

◆ QIPAI YULE SHOUCHE ◆

象棋

XIANGQI

棋

WANQUAN RUMEN

完全入门

XIANGQI WANQUAN RU MEN



棋牌 娱乐手册

主编 李不大

QIPAI YULE SHOUCHE

XIANGQI WANQUAN RUMEN

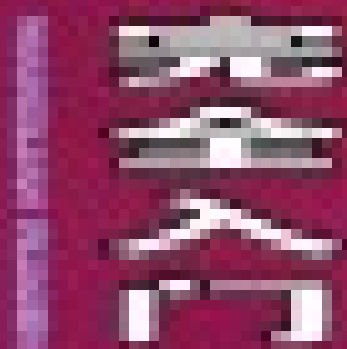
世界图书出版公司



FORGET THE SOURCE



XIANGQI
WANQUAN
RU MEN



THE
THE

THE
THE

THE





棋牌娱乐手册 ◆
QIPAI YULE SHOUCE



象

XIANGQI
WANQUAN
RU MEN

X I A N G Q I

棋

主编 李不大

WANQUAN
RUMEN

完全入门

W 世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目(CIP)数据

象棋完全入门/李不大主编. —广州:广东世界图书
出版公司, 2004. 4
(棋牌娱乐手册)
ISBN 7-5062-6482-X

I. 象… II. 李… III. 中国象棋—基本知识
IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 013679 号

象棋完全入门

出版发行:广东世界图书出版公司

(广州市新港西路大江冲 25 号 邮编:510300)

电话:020-84451969 84453623

<http://www.gdst.com.cn>

E-mail:pub@gdst.com.cn

经 销:各地新华书店

印 刷:四川省南方印务有限公司

(四川省彭山县彭祖大道南段开发区 邮编:620860)

版 次:2004 年 4 月第 1 版

2004 年 4 月第 1 次印刷

开 本:850mm×1168mm 1/32

印 张:6.875

印 数:1~10 000 册

ISBN 7-5062-6482-X/G·0031

出版社注册号:粤 014

定 价:12.00 元

如发现因印装质量问题影响阅读,请与承印厂联系退换。

前 言

随着时代的发展和社会的进步,人们逐渐从繁重的生活重负中解放出来,拥有了越来越多的休闲时光,在如何选择娱乐方式的问题上,日渐迷茫。面对传统棋牌游戏的晦奥高深和涉赌谬传之嫌,人们的观念有所更新,于是便投身于新生的林林总总的高科技电玩游戏当中,乐此不疲。然而,在长期沉溺于惊险刺激的感官享受之后,人们似乎觉得生活不轻反重,精神不弛反张。造成此等状态的原因已为医界所证,道理浅显,即紧张繁重的工作加上不当刺激的休闲游戏导致了疲劳萎靡的亚健康状态。于是,如何健康、高质量地度过休闲时光,成为摆在我们面前最为迫切的问题。

相对于惊险、紧张、刺激的电玩游戏,传统的技艺游戏似乎被人们所日渐淡忘,然而,前人留给我们的游戏,恰能安宁我们的心智,舒疲解惫。人们在一着一出的竞技当中便可平复烦躁,悦耳聪脑,疲劳尽释,数得之举,何乐而不为?为此,我们力图扭转偏见,本着健康、通俗的宗旨,从初学者的角度,精心编写了《棋牌娱乐手册》系列丛书,希望通过由浅入深的指导,使您逐步掌握技艺,直至精通、独立赏玩。

本丛书分为象棋、围棋、五子棋、麻将、桥牌、扑克牌六大传统棋牌游戏,希望它能给您的休闲时光增加些许的亮点,让您的生活变得丰富多彩。

编者的话

象棋历史悠久,千百年来一直是人们所喜爱的文化娱乐活动,有着十分广泛的群众基础,素有“小棋盘,大人生”的美誉。君不见,街头巷尾,茶余饭后,甚至,不管是相识或不相识的均可在棋盘上一较高下:有紧张汗出如雨者,亦有悠闲似闲庭漫步者;胜者自得意,败者气呼呼。它体现着玩者的技艺高下和实战水平。

为使象棋更加普及,丰富人们健康文明的文化娱乐生活,我们立足于入门,针对初学者编写了这本书,期望通过由浅入深、循序渐进的指导,达到使读者掌握,独立赏玩的目的。因编者水平有限,棋海高深,对书中难免出现的纰漏,望读者诸君不吝赐教,批评斧正。

目 录

第一章 象棋基础知识	1
一、象棋概述	1
二、棋盘和棋子	3
三、基本术语	7
四、记录方法	19
五、简单规则	20
第二章 象棋各个兵种的运用	28
一、小兵冲锋	28
二、快马奔驰	33
三、炮声隆隆	40
四、车轮滚滚	47
五、仕相助攻	53
六、御驾亲征	59
第三章 象棋基本杀法	66
一、白马卧栏	66
二、双马饮泉	67
三、拔簧马	67
四、虎坐中堂	68
五、双杯献酒	69
六、铁门栓	70
七、太监追皇帝	71
八、千里照面	71
九、借车使炮	72
十、锁喉带箭	73

十一、借炮使马	73
十二、海底捞月	74
十三、重炮	75
十四、闷杀	76
十五、天地炮	76
十六、炮辗丹沙	77
十七、大刀剜心	78
十八、八角马	79
十九、双车错	79
二十、夹车炮	80
二十一、车炮抽杀	80
二十三、立马车	82
二十四、挂角马	82
二十五、卧槽马	83
二十六、单兵擒王	84
二十七、钓鱼马	84
二十八、马后炮	85
二十九、侧面虎	86
三十、二鬼拍门	86
三十一、双将	87
三十二、三车闹士	88

第四章 象棋基本战术

一、谋子战术	89
二、兑子战术	91
三、运子战术	94
四、弃子战术	96
五、牵制战术	99
六、封锁战术	101
七、合击战术	104

八、突破战术	106
第五章 象棋布局	109
一、布局原则	109
二、布局技巧	136
三、布局陷阱	146
第六章 象棋残局技巧	165
一、弃子	165
二、停着	166
三、提吃	167
四、运调	168
五、围困	170
六、禁錘	171
七、阻挡	172
八、闪露	173
九、控制	174
十、拴链	175
第七章 古今排局赏析	177
一、十谒朱门	177
二、金蝉脱壳	179
三、三顾草庐	181
四、请君入瓮	185
五、百川归海	187
六、一矢双雕	189
七、曲径通幽	192
八、赤兔追风	195
九、六出祁山	196
十、梅花三六	198
十一、匹马单刀	200
十二、黄盖诈降	202



十三、羊肠九曲	205
十四、片甲不回	207
十五、焚书坑儒	209
十六、藕断丝牵	210



第一章 象棋基础知识

一、象棋概述

象棋的发展经历了漫长的过程，早在两千多年前的春秋战国时期就已有关于象棋的记载，《楚辞·招魂篇》写道：“珉蔽象棋有六博些。”这里讲的是六博棋，由两个人来下，每方六个棋子，其中有一个叫“枭”，以杀死对方的枭为胜。

六博棋只是古代棋戏的萌芽，与现代象棋有很大差别，到了南北朝时期，六博棋发展成“象戏”，北周武帝宇文邕召集文武百官讲解提倡，并撰写《象经》。

唐代是象戏的全盛时期，唐太宗喜好象戏，予以提倡，后来武则天也是个象戏迷，她连做梦也与天女下棋。

唐代象戏的棋盘是正方形，由黑白相间的 64 方格组成，棋子有王、军师、马、象、车、兵等，是立体象形的，唐代象戏是现代象棋的前身，两者在棋盘、棋子及走法已十分接近。

唐末至北宋是象戏的大变革时期，棋盘出现河界、九宫，棋子的“王”改为“将”，“军师”改为“士”，同时由于火药的发明，增加了“炮”的兵种，棋子从方格上运动改为交叉点上运动，走法也有相应的调整。

从近年出土的宋徽宗时期的象棋子来看，与现代象棋完全一样。另外，北宋末年女词人李清照在《打马图经·序》中附有象棋棋盘图，也与现代象棋完全一样，说明北宋时期象棋已定型，至今不变。

南宋是象棋定型后的初盛时期，宫廷设有象棋的“棋待诏”官职共 10 人，宰相文天祥就是一位象棋高手，能下蒙目棋。在民间，象棋十分普及，家喻户晓。目前留存下来最早的象棋古谱，就是南宋学者陈元靓编的《事林广记·象棋卷》，载有全局谱两则，残局图势一则，反映了当时的棋艺已达到相当高的水平。

元代国家动乱，象棋运动停顿了。到了明代象棋又有了大的发展，涌现出一些象棋国手，特别是金陵人徐芝编的《适情雅趣》谱、东海人朱晋桢编的《桔中秘》谱，是对明代几百年象棋艺术的总结。

清代乾隆年间，是象棋的昌盛时期，出现许多职业棋手，在全国各地分为几大流派。名手王再越编的《梅花谱》是象棋布局史上一部划时代的著作，开拓了屏风马阵式的新方向，另外还有《梅花泉》、《竹香斋象戏谱》、《百局象棋谱》、《渊深海阔》等棋谱，都大大丰富了象棋艺术的宝库。

20 世纪 50 年代，中华人民共和国成立后，象棋运动蓬勃发展，1956 年把象棋列入体育项目，连续举办全国比赛，以后各省、市相继建立棋院、棋校、棋队等。各种象棋杂志、象棋书籍出版发行，也推动了象棋的普及与提高。

1978 年，亚洲象棋联合会成立，每年举办亚洲杯团体赛或个人赛。1982 年亚洲象棋联合会成立推广委员会，决定向全世界推广中国象棋，先后举办多届国际邀请赛，促进了美洲、欧洲的象棋运动。1993 年，在北京成立世界象棋联合会，每两年举办世界杯赛，从此象棋正式走向世界。

中国象棋是我国传统的棋种，历史悠久，流传广泛，是中华民族珍贵的文化遗产，在我国有着广泛和深厚的群众基础，无论城市或乡村，工、农、兵、学、商，无论哪一阶层，都有许多象棋爱好者。作为最广泛的一项文体活动，中国的象棋爱好者约一亿人左右。亿万人的爱好和亿万个精彩的棋局，造就了一大批出类拔萃的象棋高手。

象棋之所以久盛不衰,主要源于它本身所具有的独特魅力。有人说它是“古今最高尚之消遣品”,也有人说它是“战斗式的休息”或“休息式的战斗”。引人入胜的棋局,构思精巧的排局,其魔力决不亚于一曲动听的音乐,一幅绝妙的图画,一件完美的艺术品。经常下象棋,可以开发人的智力,促进人的思维能力,使人变得更聪明,更有智慧。象棋融科学、文化、艺术、趣味、竞技为一体,堪称中国传统文化园地中的一朵奇葩,深受人民群众的喜爱。

二、棋盘和棋子

象棋是一种双方对阵的竞技项目,它的棋子共有 32 个,分为红黑两组,每组各有 16 个,由下棋的双方各拿一组。象棋兵种有以下 7 种:

红方:有 1 个帅,仕、相、车、马、炮各 2 个,有 5 个兵。

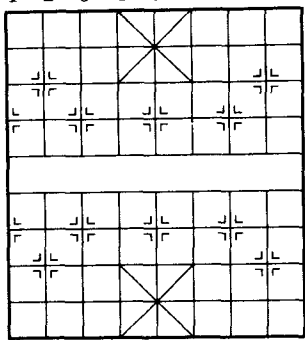
黑方:有 1 个将,士、象、车、马、炮各 2 个,有 5 个卒。

棋盘是棋子活动的场所。在长方形的平面上,绘有 9 条平行的竖线和 10 条平行的横线相交组成,共有 90 个交叉点,棋子就摆在交叉点上。中间部分,也就是棋盘的第 5、第 6 两条横线之间未画竖线的空白地带,称为“河界”。两端的中间,也就是两端第 4 条到第 6 条竖线之间的正方形部位,以斜交叉线构成“米”字方格的地方,叫作“九宫”(它恰好有 9 个交叉点)。

整个棋盘以“河界”分为相等的两部分,为了比赛记录和学习棋谱方便起见,《中国象棋规则》规定:

按九条竖线从右至左用中文数字一至九来表示红方的每条竖线,用阿拉伯数字 1 至 9 来表示黑方的每条竖线(如图 1)。对弈开始之前,红黑双方应该把棋子摆放在规定的位置(如图 2)。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 1

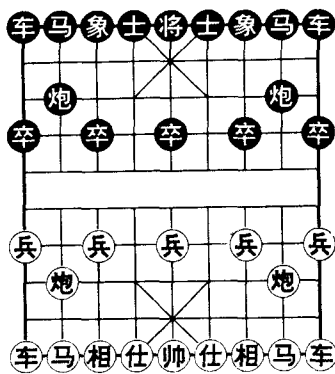


图 2

每个棋子的具体走法如下：

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，可左右，每次走动只能按竖线或横线走动一格（如图 3）。还有一条很重要的规定，就是帅和将不准在同一条直线上直接对面，即“明将”。图 3 中的 A 点，是“明将”的位置，“帅”不能走入。

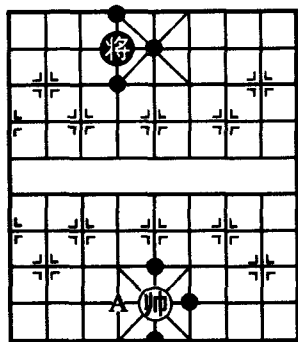


图 3

2. 仕(士)：仕(士)是帅(将)的贴身保卫者，它只能在“九宫”之内沿着斜线前进或后退一格，不能平移。

3. 相(象)：相(象)的主要作用就是防守，保护自己的帅(将)。相(象)的走法是每次沿对角线斜走两格，俗称“相(象)走田”。若在对角线的交叉点上(即在“田”字的中间交叉点处)有

一个棋子,就不能向那个方向走,这就叫“塞象眼”。

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,故有“一车十子寒”之称(如图4)。

5. 炮:炮在不吃子的时候,走动的方法与车完全相同。或直或横,或左右,或前或后,或远或近,都由自己选择(如图5)。

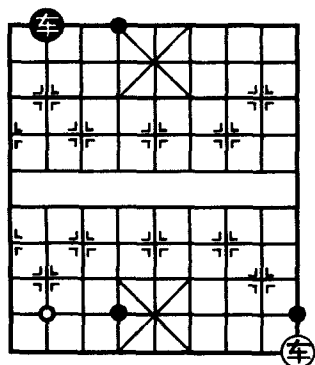


图 4

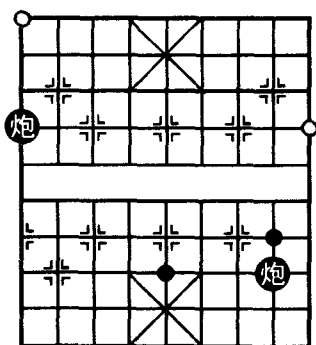


图 5

6. 马:马走动的方法是一直一斜,即每一着先横着或直着走一格,然后再斜着走一个对角线,俗称“马走日”。因为从原来所在的一点,到新的一点,恰好是个“日”字。

当马处在棋盘中间范围的某一个位置时,它能到达四面八方八个点,故有“八面威风”之说(如图6)。

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6所示)。如果马的四周甲、乙、丙、丁处没有棋

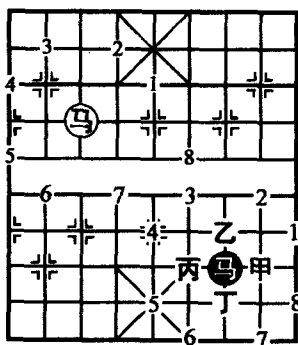


图 6

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7)。

任何棋子在走动时,如果己方棋子可以到达的位置有对方的棋子,就可以把对方棋子拿出棋盘(称为吃子)而换上自己的棋子,只有炮的“吃子”方式与它的走法不同:它和对方棋子之间必须隔一个子,不管是自己的或者是对方的都可以,具备此条件才能“吃掉”对方棋子。一定要注意,只隔一个棋子,这个棋子俗称“炮架子”。图8中的中兵,正处在红炮与黑卒之间,这个中兵就是“炮架子”。红炮有了这个“炮架子”,才能把黑卒“吃掉”。

除了帅(将)以外,任何棋子都可以听任对方吃或主动送给对方吃。

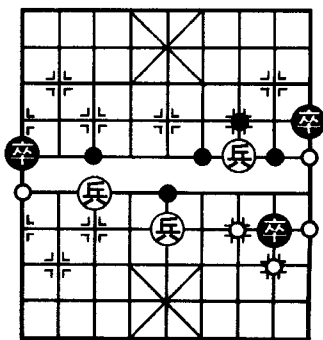


图 7

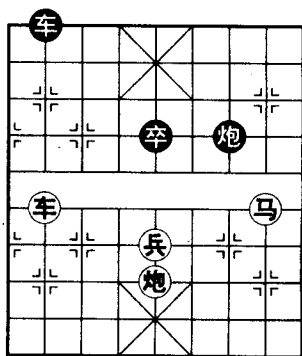


图 8

三、基本术语

象棋术语是前人下棋过程中根据对弈理的认识,不断总结归纳出来的,继而又成为指导后人实践的工具。为了便于初学者掌握,现将象棋基本术语列述如下:

1. 将军

对局中,一方的棋子要在下一着棋将对方的帅(将)吃掉,称为“将军”、“将”、“照将”、“叫将”、“打将”等。

2. 应将

被“将军”的一方所采取的反击、躲避或防卫的着法。应将的方法有:

(1)吃掉对方进行“将军”的棋子。

(2)帅(将)从被攻击的位置上避开。

(3)用自己的棋子置于对方“将军”的棋子和自己帅(将)之间,俗称“垫将”。

(4)遇到对方炮“将”时,除以上“应将”的方法外,还可以把己方被当作炮架子的棋子撤开。如遇马“将”时,还可以用己方的棋子蹩住马腿。

3. 将死

如果被“将军”而无法“应将”,就算“将死”。

4. 困毙

轮到走棋的一方,帅(将)虽然没有被“将军”,却被禁在一个位置上无路可走,同时己方其他棋子也都不能走动,就算被“困毙”。

5. 胜、负、和

(1)对局时,一方出现下列情况之一,就算输棋,对方取胜:

①帅(将)被对方“将死”;②被“困毙”;③自己宣布认输。