

从零开始

学象棋

布局常识 基本杀法 残局的生死型

刘莉娟 编著

“国家一级出版社”  中国纺织出版社 “全国百佳图书出版单位”

从零开始



布局常识 基本杀法 残局的生死型

刘莉娟 编著



中国纺织出版社

图书在版编目(CIP)数据

从零开始学象棋 / 刘莉娟编著. — 北京: 中国纺织出版社, 2018.7

ISBN 978-7-5180-4601-0

I. ①从… II. ①刘… III. ①中国象棋—基本知识
IV. ①G891.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第014769号

责任编辑: 姚 君

责任印制: 储志伟

中国纺织出版社出版发行

地 址: 北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码: 100124

销售电话: 010-67004422 传真: 010-87155801

<http://www.c-textilep.com>

E-mail: faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社天猫旗舰店

官方微博 <http://weibo.com/2119887771>

三河市延风印装有限公司印刷 各地新华书店经销

2018年7月第1版第1次印刷

开 本: 880×1230 1/32 印张: 9

字 数: 300千字 定价: 39.80元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社图书营销中心调换



话说象棋

象棋与民族性格 社会学家研究指出,象棋能代表一个民族的性格。例如,东西方民族都强调国家领袖于国于民的重要性,所以中国象棋和国际象棋都以“王”的存亡作为战局输赢的标志。

不同的是,国际象棋多了个法力无边的“王后”,左冲右突,英勇无比,是权力地位与才能的高度统一,这是西方民族固有的妇女观和权力观的体现。

与中国象棋遵循官越大越无能的传统不一样,国际象棋中的“丞相”不是一个只会围着皇帝脚跟转的儒士,而是颇有能力冲锋陷阵的勇士。国际象棋中的每个成员的自由度和整个棋局的激烈程度,都要比中国象棋大。这在一定意义上代表着西方民族自由、奔放、动荡的性格。而中国象棋则比较雍容、庄重、典雅,因此不懂得中国哲学中那套以柔克刚、以近致远、动静有致的奥秘,而只会蛮冲硬打者,肯定是下不好中国象棋的。

如果说中国象棋是中华民族“以静制动”传统性的象征,那么西方民族则比较尊重个人奋斗的意义。因此,在国际象棋中,一个小小的士兵奋战到对方底线时,可以随意成为任何一位权威,这对权力地位“先天命定”的中国象棋而言,显然是难以想象的。

象棋棋子趣释

兵(卒)——只知向前冲却不知往后退,虽然在自己界内最容易受到伤害,但如果真的冲到了对方界内,充当的就是“第三个车”的角色。

炮——凌空抽射,威力无穷。但若没有人肯来当“炮架子”,就一点用也没有。

车——棋盘上横冲直撞、乱扫千军的大将军。

马——曲线进攻,八面威风。但如果有谁站在面前,“蹩”住了脚,就顿时无法动弹。

相(象)——一生只知道斜线运行。冲到河界前时,就只能望而却步或是望洋兴叹。

仕(士)——是老将身边的宠臣,是大帅面前的最后一道屏障。虽然尽心尽力死守九宫格,但如果老将到了只有你保护的时候那离投降也就不远了。

帅(将)——听上去最有权威,可每回冲锋陷阵总不见你,而举手投降却回回都是你。

目 录



目 录

第一章 象棋基本知识

一、中国象棋的由来	1
二、象棋艺术的基本原理	2
三、棋子和棋盘	3
(一) 棋子	3
(二) 棋盘	3
(三) 交叉点	4
(四) 河界	5
(五) 九宫	5
四、棋子的摆法、走法和基本手法	5
(一) 棋子的摆法	5
(二) 棋子的走法	6
(三) 各兵种棋子的基本手法	9
(四) 吃子的方法	21
(五) 各兵种棋子的价值	22
(六) 各兵种棋子的特点、实力与用法	24
(七) 常用术语	34
(八) 胜负与和棋	39
(九) 着法记录	40
(十) 象棋基本规则	43

第二章 布局常识

一、布局基本知识	54
(一) 开局	54



(二) 布局的一般要求	55
(三) 对布局时先手的认识	60
二、布局基本形成	63
(一) 布局定式分类	63
(二) 阵形选择	64
(三) 各种常用布局法	65
三、布局技巧	136
(一) 开局战略的思考	136
(二) 布局的技巧	137

第三章 基本杀法

一、白脸将杀	140
二、铁门栓	142
三、大胆穿心	143
四、马后炮	144
五、立马车	145
六、八角马	147
七、挂角马	148
八、高钓马	149
九、卧槽马	150
十、臣压君	151
十一、双马饮泉	152
十二、闷宫	153
十三、天地炮	154
十四、重炮	155
十五、二路夹车炮	156
十六、双车错	157
十七、闷杀	158
十八、双将	160



十九、解杀还杀	161
二十、车马冷着	163

第四章 残局的生死型

一、关于残局阶段的限定	165
二、欠行与杀棋	166
三、胜、和定式	166
四、残局中的例胜、巧胜、难胜和偶胜	167
(一) 例胜	167
(二) 巧胜	167
(三) 难胜	168
(四) 偶胜	168
五、残局中的例和与巧和	169
(一) 例和	169
(二) 巧和	169
六、步数棋	170
七、先手和与后手和	171
八、实战中胜棋残局类型举例	172
(一) 攻方子例优厚型	172
(二) 优势型	173
(三) 得先形	175
(四) 巧胜型	177
九、实战中和棋残局类型举例	179
(一) 攻守子力相当型	179
(二) 双方攻守兼备均势形	180
(三) 攻方子力不足做杀型	180
(四) 巧和型	181
十、基本残局的定式	182
(一) 兵卒类	182



(四) 车类·····	223
(五) 炮双兵类·····	242
(六) 马双兵类·····	244
(七) 马炮类·····	247
(八) 车双兵类·····	251
(九) 车马类·····	254
(十) 马炮双兵类·····	261
(十一) 双车类·····	265

第五章 提高棋艺水平的方法

一、练好基本功·····	268
二、了解各阶段的特点·····	270
(一) 强子已经出动 ·····	271
(二) 阵型基本固定 ·····	271
(三) 攻守意图初步显露 ·····	271
三、运用中局战术手段·····	274
(一) 兑子取势 ·····	274
(二) 运子攻杀 ·····	275
(三) 弃子谋和 ·····	275



第一章 象棋基本知识

一、中国象棋的由来

学习一门新的东西时了解它的历史很有必要，中国象棋入门的学习也不例外。据传，中国象棋是韩信为娱乐士卒而发明的。

韩信是我国古代汉朝大将。一次他率兵攻打西楚霸王的盟国赵国时，由于久攻不下，士卒疲劳，厌倦战争，此时又赶上春节，士卒都思念起远方的家乡和亲人，有人甚至私自逃跑回家过年，军心发生了动摇。面对这严峻的形势，韩信焦虑万分。他想用一种活动来丰富士卒的生活，转移他们的思乡情绪，于是与谋士反复研究，发明了象棋。战士对这种引人入胜的棋戏产生浓厚兴趣，他们被吸引到棋盘上，终日角逐，乐而忘归，结果军心得到稳固，战争取得了胜利。最后韩信又战胜了西楚霸王，协助刘邦统一了全国，建立了汉朝。后人为了纪念这一历史事件，就把棋中间的河界称为“楚河”、“汉界”，借以比喻两军交战的疆界。

最早的棋子是用金属制作的，走棋时金属棋子的敲击声很远就能听得到。据说，唐朝“安史之乱”时，太子李亨在陕西灵武当上皇帝。一次在行军途中，连日阴雨绵绵，道路泥泞，战士苦不堪言。这时战事正紧，各地告急文书纷至沓来，而新皇帝却不理朝政，整日和后妃们下象棋取乐，金属棋子的敲击声远传营外，不绝于耳。大臣李泌劝说道：“在此危难之时，只知下棋，更要防备士卒不满，发生叛乱。”皇帝为了不让外人听见棋子敲击声，就命人用木头雕

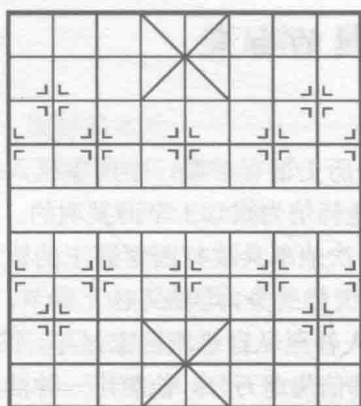


刻成棋子来代替金属棋子。木质棋子就由此流传下来。

传说归传说,至于中国象棋到底是由谁首先发明的,至今尚未定论,但棋界有一种共识,就是象棋的发明是我国古代劳动人民集体智慧的结晶。

二、象棋艺术的基本原理

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-1

古代的中国经历过无数的战争,而每次具体的战斗又都是双方兵力、器械和指挥艺术的较量。考据古代战争的状况和象棋艺术的形式,我们可以得出结论:象棋艺术是古代战争模式的再现。当然,这种再现是经过了抽象和艺术化的。

象棋的棋盘(如图1-1)就像一个古战场。中间的河界把战场分为相当的两块阵地。每块阵地都有一个“九宫”,犹如古代将帅的中军帐。棋盘上有横十直九共九十个交叉点,可视为战争的据点。

作战双方各有十六个棋子,分红黑两色,代表参战的双方队伍。每方的两车、两马、两炮、五兵(卒)是主要的作战兵种,反映了古代作战兵种的大致轮廓。两相(象)两仕(士)是防御性的兵种,似守卫中军帐的卫士。不同的棋子有不同的走法和吃子法,表示不同的战斗力量。还有一个帅(将)是军队的元首。它的生死存亡关系到战争的胜败,故帅(将)成为对方攻击的军事目标,各棋子要为主帅(将)的安危服务。这也是古代战争思想的反映。

象棋对局时,双方棋子按古代常规作战那样先列成对称的阵

势(如图1-2),然后再行交锋。各棋子按照步法规则一来一往、一进一退、一攻一守、针锋相对,形成争斗的局面。因双方棋子在各据点上移动,通过吃子、兑子、钳制、避让等交锋和对将帅互相攻击和防

卫,逐渐出现了兵力上的强弱,形势上的优劣,最终产生战斗的胜、败、和的结果。这就是象棋艺术的基本原理。

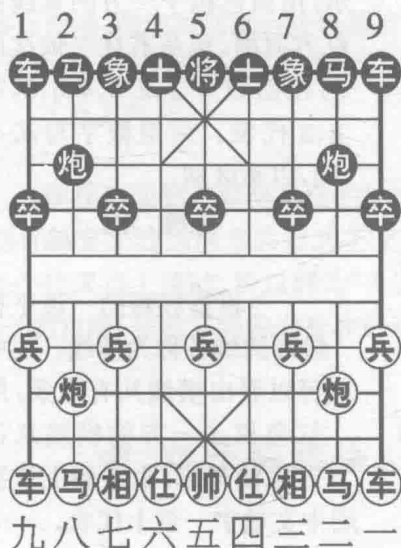


图 1-2

三、棋子和棋盘

(一) 棋子

象棋子共有 32 个,分为红、黑两种颜色,每种颜色 16 个棋子,分为七个兵种。

红方:

其中帅一个,仕、相、车、马、炮各有两个,兵五个。

黑方:

其中将一个,士、象、车、马、炮各有两个,卒五个。

(二) 棋盘

整个棋盘以“河界”分为相等的部分,是由很多直线和横线相互交叉组成的长方形。仔细观察,我们可以发现棋盘可以分为以下几部分。

1. 直线

棋盘较长的一边称为直线,与它平行的很多线条虽然中间没



有划通，我们习惯上也把它们称为直线。从图 1-3 中可以看出直线共有九条。用红色棋子的一方直线从右往左依次用中文数字一、

二、三、四、五、六、七、八、九表示；用黑色棋子一方的直线在红方对面，也从右往左依次用阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7、8、9 代表。两组数字写法不同，以示区别。

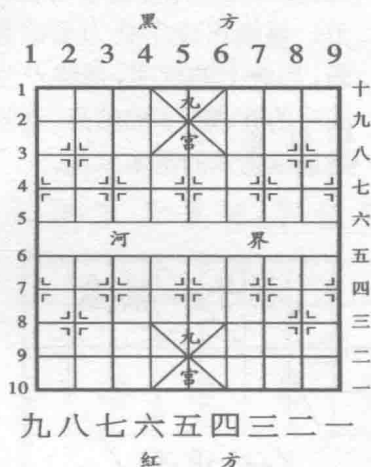


图 1-3

2. 横 线

与棋盘较短的一边平行排列的线条称为横线。图中可以看出横线共有十条，用红色棋子一方的横线从己方底线开始，由下到上依次用中文数字一至十代表。

从图中可以看出双方直线和横线名称的数字顺序正好相反。

(三) 交叉点

一条直线和一条横线相交的地方称为“交叉点”，从图中可以看出棋盘上 9 条直线和 10 条横线相交构成 90 个交叉点，棋子就摆放、活动在这些交叉点上。因为每个交叉点都处在一条直线和一条横线上，所以这些交叉点的名称可用构成这个交叉点的直线和横线的名称来共同表示，比如对于拿红棋的一方可称为“七·三”，对拿黑棋的一方可称为“3·8”。两个数字中第一个是直线名称，第二个是横线名称。用这个方法依次类推，可以把棋盘上 90 个交叉点的名称全部表示出来。



(四) 河界

棋盘中央没有划通直线的地方称为“河界”。它代表弈战双方的分界线，图中河界上方代表黑方地域，河界下方代表红方地域。

(五) 九宫

棋盘两端划有斜交叉线的地方称为“九宫”。从图中可以看出划有斜交叉线的地方共有九个交叉点，将(帅)在棋盘上只能在这九个交叉点上活动，所以称为“九宫”。“九宫”象征着弈战双方“国王”的宫殿，是双方将帅安身和活动的场所。

四、棋子的摆法、走法和基本手法

(一) 棋子的摆法

红黑双方的棋子摆法(如图 1-4)相同，现以红方为例。

帅：五·一位

士：四·一位和六·一位

相：三·一位和七·一位

马：二·一位和八·一位

车：一·一位和九·一位

炮：二·三位和八·三位

兵：一·四位、三·四位

五·四位、七·四位

和九·四位。

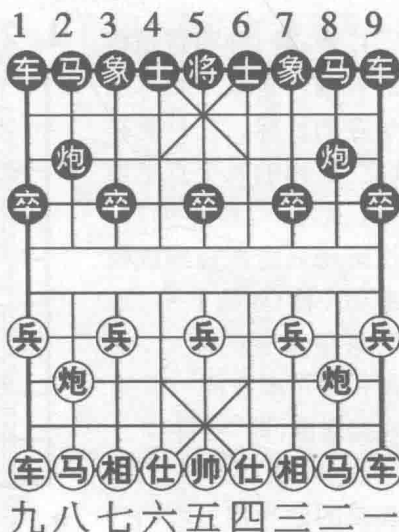
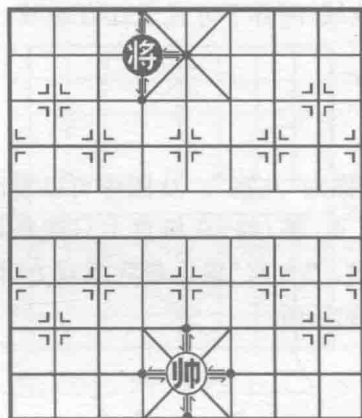


图 1-4



(二) 棋子的走法

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1-5

1. 帅、将：帅和将是棋中的首脑，是双方竭尽全力争夺的目标。它只能在“九宫”之内的九个点上活动，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 1-5）。还有一条很重要的规定，就是帅和将不准在同一直线上直接对面，即“明将”。

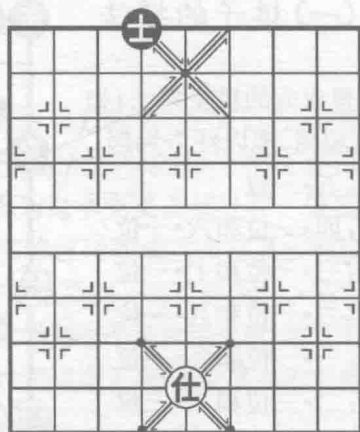
2. 仕、士：仕（士）是帅和将的贴身保卫者，它只能在“九宫”之内沿着

摆好棋子之后，下棋双方各执一色棋子。执红棋的一方先走，执黑棋的一方后走。走棋的任何一方把棋子从棋盘一个交叉点挪到另一个空着的交叉点上，或吃掉对方某一交叉点上的棋子而占领那个交叉点，都算走了一步棋。

双方各走一步棋为一个回合。这样红黑双方轮流走棋，直到分出胜负或走成和棋为止。

各种棋子走法如下：

1 2 3 4 5 6 7 8 9



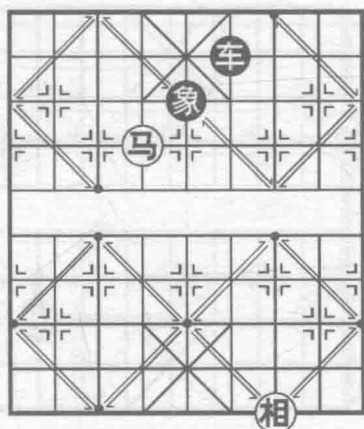
九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1-6

斜线前进或后退一格，不能平移(如图1-6)。仕(士)在“九宫”之内只有五个点可以到达。

3. 相、象：相(象)的主要作用就是防守，保护自己的帅(将)。相(象)的走法每次须沿对角线斜走两格，因为它走后的位置与原来的位置恰是一个“田”字的对角线两端，所以俗称“相走田”(如图1-7)。相(象)的活动范围只限于己方阵地的七个点上。如果在对角线的交叉点上，也就是在“田”字和中间交叉

1 2 3 4 5 6 7 8 9

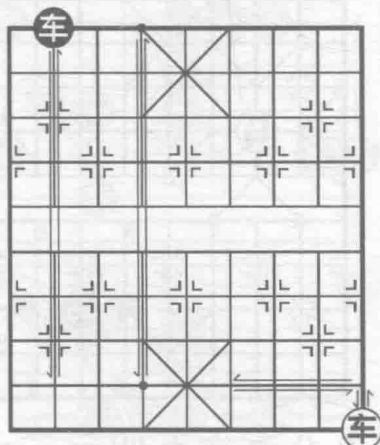


九八七六五四三二一

图 1-7

点处有一个棋子(无论是自己的还是对方的棋子)，就不能向那个方向走，这就叫“塞象眼”。例(如图1-7)中黑象不能向(3·5)●点飞，因为有红马“塞象眼”，也不能向(7·1)●点飞，是因为有本方的车“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”。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

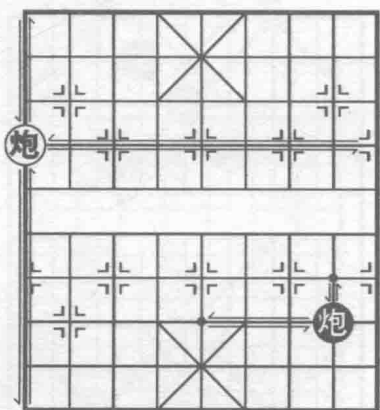
图 1-8

4. 车：车的威力最大，它能横走，也能直走，能进能退。只要无子阻拦，行走的步数不限，因此，一车可控制十七个点，故有“一车十子寒”之称(如图1-8)。

5. 炮：炮在不吃子的时候，走动的方法与车完全相同。



1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-9

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。

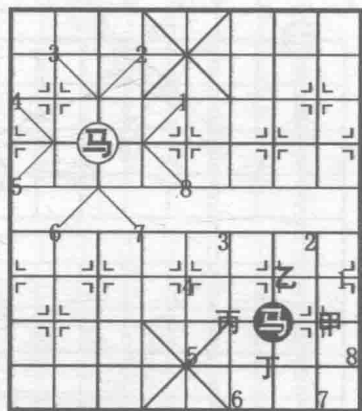
7. 兵、卒：兵（卒）在没有过“河界”时，只能向前走，每次只限走一格。“过河”以后行动的方向增加到三个：即向前、向左或向右，每次也只限走一格；但不准后退（如图 1-11）。

或直或横，或左或右，或前或后，或远或近，都由自己选择（如图 1-9）。

6. 马：马走走的方法是一直一斜。即每一着先横着或直着走一格，然后再斜着走一条对角线，俗称“马走日”。因为它下一步能到达四面八方的八个点，故有“八面威风”之说。

如果在一横或一直的地方有一个棋子（无论是自己的还是对方的），马都不能走过去，俗称“蹩马腿”（如图 1-10）。如果马的四周甲、乙、

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图 1-10