

中國象棋基礎教程

廣州棋藝研究社中國象棋函授班編著

上海文化出版社

中国象棋基础教程

广州棋艺研究社中国象棋函授班編著

上海文化出版社

1964

王福全 装帧

中国象棋基础教程

編著者 广州棋艺研究社中国象棋函授班

*

上海文化出版社

上海永嘉路25弄8号

上海市书刊出版业营业许可证出078号

上海新华印刷厂印刷 新华书店上海发行所发行

*

开本：850×1156毫米1/23 印张：12 字数：257,000

1964年3月第1版

1964年3月第1次印刷 印数：1—15,200册

统一书号：7077·0174

定价：(九) 1.25元

內 容 提 要

本书原是广州棋艺研究社中国象棋函授班的函授教材。经过函授的实践，在吸取学员們意見的基础上，重新加以丰富和充实，是比较有系統的中国象棋初級讀物。

內容分五章叙述：一、象棋概論，二、残局实例，三、开局初步，四、中局淺說，五、全盘战术。采用理論与实践相結合的方法进行編写，有助于初学者迅速提高棋艺水平。

本书不但可供函授之用，也可作为举办中国象棋培訓班的初学教材。

目 次

第一章 象棋概論	1
(1) 第一节 象棋簡史	1
(2) 第二节 象棋的对陣和作用	2
(3) 第三节 象棋基本內容	5
(4) 第四节 象棋兵种运用的分析	32
(5) 第五节 学习象棋的方法	46
第二章 残局实例	49
(1) 第一节 先学残局	49
(2) 第二节 残局剖視	50
(3) 第三节 实用残局	64
(4) 第四节 残局的战略和战术	92
第三章 开局初步	97
(1) 第一节 开局概說	97
(2) 第二节 开局法	98
(3) 第三节 古今开局法选讲	126
(4) 第四节 开局的战略和战术	149
第四章 中局浅說	153
(1) 第一节 中局概說	153
(2) 第二节 审局	154
(3) 第三节 中局的战略和战术	159
(4) 第四节 中变棋路举隅	163
(5) 第五节 中变战术举隅	184
第五章 全盘战术	211
(1) 第一节 多算方法	211
(2) 第二节 胜算要旨	214

(3) 第三节	明代局例	220
(4) 第四节	清代局例	226
(5) 第五节	现代局例	238

第一章 象棋概論

第一节 象棋簡史

起源 我国象棋起源于什么时候？很久以来，还未得到完滿的解答。尽管有人根据宋玉《招魂》篇里的“菑蔽象棋”和刘向《說苑》里的“斗象棋而舞郑女”这两句文字，而說象棋早就出现于战国时代；也有人以晋末北周武帝制《象經》，而肯定象棋是周武帝所創制；也还有各种各样的說法，因此，对象棋的起源有待于今后作进一步的探討和考証。

雛型 有关近似现代象棋的記載，最早见于唐代牛僧孺所撰《玄怪录》的一段神話故事里面：唐肃宗宝应元年（公元762年），有汝南人岑順居呂氏山宅中，夜梦两軍列陣交鋒，各有将、馬、車、卒，醒后就地发掘，发现一个古墓。“墓有金床戏局，列馬满枰，……乃象戏行馬之势也”（按：古代有叫棋子为“馬”的）。故事虽然是虛构的，毕竟在作者当时的实际文化生活中已經有了“象戏行馬”这种游戏，而且頗为盛行，才会被引入梦境。从这段記載看来，至少可以說明在唐朝一代已出现“象戏”这样的玩艺了。根据故事所說，棋子的种类和行棋的方法，与现代棋制已很接近。另据日本《博棋历》所說，日本平安时代（八世紀之末，后于唐朝宝应年代）出现的“将棋”，有将（分玉将、金将、銀将）、桂馬、香車、步卒这四类棋子，正和故事所說“象戏”的棋子种类相符，这很可能是唐代传去的“象戏”的变相。至今日本还有称中国象棋为“宝应象棋”的。宝应象棋——唐代“象戏”，已无疑是现代中国象棋的雛型。

定型 唐代“象戏”发展到北宋（公元960—1126年），經過一段漫长的年代，形象和內容——棋制，逐漸有所变革。北宋后期（公元1043—1126年）理学家程顥有詩說：“大都博弈皆戏剧，象戏翻能学用兵。車馬尚存周战法，偏裨兼备汉官名；中軍八面將軍重，河外尖斜步卒輕。却凭紋楸聊自笑，雄如刘、項亦閑爭！”（见謝俠遜編《象棋譜大全》中的“弈話”

二集)。詩中所表达的棋制，虽然不很明确，但至少可以知道：棋子除了将、馬、車、卒之外，还多了偏、裨两种将佐（正象现代象棋的仕、相一样），棋盘有主帅所在的范围——“中軍帳”（相当于现代象棋的“九宮”），还有河界；过了河的卒子却可以斜行。又同期，晁无咎撰的《广象棋图》的序中说：“盖局纵横路十一，棋三十二，……”清楚地指出当时的棋盘局道是纵横各十一路，棋子共有三十二只。以后，北宋末年的女詞人李清照在她南渡后所著的《打馬图經》的序里，也曾經提及当时流行的象戏，有这么一句話：“大小象戏弈棋，又唯可容二人。”上述这些資料，虽然很不完整，但已說明了“象戏”在北宋时有了很大的变化。直至南宋后期（公元1201—1276年）的詞人刘克庄（别号后村，1187—1269）有一首“象弈”的长詩：

“小艺无难精，上智有未解，君看橘中戏，妙不出局外。屹然两国立，限以大河界，連营稟中权，四壁設坚械。三十二子者，一一具变态。先登如挑敌，分布如备塞。尽銳賈吾勇，持重伺彼怠。或迟如围营，或速如入蔡。远炮勿虛发，冗卒要精汰。負非由寡少，胜岂系强大。昆阳以象奔，陈涛以車敗；匹馬郭令来，一士汲黯在。猷俘将策勋，得雋众称快。我欲筑坛场，孰可建旗盖？叶侯天机深，临陈識向背。纵未及国手，其高亦无对。狙捷敢饒先，諱輸每索再。宁为握节死，安肯屈膝拜！有时橫槊吟，句法尤雄迈。愚虑仅一得，君才乃十倍。霸图务并弱，兵志貴攻昧。虽然屡克获，詎可自侈快？呂蒙能馘羽，卫瓘足縛艾。南师未宜輕，夜半防斫寨。”（原文录自商务印书館影印四部丛刊本《后村先生全集》原题目是《象弈一首呈叶潜仲》）

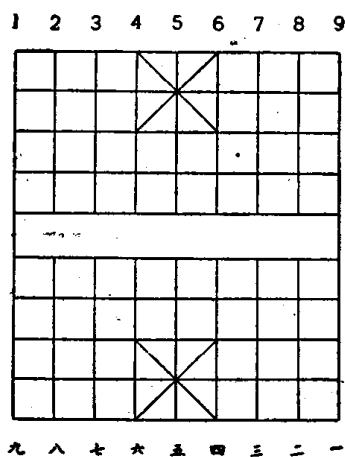
这首詩描写象棋較為詳細、完整。我們可以看出棋制在南宋后期，除“偏、裨”两种棋子已变名为“仕、相”外，更增加了“炮”这类兵种。这就和现代棋制的棋子种类完全相同了。“远炮勿虛发，冗卒要精汰”这种行棋的原則，特別是指急攻、緩攻和勝負得失的弈理，又完全适用于现在。这就使人想象到中国象棋在北宋末期至南宋前期这一段年代中，已发展到成熟阶段；从而推断中国象棋完全定型的时期不会在这一段年代之后。

第二节 象戏的对陣和作用

象棋对陣 象棋游戏很象古代两軍战斗的縮影。棋盘上90个横、直

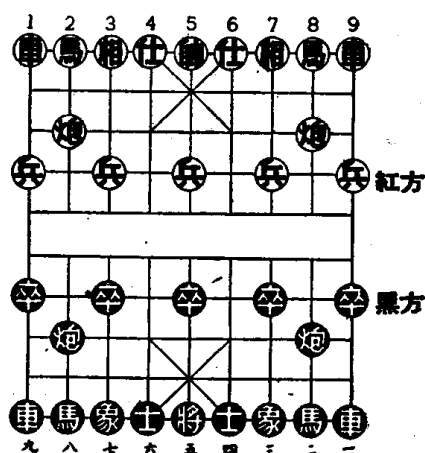
綫的交点,是棋子活动的位置——战争据点;棋盘中间的一段地带——河界,划分棋盘为两个陣地,陣地各有一个“九宮”——古代战争发号施令的“中軍帳”,这就象征是一个古战场(见图1 棋盘式样);32个棋子分成两组,同有两个車、两个馬、两个炮、五个卒(兵)、两个象(相)、两个士(仕)和一个将(帅),代表了两个实力相等的古代战斗队伍,及其在作战上所必需配备的兵种;以紅黑两色分別作两组棋子的标志,先摆成一个对称的局面(见图2 棋子摆法),然后一来一往,分別行棋,很象两軍先列陣、后交鋒的情景。不同种类的棋子,有不同形式的走法,意味着不同性质的軍事組織,有不同程度的战斗作用。以主将棋子象征整个战斗体,它的存亡就是整体的存亡,因而是被攻击的主要目标,其他同一战斗体的棋子,都要为它的安全而服务,正如战士个体要为队伍整体的利益而服务一样。因双方互相对立,或攻或守,針鋒相对,而引起棋子在位置上互有移动,在数量上互有损失的变化,表现为有胜、有敗、有和的战斗形式。

(图1) 棋盘式样



〔說明〕 棋盘上以九条等长的直綫和十条等长的橫綫彼此等距离互相正交,构成一个有90个交点的长方形,中间空白地带为河界,相对各有一个由两条对角綫相交而成的小正方形,称为“九宮”。交点是摆放棋子的位置。

(图2) 棋子摆法



〔說明〕 河界上方摆紅子,称紅方,河界下方摆黑子,称黑方。现在一般规定黑子先走。

主要作用 具有悠久历史和奥妙内容的象棋游戏,在社会主义制度

下的人民文化生活中，也有它一定的作用。

一、鍛炼脑力活动 一局棋，在两个棋手对抗意識的支配下，双方的注意力、思考力、想象力、記憶力和判断力，就集中起来，进行部署每一步棋的对抗工作，每一步棋都能够引起大脑皮质的强烈活动，刺激心脏的正常活动，加速血液的循环，从而促进人身各部的新的陈代谢。因此脑力活动进行得适当，对于智力的启发和提高有着一定的作用，但不宜消耗很多的脑力，必須保养脑神經系統的健康。这里，我們特別要提出：积极性的脑力活动，仍須适当地結合积极性的体力活动来进行。科学已經証明，积极性的体力活动对大脑的机能作用，可以产生最有益的影响。許多杰出的科学家和艺术家終生把脑力活动和体力劳动如体操、运动、旅行等等結合起来，就是想有助于他們保持高度的思維能力。

二、培养頑强性格 象棋竞技既是一种通过紧张的脑力运动来进行的活动，它和其他运动項目一样，要在竞技中取得胜利，必須具有不屈不挠、毋驕毋躁、克服困难、敢于战斗的刚果勇敢的精神，也就是說必須具有頑强的战斗意志和性格。为什么一个棋艺水平較高的棋手，也会輸給一个棋艺水平較低的棋手？一般說来，就是一个是士无斗志，另一个是士气旺盛的緣故。古今中外有不少最杰出的棋手，他們大都能够长期保持优异的成绩。这固然是他們勤学苦练的結果；但在另一方面，却也和他們的坚强的战斗意志分不开的。不可战胜的战斗意志，决不是偶然形成的；是經历过无数次的艰苦战斗的結果。因此說，象棋竞技可以鍛炼頑强的战斗意志。

三、調剂精神 當我們集中注意力去进行一項工作的时候，要是時間长了，精神上就会逐渐觉得枯燥、单調而逐渐感到厌倦；工作效能也就逐渐降低了。这时候，便需要換一換活动方式，把大脑皮质的兴奋，从原来一个区域引到另一个境地，使精神得到調节而起着相对的休息作用。由于象棋竞技富有刺激性和趣味性，又具有引人入胜的艺术感染力，它才会普遍地为广大群众所爱好，而被視為一种良好的文娱体育活动，这就显然可以作为一种轉移工作对象来調节人們精神的良好休息方法。当然，还要求这一活动能适度进行，否則又会招致大脑皮质的疲劳，反而使精神得不到調节。

第三节 象棋基本内容

一、棋制

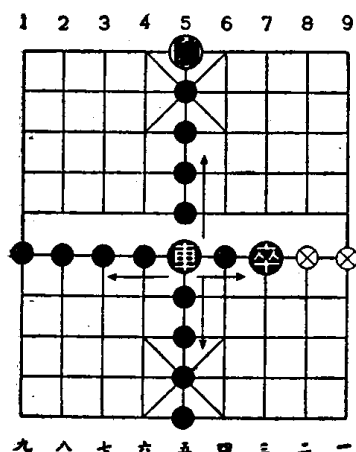
棋具

(1) 棋盘 木制或纸制,式样见前(图1),大小适当。

(2) 棋子 一般用木制,扁圆形,大小可和棋盘面积相称。颜色、种类、数目,详见前述。

棋子走法和吃子

(图3) 车的走法和吃子

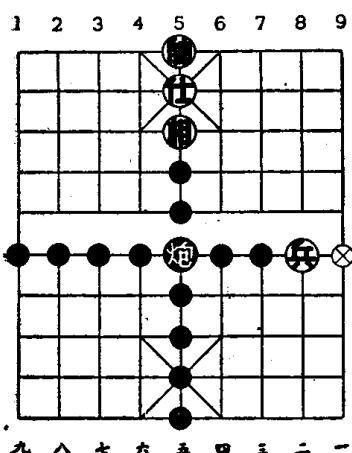


〔说明〕

1. 車是沿直线或沿横线而走动的,远近可以随意,但不许斜走。

2. 图里,有●的位置,黑車都可以走到,但不许越过黑卒到⊗点。也可以走到红帅的位置,把它吃掉。

(图4) 炮的走法和吃子

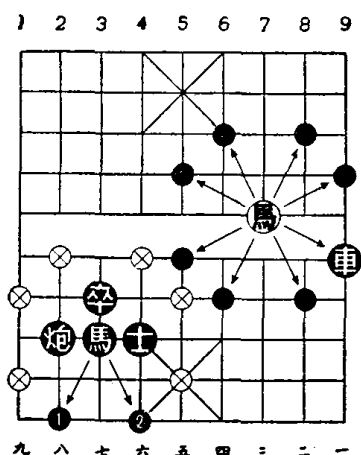


〔说明〕

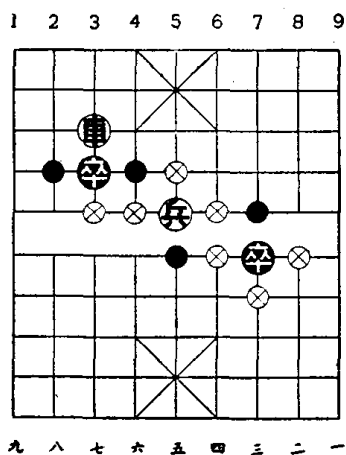
1. 炮的走法跟車一样。

2. 图里有●的位置,它都可以走到,但不能走到红兵的位置把红兵吃掉,也不能跨越红兵走到⊗点的位置,只可以利用红相作炮架,走到红仕的位置,把它吃掉(接着红帅也可以吃去黑炮),不过隔了相和仕两个子,却又不能打掉红帅。

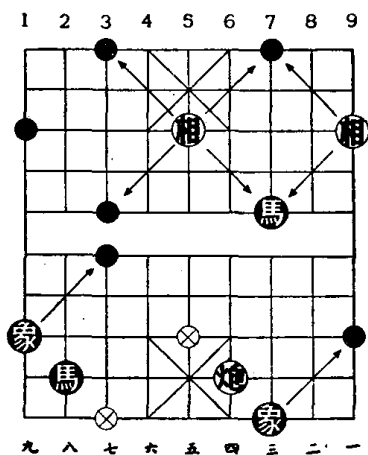
(图5) 馬的走法和吃子



(图6) 卒(兵)的走法和吃子



(图7) 象(相)的走法和吃子



〔說明〕

1. 馬是依“日”字形走动的,即沿着两格的尖端,由这一尖端跃到那一尖端的动作。可前后行走,但有别子在它旁边阻塞着,即不能任意跳跃(俗称“蹩馬腿”)。

2. 图里有●的位置,紅馬都可以走到,也可以走到黑車的位置,把它吃掉。

3. 黑馬前有黑卒压住馬腿,左右又有炮、士,它就不能跳到有⊗的位置,只許跳到①或②两个位置。

〔說明〕

1. 卒(兵)在过河后,应沿着綫的点位逐步前进或横行,不許斜行。沒有过河前,不許横走。它是唯一不許后退的攻子。

2. 图里沒有过河的紅兵,只許向前走到●点,不許横走到它旁边的⊗点,更不許向后退到⊗点,沒有过河的黑卒也是一样受限制的。

3. 图里,过了河的黑卒,可以走到它身旁有●点的位置,也可以走到紅車的位置,把它吃掉。

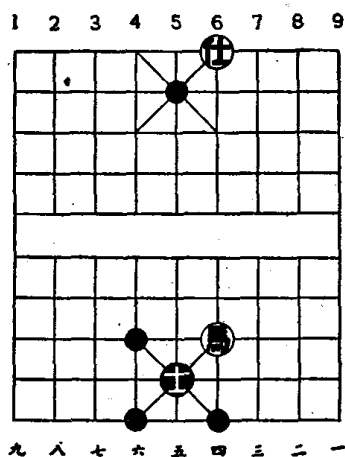
〔說明〕

1. 象(相)是依“田”字形走动的,即沿着四个方格的尖端,由这一尖端飞到那一尖端的动作,中間如有棋子阻塞,即不能任意行走(俗称“塞象眼”)。

2. 图里,有●点的位置,紅相都可以走到,也可以走到黑馬的位置,把它吃掉。

3. 图里,两个黑象可以分別走到有●点的位置,但由于有馬、炮分別塞住象眼,就不能分別走到有⊗点的位置。

(图8) 士(仕)的走法和吃子

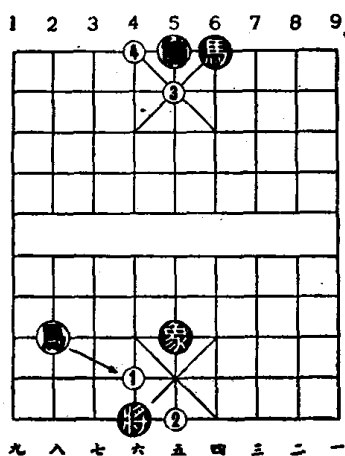


〔說明〕

1. 士(仕)是限于在“九宮”內沿着两条斜綫而逐步走动的。

2. 图里,紅仕可以走到●点的位置。黑方九宮內有●点的位置,黑士都可以走到,也可以走到紅馬的位置,把它吃掉。

(图9) 将(帅)的走法和吃子



〔說明〕

1. 黑将和紅帅只限在自己的九宮內走动。

2. 它們可以向前、向后、往左、往右,逐步走动,但不許斜走。

3. 图里,黑将可以走到②点,但不能走到①点,因为①点是紅馬所控制的位置。

4. 图里,紅帅不許走到④点,因为④点在同一直綫上,直接对着黑将,中間沒有別子遮隔。它可以走到③点,也可以走到黑馬的位置,把它吃掉。

讀了上面的走法后,为便于記忆,特引用流行于我国北方的两首《象棋走法口訣》,他說:“馬走斜路象走方,小卒一去不还乡,炮是隔山打,車是一条枪。”另一首是:“馬走日字象走田,小卒一去不回还,炮是隔山打,車是吃脸前。”

胜、負、和的判定 行棋以能先消灭对方的主将(将或帅)为胜;反之,主将先被消灭为負;如彼此的主将,对方都无法消灭作和。主将被消灭,即主将被吃掉或被困毙(輪到自己行棋而无子可动时,便作为被困毙,又称“欠行”)。此外,有关胜、負、和的特殊判定,則以现行《中国象棋規則》为根据。

二、重要術語和基本技巧

开局、中局、残局 一局棋在战斗开始的阶段,叫做“开局”;随着轉入接触的階段,叫做“中局”;在接近結束的階段叫做“残局”。其要义将在以后各章再作叙述。

形势 象棋術語所称“形势”或“局势”,是双方棋子分布的形和对立的势的綜合状态。一盘棋,如果只有一方棋子分布,即不成子力对峙的状态,也就沒有形势可言了。双方子力綜合而呈均衡状态时,称“均势”;

呈不均衡状态时,其中占上风而有利的为“优势”,处下风而不利的为“劣势”。組織和运用子力来爭取上风有利的,叫做“取势”或“夺势”。“取势”是象棋战斗中主要的求胜技巧。

(图 10) 梅花譜以字代着法图

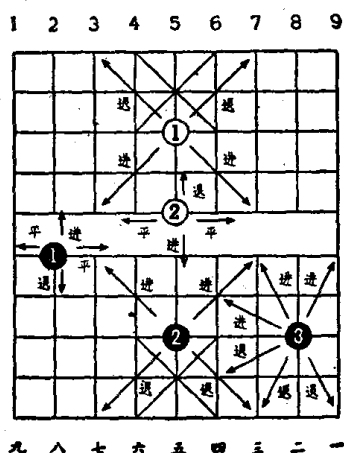
翻	真	印	孝	干	昇	雲	順	所
將	翻	雲	望	濯	王	辺	傳	林
以	神	一	楚	呂	古	戈	雄	美
車	車	桂	凡	九	左	將	英	亦
羣	行	國	前	臨	持	職	加	立
好	看	綢	任	方	化	參	當	論
勝	世	繆	冲	得	出	商	分	形
似	情	且	击	志	百	頃	彼	勢
棋	爭	預	未	纵	計	刻	此	兩
忙	先	防	雨	橫	千	間	各	相

着法和着法紀錄 着法是說每一步棋动作的步伐。着法紀錄是說把走了的棋紀錄下来的方法。在象棋古譜中,有的用文字来紀錄着法,也有的用棋子走动的部位来紀錄着法。

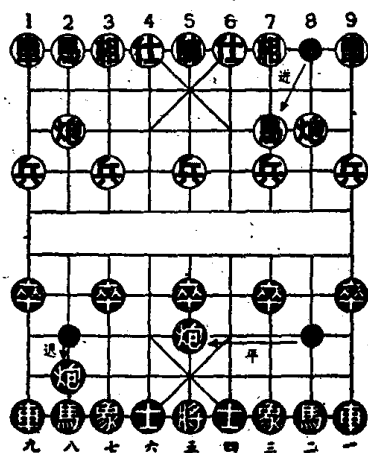
前一种方法现在已不通行。如在《梅花譜》里的实例(图 10),其他古譜也有类似的方法,仅字句不同而已。

后一种方法今日仍然采用。为了容易分辨双方棋子的方位,在双方棋盘外側分別标以数字。黑方用中国数字:一、二、三、四、五、六、七、八、九,紅方則用阿剌伯数字:1、2、3、4、5、6、7、8、9(见图 2)。然后則根据双方棋子移动的形式来表达着法。例如:在开局时,黑方右炮向左平移五路,紅方左馬向前斜行到 7 路,黑方左炮向后退一步。又为了便于簡記,一般用“进”(上)来表达棋子直向前和斜向前的动作;用“平”来表达棋子橫行的动作;用“退”(下)来表达棋子直向后和斜向后的动作(见图 11),如把上述三步棋的着法,紀錄为:炮二平五,馬 8 进 7,炮八退一(图 12)。有一点要特別注意,如走棋时,遇有一方两个同类棋子在同一路綫上,紀錄起来就要分辨哪个子在前、哪个子在后。棋子走在前的,要注明是前子;走在后的,要

(图 11) 棋子进、退、平示意图



(图 12) 着法例图



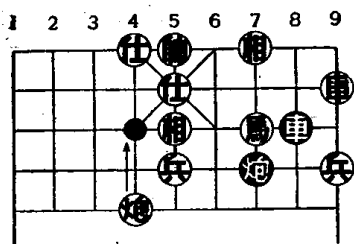
注明是后子。这才令人看得明白。

近几年来,在原有着法纪录的基础上,每走二步棋,冠以数字,说明是第几回合,这就是回合制纪录方法,更便于分析棋局。例如:1.炮二平五,馬 8 进 7,2.炮八退一……等。

以上所說的,是一般棋譜着法的纪录方法。如果为了方便起见,也可以作如下的着法纪录。例如用 1、2、3、4、5、6、7 順次代表車、炮、馬、卒(兵)、象(相)、士(仕)、将(帅),用“+”代进,用“-”代退,“平”則不用符号,所有着法的数目字统统采用阿剌伯数字,这样,纪录起来就簡便得多了。例如:炮二平五,馬 8 进 7,馬二进三,車 9 平 8,車一平二,可順次簡記为:225 38+7 32+3 198 112。其他簡化着法纪录的方法很多,这里不再一一列举。

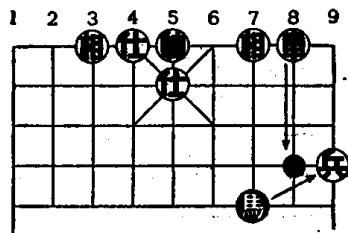
吃子 “吃子”是一个棋子在条件許可的情况下,占领了布有敌子的位置,而把敌子去掉的行动(即把那敌子检出棋盘之外,而占有它的位置,一般称为“吃掉”,参看图 3—9)。这虽然属于走子的附带动作,却是一局棋最主要的、最具体的战斗行动;也就是构成一局棋矛盾变化的因素。一局棋开始时,双方的棋子,在数量上,在实力上和形势上原是均衡的。但一經通过吃子的关系,彼此的子数和子力就会发生不均衡的变化,甚至演成众寡不等、强弱悬殊的形势而决定了胜负。因此,进行“怎样去吃掉敌子”(怎样攻)和“怎样去保护自己的子不让对方吃掉”(怎样守),就是象棋战斗的唯一要求。不过,在有些情况下,一方的子可以任

(图 15) 吃子不利的例 1



〔說明〕 黑如走車二平三吃了紅馬，紅便走炮4退2打死車，黑方不利。

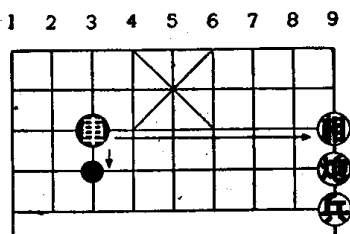
(图 16) 吃子不利的例 2



〔說明〕黑如走馬三進一吃則紅走車8進3逼死黑馬，黑方。

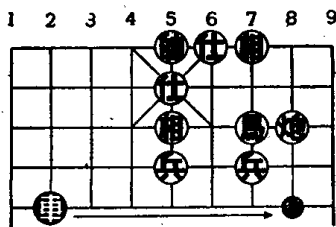
捉子 “捉子”简称为“捉”。就是一个棋子走到可以攻击敌子的位置，企图于下一着把它吃掉的行动。捉子是为了吃子，一般吃子都先要通过捉子阶段。因此，如要达到“怎样去吃掉敌子”的要求，就非首先懂得“怎样去捉敌子”不可。一般说来，捉子总要运用走子先后和现有子力的种种条件，结合这局棋当时的实际情况来进行。譬如红方有一个棋子正处于行动不便的位置(实际情况)，刚轮到黑方走子(走子先后)，此时黑方就该抓住这个机会，调动棋子(现有子力)来捉这个红子。一子同时捉两子的叫“捉双”；多子捉一个有根子的叫“擒子”；一子循环不变地走动去捉一敌子的叫“长捉”，是不许可的。甲子捉乙子时，乙子走动，反捉甲子，循环下去的叫“甲乙两子互捉”，这在一定的条件下是许可的。现在举一些捉子的实例如下：

(图 17) 車捉炮例



〔說明〕 黑車退一到●點，便捉死紅炮，如改走七平一吃相捉炮，則炮可逃跑。

(图 18) 車利用捉炮的机会捉死紅馬例



〔說明〕 黑車八平二到●点捉紅炮，紅炮必要走避，此时黑再走車二进二便捉死紅馬。