



象棋

入门指南

青少年棋类入门丛书 本书编写组◎编

棋类运动集文化、艺术、竞技于一体，是人类智慧的结晶。它可以陶冶人的高雅情操，有助于意志、品质及耐力的磨炼与养成，对增强记忆和理解能力及思维逻辑性的形成，乃至创造性思维的培养，均大有益处。

CH2

CH2
XIANQI
JIAN CONGSHU
CONGSHU



中国出版集团
世界图书出版公司

前 言

中国象棋是我国优秀的文化遗产，具有悠久的历史，历来就是社会精神文明建设的一个重要组成部分。如今，中国象棋不仅成为人们陶冶情操、以棋会友和调节、丰富业余文化生活的一项文体活动，而且还由于它是一种“智慧的体操”，日益成为人们开发智力、训练思维、磨练意志的最佳手段。

中国象棋自公元 6 世纪中期起，随着世界东西方经济文化大规模、频繁的交流，逐渐向世界各地传播。目前中国象棋已经在全球几十个国家和地区流行，在日本、菲律宾等许多国家还成立有中国象棋协会。1978 年，在马拉西亚还成立了亚洲象棋联合会，这标志着中国象棋的国际化进程进入了一个新阶段。为了推动中国象棋运动的普及和提高，增进各国人民的和睦与友谊，亚洲象棋联合会自 1980 年起就定期举行“亚洲杯”中国象棋锦标赛，从 1990 年起，开始举办世界象棋锦标赛。

随着象棋事业的发展，学棋的人越来越多，但适合初学者特点的象棋普及教材仍然比较缺乏。为帮助广大青少年象棋爱好者自学象棋，提高象棋水平，根据象棋的特点和人的认识规律，本书由浅入深，比较系统、全面的对象棋进行了介绍，非常适合青少年初学者快速入门和提高自己的象棋水平。

目 录

第一章 中国象棋基本知识	
棋盘与棋子	1
一、棋 盘	1
二、棋 子	2
三、棋子的摆法	2
棋子的走法与吃子	3
一、棋子的走法	3
二、吃子的方法	4
胜负规则	5
子力与价值	5
象棋记录法	6
一、完整记录法	6
二、简易记录法	6
第二章 中国象棋常用术语	
对局术语	7
一、先手与后手	7
二、优势与劣势	8
三、胜势与败势	8
四、均 势	9
五、入 局	9
六、绝 杀	10
七、反 先	11
八、官 着	11
九、疑问着	12
十、漏 着	13
十一、妙 着	14
十二、诱 着	15
十三、飞 刀	16
十四、有根子与无根子	17
十五、打	18
十六、闲	18
十七、例 胜	18
十八、例 和	19
十九、封 棋	20
二十、复 盘	20
行棋术语	21
一、将	21
二、应 将	21
三、杀	22
四、捉	23



五、抽	24	七、一将一要抽吃子	47
六、闪	25	八、一杀一要抽吃子	48
七、兑	26	九、一杀一捉	49
八、跟	27	十、一捉一要抽吃子	50
九、拦	28	允许着法	51
十、献	28	一、双方均非“长打”	51
十一、封	29	二、单方面“长打”	55
十二、压	30	三、双方均为“长打”	57
十三、拴	31		
十四、拉	32	第四章 开局方法	
十五、串	32	开局原则	60
十六、弃	33	一、尽快出动大子 抢占战略	
十七、塞	34	要地	60
十八、困	35	二、兑子谨防失先 注意步数	
十九、等	36	计算	65
二十、顿 挫	37	三、走子注意效率 行棋切忌	
		空着	66
第三章 中国象棋着法规则		四、注意行棋次序 切勿轻率	
摸子与落子	38	走子	69
一、摸 子	38	开局禁忌	73
二、落 子	41	一、一忌一子走动太多	73
禁止着法	42	二、二忌车迟开、马躁进、炮	
一、长 将	42	轻发	76
二、长 杀	43	三、三忌贪子失先	78
三、长 捉	44	常用布局	79
四、长要抽吃子	44	一、中炮过河车对屏风马平炮	
五、一将一要杀	45	兑车	79
六、一将一捉	46	二、中炮过河车对屏风马左马	

盘河	82	二十一、过宫炮对中炮	108
三、中炮直横车对屏风马两		二十二、过宫炮对上马	109
头蛇	83	二十三、士角炮对中炮	110
四、中炮过河车对屏风马左		二十四、起马局对挺卒	111
象	85		
五、中炮过河车对屏风马横		第五章 基本攻杀法	
车	86	实用连将杀法	113
六、中炮过河车进中兵对屏		一、马 类	113
风马	87	二、炮 类	114
七、五六炮过河车对屏风马		三、车 类	116
进7卒	89	四、马兵类	119
八、中炮过河车边马对屏风		五、炮兵类	119
马左马盘河	90	六、车兵类	121
九、中炮过河车对屏风马		七、马炮类	125
左象	91	八、车马类	131
十、顺炮直车对横车	93	九、车炮类	136
十一、顺炮直车两头蛇对双		十、马炮兵类	142
横车	94	十一、车马兵类	145
十二、列手炮	96	十二、车炮兵类	150
十三、半途列炮	97	十三、车马炮类	156
十四、仙人指路对卒底炮	99	实战连将杀法	162
十五、仙人指路对卒底炮转		一、双马攻杀类	163
列炮	102	二、马兵攻杀类	164
十六、兵相局对卒底炮	103	三、马炮攻杀类	166
十七、对兵局	104	四、马炮兵攻杀类	170
十八、仙人指路对飞象	105	五、双车攻杀类	172
十九、飞相局对中炮	106	六、车兵攻杀类	174
二十、飞相局对过宫炮	107	七、车马攻杀类	177



八、车炮攻杀类	179	二、双兵必胜双士	196
九、车马兵攻杀类	182	三、三高兵必胜士象全	196
十、车炮兵攻杀类	184	四、单马必胜单士	197
十一、车马炮攻杀类	186	五、炮士必胜双士	197
实战精妙杀局	189	例和局面	198
一、运子攻杀类	189	一、单车和士象全	198
二、弃子攻杀类	192	二、单车和炮双士	198
第六章 残局作战		三、单车和炮双象	199
例胜局面	195	四、单车和马双象	199
一、单兵擒将	195	五、车、兵和炮士象全	199

第一章 中国象棋基本知识

中国象棋作为我国优秀的文化遗产，一枰万机，变化无穷，但万变不离其宗，各种变化无非就是棋子在棋盘上排列成各种图形。下棋如同两人智力上的战争，棋盘就是战场，棋子就是在战场上的战士。要下好象棋，先要了解棋盘和棋子，以及象棋的一些基本知识。



棋盘与棋子

一、棋 盘

如图 1-1 所示，象棋盘是由 9 条直线和 10 条横线交叉组成的长方形。这些直线和横线在棋盘上交叉构成 90 个交叉点，棋子就摆放和活动在这些交叉点上。

棋盘中间没有划通直线的地方叫作“河界”；棋盘两端划有斜交叉线的地方叫作“九宫”，是将（帅）的活动场所。

如图 1-2 所示，9 条直线，红方从右到左依次用中文数字一至九表示；黑方在对面从右到左依次用

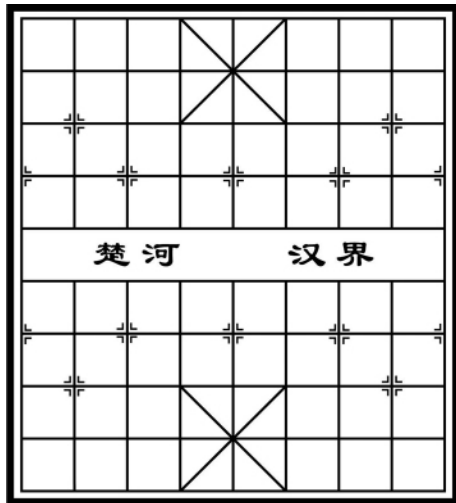


图 1-1



阿拉伯数字 1 至 9 代表。10 条横线，红方以红方底线为基准从下到上依次用中文数字一至十表示；黑方以黑方底线为基准从上到下依次用阿拉伯数字 1 至 10 代表。棋盘上的交叉点就用所在直线和横线的坐标数字来表示。如 A 点对红方来讲称为七·三，对黑方来讲称为 3·8。坐标数字的第一个表示直线，第二个数字表示横线。

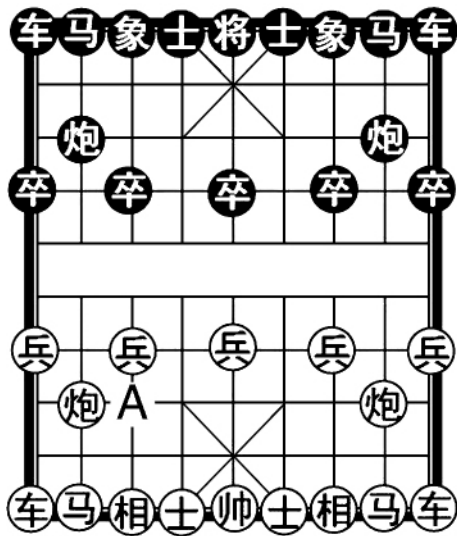


图 1-2

二、棋 子

如图 1-2 所示，象棋子共有 32 个，分为红黑两组。每组 16 个，各有 7 个兵种。

红方：帅一个，士、相、车、马、炮各两个，兵五个。

黑方：将一个，士、象、车、马、炮各两个，卒五个。

三、棋子的摆法

下棋前红黑双方棋子在棋盘上摆法如 1-2 所示，其中：

红方

帅 五·一位

士 四·一位和六·一位。

相 三·一位和七·一位。

马 二·一位和八·一位。

车 一·一位和九·一位。

炮 二·三位和八·三位。

兵 一·四位，三·四位，五·四位，七·四位，九·四位。

黑方棋子摆法与红方相同，只是表示棋子所在位置的坐标数字使用阿拉伯数字。



棋子的走法与吃子

一、棋子的走法

对局时，对局双方各执一色棋子。执红棋的一方先走，执黑棋的一方后走。走棋的任何一方把棋子从一个交叉点挪到另一个空着的交叉点上，或吃掉对方棋子而占领那个交叉点，就算走了一着棋，双方各走一着称为一个回合。这样双方轮流着棋，直到分出胜负或走成和棋为止。

各种棋子走法如下：

将（帅）——只许在“九宫”内活动，每一着只能走一格，前进，后退、横走都可以，但只能走直线。

士——只能在“九宫”内的斜线上活动，每一着可沿斜线走一格，进、退均可。

相（象）——不能越过河界，每一着可沿对角线斜走两格（俗称“相（象）走田字”），进退均可。但当田字中心有其他棋子时，不管这个棋子是己方或是对方的，都不能走过去，俗称“塞象眼”。如图1-3，红炮塞住相眼，红相就不能走到1位，只能走到2位。

马——每一着走一直（或一横）一斜，沿“日”字形的对角线走（俗称“马走日字”），可进可退。如果在马前进方向上与马紧邻有其他棋子时（红黑不限），马就不能跳过去，俗称“蹩马腿”。如图1-3，黑炮蹩住了



马腿，黑马就跳不到3位和4位。

车——每一着可沿直线或横线随意走动、进、退、横走均可，格数不限，但是不能越过其他棋子跳着走。

炮——不吃子时走法与车同。

兵（卒）——没过“河界”之前，每一着只许向前直走一格；过“河界”后，每一着可以向前直走一格，也可以向左右横走一格，但都不能后退。

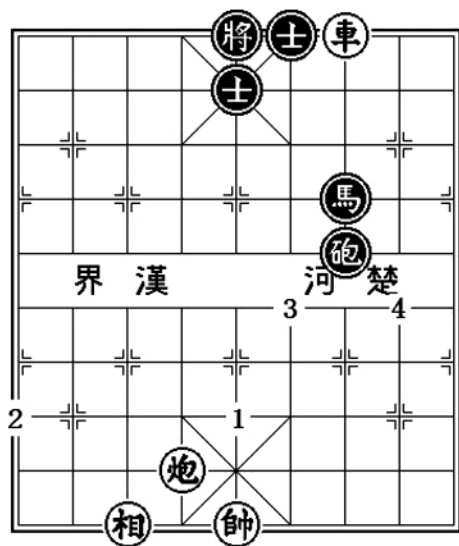


图 1-3

二、吃子的方法

一方走棋时，如果己方棋子走到的位置上有对方棋子存在，可以把对方棋子吃掉而占领那个位置。只有炮吃子与其他的走法不同，它必须隔一个棋子跳吃，俗称“炮隔山打”。（中间所隔棋子红、黑不限）。如图 1-3 所示，黑炮以马为炮架可以吃掉红车。

除将（帅）外，其他任何棋子都可以听任对方吃掉或主动送吃。



胜负规则

象棋以双方将（帅）的存亡为胜负的标志，象棋的终局有两种情况，一是分出了胜负，二是双方和棋。

一方如果将死了对方将（帅），或逼迫对方各个棋子无路可走，即算取胜，对方则算输棋：如果双方都不能取胜即算和棋。

由于象棋的终局比较复杂，关于胜、负、和的具体规定在后面将作详细介绍。



子力与价值

象棋是一种竞赛活动，双方棋子在棋盘上战斗难免要进行各种子力交换，由于不同的棋子在棋盘上的走法不同，因而棋子的作用和重要程度也各不相同，为了指导初学者在进行棋子交换时能按价值规律办事，我们以未过河兵（卒）为基准，把各个兵种的价值统一换算成分值，其价值分数如下：

未过河的兵、卒：1 分

过河后的兵、卒：2 分

士：2 分

相、象：2 分

马：4 分

炮：4.5 分

车：9 分

上面没有对将（帅）标出分值，这是因为它是象棋胜负的标志，不能被对方吃掉，所以不存在与其他棋子进行交换的问题，无须对它们的价值作出具体规定。

从表中可以看出，在所有兵种中，车的价值最高，马、炮其次，这3个兵种在象棋中被称为“强子”；士、象相比之下实力较弱，价值较低，被称为



“弱子”。兵（卒）价值虽然最低，但它的价值可以随着位置的变化而变化。

对表中各个兵种的价值进行比较可以看出，一车的价值相当于一马、一炮或双马或双炮；一马的价值相当于一炮；双马的价值相当于双炮或一马。一炮；车、马、炮的价值相当于车、双马或车、双炮；一马或一炮约价值相当于两个士或两个相（象）或两个过河兵（卒）；一个过河兵（卒）的价值相当于一个士或一个相（象）。

以上各个兵种间的价值关系，在对局中进行子力交换时可以作为参考，但不可生搬硬套。



象棋记录法

象棋记录是象棋的语言，它是我们研究象棋艺术的重要手段。象棋记录法分完整记录法和简易记录法两种。

一、完整记录法

完整记录法每着棋用4个字表示，第一个字是所走棋子的名称，如“马”或“炮”等；第二个字是棋子所在直线的号码。如“一”或“2”等；第三个字是棋子运动的方向，向前用“进”，向后用“退”，横走用“平”；第四个字是棋子进、退的格数，或是棋子，到达直线的号码。

二、简易记录法

简易记录法是完整记录法的简化，在记录棋子运动方向时，如果横走就省掉“平”字，如果进、退，就省掉“进”或“退”字，用符号“—”表示。在最后一个数字下方划上“—”代替进字，在上方划上“—”代替退字。简易记录法双方都用阿拉伯数字记录。

如果一方兵种相同的两个棋子处在同一条直线上，走动其中一个棋子时，记录应表明前或后，同时省略掉该棋子所在直线的号码。如前马退五，后车平三等。

第二章 中国象棋常用术语

象棋术语就是象棋习惯用语，它们在棋谱中大量出现，并被广大棋手经常使用。下面我们对一些象棋常用术语分别作些介绍。



对局术语

一、先手与后手

从广义上讲，先手与后手是棋局形势主动与被动的代称。一方形势主动易走称“先手”，或称“占先”；另一方相对来说形势被动，但没有明显弱点，称“后手”。先手与后手的棋局形势相差不大，二者可以相互转化。

从狭义上讲，一方走棋如具有将、杀、捉等作用，另一方必须应付，这时，一方所走的棋称为先手；另一方应付的棋称为后手。如图2-1。

着法红先。

炮一进四象3进5

如图局面从总体形势看红方主动易走为先手，黑方较为被动为后手。

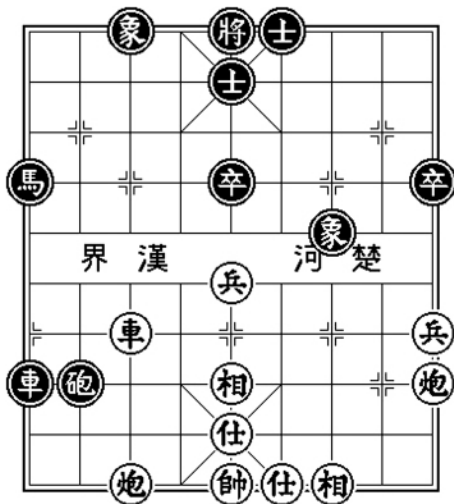


图2-1

从狭义来看，红方炮一进四吃卒同时要杀这步棋就称为先手，黑方象3进5解杀称为后手。

二、优势与劣势

优势与劣势也是针对棋局形势而言的，一方明显好走，或在于力上获得利益，或在形势上掌握了棋局的主动权，称为“优势”，也叫“占优”。在一方占优的情况下，另一方肯定损兵折将，或者被动挨打，就是处于“劣势”。

优势与劣势在形势上有明显差距，二者的关系在一定条件下可以互相转化。如图 2-2。

黑方缺士，黑马受攻，如逃马则失卒，红方已掌握了棋局的主动权，红方优势，黑方劣势。

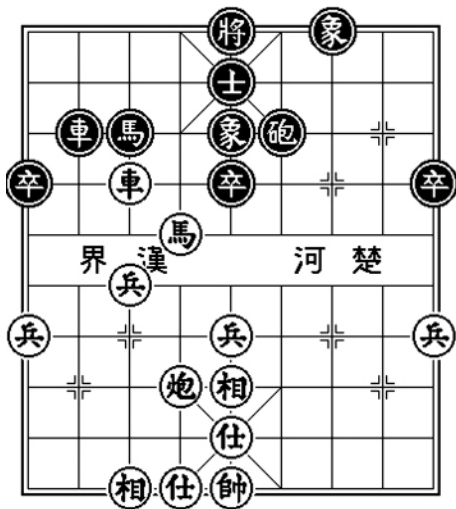


图 2-2

三、胜势与败势

一方子力占优，或者控制了局面，有明显进攻取胜的机会，称为“胜势”，另一方即为“败势”。胜势和败势也是针对棋局形势来说的，一般情况下胜势一方可以取胜，败势一方必败。如图2-3。

黑方少士少象，马的位置也不好，败局已定。红方胜势，黑方败势。

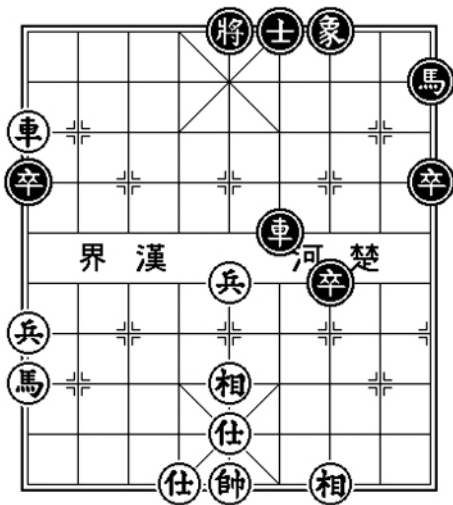


图 2-3

四、均 势

双方势均力敌，难分上下，或者都有进攻机会，各有千秋，此时形势称为“均势”。如图2-4。

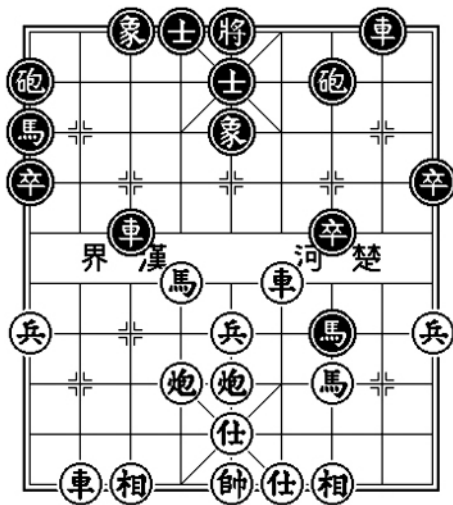


图 2-4

双方阵容严整，力量相当，即是均势。

五、入 局

一方在胜势的基础上，通过连续“将军”或步步“要杀”将死对方。这一系列着法称为“入局”。如图2-5。

着法红先

- | | |
|---------|------|
| 1. 车三进五 | 炮5进6 |
| 2. 车三平四 | 将5平6 |
| 3. 车二进九 | 将6进1 |
| 4. 兵四进一 | 将6平5 |

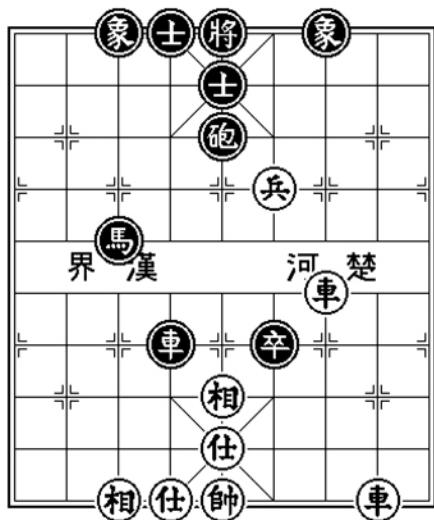


图 2-5



- | | |
|---------|---------|
| 5. 车二退一 | 将 5 退 1 |
| 6. 兵四进一 | 士 4 进 5 |
| 7. 车二进一 | 士 5 退 6 |
| 8. 车二进四 | 红胜 |

以上红方将死对方所走的八步着法就称为“入局”。

六、绝 杀

一方走子造成对方将（帅）不可避免地要被将死，这种局面称为“绝杀”，俗称“没改”、“无解”，就是将（帅）无法解救的意思。“绝杀”一般指一方将（帅）被将死前的棋局局面。如图 2-6。

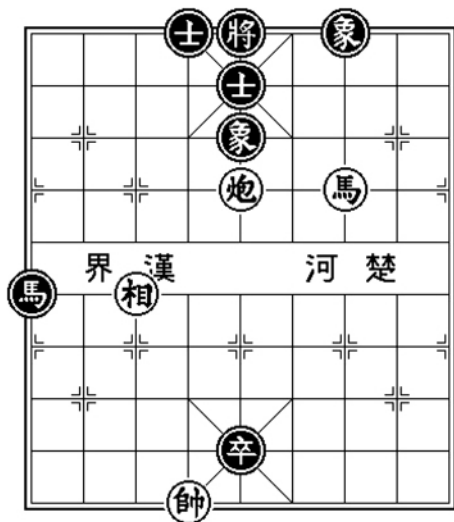


图 2-6

着法红先

1. 马三进二形成绝杀局面，以后红方马二退四将军，黑将不可避免地要被将死。

着法黑先

1. 马 1 进 3 也是绝杀局面。以后黑方马 3 进 2 将军，红帅无法应付。

七、反 先

一方在后手的情况下，走出好着，夺回主动，使棋局形势优于对方，但双方差距并不太大，这种局面叫做“反先”。反先就是反夺先手的意思。如图2-7。

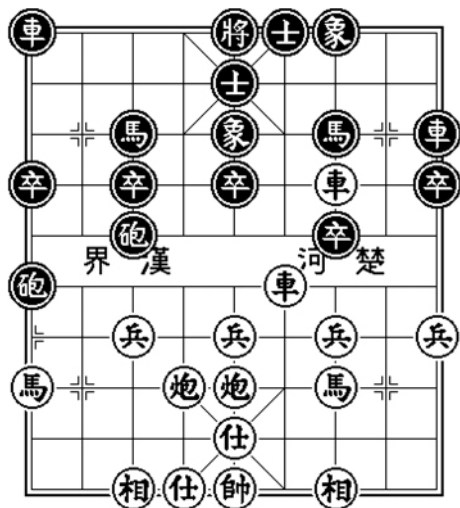


图 2-7

着法红先

1. 车四平七 马3退1

黑方退马是争先的妙手。

2. 马九退七 卒1进1

红方退马是被迫之着，否则黑方马1进2捉死车。

3. 炮五平四 车1平2

黑方反先。

八、官 着

双方按棋局的必然发展正常应对的着法称为“官着”，也称“正着”。“官着”一般指的是特定棋局的正确走法，如不这么走就可能给本方带来不利影响。如图2-8。