

世界智力运动

象棋入门

象棋，也称中国象棋，是起源于中国的一种棋戏，是世界智力运动会三大棋之一。

在春秋战国时代的文化名著《楚辞·招魂》中就有“蔽象棋，有六博兮。”的词句。

象棋于北宋末年逐渐定型成近代模式：32枚棋子、有河界的棋盘、将在九宫之中活动等等。

杨国斯 张永军 编著



上海科学技术文献出版社

世界智力运动丛书

象棋入门

杨国斯 张永军 编著

上海科学技术文献出版社

图书在版编目(CIP)数据

象棋入门/杨国斯等编著. —上海: 上海科学技术文献出版社, 2009. 10

(世界智力运动丛书)

ISBN 978-7-5439-4069-7

I. 象… II. 杨… III. 中国象棋-基本知识 IV.G891.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第175594号

责任编辑: 陶 然

封面设计: 许 菲

世界智力运动

象棋入门

杨国斯 张永军 编著

*

上海科学技术文献出版社出版发行
(上海市长乐路746号 邮政编码200040)

全国新华书店经销

江苏常熟市人民印刷厂印刷

*

开本890×1240 1/32 印张9.375 字数252 000

2009年10月第1版 2009年10月第1次印刷

ISBN 978-7-5439-4069-7

定价: 18.00元

<http://www.sstlp.com>

■ 编委会

主 编 侯 鹏

副主编 金 风

编 委(按姓氏笔画)

叶佳旭 田楠楠 史彬彬 李增千

张永军 宋 召 杨国斯 郭 漾

曾 胜

目 录

第一章 象棋简介	1
第一节 象棋起源 / 1	
第二节 象棋趣闻 / 2	
第三节 爱上象棋 / 3	
第二章 象棋基础知识	6
第一节 棋盘和棋子 / 6	
第二节 棋子的摆法、走法与吃子 / 7	
第三节 子力价值 / 9	
第四节 将军与应将 / 11	
第五节 常用术语 / 15	
第六节 棋谱的读法与记录 / 18	
第七节 简单规则 / 20	
第三章 基本杀法	26
第一节 高钓马 / 26	
第二节 大胆穿心(大刀剌心) / 27	
第三节 铁门栓 / 29	
第四节 天地炮 / 31	
第五节 双车错 / 32	
第六节 立马车 / 33	
第七节 白脸将 / 35	
第八节 八角马杀法 / 36	
第九节 闷宫 / 38	
第十节 二路夹车炮 / 39	
第十一节 拔簧马 / 41	

第十二节	重炮 / 42	
第十三节	双马饮泉 / 43	
第十四节	侧面虎 / 45	
第十五节	双将 / 46	
第十六节	车炮抽杀 / 48	
第十七节	困毙 / 49	
第十八节	卧槽马 / 50	
第十九节	海底捞月 / 52	
第二十节	炮辗丹砂 / 54	
第二十一节	三子归边 / 55	
第二十二节	马后炮 / 56	
第二十三节	挂角马 / 58	
第二十四节	闷杀 / 59	
第二十五节	二鬼拍门 / 61	
第二十六节	练习题及答案 / 62	
第四章	布局技巧	126
第一节	布局原则 / 126	
第二节	常用布局 / 127	
第三节	布局技巧与陷阱 / 162	
第五章	中局战术	171
第一节	拦截 / 171	
第二节	驱逐 / 174	
第三节	抽将 / 177	
第四节	堵塞 / 182	
第五节	腾挪 / 186	
第六节	顿挫 / 188	
第七节	兑子 / 192	
第八节	牵制 / 196	
第九节	弃子 / 200	

第十节	捉子 / 206	
第六章	残局要素	210
第一节	常见残局 / 210	
第二节	残局技巧 / 227	
第七章	经典对局欣赏	242
第1局	仙人指路对起马 / 242	
	大连金波 红先胜 开滦宋国强	
第2局	中炮横车七路马对屏风马右象	
	/ 244	
	广东吕钦 红先胜 湖北柳大华	
第3局	过宫炮对左中炮 / 246	
	广东许银川 红先胜 江苏徐天红	
第4局	仙人指路对起马 / 251	
	北京蒋川 红先负 上海胡荣华	
第八章	练习题及答案	255
附录	中国象棋比赛规则	270

第一章 象棋简介

将

第一节 象棋起源

关于中国象棋的起源,在我国古老的文献中有几种有趣的传说:

(一) 起源于传说时代的神农氏,如元代和尚念常《佛祖历代通载》说:“借神农以日月星辰为象,唐相国牛僧孺用车、马、将、士、卒加炮代之为机矣。”

(二) 起源于传说时代的黄帝,如北宋晁补之《广象戏格·序》说:“象戏兵戏也,黄帝之战驱猛兽以为阵。象,兽之雄也,故戏兵以象戏名之。”

(三) 起源于战国之时,《潜确居类书》说:“雍门周谓益尝君:足下燕居,则斗象棋,亦战国之事也。盖战国用兵,故时人用战争之象为棋势也。”

(四) 起源于北周武帝之时,《太平御览》说:“周武帝造象戏”,明罗颉《物源》说:“周武帝作象棋。”

上述几种关于象棋起源的传说,有一定的根据,值得进一步追溯。从这些传说中可看出在我国的远古时代就有了象棋活动的萌芽。

中国象棋起源于中国的一种棋戏。

在春秋战国时代的文化名著《楚辞·招魂》中就有“蔽象棋,有六博兮。”的词句。说明在当时已经有了“象棋”这个名词。当然,那时的象棋不同于现在的象棋,在王逸注《楚辞》中说:“博,著也,行六棋,故曰六博。”

经过漫漫历史长河的不断演变、不断发展,象棋于北宋末年逐渐

定型成近代模式:32枚棋子、有河界的棋盘、将在九宫之中活动等。到了南宋时期,象棋运动已经家喻户晓,成为广泛流行的棋艺活动。

元明清时期,象棋在民间继续流行,技术水平也不断得以提高,出现了多部研究性的理论专著,其中最为重要的有《梦入神机》、《金鹏十八变》、《橘中秘》、《适情雅趣》、《梅花谱》、《竹香斋象棋谱》等。并涌现出大批著名的棋手,显示了象棋运动在当时深受社会各阶层民众喜爱的状况。

新中国建立之后,象棋进入了一个崭新的发展阶段。1956年,象棋成为国家体育项目。以后,几乎每年都举行全国性的比赛。1962年,成立了中华全国体育总会的下属组织——中国象棋协会,各地相应建立了下属协会机构。40多年来,由于群众性棋类活动和比赛的推动,象棋棋艺水平提高得很快,优秀棋手不断涌现,其中以杨官璘、胡荣华、柳大华、赵国荣、李来群、吕钦、许银川等最为著名。

目前在亚洲,不仅中国港澳等地棋风很盛,而且在泰国、新加坡、菲律宾、马来西亚、印尼、日本等国的华侨和外籍华人中,象棋运动也很普遍。这些地区和国家每年都举行象棋比赛,而且分别成立了象棋总会或象棋协会。

近年来,象棋运动在欧美许多国家有了可喜的发展。美国、法国、德国、加拿大等国,纷纷成立象棋协会或象棋社。值得注意的是,一些国家的国际象棋大师也下起了中国象棋,与我国一些中国象棋手一样,成了两项象棋竞赛都擅长的“双枪将”。



第二节 象棋趣闻

橘子二叟

唐朝丞相牛僧孺撰的《巴邛人》大意说,有个巴邛人,家有橘园,因霜后,橘已收。但余下两个大橘子,摘下剖开一看。每个橘子都有两个老人在下象棋。以后明代的象棋谱《橘中秘》《橘中乐》等书名

均来源于此。

赵匡胤下棋输华山

赵匡胤爱好象棋,在他未当皇帝之前,曾闯荡江湖,四海为家。一日,他走到华山地界,听说山中隐居着一位名叫陈抟的象棋高手,不觉技痒,就进山和陈抟对弈。据说陈抟已是得道之人,已预知赵匡胤将做皇帝,就想和他开个玩笑。陈抟故意把棋走成看似一个必败的局面,然后笑着对赵匡胤说:“我可以反败为胜!将军可信否?”赵匡胤看着自己的必胜棋局,哪里肯信他的胡言。陈抟成心要和他打赌就说:“如我取胜,你将来得天下时就把华山给我。”赵匡胤不相信将来自己能当皇帝,更不相信自己稳操胜券的棋局会输掉,就一口答应下来。谁知几步之后自己众多棋子竟然不敌陈抟单马的进攻。赵匡胤输得目瞪口呆,对陈抟高超的棋艺佩服得五体投地。后来赵匡胤果真当上了皇帝,只好履行诺言把华山送给了陈抟。

楚河汉界今何在

公元前 204 年刘邦与项羽兵刃相交,刘邦(汉)凭着后方粮草供给充足,大举进兵攻击项羽(楚),迫使项羽不得不提出“中分天下,割鸿沟以西为汉,以东为楚”的要求。从此就有了“楚河汉界”之分。历史上的楚河汉界不是今日的湖北(楚地)与陕西(汉中),而是河南省的荥阳、成皋一带。据说,如今在荥阳东北面的广武山上还残留两座遥遥相对的古城遗址。西面的一座叫汉王城,东边的一座叫霸王城,两城之间有一条 300 米宽的大坑沟,便是历史上所说的“鸿沟”了。



第三节 爱上象棋

象棋,也称中国象棋,是世界智力运动会三大棋之一。在我国,它是继国际象棋之后,又一个走向世界的益智类体育比赛项目。

下棋是一种有益的智力运动。下棋时人们的思维非常集中,大脑皮层处于高度兴奋状态。按照生理学观点,由大脑皮层发出的冲

动,正常加速心脏的活动,而且使人身传导系统起着刺激性的改变,促进血液循环及身体各部分的新陈代谢。少年儿童正处于长身体、长知识的时期,下象棋有助于开发他们的智力。

下棋具有养德导智的教化作用。寓教于乐是象棋的又一大特点,惊险的博弈可以培养人们敏锐的应变能力;行棋运子的统筹以及算攻可以增强人们的数学知识;千变万化的变着,可以培养人们的创造力;运动的节奏,落子的执着追求,可以提高人们的艺术想象力;临杀勿急,见弱不欺,临危不乱的棋艺哲理,可以陶冶人们的品格;遇强不怯,遇险不尺的短兵相接,可以培养人们坚忍不拔、不屈不挠的精神;而象棋的棋规,无不在端正人们的行为规范。象棋寓教于人显然不仅仅是这些,它丰富的内容,有助于开发和增强少年儿童的记忆力、心算能力、筹划能力、想象力和统一协调的能力。这种能力的培养,有利于数学、哲学、军事及计算机软件开发能力的早期培养。

下棋有助于培养团队精神,增强人际间的沟通与互动。

象棋的特性,犹如社会上的各种分工和各自的职能,虽威力有着明显的区分,但兵卒可吃帅捉将,体现出“人人平等”的社会模式。这有助于培养少年儿童的协同合作的团队精神。

古人下棋,讲究以棋会友;今人下棋,主张友谊为重。通过下棋,大家有共同的兴趣爱好,沟通了感情,增强了友谊,“竞”而成为密友。

俗话说“自古英雄出少年”。一些象棋大师都是在儿童时期被发现、培养出来的。著名的谢侠逊先生,4岁就会下象棋,粗通车、马、炮的用法,6岁时棋艺出众超群,13岁就成为县里的棋王。他从事象棋运动近百年,故有百岁棋王之称。特级大师胡荣华,7岁就与成年棋手较量,互有胜负,15岁跃登全国冠军宝座,并且创造了十连霸的辉煌伟业,至今无人能超,享有“棋坛司令”的美誉。

因此,在少年儿童中普及象棋活动,可以从有象棋天才潜质的少年儿童中,培养出我国象棋运动的优秀接班人。

有些家长担心下棋会影响孩子学习,事实上只要处理得当,不仅

不会耽误学习,而且还能提高孩子的智力。由于下棋提高了智力,反过来又促进学习,可谓一举两得。德国的国际象棋前世界冠军拉斯克就是一位科学家,这样的事例不胜枚举。对有高智商的少年儿童来说,下棋与学习是互相促进的。目前一些棋类运动兴旺的国家,如日本、德国、俄罗斯、英国等都是发达国家。这也说明,开展棋类运动对国家的经济发展大有裨益,对人民文化素质的提高更是有百益而无一害。

象棋的行棋歌:

车行直线任纵横,兵种威力它最能。

象走田字河界内,遇塞象眼进退难。

马行日字防蹩脚,排除障碍踏全盘。

炮行直线同车样,隔子打子能攻坚。

兵卒每行一步止,过河横行或向前。

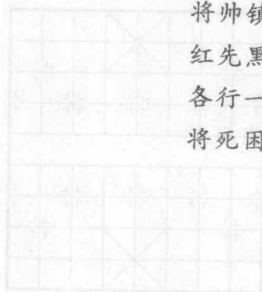
士居宫内斜进退,每走一步护将边。

将帅镇守九宫内,直横进退一步限。

红先黑后凭智战,争先取势兵法全。

各行一着一回合,着法不许超时限。

将死困毙论胜负,无法取胜始和谈。



1-5图

第二章 象棋基础知识

第一节 棋盘和棋子

一、棋盘

棋盘,是形式完全相同的两部分相对组成的,就一方来说,是由5条横线和9条直线交叉而成,共90个交叉点。

中间有一条空白横道,象征界限,称为“河界”也叫楚河、汉界。意思是以河为界,上下两部分“河界”相连,便成了横十竖九的完整棋盘。

“河界”中间不标直线,棋子跨越“河界”无论直走、横走或斜走,均按有线行棋。实际上,“河界”中直线是隐线,只是没有标出来。

每方直线的标法,面对棋盘,从右到左,依次为1—9路。红方9路,即是黑方1路,依此类推。

己方线路只代表己方棋子的位置,各记各路,以免混淆。双方阵营的一、三路横线与四、六路直线的方框内有两条对角线,形成一个“米”形,称为“九宫”。

二、棋子

象棋的棋子共有32个,分红黑两种颜色。红黑各为一方,每方16个棋子,共有7个不同的棋子,每方就是由这7个不同的兵种组

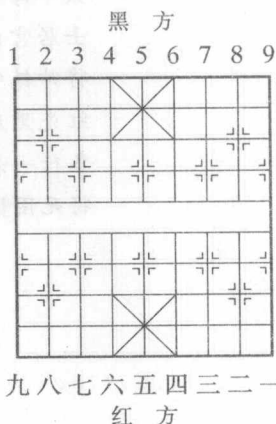


图 2-1

成了16个棋子。如图2-2。

红方：♖(1个)♔(2个)♘(2个)♙(2个)♚(2个)♛(2个)♟(5个)

黑方：♜(1个)♞(2个)♝(2个)♞(2个)♚(2个)♛(2个)♟(5个)

其中：♖=♔、♔=♞、♘=♝、♙=♞、♚=♚、♛=♛、♟=♟、♟=♟

红黑双方的7个兵种，形异实同，好比军队的服装，以示区别。

第二节 棋子的摆法、走法与吃子

一、棋子的摆法

所谓摆法即指对弈前的棋子位置，国际象棋将棋子摆在格内，而中国象棋是摆放在交叉点上，摆棋口诀：元帅大将放中央、卫士左右在两旁、然后再摆象和马、两个车儿放角上。

♜(♖)居底线之中，其余兵种对称分列两侧。如图2-2。

二、棋子的走法

棋盘上共有90个交叉点，棋子就在这些交叉点上活动。

棋子的7个兵种，可分为两大类，一类可以过河，一类不可以过河。“过河”的兵种是：♙(♞)、♚(♚)、♛(♛)、♟(♟)，过河了也叫进攻子。“不过河”的兵种是：♖(♔)、♔(♞)、♘(♝)也叫防守子。

7个兵种的具体走法如下：

♜(♖)只能在“九宫”的9个点上活动，可上可下，可左可右，直走横走，仅限1步。

♞(♔)只能在九宫的5个点上活动，上下左右，斜行1步。

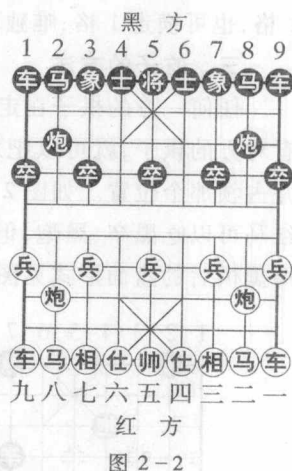


图2-2

象(相)只能在己方阵地的7个点上活动,上下左右斜行两步,若两步之间有棋子相隔(不论对方己方的棋子)则不能通过,称为塞象眼。

车(车)不论上下左右,只要无子阻隔,都可以直走,横走能进能退。

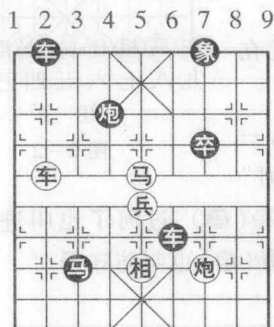
马(马)每斜行两格,即一直一斜,可进可退,不限步数。马在棋盘某一个位置时,可走8个方向有“八面威风”之说。如在走子方向的一直处有别的棋子挡住就不能走过去,俗称“蹩马腿”。

炮(炮)不吃子时,走法同车一样,凡吃子时必须隔1个棋子,不论对方己方跳吃,俗称“炮打隔子”。

卒(兵)未过河时,每着只许向前走1格。过河后每着即可前进1格,也可横走1格,唯独不能后退。

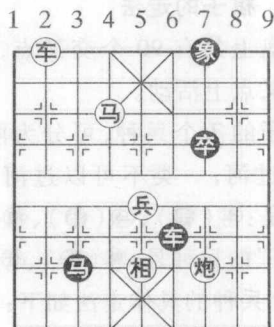
三、吃子的方法

任何一方的棋子在走动时,如果自己的棋子能够走到的位置上对对方的棋子,就可以把对方的棋子吃掉(吃掉的棋子拿出棋盘),并占领那个位置。如图2-3,以红棋吃子为例,红车可以吃掉黑车,红马可以吃黑卒、黑炮,但不能吃黑车;因为红兵“蹩”住了马腿,吃掉黑棋后的盘面形式见图2-4。只有炮除外,炮的吃子方式与走法



九八七六五四三二一

图 2-3



九八七六五四三二一

图 2-4

不同;它和对方棋子之间必须隔 1 个棋子(不管是本方的或是对方的)跳吃,俗称“炮打隔山”。一定要注意,只隔 1 个棋子,这个棋子叫做“炮架子”。如图 2-4 中的红相和黑卒,红炮可以用黑卒做炮架子,吃掉黑象;也可以用红相做炮架子,吃掉黑马。

除了⊙和⊙以外,任何棋子都可以听任对方吃或主动送给对方吃。

第三节 子力价值

我们经常看到初学的小朋友下棋时,盲目地进行子力交换,不以“质”而是以一个换一个作为原则,有时用一个炮换了对对方两个兵还津津乐道。对弈的结果就不言而喻了。如此的交换几经累积,形势必然要处于劣势,这就是不懂子力价值的结果。

分析一盘棋的优劣,思路的第一感就是先比较双方的子力价值,然后再考虑子力的位置,局部的兵力组合与全局的关系,相互间的制约与薄弱环节的分析等因素,从而得出结论。对于初学者来说,局势分析的一个重要因素是子力价值,它是最容易掌握同时也是必须掌握的基础知识,象棋子力价值能够作为棋子交换时,衡量双方得失的尺度,同学们要充分认识它的重要性。所以我们要对各兵种在通常情况下的实力作一评估。

一、车

车是威力最大的兵种,是棋战中的“核武器”,它行动迅速,控制范围大,进退自如,攻防均宜。俗话说“三步不出车,必定要输棋”,虽然夸张,说明它强大的战斗力。一车相当于双马、双炮或一马一炮,给它评估 10 分。

二、马

由于马的特点,有蹩腿的障碍,特别是在布局阶段,行动上不如炮灵活,容易遭到对方的攻击。而进入中、残局阶段,由于盘上的棋子少了,活动的空间大了,可盘旋跳跃,威风八面,攻击力得以发挥。

一马相当于一炮,给它评估5分。

三、炮

炮在棋战中属远程武器,它行动迅速,善于遥控对方,尤其在开局时,盘上的棋子极多,可借用的“炮架子”也多,它不仅对本方的马起到很好的保护作用,同时也是进攻的主要兵力。一炮相当于一马,给它评估5分。

上面讲过的“车”、“马”、“炮”,是象棋中作战的主力军,称为“强子”。双马或双炮或马、炮等于一个车的价值。

四、仕(士)

仕(士)的活动范围很小,不能出“九宫”,它的任务主要是维护帅(将)的安全,是将、帅的贴身警卫,与其他子力配合,兼有助攻的作用,如果用一只过河的兵、卒与士相兑,是较正常的子力交换。给它评估2分。

五、相(象)

相(象)的任务与仕(士)差不多,但是活动的范围与仕(士)比较大了许多,而且负责三、七路河口的重要防御工作,故价值比仕(士)略大,给它评估为2.5分。

仕(士)、相(象)的主要任务是维护帅(将)的安全,称为“弱子”。

六、兵(卒)

在象棋中,数量最多、战斗力最小的兵种就是兵、卒。由于它的行动很慢,只能向前一步一步地走,过河以后才可以平走,因此,兵和卒在没过河时战斗力最弱,仅仅控制前方1个点,给它评估为1分。过河以后,能够控制前、左、右3个点,给它评估为2分。

这样的评估,是在正常情况下,而兵、卒的战斗力在开局、中局、残局3个阶段中变化较大。开局阶段的战斗力最低,只是本方的一道屏障,因为对方的兵、卒也存在,起着监控前方一点的相同作用,因此无法过河参战。进入中局以后,一旦能够过河参战,不仅控制的范围扩大了,它将作为一股具有潜在威力的战斗力存在