

黄少龙 编著

象棋四日通

● 快速入门 四天就会

北京体育大学出版社

象棋四日通

——快速入门 四天就会

黄少龙 编著

北京体育大学出版社

责任编辑 李 飞
审稿编辑 鲁 牧
责任校对 静 明
责任印制 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

象棋四日通/黄少龙编著. - 北京:北京体育大学出版社,1993.9
ISBN 7-81003-730-7

I. 象… II. 黄… III. 中国象棋-通俗读物
IV. G891.2

象棋四日通

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	北京雅艺彩印有限公司
开 本	850×1168 毫米 1/32
印 张	5

2005年8月第2版第1次印刷 印数 4000册

定 价 12.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

目 录

第一天 懂知识 晓规则 (1)

懂得棋盘棋子的摆法，各种棋子的走法吃法，规则、棋步记录法。就可以下棋看棋谱了。

一、棋盘与棋子 (1)

棋盘河界划分红黑两方阵地，各有 7 种棋子 16 个。

二、棋子的走法 (2)

车、炮走直线，马跳日字，相飞田字不过河，帅走一步限九宫内，仕斜走一步限九宫内，兵只走一步不后退，但车过河兵不平移，过河后可平移。

三、棋子的吃法 (6)

炮隔子吃子，其他棋子吃法与走法相同。

四、棋步记录法 (9)

每步棋用 4 个字表示，第一是兵种，第二是原来所在纵线，第三是运动方式，第四是进退的步数或到达位置的纵线。

五、捉 子 (13)

我棋子在下一着能吃掉对方棋子者，称为捉子。

六、叫将、叫杀 (18)

我棋子下一着能吃掉对方主将，称为叫将。如下着能叫将杀死对方主将，称为叫杀。

- 七、对局规则 (21)
- 懂得对局规则，才能在下棋出现争执时有法可依。例如长将、长捉均属禁止着法。
- 八、胜、负、和的判定 (28)
- 杀死对方老将，对方负，即我方胜。如双方均不能取胜，判和。
- 九、各个兵种的用法 (29)
- 兵入九宫有杀力，马跳卧槽、挂角最厉害，炮打闷宫成杀，车的威力纵横四射，士相保护主帅，老师注意安全也可助战。

第二天 开好局 巧布置 (35)

- 良好的开端是成功的一半，开局好坏影响到以后局势的优劣。
- 一、布阵的意义 (35)
- 尽快出动子力，布署子力协调、攻守兼顾的阵形。
- 二、运子要领 (36)
- 车占领要点控制要道，马忌拌脚随时出击，炮遥控对方阵地待命发出。
- 三、当头炮对单提马 (42)
- 当头炮主要从中线进攻，单提马是防御阵形，中防较为薄弱。
- 四、当头炮对屏风马 (45)
- 当头炮是进攻最强劲的阵形，屏风马是防御最坚固的阵形，两者势均力敌。
- 五、当头炮对反宫马 (52)
- 反宫马是抗衡当头炮的流行布局，其士角炮具有反弹力，乘人不备而出击。
- 六、当头炮对顺手炮 (54)
- 双方顺向摆中炮，对攻激烈。
- 七、当头炮对列手炮 (59)
- 双方逆向摆中炮，开车各攻一翼。

八、挺兵对卒底炮 (62)

挺兵阵法灵活，可演变成各种局型。卒底炮是对付挺兵最有力的应法。

九、飞相对炮局 (67)

飞相寓攻于守，以柔克刚。炮局有中炮、过宫炮、士角炮等。

第三天 用手段 占优势 (74)

中局的战略目标，是通过各种战术手段，去夺取优势。本文列举 10 种手段。

一、困 子 (74)

用优原子力去围困敌子，进而歼之。

二、捉 双 (76)

同时捉住敌方两子，使之顾此失彼。

三、抽 子 (79)

叫将的同时又捉敌子，便是抽吃，亦属捉双的形式之一。

四、运 子 (81)

调运子力去进攻或防守，称为运子。

五、兑 子 (84)

等价的子力交换，称为兑子。

六、弃 子 (87)

主动舍弃子力，达到某种战术目的。

七、牵 制 (89)

限制对方某些子力的自由活动，例如炮牵车马，车牵车马，车牵车炮等。

八、封 锁 (92)

封住对方子力的通路，限制其活动空间。

九、突 破 (95)

强行打开敌方防线，出现缺口，便于我子力入侵。

十、合 击	(97)
-------------	------

组织几个子力从不同方向攻击对方。

第四天 大决战 破残局	(100)
--------------------------	--------------

对局进入尾声，决战决胜，不胜就求和，需要掌握残局知识。

一、兵类残局	(100)
--------------	-------

包括单兵、双兵、三兵局。

二、马类残局	(106)
--------------	-------

包括单马、马兵马。

三、炮类残局	(113)
--------------	-------

包括单炮有士、炮兵、双炮局。

四、车类残局	(120)
--------------	-------

包括单车、车兵、车马、车炮局。

五、典型杀局	(126)
--------------	-------

列举 10 种典型杀势。

附录 棋题测验	(134)
----------------------	--------------

一、开局测验	(134)
--------------	-------

二、中局测验	(138)
--------------	-------

三、残局测验	(141)
--------------	-------

四、杀局测验	(142)
--------------	-------

棋题测验答案	(145)
---------------------	--------------

一、开局测验	(145)
--------------	-------

二、中局测验	(147)
--------------	-------

三、残局测验	(150)
--------------	-------

四、杀局测验	(152)
--------------	-------

第一天 懂知识 晓规则

一、棋盘与棋子

象棋包括棋盘和棋子，棋盘是棋子走动的地盘，象征着双方棋子相搏的战场。

图1是棋盘的样式，中间有一条空白横道，称为棋盘的河，河的两边称为河界。这条河把棋盘分割成两部分。

象棋是两个人对抗的游戏，一个人执红棋，另一个人执黑棋。图1下半部就是红棋方的阵地，上半部是黑棋方阵地。

每方后部都有一个包含米字形的方框，称为九宫。它是主帅与谋士活动的地区，象征古代军队打仗时的中军帐。

整个棋盘由9条纵线与10条横线交叉组成，共有90个交叉点。棋盘的上部与下部、左侧与右侧是对称的。

全副棋子共32枚。分为红、黑两种颜色各属一方，每方16枚棋子又分为7个兵种。

红方：帅1枚，士2枚，相2枚，车2枚，马2枚，炮2枚，兵5枚。

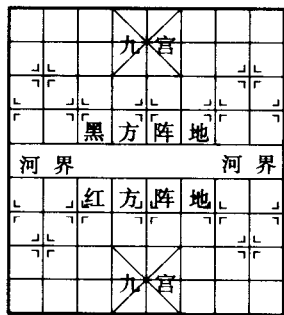


图1 棋盘样式

黑方：将 1 枚，士 2 枚，象 2 枚，车 2 枚，马 2 枚，炮 2 枚，卒 5 枚。

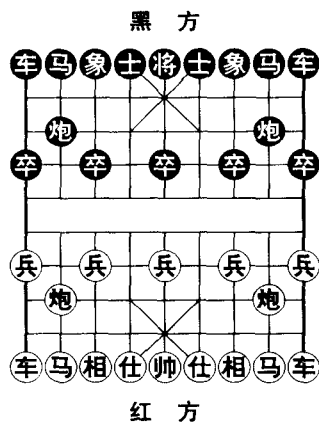


图 2 棋子的原始摆法

其中红帅与黑将是等效的，都象征棋战的指挥官，红相与黑象、红兵与黑卒也是等效的，都是表示棋战的同一兵种。

棋子都摆在棋盘的交叉点上，一盘棋开始之前，棋子的原始摆法如图 2。

双方棋子呈两军对立阵势，每方帅、将居中，兵、卒在前冲锋，车、马、炮在后掩护。

对弈时，由红棋方先行，走出一着棋，然后轮到黑棋方走一着棋，如此轮流走下去。每方每次只准走

一着，不能走两着，也不能不走棋。每着棋只准走动一个棋子，所有棋子都在棋盘交叉点上活动。

二、棋子的走法

7 个兵种的走法各有不同，而且活动范围也不完全相同。帅、士只能在自己阵地的九宫内行走，相只能在自己阵地内行走，兵可以过河在对方阵地上行走，车、马、炮可以在整个棋盘 90 个位置上行走。下面分别介绍红方棋子的走法，而黑方同兵种棋子也是一样的。

1. 帅

帅在九宫的 9 个交叉点上行走，不能越出九宫。每着棋只准走一步，前进、后退、平移皆可，但有自己的棋子占据的交叉点不能走，也不能斜走。

图 3 的红帅可以前进一步，或后退一步，或移左一步，但不能移右，因有红炮阻碍。红帅可能到达的位置用粗点标出。

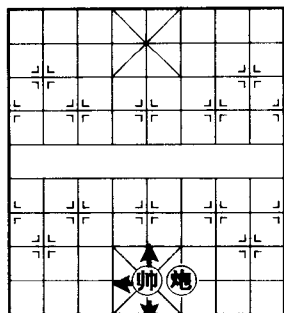


图 3 帅的走法

2. 士

士在九宫内沿斜线运动，每着只能走一步，可斜进或斜退，它的活动范围只有 5 个位置，它不能直走，遇到自己方其他棋子阻碍也不能去。

图 4 表示士的走法，可以向左上方斜进一步，或向右上方斜进一步，或向右方斜退一步，所能到达的位置用粗点标出。但不能向左下方斜退，因有红马阻碍。

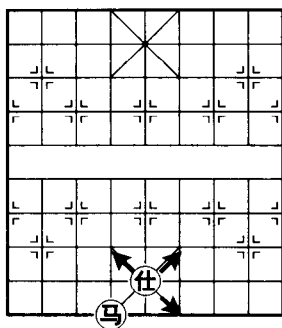


图 4 士的走法

3. 相

相在自己阵地内行走，不能飞越河界。每着棋斜走两步，可斜进或斜退。但棋盘上没有绘出斜线，相行走时是从“田”字的一个角端点走到对角端点。如果在“田”字中心有别的棋子阻碍时，就不能越过，俗称塞相眼。不论自己方棋子或对方棋子都可以塞相眼。

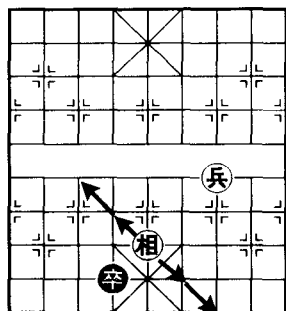


图5 相的走法

图5表示相的走法，可以向左上方斜进两步到达河界，或向右下方斜退两步，所到达位置用粗点标出。由于红兵阻碍，都不能向右上方斜进。由于黑卒塞相眼，相也不能向左下方斜退。

由图2确定相的原始位置，按照相的走法，它只能在自己阵地上的7个点活动。

4. 兵

兵在自己阵地内只能前进，每着走一步，但可以越过河界。河中没绘出纵线，但与有纵线等效。兵过河后仍然不能后退，但可前进或平移一步。

图6在边线上的兵未过河，只能前进一步，所到位置用粗点标出，此兵不能后退，也不能平移。

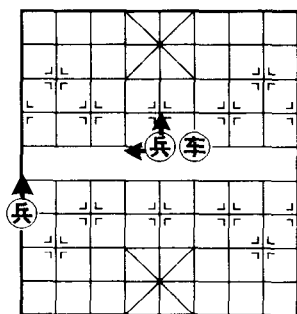


图6 兵的走法

中线的兵已过河，可能前进一步，或移左一步，所达位置分别用粗点标出，但它不能移右，因有红车阻碍。

由图2兵的原始位置确定，它的活动范围很大部分在对方阵地。

5. 车

车每着只准沿直线走，包括纵线

与横线，前进、后退、平移皆可，且不限步数。车也能越过河界，河面相当于有直虚线，允许车通过，因此车的活动范围是整个棋盘。

图7表示车的走法，可前进一步、两步、三步、四步、五步，或后退一步、两步、三步、四步，或移左一步、两步、三步、四步，或移右一步，因有相阻拦，不能再移右。所有可能到达位置皆用粗点标出。

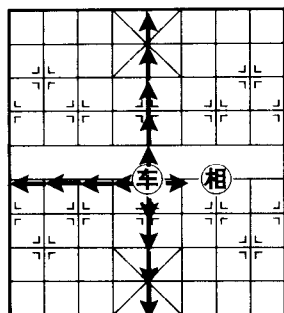


图7 车的走法

马的走法有点古怪，既不走直线，也不走斜线，而是每着走一直一斜，或一横一斜，其始末位置正好是“日”字形的对角端点，俗称马走“日”字。但如在运动方向的直线或横线第一步有别的棋子，就不能通行，俗称绊马腿。马还可以越过河界，走遍棋盘。

图8表示马的走法，马在棋盘中部，如果没有障碍的话，可以走到8个点，俗称马跳八方。但图8的马只能跳到6个位置，用粗点标出。而向左下方有红炮不能跳，向右上方及右下方2个点因有黑卒绊马腿不能跳。

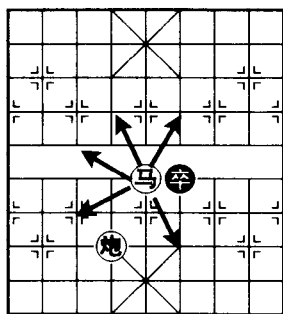


图8 马的走法

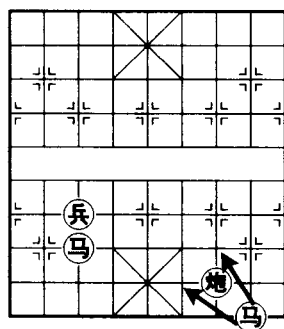


图9 绊马腿

初学者对于拌马腿往往弄不明白，故再举例说明，图9红左马本可前进跳到河界上两个点，但由于红兵拌马腿，都不能跳。另外，红右马欲前进跳到粗点标出的两个位置，虽然有红炮在其对角点，但并不影响马步通行。

当右马跳到炮旁位置后，却不能跳回原位，因为炮拌马腿，这种跳法的不可逆性是值得注意的。

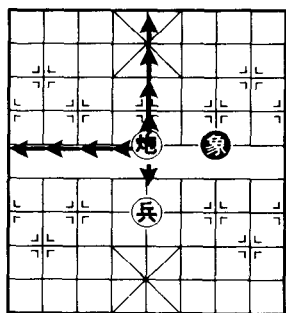


图10 炮的走法

7. 炮

炮的走法与车的走法完全相同，可进、可退、可平移、可过河，不限步数。但下节讲到，炮的吃法与车的吃法不同，而棋子威力主要决定于吃法，所以这两个兵种不会混淆。

图10表示炮的走法，可前进一步、两步、三步、四步，或后退一步，或移左一步、两步、三步、四步，或移右一步。

三、棋子的吃法

棋子的威力在于吃子，只能吃对方的棋子，不能吃自己的棋子，帅、士、相、兵、车、马的吃法与走法相同，即上述兵种的棋子所能到达位置上如有对方棋子存在，就可以吃掉它而占领那个位置。炮的吃法与走法不同，它在纵线或横线上隔着任意一个棋子，才能吃掉对方的棋子，俗称隔山打炮，所隔的棋子称为炮架。

图11，红士可能吃掉黑车、黑马、黑炮、黑卒，实际走棋只能走一着，可吃其中一子。

图12，红相可以吃掉黑卒、黑车。因红车塞相眼，不能吃黑炮，又因黑卒塞相眼，不能吃黑马。

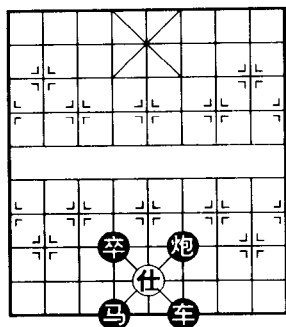


图 11 士的走法

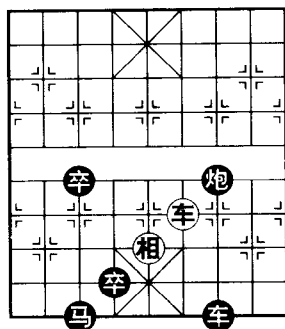


图 12 相的吃法

图 13，未过河兵只能吃黑卒，不能吃黑车、马、炮。过河红兵可吃黑车、马、炮，但不能吃黑卒。由此可见，小兵过河之后，威力大增，当它进入对方九宫时，威胁性很大，但进到棋盘对方的底线时，称为老兵，则作用又降低了。兵的价值随位置有着明显差异，是值得注意的。

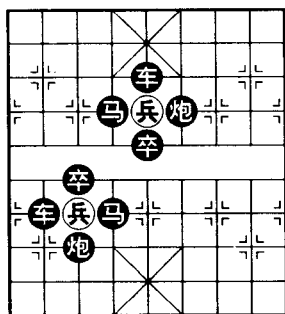


图 13 兵的走法

图 14，红车可以吃黑卒、黑士、黑象，但因红兵阻拦，不能吃黑马。

图 15，红马可以吃黑双车、黑两个老卒，因士拌马腿，不能吃黑双炮，又因黑中卒拌马腿，也不能吃黑双马。但反过来，黑双马却能吃红马。

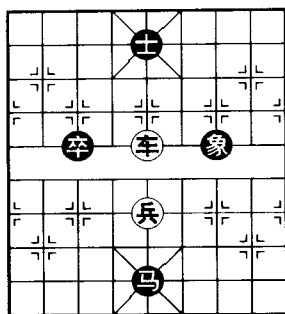


图 14 车的吃法

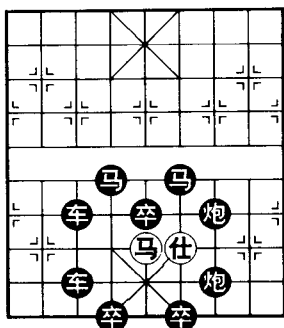


图 15 马的吃法

炮的吃法与走法不同，图 16，红炮不能吃黑卒、象、士，但隔着自己的棋子红兵为炮架，可以吃黑马，或者隔着对方的棋子黑象为炮架，可以吃黑车。

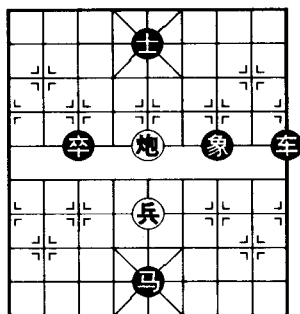


图 16 炮的吃法

把图 16 与图 14 比较，就可发现炮与车在吃法上的区别。

最后帅的吃法问题，原则上它与走法相同，图 17，红帅可以吃黑车、黑马、黑炮、黑卒等。

实际对局时，对于帅有两条禁着规定：一是帅被对方吃掉作负，二是帅与将不能面对面而不隔任何棋子，否则作负。

图 18，红帅如吃黑马，则会被黑车吃掉。又红帅如吃黑炮，则面对黑将，两者都不行。

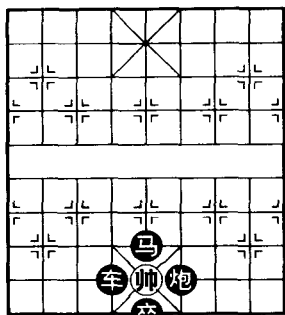


图 17 帅的吃法

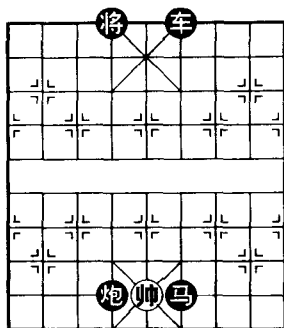


图 18 帅的禁着

四、棋步记录法

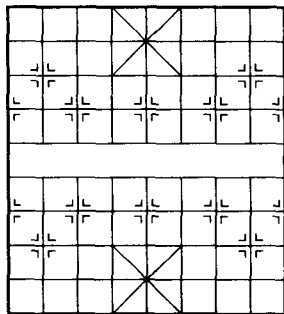
学棋要看棋谱，棋谱用特定方法记录棋步。只有掌握棋步记录法，才会看得懂棋谱。这是一项必修的基本功。

棋谱中关于棋盘图式有规定，要竖着摆，不能横着摆。图的上方为黑棋方，下方为红棋方，不能颠倒过来。

图 19 是棋盘的标准图式，为了记录红棋子运动情况，站在红方立场上对 9 条纵线编号，从右到左用中方数字一至九表示，所表达的纵线是包括对方阵地的。黑方亦按自己的立场，从右到左用阿拉伯数字 1 至 9 给纵线编号。

黑 方

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

红 方

图 19 棋盘图式

图中红、黑双方对纵线的编号顺序是不同的，而且棋子所谓进、退也是按自己的立场而言的。这一点初学者往往容易搞错，希望引起注意。

关于每一着棋的走法，用4个字来记录。第一个字是棋子的名称，即帅、士、相、兵、车、马、炮等。第二个字是棋子所在纵线的数码，这与棋子的颜色有关，参看图19可知，例如红棋子放在红方第二纵线上，则数码为二，若把它换成黑棋子，则纵线上数码为8，类推。第三个字是棋子运动的方向，包括进、退、平三种形式，这里所谓进、退，都是站在自己立场而言，例如一枚红棋子向前运动，称为进，若换成黑棋子，则同样的运动便称为退。

第四个字含义比较复杂，对于走直线的棋子帅、车、炮、兵来说，若属进、退，则第四个字表示进或退的步数，若属平移，则它又表示所到达纵线的数码。对于走曲线的棋子马、相、士来说，第四个字表示棋子到达纵线的数码。

上述说法似嫌罗嗦，下面看图就明白了。

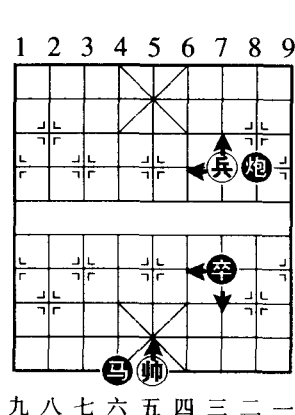


图20 帅、兵的记录法

图20，红帅向前一步，记录为“帅五进一”，意思是帅在第五条纵线前进一步。

红帅吃掉黑马，记录“帅五平六”，即帅从第五纵线平移到第六纵线。

红兵移左一步，记录为“兵三平四”。黑卒移右（站在黑方立场）记录为“卒7平6”，这里兵、卒在同一条纵线上，移动方向也相同，但纵线数码不同。红兵吃炮称为兵三平二。

红兵向前一步称为兵三进一，黑卒向前一步称为卒7进1。这里兵、卒运动方向相反，但都称为进。