



象棋攻杀技法

廖二平 王晔 编著



象棋攻杀技法

廖二平 王晔 编著

图书在版编目 (CIP) 数据

象棋攻杀技法/廖二平, 王晔编著. —北京: 经济管理出版社, 2015. 10

ISBN 978-7-5096-3811-8

I. ①象… II. ①廖… ②王… III. ①中国象棋—基本知识 IV. ①G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 121697 号

组稿编辑: 郝光明 张 达

责任编辑: 郝光明 史岩龙

责任印制: 黄章平

责任校对: 超 凡

出版发行: 经济管理出版社

(北京市海淀区北蜂窝 8 号中雅大厦 A 座 11 层 100038)

网 址: www.E-mp.com.cn

电 话: (010) 51915602

印 刷: 保定金石印刷有限公司

经 销: 新华书店

开 本: 720mm×1000mm/16

印 张: 21

字 数: 389 千字

版 次: 2015 年 10 月第 1 版 2015 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000 册

书 号: ISBN 978-7-5096-3811-8

定 价: 66.00 元

· 版权所有 翻印必究 ·

凡购本社图书, 如有印装错误, 由本社读者服务部负责调换。

联系地址: 北京阜外月坛北小街 2 号

电话: (010) 68022974 邮编: 100836

前 言

象棋是中华民族宝贵的文化遗产的一部分，有悠久的历史和丰富的内涵。它融科学性、艺术性、文化性、趣味性和竞技性于一体，吸引着亿万爱好者神游局内，流连忘返。其引人入胜的对局，构思精妙的残局和排局，尤其是临局交战时的竞争性，有无穷的乐趣和魅力。

然而，大多数棋迷往往只有在战胜对手时才能感受这些快乐。那么，怎样帮助他们尽快全面提高弈棋水平，就需要棋书作者去深入思考。本书作者根据多年从事教学训练的经验，试图做一些尝试性的探讨。

一、注重长棋方法论。第一章主要讲述了一些做题的技巧、方法以及经验，以求广大棋迷在实战中有举一反三的功效。

二、明了重复之道。多年经验告诉我们，少儿棋类教学的一个要点就是要不断地重复，千万不要指望讲过一遍的知识，少儿下次可以准确无误地给你在棋盘上摆出来，成年人也是如此。第二章重点介绍了一些大家必须掌握的残局基本知识，以期把基础打牢，提高终盘底力。

三、着重专题研究。作者的老师言穆江先生认为，到一定阶段，专题研究效果往往好于零敲碎打。要提高水平就得不断地系统总结归纳知识。第三章列出了颇有研究价值的几个专题，将它们全盘托出，以期对广大棋迷系统提高有所帮助。

四、掌握每日寸进的法门。费仲光先生一直提倡每天进步万分之一，长棋贵在持之以恒。第四章五花八门地收集了一批我们认为对棋迷持续提高有帮助的内容，希望可以加强实战时的直感力。

五、临摹杀局汇存。青少年学棋阶段，相比较平稳棋局而言，多看精彩的攻杀局，是有利于其较快较好的提高棋艺的，成年人亦然。为此，在第五章我们特选了精彩杀局数十则。另外还收录了不少胡荣华等大师的杀局和精彩短局，方便广大棋迷临摹。

全书最后部分还附录了一些棋文，相信认真研读这些棋文对于提高业余棋手的境界是有所帮助的。

尽管我们在本书的选材和编排上竭尽全力，力求有所突破、有所创新，但由于水平有限，挂一漏万或不当之处在所难免，恳请广大棋迷和棋界同仁不吝赐教。

本书在编写过程中得到了老师言穆江以及诸多师友的大力帮助，不胜感谢！

作者
2014年9月

目 录

第一章 学习与做题的常用技巧和方法	1
第一节 穷举法.....	2
第二节 逆向思维法.....	4
第三节 数学归纳法.....	5
第四节 执果索因法.....	7
第五节 派生衍生法.....	9
第六节 拆骨补肉法	11
第二章 象棋基础知识的重建	14
第一节 必须掌握的基本实用残局	14
一、车类简单残局	14
二、马类简单残局	48
三、炮类简单残局	54
四、兵类简单残局	60
第二节 选择性掌握的精巧棋局	65
一、单子类精巧棋局	65
二、双子类精巧棋局	70
三、多子类精巧棋局	96
第三章 象棋基础知识的专题研究	101
第一节 单马对单士专题.....	101
第二节 单车对士象全专题.....	106
第三节 车马兵对车士象全专题.....	111

第四节	有关“牛头滚”布局的中局专题	116
第五节	屏风马横车布局专题	126
第六节	以棋手及以群体为专题	146
一、	以棋手为专题	147
二、	以群体为专题	156
第四章	象棋基础知识的积累	167
第一节	象棋特色布局选介	167
一、	鸳鸯炮 7 卒	167
二、	鸳鸯炮 3 卒	174
三、	鸳鸯炮左象	179
四、	鸳鸯炮右横车	182
五、	右三步虎	184
六、	凤凰炮 (又称左象横车拐角马或横车敛炮)	187
七、	左象拐角马	193
第二节	象棋古谱残局与江湖排局精华	195
第三节	历届全国赛“最佳一盘棋”选录	207
一、	1959 年最佳一盘棋	207
二、	1964 年最佳一盘棋	210
三、	1981 年最佳一盘棋	212
四、	1982 年最佳一盘棋	215
五、	1983 年最佳一盘棋	218
第四节	简明最新竞赛规则举例	221
一、	行棋规定	221
二、	比赛规则	222
三、	比赛通则	222
四、	裁判细则	223
五、	棋例	223
六、	棋例举例	224
七、	最新动态	228
第五节	趣味局和游戏局	233
一、	一车弈和十六子	233
二、	一马弈和十六子	236
三、	一炮弈和十六子	236

四、一兵弈和十六子·····	237
五、游戏局·····	238
第五章 凶悍攻杀棋局精选·····	243
第一节 棋王胡荣华的精彩杀局·····	243
一、胡荣华的独门秘局·····	243
二、胡荣华常用的冷门棋局·····	250
第二节 象棋大师的精彩杀局·····	255
第三节 地方高手的精彩杀局·····	272
第四节 象棋大师精彩的让先饶子局·····	285
第五节 象棋软件的精彩杀局·····	287
第六节 名家精彩杀局细解·····	291
附录·····	303
言大师谈怎样较快较好地提高棋艺水平·····	303
象棋训练与教学法·····	305
象棋训练中打谱的几个注意点·····	307
用 51% 赢得胜利 ·····	308
象棋高手与低手的区别·····	309

1. 炮七进一 将5进1
2. 车八进一 将5进1
3. 炮九退一 炮4退1
4. 车八退一 将5退1
5. 车八平六 车4平1
6. 炮七退一 将5退1
7. 车六平五 士4进5
8. 车五进一 将5平4
9. 炮九平六 (红胜)

由此可见，徐天红之所以能立即报出精准的着法，很大程度上是因为接受了省队教练言穆江、李国勋6年规范科学的专业训练。

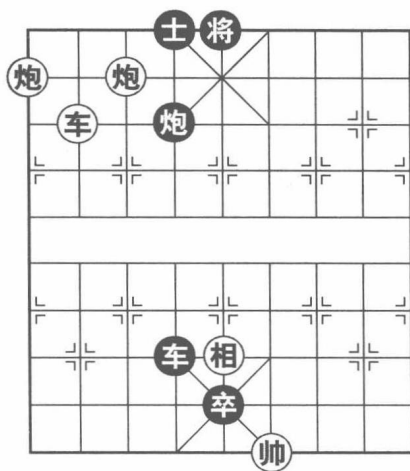


图 1-2

学习象棋时如果能深入研究一些方法和技巧，就比较容易提高水平。下面我们就分几节来说说这些技巧和方法。

第一节 穷举法

穷举法，又名暴力破解法。

穷举法比较适用于解象棋中步数不多的连将杀局题，即将红方所有的将军走法一一找出，按先易后难的步骤，逐步排除断将的走法，直到找到正确答案。理论上利用这种方法，可以破解任何连将杀局题，只是费时费力。

下面试举几个例子。图 1-3，黑方下一步车 1 进 4 即告绝杀。红方没有其他方法应杀，只能寻求连将杀，步步叫将，直到把黑棋先一步杀死。

第一步，使用穷举法，把红方所有将军都找出来。此局面比较简单，只有前车进一、前车平六两个将军。

第二步，根据先易后难的步骤排除断将走法。

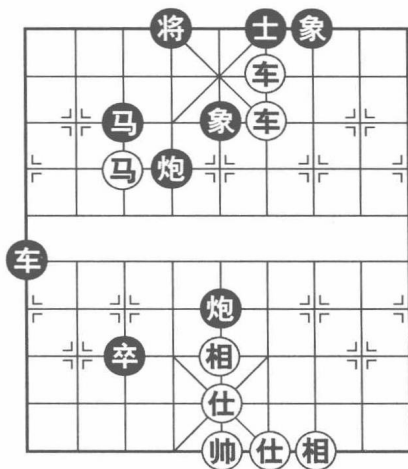
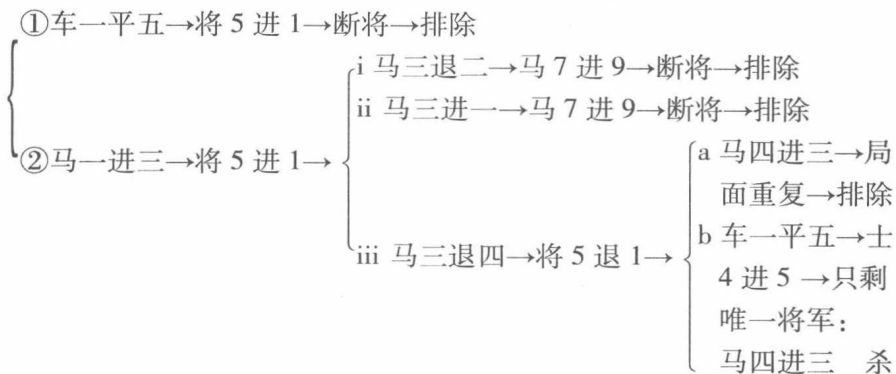


图 1-3

再次，重复前几个步骤直到将剩下着法补充完整→



最后，把着法连起来整理一下：

1. 马一进三 将5进1
2. 马三退四 将5退1
3. 车一平五 士4进5
4. 马四进三（红胜）

第二节 逆向思维法

逆向思维，也叫求异思维。

逆向思维是对司空见惯的似乎已成定论的事物或观点反过来思考的一种思维方式。逆向是与正向比较而言的，正向是指常规的、常识的、公认的或习惯的想法与做法。

逆向思维则恰恰相反，是对传统、惯例、常识的反叛，是对常规的挑战。它能够克服思维定势，破除由经验和习惯造成的僵化的认识模式。

不少题目沿着正方向去思考问题并寻求解决办法往往比较困难，倒过来思考，反过去想或许会使题目变得简单。

下面我们来看两个局例：

图1-5题目标明红先胜，但是明显黑方多一子，而且红方没有仕相，按常规看，败局已定。但由于黑卒挡住了车路（倘若卒和黑花心车换下位置，则红方必须步步将军才行），所以没有连杀，因此红方不一定要步步将军（中间可有一步停顿），这时就不宜使用穷举法按正常思路来思考解题了，需要运用逆向思维法来尝试解题。

首先，红方一共车炮帅3个棋子，车炮组合杀棋的可能性是：空心炮杀、当头炮杀、沉底炮杀、闷宫杀、臣压君杀。显然，目前局面空心炮杀、当头炮杀、沉底炮杀的可能性几乎没有，因此思考的重点应往闷宫杀和臣压君杀上

面靠。

因为要形成闷杀，减少老将活动范围是必须的，所以第一步肯定要车二进七将一下，使黑将感到逼仄。在黑将6退1后，红方尚有炮没有利用，因此不难想到将红炮朝前堵，炮四进五，这样下步就可以车二进一完成闷杀了。

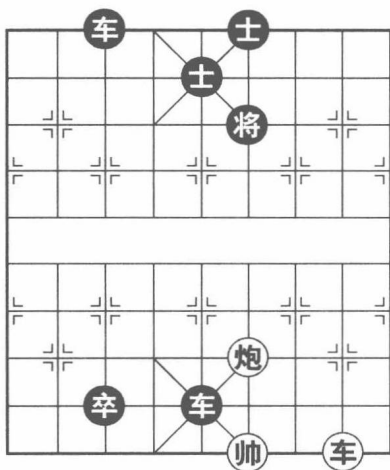


图 1-5

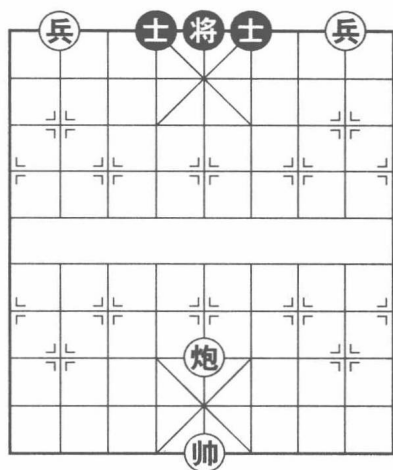


图 1-6

图 1-6，红方明显优势，但应该怎样着手？好像颇不容易找到突破口，帅五平六（或帅五平四）？兵二平三（或兵八平七）？黑方均可以将5进1，轻松地突围成和。

因此，要使用逆向思维：现在黑方可以走什么？回答是，黑方现在只能动将（将5进1），其他子都不能走，因此红方要让它不能将5进1就成功了一半！那么红方第一步走炮五进六的想法就应势而生了，然后根据黑方的应着，走相应的兵将黑棋困毙。

具体着法是：

1. 炮五进六！士4进5（士6进5，兵二平三）
2. 兵八平七（困毙）

第三节 数学归纳法

常见的数学归纳法是证明当 n 属于正整数时一个表达式成立。这种方法的原理在于第一步证明起始值在表达式中是成立的，然后证明起始值到下一个值的证明过程是有效的。如果这两步都被证明了，那么任何一个值的证明都是成立的。它可以被应用在含有高级数学原理的象棋研究中。

图 1-7，是古谱里的经典棋局《长亭短亭》，因为不是连将杀，所以不能从找将军着手，倒过来想也是千头万绪。如果罗列走法的话，即使写上数万文字都不一定可以将它尽述清楚。这时就需要运用数学归纳法了，前人通过大量实践（可能实践过近万次喽！）最终推导出它的基本规律：要保持红炮与黑方两个炮之间的距离相等，最后谁先使四个炮形成平行四边形（包括矩形），谁就赢。

- | | | | |
|----------|---------|----------|---------|
| 1. 炮七进二 | 炮 5 进 2 | 2. 炮七进二 | 炮 3 进 2 |
| 3. 炮五进二 | 炮 5 退 1 | 4. 炮五进一 | 炮 3 退 1 |
| 5. 炮七进一 | 炮 3 退 1 | 6. 炮七进一 | 炮 5 退 1 |
| 7. 炮五进一 | 炮 3 退 1 | 8. 炮七进一 | 卒 6 平 7 |
| 9. 帅五平四 | 卒 7 进 1 | 10. 帅四进一 | 炮 3 平 1 |
| 11. 炮七进一 | (红胜) | | |

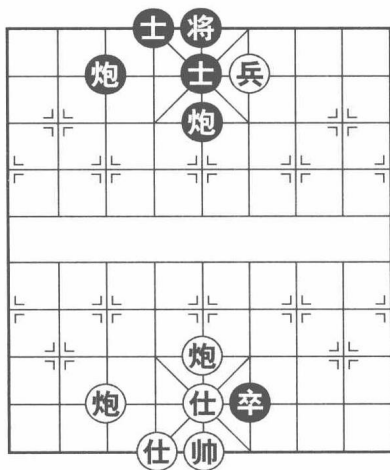


图 1-7

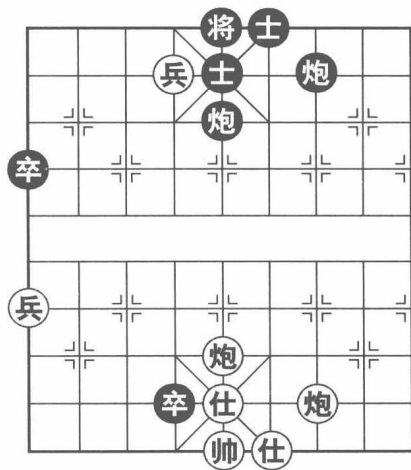


图 1-8

图 1-8 是选自《竹香斋》中的“双炮禁双炮”，比 1-7 多了一组对头兵，情况就稍微复杂一些了：

我们不妨假设中路两炮的距离为 x ，三（七）路两炮的距离为 y （ x 、 y 为自然数）。

获胜的方程式为 $x=y+a$ 或 $y=x+a$ （ a 为对头边兵（卒）之间的距离，取值范围为 0 或 1），方程左边为胜方取值，右边为败方取值。

获胜的方程解为：

(1) 当败方进边兵时，即 $a=0$ ，则 $x=y$ ，即胜方保持两炮之间的距离相等（ x 、 y 为自然数）。

(2) 当败方不进边兵时，即 $a=1$ ，则 $x=y+1$ 或 $y=x+1$ ，胜方保持方程左边为奇数则胜，偶数则败。

(3) 当败方使 $x=y$ 时， a 的取值为 0，即胜方进边兵（卒）。

结论：如上分析，“双炮禁双炮”先走方必胜，且红方获胜的唯一着法为炮七进二。以后根据黑方的应着，按方程决定我方的应着，直至困毙黑方。

棋坛前辈瞿问秋通过实践总结了三句口诀来揭示其取胜规律：

- (1) 兵动则炮齐（兵动，即兵走动过）。
- (2) 炮齐则兵动（炮齐，即两组炮之间距离相等）。
- (3) 兵不动则“五四”、“三二”、“一零”。

“五四”、“三二”、“一零”是指红炮与黑炮之间的距离。

图 1-8 黑炮与红炮最短的距离是四，根据口诀的第三句，四和五对应。红方三路炮和黑方 7 路炮之间保持五步距离，即三路的红炮前进一步就可以了。

通过数学归纳法研究这些棋局后，相信就不会因为局部棋子位置的调整而迷失方向了。不信大家试试下面的两个棋局，会解了吗？

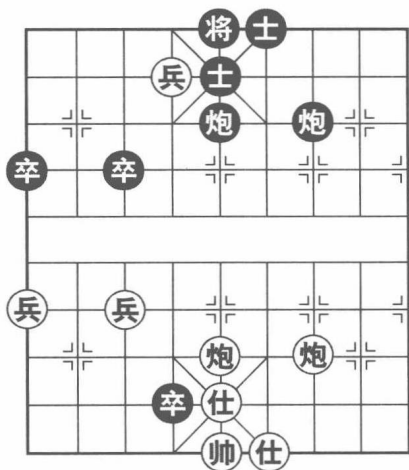


图 1-9

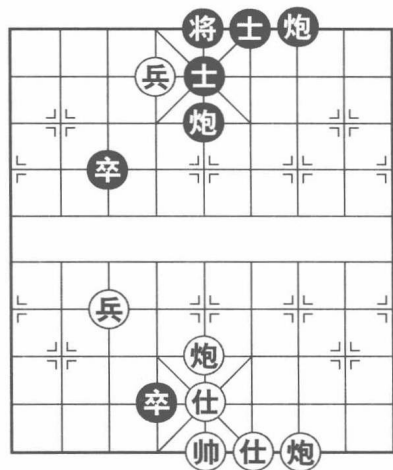


图 1-10

第四节 执果索因法

执果索因是数学上的常用解题方式，其宗旨是根据题目已经给出的结论，推出未知的量。或者假定结论正确，进行反推，最终得出结果。如果文字题的

问句中，直接指出了最后求的是什么，就可以从问题入手，执“问题”这个“果”去索取解决问题的“因”。

图 1-11 是摆在马路边的一则江湖棋局。摊主申明：红黑任你挑，赢了可以获得 10 元奖励，输了须在他小摊上消费 5 元。王晔对着棋局想了一会，发现了“窍门”：红方平兵六路将军时，黑方只要走出后卒平 5，然后再出将到 6 路就可以绝杀红方了，于是自信地对摊主说，选黑棋。不料他第一步没有平兵，而是走了车五平七！——王晔意识到完了，好像没解了。正准备掏钱消费时，摊主得意的笑声使王晔猛然省悟：不对啊！我一步都没有走呢，怎么就输啦？肯定还有我没有看出的着法。

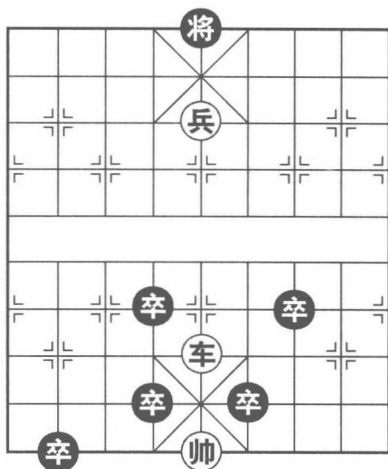


图 1-11

于是重新推算，目前红方叫杀，如何先解杀。两种动将都不行，因为红方可以借帅力连将杀黑方，于是当务之急就是让红方不能借帅力，那么平卒遮头就是必然的，这时到底走 4 路卒还是 6 路卒呢？继续推算，发现走 4 路卒有利，因为临近的几个小卒方便助攻，走 6 路卒则黑方 7 路卒太远，不作选择。

于是走前卒平 5，帅五平六，然后王晔考虑如何解杀了。那么到底将往 4 路跑还是往 6 路跑呢？通过推算，发现往 4 路跑可以较好地与自己的子力配合，将 5 平 4，下来他接走兵五平六叫杀，将 4 平 5，兵六平五，将 5 平 4，双方这样僵持着，摊主心有不甘主动变着走兵五进一，局面形成黑方下一步绝杀。王晔当时是这样想的，如果没有解的话，摊主才不会这么大费周章呢，早进兵花心了，肯定还是有解的，于是继续想：卒 5 平 4，帅六进一，以下由于红车看住宫顶线，4 路卒不能往下冲，那么肯定先要把车引离。

顺着这个思路，王晔一下子想到了先卒 2 平 3 把红车位变低，车七退二，卒 5 平 4，考虑到他肯定不能吃，一吃就会被太监追皇帝的方法杀掉，只能帅六平五，红方接下来车七进九有杀，而 4 路有 2 个卒，不能很好地利用将力杀敌，在思路移卒露将兼挡车路的构思便产生了。王晔迅速走出了后卒平 3 的制胜着法，摊主顿时眼冒金星。事后经过查阅棋谱得知该局系《小五鼠》，走法正如我们实战弈的那样，双方不变作和，执红如果强变就会被黑方打败。

图 1-12 是陈松顺先生出的一道测验题，优势求胜、均势求机、劣势求和是残局的基本战略。观图可知红方取胜无望，因此求得和棋便成为了当前最理

智的目标。

残局的基础知识告诉我们：虽然单炮难胜单仕相，但是如果炮双士外加一个卒的话，是必胜单仕相的。所以，当前是不能让黑炮退回家打掉兵。想要拦炮应帅五平四，但是炮6平5，帅四平五，炮5退4逃离。因此计划要重新考虑，要让炮6平5时不能炮5退4打兵逃脱。

这样就不难想到第一步兵五进一，如果卒吃兵则帅可以长拦黑炮逼成和局；如果黑炮直接逃离，则兵吃卒后小心应对不难求和。求和着法如下：

- | | | | |
|---------|--------|---------|------|
| 1. 兵五进一 | 卒5进1 | 2. 帅五平四 | 炮6平5 |
| 3. 帅四平五 | 卒5进1 | 4. 帅五退一 | 炮5平6 |
| 5. 帅五平四 | 炮6平5 | 6. 帅四平五 | 炮5平6 |
| 7. 帅五平四 | (长拦和棋) | | |

不少实战局面往往因为对结局未知，所以大大限制了我们的想象力，而对于一些结果已知的棋局，我们往往可以通过结果获得某些暗示，并增强自信心，进而一步一步地推演出其中的精妙变化，将复杂问题简单化，抽象问题具体化，陌生问题熟悉化，应用问题数学化，未知问题已知化。

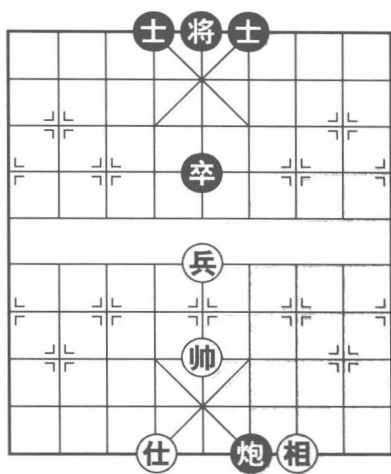


图 1-12

第五节 派生衍生法

在已有知识的基础上进行派生和衍生也是学习象棋常用的方法。例如国际象棋中有个著名的“五分法原则”，意思是说在残局阶段一方比另外一方子力价值多出五分，基本（注意是基本，不是肯定！）就可以取胜了。这个理论在象棋中也同样适用，只不过换个说法我们就更加熟悉和认可了，那就是——棋多双兵可胜（同样注意是可胜，不是必胜）。

图 1-13 是棋多双兵可胜的模型图。由此我们可以推导出许多图形，并且顺利掌握许多残局胜和的基本思路。图 1-14 和图 1-15 都是依据图 1-13 派生出来的，懂得基本原理后，是胜是和一眼就看出了，取胜的方法也显得很简明。图 1-16 虽然也是按图 1-13 派生出来的，但是稍微复杂一些，首先是要