

象棋殘局新編

賈題橋 著

象棋残局新论

贾题韬 著

责任编辑：刘剑青

版式设计：刘剑青

校 对：国 启

象棋残局新论

贾题韬 著

蜀蓉棋艺出版社出版

四川省新华书店发行

成都青龙巷9号（邮编：610031）

温江人民印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 17.25印张 363千字

1991年6月第1版 1991年6月第1次印刷 印数：1—30,000册

ISBN7—80548—313—2/G·314

定价（复膜）：6.00元

前 言

远在一九四一年写出了《象棋指归》之后，就准备写这本书的，并且确已制定计划，着手写了一部分，描绘了全书的轮廓；遗憾的是，忙于教学，未能及时完成。而生活道路上的曲折，此后竟没有时间再写，仅有的残稿，中间又遭到意外的损失；夙愿未偿，时觉歉然。

《成都棋苑》发刊，征求具有新意的稿件。为了响应党和政府对“四化”作出贡献的号召，因追忆前作，增补内容，抽暇撰次，先完成了上集付印。我想，不管本书的价值如何，但个人希望以此表示，争取在建设社会主义大厦的伟大工程中，成为一个添砖添瓦的劳动者的愿望终于实现了，这是感到很荣幸的。

本书着眼于残局理论的建立，不同于历来大多是偏向于技巧性的残局著作。目的在于从理论上能起到提高临局水平的作用。对残局有关的问题，都从理论结合实际出发，以新的观点作了较有系统的说明。所有选用各残局谱或全局谱的

局例，唯以适用于印证所提出的理论为标准，其它无关宏旨的着法演变，专书具在，读者可自取参看，本书限于体例，酌量从略。

本书别具的观点和提法，虽来自个人的实践和体会，而更重要的是受了社会主义时代和近年来棋艺发展的启发。事属创举，错误和不完善之处在所难免。抛砖引玉，诸望批评指正。

贾 题 韬

一九八二年三月二十六日

序

历来一般的残局谱都是就残局而言残局，又称之为“排局”。意指系由人们随意安排而制成的残局图式，并非双方临局走出来的现场局面。本书则是掉了个新的方向，历史上第一次就全局而言残局。它所指的残局是通过布局的部署，中局的拼杀，由之而进入尾盘作最后决定胜负的一段战斗，即以此作为研究对象。残局不同于布局、中局的是子数减少了，而每一个子力的活动幅度则随之有所增大；在布局、中局的战斗中居于次要地位的将（帅）、士、相、兵（卒）等，由于主要子力拼兑伤亡，进入残局依次上升为决定胜负的重要因素。因而无论战略战术残局都具有异乎布局、中局的特点。其中最重要的是因为残局所要完成的是最后的战斗任务，必须结合逼近结束的特定形势，重视各种子力相互间的配合和由此而产生的对于敌方的制约关系即所谓“形”的问题——包括有审形、组形、展形、捣形、限形，一系列有关战略、战术的具体运用。为了加强对“形”的认识和学习，相应而来

的也就提高了“排局”的实用价值。凡此种种，都曾在本书的上集——《中国象棋残局新论》上一部分有所论列，已由《成都棋苑》于1982年刊行。

本书的下集是承上集的理论体系，使之更切合于临局实战的使用和学习的指导。第一部分——第三章，对于作为残局基本环节的例胜例和的定形定式以及惯用的手法，仍然着眼在理论的阐发试予说明。所不同于一般残局谱的是，不只是罗列习见的成例作为材料介绍似的平铺直叙，而是以所谓残局的灵魂——将（帅）、士、相、兵（卒）在残局中的运用作为中心，尽量排开陈旧的、熟悉的、一望而知的、没有重大意义的；以有创发的、推翻成例的、较有深刻内容的为标准，特地精选了现代几位棋手推陈出新超越前人的残局创作，不求多而求精作为范例给以剖析。计有（一）车、炮、士对车、双象（取材于杨官璘所著的《弈林新编》）；（二）马、兵对士象；（三）炮、卒对士象〔（二）（三）两项取材于陈廉庸所著的《马、兵专集》和《炮卒专集》〕；（四）炮、高兵对单士象（取材于刘健在《成都棋苑》1985年17、18、19、21等期有关此项问题的论文）；（五）车、马对车双象（刘剑青、刘健经过长期合作的研究肯定为可胜尚未经全部发表的论文）。对于前四项不但就其自身具有的规律为之发凡起例、并指出与之有关的其它定式相互间的内在关联。对于将（帅）、士、相、兵（卒）在残局中定胜负于杳冥之间的微妙作用，更不厌重复地为之点出，使读者知所注意，循此进窥残局的底蕴由升堂而入室。第五项因系著者取得成果尚未发表的论文，割爱以充实本书的篇幅。为彰原貌，全文载入，时间关系来不及详为论列，举一反三、读者当自得之。笔者认为，这几

局棋在残局上的创价水平，绝不在脍炙人口的四大名局——七星聚会、野马操田、蚯蚓降龙、千里独行之下，而实用价值则又过之。“文章千古事，得失寸心知”创作者的甘苦虽说惟有自己才有深切的体会，但以象棋作为事业的人也应知道创作者之“粒粒辛苦”，所取得的成果是“多少工夫织得成”啊！其余部分虽不能与前列几项相提并论，但都是不落常规发前人所未发，着重在对残局理论的提高，足以启人心思的。

下集的第二部分——第四章，为了在实战中提高残局的战斗力，笔者主张可以酌量多走士相局。理由是当头炮局的战略立脚于先发制人速战速决。很多场合多是集中火力实行中央突破。而对方也必须全力以守兼带以攻对攻。因而主力极易于伤亡消耗，往往中局中即胜负判然，将（帅）士、相兵（卒）行动迟缓，来不及发挥作用局面即告结束，残局局面的出现是比较少的。士相局则不然，它的战略是先使自己立于不败之地，然后伺机行于积小胜为大胜。所以很难在中局里结束战斗而有待于进入残局来决定胜负，就轮到将（帅）士、相、兵（卒）一现身手了，例胜例和的定形定式也就自然而然的呈现在眼前成为战术上所必不可缺的了。但不要误会以为士相局优于当头炮局，更不是说临局不要走当头炮，而是说为了多有锻炼残局的机会，在学习方法上不妨在一段时期内多学一学士相局，是专指学习残局而言的。但考虑到在学习过程中人们同样是不愿输棋的。初业者多有士相局难以抵挡当头炮之感，实则并非如此。所以笔者特写了这一章，汇集了不少的以士相局抵挡当头炮的套路，间也有笔者的观点和设计，以供学习临阵的使用。全局的变化繁多，不可能十分详尽，故仅能示意而已。披起笔者所赠给你的这

付黄金甲吧！相信你在西风阵里顶得住当头炮的。

末后——第五章，所选实战各局亦以士相局为主而略于当头炮为准则，期收理论实践一贯之效。

本书是一种大胆的尝试。仅限于从个人经验中所得的体会写出来的。成书仓猝，未尽惬意，错误在所难免，尚希海内外方家有以正之。

本书上集于1982年出版。受到工作性质和时间精力的限制，下集未能及时写出。忽忽数年，读者来函催询几至盈篋。中间复承四川省政协副主席李培根同志的鼓励，尤其《蜀蓉棋艺出版社》的大力支持以及刘剑青、刘健贤父子以其取得成果尚未发表的论文割爱相让，以光篇幅，幸得以桑榆晚景草完此书，并致款谢。

贾题韬

1990年

目 录

上 集

第一章 导 论

第一节	残局的涵义及其特征	(3)
第二节	残局的战略与战术	(6)
	(一) 战略	
	决定残局战略的时刻	(6)
	总的战略方针	(7)
	关于局面优劣的衡量	(9)
	“例胜例和定式”与战略决定	(11)
	进攻是主要的	(12)
	(二) 战术	
	战术在残局中的地位	(13)
	战术的核心概念——“形”	(13)
	“形”——整体原则的体现	(14)
	先后手——整体原则——“形”	(15)

	“形”在残局阶段更应受到重视	(15)
	“形”的分析	(17)
	“形”的学习和运用	(29)
	中局中的残局	(38)
第三节	有关从全局中残局理论体系的实例说明	(41)
第四节	简短的结论	(56)

第二章 “排局”与“形”

第一节	开场 “竹外横枝”	(60)
第二节	胜局 —— 杀形	(65)
第三节	和局 —— 和形	(101)
第四节	小结	(135)

下 集

第三章 残局的基本环节和一些惯用的手法

第一节	先从杀着说起	(142)
-----	--------------	-------

第二节	次谈和局·····	(154)
第三节	定式选例贯解·····	(170)

第四章 有关提高残局水平全局问题的提出

第一节	“仙人指路”示意·····	(291)
第二节	“飞象局”示意·····	(333)
第三节	“反宫马局”示意·····	(347)
第四节	“单提马局”示意·····	(376)

第五章 对局选例分析

第一部分	（仙人指路） 共二十五局·····	(399)
仙人指路对平炮射兵共 13 局	·····	(399)
仙人指路对当头炮共 3 局	·····	(444)
仙人指路对起马局 4 局	·····	(453)
仙人指路对过宫炮局 3 局	·····	(464)
仙人指路对飞象局 2 局	·····	(474)
第二部分	（飞相局） 共五局·····	(484)
飞相局对当头炮局共 4 局	·····	(484)

飞相局对过宫炮共 1 局·····	(502)
第三部分 （反宫马局） 共四局·····	(507)
反宫马局对当头炮局共 4 局·····	(507)
第四部分 （单提马局） 共五局·····	(522)
单提马局对当头炮局共 4 局·····	(522)
单提马对飞相局共 1 局·····	(526)

上 卷

第一章 导 论

第一节 残局的涵义及其特征

象棋的三部曲：布局、中局、残局。布局是序战，属于战略性的，主要在于部署子力规划全局的攻守方针；中局是布局的开展进入战斗；残局则是通过中局的战斗，暂告段落，尚须进一步部署子力决定胜负的最后阶段。

不一定每局棋都有残局出现。在实战中，由于一方发生较严重的错误，中局里结束战斗是常见的事。名谱《橘中秘》、《梅花谱》的全局排演就是中局结束战斗的最好范例^①。而这恰是建立于意在启人心思，由一方牵就另一方在战略战术上故出破绽等同漏着所排成的。反之，如果双方都按照正常着法进行少犯错误，一至于没有犯什么错误，虽然经过中局一段厮杀，多数情况下仍然是旗鼓相当难见分晓；纵使一方略占优势，往往差距不很明显并不能据以判分胜负，而受子力和形势的限制，已经难以达成速战速决，那就当然地要进入残局，再作最后的决战了。

通过中局错综复杂拼杀兑换的战斗，子力残缺成为必然的结果；尤其作为主要子力担负战斗任务最前列的车、马、炮等损耗较大，而战斗力最强的“车”完全消失的局面成为习见。以残缺不全的微弱子力，进行将近结束的尾盘决战，这

就是“残局”命名的所由来。由此产生如下的特征：

——尽管枰场上的景色成为一局棋的残山剩水，但双方形势，依然攻守交错互有短长，取胜守和彼此都有可能。如果从中局到尾盘一直是单方面占压倒优势，就实质而论应当属于中局的继续，不能算作残局，至少是值不得作为重点研究的残局。

——子力减少；枰场相对加宽；残存子力活动的幅度随之增大；子力兑换和被吃掉的可能相应减低。由于这些条件，每个子力所特具的性能反较之布、中局里多了充分发挥的机会。

——由于中局拼斗的结果所产生的子力位置和配合不一定尽符合于最后决战的要求，必须或多或少地加以调整——而这一由较紧张的搏斗转变为较从容的调整，那怕是极短的转折，每成为中局进入残局、残局和中局分野的标志。

——因此，残局的进程是比较舒缓曲折的。不能如中局似的由于兵种齐全子力密布，易于集中火力速战速决。虽然说战局的性质接近尾声了，而着法的数量每每还要较中局为多。

——各种子力起了不同的变化：“马”少了绊脚，进攻性增强了；“炮”少了架子，进攻性削弱了；不宜轻动的“将（帅）、士（仕）、象（相）”逐渐在战场上活跃起来了；兵（卒）的比重升级，几乎成为一时的“天之骄子”；“车”的勇猛迅捷，为了和较弱的子力取得协调，有时不得不表现为柔劲潜运，“刚健含婀娜”的姿态^②，一般的例胜例和的定式^③，频繁出现。

以上这些特征，对有关残局的各项问题的认识极为重要