八节 破士	(209)
第九章 残局运子技巧	(212)
第一节 老兵立功	(212)
第二节 马威八面	(218)
第三节 残炮归家	(234)
第四节 车镇四方	(248)
第五节 巧运仕相	(262)
第六节 露帅攻杀	(267)
第十章 残局胜、和定式	(277)
第一节 兵类残局	(277)
第二节 马类残局	(282)
第三节 炮类残局	(287)
第四节 车类残局	(289)

第一章 象棋的下法

第一节 棋 盘

一副象棋包括棋盘和棋子,棋子在棋盘上行走,棋盘是双方棋子斗争的战场。图 1 是棋盘的样式,由九条纵线与十条横线交叉而成。

棋盘中间有一条空白横道,是棋盘的河,其两边称为河界。它把棋盘分为上下两部分,完全对称,分属黑方阵地与红方阵地。

有的棋具在棋盘河上写着“楚河、汉界”字样,衬托出古代刘邦与项羽打仗的气氛,这渊源于一个传说故事。二千多年前楚汉相争,项羽勇猛过人,刘邦计谋多端,曾一度出现双方驻兵相持之势,两难进取,遂协议以河为界,各据两岸。这条河源于今日之河南省荥阳地区,引黄河之水向东流去。

楚汉之争是史实,但附加到象棋盘上则是后人所为。因为现代象棋的形制到宋朝才定型,汉朝前是不存在图 1 所示的棋盘的。但无论如何,象棋盘象征着古代的战场,象棋是古代战争的缩影,则是毫无疑问的。

棋盘双方阵地的后方,都有一个带双斜线的米字形方框,包含九个交叉点,称为九宫,它是主帅与谋士活动的地区,象征古代军队打仗时中军帐,元帅居中运筹帷幄,决胜千里之外。

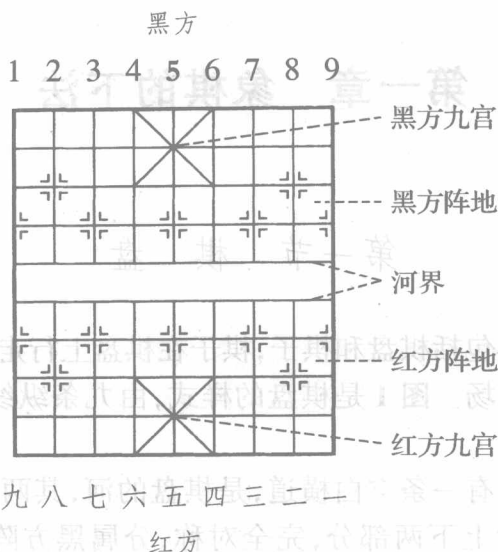


图1 棋盘

第二节 棋子及其摆法

全盘棋子共 32 个,分成红、黑两种颜色各属一方,每方 16 个棋子,又分 7 个兵种。

红方:帅 1 个,仕 2 个,相 2 个,车 2 个,马 2 个,炮 2 个,兵 5 个。

黑方:将 1 个,士 2 个,象 2 个,车 2 个,马 2 个,炮 2 个,卒 5 个。

其中红帅与黑将是等效的,红仕相与黑士象、红兵与黑卒也都分别是等效的。但由于历史上便于区别的原因,二者字面不同,流传至今保留了传统的习惯。

棋子放在棋盘的交叉点上,红黑棋子各摆在自己阵地内。图2是对弈前棋子的原始摆法,象征着两军对立状态。每方主帅居中,左右棋子是对称排列的。

关于每种棋子的含义,可从出土的宋代象棋子来考察。当时的棋子为平面圆形,有正反两面,正面写汉字,即将、士、象、车、马、炮、卒。反面绘图案,表明棋子的形象,分述如下:

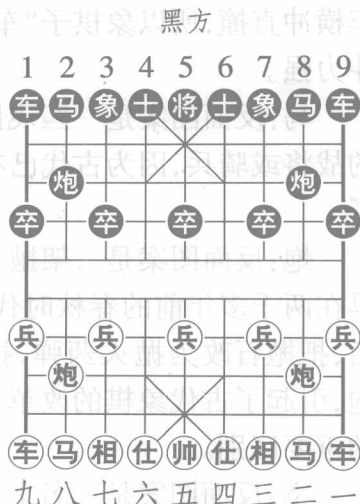


图2 棋子原始摆法

将:反面图案是一员大将,头戴纱帽,身穿战袍,腰挂长剑。他是棋

战指挥官的象征,若被杀掉便作败局,但实际上指挥棋战的是下棋的人。据考证,此棋子早期应是“王”,由于下棋过程中会受到攻击或捉死,在封建社会里被认为有犯上之嫌,于是改为“将”。

士:反面图案是一位女士,身穿戎装和裙子,十分威武。她是宫女的象征,跟随“王”左右,寸步不离九宫。后来“王”改为“将”,则士的意义就演变为谋士了。

象:反面图案是一只动物象。据考证,早期可能是一名骑在象上的战将,称为金象将军,后来在演变过程中为省略而剩下动物象了。据明代史载,在云南与越南的边界战争中,曾采用象队作战,估计古代中国西南地区是有过象战的,反映到象棋中便有“象”的棋子。

车:反面图案是一人推一辆独轮车,车上堆满粮食,是唐代辘车的形象,但后来有所改变。据考证,周朝流行车战,人驾着

车横冲直撞,所以象棋子“车”的含义演变为战车,进退快速,战斗力强。

马:反面图案是一匹飞跑中的马。估计原先应是一名骑马的战将或骑兵,因为古代已有马队作战,后来省略就剩下动物马了。

炮:反面图案是一架抛石机,砲架旁有一名炮手站立。我国早在两千多年前的春秋时代已发明抛石机,到唐代发明火药之后,把抛石改为抛火药弹,把砲改为炮。因为我国最早发明火炮,引起了古代象棋的改革,增添“炮”的棋子,这是与国际象棋的重要区别。

卒:反面图案是一名士兵,手持长矛或戟,是步卒的形象。

棋子分为红、黑两种颜色,也有一个典故。传说楚汉相争时,刘邦自称为赤帝之子,他所用的军旗为红色。而项羽喜欢黑色,他的战马是黑色的乌骓,失败后投乌江自杀。于是后人把象征战争中两支军队的棋子定为红色与黑色,相传至今。

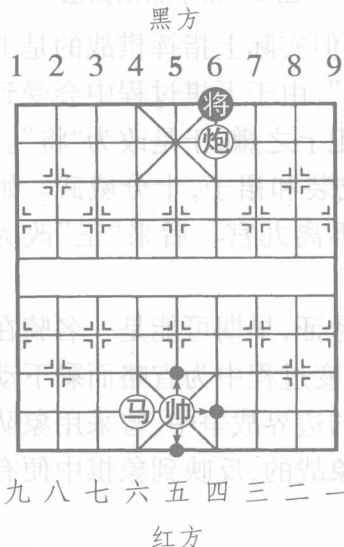


图3 帅(将)走法与吃法

第三节 棋子的走法

与吃法

帅(将):只能在九宫内行走,每着只准走1步,前进、后退、平移皆可,但不能斜走。图3中红帅可以走到3个位置,用粗点标出。帅旁

还有一个位置因有红马阻碍,故不能走。

帅(将)的吃法与走法相符,即当所能到达的位置有对方棋子存在时,则可把对方棋子吃掉而占领那个位置。图3中黑将可吃掉红炮。

士(仕):不能越出九宫,每着只准沿斜线走一步,可斜进斜退。图4中红仕可以走到4个位置,用粗点标出。士的吃法与走法相符,图4中黑士可吃红马。

相(象):每着斜走两步,可进可退,但只能在己方阵地上行走,不得飞越河界。而棋盘上没有斜线,相(象)行走时是从田字的一个端点走到对角的端点,俗称走田字,例如图5中的红相可以走到3个位置,用粗点标出。当田字中心有别的棋子(无论红或黑棋子)存在时,就挡住相(象)的通行。图5中的红相本来

还可以沿另一个斜方向进到河界边上,因为黑车阻碍而不能走,俗称“塞相眼”。相(象)的吃法与走法相符,在能到达位置上如有对方棋子,则可将其吃掉。图5中黑象可以吃掉红车。

车:每着只准沿直线走,包括纵线与横线,可进可退可平移,且不限步数,也能越过河界,河面相当于有直虚线,允许车通过。车的吃法与走法相符,在它所能到达的位置上如有对方棋子,则可将其吃掉。图6表示红车可以走到的位置,用粗点标出,图中黑车可以吃红马或红炮。

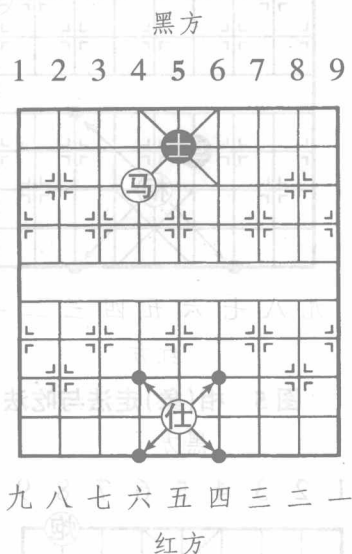


图4 士(仕)的走法与吃法

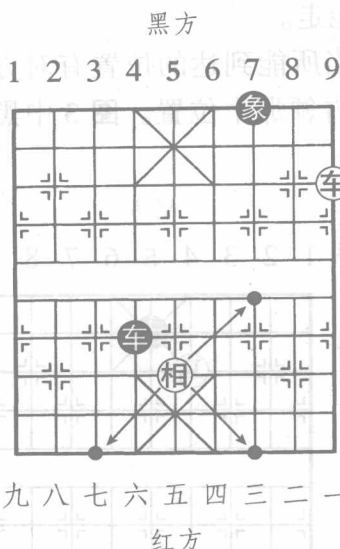


图 5 相(象)走法与吃法

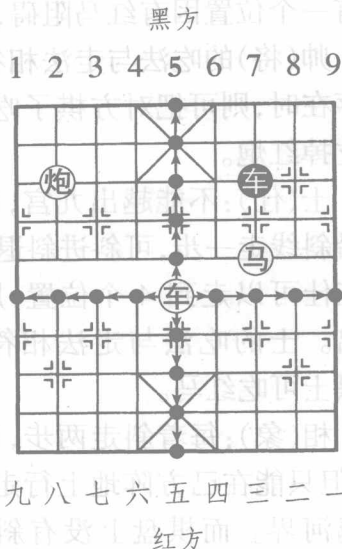


图 6 车的走法与吃法

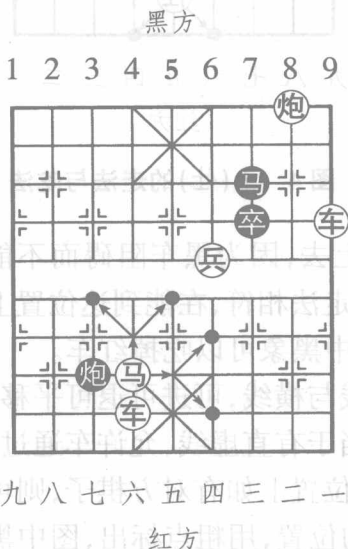


图 7 马的走法与吃法

马:每着走一直一斜,或一横一斜,始末位置正好是日字形的对角端点,可进可退,俗称马走日字。但如果在运动方向的直或横第一步位置有别的棋子(不论红棋子还是黑棋子),就不能通行,俗称蹩马腿。马还可以越过河界,走遍棋盘。马的吃法与走法相符。图 7 表示红马的走法,用粗点标出所能到达的位置。往左、下两个方向不能跳,是因为蹩马腿。黑马能吃红车或红炮,但不能吃红兵,也是因为蹩马腿。

炮:走法同车一样。但吃法与

走法不符,它必须隔一个棋子(不论红棋子或黑棋子)跳吃。图8红炮可走位置用粗点标出,另外它可吃黑车或下面的黑卒,但不能吃黑马或右边的黑卒,因为没有隔子;也不能吃黑士,因为隔两个子。

兵(卒):未过河时,每着只准向前直走一步,过河后每着可向前直走或左右平移一步。兵(卒)的吃法与走法相符。图9表示红边兵与中兵可走位置,用粗点标出;黑卒已过河,可吃红马或红炮。

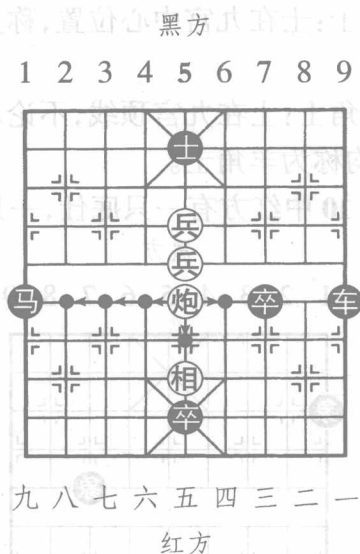


图8 炮的走法与吃法

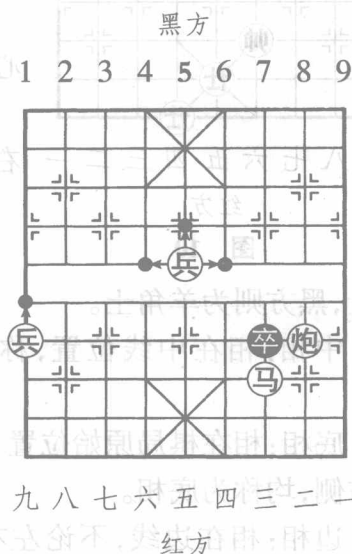


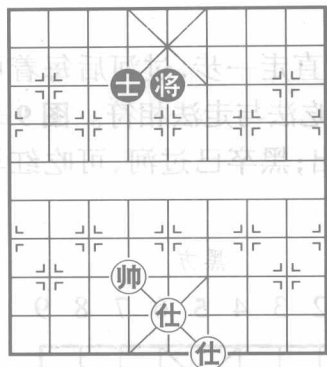
图9 兵(卒)的走法与吃法

第四节 棋子位置的术语

棋子摆在棋盘某些特殊位置,有相应的称呼,现介绍一些常

见的术语如下：

黑方 山顶公：帅(将)位于九宫顶线上，不论居中或侧，均俗称山顶公。



九 八 七 六 五 四 三 二 一

红方

图 10

心仕，黑方则为羊角士。

中相：相在中线位置，称为中相。

底相：相在棋局原始位置，不论左右侧，均称为底相。

边相：相在边线，不论左右侧，均称为边相。

高相：相在河界上，不论左右侧，均称为高相。

象与相的术语一样。图 11 中红方有中相、底相，黑方有边象、高象。

图 10 的红帅与黑将都属于这种情况。

底士(仕)：士在棋局原始位置即底线上，不论左右侧，均称为底士。

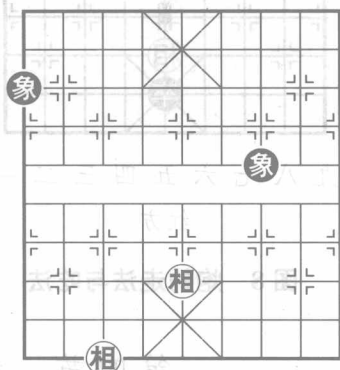
心士：士在九宫中心位置，称为心士。

羊角士：士在九宫顶线，不论左右侧，均称为羊角士。

图 10 中红方有一只底仕，一只

黑方

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

红方

图 11

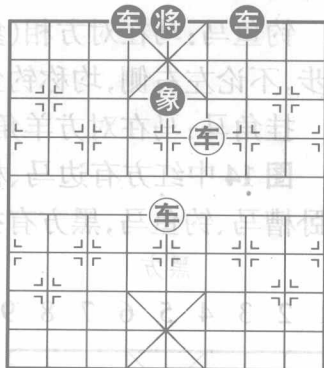
中车:车在中线任何位置,均称中车。

肋车:车在中线两旁的纵线上任何位置,均称肋车。

贴身车:车在己方帅(将)旁,即仕(士)的原始位置,不论左右侧,均称贴身车,它是肋车的一种情形。

相(象)位车:车在己方相(象)的原始位置,不论左右侧,均称相(象)位车。

图 12 中红方有中车、肋车,黑方有贴身车、象位车。



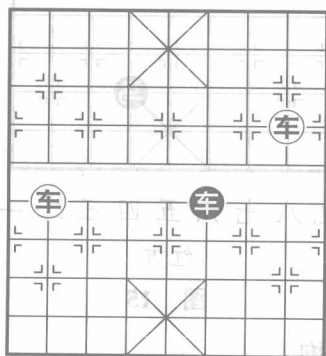
巡河车:车在己方河界任何位置,均称巡河车。

过河车:车越过河界到对方阵

黑方
1 2 3 4 5 6 7 8 9

红方

图 12



地任何位置,均称过河车。

骑河车:车在对方河界上任何位置,均称骑河车,它是过河车的一种情形。

图 13 中红方有巡河车、过河车,黑方有骑河车。

边马:马在棋盘边的纵线上任何位置,不论左右侧,均称边马。

相(象)头马:马在己方高相(象)位,不论左右侧,均称相(象)头马。

图 13