

XIANGQIXINSHOURUMEN

快/乐/学/棋/丛/书

象棋

◎黄政 编著◎

新手入门



海峡出版发行集团

福建科学技术出版社

THE STRAITS PUBLISHING & DISTRIBUTION GROUP

FUJIAN SCIENCE & TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

XIANGQIXINSHOURUMEN

快/乐/学/棋/丛/书

「

象棋

◎黄政 编著◎

新手入门」



海峡出版发行集团 | 福建科学技术出版社

HAIKUAN PUBLISHING & DISTRIBUTION GROUP

FUJIAN SCIENCE & TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

象棋新手入门 / 杨典编著. — 福州: 福建科学技术出版社, 2013. 11
(快乐学棋丛书)
ISBN 978-7-5335-4394-5

I. ①象… II. ①杨… III. ①中国象棋—基本知识
IV. ①G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 234725 号

书 名	象棋新手入门 快乐学棋丛书
编 著	杨典
出版发行	海峡出版发行集团 福建科学技术出版社
社 址	福州市东水路 76 号 (邮编 350001)
网 址	www.fjstp.com
经 销	福建新华发行 (集团) 有限责任公司
印 刷	福建二新华印刷有限公司
开 本	889 毫米×1194 毫米 1/32
印 张	6.375
字 数	147 千字
版 次	2013 年 11 月第 1 版
印 次	2013 年 11 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-5335-4394-5
定 价	16.00 元

书中如有印装质量问题, 可直接向本社调换

中国象棋是融科学、文化、艺术、竞技为一体的智力体育项目，它有助于开发智力，培养逻辑思维和想象能力，加强分析能力和记忆力，提高思维的敏捷性和严密性，不仅能丰富人们的文化生活、增进友谊、陶冶高尚情操，还能培养人顽强勇敢、坚毅沉着、机智灵活的优秀品质。

据不完全统计，有 3 亿中国人会下中国象棋。早在 2001 年国家教育部就要求学校开展“象棋、国际象棋、围棋”三项棋类活动，由此棋类活动进入课堂，并成为学校素质教育的重要内容。广大棋艺爱好者迫切需要通俗易懂，适应现代棋艺发展，系统介绍象棋基础知识的书籍。

本书以较为新颖的观点对象棋起源、近代棋艺发展状况、棋子用法、棋谱、基本杀法、布局理论、中局战术、残局胜和定式等象棋入门基础知识进行介绍。本书有以下特点：一是做到内容新颖。观点新，力求与现代棋艺合拍，论断正确，做到与时俱进；选材新，所取局例及题材均为现代棋界成果，并以《象棋竞赛规则》（2011 试行）来介绍；成果新，参考了大量文献，取其精华，提炼出较为新颖别致的成果，易于接受。二是理论与实践结合紧密。三是实用性强，广大棋迷对本书的棋谱研读后，可掌握象棋的基本知识，并对象棋有较为深层次和透彻的了解，知晓实用的学习和提高方法，能在实战中运用。四是重点突出，做到详略得当，突出重点，既非大全的面面俱到，又非专集的一家之

言，而是对基础知识深入浅出地进行了讲解。希望本书能为广大棋友欢迎。

本书在编写过程中，得到了朱鹤洲、朱宝位、崔太权、钟志康、龚伟、蔡伟林、胡智慧、陈光渝、陈胜华等棋友的热心帮助，在此深表感谢。

由于笔者水平有限，差错难免，望各位棋友批评指正。

黄 政



Contents

第一章 象棋基础知识

第一节 象棋起源和发展	(1)
一、象棋起源	(1)
二、象棋发展	(1)
第二节 棋子与棋盘	(3)
一、棋子	(4)
二、棋盘	(7)
三、阵形	(10)
四、象棋着法记录	(14)
五、象棋基本术语	(16)
六、象棋基本规则	(19)
第三节 棋谱学习顺序	(31)
一、先学残局棋谱	(31)
二、次学布局棋谱	(32)
三、再学中局棋谱	(32)
第四节 象棋的五大功能	(33)
一、提高智慧	(33)
二、增进友谊	(34)
三、培育良好品质	(34)
四、交流文化, 感悟哲理	(34)
五、延年益寿	(38)

第五节 学棋方法	(39)
一、领会棋理	(39)
二、打好基础	(39)
三、实战演练	(40)
四、复盘总结	(40)
五、打谱观摩	(40)
六、棋品修养	(41)

第二章 象棋基本杀法

第一节 象棋基本杀法	(42)
一、白脸将杀法	(42)
二、大胆偷心杀法	(43)
三、铁门栓杀法	(43)
四、海底捞月杀法	(44)
五、双车错杀法	(45)
六、双车胁士杀法	(45)
七、卧槽马杀法	(46)
八、挂角马杀法	(46)
九、钓鱼马杀法	(47)
十、侧面虎杀法	(48)
十一、八角马杀法	(48)
十二、双马饮泉杀法	(49)
十三、拔簧马杀法	(50)
十四、白马现蹄杀法	(50)
十五、空头炮杀法	(51)
十六、天地炮杀法	(51)
十七、马后炮杀法	(52)

十八、夹车炮杀法	(52)
十九、重炮杀法	(53)
二十、炮辗丹砂杀法	(54)
二十一、闷杀杀法	(54)
二十二、二鬼拍门杀法	(55)
二十三、送佛归殿杀法	(55)
二十四、双照将杀法	(56)
二十五、三子归边杀法	(56)
第二节 象棋基本杀法的组合运用	(57)

第三章 象棋残局例胜例和定式

第一节 单车类	(61)
一、单车例胜类	(61)
二、单车例和类	(65)
三、单车巧胜类	(70)
第二节 单马类	(76)
一、单马例胜单士	(76)
二、单马例和类	(78)
三、单马巧胜类	(79)
第三节 单炮例和类	(82)
第四节 单兵类	(83)
一、单兵例胜孤将	(83)
二、单兵例和类	(83)
三、单兵巧胜单士	(85)
第五节 多兵种组合	(85)
一、多兵种例胜类	(85)
二、多兵种例和类	(93)

三、多兵种巧胜类·····	(100)
---------------	-------

第四章 象棋布局与排局

第一节 常见布局·····	(110)
一、炮类·····	(110)
二、马类·····	(160)
三、相类·····	(163)
四、兵类·····	(167)
第二节 布局圈套·····	(173)
第三节 布局“四忌”·····	(179)
第四节 排局初探·····	(179)
一、排局分类·····	(180)
二、排局欣赏·····	(180)

第五章 象棋中局基本战术

第一节 中局浅析·····	(183)
第二节 中局战术·····	(184)
一、腾挪·····	(184)
二、牵制·····	(184)
三、拦截·····	(185)
四、兑子·····	(186)
五、引离·····	(187)
六、顿挫·····	(188)
七、冷着·····	(188)
八、运子·····	(190)
第三节 中局禁忌·····	(190)

第一章 象棋基础知识

第一节 象棋起源和发展

一、象棋起源

象棋历史悠久，因趣味性极强而深受世界各国人民爱好，具有科学、艺术和竞技的功能。关于它的身世，有人远溯周、秦；也有人攀亲到印度。近百年来，关于象棋的起源，大致有中国、印度、埃及、希腊、波斯和阿拉伯等说法。其中以中国、印度纷争最盛。

二、象棋发展

早期的象棋，是象征当时战斗的一种游戏。战国至秦国时人们下的是象棋的始祖“六博棋”，三国时期，象棋的形制不断地变化，至南北朝时期的北周朝代，武帝（公元561～578年在位）制《象经》，王褒写《象戏·序》，庾信写《象戏经赋》，标志着象棋形制第二次大改革的完成。唐代的象棋形制，和早期的国际象棋颇多相似之处。经过近百年的实践，象棋于北宋末定型成近代模式：32枚棋子，有河界的棋盘，将在九宫之中，与现行棋制完全一样。

新中国建立之后，象棋进入了一个崭新的发展阶段。1956年，象棋被列为国家体育项目。以后，几乎每年都举行全国性的比赛。1962年成立了中华全国体育总会的下属组织——中国象棋协会，各地相应建立了下属协会机构和象棋研究会。40多年来，由于群众性棋类活动和比赛的推动，棋手们的象棋棋艺水平提高得很快，特别是20世纪80～90年代以来，由于各类杯赛、个人赛、甲级联赛等赛事频繁举办，优秀棋手不断涌现，其中男



棋手以杨官璘、胡荣华、赵国荣、李来群、吕钦、柳大华等，女棋手以谢思明、张国凤、郭莉萍、金海英等最为著名。

近 10 年来，由于网络的普及，出现了很多象棋网站，如“智弈象棋网”“广东象棋网”“泓弈象棋网”“联众象棋网”“华工象棋网”“中国象棋大师网”“台湾棋侣网”等，并有相应的论坛，内设有“残局探索”“棋友交流”“象棋资讯”“象棋文化”“象棋视频”“棋谱下载”等丰富多彩的项目，吸纳各位棋友成为会员，积极发帖讨论。版主们也辛勤劳作，达到了“足不出户，从容谈兵”的上佳境界，更是将棋艺事业推向了一个崭新的高度。还有的棋艺多面手开建自己的博客，探讨棋艺，里面内容新颖别致，紧扣时代脉搏，反映新近棋坛风云，并相互链接吸引了更多的网络棋友，如象棋王子的博客点击率逾 150 万。并出现了弈天、联众世界、在线游戏等下棋娱乐的网站，原来业余棋手找专业棋手对垒不易，但他们孜孜以求，通过网战、软件的磨炼，大有亮剑专业棋手的趋势，并伯仲难分。特别是 2006 年 8 月 9 日在北京奥林匹克体育中心举行的浪潮杯首届中国象棋人机大战，也是迄今为止举行的最高级别的超级计算机与人类精英的对决。柳大华等五位中国象棋大师组成的大师队，在 10 局比赛中，2 胜 5 平 3 负，最终以 9 : 11 的总比分负于浪潮天梭。这是继 1997 年国际象棋大师卡斯帕罗夫与 IBM 生产的超级电脑“更深的蓝”对局并败北后又一次载入棋类史册的一场人机大战。人们惊呼“浪潮天梭弈棋能力足以堪称特级大师”，电脑棋力的发展确实令人可畏。近年来，洪智、赵鑫鑫、郑惟桐、王天一、蒋川、唐丹等年轻棋手更层出不穷，技术精益求精，迈着前人未走的步子扎扎实实往前走。

第二节 棋子与棋盘

象棋盘由 9 道直线和 10 道横线交叉组成。棋盘上共有 90 个交叉点，象棋子就是摆在且活动在这些交叉点上。棋盘中间的地方叫做“河界”；划有斜交叉线的地方叫做“九宫”。

九道直线，红方从右到左用中文数字一至九来代表；黑方从左到右用阿拉伯数字 1~9 来代表，如图 1-1 所示。

棋子共有 32 个，分为红、黑两组，每组各 16 个，各种棋子名称和数目如下。

红棋子：帅一个，车、马、炮、相、士各 2 个，兵 5 个。

黑棋子：将一个，车、马、炮、象、士各 2 个，卒 5 个。

对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法如图 1-2 所示。印刷体棋图规定：红方棋子在下，用阳文；黑方棋子上，用阴文。

标准棋盘每方格长宽均为 3.2~4.6cm。棋子直径则为 2.7~3.2cm，大小与棋盘合适配套。

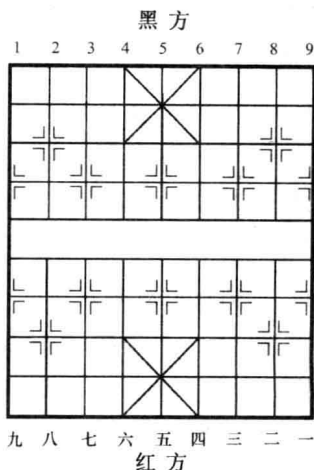


图 1-1

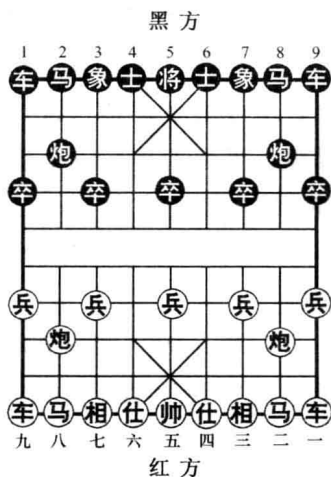


图 1-2

一、棋子

1. 帅（将）。帅（将）是全军之主，是双方胜负的标志，因此它是双方争夺和重点保护的对象。帅（将）每一着只许走一步，前进、后退、横走都可以，但不能走出“九宫”，如图 1-3 所示。将和帅不得在同一直线上直接面对面，否则被迫对面方判负。

2. 士。士是防守子力，是帅（将）的贴身护卫。士每一着只许沿“九宫”斜线走一步，可进可退，不能平移。如图 1-4 所示，红方仕有 4 个点可走，黑方士只有 1 个点可走。士主要居于帅（将）的左右和前后保护帅（将）的安全，还可用于遮帅（将）面，蹩马腿，当炮架等。防车攻，宜背补；防马攻，宜角补；与炮有攻有守，前局宜静，各阶段不宜轻动。

3. 相（象）。相（象）是防守子力，主要职责是防守保卫帅（将）。相（象）不能越过“河界”，每一着斜走两步，可进可退，即俗称“相（象）走田字”。当田字中心有别的棋子时，俗称“塞相（象）眼”，则不许走过去，如图 1-5 所示，相就不能由三路走

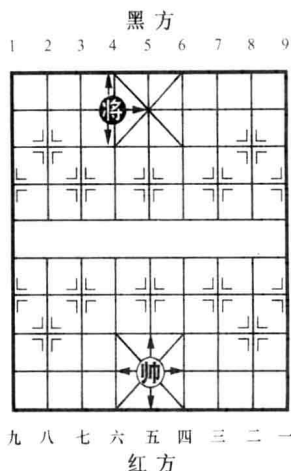


图 1-3

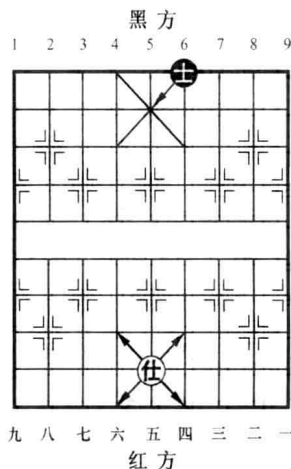


图 1-4

到一路，但可走到五路，象可飞到4个点。相（象）在棋盘上共有7个点可以走到。相（象）在开局阶段，可飞到中路，协调各行兵布阵，组成担子炮；也可为马、炮以相（象）口为据点提供栖身之所，如当头炮等。相（象）应保持连环，不宜轻动，否则将不利阵容工整，且要防对方塞象眼和炮的攻击。当头兵为相（象）的前护，宜惜勿失，失之则相（象）易受威胁。连环起飞，须避炮锋；遇马飞抵，最善绊腿，如有残缺，宜留马补救。

4. 车。行动迅速，勇猛异常，进、退、攻、守，皆有利。车每一着可以直进、直退、横走，不限步数，最多可控制17个点，有“一车十子寒”之说，如图1-6所示。开局阶段宜早出动，或直或横，以策应各方；中局阶段宜占据己方河口，或对方卒林，便于攻守，并可配合其他棋子活动，如对方残士，不可轻易兑掉，可辅以其他棋子向对方九宫发起总攻。残局阶段，最忌低头，应抢占中路和高位，做到攻守两利，照应四方和强力牵制。对方缺士，宜配马兵；对方缺象，宜配炮兵。

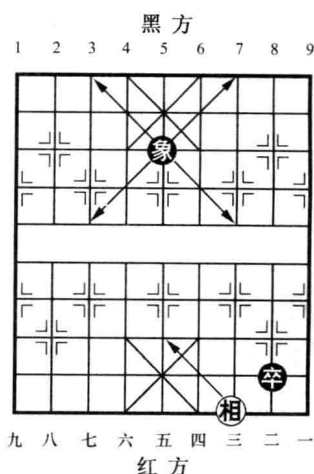


图 1-5

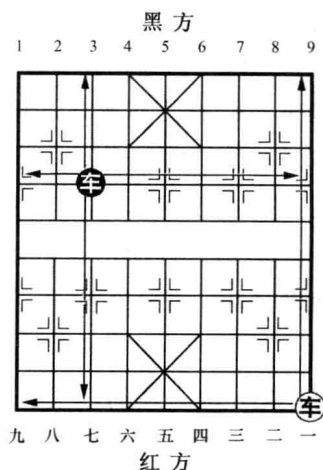


图 1-6

5. 马。回环跳跃，盘旋往复，曲折进退，线的活动较车、炮缓慢，但面的活动比车炮广泛而灵活。如图 1-7 所示，红马可控制 8 个点，黑马只能控制 2 个点，故有“马忌坠边”之说。马每着走一直（或一横）一斜，可进可退，俗称“马走日字”。如果在要去的方向的前一格有别的棋子挡住，俗称“蹩马腿”，马就无法走过去。由于行动缓慢，且有“蹩马腿”的限制，开局占领可据之地宜守护兵，并要将三、七（3、7）路马前兵、卒挺一步，以便修通马路。进攻时要辅以车、炮或二马连环，互相保护，以防对方扼制。残局阶段，少了绊腿，宜进攻杀敌，显其神威。

6. 炮。行动迅速，宜攻宜守，机动灵活，可联系各子，亦可遥控对方。不吃子的时候，走法同车一样，吃子时必须隔一个棋子（无论是哪一方的）跳吃，即俗称“炮打隔子”，如图 1-8 所示。开局时，炮勿轻发，发则无力，且易导致子力

涣散；中局阶段可遥控对方士、象，可掩护其他兵种进攻。残局时如炮架缺失，应班师回朝，凭借己方士、相，攻防皆宜。如对方缺相（象）时，不可轻易兑掉，此时最利于炮的攻势。

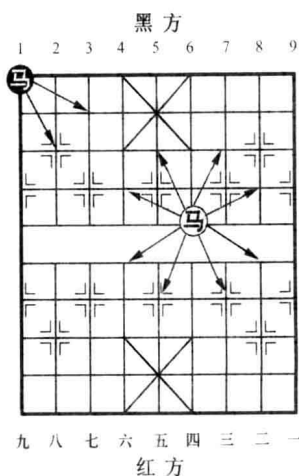


图 1-7

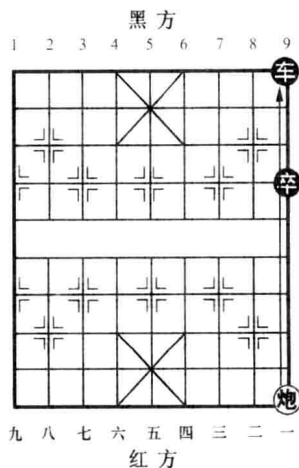


图 1-8

7. 兵（卒）。数量最多，有进无退，能力虽不大，但破坏力大。兵（卒）未过“河界”前，每着只许向前直走一步；过了“河界”后，每着可向前直走或横走一步，但不能后退。开局阶段，中兵（卒）离帅（将）较近，系九宫门户，宜保护勿失，最要警惕对方炮打中卒立“空心当头炮”，如图 1-9 所示。三、七路兵宜早挺，至少挺起一边，开通己方马路，同时抑制对方进马。对方跳边马，可将边兵挺起，否则不动为宜。残局前进，须有护援，进至对方卒林线时，即应审慎，不可轻下，原因有二，一是防止被对方围歼，二是可以遮将面，且容易受到看护等。车炮得势，可用兵破象；车马得势，可用兵破士；均势时，待机而动，不可轻作牺牲。

对局时，红方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和。轮到走棋的一方，将某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。

二、棋盘

以下仅分析棋盘的一边，另一边亦应如此。

棋盘及各条纵、横线名称，如图 1-10 所示。

1. 纵线分析

（1）中线：棋盘中央五（5）路纵线称为中线，是帅（将）的门户，直接关系到帅（将）的安全，是棋家的必争之地，是双方争夺的焦点。

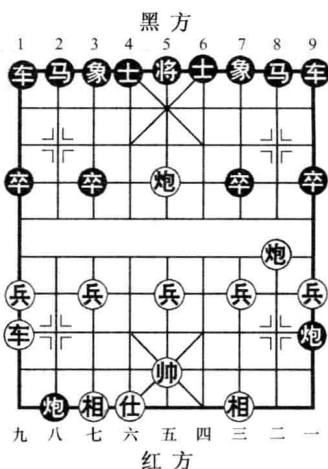


图 1-9

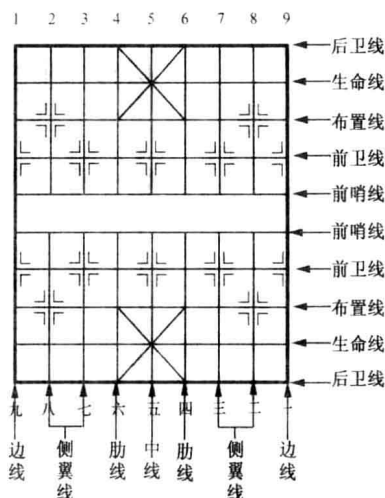


图 1-10

(2) 肋线：棋盘上四、六（4、6）两线是“九宫”的两肋，称为“肋线”，它是直捣对方帅（将）的咽喉要道，应及早占领和妥为戒备。它与中线合称为主力线。

(3) 侧翼线：棋盘上二、三、七、八（2、3、7、8）路纵线称为侧翼线，它是向对方“九宫”调兵遣将的通道，双方要保证自己侧翼线畅通无阻，同时还要给对方侧翼线施加压力，限制对方子力在侧翼线上的活动。

(4) 边线：棋盘一、九（1、9）路纵线称为边线。它是侧击要道，棋子可从此迂回包抄，歪打正着向“九宫”进行牵制和攻击。

2. 横线分析

(1) 前哨线：棋盘五（5）路横线称为前哨线，亦称为“河口”。前哨线是双方阵地的前沿，是双方兵力开始接触的地方。进攻者常在河口设立坚强堡垒，防守者常用车进行巡河，严阵以待。从实践中来看，谁掌握了前哨线的主动权，谁就能攻入对方