

象 棋 攻 杀 技 巧

象棋

攻杀

攻杀技巧

成都时代出版社 原蜀蓉棋艺出版社

象棋

残局

GONG SHA JI QIAO

攻杀技巧

金启昌
李中健
著

成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

图书在版编目(CIP)数据

象棋残局攻杀技巧 / 金启昌, 李中健编著 . - 成都: 成都时代出版社, 1990.6 (2003 年重印)

ISBN 7-80548-253-5

I. 象… II. ①金…②李… III. 中国象棋-残局(棋类运动)

IV. G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 03905 号

责任编辑: 刘剑青

封面设计: 曹尔刚

版式设计: 孙 伟

象棋残局攻杀技巧

金启昌 李中健 著

成都时代出版社出版发行(原蜀蓉棋艺出版社)

(成都市庆云南街 19 号 邮编: 610017)

新华书店经销

四川省南方印务有限公司印刷

850mm×1168mm

32 开 7.5 印张

181 千字

2003 年 9 月第 2 版

2003 年 9 月第 1 次印刷

印数: 1-5000 册

ISBN 7-80548-253-5 / G·254

定价: 13.80 元

电话(028) 86619530(综合类) 86613762(棋牌类) 86615250(发行部)

目 录

上篇 子力的性能

第一章	底线兵的运用	共 10 局	(2)
第二章	仕与相的运用	共 10 局	(16)
第三章	帅的威力	共 10 局	(29)
第四章	子力的配合	共 10 局	(43)
第五章	借炮使马	共 10 局	(56)
第六章	车马冷着	共 10 局	(70)
第七章	车炮联用	共 10 局	(82)
第八章	依势造型	连续催杀	共 10 局 (96)
第九章	子力位置	决定强弱	共 10 局 (108)
第十章	形势占优	以少胜多	共 7 局 (120)

下篇 象棋精巧实用残局

第一章	弃子	共 10 局	(129)
第二章	停着	共 10 局	(138)
第三章	捉吃	共 10 局	(149)
第四章	运调	共 10 局	(158)
第五章	围困	共 10 局	(170)
第六章	禁锢	共 10 局	(181)
第七章	阻挡	共 10 局	(189)
第八章	闪露	共 10 局	(198)
第九章	控制	共 10 局	(212)
第十章	拴链	共 10 局	(226)

上篇 子力的性能

众所周知,熟悉各种子力的性能,是一个值得研究探讨的问题。第一,它是一项重要的基本功训练。第二,一位棋手,只有当他善于运用各种子力,并能灵活的配合使用时,才能真正地解决有关全局的问题。第三,它是新老棋手都要接触的问题,对其认识深刻与否,往往能够表现出象棋思维境界的高低。第四,对弈,是从走子,用子开始。并且,经常是以子力的竭尽全力而告终。整个过程,各种子力的姿态形形色色,尽展其能。对于研究者来说,理应对其加以探索并从理论上适当地予以评价。基于以上四点,其重要意义,可想而知。正如初学者需要不断提高计算能力一样,熟悉子力性能,也常常是学棋者的当务之急。

历来名家皆主张“七子皆用,各尽其能”,这是对的。因为象棋的各兵种,独具特点,各有职司,并展其妙。本篇,以揭示子力的性能为主,用较大篇幅,详加阐述。演示了有关子力的协调配合,分章例举了马炮、车马、车炮的配合使用。最后三章是有关各子的运用与全局关系,通篇叙述是按逐步引伸的程序加以编写的。

篇中近百局,是从笔者的数百则棋局创作中选出的。主题鲜明,图式典型,具有代表性,作为示范。其中有些局势,具有想像力,可予爱好者一定的启发。所选局势,难易参半,这是考虑到读者水平不一之故。



第一章 底线兵的运用 共 10 局

“有车无老卒”是象棋中的通俗术语。其中，老卒（或老兵）指的就是“底线兵”。这句话说明，在车的配合下，“底线兵”仍能保持兵所固有的进攻威力。

事实上，许多例子表明，其他兵种若能密切协同其作战，仍然可以产生很强的攻击力。此外，“底线兵”的运用方法是多种多样的，具有研究价值。

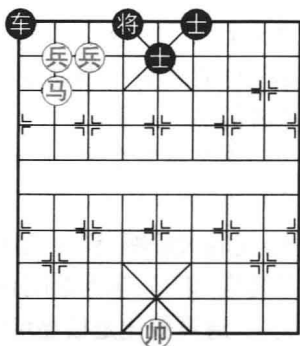
第一局

如（图一）红方的马双兵位置极佳，进攻方法很多。这种棋局适合于作习题用，初学者猜解它，既可锻炼进攻的敏感性，又能熟悉残棋着法的细腻性。

着法一：

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. 兵七平六 ^① | 将 4 平 5 |
| 2. 兵八平七 | 车 1 进 6 |
| 3. 兵七进一 | 车 1 平 5 |
| 4. 帅五平四 | 车 5 平 3 ^② |
| 5. 帅四平五 | 车 3 平 5 |
| 6. 帅五平四 | 车 5 平 3 |

（和棋）



（图一）

注：①平兵将军，直接攻将，是习惯走法。

②如改走车 5 退 4？马八退六！车 5 平 4，帅四平五车 4 平 5，帅五平四车 5 平 4，接着现行棋规，在二打一还的棋例中，必须二打

一方变着，所以黑方不能继续这样走下去。续走帅四平五车4平5，帅五平四车5平3？马六进七车3退5，兵六平七士5进4，后兵平六士6进5，帅四进一士5进6，兵七平六将5平6，帅四退一将6进1，后兵平五士4退5亦和。

着法二：

- 1.兵八进一^③ 车1平2 2.兵七进一 车2平3
3.马八进七 (和棋)

注：③红方有时会有错误的感觉，认为黑车的力量较强，结果直接弃兵，以求兑换成和。

着法三：

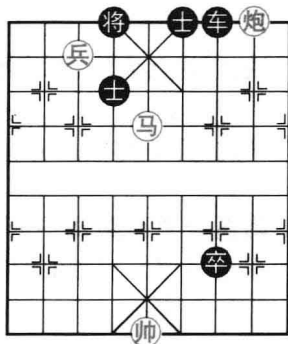
- 1.兵八平九!^④ 车1进1 2.兵七进一!!^⑤ 将4平5
3.马八退六 (红胜)

注：④这着紧逼，是进攻的关键之一。

⑤驱兵进入底线，形成“底线兵”的运用，构成“马兵帅”三子配合的典型杀法，是取胜的又一关键着法。

着法三变：(附图一)

- 1.马五退七!^⑥ 士4退5
2.马七进八 将4平5
3.兵七进一!^⑦ 车7平8
4.马八退六 车8进9
5.帅五进一 车8平4
6.马六进四 (红胜)



(附图一)

注：⑥许多初学者，在考虑这个题目时，往往顾虑红炮的丢失，在计算中常常对用马保炮发生兴趣，以致，忽略这步配合做杀的着法。

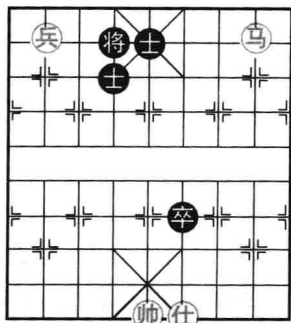
⑦进兵底线，形成典型杀棋，使黑车首尾难以相顾，无法防守。

第二局

马低兵对卒双士，是著名的残棋专题研究，一般情况下，黑棋可以守和。

如(图二)是其中的一个特例，红方可以采用底线兵控制法配合马帅，共同禁困黑方将与双士，制造捕捉黑卒的罗网。然后伺机跃马、追踪歼击黑卒而胜。

1. 兵八平七 将 4 退 1
2. 兵七进一!!① 将 4 进 1
3. 马三退二! 卒 6 进 1
4. 马二退三!② 卒 6 平 5
5. 马三进五 士 5 进 6
6. 马五进七! 将 4 平 5
7. 马七退六 (红胜)



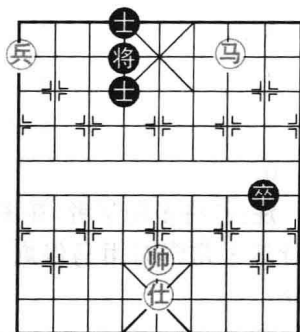
(图二)

注:①进兵底线,算度准确。机不可失,否则不易取胜。

②连续退马,以退为进,运转得法。此着如改走帅五进一卒6平7,马二退四士5进6,马四退六形成和棋。

附图一黑卒距离中心较远,红方仍可采用与图二相类似的方法取胜。

1. 兵九平八 士 4 进 5
2. 兵八平七 将 4 退 1
3. 兵七进一!! 将 4 进 1
4. 马三退二! 卒 8 进 1
5. 马二退一!③ 卒 8 平 9④
6. 马一进三 卒 9 进 1
7. 马三进五 (红胜)



(附图一)

注：③这步棋，算度细致，此时如错用停着，走仕五进四?? 卒 8 平 7，马二退四卒 7 平 6，帅五退一士 5 进 6，和棋。

④如改走士 5 退 6，马一进三士 4 退 5，马三退二，形成马底兵必胜双士的残局。

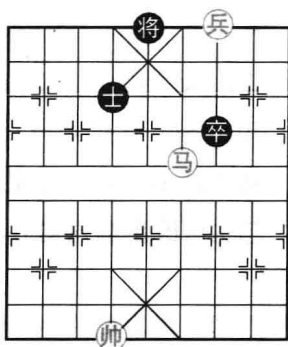
第三局

众所周知，单马可以取士，单马对于没有过河的兵（卒）也具有巧胜局。根据以上两点，加以引伸，排拟了如（图三）局势，即，马底兵对卒士。红方攻法较多，胜法巧妙。

着法一：

- | | |
|----------|------------|
| 1. 马四进三? | 卒 7 进 1! ① |
| 2. 兵三平四 | 将 5 平 4 |
| 3. 马三退四 | 将 4 进 1 ② |
| 4. 马四退五 | 将 4 平 5 |
| 5. 马五进六 | 将 5 平 6 |
| 6. 马六进四 | 将 6 退 1 |
| 7. 帅六平五 | 士 4 退 5 |

（和棋）



（图 三）

注：①如改走士 4 退 5? 马三退一! 士 5 进 4，马一进二卒 7 进 1，马二退四将 5 进 1，马四退三红胜。

②如错走卒 7 进 1?? 马四进二卒 7 平 6，马二进四，红胜。

着法二：

- | | | | |
|----------|------------|-----------|----------|
| 1. 马四进二? | 将 5 进 1! ③ | 2. 马二进三 | 将 5 平 6 |
| 3. 马三退四 | 士 4 退 5 | 4. 马四退三 ④ | 卒 7 进 1 |
| 5. 马三进一 | 将 6 进 1 | 6. 马一进三 | 士 5 进 4! |

（和棋）

象棋残局攻杀技巧

注：③如改走将5平4？马二进三卒7进1，马三退四将4平5，帅六进一！将5平4，兵三平四将4进1，兵四平五，红胜。

④改走马四退六，或马四退五，红方也难取胜。

着法三：

- | | | | |
|-----------------------|------|----------------------|-------------------|
| 1.马四进五!! ^⑤ | 卒7进1 | 2.马五进三 | 将5进1 ^⑥ |
| 3.帅六进一! | 将5平6 | 4.马三退四 | 将6进1 |
| 5.马四进六 | 将6平5 | 6.马六进五! ^⑦ | 将5退1 |
| 7.马五退三 | 将5平6 | 8.马三退四 | 将6进1 |
| 9.帅六平五 | 将6退1 | 10.马四进二 | (红胜) |

注：⑤进马捉卒，欲擒故纵，用意深远、击中要害。

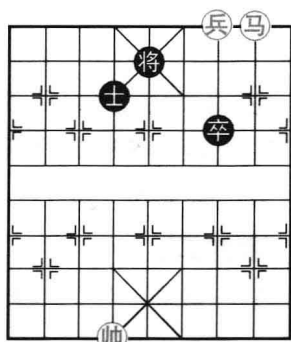
⑥如将5平4，则马三退四将4进1，兵三平四将4退1，帅六进一将4进1，兵四平五胜。

⑦也可改走马六退五，形成另外一种胜法。

附图一是本局的另外一种摆法。

- | | |
|-----------------------|------|
| 1.马二退一!! ^⑧ | 卒7进1 |
| 2.马一进三 | 将5平4 |
| 3.马三退四 | 将4退1 |
| 4.兵三平四 | 将4进1 |
| 5.兵四平五 | (红胜) |

注：⑧从表面上看这步棋像是舍近求远，实际上却是击中对方的要害，深藏奥妙。如改走马二退三？黑方应以将5平6，或将5进1，都会使红方一筹莫展。

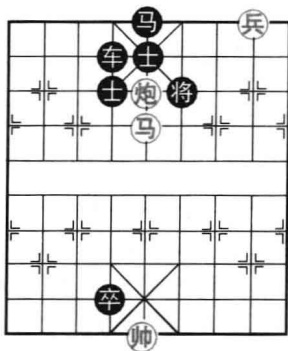


(附图一)

第四局

马炮配合使用,灵活多变,加入“底线兵”助威,内容焕然一新,更加精彩绝妙。如(图四)红方马炮帅兵四子可以展开正侧面进攻。由于黑方车卒随时有还击,因此,红方必须借重底线兵的助攻威力,连施杀手,节节催杀。

1. 马五退三 将6退1
2. 炮五平一! 马5进7
3. 炮一进一!① 将4退1②
4. 马三进四③ 马7进5
5. 兵二平三! 将6进1
6. 马四进二 马5退7
7. 炮一平三 车4退1
8. 马二退三 将6进1
9. 炮三平一 车4平7
10. 马三进二 车7进1
11. 炮一平三 (红胜)



(图四)

注:①虽然是简单的一步进炮“将军”,但是含意深刻。一则可以动摇黑马的防守,二来,使红炮控制了横二线,便于借机催杀。

②如改走马7进6,马三进五将6进1,炮一平六卒4平3,炮六平七!士5退4,炮七退一士4退5,马五退七将6退1,炮七退六,红胜。

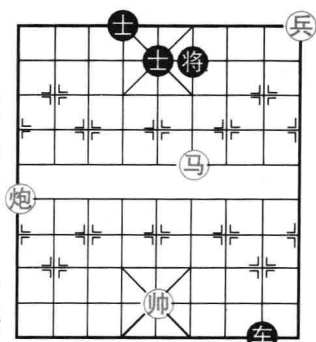
③妙着取胜。如错走兵二平三将6平5,马三进四将5平4,马四进六将4进1,炮一平二将4退1,炮二进一士5退6!兵三平四将4进1,黑胜。

第五局

如(图五)是“借炮使马”局,马借炮威,控制了要点,竟使灵活的黑车,毫无落脚之地。其中,底兵控制黑将,助攻有力。

1. 炮九平四 士5进6
2. 炮四退三! 车8平1!!^①
3. 兵一平二!^②[变一、二、三、四、五、六]

注:①黑方平边车是最强的应法,改走其他着法,红方速胜。仅举两例如下:甲、车8退7,马四退二士6退5,马二退四士5进6,马四进三红胜。乙、车8退2,兵一平二!车8平2,马四退三士6退5,马三进五将6退1,兵二平三将6平5,马五进六,红胜。



(图五)

②至此,黑方有如下六种主要应法,分述如下:

[变一]

- | | | | |
|---------|------|----------|------|
| 3. | 车1退2 | 4. 马四进二! | 士6退5 |
| 5. 马二退三 | 将6退1 | 6. 兵二平三 | 将6平5 |
| 7. 马三进二 | 车1平6 | 8. 马二进三 | 车6退6 |
| 9. 兵三平四 | (红胜) | | |

[变二]

- | | | | |
|---------|------|---------|-------------------|
| 3. | 车1退3 | 4. 兵二平三 | 车1平3 ^③ |
| 5. 马四进二 | 士6退5 | 6. 马二退三 | 将6进1 |
| 7. 马三退四 | (红胜) | | |

注:③如改走车1退3,马四退二士6退5,马二退四士5进6,马四进三士6退5,马三进二将6进1,马二退四,杀。

[变三]

3. …… 车1退4 4. 马四退二 士6退5
 5. 马二退四! 士5进6 6. 马四进三 士6退5
 7. 兵二平三! 车1进1!④ 8. 马三退四 士5进6
 9. 马四退二 士6退5 10. 马二进三 将6进1
 11. 马三退四 (红胜)

注:④如改走车1退2或车1平3,红方进马“将军”之后速杀速胜。

[变四]

3. …… 车1退5⑤ 4. 马四退二 士6退5
 5. 马二进三 将6退1 6. 炮四平一 (红胜)

注:⑤黑车试图在中路还击,却暴露了左侧边线无法防守的弱点,红方可以乘虚而入。

[变五]

3. …… 车1退6 4. 马四退二 士6退6
 5. 马二退四 士5进6 6. 马四进三 士6退5
 7. 兵二平三! 车1平8⑥ 8. 马三退四 士5进6
 9. 马四进二 士6退5 10. 马二进四 (红胜)

注:⑥如改走车1进3,马三退四士5进6,马四退二!士6退5,马二进三,红胜。

[变六]

3. …… 车1退7 4. 马四退二 士6退5
 5. 马二进三 车1平7 6. 马三退四 士5进6
 7. 马四进二 (红胜)

通过以上六个变例,可以看到,红马在炮的帮助下,借“将军”之便,随时可以转换方位,不仅控制了中路的所有点,保证了

帥

仕

相

馬

車

象棋残局攻杀技巧

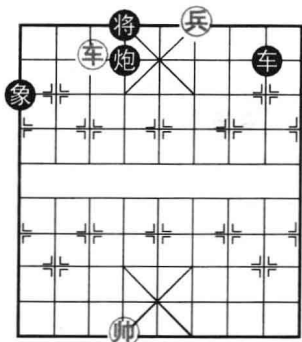
红帅的攻击力量。并且，控制着棋盘纵横线上的许多点，构成了“面”上的压力，限制了黑车的施展。另外，底线兵的作用很大，控制黑将，协助做杀，防止黑车换炮等等。

第六局

车是象棋中最强悍的子力，缺乏一定战斗力的老兵（或卒）与其配合使用，经常获得出人意料的良好效果。民间中流传着，“有车无老卒”这句俗语，正是真切的写照。车与底兵配合，具有实用价值，也是残排局研究的重要课题。

如（图六）正是车与底兵巧妙配合局。通过着着紧逼，可以形成“海底搜山”之势而胜。

1. 车七平八 车8进8
2. 帅六进一 车8退1
3. 帅六进一^① 车8退1
4. 帅六退一 炮4进6
5. 车八平五 车8退7
6. 车五退六^② 炮4退1
7. 车五进一 炮4退1
8. 车五进一 炮4退1
9. 车五进一 炮4退1
10. 车五进一 炮4退1
11. 车五进一 将4进1^③
12. 车五平六 将4平5^④
13. 车六进一^⑤ 将5进1
14. 车六进一! 将5平6
15. 车六平五 将6退1
16. 帅六平五^⑥ 车8进2
17. 兵六平七 象1进3
18. 车五平四 (红胜)



（图六）

注：①厮拼之中，争先为上。切忌为对方所用。比如此时倘若退帅，则失策，被黑方借机利用，抢先一步，求得和棋。即：帅六退一

炮4进7,帅六平五炮4平5!车八平五车8平6,黑炮守中,和棋。

②针对黑方子力凌乱,来不及防守,红方退车驱炮追杀,可以乘虚而入。

③以上五着,连续紧逼,终有尽头,黑炮再难退步,若走炮4退1,车五进二,杀。

④至此,形成车兵对车象残棋,恰是“海底搜山”势。

⑤这步“顿挫”很重要,逼使黑将高升之后,切断了车象的联防,赢得了时间,展开底线攻势,锐不可当。

⑥也可改走兵六平七,同样可胜。

第七局

上一局车底兵配合,战胜了车炮。通过联想、虚拟、试验,终于设计成功了类似的战胜车马棋局。

如(图七)表面上虽然与上局相仿,然而在攻法上却截然不同。红方采用的是“兑换战术”,转成禁困局势而胜。

1.兵七平六^①[变一、二]

注:①至此,黑方有两种应法,分述

如下:

[变一]

1.…… 马6退4?

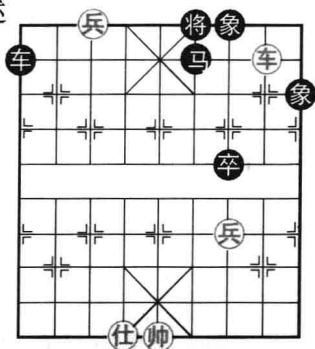
2.车二平九 马4进5^②

3.车九进一 将6进1

4.车九平五! 将6进1

5.帅五进一 将6退1

6.车五退二 (红胜)



(图七)

注:②黑马的位置虽佳,黑方的7路象是底象,不能守和。

[变二]

- | | | | |
|------------------------|---------|------------------------|----------------------|
| 1. …… | 车 1 平 5 | 2. 帅五平四 | 车 5 平 4 |
| 3. 仕六进五! | 车 4 平 5 | 4. 仕五进六!! ^③ | 车 5 平 4 |
| 5. 帅四进一! | 车 4 平 1 | 6. 车二退二! ^④ | 车 1 平 5 |
| 7. 车二平四 | 车 5 平 4 | 8. 帅四退一!! ^⑤ | 车 4 平 5 |
| 9. 车四退一!! ^⑥ | 车 5 平 4 | 10. 车四退四 | 车 4 平 5 ^⑦ |
| 11. 车四平五!! | 车 5 进 7 | 12. 仕六退五 | 卒 7 进 1 |
| 13. 兵三进一 | 象 9 进 7 | 14. 兵三进一 | 象 7 进 9 |
| 15. 兵三平二 | 象 9 退 7 | 16. 兵二进一 | 象 7 进 9 |
| 17. 帅四进一 | 象 9 退 7 | 18. 兵二平一 | 象 7 进 9 |
| 19. 兵一进一 | (困毙) | | |

注:③红方两步运仕,用意深远,具有防守底线的作用,为尔后兑车创造条件。

④红车改变了进攻方向,运用自如。

⑤退帅,预谋深远,具有全局观点。它为己方退车,兑车做好准备。并且,估算到兑车以后,可以困死黑方。

⑥重要的停着,以此谋取兑车的时机。

⑦演变到此,一切都清楚了,黑车只有 4、5 两路防守法,所以红方六路仕,具有守护底线的作用。

现在,红方只要采用,“兑车法”破坏黑方的防线,即可迎刃而解,困毙黑方。

第八局

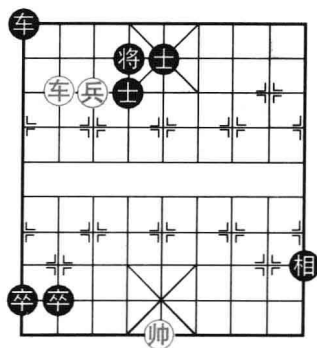
如(图八)黑方虽有双卒,子力较优,但它们阻挡了黑车的“将军”。使该车丧失了灵活运转的功能,并成了遭受致命打击的弱点。该局的设计以变三为主,是底线兵的又一妙用。

1. 车八退一^①[变一、二、三]

注:①退车之后,可以兼顾两翼,能够充分发挥车的灵活性,其他攻法,不易奏效。至此,黑方有三种应法,分述如下:

[变一]

- | | |
|---------|----------------------|
| 1. …… | 将 4 退 1? |
| 2. 车八平二 | 士 5 退 6 |
| 3. 兵七平六 | 车 1 进 1 |
| 4. 车二平八 | 车 1 平 5 ^② |
| 5. 帅五平六 | (红胜) |



(图八)

注:②如改走车 1 退 1, 兵六进一将 4 进 1, 车八平六, 红胜。

[变二]

- | | | | |
|----------|----------------------|----------|----------------------|
| 1. …… | 车 1 进 1 ^③ | 2. 车八平二! | 卒 2 平 3 ^④ |
| 3. 兵七平六! | 士 5 进 4 | 4. 车二进二 | 士 4 退 5 |
| 5. 车二平五 | 将 4 退 1 | 6. 车五平九 | (红胜) |

注:③黑方进车防守,造成了该车受攻的局面。

④如改走将 4 退 1, 车二进三将 4 进 1, 车二平七红胜。

[变三]

- | | | | |
|------------------------|-----------------------|------------------------|---------|
| 1. …… | 车 1 平 3! ^⑤ | 2. 车八平七!! ^⑥ | 将 4 退 1 |
| 3. 兵七进一 | 车 3 平 1 | 4. 兵七进一! | 将 4 平 5 |
| 5. 兵七平八!! ^⑦ | 车 1 平 2 | 6. 车七平二 | 将 5 平 6 |
| 7. 车二进三 | 将 6 进 1 | 8. 车二平八 ^⑧ | 卒 2 平 3 |
| 9. 车八退三 | 将 6 退 1 | 10. 车八平四 | 将 6 平 5 |
| 11. 车四平二 | 将 5 平 6 | 12. 车二进三 | 将 6 进 1 |
| 13. 车二退八 | 卒 1 平 2 | 14. 车二平四 | 士 5 进 6 |
| 15. 帅五平四 | 士 4 退 5 | 16. 车四平二 | 士 5 进 4 |