

棋牌娱乐指南

象棋

攻防着法凝练

掌握攻防技巧

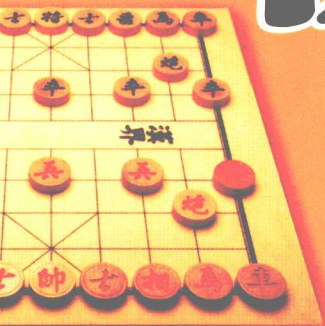
提高艺术趣味

攻防技巧指南

◎ 膳书堂文化 / 编

XIANGQI
GONGFANGJIQIAOZHINAN

象棋是战场的缩影，充满战斗色彩，千百年来，有无数爱好者为它的魅力所倾倒。行棋过程充满你拼我杀的明争暗斗；象棋也是一门学问，其中的攻与守、静与动、势与利，无一不体现在人们的生活中。



中国象棋出版社

棋牌娱乐指南

象棋

攻防技巧指南

◎ 膳书堂文化 / 编
XIANGQI GONGFANGJIQIAOZHINAN

中国象棋出版社



象棋攻防技巧指南/膳书堂文化编. —北京:中国画报出版社, 2009. 10

ISBN 978-7-80220-588-8

I. 象… II. 膳… III. 中国象棋—对局(棋类运动) IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 169314 号

象棋攻防技巧指南

出 版 人:田 辉

责任编辑:齐丽华

编辑助理:张 桐

出版发行:中国画报出版社

(中国北京市海淀区车公庄西路 33 号,邮编:100048)

策划制作:膳书堂文化

电 话:88417359(总编室兼传真) 68469781(发行部)

88417417(发行部传真)

网 址:<http://www.zghbcbs.com>

电子信箱:cpqh1985@126.com

印 刷:北京燕旭开拓印务有限公司

监 印:敖 晔

经 销:新华书店

开 本:700mm×1000mm 1/16

印 张:12

版 次:2009 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-80220-588-8

定 价:10.00 元

如发现印装质量问题,请与承印厂联系调换。

版权所有,翻印必究;未经许可,不得转载!

前言

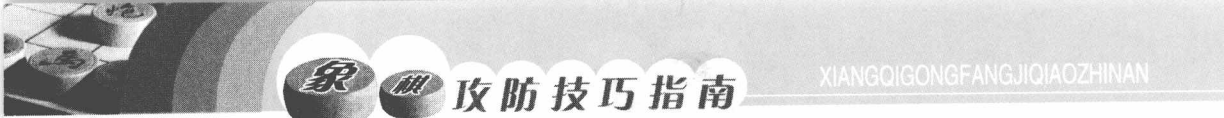
关于象棋的攻防，北宋理学家程颢曾经写过这样一首诗：

大都博弈皆戏剧，象戏翻能学用兵。
车马尚存周战法，偏裨兼备汉宫名。
中军八面将军重，河外尖斜步卒轻。
却凭纹楸聊自笑，雄如刘项亦闲争。

在这首诗当中，我们仿佛听到了刀枪剑戟相碰撞的金属声，也好像听到了战马的嘶叫之声，一幅战争的画面跃然纸上。

象棋是战场的缩影，充满了战斗的色彩。行棋过程充满你拼我杀的明争暗斗，为了争取主动，为了争取胜利，对于进攻与防御之间的关系，在任何时候，都应当力求把进攻放在第一位，把防御放在第二位。这就是说，在对局进行过程中，只要形势许可，就应当力求进攻，力求给对方以威胁。因此，攻防是象棋的核心内容，但是，这绝不是说，只要进攻，不要防守。正相反，防守也不可偏废。而攻防转换的依据便是双方的态势，在进攻的时候，应当兼顾防守，所谓兼攻顾守，或攻守兼顾。有时以守为主，以攻为辅，有时以攻为主，以守为辅。行棋过程中的攻与守、静与动、势与利，无一不体现在人们的生活中，攻防着法凝练简洁，是象棋制胜的关键。掌握攻防技巧，是每个棋手必备的基本功。而攻杀与防守正是象棋的魅力所在，让人在沉思中得到智慧的启迪，在美的享受中提高艺术趣味。千百年来，有无数的象棋爱好者为它的魅力所倾倒。

在下象棋的过程中，许多人往往形成了自己的象棋模式，对手若是进



攻，则自己的前进则是为了打破对方的进攻布局。在对手乱局之时完成自己的战略布局。在这过程中虽损一棋不足为贵，得到的却是对手的乱和自身的布局。若对手是防御性的，则顺势跟车，以求响应，避免孤军深入。这样他们虽然了解了对方的意图，却忽视了自己下棋的模式，而这常常是造成失败的重要因素。

因此，只有提高了自己的攻防能力，才能在战争中获得胜利。为满足象棋爱好者在下棋的过程中迅速提高自己的攻防能力，提高象棋整体水平的需要，在本书编写的过程中通过战例深入探讨了攻防技术、战术组合及运子技巧，这些战例既有从象棋古谱中精挑细选的对局，也有当代特级大师的精彩演绎，着重探讨在行棋过程中的攻防技巧，内容全面，文字简练，分析精到，并附有图谱，总结制胜规律，让读者诸君轻松掌握我国的瑰宝——象棋艺术，让你在楚河汉界红黑对垒之中尽情发挥自己的棋艺及风格，与身边的每一位棋艺爱好者共享“小棋盘大人生”的美妙与乐趣！





目录 Contents



象棋概述 1

1. 象棋起源与发展 1
2. 象棋棋具与记录方法 2
3. 象棋规则与基本术语 6



子力运用 23

1. 底线兵运用 23
2. 仕与相运用 26
3. 借炮使马 29
4. 车炮联用 31
5. 车马冷着 34



象棋基本战术 37

1. 谋子战术 37
2. 兑子战术 38
3. 弃子战术 40
4. 牵制战术 42
5. 封锁战术 44
6. 突破战术 46





四、象棋实战对局例评 48

1. 中炮对屏风马 48
2. 中炮对反宫马 55
3. 中炮横车对屏风马 65



五、象棋残局技巧 73

1. 停 着 73
2. 捉 吃 74
3. 围 困 75
4. 阻 挡 75
5. 闪 露 76
6. 拴 链 77



六、象棋排局解读与赏析 79

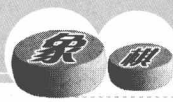
1. 经典排局解读 79
2. 民间排局赏析 105



七、实用残局例典 127

1. 兵卒类 127
2. 马 类 132
3. 炮 类 136
4. 车 类 141





5. 马兵类	148
6. 炮兵类	152



象棋古谱精粹《适情雅趣》选局	160
----------------------	-----



棋
牌
娱
乐
指
南

QIPAIYULEZHINAN



一、象棋概述

1. 象棋起源与发展

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:“琨蔽象棋有六博些。”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,后来的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《橘中秘》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。

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、象棋书籍的出版发行，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，在北京成立了世界象棋联合会，每两年举办世界杯赛，从此象棋正式走向世界。

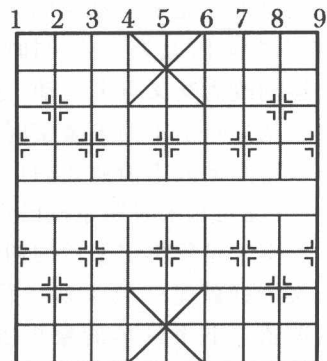
中国象棋是我国传统的棋种，历史悠久，流传广泛，是中华民族珍贵的文化遗产，在我国有着广泛和深厚的群众基础，无论城市或乡村，无论何种职业，都有许多象棋爱好者。作为最广泛的一项文体活动，中国的象棋爱好者约一亿人左右。亿万人的爱好和亿万万个精彩的棋局，造就了一大批出类拔萃的象棋高手。

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，其魅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，深得人们的喜爱。

2. 象棋棋具与记录方法

(1) 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：



九八七六五四三二一
图1-1



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 1-1)。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 1-2)。

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 1-3)。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 1-3 中的 A 点,是“明将”的位置,“帅”不能走入。

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 1-4)。

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,或左或右,或进或退,或远或近,都由自己选择(如图 1-5)。

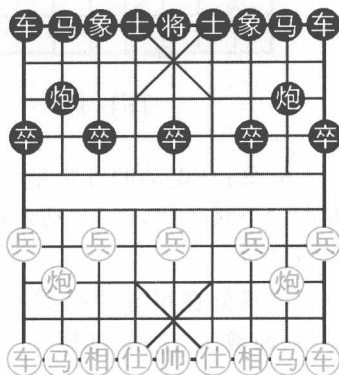


图1-2

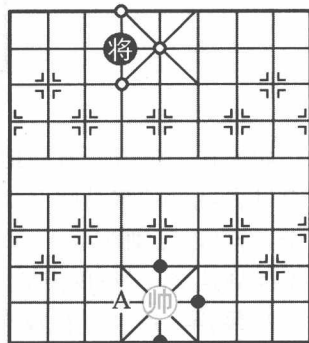


图1-3



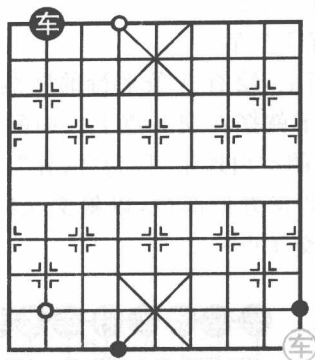


图1-4

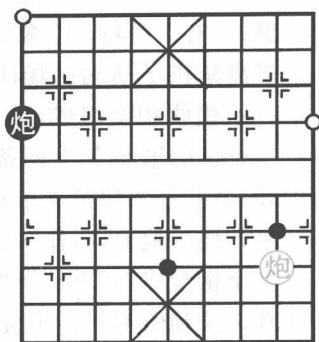


图1-5

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, 它能到达四面八方的八个点, 故有“八面威风”之说(如图 1-6)。

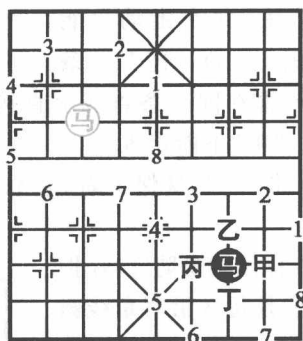


图1-6

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 1-6 所示)。如果马的四周甲、乙、丙、丁处没有棋子, 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 1-7)。



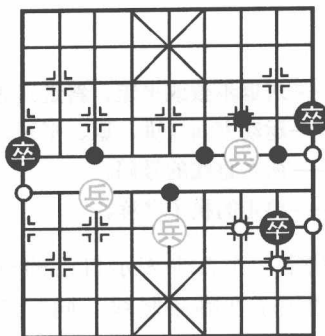


图1-7

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1-8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”。

帅(将)以外,任何棋子都可以听任对方吃或主动送给对方吃。

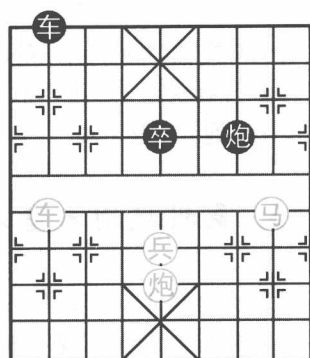


图1-8

(2)记录方法

分为完整记录与简写记录两种。

(一)完整记录

每一着棋用四个字来表示。第一个字是要走动的棋子的名称,如“车”或“卒”等;第二个字是棋子所在直线的号码,如“五”或“2”等;第三个字是棋子运动的方向,向前走用“进”,向后走(往回走)用“退”,横着走用“平”;第四个字是棋子进、退的步数,或是平走到达直线的号码。遇到马、相(象)、仕(士)三个兵种时,因为它们都是斜走,有前进,有后退,没有平移,因此第四个字都是所到达的直线的号码。



炮 二 平 五

进退步数或平走、斜走到达的直线号码。

运动方向（进、退、平）。

所在直线的号码。

要走的棋子名称。

记录规定红方用中文数字一至九来表示自己的棋子在哪条竖线；黑方用阿拉伯数字 1 至 9 表示自己的棋子在哪条竖线。同时还需要注意：红方和黑方都以本方棋盘的底线为标准从右向左依次排列。如一方的两个相同的棋子在同一条直线上，要注明所走动的棋子是前面的还是后面的。

（二）简写记录

不管红方还是黑方，都用阿拉伯数字记录着法，如炮 25 等。在第 3 个字的下面画一短线表示“进”，在上面画一短线表示“退”，上下都不画则表示“平”。如车 25、炮 43、马 86。

3. 象棋规则与基本术语

为了使对弈双方避免因某种特殊情况而引起无谓的争端，历来都订有一些规则供对弈者遵守。现在通行的是 1987 年由国家体委审定的中国象棋竞赛规则修订本。

（1）象棋规则

（一）胜、负、和的判定

1. “将军”、“应将”、“将死”、“困毙”

一方棋子攻击对方帅（将）并拟于下一着要把它吃掉，这一着棋，称之为“将军”，或简称“将”。被“将”的一方必须用反击、躲避或防卫的着法去消除被“将”的状态，这种着法就称为“应将”。如果被“将军”而无法解除，就称“将死”。如将帅被禁在一个位置上无路可走，或存在有其他棋子，同时亦不能动弹，就称“困毙”。

2. 一局的胜、负、和

帅（将）被对方将死或困毙；因失子失势未至局终便自动认输；违反棋规超过规定的范围和次数，都判作“负”，对方判得胜（误动帅将送给对方吃，只算违





例一次,不判作负)。

和棋则较为复杂,大体可依下列标准给予判定。

(1)从局势或子力看,双方均无取胜可能,作和。有的棋经临时限着后,着数到了又未能杀棋,亦作和。

(2)一方走子后,提议作和,另一方表示同意,作和。如另一方拒绝或继续走子,提议方不得再提,须待另一方也有一次提和被拒绝(此时如同意亦和)后,任意一方可再次提和,总之除第一次不得连续两次提和外,以后双方的提和次数不得超出对方两次以上。另外,在提和后,对方作出明确的表示之前,不得撤回提议。宣布同意的一方也不能临时反悔。

(3)双方走棋出现循环反复达三次以上,虽属“允许着法”,但一方提和,经裁判审定可判作和棋。或不经任何一方提议,可直接由责任裁判判和。

(4)凡从一局棋无论哪一着算起,在六十回合中双方均无吃子,允许任何一方提和,裁判审查属实可判和。

(5)双方着法循环重复,符合棋例中“不变作和”的规定的,判和。

3. 多局的胜、负、和

由赛程规定,或双方议定的多局赛,以积分决胜负。如胜1分、负0分、和各0.5分等等。

(二)摸子走子,落子无悔

1. 轮到己方走子,手触摸过哪个棋子,就应走那个棋子。除非触摸到的那个棋子按棋规根本不能走,才可另走他子,并记违例一次。摸子超过两只,应先摸的一只,实在无法区分先后,才允许选择走其中一子。如须摆正棋子,须对方走子后,在事先告知对方的情况下才能进行。

2. 摸及对方棋子,必须吃掉那个棋子,己方任何棋子都无法去吃,才可另行走子。

3. 棋子已经离手,落在棋盘上某点,且又是符合行棋规定的,不得另移别的位置。如失手跌落则不作走子论。另外,不得在棋盘上推子或拖子,如是,经裁判判定,作移至前方的第一个交叉点处理。

(三)棋例细则

1. 作负的基本限定:

(1)“长将”作负。

一方进攻棋子(兵卒除外)步步叫吃敌帅(将)而又循环往复,无可能将死,这就叫做“长将”,这是不允许的,不变作负。如图1-9中,黑车正将军红帅,红





帅进一，黑又退 1 照将，红帅退一，黑车又进 1 照将。如此反复叫吃红帅。黑方即犯“长将”之禁，不变判负。

(2)“长捉”作负。

一方的强子步步追吃敌子叫“长捉”，不变判负。如图 1-10，红车正捉黑炮，黑炮逃到有 A 的据点（没有他子保护），红车又走到对应的 B 的位置去捉，黑炮再逃，车再捉，而又不能捉死。这样就叫“长捉”。但是将（帅）和（卒）兵可以长捉，只作闲着处理（如图 1-11、图 1-12）。

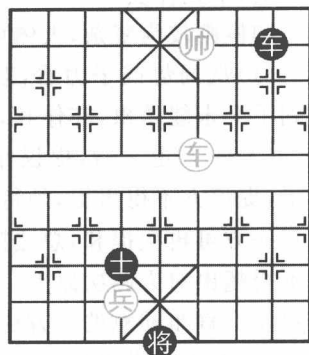


图1-9

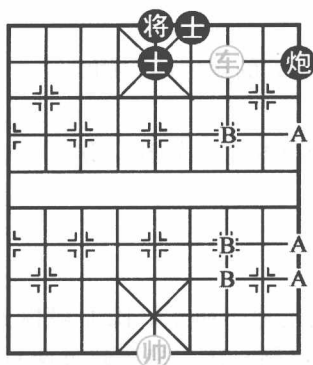


图1-10

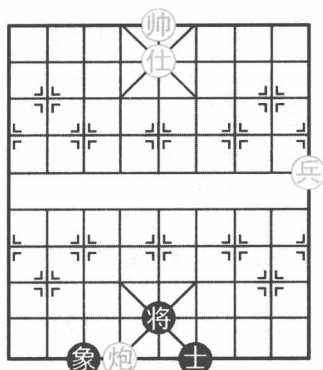


图1-11

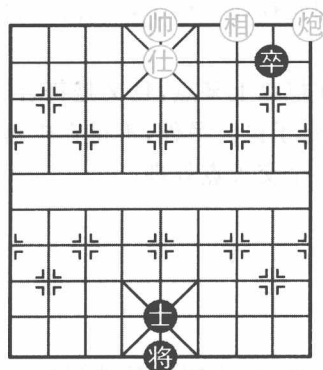


图1-12



(3)“长杀”作负。

一方要杀,不变判负。如图1-13中,红方先走车三平二炮7平8,车二平三炮8平7,车三平二。红车属步步要杀,黑方属长拦闲着。红不变判负。

(4)“长打”作负。

“将”、“捉”、“要杀”、“抽吃”等都算“打”着。交替连续运用这几种打的手段(两种以上)逼迫对方,即算违例。不变判负。一般又分有如下几种常遇到的情况:

1)一将一捉作负。

如图1-14,红车七平五将5平4,车五平九炮1平2,车九平六将4平5,车六平八。红车如是反复循环捉子和“将军”,不变作负。

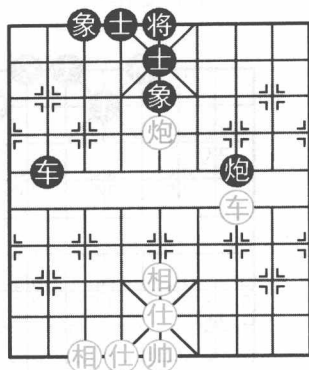


图1-13

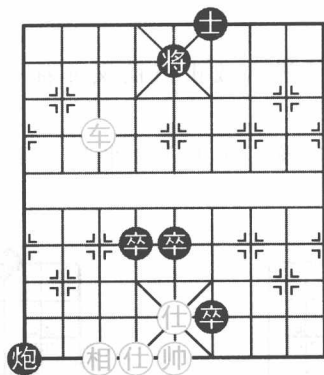


图1-14

2)一将一要抽吃作负。

如图1-15,红车七进四将4进1,车七退四(意图平六将军后平一抽吃)将4退1,车七进四将4进1,车七退四。红不变作负。

3)一将一要杀作负。

如图1-16,红车一平六将4平5,车六平一将5平4,车一平六。如是往复,叫一将一要杀,红不变作负。

(5)二打一还打,二打方不变作负。

一方二打,一方还以一打,另一闲着,反复循环,二打方要变着,不变作负。

