象棋初步

XIANGQI
CHUBU

人民体育出版社

象棋初步

·修订本·

张雄飞 编著

人民体育出版社

象棋初步 ·修订本· 张雄飞编著

人民体育出版社出版 787×1092毫米 1/32 40千字 2 4/32 印张
北京市大白楼印刷厂印刷 1956年12月第1版 1983年9月第3版
新华书店北京发行所发行 1983年9月第10次印刷 印数:255,501—356,000册

责任编辑：徐家亮 **统一书号**：7015·2119
封面设计：倪东坚 **定　　价**：0.22元

目　录

第一章　怎样下棋……1
第二章　象棋记录方法……10
第三章　残局的基本杀法……14
第四章　基本的胜和定式……31
第五章　开局要义……47
第六章　怎样进修棋艺……58

第一章　怎样下棋

一、棋子和棋盘

象棋一般由两个人对弈，开始时，双方各有十六个棋子，分成七种：将（帅）一、车、马、炮、象（相）、士各二，还有五个卒（兵）。棋子一般用红、黑（蓝）两种颜色。旧例，为了帮助辨别，尤其是在印棋谱时怕仅仅靠阴阳文的字形来区别还不够显明，每个棋子都用两种字体，如车、俥，马、傌，炮、砲，士、仕等；近年来，一般只保留将、帅，象、相，卒、兵这三组的区别，其余四组的区别都不大保留了。本书的图例以阳文代替红方；阴文代替黑方。

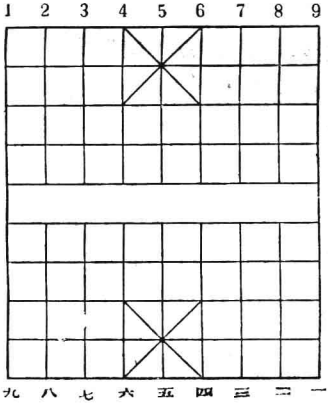


图　一

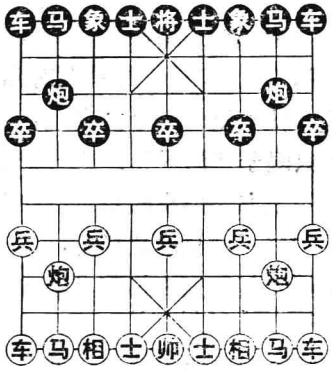


图　二

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongboo

棋子活动的场所，叫做“棋盘”。它是由九条直线和十条横线相交组成的。横的第五、六两条之间，不画直线，称为“河界”。每方第四条到第六条直线和第一条到第三条横线之间的正方形部位，画上交叉的十字，称为“九宫”(它也恰好共有九个交点)，这是将（帅）和士活动的范围。为了下棋时记录，就在棋盘的上下注上号码（图一）。两人对下以前，棋子要按照图二的样子摆好。

二、棋子的走法

七种棋子中，车的威力最大，它能横走，又能直走，而且前后、远近都无限制。

炮的走法和车一样（但“吃子”的方法和车不同，下面再加说明）。

卒（兵）在没有过“河界”时，只能向前走，每次只限走一格。“过河”以后，行动的方向增加到三个：即向前、向左或向右，每次也只限走一格；但不准后退。

象（相）每次循对角线斜走两格，好象“田”字，所以俗称“象飞田”；如果在对角线的交点上有对方或自家的棋子，就不能朝那个方向走，这叫做“塞象眼”。它的活动范围只限于“河界”以内自己的一方，不能“过河”。例如图三的上方，黑棋的象可以飞到圆圈处，又可从一个圈到另个圈，每一次只准这样走，不准多或少走；打叉的地方它本来也可飞到，只因为有自家或对方棋子塞住象眼，所以不能去。

士每次只能斜走一个对角线，并且只限在“九宫”以内。将(帅)也只限在“九宫”之内活动，每次只能横走或直走一格。

马的走法俗称“跳日字”，因为从原来所在的一点 到新的一点，恰好象个“日”字。旧歌诀管这动作叫“马行一步一尖冲”，就是说先横着或直着走一格，然后再斜着走一个对角线。如果相邻的横或直的交点上已经有棋子，不论它是哪一方的，那么便不能走，这就叫做“蹩脚”或“蹩腿”。例如图三的下方红棋右边的马，因为自己紧右邻有炮，紧前面有兵，因此向右横走一格或向前直走一格都首先行不通，那么边线和河沿的四个打叉的地方都跳不上去；但紧贴它后面或左边都没有棋子，因此它可以沿直或横线先行一格，再斜走一对角线到四个圈上去。又左马横有自己的相，直有对方的车，使第一步横直都不通，因此三个打双叉的地方一处也不能跳。

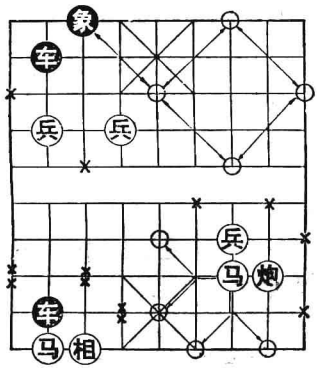


图 三

三、吃　子

任何棋子在走动时，如果到达的部位有对方棋子，就可以把它“吃掉”。所谓“吃”，就是把它从棋盘上拿开，而把

自己那只“吃”子的棋子放在被吃的子的原位上。换句话说：“吃子”的方式和走子的方式是一致的，“吃子”就等于走子的附带动作，如象图四，红帅可以把它左边的黑炮吃掉；黑士可以吃掉红的过河兵；黑象可以吃掉红炮；红车可以直走吃黑象，也可以横走吃左边的黑卒；黑马可以沿箭头吃红马，红马因为“蹩脚”，却不能吃黑马；红边兵可向前走一格而“过河”，同时吃掉黑的边卒；黑的边卒也可以过河并把红的边兵吃掉；红过河兵可以横走吃掉黑棋的炮。只有炮的“吃子”方式和它的走子方式不同：它和对方棋子之间必须隔一个子，才能“吃”掉人家；隔两个子以上，却又不行。中间所隔的子，不管自己的或对方的都行，叫做“炮架子”。可是，炮如果不“吃子”而单单越过“炮架子”，那却不许可。黑炮因为有自己中卒做“炮架”，可以吃掉对方的中兵（不过吃中兵以后，红马又可以把炮吃掉），但它如不吃兵而光想越过自己中卒落到圆圈处，那却不可以。

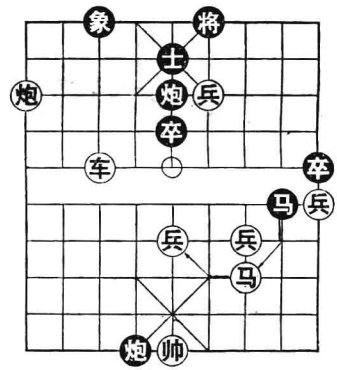


图　四

每方可以自动地把任何棋子送给对方“吃”，也可以不救自己方面将要被“吃掉”的任何棋子；可是，一方棋子尽管在对方“口里”，但究竟“吃”或“不吃”，完全在于对方，不能强迫对方非“吃”不可（不包括将和帅在内）。

每一方都不许吃掉自己方面的任何棋子。自己的棋子如果碍事，只有设法把它走开。

“蹩马脚”和“塞象眼”的棋子如果是对方棋子，只有等它自己走开；或者把它“吃掉”，然后自家那只棋子再走开，使被“蹩”、“塞”的马或象获得自由。

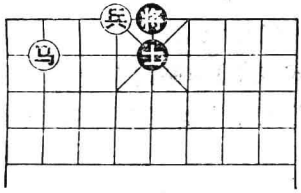


图 五

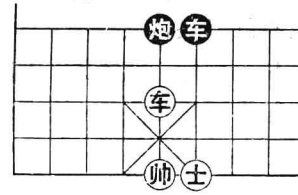


图 六

四、各种“将军”和“将死”

打篮球要投中对方球篮，踢足球要踢进对方球门，下象棋则以“将死”对方将（帅）为胜。

一方的车、马、炮、兵(卒)在下一着要吃对方的将(帅)时，叫做“将军”，又简称“将”或“照”。被“将军”的一方不能象别的棋子要被吃掉时那样可理可不理，而却必须进行防护，术语叫做“应将”。

“应将”有两类办法：

（一）消灭“将军”的来源——用自己的任何（请看上

面的吃子方法）棋子，包括将或帅本身在内，把进行“将军”的对方棋子“吃掉”；但将或帅不可“吃”对方有别的子保护的棋子。

（二）“将军”的来源仍然让它存在——这又分三个方式：1.避将，把将（帅）避开到对方棋子吃不着的另一部位上去；2.“遮将”或“垫将”，就是把自己的棋子走一个到将（帅）和“将军”的对方棋子之间去作遮拦；3.撤卸炮架，即在对方用炮“将军”时，把自己的作为“炮架子”那只棋子走开。

例如图五，红兵这时在“将军”，黑方可落士把它吃掉；倘没有红马保住兵，黑将本身也可以把它吃掉的。图六，红棋应付黑炮的“将军”有四个方式：（1）帅避到左边去；（2）士撑起来“垫将”；（3）作为“炮架子”的红车拉开；（4）红车把黑炮吃掉。

如果不在同一条线上的两个棋子同时“将军”，那么，随便你想吃哪个、垫哪个或撤哪个显然都不行。这时候，唯一可采取的方式只有避将。这样的“将军”叫做“双将”。典型的“双将”，其中一个棋子必然是马。如图七红马如果沿箭头跳到圆圈处，那么马、炮便同时“将军”。尽管黑车可以吃炮或走开，或者黑象落下来垫，但不能同时解决马“将军”的问题；同样，黑炮尽可打马，或黑马可以回来“蹩脚”，但同时红炮的“将军”却解除不了，因此，黑棋只有进将避开，别无他法。有时候，车或兵（卒）紧贴着将（帅）并且仗着同在一线的炮来“将军”，而车或兵（卒）又另有子保护，那也非避将不可。如图八，黑卒如果进一步，那么，一方面炮“将军”，红炮不能打卒（卒有车保，帅又不能吃）；一方面卒“将军”，红车又不能吃炮，因此只有

上帅。这也是“双将”的一类。

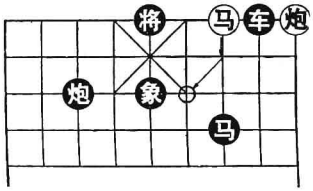


图 七

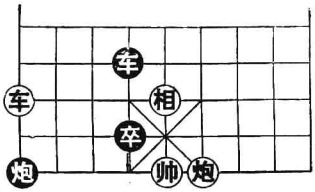


图 八

由于“应将”具有强迫性，所以在既“将军”又吃子的场合，对方往往只好舍子。这样的走法，术语叫做“抽将”。如图九，红炮打象“将军”抽车吃，黑棋只好任凭它吃车。又红中马要想跳到圆圈处“将军”抽车，是达不到目的的，因为黑车可去蹩它脚，既解了“将军”又避免被吃；可是，在打叉处如有一个棋子，车就不能去蹩脚，只能瞪着眼听马抽吃了。

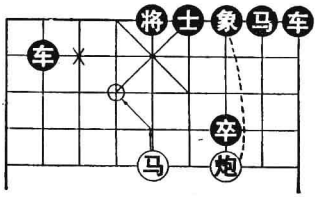


图 九

一个子闪开而让另一个子“将军”，称为“闪将”。闪开的子往往顺带抽吃对方的棋子——当然最好是白吃。如图十黑车一闪开，炮就“将军”（在普通情况下，黑车是只会闪到星号处抽吃红车，黑方左炮可闪到双圈处借马“将军”而打车）。“闪将”有时是换子而占便宜，有时则平换（在万不

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongboo

得已时，“闪将”不仅抽吃不到对方棋子，反而自己丢子也有的）。

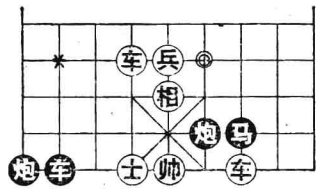


图 十

对方“将军”，自己没有解救的方法了，就叫做被“将死”。这时候，对局就告结束，被“将死”的一方算输棋，对方算赢棋（图十一、图十二）。

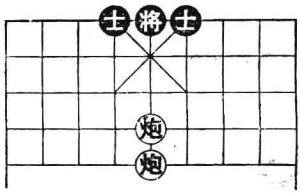


图 十一

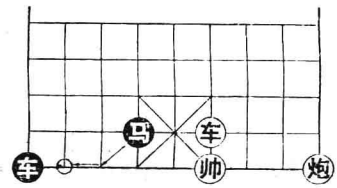


图 十二

在各种“将死”的情况中，有一种需要特别提出的，是将帅不能对面。这是一项非常特殊的规定；将和帅在同一直线上时，中间至少要隔一个棋子，否则是不许可的。如图十三、十四、十五被“将军”的一方都算“将死”，原因就是由于有这条将帅不能对面的规定。

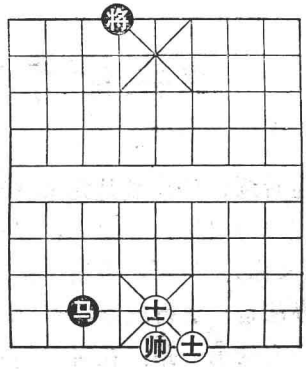


图　十三

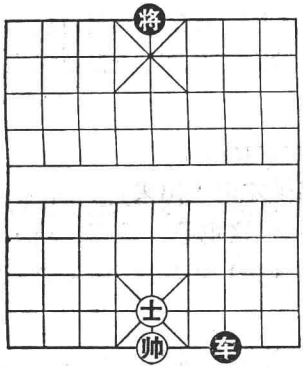


图　十四

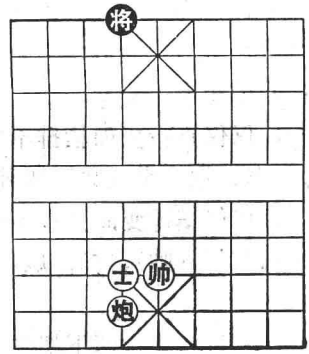


图　十五

第二章　象棋记录方法

我们在前面已经看到：象棋盘是九条直线和十条横线相交而成的长方形。直线一般称为“路”，又称为“行”；横线一般称为“格”，又称为“排”，古谱中则多称为“步”。几百年来，通行的办法是：**直行或路，双方各自从右往左数，由一到九。**如一方的第一路，在对方是第九路；**横排或格是各自从下往上（从身边朝对方）数，由一而到十。**如一方的第一排，在对方是第十排或末排。

我们已经知道：七种棋子各有各的走法，总起来看有八种类型：向左右走；笔直地向前后走；斜着向前或向后走；先横（直）然后斜着向前后走。这许多种走法所表现出来的结果，归纳起来，不外三样：

一、仅仅直行变而横排不变——这种单一的动作只有将（帅）、车、炮、卒（兵）四种棋子才走得出来；

二、仅仅横排变而直行不变——这也是一种单一的动作，也只有将（帅）、车、炮、卒（兵）四种棋子才能走得出来；

三、直行、横排两下都变——这是一种复合的动作，只有马、象（相）、士三种棋子才走得出来。

针对以上三种特色，我们灵慧的先人就创造了非常简便的记录方法，每一着棋只用四个字记载便行了：

第一个字是走动的那个棋子；

第二个字是数目字，是指那个棋子在走动之前当时所在

的直行；

第三个字指动作的方向，共只有“平”“进”（上）“退”（下）三个字。“平”字适用于第一项动作；“进”“退”适用于第二项动作，而配合第四个字，也就可以灵活运用于第三项动作。

第四个字也是数目字：在记载第一项动作时，指的是到达的直行数目；在记载第二项动作时，是表示向前进了几格或向后退了几格（它原来所在的本位不算）；在记载第三项动作时，和第三个字联系起来，表示在斜进或斜退后、新到达的直行。

以图十六为例：红帅沿单箭头的动作，是从第五直行横走到第六直行，就记为“帅五平六”；又，它如沿双箭头动作，那么直行不变而只是向前进一格（本位不算），就记为“帅五进一”。红车如沿单箭头行动，就是“车一平四”；如沿双箭头行动，就叫做“车一进五”；倘由那儿再沿三个箭头行动，就记为“车一进四”。黑方右炮如横到中线圆圈处，叫做“炮2平5”；要是黑方左炮移到那里，则为“炮8平5”。红兵第一动作（沿单箭头，以下类推）是“兵九进一”；第二动作仍是“兵九进一”；第三动作则是“兵九平八”。红相沿单箭头行动，是从第五直行斜进到第三直行，叫做“相五进三”；它如沿双箭头行动，则为“相五退七”；可不可以怀疑它进三时会进到星号处，退七时会退到打叉处呢？不可以，因为相的走法必然到不了这两点。黑士沿单箭头的动作叫做“士4进5”，因为它从第4直行斜进到第5直行；从那儿再沿双箭头行动，是由第5直行斜退到第6直行，就称为“士5退6”。这也不会怀疑为走到别的地方去了。黑马沿单箭头进到第3直行，我们就管它叫“马2进3”；

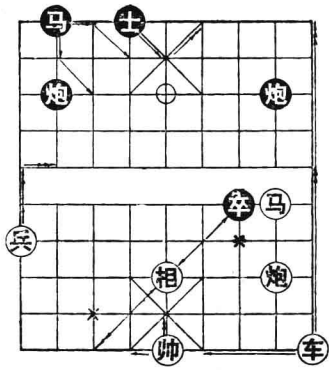


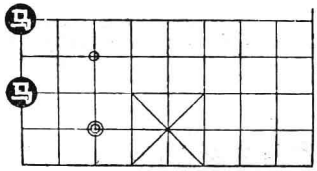
图　十六

它如沿双箭头行动，则是从第二直行进到第四直行，就管它叫“马2进4”。这也同样不会怀疑它跳到别的地方去。

同图红“相五进三”时，连带吃掉对方的卒，古谱上在这着法下面还加注“去卒”两个小字；红炮如打掉黑炮，叫做“炮二进五”，反过来要是黑炮吃了红炮，这个动作就称为“炮8进5”，在古谱上，也要在着法下面加注“去炮”两个小字。还有，走一着棋要是给对方“将了一军”，古谱总在下面加注一个“照”字。现在的棋谱大多不注，比较起来，不及古谱细密明确。

同一直行如果在两个同属一方的相同的棋子，有时光用四个字还不易令人判断究竟要动哪个子。例如图十七，如光说“马1进3”，是指前面的马跳到双圈处呢，还是指后面的马跳到单圈处，这令人很难捉摸。古谱的办法是：如指前面的马，则在“马1进3”下加注“九步”两个小字；如指后面的，则加注“七步”两字。现在，通行的办法是用“前马

进3”或“后马进3”，不另加注，这是比较可取的。



红方

图 十七

古谱对于着法的好坏，没有什么表示；近几十年的棋谱，一般在好着旁边加点，在特别精妙的着法旁边加圈，在劣着旁边打叉。本书为排印方便，采用国际象棋谱上的通例：好着后面加一个“!”，特别精妙之着后面加“!!”；劣着后面加一“？”，绝大的劣着则加“??”。

某一棋子是在哪个部位，古谱用六个字表示，例如图十六的红车是在“红方一路一步”；红炮是在“红方二路三步”，它在进五打掉对方的炮之后，就在“红方二路八步”。不过要注意：棋盘上任何一个部位（亦即交点）都可以从红黑两方面来看：在一方是“一路一步”，在另一方则是“九路十步”。同上图例，黑左炮是在“黑方8路3步”；它如进5吃掉红炮，就到达“黑方8路8步了”。笔者意见：可简化为四个字，即“红一一位”，“黑8 3位”……，第一数目字表示直行，第二数目字表示横排。

以上已扼要说明：如果走了一着棋，就该怎样加以记录；这一点完全懂得了，就可以反转来加以运用：即看了一着记录，就会在盘面上把它走出来。必须如此，才有可能研究古今棋谱。这是一把很灵便的钥匙，请读者务必彻底领会掌握。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongboo