

黄少龙 等 编著

象棋

快

棋中局技巧

北京体育大学出版社

● 象棋快棋技巧丛书 ●

# 象棋快棋中局技巧

黄少龙 黄杰雄 编著

北京体育大学出版社

策划编辑:李 飞

责任编辑:李 飞

审稿编辑:鲁 牧

责任校对:静 一

责任印制:长 立 陈 莎

**图书在版编目(CIP)数据**

象棋快棋中局技巧/黄少龙,黄杰雄编著. - 北京:北京体育大学出版社,2001.1

(象棋快棋技巧丛书)

ISBN 7-81051-517-9

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 38093 号

**象棋快棋中局技巧**

黄少龙 黄杰雄 编著

北京体育大学出版社出版发行  
(北京·中关村北大街 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销  
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:787×1092 毫米 1/32

印张:8.25

定价:12.00 元

2001 年 3 月第 1 版第 2 次印刷

印数:5001—11000 册

ISBN 7-81051-517-9/G·446

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

# 前 言

实战中局是象棋快棋战中最为激烈复杂和承上启下的阶段，也是全局对垒中得失与胜负的关键。提高中局拚杀实力，有助于提高棋手的棋力水平，这已是当今棋界的共识。

然而，快棋战的中局取势与获胜之机，往往有如昙花一现，稍纵即逝。因此，中局各种战术的应用是快棋战中的重要组成部分，一旦能深刻领会和灵活运用各种临场决策技巧和心理战术，且熟练掌握其中要领和主要变化，就能在快棋实战中争先取势或谋子扩优，为残棋决战打下良好的基础。

本书在阐述快棋中局战的基本理论之后，精选了大量快棋实战局例，详加分析，以使读者对有关技巧有深刻的理解。

本书稿在撰写过程中，得到象棋名手段雅丽女士的大力协助，在此表示感谢。

作 者

1998 年 7 月

# 目 录

|                     |      |
|---------------------|------|
| 第一章 中局审局与决策 .....   | (1)  |
| 第一节 直觉判断 .....      | (1)  |
| 第二节 打击缺陷 .....      | (7)  |
| 第三节 冒险策略 .....      | (16) |
| 第四节 当机立断 .....      | (24) |
| 第二章 适应快棋中局的特点 ..... | (32) |
| 第一节 防止超时作负 .....    | (32) |
| 第二节 尽量避免漏着 .....    | (51) |
| 第三章 适应快棋的心理训练 ..... | (67) |
| 第一节 培养观察力 .....     | (67) |
| 第二节 增强记忆力 .....     | (72) |
| 第三节 锻炼意志力 .....     | (89) |
| 第四章 实战谋子 .....      | (96) |
| (65局~112局)          |      |

第五章 实战取势..... (161)

(113局~149局)

第六章 实战攻杀..... (212)

(150~176局)

# 第一章 中局审局与决策

快棋中局与普通中局有一个共同点，就是先审局然后作出决策。审局是棋手对棋局形势的认识，并据此作出棋战的决策，走出棋步。但棋局是不断变化的，随着新形势的出现，需要进行新的审局，作出新的决策。

审局的要求，就是确认当前局面的优劣，以及棋局发展前景的优势。前者称为静态分析。后者属于动态分析。为此棋手要从双方物质力量、空间控制、阵形结构、攻击威胁等诸因素进行分析，然后综合起来进行比较，辨别谁优谁劣。

中局阶段，棋势千变万化，无谱可循，要求审局与决策尽可能正确。尤其是快棋中局，与普通棋中局又有不同，突出一个“快”字，所以，审局要依靠棋感。作出直觉判断，决策侧重攻击、快速反应、果断等。

## 第一节 直觉判断

在快棋中，由于时间紧迫，棋手不可能将所有棋路变化计算清楚。而只能根据局面直觉作出初步判断。所谓局面直

觉，即棋手对当前棋局形势的第一感觉，这来源于棋手的实战经验及理论体会，面对临场棋局产生的一种预感。这种对局面的瞬时反应。缺乏深刻的分析，有时正确也有时不完全正确。甚至会发生错误。快棋中的直觉判断，要争取基本正确，避免错觉，以获得较多的占优机会。

直觉判断是棋战双方进入中局搏杀后，为准确摆正棋战中的攻与守、子与势、计划与应变等敏感问题，而正确作出对眼前局面形势判断的一种瞬时反应和临场决策。当我方阵势十分巩固，无后顾之忧，而对方局部出现空虚时，则可全力进攻；当双方面临对攻，各有千秋，互有顾忌时，应寓攻于守，攻守兼备，防止对方入侵；当局势与己不利，勉强进攻也不能奏效时，则应考虑全力防守，尽力通过竞子以削弱对方攻势。同时，当棋战双方的局面出现得子又得势时，即可速取；出现失子得势时，即要以取势为主，并伺机反击，以尽快谋和或夺回失子取胜。总之，在激烈地中盘厮杀中，一旦发现原定计划有误，即应迅速改变，作出新的更切合实际的临场决策，以尽快适应新局势发展的需求，只有这样才能准备驾驭局势，才能在败势下求和，在均势中扩先，在优势时取胜，最终达到越战越勇，百战不殆的目的。

在对弈中，回窝心马是常见的一种子力结构，但如不及时化解，会造成危险。即被对方用中炮钉住之后，老将不能动弹。炮方运用其他子力配合攻杀，例如肋车胁士、马跳卧槽式挂角、炮打闷宫等，都使马方难以抵挡。所以，实战中对方出现窝心马，我方就立即产生一种局面直觉，设法运用中炮钉住。

## 第1局 弃车镇炮

如(图1),黑炮瞄车的同时,又有盘河马咬马,轮到红方走。初步想法是逃车二退三兼保马,则马4进6,车二平四,马5进7,黑势不错。

注意此时黑有一只窝心马,而红又有一门当头炮,此种局面直觉引导红方产生弃车的想法,着法红先:

1. 马四进六 炮2平8
2. 炮五进四 .....

红实现中炮钉住窝心马的计划,下一步的问题是如何运用另外的马炮攻杀。

2. .... 卒7进1

如改车1平2,炮八平三,炮8平7,炮三进五,车2进3,马六进五,象7进5,炮三进二杀。

3. 马六进四 炮8平6      4. 炮八进五 炮6退1
5. 炮五退一 车1平2      6. 马四进六

红胜。

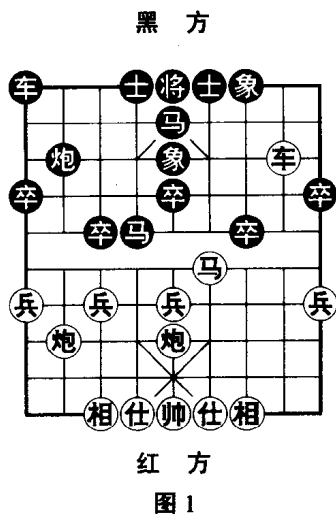
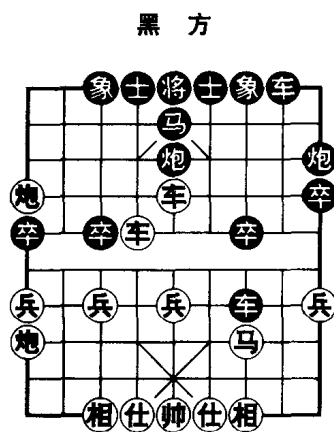


图1

## 第2局 炮钉窝马



红方

图2

如(图2),黑车捉马,轮到红方走,如按随手相三进五用炮保马,则黑马5进3,车五平七,马3进1,车七平九,兑子后局面平稳,红错过了机会。

如凭局面直觉,注意到黑窝心马弊病,红又有过河边炮助战,就会产生弃车再摆中炮的构思。着法红先:

1. 车五进一 象7进5

如改象3进5,车六进三,马5进7,前炮进三,士4进

5,后炮平八再沉底杀。

2. 前炮平五 车8进3

如改车7进1,仕六进五,车7平2,帅五平六,再用肋车吃底士杀。

3. 炮九平五 .....

红实现中炮钉窝心马计划,此炮能站得住脚,是因为担子中炮的保护。

3. .... 车7进1 4. 仕六进五 车7平5

5. 帅五平六 车8平5 6. 车六进四

红胜。

### 第3局 舍马取势

如(图3),黑骑河炮打串,红本可马五进七连环,仍能保持先手。但红凭局面直觉,设想挥炮打卒弃马,兑车之后又有炮打中卒钉窝心马的优势。着法红先:

1. 炮七平三 炮8平4
2. 车二进九 马7退8
3. 炮五进四 .....

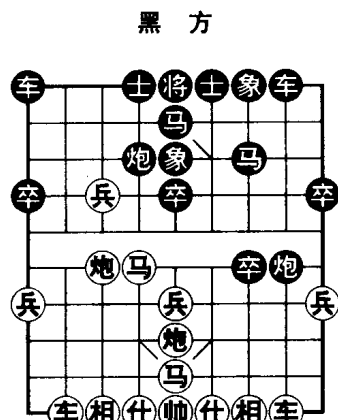
红实现计划,中炮暂时能站住脚,因黑不能马8进7捉炮,红炮三进五闷杀。

3. .... 车1平3
4. 车八进六 象7进9      5. 炮三平五 象9退7
6. 马五进四 马8进7      7. 前炮退一 前炮退1

如改后炮进2,车八退一,车3进3,车八平六,炮4平3,马四进三,车3平7,仕六进五,车7进1,帅五平六再车吃士杀。

8. 兵七平六 车3进2

如改后炮平1,兵六进一,炮1进4,兵六平五,象7进5,后炮进三杀。



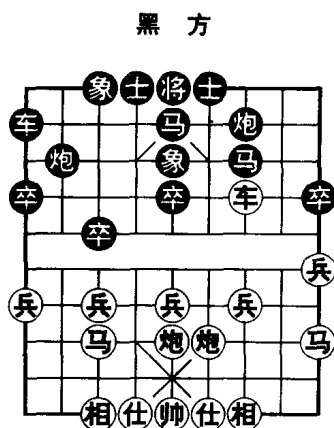
红方

图3

9. 兵六进一 车3平4      10. 车八平三 马7退9  
 11. 前炮平一 卒9进1      12. 马四进五 车4平3  
 13. 马五进四

红巧弃炮，让出马位造杀。

## 第4局 错觉失败



黑方

红方

图4

如(图4)，黑炮打车，正常情况下红应逃车。但临场看到黑有窝心马，便考虑平车吃中卒换马，可获得中炮钉窝心马的阵势。但中炮能否站得稳呢？又想到采用担子炮互保的办法。其实，这种直觉判断是不成立的，因为红主要依靠一个边马攻击，力量不足，而且中炮又受到黑炮邀兑的化解手段，结果黑多子占优。着法红先：

1. 车三平五 马7进5  
 2. 炮五进四 车1平3      3. 马一进二 .....

如改兵五进一，车3进2，炮四平五，炮2进1，兵五进一，炮2进1，马七进五，炮2平5，后炮进三，炮7进8，仕四进五，车3平5捉双，黑多子大优。

3. .... 车3进2      4. 炮四平五 炮2进1

5. 前炮退一 车 3 平 8      6. 马二进四 车 8 平 6  
 7. 马四退二 炮 2 平 5      8. 相三进一 马 5 进 3  
 黑摆脱窝心马，多子大优。这是红方局面错觉的例子。

## 第二节 打击缺陷

中局阶段处于被动或劣势的一方，阵形上存在缺陷；即使处于优势的一方，也会在局部地域出现缺陷，这都是难免的。局面缺陷主要分为弱子与弱形两种方式：弱子有弱车、弱马、弱炮三种；而弱形具体表现为弱点、弱线、弱区等形态。当子力分布构成基本上工整的阵形时，就富有战斗力且处于优势。如果子路不畅通，子力受到对方控制，阵形存在明显缺陷时，就被动挨打处于劣势。因此，及时发现并打击对方局面缺陷，是中局战术的重要原则，其目标是进一步取势或谋子。对于快棋来说，这一原则更加重要，只要我方不断保持攻击姿态，而对方忙于应付，在忙乱中算度不准，出现差错，我方便乘虚而入，夺取优势。

### 第 5 局 围困弱车

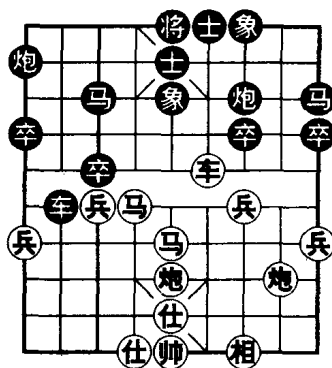
如（图 5），黑车骑河，挺 3 卒欺兵，似乎处于反击状态，其实是假的，只要红及时退马咬车，则黑车找不到好位置，并受到攻击，将成为一个弱车。着法红先：

1. 马五退七 ……………

退中马巧着，如改马六退七，车 2 退 1，兵七进一，车

2平3，车四平七，象5进3，马五进四，炮7平5，红无便宜。

黑 方



红 方

图5

1. .... 车2平3

如改车2进1，兵七进一，车2平3，兵七进一，马3退2，帅五平四，将5平4，炮五平六，炮1平4，马六进八，车3平4，马七进八，车4退4，兵七进一，马2进3，前马进七，将4平5，马七退六，车4平2，炮六进六，红得子大优。

2. 车四退二 .....

佳着，利用车双马兵困住黑车，使之成为真正的弱车，

伏炮五进二谋车的手段。

2. .... 炮7进3

等待红炮五进二时，则车3平4，马七进六，炮7平4，以一车换双马。如改马3进2，车四平八，马2退3，炮五进二打死车。

3. 炮五进三 炮1进5

如改炮7平5，帅五平四，炮4退1，相三进五捉死车。所以黑弃炮救车。

4. 车四平九 车3平1 5. 车九平四 .....

红避免，黑车仍处于呆滞位置。

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 5. .... 卒3进1  | 6. 帅五平四 将5平4  |
| 7. 炮二平六 马3进4  | 8. 车四进三 卒3平4  |
| 9. 车四平六 将4平5  | 10. 车六退一 卒4平5 |
| 11. 车六平八 将5平4 | 12. 马七进六 士5进4 |
| 13. 马六进七 卒5平4 | 14. 车八进三      |

红在打击黑弱车的过程中，得子得势，最后成杀。

## 第6局 牵制弱马

如(图6)，红马有跳卧槽的攻势，但车未开出，暂难成杀。表面看黑方似乎没有大的问题，但如仔细分析就会发现，黑底马位置不好，是一个弱马，会受到攻击。着法红先：

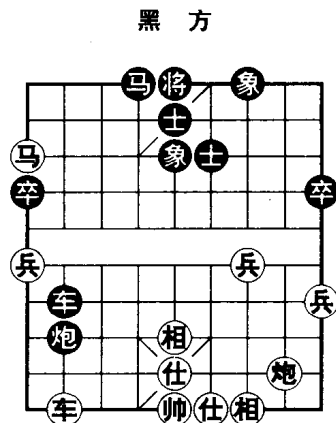
1. 马九进七 将5平6

2. 炮二进五 .....

进炮佳着，准备平肋炮叫将牵死黑马。黑如接走士5进4，炮二进三，将6进1，炮二平六，车2退6，马七退五，将6平5，马五退四，炮2进1，炮六平七，红得子优。

2. .... 象7进9

飞边象防红兵过河，如改象5进3，炮二平四，马4进



红方

图6

6. 兵三进一，车2退5，马七退六，士5进4，兵三进一，将6平5，炮四进二，红得子大优。

3. 炮二平四 马4进6 4. 马七退五 车2退3

5. 车八平七 .....

佳着，伏沉底车杀，迫使黑退车防守。

5. .... 车2退3 6. 车七进五 炮2平1

7. 车七平二 将6平5

防红沉底车杀，如改象9退7，车二进四，车2进9，仕五退六，将6平5，车二平三，士5退6，车三平四，将5进1，马五进七，马6进8，马七退六，将5平4，马六进四，将4进1，相五退七，炮1平4，炮四平六，车2退8，车四平六，车2平4，车六退一杀。

8. 马五进七 将5平4 9. 车二平六 士5进4

10. 炮四进二 将4进1

红多子优，攻击黑弱马成功。

## 第7局 追赶弱炮

如（图7），黑右炮封车7卒渡河，似有反先之势。但此时轮到红方走，恰有巧着兑子取得主动，并使黑炮陷入困境。着法红先：

1. 炮六进一 .....

佳着，打车强迫兑炮，是争先的关键。

1. .... 炮2平4

如改卒7进1，炮六平八，炮3进1，炮八进五，卒7

进 1，车六退二，炮 3 退 1，马四进三，车 8 进 3，炮五进一，车 8 平 7，仕五退四，卒 7 平 6，仕六进五，对攻中红多子稍优。

2. 车八进九 马 3 退 2

3. 车六退一 炮 3 进 2

黑炮位置不好，已成为弱炮。如改炮 3 进 1，车六平七，炮 3 平 2，车七平八捉双，红必得子。

4. 车六平七 炮 3 平 4

如改炮 3 平 1，车七退二，以下着法异途回归。

5. 炮五平六 炮 4 平 1

防红车七退二捉死炮。

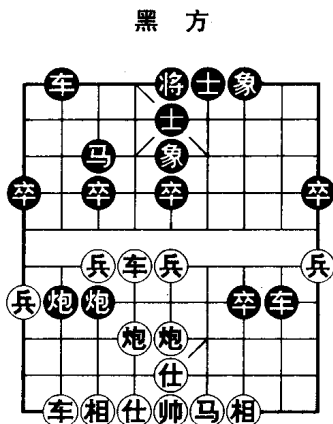
6. 车七退二 炮 1 进 1

7. 车七平九 炮 1 平 2

8. 车九平八 炮 2 平 1 9. 车八进八 士 5 退 4

10. 炮六平五

红在追赶黑弱炮的过程中，得子占优。



红方

图 7

## 第 8 局 侵入弱点

当对方阵地上的一个空位置，并未得到对方子防守，甚至反被我方控制时，便是一个弱点，为此我应立即调动子力占领，并进一步发起有效的攻击。如（图 8），红左马受到