

青少年兴趣爱好培养丛书

◎趣味性 · 可读性 · 实用性 · 知识性

棋艺兴趣乐园

QIYI XINGQU LEYUAN

图文并茂、文并茂、设计精美、非常适合广大青少年阅读

本书力图通过一系列青少年最感兴趣的事物，展示“兴趣是最好的老师”这一道理。教会青少年如何发展和培养兴趣，进而有所收获、最终成才。通过阅读该书，青少年可以获得启发和激励，以及百折不回的顽强奋斗精神。



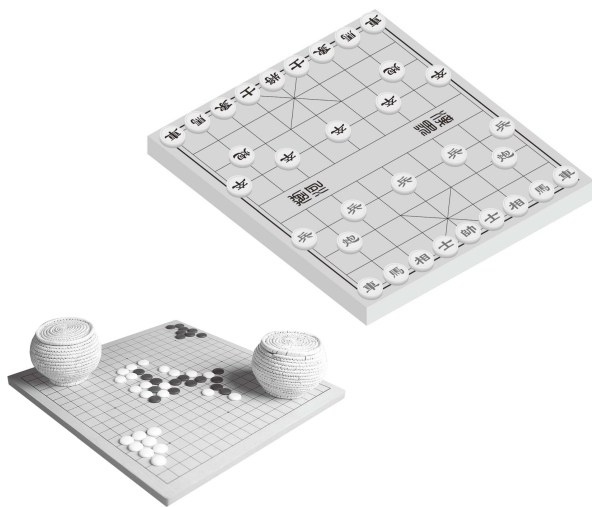
胡元斌 主编



延边大学出版社

棋 艺 兴趣乐园

胡元斌 主编



延边大学出版社

图书在版编目（CIP）数据

棋艺兴趣乐园/胡元斌主编. —延吉：延边大学
出版社，2012. 1
ISBN 978-7-5634-4513-4

I. ①棋… II. ①胡… III. ①棋类运动—青年读物②
棋类运动—少年读物 IV. ①G891-49

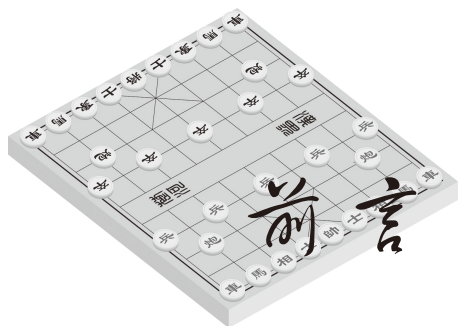
中国版本图书馆CIP数据核字（2011）第240106号

棋艺兴趣乐园

胡元斌/主编

出 版：延边大学出版社	地 址：吉林省延吉市公园路977号
印 刷：北京旺银永泰印刷有限公司	经 销：全国新华书店
开 本：640mm×940mm 1 / 16	印 张：12 字 数：200千字
版 次：2012年1月第1版	印 次：2012年1月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5634-4513-4	定 价：25.00元

如发现印装质量问题，影响阅读，请与印刷厂联系调换。



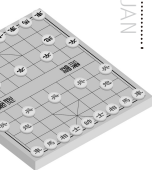
人人都有自己的兴趣和爱好，具有什么样的兴趣爱好，能够直接或间接地影响我们在德、智、体、美、劳诸方面的发展，并能够反映我们的思想倾向和精神面貌。因此，兴趣爱好从来都是青少年修养的一个重要论题。

一个人现在和将来，学什么，不学什么，常常是由自己的兴趣决定的，尤其是青少年时期的兴趣爱好，对一生的职业选择和奋斗目标都有重大影响。许多杰出的科学家、文学家、政治家等著名人物，不少都是在兴趣的强烈吸引下，从小沉浸在某个知识领域，从而形成终生志向并做出非凡成就的。

美籍物理学家、诺贝尔奖金获得者杨振宁博士说过：“成功真正的秘诀是兴趣”。有人更加形象地说：“兴趣是一种魔力，它可以创造出人间奇迹来。”古今中外许多杰出人物的成才经历告诉我们，兴趣对青少年的健康成长与成才有着十分重要的作用。

青少年是未来的主人，未来社会需要各式各样的人才，这就需要我们根据自己的爱好和专长培养学习的兴趣，努力使自己成为某一方面的专业人才，以适应飞速发展的社会需要。

个人兴趣是个体以特定的事物、活动以及人为对象所产生积极的和带有倾向性、选择性的态度和情绪，它是一种无形的动力，当我们对某件事情或某项活动产生兴趣时，就会非常投入，而且印象也非常深刻。兴趣对



一个人的个性形成和发展、对一个人的生活和活动都有巨大的影响，这种影响可以使人集中精力去获得知识，并创造性地完成自己追逐的梦想。

美国著名华人学者丁肇中教授曾经深有感触地说：“任何科学研究，最重要的是要看对自己所从事的工作有没有兴趣，换句话说，也就是有没有事业心，这不能有任何强迫。”

20世纪最伟大的自然科学家，物理学革命的旗手爱因斯坦说：“在学校和生活中，最重要的动力是工作中的乐趣，是工作获得结果时的乐趣以及对这个结果社会价值的认识。”

青少年的大脑正处于发育阶段，具有很大的塑造性，通过兴趣爱好能够培养和开发大脑的潜能。特别是广大青少年都具有巨大的学习压力，兴趣爱好则能够使他们在轻松愉快的情况下，既完成繁重的学业任务，又能提高知识和技能，可以说是真正的素质教育。就青少年来说，对一些领域感兴趣，会促使他刻苦钻研，并且能够进行创造性地思维，这不仅会使他的知识能力大大提高，而且会大大地改善学习方法和提高学习效率。

也就是说，人的兴趣不仅会在学习、活动中发生和发展起来，而且还会在认识和从事活动中产生巨大的动力，它可以使人的智力得到开发、知识得到丰富和眼界得到开阔，还会使人善于适应环境，并对生活充满热情。

培养青少年兴趣的方法有很多，自然界的万物及其运动变化，人的思想及所创造的一切等，都是兴趣取之不尽的源泉。只要你深入进行钻研，在你面前就会展示出一幅美丽的大自然的神秘画卷，你就会成为世间万物真正的上帝。

为了引导青少年培养兴趣爱好，我们特地编辑了这套“青少年兴趣爱好培养”丛书，主要涉及科学、天文、军事、表演、棋艺、收藏等知识领域。这套书从不同领域、不同角度介绍了相应的广泛知识和趣味娱乐内容，具有很强的趣味性、知识性和可读性，非常适合广大青少年阅读，也非常适合各级图书馆陈列和收藏。



第一章 象棋基础知识

一、棋具常识.....	1
二、棋步记录.....	6
三、惯用术语.....	7
四、简单规则.....	12

第二章 布局

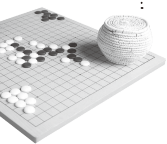
一、布局常识.....	16
二、布局分类.....	41
三、布局技法.....	46
四、常见布局陷阱.....	70

第三章 基本杀着

一、炮的杀着.....	83
二、马的杀着.....	87
三、车的杀着.....	91
四、其他杀着.....	92

第四章 中局战术

一、弃子进攻.....	98
-------------	----



二、弃子诱敌.....	101
三、运子救援.....	106
四、九宫战术.....	111

第五章 围棋基础知识

一、棋具	117
二、下棋规则.....	118
三、基本概念.....	119
四、常用围棋胜负判定法.....	128

第六章 吃子的方法

一、主动吃子.....	132
二、被动吃子.....	137

第七章 死活棋形

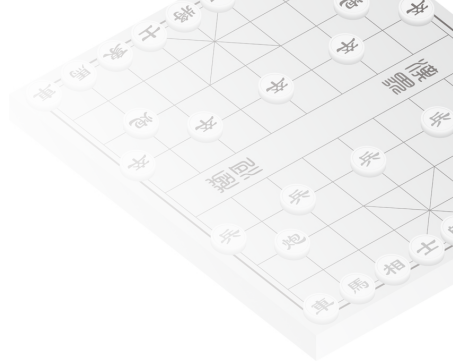
一、死活棋基础	145
二、常见的死活棋	148
三、死活棋基本着法	151

第八章 劫的知识

一、劫的定义.....	158
二、劫的种类.....	159
三、劫的运用.....	162

第九章 劫的知识

一、定式概念.....	166
二、常用定式.....	166



第一章

象棋基础知识



一、棋具常识

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。

1. 棋子和棋盘

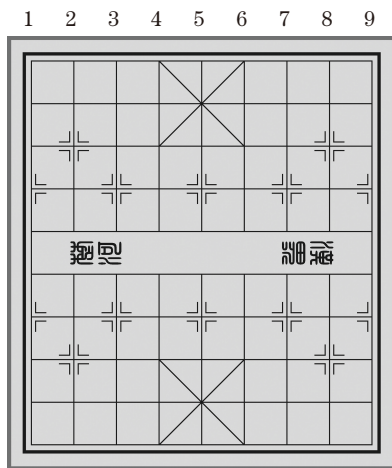
棋子

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枚，仕、相、车、马、炮各2枚，兵5枚。

黑方有：将、士、象、车、马、炮、卒，其中有将1枚，士、象、车、马、炮各2枚，卒5枚。

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



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图1-1

棋和黑棋才作这样的划分。

棋盘

棋盘就是这些将、帅、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，也就是两端第四条到第六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9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至9来表示黑方的每条竖线。如图1-1所示。

2. 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1-2。

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

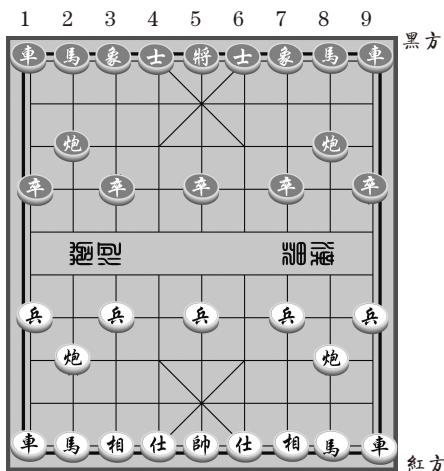


图1-2

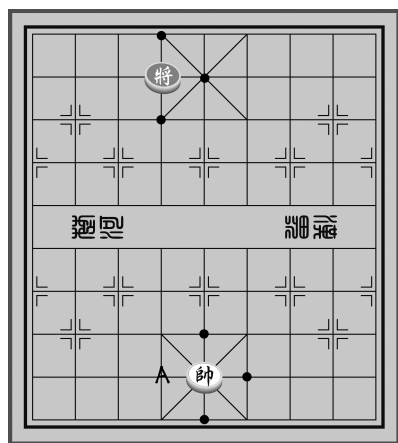


图1-3

护的对象。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1-3。

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“明将”。图1-3中的A点，是“明将”的位置，不能走。

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1-4。仕（士）在“九宫”之内只有5个点可以到达。

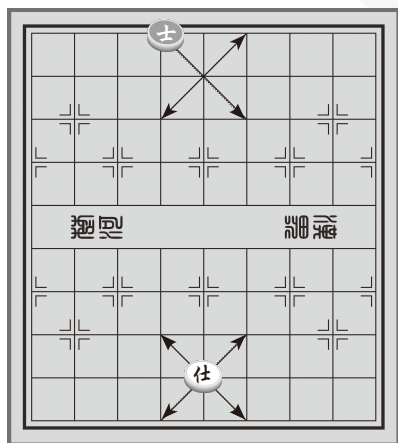


图1-4

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1-5。

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，并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”。例如图1-5中黑象不能向A点飞，因为有红马“塞象眼”，也不能向B点

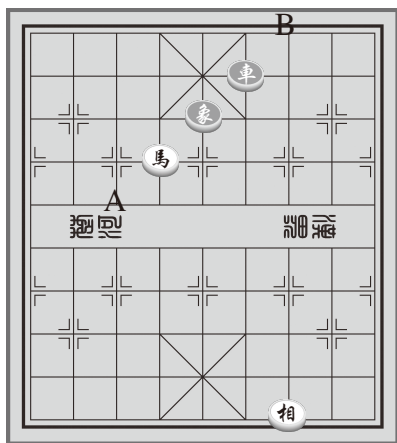


图1-5

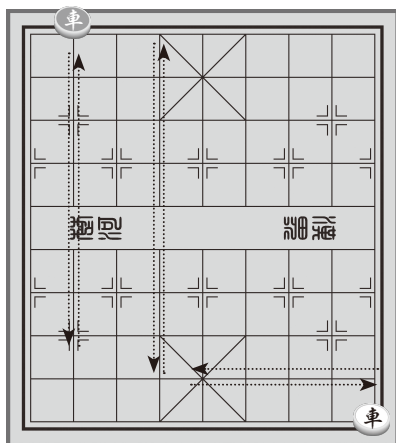


图1-6

飞，是因为有本方的车“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”。

车

车的威力最大，它能横走，也能直走，并且可进可退。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1-6。

炮

炮在不吃子的情况下，其活动路线也如车不受限制，或直或横，或左或右，或前或后，或远或近，可谓随心所欲。如图1-7。

马

马走动的方法与车和炮都不同，它是斜着走一个对角线，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1-8。

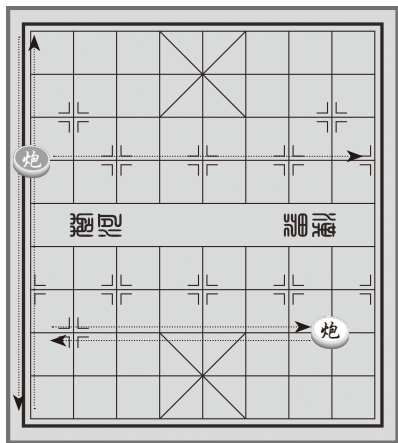


图1-7

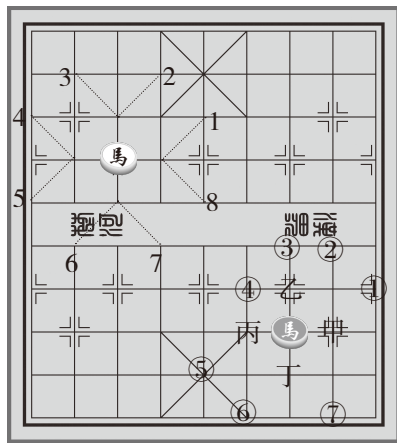


图1-8

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1-8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至8位。如果甲点有子，则不能到达1和8位；乙点有子则不能到达2和3位；丙点有子不能到达4和5位；丁点有子不能到达6和7位。

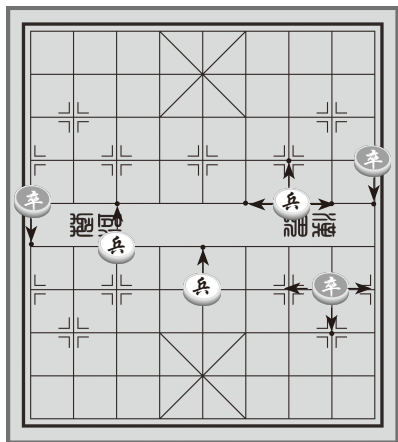


图1-9

兵、卒

兵（卒）在没有过“河界”时，只能向前走，并且每次只能走一格。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1-9。

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，那就设法把对方的棋子吃掉，而占据这位置。

只有炮的“吃子”方式与它的走法不同：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”对方。一定要注意，只隔一个棋子，这个棋子俗称“炮架子”。图1-10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1-11是吃过子后的盘面。

除了帅和将以外，任何棋子都可以听任对方吃或主动送给对方吃。

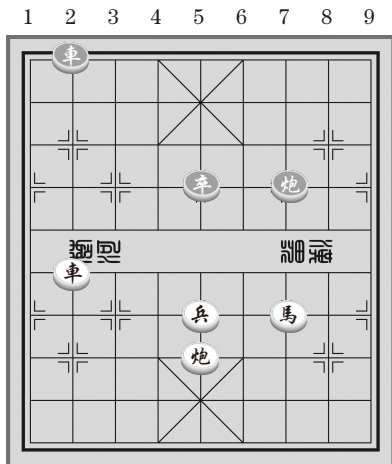


图1-10

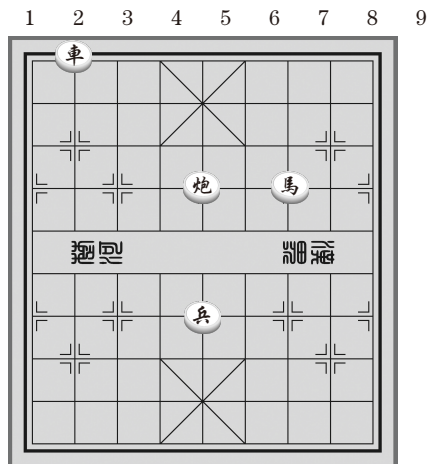
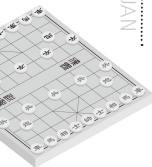


图1-11



二、棋步记录

初学者如果要使自己的棋艺得到进一步的提高，除了要懂得棋规外，还要懂得棋步记录的知识。因为棋谱是以记录法表达的，若参加象棋比赛，也要求棋手自己做记录，这样也便于对奕结束后根据记录分析局法得失，吸取经验教训。

上一节已说过，棋子分红、黑双方，红方棋子有帅、双车、双马、双炮、双相、双仕、五兵等7兵种16枚，黑方棋子也相应地有将、双车、双马、双炮、双象、双士、五卒等7兵种16枚。全盘共32枚棋子，都置于交叉点上对垒。

记录棋步时，每一着棋用4个字来表达。

第一个字，是棋子兵种的名称。所要注意的是红黑方的差别。

第二个字，是棋子所在纵线的数码。注意红黑双方关于纵线数码的描述是有不同规定的。红方从右至左用中文数字一至九表示，黑方从自己的右至左用阿拉伯数字1至9表示。

第三个字，是棋子运动的方向，如进、退、平等。

第四个字的意义因棋子兵种的不同而有所差别，对于帅（将）、车、炮（炮）、兵（卒）来说是指进退的步数或平移到达纵线的数码。对于马、相（象）、仕（士）而言，则指进退到达纵线的数码。其中所谓进退都是站在自己这方角度判断的。例如：“炮二平五”，是指红炮从第二纵线平移到第五纵线；“车二进六”表示第二纵线的红车前进六步。如果第二纵线有两枚车，则需注明前车或后车；“马8进7”是指黑马从第八纵线前进到第七纵线。

比赛时，按照规则红方先行，接着黑方再动，双方各走一着构成一个回合，记录时要在着法前面标出回合数。

象棋的棋规与记录方法可以按照这些规则，摆好棋分别替红黑双方

走棋。这是我国现存最早的一个全局谱，载于宋代《事林广记》内，名为“饶先顺炮取胜局”，着法如下：

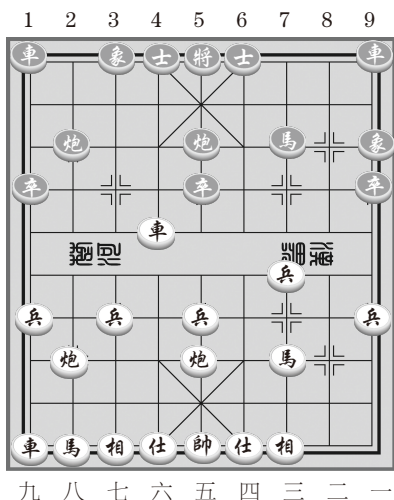


图1-12

1. 炮二平五 炮8平5
2. 马二进三 马8进7
3. 车一平二 马2进3
4. 车二进六 卒3进1
5. 车二平三 马3进4
6. 车三退一 马4进6
7. 兵三进一 象7进9
8. 车三平七 马6进4
9. 车七平六 马4进3

棋谱到此为止，黑胜定。现在你

可以把所演成的棋局与图1-12比较，

如果完全一致，就说明你做对了。如果不一致，就要开始检查每一步棋，找到错处，查明原因，提高水平。

三、惯用术语 炮

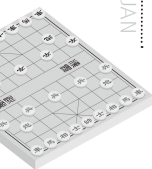
初学象棋者，掌握些基本的象棋术语，对阅读象棋书本及观看象棋比赛都有一些好处和方便之处，因此，需要了解一些惯用的象棋术语。

将军

对局中，一方的棋子要在下一着棋把对方的将（帅）吃掉称之为“将军”，或简称“将”、“照”。如图1-13。

应将

被“将军”的一方所采取的反击、躲避或防卫的着法为应将。应将的方法有：



1. 吃掉对方进行“将军”的棋子。
 2. 把帅（将）从危险地转移到安全地带。
 3. 用自己的棋子置于对方“将军”的棋子和自己帅（将）之间，俗称“垫将”。

4. 遇到对方炮“将军”时，除以上“应将”办法外，还可以把己方被当做炮架子的棋子撤开。如遇马“将军”时，还可以巧妙地用自己的棋子蹩住马腿，使之欲“将”不能。

将死

如果被“将军”而无法“应将”，就算“将死”。如图1-14。

困毙

轮到走棋的一方，帅（将）虽然没有被“将军”，却被禁在一个位置上无路可走，同时己方其他棋子也无路可走，就算被“困毙”。如图1-15。

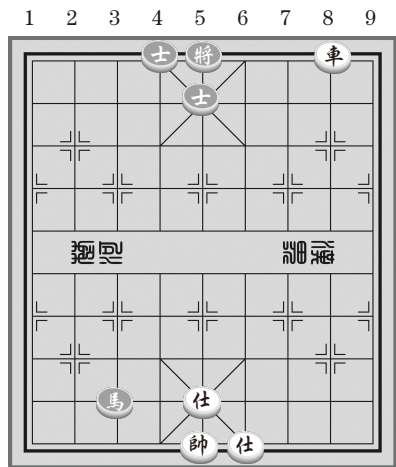


图1-13

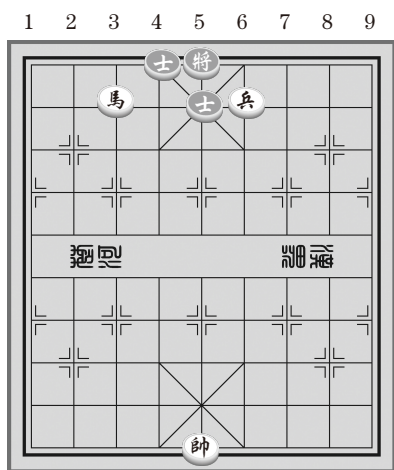


图1-14

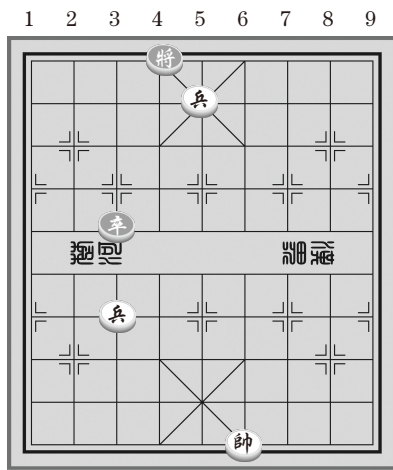


图1-15

胜

对局时，一方出现下列情况之一，就算输棋，对方得胜：

1. 帅（将）被对方“将死”。
2. 被“困毙”。
3. 自己宣布认输。

和

对局时，出现下列情况之一的，就算和棋：

1. 在理论上，双方均无取得胜利的可能。
2. 一方走出自己轮走的一着棋之后，提出议和的建议，对方同意此建议的。
3. 双方走棋出现3次循环反复，并符合“不变作和”的有关规定，又均不愿变着时。

河界线

构成河界的两条横线即为“河界线”。

巡河

下棋时，己方的棋子，（多指炮和车）在己方界线上巡戈，称为“巡河”。

骑河

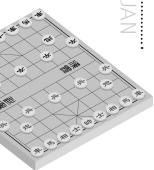
下棋时，一方棋子在对方“河界线”上时，称为“骑河”。

中线

棋盘第五条竖线。通常用“五”（红方）或“5”（黑方）来代表，中线通常被称为帅（将）的生命线，也为双方必争的战略要地。

肋道

棋盘第四、第六两条竖线。通常用“四”、“六”（红方）或“4”、“6”（黑方）来代表。因在中线将（帅）位左右，形似人的两肋，故称“肋道”。



兵行线

也称“卒林线”。棋盘中“河界线”下面的第一条横线，兵、卒就摆在这条线上，故命之为兵行线、卒林线。

宫顶线

棋盘中“河界线”下面的第二条横线。它是“九宫”的最上层线，所以叫它为“宫顶线”。

底线

棋盘两端的第一条横线。

对局

双方下棋称“对局”，也叫“对弈”。

全局

指对局的全部过程。包括“开局”、“中局”、“残局”3个阶段。

局面

指对局中某一时期双方棋子分布的状态。一般包括“先手”、“后手”、“优势”、“平稳”、“对攻”、“复杂”、“均势”等。

起着

开局第一着。

胜势

对局中，局势已很明显，胜负一方基本上可以作出确定，胜券在握的一方称“胜势”。

胜定

对局中，一方多子并占优势，另一方少子，又处于劣势，并且无反攻的机会，胜负大局已定。

其多子并占优势的一方称此棋局为“胜定”。

绝杀

对局中，一方下一着要将死对方，而对方又无力回天，称“绝杀”。