

# 第一章 象棋基础知识

学下象棋，其实并不很难，只要勤学多练，必有所获；但要下好象棋，却又不易，着实需要花费一番功夫。象棋看似简单，但其自身博大的内涵，向涉猎者展示了深邃的奥秘和无穷的魅力。

初学象棋者，切莫以为只要懂得走棋、吃子、“将军”就够了，这至多表明你仅仅有了一个良好的开始。此时，倘若你浅尝辄止，有可能前功尽弃，无所作为；如果你继续努力，定会踏上“入门”之路，漫游于象棋的艺术殿堂里，领略到无穷的乐趣。

本章首先从象棋基础知识入手，着重对下棋的一些具体规定和要求作简要的阐述，以便初学者对如何下棋有一个清晰的概念和理性的认识，并在实践中加以对照和检验。

## 第一节 行棋规定

### 一、棋盘和棋子

#### (一) 棋盘

象棋的棋盘，是由 9 条直线和 10 条横线交叉组成的。棋盘上共有 90 个交叉点，棋子就摆放和活动在这些交叉点上。

棋盘中间是“河界”，画有斜线的地方，是帅（将）、仕（士）活动的区域，称做“九宫”。

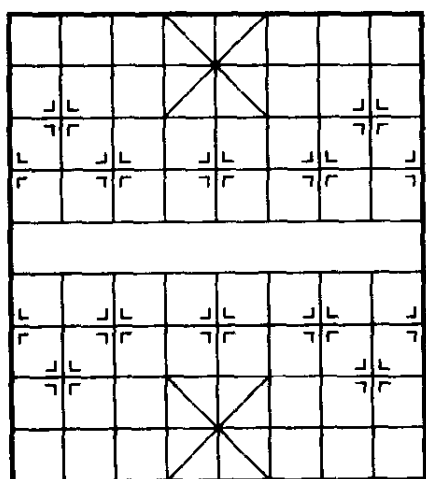
为了记录和读谱的方便，我们将棋盘中的 9 条直线逐一加以编号，具体为：

红方：从右到左用中文数字一到九表示；

黑方：从左到右用阿拉伯数字 1 到 9 表示（如左图所示）。

黑 方

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

红 方

(二) 棋子

1) 棋子数量

象棋共 32 枚棋子，分红、黑两方，各 16 枚（见右上图）。

红方：♔ 1，♖ ♗ ♘ ♙ 各 2，♚ 5；

黑方：♚ 1，♜ ♞ ♝ ♞ ♟ 各 2，♟ 5。

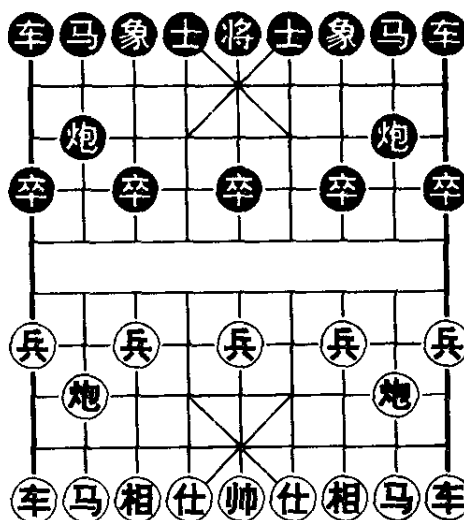
2) 棋子造型

象棋子有“平面”和“立体”两种外型。

A. 平面型棋子一般为木或塑料制品，呈扁圆状，直径略小于棋盘上两交叉点之间的距离。

B. 立体型棋子一般选用铜材、玉石、玻璃钢、塑料等材

黑 方



红 方

料精心制作，棋子呈立体状，造型生动，栩栩如生。它是惟一区别于国际象棋造型，具有中国特色的高度艺术性的立体象棋。

将象棋外形立体化，可以说是 20 世纪末，中国象棋界对象棋子在外观形态上的一次最重要的变革，它必将对加快象棋国际化进程产生积极和深远的影响。

1995 年 6 月，国家体委办公厅正式下发文件，决定自 1995 年 7 月 1 日起在全国象棋活动和比赛中试用立体象棋。

同年 11 月，在马来西亚举行的第九届亚象联理事会上作出的诸项决议中有一条是：“为推广和发展非华人学习象棋，鼓励各地使用立体象棋进行比赛。”

### 3) 棋子文体

#### A. 国内常用棋子

红、黑方棋子正面的书写文字见前文（棋子数量一节）所述。

#### B. 港台地区棋子

红方：帥、仕、相、馬、車、炮、兵

黑方：● ● ● ● ● ● ●

请注意加点的棋子。这里红方的“车”、“马”分别被添枝加叶，成为“倅”、“马”；而黑方的“炮”，则劈去偏旁，变作“包”。这是缘何呢？据说，此举是为了电视实况转播和收视效果的需要。你如果留意一下现今常用的象棋，就不难发现，红、黑双方的棋子，除“车、马、炮”雷同外，其他对应的各子，虽棋子的性质相同，但在文字表示上，都有一些细微的差异。此时，如果你坐在家中，用黑白电视机收看名手比赛的实况转播，一定会感到吃力和麻烦。因为在荧屏上，双方的“车”、“马”、“炮”颜色都是一样的，使你无法区别，如坠云

雾。现在用人办的办法，将红方的“车”、“马”添上偏旁，将黑方的“炮”砍去一侧，这样收看起来，就容易辨别，不至于混淆不清了。

### C. 国际比赛棋子

1984年起，在一些国际赛事中使用新的棋子，其特征如下(见附图)：

正面为中英文对照（汉字加英文译名）；

背面为对应图形。



### D. 印刷棋图规定

红方棋子在下，用阳文；黑方棋子上，用阴文。

#### 4) 棋子摆法

对局开始前，双方棋子在棋盘上的摆法见第 2 页右图。

## 二、记录和读谱

记录，就是将对局双方走过的每一步棋，用一定的文字表述并完整地书写下来。

有人说，下棋嘛，不就是两人对坐，杀一盘，又何必劳神费力，去作什么记录呢。其实，除了正规和重大比赛规定每个参赛棋手在对局时必须作记录外，一般下棋确实毋须记录。

那么学习记录又有何用呢？我们知道，提高象棋水平，一方面需要多经实战磨炼，也可请名师高手指点；另一方面要从棋谱棋刊中汲取营养。如果不学习记录方法，就难以看懂读通象棋书籍，就会在相当程度上影响自身棋力的提高。因此，学

习记录不仅可以保存和积累资料，便于研究，以备日后参加比赛之需，更可以为自己尽情浏览各类象棋书刊打开方便之门。

现在介绍记录方法如下：

向前走叫“进”，向后走叫“退”，横走叫“平”。

“车”与“炮”的前进与后退，以前进或后退的格数计算。

“车”、“炮”与“兵”、“卒”横走时，以纵线符号作为横移的标志。

“马”、“仕(士)”、“相(象)”的进退，同样是以纵线所表示的符号作为起止的标记。

每一着(步)棋，如果用记录的语言来表示，它应当是由四个字组成。如红方开局时，首着走了步相飞中路(动用的是三路相)那么记录下来就是“相三进五”。

现以“相三进五”这步棋为例，予以剖析：

1 2 3 4

“1”：表示所要走动的某个棋子(相)；

“2”：表示某个棋子原先所处的位置(三路)；

“3”：表示某个棋子移动的方向(进)；

“4”：表示某个棋子到达的位置(五路)。

下面试作一段原始开局的行棋记录(红先)：

1. 炮二平五 炮8平5

红方二路炮横走到五路，黑8路炮横移至5路。

2. 车一进一 马8进7

红方一路车前进一格，黑方8路马进到7路。

3. 车一平六 车9平8

红方一路车横走到六路，黑9路车横移至8路。

4. 马二进三 士6进5

红方二路马进到三路，黑方6路士进到5路。

用四字法构成一步棋的记录格式，因其工整规范，已被广泛用于象棋书刊。

在实践中，特别是在一些重大赛事中，棋手们为了提高记录速度，减少书写笔画，采用了一种简易记录方法。如用“上”、“下”代替“进”、“退”；用“+”号或“-”号表示“进”或“退”；用“=”号表示“平”，等等。

值得一提的是，还有一种快捷易写的速记方法，棋步由三个字组成，其特点是：以“下横”表示“进”、“上横”表示“退”，无“横”则为“平”，。

例如：马二进三，写成：马 23；

车 8退 2，写成：车 82；

炮二平五，写成：炮 25。

此种简易记录法，因其书写便利，速度快，而备受棋手们青睐。如果用于刊物，也可节省篇幅，增大容量，由特级大师王嘉良主编的我国著名棋刊之一的《北方棋艺》，就是采用的这种记录书写体。

### 三、走棋和吃子

#### (一) 红棋先行

对局时，由执红棋的一方先走，双方轮流各走一着，直至分出胜、负、和，对局终了。

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，或者吃掉对方的棋子而占领交叉点，都算走了一着。一着棋走了以后，不得再予更改。落子生根，以手离开棋子为准。双方各走一着，称为一个回合。

#### (二) 各种棋子的走法

象棋的走法比较简单，但各棋子之间又有所不同，只要掌

握好各枚棋子的行棋特点，就能够驾轻就熟，运用自如。

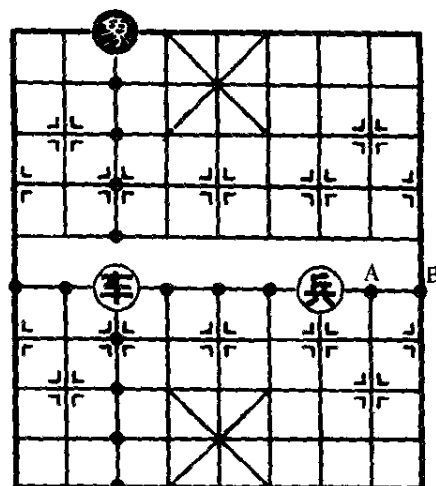
我国北方流行两首“象棋走法口诀”，一说：“马走斜路象走方，小卒一去不还乡，炮是隔山打，车是一条枪。”另一首是：“马走日字象走田，小卒一去不回返，炮是隔山打，车是吃脸前。”熟记这些口诀，对初学象棋者来说，无疑是有帮助的。

为了便于了解棋子的具体走法，我们用五个示意图分别加以说明。

### 1) 车的走法和吃子

车直横都能走，不遇阻挡时不受限制，远近可以随意，但不许斜走。车在所走的路线上，可以直接吃掉对方棋子。它是行动迅速而又最具有威胁力的棋子，故有“一车十子寒”之说。

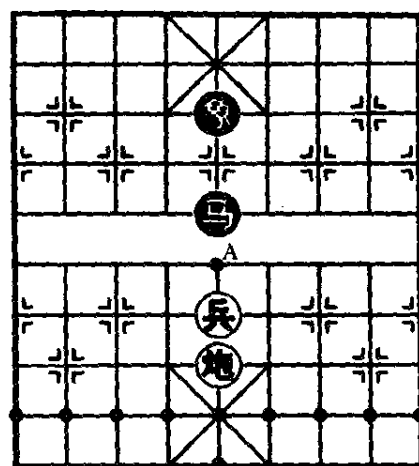
如右上图所示：有黑点的位置，红车都可以走到，但不许越过红兵走到 A 或 B 点。红车也可以走到黑象位置，将其吃掉。



### 2) 炮的走法和吃子

炮的走法跟车一样，但它的吃子方式却与车不同，其吃子规定是：必须隔一子才能打掉对方的棋子。

如右下图所示：有黑点的位置，红炮都可以走到，但不许



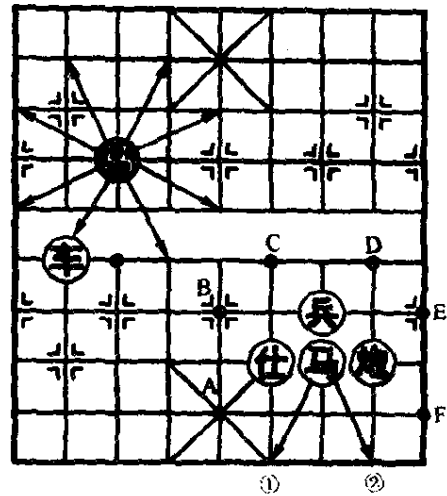
越过红兵跳到 A 点。红炮可以利用红兵作炮架，吃掉黑马但不能隔了兵和马两个子，去打掉黑象。

### 3) 马的走法和吃子

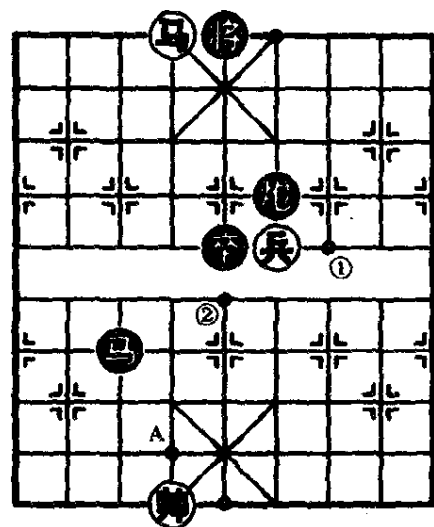
马是依“日”字形走动的，俗称“马走日字”。

马可前后行走，但有其他子在它旁边阻塞时，就不能随意跳跃(即“蹩马腿”)。

一匹中心马，最多可以控制其涉足范围内的 8 个点位。这种一子居中，震慑方圆的攻击力，是象棋中的马所独有的，因而有“八面威风”之誉。



如右上图所示：有黑点的位置，黑马均可以走到，也可以走到红车的位置将其吃掉。而红马因为前有红兵压住马腿，左右又有炮、仕倾轧，虽然处在中心位置，却无奈“手脚被缚”，不能跳到 A、B、C、D、E、F 六点，只能跳到 ①、② 位置。



### 4) 兵(卒)与帅(将)的走法和吃子

兵(卒)只能前进不能后退，过河后，可以横走，每着限走一格。

如右下图所示：红兵过河后，可以吃掉黑炮或黑卒，也可以横走到 ① 点；而黑卒因未过河，不能横走吃掉红兵，只可以

向前推进到 点。

帅（将）只限在自己的九宫内走动，每着限走一格，横直都可以，但不许斜走。

如图所示：有黑点的位置，红帅和黑将都可以走到，只是红帅不能进入 A 点，因受黑马控制；而黑将也不能吃掉紧贴身边的红马，否则形成将、帅见面，有违行棋规则。

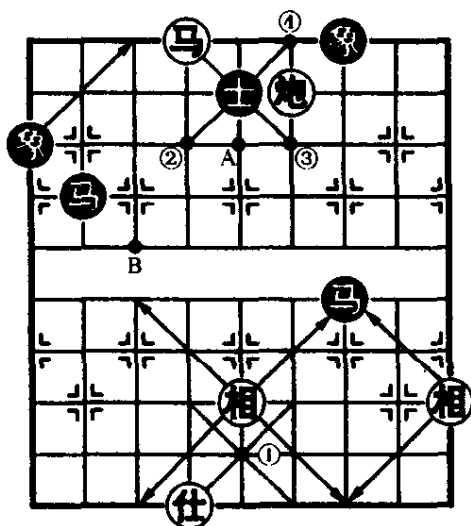
### 5) 仕（士）与相（象）的走法和吃子

仕（士）限制在九宫内走动，每着只能斜走一步。

如图所示：红仕可以走到 点；黑士可以走到 、 、 各点，也可以退到红马位置，将其吃掉。

相（象）走田字，不能过河。中心相（象）可以有四个方位走。在相（象）的飞行方向上，若有棋子阻隔，俗称“塞相眼”，则相（象）不能行走。

如图所示：有黑点的位置，相（象）可依箭头指示方向走动。红相可以飞到黑马位置，将其吃掉；黑方 1 路象因有黑马塞住相眼，不能飞至 B 点，同样道理黑 7 路象也不能飞到 A 点。



## 四、“将”的概念

### (一) 将军

一方的棋子攻击对方的帅（将），并在下一着要把它吃掉，称为“将军”，或简称“将”。

### (二) 应将

被“将军”的一方必须立即“应将”，即用自己的着法去化解被“将”的状态。

### (三) 将死

如果被“将军”而无法“应将”，就算被“将死”。

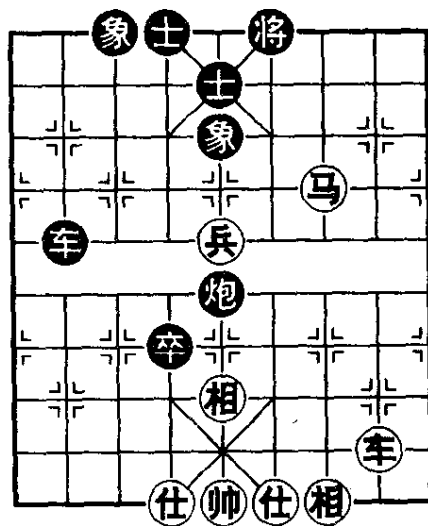
### (四) 困毙

轮到走棋的一方，帅（将）虽未被对方“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”。

### (五) 送将

被“将军”的一方，并未注意到己方已处于被“将”状态，却走动与“应将”无关的棋子，发生这种情况，叫“送将”。

如右图所示：红帅正受黑炮迎头“将军”，按理必须立即“应将”，但红方竟然不察，却走车二进八打“将”，欲杀黑方，由此形成“送将”。这是对局中的一种失误现象，且有悖于棋理。依照 1987 年版《象棋竞赛规则》，不判红方输棋，只认定其属犯规，并记违例一次。但由国家体育总局审定的 1999 年版



最新的《象棋竞赛规则》（以下简称《99 规则》）对此却作出了严厉的判罚，裁定“送将”的红方作负。其理由很简单：即“走棋违反行棋规定”。

何谓“违反行棋规定”？比如兵（卒）走两格、马走蹩腿，炮隔两子吃子；又如被“将军”而不立即“应将”（特指可以



在图中，我们截取两则实例。

(1) 图上方：

红炮平移至 A 点（炮三平九），即可借用红马“将军”之机，立刻抽吃黑车（炮九退二）。这属于直接得益。

(2) 图下方：

黑车退至兵线 B 点（车 8 退 3），遂成黑底炮“将军”之势。此时看似无子可抽，但黑车接着走至 C 点（车 8 平 3），同时捉吃红方马或炮，真乃一石二鸟也。这属于间接获利。

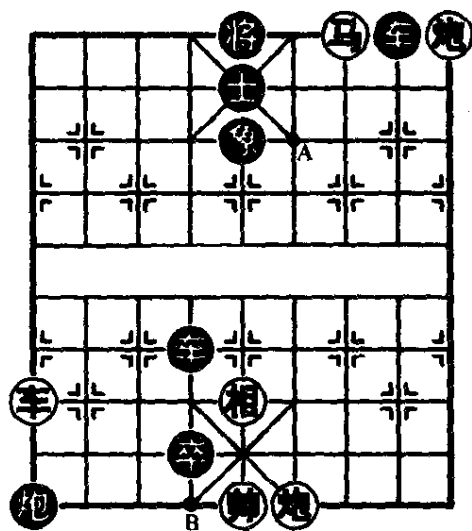
### (八) 双将

两个棋子同时“将”对方主帅的情况，叫“双将”，亦称“双照”。

在右下图中，我们也截取两例予以说明。

(1) 图上方：

红马退至 A 点（马三退四）后，形成马、炮同时“将军”的情况。此时，红方马、炮虽然均在黑方口中，但黑方只有一个结局：车吃炮嘛，马要“将”；士吃马呢，则炮在“将”。顾此失彼，难以两全，故而惟有被“将死”。



(2) 图下方：

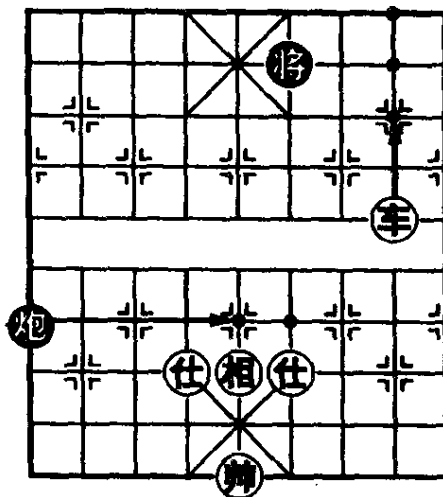
黑方走卒 4 进 1（至 B 点）“将军”，同时形成黑炮也“将”红帅的“双将”格局。此时，即便红炮平六打卒，抑或红车退二吃炮，都不能完全“解将”，只有帅五进一才可以达到同时“解将”之目的。

### (九)长将

一个棋子循环不变地走动去“将”对方主帅的情况，叫做“长将”。“长将”为单方面行为时，不论遇到何种情况，都是不允许的。棋规中将其列入“禁止着法”。

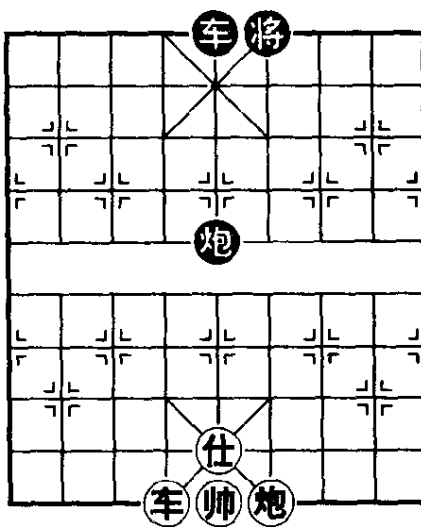
如右上图所示：

红车循环不变地来回在黑点“将”黑将，迫使黑将跟着循环不变地来回奔命，这就是“长将”。同理，黑炮若是循环往复地平到黑点上骚扰红帅，过把“将军”的瘾，也属“长将”，无疑都是不允许的。



### (十)长生将

对局中，双方出现了你“将”过来，我“将”过去的情形，虽然双方采用的是互为“解将还将”之招，但事实上已形成各自均在连续不断地“长将”对方帅（将）的局面。此类情况，称之为“长生将”，也叫“长生和”。若双方不变着，当以和局论处。



这种现象，在实战对局中，较少发生，一旦形成，煞是有趣。兹试举一例，供作参考。

如右下图所示，黑炮正“将”着红帅，以下的着法是：

- 1.仕五进四 炮5平6
- 2.仕四退五 炮6平5
- 3.仕五进四 炮5平6
- 4.仕四退五 炮6平5
- 5.仕五进四 炮5平6

如此循环往复，红方不断以炮仕“将”黑将，而黑方则不断地以出炮解将还将，以车“将”红“帅”，从而形成双方都“长将”的局面。

结果是：双方谁也不愿变着，也不好变着，不如友情为重，握手言和。

## 第二节 简要规则

象棋自 1956 年被国家列入体育竞赛项目并举办首届全国象棋比赛之后，有关竞赛规则也随之应运而生。其间，历经几十载，数易其稿，先后进行了八次补充和修订。目前采用的最新规则是在 1987 年版《中国象棋竞赛规则》基础上修订而成的 1999 年版《竞赛规则》。与《87 规则》相比，《99 规则》原则突出、文字简炼、易于操作，既保留了《87 规则》中的主要精神，又作了进一步改进和完善，使之与新时代的发展节奏更为合拍。本节保留了《87 规则》中至今仍然适用的大部分内容，仅补充了《99 规则》中对《87 规则》所作的重要变更，请读者留意。

由国家体委审定的《中国象棋竞赛规则》（1987 年版，以下简称《规则》），既是规范当今国内各级象棋赛事的一部法规，又是广大象棋爱好者应当认真学习的一本教材。

《规则》共分五章及两个“附录”，全文长达三万五千余字，所拟条款逾百。对于初学者而言，可先了解其梗概，待自身的棋力上升后，再进行专门的研究，这样效果会更好。

为了便于学习和把握，我们从中选取要点，予以简要介绍。

### 一、胜、负、和的规定

《规则》中对胜、负、和，作出了严格的规定。其中仅判定胜、负的条款，就达 10 项之多。现择其要，分而述之。

#### (一) 胜、负之规定 《99 规则》)

- (1) 帅(将)被对方“将死”，。
- (2) 走棋后形成帅(将)直接对面。
- (3) 被“困毙”，。
- (4) 在规定时限内未走满规定着数。
- (5) 走棋违反行棋规定。
- (6) 在同一局棋中，三次“犯规”。

#### (二) 和棋之规定 A. 《87 规则》)

- (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。

提议作和，应使双方机会均等。先提出者如被对方拒绝（口头不同意，或走出轮走的一着棋，均为拒绝），非经对方提和一次（也被拒绝），不得再度提出。若双方提和次数对等，即可由任何一方再次提和。提和的一方，在对方作出明确表示之前，不能撤回自己的提议。只要是一方提和，另一方已宣告同意，双方就都不许反悔。此外，只能在提和后方可按动对方的计时钟。

(3) 双方走棋出现循环往复已达三次，符合“棋例”中“不变作和”的有关规定，可由任何一方提议作和。经审查局面属实，即使另一方不同意，裁判员也有权判为和棋。如果双方都没有提和，而循环往复局面还在延续，裁判员有权不征得

双方同意就决定判和（若着法有变，则不应干预）。

（4）符合“六十回合规则”（也称为自然限着）的规定时。

即在一局棋中，无论从哪一着算起，至少在 60 回合中，双方都没有吃过任何一个棋子，允许由一方提和。如经审查属实，可予判和，另一方不得拒绝；如经审查不实，将判罚提出方：记“违例”，在棋钟上增加该方五分（拨快五分钟），若因此而超时，则判“负”。

（二）和棋之规定 B. 《99 规则》）

（1）双方均无取胜可能的简单局势。

（2）一方提议作和，另一方表示同意。

（3）双方走棋出现循环往复三次，符合“棋例”中“不变作和”的有关规定。

（4）符合自然限着的回合规定，即在连续 60 回合中（也可根据比赛等级酌减）双方都没有吃过一个棋子。

从新老《规则》的对照中，我们不难发现：《87 规则》约有九百多字，而《99 规则》仅九十多字，条款更加简明、扼要，这是其一。第二，《87 规则》中第 2 款之提和程序及第 4 款有关处罚的规定，仍然有效，只是《99 规则》将其归并到第五章第 22 条“超时的裁定”之中。请切记。

## 二、棋例细则举要

在对局中，常常会出现某种特定局势，比如双方着法重复、循环不变等，往往公说公有理，婆说婆有理，莫衷一是。这时，就需要依照规则进行分析和裁定。这种据以判决特定局势的有关规则条例，就叫“棋例”。

常见的棋例比较容易理解，也便于掌握。一些疑难复杂的棋例，除了从提高自身棋力入手，逐步增强理解能力外，还可

以向有丰富的竞赛知识者求教。

学习和掌握基本棋例，可以使自己在对局中，做到心中有数，不致因违规而吃明亏，便于有序而进，占据主动，营造有利局势。必要时，还可以巧用棋例来改变危难局面，求得圆满结局。

### (一) 作负的基本规则

在对局中，凡走出下述各项“禁止着法”，是不许可的，均要按败棋论处。

#### 1) “长将”

在任何情况下，均不许可单方面“长将”（详见前文所述“长将”），若不肯变着，判负。

#### 2) “长杀”

凡是走子企图在下一着“照将”或连续“照将”，使对方无法解救者，称为“杀”，或称“要杀”、“叫杀”、“做杀”等。循环不变地“要杀”，就叫“长杀”或“长要杀”。

如右图所示：

红方第一步走马四进三做杀，暗伏下一步红车二平六“将死”黑将之招。黑方续走将4进1“解杀”。红方紧接着又走马三退四伏杀，黑方委屈求全再走将4退1避杀。红方欲罢不能仍走马四进三要杀。如此循环往复地以“杀”相逼，欲置对手于死地的无理着法，便属“禁止”之列。红方必须变着，否则判负。

#### 3) “长捉”

凡一方走子后能够造成在下一着或从下一着开始，运用连

