

• 青少年象棋基础丛书 •

# 象棋战术大全

黄少龙 编著



辽宁人民出版社

· 青少年象棋基础丛书 ·

# 象棋战术大全

黄少龙 编著

辽宁人民出版社

1992年·沈阳

象棋战术大全

Xiangqi Zhanshu Daquan

黄少龙 编著

---

辽宁人民出版社出版 辽宁省新华书店发行  
(沈阳市和平区北一马路 108 号) 沈阳铁路印刷厂印刷

---

字数:200,000

开本:787×10921/2

印张:11

印数:1—16,000

1992年5月第1版

1992年5月第1次印刷

---

责任编辑:蓝再平

版式设计:任 和

封面设计:蓝再平

责任校对:李 瑞

---

ISBN 7—205—02075—1/G·336

登记号:(辽)第1号 定价:4.50元

## 象棋十诀

1. 不得贪胜
2. 入界宜缓
3. 攻彼顾我
4. 弃子争先
5. 舍小救大
6. 逢危须弃
7. 慎勿欲速
8. 动须相应
9. 彼强自保
10. 我弱取和

## 棋经论

夫弈棋者，要专心、绝虑、静算；待敌坦然，无喜怒匆怀。大抵一局之中，千变万化，如车前马后，发炮逐卒；如电掣雷轰，炮辅卒行，逼近士象如狼奔虎跃。

顺手炮先要车活，列手炮补士要牢，士角炮急使车冲，当头炮车横将路；破象局中心进卒，解马局车炮先行；巡河车赶子有功，归心炮破象得法；辘轳炮抵敌最妙，重叠车兑子偏宜。

马飞过角，车便巡河，未得路莫离本位，已得势便可争先；鸳鸯马内顾保塞，蟹眼炮河岸拦车，骑河车禁子有力，两肋车助卒过河；正补士等他车路，背立将忌炮来攻。

我势弱勿轻进，彼势强拚便攻；弃子须要得先，捉子莫教输手；急赶将有后着可行，慢入悻无内子宜动；士象全或可求和，士象亏兑他车卒。算隐着，要成杀局；使急着，恐悻不完。

得先时且忌着忙，输车时还教心定；子力胜局中寻胜，子力宽即便寻和。

学者详察于斯言，可为国手矣！

## 出版说明

象棋较之其他文体活动有设备简单、引人入胜、爱好者多、围观者众之特点。人们常见街巷中“绿树为魔盖，荫下设棋局；子为红黑分，往来争荣辱；赢者自得意，输者气呼呼”的情景，力争取胜是弈者共同目标，而持一本实用战术指导之书更是弈者制胜之本。为帮助广大象棋爱好者，尤其是青少年棋友系统地掌握棋势规律和提高弈棋水平，我社将陆续出版国内有影响的象棋大师们撰写《青少年象棋基础丛书》的各册。

本书作者南开大学象棋研究中心主任黄少龙是我国象棋名手、象棋理论家，第一个在高校中设立象棋课，并利用象棋进行外交的象棋改革家。据上海辞书社《中国象棋词典》载：“他棋风稳健，步步为营，善于在复杂的棋局中制定战略决策，对象棋理论有一定研究”，他的著作多本获奖。1977年获第十二届全国象棋赛第三名，1982年获“中国象棋大师”称号。

# 目 录

<b>第一章 规则简介</b> .....	(1)
第一节 棋步记录 .....	(1)
第二节 对局规定 .....	(4)
第三节 棋例判决 .....	(5)
第四节 比赛须知 .....	(9)
<b>第二章 运子要领</b> .....	(12)
第一节 车占要道 .....	(12)
第二节 马腿活跃 .....	(16)
第三节 炮置要塞 .....	(20)
第四节 兵进难退 .....	(24)
第五节 补士防车 .....	(26)
第六节 飞象防炮 .....	(29)
第七节 帅忌暴露 .....	(31)
<b>第三章 布阵原则</b> .....	(35)
第一节 尽快出子 .....	(35)
第二节 主力集结 .....	(39)
第三节 两翼呼应 .....	(43)
第四节 巩固后防 .....	(47)
第五节 争夺主动 .....	(51)

第六节	控制对方 .....	(56)
第七节	袭击弱点 .....	(60)
第八节	积极对攻 .....	(63)
<b>第四章</b>	<b>斗炮大战 .....</b>	<b>(67)</b>
第一节	顺炮直车对横车 .....	(67)
第二节	顺炮直车对缓开车 .....	(71)
第三节	顺炮横车对直车 .....	(74)
第四节	中炮对大列炮 .....	(78)
第五节	中炮对小列炮 .....	(80)
第六节	中炮对半途列炮 .....	(82)
<b>第五章</b>	<b>炮马争雄 .....</b>	<b>(87)</b>
第一节	中炮对单提马 .....	(87)
第二节	中炮三兵对反宫马 .....	(90)
第三节	中炮七兵对反宫马 .....	(92)
第四节	中炮三兵对屏风马 .....	(94)
第五节	中炮七兵对屏风马 .....	(97)
第六节	中炮边马对屏风马 .....	(103)
<b>第六章</b>	<b>柔局集粹 .....</b>	<b>(107)</b>
第一节	挺兵对卒底炮 .....	(107)
第二节	飞相对过宫炮 .....	(111)
第三节	起马对挺卒 .....	(113)
第四节	过宫炮对顺炮 .....	(116)
第五节	士角炮对五七炮 .....	(118)
<b>第七章</b>	<b>中盘审局 .....</b>	<b>(122)</b>
第一节	实力对比 .....	(122)

第二节	子路畅通	(124)
第三节	子力位置	(125)
第四节	控制地域	(127)
第五节	捉杀威胁	(128)
第六节	薄弱环节	(129)
<b>第八章</b>	<b>战术手段</b>	(131)
第一节	围困得子	(131)
第二节	借势谋子	(132)
第三节	运子取势	(133)
第四节	兑子取势	(134)
第五节	运子固守	(135)
第六节	兑子求和	(137)
第七节	弃子入局	(138)
<b>第九章</b>	<b>攻防战法</b>	(140)
第一节	中线控制	(140)
第二节	侧翼奇袭	(141)
第三节	分进合击	(143)
第四节	乘虚而入	(144)
第五节	攻坚突破	(145)
第六节	调虎离山	(146)
第七节	围魏救赵	(147)
第八节	以攻为守	(149)
<b>第十章</b>	<b>战略决策</b>	(151)
第一节	攻守兼顾	(151)
第二节	势大于子	(152)



第三节	七分把握	(154)
第四节	当机立断	(155)
第五节	因人制宜	(156)
<b>第十一章</b>	<b>人局杀势</b>	<b>(159)</b>
第一节	正面攻杀	(159)
第二节	侧翼攻杀	(160)
第三节	钳形攻杀	(161)
第四节	弃子攻杀	(162)
第五节	破象攻杀	(164)
第六节	破士攻杀	(165)
<b>第十二章</b>	<b>残棋常识</b>	<b>(167)</b>
第一节	老兵建功	(167)
第二节	铁骑纵横	(170)
第三节	有炮留士	(174)
第四节	残炮归家	(177)
第五节	车占中路	(181)
第六节	缺士怕车	(186)
第七节	车马冷着	(191)
第八节	御驾亲征	(194)
<b>第十三章</b>	<b>例胜残局</b>	<b>(198)</b>
第一节	兵 类	(198)
第二节	马 类	(200)
第三节	炮 类	(206)
第四节	马 炮 类	(215)
第五节	车 类	(219)

<b>第十四章</b>	<b>例和残局</b> .....	(230)
第一节	兵 类.....	(230)
第二节	马 类.....	(233)
第三节	炮 类.....	(236)
第四节	马 炮 类.....	(240)
第五节	车 类.....	(242)
<b>第十五章</b>	<b>巧胜残局</b> .....	(247)
第一节	兵 类.....	(247)
第二节	马 类.....	(253)
第三节	炮 类.....	(259)
第四节	车 类.....	(263)
<b>第十六章</b>	<b>全盘陷阱</b> .....	(276)
第一节	中炮破单提马.....	(276)
第二节	中炮对反宫马.....	(284)
第三节	中炮破屏风马.....	(286)
第四节	屏风马破中炮.....	(291)
第五节	顺炮直车对横车.....	(297)
第六节	顺炮横车对直车.....	(302)
第七节	中炮对列手炮.....	(307)
<b>第十七章</b>	<b>精彩短局</b> .....	(312)
第一局	蒋志梁先胜任占国.....	(312)
第二局	王鑫海先负万春林.....	(313)
第三局	陈柏祥先负李义庭.....	(315)
第四局	柳大华先胜吕钦.....	(316)
第五局	喻之青先负柳大华.....	(317)

第六局	胡荣华先胜刘忆慈	(319)
第七局	周顺发先胜胡荣华	(320)
第八局	刘殿中先胜黄有义	(322)
第九局	胡荣华先胜邬正伟	(323)
第十局	杨官璘先胜陈新全	(325)
第十一局	晏宗晋先负杨官璘	(326)
第十二局	陈孝坤先胜蔡忠诚	(328)
第十三局	李来群先胜孟昭忠	(329)
第十四局	胡荣华先胜赵国荣	(331)
第十五局	钱洪发先负胡荣华	(332)
第十六局	杨官璘先胜刘殿中	(334)
第十七局	李来群先胜柳大华	(335)
第十八局	胡荣华先胜戴荣光	(337)
第十九局	惠颂祥先胜王嘉良	(338)
第二十局	郑伙添先负徐天红	(339)

# 第一章 规则简介

## 第一节 棋步记录

假如想提高棋艺水平,你必须学会记录棋步。因为看棋谱是以记录法表达的,若参加象棋比赛,亦要求棋手自己做记录,这样也便于你对弈结束后根据记录分析局法得失,汲取经验教训。

一盘棋开始之前如图 1 所示,棋盘由 9 条纵线和 10 条横线构成,双方阵地以河界分开,每方帅(将)附近有斜交叉线的区域称为九宫,整个棋盘共有 90 个交叉点位置。

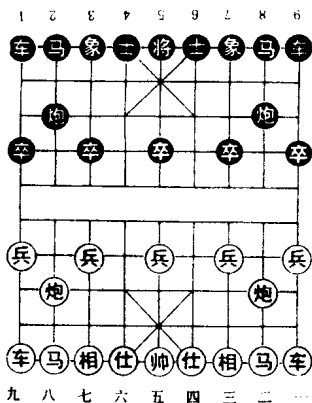


图 1

棋子分红、黑双方,红方棋子有帅、双车、双马、双炮、双象、双士、五兵等 7 兵种 16 枚,黑方棋子也相应地有将、双车、双马、双炮、双相、双士、五卒等 7 兵种 16 枚。全盘共 32 枚棋子,都置于交叉点上,左右对称。

帅(将)每着只准走 1 步,前进、后退、平移皆可,但不能离

开九宫。当中间无棋子相隔时，帅与将不准处在同一纵线上打照面。

士每着只准沿斜线走 1 步，可斜进斜退，也不能离开九宫。

相(象)每着斜走 2 步，可进可退，但不准越过河界飞到对方阵地上去，俗称“相(象)走田字”。当田字中心有别的棋子时，则不能通行，俗称“塞相(象)眼”。

车每着只准走直线，可进、退、平，不限步数。

马每着走 1 直(横)再 1 斜，可进可退，俗称“马走日字”。如果在运动方向的 1 直(横)的地方有别的棋子，就不能通行，俗称“蹩马腿”。

炮在不吃子时，走法同车一样。

兵(卒)未越河界时，每着只准向前直进 1 步，不能平移或后退。过河后可向前或平移 1 步，也不能后退。

吃子规定如下：如果己方棋子所能到达的位置有对方棋子存在，则可把对方棋子吃掉而用己方棋子占领该位置，只有炮除外，它必须隔一个棋子跳吃，俗称“炮打隔子”。

记录棋步时，每一着棋用 4 个字来表达。第一个字是棋子兵种的名称。注意红黑双方，车、马、炮、士是相同的，帅(将)、相(象)、兵(卒)则不同。

第二个字是棋子所在纵线的数码。注意红黑双方关于纵线数码的描述是不同的。见图 1，红方从右到左用中文数字一到九表示，黑方从自己的右到左用阿拉伯数字 1 到 9 表示。

第三个字是棋子运动的方向，如进、退、平等。

第四个字含义则视棋子兵种而有所不同，对于帅(将)、

车、炮、兵(卒)而言,是指进退的步数或平移到达纵线的数码。对于马、相(象)、士而言,则指进退到达纵线的数码。其中所谓进退都是站在自己角度判断的。

例如“炮二平五”,是指红炮从第二纵线平移到第五纵线。“车二进六”表示第二纵线的红车前进六步。如果第二纵线有两只车,则需注明前车或后车。“马8进7”是指黑马从第8纵线前进到第7纵线。

对弈时,规定红方先行,然后双方轮流走棋,各走一着构成一个回合,记录时在着法前面标出回合数。

了解上述知识之后,你可以做一个测验,看自己对棋谱记录法掌握得如何,请你按图1摆好棋,然后根据下面的棋谱着法,分别替红黑双方走棋。

这是我国现存最早的一个全局谱,载于宋代《事林广记》内,名为“饶先顺炮取胜局”,着法如下:

- |         |      |         |      |
|---------|------|---------|------|
| 1. 炮二平五 | 炮8平5 | 2. 马二进三 | 马8进7 |
| 3. 车一平二 | 马2进3 | 4. 车二进六 | 卒3进1 |
| 5. 车二平三 | 马3进4 | 6. 车三退一 | 马4进6 |
| 7. 兵三进一 | 象7进9 | 8. 车三平七 | 马6进4 |
| 9. 车七平六 | 马4进3 |         |      |

棋谱到此为止,黑胜定。现在你可以把所演成的棋局与图2比较,如果完全一致,就说明你做对了。如果不一致,则需要

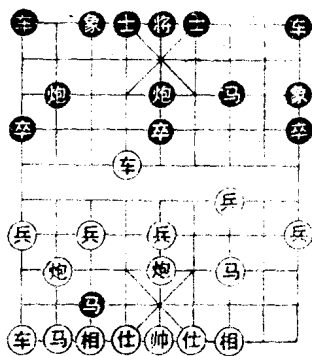


图 2

从头开始检查每一步棋，找出错处更正，直至全对为止。

当你感觉已掌握棋谱记录法之后，就可以顺利进行以下各章节的阅读了。下面的棋局图，为方便起见，省略双方纵线的标记。

## 第二节 对局规定

本节所讲的是正式比赛的对局规定，如果属于娱乐性随便对弈，可参照此精神，适当放宽要求。

一、红方先走。通常由抽签或赛制安排，确定谁先走。如果确定你先走，则你要执红棋来下，如果确定你后走，那么把棋盘掉过来，你执黑棋下。

二、摸子走子。摸了自己哪个棋子，就必须走那个棋子。这也是文明棋风问题，如果摸子又另走，对方很反感。所以你要养成良好习惯，等想好了棋再摸子走，不要急于摸了棋再想棋，举棋不定。

三、落子无悔。棋子走到某位置之后，只要符合行棋规定，就不得更改重走，如果你发现这步棋有错，另有好棋可走，也不能悔棋，只能汲取教训，以后注意。有的人平常不严格要求自己，时有悔棋，到比赛时控制不住，随手走棋吃亏。

四、计时。下棋不单比思维准确性，还要比思维速度，另外一盘棋也不应拖得太长，以免影响其他工作。所以象棋比赛规定一套限时办法，采用具有两个钟面的专用计时钟，当某方思考棋步时，相应的钟面走动，另一钟面停止，这样分别累计双方的走棋时间。

省级以下比赛,通常采用两种计时制度:(1)每方在开始1小时内必须走满30着,以后每10分钟必须走满10着。(2)每方开始1小时内不限着数,自由支配,以后每10分钟必须走满10着。

为了保存对局着法,也为了棋手自己掌握走棋速度,要求自己做记录。

还有一种快棋赛制,每方限15分钟,先到时的一方作负,棋手不做记录。

五、不得干扰对方思考。有人在棋盘上用手指划,敲弄棋子,用烟喷人,嬉笑喧哗等,都属于妨碍比赛正常进行的动作,应予禁止。

六、对局时,禁止与任何人商讨棋局及参考有关资料,或另用棋具拆棋。当然,局外人也绝不能当面评论棋局或提示着法,应做到“观棋不语真君子”。

七、输棋的判定。凡出现下列情况之一者,即算输棋:帅(将)被对方捉死;无棋可走;自己认输;超过走棋时间限制;走出禁止着法而不愿变,输棋方的对方即为获胜。

八、和棋的判定。凡出现下列情况之一者,可判和棋,双方都无取胜可能;某方提议作和得到对方同意;双方皆长将或长打而不变。

### 第三节 棋例判决

你下棋有时会和对方发生争执,譬如出现某种特定局势,双方着法循环重复,必须判断谁属禁止着法或允许着法,判定



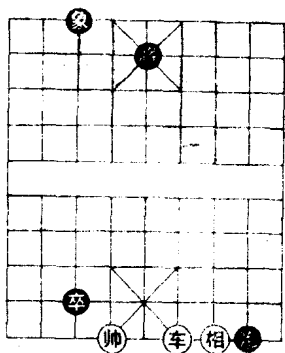


图 3

应由哪一方变着,或双方不变作和,以保证比赛顺利进行下去。为此应首先学习判决这种特定局势的有关规则条例,称为棋例。它可以帮助你避免犯规的麻烦,或在劣势下利用规则求和,甚至巧胜。

棋例总纲要点:一、双方均为允许着法,双方不变作和。二、双方均为长将,或均为长打,双方不变作和。

三、一方长将,另一方长打,应由长将方变着,不变判负。四、一方长打,另一方非长打,应由长打方变着,不变判负。五、帅(将)、兵(卒)允许长捉对方棋子,按闲着处理。

禁止着法是:长将、长要杀、一将一要杀、长捉(帅将兵卒除外)。允许着法是:长跟、长拦、长兑及其他闲着。下面举例说明:

图 3 局势,轮到红先行:

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

如此循环下去,红方长将,属禁止着法,黑方避将为闲着,故应由红方应着,不变作负。但事实上红方无法变着,只好作负。

你如果执黑棋遇到这种局

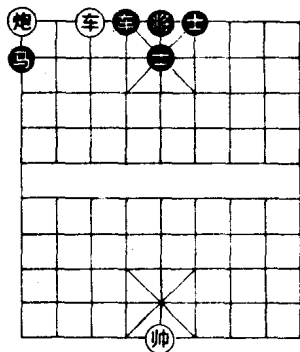


图 4