

象 士 將  
車 馬 砲  
卒

象

棋

王政 齐铭 编著

入门与提高



国防大学 2 061 8215 6

# 象棋入门与提高

齐 铭 王 政 编著



647761

光明日报出版社

(京)新登字 101 号

图书在版编目(CIP)数据

象棋入门与提高 / 齐铭, 王政编著. —北京: 光明日报出版社, 1995. 7  
ISBN 7-80091-661-8

I. 中… II. ①齐… ②王… III. 中国象棋-普及读物 IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(95)第 09300 号

☆

光明日报出版社出版发行

(北京永安路 106 号)

邮政编码: 100050

电话: 3017788-225

新华书店北京发行所经销

北京通县利民印刷厂印刷

\*

787×1092 1/32 印张 5.5 字数 120 千字

1995 年 9 月第 1 版 1996 年 1 月第 1 次印刷

印数: 1—20000 册

ISBN 7-80091-661-8 / G · 308

---

定 价: 6.50 元

## 前 言

中国象棋的起源众说不一，至今没有一个统一的说法。但它作为一种对弈的游戏形式在我国有着广泛的群众基础，并受到越来越多的外国友人的喜爱都是众所周知的。

象棋这种竞技和娱乐的工具之所以被广为传播，经久不衰，说明它有其独特的情趣和强烈的吸引力。

人们在工作学习之余，需要一个交流思想沟通感情的场合。象棋满足了人们的这种需要。在对弈中，人们不仅切磋了棋艺，并且增进了相互的了解。

象棋作为一种体育运动，还可以修养身心，陶冶情操。

下棋时，棋手面对风云变幻的战局要注意力集中，充分调动了大脑的想象力、记忆力，从而作出周密的思考和准确的判断。这正是一种对大脑进行锻炼的保健体操。

对弈如作战，棋手就是统帅。在乘胜追击时，你是否能照顾全局，不致顾此失彼；在受阻时，你能否不急不躁，沉着应战，扭转局面。在下棋的过程中培养了棋手果敢的作风和坚韧不拔的毅力。这种潜移默化，无疑会对人的一生都有帮助。

我们希望本书在帮助你提高棋艺的同时，也能让你获得上述裨益。这就是我们的初衷。

在此，对本书中参考借鉴的着法的名家棋手一并致以谢意。

象棋在我国渊源久远，限于编者的水平，远不能概括论之，如有不妥之处，欢迎读者指正。

编 者

# 目 录

## 第一章 基础知识

- 第一节 棋盘与棋子·····(1)
- 第二节 常用术语·····(7)
- 第三节 简单棋例规则·····(14)

## 第二章 布局初步

- 第一节 布局要领·····(18)
- 第二节 布局简介·····(19)

## 第三章 中局杀着

- 第一节 车的基本杀着·····(38)
- 第二节 马的基本杀着·····(39)
- 第三节 炮的基本杀着·····(41)
- 第四节 车炮的基本杀着·····(43)
- 第五节 马炮的基本杀着·····(45)

## 第四章 中局战术

- 第一节 弃子战术·····(47)
- 第二节 兑子战术·····(56)
- 第三节 封锁战术·····(64)

第四节	困困战术	( 72 )
第五节	运子取势	( 78 )
第六节	牵制战术	( 85 )

## 第五章 实用残局

第一节	车类残局	( 97 )
第二节	马类残局	( 106 )
第三节	炮类残局	( 109 )
第四节	兵(卒)类残局	( 111 )
第五节	车马类残局	( 113 )
第六节	车炮类残局	( 115 )
第七节	车马兵类残局	( 117 )
第八节	车炮兵类残局	( 120 )
第九节	马炮类残局	( 121 )
第十节	双马类残局	( 123 )
第十一节	双炮类残局	( 126 )
第十二节	马兵类残局	( 128 )
第十三节	炮兵类残局	( 137 )

## 第六章 精典对局解析

第一节	中炮对屏风马	( 140 )
第二节	顺手炮	( 142 )
第三节	仙人指路对卒底炮	( 145 )
第四节	仙人指路对进卒	( 147 )
第五节	飞相对起马	( 150 )

第六节	飞相对士角炮	(152)
第七节	士角炮对起马	(155)
第八节	起马对进卒	(157)
第九节	中炮对反宫马	(159)
第十节	中炮进七兵对左炮封车	(161)
习题答案		(163)

# 第一章 基础知识

中国象棋的起源源于何时,虽难以说得清楚,但它肯定源于实践。如同历史故事一样都有一个或数个雏形,故事只是生活实践的提炼。象棋亦然,它来自诸侯割据,战乱纷繁的战争年代,如果没有战争,人们也不会创造出象棋这种游戏。所以它既有游戏作用,又有竞技内涵。

## 第一节 棋盘与棋子

### 一、棋盘

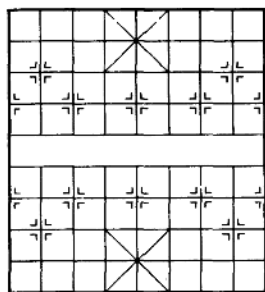
中国象棋的棋盘是绘制在平面上(可以用纸、塑料、木板等材质制作)的长方形图案。纵向为间距等宽的九条竖线。横向为间距等宽的十条水平线。它们互相垂直组成九十个点(形成六十四个长方形小格)。这些交点是放棋子的地方。横线的第五线与第六线之间的竖线是断开的,这两条横线之间的空地称为“河界”,将棋盘分为对称的两块地域。在竖线的第四线与第六线之间,两地域的两端用斜线构成的



两个米字区域称作“九宫”。将(帅)、士(仕)只能在此范围活动。

以河界分开的这两块地域，分别属于红方棋子和黑方棋子放置的位置。为记录比赛和读谱方便，规定红方一边的九条竖线自右至左用中文数字一至九分别表示；黑方一边的九条竖线自右至左分别用阿拉伯数字1至9表示。见图1-1。对局(比赛)开始前，棋子的摆法见图1-2。

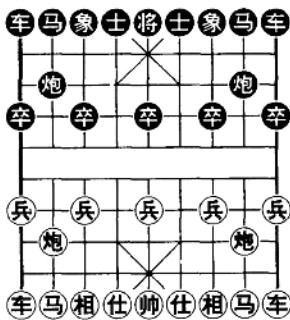
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-1

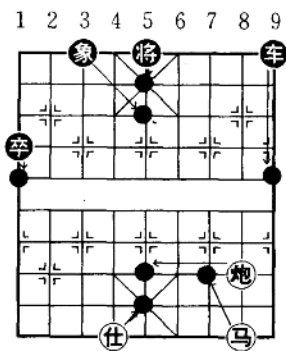
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-2

棋谱上的着法是按每步四个字来表示的。如车一进二，炮2平5，马二进三，士4进5等。这表示每步着法的四字中，第一个字是棋子的名称，第二个字是说明该棋子行棋前的位置，第三个字表示行棋时的方向，第四个字是说明该棋子行棋后落子的位置。例如：将5进1，车9进4，象3进5，卒1进1，炮二平五，马二进三，仕六进五。见图1-3。



九八七六五四三二一

图 1-3

注意：行棋时，一方两个相同棋子在同一条竖线上时，要以己方底线为基准，注明所走棋子是前面的还是后面的。

## 二、棋子

### (一) 棋子

象棋由两方(红、黑)对弈，共有三十二个棋子(圆圈内是阳字的棋子属于红方，圆圈内是阴字的棋子属于黑方)。红方与黑方各有十六个

棋子，共分为七个兵种，其名称和数量如下：

红方：帅一个，车、马、炮、相、仕各二个，兵五个。

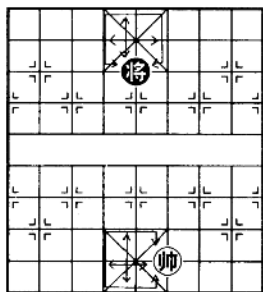
黑方：将一个，车、马、炮、象、士各二个，卒五个。

### (二) 走子与吃子

#### 1. 帅、将的走法与吃子

帅、将是棋子中的核心，双方均是围绕着它们的死活而奋力拼杀的。它们只能在自己一方(红方或黑方)的九宫内的九个点上沿直线活动，方向不限，可进可退，但不能沿斜线走动。见图 1-4。每次只能走动一个交叉点间的距离。遇有敌方一步之内的棋子时，可以吃掉。但不能走到对方棋子可控制的点上，或走到在将与帅中间没有任何棋子遮挡的同一条竖线上。见图 1-5。这时，黑将可以吃掉红炮，但不能走到“○”的位置。同时，也不允许红帅吃掉黑炮。

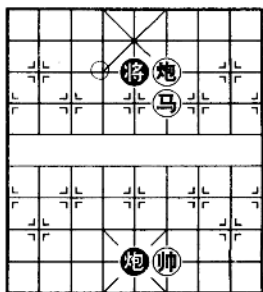
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-4

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-5

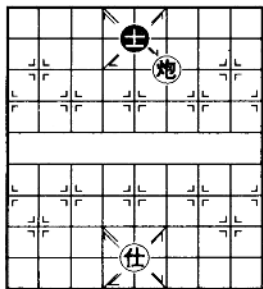
## 2. 仕、士的走法与吃子

仕(士)是帅和将的贴身侍卫,所以不准其越出九宫一步,并对它有严格的限制——只能沿斜线运动。每次只能走一步。遇有敌方棋子在斜线上一步之内时,可将其吃掉。如黑士可以吃掉红炮。见图 1-6。

## 3. 相、象的走法与吃子

相(象)是防御性兵种,主要用于保护帅(将)的安全。相(象)按田字的对角走动,俗称“象走田”。如果在对角线的交叉点上,即在田字的中心交叉点处有棋子时(无论是哪一方的棋子),该相(象)就不能走到这个田字的对角上。这种情况称为“塞象眼”。在没有“塞象眼”的情形下,相(象)可以直接走到田字的对角上,将此处对方的棋子吃掉。如黑象可以吃掉红马;红象可以吃掉黑卒或黑炮,但不能吃掉黑马。见

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一 九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1-6

1 2 3 4 5 6 7 8 9

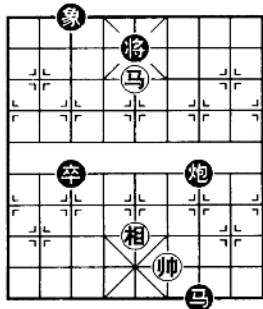


图 1-7

图 1-7。相(象)的活动范围只能在“河界”以内己方的地域上,不能“过河”。

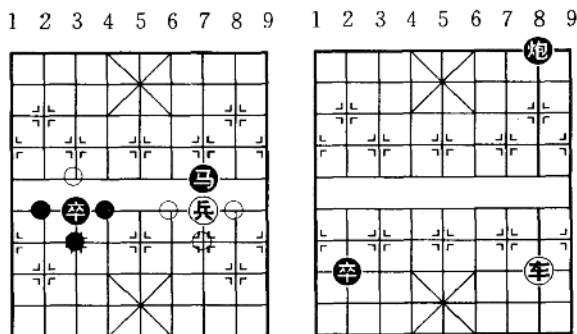
#### 4. 兵、卒的走法与吃子

兵(卒)数量较多,常用作破象、士的工具,即以兵拱象或士。兵(卒)在没有走过“河界”前,只能每次向前走动一步,不能横走或后退。过了“河界”的兵(卒)可以前进或左右横走,但不能后退。在兵(卒)走动的下一步位置上,若有对方棋子时,可将其吃掉。如黑卒可走到三个黑点“●”的位置,但不能退回圈“○”的位置。红兵不能走到三个圈“○”的位置,但可以吃掉黑马。见图 1-8。

#### 5. 车的走法与吃子

车在棋子中称为最强子。因为它在任何一点上,当无子阻拦时,可以每次走到横线上(八个)和竖线上(九个)的所

有交叉点上,共十七个点。究竟走到哪一个点,只要持车方认为适宜均可。在该点若有对方的棋子时,可将该子吃掉。如红车可以吃掉黑炮或黑卒,见图1—9。



九八七六五四三二一 九八七六五四三二一

图1-8

图1-9

### 6. 马的走法与吃子

马是攻击力次于车的棋子,称为次强子。马的走法与象的走法类似——对角走动。不同点是象走“田”字,马走“日”字。在马的“日”字走向的正前方一格的交叉点位置上有棋子时,就不能往前走,这种情形称“绊马腿”。当马处在周边内三线的某点上时,可走到八个点,故马有“八面威风”之说。如黑马不能吃红马,因其前方有一黑炮“绊”黑马的“腿”。红马则可以吃掉黑马。红马可跳到全部黑点“●”的位置。见图1—10。

### 7. 炮的走法与吃子

炮的威力跟马差不多,也属于次强子。当无子阻拦时,炮可以走到横线上(八个)和竖线上(九个)的十七个交叉点。这时炮和车走动的范围是一样的。但炮必须隔一个棋子才能吃同一直线上的敌子。这样的吃子方法,限制了炮的攻击力,故炮的威力大大低于车。如黑炮可以红兵作炮架吃掉红马,也可以走到黑点“●”的任何位置上。见图 1-11。

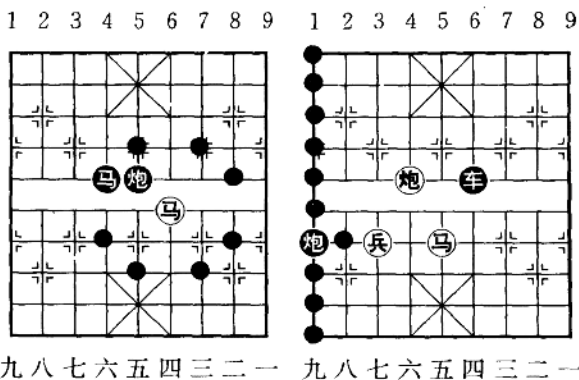


图 1-10

图 1-11

## 第二节 常用术语

1. 开局 对弈双方的比赛开始;按照各自的作战策略,以一定的阵势安排子力的阶段称作开局,也称布局。在此过程中双方均调遣兵力,抢占利于进攻和威胁对方的

位置。

2. 中局 布置阵势后的双方的扭杀阶段，一般称为中局。在开局十余个回合后，双方战略布局就绪，即进入中局。此过程双方攻守争斗，厮杀激烈，棋路变化复杂，以夺势为先。

3. 残局 对局中双方兵力损失过半，胜、负、和的形势趋于明朗时的阶段称为残局。

开局、中局、残局没有十分明确的界限，只是一个大概的划分。这样划分有利于突出对弈时不同阶段的对局特点。

4. 局势 也称形势，指双方子力分布之势的综合态势。对局之初，双方棋子数相等，位置相当。随着棋子的走动，就会出现不平衡的状态。占主动的一方称为优势，而另一方则称为劣势。

5. 当头炮 又称中炮或中宫炮。开局时采用的第一着走法：炮二平五或炮八平五。因其中在线上（第五竖线）而得名。其战略目的在于突破中路，直接作用是威胁对方中卒。

6. 顺手炮 简称顺炮。开局双方第一着都走当头炮，且因后手炮与先手炮属同一方向而得名。即炮二平五，炮8平5。

7. 逆手炮 又称列炮或列手炮。对局双方第一着走当头炮，因后手炮与先手炮方向相反而得名。即炮二平五，炮2平5。此对称式阵型，形成各攻一边的局面。

8. 士角炮 开局首着走炮二平四或炮八平六，因炮置于士角而得名。其目的为控制四路或六路。

9. 重炮 又称叠炮。一般指双炮重叠相连在一直线上

向对方发动进攻。它能够使用前、后两炮轮番轰打,运用得当威力无比。

10. 沉底炮 一方的炮进至对方底线时,称为沉底炮。若该炮和对方将(帅)之间有士、相或其它棋子相隔时,可牵制士、相或极大地威胁对方的将(帅)。

11. 屏风马 开局走出马2进3,马8进7两步棋。因两马状如屏风而得名。其目的是捍卫中路,保护中卒,亦可在固守中伺机反攻。因而有先手屏风马与后手屏风马之分。一般多用于后手。

12. 反宫马 又称为夹炮屏风马。开局后手走出马2进3,炮8平6,马8进7;或马8进7,炮2平4,马2进3三步棋。即由一翼士角炮和屏风马组成。

13. 单提马 开局时,一方的一马守中卒,另一马跳边称为单提马。左马屯边称左单提,右马屯边称右单提。

14. 连环马 又称鸳鸯马。状如鸳鸯连环互保。残局时,双马对单车,可以在帅前守和。见图1—12。

红先和:帅五平六 车5平2

帅六进一 车2进3

帅六退一 车2平5

马五进三 车5退2

马三退五 车5退1

帅六进一。

15. 卧槽马 一方的马跳至三、七(3、7)路与对方底线相交的位置;可以打将(帅)时的马称为卧槽马,使用此着法可配合车炮叫杀。



16. 闷宫 指把对方的将(帅)闷死在九宫的一种杀局。见图1—13。红先:炮八进四。

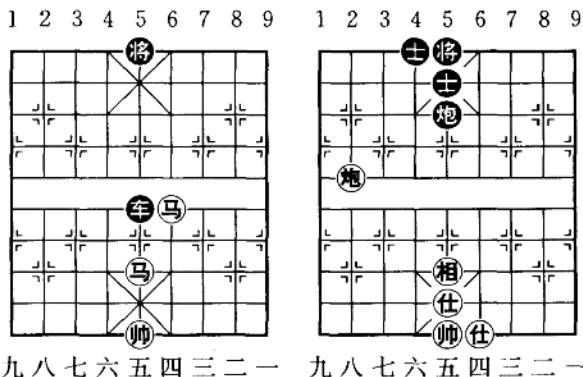


图1—12

图1—13

17. 直车 开局一方走出车一平二或车九平八,此后从二路或八路两条直线出动,故称为直车。

18. 横车 开局一方走出车一进一或车九进一,此后横向出动,故称为横车。

19. 肋车 占据四或六(4或6)两路,威胁对方将(帅)的两肋,故称为肋车。

20. 高兵(卒) 指过河界后,进入对方第二条横线(即卒林线或兵行线)的兵(卒),称为高兵(卒)。

21. 低兵(卒) 指过河界后,进到对方第三条或第四条横线时的兵(卒),称为低兵(卒)。

22. 底兵(卒) 指过河界后到达对方底线的兵(卒),