

中国

象棋

棋

初

级

教

程

◎ 王嘉良 张志强 张弘 编著

中国象棋大师之路自学丛书

中国象棋大师之路自学丛书

主编 王嘉良 张志强

# 中国象棋初级教程

王嘉良 张志强 张 弘 编著

经济管理出版社

**图书在版编目 (CIP) 数据**

中国象棋初级教程/王嘉良, 张志强, 张弘编著.

—北京: 经济管理出版社, 2005

ISBN 7—80207—346—4

I. 中... II. ①王... ②张... III. 中国象棋—教材

IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 082918 号

出版发行: 经济管理出版社

北京市海淀区北蜂窝 8 号中雅大厦 11 层

电话: (010) 51915602 邮编: 100038

印刷:

经销: 新华书店

---

责任编辑: 郝光明 张丽生

技术编辑: 蒋 方

责任校对: 超 凡

---

880mm×1230mm/32

2005 年 9 月第 1 版

10.25 印张 187 千字

2005 年 9 月第 1 次印刷

印数: 1—11000 册

定价: 18.00 元

书号: ISBN 7—80207—346—4/G·16

---

· 版权所有 翻印必究 ·

凡购本社图书, 如有印装错误, 由本社读者服务部  
负责调换。联系地址: 北京阜外月坛北小街 2 号

电话: (010) 68022974

邮编: 100836

## 序

当《中国象棋初级教程》出现在案头时，我由衷地高兴，为的是了却了一件多年的心事。

多年来，难以数计的象棋爱好者通过多种方式和我联系，不少人甚至千里迢迢登门造访，希望在我的指导下提高棋艺水平。看到象棋事业随着伟大祖国的建设事业蓬勃发展，我非常欣喜，但又很遗憾——无法满足广大象棋爱好者的要求。

为能对朋友们有所帮助，我在工作之余写了一些棋谱，先后由多家出版社出版。

书销售得不错，读者反映也较好，但仍有不尽人意之处。有些读者在交流中表示，打谱固然能提高实战水平，但打谱本身却是件难做到的事，因为打谱要受客观条件的限制——环境和时间，而这正是他们所缺少的。棋谱与一般教科书不同，阅读时要求读者具有很强的抽象记忆能力，否则阅读就不能持续进行，书就只有被无奈地放下。确实，如果不用实盘打谱，仅凭持书阅读就能掌握棋谱的内容，是广大业余爱好者力所不能及的。

这一现象引起一位同样是象棋业余爱好者的注意，他就是经济管理出版社第五编辑部主任郝光明。他对我

的作品有一定研究，认为这些书颇有教材的特点。他还认为，只要将这些作品在形式上加以改进，就能适合广大读者的需求，从而使之成为真正的象棋自学教材。

为了验证这一想法，他于2005年春节后从北京来到哈尔滨，通过《棋艺》编辑部主任张志强与我联系，谈了他的想法。他认为，如果能按照对局的步数变化相应地增加棋图，用图示代替运子变化过程中的记忆，就等于给读者提供了打谱的工具，可以在很高的程度上解决了读者的困难。

这一见解是正确的。我们就这一想法进行了讨论，达成一致意见：为广大象棋爱好者提供一套由浅入深、循序渐进的适合自学的象棋教材。

这是一个有益的尝试，也是对广大读者的新的奉献。我们的读者都是中国象棋的热爱者。象棋是中华民族文化智慧和进取的象征，我们和读者共同继承、传播这一伟大的文化和文明，任重道远。

我相信，一个热爱中国象棋的人，一定是一个永不满足现状、永远前进的人。只要能坚持做到勤奋学习、刻苦实践，就一定会不断提高棋艺水平，向中国象棋大师的高峰攀登。

这是一个梦想，也完全可以成为现实。

因此，这套教材就定名为《中国象棋大师之路自学丛书》。这本《中国象棋初级教程》就是丛书的第一本书。

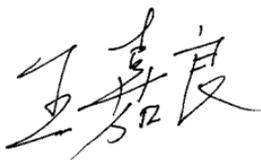
这本书由我负责定稿，张志强、张弘执笔。《中级教程》、《高级教程》将于2006年内出版。

不久的将来，读者就可以看到《丛书》的全貌。

如果这可以算作完成了读者交给我的任务，那就是我最大的快乐。

至少，可以给信任我的读者一个交待。

衷心祝愿读者朋友们成功。

A handwritten signature in black ink, reading '王嘉良' (Wang Jialiang). The characters are written in a cursive, flowing style. There are some smaller characters or marks below the main signature, possibly '512'.

2005年7月于哈尔滨

## 目 录

第一章 象棋入门	1
第一节 象棋的走法及记录方法	1
第二节 象棋规则简介	4
第三节 基本杀法	8
第二章 布局原理	41
第一节 学习布局的方法	41
第二节 布局原则	44
第三节 布局技巧	64
第四节 布局种类	84
第五节 流行布局之中炮过河车对屏风 马直横车	142
第三章 中局原理	168
第一节 形势判断	169
第二节 确立正确的指导思想	188
第三节 中局技巧	195
第四章 残局基本规律	217
第一节 各兵种在残局中的作用	217
第二节 残局技巧	219
第三节 常见实用残局胜和规律	230

第四节	解析排局有助于提高中残局功力·····	281
第五节	杀着自测·····	282
第五章	实战对局讲解·····	292
第一局	湖北李义庭(先和)黑龙江王嘉良 ——五六炮对屏风马进3卒·····	292
第二局	上海胡荣华(先胜)广东杨官璘 ——五八炮进三兵对屏风马进3卒 ·····	300
第三局	浙江陈孝堃(先和)河北李来群 ——中炮过河车对屏风马平炮兑车 ·····	308

# 第一章 象棋入门

象棋是中华民族古老的文化遗产，具有广泛而深厚的群众基础。千百年来，经过众多棋手的不断研究、探索，对棋艺理论已经有了比较深入、系统的了解。特别是从1956年象棋被正式列入体育比赛项目以后，更有前所未有的发展。

象棋作为一门科学，一种艺术，自然离不开正确的学习方法。只有掌握了正确的学习方法，才能迅速提高象棋水平，收到事半功倍的效果。

本章是学习象棋的第一步，我们将就象棋的走法、记录方法以及棋规等方面的知识做一些简要的介绍，以便让初学者有个初步的认识。

## 第一节 象棋的走法及记录方法

象棋活动极为普及，摆法和走法可以说妇孺皆知。人们常说“马走日，象走田，小卒一走不回还，车是一杆枪，炮是隔山打”，这几句话就是对象棋走法最为精炼的概括。

象棋盘由九道直线和十道横线交叉组成，棋盘上共

有九十个交叉点，象棋子就摆放和活动在这些交叉点上。棋盘中间没有划通直线的地方，叫做河界；划有斜交叉线的地方，叫做九宫。

九道直线，红棋方面从右到左用中文数字一至九来代表，黑棋方面从右到左用阿拉伯数字 1 至 9 来代表。棋子共有三十二枚，分为红黑两组，每组十六个，各分七种。红棋子包括一个帅、两个车、两个马、两个炮、两个相、两个仕、五个兵。黑棋子包括一个将、两个车、两个马、两个炮、两个象、两个士、五个卒。

对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法如图 1。对局时，由执红棋的一方先走，此后双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局即终了。轮到走棋的一方将某个棋子从一个交叉点走到另一个交叉点，或者吃掉对方的棋子而占领其交叉点，都算走一着。双方各走一着，称为一个回合。

帅（将）每一着只许走一步，前进、后退、横走都

可以，但不能走斜线，也不能走出九宫。帅和将不准在同一直线上直接对面，如一方已先占据某一条直线，另

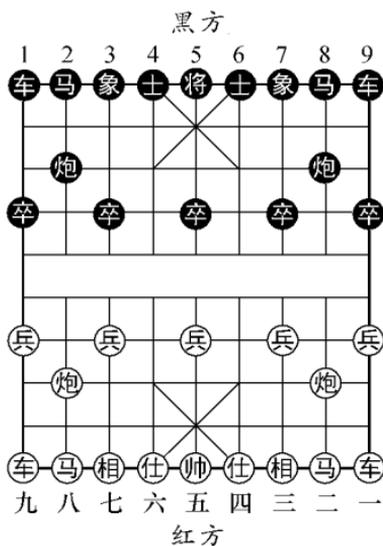


图 1

一方必须回避。仕（士）每一着只许沿九宫斜线走一步，可进可退。相（象）不能越过河界，每一着斜走两步，可进可退，即俗称“相（象）走田”。当田字中心有别的棋子时，俗称“塞相（象）眼”，则不许走过去。马每着走一直（或一横）一斜，可进可退，即俗称“马走日”。如果在要走的方向有别的棋子挡住，俗称“蹩马腿”，则不许走过去。车每一着可以直进、直退、横走，不限步数。炮在不吃子的时候，走法同车一样，只是在吃子时必须隔一个棋子（无论哪一方的）跳吃，即俗称“炮打隔子”。兵（卒）在没有过河界前，每着只许向前走一步；过河界后，每着可向前直走或横走一步，但不能后退。

记录方法是把棋盘各自按对弈双方从右向左依次定为一（1）至九（9）路。当棋子向对方方向走时称为进，当棋子向自己一端走时称为退，当棋子左右横向走时称为平。记录方法是先记走哪个棋子，接着记这个棋子所在的路线，而后记这个棋子的走动方向，最后记这个棋子落到的位置。如平当头炮就记为“炮二平五”或者“炮八平五”，如用炮打马就记为“炮二进七”或者“炮八进七”。目前我国棋坛上还使用一种简码，即把炮二平五写成炮 25，炮二进七写成炮 27。这种简码就是用两个阿拉伯数字记该棋子变化前后的位置，在第二个数字下用一横线表示进，上边一横线表示退，没有横线表示平。这种简码书写快，在比赛中使用，可以节省时间。

## 第二节 象棋规则简介

每一种竞赛项目都需要有规则，规则是保证比赛顺利进行的前提，即使是娱乐性的活动也要临时制定出一些规则，否则便无法顺利进行下去。象棋规则比较复杂，从1956年全国比赛制定了正式规则之后，曾几经修改，现已逐步趋于完善。目前使用的是1999年版的象棋规则。对于初学者来说，要先对主要条款精神有所了解，然后经常参加一些比赛，才能不断地提高棋艺水平。下面我们对现行规则的主要条款做一些简单介绍。

### 1. 象棋术语解释。

**将** 凡走子直接攻击对方帅（将）者，称为“照将”，简称“将”。

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

**捉** 凡走子后能够造成在下一着（包括从下一着开始运用连续照将或连续交换的手段）吃掉对方某个无根子，称为“捉”。

**打** 将、杀、捉等攻击手段，统称为“打”。

**兑** 凡走子可与同等子力互换吃去者，称为“邀兑”，简称“兑”。

**献** 凡无根子送吃，而对方同兵种子一旦吃掉此子后，不致立即被将死或立即在子力价值上遭受损失者，

称为“献”。

拦 凡走子阻拦对方棋子的活动，而又不具攻击作用者，称为“拦”。

跟 凡走子盯牵对方有根子，而又不具攻击作用者，称为“跟”。

闲 凡走子性质不属于将、杀、捉，统称为“闲”。兑、献、拦、跟，均属“闲”的范畴。

长将 凡走子连续不停照将而形成循环者，称为“长将”。

长杀 凡走子连续不停杀着而形成循环者，称为“长杀”。

长捉 凡走子连续追捉一子或数子而形成循环者，称为“长捉”。

长兑 凡走子连续不停邀兑，称为“长兑”。

类似解释也适用于“长献”、“长拦”、“长跟”。

长打对长打 凡双方走子循环反复，步步是打，称为“长打对长打”。

长打对非长打 双方走子循环反复，一方步步是打，中间没有闲着，另一方中间有闲着，则称为“长打对非长打”。

有根子和无根子 凡有己方其他棋子（包括暗根）充分保护的子，称为“有根子”；反之称为“无根子”。

形式上是根，实际上起不到充分保护作用，称为假根或少根。假根子和少根子按无根子处理。

## 2. 现行规则对胜负和的规定。

对局时一方出现下列情况之一为输棋（负），对方取胜：①帅（将）被对方将死。②走棋后形成帅（将）直接对面。③被困毙。④在规定时限内未走满规定着数。⑤超过了比赛规定的迟到判负时限。⑥走棋违反行棋规定。⑦走棋违反禁例，应变着而不变。⑧在同一局棋中，三次犯规。⑨自己宣布认输。⑩在对局中拒绝遵守本规则或严重违反纪律。

对局时出现下列情况之一为和棋：①双方均无取胜可能的简单局势。②一方提议作和，另一方表示同意。③双方走棋出现循环反复三次，符合“棋例”中“不变作和”的有关规定。④符合自然限着的回合规定，即在连续 60 回合中（也可根据比赛等级酌减），双方都没有吃掉一个棋子。

3. 比赛种类。可分为团体赛和个人赛。

4. 比赛方法。有淘汰赛、循环赛、积分编排赛。

5. 比赛中触摸棋子的规定。摸触自己方面的哪个棋子，就应走哪个棋子，除非所摸触的那个棋子，按行棋规定根本不能走，才可以另走别的棋子。

摸触对方的棋子，就必须吃掉那个棋子。只有当己方的任何棋子都无法去吃时，才可以另行走子。

先摸触自己的棋子，后又摸触对方的棋子，处理顺序如下：前者必须吃掉后者——无法吃掉时，必须走动前者——前者无法走时，必须用别的棋子吃掉后

者——别的棋子也无法吃掉后者时，另行走子。

先摸触对方棋子，后又摸触自己的棋子，处理顺序如下：后者必须吃掉前者——无法吃掉时，必须用别的棋子吃掉前者——均无法吃掉时，必须走动后者——后者也无法走动，才可以另行走子。

摆正棋子必须事先征得对方同意，而且只能在自己走棋的时间内进行，否则以摸子论处。如系明显误碰某个棋子，不作摸子论处。

一着棋走了以后，不得再予更改。落子生根，以手离开棋子为准。

6. 棋规中规定的“禁止着法”。长将、长要杀、长捉吃或将、要杀、捉吃组合在一起等，规则统称为“打”。

7. 棋规中的“允许着法”。长跟、长挡、长兑、长献、兵（卒）帅（将）长捉吃等，规则统称为“闲”。

8. 在对弈中有时出现双方着法重复不变的特定局势，这就要分析确认哪方属于“允许着法”、哪方属于“禁止着法”。用来判决的有关规则条例就叫“棋例”。总的原则是：①双方均为“允许着法”，双方不变作和。②双方均为“禁止着法”（不包括单方面长将，任何情况下一方不得长将），双方不变作和。③一方有“允许着法”，另一方都是“禁止着法”，后者必须变着。④双方均是“长将”，不变作和。⑤双方均为“非长打”（即有打有闲），不变作和。⑥允许帅（将）兵（卒）长捉

吃对方棋子，按“闲”处理。

另外需要说明的是，象棋正在走向世界，东南亚及欧美一些国家目前都使用“亚洲规则”。“亚洲规则”与我国现行的棋规有很大差别，例如：长杀、一照一杀、一照一捉、一照一要抽吃、一捉一要抽吃等，“亚洲规则”为允许着法，而我国现行棋规为禁止着法。

总之，规则是为了比赛的需要而制定的，随着象棋活动的发展也必然出现一些相应的变化，这一点初学者应该明确。

### 第三节 基本杀法

象棋是以将死对方的帅（将）为最终的胜负标志，因此在整个棋战中可以通过弃子、运子等等战术技巧，由几个子互相配合而将死对方。我们把这些以最少的几个子相配合即可以杀死对方的杀法称为基本杀法。一个棋手只有熟悉各种杀法，并在实战中加以灵活运用，才能不贻误战机。由于象棋各子的走法不同，因而在各种杀法中的作用也不相同，各种子力相配合的杀法也就存在着很大差别。

在实战中并不是所有的子全部投入战斗，因此初学者就要记住作杀的几个子的最基本构成形势和位置，此后才能在复杂的中局形势中灵活运用，给对手以致命打

击。常见的基本杀法有二十几种，下面分别加以介绍。

### 一、对面笑杀法

当一方的将（帅）占据中路而又无其他子遮挡时，就可以利用将帅不得直接对面的规则控制住中路，再利用车、炮在对方将（帅）所居的肋道上纵向照将而取胜，这种杀法被称为对面笑杀法。

如图 2 形势，红帅控制中路，只要车五平四照将即可取胜。但实战中往往有许多局势是攻击的一方通过弃子的方式，将对方的士象等防卫力量先行击破，最后再用将帅不得直接对面的规则把对方杀死。

如图 3 形势，如果红方能够熟练地运用对面笑杀法即可战胜对手，否则将被对方所胜。

- |         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 车三平四 | 士 5 进 6 | 2. 车四进一 | 将 6 进 1 |
| 3. 炮一平四 | 车 1 平 6 | 4. 兵四进一 | 将 6 退 1 |
| 5. 兵四进一 | 将 6 退 1 | 6. 兵四进一 | （红胜）    |

如果一路红炮位置是一个红车，仍然可以用对面笑杀法取胜，具体着法如下：

- |         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 车三平四 | 士 5 进 6 | 2. 车四进一 | 将 6 进 1 |
| 3. 兵四进一 | 将 6 退 1 | 4. 兵四进一 | 将 6 退 1 |
| 5. 兵四进一 | 将 6 进 1 | 6. 车一平四 | （红胜）    |

如果将在中路，将帅之间有一士相隔，而红方用车沉底将军，黑士无法落下（一落就违反将帅不得对面的规则），实际是另外一种形式的对面笑杀法。