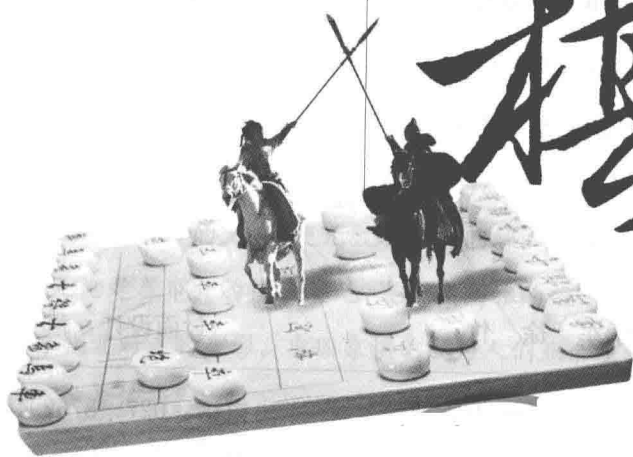


# 象棋入门

XIANGQI  
RUMEN  
编著 刘建平




# 前 言

棋类运动不仅可以健脑强身,而且对陶冶人们的性情,促进人们的身心健康都能起到积极的作用。中国象棋是一项雅俗共赏、老少咸宜的传统棋类运动,历史悠久,源远流长。千百年来,久盛不衰。其高深的棋理、玄妙的变化,使无数人为之陶醉。古往今来,人们以棋会友,无论是在市井的街头巷尾,还是在高雅的娱乐场所,人们都能见到象棋爱好者的身影,中国象棋已成为人们业余生活中一项重要的娱乐健身活动。

中国象棋是一种古老的智力游戏,从中国文字记载可以追溯到春秋战国时期,宋代是象棋广泛流行、形制大变革的时代,近代象棋定型于北宋末南宋初。

中华人民共和国成立后,中国象棋被国家正式列入体育竞赛项目。有正规的中国象棋竞赛规则,使象棋成为一种规范竞技运动,同时,也给成千上万的象棋爱好者提供了充分展现自身棋力的良好竞争机会,进一步推动了象棋运动的发展。

中国象棋对于启发人的智慧,训练人的感知觉、记忆力和理解



## 【象棋入门】

力,锻炼人的创造性和想象力,发展人的分析能力和逻辑思维能力,培养人的坚毅、顽强、机智和果敢的优秀品质,增强人的全局观点,都有极大的促进作用。中国象棋的比赛规则浅显易懂,几岁的孩童即可明了,因此,象棋入门便捷,初学者不易产生畏惧心理,无论男女老幼,当你闲暇之际,随手拿起这本图文并茂的《象棋一点通》,摆上棋盘,不知不觉中你将了解象棋马走日,象走田……的规则,再与亲朋好友下上几着,你将逐步掌握马后炮,海底捞月等基本攻杀方法,以及最后殊死搏杀中的妙着。相信在不久的将来,在小小的棋盘上你就能领略到沙场凯旋的乐趣。

你想感受中国象棋的魅力吗?请跟我一起走进这块小小的象棋园地,去探索象棋的奥秘吧!

您的朋友:刘建平

2013年10月于武昌

# 目 录

第一章 基本知识 .....	1
第一节 棋具 .....	3
一、棋盘 .....	3
二、棋子 .....	4
三、棋子的走法 .....	5
四、棋钟 .....	8
五、记谱法 .....	8
第二节 棋子价值和子力组合 .....	9
一、棋子的价值 .....	9
二、棋子的特点、运用常型 .....	11
第三节 规则简介 .....	21
一、相关术语 .....	21
二、禁止着法与允许着法 .....	27
三、胜负和的判定 .....	31
四、棋例 .....	32
五、一些规定 .....	33

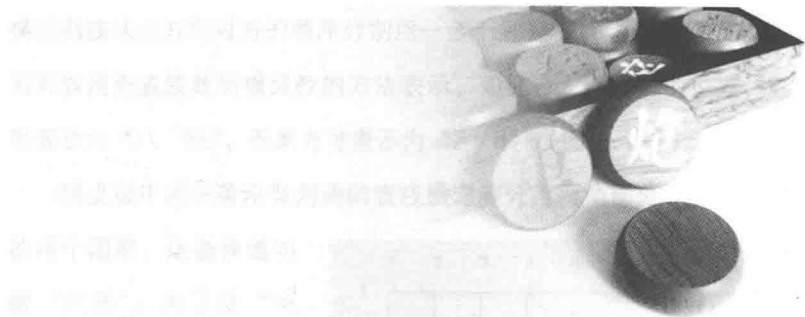
<b>第二章 开局</b> .....	37
<b>第一节 开局原则</b> .....	39
<b>第二节 开局选介</b> .....	40
一、顺手炮 .....	40
二、列手炮 .....	46
三、中炮对屏风马 .....	50
四、中炮对单提马 .....	54
五、中炮对反宫马 .....	55
六、过宫炮 .....	56
七、飞象局 .....	58
八、挺兵局 .....	58
<b>第三章 基本杀法</b> .....	61
<b>第四章 中局战术</b> .....	87
<b>第一节 兑子之术</b> .....	89
一、兑子争先 .....	90
二、兑子谋子 .....	91
三、兑子取势 .....	92
四、兑子谋和 .....	93
<b>第二节 弃子之术</b> .....	93
一、弃子陷子 .....	93
二、弃子解困 .....	95



三、弃子争先 .....	96
四、弃子取势 .....	96
第三节 运子之术 .....	97
一、运子夺先 .....	97
二、运子解困 .....	98
三、运子取势 .....	99
第四节 腾挪之术 .....	99
第五节 牵制之术 .....	101
<b>第五章 残局 .....</b>	<b>103</b>
第一节 残局概述 .....	105
第二节 实用残局选介 .....	106
一、车类残局 .....	106
二、马类残局 .....	115
三、炮类残局 .....	121
四、兵类残局 .....	125
<b>参考书目 .....</b>	<b>134</b>

# 第一章

## 基本知识







## 第一节 棋具

### 一、棋盘

象棋盘由九道直线和十道横线交叉组成。棋盘上共有 90 个交叉点，象棋子就摆放和活动在这些交叉点上。盘中的每条直线都用数字予以标记，红棋方面从右到左用中文数字一至九来代表，黑棋方面从右到左用阿拉伯数字 1~9 来表示，即红方的一线也就是黑方的 9 线。同样，每条横线则按从己方向对方的顺序分别用一至十（1~10）表示。某一交叉点则可以用先直线数后横线数的方法表示，如红方左八路炮的位置，红方可表示为“八 三”，而黑方可表示为“2 8”（图 1-1-1）。

棋盘被中间一条没有划通的直线横道等分为两个部分，仿佛战争中的两个国家，这条横道叫做“河界”。为了使“河界”清晰醒目，中间的直线被隐去。但在实际行棋过程中，应该视为“河界”中有直线存在。

在双方 4~6 线靠近自己一端都有一个划着交叉线，像一个“米”字形的地方，叫作“九宫”。九道直线和十道横线通常人

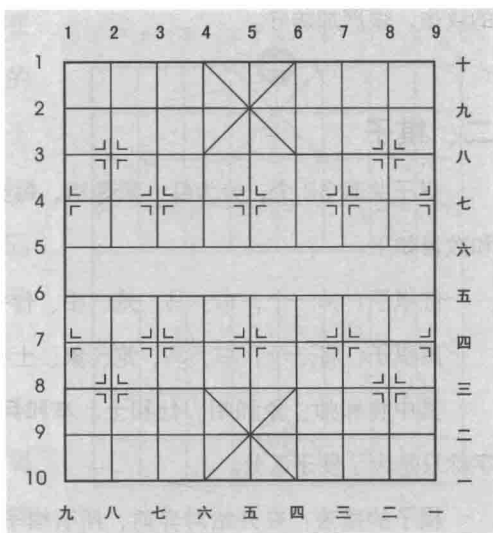


图 1-1-1

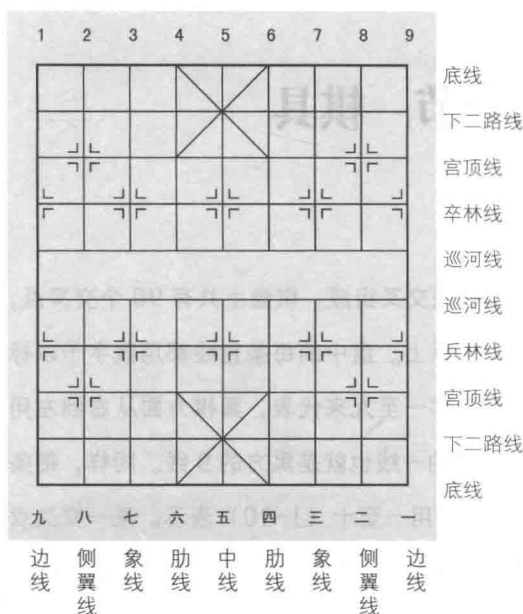


图 1-1-2

横线，是攻守争夺的要道。“底线”直通将（帅），经常会受到对方车炮的攻击，须严加防守。

们也都用专门的名字来称呼（图 1-1-2）。

其中，“中线”是关系将（帅）安危的生命线，是攻守双方关注的要地。在“肋线”上由于士、象的防御力相对较弱，很多攻击手段都是从这里入手。“巡河线”是两军接触的前沿。“兵林线”是最靠近“士象防御体系”的

## 二、棋子

棋子共有 32 个，分为红、黑两组，每组 16 个，各分 7 种，其名称和数目如下：

红棋子：帅一个，车、马、炮、相、仕各两个，兵 5 个。

黑棋子：将一个，车、马、炮、象、士各两个，卒 5 个。

其中将和帅、象和相、仕和士、卒和兵是完全相同的，使用不同的字称只是为了便于区分。

棋子的摆法：在开始对弈前，所有棋子均应就位于棋盘上规定的交叉点上，如图 1-1-3。



### 三、棋子的走法

对局时，红方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜负或走成和棋为止。轮到走棋的一方，将某个棋子从一个交叉点走到另一个空着的交叉点；如果己方棋子要走的位置有对方棋子，可以吃掉对方的棋子而占领这个交叉点，都算走了一着。双方各走了一着，称为一个回合。

**将 ( 帥 )** 每着棋只准走一步 ( 即走到相邻的交叉点 )，可以上下、左右行走，不能走斜线，但走动范围限制在九宫内的 9 个交叉点。双方的将帅不能在中间没有其他棋子相隔的情况下直接见面，如三条直线中的一条已为对方所占，必须回避。将 ( 帅 ) 不能主动送吃 ( 图 1-1-4 )。

**士 ( 仕 )** 只能沿九宫内的斜线行走，可进可退，每着棋也只准走一步 ( 即斜线连接的相邻交叉点 )，如图 1-1-5

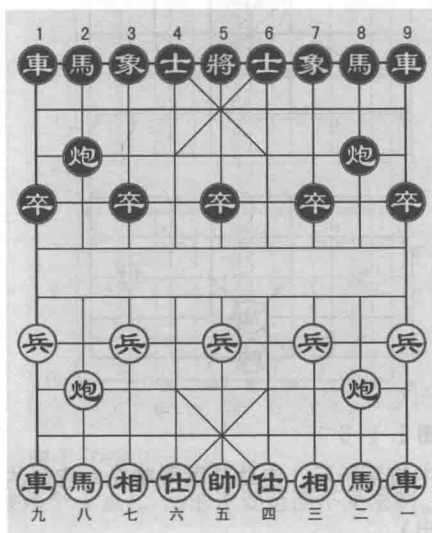


图 1-1-3

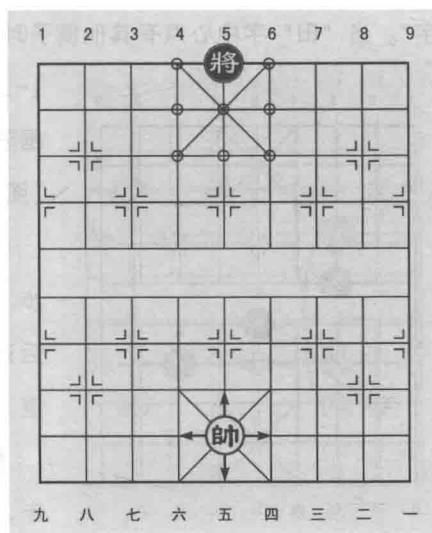


图 1-1-4

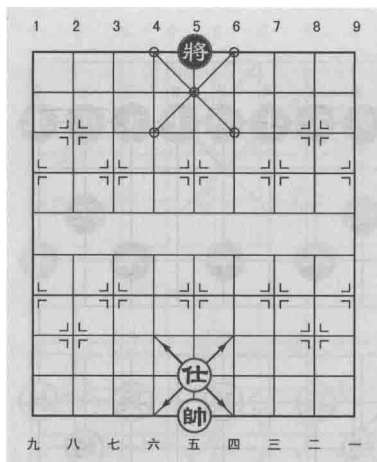


图 1-1-5

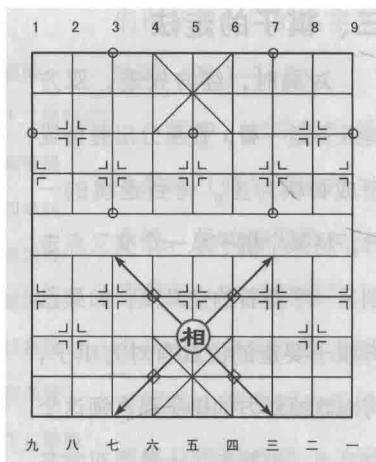


图 1-1-6

中箭头所示，走动范围限制在九宫内的 5 个交叉点（图 1-1-5 中用 O 标出）。

**象（相）** 只能沿对角方向（左上、左下、右上、右下）行走。每着棋走两格，相当于从一个“田”字的一角走到斜对角，即“象走田字”。当“田”字中心点有其他棋子时，不能跳越，称“塞象眼”（图

1-1-6 中◇点）。象（相）的走动范围限制在己方河界以内的 7 个交叉点（图 1-1-6 中用 O 标出）。

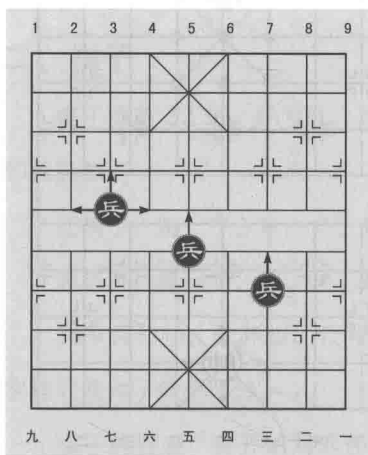


图 1-1-7

**兵（卒）** 每着棋只准走一步，过河界前，只能向前走；过河界后还可以左右横走，但始终不能后退，如图 1-1-7 中箭头所示。

**車** 可以前后、左右直线行走，只要在行走路线上没有其他棋子。每着棋行走步数和走动范围不受



限制，可以到达棋盘的任一点（图 1-1-8）。

**馬** 每着棋可以按先直行一步再斜行一步的方法行走，可进可退。相当于从一个“日”字的一角走到斜对角，即“马走日字”（图 1-1-9 中 A、B、C、D 各点）。如果在直行和斜行中间的交叉点有其他的棋子，则不能越过，称“蹩马脚”（如图

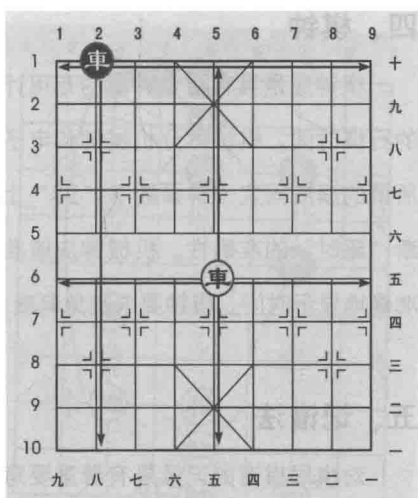


图 1-1-8

1-1-9 中 a 点有子，马则不能跳往两个 A 点）。马的走动范围不受限制。

**炮** 炮在不吃子时走法与车一样（如图 1-1-10 中的黑炮）；吃子时必须在炮和被吃子间隔有一个其他棋子（红黑不限），即“炮打隔子”（如图 1-1-10 中红炮）。

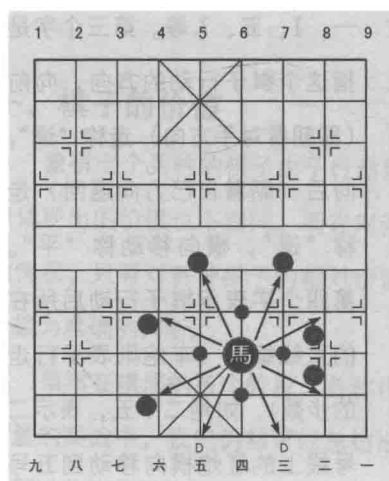


图 1-1-9

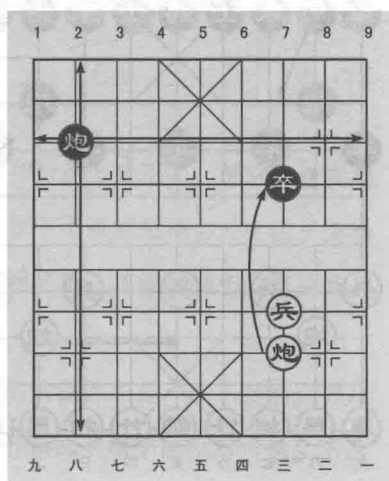


图 1-1-10

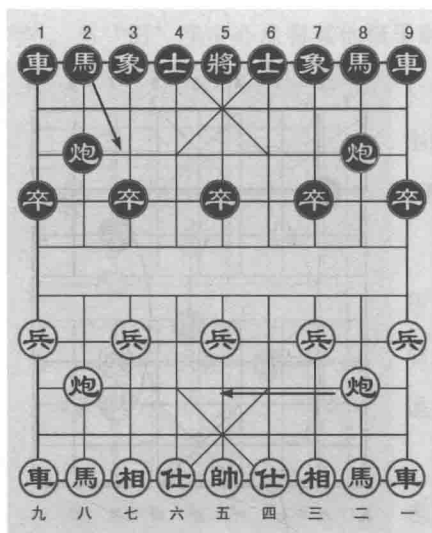
## 四、棋钟

棋钟应是具有两个钟面的专用计时钟，能分别准确地累计对局双方的行棋时间。棋钟可分机械钟和电子钟。机械钟应带有倒旗装置，钟上所谓的旗应固定于钟面数字“12”上，旗落时要求清晰可见，以增强判断“超时”的准确性。机械钟应能准确地指明钟点，电子钟应能用数字准确地显示时间。棋钟要求避免刺眼，运行时声响应很低弱。

## 五、记谱法

对棋局棋谱的记录是有着重要意义的，它便于棋手盘后的研究，也使千百年来无数棋手的智慧结晶得以流传下去。在正式比赛中，现场做的棋局记录也是裁判处理纠纷的依据之一。

记录棋谱时，每一着棋用四个字表示，第一个字是当前行动棋子的名称：如车、马、炮等。第二个字是这个棋子行动前所在的直线编号



(编号方法见棋盘的介绍)：如一、1、五、7等。第三个字是指这个棋子行动的方向，向前（即朝着对手方向）走称“进”，向后（朝着自己方向返回）走称“退”，横向移动称“平”。第四个字表示棋子行动后所在的直线编号（车炮则表示行走的步数），如炮二平五，表示二号线上的红炮横向移动到五号

图 1-1-11



线；马 2 进 3，表示 2 号线上的黑马沿右下方方向移动到 3 号线（图 1-1-11）。记谱中的数字，红方用中文数字，黑方用阿拉伯数字以示区别。

如遇一方的两个相同的棋子在一条直线上时，则用“前”、“后”加以区分，如图 1-1-12 中的箭头所指的红炮吃黑象应该记为后炮进七，箭头所指的黑马的的行动记作前马进 6。

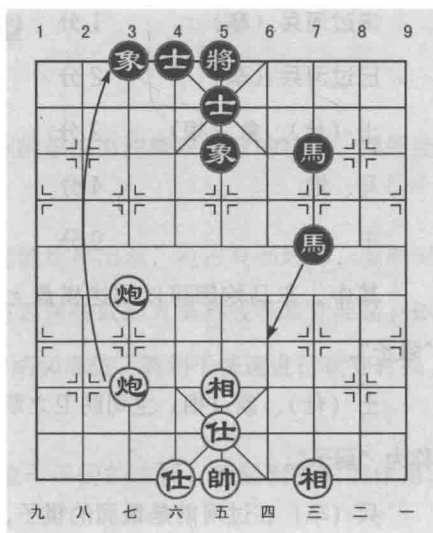


图 1-1-12

## 第二节 棋子价值和子力组合

### 一、棋子的价值

象棋七个兵种的棋子由于行动能力和行走方式不同，使它们在实战中体现出的价值也不相同。而在对弈过程中不可避免地会发生棋子交换的情况，只有对各种棋子的相对价值有所了解，才能对换子的得失有一个较为准确的判断。

虽然在棋局的各个阶段，各种棋子的价值并不是一成不变的，但从大量的实战中，我们仍然可以总结出一般情况下棋子的相对价值。下面我们以分值的形式列出各子的价值：

未过河兵（卒）	1分
已过河兵（卒）	2分
士（仕）、象（相）	2分
马、炮	4分
车	9分

其中，车马炮因可以到达棋盘上的所有点，攻守能力皆佳，称为“强子”。

士（仕）、象（相）主司防卫之职，因活动范围受限，攻击力较弱，称为“弱子”。

兵（卒）在过河前是最弱的棋子，过河后有了一定的攻击力，随着到达位置的不同，其作用还会发生变化，大致可界定在“强子”和“弱子”之间。

将（帅）是胜负的标志，不容交换，其价值也就没有讨论的意义了。

以上棋子价值，在特定情况下会发生变化，仅供对局时交换棋子作为参考。

综上所述，在实战中遇到棋子交换时，我们可以大致按以下原则把握分寸：

- （1）一车略优于双马、双炮或马炮；
- （2）一马相当于一个炮、两个士（仕）、两个象（相）或两个过河兵（卒）；
- （3）双马相当于双炮或马炮；
- （4）车马炮相当于车双马或车双炮。



## 二、棋子的特点、运用常型

### 1. 车

车因其较强的机动性、大面积的杀伤力和能攻能守的特点，理所当然地成为绝对的主力兵种。

其运子特点是开局阶段要尽可能地早出动，抢占有利地形，压制对方子力。中局阶段车应该占据己方巡河线或对方卒林线等攻守要路，以配合其他棋子。残局阶段应抢占中路和高位，有利于快速进行攻守转换，并能照应四方。

在对局中，车在不同的时期位于不同的位置，能起到不同的作用。下面选介常见的几种：

**直车** 是指通过车一平二或车九平八，从二、八线纵向出动的车。特点是既能快速抵达敌阵发动攻击，又能压制对方强子的出动。

**横车** 是指通过车一进一或车九进一，从横向出动的车。其后一般会抢占肋道，进可攻，退可守，和中炮或马等其他子力配合能给对方将（帅）产生较大压力。

图 1-2-1 是顺炮直车对横车的开局，图中红方车一平二

红先：

炮二平五 炮8平5

马二进三 马8进7

车一平二 车9进1

车二进六 车9平4

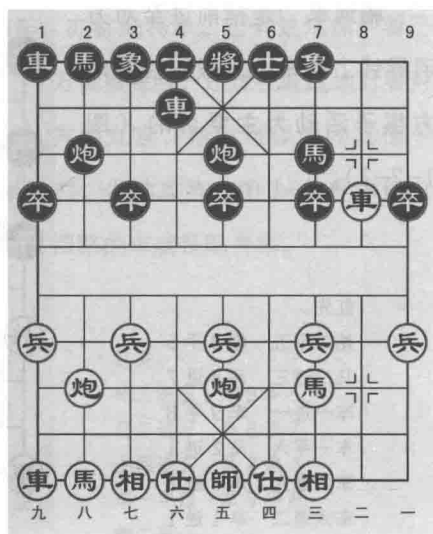


图 1-2-1