

本书棋谱由吉林省象棋大赛冠军 张新军、权德力审校

象棋

残局的破与解

XIANGQI CANJU DE PO YU JIE

赵鹏宇 编著

吉林摄影出版社

本书棋谱由吉林省象棋大赛冠军 张新军、权德力审校

象棋

残局的破与解

XIANGQI CANJU DE PO YU JIE

赵鹏宇 编著

· 长春 ·

图书在版编目(CIP)数据

象棋残局的破与解 / 赵鹏宇编著. — 长春: 吉林摄影出版社, 2016.9
ISBN 978-7-5498-2493-9

I. ①象… II. ①赵… III. ①中国象棋-残局(棋类运动) IV. ①G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 021577 号

象棋残局的破与解

XIANGQI CANJU DE PO YU JIE

编 著	赵鹏宇
出 版 人	孙洪军
责任编辑	李乡状
封面设计	圣泽文化
美术编辑	马 琳 孙 辉
开 本	710mm × 1000mm 1/16
字 数	120 千字
印 张	14
印 数	1—3000 册
版 次	2016 年 9 月第 1 版
印 次	2017 年 5 月第 1 次印刷
出 版	吉林摄影出版社
发 行	吉林摄影出版社
地 址	长春市泰来街 1825 号 邮编: 130062
电 话	总编办: 0431-86012616 发行科: 0431-86012828
网 址	www.jlsychs.net
经 销	全国各地新华书店
印 刷	北京海德伟业印务有限公司

ISBN 978-7-5498-2493-9 定价: 28.00 元

版权所有 侵权必究

[illegible]1



第二节 对残局的研究	20
一、学习正常开局衍生的残局	20
二、残局谱例学习阶段	22
三、正式残局对弈练习	23
第三节 残局棋势的解读	25
第三章 象棋残局子力组合对抗案例	
一、马 + 兵	29
马兵对阵双士象	29
马兵对阵单象士	29
马兵对阵单炮	30
马兵对阵单马	30
马兵对阵炮单士	31
马兵对阵炮单象	34
马兵对阵炮双象	37
马双兵对阵单马双士象	40
马双兵对阵单炮士象全	44
二、车 + 兵	48
车兵对阵单车	48
车兵对阵单士象	51
车兵仕对阵车单士	54
车兵对阵马士象全	58
车兵对阵炮士象全	63

车兵相对阵车单士	66
车兵对阵车单象	66
三、马 + 炮	70
马炮对阵士象全	70
马炮仕相全对阵马士象全	73
马炮仕相全对阵炮士象全	77
四、车 + 双兵	81
车双兵对阵车士象全	81
车双兵仕相全对阵车士象全	85
五、马 + 炮 + 双兵	89
马炮双兵仕相全对阵马炮士象全	89
马炮双兵单缺仕对阵马炮士象全	96
六、双车和“双车+?”	106
双车对阵马炮士象全	106
双车对阵车炮双士	106
双车对阵车马双士	113

第四章 中国古代象棋残局名谱

《七星聚会》	125
《七星聚会》走法例解	126
例局（一）3步，黑胜	129
例局（二）11步，黑胜	131
例局（三）14步，黑胜	136

例局 (四) 28 步, 红胜	139
例局 (五) 32 步, 和棋	144
《尺蚓降龙》	148
《尺蚓降龙》走法例解	149
《尺蚓降龙》谱例 (一)	151
例局 (一) 11 步, 黑胜	153
例局 (二) 31 步, 和棋	157
例局 (三) 21 步, 红胜	165
例局 (四) 17 步, 黑胜	170
《尺蚓降龙》谱例 (二)	176
例局 24 步, 红胜或和棋	178
《野马躁田》	187
《野马躁田》走法例解	188
例局 (一) 27 步, 黑胜	191
例局 (二) 43 步, 黑胜或 29 步, 黑胜	198
《千里独行》	208
《千里独行》走法例解	209
例局 15 步, 红胜	121

第一节 象棋残局的定义

象棋残局在一般情况下是指双方的主力经历一轮拼杀之后彼此都已经损失了半数或半数以上子力，接近图穷匕见状态的情况。由于留在棋盘上的棋子数量和身份各不相同，双方各有其优势和短板，加上各自阵营中剩余的攻击性子力基本已经不成对，最终能担当制胜任务的棋子彼此都十分明确。因此无论攻防，哪一方都不能轻率地移动棋子的位置，需要谨慎策划接下来的行走方案。这种十分考量对弈双方意志、智慧和棋步心算能力的情况，在象棋中被称为“残局”。

残局既有临门一脚的制胜机会，也有一着不慎被对手反击突破的风险。象棋对弈，开局阶段，双方的接触通常不会在第一时间即行展开，而是将注意力集中在对对手的观察和对本方子力布局的营建上。到了中局阶段，双方的相互攻防往来达到了一个高峰，并互有损伤。这是因为，一些流行布局的开局阶段的攻守规律已经为棋手们所广泛认识，双方的着法在这一阶段不会有太多的意外变化，中局继承了开局阶段的基本棋子动向，在这个阶段较大规模的子力交换会使双方可用子力的条件和彼此形势的优劣拉开一定的差距，这直接影响了残局阶段双方对弈的特性。前面这些阶段，在残局中被称为“序战”，因为它们之前的交锋铺垫才形成了后期子力和局势的差距，到了残局这一阶段双方残留棋子数量有限，拼杀通常不激烈，但是双方的每一回合行动都与胜负结果之间紧密相连，当双方实力

相当时，棋手需要发挥最缜密的思考和棋步组织，才能在场占据更有利的地位。

根据这一特点，对残局可以这样进行定义：在从开局起始的完整对局当中，双方在中局之后互有往来形成的优劣定势状态作为一个阶段性节点，与前面双方基本还处于势均力敌的对抗状态形成明显分界。之后需要重新针对局势制定战术策略，这是残局最原始的形态，也是正常对弈结束后复盘中的一个阶段性组成部分。

当然，“残局”也并不仅仅指的是这种内容，它在民间还有其他两种定义。

首先，根据我国的传统象棋教授理念，对于已经学会了基本象棋规则和走法的年轻玩家和初学者来说，开局并不是最初应当学习的技术。相反，根据各种自行制作或历史上流传的残局谱例进行的对抗练习被许多成熟棋手用作教育新人的入门课程，其意义相当于令象棋初学者快速掌握象棋对抗和局势辨别能力的“跨级培训班”。这是一种粗粝而不粗糙的经验吸收方式，相比有完整的开局、中局的棋局，残局跳过了留给双方玩家进





行各自布局的时间，而是直接以各种已经发生过攻守交换后的棋局，双方的条件处于不对等状态。不过和从最初开始对弈不同的是，残局对弈，受教一方的初学者是可以自由选择其中红黑棋其中一方，以求胜或在劣势局面下求和为目标。初学者要学会辨别双方在局中所拥有的条件和后续发展情况，并争取以各种方法达到自己的战略目的。因此可以说，残局其实是一种另类的对弈开局。这是残局的其中一种存在方式。

对比上面所说的这种情况，另一种概念下的“残局”对于普通人来说则要常见得多。那就是在街边市井常见的“残棋”。这种残局和前者是有着历史渊源的，它可以說是古代有偿擂台棋赛制度的一种浓缩和变体，同时吸收了传统残局教学的形式，由此形成了一种技术性博彩。其具体走棋规则并不统一，视摆局者的具体意愿而定，有些情况下可以由前来应战的棋手先行挑选红方和黑方之一入局，有的则不可以。和完整开局一样，每种情况下，双方都必须遵守红方先走的基本规则，这一限制条件绝大多数情况下本身就是保证擂主一方获胜的整套方案的组成部分，因此是不能打破的。换句话说，这种残局通常是针对应战方设计的必败局。

这种残局进行的方式通常表现为由一位擂主（即摆局者）提供一套或几套盘面剩余子数和摆放状态不固定的残局，由挑战者担任红黑其中一方与擂主扮演的另一方进行对弈，由挑战者押注一定数额的钱款。当挑战者获胜或打和即为赢方，可以获得擂主高于预押金额数倍的奖金。反之，如果擂主胜利，预押的钱款归擂主所有。这是一种从古代开始就已经在民间十分常见的象棋博彩形式，擂主一方一般都有着比较高的棋艺，熟记有一定难度的多种残局谱例，而且在同一例残局中无论使用红黑哪一方时都有着多套可供在对方使用各种着法时仍能保证胜利的方案，以保证挑战者获胜的几率被压至最低。可以说，在这种残局挑战当中，挑战者面对的利润和棋局的难度是成正比的，但他们置身的棋局并不公平，不仅是因为棋局本身的结构设计完全掌握在擂主手里，也是因为双方对残局谱例的针对性



研究深度相去甚远。从很久以前，这种挑战行为中攫利的意义就已经超过了棋手切磋交流的意义，因此是一种不值得提倡的残局技术竞比活动。

不过，凡事应当从两面来看，由于残局对弈对玩家的子力运用和局面辨识能力有着比较好的提升作用，去除了金钱赌注的残局擂台赛，仍然不失为一种棋手之间彼此挑战和自我锻炼的良好方式。在对自己的棋艺比较有信心 的情况下，有意识地从劣势一方的角度入局，与不同风格、不同技术水平的对手交战，是快速挖掘场上灵活机变能力的一种捷径。如果能有效利用，对于实战对抗中人们心理和技术素养的成长都会有不小的帮助作用。以上描述的这两类残局，也就是在民间俗称的“实用残局”和“江湖残局”。



第二节 象棋残局的形成

象棋的残局是棋局处于深度交战的一种状态，常见的残局通常表现为如下形式：双方的棋子经过了一系列的走动之后分布于棋盘上己方和敌方的各个区域，并有部分棋子已经被“消灭”，不在棋盘上继续发挥功用。换句话说，残局是双方已经进行了一段时间、棋子阵容不完整且彼此交错的棋局形式。残局没有一个标准的步数定义，不过通常能够被以残局之名冠之的局面，距离最终得出结果往往步数剩余并不很多。而且尽管红黑之间必然以其中一方胜利或者双方和棋作为结局，但是一套残局所属的结果往往都是固定的。因为经过前期消耗和棋子位置变动形成的条件制约之下，优劣势对比已经形成，这种情况下，想要摆脱可能性最大的一类结局是非常不容易的。

作为一种带有一定混沌数学特色的对弈游戏，象棋的每颗棋子都是一系列有意义函数中的一例，局面形势的定义因为它们的具体位置、状态以及双方每一个落子回合在棋盘上“存活”与否而随时发生着变化，这意味着，在棋盘上，量性和质性、战术和战略、宏观动态与微观动态同样处于演变的进行时状态之中，棋盘规则是唯一支持、同时又是约束着这套系统运行的恒逻辑。在一位棋手走出第一步之后，接下来棋盘上所有子力的行动都与这一步之间有着或直接或间接、或强烈或微弱的关联。如果将双方的胜负或和棋视为结果，那么根据辩证唯物主义理论，这个结果和第一步

走棋之间有着非必然却固定存在的关系，而越是靠后并且越是关乎重要子力存活的棋步，与盘面局势所导向的其中一个或几个最终结局之间的关系也就越接近。

举一个不是十分恰当的形式发展模型为例：从第三方角度抽离来看，随着盘面形势自残局开始的逐步发展，随着每次平行选择机会的出现，会产生好几种通往平行分支的结局路线。同一个大方向上同时包含了发展为几种结局的机会，不同的路线之间有时又是通往同一个结果的。但要注意的是，这种演变方向是单向的，因为当盘面上的棋子数量变得越来越少，盘面局势与当前路线上一种可能性最大的结局之间发生异向演变的可能性也会因为扭转局势的因素影响变少变得越小。因为各种条件组成的综合形式变得不易令处于劣势的一方翻身占据上风。不过，这只是理论上的情况而已。在古代名局之中，也有一些通过巧妙的走步重新占据主动并把握住机会实现的案例，只是这种机会通常需要由双方的棋子交互行动导致的局势中引申而成。因此除了个人能力之外，想要实现这种逆转也有一定的机会成分在其中。



第三节 残局对阵的知识

通常，象棋对弈的双方通过开局的试探，中局的厮杀兑子，对彼此的棋力都有了一定了解，双方的条件优劣情况也已经出现了或显著或轻微的差别，仅截取此时的棋局来看，之后进入的就是一种双方处于非对称、不公平状态下的对抗。这个对比状态出现的时机并没有标准的界限，因为象棋是一种既有可能在双方数十步的较量后分出输赢也有可能将对弈延伸至百步以上的游戏，其棋局的潜在发展方向由玩家双方的具体棋力、战术运用决定，具有相当多的不确定因素。目前我们所见到的残局，都是由已经分出胜负的棋局结局复盘反推至中局后期形成的，在它可能形成的三个结果中（红胜、黑胜、和棋）至少有一个是已经经过实验验证的，但这并不意味着另外两种结果的出现是不可能的。在对弈过程中形成的残局，具体会分为多种不同情况，这是因为根据双方剩余的子力数量、占据位置的关键与否、作战意志的强弱区别、双方行棋技术也就是棋艺的高下都会对结局产生一定的影响。很多情况下，由一种结局复盘重摆而成的残局即便依旧延续了同一结果，但是在达成制胜目标的棋子、制胜的具体方式等方面也往往存在着与最初版本结局的不同之处。

在上述的诸多因素当中，对弈双方的综合棋力差距对于结局的影响是最为关键的。因为这个条件涉及了玩家的判断力、观察力以及对后续棋步的推理能力。在一些残局挑战比赛或游戏中，擂主设置的残局通常可能包

含一些误导性的盘面状态：例如故意将棋步还原到其中一方遭遇不可避免的劣势或重要子力损失前的几步；又比如，在原结局复盘的基础上，为可能发展为绝对劣势一方的真实阵容增添几枚处于非重要位置的棋子，使应战的玩家不易分清盘面局势而掉以轻心，做出错误的阵容方面选择或大意对待棋局，在残局对弈中落入劣势状态。因此，玩家对棋局的综合分析和控制能力是残局对弈取胜最为关键的因素所在。根据玩家双方的棋力对比状态，残局对弈可以大致分为三种情况：

第一种情况，挑战者的棋力比擂主要高。这是一种比较理想的情况，象棋是一种制胜因素繁多而微妙的策略游戏，像我们前面提到的那样。相应地，玩家的综合棋力高低也是由多个方面的素质共同促成的结果。也就意味着，棋力的高下差距是分为相对差距和绝对差距两种情况的。一般来说，进行对弈的双方存在绝对差距的情况很少。可能有些玩家对部分棋子组合的运用能力较强，也可能有些玩家对单个棋子的战术运用水准较高，或者专门精擅快速进攻、防御反击等全面棋子调动战术。同时具备以上能力项目越多的玩家，综合棋力也就越高。对弈双方掌握的优势各不相同，可能存在交集，也可能彼此恰好相克相对，但这仅仅是针对开局而言的。而残局是一个不对等的对抗环境，在正常对局至残局状态下，综合棋力较高的一方会占据上风，成为场上拥有优势地位的一方。

但是和标准对局不同的是，以残局入场时，擂主一方通常有着知晓残局内情的优势。在这一点上，挑战者只能凭借对棋子分布状态和双方棋子残余数量来判断入局执红还是执黑。这其实是对挑战者基本能力的一种抵消，如果挑战者本身的综合水平整体高于擂主较多，在执不利一方的阵容时仍然有一定可能求和甚至求胜。但是也要具体看残局中留给双方的操作空间，如果距离倒推残局既定结局的剩余步数太少，挑战者一方很难摆脱被擂主套入走向某一种既定结局的棋步顺序当中来。不过，这恰恰也是残局能迫使挑战者挖空心思在有限条件下拓展出活路的原因所在。前面所说



的用残局训练新棋手可以达到快速成长的效果，就是通过残局的这种特性实现的。

第二种情况，对弈双方的棋力基本相当。在正常开局进入到残局状态下，棋力相当的双方对弈结果比较难以预料，彼此胜负与和棋的出现可能性较为平均，无法单独作为一种标志性的结果和这种棋手水平对比情况进行挂钩。不过如果是直接从残局入局的话，擂主占据的先天优势就会为其提供很大的主动权，以相等的棋力，挑战者容易陷入到被压制的境地。这就意味着，用见招拆招的方式应对对手很难打开出路。加上在残局背景下，由于场上的棋子总数较少，距离擂主既定的结局方案所需步数又相对有限，我方可能使用的所有棋步几乎都已经在对方的方案中被制定好了对策，情况本身不允许走太过轻率的“闲棋”，而且遮掩自己的行棋意图对于挑战者一方来说已经没有什么意义了。这种情况下，由于求胜难度相对较大，应以求和作为第一目标，相对应地可以在一定程度上减少对自身可利用棋子行动的限制。同时，需要作为挑战者的棋手对局势有较好的观察能力，查找出对方可能为自己设计的行棋陷阱，先保证不露出破绽被对方一击致命。在此基础上，通过收缩子力堵塞通道、针对对方关键攻击子力进行兑子破局等方法，迫使对手无法使用既定方案占据胜机，这是一种比较无奈的打法。

第三种情况，擂主一方的棋力高于挑战者。这种情况主要是针对残局入场而言的。正常的双方从标准开局入场对弈，无论孰强孰弱都是从拥有对等的盘面子力资源和条件起步的公平局面。综合棋力较高的一方拥有的最主要优势，也不过是对棋局中对手可能使用的各种战术及其相应的破解方法熟悉程度很高而已。能力上的差别在开局之后一段时间才能显现出来，但中局拉大优劣势差距的速度却很快，这就使得对弈进入残局的速度同样远高于前两种情况下双方对弈中进入同一阶段的速度。这种情况下，正常开局到残局阶段（如果以一方重要子力被大量歼灭为节点，如主要的

机动战斗力“车”“马”“炮”两套共6枚棋子与对方之间的残存数量差距达到4枚时), 弱势一方的抵抗力通常已经被严重削弱, 场上残留的子力阵容没有什么可值得期待的作为了。也就是说, 残局所指向的结果无论从表面还是实际上都已经完全倾向棋力较高的一方, 不存在翻盘的可能。这就意味着, 这种情况下的残局其实已经等于宣告了结果。而且执红黑的双方身份从一开始就已经固定, 不存在在残局阶段临时挑选的概念, 残局在这种悬殊的差距下是没有实际意义的。

而从残局入场则不然, 擂主的优势高于挑战者, 且拥有了解残局两方阵容制胜方案的有利条件。但是由于可以自由挑选红方和黑方执棋, 挑战者尽管获胜希望渺茫, 但是理性判断双方局势并在局中谨慎运用手中的棋子, 仍然有一定的求和机会, 只是难度将会非常高。因为综合能力上相距对方缺失的程度太高, 所以应当在兑子甚至兑帅(将)的基础上尽可能结

