

象棋



主编 李不大

QIPAI
YULE
SHOUCE

棋牌娱乐手册

棋

XIANGQI
GONGSHA
FANGWEI
MOULUE

攻杀 防卫 谋略

世界图书出版公司

车

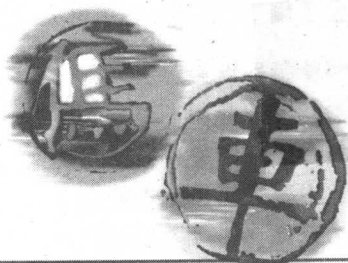
车

仕

仕

卒

◆ 棋 牌 娱 乐 手 册 ◆
QIPAI YULE SHOUCE



**XIANGQI
GONGSHA
FANGWEI
MOU^{LUE}**

主编 李不大

象
XIANGQI
棋
GONGSHA FANGWEI MOU^{LUE}
**攻杀
防卫
谋略**

W 世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目(CIP)数据

象棋攻杀防卫谋略/李不大主编. —广州:广东世界图书
出版公司, 2004. 5

(棋版娱乐手册)

ISBN 7-5062-6291-6

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 031512 号

象棋攻杀防卫谋略

出版发行:广东世界图书出版公司

(广州市新港西路大江冲 25 号 邮编:510300)

电 话:020-84451969 84453623

<http://www.gdst.com.cn>

E-mail:pub@gdst.com.cn

经 销:各地新华书店

印 刷:北京市业和印务有限公司

版 次:2005 年 1 月第 2 版

2005 年 1 月第 1 次印刷

开 本:850mm×1168mm 1/32

印 张:11.625

印 数:1-10000 册

ISBN 7-5062-6291-6/G 0035

出版社注册号:粤 014

定 价:26.00 元

如发现因印装质量问题影响阅读,请与承印厂联系退换。

前 言

随着时代的发展和社会的进步,人们逐渐从繁重的生活重负中解放出来,拥有了越来越多的休闲时光,在如何选择娱乐方式的问题上,日渐迷茫。面对传统棋牌游戏的晦奥高深和涉赌谬传之嫌,人们的观念有所更新,于是便投身于新生的林林总总的高科技电玩游戏当中,乐此不疲。然而,在长期沉溺于惊险刺激的感官享受之后,人们似乎觉得生活不轻反重,精神不弛反张。造成此等状态的原因已为医界所证,道理浅显,即紧张繁重的工作加上不当刺激的休闲游戏导致了疲劳萎靡的亚健康状态。于是,如何健康、高质量地度过休闲时光,成为摆在我们面前最为迫切的问题。

相对于惊险、紧张、刺激的电玩游戏,传统的技艺游戏似乎被人们所日渐淡忘,然而,前人留给我们的游戏,恰能安宁我们的心智,舒疲解惫。人们在一着一出的竞技当中便可平复烦躁,悦耳聪脑,疲劳尽释,数得之举,何乐而不为?为此,我们力图扭转偏见,本着健康、通俗的宗旨,从初学者的角度,精心编写了《棋牌娱乐手册》系列丛书,希望通过由浅入深的指导,使您逐步掌握技艺,直至精通、独立赏玩。

本丛书分为象棋、围棋、五子棋、麻将、桥牌、扑克牌六大传统棋牌游戏,希望它能给您的休闲时光增加些许的亮点,让您的生活变得丰富多彩。

编者的话

象棋是我国历史悠久的优秀文化遗产，它“朴实、平易”，含蓄深远，变化多端，奥妙无穷，是人们所喜爱的文化娱乐活动，有着广泛的群众基础，素有“小棋盘，大人生”的美誉。

象棋虽然引人入胜，爱好者众多，却易学难精，不同水平的爱好者都有各自的棋成盲点。为了使象棋运动更加普及，丰富人们的文化娱乐生活，提高对奕者的棋艺水平，笔者试图从介绍并总结实战过程出发，对个人的经验和教训作一个回顾，使读者阅读后对象棋艺术有一个更深的了解并能有所进益。

因编者水平有限，棋海高深，对书中难免出现的纰漏，望读者诸君不吝赐教，批评斧正。

目 录

第一章 象棋的基础知识与基本杀法	1
第一节 棋盘和棋子	1
第二节 常用术语、记录方法和简单规则	4
第三节 基本杀法	11
第二章 现代流行布局	31
第一节 中炮对屏风马	31
第二节 顺手炮	51
第三节 列手炮	67
第四节 仙人指路	69
第三章 江湖棋局搜秘	78
第一节 江湖棋局是训练棋力的好方式	78
第二节 江湖棋局赏析	80
第四章 实用残局例典	97
第一节 兵卒类	97
第二节 马类	102
第三节 炮类	108
第四节 车类	113
第五节 马兵类	122
第六节 炮兵类	127
第五章 常见精妙排局	136
第一节 连照胜局	136
第二节 普通和局	154
第六章 象棋古谱精粹	159
第一节 《适情雅趣》选局	159

第二节 《梅花谱》选局	185
第三节 《烂柯神机》选局	189
第四节 《心武残篇》选局	196
第五节 《百局象棋谱》选局	201
第七章 实战对局、中局与残局	206
第一节 实战对局	206
第二节 实战中局	240
第三节 实战残局	251
第八章 象棋三十六计	257
第一计 瞒天过海	257
第二计 围魏救赵	259
第三计 借刀杀人	261
第四计 以逸待劳	263
第五计 趁火打劫	266
第六计 声东击西	268
第七计 无中生有	269
第八计 暗度陈仓	271
第九计 隔岸观火	273
第十计 笑里藏刀	275
第十一计 李代桃僵	277
第十二计 顺手牵羊	280
第十三计 打草惊蛇	281
第十四计 借尸还魂	283
第十五计 调虎离山	285
第十六计 欲擒故纵	288
第十七计 抛砖引玉	290
第十八计 擒贼擒王	292
第十九计 釜底抽薪	294
第二十计 混水摸鱼	296
第二十一计 金蝉脱壳	298



第二十二计	关门捉贼	300
第二十三计	远交近攻	301
第二十四计	假道伐虢	304
第二十五计	偷梁换柱	306
第二十六计	指桑骂槐	308
第二十七计	假痴不癫	310
第二十八计	上屋抽梯	312
第二十九计	树上开花	315
第三十计	反客为主	319
第三十一计	美人计	321
第三十二计	空城计	322
第三十三计	反间计	324
第三十四计	苦肉计	326
第三十五计	连环计	327
第三十六计	走为上	331

第一章 象棋的基础知识与基本杀法

第一节 棋盘和棋子

象棋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，由下棋的双方各拿一组。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。

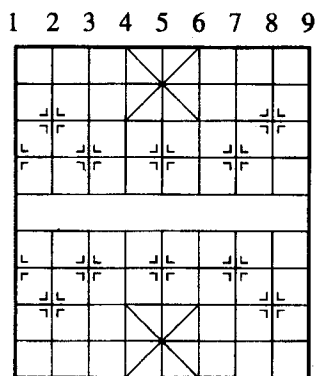
黑方：有 1 个将，士、象、车、马、炮各 2 个，有 5 个卒。

棋盘是棋子活动的场所。在长方形的平面上，绘有 9 条平行的竖线和 10 条平行的横线相交组成，共有 90 个交叉点，棋子就摆在交叉点上。中间部分，也就是棋盘的第 5、第 6 两条横线之间未画竖线的空白地带，称为“河界”。两端的中间，也就是两端第 4 条到第 6 条竖线之间的正方形部位，以斜交叉线构成“米”字方格的地方，叫做“九宫”（它恰好有 9 个交叉点）。

整个棋盘以“河界”分为相等的两部分，为了比赛记录和学习棋谱方便起见，《中国象棋规则》规定：

按 9 条竖线从右至左用中文数字一至九来表示红方的每条竖线，用阿拉伯数字 1 至 9 来表示黑方的每条竖线。如图 1-1 所示。对弈开始之前，红黑双方应该把棋子摆放在规定的位置。如图 1-2。

具体走法如下：



九 八 七 六 五 四 三 二 一

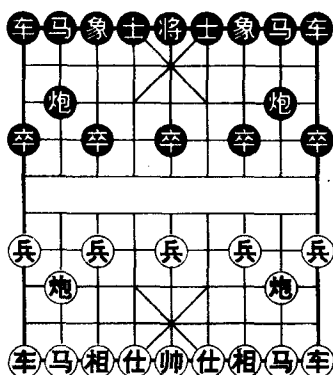


图 1-2

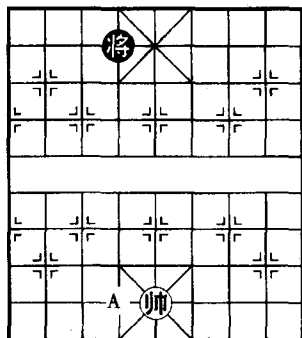


图 1-3

1. 帅、将:帅和将是棋中的首脑,是双方竭尽全力争夺的目标。它只能在“九宫”之内的 9 个点上活动,可上可下,可左可右,每次走动只能按竖线或横线走动一格,如图 1-3。还有一条很重要的规定,就是帅和将不准在同一条直线上直接对面,即“明将”。图 1-3 中的 A 点,是“明将”的位置,“帅”不能走入。

2. 仕(士):仕(士)是帅(将)的贴身保卫者,它只能在“九宫”之内沿着斜线前进或后退一格,不能平移。

3. 相(象):相(象)的主要作用就是防守,保护自己的帅(将)。相(象)的走法是每次沿对角线斜走两格,俗称“相(象)走田”。若在对角线的交叉点上(即在“田”字的中间交叉点处)有一个棋子,就不能向那个方向走,这就叫“塞象眼。”

4. 车:车的威力最大,它能横走,也能直走,能进能退。只要无子阻拦,行走的步数不限,故有“一车十子寒”之称。如图 1-4 所示。

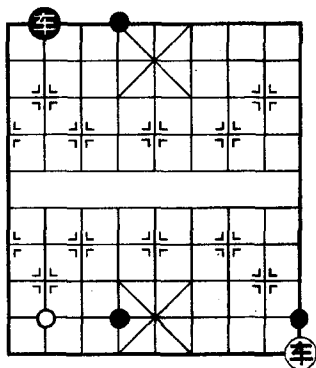


图 1-4

5. 炮:炮在不吃子的时候,走动的方法与车完全相同。或直或横,或左或右,

或前或后,或远或近,都由自己选择。如图 1-5。

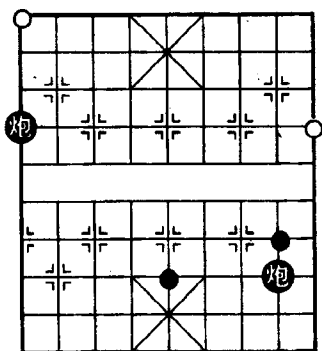


图 1-5

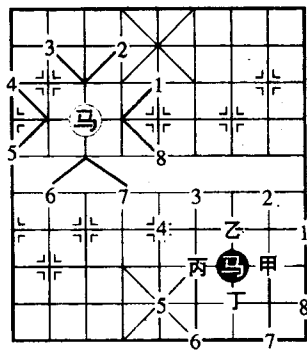


图 1-6

6. 马:马走动的方法是一直一斜。即每一着先横着或直着走一格,然后再斜着走一条对角线,俗称“马走日”。因为从原来所在的一点,到新的一点,恰好是个“日”字。

当马处在棋盘中间范围的某一个位置时,它能到达四面八方的 8 个点,故有“八面威风”之说。如图 1-6。

如果在一横或一直的地方有一个棋子(无论是自己的还是对方的),马都不能走过去,俗称“蹩马腿”。如图 1-6 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、8 位;乙点有子则不能到达 2、3 位;丙点有子不能到达 4、5 位;丁点有子不能到达 6、7 位。

7. 兵(卒):兵(卒)在没有过“河界”时,只能向前走,每次只限走一格。“过河”以后行动的方向增加到 3 个:即向前、向左或向右,每次也只限走一格;但不准后退。如图 1-7 所示。

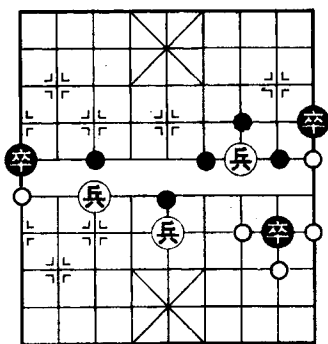


图 1-7

任何棋子在走动时,如果己方棋子可以到达的位置有对方的棋子,就可以把对方棋子拿出棋盘(称为吃子)而换上自己的棋子。只有炮的“吃子”方式与它的走法不同:它和对方棋子之间必须隔一个子,不管自己的或者是对方的都可以,具备此条件才能“吃掉”人家。一定要注意,只隔一个棋子,这个棋子俗称“炮架子”。图1-8中的中兵,正处在红炮与黑卒之间,这个中兵就是“炮架子”。红炮有了这个“炮架子”,才能把黑卒“吃掉”。

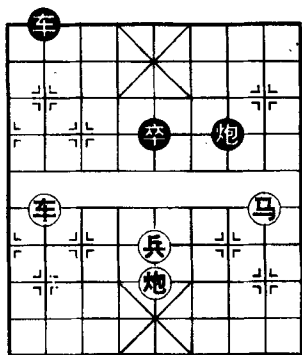


图1-8

除了帅(将)以外,任何棋子都可以听任对方吃或主动送给对方吃。

第二节 常用术语、记录方法和简单规则

一、常用术语

(一)将军——对局中,一方的棋子要在下一着棋将对方的帅(将)吃掉,称为“将军”,如图1-9。

(二)应将——被“将军”的一方所采取的反击、躲避或防卫的着法。应将的主法有:

1. 吃掉对方进行“将军”的棋子。
2. 帅(将)从被攻击的位置上避开。
3. 用自己的棋子置于对方“将军”的棋子和自己帅(将)之间,俗称“垫

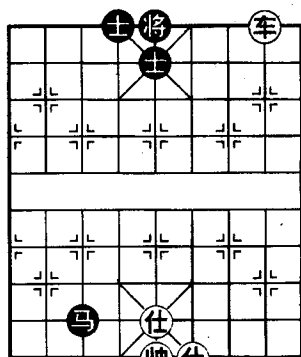


图1-9

将”。

4. 遇到对方炮“将”时，除以上“应将”的办法外，还可以把己方被当作“炮架子”的棋子撤开。如遇马“将”时，还可以用己方的棋子蹩住马腿。

(三) 将死——如果被“将军”而无法“应将”，就算“将死”。如图 1-10。

(四) 困毙——轮到走棋的一方，帅(将)虽然没有被“将军”，却被禁在一个位置上无路可走，同时己方其他棋子也都不能走动，就算被“困毙”。如图 1-11。

(五) 胜、负、和——1. 对局时，一方出现下列情况之一，就算输棋，对方取胜：①帅(将)被对方“将死”；②被“困毙”；③自己宣布认输。2. 对局时，出现下列情况之一，就算和棋：①属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势；②一方走出自己轮走的一着棋之后，提议作和，对方表示同意，③双方走棋出现循环反复已达 3 次，并符合“不变作和”的有关规定，又均不愿变着时。

(六) 河界线——构成河界的两条横线。

(七) 巡河——一方棋子在己方“河界线”上时，称为“巡河”。

(八) 骑河——一方棋子在对方“河界线”上时，称为“骑河”。

(九) 中线——棋盘第 5 条竖线，通常用“五”(红方)或“5”(黑方)来代表。

(十) 肋道：——棋盘第 4、6 两条竖线，通常用“四”、“六”(红方)或“4”、“6”(黑方)来代表。

(十一) 兵行线(卒林线)——棋盘中“河界线”下面的第一条横

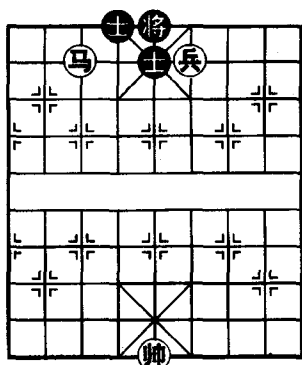


图 1-10

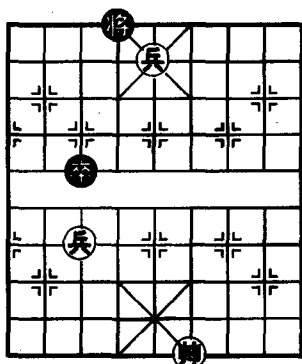


图 1-11

“一打一闲”、“二闲”等。

(二十七)闲着——一种适宜于对局相持阶段的着法，目的在于等待时机。

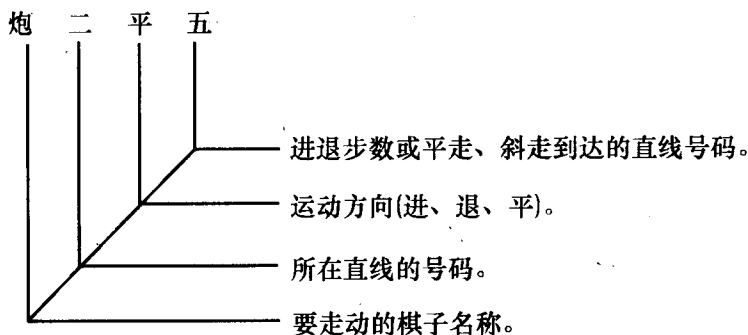
(二十八)空着——毫无作用的一着棋，容易贻误战机，导致输棋。

二、记录方法

1. 完整记录

每一着棋用4个字来表示。第一个字是要走动的棋子的名称，如“车”或“卒”等；第二个字是棋子所在直线的号码，如“五”或“2”等；第3个字是棋子运动的方向，向前走用“进”，向后走（往回走）用“退”，横着走用“平”；第四个字是棋子进、退的步数，或是平走到达直线的号码。遇到马、相（象）、仕（士）三个兵种时，因为它们都是斜走，有前进，有后退，没有平移，因此第四个字都是所到达的直线的号码。

例如：



记录规定红方用中文数字一至九来表达自己的棋子在哪条竖线；黑方用阿拉伯数字1至9表示自己的棋子在哪条竖线。红方和黑方都以本方棋盘的底线为标准从右向左依次排列（见图1-1）。如一方的两个相同的棋子在同一条直线上，要注明所走动的棋子是前面的还是后面的。

2. 简写记录

不管红方还是黑方，都用阿拉伯数字记录着法，如炮 25 等。在第 3 个字的下面画一短线表示“进”，在上面画一短线表示“退”，上下都不画则表示“平”。如车 25、炮 43、马 86。

三、简单规则

象棋规则规定：对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直到分出胜负或走成和棋为止。

双方各走一着，称为一个回合。

在下棋时，除了规定双方摸子走子、不许悔棋这一最基本的规则外，常会出现双方循环反复的着法，其禁止与允许着法的原则规定如下：

1. 禁止着法

(1) 凡是单方面走出的长将、长杀，长捉（其中要吃未过河的兵、卒，不算禁止之列）等“长打”的着法，属于禁止着法。必须变着，不变判负。

(2) 除出现“解将还将”外（见图 1-13），在任何情况下，均不许单方面“长将”。

着法：红先（图 1-13）

1. 炮五平四 士 6 退 5

2. 炮四平五 士 5 进 6

3. 炮五平四 士 6 退 5

双方“解将还将”，不变作和。

着法：红先（图 1-14）

1. 车四平五 将 5 平 6

2. 车五平四 将 6 平 5

3. 车四平五 将 5 平 6

4. 车五平四 将 6 平 5

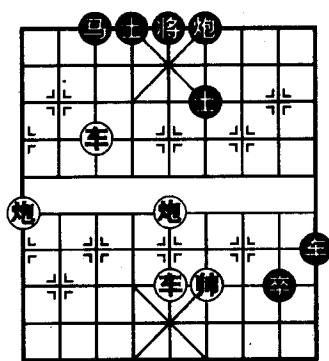


图 1-13

任何情况下(除“解将还将”外)不许单方面“长将”，红方如坚持不变，判负。

如图 1-14 的情况，我们在很多场合，特别是初学象棋的朋友们中，这种走法更为多见，问执红棋的人为什么老在“将军”？他回答得似乎很有道理：“别的棋子都不能走，我只能走这两步棋呀！”就是在这种极特殊的情况下，也是不允许“长将”的。所谓“长将不死赖和棋”是棋规秘不允许的。

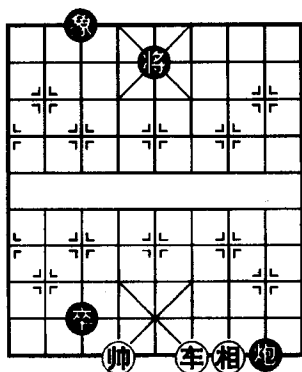


图 1-14

(3)二打一还打。

如图 1-15，着法红先：

1. 马七进八 车 1 退 1
2. 马八退七 车 1 进 1
3. 马七进八 车 1 退 1
4. 马八退七 车 1 进 1
5. 马七进八

红方所走的两步马都在“吃车”的位置(其中马七进八既吃车，又吃士)，这两步马要算“二打”，而黑方所走的相成的两步棋，其中车 1 进 1 捉马算“一还打”，另一步车 1 退 1 是一闲着，属于允许着法。类似这种情况都属于“二打一还打”。应由“二打方”(红方)变着，不变判负。

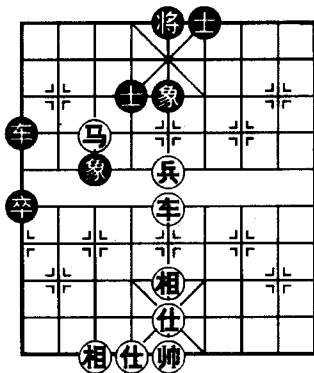


图 1-15