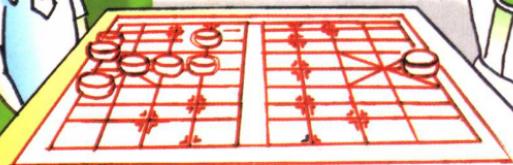


图说少儿象棋提高

黄少龙 / 编著



北京体育大学出版社

封面设计：何文



ISBN 7-81100-301-5

9 787811 003017 >



ISBN 7-81100-301-5

定价：10.00 元

围绕少儿象棋提高

黄少龙 编著

北京体育大学出版社

策划编辑 尹建木
责任编辑 李一莎
审稿编辑 杨静
责任校对 陈莎
责任印制

图书在版编目(CIP)数据

图说少儿象棋提高/黄少龙编著. - 北京:北京体育大学出版社, 2005.1
ISBN 7-81100-301-5

I . 图… II . 黄… III . 中国象棋 - 少年读物
IV . C891.2 - 49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 140511 号

图说少儿象棋提高

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

开局陷阱 1

开局阶段设计陷阱，让敌方中套，速战速决。学习陷阱着法，不但实用，而且从中掌握运子争先，弃子攻杀的技巧。

第 1 节

投饵诱敌 1

投下诱饵，示之以利，敌方才会上计。所以弃子陷敌、弃子攻杀是常见的战术。

第 2 节

将计就计 6

敌方设计的计谋有严重漏算，我方顺其计划行棋，将计就计，反而使敌方掉入陷阱。

第 3 节

出奇制胜 11

在棋战中，预先埋下伏兵，深谋远虑，等时机已到，奇兵突出，制敌于措手不及。

第 4 节

自投罗网 17

我方摆开阵势，敌方孤军深入，自投罗网，被我围歼。

第二章

开局战术 23

开局要布置阵形，开局战术就是阵形对抗。主要是炮、马、相、兵四大类阵形，表现为炮局与炮局、炮局与马局、相局与炮局、兵局与炮局的对抗。

第1节

中炮对顺炮 23

对方斗中炮，对攻激烈，一方出直车，另一方出横车，各行其道。

第2节

中炮对列炮 33

双方逆向摆中炮，出车各攻一翼，局势常常比顺炮更激烈。

第3节

中炮对屏风马 41

中炮是最强劲的进攻阵形，屏风马是最稳固的防御阵形，两者对抗，势均力敌。

第4节

中炮对反宫马 57

反宫马是抗衡中炮的流行阵式，角炮具有灵活的反击手段，不可忽视。

第5节

飞相对炮局 68

飞相窝攻于守，以柔克刚，角炮有左过宫炮、右过宫炮、士角炮等多种形式。

第6节

挺兵对卒底象 78

挺兵犹如投石问路，可演变成多种炮局、马局，战术灵伙，卒底炮是最强硬的反击手段。

第三章

中局战法 89

中局是一盘棋战的高潮，是决定形势优劣的关键阶段。中局战法主要是谋子、攻杀。

第1节

围困谋子 89

以较优子力围困敌子，进而歼灭之。

第2节

捉双谋子 95

同时捉住敌方两子，使之顾此失彼，我必得一子。叫将抽子也属捉双的一种形式。

第3节

借势谋子 98

凭借有利形势，包括牵制、攻击之势，谋取敌子。

第4节

正面攻杀 104

以车马炮等强子，从敌将之正面进行攻击、造杀。

第5节

侧面攻杀 110

以车马炮等强子，从敌将之侧面或左右两侧进行攻杀。

第6节

突破攻杀 115

对敌方防线强行突破，通常弃子破象、破士，打开缺口，再运子乘虚而入。

第四章

残局例典 122

残局最后阶段，双方子力很少，结果是胜是和，攻守着法都有一定规律。

第1节

兵类残局 122

兵的进攻，包括单兵、双兵、三兵等局。

第2节

马类残局 126

马有八面威风，包括单马、马兵等局。

第3节

炮类残局 133

残棋炮归家，用士象做炮架。包括炮士、炮兵等局。

第4节

车类残局 138

车是棋战主力，包括单车、车兵、车炮等局。

第一章

开局陷阱

开局布阵转入序战时，我方子力越过河界，要谨慎行棋，切莫贪图便宜，误入歧途，掉入对方设计的陷阱，造成速败。反过来说，学习如何布置陷阱，也是速胜的途径之一。

第1节 投饵诱敌

设计陷阱，通常要放置诱饵，才能骗取对方上当。例如弃车、马、炮等子，对方以为吃了便宜，但防守子力离开岗位，或防线被突破，我方攻势乘虚而入。

第1局 弃马攻杀

1. 炮二平五 炮8平5 2. 马二进三 马8进7

3. 车一进一 车9平8

双方演成中炮横车对顺炮直车阵式。

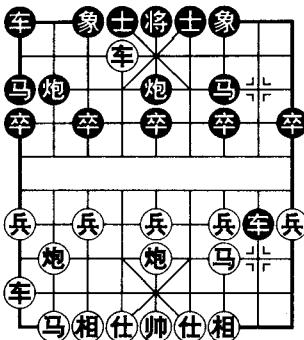
4. 车一平六 车8进6 5. 车六进七

红肋车直插象眼，准备车六平八压死黑马，黑必须跳马。

5. 马2进1 6. 车九进一

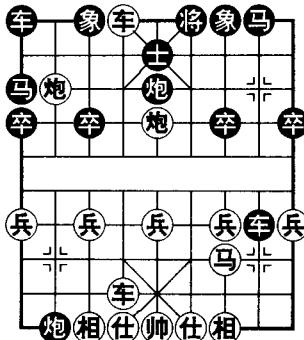
如图1，红起左横车，造成左马失根，是黑炮吃马的好机会。其实这是红方诱饵，设下陷阱。

黑 方



红 方

黑 方



红 方

图 1

图 2

6. 炮 2 进 7

7. 炮八进五

黑炮贪吃马而离开岗位，红进炮赶退黑马，就能炮击中卒。

7. 马 7 退 8

应改车 8 退 4，车六平二，黑马亦死。

8. 炮五进四 士 6 进 5

9. 车九平六 将 5 平 6

10. 前车进一

如图 2，红又弃车造杀，黑如将 6 进 1，前车退一，亦红优胜。

10. 士 5 退 4

11. 车六平四 炮 5 平 6

12. 车四进六 将 6 平 5

13. 炮八平五

红胜。

第 2 局 大胆穿心

1. 炮二平五 炮 8 平 5

2. 马二进三 马 8 进 7

3. 车一进一 车 9 平 8

4. 车一平六 车 8 进 6

5. 兵七进一

挺兵为左马开路，不怕黑走炮 2 平 3，马八进七，卒 3 进 1，

马七进六，卒3进1，马六进五，红仍先手。

5. 士4进5

补右士不妥，被红车封锁将门，应改士6进5为宜。

6. 车六进七 马2进1

7. 马八进七 车8平7

8. 马七进六 卒7进1

防红马六进四咬车。

9. 兵九进一 炮2平3

10. 车六平八 卒7进1

11. 兵九进一 卒1进1

12. 车九进五 卒7平6

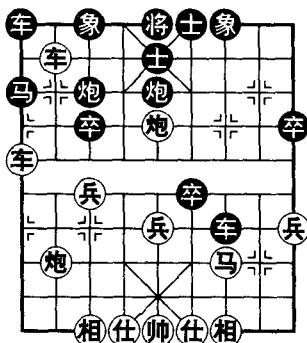
13. 马六进五 马7进5

认为兑马后可得子，但红确立当头炮有杀势。此着应改炮3平4。

14. 炮五进四

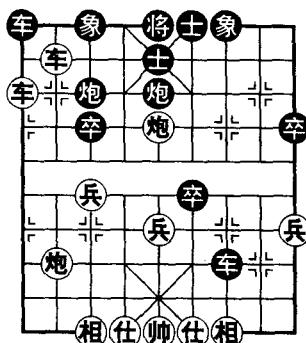
如图3，红弃马伏杀招，黑不应吃马。

黑 方



红 方

黑 方



红 方

图 3

图 4

14. 车7进1

15. 车九进二

如图4，红妙手弃车，黑如接走车7平2，车九进二，车2平4，车九平七，车4退7，车八进一，车4平3，车八平七杀。

15. 车1进2

16. 车八平五 士6进5

17. 炮八进七

红胜。车吃心士称为大胆穿心。

第3局 弃马沉炮

1. 炮二平五 炮2平5

2. 马二进三 马8进9

3. 车一平二 炮8平6

4. 车二进八

如改炮五进四，士4进5，马八进九，马2进3，炮五退二，车1平2，红先手不大。

4. 马2进3

5. 车二平四 士6进5

红车捉炮为以后跳左正马做准备，防止黑伸角炮打串。黑补左士不妥，将门被封有隐患。

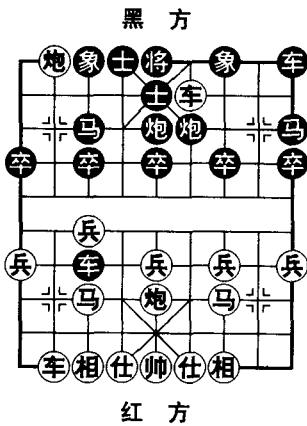
6. 兵七进一 车1平2

7. 马八进七 车2进6

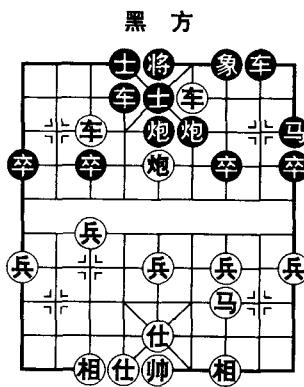
8. 车九平八 车2平3

9. 炮八进七

如图5，红弃马沉炮，酝酿攻杀方案，黑马只好兑炮，否则红炮八平九，再车八进九造杀，黑更难应付。



红 方



红 方

图 5

图 6

9. 马3退2 10. 车八进九 车3进1
 11. 炮五进四 车3平4
 守住助线，防红车四平五，士4进5，车八平七杀。
 12. 车八平七 车4退6 13. 士四进五 车9平8
 14. 车七退二
 如图6，献车妙手，黑炮如不吃，则车七平五吃炮再进一杀。
 14. 炮6平3 15. 帅五平四 车4进2
 16. 车四进一
 红胜，铁门栓杀。

第4局 运车占肋

1. 炮二平五 马2进3 2. 马二进三 马8进9
 3. 车一平二 车9进1 4. 兵七进一 炮8平6
 躲一步炮，防红兵七进一，卒3进1，炮八平七；弃兵攻马。
 5. 炮八进四 象3进5
 防红炮打中卒获得空头炮优势。
 6. 炮八平五 马3进5
 7. 炮五进四 士4进5
 8. 马八进七 车1平4
 红炮取中卒叫将，逼黑补士白阻横车通路，黑则顺便开肋车亮出。
 9. 车九平八 车4进7
 10. 士六进五
 如图7，红故意开左车，让黑进车捉双，而补士逐车，暗伏一个攻杀计划。
 10. 车4平3
 黑车吃马，贪诱饵上当，应改车4退3。

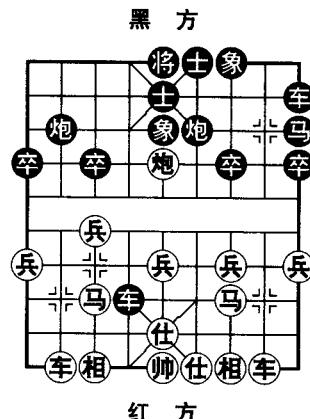


图7

11. 车二进四 车3退1

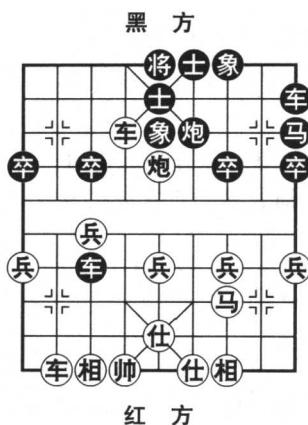


图 8

16. 车八平六

红胜。

如改卒3进1，相七进五，卒3进1，相五进七，黑车退不回去防守。

12. 车二平六

红弃子取势，关键在于用车占肋线攻杀。

12. 车9平8

13. 帅五平六 炮2平4

14. 车六进三

如图8，红弃车妙手，杀势已成。

14. 炮6平4

15. 车八进九 炮4退2

第2节 将计就计

双方设计一个作战计划，如有漏洞而被我发现，则我方顺着对方的棋路走，并抓住他的漏洞进行打击，称为将计就计。

第1局 跃马咬车

1. 炮二平五 炮2平5

2. 马二进三 马8进9

3. 车一平二 车9平8

4. 马八进七

黑方采用大列手炮阵式，红跳左正马是较好的攻法，至此准备炮八进六压马。

4. 马2进3

5. 车九平八 车1进1

起横车避免红炮封车，如改车1平2，炮八进四，卒3进1，

车二进五，红先手。

- | | |
|--------------|--------------|
| 6. 兵七进一 车1平6 | 7. 炮八平九 卒9进1 |
| 8. 车八进六 车6进3 | 9. 车八平七 马9进8 |

如图9，红明知黑要跳出边马，打车反击，仍然伸左车过河吃卒压马，将计就计。

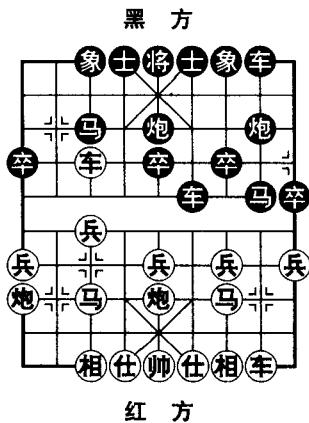


图 9

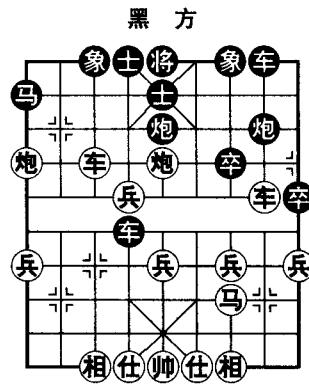


图 10

10. 马七进六

黑炮打车，红跃马咬车展开对攻。

10. 车6平4 11. 兵七进一 车4进1

如改炮8进7，兵七平六，红捉双必得子。

12. 车二进五

经过兑马之后，黑左车炮被牵制，右马受攻，红渡小兵已呈优势。

12. 车8进1

诱红车七进一，则车8平4叫杀打车。

13. 兵七平六 马3退1 14. 炮五进四 士6进5

15. 炮九进四

如图 10，红控制局面占优。

第 2 局 跃马争光

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. 炮二平五 炮 8 平 5 | 2. 马二进三 马 8 进 7 |
| 3. 车一平二 车 9 进 1 | 4. 马八进九 卒 1 进 1 |
| 5. 炮八平七 马 2 进 1 | 6. 车九平八 车 1 平 2 |

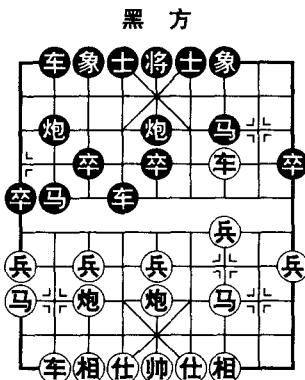
红均衡开展两翼子力，布局稳健。黑挺边牵制马，为以后跃出边马反击创造条件。

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 7. 车二进六 车 9 平 4 | 8. 车二平三 车 4 进 3 |
|-----------------|-----------------|

红亮左车后，缓进右车过河，平车吃卒压马，可以牵制黑双炮马。黑按预定计划升助车到河口，准备跃边马打车。

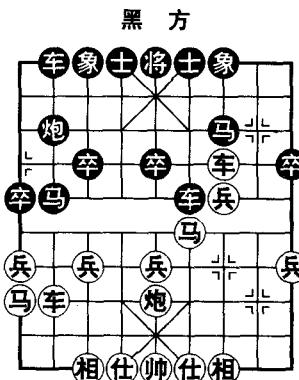
- | |
|-----------------|
| 9. 兵三进一 马 1 进 2 |
|-----------------|

如图 11，红明知黑方计划，却胸有成竹地挺起三兵，将计就计。黑果然跃出边马，此着应改炮 5 平 4，再联系巩固阵形。



红 方

图 11



红 方

图 12

- | | |
|------------------|------------------|
| 10. 炮七平八 炮 2 进 5 | 11. 车八进二 炮 5 平 2 |
| 12. 马三进四 | |

跃马争先，是本布局的精华所在。

12. 车4平6

如改车4平3，兵七进一，黑车亦无佳位。

13. 兵三进一

如图12，黑如接走车6进1，车八进三，车6退3，炮五进四，红空头炮大优。

13. 炮2进5

14. 兵三平四 车2进2

15. 马四进二 马7退9

16. 炮五进四

红获得空头炮，明显占优。

第3局 巧升河炮

1. 炮二平五 炮8平5

2. 马二进三 马8进7

3. 车一平二 车9进1

4. 车二进六 车9平4

双方演成顺炮直车对横车阵式。

5. 车二平三 车4进7

6. 马八进七 车4平3

7. 炮八进二

如图13，黑车捉红马，红将计就计，升炮巡河设计陷阱，透黑车3退1吃马，则炮八平七打车，接有炮打底象抽车的棋。但红升炮并非仅仅为此计划，更重要的是以后平右翼攻马，打开黑方防线。

7. 马2进1

8. 马三退五 炮2平3

应改炮5平4，便于取象护马，预防红炮移右攻马。

9. 炮八平三 马7退9

10. 炮五平二 车3平2

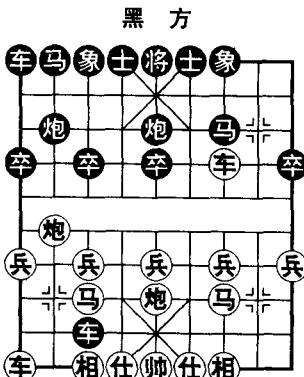


图 13

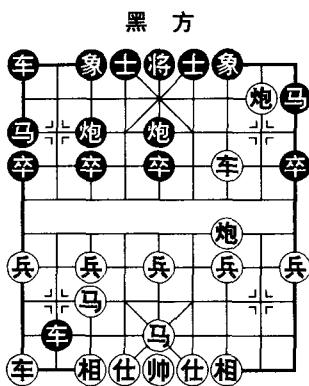


图 14

防红炮二退一打死车、可改炮 5 平 4，既便于联象，又有炮 4 进 6 解救黑车被打。

11. 炮二进六

如图 14，进炮绊马腿，伏另一炮轰象造杀。

11. 士 6 进 5

如改炮 5 平 7，车三进一，象 3 进 5，炮三进五，象 5 退 7，车三平七，红得子。

12. 炮三进五 将 5 平 6

13. 车三进二 车 2 退 4

14. 炮二进一

红胜。其中红马退窝心也是一步巧着，为卸炮攻杀埋下伏兵。

第 4 局 弃马反先

1. 炮二平五 马 8 进 7

2. 马二进三 卒 3 进 1

3. 车一平二 车 9 平 8

4. 车二进六 马 2 进 3

5. 兵五进一

红挺中兵，准备从中线发起攻势。

5. 士 4 进 5

6. 马八进七 炮 2 进 1

7. 兵五进一

红冲中兵，等待黑卒吃兵，则平车吃卒捉炮马，自以为得计。

其实此着应改马七进五。

7. 卒 5 进 1

如图 15，黑卒吃兵，将计就计，胸有成竹。

8. 车二平三 马 7 进 5

弃马佳着，如改炮 2 退 1 保马就被动了。