



艺术特长学习丛书

刘健·著



儿童学象棋



成都时代出版社

(原蜀蓉棋艺出版社)

艺术特长学习丛书——

儿童学象棋

ER TONG XUE XIANG QI

刘 健 / 著



成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

图书在版编目(CIP)数据

儿童学象棋/刘健著. —成都:成都时代出版社,
2004

ISBN 7-80548-942-4

I. 儿... II. 刘... III. 中国象棋—儿童读物
IV. G891.2-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 037000 号

策 划:晓 航

责任编辑:曾绍东

封面设计:莫晓涛

版式设计:黄 晓

责任校对:廖东航

艺术特长学习丛书——儿童学象棋

刘 健 著

成都时代出版社出版发行

(原蜀蓉棋艺出版社)

成都市庆云南街 19 号 邮编:610017

新华书店经销

成都新华印刷厂印刷

850mm×1168mm 24 开 7.75 印张 120 千字

2004 年 6 月第 1 版

2004 年 6 月第 1 次印刷

印数:1~8000 册

ISBN 7-80548-942-4/G·813

定价:12.00 元

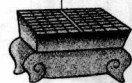


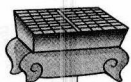
前言

象棋是我国优秀的文化遗产。它集文化和军事知识于一体，是一项智力竞技型的体育运动，长期以来深受广大群众的喜爱。

儿童学习象棋，可以锻炼思维能力，培养良好的品格，陶冶情操，并能丰富课余文化生活，这是一件好处多多的事情。早在几十年前，我们敬爱的周恩来总理在谈到学生教育时就曾经说过：“琴棋书画都要会一点，要成为通才。”

初学象棋确有一些难度，尤其是儿童，因为象棋七个兵种的走法不同，吃子方法不同，马又有别腿的限制，还有复杂的规则等。所以，刚开始学习时要用心，想像力要丰富。由于象棋的中国历史文化气息浓厚，形象生动，棋局变化奥妙无穷，趣味横生，就能使小朋友会在愉快的学习中增长知识，提高棋艺水平。





本书针对儿童的心理特点，用图文并茂的形式和通俗易懂的语言，讲解棋盘、棋子、走法、基本的杀法、规则及布局、中局、残局最基本的常识。由于杀法和残局是象棋基本功训练必不可少的内容，同时具有惊险、精彩和刺激的特性（如电影中剧情的高潮、足球赛上临门一脚，精彩动人，非常有利于培养儿童学习象棋的兴趣），因此，本书把这些内容作为重点，并设计了大量针对性较强的棋例进行说明。除1、2课外，每课后面配有练习题，小朋友要勤思考，多练习，尽量靠自己找出答案后，再与正确答案对比，看有没有不同的地方，发现问题，以便加强不足方面的学习。

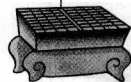
如果本书能给小朋友带来学习象棋的兴趣，并促进文化知识和象棋技能的提高，就是我们最大的欣慰。

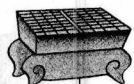
作 者



目录

第 1 课	棋盘与棋子	(1)
第 2 课	行棋记录与基本规则	(7)
第 3 课	如何吃子	(12)
第 4 课	对面笑杀	(19)
第 5 课	马后炮杀	(25)
第 6 课	重炮杀	(31)
第 7 课	双车错杀	(37)
第 8 课	闷宫杀与闷杀	(43)
第 9 课	铁门栓杀	(49)
第 10 课	卧槽马杀	(55)
第 11 课	钓鱼马杀与柳穿鱼杀	(61)
第 12 课	立马车杀与侧面虎杀	(67)





儿
童
学
象
棋

第 13 课	挂角马杀	(73)
第 14 课	双将杀	(79)
第 15 课	夹车炮杀	(85)
第 16 课	残局	(91)
第 17 课	单兵残局	(97)
第 18 课	单马残局	(103)
第 19 课	单炮残局	(109)
第 20 课	单车残局	(115)
第 21 课	双兵残局	(121)
第 22 课	马兵残局	(127)
第 23 课	炮兵残局	(133)
第 24 课	车兵残局	(139)
第 25 课	双马残局	(145)
第 26 课	双炮残局	(151)
第 27 课	双车残局	(157)
第 28 课	布局的基本常识	(163)
第 29 课	布局的基本类型	(169)
第 30 课	中局与陷阱	(175)



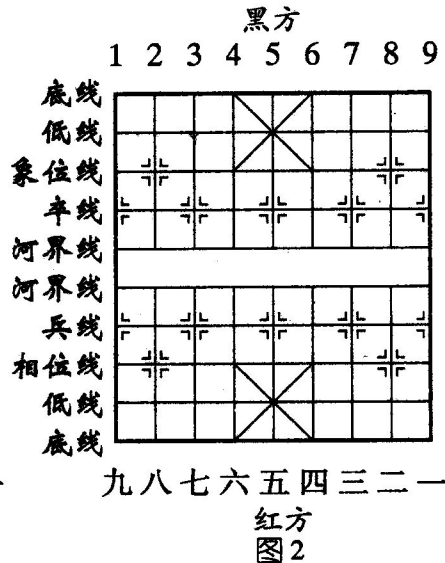
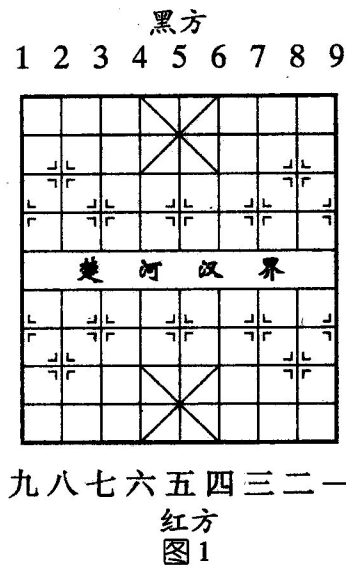
第1课 棋盘与棋子

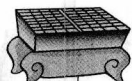
在下棋之前，小朋友首先应了解象棋是怎么回事，它由什么组成，又如何进行一场战争游戏。下棋要有棋盘，就像行军打仗有战场一样，棋子是在棋盘上走动的。因此了解棋盘、棋子、棋子的走法和读谱是最起码的和必要的。下面我们
就从这些最基础
的知识讲起。

一、棋盘

先让我们看看
象棋棋盘是什么样
子吧！见图1。

我们可以看
到图中有一条写
着“楚河汉界”
的河。以这条河





为界，下面是红方的阵地，上面是黑方的阵地。在双方各自的阵营中有一个米字形的方框叫“九宫”，它是将帅和武士活动的地方，就像军队打仗的中军帐。棋盘的横线都有一个名称，我们把它标在图2（棋盘）的左边，以方便小朋友认识。在兵（卒）线上有5个带花的点是放兵（卒）的地方，在相（象）位线上有2个带花的点是摆炮的地方。整个棋盘是由9条竖线和10条横线交叉组成，共90个交叉点，是棋子走动和停留的据点。

二、棋子的走法

全副象棋共32个棋子，红黑各16个，每方有帅（将）1个、仕（士）、相（象）、车、马、炮5个兵种各2个、兵（卒）5个。开始下棋前，双方将自己的全部棋子摆在棋盘的交叉点上，呈两军对垒的临战状态，见图3。下半部分是红方的全部子力；上半部分是黑方的全部子力。

下棋时，由红方先走一步棋，接着黑方走棋，双方轮流走子直到下完为止。

象棋共有7个兵种，其走法均不一样，活动范围和作用也不完全相同，如果你想用好它们，就需要认真地了解这些，下面将对每个兵种一一

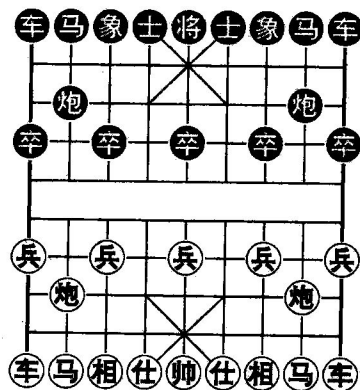


图3

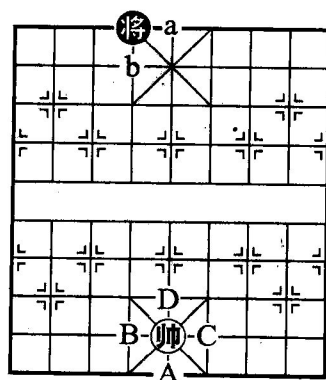


图4

进行介绍。

1. 帅（将）

帅（将）只能在“九宫”内的9个交叉点上走一格，前进、后退、横走均可。见图4，帅有A、B、C、D4点可走；将有a、b2点可走。

2. 仕（士）

仕（士）是帅（将）的贴身护卫，只能在“九宫”内按斜线行走一格，形状是一口字。见图5，红仕有A、B、C、D4个交叉点可走；黑士有a点可走。

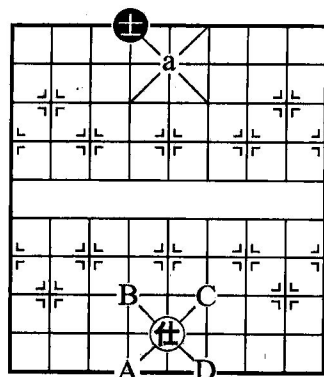


图5

3. 相（象）

相（象）和仕（士）都属防守型子力，只是相（象）的活动范围要大些，它可在自己的阵营中行走，不能越过河界，见图6，标有黑色方点处是相（象）可以走到的点位。因每次所走的位置是一个“田”字型的对角线，故俗称“相（象）飞田”。若“田”字格中央有棋子，相（象）就不能飞越，这被称为“塞相（象）眼”。图6黑象受马、炮的阻塞，不能飞到a、b两点，只能飞到c、d两点。

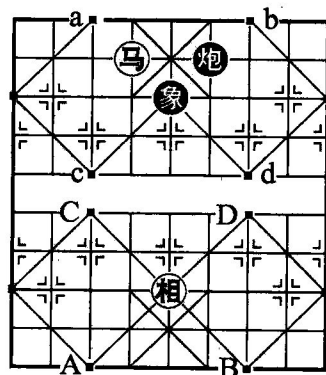


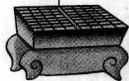
图6

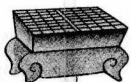
4. 车

车沿直线横竖行走，远近不限，行动迅速。见图7，红车可在标有小圆点的直线上走到任意一个点上。

5. 炮

炮的走法与车的走法完全相同。区别是车按走





法吃子；炮必须隔一个棋子，吃掉对方的棋子，具体在吃子中介绍。

6. 马

马的走法很特别，所走的路线是斜跨，正好是跨越一个“日”字型，故称为“马走日”。

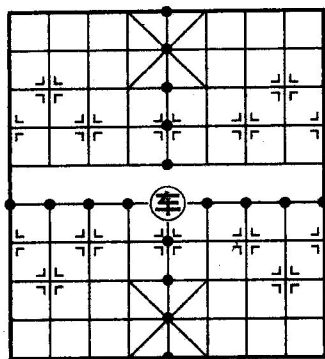


图7

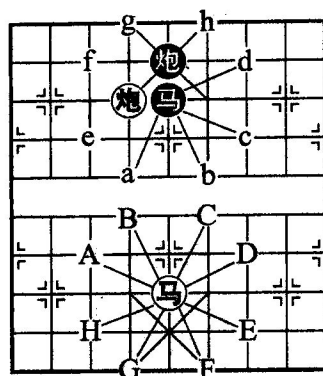


图8

见图8，红马可跳到标有A、B、C、D、E、F、G、H的8个点上，若紧靠马正前方的点上有其他子，则马不能前进，俗称“别马腿”。见图8上方，黑马受炮阻挡，不能跳到e、f、g、h的4个点，只能跳到a、b、c、d 4个点上。

7. 兵 (卒)

兵 (卒) 的走法是每步只能沿线走一格，在自己的阵营中只能前进，若越过河界，才可左右横行。见图9，红方九路边兵还在自己的阵营内，则只能向前走到A点，而五路中兵已过河，不仅可以前进到B点，而且可以横行到C点或D点。

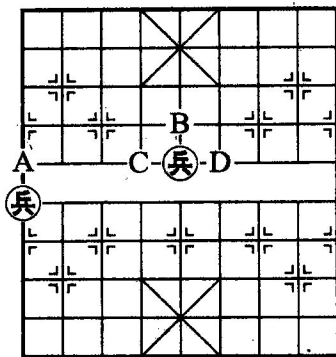


图9

三、棋子的作用与价值

棋子作用的大小是根据它们自身所能控制点位的多少和远近来确定的，一般来讲，作用越大，实力越大，价值越大。小朋友懂得了这些知识，下棋时，才能知道自己在吃子与子力的交换当中是赚了还是亏了。

1. 帅（将）

帅（将）只能在“九宫”内活动，它控制的点位一共是九个，另有帅将不能在同一条线上见面的规定，所以它可以控制对方“九宫”的一条纵线。见图10，红帅控制着黑方标有三个小圆点的纵线，黑将不能走到这条线上，反过来红帅也同样不能走到标有三个小方点的这条线上。在棋子较少的残局中，帅（将）常常起到重要的助攻作用，若从攻击能力上讲，它只强于兵（卒）、仕（士）、相（象）。由于它是棋战双方攻击的最终目标，谁抓住了它，谁就获得了棋战的胜利。因为它不能牺牲，也就无法用价值来衡量了。

2. 仕（士）

仕（士）是帅（将）的贴身卫士，主要担负着保卫帅（将）安全的任务，有时也可起到助攻作用，实力略低于相（象），价值与过河兵相当。

3. 相（象）

相（象）与仕（士）都是防御型兵种，作用相同，区别是相（象）的活动范围比仕（士）宽，除自身所占的点外，可控制自己阵营中的6个点。其实力强于仕（士），价值接近于马。

4. 车

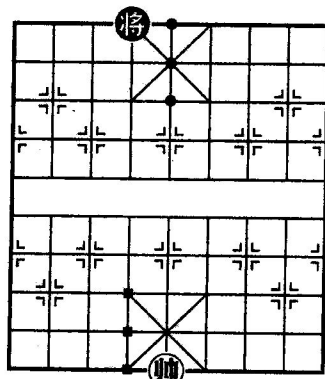
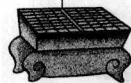
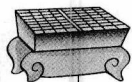


图 10





车是长距离直线进攻型兵种，行动迅猛，可控制点位多达17个，见图7中的小圆点。因而在象棋7个兵种中，它的威力最大。

5. 炮

炮是远距离直线进攻型兵种，行动迅速，攻守兼备。因炮打隔子，所以能遥控、牵制、攻击对方阵后之敌，若有炮架，最多可控制14个点，见图11中的小圆点。因为它要依赖其他子力才能吃子，所以，从实力上讲炮远不如车，价值与马相当。

6. 马

马是近距离曲线行动的进攻型兵种，最多可控制8个点，有“八面玲珑”之称。在开局、中局阶段，因马有“别腿”的限制，行动易受阻碍，威力不易发挥，实力不如炮，但在残局阶段，马的阻碍少了，且无炮依赖其他子力才能攻击的弱点，故有“残局马胜炮”之说。因此，马与炮各有所长，价值相当。

7. 兵（卒）

兵（卒）是短距离进攻型兵种，未过河时只控着前面的一个点，并且不算子而允许被其他棋子长捉，故实力很弱。但过河后就可算作子力，而且可以控制前方和左右三个点位，虽然行动缓慢，但有一定的攻击力，并且数量多，一旦靠近“九宫”，对帅（将）的威胁会很大。一般来讲，过河兵（卒）的实力，价值与仕（士）、相（象）相等。

除帅（将）不能用价值衡量外，其他子力价值记分大致如下：

车10分；炮5分；马5分；过河兵2.5分、未过河兵1分；相（象）3.5分；仕（士）3分。

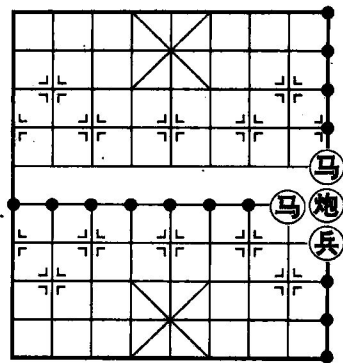


图 11



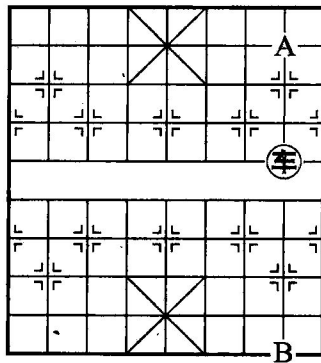
第2课 行棋记录与基本规则

一、行棋记录

行棋记录就是用文字和数字把走棋的着法记录下来，也叫记谱。学会了记谱，小朋友就可以将自己下的棋记录下来，与同学进行复盘交流，也能阅读象棋棋谱，用于学习和欣赏高手们精妙的棋艺，是提高棋艺水平必不可少的重要工具。下面就给小朋友讲讲如何记谱吧！

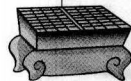
我们可以看到图1棋盘的上下方分别有一排从一到九的中文数字和阿拉伯数字，中文数字用来表示红子所占的线路；阿拉伯数字表示黑子所占的线路，当自己的棋子走向对方时称为“进”，走向己方时称为“退”，“进退”多少格，便记多少数，见棋盘中红车所占的纵线是二线，若向前走三格到A点（从车的前面第一个交叉点算起），则记着

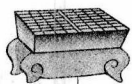
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

图1





“**车**二进三”；若向后走五格到B点（从车的后面第一个交叉点算起），则记着“**车**二退五”，红方的着法用中文数字；黑方的着法用阿拉伯数字。见图2中；若黑方的2路车走到A点，则记着“**车**2进4”，若走到B点，则记着“**车**2退2”。如果棋子沿横线左右走动时则用“平”。见图2中，若黑车从2路走到5路（E点），则记着“**车**2平5”，若红炮从二线平到五线（C点），则记着“**炮**二平五”，若平到六线（D点），则记着“**炮**二平六”依次类推。如果两个相同的兵种在一条纵线上怎么区别呢？这很简单，前面的用“前”，后面的用“后”。见图2中的两个红炮，若前面的炮走到A点，则记着“前**炮**平八”；后面的炮走到C点，则记着“后**炮**平五”。

因仕（士）、相（象）、马，都不沿横线行走，因此不用“平”，只有进与退。见图3中，红仕在五路走到六路（A点），则记着“**仕**五进六”；红相在九路走到七路（B点），记着“**相**九进七”；红马在七路走到五路（C点），则记着“**马**七进五”；反过来，若红仕、相、马分别走到a、b、c点，则记为“**仕**五退六”、“**相**九退七”、“**马**七退九”。再看图3的上方，若黑士走到D点，则记着“**士**4退5”；若黑象走到E点，则记着“**象**7退5”；又若马走到F点，则记着“**马**3退2”。

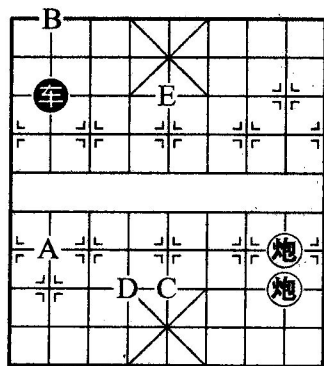


图2

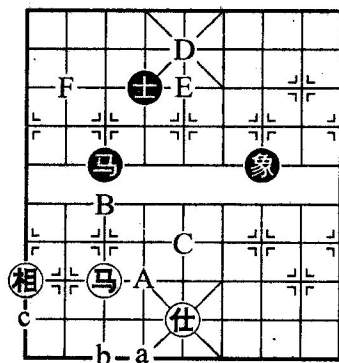


图3

二、基本规则

1.任何情况下都不允许单方面长“将军”。见图4，红方不能⊖五平六、⊖六平五、⊖五平六来回不停地“将军”。

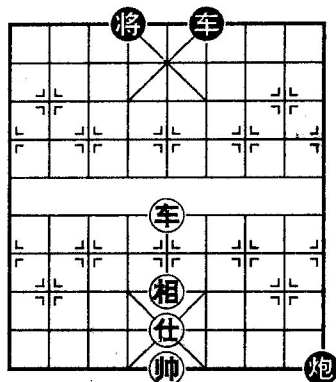


图4

2.除兵(卒)、帅(将)可以“长捉子”外，其他棋子不允许“长捉子”。见图4，红方不能⊖五平一、⊖一平二、⊖二平一不停地捉炮。

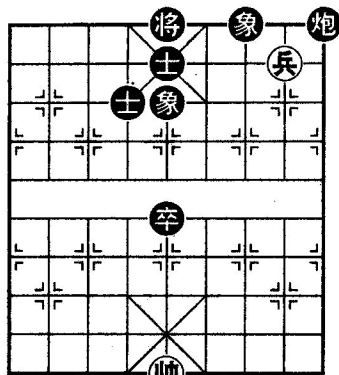


图5

见图5，红兵可以二平一、一平二、二平一来回捉黑炮，若双方不变着，则为和局。

3.不允许长杀。见图6，黑方9路车进到红方底线是杀，红车可借炮的保护走⊖二平一兑黑车：黑方若⊖9平8杀，⊖一平二⊖8平9又杀，黑方属于长杀必须变着，否则判负。

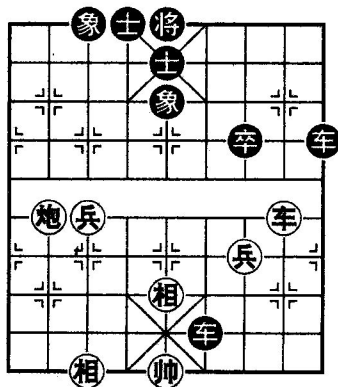
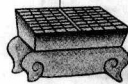
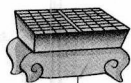


图6

4.允许长兑子。兑子是双方同等价值的子力进行交换。若马兑马、炮兑炮、马兑炮、





车换马炮，或换双马，或换双炮等等。长兑子即步步兑子不变着。如图6的红方就是长兑子（红车兑黑车）。

三、胜、负、和的判定

一盘棋结束后会出现一方胜，另一方负，或双方均无法取胜的和局。那么，我们怎样进行判定呢？下面先看看胜局吧！也许小朋友都知道“擒贼擒王”的故事，帅（将）就是“王”。只要你擒住了它，胜利就属于你的。但获胜的形式有多种，如果你在下棋中遇到对方出现下面三种情况之一，你就获得了棋局的胜利。

1. 帅（将）被你的棋子将死。如图7，红六路兵进一或平中杀死黑将。

2. 困毙，无子可走。如图8，红帅平中后，黑方走马，则将帅见面违反棋规判负。

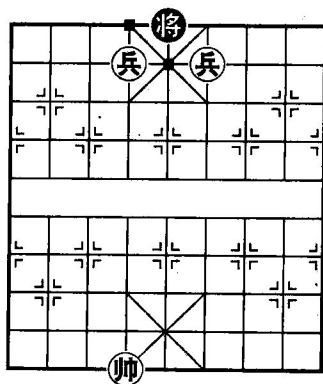


图7

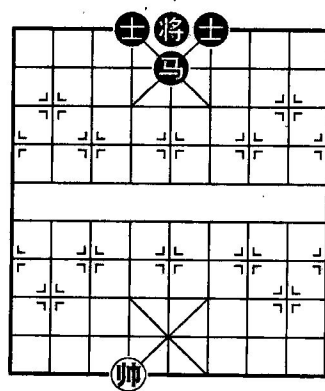


图8