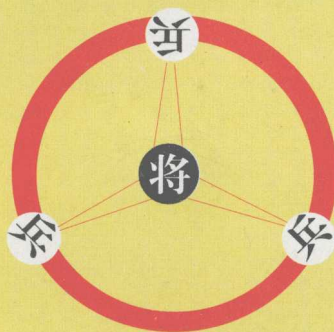


实战象棋捷径

田晓 编著



西安地图出版社

实战象棋捷径

田 晓 编著

西安地图出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

实战象棋捷径 / 田晓编著. — 西安: 西安地图出版社,
2006.9

ISBN 7-80670-979-7

I . 实 ... II . 田 ... III . 中国象棋 - 基本知识
IV . G891.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 111692 号

实战象棋捷径

田晓 编著

西安地图出版社出版发行

(西安市友谊东路 334 号 邮政编码 710054)

新华书店经销 铜川日报社印刷厂印刷

787 毫米 × 1092 毫米 1 / 32 开本 4.75 印张 105 千字

2006 年 9 月第 1 版 2006 年 9 月第 1 次印刷

印数 0001 — 4000

ISBN 7 - 80670 - 979 - 7 / G · 340

定价: 10.00 元

前 言

中国象棋是“数学的艺术，趣味的科学，战争的游戏，智慧的结晶”。中国象棋体现出中国人的聪明。推广普及中国象棋，“提高和丰富人们的文化娱乐活动，行内同好，似可尽责”。

在全国中国象棋推广小组组长、西安市棋类运动协会主席刘道平等许多同志的支持和帮助下，我参阅了杨官璘、胡荣华、黄少龙等同志的著作，深入探究，历时26年，终于写出《实战象棋捷径》。目的是：改革传统的研究方法，从另一条思路去探索棋艺，使弈者“开拓思维空间，提高运算、推理、解决问题的能力，培养创造精神”。客观地讲，这是踏着他人的肩膀向上攀登，也希望有人来踩着我的肩膀继续攀登。如果没有粮食、工具等物资，鲁滨逊在荒无人烟的孤岛上何谈生存，又如何得到发展？认真地说，拙作是有独到之处的，然而再美的玉石也不可能洁白无瑕，错误之处敬请同行不吝指教。

在成书过程中，得到了陕西科学技术出版社、北京体育大学出版社一些同志的帮助，在此致谢。

作者
2006年春节

目 录

上 实战象棋思想

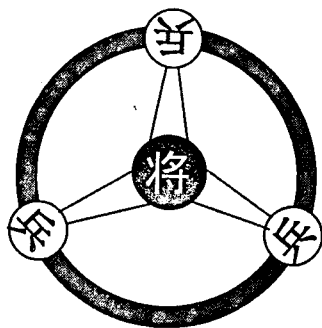
第一章 思想实战弈理	(3)
第一节 线路剖析研究	(3)
第二节 电脑对局思考	(8)
第三节 楚汉争霸策说	(12)
第四节 下棋着法选择	(17)
第五节 摸索改革创新	(20)
第六节 弈林遨游随笔	(24)
第二章 思想实战道术	(28)
第一节 楚汉争霸术	(28)
第二节 临场践行谈	(35)
第三节 实战座右铭	(38)
第四节 秘笈备忘录	(44)
第三章 思想实战举措	(50)
第一节 解拆棋路练为战	(50)
第二节 环绕造势做文章	(52)
第三节 别出心裁避常套	(55)
第四节 记住错误不重复	(57)
第五节 抓住紧棋别松手	(60)
第六节 富有三力胜棋多	(62)

第四章 思想实战问题	(65)
第一节 研究着法	(65)
第二节 驾驭形势	(68)
第三节 弄通常识	(71)
第四节 拓宽棋路	(74)
第五节 注重方向	(78)

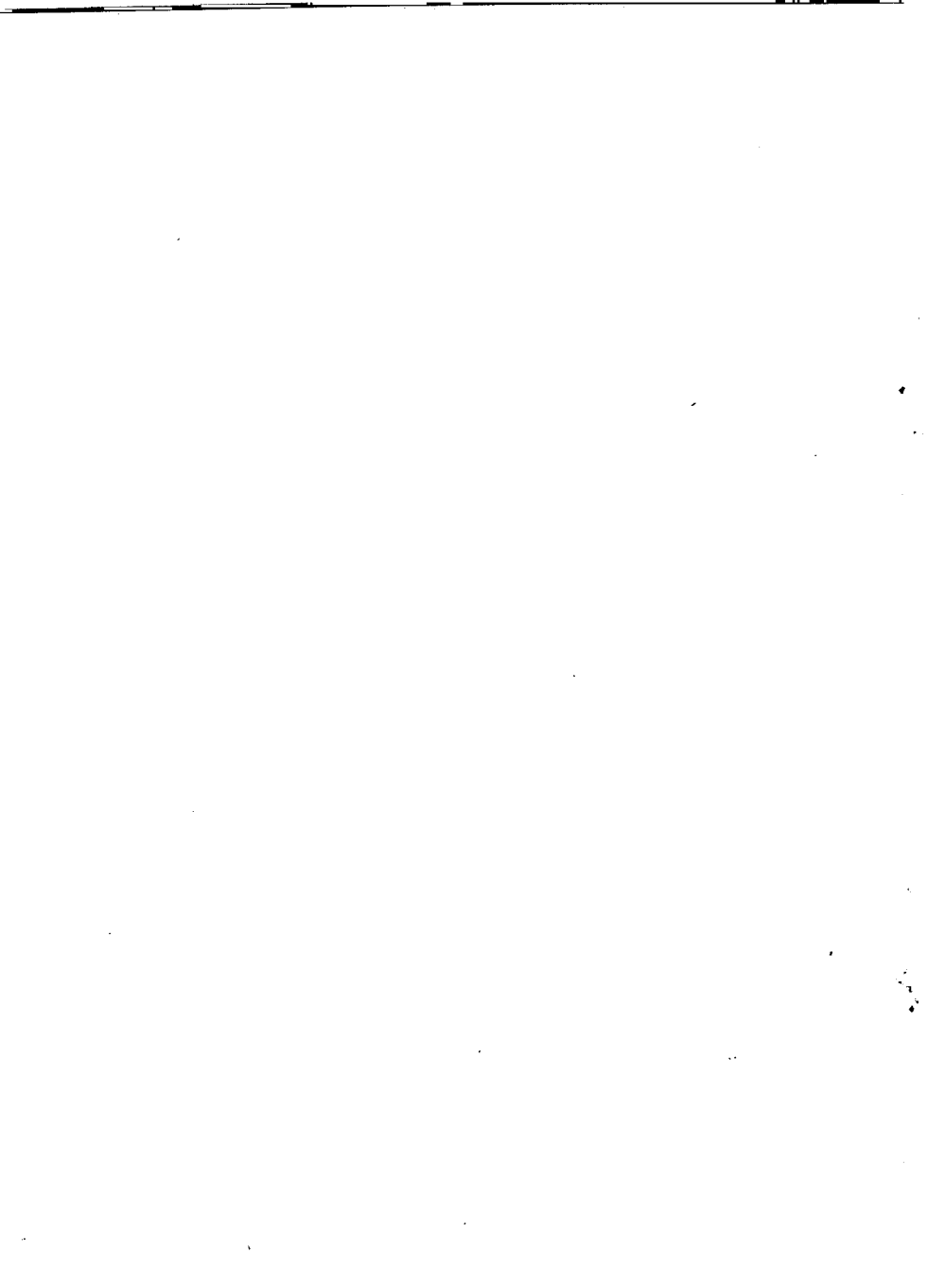
下 实战象棋路线

第五章 开垦实战路线	(83)
第一节 执后路线	(83)
第二节 持先路线	(93)
第三节 延伸路线	(99)
第六章 优化实战路线	(107)
第一节 筛选优佳	(107)
第二节 评注演变	(112)
第三节 例证确认	(125)
第七章 参照实战路线	(130)
第一节 当头炮弈区	(130)
第二节 挺兵局弈区	(132)
第三节 飞相局弈区	(133)
第四节 起马局弈区	(134)
第五节 士角炮弈区	(136)
第六节 过宫炮弈区	(137)
后记	(139)

上 实战象棋思想



注重思想 追求正确



第一章 思想实战弈理

国弈理论对于指导国弈实践非常重要，这正是我们特别关注的原因所在。弈者明白了下棋的道理，自然会依理造势、以理行棋。

第一节 线路剖析研究

一、棋路繁杂

人的思想有路，人的一生有路。同理，下中国象棋也有路，而且蜿蜒曲折、繁杂多变。

“小说：唐僧一行曾算棋局都数，凡若干局尽。予尝思之，此固易耳，但数多，非世间名数可能言之。”（沈括，《梦溪笔谈》自然科学部分数学类）。

沈括讲的是围棋，他的意思是说：“据小说记载，僧一行曾计算过围棋的棋局总共有多少种局面。我曾加以考虑，原来很容易算，只是数目太大，不是用现有的大数名称可以表达出来的。”（李群注释“《梦溪笔谈》选读”自然科学部分，第114页）。

围棋如此，象棋亦然。笔者认为，中国象棋的棋局概数，远远超过了围棋的棋局概数，比它的连写43个万要大得多。而构成中国象棋的一切局面之着法，又是从先手开局的多条总路中分别孕育出来的。

同好皆知，下象棋有先手和后手之分。先手方面在第一个回合里，不论优劣，只要能走的着法如车一进一、车一进二

等计 44 种。先手方面必须择一而行，可以称为一个总路。后手棋应此总路的着法之一，可以称为一个分路。进入第二回合，先手对此分路的着法之一，可以称为一个支路，这样逐推下去，不再赘述。

棋路似树。其分枝甚多，枝上有枝。然亦不妥，树梢端过近，棋不能及。我们不妨打个比方来继续说明：张三和李四在古城西安的钟楼下开始对弈，张三持先手，取意向南，限制了李四也必须向南，但李四有向东南或西南之择。就是说，给张三以反限制。在充满限制与反限制的矛盾斗争中，两人从一条总路走到一条分路，从一条分路走到一条支路，从一条支路走到一条小路，从一条小路走到一条更小的路，如此这般，这般如此，最后才在秦岭山里的一条羊肠小道上或分出胜负，或握手言和。

总而言之，路线分支有半途而别的，也有殊途同归的，到过省城的人，不一定就坐过 369 路公共汽车，要看他往哪里去，又要看他坐哪一路车。这期间既有取意，又有选择，还有必须（先手棋路示意图见图 1）。

不论何时何地与何人下棋，只要你先走，首着立右中炮，那么，这盘棋就跑不出上面的树里；但是，如果别人先走，就有可能出现炮二平五、马二进三、兵三进一、相三进五、炮二平四、炮二平六等其中的一棵树。所以我说，出门对弈得扛七棵“树”（笑）。必须是七棵，而不是六棵。

二、弈区限制

棋路是那样的繁杂，犹如一位母亲生多个儿女，子又生子，子子孙孙很多，但这种子孙兴续，比只生一个的人口素质高的几率低。

先手棋路示意图

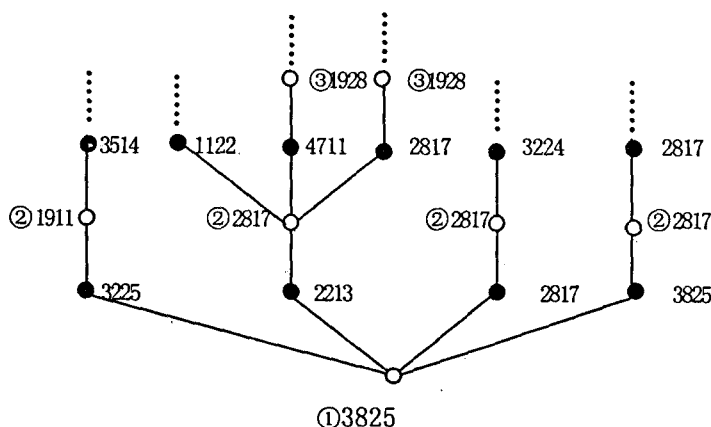


图 1

如先手方第一回合走帅五进一，不论平时研究还是临场实战，都无可取之处。试想，一粒发了霉的种子，岂能发展出好的结果来？况且对方又不是比朱哈还傻的人。

应该限制弈区。缩小弈区战斗范围，有利于我们各个击破，穷其变化。

· 可以将次要的着法排外，一般常走的着法不过是起马局、士角炮局、当头炮局、过宫炮局、挺兵局、飞相局。即马二进三、马八进七、炮二平四、炮八平六、炮二平五、炮八平五、炮二平六、炮八平四、兵三进一、兵七进一、相三进五、相七进五。从事棋艺研究或临场实战，仅用右边的马二进三、炮二平四、炮二平五、炮二平六、兵三进一、相三

进五这六条总路就可以了。因为棋盘是对称的，所以左边的马八进七、炮八平六、炮八平五、炮八平四、兵七进一、相七进五那六条总路则可以省去。笔者认为，这只不过是左右之别，完全取决于后手还架中炮的左右之异。也就是说，左右之别没有顺手炮和列手炮之分。在六条总路中，弈者持先时，大多愿走炮二平五总路。事实也是：右中炮是最佳线路的起点站。先手方若取意炮二平五开局，后手方必须应以马2进3，或马8进7，或炮2平5，或炮8平5，或炮2进1，或炮8进1，或士4进5，或士6进5，或象3进5，或象7进5。总之，要从保护中卒，防止空心炮着手，及时地采取正确的对策，给予先手以反限制。后手方从以上十种应着中，择一而行，先手方又有若干着法可供选择，这样演变下去，变化仍然可观，揭晓其结果是一个特别困难而又迫使同好们亟待解决的课题。然不管怎么讲，我们缩小了弈棋战区的范围。但是还不行，应当继续予以限制。

有的棋类书籍以名手对局进行说教，我不同与此的是：以名著棋谱为素材（且经过自己一定的推敲精选），力求画龙点睛地去说明问题，希望弈者举一反三，触类旁通。大凡同类书籍，在双方变化各有棋路选择处（无论正确的或错误的选择）都加“注”，我不同与此的是：认真择我之优，竭力限制己方的着法，以我之不变或尽量少变，应敌之任何变化。同时仅给敌方加“注”：敌如改走什么，会怎么样；又如改走什么，又会怎么样，反正于其不利才是。否则，将对我之着法予以怀疑。笔者认为，这是一个办法，可以更进一步去限制。

当然，中国象棋是艺术，艺术的生命力在于变化，所以有人说艺术是愚人的事业！如何才能在临场上不败，怎样才

能在实践中取胜？这就需要平时勤奋学习，熟能生巧！

三、演变推算

鉴于棋路的繁杂性，大家平时研究，应该重点突破，先甩后拾，各个分理。

首先，设我是后手，将先手方在第一回合里的可行着法（不是所有着法）记录下来，以其中的一种着法对我，例如炮二平五。然后把我应此着的合适着法如马2进3、马8进7、炮2平5、炮8平5也记录下来，先用里面的一种着法抗敌右中炮，比如走马2进3，这样步步甩掉双方其余的着法，逐步往下演算。待第一盘棋的结果出来后，回头逆水行舟，拾起就近回合我之另一着法，搞出第二盘棋。这一个回合搞完接着搞上一个回合，要另纸整理，并注明胜负。

其次，拾起敌炮二平五总路我马2进3分路的另一条支路，仍以上方进行推变，如此循环，螺旋上升。

再次，为了检验比较各个总路的优劣，证实炮二平五是否乃最佳线路，还须照上面的方法去运筹。

一个问题是，这不一个人终身所能为的事情，即使他健康长寿，并有充沛的精力，而且不去做生活，也不可能完成，幻想有一天，电脑也许能够予以解决。

四、鹿死谁手

在我与他人对弈中，我持先手的几率约占一半，此时自然有选择走右中炮的权利，迫敌穷于应付。但若执后手，则不能也没有理由让对方遂我之意——不走中炮开局，如此何谓下棋？应当做好应对各种棋路的思想准备。做为后手，从个人主观愿望上来讲，我并不希望对方走当头炮开局，然他走其之可能，一定大于其它的开局。可以这样说，在整个

棋坛上，弈者以中炮开局占全部开局的四分之三，则力应中炮开局的屏风马开局也随之日新月异。多少年来，关于二者的雌雄问题，同好们在无休止的争辩着。

笔者认为，屏风马虽然比顺手炮和列手炮等强，可以给当头炮带来许许多多的阻力，增添不胜枚举的麻烦，但在当头炮方着法正确情况下，毕竟不如以后起之秀反宫马抗敌为好。尽管反宫马仅可弈成双方均势的局面，但还算可以。注重使用反宫马，对于提高求胜保和的几率不无积极的作用。

如果我们把当头炮方和反宫马方所弈成的一个均势局面，再公平公正地皆循着正确的弈轨延伸下去，无疑和棋的趋势甚浓。如此说来，楚争霸汉争霸谁也别霸，然这不是实战，实战也有和棋，但多有胜负之分。临场上，你若战胜了对方，不是你赢了，而是对方输了。所以，关键在于正确！弈者的主观思想一定要符合棋局的客观实际。

第二节 电脑对局思考

一、重要价值

一般地讲，是否下好了一盘棋，从竞赛结果里能够衡量出来。在棋坛上，人们往往以胜败论高低，不是没有道理的。高手之所以高，主要在于：他的大多数着法特别是一些关键性的着法是正确的或者是比较正确的。若与电脑对弈，给人以兴趣和吸引力，值得思考。而且，未来的尖端科技之一需要借助电脑弈棋去完成。

“前不久，一些著名的科学家把智能模拟列入了 21 世纪

的三大尖端技术之一。有关机器人制造问题已进入了一个更新的阶段，正向智能机器人的目标迈进，那么用什么方法去检测它的智能呢？”

“科研人员经过长期的研究、探索，终于找到了一条测试捷径，这就是让机器人下棋。因为棋盘中存在各种各样的可能性和高达天文数字的棋路分支，思考和计算的难度很大。同时，弈棋的过程又是一个变化的过程，每一步棋都给计算机提出了一个新的课题。另一方面，现代象棋理论已经成为一个完整的知识体系，完全可以对电脑弈棋的水平作出公正的评价。此外，弈棋的思想方法本质上对于军事、经济、体育的各种对策现象有指导意义。更重要的是这一方法是一种快速、简捷的经济测试法。所以我们说电脑弈棋的研究将促进计算机科学的发展。”（《科学与生活》，1985.5，第21页）。

二、难在不轨

下象棋既在己，亦在敌。对弈是两个人的事情，不是单方面意志所能决定得了的。但有一个以谁为主的问题，我能全局在胸，以攻为主，则以我为主。你循我的思路走正道——兵来将挡，水来土掩的话，我有办法对付；你若不如此走，则入不轨，是没有前途的，但给我也增添了一些不透明度，请大家看下面的一盘棋：

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| (1)炮二平五 | 炮8平5 | (2)车一进一 | 马8进7 |
| (3)车一平六 | 车9平8 | (4)马二进三 | 士6进5 |
| (5)车六进七 | 马2进1 | (6)兵九进一 | 炮2平4 |
| (7)马八进九 | 车1平2 | (8)炮八进二 | 车8进5 |
| (9)车九平八 | 卒3进1 | (10)炮五平六 | 卒7进1 |
| (11)相七进五 | 车8平4 | (12)炮六进五 | 车4退3 |

(13)车六退一 士5进4

(15)车八平六 炮5平3

(17)车六平九 炮3退1

(19)兵九进一 马1退3

(14)士六进五 士4退5

(16)车六进六 象7进5

(18)车九平六 炮3平1

(20)车六平九 马3进1

至此，见图2，双方不变作和。

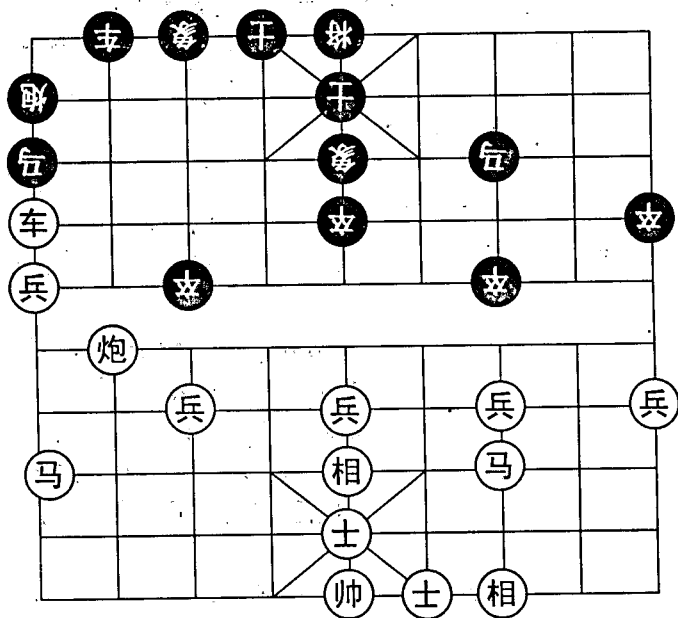


图2

注：该局取材于王嘉良、李德林同志所著的《橘中胆》一书。

假设所有对弈的着法就是以上这些话，那就根本用不

着去找什么编制弈棋程序的原则来为电脑弈棋服务。问题是，棋路甚多，不多说一步生出十步，十步就生出一百步，百而千，千而万……人主观上的失误或有意识地不轨给电脑带来了一定的困难，使弈棋机反不如人弈。

三、着法找正

大家知道，一盘棋是由对弈双方一着一着的走法汇成的。走好一着棋，是为了下好一盘棋；始终要有一盘棋的全局思想，才能走好一着棋。“没有全局在胸，是不会真的投下一着好棋子的。”

在许多情况下，一步棋有多种着法可供选择，非此即彼，是依据对目前形势的具体分析和正确判断才能做出决定的。同好中或许有机械工人，他要将工件找正后，方可紧固螺丝进行加工。同样的道理，下象棋也存在一个找正问题，当对方一定要步入不轨时，我方要珍惜自己的着法度数，认真搜寻其弊病之所在，因敌而变，竭力找到最佳的上策着法去战斗。

以反宫马挺7路卒应敌当头炮出右直车局为例，我们从中可以看到，敌方第四回合有兵五进一、车二进八、马八进九三种着法选择，在这分道扬镳的岔路口上，仅仅是一着之差，竟引出了特别不同的结果。敌若走兵五进一，则入不轨，反落人后。但这有一个前提，就是在我应战着法正确的条件下，言及电脑弈棋亦然。我曾经反复地思考过，像《橘中胆》一书里顺炮横车对直车的种种变化，犹如两位弈者走了那么多盘棋，若再去机械地来回重复，就没有多大的意义了。今后，我们一定要思考实战弈理、道术、举措、问题，加速着法找正的研探，早日编制出电脑弈棋的程序原则，使其尽快地为人类造福，谢答灵慧的祖先。