

# 棋类入门系列

## 象棋入门



北京教育出版社

# 前 言

象棋是中华民族文化的伟大创造之一，特别具有休闲娱乐和益智之功效。

象棋产生久远，“先秦时代，以象牙制棋”，这说明象棋得名于先秦时期。

随着象棋的普及和发展，专门著述象棋战略和战术的书籍也随之问世。宋代学者陈元靓在他晚年编著的日用百科全书《事林广记》中，就辑录了当时许多出色的棋局，这成为我国在750多年前出版的第一部象棋谱。后来，最具代表性和最有名气以及最为后世人所推崇的棋书，应是明代的《橘中秘》和清代的《梅花谱》。

象棋活动作为一项丰富群众文娱生活的活动，在我国有近2亿爱好者，堪称世界之最。下象棋，不仅可以休闲娱乐，还可以修身养性、陶冶情操、增强智力，真是妙不可言，深受现代人喜爱。

象棋活动需要较高的技艺水平和科学方法，才有可能赢得胜利。我们编写的《象棋入门》一书，系统地介绍了包括象棋基础知识、布局、基本杀着、中局战术和残局入门等内容，十分全面、具体，通俗易懂，图文并茂，非常适合广大象棋爱好者用于学习和提高技艺水平。

# 目 录

## 第一章 象棋基础知识

- 一、棋具 ..... (1)
  - 1. 棋子和棋盘 ..... (1)
  - 2. 基本走法 ..... (2)
- 二、棋步记录 ..... (4)
- 三、惯用术语 ..... (6)
- 四、简单规则 ..... (9)
  - 1. 禁止着法 ..... (9)
  - 2. 允许着法 ..... (10)

## 第二章 布局

- 一、布局常识 ..... (12)
  - 1. 布局意义 ..... (12)
  - 2. 布局原则 ..... (13)
- 二、布局分类 ..... (33)
  - 1. 马局类 ..... (33)
  - 2. 炮局类 ..... (34)
  - 3. 兵局类 ..... (36)
  - 4. 象局类 ..... (37)
- 三、布局技法 ..... (38)
  - 1. 顺手炮 ..... (38)
  - 2. 列手炮 ..... (44)
  - 3. 当头炮 ..... (47)
  - 4. 飞相战术 ..... (50)
  - 5. 起马战术 ..... (65)
  - 6. 挺兵卒战术 ..... (65)
- 四、常见布局陷阱 ..... (77)
  - 1. 弃马成杀 ..... (77)
  - 2. 弃马取势 ..... (78)

3. 弃马抢攻 .....	(79)
4. 弃兵取势 .....	(80)
5. 弃兵陷车 .....	(81)
6. 弃炮强攻 .....	(82)
7. 弃相陷炮 .....	(82)
8. 贪车丢子 .....	(83)
9. 进马弃兵 .....	(84)
10. 献马偷车 .....	(85)
11. 献马要杀 .....	(86)
12. 明马暗炮 .....	(86)
13. 诱车捉炮 .....	(87)

### 第三章 基本杀着

1. 马后炮 .....	(89)
2. 重炮 .....	(89)
3. 空头炮 .....	(90)
4. 天地炮 .....	(90)
5. 炮辗丹砂 .....	(92)
6. 夹车炮 .....	(92)
7. 钓鱼马 .....	(93)
8. 高钓马 .....	(94)
9. 卧槽马 .....	(94)
10. 八角马 .....	(95)
11. 白马现蹄 .....	(96)
12. 拔簧马 .....	(96)
13. 双马饮泉 .....	(97)
14. 双车胁士 .....	(98)
15. 双车错杀法 .....	(98)
16. 车炮抽杀法 .....	(100)
17. 大胆穿心杀法 .....	(101)
18. 车马冷着 .....	(102)
19. 海底捞月法 .....	(103)
20. 铁门栓杀法 .....	(103)
21. 小刀剌心法 .....	(105)
22. 闷杀法 .....	(106)

## 第四章 中局战术

1. 弃子争先 .....	(108)
2. 弃子攻杀 .....	(108)
3. 弃子诱车 .....	(114)
4. 弃子入局 .....	(114)
5. 运子争势 .....	(122)
6. 运子做杀 .....	(122)
7. 运子解围 .....	(125)
8. 运子控制 .....	(126)
9. 兑子争先 .....	(127)
10. 兑子引离 .....	(128)
11. 兑子解围 .....	(130)
12. 控制将(帅)法 .....	(131)
13. 子力配合法 .....	(132)
14. 将(帅)的运用 .....	(135)
15. 兵卒的运用 .....	(136)
16. 士象的运用 .....	(137)

## 第五章 残局入门

一、残局的概念 .....	(138)
1. 残局的界限 .....	(138)
2. 残局的划分 .....	(139)
二、残局类型 .....	(143)
1. 车类 .....	(143)
2. 兵类 .....	(157)
3. 马类 .....	(159)
4. 炮类 .....	(162)
5. 车兵类 .....	(167)
6. 马炮类 .....	(177)
7. 车炮类 .....	(181)
8. 车马类 .....	(183)
9. 马兵类 .....	(188)
10. 炮兵类 .....	(195)
11. 双车类 .....	(197)
12. 车马兵类 .....	(200)

## 第六章 名局欣赏

名局欣赏（一） .....	(203)
名局欣赏（二） .....	(204)
名局欣赏（三） .....	(205)
名局欣赏（四） .....	(210)
名局欣赏（五） .....	(211)

# 第一章 象棋基础知识

## 一、棋 具

下象棋必须具备棋子和棋盘，这是人所共知的，除此之外，还必须遵守棋规，这样，此项活动才能顺利进行下去。因此，说象棋是由棋子、棋盘和棋规组成的。

### 1. 棋子和棋盘

#### 棋子

从性质上看，象棋属于一种双方对垒的竞技活动，双方兵力相当，各有16个棋子，一黑一红，比赛时双方各执一组。具体兵力是：

红方有 帅、仕、相、车、马、炮、兵，其中有帅1个，仕、相、车、马、炮各2个，兵5个。

黑方有 将、士、象、车、马、炮、卒，其中有将1个，士、象、车、马、炮各2个，卒5个。

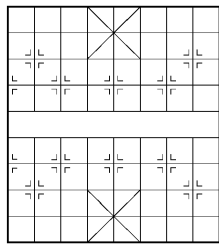
双方帅与将、仕与士、相与象、兵与卒的作用是一样的，仅仅是为了区别红棋和黑棋才作这样的划分。

#### 棋盘

棋盘就是这些将、帅、子的活动场地，也是它们厮杀的战场，它由10条平行横线和9条平行竖线交织而成，共有90个交叉点，棋子就摆在交叉点上。中间部分，也就是棋盘的第五、第六两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，被称为“九宫”（它恰好有九个交叉点）。

这样，“河界”就把棋盘分成完全相同的两个部

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-1

分。为了比赛记录和学习棋谱方便起见，现行规则规定：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 1~9 来表示黑方的每条竖线。如图 1-1 所示。

## 2. 基本走法

在比赛进行之前，红黑双方应该把棋子摆放在规定的位置。如图 1-2。

具体的基本走法如下：

### 帅、将

帅、将是双方最高的统帅，是对方攻击的最终目标，也是己方要保护的對象。它只能在“九宫”之内的 9 个点上活动，可上可下，可左可右，每次走动只能沿竖线或横线走动一格。如图 1-3。还有一条比赛规则要遵守，就是帅和将不准在同一直线上直接对面，即“将帅对面”。图 1-3 中的 A 点，是“将帅对面”的位置，不能走。

### 仕、士

仕（士）是帅和将最贴身的护卫，它只能在“九宫”之内沿着斜线前进或后退一格，不能平移。如图 1-4。仕（士）在“九宫”之内只有 5 个点可以到达。

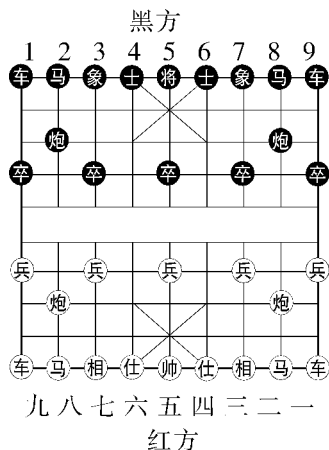


图 1-2

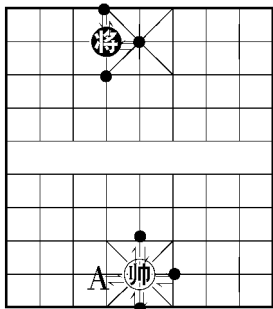


图 1-3

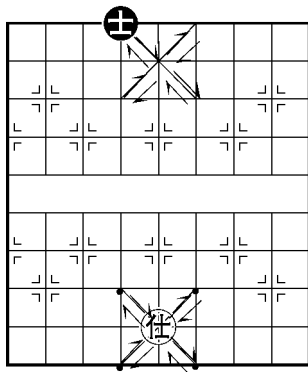


图 1-4

### 相、象

相（象）也是帅（将）的护卫者。它们走的路线是循对角线斜走两格，因为它走后的位置与原来的位置为一个“田”字的对角线，所以俗称“相走



田”。如图 1-5。相（象）的活动范围只限于己方阵地的 7 个点上。如果在对角线的交叉点上，也就是在“田”字的中间交叉点处有一个棋子，且无论是自己的还是对方的棋子，象就不能向那个方向走，这就叫“塞象眼”。例如图 1-5 中黑象不能向 A 点飞，因为有红马“塞象眼”；也不能向 B 点飞，是因为有本方的车“塞象眼”。相（象）的活动范围只限于“河界”以内自己的一方，不能“过河”。

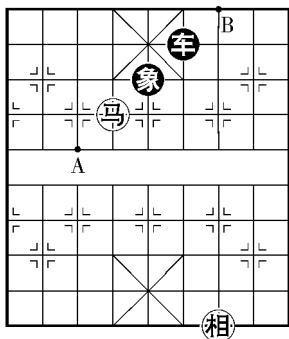


图 1-5

### 车

车的威力最大，它能横走，也能直走，并可进可退。只要无子阻拦，行走的步数不限，因此，一车可控制 17 个点，故有“一车十子寒”之称。如图 1-6。

### 炮

炮在不吃子的情况下，其活动路线亦如车不受限制，或直或横，或左或右，或前或后，或远或近，可谓随心所欲。如图 1-7。

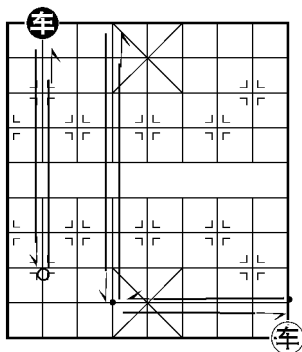


图 1-6

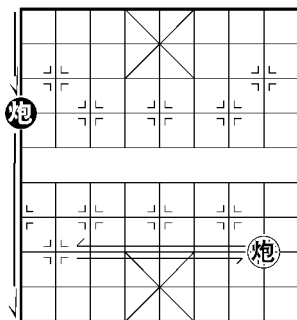


图 1-7

### 马

马走动的方法与车和炮的都不同，它先是横走或直走一格，接着再斜着走一个对角线，俗称“马走日”。因为，从原来所在的一点，到新的一点，恰好构成“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，可以说是“八面威风”。如图 1-8。

如果在一横或一直的地方有一个棋子，同样也不管这个棋子是己方的，还是对方的，马都不能走过去，俗称“蹩马腿”。如图 1-8 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。

### 兵、卒

兵（卒）在没有过“河界”时，只能向前走，且每次只能走一格。过了“河界”后，除了可以继续向前走外，还可以横着走，但也只限于走一格，要注意的是，兵（卒）不能向后走。如图 1-9。

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，则可以把对方的棋子吃掉（吃掉后可以拿出棋盘）而占据这位置。只有炮的“吃子”方式与它的走法不同：它与对方棋子之间必须隔一个子，不管这个子是属于自己的，还是属于对方的，具备此条件才能“吃掉”对方的子。一定要注意，只隔一个棋子，这个棋子俗称“炮架子”。图 1-10 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 1-11 是吃过子后的盘面。

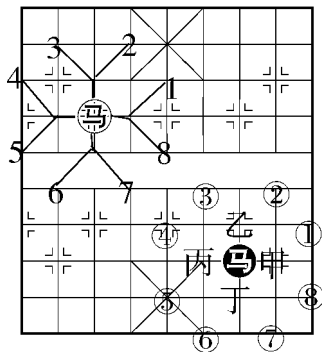


图 1-8

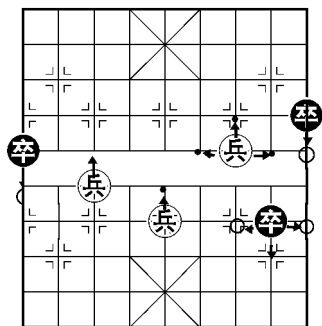


图 1-9

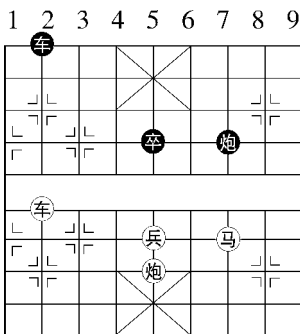


图 1-10

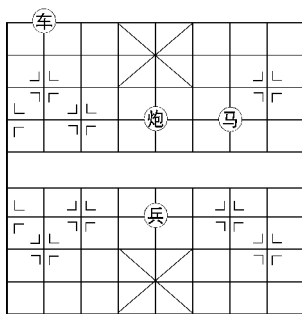


图 1-11

除了帅和将以外，任何棋子都可以听任对方吃或主动送给对方吃。

## 二、棋步记录

初学者如果要使自己的棋艺得到进一步的提高，除了要懂得棋规外，还要懂

得棋步记录的知识。因为棋谱是以记录法表达的，若参加象棋比赛，亦要求棋手自己做记录，这样也便于对弈结束后根据记录分析局法得失，汲取经验教训，本书中，除特殊说明外，一般由红方先走，在书中表现为大写数字。（请注意）

上一节已说过，棋子分红、黑双方，红方棋子有帅、双车、双马、双炮、双相、双仕、五兵等 7 兵种 16 枚，黑方棋子也相应地有将、双车、双马、双炮、双象、双士、五卒等 7 兵种 16 枚。全盘共 32 枚棋子，都置于交叉点上对垒。棋子在棋盘上纵向移动时叫进或退，横向移动时叫平。

记录棋步时，每一着棋用 4 个字来表达。

第一个字，是棋子兵种的名称。所要注意的是红黑方的差别。

第二个字，是棋子所在纵线的数码。注意红黑双方关于纵线数码的描述是有不同规定的。红方从右到左用中文数字一到九表示，黑方从自己的右到左用阿拉伯数字 1 到 9 表示。

第三个字，是棋子运动的方向，如进、退、平等。

第四个字含义因棋子兵种的不同而有所差别，对于帅（将）、车、炮（炮）、兵（卒）来说是指进退的步数或平移到达纵线的数码。对于马、相（象）、仕（士）而言，则指进退到达纵线的数码。其中所谓进退都是站在自己这方判断的。

例如：“炮二平五”，是指红炮从第二纵线平移到第五纵线；“车二进六”表示第二纵线的红车前进六步。如果第二纵线有两只车，则需注明前车或后车；“马 8 进 7”是指黑马从第 8 纵线前进到第 7 纵线。

比赛时，按照规则，红方先行，接着黑方再动，双方各走一着构成一个回合，记录时要在着法前面标出回合数。

象棋的棋规与记录方法就是这样的，你可以按照这些规则，摆好棋分别替红黑双方走棋。

这是我国现存最早的一个全局谱，载于宋代《事林广记》内，名为“饶先顺炮取胜局”，着法如下：

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 马 4 进 6
7. 兵三进一 象 7 进 9
8. 车三平七 马 6 进 4
9. 车七平六 马 4 进 3

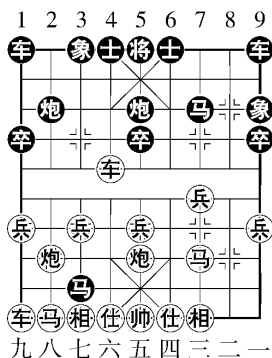


图 1-12

棋谱到此为止，黑胜定。现在你可以按上谱走动棋子，到终止时与图1-12比较，如果完全一致，就说明你做对了。如果不一致，就要开始检查每一步棋，找到错处，查明原因，提高见识。

### 三、惯用术语

初学象棋者，掌握些基本的象棋术语，对阅读象棋书本及观看象棋比赛都有方便之处，因此，要了解一些惯用的象棋术语。

#### 将军

对局中，一方的棋子要在下一着棋把对方的将（帅）吃掉称之为“将军”，或简称“将”、“照”。如图1-13。

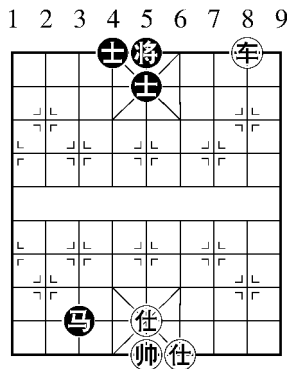


图 1-13

#### 应将

被“将军”的一方所采取的反击、躲避或防卫的着法为应将。应将的方法有：

1. 吃掉对方进行“将军”的棋子。
2. 把帅（将）从危险地转移到安全地带。
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“垫将”。

4. 遇到对方炮“将军”时，除以上“应将”办法外，还可以把己方被当做炮架子的棋子撤开。如遇马“将军”时，还可以巧妙地用自己的棋子蹙住马腿，让其无法“将”。

#### 将死

如果被“将军”而无法“应将”，就算“将死”。如图1-14。

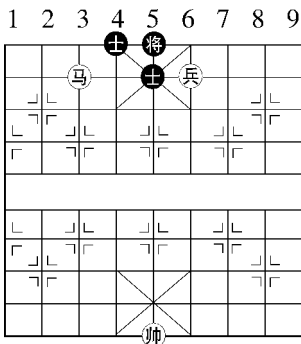


图 1-14

#### 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无路可走，就算被“困毙”。如图1-15。

#### 河界线

构成河界的2条横线即为“河界线”。

#### 巡河

下棋时，己方的车或炮走在己方河界线上，称为“巡河”。

### 骑河

下棋时，一方棋子在对方“河界线”上时，称为“骑河”。

### 中线

棋盘第5条竖线。通常用“五”（红方）或“5”（黑方）来代表，中线通常被称为帅（将）的生命线，亦为双方必争的战略要地。

### 肋道

棋盘中第四、第六两条竖线。通常用“四”、“六”（红方）或“4”、“6”（黑方）来代表。因在中线将（帅）位左右，形似人的两肋，故称“肋道”。

### 兵行线

也称“卒林线”。棋盘中“河界线”下面的第一条横线，兵、卒就摆在这条线上，故命之为兵行线、卒林线。

### 宫顶线

棋盘中“河界线”下面的第2条横线。它是“九宫”的最上层线，所以叫它为“宫顶线”。

### 底线

棋盘两端的第一条横线。

### 对局

双方下棋称“对局”，亦叫“对弈”。

### 全局

指对局的全部过程。包括“开局”、“中局”、“残局”3个阶段。

### 局面

指对局中某一时期双方棋子分布的状态。一般包括“先手”、“后手”、“优势”、“平稳”、“对攻”、“复杂”、“均势”等等。

### 起着

开局第一着。

### 胜势

对局中，局势已很明显，胜负一方基本上可以作出确定，胜券在握的一方称“胜势”。

### 胜定

对局中，一方多子并占优势，另一方少子，又处于劣势，且无反攻的机会，胜负大局已定。其多子并占优势的一方称此棋局为“胜定”。

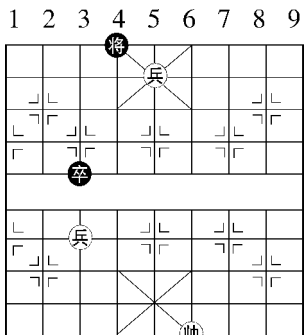


图 1-15

**绝杀**

对局中，一方下一着要将死对方，而对方又无力回天，称“绝杀”。

**羊角士**

把士支在九宫上角，称“羊角士”，是一种防守的方法。

**花士象**

或花仕相。指对局中双士象或双仕相在中线联防时左右分开的一种形式，如图 1-16。

**单缺士（仕）**

对局中，象（相）全而士（仕）只剩一个时，称“单缺士（仕）”。

**单缺象（相）**

对局中，士（仕）全而象（相）只剩一个时，称“单缺象（相）”。

**高兵（卒）、低兵（卒）、底兵（卒）**

兵（卒）过河，进入对方第 5、4 条横线时，称为“高兵（卒）”，进入对方第 3、2 条横线时，称为“低兵（卒）”，到达对方底线的兵（卒），称为“底兵（卒）”，又称“老兵（卒）”。

**禁止着法**

对局中，凡是单方面走出的“长打”，包括“长将”、“长杀”、“长捉”等，称为“禁止着法”。

**允许着法**

对局中，凡是单方面走出的“长兑”、“长献”、“长拦”、“长跟”、“一打一闲”、“二闲”等，统称为“允许着法”。

**闲着**

也称“停着”。一种适宜于对局相持阶段的着法。走子的目的不是为了攻击对方，而在于观其变，再相机而动。因不是连续威胁对方，属允许着法。

**等着**

属于对局相持阶段的着法。目的在于迫使对方走子，从而获得战机。

**空着**

也称“废棋”。指对局中一方走出的棋步对局势毫无影响。结果不仅损失了一步棋的时机，有时还会因这一步之差而全盘皆输。

**胜**

对局时，一方出现下列情况之一时，就算输棋，对方得胜：

1. 帅（将）被对方“将死”。

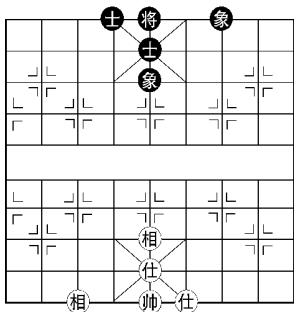


图 1-16

2. 被“困毙”。
3. 帅（将）被吃掉（未应“将”）
4. 违反行棋规定（如马走了田字或转了斜线等）
5. 自己宣布认输。

#### 和

对局时，出现下列情况之一的，就算和棋：

1. 在理论上，双方均无取得胜利的可能。
2. 一方走出自己轮走的一着棋之后，提出议和的建议，对方同意此建议的。
3. 双方走棋出现3次循环反复，符合“不变作和”的有关规定且又均不愿变着时。

## 四、简单规则

象棋属于一项公众性竞技活动，在2人对垒竞技中，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

凡是单方面走出的长将、长杀、长捉（其中要吃未过河的兵、卒，不算捉子之例）等“长打”的着法，属于禁止着法。必须改变走法，否则，判之为负。

#### 长将

除出现“解将还将”外（见图1-17），在任何情况下，均不许单方面“长将”。

着法：（图1-17）红先，

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

此例双方不变判“和”

着法：（图1-18），红先，

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

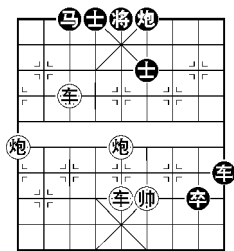


图 1-17

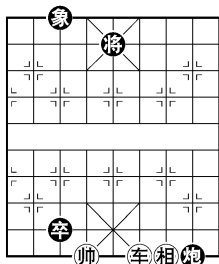


图 1-18

## 5. 车四平五 将5平6

此例属红方长“将”，红方不变判负。

## 二打一还打

“长将”、“长杀”、“长捉”都属“长打”的棋，甲棋手所走的那二步棋都属此列，可称为“二打”，而乙棋手所走出的相应的两步棋中有一步是属于“打”的棋，可以把这一步“打”的棋称为“一还打”。甲棋手走出“二打”，乙棋手走出“一还打”，就叫做“二打一还打”。见图1-19。

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

图上显示，甲棋手所走的二步马，既可以吃士，又可以吃车，这样，这二步马自然都算“二打”。而执黑棋的乙棋手所走的相应的2步棋即二步车，其中有一步车（图1-19中的车1进1）可吃马，这一步可称为“一还打”，另一步车即车1退1是一闲着，属于允许着法。甲、乙棋手的这种走法就属于“二打一还打”。规则规定，“二打一还打”，应由“二打”方变着，也就是要求甲棋手变着，不变则判负。

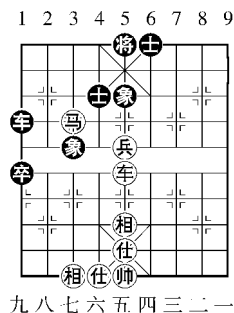


图1-19

## 2. 允许着法

只一方出“长拦”、“长兑”、“长跟”、“长献”、“一打一闲”等着法，均属“允许着法”。

如下例：红炮长拦黑车。

着法：(图1-20)红先，

1. 炮八平七 车3平2
2. 炮七平八 车2平3
3. 炮八平七 车3平2
4. 炮七平八 车2平3
5. 炮八平七

如图1-20，很显然，红方的两步炮属“长拦”，黑方的两步车，属“一打”，“一闲”，“长拦”和“一打一闲”均属“允许着法”，不变作和。

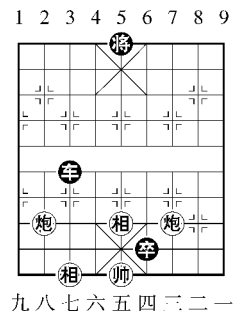


图1-20



允许帅（将）步步叫吃对方的棋子。

着法：（图 1-21）红先，

1. 帅五平六 炮 4 平 5
2. 帅六平五 炮 5 平 4
3. 帅五平六 炮 4 平 5
4. 帅六平五 炮 5 平 4
5. 帅五平六

红帅长捉黑炮，规则允许，不变作和。

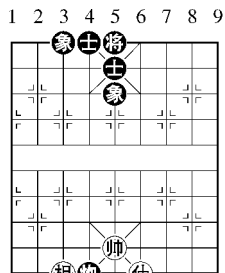
允许兵（卒）步步叫吃对方的棋子。

如图 1-22，但不允许“长将”，或配合其他棋子进行“长要杀”。

着法：红先，

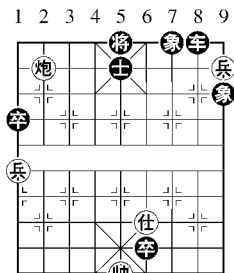
1. 兵一平二 车 8 平 9
2. 兵二平一 车 9 平 8
3. 兵一平二 车 8 平 9
4. 兵二平一 车 9 平 8

红兵长吃黑车，规则允许，不变作和。



九八七六五四三二一

图 1-21



九八七六五四三二一

图 1-22