

第一章

开局的重要性

第一节 开局的概念

一盘棋从红方先走第 1 着起就展开了战斗。开局阶段的任务，就是要把棋子调动出来并分布到重要的位置上去，完成子力的动员部署，为中局奠定基础。因此双方斗争表现为 争夺战略要点 控制要道 威胁对方子力 以掌握棋局的主动权。

从步数上看，开局与中局之间没有严格的界限，有的开局定型得早一些，有的则晚一些。通常对弈到第 10 回合 双方阵式初见轮廓，第 10 到 15 回合 开局基本定型 以后逐渐向中局过渡 兹举例说明如下：

五九炮过河车对屏风马平炮兑车

1. 炮二平五 马 8 进 7
2. 马二进三 卒 7 进 1

3. 车一平二 车 9平 8
4. 车二进六 马 2进 3
5. 兵七进一 炮 8平 9
6. 车二平三 炮 9退 1
7. 马八进七 士 4进 5
8. 炮八平九 炮 9平 7
9. 车三平四 马 7进 8
10. 车九平八 车 1平 2

如图 1 局面体现了开局轮廓的三个特征：

一、强子已经出动。前 4 个回合，虽然已看出属于中炮对屏风马类型，但红方左翼尚未开展，还不算确定具体的开局阵式。直至弈完第 10 回合，红方双车双炮双马皆已开动，加上兵的分布，大致形成五九炮过河车的阵式结构。黑方也相应摆出屏风马平炮兑车的架势。

二、阵形基本固定，一般不会再转变为其他完全不同的布局形态。例如红方不会变成挺三兵局型，黑方也不会变成单提马。图 1 形势与本局名称完全相符。

三、攻守意图初步显露。红方双车在左右两翼施展威力，配合中炮攻势，九路炮伺机从边线偷袭，七路马待命随时出击。黑方用 7 路炮暗瞄红马相，并准备驱卒强渡河界，右炮亦随时前伸封车，有积极反击的意图。

以下是双方如何进一步展开攻守斗争的问题，若在图

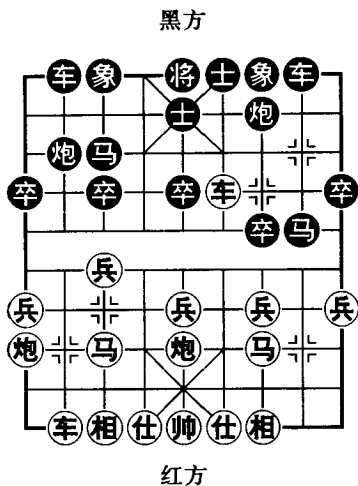


图 1

1 基础上超出 10 个回合的范围继续深入 则存在几条棋路，称为开局变例。

甲、炮打中卒变例

11. 炮五进四 马 3 进 5 12. 车四平五 炮 7 进 5
 13. 相三进五 卒 7 进 1 14. 马七进六 马 8 进 6
 15. 车五退二 炮 2 进 6

如图 2 至此开局完全定型 试演一路变化如下：

16. 马六进七 车 2 进 7
 17. 炮九进四 车 8 进 2

以上两个回合，黑伸右车拦炮不怕露出右翼空虚 决战 心切；红飞炮弃马不怕牺牲，破釜沉舟，拉开了中局肉搏战的序幕。

18. 炮九进三 象 3 进 1
 19. 马三退一 车 8 平 2

此时杀机四伏，不可粗心大意，例如红方误走：

20. 马七进六 马 6 进 5
 21. 相七进五 前车平 5
 22. 仕四进五 车 2 平 8
 23. 马一退三 车 8 进 7
 黑方胜定。

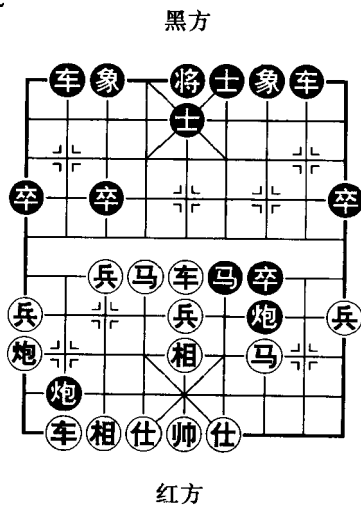


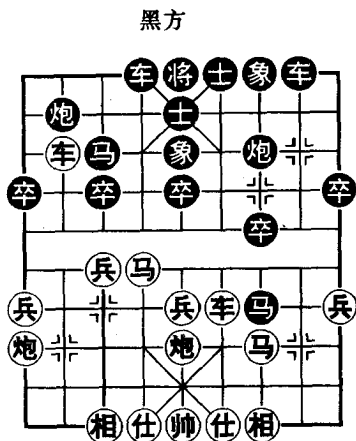
图 2

乙、伸车捉炮变例

11. 车四进二 炮2退1
 12. 车四退三 象3进5
 13. 车一进七 马8进7
 14. 车四退二 炮7进1
 15. 马七进六 车2平4

如图3 至此红方应走马六进七，如黑炮2平3，则兵七进一渡河保马，成对攻局面。但假定红方为了“稳健”而误走升车保马：

16. 车四进一 卒7进1
 17. 车四平三 象5进7
 黑方送卒飞象 妙手打双车 大占优势。



红方

图 3

11. 车四进二 炮7进5
 12. 相三进一 炮2进4
 13. 兵五进一 炮7平3
 14. 兵五进一 卒5进1
 15. 马七进五

如图4 红方弃中兵后跳盘头马 不怕黑炮打马叫将抽车 例如：

15. 炮2平5
 16. 炮五进三 象3进5
 17. 车八进九 马3退2
 18. 马三进五 马8退7
 鉴于红方欲跳马过河咬炮象，故黑马后撤让出通路，以

以上是开局界限的大体情况，当然不可能作出死板的划分。随着棋艺理论发展，现代开局研究已把重点放在变例的推演上，深入到中局。因为开局研究所拟着法正确与否，有的本身难以判断，需要以中局演变后果来验证。本书关于开局变例的讨论，常写到 20 回合以后，此时的中局分析是为开局研究服务的。

第二节 开局陷阱

开局阶段子多路繁，倘若布下陷阱，往往不易被对方察觉，每能收到出奇制胜的效果。巧妙的陷阱并非故意造作，而是在对弈过程中顺理成章，诱惑对方上当。古谱《自出洞来无敌手》之所以引人入胜，在于它设计了许多陷阱，兹选一局评介以飨读者。

古典陷阱 弃车妙杀

1. 马二进三 炮 8 平 5
2. 马八进七 马 8 进 7
3. 相七进五 卒 3 进 1
4. 仕六进五 炮 2 平 3
5. 车九平六 车 9 平 8
6. 车一平二 车 8 进 6
7. 兵三进一 车 8 平 7

如图 5 形成先手屏风马对中炮局 其中红方第 4 回合应改兵三进一疏通马路，黑方第 6 回合不如马 2 进 1 便于亮车。

至第 7 回合时，红方本来可以平边炮邀兑车，不致丢马，却故意挺兵诱黑平车压死马，以此为饵，实施进攻计划。从图 5 形势看 红方两翼车炮皆可自由调动 组织攻势，

利用黑双车闭塞之际，正是展开闪电战的好机会。

8. 炮二进六车7进1

9. 炮二平三车7进1

为了避免红炮打卒后再打象形成侧面攻势，如改走马7退5车六进八炮3进4炮八进六车1进2车二进五，续走平七吃卒或平六叫杀，黑亦难应付。

10. 炮三退二车7平6

11. 炮三进三士6进5

12. 炮三平一将5平6

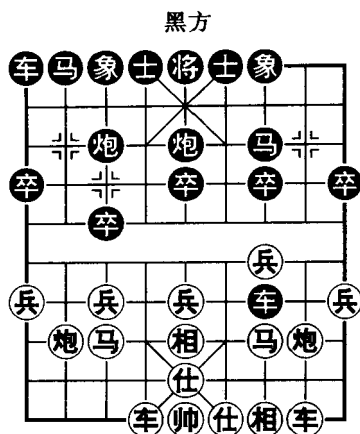
13. 炮八进六炮3退1

14. 车六进九将6进1 15. 车二进八将6进1

16. 炮一退二马7进6 17. 车六平四士5退6

18. 车二平四

第10回合起红炮打车轰象，步步进逼，第14回合献车杀士，妙着纷呈，第17回合再次献车入局，十分精彩。



红方

图5

近代对局 推陈出新

这个弃马陷阱，对于近代开局理论仍有参考价值，例如一度流行的屏风马弃马局就是由此推陈出新而来，只不过屏风马方改为黑棋，少走一步，而当头炮方则汲取教训，改出横车牵炮，发展为新的攻防战术。其中以王嘉良对季本涵一局具有典型意义，其实战着法如下：

1. 炮二平五 马 8进7
2. 马二进三 卒 7进1
3. 车一平二 车 9平8
4. 车二进六 马 2进3
5. 兵七进一 士 4进5
6. 炮八平七 象 3进5
7. 车二平三 炮 8进6

这是近代流行的五七炮过河车对屏风马平炮兑车局的弃马变例，与古谱着法次序不同，至此局面则趋于相似。

8. 车九进一 车 1平4

红出横车将黑炮牵住不能平 7 是一个改进。黑方没走车 8进 2 保马，若无其事地开出肋车，原来又设下新的圈套。

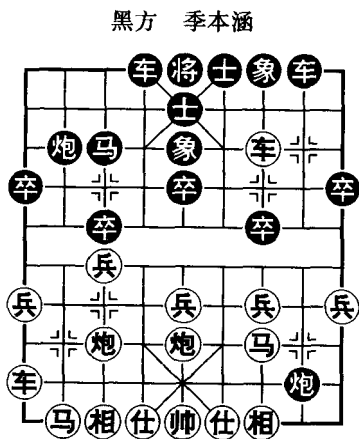
至此红方不应吃马，可走车九平八捉炮，以下炮 2进 7 车八退一 炮 8平 7 车三平四 虽然右翼无所作为 但左翼可针对黑弱马展开攻势，尚能周旋。可惜红方临场仍贪吃马，走出：

9. 车三进一 卒 3进 1

如图 6，黑方左炮被牵，一计未成又生一计 这步送卒妙着 使局势突然开朗，伏马 3进 2 打车打马，相当厉害。右翼被束缚的子力顿时解放出来 形成强大的反击力量 这就是黑方弃马争先的关键所在。

10. 车三退一 炮 2进 1

11. 车三进二 马 3进 2



红方 王嘉良

图 6

12. 马八进九 卒3进1

黑方子力全部活跃，特别是过河卒威胁红炮使之难逃，这种形势上的优越可以弥补子力损失。

13. 车三平四 卒3进1 14. 马九进七 马2进3

15. 车九平八 炮2平3 16. 车八进一 炮3进4

17. 车八平七 马3进5

红方忍痛送回一马，并连续兑子以求简化局势，但以后三路弱马又会受到攻击而处于被动地位。如果红方不愿挨打第13回合也可改为车九平四 暂时保存实力 使局势复杂化，这样走较积极些。

18. ……………炮8平1 19. 车七平九

改为相五退七较妥，然后再调回四路车固守，黑方不易侵入。

19. …………… 车8进8 20. 兵三进一 车4进8

21. 兵三进一 车8平7 22. 车四退二

红方已陷入困境，如改跳马或退车保马，黑方皆将5平4叫杀，逼红支士，然后有炮打心士的凶着。因此红方干脆弃马，退车扫卒谋和，可惜后来只差一步棋未能如愿。

22. …………… 车7退1 23. 车四平五 车7退3

24. 兵一进一 车7平2 25. 车九退一 车4平1

26. 车五平九 车1平6 27. 车九平一 车2进3

如续走相五进三 车2平7 相三进一 车6平8 再退2 塞相眼 红要丢相 故认输。

新弃马局 深谋远虑

随着棋艺水平的提高，比较明显的陷阱已容易被对手

看穿，不会上当。但人在临场时的思维能力是有限的，总存在未被认识的规律。所以现代布局也有陷阱，只不过隐蔽得更加巧妙罢了。

现以臧如意对徐天红一局为例：

1. 炮二平五 马2进3
2. 马二进三 炮8平6
3. 车一平二 马8进7
4. 兵三进一 卒3进1
5. 马八进九 象7进5
6. 炮八平六 车1平2
7. 车九平八 炮2进4

这是近年来流行的五六炮对反宫马布局，红挺三路兵制住反宫马，黑伸2路炮过河封车，各有利弊。

8. 马九退七 炮2进2

如误走炮2平5照将企图抽车，则红炮五进四反将，兑车之后吃掉黑炮。对于这种小圈套，黑方是不会中计的。

9. 兵五进一 士6进5
 10. 马七进六 炮6进4
- 伸炮过河是一种新的应法，具有灵活反击的意味。

11. 车二进七 炮6平7

稳健的着法是车9平7保马，现在黑方平炮瞄相犹如虚晃一枪，看看红方如何对策，其中也设下一个陷阱等待红方。

至此红方显然不宜吃马，因为黑炮打相攻势强烈，红难以应付。故应马六退四保相，黑方便无计可施了。但临场却随手飞起边相，是陷入被动的根源。

12. 相三进一 车9平8
13. 车二平三

如图7，红方感到兑车后左车被封，难以开展攻势，作为攻击型棋手的臧如意宁愿选择吃马着法，表面上似乎没有多大问题，不料黑方已暗伏妙计。

13. …… … 炮 2平 9

14. 车八进九 炮 9进 1

15. 仕四进五 车 8进 9

16. 仕五退四 车 8退 7

17. 仕四进五 车 8平 7

黑方通过这样一种兑车方式，巧妙地取得非常有利的形势，为后来集中车双炮力量实行反攻打下基础，同时把红车隔住在另一侧，为反攻争取了时间。

18. 车八退五 车 7平 8

19. 兵五进一 车 8进 7

20. 马三退四 车 8退 1

21. 马四进三 车 8平 7

22. 马三退一 车 7平 9

红方退车冲兵，想把车调至右翼救驾，但已来不及了。

黑方攻势紧凑 第 20 回合献车精彩 接着平车勒住马肚 虽能占优 但不如直走车 8平 6 再炮 7平 8 便成绝杀。故红第 19 回合改帅五平四可多支撑几步。

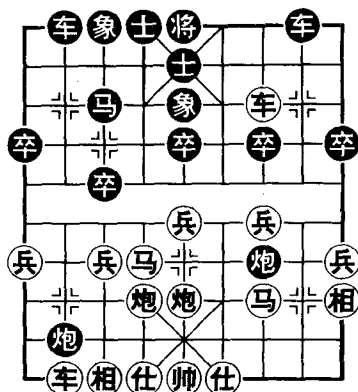
23. 炮五平三 车 9平 7 24. 仕五进四 炮 7平 8

25. 炮三平二 车 7进 1 26. 帅五进一 车 7退 3

27. 马六进四 炮 8退 1

红车马被牵 更加被动 至此如走车八进三 炮 8平 6 车八平七 卒 5进 1 车七退一 卒 5进 1 红方处境亦甚艰难 而临场实际走弃马着法 输得更快，下略。

黑方 徐天红



红方 臧如意

图 7

综观全盘 红方掉进陷阱之后 并非很快呈现败势 而是经历了一个攻守过程 从第 12 回合算起到第 22 回合 达 22 步棋,黑方才吃回一马并占优势,可见其反击计划是深谋远虑的。在具体战术上,黑方攻法步步逼紧,一环扣一环 没有给对方以喘息之机 好比把陷阱中的罗网收紧 红方只有招架之功而无还击之力,束手待毙。这些都反映了现代布局陷阱的一些特点。

第三节 开局对全盘的影响

陷阱的作用可以说明开局的重要性,但大多数对局并不出现明显的陷阱,因而还应该在一一般意义上探讨开局对全盘的影响问题。

首先从战略目标来看。一盘棋贯穿始终的基本战略思想是 立于不败之地去争取胜利。为此 在开局、中局、残局三个阶段应有程度不同的战略要求。一般来说,开局是战斗的动员部署,其战略要求主要是取得先手;中局是战斗的展开与高潮 在得先的基础上要求占取优势 到残局 为战斗的尾声或结束,在得势的基础上要夺取最后胜利,处于劣势方则希望谋和。

现以实战对局为例,说明双方在开局阶段争夺先手对以后全盘胜败是如何影响的。

蔡福如对刘殿中局例

1. 炮二平五 马8进7
2. 马二进三 卒7进1
3. 车一平二 车9平8
4. 车二进六 马2进3

5. 炮八平六

已往这步棋多走兵七进一或马八进七，现在红方摆仕角炮，想利用对方可能不熟悉的变化而取得先手。

5. …………… 炮 8 平 9 6. 车 二 平 三 车 8 进 2

7. 马 八 进 七 车 1 平 2 8. 车 九 平 八 象 3 进 5

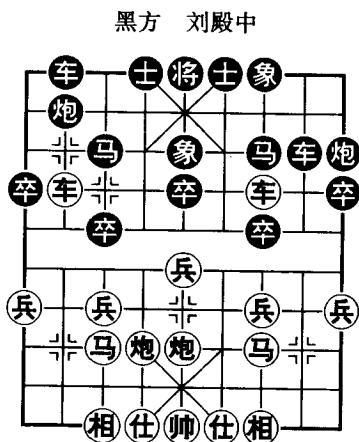
到目前为止，红方还没来得及挺兵，这是为了尽快开展左翼子力，用双直车过河的钳形手段配合当头炮构成总体攻势。此时黑方补中象这步棋显得软弱无力，不如改炮 2 进 1 这步软着为以后局势发展埋下了不利的种子。

9. 车 八 进 六 卒 3 进 1 10. 兵 五 进 一 炮 2 退 1

如图 8 形成五六炮挺中兵对屏风马平炮兑车局，显然这是红方满意的阵式结构，因为先手在握，有较好的发展前景。黑方退炮想平 7 兑车反先，但不会实现，故不如马 3 进 4，较有反弹力。这是黑方第二次走软，使得红方先手得到扩大。

11. 车 八 平 七 车 2 平 3

此时不能急于平炮打车，譬如：炮 2 平 7 车 三 平 四 车 2 进 2 车 四 进 二 炮 7 平 8，炮六进五，马 3 退



红方 蔡福如

图 8

2 炮六平三 炮 9 平 7 炮五进四 士 6 进 5 车四平五破士，红大优。介绍以上拟着为了说明，由于黑方开局连连失策，局势已不是那么安全了，倘再走错着就有输棋的危险。

12. 兵五进一 卒 5 进 1 13. 马三进五 卒 5 进 1
在不利形势下黑方有无反先机会呢？例如改走炮 2 平 5，准备支持中卒渡河反击，则红马五进六，以下有三种变化：(甲)马 3 退 1 马六进五 象 7 进 5 炮五进五 炮 5 平 7 炮五平二 炮 7 进 2 车七平三；(乙)马 3 进 5 车七进三 象 5 退 3 炮五进四 马 7 进 5 车三平五 车 8 进 1 炮六平五，车 8 平 5 炮五进四 炮 9 平 5 马六进七；(丙)马 7 进 5 炮五进四 炮 5 进 2 仕六进五 车 8 进 3 马六进七 车 3 进 2 车七进一 炮 9 平 3 车三平五。均属红优，所以黑方并无反击手段。

14. 炮五进二 士 4 进 5 15. 炮五进一 马 3 进 5
黑方再次失算，第 14 回合改为炮 2 平 5 兑掉红当头炮，可减轻一点压力。又第 15 回合改马 7 进 5 不致造成后来中象受攻。

16. 车七平八 炮 2 平 3 17. 马五进四 炮 3 进 2
此外亦无别的棋好走。例如马 5 退 3 炮六平五 马 7 退 8 车三进三 炮 3 平 4 车八平六 车 3 进 1 车三平二 车 8 退 2 马四进五 杀机四伏 明显红优。

18. 马四进五 象 7 进 5
红方紧握战机 弃马破象 勇猛果断 把先手发展为优势，由此入局。黑炮不敢打车，怕红马五进七卧槽，献马成杀。

19. 炮五进二 士 5 进 4 20. 车八平七 车 3 进 3

21. 炮五平二 士6进5 22. 炮二退一 炮9进4
23. 炮六平五 将5平4 24. 兵三进一 炮9平4
25. 马七进五 炮4退3 26. 炮五平六

交换子力之后，黑双马被牵制，无法脱身，必丢子而负。以上介绍了这盘棋开局阶段双方争夺的斗争过程，黑方由于走了一些软着，一步一步地陷入劣势，红方则扩大先手，积小胜为大胜。开局优劣对全盘的影响，由此可见一斑。

另外，从不同局面状态的引导来看开局。开局有先手与后手之分 先手开局又有急攻型、稳攻型、柔型 后手开局也有防御型、对攻型、反弹型等等。不同类型的开局将导致不同特点的全盘斗争状态，例如急攻型开局会演变激烈搏杀的中局状态，柔型开局则形成细腻蚕食的局面，弈者将根据棋战计划的要求选择开局类型。

胡荣华对陈孝堃局例

双方走出列手炮，本来充满对攻的火药味，但胡荣华走得稳健，转入兑双车变例，化为太极拳式的暗斗，看来是在用演成这种局面状态来考验对手的残棋基本功。

1. 炮二平五 马8进7 2. 马二进三 车9平8
3. 车一平二 炮8进4 4. 兵三进一 炮2平5
5. 马八进七 马2进3 6. 车九平八 卒3进1

黑方一上场就摆出对攻架势，红第5回合如走马三进四急攻 就迎合他的意图了。又第6回合红如兵七进一 车1平2 车九平八 车2进6 局面将变得激烈些 陈孝堃曾用此战术对付杨官璘，取得一定效果。现在胡荣华避开对攻

棋路 走得稳健 紧握主动权。

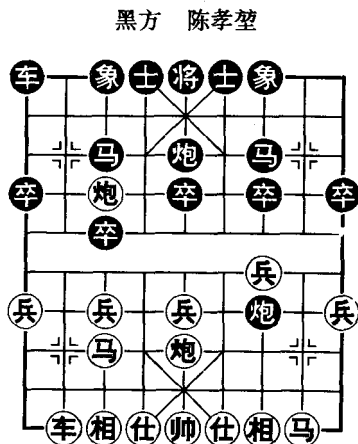
7. 炮八进四 炮8平7 8. 炮八平七 车8进9
9. 马三退二

如图9, 这种兑车着法是胡荣华心中有数的一路变化, 以往他执红棋对戴荣光一局弈至图9形势时, 戴走士4进5 以下车八进一 车1平2 车八平三 车2进3 车三进二, 车2平3 兵三进一 卒3进1 兵三进一, 卒3进1 炮五平三 胡方稍优 结果获胜。

说来凑巧 傅光明执红棋对胡荣华一局, 傅光明采取“以其人之道还治其人之身”的策略, 也弈成图9局面, 看执黑棋的胡荣华怎么应法。当时胡走出象3进1 车八进一, 马3退5, 这步窝心马颇有意思, 既让出开车捉炮的通路, 又马接连环生根, 假如红方仍走车八平三 车1平3 车三进二 车3进3 兵三进一 卒7进1 车三进二 卒3进1 兵七进一 车3进2 黑车捉马反先。当然傅光明没这么走, 结果成和。

9. …… 车1平2 10. 车八进九 马3退2

兑掉双车成无车棋, 是上述开局变例发展的结果。这种棋虽然不常常表现为激烈的明争, 骨子里却隐藏着暗



红方 胡荣华

图9

斗。某方一经陷入劣势，往往不易挽回（不如有车棋那样搏杀机会多），有时甚至像服了慢性毒药一样，一时“死”不了，但又逃不出困境，眼巴巴束手待毙。因此下无车棋时双方都小心翼翼，为了抢占要点，争夺兵卒，创造有利形势而绞尽脑汁。下面胡荣华的着法十分细致，耐人寻味，故续介如下：

11. 相三进一 马2进1 12. 炮七进一 炮5退1
13. 马二进四 炮7进1 14. 马七退九 卒1进1

由反对称的列炮阵式演成的中局，双方子力分布仍带有反对称痕迹，但仔细观察一下，便会看出双方的区别：红左马可以从八路兵的缝隙中穿出，过河吃卒，再跳几步入卧槽配合七路炮作战；而黑方右马即使过河也只能吃边兵，并无好的位置。总之，红方子力配置较优。

15. 马九进八 马1进2 16. 炮七退一 象7进5
17. 马八进九 卒7进1 18. 兵三进一 象5进7
19. 马九进八 象7退5 20. 兵九进一

这个边兵为黑方后患 故第17回合黑应马2进1消灭它。

20. ………… 炮5平6 21. 兵九进一 马2退3
22. 马四进二 炮7退3 23. 马二进三 炮6平7
24. 兵五进一 马7进8 25. 兵五进一 后炮进4
26. 相一进三 卒5进1 27. 炮七进三 将5进1

红方中路与左翼配合，全力发起攻势。黑方早应在第24回合补右士巩固后防，免得丢象导致阵脚大乱。

28. 炮七平四 马8进9 29. 炮四退二 马3进4
30. 马八退六 将5退1 31. 炮四退六 马4进3