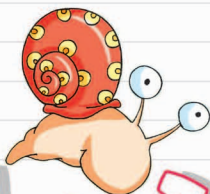


开启孩子智力的必备读物



智力课堂

少儿象棋入门

思维拓展游戏编委会◎编



编辑短信8080发送至10086
中国移动手机阅读同步发行

吉林出版集团
吉林科学技术出版社



智力课堂

少儿象棋入门

思维拓展游戏编委会◎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

少儿象棋入门 / 思维拓展游戏编委会编. — 长春 : 吉林科学技术出版社, 2013. 6

(智力课堂)

ISBN 978-7-5384-6772-7

I. ①象… II. ①思… III. ①中国象棋—儿童读物
IV. ①G891.2-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第098403号

少儿象棋入门

编 思维拓展游戏编委会
出 版 人 李 梁
责任编辑 高小禹 樊莹莹
封面设计 南关区涂图设计工作室
制 版 精彩图文工作室
开 本 710mm×1000mm 1/16
字 数 260千字
印 张 13
印 数 1—8000册
版 次 2013年7月第1版
印 次 2013年7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 978-7-5384-6772-7

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。

虽然象棋在我国有着广泛的群众基础，甚至有人将下棋作为终生唯一的爱好，但是大多数人的棋艺水平却是多年如一日，并没有明显的提高。象棋作为一门科学、一种艺术，自然离不开正确的学习方法。只有掌握了正确的学习方法，才能迅速提高象棋水平，收到事半功倍的效果。本书就是为尚未摸透象棋之门路的业余象棋爱好者和初学者而编写的，力图引导读者逐步进入象棋高手的行列。本书文字通俗易懂，图例选配丰富精当，演示步骤精炼，实用性强，能够引导读者由浅入深地学习象棋，逐步提高技艺，享受对弈的乐趣。

目 录

第一章 象棋基础知识 9

第一节 棋具/9

棋子和棋盘 9

基本走法 11

第二节 记录方法/15

一、完整记录 15

二、简写记录 15

三、棋子位置 16

第三节 胜负及简要规则/17

一、“胜”“负”“和”的判定与细则 .. 17

二、摸子走子、落子无悔 24

第四节 简单规则/25

禁止着法 25

允许着法 27

第二章 各个兵种的运用 29

第一节 小兵过河当车使/29

第1局 高兵巧胜双士 29

第2局 高兵相巧胜士 30

第3局 底兵巧胜双士 31

第4局 双低兵胜双象 31

第5局 双兵取胜单缺象 32

第6局 双兵巧胜士象全 33

第7局 双高兵巧胜砲象 34

第二节 骏马疾驰/35

第1局 单马巧胜单士 35

第2局 单马巧胜单象 36

第3局 单马擒卒 36

第4局 马底兵巧胜双士 37

第5局 马高兵攻单缺象 38

第6局 马兵巧胜单砲士象全 39

第7局 马低兵巧胜砲士 40

第8局 马双兵例胜马单缺士 40

第三节 炮火连天/41

第1局 炮仕巧胜双士 41

第2局 炮低兵胜双士 42

第3局 炮仕相例和单士象 43

第4局 炮仕相例胜高卒 43

第5局 炮低兵单缺相攻砲 44

第6局 炮兵攻单缺士 45

第7局	马炮仕例胜马双士	46
第8局	马炮单缺仕例胜砲双象	46

第6局	牵制窝心马	66
第7局	巧妙运帅	67

第四节 车强如虎/48

第1局	单车巧胜士象全	48
第2局	单车必胜马双士	49
第3局	单车巧胜只马当象	50
第4局	单车巧胜双高卒单缺士	51
第5局	车低兵例和砲士象全	52
第6局	车高兵巧胜砲士象全	52
第7局	车马例胜马砲双象	53
第8局	车炮仕相例胜双马士象全	54

第五节 仕相齐心/55

第1局	仕相困马	55
第2局	炮兵仕相全攻双卒单缺象	56
第3局	炮兵仕相巧胜车双士	57
第4局	炮兵仕相胜砲象	57
第5局	双车相巧胜车士象全	59
第6局	炮兵仕相胜砲卒双士	60

第六节 老师亲征/61

第1局	帅助中炮	61
第2局	海底捞月	62
第3局	飞相献车	64
第4局	飞相打车	64
第5局	扭转乾坤	65

第三章 基本攻杀法 69

一、白马卧栏	69
二、双马饮泉	70
三、拔簧马	71
四、虎坐中堂	72
五、双杯献酒	73
六、铁门栓	73
七、太监追皇帝	74
八、千里照面	75
九、借车使炮	76
十、锁喉带箭	76
十一、借炮使马	77
十二、海底捞月	77
十三、重炮	78
十四、闷杀	79
十五、天地炮	79
十六、炮辗丹砂	80
十七、大刀剗心	80
十八、八角马	81
十九、双车错	81

二十、夹车炮.....	82
二十一、车炮抽杀.....	82
二十二、双车胁士.....	83
二十三、立马车.....	84
二十四、挂角马.....	84
二十五、卧槽马.....	85
二十六、单兵擒王.....	85
二十七、钓鱼马.....	86
二十八、马后炮.....	86
二十九、侧面虎.....	87
三十、二鬼拍门.....	87
三十一、双将.....	88
三十二、三车闹士.....	88

第四章 布局常识及技巧 89

第一节 布局常识/89

布局意义.....	89
布局原则.....	91
集中兵力.....	95
攻不忘守.....	102
掌握主动权.....	106
步步紧逼.....	110

第二节 常见布局分类/115

马局类.....	115
炮局类.....	116
兵局类.....	118
象局类.....	119

第三节 常见布局技法/121

弃子取势.....	121
弃子入局.....	123
兑子腾挪.....	125
兑子引离.....	126
运子牵制.....	128
运子控制.....	129
子力配合.....	130

第四节 常见布局陷阱/132

弃马成杀.....	132
弃马取势.....	133
弃马抢攻.....	134
弃兵取势.....	135
弃兵陷车.....	136
弃炮强攻.....	137
弃相陷炮.....	138
贪车丢子.....	139
进马弃兵.....	140

献马偷车	141
献马要杀	142
明马暗炮	143
诱车捉炮	144

第五章 中局战术举要 145

第一节 弃子争先/145	
第二节 弃子攻杀/146	
第三节 弃子诱车/153	
第四节 弃子入局/154	
诱兵深入	154
诱卒深入	159
第五节 运子争势/162	
第六节 运子做杀/163	
第七节 运子解围/166	
第八节 运子控制/167	
第九节 兑子争先/170	
第十节 兑子引离/172	
第十一节 兑子解围/174	
第十二节 兵卒的运用/175	
第十三节 士象的运用/176	

第六章 实用残局及胜和常识 177

第一节 残局常识/177

残局的界限	177
残局的划分	180

第二节 车类残局/184

一、单车胜将	184
二、车胜单缺士	185
三、车胜单缺象	186
四、车胜马双士	186
五、车兵(卒)胜单车	187
六、中车、炮胜单车	188

第三节 马类残局/189

一、单马胜将	189
二、马胜单士	189
三、马和单象	190
四、马兵胜单马	191
五、双马胜士象全	191

第四节 炮类残局/193

一、炮士胜双士	193
二、炮双仕巧胜单马	193
三、双炮胜双士	194

第五节 兵类残局/194

一、高低兵必胜双士194

二、双低兵难胜双士195

三、高低兵必胜双象195

四、双兵巧胜单缺象 196

五、三高兵必胜士象全 196

第六节 残棋技巧/197

一、停着 198

二、弃子 199

三、控制 200

四、捉吃..... 201

五、围困 202

六、运调 203

七、禁锢 205

八、阻挡 206

九、闪露 207

· 第一章 · 象棋 基础知识



第一节 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。

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做这样的划分。

棋盘

棋盘就是这些棋子的活动场地，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所示。

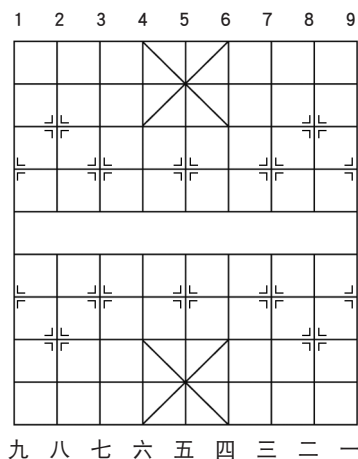
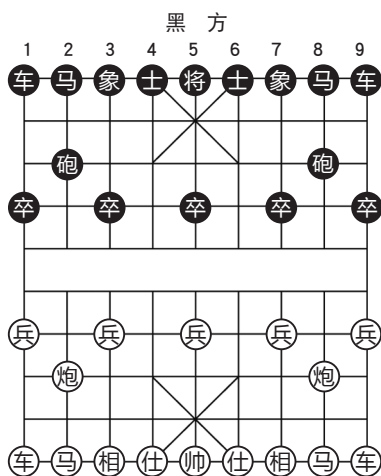


图 1



红方
图 2-1

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2-1。

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，每次走动只能按竖线或横线走动一格。如图2-2。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2-2中的A点，是“将帅对面”的位置，不能走。

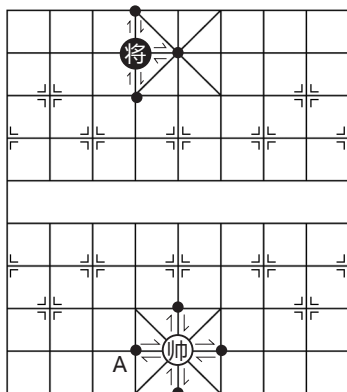


图 2-2

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2-3。仕(士)在“九宫”之内只有5个点可以到达。

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2-4。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”。例如如图2-4中黑象不能向A点飞，因为有红马“塞象眼”；也不能向B点飞，是因为有己方的车“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”。

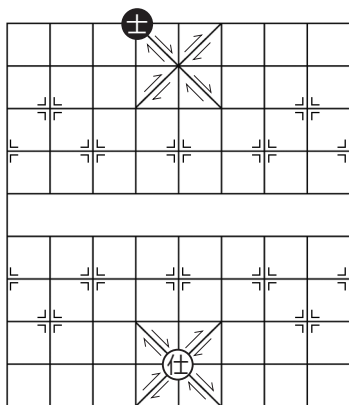


图 2-3

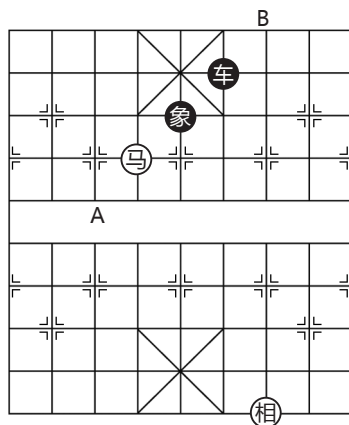


图 2-4

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2-5。

炮、砲

炮(砲)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2-6。

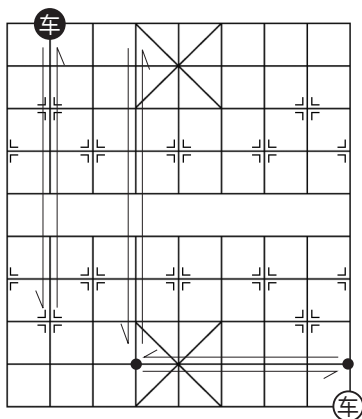


图 2-5

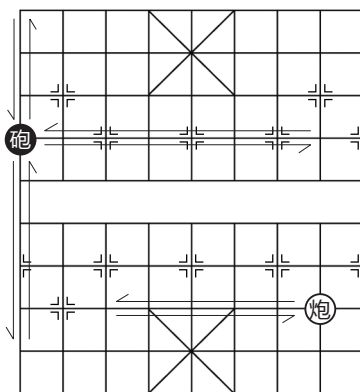


图 2-6

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，接着再斜着走一条对角线，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2-7。

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2-7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2-8。

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”方式与其他

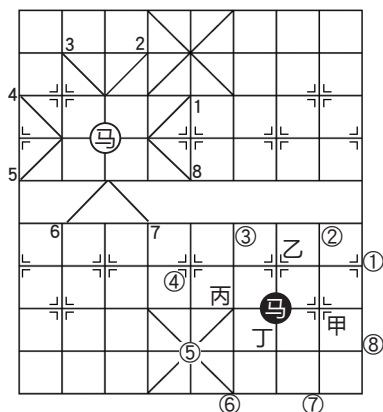


图 2-7

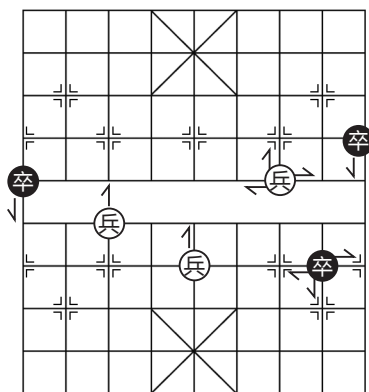


图 2-8

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”人家。一定要注意，只隔一个棋子，这个棋子俗称“炮架子”。图2-9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2-10是吃过子后的盘面。

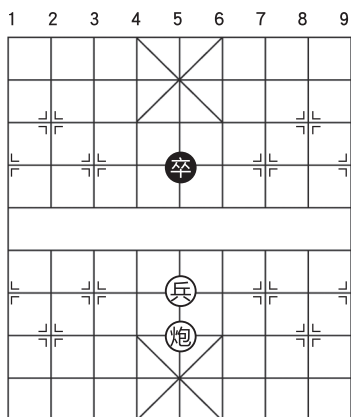


图 2-9

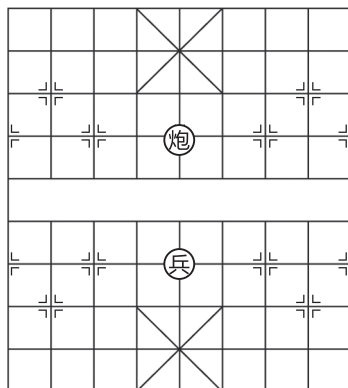


图 2-10





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哪一条竖线上。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）。汉字代表红方棋子、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近己方向前数的第几条横线上，两线交叉点即为该棋子位置。

