

象棋谱《适情雅趣》杀法精要

2019年9月4日，版本2.0

目录

第一章 《适情雅趣》能学到什么	5
1.1 《适情雅趣》的几个主流版本	5
1.2 《适情雅趣》怎样快速上手	6
1.3 象棋低手与高手的区别	10
1.4 象棋高手思路分析	11
第二章 象棋战术和杀法	15
2.1 借杀	17
2.1.1 借杀移位	17
2.1.2 借杀吃子	17
2.1.3 借杀清障	18
2.1.4 借杀抽子	18
2.1.5 借杀捉子（借杀赶子）	18
2.1.6 借杀占位	19
2.1.7 借杀拦子	19
2.1.8 借杀兑子	20
2.1.9 摇摆将	21
2.1.10 借杀变阵（借杀换防）	22
2.1.11 借将逃子	23
2.1.12 遮将杀和逼将离线	23
2.1.13 失控	24
2.1.14 闪将	24
2.2 借兑	24
2.2.1 邀兑移位	25

2.2.2	邀兑赚步	25
2.2.3	邀兑救子	25
2.2.4	邀兑捉子	25
2.2.5	邀兑赶子	25
2.2.6	补兑	25
2.2.7	二次炮	26
2.3	借子	26
2.3.1	互联互保	26
2.3.2	借帅（借将）	27
2.3.3	借兵（借卒）	27
2.3.4	借炮架	27
2.3.5	困炮架	27
2.3.6	二垫炮	28
2.3.7	借炮使马	28
2.3.8	借根杀	28
2.3.9	虎口坐杀	28
2.3.10	死子带杀	29
2.4	借位	29
2.4.1	借路/借位	29
2.4.2	山顶杀	29
2.4.3	请将杀	30
2.4.4	拖宫	30
2.4.5	逼禁和闲等	31
2.5	借步（赚步）	32
2.5.1	赶子赚步	32
2.5.2	邀兑赚步	32
2.5.3	请将赚步（即请将杀）	32
2.5.4	捉杀	32
2.6	变阵	33
2.6.1	拐点杀和回马枪	33
2.6.2	甩尾	35
2.6.3	变阵	36
2.7	先将为上	36

目录	3
2.7.1 有吃先将	37
2.7.2 有兑先将	37
2.7.3 遇逃先将	37
2.8 伏杀	37
2.8.1 占线/占位	37
2.8.2 定中杀	37
2.8.3 伏并捉	38
2.8.4 一伏一杀	39
2.9 防反攻	40
2.9.1 防关门	40
2.9.2 防靠背炮	40
2.9.3 防马连跳抽将	40
2.9.4 防“明马暗炮”	41
2.9.5 防借将强行兑子	42
2.9.6 防先将后兑	42
2.9.7 防遮将	42
2.9.8 解杀还杀	42
2.10 其它战术	43
2.10.1 双捉（不是“捉双”）	43
2.10.2 互捉	43
2.10.3 同向炮	43
2.11 叫将的原则	44
第三章 步数优势与攻防转换抢先	46
3.1 进攻的次序	46
3.2 被将后的应对次序	46
3.3 应将走棋的不同效果	47
第四章 《适情雅趣》残局战术分类节选	49
4.1 兵/卒过河的防守与接应	49
4.2 马杀单士	51

前言

这本书“适合”什么水平的象棋棋友？

- 初级、中级水平的，象棋爱好者、棋友。
- 对中国象棋经典古谱《适情雅趣》残局棋谱，有强烈兴趣的象棋爱好者、棋友。
- 可以作为青少年象棋兴趣爱好班、培训班的辅助教材。

这本书“不适合”什么水平的象棋棋友？

大师级，以及以上级别的棋手，实力早已就高人一等了。本书中所提到的象棋战术和思想，也许早就已经参透，了然于胸。已有神功，不知其形。不求其形。

若有兴趣，可以先看一下，第二章（象棋战术和杀法）的目录。看过了目录，必然也就了解了本书的指导思想和战术结构。

倘是再有闲暇，欣赏、品鉴一下，也是对本书、本人的认同和鼓励。足矣！

附：

建议在阅读本书的同时，准备一本《适情雅趣》残局谱，不管是旧版本的**550**局，还是新版本的**551**局，都可以。两本书互相对照棋例，更容易理解，棋艺提高见效更快。

2019年9月

兵八进一

第一章 《适情雅趣》能学到什么

对于棋友而言，中国象棋古谱《适情雅趣》中，所记载的残局 **550** 例（本局不涉及《适情雅趣》的全局棋谱），如果能用心学习和领悟，对快速提升棋艺，是大有好处的。

可以说，对一般水平的棋友而言，提高“一马”、甚至“一车”的棋力，完全是有可能的。

但是，仅仅只是看完《适情雅趣》**550** 例残局（以每天研究 **10** 到 **20** 局计算），也需要一到两个月的时间。

再从“看完”，到“学会”，再到实战中“随手应用”，这个过程中，需要的时间、耐心，不是每位棋友都有时间和精力去做的。

同样作为一个象棋爱好者，个人在学习《适情雅趣》残局谱的过程中，有一些领悟，和当前主流象棋图书和教学方法，有一些不一样的棋理和理解角度。在此，与广大棋友共享。

棋友们如果能够静下心来，看一看，会有不一样的启发。对于象棋新手、中低级棋友，也能快速提高象棋水平。

1.1 《适情雅趣》的几个主流版本

• 1. 明代原版

《适情雅趣》是明隆庆四年（公元 **1570** 年）刊出的象棋棋谱，由徐芝选编、陈学礼校正。

全书共十卷，分为残局谱和全局谱两部分。

其中一至八卷为残局图式，相传选自《梦入神机》，计 **550** 局。

九、十两卷选自《金鹏十八变》，主要介绍顺手炮、列手炮的各种变化。

该谱为内容最丰富、局例最多、规模最可观、最完整的象棋古谱。其中选入的《金鹏十八变》全局谱就是《桔中秘》的前身，计有得先与让先共九十二局，弃子局占据了绝大部分。

- **2. 徐家亮版 1（残局共 550 局）**
书名：《象棋古谱-杀法集锦：适情雅趣》
徐家亮诠注。北京出版社，1983 年 12 月第 1 版。
- **3. 谢侠逊/杜良一版（残局共 550 局）**
书名：《适情雅趣》
谢侠逊辑评，杜良一复校。海南摄影美术出版社，1996 年 1 月第 1 版。
- **4. 徐家亮版 2（残局共 550 局）**
书名：《象棋杀局宝典：适情雅趣》
徐家亮诠注改编。人民体育出版社，2000 年 11 月第 1 版。
- **5. 朱鹤洲版（残局共 550 局）**
书名：《适情雅趣》
蒋权，吴一江，朱鹤洲诠注。成都时代出版社（原蜀蓉棋艺出版社），2004 年 10 月第 2 版。
- **6. 李湏版（残局修正为 551 局）**
书名：《适情雅趣象棋谱》
李湏改编。河南科学技术出版社，2009 年 11 月第 1 版。
- **7. 白宏宽版（残局共 551 局）**
书名：《适情雅趣象棋谱新编·残局谱》和《适情雅趣象棋谱新编·全局谱》，共 2 本。
白宏宽改。河南科学技术出版社，2018 年 6 月第 1 版。

1.2 《适情雅趣》怎样快速上手

先通过几个问答，简要说明一些基本的，但又很有必要的事情。

问 1: 已经有象棋基础, 怎么能快速提高水平?

答 1: 目前市面上主流的象棋理论书籍, 概念性太强。初级棋手在没到一定水平之前, 看这一类的书, 都会感觉太虚无飘渺, 太遥远, 用不上, 或者感觉没有太明显的水平提升。

想要快速提升水平, 最直接的就是走棋要有“杀”气, 并且要“一杀到底”, 直接结束战斗, 或者能吃、抽大子, 直接决定棋局的胜负。如果只是随手将几下, 然后就接不上了, 被对方逃脱甚至反杀, 这样是提升不了水平。

简单地说:

- 一、象棋基本功要有一点;
- 二、要有“步数”的意识, 比对方要快, 抢先占到攻势;
- 三、要学会通过叫将(即“借杀移位”, 后面会有详细分析和说明), 趁机多走棋, 多跑路; 多占线、占位, 限制对方棋子或将/帅;
- 四、借着兑子, 把对方走了很多步才到位的棋子, 强行兑掉(相当于无形中浪费和化解了对方的步数优势)。或者把对方有威胁的棋子兑掉(包括正在进攻我方的棋子, 或者严重影响我方进攻或防守的棋子);
- 五、保持攻击的连贯性, 必要时可以弃子不管, 或者舍子强攻, 亏本强攻。但最终是以保证能成杀为前提, 或者能赚大子, 或者能把损失的棋子势力补回来。

问 2: 《适情雅趣》有什么“象棋真理”?

答 2: 最简单、最实用的棋理, 好比绝世武功的名册, 也是有很多条。另外, 也不可能做到面面俱到。绝大多数棋友, 也不一定有那么长时间和耐心去看完和看透。只能说, 能够用最通俗、大家都理解的话, 来表达和总结, 而且能快速见效; 在很短的时间里, 棋艺水平有明显的提高。那么, 最主要的那一部分棋理和技巧, 就能够满足大多数棋友的需求了。

如果一定要说几个重要的战术, 或者关键词, 那么可以概括为:

1. 借杀移位。包括: 借杀吃子、借杀清障、摇摆将、借杀变阵, 等等。
2. 互联互通。
3. 借帅。合理借帅, 相当于多了一个车的杀伤力。
4. 先将为上。包括: 借将逃子、借将破土象, 等等。

5. 借路、借位。如：请将杀（即弃子强行进攻，引诱或逼迫对方将帅走位，方便我方的连续叫将或者绝杀），等等。
6. 借步。如：捉子赚步、兑子赚步、引子赚步（即弃子引诱或逼迫对方棋子离位，临时救急解围，争取多一步的缓冲时间）。
7. 借炮架、困炮架。必要时候，可以先弃子强行垫一个炮架，引对方棋子来吃，再移炮叫将。好处是进攻紧凑，可以节省一步棋的时间。
8. 拐点杀、回马枪、变阵。如拐点杀：在拐点位置，车、炮，可以从横、竖两个方向叫将。回马枪：调动对方棋子。对方棋子一旦跟防，可能不能顺利再退回去。变阵：重炮，车炮杀，马后炮，可以灵活转变。
9. 伏杀。如：定中杀（一组棋子守在中线或者二楼，或者九宫的中间点位，另一组再助攻）。
10. 逼禁。如：炮打闭宫，炮镇窝心马；过河兵、八角马、钓鱼马定在重要位置，限制对方将帅的移动和逃脱，等等。
11. 闲棋待势。即不急着进攻，先走一步闲棋，等对方走棋后，再找破绽和突破点，发起进攻。闲棋，也是一种战术。
12. 解杀还杀。如：靠背炮、拔簧马、移马移相挡子并露炮叫杀，等等。
13. 防反攻。自己叫将，或者解杀还杀的时候，切记也要防备对方也有解杀还杀的杀招！
14. 熟读开局棋谱！开局的稳定，棋子攻防路线畅通，阵式变换灵活，是棋局取胜、棋艺水平提升的基本保障。
15. 最后，就是经验、熟练运用、仔细计算。

问 3：《适情雅趣》残局谱，最值得看的有哪些？

答 3：这里针对《适情雅趣》残局谱 550+1 例，给出了难度分和价值分的评定。分值主要集中在 60-85 分左右。

评分的目的，主要是方便棋友，能优先、重点学习和欣赏，哪些局是比较实用，哪些局是比较难的。

说明：不同棋艺水平的棋友，可能对某些棋局的评分有自己的理解，自行体会就好。这里的评分（包括难度分、价值分），仅供参考。

个人感觉比较难的，有以下几组：

1. 第**466**局士孤将寡（即马杀单士）：推荐棋友们认真把这局学会。实战中很可能会遇到这种局势，取胜的技巧性是很强的。进入定势后，**7-8**步就能赢了。
2. 夹车炮（一车双炮）的局：共有两个，包括：第**296**局鸱立中天，**327**局忠孝两全。个人前后研究了好久，过段时间再来复这几个局，还是要费一点脑筋才能解开；
3. 单车破士象全的：有**1+8**个局，车方可以巧胜。包括：

第 409 局家无安堵		
第 430 局能为必胜	第 431 局功成则退	第 432 局钳塞士口
第 433 局束手就系	第 434 局上下离心	第 435 局独行千里
第 436 局上下失望	第 437 局斗柄回寅	

表 1.1: 单车巧胜士象全

其中有**3-4**局的解法其实是比较简单，用“先粘士，后强抢士”的方法，即可破解。其它**4**局左右，牵涉到比较多的“禁”的步法，难度偏大。这几个棋例，给出的参考难度分是**80-85**。

1. 单车和士象全的，也有**2**局，包括：

第**490**局保国宁家；

第**491**局凭险自固。

单车对士象全，不管是和，还是车胜，都值得好好研究。如果能吃透，并能实战中熟练运用，一定可以让别人大吃一技 ----- 大众棋友的观点，单车对士象全，是不太可能赢的，应该是和棋。

另外，比较精妙的棋局有：

1. 第**352**局徐母回车：这个局第一步回车（弃车引车离位，然后平帅抢先占线）。非常精妙！类似局面，实战中可能会遇到，强烈推荐认真领悟！

2. 捉车（兑车充当炮架），再构成车炮两线并杀。这个战术在实战中也可以借鉴；
3. 第 277 局异地同心：前车捉后车，借车绊将闷杀。这个类似局面，实战中容易出现。推荐好好领悟。
4. 车马杀法的局。包括：第 326 局奇妙文武；第 348 局夷齐扣马（车马三变阵）。这两个棋局，都需要经验，以及精准的计算，才能顺利上手。
5. 另外，还有多组单车（或者双车）胜多兵/卒联的棋局，基本上只要掌握好：伏杀、禁子、遮将避冲、变阵，还是比较容易上手的。

1.3 象棋低手与高手的区别

双方正常对战，开局时，棋子数量和战斗力是相同的。

唯一的区别：一个走先，一个走后。

为什么十几、几十个回合以后，进入中局、残局，低手一方往往处处被动，甚至毫无还手之力，被对方大吃（吃子、抽子）、大杀（连续多次叫将）？分析了一下，大致可以分为以下情况：

一、开局稳、防守稳

高手开局平稳，防守滴水不漏。对方无法有效进攻，甚至常常是觉得没有什么有价值的走法。

二、棋子互联落根、进退成群

高手走棋，棋子之间会互相保护，进攻、转移通常都是多个棋子一起联动、团体作战。对方吃不到子，或者不敢吃。

三、借帅如多车

高手懂得如何借用将/帅的力量，提高攻击力、杀伤力和威胁。

四、过兵如多子

高手擅用“过河兵/卒”进攻。对方不敢随使用马/炮/车这些大子去换过河的兵/卒（这样兑子太吃亏）。

五、走棋连贯，捉/将/抽利害

高手走棋连贯、紧凑，经常性捉吃、叫将、抽吃。很少走闲棋。对方往往忙于躲闪、逃子应对，进攻和防守的布置被打乱，无法主动叫将，被高手抢占先机。

六、杀法变化多，防不胜防

高手熟悉各种棋子的组合杀法和阵式，经常变阵、变位进攻。而且一出手就大开杀戒：对方要么丢子，要么直接被绝杀。

七、套路多（陷阱、骗局、飞刀）

高手经常走出各种陷阱、骗局，或者飞刀。对方一不小心就上当了。

八、压棋厉害（即“禁子”）

高手“压棋”太厉害，对方常常没有活动的棋子可走，或者被迫弃子、送吃，甚至是被逼死。

九、马炮如车

高手的马、炮比车还厉害，经常一匹马借着车（或者炮）的配合，横冲直撞、踏倒一大片。

十、敢舍子

高手舍得棋子，有时候马、炮、车这些大子，随随便便就不管不顾了，甚至是直接拿来送吃。

1.4 象棋高手思路分析

上面说的情况，相信很多棋友都有遇到过。这里先作一些简单的分析：

一、开局稳、防守稳

这需要多研究开局，并在实战中多练习、多研究，才能真正领悟。

常见的开局和全局棋谱：古谱《桔中秘》、《梅花谱》等。

二、棋子互联生根、进退成群

这种阵式可以称为“棋子互联互保”。

单个棋子很容易被吃掉，多个棋子互联互保，就安全得多。

还可以挡住、延缓对方棋子的进攻和穿插行进，会得到步数上的优势（对方需要多绕路、多走几步）。

另外，要学会用仕/士、相/象、兵/卒、帅/将，来保护自己的车马炮，而不是只知道用车来保护马、炮、兵/卒。这样会把自己的车套牢，降低车的机动性和杀伤力。

三、借帅如多车

合理借用自己的“将(帅)”，相当于多了一个“车”的杀伤力。

特别是对方士象残缺，或者士象位置散乱，或者将(帅)位置不佳的棋局（如被自己的窝心马、羊角士、宫心车挡路）。

这一招，应当重点学会。

四、过兵如多子

过河兵(卒)一条车。

每一方最多可能有五个过河兵(卒)出现。也就是说：有五个“后备车”。

这种低成本、高价值的棋子，到了一定棋力水平的棋手，都是非常重视的。

好处：正常情况下，用过河兵(卒)强吃/强兑对方的马、炮、士(仕)、象(相)，棋手是不愿意拿马炮车来换对方的兵(卒)的。太不划算了。除非是万不得已、别无选择，如紧急解围，或者有绝杀。

五、走棋连贯，捉/将/抽利害

这种情况，通常可以分为三大战术类型（后面会详细分析）：

- 借杀移位。包括借杀移位，摇摆将，借杀吃子，借杀逃子，借杀让路/让位，借杀赶子；
- 借炮架。因为“借炮架”的作用非常大，后面会单独解说；
- 一伏一杀：即这一步没有直接叫将杀棋，只是提前做准备。但是下一步棋，就是相当有威胁的叫将，甚至是绝杀。

六、杀法变化多，防不胜防

常用的招式包括：

- 拐变；
- 变阵；
- 甩子快一步（赚步）：即对方的棋子紧盯着我方的棋子的移动，同步转移和提前防守。但是在转移过程中，要比我方多走一步（甚至是好几步），结果来不及防守，或者防守失败。相当于被我方棋子“快一步”甩掉。最常见的如：单车甩士。

七、套路多（陷阱、骗局、飞刀）

这个要看经验和棋艺水平了。低手中这些套路，在所难免。

八、压棋厉害（即“困子、禁子”）

压棋，应该算是“禁子”的一个最直接的表现。这也是高手风格最常见的特点之一。

九、马炮如车

单枪匹马基本功。这种情况，大多是因为低手方防守能力不够，没有做好“提前防守”，没有仔细算棋，或者算棋失误。

破解这种局面，不一定要靠吃子——贴身“拦、隔”也是可以考虑的战术。

十、敢舍子

高手的境界里，只要能赢棋，除了将（帅），其它棋子都是可以不要的。重要的一点是，舍得有价值，包括：

- 能在局势上占优势。
- 能在步数上占优势（多赚了步数，比对方先一步甚至先几步）。
- 后面的走棋，能走出有威胁的叫杀，甚至是绝杀。
- 后面的走棋，能赚回棋子（即先弃后取）。

象棋口诀：

车马炮很好。兵卒也重要。

仕相留不留？为将定去留！

赚子为取势。赚步可抢先。

伏杀逼禁闲，解杀还先杀！

第二章 象棋战术和杀法

首先，有必要引用和借鉴，曹全忠老师编写的经典棋书《象棋入门一本通》中，介绍的象棋通用术语及战术概念。

大多数术语比较好懂。在这里，不作详细解释和说明。

提示：《象棋入门一本通》目前有两个版本：2008年4月的第一版，以及2015年4月1日的第二版。

1. 白脸将	2. 卧槽马	3. 挂角马	4. 拔簧马	5. 八角马
6. 钓鱼马	7. 高钓马（侧面虎）	8. 双马饮泉	9. 海底捞月	10. 马后炮
11. 车马冷着	12. 重炮	13. 闷宫	14. 闷将	15. 臣压君
16. 铁门栓	17. 炮碾丹砂	18. 夹车炮	19. 天地炮	20. 大胆穿心
21. 双车错	22. 车炮抽杀	23. 三进兵	24. 二鬼拍门	25. 小鬼坐龙庭
26. 立马车	27. 空头炮	28. 双将杀	29. 老卒搜山	30. 平顶冠
31. 进洞出洞	32. 三子归边	33. 困毙	34. 基本杀法组合	

表 2.1: 《象棋入门一本通》与基本杀法

1. 弃子	2. 兑子	3. 捉子	4. 困子	5. 拦截	6. 封锁	7. 闪击
8. 牵制	9. 顿挫	10. 引离	11. 等着	12. 诱着	13. 堵塞	14. 迂回

表 2.2: 《象棋入门一本通》与中局基本战术

象棋战术新思路

了解了主流的象棋战术思想，再从另外一种角度，谈谈象棋战术。

思路重点：借杀—借子—借位—借步—逼禁

即：步数优势、杀伤力、走棋连贯性、子力配合、变阵，等等。

先简要分类如下。后面会进行详细的解说和示例。

1. 借杀。包括：借杀移位、借杀吃子、借杀清障、借杀抽子、借杀捉子（借杀赶子）、借杀占位、借杀拦子、借杀兑子、摇摆将、借杀变阵（借杀换防）、借杀逃子。
2. 借兑。包括：邀兑移位、邀兑赚步、邀兑救子、邀兑捉子、邀兑赶子。
3. 借子。包括：互联互防、借帅（借将）、借兵（借卒）、借炮架、困炮架、二垫炮、借炮使马、借根杀、虎口坐杀。
4. 借位。包括：借路、借位、山顶杀、请将杀。
5. 借步。包括：赶子赚步、邀兑赚步、请将赚步（即请将杀）。
6. 变阵。包括：拐变、变阵、甩尾。
7. 先将为上。包括：有吃先将、有兑先将、遇逃先将。
8. 伏杀。包括：占线/占位、定中杀、伏带捉、一伏一杀。
9. 逼禁。包括：闷困、闲棋待势。

象棋棋子的价值和误区

在作具体的说明和举例之前，先说一说很多象棋爱好者对棋子理解的误区。

误区 1： 将/帅没有什么用，没有进攻力

解说：巧妙借用“白脸将”的象棋规则，将/帅可以等同于一个车的杀伤力。在双方棋子都比较少的残局中，很容易实现，也经常能看到。

误区 2： 仕/士，相/象只能防守，不能进攻。

解说：其实，棋子按主要作用，可以分为三类：

- 进攻型：包括车，马，炮，兵/卒，以及将/帅。将/帅的杀伤力，可以参考上面的第一点。
- 防守型：包括仕/士，相/象。当然，其它的车，马，炮，兵/卒，也是可以防守的。
- 助攻型：按走棋和棋子配合关系，助攻型又可以细分为两种：

一是充当炮架。本身不能进攻，或者暂时没有进攻，但是可以协助炮的进攻。

二是走闲棋，逼迫或者等待对方走出不利的局面。在对方少子，或者被套牢、闷憋的情况下，走闲棋，也是一种非常有价值的战术。

理解了上面提到的认识误区，下面，再从另一种角度，说一些象棋的战术思想。

2.1 借杀

包括：借杀移位、借杀吃子、借杀清障、借杀抽子、借杀捉子、借杀赶子、借杀占位、借杀拦子、借杀兑子、摇摆将、借杀变阵、借杀换防、借杀逃子，以及遮将杀、逼将离线、失控、闪将。

2.1.1 借杀移位

重点!!! 非常实用，也非常好用!

借杀移位：一边叫将，一边顺路移动棋子。

叫将，只是为了让自己的棋子“移位”并“停留”，或者逃离现场。

注意，有两个作用：一是“移位”，二是“停留”!

停留，可以对对方将/帅的活动范围产生限制，如提前守住了退路，或者有“伏杀”的作用!

效果：节省步数。因为对方需要应将，通常走棋对我方不会有直接叫将威胁（“解杀还杀”除外），因此能产生步数上的优势（即“赚步”）。

如果是连续叫将，还可以实现我方棋子的“组团大转移”。

可以说，“借杀移位”是否熟练，是低手和高手最基本、也最明显的区别!

另外，这种杀法战术，还能产生很多非常精妙的效果。包括后面提到的借杀吃子，借杀清障，摇摆将，借杀占位，借杀逃子，等等。

2.1.2 借杀吃子

典型棋例：《适情雅趣》残局谱中，借车使炮的几例。如：第 18 局播弄造化；第 168 局疾如激电。等等。

2.1.3 借杀清障

吃掉对方棋子的同时，打通自己棋子的进攻路线。例如，吃掉多余的炮架，让炮发挥威力。

见棋例。

借杀清障：一将赶将；再将顺手吃士打通炮路；三将跟退绝杀。

涉及的战术：借杀吃子，借杀清障，借杀捉子，以及后面提到的摇摆将，等等。

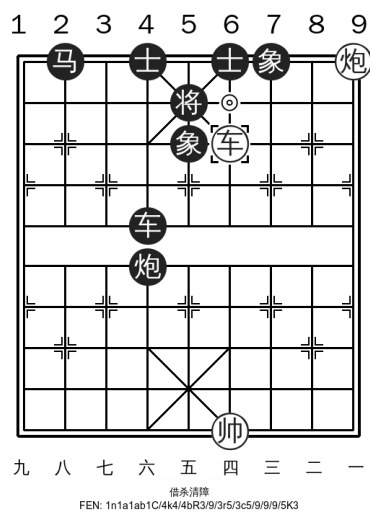


图 2.1: 借杀清障

2.1.4 借杀抽子

抽子，比较好理解。在上面“借杀清障”的图例中，如果红车进底线吃黑士后，再借炮在底线连续跟将，从中路追到六路肋线，还可以抽吃到黑车和黑马的。

2.1.5 借杀捉子（借杀赶子）

作用：

- 快速、顺路出动，或者移动我方棋子。

- 驱赶对方棋子。如果对方棋子想回原位，转入进攻状态，或跟踪状态，或者回防状态，需要多走一步或者多步。这样我方能产生步数优势，相当于比对方多走了一步，甚至几步。
- 让我方其它棋子摆脱被对方棋子跟捉的状态，保证棋子安全，攻击阵形不被打破或者中断，也不需要再派自己的棋子来跟防保护，让各棋子继续保持各自的进攻或防守阵式。

2.1.6 借杀占位

借着叫将，把棋子移动并停留在某个重要点位，如中线，二楼，宫心，二楼肋线；或者卡住对方的棋子移位点位，等等。

见棋例，借杀占位：车二退一，卡住象眼，炮打闭宫。

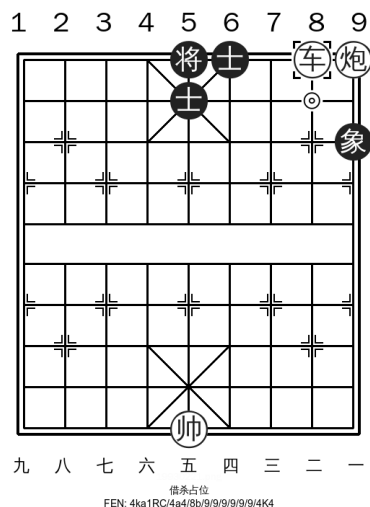


图 2.2: 借杀占位

2.1.7 借杀拦子

按照战术效果，拦子可以分为两种：

隔子：

隔离对方棋子，使其无法穿越或进攻，或者跟、捉、吃我方棋子。

通常，这个起隔离作用的棋子，不会被对方轻易吃掉（除非对方强行吃子或兑子）。

作用：削弱和化解对方的攻击。

挡子：使对方不能直接叫将。必须先吃掉这个子，下一步才能叫将。通常，这个“挡”的棋子，对方可以很容易吃掉（但是吃完了可能会中陷阱圈套，甚至被我方反杀）。

作用：

- 调虎离山。让对方棋子离位，我方好趁机闯位进攻、叫将。
- 延缓对方步数。对方吃子属于“缓棋”。可以这么来理解：没有直接叫将的，都可以称为“缓棋”。这样，可以为我方赢得多一步的时间，来解围或者反攻。
- 临时化解对方杀势。

例如，对方双车抢士的局面：弃子引诱（调离）对方一个车后，对方单车无法强行吃士，我方暂时安全。如果对方吃完子后，还要按原计划继续进攻，车需要先回到原攻击点，才能继续抢士叫杀（归位还要再走一步，是缓棋）。我方虽然送了（损失）一个棋子，但多了一步棋的缓和的时间。

- 清理或者让出我方棋子的进攻或者防守路线，方便新的攻击或者防守。也就是说，是为了“借路、借位”。

2.1.8 借杀兑子

借杀兑子：借着叫将，强行兑子。常见于紧急情况下的兑子解围，或者劣势下的兑子求和。见棋例：

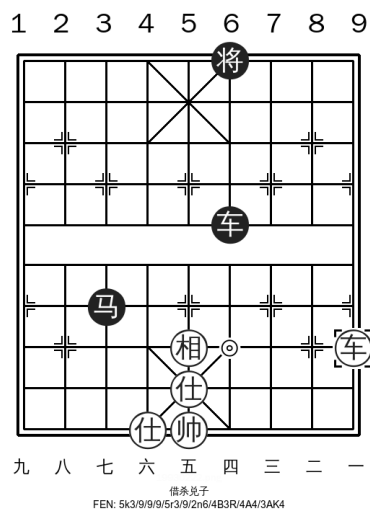


图 2.3: 借杀兑子

2.1.9 摇摆将

摇摆将：

我方进攻的一个或者多个棋子左右来回、或者前后反复进退两步（或者两步以上）连续叫将。

作用：

- 节省步数。能快速移动到位，并有效停留，限制对方将/帅或者其它棋子的行动。
- 我方棋子通过两步（或者更多步）的连续“跟将”，到达并停留在合适的攻击或防守位置，甚至可以实现多个棋子快速转移、摆好攻击阵形。

这种杀法经常在单车（或者双车）进攻，或者马炮联攻（即“借炮使马”）时使用。前面章节“借杀清障、借杀抽子”棋例中，红车进底线后，改为在底线左右平移连续叫将，这种招式就属于摇摆将。附棋图：

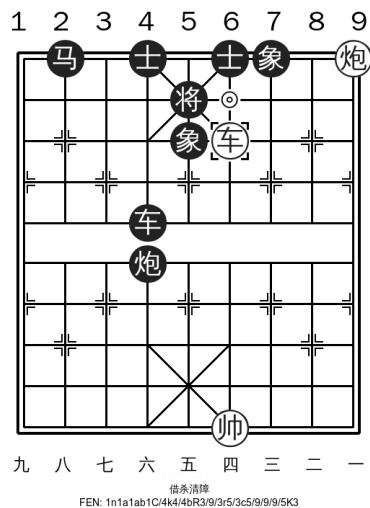


图 2.4: 摇摆将

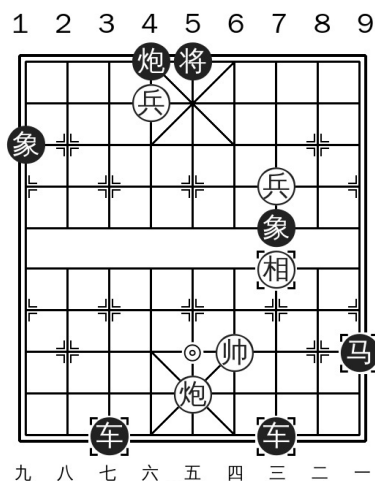
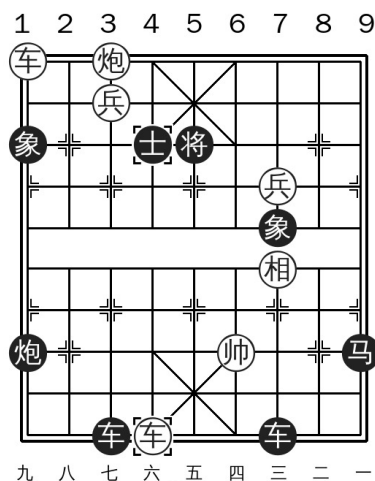
红车进底线后，改为在底线左右平移，连续叫将。

2.1.10 借杀变阵（借杀换防）

棋例：适情雅趣第 204 局雷震八荒

着法示例：

1. 车六进七将 5 退 1
2. 兵七平六将 5 退 1（红方移兵，提前为红炮让出通路）
3. 车六平五象 7 退 5（红方献车，借黑象提前作炮架）
4. 炮七退八炮 1 退 7（红方退炮露车叫将。明为献车，暗为移炮。后面便是借炮飞相的精彩杀法）
5. 炮七平五象 5 进 7（见推演图 2）
6. 相三退五象 7 退 5（后面红相连续吃掉黑方双车一马，红方必胜）



2.1.11 借将逃子

应用：如果被对方捉双，如果有一个棋子可以叫将对方，可以通过叫将来逃离现场，下一步再逃另一个棋子。

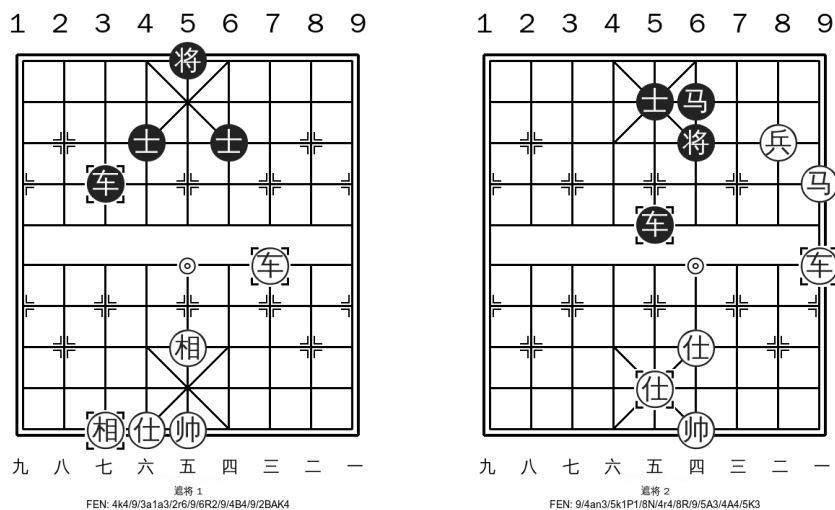
2.1.12 遮将杀和逼将离线

遮将杀和逼将离线，常用于一种诱骗对方吃子，先舍后取的陷阱。

即双方将帅在同一条直线上，中间仅有乙方的一个棋子遮挡。甲方强行吃、兑棋子，但没有直接叫将。受攻击的乙方先叫将甲方，遮挡甲方的将帅，或者逼甲方的将帅离线，再吃掉甲方进攻棋子的过程。如图：

- 遮将 1：如左图，黑先。黑车强吃红方底相，红相不能直接落相吃黑车。但是，可以先红车平中叫将，遮挡黑将后，再下相吃黑车。
- 遮将 2：如右图，黑先。黑车强吃红方中仕，红仕不能直接吃黑车。但是，可以先红车平肋叫将，遮挡黑将后，再下仕吃黑车。

另外，此局也可以改走平兵叫将，跳马叫将，逼黑将偏头离线后，再下仕吃黑车。



2.1.13 失控

失控：甲方的某个或某组主攻棋子（包括：车、马、炮、兵/卒），以控线、控点、或者伏杀等形式，对乙方将/帅产生了禁行和牵制，导致甲方的其它棋子（包括进攻性、非进攻性棋子）借机强吃乙方的棋子。这种状态下，乙方可能会以任何方法，强行吃掉或兑掉甲方的主攻棋子，以降低本方的风险和损失，甚至是扭转局势、反攻对方。甲方这种主攻棋子被吃掉/兑掉的情况，称为“失控”。

2.1.14 闪将

双方的棋子在某条线路上（包括直线，如车，炮，兵/卒；或者斜线，如马），存在一方被另一方牵制，或者单方向捉吃（如无障碍的马，捉吃别腿马）的关系。其中一方借着走子离线叫将对方，趁机摆脱牵制，或者反向捉吃，或者强吃、强兑另一方棋子的战术，称为“闪将”。

2.2 借兑

包括：邀兑移位、邀兑赚步、邀兑救子、邀兑捉子、邀兑赶子、补兑、二次炮。

2.2.1 邀兑移位

2.2.2 邀兑赚步

2.2.3 邀兑救子

见棋例。邀兑救子：黑走车 3 平 1，兑车救炮。

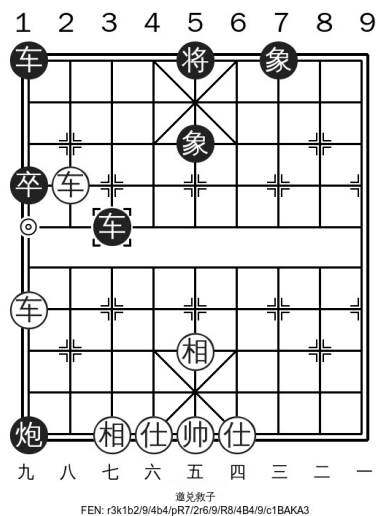


图 2.5: 邀兑救子

2.2.4 邀兑捉子

2.2.5 邀兑赶子

2.2.6 补兑

如果遇到对方强行邀兑，我方用同类型的棋子来保护和跟防。如：兑炮补炮，兑马补马，车兵卒补车兵卒。

某种意义上说，车和兵/卒是同一类棋子。区别是：车可以远程进攻，兵/卒只能近距离贴身进攻。

好处：在吃子或者兑子后，第二个棋子立即补防到原位置，没有影响我方的进攻或防守阵形。

强调：遇到邀兑的情况，可以是我方主动吃子，也可以是等对方先吃子。取决于哪一种吃法，我方在步数上，或者棋子位置，或者局势上更划算。

同兵种补兑的意义：

一、兑子前后，保持原来的进攻/防守阵形不变。

二、不需要单独运子。等同于无形中多走了一步，或者说是节省了一步。

在江湖残局中，遇到多兵多卒多车紧急强攻的棋势，合理地联车、联兵联卒邀兑，是比较常见的战术。

另外，还有一种特别的形式，在实战中，有时会出现。即：二次炮。

2.2.7 二次炮

进攻方的第一个炮被对方吃掉后，下一步第二个炮紧跟继续移过来（或者打过来），连续叫将。

常见于“炮打闷宫”这种炮架无法及时撤离的阵式。

2.3 借子

借子包括：互联互保、借帅（借将）、借兵（借卒）、借炮架、困炮架、二垫炮、借炮使马、借根杀、虎口坐杀、死子带杀。

2.3.1 互联互保

让自己的棋子“落根”（有其它棋子保护）。或者先丢子，然后再追吃对方一子回来。例如：

- 双马互联，双炮互联，马相互保；
- 棋子停在自己的相口、士角、兵/卒前面，等等。

作用：

- 阻挡、延缓对方棋子的穿越、进攻、跟踪、捉吃，削弱对方的攻击力，同时可以取得步数上的优势。
- 随时可以保护本方棋子安全（有根子不怕捉、不怕兑）。

- 让每个进攻棋子都能独立移动，独立进攻，独立防守，独立自保。不会为了保护或者救援某个棋子，被迫调动其它棋子，导致进攻、防守阵形打乱。调子救援的损失，包括位置、步数、时机，三个方面的损失。

2.3.2 借帅（借将）

作用：相当于自己多了一个车。

例如：一方单兵（或者单马），对方只剩下将（帅）一个棋子的时候，用红帅露头占中线（作用和有一匹红车守在中线，效果是相同的）。

2.3.3 借兵（借卒）

多冲过去几个过河的兵/卒，提高杀伤力，降低兑子成本。

2.3.4 借炮架

借用对方的棋子，用作我方的炮架。如果没有炮架，可以用“弃子上位，借敌留位”的方式，快速借来一个炮架。

例如：我方先叫将，或者跟捉邀兑（如强行弃车或者兑车），然后这个子被对方吃掉。我方的炮再移到对方棋子后面，摆炮、叫将。

这种走法可以减少步数，紧急叫将。特别是在对方已经对我方发起有威胁的叫将时，能保证我方先一步，连续叫将。

提示：在我方有炮，对方有象的残局中，可以把对方将/帅逼到三楼，充当炮架，然后用闲棋等着，能让对方的象无路可走、主动送死。

2.3.5 困炮架

困炮架：通过引诱、强迫对方棋子占位，或者包围、压制、别脚、堵象眼等方式，强行滞留，借作我方的炮架。

困炮架，也就是强制性地“借炮架”。

例如，双士闭宫，这是最常见的“困炮架”阵形。

其实，任何棋子，在合适的布局和引诱下，都可以充当我方的炮架。

只要对方的马、炮、车、卒、士、象不能及时躲开，都能实现“闭宫”效果。

2.3.6 二垫炮

二垫炮：即炮和对方的将/帅中间，隔着两个棋子。

2.3.7 借炮使马

借炮使马，是马炮组合作战的一种形式。运用得当，威力无穷。

参考棋例：《适情雅趣》第 22 局，及第思乡。

当年，我第一次解读这个棋局的时候，彻底震惊了：没想到，一马一炮，还能玩出这么多花样！杀遍全场！

正是因为这一局，从此，我开始对《适情雅趣》有了全新的认识，以及狂热的兴趣。

也正是因为这种杀法的价值，因此，单独列出来，进行解读。

2.3.8 借根杀

用“有根子”紧贴对方将/帅叫将。

因为棋子有根，对方将/帅不能吃我，而我方却可以贴着将/帅进攻，横冲直撞，大杀四方。

如果是“借马使车”，马的定点，加上车的急赶，威胁是非常大的。

常见场景：借帅冲车（如铁门栓的偏帅冲车）、借马冲车、借炮冲车，等等。

这种战术，常用来破士破象，或者是快速绝杀。杀伤力非常强悍。

2.3.9 虎口坐杀

即我方棋子（如：车、马、炮、兵），停在对方宫心，或者四个羊角士的位置，进攻或叫杀。常见阵式：

1. 中路二垫炮，马挂羊角士位叫将（马在士口），伏马后炮；
2. 车停中象位（车在象口），压中士，马挂羊角士位（马在士口）叫将；
3. 马停中象位（马在象口），压中士，车冲羊角士位（车在士口）叫将；
4. 车（或兵）在宫心叫将，伏底炮闷士；

2.3.10 死子带杀

死子带杀：这里的死子，指的是棋子正在被对方气捉吃、闷困、牵制、别腿（如别腿马），

需要及时逃离或保护；或者无法自由行动或逃脱。

表面上看，这些棋子是受到限制，实际上，仍然可以发挥威胁和杀伤力，即“带杀”。常见的如：

1. 双将带杀：即两个棋子同时在叫将，但两个棋子都能被防守方吃掉；
2. 长车带杀、长炮带杀：即：车、炮虽然被对方牵制或困住，但暗地里看守住了一条直线，对方将/帅不能越过这条线；
3. 炮前冲兵、炮前冲车：因有炮前面的兵、车可以贴将叫杀，而炮正好又是兵、车的“根”，也许后面的炮是无根子，可能随时会被对方吃掉，但在叫将的时候，需要对付的却是冲在前面的兵、车。
4. 炮前炮：即使炮已经是近身贴将，不能直接叫将，但是可以形成逼禁、闷困的局势。也非常有实用价值。
5. 虎口坐杀：如上面提到的车马组合，在九宫虎口的占位叫杀。

2.4 借位

包括：借路/借位、山顶杀、请将杀、拖宫、逼禁、闲等。

2.4.1 借路/借位

如果棋子的进攻路线，被对方或者自己的棋子挡住，可以通过弃子叫将、强行吃子、强行兑子等方式，吃掉、减少自己或对方的棋子，让路、让位，以保证我方棋子的后续进攻，或者保持叫将的连贯性（连将杀）。不会因为一步缓棋，被对方反先或者反杀。必要时，可以亏本吃子、亏本兑子。

2.4.2 山顶杀

即把对方将/帅，引诱、逼迫到三楼，再从顶部、侧面或者底部叫杀。

2.4.3 请将杀

引诱或者逼迫对方的将/帅移动、离位，进入我方的攻击范围，方便我方的叫将，或者连续叫将。

作用：进攻紧凑连贯，可以保持步数优势，甚至是只剩下最后一步棋的机会时，通过连续叫将，反败为胜。

说明：如果对方将/帅处于三楼的位置，我方如果从顶部进攻叫杀，威胁是相当大的。

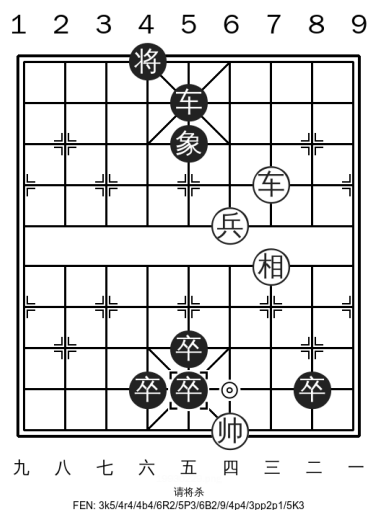


图 2.6: 请将杀

2.4.4 拖宫

拖宫：

指通过强行叫将、弃子引诱等方式，把对方进攻性棋子，引到本方九宫内（如仕角、相口、将帅的单格对角位置），不能立即平移在中路和肋线直接叫将，或者不能进行有效的转移、回防和阻挡，为本方赢得多一步的进攻或防守时机。

拖宫，通常和拐点杀，回马枪，甩尾（如车甩单士、车甩单象）配合使用，威力更大。

棋例：中炮拖车，红车回马枪：

如图，黑先。因为红方下一步有红车进底，借帅铁门栓的杀棋，黑车必须吃掉红方中炮，被拖入红方九宫。

然后红车先车四平七，转移到左侧并准备从底线叫杀，逼黑方走士 5 退 4，提前下中士防守。然后红车再来一个回马枪，车七平二，快速转移到右侧，并沉底叫将。黑棋无法防守。红胜。

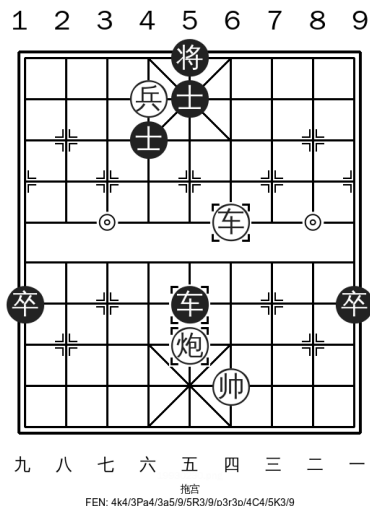


图 2.7: 拖宫

注：本棋局由“《适情雅趣》李溥 551 局新版，第 372 局兵入其腹”演化而来

2.4.5 逼禁和闲等

逼禁：通过禁子，限制对方棋子的移动。在一方只有很少几个棋子的情况下，禁子后，可以逼迫（或者等待）对方走臭棋、送子、甚至是送死。

闲等：是因为现在没有好棋走；或者对方防守阵形较好，我方暂时没有合适的进攻位置和机会。

需要等对方走棋后，露出破绽，再决定进攻路线和阵形。

“等”，是为了等待、寻找合适的时机来进攻，并不属于大家通常认为的“缓棋”。

另外，在“拐变”的时候，经常需要让进攻的棋子先落在拐点停留，再根据对方的走棋应对，决定进攻方案。这也是“等”的意义所在。

例如：车、炮急将时，对方将/帅来不及转弯逃避（或者根本走不动）；马、兵侧面叫将时，将/帅无路可退。

2.5 借步（赚步）

为自己借来、赚得步数的优势。其实，在很多“兑子”的局面中，是应该先动手先吃，还是让对方先动手吃，也是有技巧的，有必要仔细考虑。

很多情况下，如果不是情势紧急，或者被迫兑子的情况下，不一定要先吃。

提示：如果“兑子”是为了“进子”（即把未出动，或者位置不顺畅、需要让路的棋子移动），让对方先吃，我方往往会有相当于多走一步棋的优势。

常见类型：赶子赚步、邀兑赚步、请将赚步（即请将杀）、捉杀。

2.5.1 赶子赚步

2.5.2 邀兑赚步

2.5.3 请将赚步（即请将杀）

2.5.4 捉杀

甲方伏有威胁性较大的杀棋，乙方出动一子，捉吃、驱赶或者邀兑甲方的进攻性棋子，逼甲方临时中断进攻，离位、回吃、躲避、改变路线。这种战术，即属于捉杀。乙方主动捉吃的棋子，可能是无根子，会被甲方吃掉；也可能是伏有杀招，逼甲方吃掉或者兑掉，或者必须立即进行防守。

捉杀的特点和作用：

1. 逼进攻方棋子离位，可以获得多一步的缓冲时间来防守解围，或抢先一步反攻；
2. 通过强行邀兑，简化局势，化解危机。

棋例：《适情雅趣》第 278 局，异地同心，双车对双车

如图，红方先行。黑方双车在中路有连续叫将的杀棋。看起来红方好像已经是输定了。但是，看红方的妙着：

1. 车二进七将 6 进 1
2. 车二退一将 6 退 1
3. 车二平五！

红方先进车沉底叫将，再退到二楼跟将，再宫心献车，倒捉黑方后车！黑方不得不兑车。这样，红方的局势就解围了。

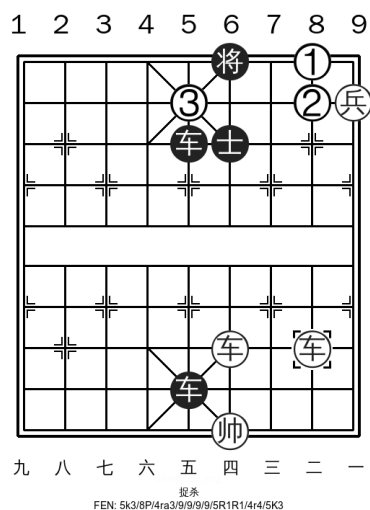


图 2.8: 捉杀

2.6 变阵

包括：拐点杀、回马枪、甩尾、变阵。

2.6.1 拐点杀和回马枪

拐点杀：

某个棋子处在某个拐点位置，下一步，可以横向或者竖向两个方向发动进攻。

作用：因为有多条进攻线路，对方常常无法有效防守，或者能牵制对方多个棋子，或者打乱、延缓对方的进攻意图。

拐点杀的价值，在于对于需要对两种，或者更多种进攻路线进行防守。通常，对方没有足够的棋子来布防或者解围，或者棋子不能及时到位，不能全部到位，造成防守失败。

拐点杀，通常可以保持抢先一步的先机，也就是说，不管对方怎么防守某一条路线，我都有另外一条路线可以进攻。

回马枪：

棋子往某个方向走子后，后面走棋时，又往反方向回头走。往回走的时候，可能是回到原来的位置，也可以超过原来的位置，也可能还没到原来的位置。

对方的棋子在跟防时，同步走子后，可能无法返回原位置。如：

- 走过去是顺脚马，退回去却是别腿马；
- 炮是吃子打过去的，返回时却被自己或对方的棋子挡住了；
- 车、马、炮、兵（卒）走过去时，是吃掉或者打掉对方的棋子，退回去时会产生棋子空位，并导致叫将或者走棋违规，因此无法正常退回。如，原来对方的：

- 别脚马没了障碍，造成叫将；
- 二垫炮少了一个炮架，造成炮叫将；
- 马、炮、兵（卒）夹在直线红帅和黑将的中间，无法左右脱身离线，否则导致“白脸将”；

在实战中，拐点杀和回马枪，经常在一起配合使用。

如图，拐点杀：

红兵借着八角马的威力，有平移和沉底两种叫将方式。黑方无法同时防守两处。

2.7.1 有吃先将

2.7.2 有兑先将

2.7.3 遇逃先将

2.8 伏杀

包括：占线/占位、定中杀、伏并捉、一伏一杀。

2.8.1 占线/占位

作用：限制对方将（帅）的活动范围。通过这种方法，可以提前守住、切断对方的退路。

占线：用车/炮，或者借将（借帅），控制一条或多条直线（横线或竖线）；

占位：车、马、兵（卒）定住对方九宫里的某一个或者多个点位。配合占位，可以实现“禁”子的作用，让对方处于被动局面，或者露出破绽。

2.8.2 定中杀

定中杀：

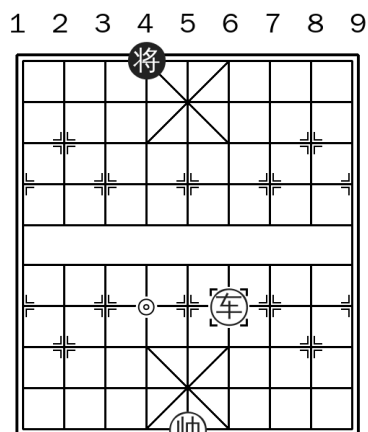
守住对方的中路，或者二楼，再用另一组棋子助攻催杀。

或者进攻的棋子停在对方九宫的中心，或者四周边线的中间位置，再用其它棋子助攻催杀。

特点：

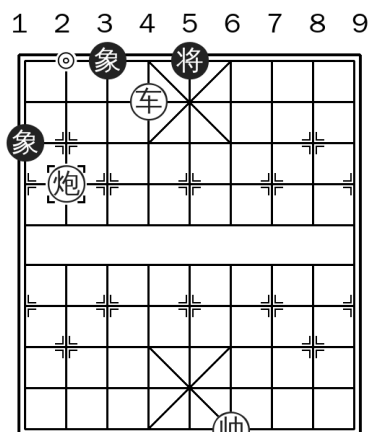
只需要两个，或者两组进攻棋子即可构成重要杀势。

如果在中路“借帅”，甚至只需要另外一个棋子，即可成杀。



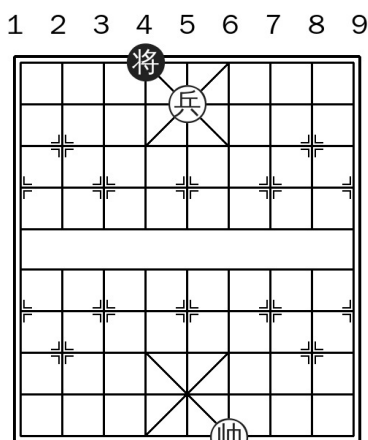
九 八 七 六 五 四 三 二 一
定中杀 1: 中路借帅 肋线车杀
FEN: 3k5/9/9/9/9/5R3/9/9/4K4

定中杀 1 (中路借帅)



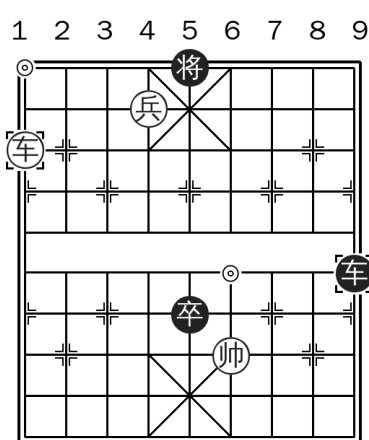
九 八 七 六 五 四 三 二 一
定中杀 2: 守二楼
FEN: 2b1k4/3R5/b8/1C7/9/9/9/9/5K3

定中杀 2 (二楼定中线)



九 八 七 六 五 四 三 二 一
定中杀 3: 兵坐宫心
FEN: 3k5/4P4/9/9/9/9/9/5K3

定中杀 3 (兵坐宫心)



九 八 七 六 五 四 三 二 一
定中杀 4: 肋兵定将 / 顶卒定帅
FEN: 4k4/3P5/R8/9/8/4p4/5K3/9/9

定中杀 4 (肋兵定将/顶卒定帅)

2.8.3 伏并捉

在伏杀对方的同时，捉吃对方的棋子。注意，在捉吃对方的同时，对方也可以吃掉我方棋子。但因为我方伏杀，对方往往需要紧急防守，来不及吃子；或者吃子后，反被我方牵制、套牢。

作用：

- 延缓步数，救急解围。
- 赶走、调离、牵制、套牢对方进攻性棋子，削弱对方的攻击力。
- 对另一方的将（帅）形成逼禁、闷堵，或者堵塞对方的象眼，或者别马腿，赢得反攻或者绝杀的时间和机会。

见图例。红方先行。马三进一，伏卧槽马，再马后炮杀。

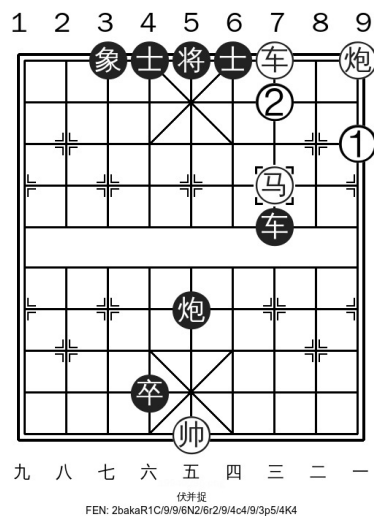


图 2.11: 伏并捉

其它棋例：

1. 《适情雅趣》第 368 局，四门斗底：车兵胜四卒；
2. 《适情雅趣》第 371 局，五老降庭：双车胜五卒；

2.8.4 一伏一杀

通常称为“一将一杀”。前提：对方下一步还不能绝杀我方。

这样，我方可以先走一步埋伏的棋（如提前守住对方的退路），或者欺负对方的回防速度比我方要慢，或

2.9 防反攻

包括：防关门，防靠背炮，防马抽将，防“明马暗炮”，防借将强行兑子，防先将后兑，防遮将，解杀还杀。

2.9.1 防关门

即防止对方借着压子，让我方棋子被围困，或者只能在一个点位，或者一条直线上移动，被对方闷杀或捉死。

2.9.2 防靠背炮

靠背炮：甲方炮将，乙方的炮充当炮架。乙方可能会用炮反将解围，同时叫将甲方。

棋例：如图，红方先行。红炮平中叫将，以为可以抽吃黑车。没想到黑炮打相反将，反而抽吃红车！

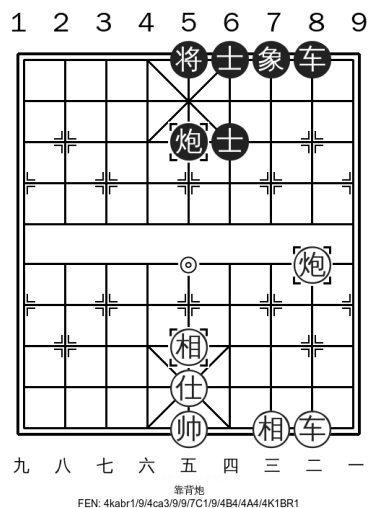


图 2.12: 靠背炮

2.9.3 防马连跳抽将

防马叫将，捉双抽吃。特别是连续多次跳马叫将的情况。

如图。黑车想靠边捉吃红马。而红马连续跳走马一进二，马二退三叫将，反而抽吃了黑车。

提醒：在残局中，特别是棋子比较少的残局中，单车不要轻易地去“跟捉”对方无障碍的马，应以“防马”和“守马”为主。同时，应与本方将/帅保持一定距离，以防被马跳将抽吃到。

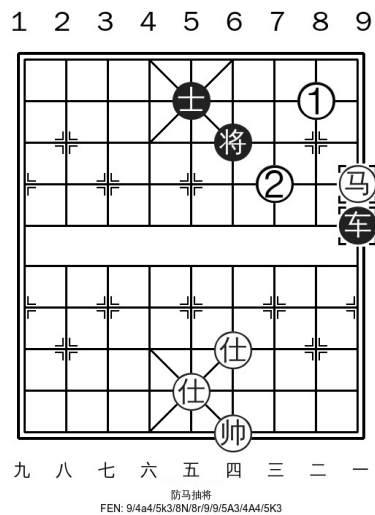


图 2.13: 防马抽将

2.9.4 防“明马暗炮”

防“明马暗炮”抽子。即：表面上是跳马叫将（如卧槽马），实际上同时也为自己的底炮充当炮架，叫将同时捉吃对方棋子；

或者跳马后充当了炮的保护伞（马正好看住炮；或者隔离了对方捉炮的棋子，同时还一将一打。见后面的棋例）。

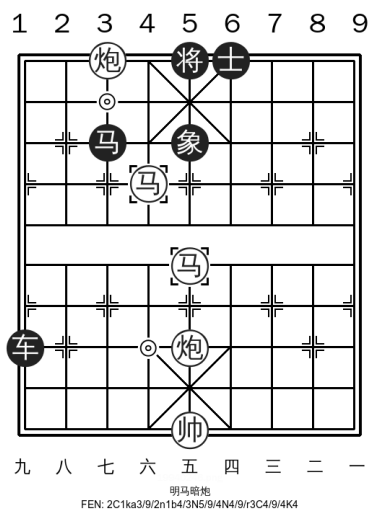


图 2.14: 明马暗炮

2.9.5 防借将强行兑子

2.9.6 防先将后兑

防先将后兑：即有两处同时存在兑子局面，其中一处可以先叫将。

某些棋局，会出现两处同时换捉子（即我方捉吃对方，同时对方也捉吃我方）的情况。

这时应仔细考虑，如果对方是先将后兑，可能出现叫将后“逃子”的情况。

如果计算失误，可能反被对方单方吃子，我方亏损。

2.9.7 防遮将

2.9.8 解杀还杀

防“解杀还杀”。解杀还杀，可以分成以下几种：

- “借炮”解围并反将。
- 借“拔簧马”解围并反将。

- 挡杀露杀：如对方车（或者炮）沉底线叫将，我方的相、仕、马回防挡住；同时，我方的车、炮等露出杀路，反将对方。

2.10 其它战术

包括：双捉、互捉、同向炮。

2.10.1 双捉（不是“捉双”）

注意：是“双捉”，不是“捉双”！

双捉：某一方，同时有两处，捉吃对方棋子。概念重点：有“两处”捉吃现场。

常见阵式：一方在已经有一子被对方跟捉的情况下，仍然强行进攻叫将（或者邀兑），最终导致自己有两处棋子被跟捉。

应对方法：后手方不必急于吃子或兑子。可以先考虑是否能用挡、隔、别（别马腿、别象眼）或者撤（如撤炮架）的方式化解叫将。如果化解成功，还有可能反而“双捉”对方两处棋子。

区别：

双捉：涉及甲方（主动方）和乙方（被动方）各两个（或者更多的）棋子。
双捉的概念重点：有“两处”捉吃现场。

捉双：涉及甲方一个棋子，乙方两个棋子。

2.10.2 互捉

互捉：甲方捉吃乙方的棋子，同时，乙方也在捉吃对方的棋子。

2.10.3 同向炮

同向炮：双方各有一个炮在同一条直线上，且中间没有其它棋子。

2.11 叫将的原则

在实战中，棋手应牢记以下几条原则，并尽可能遵守：

- 先将为上
- 无遮挡叫杀
- 边吃边将
- 死子带杀
- 防对方叫将

先将为上

借着叫将，可以实现借借杀移位、杀清障、借杀逃子、借杀破士象等多种优势效果。相当于无形中多走了一步甚至多步。

无遮挡叫杀

无遮挡叫杀：就是指让对方棋子来不及防护、棋子过不来、不能到位。

只要是对方能走子遮挡（包括弃子遮挡），都是有风险的，如：

- 导致对方其它棋子逃脱；
- 或者我方棋子进入被牵制、套牢的状态；
- 棋局解围；
- 甚至是解杀还杀，被对方反将。

另外，只要有子走动，几个回合以后，都可能导致大量的变数、甚至是不可预知的变数，甚至是优势反转，反胜为败。哪怕是棋手再有经验，也难免遗漏和失算。

总之，让一切简单化。没有变数，才是最安全的棋局。

某些走法，也许不是步数最少的走法，但却是赢得最轻松的走法。

边吃边将

在叫将的同时，消灭对方的进攻和防守力量，强化优势，增加胜算。

尽可能让对方无进攻性棋子，包括吃掉、兑了、禁闭（即），等等。

棋例：借炮使马，借车使炮，借马使车，等等，如：

1. 《适情雅趣》第 22 局，及第思乡：借炮使马；
2. 《适情雅趣》第 24 局，垂缰救主：借炮使马；
3. 《适情雅趣》第 32 局，士马如云：借炮使马；
4. 《适情雅趣》第 107 局，丹山起凤：借炮使马；
5. 《适情雅趣》第 18 局，播弄造化：借车使炮。连吃双卒，最后借杀移炮；

死子带杀

前面说过，死子带杀，是伏杀战术中的一种。

就是说：即始是不能自动移动的棋子，也是可以带有威胁性的。同样，也要防止对方的进攻或反攻。

这也是在提醒棋手：每一个进攻性的棋子，不管是正在进攻的，助攻的；防守的；潜伏的，被套牢的，禁闭的，暂时闲置的，都有可能成为针对对方的一颗定时炸弹，随时随地，爆发威力！

防对方叫将

前面已经说过一条原则：先将为上。同理，也要预防和避免对方的叫将，以免产生变数，或者增加棋局的复杂性，以免胜负反转。

第三章 步数优势与攻防转换抢先

3.1 进攻的次序

1. 步步连杀：不一定能将死对方。
2. 解杀还杀：防守或解围的同时，反将对方。
3. 一伏一杀：下一步才叫将。
4. 进攻：指单次叫将，不是连续叫将；或者调动棋子，两步或者更多步以后，才叫将对方。

3.2 被将后的应对次序

1. 解杀还杀。相当于一次走了“两步”：由之前的“对方叫将”，转变为“我方叫将”。
2. 解杀带伏。相当于一次走了“一步半”。效果：打乱或者中断对方的进攻计划。如果对方不能绝杀我方，则必须提前进行防守或解围。
3. 破。如：移炮架、叠炮架；挡车；别马；提前遮将/帅。“破”的常用技巧还包括：

破带伏杀：即“解杀带伏”；

破带压：解围的同时，压制或者消除对方后续的部分（甚至全部）攻击路线和阵式。

破带防：对方有后续叫将，但我方在上一步走棋时，已经作好了防守布置和准备。对方可以叫将，但我方能够解围。

破带捉、破带赶：解围的同时，顺便跟、捉、驱赶对方的棋子。“跟、捉、赶”的作用和意义：

- 逼着对方的棋子走到边角或者其它不方便的地方，让对方棋子不能快速转移或进攻，浪费对方步数；
- 逼对方棋子离位，不能对我方棋子（特别是处于进攻位置的棋子）构成捉、吃、抽的威胁；
- 借着捉、赶（可以是连续多次捉、赶），移动我方某个（或者多个）棋子，趁机多走几步棋，或者把棋子移动到有利位置（如摆脱被对方捉双的情况）。效果相当于无形中比对方多走了几步，步数和先机上获得优势。新手如果能熟练运用这一招数，棋艺和杀伤力会大有进步！

普通破解：如：移炮架（逃炮架），叠炮架；挡车，别马脚；移动将/帅；吃掉进攻的棋子，等等。

弃子借步：挡在前面故意弃子送吃，或者不逃不救，以缓和一步。弃子送吃的目的，时是为了吸引对方将/帅（或者其它棋子）移位（让出位置、打开通路），方便我方后续进攻（或者反攻），即“诱敌”，或者是“借路/借位”。

说明：如果对方叫将时，是双将，甚至是三将、四将，破解的难度会比较大，甚至无法化解。

3.3 应将走棋的不同效果

应将走棋的不同效果（从低级到高级）：

1. 一解：对方下一步仍然可能有叫将，或者连续叫将，或者绝杀。
2. 一解一防：对方下一步可能有叫将，但我方可以解围。

3. 一解一消：解杀的同时，压制甚至消除了对方下一步的叫将（对方无叫将；或者有叫将，但没有大的威胁）。

4. 一解一捉：解杀的同时，捉吃对方的棋子。【我方已转为主动进攻状态】
5. 一解一赶：解杀的同时，驱赶对方的棋子。作用：消除对方棋子对我方的威胁，或者把对方棋子赶到（逼到）不利位置，浪费对方后面的走棋步数。

6. 一解一伏：解杀的同时，我方下一步有威胁比较大的进攻。
7. 解杀还杀：我方解围的同时，叫将对方。【对方必须应对解围】

第四章 《适情雅趣》残局战术分类节选

《适情雅趣》版本：残局 550 局。新出版的棋书，有残局 551 局，是把原来有走法，无棋的第 227 局，舍生取义，插了进来。

两种版本的前 226 局，基本都是相同的。个别棋局的名称，棋图可能略有差异。

后面的 227 局到 550 局，顺延为 228 局到 551 局。

本书中提到的棋例，以 550 局的版本为参考。

4.1 兵/卒过河的防守与接应

- 第 395 局引兵渡河

难度分：70

价值分：76

车兵和车象（兵未过河）。车避中线防强兑。

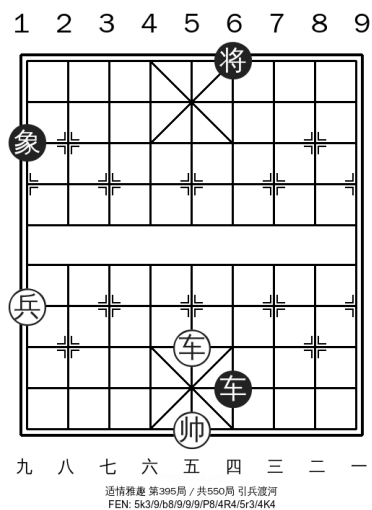


图 4.1: 第 395 局引兵渡河

- 第 424 局怯勇自服
难度分: 70
价值分: 75
单车巧胜炮双卒双士 (卒未过河)。禁炮捉卒。
- 第 441 局国富兵强
难度分: 75
价值分: 80
炮兵胜卒双士。炮兵守过河卒, 炮兵禁肋, 炮打闭宫。
- 第 457 局送往迎来
难度分: 70
价值分: 75
炮兵追两步卒。兵过河助炮, 防卒过河。
- 第 464 局侵害边卒
难度分: 70
价值分: 75
炮兵防卒过河。兵过河助炮防卒。

4.2 马杀单士

步法：534 687

基本定势及步法示意图：

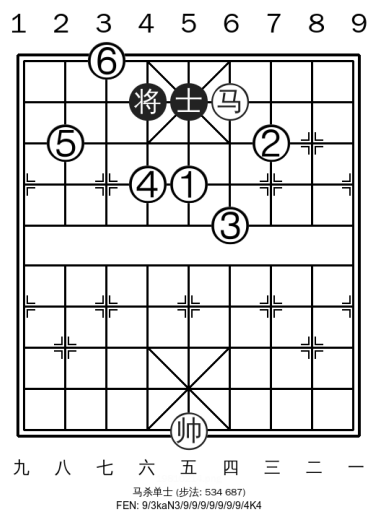
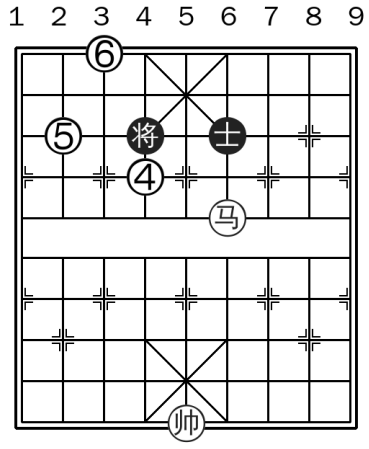
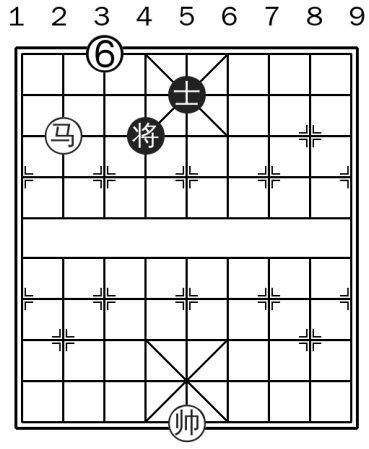


图 4.2: 马杀单士



九 八 七 六 五 四 三 二 一
 马杀单士 3 (步法: 534 687)
 FEN: 9/9/3k1a3/9/5N3/9/9/9/4K4



九 八 七 六 五 四 三 二 一
 马杀单士 5 (步法: 534 687)
 FEN: 9/4a4/1N1k5/9/9/9/9/9/4K4

附录一 《适情雅趣》 **550 + 1** 例残局简介及评分

个人整理了《适情雅趣》象棋残局谱共 **550+1** 例残局的简单说明、分析和评分。

详见另外的附件。

目的：

方便棋友有针对性、有主次、有对比地理解并掌握，经典象棋残局古谱《适情雅趣》的展示的杀法和精髓。

说明

- 每个残局，按照难度、实用价值来打分（**0-100** 分）。
难度：从简单到难。价值：从低到高。实际评出的分数值在 **60-90** 分之间；同时，标注了本局主要的杀法和技巧，并做了简单的分类汇总。
- 部分棋局，局面相似，或者杀法相似，或者结果有胜有和的，特别进行了棋局关联和备注，方便对比和研究。

1. 适用版本：适情雅趣象棋谱/李? 改编，共 **551** 局；
2. 难度分 (**60-99**): 数字越大，棋局越难；
3. 价值分 (**60-99**): 数字越大，价值越高；
4. 难度分和价值分，属于个人评估值，仅供参考。不同的棋友，棋艺水平各有高低，会有不同的理解和评分标准。请自行体会。