第一章

象棋基本知识

需要全本请访问 www.ertongbook.com

一、中国象棋的由来

学习一门新的东西，了解它的历史很有必要，中国象棋入门的学习也不例外。据传，中国象棋是韩信以娱乐士卒而发明的。

韩信是我国古代汉朝大将。一次他率兵攻打西楚霸王盟国赵国时，由于久攻不下，士卒疲劳，厌倦战争。此时又赶上佳节，士卒都思念起远方的家乡和亲人，有人甚至私自逃跑回家过年，军心发生了动摇。韩信面对这严峻的形势，焦虑万分。他想用一种活动来丰富士卒的生活，转移他们的思乡情绪，他与谋士反复研究，发明了象棋。战士对这种引人入胜的棋戏产生浓厚兴趣，他们被吸引到棋盘上，终日角逐，乐而忘归，结果军心得到稳固，战争取得了胜利。最后韩信又战胜了西楚霸王，协助刘邦统一了全国，建立了汉朝。后人为了纪念这历史事件，就把棋中间的河界称为“楚河”、“汉界”,借以比喻两军交战的疆界。

最早的棋子是用金属制作的，走棋时金属棋子的敲击声很远就能听得到。据说，唐朝“安史之乱”时，太子李亨在陕西灵武当上皇帝。一次在行军途中，连日阴雨绵绵，道路泥泞，战士苦不堪言。这时战事正紧，各地告急文书纷至沓来，而新皇帝却不思朝政，整日和后妃们下棋取乐，金属棋子的敲击声远传营外，不绝于耳。大臣李泌劝说道：“在此危难之时，只知下棋，更要防备士卒不满，发生叛乱。”皇帝为了不让外人听见棋子敲击声，就使人用木头雕刻成棋子来

代替金属棋子。这样木制棋子就由此流传下来。

传说归传说，至于中国象棋到底是由谁首先发明的，至今尚无定论，但棋界有一种共识，那就是中国象棋的发明，是我国古代劳动人民集体智慧的结晶。

二、象棋艺术的基本原理

古代的中国经历过无数的战争，而每次具体的战斗又都总是双方兵力、器械和指挥艺术的较量。考据古代战争的状况和象棋的形式，我们可以得出结论：象棋艺术是古代战争模式的再现。当然，这种再现是经过了抽象和艺术化的。

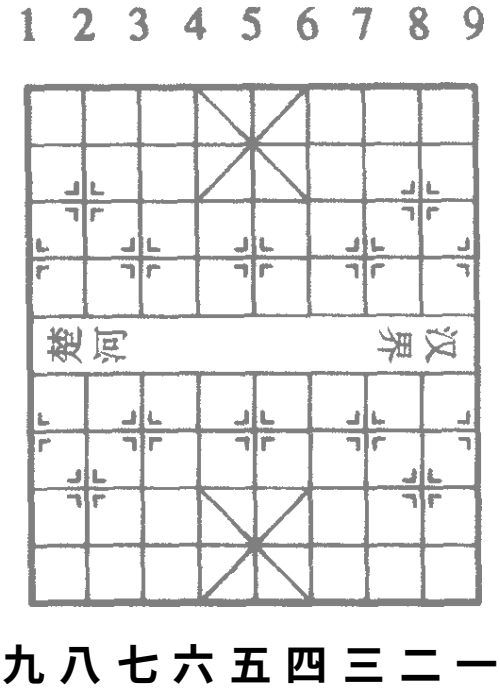


图 1-1

象棋的棋盘（如图 1-1）就像一个古战场，中间的河界把战场分为相当的两块阵地。每块阵地都有一个“九宫”即如古代将帅的中军帐。棋盘上有横十直九共九十个交叉点，可视为战争的据点。

作战双方各有十六个棋子，分红黑两色，代表参战的双方队伍。每方的两车、两马、两炮、五兵（卒）是主要的作

战兵种，反映了古代作战兵种的大致轮廓。两相（象）两仕（士）是防御性的兵种，似守卫中军帐的卫士。不同的棋子有不同的走法和吃子法，表示不同的战斗力量。还有一个帅（将）是军队的元首。它的生死存亡系乎战争的胜败，故帅（将）成为对方攻击的军事目标，各棋子主要为帅（将）的安危服务。这也是古代战争思想的反映。

象棋对局时，双方棋子按古代常规作战那样先列成对称的阵势如（图1-2），然后再行交锋。各棋子按照步法规则一来一往、一进一退、一攻一守、针锋直对，形成争斗的局面。因双方棋子在各据点上移动，通过吃子、兑子、钳制、避让等交锋和对将帅互相攻击和防卫，逐渐出现了兵力上的强弱，形势上的优劣，最终导致战斗的胜、败、和的结果。这就是象棋艺术的基本原理。

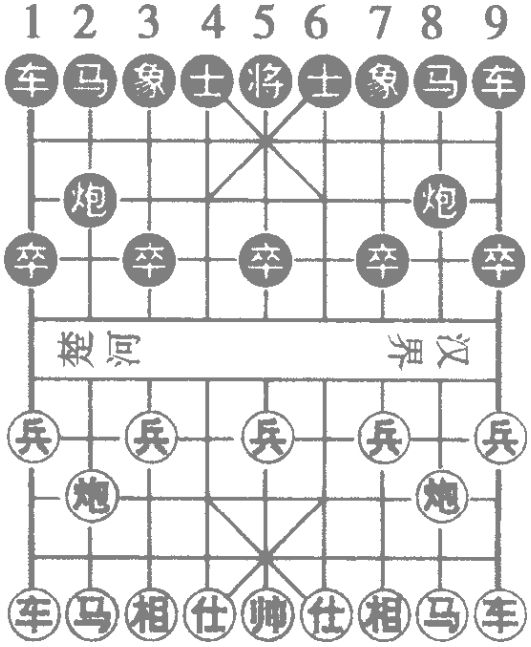


图 1-2

需要全本请访问 www.ertongbook.com



三、棋子和棋盘

1.棋　子

象棋子共有 32 个，分为红、黑两种颜色，每种颜色 16 个棋子，分为七个兵种。

红方：

其中帅一个，仕、相、车、马、炮各有两个，兵五个。

黑方：

其中将一个，士、象、车、马、炮各有两个，卒五个。

2.棋 盘

整个棋盘以“河界”分为相等的部分，是由很多直线和横线相互交叉组成的长方体。仔细观察，我们可以发现棋盘可以分为以下几部分：

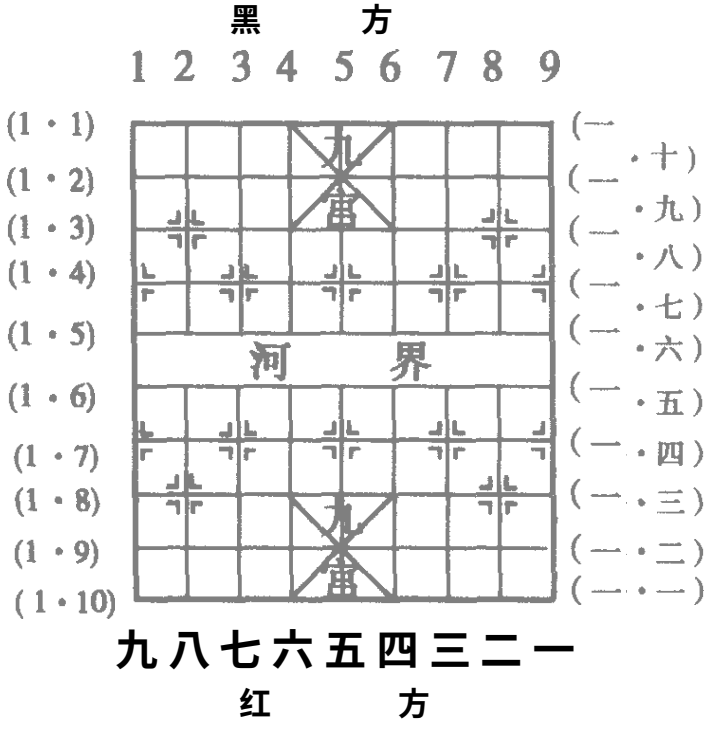


图 1-3

（一）直 线

棋盘较长的一边称为直线，与它平行的很多线条虽然中间没有划通，我

们习惯上也把它们称为直线。从图 1-3 中可以看出直线共有九条。用红色棋子的一方直线从右往左依次用中文数字一、二、三、四、五、六、七、八、九表示；用黑色棋子一方的直线在红方对面也从右往左依次用阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7、8、9 代表。两组数字写法不同，以示区别。

（二）横 线

与棋盘较短的一边平行排列的线条称为横线。图中可以看出横线共有十条，用红色棋子一方的棋线则从黑方底线开始，由上到下依次用中文数字一至十代表；用黑色棋子一方的棋线则从红方底线开始，从下到上依次用阿拉伯数字 1 至 10 代表。

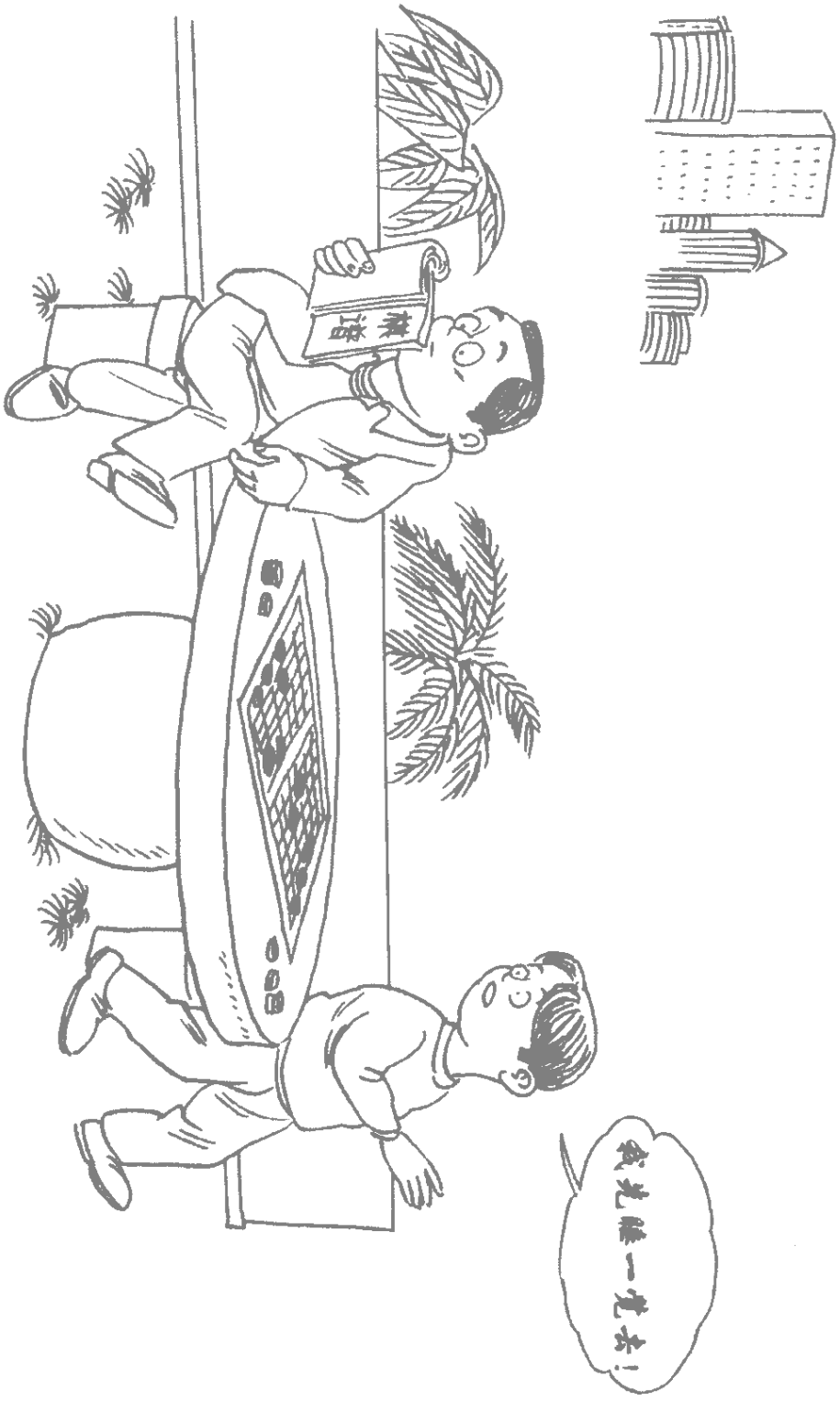
从图中可以看出双方直线和横线名称的数字顺序正好相反。

3 交叉点

一条直线和一条横线相交的地方称为“ 交叉点 ”，从图中可以看出棋盘上 9 条直线和 10 条横线相交构成 90 个交叉点，棋子就摆放在活动在这些交叉点上。因为每个交叉点都处在一条直线和一条横线上，所以这些交叉点的名称可用构成这个交叉点的直线和横线的名称来共同表示，比如对于拿红棋的一方可称为“ 七·三 ”，对拿黑棋的一方可称为“ 3·8”。两个数字中第一个是直线名称，第二个是横线的名称。用这个方法依次类推，可以把棋盘上 90 个交叉点的名称全部表示出来。

4.河 界

棋盘中央没有划通直线的地方称为“ 河界 ”（全称楚河、



需要全本请访问 www.ertongbook.com

汉界）。它代表弈战双方的分界线，图中河界上方代表黑方地域，河界下方代表红方地域。

5.九 宫

棋盘两端划有斜交叉线地方称为“九宫”。从图中可以看出，划有斜交叉线的地方共有九个交叉点，将（帅）在棋盘上只能在这九个交叉点上活动，所以称为“九宫”。“九宫”象征着弈战双方“国王”的宫殿，是双方将帅安身和活动的场所。

四、棋子的摆法、走法和基本手法

1.棋子的摆法

红黑双方的棋子摆法（见图 1–4）相同，现以红方为例。

帅：五·一位

士：四·一位和六·一位

相：三·一位和七·一位

车：一·一位和九·一位

马：二·一位和八·一位

炮：二·三位和八·三位

兵：一·四位和三·四位

五·四位和七·四位

九·四位。

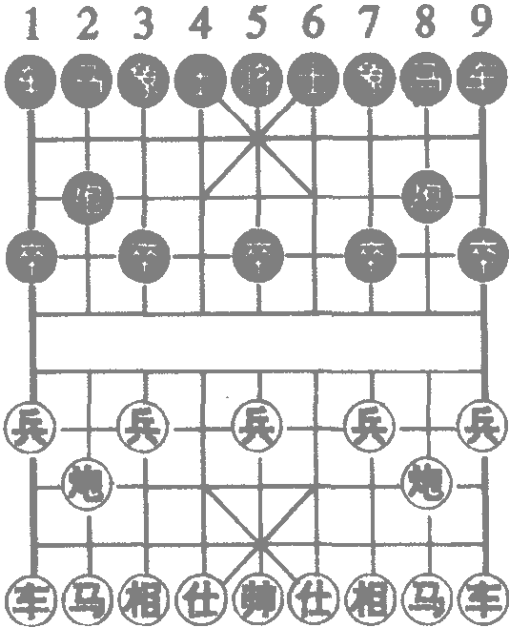


图 1–4

2 棋子的走法

摆好棋子之后，下棋双方各执一色棋子。执红棋的一方先走，执黑棋的一方后走，走棋的任何一方把棋子从棋盘一个交叉点挪到另一个空着的交叉点上，或吃掉对方某一交叉点上的棋子而占领那交叉点，都算走了一步棋。

双方各走一步棋为一个回合。这样红黑双方轮流走棋，直到分出胜负或走成和棋为止。

各种棋子走法如下：

（一）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 1-5。还有一条很重要的规定，就是帅和将不准在同一直线

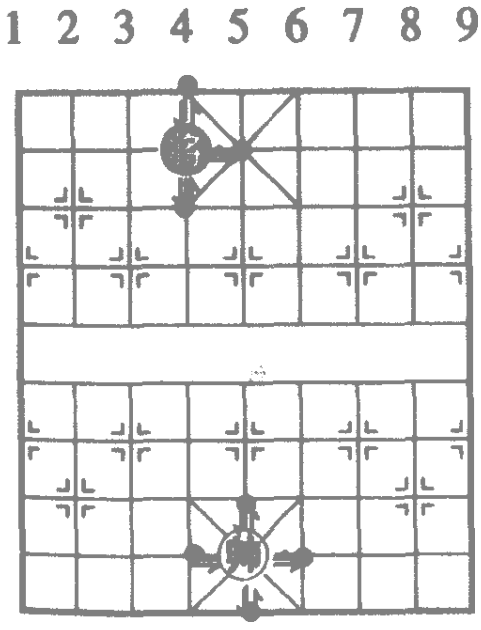


图 1-5

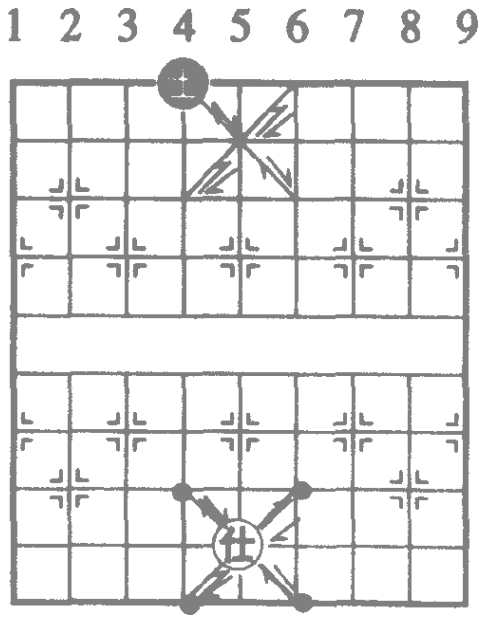


图 1-6

上直接对面，即“明将”。

（二）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1-6。仕（士）在“九宫”之内只有五个点可以到达。

（三）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1-7所示。相（象）的活

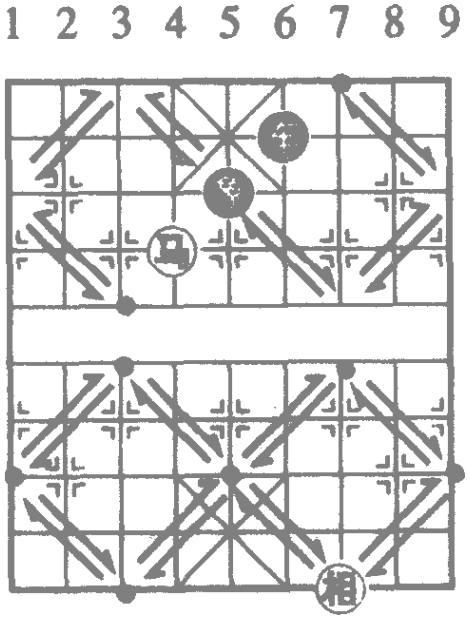


图 1-7

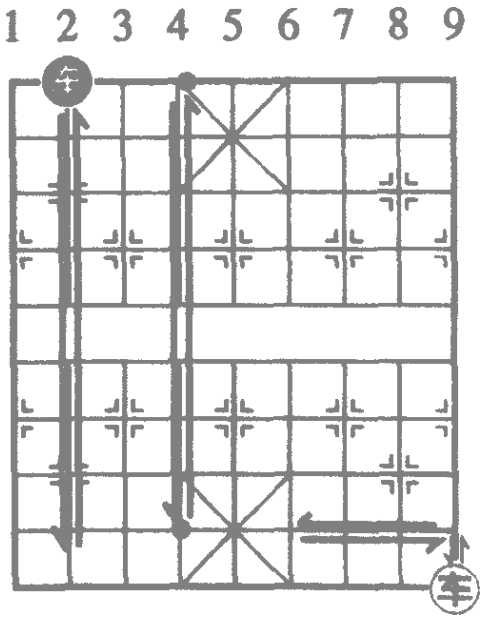


图 1-8

动范围只限于在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”字和中间交叉点外有一个棋子（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1-7中黑象因上有红方的“马”、

下有乙方的“车”塞眼，而不能向●点飞。相（象）的活动范围只限于“河界”以内自己的一方，不能“过河”。

（四）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 1-8 所示。

（五）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 1-9。

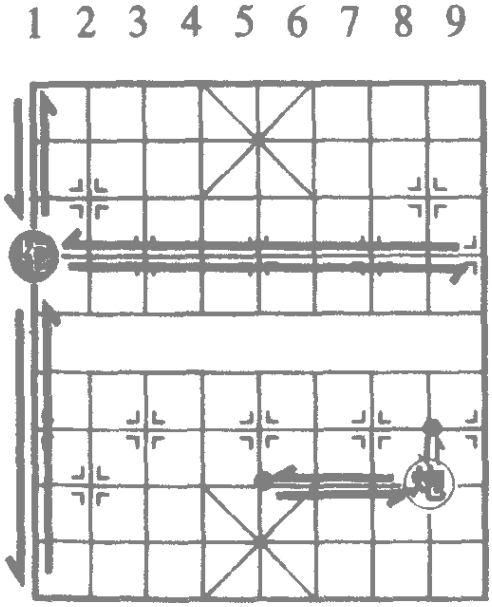


图 1-9

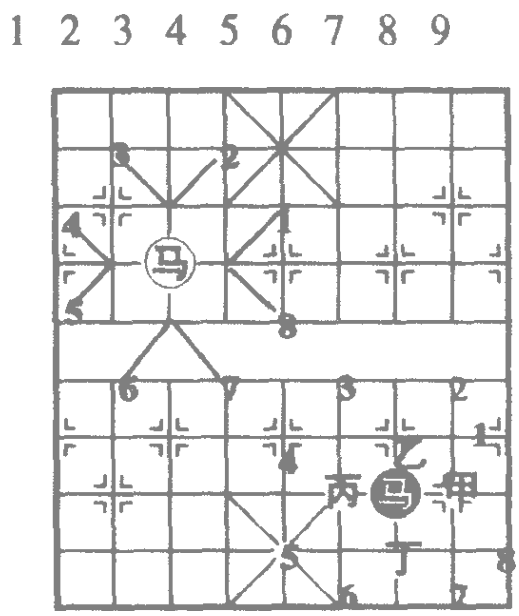


图 1-10

（六）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”。因为从它能到达四面对方的八个点，故有 “八面威风”之说。

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 1-10 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。

（七）兵、卒：兵（卒）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 1-11 所示。

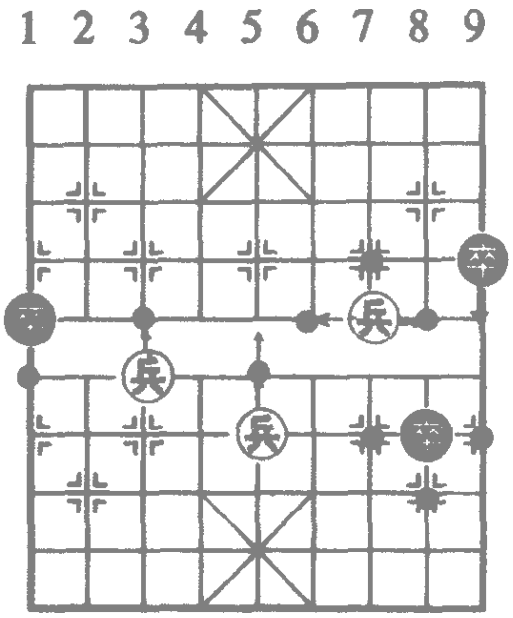


图 1-11

3.各兵种棋子的基本手法

象棋的七个兵种，虽然走法不同，性能各异，但它们却能以各自不同的方式来完成对局者的作战目的。我们把对局者为了达到某一作战目的而经常使用的各个兵种的走法称为基本手法。象棋基本手法很多，弈战双方在棋盘上“刀砍枪刺”辗转腾挪，各显神通，一着一式都应有攻守目的。弈者必须熟练掌握基本手法，只有这样棋子才能按照你的意图去完成一个作战任务，使你一步步向成功迈进，从而享受胜利的喜悦，否则只能尝到失败的苦果。

下面我们介绍 18 种常见的基本手法，望大家对这 18 般武艺学深学透，千万不要像程咬金那样只会三斧头。

（一）捉

一方走子直接威胁对方棋子（除将帅之外）准备下一着把它吃掉，这种走法就称为“捉”。“捉”是进攻手段，它是消灭对方棋子的有效办法，有时通过“捉”也可以达到争先形势的目的。图 1-12

着法红先

①车三进六马 8 退 9

②车三平七

红方用车步捉马，限制了黑马的出路，争取了主动。

着法黑先

①……　　车 1 平 2

②炮八平九　车 2 进 7

黑方用车捉炮，借红方逃跑之机抢先了一步棋，继而进车捉死马，取得了兵力优势。

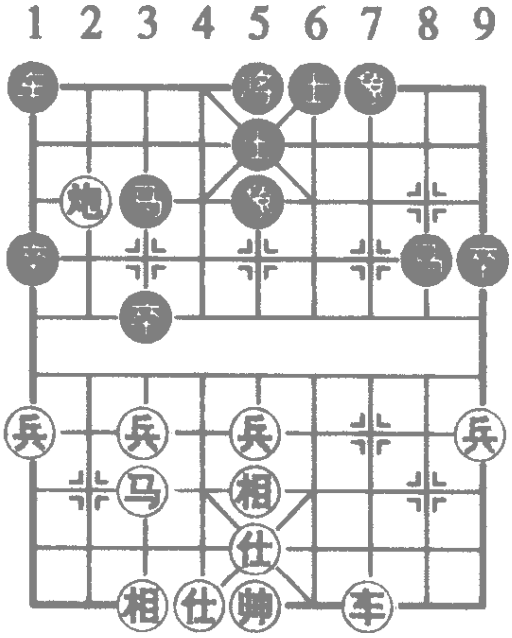


图 1-12

（二）将

一方走子直接威胁对方将（帅），准备下一着把它吃掉就称为“将”、也称“将军”。“将”就是捉对方将（帅），它是棋局取胜的手段，有时通过“将军”把对方将（帅）逼到不利位置，为其它棋子进攻创造条件。图 1-13

着法红先

①马八进七将 5 平 6

②炮一平四

红方所走两着棋都是“将”。

着法黑先

① … … 炮 2 平 5

②帅五平六车 6 平 4

黑方所走两着棋也是“将”。

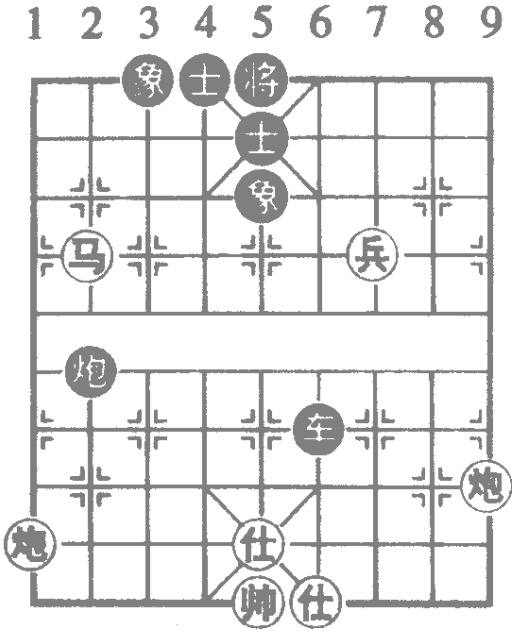


图 1–13

（三）应将

一方将军时，对方必须应将，应将就是应付对方的将军，它是防守手段，被将军的一方必须采取各种办法来解除对方棋子对将（帅）的威胁。如图 1–14，红方用炮将军时对方有四种应将办法；用军将车时，对方有三种应将办法。黑方用马将军时，对方有三种应将办法；而用卒将军时，对方有三种应将办法。图 1–14

着法红先

炮一平五　　将军

此时黑方有四种应将办

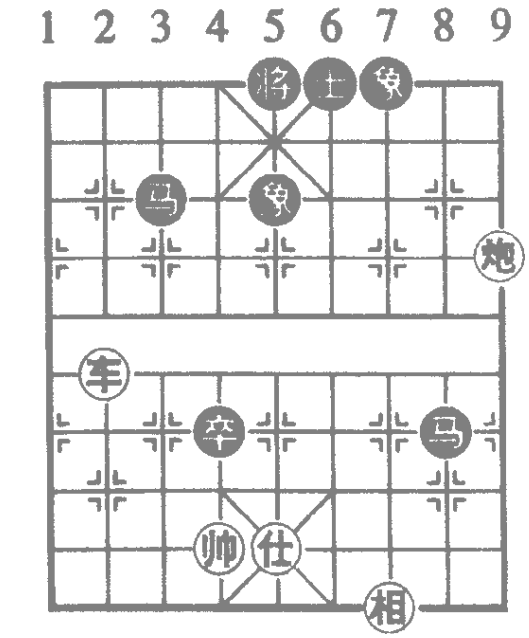


图 1–14

法：

1……　将 5 平四　躲将。

2……　士 6 进 5　垫将。

3……　马 3 进 5　吃掉对方将军的子力。

4……　象 5 退 3　拆掉红炮的炮架。

如果红方用车将军：

车八进五　将军

此时黑方有三种应将办法：

1……　将 5 进 1　躲将。

2……　马 3 退 4　垫将。

3……　马 3 退 2　吃掉对方将军的子力。

着法黑先

马 8 进 6　将军

此时红方有三种应将办法：

1. 帅六退一　躲将。

2. 相三进五　垫将。

3. 仕五进四　吃掉对方将军的子力。

黑方如果用卒将军：

卒 4 进 1　将军

此时红方有三种应将方法：

1. 将六退一　躲将。

2. 帅六进一　吃掉对方将军的子力。

3. 仕五进六　吃掉对方将军的子力。

（四）杀

一方走子准备在下一着“将军”或连续“将军”迫使对

需要全本请访问 www.ertongbook.com