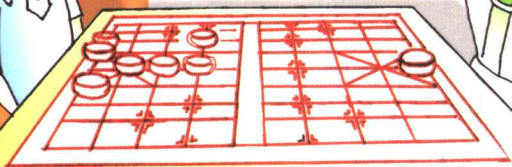


图说 少儿象棋入门

黄少龙 / 编著



北京体育大学出版社

图说少儿象棋入门

黄少龙 编著

北京体育大学出版社

策划编辑 尹 进
责任编辑 李 建
审稿编辑 杨 木
责任校对 静 一
责任印制 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

图说少儿象棋入门/黄少龙编著. - 北京:北京体育大学出版社,2005.1
ISBN 7-81100-300-7

I. 图… II. 黄… III. 中国象棋-少年读物
IV. G891.2-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 140512 号

图说少儿象棋入门

黄少龙 编著

出 版 北京体育大学出版社
地 址 北京海淀区中关村北大街
邮 编 100084
发 行 新华书店总店北京发行所经销
印 刷 北京市昌平阳坊精工印刷厂
开 本 850×1168 毫米 1/32
印 张 4.875

2005 年 1 月第 1 版第 1 次印刷 印数 4000 册

定 价 10.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

目 次

第一章 象棋制度 1

要学会下象棋，首先应该懂得棋盘的形状、棋子的种类及其走法吃法、比赛规则、棋谱记录法等，就能下棋打谱了。

第1节 棋盘与棋子 1

棋盘分红、黑两方阵地，各有九宫作为司令部，双方以河为界。棋子分帅（将）、仕（士）、相（象）、车、马、炮、兵（卒），红、黑棋子各自列阵对垒。

第2节 帅的走法与吃子 2

帅（将）只在九宫内行走一步，遇敌子可吃。

第3节 仕的走法与吃子 3

仕（士）只在九宫内的斜线行走一步，遇敌子可吃。

第4节 相的走法与吃子 4

相（象）只在己方阵地内行走，不能过河。相走田字，中心有子便受阻，遇敌子可吃。

第5节 车的走法与吃子 5

车走直线，纵横皆可，步数不限，亦能过河，威力四射，遇敌子可吃。

第6节 马的走法与吃子 6

马走日字，八面威风，也能过河，但要注意拌马腿不能走。遇敌子可吃。

第7节 炮的走法与吃子 7

炮的走法同车，但吃子需要炮架，隔子吃子，能远控对方阵地。

第8节 兵的走法与吃子 8

小兵一步一步慢行，过河前只准前进，过河后可前进或平移，但一律不得后退，遇敌子可吃。

第9节 棋谱记录法 9

用四个字表示棋子、原来位置、运动方式、到达位置等。

第10节 比赛规则 11

捉住杀死对方将（帅）为胜。双方均不能取胜作和。禁止长将，长捉。

第二章 简单杀局 14

学会走棋之后，首先应掌握攻杀对方老将的方法，去夺取胜利。本章介绍兵、炮、马、车、士、相、帅等7个兵种以及兵种联合的攻杀法。这样你就会赢棋了。

第1节 兵的杀局 14

不要轻视小兵的作用，它过河进入对方九宫时，威力大增，能杀死敌将而立大功。

第2节 炮及炮兵的杀局 17

残棋炮归家，以仕相做炮架进行攻杀。炮兵配合，则是互补长短。

第3节 马及马兵的杀局 21

马有八面威风，兵擅长近距离肉搏战，两者结合大闹九宫。

第4节 马炮联合杀局 24

马炮各有所长，二者组合的火力网覆盖直向曲向各个方面，敌将难逃。

第5节 车及车兵的杀局 27

车的威力四射，纵横远近均在杀伤力范围之内，增加小兵助战，如虎添翼。

第6节 车马的杀局 31

车行直线，马走曲形，属强强联合，杀法多种多样。

第7节 车炮的杀局 34

车炮均走直线，车是直接吃，炮则隔子吃，因此纵横四向，火力通行无阻。

第8节 仕助攻杀 38

仕做炮架，协助攻杀。

第9节 相助攻杀 41

相做炮架，协助攻杀。

第10节 帅助攻杀 44

利用将（帅）不能照面的规定，主帅可以支持车、兵叫将，或牵制对方子力，协助攻杀。

第三章 实用残局 49

实战对弈到残局阶段，是胜是和，有一定规律可循。掌握这些实用残局着法，该胜的就能取胜，该和的也能守和。

第1节 单兵类 49

单兵擒王，巧胜单士。

第2节 双兵类 52

双兵必胜双士，巧胜双象或士象。

第3节

单马类 56

单马擒王、捕士，巧胜象、卒。

第4节

马兵类 60

马兵胜双士、双象，巧胜单缺士。

第5节

炮类 64

炮士胜单士、双士。

第6节

炮兵类 68

炮兵胜双士，巧胜单象、双象。

第7节

单车类 72

单车胜单缺象、单缺士，巧胜炮双士、炮双象、马双象。

第8节

车兵类 76

车兵胜单车，巧胜车士。

第四章

中局杀势 79

实战对弈到中局阶段，双方矛盾激化，棋战进入高潮，出现攻杀形势。此时必须抓住战机，迅速入局。

第1节

卧槽马 79

卧槽马很厉害，强迫敌将移出暴露，再用车炮配合攻杀。有时叫将顺便抽车。

第2节

挂角马 83

挂角马也迫使敌将升起暴露，再用车攻击。

第3节

钓鱼马 87

钓鱼马控制九宫两个点，必须有车、兵的配合才能造杀。

第4节 空头炮 91

空头炮威力大，对方不能补士象。双重炮能造杀，车炮能抽将吃子。

第5节 天地炮 95

双炮从中线与底线同时攻击敌将，又有车的配合，火力之猛难以抵挡。

第6节 双车错 98

双车轮番攻击暴露的敌将，杀伤力太强，敌将防不胜防。

第7节 侧面虎 101

敌将在侧翼暴露，我方车马联攻，其势猛于虎。

第8节 铁门栓 105

中炮牵制对方士象，肋车封锁将门，借帅或其他子力支援，直插底线成杀。

第9节 大胆穿心 108

弃车破心士，为其他子力攻杀创造条件，着法奇妙大胆。

第10节 闷杀 112

对方老将被子力堵塞没有出路，我方运用车、马、炮攻杀。

第五章 开局初阶 116

开局战法，讲究布暑阵形，子力占据要点，控制要道，互相协调，攻守兼备。

第1节 中炮对顺炮 116

双方斗中炮，对攻激烈。一着不慎，便陷入被动。

- 第2节 中炮对列炮 120
双方也斗中炮，而且各攻一翼，局势更为尖锐。
- 第3节 中炮对屏风马进3卒 123
屏风马防守稳健，以柔克刚，埋伏许多陷阱，炮方不慎便中计。
- 第4节 中炮对屏风马进7卒 128
屏风马挺7卒与挺3卒比较，对攻性加强了，也暗伏一些反击手段。
- 第5节 中炮对反宫马 131
反宫马的特点，是士角炮有攻与守两种作用，炮方如急跳左正马，则伸角炮打串。
- 第6节 中炮对单提马 134
单提马阵形各子协调较好，但中防薄弱，以此对抗中炮是不太理想。
- 第7节 中炮对拐脚马 136
拐脚马的位置欠佳，暴露在肋线，容易受到中炮方用肋车攻击，是难以抗衡炮局的阵形。
- 第8节 中炮对鸳鸯炮 139
鸳鸯炮是一种冷门布局，暗伏一些陷阱，如中炮方不慎，容易上当。
- 第9节 挺兵对卒底炮 142
卒底炮是针对挺兵采取的反击手段，因此挺兵方常常后补中炮，才能掌握先手。
- 第10节 飞相对过宫炮 146
飞相属柔情布局，棉里藏针。过宫炮阵形稳健，伺机出击，但双方集结一侧，子力显得拥挤，需要疏通。

第一章

象棋制度

学习象棋的基本知识，就是棋盘的性质，棋子摆法、走法、吃法，比赛规则，棋谱记录法。学完本章，你就可以下棋和看棋谱了。

第1节 棋盘与棋子

一副象棋，就是棋盘加棋子，这是最基本的知识。

象棋起源于中国，从宋朝至今已有一千多年了。象棋是古代战争的模拟，一副象棋包括棋盘与棋子，棋盘模拟战场，棋子模拟战将与兵卒，在棋盘上行走。

如图1，棋盘由9条纵线与10条横线交叉而成，棋盘中间有一条空白横道，称为河，它把棋盘分为上下两部分，完全对称，称为黑方阵地与红方阵地。双方阵地的后面，都有一个带双斜线的米字形方框，包含9个交叉点，称为九宫。

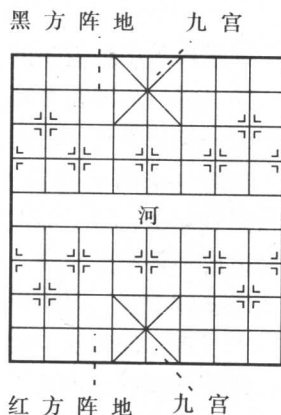


图1

全盘棋子共 32 个，分红、黑两种颜色各属一方，每方 16 子又分 7 个兵种。红心：帅 1 个，仕 2 个，相 2 个，车 2 个，马 2 个，炮 2 个，兵 5 个。黑方：将 1 个，士 2 个，象 2 个，车 2 个，马 2 个，炮 2 个，卒 5 个，其中红帅与黑将，红相与黑象，红兵与黑卒分别是等效的。

象棋由两个人玩，一人执红棋，另一个执黑棋。下棋之前，棋子的原始摆法如图 2，红黑棋子各摆在自己阵地内，所有棋子都置于棋盘交叉点上，象征两军对垒。

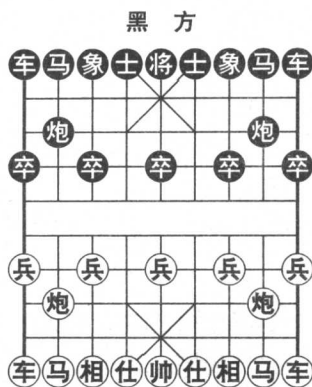


图 2

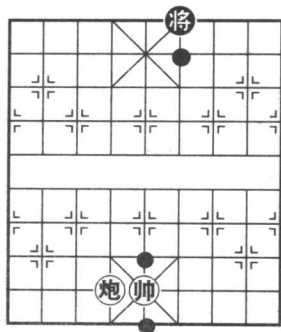
第 2 节 帅的走法与吃子

帅是棋子中最重要的王，应该首先懂得它怎样行走、吃子。

帅（将）只限在九宫内 9 个点行走，可进、退、平移，但每着只限走一步，而且不能斜走。另外规定，红帅与黑将不能在同一纵线上直对（中间不隔棋子）。如图 3，红心可以进一步或退一步，用粗圆点标出，但不能左移，因有己方的红炮阻碍，也不能右移，因会造成帅将照面犯规。同理，黑将能前进一步，用粗圆点标出，但不能移到中线，因不许将帅照面。

帅（将）的吃法与走法相符，即所到达位置存在对方无根子时，便可吃掉它而占领该位。如图 4，红帅可左移吃掉黑炮，但不能前进吃黑马，因犯帅将不照面的禁忌。黑将则无子可吃。

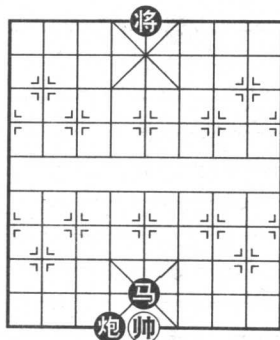
黑 方



红 方

图 3

黑 方



红 方

图 4

第 3 节 仕的走法与吃子

仕是主帅的卫士，双士组成护帅防线。

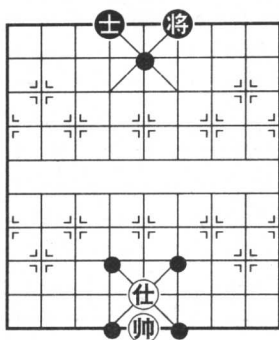
仕（士）不能越出己方的九宫，只走九宫内的斜线，每着限走一步，斜进斜退皆可，不能直进退与平移。士的吃法与走法相符。

如图 5，红仕可右斜进，右斜退，左斜边，左斜退，分别到达九宫四个顶角。黑士可以左斜进，到达九宫中心。均用粗圆点标出。

如图 6，红仕可以吃黑马，黑底士可以吃红炮，但顶士不能吃红炮，因违反将帅不照面的禁忌。

相也有护帅作用，双相组成外围防线。

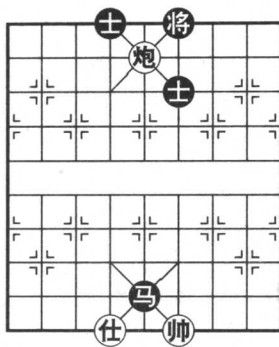
黑 方



红 方

图 5

黑 方



红 方

图 6

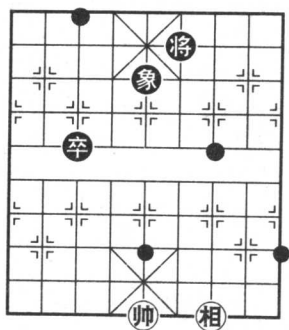
第 4 节 相的走法与吃子

相（象）每着斜走 2 步，可斜进斜退，但只能在己方的阵地上行走，不能越过河界。棋盘上没画出斜线，相行走时是从田字的一个端点走到对角的端点，俗称“相走田”。当田字中心有别的棋子（无论红、黑子）时，就挡住相的行动，俗称“塞相眼”。相的吃法与走法相符。

如图 7，红相能左斜进，右斜进，所达位置用粗圆点标出。黑象能左斜进，右斜退，到达位置用粗圆点标出，但不能右斜进，因有黑卒阻碍，也不能左斜退，因黑将塞象眼。

如图 8，红相可以左斜退吃炮，或右斜退吃马，黑象不能吃红马，因有红兵塞象眼。

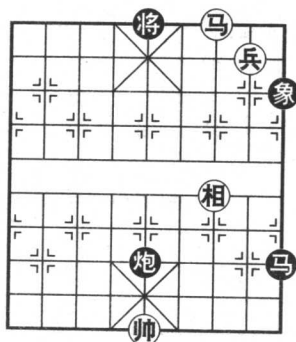
黑 方



红 方

图 7

黑 方



红 方

图 8

第 5 节 车的走法与吃子

车是主力军，不会用车就下不好棋。

车只走直线，包括纵线与横线，因而可进可退可平移，且不限步数，也允许越过河界，那时河面相当有纵虚线让车通过。车的吃法与走法相符。

如图 9，红车可过河前进一步、二步、三步、四步、五步，或后退一步，或左移一步、二步、三步，或右移一步、二步，均用粗圆点标出，其他位置因红兵红马挡住而走不到。黑车受黑象黑卒限制，只能前进一步、二步，或左移一步，亦用粗圆点标出。

如图 10，红车可以左移吃车，或后退吃象。黑车不能吃红马，因有黑炮挡住进路。

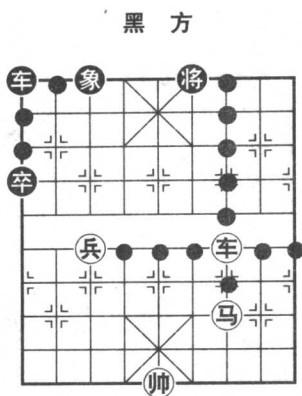


图 9

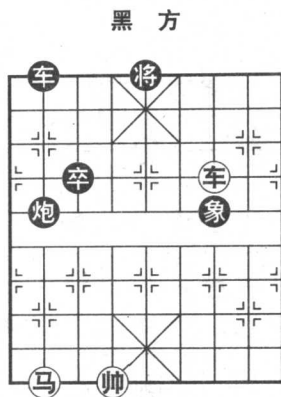


图 10

第 6 节 马的走法与吃子

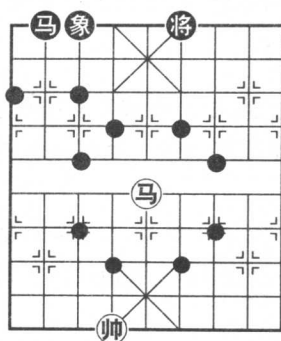
马走日，八面威风，弥补车只走直线的不足。

马每着一直一斜算一步棋，始末位置正好是日字形的对角端点，可前后左右方向进退，也允许越过河界，俗称“马走日”。但如果在运动方向的纵向或横向第一步有别的棋子（无论红棋子或黑棋子），就不能通行，俗称“蹩马腿”。马的吃法与走法相符。

如图 11，红马能到达八个位置，俗称“八面威风”，黑马只能跳到两个位置，另外被象“蹩马腿”，不能左进入九宫。

如图 12，红马可以吃黑马，但不能吃黑炮，黑马可以吃红车，但不能吃红马。其中不能吃者，均因蹩足脚。

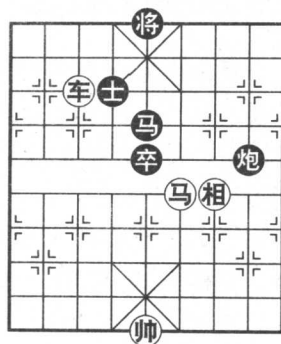
黑 方



红 方

图 11

黑 方

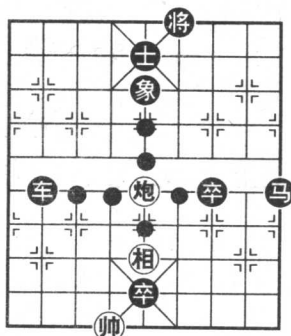


红 方

图 12

第 7 节 炮的走法与吃子

黑 方



红 方

图 13

炮具有远距离控制的能力，弥补车隔子不能吃的不足。

炮的走法与车相同，但吃法与走法不一样。炮必须隔一个棋子（不论红或黑棋子）跳吃。如图 13，红炮能前进一步、两步，后退一步，左移一步、两步，右移一步。而吃子方面，红炮能向前吃黑士，后退吃黑卒，右移吃黑马，但左移不能吃车，因为中间不隔子。

第8节 兵的走法与吃子

小兵步步为营，埋头苦干，越战越勇。

兵（卒）未过河时，每着只准向前走一步，不能平移或后退。兵过河后，每着可前走或左右平移，但也不能后退。兵的吃法与走法相符。

如图 14，红右兵未过河，只能进一步，红左兵已过河，能进一步，左移一步，右移一步。黑卒未过河，进路被黑炮挡住，故不能走。

如图 15，红右兵能吃黑象，但不能吃黑马或黑炮，红左兵不能吃黑车。

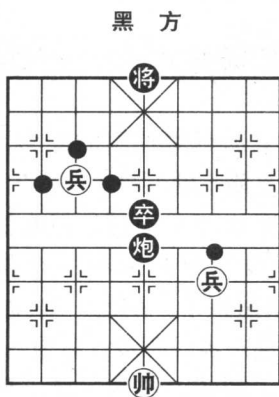


图 14

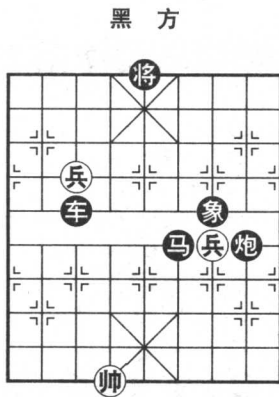


图 15