

中国象棋基础

A Basic Course in Chinese Chess

曾庆国 主编



暨南大学出版社
Jinan University Press

中国象棋基础

A Basic Course in Chinese Chess

主编 曾庆国
副主编 任建中
吴家琳



暨南大学出版社
Jinan University Press

图书在版编目(CIP)数据

中国象棋基础 / 曾庆国主编. —广州: 暨南大学出版社,
2005.10

ISBN 7-81079-547-3

I. 中… II. 曾… III. 中国象棋—基本知识 IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 085574 号

出版发行: 暨南大学出版社

地 址: 中国广州暨南大学

电 话: 总编室 (8620) 85221601 85226581

营销部 (8620) 85227972 85220602 (邮购)

传 真: (8620) 85221583 (办公室) 85223774 (营销部)

邮 编: 510630

网 址: <http://www.jnupress.com> <http://press.jnu.edu.cn>

排 版: 广州市每日文化传播有限公司

印 刷: 暨南大学印刷厂

开 本: 850mm×1168mm 1/32

印 张: 9.25

字 数: 205 千

版 次: 2005 年 10 月第 1 版

印 次: 2005 年 10 月第 1 次

印 数: 1—10000 册

定 价: 18.00 元

(暨大版图书如有印装质量问题, 请与出版社总编室联系调换)



目 录

第一章 中国象棋基础知识	1
第一节 象棋概述	3
第二节 棋盘和棋子	5
第三节 棋子的走法与吃子	7
第四节 对局的记录方法	10
第五节 将军和应将	11
第六节 象棋简单规则	13
第七节 棋子的价值	21
第八节 象棋基本术语	22
第二章 中国象棋基本杀法	33
第一节 海底捞月杀	35
第二节 卧槽马	36
第三节 挂角马	38
第四节 高钩马	39
第五节 立马车	42
第六节 钓鱼马	43
第七节 八角马	44
第八节 双马饮泉	46
第九节 拔簧马	47
第十节 马后炮	49



第十一节	重炮	50
第十二节	天地炮	51
第十三节	闷宫	52
第十四节	炮辗丹砂	53
第十五节	大刀剜心	55
第十六节	夹车炮	56
第十七节	铁门闩	57
第十八节	车马冷着	58
第十九节	二鬼拍门	61
第二十节	双车胁士	62
第二十一节	三进兵	65
第二十二节	基本杀法的组合运用	67
第三章	中国象棋基本战术	71
第一节	捉双	73
第二节	双重威胁	75
第三节	闪击	76
第四节	闪将	78
第五节	抽将	80
第六节	引离	81
第七节	吸引	83
第八节	堵塞	85
第九节	拦截	88
第十节	牵制	89
第十一节	腾挪	92
第十二节	封锁	94



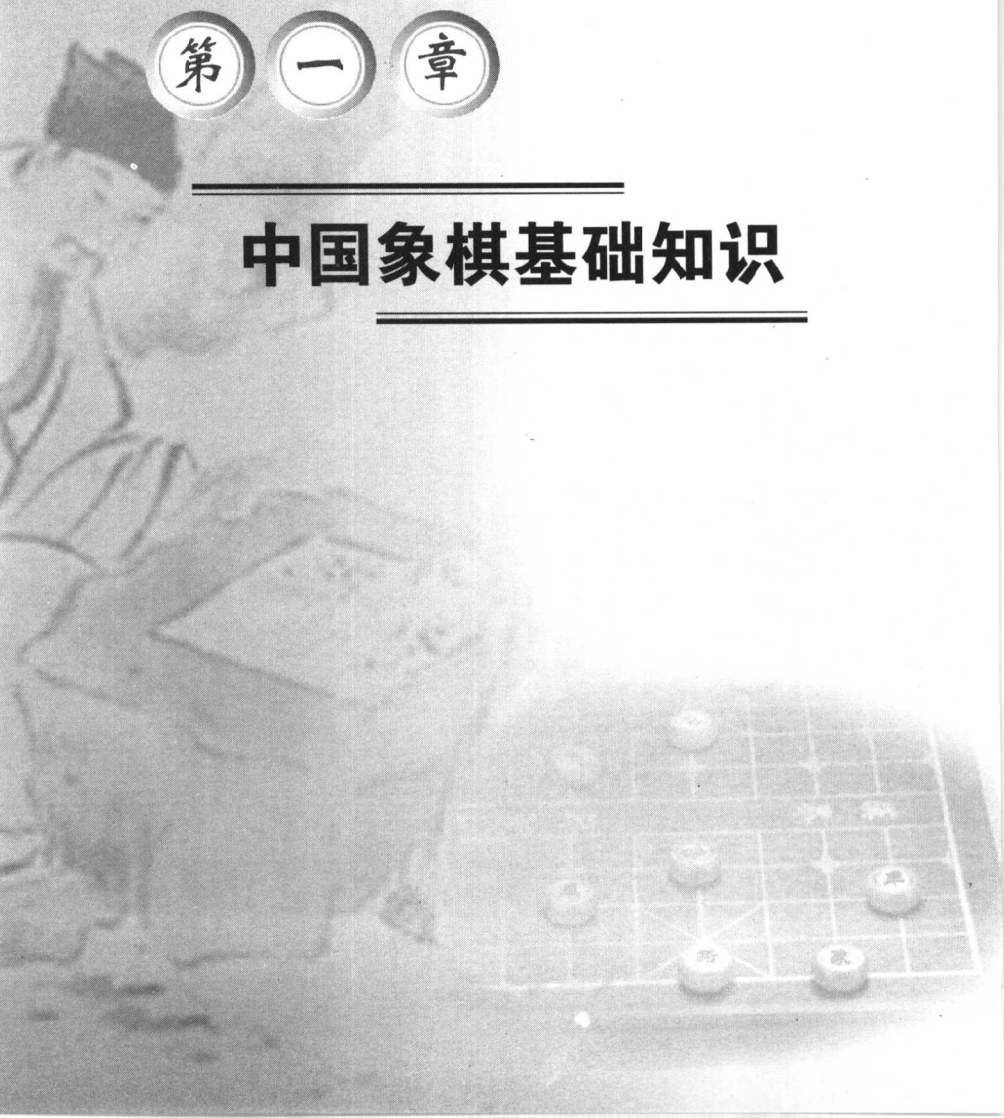
第十三节	借力	95
第十四节	迂回	97
第十五节	困毙	98
第十六节	解将还将	100
第十七节	解杀还杀	101
第十八节	简单杀着	103
第四章	中国象棋残局	109
第一节	残局的基本概念	111
第二节	残局的种类	111
第五章	中国象棋布局	141
第一节	布局的基本原则	143
第二节	布局的攻防战术	145
第三节	布局“三忌”	153
第四节	布局的基本形式及对策	155
第五节	常见布局实例	157
第六章	开局实例分析、布局陷阱与中局战术	177
第一节	开局实例分析	179
第二节	布局陷阱	189
第三节	中局战术	202
第七章	名师交锋谱	215
第一节	上海胡荣华(红先负)黑龙江王嘉良	217
第二节	河北刘殿中(红先和)黑龙江赵国荣	219
第三节	河北李来群(红先负)江苏徐天红	224
第四节	北京喻之青(红先胜)广东刘星	226
第五节	湖北柳大华(红先胜)广东吕钦	228



第六节	广东杨官璘(红先胜)黑龙江王嘉良	230
第七节	江苏徐天红(红先负)湖北柳大华	234
第八节	北京王国栋(红先和)河北李来群	236
第八章	中国象棋古谱精华	241
第一节	怎样看中国象棋谱	243
第二节	《橘中秘》	245
第三节	梦入神机	253
附 录	中国象棋竞赛规则	265
后 记		288

第 一 章

中国象棋基础知识





第一节 象棋概述

关于象棋的起源在古代就有以下几种传说：

1. 起源于传说时代的神农氏。元念常《佛祖历代通载》说：“神农以日、月、星辰为象，唐相国牛僧孺用车、马、士、卒加炮代之为机矣。”

2. 起源于传说时代的黄帝。北宋晁补之《广象戏格·序》说：“象戏兵戏也，黄帝之战驱猛兽以为阵；象，兽之雄也，故戏兵以象戏名之。”

3. 起源于战国之时。《潜确确居类书》说：“雍门周谓孟尝君：足下燕居，则斗象棋，亦战国之事也。善战国用兵，故时人用战争之象为棋势也。”

4. 起源于周武王伐纣时。明谢在杭《五杂俎》说：“象戏，相传为周武伐纣时作，即不然，亦战国兵家者之流，盖彼时犹重车战也。”

从这些传说中可以看见中国古代象棋的萌芽。可认为象棋创始于唐代，但仅有马、将、车、卒四个兵种，还未演变为现代的象棋，有人称它为“宝应象棋”。到了北宋，棋制开始有改革，棋子除了马、将、车、卒之外，还多了偏、裨两种将佐，相当于现代象棋的仕、象；棋盘上还有主帅所在的“中军帐”，相当于现代象棋的“九宫”；还有河界，过了河的卒子可以斜行。由此可见，近代象棋定型于中国北宋末南宋初这一史



实却是无疑的。

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，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，主要是因为它本身所具有的独特魅力。首先，象棋是一种有趣的益智游戏。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”、“休息式的战斗”。引人入胜的棋局，构思精巧的排局，其魔力绝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。因为是游戏，就体现出较强的主动性。棋战模仿两军对垒，在激烈又刺激的游戏当中，对全局观念的养成，对行为目标明确及办事简洁、高效等良好的思维方式起到了极大的促进作用。此外，计算的精确与深度、记忆力的强化和注意力的提高也是学棋所能带来的必然结果。经常下象棋，可以发展人的智力，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。

第二节 棋盘和棋子

一、棋盘的格式

象棋的棋盘是长方形的，由 9 条直线和 10 条横线相交组成。直线和横线相交的地方称为交叉点，总共有 90 个。棋子摆放和活动均在这些交叉点上进行。

棋盘直线没有划通的地方，在棋盘中间有空白横道称为“河界”。可以认为“河界”中的直线是隐线，只是没有标出来，河界把棋盘分成两大块阵地，他们开始时分别属于红方和黑方。

双方阵营的一、三路横线与 4、6 路直线的方框内有两斜线，形成“米”字形，称为“九宫”。在棋盘的下方，用作红棋；河界的上方作为黑棋。红棋的 9 条直线从右手向左依次用汉字的“一”至“九”来表示；黑方也是从右向左用阿拉伯数字依次为“1”至“9”，我方的 1 即是对方的 9，依此类推来表示。如图 1-1 所示：

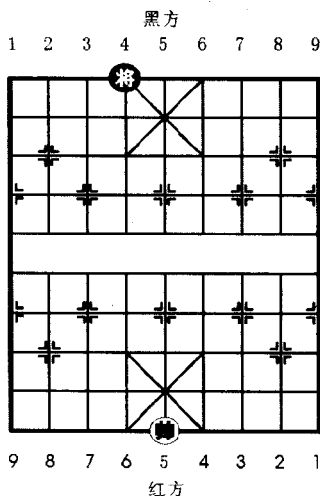


图 1-1

二、棋子

象棋是一种模拟战争的游戏，是一种充满智慧哲理的艺术

形式，是对阵双方斗智斗勇的体育竞赛项目。

棋子共有 32 个，分为红、黑两方。由对弈的两人各持一方，每方有 16 个棋子、7 个兵种：

红方棋子：一个帅、两个仕、两个相、两个车、两个马、两个炮、五个兵。

黑方棋子：一个将、两个士、两个象、两个车、两个马、两个炮、五个卒。

其中，帅与将、仕与士、相与象、兵与卒的作用完全一样，称谓不同仅仅是为了区别红方和黑方而已。

三、棋子摆法

棋子摆法是双方对局之前，棋子的摆放方法见图 1-2。

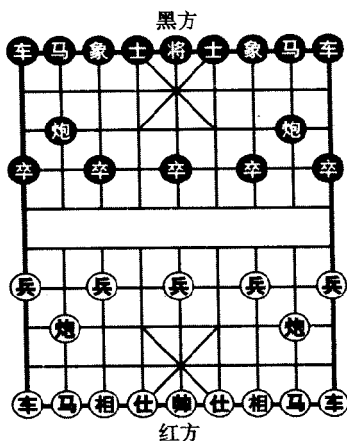


图 1-2

每方的主力部队，除炮以外，都摆在底线上，底线最外面的两个棋子是车，车里面是马，马里面是相(象)，相(象)里面是仕(士)，底线中央是帅(将)。每方的两个炮都放在己方阵地的第 3 横线上，五个兵(卒)都是隔一路一字排阵摆在己方阵地的第 4 横线上。每方棋子摆法的特点是以帅(将)为

中心两侧对称排列。

象棋的规则规定，对局时，由执红棋的一方先走，然后黑方再走；走棋方把某一个棋子从一个交叉点走到另一个交叉点，或者吃掉对方的棋子而占领其交叉点，都算走了一着；双

方各走一着，称为一个回合。直至分出胜、负、和，一盘棋的对局才算结束。

第三节 棋子的走法与吃子

一、帅(将)的走法和吃子

要点：

将或帅是三军统帅，是双方争夺的目标，是胜负的标志。

1. 帅(将)均限于九宫内走动。

2. 帅(将)可在九宫内向前、后、左、右方向移动一步，但不可斜走。遇敌方棋子在一步之内，可以吃掉。

3. 帅(将)不允许走到对方子力控制之据点或走到与对方将帅同一直线而中间又

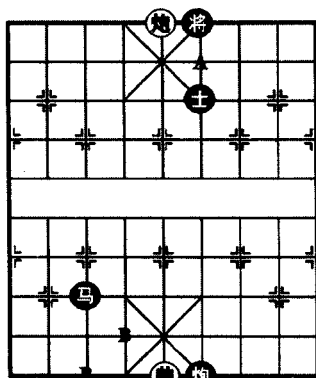


图 1-3

无棋子相隔的位置上。如图 1-3。黑将可以走到 A 位而红帅不允许走到 B 位；红帅可以吃掉黑炮，但黑将却不可以吃掉红炮。

二、仕(士)的走法和吃子

要点：

1. 仕(士)限于九宫内沿斜线走到相邻的据点，但不许沿横、直线走动。如图 1-4，黑士可以走到 B 的位置，而不许走

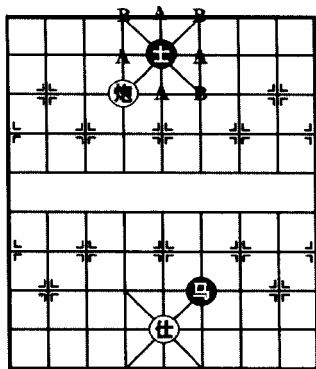


图 1-4

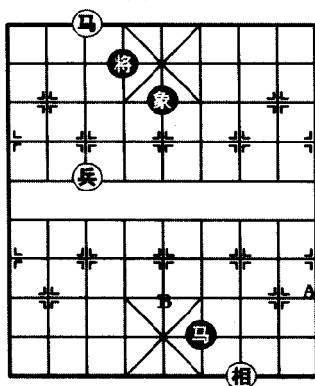


图 1-5

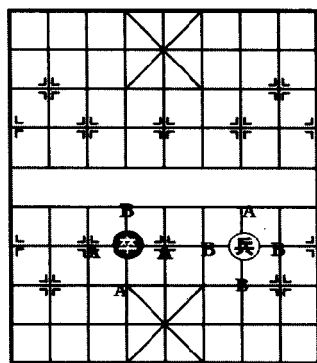


图 1-6

到 A 的位置。

2. 遇有敌方棋子在沿斜线的一步之内可将对方棋子吃去。如图 1-4 红仕可以吃掉黑马，黑士可以吃掉红炮。

三、相(象)的走法和吃子

要点：

1. 相(象)按“田”字对角走动，但田字中心交叉点有棋子阻塞时则不能行走。如图 1-5，红相可以走到 A 点而不能走到 B 点。

2. 在相(象)可以直接走到的据点上遇有敌方棋子而又无子阻塞的情形下可将敌方棋子吃去。如图 1-5，黑象可以吃掉红兵，但不能吃掉红马。

四、兵(卒)的走法和吃子

要点：

1. 兵(卒)未过河只能向前走动一步而不能横走或后退。如图 1-6，红兵只能前进到 A 位置而不能到 B 的位置。

2. 过了河的兵(卒)可以前进或左右横走一步，但不能后

退，如图 1-6 黑卒可以走到所有的 A 位置而不能退至 B 位置。

五、车的走法和吃子

要点：

1. 车可以沿直线或横线在无子阻挡的情形下走到任何一个据点，但不能跨越任何一方棋子。如图 1-7，红车可以走到任何一处 A 的位置，但不得跨过红炮或黑炮走到 B 的位置。

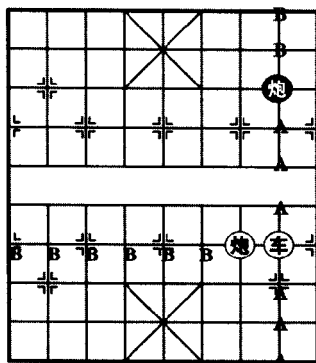


图 1-7

2. 在规定的活动范围内遇有敌子可以吃去。如图 1-7 红车可以吃去黑炮。

六、马的走法和吃子

要点：

1. 马按“日”字斜对角走动，可向前或向后行走，但在前进方向的最近一个据点有其他棋子时则不能走动，俗称“蹩马脚”，如图 1-8，红马可以走到所有 A 的位置而不能走到 B 的位置。

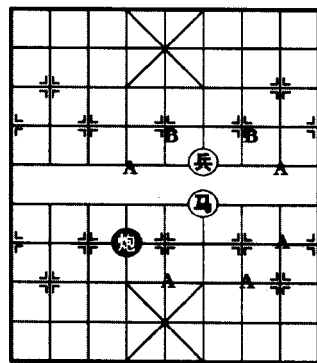


图 1-8

2. 在可以走到的据点上遇有敌子，可以吃去。如图 1-8，红马就可以吃掉黑炮。

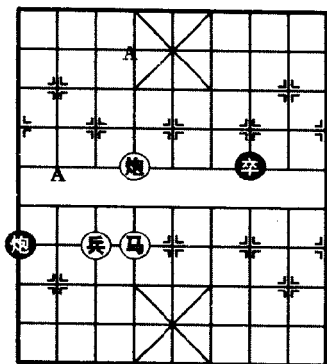


图 1-9

七、炮的走法和吃子

要点：

1. 在无他子阻挡的情形下可以沿直线或横线走到任何一个据点，但不得跨越任何一方棋子前进。如图 1-9，红炮可以走到任何有 A 的位置。

2. 可凭任何一方的一只棋子作炮架吃掉炮架后面的敌子。如图 1-9，黑炮即可凭红兵作炮架吃掉红马。

第四节 对局的记录方法

象棋的每一着法都有读法及记法，行棋方式大体包括进、退、平 3 种。此外，就是远近和方向了。读棋或记棋的方法，是由纵横线路在棋盘上的位置所确定的。阅读棋书，学习棋谱，必须掌握象棋的记录方法。

棋盘上有 9 条纵线，无论红方黑方，确定线路时，都从己方的从右向左依次为 1 路到 9 路。这样，双方的线路虽然对直，但读(记)法则刚好相反：红方九路，即是黑方 1 路；红方三路即是黑方 7 路……照此类推。

线路是固定的，棋子是运动的。红方凡在一路上的棋子均读作或写作(×1)，依此类推。各记各路，防止混淆。