

象棋特级大师刘殿中鼎力推荐

象棋

入门基础教程

XIANGQI RUMEN JICHU JIAOCHENG

刘宝友 康文怀◎编著 刘殿中◎审



化学工业出版社

象棋特级大师刘殿中鼎力推荐

象棋

入门基础教程

XIANGQI RUMEN JICHU JIAOCHENG

刘宝友 康文怀◎编著 刘殿中◎审



化学工业出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

象棋入门基础教程 / 刘宝友, 康文怀编著. — 北京: 化学工业出版社, 2017.10

ISBN 978-7-122-30415-5

I. ① 象… II. ① 刘… ② 康… III. ① 中国象棋 — 教材 IV. ① G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 190801 号

责任编辑: 成荣霞 冉海滢

美术编辑: 王晓宇

责任校对: 边涛

装帧设计: 揽胜视觉

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: 高教社 (天津) 印务有限公司

710mm×1000mm 1/16 印张 9 ½ 字数 142 千字

2018 年 2 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

序 言

前不久，宝友找到我，说最近想出版一部关于象棋入门的基础教程，并希望我能够为该书作序，我欣然同意了。

宝友和我算是半个老乡，他是河北卢龙人，河北科技大学环境科学与工程学院教师，工学博士，教授，硕士生导师。在讲授环境类专业课程的同时，于2009年起面向全校学生开设“象棋研究欣赏”选修课。在讲授象棋基本技战术的同时，着重介绍象棋蕴含的基本哲理和象棋文化。其讲课风格风趣、幽默，善于采用浅显的棋例揭示深刻的道理，为广大学生和象棋爱好者所喜爱。

我和宝友初次相见是在2003年底，当时我在河北棋院正在备战象甲联赛，突然，一位身材瘦弱、文质彬彬的年轻人来河北棋院找我，说有一些象棋研究体会找我探讨。我没有拒绝这位对象棋痴迷的爱好者，随即摆开棋盘对他研究的棋局进行分析，发现虽然他提出的招法并不完全正确，但是棋图新颖别致，研究结论颇有见地。我鼓励他继续深入研究，对招法进行系统整理，并试着向一些专业象棋期刊投稿。后来，从2004年起，就有一些象棋棋稿在我主编的《象棋研究》月刊陆续发表了。宝友再次找到我时，已经是9年以后了。他对象棋的执着和痴迷一如既往。更值得一提的是，他不仅作为象棋爱好者，而且作为象棋的倡导者和推广者，将自己多年象棋研究心得体会，结合课程讲义撰写成书，以使更多的年轻人喜欢象棋、品味象棋、推广象棋，助力象棋事业在时代发展中得到进一步的发展和弘扬。

我本人从事象棋事业已经50多年了，对象棋的感受可谓是喜忧参半。忧的

是象棋的发展如何跟上时代发展的步伐，如何让更多年轻人喜欢象棋，如何彰显象棋文化的时代价值；喜的是还有这么多象棋工作者在不遗余力地推广、宣传、普及象棋，有这么多年年轻人仍然痴迷依恋象棋。近年来，我欣喜地看到，在大学里象棋类社团蓬勃发展，各种学生活动层出不穷，为象棋文化的广泛开展构成了一道亮丽的校园风景线。但据我所知，在河北高校开设象棋课，目前仅有河北科技大学一家。高校内开设象棋类课程是开展素质教育的一份明证，也是开拓创新、勇于进取的明证，这对于推广象棋运动、弘扬象棋文化、活跃校园气氛具有潜移默化的作用。

这本书是宝友多年来象棋研究和教学的总结，从内容编排来看，体现了作者独特的文化视角和创新精神。全书以象棋基本技战术所体现的棋理和折射的传统文化为主线，主题鲜明，编排体例独特。该书是象棋初、中级爱好者的必备教材，是宣传推广象棋的一本好书。

我为宝友的执着追求所感动，并期待他有更为精彩的作品问世。

刘殿中

（象棋特级大师，国家级教练员）

2017年春于石家庄



象棋是一种益智类体育项目，是一种大众化的娱乐活动，是一种灿烂的民间艺术，是一项优秀的历史文化。象棋有助于锻炼青少年的分析判断、逻辑推理能力以及想象力和创造力，培养勇敢顽强、沉着机智、积极进取的意志品质。同时，可以提高青少年的棋艺鉴赏水平和审美能力。为了进一步普及象棋文化，丰富大众的业余文化生活，提高棋迷的棋艺水平和文化素养，笔者在精心研究多种象棋棋谱名著和实战对局的基础上，结合在河北科技大学开设“象棋研究”选修课的经历和体会，整理汇编成《象棋入门基础教程》。

作为象棋教育工作者，我们认为提高象棋棋力必须要重视象棋残局，所以本书重点介绍象棋残局，包括实用残局和排局。在体例编排上，笔者大胆尝试将同一主题的棋局放在一起，用一种大众喜闻乐见的方式来介绍，并认为这是使初学者融会贯通的好方法。对于实用残局，其胜和规律的把握全凭象棋基本功的扎实。多研究实用残局，对读者提高棋艺会有很好的帮助。至于排局，其欣赏性比较强，比较引人入胜，容易激发读者的兴趣。全书所选局例约 1/3 来自其他棋谱书，1/3 是欣赏他人作品时即性改编之作，1/3 则来自笔者的实战对局或者棋友的赠图。对于这些棋局的来源与出处，凡是笔者查考到的，已经在文中做了标明，以示尊重和感谢。同时，对本书中的许多局例，笔者都提出了区别他谱的独到见解，或对棋图进行了重拟，或对棋招进行了改拟，以期有所创新。

本书共分为五章，45 小节。第一章象棋基础知识分为 3 节，主要介绍象棋的缘起、棋子基本走法、象棋规则、象棋子力特点等内容。第二章象棋基本杀法分为 6 节，主要介绍双子组合的一些杀法技巧。第三章实用残局战术分为 20 节，按照子力类型分类，介绍了一些特定结构的象棋残局技战术杀法，对胜和规律进行了细致分析。第四章古今排局赏析分为 8 节，介绍了笔者搜集和改编的趣味排局和江湖残局。第五章常见布局共分为 8 节，结合近年来全国象棋大赛尤其是象甲联赛对局，分析了常见开局方法。特别说明：文中“！”代表好着妙棋，“？”代表坏着或难以理解的走法。

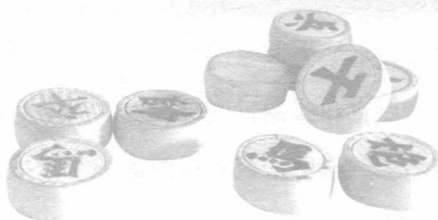
本书适合具有初级和中级棋力的象棋爱好者阅读，也可以作为高等院校象棋选修课的参考用书。如果本书能够对专业棋手提高棋艺水平有所帮助，对业余棋迷提高象棋的欣赏水平和审美能力有所帮助，对棋艺工作者宣传推广象棋有所帮助，笔者都将会感到无比欣慰。

在撰稿过程中，笔者得到了很多象棋前辈和象棋爱好者的帮助和支持。象棋特级大师刘殿中先生对全书进行了审校，并对一些技术问题和内容编排提出了良好的建议，在此表示诚挚的感谢。我的学生玄静雨、马弘杨、胡旭倩、燕昭、张佩文等参与了部分章节的资料整理或者文字撰写工作，在此一并表示感谢。

限于笔者的棋艺水平和手头资料，书中错误和疏漏之处在所难免，恳请读者批评指正。

刘宝友

2017 年 5 月于石家庄



C 目录

CONTENTS

第一章 象棋基础知识.....	1
第一节 认识象棋.....	1
第二节 象棋规则简介.....	4
第三节 象棋子力的性能与价值.....	11
第二章 象棋基本杀法.....	19
第一节 双车的基本杀法.....	19
第二节 双炮基本杀法.....	21
第三节 车炮的组合杀法.....	23
第四节 车马的组合杀法.....	27
第五节 马炮组合杀法.....	30
第六节 双将杀法.....	32
第三章 实用残局战术.....	34
第一节 左兵右将——兵类残局的进攻战术.....	34
第二节 单双数问题——双兵对卒象或者卒士的步数棋.....	36
第三节 未雨绸缪——三卒双士胜兵士象全.....	41
第四节 左摇右摆——马兵攻杀技巧.....	43
第五节 老马识途——马兵相胜马士实用残局.....	46
第六节 双马饮泉——双马必胜马双象.....	49
第七节 大将当关(上)——单车巧胜士象全.....	54
第八节 大将当关(下)——单车巧胜马炮.....	57
第九节 壁虎断尾——炮卒双象和单车.....	61
第十节 双车勇猛——双车胜车士象全.....	62
第十一节 双剑合璧——双车胜车炮双士.....	64
第十二节 丝丝入扣——车炮士胜车双士.....	68
第十三节 丝线拴牛——车炮欺车局二则.....	72
第十四节 虎口拔牙——车炮双士胜车双象.....	74

第十五节 螳螂捕蝉——平车马双士和.....	82
第十六节 针尖对麦芒——车兵与车卒的较量.....	86
第十七节 半壁江山不失局——从杨官璘的经典名局谈车士象对车兵的防守	89
第十八节 马炮争雄——马炮必胜马双士.....	95
第十九节 树上开花——车马兵有士相必胜车士象全.....	104
第二十节 循序渐进——车炮兵士相全胜车炮士象全.....	107

第四章 古今排局赏析..... 110

第一节 趣味排局——单子和全军排局.....	110
第二节 趣味排局——双炮禁双炮.....	115
第三节 趣味排局——人多势众.....	117
第四节 江湖排局——花迷蝶梦.....	119
第五节 江湖排局——梅雪飘香.....	120
第六节 江湖排局——五子夺魁.....	121
第七节 江湖排局——二虎下山.....	122
第八节 江湖排局——柳絮漫天.....	125

第五章 常见布局简介..... 128

第一节 顺炮.....	128
第二节 列炮.....	131
第三节 中炮对屏风马.....	132
第四节 中炮对反宫马.....	133
第五节 飞相局.....	135
第六节 仙人指路.....	138
第七节 过宫炮.....	140
第八节 士角炮.....	142

参考文献..... 144

第一章 象棋基础知识

第一节 认识象棋

一、象棋的起源与发展

中国象棋是起源于中国的一种棋戏，属于二人对抗性游戏的一种，在中国有着悠久的历史。由于用具简单，趣味性强，成为流行极为广泛的棋艺活动。

关于象棋的起源有多种说法，一种说法为象棋起源于舜的时期。传说舜的同父异母的弟弟叫象，象为人懒惰，好玩耍。现代学者常任侠《中印艺术因缘》一书中说：“象因桀骜不驯，舜把他禁居起来，又恐他寂寞，所以他制作棋局，使他有所娱乐。因其名象，故称象棋。”

另一种说法是象棋一词最早出现于战国时期。《楚辞·招魂》中就对其形制以及玩乐方法作过专门记载：“崑蔽象棋，有六簿些；分曹并进，遒相迫些；成枭而牟，呼五白些。”意思是说，用玉石（崑）做成的相当于骰子（蔽）大小的象棋，每方共有6颗；比赛的方法是“分曹并进”（指必须两人或两组对局联赛），相互进攻，逼迫对方于死路；最后是赢者“牟”（指成倍）取胜利。

经过漫长的发展，直到宋代，中国象棋基本定型，沿袭至今。明清时期，著名的四大排局“七星聚会”“野马操田”“千里独行”和“蚯蚓降龙”都是在清代完成的。这四个排局各具特色，但都是围绕车、马、炮、兵相互配合而展开，这些排局迄今为止仍然是公认的难度最大，最为复杂的。可以说清代是古代象棋理论发展和技术战术水平达到巅峰的历史阶段。开局、中局、残局、排局等在明清可以说得到了空前的发展，有些成为系统的体系，对现代象棋起到铺垫的作用。

1956年，国家体委（现国家体育总局）将中国象棋列入第一批正式体育比赛项目。52年以后的2008年，中国象棋列入了国家级非物质文化遗产名录。2010年，中国象棋列入亚运会正式比赛项目。

二、棋盘与棋子

象棋棋子一般是木头制成的，1个棋盘，32颗棋子。“棋子木头做，输了重来过。”

象棋在我国是非常普及的体育项目之一，我们在日常生活中可能都已经接触过，

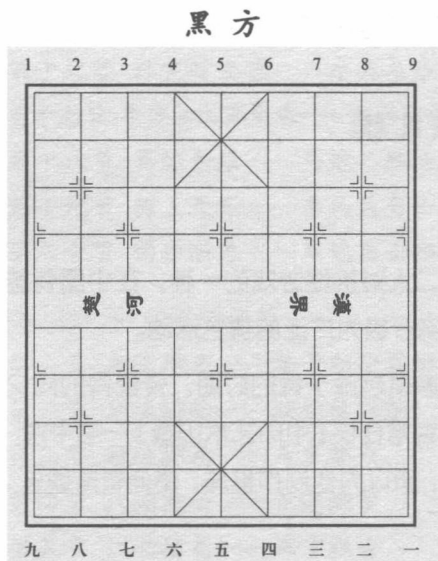


图 1-1 棋盘

例如红帅与黑将、红相与黑象等，但实质上是没有任何区别的，可能是为了区别双方的子力。棋盘是棋子活动的地方，双方对弈时在棋盘上行走。棋盘见图 1-1。

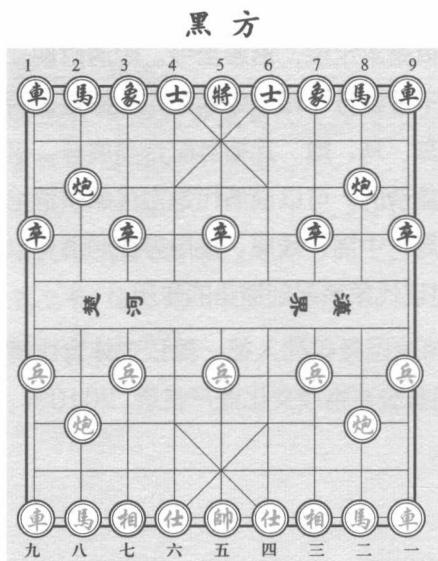


图 1-2 棋子摆放位置

肯定会有不同程度的了解。但可能没有系统地学习过，那么现在我们就来认识一下象棋。

一副象棋由棋盘与棋子组成。棋子分红、黑两种颜色，双方各有 7 个兵种，分别是：

红方有帅(1 个)、车(2 个)、马(2 个)、炮(2 个)、兵(5 个)、相(2 个)、仕(2 个)；

黑方有将(1 个)、车(2 个)、马(2 个)、炮(2 个)、卒(5 个)、象(2 个)、士(2 个)。

双方共有 32 个棋子，每方各是 16 个棋子。虽然双方棋子在叫法上有所区别，

棋盘由九条直线、十条横线交叉而成，总共有九十多个交叉点，这些交叉点就是棋子落子的地方。九道直线，红棋方面从右到左用中文数字一至九来代表，黑棋方面从右到左用阿拉伯数字 1 ~ 9 来表示。棋盘的中间空白处称为“河界”，也有的称之为“楚河汉界”，就好比两军对垒排兵布阵时的一个界线。棋盘两边的“米”字格称为“九宫”，是将(帅)、士(仕)活动的地方，就好比是皇宫。如图 1-2 所示，士所在的两条纵线叫作“肋道”，卒(兵)所在的横线叫作卒林线，倒数第二条横线叫做咽喉线。

双方开战前，必须按规定好的位置把棋子摆放好（见图 1-2）。

双方摆好棋子后，对弈时按规定是红方先走黑方后走，接着双方轮换走子，每次只能走一步，直至分出胜负或走成和棋为止。棋语有云“红先黑后，输了不臭”，指的是走子要遵循一定的规矩。

认识了棋盘和棋子后，接着就要来具体学习如何行棋、各子的走棋规则及如何运用各子。下面介绍各个兵种的走法。

将（帅）：红方为“帅”，黑方为“将”。帅和将是棋中的首脑，是双方竭力争夺的目标。只限在九宫内活动，每步只能走一格，进、退、左、右均可以走，但不能斜着走。帅与将不能在同一直线上直接对面，否则走方判负。

车：兵种中最强大的棋子，可以任意进、退和左、右行进，不限格数。凡遇途中有敌子，就可以把敌子消灭掉，而后停在被消灭的棋子处，但行走时中间有子就不能越过去。一车最多可以控制十七个据点，故有“一车十子寒”之称。

炮：此子的行棋调动与“车”一样，但是吃子（消灭对方子）却必须中间隔一子（己方或对方棋子均可）才可以。俗称“隔座山才可以吃子”。

马：行棋的方法是走“日”字格对角，即走一直（或一横）再一斜，可进可退。但有“蹩马腿”（俗称“憋马脚”）的限制，即在行走路线的一直（或一横）有任何子在时，马就不能跳了。

兵（卒）：直行兵种，每步只能直进一格，过了“河界”之后允许向左或向右横走，每步也只许走一格，但不允许后退。即使这样，兵（卒）的威力也大大增强，故有“过河卒子顶大车”之说。

士（仕）：只能在九宫内活动，每步只能斜行一格，即在“米”字的两条交叉线上行走，可进可退。

象（相）：只限在己方域内活动，即在自己的“河界”内行走，不许过“河界”，斜行一个“田”字对角点（也可理解为斜着尖两格），可进可退。但当“田”字中间有任何棋子在（尖一格时有棋子挡住），即所谓的“塞象眼”，就不能飞过。

以上简单介绍了七个兵种的行棋方法和吃子方法。关于棋子的行走，人们形象地编成棋谣：“马走‘日’，相走‘田’，炮打隔‘山’子，车走‘一溜烟’。兵卒只能行一步，过河横走进向前。”还有一种说法是：

将军不离九宫内，士只相随不出宫。象飞四方营四角，马行一步一尖冲。

炮须隔子打一子，车行直路任西东。唯卒只能行一步，过河横进退无踪。

根据以上这些“口诀”，可以更形象地来理解行棋规则，掌握各子的行棋方法。

象棋的吃子方法除了炮这个兵种特殊一点以外，其他各子的吃子方法都与各子的走法一样，即凡己方棋子所到达的位置上有敌方之子就可消灭（吃掉），然后自己的棋子停放在那个位置上。炮吃子必须中间隔个子才行，对此大家要特别注意。

三、行棋记录

棋谱上每步着法，都用四个字来表示。这四个字，第一个字是此步所要走的棋子名称；第二个字（数字）是该棋子行棋前在第几路上，即此子的原始位置；第三个字是行棋方向（进、退、平），进是以己方为准往前走，退是以己方为准往回走，平指在同一条横线上来回移动；第四个字（数字）是表明该棋子所到达的位置。举例来说：“炮二平五”，就是把在二路上的红炮平（即横移）到第五路上去，“马2进3”，是把处在2路线上的黑马，走“日”字对角，以己方为准，往前行进到3路线上去。与马的进退不同的是，车（也包括炮和兵）进退时，第四个字指的是进退的格数。例如，“车二进五”指的是二路红车前进五格。

有一点一定要特别注意，就是双方的进、退、平都是针对于己方来说，不管己方的棋子在哪里，有没有过河。有时在同一线路上有两个同样的棋子，例如两个红炮，则棋谱上要标明是前炮或后炮。

第二节 象棋规则简介

学习和欣赏象棋，首先要了解象棋规则，知道什么情况下算赢棋，什么情况下算输棋，什么招法是允许的，什么招法是禁止的，正所谓要“循规蹈矩”。俗话说“不以规矩，不能成方圆”，象棋这种艺术形式也和其他体育运动一样，有自己的规则。下面简单介绍象棋规则中关于胜负和的判定。

一、象棋规则

在对局时，出现下面三种情况之一者，判为输棋，对方获胜：

①将帅被对方将死；②被困毙（也称欠行）；③行棋违反禁例。

出现下面三种情况之一者，判为和棋。

①双方理论上都没有取胜的可能；②双方循环往复达到三次，符合“不变作和”的规定；③双方行棋走满自然限着 60 个回合，都没有吃子。

（一）将死

对局中，被将军的一方如无法应将，就算被将死，判对方获胜。如图 1-3 所示，红方现在炮对黑将“叫将”，即下一步红炮要吃掉黑将，黑方的将不可走到中间，因红方有帅在中间，利用将帅不能碰面的规则，所以黑将无路可走，又没有其他棋子来解救，所以黑将被将死了，红方胜。

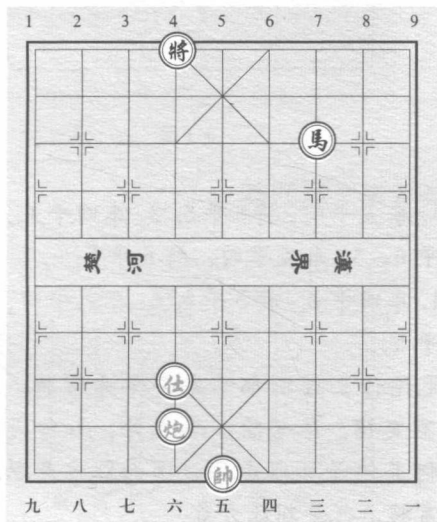


图 1-3

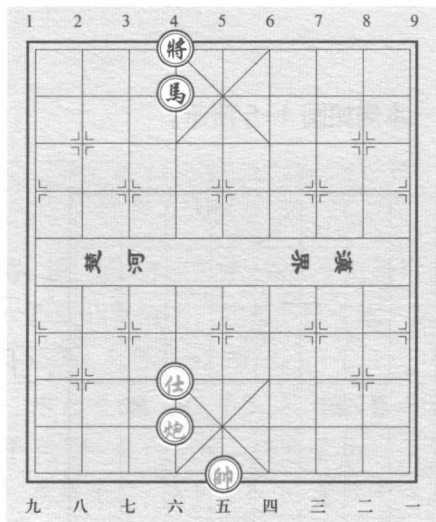


图 1-4

（二）困毙

当轮到一方走子时，没有子可走，就算被困毙。如图 1-4 所示，黑方出现了无子可动的局面，即困毙死。

困毙也称“欠行”。在对局中，用己方的棋子困对方将（帅），使对方无棋可动而认输，一般运用控制、制约的手段来实现。

象棋棋例中的禁例情况比较复杂。下面介绍几条最基本的要求：

- ①单方面常将，不变判负。但是常将对常将时，不变判和。
- ②双方均为禁止招法，例如，长杀对长杀等，常捉对常捉等，不变判和。
- ③单方面常打，不变判负。
- ④双方均不构成常打时，循环往复，不变作和。

其中，长将、长杀、长捉、一将一杀、一将一捉、一杀一捉等循环重复的攻击手段，统称为“禁止着法”。闲着（包含：兑、献、拦、跟）、数将一闲、数杀一闲、数捉一闲等着法，无论是否重复，统称为“允许着法”。

二、棋例分析

第一局 单方面常将，不变判负

本局如图 1-5 所示。

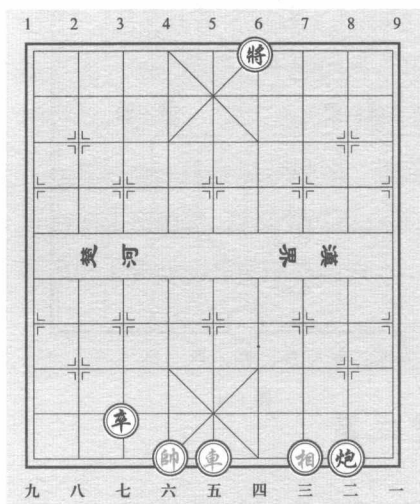


图 1-5

1. 车五平四，将6平5；2. 车四平五，将5平6；3. 车五平四，将6平5；
4. 车四平五，将5平6；5. 车五平四，将6平5。

无论什么理由都不允许单方常将。红方不变招，尽管除了车之外，红方没有任何其他子可以走动，因为红方是单方面常将，也要判红方负。

初级棋迷可能会有这样的疑问，干脆把红车吃掉算了，为什么总让他将啊？

可是如果真的这么做了，黑方将不会赢棋了。也就是说这局棋黑方只能利用棋规取胜。

第二局 常将对常将，不变判和

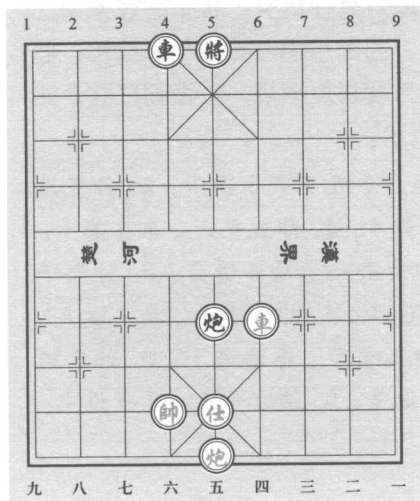


图 1-6

当双方均为常将时，循环往复不变，则判为和棋。这种情况在人工排局中偶有出现，在实战中极为罕见。例如笔者排拟的如图 1-6 所示。

1. 仕五进六，炮 5 平 4；2. 仕六退五，炮 4 平 5；3. 仕五进六，炮 5 平 4；
4. 仕六退五，炮 4 平 5；5. 仕五进六，炮 5 平 4；双方都是常将对常将，双方都不能变着，和棋。

第三局 单方面常打，不变判负（一）

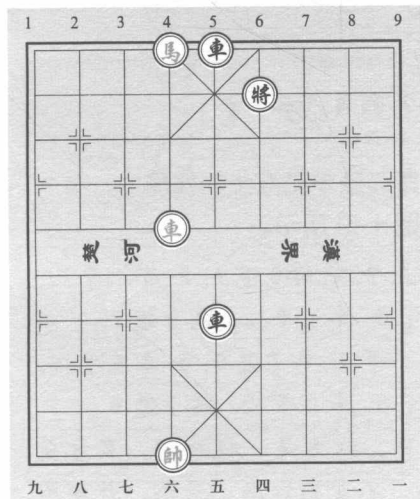


图 1-7

将、杀、捉，统称为打，如果一方常打，另外一方走的是常闲，或者多打一闲，则判长打方负。如图 1-7 所示。

1. 车六平四，将 6 平 5；2. 车四平六，将 5 平 6；3. 车六平四，将 6 平 5；
4. 车四平六，将 5 平 6；5. 车六平四，将 6 平 5；6. 车四平六，将 5 平 6。

此时，红方是一将一杀，黑方是两闲，不变判黑胜。此局，如果红方变招也是黑胜，改走车六进一，黑则前车 5 平 6，以下再车 6 退 4，将 6 退 1，底车就解放

了，必胜红方。

值得提出的是，按照棋例规定，将帅、兵卒作战能力较小，允许长捉，按照闲着处理，但是出现互打局面时，仍按照捉处理。

第四局 单方面常打，不变判负（二）

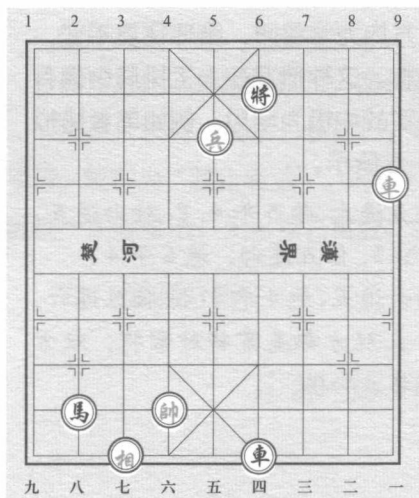


图 1-8

本局黑方危在旦夕，属于进攻无望，防守无力，因此想通过多将一杀赖和，但是属于单方面违反棋规，仍要判红胜。如图 1-8 所示。

1. 帅六平五，车 6 退 1；2. 帅五退一，马 2 退 4；3. 帅五平六，车 6 进 1；
4. 帅六进一，马 4 进 2；5. 帅六平五，车 6 退 1；6. 帅五退一，马 2 退 4；
7. 帅五平六，车 6 进 1；8. 帅六进一，马 4 进 2；9. 帅六平五，车 6 退 1；红胜^①。

注释：

①重复局面出现三次，黑方几步招法单方面多将一杀，全部是禁止招法，单方面违反棋规，判红胜。

第五局 单方面长打，不变判负（三）

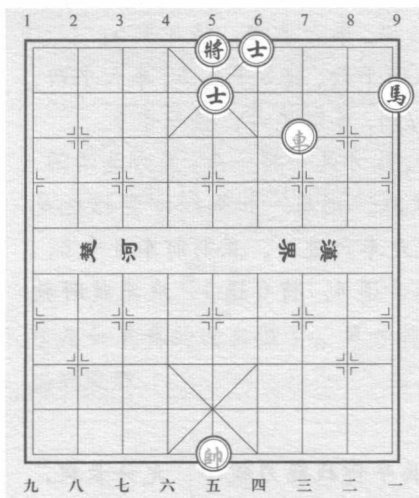


图 1-9

在单车必胜单马双士的残局中，有一种变化如图 1-9 所示。

1. 车三平二，马 9 退 7；2. 车二平三，马 7 进 9；3. 车三平二，马 9 退 7；
4. 车二平三，马 7 进 9；5. 车三平二，马 9 退 7；6. 车二平三，马 7 进 9。

本变中，红方是一捉一闲，黑方是马常捉车，不变判红胜。当然，就单车必胜单马双士的残局而言，不利用棋规也照样可以取胜。