



书内附赠 VCD 光盘

象

棋

入

门

全方位象棋指南，奠定扎实入门基础，
详解杀招、布局、制胜战术，
手把手式教学，快速掌握象棋技艺

升级版

主审
主编

胡景河
羽坤



吉林科学技术出版社



象

棋

入

门

升级版

主审 胡景河
主编 羽坤
吉林科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

象棋入门升级版/羽坤主编. —长春: 吉林科学技术出版社, 2010. 3

ISBN 978-7-5384-4580-0

I. 象… II. 羽… III. 中国象棋—基本知识 IV. G891.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第020346号

象棋入门升级版

主 审: 胡景河

主 编: 羽 坤

责任编辑: 韩劲松 赵 鹏 万田继

封面设计: 长春茗尊平面设计有限公司 史 爽

技术插图: 秦焕英 史 爽 都兴南 聂薇薇 张晓林

何 宁 赵 昕 陈 畅 董喜瑞 陈国庆

出版发行: 吉林科学技术出版社

社 址: 长春市人民大街4646号

邮 编: 130021

发行部电话/传真: 0431-85635177 85651759 85651628

85677817 85600611 85670016

编辑部电话: 0431-85630195

储运部电话: 0431-84612872

网 址: <http://www.jlstp.com>

实 名: 吉林科学技术出版社

印 刷: 长春新华印刷有限公司

规 格: 880mm×1230mm 32开

印 张: 8

字 数: 200千字

定 价: 18.00元

版 次: 2010年5月第1版 2010年5月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5384-4580-0

版权所有 翻版必究

如有印装质量问题 可寄出版社调换



前言

象棋是中华民族文化的伟大创造之一，特别具有休闲娱乐和游戏益智之功效。

象棋产生年代久远，“先秦时代，以象牙制棋”，这说明象棋得名于先秦时期。

随着象棋的普及和发展，专门著述象棋战略和战术的书籍也随之问世。宋代学者陈元靓在他晚年编著的日用百科全书《事林广记》中，就辑录了当时许多出色的棋局，这成为我国在750多年前出版的第一部象棋谱。后来，最具代表性和最有名气以及最为后世人所推崇的棋书，应是明代的《橘中秘》和清代的《梅花谱》。

象棋活动作为一项丰富的群众文娱活动，在我国有近2亿象棋爱好者，堪称世界之最。下象棋，不仅可以休闲娱乐，还可以修身养性、陶冶情操、增强智力，真是妙不可言，深受现代人喜爱。

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《象棋入门》一书，系统地介绍了象棋基础知识、布局、基本杀着、中局战术和残局入门等内容，十分全面具体，通俗易懂，图文并茂，非常适合广大象棋爱好者学习和提高技艺水平之用。



目录

第一章：象棋基础知识

棋具	10
棋子和棋盘	10
基本走法	11
棋步记录	15
惯用术语及“胜”、“负”、“和”的确定	17
简单规则	21
禁止着法	21
允许着法	22

第二章：布局

布局常识	26
布局意义	26
布局原则	27
布局分类	47





马局类	47
炮局类	48
兵局类	49
象局类	51
布局技法	52
顺手炮	52
列手炮	58
当头炮	60
飞相战术	64
起马战术	77
挺兵卒战术	78
常见布局陷阱	88
弃马成杀	88
弃马取势	89
弃马抢攻	90
弃兵取势	91
弃兵陷车	92
弃炮强攻	92
弃相陷炮	93
贪车丢子	94
进马弃兵	95
献马偷车	96
献马要杀	96
明马暗炮	97
诱车捉炮	98





第三章：基本杀着

马后炮	100
重炮	101
空头炮	102
天地炮	103
炮辗丹砂	104
夹车炮	105
钓鱼马	106
高钓马	107
卧槽马	109
八角马	110
白马现蹄	112
拔簧马	112
双马饮泉	114
双车胁士	115
双车错杀法	116
车炮抽杀法	118
大胆穿心杀法	119
车马冷着	120
海底捞月法	122
铁门栓杀法	122
小刀剌心法	124
闷杀法	125





第四章：中局战术

弃子争先	128
弃子攻杀	128
弃子诱车	134
弃子入局	135
运子争势	141
运子做杀	142
运子解围	144
运子控制	145
兑子争先	147
兑子引离	149
兑子解围	150
控制将（帅）法	151
子力配合法	152
将（帅）的运用	156
兵卒的运用	157
士象的运用	157

第五章：残局入门

残局的概念	160
残局的界限	160
残局的划分	162





残局类型	166
车类	166
兵类	186
马类	189
炮类	193
车兵类	199
马炮类	209
车炮类	213
车马类	216
马兵类	222
炮兵类	231
双车类	233
车马兵类	239

第六章：名局欣赏

南方棋院黄仕清（红先负）黑龙江赵国荣	242
河北李来群（红先和）广东吕钦	243
黑龙江赵国荣（红先胜）江苏徐天红	244
上海胡荣华（红先胜）黑龙江赵国荣	249
广东吕钦（红先负）上海胡荣华	251

PART ONE

第一章

象棋基础知识





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。

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

棋盘就是这些棋子的活动场地，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。

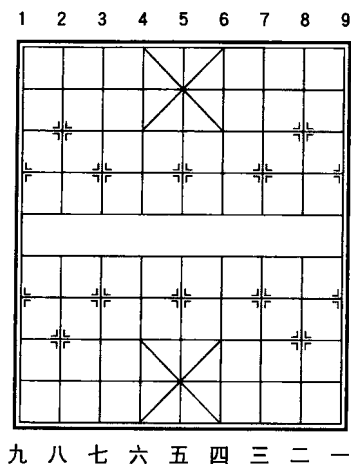
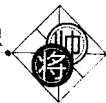


图1-1

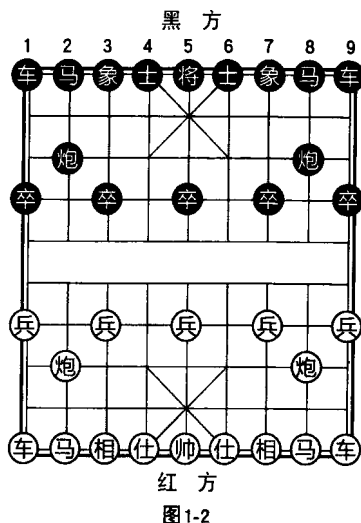


图1-2

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。

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，也是己方要保护的對象。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“将帅对面”。图1-3中的A点，是“将帅对面”的位置，不能走。

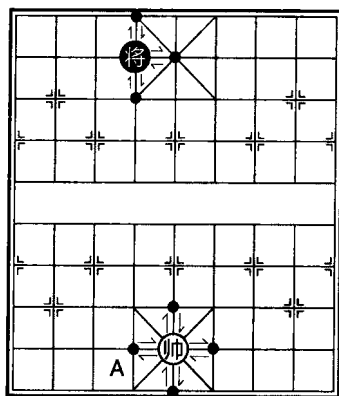


图1-3

仕、士

仕(士)是帅和将最贴身的护卫，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

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，是因为有己方的车“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”。

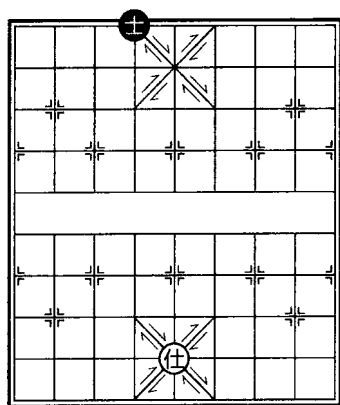


图1-4

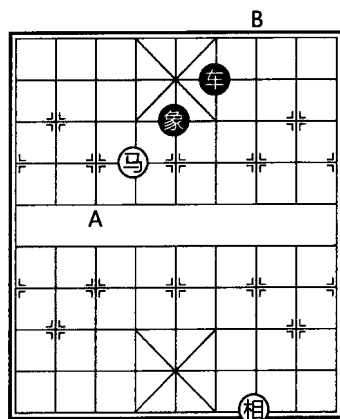


图1-5

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

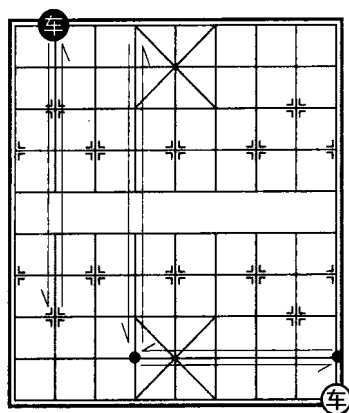


图1-6

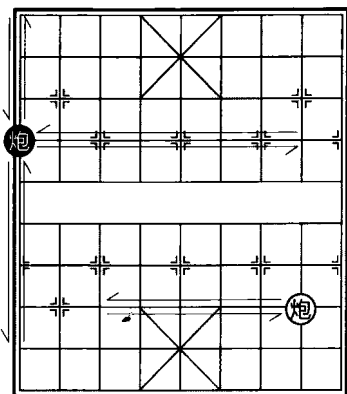


图1-7

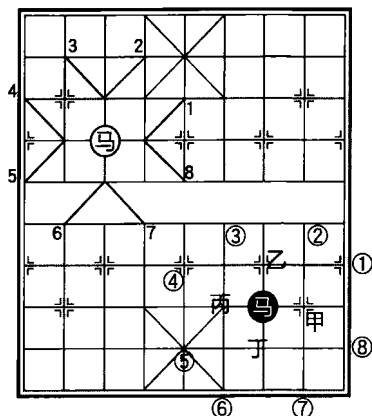


图1-8

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“蹩马腿”。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，除了可以继续向前走外，还可以横着走，但也只限于走一格，要注意的是，兵（卒）不能向后走。如图1-9。

任何棋子在走动时，如果己方棋子可以到达的位置有对方的棋子，则可以把对方的棋子吃掉（吃掉后可以拿出棋盘），而占据这位置。只有炮的“吃子”方式与其他

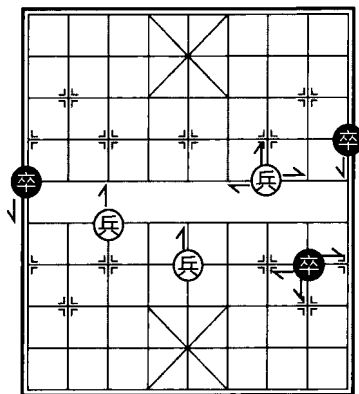


图1-9



的走法不同：它与对方棋子之间必须隔一个子，不管这个子是属于自己的，还是属于对方的，具备此条件才能“吃掉”人家。一定要注意，只隔一个棋子，这个棋子俗称“炮架子”。图1-10中的中兵，正处在红炮与黑卒之间，这个中兵就是“炮架子”。红炮有了这个“炮架子”，才能把黑卒“吃掉”。图1-11是吃过子后的盘面。

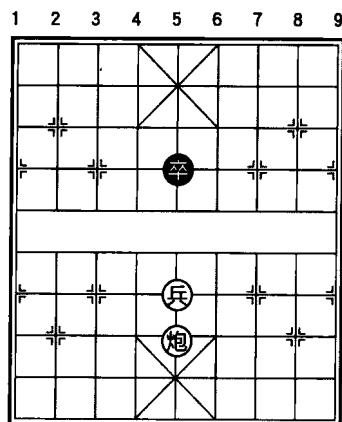


图1-10

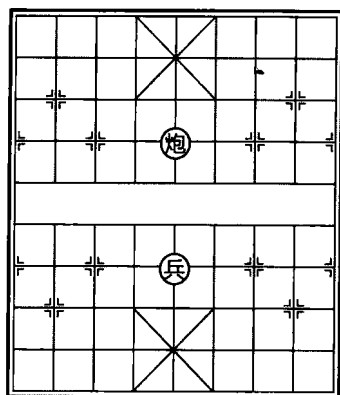


图1-11



棋步记录

初学者如果要使自己的棋艺得到进一步的提高，除了要懂得棋规外，还要懂得棋步记录的知识。因为棋谱是以记录法表达的，若参加象棋比赛，亦要求棋手自己做记录，这样也便于对弈结束后根据记录分析局法得失，汲取经验教训。

上一节已说过，棋子分红、黑双方，红方棋子有帅、双车、双马、双炮、双相、双仕、五兵等7兵种16枚，黑方棋子也相应地有将、双车、双马、双炮、双象、双士、五卒等7兵种16枚。全盘共32枚棋子，都置于交叉点上对垒。棋子在棋盘上纵向移动时叫进或退，横向移动时叫平。

记录棋步时，每一着棋用4个字来表达。

第一个字，是棋子兵种的名称。所要注意的是红黑方的差别。

第二个字，是棋子所在纵线的数码。注意红黑双方关于纵线数码的描述是有不同规定的。红方从右到左用中文数字一到九表示，黑方从自己的右到左用阿拉伯数字1到9表示。

第三个字，是棋子运动的方向，如进、退、平等。

第四个字含义因棋子兵种的不同而有所差别，对于帅（将）、车、炮（炮）、兵（卒）来说是指进退的步数或平移到达纵线的数码。对于马、相（象）、仕（士）而言，则指进退到达纵线的数码。其中，所谓进退都是站在自己这方角度判断的。

例如：“炮二平五”，是指红炮从第二纵线平移到第五纵线；“车二进六”表示第二纵线的红车前进六步。如果第二纵线有两只车，则需注明前车或后车；“马8进7”是指黑马从第8纵线前进到第7纵线。

比赛时，按照规则，红方先行，接着黑方再动，双方各走一着构成一个回合，记录时要在着法前面标出回合数。

象棋的棋规与记录方法就是这样的，你可以按照这些规则，摆好棋分别替红黑双方走棋。

这是我国现存最早的一个全局谱，载于宋代《事林广记》内，名为“饶先顺炮取胜局”，着法如下：

- | | | | |
|---------|------|---------|------|
| 1. 炮二平五 | 炮8平5 | 2. 马二进三 | 马8进7 |
| 3. 车一平二 | 马2进3 | 4. 车二进六 | 卒3进1 |



5. 车二平三 马3进4 6. 车三退一 马4进6
 7. 兵三进一 象7进9 8. 车三平七 马6进4
 9. 车七平六 马4进3

棋谱到此为止，黑胜定。现在你可以按上谱走动棋子，到终止时与图1-12比较，如果完全一致，就说明你做对了；如果不一致，就要开始检查每一步棋，找到错处，查明原因，提高见识。

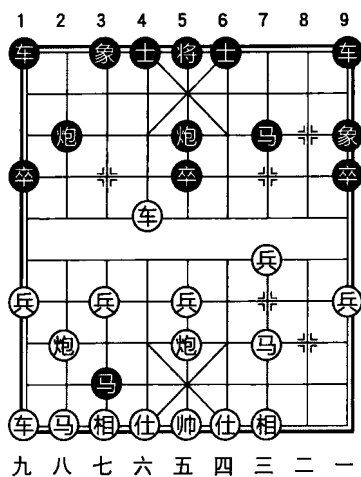


图1-12