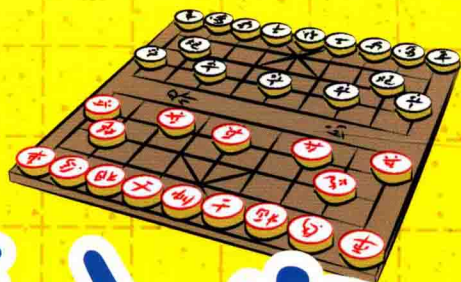


象棋快速入门



全程图解

李春平 等编著

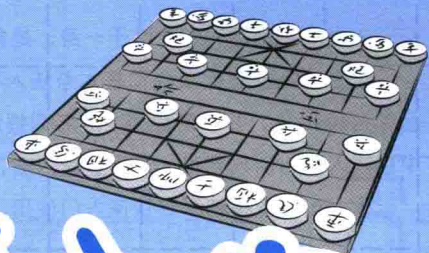


由浅入深
由易到难



化学工业出版社

象棋快速入门



全程图解

李春平等编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书集实用性、专业性于一身，是象棋初学者和爱好者的必备书籍。

全书先从象棋的简介和基本杀法入手，着重讲解象棋布局、中局和残局的三个阶段，最后以象棋的棋品和棋德作结。书中配有精准的名词提炼、翔实的实战知识、生动的图文解释，可使读者在学习象棋过程中由浅入深，由易到难，逐步登堂入室，最终在象棋的博弈世界中走得更有趣、更长远。

本书可供象棋初学者快速入门使用，也可供象棋爱好者参考。

图书在版编目(CIP)数据

象棋快速入门全程图解/李春平等编著. —北京：
化学工业出版社，2015.1

ISBN 978-7-122-22550-4

I. ①象… II. ①李… III. ①中国象棋—图解
IV. ①G891.2-64

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第293414号

责任编辑：黄 滢
责任校对：李 爽

文字编辑：咎景岩
装帧设计：王晓宇

出版发行：化学工业出版社（北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011）
印 装：北京云浩印刷有限责任公司
880mm×1230mm 1/24 印张9¹/₄ 字数267千字 2015年6月北京第1版第1次印刷

购书咨询：010-64518888（传真：010-64519686） 售后服务：010-64518899
网 址：<http://www.cip.com.cn>
凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定 价：29.80元

版权所有 违者必究

前言

FOREWORD

象棋，古代称“象戏”、“象碁”，在中国有着悠久的历史，早在先秦时期已有记载，汉代得到发展，唐朝时已很普及，到了宋代，已经基本定型，并在全国流行。作为一项备受人们喜爱的益智运动，其参与人数之多、流传地域之广、渗透社会层面之全，以及精神内涵之博大深厚，皆令其他样式的文化活动难以望其项背，被尊为国粹瑰宝，也当之无愧。

在街头巷尾你或许能见到这样的场景：大树阴凉下，有这么一群人，他们不论相互是否相识，都可以在棋盘上一较高下，胜者似闲庭信步暗自得意，败者紧张汗出后悔不迭。这温馨的一幕或许会让每日为生活而奔劳，行色匆匆的人们眼前一亮，给心灵带来一丝暖意。是的，相比其他运动游戏而言，象棋的设备简单、方便，更是集科学、艺术、竞技三者为一体，有着严密的科学性、精妙的艺术性和强烈的对抗性。下象棋可以充实我们枯燥的业余文化生活，还可以开发我们的智力，增强我们逻辑思维的敏捷性。它教会我们很多人生哲理，也教会我们怎样更好地在忙碌的现代社会中“修身养性”。

本书集实用性、专业性于一身，是象棋初学者和爱好者的必备书籍。本书先从象棋的简介和基本杀法入手，着重讲解象棋布局、中局和残局的三个阶段，最后以象棋的棋品和棋德作结。书中配有精准的名词提炼、翔实的实战知识、生动的图文解释，我



们相信这些会让读者在学习象棋的过程中由浅入深，由易到难，逐步登堂入室，最终在象棋的博弈世界中走得更有趣、更长远。相信本书会给象棋初学者和爱好者带来无限的惊喜与欢乐。

本书编写人员有李春平、李伟琳、王芳、王冬梅、张晓雯、郑屹然、程灵、魏超、闫丽华。本书在编写过程中得到了有关单位领导和专家、象棋爱好者的关心、支持与指导，在此一并向他们表示真诚的感谢！

由于时间紧迫，书中难免有疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

编著者



目录 CONTENTS

1

象棋简介

001

- 1.1 象棋的起源 / 001
- 1.2 象棋的用具 / 002
 - 1.2.1 棋盘 / 002
 - 1.2.2 棋子 / 003
- 1.3 象棋的走法 / 003
 - 1.3.1 车的走法 / 003
 - 1.3.2 马的走法 / 003
 - 1.3.3 相(象)的走法 / 004
 - 1.3.4 仕(士)的走法 / 004
 - 1.3.5 帅(将)的走法 / 005
 - 1.3.6 炮的走法 / 005
 - 1.3.7 兵(卒)的走法 / 005
- 1.4 象棋的基本术语 / 006
 - 1.4.1 将 / 006
 - 1.4.2 杀 / 006
 - 1.4.3 捉 / 007
 - 1.4.4 打 / 007
 - 1.4.5 闲 / 007
 - 1.4.6 抽 / 007
 - 1.4.7 跟 / 007
 - 1.4.8 运 / 007
 - 1.4.9 兑 / 007
 - 1.4.10 困毙 / 008
 - 1.4.11 先手 / 008
 - 1.4.12 反先 / 008
 - 1.4.13 优势 / 009
 - 1.4.14 胜势 / 009
 - 1.4.15 均势 / 010
 - 1.4.16 入局 / 010
 - 1.4.17 正着 / 010
 - 1.4.18 妙着 / 011
 - 1.4.19 劣着 / 011
 - 1.4.20 等着 / 012
 - 1.4.21 将军脱袍 / 012
 - 1.4.22 丝线牵牛 / 013
 - 1.4.23 太监追皇帝 / 013
 - 1.4.24 得局胜三子 / 014
 - 1.4.25 寡士怯双车 / 014
 - 1.4.26 车炮无杀着 / 014
 - 1.4.27 排局序战 / 015

2

象棋的基本杀法

018

2.1 重炮杀法 / 018

2.2 大胆穿心 / 019

2.3 进洞出洞 / 021

2.4 对面笑杀法 / 022

2.5 侧面虎杀法 / 023

2.6 卧槽马杀法 / 025

2.7 钓鱼马杀法 / 027

2.8 挂角马杀法 / 028

2.9 马后炮杀法 / 030

2.10 车兵类杀法 / 031

2.11 二鬼拍门杀法 / 033

2.12 双车错杀法 / 034

2.13 送佛归殿杀法 / 036

2.14 白马现蹄杀法 / 038

2.15 海底捞月杀法 / 040

3

象棋的布局

042

3.1 布局（开局）的概念 / 042

3.2 布局（开局）的基本原则 / 042

3.2.1 尽快出子 / 043

3.2.2 主力集结 / 046

3.2.3 两翼呼应 / 049

3.3 传统布局（开局）发展 / 053

3.3.1 列炮布局的基本阵式 / 054

3.3.2 列炮布局的发展——跳正马进攻 / 057

3.3.3 列炮双方皆跳正马布局 / 065

3.3.4 后补列炮的流行 / 068

3.4 现代象棋布局（开局）精华 / 070

3.4.1 红急进中兵式 / 070

3.4.2 红五九炮式 / 072

3.4.3 1998年个人赛新变例：红五六炮 / 074

3.4.4 第三届世界杯新变例 / 076

3.4.5 1998年团体赛新变例 / 077

3.5 象棋布局（开局）陷阱 / 078

3.5.1 顺手炮 / 078

3.5.2 列手炮 / 082

3.5.3 中炮对屏风马 / 084

3.6 象棋布局（开局）的实训技巧 / 087

3.6.1 弃子取势 / 087

- 3.6.2 弃子入局 / 088
- 3.6.3 兑子腾挪 / 090
- 3.6.4 兑子引离 / 091
- 3.6.5 弃象陷车 / 092
- 3.6.6 献炮弃车 / 095
- 3.6.7 送兵得子 / 097
- 3.6.8 起马对中炮 / 101
- 3.6.9 起马对挺卒 / 102
- 3.6.10 进兵对挺卒 / 106

- 3.6.11 进兵对进马 / 110
- 3.6.12 顺炮横车对直车 / 112
- 3.6.13 顺炮直车对横车 / 115
- 3.6.14 五六炮对屏风马 / 116
- 3.6.15 五九炮对屏风马 / 120
- 3.6.16 飞相对飞象 / 125
- 3.6.17 飞相对左炮过宫 / 129
- 3.6.18 飞相对右炮过宫 / 132

4

象棋的中局

136

- 4.1 中局的概念 / 136
- 4.2 中局的重要性 / 136
- 4.3 中局的实战训练与技巧 / 136
 - 4.3.1 渡卒逼车抢先势 / 137
 - 4.3.2 中兵渡河困死马 / 138
 - 4.3.3 神兵天降立功勋 / 142
 - 4.3.4 马走边一隙而入 / 145
 - 4.3.5 打马取势巧夺先 / 148
 - 4.3.6 马踏中象势如虹 / 151
 - 4.3.7 马挂角一招制胜 / 154
 - 4.3.8 双炮联手奏凯歌 / 154
 - 4.3.9 两次运炮显神功 / 158
 - 4.3.10 车点穴位九宫倾 / 161
 - 4.3.11 车马临门攻破门 / 164
 - 4.3.12 车炮齐鸣势破竹 / 165
 - 4.3.13 布局一乱阵脚散 / 168
 - 4.3.14 一步走错满盘输 / 170

5

象棋的残局

173

- 5.1 残局的概念及特点 / 173
- 5.2 象棋实用残局 / 173
 - 5.2.1 单兵残局 / 174
 - 5.2.2 双兵联手 / 177





5.2.3 三兵胜士象全 / 179

5.2.4 出帅助攻控黑将 / 180

5.2.5 双马类残局 / 181

5.2.6 马兵类残局 / 182

5.2.7 炮兵类残局 / 185

5.2.8 马炮类残局 / 186

5.2.9 车类残局 / 188

5.2.10 车兵类残局 / 197

5.2.11 车马类残局 / 201

5.2.12 车炮类残局 / 203

5.2.13 双车类残局 / 206

5.2.14 双炮类残局 / 209

6

象棋的棋品修养

211

6.1 弈棋态度 / 211

6.2 心理素质 / 212

参考文献

213



Part 1 象棋简介

最初，象棋的形成与秦朝末年的“楚汉相争”有着密切的关系。象棋素有“红帅黑将”的说法，它的棋子可分红、黑两种颜色，帅方统一为红色，将方统一为黑色。

1.1 象棋的起源



在象棋最早形成的时期，人们按照楚汉双方头领的各自特点，用红帅代表刘邦（红棋代表刘邦军队），黑将代表项羽（黑棋代表项羽军队）。

刘邦起于芒砀山，传说有一天夜里他喝醉了酒，前行者回报说：“前面有一条大蛇阻挡了去路。”刘邦正在酒意朦胧之中，似乎什么也不怕，于是就挥剑将挡路的大白蛇斩为两段。有一老妇人在蛇被杀死的地方哭，有人问哭的原因，老妇人说：“有人将我儿子杀死了。”有人又问：“何以见得你儿子被杀？”老妇人说：“我的儿子，就是化成为蛇的白帝子，因挡在路上被赤帝子所斩。”没等人们向前看清楚，老妇人忽然消失了。这个传奇故事被广泛传播开来，增加了刘邦的神秘性和号召力，也意味着当时的秦朝就要被新的王朝所替代。自从斩杀白蛇后，刘邦便自称是赤帝的儿子，也就特别喜欢红色，连军中的大旗都改为红色。

另一方面，项羽很喜欢黑色。平日里他穿的衣服皆披挂着黑色，就连他的坐骑乌骓



战马也是黑色的。

“红帅黑将”大概由此而来。凡是会下象棋的人都懂得，双方将帅不能直接见面，将帅不能照面的规则这样规定是有依据的。据有关史书记载，在楚汉大战中，汉王刘邦曾在广武山上对着西楚霸王项羽破口大骂，结果被楚兵用箭射中，差点丢了性命。从象棋的形成和发展来看，是古代战争在棋盘上的再现。而棋盘上的“楚河汉界”，是根据楚汉相争而命名的。对弈中，将帅如果同在同一条直线上，中间又不隔着任何棋子的情况下，规则规定先走子的一方获胜，这就好比先动手的一方把对方的将（帅）射中了。这就是将帅不能照面的依据。

1.2 象棋的用具

1.2.1 棋盘

象棋棋盘呈长方形，由九条竖线和十条横线组成，共90个交叉点。棋子就摆放和活动在这些交叉点上。

棋盘中间有一条未画竖线的空白地带叫做“河界”，整个棋盘就以“河界”分为相等的两部分，两方将帅坐镇棋盘两端中部。“米”字形斜交叉线的地方称为“九宫”，如图1-1所示。

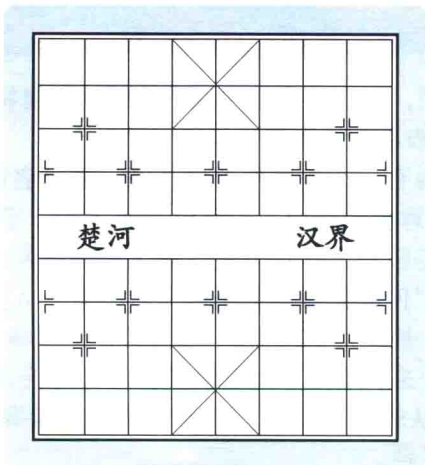


图 1-1



1.2.2 棋子

对弈双方持有两种不同颜色的象棋棋子，其中一方为红棋，另一方为黑棋。对弈双方各有十六个棋子，红方的棋子是：帅一个，车、马、炮、仕、相各两个，兵五个；黑棋的棋子是：将一个，车、马、炮、士、象各两个，卒五个。红方的帅、相、兵各与黑方的将、象、卒作用相同。对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆设如图1-2所示。

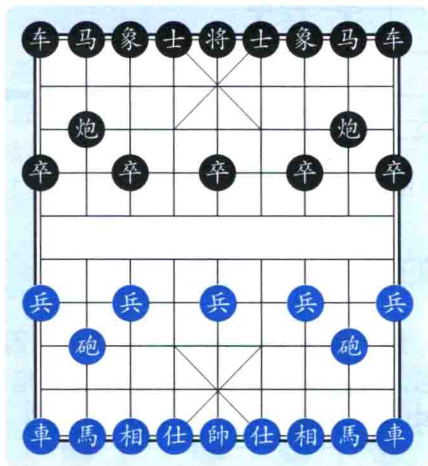


图1-2

1.3 象棋的走法

1.3.1 车的走法

由于车在象棋中无论横线、竖线均可行走，只要无子阻拦，步数就不受限制，所以威力可以发挥到最大。一车可以控制十七个点，故有“一车十子寒”之称。如图1-3所示。

1.3.2 马的走法

马走动的方法是一直一斜，即先横着或直着走一格，然后再斜着走一个对角线，俗称“马走日”（如图1-4所示）。马一次可走的选择点可以达到四周的八个点，故有“八



面威风”之说。要特别注意一种情况，如果在马要去的方向有别的棋子挡住，马就无法走过去，俗称“蹩马腿”。

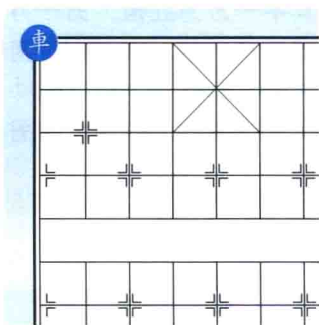


图 1-3

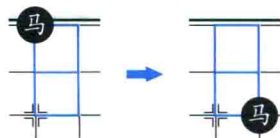


图 1-4

1.3.3 相（象）的走法

相（象）不能过河界，每一着可以斜进或斜退两步，因为相（象）活动的起始点恰好呈“田”字的对角线形，故俗称相（象）的走法为“相（象）飞田”（如图1-5所示）。特别注意，当“田”字中心有棋子时，则不能走过去，俗称“塞相（象）眼”。如图1-5所示。

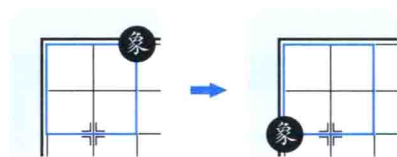


图 1-5

1.3.4 仕（士）的走法

作为帅（将）的“贴身保镖”的仕（士），只能在九宫内走动。它的行棋路径只能是九宫内的斜线。如图1-6所示。

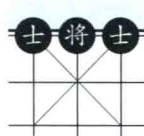


图 1-6



1.3.5 帅（将）的走法

帅和将是棋中的首脑，是双方竭力争夺和保护的目标。它的行棋路径只能在“九宫”之内，每次走动只能按竖线或横线走动一格，可上可下，可左可右。帅与将不能在同一直线上直接对面，否则后走方判负。

1.3.6 炮的走法

炮走直线，格数不限，要隔一个子才能吃掉对方的棋子。炮在不吃子的时候，走动的方法与车完全相同，或直或横，或左或右，或进或退，或远或近，都由自己选择。如图1-7所示，在这里，炮可以直接打卒，也可以打九宫格中心的马。

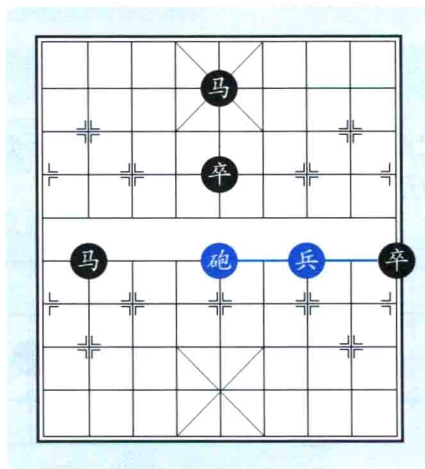


图 1-7

1.3.7 兵（卒）的走法

兵（卒）在没有过“河界”前，每着只许向前直走一步；过“河界”后，每着可向前三直走或横走一步，但不能后退。如图1-8所示。



图 1-8



1.4 象棋的基本术语

象棋术语，又称“弈语”，它们在棋谱中大量出现，并为广大棋手经常使用。了解象棋中的基本术语并正确地使用，有益于我们阅读棋谱和听象棋讲座。下面介绍一些常用的象棋术语。

1.4.1 将

凡走子攻击对方的帅（将），并在下一着要把它吃掉，称为“将”，或称“将军”、“照将”、“打将”等。如图1-9所示。着法红先。

1.4.2 杀

凡走子企图在下一着“照将”，使对方无法解救者，称为“杀”，或称“要杀”“叫杀”“做杀”等。如图1-10所示。着法红先。

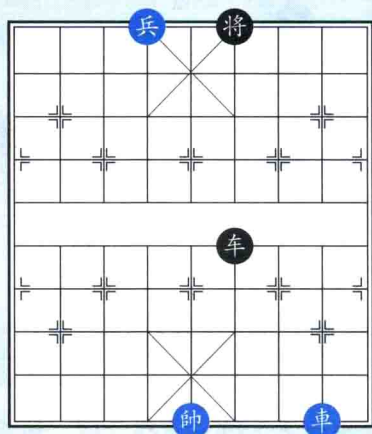


图1-9

车二进九

红方进车攻击黑方的将，即称为“将”。

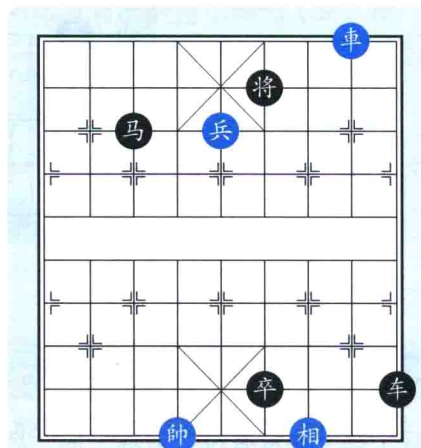


图1-10

车二退五

红方退车，企图下一着走车二平四将，黑方无法解救。红方这步退车，即称为“杀”。



1.4.3 捉

凡一方走子后能够造成在下一着或从下一着开始运用连续“照将”的手段，把对方的子吃到手（俗称“抽吃子”），称为“捉”。如图1-11所示。着法红先。

1.4.4 打

“将”“杀”“捉”等手段的统称。

1.4.5 闲

泛指一切不直接叫吃或叫将的着手。

1.4.6 抽

一面叫将，一面吃子或要吃子。

1.4.7 跟

跟着对方有根的棋子移动，待对方的棋子一移动到无根的位置便在下一步吃掉。

1.4.8 运

把己方棋子移动到能制约对方的位置上，包括等待对方失位的顿挫战术等。

1.4.9 兑

凡甲方走子后造成乙方的某一个有根子和乙方相同的兵种棋子相对的局面，企图先失后得，进行等价交换，而乙方一旦吃去此子（不包括再吃别的棋子），既不致立即将死，又不致立即在子力价值上受损失者，则甲方所走的这着棋称为“兑”，或称“邀兑”。如图1-12所示。

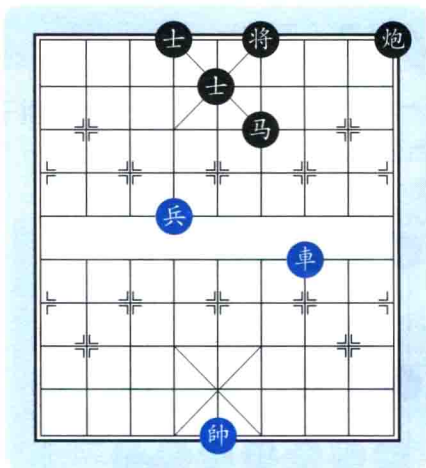


图1-11

车三平二

红方平车后，准备下一着车二进五“打将”，再车二平一吃炮，这步平车，即称为“捉”。



1.4.10 困毙

亦称“欠行”。是指对局中一方棋子围困住对方帅（将），使之无棋可走而认输。如图1-13所示。着法红先。

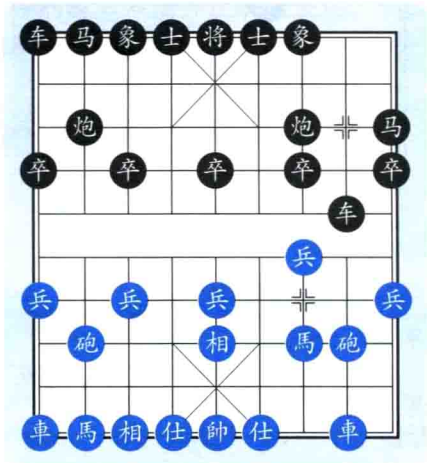


图1-12

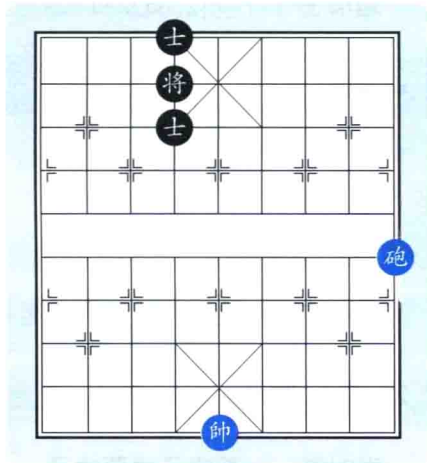


图1-13

炮二平一

红方平炮是双车相对，黑方如走车8进5吃车，则马三退二，双方兵力等价交换，互不吃亏。红方炮二平一这步棋即称为“兑”。

炮一进四

至此，黑方无子可走，被“困毙”。

1.4.11 先手

先手，指对局中棋局形势的主动者。后手，指对局中棋局形势的被动者。如图1-14所示。

1.4.12 反先

指开局时的后走方，由于战略战术运用得当，渐渐走出困境，在棋局中由被动转为主动的过程。如图1-15所示。着法黑先。