

珍品 · 珍品 · 珍品 · 珍品 · 珍品 · 珍品 · 珍品 · 珍品 · 珍品 · 珍品

著石

梁兵编著

象

象棋

入门

人民体育出版社

象棋入门

褚石 梁兵 编著

人民体育出版社

(京)新登字 040 号

图书在版编目(CIP)数据

象棋入门. —北京:人民体育出版社,1995

ISBN 7-5009-1209-9

I. 象… I. Ⅲ. 中国象棋-基本知识 W.G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(95)第 09657 号

~~人民体育出版社出版发行~~

~~冶金工业出版社印刷厂印刷~~

新华书店经销

*

850×1168 毫米 大 32 开本 11.25 印张 250 千字

1995 年 9 月第 1 版 1995 年 9 月第 1 次印刷

印数:3,150 册

*

ISBN 7-5009-1209-9/G · 1115

定价:16.00 元

社址:北京市崇文区体育馆路 8 号(天坛公园东门)

电话:5113708(发行处) 邮编:100061

传真:7016129 电挂:9474

(购本社图书,如遇有缺损页可与发行处联系)

珍品图书修订本说明

我社建社四十余年，出版了许许多多深受读者欢迎的图书。这些书一版再版，显示出蓬勃的生命力。书是人类的良师益友，体育图书更是体育爱好者、体育工作者的挚友。为了使广大读者与自己所钟爱的图书相伴相随，我社精选了一批优秀图书，根据读者的反馈意见，对其中部分图书的内容和书名进行修订和更改，重新设计装帧，作为珍品奉献给读者。相信这些珍品定然会进入人们的雅室，使新、老读者开卷有益。

人民体育出版社

内容提要

本书分象棋概述、残局、开局、中局四章，详述象棋的基本着法、战略战术和技巧，适合初中级棋手和广大爱好者阅读。读者阅读本书，循序渐进，对象棋即可无师自通。

前 言

在改革开放的新时期，社会文化体育事业蓬勃发展。象棋活动也一样，出现了建国以来最为鼎盛的新气象。它不仅已是国内体育竞赛的项目之一，且日益成为拥有最大量基本群众的业余文化娱乐。近年来，经各界人士的大力提倡，还为它开辟了走向世界体坛的大好前景。为在象棋事业的发展中，尤其是在普及工作上尽一点绵薄之力，编者积过去在社办象棋函授班的点滴经验和体会，拟按照象棋艺术理论化的设想，将前辈和今人的有关著述，撮出精微、编成系统、总揽成册，并在必要的地方，加以扼要的论证。仅向有兴趣于此道的朋友们，提供一点门径，向业余习弈的学员们提供一本简明的象棋读物，希望能有助于初学的象棋爱好者。倘能有益于社会文化的建设，也是编者的一点初衷。

在小册子的编纂中，借用过不少棋艺理论界朋友和棋坛名著的研究成果，一并在此致以谢忱。

又限于编者水平，本小册子挂一漏万，在所难免。棋海高明，各界朋友，赐正是希！

编者谨白

一九八七年十二月于广州

目 录

第一章 象棋概述	1
第一节 象棋的简史.....	1
第二节 象棋艺术的基本原理和社会功能.....	4
第三节 象棋的形制.....	7
第四节 象棋基本术语.....	13
第五节 象棋基本规则.....	27
第六节 象棋各子战斗力及运用.....	36
第七节 掌握象棋艺术的基本途径.....	69
第二章 残局	116
第一节 残局的基本概念.....	116
第二节 实战中胜和残局各种类型举例.....	122
第三节 基本残局定式.....	133
第四节 常见实战残局举例分析.....	197
第五节 残局战略战术初步.....	210
第三章 开局	249
第一节 开局概说.....	249
第二节 基本开局形式简介.....	258
第三节 开局战略战术初步.....	301
第四章 中局	306
第一节 中局浅谈.....	306

第二节	中局形势的分析.....	307
第三节	中局战略战术初步.....	311
第四节	中局变化举例分析.....	325

第一章 象棋概述

第一节 象棋的简史

中国象棋起源于何时，至今还没有定论。战国时楚人宋玉写的楚辞《招魂》篇里有“崑蔽象棋”、汉刘向的《说苑》有“斗象棋而舞郑女”等句子，有人根据这些句子认为象棋创始于战国时代。但也有人根据晋末北周武帝曾制《象经》而认为是周武帝首创，众说纷纭。至于《述异记》记载晋朝人王质入山砍柴，看两童子对弈，到局终，斧头已经腐烂的故事，实是神话。同时这段神话也未说明两童子下的是围棋还是象棋。近似于现代象棋的记载，最早的是唐代牛僧孺所撰的《玄怪录》。其中说到：唐肃宗宝应元年（762年），汝南人岑顺居于吕氏山宅中，一夜梦见鼓角声响，风驰云走，“天那”、“金象”两军列阵交锋，听见一军师传令：“天马斜飞三度止，上将横行系四方，辘车直入无回翔，六甲次第不乖行。”接着看到两军战斗，马骤，卒搏，车驰，“天那”军溃败，“金象”军胜利。其后，岑顺的家人掘地发现一穴古墓，在陪葬品中有：“金床戏局，列马满枰，皆金铜成形，其干戈之事备矣”，于是悟到军师所说，是象棋行军的方法。

事情虽然出于虚构，但作者牛僧孺的时代，在文化生

活中必然已有这种“象戏”的形式，才能写入小说的梦境里。根据这一推断，可认为象棋创始于唐代。但仅有马、将、车、卒等兵种，还未演变为现代的象棋，有人称它为“宝应象棋”。另据日本《博棋历》所说，日本平安时代（八世纪末，后于唐朝宝应年代）出现的“将棋”，有将（分玉将、金将、银将）、桂马、香车、步卒四种棋子，和“金床象戏”所说相符。很可能是唐代传入日本的“象戏”。至今日本还有人称中国象棋为“宝应象棋”的。可见，“宝应象棋”应当是现代象棋的雏形。

“宝应象棋”演变到北宋，棋制开始有改革。据北宋理学家程颢的诗里说：“大都博弈皆戏剧，象戏翻能学用兵。车马尚存周战法，偏裨兼备汉官名。中军八面将军重，河外尖斜步卒轻。却凭纹枰聊自笑，雄如刘项亦闲争。”这里所说棋制虽不很明确，但已可以知道：棋子除了马、将、车、卒之外，还多了偏、裨两种将佐，相当于现代象棋的士、相；棋盘上还有主帅所在的“中军帐”，相当于现代象棋的“九宫”；还有河界，过了河的卒子可以斜行。又据同代晁无咎所撰《广象棋图》序说：“盖局纵横路十一，棋三十二。”指出当时的棋盘是纵横各十一路，棋子三十二只。以后女词人李清照《打马图经》序文中又说到“大小象戏弈棋，又唯可容二人”。这些记载，虽不十分完整，但已知象棋在北宋时已有过很大的改革。其后，南宋诗人刘克庄写了一首“象弈”的长诗，送给当时的象棋国手叶潜仲。人们才最终从诗中得知现代中国象棋定型于南宋末代以前。

最早的象棋谱，现已发现的是明代的《梦入神机》。再早于这书的有宋人陈振孙的《象棋神机》。所可惜的是，其后元兵南下，此书破坏于战火。《梦入神机》是整理《象棋神机》的

残本而成的。现代传流的《梦入神机》则又是当时作品的残本，又没载作者姓氏。最早的完整的棋书是明代嘉靖元年出版的《百变象棋谱》，此后又有《适情雅趣》和《棋谱秘本》相继问世。到了明代崇祯五年（1632年），朱晋祯总结前人棋艺，写成《橘中秘》流传于世。橘谱概括了宋明两代象棋艺术的成果，指明了象棋艺术的基本规律，是象棋史上一大贡献。如书中所载歌诀：“起炮在中宫，鸳鸯马去攻。一车河上立，中卒向前冲。引车塞象眼，炮在后相重，一马换二象，其势必英雄。”就简明地阐述了当头炮攻势的特点。橘谱各种开局已略具规模，特别是顺炮局更有比较完整的法度。让子局和残局也作出了相当水平的研究。由于它的成功，所以至今还在广为流传。

橘谱问世以后约一百年，又有一批棋谱发行，其中最重要的是《梅花谱》和《竹香斋象戏谱》。《梅花谱》诞生于清代康熙年间，息陬王再越所著。该谱系统地对“屏风马”，“当头炮”，“顺手炮”，“列手炮”等几种布局都作了深刻的研究。尤其是为后人广泛运用的“八局屏风马”，更显示了王再越的高超棋艺。它代表着后手方面从积极防御到伺机反攻的战略原则，至今尤放出特异的光彩。

与梅谱同期问世的有《韬略元机》，共收二百零四个残局。嘉庆五年（1800年）又有《心武残篇》刊行，嘉庆六年，继有《百局象棋谱》刊行。再到嘉庆二十二年（1817年）概括前人残局成果的《竹香斋象戏谱》面世。

竹谱的特点，是以“排局”为主。这些排局都是高级的残局。每一局都可胜、可和，层次多而变化繁复，它把残局的研究，推向了一个新的高峰。由于它和梅花谱的出现，使全局谱和残局谱都开辟了新的领域。

在王著梅花谱之后,又有姚邑吴梅圣的《新梅花谱》和镇江巴吉人的《反梅花谱》出现,前者主马胜炮,后者主马炮并雄。都是一时佳构。

最近三十多年,由于经济生活和文化生活的稳定,国内出版的棋谱和理论研究专著有如雨后春笋,不可胜数。影响较大的当推杨官璘等编著的《中国象棋谱》、谢侠逊著的《象棋战术》、王嘉良、李德林编著的《象棋前锋》、朱剑秋编著的《象棋全盘战术》等等。

第二节 象棋艺术的基本原理和社会功能

一、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。考诸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模式的再现。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》就象一个古战场。中间的河界把战场分为相当的两块阵地。每块阵地都有一个“九宫”(图形的部分)即如古代将帅的中军帐。棋盘上有横九直十共九十个交叉点,可视为战争的据点。

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。

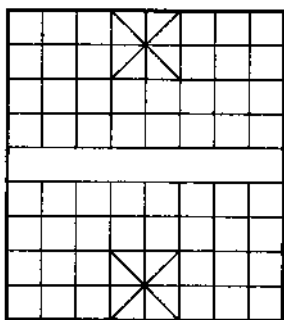


图 1

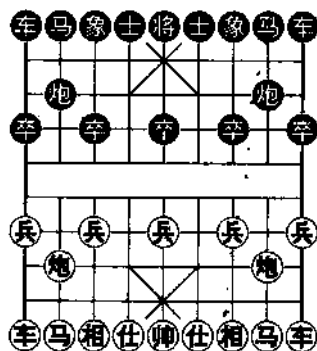


图 2

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 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、避让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。

二、象棋艺术的社会功能

象棋最初只是一种游戏，流行于上层社会之中。在数千年发展中逐渐成为一种艺术，而且普及到社会各阶层。这说明象棋必然有一定的社会功能，始能为广大群众所接受、流播而不衰。经过分析，我们可知象棋有如下社会功能。

其一，提高身体素质。下棋需要高度的抽象思维，即需要

弈者比平常投入更大的注意力、想象力、记忆力,并根据个人对子力、局面及胜负的认识水平进行判断和推理。这样,就大大地促进了人的空间想象力和逻辑思维,即提高了人脑的精神活动效能。就生理方面来说,因弈棋是對抗性极强的竞技活动,故每走一步棋都能刺激大脑皮质活动,加速血液循环,调节心脏的运动规律,而能促进人体各有机系统的新陈代谢,有益于大脑及身体的健康。所以说,适量地从事象棋活动可以提高身体的素质。当然,毫无节制的弈棋,过分消耗脑力,也是不适宜的。

其二,培养良好的个性。下棋和其他运动项目一样,是一种竞技活动。它既有极强的对抗性,又有一定的持久性,其中起落跌宕、变化万千。要取得胜利,它要求弈者必须具有顽强勇敢的精神、睿智敏锐的见地、沉着冷静的风格以及宽广博大的胸怀。因而,通过下棋可以较全面地训练人的个性。一般来说,棋艺水平的高低主要靠长期的理论学习和实践积累。但临场的发挥却往往和弈者的品格、个性有很大的关系。有的人棋艺不低,但遇弱于己者心存轻视、走子浮躁,往往该胜不胜或甚至反胜为败,就是这个缘故。故棋弈之道,既能练棋亦能练人,能从客观方面促使弈棋的人逐渐养成良好的个性,形成一种好的棋品。

其三,提供积极的休息。劳逸是需要结合的。从心理角度看,长时间集中精力从事某项工作都必然会感觉枯燥单调而失去兴趣,甚至产生厌烦情绪,降低效率。如果能够适时换一种活动方式,大脑皮质的兴奋区域转移,劳逸得到调节,无形中起到相对休息的作用。在正常工作之后下两盘棋正逐渐被视为积极的休息方法,原因正在于此。加之象棋活动具有一定的竞技性和趣味性,感染力甚大,容易引起人们的兴趣,因

此它已普遍成为人们业余娱乐的一种工具，起着调节人们精神文化生活的作用。

其四，促进社会交流。人类社会需要交流思想，沟通感情，增进友谊。而这些都需要一定的媒介。象棋正是其中良好的媒介之一。综观当今社会，上至国际之间文化友好交流，下至个人感情交往，不少是以棋艺切磋为楔子的。前此数十年，社会上盛行“以棋会友”。今天，由于中国、港澳、东南亚国家等都举办有定期的、不定期的中国象棋埠际赛，国际赛，各种“杯赛”，“以棋会友”的历史含义得到发展，棋艺交流已成为不同地区、不同国家的文化交往、增进友谊的有益渠道。

第三节 象棋的形制

知道了象棋的原理后，还须掌握象棋的形制，方可以执子下棋。形者系指象棋器具的样式。制者系指对弈双方必须遵守的有关规定。现分别介绍如下：

一、棋具

1. 棋盘：以纸制或木制为多，样式如前（图1），其大小和使用要求相适应。

2. 棋子：一般为木、塑料制品，也有用高级材料如象牙、牛骨等制造，以求珍贵。扁圆形。直径略小于棋盘上两交叉点之间距离。一般分红黑两色各代表一方。对局前先列出阵势如图2。由于历史变迁，棋子各色不一，有妨视觉。故今已统一为红方帅、仕、相、兵；黑方将、士、象、卒。双方车马炮则同。

二、走子和吃子

(一) 帅、将的走法和吃子

要点：

1. 帅将均限于九宫内走动。
2. 帅将可在九宫内向前、后、左、右方向移动一步，但不可斜走。遇敌方有子在一歩之内，可以吃掉。

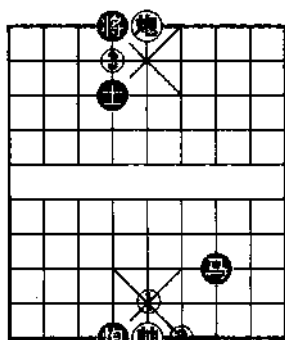


图 3

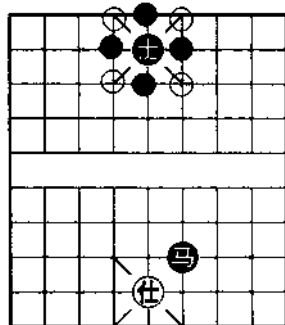


图 4

3. 帅将不允许走到对方子力控制之据点或走到与对方将帅同一直线而中间又无棋子遮隔的位置上。如图 3，黑将可以走到③位而红帅不允许走到①②位。红帅可以吃掉黑炮，但黑将却不可以吃掉红炮。

(二) 仕(士)的走法和吃子

要点：

1. 仕(士)限于九宫内沿斜线走到相邻的据点，但不许沿横直线走动。如图 4，黑士可以走到有○的位置，而不许走到有●的位置。
2. 遇有敌方棋子在沿斜线的一步之内可将对方棋子吃去。如图 4 红士可以吃掉黑马。

（三）相（象）的走法和吃子

要点：

1. 相（象）按“田”字对角走动，但田字中心交叉点有棋子阻塞则不能行走。如图 5，红相可以走到●点而不能走到○点。

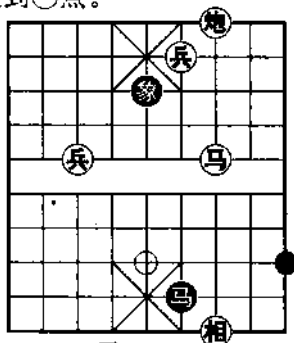


图 5

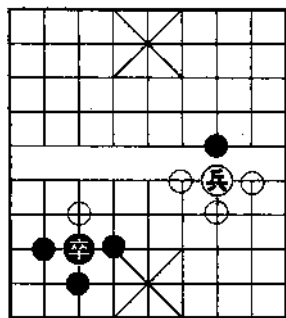


图 6

2. 在相（象）可以直接走到的据点上遇有敌方棋子而又无子阻塞的情形下可将敌方棋子吃去。如图 5，黑象可以吃掉红马或红兵，但不能吃掉红炮。

（四）兵（卒）的走法和吃子

要点：

1. 兵（卒）未过河只能向前走一步而不能横走或后退。如图 6，红兵只能前进到●位置而不能到有○的位置。

2. 过了河的兵（卒）可以前进或左右横走一步，但不能后退。如图 6 黑卒可以走到所有●位置而不能退至○的位置。

3. 在自己可以一步走到的位置上遇有敌子可以吃去。

（五）车的走法和吃子

要点：

1. 车可以沿直线或横线在无子阻挡的情形下走到任何