

將

中国
象棋

龙虎斗

兵

將

帥

士

卒

兵

車

卒

殘局絕殺

中国象棋龙虎斗

残局绝杀

邓新慈 编著

海天出版社

粤新登字 10 号

责任编辑：张 曼

封面设计：关 萍

中国象棋龙虎斗

残局绝杀

邓新慈 编著

海天出版社出版

湖南省新华书店经销

长沙市金环印刷厂印刷

开本：787×1029 毫米 1/32 印张：30 字数：600 千字

1996 年 1 月第一次印刷 印数 1—10000 册

ISBN7-80615-178-8/G·42

(全套定价：29.75 元) 本册：5.95 元

前 言

象棋是中国传统文化的精粹之一，残局则是象棋艺术宝库的重要组成部分，是象棋对局水平的关键，楚汉决胜的基础。

残局是指对弈双方经过中局阶段交战，消耗相当兵力，局势趋于明朗化，胜、负、和已在这里逐渐分晓，开局、中局的努力已在这里体现，残局技巧运用的好坏决定着一盘棋的生命。

残局实用性强，技巧性高。掌握了残局的一般胜和规律和招法，才能在中局的末段，有计划、有目的地把局势朝着对自己有利的方向引导。因此，学习、了解残局妙招对提高象棋实战棋艺是十分必要的；对于广大象棋的初学者来说，揣摩残局的战略战术及招法尤为重要。真所谓“学棋先学‘残’，‘残’好艺自高。”

我们根据实践性和趣味性相结合原则，精心编成本书。各招着法干脆利落，落子力似千钧；局势繁简不一，构思各有特色；局局色彩纷呈，招招精妙绝伦。相信这是一本能被每一位象棋爱好者接受的佳作，从中您可以锻炼意志，扩展想象，提高棋艺，陶冶性情。

目 录

前言

一、认识残局招法

1. 先学残局招法..... 1
2. 了解残局地位招法..... 3
3. 掌握残局特征招法..... 4
4. 熟悉残局概念招法..... 6

二、残局战略招法

1. 残局战略思考 12
2. 分析残局局面 14
3. 审势残局决策 18
4. 残局胜负因素 22
5. 取势为上招法 28
6. 保持伏势招法 30
7. 全局衡量招法 36
8. 抓住战机招法 38
9. 防止错觉招法 42
10. 有利位置招法 47
11. 敢斗敢拼招法 50

12. 心理平衡招法	53
13. 把握时限招法	58
14. 求本舍末招法	61

三、残局战术招法

1. 谋胜战术招法	66
2. 运调战术招法	67
3. 捉吃战术招法	71
4. 停着战术招法	74
5. 禁制战术招法	79
6. 围困战术招法	83
7. 弃子战术招法	86
8. 控制战术招法	90
9. 牵缚战术招法	93
10. 闪露战术招法	95
11. 吸吃战术招法	98
12. 借帅战术招法	99
13. 破卫战术招法	101
14. 例胜战术招法	103
15. 巧胜战术招法	106
16. 谋和战术招法	109
17. 阻挡战术招法	109
18. 献子战术招法	112
19. 兑子战术招法	114
20. 跟子战术招法	116
21. 拦截战术招法	117
22. 守点战术招法	119
23. 守线战术招法	120

24. 例和战术招法.....	123
25. 巧和战术招法.....	126

四、残局定式招法

1. 兵卒残局招法.....	129
2. 单马残局招法.....	136
3. 炮类残局招法.....	141
4. 车类残局招法.....	146
5. 车马残局招法.....	152
6. 马兵残局招法.....	156
7. 车兵残局招法.....	163
8. 马炮残局招法.....	168
9. 炮兵残局招法.....	174
10. 双车残局招法.....	179

一、认识残局招法

残局是象棋对局的最后阶段，决定了一盘棋的胜、负、和。因此，我们必须认识、了解残局。明白先学残局的必要性，懂得残局的地位，掌握残局的特征，熟悉残局阶段的各种概念术语，为残局取胜打好坚实的基础。

1、先学残局招法

残局，是指象棋对弈双方经过中局阶段交战，消耗了相当兵力，局势趋于明朗化，最后出现胜负或和棋结果的阶段。

一般认为，初学者应先学残局。为什么先学残局呢？理由大致有四条：

第一，残局是一盘棋的归宿阶段。一盘棋是胜，是和，是负，一般来说都要在这一阶段作决定。如果前两阶段走得好，多了子，胜了势，但不知如何结束一场战斗，该胜的不会胜；该和的却

输了棋，等于前功尽弃。也就是说，这一阶段掌握不好，前两阶段的努力即失去了意义。

第二，经前人总结，残局阶段已经形成了若干定式，只要按一定的规定着法（官着）走下去，必会出现预见的结果。而这些定式关系到一局棋的结果，是可以掌握并且必须首先掌握的。

第三，残局子少易记，适宜于习弈者先接触。残局棋子较少，可动的棋子选择性不大，有时要动的棋子甚至带有强迫性。对初学者来说，更容易集中精力去思考。

第四，初学者下棋一般没有什么计划，更谈不上战略战术，只是走到哪里算哪里；到了残局阶段，意味着一盘棋马上就要结束了。这个阶段决定一盘棋的胜负，往往都有一定的基本杀法。这对于初学者来说比较容易掌握，而且感兴趣。

残局是决定胜负的最后阶段，学会残局就会懂得哪种局势可以取胜，怎样胜法；哪种局势可以成和，怎样和法。就不致于在可胜的局势下，错过取胜的机会；而遇到自己处于劣势时，运用技巧，创造条件达到求和的目的。所以我们必须强调，这个阶段对于刚刚接受象棋教育的初学者来说，尤其重要。正因为残局阶段决定一盘棋的生命，是整盘棋的关键，是基础的基础，故而要求我们每一个人都必须牢牢地掌握它。而且只有懂得了一般残局的胜和规律，才能在中局的末段，有计划、有目的地把局势朝着对自己有利的残局方向引导。因此，首先来学习、熟悉和掌握残局是十分必要的。

2、了解残局地位

残局阶段是象棋全盘战术的最后阶段,是经过布局阶段、中局阶段发展而成的阶段。因此,残局阶段的形势必然受布局阶段和中局阶段的交战情况而影响。

在这里要指出的是,有些对局没有残局阶段,这是因为在中局阶段战斗就结束了。这种情况比较少,大量的对局是有残局阶段的。也就是说,很多对局双方在中局阶段争战激烈,未分胜负,还要在残局阶段作最后决战。

由于象棋对弈的中局阶段没有统一规定的结束标志,因此残局阶段也就没有统一规定的开始标志。什么时候才算残局阶段开始呢?在象棋理论界尚未有定论。

残局是全局的最后阶段。顾名思义,“残”就是接近尾声了,再者棋子经过交换和杀伤,应该说是所剩无几了。起码是主要子力“车”、“马”、“炮”死伤过半,或是守子已有残缺。但是,到底怎样才算进入残局阶段呢?经专家们研究还未能得出一致的结论。因为如以盘面上的所剩子力划分,未免过于死板;如以差若干步达到杀棋,结束战斗,则有些局往往到了中局就已经成杀;如果以弈到定式才算残局,又似乎行不通。因为象“马擒孤士”样简单的定式(双方各有二子)形成以前,必然也是子力不多的,比如帅、马、兵对将、双士,兵换单士后才形成“马擒单士”局面的。如

果这还不算残局，则有一些定式是较之多了很多棋的，如“双车难杀单车士象全”等算残局，似乎又不好解释。因此，只能作一个大概的划定：一般以单方仅剩两只强子（再搭配其他棋子）为进入残局的依据。但也有一些例外，比如一方有双马炮，一方单车士象全，俗语叫“三英战吕布”。虽一方超过两只强子，也有称之为残局的。故在中局和残局之间界线不好明显划分的阶段，加个“中残阶段”的叫法。好象书法里，有些字介乎楷书和行书之间的字体，称之为“行楷”，介乎行书和草书之间的字体称“行草”，意思是一样的。

3、掌握残局特征

残局有什么特征呢？根据残局的含义来分析有如下四项：

(1)、由全盘对弈里的中局阶段交战持续而形成的。这个特征使全盘实战残局阶段区别于那些经过人设计的排局。也就是说，没有特定的即某一盘对弈的中局交战背景，残局阶段就不存在了。没有实战中局，也就没有实战残局。正是由于残局有这个特征，才使残局具有研究价值。

(2)、残局阶段是经过中局阶段双方交战而消耗相当兵力以后形成的。这个特征也使残局阶段区别于布局阶段与中局阶段。众所周知，布局阶段与中局阶段双方棋子都比较多，而残局阶段则棋子数量比较少，一般在主力棋子二至三子左右则是比较通

常的残局阶段。例如，双方盘面各存有：①车马炮、车双马、车双炮、双车炮、双车马；②车马卒或车炮卒；③车马或车炮；④马炮或双炮、双马；⑤马卒或炮卒；⑥双卒或三卒等等。

(3)、残局还有一个显著特征，就是双方所存的子力再兑一子或二子就立即成和局了。例如，双方各存有车马炮士象全，而且主帅(将)均不处险境，这时双方再兑一车或一马、一炮，就容易成和；如果双方兑去车马或马炮，那么就肯定成和局。

残局这一特征是区别于布局或中局的，因为在布局阶段或中局阶段，双方兑去一子或二子，胜势或和势还未明朗，战斗还可能继续进行，甚至战斗的过程是漫长的。

总之，在残局阶段，一经兑子，局势就立即趋向简化平淡，和局的出现就很有可能。当然，兑子以后其中一方落后手、吃亏或中埋伏圈套，这些情况则属于例外特殊的，往往出现在高低手对弈之中。在一般情况下，尤其在高级棋手(特级大师或大师)之间的比赛里，在残局阶段如果双方仍处均势(这是重要的前提条件)，则经过兑子，就以和局告终，这又是残局阶段的一个特征与发展规律。

(4)、残局的另一个独有的特征，就是对弈一方通过运用若干种战术，例如运子抢占攻守关键位置，牵制对方攻守得力之子，利用先手、紧迫、停着等技巧，就能在优势条件下取得必胜局面；或者在可胜可和条件下取得巧胜局面；或者在下风不利的条件下取得巧和局面。

残局阶段的这一特征使我们了解到残局是有一定的规律可以掌握利用，使之发展成符合自己一方需要的必胜、巧胜、和、巧和的定型局面。

正因为残局有如此重要的特征，我们才有必要深入长期研究积累残局作战技巧与经验，才能在实战中表现出深厚的残棋

功底。

4、熟悉残局概念

残局有许多概念，广大象棋爱好者必须熟悉了解。

(1)、欠行和杀棋

残局是一局的终了，残局的结果也就是全局的结果。残局的结果有两种情况，一种是双方都不能杀死对方的将帅作和局，一种是一方运用最后剩余的子力杀死对方的将帅，称胜局。而胜局又有两种情况，第一种是胜方的攻子没有直接将军对方的将帅，而是运用棋子的杀伤力控制对方的将帅最后无法行动。这种情况称为“欠行”。如单兵对光帅，或单马对光帅，都是不能直接将死对方的，只有利用欠行的手段，使对方将帅无法移动而致胜。第二种是直接“将军”对方的将帅，对方将帅受“将军”后无法逃避的，称杀棋。如炮士对光帅，只能是运用直接“将军”杀棋的办法，而不能运用“欠行”的办法致胜。

(2)、胜、和定式

残局中经前人研究后规范化了的必胜或必和的残局，称为胜或和的定式。胜、和定式除了子力的规定外，一般还有位置的规定，如三高卒胜士象全，三卒的位置须得在对方的九宫顶线以上，又如单马和炮双士，马的位置就必须规定在一定位置上，否则便和不了。也有不须规定棋子位置而形成必胜或必和的结果

的。如单马杀单士，炮士杀光帅，双马胜士象全等。胜、和定式还有走法的规定，如果不好样走，将不能产生如期的结果，该胜的胜不了，该和的和不了。

(3)、例胜、巧胜、难胜和偶胜

在分胜负棋的残局中，有几种胜的名称，我们可分别了解一下。

①例胜

这和前边说到的必胜，是一个意思。即攻方按一定的方法走子，守方无论用什么解拆的办法，最终结果，必然是个胜局。这样的残局，称为例胜局，同时，这样的残局都是定式局。如本章第三节所列定式中的单马胜单士，炮士胜光帅，三兵胜士象全，双马胜士相全等。但这一类例胜残局中有两种情况，初学都切宜注意，一类是攻方无兵、卒的例胜局。这种残局即使一时未摸到杀棋规律，可以重复再摸索，只要摸索到标准的方法，还是可以再胜的。如上面所到的“单马胜单士”，“双马胜士象全”等。另一类是攻方带兵、卒的。因为兵、卒只能进不能退，一旦过早前进，是不能再回头的。有的过早前进了，便不能杀棋。如上面所列的“三卒胜士相全”便是一例。三卒中起码保留两只高卒，再按一定的方法才能成杀。如两卒过早走到对方下二路即不能取胜。这种情况特别要注意。

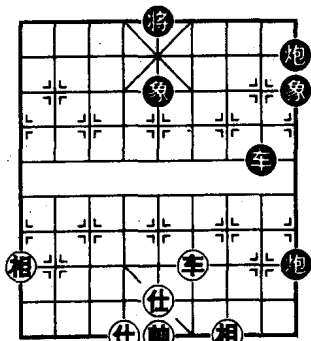
②巧胜

这是指进入残局后按双方子力对比，按定式局来对照本应是个和局的，但由于守方子力分布不够合理，或联络不好，或联络的方位不对，又或是将帅位置闭塞和过分暴露。攻方通过巧妙的运子技巧，能够取胜。这样的胜法，称之为巧胜。如本章第四节所列的巧胜局中的“一车巧胜马单缺相”、“一车巧胜双马”、“一车巧胜炮双相”等都是这一类。

③难胜

这是指攻守双方具有相应的子力对比,而守方子力具有合理的位置,只要应付得当,无论攻方用何种进攻办法都是不能取胜的,这种攻守情形称之为难胜,如第三节定式中所列到的“单车难胜士象全”、“一车难胜双炮”等就是这一类,难胜局和巧胜局往往是有联系的。由于守方子力的位置,将帅位置不好,使攻方有机可乘,便成为巧胜局。相反,如巧胜局中攻方攻法不当,使守方缓过气来,重新布置子力或将帅位置,又会成为一个难胜局。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

(图1)

④偶胜

实践中有这种情形,在进入有关的残局定式之前,守方意图通过交换子力而进入例和定式。但由于考虑欠周,交换后虽双方子力和定式一样,而位置却不一样,当攻方一发动攻击,守方子力无法回防而致负。攻方并无运用什么技巧,纯粹是守方出了漏洞才胜的。这就叫偶胜。我们在本章一般不列偶胜的残局,因为它没有代表性。

但作为一般的基础知识,学者是要注意的。这里举一个简单的例子。

如图1,黑方车、双炮,红方车、士相全。红方害怕有车、炮沉底破相的危险,于是考虑换双炮,以士相全的局面守和单车。

着法红先:

1. 车四平一? 炮9进6
2. 相三进一 车8进3(捉死相胜)

这种很简单就捉死相的局面纯系红方漏着所致，带有很大的偶然性。故这样的胜棋，只可称偶胜。红方正确的着法应是相三进一。以车士相全守和车炮。

(4)、例和与巧和，先手和与后手和。

在不分胜负的残局中有两种情形，一是例和，一是巧和。分别介绍如下：

①例和

这是指攻守双方在一定的对比子力配置下，守方只要应付得法，攻方无论用何种攻击方法，都是无法取胜的，这种情形就算例和。这和上文所述的“难胜”是相应的。第三节所介绍的“难胜局”，都是“例和”局。

②巧和

某些残局，守方在大多数情况下是不能守和的，但有可能把握住仅有的机会，巧妙运子守住要害。使对方不能成杀。这种情况称之为巧和。如图2中单马守和炮、士就是一个巧和局。现轮到黑方走子：

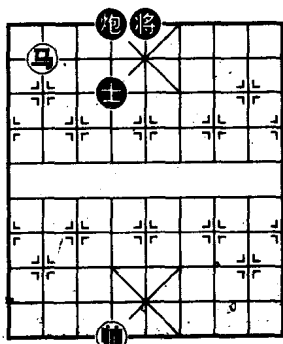
1. 炮3进1 马八退七
2. 炮3退1 马七进八

红方单马如不及时控制这两处炮位，就会输棋，仅此一法，没有其他选择，所以可称为巧和。

③先手和与后手和

在进入和局状态时，攻子强的一方称为先手和，攻子弱或仅

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

(图2)

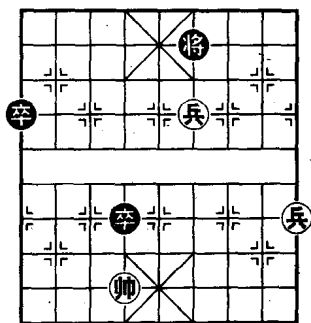
有守子的一方算后手和。后手方应付一当，还是有被杀的危险的。如车对士象全，车方有杀对无杀，车方是先手和，士象全方是后手和。

(5)、步数棋

残局中，有一些因为棋子的步数巧合而致胜或成和的，这样的棋称为步数棋。步数棋在实战过程中碰到的不多，但也会有的，学者不可不知。下面举两个典型例子供大家了解。

例 1. 如图 3，双方各有两兵(卒)，位置一样，所以双方未过河的兵(卒)到达有效攻击点的距离一样，先走的就胜。

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

(图 3)

着法红先：

- | | | | |
|----------|---------|----------|---------|
| 1. 兵一进一 | 卒 1 进 1 | 2. 兵一平二 | 卒 1 平 2 |
| 3. 兵二平三 | 卒 2 平 3 | 4. 兵三进一 | 卒 3 进 1 |
| 5. 兵三进一 | 卒 3 平 4 | 6. 兵四进一 | 将 6 平 5 |
| 7. 帅六平五 | 卒 4 平 5 | 8. 兵三平四 | 将 5 平 4 |
| 9. 兵四进一 | 卒 5 进 1 | 9. 后兵平五 | 卒 5 进 1 |
| 10. 兵四平五 | 将 4 退 1 | 10. 帅五平四 | 卒 4 进 1 |
| 11. 帅四退一 | 后卒平 6 | 11. 后兵平六 | 卒 4 平 5 |
| | | 12. 兵六进一 | (先一步成杀) |

例 2. 如图 4，双方有双炮一兵(卒)双士，阵势双应，现在兵、卒均不能走，因为它一移开，对方的帅、将一坐出，再用兵、卒进一将军即被将死。旁边的炮不能横移，否则对方的炮“将”闷宫