

## 第一章 残局概念与有关术语

一局棋从开始到弈战结束，一般可分为开局、中局和残局三个阶段。本书只就残局阶段的子力配合和有关术语及其弈战战术技巧和战理，结合众多实用残局例，介绍各种常见的杀敌制胜之法，对于广大象棋爱好者开拓思路、加深算路、掌握胜机应有极大的帮助。

【残局】对局中，双方由残余子力构成的一种局势，称为“残局”。其类别大致有实战残局、实用残局、古谱残局（现称排局）以及江湖残局（现称民间排局）等。

【实战残局】指全盘对弈的残局。通常为双方局势尚未能划分出“例胜”、“例和”的一个阶段。

【实用残局】指全盘对弈的残局，当双方子力与局势能划分出“例胜”或“例和”时，称为“实用残局”。著名古谱《橘中秘》有“局中时见，不可不知”之说。

【闲着】也称“停着”。一种适宜于相持阶段的着法，走子不起进攻作用，但亦不影响己方局势。

【等着】一种适宜于相持阶段的着法。目的在于等待时机。有时与“闲着”相仿，但较为积极。

【例胜】实用残局结尾时，攻方可以必胜守方，称为“例胜”。

【例和】实用残局结尾时，守方对攻方可以弈成必和的棋势，称为“例和”。这里“攻方”是指子力与形势优者。子力

与形势差者为“守方”。

【巧胜】指实用残局后阶段，由于守方未能及时弈成“例和”的棋势，被攻方乘机取胜，称为“巧胜”。

【巧和】实用残局结尾时，守方以巧着弈和攻方，称为“巧和”。

【攻子】也称“强子”。指具有进攻力量的棋子，如车、马、炮等战斗力较强的各类子。兵、卒须视形势而定，一般以过河界的为强，未过河界的为弱。

【守子】指专司守卫的士（仕）与相（象）两种子。亦称“弱子”。

【正着】也称“官着”，指正确的着法。

【好着】也称“妙棋”、“巧着”、“佳着”。指对局中成功的着法。如争先、得子、追杀等战术，本书中对此类着法加一“！”符号，以利读者领会。

【帅（将）】帅（将）系全局之核心，为双方决胜负的目标。战斗力似乎最小，但潜力却又不小，尤其是在残局结尾时，兵种实力与形势占优的一方如欲取胜，极大多数的棋局都必须运用帅的特殊功能（遥控与占位）来完成。可谓“不出九宫，决胜千里”。

【术语】象棋术语，又称“弈语”。是我们在实战对局中或阅读棋谱时，经常遇到的一种专用语。

【将军】也称“照将”、“打将”，简称“将”。对局中，一方在下一步棋要去吃对方将（帅）时的称谓。如走动一步棋而可使用两只棋子去吃对方的将（帅）称“双照将”（下类推），被将军的一方必须“应将”，无法应将时，称为“将死”。

【应将】也称“解将”，指被对方将军时进行解救的着法。

【无解】一方被将军时无法解救，称为“无解”，也称“被

将死”。

【对面笑】对局中在同一条直线上如无其他棋子阻隔，双方将、帅不准直接对面，否则先占者获胜。双方将、帅对面习称“对面笑”。在残局子少阶段，常用“露将”来控制对方的帅（将），从而取得优势。

【露帅】也称“露将”。运用帅、将助战，并控制对方。

【盖将】也称“遮将”，或“盖将”。指在对方（将）帅前方的线上用兵、卒或炮阻隔，以避免己方的将（帅）与之直接对面。多见于残局阶段，为抑制对方“露将”来控制己方帅（将）的着法之一。

【九宫】也称“九宫禁区”。指棋盘上由斜交叉线构成的米字形方格。是将、帅、士（象）活动的地区。如被对方车、兵占据，就易发生危险。亦称“王城”。

【宫顶线】棋盘上双方河界线以下的第二条横线，因是九宫的顶线，亦名“宫城线”。为兵、马进取的良好据点。

【宫心】九宫的中心点。因米字形的九宫似一朵花，故也称“花心”。系要害地区，最忌被对方兵（卒）占据，故棋谚有“花心卒凶恶难当”之说。

【山顶公】也称“三层楼”；“高将”。指将（帅）登上“宫顶线”（九宫的士角或中象位时的称谓），因暴露于外，易受对方攻击，故有“高将多危”之说。

【无着】亦称“欠行”、“困毙”。棋子受围困，无法行动。只有送吃认负。

【杀】将帅被捉住，称为“杀”，如下一步捉将，则称为“要杀”。

【长打】连续两步以上杀将或捉子，规则上属“禁止着法”，攻打者必须“变着”。

【士（仕）】士（仕）是将（帅）的守卫者，虽是不出九宫的守子，但与炮有攻守相济之功（是理想的“炮架”），残局阶段，尤为突出。例如炮、士可以胜双士，而炮双相底兵却不能胜孤将。

【单缺士】双象、一士，称为“单缺士”，残局阶段，单缺士的一方，难以与单车或一马、高兵的对方弈和。

【士象全】也称全士象（相）。指对局中双士、双象保持齐全。残局阶段如双士、双象在中线联防，可以守住对方一车的进攻而弈和。

【交叉士象】指双士、双象在中线联防时左右分开的一种型式。

【三士】残局阶段，一方持有一炮、双士，称为“三士”。其防御力量与士象全相同，可守住对方的一车而弈和。关键是注意中路防御，不给对方的将（帅），起到助攻作用。

【太公座椅】指残局结尾时，以一兵（卒）、一士巧妙地守和马与低兵（低卒）的一种情形，喻帅为“太公”，故名。

【高士】也称“羊角士”。指支于“宫顶线”的士。一般用于拥阻马的进攻，或作己方炮架助攻。

【底士】指位于底线原位上的士，作用犹如将帅的贴身卫士。

【象（相）】象（相）同士（仕）一样，是保卫将（帅）的守子，但防御范围较宽广，对全局阵势关系很大。棋语曰：伤车、马、炮者其势弱，伤象（相）者其势危！象（相）在残局时可以遮将，可以挡马，有时也能辅助炮之进攻，如车、炮、双相可以胜车双士。如有残缺，宜留马以补救之。

【象（相）口】一般指控制的据点。

【高象（相）】象飞至河口线时，称为“高象（相）”。其作

用是拦阻对方马的进攻。

【底象(相)】象(相)在原位底线，称为“底象(相)”。

【单缺象(相)】有双士(仕)而失去一象(相)，称为“单缺象(相)”。残局阶段，一方因孤象(相)而难保，而无法守和有一车，或马高兵，及炮高兵有士(仕)、象(相)的对方。

【三象(相)】残局阶段，一炮双象(相)或一马双象(马立中象位，双象高飞连环)，均称“三象(相)”，其防御力量与士象(相)全相同，可弈和一车。

【门东户西】残局结尾阶段，象(相)与将左右分开，称为“门东户西”，可弈和一马。

【下二路】底线前一格，称“下二路”，是车兵攻将的要道。

【上二路】兵、卒原位一行，称“上二路”，亦是攻夺王城的要道，兵家必争之地。“象(相)”的第一道防线。

【兵(卒)】兵(卒)子数最多，勇于冲锋牺牲。残局阶段，以形势而定，或联合进军，或独力作战。行至对方的兵营(上二路)线，即横线第七条，须审慎有否后援，这时的兵(卒)就有高、低之分。

【高兵】也称“高头兵”。兵(卒)过河后进入对方第二条横线(卒林，上二路)时，称为“高兵”。因可遮护帅(将)，又可待机而进，一般比“低兵”灵活。残局结尾阶段，某方一炮一高兵可胜对方一象，而一炮一低兵则不胜。

【低兵】兵过河界后到对方第三、四条横线称为“低兵”，在残局结尾阶段，往往是决定胜负的重要战子，一般以对方将(帅)在底线时力量较强，利于攻关夺城。

【对头兵】指在同一条直线上中间隔一、二条直线而相对

着的兵和卒。这类兵如无其他子力协同，只能各守疆界，不能用以进攻。

【通路兵】指位于河界，对方已无子力挡守的兵或卒。这类兵（卒）可越过河界，向对方阵地长驱直入。

【兄弟兵】也称“联兵”。一方两个兵（卒）过河界后，共立于对方的“兵线”或“卒林”（兵卒的原位一行）称为“兄弟兵”，兼有攻防的作用，其实力有时可相当于一马或一炮。

【马】马步迂回，曲折盘旋。线的活动较车、炮为迟缓，（车、炮四方指顾），面的活动则较广泛而灵巧（马称八面玲珑）。残局进攻时，多错综复杂的变化，与炮配合，称“马炮争雄”，与车配合，有“车马纵横”、“车马冷着”等妙用。

【车心马角】指“车在对方宫心，马占角；神仙亦难捉”！这是很厉害的一种杀着。

【车马冷着】这句“术语”源出于古谱《橘中秘》卷三一个残局篇名。是车马在平淡局势下，突然弈出的一着妙棋，如冷箭之突发，使对方束手无策。

【八面威风】一般指残局阶段，因子少空间大，马的力量得以充分发挥。马能控制八个据点，故有“八面威风”之称。

【马后炮】一方的马与对方的将处于同一直线或同一横线，中间隔一步，再用炮在马后“将军”称为“马后炮”，是残局或中局阶段一种颇有力量杀着的。

【卧槽马】有二说：指进到对方底象前一格位置的马。既可打将又可抽车，是常见的一种凶着；指进到对方底马前一格位置，伏于九宫旁，有窥将意图。今通常指说。

【鸳鸯马】也称“连环马”，指双马连环，互相保护。

【独马踩无棋】指一马胜孤将，使之“欠行”，被困毙而亡。

【残局马胜炮】指残局子少阶段，马的灵活施展胜于炮。

【炮】炮可遥控对方，联系各子，使前后左右呼应连贯，易于成势。残局之中，就攻方言，马固然较为灵活，但守的方面，马较炮为弱（一车可破马双士，而难胜炮双士），且炮可借士、相当炮架而攻守兼备（如车、炮双士优于车、马双士），但在缺乏士、相时，一般攻不如马，故马、炮各有所长，不能一概而论，须看具体形势。

【炮架】也称“炮台”因炮必须隔子打子，利用己方或对方的棋子作为所隔的子，称为“炮架”。

【担子炮】也称“担竿炮”、“扁担炮”、“连环炮”。指双炮连环互相保护。有横线与直线两种形式，一般以横线为多，如开局第一着走相三进五，即成此式。

【沉底炮】炮侵入对方底线时，称为“沉底炮”。

【海底捞月】也称“沉底月”。残局结尾时，车、炮巧胜一车，系常见的一种实用残局，棋势是双方都无士象，一方的车与将（帅）必须占中线，再助炮沉底在将后打车；反之，无炮的一方如车、将占中线，则车、炮方面难以取胜，华南称为“车正永无沉底月”。

【入角炮】一方的炮从边线切入对方底线，威胁其将，称为“入角炮”。如有车相助，可以构成照将抽子的攻势。故《橘中秘全旨》有“入角炮，使车急冲”之说。

【重炮】也称“重叠炮”。指一方重叠相连呼应，在同一条直线上开展攻势。如与车联用，则称“单车重炮”。

【丝线掏牛】指一方的炮拴住对方的车、马，如对方走拴住的车或马，则必失其一。

【有炮留他士】指残局阶段，一方的炮利用对方的士使其自碍或自缚。

【缺象(相)忌炮攻】一方无象(相),常有被炮打闷宫的危險。

【残局炮归家】指残局阶段,炮宜退到己方阵地的后方,既能利用士(象)当架子进攻和遥控局势,又能加强防御,掩护将帅。棋诀有“炮在后为先”之说。

【炮辗丹沙】指一方用炮侵入对方底线借用车的力量,辗转扫荡敌子。

【车炮冷着】与“车马冷着”含意相同,亦是在平淡局势下,弈出妙着,如冷箭之突发。

【双杯献酒】指用重炮攻击对方的底象线,从而构成“闷宫将”的杀着。

【空头炮】华南弈语流传有“空头炮”、“花心卒”凶恶难挡之说(华东称为“空心炮”)一般都指直线炮,针对中宫主将,辅以其他子力每能构成多种多样的攻势,予对方以致命的打击。

【车】车行纵横,勇猛迅速,攻守进退,无往不利。尤其在残局子少时,可控制十七个据点,有“一车十子寒”之雄风。战斗力特强,可抵炮或马的两倍。

【中车】也称“车正”,指残局阶段一方的车在正中五路线位,可使对方不能弈成“海底捞月”的攻势。棋谚有“车正永无沉底月”、“车不离中将不输”之说。

【通头车】也称“高车”、“明车”。一般指位于灵活通道上的车,走动一着可立即“打将”、捉子或起到抢先夺势等进攻作用。

【低头车】也称“暗车”。与通头车相对。一般指处于呆滞境地的车,走动一着至少要下一着才能打将或起到捉子或抢先夺势的作用。

【单车领士】也称“单车保剑”。残局阶段，一方剩一车一士，以一种特定的型式，使对方的兵不能夺占宫心，从而巧妙地守和对方的车低兵。

【三子归边】全称“三子归边一局棋”。指实战中残局阶段，如有车、马（炮）、兵等三个进攻性棋子集结在一起（不论中营、边线或侧翼），即有可能构成各种杀势。一般多以“车”为主。

此外还有些“术语”在棋局图解时说明，这里不一一列举。

## 第二章 兵类

### 一、单兵类（6局）

#### 第1局 低兵例和单士

这是一个常见的和局，因为红帅未起助攻或“遥控”的作用，黑方可用将或士走“闲着”成和。

##### 1. 兵六平五

如改走兵六进一，则将6进1，兵六进一，将6进1；红方底兵不胜孤将，这种情况，称为“老兵无功”。

1. …… 将6进1
  2. 帅五进一 将6退1
  3. 兵五平四 士4进5
  4. 兵四平五 士5退4
- （和局）

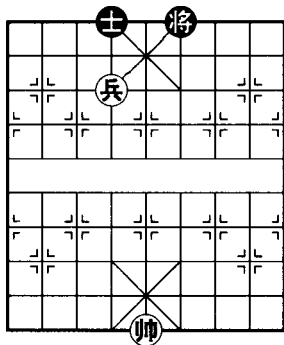


图 2.1-1

#### 第2局 低兵巧胜单士

在将、士受到限制的情况下，“低兵”可获巧胜。其要点，

一般是兵与主帅分占两肋，逐步推进。

### 1. 帅五平六

用红帅牵制黑方将士，这是获胜要着。如先走兵三平四，黑方士4退5，兵四平五，士5退6，则成“例和”局势。

1. …… 将4平5

2. 兵三平四 将5退1

3. 兵四进一 士4退5

如改走将5平4，红方兵四平五占中，红方亦胜。

4. 帅六平五（红胜）

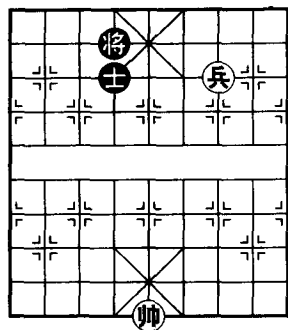


图 2.1-2

### 第3局 高兵例和单象

象的活动面广，只要注意主帅不受牵制，可以守和高兵。

1. 帅六平五 象5退3

如误走将6平5 则红方兵4平5 捉死象胜。

2. 兵四进一 象3进1

3. 帅五进一 象1退3

（和局）

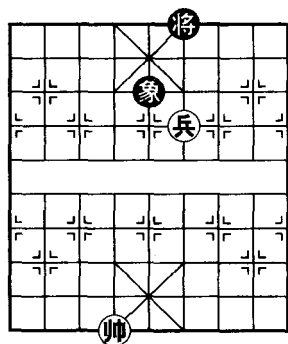


图 2.1-3

### 第4局 高兵例和单士

一士可以守和高兵，其要点是防止红帅助战。

1. 兵五进一 将5平6

2. 帅六平五 将 6 进 1
  3. 帅五进一 将 6 退 1
  4. 兵五平四 士 4 进 5
  5. 兵四平五 士 5 退 4
- (和局)

### 第 5 局 高兵巧胜单士

#### 1. 兵四进一

兵入九宫，并与红帅分占两肋要线，是制胜关键之着。此时如由黑方先走士 6 进 5，可成和局。

#### 1. …… 将 5 进 1

如改走士 6 进 5，则红方兵四进一，士 5 进 4，帅六进一，将 5 平 4 兵四平五，红胜。

#### 2. 帅六进一 将 5 退 1

红方帅六进一是等着，又称停着，是残局中常用的一种着法。如运用得当，可扩大有利局势，克敌制胜。

#### 3. 兵四进一 士 6 进 5

#### 4. 帅六平五 (红胜)

### 第 6 局 高兵相巧胜单士

#### 1. 兵五进一 士 6 进 5 2. 帅六平五 ……

关键着法。可以视黑将动向而左右开弓。

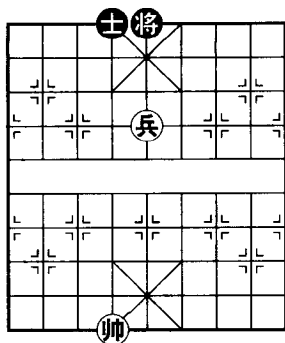


图 2.1-4

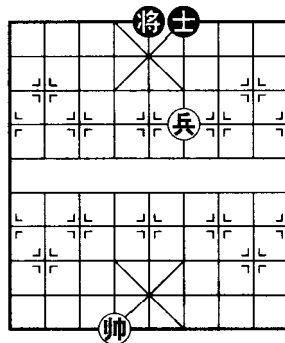


图 2.1-5

2. …… 士 5 退 4  
 3. 兵五平四 士 4 进 5  
 如改走将 5 平 6，则帅五平四，士 4 进 5，兵四进一，将 6 平 5，帅四平五，士 5 退 4，帅五进一！士 4 进 5，相五退三，红胜。

4. 兵 四 进 一 士 5 进 6
5. 帅 五 平 六 士 6 退 5
6. 相 五 退 三 士 5 进 6
7. 帅 六 进 一 士 6 退 5
8. 帅 六 平 五 (红胜)

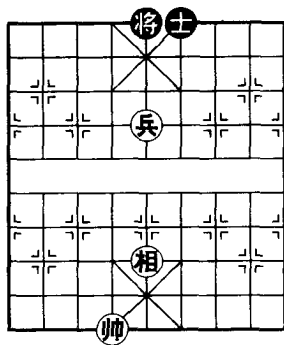


图 2.1-6

## 二、双兵类 (20 局)

### 第 1 局 双底兵例和炮士

双底兵联手，火并黑士，有助红帅占中，使炮无架不成势，可保不败。

1. 兵 七 平 六 士 4 退 5
2. 兵 六 平 五！将 6 退 1
3. 帅 五 进 一 (和局)

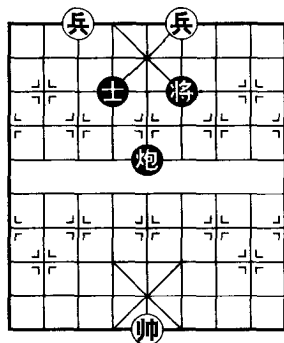


图 2.2-1

第2局 高底兵例和双士  
在底兵与红帅不起助攻作用的情况下，双士可以守成和局。

1. 兵五进一 将4进1
  2. 兵三平四 士5退6
  3. 兵五平四 士6进5
  4. 兵四平五 士5退6
- (和局)

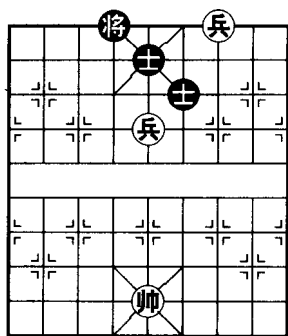


图 2.2-2

### 第3局 高底兵巧胜双士（一）

本例红帅与底兵都起作用，使黑将、士活动范围受到限制，故能“巧胜”。以下介绍二局。

1. 兵五进一！ 将4进1
2. 兵九平八 将4退1
3. 兵八平七 将4进1
4. 帅五进一！ 士5退6
5. 兵五平四 士6进5
6. 兵四平五 士5退6
7. 帅五进一（红胜）

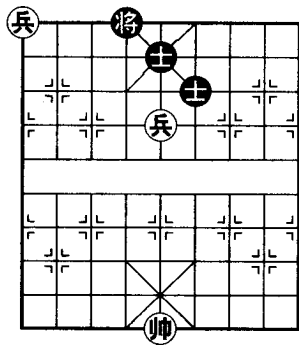


图 2.2-3

### 第4局 高底兵巧胜双士（二）

本局红方仍可以双兵和帅控制黑方将、士的活动范围，从而制胜。

1. 兵五进一 士4进5

如改走士 6 进 5，红方兵二平三亦胜。

2. 帅五平六！……

红帅抢占 6 路，这是制胜要着。  
如急于走兵二平三，则黑方将五平四可和。

2. ……………… 士 5 退 4

3. 兵二平三 士 4 进 5

4. 帅六进一！士 5 退 4

5. 兵五平四 士 4 进 5

6. 兵四进一 士 5 进 4

7. 兵三平四 将 5 平 4

8. 后兵平五（红胜）

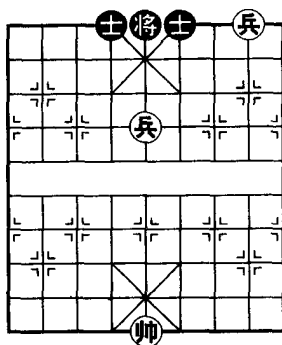


图 2.2-4

### 第 5 局 双低兵例和双士

本局黑将登高（俗称“山顶公”  
后，红方成为“低头兵”，难以制  
胜）。

1. 兵九平八 将 4 进 1！

2. 兵八平七 将 4 进 1

3. 帅五进一 士 5 进 6！

4. 兵四进一 士 6 退 5

5. 兵四平五 士 5 进 6（和局）

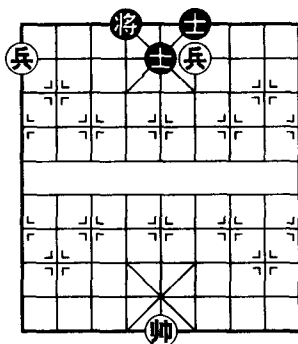


图 2.2-5

### 第 6 局 双低兵巧胜双士

本局红方有一兵位于黑方炮位线，黑将虽登高，仍然受制，终为双兵所擒。

1. 兵八平七 士5退6  
 如改走将5平6，则兵二平三，士5退6，帅六平五，士6进5，帅五进一！士5退6，兵七平六，士6进5，兵六平五，红胜。

2. 兵七平六 将5退1
3. 兵二平三 将5退1
4. 兵三平四 士4进5
5. 兵六进一 士5进4
6. 帅六进一 士6进5
7. 帅六平五（红胜）

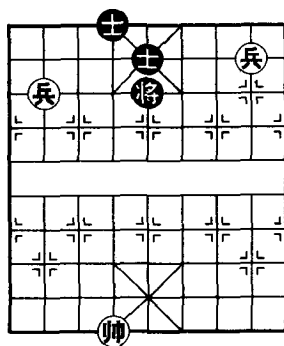


图 2.2-6

### 第7局 双低兵例和双象

双兵在一侧，或主帅未能助战，构成“左右夹攻”之势，且一黑象在红兵同一边，双象可以不败。

1. 兵七平六 象3退1
2. 兵八平七 象1进3
3. 帅五平四 象3退1
4. 帅四平五

如改走帅四进一，黑方可走象5进3 红方七路兵无法沉底，亦是和局。

4. …… 象1进3
5. 兵七进一 将5平6
6. 兵七平六 将6进1（和局）

如本局黑方3路高象在7路，则红方可胜。

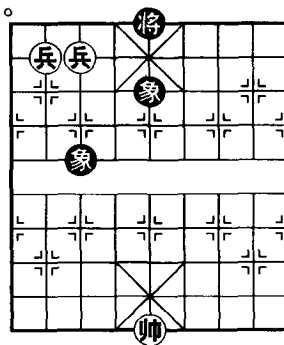


图 2.2-7

### 第8局 双低兵巧胜双象

黑象位置欠佳，受红兵所制，结果失象而负。如黑方1路边象在7路或9路，则红方无计可施。

1. 兵三平四 象1进3

2. 兵七平八！象3退1

红方兵七平八控制黑3路象的活动，是制胜要点。黑方如不走象3退1，改走将4退1或象5进3，则红方兵四平五，亦胜。

3. 兵八平九 象5进3

4. 兵四平五（红胜）

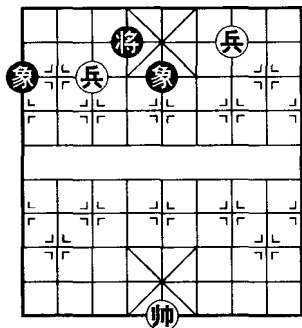


图 2.2-8

### 第9局 双低兵例和单士象

单士、象“例和”双低兵，其要点是主将外出争取登高，并注意红帅的动向。

1. 兵七平六 士5退6

如误走象3退5，则红方兵六平五！将6平5，兵三平四，红胜。

2. 帅五进一 象3退5

黑方以象走“闲着”，红方无法可胜。

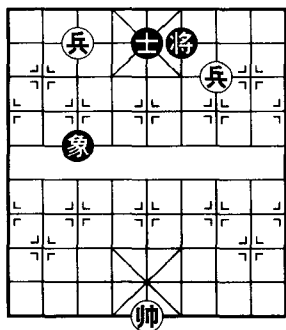


图 2.2-9

### 第10局 高低兵例和单士象

单士、象可以守和双兵（高低兵或双高兵），其要点是士