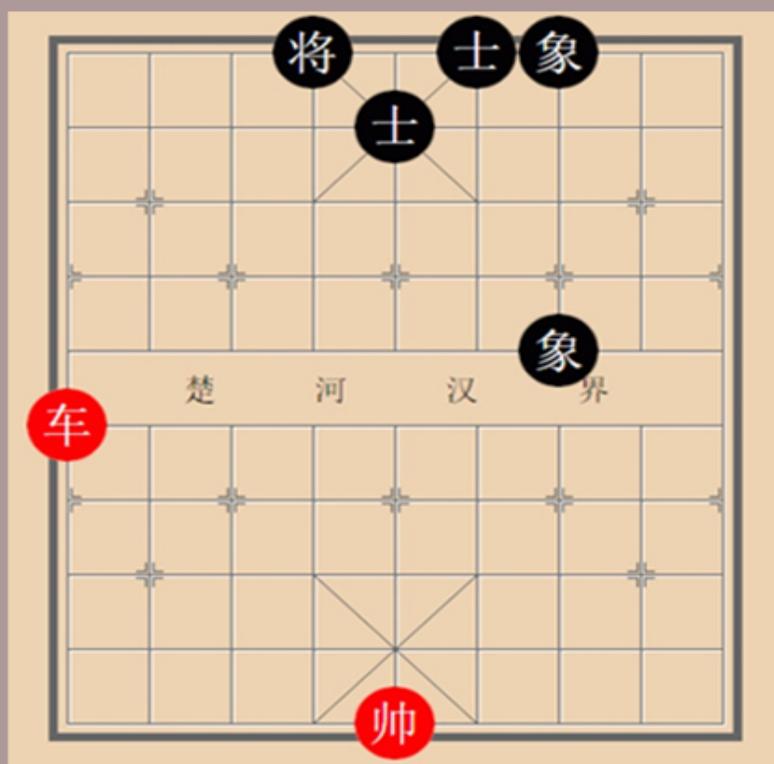


象棋招式大全

彭宏貞 著



基礎知識與實戰技巧

一本針對象棋初學者和棋手的精品著作。該書包括了棋具的介紹、走棋與吃子、行棋常用手法、棋子的價值和記錄讀譜等方麵的基礎知識，讓讀者從基礎打好象棋基礎。同時，該書還涵蓋了勝負與和棋等高級技巧，幫助讀者提升實戰水準。如果你是一名象棋愛好者，這本書絕對是你不可錯過的經典之作。

目錄

前言

第一章 基礎知識

第一節 棋具

一、棋盤的畫法

二、棋子的擺法

第二節 走棋與吃子

一、帥 (將)

二、仕 (士)

三、相 (象)

四、兵 (卒)

五、車

六、炮

七、馬

第三節 行棋常用手法

一、照將

二、應將

三、殺

四、解殺

五、捉

六、抽吃

七、兌

八、獻

九、攔

十、跟

第四節 棋子的價值

第五節 記錄與讀譜

一、完整記錄

二、簡易記錄

三、讀譜練習

第六節 勝負與和棋

一、勝與負

二、和棋

第七節 基本規則

一、比賽有關規定

二、術語解釋

三、棋例

第二章 象棋各兵種的基本殺法

第一節 兵的基本殺法

第二節 炮的基本殺法

第三節 馬的基本殺法

第四節 車的基本殺法

第五節 仕、相基本殺法

第六節 帥（將）的基本殺法

第三章 開局

第一節 開局常識

一、開局的重要性

二、出動子力

三、部署陣形

四、開局階段的劃分

第二節 開局定式

一、中炮對順手炮

二、中炮對列手炮

三、中炮對單提馬

四、中炮對屏風馬

五、中炮對反宮馬

六、飛相對過宮炮

七、挺兵對卒底炮

八、仕角炮對屏風馬

九、過宮炮對左中炮

十、起馬對挺卒

第三節 開局戰術

一、臨場戰術

二、布局陷阱

第四章 入局殺法

第一節 當頭炮

第二節 沉底炮

第三節 臥槽馬

第四節 釣魚馬

第五節 掛角馬

第六節 穿心車

第七節 破象

第八節 破士

第五章 中局戰術

第一節 運子戰術

第二節 兌子戰術

第三節 殺子戰術

第四節 棄子戰術

第五節 牽制戰術

第六節 封鎖戰術

第七節 夾擊戰術

第八節 破殺戰術

第六章 殘局

第一節 殘局概述

第二節 車類殘局

一、單車勝將

二、車勝單缺士

三、車勝單缺象

四、車勝馬雙士

五、車兵（卒）勝單車

六、中車、炮勝單車

第三節 馬類殘局

一、單馬勝將

二、馬勝單士

三、馬和單象

四、馬兵勝單馬

五、雙馬勝士象全

第四節 炮類殘局

一、炮士勝雙士

二、炮雙仕巧勝單馬

三、炮高兵勝單象

四、雙炮勝雙士

第五節 兵類殘局

一、高低兵必勝雙士

二、雙低兵難勝雙士

三、高低兵必勝雙象

四、雙兵巧勝單缺象

五、三高兵必勝士象全

版權頁

前言

象棋是中華民族文化的偉大創造之一，特別具有休閒娛樂和遊戲益智之功效。

象棋，古代叫「象戲」，大約起源於戰國時代，是根據春秋戰國兩軍對壘時的戰陣創造的戰鬥遊戲。唐朝時象棋已很普及。到了宋代，象棋基本定型，並在全國流行。象棋從它誕生的那一刻起直至今天一直備受人們的喜愛，參與人數之多、流傳地域之廣、滲透社會層面之全，以及精神內涵之博大深厚，皆令其他樣式的文化活動難以望其項背，尊之為國粹瑰寶，實乃當之無愧。你經常能見到這樣的場景：在街頭巷尾，不論相互是否相識都可以在棋盤上面一較高下，勝者似閒庭信步一般暗自得意，敗者緊張汗出後悔不迭。

隨著象棋的普及和發展，專門著述象棋策略和戰術的書籍也隨之問世。宋代學者陳元靚在他晚年編著的日用百科全書《事林廣記》中就輯錄了當時許多出色的棋局，這成為我國在750多年前出版的第一部象棋譜。後來，最具代表性和最有名氣以及最為後世人所推崇的棋書，應是明代的《橘中祕》和清代的《梅花譜》。

象棋活動作為一項豐富群眾日常娛樂的活動，在我國有近2億象棋愛好者，堪稱世界之最。下象棋，不僅可以休閒娛樂，還可以修身養性、陶冶情操、增強智力，真是妙不可言，深受現代人喜愛。

象棋活動需要較高的技藝水平和科學方法，才有可能贏得勝利。我們編寫的《象棋入門》一書，系統地介紹了象棋基礎知識、布局、基本殺法、中局戰術和殘局入門的內容，全面具體、通俗易懂、圖文並茂，非常適合廣大象棋愛好者學習和提高技藝水平。

第一章 基礎知識

象棋，又稱中國象棋，是一種雙方對陣的智力競技項目，它集科學、文化、藝術、競技於一身，不但可以開發智力，鍛鍊人的毅力，而且可以修心養性，陶冶情操，深受廣大群眾的喜愛，千百年來長盛不衰。學下象棋，必須從最基礎的知識學起，在這一章，我們首先對棋具的構成，棋子的走法、性能、價值等方面的象棋基本知識予以介紹。

第一節 棋具

一、棋盤的畫法

象棋盤由九道直線與十道橫線交叉組成，共有九十個交叉點，棋子的擺放與活動都在這些交叉點上。中間沒有劃通直線的地方，叫做「河界」，為了使「河界」醒目清晰，中間的直線被隱去，但在行棋過程中，應該視為有直線存在。棋盤兩端中部劃有斜交叉線的地方，叫做「九宮」，是帥（將）、仕（士）活動的區域。

在紅棋方面，九條直線從右到左分別用中文數字一至九來代表；在黑棋方面，則從右到左用阿拉伯數字1至9來代表。這些數字是為了

便於初學者在下棋記錄和讀譜時參考使用，如圖1所示。

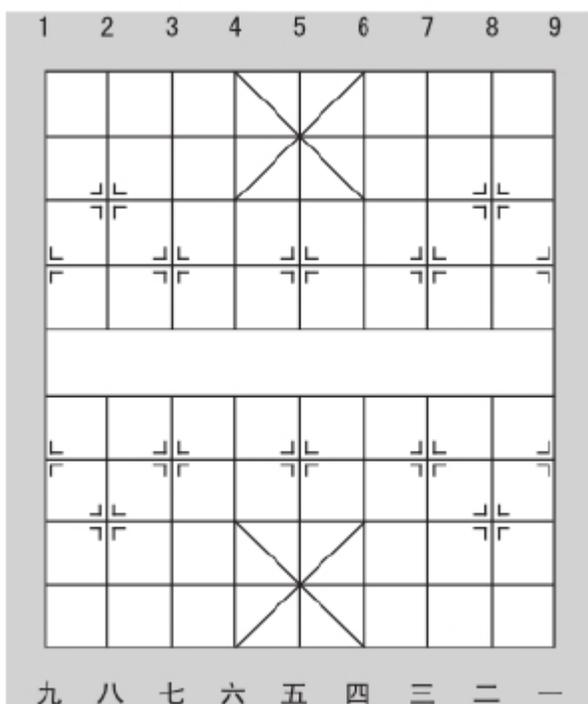


图 1

二、棋子的擺法

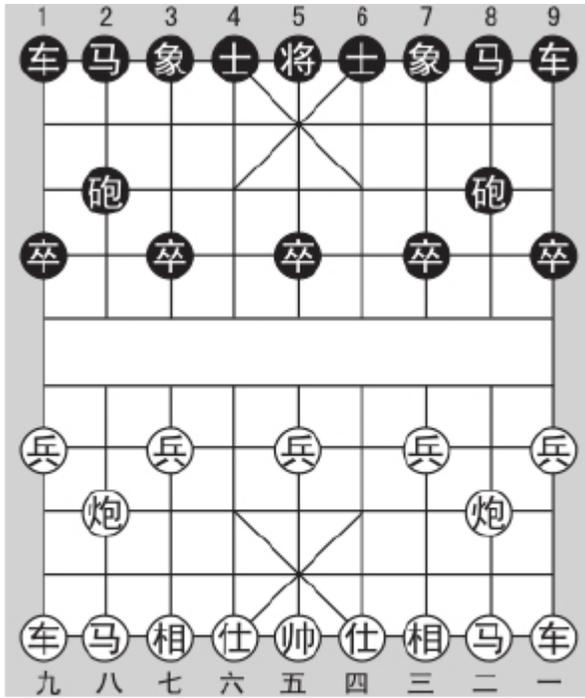


图 2

全盤棋子共三十二個，分為紅黑兩組各屬一方（印刷體陽字代表紅方，陰字代表黑方），由對局雙方各執一組；每組十六個，各有七個兵種，其名稱和數目如圖2所示。

紅方：帥一個，車、馬、炮、相、仕各兩個，兵五個。

黑方：將一個，車、馬、象、士各兩個，卒五個。

其中，紅帥與黑將、紅仕相與黑士象、紅兵與黑卒是等效的，使用不同的字是為了便於區分。

第二節 走棋與吃子

對局時，紅方先走。走棋的任何一方，將棋子從一個交叉點走到另一個空交叉點上，或吃掉對方棋子占領交叉點，都算走了一著棋。這樣輪流著棋，直至分出勝負或和棋為止。雙方各走一著稱為一個回合。下面介紹棋子的走法與吃子：

一、帥（將）

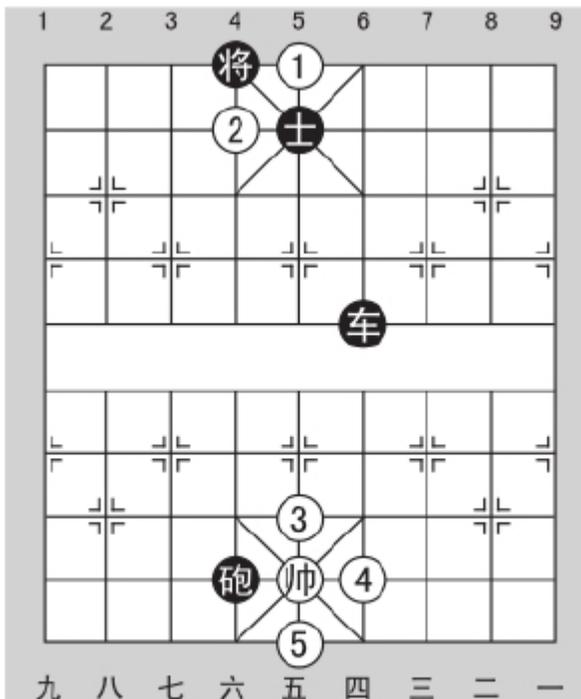


图 3

帥（將）只能在九宮內活動，可上可下，可左可右，每次只能按豎線或橫線走動一格。帥和將不允許在中間無棋子遮擋的情況下直接對面，如三條直線中的一條已為一方占據，則另一方必須迴避，帥（將）不能主動送吃。

如圖3所示，紅帥可以走到③⑤位，但不能走到④位主動送吃或吃掉黑炮形成將帥直接對面。黑將可以走到①②位。

二、仕 (士)

仕 (士) 只能在九宮內走動。它的行棋路徑是九宮內的四條斜線，進退、吃子均可，但每著棋只能沿斜線走一格。

如圖4所示，紅仕可以走到①②③④位，黑士可以選擇吃掉四個紅棋中的任意一個棋子。

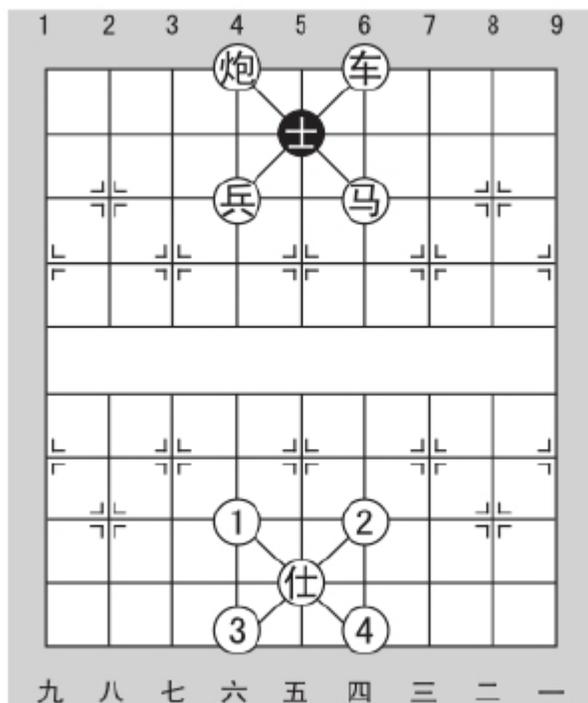


图 4

三、相 (象)

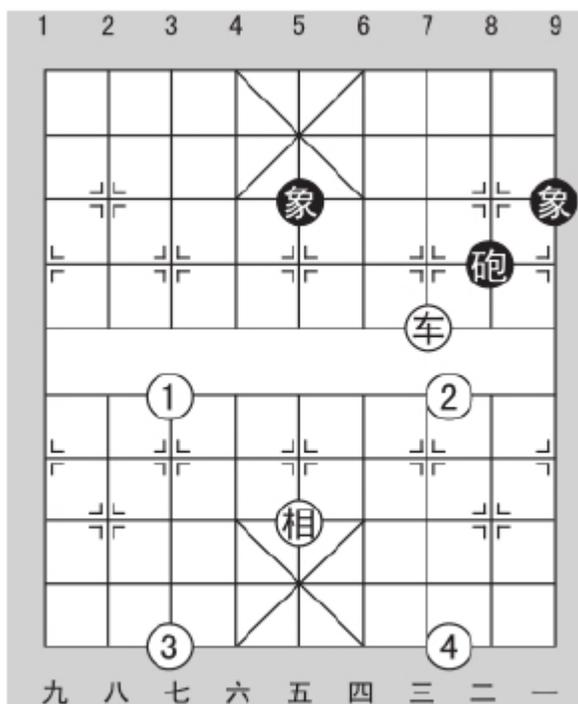


图 5

相（象）只能循對角方向走兩格（左上、左下、右上、右下），相當於一個「田」字，但當田字對角線的中心交叉點上有別的棋子時，俗稱塞相（象）眼，則不能越過。相（象）的活動範圍限於河界以內本方的陣地，不能過河。

如圖5所示，紅相可以任意選擇走到①②③④位，右邊黑象因受「塞象眼」阻礙不能飛起來吃掉車，左邊的黑象就可以將車吃掉。

四、兵（卒）

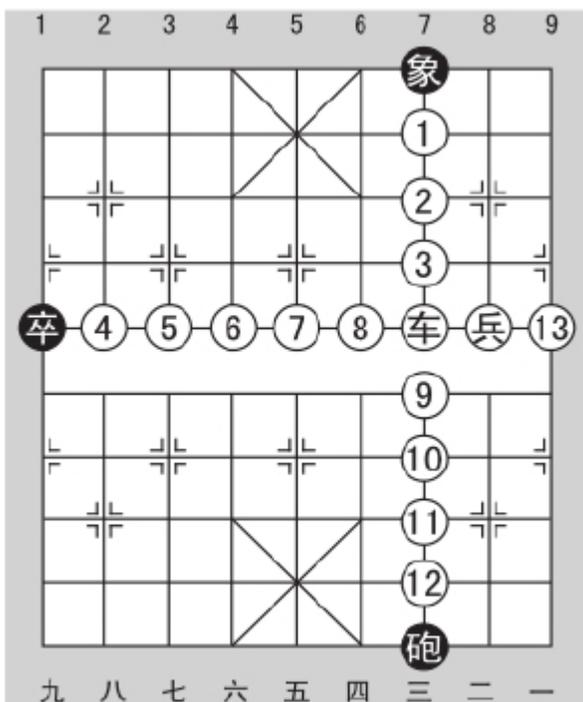


图 7

車可以前後、左右沿直線在無棋子阻擋的情況下任意行走，格數不限，可以到達棋盤的任一點，但不能跨越任何一方棋子走棋或吃子。如圖7所示，紅車可以在①至12位置選擇落點，也可進車殺象，退車掠炮或平車掃卒，但不能越過紅兵走到 13的位置。

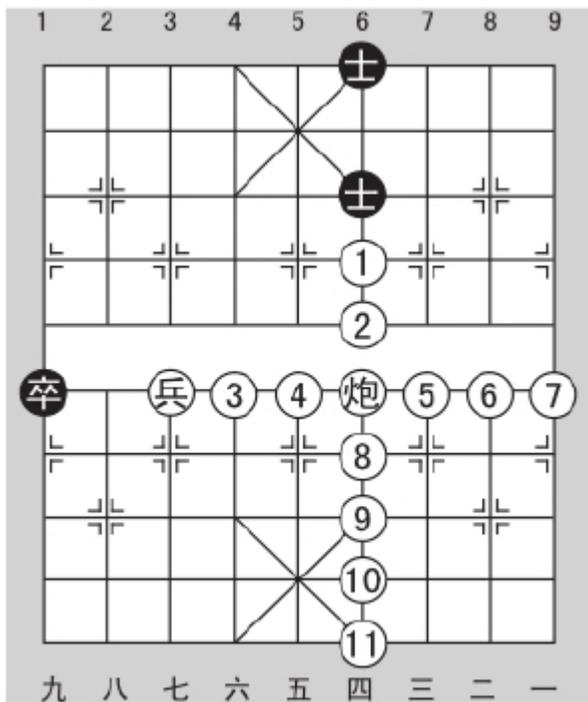


图 8

六、炮

炮在不吃子時走法與車一樣。吃子時必須與被吃子之間隔一個其他棋子（紅、黑不限），俗稱「炮打隔子」。

如圖8所示，紅炮可以任意走到①至 11位，也可以越過黑士或紅兵吃士或打卒。

七、馬

第三節 行棋常用手法

行棋常用手法就是對局中為達到一定目的經常使用技術性著法。這些著法既是對局中的基本術語，又是象棋的基本作戰手段。

一、照將

一方走子，下一著直接攻擊對方將（帥），稱為「照將」或「將軍」、「叫將」、「打將」，簡稱「將」。

如圖10所示，紅黑雙方均有四種「將法」。

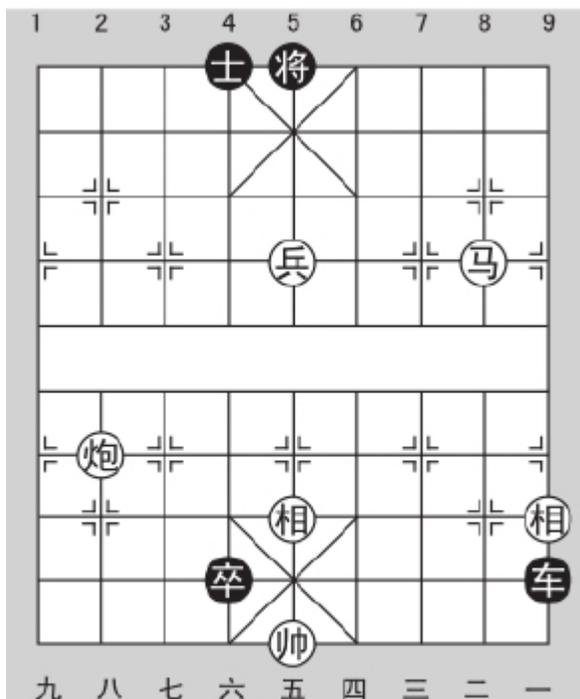


图 10

著法紅先

炮八進六或炮八平五，馬二進四或馬二進三，紅方四步棋都是「將」。

著法黑先

車9平5或車9進1，卒4平5或卒4進1，黑方四步棋也都是「將」。

「將」是對局取勝的根本性手段，它的目的是把對方「將死」或透過「將」謀取勝利。

二、應將

指被「照將」的一方為了化解對方棋子對己方將（帥）的攻擊，而採取的自衛著法，稱為「應將」。

如圖11所示，黑炮「將」紅帥，此時紅方有四種應將方法可以選擇：

著法紅先

第一種方法：炮八平五 墊將；

第二種方法：帥五平六 避將；

第三種方法：相五進

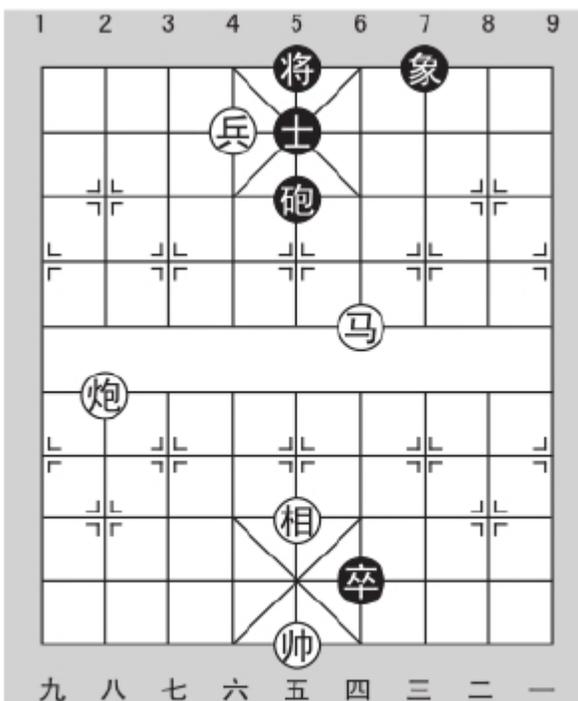


图 11

三 拆掉黑方「將軍」的砲架；

第四種方法：馬四進五 吃掉黑方「將軍」的棋子。

在對局中，被「照將」的一方須立即「應將」，如果無法應將，就算被將死。

三、殺

走子企圖在一著「照將」或連續「照將」，迫使對方無法解救，稱為「殺」，或稱「叫殺」、「要殺」。

如圖12所示，紅黑雙方都有「殺」的機會。

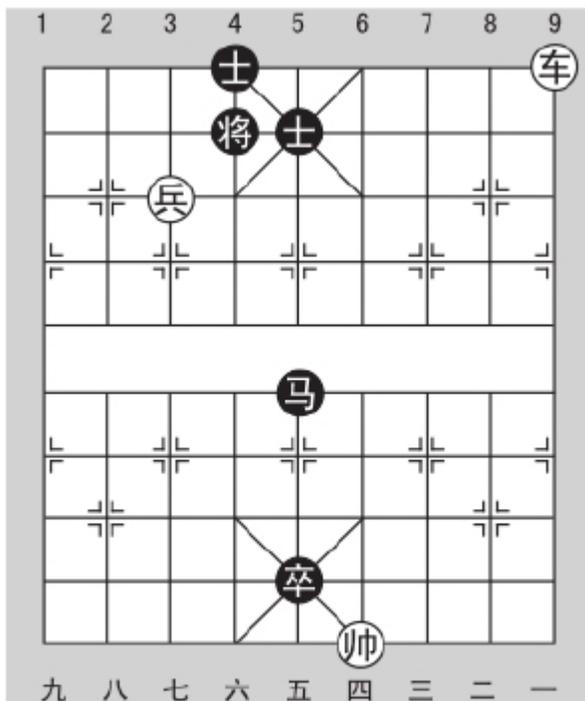


图 12

著法紅先

兵七進一 紅方準備下一著車一退二將死黑方。

著法黑先

馬5進4 黑方準備下一著卒5平6或卒5進1將死紅方。

「殺」，是極為犀利的進攻手段，常常使對方無法招架，最終敗陣。

四、解殺

被「殺」的一方為了化解對方的「叫殺」，而採取的防禦性著法，稱為「解殺」。

如圖1 3所示，紅方處於被「叫殺」狀態，必須立即設法解救。

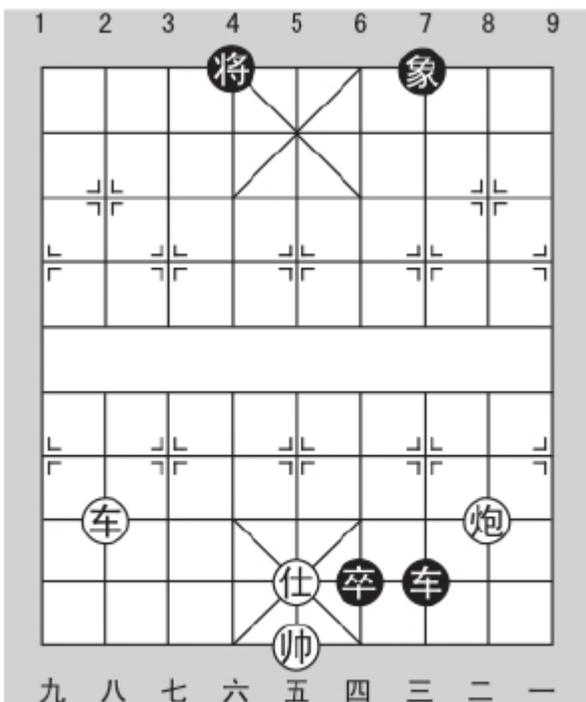


图 13

著法紅先

仕五退四 車7進1

炮二平四

紅方退仕護帥，平炮保仕都是「解殺」，黑方無法取勝，雙方可以弈和。

五、捉

走子後能夠造成下一著把對方的子吃掉，稱為「捉」，它包括聯合捉子或一子分捉兩子等。

如圖1 4所示，雙方都可以運用「捉」的手法。

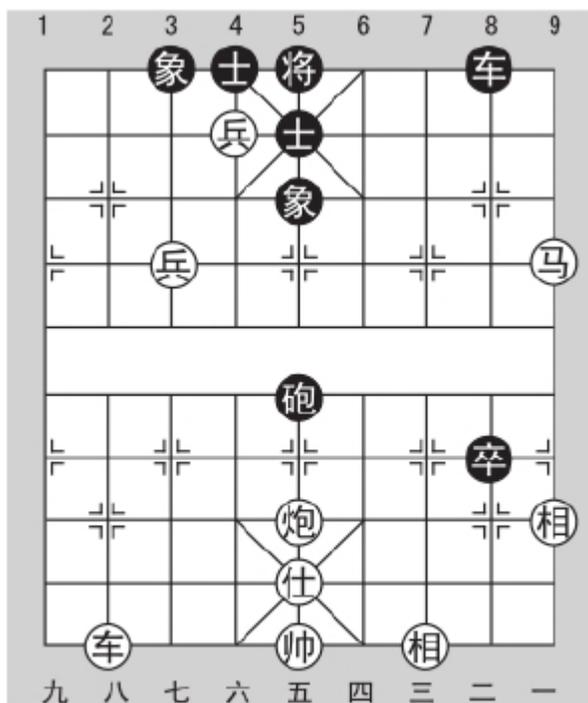


图 14

著法紅先

車八進四 紅方捉炮爭先占位獲取主動。

著法黑先

車8進3 黑方進車捉雙獲得優勢。

「捉」是常用的進攻手段，運用好這種手段，可以謀取子力優勢或達到爭先目的。

六、抽吃

運用「將」或連續「將」的手法，乘機吃掉對方子力，稱為「抽吃」，簡稱「抽」。

如圖1 5所示，雙方都可以運用「抽」的手法。

著法紅先

炮七進七 士4進5

炮七平九

紅方抽吃黑車，獲得優勢。

著法黑先

馬9退7 帥五進一

馬7退6 帥五退一 馬6退4

黑方用馬連續「將」，抽吃紅車，取得優勢。

七、兌

走子後，讓對方相同兵種吃掉，接著再吃回，進行等價交換，則稱為「兌」或「邀兌」。雙方不同兵種進行等價交換，也稱為「兌」。

如圖1 6所示，雙方都可以運用「兌」的手法。

著法紅先

炮一平三 砲7進5

車八平三

這是相同兵種的「兌」。

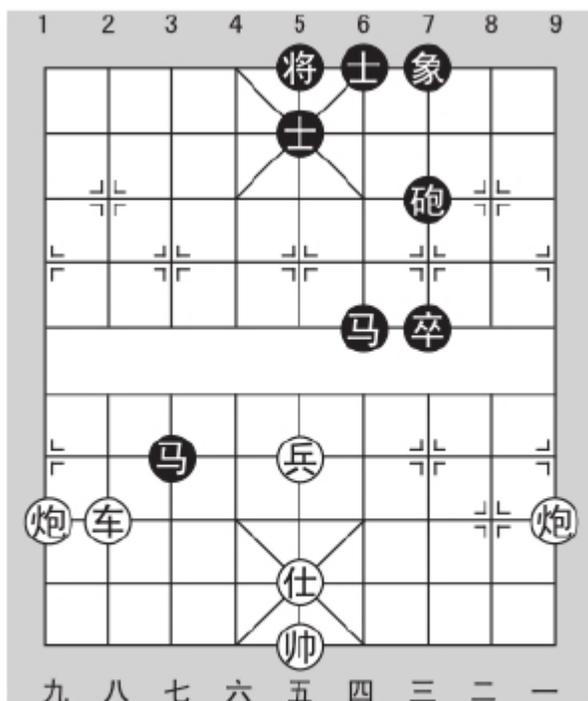


图 16

著法黑先

馬3進1 車八平九

這是不同兵種等價兌換。

「兌」是對局中最常用的手法。透過「兌子」，可以打破平衡爭得先手，也可以簡化局勢或擺脫困境。

八、獻

為了達到一定目的，主動把己方的「無根子」（無保護棋子）送給對方吃，使得在對方吃子後不致立即被將死，又不致在子力價值上遭受損失，這種主動送吃的走法稱為「獻」。

如圖17所示，紅方在劣勢情況下運用「獻」的手法謀取和局。

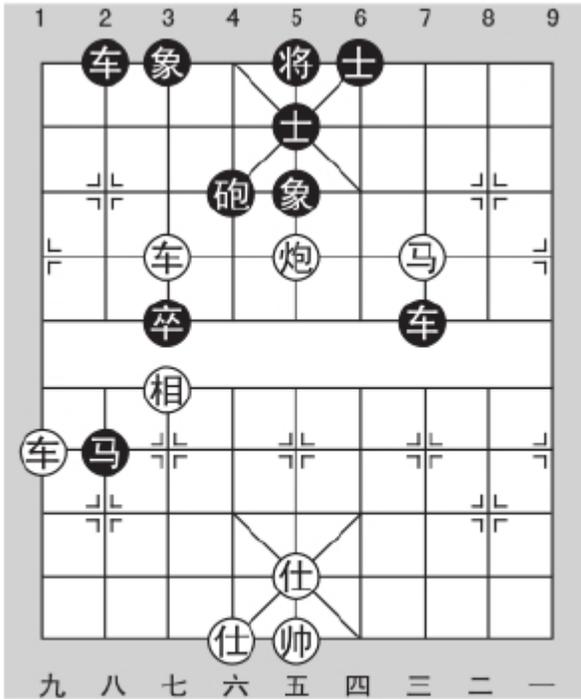


图 17

著法紅先

車九平八 車2平1車八平九 車1平2

紅方吃掉黑方馬。如果黑方吃掉紅車，紅方車七進三吃底象「照將」，再馬三進五踩中象形成絕殺的手段，但黑方不會立即被「將死」，也不會在子力上有所損失，所以紅方兩部送車均為「獻」。按本例如果雙方延續循環不變，可算作和棋。

「獻」的手法，在進攻和防守中均可使用，但須要精密的算度。如果輕率「獻子」，讓對方白白吃掉關鍵棋子，就會造成輸棋。

九、攔

一方走子阻擋對方棋子的左右進退移動，而又不具有「捉」的作用者，稱為「攔」或稱「攔擋」。

如圖1 8所示，雙方均可運用「攔」的手法進行解殺。

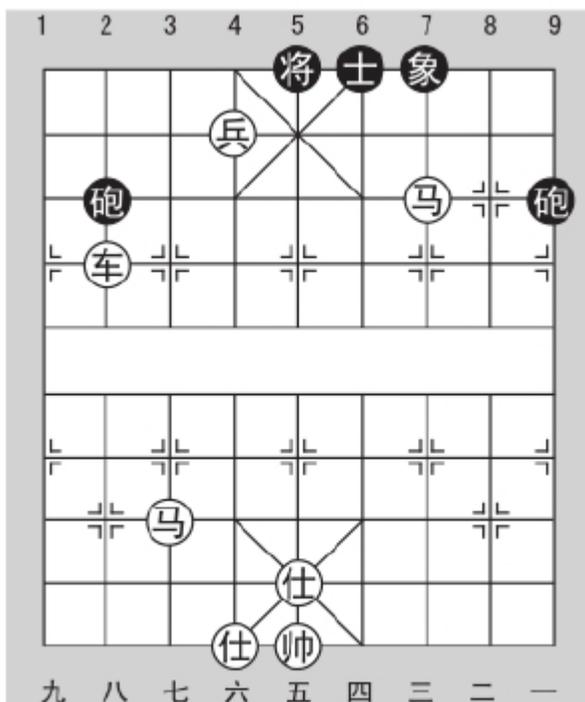


图 18

著法紅先

車八平九 炮2平1

黑方用「擔子炮」攔車，不讓紅車進底線照將連殺。

「攔」是一種防禦性著法，可以阻擋對方攻擊的進攻路線，使其難以發揮攻擊作用。

十、跟

一方走子從背後盯住、牽住對方的「有根子」，限制其行動自由，而又不具有「捉」的作用，稱為「跟」。

如圖1 9所示，紅方運用「跟」的手法謀取和棋。

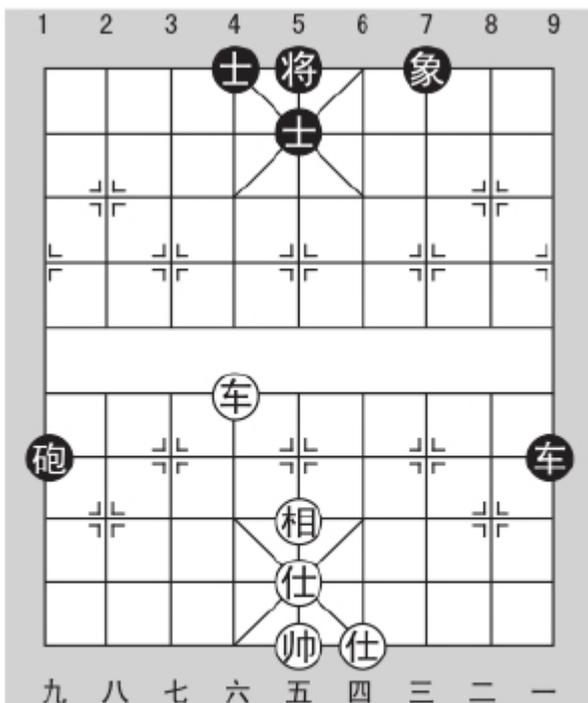


图 19

著法紅先

車六平九 砲1平7

車九平三 砲7平1

車三平九

紅車緊跟著黑方有根炮（有車保護），黑炮無法擺脫牽制，只好作和。

「跟」是一種防禦性著法，可以牽制對方子力，使其不能放手發動進攻。

第四節 棋子的價值

一局棋分為開局、中局、殘局三個階段。開局是開始階段，雙方大致走十多個回合後，進入中局，當雙方剩餘子力較少時，就是殘局階段。在這三個過程中不可避免地會發生棋子交換的情況，怎樣才能在棋子交換中佔到上風呢？這就需要我們進一步瞭解各種棋子的價值。

在棋局的各個階段，各種棋子的價值是不一樣的，在大量的實戰中，我們可以總結出一般情況下棋子的相對價值。

已過河兵（卒）的子力強於未過河兵（卒）；馬、炮子力強於士（仕）、象（相）。車是所有棋子中子力最強的。

其中，車馬炮因可以到達棋盤上的所有點，攻守能力皆佳，稱為「強子」。

士（仕）、象（相），因活動範圍受限，攻擊力較弱，稱為「弱子」。

兵（卒）在過河前是最弱的棋子，過河後有了一定的攻擊力，隨著到達位置的不同，其作用還會發生變化，大致可界定在「強子」和「弱子」之間。

將（帥）是勝負的標誌，不容交換，其價值也就沒有討論的意義了。

以上棋子的價值，在特定情況下會發生變化，僅供對局時交換棋子作為參考。

綜上所訴，在實戰中遇到棋子交換時，我們可以大致按以下原則把握分寸：

1. 一車略優於雙馬、雙炮或馬炮；

2. 一馬相當於一個炮、兩個士（仕）、兩個像（相）或兩個過河兵（卒）；

3. 雙馬相當於雙炮或馬炮；

4. 車馬炮相當於車雙馬或車雙炮。

以上各兵種的價值和相互間的對比關係，可以作為對弈中衡量得失的參考依據，但也會出現特殊情況，例如雙馬、雙炮強於一車。

第五節 記錄與讀譜

記錄與讀譜具有非常重要的作用，學會做象棋記錄，可以在訓練和比賽中，把對局雙方的著法記錄下來，以便保存和學習。象棋的記錄方法一般分為兩種，分別為完整記錄與簡易記錄。

一、完整記錄

每一著棋用四個字表示：第一個字代表走動棋子的名稱，如「炮」或「馬」等；第二個字代表棋子所在直線的號碼，如「二」或「4」等；第三個字代表棋子運動的方向，向前走用「進」表示，向後走用「退」表示，橫走用「平」表示；第四個字代表棋子進、退的格數，或是棋子平走到達直線的號碼。

二、簡易記錄

不論紅方或黑方，都用阿拉伯數字記錄著法，如砲3 6等。在最後一個字的下面畫「一」短線表示「進」，在上面畫「一」短線表示「退」，如卒7 1、砲2 5、馬8 7等。

兩種記錄法舉例對照如下：

回合	紅方	黑方
1	炮二平五	馬8進7
2	馬二進三	車9平8
3	車一平二	卒7進1
4	車二進六	馬2進3
5	兵七進一	馬7進6

回合	紅方	黑方
1	炮 2 5	馬 8 7
2	馬 2 3	車 9 8
3	車 1 2	卒 7 1
4	車 2 6	馬 2 3
5	兵 7 1	馬 7 6

三、讀譜練習

讀譜俗稱「打譜」，是按照棋藝書刊上的象棋著法一步一步地在棋盤上擺放出來。

現在我們來進行一次「打譜」練習。讀者先打自己的棋盤，照下面的棋圖形勢，把26個棋子的位置擺準確，然後按下列著法打譜，直至擺完。

著法紅先，如圖20

炮二平五 卒5進1

炮五進三 馬8進7

炮八平五 卒3進1

前炮平一 士6進5

炮一進四 象7進5

兵五進一 炮8進5

車一進二 炮8退3

車一平四 卒7進1

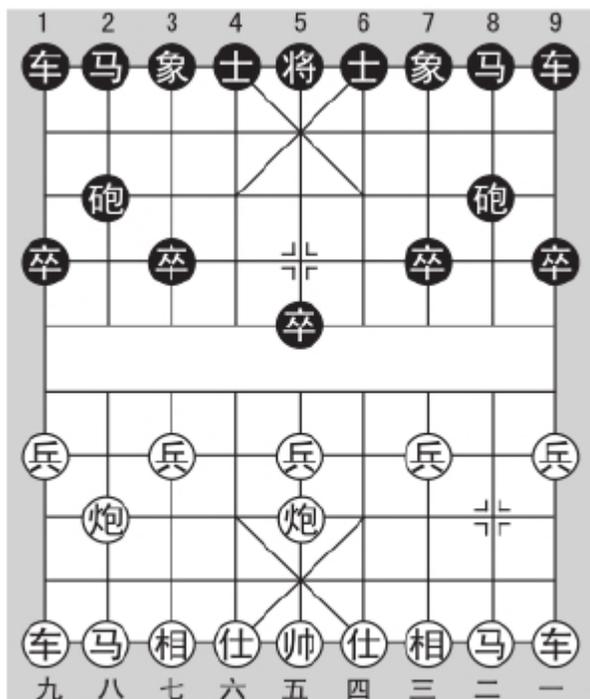


图 20

馬八進七 炮8進4

車四平二 炮8平3

車九平八 炮3退2

車八進七 炮3進3

仕六進五 馬7進6

車二進七 象5退7

車二平三 (紅勝)

至此，如果棋盤上的棋形與如圖2 1所示的棋形完全相同，說明你對前面的內容掌握的很好，可以順利地瞭解後面的內容了。

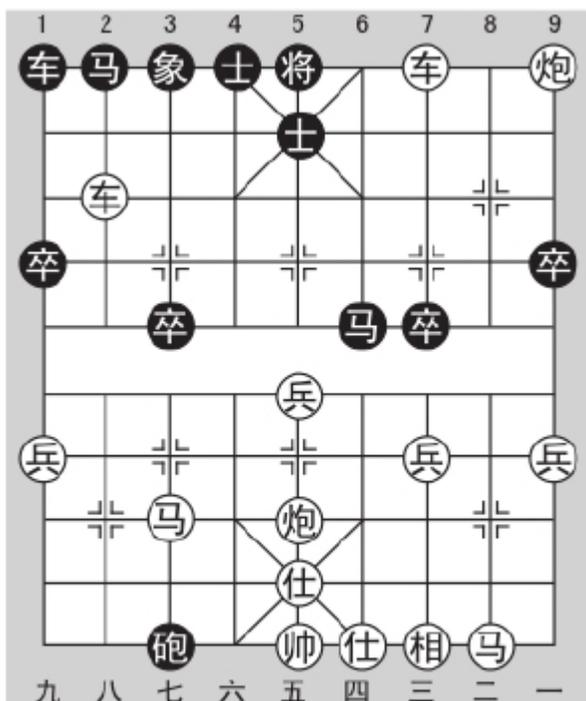


图 21

第六節 勝負與和棋

勝、負、和是對局的必然結果，象棋作為一種體育競賽項目，有一套完整的競賽規則，關於如何判斷勝、負、和，競賽規則中作出了詳細的規定。

一、勝與負

象棋的勝負以擒住對方將（帥）為標誌，但有時也有不到終局就產生勝負的。一般有以下幾種類型。

1. 將（帥）被「將死」如圖2 2所示。

對局中，被「照將」的一方無法應將，就算被「將死」。「照將」的一方判勝，被「將死」的一方判負。

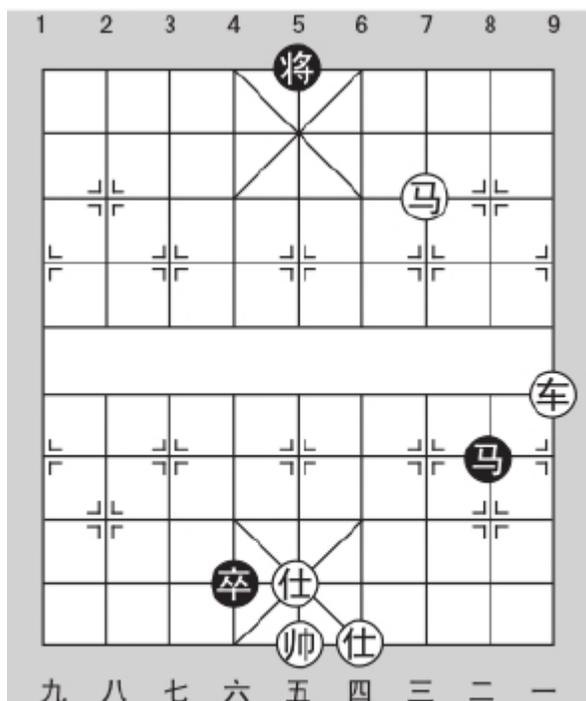


图 22

著法紅先

車一進五 黑將無法應將，被將死，紅方得勝。

著法黑先

馬8進7 紅帥無法應將，被將死，黑方得勝。

2.將和帥直接對面如圖2 3所示。

競賽規則規定：將和帥不能在同一直線上直接對面。如果一方將「照將」，無法避免地同對方將(帥)直接對面，就算輸棋。

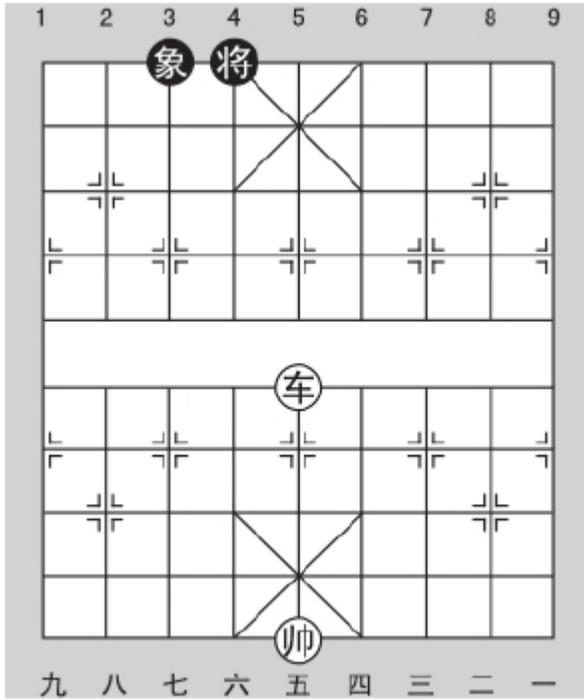


图 23

著法紅先

車五平六

紅方用車「將軍」，黑象不能應將，如果黑將走到中路在無隔子的情況下與紅帥直接對面，就違反了將（帥）不能直接對面規定，因此黑方也算被「將死」，紅方獲勝。

3.將（帥）被「困斃」如圖24所示。

對局中，一方雖然未被「將軍」，但全盤棋子受對方控制，已無符合行棋規定的走法，即算被「困斃」作負，對方獲勝。

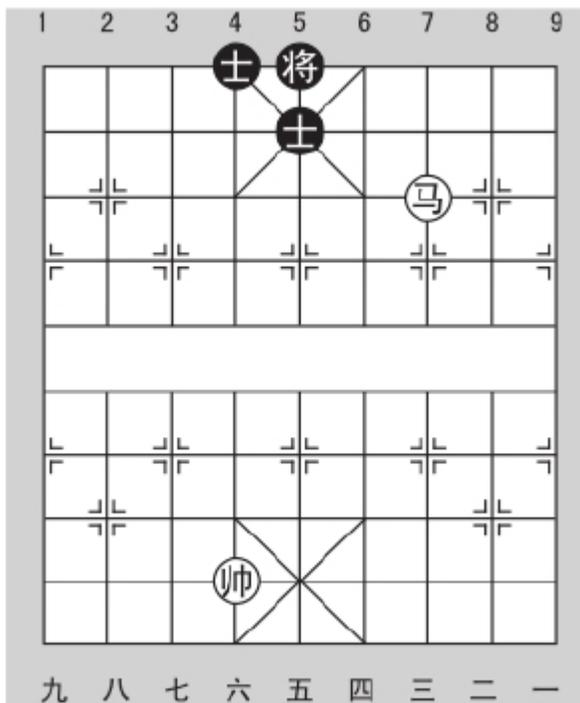


图 24

著法紅先

帥六平五

紅方帥占中路牽住中士，三路馬控制將門，迫死黑方無子可動被「困斃」，紅方獲勝。

- 4 .在對局中，一方處於明顯劣勢，放棄續弈主動宣布認負。
- 5 .一方走棋違犯禁例，應當變著而不變者，即判輸棋。
- 6 .對局中，一方出現第三次「違例」，即判輸棋。
- 7 .對局中，一方在規定的時限內未走滿應走著數，即判輸棋。
- 8 .比賽中，一方因違反記錄判負輸棋。

二、和棋

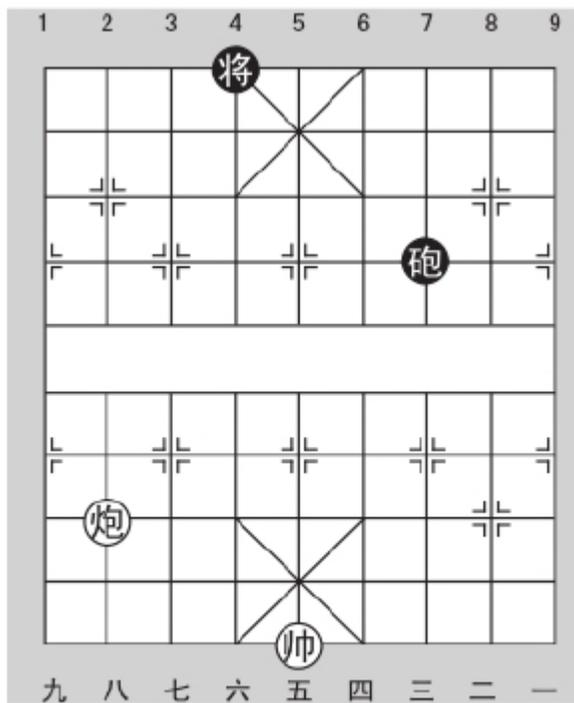


图 25

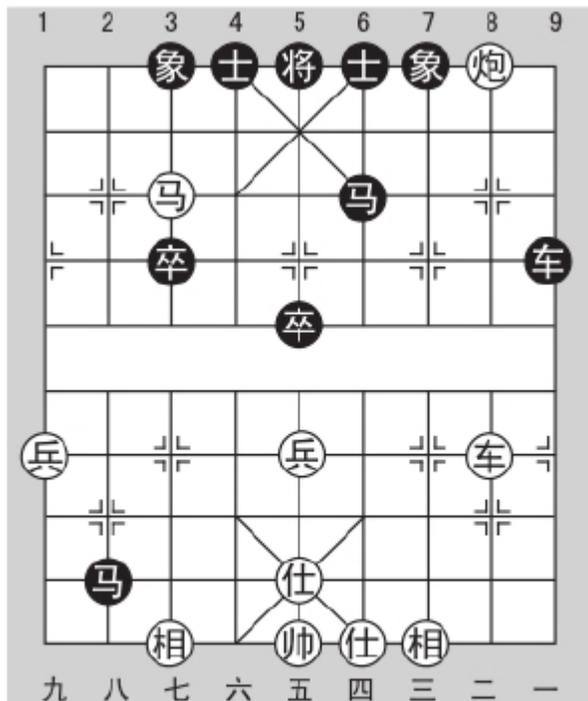


图 26

當棋局分不出勝負時，對弈雙方握手言和，叫做和棋，一般有以
下幾種類型。

1. 雙方均無取勝可能，如圖2 5所示。

殘局中雙方所存在子力有限，如果雙方走成理論上公認的必和局
面，即算和棋。

如圖，雙方子力相等，各有一炮，均無取勝可能，在理論上已成
和棋。

2. 一方提和，對方同意，如圖2 6所示。

紅方車馬炮雙兵，黑方車雙馬雙卒，論兵力，雙方均有力量繼續
戰鬥爭取勝利，但由於雙方棋形鞏固，很難尋找進攻機會，如果任何
一方提議和棋，另一方只要表示同意，則可當即按和棋結束戰鬥。

3. 雙方走棋出現循環反覆已達三次 (符合「不變作和」的規定—詳見「規則」一節) , 可由一方提和 , 經審查屬實 , 可以判和 , 如圖 27。

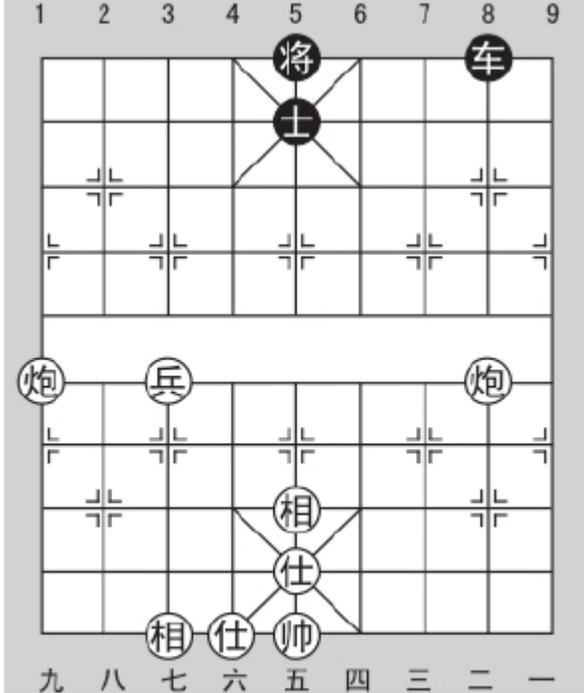


图 27

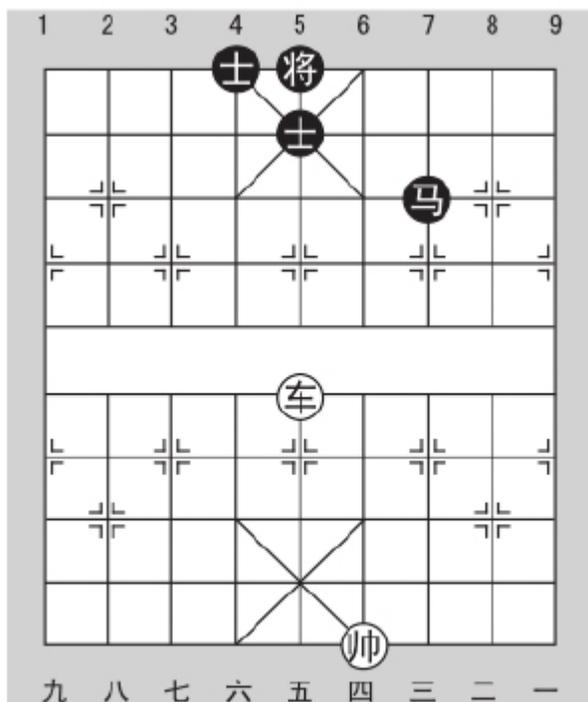


图 28

著法黑先

車8平7 炮二平三車7平8 炮三平二

此時雙方走了兩個回合，算一次循環，如果延續走夠六個回合，達到三次循環，只要有一方提和（一般為劣勢方提和），裁判經審查屬實，即可判和。

4. 在一局棋中，從任意一步棋起，在六十回合中，雙方都沒有損失一子時，可由一方提和，經審查屬實，可以判和。此條稱為「六十回合規則」或「自然限著」。

如圖2 8所示，是單車必勝馬雙士的實用殘局形勢，如果紅方不得取勝要領（對殘局功夫不深的棋手來說有一定難度），雙方走了六十回合後仍無一子傷亡（棋盤上棋子數量未少），此時只要一方提和（一般為被動方提和），經裁判審查屬實即可判和棋。

第七節 基本規則

俗話說：「沒有規矩不成方圓」。當象棋作為一種競技比賽出現時需要有一個大家共同遵守的規則。象棋規則能解決比賽過程中出現的各種矛盾糾紛，是保證比賽順利進行必不可少的法規。作為棋手，必須熟悉規則才能在比賽中避免因違規造成的損失，也只有熟悉了規則才能享受規則賦予的權利，利用規則扭轉劣勢。

目前，較有權威性的象棋規則有國家體委審定的《中國象棋競賽規則》和亞洲象棋聯合會制定的《象棋比賽規則》，這兩部都是人們從多年實踐中總結出來，並經過多次修改完善而成的。前者一般用於國內比賽，後者一般用於國際比賽。

一、比賽有關規定

(一) 注意事項

1. 運動員必須瞭解本規則的全部條款，比賽程式和章程及其各項規定。出現問題時，不得以「不瞭解」作為推諉的藉口。

2. 對局時，禁止與任何人進行商討及參考有關資料，禁止另用棋具對局勢做分析研究。

3. 禁止一切妨礙比賽正常進行和順利結束的言行，例如在棋盤上用手指劃、敲弄棋子、重力拍打棋鐘、離座觀棋、嬉笑喧譁、吵架罷賽等、

4. 比賽時，服裝整潔、儀表大方，不得出現有礙觀瞻或失態的舉動。

5.對局進行中如有問題，應在自己走棋的時間內提出（遇對方犯規時例外）。發生糾紛時，允許平心靜氣地陳述個人看法，提請裁判員考慮，一經裁判員作出最後裁決，當場必須服從，但可保留事後向競賽組織機構提出申訴的權利。

（二）紀律處分

運動員違反上述規定時。裁判員有權根據具體情節的嚴重程度，給予適當的紀律處分。

紀律處分有三種，從輕到重依次是：警告、取消當場比賽資格、除名。

（三）違例

判處違例，主要是針對運動員在技術方面出現的犯規現象而作出的限制性規定。其中也包括一些違反紀律程度較輕，尚不夠給予「紀律處分」的行為內容。

以下情況應判違例：

- 1.走子違反行棋規定或比賽規則。
- 2.在對方走棋時間內無故提出問題。
- 3.在對局進行中，未經裁判員允許，擅停計時鐘（自動認輸或同意作和，不受此限），或在裁判員停種研究問題時，擅開計時鐘。
- 4.在對方走棋時間內摸觸或擺正棋子。
- 5.記錄錯漏過多，超出規定限度。
- 6.一方「提和」經對方拒絕後，再次重複提出。
- 7.提出「六十回合規則」審核要求，經查證不屬實者。

8. 走子後，形成聽任對方吃己方的帥將，或主動送吃帥將的局面者。

9. 對局終了後，不認真核對與補齊記錄，或有其他不服從裁判、不尊重對方的言行。

10. 違反運動員注意事項中的有關規定，而情節尚不嚴重者。

凡判處「違例」，裁判員應在當場明確宣布及及時記載。

(四) 計時

正式比賽，採用具有兩個鐘面的專用計時鐘，分別累計雙方的走棋時間。每方走棋所用的時間，採用時間總計制度來加以限制，即規定每方在一定時限內必須走滿若干著數。根據比賽的性質和規模，可以選用以下幾種方案：

1. 第一時限，每方在一個半小時內，必須走滿**40**著。第二時限，在半小時內必須走滿**20**著。第一時限所走的著數不得少於規定數字，但允許把多走的數轉入第二時限內合併使用。第二時限的多走部分不能轉入下一時限中。從第三時限起，以後都應在十五分鐘內走滿**10**著棋，直至對局結束，每個時限的著數。均不得再予挪用。

2. 開始，每方在一個半小時內，必須走滿**30**著，以後每十五分鐘至少走**10**著。

3. 第一時限，每方在一小時內，必須走滿**30**著，以後每十分鐘至少走**10**著。

4. 開始，每方在一個小時內，必須走滿**30**著，以後每十分鐘至少走**10**著。

5. 開始，每方在一小時內，必須走滿**30**著，以後每十分鐘至少走**10**著。

6.每方前一個小時，允許自由支配，所走著數不限，但以後每十分鐘至少走10著。

全國比賽，等級稱號賽，可選用一、二、三種方案。

省（自治區、直轄市）級比賽、等級分賽、全國少年賽，可選用二、三、四、五種方案。

市級以下比賽及表演賽，可選用三、四、五種方案。

國際性比賽一般採用第六種方案。

基層單位或一般群眾性比賽，也可以不計時間。

採用哪種方案，應在競賽規程或補充規定中明確說明。

（五）摸子走子

1.觸摸自己的哪個棋子，就應走哪個棋子，除非所觸摸的那個棋子，按行棋規定根本不能走，才可以另走別的棋子。

所觸摸的棋子超過一個小時，應該走最先觸摸到的子，除非實在無法區分時間的先後，才允許自行選走其中的一個。

2.觸摸對方的棋子，就必須吃掉那個棋子，只有當己方的任何棋子都無法去吃時，才可以另行走子。

所觸摸的對方棋子超過一個小時，必須吃掉最先觸摸到的那個棋子，除非實在無法區分時間的先後，才允許自行選吃其中的一個棋子，但不能一個也不吃。己方的任何棋子都無法去吃時，才可以另走別的棋子。

3.先觸摸自己的棋子，後又觸摸對方的棋子時，處理順序如下：

（1）前者必須吃掉後者。

（2）若前者無法吃掉後者，則必須走動前者。

(3) 若前者根本不能走，則必須用另外的棋子吃掉後者。

(4) 任何另外的棋子也無法去吃後者，才可以另行走子。

4 .先觸摸對方的棋子，後又觸摸自己的棋子，處理順序如下：

(1) 後者必須吃掉前者。

(2) 若後者無法吃掉前者，則必須用另外的棋子吃掉前者。

(3) 若沒有任何一個棋子可以吃掉前者，則必須走動後者。

(4) 後者根本無法走動，才可以另行走子。

5 .同時觸摸雙方的棋子，處理順序同 (4) 。

「摸子」是指行棋者有意识地做出的動作，如果明顯地可以看出是偶然誤碰了一下某個棋子，裁判員也可以只提醒注意，而不作摸子處理。

擺正棋子只能在自己的走棋時間內進行，而且必須在事前告知對方或裁判員，否則以摸子走子論。

6 .落子無悔

一著棋走了以後，不得再予更改，棋子已經停落在棋盤上的某一交叉點，只要是符合行棋規定，就不得另移到別的交叉點上去。

如在棋盤上推動棋子滑行，所觸摸到的第一個交叉點，就應是落子的地方。規定每局每方第一次出現推子現象，裁判員給予提醒並記違例一次，再次出現時則嚴格執行。

但如果明顯地屬於無意中失手把棋子甩落在棋盤上，也可只提醒注意，而不作落子處理。

二、術語解釋

1.打

凡屬「將」、「殺」、「捉」等手段，統稱為「打」。

2.閒

凡走子性質不屬於「將」、「殺」、「捉」、著，統稱為「閒」。「兌」、「獻」、「攔」、「跟」也屬「閒」的範疇。

3.長將

凡走子步步「照將」，而形成循環者，稱為「長將」。

4.長殺

凡走子連續「要殺」，而形成循環者，稱為「長殺」。

5.長捉

凡屬連續捉子，而又形成循環者，或在沒有可能吃到手的情況下，仍做無積極意義的追捉者，均稱為「長捉」。

6.長兌

凡走子形成步步邀兌，稱「長兌」。

7.長獻

凡走子形成步步獻吃，稱為「長獻」。

8.長攔

凡走子形成步步阻攔敵子，稱為「長攔」。

9.長跟

凡走子形成步步牽制敵方有根子，稱為「長跟」。

10.長打和非長打

凡走子循環反覆，步步是「打」，中間沒有「閒」著者，稱為「長打」；中間有閒著者，則稱為「非長打」。

11 .二打二還打

凡一方走出「二打」，另一方所走的相應兩步棋也都是「打」時，則稱為「二打二還打」。

12 .二打一還打

凡一方走出「二打」，另一方在所走出相應兩步棋中，有一步是「將」、「殺」、「捉」，成為還一打時，則稱為「二打一還打」。

13 .禁止著法

凡是單方面走出的「長打」（如長將、長殺、長捉、一將一殺、一將一連殺、一將一捉、一殺一捉、一將一要抽吃子、一殺一要抽吃子等），均稱為「禁止著法」。

14 .允許著法

凡是單方面走出的「長兌」、「長獻」、「長攔」、「長跟」、「二閒」、「一打一閒」（如一將一閒、一殺一閒、一捉一閒等），統稱為「允許著法」。

15 .有根子無根子

凡有己方其他棋子保護，不畏對方子力價值較高或同等子力價值棋子威脅的棋子，稱為「有根子」；反之，沒有己方其他棋子保護，或雖有別子保護仍會受到對方子力價值較低棋子威脅的棋子，稱為「無根子」。

16 .第一反擊

當一方被「打」時，為瞭解「打」，把對方直接造成打的棋子或其他有關棋子吃掉，使甲方打的計劃落空，則稱為「第一反擊」。

「第一反擊」是區分「兌」、「獻」、與「捉」的原則界限，也是給「打」下定義時必須明確的重要前提。

17. 自斃

甲方向乙方「照將」，以致形成下一著甲方的被殺狀態，如乙方「應將」的著法不具有「打」的作用時，則甲方照將的這著棋，稱為「自斃」。

18. 棋例

在對局中，有時出現某種特定局勢，雙方著法重複，循環不變，需要依據規則，分析確認是屬於「允許著法」，還是「禁止著法」，判定應由一方變著，不變作負；或是雙方均可不變，不變作和，從而保證比賽順利進行，據以判決這種特定局勢的有規則條例，就叫「棋例」。

三、棋例

1. 雙方均為「允許著法」，雙方不變作和。

著法紅先，如圖29

車三平二跟 砲8平7殺

車二平三跟 砲7平8閒

紅方兩步平長車跟黑炮，屬於「允許著法」。

黑砲平7為「一殺」，砲7平8為「一閒」，「一殺一閒」亦為「允許著法」。

雙方不變，則判和棋。

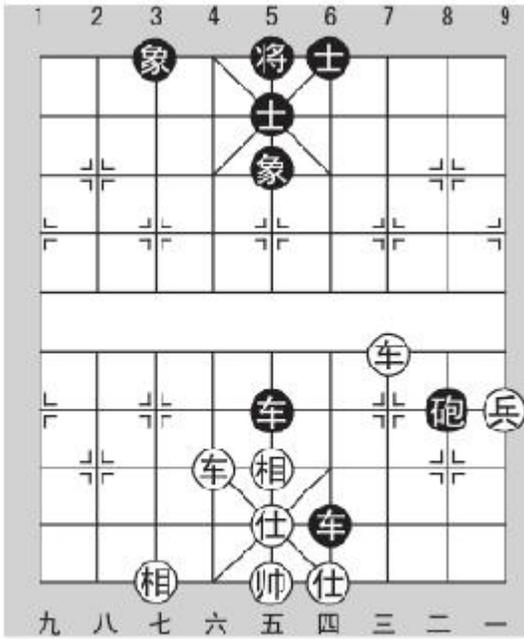


图 29

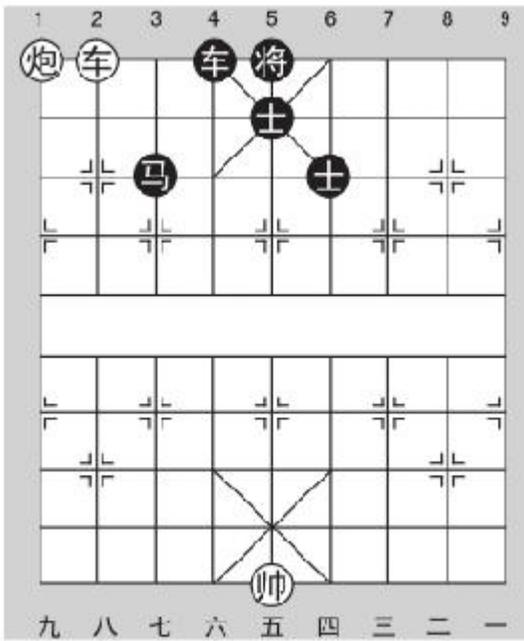


图 30

2. 雙方均為「禁止著法」（不包括一方為「長將」），雙方不變作和。

著法紅先，如圖3 0

車八平七捉 馬3退1捉

車七退八捉 馬1進3捉

紅方兩步車，存著下著用炮打車得子，故屬「禁止著法」。

黑方退馬進馬，步步踩車，也屬「禁止著法」。

雙方不變作和。

3.一方為「禁止著法」，另一方為「允許著法」，應由前者變著，不變判負。

著法紅先，如圖3 1

車三平二兌 車8平7殺

車二平三兌 車7平8殺

紅方長兌，為「允許著法」。

黑方步步要殺、顯屬「禁止著法」。

應由黑方變著，不變作負。

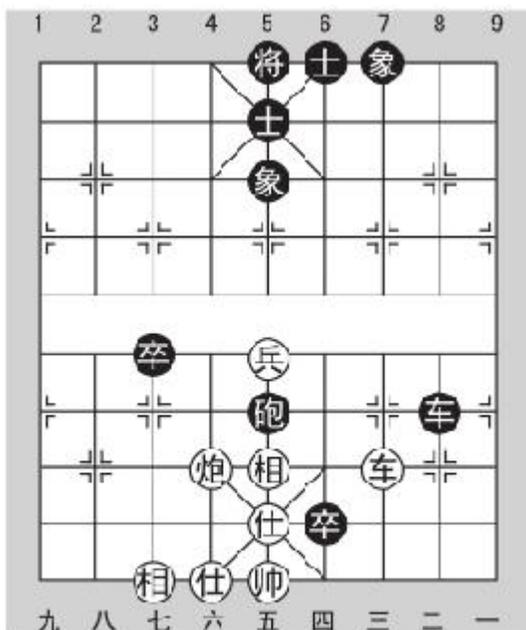


图 31

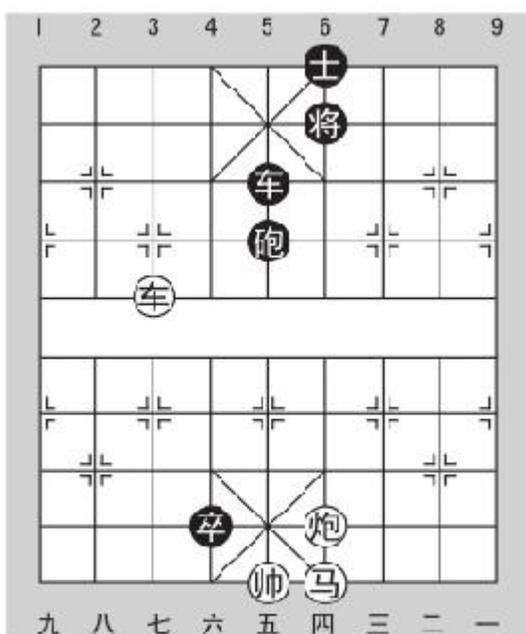


图 32

4. 雙方均為「長將」，雙方不變作和。

著法紅先，如圖3 2

車七平四將 砲5平6將

車四平五將 砲6平5將

雙方著著解將還將，均屬「長將」。

雙方不變作和。

5. 一方為「長將」，另一方為「長將」以外的其他「長打」，應由前者變著，不變判負。

著法紅先，如圖3 3仕五進六將 車9平4捉仕六退五將 車4平1捉紅方步步「照將」，黑方步步「捉子」，雖然雙方均屬「禁止著法」，但紅方屬「長將」，故應由紅方變著，不變作負。

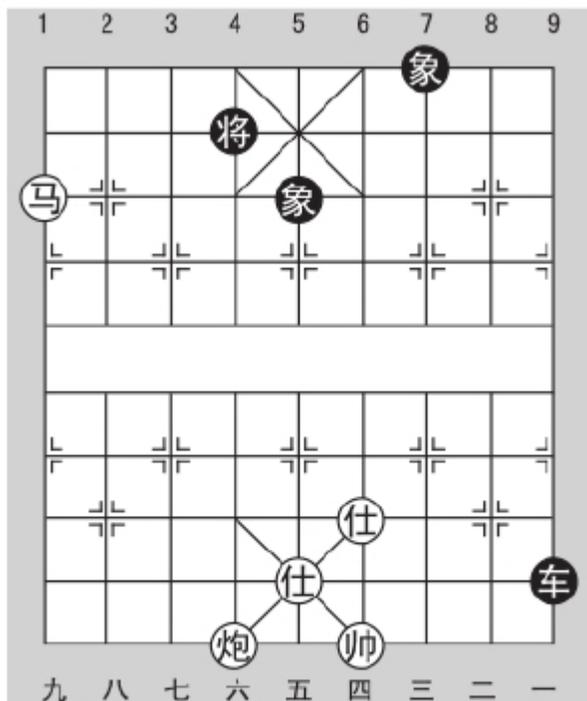


图 33

6. 雙方均為「非長打」，雙方不變作和。

著法紅先，如圖3 4

車二平四捉 馬6進7捉

車四退三捉 馬7退8閒

車四平二捉 馬8退7閒

車二進三閒 馬7進6閒

紅車三步捉馬，一步閒著；黑馬一步捉炮，三步閒著，均為「非長打」（打的過程中有間斷）。

雙方不變作和。

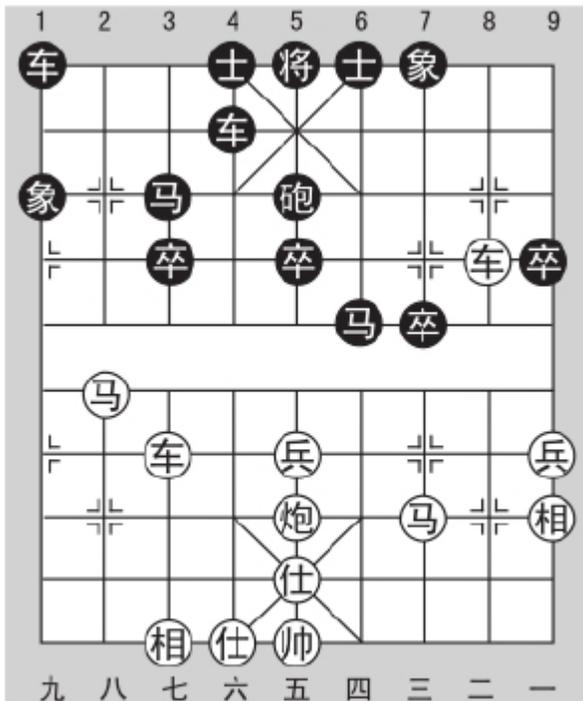


图 34

7.一方為「長打」，另一方為「非長打」，應由前者變著，不變判負。

著法紅先，如圖3 5

車五平一捉 砲9平8閒

車一平二捉 砲8平5閒

車一平五捉 砲5平8抽

車五平二捉 砲8平9閒

紅車步步捉炮，為「長打」；黑炮二步閒著，一步要抽吃相，為「非長打」，應由紅變，不變作負。

8. 允許帥（將）本身叫對方的棋子，按「閒」著處理。

著法紅先，如圖3 6

帥五平四閒 砲6平5閒

帥四平五閒 砲5平6閒

紅帥長叫黑炮為「閒」著，黑炮避捉當然「閒」著，雙方均為「允許著法」，雙方不變作和。

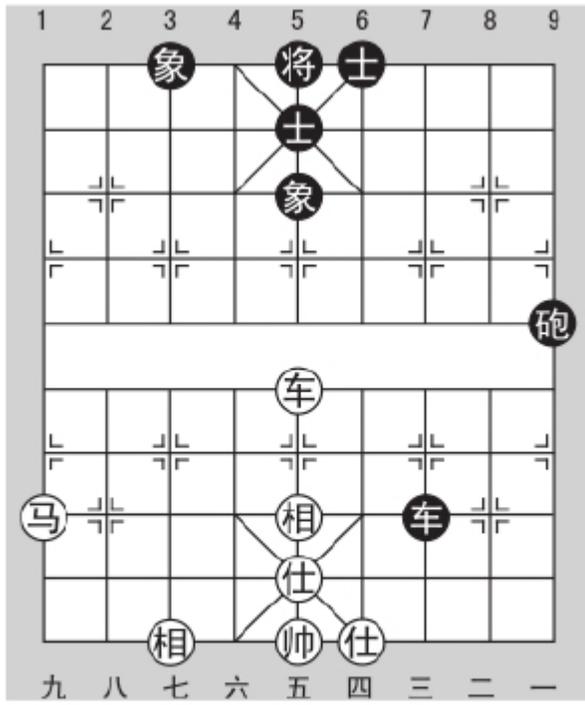


图 35

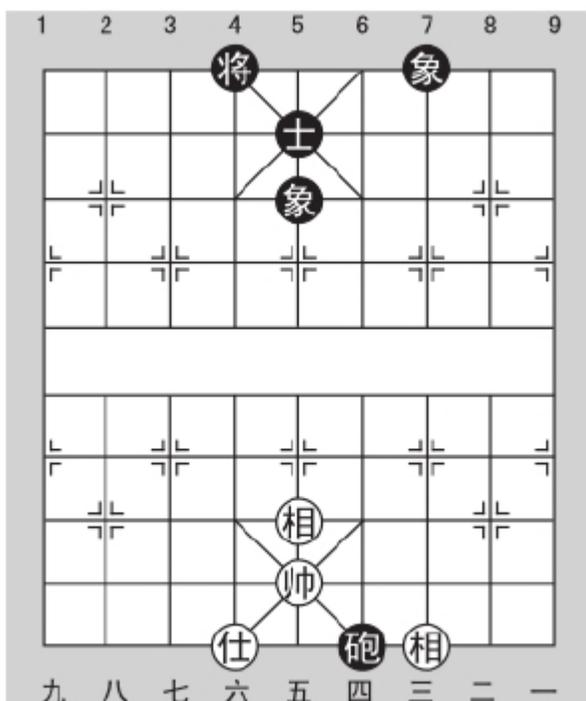


图 36

9.其他棋子和帥（將）子力捉吃對方的棋子，均按「打」處理。

著法紅先，如圖37

帥五平四捉 卒6平5閒

帥四平五捉 卒5平6閒

紅帥步步叫吃是允許的，但同時馬也捉卒，故以「打」論處。黑方逃卒當然為兩「閒」。

應由紅變，不變作負。

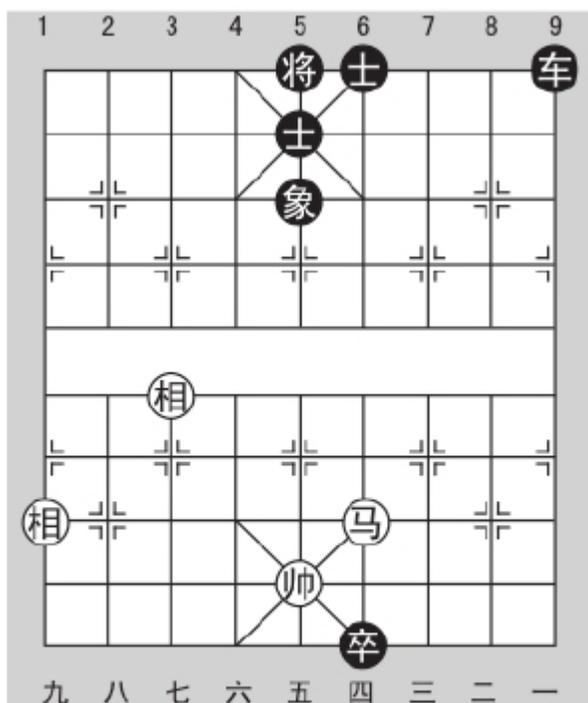


图 37

10. 走動將 (帥) 形成「做殺」，也按「打」處理。

著法紅先，如圖3 8帥四平五殺 車6平5將帥五平四閒 車5平6殺紅方帥平中路伏車六進三「殺」，應按「打」論，帥五平四捉馬為「閒」，稱「一打一閒」。

黑方兩步平車為「一將一要殺」，屬「二打」。

本例「二打一還打」，應由黑變，不變作負。

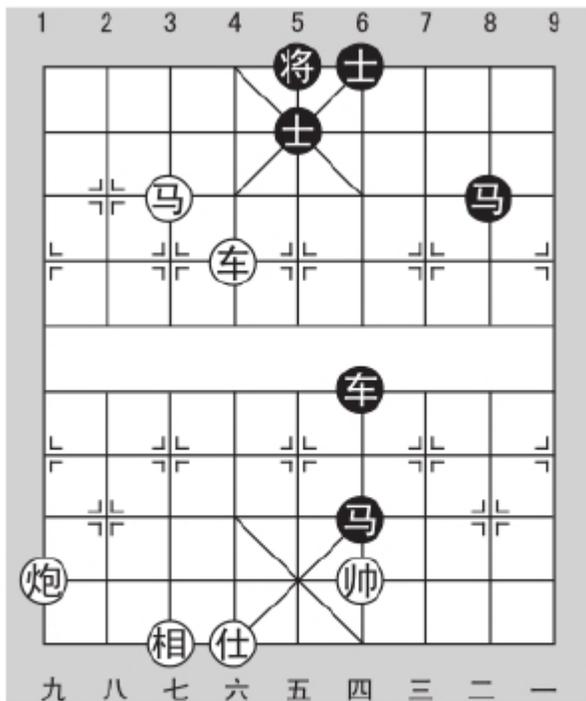


图 38

11 .允許兵 (卒) 本身叫吃對方的棋子，按「閒」著處理。

著法紅先，如圖3 9兵五平六閒 車5平4捉兵六平五閒 車4平5捉紅兵步步捉吃黑方士、象，不算「打」，按「閒」論。

黑車長捉紅兵，為「二打」（吃兵丟卒的損失不予考慮）。

本圖「二打對二閒」，應由黑方變著，不變判負。

12 .兵 (卒) 借助外力吃對方棋子，亦按「閒」著處理。

著法紅先，如圖4 0

前兵平九閒 車1平2捉

兵九平八閒 車2平1抽

紅兵借炮之力步步叫吃黑車，按「閒」著論；而黑方兩步逃車有捉兵和抽吃紅馬的作用，故為「二打」。

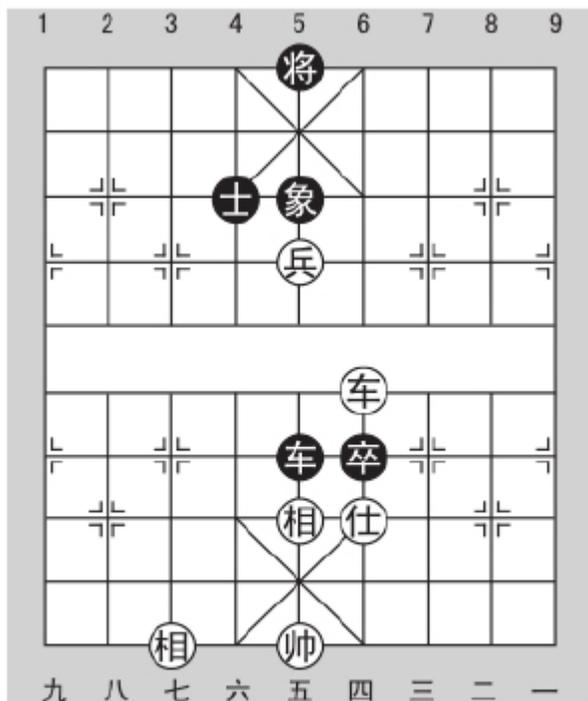


图 39

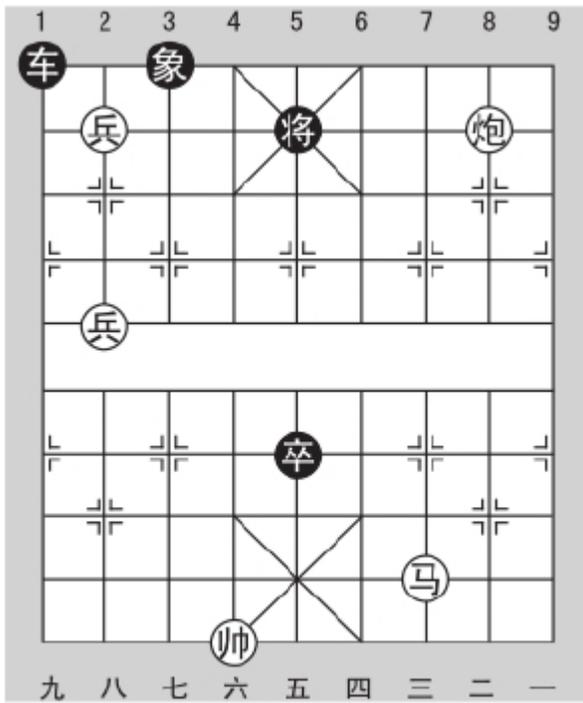


图 40

本例「二打對二閒」，應由黑變，不變判負。

13. 其他棋子和兵（卒）同時捉吃對方的棋子，按「打」處理。

著法紅先，如圖41

兵一平二捉 車8平9捉

兵二平一捉 車9平8捉

紅兵步步吃黑車，可不算「打」，但同時紅袍也形成「長捉」，應按「打」論。

黑車步步反捉，顯屬「長打」。

本例為「二打二還打」，雙方不變作和。

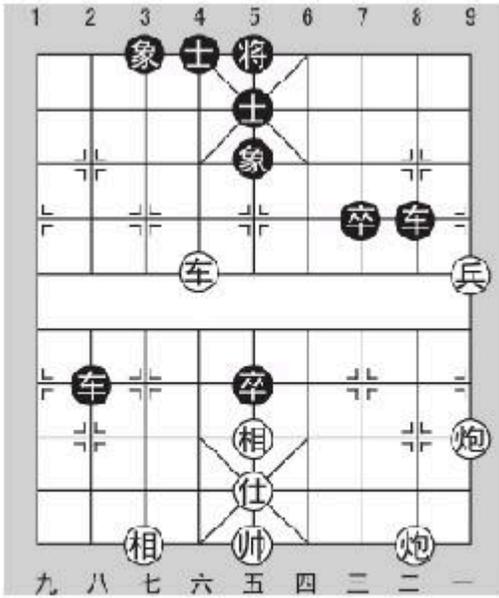


图 41

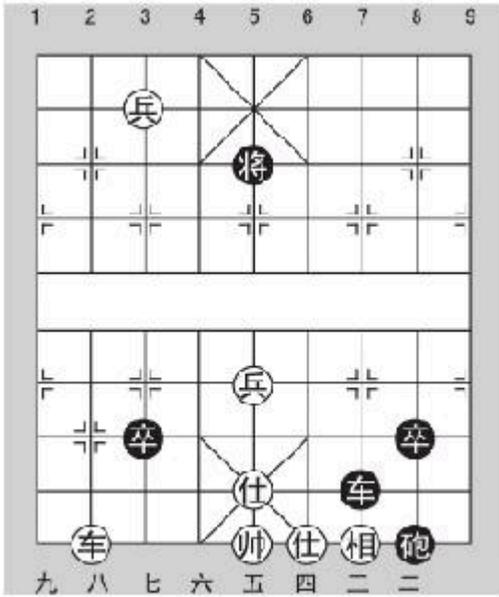


图 42

14. 兵（卒）長將，或配合其他棋子進行「一將一殺」、「長要殺」等，均按「打」處理。

著法紅先，如圖4 2

兵七平六殺 將5平4閒

兵六平五殺 將4平5閒

兵五平四殺 將5平6閒

兵四平三殺 將6平5閒

兵三平四殺 將5平6閒

紅兵配合紅車「長要殺」，均按「打」論。黑將步步叫吃，紅兵均為「閒」著。

本例應由紅方變著，不變判負。

15.一方形成「自斃」，應由該方負責，不得視另一方「還打」。

著法紅先，如圖4 3帥五平六殺 車3平4將帥六平五閒 車4平3殺紅帥平六是一「殺」，黑平車「照將」後，紅帥平五仍存馬一退三「殺」，但這一「殺」並非紅帥平中所致，而是黑車「照將」造成的「自斃」，故紅帥平中應為「閒」。此後黑車平三解殺還「殺」。

故此，本例黑方「一將一殺」，紅方「一殺一閒」，應判「二打一還打」，黑方應變，不變作負。

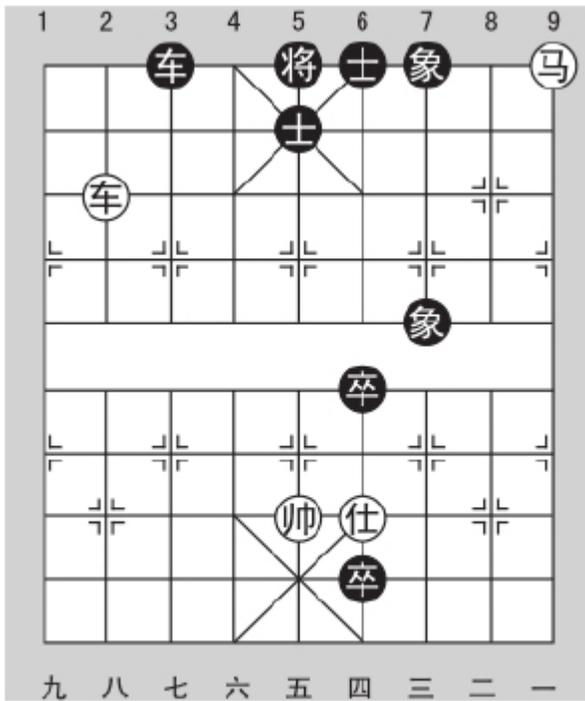


图 43

16. 「應將」方所走動的棋子確有「打」的作用時，不得視為對方「自斃」，仍應該按：打「處理」。

著法紅先，如圖4 4車五平六將 砲1平4殺車六平五捉 砲4平1殺紅方兩步平車為「一將一捉」，黑炮平邊是一「殺」，炮平四路也存在「殺」，但這一「殺」，不可視為是紅方形成「自斃」，實質上是黑炮墊將而構成黑馬掛角的另一路速殺，故仍應屬「打」。

本例應判「二打對二打」，雙方不變作和。

17. 一方走出「將」、「殺」、「捉」時，即使另一方存在「第一反擊」，仍應按「打」處理。

著法紅先，如圖4 5

馬四進三捉 砲8退1閒

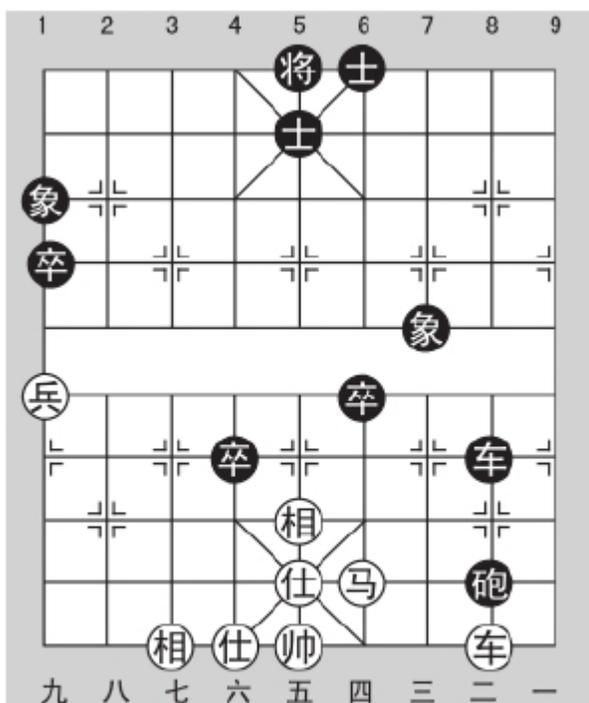


图 45

擊」的「捉」仍應按「打」論。紅馬退四捉炮當然為「打」。黑方兩步走炮避捉均為「閒」。

本例為「二打對二閒」，紅方應變著，不變判負。

18. 凡走子兼具兩種作用時，應在稱呼上和判決上從重判處。如「殺」兼「捉」按「殺」。「捉」兼「兌」按「捉」等，依次類推。

著法紅先，如圖4 6車二平一捉 砲9平8閒車一平二捉 砲8平9閒紅車平邊既存在炮兌砲，又存在車捉砲，具有兩種作用，應從重判處，按「捉」論，紅方平二當屬「捉」砲、黑方兩步均為「閒」。

故本圖應判「二打對二閒」，應由紅變，不變作負。

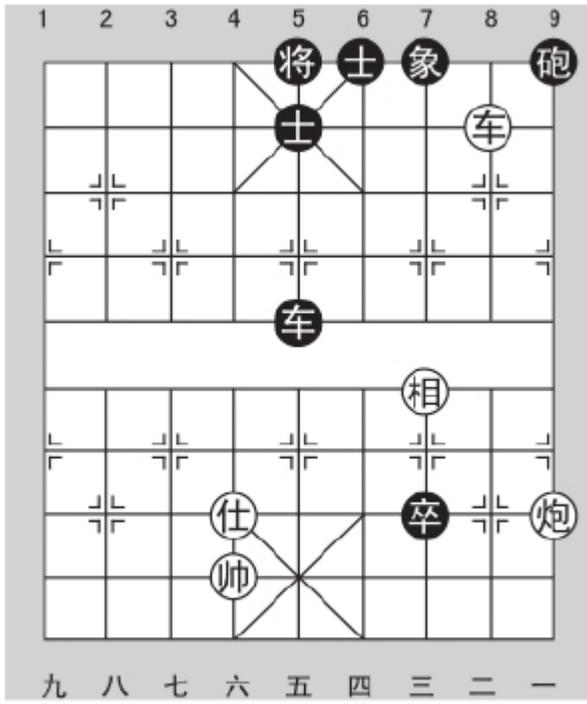


图 46

第二章 象棋各兵種的基本殺法

第一節 兵的基本殺法

在對弈過程中，兵的威力是不斷變化著的，而且變化相當大。兵在未過河前威力很小，只造成監視河界的作用。兵過河後，可進可平，威力倍增。兵進入對方九宮時，可直接威脅對方老將，對棋戰的走勢乃至勝負造成至關重要的作用。

單兵攻黑將，分高兵、低兵、底兵三種情況，如圖4 7所示，紅兵屬於高兵，著法紅先勝：兵五進一，將5平4，帥五進一，黑欠行作負。

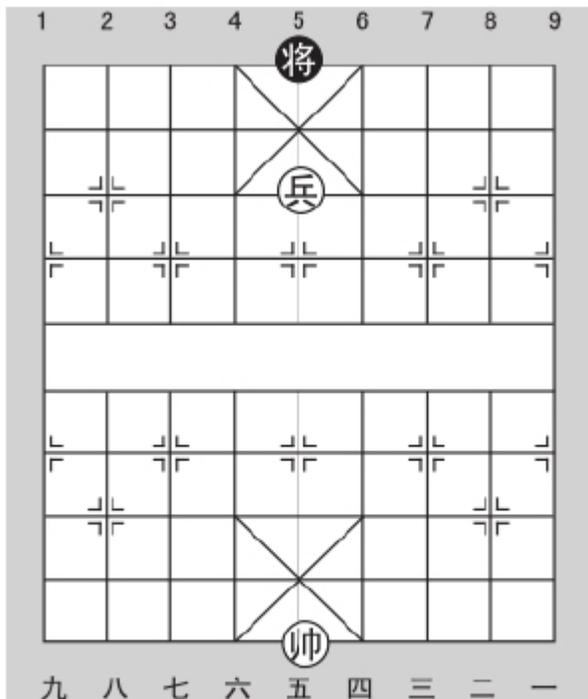


图 47

如圖4 8所示紅兵所處橫線低於黑將，屬於低兵，但仍能取勝，紅先著法如下：帥四平五，將4退1，兵四平五，紅方勝。

這盤棋如果紅方第1著把兵向前挺入底線，稱為底兵，則無法取勝，著法紅先和：兵四進一，將4平5，紅兵無法控制黑將，判和棋。

單兵攻黑將，均用困斃方式取勝。如有雙兵圍攻黑將，則可用將死的方法取勝。

如圖4 9，黑一個卒在九宮中心，控制紅帥不能移動，另一個卒逼近紅帥，只要再走一步卒3平4或卒3進1均可成殺。所以紅方很危險，但紅方借助帥的作用，直衝左兵可快一步先殺。著法紅先勝：兵六進一，將4平5，兵六進一，紅方勝。

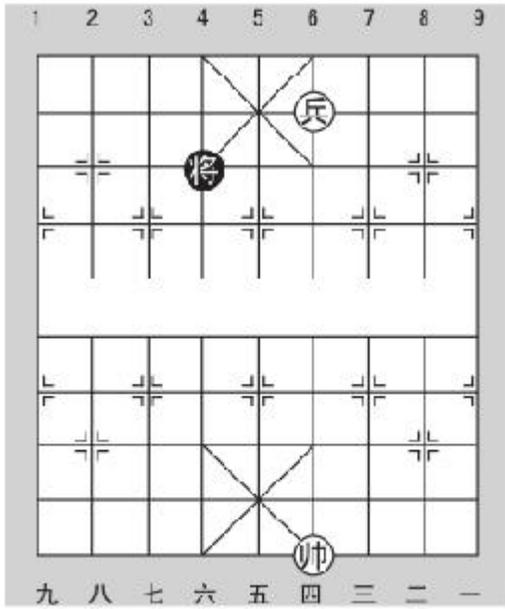


图 48

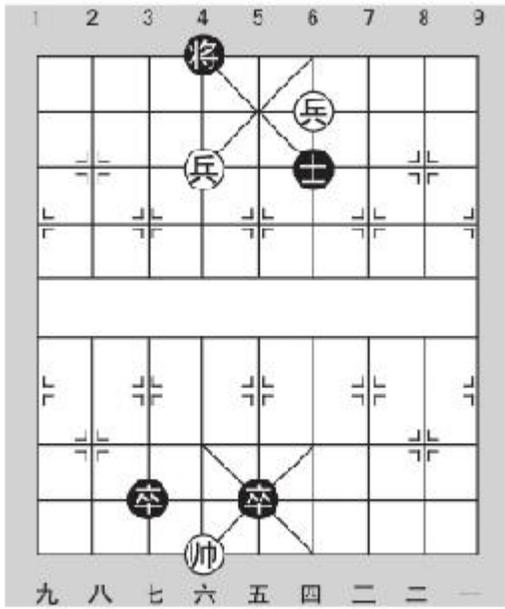


图 49

如圖5 0所示，是不借帥的例子，紅先勝：兵四平五，將5平6，兵六進一，再兵六平五，紅方勝。

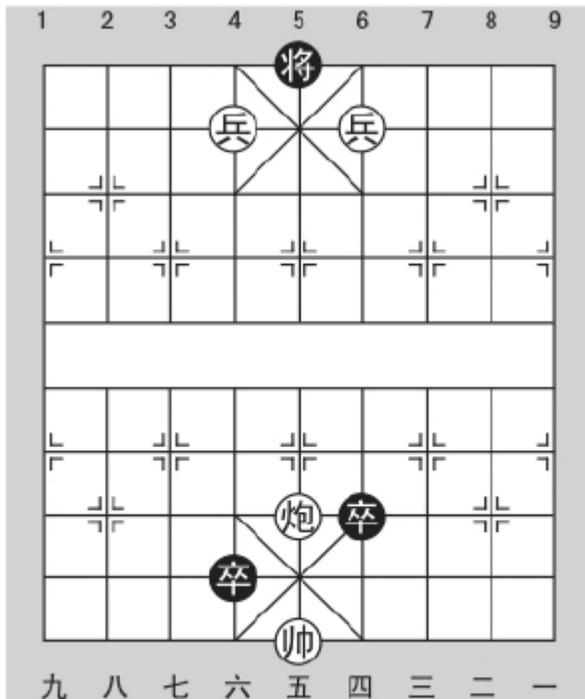


图 50

第二節 炮的基本殺法

炮需要炮架才能發揮作用，炮架可以是雙方的任一棋子。

炮打悶宮是最常見的殺法，如圖5 1所示，紅先勝：炮二進三，以黑底士為炮架叫將，黑將不能前進，黑底士又不能走動，於是捉死黑將。這種情況屬於橫向悶宮殺。假如這盤棋改為黑方先

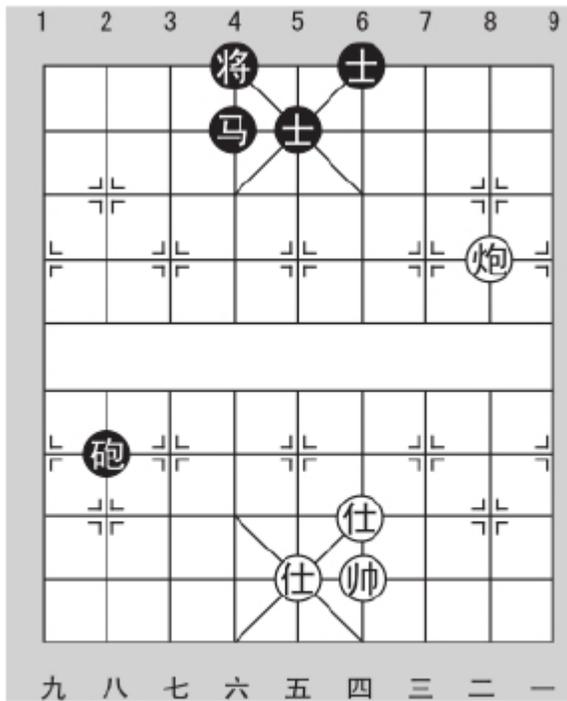


图 51

行，則走炮2平6，屬於縱向悶宮殺。

另外，還可以對方的象為炮架的悶宮殺，如圖5 2所示，紅先勝：炮八進三殺。

以上是單炮攻殺時透過叫將取勝的，另外還有不叫將的情形，以困斃方式取勝。如圖5 3所示，紅如走跑八平四叫將，黑士6退5，紅就無法取勝了。巧妙的走法是紅炮八進二，這樣黑將與雙士均不能走動，欠行為負。

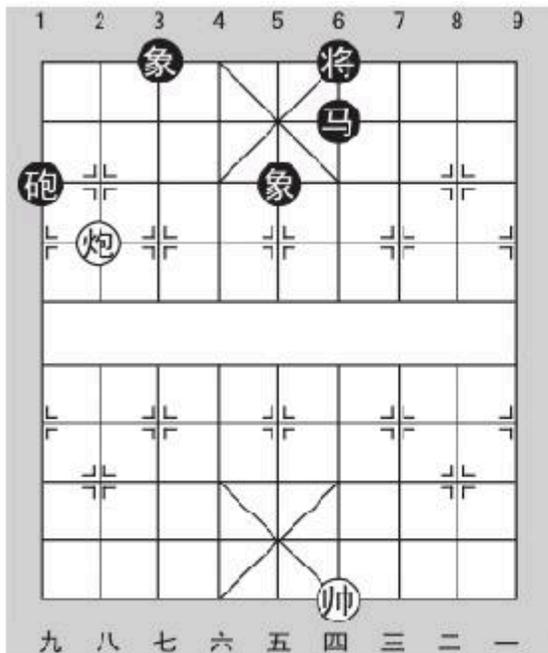


图 52

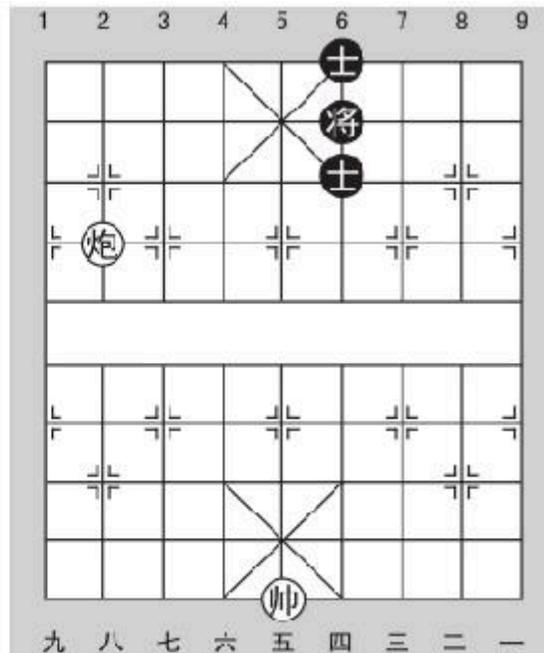


图 53

單炮用困斃方式取勝的另一個例子如圖5 4所示，輪到紅方走，如炮八進三叫將，黑象5退3，紅無法取勝，判和。巧妙的著法是紅袍八平五。由於黑方四個子均不能走動，欠行為負。

以上是單炮攻殺的例子，下面介紹雙炮攻殺的情況，常見是以自己的炮為另一個炮的炮架，來施展殺勢，即重炮殺。如圖5 5所示，輪到紅方走，如走炮二進六，黑將5進1，紅錯過了取勝機會。正確的著法是，紅炮二平五，用後炮叫將，黑如砲2平5、士4進5或士6進5都不行，因為有紅前炮捉住黑將，於是判紅勝。這是縱線重炮殺。假如這盤棋改由黑方先行：砲2進7，黑勝，是橫向重炮殺。

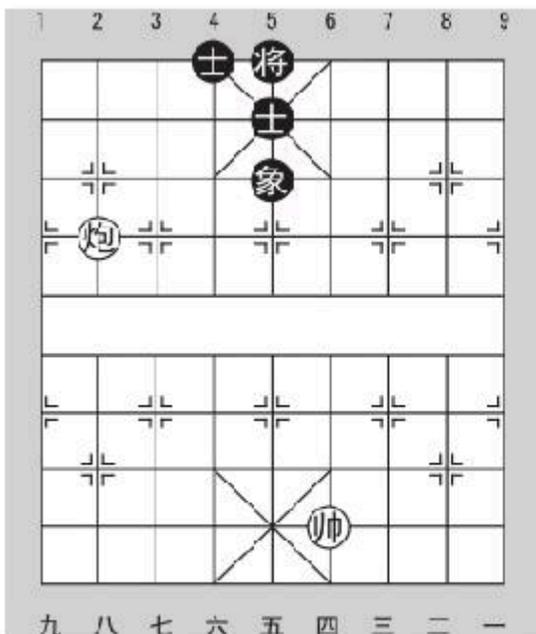


图 54

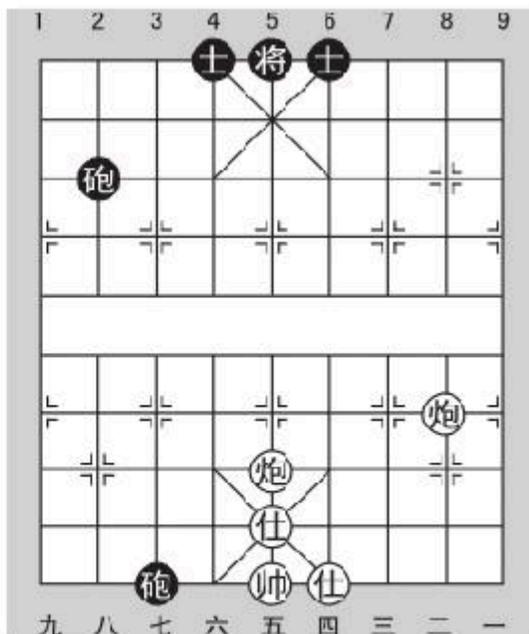


图 55

第三節 馬的基本殺法

馬可以走八個方向，非常靈活，可以牽制到周圍很多棋子。馬的殺法也包括將死與困斃兩種方式。如圖5 6所示，輪到紅方行，只要走馬一進三即成殺局，因為黑不能逃將5平6，那樣違反帥將不照面的規定。此時紅馬所跳到的位置，稱為臥槽位，這種殺發屬於臥槽馬殺。

如圖5 7所示輪到紅方走：馬二進四即成殺局，紅馬所能跳到的位置是黑方九宮的頂角，此種情況稱為掛角馬殺。另外黑將被己方的棋子雙士馬所圍困，黑馬不能跳開，紅方殺法又稱為悶殺。

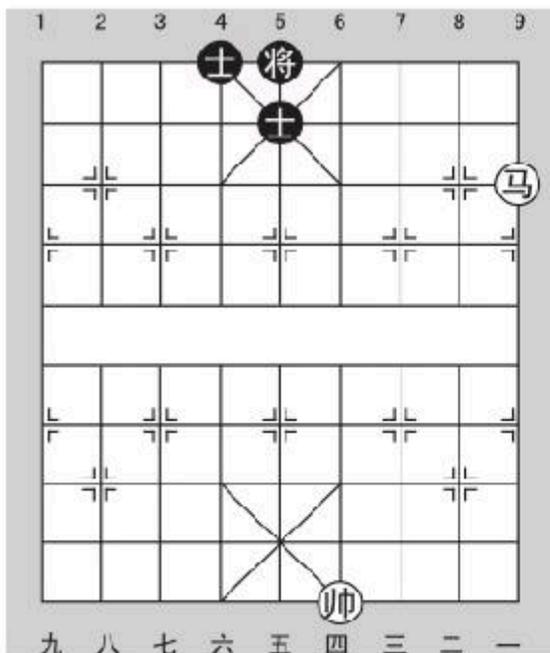


图 56

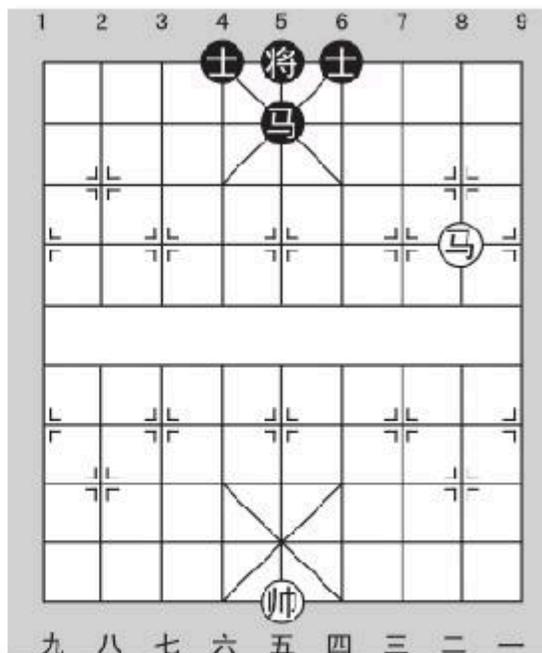


图 57

以上兩局均屬將死的例子，下面介紹困斃的情形。如圖5 8，輪到紅方走：馬一進三，則黑將不能動彈，欠行作負，但這要借助紅帥的威力，控制了中線。另外還有一種勝法，不需要借帥，即紅先走：馬五進六，用掛角馬控制了黑將向前或平移的位置，黑欠行作負。

另一個例子見圖5 9所示，紅先行：馬九進七，黑無子可走，欠行作負，紅方獲勝。此時紅馬所跳的位置稱為釣魚位，本局是用釣魚馬取勝。

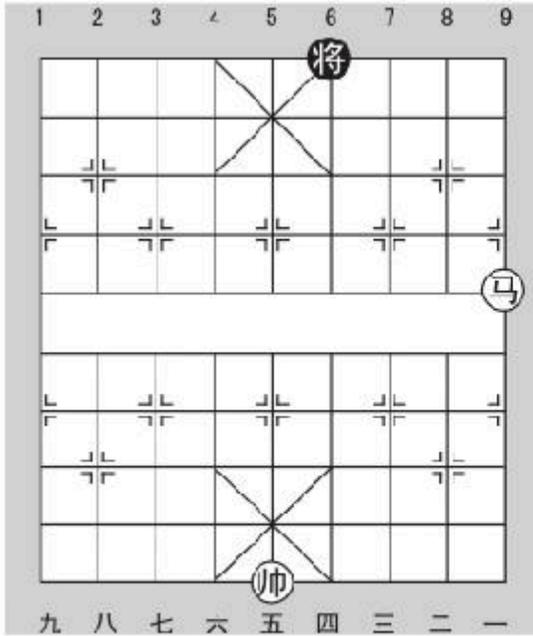


图 58

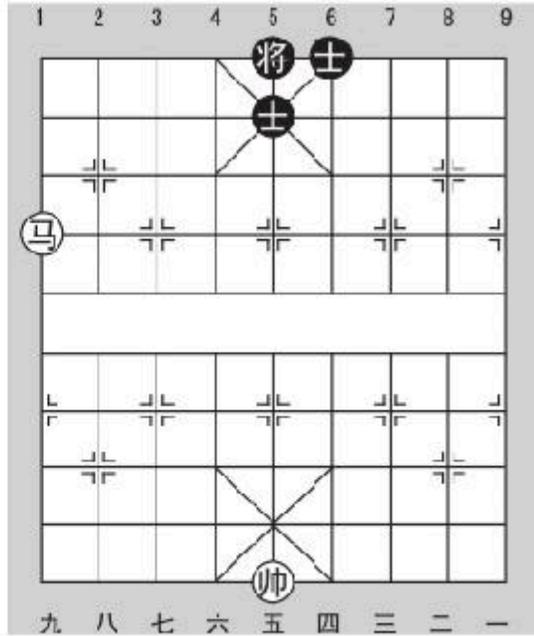


图 59

上述均屬單馬攻殺的例子，下面介紹雙馬攻殺。如圖60，黑方有一個釣魚馬控制紅帥的活動，另外一個馬8進7形成臥槽馬，即成殺局，所以紅方很危險。但紅利用帥居中的優越地位，控制中線，再挑兩個過河馬配合攻擊，是可以成殺的。紅先勝著法如下：馬三進二，將6進1，馬四進二殺。

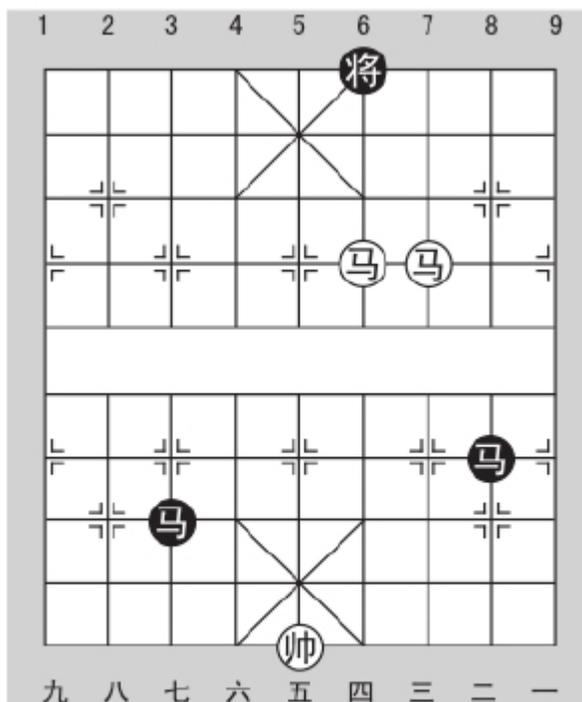


图 60

第四節 車的基本殺法

車是棋戰中的主力兵種，可以同時控制縱橫兩線，行動迅速威力最大。如圖6 1，輪到紅方走，有帥控制中線，黑將不能移中，只能沿縱線進退，紅如走車九進五，黑將4進1，就未能成殺，應該用當頭車叫將的辦法。紅先勝著法：車九平六叫將，黑將無路可逃，作負。

單車攻殺有時也會採取困斃的方式，如圖6 1，假定改為黑先行：砲2退8，車九平六，砲2平4，車六進三，黑欠行作負。

如圖6 2，紅先勝：車八進七，沉底車叫將，黑將不能向前，也不能落士5退4擋，因為出現將帥照面犯規。

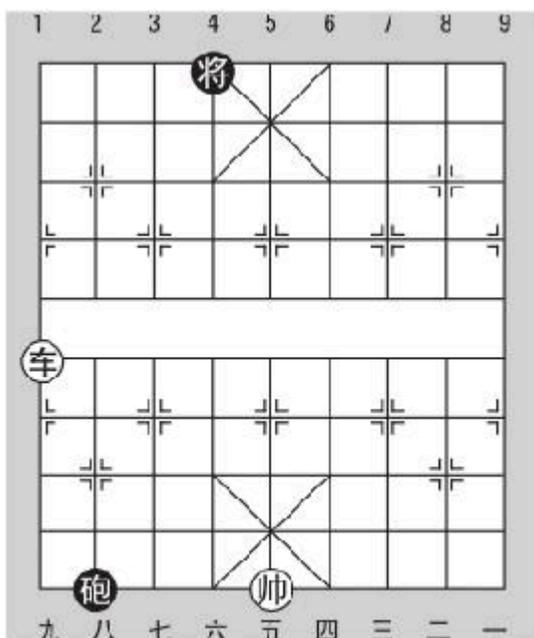


图 61

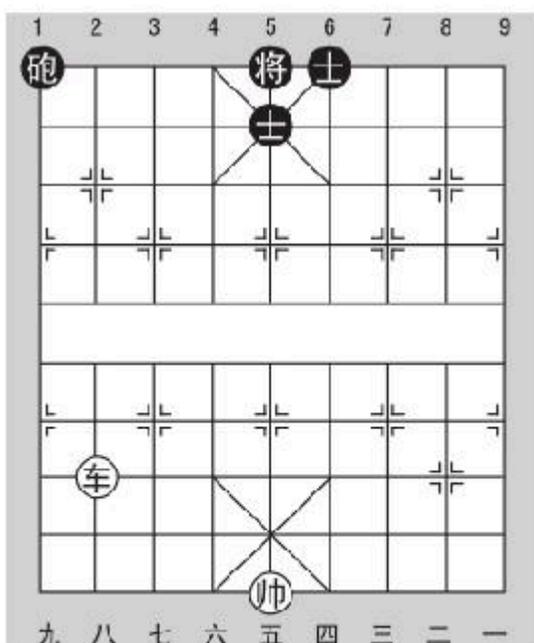


图 62

如圖6 2，假定改為黑先行：砲1平3，車八進七，砲3平 4，車八平七，黑欠行作負。

單車攻雙士要借帥的力量，常見的方式是紅帥在側牽制黑一個士，然後用車去捉吃另一個士，如圖6 3，黑雙士連環，似乎很牢固，但紅先勝著法：車一進四，將6退1，車一平五，黑士不能吃車，又無棋可走，欠行作負。

當黑方有車防禦時，紅一個車的功力就不夠了，需要增加一個兵的力量。如果紅車、帥已占領中線，則增加一個底兵就可成殺。如圖6 4，紅不能走車五平六當頭車殺，但可巧妙地利用底線兵攻殺。紅先勝：車五進三，車4進2，車五平六殺，此種殺法稱為海底撈月。

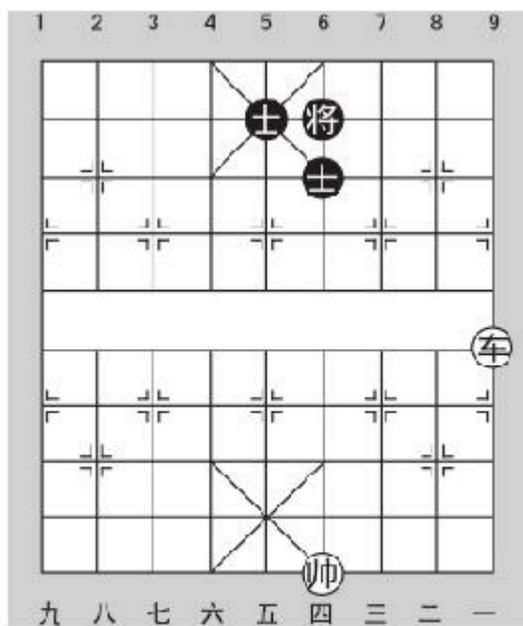


图 63

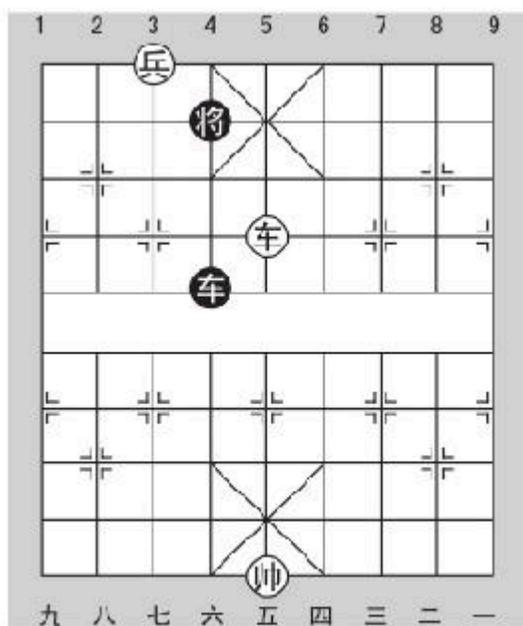


图 64

第五節 仕、相基本殺法

仕相的活動範圍很小，主要是保護帥（將），也可以做炮架子，發揮很好的助攻作用。如圖6 5，紅炮仕必勝黑將，著法紅先行：炮二平四，將6進1，仕五進四殺。紅炮靠紅仕助攻，如無仕則單炮不能取勝。

另一個例子如圖6 6，紅仍是炮仕，黑多雙士防禦，但紅還能取勝。著法紅先：炮六退一，士4進5，仕六退五悶宮殺。其中第1著落炮很重要，稱為停著，迫使黑支士，然後落仕成殺。

再舉一個例子，也是炮仕攻雙士的棋局，如圖6 7，輪到紅方行。如走炮四平七，準備沉底悶攻殺，黑將5平6逃，則紅暫時未勝。而

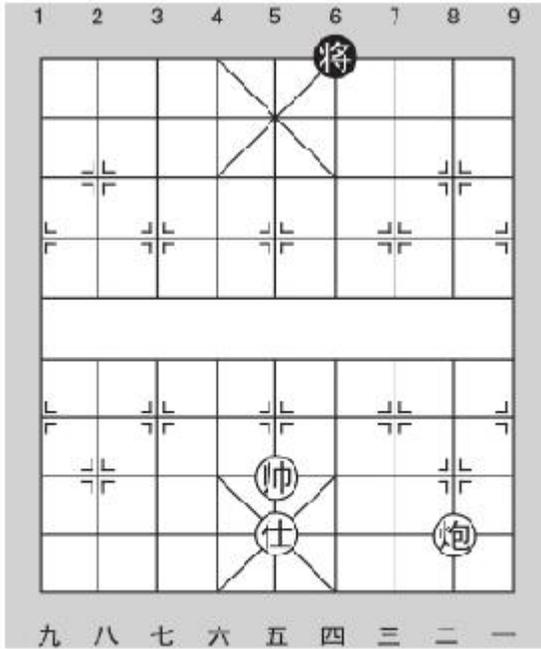


图 65

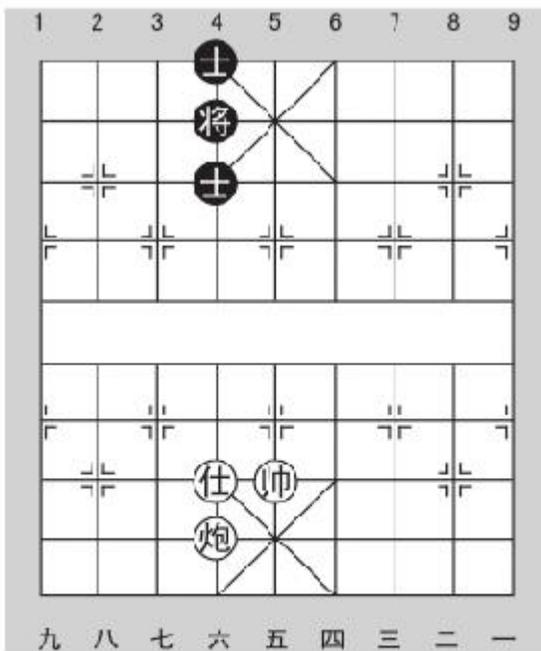


图 66

最快的取勝著法是：仕五進四，利用炮仕封鎖將門，黑將不能移出，又不能支士，因將帥不照面，結果無棋可行，黑欠行作負。

相（象）也屬防禦性兵種，當做炮架時也能起助攻作用。但相只有處在中線位置時助攻，才能對黑將有直接威脅，從這個角度來說，相的攻擊力不及仕。如圖68，輪到紅方行，如走炮八平三，準備沉底悶宮殺，則黑士5進6，紅炮三進九，黑士6進5，這樣紅無法取勝，判為和棋。正確的攻法是：炮八平五，借相的炮架配合控制黑中心士的活動，黑不能支士，又不能移將，結果無棋可走，欠行作負。

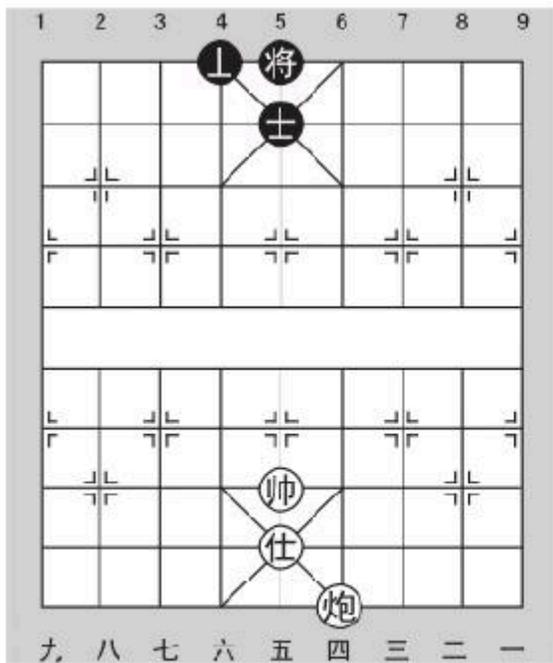


图 67

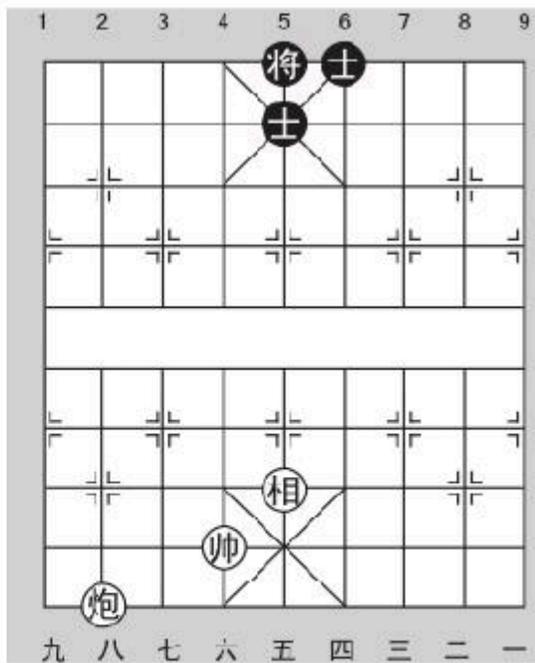


图 68

第六節 帥（將）的基本殺法

帥（將）本身的戰鬥力弱，但利用帥將不照面的規定，控制所在的縱線，可發揮很大的助攻作用。

如圖6 9，輪到紅方行，單靠砲兵不能成殺，需要借帥力助攻。著法如下：帥五平六，象7進9，兵六進一殺。這類殺法是堵死將門來叫將，俗稱鐵門栓殺法。

另一個例子如圖7 0所示，黑雙士馬堵塞黑將通路，構成一種陣勢缺陷，此時輪到紅方行，如走馬三進二，準備跳臥槽馬或掛角馬悶殺，則黑馬5進6解殺，雙方的強子都只有單馬，互不能勝，作和。正確的著法是：相五退七，象1退3，馬三進四，象3進5，馬四進六殺。首著紅落相露帥是關

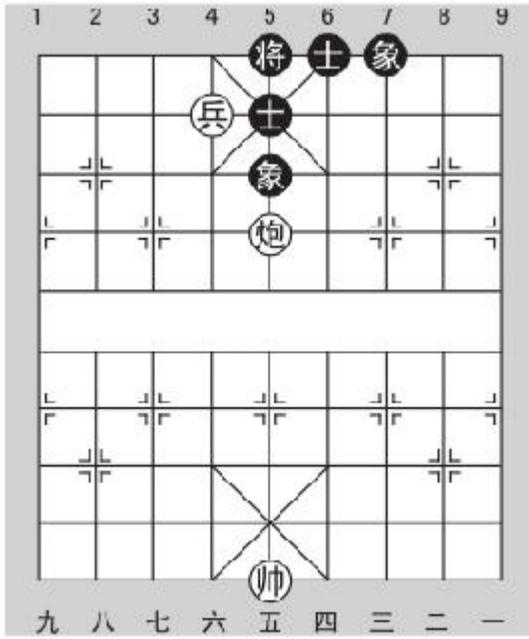


图 69

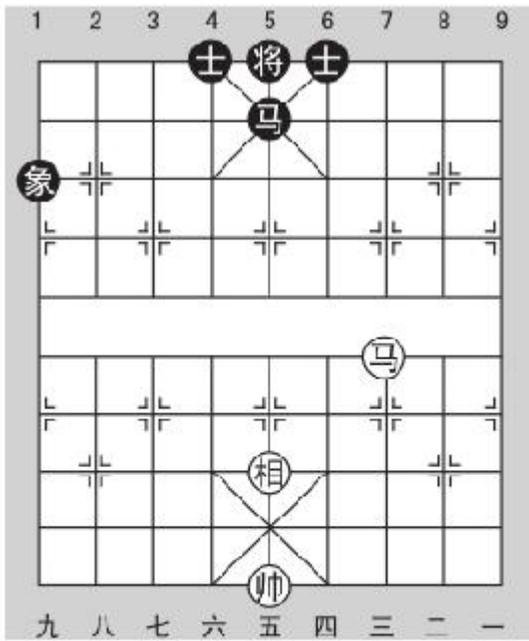


图 70

鍵，控制了黑馬不能動彈。然後馬三進四，構成殺局。

再舉一個悶殺的例子，如圖7 1所示，黑又是雙士窩心馬堵住老將的陣勢，所以紅支仕露帥便可控制局勢，但還要抓緊攻殺，否則黑卒渡河平移到中路擋住紅帥，就可以解圍了。本局紅先勝著法：仕五進四，卒3進1，兵三平二，卒3平4，炮三進五殺。其中比較巧妙的一著是移開底兵讓出炮位，再沉底炮悶殺。

如圖7 2所示的情況是紅帥在側線，為了控制中線活動，應把紅帥移回中線。紅先勝著法如下：帥四平五，象9退7，馬七進九，象7進5，馬九進七殺，屬於臥槽馬殺法。

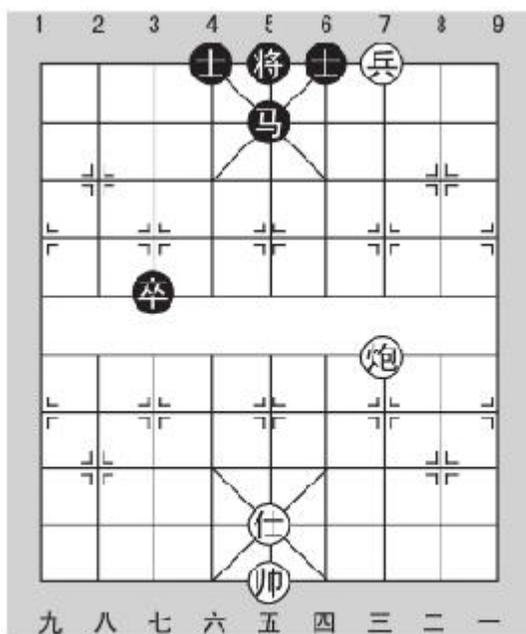


图 71

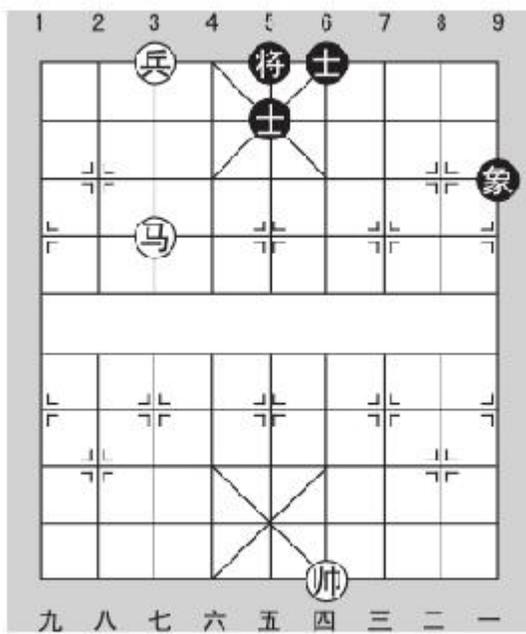


图 72

第三章 開局

第一節 開局常識

一、開局的重要性

開局是指一局棋前8~12回合的一個階段。這一階段主要是盡可能快和多地動員子力，占領棋盤要地，達到爭取全局主動和構成一個攻守兼備的戰鬥體系的目的。在開局階段掌握先手的一方，下起來比較順利，容易成為優勢；反之，被動的一方處於防守地位，越下越難下，造成劣勢。

開局有一定規律，如果缺乏實戰經驗，掉進對方設下的陷阱就會落入下風。下面有兩則局法如下：

◎第1局 饒先順炮取勝局

1.炮二平五 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 馬2進3

4.車二進六 卒3進1

5.車二平三 馬3進4

6.車三退一

虛著，可改兵三進一，紅不虧。

6..... 馬4進6

7.兵三進一

敗著，自塞車路，由此陷入劣勢。

7..... 象7進9

8.車三平七

如看到黑馬跳臥槽得車的棋，此著應改馬三進四，象9進7，兵三進一，失子得勢。

8..... 馬6進4

9.車七平六 馬4進3

叫將抽車，黑方佔優。

◎?第2局 饒先列炮取勝局

1.炮二平五 砲2平5

2.馬二進三 馬2進3

3.車一平二 砲8平7

4.車二進八 車1進1

5.炮八進六

誤以為能攔住黑車，其實上當，應直接兌車，局勢平穩。

5..... 砲5退1

6.炮八退四 砲5進5

7.馬三進五

如改炮五進四，砲5退2，車二平九，馬3退1，準備再跳馬咬炮，紅難走。

7..... 車1平8

8.馬五進四 象3進5

9.馬四進三 車8平7

改車8進4較好。

10.馬三退五

劣著丟子，應改炮八平七，但已失先了。

11..... 馬3進5

11.炮八平五 馬8進7

黑得子佔優。

這兩盤棋紅方開局階段走錯，10回合左右即成定局，陷入劣勢難以挽回，由此可見開局的重要性。

二、出動子力

開局階段要快速出子，將子力強勁的「車」、「馬」、「炮」調動起來，威懾、控制對方，從而占據優勢。車的力量強，走得快，又是帶動其他子力的骨幹。但車的原始位置在棋盤最閉塞的角落，開局階段要把車亮出來，開到陣地的前沿發動攻擊。其次要活躍馬，但馬的行動容易受到障礙，因此挺起馬前兵是非常必要的。至於炮，有遠

程打擊能力，可以有效地控制對方，當車馬炮均出動時，利攻利守，開局優勢會非常明顯。舉例如下：

1.炮二平五

炮擺中路是一個有利位置，如能吃掉對方中卒構成空頭炮，即成優勢。

1..... 馬8進7

2.馬二進三 馬2進3

3.車一平二

通常開動馬炮後，才能亮車。

3..... 車9平8

4.兵七進一 卒7進1

紅挺兵是為了為左馬開路，並抑制黑右馬。黑挺卒具有同等意義，否則紅再挺三路兵，則黑雙馬呆滯難受。

5.車二進六 砲8平9

6.車二平三 砲9退1

7.馬八進七

紅右車過河壓馬開展攻勢，同時出動左翼子力是適宜的。

7..... 砲9平7

8.車三平四 士4進5

9.馬七進六 象3進5

聯像是穩健的奕法，如改車8進5捉馬，紅炮八進二，象3進5，炮五平六，以下紅有挺三兵送吃陷車的手法。

10.炮八平七

紅馬在河邊，控制棋盤中心區域，顯示一定的威力。紅炮平七路，牽住黑右馬，也處在一個有利位置。

11..... 車1平2

11.車九平八

如圖73所示，紅方強子全部出動，占領要點，控制要線，左右兩側子力均衡發展，互相配合，至此準備伸左車過河攻黑弱馬。

黑方子力也皆出動，雖然中防鞏固，但右翼較差。至此只能伸左車騎河捉馬，展開對攻，否則將失去機會，陷入被動。

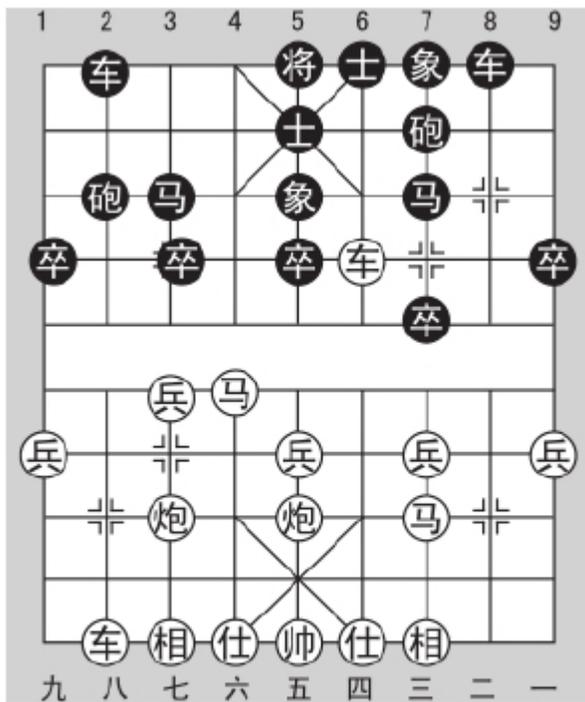


图 73

三、部署陣形

開局階段棋子出動之後，要占據一定的位置，控制一定的線路，各子之間左右呼應，或保護防守，或配合進攻，便構成一種戰鬥陣形。通常以第一著出動的棋子來分類，有炮局、馬局、兵局、相局等。圖73紅方先擺當頭炮，就是炮局，並形成五七炮局，黑方先跳馬，屬於馬局，並形成屏風馬局。下面介紹病局與象局對抗的例子。

1.兵七進一 象3進5

2.馬八進七 馬2進4

紅挺兵開局，是為馬開路，黑飛像是有針對性的，跳出拐腳馬後，至此準備挺卒3進1先棄，然後車1平3捉吃紅兵，可較快地亮出右車。

3.馬二進三 馬8進9

如急於車1平3，馬七進六，卒3進1，炮八平七，黑車亦暫難開出。

4.車一進一 車1平3

5.車一平六 車9進1紅出橫車平肋，是針對拐腳馬的常見著法。至如圖74所示形勢，紅方兵局演成屏風馬局，雙炮保護雙馬，黑方象局演成擔子炮局，亦甚穩固。此時紅如兵三進一，黑馬4進6再挺7卒邀兌，把馬運至河頭好位，攻守兼備。

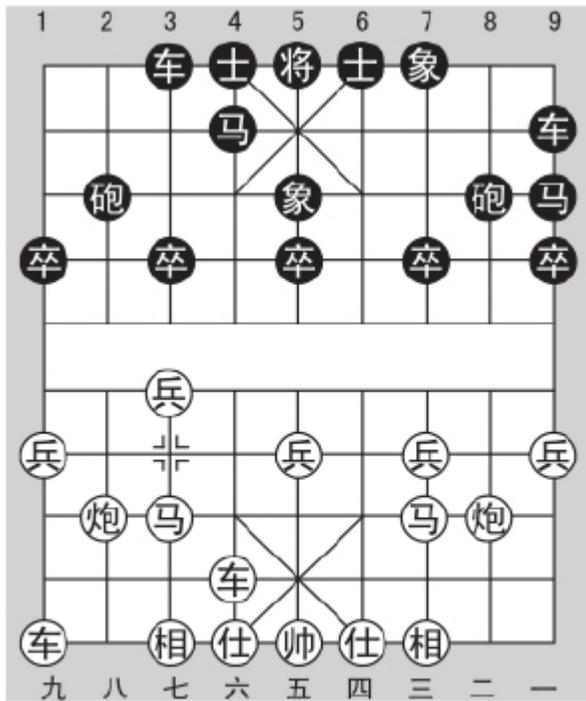


图 74

6.車六進四 卒7進1

雙方陣形已出現互相抑制的情況，紅車牽制黑馬並監視對方河界，黑挺卒制住紅右馬，又伏升巡河炮逐車的手段。

7.相七進五 卒3進1

8.兵七進一 砲8進2

9.車六退三

也可走車六進一，車3進4，馬七進六，亦屬紅稍好。

9..... 車3進4

10.炮二退一

至此紅陣形含蓄有力，伏炮平七打車或平六打馬的棋。黑陣形右翼略為空虛，且拐腳馬位置不佳受攻。

四、開局階段的劃分

開局的基本任務，就是出動子力，部署陣形，為展開中盤戰鬥做好準備。從步數上講，單方雙車馬砲6個強子開動起來，起碼走6步棋，其中主力兵種還要多走一兩步，加上挺兵活馬、補士相固防等構成攻守陣形，總共約10至12步棋子左右，具體到不同形也不同，有的短些，有的長些。下面舉一個例子。

1.炮二平五 砲2平5

黑從反方向擺中炮，稱為列手炮。

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 車9平8

4.車二進六 砲8平9

5.車二平三 車8進2

紅急進過河車，攻擊黑7路弱馬。黑高車保馬，準備退炮平7打車，伺機反擊。

6.車九進一 馬2進3

7.炮八進二 卒3進1

如改車1平2，紅炮八平七攻馬。

8.炮八平三 車1平2

9.馬八進九

屯邊馬是必要的，如跳馬八進七，黑車2進6再吃兵壓馬。

9..... 馬3進4

10.車九平四 車2進5

如圖75，雙方進行了10個回合，至此已體現開局輪廓的三個特徵：一、雙方車馬炮強子皆已出動；二、雙方部署的陣形已經定型，紅方是中炮巡河炮直橫車，黑方是小列手炮右馬盤河；三、雙方攻守意圖已初步顯露，紅主要打擊黑左馬以便從中線進攻，黑企圖平肋車邀兌來跳過河馬反擊。故開局任務完成，將向中局階段過渡。

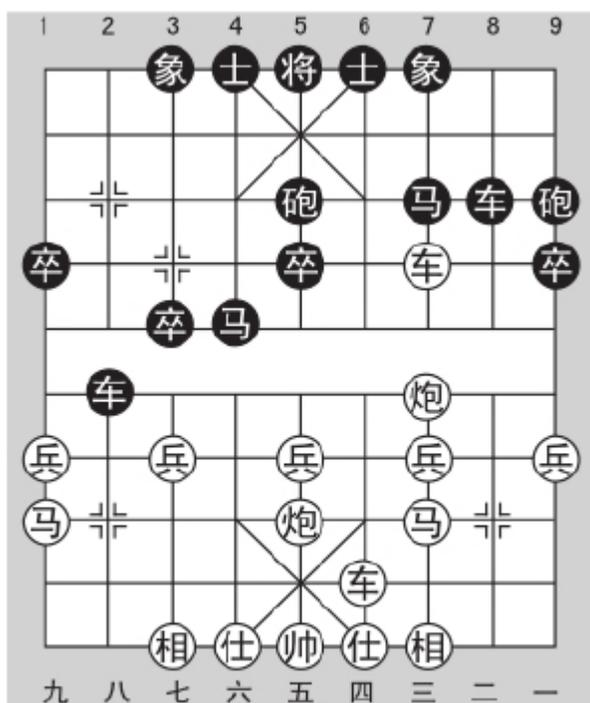


图 75

第二節 開局定式

一、中炮對順手炮

此開局歷史悠久，長期以來一直是開局的主流。因屬炮局與炮局的對抗，攻殺激烈，為攻擊型棋手喜用。它的陣形分直車與橫車兩種，每種又有跳邊馬與跳正馬的區別，下面分別介紹。

◎第1局 順跑直車對橫車

1.炮二平五 砲8平5

2.馬二進三

正著，不宜炮五進四打卒，因黑接走士4進5，馬二進三，馬8進7，炮五退二，車9平8，作為後手棋的黑方反而先出車，紅虧。

2..... 馬8進7

3.車一平二 車9進1

4.車二進六 車9平4

喜歡對攻的棋手，此著也可走卒3進1，如紅炮八平七瞄住，則馬2進3，兵七進一，馬3進4，兵七進一，馬4進5，車二平三，馬5退6，紅兵渡河，黑子活躍，各有顧忌。

5.車二平三 馬2進3

古人多走車4進7，躁進容易上當，演變結果黑吃虧。現代的布局此著跳正馬，是一個原則性的改進，開闢了新的防禦途徑。這樣走不怕紅車三進一吃馬，因有砲5進4叫將抽車，紅接走馬三進五，砲2平7，馬五進六，士4進5，馬六進七，砲7進7，仕四進五，車4進1，必吃回紅馬，黑優。

6.仕四進五 砲5退1

如圖76所示，黑把順炮轉為類似於屏風馬的陣形，防禦穩固，這是現代順炮局的優點。

7.馬八進九

如挺兵三進一，黑車4進4騎河控制，紅接走相三進一，卒3進1，馬八進九，車1進1，炮八平七，砲5平7，車三平四，象7進5，車九平八，砲2進2，黑有反擊手段。

7..... 車4進3

8.炮八平七 車4平2

封住紅左車通路是必要的，如改砲5平7，車三平四，士4進5，車九平八，車1平2，車八進六，紅勢較為開揚。

9.車九進一 砲5平7

10.車三平四 士4進5

11.車九平六 象3進5

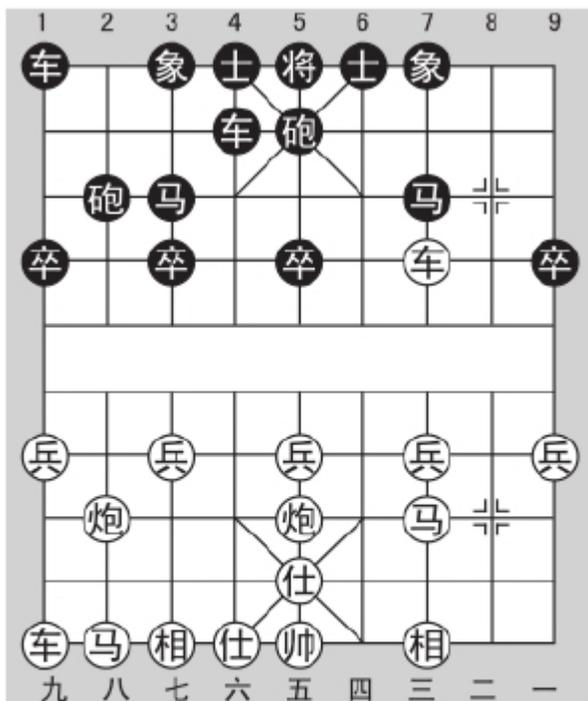


图 76

12. 兵三進一

不宜急於車六進五，因黑走馬7進6，車六平七，砲7進1，接有馬6進4咬雙的棋，紅方被動。

12..... 車1平4

13. 車六進八 將5平4

至此紅多一兵，黑勢鞏固。本局紅右車過河急攻，沒占大便宜，而左翼開展較慢，僅持微小先手難以擴大，成平衡局勢。

◎?第2局 直車邊馬對橫車邊馬

1. 炮二平五 砲8平5

2. 馬二進三 馬8進7

3.車一平二 車9進1

4.馬八進九

緩進過河車，先跳邊馬開展左翼子力。

4..... 卒1進1

如改車9平4，炮八平七，馬2進1，車九平八，車1平2，兵九進一，亦紅先。

5.炮八平七 馬2進1

6.車九平八 車1平2

如改砲2進2，車八進四，車9平4，仕四進五，砲5平2，車八平四，車4進3，雙方對峙。

7.車二進六 車9平4

8.車二平三 車4進6

如改車4進3準備出邊馬打車，紅兵三進一埋伏陷阱。

9.炮七退一 砲5平4

10.仕四進五 車4退3

11.兵三進一 象3進5如圖77所示，形成對攻形勢，雙方都埋伏著種種陷阱。例如紅接走炮五進四，則馬7進5，車三平五，砲2進6，馬三進四，車4進4，炮七進一，車2進7，炮七平三，砲4進7，仕五退六，車2平6，車五退二，士4進5，炮三平一，將5平4，馬四退五，車6平7，車五平四，車7進2，車四退四，車7退2，黑大優

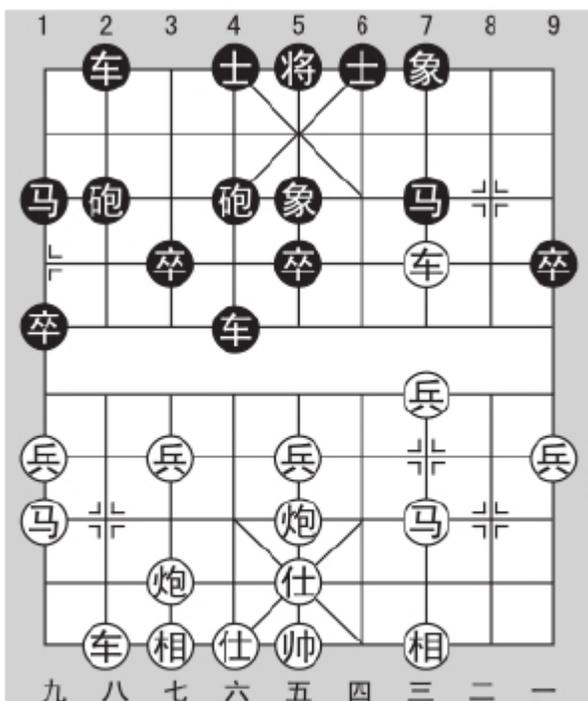


图 77

12.馬三進四 車4平6

1 3.車八進四 馬1進2

對攻激烈，但紅有三兵過河再平仕角炮打車的棋，仍持先手。

本局紅擺七路炮，黑不便跳右正馬而改邊馬，這樣紅緩進過河車吃卒壓馬時，黑沒能擺成屏風馬陣，無退炮打車的反擊手段。

◎?第3局 順炮直車正馬對橫車過河

1.炮二平五 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 車9進1

4.馬八進七 車9平4

5.兵三進一 車4進5

紅第4回合跳正馬，既開展左翼子力，又加強了中心區域的攻防力量，這是上世紀七十年代以來流行的新戰術，與舊式順炮跳邊馬的弈法迥然不同，開拓了一系列新的變化。這樣走，自然會招致黑橫車過河的威脅，如圖78所示。

黑此著如改車4進4騎河，則紅炮五平四，車4平7，車二進二，馬2進1，炮八退一，準備平三打車，紅勢較優。

6.馬三進四 車4平3

7.馬七退五

紅誘使黑車進到兵線，右馬躍出，左馬歸心，構思頗巧。至此黑如用砲5進4打中兵，則馬四進六，車3平4，馬六退五，車4平5，馬五進3，車5退2，炮八平七，馬2進1，車九平八，紅先手擴大。

7..... 車3平5

8.炮八平七

如改車二進六，車5退1，馬五進三，砲2進3，車二平三，兌子後局勢平穩。

8..... 馬2進1

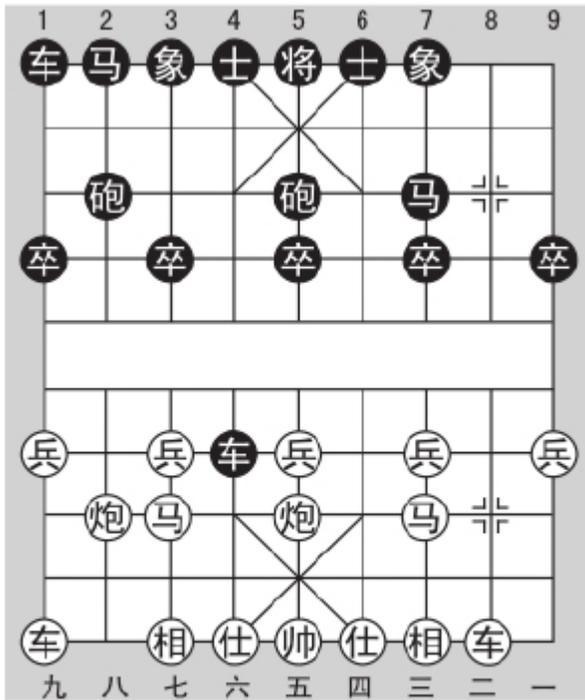


图 78

9.車九平八 砲2平4

如改車1平2，砲七進七，士4進5，砲七退二，紅控制局面。

10.車二進六 車5退1

11.馬五進三 砲4進1

12.車八進三 卒7進1

對攻。紅可退車河界，子力位置較優。本局黑橫車躁進，撲了個空，右翼開展較慢，使紅先手得以擴大。

◎?第4局 直車正馬對橫車正馬

1.炮二平五 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 車9進1

4.馬八進七 車9平4

5.兵三進一 馬2進3

如先挺卒3進1，則車二進五，馬2進3，車二平七，車4進1，馬三進四，仍紅先。

6.兵七進一 車1進1

如圖79所示，提雙橫車等待時機。如急於走車4進5，相七進九，車4平3，車九平七，車1進1，馬三進四，卒3進1，車二進五，象3進1，炮八進四，紅有攻勢。

7.車二進五

積極攻著，如改炮八進二，車1平3，車九進二，卒5進1，

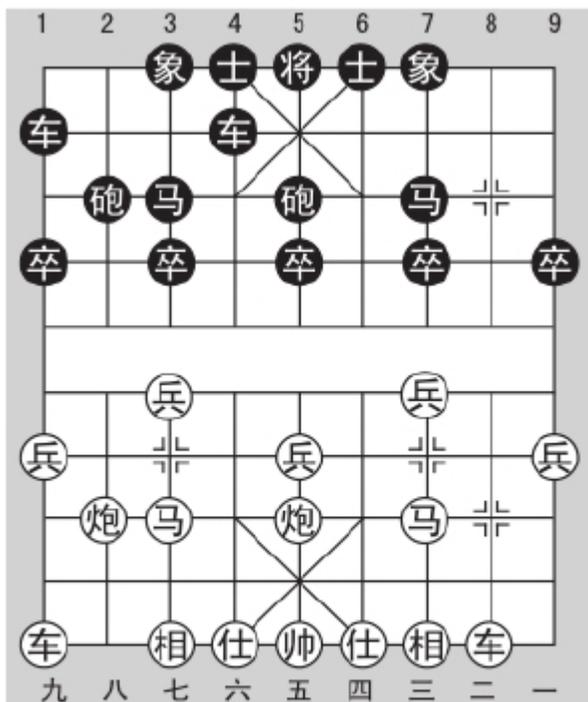


图 79

黑有些反擊手段。

7..... 車4進5

8.相七進九

穩健含蓄，如改馬三進四，車4平3，馬七退五，車3平5，此時紅續走馬四進六，則車5退2，車二平五，砲5進2，黑棄子得勢。

8..... 車1平6

正著，控制紅右馬出路。

9.炮八進二 車4平3

10.車九平七 卒7進1

如改卒5進1，仕六進五，馬3進5，馬三進四，卒5進1，馬四進五，卒5進1，馬七進五，車3平5，馬五進三，砲2平7，炮五進五，兌子較多，局面簡化。

11.車二退一

這樣容易掌握先手，如改車二平三，馬7進6，馬三進四，象7進9，車三平二，砲2進2，車二進二，卒3進1，黑有反先之勢。

11..... 車6進3

12.兵三進一 車6平7

至此，紅可續走車二平三，車7進1，炮八平三，馬7進8，紅勢略優。

◎第5局 直車七路炮對車正馬

1.炮二平五 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 馬2進3

4.兵七進一

挺兵制馬，符合布局常識。如改兵三進一，砲2平1，馬八進七，車1平2，車九平八，車2進5，黑可抗衡。

4..... 卒7進1

5.炮八平七 象3進1

如圖80所示，黑緩開左車而先跳右正馬，紅針鋒相對以七炮攻之。

6.馬八進九 砲2進4

7.兵七進一

此時不宜出車九平八，因黑車1平2，車二進四，車9平8，紅子難開展，失先。

7..... 象1進3

8.馬九進七 車9進1

提橫車準備支援右翼，是及時的。如貪吃兵而走砲2平5，馬三進五，砲5進4，仕六進五，砲5退2，車九平八，紅勢開揚。

9.馬七進六 車1平3

10.車九平八 砲2平7

11.馬六進五

如改車八進六，車9平4，馬六進五，象7進5，車八平七，車4進6，炮七進二，馬3退5，紅攻勢瓦解。

11..... 象7進5

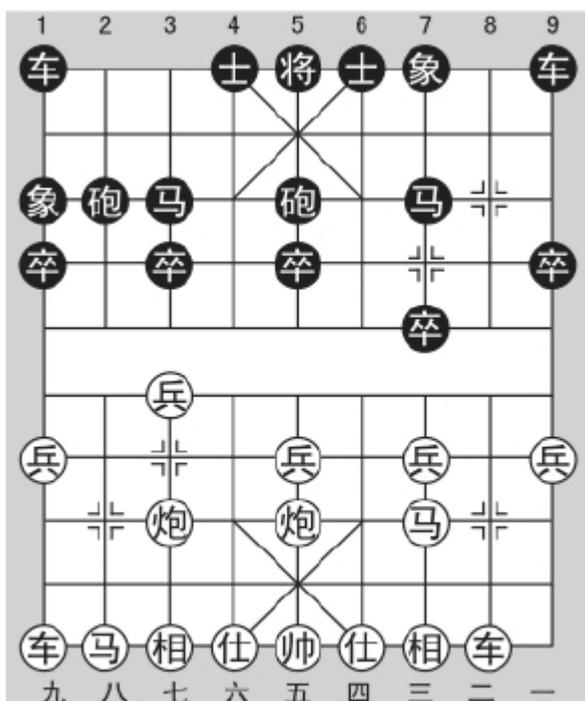


图 80

12. 兵五進一 車3平2

防止紅車八進三捉炮的先手，兌車後仍屬紅先。本局雙方著法均正。

◎第6局 橫車邊馬對直車邊馬

1. 炮二平五 砲8平5

2. 馬二進三 馬8進7

3. 車一進一 車9平8

4. 車一平六 士6進5

如急於走車8進6，兵七進一，砲2平3，馬八進七，卒3進1，馬七進六，卒3進1，馬六進五，紅棄兵搶三先是合算的。

5.車六進七 馬2進1

被迫跳邊馬。如改馬2進3，車六平七，砲2進2，兵七進一，車1進2，兵七進一，卒3進1，炮八平七，黑難應付。

6.兵九進一

挺邊兵制邊馬，乃順炮之傳統戰術。由此發展，紅左馬亦將從邊線躍出。

6..... 車8進4

7.車六平八 砲2平4

8.仕六進五

如圖81所示，補仕穩健，如改馬八進九，砲4進5，炮五退一，砲4平6，馬九進八，砲

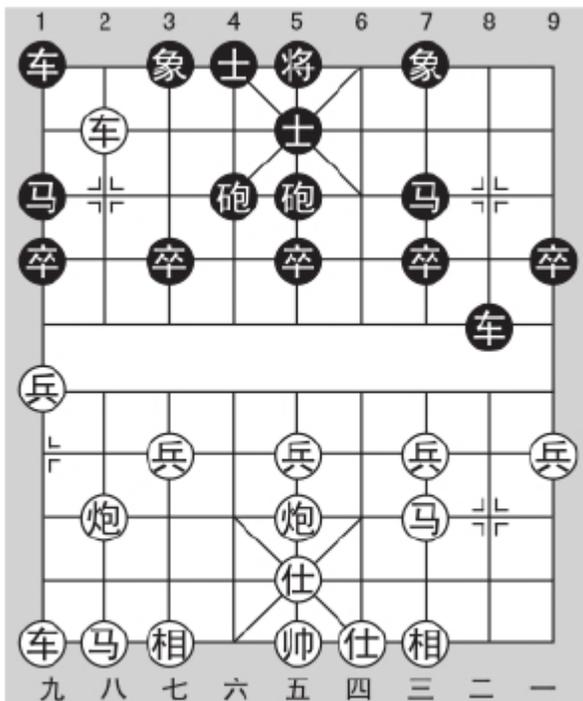


图 81

6退6，車八退一，砲6進1，車八進一，車1平2，車八進一，馬1退2，紅如續走炮八進七，則車8平2捉雙追回一子。

8..... 卒1進1

9.車八退四

如改兵九進一，馬1進2，雖仍屬紅易走，但封鎖黑邊馬的計劃落空了。

9..... 卒1進1

10.車九進四 砲5平6

如改馬1退3，兌車後馬的位置不好。

11.馬八進九 象7進5

12.車八進四 砲6退1

1 3.車八退一 車1進1

本局黑過早補士偏於保守，被紅車急進封鎖，致使右翼難以開展，一直處於被動。

◎?第7局 橫車正馬對直車邊馬

1.炮二平五 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.車一進一 車9平8

4.車一平六 車8進4

黑車巡河是目前流行的穩健弈法，必要時可支援右翼防務。

5.馬八進七

如急於車六進七，馬2進3，車六平七，砲2進2，兵七進一，馬7退5，馬八進七，砲2平6，伏退炮打車或進炮打馬的棋。

5..... 士6進5

6.兵三進一

如改車六進七，馬2進1，兵七進一，砲2平4，馬七進八，車8平4，車九進一，車4進1，相七進九，車4進1，黑有一些反擊手段。

6..... 馬2進1

7.馬三進四

如圖82所示，紅左馬護兵右馬躍出，是順炮橫車的新戰術。

7..... 車8平6

8.車六進三 卒1進1

9.炮五平四 車6平8

如誤走馬1進2，車六平七，卒3進1，車七平六，黑逃車則丟炮。

10.車六進一 車8平4

11.馬四進六 車1進1

如改砲2平4，兵七進一，黑開直車則紅馬七進八打車。

12.兵九進一 卒1進1

接下紅車吃邊卒亮出。本局紅攻法穩健，一直保持微小先手。

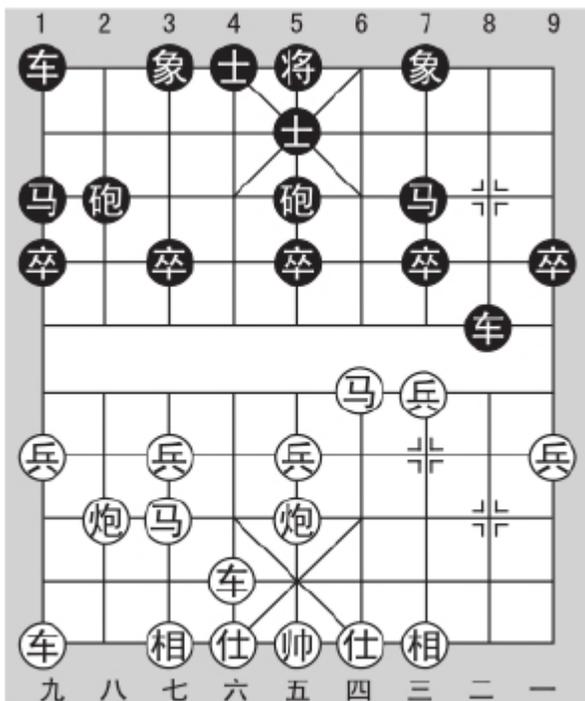


图 82

◎?第8局 橫車正馬對直車正馬

1.炮二平五 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.車一進一 車9平8

4.車一平六 車8進4

5.馬八進七 馬2進3

6.車九進一

如圖83所示，演成雙方都跳正馬的陣勢。紅雙橫車含蓄有力，伺機而動。此著如改車六進五，砲2進2，兵七進一，砲2平7，馬七進八，卒3進1，兵七進一，砲7進3，炮八平三，車8平3，黑可抗衡。

6..... 砲2進2

如改車8平3，兵七進一，車3進1，馬七進六，仍紅先。

7.兵七進一 卒3進1

8.兵七進一

如改車六進三，象3進1，車九平四，士4進5，黑勢穩固，有反擊機會。

8..... 車8平3

9.馬七進六 車3平4

10.車九平七 砲2平3

如改車1進2，車七進三，砲2退3，炮八平六，車4平8，馬六進七，砲2平3，炮六進五打雙得子。

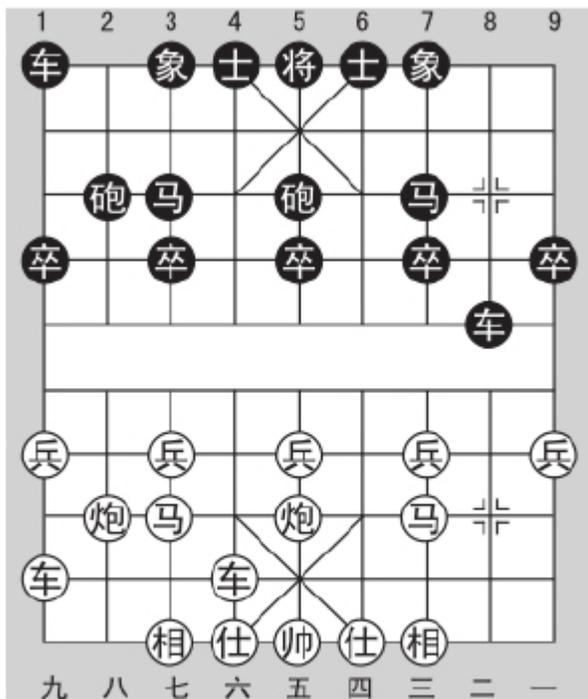


图 83

11.車七進三 車1平2

12.炮八平六 車4平8

本局黑第7回合挺卒嫌躁，因兌兵後紅橫車可從七線開出，致使黑處於劣勢。

二、中炮對列手炮

列手炮分為大列炮、小列炮和半途列炮，三種局型。現代多用半途列炮，既保留大刀闊斧的搏殺風格，又富有複雜多變的反擊手段。

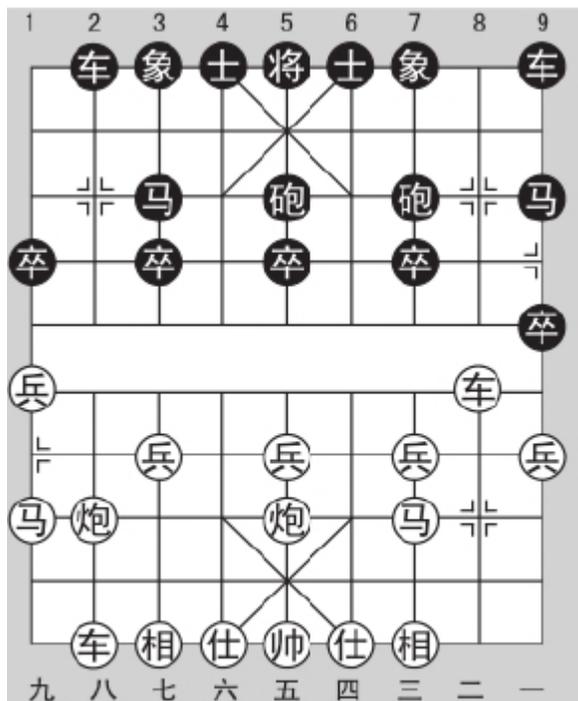


图 84

◎?第1局 直車邊馬對邊馬

1.炮二平五 砲2平5

2.馬二進三 馬2進3

3.車一平二 砲8平7

4.馬八進九

如改車二進八，車1進1，兌車後局勢平淡，難有作為。

4..... 車1平2

5.車九平八 馬8進9

6.兵九進一 卒9進1

7.車二進四

如圖84所示，演成大列手炮局型，紅準備跳馬打車，帶出邊馬進攻。至此黑不宜走車2進4，馬九進八，車2平6，車二平六，紅集中子力於左翼，攻勢十分強烈。

7..... 車9平8

8.車二平六 車2平6

9.炮五平六 車8進8

10.仕四進五

如急於走炮六進一，車2平3，炮八進七，車3平4，車六退一，砲7進4，黑棄車獲得炮打相的攻勢，紅難走。

10..... 砲7進4

11.相三進五 砲5平7

12.炮八平七

穩健正著，如改兵五進一，欲保留炮六進一打車之變化，但右翼空虛，是有危險的。

12..... 車2進3

兌車後局勢平穩。本局紅跳邊馬攻法，黑應右車過河是可以抗衡的，故紅第4回合改跳正馬比較有力。

◎?第2局 直車正馬對橫車

1.炮二平五 砲2平5

2.馬二進三 馬2進3

3.車一平二 砲8平7

4.馬八進七 馬8進9

如改卒7進1，車二進八，車1進1，炮八進六，士6進5，車九平八，卒7進1，馬三退一，卒7進1，炮五平二得馬。

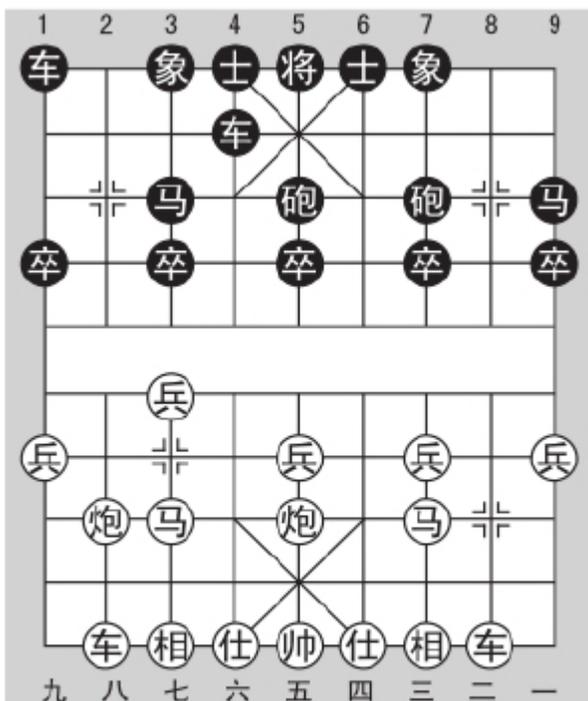


图 85

5.兵七進一 車9進1

如改車1平2，車九平八，車2進4，馬七進六，車2平4，炮八進二，卒7進1，炮五平六，車4平2，相七進五，紅勢較優。

6.車九平八 車9平4

如圖85所示，平車過宮利於防守，如改車1平2，炮八進四，士6進5，炮五平六，車9平6，相三進五，黑肋車無合適進位，紅控制局面。

7.車二進四 車4進5

8.馬七進六 車1平2

黑這兩步棋次序不能顛倒，例如第7回合改走車1平2，炮八進四，士4進5，馬七進六，車4進3，炮五平六，紅先手擴大。

9.炮八進四 士4進5

10.炮五平七

如改馬六進四，砲7退1，仕六進五，車4退2，馬四退六，卒3進1，炮五平六，車4平5，黑勢漸固。

10..... 卒7進1

11.相三進五 砲7進1

12.馬六進四

如改炮七進四，卒7進1，車二平三，砲5平7，車三進二，馬9進7，炮七平三，象3進5，馬六進四，砲7平8，紅兌掉一車，難施展攻勢。

12..... 車4退2

接下紅馬兌炮，局勢平穩。本局黑雖能抗衡，但一直較為被動，缺乏反擊手段，從布局結構來看是跳邊馬不夠有力，於是現代發展了

跳正馬的半途列炮。

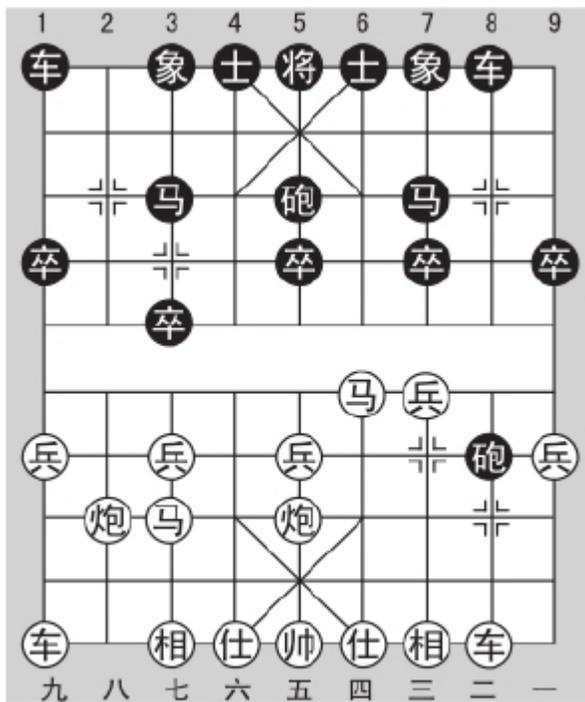


图 86

◎?第3局 右馬盤河對互挺3卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 車9平8

3.車一平二 砲8進4

4.兵三進一 砲2平5

黑第1回合跳馬，直至實現左炮封車後，再後補中炮，稱為半途列炮。

5.馬八進七 馬2進3

如改車1進1，車九平八，車1平8，馬三進四，砲8進1，馬七退五，砲8平2，車二進八，車8進1，車八進二，馬2進1，馬五進三，紅優。

6.馬三進四 卒3進1

如圖86，紅隨時可驅兵渡河蹬炮，黑亦有伸炮打串的棋，雙方對峙，伺機而動。

7.車九平八 車1平2

如改砲8進1，馬四進五，馬3進5，車二進二，車8進7，炮五進四，車7進5，炮八平二，紅多兵稍好。

8.炮八進六 砲8進1

9.炮五退一 車8進1

如改砲8平5，炮五平二，砲5平4，炮二進七，砲5進4，馬四進三對攻，黑雙車受壓不利。

10.炮五平三 車8平2

11.車八進八 車2進1

12.車二進二 車2平6

如改車2進4，車二平四，卒5進1，兵七進一，黑車吃兵則紅炮平七打死車。本局雙方著法緊湊，最後紅優維持略先。

◎第4局 左馬盤河對互挺7卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 車9平8

3.車一平二 砲8進4

4.兵七進一 卒7進1

5.馬八進七 砲2平5

紅挺七兵著重開展左翼，使黑挺7卒鞏固了左炮封車的陣勢，有利有弊。

6.仕四進五 馬2進3

7.車九平八 車1平2

如改車1進1，馬七進六，車1平4，馬六進七，車4進5，炮八進五，兌炮後紅再伸車捉馬，黑受攻。

8.炮八進四 士4進5

如圖87所示，好像是黑棋模仿紅棋弈法，成反對稱型。通常理論上認為，由於總是輪到紅方先走一步，黑方是容易吃虧的。

9.馬七進六 車8進5積極對攻之著，如改砲8退3防守，紅炮五平七擴大先手。

10.馬六進七 卒7進1

11.兵三進一 車8平7

12.車二進三 車7進2

紅可能丟相，但沖七兵渡河得到補償。本局演變下去，雖然黑可以抗衡，但處於被動地位。

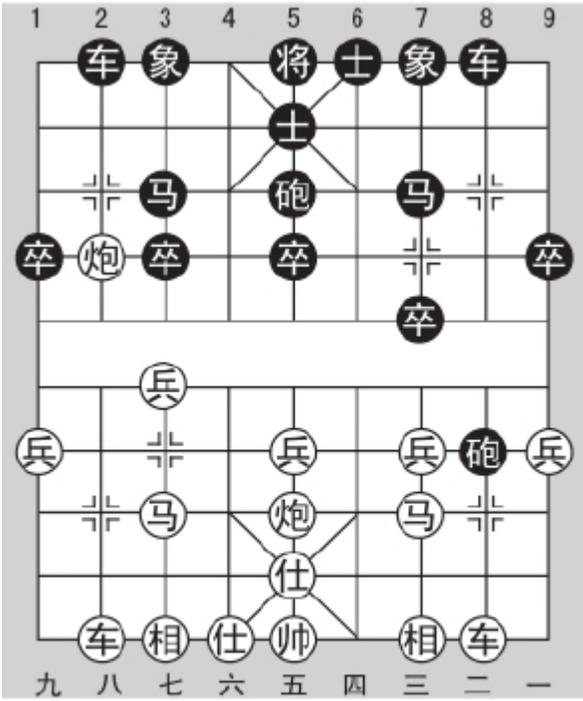


图 87

◎?第5局 挺雙兵對右車巡河

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 車9平8

3.車一平二 砲8進4

4.兵三進一 砲2平5

5.馬八進七 馬2進3

6.兵七進一 車1平2

7.車九平八 車2進4

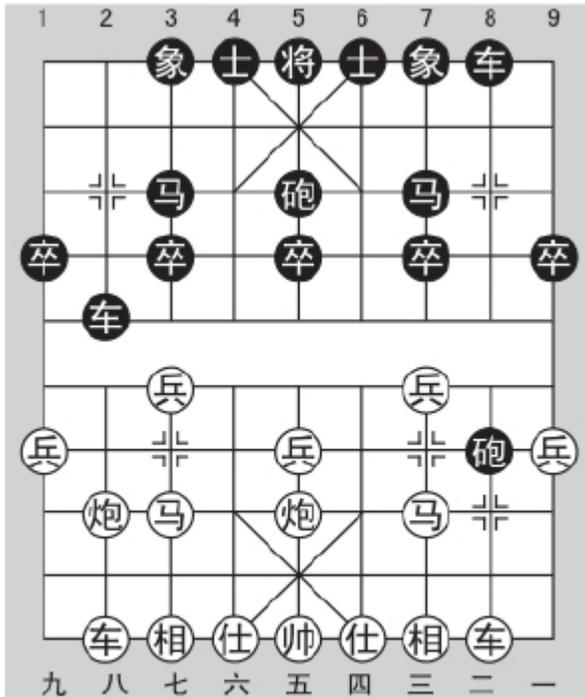


图 88

如圖88所示，紅挺雙兵活馬，便給黑亮出右車的機會。黑車巡河準備挺卒兌兵，或移左反擊。紅第6回合如改車九平八，準備伸炮封車，黑車便沒有機會了。

8.炮八平九 車2平8

9.車八進六 砲5平6

也可改砲8平7，車二平一，砲5平6，兵五進一，象7進5，車八退三，仍紅先。

10.兵五進一

如改車八平七，象7進5，炮五進四，馬3進5，車七平五，砲6進5，紅多兵無先手。

10..... 象7進5

11.馬七進五 砲8平7

12.車二平一 士6進5

雙方對峙。本局紅右車被迫撤回原位，不大滿意，黑有許多反擊手段。

◎第6局 橫車正馬對邊炮橫車

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 車9平8

3.兵三進一 砲8平9

4.馬八進七 砲2平5

由於紅第3回合沒有開車而挺兵，黑便平邊炮成三步虎陣勢，以後再補中炮，亦屬於半途列炮局型之一。

5.車九平八 馬2進3 6.兵七進一 車1進1如改車1平2，炮八進四，車8進4，車一平二，車8平4，車二進六，黑左馬受攻。

7.車一進一

如圖89所示，雙方車炮擺法相仿，但紅挺雙兵，黑馬受制。紅此著如改馬七進六，車8進4，炮八平六，卒7進1，兵三進一，車8平7，黑有進車騎河捉馬的手段，紅失先。

7..... 車8進4 8.車一平四 卒7進1如改卒3進1，馬七進六，卒3進1，馬六進四對攻，黑不能車1平6牽制，因紅有馬四進五棄車，再跳臥槽馬後砲的殺著。

9.車四進三

如改車四進五，卒7進1，車四平三，車8退2，車三退二，砲9退1，黑不難走。

9..... 車1平4

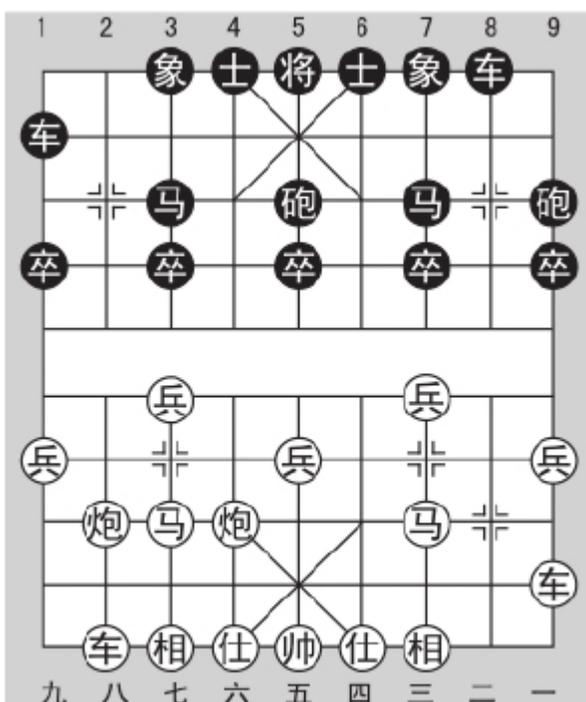


图 89

10.馬七進六 車4進3

11.炮五平六 卒7進1

12.車四平三 車4平7

兌車後局勢平穩，雙方都是左翼強右翼弱，各有顧忌。本局雙方著法穩健，紅出橫車攻勢緩慢，不及直車有力。

三、中炮對單提馬

單提馬局多用直車，陣形呆板，敵不過中炮攻勢。現代單提馬改進為橫車，靈活機動，有較多反擊手段。但總的來看，單提馬只有一匹馬守護中卒，中防畢竟薄弱些，所以此類布局不是主流布局。

◎?第1局 五九炮對左直車

- 1.炮二平五 馬2進3
- 2.馬二進三 馬8進9
- 3.車一平二 車9平8
- 4.兵七進一 象3進5
- 5.馬八進七 士4進5
- 6.炮八平九

如圖90所示，紅雙炮伺機從中路及邊線襲擊，稱為五九炮。黑補士爭取守勢，並準備開肋車控制紅馬出路。

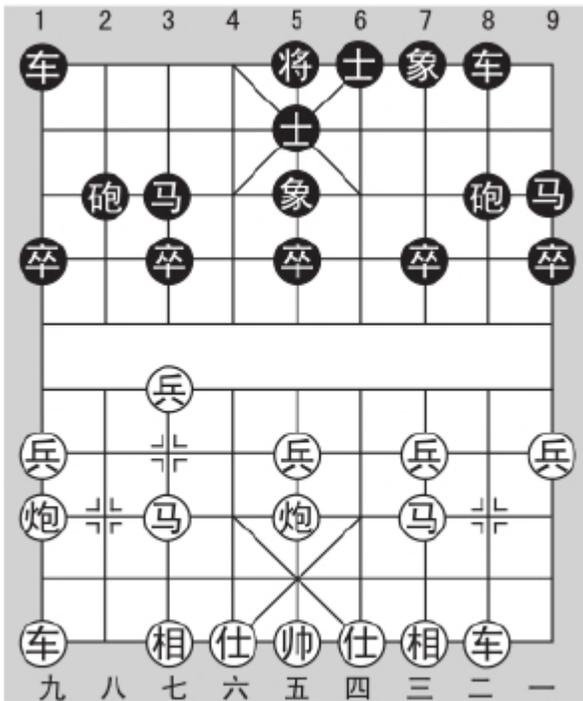


图 90

6..... 砲2進2

如改砲2進4，兵三進一，車1平4，車九平八，砲2平3，車二進四，仍紅先手。

7.兵三進一 卒9進1

8.車二進六 砲8平7

如改車1平4，車九平八，砲2平1，炮九進三，卒1進1，馬三進四，砲8平6，兌車後馬踏中卒，紅優。

9.車二進三 馬9退8

10.車九平八 車1平2

11.馬三進四 馬8進9

12.馬四進五 馬3進5

兌馬後，紅多兵，勢略優。本局黑陣形保守，缺乏反擊手段，此種老式的直車戰術，已逐漸被橫車所代替。

◎第2局 七路馬對橫車過宮

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 馬8進9

3.車一平二 砲8平6

4.兵七進一 象3進5

先補象為穩，也可改車9進1，炮八進四，搶中兵對攻。

5.馬八進七 車9進1

如改砲6進5，炮五進四，馬3進5，炮八平四，卒3進1，車九平八，砲2平3，車八進六，卒3進1，車八平五，砲3進5，炮四進三再擺中炮，紅勢較好。

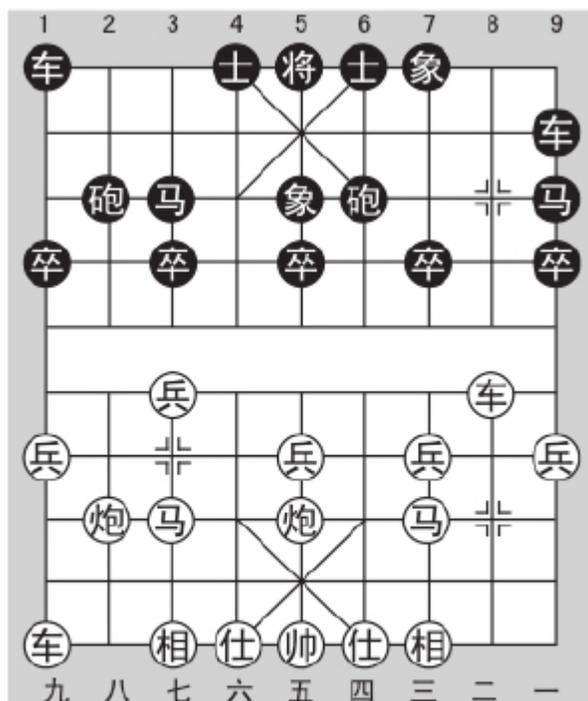


图 91

6.車二進四

如圖91所示，紅未能阻止黑橫車過宮，如此著改車二進七，黑砲6進5打串得子，因紅不能炮五進四打卒，黑馬3進5後有炮打車的棋。

6..... 車9平4

7.車二平六 車1進1橫車相連是常用弈法，如改車4進4，馬七進六，士4進5，炮八平九，車1平2，車九平八，砲2進6，馬六進五，紅多兵優。

8.炮八平九 砲2進4

9.炮五平六

如改車九平八，砲2平3，車六進四，車1平4，黑有反擊手段，紅難施展攻勢。

9..... 車4進4

10.馬七進六 砲2平7

11.相三進五 車1平2

12.車九進一 卒9進1

局勢平穩，紅略先。本局紅用巡河車兌車，著法穩健，未能找到更有效的進攻方法，因為黑橫車過宮後，陣勢鞏固了。

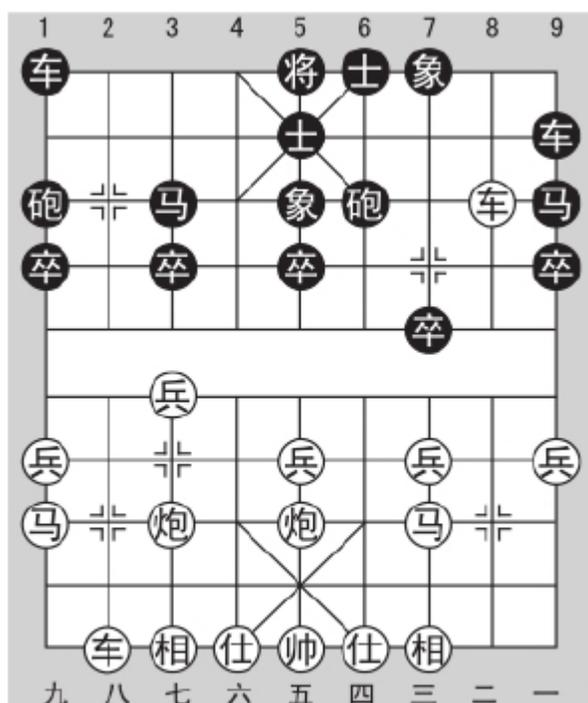


图 92

◎?第3局 五七炮對橫車支士

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 馬8進9

3.車一平二 車9進1

4.兵七進一 砲8平6

可改走車9平4，兵七進一，卒3進1，炮八平七，車4進1，炮五進四，紅獲得空頭炮，黑子活有反彈力，對攻十分激烈。

5.炮八平七 象3進5

6.車二進七 士4進5

紅平炮瞄馬，伸車捉炮，都是為了逼其支士，破壞其橫車移右的計劃。

7.馬八進九 卒7進1

挺卒制馬並為橫車開拓出路，是明智的。如急於走砲2進4，兵三進一，車9平7，車九平八，車1平2，馬三進四，卒7進1，炮五平三，紅優。

8.車九平八 砲2平1

如圖92所示，是五七炮對單提馬橫車的典型陣勢，雙方對峙。至此紅如兵五進一，車9平7，兵五進一，卒5進1，馬三進五，車7進2，炮五進三，車7平6，紅單馬盤頭，腳跟不穩。

9.炮七進四

先取一卒，並準備卸炮轉換陣形。

9..... 車9平7

10.車二退三

正著，如改炮五平七，卒7進1，兵三進一，車7進4，相三進五，車7進1，馬九進七，卒5進1，對攻，黑稍好。

10..... 車1平4

11.炮五平七 卒5進1

12.相三進五 車7進2

本局紅施展各種手段封鎖黑橫車的出路，掌握小先手，多取一兵，但無大攻勢。

◎第4局 挺中兵對橫車左肋

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 馬8進9

3.車一平二 車9進1

4.兵七進一 車9平6

黑橫車找到此出路，不致被封鎖，這是近代單提馬局的新戰術。至此紅如仍走兵七進一，卒3進1，炮八平七，車6進1，紅白送一兵未占便宜。

5.馬八進七 車6進4

6.兵五進一

如圖93所示，紅挺中兵屬急攻之著，也可改相七進九，砲8平6，仕六進五，象3進5，炮八進二，車6進3，兵三進一，亦紅先。

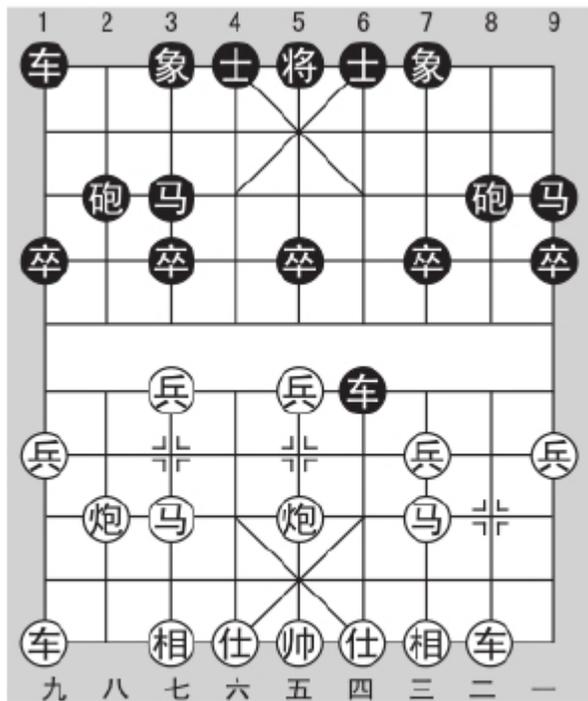


图 93

6..... 砲8平5

後補中炮是必然的，否則中路空虛受攻。這也是單提馬橫車局的靈活反擊措施，由此演成鬥炮局型，形勢趨於激烈。

7.馬七進五 砲2退1

好棋，準備擺重疊中炮加強反擊力量。

8.兵三進一 車6退3

9.炮八平七 砲2平5

10.車二進三

升車保馬穩健，如急於走兵七進一，卒5進1，兵七進一，卒5進1對攻，紅難走。

10..... 前炮進3

如改車1平2，兵七進一，車2進6，兵七進一，馬3退1，炮五退一對攻，紅易走。

11.炮五進二

如改車馬九平八，卒5進1，兌炮後再衝中卒，黑較優。

11..... 砲5進4

12.相七進五 車1平2

本局黑積極反擊，一度進入緊張狀態，紅著法穩妥，避免過早決戰。至此紅子力協調，可補仕出肋車，尋找進攻機會。

四、中炮對屏風馬

開局時不擺中宮炮而跳兩只正馬，呈現屏風狀，稱為「屏風馬」。自從清代《梅花譜》提出屏風馬抗衡當頭炮以來，此陣式流傳至今，三百多年來一直占據主流位置。

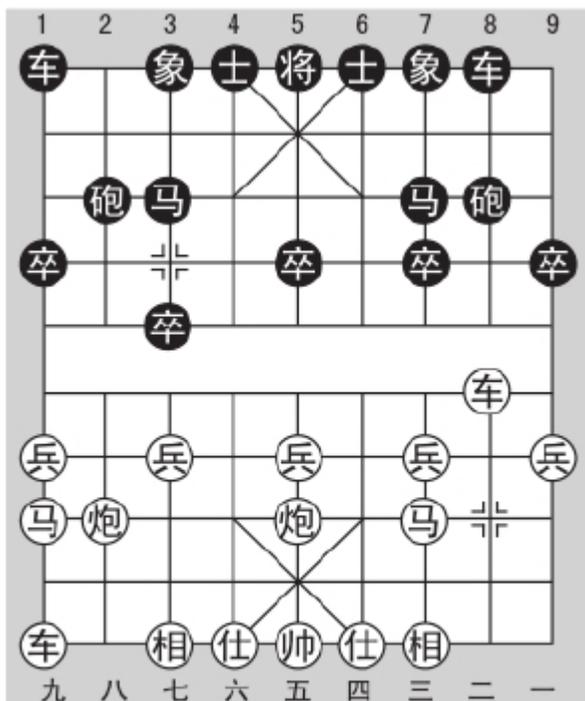


图 94

◎?第1局 巡河車對挺3卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒3進1

3.車一平二 車9平8

4.車二進四 馬2進3

5.馬八進九

如圖94所示，紅跳邊馬停一著，是現代弈法。如改兵七進一，卒3進1，車二平七，炮2退1，炮八平七，炮2平3，紅先手不大。

5..... 炮8平9

6.車二進五 馬7退8

7.炮八平七 馬8進7

如改象3進5，車九平八，砲2平1，兵三進一，紅陣勢開揚。

8.車九平八 馬3進4

如改車1平2，車八進六，砲2平1，車八平七，砲1退1，車七退一，亦紅先。

9.車八進四

正著，如先挺兵三進一，則黑砲2平5，車八進四，馬4進5，馬三進五，砲5進4，仕六進五，砲9退1，局面簡化。

9..... 砲2平4

10.兵三進一 士4進5

11.車八進二

如改車八進一，象3進5，兵七進一，車1平3，兵九進一，砲9平8，仍紅先。

11..... 卒3進1

12.車八平六 馬4進3

本局紅穩步進攻，一直掌握先手。至此紅子力活躍，陣形協調。

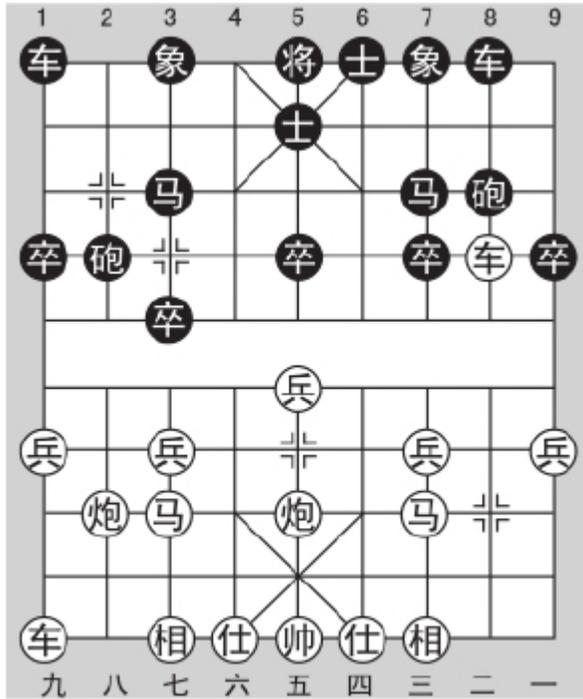


图 95

◎?第2局 過河車對挺3卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒3進1

3.車一平二 車9平8

4.車二進六 馬2進3

5.兵五進一 士4進5

補士適宜。如改象3進5，車二平三，馬3進4，兵五進一，卒5進1，炮八進三打馬卒。紅先手擴大。

6.馬八進七 砲2進1

如圖95所示，黑高右炮是傳統防禦法，也可改走砲8平9，車二平三，砲9退1，馬七進五，砲9平7，車三平四，馬7進8，車四平三，馬

8退9，車三退二，車8進3，黑陣勢鞏固。

7.馬七進五 卒7進1

8.車二退二 象3進5

9.炮八平七

平炮瞄馬，欲亮左車，乃穩攻之法。如改兵五進一

9..... 砲8進2

10.車九平八 車1平2

11.車八進四

如改兵三進一，砲2進2，兵七進一，卒7進1，車二平三，砲8平7，紅子力受制失先。

11..... 卒3進1

12.車八平七

如改馬五進七，馬3進4，車八退三，砲2進2對攻。

12..... 馬3進4

黑準備兌馬後伸兵林炮打馬，足可抗衡。本局紅沖中兵急攻，只要黑應著得宜，中局兌子後形勢緩和。

◎?第3局 五六炮對挺3卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒3進1

3.車一平二 車9平8

4.馬八進九 馬2進3

5.炮八平六

如圖96所示，紅欲亮左車發起攻勢。平仕角炮的作用，是待黑馬3進2封車時，伺機伸炮六進三趕走黑馬，以便實現開車的計劃。

5..... 砲8進2

6.兵七進一 卒3進1

7.車二進四

紅先棄兵後取回，是常用的兌子手段，以集結子力於左翼。

7..... 象3進5

8.車二平七 馬3進2

如改砲8平3，炮六進四，車8進4，炮五平七，車8平4，炮六平三，黑被劫。

9.車七進二 卒7進1

如改馬2進4，車七退二，馬4進5，相七進五，局勢簡化，紅略優。

10.馬九進七 馬2進4

11.車七退二 馬7進6

12.車九平八 砲2進4

至此成互纏局勢，紅如吃砲，則黑砲8進1打車。本局雙方著法皆正，大體均勢。

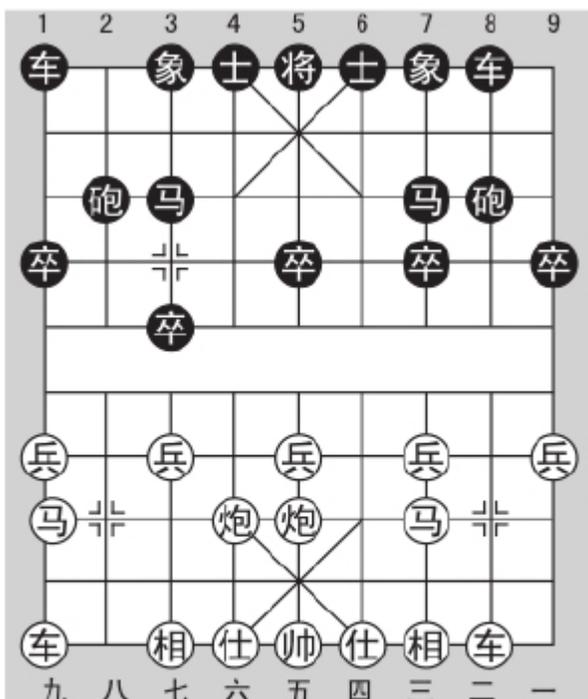


图 96

◎?第4局 五七炮對挺3卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒3進1

3.車一平二 車9平8

4.馬八進九 馬2進3

5.炮八平七 馬3進2

6.車二進六

伸車過河便於控制左翼，如改車九進一，砲8進4，車九平六，象3進5，兵三進一，士4進5，紅右車被封，攻勢較緩。

6..... 象3進5

7.車九進一 士4進5

8.車九平六

紅橫車及時占領肋線通道，是一步關鍵性的棋，由此雙車在左右兩翼呼應，配合中炮構成鉗形攻勢，如圖97所示。因此第7回合提車是及時的，該著如改兵三進一，士4進5，車九進一，車1平4，則紅難施展。

8..... 卒1進1

如改車1平4，車六進八，士5退4，兵五進一，砲8退1，兵五進一，卒5進1，車二平三，黑右翼空虛受攻。

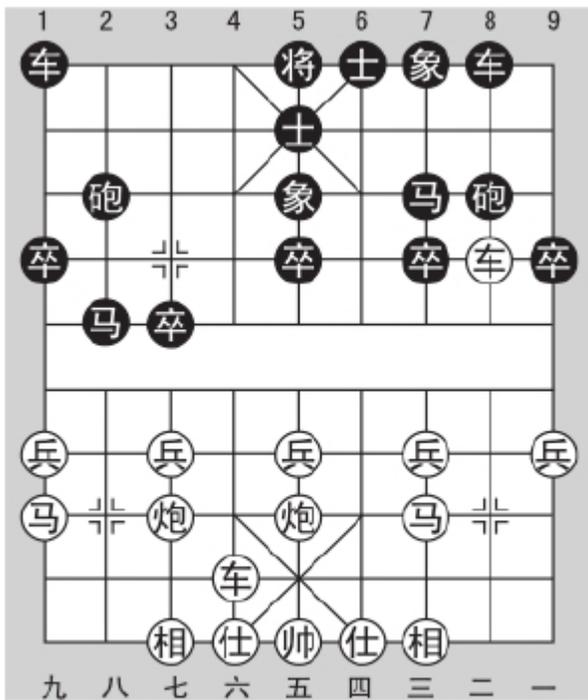


图 97

9.車六進五

也可改走兵五進一，車1進3，馬三進五，馬2進1，炮七退一，黑車守住卒林線，陣勢較堅固。

9..... 馬2進1

10.車六平八 砲2平3

如改馬1進3，車八進一，砲8平9，車二進三，馬7退8，車八退五捉死馬。

11.炮七退一 卒7進1

如改車1平4，車八退三，卒1進1，車二退二，車4平1，炮七平九，續有馬九退七手段，黑馬受困。

12.兵五進一 卒1進1

雙方對峙，紅仍先手。本局紅車占領要道，控制了局面。黑第6回合改卒1進1為宜，以後可以補左象避免右翼空虛，並升卒林車保護中卒，是可以抗衡的。

◎第5局 五八炮對挺3卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒3進1

3.車一平二 車9平8

4.兵三進一 馬2進3

5.炮八進四 象7進5

紅炮過河準備平三取卒或平七壓馬，稱為五八炮局型。黑補象如改馬3進4，車二進五，馬4進3，車二平七，馬3進4，車九進一，馬4進2，炮八平三，以後隨時有車九平八追回一子，紅優。

6.炮八平七 砲2進2

如改車1平2，車二進六，砲2平1，馬八進七，車2進3，炮七平三，車2進3，炮五平四，仍紅略好。

7.馬八進七

如圖98所示，跳正馬是現代五八炮的流行戰術。此著也可先走車二進六，較強勁。

7..... 卒7進1

如改砲8進4，車九平八，車1平2，馬三進四，砲8進1，馬七退五，仍紅先。

8.車九平八 車1平2

9.兵三進一 砲2平7

10.車八進九 馬3退2

11.馬三進四 砲7平8

12.車二平一 前炮平6雙方大體均勢，紅無甚先手，故第7回合不如伸車過河，避免兌子簡化局勢，保留較多變化。

◎?第6局 過河車對挺7卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒7進1

3.車一平二 車9平8

4.車二進六

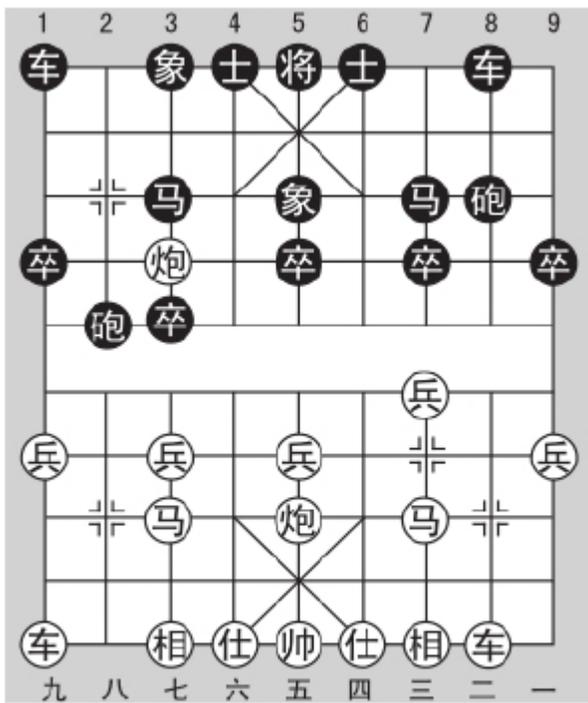


图 98

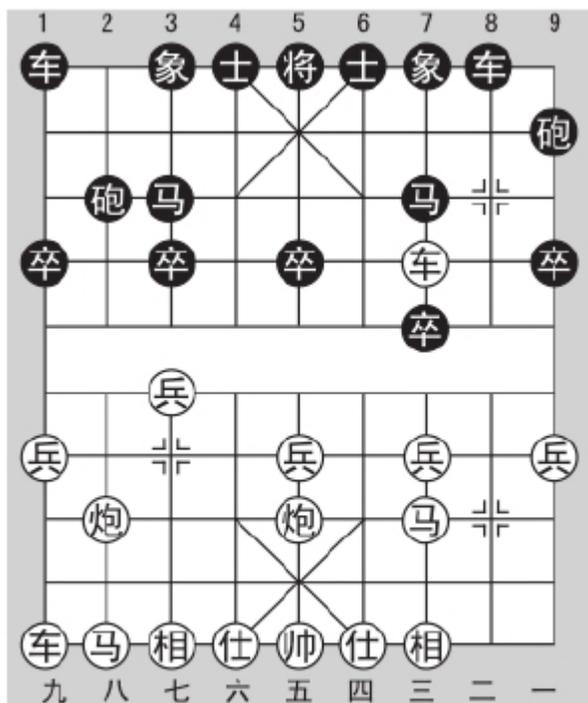


图 99

如不伸車過河，黑便有封車手段。例如改走兵七進一，砲8進4，馬八進七，象3進5，紅右車呆滯。

4..... 馬2進3

5.兵七進一

雙方互挺一隻兵制馬，是習慣性的弈法。如改馬八進七，卒3進1，車九進一，砲2進1，車二退二，仍紅先。

5..... 砲8平9

6.車二平三 砲9退1

紅如兌車則局勢平淡，現平車壓馬保留複雜變化，如圖99所示，黑有平炮打車的手段，將形成對攻局面。

7.馬八進九

也可走馬八進七，砲9平7，車三平四，士4進5，炮八平九，馬7進8，車九平八，車1平2，仍紅先。

7..... 車8進5

8.炮八平七

這是一種新攻法，通常多走兵五進一攔車，黑馬3退5對攻。

8..... 車8平3

9.車九平八 車1平2

也可改車1進2，變化較複雜，以下炮七進一，砲9平7，車三平四，砲7平2，炮五平七，車3進1，車八進七，車1平2，馬九進七，雙方各有千秋。

10.炮七進一 砲9平7

11.車三平四 砲2進5

12.車四進一 象3進5

以下車四平三，砲7平1，炮七平六，砲2平7，兌子後雙方大體均勢。本局紅第10回合如改馬三退五，將引起複雜變化。

◎第7局 高左炮對挺7卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒7進1

3.車一平二 車9平8

4.車二進六 馬2進3

5.兵七進一 馬7進6

黑馬盤河，伏沖卒蹬車，反擊性明顯，與上局平炮兌車構成屏風馬挺7卒的兩大類型。

6.馬八進七 象3進5

7.炮八進一

紅高左炮保兵，準備再平肋車捉馬。如改車九進一，士4進5，車九平六，砲2進2，兵五進一，亦紅先。

7..... 卒7進1

如圖100，黑決定沖卒對攻，如改士4進5，車二平四，砲8進2，兵三進一，砲2進2，兵三進一，砲2平7，馬三進四，紅優。

8.車二退一

如改車二平四，馬6進7，炮五平六，砲8進5，相七進五，砲2進2，馬七進六，砲2平7對攻，各有顧忌。

8..... 卒7進1

9.馬三退五 馬6退7

10.車二進一 砲8平9如改車1進1，車二平三，車1平6，炮八平三，車6進7，炮五平二，砲8平9，炮二進四，引起激烈對攻局面。

11.車二平三 車8進2

12.炮五平四

如改炮八平三，砲2退1，炮三進四，砲9平7，紅無先手。

12..... 砲2退1

雙方均勢。本局變化複雜，雙方都有對攻機會。

◎?第8局 巡河炮對挺7卒

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 馬2進3

3.車一平二 車9平8

4.兵七進一 卒7進1

5.馬八進七 象3進5

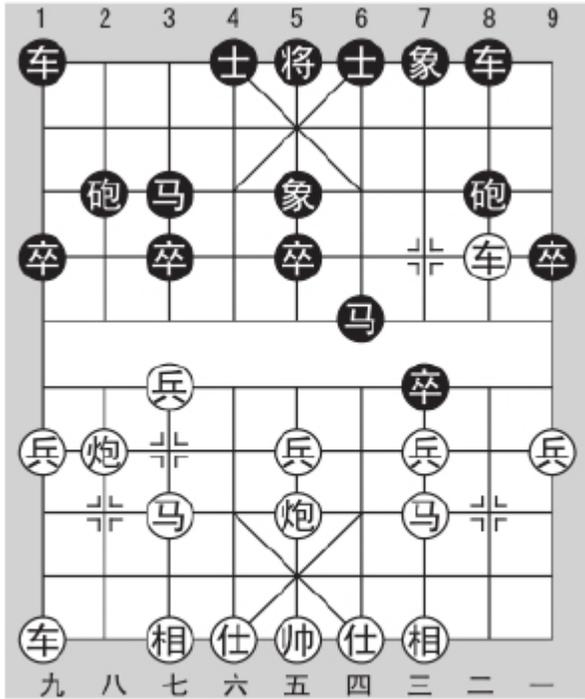


图 100

6.炮八進二

紅升巡河炮的作用是挺三兵活通右馬，如改馬七進六，砲8進4，仕四進五，士4進5，炮八平六，車1平2，車九平八，砲2進6，紅雙車被封不舒服。

6..... 車1平3

如圖101所示，平象位車是應付巡河炮的最新戰術。如改砲2進2，車二進六，砲8平9，車二進三，馬7退8，車九進一，士4進5，車九平二，馬8進7，兵三進一，卒7進1，炮八平三，馬7進6，車二進六，黑左翼受攻。

7.車九進二

升車保馬，預防黑象位車威脅。如改兵三進一，卒3進1，兵七進一，馬3退5，兵三進一，車3進4，黑有反先之勢。

7..... 砲2退1

8.兵三進一 砲8進2

9.兵三進一

如改車二進一，砲2平7，兵三進一，砲7進3，馬3進4，卒3進1，兵七進一，砲8平3瞄相兌車。

9..... 砲2平8

10.車二進五

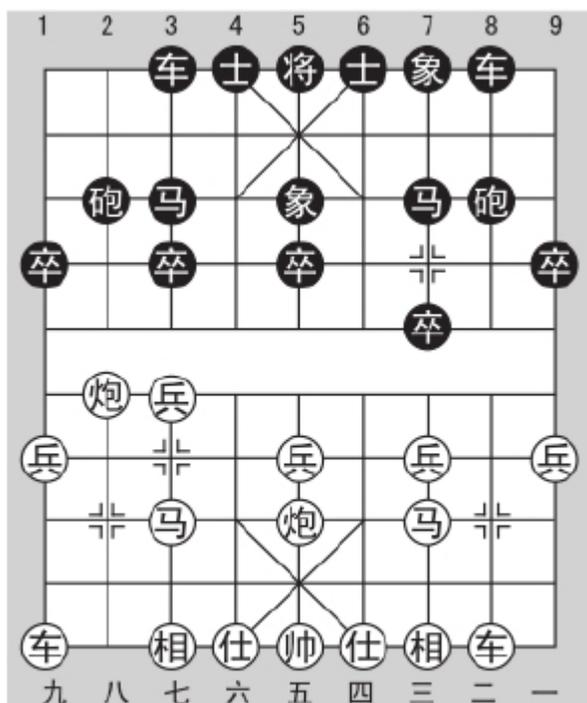


图 101

車換馬炮不虧，如改車二平一，後炮平7，紅失先。

10..... 馬7進8

11.兵三平二 砲8平7

如改卒3進1，兵七進一，砲8平3，馬三進四，砲3進3，炮八平七，黑車馬被牽。

12.馬三進四 砲7進4

雙方各有千秋。本局紅攻法穩健，一直保持小先手。

五、中炮對反宮馬

反宮馬與屏風馬的區別，就在於兩個正馬之間夾一士角炮，所以也稱「夾炮屏風」。反宮馬是抗衡當頭炮的重要布局之一。目前此類陣式在重大比賽中得到廣泛應用，發展了豐富多彩各種戰術，有挺7卒與3卒，以及直車與橫車等局型。

◎第1局 五六炮對挺7卒

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 砲8平6

3.車一平二 馬8進7

4.炮八平六 車1平2

5.馬八進七 砲2平1

在紅開動左翼馬炮時，黑及時用三步虎亮出右車，控制了紅左車的出路。

6.兵七進一 卒7進1

7.馬七進六 士6進5

8.車二進六 車9平8

如圖102所示，紅攻擊目標是黑左弱馬，先跳盤河馬控制其出路，再伸右車過河威脅。黑鞏固中防支士而不補象，是準備轉為屏風馬架勢，以利防守。

9.車二平三 砲6退1

如改車8進2，車九進二，車2進4，車九平八，車2進3，炮五平八，紅易走。

10.馬六進七 車2進3

捉馬爭一步棋是必要的，如直走砲6平7打車，紅馬七進九，砲7進2，馬九進八，馬3退2，車九平八，馬2進1，車八進七，仍紅先。

11.兵七進一 砲6平7

12.車三平四 砲1退1

雙方大體均勢。本局紅著法緊湊，但左車晚出，影響了進攻速度。

◎第2局 五七炮對挺7卒

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 砲8平6

3.車一平二 馬8進7

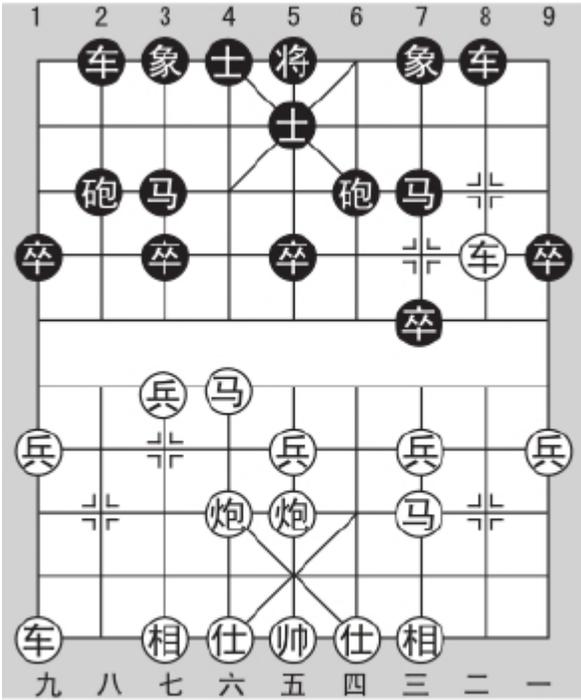


图 102

4.兵七進一 卒7進1

5.車二進六 車9進2

如改馬7進6，車二平四，馬6進7，兵七進一，卒3進1，炮八平七，黑要失子。

6.炮八平七

如圖103所示，用七路炮攻法是適宜的，如改馬八進七，砲6進5，炮五進四，馬3進5，炮八平四，馬5進6，炮四進一，車1進1，黑子較活。

6..... 象3進5

7.兵五進一

如改車二平三，砲2退1，馬八進九，砲2平7，車三平四，馬7進8，黑左翼子力配合默契，有反先之勢。

7..... 馬7進6

如改砲2退1，兵五進一，卒5進1，馬三進五，砲2平5，馬五進六，有驅兵渡河或馬踏中象的凶著，紅優。

8.兵五進一 卒5進1

9.車二平四 馬6進7

10.車四退三 卒7進1

如改砲6平7，馬八進九，士4進5，車九平八，砲2平1，兵七進一，象5進3，馬三進五，紅先手擴大。

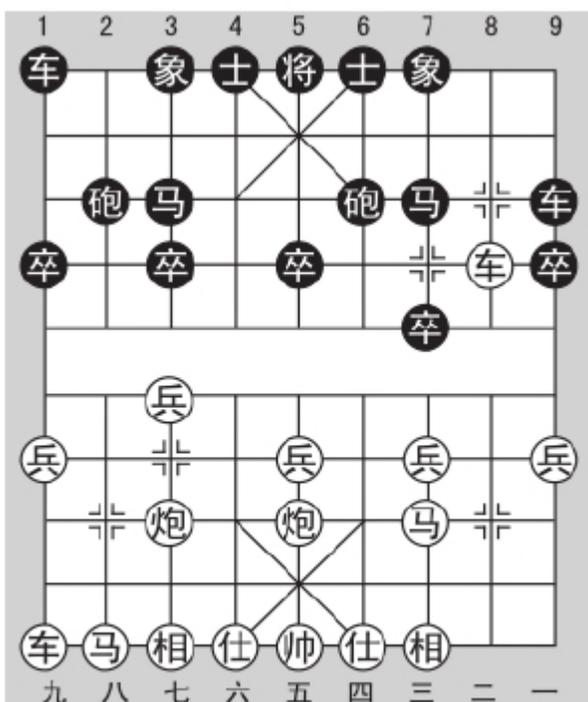


图 103

11.馬三進五 車9平7

12.炮五進三 士4進5

紅先。本局黑第5回合可改為士4進5，則守勢較為穩固。

◎第3局 五六炮對挺3卒

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 砲8平6

3.車一平二 馬8進7

4.兵三進一 卒3進1

5.馬八進九 象7進5

紅挺三兵後，黑左馬受制，將成為受攻目標，故黑飛左象，便於必要時開象位車保馬。

6.炮八平六 車1平2

7.車九平八 砲2進4

8.馬九退七

如圖104所示，雙方都是右翼開展，左翼呆滯，利弊參半。為此紅退馬趕炮積極，如改仕四進五，車9平8，兌車後紅左車被封不舒服。

至圖形勢，黑不能砲2平5打兵，因紅炮五進四反叫將得子。

8..... 砲2退1

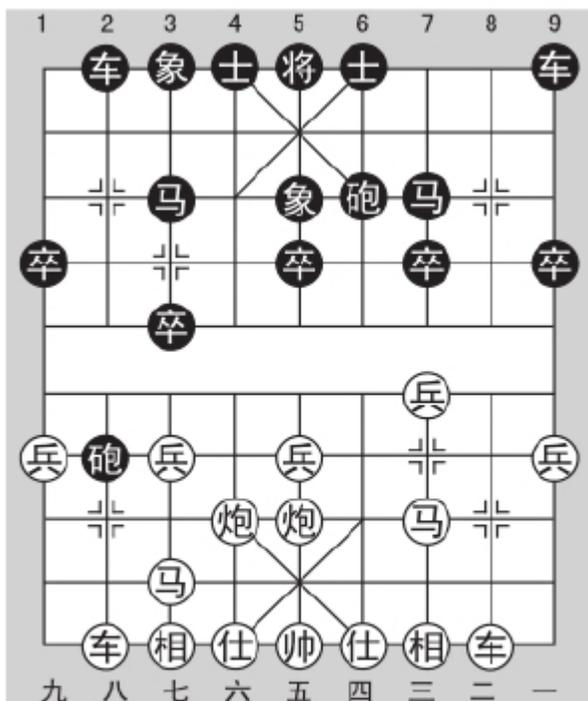


图 104

如改砲2進2，馬三進四，士6進5，馬四進五，馬3進5，炮五進四，仍紅先。

9.車二進六

如改馬三進四，士6進5，馬四進三，砲2退2，炮六進四，砲6進4，車二進七，車9平7，雙方互纏。

9..... 砲2退2

如改車9平8，車二平三，砲6進4，相三進一，砲6平7，車三平四，仍紅先。

10.車二進二 士6進5

11.車八進四

紅透過右車騷擾，誘黑退砲，從此為左車升起創造了條件。

11..... 砲2平3

12.車八進五 馬3退2

黑主動兌車減輕壓力，雖會丟掉中卒，但可伸角炮亮出左車肋道，並以3炮瞄住紅馬，保留一些反擊手段。至此仍屬紅先。

◎第4局 五七炮對挺3卒

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 砲8平6

3.車一平二 馬8進7

4.兵三進一 卒3進1

5.馬八進九 象7進5

6.炮八平七 車1平2

7.車九平八 砲2進4

封車有力，如改士6進5，車八進四，砲6進2，車二進七，馬3進2，車八平四，車9平6，馬三進二，紅右翼有攻勢。

8.車二進四

如圖105所示，升巡河車先停一首，比較穩健，通常搶攻的著法是兵七進一，卒3進1，車二進四，砲2平3，車八進九，砲3進3，仕六進五，馬3退2，局勢緊張激烈。

8..... 車9平8

為防止紅沖三七兵移車左翼攻馬的計劃，此著兌車是必要的。

9.車二進五 馬7退8

10.車八進一

在黑未支士之前及時開車，乃明智之著，否則左車被封，容易失先。

10..... 馬8進7

如改士4進5，車八平二，馬8進7，炮七平八捉車，亦紅先。

11.兵九進一 士4進5

不能炮打中兵，因紅炮五進四反叫將得子。

12.車八平六 砲2進1

本局紅方攻法穩健，一直掌握小先手，但較易弈成和勢，故攻擊型棋手不大喜用。

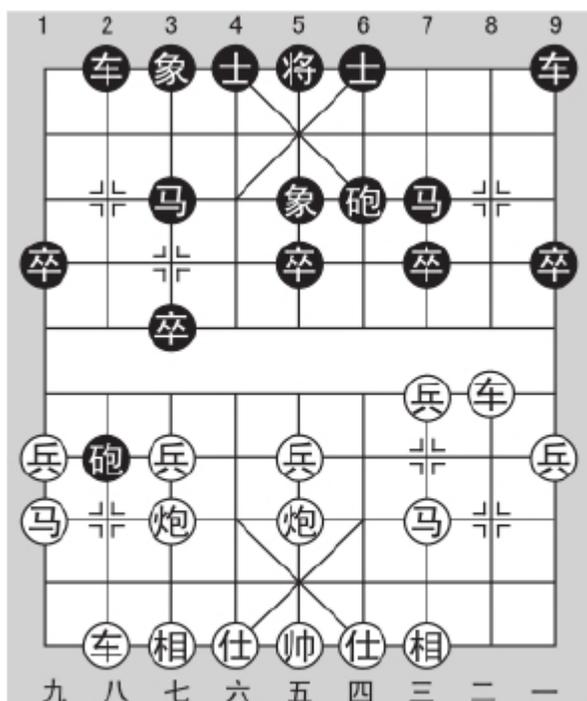


图 105

◎第5局 直車三兵對橫車

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 砲8平6

3.車一平二 馬8進7

4.兵三進一 車9進1

如圖106所示，黑提橫車準備移右，集中子力便於反擊。這種局型與順炮橫車比較，中防稍弱，但有角炮牽制紅跳左正馬，各有千秋。

至圖形勢，如紅馬三進四，砲6進7，車二進七，砲6平4，帥五平六，車9平6，馬四退三，車6平4，帥六平五，車4進6，黑棄子搶攻，有許多反擊手段。

5.馬八進九

如改兵七進一，車9平4，炮五平四，砲6平5，馬八進七，卒5進1，黑轉守為攻，紅不大滿意。

5..... 車9平4

6.炮八平七 車4進4

7.車九平八 車1平2

如改車4平7，車二進八，車1平2，車八進六，士4進5，車二平三，黑難走。

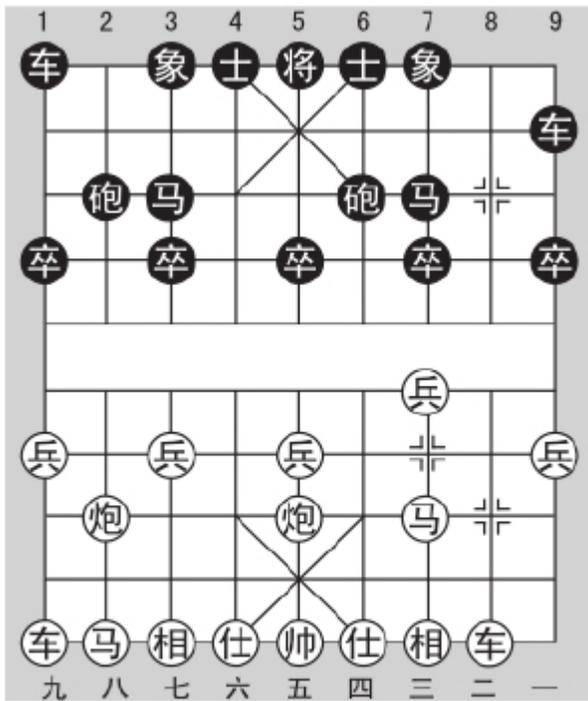


图 106

8.車八進六

如改相三進一，砲2進4，車二進六，砲6平4，仕四進五，象3進5，車二平三，士4進5，黑勢鞏固，紅左翼受制。

8..... 士4進5

靈活之著。既保留砲6平4的變化，又防止紅車二進八的攻著，因可砲2退1轟之。

9.車二進四 象3進5

如改砲6平4，仕四進五，象3進5，車八平七，馬3退4，車七平八，車2進1，炮五平四，亦紅先。

10.仕四進五 卒3進1

11.炮五平六 砲6進1

12.車八退三 砲2平1

兌車後雙方平穩。本局紅攻法穩健，無甚先手，第5回合改炮八進四較積極些。

◎第6局 直車正馬對橫車

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 砲8平6

3.車一平二 馬8進7

4.炮八平六 車9進1

5.馬八進七 車9平4

針對紅仕角炮，黑起橫車平肋捉子搶先。

6.仕四進五 車1平2

7.車九平八 卒7進1

如圖107所示，黑挺7卒準備活馬。此著如改車4進3，車二進六，車4平7，兵七進一，士4進5，馬七進六，紅先手擴大。

8.車二進六

及時伸車制馬，是掌握先手的重要一著。如改兵七進一，車4進3，車二進四，馬7進6，黑可抗衡。

8..... 車4進5

如改馬7進6，車八進五，馬6進7，炮五進四，馬3進5，車二平五，士4進5，車八平三，紅優。

9.車二平三 砲6退1

10.車八進六 車4平3

如改砲6平7，車三平四，士4進5，車八平七，仍紅先。

11.兵五進一 砲6平7

12.車三平四 士4進5

紅雙車過河再衝兵，形勢較優。本局黑處於被動未能擺脫，第6回合可改卒7進1再躍出左馬，似稍好些。

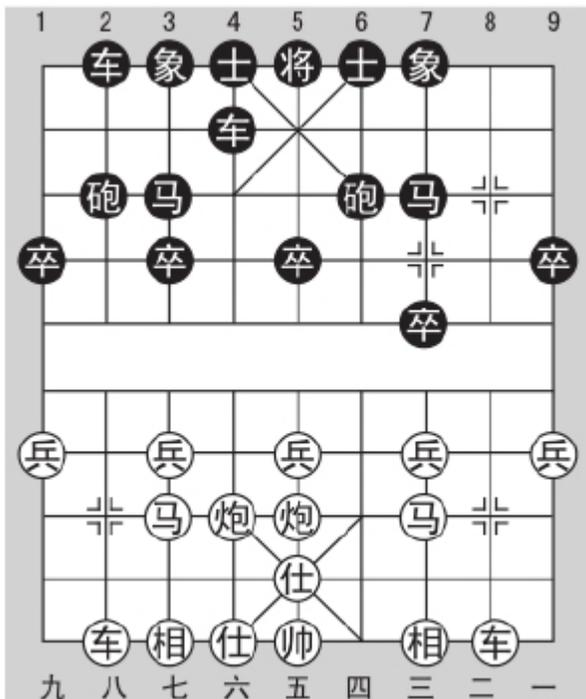


图 107

◎?第7局 橫車正馬對直車7卒

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 砲8平6

3.車一進一 馬8進7

4.兵七進一 卒7進1

5.車一平四 士4進5

紅車平肋控制黑炮，便於再跳七路馬。黑補士必然，否則紅驅七兵渡河送吃，炮再平七打馬得子。

6.馬八進七 象3進5

如圖108所示，紅實現跳正馬的計劃，但此時不必急於躍出盤河馬，可設法亮出左車配合攻勢。

7.炮八平九 砲2進2

如改車1平4，車九平八，砲2平1，車四進三，車9平8，車八進七，砲1退1，炮五平四，逼兌炮後黑右馬受攻。

8.車四進五

防止被打，如改車九平八，砲2平6，車四平六，車9平8，黑可抗衡。

8..... 馬7進8

9.車九平八 砲2平1

如改車1平2，炮五進四，砲2平5，相七進五，車2進9，馬七退八，馬3進5，車四平五，紅優。

10.炮九進三 卒1進1

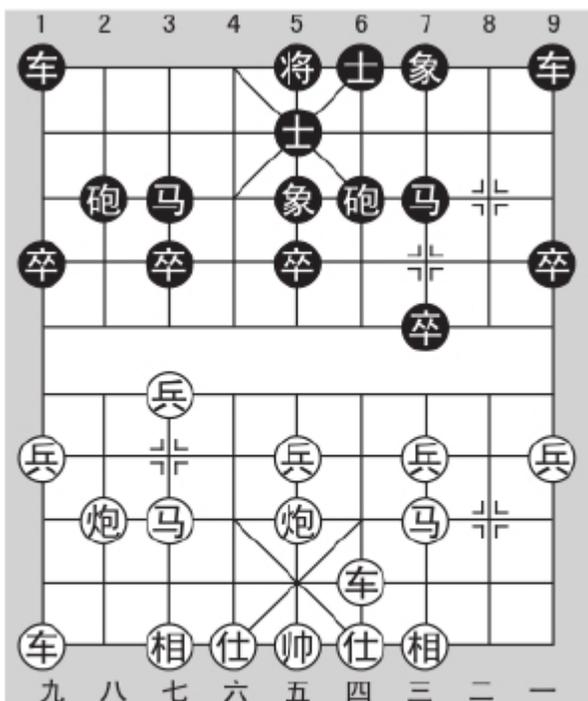


图 108

11.車四退二 馬8進7

12.炮五平六 車9平8

本局紅著法穩健，掌握小先手。如第4回合走車一平四，以後跳左馬，挺中兵，局勢會激烈得多。

中炮對反宮馬布局，歷史較短，目前尚在發展中。

六、飛相對過宮炮

飛相局是柔性布局，不像當頭炮那樣先發制人。近代認為它屬慢調型，不夠積極，直至上世紀七十年代才流行起來。後手炮局應法，主要有當頭炮及過宮炮，前者往往演變成屏風馬對中炮，或反宮馬對中炮，與上兩節戰術相似，本節不再介紹，只簡單介紹一下飛相局的攻守規律。

◎第1局 直車三兵對邊馬左象

1.相三進五 砲8平4

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 馬2進1

如改車9平8，砲二進四，卒7進1，砲二平三，馬2進1，砲八進四，卒3進1，馬八進九，紅易走。

4.兵三進一 砲2平3

5.馬八進九 車1平2

6.車九平八 車2進4

黑左車怕被封而緩開，故搶先出動右車，並即升河口是必要的，否則紅砲八進四封車。

7.砲八平七 車2平8

如兌車則局勢平淡，現平8路車牽制紅車炮，準備再補左士象，左車從肋線亮出，這個計劃具有更多的變化。

8.兵九進一 象7進5

如圖109所示，紅子力均衡發展，雙兵挺起制黑馬，布局滿意。

9.馬三進四

著法靈活，以後創造條件平仕角炮控制肋線。如改仕四進五，士6進5，車八進四，卒7進1，砲二平一，車9平8，車二進五，車8進4，雙方平穩。

9..... 士6進5

10.車二平三 車8平6

11.車八進四 卒1進1

如改車9平6，炮二平四，前車進1，炮四進七，車6退5，紅好走。

12.炮二平四 卒1進1

以下紅車八平九，車6平5，車三進三，仍紅先。本局雙方著法皆正，攻守相持，大致均勢。

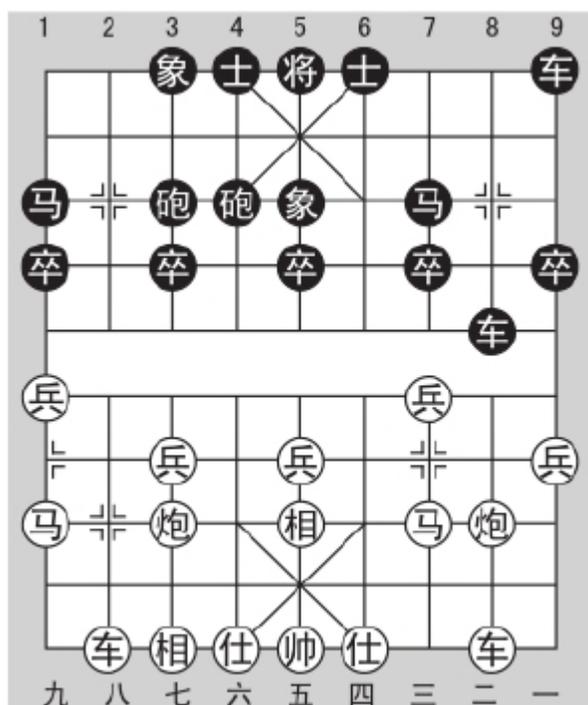


图 109

◎第2局 拐腳馬對巡河車

1.相三進五 砲8平4

2.馬八進七 馬8進7

3.車九進一 車9平8

4.馬二進四 馬2進1

如改卒3進1，車九平六，馬2進3，車一平二，車8進4，車六進五，砲4平6，炮二平三，車8平6，馬四進六，仍紅先。

5.兵七進一 車8進4

如圖110，黑車巡河準備挺3卒兌兵，體現過宮炮布局集中子力反擊的計劃。此著如改砲2平3，車九平六，士4進5，馬七進八封車，仍紅先。

6.車一平二 卒3進1

7.兵七進一 車8平3

8.炮二平三

也可馬七進八，砲2進5，炮二平八，象3進5，車二進六，亦紅先。

8..... 象3進5

9.車二進四 士4進5

如改車3進2，炮八退一，砲4進6，車九進一，紅易走。

10.馬七進六，卒7進1

11.車二平四

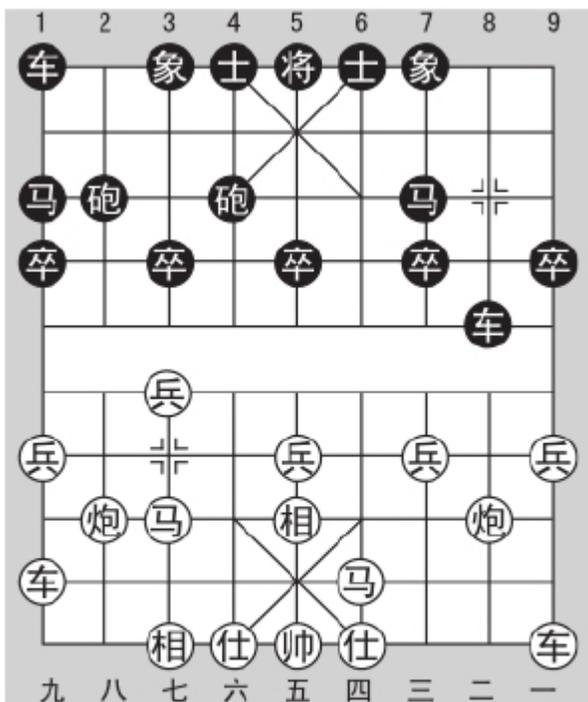


图 110

如直走兵三進一，黑砲2進3牽制。

11..... 砲2平3

12.兵三進一 卒7進1

以下車四平三，車1平2，雙方大體均勢。本局雙方都不冒進，在自己陣地內部署子力，等待時機。

七、挺兵對卒底炮

進兵開局的特點是變化多端的，可以演變成各種局型。後手如應以主象局則發展緩慢平淡，近年來「卒底炮」比較流行，有很強對攻性，已被人們廣泛應用，下面介紹幾個主要變例。

◎第1局 飛相對還中炮

1.兵七進一 砲2平3

2.相七進五

避開黑炮威脅。如按挺兵願意跳馬，例如改走馬八進七，卒3進1，馬七進六，卒3進1，馬六進四，馬2進1，炮八平五，象7進5，黑勢鞏固，過河卒潛伏陣勢。

2..... 馬2進1

3.馬八進七 砲8平5

如圖111所示，黑雙炮瞄住紅方，擺出強有力的反擊架勢。

4.車九平八 馬8進7

如改車1平2，炮八進四，馬8進7，炮二平四，車9平8，馬二進三，卒3進1，兵七進一，車8進4，兵七平八對攻。

5.炮二平四 車9平8

6.馬二進三

如改馬二進一，以下變化雷同，但中防更顯薄弱。

6..... 卒3進1

7.兵七進一 車8進4

8.馬七進八

如改炮八退一，車1平2，車一平二，車8進5，馬三退二，砲3進5，炮四平七，砲5進4，仕六進五，車2進7，黑優。

8..... 砲5進4

9.仕六進五 車8平3

10.車一平二

如改炮四進四，砲5退1，炮四平九，馬1進3，黑易走。

10..... 車3進1

11.馬八進九 車1平2

12.馬九進七 車3退3

黑可抗衡。本局紅第2回合飛相較為保守，不如後補中炮更有攻勢。

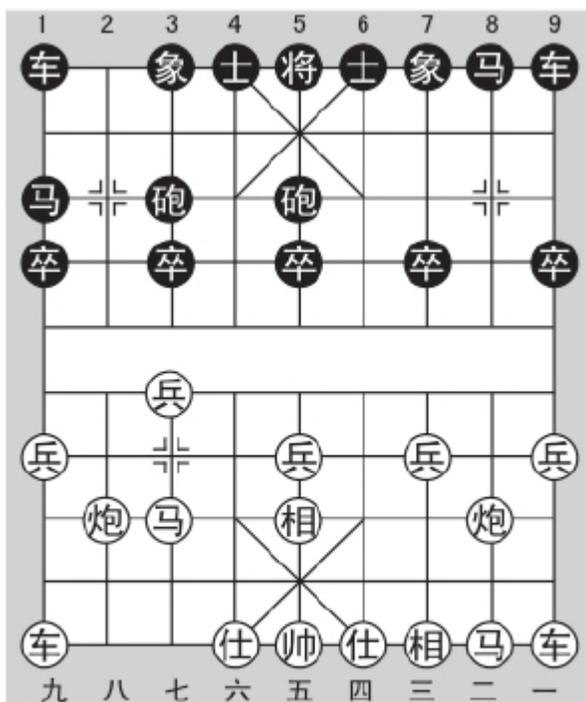


图 111

◎?第2局 順炮正馬對直車巡河

1.兵七進一 砲2平3

2.炮二平五 砲8平5

3.馬二進三 馬8進7

如改卒3進1反擊，紅有先棄後取之法，即走車一平二，卒3進1，馬八進九，馬8進7，車二進四，卒3進1，車二平八，馬2進1，車八平七，卒3平2，炮八平六，砲3平4，車九平八，利用黑欲保住小卒的心理，紅亮車取得主動。

4.車一平二 馬2進1

5.馬八進七 車1平2

6.車九平八 車2進4

如圖112所示，巡河車穩健些，如改車2進6，馬七進六，車9進1，兵七進一，車2退1，兵七進一，砲3平4，馬六退七，車2平3，兵七平六，砲4平3，馬七退五，紅兵過河有攻勢。

7.馬七進六 車9進1

如改車2平4，車二進四，車9平8，車二平四，紅續有炮八平六打車的先手。

8.兵七進一 車2平3

9.炮八平六

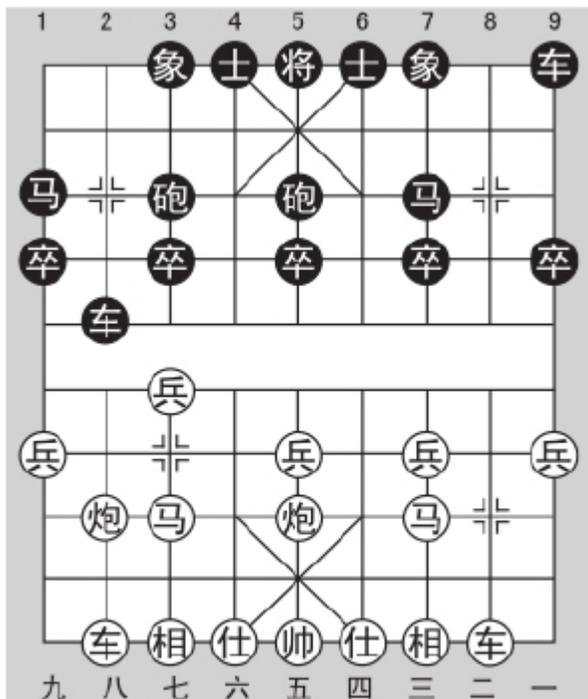


图 112

如改炮八平七，車9平4，車八進四，車3進3，馬六退七，砲3進5，局勢簡化。

9..... 車9平6

10.馬六進五 馬7進5

11.炮五進四 士6進5

12.車二進九 車6退1

紅略優。本局黑第3回合可改馬2進1，先開展右翼，有較多反擊手段。

◎?第3局 順炮正馬對橫車過河

1.兵七進一 砲2平3

2.炮二平五 砲8平5

3.馬二進三 馬8進7

4.車一平二 車9進1

5.馬八進七 車9平4

紅跳正馬不怕炮攻，例如此著黑改走卒3進1，車二進四，車9平4，馬七進八，仍紅先手。

6.車二進四 車4進5

如圖113所示，黑橫車過河是必要的。否則紅躍馬盤河，再平仕角炮打車，黑就被動了。

7.馬七進六 馬2進1

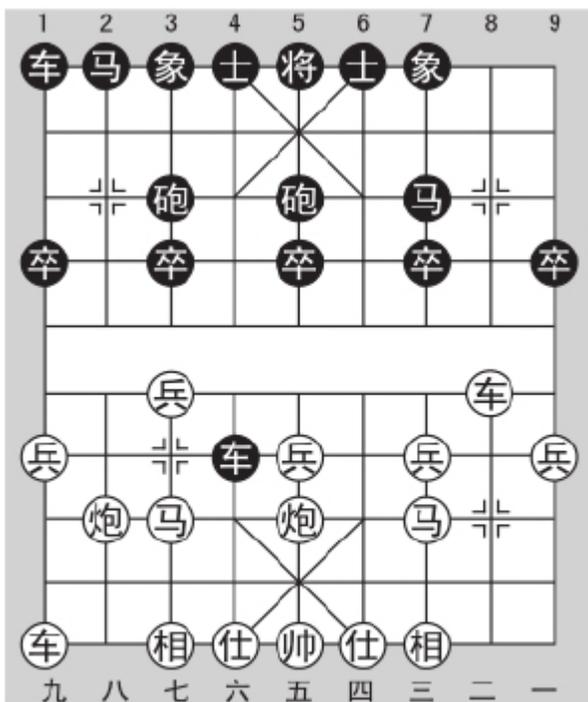


图 113

8.車九平八

如改馬六進五，馬7進5，炮五進四，士4進5，炮八平五，車1平2，紅左車晚出，缺乏續攻手段。

8..... 車1平2

9.炮八進四 士4進5

10.仕六進5

停著，靜觀棋變。如欲急攻，可走兵七進一，卒3進1，炮八平三，馬7退8，車八進九，砲3進7，仕六進五，馬1退2，馬六進五，馬8進9對攻，雙方各有千秋。

10..... 卒7進1

11.相七進九

如改兵九進一，砲3進3，馬六進五，馬7進5，炮五進四，卒3進1，紅失先。

11..... 砲3平4

如改車4平1，馬八進二，黑車離開肋線，不利防守。

12.兵九進一 砲4進2

相持局勢，紅易走。本局紅採用控制戰術，步步為營，緩慢推進，掌握小先手。

◎第4局 中炮正馬對右象橫車

1.兵七進一 砲2平3

2.炮二平五 象3進5

也可改走馬8進7，馬二進三，卒3進1，車一平二，卒3進1，馬八進九，車9平8，車二進四，砲3退1，黑可抗衡。

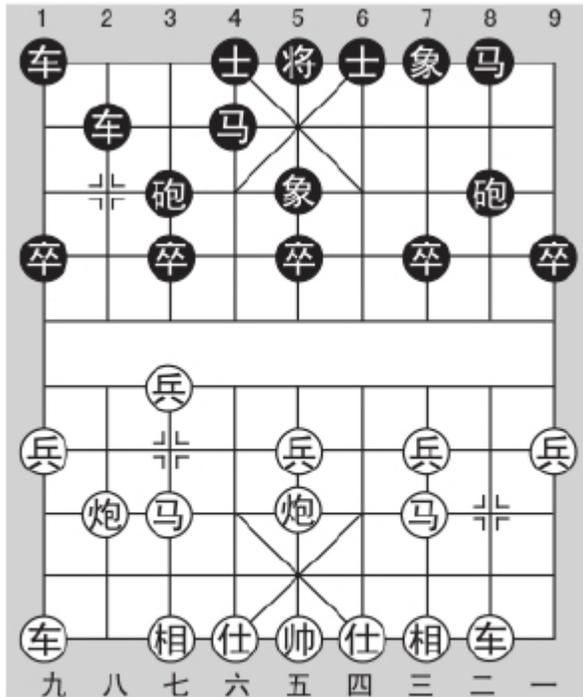


图 114

3.馬二進三 車9進1

也可改卒3進1，車一平二，卒3進1，馬八進九，馬2進4，車二進四，馬4進3，炮五進四，士4進5對攻。

4.車一平二 車9平2

迫使紅跳正馬，以發揮卒底炮的作用，並搶占2路線，控制紅左車出路。

5.馬八進七 馬2進4

如圖114所示，由於左炮被紅車牽制，黑暫時不宜挺3卒攻馬，而此著如改車2進5，車九平八，車2平3，馬三退五，馬8進9，炮八退一，車3平2，馬七進六，紅先手擴大。

6.炮八平九

如改車九平八，卒3進1，紅不能吃卒而陷於被動。

6..... 馬8進9

7.馬七進六 車2進6

8.仕四進五

如改馬三退五，車2平4，馬五進七，車4退1，黑有挺3卒攻馬手段。

8..... 車2退2

如改卒9進1，炮五平六，車1進1，相三進五，車2退3，兵七進一，車2進1，兵七進一，車2平4，兵七進一，砲8平3，車九平八，雙方大體均勢。

9.炮五平六 車2平3

10.車二進四 車1進1

11.相三進五 車3平2

12.兵一進一 卒3進1

黑有渡3卒攻勢，稍好走。本局紅第3回合跳邊馬八進九稍穩健些。

◎?第5局 中炮邊馬對右象橫車

1.兵七進一 砲2平3

2.炮二平五 象3進5

3.馬八進九 車9進1

4.炮五進四

打卒叫將，逼黑支士自擋車路。如改馬二進三，車9平4，車一平二，士4進5，車九平八，車4進3，成相持局勢。

4..... 士4進5

5.馬二進三 馬2進4

如圖115所示，跳馬咬炮，次序正確。如改車9平6，炮五平一，車1平2，炮八平六，黑子活但紅多兵。

6.炮五退二 車9平6

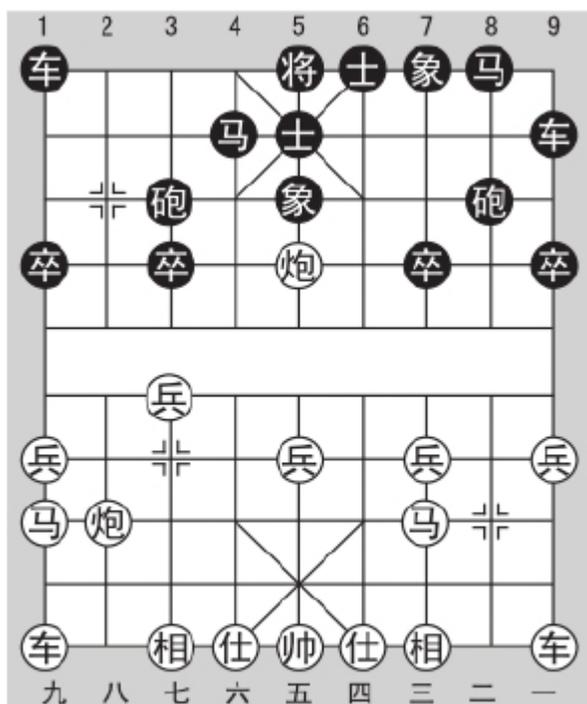


图 115

7.相三進五

如改車一進一，車6進5，車一平六，馬4進5，車六進五，馬8進7，黑優。

7..... 車6進5

也可改卒3進1，兵七進一，車6進3，車一平二，車6平3，較為穩健。

8.炮八進一 車6進1

9.車一平三 車1平2

10.車九平八 砲8進4

對攻之著，也可改卒3進1，兵七進一，車6退3，吃回紅兵後，黑勢穩固。

11.仕四進五 砲8平5

12.馬九進七 車6退1

以下續走馬三進五，車6平5，炮八平五，車2進9，車三平四，對攻中紅優。

◎?第6局 中炮邊馬對左象邊車

1.兵七進一 砲2平3

2.炮二平五 象7進5

3.馬八進九 卒1進1

也可走馬2進1，車九平八，車1進1，馬二進三，車1平6，成橫車對抗陣形。

4.車九平八 卒1進1

5.兵九進一 車1進5

6.炮五進四

如改炮八進六，砲3平2準備退車捉死炮，紅逃炮則跳邊馬。

6..... 士6進5

如圖116所示，紅炮打卒叫將準備飛相保兵。至此如續走炮八平五，馬2進1，馬二進三，車1平3，黑勢鞏固。

7.相三進五 馬2進1

8.馬二進三 車1退1

9.炮五退二

如改車一平二，車1平5，炮五平六，卒9進1，炮八平七，馬8進9，車二進六，車9平6，紅失先。

9..... 馬8進9

10.仕四進五

如改兵一進一，卒9進1，兵一進一，馬9進8對攻。

10..... 車1平6

如車9平6，紅兵一進一制馬。

11.炮八平六，卒9進1

12.兵三進一 馬9進8

黑子活躍，稍好走。本局紅第9回合可改兵五進一，以後左車可升至兵林線，車路較為暢通。

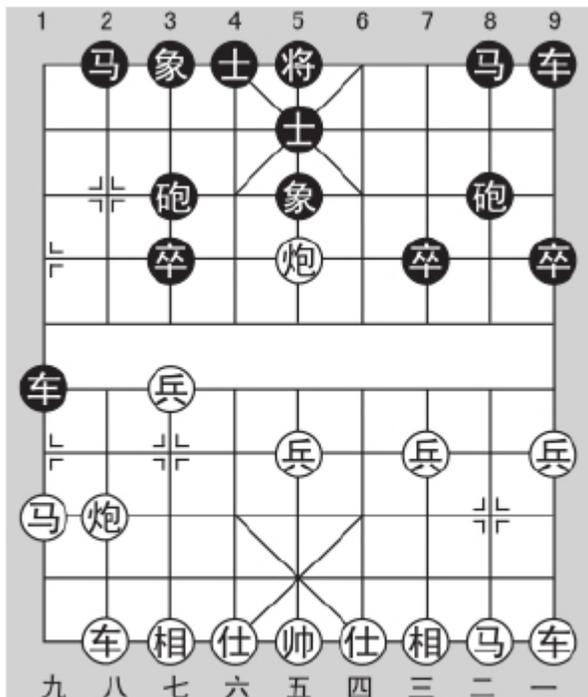


图 116

八、仕角炮對屏風馬

仕角炮布局變化很靈活，可以演變成五四炮、反宮炮、單提馬等陣形。攻守兼備，是近些年來非常流行的布局。

◎第1局 中炮邊馬對右炮過河

1. 炮二平四 卒7進1

防止紅挺三兵，再跳正馬成反宮馬勢。

2. 馬二進一 馬8進7

3. 炮八平五

故意暫不出車而開展左翼，如改車一平二，車9平8，炮八平五，砲8進4，馬八進七，砲2平5，車九平八，馬2進3對攻，紅右車被封不

舒服。

3..... 馬2進3

4.車一平二

如改馬八進七，砲2進2，車九平八，車1平2，兵三進一，卒7進1，車八進四，與五六炮對屏風馬3卒著法相同。

4..... 車9平8

5.馬八進七

如改車二進六，車1平2，馬八進七，砲2平1，紅左車難以發揮威力。

5..... 車1平2

6.車九平八 砲2進4

如圖117所示，黑總是要伸砲過河封住紅一隻車，此著如改砲8進4，車八進六，士4進5，兵一進一，砲2平1，車八平七，車2進2，車七退二，砲8退2，兵三進一，紅先手易走。

7.車二進六 士6進5

如改砲8平9，車二平三，車8進2，車三退一，象7進5，車三進一，士6進5，兵七進一，紅先手擴大。

8.兵七進一 砲8平9

如改象7進5，紅馬七進六搶先。

9.車二平三 馬7退6

10.炮五進四 象7進5

如改馬3進5，車三平五，以後紅車橫掃卒林，多兵佔優。

11.炮五退二 車8進7

12.車三平四

穩健，也可改仕六進五，砲2平7，車三退一，車2進9，馬七退八，砲7平1，馬八進七，砲1進3，相七進五，車8退4，紅略優。

12..... 馬6進7

紅略優。本局紅開出雙直車，必能威脅黑一隻弱馬，從而掌握先手。

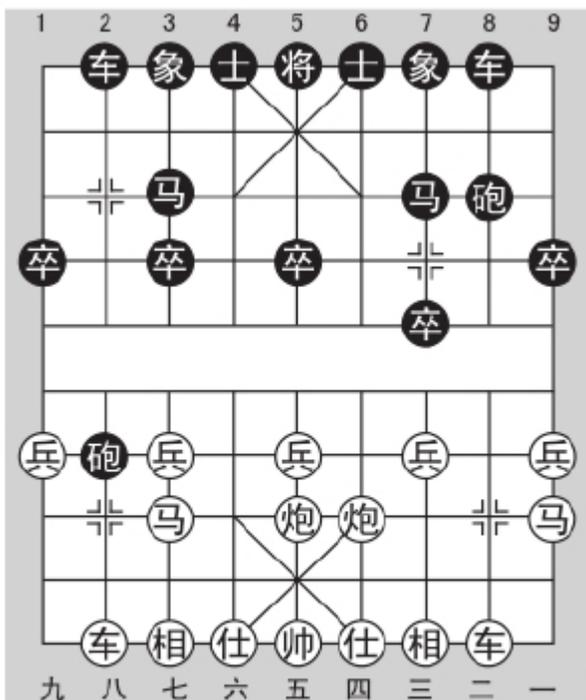


图 117

◎?第2局 右車過河對平炮兌車

1.炮二平四 卒7進1

2.馬二進一 馬8進7

3.車一平二 車9平8

4.車二進六 馬2進3

5.兵七進一

挺兵制馬是符合棋理的，否則黑挺卒3進1後雙馬活躍。

5..... 砲8平9

6.車二平三 砲9退1

7.相七進五

穩健，消除了砲打底相的弱點，不怕黑平7路砲打車引起的反擊。如圖118所示輪到黑方走，如砲9平7，車三平四，士4進5，馬八進七，馬7進8，車四平一，象3進5，仕六進五，車1平4，炮八平九，準備亮車捉砲，紅左翼有攻勢。

7..... 馬3退5

8.車三退一 象3進5

也可改砲9平7，車三平六，車8進4，車六平二，馬7進8，馬八進七，仍紅先。

9.車三退一 車8進4

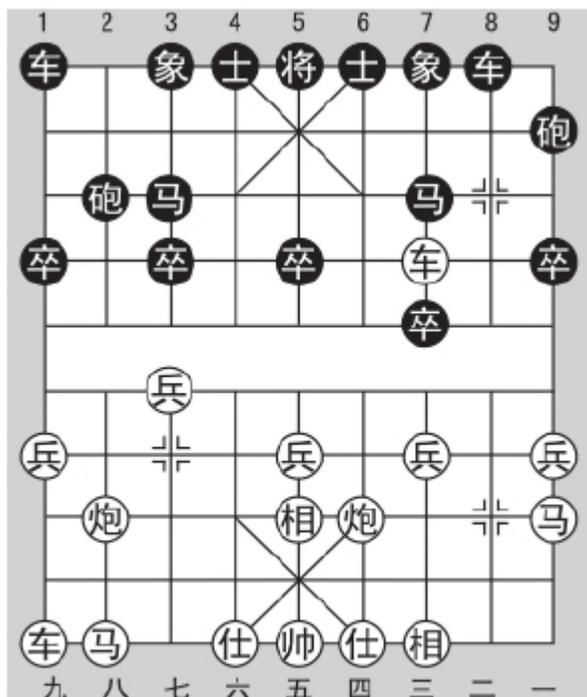


图 118

10.馬八進七 卒3進1

11.仕六進五

如改兵七進一，車8平3，炮八退一，砲9平7，車三平四，馬7進8，黑砲瞄相，有些對攻手段。

11..... 車1平3

12.兵七進一 車3進4

紅保持微先，黑亦可抗衡。本局雙方著法均正。

九、過宮炮對左中炮

先手過宮炮是傳統布局，有著悠久的歷史。其特點是左翼子力較為集中，進攻重點在側翼，鋒芒內斂，攻法靈活。黑應法以順炮為

主。

◎?第1局 直車過河對橫車

1.炮二平六 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 車9進1

4.車二進六 車9平4

5.仕四進五

此種局型與順炮直車對橫車有某些相似之處，區別在於紅中炮放置仕角，寓攻於守，紅方傳統弈法補左仕，弊大於利，現代布局皆改補右仕。

5..... 馬2進3

6.車二平三 卒3進1

7.相七進五

正著，如隨手走馬八進九，車4平6，炮八平七，馬3進4，車九平八，馬4進6，黑車封住帥門，又躍出右馬過河咬車，呈反擊之勢，紅有顧忌，現在補左相再跳邊馬，保留挺七兵開相位車的機會。

7..... 砲5退1

8.馬八進九 車4進1如圖119所示，黑升車保馬，窩心炮可平7打車或平3保卒，打破紅棄七兵計劃。

9.炮八進二 車4平6

10.炮八平五 砲5進4

如改砲2進5，炮五進四，士4進5，車三退二，車1平2，車九平八，象3進5，兵九進一，砲2退3，兵七進一，仍紅先手。

11.兵五進一 砲2退1

12.車九平八 砲2平7

13.車三平二 士4進5

14.兵三進一 象7進5

紅多一兵，形勢稍好。

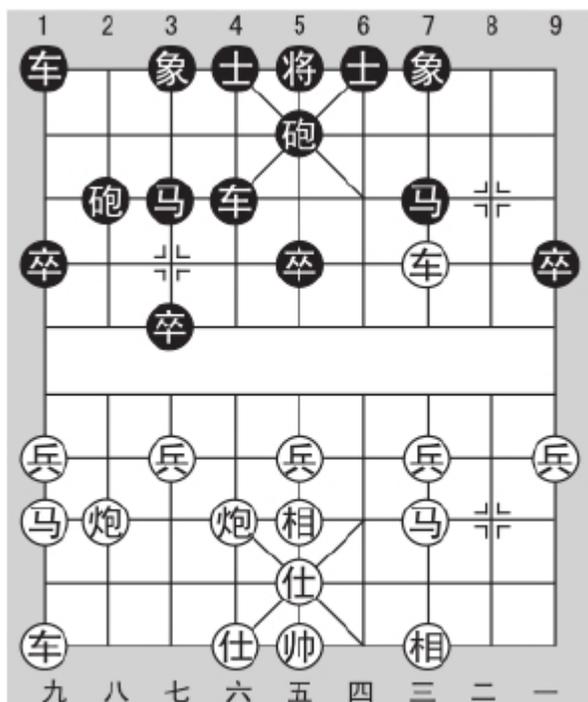


图 119

◎?第2局 肋車巡河對直車

1.炮二平六 砲8平5

2.馬二進三 馬8進7

3.仕四進五 車9平8

4.相三進五 馬2進3

5.車一平四

紅故意讓黑開直車，而補仕相出肋車，有自己的一套計劃，黑跳正馬是強勁應著。

5..... 卒3進1

如急於走卒5進1反擊，紅炮八進四，卒5進1，兵五進一，馬3進5，馬八進九，馬5進7，兵五進一，對攻中紅稍好。

6.馬八進九 車8進4

7.炮八進四 馬3進2

紅炮八進四準備擊卒瞄象，順便開左車，黑跳外馬仍然保持封車之勢。

8.炮八平三 象7進9

9.兵三進一 卒1進1

10.車四進四

如圖120所示，紅右翼通暢左車晚出，各有利弊。升車巡河監視黑邊卒動向，並有挺七兵兌卒，移車左翼接應的意圖。

10..... 車1進1

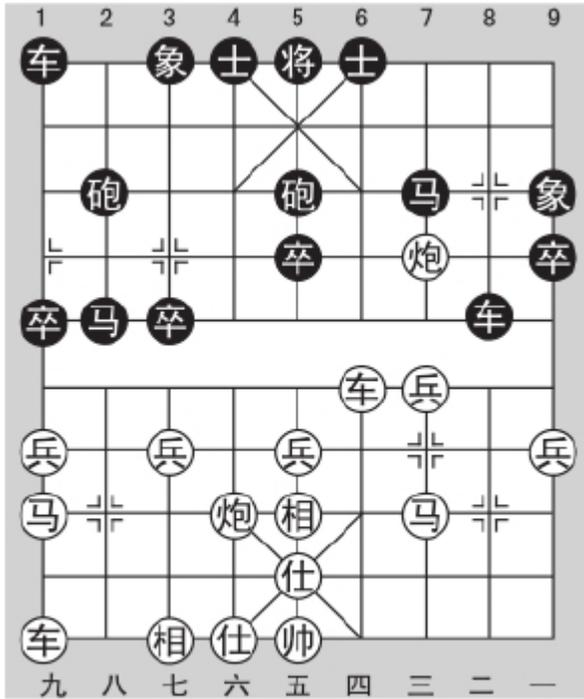


图 120

11.車九進一 車1平8

12.兵九進一 卒1進1

13.車四平九

打通邊線，有進一步車捉馬的手段，仍屬紅方先手，下略。

十、起馬對挺卒

開局跳馬是一種靈活多變的起手，可以演變成屏風馬、反宮馬、單提馬等很多陣形，攻守兼備，也可以後補中炮，成進攻型陣式。黑方通常最有針對性的應法是挺卒制馬。

◎第1局 屏風馬對屏風馬

1.馬二進三 卒7進1

2.兵七進一 馬8進7

3.馬八進七 馬2進3

4.炮二進四

雙方局型相同，都是屏風馬，紅伸炮有壓馬或擊卒意圖，屬緩攻法。

4..... 馬7進8

5.炮二平七 象3進5

6.車一進一 士4進5

7.車一平六

紅先得一兵實利，由於直車通路被封，便出橫車，迅速占肋控制黑右車出路。

7..... 車9平8

8.車六進三

適時之著，準備挺三兵活馬或補相固防，並隨時調回右翼牽制黑子。如改炮八進一，砲8平7，車六進三，馬8進7，紅右馬容易受攻。

8..... 馬8進7

9.車六平二 車1平4

如改砲2進2，兵七進一，象5進3，馬七進六，砲2退1，相七進五，紅先手擴大。

10.炮八平九

如圖121所示，紅右車牽制黑無根車炮，左車準備亮出捉砲，兩翼呼應，形勢開揚，布局滿意。

10..... 馬7退6

11.車九平八 卒7進1

12.車二平三

如改車二進一，馬6退7，車二進一，車4平2，車二平三，砲8進4，車三退二，亦紅優。

12..... 砲2平1

1 3.車八進五 車4進3

1 4.車八平四 車4平3

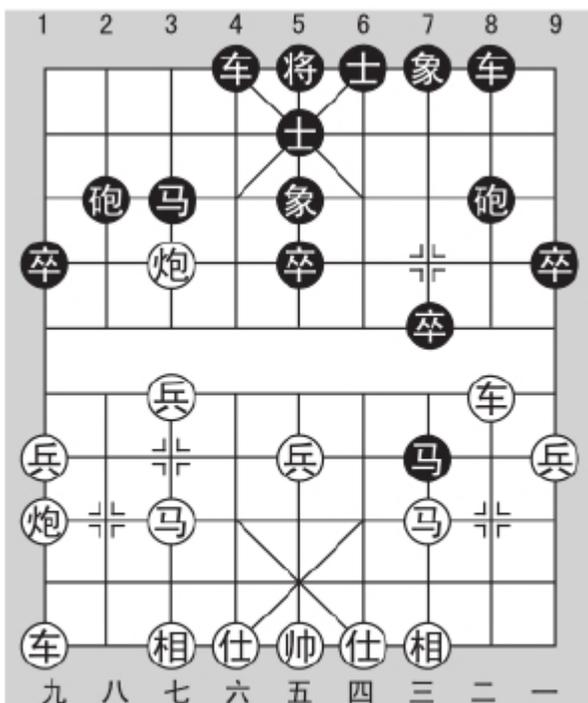


图 121

1 5.車四平二

紅優，下略。

◎第2局 屏風馬對單提馬

1.馬二進三 卒7進1

2.兵七進一 馬8進7

3.馬八進七 馬2進1

黑馬屯邊是實行以馬制馬的策略，至此紅如續走馬七進六，則砲2進3打馬。

4.兵九進一

如改相三進五，車1進1，車九進一，卒3進1，兵七進一，車1平3，馬七進六，車3進3，紅盤河馬容易受攻。

4..... 車1進1

5.兵九進一 卒1進1

6.車九進五 象7進5

7.馬七進八

如圖122所示，黑如不兌炮，則保留較複雜變化，例如黑續走砲8進2，車九進一，砲2平4，炮二退一，砲8退1，車九退三，砲4進3，馬八退七，砲4進3，炮八平九，仍紅先。

7..... 砲2進5

8.炮二平八 車1平4

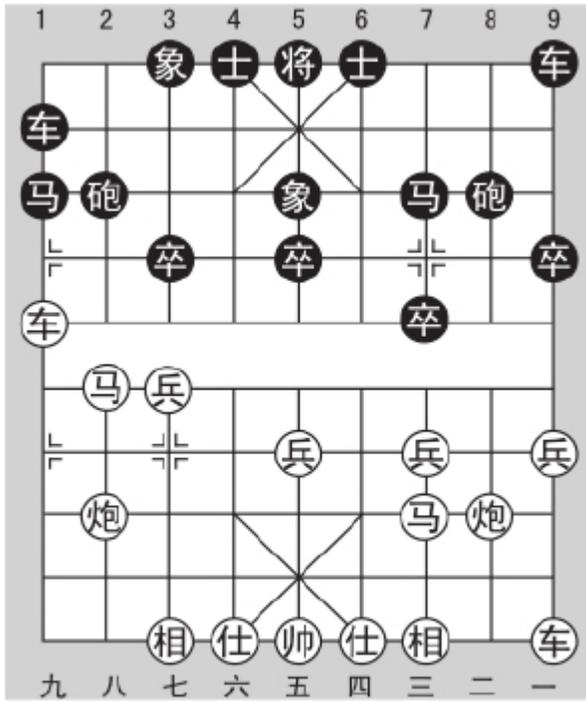


图 122

9.相三進五 車4進5

10.炮八平九

如改兵七進一，車4平2，馬八進六，車2進1，馬六進四，車9進1，馬四進二，車8平8，車一平二，卒3進1，紅不便宜。

10..... 車4平2

11.炮九進五 象3進1

12.馬八進七 象1退3

雙方平穩，均勢。

◎?第3局 三步虎對屏風馬

1.馬二進三 卒7進1

2.炮二平一 馬8進7

3.車一平二 車9平8

4.車二進四

巡河車穩健，如改車二進六，馬2進3，兵七進一，砲8平9，車二平三，砲9退1，馬八進七，馬3退5伏平砲打死車，黑有些反擊手段。

4..... 馬2進3

如改砲8平9，車二進五，馬7退8，炮八平五，馬8進7，馬八進七，馬2進3，兵五進一，仍紅先。

5.兵三進一 卒7進1

6.車二平三 砲8退1

7.相七進五 砲8平7

8.車三平四 士4進5

9.馬三進二 車8進4

防紅炮一平二打車。

10.炮一平三

如圖123所示，紅欲透過兌子取得好炮位，並位於左翼子力開展。至此黑如走車8平7，則炮八退一，馬7進8，車四進一，馬8退7，車四平三，砲7進3，馬八進六，紅炮牽制黑7線子力，稍優。

10..... 砲7進6

11.炮八平三 象3進5

12.馬八進七 車1平2

至此紅子力位置稍好，下略。

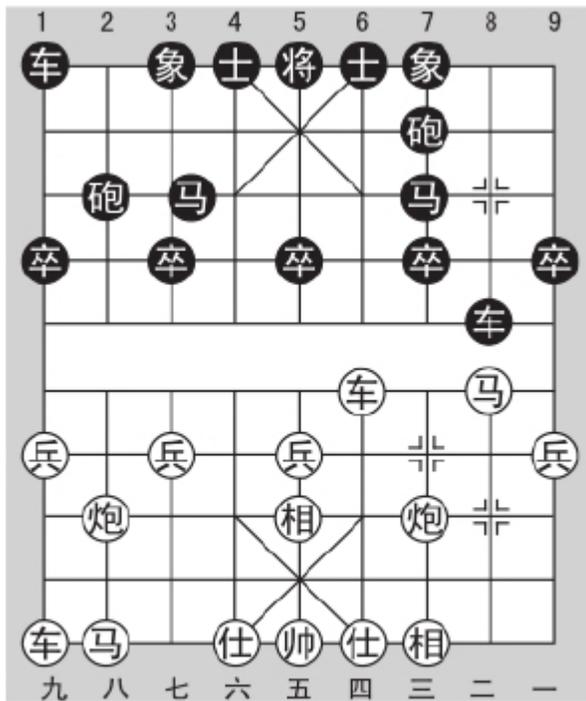


图 123

◎?第4局 後補中炮對屏風馬

1.馬二進三 卒7進1

2.炮八平五 馬8進7

3.馬八進七 馬2進3

4.車九平八 車1平2

5.兵七進一 象3進5

如改砲2進4，馬七進六，砲2進1，炮二進四，紅棄馬搶先。

6.炮二進四

如圖124所示，演成五八炮對屏風馬陣式，至此黑如接走馬7進6，炮二平七，砲8平7，車一平二，卒7進1，車八進五，馬6進7，炮

五平六，仍紅先。

6..... 馬7進8

7.炮二平七 車9進1

8.車八進五

黑跳外馬造成封車作用，紅車騎河準備挺三兵威脅黑馬，至此黑如續走馬8進7，車一平二，砲8平7，炮五平六，車9平4，仕四進五，砲2平1，車八進四，馬3退2，車二進四，仍紅先。

8..... 車9平4

9.兵三進一 車4進2

10.車八進一

如改兵三進一，車4平3，兵三平二，車3進2，車八退三，砲2進2，紅失先。

10..... 車4進1

11.馬三進四 車4平6

12.兵三進一 車6進1

1 3.兵三平二 車6平3

1 4.車一進二 士4進5

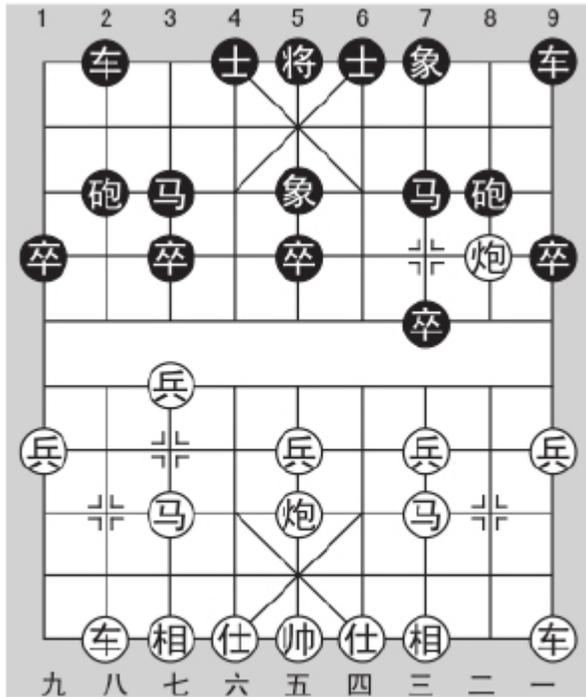


图 124

第三節 開局戰術

一、臨場戰術

(一) 投石問路

臨場遇到未曾對弈過的對手，第一著不一定先擺中炮顯出一副咄咄逼人的氣勢，可以起馬或挺兵等先緩一步，然後再逐漸布出自己慣用的陣勢。

◎第1局 起馬轉中炮對屏風馬

1.馬八進七 卒3進1

2.炮二平五

紅起馬被黑卒牽制，難以發動有效攻勢，隨即改用當頭炮另尋進攻途徑。

2..... 馬2進3

3.馬二進三 馬8進7

4.車一平二 車9平8形勢發展成中炮對屏風馬陣勢。

5.兵三進一 砲8進4

伸炮封車略顯急躁，紅已挺起三兵，此著的作用降低，可改象7進5較穩。

6.馬三進四 砲8進1

7.炮八進四

如圖125所示，紅欲棄馬取勢，如改馬四退三，砲8平5，車二進九，砲5平2，車二退七，紅先手不大。

7..... 砲8平3

8.車二進九 馬7退8

9.車九進二 砲3平2

如改砲3進1，車九退一，砲3退1，車九平七，砲3平2，兵七進一，卒3進1，車七進三，黑陷入被動。

10.馬四進五 馬3進5

11.炮五進四 將5進1

12.炮五退二 前炮退2

1 3.車九平二 馬8進7

1 4.車二進六 將5進1

1 5.車二平六

紅方攻勢猛烈，黑方難以應對。這盤棋紅方以跳馬平穩起步，突變中炮進攻，使黑方猝不及防。

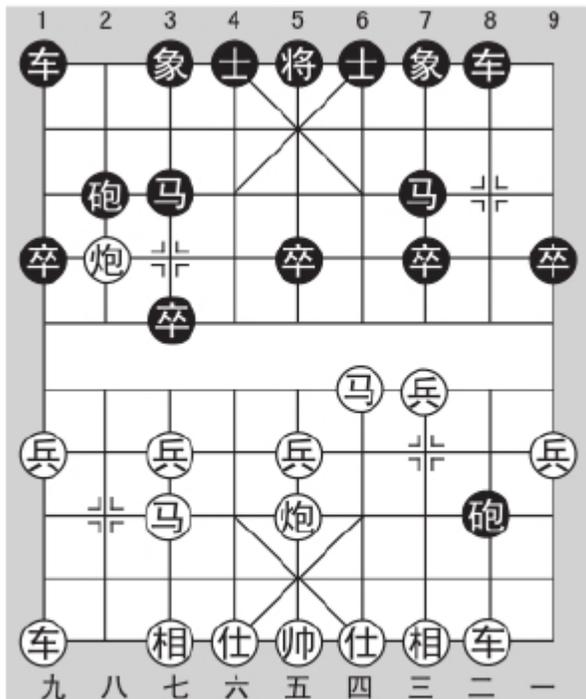


图 125

◎?第2局 挺兵轉中炮對卒底炮

1.兵七進一 砲2平3

2.炮二平五

挺兵俗稱仙人指路，有觀察對方動向再作決策的作用。現在黑方應以卒底炮，是強硬的下法，紅方也走中炮展開對攻。

2..... 馬8進7

3.馬二進三 車9平8

4.馬八進七

跳正馬的時機成熟，不怕黑挺卒進攻，下一著準備棄兵躍馬搶先。

4..... 卒3進1

維持原來卒底炮從3線反擊的意圖，如改砲8平9，馬七進六，象3進5，炮八平六，車8進4，車九平八，黑右馬將進退兩難。

5.馬七進六 卒3進1

6.馬六進四

正著，如改馬六進五，象7進5，車一平二，馬7進5，炮五進四，士6進5，黑右卒應渡河。

6..... 象3進5

7.炮八進五

如圖126所示，黑馬中了紅方布局圈套，難以逃脫，如果走馬7退5，炮八平五，象7進5，馬四進五，馬5進7，馬五進七抽車，紅得子。

7..... 馬2進4

8.馬四進三 車8進1

改車8平9好些，以下車一平二，馬4進2，車二進七，紅得子，但車馬被對方牽制。

9.炮八進一 馬4進3

如改馬4進6，炮五進四，

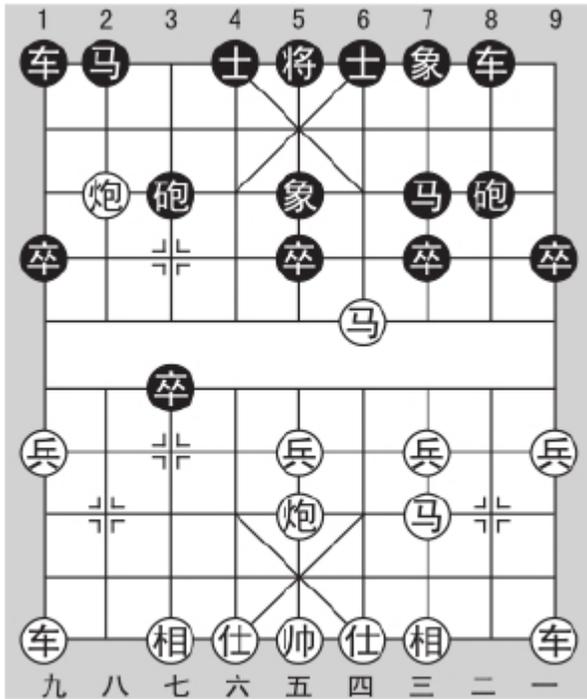


图 126

象5退3，炮八退一，紅方占據優勢。

10.炮五進四 象5退3

11.馬三進五 將5進1

12.炮八平二

紅方多車勝定，這盤棋紅方巧妙地挺兵試探出黑方的進攻意圖，隨即躍馬搶三先速戰速決。

(二) 揚長避短

紅方用中炮攻屏風馬時，對挺三兵的各種局型都較為瞭解，而對挺七兵的變化則不甚瞭解，黑方應中砲時，慣用順砲局，對其他布局缺乏研究。下面我們來看看雙方是如何揚長避短的。

◎第1局 五六炮對屏風馬

1.炮二平五 馬8進7

2.兵三進一

這是揚長避短的關鍵性著法，如隨手馬二進三，黑可能挺卒7進1，局勢將逐漸不利於紅方。

2..... 卒3進1

3.馬二進三 馬2進3

4.車一平二 車9平8

5.馬八進九 象3進5

6.炮八平六 砲8進2

這是應付五六炮的慣用手段，還能造成間接封車的作用，如紅方走車九平八，則馬3進2打車。

7.炮六進四

如圖127所示，紅第6回合如直接走炮八進四也能吃卒，現在先平仕角炮再過河，是因為紅方知道兩著棋以後的不同效果，有意為之。

7..... 馬3進2

8.炮六平三 卒1進1

9.兵三進一 象5進7

10.馬三進四

躍馬踩炮及中卒，爭得先手。這是紅方以五六炮過河局，誘黑炮巡河造成的形勢，若走五八炮過河則無此效果。

10..... 砲8退1

11.炮三進三 車8平7

12.車二進六

紅得像佔優，下略。

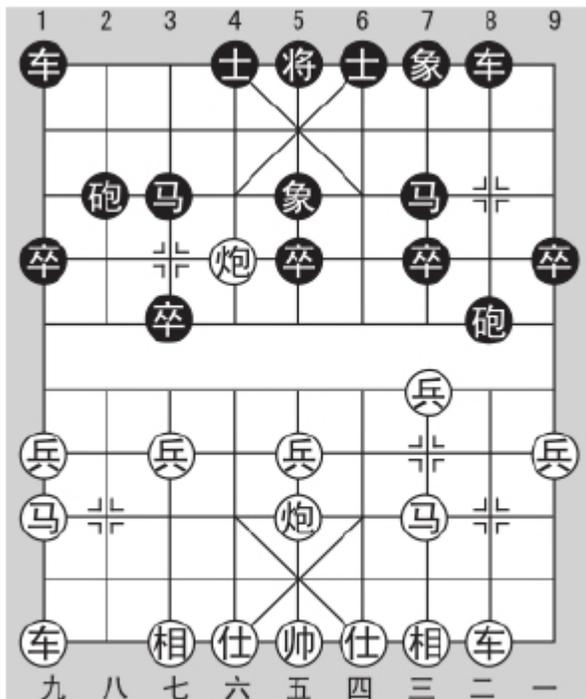


图 127

◎?第2局 順炮直車對橫車

1.炮二平五 砲8平5

黑執後手用順砲，發揮所長。

2.馬二進三 馬8進7

3.車一平二 車9進1

4.車二進六 卒3進1

5.車二平三

如改炮八平七，馬2進3，兵七進一，馬3進4，兵七進一，馬4進5，車二平三，馬5退6對攻，則雙方各有顧忌。

5..... 馬2進3

6.仕四進五 馬3進4

7.兵三進一 車9平6

通常橫車平右路居多，但黑方熟悉順炮各路變化，知道紅先上右仕，則改平左肋封帥門效果更佳。

8.馬八進九 馬4進6

9.馬三進四 車6進4

如圖128所示，黑方主動兌馬，使紅方中兵成為弱點，為以後反擊創造有利條件。

10.炮八平六 砲5進4

11.車三進一 車1進1

黑方及時取兵確立中炮優勢，準備雙車占肋造成絕殺。

12.車三退一 卒5進1

13.車三平五

舍車解救危局，至此黑如砲5退3，炮五進四，車6退2，車九平八，黑車不敢吃炮，紅方可炮六平五吃車。

13..... 車1平5

5.炮八平七 馬3進2

6.馬八進九 車1進1

前面演成五七炮三兵對屏風馬，是一種流行布局。

7.馬三進四 車1平6

當紅方跳馬踩中卒時，黑方慣用的著應法是補象固防，現在突然平車捉馬，如圖129所示，將導致紅馬踩卒取得空頭炮地位，這步棋是出乎紅方意料的新變著。

8.馬四進五 馬7進5

9.炮五進四 砲8進4

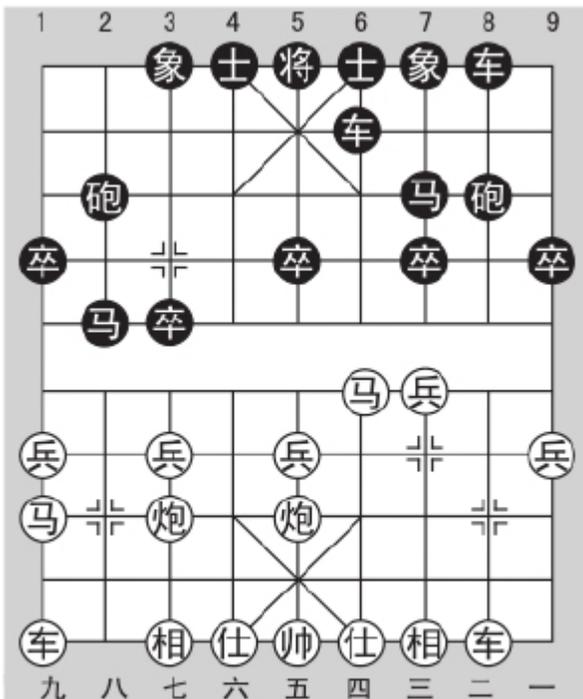


图 129

10.炮七平五

改走車二進一稍好，以下車6進5，車九進一，車8進4，車九平四，紅方難以應著。

10..... 車6進5

11.兵五進一 卒3進1

12.兵七進一 砲2平8

1 3.車二平一 馬2進4

1 4.前炮退一 後砲進3

1 5.車九平八

改兵三進一稍好些。

1 5..... 後砲平5

1 6.仕六進五 車8進4

1 7.車八進五 砲8進3

18.帥五平六 馬4進3

1 9.帥六進一

如改馬九退七，黑馬3進5破仕。

1 9..... 車6平4

2 0.炮五平六 砲8退1

2 1.仕五進四 砲5進3

2 2.帥六平五 車4進1

2 3.帥五平四 車4進1

2 4.仕四進五 砲8進1

進車或退馬兩種殺法。

2 5.相三進一 車8進4

2 6.帥四退一 砲8平3

2 7.馬九退七 車4進1

2 8.馬七退五 馬3退5

2 9.車一平三 車8平6

黑勝。這盤棋對此布局沒有準備，臨場應付不妥，黑出奇制勝。

(四) 利用錯覺

隨著布局研究的逐漸深入，對於各種陣形都有對應的著法，但實戰變化多端，某些類似的陣形由於個別棋子位置不同，演變結果有很大差異，倘若不仔細觀察便成錯覺，臨場時可以利用對手的錯覺取勝。

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒7進1

3.兵七進一 車9平8

4.馬八進七 馬2進3

5.車一進一 砲8平9

6.車一平四 象3進5

7.馬七進六 砲2進4

如圖130，為避免黑炮射兵，紅可否挺中兵呢？這個問題與流行布局所形成的圖131局面相似，此局面，紅若走兵五進一，砲2退1，

馬六進七，砲2平5，馬三進五，車1平2，炮五進二，車2進7，黑可抗衡，隨時有砲

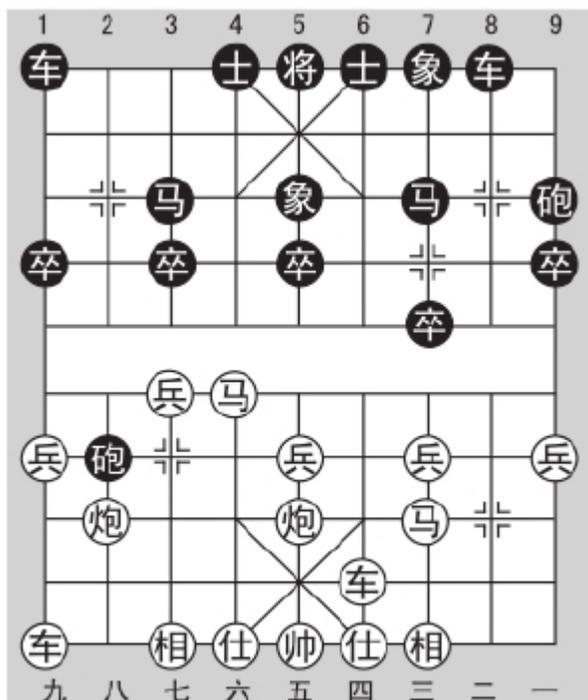


图 130

取邊兵反擊的著法。

現在回到本局圖130所示，紅本可飛邊相避一手，但考慮到挺中兵會引起黑退炮打串的流行弈法，發展結果與圖131不同，是對紅方有利的，因此決定走出。

8.兵五進一 砲2退1

9.馬六進七 砲2平5

10.馬三進五 車1平2

如改砲5進2，相七進五，車1平2，炮八平七，車8進5，馬五進六，紅先手。

11.炮五進二 車2進7

12.車四進七

這一著伸車有力，黑中象難逃，由此看出圖130與圖131紅車位置不同的影響，黑方錯覺，陷入被動。

12..... 車2退1

1 3.炮五進三 砲9平5

1 4.馬七進五 車2平5

紅方佔優，決定棄馬。

1 5.仕六進五 士4進5

1 6.馬五進七 將5平4

1 7.相七進五 車5平4

1 8.車九平八 車8進5

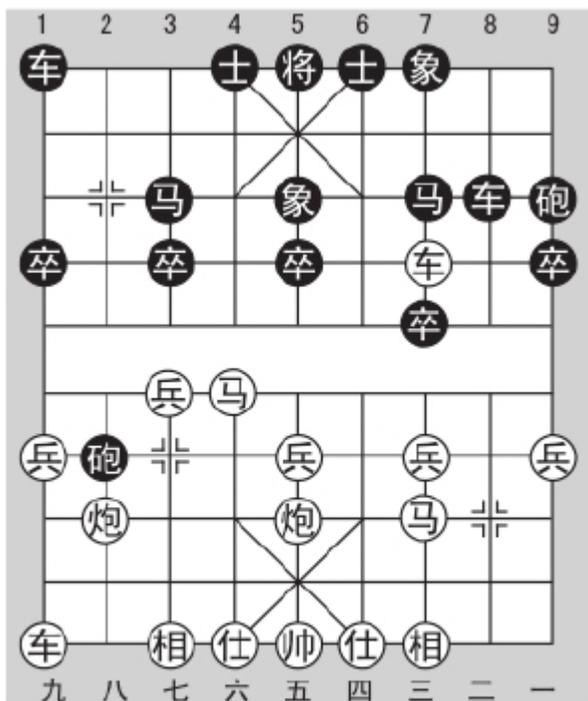


图 131

19. 車四退五 車4退4

如改車4退2，兵七進一，車4平3，車四平七，亦紅優。

20. 兵七進一 車8平5

21. 兵七進一

紅方必吃回一子並佔優，下略。

(五) 上兵伐謀

上兵伐謀是一句古語，出自《孫子兵法》，意思是說，戰爭中最佳策略是破壞敵人的計劃。開局階段，雙方都有一套預定的作戰計劃，準備調動子力部署某種陣形。所以，能否破壞對手的開局計劃對最終的結果有著至關重要的作用。

1. 炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 馬2進3

3.車一平二 車9平8

4.兵七進一 卒7進1

5.馬八進七

紅方欲走成擅長的中炮巡河炮局，如黑方走象3進5，則紅炮八進二，但黑方決定破壞紅方的開局計劃。

5..... 砲2進4

6.馬七進六

紅方未實現原定的巡河炮局，隨即跳馬盤河，另尋進攻方向。此著也可走兵五進一，砲8進4，車九進一，砲2平3，相七進九，車1平2，黑砲封鎖兵林線，伺機反擊。

6..... 砲2平7

7.馬六進五 馬3進5

8.炮五進四

如圖132所示，紅方又設計了一個兒子計劃，如黑續走馬7進5，則炮八平五，若黑方怕紅獲得空頭炮而飛象3進5，則炮五進四，士4進5，車二進六，黑無根車炮被對方牽制。

8..... 砲8進5

黑方不吃中炮反而獻炮，這種兒子方式破壞了紅方的原定計劃，結果對黑方有利。

9.炮八平五

如改炮八平二，馬7進5，炮二退一，馬5進6，紅不存在中炮叫將抽車的棋，因黑方砲可打相悶殺。

9..... 砲8平5

10.炮五退四 象7進5

11.相三進一 車8進9

12.馬三退二 車1進1

紅右馬位置較差，黑子力位置稍優，下略。

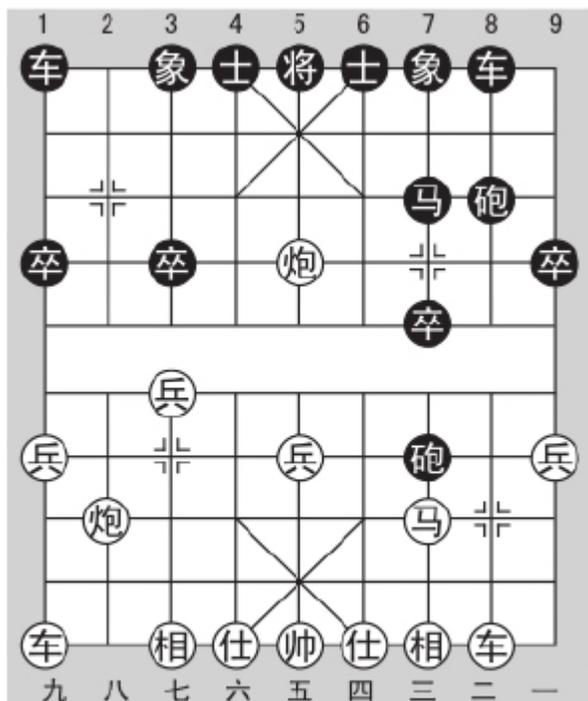


图 132

(六) 轉換陣形

開局前幾著，當尚未部署好某種陣型，由於形勢突然變化，需要轉換成另一種陣形，有利於攻守。

1.兵七進一 卒7進1

2.炮二平三 砲2平5

3.馬八進七 馬2進3

4.兵三進一

紅方已初步形成兵底炮陣形，欲展開攻勢。

4..... 車1平2

5.兵三進一 馬8進9

6.車九平八 車2進4

7.炮三退一

如改兵三進一，砲8進5，相三進五，馬9進7，馬二進四，砲8退1，黑方可抗衡。

7..... 車2平7

8.馬二進三

如圖133所示，紅方透過退炮、跳馬兩步棋，把兵底炮陣形轉換為屏風馬陣形，較為穩妥。

8..... 車7平8

9.相七進五 士6進5

改卒3進1稍好。

10.馬七進六 車8平4

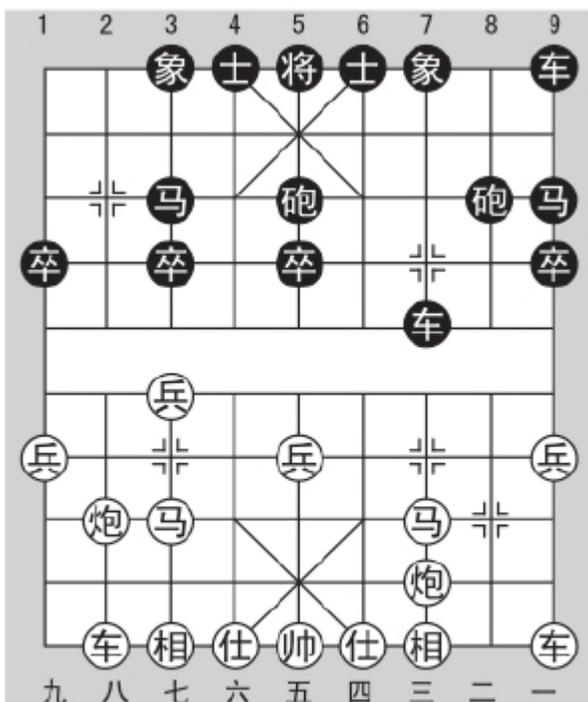


图 133

11.車一平二 車4進1

如改車9平8，車二進四，砲8平6，車二平三，紅走炮八平六打車稍好。

12.車二進七 砲5平6

13.炮八平七 象3進5

14.車八進七

紅形勢佔優，下略。

二、布局陷阱

在對弈中，設計陷阱，佈置誘餌屬於開局技術的基本功，常能取得出奇制勝的效果。

(一) 棄馬陷車

◎第1局 中炮巡河車對屏風馬

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒3進1

3.車一平二 車9平8

4.車二進四 馬2進3

5.兵七進一 卒3進1

6.車二平七 砲2退1

正著，適時退炮準備平3打車反擊，並減輕右馬的壓力。

7.炮八平七 砲2平3

8.車七平三

急攻黑弱馬，易落入陷阱。穩妥的走法是車七平二，馬3進2，馬八進九，砲8進2，車九平八，卒7進1，炮七進三，砲8平3，車二進五，馬7退8，車八進五，仍紅先。

8..... 卒7進1

9.車三進一 象3進5

黑有意送卒棄馬，布下陷阱。紅方如不吃馬而逃車，便會陷入被動。

10.車三進二 馬3退5

如圖134所示，黑退窩心馬踩車，閃出3路炮打相抽車，紅方必丟一車。

11.炮五進四 砲3進8

12.帥五進一

避免黑炮打車連將，又可借帥助攻。

12..... 砲3平1

黑得子，紅方有中炮釘住窩心馬之勢，各有所忌，形勢黑方較優。

以下變化複雜，只提供一種變化供參考。第13回合紅接走：炮七進二，車1平3，炮七平五，車3進8，帥五進一，砲8進5，馬三退五，砲1退2，帥五平六，砲8進1，馬五進四，車8進7，相三進五，車3退2，帥六退一，砲8平9，帥六平五，車3進2，帥五退一，車3平6，後炮平一，車8進2，仕六進

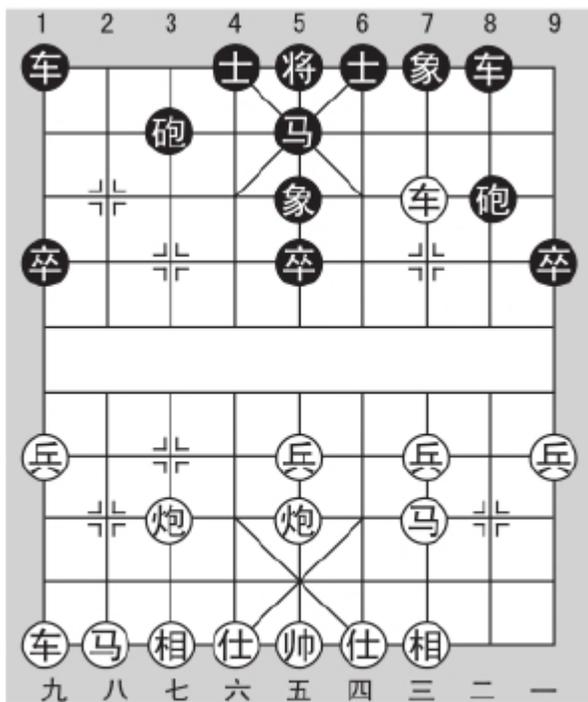


图 134

五，砲9平5，帥五平六，車6進1，帥六進一，車6平4，帥六平五，車8退1殺。

◎?第2局 挺兵對卒底炮

1.兵三進一 砲8平7

2.相三進五 砲2平5

3.馬二進三 馬2進3

4.炮八平六 車1平2

5.馬八進七 卒3進1

挺卒制馬雖不錯，但改馬8進9效果更佳，可迅速動員左路子力。

6.仕四進五 車2進6

由於挺起3卒，進車壓馬不一定有效，此著以跳邊較為穩妥。

7.車九平八 車2平3

黑方急於攻馬，不願兌車。

8.車八進八 士6進5

防紅車平二壓死馬。但補左士是劣著，只能跳邊馬為正。

9.炮六進四

如圖135所示，紅伸炮棄馬佳著，伏炮六平七打死車，可見黑挺起3卒的弊病。

9..... 馬3進4

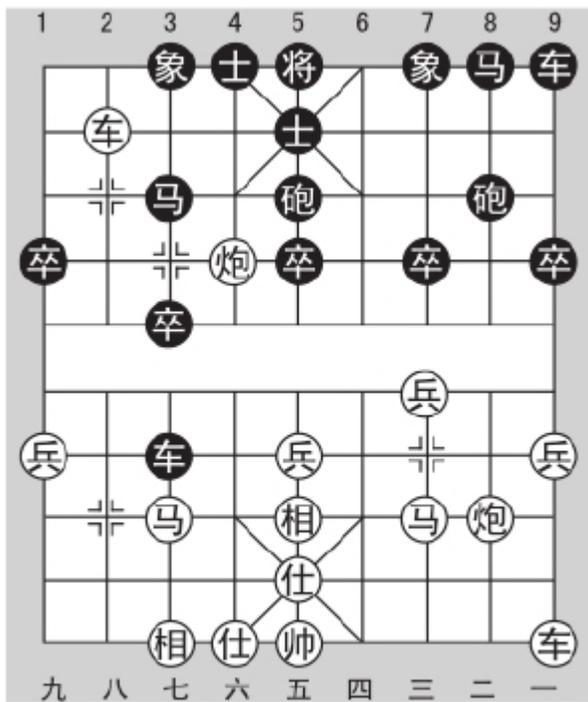


图 135

10.炮二進一

佳著，強迫黑車吃馬，繼續貫徹陷車的計劃。

10..... 車3進1

11.炮六平七

吃掉黑車，紅方佔優。至此黑如續走馬4進3，炮七退三，砲5平3，炮七進四，還是打死黑車。

◎?第3局 過宮炮對屏風馬

1.炮二平六 馬8進7

2.兵三進一 車9平8

3.馬二進三 砲8平9

4.馬八進七 卒3進1

5.相七進五 車8進6

進車壓馬無意義，2進3成屏風馬陣勢較穩。

6.車一平二 車8平7

落入對方布局陷阱，應改兌車。

7.炮六進一

如圖136所示，上炮轟車，主動棄馬，設計一個陷車的圈套。

7..... 車7進1

8.馬七退五 車7進1

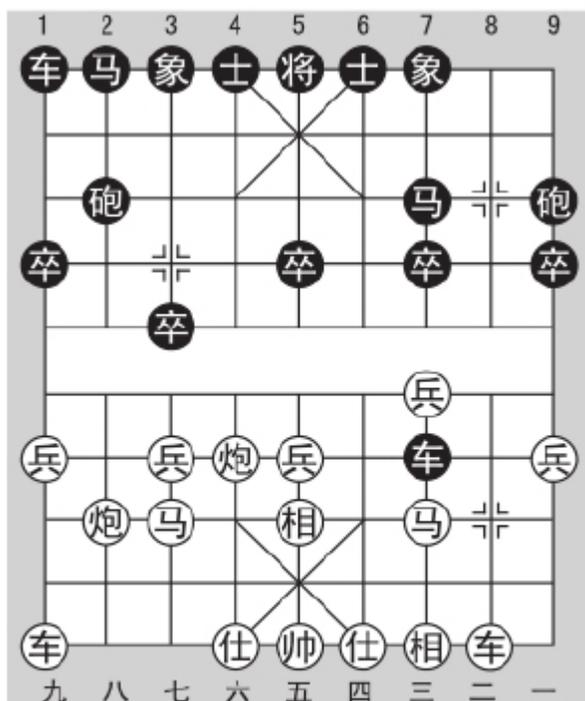


图 136

9.炮八退一 車7平5

10.仕六進五

紅運炮打死黑車，但未得子，形勢紅稍優。陷車局不一定會有子力優勢，只要得到優勢即可。

10..... 馬2進3

11.車九平七 馬3進4

12.兵七進一 砲2平3

1 3.炮六進六 象3進5

如改將5平4，車七平六，紅吃回一子，破士佔優。

1 4.炮六退二 卒3進1

1 5.車七進四 士6進5

1 6.炮六平三 砲3平7

1 7.車七平六 馬4退3

1 8.車二進六

紅優，下略。

(二) 棄炮陷車

◎?第1局 起馬對過宮炮

1.馬二進三 砲2平6

2.馬八進九 馬2進3

3.相三進五 車1平2

4.炮八平七 馬8進7

5.仕四進五 車2進7

進攻急躁，如吃炮將受困。

6.車九平八 車2平3

吃炮失策，應兌車。如圖137所示，紅棄炮陷車，謀劃進一步捉死黑車。如續走馬三退四，砲6進5，仕五進四，車3平4，黑車逃離險地。

7.兵五進一

正著，如先走車一平四，砲6平4，兵五進一，砲4進5，仕五進六，車3平4，黑車逃脫。

7..... 砲8進4

8.兵三進一 砲8平1

9.車八進三 砲1退2

10.馬三進五 車3平1

11.炮二平九

黑車無路可逃，但可換馬炮，子力不虧。

11..... 車9平8

12.車一平四 士6進5

1 3.車八進三 車8進6

1 4.炮九進一 象7進5

1 5.車八平七 車8退2

防止紅方中兵過河，再跳馬踩馬打車。

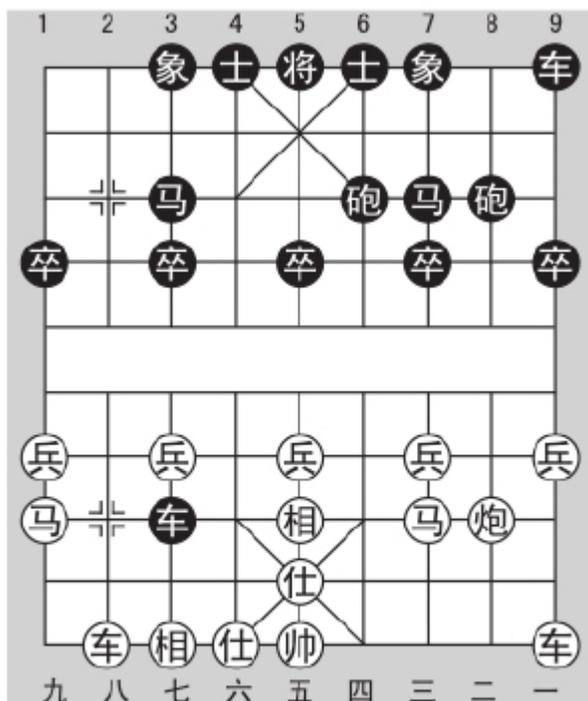


图 137

16. 車四進六

攻黑方左路馬，紅方控制局面佔優，下略。

◎?第2局 挺兵對卒底炮

1. 兵七進一 炮2平3

2. 炮二平五 象7進5

3. 馬八進九

如改炮五進四，士6進5，相七進五，馬8進7，炮五退二，馬2進1，馬八進六，車1平2，黑方動員子力較快，紅失先。

3..... 馬2進1

4. 車九平八 車1進1

5. 馬二進三 車1平4

6.炮五進四 士6進5

7.車一平二

由於紅雙車都能開出，炮打卒只是為了取得多兵的子力優勢。

7..... 馬8進6

8.炮五退一 車4進6

9.相三進五 砲3平2

10.炮八平七

黑炮打車欲謀子，紅方有所準備，將計就計棄炮陷車。

10..... 車4平3

11.仕四進五

如圖138所示，紅方利用困車之機，發展優勢。

11..... 砲2進6

12.車八進一 車3平1

1 3.車八進二 車1進1

1 4.兵五進一 車9平8

可改車1平4，車八平四，車9平6，帥五平四，車4退4，車二進七，車4平5，車二進一，車5進1，車二平四，紅追回一子，雙方均勢。

1 5.車八平四 車8進1

1 6.車二平四 馬6進5

1 7.前車進三

捉死黑馬，紅方局勢略優。

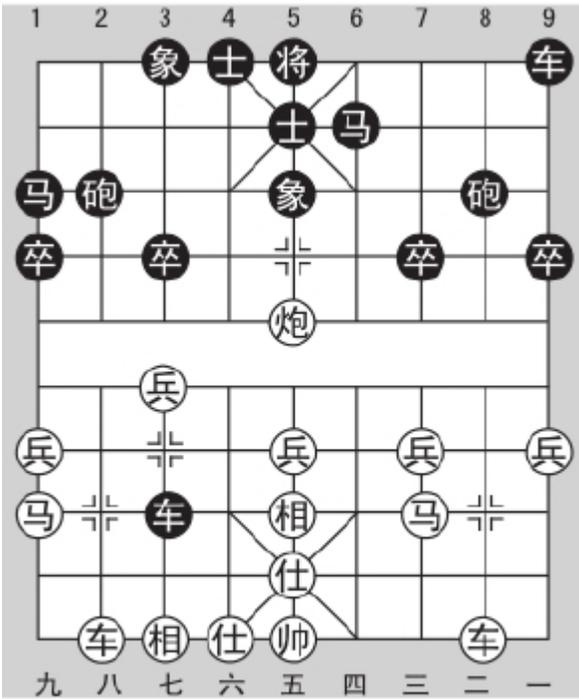


图 138

◎第3局 中炮對單提馬

本局是棄炮陷車不成立，導致輸棋的例子。

1. 炮二平五 馬2進3
2. 馬二進三 馬8進9
3. 車一平二 車9進1
4. 兵七進一 砲8平7
5. 炮八進四 象3進5
6. 車二進七 車9平4

本應走砲7進4不虧，但故意棄砲陷車，結果弄巧反拙。

7.車二平三 馬3退5

如圖139所示，黑方實現了打死車的計劃，但紅車可以換馬炮，而且又有炮打中卒的後續手段。黑窩心馬受制，形勢不利。

8.車三平一 砲2平9

9.炮八平五 車1平2

10.馬八進七 車2進4

如改車4進7，車九進一，車4平1，馬七退九，車2進8，後炮平七，卒7進1，炮七進四，車2退8，馬九進七，黑車困守，亦屬紅優。

11.車九進一 車4進3

12.車九平四 車4平6

1 3.車四進四 車2平6

1 4.馬七進六 車6平4

1 5.兵三進一 砲9平7

1 6.馬三進四 車4進1

1 7.後炮平八

再沉底炮殺，紅勝。

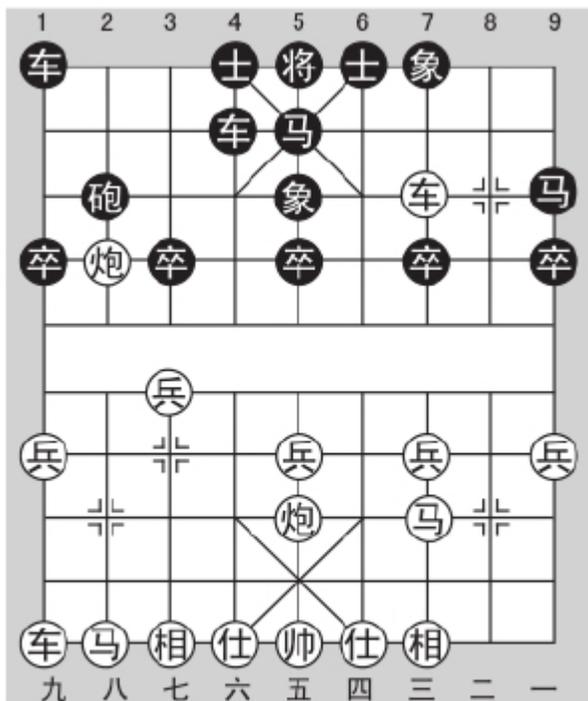


图 139

(三) 假象誘敵

設計陷阱時，通常給對方投下誘餌，誘其上當。

◎第1局 順炮直車對橫車

1. 炮二平五 砲8平5

2. 馬二進三 馬8進7

3. 車一平二 車9進1

4. 馬八進九 卒1進1

5. 炮八平七 馬2進1

6. 車九平八 車1平2

也可走砲2進2，車八進四，車9平4，車二進四，砲5平2，車八平六，車4進4，車二平六，士4進5，兵三進一，仍紅先。

7.車二進六 車9平4

8.車二平三 車4進3

黑意圖躍出邊馬打車，這是實戰中常見的戰術，至此紅如車八進六避一手，則黑砲5平4，明紅仕暗伏炮打雙車，紅易失先。

9.兵三進一

紅隨手挺兵，造成一種假象，似乎未察覺黑的反擊計劃。其實是將計就計，暗藏陷阱。

9..... 馬1進2

10.炮七平八 砲2進5

11.車八進二 砲5平2

12.馬三進四

如圖140所示，紅不顧左車被打，另行躍馬咬車，奇兵

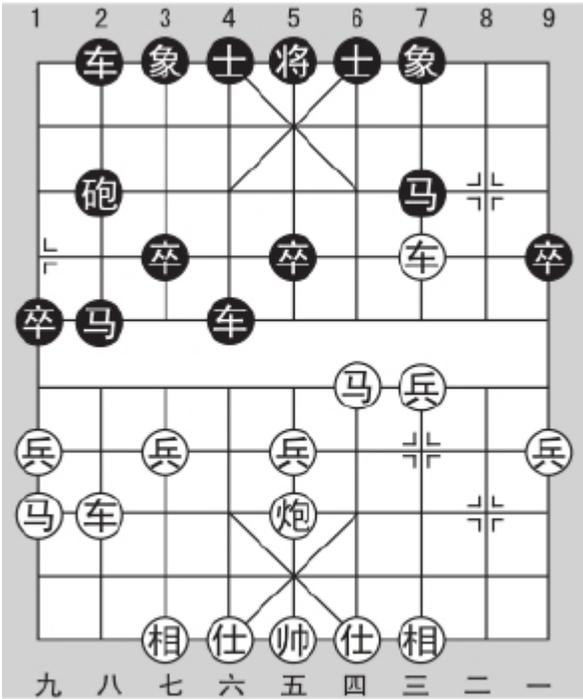


图 140

突出。乍一看似黑車4平6頂馬兼打車可以得子，但紅有兵三進一，車6進1，車八進三栓住無根車炮，黑奕難走。至此黑已晚，入阱難逃。

12..... 砲2進5

1 3.馬四進六 車2進2

1 4.馬六進四 士4進5

如改砲2退1，馬四進三，將5進1，炮五平二，將5平4，炮二進六，士4進5，炮二退一，紅可得子。

1 5.炮五平三 車2平6

1 6.車三進一 車6進1

1 7.車三平八 象7進5

1 8.車八退二

紅方得子佔優，下略。

◎?第2局 中炮過河車對屏風馬

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 卒3進1

3.車一平二 車9平8

4.車二進六 馬2進3

5.兵五進一 士4進5

6.馬八進七 砲2進1

7.兵五進一

黑升右砲防守，紅為了打通卒林線便於進攻，便沖中兵渡河，希望黑卒吃兵，即平車吃卒捉住馬炮占先。其實這是一個假象，黑決定將計就計。

7..... 卒5進1

8.車二平三 馬7進5跳馬打車佳著，先棄後取。

9.炮五進四 砲8平5

如圖141所示，黑實現反擊手段，紅發現失察，但問題並不限於黑吃回一子。

10.車三退二 卒5進1佳著，切斷紅車移左的通路，伏平卒叫將抽車。

11.相七進五 馬3進5

12.仕六進五 卒5平6

13.車三進四 砲5平7

明射馬，暗伏退右炮打死車。

14.車三平一 砲7進5

黑得子得勢佔優，下略。

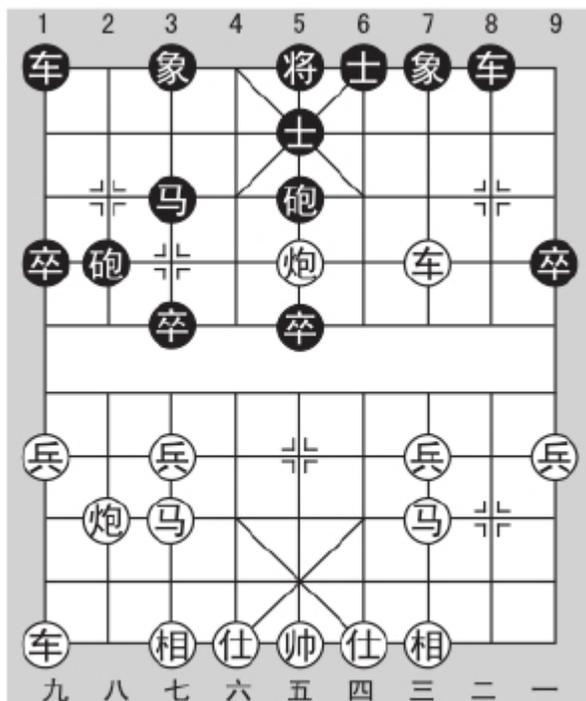


图 141

(四) 棄子攻殺

棋戰中常以棄子作為誘餌，使對方吃後子力位置不好，或防線薄弱，乘機攻殺。

◎第1局 中炮對單提馬

1.炮二平五 馬2進3

2.馬二進三 馬8進9

3.車一平二 車9進1

4.兵七進一 砲8平6

如改車9平4，兵七進一，卒3進1，炮八平七，車4進1，炮五進四，紅有空頭炮，形成各有顧忌的對攻局面。

5.炮八進四 象3進5

6.炮八平五 馬3進5

7.炮五進四 士4進5

紅雙炮搶中卒，逼黑支士自塞橫車通路。

8.馬八進七 車1平4

9.車九平八 車4進7

10.仕六進五

如圖142所示，紅故意讓黑伸車捉雙，然後支仕棄馬，設計了一個陷阱。

10..... 車4平3

11.車二進四 卒3進1

12.相七進五 卒3進1

1 3.相五進七

黑欲兌卒退車防守，紅以仕相困車，繼續貫徹攻殺計劃。

1 3..... 將5平4

被迫出將，如改車3退1，車二平六，車9平8，帥五平六，砲2平4，車六進三，砲6平4，車八進九，砲4退2，車八平六殺。

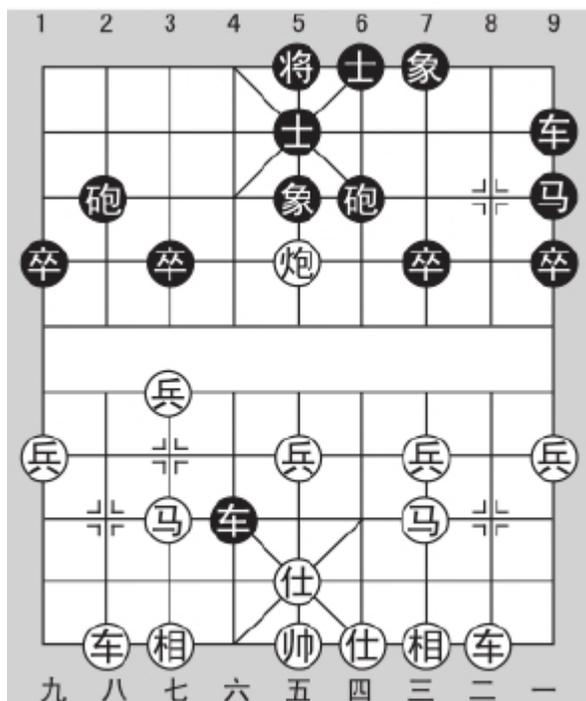


图 142

1 4.車二平六 砲2平4

1 5.車八進九 將4進1

1 6.相三進五 車9平8

1 7.車六進一 車3退1

如改卒9進1，炮五平七，象5進3，車六平七，車3退1，炮七平六，砲4平5，炮六退六，砲5進5，仕五進六，砲6平4，車七進三殺。

1 8.炮五退二 卒9進1

1 9.炮五平六 車3平4

2 0.車八退一 將4退1

2 1.車六進二 將4平5

2 2.車八進一 士5退4

2 3.車八平六 將5進1

2 4.後車進一

紅勝。

◎?第2局 中炮七路馬對屏風馬

1.炮二平五 馬8進7

2.馬二進三 馬2進3

3.車一平二 車9平8

4.兵七進一 卒7進1

5.馬八進七 象3進5

6.馬七進六

跳馬的老式攻法，可改炮八進二或車二進六較好。

6..... 士4進5

7.炮八平六 砲8進4

伸炮封車是應付七路馬的正著，隨時有砲打中兵的反擊手段。至此紅如仕四進五，則車1平2，車九平八，砲2進6，紅無甚先手。

8.車九平八 車1平2

9.馬六進七

明知黑砲要打中兵，構思誘敵之計。

9..... 砲8平5

10.馬三進五

如圖143所示，紅馬踏砲，棄車搶攻。

10..... 車8進9

11.馬五進六 砲2進4

準備擺中砲叫將抽車，但沒提防紅馬從邊線切入臥槽的攻著。

12.馬七進九 車2進

1 3.車八進三 車2平1

不能吃車，紅跳臥槽馬殺。

1 4.炮五進五 象7進

1 5.馬六進五 士5進6

如改士5進4，馬五進三，將5進1，車八進五殺。

1 6.馬五進七 將5進1

1 7.馬七退九

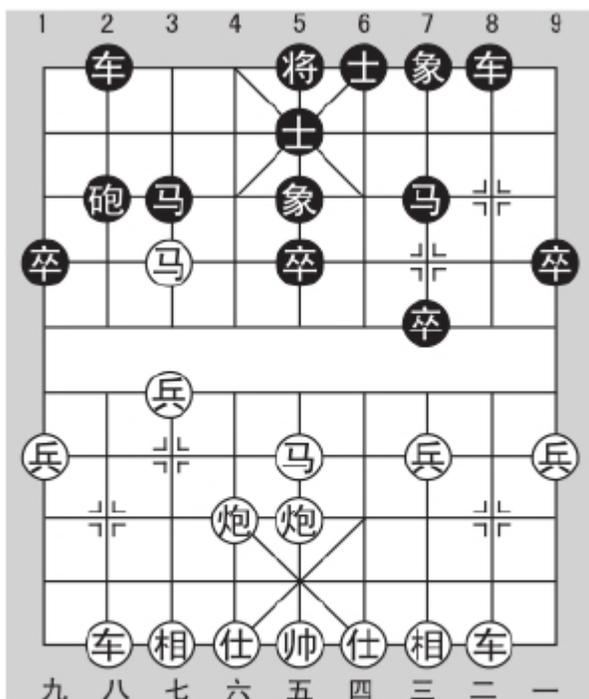


图 143

紅勝。其中黑第11回合改走砲2進2，會形成複雜的對攻形勢，是可以抗衡的。

◎第3局 順炮橫車對直車

1. 炮二平五 砲8平5
2. 馬二進三 馬8進7
3. 車一進一 車9平8
4. 車一平六 馬2進1
5. 車六進六 砲2進2
6. 車六退二 卒1進1
7. 馬八進七 砲2平3

8.炮八進五

紅跳左馬誘黑砲打，以讓出紅伸炮通路，由此展開棄子搶攻計劃，如圖144所示。

8..... 砲3進3

9.炮八進三 砲3平7

10.炮五進四 士6進5

顯然補左比補右士為好。

11.車九進二 砲7平8

如改車8進2，車九平四，象7進9，車六平四，車8退2，仕四進五，再出帥成三把手殺局。

12.車九平六 將5平6

13.前車進四

◎第4局 屏風馬對中炮

1.馬二進三 砲2平5

2.馬八進七 馬2進3

3.兵七進一 車1平2

4.車九平八 車2進6

演成先手屏風馬挺七兵對中炮過河車局。

5.仕四進五 砲8平6

6.相三進五 車2平3

紅飛相故意露出破綻，讓黑平車捉死馬，這樣就可以發揮左翼車炮的作用，配合右翼子力發起攻勢。

7.炮八進六

如圖145所示，紅棄馬搶攻，黑如車9進1牽炮，則車一平四，砲6平7，車四進四，車9平4，車八進二，黑未能得子。

7..... 車3進1

8.炮八平七 車3退1如改馬3退5，車一平四，車9進2，炮二進四，車3退一，炮二平五，紅勢優。

9.炮七退二 車3平4

10.炮七進三 士4進5

11.炮七平九 將5平4避免抽將，但反而不安全。

12.炮二進六 砲6退1

1 3.車一平四 砲6平7

1 4.車四進九

妙著棄車，黑不敢吃，因紅沉底車殺。

1 4..... 將4進1

1 5.車八進八 將4進1

1 6.炮九退二 馬3進4

1 7.車四平六 士5退4

1 8.車八平六

紅勝。

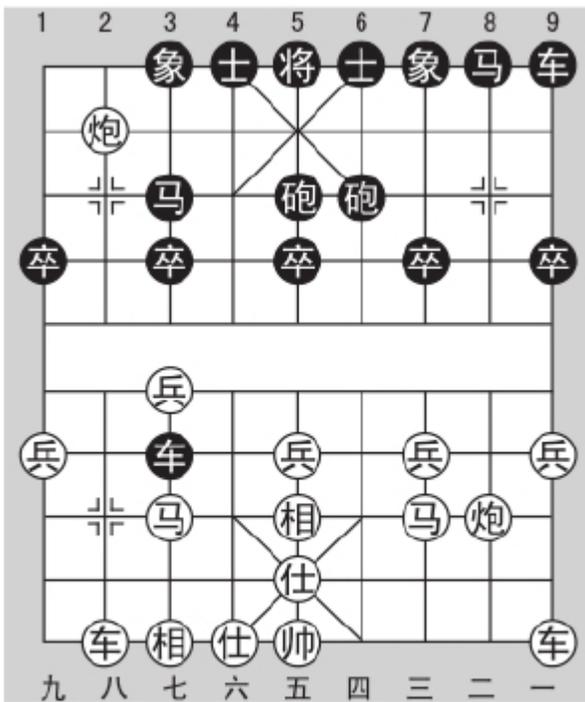


图 145

第四章 入局殺法

象棋入局殺法一般指攻入對方陣地而能構成殺局的著法，常見於中局階段。

第一節 當頭炮

當頭炮也稱「中宮炮」、「中炮」，是先走一方採取主動攻勢的殺法。

構成殺法，通常需要兩個以上強子配合作戰，但總有一種棋子起主要作用。本節介紹的當頭炮，就是用炮從正面對準對方的將（帥），威脅性極大。

如圖1 4 6所示是中炮對單提馬演成的中局形勢，輪到紅方走。如何選擇進攻路線呢？紅炮雖然對準黑將，但相隔棋子較多，未能發揮威力，如果考慮走馬五進四，準備用馬換雙象，飛炮直攻黑將的話，則黑馬9退7保象能抵擋一陣，紅方一時難以入局。當然，破象入局的構思是正確的，問題是能否考慮到現在就不失時機的棄車殺象呢？下面的棋局非常，讓我們來學習一下。

1.車五進二 象7進5

2.炮五進五 士5進4

3.炮九平五 將5進1

4.車八進八 車4進1

5.馬五進六 將5平6

6.車八平六 士6進5

7.後炮平四 砲6平7

8.炮五平四 將6進1

9.馬六進四

紅勝。其中第3回合黑如不升將，另有兩種著法：(甲)砲6進3，車八進四，砲6退2，前炮退一，車4平3，馬五進六，將5平4，馬六進四，車8進2，前炮平六，將4平5，馬四進三，將5進1，車八進四殺。(乙)車4平3，馬五進六，將5平4，馬六進七，車3進1，車八進九，將4進1，車八平五，車8進5，前炮退三，士4退5，馬七退五，將4進1，兵三進一，車8退1，馬三進四，車8平6，車五平八，車3進2，

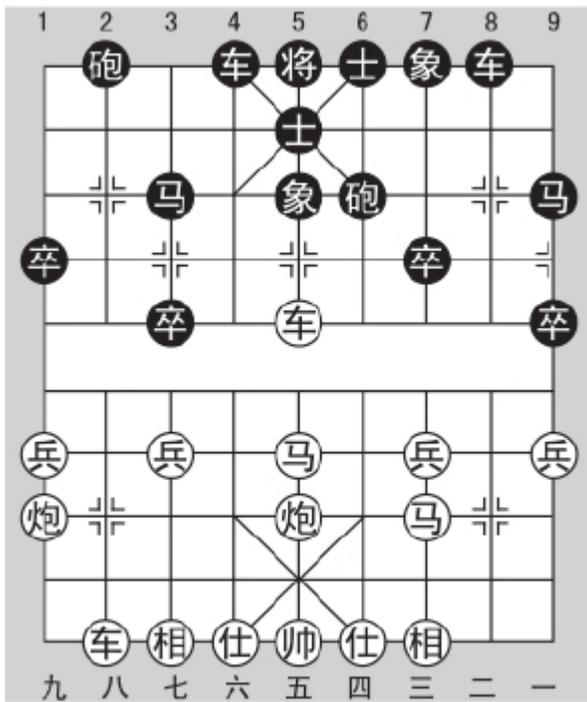


图 146

前炮平六，車3平5，馬四進六，車5平4，車八退三，將4退1，車八平六，砲6平4，車六進一，士5進4，車八退三，將4退1，車八平六，砲6平4，車六進一，士5進4，馬六進五，車6平4，馬五退六勝定。

這盤棋紅方用兩門當頭炮鎮住中路，車馬配合作戰，構成多種殺勢。

第二節 沉底炮

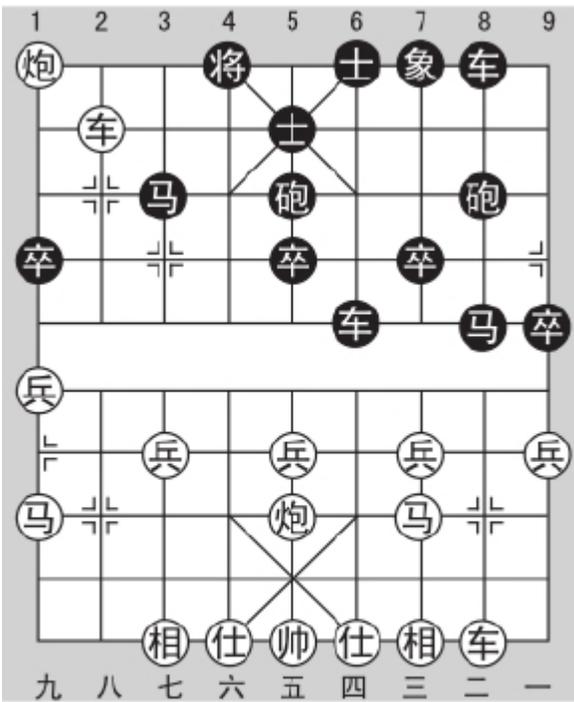


图 147

沉底炮是指炮在側翼底線，同時需要其他棋子配合能發起攻勢，通常對方有正補士象和背補士像兩種著法。

如圖1 4 7所示由列炮局演變而成，紅左炮沉底，黑正補士露出主將，紅方一般考慮先車二平一減緩對方的攻勢。此時紅方子力佔優，決戰條件已經成熟，因此決定破釜沉舟，棄車取勢。

1.炮五平六 砲8進7

2.馬九進八 車6進3

另有兩種變化：（甲）車6平2，馬八進六，將4平5，車八進一，士5退4，車八平六，將5進1，車六退一，將5退1，馬六進七，車2退2，車六進一殺。（乙）將4平5，車八進一，士5退4，車八退四，士4進5，車八平四，馬8進7，車四平七，士5進4，馬八進七，砲5平7，

馬七進九，將5進1，馬九進七，將5平6，炮六平四，車8進4，車七平四，將6平5，炮四平八，將5平4，炮八進六，將4退1，車四進四殺。

3.馬八進六 車6平4

如改士5進4，馬六進七，將4平5，馬七進八殺。

4.馬六進七 將4平5

5.車八進一 士5退4

6.車八平六

如圖1 4 8所示是黑方背補士象的情況，紅方借助沉底炮威力，配合其他子力造殺。

1.車八平五 將5平6

被迫出將，如改馬3退5，車六進五殺。

2.車五進一 將6進1

3.車六進四 馬3退5

如改升將或支士，紅車五平四殺。

4.車五平四 將6退1

5.車六進一 將6進1

6.車六進四

棄車成殺，紅方勝。

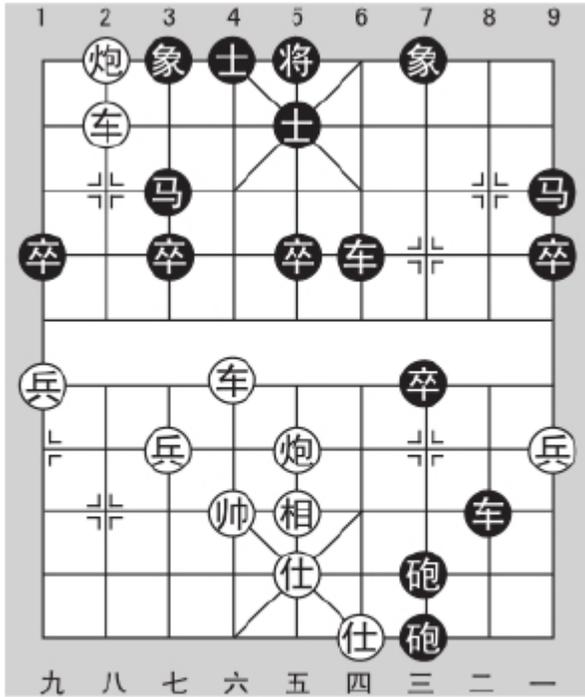


图 148

第三節 卧槽馬

卧槽馬是指馬跳到對方左或右象前一格的位置，再運用其他子力趁勢攻擊，造成殺局。

如圖1 4 9所示由順炮局演變而成，紅馬已跳到卧槽位置，迫使黑將離位，紅方趁勢造殺。

如果紅方直走車六進一棄車破士，黑不敢吃，改而走將6進1，這樣雖然紅方佔優，但取勝較慢，速勝的方法是：

1.炮八進六 砲6退1

另有兩種變化：（1）車1平2，車六進一，士5退4，車四進三殺。（2）將6進1，車六退三，士5進4，車四進三，將6平5，帥五平四，將5平4，車四進一，士4進5，炮七平，將4退1，車六進二，將4平5，車四進一殺。

2.車六平五

出此著法，奠定勝局。

2..... 士4進5

3.車四進四 將6平5

4.車四退四 將5平4

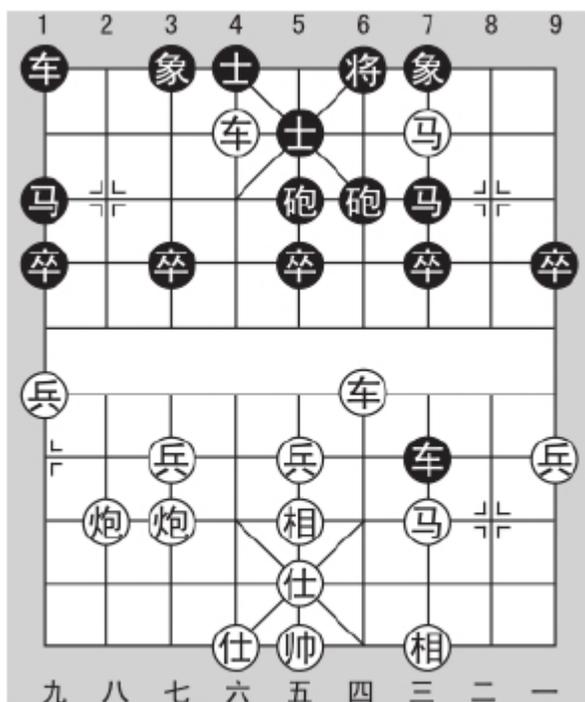


图 149

5.車四平六 砲5平4

6.車六進三 士5進4

7.炮七平六 士4退5

8.炮八退七 將4進1

9.炮八平六

棄雙車造殺，紅方勝。

如圖150所示是臥槽馬被蹩腿的情況，紅方可借助臥槽馬的牽製造殺。

1.車二進九 士5退6

2.車二平四

紅方棄車攻破黑方防線，如改馬三退一，砲6平7，則難以速勝。

2..... 將5平6

3.車六進九 砲5退2

4.炮三平四 砲6平5

5.車六平五 將6進1

6.炮四退六 砲5進1

如改車5平7，仕五進四。又如改將6進1，後馬進四，車5平6，仕五進四，砲5進5，馬四進三，也可取勝。

7.後馬進四 砲5平6

8.馬四進三 砲6平7

9.後馬退四 砲7平6

10.馬四進五 砲6平5

11.馬三退四 車5平6

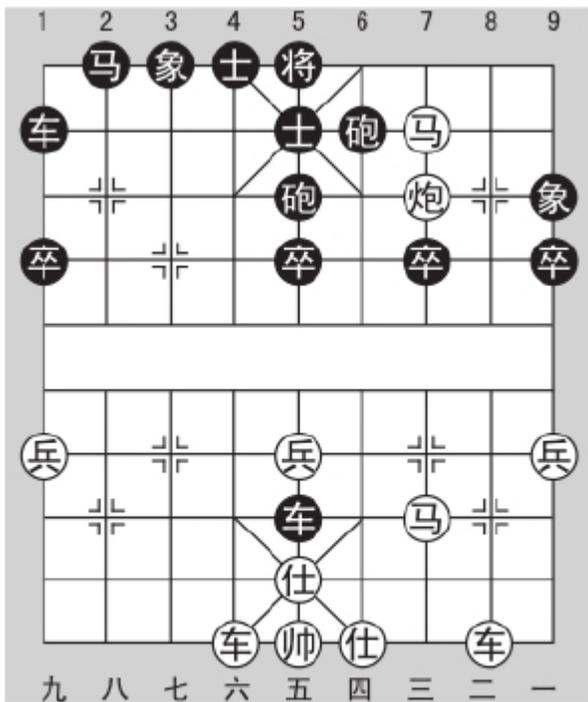


图 150

12. 馬四進二

紅方勝。第2回合黑方如不吃車而改升將，同樣難逃敗局。試演如下：將5進1，馬三進一，至此有兩種變化：（1）砲6平9，炮三進一，車1進1，炮三平二，車5平7，馬一退三殺。（2）砲6平8，車四平二，砲8平7，車二平六，砲7平8，車六平二，砲8平7，車二平七，砲7平8，車七平二，砲8平7，車二平八，砲7平8，車八平二，砲8平7，車二退五，車7平2，車六進二，將5進1，車二進四殺。

第四節 釣魚馬

釣魚馬是指將馬跳到對方象前兩格（與將或帥形成天字對角）的位置，控制對方九宮內的棋子，然後借馬之力，用車或兵將死對方。

如圖1 5 1所示紅七路馬就處於釣魚馬位置，輪到紅方走。

1.車四進六

借助釣魚馬的牽制，紅車在對方腹地發起攻勢，黑方如走士5進6吃車則紅車六進一成殺。黑雙車雖在兩翼攻勢強大，卻差一步棋才能成殺，結果紅方快一步取勝。

1..... 車3進2

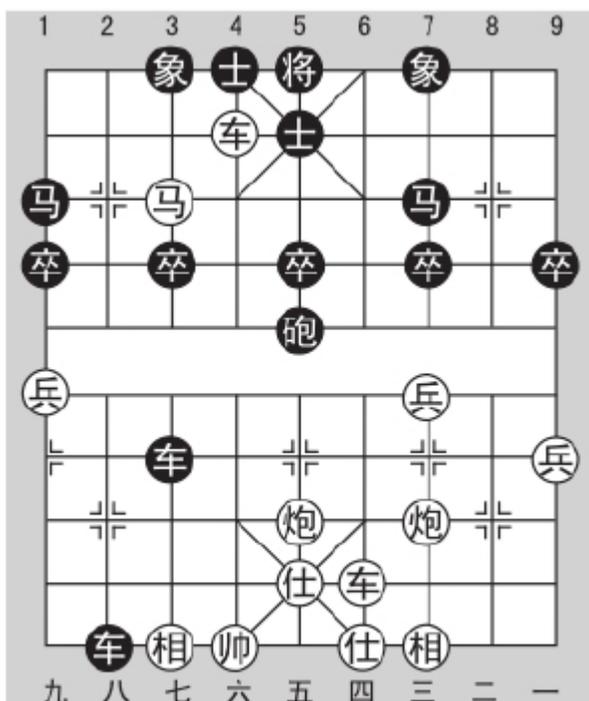


图 151

如改車3平5擋炮，則炮五進三，車5退2，車四平三，象7進5，車三平二，車5平6，車二進二，車6退4，車二退一，車6進6，馬七進五，士4進5，車六平五，將5平6，車二進一殺。

2.炮五進四 士5進4

只有支士一著，如改士5進6或象7進5，紅方車六進一成殺。

3.車四進五 將5平6

4.車六平四 將6進1

5.馬七進六 將6退1

6.車五平四 將6平5

7.馬六退五 士4退5

8.馬五進七

紅方先以釣魚馬牽制對方，再用臥槽馬成殺。

如圖1 5 2所示紅先，雙方均勢，如果紅方只用臥槽馬攻殺，如走馬六進八，前車平6，馬八進七，將5平6，紅方則難以入局。但若採用釣魚馬，則會找到獲勝機會。

1.車六進三 將5平4

2.馬六進七

應釣魚馬叫將，如改車五進三，前車退4，車五退二，後車進1，紅方無計可施，少車而敗。

2..... 將4進1

如改將4平5，車五進三，將5平6，車五進一，將6進1，馬

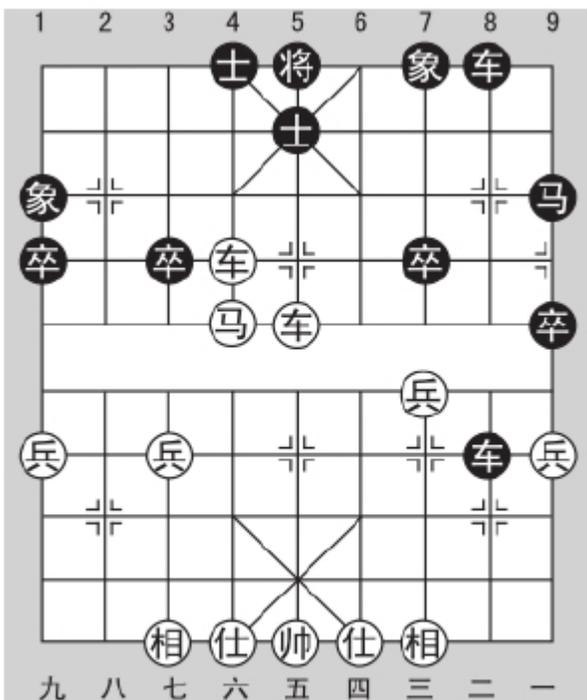


图 152

七退五，將6進1，馬五進六，將6退1，車五平四殺。

3.車五進三 將4進1

4.馬七進六 象1退3

5.馬六退四 後車進1

6.車五退二 後車平6

7.車五平六殺。

第五節 掛角馬

掛角馬是指馬跳到對方九宮的任一個士角位置，透過叫將威脅對方將（帥）。如圖1 5 3所示由順炮局演成，輪到紅方走。

1.車四進七

暗伏車六進一，士5退4，馬八退六成掛角馬的殺局。

1..... 車1進1

另有兩種變化：（1）砲5進4，炮五平六，車1進1，車六進一，士5退4，馬八退六，車1平4，車四平六，士6進5，車六進一殺。
 （2）砲5平3，炮八平七，車1進1，炮七進五，馬7進6，炮五進四，馬6退5，車六殺一。

2.車六進一 士5退4

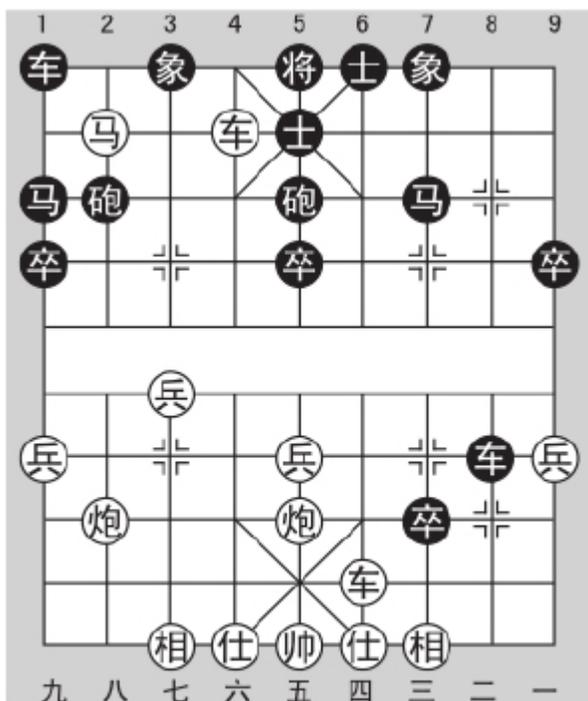


图 153

一，將5進1，炮八平五，將5平6，車六進一，士6退5，前炮平四，將6進1，炮五平四成殺。

2.車六平八 卒9進1

黑方沒什麼棋可走，如改馬4進3，車八平七，將5平4，車七平六（妙著，至此黑如吃車，紅炮八平六再馬進六殺），將4平5，車六平八，象5退3，馬五進四，士5進6，炮五進一，將5進1，車八進一，將5進1，砲5進1，炮八平五，將5平4，車八退二，將4退1，車八平六殺。

3.車八進二 馬9進8

4.炮八平六 象5退3

解殺的著法，如改馬8進6，馬五進六，砲6平4，車八平六勝。

5.馬五進四 士5進6

6.炮五退一 馬4進3

如改將5進1，車八退一，將5進1，馬三進五，將5平4，馬五進六殺。

7.車八平七 將5進1

8.車七退一 將5退1

9.車七平六 馬8進6

10.炮六平五

紅方勝。

第六節 穿心車

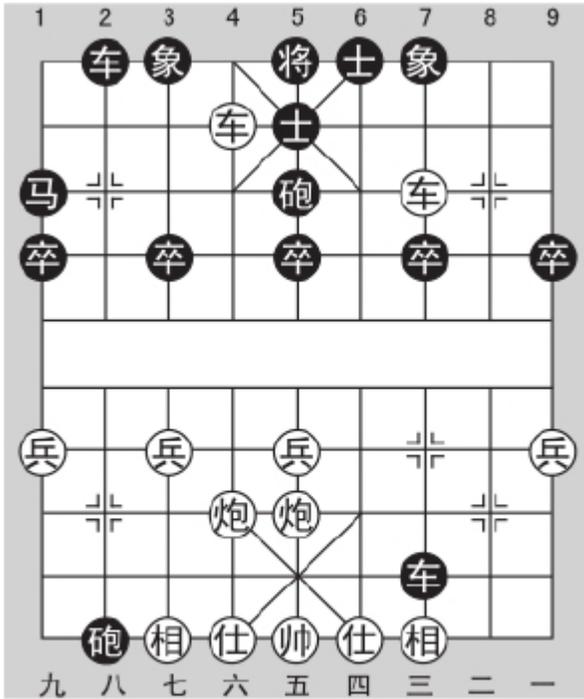


图 155

穿心車是把車置於對方九宮中心獻吃，造成殺勢的著法。如圖155所示，紅先：

1. 炮五進四 車7平6

紅炮打中卒後，暗伏如下殺法：車六平五（這步棋就是穿心車，黑如士6進5吃車則車三進二殺），將5平4，車五進一，將4進1，車三進一，砲5退1，車三平五，士6進5，炮五平六殺，黑平6路車撤回解殺。

黑如改走車2進4，車三進二，車2平6，車六平五，將5平4，車五進一，將4進1，車五退二，車7進1，車三退一，將4退1，炮五平六，車6平4，車五平六，將4平5，後炮平五，象3進5，車六平五，將5平4，車五平六條。

2. 車三進二 車6退7

如改車2進7，車三退二，砲2平4，炮六平二，車2平8，車三平五再進一殺。

3.車三退二 車2進2

4.炮六平二 車6平8

5.車六平五

運用穿心車，至此黑車吃則沉底炮悶宮，又黑支士則沉底車殺。

5..... 將5平4

6.車五平二 車2平4

7.車三進二 車4進7

8.帥五進一 車4退1

9.帥五進一 車4退2

10.車三平四 砲5退2

11.車二平五

紅方勝。

穿心車還有另一種攻殺著法，即棄車後從側面攻殺。如圖156所示，紅先：

1.車六平五 士6進5如改馬3退5，紅車四進一殺。

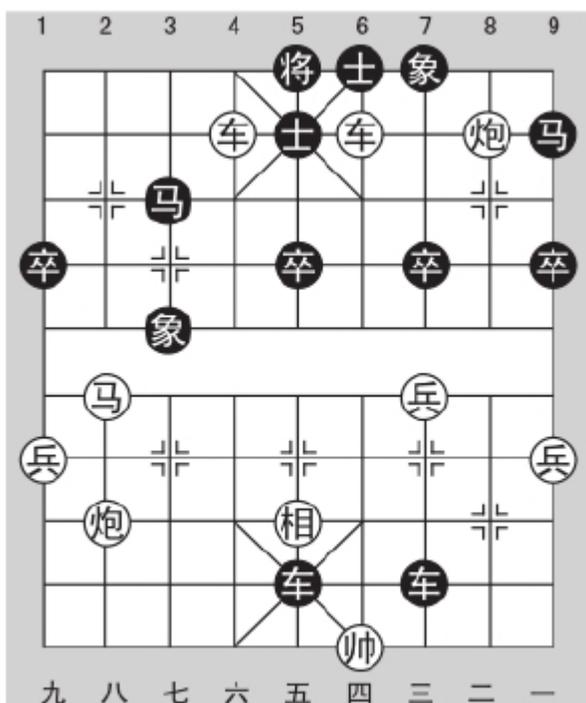


图 156

2.炮二進一 士5退6

如改象7進9，紅車四進一殺。

3.車四進一 將5進1

4.車四退一 將5進1

5.馬八進七 將5平4

6.炮八進五 馬3退2

如改馬3退4，紅車四平六殺。

7.車四退一 象7進5

8.馬七進八 將4退1

9.車四進一

紅方勝。

第七節 破象

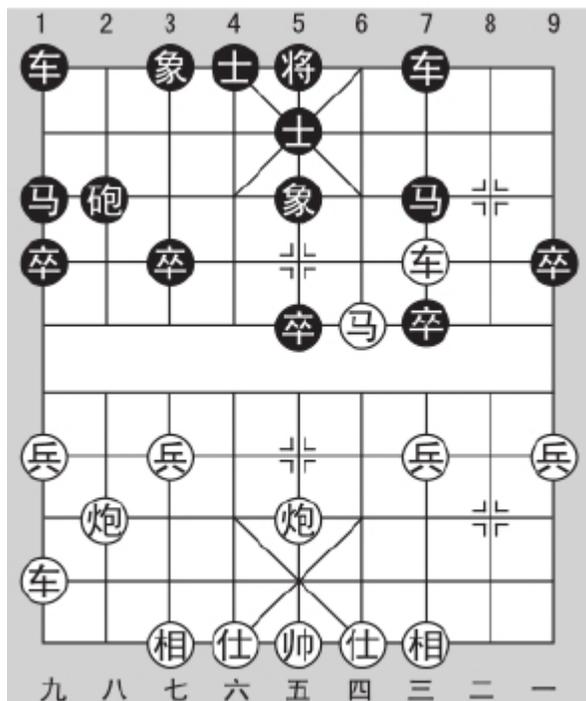


图 157

雙象連環築成九宮的第一道防線，常見的攻殺手段之一是破象入局。

如圖1 5 7所示是中炮對單提馬局演變而成，輪到紅方走，如果不採用破象手段，則一時難以攻下。

1.馬四進五 象3進5

不吃馬無好棋。如走炮2平4，車九平二，車1平2，馬五進三，車九平二，車1平2，馬五進三，車7進1，車二進八，車7退1，車二平

三，馬7退6，紅方多子佔優。

2.炮五進五 士5退6

另外還有兩種變化：（1）將5平6，車九平四，士5進6，炮八平四，將6平5，炮四平五，將5平6，前炮平九，士4進5，炮九平四，將6進1，炮五平四，將6進1，炮四平五殺。（2）士5進6，炮八平五，馬7退9，車三平五，砲2進1，前炮退二，士4進5，車五進二，將5平6，車五退一，馬9進8，後炮平四，馬8進6，車五平四，將6平5，車四平五，將5平4，車九平六殺。

3.炮八平五 砲2進1

如改馬1退2，車三平五，馬2進4，前炮退二，士4進5，車五進二，將5平4，車五進一殺。

4.車三退一 馬1退3

5.車三平五 馬7進5

6.前炮平七 士4進5

7.車九平八 馬5退3

如改車1平2，車八進五，車2進3，炮五進四，紅方多子佔優。

8.車五平三 前馬進5

9.車三進四 車1進2，

10.車八平四 馬3進5

如改將5平4，炮五進六破士，黑方難以應對。

11.炮五平二 車1平4

12.車四平八 砲2退1

1 3.炮二進七 將5平4

1 4.車三退三

抽吃黑馬，紅方多子勝定。

第八節 破士

破士是最具殺傷力的攻殺手段之一，可使對方將（帥）暴露於我方攻擊火力之下。如圖1 5 8所示是順炮局演變而成，輪到紅方走：

1.炮六進七 士5退4如不吃炮改走馬1退2，炮八進五，至此有兩種變化：（1）車7進1，炮八平三，車7平8，炮六平三，砲5進4，車四進二，砲5退1，車四進三，車8退1，車四平五，車8平5，仕六進五，車5平4，車五退二，車4退5，前炮平一，將5平6，車五平二，車4進1，車二退一，將6進1，炮一退二殺。（2）馬7退9，車四進七，士5退4，仕四進五，砲5平8，炮八平五，車1進2，車六平五殺。

2.車六平三 士4進5

設法彌補左翼空當，如改車7進1，車三進一，將5進1，車

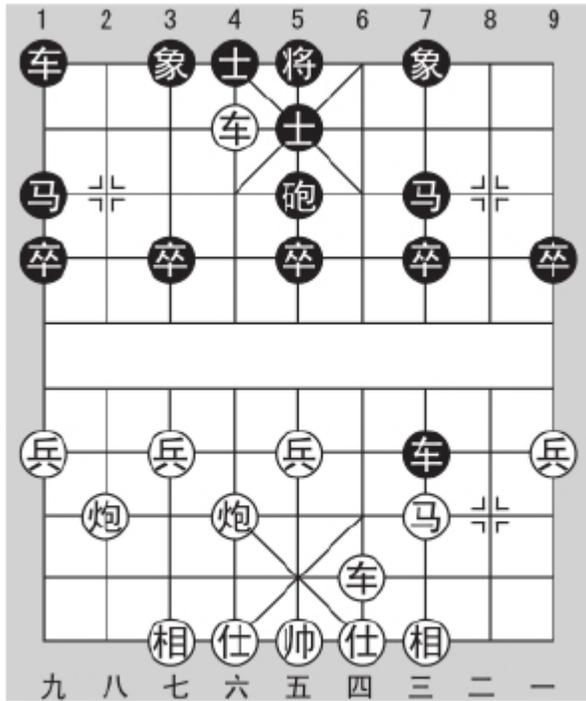


图 158

三退一，將5退1，車四進七，士4進5，車三退一，將5平4，車四平五，車7平5，仕四進五，黑方無計可施，紅車沉底即勝。

3.車三退一 砲5平6

退炮守底線是十分必要的，如改將5平4，車四進七，車1進1，車三進二，將4進1，車四平五，將4平5，車三退一，將5退1，炮八進七殺。

4.車三進二 砲6退2

5.車四進七 車7進1

6.車三退一 士5退4

如改車1進1，炮八進七，象3進5，炮八平四，車7平8，炮四平一，黑方難以應對。

7.相三進五 車7退3

8.車四平六 馬1退2

9.車三退一 車1進2

10.炮八進五 士4進5

11.車三平五 馬2進3

12.車五進一 馬3退5

13.炮八進二

這盤棋紅方取勝關鍵是棄炮破士，形成多種殺勢，黑方難以抵擋。

第五章 中局戰術

中局，是對弈中的進攻階段，相對於開局和殘局，中局顯得雜亂無章，大量戰例表明，局勢的優勢都在中局產生，由此可見中局在象棋對弈中所處的重要地位。

但是，由於中局階段雙方對殺激烈，所以棋手們應該熟練掌握運子、兌子、殺子、棄子等一系列技巧。下面我們來逐一瞭解一下。

第一節 運子戰術

運子是把子力調動到有利位置上去，控制策略要點要道，從而威脅對方，造成自己的優勢。

如圖1 5 9所示是由順炮開局演成，輪到紅方走。此時紅車已壓住黑馬，但攻擊力不夠，如再運炮至右翼助攻，就將對黑方構成極大威脅。

1.炮八平三 馬7退9

2.炮五平二

通常認為擊退黑馬，便可以中路進攻，例如走炮五進四，士4進5，這樣紅方雖佔優勢但不大。現在卸中炮一著棋甚為巧妙，借退炮打死黑車的威脅，運子至右翼配合三路車炮聯攻。

2..... 車3平2

3.炮二進六

運炮塞象眼，恰到好處，黑方很難應付。

3..... 士6進5

4.炮三進五 將5平6

5.車三進二

再炮二進一殺，黑無可挽救。回顧第2回合，黑如改砲5平4既防死車又可聯象，似較好些。紅車三進二，馬9進7，炮二退一，砲4進6，車三退一，象3進5，炮三進五，象5退7，炮二平六，車3平4，車三平七，紅得子優。

如圖1 6 0所示是屏風馬對中炮開局演成，輪到紅方走。因左馬暫時難出，具有攻擊力的主要是雙車炮。這就要求善於運用此三子配合起來，構成強大的殺勢，並利用黑雙車位位置偏僻來不及防守二突破之。

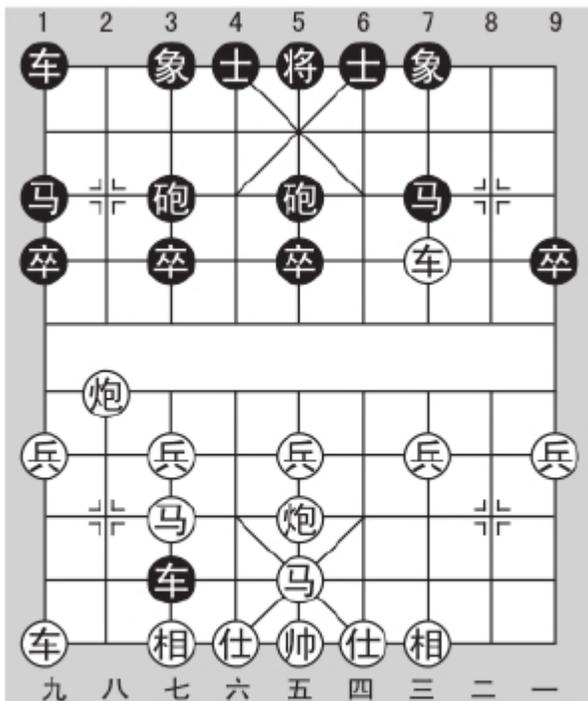


图 159

1.車六進八 馬2進1

避免紅車六平八壓死，故跳邊馬是正常著法。

2.車二退三 卒5進1

無其他好棋。如改士4進5，炮一平五，砲3平2，帥五平六，砲2退2，車六平五，士6進5，車二進三殺。

3.車二平六 士6進5

4.炮一平五

紅雙車配合默契，擰成一股勁。

4..... 將5平6

5.炮五進二 車1平2

6.前車進一 將6進1

7.炮五平九

紅大佔優勢，勝定。

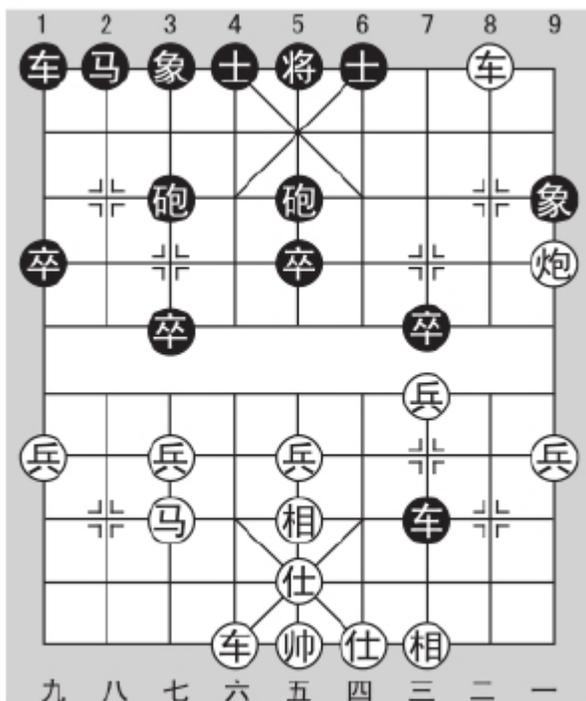


图 160

第二節 兌子戰術

為了達到爭先、取勢、謀和或成殺等作戰目的，進行雙方價值相等的子力交換，稱為「兌子戰術」。兌子戰術是實戰中最基本的手段。

如圖1 6 1所示是由列炮開局演變而成，紅左馬被黑車壓住動彈不得，右車又被黑砲攔住難以施展，故紅方形勢暫時不利。下面透過兌

子使形勢發生有利於紅方的變化：

1.炮五退一 砲8退4

如改砲8退2，炮五進五，馬3進5，車一平八，馬5進4，炮七平五，紅得子。現在黑退巡河砲，紅不能擺中炮墊將，因黑有砲8平1打車手段。

2.炮五進五 馬3進5

如改砲5進4，炮五退二，車2平9，馬三退一，紅有空頭炮，黑更難走。

3.車一平八 馬5進4

4.相七進五 馬4進3

5.車八進四 砲8平7

6.馬八進七 砲7進3

7.馬七退五 砲7進1

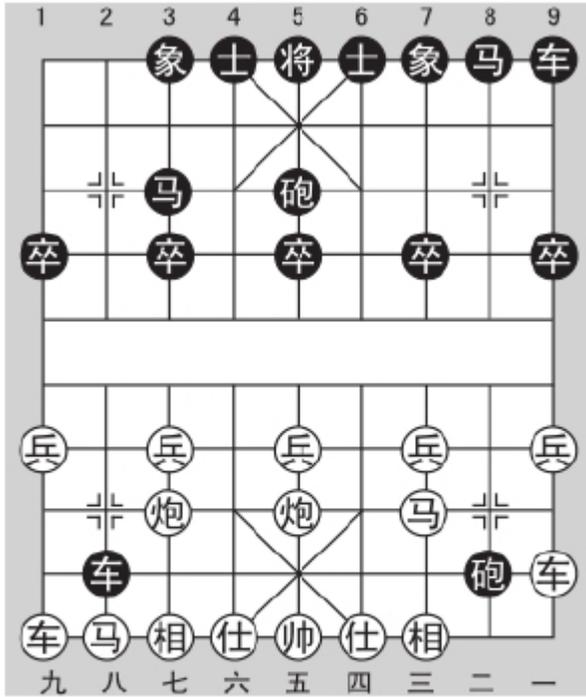


图 161

8.車八平二 砲7平6

防止紅車二退四捉死炮。

9.車二進三 砲5進5

10.馬五退七

紅續走車九進一或進二捉炮，黑難應付。從子力上看黑方用一車換雙炮，並不吃虧，但形勢發生很大變化，至此紅方顯然處於優勢。

第三節 殺子戰術

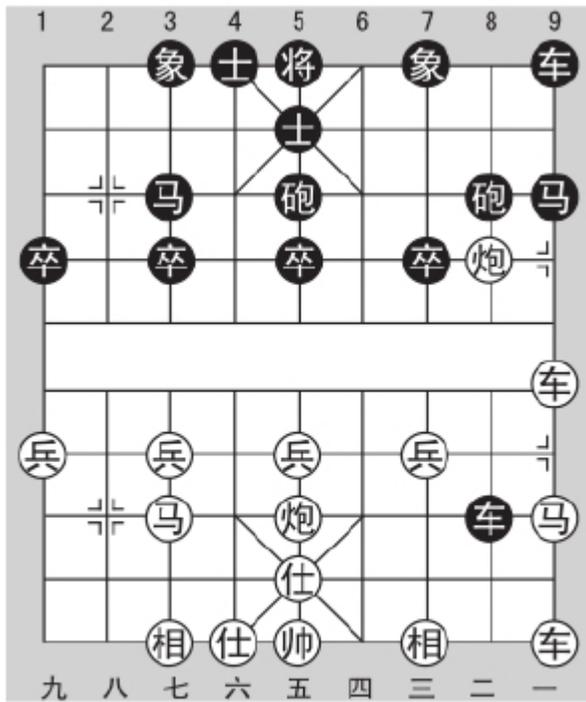


图 162

子力是進行棋戰的物質力量，如果能獲取對方的強子（指車、馬、炮等），使雙方力量對比有利於自己，也就是謀取對方子力的戰術。

如圖1 6 2所示是由順炮開局演變而成，黑車正捉炮，紅如炮二平五打卒，則馬3進5，炮五進四，車8平3，黑方得一馬佔優。實際上，紅方已暗伏妙手，不但不會失子，而且能得車，著法如下：

1.馬一進二 車8退2

紅炮打車，黑車無別路選擇，只能吃馬。

2.炮二平一 車8平9

3.炮一進三 士5退6

4.車一進四

紅方先棄馬，結果卻得車，戰術很巧妙。一般來說，謀子的方式很多，有圍困得子，閃將得子，捉雙得子，借勢得子等。在謀子時要注意與形式的關係，如果因得子而陷入被動甚至劣勢，那是得不償失的。

第四節 棄子戰術

棄子就是放棄對己方子力的保護，目的是換來形式上的優越，以局部犧牲取得全局的勝利。在棋戰中，棄子取勢、棄子入局都是常用的重要戰術。

如圖1 6 3所示是順炮開局演成，輪到紅方走。左翼車馬已控制黑將的咽喉，如果沒有其他子力支援，則難成勢。為了造成殺局，必要時還需棄子。

1.炮四三平 象7進9

如改馬7進6，炮五進四，馬1退3，帥五平六，砲3

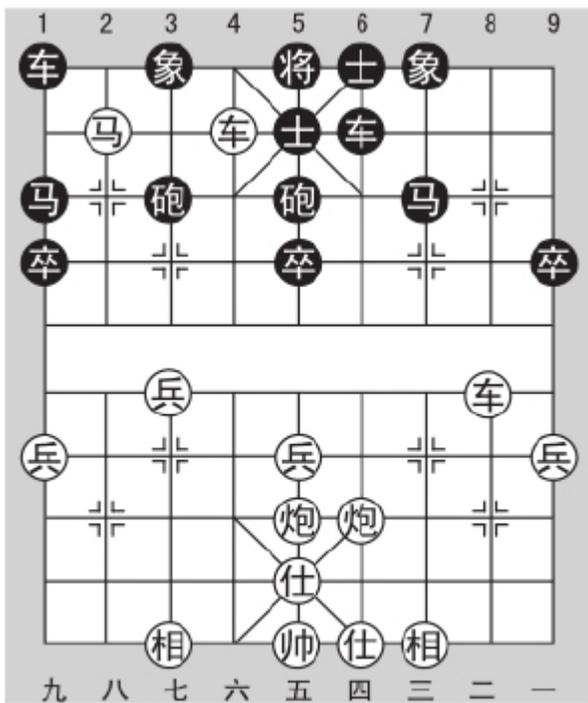


图 163

平4，車六退一，馬6退4，炮三平六，馬4進2，車二平六，馬2退4，後車進二，馬3進4，車六進二亦紅勝。

2.車二進四 車6平8

紅棄車妙極，黑只能吃車，如改車6進2，車六進一，士5退4，馬八退六殺。

3.炮五進四 馬1退3

先解一步殺，如改馬7進5，炮三進七悶宮殺。

4.帥五平六 砲3平4

5.車六退一 馬3進4

6.車六進二

紅勝。

如圖1 6 4所示也是順炮開局演成，紅方已佔優勢，但欲快速取勝還需施展棄子戰術。

1.車三進三 馬9退7

紅棄車啃象出人意外，由此入局。黑如不吃車，另有兩種變化：
 (甲) 砲4進7，馬六進七，車2平3，帥五平六，車6退4，車六進一殺。
 (乙) 車6退5，車六平五，將5平4，馬六進五，象3進5，炮七平六，砲4平3，炮五平六殺。

2.馬六進五 車6退5

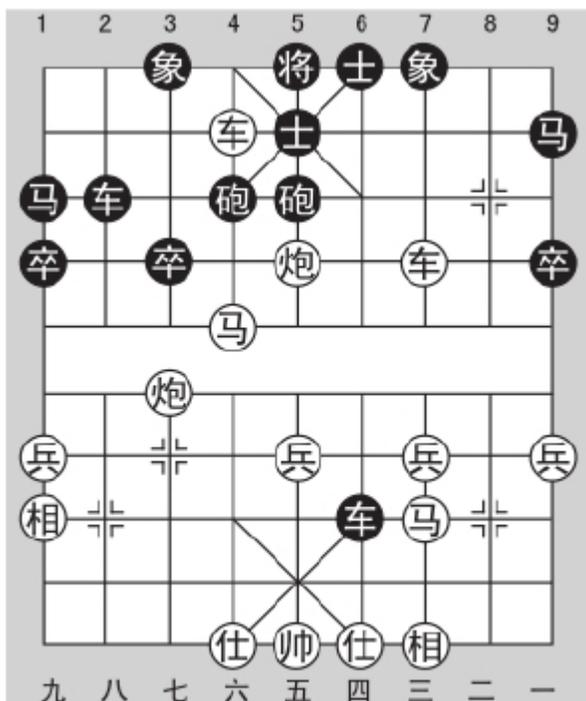


图 164

如改馬7進6，炮七平二，砲4進2，炮二進五，馬6進7，馬五進三殺。

3.炮七平六 砲4進7

4.車六進一 將5平4

紅再次棄車更妙，黑如砲4退9吃則馬五進七殺。

5.炮五平六 將4平5

6.馬五進七

紅勝。

第五節 牽制戰術

利用將、車、炮遠處威懾對方棋子，牽制對方棋子，使其不能自由活動，然後逐步擴大優勢，等待時機進行決戰。

如圖1 6 5所示紅先，雙方子力相等。但紅炮打中卒後，借當頭炮威力造殺，迫使黑車回防而受到牽制，紅乘勢追擊，奪取最後勝利。著法如下：

1.炮五進四 士4進5不能支左士，因紅有車七平八悶宮叫殺得車。

2.車七平九 車2退7

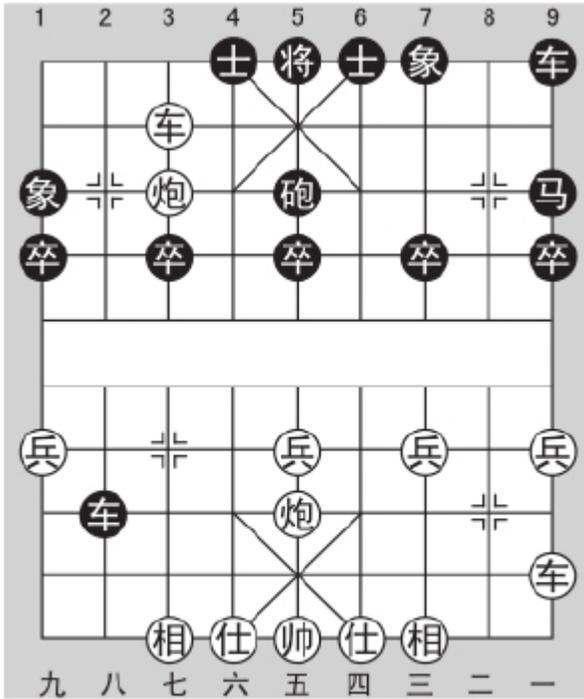


图 165

另有兩種變化：（甲）車2平4，車一平八，車4退7，以下著法雷同。此著黑不退車的話，紅有車八進八，車4退進7，車九進一勝定。（乙）將5平4，車一平六，砲5平4，車九進一，將4進1，車六進五，車9平8，車六平七，車2退6，炮五平六，砲4平5，相七進五，車8進4，炮六退四，車8平2，車七平六，砲5平4，炮七平一，象7進9，車九退二必得炮勝定。

3.車一平八 車2平4

4.炮七平八

此時黑4路車受牽制，不敢隨便行動，例如走車4進3，車九進一，車4退3，炮八進二，車4進3，炮八平四，車4退3，炮四平六勝定。另外黑亦不宜走車4平2，因此紅炮八平一欺車得子。

4..... 車9平8

5.炮八進二 車4進3

6.炮八平九 車4平5

7.車八進八 士5退4

8.車九平五

至此無論黑士6進5或將5進1，紅都走車八退一殺。

第六節 封鎖戰術

封鎖是控制對方某些子力活動範圍，使之難以發揮作用，然後進一步擴大優勢取勝。

如圖1 6 6所示紅先，六路車封住黑方將門，利用這一優勢可以不顧右馬被捉，而棄馬造殺。

1.車六進七

封壓黑炮，棄子有膽識。

1..... 車7進1

2.相七進五 車7退1

3.車九平六 砲4進9

4.帥五平六 車7平5

5.車六進一

紅勝。其中第1回合黑如不吃馬，另有兩種變化：(甲)車1平2，相七進五，馬1退3，炮八進六，馬3進4，車六退二，車2進1，車

九平六，砲4進1，前車進二，車2平4，車六進八，車7平6，帥五平六勝定。(乙)馬1退2，炮八進六，車7平6，兵五進一，車1進1，相七進五，車6退3，兵五進一，卒9進1，車九平七，象7進9，兵七進一，卒3進1，車七進五再吃底象勝定。

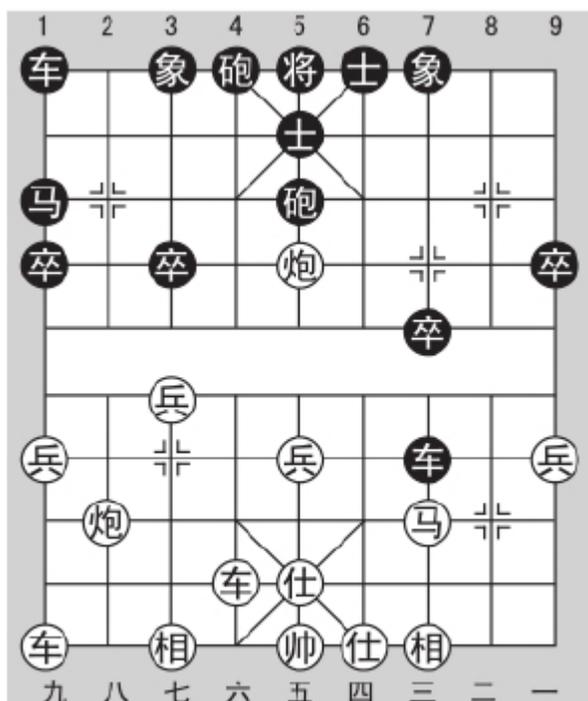


图 166

這局棋最後利用紅車封鎖黑將門造殺，是常用的戰術。

如圖1 6 7所示紅先，左翼子力尚未開展，但右翼子力十分強勁，可對黑方構成封鎖性攻勢。

1.馬三進四 車8平9

2.炮八平三

紅馬塞象眼，炮瞄底象，是一種典型功法，至此把黑左車封鎖住。

2..... 車4進6

3.馬八進七 車4平3

如改砲2退1，炮二平五，將5平4，馬四退二，車9平8，炮三進七，將4進1，車九平八，炮2平1，車八進八，將4進1，炮五平七，砲6平3，車八退一，紅得子大優。

4.車九平八 砲2平1

5.車八進七 馬3退4

這兩個回合，如黑車3進1吃馬，紅相三進五打車後必吃回一子，亦屬紅優。

6.車八進二 象5進3

7.炮二平九 象3退1

8.馬四進三 車9平8

9.炮三進七 車8平7

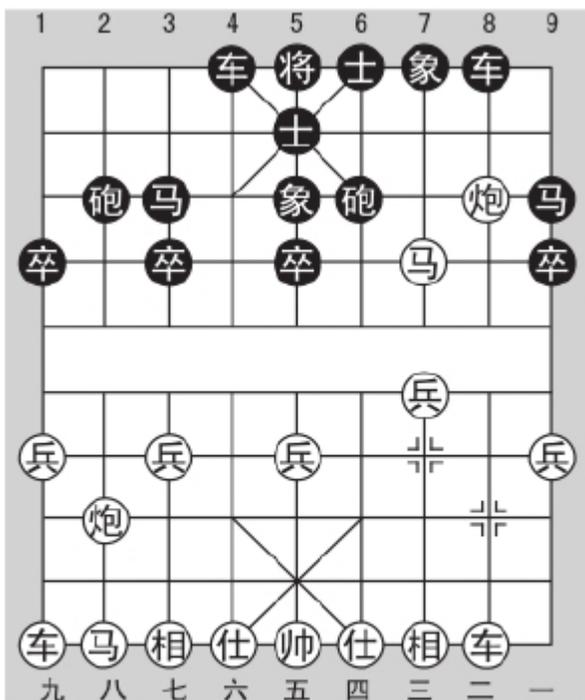


图 167

10.馬二進三 車3進1

11.馬三退四 士5進6

12.車二進七

捉死黑邊馬，紅進入優勢殘局，勝定。

第七節 夾擊戰術

夾擊主要是指攻殺時，子力從兩個不同方向聯合夾擊對方，加快入局。

如圖1 6 8所示是屏風馬對中炮演成的形勢，輪到紅方走，可以運用右翼車炮與左翼車炮配合。兩面夾攻。

1.炮八進六 砲3退1

解殺之著。如改將6平5，車二進九，車6退6，車二平三得車，亦紅優。

2.車六進九 將6進1

3.車二進八 將6進1

4.炮一退二 馬7進8

5.車六平四 士5退6

6.車二退一 馬8退7

7.車二平三

4.車八平五 將5平6

5.車五進一 將6進1

6.車五平四 殺

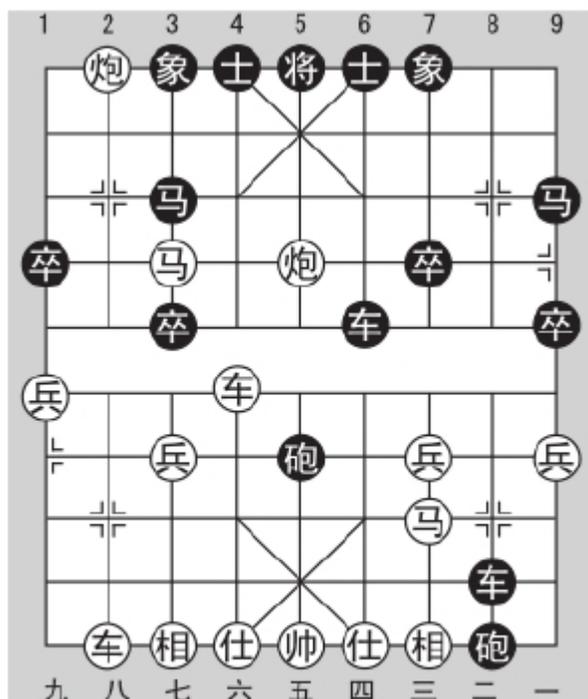


图 169

第八節 破殺戰術

在進攻過程中遇到對方子力築成的防線，通常採用破殺戰術。例如破士、破象，使對方主將暴露在我方火力下，便於攻擊。

如圖1 7 0所示紅先，此時條件成熟，可以飛炮砸士，突破黑方防線。

1.炮八平五 砲4平5

另有兩種走法：（甲）士4進5，車四平五，馬7退5，車六進一殺。（乙）砲4平3，炮六進五，士4進5，炮六平五，士5進4，車四平五，將5平6，車六進一殺。

2.炮六進七 車2進4

3.炮五退二 砲5平2

4.車六平五 將5平4

5.車五平六 將4平5

6.車四平五 將5平6

7.車六進一

紅勝，殺法乾脆俐落。

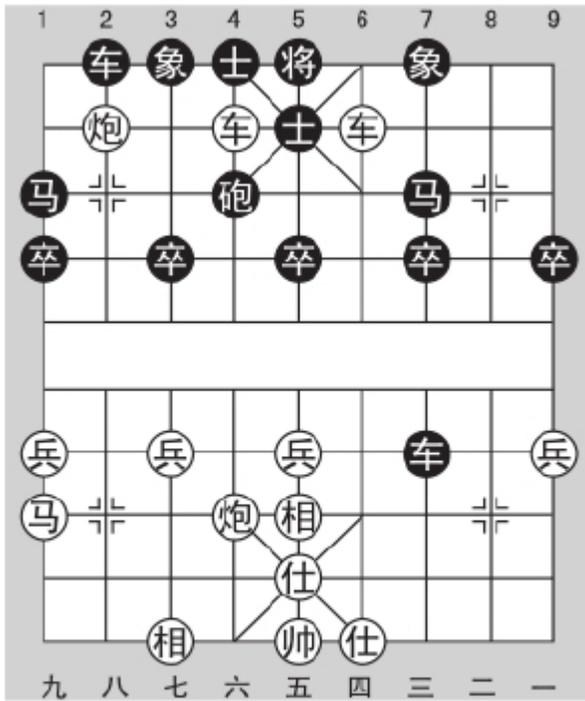


图 170

如圖1 7 1所示紅先，初看車炮被牽制，馬也不能臥槽，似乎一時難以攻入。但還是有妙著取勝：

- 1.炮三進五 車9平6
- 2.炮七進五 象5退3
- 3.車五進二 士4進5
- 4.馬四進六 將5平4
- 5.炮三平六

棄雙車，破士象，終以馬後砲殺。

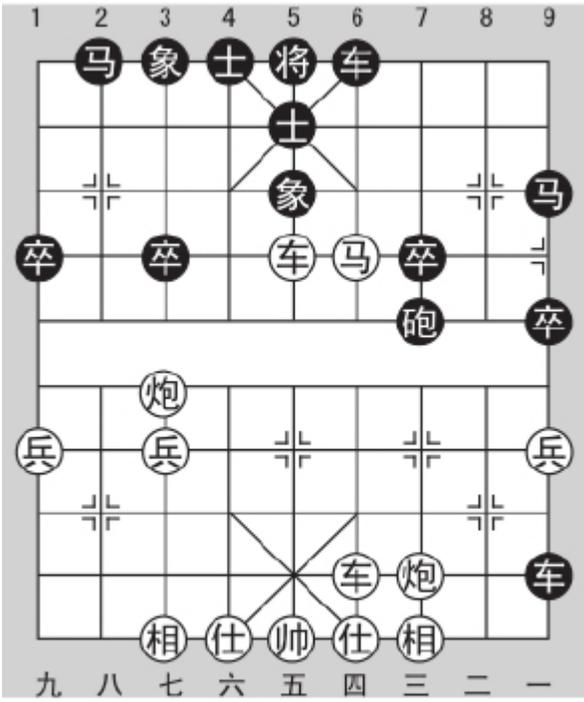


图 171

第六章 殘局

第一節 殘局概述

殘局是對弈雙方的決戰階段，殘局一般分為實用殘局和江湖殘局兩種。學習殘局可以瞭解在何種情況下簡化局勢，謀取勝利或和棋。如何結合對中局戰後雙方局勢的判斷，審時度勢地決定自己決戰階段的行棋方針，以謀取勝利，正是殘局階段棋手必須掌握的問題。

殘局階段的行棋原則大致可歸結為以下三點。

1. 本方占據優勢，要避免「例和」，保持現有的優勢，取得勝利。
2. 雙方勢均力敵，應該保平爭勝。
3. 本方處於劣勢，應該避免失誤，謀取和棋。

第二節 車類殘局

車類殘局是實戰對局中常見的殘局，下面介紹車類殘局典型的局面和定式。

一、單車勝將

單車可以不借助其他子力，逐步限制對方將（帥）活動範圍，困斃對方；也可以利用雙方將（帥）不允許白臉相對的規則，困斃對方。

如圖1 7 2所示，紅車先逼黑將於一線，再逼其於一角，至車五進一，黑將被困斃，紅方勝。

紅先：

車八平五 將5平4

車五進三 將4退1

車五進一

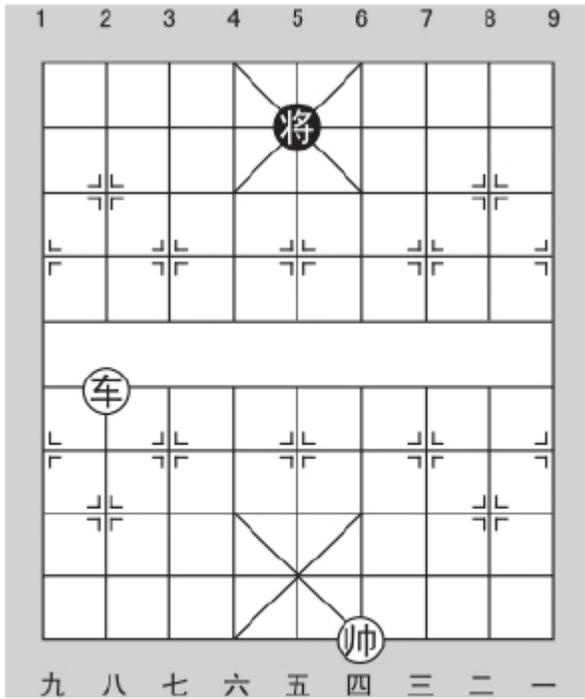


图 172

如圖1 7 3所示，紅車驅黑將出中線，本方帥占據中線，車五平六將軍，將4平5成「對面笑」，紅方勝。

紅先：

車二平五 將5平4

帥四平五 將4進1

車五平六

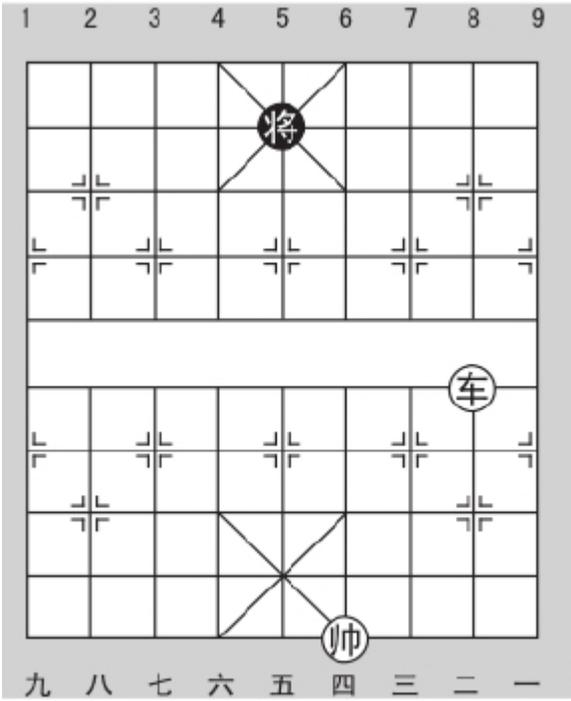


图 173

二、車勝單缺士

單車勝單缺士的取勝關鍵是本方將（帥）牽制對方中象，先吃士，後破象。

如圖174所示，至車四平三再破黑象，局勢將演變成車勝單將，紅方必勝。

紅先：

車五平二 象5退3

車二進二 象7進5

車二進一 士5退6

帥五平四 象3進1

車二平四 將5進1

帥四平五 象1進3

車四平九 將5平6

車九平五 象5進7

車五退四 象3退5

車五平四 將3退5

車五平四 將6平5

車四平三

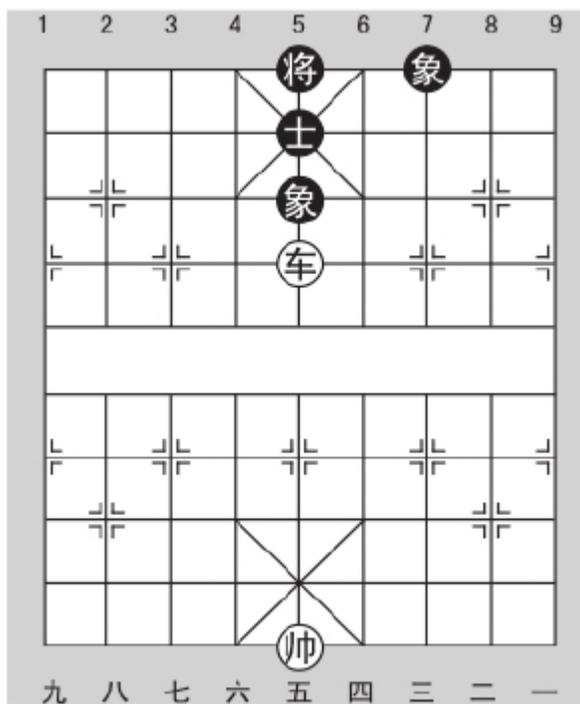


图 174

三、車勝單缺象

如圖1 7 5所示，車勝單缺象的取勝關鍵是先捉象，再和本方將（帥）配合破去雙士。

紅先：

車二進五 象5進3

車二平七 將5平6

車七退二 士5進6

車七平三 士4進5

車三進四 將6進1

帥五平四 士5進4

車三退一 將6退1

車三退一 士4退5

車三進二 將6進1

車三退一 將6退1

車三平五

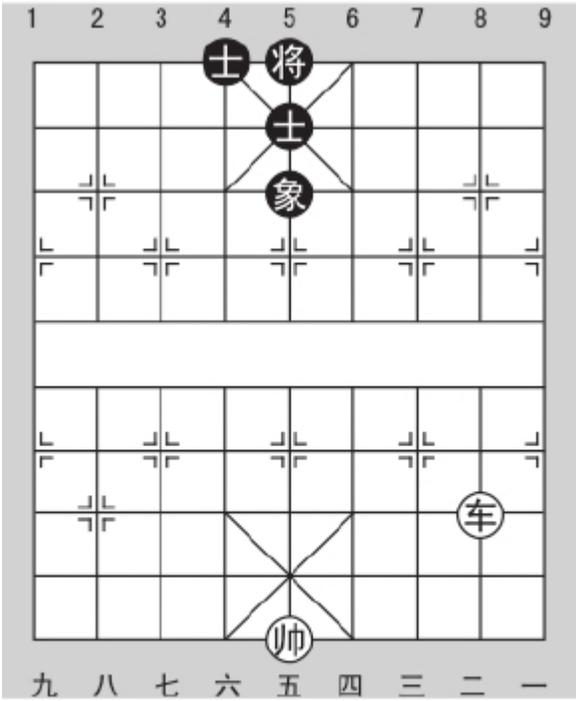


图 175

四、車勝馬雙士

車勝馬雙士的取勝關鍵是把馬逼至敵將（帥）無底士的一側，伺機破士。

如圖1 7 6所示，至士4進5，紅車緊逼黑方雙士和馬分處將的兩側，帥五平六，使黑馬不能移動，黑方只可送士，紅方勝局已定。

紅先：

帥六平五 將5平6

車二平四 將6平5

車四進三 馬4退3

車四平七 馬3進1

車七退一 將5平6
 帥五進一 將6平5
 帥五平四 士5退6
 車七平四 士6進5
 車四平一 士5退6
 車一進三 士4進5
 帥四平五 馬1進2
 車一退三 馬2退4
 車一平九 將5平4

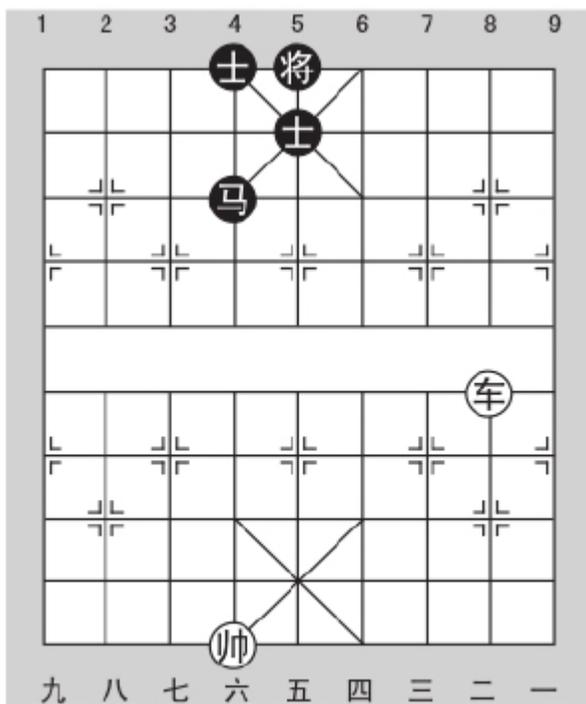


图 176

車九進三 將4進1

帥五平六 士5進6

車九平四 破士紅勝

五、車兵（卒）勝單車

車兵（卒）勝單車的取勝關鍵是把對方車逼離中線，或借助兵兌車，在兵不沉底線的情況下必勝。

如圖1 7 7所示，由於黑車受到牽制，紅兵順利過河，封死黑將的行動路線，然後借助帥用車將死對方。

紅先：

兵七進一 車4退1

兵七進一 車4進1

兵七進一 車4退1

兵七進一 車4退1

車五進五

如圖1 7 8所示，要領是先占領中線，兌車後，用兵困斃敵將。

紅先：

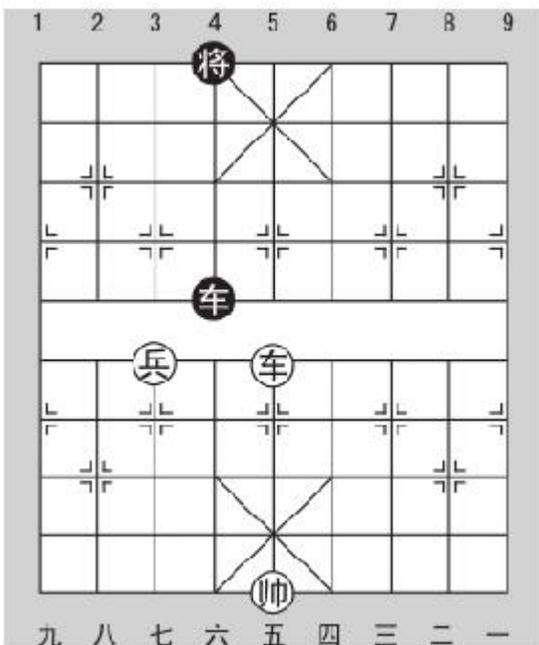


图 177

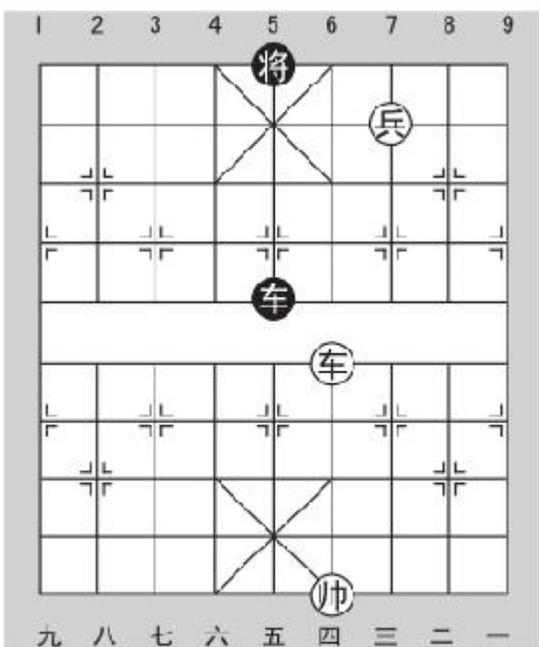


图 178

車四進五 將5進1

兵三平四 將5平4

車四平七 車5退1

車七退一 將4進1

車七平五 車5退2

兵四平五 將4平5

兵五平四 將5平4帥四平五 將4退1

兵四平五 將4退1

六、中車、炮勝單車

只要車占據中路，車炮必勝單車。

如圖1 7 9所示，紅車占據中路後，車炮配合，利用敵將（帥）做炮架，吃掉黑車，紅方勝局已定。

紅先：

車六平五 將5平6

帥六平五 車7平6

車五進三 將6進1

炮三平四 車6平7

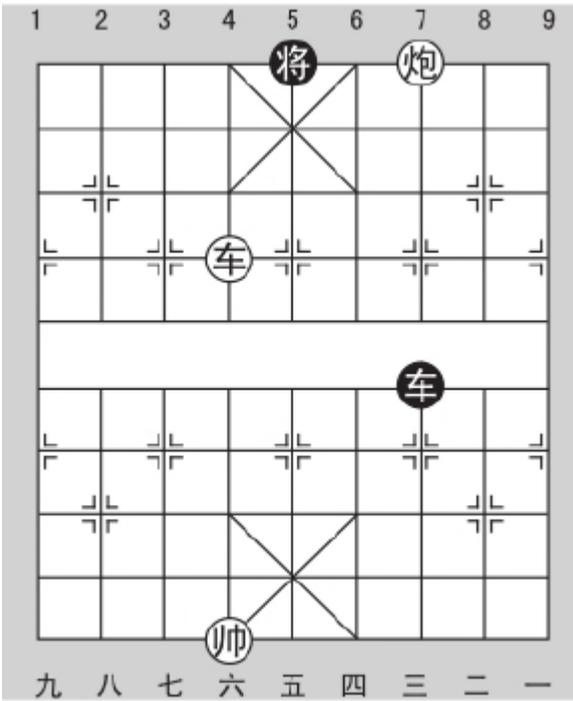


图 179

第三節 馬類殘局

一、單馬勝將

馬的控製麵較大，可以借此特點困斃敵將（帥）。

如圖1 8 0所示，紅方以馬控制黑將的行走路線，逐步把黑將逼入死角，黑將被困斃。

紅先：

馬三進四 將5進1

馬四進三 將5退1

帥四進一 將5平4

帥四平五 將4進1

馬三進四 將4進1

帥五進一

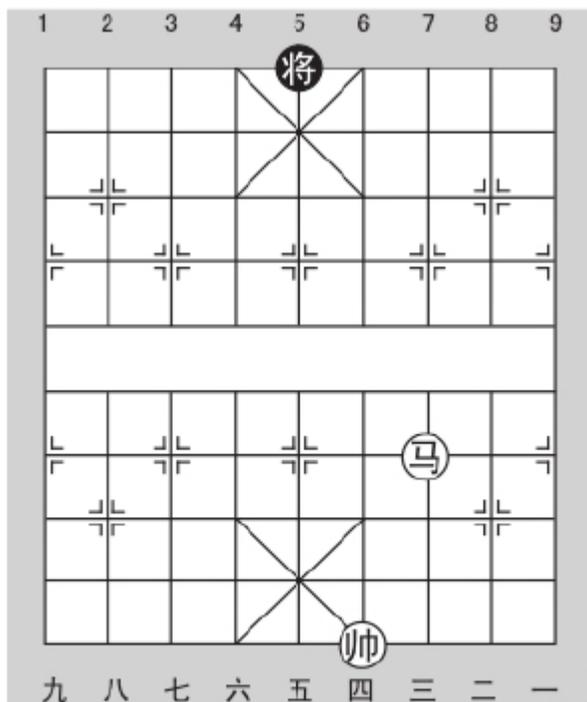


图 180

二、馬勝單士

因單馬能勝將，只需先吃掉士，即可穩勝。

如圖1 8 1所示，中馬捉士是這一類型的基本下法。紅先：

馬三進四 將4進1

馬四退五 將4退1

馬五進三 士5進6

馬三退四 士6退5

馬四進六 士5退6

馬六進八 士6進5

馬八進七 將4進1

馬七退五 將4退1

馬五退七 將4進1

馬七進八 將4進1

帥五進一

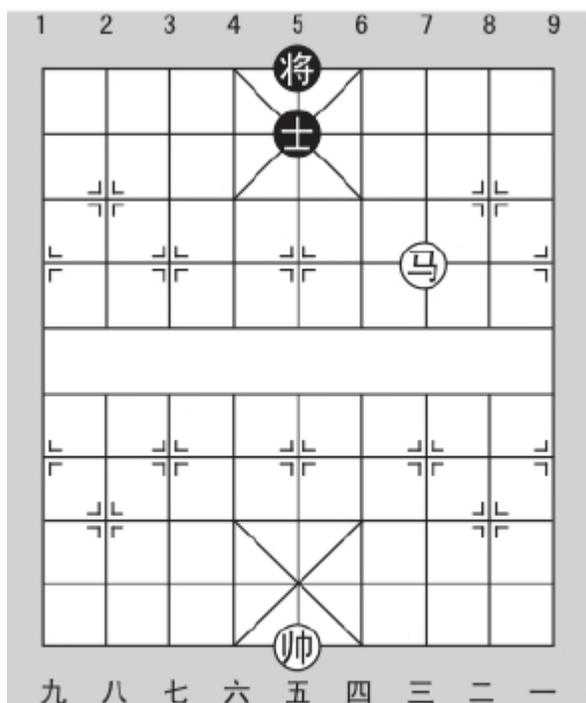


图 181

三、馬和單象

單象守和馬的要領，是把將和象分置於中線的兩側，不能使兩子同在馬眼上。

如圖1 8 2所示，黑方把象置於兩側後，互為閒著，單馬無法困斃紅將或吃掉黑象，雙方和棋。

紅先：

帥五進一 將4進1

馬四退五 象5退7

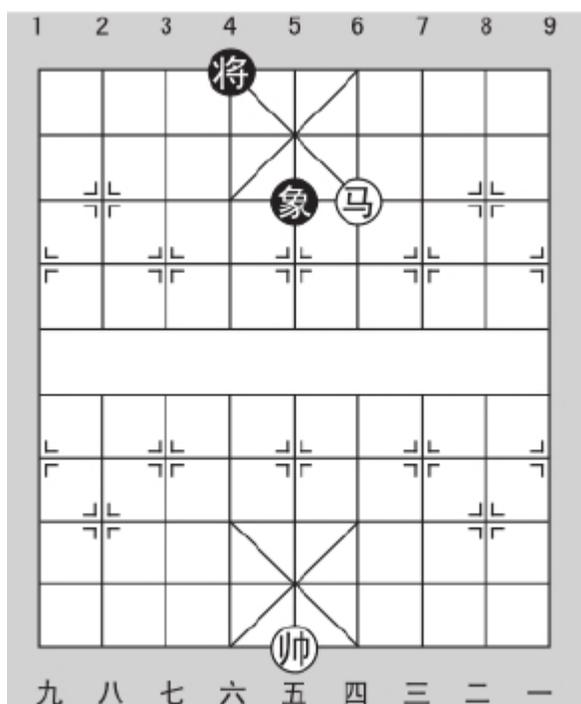


图 182

馬五進三 將4退1

馬三進四 將4進1

帥五進一 象7進9

馬四退二 將4退1

如圖1 8 3所示，如將象同側，單馬則有機可乘，紅馬先逼黑將離開中路，使其將象同側，由於這樣兩子距離較近，易同時陷入馬眼，至馬八進七，紅馬吃掉黑象，呈「單馬勝將」的例勝局面。

紅先：

馬五進六 將5平4

帥四平五 將4退1

馬六進八 象1進3

馬八退七

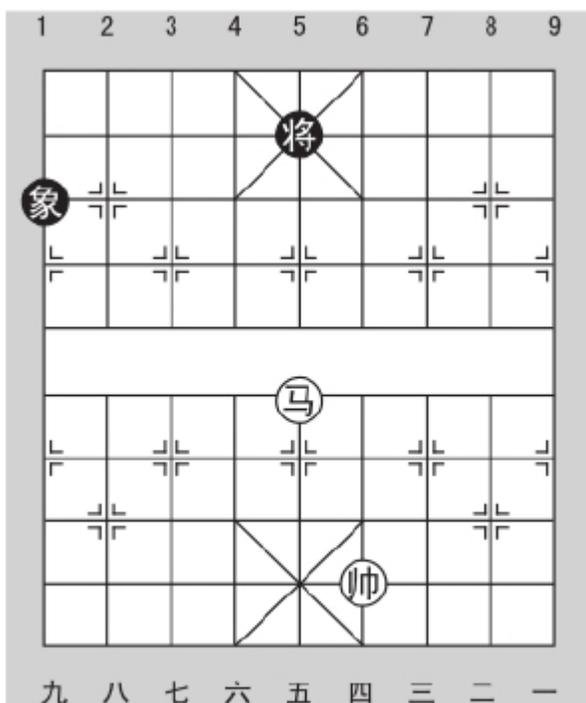


图 183

四、馬兵勝單馬

兵未到底，馬兵就可以勝單馬。

如圖184所示，紅方先以兵點花心，在帥的協助下把黑將控制在一角，運馬將軍，當敵馬蹙腿時，帥走閒著，黑方則無棋可走。

紅先：

馬二進四 馬3退5

馬四退五 馬5進4

馬五進六 馬4退3

馬六退七 馬3進4

馬七進八 馬4退3

帥五進一

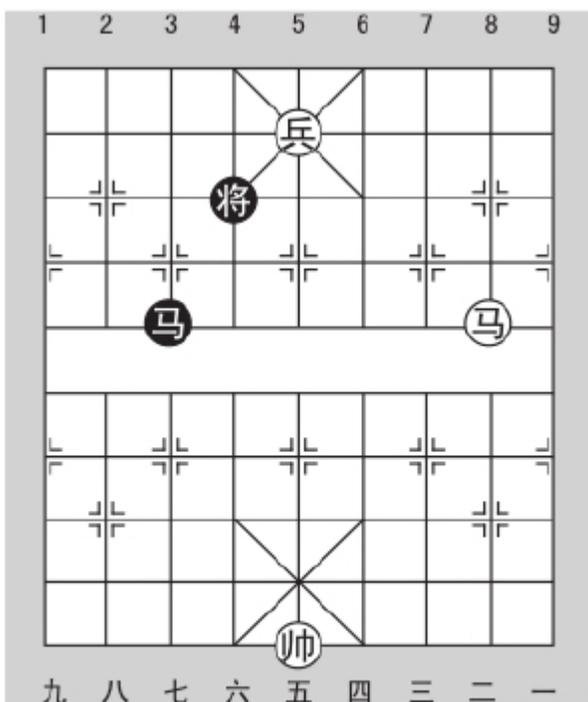


图 184

五、雙馬勝士象全

雙馬一方可使用「雙馬飲泉」的常用殺法，或無償破象，或直接將死對方。如圖1 8 5所示，至馬六退五吃象。

紅先：

馬八進九 象5退3

馬九退七 將5平4

馬兒退三 士5退6

馬三退五 士4退5

馬五進七 象3進5

後馬進八 將4進1

馬七退六 士5進4

馬六進八 將4平5

後馬退七 將5平6

馬八進六 將6平5

馬六退五

如圖1 8 6所示，黑方進將阻止紅馬「雙馬飲泉」破相成殺，但至馬六退五，黑將被紅七路馬控制不能移動，紅方另一隻馬將軍即可取勝。

紅先：

馬八進七 將5平4

馬五進七 象3進5

後馬進八 將4進1

馬七退六 士5退4

馬八退七 將4進6

馬六退五 象5進7

馬五進四

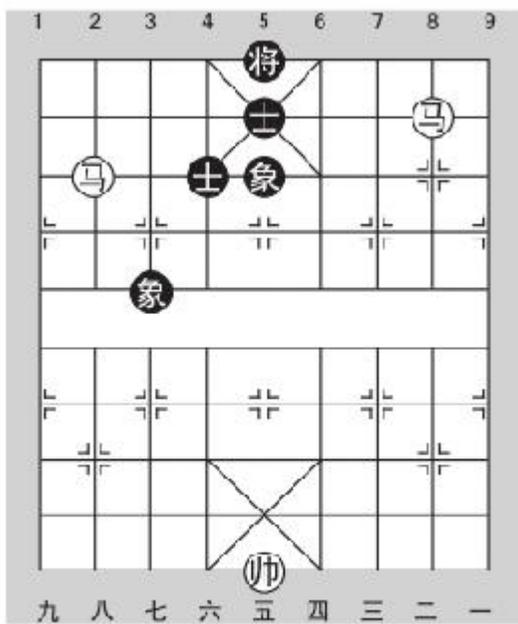


图 185

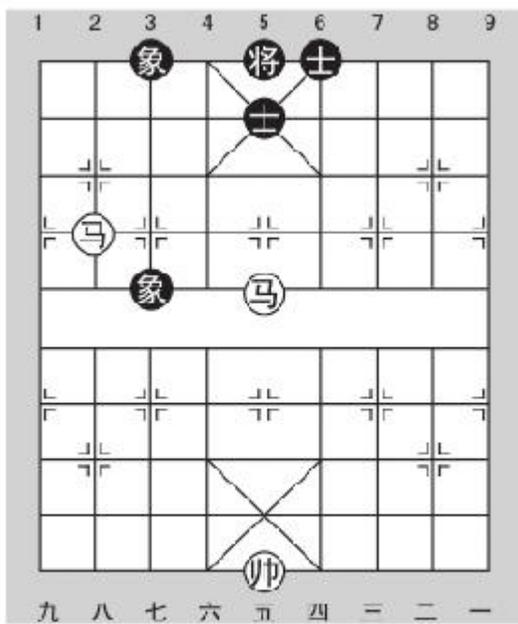


图 186

第四節 炮類殘局

一、炮士勝雙士

炮在有士配合的情況下必勝雙士，如圖1 8 7所示，紅退炮回九宮，將（帥）控制中路，以仕做炮架，破士取勝。

紅先：

仕六退五 將6平5

仕五進四 將5平4

炮一平四 將4平5

炮四平六 將5平6

炮六平五 士5進6

炮五平四 士4退5

炮四進七 紅勝

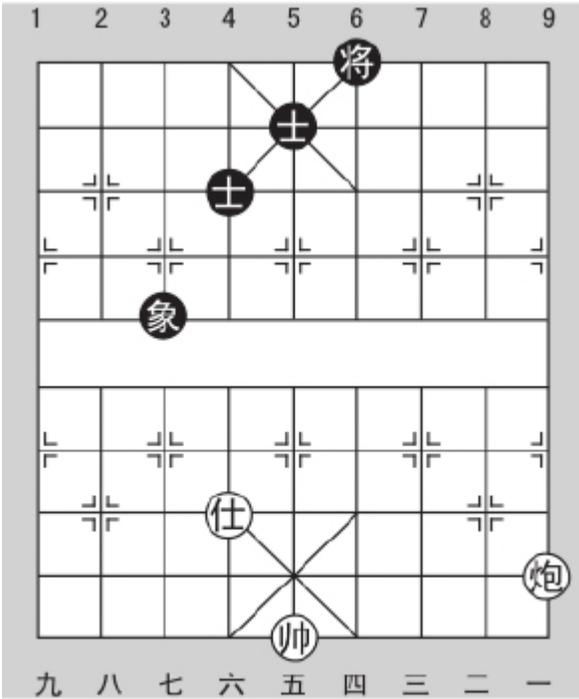


图 187

二、炮雙仕巧勝單馬

炮在有士配合的情況下可勝單馬，如圖1 8 8所示，利用炮走位的靈活性，避開馬的攻擊，穩勝單馬。

紅先：

帥四平五 馬7進6

炮一退六 馬6進7

帥五進一 將4進1

炮一平二 將4退1

炮二進一 紅勝

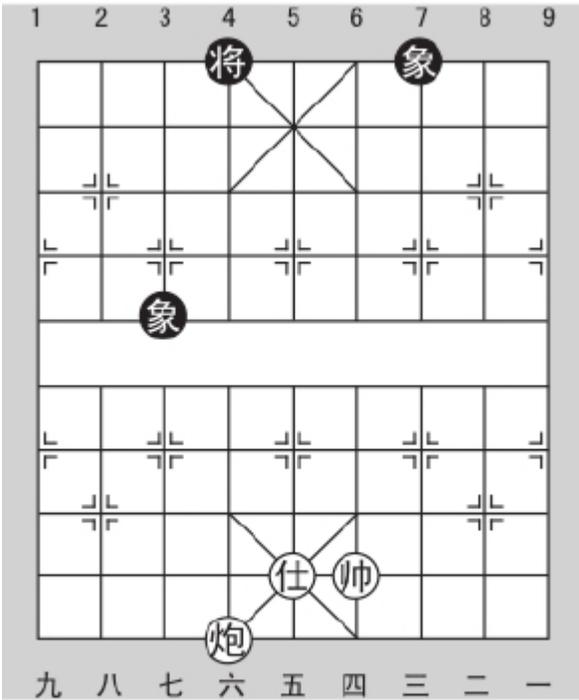


图 188

三、炮高兵勝單象

炮高兵勝單象的取勝關鍵是兵帥分置於對方將的兩側，用兵壓縮對方將的活動空間，用炮塞象眼，可困斃對方，如圖189所示。

紅先：

兵五平四 將6進5

帥五平四 將5平6

炮五平六 將6平5

兵四平五 將5進1

兵五平六 將5退1

兵六進一 將5進1

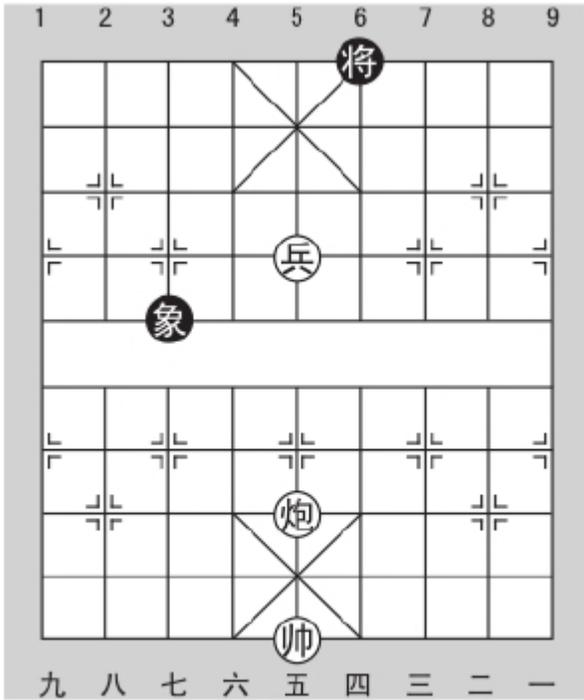


图 189

炮六進四 將5退1

兵六進一 象3退1

炮六平八 象1退3

炮八進二 紅勝

四.雙炮勝雙士

由於士的活動空間較小，限於九宮之內，雙炮在將的配合下，捉士是比較容易的，如圖190所示。

紅先：

炮七平四 將6退1

炮九平四 將6平5

帥六平五 將5平4

前炮平六 將4平5

炮六進二 將5平6

炮六平五 將6進1

炮五平四

紅炮形成「連環炮」，黑方無法應將，紅勝。

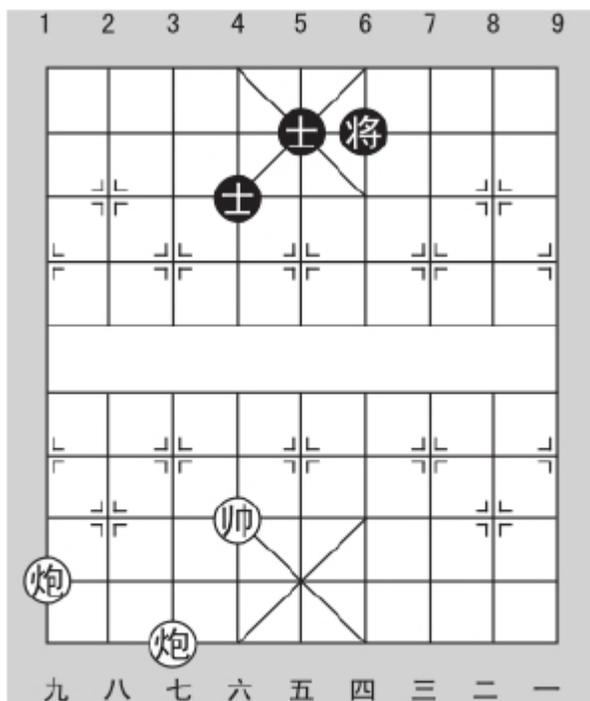


图 190

第五節 兵類殘局

一、高低兵必勝雙士

一個高兵和一個低兵可以穩勝雙士，關鍵是高兵不宜輕進，如圖 191 所示。

紅先：

兵二平三 將6退1

兵五進一 將6平5

兵五進一 士4進5

兵三平四 將5平4

兵四平五

紅兵四平五吃士，黑將無路可逃，欠行作負。

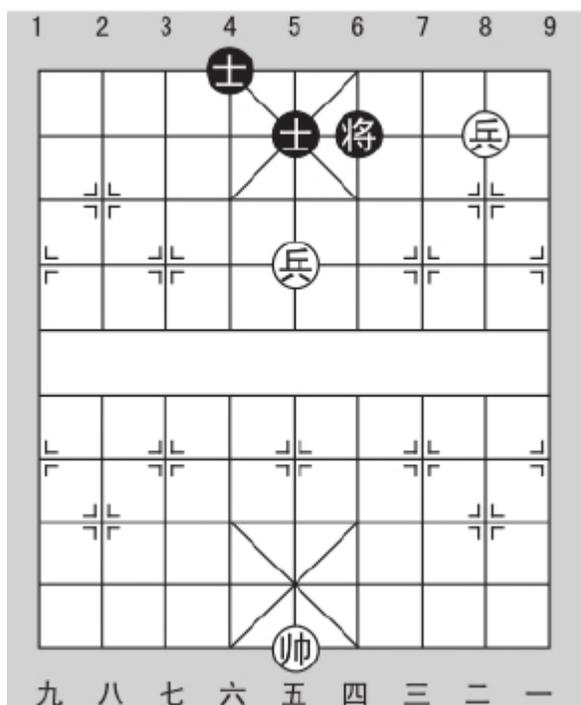


图 191

二、雙低兵難勝雙士

兩個低兵很難勝雙士，由於兵走位的侷限性，如果不能順利破士，則不能取勝，如圖所示192。

紅先：

帥五進一 士5退6

兵六進一 士6進5

兵六平五 士5進4

帥五退一 士4退5

兵三進一 將6進1

紅方三路兵已經無法平到中路進宮破士，所以不能取勝。

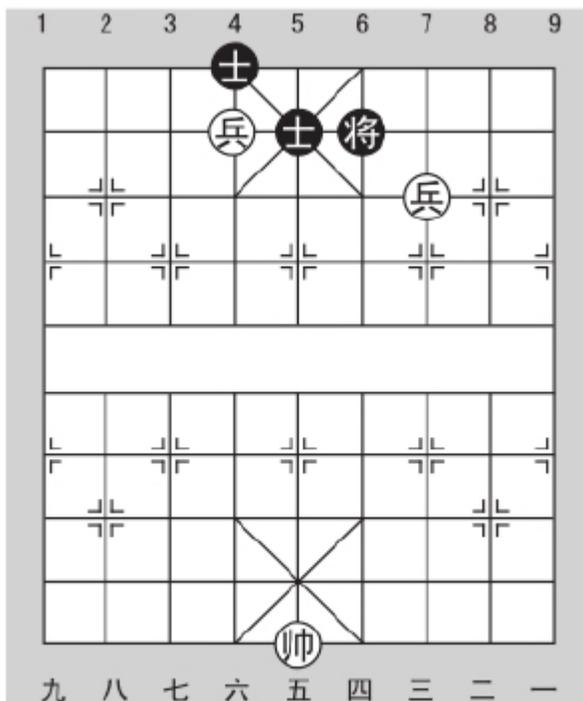


图 192

三、高低兵必勝雙象

一個高兵和一個低兵配合，用帥助攻，必勝雙象，如圖193所示。

紅先：

兵二平三 將6平5

兵四平五 象5退3

帥五平四 象3進5

兵三平四 將5平4

帥四平五 象5進7

兵五平六 象7退5

帥五平六 象5進7

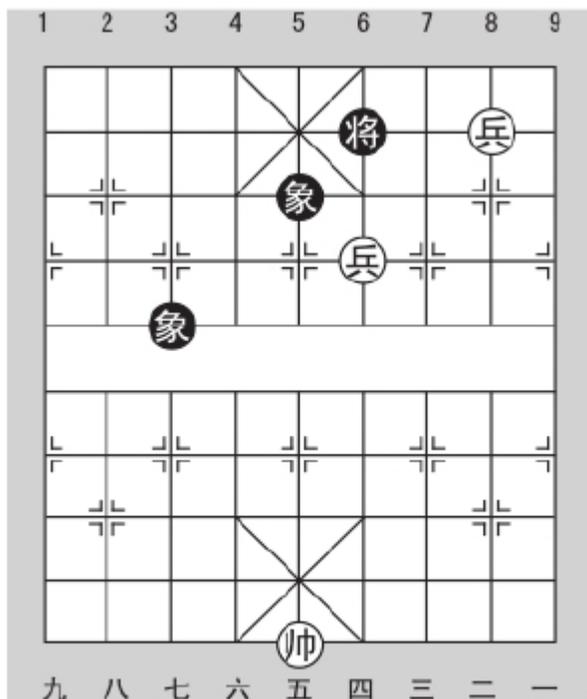


图 193

兵六進一 將4退1

兵四進一 象3退5

兵六進一

黑將無路可逃，欠行作負。

四、雙兵巧勝單缺象

通常雙兵不能勝雙士象，但如圖194，當紅方一兵控制了將門，黑方中路受制，紅方可巧用停著運兵取勝。

紅先：

兵六平五 象5退3

兵五平四 象3進5

帥五進一 象5退3

後兵進一 象3進1

前兵平三 象1進3

兵四進一 象3退5

兵三進一

至此，無論黑方怎麼應著，紅方均兵三平四勝

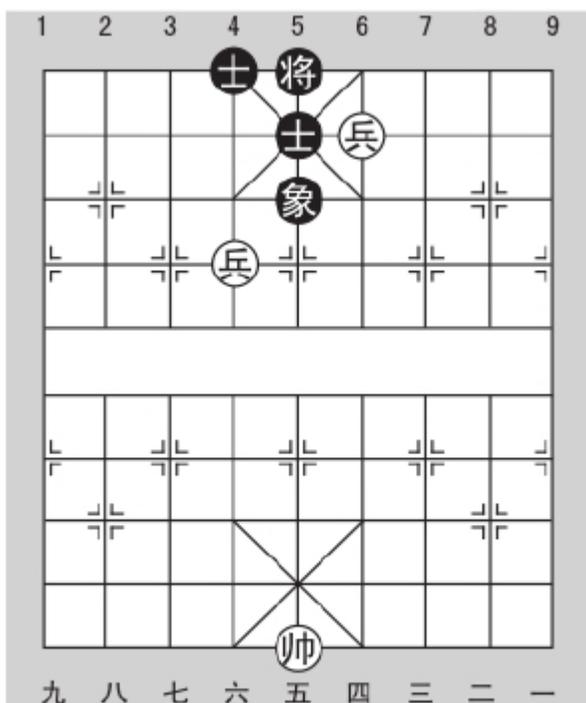


图 194

五、三高兵必勝士象全

三個高兵，必定可破士象全。取勝要領是先用一兵去塞住對方下二路象眼，然後借助帥助攻，必要時用一兵換一士，構成優勢，如圖195所示。

紅先：

兵六平七 象3進5

兵七進一 象5進3

兵七進一 象7退9

兵七平六 象9進7

兵三進一 象3退5

帥五平四 象5進3

兵四進一 將6退1

兵四進一 將6平5

帥四平五 象3退5

兵三進一 士5進6

帥五平六 士4進5

兵四平五 士6退5

兵三平四 士5進4

帥六平五 象7退9

帥五平四 象9進7

兵四進一

紅兵四進一，黑無法應將作負。

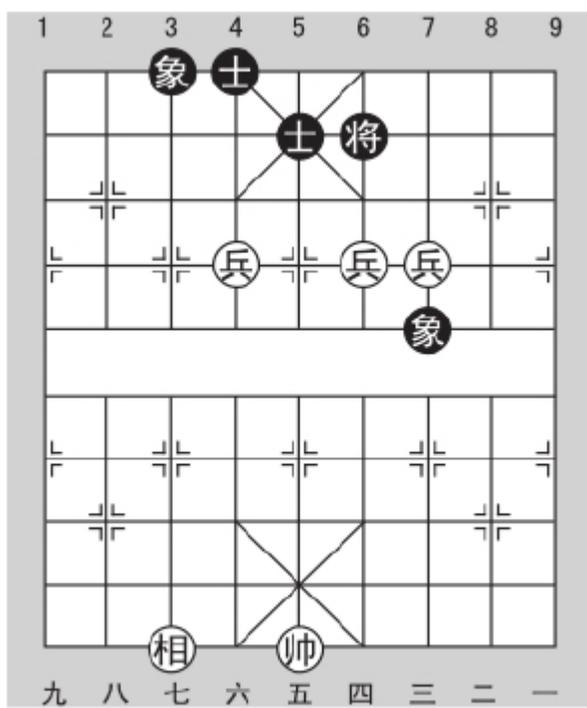


图 195

版權頁

書名：象棋招式大全：基礎知識與實戰技巧

作者：彭宏貞

發行人：黃振庭

◆電子書播放資訊

作業系統：不限

檔案格式：EPUB

檔案內容：文字

使用載具：不限

出版者：千華駐科技出版有限公司

網址：<https://sonbook.net/>

E-mail：sonbookservice@gmail.com

地址：台北市中正區重慶南路一段61號8樓815室

Rm. 815, 8F, No.61, Sec. 1, Chongqing S. Rd., Zhongzheng Dist.,
Taipei City 100, Taiwan (R.O.C)

電話：(02)2370-3310

傳真：(02)2388-1990

發行日期：2023年8月第一版