

目 录

前 言	1
第一章 象棋的起源与发展	1
第一节 象棋的简史	1
第二节 古代棋书棋谱	8
第三节 象棋的“新生代”	10
第四节 燎原之势	15
第二章 象棋基础知识	18
第一节 棋盘和棋子	18
第二节 走子和吃子	20
第三节 棋着的记录方法	23
第四节 胜·负·和	29
第三章 战术初步	35
第一节 捉 子	35
第二节 弃 子	39
第三节 兑 子	44
第四节 运 子	51

第五节	挪	55
第六节	抽	61
第七节	牵 制	68
第八节	阻 拦	75
第九节	驱 逐	83
第十节	封 锁	87
第四章	基本杀法	92
第一节	双车错杀	92
第二节	大刀剜心杀	94
第三节	对面笑杀	97
第四节	海底捞月杀	99
第五节	双车肋士杀	102
第六节	八角马杀	104
第七节	挂角马杀	107
第八节	拔簧马杀	109
第九节	卧槽马杀	112
第十节	高钓马杀	114
第十一节	侧面虎杀	117
第十二节	白马亮蹄杀	120
第十三节	双马饮泉杀	122
第十四节	马后炮杀	124
第十五节	重炮杀	126

第十六节	天地炮杀.....	130
第十七节	空头炮杀.....	134
第十八节	夹车炮杀.....	136
第十九节	炮辗丹沙杀.....	140
第二十节	闷宫杀.....	142
第二十一节	二鬼拍门杀.....	146
第二十二节	送佛归殿杀.....	148
第二十三节	三车闹士杀.....	150
第五章	开局简介.....	153
第一节	中炮对屏风马.....	154
第二节	中炮对反宫马.....	168
第三节	斗炮局.....	174
第四节	挺兵局.....	185
第五节	飞相局.....	190
第六节	其他几种布局.....	195
第六章	实用残局	
	——基本的胜和定式.....	200
第一节	兵类残局.....	201
第二节	炮类残局.....	211
第三节	马类残局.....	218
第四节	车类残局.....	226

第一章 象棋的起源与发展

第一节 象棋的简史

象棋是中华民族珍贵的文化遗产,历史悠久,流传广泛。因为它融科学性、文化性、趣味性和竞技性于一体,且又棋具简单,雅俗共赏,是以千百年来久盛不衰,上至帝王将相,下至农工学商,深受各阶层人民的喜爱。凡是象棋爱好者都知道,引人入胜的对局,构思精巧的排局,其魅力决不亚于一曲动听的音乐,一幅绝妙的图画或其他艺术。而象棋在临枰交锋时的竞技性和战斗性,更是其他艺术所无法比拟的。象棋被称为“智慧的体操”,是开发智力、陶冶情操,修身养性的工具,经常参加这项活动,对发展智力,培养高尚的道德品质,增进身心健康,大有益处。今天,象棋已成为我国最为广泛的一项文体活动,爱好者达一亿人之多,每十位中国人中就有一人会下象棋。爱好者之众,也是其他文体活动项目无法比拟的。

象棋起源于何时何地，时至今日尚没有确凿的定论。多年来，人们就象棋的起源展开过激烈的争论。有人说象棋起源于印度，有人说象棋产生于埃及或伊朗等国，然后传入中国。众说纷纭，各执一词。近年来，国内外一些考古家和史学家，经过大量的考证，比较倾向的结论是：象棋起源于中国。

关于“象棋起源于中国”之说，在我国一些史书上多有记载。传说，虞舜为了教他的弟弟下棋而发明了一种棋，因他弟弟的名字叫象而取名叫象棋。这是有关象棋最早的一则传说。战国时楚人宋玉，在其所写的楚辞《招魂》篇里有“崑蔽象棋，有六博此”的句子；汉刘向在《说苑》中所谈孟尝君有“燕则斗象棋而舞郑女”之记载；北周武帝天和四年（公元569年），在武帝所制的《象经》里有日月星辰的象，于是有人认为象棋的名称由此而来。至于《述异记》中所记：“信安郡石室山，晋时王质伐木，至见童子数人，棋而歌，质因听之。童子以一物与质如枣核，质含之不觉饥。俄顷，童子谓曰：‘何不去？’质起，视斧柯烂尽。既归，无复时人。”姑且不说这是一则神话故事，就是“童子数人”所下的棋，也是围棋而不是象棋，只不过是后人把“烂柯”作为象棋的别称罢了。

史学家们比较一致的意见，是认为象棋源于我

国春秋战国至秦汉一个较长时期里盛行的六博棋。这种棋双方各有六枚棋子，其中各有一枚相当于王的棋子叫“枭”，另外五枚叫“散”的棋子相当于兵，走子时在刻有曲线的盘面上进行，用投箸（即骰子）的方法决定走子的步数，以将杀对方的“枭”为胜。六博棋在改革发展中又分大博和小博。《古博经》中对小博的博法已作了较为详细的记载：“二人相对坐而局，局分十二道，两头当中名为水，用棋十二枚，古法六白六黑。又用鱼二枚，置于水中。其掷采以琼为……锐其头，钻刻四面为眼，亦名为凿。二人互掷采行棋，棋行到处即竖之，名为骁棋。即入水食鱼，亦名牵鱼。每牵一鱼获二筹，翻一鱼获三筹……获六筹为大胜也。”

象棋就是在这种古老的六博棋的基础上，不断演化发展而成的。

近似于现代象棋的记载，最早见之于唐丞相牛僧孺所写的《玄怪录·岑顺》，故事中写到：唐代宗宝应元年（公元762年），汝南岑顺，字孝伯，少好学有文，老大尤精武略。一天夜梦一人，披甲胄前报，天那和金象两军已列阵交锋。军师进曰：“天马斜飞度三止，上将横行系四方。辘车直入无回翔，六甲次第不乖行。”战斗在激烈地进行着，于是鼓之，两军俱有一

马，斜去三尺止。又鼓之，各有一步卒，横行一尺。又鼓之，车进。须臾间，天那军大败奔溃，杀伤涂地。事后，岑顺的家人挖掘室内，至八九尺深时发现一古墓，在陪葬品中有“金床戏局，列马满枰，皆金铜成形，其干戈之事备矣。”于是悟军师所说，乃象戏行马之势也。

故事出自牛僧孺的小说，虽然未免出于虚构，但说明当时已经有了这种“象戏”。根据推断，这种“金床象戏”创始于唐代。棋子是立体的，名称有王、上将、辘车、天马、卒（六甲）等兵种。其步法是：将（金象将军）“横行系四方”；车“直入无回翔”，只能前进，不能后退；马“天马斜飞度三止”，与今天的马走日步法基本一样；卒“六甲次第不乖行”，只能前进一步，与今天的兵卒的走法也基本一样。开局的步法，《玄怪录·岑顺》中也有所谈及，即先进马，再进卒，后进车。

牛僧孺所写的这一故事，因发生在唐朝宝应年间，故后人称之为“宝应象棋”。根据史学家的考证，现在盛行于日本的将棋，就是由“宝应象棋”演变而来的。而时至今日，日本还有人称中国象棋为“宝应象棋”。可见现代的象棋与“宝应象棋”的渊源关系。可以说，“宝应象棋”是现代象棋的雏形。

“宝应象棋”由唐末到北宋，在不断地演变和发展，特别是到了北宋，出现了中国古代象棋的大革新时期。在这期间出现了司马光的“七国象戏”，晁补之的“广象戏”，民间流行的“大象戏”等，棋盘和棋子都有了较大的改革。棋子由立体形改为平面图形或平面字形，或一面有字一面是图形的平面棋子（目前亚洲象棋联合会所推广的棋子就是一面是字，一面是图形）。从立体到平面图形，象棋子已有了较大的改革，但仍遗留有形象化的特点，取消图案而以字代之，棋子的形象化就完全改掉了。棋子的演化，说明象棋的群众性越来越广泛了。

北宋著名的理学家程颢在《咏象戏》诗中说：“大都博弈皆戏剧，象戏翻能学用兵。车马尚存周战法，偏裨兼为汉官名。中军八面将军重，河外尖斜步卒轻。却凭纹枰聊自笑，雄如刘项亦闲争。”从中可以看出，当时的象棋棋子，除了车、马、将、卒以外，又有了偏和裨，即相当于现代象棋中的士和象，棋盘上有“中军帐”，相当于现代象棋棋盘上的“九宫”，还有河界，过了河的小卒可以斜行。

程颢的诗里未提到炮这一棋子。那么在象棋棋子中，什么时候加进了炮这一兵种呢？有人说，炮是牛僧孺发明并加进象棋棋子中的。理由是根据元代

僧人念常所写《藏经·佛祖历代通载》中的一段记载,说:“唐文宗开成已末制象棋。”又在注解中说:“神农以日月星辰为象,唐相牛僧孺用车马士卒加砲代之为机矣。”牛僧孺不过是以象棋为题材写了篇小说,据此说他创造了象棋这种模拟兵机的游戏,并发明了炮这一棋子,使人难以置信,看来是一种臆断。

比较合乎情理的一种说法是由于火炮的发明,在战争中起了新的作用,反映到象棋中来,促使了象棋的变革。从现存的文物中可以证明,在唐代我国已发明了火炮,但那时在军事上是否普遍使用火炮,尚无确凿的证据。那时火炮刚发明不久,不一定很快就反映到象棋游戏中来,何况,在唐代遗留下来的有关象棋的确凿材料中,没有炮这一棋子。到了宋代,火炮在军事上已占有重要地位,因而作为象征战斗游戏,且又处在大革新时期的象棋,也吸收了炮这种新式武器。因此,在“七国象戏”、“广象戏”、“大象戏”中都有了炮这一棋子。

从现在保存的唐宋织锦来看,唐代的象棋棋盘,是由 64 个黑白相同的小方格组成的方形棋盘,与现代的国际象棋棋盘一样,对弈时将棋子放在棋盘的小方格内,并在方格上行走。到了北宋时期,象棋棋盘有了巨大的革新,棋子由在棋盘的方格上行走改

为在纵横直线的交叉点上行走。棋盘上的纵横线有：纵横十一路、纵九路横 10 路等多种，最后定型成纵九路横十路的棋盘，与现代所用的象棋棋盘一样。

现代象棋的棋制，一般认为在十三世纪已经完全定型了，这从南宋诗人刘克庄(1187—1269 年)的题作《象弈一首呈叶潜》诗中可以得到佐证。原诗说：“小艺无难精，上智有未解。君看橘中戏，妙不出局外。屹然两国立，限以大河界。连营禀中权，四壁设坚械。三十二子者，一一具变态。先登如挑敌，分布如备塞。尽锐贾吾勇，持重伺彼怠。或迟如围营，或速如入蔡。远炮勿虚发，冗卒要精汰。负非繇寡少，胜岂系强大？昆阳以象奔，陈涛以车败。匹马郭令来，一士汲黯在。……”刘克庄在这首长达 48 句的五言古诗里，不但对当时象棋的形制、着法、战略战术写得有声有色，而且对弈棋时的胜负规律等亦作了生动形象的描述。

宋代女词人李清照(1084—约 1151 年)不但喜欢下象棋，而且把象棋的基础知识写进书里。在她的《打马图经》中可以看到，书中附有一打马象棋两用象棋棋盘图。棋盘纵九路横十路，中间有河界隔开，两头的中间各有“九宫”，与现代的象棋棋盘完全一样。

在全国各地的出土文物中,多有宋代象棋的发现。如在河南开封,挖掘一座古墓中发现一批铜质象棋子。棋子圆形,最大的直径为 31 毫米,最小的 11 毫米,还有 20 至 30 毫米的不等,有的一面为汉字,一面为图案,有的两面均为汉字。棋子的兵种有将、士、象、车、马、炮、卒等七种,与现代沿用的象棋棋子完全一样。据考古学家鉴定,这批象棋子为北宋末年宋徽宗时期的遗物。从泉州湾的宋代沉船中发现了南宋时期的木制象棋子 20 枚,兵种有将、仕、士、车、象、马、砲、兵等,并分红黑两种颜色,与现代沿用的象棋子也完全一样。这就进一步证明,现代沿用的象棋定型于北宋末年南宋初年这一历史时期。

第二节 古代棋书棋谱

象棋定型后,由于有广泛的群众基础,在以后较长的历史时期内得到了发展,随着棋艺水平的不断提高,棋书棋谱也大量出现。

据史书记载,最早专门论述象棋的书是北周武帝的《象经》,到了唐代有《象戏格》,以后各朝各代都有棋书问世,可惜这些棋书没有流传下来。真正记载象棋谱,并流传下来的书,是南宋陈元靓的《事林广记》。这是一部文化生活百科全书式巨著,其中有象

棋谱一卷,书中不但收集了 700 年前的两则对局谱记录,而且还有不少残排局棋势以及象棋歌诀等。

到了明代,象棋得到了进一步发展,大批棋书棋谱相继问世,一些著名的棋谱被保存了下来,成为我国古代文化的一个组成部分。现代广为流传的明代著名象棋谱有:

(一)残局谱:《梦入神机》、《金鹏十八变》(四卷本)、《适情雅趣》。

(二)全局谱:《自出洞来无敌手》、《金鹏十八变》(二卷本)、《桔中秘》。

到了清代,随着社会的发展和农业、手工业的繁荣,象棋艺术在民间愈发活跃。特别是乾隆至嘉庆年间,达到了象棋的全盛时期。据已故百岁棋王谢侠逊在他的《象棋谱大全》中记载:“当乾隆中叶,象戏盛行,人材辈出。其最著者共有九派。”从中可以看出当时象棋发展盛况。清代的象棋谱保存下来的最多,著名的有:

(一)残局谱:《韬略元机》、《渊深海阔》、《心武残编》、《百变象棋谱》、《竹香斋象棋谱》、《棋谱秘录》、《烂柯神机》、《象戏谱》、《蕉竹斋》、《江湖秘谱》等近 20 种。

(二)全局谱:《梅花谱》、《反梅花谱》、《梅花泉》、

《吴著梅花谱》、《满盘象棋谱》等。

被保存下来的这些古代象棋名谱,是各个历史时期象棋的发展情况和棋艺水平的记录,对于现代象棋的发展和传播有着重要的参考价值。

第三节 象棋的“新生代”

源于中国,历史悠久的象棋,在历史上尽管出现过全盛时期,那只是由于它本身所特有的艺术魅力和隽永浓郁的文化内涵,始终深深扎根于广大劳动人民之中,深受人们的喜爱。而统治者却把象棋贬为“贩夫走卒”之戏,视为难登“大雅之室”的“低俗品”。因此,这项深受劳动人民喜爱的文化娱乐活动,长期囿于社会的下层,它的流传与发展,始终处于一种无组织的自发状态,时高时低,自生自灭,难以掌握自身的命运。

新中国成立后,在党和人民政府的倡导下,象棋开始了“新生代”,以崭新的面貌跻身于体育运动的行列之中,得到了蓬勃发展,国人称之为“国棋”。

1956年,国家体委把象棋列为正式体育项目,并设立了专门办事机构。六年后的1962年,中国象棋协会宣布成立后,逐步建立、健全了各种规章制度和等级制度,为象棋的广泛普及与发展创造了良好

条件。

随着我国各项体育运动的蓬勃开展,象棋的各种赛事活动也越来越频繁。从1956年在北京举行的首届全国象棋锦标赛,到1993年春全国象棋团体赛,仅全国性的象棋大赛就已举行了96次。截至目前,我国已拥有男、女特级国际大师9人,国家特级大师14人,国家大师125人。在象棋国际大赛中,除首届世界象棋锦标赛女子个人冠军外,我国棋手包揽了历届亚洲杯象棋赛、“七星杯”象棋国际邀请赛、亚洲城市象棋名手邀请赛、世界象棋锦标赛的全部冠军。从普及上来看,有人说十一亿中国人中,少说有一亿人会捉子下象棋,这话并不过分。

象棋在我国如此普及,水平如此之高,使得海外棋界人士在赞扬的同时,热诚希望中国人能“挑班领衔”,把象棋推广到世界各地去。

象棋的“涉外”活动,最早要追溯到1935年。当时,“百岁棋王”谢侠逊,挟技只身闯南洋,访问了新加坡、马来西亚、印度尼西亚等国家,成为海内外象棋交流的先驱者。全国解放后的1965年,我国派遣象棋高手杨官璘、胡荣华、蔡福如访问越南。1976年和1977年,以陈罗平为首的菲律宾象棋代表团连续两次访华。接着,以董齐亮为领队,棋手杨官璘、胡荣

华组成的中国象棋代表队参加了在马尼拉举行的有菲律宾、香港、马来西亚棋手参加的“四角”象棋对抗赛。这也是我国棋手最早参加的国际性比赛。通过这些交往,不但交流了棋艺,架起了友谊的桥梁,而且从中发现,由于诸多华侨的影响和传播,象棋在亚洲各国有着深厚的基础。

象棋正式向世界上推广,是进入八十年代以后的事。1982年,国家体委把武术和象棋同时列为向外推广的项目,吹响了象棋走向世界的号角。

要让象棋走向世界,首先得让更多的人了解象棋,热爱象棋。为此,以中国象棋协会为首的中国棋界人士,在经费比较困难的情况下,尽了自己最大的努力。1982年,我国在杭州承办了第二届亚洲杯象棋赛,初步取得了举办多边象棋比赛的经验。1984年至1988年,分别于肇庆和广州、厦门、成都、北京举办了四届“七星杯”象棋国际邀请赛。这项赛事活动,是世界象棋锦标赛创办前,最大的国际比赛,不但有亚洲棋手参加,也吸引了欧、美棋手前来一试身手。四届“七星杯”象棋国际邀请赛的连续举办,不但编织了象棋国际联系的网络,为象棋对外推广起到了沟通搭桥作用,而且也为世界象棋联合会筹委会的成立打下了基础。我国从1991年在昆明成功地举

办第二届世界象棋锦标赛,到1993年4月间在北京举行的第三届世界象棋锦标赛,已连续举办了两届。从1988年到1993年,我国已连续举办了三届别开生面的象棋国际擂台赛,通过闯关的形式吸引海外棋手登台献艺。形式生动活泼,攻擂者踊跃。我国还举办了“顺炮王赛”、“国际双人赛”等国际比赛。这些重大国际赛事活动在我国的频频举办,无疑对加速象棋国际化的步伐,起到了扬鞭催马的作用。

派出去,请进来,加强交流,传播棋艺,扩大影响,是我国为推广象棋作出的又一努力。十年来,我国不但加强了与亚洲国家和地区棋界的交往,而且频频派象棋高手访问欧洲、北美、澳洲等地。他们以各种方式宣传象棋,推广象棋。如胡荣华、柳大华、李来群等“顶尖”高手的蒙目棋表演、车轮战等,所到之处无不艺惊四座,引起轰动。

1987年,应温哥华象棋协会之邀,象棋名宿陈松顺前往加拿大授课,开了我国象棋高手外出讲学活动的先河。在其后的短短几年间,我国先后派出王嘉良、胡荣华、朱永康、陈孝堃、赵国荣、李来群、胡明等前往新加坡、菲律宾、日本等国家执教。在讲学期间,他们除授课、下辅导棋外,还通过摆擂台、车轮战等形式传播棋艺,深受当地爱好者的欢迎,也使众多

原来不懂象棋的人爱上了象棋。

象棋走向世界,既是中国人尽了自己最大的努力,又靠亚洲象棋联合会发挥了先驱作用。该会于1978年在马来西亚的古晋成立,中国是最早的成员之一。亚象联发起并组织的亚洲杯象棋赛,从1980年在澳门举行的第一届开始,到1992年已举办了七届,成为亚洲棋坛上规模最大,影响最大的一项赛事活动。亚洲城市象棋名手邀请赛从1981年12月在泰国举行的第一届开始,到现在已连续举办了五届,是亚象联发起并组织的另一重大赛事,波及面广,影响大,对提高亚洲的棋艺水平,起到了积极的促进作用。

亚象联建立棋手等级制度后,于1988年审批了第一批等级棋手和等级裁判,到1992年已审批了三批。目前,已拥有特级国际大师16人(男11人,女5人),国际大师39人(男32人,女7人)。这批高手,成为推动亚洲象棋发展,提高棋艺水平的骨干。

亚象联从筹备、建立到发展成今天的规模,与棋界一些热心人士的积极努力是分不开的,原亚象联副主席、已故的中国陈远高先生就是突出的一个。他不但致力于国内棋类事业的发展,而且对发展亚洲的象棋活动,为让象棋走向世界,不遗余力地奋斗终

生。在癌症夺走他生命的前几分钟，还念念不忘象棋的推广工作。现年已 74 岁的菲律宾陈罗平先生，在他连任亚象联秘书长的 12 年间，从亚象联的筹备建立，到发起组织比赛，到处奔波，为象棋走向世界尽了自己的力量。

第四节 燎原之势

象棋的国际化热潮正在兴起，大有燎原之势。

1985 年，以查尔·沃雷为团长的巴黎象棋代表团来华访问，打开了中国与欧洲乃至与澳洲、北美国家象棋交流的大门。几年来，互访活动在频频进行着，越来越多的人卷进了象棋国际化的热潮。

近些年来，在欧洲、北美、澳洲等地的一些国家和地区，象棋协会和象棋组织如雨后春笋般建立起来。仅欧洲全国性的象棋组织就有意大利象棋协会、法国象棋总会、荷兰象棋协会、德国全国象棋总会、荷兰华人体育会象棋组、英国象棋协会等。一些地方性的象棋协会更是彼此呼应，蔚为壮观。第三届世界象棋锦标赛，仅加拿大就有四个象棋协会派出了自己的代表队，美国有三个象棋组织，也都各自组队参赛。

这些象棋协会和象棋组织，成为当地象棋爱好

者的活动联络中心,也吸引了更多的人参加象棋活动,使象棋活动出现了蓬勃发展之势。他们活动频繁,赛事不停。如影响比较大的欧洲象棋锦标赛,已举办了九届,后起的北美象棋锦标赛也已举办了两届。过去,象棋活动在海外,基本上限于华侨中的爱好者。如今,有众多的非华裔人士也都爱上了象棋。如前两届世界锦标赛,参赛的非华裔棋手皆不过 10 人,第三届比赛增加到 30 人。

越来越多的非华裔人士,不但为象棋所“迷”,而且通过各种形式宣传象棋,推广象棋。象棋报刊、书籍不仅在亚洲国家多如牛毛,而且在西方国家也大量出现。意大利创办的《象棋迷通报》、荷兰的《象棋》、英国的《象棋》以及德国大卫·乌尔曼编辑出版的长达 20 万字的《中国象棋》等,都是比较有影响的外文版象棋书刊。这些书刊的出版,为非华裔人士学习象棋提供了方便条件。

创办仅有三年的世界象棋锦标赛,规模越来越大,水平越来越高。第三届世界象棋锦标赛,有 26 支代表队的 87 名男女棋手参加了角逐,是前两届参赛人数的总和。

1988 年 10 月,第四届“七星杯”象棋国际邀请赛在北京举行期间,为适应象棋大好形势的发展,成

立了世界象棋联合会筹备委员会,经过短短四年的筹备与酝酿,世界象棋联合会于 1993 年 4 月 6 日在北京正式成立,标志着象棋国际化又迈上了新的台阶,越发加快了象棋走向世界的步伐。相信在世界象棋联合会的统一领导下,象棋国际化的热潮必将汹涌澎湃,华夏传统文化的瑰宝——象棋,必将在世界各地绽开灿烂之花!

第二章 象棋基础知识

第一节 棋盘和棋子

象棋是一种双方对阵的竞技文体项目，一般由两人对下，也叫对弈，或对局。对局时，正式比赛规定红棋先走子，叫先手方；黑棋后走子，叫后手方，也就是人们常说的“红先黑后”。每方走子一次叫一步或一着，双方各走一次叫一个回合。经过若干回合的对弈，双方分出胜负或和棋，算一局棋终了。

对弈时首先要有棋盘和棋子。象棋棋盘由九条竖线和十条横线交叉组成，整个棋盘上共有 90 个交叉点。竖线叫“路”，横线叫“线”，棋盘中间没有划通直线的地方，叫“楚河汉界”，简称“河界”。其中第五条竖线叫“中路”，第四、六条竖线叫“肋道”或“肋门”，第五、六条横线叫“河岸”或“河口”。双方阵营的一、三条横线与 4、6 路竖线的方框内有两对对角线，组成一个“米”字形，称为“九宫”。兵(卒)所在的横线称为“兵线”(或兵行线、卒林线)。

九条竖线，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至9来代表(图1)。

象棋棋子共32枚(个)，分为红、黑两组，每组16枚，各分七种。即：

红棋子：帅、士2、相2、马2、车2、炮2、兵5。

黑棋子：将、士2、象2、马2、车2、炮2、卒5。

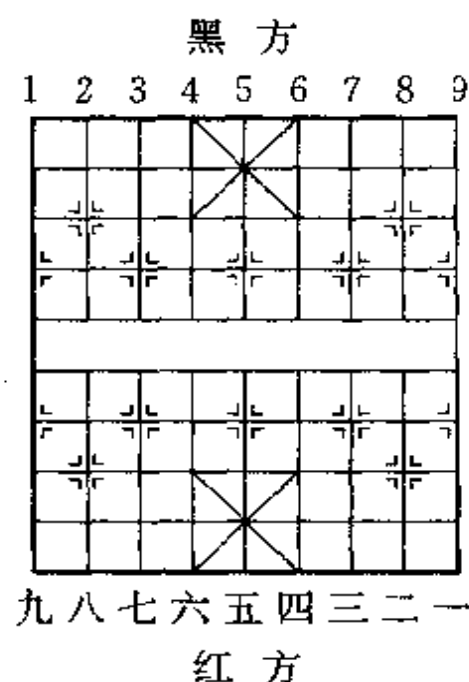


图 1

对弈时，由于每一个兵种的走法不同，其威力也就大不一样。评定棋子的价值(即实力)，因为关连到对弈时的形势和棋子所处的位置(俗称子力位置)，也就不能一概而论。一般说来，各子的价值分别为：车9分，炮4.5分，马4分，士2分，象2分，过河卒2分，未过河卒1分。帅或将是对方争胜的目标，不好讲它的实力有多大，但与其他子力配合时，却往往表现出一种帮助进攻的力量，有时还是决定性的。帅或将在“九宫”范围内还可以吃掉对方的棋子。因此帅或将也是有战斗力的棋子。

对弈前，各棋子摆放的位置，叫棋子的摆法。国际象棋将棋子摆放在棋盘的小方格内，而象棋棋子却是摆放在纵横线的交叉点上。五个兵（卒）隔一路一字排开摆放在己方阵地的第四横线（即兵行线）上，帅或将居底线之中，其余兵种对称性地分列两侧（图 2）。

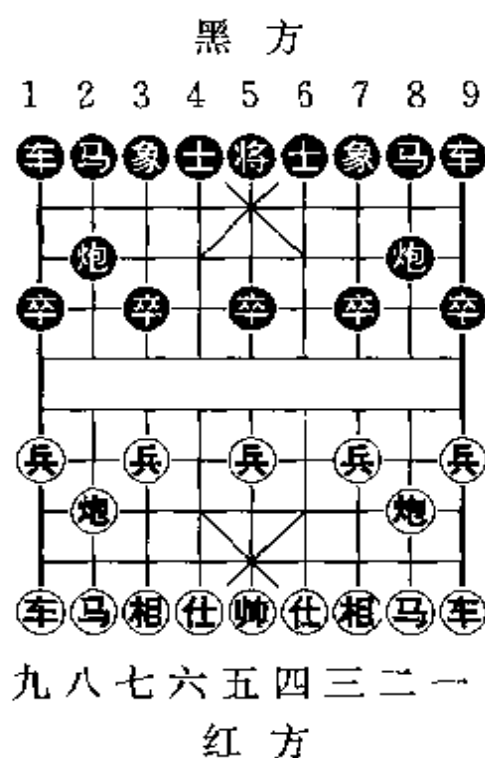


图 2

第二节 走子和吃子

轮到走棋的一方，将某个棋子从纵横线的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这一交叉点，都算走了一着。

棋子的七个兵种，以走法而言，大体可以分为两大类，一类是不可以“过河”的兵种，有帅（将）、士、象；另一类是可以过河的兵种，有车、马、炮、兵（卒）。

不可以“过河”棋子的走法与吃子

1. **帅(将)的走法与吃子** 帅(将)只限于在九宫内的九个交叉点上走动,每一着只许走一步,向前、后、左、右都可以,但不允许走出九宫。如遇帅和将在一条竖线上,一方已占据,另一面必须回避,不允许帅和将对面(俗称“照面”)。帅(将)不能沿九宫内的斜线走动。如对方的棋子侵入九宫,在一步之内可以吃掉。

2. **士的走法与吃子** 只限于在己方的九宫内沿斜线走动一步,可进可退,不允许沿直线走动和走出九宫外。士沿斜线上行叫“上士”或“撑士”、“扬士”;下行叫“回士”或“退士”、“落士”。士是帅(将)的贴身卫士,主要任务是保护帅(将)的安全,遇有对方的棋子侵入九宫,在沿斜线一步之内可将其吃掉。

3. **相(象)的走法与吃子** 俗称“相走田字”,就是走“田”字的对角线,每一着斜走两步,可进可退。当“田”字中心的交叉点上有己方或对方的棋子时,叫“塞相眼”,则不允许走过去。一旦相眼被塞,双相就失掉联系,易受到对方子力的攻击,对弈时要注意相路的畅通。相(象)的主要任务是配合士护卫帅(将)。相的活动范围比士大,但只限于在己方阵营内走动,不允许越过“河界”。相在自己可以一步走到的

交叉点上,遇有对方的棋子可以吃掉。

可以“过河”棋子的走法与吃子

1. 车的走法与吃子 俗话说“一车十子寒”,车是七个兵种中威力最大的棋子,在无棋子阻挡的情况下,它可以沿直线或横线走到任何一个交叉点上,每一着可以直进、直退、横走,不受方向和交叉点的限制,但不允许跨越任何一方的棋子。在车可以走到的地方,遇有对方的棋子可以吃掉。

2. 马的走法与吃子 马走“日”字,就是走“日”字的对角线,每着走一直(或一横)一斜,可进可退。如果在马要去的方向紧靠一直(或一横)的交叉点上,有对方或己方的棋子挡住,称为“蹩马腿”,则不允许走过去。马有“八面威风”之称,即在棋盘中间的交叉点上,如无棋子阻挡,它可以走到八个交叉点上去。马在可以走到的交叉点上,遇有对方的棋子可以吃掉。

3. 炮的走法与吃子 炮在不吃子的情况下,与车的走法一样,即在无对方或己方棋子阻拦的情况下,可以沿直线或横线走到任何一个交叉点上,但不允许跨越任何一方的棋子而走动。炮在吃子时,与被吃棋子中间必须有对方或己方的一枚棋子作“炮架”,方能跨越“炮架”而吃子。

4. **兵(卒)的走法与吃子** 兵(卒)在未过河之前,每着只能向前走一步,不允许横走。兵(卒)一旦过了“河界”,每着可以向前直走一步,也可以左右横走一步,但不能后退。遇有己方棋子的阻挡,兵(卒)不能走动,在自己可以一步走到的交叉点,遇到对方的棋子可以吃掉。

第三节 棋着的记录方法

象棋的记录,经过长期的沿革而形成了一套为大家所承认和习惯的方法。初学者既要学会读“棋着”,又要学会看“棋着”,这可以加快学棋的进程,又可以将记录的“棋着”保存下来供以后研究。

读“棋着”或记“棋着”的方法是由纵横线路在棋盘上的位置所确定的。从前面已经看到,棋盘上有九条竖线,红方从右到左用汉字数字一至九来标注,黑方从右到左用阿拉伯数字1至9来标注。竖线又称为“路”或“行”,横线又称为“排”或“格”。“行”或“路”,双方各自从右往左数,由一到九;“排”或“格”,双方各自由下往上数,由一到十。初学者要注意的是,双方的方向恰恰相反,如一方的第一路,则是另一方的第九路;一方的第一排,则是另一方的第十排,这些关系必须记清,否则记“棋着”时容易记乱

了。一般用进、退、平来表示棋子的动作，进几表示某子在某线上进了几步，或从某线进到某线；退几表示某子在某线上退了几步，或从某线退到某线；平几则表示某子在某线上向左或向右平行着走了几步。每一着棋的走法，可用四个字来记录。第一个字是所要走动的棋子，第二个字是表示要走动的棋子在第几条竖线上，第三个字是表示走动的棋子的动作，是平，还是进、退，第四个字是表示走动后的位置。走动的棋子平几，就是在横线上向左或向右走动几步；进几就是在竖线上向前走几步，或从某一竖线向前走动到另一竖线上；退几就是在竖线上向后退几步，或从某一竖线向后退到第几竖线上。明白了这些概念，你就可以读“棋着”（简称“读谱”）或记录了。

以图 3 为例，我们随便在棋盘上摆放了几枚棋子，虚线箭头表示走动的方向，黑交叉点表示走

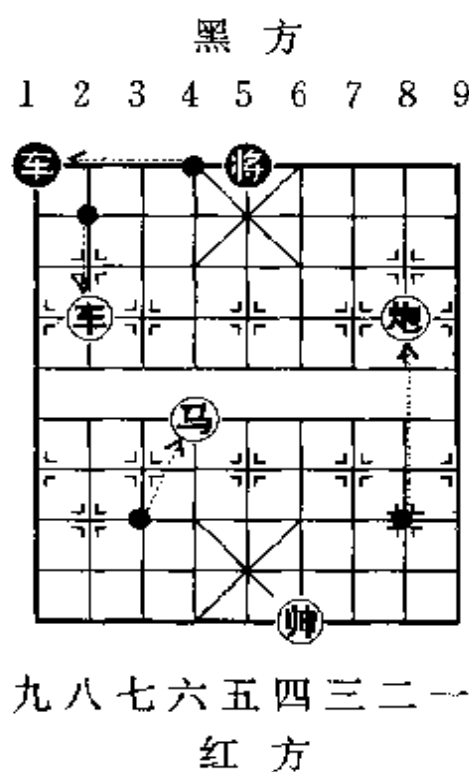


图 3

动棋子原来所在的位置,现在棋子所在的交叉点,表示棋子走动后所到达的位置。红方第二条竖线(即二路)上的炮,由原来的交叉黑点,向前直走到现在的位置,叫做“炮二进四”;七路上的马,由原来的黑交叉点沿对角线斜向前走到现在六路上的位置,叫做“马七进六”;八路上的车,由原来的黑交叉点向后直走到现在的位置,叫做“车八退二”;黑方的车,由原来4路和底线(即第一横线)的交叉黑点,向右平走到现在的位置,叫做“车4平1”。上面各棋子的走动记录,为了方便和快速记录,一般简记为“炮24”、“马76”、“车82”;黑方“车4平1”,简记为“车41”。简记时红、黑双方全都用阿拉伯数字。双方各走一着叫一个回合,记录时红方在前,黑方在后。应当注意的是,简记时是把“四字记谱法”中,记录走动棋子动作的第三个字(进、退、平)去掉,用横线“—”来代替。进,即在第四个字(数字)底下划横线“—”;退,即在第四个字顶上划横线“—”;平则什么符号也不加,只让第二个字和第四个字平行并排就可以了。因为这种简记法,多年来已为人们所公认。

图4是另外几种棋子走动的规迹。红方,帅由原来五路上的黑交叉点向左平走到现在的位置,可记作“帅五平六”(简记“帅5 6”);士由原来的黑交叉

点斜走到现在的位置，记作“士四进五”（简记“士45”）；相由原来三路上的黑交叉点沿虚线斜走到五路上的黑交叉点，记作“相三进五”（简记“相35”），再由五路上的黑交叉点沿虚线斜走到现在的位置，记作“相五进三”（简记“相53”），这是两步棋，对弈时只能走一步，不能连走；兵由原来的第一个

黑交叉点往前直走到第二个黑交叉点，记作“兵五进一”（简记“兵51”），由第二个黑交叉点向左平走一步至第六路上的第三个黑交叉点，记作“兵五平六”（简记“兵56”），由第三个黑交叉点，再向前直走一步到现在的位置，记作“兵六进一”（简记“兵61”），这是三步棋，对弈时不可连走，必须待黑方走一步后才可以走第二步。黑方，将由原来4路上的黑交叉点往前直走一步到现在的位置，记作“将4进1”（简记“将41”）；士由原来的黑交叉点斜退到现在的位

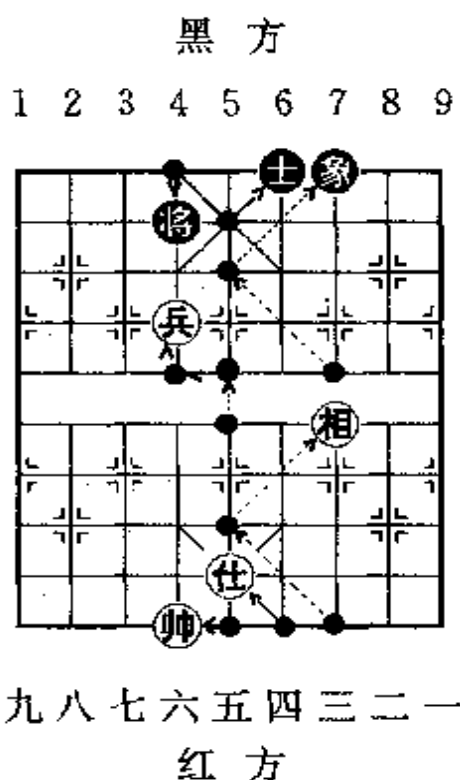


图 4

置,记作“士5退6”(简记“士5 $\bar{6}$ ”);象由原来7路上的黑交叉点沿虚线斜退到5路上的黑交叉点,记作“象7退5”(简记“象7 $\bar{5}$ ”);再由5路上的黑交叉点沿虚线斜退到现在的位置,记作“象5退7”(简记“象5 $\bar{7}$ ”)。

学会了上面所介绍的各子走动的记录方法,就可以试着作对局记录了。

图5,第一个回合红方上三路相,黑方上7路象,记作:

1. 相三进五

象7进5

第二个回合,红方挺进七路兵,黑方跃上2路马,记作:

2. 兵七进一

马2进1

如果双方继续走下去,记录也就相应地往下记,直到整个对局全部结束,所有的回合数、着数也就全记下来了。

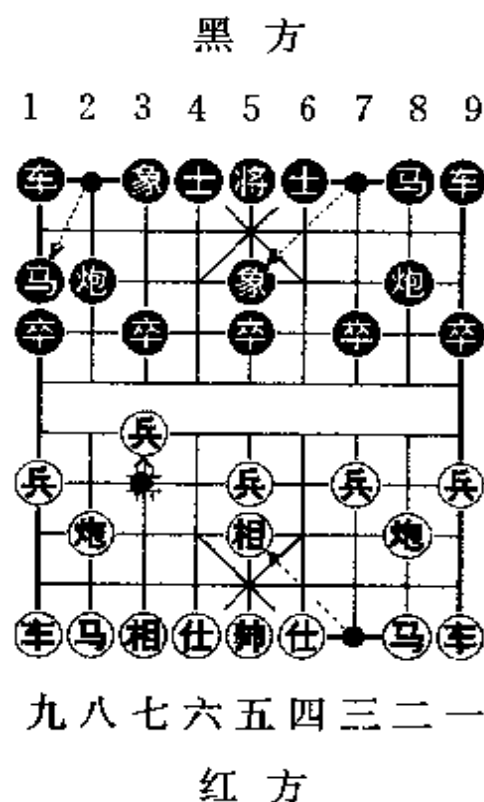


图 5

如果你已基本上学会了记录方法，不妨将棋子按它们的原始位置在棋盘上摆好，并依照下面记录的对局谱走动棋子：

- | | | | |
|----------|---------|----------|---------|
| 1. 炮二平五 | 马 8 进 7 | 2. 马二进三 | 马 2 进 3 |
| 3. 车一平二 | 车 9 平 8 | 4. 马八进九 | 卒 7 进 1 |
| 5. 炮八平七 | 炮 2 进 2 | 6. 车二进六 | 马 7 进 6 |
| 7. 车九平八 | 车 1 平 2 | 8. 车八进四 | 象 3 进 5 |
| 9. 兵九进一 | 士 4 进 5 | 10. 车二平四 | 马 6 进 7 |
| 11. 上六进五 | 炮 8 平 7 | | |

双方各子走动到这里出现了图 6 形势，这是一开局着法，全称叫“五七炮对屏风马”，对弈时经常为棋手们所采用。

当你按照上面这段棋谱走完。如果棋盘上出现的图势与图 6 完全一样，说明你已经掌握了棋谱的记录方法。

上面这段棋谱，如果用“简记”来记录，可

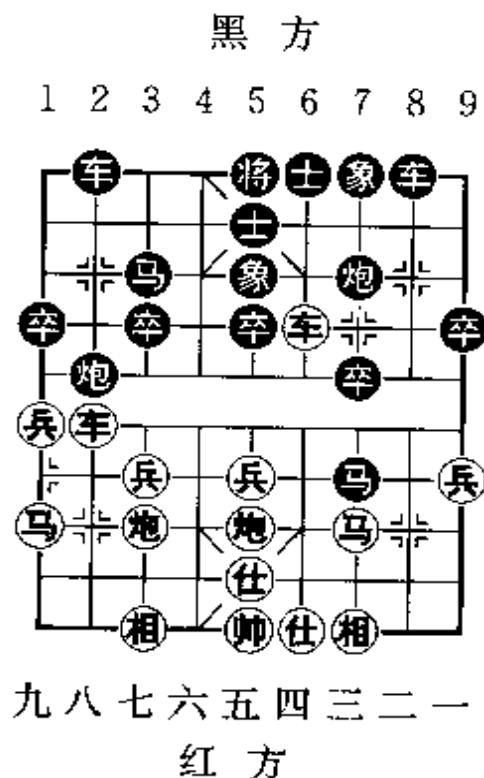


图 6

记作：

1. 炮 2 5 马 8 7 2. 马 2 3 马 2 3
3. 车 1 2 车 9 8 4. 马 8 9 卒 7 1
5. 炮 8 7 炮 2 2 6. 车 2 6 马 7 6
7. 车 9 8 车 1 2 8. 车 8 4 象 3 5
9. 兵 9 1 士 4 5 10. 车 2 4 马 6 7
11. 士 6 5 炮 8 7

这种“简记”，实际上是一种速记方法，多应用于棋手们临战时，为了节省时间而采用的。

第四节 胜·负·和

一个对局结束，不外乎出现三种结果：胜、负、和。如何判断对局的胜、负、和，这是象棋的规则问题。1987年，经国家体委审定的《中国象棋竞赛规则》中，就如何判断胜、负问题作了十条规定，这里只介绍与对弈时关系密切的前三条。

1. 帅(将)被对方“将死”。遇到对方“将军”时，必须立即“应将”，如果无法“应将”，就算被“将死”，判为输棋(即负)。图7，黑方炮以马作支架，正打将红帅，帅上、下皆是“马口”，不能走动，又无别的办法“应将”，就判为“将死”，或“将杀”。

这里顺便说明一下，什么叫“应将”？前面已经说

过，“应将”就是当对方“将军”时采取的“应急”措施。大体可分三种情形，①当对方“将军”时，帅（将）避开，走到别的地方去。②把对方将军的棋子吃掉。③“垫”上己方的棋子阻挡对方的“将军”。图8，黑车现正“照将”红帅，红帅既不能走开，又没有别的子力将对

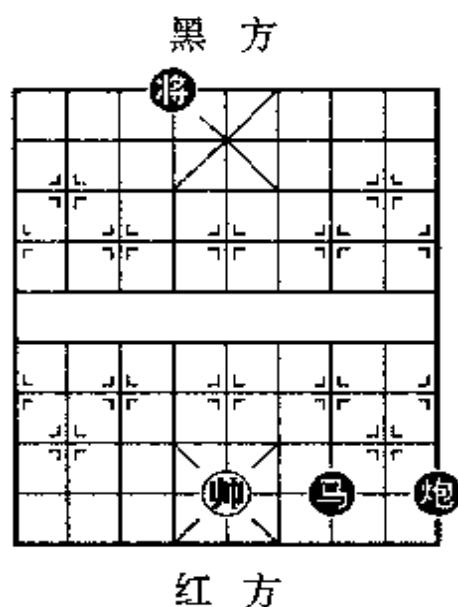


图 7

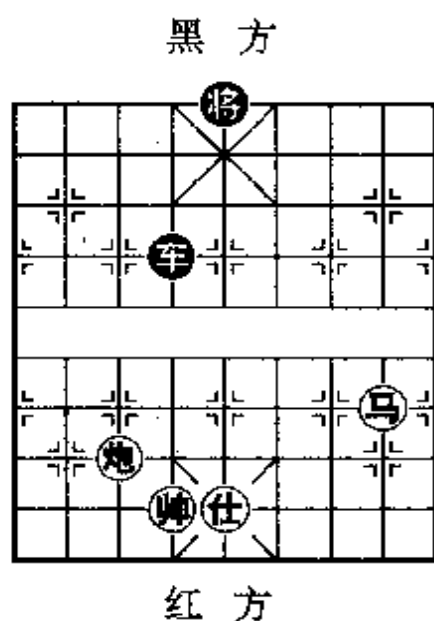


图 8

方的车吃掉，唯一的办法就是“垫子”，将七路炮往右平走一步（即炮七平六），垫在帅的前面，阻挡车的“照将”；如果不平炮阻挡，也可上士阻挡，走士五进六。这样，黑车一时就无法“将杀”红帅了。

2. 帅（将）被“将军”，无法避免地同对方帅

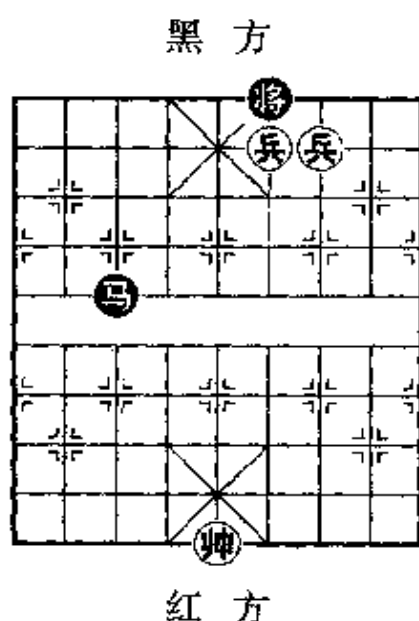


图 9

(将)直接对面。图 9, 红方四路线上的兵已逼进“九宫”, 现正“将军”, 黑将既不能吃掉红兵, 又无别的子力“解救”, 唯一的去路就是走将 6 平 5 到中路, 但那势必要与中路上的红帅直接对面, 规则规定, 判黑方负。

3. 被“困毙”。什么叫“困毙”, 象棋规则里是这样说的:

“轮到走棋的一方, 帅(将)虽没被对方‘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’。”图 10, 黑将暂时虽没被“将军”, 却被红车禁在“九宫”的一角无路可走, 虽有一象, 但被对方的双兵塞住象眼, 左右皆不能飞起。这种现象, 在象棋对弈

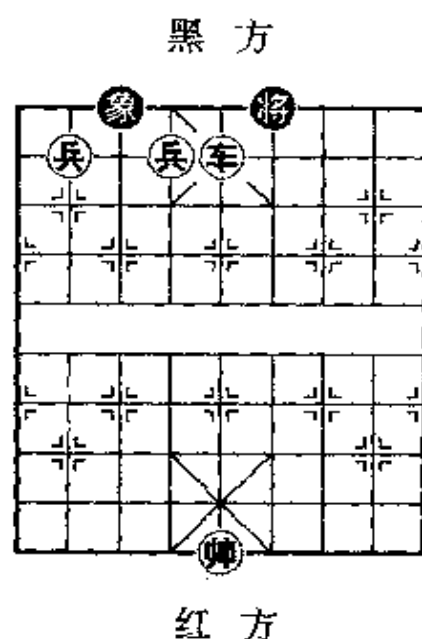
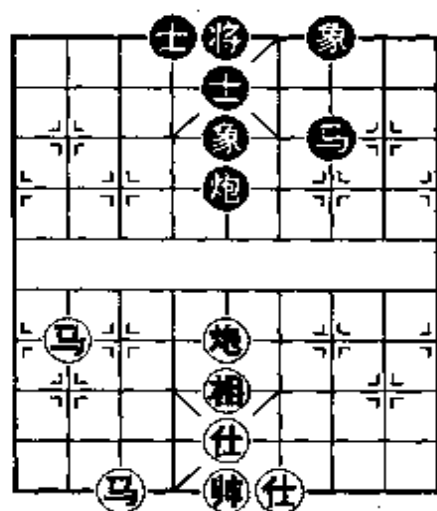


图 10

黑 方



中就叫“困毙”。

和，就是和棋，其形式有许多，这里仅就对弈中经常出现的两种和棋形式作简单介绍。

和棋有很多为大家所公认的“定式”，必须通过学习认真掌握。当对局进行到后来，双方均无取胜的可能，从而

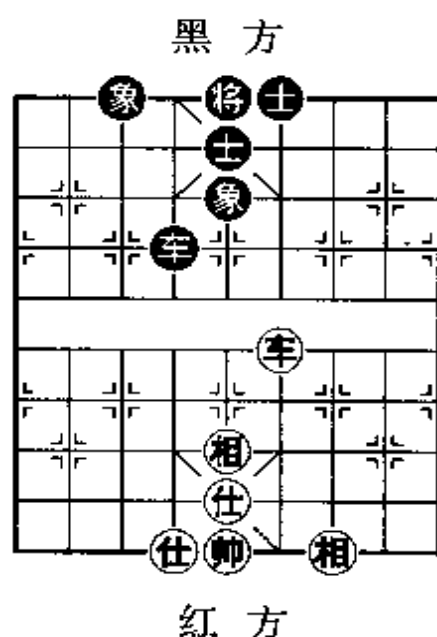


图 12

绝后,不能再次提出。

对弈双方走棋着法出现循环反复已达三次,谁也不愿“变着”,只要一方提议作和,经审察局面属实,可判为“不变作和”。如双方棋手皆未“提和”,继续对弈下去,裁判员可以判为和棋。图 13 是 1993 年第四届“后肖杯”象棋大师精英赛上出现的一个实战残局,现在轮到黑方走棋:

黑方走:炮 7 进 1 将军;

红方走:帅六进一“应将”;

黑方走:炮 7 退 1 返回原位,否则下一步红方有士五进四将杀的棋;

红方走:帅六退一返回原位,仍准备下一步走士五进四将杀;

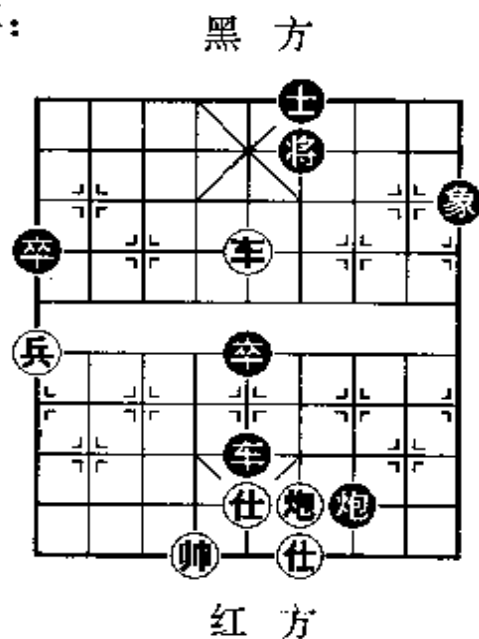


图 13

以下双方继续走：

炮7进1 帅六进一

炮7退1 帅六退一(二次)

炮7进1 帅六进一

炮7退1 帅六退一(三次)

至此，双方着法已循环反复三次，一方提议作和，另一方表示同意，这一对局也便结束了。

双方走子出现循环反复三次，大部分情况下是出于无奈，在“变着”要被将杀、失子或形势将处于不利时，棋手往往以这种循环反复着法求得和棋。图13局势，红方可动棋子只有车和九路边兵，此等形势下，显然不会走兵九进一送吃，中路上的红车若走开，让对方的车卒脱离拴链，过河卒冲下，红方就要致败；黑方若“变着”，让红方上士作“炮架”，一步就可将杀。因此，双方谁也不愿意“变着”，只好“不变作和”。

第三章 战术初步

当你掌握了象棋的基础知识,也学会了走子,就可以找人摆盘对弈了。但学棋也和做其他事情一样,应当由浅入深,先练好基本功,打下扎实的基础。如果你能先认真地理解和掌握象棋的一些初步战术和基本攻杀方法,然后再进行全盘对局的练习,对迅速提高棋艺水平,往往会收到事半功倍的效果。

象棋的战术手段很多,形式也多种多样,这里仅介绍几种常见的初步战术。

第一节 捉 子

“捉子”就是在对弈中,用自己的子力设法去消灭对方的子力,使对方的兵力逐渐削弱,从而造成敌弱我强的阵势,以优势兵力压倒对方,最终获得对局的胜利。

图 14,黑方 7 路马跃上 6 路后,正捉二路红车,红车若不走开,下一步黑方走马 6 进 8 就要把红车吃掉;红方反而平车捉马,走车二平四,黑马若不走

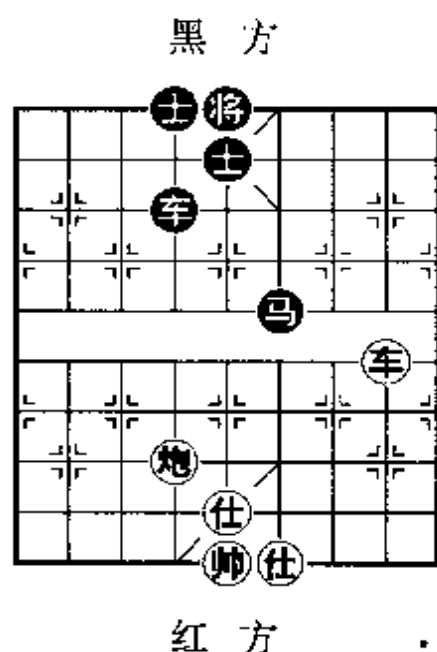


图 14

出,当己方的子力受到对方子力攻击时,一是用别的子力保护,一是走开,从而破坏对方捉吃子的计划。

在对弈中,也常常出现走动一子,捉住对方两子的情况,象棋术语叫“捉双”。

图 15,红方通过送吃一兵腾开了马路;黑方

开,下一步红方走车四进一就要把黑马吃掉。因此黑方走车 4 进 2 保住马,或马 6 退 7 避开。着法如下:

车二平四 车 4 进 2

黑方若不走车 4 进 2 保马,也可以走马 6 退 7 (或马 6 退 5),避开红车的捉吃子。

从这一例局可以看

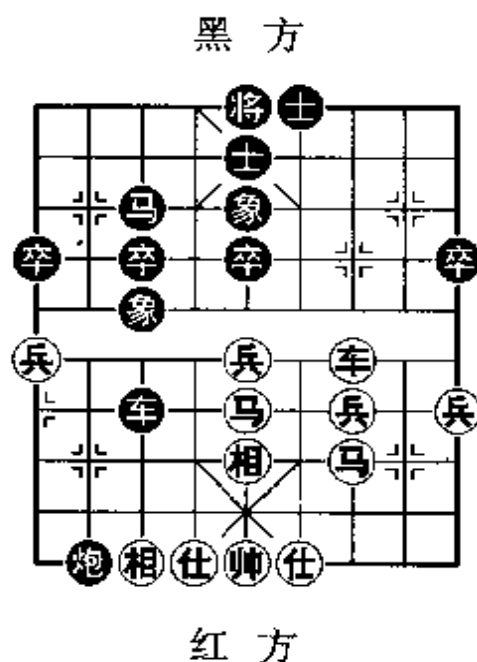


图 15

由于没有细察，贪吃一兵，让红方五路马跃上而造成了“捉双”之势，最后捉吃一子而占得优势。

着法红先：

1. 兵五进一 卒5进1 2. 马五进六 车3平4
3. 马六进七 车4退4 4. 马七退九

红方捕捉对方一马后，大占优势。

在对弈中，更多的方式是采用间接、隐蔽的手段，几个棋子联合起来捕捉对方的子力。先看一个实战对局。

图 16，轮到红方走子，经审时度势细算后，走了步送吃中兵，准备捉吃对方子力的好棋。着法红先：

1. 兵五进一 卒5进1
2. 炮五进三 马7进5
3. 炮三平五 车8进2
4. 马五进三 车2进1
5. 车四进五 车2进4
6. 相七进五

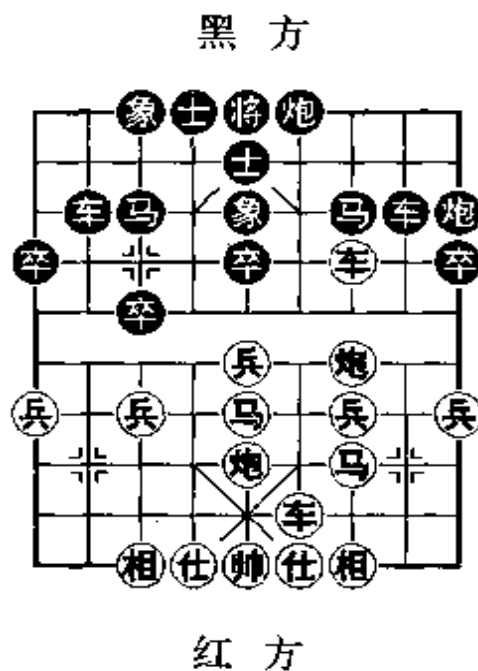


图 16

红方兵五进一后，黑方接受了对方的弃兵，走卒5进1，实出无奈，否则红方马五进四后，有车马炮三

子强夺黑马的棋。第2个回合,红方炮五进三不但吃回了弃兵,而且架上了当头炮,在中路给对方构成了威胁;黑方跃上7路马,一时虽然摆脱了三路红车的压制,并与3路马连环,仍是无奈的着法,很快让红方三路炮平中路,使得黑马又在红方炮口之下。因下一步红方有后炮进二(在象棋记录中,遇有己方同样的两个子在同一条直线上时,走子时要表明是前边的子,还是后边的子,在着法前面加“前”或“后”就可以了,以利于别人打谱时方便),马3进5;车三平五,黑方丢马。第3回合,黑方走车8进2意在反捉红方的中路前炮,第4回合红方走马五进三护住己方的前炮,使黑方升车捉炮的计划落空,而黑方2路车进1,无非是为了保住中路马。第五回合,当红方四路车进五,黑方丢马已是在所难免。黑方又是出于无奈,只好进2路车反捉对方三路后马,徒劳无益,当红方上相联相后,黑方已是无计可施。

从上面这一段着法中可以看出,红方通过送吃一中兵,打破了双方的僵持局面,然后双车双炮一马协同作战,通过一些明的、暗的进攻手段,终于捕捉对方一马。实战对局时,黑方到此认负。因黑方尽管双马连环,但中路马已无路可逃,必丢无疑。以后红方可走:后炮进二吃马,黑方走马3进5吃红炮,红

方接着走车四平五吃黑马。黑方不但多丢一马,而且从局面上来看,已呈败势,故不再续弈。

第二节 弃 子

弃子是象棋中应用最广泛的一种战术手段。在对弈中,棋手常常以最小的代价,换取更大的利益,有意识地舍弃一子,然后去捕捉对方的主要子力,或攻杀对方的帅(将),称为“弃子”(简称“弃”)。“弃子”战术,在争先、取势、解围、攻杀时,往往起着使局势发生突变的关键作用。“弃子”战术运用得当,常能抓住战机,速战速决。有时在劣势的情况下,运用弃子战术可反败为胜。“与其恋子求生,莫若弃子取势”,说的正是这一道理。

“弃子”战术多种多样,这里仅介绍对弈中最常见的“弃子抢攻”、“先弃后取”、“弃子入局”三种。

弃子抢攻:象棋对弈进攻性很强,要时时处处保持主动进攻状态。即所谓“力争主动”。这就好比两军打仗,谁先攻占了山头,谁就掌握了主动权。我们先看一实战对局。

图 17,黑方上一着走卒 7 进 1,6 路马正捉二路红车。红方接走:

1. 车二平四

反捉 6 路黑马。以下黑方可走马 6 进 7，逃马吃兵，继而有马 7 进 5 换中炮的棋。但这里黑方却是弃马抢攻，想以奇兵制胜。

走：

1. 卒 7 进 1

2. 车四退一 卒 7 进 1

黑方多吃一兵，且有一过河卒，并已逼近红方“九宫”。

3. 车四平二 车 8 进 1

红方继续保持对黑方左翼车炮的拴链（“拴链”是对弈中的重要战术之一，待后面作专门介绍）。

黑方 8 路车进 1，是为了走车 8 平 6 后，准备保护 7 路过河卒骚扰对方的“九宫”。

4. 兵七进一 卒 7 平 6 5. 兵七进一

红方弃中炮，挺进七路兵抢攻。

5. 卒 6 平 5 6. 兵七进一 马 3 退 4

7. 车六进七

至此，红方虽丢掉一炮，但弃子战术运用成功，已基本上控制了局势。以后再走炮八平五，打掉黑方

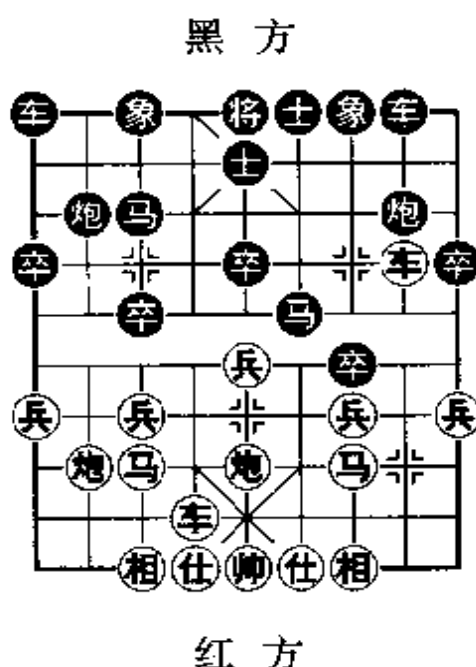


图 17

中路上的前卒，进而再走炮五进四打掉黑方中路上的后卒，已构成了对黑方的强大攻势。黑方若不采取紧急措施，就岌岌可危了。

先弃后取：在某种形势下，先弃掉己方一子，然后通过一些手段，不但夺回弃子，而且往往会进一步发展局势，进而获得胜利。这就是人们常说的“先弃后取”。这种战术手段，在对弈中大量被运用。当某一子被捉时，是消极逃避，还是被动退守？这就要考虑能不能运用先弃后取的战术。

图 18 是一实战对局，
现该红方走子：

1. 炮二平三

红方平二路炮于三路，瞄准对方 7 路底象，为以后的弃车吃卒打下埋伏。

1. 炮 2 进 1

2. 车五平七

黑方二路炮进 1 打车，红方经过细算后，毅然

弃车吃掉对方的 3 路卒，是有胆有识的一着。此着红方若不走车五平七，而改走车五退一避开，则黑方卒

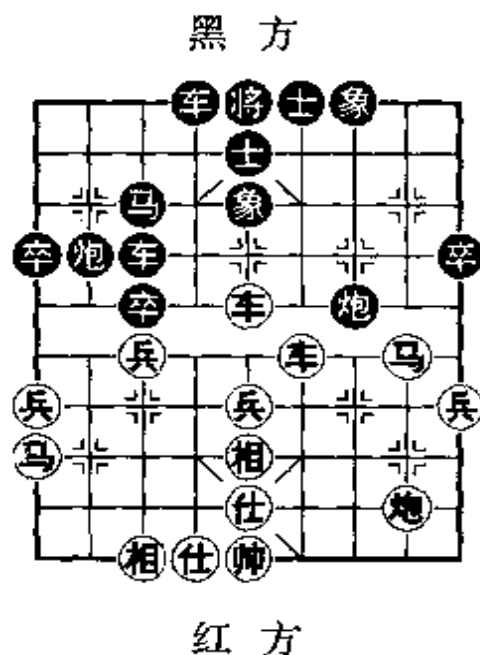


图 18

3 进 1；车五平七，车 3 进 2；车四平七，马 3 进 5，黑方子力活跃，红方没便宜可占，虽多一兵，看不出有什么明显的优势。

又如红方不走车五平七而改走兵七进一，则黑方炮 7 平 3；车五退一，红方五路车还得被动退回一步。黑方五个大子集结在红方的左翼，很容易联手发展成攻势，显然红方要棋落下风，处于被动地位。

2. …………… 车 3 进 1

显然黑方不能走象 5 进 3 吃车，因红方有炮三进八打象闷杀的棋。这正是第一回合红方走炮二平三的用意所在。

3. 兵七进一 炮 2 退 3

至此，红方不但吃回弃车，而且多吃对方一卒，七路兵又过了河，已明显发展成优势。

4. 车四进二 车 4 进 5 5. 马二进一 炮 7 进 3

6. 兵七进一 马 3 退 4 7. 马一进三

红方已成优势局面。

弃子入局：“弃子入局”是象棋对弈中的一种重要战术。特别是当一局棋进入残局，在直接难以攻杀的情况下，要首先考虑能不能“弃子入局”，即牺牲己方的子力，从而构成杀局。当然，越到残局时，子力越宝贵，弃子时要算准，要慎重，否则弃子不成功，不但

不能入局，反而白丢一大子，棋也就难下了。

图 19 双方子力完全相等，就目前的形势来看，双方都有攻势，各有顾忌。红方左翼车马炮三子虽对黑方构成了威胁，但一时还构不成杀势。这时要考虑能不能通过运子，创造“弃子入局”的条件。

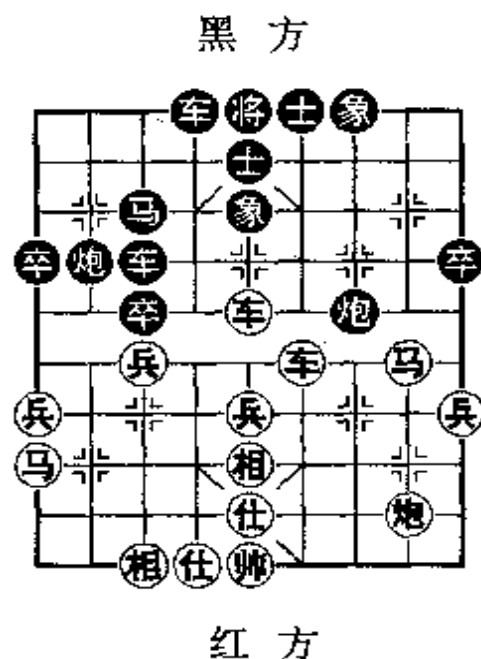


图 19

同样，黑方也在考虑，利用一炮镇住中路，左翼双车线路畅通，随时可以进车威逼对方的九宫，能不能也创造弃子入局的条件呢？于是双方展开一场激烈的抢攻战。

着法红先：

1. 车三进四

大胆的设想。一般情况下，红方的这一三路车是不敢离开底线的；因黑方有车 8 进 9 的棋，下一步车 6 进 7 (或车 8 平 6) 要杀。但红方经过审时度势，算准可先黑方一步“弃子入局”，还是冒险升三路车巡河，目的在为以后的“弃子入局”创造条件，并引诱对方

进车“逼宫”。

1. …………… 车 8 进 9 2. 帅五平六 车 6 进 6

3. 车三平六 车 6 平 5

下一步黑方走车 8 平 6 吃士，杀。但慢了一步。

4. 前车进五

红方弃车入局，获胜的精妙之着。

4. …………… 士 5 退 4 5. 车六进七 杀

第三节 兑 子

兑子：简称“兑”，就是双方交换子力。对弈时，在运子的过程中，凡让一个有根棋子（即有别的子保护的棋子）在先失后得的情况下，意欲和对方的棋子进行等价交换，称之为“兑子”。而吃掉对方棋子后同样作出等价的牺牲者，也称之为兑子。

图 20，红方有一炮，黑方有一马，其他子力完全一样，子力位置差不多，只黑方有一中卒，略好走一些；红方的三路兵因对方有象看护，不容易过河。着法黑先：

1. …………… 车 6 进 2

黑方升车巡河，为下一步准备兑子做好准备。

2. 兵三进一 车 6 平 4

黑车因有 3 路马的保护（即所谓“有根”），主动

平车4路,要与红方六路上的车进行兑换。如果红方乐意交换,即可走车六进三吃黑车;黑方则走马3进4吃红车。红方经过推算,认为如此交换子力不合算,因黑方的3路马跃上河口后很活跃,可保护中路卒直冲而下。因此,避免兑车,反而平车捉马。接走:

3. 车六平七 车4平3

黑方见对方平车捉马,又平车主动“邀兑”(主动将己方有保护的棋子走至和对方互相可吃的位置,称为“邀兑”)。此时,红方若走车七进三吃黑车,黑方则象5进3吃红车,同样双方各兑掉一车。但红方仍不乐意兑换,继续回避。

4. 车七平六 卒5进1

红方见在与对方车周旋的同时,黑中卒欲直冲而下,过可后很可能给己方带来麻烦。于是,由被动回避,变为主动“邀兑”。走:

4. 车六平七 车3进3

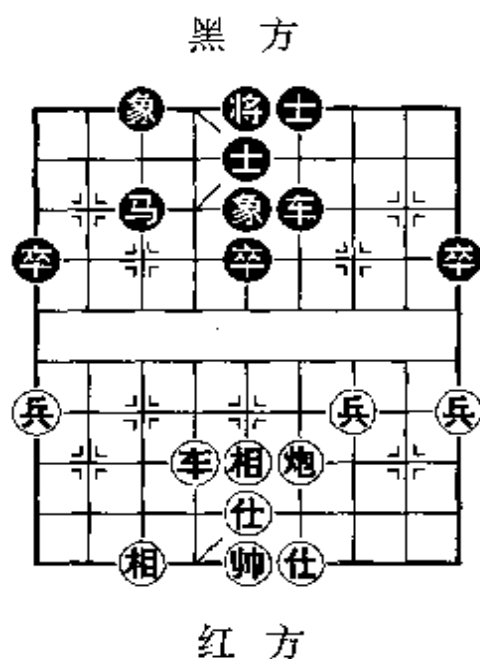


图 20

黑方本来就想兑车，这次红方主动“邀兑”，若走开车，红方走车七进五就会丢马，不兑不行了。双方终于将主要子力——车兑掉。

5. 炮四平七 卒 5 进 1 6. 相五进七

红方扬相，目的有二：一是以相为“炮架”打马，一是腾开炮路，准备平炮打卒。因为双方兑掉车后，决定对局胜、负、和的主要力量在于能不能把对方的兵(卒)消灭掉。

6. …………… 马 3 进 4 7. 炮七平一 马 4 进 6

8. 炮一进四 和势

对弈时，当双方子力都比较多，是难以攻杀帅(将)的，要想达到目的，必须设法兑子。如能抓住时机，准确而又巧妙地运用兑子，往往可以达到“兑子争先”的效果，然后逐步扩大优势，直至取得对局的胜利。

图 21 是名手的实战对局，双方各一子无伤，正处于中局多子力的僵持阶段，也都还没有发展成明显的攻势，更谈不上攻杀帅(将)。红方不甘心这种僵持局面继续下去，于是平车邀兑，蓄意挑起激烈的对攻。

着法红先：

1. 车九平四 车 6 进 6 2. 马二进四

红车以二路马作保护，平车四路主动邀兑后，黑6路车无处可回避，只有吃掉对方的车，红二路马借吃车之机跃上，在步数上争先了一步。

2. 马6进8

3. 炮一平二

红方一路炮有八路炮和四路马作保护，又平炮邀兑，仍是争先的佳着。

3. 炮8进6 4. 马四进二

双方兑掉一车一炮后,黑方双马位置欠佳,相比之下红方各子比较活跃。

4. 士6进5 5. 车一平二 车9平6

6. 马二退三 马8退7 7. 车二进六

红方退马亮车,然后开车占据对方卒林,已由几步争先发展成优势局面。黑方除6路车占位较好外,双马一炮皆处于受制的局面,走子也就被动了。

7. 车6进3 8. 炮八平七 卒5进1

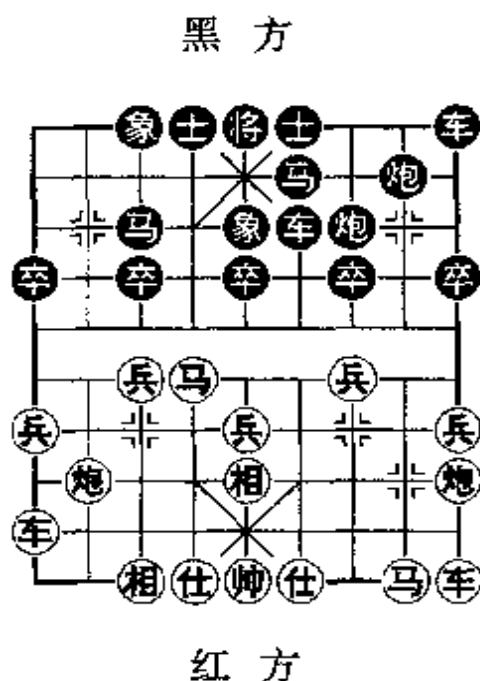


图 21

9. 车二平一 马 7 进 6 10. 士四进五 炮 7 退 2
11. 兵一进一 车 6 进 2 12. 马六进七 炮 7 进 5

黑方在处于下风的情况下,准备兑子求和,弃炮打兵后,以为有相五进三,车 6 平 3 的棋,一车捉红方马炮双子,吃回弃子后有足够的补偿。但红方没有这样走,而是另有妙着:

13. 马七进五 象 3 进 5 14. 炮七进五 炮 7 进 1
15. 车一平三 炮 7 平 1 16. 车三平九 炮 1 平 4
17. 炮七平四 士 5 进 6 18. 车九平六

看来,第 12 回合黑方弃炮打兵某求兑子求和计划落了空,经过这一番兑子,以双马双卒一象的代价换取了对方一马一炮一兵,反多损失一象一卒,如今形势更加不利。

红方九路车平六路,看似捉炮,实际是为了谋卒。想把对方的卒消灭掉,然后以己方多兵的优势获胜。

18. 炮 4 平 2 19. 车六平五 车 6 平 9
20. 车五进一 士 4 进 5 21. 车五退二

至此,红方士相全,净多两兵,已成胜势局面。

通过上面对图 20、图 21 的分析可以看出,兑子有直接的兑换、间接的兑换,轻重子的兑换等方式。在对弈中,不论通过什么方式兑换子力,目的就是为

了达到,当局势处于劣势的情况下,通过兑子以谋求和棋;而当局势处于优势时,通过兑子以进一步争先取势,发展优势局面,甚至通过兑子迅速入局获胜。

图 22 是名手的实战对局,双方交手后,前 11 个回合就直接兑掉双车,其后又以马兑掉一炮。就目前的局势来看,黑方多两卒,占有优势。上一回合黑方走马 4 进 2, 准备下一步奔卧槽走马 2 进 3 将军。现在轮到红方走子:

1. 炮六退五

红方已察觉黑方跃马的用意,及早做防范,退炮准备蹙马腿。

1. …………… 马 2 进 3

2. 马五退七 炮 1 平 2

黑方平炮下一步有进 4 打死红炮的棋,红方走马五退七就是为了防备这一着,下一着再走马七进九后,黑方就不能走炮 2 进 4 了。

3. 马七进九 炮 2 进 2

4. 马三进五

黑方前有卧槽马,后有士角炮,这两个子对红方

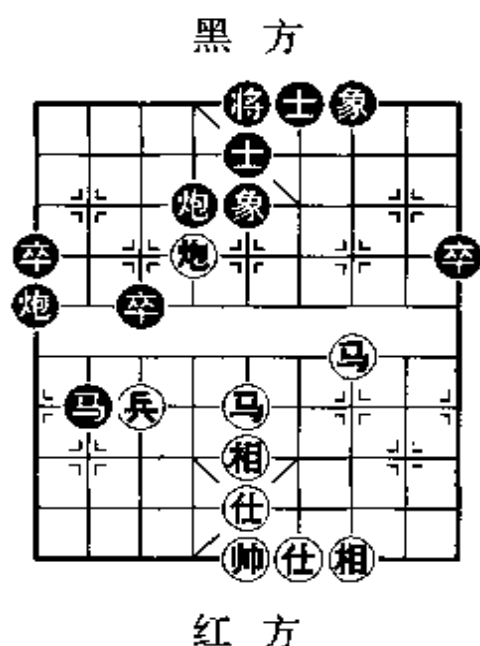


图 22

的威胁太大了，只要能设法兑掉其中之一，红方的被动局面就有所缓解，这步进马就是为了下一步走马五进六先兑掉黑方的士角炮。黑方显然不会这样兑子，接走：

4. …………… 炮4退2 5. 兵七进一 炮2退5

黑方这步退炮，目的在于下一步走炮2平4，重炮后打死对方的红炮。双方兑子已在所难免。

6. 马五进七 炮2平4

一步强行兑子，黑方奠定了胜局。

7. 马七进六 炮4进8 8. 兵七进一

红方进兵丢马，速败之着。若改走马九退七，则黑方炮4退2；帅五平六，卒3进1，红方也难以挽回败局。

8. …………… 炮4退2 9. 帅五平六 马3退2

至此，红方边马被捉死。红方若逃马，黑方则有马2进4马后炮杀的棋。红方丢马后败局已定，故认负。

黑方之所以能迅速得子获胜，关键在于及时兑掉红方阻拦卧槽马的六路红炮，是运用兑子战术获得成功的典型例局。

第四节 运 子

运子就是走子，初学者虽然已学会了各子的走法，但不等于会走子。当一局棋进入中局时，双方子力雄厚，子与子之间关系复杂，变幻无穷，有时僵持难进，有时短兵相接，有时又稳定平淡，如何针对棋盘上各种不同的形势，突出妙手，争先取势，这就要靠巧妙的运子。

图 23，对局刚进入中局不久，双方各一子无伤，虽然处于僵持阶段，但尚未达到激烈对攻的程度，显得比较平淡一些。现在轮到走子的红方，不甘心在这种均衡局面中纠缠，经过一番审时度势，权衡利弊，接走：

1. 炮五平七

中炮本来很有攻击力，但此时红方若中路进攻，形势难以开展。如改走马六进五，则黑方马3进5；炮五进四，士4进5，局势仍比较平淡。

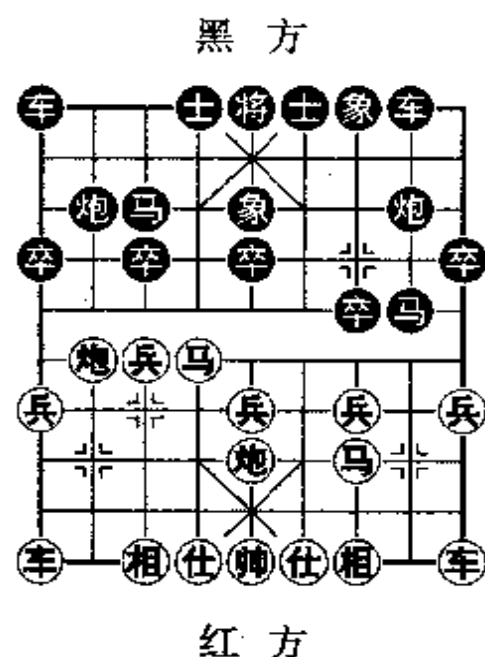


图 23

红方卸中炮平七路,瞄准黑方右马,并集中子力于左翼,容易发展成攻势,是运子灵活机动的好着。

1. 炮2退1 2. 相七进五 炮2平7

运子,用一军事术语来说叫“调兵遣将”。黑方针锋相对,也在“调兵遣将”,先是2路炮退1,继而又平7路,通过两步运炮后,瞄准了红方的右马。然而,黑方这两步运炮却值得研究。这一来,削弱了己方右翼的防御力量,易被红方集结的子力所乘。

3. 车九平八 车1平2 4. 车一进一 马8进7

5. 车一平四 士4进5 6. 车四进七

这几个回合,红方运子积极而紧凑。现在进车塞住黑方象眼,以后有马六进七,再马七进五掠象的着法,黑方不得不采取应急措施。

6. 炮7进1 7. 士六进五 炮7平6

8. 炮八进三

至此,红方左右子力呼应,进炮瞄象发动攻势,实现了预定的运子计划。

8. 炮8平7 9. 马六进七 马7退6

10. 马三进四 车8进8 11. 马四进六

至此,红方大优。以下黑如接车8平6;相三进一,炮7平8;车四平二,炮8平9;马六进七,黑方难以应付,最终败阵。

上一局例，在较为平淡的局势下，红方蓄意挑起事端，通过一系列的构思，各子配合，巧妙运转，终于达到了“运子取势”的效果，获得胜利。对弈中，在更多的情况下是“借势运子”。即借助己方的子力优势或攻势，巧妙运子，从而达到迅速入局，乃至获胜的目的。

图 24 是两位特级大师的实战对局，黑方集结车马炮和一过河卒于红方右翼，已构成了较大的威胁，但由于红方的顽强防守，要想入局还得费一番手脚。黑方经过仔细推算，突然妙手运炮，突破了对方防线。

1. 炮 2 平 6

黑方妙手突发，右炮左调，既可炮 6 进 5 打底士，成担子炮（也称“担杆炮”、“扁担炮”，指双炮连环，互相保护，以横线为多）之势，又可卒 7 平 6 或马 8 进 6 打红车，是一着多用的好棋。

2. 炮六平三

如改走车四平二，则

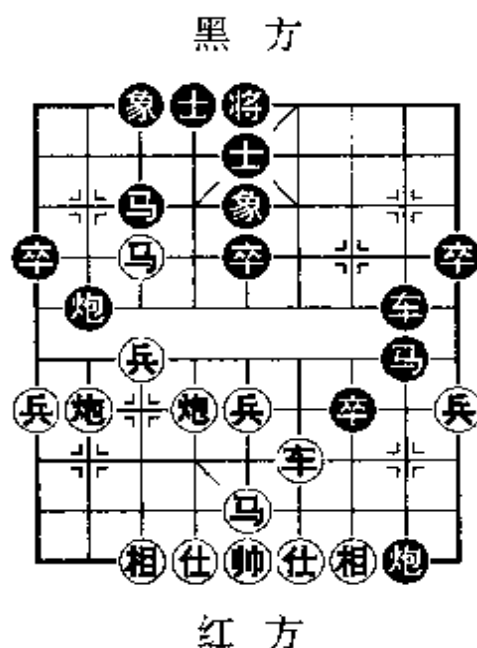


图 24

马 8 进 6, 红方丢车。

2. …………… 炮 6 进 5

绝妙佳着, 双炮在对方底线已成担杆之势, 更具威力。至此, 红方阵营已崩溃。

3. 马五进七

红马跳出窝心, 乃明智之举, 若改走车四平二, 则黑方马 8 进 9; 车二平三 (如车二平一吃马, 黑方则炮 6 退 1, 杀; 又车二进三吃车, 则黑方马 9 进 7 卧槽, 杀), 车 8 进 4, 红方难以应付。

3. …………… 马 8 退 6 4. 炮三平二 车 8 平 7

5. 车四退一 炮 6 平 4 6. 帅五进一 炮 4 退 2

7. 车四进三 炮 8 平 3

黑方借助自己的攻势, 积极运子消灭对方子力。双炮左右开弓, 连消带打, 掠去对方双士一相后, 红方已是孤城难守。

8. 相三进五 炮 3 平 1 9. 炮二平四 车 7 进 4

10. 炮四退二 炮 1 平 6

黑方借上一着进车打将, 拴住红炮之机, 又平炮打车, 目的是让红方四路车走开, 以便黑马跃上, 四个大子联合攻城, 加快了取胜的步伐。黑方进车、平炮, 次序井然, 又是绝妙佳着。

11. 车四平五 炮 4 退 1 12. 车五平三 马 6 进 7

13. 炮八退二 炮6平8 14. 帅五平六 炮8退1
 15. 炮四平五 车7退1 16. 帅六退一 炮8平2
 17. 马七进六 车7平5 红方认负

通过这一例局的分析可以看出，黑方双炮运子灵活自如，借助己方的优势和攻势，时而左调，时而右移，左右逢源。在运子中消灭对方士相，抽吃红炮，终于迫使对方认负。运子之妙，令人击节赞赏。

第五节 挪

挪，是一种运子方法，是对弈中经常使用的腾挪战术。当双方棋子在同一直线或横线互相牵制时，就要考虑能不能通过挪子来分兵袭击，从而达到争先、得子的目的。

图25，双方各兑去一兵一马，正处在中局的战斗中。现在轮到红方走子：

1. 炮六平九

红方六路炮平边准备击卒，同时也为下一步挪炮斗车腾开了子路。

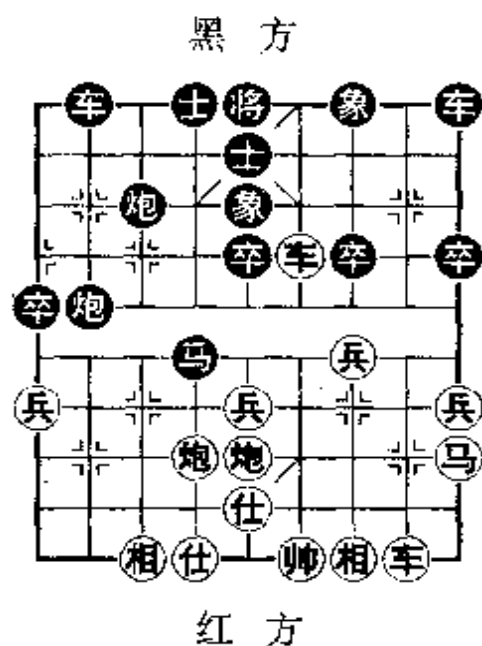


图 25

1. 炮3平1

黑炮平边是针锋相对的着法，准备打红方的九路边兵，软手。应改走炮2平3，双炮重叠，既可以打红方底相“将军”，又为己方2路车腾开了路线，黑方车马双炮在红方左翼有一定的攻势。

2. 炮五平二 车9平8

红方此着平炮，乍看起来是为了腾开中路准备联相，防止黑方对左翼的进攻，实际有更大的图谋。黑方平车拦炮，无奈之着，否则红方接走炮二进七，象7进9（若走士5退6；则红方车四进三，将5进1；车二进八，杀）；车四进三，杀。

3. 炮二平八 炮2平6

红方一着平炮后，同时攻击着对方双车，必失其一。黑方只好平炮阻隔，否则红方走车二进九，再车四进二塞象眼后，有将杀的棋。若改走车8进9吃红车，红方则炮八进七，象3退5；马一退二，黑方双车尽失。

4. 车二进九 车2进7

红方以车换炮后大占优势。

这一战术在应用时一定要计算准确，否则反而容易吃亏。图25中黑方的两个车，皆为“无根”车（即没有其他棋子的保护），如果是“有根”车，红方就没

有便宜可占了。

图 26，是通过挪马击车的一个局例，现在双方正处在中局的僵持阶段，各自积极组织进攻。

1. 车八平七 车 1 进 2
2. 马七进六 士 4 进 5
3. 马六进四 车 7 平 6

黑方平车拴连对方车马，失算之着，应走士 5 进 4 早做防范，局面虽处被动，但尚无大碍。

4. 马四进六

红方进马准备奔卧槽，已不是抽吃对方 1 路车的问题了，而且要置对方于死地。下一步黑方如走车 6 进 2 吃对方的“有根”车，则红方马六进七，将 5 平 4；车七平六，士 4 进 5；车六进一，杀。无奈，黑方只有丢车保将。接走：

4. …………… 士 5 进 4 5. 车四进二

红方挪子战术获得成功，得车后胜势。

再看看挪马斗车的另一例局。图 27，双方正处在中局的混战状态。从子力上来看，红方已损失一炮

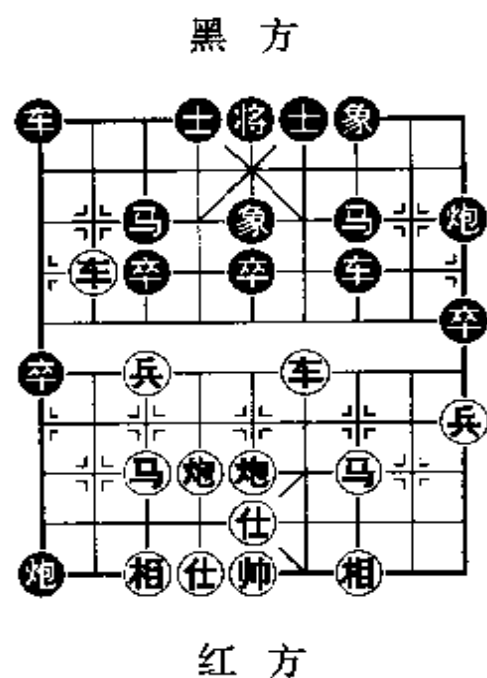
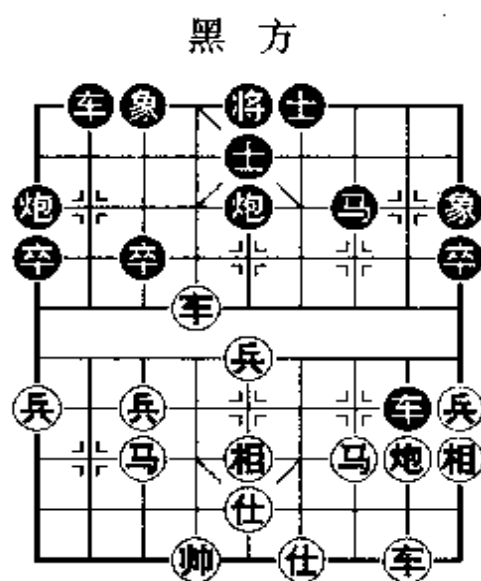


图 26

一兵，黑方缺一马双卒；从形势上来分析，红方右翼车炮被拴链，一时难以组织攻势；而黑方一炮镇中，左右各子俱都比较活跃，可以随时发出组织进攻，尽管比红方少一卒，但应当说局面上占优，现在又轮到黑方走子：



红方

图 27

1. 车 2 进 7

黑方此步进车目的有二：一是捉马，二是准备下一步走炮 1 进 4 打掉红方的九路边兵，然后沉底，红方就难以应付了。

2. 相五进七

红方如果逃马，走马七进五（马三进五后果一样），则炮 5 进 4；马三进五，车 2 平 5，红方必然要丢子。而红方此步扬相，不怕黑方双车在竖和横线上的拴连，既是稳守的着法，又暗设下陷阱，准备诱使对方上当。

2. 车 8 平 7 3. 车二平三

黑方 8 路车放弃对红方车炮的拴连，平车压马，红方若走马三进五，则黑方车 2 退 1，以后再炮 5 进

4,红方难免要丢子,局势也将更加不利。岂料红方不怕拴链,反而以车保马,因为车平三路后有边相的保护,是“有根”车,待以后伺机将马跳开,大不了兑车。

3. 炮1进4

一味贪攻,中了圈套,应走炮1平4,仍保持攻势。

4. 马三进五

红方一步挪马亮炮,使得黑方双车皆在攻击之下,必丢一车。

4. 车7进3 5. 炮二平八

以下黑方若逃车,走车7退5邀兑,则红方炮八进七,象3进1(士5退4;则车六进四,将5进1;车六退一,杀);车六进四,杀。黑方若走炮1平2阻挡,则红方相一退三,黑方双车皆失,败局已定。

通过此一例局可以看出,红方本来处于劣势的棋,由于抓住对方急攻冒进的弱点,巧设陷阱,诱使对方上当,一步挪马亮车,不但化解了对方的攻势,而且将其主力子力消灭,从而奠定了胜局。由此不难看出,挪子战术在对弈中的重要性。

图28是挪车亮炮攻击车的例局。前面红方用一马一炮换了对方一车,现少一兵,在子力上并不占优

势，但双车占位有利，比较活跃，一车占肋线，一车拴链对方车马。由于黑方3路马有象的保护，所以并不怕红车的拴链，只是黑车占位欠佳。红方抓住这一弱点，要继续在第七直线上缠斗下去。现该红方走子：

1. 炮九平七 炮4平3

黑方针锋相对，这步平炮只想到：下一步红方

若走炮七进三交换，则黑方炮3进2，红方七路车若不及时走开，则有炮3进5；车七退三，车3进6以炮换车的棋。红方若不兑换，黑方有车3平2后，马炮串打红方车炮的棋。然而黑方没有看到红方这步炮九平七的假像，忽视了红方有挪车亮炮打己方车的棋。

黑方这步炮4平3若改走车3平2(车3平4，则红方炮七进三，黑方白丢马)；则红方车七进二，象5进3；炮七进七，杀。

此时黑方正确的应对，应改炮4平3为炮9平

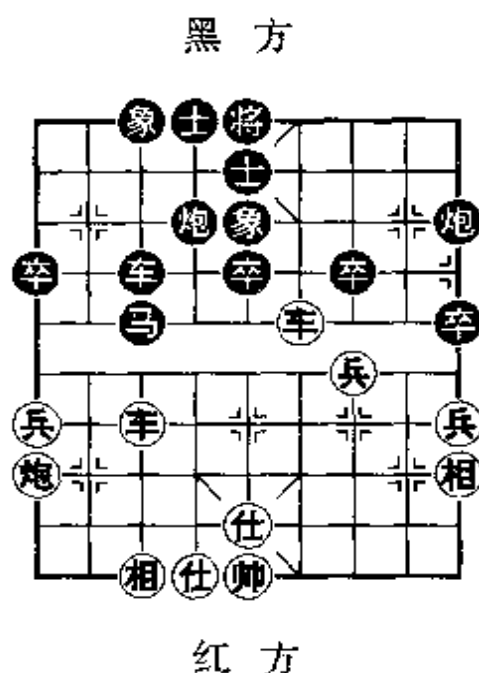


图 28

6,红方若走车七平二,则马3进2;车二平八(否则下一步黑方马2进3卧槽,杀),车3进4,交换子力后,黑势不弱。

2. 车七平二

红方挪车亮炮,下一步黑车必丢无疑。黑方如逃车,则红方车二进六,士5退6;车四进四,将5进1;车二退一,红胜。

第六节 抽

通常所说的抽,多指“抽将”。在对弈中当一方走动一子后,既“将军”,又捉对方的棋子。对方为了“应将”,不得不走开帅(将)而放弃被捉的棋子。正如俗语所说:“舍车马而保将帅。”这是一种很凶狠的战术,如同战争中的闪电战,往往让对方措手不及,防不胜防,轻则损兵,重则折将。

先看一个简单的例子。图29,从大子上来看,双方各有一车,黑方多一炮。现在轮到黑方走子,如果走炮1进1将军,红方则相七进九,车3进7;帅五进一,车3退1;帅五退一,意义不大。于是,黑方主动送吃一炮,诱骗对方上当,接走:

1. …………… 炮1平7

2. 车三退三 车3进7

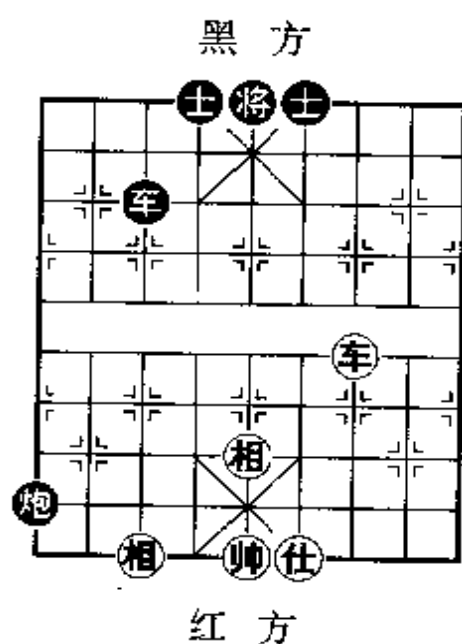


图 29

不会走车三退三吃炮的，此例不过简单说明什么叫“抽将”罢了。

图 30，双方子力相等，大子各有一车一炮，红方车炮占据对方的卒林横线，黑方车炮占据中路直线，谁先走谁将抽吃对方的棋子。若红方先走：

1. 炮九进三 士 4 进 5

62

黑车大胆吃相“将军”，红方不能走相五退七吃车，因规则中规定，双方帅将不准照面，只有上帅“应将”。

3. 帅五进一 车 3 退 1

4. 帅五退一 车 3 平 7

黑方抽吃红车而获胜。当然，稍有一定实战能力的人，当黑方走炮 1 平 7 献炮时，红方是绝对

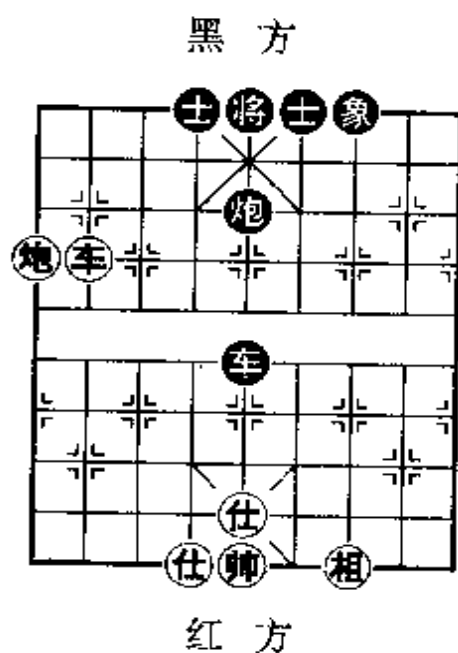


图 30

黑方不能走将 5 进 1，否则红方有车八进二杀的棋。

2. 车八进三 士 5 退 4 3. 车八退五 士 4 进 5
4. 车八平五

红方通过两步打将，最后抽吃红车。

若黑方先走：

1. …………… 车 5 平 1

若走车 5 平 2；则车八平五，车 2 退 2；车五退二，车 2 平 1 吃炮。

2. 车八平五 车 1 退 2 3. 车五退二

黑方抽吃红方一炮。

象棋是双方争夺很激烈的一项对抗性的运动，枰上棋子千变万化，即使是象棋高手，在对弈时也无法保证不犯错误。有人把下棋比作“棋盘上的勾心斗角”，这话在某种程度上有一定意义。设想，对弈时双方都走子正确不犯错误，一盘棋就很难分出胜负了。要想取胜，就得要设陷阱，设圈套，诱对手犯错误。

“抽将”不仅仅是得子，往往能以迅雷不及掩耳之势置对方于死地。要达到这样的目的，就得要巧设陷阱，让对方误中“伏兵之计”。

图 31，红方多一马一士，黑方多一卒，且已攻占

红方帅门的要害位置。从图式上来看，双方互有顾忌。尽管红方双车皆在左翼，直线线路又畅通无阻，但一时难以直接构成杀棋。如走车七进一，则黑方士5退4，马九退七，卒4平5杀，黑胜。看来红方如此走子行不通。能不能让远离对方将门的九路边马发挥作用呢？

着法红先：

1. 马九退七

红马退到了蹩脚之地，似笨实佳，是深谋远虑的一着好棋。黑方经过精确计算，已察觉了红方这着退马的用意，不甘心苦守，于是弃卒搏杀，与对方争速度，展开了抢攻。

1. …………… 卒4平5

黑方若弃车砍士，走车9平6，则红方帅五平四，卒4平5；车七进一，士5退4；车七平六，车4退2；马七进六，将5平4；车八进九，将4进1；车八平四，红胜定。

2. 帅五进一 车9退1 3. 帅五退一 车9平3

4. 车八进九 车4退2 5. 车七平五 杀

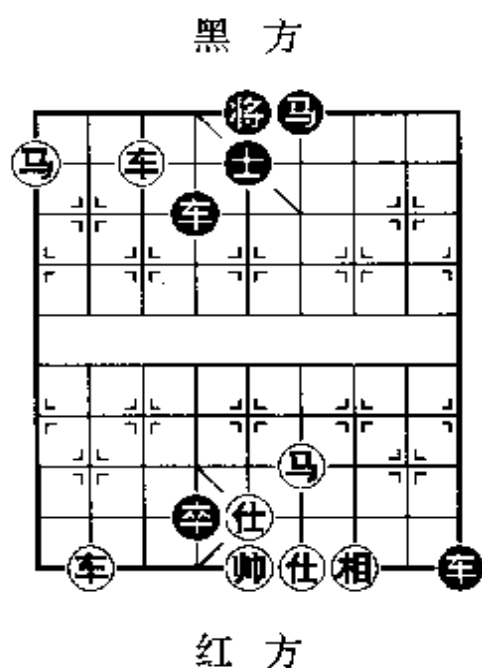


图 31

通过这一例局可以看出，红方通过“抽将”，以精彩的着法迅速构成杀局。

在对弈中往往不容易发现“抽将”的机会，这就得靠“造势”来达到“抽将”的目的。

图 32，黑方比红方少一马两卒，但红方子力受困，被黑车“镇”住了车马炮三子；黑方在中路有攻势，但要获胜却得费一番周折。黑方经过一番妙算，以诱兵之计设下了陷阱。接走：

1. …………… 卒 7 进 1
2. 兵三进一

主动邀兑 7 路卒，引诱对方中计上当。红方没有细察，误认为如果让黑方 7 路卒过河将酿成大患。于是接受了对方的弃卒。应走马四进三献马，及早摆脱。因为红方这只四路底马，有比没有更加不利。以下黑方若车 8 平 7 吃马，则红方帅五平四，卒 7 进 1；车一平二，红方弃还一马一兵后，受困的局面基本上已经得到解脱，谁胜谁负可就难以预料了。

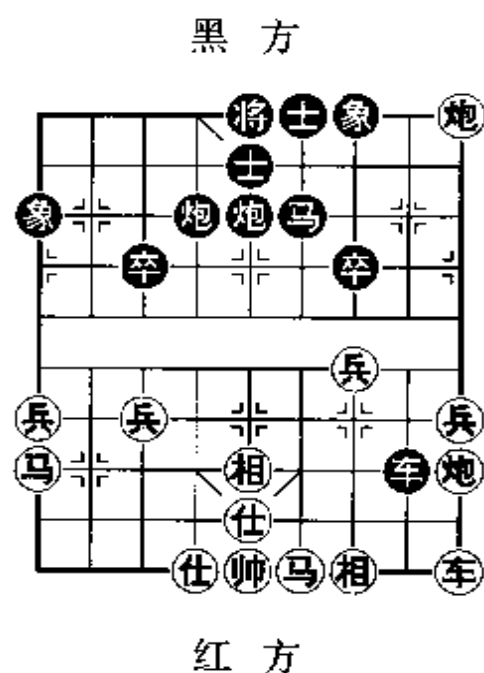


图 32

2. 马 6 进 7 3. 车一进一

红方已看出了黑方“骑河马”的厉害，于是升车，准备下一步走车一平三反捉黑马。然而黑方得理不饶人，接走：

3. 炮 4 进 6 4. 车一退一 马 7 进 6

至此，红方形势已十分严峻。下一步黑马跳卧槽，抽吃红车已不在话下，而是要将杀红帅。红方不得不舍车保帅。

5. 马四进三 马 6 进 7 6. 帅五平四 马 7 进 9

红方丢车后败势。通过这一例局可以看出，在“抽将”中马的威力不可低估。下面再看一个用炮“抽将”的例局。

图 33，双方正处于中局的激战中。红方已丢一车一兵，黑方失一马二卒。从子力上来看，显然黑方占优，但红方子力位置好，且占有先行之利。

着法红先：

1. 帅五平六 将 5 平 6

黑方被迫之着，否则下一步红方有车六进四

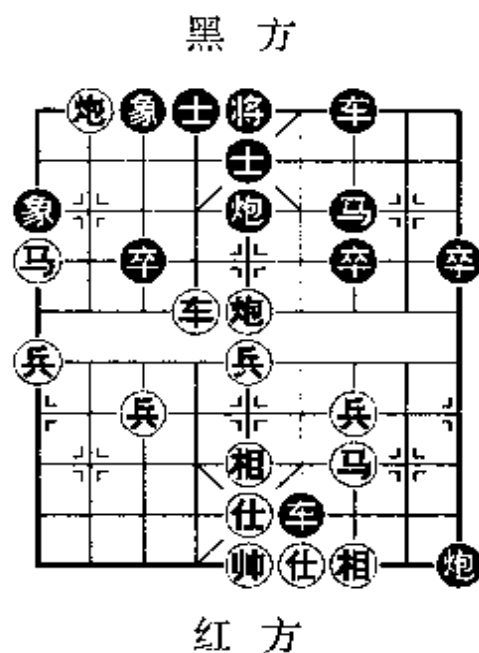


图 33

杀的棋。

2. 炮五进三

红方毅然挥炮打黑方的中心士(此士俗称“花心士”),有胆有识的佳着。由此摧毁了黑方的防线。下一步黑方若马7退5吃炮,则红方车六进四,将6进1;车六平三,黑方丢车。

2. …………… 车7平8

黑方平一步车,成为有马保护的“有根车”,以下红方如走车六进四,将6进1;车四平二(如不兑换,黑车投入前方作战,将对红方构成很大的威胁),马7退8,黑方有车杀无车,胜势。然而,计划虽好,难以实现。

此步,黑方若改车7平8为车7进1,则红方车六进四,将6进1;炮五平三,黑方亦丢车。

3. 炮五平二

红方巧妙地平炮拦车,又设下了陷阱。黑方若走车8进1吃炮,则红方车六进四,将6进1(黑方如改走炮5退2;则红方车六平五,将5进1;马九进七,红方胜势。);车六退一,将6进1;车六平二,黑方不但丢车,而且已呈败势。

3. …………… 将6进1 4. 车六进三 将6进1

走炮5退1或马7退5阻挡,成混战复杂局势,

黑方周旋的机会较多一些。

5. 炮八退二 炮5退1 6. 马九进七 炮5进1
7. 马七进六 炮5退2 8. 车六平五

下一步红方马六退五杀,黑方认负。

在这一例局中,红方“造势”抽将,以闪电般的战术摧毁对方的防线,消灭了对方的有生力量,迅速入局成杀,充分体现了炮在“抽将”中的妙用。

第七节 牵制

“牵制”就是通常所说的“拴链”,即用己方之子控制住对方之子,使对方陷于被动挨打的地位,从而达到得子、取势的目的。“牵制”是象棋对弈中经常使用的一种战术,要学好象棋,必须认真掌握,并灵活运用。

图34,双方子力完全相等,只是子力位置有所不同。如果轮到红方走子,就可以运用牵制战术。

着法红先:

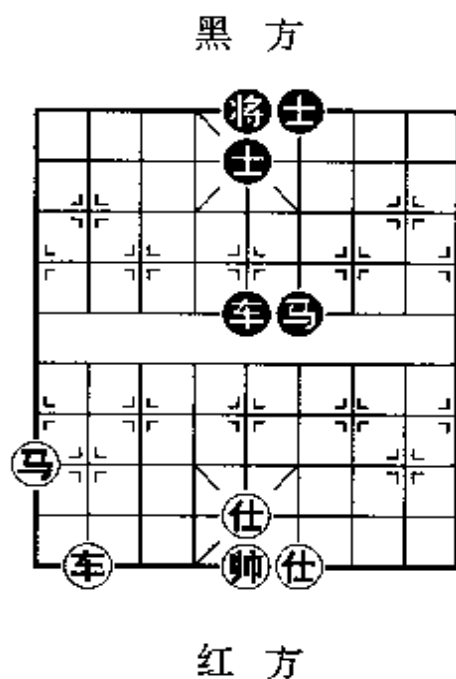


图 34

1. 车八进五

红方一步升车,拴住了对方车马两子。这时黑方只要走动其中的一子,必然要丢失另一子。

牵制的目的就是要吃掉对方的子力,设法通过其他棋子的运转迅速捕获对方的棋子。否则对方通过其他棋子的运转,使被牵制的棋子“生根”,就会得以解脱。图 34 如果双方继续走下去,黑方可续走:

1. …………… 将 5 平 4 2. 马九退七 将 4 平 5

3. 马七进六

到此,黑方必丢一子。最后对局的结果,不管是分出胜负,还是和棋,红方总是多一子,占子力优势。

图 34 是牵制“无根子”最简单的例子。为了进一步说明问题,再看一个牵制“无根子”的特殊例子。

图 35 所示,由于黑将所处的特殊位置,被红方三路马“定”住了,不能动。红方如能双马连环,再加上炮的配合,将对黑方实行全面牵制。现该黑方走子:

1. …………… 车 3 平 5

2. 炮五平一 车 5 进 5

3. 马一进三 马 8 退七

红方双马连环,又将黑马“定”住。现在黑方一马

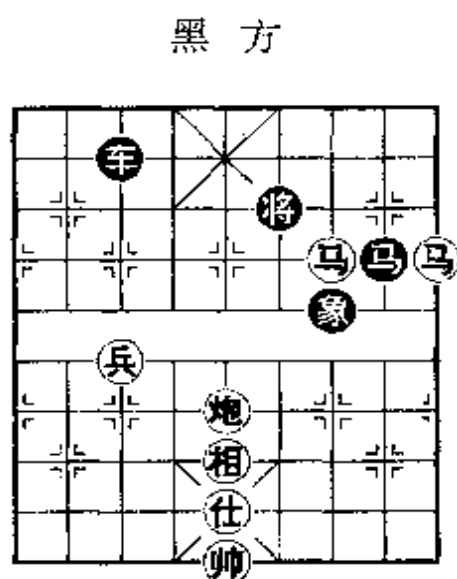
一将都不能走动。

4. 炮一进五 车5退5

黑方眼见要丢子，赶紧回车保马。红方以双马炮拴链住了对方车马。黑车虽然还能活动，但只限制在第2横线上平行走动，否则就要丢马。

5. 炮一平三 车5平7

红方以炮换马后，又将黑车牵制住了。黑方现在能动的子只有一象。红方能不能赢棋，单看七路上的兵了。



红方

图 35

6. 兵七进一 象7退5 7. 兵七平六 象5进7

8. 兵六平五 象7退5 9. 兵五进一 象5进7

10. 士五进六

红方走一步闲着，以便让黑象走开，无法吃兵。

10. 象7退9 11. 兵五进一 杀

在牵制战术中，炮是最具威力的棋子，往往一炮能牵制住对方2至3子，然后进行“串打”，从而得子取势。

图 36，双方开局后刚交手未几个回合。现该黑方走子：

1. …………… 车 9 平 8

黑方只顾了抢出左车，一时忘记了己方阵营的防守，致使红方抓住了战机。黑方这步平车，应改走士 4 进 5 先补一手士。

2. 炮四进五

红方一步进炮，牵制了对方双炮一马三子，黑方必丢一子：

2. …………… 士 4 进 5

3. 炮四平七

红炮“串打”对方一马后子力占优。开局后不久，黑方便丢失一马，后面的棋也就难下了。

图 37，是以炮牵制对方车马的典型例局。这一局面是怎样走成的呢？我们不妨从对局起手第一着讲起。

着法红先：

1. 炮二平五 炮 8 平 5 2. 马二进三 马 8 进 7
3. 车一进一 车 9 进 8 4. 车一平六 车 8 进 4

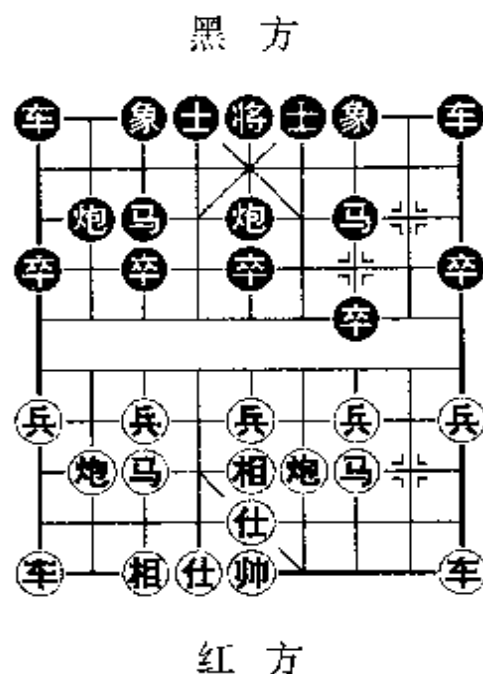


图 36

5. 马八进七 卒 3 进 1
6. 兵三进一 马 2 进 3
7. 车六进五 马 3 进 4
8. 炮八进三

至此，盘面上所形成的局势如图 37。

第 7 回合，当红方走车六进五后，黑方怕下一着红方再走车六平七压马，于是迫不及待地走马 3 进 4 跃马河岸。这一来，恰恰给了红方以机会，于是升炮对方河岸，并以对方挺起的 3 路卒作炮架，牵制了对方的车、马，使必失其一。

红方以炮牵制对方车、马的这种形势，在象棋中有专用术语，叫“猴拉马”，或“丝线牵牛”。

在使用牵制战术时，更多的是车、炮联合运用。即先以车拴住对方双子，然后以炮进行“串打”。在对局记录中处处都可以看到这样的例局。先看一个简明图式。

图 38，红方多一三路兵，中路车炮有一定的攻

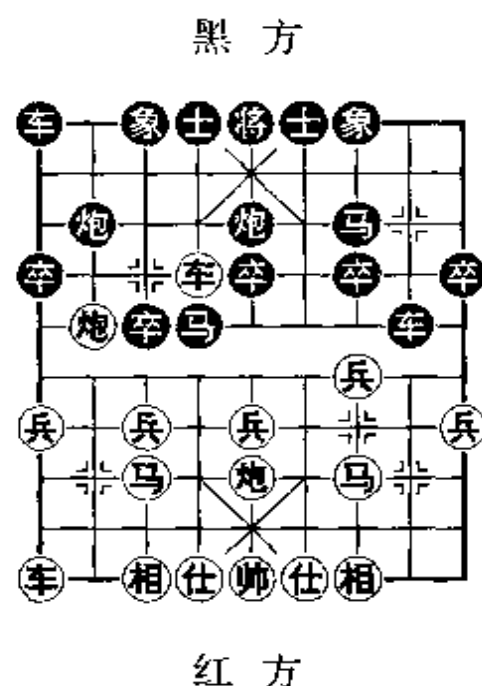


图 37

势。但要获胜，必须设法消灭对方的子力，然后让三路兵过河协同作战。

着法红先：

1. 车五平三 马2进3

红方平车，意在捉吃黑方底象，实际是假象。因为在此种形势下，若吃象就会变成不太灵活的“低车”，容易给对方以反击的机会。黑方见红方平车捉象去了，于是迅速跃正马，

准备下一步走马3进4；应先走车4进5捉炮，红方若车三平五保炮，黑方下一步再走马2进4，两个大子都活跃了起来，被动的局面将会大为改观，趁红方逃炮或平车保炮的机会，黑马可以衔枚疾上。

2. 车三平七 车4平3

黑方一错再错，应走马3退1，较多变化，下一步可车4平3(红方若避免车，黑方有先走车3进9杀相打将的棋)强行兑车。

3. 炮五平七

至此，红方以车炮拴住对方车、马，黑方必失一

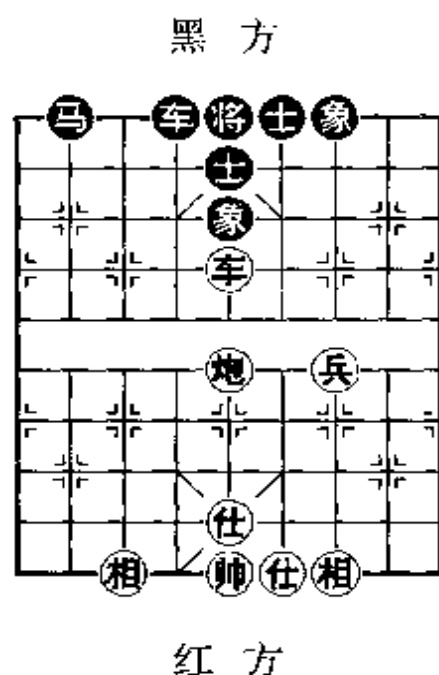


图 38

子。

图 39，是由名手实战对局演化而成的。双方各损一马一兵（卒）。红方虽然左马受制，但有炮镇当头，右翼一车拴链住了对方的“无根”车、炮，继续保持了先手。黑方为了尽快摆脱左翼车、炮的被牵制，升车邀兑。于是，河界两岸一场牵制和反牵制的战斗激烈展开。

着法黑先：

1. …………… 车 4 进 4

2. 车二退一

红方若接受兑子，走车二平六，则黑方马 3 进 4，以下红方①若走车四进三捉马，则黑方炮 8 进 5，车炮摆脱牵制后形势变幻复杂。②若走车四平二继续对黑方左翼车、炮进行牵制，黑方则炮 8 进 4，下

一步有炮 8 平 3 抽车的棋，红方无便宜可占。

2. …………… 炮 2 进 2

黑方升炮河岸，准备下一步走车 4 平 8 继续邀兑车。

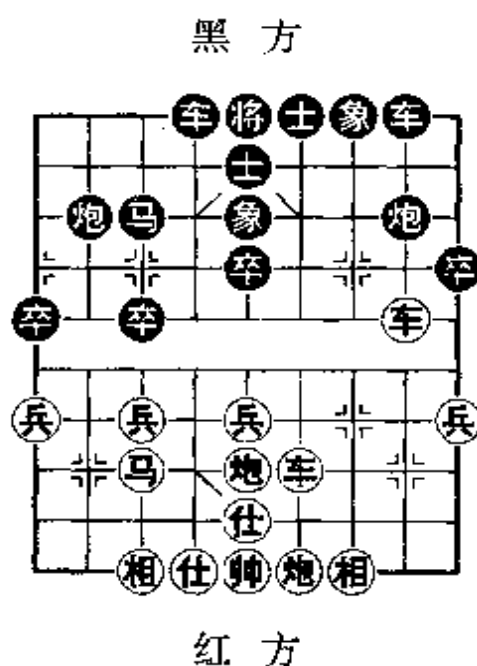


图 39

3. 车四进二 炮8进2 4. 炮五平二 车8平9

至此,黑方左炮“生根”,被牵制的车摆脱。以下红方若兑炮,走:

5. 炮二进三 车4平8 6. 车二进一 炮2平8

经过一番激战,双方各兑去一车一炮,黑方受牵制的局面得到了解脱,盘面上形势趋向于平稳、缓和。

第八节 阻 拦

“阻拦”也叫“拦截”,就是用己方的子力阻挡住对方的子力发挥作用。这种战术经常出现于中、残局。阻拦战术一旦运用得当,既能破坏对方的子力协调,又能限制对方子力的战术作用。

先看一简单例子。

图40,双方子力已不多,成互有顾忌的局面。黑方只要走炮7进9,就可以一步将杀,好在轮到红方走子:

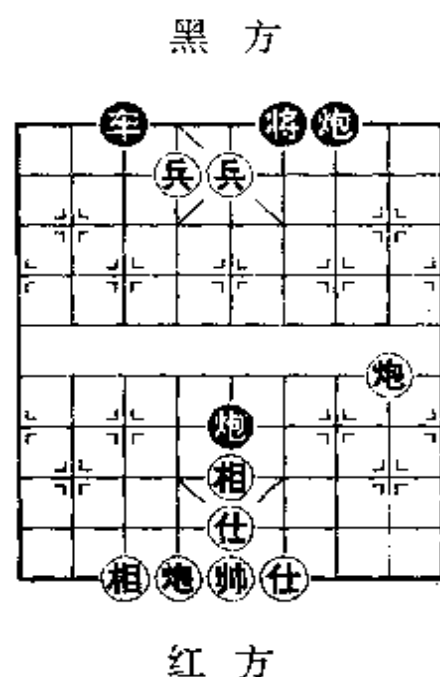


图 40

1. 炮二平三 炮 7 平 8 2. 炮三平二 炮 8 平 7
3. 炮二平三 炮 7 平 8 4. 炮三平二 炮 8 平 7
5. 炮二平三 炮 7 平 8

红方为了防止黑炮沉底将杀，只能来回阻挡，着法已重复了三次，黑方又不愿意“变着”，根据象棋规则中的有关规定：长拦长挡，双方不变可判和棋。当重复着法已走三次时，一方棋手可以“提议作和”，如果另一方棋手不同意，裁判员就可以判为“不变作和”。

在对弈中，阻拦战术常常用来拦截对方的作战子力，破坏其子力组合，从而达到得子取势的目的。这一手段的实施，往往要借助于“造势”。

图 41，是两位象棋爱好者的实战对局。开局阶段虽然走的不太正规，但从中可以看出，他们已具备了象棋的中级水平。

从现在枰面上的形势来分析，红方左翼的子力被封，右马受制，较活跃的子力只有六路炮和巡河的二路车。黑方右翼子力比较开朗，左翼车、炮虽被红车牵制，但黑车“有根”，随时可以平炮兑车，摆脱牵制。红方经过审算，决心摆脱左翼子力受封锁的局面。

着法红先：

1. 兵九进一

红方挺进九路边兵，活通马路，为“拦截”黑方车、炮的封锁创造条件。

1. 士4进5

应走炮2进2，红方若接走车二平八，则黑方车2进5；马九进八，炮2平8，黑方左翼“四子归边”，有较多的进攻机会。

2. 车二平八 车2进5

红方一步平车“拦

截”，破坏了黑方的子力封锁，是争先之着。黑方不得不接受兑子，进车吃车。此着若改走车2平4捉红方六路炮，则红方士六进五，炮2平1；后车进三，黑炮被捉死。

3. 马九进八 炮2平1 4. 马八退七

至此，黑炮必丢，红方拦截战术运用成功。

“拦截”战术不只是为了得子得势，更重要的是为了攻杀对方帅(将)。下面举三例。

图42，红方比黑方多损双士一兵，形势已岌岌可危。黑方一卒已“坐大堂”，(兵、卒攻占对方九宫的

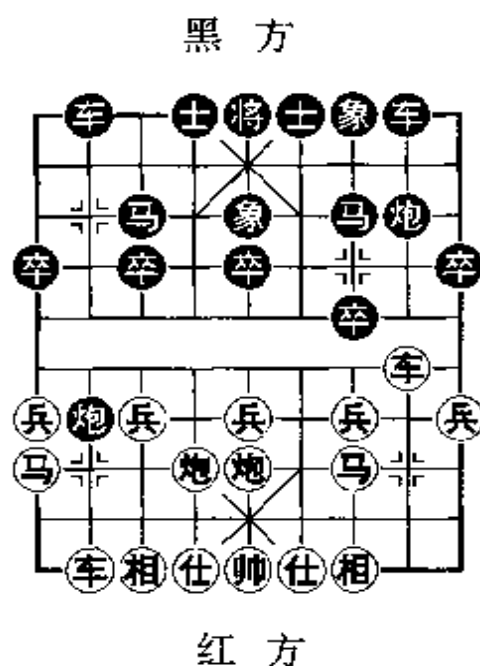


图 41

中心，俗称“坐大堂”），马踞“卧槽”，一炮“镇中”，一炮沿底平边，8路车只要走车8进9，就可绝杀无解。乍看上去，好像红方已很难挽回败局。然而红方并没有轻易认输。一步巧妙地平炮“拦截”，解杀还杀，反败为胜。

着法红先：

1. 炮四平二 马3退4

红方平炮献炮，既“拦截”了黑车的沉底将杀，又亮开了四路直线，以便让老师助攻，是一举两得的好着。

黑方不能走车8进7吃炮，否则红方立即可成杀。试演如下：①车8进7；兵六进一，士5退4；车四进一，先黑方一步杀。②车8进7；兵六平五，士4进5；车四平五，亦先黑方一步杀。

现在黑方退马捉炮，意在防止红炮走炮八进五后构成更大的威胁，实际徒劳无益。

2. 兵六平五 士4进5 3. 车四平五

红方绝杀。第2回合，红方若改兵六平五为兵六

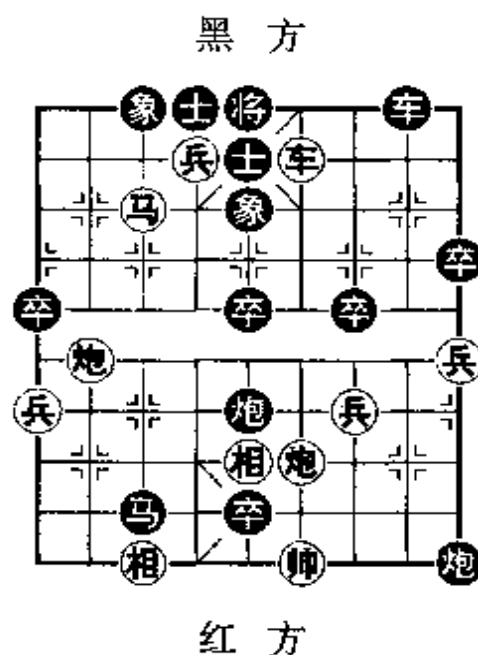


图 42

进一，则黑方士5退4；炮八进五，车8进7；车四平五，黑方晚了一步，红方亦绝杀无解。从这一例局中，可以看到炮在“拦截”战术中的妙用。

车是“拦截”战术中应用最多的棋子，因为它行动方便，一旦“拦截”后不容易受到对方子力的攻击。

图43，黑方多损一士，从盘面形势来看，双方正进入要分出胜负的关键时刻。目前，第四条直线（对黑方来说是第6条直线）好比两军作战争夺的焦点，谁先占领，谁取胜的把握就更大了。既可以消灭对方的兵（卒），又可以直捣黄龙而奏凯。然而，棋局变化莫测，你有强硬手段，我有妙手应对。

着法黑先：

1. …………… 车5平6

黑方平车6路，准备下一步走卒6进1将杀。且看红方如何应对。

2. 车一平四

红方毅然平车献车，既是妙手“拦截”，又为一

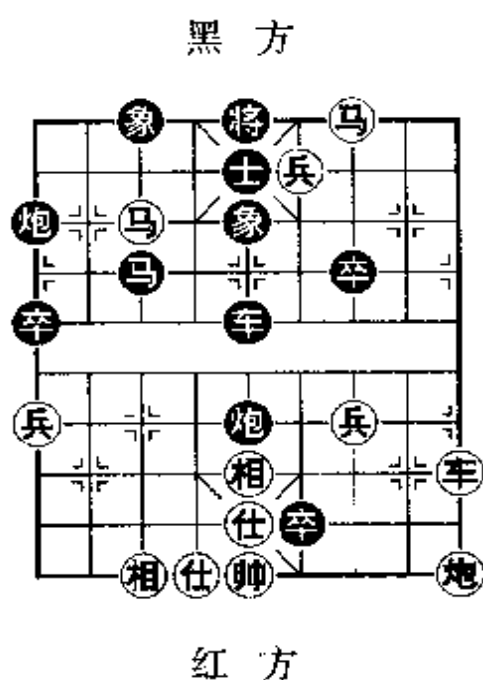


图 43

路底炮畅通了出路。以下黑方有：车 6 进 3、马 3 进 4 和车 6 平 9 三种应法，均难一败。现分别演试如下：

①车 6 进 3；炮一进九，士 5 退 6；马三退四，士 6 进 5；兵四平五，将 5 平 6；马四进三，红胜。

②马 3 进 4，以下着法同①，亦红胜。

③车 6 平 9；炮一进二（继续阻拦黑车沉底杀），马 3 进 4；兵四平五，炮 5 退 5；马三退五，马 4 进 2；车四退一，马 2 进 3；帅五平四，车 9 进 3；车四进八，仍为红胜。

红方“拦截”战术运用成功。

在车、炮、马三枚棋子中，以马来“拦截”对方的棋子，运用起来虽然不如车、炮灵便，广泛，但对局中也时有出现。

图 44，红方比黑方少一马，子力上显然不占优，但占位很好。黑方虽然多子，但子力位置相比起来要差一点，即使先走子，也要比红方晚一步成杀。

着法黑先：

1. …………… 车 5 平 6

黑方平车亮炮，准备下一步走车 6 进 2，伏有车 6 平 5 杀士的棋。

2. 后车平八 车 6 平 2

红方六路车平八，准备要杀。黑方除平车邀兑

外，别无他法应将，只好改变原来的进攻计划，走车6平2。显然红方不能兑车，如走车八退三，则车7平2，不但攻势瓦解，而且局面也处于劣势。

3. 马九进八

红方上马“拦截”，一着棋又破坏了对方的行动计划，妙！无奈，黑方只好认负。因为，如果黑方吃马，走车2退1，则红方

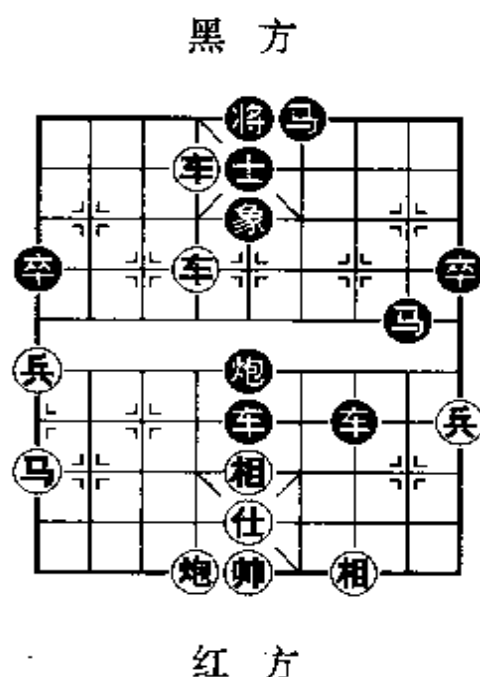


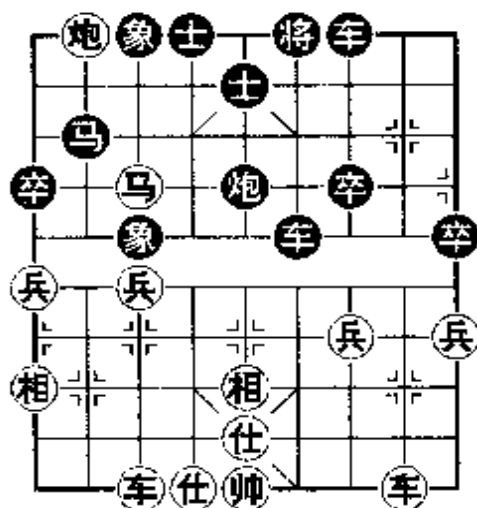
图 44

车八退二，吃车又捉炮，红方八路车仍然要沉底将杀。黑方若不以车换马走车2退1，走其他子，则红方车八进三，士5退4；车八平六，杀。

图45，是用马“拦截”的另一个例局。双方子力基本相等。黑方炮镇当头，车占左肋，且有老将助攻，有一定的攻势；但因红方有二路底线车看护，一时难以下手，7路车又被封住，不能投入前方的战斗，看似行动不便的2路马能不能发挥作用呢？现该黑方走子：

1. 马2进4 2. 兵七进一

黑方



红 方

图 45

黑方进马打马，一举两得；红方若改走马七进六，则黑方炮5进1；兵七进一，马4进5，黑马仍可扑出。

现在红方直接渡兵吃象，意在交换；黑方若走炮5平3；兵七进一，马4进5，黑方攻势瓦解，且要转入下风。

2. 马4进5

3. 车七进二

黑马跃上，大大加强

了攻势；红方已察觉到问题的严重性，升车保相出于无奈，否则黑方有马5进4，一着将杀的棋。

3. 马5进6 4. 帅五平四 马6进7

5. 帅四平五 车6进5 绝杀

从这一例局可以看出,黑马先是“挂角”将军,使红帅不得不佐出,然后再跳马抽将,并“拦截”了红车的保护,最后以 6 路车沉底绝杀。在这一局例中,马的“拦截”作用得到了充分的发挥。

第九节 驱 逐

象棋中的驱逐，就是将对方威胁己方子力或帅（将）安全的棋子赶走，从而达到争先、取势甚至得子的作用。

图 46 是一简单例局，双方皆士象全，红方有车马，黑方有车炮，子力基本相等。现在红方六路肋车正塞住象眼，使黑方双象失去联络，下一步红方七路马正准备走马七进五强行踏象，然后有马五进三卧槽将杀的棋。黑方可利用先行之利，退炮将红车赶走，使双象联络，就不存在这一危险了。

着法黑先：

1. …………… 炮8退8
2. 车六退三

图 47，红方二路马下一步就可以奔卧槽要将，好在黑方有一6路车，可以退车赶马而解围。

着法红先：

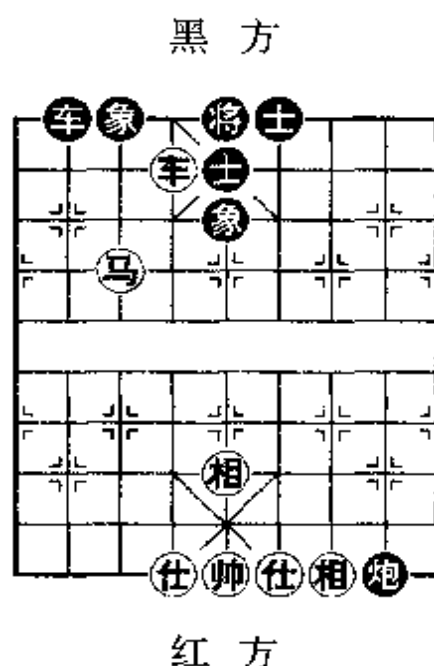


图 46

1. 炮3进1

2. 炮五退一

黑方进炮打车后,红方若走车三退二,则黑方车5退2,红方显然要丢子;五路炮退一意在交换,意思是黑若走车5退1吃炮,则红方车三平七也吃还一炮(实际如此走法红方要吃大亏:车5退1;车三平七,马7进6;帅四平五,车7进6,黑方胜势)。然而,黑方另有妙手:

2. 炮3进4

至此,红方有两子在对方车炮的攻击下,逃一必丢一。

图49为实战对局,双方子力完全相等。从形势上来看,红方左翼有一炮沉底,六路肋车塞象眼,右车串住对方“有根”车炮,似乎略占优势。然而,由于在对弈中没有仔细审察形势,一步软手反被对方抓住战机,先是进马驱马,继而又进马逐车,终于利用抽将得子取势。

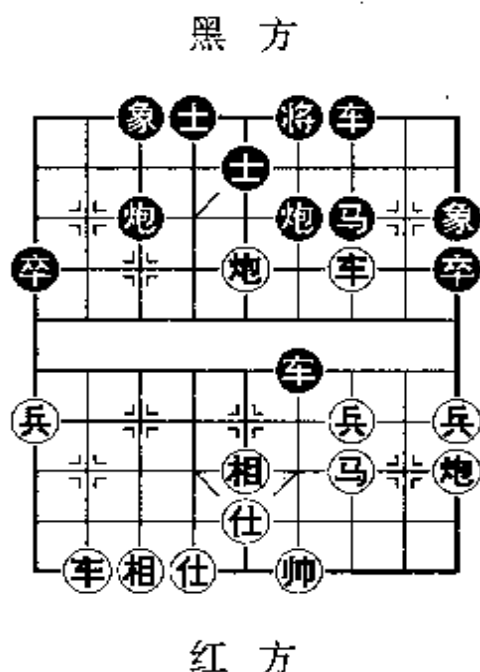


图 48

着法红先：

1. 马七进八

急于进攻，实为软手，应改走兵三进一，炮8进1；兵三进一，黑方丢子。或走炮八退四“丝线牵牛”，黑方也丢子。

1. …………… 马4进6

2. 马八进七

进左马不如进右马，应改走马三进五。

2. …………… 马6进8

黑方献马驱车，红方明知是陷阱，但又不能不吃。若避开，走车二平一，则马8进7；帅五平四，车7平6；士五进四，马7进9；红方损失更重，局势也更糟。

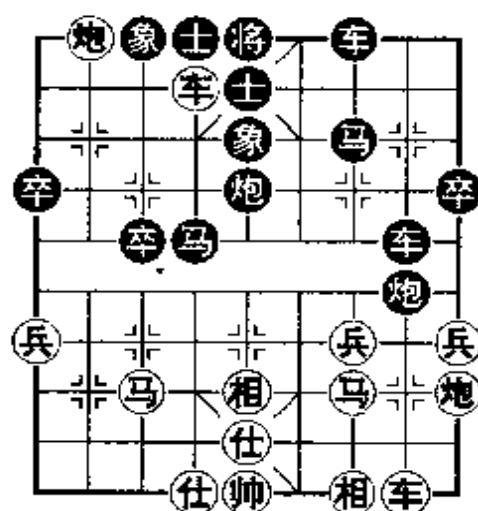
此着黑方也可走马6进7，红方若走车二进二捉马，黑方则炮8平3，红方同样要丢车。

3. 车二进三 炮8平3 4. 马七退五 车8进2

5. 相五进七 车8退2 6. 车六退三 卒3进1

黑方一车拴住对方车马，以后再升底车巡河，双车夺吃一马，已发展成胜势局面。

黑方



红方

图 49

第十节 封 锁

用己方的子力封锁住对方子力的出动，使对方子力作用的发挥受到限制，这种战术就叫“封锁战术”。

图 50，双方各有一车，红方有一炮，黑方有一马，从子力价值上来看，基本上相等。黑方，后有底车作掩护，前有 1 路边马。只须一步“卧槽”，走马 1 进 3 就可作杀。红方，须要平一步炮，下一步才能打“闷宫”。好在轮到红方先走子，不但限制了黑马的活动，而进一步又消灭了黑

马。

着法红先：

1. 车八退四 车 3 平 1

红方只一步退车，便使黑马卧槽将杀的作用完全失去，既不能走马 1 退 2 逃出，也不能走马 1 进 2 避开，只好平车 1 路作保护。

2. 炮四进二

红方封锁住黑马后，

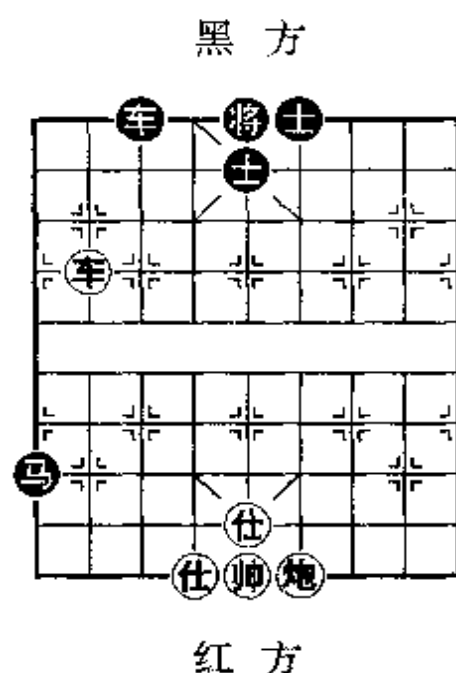


图 50

就要设法吃掉此马。

2. 将 5 平 4 3. 炮四平九

红方捕获一马后,子力上占优。

马忌跳边,只一车就将其封锁住了,但在更多的情况下,只靠一枚棋子是难以封锁住对方子力的,须要靠几枚棋子的协同配合。

图 51,黑方虽多一炮,但子力位置较差,如不进行突破,局势是很难以进展的。现在轮到红方走子,利用封锁战术,进一步发展了己方的优势。

着法红先:

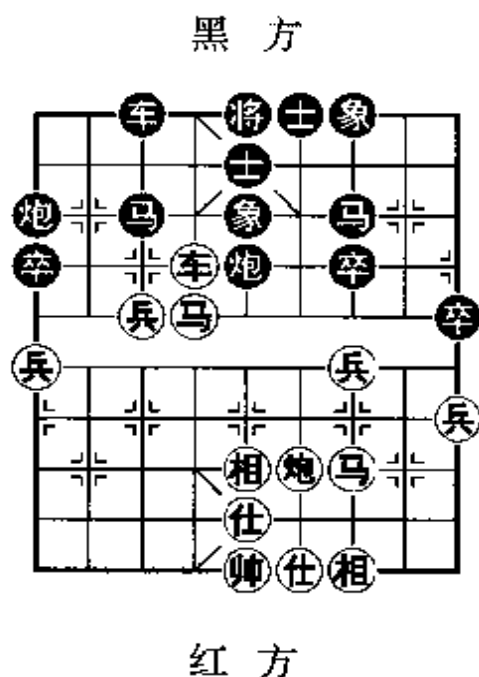
1. 兵七进一

红方如改走马四进六奔“卧槽”,黑方则炮 1 退 1;兵七进一,车 3 平 4;车六进三,马 3 退 4,黑方受压制的局面得到松透,对弈下去,占多子之势,好走。

1. 马 3 退 4

2. 炮四进二 车 3 平 2

黑方亮车,下一步有车 2 进 9 将杀的棋。然而,



红方一步进马，巧妙地封锁住了黑方车马炮三子。红方接走：

3. 马六进八

这一来，黑方右边三个大子不但完全动转失灵，而且红方随时有马八进七卧槽将杀的棋。黑方必须采取应急措施，如走车 2 进 2 顶马，则红方有炮四平八打车的棋。所以黑方走：

3. …………… 炮 1 平 2 4. 炮四平七

以后红方再将三路马跃上，胜来不难。

在开局阶段，封锁战术最容易发挥效益，如能及时将对方的主要子力封锁住，则能让己方的子力迅速出动，抢占有利位置，是发展优势，夺取胜利的主要手段。

图 52，是名手的实战对局，双方弈完前 8 个回合时出现的局势。双方在第 6 回合兑掉一车，现在轮到红方走子，局势将面临着较大的转变。

着法红先：

1. 炮八进六

红方进炮封车，防止黑方走车 2 进 4 巡河，或走车 2 进 6，然后再车 2 平 3 压马，是高手对弈比较喜用的着法。

1. …………… 卒 7 进 1 2. 士六进五 卒 5 进 1

黑方这步冲中卒，少见，一般多走卒 1 进 1 活边马。

3. 马二进三 马 1 退 3
4. 炮一平二 马 3 进 4
5. 炮二进四 卒 5 进 1
6. 炮八退三 士 6 进 5

红方先及时调右炮参战，又退左炮巡河，继续保持对黑方右翼的封锁，是构思巧妙，灵活紧凑之首。红方这步炮八退三，如改走炮八退二，则

黑方马 7 进 6；炮二平五，士 6 进 5；炮五退一，马 4 退 6；兵五进一，马 6 进 7，黑方除一车受封外，其余各子皆活跃。

7. 车八进四 象 3 进 1 8. 炮八进一 马 4 退 6

红方先升车巡河，迫使黑方补象，继而又进炮，既塞住象眼，又威胁黑方 4 路马，迫使此马退回。至此，黑方各大子的活动都受到一定的限制，红方封锁战术运用成功，又对弈了 14 个回合，终于获胜。

在开局阶段，炮的封锁战术异常灵活。下面我们

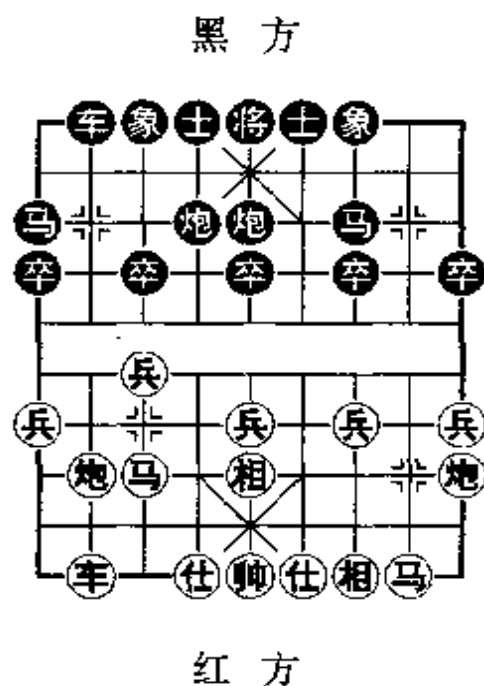


图 52

仍以名手的实战对局为例,进一步加以说明。为了说明是如何形成封锁局面的,不妨从起手(对局的第一着也叫“起手”)第一着开始。

1. 炮二平五 马8进7
2. 马二进三 车9平8
3. 车一平二 马2进3
4. 兵三进一 卒3进1
5. 炮八进四 象7进5
6. 炮八平七

常见的还有马八进七,则另有变化。

6. 车1平2
7. 马八进七 炮8进4
8. 车九平八 炮2进4

至此成图 53 局势,

红方双车被封锁,一时不易发挥威力和控制局面。黑方运用双炮进行封锁的战术获得成功。

象棋的初步战术(也叫基本战术),常见的还有引离、吸引、堵塞、借力、迂回、等着、顿挫等十多种,这里就不一一介绍了,爱好者在学棋的过程中,可自行体味。

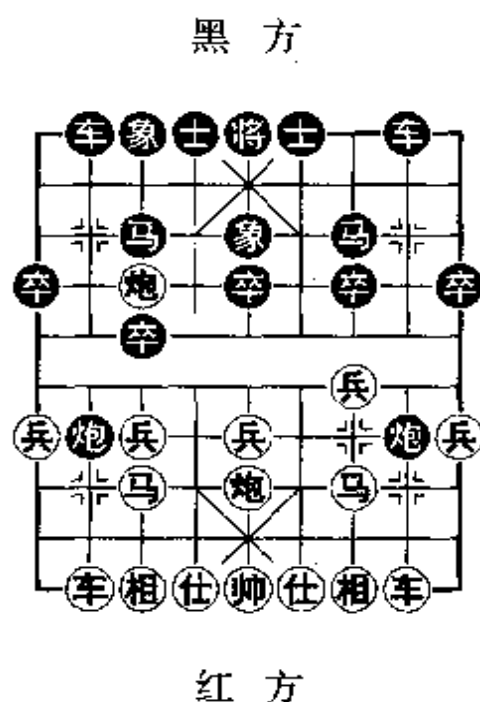


图 53

第四章 基本杀法

下棋时,只靠一个棋子单枪匹马地作战,往往是将不死对方的。要捉住对方的帅(将),须要几个棋子巧妙配合,协同作战。这种常见的组合形式,叫做基本杀法。由于前人经验的积累,给这些基本杀法以比较恰当的命名,形象而又生动。初学者必须要熟练地掌握这些基本杀法,这也是学习象棋的基本功。

对弈中,常用的基本杀法有许多,这里只把一些常用的做简要介绍。

第一节 双车错杀

在对方缺士象或帅(将)不安于位时,利用双车交替进行将军,直到把对方的帅(将)“将死”,这种攻杀方法就叫“双车错”杀法。

图 54,双方各有双车,虽然黑方先走子,但因士象全无,难免被红方双车错杀。

着法黑先:

1. 车 2 进 9 2. 相五退七 车 5 平 6

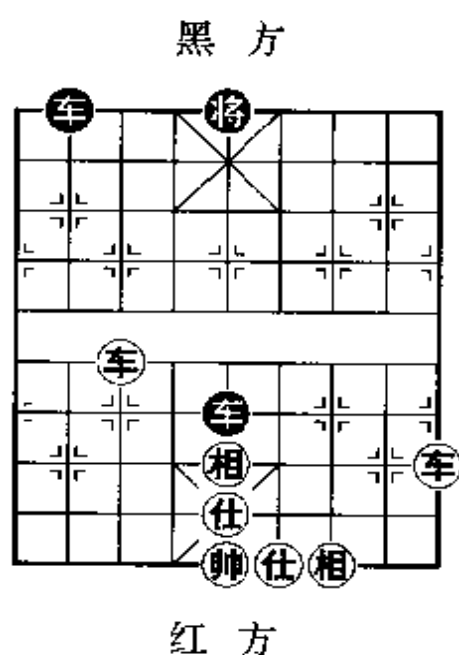


图 54

红方双车通过交替将军，使得黑方防不胜防，最后损兵折将而告负。

图 55，双方子力完全相等，黑方虽然士象全，但由于红方占有先行之利，双车破去对方双士后，造成了“错杀”。

着法红先：

1. 车一进五 士 5 退 6
- 黑方若改走象 5 退 7，

3. 车七进五 将 5 进 1

4. 车一进六 车 6 退 5

5. 车七退一 将 5 退 1

6. 车一平四 车 2 退 9

红方通过打将抽吃一车，黑方为避免下一步红方车七进一将杀，只好退车回防。

7. 车七平五 将 5 平 4

8. 车四进一

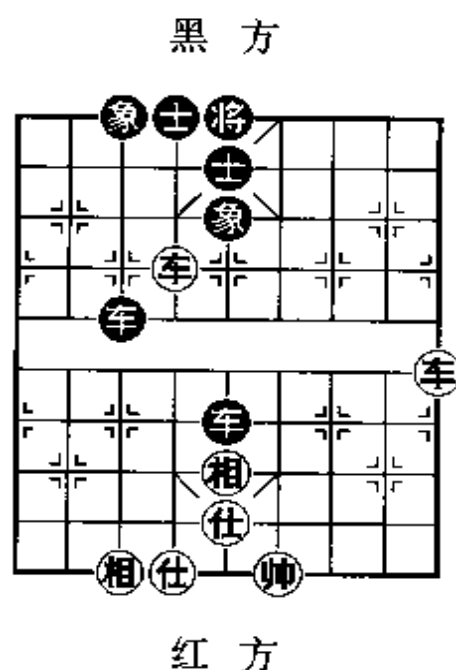


图 55

则红方车一平三，士5退6；车三平四，将5进1；车六进三，车3进2(下一步准备走车5平6强行兑车)；车四平五，红胜。

2. 车一平四 将5进1 3. 车六进三 车3进2
4. 车四平五 红胜

由这两例可以看出，“双车错杀”法的威力，迅猛异常，其势难挡。

第二节 大刀剜心杀

以车强行砍去对方的花心士(即中心士)，然后在其他子力配合下将死对方的杀法，叫“大刀剜心”，也叫“大刀穿心”或“大胆穿心”。

图56，选自第三届世界象棋锦标赛名手的对局。在中局的搏杀中，红方被迫弃炮打士，因此少一子。目前形势，双方展开了积极对攻，四车皆在一翼，寻机攻杀。

着法黑先：

1. …………… 后车进4
2. 炮五进二

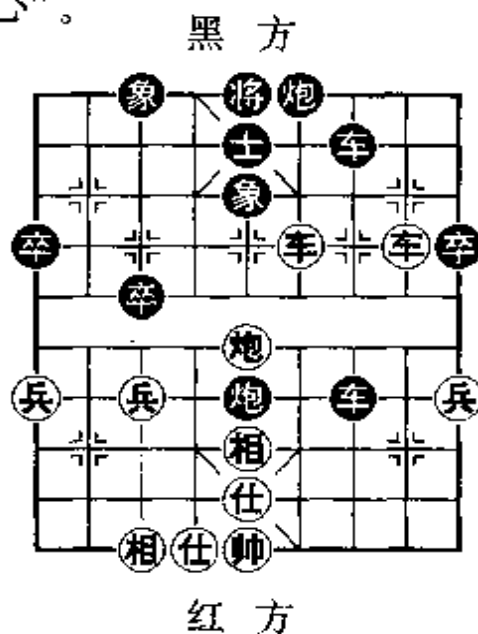


图 56

黑方进车捉炮是假，待将红炮赶走，平4路肋线是真，然后佐将，准备杀棋。红方进炮恰合对方之意，应改走炮五进四，继续弃炮打士，以下黑方若：①将5进1；红方则车四进三，黑方缺双士，易成“双车错”杀法，颇多顾忌。②后车平4；则红方炮五退五，车7平5，兑子后黑方虽多一炮，但缺双士，亦有顾忌。

2. 后车平4 3. 炮五平八 车7进3
4. 车四退六 将5平4

黑方弃车佐将，下一步准备车4进4闷杀，红方不得不采取应急措施，但为时已晚。

5. 炮八退六 车7退1 6. 车四平二

黑方7路车退1，为“大刀剜心”做好准备。红方已觉察到问题的严重性，四路车平二准备下一步走前车退五强行兑车。

6. 车4进4

黑方再一次妙手弃车，下一步就可以借助当头炮之势进行“大刀剜心”了。

7. 炮八平六 车7平5 8. 帅五平四 士5进6

绝杀，黑胜。黑方妙着连珠，最后“大刀剜心”，在炮士的配合下，把红帅击毙，精彩之极。

图57，也选自第三届世界象棋锦标赛名手的实战对局。攻杀中，红方漏算白弃一马，因此目前少一

子，处于劣势。黑方双马如能跃上助攻，可望发展成胜势。红方如不出“奇兵”，很难赢得对局。现在红方一兵已攻进对方“九宫”，车镇中路，但若采取“大刀剜心”杀法，显然条件还不成熟。能不能创造条件呢？

着法红先：

1. 马二进三 马7退6
2. 马三退四 车7退3

红方先进马卧槽将军，迫使黑方不得不退7路马阻拦，但塞住了象眼，切断了黑方上象后马象的联络。

红方三路马退回四路，看似逃避黑方6路车的捉吃，但更重要的是为“大刀剜心”创造了条件，先“小刀剜心”（以兵或卒吃掉对方的中心士，叫“小刀剜心”），接走：

3. 兵六平五 士4进5 4. 车五进四 将5平4
5. 车五平四

红方“大刀剜心”后吃回了弃子。

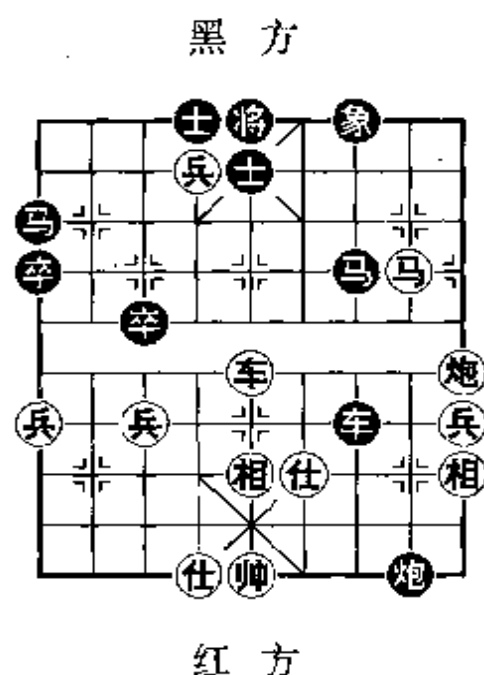


图 57

5. 马1进3 6. 炮一平六

至此，红方胜势，又战了几个回合，终于迫使对手签字认负。

第三节 对面笑杀

对弈中，在同一直线上如无其他棋子阻掩，帅、将是不能直接照面的，如遇双方帅、将照面，称为“对面笑”，或白脸将杀，先占者为胜。这种杀法，常见于残局子少阶段，以露帅（将）来控制对方将（帅），从而达到获胜的目的。

图 58，双方子力相等，各有一车，如黑方先走，则成和棋局面；如红方先走，即可成“对面笑”杀。

着法红先：

1. 车五平六

红胜。因为红方平车打将后，黑将不能走将4平5避开，否则成“对面笑”局面，应判黑方作负。

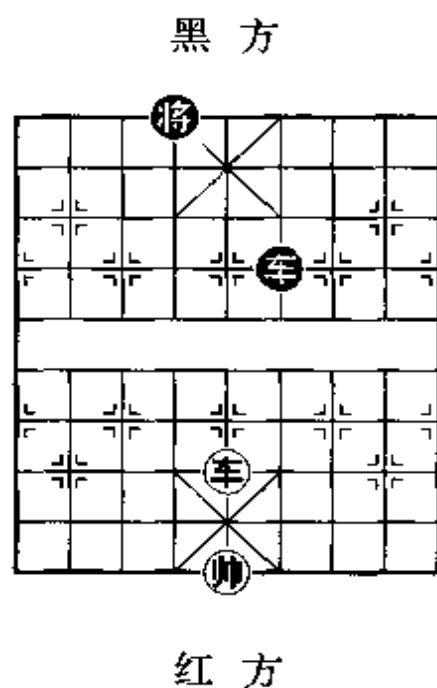


图 58

此局例黑方的车在“上二路”，如在“下二路”（在棋盘上从己方算起，第二条横线称“下二路”，第四条横线称“上二路”，亦称“兵（卒）林线”），当红车对面照将时，黑方即可走车 6 平 4“垫将”，红方就无法构成“对面笑”杀势了。

图 59，双方也子力相等，各有双车，从局势上来分析，谁先走谁获胜。若黑方先走，可成“双车错”杀，即车 3 进 6；帅五进一，车 8 进 7，杀。若红方先走，迎头打将，黑方虽然可以 8 路车“垫将”，但仍避免不了“对面笑”杀。

着法红先：

1. 前车平四 车 8 平 6

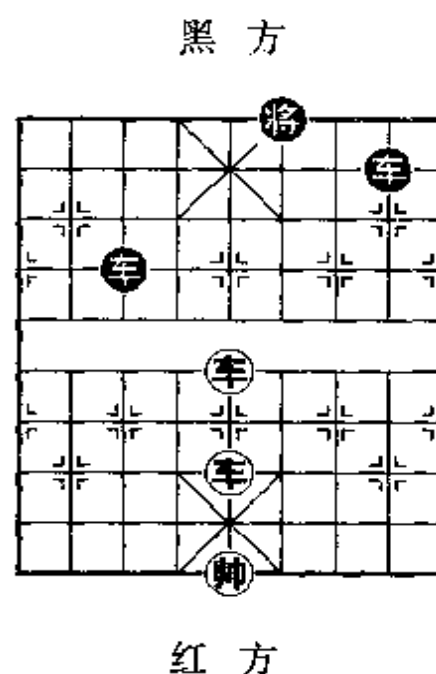
2. 车四进四

亦可直接走车五进七，杀。

2. …………… 将 5 进 1

3. 车五平四

成“对面笑”杀，红胜。



红方

图 59

第四节 海底捞月杀

一方的车帅(将)占据中线,用炮借助车的力量在帅(将)底下打车,把对方守肋的车赶走,然后造成“白脸将”,这种杀法就叫“海底捞月”,亦称“沉底月”,是残局阶段,车、炮巧胜单车的一种实用残局。单车方必须无士象,车、炮方的帅(将)须占中路,若单车方的帅(将)占据中路,则车、炮方难以获胜。

图 60,是可以构成“海底捞月”的简单棋势,红方车、帅占据中线,多一炮,因黑方 6 路肋线上有车护将,红方如从正面进攻,是难以取胜的,而用“海底捞月”则可达目的。

着法红先:

1. 车五进五 将 6 进 1
2. 炮六平三 车 6 进 4

尽管黑方进车捉炮,但车一离开肋道,红方退车后,即可成“白脸将”杀势。

3. 炮三进六 车 6 进 3
4. 帅五进一 车 6 退 1

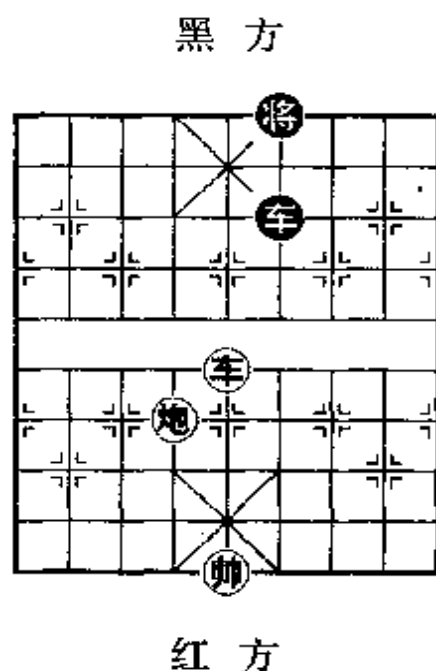


图 60

5. 帅五退一 车6退4

黑方长将需变着，否则判负。

6. 炮三平四 车6平7

红方炮走到将底下打车，黑车躲开后不能“回肋”；而红方就可退车作杀了。

7. 车五退五 将6退1 8. 车五平四 红胜

图61，是名手的实战对局，双方已苦斗了78个回合出现的局势。上一回合，红方走车四平三吃掉对方一象，黑方走车1退1吃掉红方九路边兵，现在捉吃一路边兵。从目前的图

示形势来看，红方虽少一兵，但因多一炮，子力占优。一般说来，在单车方有士的情况下，是难以成“海底捞月”杀势的，红方若要以此法取胜，必须先设法吃掉对方的士。因此，红方置边兵被捉而顾不上，抓紧时间先谋士。

着法红先：

1. 车三平六 将4平5

2. 车六平四 将5平4

100

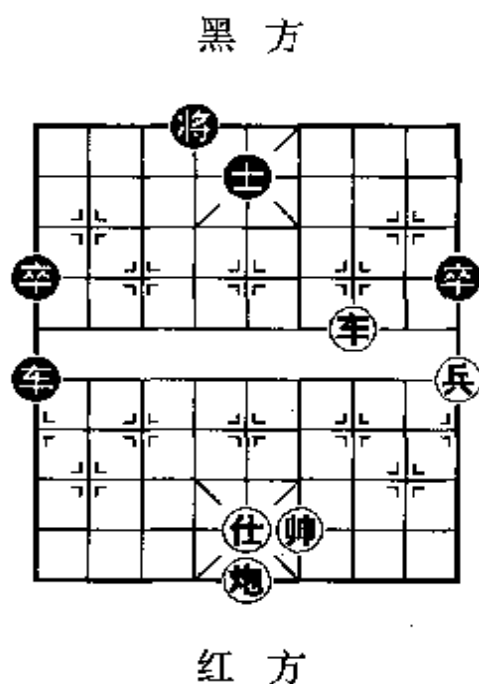


图 61

3. 炮五进八

红方进炮打掉对方的孤士后，对构成“海底捞月”杀势的可能性进一步加强。

3. …………… 车 1 平 9

黑方贪吃边兵，误了大事，应改走车 1 平 5 占据中线，对方就不太容易走成“海底捞月”杀势了，结果让对方的车占据了中线。

4. 车四平五 卒 1 进 1

黑方虽然有两个边卒，但皆已鞭长莫及。

5. 炮五平八 车 9 平 2 6. 炮八平七 车 2 平 3

7. 炮七平八 卒 1 进 1 8. 士五进六 车 3 平 4

9. 帅四平五

红方扬士后，车、帅占据了中线，构成“海底捞月”杀势的条件，已经成熟。

9. …………… 卒 1 平 2 10. 车五进四 将 4 进 1

11. 炮八进一

黑方见红方有炮八平六的“海底捞月”杀势，只好认负。

对弈中，优势一方车借底兵之力，造成“白脸将”，也叫“海底捞月”。

图 62，黑方车、将占据中线，多一底卒，利用红方车不敢离开四路肋道的弱点，便可以“海底捞月”

取胜。黑方的3路底卒，若在左边（如在8路），很容易取胜：车5进7；帅四进一，卒8平7；车四进二，车5平6，黑胜。而现在黑底卒在右边，须要设法绕到左边，方能获胜。

着法黑先：

1. 车5进7
2. 帅四进一 车5退1
3. 帅四进一

红方如改走帅四退一，则黑方卒3平4，再平5，速胜。

- | | | | |
|---------|------|---------|------|
| 3. | 卒3平4 | 4. 车四进二 | 卒4平5 |
| 5. 车四退二 | 卒5平6 | 6. 车四进二 | 卒6平7 |
| 7. 车四退二 | 车5进1 | 8. 帅四退一 | 车5平6 |

黑方“海底捞月”杀。

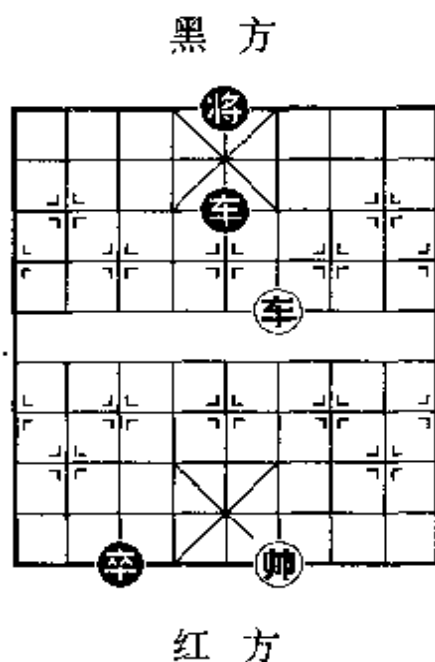


图 62

第五节 双车肋士杀

当两车逼进对方九宫两肋时，以弃车砍士构成杀势，叫“双车肋士”杀。弃车时一定要算准，往往须要其他棋子的辅助。

图 63, 双方子力基本上相等, 而且各具攻势, 单看谁能抢先一步了。这里假设红方先走, 若走车七进三杀象, 黑方则车 4 退 8; 车七平六, 将 5 平 4; 红方无便宜可占。于是, 红方构思出一妙着, 想以献车置对方于死地。

着法红先:

1. 车三平四

以献车塞住象眼, 同时也腾开了炮路。黑方若走车 6 退 7 吃车, 红方则炮三进三闷宫杀; 黑方若走将 5 平 4; 则红方车四退七白吃一车。岂料, 黑方以“双车肋士”先一步构成杀局。

1. 车 6 平 5

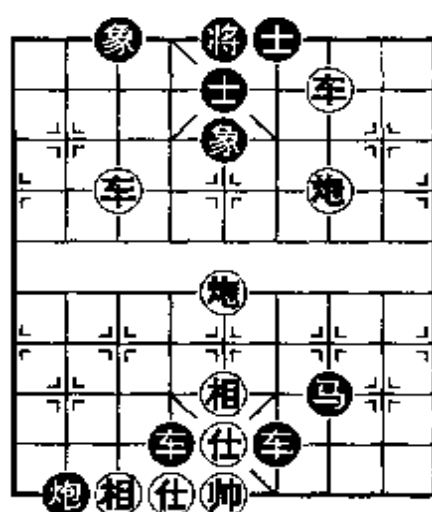
2. 炮五退三 车 4 平 5

红胜

若先走车 4 平 5; 炮五退三, 车 6 平 5, 亦红胜。

图 64, 红方多双相, 其他子力双方完全相等。如果红方先走子, 两步之内就可作杀, 即: 车七进五, 车 4 退 8; 马八进七, 红胜。这里, 黑方利用先行之利, 以

黑 方



红 方

图 63

“双车肋士”，先红方一步作杀。

1. 车6平5

2. 士四进五 车4平5

车是象棋里的强子，一向横冲直闯，捕捉子力和破坏营垒的作用很大，一旦对方九宫内出现了薄弱环节，就可能以迅雷不及掩耳的杀势而获胜。从上面两例可以看出车的威力。

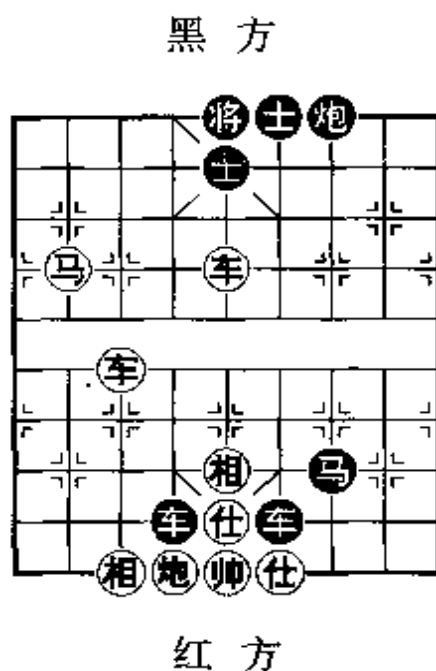


图 64

第六节 八角马杀

“八角马杀”也叫“八角定将”杀，即用马在对方士角挂角将，把对方的帅（将）逼到与挂角马成对角位置时，然后再以其他棋子照将，即构成“八角马”杀势。象棋中有句俗语，叫做“车心马角，神仙难找”，是说一旦车占领对方九宫的中心，马挂士角，距取胜也就不远了。

图 65，双方士象全，各有一车一马，子力完全相等，若黑方先走，只须一步马1进3卧槽即可将死对

局,显示了“八角马”的威力和控制帅(将)的特殊能力。掌握了“八角马”的基本杀法后,就可以在复杂的对局中以奇兵制胜。下面再举一例。

图 67, 双方各损一大子, 黑方多损一卒, 从子力上来看, 显然红方占了优势。从形势来分析, 红方强兵压境, 好像已胜利在望。然而, 黑方以奇招制胜, 利用“八角马”连照而获胜。

着法红先：

1. 车七进二

红方进七路车，已成“双车肋士”之势，下一步只须走车七平五即可成杀。黑方若消极防守，走象5进7；则红方马九进七，双车马夺士后同样可以获胜。黑方没有这样走子，而是构思出了奇招。

1. 车7进9

弃车杀相，绝妙之着，
虽然牺牲一重子，却为“八角马”杀辅平了道路。

2. 相五退三

无奈之着，如改走士五退四，则黑方马5进6；

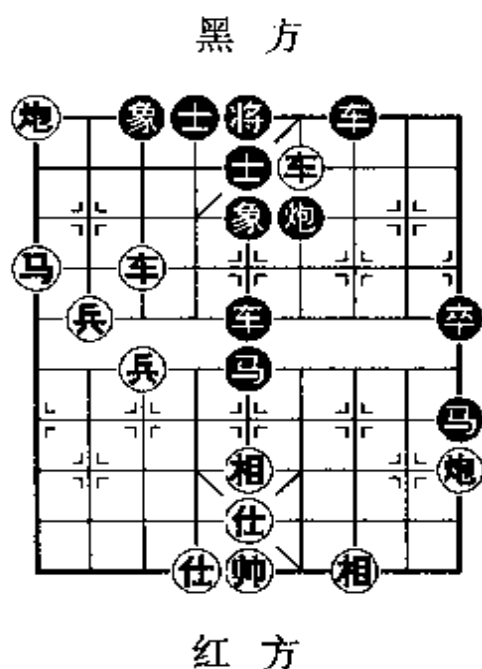


图 67

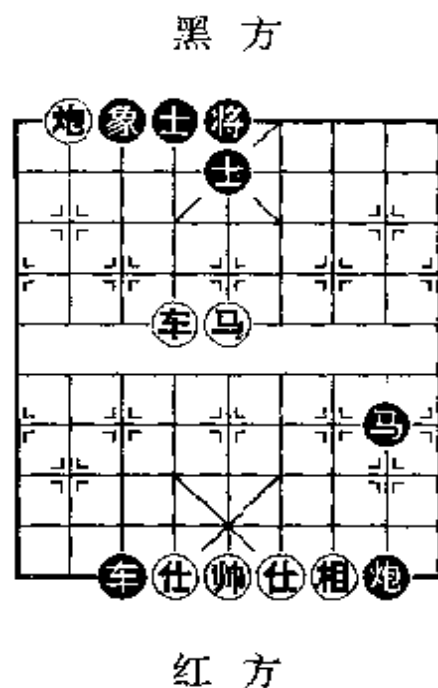
帅五进一，车7退1，杀。

2. 马5进4 3. 帅五平四 马9进7
至此,形成“八角定将”绝杀。

第七节 挂角马杀

以马在对方的士角上将将军，并借助其他棋子的力量将死对方的杀法，称为“挂角马”杀。“挂角马”杀与“八角马”杀有些相似，只是不须要把对方帅（将）定位在与马成对角线的位置，而是在任何一个位置将死对方帅（将）都可以。挂角马杀往往要借助中炮、中车或帅（将）镇中的力量，限制对方“花心士”的活动，然后跳马挂角将军。在象棋对弈中，“挂角马”杀法也是一种很具威力的杀法，必须认真掌握好。

图 68, 双方子力相等, 若黑方先走子, 则马 8 进 7; 帅五进一, 炮 8 退 1, 杀。这里为红方先走, 利用帅镇中路, 限制了对方



“花心士”不能活动这一棋势，跳马挂角将军，然后以车作杀。

着法红先：

1. 马五进六 将 5 平 6
2. 车六平四 士 5 进 6
3. 车四进二 杀

图 69，黑方士象全，多一炮，且过河卒已坐了“大堂”，走一步车 8 进 3 或马 1 进 2 皆可作杀。红方在子力上虽然处于劣势，但有车镇住中路，以马挂角将军后，几步“连照”构成了杀局。

着法红先：

1. 马八退六 将 5 平 6
2. 车五平四 炮 9 平 6
3. 兵三平四 杀

红方反败为胜，仅三步棋（第 2 回合红方可直接兵三平四杀）便把对方的老将毙命，足见挂角马的厉害。

图 70，是借助炮镇中路牵制对方“花心士”无法活动，然后以“挂角马”作杀的例局。

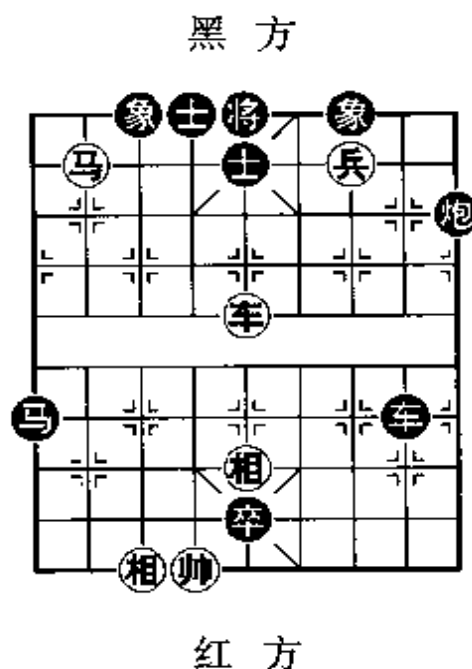


图 69

着法黑先：

1. 马 4 进 5

2. 马七进六

如改走炮五退三，则黑方卒 5 进 1；马七退五，炮 2 退 8；兵四平五，士 4 进 5，双方交换子力后和势。而红方跃马抢攻，着法积极。

2. 马 5 进 7

3. 帅五平四 卒 5 进 1

4. 马六进八 卒 5 进 1

5. 马八进六 红胜

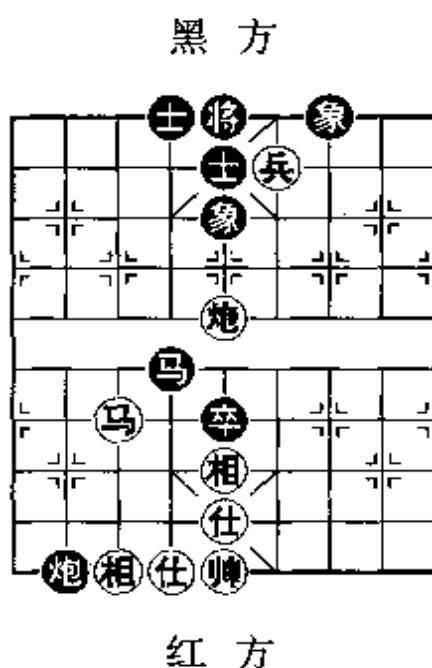


图 70

第八节 拔簧马杀

“拔簧马”俗称“梭里拔簧”，是象棋对弈中常见的一种基本杀法。即车借用马的力量进行抽将得子，直到将死对方。

图 71，是“拔簧马”杀的一简单例局。如果黑方先走，只须一步后炮进 5，即可重炮杀死对方。这里，红方利用“拔簧马”连照获胜。

着法红先：

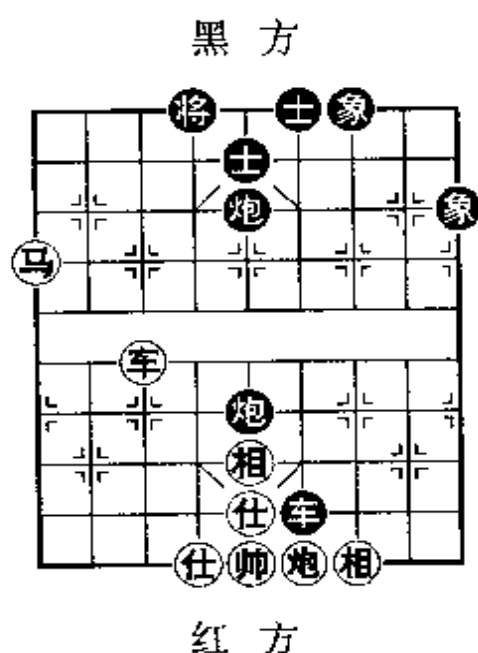


图 71

走车 6 平 5 砍士后（以下红方若接车三平四看士，则黑方炮 5 平 4；马七退六，炮 4 平 6，下一步走车 8 平 6 杀），胜来不难。红方子力虽然比较分散，但执先行之利，以“拔簧马”杀法，很快获胜。

着法红先：

1. 车八平六 将 4 进 1
2. 车三进四

110

1. 马九进八 将 4 进 1

黑方若改走将 4 平 5；则红方车七进五，士 5 退 4；马八退六，将 5 进 1；车七退一，红胜。

2. 车七进四 将 4 退 1

3. 车七平五 杀

图 72，双方子力大体相等，正处在中局的激烈对攻阶段。乍看上去，红方危险性更大一些，黑方

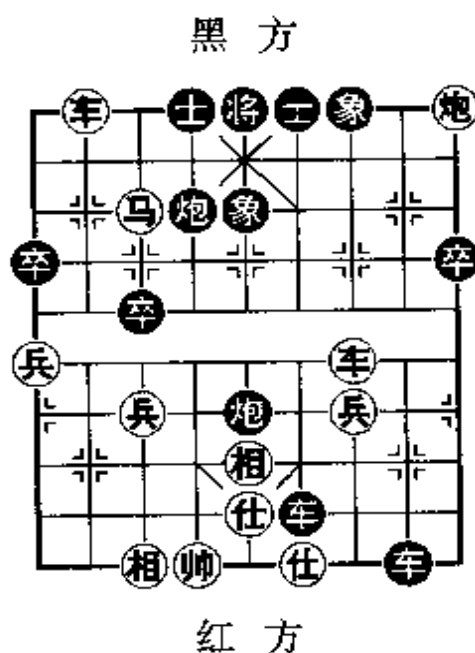


图 72

红方也可走车六退二，以下黑方若接走：①车 6 平 5；则车六进二，将 5 平 6；车六平四，杀。②车 8 退 8；则车六进二，将 5 平 6；车六平四，杀。

2. 车 6 退 7 2. 车六退二 车 6 平 7
3. 车六退二 将 5 平 6 4. 车六平四 杀

图 73，双方子力基本上相等，黑方车马炮和过河卒联手攻城，中卒一路冲下，或走车 4 平 5 砍士，取胜皆不难。从局势来看，红方火力不怎么集中，攻势比较弱一些，但“拔簧马”两次发挥了威力，最后抽吃一车，很快获胜。

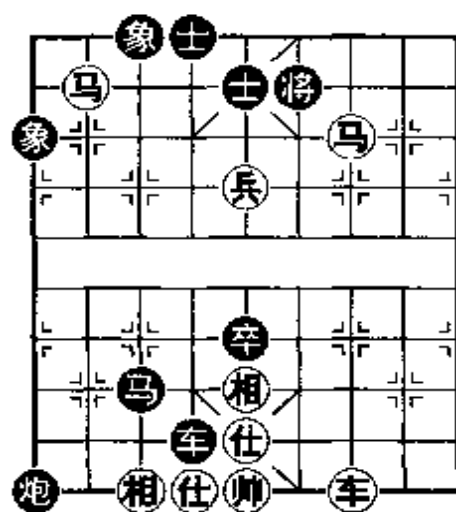
着法红先：

1. 马三进二 将 6 退 1
2. 车三进九 将 6 进 1
3. 车三平六 将 6 进 1
4. 兵五平四

此时如走车六退八抽吃黑车，获胜速度反而要慢一些。

4. 将 6 平 5
5. 马八退七 车 4 退 5
6. 车六退三 卒 5 进 1
7. 车六进二 红胜

黑 方



红 方

图 73

第九节 卧槽马杀

进马到对方底象前一格的位置（即对方下二路横线，竖3·7线的位置）进行将军作杀，叫“卧槽马”杀。卧槽马既可将军，又可抽吃子，是对弈中常见的一种凶着。

图74，是“卧槽马”杀的一简单例局。黑方过河卒已居“大堂”，下一步只须走车7平6就可作杀。然而红方利用先行之利，以马跳卧槽抢先一步构成杀局。

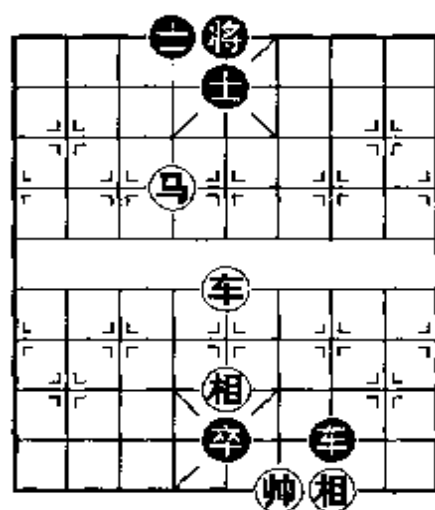
着法红先：

1. 马六进七 将5平6
2. 车五平四 士5进6
3. 车四进三 红胜

图75，双方士象全，

马炮对马炮，一般说来应当是和棋，本例是一种特殊形势。红方炮镇中路，又轮到先走子，进马后又亮帅，镇住四路肋线，使对方老将无法佐出，然后马奔卧槽而置对方于死地。

黑方



红方

图 74

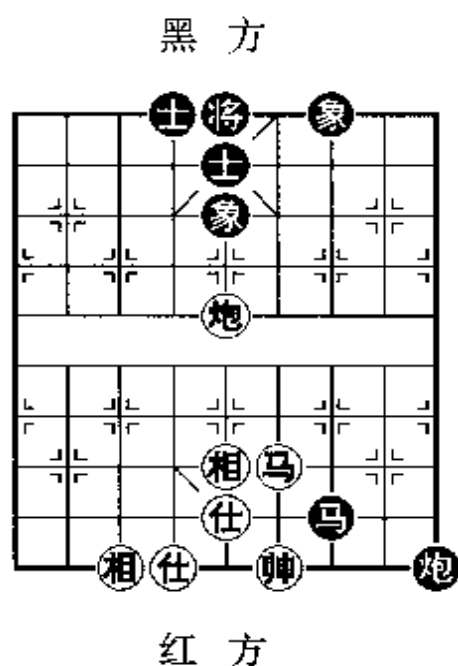


图 75

图 76, 双方士象全, 车马炮对车马炮, 红方子力占位较佳, 炮镇中路, 车镇六路肋线, 牵制了对方老将的行动, 然后驱马奔卧槽, 构成杀局。

着法红先:

1. 马二进四 炮2退8

黑方退炮防止红马卧槽, 无奈之着。

着法红先:

1. 马四进三 马7退9
 2. 马三进二 马9进8
 3. 相五退三 马8退7
 4. 帅四进一 马7退5
- 若改走马7退6阻挡, 则红方马二进四, 将5平6; 炮五平四, 杀。
5. 相七进五 马5进7
 6. 马二进三 红胜

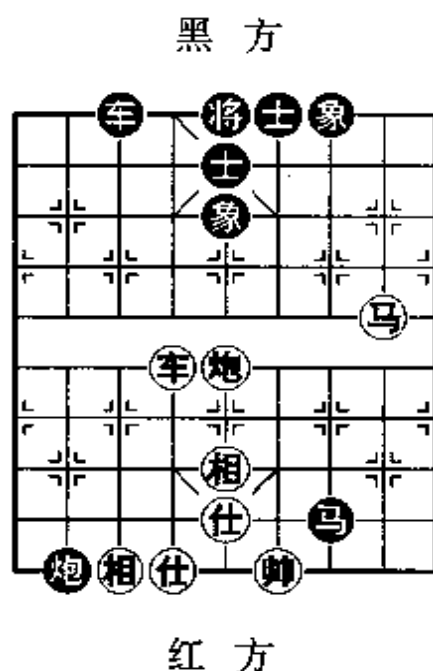


图 76

2. 车六进四

进车隔炮,为马跳卧槽扫清障碍。

2. 车3平4

黑方强行兑车,为时已晚。

3. 马四进三 红胜

第十节 高钓马杀

以马在对方三·三(3·3)或七·三(7·3)位置上将军,牵制住帅(将)的活动,然后用其他棋子(主要是车)将死对方,称为“高钓马”杀,或叫“钓鱼马”杀。这种杀法与“卧槽马”杀法有些相似,只是马所在的位置不同。“卧槽马”的马在对方底象前一格,“高钓马”的马则在对方底象前二格。

图 77,双方子力基本上相等,乍看上去红方危险性要大一些。黑方走卒6进1砍士,就可获胜。红方子力比较分散,但利用先行之利,先是弃兵,再以“高钓马”限制住对方

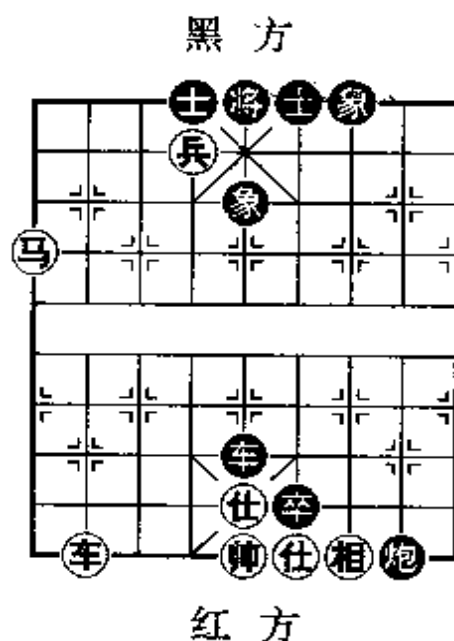


图 77

老将的活动,然后用车作杀。

着法红先:

1. 兵六进一 将5平4

红方弃兵砍士,目的在于把黑将引出来,以便使用“高钓马”作杀。黑方显然不能走将5进1,否则红方车八进八后速胜。

2. 马九进七 将4进1

黑方如改走将4平5,则红方车八进九后胜。

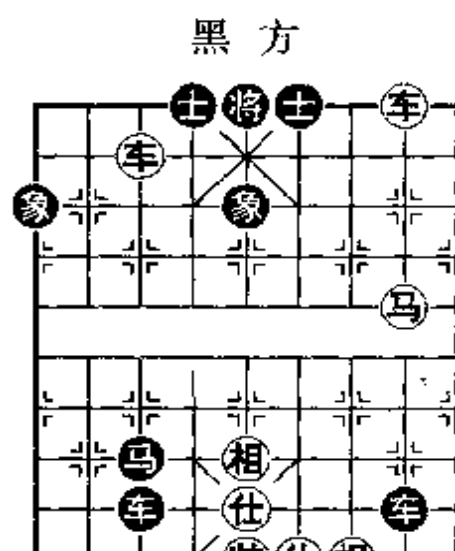
3. 车八平六 红胜

图 78, 双方士象全, 双车马对双车马。黑方有“高钓马”, 形势似乎有利。实则不然, 红方借先行之利, 大胆弃车砍士, 然后以“高钓马”配合另一车作杀。

着法红先:

1. 车二平四 将5平6

2. 马二进三 将6平5



4. 车一进一 车8平6

5. 车一平三 车8退8

6. 车三平四 红胜

图 79, 双方各损一马双兵(卒), 正处在中局的僵持阶段。现该红方走子。

着法红先:

1. 马五进七

红方不顾对方马跳卧槽, 进马抢攻, 既捉车, 又放高钩马, 一箭双雕, 是夺取胜利的关键之着。

1. 马4进3

2. 帅五平四 车5平6

3. 炮一平四 车1平3

黑方如改走车1平4; 则红方车三平五, 车4平5; 车八进九, 象5退3; 车八平七, 红胜。

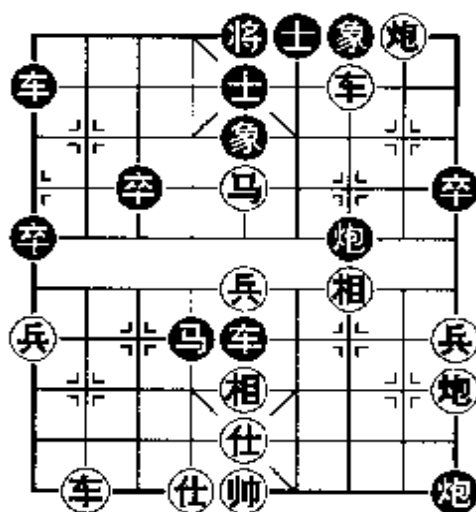
4. 车八进九

红方同样可以走车三平五砍士取胜。

4. 象5退3

黑方若走士5退4; 则红方车三平五, 车3平5;

黑方



红方

图 79

车八平六,红胜。

5. 车三平五 将5平4 6. 车八平七 红胜

第十一节 侧面虎杀

用马在对方的兵(卒)林线上三·四(3·4)或七·四(7·4)位置上限制帅(将)的活动,然后用车或其他棋子将死对方的杀法,称“侧面虎”杀。对弈中,这也是一种比较常见的凶狠杀法,往往可以出其不意而制胜。

图 80, 是侧面虎杀法的简单例局。双方子力相等,各有一车一马,现在黑车正捉吃红马;红方利用“侧面虎”杀一举获胜。

着法红先:

1. 车三进九 将6进1

2. 马四进三

黑方老将已不安于位,红马跳到了“侧面虎”的位置,取胜也就不难了。

2. 将6进1

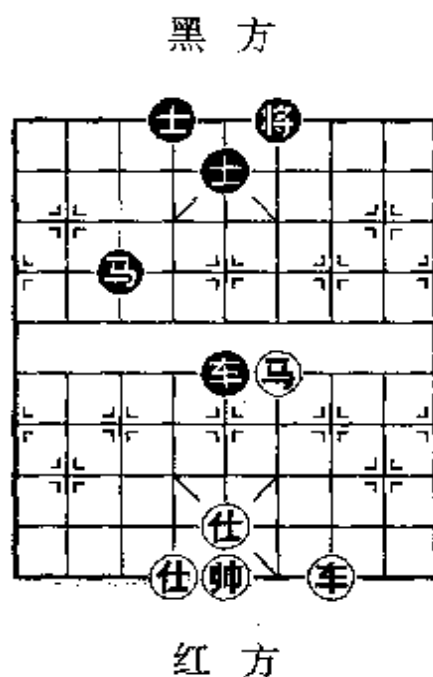


图 80

3. 车三退二 将 6 退 1 4. 车三平二 将 6 退 1
5. 车二进二 红胜

此局是“侧面虎”杀的简单例局，而在实战中，要想构成“侧面虎”杀，却须要创造条件。

图 81，红方比黑方残一相，少一兵，但利用八路车控制对方 3 路底象不能扬起的弱点，先是用马破象，继而又以“侧面虎”作杀。

着法红先：

1. 马六进五 卒 5 进 1

黑方如改走将 4 平 5；则红方马五进七，将 5 平 4；车八平七，将 4 进 1；马七退九，卒 5 进 1；马九退七，将 4 进 1；车七退二，将 4 退 1；车七平八，将 4 退 1；车八进二，红胜。又，黑方若走将 4 进 1；则红方马五退七，将 4 进 1（将 4 退 1，则车八平七）；车八退二，红胜。

2. 车八平七 将 4 进 1 3. 马五退七 将 4 进 1
4. 车七退二 将 4 退 1 5. 车七平八 将 4 退 1

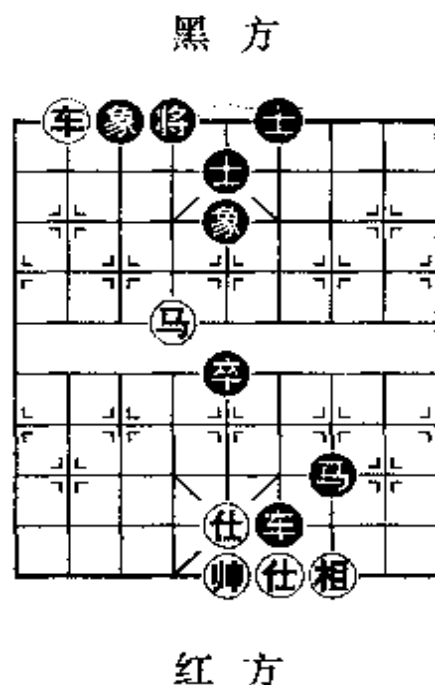


图 81

6. 车八进二 红胜

在使用“侧面虎”杀时，一般应注意两点，一是以马卧槽（或其他子力的将军方式），使对方老将不安于位；二是设法破去对方双象，否则要成“侧面虎”杀势，往往比较困难一些。

图 82，黑方多一炮，子力上显然占优，左炮沉底，6 路肋线上的车马有可能发展成“高钓马”杀势。红方少一子，三路马虽居“卧槽”，使对方老将不能归位，但左翼车要想破象，目前比较困难。现在黑方 2 路炮正驱赶红方卧槽马，红马若逃避，则攻势基本上瓦解。红方经过审时度势，走出了妙着。

着法红先：

1. 炮六进六

红方妙手献炮，阻隔了黑方 2 路炮打马，保持了“卧槽马”的位置，同时也切断了对方双象的联络，为以后构成“侧面虎”杀创造了条件，是制胜的关键

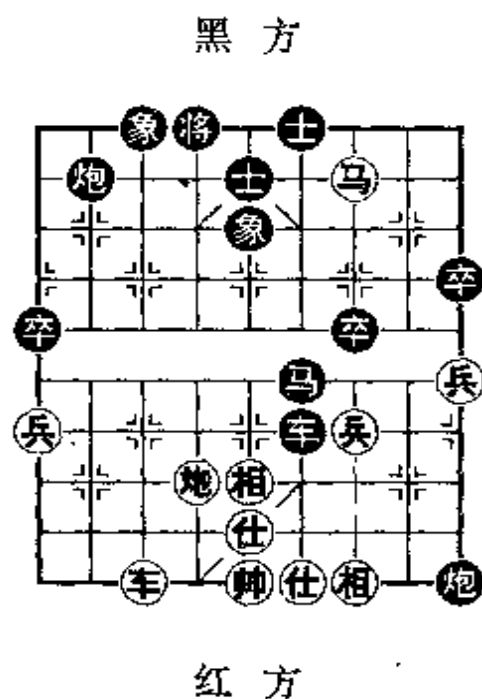


图 82

之着。黑将不能不吃炮，否则红方车七进九杀。

1. …………… 将 4 进 1 2. 马三退五

红方不能先走车七进九杀象，否则黑方车 6 平 5 看象后，红方三路马就不容易往左边调了。以后红方用车打将虽可吃还一炮，但基本上已呈败势。

2. …………… 车 6 进 2

黑方也积极抢攻，下一步走马 6 进 7 后，就构成了“高钩马”杀势。

3. 车七进八 将 4 进 1 4. 车七退一 将 4 退 1

5. 马五退七 马 6 进 7

下一步黑方只须走车 6 平 5 砍士，即可构成杀局，但晚了一步。

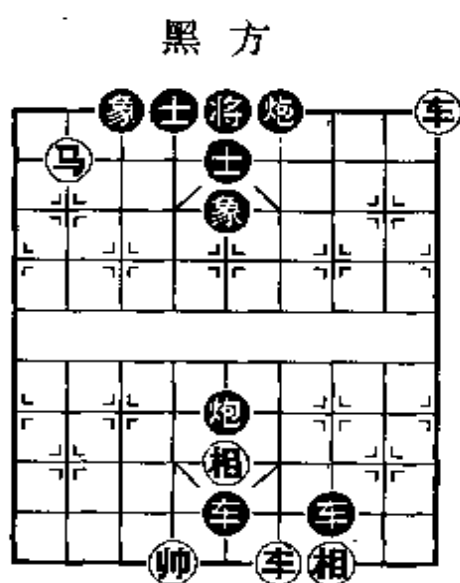
6. 车七进二 将 4 进 1 7. 车七退二 将 4 退 1

8. 车七平九 将 4 退 1 9. 车九进二 红胜

第十二节 白马亮蹄杀

“白马亮蹄”也称“白马现蹄”，即以弃车引开对方的“花心士”，然后以处于对方下二路的马“挂角将军”，再以别的棋子将死对方的杀法，称为“白马亮蹄”杀。

图 83，红方比黑方少一大子，且缺双士，如果黑方先走子，一步车 5 平 4 即可作杀。红方在少子的情



红方

图 83

3. 车一退一 红胜

图 84, 黑方虽然少子, 但却强兵压境, 走卒 4 平 5; 士 6 进 5, 车 3 平 5; 帅 5 平 6, 车 6 进 1, 即可取胜。但本例局红方先走, 弃车砍马, 造成“白马亮蹄”杀势而获胜。

着法红先:

1. 车六进六 士 5 退 4
2. 马八退六 将 5 进 1

况下, 依仗先行之利, 弃车杀炮, 造成了“白马亮蹄”杀势。

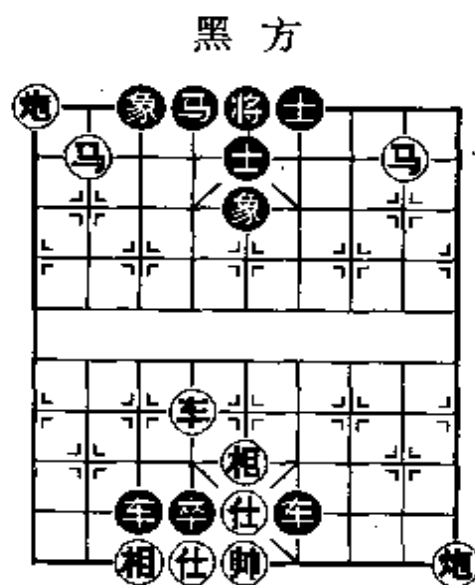
着法红先:

1. 车四进九

红方以车换炮, 造成了对方士角上的防守失控, 是构成“白马亮蹄”杀的关键之着。

1. 士 5 退 6

2. 马八退六 将 5 进 1



红方

图 84

3. 炮一进八 车6退7

4. 炮九退一 红方得车后获胜

第十三节 双马饮泉杀

“双马饮泉”又叫“打马滚”，是双马联手作战的一种基本杀法，也是象棋对弈中的凶着之一。即先把一马跳到对方下二路二·二(2·2)或八·二(8·2)位置上，控制住对方的帅(将)，然后以另一马卧槽抽吃中象，然后再跃到对方的另一翼作杀。这种杀法就叫“双马饮泉”杀，也是象棋对弈中常见的一种杀法。

图 85，双方士象全，双马对双马，子力相等。黑方两马左右双居卧槽，红帅佐出后，一时无策可对。红方一马居对方 8·2 位置，正控制住将门，黑将无法佐出，另一马先卧槽将军，回马抽吃中象，最后从对方的另一翼卧槽而构成杀局。从这一简单例局，读者可理解“双

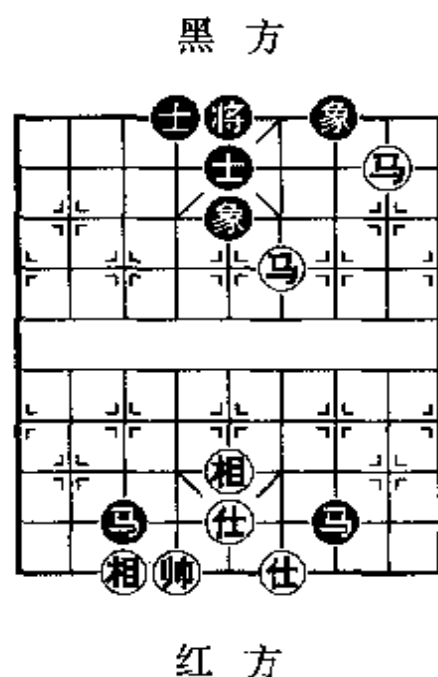


图 85

马饮泉”的含义。

着法红先：

1. 马四进三 将 5 平 6 2. 马三退五 将 6 平 5

黑方若改走将 6 进 1, 红方则马五退三杀。

3. 马五进七 红胜

图 86, 从大的子力上来看, 双方基本相等。红方士相全无, 黑方车居九宫中心, 只须马 6 进 4, 再车 5 进 1, 或马 6 进 8, 再马 8 进 7 就可作杀。但本例局红方先走, 先是马挂士角, 进而又弃车, 最后以“双马饮泉”一股作杀。

着法红先：

1. 马七进六 马 6 进 8

黑方进马抢攻, 准备下一步马 8 进 7 作杀, 但晚了一步。若改走士 5 进 4 吃马, 则红方马六进四, 杀。又如走马 6 退 5 驱逐对方的挂角马, 红方走车六进一, 弃车引出黑将后, 同样避免不了“双马饮泉”杀。

2. 车六进一 将 5 平 4 3. 马六进八 将 4 平 5

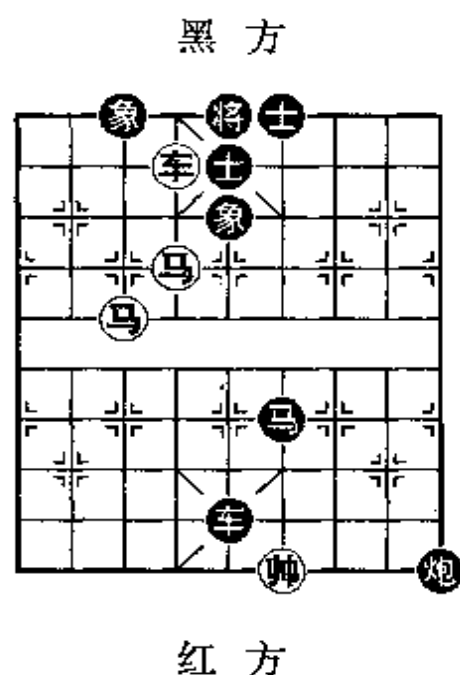


图 86

4. 马六进七 将5平4 5. 马七退五 将4平5

6. 马五进三 红胜

图 87, 黑方在子力和子力位置上占有绝对优势, 只须走一步车 3 进 1 或车 3 平 5, 即可作杀。但红方执先行之利, 利用“双马饮泉”先黑方一步而获胜。

黑方

着法红先：

1. 马五进三 将6退1

黑方若改走将 6 进 1；则红方马三进二，将 6 退 1；马一退三，红胜。

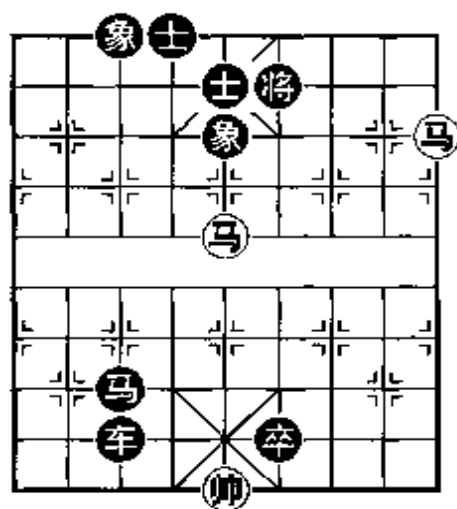
2. 马三进二 将6平5

黑方如走将 6 进 1，
则红方马一退三胜。

3. 马一进三 将5平6

4. 马三退五 将 6 平 5

5. 马五进七 红胜



红方

图 87

第十四节 马后炮杀

当马与对方的帅（将）处于同一直线或横线上，中间只隔一格，然后用炮在马后将军，称为“马后炮”杀，是中局和残局阶段很有威胁力的一种杀法。

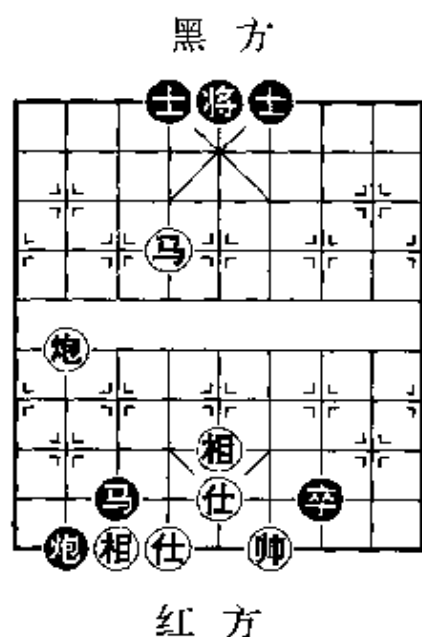


图 88

着法红先：

1. 马二退四 将 5 平 6
2. 炮五平四 红胜

图 90, 黑方两过河卒已紧逼对方肋门, 右马“高钓”, 但一时还无法构成杀局, 如果老将能佐出, 然后一卒换双士, 再将马调到左边, 则比较容易构成杀局。红方要想制造“马后炮”杀, 首先要控

图 88, 是红方用马后炮在对方横线上作杀的简单例局。

着法红先：

1. 马六进七 将 5 进 1
2. 炮八进四 红胜

图 89, 是红方用马后炮在竖线上作杀的例局。红方马借中炮的力量, 挂角将军而构成了杀局。

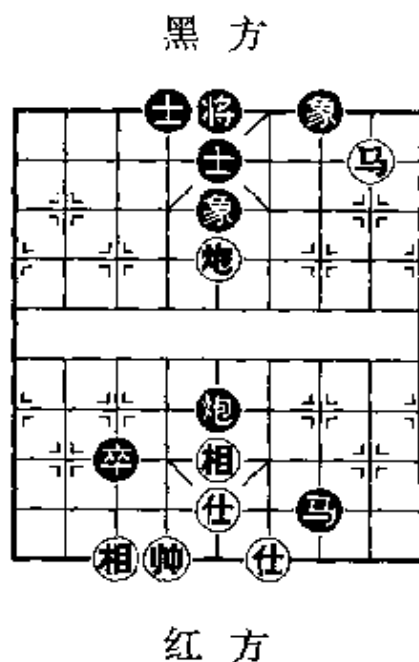


图 89

制着对方老将不能佐出,然后中炮避开“马口”。本例局是“马炮隔步成杀”的一种定式。

着法红先:

1. 马四进六 将5平4

2. 马六进八 将4平5

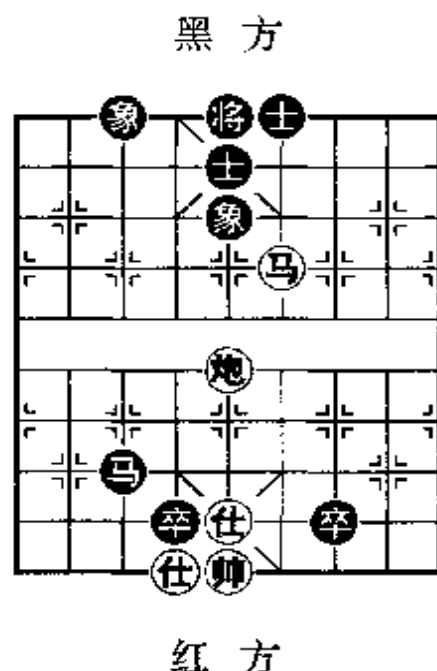
红方以马将军,把对方老将定在原位,不让佐出,既解除了己方被将杀的危险,又可以随时发挥马后炮的威力。黑方若改走将4进1,则红方炮五平九,再炮九进四,速胜。

3. 炮五进二

红方进炮以便避开“马口”,是演成“马后炮”杀的佳着。

3. 卒7平6 4. 马八退六 将5平4

5. 炮五平六 红胜



红方

图 90

第十五节 重炮杀

“重炮”也称“重叠炮”,指双炮在同一条直线或横线上,一炮做炮架,另一炮照将,把对方将死,或用前炮照将,后炮控制,把对方将死的杀法,称为重炮

杀。

图 91，是重炮在直线上杀的例局。红方炮镇中路，车占四路肋线，控制对方老将不能佐出，有一定的攻势。黑方比红方缺一象多一卒，正处于守势，底车不敢离开，否则红方车四进七杀。红方根据对方残象的弱点，决定从中路用重炮攻杀。

着法红先：

1. 相五进三

红方扬相腾出位置，意在中路架重炮。

1. 象 9 进 7

2. 车四进四

黑方走象 9 进 7 准备作掩护，走炮 4 平 5 架还中炮。但红方又发妙手，一步进车塞住象眼，使黑象失去与中路的联络。

2. 卒 5 进 1

3. 炮六平五 炮 2 退 6

黑方退炮驱车，为时已晚。

4. 后炮进三 炮 4 平 5 5. 后炮进四 红胜

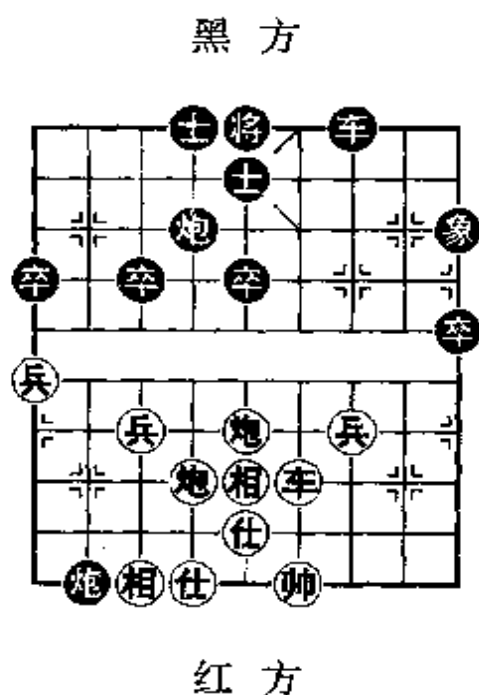


图 91

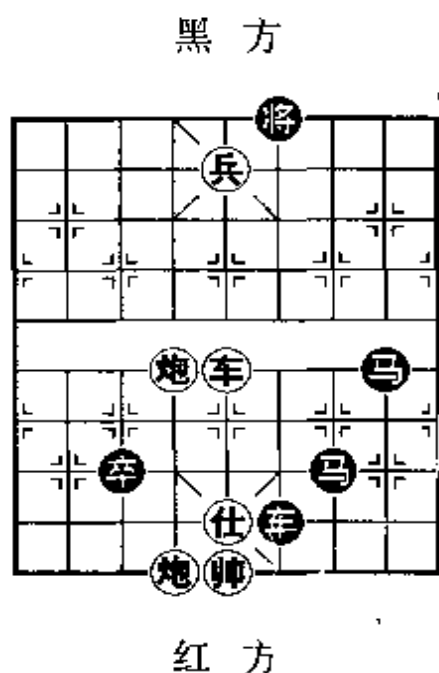


图 92

图 92，是重炮在横线（即对方底线）将杀的例局。从作战子力上来看，双方基本上相等。红方车镇中路，兵已坐“大堂”，控制住了对方的老将不能动，已呈胜势局面。黑方车双马过河卒，虽然正准备联合破城，但由于老将所处的特殊位置，6路肋车不能离开。现在轮到红方走子，

可一炮换双马，走：炮六平二，马7退8；车五平二后，仍呈胜势局面，但取胜反多周折。于是决定在对方底线用重炮构成杀局。

着法红先：

1. 前炮平九 马8进9

红方分炮，为重炮杀作好准备；黑马跳边，下一步准备奔卧槽。双方展开了争时间，抢速度的激战。

2. 炮九进五 车6平5 3. 车五退三 马7进5

4. 炮六进九 红方重炮杀

图 93，是名手的实战中局。现在双方正处在互

相纠缠阶段,红方多两兵,但双车晚出,又残一相,如果能及时退马连环打车,然后再渡三兵,可望不利形势会有所改观。然而,黑棋妙手连发,破坏了红棋的计划。从目前的盘面来看,双方要以重炮杀,都比较困难,但高手们毕竟身手不凡,最后以重炮巧妙成杀。

着法黑先:

1. 车6进4

进车弃马,破坏了红方双马连环加强防务的计划,乃是积极抢攻的强硬手段。

2. 马五进三 车6退3

黑方退车蹩住马脚,准备架中炮,从中路展开攻势,是以后构成重炮杀的先决条件。

3. 前马进一 车3平5

不急于吃还弃马,先以车在中路排除障碍,为以后重炮杀进一步创造条件。

4. 兵三进一 车5退1 5. 车九进二 炮2平5

红方架中炮后,攻势益发猛烈。

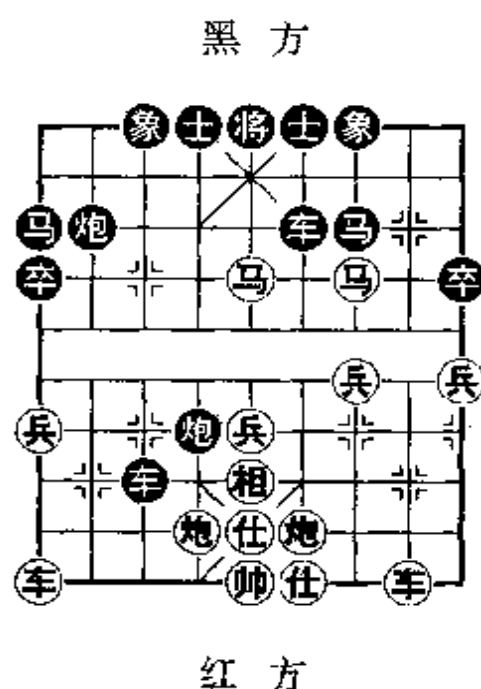


图 93

6. 马一退二

退马准备奔卧槽，着法虽积极可取，但已成徒劳之举。走炮六平八也许会好一些。

6. 车5进2 红方认负

黑方弃车砍士，绝妙之着。红方既不能以支士吃车，又不能把帅佐出，以下只好走帅五进一吃车；黑方接走炮4平5，重炮杀。妙的是，最后黑方以重炮把红帅杀死在对方两炮之间，是很难出现的妙手。

第十六节 天地炮杀

一炮镇中路，另一炮沉到底线，上下牵制住对方的防守子力，然后用其他子力配合攻杀，直至杀死对方的杀法，称为“天地炮”杀。

图 94，黑方虽然多一马，但由于红方一炮镇中路，另一炮要沉底叫杀，红帅控制了四路肋道，黑将无法佐出的特殊形势，红方以“天地炮”配合过河兵很快获胜。

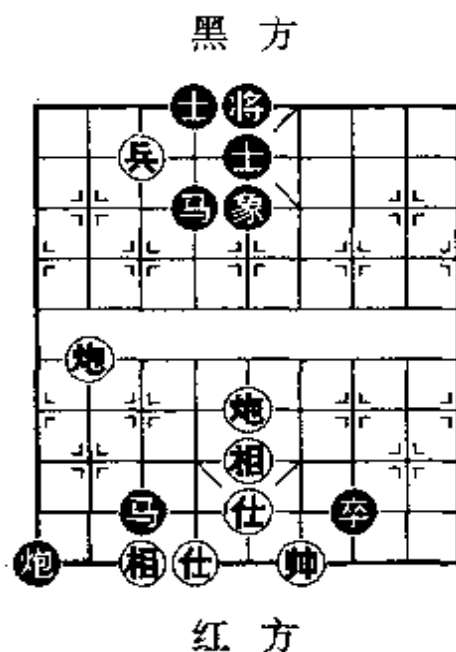


图 94

着法红先：

1. 炮八进五 马4退3

至此，红方一炮镇中路，另一炮又沉底，完全控制了对方士象马的活动能力，已成“天地炮”之势。

2. 兵七平六 马3退4

黑方退马，准备下一步走马4退5阻隔红方中炮，但为时已晚，红方平兵砍士而获胜。

3. 兵六平五 红胜

图 95，是用马配合“天地炮”取胜的例局。双方子力相等，马双炮对马双炮，红方的“天地炮”已完全控制了对方的防守子力士象；黑方的“天地炮”却没有控制住对方士相，左马虽踞卧槽，但一时派不上用场。

着法红先：

1. 马四进三

红方进马亮帅，又控制了四路肋道，使对方老将固定在原位而不能活动，红马直奔卧槽，准备作杀。

1. 马3退4

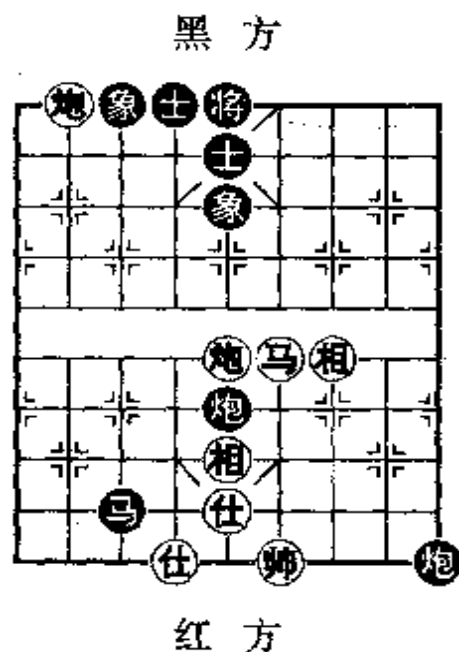


图 95

黑方退马，目的在于阻拦对方中炮，但已无济于事。

2. 马三进一 马4退5 3. 马一进三 红胜

上面两例局，分别以兵、马配合“天地炮”成杀，而在对弈中更多见的是以车配合“天地炮”成杀。

图 96，双方子力相等，双车双炮对双车双炮。黑方已成“天地炮”之势，左有底车看护将门，右车平6占肋后，老将再佐出，有可能在红方右翼构成杀势。

红方已有“地炮”，由于被黑方底车拴链了三路线上的车炮，一时无法解脱，看似形势不利，却以妙着成杀。从中可以看出“天地炮”的威力。

着法红先：

1. 炮三平五

弃车平炮，绝妙佳着。以下黑方若走车7进7吃车，则红方车六进三杀，只好佐将。

1. …………… 将5平6 2. 车三平四 将6平5

3. 车六进三 红胜

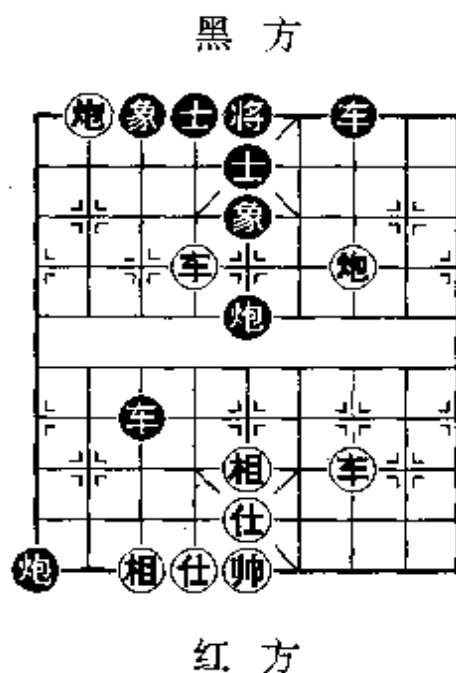


图 96

图 97，是一实战对局，双方子力相等，车马双炮对车马双炮。黑方利用对方老帅不安于位的弱点，车马炮三子正联袂攻杀，但一时尚难得手。红方有一定攻势，六路车占肋，右有一“地炮”，如果能架中炮，或跃上三路马，可望发展成胜势局面。

着法红先：

1. 炮六平五

红方架中炮，已成天地炮之势，并亮帅助攻，同时也牵制了对方中炮的活动，可以说一着定乾坤。以下黑方若献马阻隔对方中炮，则红方马三进五，以下黑方若走①车 2 进 1 捉马，则红方马五进三，车 2 退 6，黑方还得退车底线防守。②士 5 进 6；马五进三，黑方也是败势。

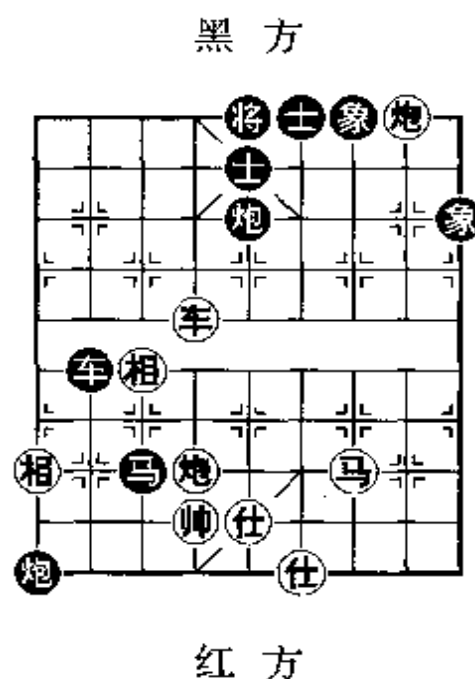


图 97

1. …………… 马 3 进 2 2. 帅五进一 车 2 退 5

黑方没有“连照”攻势，只好退车底线防护，但也难以挽回败势。

3. 车六进三

至此黑方认负，因红方下一步车六平五杀。

第十七节 空头炮杀

“空头炮”也叫“空心炮”，当炮在中路，与对方帅（将）中间无隔子，使其帅（将）失去正常护卫作用，然后辅以其他子力，构成各种攻势，直至置对方于死地，这种杀法叫“空头炮”。棋谚云：“空头炮，花心卒，凶恶难当。”可见，“空头炮”与小卒占据了对方九宫中心一样凶狠，往往有以弃子出奇制胜之妙。

图 98，红方比黑方少一兵，现黑方正车马联手夺炮，看上去红方必丢一子。但红方过河兵紧逼肋门，右马“高钓”，有明显的攻势。

着法红先：

1. 炮五进四

出其不意的妙着。红方弃车，挥炮打象，架上了“空头炮”。以下黑方若车4平7吃车，则红方走马三进五或兵六平五杀。无奈，只好走：

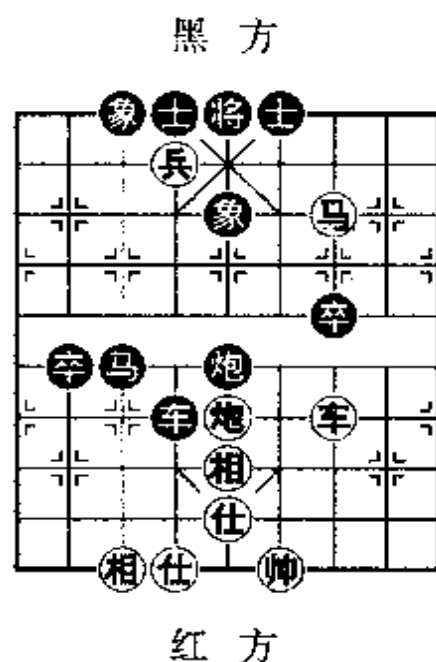


图 98

1. 车4退5 2. 车三平四 车4平7
3. 车四进六 杀

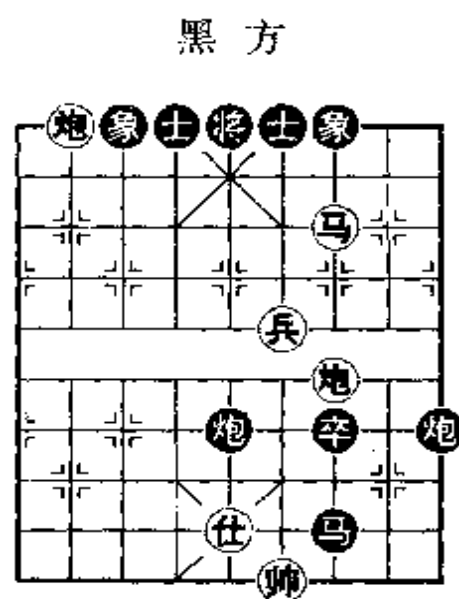
图 99，红方比黑方少双相一士，老师被对方卧槽马定住，暂时失去活动的自由。现在轮到红方走子，三路炮正捉吃黑马，如果走炮三退三吃马，或炮三进五打底象，尽管在子力上可以获得优势，但取胜的途径比较曲折一些。于是，抢架空头炮，从而一着奠定胜局。

着法红先：

1. 炮三平五 炮5平6

黑方也积极抢攻，平炮后7路卒冲下，再平一步，即可成杀，但晚了一步。

2. 炮八退三 卒7进1
3. 炮八平五 红胜



红 方

图 99

最后,红方辅以“高钓马”,以重炮成杀。

图 100, 红方少一兵, 但黑方三个大子团缩在一隅, 车马受制, 动转失灵。根据这一弱点, 红方弃车杀炮, 妙架“空头炮”而获胜。

着法红先：

1. 车八进七 炮5平2

红方大胆以车换炮，妙极！只有将对方的中炮引开，才能架“空头炮”。

2. 炮五进三

只此一着，便使对方阵脚大乱。

2. 将5进1

3. 马六进五 象3进5

4. 马五进七 将5平6

黑方若改走将5平4，红方以同样的办法取胜。

5. 炮二平四 炮2进3

黑方想以献炮挽救危局，但无济于事。

6. 兵七进一 卒3进1 7. 炮五平四 红胜

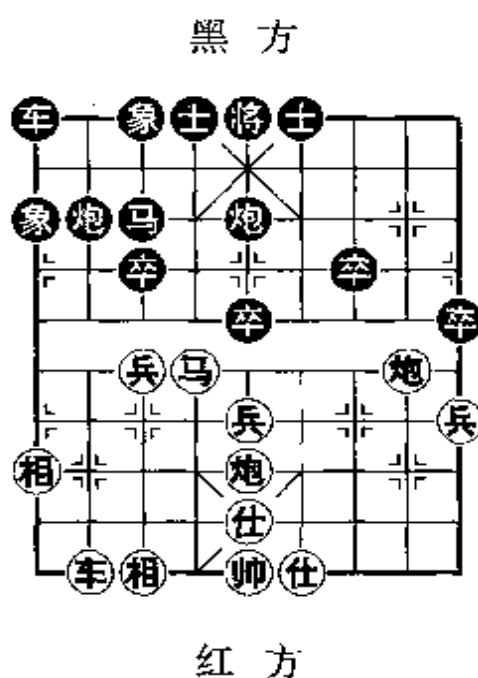


图 100

第十八节 夹车炮杀

“夹车炮”也叫“单车重炮”，即以单车双炮联合，在对方的一翼横线上“连照”攻杀，其作用相当于“双车错”杀，直到杀死对方。这种杀法叫“夹车炮”杀。

图 101,是“夹车炮”杀简单例局。双方不但子力完全一样,子力位置和棋形也完全一样,谁先走谁获胜。

着法红先:

1. 车八进六 将 4 进 1

2. 车八退一 将 4 退 1

黑方若改走将 4 进 1,则红方炮九退二,杀。

3. 炮七进二 杀

红方利用“夹车炮”连续照将而获胜。巧的是仍把黑将击毙在原来的位置。红方只一车一炮在走动,黑方只老将上下走动,其他子皆未动。

着法黑先:

1. 车 8 进 6 2. 帅四进一 车 8 退 1

3. 帅四进一

若帅四退一,则黑方炮 7 进 2,杀。

3. 炮 9 退 2 黑胜

“夹车炮”杀是对弈中车炮配合,联合攻杀很凶狠的一种杀法,从上面这一简单例局,可以看出其威

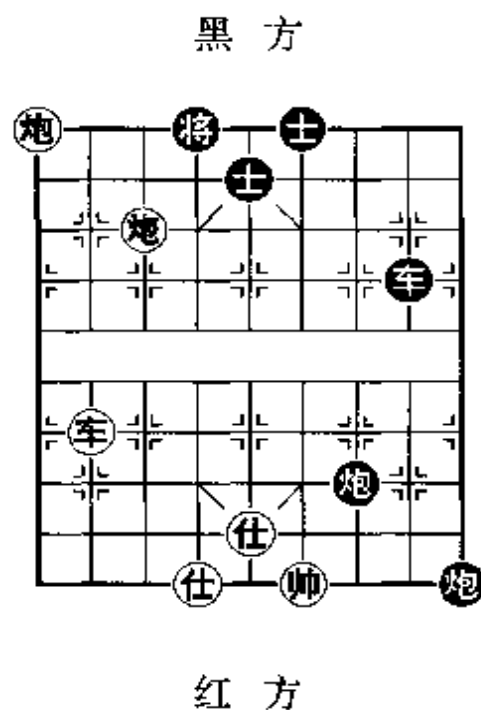


图 101

力。

图 102, 黑方子力占优, 车马炮卒四子已紧锁对方帅门, 只须一步车 6 平 5 就可成杀。红方七路炮正捉吃对方的 7 路马, 如果简单地走炮七平三打马, 仍免不了一败, 以下黑接走: 卒 4 平 5; 帅五平六, 车 6 进 1, 黑胜。这里红方没有以炮打马, 而是利用“夹车炮”杀一举获胜。

着法红先:

1. 炮七进七 将 5 进 1
2. 车七进八 将 5 进 1
3. 炮八退二 士 4 退 5
4. 车七退一 士 5 进 4
5. 车七退三 将 5 退 1

黑方若士 4 退 5, 则红方炮七退二重炮杀。

6. 车七进四 将 5 退 1
7. 炮八进二 红胜

红方以“夹车炮”仍把老将送回原位而击毙。

上面是车双炮在对方的同一翼, 以“夹车炮”作杀的两个例局。图 103 红方的一炮在另一翼, 一时尚不能以“夹车炮”构成杀。能不能把八路炮调到右翼,

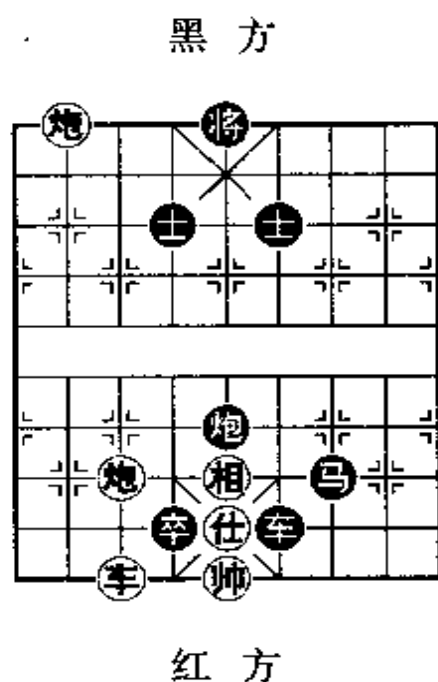


图 102

以使用“夹车炮”成杀，是红方成败的关键所在。因为黑方在子力上占了绝对优势，2路小卒再平走两步，或马5进6后再车5平4，皆可成杀。

着法红先：

1. 车二进九 将6进1

2. 炮八退一 士5进4

不能走将6进1，否则红方车二退二速胜。

3. 车二退一 将6退1

黑方若将6进1，红方以同样的方法取胜。

4. 炮八平三

红方通过连续打将，使八路炮右调，已成“夹车炮”之势，胜来也就不难了。

4. …………… 马5进6

黑方下一步走车5进1或车5平4杀，但红方的“夹车炮”来得更快。

5. 车二进一 将6进1 6. 炮一退一 将6进1

7. 车二退二 红胜

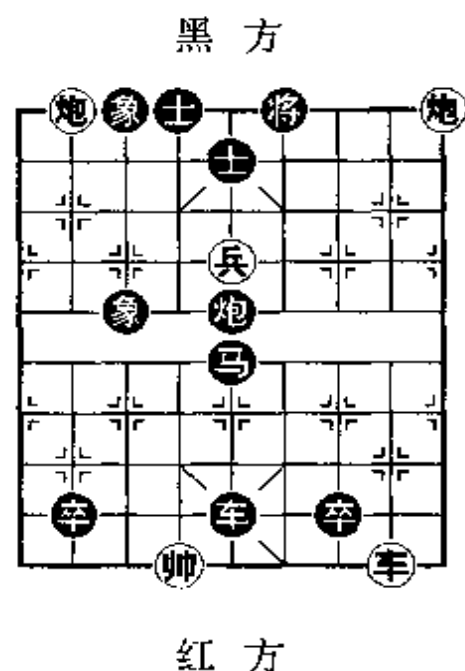


图 103

第十九节 炮辗丹沙杀

当一方的炮侵入对方底线，左右逢源，往复扫荡其卫护子力，从而构成杀势的杀法，叫“炮辗丹沙”杀。其威力不亚于“夹车炮”，在炮的攻杀中是一种比较凶猛的杀法。往往以出其不意，攻杀起来大有风卷残云之势。

图 104，红方多一炮，少一车，子力上处于劣势，九路边车轻易不敢离开，否则黑方走马 6 进 4 一步杀。但红方算准可以“炮辗丹沙”获胜，于是毅然沉车对方底线打将。

着法红先：

1. 车九进七 士 5 退 4

黑方只能退士应将，若走象 5 退 3，则红方车九平七速胜。

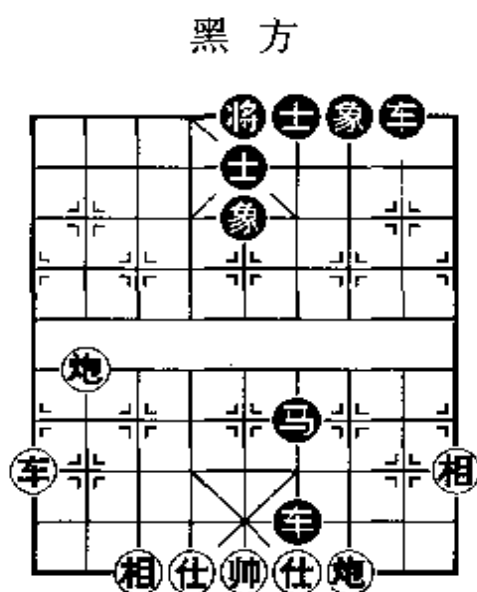
2. 炮八进五 士 4 进 5

3. 炮八平四

红方打士后，一炮捉双车。

3. 士 5 退 4

4. 炮四平二 象 7 进 9



红方

图 104

5. 炮三进九 将5进1 6. 车九退一 红胜

图 105, 双方子力完全相等。乍看上去, 黑方的攻势更猛一些, 马6进5踩相, 再卧槽, 可望构成杀势。但红方依仗先行之利, 以“炮辗丹沙”很快成杀。

着法红先:

1. 炮八进九 炮4进3

2. 炮八平四 炮4平5

黑方平炮阻隔对方中炮, 否则红方退四路炮后速胜。黑方只好忍痛弃车。

3. 炮四退八 士5退6

4. 炮四进八

红方走车二平四砍士, 可速胜。

4. 马6退7

5. 炮四退三 红胜

图 106, 黑方双车马炮四个大子联合攻城, 但一时还构不成“连照”杀。红方虽然少一兵, 子力又比较松散, 但利用黑方左翼防守力量薄弱的弱点, 以“炮辗丹沙”连照获胜。

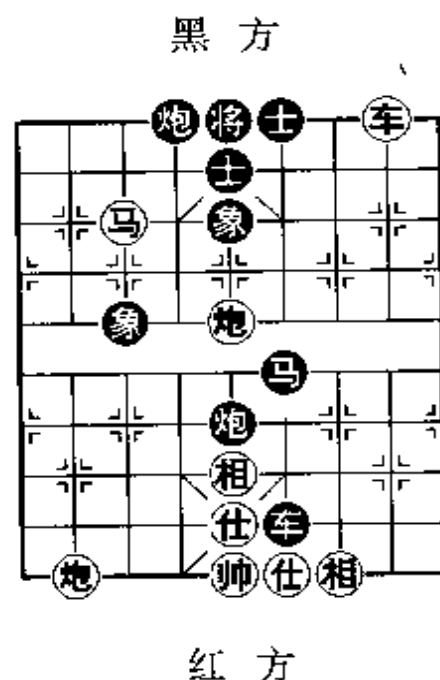


图 105

着法红先：

1. 车一进九 士5退6
2. 炮三进五 士6进5
3. 炮三平六 士5退6
4. 炮六平四 卒5进1
5. 炮四平七 红胜

从这一例局可以看出，红方一炮在对方底线左右开弓，连吃对方两士一象，直到直接杀死对方，足见“炮辗丹沙”的无穷威力。

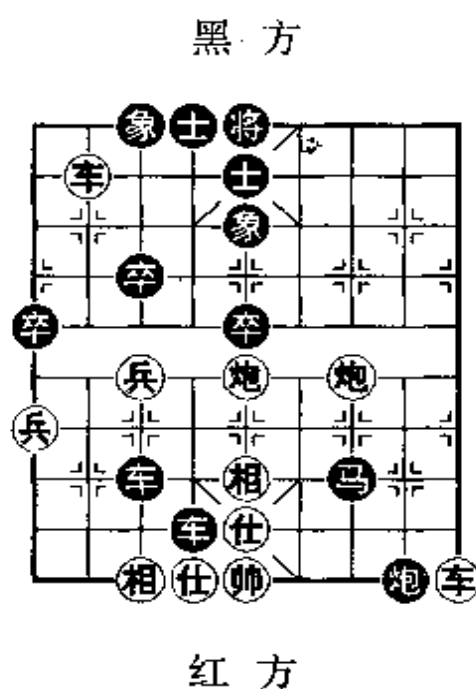


图 106

第二十章 闷宫杀

以炮借助对方双士自阻帅（将）的弱点，把对方帅（将）将死在九宫中起始位置（即原来所在位置）的杀法，称为“闷宫”杀。因帅（将）往往未动位，就被闷杀在“宫中”，故而得名。

图 107，红方虽然少一子，且三路车又不能离开，否则黑方炮7进5“闷宫”杀。但红方执先行之利，利用“闷杀”两步棋就构成杀局。

着法红先：

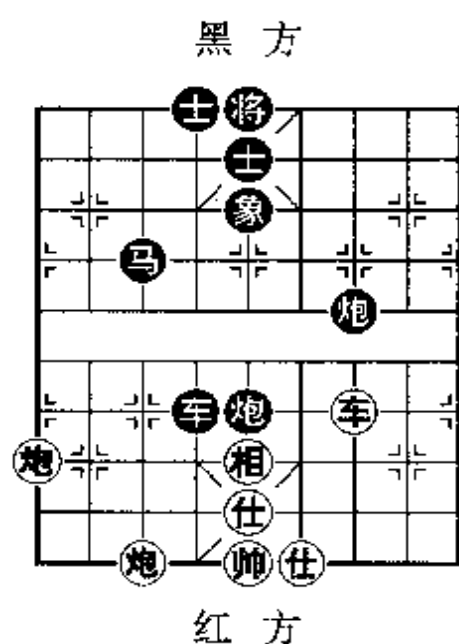


图 107

胆献车造成了“闷宫杀”。

着法红先：

1. 车六进三 车1平4

要制造“闷宫杀”常常要先塞住象眼，使对方双象失去联络，然后再飞炮打底象，从而造成杀局。红方此着献车，其目的也在这里。红方此着一走出，使黑方左右为难，

1. 炮九进七 象5退3
别无良策，红方进炮底线打将后，黑方不得不落象应将。

2. 炮七进九 红胜

图 108，双方子力完全相等。黑方前方马卒虽然已紧逼对方帅门，但后方车炮处的位置不佳，一时无法援助前方子力作战。黑方各子占位较好，大

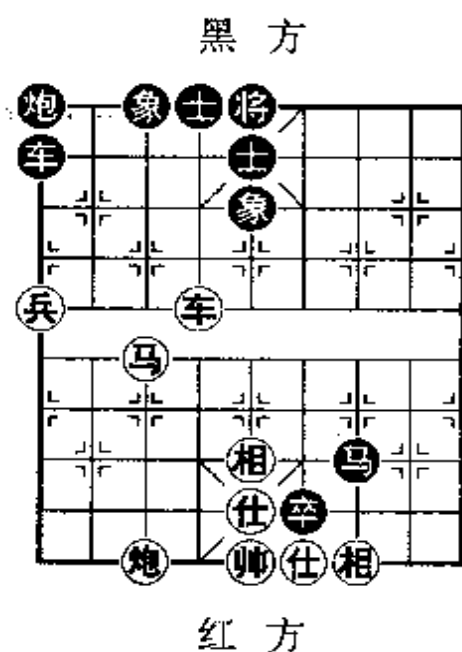


图 108

如果不吃车，走象3进1；红方则车六平九，吃车后双捉对方的象和炮，黑方也是败势。

2. 炮七进九 红胜

上面是“闷宫杀”的两个简单例局。实战中往往要通过兑子，在纷繁的局面中制造“闷宫”杀。

图 109，是两位象棋爱好者的实战中局。黑方一炮沉底，双车占肋，但一时还构不成杀局。特别是那只“窝心马”（也称“归心马”、“塞心马”或“入宫马”，系指己方的马走入自己九宫的中心，影响了双士和帅（将）的活动，被对方控制后，有“马卧槽”和炮打“闷宫”杀等危险，故有“马跳窝心，不死也昏”之说），被红方制造“闷宫杀”抓住了机会。

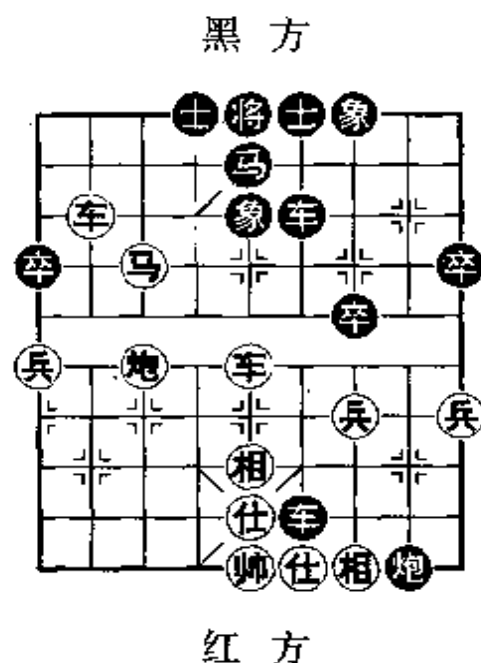


图 109

着法红先：

1. 马七进五 象7进5

棋谚“一马换双象，其势必英雄”。红方以马换象是制造“闷宫杀”的先决条件。黑方不能不吃马，若急

于扑出“窝心马”，走马5进7或进3，红方皆走马五进七一步杀。

2. 车八平五 车6平5

红方以车杀象，目的是想通过兑子后，继续加强对黑方窝心马的控制，使闷宫杀的条件基本上已经成熟。黑方若改走前车进1；则红方士五退四，车6进7；帅五进一，不能“连照”成杀，所以只好兑车。

3. 车五进三 车6退6

已成难以挽回的败局，至此应当认输了，但黑方还要支撑一下，此步献车，徒劳无益。红方当然不会走车五平四，否则让黑方窝心马扑出，反而要延长取胜时间。

4. 炮五进五 杀

红方通过弃马、兑车，以车马换对方车双象后，终于造成了闷宫杀。

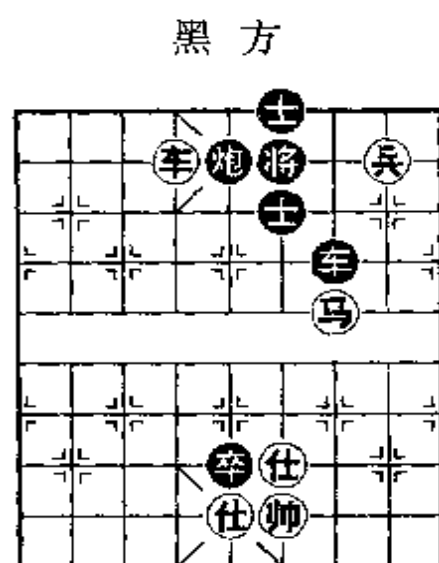
这里顺便谈一下，与“闷宫”杀形式差不多，有异曲同工之妙的一种杀法是“闷杀”。但二者又有不同，前者是用炮，把对方帅（将）杀死在九宫的起始位置；后者用炮或其他子力，把对方帅（将）闷杀在九宫中任何一个位置都可以。这也是对弈终局经常见到的一种杀法，这里仅举一例。

图110，红方一车锁住了对方双士一炮和将四

个子，皆失去活动能力，正如棋谚所说“一车十子寒”。现在黑车正捉红马，二路过河兵又不能逼近。于是红方献马打将，先把黑车引开，然后平兵逼近而成“闷杀”。

着法红先：

1. 马三进五 车7平5
2. 兵二平三 红胜



红方

图 110

第二十一节 二鬼拍门杀

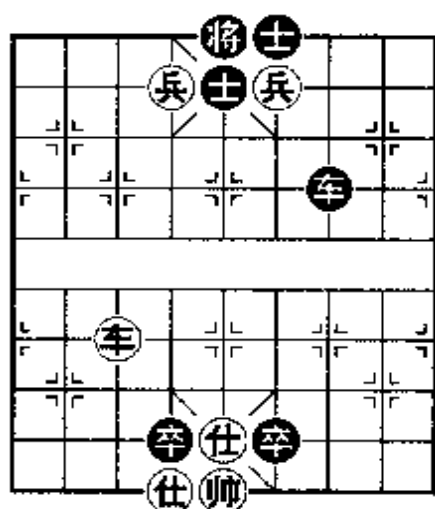
当双兵(卒)侵入对方九宫禁区，分列左右肋道，在其他子力的配合下，搏士杀将而获胜的方法，称为“二鬼拍门”杀。因兵(卒)有小鬼之称，故而得名。这是一种凶狠的杀法，往往多见于残局阶段。

图 111，双方不但子力相等，而且棋形也完全一样，双兵或双卒皆成“二鬼拍门”之势，且都有车的配合，谁先走，谁获胜。

着法红先：

1. 车七进六 士5退4
2. 车七平六 红胜

黑 方



红 方

图 111

红方平兵后，双兵已紧锁对方肋道，成“二鬼拍门”之势。黑方退车，目的在于平 5 路看护“花心士”，或平 4 路强行兑车，但已来不及了。

2. 车六平五 车 3 平 4
3. 兵六平五 士 4 进 5
4. 兵四平五 将 5 平 4
5. 车五平四 车 4 平 6
6. 车四平六 红胜

着法黑先：

1. 车 7 进 6
2. 士五退四 车 7 平 6

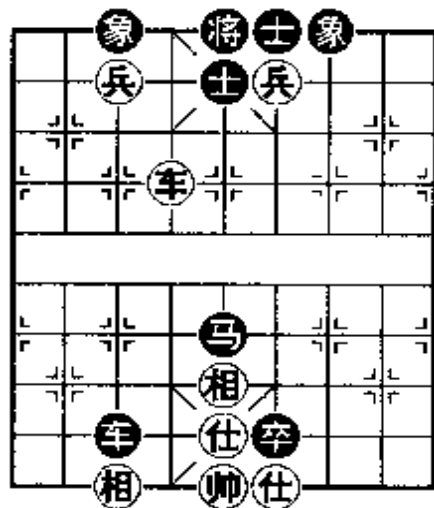
黑胜

图 112，子力上黑方占优，红方多一兵，黑方多一马。现在黑车正捉红方七路过河兵，但轮到红方走子。

着法红先：

1. 兵七平六 车 3 退 4

黑 方



红 方

图 112

图 113,是马炮配合“二鬼拍门”成杀的例局。黑方双马双卒虽已联合围城,但所处的子力位置并不甚佳,活动受到一定的限制。红方炮镇中路,一兵逼进肋门,使对方的士象和老将失去活动的自由。

着法红先:

1. 兵四进一 马 5 进 7

红方四路兵挺进,准备构成“二鬼拍门”之势。黑方 5 路马别无去处,打将是为了后退,以便随时护卫后方。

2. 帅四进一 卒 8 平 7

3. 帅四退一 马 7 退 8

4. 兵四进一 马 8 退 7

红方双兵已成“二鬼拍门”之势,黑马晚了一步。

5. 兵四平五 士 6 进 5 6. 兵六平五 将 5 平 4

7. 马六进八 马 7 进 5 8. 马八进七 红胜

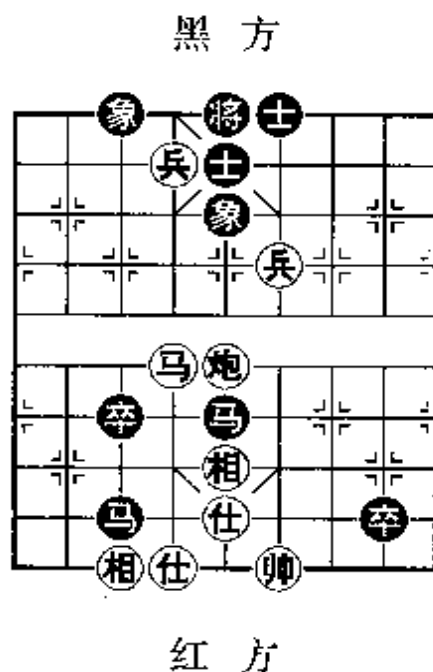


图 113

第二十二节 送佛归殿杀

兵或卒借助其他子力的力量,步步将军,直至把

对方帅(将)杀死在九宫内的起始位置,称为“送佛归殿”杀,也叫“太监追皇帝”杀。

图 114, 若黑方先走子, 只须一步车 1 进 9 即可将死对方。红方借先行之利, 一步献车先把黑将请上“楼”, 然后六路过河兵借红帅佐出的力量, 步步逼将, 直至把老将送回

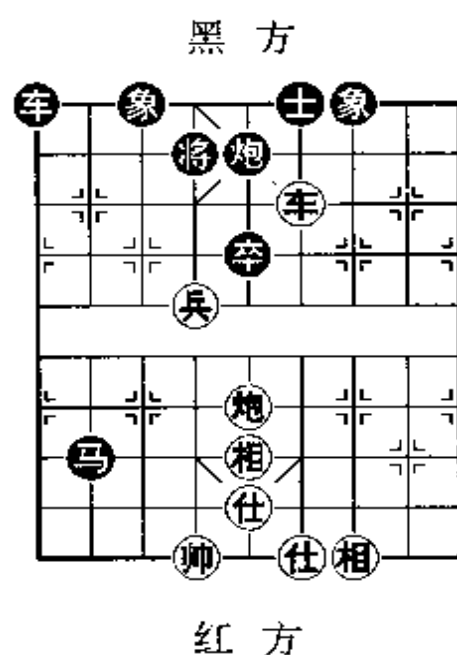


图 114

原来的位置而杀死, 黑方空有车马, 皆不能护卫。

着法红先:

1. 车四平六 将 4 进 1
2. 兵六进一 将 4 退 1
3. 兵六进一 将 4 退 1
4. 兵六进一 将 4 平 5
5. 兵六进一 红胜

图 115, 红帅佐出, 四路过河兵借助马后炮打将之力, 步步将军, 直至把黑

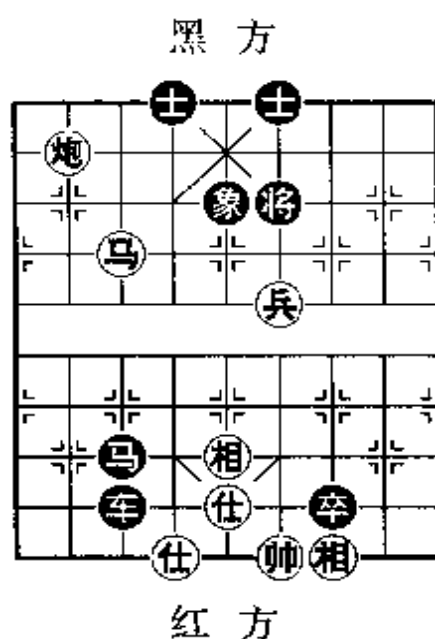


图 115

将送回原位,最后以炮沉底,构成了闷宫杀。

着法红先:

1. 马七进六 士6进5

黑方若改士4进5;则红方兵四进一,将6退1;兵四进一,速胜。

2. 兵四进一 将6退1 3. 兵四进一 将6退1

4. 兵四进一 将6平5 5. 炮八进一 红胜

第二十三节 三车闹士杀

当一兵(卒)侵入对方肋门,双车与其在同一条横线(即二路横线)上时,联手扫荡对方的双士,并将死对方的杀法,称为“三车闹士”杀。因兵(卒)进入九宫时,其威力相当于一个车,故名“三车闹士”杀。这也是车兵联合很厉害的一种杀法,多见于残局阶段。

图116,由于黑方1路底车的看护,所以红方八路车无法沉底作杀,但已成“三车闹士”之势,可以弃兵砍士,然后“双车错”杀。

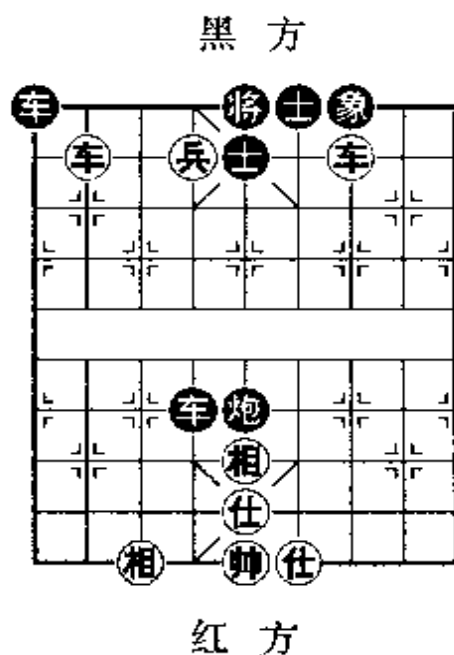


图 116

着法红先：

1. 兵六平五 士4进5 2. 车八平五 将5平4
3. 车三进一 红胜

图 117，由于黑方一车看护底象，另一车镇住中路，红方一时无法成杀，但在子力处于劣势的情况下，必须迅速结束战斗，否则纠缠下去，容易为对方所算，决定以妙杀取胜。

着法红先：

1. 车四平七 马3进5

红方平车捉马别有图谋，黑方跃马反捉车，乃抢攻着法。欲求稳健应走车5退4看马，红方若走车七平九，则黑方炮4平1阻拦，红车无好去处，只好再回到右翼，以下黑方再伺机走炮1退1，瞄准对方车兵，可望发展成胜势局面。而现在这步进马，正中红方下怀。

2. 车七进四 马5进6

红方“三车闹士”之势已成，黑方只好铤而走险，此步进马应当说是佳着，既可走马6进4一步将杀，

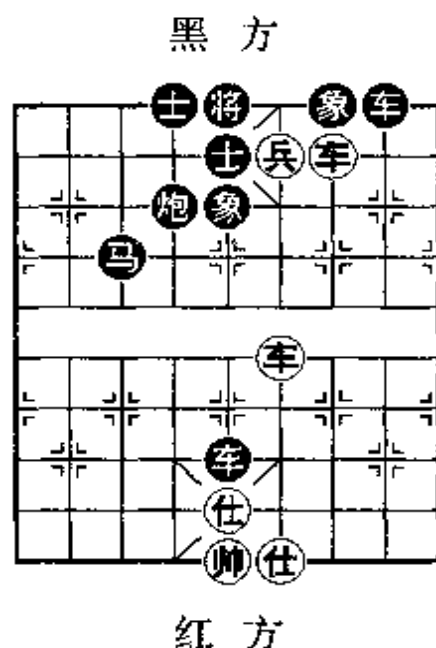


图 117

又可扬起中象，以车看护“花心士”。可惜晚了一步。黑方若改走士 5 退 6，红方则车七平六避开象位，然后兵四进一砍士，同样可以构成杀局。

3. 兵四平五 士 4 进 5 4. 车七平五 将 5 平 4
5. 车五平六 将 4 平 5 6. 车三平五 将 5 平 6
7. 车六进一 红胜

第五章 开局简介

一局棋从开始到结束,大体可分为三个阶段,即开局阶段,中局阶段和残局阶段。三个阶段没有明显的界限,既有紧密的联系,又各自保持相对的独立。

象棋的开局,又叫布局,是对局全过程的最初阶段,对弈双方根据自己的战略决策进行子力调遣和阵形部署,从而达到调动子力,协同作战,争先占位,形成最理想的攻守阵容,争夺棋局的主动权,为进入中局后的对弈创造有利条件。

开局的任务简单地说,就是部署子力,争夺主动。这就好比两军打仗战前的部署,一定要处于最佳的临战阵形。要达到这样的目的,在开局阶段要注意做到:①尽快出动子力,使主要子力很快投入战斗。②争占要点要道,保持子路畅通。③注意子力协调,使各子互相支援,互相照应,协同作战,切忌多次走动一个棋子,以免影响布局的速度。④注意帅、将的安全。布局阶段就要把帅、将卫护好,既可以防止对方的突然袭击,又可免除后顾之忧,使己方的子力投

入前方的战斗。

开局种类很多，繁如烟海。从阵形上来看，大体可分为正、奇两大类型。通常为大家所熟识的流行开局为“正型”，而不为大家所熟识的奇诡开局，为“奇型”。从战略战术上来看，开局又可分为对攻型、防御型和稳健型。从起手第一着来划分，又可分为马、炮、相、兵四大类型。而现在最流行的开局种类，却是以对局最初几步棋棋子所处的位置来划分，如中炮、巡河炮、过河炮、鸳鸯炮、直车、横车、巡河车、过河车、正马、边马、盘头马、进三兵、进七兵、飞左象、飞右象等。随着棋艺水平的不断提高和现代布局研究的发展，有关象棋布局的书籍大量涌现，几乎每一种布局都有专著出版。由于篇幅所限，这里仅选择目前比较流行的几种主要布局作简单介绍。

第一节 中炮对屏风马

中炮，也叫“当头炮”因先手方（对局开始时，先走子者为先手方）第一着走炮二平五或炮八平五，使炮平行走在中线位置，故而得名。这是一大布局体系的总称，长期以来一直成为布局的主流。后手方（对局开始第一着后走者，为后手方）以走马8进7和马2进3相对应，因双马所处的位置如同屏风，故叫

“屏风马”。棋谚“当头炮，马来跳”，中炮对屏风马布局属于“马炮争雄”的范畴，中炮一方有较稳健持久的先手攻势；屏风马一方除加强防守外，利于伺机反击。此开局双方争斗激烈，变化多端，长期以来一直深受棋手们的喜爱。

中炮过河车对屏风马平炮兑车

局例一：着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 炮二平五 | 马 8 进 7 | 2. 马二进三 | 车 9 平 8 |
| 3. 车一平二 | 马 2 进 3 | 4. 兵七进一 | 卒 7 进 1 |
| 5. 车二进六 | 炮 8 平 9 | 6. 车二平三 | 炮 9 退 1 |

(图 118)

至此，形成中炮过河车进七兵对屏风马平炮兑车的流行布局。第 6 回合，红方若改走车二进三，则黑方马 7 退 8，兑车后使对局趋向平淡，以后容易成为和局。现在红方平车压马，使对方 7 路马受制，黑方需用几个棋子来进行保护，必须尽快设法赶

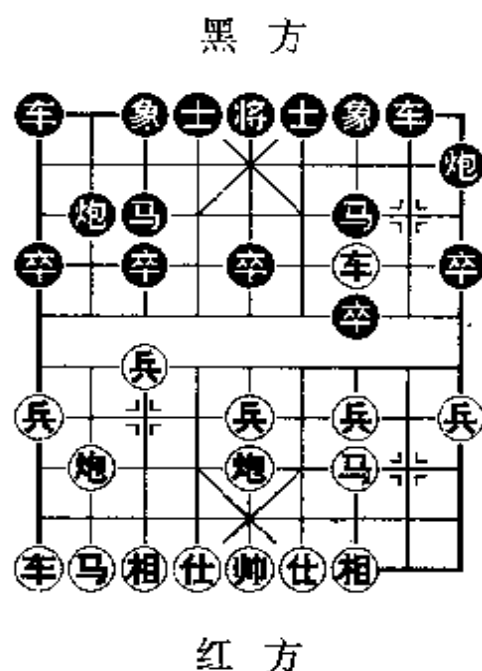


图 118

走。而黑方走炮9退1的目的也正在这里。下面主要一路变化是：

7. 马八进七 士4进5 8. 炮八平九 车1平2
9. 车九平八 炮9平7 10. 车三平四

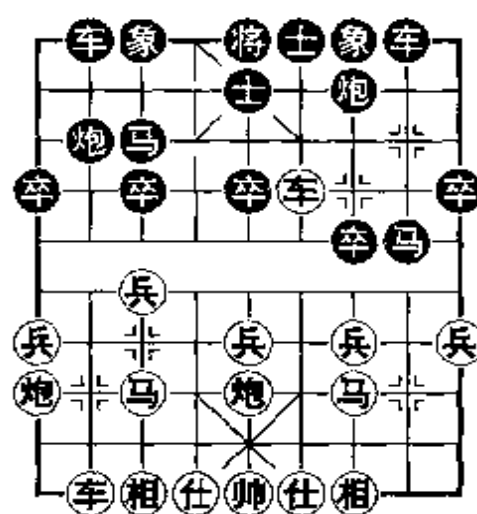
黑方平炮打车，红方三路车不得不逃开而走车三平四，以下黑方有马7进8、卒7进1、车8进5（现在多走车8进6）等几种走法，双方以对攻之势进入中局的搏杀。红方虽保持了先手攻势，但黑方有反击机会。

局例二：着法红先

1. 炮二平五 马2进3
2. 马二进三 马8进7
3. 车一平二 车9平8
4. 兵七进一 卒7进1
5. 车二进六 炮8平9
6. 车二平三 炮9退1
7. 马八进七 士4进5
8. 炮八平九 车1平2
9. 车九平八 炮9平7
10. 车三平四 马7进8

(图 119)

黑 方



红 方

图 119

至此形成五九炮过河车对屏风马平炮兑车的常

规布局。第8回合,红方八路炮平边,目的是为了尽快出动左翼子力,以便使左右两翼的子力均衡发展。因这只炮在九路,另一只炮在五路,棋界习惯称为五九炮。此布局也便以这两只炮和过河车所处的位置,命名为“五九炮过河车”。第10回合,黑方走马7进8进外肋马(与第四、六或4、6两条肋道相比较而言,二、八或2、8两条竖线又称外肋道),是加速反击的流行着法,下一步有卒7进1捉车捉兵的棋。以下红方有车四进二、马三退五、炮五进四、车八进六、炮九进四等多种攻法,双方已进入了短兵相接的厮杀。

从这一局例可以看出,前6个回合双方走完,所出现的图势与上一例局(图118)完全一样,只是行棋次序略有不同罢了。上一例局,第1回合先走马8进7,第3回合走马2进3;这一例局黑方先走马2进3,后走马8进7,其结果是一样的。上一例局前6个回合便定了开局的名称,是就“中炮过河车对屏风马平炮兑车”开局的基本局型而言,而后一例局则是经走子后进一步又有了变化。

可能有人会问:一盘棋从走第一着开始,双方走多少回合算完成了开局阶段?这一问题无法作具体回答。只能说一般指对局开始的8至12个回合,在

正常情况下，双方主要子力已出动，并形成一定的攻守阵势，算开局阶段已经结束。

局例三：着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 炮二平五 | 马 8 进 7 | 2. 马二进三 | 车 9 平 8 |
| 3. 车一平二 | 卒 7 进 1 | 4. 车二进六 | 马 2 进 3 |
| 5. 兵七进一 | 炮 8 平 9 | 6. 车二平三 | 炮 9 退 1 |
| 7. 炮八平七 | 马 3 退 5 | 8. 炮五进四 | 马 7 进 5 |
| 9. 车三平五 | (图 120) | | |

成五七炮过河车对屏风马平炮兑车阵型。第 7 回合，红方走炮八平七，意在攻击对方的 3 路马；黑方马退“窝心”是比较流行的着法，既防止红方七路炮的攻击，又威胁对方的三路车，因下一步有炮 9 平 7 打车的棋。在此等情况下，红方走车三退一吃卒避开险地，则黑

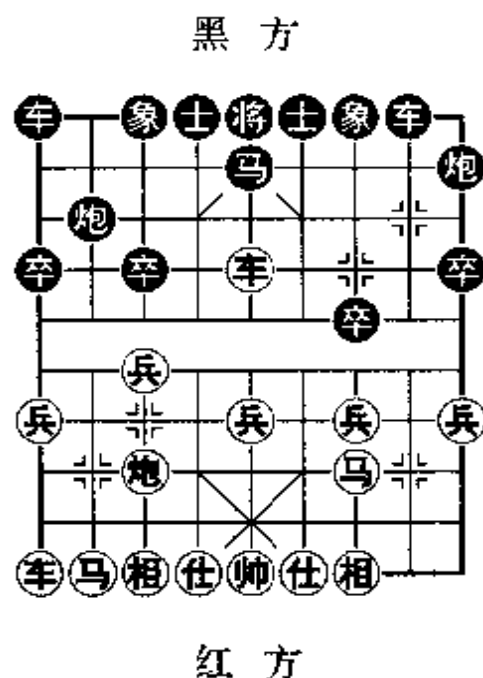


图 120

方象 3 进 5；车三平六，车 8 进 5；车九进一，马 5 进 3；兵五进一，车 1 平 2；车九平四，士 4 进 5，局势比较平稳，红方无便宜可占。因此第八回合走炮五进

四,以炮换马后继续保持先手攻势,这也是一种比较常见的流行着法。就图 120 的局势来看,红方车镇中路,黑方马居窝心,有些被动,但以下有炮 2 平 5、炮 2 平 7 等反击手段,很快会发展成各有千秋的局面。

局例四:着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 炮二平五 | 马 8 进 7 | 2. 马二进三 | 车 9 平 8 |
| 3. 车一平二 | 马 2 进 3 | 4. 兵七进一 | 卒 7 进 1 |
| 5. 车二进六 | 炮 8 平 9 | 6. 车二平三 | 炮 9 退 1 |
| 7. 马八进九 | 车 8 进 8 | 8. 兵五进一 | 车 8 平 2 |
| 9. 炮八平六 | 士 4 进 5 | | |

(图 121)

此为名手的实战对局,对弈至此形成中炮过河车边马对屏风马平炮兑车布局。第 7 回合红方八路马屯边,是正常的进攻着法,而黑方走车 8 进 8 进车下二路就不多见了。这着棋通常多走车 8 进 5,红方则针锋相对,挺进中兵拦车,

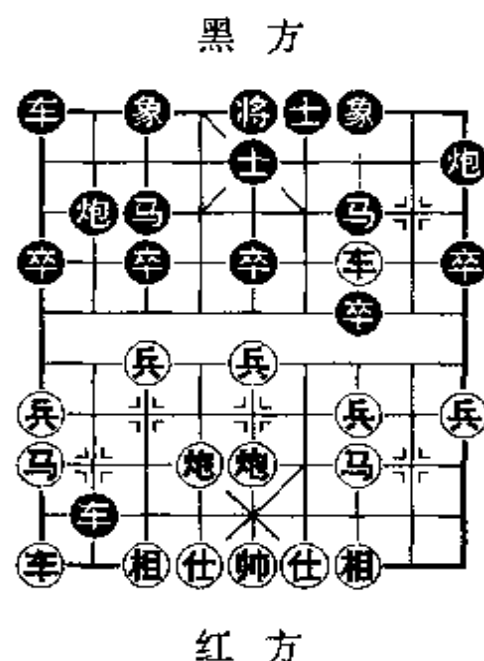


图 121

形成中炮过河车边马对屏风马平炮兑车的正规流行布局。第9回合黑方走士4进5加强中路的防守,如改走马3退5则将形成复杂多变局势。就图121的局势来看,黑方2路车限制了对方左翼车马的活动,而红方三路车继续保持压马,局面上各有千秋。从这一例局可以看出布局的灵活多变。

中炮过河车对屏风马平炮兑车布局,还有五六炮过河车对屏风马平炮兑车、中炮过河车七路马对屏风马平炮兑车、中炮过河车进中兵对屏风马平炮兑车以及中炮过河车对屏风马平炮兑车高车保马等多种,这里就不一一介绍了。而此一种开局所以列举了四个例局,目的在于说明开局变化的繁多。以下每一种开局只举1至2个例局,使读者大体上对其有所了解,就算达到此书的目的了。

中炮过河车对屏风马左马盘河

局例一:着法红先

- | | | | |
|---------|------|---------|------|
| 1. 炮二平五 | 马8进7 | 2. 马二进三 | 马2进3 |
| 3. 车一平二 | 车9平8 | 4. 兵七进一 | 卒7进1 |
| 5. 车二进六 | 马7进6 | 6. 马八进七 | 象3进5 |

(图122)

至此形成中炮过河车对屏风马左马盘河的一种开局的基本局势(己方的马跳到河口,叫盘河马。本

局黑方左翼的7路马跳到河岸上，叫“左马盘河”；如果3路卒挺起后，3路上的马走马3进4跳到河岸上，则叫“右马盘河”。以下红方有炮八进一、车二平四、车二退二、炮八进二、炮八平九、车九进一、兵五进一等几种走法，各有不同的变化。现以炮八进一为例，变化如下：

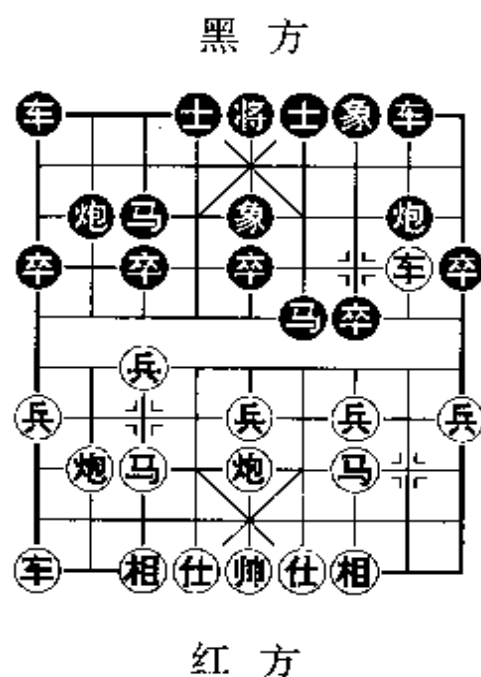


图 122

7. 炮八进一 卒7进1 8. 车二平四 马6进7
 9. 车四平三 马7进5 10. 相七进五 炮8平6
 11. 车三退二

弈战至此，成中炮过河车高左炮对屏风马左马盘河阵型，局势比较平稳。第7回合，红方炮八进一叫“高炮”，是对付屏风马的一种有效方法。下面看一名手的实战对局。

局例二：着法红先

1. 炮二平五 马8进7 2. 马二进三 车9平8
 3. 车一平二 卒7进1 4. 车二进六 马2进3

5. 马八进九 马 7 进 6
6. 车九进一 卒 7 进 1
7. 车二平四 马 6 进 7
8. 车四平三 马 7 进 5
9. 相三进五 炮 8 平 9
10. 车三退二 象 3 进 5

(图 123)

至此成中炮过河车边马对屏风马左马盘河阵型，双方着法都比较正确，局势一时难分优劣，红方继续保持先手之

利。第 5 回合红方跳边马属于稳健型下法，此着若改走兵七进一，再跳正马（正马和边马相比较而言，马由二路跳到一路，或由八路跳到九路，为“边马”；而马从起始位置的二路跳到三路，或由八路跳到七路，称为上“正马”），走马八进七，进攻力量比较大一些。

中炮七路马对屏风马

局例一：着法红先

1. 炮二平五 马 8 进 7
2. 马二进三 卒 7 进 1
3. 马八进七 马 2 进 3
4. 兵七进一 炮 2 进 2

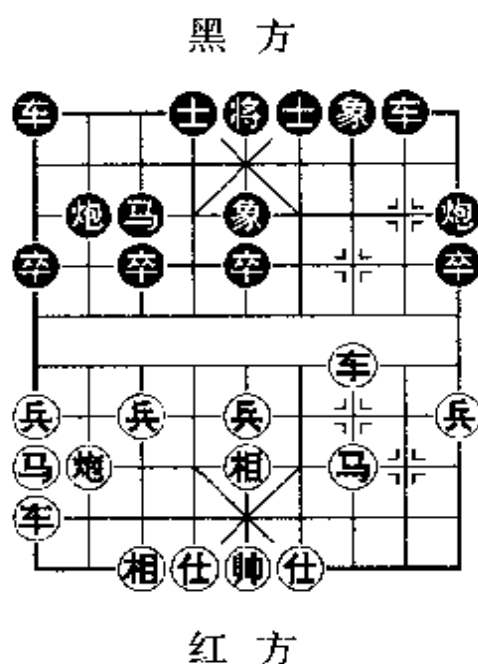


图 123

5. 车九进一 车 1 进 1 6. 车九平四 象 7 进 5
7. 车四进五 炮 2 平 4 8. 车一平二 (图 124)

至此成中炮七路马右直车(车从起始位置走第一步时,如走车一平二或车九平八,准备直线出击,称为“直车”,而走车一进一或车九进一,准备在横线上出击,称为“横车”)对屏风马右炮巡河阵型。以下黑方主要有两种变化,炮 8 进 2 和马 7 进 8。前一种变化如下:

8. 炮 8 进 2
9. 车二进四 车 9 平 8 10. 兵三进一 卒 7 进 1
11. 车二平三 炮 4 退 1 12. 车四退五 炮 4 退 1
13. 马七进六 车 1 平 2 14. 炮八平七 车 2 进 3
15. 车三进二 车 2 平 4 16. 马六进四 车 8 进 2
17. 马三进二 红方优势

第 12 回合,黑方 4 路炮退 1 看马,正着。如走炮 8 平 7;则红方马七进六,车 1 平 2;炮八平七,黑方无便宜可占,仍为红方优势。

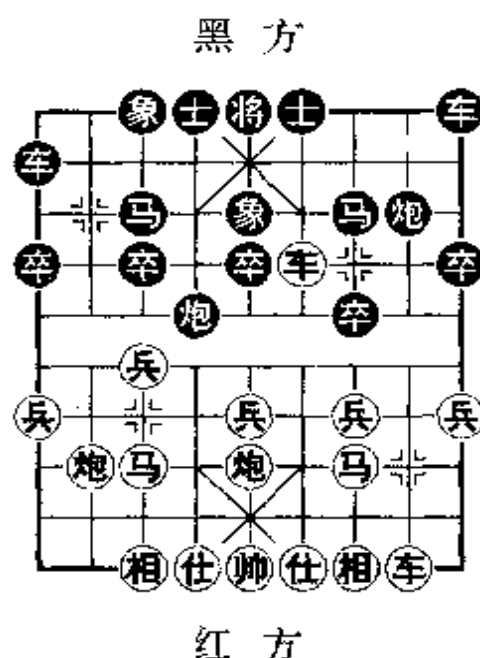


图 124

就图 124 的局势来看，黑方大部分子力受牵制，红方各大子都处在了发挥效力的位置上，发展下去有平炮串打得子的棋，红方布局成功。

局例二：着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 炮二平五 | 马 2 进 3 | 2. 马二进三 | 马 8 进 7 |
| 3. 兵七进一 | 卒 7 进 1 | 4. 马八进七 | 车 9 平 8 |
| 5. 车一进一 | 象 3 进 5 | 6. 车一平四 | 炮 8 进 2 |

(图 125)

至此形成中炮七路马右横车对屏风马左炮巡河阵型。第 5 回合红方选择了出横车，再走车一平四的变化，目的在于控制对方 7 路马，是六十年代兴起的布局。黑方进 3 路象走象 3 进 5，是流行着法，近年来一些象棋高手也有走象 7 进 5 取胜的。第 6 回合，黑方走炮 8 进 2，若改走炮 8 平 9、炮 2 进 4、士 4 进 5，则均有复杂变化。

以下红方要选择的一路主要变化是马七进六。

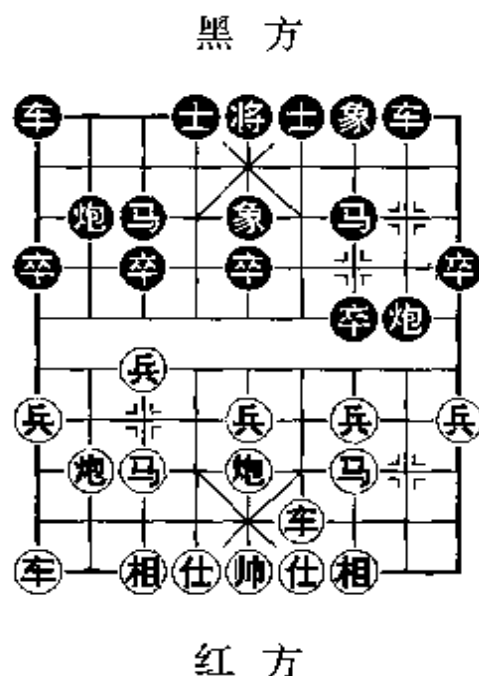


图 125

7. 马七进六 卒 3 进 1 8. 炮八平七 马 3 进 4
 9. 兵七进一 象 5 进 3 10. 车九平八 炮 2 平 4
 11. 兵三进一 卒 7 进 1 12. 马六进四 象 7 进 5

形势变化复杂。第 8 回合，红方若不走炮八平七，而改走马六进七，则成另一路复杂变化。第 12 回合，黑方若走象 3 退 5；则红方车八进七，士 4 进 5；车八平六，马 7 进 6（若士 5 进 4 吃车，则红方马四进三吃马后成“高钩马”之势，双捉车炮，黑方若逃车，则红方车四进八杀，黑方必丢车），双方对攻。

中炮直横车对屏风马

局例：着法红先

1. 炮二平五 马 8 进 7
 2. 马二进三 卒 7 进 1
 3. 车一平二 车 9 平 8
 4. 车二进六 马 2 进 3
 5. 马八进七 卒 3 进 1
 6. 车九进一 炮 2 进 1
 7. 车二退二 象 3 进 5

(图 126)

至此，现在比较流行的着法是红方挺进三路兵和七路兵。如走兵七进一，

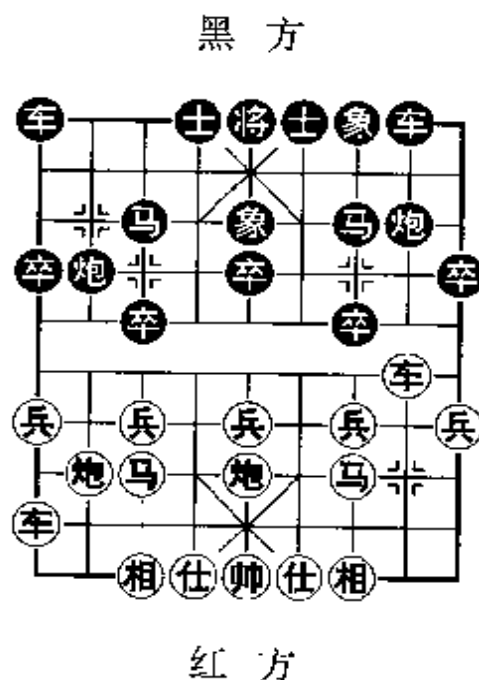


图 126

则黑方炮8进2；兵三进一，卒3进1；兵三进一，卒3进1；马七退五，象5进7；马三进四（如车九平七，则马3进4），象7退5；马四进二，车8进4，黑方反先。这里红方选择的是兵三进一，其变化如下：

8. 兵三进一 炮2进1 9. 兵七进一 炮8进2
10. 车九平六 士4进5 11. 炮八退一 卒7进1
12. 车二平三 卒3进1 13. 车三进三 炮8平3
14. 车三退三 炮3进3 15. 车六进一 炮3平5
16. 车三平七 炮2平3

局势比较平稳。第11回合，黑方如走卒3进1；则红方兵三进一，卒3进1；兵三平二，卒3进1；车二平七，车1平3；兵二平三，红方无便宜可占。第14回合，红方如走马七退九，则黑方炮3进5；士六进五，炮2平7；马三进四，车1平2，黑方有攻势。

中炮缓开车巡河炮对屏风马右象

局例：着法红先

1. 炮二平五 马8进7 2. 马二进三 卒7进1
3. 兵七进一 马2进3 4. 马八进七 车9平8
5. 炮八进二 马7进8 6. 马七进六 象3进5
7. 炮五平七 车8进1 8. 车一进一 炮2退1
9. 相七进五 卒1进1 10. 车九进一 炮2平1

（图127）

中炮缓开车巡河炮攻屏风马是当前流行的“热门”布局，为象棋高手们所喜欢采用。红方力图以炮控制河岸，阵形稳固。如图 127 所示，红方主要有炮八退四、马六进七两种应法。

(一)

11. 炮八退四 车 1 平 2
12. 车九平八 车 2 进 8
13. 车一平八 炮 1 进 5
14. 车八进二 车 9 平 4
15. 马六进七 炮 1 进 3 16. 士四进五 卒 1 进 1

双方各有顾忌，是针锋相对的局势。

(二)

11. 马六进七 卒 1 进 1 12. 炮八退四 卒 1 平 2
13. 车九平八 炮 1 平 2 14. 车八进三 炮 2 进 8
15. 车八退四 车 1 进 6 16. 车一平四 车 1 平 3
17. 炮七平六 车 8 平 4 18. 士四进五 士 4 进 5
19. 车四进五 马 8 进 7 20. 车四平一 马 7 退 6

黑方防守严密，红方难以找到突破口。双方各在

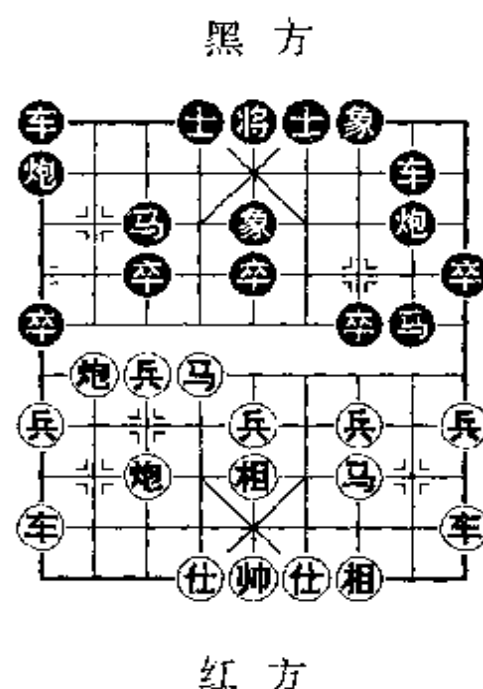


图 127

谋兵(卒),准备较斗残棋功夫。

第二节 中炮对反宫马

还是“屏风马”两马所在的位置,两马中间有一士角炮隔开,就变成“反宫马”。“反宫马”又有“夹炮屏风”、“半壁河山”之称。中炮对反宫马是一古老的布局体系,经胡荣华等象棋高手的不断创新,使这一开局成为变化复杂,反弹力强的大型布局体系。

五六炮对反宫马

局例:着法红先

1. 炮二平五 马2进3
2. 马二进三 炮8平6
3. 车一平二 马8进7
4. 炮八平六 车1平2
5. 马八进七 炮2平1
6. 兵七进一 卒7进1
7. 马七进六 (图 128)

至此形成中炮左马盘河对反宫马布局。红方进七路马,意在加强中路的攻势;黑方出右车,是为了封锁对方左车,但红方仍保持了先手。以下黑方主要有象7进5、士4进5、

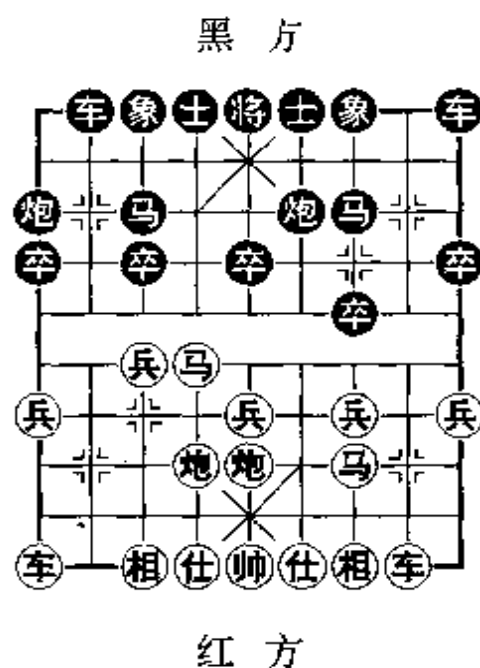


图 128

士6进5三种走法。目前最流行的是象7进5,其变化如下:

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| 7. | 象7进5 | 8. 车二进六 | 车2进6 |
| 9. 士六进五 | 车2平4 | 10. 马六进七 | 士6进5 |
| 11. 车二平三 | 车9进2 | 12. 马七进九 | 象3进1 |
| 13. 车九平八 | 车4平3 | 14. 炮五进四 | 马3进5 |
| 15. 车三平五 | 象1退3 | 16. 相七进五 | 炮6进5 |
| 17. 车五平三 | 炮6平4 | 18. 士五进六 | 车3平1 |
| 19. 兵三进一 | 卒7进1 | 20. 相五进三 | 马7退6 |
| 21. 士六退五 | | | |

红方多一中兵,略占优势。第9回合,红方若改走士四进五或车九进二,均另成不同的变化。

五七炮对反宫马

局例:着法红先

- | | |
|---------|------|
| 1. 炮二平五 | 马2进3 |
| 2. 马二进三 | 炮8平6 |
| 3. 兵三进一 | 卒3进1 |
| 4. 马八进九 | 象7进5 |
| 5. 炮八平七 | 车1平2 |
| 6. 车九平八 | 炮2进4 |
| 7. 车一平二 | 马8进7 |

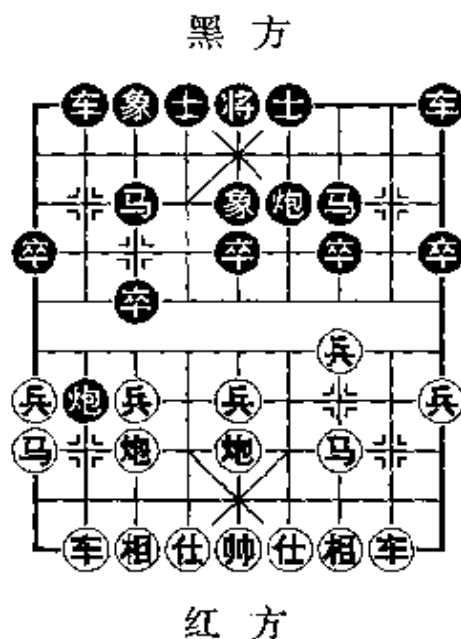


图 129

(图 129)

至此成五七炮进三兵对反宫马的常规阵型。以下红方大体上有兵七进一和兵九进一两种走法。兵七进一走法变化如下：

8. 兵七进一 卒 3 进 1 9. 兵三进一 卒 7 进 1
10. 车二进四

演成双弃兵的流行走法，双方对攻比较激烈。

五八炮对反宫马

局例：着法红先

1. 炮二平五 马 2 进 3
2. 马二进三 炮 8 平 6
3. 车一平二 马 8 进 7
4. 兵三进一 卒 3 进 1
5. 马八进九 象 3 进 5
6. 炮八进四 卒 7 进 1
7. 兵三进一 象 5 进 7
8. 车二进六 马 7 进 6

(图 130)

此一布局的具体名

称为“五八炮边马对反宫马上右象”。第 4 回合，红方若走兵七进一，则黑方卒 7 进 1，成另外的复杂变化。如图 130 所示，以下红方主要有：炮五进四、车二

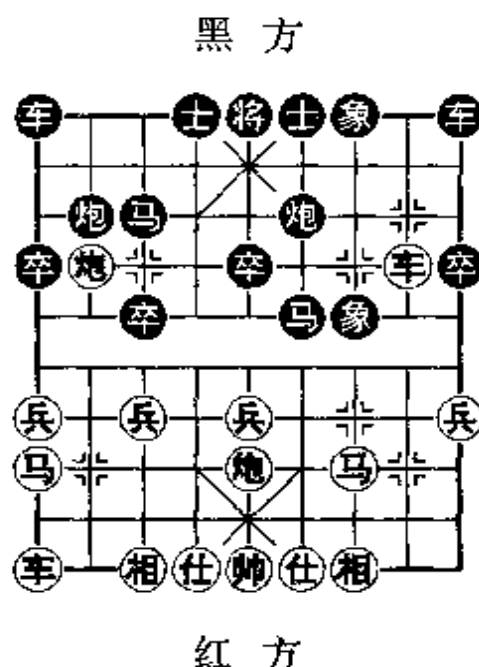


图 130

平四、马三进二等三种选择，如走炮五进四打中卒，其变化是：

9. 炮五进四 马3进5 10. 车二平五 象7退5
 11. 车五退一 马6退7 12. 马三进四 士4进5
 13. 相七进五 车9平8 14. 士六进五 车8进3
 15. 马四进五 车8退1

红方子力较开朗，形势略好一些。第11回合，黑方不能走马6进7，否则红方炮八平五、再车五平三后，黑马被捉死。

中炮过河车对反宫马

局例：着法红先

1. 炮二平五 马2进3
 2. 马二进三 炮8平6
 3. 兵七进一 卒7进1
 4. 车一平二 马8进7
 5. 车二进六 士4进5
 6. 车二平三 车9进2
 7. 炮八平七 (图131)

双方成中炮过河车对反宫马高车保马的常见阵型。以下两个重要变例是黑方走象3进5和

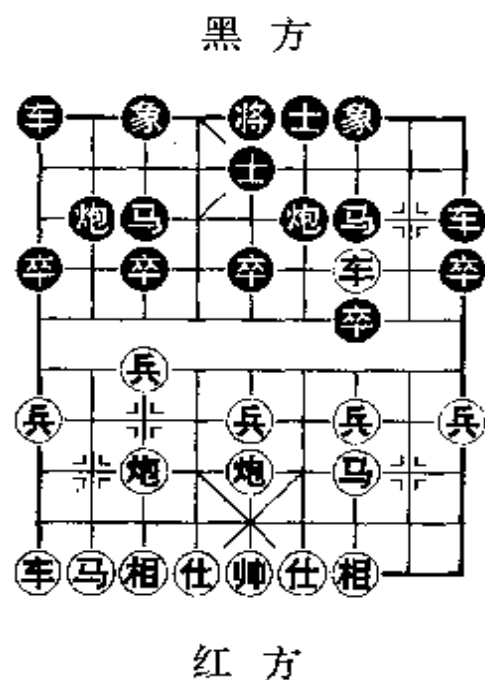


图 131

象 7 进 5。如黑方走：

7. 象 3 进 5 8. 马八进九 炮 2 进 4
 9. 兵五进一 车 1 平 4 10. 车九平八 车 4 进 6
 11. 炮七进一 炮 2 退 6

双方分庭抗礼，发展下去黑方机会较多一些。

中炮横车对反宫马

局例：着法红先

1. 炮二平五 马 2 进 3
 2. 马二进三 炮 8 平 6
 3. 车一进一 马 8 进 7
 4. 车一平四 车 9 平 8
 5. 马八进七 士 4 进 5
 6. 兵五进一 炮 6 平 5
 7. 马七进五 炮 2 进 4

(图 132)

此一开局是八十年代流行的布局之一，具有较强的灵活性。第 4 回合，红方一路车平四路对向黑方的士角炮，是进攻反宫马一种针对性很强的战术，为已方跳正马急冲中兵从中路进攻，或挺进七路兵上河口马创造了有利条件，同时也对黑方士角炮的骚

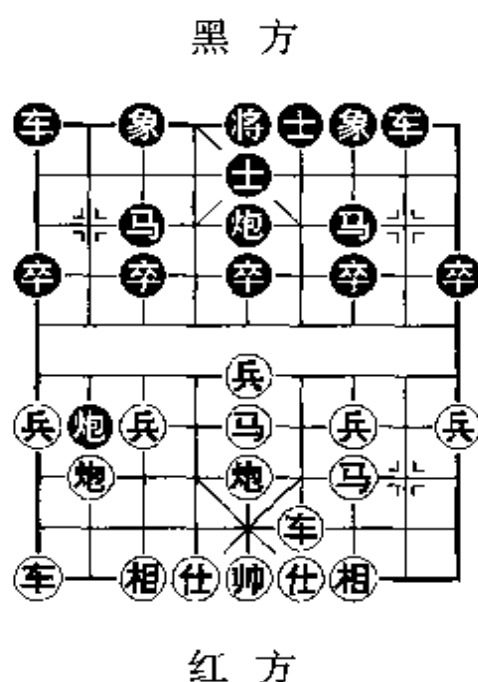


图 132

扰起到保护作用。黑方第6回合的炮6平5和第7回合的炮2进4,是为了谋取红方的马,都是以攻制攻的强硬之着。以下红方的一路主要选择是:

8. 车四进五 炮2平5 9. 马三进五 车1平2
 10. 炮八平六 卒3进1 11. 兵五进一 卒5进1
 12. 马五进四 炮5进5 13. 相七进五 卒7进1
 14. 车四平三 马7进5 15. 士六进五 车8进2
 16. 兵三进一 红方仍持先手之利

中炮右马盘河对反宫马

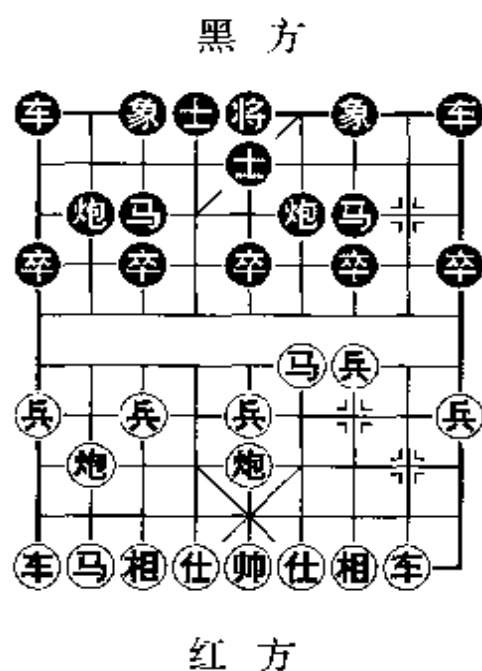


图 133

局例:着法红先

1. 炮二平五 马2进3
 2. 马二进三 炮8平6
 3. 兵三进一 马8进7
 4. 马三进四 士6进5
 5. 车一平二 (图133)

这一布局红方三路马迅速跃上四路,控制河岸,充分发挥“八面威风”(因马在棋盘的中间,可去的交叉点有8个,称“八面威风”)的威力,缺点是两翼子力不均衡发

展,左翼还一子未动。黑方阵型比较稳固。以下黑方有象7进5和炮2平1两种走法。前者变化如下:

5. 象7进5 6. 士四进五 车1进1
7. 兵七进一 炮2进3 8. 马四进三 车1平4
9. 炮五平三 车9平8 10. 车二进九 马7退8
11. 相七进五 车4进3 12. 马八进七 炮2进1
13. 兵一进一 炮2平3 14. 车九平八 卒3进1
15. 兵七进一 车4平3 16. 炮八平九 炮6平7
17. 车八进三 马8进6 18. 马七退九 马6进7
19. 炮九平七 车3平6 20. 车八平七 红方优势

此为名手的实战对局,黑方因走子欠妥而棋落下风,如第13回合,若能改炮2平3为炮2退2比较灵活,不至于形成现在的被动局面。

第三节 斗炮局

开局双方第一着都架中炮,以炮斗炮,则成斗炮局。斗炮局属于中炮局的范围,但又自成一大体系,主要分“顺炮”和“列炮”两大类型。这是对攻非常激烈的一种开局方法,为攻杀型棋手所喜爱。

顺炮直车对横车

“顺炮”又叫“顺手炮”,因开局的第一着双方把同一直线上的炮都平行走在了中线上而得名。这种

开局双方针锋相对，对攻激烈，变化复杂。

局例一：着法红先

1. 炮二平五 炮 8 平 5
2. 马二进三 马 8 进 7
3. 车一平二 车 9 进 1
4. 马八进九 车 9 平 4
5. 炮八平七 马 2 进 1
6. 车九平八 车 1 平 2
7. 车二进六 (图 134)

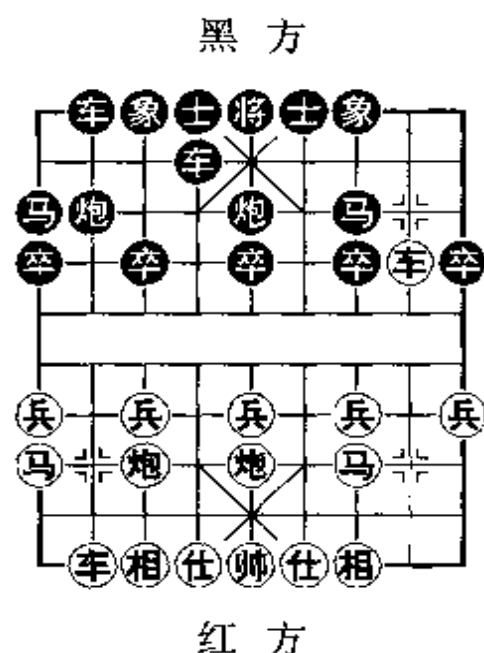


图 134

此开局红方直线出车，黑方横线出车，故曰

“直车对横车”。第四回合，红方不急于进二路车，而跳马屯边，主要是为了己方左右子力活通，均衡发展。黑方除走车 9 平 4 外，还有马 2 进 3、卒 1 进 1 两路变化。

这一开局双方比较平稳，成对峙局面。如果对局继续下去，黑方接走：

7. 车 4 进 6
8. 炮七进四 炮 2 进 6
9. 炮七平三 象 7 进 9
10. 车二退五 车 4 平 1
11. 车二平八 车 2 进 8
12. 车八进一 车 1 退 1
13. 兵七进一

双方局势比较平稳,红方继续保持先手。第9回合,红方弃子抢攻,黑方不敢走车4平1吃马,否则兑子后,红方攻势猛烈。

局例二:着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|------|
| 1. 炮二平五 | 炮8平5 | 2. 马二进三 | 马8进7 |
| 3. 车一平二 | 车9进1 | 4. 马八进七 | 车9平4 |
| 5. 兵三进一 | (图 135) | | |

上一局例,第五回合红方走炮八平七,而这一局例红方走兵三进一。这一挺进三路兵为“十连冠”胡荣华所首创。这步挺兵的目的,不仅在于活己马,抑彼马,而且可使相对薄弱的左马得到照应。同属于顺炮直车对横车的范畴,就因这一步棋的不同,开局名称相应地随着改变。上一例局,更

具体一点称为“顺炮直车边马对横车过宫”,而这一例局则称为“顺炮直车进三兵对横车过宫”。如果这步进三兵改为进七兵,则形成另外的变化,开局名称

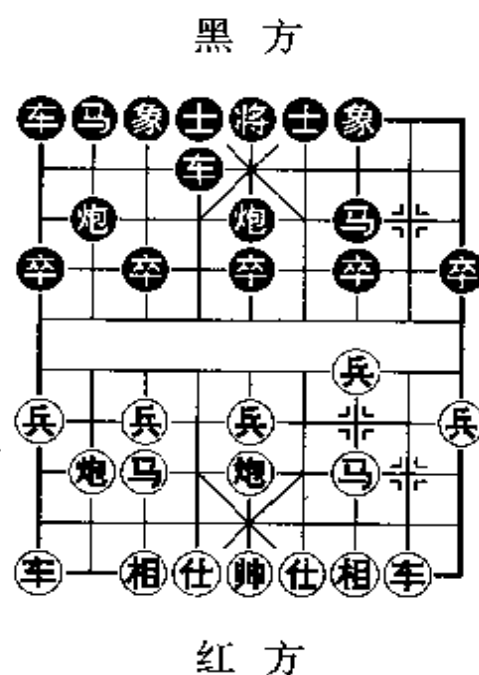


图 135

又不一样。由这一点也可看出开局的复杂、多样性。

如图 135 所示, 以下黑方主要有两种选择: 卒 3 进 1 和马 2 进 3。前者变化请参看下面名手的实战对局。

5.	卒 3 进 1	6. 车二进五	炮 5 退 1
7. 车二平七	车 4 进 1	8. 炮八进四	象 3 进 5
9. 车七退一	车 4 进 5	10. 马七退九	炮 2 平 3
11. 马三进四	炮 5 平 3	12. 车七平八	车 4 退 4
13. 炮八进二	后炮平 8	14. 车八进一	炮 3 平 4
15. 士六进五	炮 8 进 8	16. 车九平八	马 2 进 4
17. 炮五平三	车 4 进 2	18. 后车进四	车 4 平 2
19. 炮八退四	车 1 平 3	20. 马四进六	炮 4 进 1

双方对攻。第 10 回合, 红方如车九进二保马, 则黑方炮 2 平 3; 炮八进二, 炮 3 进 2; 士六进五, 车 4 进 1; 下一步有炮 5 平 3 打车的棋, 黑方得子大占优势。第 20 回合, 黑方进一步炮既拦马奔卧槽, 又可防红方三路炮平七打车, 是一着两用的好棋。

顺炮横车对直车

局例: 着法红先

1. 炮二平五	炮 8 平 5	2. 马二进三	马 8 进 7
3. 车一进一	车 9 平 8	4. 车一平六	车 8 进 4
5. 马八进七	(图 136)		

至此，黑方可选择走马 2 进 3 或士 6 进 5。马 2 进 3 着法如下：

- | | |
|----------|---------|
| 5. | 马 2 进 3 |
| 6. 车六进五 | 炮 2 进 2 |
| 7. 兵七进一 | 炮 2 平 7 |
| 8. 马七进八 | 卒 3 进 1 |
| 9. 兵七进一 | 炮 7 进 3 |
| 10. 炮八平三 | 车 8 平 3 |
| 11. 车九进二 | 车 1 平 2 |
| 12. 车九平七 | 车 2 进 4 |

双方大体均势。第 7 回合红方如不走兵七进一，而急于走车六平七吃卒压马，则黑方车 1 进 2；兵七进一，炮 2 退 3，下一步走炮 2 平 3 攻击红方七线，红方虽多吃一卒，但无更多的便宜可占。第 11 回合，红方如改车九进二为车六平七，则黑方车 3 退 1；马八进七，炮 5 进 4；士六进五，车 1 平 2；相七进九，象 7 进 5，双方亦大体均势。

顺炮直横车对缓开车

局例：着法红先

1. 炮二平五 炮 8 平 5 2. 马二进三 马 8 进 7

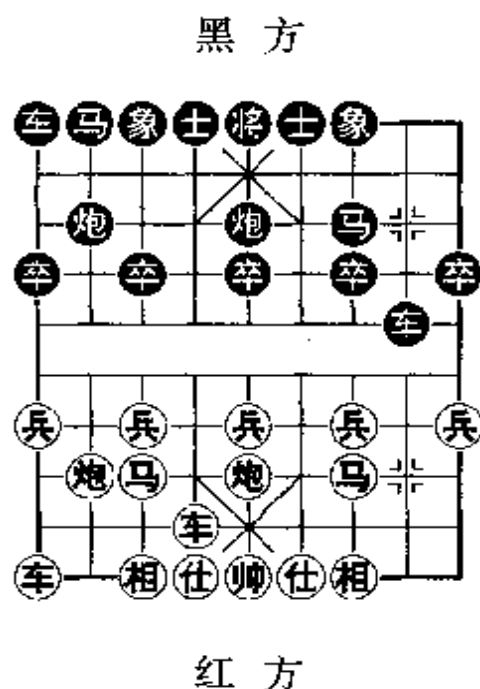


图 136

3. 车一平二 卒 7 进 1 4. 马八进七 马 2 进 3
5. 车九进一 (图 137)

这一路开局的特点是红方两车具已出动，而黑方两车却仍按兵不动，坚守阵地，待己方阵营稳固后再伺机反击。此一例局为名手的实战对局，以下的走法与流行套路有所不同。如 137 所示，流行的着法是黑方接走炮 2 平 1，针对性比较强。而实战走法是士 4 进 5。

- | | | |
|----------|---------|------------------|
| 5. | 士 4 进 5 | |
| 6. 车九平六 | 炮 5 平 6 | |
| 7. 士四进五 | 卒 3 进 1 | |
| 8. 兵五进一 | 象 3 进 5 | |
| 9. 兵七进一 | 卒 3 进 1 | |
| 10. 兵五进一 | 卒 5 进 1 | |
| 11. 马七进五 | 卒 3 平 4 | 12. 车六进三 马 3 进 2 |
| 13. 车六进一 | 马 2 进 3 | 14. 车六平五 车 9 平 8 |
| 15. 车二进九 | 马 7 退 8 | |

局势缓和。第 10 回合红方若走马七进五，卒 3 平 4；车六进三，马 3 进 2；车六进一，马 2 进 3；车六

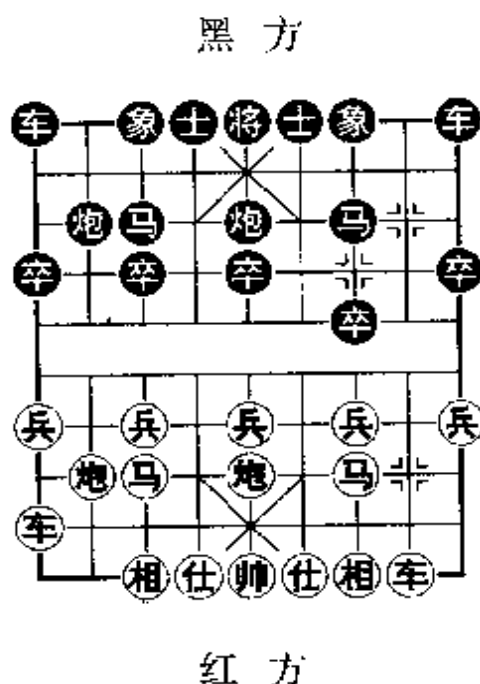


图 137

退二,炮六进四,红方颇多麻烦。第 14 回合,红方如走车六退二捉马,则黑方炮 6 进 4;马五进四,马 7 进 6;车六平七,炮 6 退 1,红方无便宜可占。

大列手炮

“列炮”又称“逆手炮”,简称“逆炮”。对局开始双方都走中炮,因方向不同(不是一条直线上的炮)而得名。其特点是双方子力都集中于一翼,往往构成对称式阵型,各攻一翼而搏杀激烈。明代朱晋桢著《桔中秘》对大列手炮和小列手炮就有专门的著述。大列手炮的变化如下。

局例:着法红先

1. 炮二平五 炮 2 平 5
2. 马二进三 马 8 进 9
3. 车一平二 车 9 平 8
4. 马八进九 马 2 进 3
5. 车九平八 车 1 平 2
6. 兵九进一 卒 9 进 1
7. 车二进四 (图 138)

前六个回合双方走子所形成的阵型完全一样,子力对称。以下黑方有车 2 进 4、炮 8 平 7、车

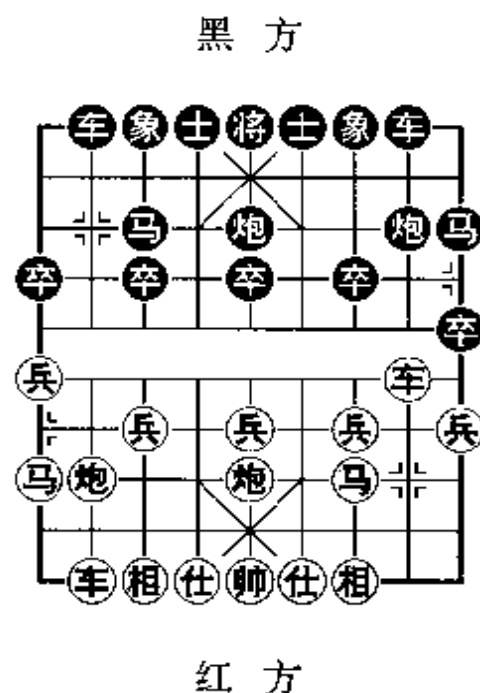


图 138

2 进 6 三种走法。车 2 进 4 的变化如下：

- | | | | |
|----------|---------|----------|---------|
| 7. | 车 2 进 4 | 8. 马九进八 | 车 2 平 6 |
| 9. 车二平六 | 炮 8 进 7 | 10. 马三退二 | 车 8 进 8 |
| 11. 马八进六 | 炮 5 平 8 | 12. 马六进七 | 车 6 进 5 |
| 13. 帅五平四 | 炮 8 进 7 | | |

黑方弃车妙杀。第 12 回合，红方进马吃马太急，应走士六进五先防一手。

小列手炮

局例：着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 炮二平五 | 炮 2 平 5 | 2. 马二进三 | 马 8 进 7 |
| 3. 车一平二 | 车 9 平 8 | | |
| 4. 车二进六 | 炮 8 平 9 | | |
| 5. 车二平三 | 车 8 进 2 | | |
| 6. 炮八进二 | (图 139) | | |

小列手炮与大列手炮的区别主要是第 2 回合黑方不跳边马而上正马，其目的在于诱红车深入，然后通过退炮逐车等手段进行反击。以下黑方有炮 9 退 1、马 2 进 3 两种走法。前者变化如下：

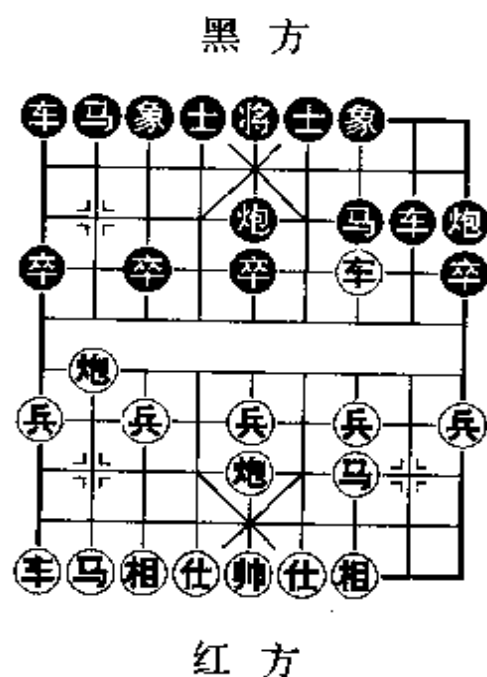


图 139

6. 炮9退1 7. 炮八平三 炮9平7
 8. 车三平四 马7进8 9. 车四进二 炮7进5
 10. 车四平八 马8进6 11. 车九进二 车8平7
 12. 相三进一 炮7平8 13. 马三进四 车7进3
 14. 炮五进四 士4进5 15. 马四进六 炮8进3
 16. 相一退三 车7进4 17. 马六进八

双方各具攻势。第15回合,红方如改走车九平二,车7平6;车二进一,车6退2;炮五退二,车6平5;车二进一,炮5进3;车二平五,红方大优。

目前面临着红方马奔卧槽叫将的棋,原谱着法以下黑方有车7退6和炮8平6两种应变,但均为红胜。

后补列炮

大、小列手炮,目标明确,对攻强烈,但往往后走方吃亏。后经棋手们的不断研究、探索,于是出现了“后补列炮”(也叫“半途列炮”),黑方第一着不走列炮,而是先跳马活车,然后再架中炮(即所谓“后补”)。这种开局逐渐为棋手们所喜欢采用。进入七十年代后,已发展成一种战术灵活,富有弹性的开局,象棋大赛中多有出现。

局例一:着法红先

1. 炮二平五 马8进7 2. 马二进三 车9平8

3. 车一平二 炮8进4 4. 兵三进一 炮2平5

(图140)

至此，形成中炮进三兵对后补列炮左炮封车的流行布局，也是后补列炮的基本局型。此种布局鹊起于七十年代，为攻杀型棋手所喜用。以下红方有马八进九、马八进七、兵七进

一等走法。这里以名手的实战对局，选择马八进九为例。此着屯边马是第六届全运会棋类比赛开始兴起的变化。其战略思想是稳扎稳打，后发制人。

5. 马八进九 马2进3

6. 兵七进一 车1平2

7. 车九平八 车2进5

8. 炮八平七 车2平3

9. 车八进二 炮8平7

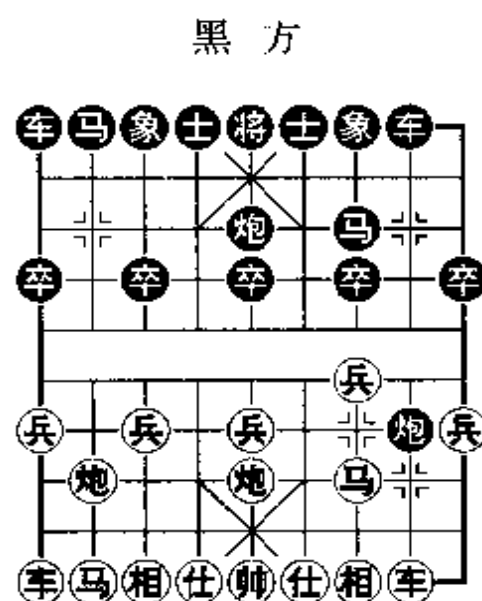
10. 炮五退一 炮5平4

11. 相三进五 炮4进5 12. 炮七退一 车3平4

13. 车二进九 马7退8 14. 马三退二 马3退5

15. 车八进四 象7进5 16. 车八平七 马5进7

17. 兵五进一 车4进1 18. 兵五进一 车4平6



红方

图 140

19. 兵五进一 车6进2

双方对攻激烈。第10回合，红方退炮着法主动灵活，既可联相，又可平炮逐车；黑方如改炮5平4为车8进9；则红方马三退二，炮5进4；相七进五，炮5平4；炮五平七，黑方将丢子。

局例二：着法红先

- | | | | |
|---------|------|---------|--------|
| 1. 炮二平五 | 马8进7 | 2. 马二进三 | 车9平8 |
| 3. 兵三进一 | 炮8平9 | 4. 马八进七 | 炮2平5 |
| 5. 车九平八 | 马2进3 | 6. 兵七进一 | (图141) |

至此，形成中炮直车两头蛇对三步虎后补列炮布局（在开局阶段，一方双上正马走马八进七和马二进三，然后再挺进一步七路兵和三路兵后的形势，称为“两头蛇”。因此时双马显得灵活，前面有两个小兵，其状如同“两头蛇”，故名。三步虎则指起手第一着走马二进三，以后走炮二平一再车一平二，三步之内就亮

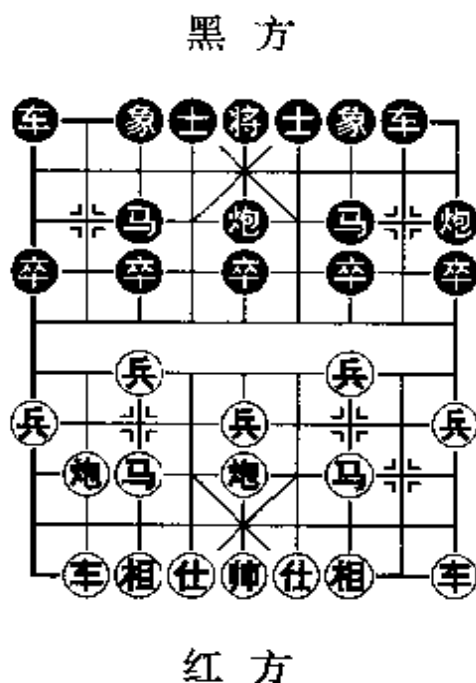


图 141

出了车。因有“车强如虎”之说，故名三步虎。如本局黑方开始三个回合是马8进7，然后车9平8，再炮8平9后的棋型就是“三步虎”）。以下黑方主要有车1进1和车1平2两种走法。车1进1的变化如下：

6.	车1进1	7. 车一进一	车1平4
8. 车一平四	车4进3	9. 车四进五	车8进2
10. 炮八进五	卒7进1	11. 炮八平五	象3进5
12. 车八进七	卒7进1	13. 车八平七	卒7进1
14. 马三退五	士6进5	15. 车七退一	炮9进4
16. 兵七进一	车4进3	17. 炮五平一	

红方多子占优。第8回合，黑方若走车4进5，则成另一路变化。第17回合，红方炮五平一后瓦解了对方的攻势，是防守的佳着。

第四节 挺兵局

先手方开始第一步棋走兵三进一或兵七进一，叫“挺兵局”（或“进兵局”）。此步挺兵如同投石问路，既活通马路，又试探对方应手，待对方走子以后再决定自己的策略。因其意图莫测，变化多端，故通称“仙人指路”，是目前象棋大赛中经常出现的开局变化。

仙人指路对卒底炮

局例：着法红先

1. 兵三进一 炮8平7
2. 相三进五 马8进9
3. 马二进三 车9平8
4. 车一平二 炮2平5
5. 马八进九 马2进3

(图 142)

以卒底炮（即炮平卒底）应对“仙人指路”，俗称“小当头炮”，或“一声雷”，针对性比较强。以下红方主要有兵七进一和车九平八两种走法。前者变化如下：

6. 兵七进一 车1平2
7. 车九平八 卒7进1
8. 兵三进一 车2进4
9. 炮二退一 炮7进5
10. 炮八平三 车2平7
11. 炮三平四 车8进7

黑方占优。第7回合黑方送卒，乃先弃后取之着。第11回合黑方进车压制对方车、炮，准备谋子。

仙人指路对中炮

局例：着法红先

1. 兵七进一 炮8平5
2. 马二进三 马8进7
3. 车一平二 卒7进1
4. 马八进七 车9平8
5. 相三进五 (图 143)

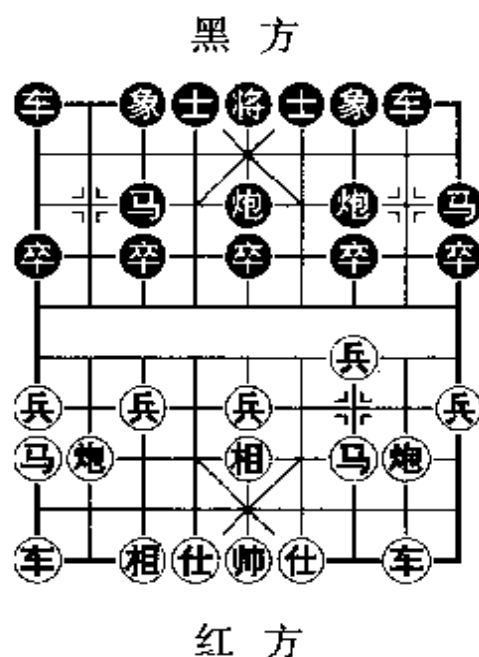


图 142

布局至此，形成先手仙人指路屏风马对后手架还中炮的阵势。以下黑方大致有炮2进4、马2进1和车8进6三种选择。此为名手的实战对局，临战时选择了炮2进4伸炮过河的走法，准备寻隙进行反击。

- | | |
|----------|------|
| 5. | 炮2进4 |
| 6. 马七进六 | 马2进1 |
| 7. 兵七进一 | 炮2平7 |
| 8. 车九平八 | 卒3进1 |
| 9. 炮二进六 | 车1平2 |
| 10. 炮八进六 | 炮5平4 |
| 11. 车八进七 | 炮4进2 |
| 12. 兵九进一 | 象7进5 |

红方优势。第9、10两个回合，红方借底车之力，采取了双炮压车的封锁战术，使对方几子的活动受到了限制，由此取得了局面优势。第11回合，黑方若走士6进5保炮，则红方车八平九吃马。第12回合，红方挺进九路边兵，目的在于不让对方走卒1进1后跃出边马，是对黑方子力的进一步封锁。至此，红方已控制了局势，主动权在握。

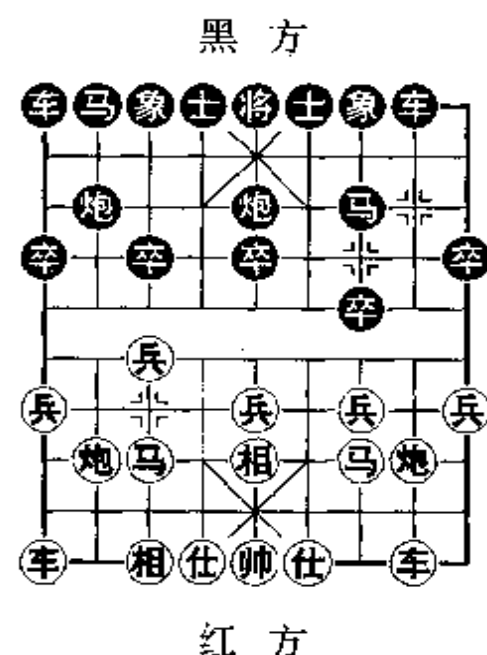


图 143

仙人指路对飞象

局例：着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 兵七进一 | 象 3 进 5 | 2. 马八进七 | 马 2 进 4 |
| 3. 车九进一 | 卒 3 进 1 | 4. 兵七进一 | 车 1 平 3 |
| 5. 车九平六 | 马 4 进 6 | 6. 马二进三 | 车 3 进 4 |
| 7. 马七进八 | 炮 2 平 3 | 8. 相七进九 | 士 6 进 5 |
| 9. 炮二平一 | (图 144) | | |

先手方挺进一步兵，后手方飞上一步正象，是仙人指路对飞象的基本局形。当红方走兵七进一后，过去黑方是上左象，即走象 7 进 5，从五十年代开始，改为上右象，即黑方走象 3 进 5。当双方走完第一个回合后，有许多变例，也便有着许多开局名称。这里仅选择红方

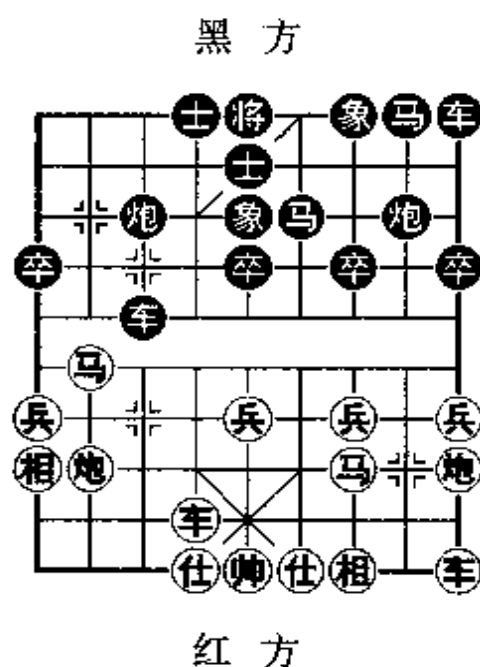


图 144

走马八进七上正马（以后发展成屏风马）的走法，对弈至如图 144 形势时，黑方有马 8 进 9 和马 8 进 7 两种选择。前者变化如下：

9. 马 8 进 9 10. 马八进九 车 3 退 1

11. 马九进七 车3退1 12. 炮一进四 车9平8
 13. 炮一平五 车3退2 14. 兵三进一 卒7进1
 15. 车六平四 马6进5 16. 兵三进一 车3进3
 17. 炮八进七 车3退3 18. 兵五进一 马5退3
 19. 车四平七 车3平2 20. 车七进五

红方多兵占优。第14回合红方进三兵，既制黑马，又开通己方的马路，是一着两用的佳着；黑方若不走卒7进1而改走炮8进1，发展下去也是红方多兵占优。

对兵局

执后手的一方以卒3进1应对执先手一方的兵三进一，称为对兵局，也就是双方对走“仙人指路”。红方以进三兵试探对方，黑方以卒3进1进行反试探。双方谨慎小心，互相试探，于细微处见功夫。下面是名手的实战对局。

局例：着法红先

1. 兵七进一 卒7进1 2. 炮八平六 车1进1
 3. 马八进七 车1平4 4. 士四进五 炮2平6
 5. 车九平八 马2进3 6. 马二进三 (图145)

至此，双方由对兵局转变成先手反宫马对后手过宫炮的阵型。布局阶段双方都加强防守，严阵以待，准备进入中局的搏斗。以下黑方选择了升车巡河

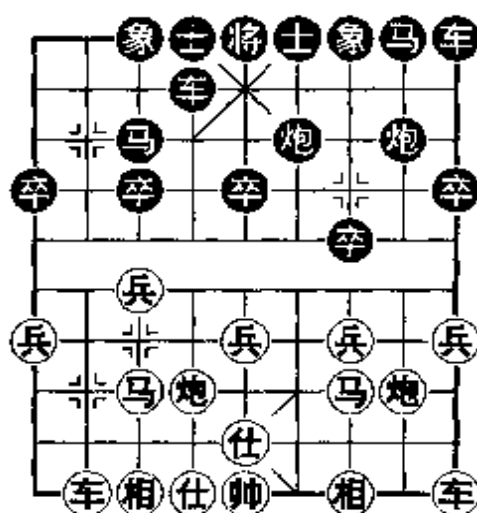
的变化。

- | | |
|----------|---------|
| 6. | 车 4 进 3 |
| 7. 相三进五 | 马 8 进 7 |
| 8. 炮二进四 | 卒 3 进 1 |
| 9. 兵七进一 | 车 4 平 3 |
| 10. 马七进六 | 炮 6 平 4 |
| 11. 车一平四 | 炮 4 进 5 |
| 12. 士五进六 | 象 7 进 5 |
| 13. 炮二平三 | 炮 8 进 2 |
| 14. 车八进七 | 卒 1 进 1 |

双方呈僵持局面，红方虽然保持了先手，但很难找到进攻的突破口。第

13 回合红方走炮二平三压马，是目前形势下的正着，如走车四进六，让黑方 7 路马跳出，走马 7 进 8，随时有踏吃红方三路兵的棋；黑方走炮 8 进 2 升炮巡河，防止红方马六进四捉马。第 14 回合，红方进车蹩马腿，为的是下一步炮三平九打边卒，但黑方冲卒后，使其计划落空。

黑 方



红 方

图 145

第五节 飞相局

先手第一着上正相，称“飞相局”。这一布局体系

的特点是，除巩固阵地外，还有静观其变，试探对方应手的作用，待对方走子后，以便采取相应的策略。但在过去相当长一个时期里，飞相局被认为是稳健有余，攻势不足的保守型布局而被冷落。从六十年代胡荣华崛起于棋坛开始，对这一所谓“被动挨打”的布局进行了精心研究和大胆改革创新，使其成为机动灵活，变化多端，能够充分展示棋手功底的新型布局，为越来越多的象棋高手所喜欢采用。

飞相局对左中炮

局例：着法红先

1. 相三进五 炮8平5 2. 马二进三 马8进7
3. 车一平二 车9平8 4. 马八进七 (图146)

第1回合，黑方若改炮8平5为炮2平5，则成飞相局对右中炮布局，另有复杂的变化。如图146所示，黑方有车8进6、马2进1两种变化可供选择。现以前者为例，变化如下：

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| 4. | 车8进6 | 5. 兵三进一 | 车8平7 |
| 6. 车二平三 | 马2进3 | 7. 兵七进一 | 车7平8 |
| 8. 车三平二 | 卒5进1 | 9. 炮八进一 | 车8退2 |
| 10. 炮二平一 | 车8进5 | 11. 马三退二 | 车1进1 |
| 12. 车九进一 | 车1平4 | 13. 马二进三 | 卒5进1 |
| 14. 炮八进一 | 卒5进1 | 15. 马三进五 | 马7进5 |

16. 士四进五 车4进5

局势对黑方有利，红方先手已失。前4个回合，是飞相局对左中炮的基本局型。第5回合当红方三路兵挺起后，已演变成飞相局屏风马进三兵对左中炮急进过河车布局。此着如改走兵七进一，则成另外的布局变化。这一布局兴起于八十年代初期，其特点是红方在持先手之利的情况下，

可以打持久战，向以稳健著称。第6回合，黑方除走马2进3外，还有2路炮平1，2路马屯边，挺进5路和3路卒等变化。由此可以看出飞相局的复杂多变。

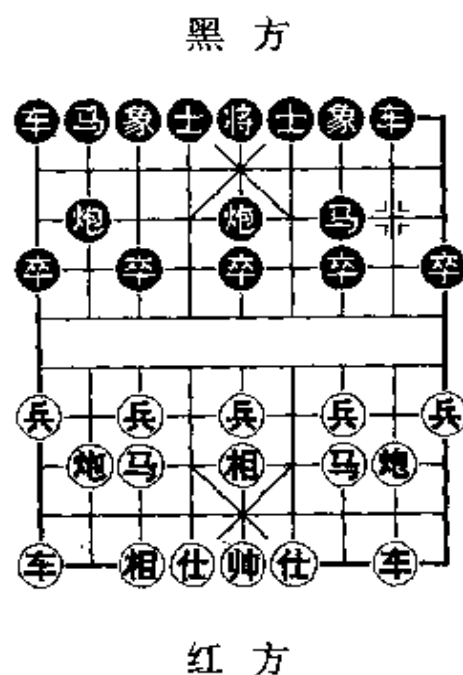


图 146

飞相局左马盘河对过宫炮

局例：着法红先

- | | | | |
|---------|------|---------|---------|
| 1. 相三进五 | 炮2平6 | 2. 兵七进一 | 马2进3 |
| 3. 马八进七 | 车1平2 | 4. 马七进六 | 车2进4 |
| 5. 车九进一 | 车2平4 | 6. 车九平四 | (图 147) |

这一局例为名手的实战对局，弈战至此成飞相局横车进七兵对右炮过宫直车布局。以下黑方有炮6平4、士4进5两种走法，临战时选择了后者。

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| 6. | 士4进5 | 7. 车四进三 | 马8进9 |
| 8. 炮八平六 | 车4平5 | 9. 马二进三 | 卒9进1 |
| 10. 车四进一 | 车5平6 | 11. 马六进四 | 炮6进1 |
| 12. 兵三进一 | 车9进1 | 13. 兵一进一 | 卒9进1 |
| 14. 车一进四 | 车9平7 | | |
| 15. 车一进一 | 炮8退2 | | |
| 16. 马四退六 | 炮8平9 | | |
| 17. 车一平四 | 车7平8 | | |
| 18. 炮二进二 | 炮6退1 | | |
| 19. 炮六退一 | 车8进3 | | |
| 20. 车四平二 | 马9进8 | | |

兑掉双车后，红方仍持先手之利。第10回合，红方进车邀兑，是争先之着。第11回合，黑方炮6进1早做防范，防止下一步红方走马四进六奔卧槽。第16回合，红方退马正着，否则黑方有炮8平9打死车的棋。

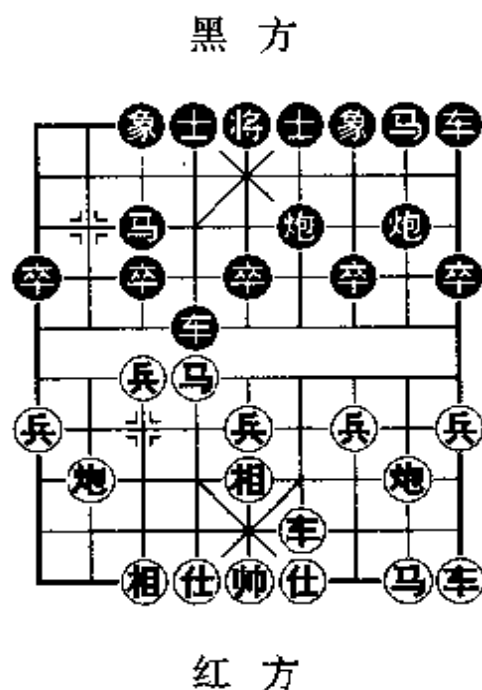


图 147

对相局

双方开局第一步都上正象，俗称“对相局”。“对相局”和“对兵局”有些相似，都是双方针锋相对，互相试探，待对方走动别的棋子后，然后再采取相应的策略。“对相局”又叫“飞相局”对“飞象局”，有“飞相局”对顺象和“飞相局”对逆象之分。先手方走相三进五后，对方若走象7进5(双方上同一侧的相)叫“顺象”；若走象3进5(异侧象)则叫“逆象”。下面请看一名手的实战对局。

局例：着法红先

1. 相三进五 象7进5
2. 兵三进一 卒3进1
3. 马二进三 马2进3
4. 马八进九 车1进1

(图 148)

至此，形成飞相局对顺象阵型。第2回合，红方若走兵七进一，则成另一路变化。如图所示，红方有炮二平一、炮八平六和车九进一等三种走法，临战时选择了第三种。

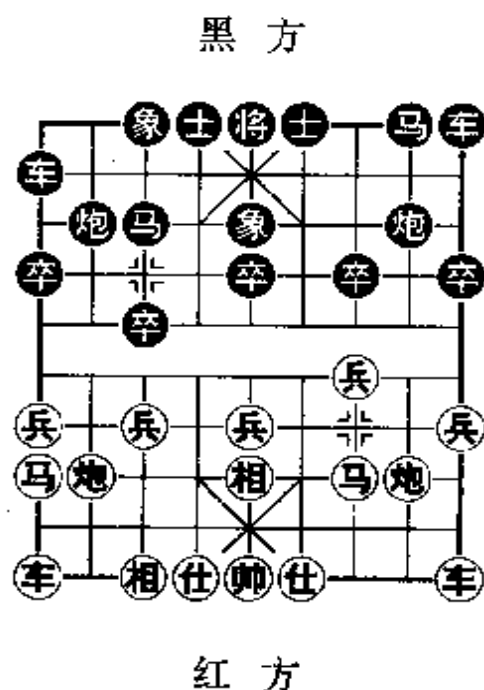


图 148

- | | | | |
|----------|---------|----------|---------|
| 5. 车九进一 | 马 8 进 7 | 6. 车九平四 | 车 9 进 1 |
| 7. 士四进五 | 炮 8 退 2 | 8. 车四进三 | 车 9 平 8 |
| 9. 炮二进七 | 车 8 退 1 | 10. 车四平六 | 车 1 平 6 |
| 11. 兵九进一 | 车 8 进 4 | 12. 车六进三 | 卒 7 进 1 |
| 13. 车六平七 | 马 3 退 5 | 14. 兵三进一 | 车 8 平 7 |
| 15. 炮八平六 | | | |

第 5 回合红方走马 8 进 7, 显得有些呆滞, 不如改走车 1 平 6, 以后再走卒 7 进 1, 局面容易展开。第 10 回合, 红方车四平六, 欲对黑方 3 路马施加压力, 争先之着。第 15 回合, 红方八路炮平六, 攻守两利。至此, 黑方 3 路马被逼回“窝心”, 已明显棋落下风。

第六节 其他几种布局

过宫炮对中炮

先手方开局第一步走炮二平六或炮八平四, 因为炮横走, 经过九宫, 故名。此开局着法有利于上马出车, 使攻守皆具威力, 但若运用不当, 容易造成双炮集中一翼而使子力互相拥挤。下面以名手的实战对局, 作简单介绍。

局例: 着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 炮二平六 | 炮 8 平 5 | 2. 马二进三 | 马 8 进 7 |
| 3. 车一平二 | 车 9 进 1 | 4. 车二进六 | 车 9 平 4 |

(图 149)

弈战至此，双方走成了过宫炮对中炮的流行布局。第 4 回合红方车二进六是过去的下法，现在多走马八进七，为的是使两翼子力均衡发展。如图 149 所示，红方有士四进五和士六进五两种走法，实战选择了前者。

- | | |
|----------|---------|
| 5. 士四进五 | 马 2 进 3 |
| 6. 车二平三 | 炮 5 退 1 |
| 7. 马八进九 | 卒 3 进 1 |
| 8. 炮八平七 | 炮 5 平 7 |
| 9. 车三平四 | 马 3 进 4 |
| 10. 车四退三 | 炮 2 平 4 |
| 11. 炮六进五 | 车 4 进 1 |
| 12. 车九平八 | 车 1 进 2 |
| 13. 车八进四 | 车 4 平 6 |
| 14. 车四进四 | 车 1 平 6 |
| 15. 兵三进一 | 象 7 进 5 |
| 16. 车八平六 | 车 6 进 2 |

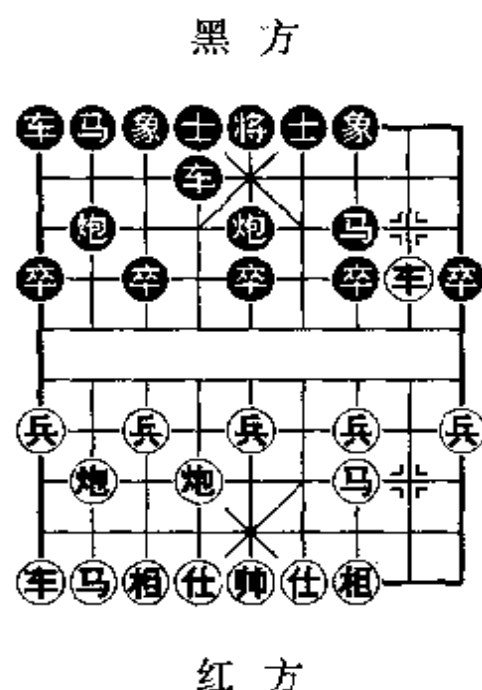


图 149

黑方虽然少一卒，但子力比较开朗，双方成对峙局面。第 8 回合，红方若走相七进五，可使局面保持相对的封闭。

士角炮局

先手方开局第一步走炮二平四或炮八平六，把炮置于士角上，称为士角炮开局。这是一古老的开局方法，经特级大师李来群等象棋高手的研究、创新，已成为有利于上马出车，伺机而进的稳健战术。下面以名手的实战对局为例，作简单介绍。

局例：着法红先

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| 1. 炮八平六 | 卒 3 进 1 | 2. 炮二平五 | 马 2 进 3 |
| 3. 马八进九 | 车 1 平 2 | 4. 马二进三 | 马 8 进 7 |
| 5. 车九平八 | 卒 7 进 1 | 6. 车一平二 | 车 9 平 8 |

(图 150)

布局至此，已由士角炮对进 3 卒转成五六炮双直车对两头蛇双直车阵型。以下红方有车二进六、车八进六、兵七进一等走法，而实战走的兵九进一，主要是活边马和试探对方应手。

- | | |
|----------|---------|
| 7. 兵九进一 | 士 4 进 5 |
| 8. 车二进四 | 象 3 进 5 |
| 9. 兵七进一 | 炮 8 进 2 |
| 10. 兵三进一 | 卒 7 进 1 |

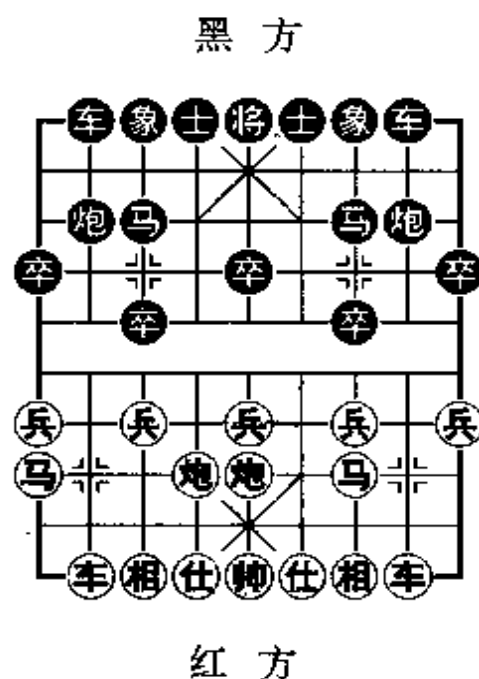


图 150

11. 车二平三 马7进6 12. 车三平四 马6退7
 13. 兵七进一 象5进3 14. 车四平三 马7进6
 15. 马九进七 象3退5 16. 车八进六 炮8平7
 17. 车八平七 炮7进3 18. 车三退二 车2平3

红方先手进一步扩大,已占优势。第11回合,红方另有车八进六的着法,则另有变化。第14回合,红方车四平三为扑出边马,再伸车过河,控制局势的主动权打下基础。

起马局

先手方开局第一步走马二进三或马八进七,称为“起马局”(如果第一步马屯边,走马二进一或马八进九,则称为“边马局”,是另外一种布局)。起马局可根据对方应着而作变化,一般多弈成屏风马或反宫马布局。

局例:着法红先

1. 马二进三 卒7进1 2. 兵七进一 马8进7
 3. 马八进七 炮2平6 (图151)

至此成起马局对挺卒局。黑方应对起马局主要是挺卒和架当头炮。第2回合,黑方若改走炮8平5,则成起马局对当头炮阵型。如图151所示,以下红方有马七进六和车九平八两种走法。此局例为名手实战对局,临战选择的是车九平八,其变化如下:

- | | |
|----------|---------|
| 4. 车九平八 | 马 2 进 3 |
| 5. 炮二进四 | 象 3 进 5 |
| 6. 马七进六 | 车一平 2 |
| 7. 炮八进四 | 士 4 进 5 |
| 8. 车一进一 | 炮 8 平 9 |
| 9. 车一平八 | 卒 3 进 1 |
| 10. 兵七进一 | 象 5 进 3 |
| 11. 炮二平三 | 车 9 平 8 |
| 12. 马六进四 | 象 7 进 5 |

弈战至此，红方有一定的攻势，黑方阵型工稳，有反弹力，双方各有千秋。

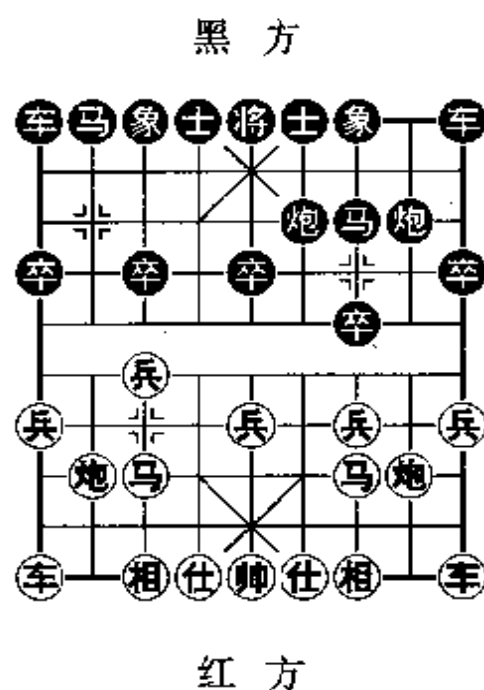


图 151

第六章 实用残局

——基本的胜和定式

残局是一局棋的最后阶段，在这一阶段尽管子力所剩无几，但依然攻守交错，互有短长，取胜、守和彼此都有可能。一盘棋一旦进入残局，除了有时形成连杀的杀局外，也常常出现非连杀性的例胜残局定式和例和残局定式。这些“例胜”、“例和”定式是残局的基础，初学者必须熟练地掌握，灵活运用。

残局的例胜定式不外乎下列两种情形。一是一方有“攻子”（系指车马炮兵四种棋子），另一方只有“守子”（系指士象两种棋子），或除有“守子”外，虽有较弱的“攻子”，但足以被对方杀死。二是一方有较强的“攻子”，另一方攻子较弱，子力对比相差甚大，足以分出胜负。例和定式则指：（一）双方都只剩下“守子”。（二）双方都只剩下子力相当的“攻子”或“攻子”和“守子”。（三）一方有“攻子”，但子力无法杀死对方。下面我们以棋子的种类划分，介绍几种常见的基本的“例胜”、“例和”定式。

第一节 兵类残局

兵卒虽小，但在残局中作用却大，因双方在中局的拼杀中，已将大部分重要子力兑掉，所剩棋子，除士象外，最多见的是兵卒，虽一兵一卒之微，但勇往直前，冲锋陷阵，夺关斩将，决定棋局的胜负。正所谓：蜀中无大将，廖化作先锋。

单兵胜孤将

一方只剩光杆老将(帅)，另一方有一兵，只要不曾进到底线成为“老兵”，最后定能坐镇“大堂”，而使双方将(帅)，自毙于“九宫”的四角。

图 152，黑方只有一老将，红方除有帅外尚有一兵，这只兵已挺进到第九横线，虽居边，远离黑将，但最终必定获胜。

局例一：着法红先

1. 兵一平二 将5进1
2. 兵二平三 将5退1

黑方如走将5平6，则红方帅六平五速胜。

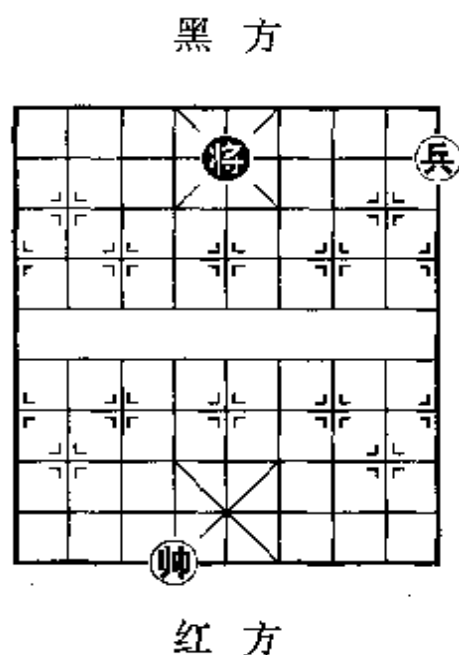


图 152

3. 帅六进一 将5进1
4. 兵三平四 将5平6
5. 兵四平五 将6平5
6. 兵五平六 将5平6
7. 帅六平五 将6退1
8. 兵六平五 将6进1
9. 帅五退一 红胜

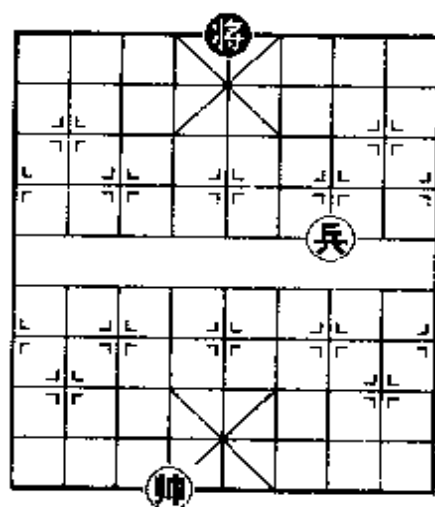
图 153, 红方有一“高兵”(兵过河后进入第七条横线称为“高兵”, 进入第八、九条横线称为“低兵”, 而进入第十条横线则称为“老兵”或“弱兵”), 平走一步后, 沿直线前进, 比上例在横线上取胜还要容易。

局例二: 着法红先

1. 兵三平四 将5进1
2. 兵四进一 将5进1
3. 兵四平五 将5平6
4. 帅六平五 将6退1
5. 兵五进一 将6退一
6. 兵五进一 红胜

如果红方虽有一兵, 但已成为挺进到底线上的“老兵”, 黑将只须在占据的直线上下走动, 红方“老兵”无法取胜。

黑 方



红 方

图 153

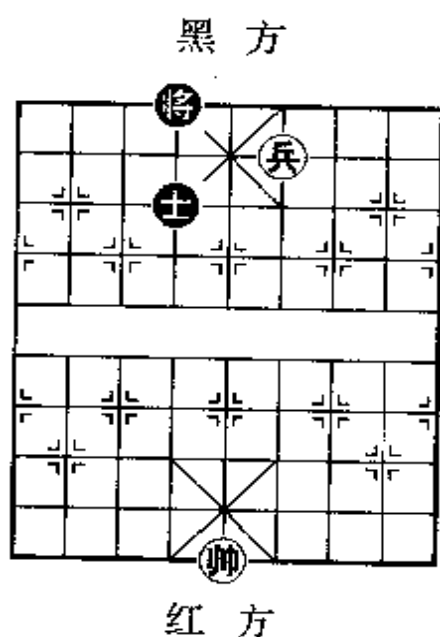


图 154

单兵巧胜单士

一般来说，单兵不一定能胜单士，但如图 154 所示，红方利用先行之利，佐帅后使黑方的士不能落下，最后以兵坐“大堂”而获胜。

局例：着法红先

1. 帅五平六 将 4 进 1

黑方若改走将 4 平 5；
则红方帅六进一，士 4 退

5；帅六平五，将 5 平 4；兵四平五，红胜。

2. 帅六进一 将 4 退 1

3. 兵四平五 红胜

单兵例和单士

一般情况下，单士可以守和单兵，守方只要设法用士守住“宫心”，对方单兵不能获胜。图 155，红方有一“攻子”兵，黑方有一“守子”士，可以构成和

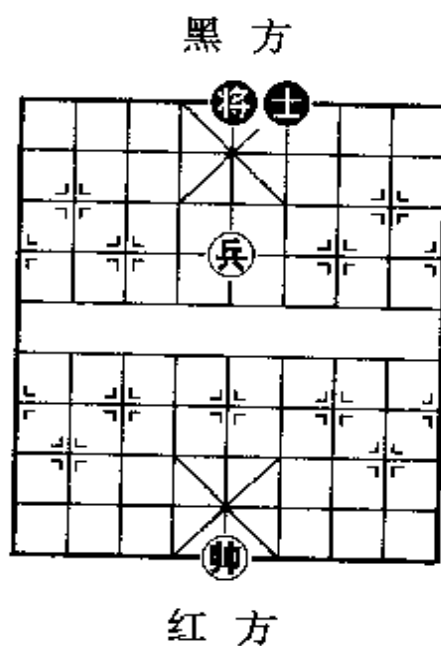


图 155

棋(简称“构和”)。

局例：着法红先

1. 兵五进一 将5平4

黑方显然不能走士6进5，否则兵五进一杀士，红胜。

2. 兵五平六 士6进5 3. 兵六平五 士5退6

4. 帅五进一 将4进1 和棋

单兵例和单象

图 156，红方有一“攻子”兵，黑方有一“守子”象，只要象不被兵吃掉（或兵在底线吃掉象，变成“老兵”），可以构和。

局例：着法红先

1. 兵五进一 象5进3

2. 兵五平六 象3退1

3. 兵六进一 象1进3

4. 兵六平七 象3退1

5. 兵七平八 象1进3

和棋。第5回合，黑方若走象1退3；则红方兵八平七，象3进1；兵七进一，象1退3；兵七进一，将4

204

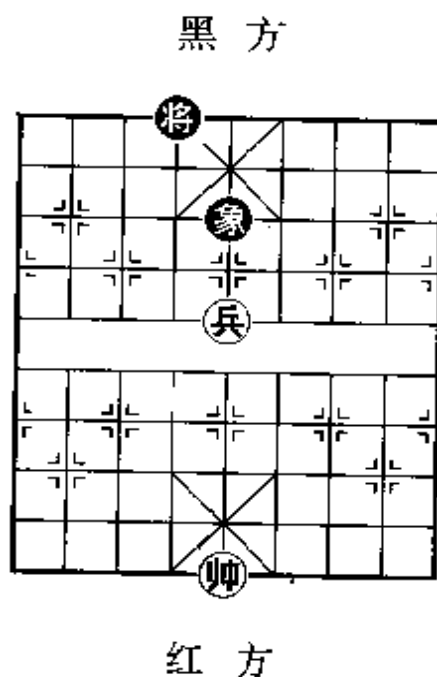


图 156

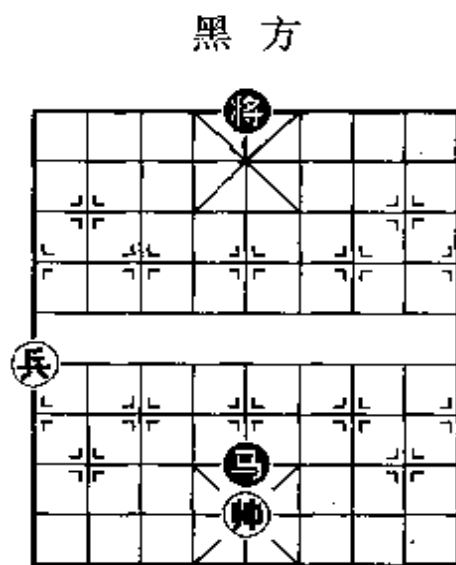
进1，兵虽然把象吃掉，但已成为进到底线的“老兵”，以后黑将只要上下走动，红方无法取胜，仍成例和之势。

单兵巧胜单马

一般情况下，单兵例和单马。图157，由于黑马被红帅串住，不能跳开（否则将、帅照面），借兵进九宫叫将的机会，红帅吃掉黑马而获胜。

局例：着法红先

1. 兵九进一 将5进1
2. 兵九进一 将5进1
3. 兵九进一 将5退1
4. 兵九平八 将5退1
5. 兵八平七 将5进1
6. 兵七平六 将5退1
7. 兵六进一 将5平6
8. 帅五进一 将6进1
9. 兵六平五 将6进1
10. 帅五退一 红胜



红方

图 157

双兵胜双士

当攻方的两兵都是高兵，或一高兵一低兵，在许多情况下，可以借用帅的助力破去双士而获胜。图158，红方有两个“攻子”，一高兵和一低兵，黑方只有

“守子”双士，红方可获胜。

局例：着法红先

1. 兵七进一 将4退1

2. 兵五进一 将4平5

黑方若改走士5进6；则红方兵五平四，士6进5；兵四进一，士5进4；帅五进一，士4退5；兵四平五，红胜。

3. 兵五进一 士6进5

4. 兵七平六 将5平6

5. 兵六平五 红胜

双兵和双士

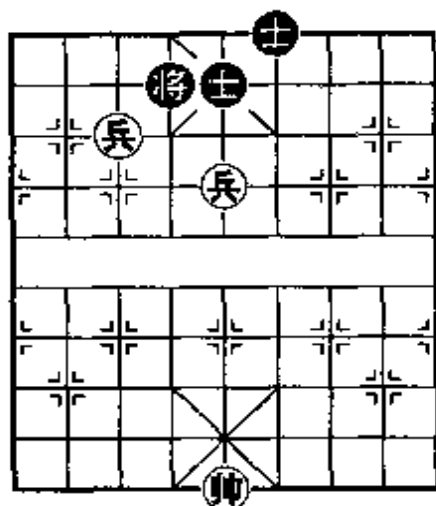
当攻方双兵都是低兵时，双士方可以守和，关键在于让黑将及时成为“山顶公”（指将、帅登上宫顶线，也称“三层楼”），使红帅无法起助兵进攻黑将的作用。图158，红方的“攻子”是两个低兵，黑方的“守子”是两个士，这一局势，黑方可以守和。

局例：着法红先

1. 兵九平八 将4进1 2. 兵八平七 将4进1

此步上将是守和的关键之着。若误走将4退1；

黑方



红方

图 158

则红方帅五进一，士5进6；兵四进一，士6退5；兵四平五，将4平5；兵七平六，将5平6；兵六平五，红胜。

3. 帅五进一 士5进6
 4. 兵四进一 士6退5
 5. 兵四平五 士5进6
- 和棋

双兵胜双象

攻方的两兵，一是高

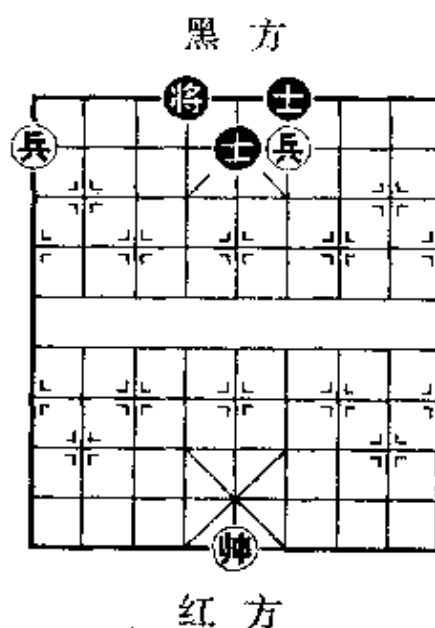


图 159

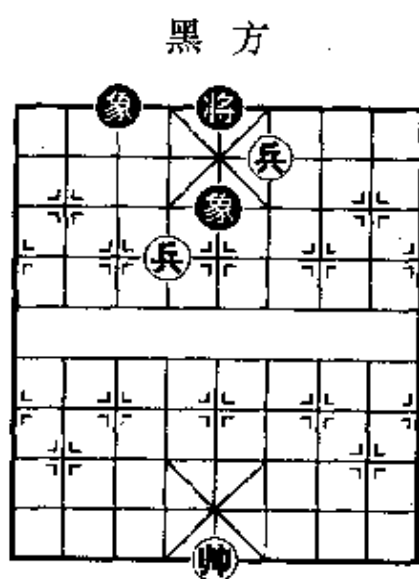


图 160

兵，一是低兵，或都是两个高兵，一般说来例胜双象。图160，红方有一高兵和一低兵，不须破象可以获胜。

局例：着法红先

1. 兵六进一 象3进1

黑方若改走将5平4；则红方兵四平五，象3进1；兵六进一，红方速胜。

2. 兵六进一 象1进3 3. 帅五平四 象3退1
4. 兵四平五 红胜

如改走兵四进一，红方亦胜。从这一例局可以看出，在兵类残局中，双象对老将的保护作用，远不如双士。

双兵和双象

攻方的两个兵如果都是低兵，一般说来是和棋，因为红方老帅不能起助兵攻击黑将的作用，无法取胜。图161，红方的两个兵同在第九条横线上，都是低兵，黑方只要不走误着，红方无法取胜，成例和局面。

局例：着法红先

1. 兵八平七 将4进1

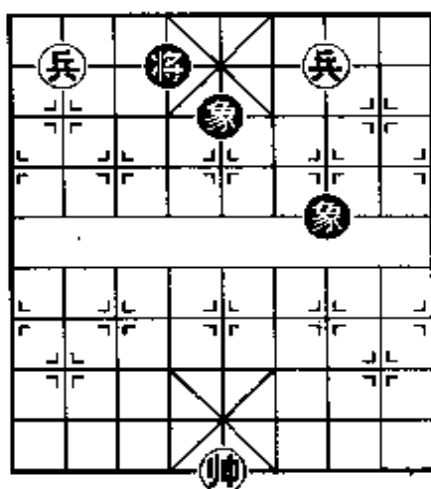
黑方同样不能下将，如改走将4退1；则红方兵三平四，将4平5；兵七平六，象7退9；帅五平四，象9进7；兵四平五，象9进7；兵四平五，红胜。

2. 兵三平四 象7退9

3. 兵四平五 象9进7

尽管红方一兵已经占

黑方



红方

图 161

据“宫心”，由于黑将在顶上，也无法取胜。

双兵巧胜双士一象

在一般情况下，双士一象可以构和双兵。图 162，红方有一高兵和一低兵，借助老帅走“等着”，最后使单象无法看护底线而成巧胜。

局例：着法红先

1. 兵五进一 象 5 进 3
2. 兵五平六 象 3 退 1
3. 后兵平七 象 1 进 3
4. 兵七进一 象 3 退 5
5. 帅五进一

关键的“等着”，红方如改走兵七进一，则黑方士 5 进 4；兵七进一，士 6 进 5；兵七平六，士 5 退 4，和棋。

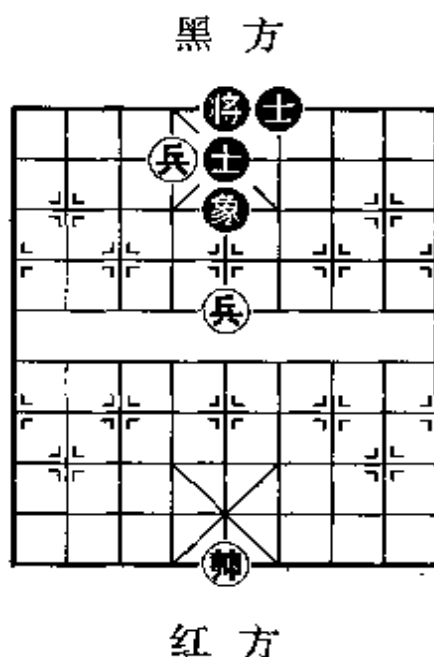


图 162

5. 象 5 进 3
6. 兵七进一 象 3 退 1 7. 帅五进一 象 1 进 3
8. 兵七进一 象 3 退 5 9. 帅五退一 象 5 进 3
10. 兵七平六 红胜

三高兵例胜士象全

图 163，黑方士象全，红方的“攻子”是三个高

兵，只要兵分左右两路塞象眼，最后可弃兵破士获胜。

局例：着法红先

1. 兵三平四 象7进5
2. 兵四进一 士6进5
3. 兵六平七 士5退6
4. 兵七进一 士4进5
5. 帅五平六 士5退4
6. 兵七平六 象5退7
7. 兵六进一 士6进5

红方左兵已塞象眼，

黑方若改走士4进5，红方取胜的步数减少。

8. 兵四平三 将5平6 9. 帅六平五 象7进9
10. 兵五平四 象9进7 11. 兵三进一 象3进1
12. 帅五平四

红帅平四，是为了配合兵控制右肋线。

12. …………… 象1进3 13. 兵四进一 象7退9

黑方若改走士5进6吃兵，则红方兵三平四吃士，将6平5；兵四进一，士4进5；兵四平五，红方速胜。

14. 兵四进一 将6平5 15. 帅四平五

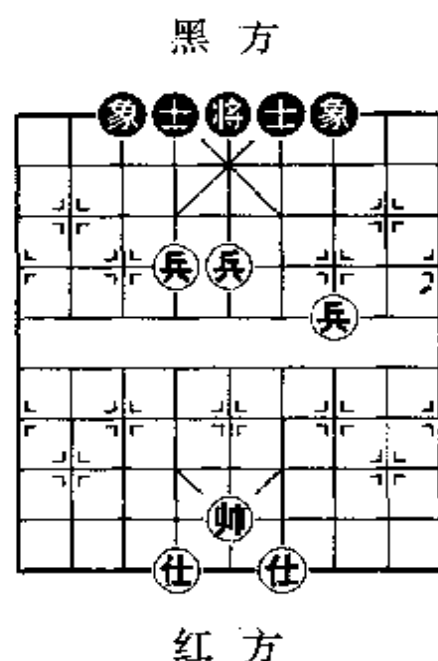


图 163

红方右兵也已塞住象眼，帅平五是为了控制中线，为弃兵杀士做好准备。

15. 象3退5 16. 兵三进一 士5进6
17. 帅五平六 士4进5 18. 兵四平五 士6退5
19. 兵三平四 士5进4 20. 帅六平五 象9进7
21. 帅五平四 士4退5 22. 兵四平五 红胜

第二节 炮类残局

在象棋对弈的开局和中局阶段，炮的出动快，容易取势，且凶猛异常，往往使对方措手不及，难以防范。但在残局阶段，随着子力的减少，炮的威力也越来越小。一兵或一马可以胜孤将，而一炮却无法取胜孤将，原因在于缺少“炮架”。故在残局阶段，如果须要兑换子力，能以炮换马较为合算。下面例举实战中几种常见的炮类实用残局。

炮士例胜孤将

图164，黑方只有一光杆老将，红方不但有一“攻子”炮，而且还有一“守子”士。如果没有这一士，光靠单炮是绝难取胜的。有这一士，也便有了“炮架”，取胜不难。

局例：着法红先

1. 炮四退二 将5进1 2. 帅六进一 将5进1

3. 炮四平五 将5平6

4. 帅六平五

红帅平中，控制了中线，然后支起士来，很快即可获胜。

4. 将6退1

5. 士五进四 将6退1

6. 炮五平四 红胜

炮士例胜单士

图165，黑方虽有一“守子”士，但也难以守和

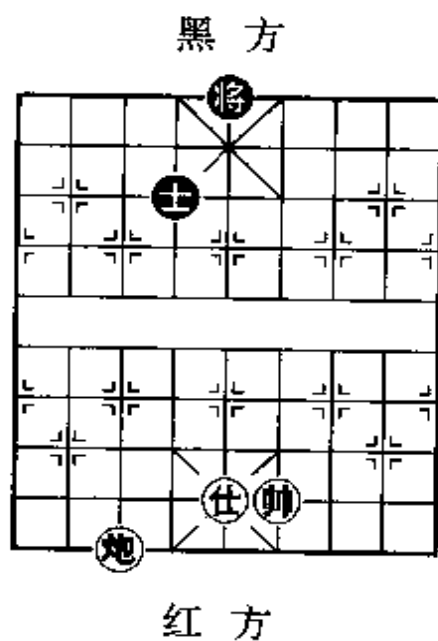
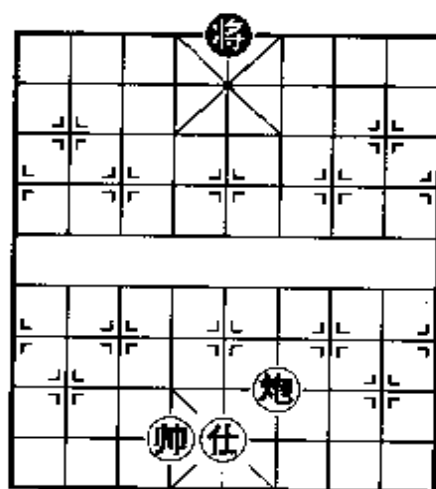


图 165

黑方



红方

图 164

红方炮士的进攻。

局例：着法红先

1. 炮七平五 将5平4

黑方若改走士4退5应将，则红方帅四进一，将5平4；炮五进八，红炮打掉黑士后，成炮士必胜孤将的例胜局势。

2. 帅四进一 将4进1

3. 帅四平五 士4退5

黑方若改走将4退

1; 则红方帅五平六, 将 4 进 1; 炮五平六, 将 4 退 1 (将 4 平 5 亦然); 炮六进七, 灭士后红胜。

4. 士五进六 士 5 进 4 5. 炮五平六 将 4 退 1
6. 炮六进七

以下红方炮士必胜孤将。

炮士例胜双士

图 166, 黑方有双士, 也难守和炮士, 红方只要设法破去一士, 便可获胜。

局例: 着法红先

1. 炮二平五 士 4 进 5

黑方若走士 6 进 5; 则红方帅四进一, 黑方欠行, 困毙。

2. 帅四进一 将 5 平 4

3. 帅四平五 将 4 进 1

黑方如改走将 4 平 5; 则红方士五进六; 将 5 平 4; 炮五平六, 将 4 平 5 (士 5 进 4; 则炮六进七, 红方得士后胜); 帅五退一, 黑方欠行困毙。

4. 士五进六 士 5 进 4 5. 炮五平六 将 4 退 1

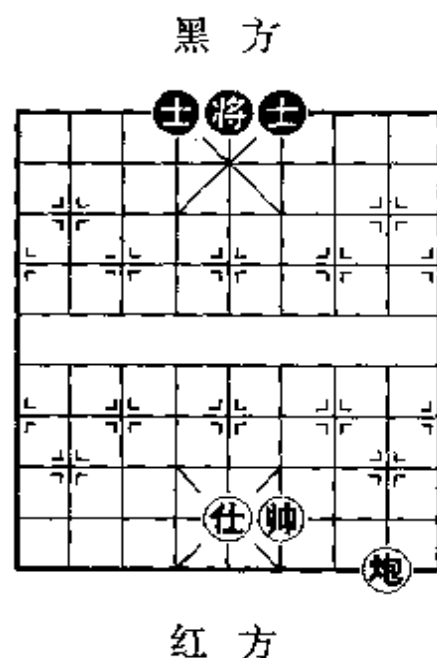


图 166

6. 炮六进七

红方得士后，成炮士对单士的例胜局面。

炮士例胜单象

如果守方只有一孤象，难以守和对方的士炮。如图 167 所示局面，红方要想取胜，关键之着在于红帅居中，控制住中路，使对方孤象难守。

局例：着法红先

1. 炮六平五 象 5 进 3

黑方若改走将 6 平 5；则红方帅六进一，将 5 退 1；炮五进七，红方得象后，成炮士胜孤将的例胜局面。

2. 帅六进一 象 3 退 1

3. 帅六平五 象 1 退 3

4. 士五进四 象 3 进 5

黑方献象出于无奈，否则下一步红方走炮五平四后将杀。

5. 炮五进七

至此已形成炮士杀孤将的例胜局面。

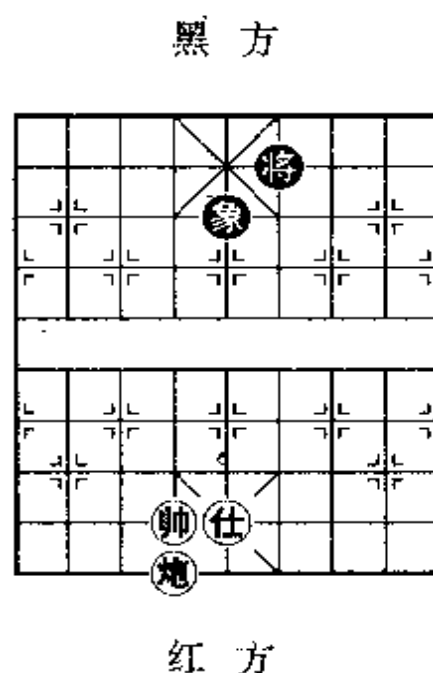


图 167

炮士例和双象

炮士可以胜双士，但却无法胜双象。守方只要双象连环互保，以走动老将作为应着，攻方则无可奈何。

图 168，应当说红方三子占位很好，帅镇中路，士也扬起，炮在底线随时可以打将。但黑方双象已经连环，互起保护作用，使红方炮士无法破掉，必成和棋。

局例：着法红先

1. 炮七平六 将 4 平 5
2. 炮六平五 将 5 进 1
3. 帅五平四 将 5 平 4
4. 炮五平六 将 4 平 5 和棋

从这一例局可以看出，在残局阶段，象对炮的防守能力要比士强。因此遇到炮类残局时，要设法保留象。

双炮例胜双士

图 169，红方的“攻子”是双炮，黑方只有“守子”双士，黑方难以守和。要点是红帅要占中，控制住中

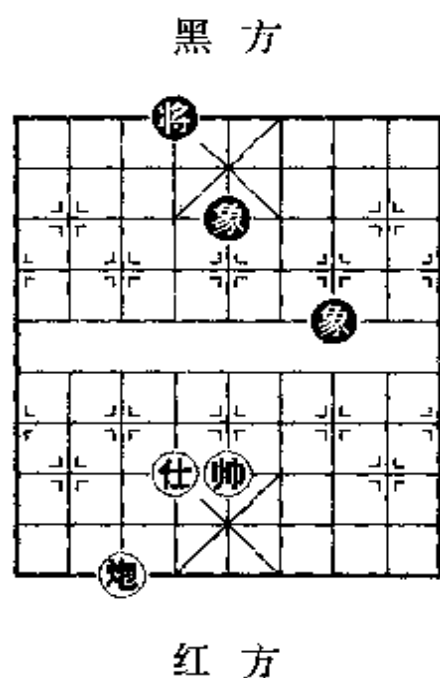


图 168

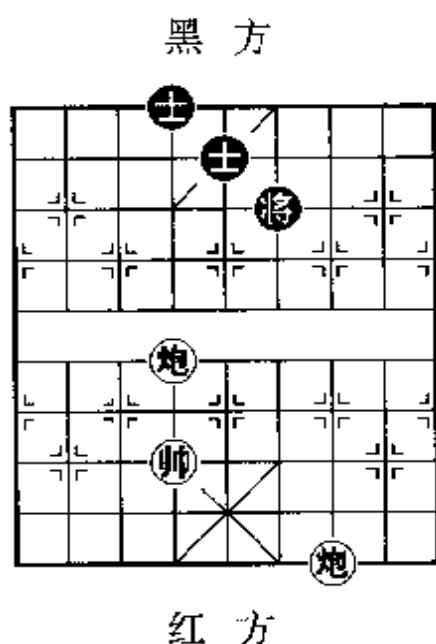


图 169

路,然后用重炮杀。

局例:着法红先

1. 帅六平五

红方平帅控制中路,是制胜的关键之着。

1. 将6退1

2. 炮三平四 将6退1

3. 炮六平五

此时先以炮控制中路,不让黑将归位,正着。如改走炮六平四,则

黑方将6平5,红方取胜颇多麻烦。

3. 将6进1 4. 炮五平四 红胜

红方重炮杀。第3回合,黑方若走士5进4,则红方炮五平四,也重炮杀。

双炮例和双象

双炮可以胜单象,但却无法胜双象。图170,黑方双象成连环之势,互相保护,只要不走出误着,让红方破象,可以构和。

局例:着法红先

1. 帅四平五

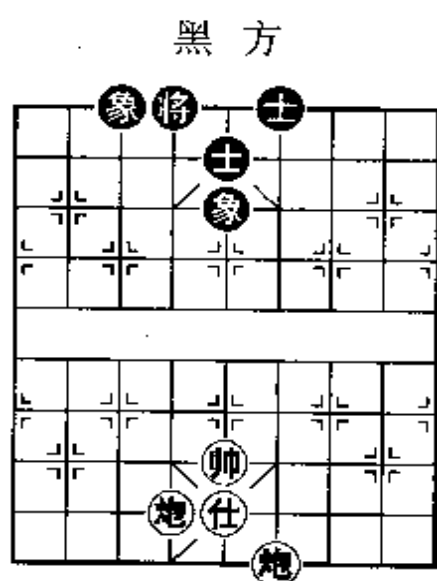
尽管红帅平中,但也无法取胜。

1. 将 5 平 6
2. 炮六平四 将 6 平 5
3. 后炮平五 将 5 平 4
4. 炮四平六 将 4 平 5
5. 炮六进七

红方进炮塞象眼，虽然破坏对方双象的联络，但仍不能取胜。

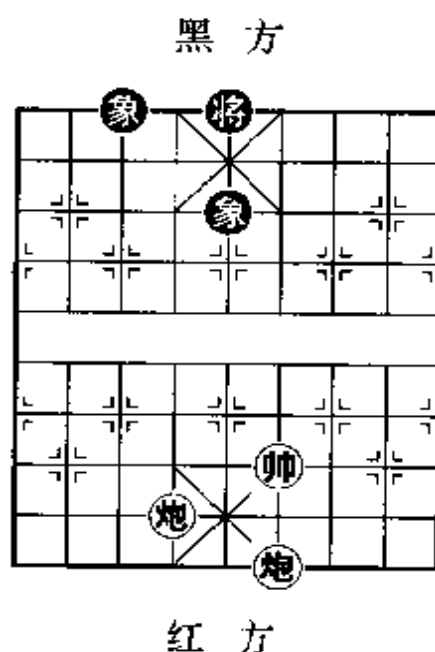
5. 将 5 进 1
- 和棋

红方若走炮五进七



红方

图 171



红方

图 170

杀象，则黑方将 5 平 4 杀炮，只能和棋。

双炮士例胜士象全

一般情况下，双炮是难以胜士象全的，但如果双炮方加一士，则成例胜局势。

图 171，黑方士象全，但无“攻子”，红方除有“攻子”双炮外，还有一“守子”士。只要设法让红

帅控制肋道,红方取胜不难。

局例:着法红先

1. 炮四平六 将4平5 2. 帅五平六 象5退7
3. 后炮平五 象3进5 4. 士五进四

红方已控制了左肋道和中路,下面另一炮应在对方底线制造杀棋。

4. …………… 象7进9 5. 炮六平二 象9退7
6. 炮二进七 (或进八) 黑方欠行,困毙

第三节 马类残局

在象棋对弈中,马有“八面威风”之誉。在开局、中局阶段,因双方子力多,马有蹩腿之限。残局,双方子力所剩无几,蹩马腿之限也就大大减少,益发显示出马的威风来,曲折迂回,旁敲侧击,以制车炮,威力颇大。所以棋谚有“残局马胜炮”之说。高手对弈,多谙熟马之走法,以供残局之运用,已成为取胜的捷径。从中不难看出马在残局中的作用。

单马例胜孤将

单炮无法取胜孤将,单马却必胜孤将。有的初学者,每当遇到这种局面时,苦于不能成杀,原因在于不得要领。如果孤将在中线,要设法将其调开,使马方的帅(将)居中,控制中路,然后跃马至第九横线二

或八(2或8)的位置,使孤将欠行而困毙。

图 172,红方帅居中,取胜比较容易。

局例一:着法红先

1. 马六进四 将6进1
2. 马四进三 将6退1
3. 马三进一 将6进1

此着红方也可改走马三进四。而直接走马三进二则速胜。

4. 马一进二

黑将无处可走,红胜。

下面再举一黑将居中的例局。图 173,黑将不但居中,而且粘住攻方的马。红方要想取胜,首先要使马解脱,然后再逼黑将离开中线。

局例二:着法红先

1. 帅五进一

红方走了步等着,目的在于让黑将退一步,红帅先离开中线,马才能解脱。

1. 将5退1
2. 帅五平六 将5进1
3. 马五进三 将5平6
4. 帅六平五

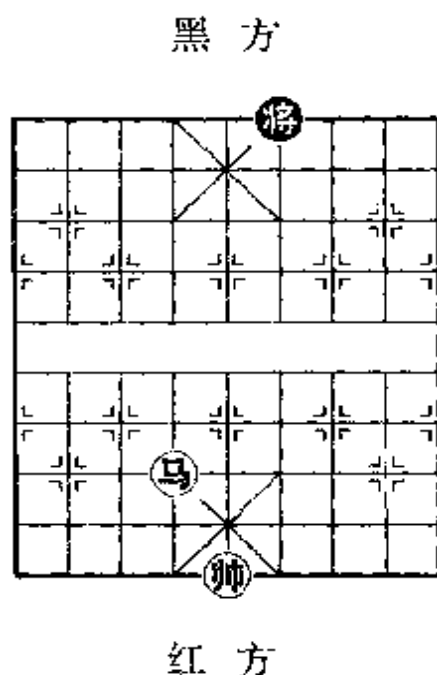


图 172

黑将别无去处，不得不离开中线。红帅先是离开中线，现在又回到中线，是为了控制中路，把黑将限制在右肋道上，下面就是如何用马将杀的问题了。

4. 将 6 退 1
5. 马三退二 将 6 进 1
6. 帅五退一 将 6 退 1
7. 马二进四 将 6 进 1
8. 马四进二

至此，黑将无处可去，红胜。

单马例胜单士

单马必胜单士，要点是先擒士，后禁将(帅)。先看一简单例局，图 174，由于红方马和黑方将士所处的特殊位置，使红方取胜比较容易。

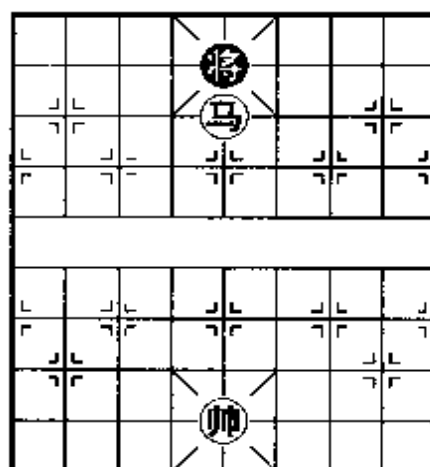
局例一：着法红先

1. 马六进八 将 4 进 1 2. 帅五退一

等着！逼黑方上士，这也是黑方唯一可走之着。

2. 士 4 进 5 3. 马八进七

黑 方



红 方

图 173

至此必擒黑士。

3. 将4退1

4. 马七退五

红马擒士后，就可按单马例胜孤将的办法取胜。

4. 将4进1

5. 马五退六 将4退1

6. 马六进八 将4退1

7. 帅五退一 红胜

第6回合，黑方若走将4进1，结果一样。

图175，红方要取胜

比上一例局要难一些，同样要先以马擒黑士。

局例二：着法红先

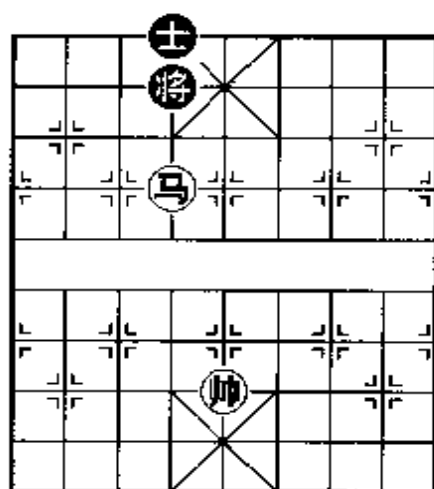
1. 马三进四 将5平4

黑方如改走将5平6；则红方马四进三，将6进1；马三进五，红马速擒黑士。

2. 马四进六 士5退6

黑方如改走士5进4；则红方马六退八，将4进1（如士4退5，则红方马八进七打将后同样擒士）；马八进七，士4退5；马七进五，红马速擒黑士。

黑方



红方

图 174

3. 马六退八 将 4 进 1

4. 马八进七 将 4 进 1

5. 马七进六 士 6 进 5

黑方若改走将 4 退 1, 其结果一样。

6. 马六退四 将 4 退 1

7. 马四退五 将 4 进 1

8. 马五进三 士 5 进 6

黑方如改士 5 退 4, 结果一样。

9. 马三退四 士 6 退 5

10. 马四进六 士 5 退 6

11. 马六进八 士 6 进 5 12. 马八进七 将 4 退 1

13. 马七退五 将 4 退 1 14. 马五退七 将 4 进 1

15. 马七进八 将 4 进 1 16. 帅五进一 红胜

单马巧胜双士

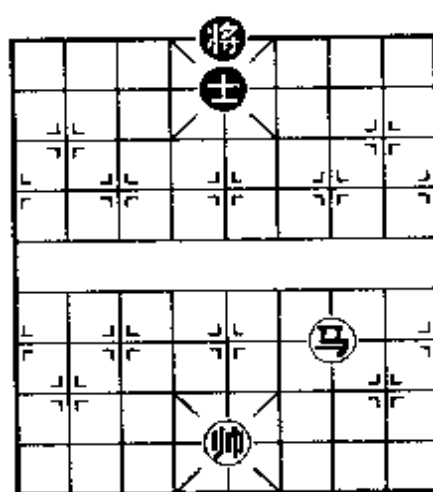
一般说来, 双士能够构和单马, 但如图 176 所示, 由于红帅串住了黑将和一士, 马可以直接破去“花心士”, 而成单马擒单士的例胜局势。

局例: 着法红先

1. 马六进五 将 6 平 5 2. 马五退六 士 6 退 5

3. 帅四平五

黑方



红方

图 175

红帅平中，再次串住了对方的将士，黑士必丢。

3. 将 5 平 4

4. 马四进五

红马两进两出，已消灭了对方双士，以下就可按单马擒孤将的办法来取胜。

4. 将 4 平 5

5. 帅五退一 将 5 平 4

6. 马五退七 将 4 进 1

7. 马七进八 将 4 进 1

8. 帅五进一

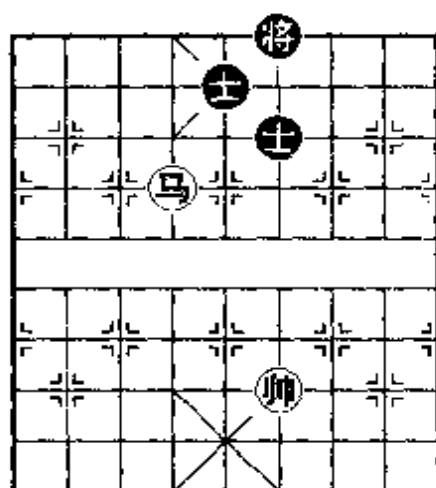
黑方欠行，困毙。

单马对单象

单马对单象既可胜，也可和。当象和将在棋盘的同一侧，马能控制象不能飞到中线时，马方可取胜。而当象和将不在同一侧，出现了“王东象西”的局形时，马要控制将，则控制不了象，起不到“双控”作用，一般可成和棋。

图 177，尽管红马距黑象比较远，但却能控制象飞不到中线，始终使对方将象处于同一侧，最后擒象

黑 方



红 方

图 176

而获胜。

局例一：着法红先

1. 马八进七 象9进7

黑象想飞到中线，以便成“王东象西”的局面，但晚了一步，红马抢先跃到能控制象飞到中线的位置。

2. 马七进六 将6进1

3. 马六进四 将6退1

黑方如改走象7退9；则红方马四进二，不但打将，而且控制了黑象，既不能飞起，又不能落下。黑方接走将6退1或进1应将后，红棋走一步上帅或下帅的等着后，黑棋必献象无疑。

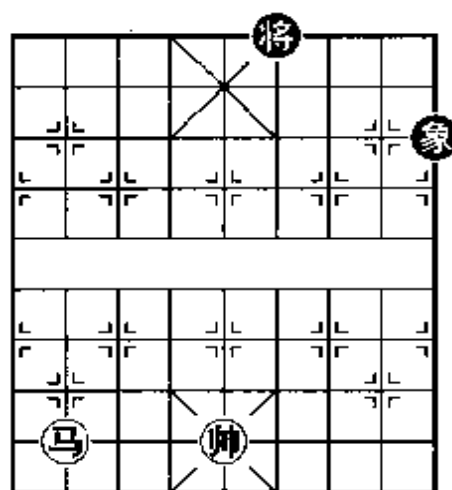
4. 帅五退一

必要的等着，仍保持了马对将象的间接控制，象无法飞到中线。

4. 象7退9

被迫之着，如走将6进1，则红方马四进二，打将后直接抽吃象。

黑方



红方

图 177

5. 马四进二

黑将不能动，只有走象，无论是走象 9 进 7 或象 9 退 7，红马皆可踏吃，成单马擒孤将的例胜局势，红胜。

图 178，象在中线，以后只要飞到左边，与将不在一侧，成“王东象西”的局面，黑方可以构和。

局例二：着法红先

1. 马二进三 象 5 退 7 2. 马三进二

如改走马三进四，则黑方将 4 进 1；马四退二，象 7 进 9；红马无法“双控”。

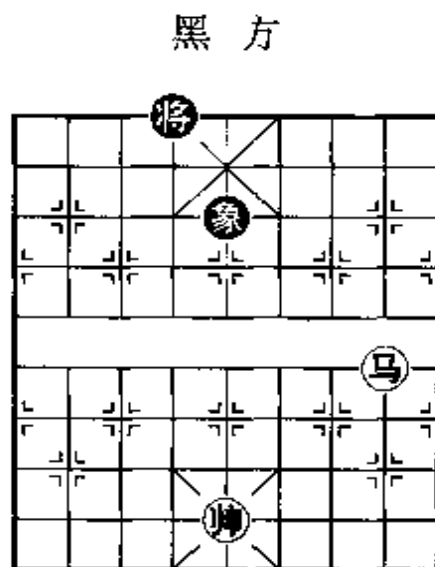
2. …………… 象 7 进 5

其实走将 4 进 1 也平安无事，红方若走马二退四打将，则黑方走象 7 进 5 蹩马腿。

3. 马二进四 象 5 进 7

只能和棋

另外，在双马局中，双马方例胜对方士象全，其杀法可参看前面第四章第十三节“双马饮泉”杀，这里就不再举例介绍了。



红方

图 178

第四节 车类残局

单车例胜孤将

车在象棋对弈中进退神速，是攻防力量最强的棋子。一旦进入残局，益发显示出车的威力无比。

图 179，黑方只有一孤将，红方有一“攻子”车，很容易获胜。要点是让红帅居中，控制中路，然后以车“错”杀。

局例：着法红先

1. 车七平五 将 5 平 4
2. 帅四平五 将 4 进 1
3. 车五平六 红胜

单车例胜双士

单车杀单士是比较容易的事情。而单车杀双士，尽管为必胜局势，但有时容易，有时却又颇费手脚。如对方支起“羊角士”，就要动一番脑子。图 180 就是单车杀“羊角士”的典型例局。

局例：着法红先

1. 车六平三 将 5 平 6

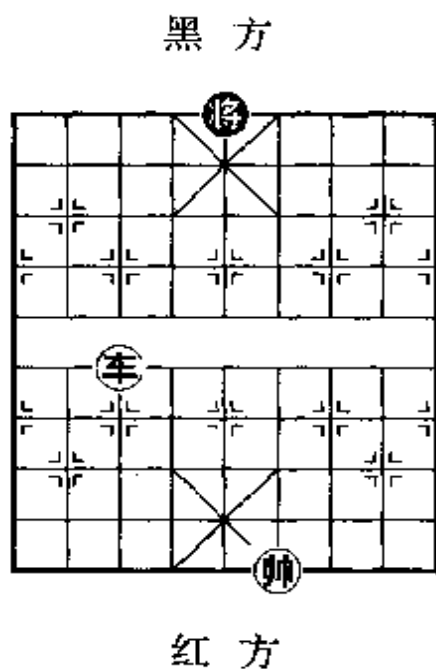


图 179

黑方若改走将5平4；则红方车三平七，将4进1(士5进4；则帅五平六，将4平5；车七进七，将5进1；车七平六，将5平6；车六退二，红车擒获一士)；车七平六，士5进4；帅五平六，士6退5；车六平七，将4退1；车七进七，将4进1；车七退一，将4退1；车七平五，红车擒获一士。

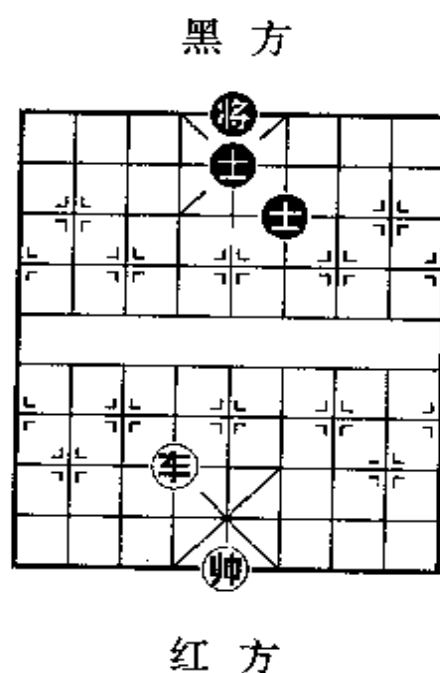


图 180

2. 车三进七 将4进1 3. 帅五平四 士5进4
4. 车三退二 士4退5 5. 车三进一 将6退1
6. 车三平五 红胜

单车例胜双象

单车擒单象很容易，擒双象也不难，都是必胜的例局。要点是车进九宫，既控制将，又控制象。图181，守方虽然双象联环，但红车借帅的助力，很快破象。

局例：着法红先

1. 车六进七 将6进1 2. 车六平五 象5进7

3. 车五退四 象 7 退 5

被逼之着，不得不如此走，否则下一步车五平四将杀。黑方若改走象 3 退 5，红车以同样的方法破象。

4. 车五平四 将 6 平 5

5. 车四平七

红车擒获一象后，取胜也就不难了。

5. 将 5 平 6

6. 车七平四 将 6 平 5

7. 车四平五 将 5 退 1

8. 车五进二 将 5 平 4 9. 车五平六 红胜

单车例胜单缺士

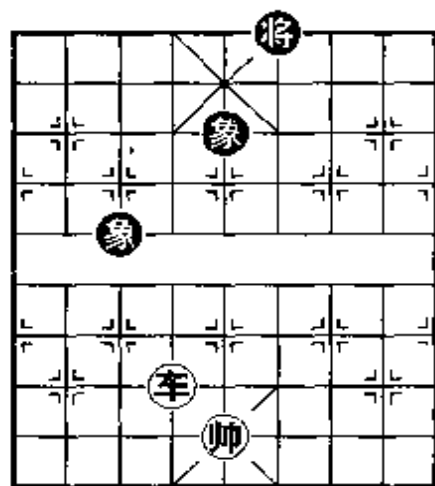
一方有双象一士，俗称“单缺士”，单车必胜“单缺士”。要点是攻方以帅(将)助阵，车进对方下二路，擒士破象而获胜。图 182，黑方是“单缺士”的典型局面，难以守和单车。

局例：着法红先

1. 车二进四 士 5 退 4

黑方若改走士 5 退 6；则红方车二平八，士 6 进

黑 方



红 方

图 181

5;车八进一,士5退4,帅五平六,红方得士。

2. 车二平六 士4进5

3. 帅五平六 士5进6

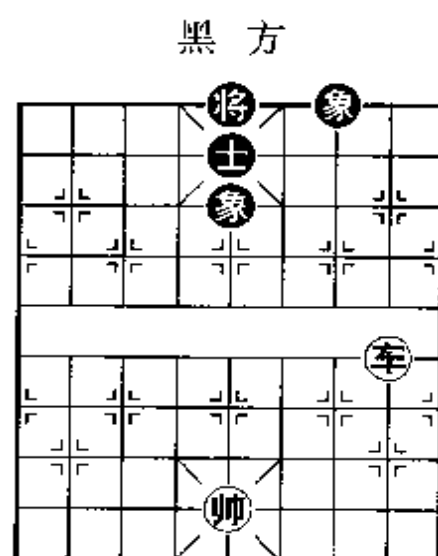
黑方若改走象7进9或象5进7;则红方车六平八,可速擒士或象。

4. 车六进一 将5进1

5. 车六平四 象7进9

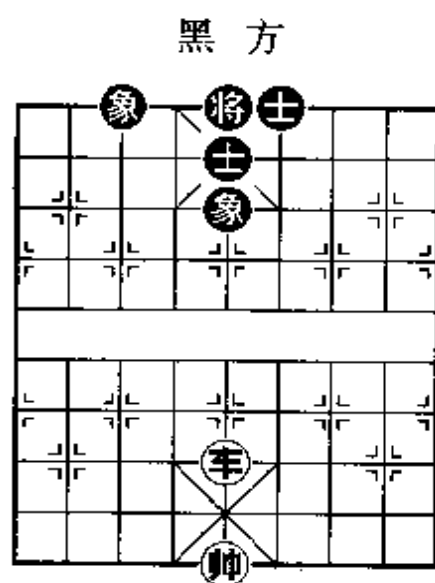
6. 车四退二

红车擒士后,可接单



红方

图 182



黑方

图 183

车破双象的杀法取胜。

单车对士象全

当守方双士、双象都归位,在中线构成联防之势时,使单车方无机可乘,只能和棋。如图 183 所示,黑方双士、双象在中线已形成联防,单车无法切断它们之间的联系,构不成杀局,和定。

局例一:着法红先

1. 车五平六 士5退4
 2. 帅五平六 士6进5
 3. 车六平四 象5退7
 4. 帅六平五 象3进5
- 和棋

棋谚云：“单车难破士象全。”难破，不等于不能破。当守方双士、双象不归位，没有在中线形成联防之势，或老将所处的位置不佳时，有时单车方可以巧胜。

图 184，守方双士归位，互成联络之势，双象虽然连环，但没有在中线上与双士形成联防。单车方抓住这一弱点，巧妙破士而获胜。

局例二：着法红先

1. 车六平五 将6进1

红车平中路，迫使对方上将；黑方若改走将6平5；则红方帅五平四，以下黑方必丢象，如走象1退3，红方车五平七吃象；黑方如走象3退5，红方车五进二也吃象。

2. 车五平四 士5进6
3. 帅五平四 士4进5
4. 车四平二 士5进4

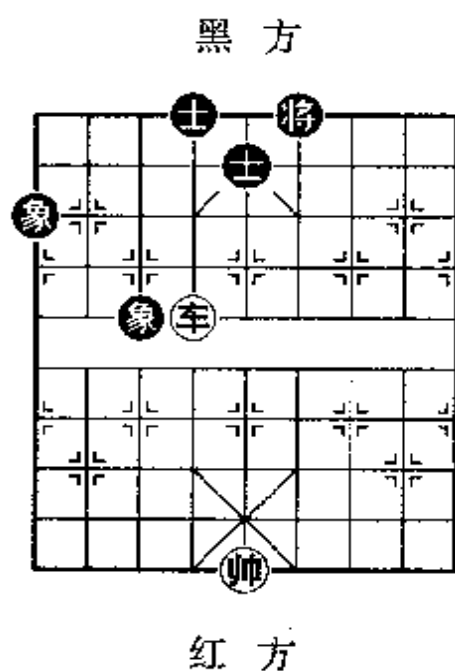


图 184

若走士5退4；车二进三，将6退1；车二进一，将6进1；车二平六，黑方丢士。

5. 车二进三 将6退1 6. 车二平六 士4退5
7. 车六平五

红车捕捉一士后，以下可按单车例胜单缺士的杀法取胜。

象棋对弈，一旦进入残局，形式多样，变化多端。本章只介绍了残局的基本胜和定式以及个别的巧胜局例，而且仅限于守方只有“守子”士象。如果在车、马、炮三类残局中，各加一兵或二兵，则又形成了车兵残局、马兵残局、炮兵残局三大类形；要是守方再加一“攻子”呢，形式就更多样了。由于篇幅所限，这里就不分门别类作介绍了。