



少儿智能
启蒙系列

6天掌握象棋诀窍，成为中国象棋小高手

象棋怎么玩、开局布局、各兵种实战运用、象棋中盘战术应用、基本定式杀法、残局杀招技巧，每天都有新内容。

少儿象棋

SHAOER XIANGQI LIURITONG

6日通

俞大伟 王嘉宇◎编



随书附赠
象棋自学光盘

吉林出版集团
吉林科学技术出版社

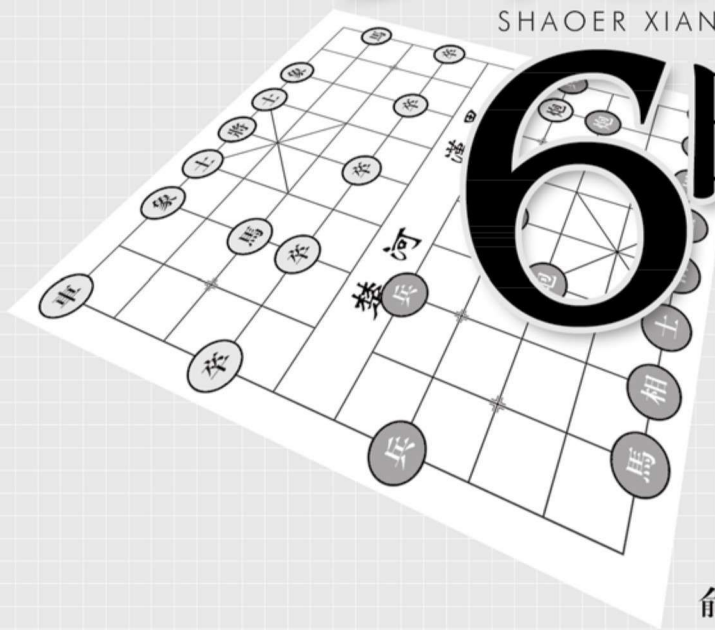


少儿智能
启蒙系列

少儿象棋

SHAOER XIANGQI LIURITONG

6日通



俞大伟 王嘉宇◎编

吉林出版集团
吉林科学技术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

少儿象棋6日通 / 俞大伟, 王嘉宇编. -- 长春 : 吉林科学技术出版社, 2012. 4

ISBN 978-7-5384-5725-4

I. ①少… II. ①俞… ②王… III. ①中国象棋—少儿读物 IV. ①G891. 2-49

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第061139号

少儿象棋6日通

主 编 俞大伟 王嘉宇
出 版 人 张瑛琳
责任编辑 高小禹 周 禹
封面设计 涂图工作室
制 版 精彩图文工作室
技术插图 王 骁 韩立娟
开 本 880mm×1230mm 1/32
字 数 200千字
印 张 6
印 数 1—8000册
版 次 2012年5月第1版
印 次 2012年5月第1次印刷

出 版 吉林出版集团
吉林科学技术出版社
发 行 吉林科学技术出版社
地 址 长春市人民大街4646号
邮 编 130021
发行部电话/传真 0431-85677817 85635177 85651759
85651628 85600611 85670016
储运部电话 0431-84612872
编辑部电话 0431-85642539
网 址 www.jlstp.net
印 刷 长春第二新华印刷有限责任公司

书 号 ISBN 978-7-5384-5725-4

定 价 15.00元

如有印装质量问题 可寄出版社调换

版权所有 翻印必究 举报电话: 0431-85635185

前言

象棋，古代叫“象戏”，大约起源于战国时代，是根据春秋战国两军对垒时的战阵创造的战斗游戏。唐朝时象棋已很普及。到了宋代，象棋基本定型，并在全中国流行。

象棋从它诞生的那一刻起直至今天一直备受人们的喜爱，参与人数之多、流传地域之广、渗透社会层面之全，以及精神内涵之博大深厚，皆令其他样式的文化活动难以望其项背，尊之为国粹瑰宝，实乃当之无愧。你经常能见到这样的场景：在街头巷尾，不论相互是否相识都可以在棋盘上面一较高下，胜者似闲庭信步一般暗自得意，败者紧张汗出后悔不迭。

象棋是中华民族的传统文 化，不仅在国内深受群众喜爱，并且流传海外风靡世界。1978年，亚洲象棋联合会成立。随后，在美国、法国、德国、加拿大等国，也纷纷成立了象棋协会或象棋社，一些国际象棋大师也下起了中国象棋。1988年，为进一步推动象棋的国际化，在北京成立了“中国象棋联合会筹委会”，并于1990年在新加坡举办了第一届世界杯象棋锦标赛。

系统地学习象棋能提高少儿的记忆力、思考力和注意力。面对未来的学习，以及成年之后的社会竞争和挑战都

是一笔享用不尽的财富。在学棋、下棋的过程中还能让孩子养成爱思考、肯努力的好习惯，形成讲文明、懂礼貌的好品德。如：落子无悔，观棋不语，遵守行棋规则，棋艺高棋风更要正，胜不骄、败不馁，善战且不怒，谦虚谨慎，临危不惊等。

本书由作者根据多年教学经验编排，根据孩子接受能力强，专注力不比成人的特点，每一天都有新内容满足孩子强烈的求知欲，引导孩子不断进步，并在最短的时间内学会下棋。但这种教学方式的缺点就是进度偏快，一定会有一些内容不能被记住或者应用。遇到这种情况时家长不要着急，更不能怀疑孩子的能力，应继续下一阶段的学习，让孩子对象棋有了一个较为全面的了解之后，在实战中学习领悟，并将在对弈中遇到的问题在书中找到相应解答。

目 录

第一天

什么是象棋，象棋怎么玩 13

第一节 象棋简介 13

第二节 记录方法 14

一，完整记录 14

二，简写记录 15

三，棋子位置 15

第三节 胜负及简要规则 16

一，简要规则 16

1. 将死和困毙 16

2. 禁止着法 16

3. 允许着法 16

二，胜、负、和的判定 17

1. 对局时一方出现下列情况之一，为输棋（负），对方 取胜 17

2. 出现下列情况之一，为和棋 17

3. 棋例总则 17

三，胜、负、和的判定细则 18

1. “长将”作负 18

2. “长捉”作负 18

3. “长杀”作负 19

4. “长打”作负	19
5. “二打一还打”，二打方不变作负	21
6. 和棋则较为复杂，大体可依下列标准给予判定	21
第四节 象棋的基本术语	22
第五节 棋子的走法与子力价值	39
棋子的走法	39
棋子的子力价值	42
练习与提高	44

第二天

学会布局，在开局觉得优势 46

第一节 布局原则	46
一，快速出子	47
1. 尽快出车	47
2. 跃出快马	48
3. 炮占要道	50
二，子力集中	51
顺炮横车对直车	51
三，两翼呼应	52
红五六炮正马对屏风马	53

四, 重视防守	54
中炮过河车对屏风马	54
五, 占据优势	56
中炮直横车对屏风马	56
六, 压制对手	58
顺炮横车对直车	58
七, 攻其薄弱	60
顺炮直车巡河炮对横车	61
八, 进攻抢先	62
顺炮横车正马对直车	63
经典对局欣赏	65

第三天

各兵种实战运用, 成为用兵如神的小将军 68

第一节 小兵过河当车使	68
第1局 高兵巧胜双士	68
第2局 高兵相巧胜士	69
第3局 底兵巧胜双士	70
第4局 双低兵胜双象	71
第二节 骏马疾驰	72
第1局 单马巧胜单士	72

第2局	单马巧胜单象	73
第3局	单马擒卒	74
第4局	马底兵巧胜双士	75
第三节	炮火连天	75
第1局	炮仕巧胜双士	76
第2局	炮低兵胜双士	77
第3局	炮仕相例和单士象	78
第4局	炮仕相例胜高卒	79
第四节	车强如虎	79
第1局	单车巧胜士象全	80
第2局	单车必胜马双士	80
第3局	单车巧胜只马当象	82
第4局	单车巧胜双高卒单缺士	83
第五节	仕相齐心	84
第1局	仕相困马	84
第2局	炮兵仕相全攻双卒单缺象	85
第3局	炮兵仕相巧胜车双士	86
第4局	炮兵仕相胜砲象	87
第六节	老师亲征	89
第1局	帅助中炮	89
第2局	海底捞月	91
第3局	飞相献车	92
第4局	飞相打车	93
练习与提高	95	

第四天

象棋战术的应用，成为象棋小高手..... 98

第一节 谋子战术..... 98

- 第1局 先弃后取..... 98
- 第2局 困低头车..... 99
- 第3局 抽吃黑车..... 100

第二节 兑子战术..... 101

- 第1局 双炮兑车..... 101
- 第2局 兑子取势..... 102
- 第3局 兑子攻杀..... 103

第三节 运子战术..... 104

- 第1局 运炮攻马..... 104
- 第2局 运车攻杀..... 105
- 第3局 运炮攻杀..... 106

第四节 弃子战术..... 107

- 第1局 铁门栓杀..... 108
- 第2局 挂角马杀..... 108
- 第3局 弃车入局..... 109

第五节 牵制战术..... 110

- 第1局 牵制车炮..... 110
- 第2局 牵制车马..... 111
- 第3局 丝线拴牛..... 112

第六节 封锁战术	113
第1局 封锁将门	114
第2局 封锁车路	114
第3局 封锁九宫	116
第七节 合击战术	117
第1局 左右夹击	117
第2局 天地炮	118
第3局 三面攻势	119
第八节 突破战术	120
第1局 破士攻杀	120
第2局 破象攻杀	121
第3局 弃车突破	121
谋子兑子实战对局欣赏	122

第五天

基本定式杀法，快速提高象棋水平.....124

一，白马卧栏	124
二，双马饮泉	125
三，拔簧马	126
四，虎坐中堂	127
五，双杯献酒	128

六, 铁门栓	129
七, 太监追皇帝	130
八, 千里照面	131
九, 借车使炮	132
十, 锁喉带箭	132
十一, 借炮使马	133
十二, 海底捞月	134
十三, 重炮	135
十四, 闷杀	135
十五, 天地炮	136
十六, 炮辗丹砂	137
十七, 大刀剜心	137
十八, 八角马	138
十九, 双车错	138
二十, 夹车炮	139
二十一, 车炮抽杀	140
二十二, 双车胁士	141
二十三, 立马车	141
二十四, 挂角马	142
二十五, 卧槽马	143
二十六, 单兵擒王	143

二十七, 钓鱼马	144
二十八, 马后炮	145
二十九, 侧面虎	145
三十, 二鬼拍门	146
三十一, 双将	146
三十二, 三车闹士	147
练习与提高	148

第六天

残局杀招技巧, 赢得胜利的关键.....150

第一节 禁困战术	150
第二节 破卫战术	156
第三节 借帅战术	161
第四节 捉子战术	167
第五节 弃子战术	171
第六节 吸吃战术	177
第七节 牵制战术	182
第八节 停着战术	186
练习与提高	189

第一天

什么是象棋，象棋怎么玩

第一节 象棋简介

象棋的棋子共有32个，分为红和黑两组，每组各有16个棋子，由下棋的双方各拿一组棋子。

象棋有7种兵种：

红方：有1个帅，仕、相、车、马、炮各2个和5个兵；

黑方：有1个将，士、象、车、马、炮各2个和5个卒。

棋子的活动是需要控制在一个界限之内的，棋子的这个活动场所叫做“棋盘”。棋盘是一个长方形的平面，在这个平面上有九条平行的竖线和十条平行的横线相互交错而组成，这样就形成了九十个交叉点，这些交叉点就是棋子所放的位置。中间部分的第五、第六条横线之间的空白地带被称为“河界”。

两端的中间，各有一个正方形的地方，是在两端第四条到第六条竖线之间的部位，和两条斜交线构成“米”字格的地方被称为“九宫”。

整个棋盘以“河界”分为相等的两部分，每方各占领一面，为了比赛记录和学习棋谱方便起见，《中国象棋规则》规定：

分别用中文数字和阿拉伯数字从右至左来表示不同方的九条竖线，红方用中文数字一至九，黑方用阿拉伯数字1至9来表示（如图1）。对弈开始之前，红黑双方必须把棋子摆放在规定的位置（如图2）。

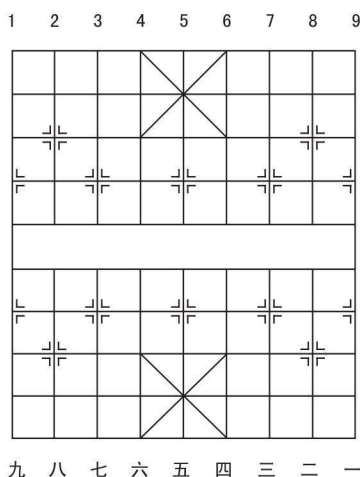


图1

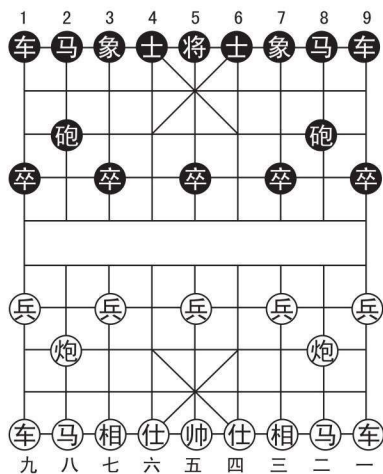


图2

第二节 记录方法

在下棋的过程中是需要记录的，象棋的记录方法一般分为两种，分别为完整记录与简写记录。

一、完整记录

每一着棋都要用四个字来表示。

第一个字代表要走动的那个棋子的名称，如“车”或“卒”等；

第二个字代表棋子所在直线的号码，如“五”或“2”；

第三个字代表棋子要运动的方向，向前走用“进”表示，向后走（往回走）用“退”表示，横着走用“平”表示；

第四个字代表棋子进、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。

记录规定：红方和黑方分别用中文数字一至九和阿拉伯数字1至9来表示自己的棋子在那一条竖线上。同时还需要注意：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。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。

二，简写记录

无论是红方还是黑方，都用阿拉伯数字记录着法，如炮34等。在最后一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34、炮4₅、马8⁶。

三，棋子位置

关于棋子的位置表示，棋谱是记录走棋的过程，而要描述棋子在棋盘上的位置可以表示为（四·五）或（4·5）。大写数字代表红方棋子、阿拉伯数字代表黑方棋子。第一个数字代表在哪条竖线上，第二个数字代表在从己方向前数的第几条横线上，两线交叉点即为该棋子位置。

第三节 胜负及简要规则

为了使对弈顺利地进行，不让双方因为某种特殊的原因发生没有必要的争端，所以有很多规则要双方共同遵守。只有遵守这些规则才能使双方更加公平地竞争，所以象棋对弈的规则，爱好象棋的朋友们都要熟记。下面介绍的是业余竞赛以及休闲娱乐时使用的简化规则，读者还可在此基础上自行再度简化。

一、简要规则

1. 将死和困毙

一方的棋子攻击对方的帅（将），并在下一着要把它吃掉，称为“照将”，或简称“将”。“照将”不必声明，被“照将”的一方必须立即“应将”，即用自己的着法去化解被“将”的状态。如果被“照将”而无法“应将”，就算被“将死”。

轮到走棋的一方，无子可走，就算被“困毙”。

2. 禁止着法

长将、长杀、长捉、一将一杀、一将一捉、一杀一捉等循环重复的攻击手段，统称为“禁止着法”。

3. 允许着法

闲着（含：兑、献、拦、跟）、数将一闲、数杀一闲、数捉一闲等着法，无论是否重复，统称为“允许着法”。