



成都时代出版社

黄少龙 编著

艺
棋
棋
艺
全国唯一专业棋牌出版社

入门初步

象棋

XIANGQI
RUMEN
CHUBU



蜀蓉棋艺系列丛书

象棋入门初步

黄少龙 编著



成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

象棋入门初步/黄少龙编著. —成都:成都时代出版社,
2012. 4(2012. 10 重印)

ISBN 978-7-5464-0593-3

I ①. 象… II. ①黄… 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(2012)第 033405 号

象棋入门初步

XIANGQI RUMEN CHUBU

黄少龙 编著

出品人 段后雷 罗 晓
责任编辑 曾绍东 侯跃生(特约)
责任校对 李 航
装帧设计 二 马
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都时代出版社
电 话 (028)86619530(编辑部)
(028)86615250(发行部)
网 址 www.chengdusd.com
印 刷 成都市书林印刷厂
规 格 165 mm×230 mm 1/16
印 张 11.75
字 数 153 千
版 次 2012 年 4 月第 1 版
印 次 2012 年 10 月第 2 次印刷
印 数 5001-8000
书 号 ISBN 978-7-5464-0593-3
定 价 16.00 元

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)87481198

目 录

第一章 基础知识

- 第一节 象棋的源流 (1)
- 第二节 象棋的功能 (2)
- 第三节 名人与象棋 (5)
- 第四节 棋盘与棋子 (8)
- 第五节 象棋走法与记录 (10)
- 第六节 象棋规则 (15)

第二章 各兵种的运用

- 第一节 小兵冲锋 (18)
- 第二节 快马奔驰 (27)
- 第三节 炮声隆隆 (36)
- 第四节 车轮滚滚 (45)
- 第五节 仕相助攻 (54)
- 第六节 御驾亲征 (63)

第三章 典型杀法

- 第一节 对面笑 (72)
- 第二节 大胆穿心 (74)
- 第三节 铁门栓 (78)

象棋入门初步

第四节	双车错	(80)
第五节	卧槽马	(82)
第六节	挂角马	(86)
第七节	钓鱼马	(89)
第八节	侧面虎	(92)
第九节	空头炮	(94)
第十节	天地炮	(96)
第十一节	马后炮	(98)
第十二节	夹车炮	(100)
第十三节	闷杀	(102)
第十四节	三子归边	(105)

第四章 排局艺术

第一节	字形排局	(107)
第二节	图案排局	(114)
第三节	游戏排局	(121)

第五章 战术手段

第一节	谋子	(127)
第二节	兑子	(129)
第三节	运子	(131)
第四节	弃子	(134)
第五节	牵制	(136)
第六节	封锁	(138)
第七节	合击	(141)
第八节	突破	(143)

第六章 开局初阶

第一节	顺炮	(145)
第二节	列炮	(150)
第三节	中炮对屏风马	(154)
第四节	中炮对反宫马	(163)
第五节	中炮对单提马	(168)
第六节	挺兵对卒底炮	(172)
第七节	飞相对过宫炮	(179)

第一章 基础知识

第一节 象棋的源流

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，后来武则天也是个象戏迷，她连做梦也与天女下棋。唐肃宗时的丞相牛僧儒在所著《玄怪录》记载两则象戏故事，一则是说当时有个巴邛人在自家后院种了棵橘树，收获之时发现有两个特大橘子，剖开一看，发现每个橘子里都有两个老仙人在下象戏，悠然自乐。另一则是说一个名叫岑顺的人在山宅住，夜里梦见两军对垒，醒后在他的屋内挖掘出一个古墓，藏有金属制作的棋子，棋盘上摆满了各种棋子，于是明白梦中所见，是象戏两军相争的情况。

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”，又由于火药的发明，增加了“炮”的兵种，棋子从方格上运动改为交叉点上运动，走法亦有调整。

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，

象棋入门初步

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相当水平。

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、东海人朱晋楨编的《桔中秘》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。

二十世纪五十年代，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。

第二节 象棋的功能

象棋融竞技、科学、艺术为一体，具有三方面的属性，如果粗略地运用数量分析的话，通常认为竞技性占二分之一，科学性与艺术性各占四分之一。

象棋列入体育项目，有它的特殊性，但象棋与整个体育运动也有更多一致的地方。这又是它们的共同性。

第一，下棋时人们的思维非常集中，大脑皮层处于高度兴奋状态。按照生理学观点，由大脑皮层发出的冲动，不单加速心脏的活动，而且使人身传导系统起着刺激性的改变，促进血液循环及身体各部分的新陈代谢。换句话说，下棋时人并不是静止地坐着只靠大脑进行思索的，人的全身是一个统一体，身体各部分互相联系，互相制约。正如进行各种体力锻炼活动有益于大



脑一样，下棋时大脑的活动也对身体其他部分起一定的积极作用。当然下棋主要是锻炼大脑的，但谁也不否认大脑是身体的重要组成部分。那种认为只有锻炼体力才算体育的观点是不全面的，事实上某些国防体育项目并不费体力，而生产劳动虽费体力却不算体育，这都是众所周知的。

第二，象棋比赛是棋盘上的一场激烈的战斗，棋局变化反复无常，双方对抗各不相让，一盘棋往往几个小时，需要人们具有顽强的斗志，坚持到底的毅力。其中获胜的机会往往稍纵即逝，要求人们具有高度的机智与果断。同时，由于人们在对弈中会出现失误，棋局的优势与劣势经常互相转化，这又要求人们具有临胜不骄、临危不乱的品质。从另一方面讲，下好一盘棋需要研究全局的指导规律，又要考虑局部区域的攻守措施，这就要求人们讲究战略战术。总之，象棋与其他体育竞赛项目一样，能培养人们各种优良的品质。

第三，象棋比赛遵循严格的制度，棋子走法有一定的规则，走棋时间受到明确的限制，各种淘汰赛、循环赛、团体赛都是按一定的方式进行，要求人们具有严格的组织性、纪律性，这也是和其他体育项目共同的地方。

综上所述，从下棋过程中人的生理特点、象棋竞赛制度，以及对培养人们各种品质来看，象棋运动列入体育项目是有充分根据的。

但象棋的性质并不限于体育竞技，它还具有科学性。过去有人认为棋局变幻无常，高深莫测，怀疑它是否有规律，这是由于当时棋术水平较低，没有掌握棋局规律所造成的错觉。有些低手与高手对弈时，常常出现反胜为败的情况，便产生自卑和迷信，认为高手可以“妙着起死回生”。有些低手想不出好着，便随便走一步棋想碰碰运气，这些都是在棋局的客观规律面前软弱无能的表现。

尽管棋局变化多端，人们在长期实践中已经认识到它是有规律的，并已掌握了某些规律。先从一盘简单的红胜残局来讲，例如马擒孤士，红方总有一系列正确的着法，沿着此条棋路就能最快取胜，它反映了这盘残局的客观规律，找出这个规律就是人的主观认识与棋局客观实际相符合的结果。一盘简单的残局是这样，如果棋子多一些，变化当然复杂一些，但同样也一定存在合乎规律的一系列最优着法，人们对弈时正是不断地摸索这种着法。在一局棋中，双方棋子都明摆着，每种棋子走法又有一定规则，棋子活动范围亦

象棋入门初步

受到棋盘的限制，所以棋局的变化终究是有限的，它的规律是可以认识并掌握的。事实上，人们经过长期实践、研究、总结，把经验上升到理论，就成为科学。目前，对策论的研究与电子计算机技术正在发展，如能与象棋密切结合，则象棋的科学性将会得到更大的发挥。

象棋还具有艺术性，过去人们经常使用“棋艺”这个词，是有一定道理的，在象棋古谱中，排局占了很大的地位。一个奥妙的排局，常常是表面看来一方已处于绝对劣势，但却有一系列“起死回生”的妙着可以解救，在演变中，双方都是危机四伏，草木皆兵，形势变幻反复无常。一步绝招，可以置对方于死地；一处疏漏，又会造成“一失足成千古恨”。欣赏这样的排局，其微妙之处令人击节，赞叹不已，把人的思想带到一个富有艺术感染力的境界。而创作这样的排局，则是经过长期构思，反复琢磨，苦思苦想，多次修改，使棋局矛盾更尖锐，更突出，这就培养了人们丰富的想象力和艺术创造力。总之，人们在创作排局与欣赏排局的过程中，深刻地体会到象棋的艺术意义。当然，全局也要求人们具有高超的指挥艺术，只不过排局更鲜明地体现其艺术性罢了。

下面进一步讨论，象棋在社会中起什么作用？

第一，益智作用。象棋比赛是一种智力竞技，棋局变化充满辩证法，可以锻炼人们的头脑灵活。棋局发展遵循确定的规律，要求人们具备严谨的逻辑思维，否则一着不慎，满盘皆输。棋战两军对垒，要讲究战略战术，又可培养人们的对策思想与方法。因此，人们把象棋称为“智慧的试金石”、“聪明人的游戏”。

第二，教育作用。象棋比赛可以磨炼意志，陶冶情操，培养人们勇敢、机智、沉着、果断等品质。象棋心理学认为，棋赛的成功率，从统计的意义上讲，棋力占70%，心理占30%，如果棋手心理素质差，比赛时往往跟着感觉走，不善于控制自己的情绪，容易招致败局。通过现实的教训，人们懂得了消除紧张、焦虑心理的重要性，冷静对待形势的起伏，棋艺水平会得到较好的发挥。当然，象棋是寓教育于兴趣之中，它的教育作用是潜移默化的。

第三，娱乐作用。无论对弈全盘，还是下个排局，象棋都充满魅力，引人入胜。下棋，儿童作为游戏，青年作为斗智，老人作为消遣，品品其中奥妙，其乐无穷。男女老幼，中外人士，都有许多弈象棋者，有的成为“棋



毛泽东与象棋

1942年，在延安党中央机关的同志有一些象棋爱好者。有一天晚饭后，郭化若（建国后任军事科学院副院长）与另一位对手在树林中下棋，许多人在旁边观战，其中也有毛泽东主席。

当棋战进入对攻紧张阶段，大家都忍不住支招，分成两派争论。此时毛主席干脆参与助战，他妙手迭出，很快就胜局已定。毛主席先分析对手的着法，然后讲自己的思路，进而讲到军事辩证法，如何处理取与舍、局部与整体的关系，讲到暂时失利应具备怎样的心理素质。他面对的好像不是象棋盘，而是中国革命的战略图。

刘少奇与象棋

抗日战争时期，刘少奇率领新四军进驻安徽的一个小村镇，镇上一家小饭铺有个徐立业下得一手好象棋，刘少奇为了调研群众生活状况，派人找徐立业来下棋。

对弈前，徐立业要求拿红棋。刘少奇觉得奇怪，问什么原因。

徐立业答道：“黑子是楚霸王项羽，最后打了败仗。”

刘少奇风趣地说：“这么说，红的就能打胜仗喽？”

徐立业也笑答：“对呢，要不共产党的队伍为什么叫红军？”

刘少奇把红子让给徐立业，两人在棋盘上厮杀起来，互有胜负，徐立业临走时，刘少奇说：“你的棋下得不错，常来下，我向你学习。”第二晚，两人又挑灯夜战，刘少奇一面下棋，一面了解当地民众的疾苦，又鼓励徐立业做好工作，为抗日战争服务。

周恩来与象棋

周恩来的少年时代，在他的家乡江苏淮安，有位胡老先生，除了教孩子们读书外，课余时间经常教周恩来下象棋。周恩来非常聪明，棋艺提高很快，

胡老先生初时让他双车，没多久就让不动了，又改让单车、双马、单马，但几个月后，胡老先生又败下阵来。一年以后，周恩来就和胡老先生分先对弈，互有胜负了。于是胡老先生带他与当地一些小有名气的棋手对弈，周恩来勇敢善战，喜用双马，经常突出奇兵制胜，当处于劣势时也不气馁，能沉着应战，坚持到底。一个年仅十几岁的少年，能有如此高的棋艺，使人们赞不绝口。

1939年，周恩来在重庆，除了领导白区革命斗争外，还做统战工作，有一次来到东方文化协会，与棋王谢侠逊相遇，谈得很投机，于是摆棋对弈两局，结果皆和。周恩来对于古谱《桔中秘》《梅花谱》很熟悉，他说：“明人重炮，清人重马，我们应该重兵卒。兵卒就是群众，抗日救国就是要发动群众的力量。”当谢侠逊问到解放区的象棋活动时，周恩来说：“象棋是项有益的运动，颇得解放区人民的喜爱，军民不时联合举行比赛。毛主席、朱老总都喜欢象棋，我也参加过象棋比赛，董必武同志获得冠军，我居其次。”

1945年9月，共产党与国民党在重庆进行和平谈判。会间休息时，蒋介石自以为棋艺精湛，邀周恩来对弈。开局伊始，蒋介石急于求胜，使出当头炮、沉底炮猛攻，来势汹汹，周恩来沉着应战，妙手吃马得炮反夺主动。蒋介石在困境中舍车保帅，企图求和，但未能挽回败局。弈后周恩来说：“蒋先生的大炮攻势很见功力，只是太轻视了我的过河卒子。”蒋介石尴尬地说：“周先生棋高一筹，棋高一筹。”忙站起身走了。

朱德与象棋

朱德喜好下象棋，无论在革命战争年代，还是和平建设时期，都忘不了在工作之余下盘象棋调剂生活。

如图2，是建国后朱德在北戴河下棋弈成的中局。朱德执红棋少一子，但小兵冲入九宫，黑则有卧槽马威胁，双方处于对攻状态，此时轮到红走：

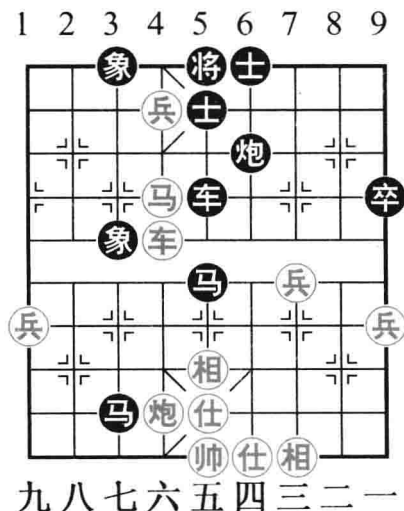


图2

象棋入门初步

1. 兵六进一 士5退4
2. 车六平五 车5进1
3. 马六进四 将5进1
4. 马四退五

朱德通过妙手弃兵献车，再挂角马吃炮咬车多得一子，形成马炮三兵对双马卒的优势，残局终于获胜。

邓小平与象棋

1953年秋，朱德同邓小平、彭德怀等一道去十三陵野游。休闲时，朱德与彭德怀摆开棋阵对弈，邓小平在旁观看，当棋战进入残局决战阶段的关键时刻，侯波拍下了这一镜头，林默涵题写为“朱总彭总相持不下，小平同志观棋不语”，照片上朱德指着自已的象打量对方过河马，彭德怀也盯住对方的当头炮思谋决策，邓小平站立一旁背着手看，邓朴方也挤在父亲前边，两手支在双膝上弯腰观战。

第四节 棋盘与棋子

一副象棋包括棋盘和棋子，棋子在棋盘上行走，棋盘成为双方棋子斗争的战场，图3是棋盘的样式，由9条纵线与10条横线交叉而成。棋盘中间有一条空白横道，是棋盘的河，其两边称为“河界”，它把棋盘分为上下两部分，完全对称，分属黑方阵地与红方阵地。

有的棋具在棋盘河上写着“楚河、汉界”字样，衬托出古代刘邦与项羽打仗的气氛，这渊源于一个传说故事。两千多年前，楚汉相争，项羽勇猛过人，刘邦计谋多端，曾一度出现双方驻兵相持之势，两难进取，遂协议以河为界，各据两岸，这条河源于今日之河南省荥阳地区，引黄河之水向东流去。

楚汉之争是史实，但附加到象棋盘上则是后人所为。因为现代象棋的形制到宋朝才定型，汉朝前是不存在图3所示的棋盘的。但无论如何，象棋盘象征着古代的战场，象棋是模拟古代战争的缩影，则是毫无疑问的。

棋盘双方阵地的后方，都有一个带双斜线的米字形方框，包含9个交叉



点，称为“九宫”，它是主帅与谋士活动的地区，象征古代军队打仗时的中军帐，元帅居中运筹帷幄之中，决胜千里之外。

全盘棋子共 32 个，分成红、黑两种颜色各属一方，每方 16 个棋子又分 7 个兵种。红方：帅 1 个，仕 2 个，相 2 个，车 2 个，马 2 个，炮 2 个，兵 5 个。黑方：将 1 个，士 2 个，象 2 个，车 2 个，马 2 个，炮 2 个，卒 5 个。其中红帅与黑将是等效的，红仕与黑士，红相与黑象、红兵与黑卒也都分别是等效的，由于历史上便于区别的原因，二者字面不同，流传至今仍保留了传统的习惯。

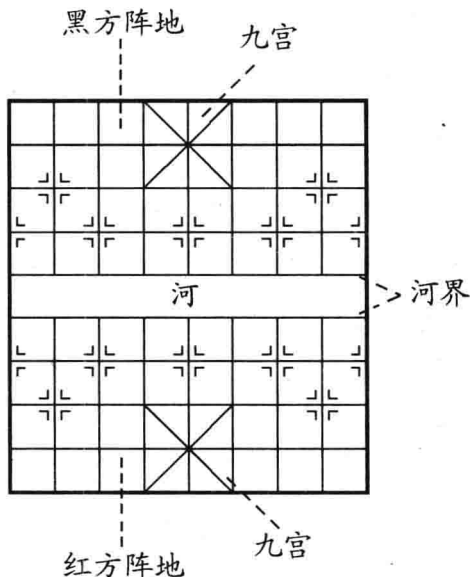


图 3

棋子置于棋盘的交叉点上，红黑棋子各摆在自己阵地内，图 4 是对弈前棋子的原台摆法，象征两军对立状态。每方主帅居中，左右棋子对称排列。

关于每种棋子的含义，可从出土的宋代象棋子来考察。当时的棋子为平面图形，有正反两面，正面写汉字，即将、士、象、车、马、炮、卒。反面绘图案，表明棋子的形象，分述如下：

将：反面图案是一员大将，头戴纱帽，身穿战袍，腰挂长剑。他是棋战指挥官的象征，若被杀掉便作败局。据考证，此棋子在唐代象戏中应是“王”，由于下棋过程中会受到攻击或捉死，在封建社会里有犯上之嫌，于是改为将。

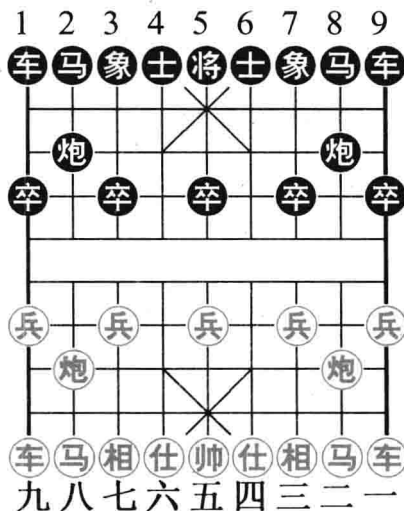


图 4

象棋入门初步

士：反面图案是一位女士，身穿戎装和裙子，十分威武。她是宫女的象征，跟随王左右，寸步不离九宫，后来王改为将，则士的意义就演变为谋士了。

象：反面图案是一只动物象。据考证，在唐代象戏中是一名骑在象上的战将，称为“金象将军”，后来在演变过程中为省略而只剩下动物象了。据史载，河南省一带中原地区，曾产象。另外在明代云南与越南的边界战争中，曾采用象队作战，反映到象棋中便有“象”的棋子。

车：反面图案是一个人推一辆独轮车，车上堆满粮食，是唐代辘车的形象，但后来有所改变。据考证，周朝流行车战，人驾着车横冲直撞，所以象棋子“车”的含义演变为战车，进退快速，战斗力强。

马：反面图案是一匹飞跑中的马，估计原先应是一名骑马的战将或骑兵，因为古代已有马队作战，后来省略就剩下动物马了。

炮：反面图案是一架抛石机，炮架旁有一名炮手站立，我国早在两千多年前的春秋时代已出现抛石机，到唐代发明火药之后，把抛石改为抛火药弹。因为我国最早发明火炮，引起了古代象棋的改革，增添炮的棋子，这是与唐代象戏的重要区别。

卒：反面图案是一名士兵，手持长矛或戟，是步卒的形象。

棋子分红、黑两种颜色，也有一个典故。传说楚汉相争时，刘邦自称为赤帝之子，他所用的军旗为红色，而项羽喜欢黑色，他的战马是黑色的乌骓，失败后投乌江自杀，于是后人把象征战争中两支军队的棋子定为红色与黑色，相传至今。

第五节 象棋走法与记录

帅（将）：只能在九宫内行走，每着只准走1步，前进、后退、平移皆可，但不能斜走。图5中红帅可以分别走到3个位置，用圆点标出，帅旁还有一个位置因有红马阻碍，故不能走。

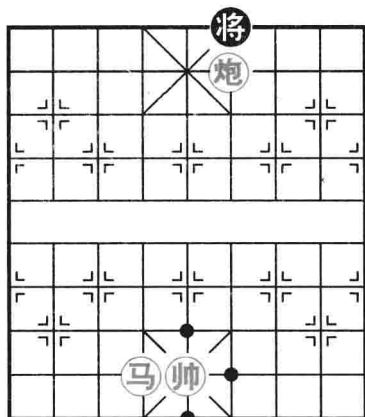
帅（将）的吃法与走法相符，即当所能到达的位置有对方无根棋子存在时，则可吃掉它而占领那个位置。图5黑将可吃掉红炮。

仕（士）：不能越出九宫，每着只限沿斜线走1步，可斜进斜退，但不能



直进直退与平移。图6中红仕可以走到4个位置，用圆点标出。仕（士）的吃法与走法相符，图6黑士可吃红马。

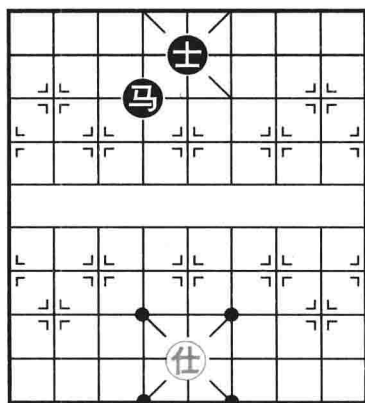
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图5

1 2 3 4 5 6 7 8 9

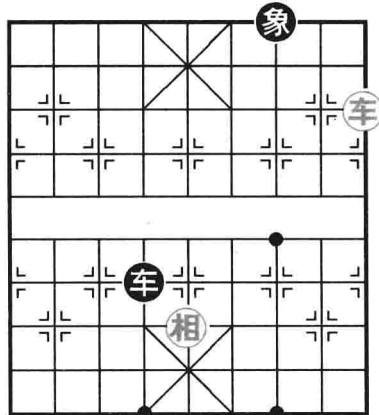


九 八 七 六 五 四 三 二 一

图6

相（象）：每着斜走2步，可斜进斜退，但只能在自己阵地上行走，不能飞越河界。棋盘上没画出斜线。相行走时是从田字的一个端点走到对角的端

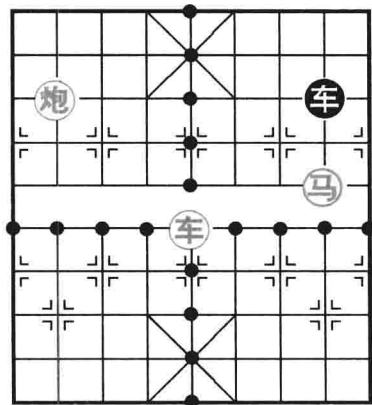
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图7

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图8