

象棋基础教程

刘殿中著

车

炮

兵

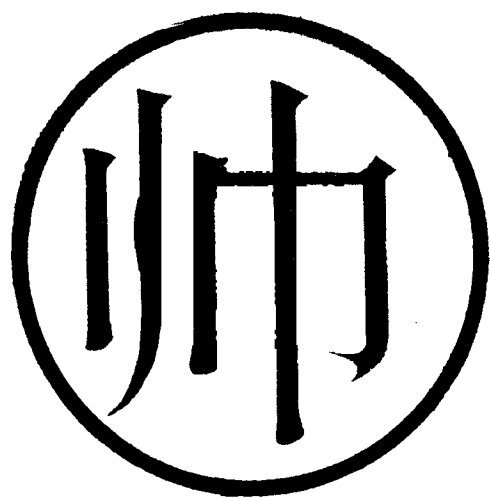
士

马

上海文化出版社

象棋基础教程

刘殿中著



上海文化出版社

(沪)新登字 104 号

责任编辑: 陈效渭

封面设计: 麦荣邦

象棋基础教程

刘殿中 著

上海文化出版社出版、发行 上海绍兴路 74 号

新华书店经销 商务印书馆上海印刷厂印刷

开本 850×1168 1/32 印张 8.5 插页 2 字数 225,000

1994 年 1 月第 1 版 1994 年 1 月第 1 次印刷

印数 1—5,000 册

ISBN7-80511-625-3/G·158

定价: 7.50 元

出版者的话

象棋作为中国传统文化中集智力、竞技、娱乐于一体的一个棋种，有着十分广泛的群众基础，街头巷尾、树下田边，常见对弈的人群，似乎人人会下。其实，知道了“马走日，象走田”之类，并不等于会下棋。除了经过系统训练或高手指点的人之外，从理论上说，大多数在日常生活中“会下棋”的人，还是棋艺上的“门外汉”，或者充其量只不过达到了初级水平。因此，编辑出版一本象棋的入门书，给有兴趣学棋的读者以系统的指导，仍然是非常需要的。

入门是为以后的弈棋打基础，而基础必须打得正，打得扎实，否则到一定程度之后，水平就再也难以提高了。因此，入门书并不能因其内容浅显就随便找个人来撰写，而需要物色一位精通棋理，又有着高超的棋艺和丰富的教学经验的象棋高手来担当。本书作者刘殿中，既是著名的象棋大师，又是河北省棋队的高级教练，具有深厚的棋艺功力和丰富的教学经验，他的两位高足、特级大师李来群和胡明，多次夺得全国男、女冠军，河北省棋队多年来也一直跻身于一流强队的行列。

本书是作者长期从事象棋教学中积累的对初、中级水平的象棋爱好者进行系统训练的经验总结，从理论和实践上对布局、中局、残局等作了透澈、深入而浅出的阐述，是广大象棋爱好者乃至专业棋手进行系统训练的极好教材。

本书在编写过程中，得到了河北省象棋队和棋界同志的热情关怀和大力支持，在此谨致谢意。

上海文化出版社

前 言

本人从事象棋事业已有 30 多年的历史，因教练工作的需要，对怎样尽快提高象棋水平曾进行了一定的研究，并多次在基层讲学，略有心得，现整理成册。希望能为象棋训练工作的科学化、系统化做一点微薄的贡献。

本书的主要对象是初、中级水平的象棋爱好者，对从事基层训练工作的同志或许也有一定的启迪。本书的目的是帮助读者尽快提高实战的水平，围绕这个宗旨，提出了学习的内容和方法，希望阅读时抓住这两点。

由于本人水平有限和写作时间仓促，书内的错误在所难免，希望得到读者和专家的指正。

本书在成书过程中得到上海文化出版社的鼓励和支持，并得到陈效渭同志的热情帮助，在此谨致谢意！

1992 年 4 月

目 录

第一章	象棋概论	1
第二章	象棋基本常识	14
第三章	象棋基本杀着	23
第四章	象棋基本战术	47
第五章	实用残局的例胜与例和	62
第六章	怎样下好实战残局	96
第七章	布局基础理论	116
第八章	布局简介	129
第九章	象棋排局	168
第十章	象棋中局浅谈	177
第十一章	初学者易犯的错误	195
第十二章	象棋的计算	208
第十三章	少年儿童对局分析	211
第十四章	名局细解	225
第十五章	练习题(附练习题答案)	243

第一章 象棋概论

第一节 象棋小史

象棋的历史悠久,它与琴、书、画被誉为我国的四大艺术,并集体育、文艺、科学于一炉,有浓厚的趣味性,深受广大人民的喜爱。

关于它的起源问题,历来说法不一,但近年来人民普遍认为象棋起源于中国。早在 2000 多年前的春秋战国时代,我国就有关于象棋的文献记载。如屈原在《楚辞》“招魂篇”中,就描写过楚王宫斗象棋的精彩场面;刘向在《说苑》“善说篇”里,则说齐国的孟尝君“斗象棋而舞郑女”。象棋在古代是被作为模拟演习战争中兵阵与卜课天命祸福的工具,尔后逐渐成为斗智斗勇的娱乐,为中国人民所喜爱而流传下来。古代象棋历尽沧桑变迁,经历了由简到繁、由粗到细的演变过程。在北宋时期,由于炮的增加而得以定型,沿袭至今。中国象棋在定型之后,明清时代达到了兴盛期,涌现出许多象棋高手。棋谱著作大量问世,其中以明朝朱晋桢的《橘中秘》、清朝王再越的《梅花谱》和张乔栋的《竹香斋》等为代表作。

新中国成立后,象棋受到党和政府的重视。自 1956 年起,中国象棋被列为正式的体育竞赛项目,并且每年都进行全国性的大型比赛。目前,象棋活动已十分普及,估计在我国会下象棋的人口达一亿人左右。象棋活动遍及全国各地,深入城乡的街头巷尾,象棋书报、刊物大量出版发行。象棋已经成为中国最古老、最普及、最受人民喜爱的传统文化娱乐和竞技体育项目之一。

中国象棋有利于陶冶性情,锻炼意志,丰富精神文化生活,已为人们所公认。随着经济的繁荣,科技的进步,信息与知识爆炸性

的增长,人们对怎样开发智力、训练提高大脑思维能力,日趋重视。象棋是智慧的体操,具有较高的趣味性与娱乐性。人们通过下象棋,可以锻炼大脑的思维判断能力、创造力、想象力、综合分析能力、逻辑推理能力和计算能力等等。目前,在科学与文化较发达的国家,有许多已将棋类项目列入学校的课程,用以开发人的智力。随着时代的前进,人们对象棋将会更加重视和喜爱。

在漫长的历史中,随着中国与世界各国的经济、文化交流,中国象棋作为中国文化的一部分,也逐渐向世界各地传播。在传播过程中,产生了不少变异的象棋,如朝鲜象棋、日本象棋、蒙古象棋,这些棋的走法稍有改变,也拥有大量的棋艺人口。目前,中国象棋已流行于几十个国家和地区,在东南亚、美国、日本、法国、德国等许多国家,还成立了中国象棋协会。1978年成立了亚洲象棋联合会,并举行多届亚洲比赛。目前,各国棋协正在准备筹划成立世界象棋联合会,举办世界性的比赛。随着时间的推移,中国象棋必将成为世界文化的一部分,成为世界性的比赛项目。

第二节 怎样学习象棋

象棋千变万化,含有丰富的内涵。想学好它,需要花费一定的时间与精力。但如果学习的方法较好,也可以取得事半功倍的效果。

初学者学象棋应该先学些什么?学什么最有实效?如果从不会学起,可按下列次序学习。

1. 首先,学习棋子的走法;棋子的作用;象棋基本规则;象棋的基本常识。
2. 学习基本杀着。
3. 学习象棋残局的例胜、例和基本定式。
4. 学习象棋残局的推理和分析方法。
5. 有系统、有选择地学习布局的基本变化。
6. 学习象棋布局的基本理论与知识。

7. 学习中局的基本理论与知识。

8. 学习中局的战略与战术。

9. 学习名手对局及其分析、评注。

10. 学习初级排局,练习心算。

以上是笔者为初学者安排的学棋课程。初学者可根据自己的水平和兴趣进行选择 and 安排。但要贯彻由简到繁,由易到难,由局部到全局的原则。上述各项基本知识掌握以后,再向高深进展就有了基础。

对局实战是提高棋艺的主要手段。学是为了实战,只有实战才能加深对书本上的东西的理解、消化与吸收,只有多多实战,才会有直接的经验与体会,才不至于“纸上谈兵”。

初学者在实战时,应注意下列几个方面:

1. 在实战时,对每一着棋、每一局棋都要认真地去下,发挥自己应有的水平。认真思考,可使大脑的机器最大限度地开动,使思维能力得到最大限度的锻炼与提高。有的初学者对局时凭兴趣出发,不动脑筋,下棋贪快,一下就是十几局。结果于水平提高帮助不大,还不如认真地下好一局棋更有成效。

2. 对局后要认真复盘,及时总结得失。这样可以下一局,进一步,并加强大脑的印象,便于吸收与记忆。

3. 对局后最好把对局记录下来,并加以简注。这样可以随时查阅分析,并作为资料保存下来。

4. 对局完后,有条件时可请高手分析、指点,找出利弊得失。这样可找到自己认识不到的不足之处,从意境上得以提高。

5. 分析自己的对局时,务必认真,要把分析的重点放在理论、思维方法、计算方法上,找出规律性的问题,不要拘泥于每着棋的好与坏。

6. 结合自己的实战对局,学习有关的棋谱,找出不足,加以改进。

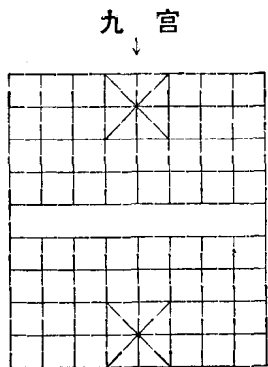
7. 学习高手对局要认真思考,结合自己的看法,进行对比。这样可找出自己在实战中与高手在思维方法上、棋的理论上的差距,

使自己得以提高。

8. 对局的对手要与你水平相差不多,高一点最好,这样的实战会对自己水平的提高较为有益。尽量不要找水平悬殊的对手对弈。

第三节 象棋的棋盘,棋子与走法

中国象棋是一种由双方对阵的娱乐竞技项目。红黑双方各有 16 枚棋子,分为 7 个兵种。红方是帅 1 个,仕、相、马、车、炮各 2 个,兵 5 个;黑方是将 1 个,士、象、马、车、炮各 2 个,卒 5 个。红方的帅、仕、相、兵相当于黑方的将、士、象、卒,只是用字上有所区别。



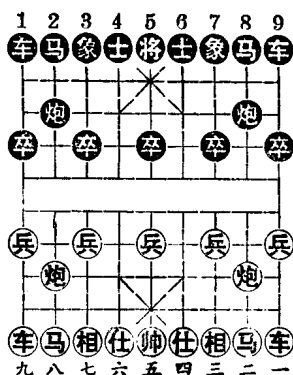
(图 1)

棋盘是棋子活动的场所,双方对弈的战场。象棋盘由 9 条直线和 10 条横线相交组成,共有交叉点 90 个。这些交叉点是棋子摆放和走动时起落的地方。横线的第五、第六条之间,不画直线,称为“河界”。每方第四条至第六条直线和第一条至第三条横线之间的正方形部位,其画有交叉的十字称为“九宫”,这是将(帅)和士(仕)活动的范围。例图 1。

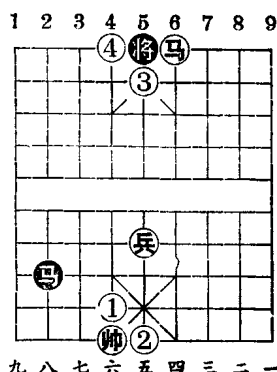
对局开始时,双方应按规定将棋子摆在如图 2 的位置上,然后对弈。由红方先行,每方轮换走子。

将帅的每一着只准走一格,前进、后退、横走都可以,但不准走出九宫或斜走。如图 3,红帅不能走到①点,因为①点是黑马控制的位置;红帅可以走到②点。黑将可以走到③点或吃掉红马,但不能走到④点,否则就叫“明将”或“对脸”,要判负。“明将”是指将、帅在同一条线上,中间又没有子遮拦。先明将者则作负。

士(仕)每一着只准沿“九宫”斜线走一格,可进可退。如图 4,红仕可走到①、②、③点或吃掉黑卒。黑士可走到④点。

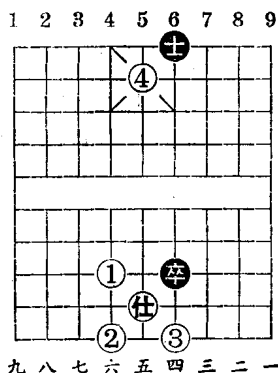


(图2)

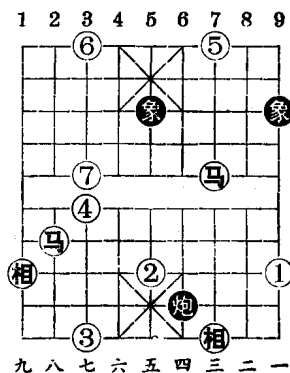


(图3)

相(象)不能越过河界,每一着斜走两格,即俗称相走“田”字。当“田”字中心有别的棋子即所谓“塞象眼”时,则不能跳过。如图5,红底线相可走到①点,不能走到②点,边路相能走到③点,不能走到④点。黑方边象吃马或走到⑤点均可,黑中象则可走到⑤、⑥、⑦点或吃掉红马。



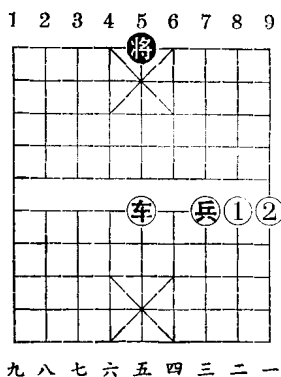
(图4)



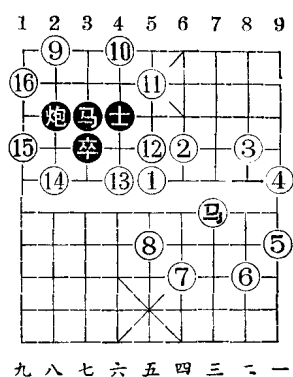
(图5)

车每一着直走或横走,进退都可,步数不限。例图6红车可照将吃去黑将,但①②点因红兵阻挡,则不能行走。

马每一着走一直(或一横)一斜两格,可进可退,即俗称马走“日”字。如果在一直或一横的地方有另外的棋子即俗称“绊马脚”时,则不能走过去。如图7,红马可走到①至⑧点八个位置,显示



(图6)

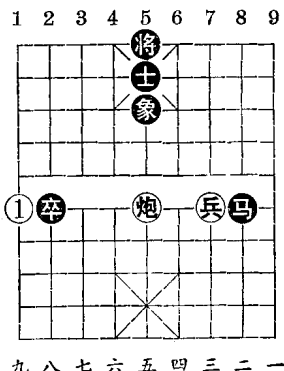


(图7)

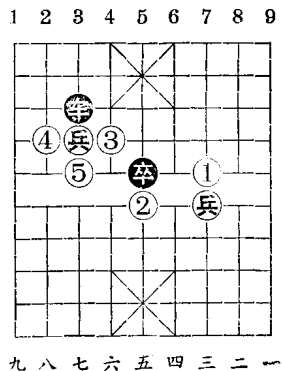
了马蹀八方的威力。黑马仅能走到⑨⑩两点，⑪至⑯六个点则因“绊马脚”而不能走。

炮在不吃子时走法同车。吃子时则必须隔一子才能吃掉另一子，也就是说，得有炮架。如图8，红炮可以像车那样直走或横走，可以吃掉黑马或黑士，但在不能吃黑将，隔两子不许吃。另外，在不吃子的情况下不能跳过炮架行走，例如不能走到①点。

兵(卒)在没有过“河界”时，每着只准向前直走一格。过“河界”后可向前或横走一格，均不能后退。吃子是附带动作，只要走到的地方就可吃子。如图9，红黑双方没过河的兵卒只能走到①②点，过“河界”的红兵可吃掉黑车或走到③④点，但不能后退走到⑤



(图8)



(图9)

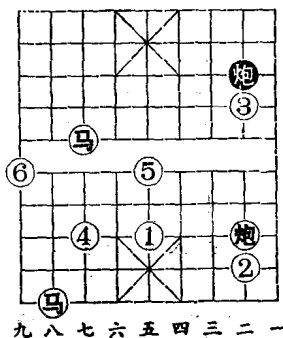
点。

行棋以能先消灭对方的主将(帅)为胜。反之,将帅先被消灭为负。如双方都无法消灭对方的主将作和。主将被吃掉则负,被困毙亦判负。该自己行棋而无子可动时,称为困毙,俗称“欠行”。此外,有关胜、负、和的特殊规定,以现行的《中国象棋规则》为依据。

第四节 怎样看棋谱和怎样作行棋记录

棋盘上有9条纵线,双方各以自己为准从右向左,依序称为第一至第九路。按惯例,红方用汉字一到九表示;黑方用阿拉伯数字1至9代表。红方的“一路”则为黑方“9路”,余者类推。在棋谱中讲到某棋子位于第几路时,都按此规定。

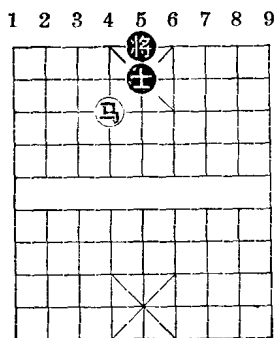
如图10红炮为二路炮,黑炮则为8路炮,红马则分别为八路马与七路马。行棋记录由4个字表示,第一个字是棋子的名称(如车、马、兵、卒等),第二个字是现在的位置(指第几路),第三个字是棋子移动的方向。向前叫“进”,向后叫“退”,横走叫“平”,第四个字是棋子到达的新位置。如图10红炮如走到①位叫**炮二平五**;走到②位叫**炮二退一**,走到③位叫**炮二进四**。黑炮如走到③位则叫**炮8进1**。红底马走到④位叫**马八进七**,红七路马走到⑤⑥位分别叫**马七退五**和**马七退九**。在同一条直线上,如果出现己方有两个相同的棋子同时可以活动,则用“前”“后”来区别,如前**炮**进四,前**炮**平六等。双方的马、仕、相,只有进退而无平的记录,第四个字只表示到第几路,不像车炮那样表示进了几步或退了几步。



(图10)

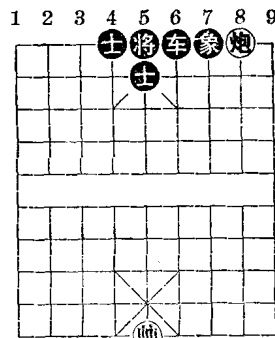
第五节 将军、应将、将死、困毙与和局

一方的棋子攻击对方的帅(将),并在下一着要把它吃掉,称为“将军”,或简称“将”。如图 11 中,红马“将军”黑将。被“将军”的一方必须“应将”,用自己的着法立即解除黑将被“将军”的状态。如图 11,黑方必须马上以士吃马或动将躲避。如果被“将军”而无法“应将”,就算被“将死”。轮到走棋的一方,帅(将)虽没被“将军”,但被禁在一个位置上无路可走,而已方其它棋子也都不能走动,就算被困毙。如图 12 就是被困毙的一种形式,黑方就被“困毙”。



九 八 七 六 五 四 三 二 一

(图 11)



九 八 七 六 五 四 三 二 一

(图 12)

行棋以能先消灭对方的主将(将或帅)为胜;反之,主将先被消灭为负。被“困毙”也作负。如彼此的主将,对方都无法消灭作和。按《中国象棋竞赛规则》,对局中出现下列情况之一时就算和棋:

1. 从局势来看,双方都没有取胜的可能性时;
2. 一方走出一着,提议作和,对方同意;
3. 双方走棋出现循环反覆已达三次(六个回合)属于“准许”着法,可由任何一方提和;

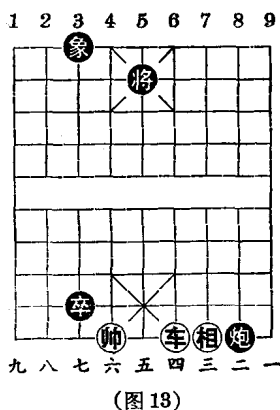
4. 从对局的某一着算起,至少在六十回合着法中双方都没有吃过任何一子,如有一方提出,可按规则判和。

第六节 《象棋规则》中的简单局例

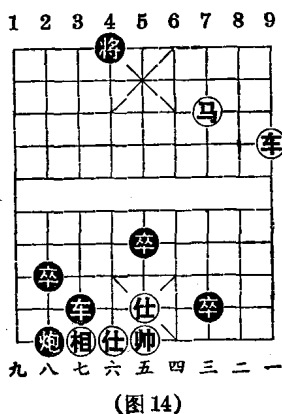
在象棋对局中,常出现某种特定局势,双方着法重复,循环不变,永无了结。因此,需有一定的规矩来解决争端。此时可以由国家体委审定的《中国象棋规则》为准。《棋规》中对于禁止着法与准许着法的规定是较多的,现仅介绍一些重要的原则。

所谓禁止着法,指对局双方在某一局势中出现为竞赛规则所不准许的循环不变、重复某一局面的着法。违反棋例的一方,按规定必须变着,不变着则判为输棋。下列情况均为禁止着法:

1. 单方面长将 即对局中一方步步将军,着法重复循环,就属于违例。如图 13,红④四平五,⑤平6,⑤平四,⑥平5,④四平五,……如此,红方重复地用车将军,即单方面的长将,是不准许的。单方面的长将在任何情况下都属于禁止着法。



2. 常长杀 也叫长要杀。是指对局中一方走子企图在下一着“照将”或连续“照将”,使对方无法解救者,称为“杀”或称“要杀”。长杀属禁止着法,如图 14,红方④三退五,⑤4平5,④五进三,⑥5平4,④三退五,……如此循环下去,则属于长杀,是被禁止的着法。

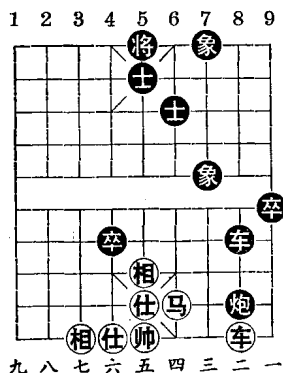


3. 一将一杀 即在对局中一方走一步将军,对方应将后,接走一步要杀,就叫一将一杀。若重复循环这种着法,属违例,不变则判负。如图 14,红方④一

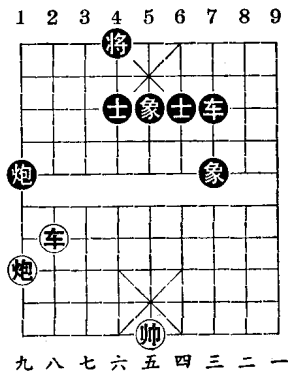
平六, 将 4 平 5, 车六平二, 将 5 平 4, 车二平六, 将 4 平 5, 车六平一, ……如此重复循环下去, 即为“一将一杀”。

4. 长捉 即指长捉对方的无根子。无根子就是没有其它子力保护的棋子。如以二子联合捉对方只有一子保护的有根子, 亦属长捉。如图 15, 红方马四进三, 炮 8 退 1, 马三退四, 炮 8 进 1, 马四进三, ……如此循环反覆, 属于长捉, 是被禁止的着法。

5. 一将一捉 如图 16, 红方车八进二, 炮 1 退 1, 车八进四, 将 4 进 1, 车八退三, 炮 1 进 2, 车八进二, 将 4 退 1, 车八退五, ……如此重复循环不变, 就是“一将一捉”, 属于被禁止着法。

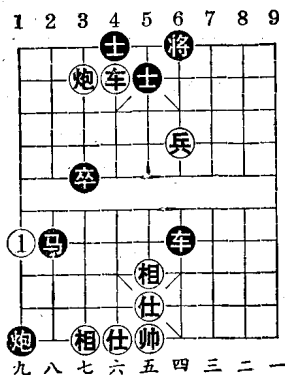


(图 15)



(图 16)

6. 一将一要抽吃 简称一将一抽。 “抽”是象棋术语, 指对局



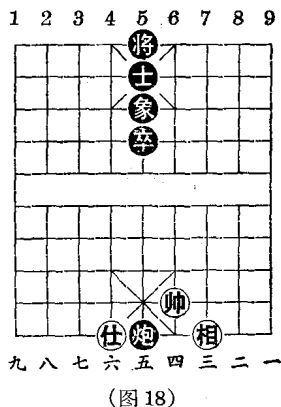
(图 17)

中一方利用将军的机会, 乘势吃掉对方的子。对局中一方走一步将军, 再接走一步“抽吃”, 如此重复循环, 是禁止着法。如图 17, 红方炮七进一, 将 6 进 1, 炮七退一, 将 6 退 1, 炮七进一, 将 6 进 1, 炮七退一, ……如此重复循环下去, 则属于“一将一抽”, 红方必须变着。但如果是一将一无抽, 既无子可抽吃, 或者虽有可抽之子, 但是有根子, 从而无法借一将一抽而得子, 就属准许着法。如图

17,黑炮在①位,红方无子可抽,红方采取上述着法就不算犯规,不属于禁止着法。

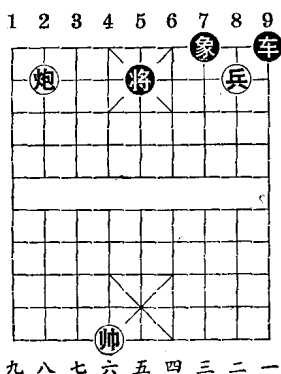
所谓允许着法,是指对局中出现双方的着法重复,循环不变,而属竞赛规则所允许的着法。凡属允许着法,如双方均不愿意变着,则作为和局处理。在实战中,处于较为被动的或较弱的一方,就常利用这一规则而求得和局。除前述的“一将一无抽”之外,还有下述的常见允许走法。

1. 将帅可以长捉 将帅是象棋中战斗力较弱的棋子,又是全军之首脑。因此,在棋规中有特殊规定,它可以长捉任何子,而不准许任何子常捉它。如图18,红方④四平五,⑤平6,⑤五平四,⑥6平5,④四平五,……如此重复循环下去,则属于准许着法,判为和局。



(图18)

2. 兵卒可以长捉 兵卒亦是象棋子力中战斗力较弱的棋子,因此规定它可以长捉,但不可以长捉对方的将帅。如图19,红方②平一,黑⑨平8,①平二,⑧平9,②平一,⑨平8,①平二,……如此循环下去,双方不变,判为和局。



(图19)

3. 长兑 兑子是指对局中双方的相同兵种的棋子或不同兵种棋子之间的等价交换。对局中,若一方步步要与对方兑子,叫长兑,双方不变作为和局。如图20,红前④进一,④1退2,前④进二,④1退2,前④进二,……如此形成“长兑”;如双方都不愿变着,判为和棋。

4. 常拦 常拦是对局中一方步步阻挡对方的棋子,不许对方通过,不存在吃子等违例的着法时,按棋规属准许着法;如双方不