



时尚生活指南

Shi Shang Sheng Huo Zhi Nan



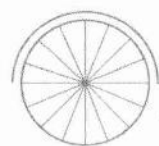
象棋是中华民族瑰宝，趣味浓厚，历史久远。它融体育、艺术、科学、文化于一身，是中国传统文化的一朵奇葩。

XIANG QI RU MEN YU SHI ZHAN

象棋入门与实战

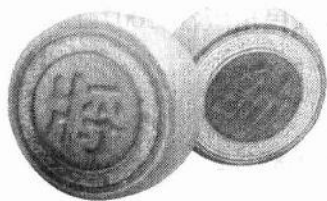
李元秀/编著

内蒙古人民出版社



时尚生活指南

Shi Shang Sheng Huo Zhi Nan



象棋是中华民族瑰宝，趣味浓厚，历史久远。它融体育、艺术、科学、文化于一身，是中国传统文化的一朵奇葩。

XIANG QI RU MEN YU SHI ZHAN

象棋入门与实战

李元秀/编著



内蒙古人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

象棋入门与实战/李元秀主编. —呼和浩特:内蒙古人民出版社,2007.12

(时尚生活指南)

ISBN 978-7-204-09351-9

I. 象… II. 李… III. 中国象棋-基本知识 IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 192049 号

时尚生活指南

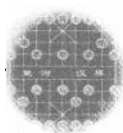
- 编 著 李元秀
责任编辑 咏 梅
封面设计 婴儿制造设计工作室
出版发行 内蒙古人民出版社
地 址 呼和浩特市新城区新华大街祥泰大厦
印 刷 三河市腾飞胶印厂
开 本 710×1000 1/16
印 张 320
字 数 2400 千
版 次 2007 年 12 月第 1 版
印 次 2008 年 1 月第 1 次印刷
印 数 1-5000 套
书 号 ISBN 978-7-204-09351-9/F·276
定 价 416.00 元(全 16 册)
-

如发现印装质量问题,请与我社联系 联系电话:(0471)4971562 4971659

前 言

随着社会发展的与日俱新，生活的节奏也不停的加速前进。由于人们的生活水平逐渐提高，使人们在物质和精神上都有了很大的变化，在穿梭的人群中，每个人都在为自己的生活奔波着，我们抬头不难看见林林总总的商业，琳琅满目的街道，社会的主流一直是围绕着人的消费来进行的，而时尚的生活，其实是一种消费方式，或者说是一种对待价值观的态度。积极，乐观，时尚，这些都是生活的元素，想要让自己变开心，就需要懂得如何能汲取古典和渲染新潮的生活方式。

说起时尚生活，总会让人想起“品味”二字，时尚的脚步也似乎一直都与审美惜惜相关，如今时尚的概念已经不再局限于时装，红酒，手表这些东西，在大众化的生活中，时尚已经与科技密切联系，随着生活水平的不断提高，人们越来越重视生活的质量，追求有品位、有格调的生活方式，以期享受生活的乐趣。新的生活方式、新的消费理念催发了大量新的生活用品和生活内容，在衣食住行各方面都有过去不曾见到过、不曾使用过的新用品进入千家万户。本书在理财、法律、茶道、花草、象棋围棋、开店收藏、饮食保健等方面全方位的展示了一个高品位而又幽雅情调的生活图画，全书衔接着生活的各个方面，从不同点出发，由线到面逐渐深入，引导读者在现代化的气息下，走进一个既温馨、舒适而又新潮的生活氛围。



目 录

象棋入门

第一章 基础知识	3
第一节 棋盘和棋子	3
第二节 常用术语、记录方法和简单规则	7
第二章 基本杀法	16
第一节 白脸将杀	16
第二节 海底捞月杀	18
第三节 马的基本知识	19
第四节 卧槽马	21
第五节 挂角马	22
第六节 高钓马(侧面虎)	24
第七节 立马车	25
第八节 钓鱼马	26
第九节 八角马	27
第十节 双马饮泉	29
第十一节 拔簧马	30
第十二节 马后炮	31
第十三节 车马冷着	32
第十四节 重炮	34

第十五节 闷 杀	35
第十六节 铁 门 闩	36
第十七节 天 地 炮	38
第十八节 炮 辗 丹 沙	39
第十九节 大 刀 剗 心	41
第二十节 夹 车 炮	42
第二十一节 车 炮 抽 杀	43
第二十二节 双 车 错	44
第二十三节 双车胁士(仕)	46
第二十四节 三进兵 (卒)	48
第二十五节 基本杀法的组合运用	49

第三章 布局常识

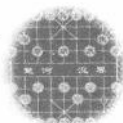
第一节 顺 手 炮	52
第二节 列手炮(一)	70
第三节 列手炮(二)	72
第四节 中炮过河车急进中兵对屏风马	75
第五节 中炮过河车进中兵对屏风马平炮兑车	77
第六节 中炮过河车进中兵对屏风马平炮兑车弃7卒	79
第七节 中炮过河车边马对屏风马平炮兑车(一)	82
第八节 中炮过河车边马对屏风马平炮兑车(二)	85
第九节 中炮过河车七路马对屏风马平炮兑车	86
第十节 中炮过河车五九炮对屏风马平炮兑车	89
第十一节 中炮过河车对屏风马高车保马	93
第十二节 中炮横车七路马对屏风马	95
第十三节 中炮七路马对屏风马双炮过河	98
第十四节 中炮进七兵对屏风马左炮封车	100
第十五节 中炮巡河炮对屏风马	103
第十六节 中炮过河车进中兵对屏风马左马盘河补左象	105
第十七节 中炮过河车对屏风马左马盘河补右象	107
第十八节 五八炮对屏风马(一)	109
第十九节 五八炮对屏风马(二)	110
第二十节 五八炮对屏风马(三)	112
第二十一节 五七炮对屏风马	115

第二十二节	五七炮双直车对屏风马进7卒右炮封车	117
第二十三节	中炮横车七路马对反宫马	121
第二十四节	五六炮直车正马对反宫马补右士	123
第二十五节	进兵对卒底炮	125
第二十六节	飞相局对左中炮	128
第四章	中局战法	131
第一节	兑子战术	131
第二节	弃子战术	134
第三节	运子战术	136
第四节	谋子战术	139
第五节	巧着运用	143
第六节	破卫攻杀	145
第七节	中局禁忌	147
第八节	中局战理	153
第九节	导向胜势	161
第五章	残局战法	165
第一节	马 兵 类	165
第二节	炮 兵 类	168
第三节	车 兵 类	172
第四节	车 马 类	176
第五节	车 炮 类	181
第六节	马 炮 类	185
第七节	车马兵类	189
第八节	车炮兵类	192
第九节	马炮兵类	196
第十节	车马炮类	199

实战技法

第一章	实战开局技巧	205
第一节	顺炮布局	205
第二节	列手炮布局	232
第三节	中炮对反宫马	244
第四节	中炮对屏风马	253
第五节	仙人指路布局	273
第二章	实战中局技巧	283

象 棋 入 门



第一章 基础知识

有些人认为,下象棋只要有棋盘与棋子就成了,这种看法是不全面的。俗话说:没有规矩,不成方圆。因此还必须有一种规定来限制棋子的走动方法、吃子方法、如何分出胜负,以及出现争执的解决办法等等,这就是棋规。所以说,象棋是由棋盘、棋子和棋规组成的。

第一节 棋盘和棋子

象棋是一种双方对阵的竞技项目。棋子共有三十二个,分为红黑两组,各有十六个,由对弈的双方各执一组。兵种是一样的,分为七种:

红方:帅仕相车马炮兵。红方有帅一个,仕、相、车、马、炮各两个,兵五个。

黑方:将士象车马炮卒。黑方有将一个,士、象、车、马、炮各两个,卒五个。

其中帅与将,仕与士、相与象、兵与卒的作用完全相同,仅仅是为了区别红棋和黑棋而已。

棋子活动的场所,叫作“棋盘”。在长方形的平面上,绘有九条平行的竖线和十条平行的横线相交组成,共有九十个交叉点,棋子就摆在交叉点上。中间部分,也就是棋盘的第五、第六两横线之间未画竖线的空白地带,称为“河界”。两端的中间,也就是两端第四条到第六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”(它恰好有九个交叉点)。

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,现行规则规定:按九条竖线从右至左用中文数字一一九来表示红方的每条竖线,用阿拉伯数字1~9来表示黑方的每条竖线,如图1-1所示。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。

具体走法如下:

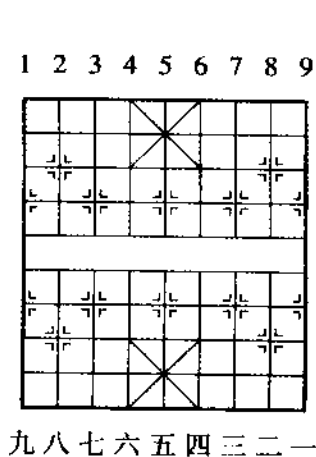


图 1-1

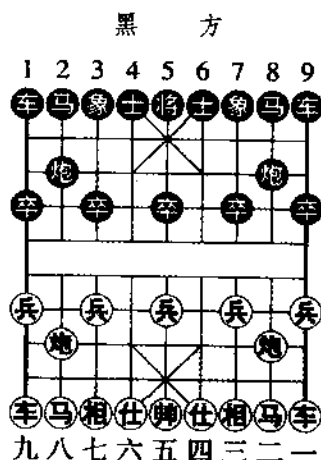


图 1-2

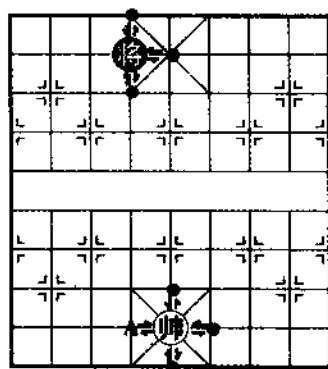


图 1-3

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，可左可右，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。

2. 仕、士：仕(士)是帅和将的贴身保卫者，它只能在“九宫”之内沿着斜线前进或后退一格，不能平移。如图 1-4。仕(士)在“九宫”之内只有五个点可以到达。

3. 相、象：相(象)的主要作用就是防守，保护自己的帅(将)。相(象)的走法每次循对角线斜走两格，因为它走后的位置与原来的位置恰是一个“田”字的对角线两端，所以俗称“相走田”。如图 1-5 所示。相(象)的活动范围只限于己方阵地的七个点上。如果在对角线的交叉点上，也就是在“田”字的中间交叉点处有一个

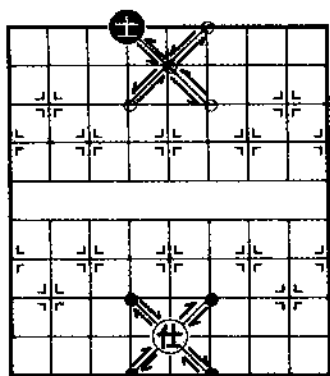
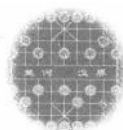


图 1-4

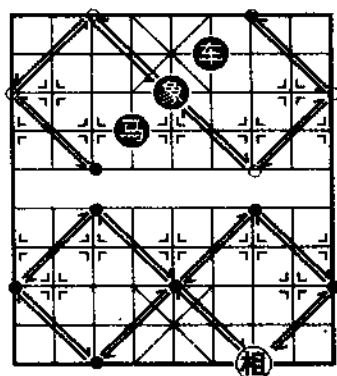


图 1-5

棋子(无论是自己的还是对方的棋子),就不能向那个方向走,这就叫“塞象眼”。例如图 1-5 中黑象不能向●点飞,因为有马“塞象眼”,也不能向○点飞,是因为有本方的车“塞象眼”。相(象)的活动范围只限于“河界”以内自己的一方,不能“过河”。

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,因此,一车可控制十七个点,故有“一车十子寒”之称。如图 1-6 所示。

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,或前或后,或远或近,都由自己选择。如图 1-7。

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,到新的点,恰好是个“日”字。

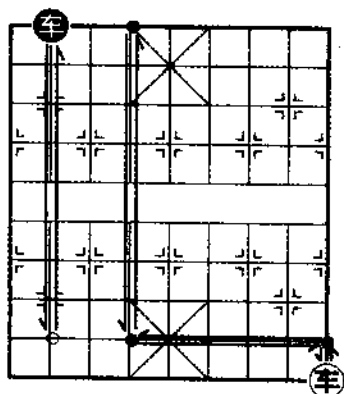


图 1-6

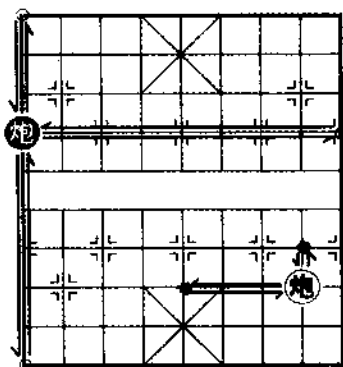


图 1-7

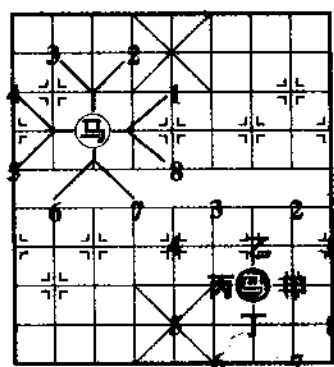


图 1-8

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 1-8。

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“别马腿”。如图 1-8 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;丁点有子不能到达 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 1-9 所示。

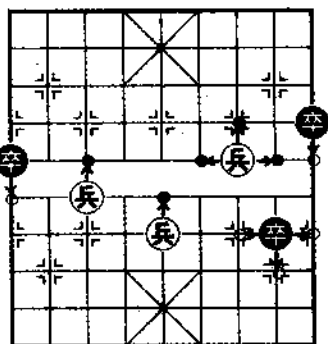


图 1-9

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,不管自己的或者是对方的都可以,具备此条件才能“吃掉”人家。一定要注意,只隔一个棋子,这个棋子俗称“炮架子”。图 1-10 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”。

图 1-10 所示是“吃子”的情况。图 1-11 是吃过子后的盘面。除了帅和将以外,任何棋子都可以听任对方吃或主动送给对方吃。

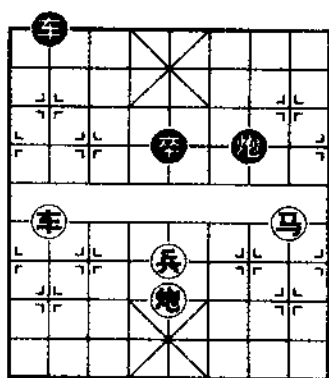


图 1-10

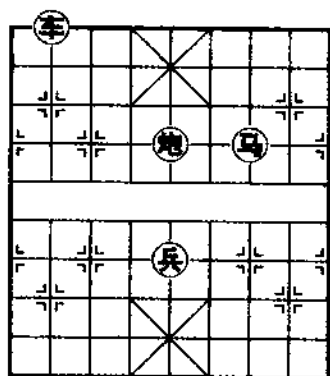


图 1-11

第二节 常用术语、记录方法和简单规则

一、常用术语

在学习象棋的过程中,我们会经常接触很多象棋术语。对于朋友们来讲,熟悉一些最基本的象棋术语,对以后的学习,有许多方便的地方,希望大家尽快地理解和掌握它们。

(一)将军

对局中,一方的棋子要在下一着棋把对方的将(帅)吃掉,称为“将军”,或简称“将”、“照”。如图 1-12。

(二)应将

被“将军”的一方所采取的反击、躲避或防卫的着法。应将的方法有:

1. 吃掉对方进行“将军”的棋子。

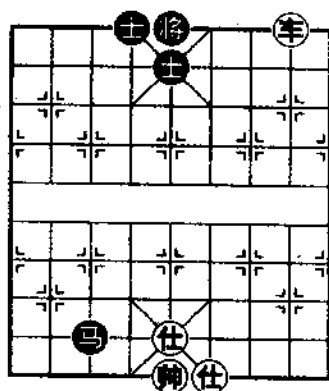
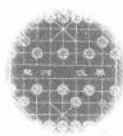


图 1-12



2. 帅(将)从被攻击的位置上避开。

3. 用自己的棋子置于对方“将军”的棋子和自己帅(将)之间,俗称“垫将”。

4. 遇到对方炮“将”时,除以上“应将”办法外,还可以把己方被当作炮架子的棋子撤开。如遇马“将”时,还可以用己方的棋子别住马腿。

(三)将死

如果被“将军”而无法“应将”,就算被“将死”。如图 1-13。

(四)困毙

轮到走棋的一方,帅(将)虽然没有被“将军”,却被禁在一个位置上无路可走,同时己方其他棋子也都不能走动,就算被“困毙”。如图 1-14。

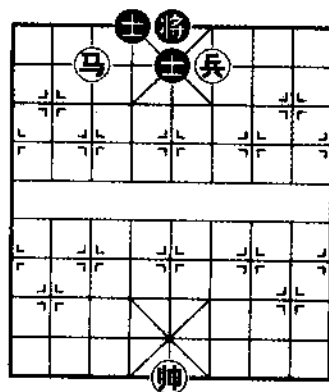


图 1-13

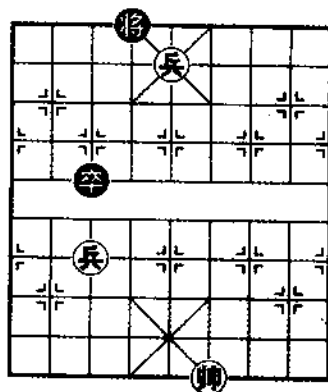


图 1-14

(五)胜、负、和

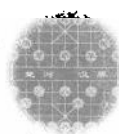
1. 对局时,一方出现下列情况之一,就算输棋,对方得胜:

- (1) 帅(将)被对方“将死”;
- (2) 被“困毙”;
- (3) 自己宣布认输。

2. 对局时,出现下列情况之一,就算和棋:

- (1) 属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势;
- (2) 一方走出自己轮走的一着棋之后,提议作和,对方表示同意;
- (3) 双方走棋出现循环反复已达三次,并符合“不变作和”的有关规定,又均不愿变着时。

作为正式比赛,胜、负、和的内容远不只这些,我们只讲了最基本的,供大家在



练习时使用。

(六)河界线

构成河界的两条横线即为“河界线”。

(七)巡河

下棋时,一方棋子(一般只指车或炮)在己方“河界线”上时,称为“巡河”。

(八)骑河

下棋时,一方棋子在对方“河界线”上时,称为“骑河”。

(九)中线

棋盘中第五条竖线。通常用“五”(红方)或“5”(黑方)来代表,是有关将、帅安危的生命线,亦为双方必争的战略要地。

(十)肋道

棋盘中第四、第六两条竖线。通常用“四”、“六”(红方)或“4”、“6”(黑方)来代表。因在中线将(帅)位左右,形似人的两肋,因此称“肋道”。

(十一)兵行线

也称“卒林线”。棋盘中“河界线”下面的第一条横线,兵、卒就摆在这条线上,故而得名。

(十二)宫顶线

棋盘中“河界线”下面的第二条横线。因是“九宫”的顶线,因此称“宫顶线”。

(十三)底线

棋盘两端的第一条横线。

(十四)对局

双方下棋称“对局”,亦叫“对弈”。

(十五)全局

指对局的全部过程。包括“开局”、“中局”、“残局”三个阶段。