

炮

象

士

将

通俗易懂 · 开发智慧

锻炼思维 · 提高智力

图解

谢恩思 / 主编

象棋入门

附：国家体委颁布(象棋竞赛规则)

掌握布局技术 令你出手不凡
展现竞争韬略 铸就卓越人生

华龄出版社

图解

通俗易懂 · 开发智慧

锻炼思维 · 提高智力

谢恩思 / 主编

象棋入门

附：国家体育总局《象棋竞赛规则》

藏书章

掌握布局技巧 令你出手不凡
展现竞争智慧 铸就卓越人生

华龄出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

图解象棋入门/谢恩思主编. —北京: 华龄出版社, 1997.1

ISBN 7-80082-745-3

I. 图… II. 谢… III. 中国象棋-棋类运动-图解 IV. G891.2-604

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (96) 第 10049 号

图 解 象 棋 入 门

谢 恩 思 主 编

出版发行: 华 龄 出 版 社

(北京西城区大红罗厂街乙3号)

经 销: 新 华 书 店

印 刷: 北京市隆昌印刷厂

850 × 1168 毫米 32 开 10.75 印张 232 千字

2003 年 5 月第 2 版 2003 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 7 - 80082 - 745 - 3/G · 246

定 价: 14.80 元

前言

中国象棋作为我们中华民族传统的文化遗产之一，源远流长。历千百年而日趋兴盛，主要原因在于它深深地根植于群众之中，因而才具有如此强大的生命力。

象棋不仅具有娱乐功能，而且还是一门开发智慧、锻炼思维、提高智力水平的综合艺术，它更以集文化、科学、艺术、竞技为一体的特点而备受人们喜爱。

为了推动象棋活动在全社会开展的更加普及，我们特将历年来总结的象棋对弈实践经验编著成《图解象棋入门》。

本书着重系统性、科学性、知识性和趣味性，图文并茂，采用通俗流畅的文笔向学习象棋的读者循序渐进地介绍种种入门知识及技巧。本书不失为中国象棋爱好者和初学者入门的一本教科书。

由于时间仓促与水平有限，难免有疏漏和不足之处，请读者和大师指正。



• 世纪之战

不同的是，国际象棋多了个法力无边的“王后”，左冲右突，英勇无比，是权力地位与才能的高度统一，这是西方民族固有的妇女观和权力观的体现。

与中国象棋遵循官越大越无能的传统不一样，国际象棋中的“丞相”不是一个只会围着皇帝脚跟转的儒士，而是颇有能力冲锋陷阵的勇士。国际象棋中的每个成员的自由度和整个棋局的激烈度，都要比中国象棋大。这在一定意义上代表着西方民族自由、奔放、动荡的性格。而中国象棋则比较雍容、庄重、典雅，因此不懂得中国哲学中那套以柔克刚、以近致远、动静有致的奥秘，而只会蛮冲硬打者，肯定是下不好中国象棋的。

如果说中国象棋是中华民族“以静制动”传统性的象征，那么西方民族则比较尊重个人奋斗的意义。正因为此，在国际

象棋中，一个小小的士兵奋战到对方底线时，可以随意成为任何一位权威，这对权力地位“先天命定”的中国象棋而言，显然是难以想象的。

象棋棋子趣释 兵（卒）——只知向前冲却不知往后退，虽然在自己界内最容易受到伤害，但如果真的冲到了对方界内，充当的就是“第三个车”的角色。

炮——凌空抽射，威力无穷。但若没有人肯来当“炮架子”，就一点用也没有。

车——棋盘上横冲直撞、乱扫千军的大将军。

马——曲线进攻，八面威风。但如果有谁站在面前，“蹩”住了脚，就顿时无法动弹。

相（象）——一生只知道斜线运行。冲到河界前时，就只能望而却步或是望洋兴叹。

仕（士）——是老将身边的宠臣，是大帅面前的最后一道屏障。虽然尽心尽力死守九宫格，但如果老将到了只有你保护的时候那离投降也就不远了。

帅（将）——听上去最有权威，可每回冲锋陷阵总不见你，而举手投降却回回都是你。

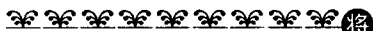
10. 象棋基本规则	(55)
------------------	------

第二章 基本杀法	(69)
一、白脸将杀	(69)
二、铁门栓	(72)
三、大胆穿心	(74)
四、马后炮	(75)
五、立马车	(77)
六、八角马	(78)
七、挂角马	(80)
八、高钓马	(81)
九、卧槽马	(83)
十、臣压君	(85)
十一、双马饮泉	(86)
十二、闷宫	(87)
十三、天地炮	(88)
十四、重炮	(89)
十五、二路夹车炮	(91)
十六、双车错	(92)
十七、闷杀	(94)
十八、双将	(95)
十九、解杀还杀	(97)
二十、车马冷着	(98)

第三章 残局的生死型	(101)
-------------------------	-------

一、关于残局阶段的限定	(101)
-------------------	-------

目 录



二、欠行与杀棋	(102)
三、胜、和定式	(102)
四、残局中的例胜、巧胜、难胜和偶胜	(103)
五、残局中的例和与巧和	(105)
六、步数棋	(106)
七、先手和与后手和	(108)
八、实战中胜棋残局类型举例	(108)
九、实战中和棋残局类型举例	(117)
十、基本残局的定式	(121)
1. 兵卒类	(121)
2. 马类	(135)
3. 炮类	(150)
4. 车类	(167)
5. 炮双兵类	(189)
6. 马双兵类	(191)
7. 马炮类	(194)
8. 车双兵类	(201)
9. 车马类	(204)
10. 马炮双兵类	(212)
11. 双车类	(215)
第四章 布局常识	(219)
一、布局基本知识	(219)
1. 开局	(219)
2. 布局的一般要求	(220)
3. 对布局时先手的认识	(226)

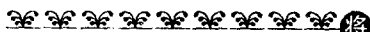
二、布局基本形成	(230)
1. 布局定式分类	(230)
2. 阵形选择	(230)
3. 各种常用布局法	(232)
三、布局技巧	(268)
1. 开局战略的思考	(268)
2. 布局的技巧	(269)
 第五章 怎样才能尽快提高棋艺水平	(272)
一、练好基本功	(272)
二、了解各阶段的特点	(275)
三、运用中局战术手段	(278)
1. 兑子取势	(278)
2. 运子攻杀	(279)
3. 弃子谋和	(279)

附录：

象棋竞赛规则

第一章 行棋规定	(285)
第1条 棋盘和棋子	(285)
第2条 走棋和吃子	(286)
第3条 将死和困毙	(287)
第4条 胜、负、和	(287)

目 录



第二章 比赛规则	(289)
第 5 条 摸子、落子、纠正错误	(289)
第 6 条 计时	(290)
第 7 条 记录	(290)
第 8 条 棋手须知	(291)
第 9 条 犯规	(292)
第 10 条 对局结束	(292)
第三章 比赛通则	(293)
第 11 条 比赛办法	(293)
第 12 条 团体赛比赛种类	(293)
第 13 条 先后走确定	(294)
第 14 条 成绩计算	(295)
第 15 条 名次确定	(295)
第四章 比赛附则	(297)
第 16 条 比赛组织	(297)
第 17 条 裁判职责	(297)
第 18 条 处分权限	(298)
第 19 条 赛场环境	(298)
第五章 裁判细则	(299)
第 20 条 退出比赛	(299)
第 21 条 迟到	(299)
第 22 条 超时的裁定	(300)
第 23 条 提和的裁定	(300)



第 24 条 待判局面的裁定	(301)
第六章 棋例总纲	(302)
第 25 条 棋例释义	(302)
第 26 条 棋例总则	(302)
第 27 条 棋例通则	(303)
第 28 条 术语解释	(303)
第 29 条 “捉”的概念	(305)
第七章 棋例细则	(306)
附录一 循环赛对局秩序表的使用和编排	(316)
附录二 积分编排制的编排原则和具体方法	(319)

附：

象棋棋手技术等级标准

第一条 等级称号与等级标准	(325)
第二条 评定技术等级称号的有关规定	(329)
第三条 批准权限	(329)
第四条 象棋棋手技术等级标准的最终解释权属中国象棋协会	(329)

第一章

象棋基本知识

一、中国象棋的由来

学习一门新的东西了解它的历史很有必要，中国象棋入门的学习也不例外。据传，中国象棋是韩信以娱乐士卒而发明的。

韩信是我国古代汉朝大将。一次他率兵攻打西楚霸王刘邦的盟国赵国时，由于久攻不下，士卒疲劳，厌倦战争。此时又赶上春节，士卒都思念起远方的家乡和亲人，有人甚至私自逃跑回家过年，军心发生了动摇。韩信面对这严峻的形势，焦虑万分。他想用一种活动来丰富士卒的生活，转移他们的思乡情绪，他与谋士反复研究，发明了象棋。战士对这种引人入胜的棋戏产生浓厚兴趣，他们被吸引到棋盘上，终日角逐，乐而忘归，结果军心得到稳固，战争取得了胜利。最后韩信又战胜了西楚霸王，协助刘邦统一了全国，建立了汉朝。后人为了纪念这历史事件，就把棋中间的河界称为“楚河”、“汉界”，借以比喻两军交战的疆界。

最早的棋子是用金属制作的，走棋时金属棋子的敲击声很远就能听得到。据说，唐朝“安史之乱”时，太子李亨在陕西

灵武当上皇帝。一次在行军途中，连日阴雨绵绵，道路泥泞，战士苦不堪言。这时战事正紧，各地告急文书纷至沓来，而新皇帝却不理朝政，整日和后妃们下象棋取乐，金属棋子的敲击声远传营外，不绝于耳。大臣李泌劝说道：“在此危难之时，只知下棋，更要防备士卒不满，发生叛乱。”皇帝为了不让外人听见棋子敲击声，就命人用木头雕刻成棋子来代替金属棋子。这样木质棋子就由此流传下来。

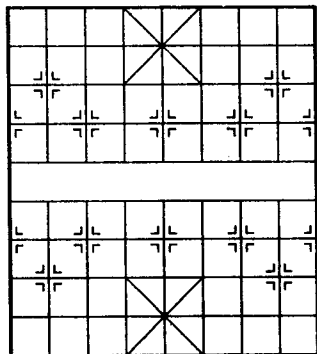
传说归传说，至于中国象棋到底是由谁首先发明的，至今尚未定论，但棋界有一种共识，就是象棋的发明是我国古代劳动人民集体智慧的结晶。

二、象棋艺术的基本原理

古代的中国经历过无数的战争，而每次具体的战斗又都总是双方兵力、器械和指挥艺术的较量。考据古代战争的状况和象棋艺术的形式，我们可以得出结论：象棋艺术是古代战争模式的再现。当然，这种再现是经过了抽象和艺术化的。

象棋的棋盘如图 1-1 就像一个古战场。中间的河界把战场分为相当的两块阵地。每块阵地都有一个“九宫”即如古代将帅的中军帐。棋盘上有横

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1-1

第一章 象棋基本知识

十直九共九十个交叉点，可视为战争的据点。

作战双方各有十六个棋子，分红黑两色，代表参战的双方队伍。每方的两车、两马、两炮、五兵（卒）是主要的作战兵种，反映了古代作战兵种的大致轮廓。两相（象）两仕（士）是防御性的兵种，似守卫中军帐的卫士。不同的棋子有不同的走法和吃子法，表示不同的战斗力量。还有一个帅（将）是军队的元首。它的生死存亡系乎战争的胜败，故帅（将）成为对方攻击的军事目标，各棋子要为主帅（将）的安危服务。这也是古代战争思想的反映。

象棋对局时，双方棋子按古代常规作战那样先列成对称的阵势如图1-2，然后再行交锋。各棋子按照步法规则一来一往、一进一退、一攻一守、针锋相对，形成争斗的局面。因双方棋子在各据点上移动，通过吃子、兑子、钳制、避让等交锋和对将帅互相攻击和防卫，逐渐出现了兵力上的强弱，形势上的优劣，最终导出

了战斗的胜、败、和的结果。这就是象棋艺术的基本原理。

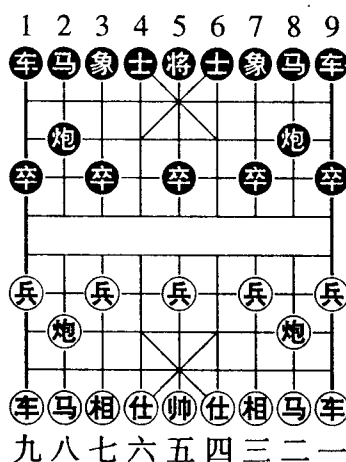


图1-2

