

SHAOERXUEXIANGQI

学象棋的教材性读物



少儿学象棋

羽 坤 主 编



吉林科学技术出版社

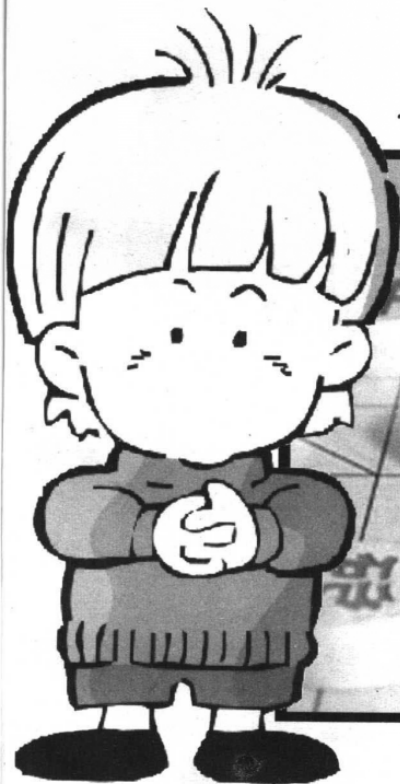


象棋入门的教材性读物

SHAOERXUEXIANGQI

少儿学 象棋

羽坤 主编



吉林科学技术出版社

少儿学象棋

羽 坤 主编

责任编辑:韩志刚 封面设计:红十月工作室

*

吉林科学技术出版社出版、发行

北京飞达印刷有限责任公司印刷

*

880 × 1230 毫米 32 开本 9.5 印张 254 千字

2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷

定价:16.80 元

ISBN 7 - 5384 - 3197 - 7/R · 889

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题,可寄本社退换。

社 址 长春市人民大街 4646 号 邮 编 130021

发行部电话/传真 0431 - 5677817 5635177 5651759 5651628

电 子 信 箱 JLKJCBS@public.cc.jl.cn

网 址 www.jkebs.com

实 名 吉林科技出版社

前 言

少儿学象棋不仅可以培养高雅、健康的兴趣爱好，还可以发展智力水平，达到修身养性、陶冶情操、增强智力的作用。

象棋活动需要较高的技艺水平和科学方法，才有可能赢得胜利。我们编写的《少儿学象棋》一书，系统地介绍了包括象棋基本概念、布局、基本杀着、中局战术和残局入门等内容，全面具体，通俗易懂，愿家长和象棋的辅导老师们能够喜欢本书，希望小朋友们通过本书与象棋交上好朋友，个个成为象棋小能手。

目 录

第一章 基础知识

一、象棋简史	(2)
二、棋 具	(3)
1. 棋子和棋盘	(4)
2. 基本走法	(5)
三、棋步记录	(9)
四、惯用术语	(11)
五、简单规则	(15)
1. 禁止着法	(15)
2. 允许着法	(17)

第二章 基本战术

1. 捉 双	(20)
2. 双重威胁	(21)
3. 闪 击	(23)
4. 闪 将	(24)

5. 抽 将	(26)
6. 引 离	(27)
7. 吸 引	(29)
8. 堵 塞	(30)
9. 拦 截	(32)
10. 牵 制	(33)
11. 腾 挪	(35)
12. 封 锁	(37)
13. 借 力	(38)
14. 迂 回	(41)
15. 交 换	(42)
16. 顿 挫	(43)
17. 等 着	(44)
18. 困 子	(45)
19. 困 毙	(47)
20. 解将还将	(49)
21. 解杀还杀	(50)

第三章 布局常识

一、布局常识	(53)
1. 布局意义	(53)
2. 布局原则	(55)
二、布局分类	(79)
1. 马局类	(79)
2. 炮局类	(80)

3. 兵局类	(82)
4. 象局类	(83)
三、布局技法	(85)
1. 顺手炮	(85)
2. 列手炮	(92)
3. 当头炮	(96)
4. 飞相战术	(100)
5. 起马战术	(117)
6. 挺兵卒战术	(118)
四、常见布局陷阱	(131)
1. 弃马成杀	(131)
2. 弃马取势	(132)
3. 弃马抢攻	(134)
4. 弃兵取势	(134)
5. 弃兵陷车	(136)
6. 弃炮强攻	(137)
7. 弃相陷炮	(138)
8. 贪车丢子	(139)
9. 进马弃兵	(140)
10. 献马偷车	(141)
11. 献马要杀	(142)
12. 明马暗炮	(143)
13. 诱车捉炮	(144)

第四章 基本杀着

1. 马后炮 (147)
2. 重 炮 (148)
3. 空头炮 (149)
4. 天地炮 (150)
5. 炮辗丹砂 (152)
6. 夹车炮 (153)
7. 钓鱼马 (155)
8. 高钓马 (157)
9. 卧槽马 (158)
10. 挂角马 (161)
11. 八角马 (164)
12. 白马现蹄 (166)
13. 拔簧马 (166)
14. 双马饮泉 (169)
15. 双车胁士 (170)
16. 双车错杀法 (171)
17. 车炮抽杀法 (173)
18. 三进兵 (175)
19. 大胆穿心杀法 (179)
20. 车马冷着 (181)
21. 海底捞月法 (183)
22. 铁门栓杀法 (184)

23. 小刀剌心法	(187)
24. 闷杀法	(190)
25. 白脸将	(192)
26. 基本杀法的组合运用	(195)

第五章 中局战术

1. 弃子争先	(200)
2. 弃子攻杀	(201)
3. 弃子诱车	(208)
4. 弃子入局	(209)
5. 运子争势	(218)
6. 运子做杀	(219)
7. 运子解围	(222)
8. 运子控制	(223)
9. 兑子争先	(225)
10. 兑子引离	(227)
11. 兑子解围	(229)
12. 控制将（帅）法	(230)
13. 子力配合法	(231)
14. 将（帅）的运用	(236)
15. 兵卒的运用	(237)
16. 士象的运用	(238)

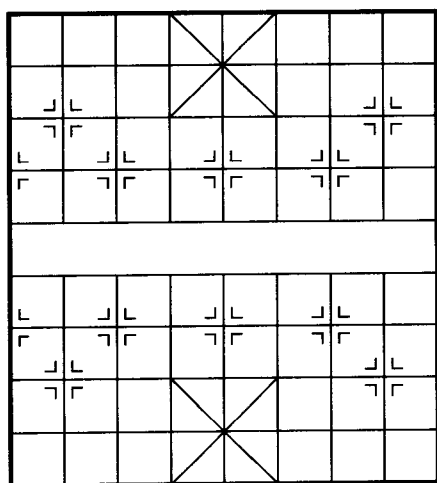
第六章 残局入门

一、残局的概念	(241)
1. 残局的界限	(241)
2. 残局的划分	(244)
二、残局类型	(249)
1. 车 类	(249)
2. 兵 类	(275)
3. 马 类	(279)
4. 炮 类	(286)

第一章

基础知识

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

一、象棋简史

象棋对弈，以其简单的设置，深奥的技巧博得了古今中外无数人的喜爱。人们从简单的棋理中探索繁复的棋艺以及做人的准则，从虚拟的交战中得到无穷的乐趣和深刻的启示，象棋是中华民族灿烂的文化瑰宝。

象棋历史悠久，源远流长，但究竟源于何时，却众说纷纭。现有史料和出土文物都充分说明象棋的产生和发展经历了漫长的岁月。战国时楚人宋玉写辞《招魂》篇里有“蓖蔽象棋”，西汉时刘向的《说苑》篇里有“燕则斗象棋而舞郑女”等句子，有人根据这些句子认为象棋创始于战国时代。但也有人根据晋末北周武帝曾制《象经》而认为象棋是周武帝所创。据唐代牛僧孺所著的《玄怪录·岑顺》，唐肃宗宝应元年（762年），汝南人岑顺居于吕氏山宅中，一夜梦见鼓角声响，风驰云走，两军列阵交锋，各有将、马、车、卒。接着看到两战，马骤，卒搏，车驰，“天那”军溃败，“金象”军胜利。醒后，岑顺的家人就地挖掘，发现一古墓，在陪葬品中有：“金床戏局，列马满枰，皆金铜成形，其干戈之事备矣。”故事中所描述的象棋体制与现代象棋体制相比，还不尽完善。

北宋以后，象棋的棋制有了较大的发展，女词人李清照《打马图经》序文中说到“大小象戏弈棋，又唯可容二人”。南宋诗人刘克庄的《象弈》长诗，较完整地叙述了象棋棋子的特点和弈棋的棋理，“屹然两国立，限以大河界”，“三十二子者，一一具变态”，“远炮忽虚发，冗卒要精汰”。从诗中所述象棋体制上看，南宋象棋与现代象棋已经比

较接近，由此可知，现代象棋定型于南宋末年以前。

到了明清年代，象棋在民间已经非常盛行，并有多种棋书刊行。最早发现的象棋谱是明代人的《梦入神机》。在此之前，据史料记载，宋代人陈振孙有《象棋神机》一书，可惜的是，其后元兵南下，此书毁于战火。

目前流传下来影响较大的棋谱有明代嘉靖年间徐光编的《适情雅趣》，崇祯年间朱晋楨辑的《桔中秘》、清代康熙年间王再越著的《梅花谱》和嘉庆年间张乔栋著的《竹香斋象戏谱》等。这些名谱，总结了当时棋手的高超棋艺，给后人留下了十分珍贵的艺术财富和历史资料。

近年来，我国棋坛呈现出一派生机盎然的大好景象。有着雄厚群众基础的象棋，培育出一代又一代高水平的棋手，从棋坛魔叔杨官璘，到旷代棋王胡荣华。近年来，“岭南双雄”吕钦和许银川又成为棋坛上最耀眼的明星，他们以得天独厚的象艺才华，历经磨炼，在较短的时间内，先后荣登中国、亚洲、世界的棋坛宝座，成为当今棋坛的一代盟主。

1978年，亚洲象棋联合会成立，自1980年起开始举办“亚洲杯”象棋赛。1990年在新加坡举办了首届世界象棋锦标赛；1993年在中国北京成立了世界象棋联合会。从此，象棋走向世界，成为联络世界人民的一根纽带，为扩大中外文化交流，增进各国人民之间的友谊作出了它特殊的贡献。

二、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。

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 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 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 1-1 所示。

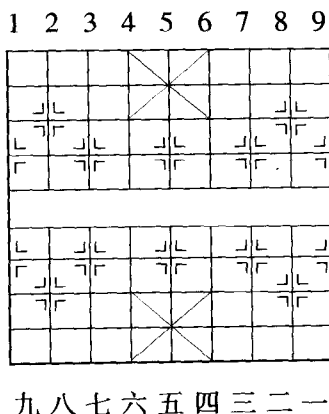


图 1-1

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。

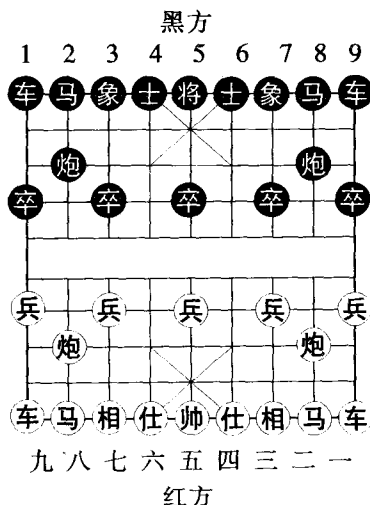


图 1-2

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，

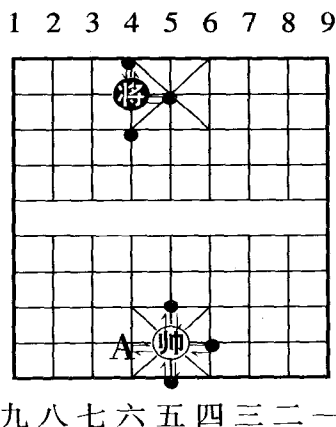


图 1-3

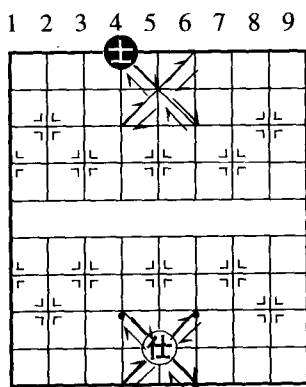
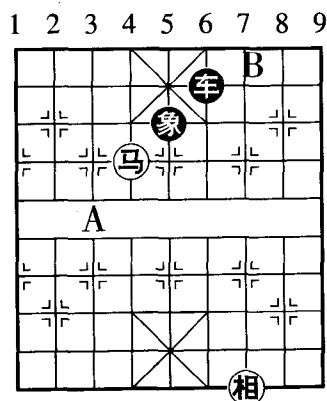


图 1-4

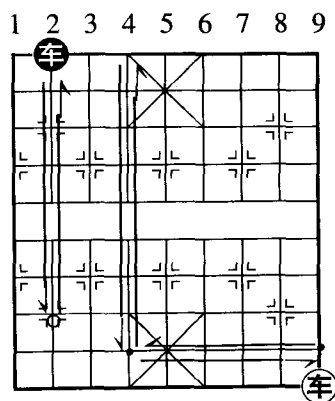
它只能在“九宫”之内沿着斜线前进或后退一格，不能平移。如图1-4。仕（士）在“九宫”之内只有5个点可以到达。

相、象



九八七六五四三二一

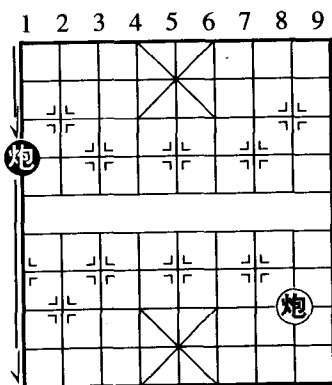
图1-5



九八七六五四三二一

图1-6

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，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”。



九八七六五四三二一

图1-7

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 1-6。

炮

炮在不吃子的情况下，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 1-7。

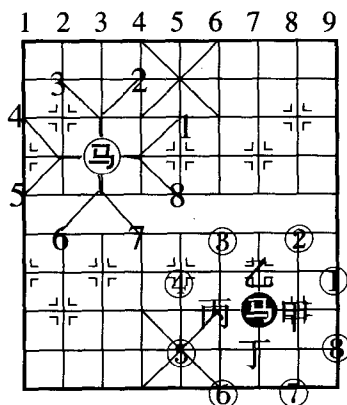
马

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。

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“别马腿”。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 1~8 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。

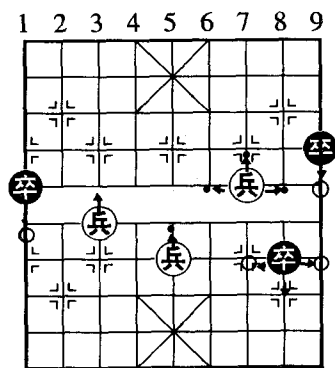
兵、卒

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



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1-8



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1-9