

《适情雅趣》

象棋谱残局

杀法精要

版本：3.0.37

2019 年 12 月 03 日

这是一本指导象棋初级、中级棋手，快速提高水平的书

* 破子取势 * 引离借位
* 赚步抢先 * 预防风险 * 遇杀先杀！

车	伏杀	拐点杀	回马枪	甩尾
	死子带杀	借将逃子	借兑救子	先解后吃
	借杀移位	借杀清障	二楼背抽	先假后捉
兵	兵镇九宫	定中杀	借路	引离赚步
帅将	借帅	遮将杀	救将牵制	将帅粘炮渡子
	摇摆将	请将杀	借根杀	山顶杀
	解杀还杀	挡杀露杀	解伏反伏	捉杀伏杀
炮马	二垫炮	借炮架	困炮架	靠背炮
	炮转仕相	借炮使马	野马跳抽	单车送野马

目录

第一章	《适情雅趣》能学到什么	1
1.1	《适情雅趣》的主流版本	1
1.2	《适情雅趣》怎样快速上手	2
1.3	初级棋手的弱点	4
1.4	有经验的棋手的思路分析	5
1.5	江湖残局如何破解？	6
1.6	初级棋手如何应对更高水平的棋手？	7
第二章	象棋战术和杀法	8
2.1	借杀	9
2.1.1	借杀移位	10
2.1.2	借杀吃子	10
2.1.3	借杀清障	10
2.1.4	借杀捉子、借杀赶子	10
2.1.5	借杀占位	11
2.1.6	借杀拦子	11
2.1.7	借杀兑子	12
2.1.8	借杀逃子	12
2.1.9	摇摆将	12
2.1.10	借杀变阵、借杀换防	13
2.1.11	牵制	14
2.2	借兑	15
2.2.1	邀兑移位	15
2.2.2	邀兑赚步	15
2.2.3	邀兑救子	15
2.2.4	邀兑捉子、邀兑赶子	16
2.2.5	补兑	16
2.3	借子	17
2.3.1	互联互保	17
2.3.2	借帅（借将）	18
2.3.3	将帅粘炮渡子	18
2.3.4	借兵（借卒）	19
2.3.5	借炮架	19
2.3.6	困炮架	19
2.3.7	二垫炮	20
2.3.8	借炮使马	20
2.3.9	借根杀、推背杀、二垫炮捉杀	21
2.3.10	顶	23

2.3.11 死子带杀	24
2.4 借位（借路）	25
2.4.1 借路（借位）	27
2.4.2 山顶杀	27
2.4.3 请将杀	28
2.4.4 拖宫	29
2.4.5 占线（占位）	29
2.4.6 兵镇九宫	30
2.4.7 抢炮线	31
2.4.8 压将催杀、定将催杀	31
2.4.9 逼禁、闲等	32
2.5 借步（赚步）	33
2.5.1 弃子赚步	34
2.5.2 赶子赚步	34
2.5.3 邀兑赚步	34
2.5.4 请将赚步（即请将杀）	34
2.5.5 捉杀	35
2.6 变阵	35
2.7 拐点杀	36
2.8 先将为上	36
2.8.1 有吃先将、有兑先将	36
2.8.2 先将后逃（借将逃子）	37
2.9 伏杀	37
2.9.1 伏杀	37
2.9.2 占线/占位	38
2.9.3 定中杀	38
2.10 其它战术	38
2.10.1 四不一躲、一挡一留	39
2.10.2 留士象	40
2.10.3 剥皮杀	40
2.10.4 互捉	40
2.10.5 同向炮	40
2.10.6 牵而不抢	40
2.10.7 双伏杀	40
2.10.8 纵横杀	40
2.10.9 破连环	42
2.10.10 双炮破双象	42
2.11 叫将的原则	43
第三章 风险和陷阱	45
3.1 闪将	45
3.2 解杀还杀	46
3.3 炮转仕相、明马暗炮	48
3.4 靠背炮	48
3.5 解伏反伏、捉杀伏杀	48
3.6 先解后吃、双捉	49
3.7 失控	51

3.8 遮将杀、逼将离线	51
3.9 野马跳抽、单车送野马	52
3.10 二楼背抽、抄底抄	53
3.11 借将兑子	54
3.12 先将后兑	54
3.13 一根两用防强兑	55
3.14 回马枪	55
3.15 甩尾	56
3.16 先赶后捉、先假后捉、先赶后将	56
3.17 救将牵制、伏杀牵制	57
3.18 堵象眼破连环	58
3.19 消障露杀	58
第四章 步数优势与攻防转换抢先	60
4.1 赚步的战术与效果（重点!）	60
4.2 进攻的次序	61
4.3 被将后的应对次序	61
4.4 应将走棋的不同效果	62
第五章 《适情雅趣》棋局战术分类节选	63
5.1 兵（卒）过河的防守与接应（共 5 例）	64
5.2 马杀单士	64
5.3 车兵巧胜/巧和车卒（共 11 例）	65
5.4 单车巧胜/巧和士象全（9 胜 +2 和）	66
5.5 单车（双车）巧胜多卒（共 11 例）	66
5.6 借炮使马（共 4 例）	67
5.7 困炮架（共 42 例）	67
第六章 《适情雅趣》残局 551 例简评	69
第七章 多兵同线的走法表示	87
附录 A 版本变更历史	90

前言

一、本书“适合”什么水平的象棋棋友？

- 本书是中国象棋经典古谱《适情雅趣》残局谱的浓缩、提炼、分类和辅助补充。
- 适合初级、中级水平的棋友。
- 可以作为青少年象棋兴趣爱好班、培训班的辅助教材。
- 适合对《适情雅趣》残局，有强烈兴趣的棋友。
- 天天象棋等级在“业 4-3”以下，以及胜率低于 50% 的象棋新手，认真学习这本教材，象棋水平会有快速、显著的提升。
- “业 4-3”以上水平的棋友，建议学习方向转为：重点学习、熟记开局棋谱，如：《桔中秘》、《梅花谱》、《反梅花谱》，等等。象棋的基本功，开局、中局、实用残局、杀法，这四大板块，都需要熟练掌握、灵活运用变通，棋艺才能提高和稳定。

二、本书“不适合”什么水平的棋友？

对于大师级，以及更高水平的棋手，本书所提到的象棋战术和思想，也许早就已经是炉火纯青。

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。

看过目录，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、对本人的认同和鼓励。

足矣！

三、有一定功力的棋友，怎样才能继续提升水平？

总的来说，象棋战术，有三大块，是需要掌握：

- 各种杀法技巧；
- 熟悉常见的开局棋谱，如中炮屏风马，等等；
- 常见“胜、负、和”局面的判定及走法技巧（如实用残局）。

这三样都熟练了，再多练习，多实战，才是进一步提升水平的正道！

四、阅读建议：

- 在阅读本书时，准备一本《适情雅趣》残局的图书。旧版本的 550 局，或者新版本的 551 局，都可以。
- 对照《适情雅趣》中的相关棋例，进行打谱、学习，更容易理解，棋艺提高见效更快。
- 推荐选用 551 局版本的《适情雅趣》棋书。目前市面上有两种版本：2009 年出版的《适情雅趣象棋谱》（李浣版），2018 年出版的《适情雅趣象棋谱新编残局谱》（白宏宽版）。

- 先把本书认真看过一遍。再去学习和欣赏《适情雅趣》残局谱。看完《适情雅趣》，再回头看一遍本书，会有更深刻的理解和领悟！

2019 年 11 月

兵八进一

棋图符号说明

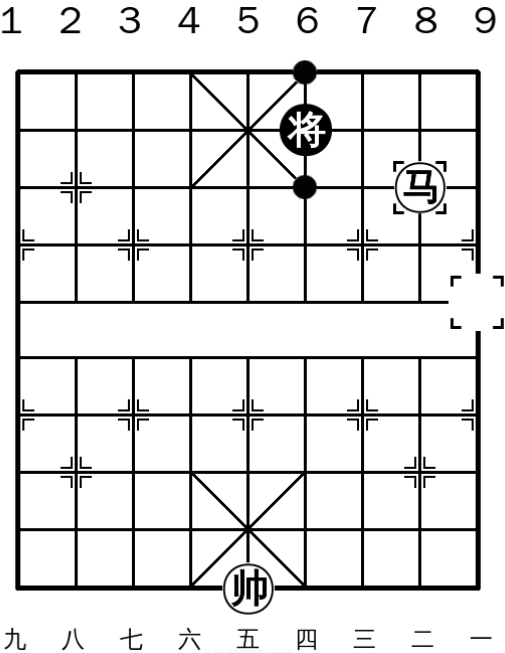


图 1: 棋图符号示例 1

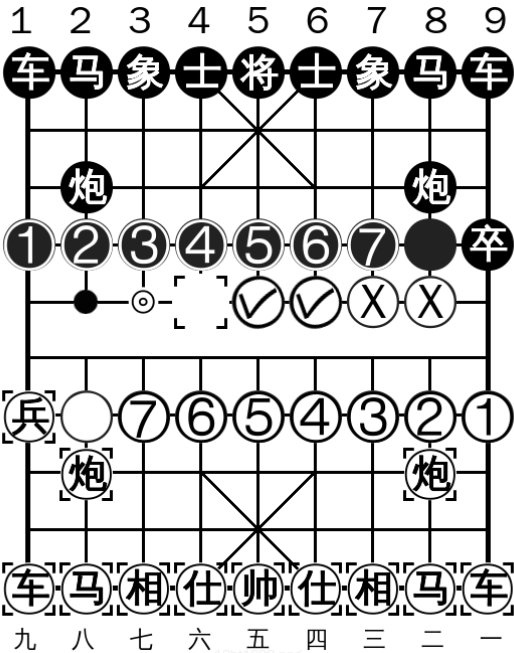


图 2: 棋图符号示例 2

图例	序号	符号	符号类型	符号含义
图1	1	♔ ♚	白底/黑底棋子	白底代表红方，黑底代表黑方。下同
	2	♔ ♚	带方框的棋子	正在走动的棋子；或者正在关注的棋子
	3	[]	空心方框	棋子上一步的位置
	4	⦿ ●	小圆点	棋子下一步的目标位置。白底代表红方，黑底代表黑方
图2	5	① ①	白底/黑底数字	某个或者多个棋子的走法先后顺序和目标位置。 白底代表红方，黑底代表黑方。下同
	6	○ ●	白底/黑底圆圈	未知棋子。可用来表示揭棋棋局
	7	⊙	圆圈带勾	正常的走法；或者妙着、推荐的走法
	8	⊗	圆圈带叉	违规的走法；或者错误的、不推荐的走法

表 2: 棋图符号含义

第一章 《适情雅趣》能学到什么

中国象棋古谱《适情雅趣》中，所记载的残局 550+1 例，如果能用心学习和领悟，对快速提升棋艺，是大有好处的。

对大众棋友而言，提高“一马”、甚至“一车”的棋力，完全有可能。

但是，把《适情雅趣》550+1 例残局看完（假设每天学习 10~20 局），至少也要一到两个月的时间。

再从“看完”，到“学会”，再到实战中“随心应手”，还需要更多的时间，更重要的是，还要有坚持学习的耐心。

个人在学习《适情雅趣》残局的过程中，有一些棋理的领悟，和当前主流象棋图书、教学方法，以及棋理角度，不太一样。在此，与广大棋友共享。

棋友如果静下心来，仔细体会，会有不一样的启发。

对于象棋新手、初级、中级棋友，也能快速提高象棋水平。

1.1 《适情雅趣》的主流版本

• 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. 李湮版（残局增补为 551 局）

书名：《适情雅趣象棋谱》

李湮改编。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。

白宏宽改编。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，介绍一些基本的，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，看这类书，会感觉太高深、看不懂、用不上；或者太费时间；或者看后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，还要“一杀到底”，直接结束战斗。

或者能吃、抽大子，直接决定棋局胜负。

如果只是随手将几下，后面就接不上了，被对方逃脱、甚至反杀，这样的水平，是远远不行的。

简单地说：

一、象棋基本功要有一点；

二、要有“步数”的意识：要比对方快，抢先占到攻势，或者占优势；

三、要会通过叫将、捉子、兑子（即“借杀移位”，见章节?? 借杀移位），趁机多走棋，多跑路；多占线、占位，限制对方棋子或将/帅的转移、逃脱；

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，或者能赚回大子，或者能把损失的棋子势力补回来。

六、理解并掌握“解杀还杀、捉杀伏杀、解伏反伏”的技巧。这三种战术，都能走出“一步当两步”的效果和优势。紧急关头，还能反败为胜。

七、理解并掌握“借杀移位、借杀吃子、借杀清障、摇摆将”。这类战术，能走出“一步当多步”的效果和优势。能让棋手抢占先机。

八、理解并掌握“拐点杀、变阵、回马枪、甩尾、伏杀”。这类战术，灵活变通，杀法才够精彩，才有杀伤力。

九、理解并掌握“先将为上、借将逃子、借兑救子、二楼背抽、遮将杀、靠背炮”。这类战术，能让棋手棋子少受损失，少上当受骗。

十、理解并掌握“野马跳抽”。这样能少浪费步数，也能避免被对方连续跳马，捉双或者抽将。

十一、理解并掌握“借帅、死子带杀、闲棋待势”。这样能增加杀伤力。闲棋，也是一种非常有价值、有技巧含量、非常精彩的战术！

问 2：《适情雅趣》有什么“象棋真理”？

答 2：象棋棋理，好比绝世武功的名册，很多、很多、很很多。很少有人会花那么多时间和耐心，看完、参透。

只能说，能够用通俗易懂的话和棋例，进行解说，能快速见效；

能在很短的时间内，棋艺水平有明显提高。

那么，这样的棋理和技巧，就能够满足大多数棋友的要求了。

如果一定要说几个重要的战术，或者关键词，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. 互联互保。
3. 借帅。合理借用本方的将帅，相当于多了一个车的杀伤力。合理用棋子定点埋伏、牵制对方对将/帅，可以削弱对方的进攻性和机动性。
4. 先将为上。包括：借将逃子、借将兑子解围、借将破士象，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，保证本方能连续叫将或者绝杀），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、甩尾、变阵。拐点杀：在拐点位置，车、炮，可以从横、竖两个方向叫将。回马枪、甩尾：调动对方棋子。对方棋子一旦跟防转移，可能不能顺利再退回去，或者慢了一步。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、催杀）。
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。即不急着重进攻，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，有时候也是一种很精彩的战术！
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，最有价值的有哪些？

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参考评定数值。分值主要集中在 60-85 分左右。

评分的目的，是为了方便棋友，能优先、重点学习和欣赏，哪些棋局比较实用，哪些棋局比较难。

评分数值（包括难度分、价值分），仅供参考。

对初级、中级棋友而言，下面几组棋局，难度偏大，但有一定的实用价值：

1. 第 467 局. 士孤将寡（马杀单士）：推荐棋友学习并掌握这一局。实战中很可能会遇到这种局面，取胜有较强的技巧性。进入定势后，7-8 步就能吃士赢棋。
2. 夹车炮（一车双炮）的局：共有两个，包括：第 296 局. 鸛立中天；327 局. 忠孝两全。这两几个局，需要花一点时间才能完全掌握；
3. 单车破士象全：共 9 局，车方可以巧胜。包括：

第 410 局. 家无安堵		
第 431 局. 能为必胜	第 432 局. 功成则退	第 433 局. 钳塞士口
第 434 局. 束手就系	第 435 局. 上下离心	第 436 局. 独行千里
第 437 局. 上下失望	第 438 局. 斗柄回寅	

表 1.1: 单车巧胜士象全

其中有 3~4 局的解法其实比较简单：先粘土，后抢士，即可破解。
其它几局，牵涉较多“禁”的技巧，有点难度。这几局标注的难度分是 80-85。

1. 单车和士象全，也有 2 局，包括：

第 491 局. 保国宁家	第 492 局. 凭险自固
---------------	---------------

表 1.2: 单车和士象全

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，一定可以让人大吃一惊！
——大众棋友的观点，单车对士象全，应该是和棋的！

另外，比较精妙的棋局：

1. 第 353 局. 徐母回车：本局第一步回车，引对方黑车离位，然后平帅抢占中线，反败为胜。非常精妙！类似局面，实战中可能会遇到，强烈推荐！
2. 第 177 局. 声势相倚：拉车（献车引车，充当炮架），再构成车炮两线并杀。这类技巧，实战中可以借鉴。
3. 第 278 局. 异地同心：前车捉后车，借车绊将闷杀。类似局面，实战中可能遇到。推荐。
4. 车马杀法。包括：第 327 局. 奇妙文武；第 349 局. 夷齐扣马（车马三变阵）。这两局，需要足够的经验，以及精准的计算，才能顺利上手。
5. 另外，还有多个单车（或者双车）巧胜多卒联的棋局。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。详细棋例列表，请参考章节5.5单车（双车）巧胜多卒。

1.3 初级棋手的弱点

棋手双方对战，正常开局，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，水平低的一方往往处处被动，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）？

分析一下，大致可以分为以下情况：

一、开局稳、防守稳

有经验的棋手：开局平稳，防守滴水不漏。初级棋手：缺少有效的进攻，常常走废棋。

二、棋子互联落根、进退成群

有经验的棋手：走棋时，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。初级棋手：吃不到子，甚至想平等兑子，都找不到机会。

三、借帅如多车

有经验的棋手：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

有经验的棋手：擅用“过河兵/卒”进攻、协助棋子转移、助攻。

五、走棋连贯，捉/将/抽利害

有经验的棋手：走棋连贯、紧凑，经常性连续捉吃、叫将、抽吃。很少走闲棋。

初级棋手：常常忙着躲避、逃子应对，进攻和防守布置被打乱，无法主动叫将，被对方抢占先机、牵着走。

六、杀法变化多，防不胜防

有经验的棋手：熟悉各种棋子的组合杀法和阵式，经常变阵、变位进攻。很少兑子。一旦出手，常常就是大进攻、大开杀戒。初级棋手：要么丢子，要么直接被绝杀。

七、套路多（陷阱、骗局、飞刀）

有经验的棋手：经常走出各种陷阱、骗局，或者飞刀。初级棋手：一不小心就上当吃亏了。

八、压棋厉害（即“禁子”）

有经验的棋手：“压棋”非常厉害。初级棋手：常常没有活动的棋子可走，或者被迫弃子、送吃、甚至被逼死。

九、马炮如车

有经验的棋手：马、炮有时比车还厉害，常常一匹马借着车（或者炮）的配合，横冲直撞、踏倒一大片。

十、敢舍子

有经验的棋手：舍得棋子。马、炮、车这些大子，有时候随随便便就不要了，甚至是直接来送吃。

1.4 有经验的棋手的思路分析

上面说的情况，相信很多初级棋友都有遇到过。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，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

单个棋子，很容易被吃掉。多个棋子，互联互通，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，而不是只会用车来保护。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）。

这一技巧，应重点掌握。

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）。也就是说：有五个“后备车”。

这种低成本、高价值的棋子，中级以上水平的棋手，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。除非是万不得已、别无选择，如紧急解围；或者能绝杀对方。

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（后面会详细介绍）：

- 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，等等。
- 借炮架。因为“借炮架”作用明显，有时能起到快人一步的效果。
- 伏杀：这一步没有直接叫将，只是提前埋伏、准备。但是下一步，就是威胁非常大的叫将，甚至是绝杀。

六、杀法变化多，防不胜防

常见招式：

- 拐点杀。
- 变阵。
- 甩尾：甲方棋子快速转移，乙方必须同步跟踪转移。但是转移换防的过程中，比甲方慢了一步，防守失败。
常见形式：车甩士、车甩象。

七、套路多（陷阱、骗局、飞刀）

这个要靠经验和棋艺水平。低手中招，在所难免。

八、压棋厉害（即“困子、禁子”）

压棋，是“禁子”最直接的体现。这也是有经验的棋手，最明显的风格之一。

九、马炮如车

单枪匹马基本功。这种情况，大多是因为缺少有效的防守，或者防守的棋子，被骗走或者逼到其它位置了。

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。

另外，不要“单车送野马”。详见 [章节3.9](#) 野马跳抽、单车送野马。

十、敢舍子

对有经验的棋手而言，只要能赢棋，除了将（帅），其它棋子都是可以不要的。重要的是：舍得有价值。比如：

- 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）。

1.5 江湖残局如何破解？

很多江湖残局，都是要靠不同常规的走棋手段来实现的。如：

- 套路一：弃子引离、弃子闷困、弃子强攻破防；
- 套路二：有吃不吃、有吃躲吃、送吃挡子。解释：有吃躲吃，即明明可以吃掉或者抽掉对方的棋子，却假装没看到，故意躲开不吃。
- 套路三：强行兑子、亏本兑子。
- 套路四：闲棋待势；

- 套路五：回马枪、甩尾；反复调离，声东击西，随时变阵。

其中，套路一、套路二、套路三的走法，是很多初级棋手的思考盲区，很容易忽略。很多棋局，只要一个或者几个关键步法想到了，棋局也就容易解了。

套路四，闲棋。闲棋，其实也是一种很精彩的助攻手段，不可忽视。

另外，在一步棋的反杀残局中，先分析好对方各种可能的进攻路线和能产生威胁的棋子，以及我方可以反攻的条件。再一步步去引离、遮挡、防守、兑、强吃、捉、赶、抽、牵制，最大程度地破除防守，削弱威胁，仔细计算。难题，也就能一一化解。再按这个思路，决定走子的先后顺序。

即可。

1.6 初级棋手如何应对更高水平的棋手？

几个要点和原则：

1. 兑子保和、兑子求和：在局势平稳、还没有明显露出杀机的时候，先平等兑子。减少计算量。减少套路、花样和风险。
2. 兑子破双：兑子时，把对方的车、马、炮，这三种棋子，都兑掉一个。

说明：

双马连环、双炮联杀（如重炮、天地炮、底线左右双炮、顶部中线和肋线的并肩炮、双炮连续两次打底相闷宫），双车错、双车推磨，这些常见战术和棋子组合，再配合其它棋子，能形成相当恐怖的杀伤力和威胁。

如：过界的连环马，加上炮或者车的配合，能封锁半边范围。如果低手方还有没有出动的车，基本上下场就是被困在角落，想动又不能动，在一边无可奈何地看热闹、等着被捉吃、抽吃、等死了。

3. 防兵卒过河。在高手的手中，一个过河兵卒，差不多相当于一个车的杀伤力。在车的接应下，马、炮过界后，又能依靠兵卒的保护，顺利落根，形成更大的威胁。如果有机会，尽可能先兑掉兵卒。

4. 士角炮防马。即上中仕，炮挂士角，防守对方的过河马。炮随时准备左右平移贴马挡马。如果马转移到另一侧叫将，又可以回头炮的形式，看守整条线路。必要时，双炮挂士角，并补上中相，做好充足的防守准备。防守稳固后，再有针对性地出车、布阵。

一般来说，士角炮，能起到阻挡、减慢、削弱对方过界马的威胁。

5. 对方的过界马，可能要踩我方的中炮，我方亏不亏？

从步数上看：炮方：炮可能只是走了一步，如：炮二平五，或者炮八平五。

马方：马从家里出发，到踩掉中炮，至少需要四步棋。如果再加上拱卒为马让位的一步棋，那就是五步。

兑子后：马方相当于损失了三到四步棋的时间。

另外，如果马踩中炮，炮方可以立即补相连环，一步棋就够了。连环后，双相都会比较安全，不会因为落单被捉吃掉。

如果我方要实现双相连环，需要先移炮让位，再联相，共两步棋。

这样对比，我方又赚了一步棋的时间！

总的算起来，马方相当于损失了四到五步棋的时间！

因此，单纯从步数上看，马方是不划算的！

但是，如果中炮的威胁太大，为了解除威胁，舍马踩炮，又是很有必要的。棋手应特别注意。

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，介绍的象棋通用术语及战术概念。这些术语，在曹全忠老师编写的经典棋书《象棋入门一本通》中，有详细介绍。

大多数术语比较好懂。这里不再作详细解说。

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》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》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。后面有详细的介绍和示例。

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。
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：拐点杀、回马枪、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、伏杀。

9. 逼禁。包括：闷困、闲棋待势。

象棋棋子的价值和误区

先谈一谈很多棋友对棋子理解的误区。

误区 1: 将/帅没什么用，没有进攻能力。

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，经常能看到，也很容易实现。

误区 2: 仕/士，相/象只能防守，不能进攻。

解说：事实上，各种棋子按作用，可以分为四类：

- 进攻型：包括车，马，炮，兵/卒。
- 威胁型：包括被牵制、不能自由移动的进攻性棋子（车、马、炮，兵/卒），以及将/帅。虽然这些棋子不能主动进攻，但是对方将/帅也得躲着走！
- 防守型：包括仕/士，相/象。当然，进攻性棋子（车、马、炮，兵/卒），同样也有防守的功能。
- 助攻型：按走棋和棋子配合关系，助攻型又可以分为两种：
 - 一、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、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！

理解了上面所说的认识误区，接下来，再从另一种角度，谈象棋战术思想。

2.1 借杀

借杀：借着叫将、伏杀、捉吃、或者邀兑对方棋子，获得步数、位置、赚子、棋子转移逃脱、进攻或防守机会等优势。包括：

1. 借杀移位
2. 借杀吃子
3. 借杀清障
4. 借杀捉子、借杀赶子
5. 借杀占位
6. 借杀拦子
7. 借杀兑子
8. 借杀逃子
9. 摇摆将
10. 借杀变阵、借杀换防
11. 牵制

2.1.1 借杀移位

重点!!! 非常实用，也非常好用！

借杀移位：借着叫将、伏杀、捉吃、邀兑的机会，顺路移动自己的棋子。

不管是叫将、伏杀，还是捉吃、邀兑，最终的目的，都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。或者得到步数上的优势，即“赚步”。

如果是连续叫将、多个棋子轮流叫将，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，是低手与高手，最明显、最基本的区别！

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

借杀吃子：借杀移位的同时，顺路吃掉对方棋子。

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

借杀清障：借杀移位的同时，顺路吃掉对方棋子，为自己棋子清理进攻或防守路线上的障碍。

如：吃掉多余的炮架，让炮发挥威力。

棋例：图 2.1 借杀清障。红先胜。

1. 车四进一 将 5 退 1 2. 车四进一 将 5 进 1

3. 车四退一 红胜

第一步：叫将赶将；第二步：继续跟将，顺路吃士，清除障碍，打通炮路；第三步：退车，继续跟将。绝杀。

相关战术：借杀吃子，借杀清障，借杀捉子，以及后面提到的摇摆将，等等。

常见应用：

- 破掉对方的双象连环（吃掉一个象）；
- 破双士连环（吃掉一个士）；
- 破双马连环（吃掉一个马，或者别住一个马的马腿）；
- 吃掉阻碍车、马、炮移动或进攻的兵/卒。

其它棋例：

1. 《适情雅趣》第 22 局. 及第思乡：借炮使马，赚吃中象。

2. 《适情雅趣》第 24 局. 垂缰救主：借炮使马，连续赚吃中卒、7 路卒、底士。

2.1.4 借杀捉子、借杀赶子

借杀捉子、借杀赶子：借杀移位的同时，捉吃、驱赶对方棋子。

作用：

- 快速、顺路出动，或者移动我方棋子。

出动：是指棋子原来的位置不理想，或者还没有走动过的棋子。

移动：是指棋子通过改变位置，变换进攻阵形。

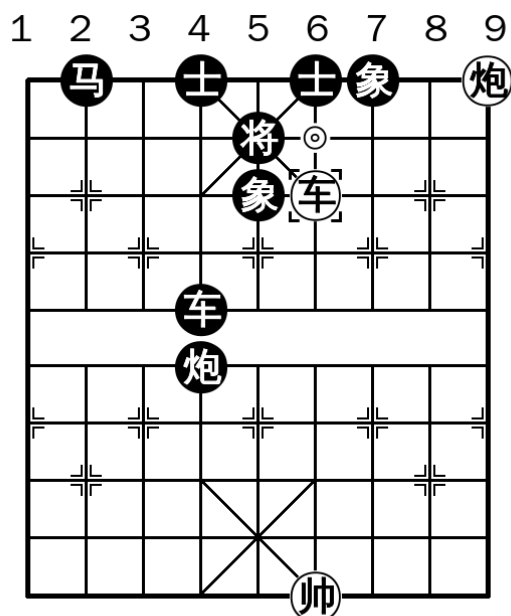


图 2.1: 借杀清障

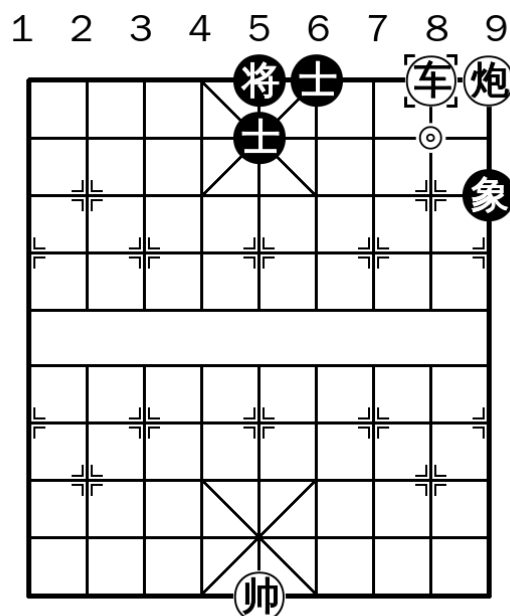


图 2.2: 借杀占位

- 驱赶对方棋子。

如果对方棋子想回原位，恢复原来的攻击或、防守状态，需要再走一步或者多步。这样，我方就获得了一步或者多步的步数优势。

- 让我方其它棋子，摆脱被对方跟捉的状态。

2.1.5 借杀占位

借杀占位：借杀移位的同时，把棋子移动并停留在某个重要点位，或者看守、封锁整条直线，以控制对方将帅的活动范围。如：

- 宫心、宫腰（二楼和肋线的两个交点）；底兵守缺（兵/卒停在底线象的位置，防止将/帅偏头逃脱）；
- 中线、二楼、肋线；
- 卡住对方棋子的障碍点位（如别马腿、塞象眼），等等。

见棋例。图2.2 借杀占位：红方车二退一，塞住象眼。炮打闷宫。红胜。

2.1.6 借杀拦子

借杀拦子：借杀移位的同时，隔离对方棋子，使其无法穿越或进攻，削弱、延缓、化解对方的攻击或防守。作用：

- 削弱、延缓、化解对方对我方棋子的跟、捉、吃、兑、抽，以及叫将、伏杀的威胁。
- 延缓对方步数。

对方吃子属于“缓棋”。可以这么理解：没有直接叫将的，都可以算“缓棋”。这样，我方有至少一步的时间，来回防、解围或者抢先进攻。先将为上（抢先进攻），是最好的防守手段！

- 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时间。

- 为我方棋子的进攻或者防守让出通路和点位。也就是：借路、借位。

2.1.7 借杀兑子

借杀兑子：借着叫将或者伏杀，强行兑子。常用于紧急情况下兑子解围，或者劣势下的兑子求和。见棋例。图2.3、图2.4：借杀兑子。这两个棋例中，红方都是走车一平四，强行兑车，求和。

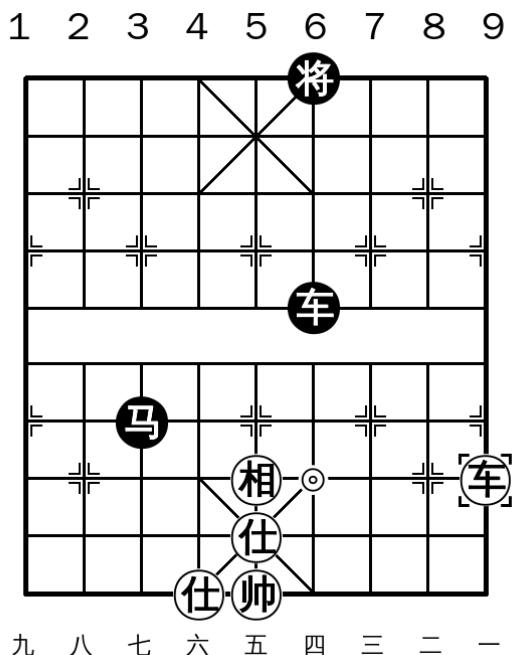


图 2.3: 借杀兑子 1

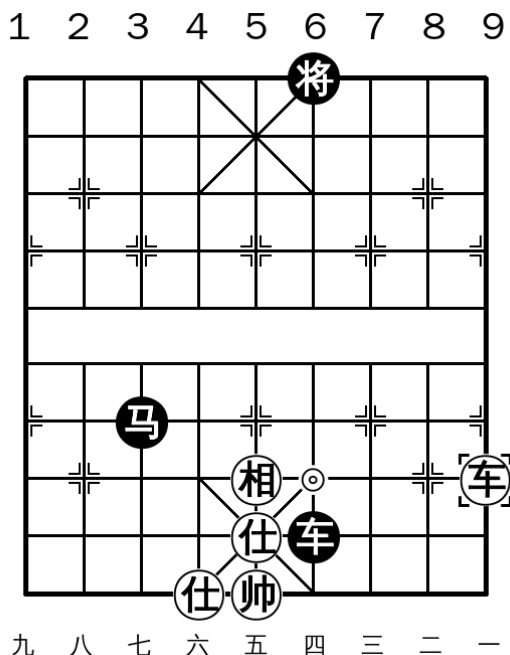


图 2.4: 借杀兑子 2

2.1.8 借杀逃子

借杀逃子：通过叫将、伏杀等方式，让自己的棋子摆脱被捉吃的局面。

常见场景：两个无根子，被对方捉吃。

解围方法：先用其中一个棋子，叫将或者伏有绝杀，趁机逃离现场。下一步再逃走或者增援保护第二个棋子。

2.1.9 摇摆将

摇摆将：一个或者多个棋子来回反复、连续叫将。

如：连续跳马、移车、移炮、平兵平卒叫将。

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。
- 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。这样很容易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（如“借炮使马”）时使用。前面章节?? 借杀清障的棋例，就属于摇摆将。见图2.5 摇摆将。在这里，再换一种走法，演示摇摆将的作用。

参考着法：红先

1. 车四进一 将5退1 2. 车四进一 将5进1
3. 车四平五 将5平4 4. 车五平六 将4平5
5. 车六退四

红方抽吃黑车。吃完黑车，红方炮、车，同时又在捉吃黑方马、炮。红方连吃黑方双士、一车，必胜。

走法过程分析:

红方三楼车，依次在二楼、底线各叫将一次，走了两个回合。

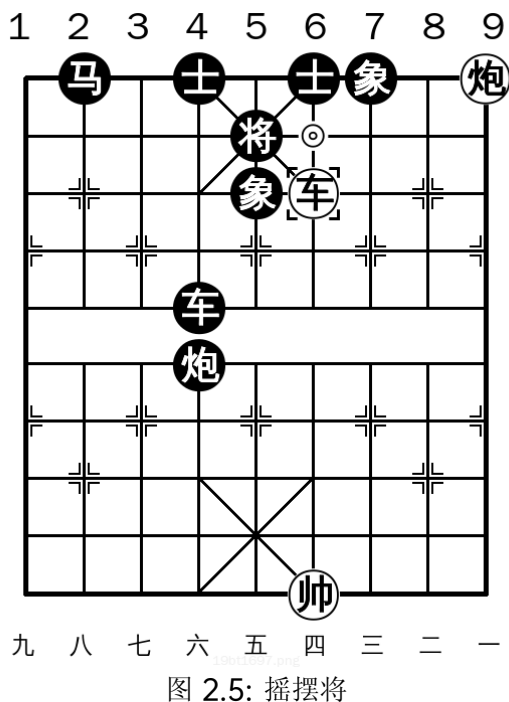


图 2.5: 摇摆将

- 对黑方而言：将的位置仍然在宫心，相当于没走棋；
- 对红方而言：红车位置，已经从三楼转移到了底线，还吃掉了一个黑士，相当于多走了一步！吃子又赚步！

接下来，红车第三、第四回合，继续在底线平中、平六，用“摇摆将”追杀黑将，黑将又被逼退回宫心。

- 黑方：相当于还是没走棋；
- 红方：红车位置从底线四路，转移到了底线六路，同时又吃掉了黑方第二个士，还双捉黑车、黑马（至少可以抽吃一子）。如果第五步是吃黑车，则吃完还可以继续捉黑炮。总的算来，红方相当于比黑方多走了两到三步棋，同时还吃掉双士一车，顺路又赚子！
- 说明：摇摆将赚步、赚子，实用价值非常大。新手应尽快掌握，并熟练运用。

2.1.10 借杀变阵、借杀换防

借杀变阵、借杀换防：借杀移位的同时，实现变换进攻组合、快速转移棋子（如仕、相）的目的。

棋例：图2.6、图2.7：借杀换防。棋局出处：《适情雅趣》第204局，雷震八荒。

参考着法：红先胜

1. 车六进七 将5退1
2. 兵七平六 将5退1 红方移兵，提前为红炮让路
3. 车六平五 象7退5 红方献车，借黑象垫作炮架
4. 炮七退八 炮1退7

红方退炮，露车叫将。明为献车，实为移炮。后面便是借炮飞相，走位吃子的精彩杀法。

5. 炮七平五 象5进7 见图2.7 借杀换防（推演图）
6. 相三退五 象7退5 后面红方借炮飞相，连吃黑方双车一马。红必胜

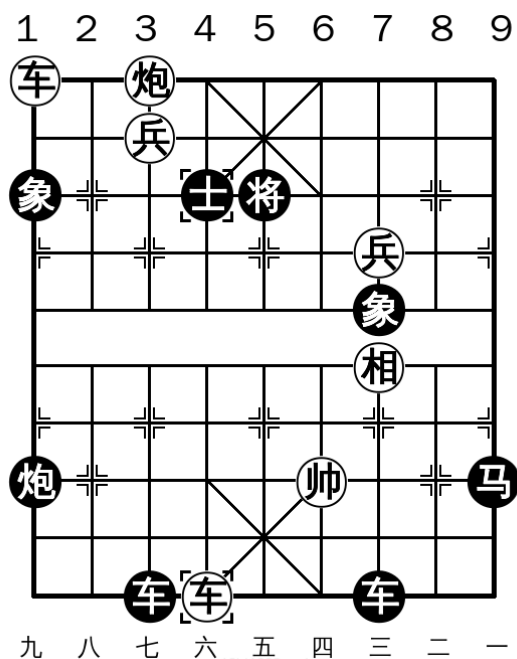


图 2.6: 借杀换防 (局势)

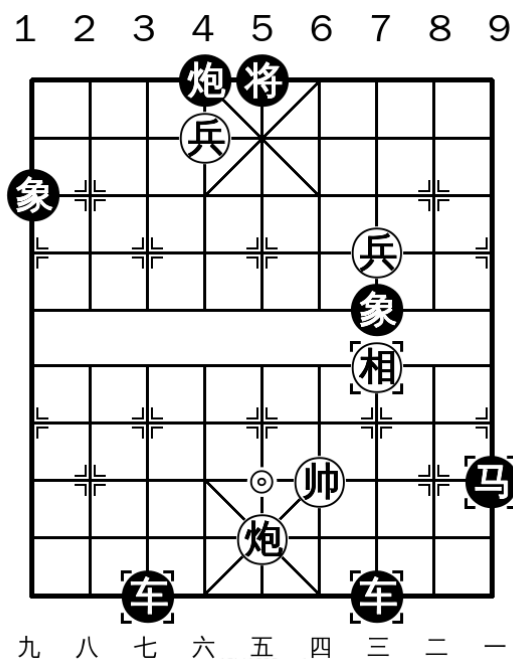


图 2.7: 借杀换防 (推演图)

2.1.11 牵制

牵制：甲方叫将或者捉吃乙方棋子。乙方为了解围，或者保护棋子，导致自己的棋子被定住，不能离位，或者只能在一条直线上移动，而不能在另一条垂直的直线上移动。

牵制，按被保护的棋子类型，以及受限棋子的活动范围，可以分为五种：

救将牵制、伏杀牵制、救子牵制、定位牵制、定线牵制。

1. 救将牵制：甲方叫将，乙方已经处于解围状态，棋子必须停留在某个点位，或者某条直线上，进行隔、挡、别（如炮前垫防，车前垫防；别马腿，等等），不能离位或离线。
2. 伏杀牵制：甲方伏杀，乙方必须在某个点位，或者某条直线上，提前进行防守和保护，防止甲方棋子的穿越和进攻叫杀。
3. 救子牵制：甲方捉吃或邀兑乙方的棋子，乙方对“棋子”的防守和保护。
4. 定位牵制：被牵制的棋子不能离“位”。如：车牵马车；将牵马帅；甲方（被牵制方）车、马、炮，别住乙方（进攻方）的马腿，甲方棋子不能随便离位，否则可能丢子，或者输棋。
5. 定线牵制：被牵制的棋子不能离“线”。如：车牵炮车；将牵炮帅；二垫炮控线；帅粘土象。被牵制方的棋子不能随便离线，否则也可能丢子，或者输棋。

作用：

在“救将牵制”状态：被困方必须要先走一步棋，吃掉对方棋子；或者调动其它棋子来垫挡（如车、炮被牵制时）。

在“伏杀牵制”状态：能削弱防守方棋子的机动性。

说明：不管是“救将牵制”，还是“伏杀牵制”，进攻方通常都能获得多一步棋的时间。是一种非常有效的赚步、抢先手段！

在“救子牵制”状态：被困方为了大局考虑，也可以弃子不管，改为互捉对方棋子，以免影响自己的进攻和防守。

关于牵制产生的“赚一步棋”的效果，请参考棋例：

- 救将牵制：图2.61 纵横杀 4。

- 伏杀牵制：《适情雅趣》第 214 局. 阻住行程。这是通过伏杀牵制，赚步抢先的典型棋例。

2.2 借兑

借兑：借着邀兑的机会，获得步数、位置、赚子、棋子转移逃脱、进攻或防守机会等优势。包括：

- 1. 邀兑移位
- 2. 邀兑赚步
- 3. 邀兑救子
- 4. 邀兑捉子、邀兑赶子
- 5. 补兑

2.2.1 邀兑移位

邀兑移位：假装要和对方兑子，趁机移动和转移棋子。

2.2.2 邀兑赚步

邀兑赚步：假装要和对方兑子，以实现比对方多走一步、快一步棋的目的。
常用来把位置不理想的棋子，转移到更好的位置。必要时，可以连续多次邀兑，来达到效果。

2.2.3 邀兑救子

见棋例。
图2.8 邀兑救子 1：红方先行。红走车七平九，兑车救炮。
图2.9 邀兑救子 2：红方先行。红走车二平五，兑车救炮。

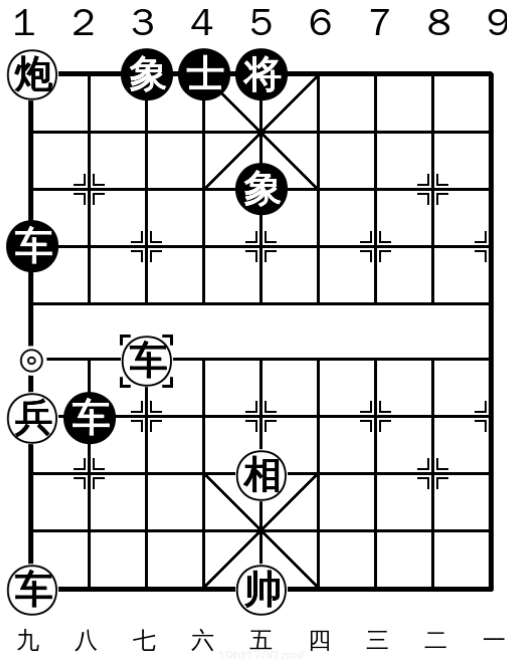


图 2.8: 邀兑救子 1

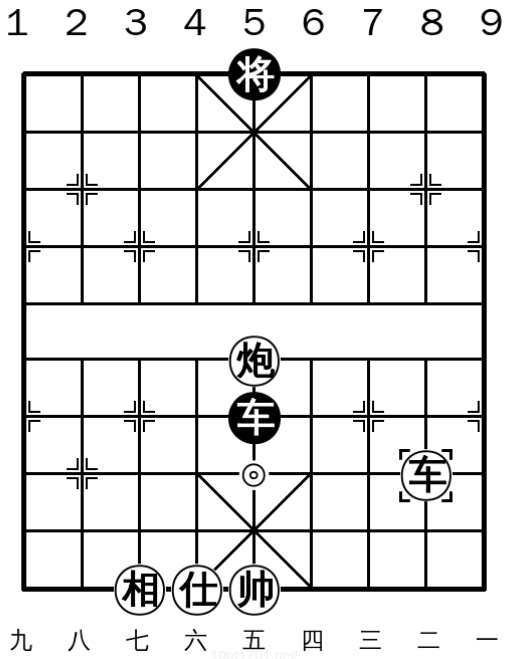


图 2.9: 邀兑救子 2

2.2.4 邀兑捉子、邀兑赶子

邀兑捉子、邀兑赶子：假装要捉吃对方棋子，逼对方棋子躲避、转移；或者把对方棋子逼到不利位置。常见的目的，是为了后面捉吃当前棋子，或者被保护的棋子；或者能让我方棋子顺利进攻和穿越。

说明：这两种招式，常常需要连续、多次追捉对方，才能达到效果。

2.2.5 补兑

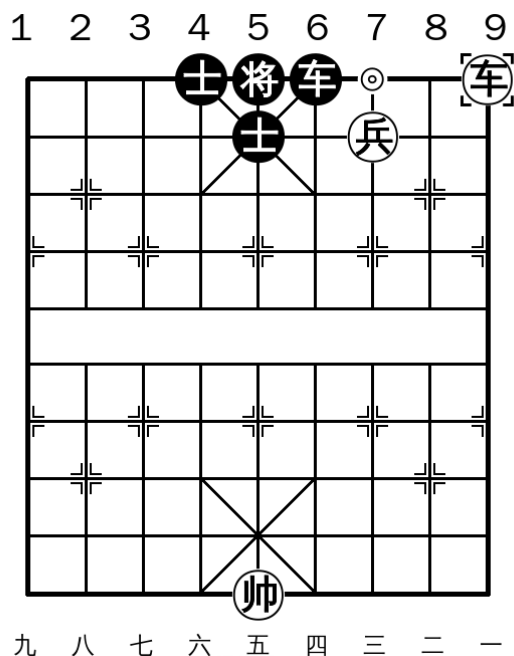


图 2.10: 补兑

补兑：甲方邀兑，乙方用同类型棋子来保护、跟防。

如：兑炮补炮，兑马补马，车兵卒补车兵卒。

某种意义上来说，车、兵/卒是同一类棋子。

区别：车可以长距离进攻，兵/卒只能近距离贴身进攻。

说明：遇到邀兑的情况，可以是我方主动吃子，也可以等对方先吃子。取决于：哪种走法，更划算。

同兵种补兑的意义：

- 兑子前后，保持原来的进攻/防守阵形不变。
- 兑子完成后，我方棋子就已经移动到位，不需要再单独运子。相当于无形中多走了一步。

在江湖残局中，遇到多兵（多卒）、多车联合强攻的局面，合理地联车、联兵（联卒）邀兑、补兑，是一种非常宝贵的战术。

- 棋例一：图2.10 补兑。红先行。

红车此时可以直接吃黑车，但会导致黑将借着吃车，偏头逃离原位，下一步再上士，最终成和棋。

但是，如果红方改走车一平三，车停兵底，逼黑车先动手吃红车。红方再进兵守底缺，则黑方困毙，红胜！

参考着法：红先胜

1. 车一平三 车6平7
2. 兵三进一 红胜

- 棋例二：《适情雅趣》第 338 局. 大车无輓（补兑八角马）。棋图及着法略。

另外，炮的补兑，即：二次炮，在“炮打闷宫”的实战中，经常会出现。

二次炮：进攻方的第一个炮被对方吃掉后，下一步第二个炮继续移过来（或者打过来），连续叫将。

2.3 借子

借子：借着本方或者对方棋子的位置、威胁、杀伤力，进行保护、转移、逃脱、进攻、助攻、伏杀、叫将。

说明：对方的棋子，我方也可以拿来借用。借子，可以通过引诱、驱赶、捉吃、强行兑子、强行叫将、骗着等方式来实现。

常见的借子应用：

1. 互联互保
2. 借帅（借将）
3. 将帅粘炮渡子
4. 借兵（借卒）
5. 借炮架
6. 困炮架
7. 二垫炮
8. 借炮使马
9. 借根杀、推背杀
10. 顶
11. 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）。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。另外，经常还可以得到步数上的优势。
- 可以一直保护本方棋子安全。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，打乱或延缓自己的进攻和防守阵形。如果调子救援可能在三个方面造成损失，包括：棋子位置、步数、进攻或防守的时机。

见两个棋例。

棋例一：图2.11 互联互保 1。本图由《适情雅趣》第 517 局. 匹马嘶风演变而来。

棋例二：图2.12 互联互保 2。棋局出处：《适情雅趣》第 528 局. 孤军四战。

这两例，都是马相兵守和单车的巧妙形式。也可以很好地体现棋子之间，互联互保的重要性和价值。

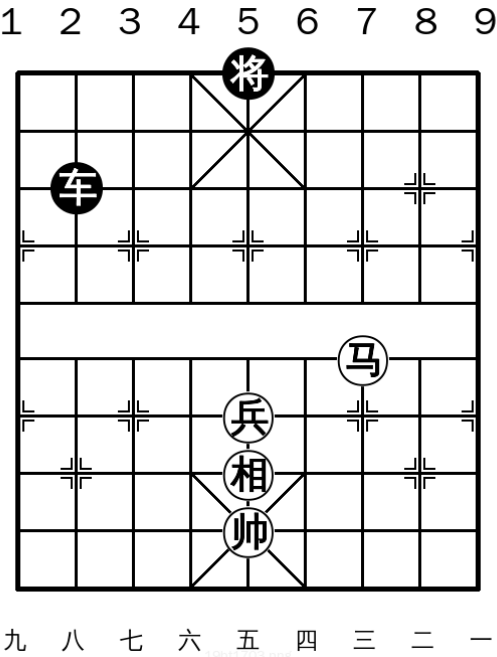


图 2.11: 互联互保 1

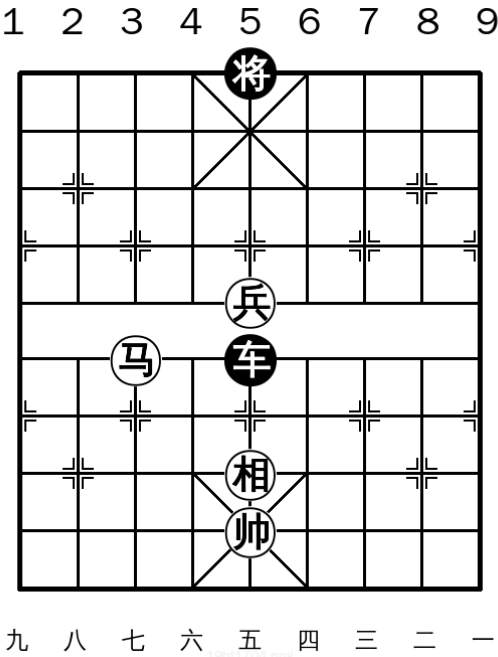


图 2.12: 互联互保 2

2.3.2 借帅（借将）

借帅（借将）的作用：相当于自己多了一个车。

例如：甲方单兵（只要兵没有沉到底线即可），或者单马；乙方只剩下将（帅）一个棋子。

用将/帅露头占中线（作用和有一个车守在中线，效果是相同的），另一子（兵、马）进攻，必要时将/帅直线进退走闲棋，即可取胜。

另外，借着叫将，让对方棋子来垫防，可以起到牵制对方棋子的作用，即“救将牵制”。详见章节 救将牵制。如果对方要解除牵制，需要先吃子，或者垫子补位，要花一步的时间。也就是说，可以产生一步棋的步数差。从步数的角度来说，乙方的将/帅，发生“救将牵制”时，也可以帮甲方的忙（帮甲方牵制了乙方的棋子），能“赚步”！

2.3.3 将帅粘炮渡子

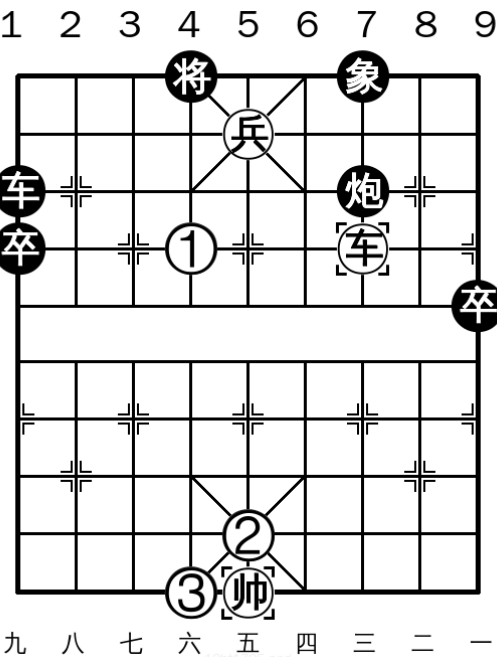


图 2.13: 帅底过车

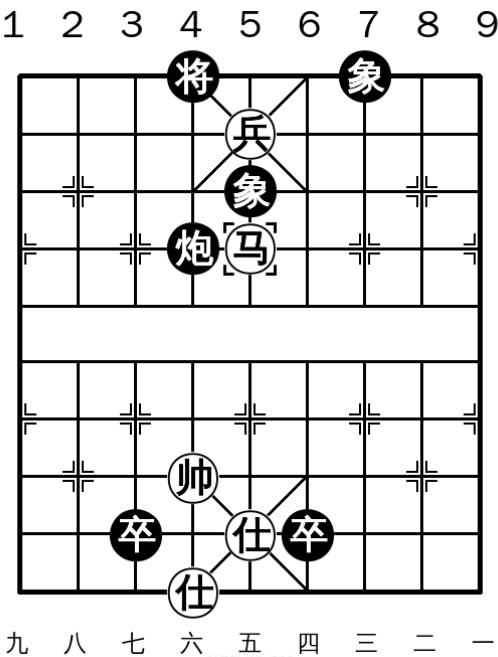


图 2.14: 帅底过马

将帅粘炮渡子：借用本方的将/帅，粘住炮和对方将/帅，再从将/帅底下（一楼或二楼），把棋子从一侧迂回绕路，转移到另一侧，摆脱对方炮的长拦长挡，再进攻叫将。

这是借帅（借将）的一个特例，因为效果特殊，一些表面上看起来必和的棋局，借用这个技巧也能取胜。

前提：对方在用“炮”拦挡我方棋子。我方用将/帅粘炮，让炮不能左右离线，也就无法再拦挡我方棋子转移。

- 棋例一：图2.13 帅底过车。棋局出处：《适情雅趣》第 367 局. 少见相拘。

参考着法：红先胜

1. 车三平六 炮 7 平 4
2. 帅五进一 卒 1 进 1
3. 车六退六 车 1 平 2
4. 帅五平六 车 2 退 1
5. 车六平七 象 7 进 5
6. 车七进七 车 2 平 5
7. 车七平六 红胜

- 棋例二：图2.14 帅底过马。棋局出处：《适情雅趣》第 423 局. 秣马潜戈。

走法可参考上一例，帅底过车。重点：

红帅一定要先把黑炮粘住，不让黑炮离线挡红马。红马再绕路从帅底穿过，再进入黑方地界催杀。走法略。

2.3.4 借兵（借卒）

借兵（借卒）：多冲兵/卒过河，提高杀伤力，降低兑子成本。

另外，兵卒过河后，本方的马、炮，也可以贴在兵卒的旁边，借用兵卒来保护马、炮；同时，马、炮也可以垫防，防止对方对兵卒的捉吃和驱赶。

有了过河兵卒，就容易在对方地界，形成一小片根据地，步步为营，接应更多棋子的进攻和助攻。对对方的防守，造成威胁和压力。

2.3.5 借炮架

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：甲方先叫将，或者跟捉邀兑（如强行弃车、兑车），然后这个子被乙方吃掉。甲方的炮再移到乙方棋子后面，摆炮、叫将。

这种走法可以减少步数，快速叫将。特别是在对方已经对我方发起有威胁的伏杀或叫将时，能保证我方抢先一步进攻或反攻。

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

棋例：图2.15 借炮架。棋局出处：《适情雅趣》第 177 局. 声势相倚。弃车跟车捉杀，借对方的车作炮架。

参考着法：红先胜

红方先平炮赶打黑方边车，巧妙地把红炮转移到左侧；再平车送吃并跟捉黑车，把黑车借作炮架，同时为另一个红车沉底叫将让路。

1. 炮一平九！ 车 1 平 2
2. 前车进三 将 4 进 1
3. 后车进三 将 4 进 1
4. 后车平八！ 红胜

2.3.6 困炮架

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

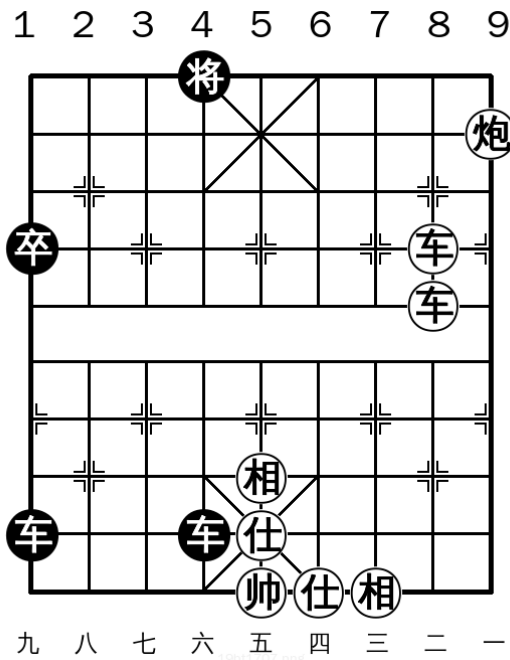


图 2.15: 借炮架

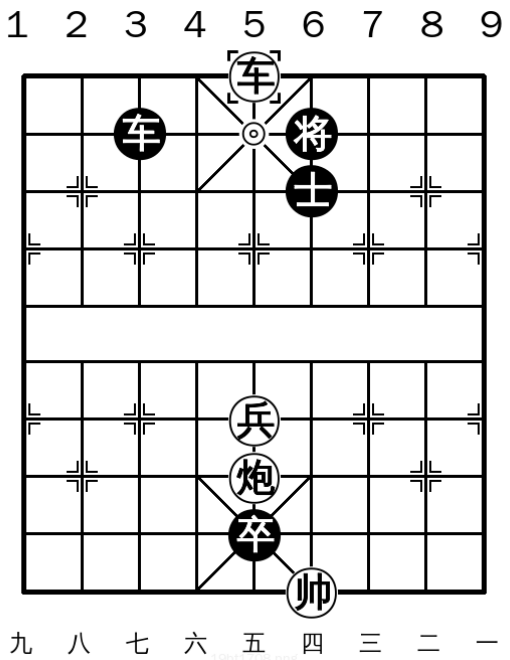


图 2.16: 困炮架

困炮架，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（马、炮、车、卒；士、象），在合适的布局和引诱下，只要不能及时躲开，都可以借作我方的炮架，实现“闭宫”效果。

棋例：图2.16 困炮架。

参考着法：红先胜

红车在宫心叫将。如果黑车吃红车，则红炮平四，肋线叫将，炮打闷宫！红胜。

另外，《适情雅趣》中，也有很多通过困炮架战术，巧妙取胜的棋例。如：

1. 第 11 局. 群鼠争穴：困炮架（困象）
2. 第 27 局. 藕断丝牵：困炮架（困马）
3. 第 43 局. 精忠报国：困炮架（困士）
4. 第 90 局. 骅骝争先：困炮架（困炮）
5. 第 285 局. 一骑困魏：困炮架（双士架）
6. 第 300 局. 陈桥兵变：困炮架（双士架）
7. 第 312 局. 深入远岛：困炮架（困象/困马）
8. 第 339 局. 英略盖世：困炮架（困马/困象）

更多棋例，请参考章节5.7 困炮架 (共 42 例)的棋局列表。

2.3.7 二垫炮

二垫炮：即炮和对方的将/帅中间，隔着两个棋子。棋例：图2.17 二垫炮。

2.3.8 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。

棋例：图2.18 借炮使马

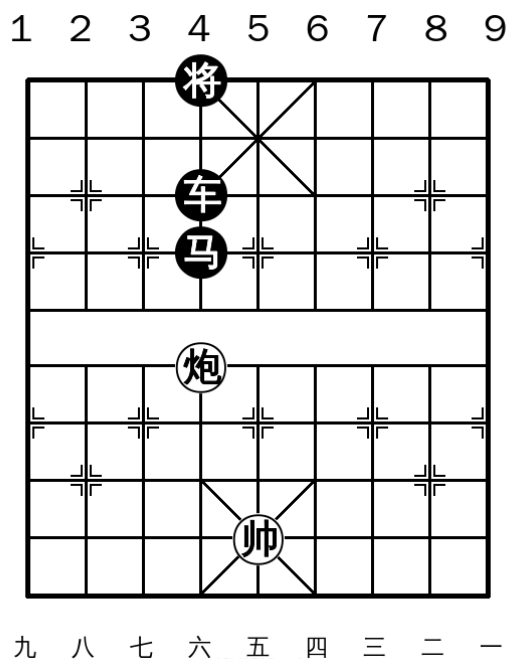


图 2.17: 二垫炮

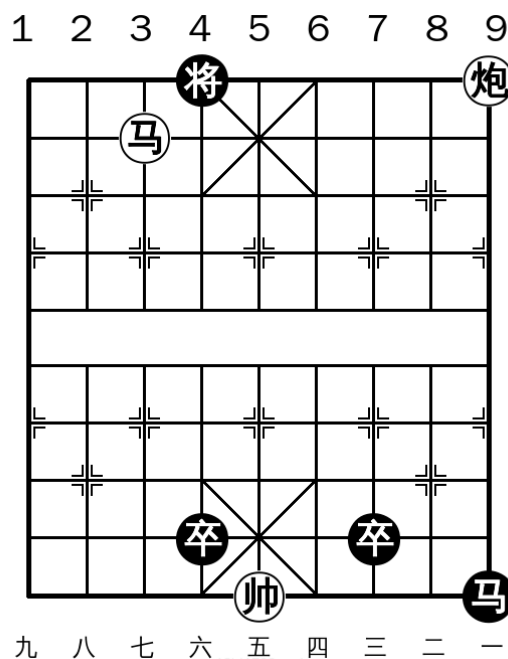


图 2.18: 借炮使马

棋局出处：《适情雅趣》第 493 局. 仗剑挥鞭。先借炮使马，再变阵为马后炮绝杀。

参考着法：红先胜。

1. 马五进七 将 4 进 1 2. 马五退四 将 4 退 1
3. 马四进二！ 将 4 进 1 4. 炮一退一 将 4 进 1
5. 马二退四 卒 4 进 1 6. 帅五进一 卒 7 平 6
7. 帅五进一 红胜

其它棋例：《适情雅趣》第 22 局. 及第思乡。

看过这个棋局，就能深刻体会到：一马一炮，也能玩出很多花样！杀遍全场！

正因为这种杀法的实用价值，所以单独列出来。

注：因为本局棋子较多较复杂，且步数较多，因此没有列出棋图和相关走法。详见《适情雅趣》棋谱中的完整走法。

2.3.9 借根杀、推背杀、二垫炮捉杀

- 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，加上车的急冲催赶，威力巨大。

常见阵式：借帅冲车（如铁门栓的偏帅冲车）、借马冲车、借炮冲车，借炮冲兵，等等。

借根杀，常用来破士破象，或者快速绝杀。杀伤力非常强悍。见棋例。

- 推背杀：兵/卒，借着本方棋子（车、炮、将/帅）的直线保护，紧贴着对方将/帅叫将。

棋例一：图 2.19 借根杀 1

参考着法：红先胜。红方借马冲车。

1. 车五退一 将 4 退 1 2. 炮九进三 将 4 退 1
3. 车五退一 红胜

棋例二：图 2.20 借根杀 2

红先胜。红车借帅沉底，车马双将。黑方无解，红胜。

- 二垫炮捉杀：本方的车、兵/卒在炮和对方将/帅中间，充当两个炮架中的一个，叫将（或者伏杀）并捉吃（赚吃）对方棋子。

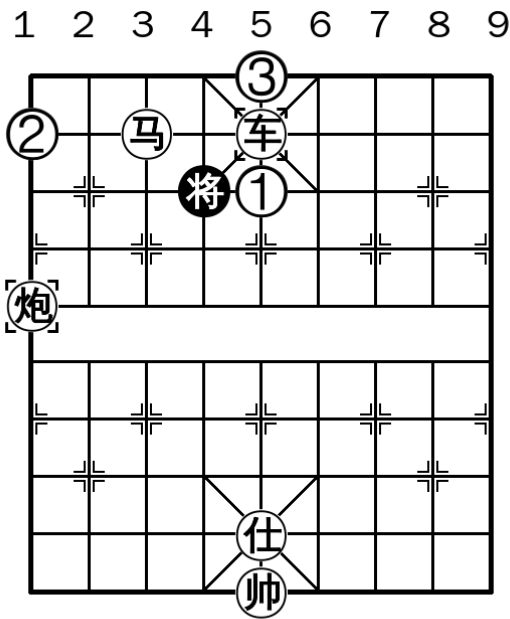


图 2.19: 借根杀 1

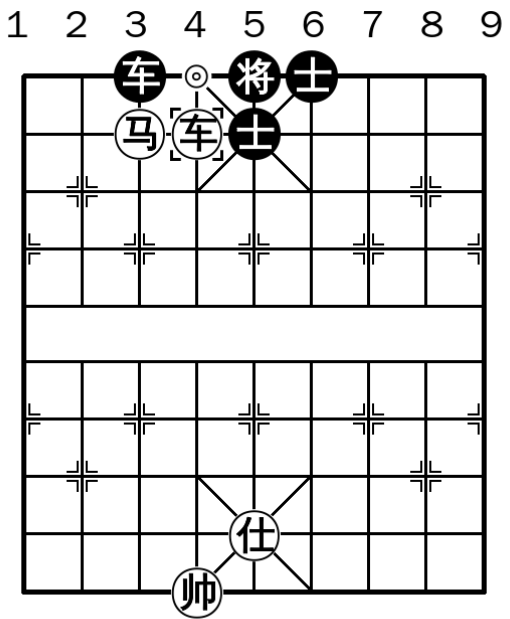


图 2.20: 借根杀 2

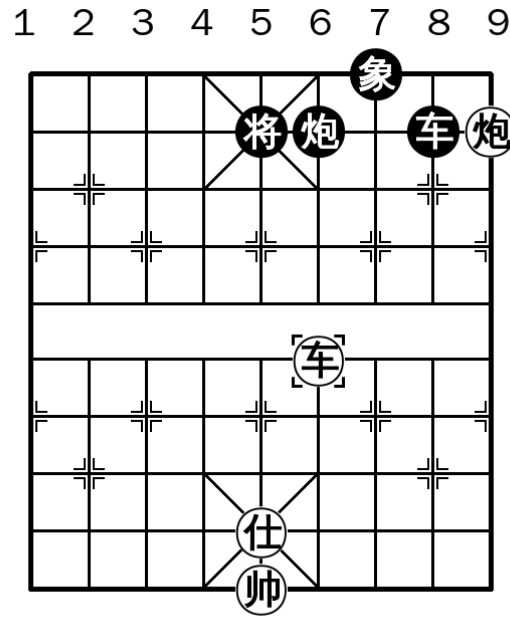


图 2.21: 二垫炮捉杀

棋例三：图2.21 二垫炮捉杀

参考着法：红先

走法1（劣着）：红炮打黑炮，赚吃。如果下一步黑车吃红炮，邀兑红车，则兑车后，红方还是赚了一个炮。红方优势。

走法2（优着）：红车吃黑炮！黑车不敢吃红车！下一步，红车再白吃黑车！这样，红方没有任何棋子损失和风险，白吃黑方一炮一车。红方大占便宜！

2.3.10 顶

顶：甲方进攻性棋子（炮、马），借着本方棋子（车、炮、将/帅）在同一条直线上的保护，紧贴并压住对方将帅，限制对方将帅在这条直线上的前进和逃脱，即为“顶”。

“顶”的作用：

- 为闷杀对方制造机会。
- 在顶住对方将帅后，再用其它棋子叫将，引诱或者逼迫对方将帅，离开这条直线。

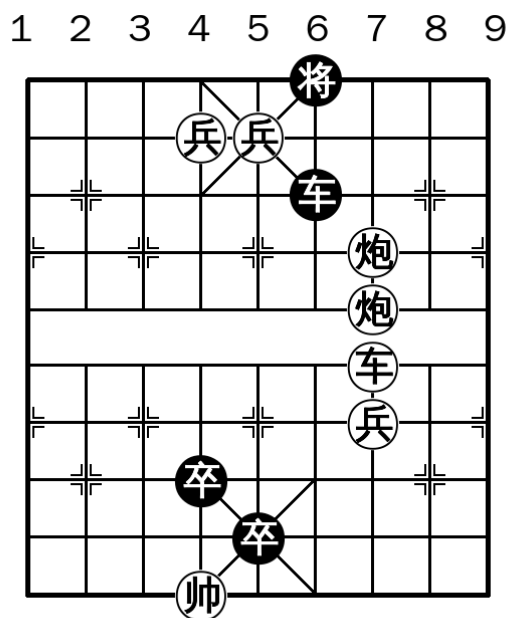


图 2.22: 顶 1（开局）

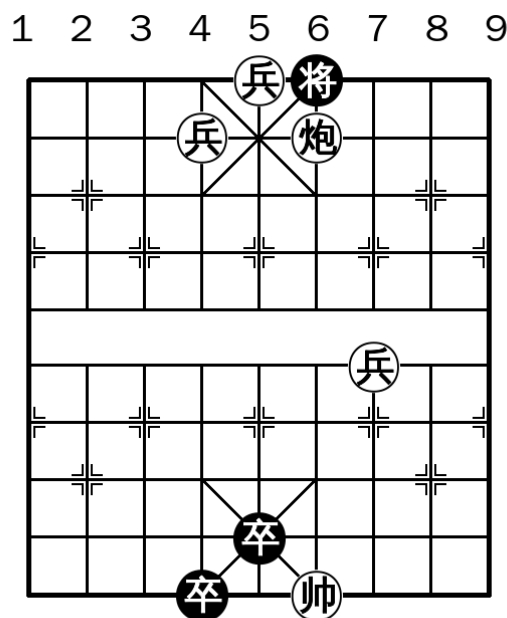


图 2.23: 顶 2（局势）

棋例：图2.22 顶 1（开局）

这个棋局的类似局面，经常在车站的棋摊上可以看到。很多初级棋友看到这个棋，都觉得很简单：红方连续弃两个炮叫将，送给黑车吃。然后红车直接沉底叫将。红方三步就可以赢棋！

真的有这么简单吗？来看一看里面的套路和风险：

参考着法：红先胜

1. 前炮平四 车 6 进 1 2. 炮三平四 车 6 平 7！

黑方正着！红方弃炮，黑车偏偏不吃，而是“躲吃”，并献车挡住红车沉底叫杀的路线。这步棋黑方如果贪吃红炮，则速败。

3. 炮四退四！ 车 7 进 2

这时红炮必须退回到二楼，防守二楼黑方双卒并排的杀棋。

4. 兵三进一 卒 5 平 4 5. 帅六平五 卒 5 进 1

6. 帅五平四 卒 5 进 1 7. 炮四进七！ 卒 4 进 1

红方正着！红炮借着红帅的威力，“顶”住黑将，防止后面走棋时，黑将逃到二楼后，始终控制着肋线，红炮无法左右移动。

8. 兵五进一！ 如图2.23顶 2（局势）

8. 将 6 平 5

红方弃兵叫将，引黑将吃兵平中，离开肋线。如果红方上一步没有“顶”的妙着，则黑将会走到二楼，甚至三楼，继续控制肋线，让红炮无法离线平中，看守黑方双卒的进攻，则红方必败。

9. 炮四平五 卒 4 平 5 10. 炮五退八 卒 5 进 1

11. 帅四进一 红方必胜

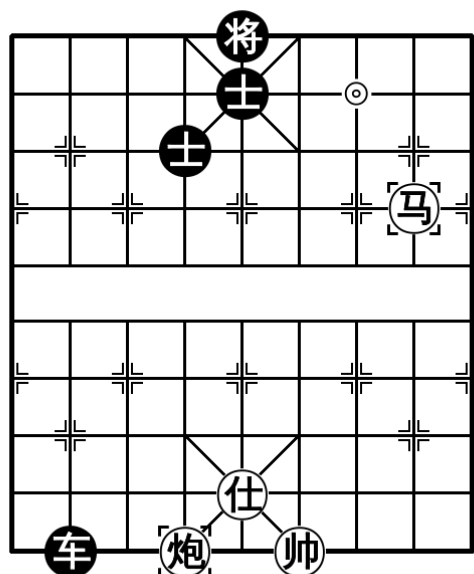
2.3.11 死子带杀

死子带杀：

死子，指棋子正在被对方捉吃、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、随意逃脱。

表面上看，这些棋子是受到限制；实际上，仍然可以产生杀伤力，即“带杀”。常见类型：

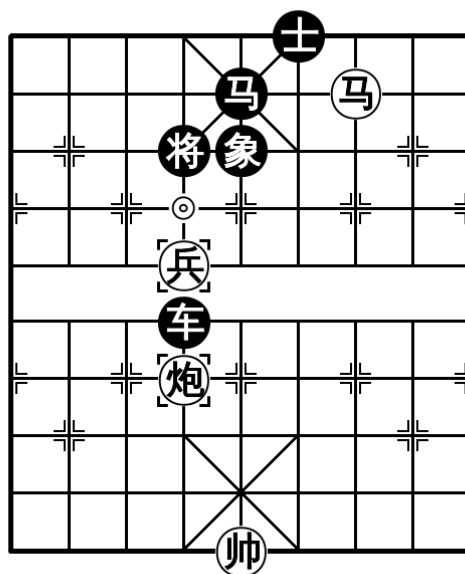
1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 2.24: 死子带杀 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九 八 七 六 五 四 三 二 一

图 2.25: 死子带杀 2

1. 双将带杀：两个棋子同时叫将对方，且两个棋子都在被对方捉吃。
2. 长车带杀、长炮带杀：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。
 - 棋例一：图2.24 死子带杀 1。红先胜。马二进三。红胜。
3. 炮前冲兵、炮前冲车：炮前面的兵、车可以贴将叫杀，而炮又是兵、车的“根”。即使后面的炮是无根子，可能随时被对方吃掉，但在叫将的时候，对方需要防守的却是冲在前面的兵、车。

- 棋例二：图2.25 死子带杀 2。红先胜。红方连续冲三次兵。红胜。

红方炮、兵虽然无根，还被黑车捉双。兵借炮势，炮助兵势。红兵配合炮的威力，一路直冲，连续叫将，黑车无可奈何。红胜。

- 棋例三：图2.26 死子带杀 3。红先胜。这个棋例，在实战中可能会遇到。

黑车已经别住红方卧槽马，同时黑炮又想要赶走底线的红车，下一步再黑车吃红马。

来看红方的应对方法。

参考着法：红先行

1. 车三平四！ 将 5 进 1

红方妙着！红车直接杀黑士叫将！黑方无可奈何：用车吃，则被马将；用将吃，则被炮打将。

2. 车四退一 将 5 退 1

红方白吃黑车，顺路跟将。

3. 车四平七 红胜

4. 炮前炮：炮近身贴将，虽然不能直接叫将，但是可以形成逼禁、闷困的局势。

常用来压住对方的将/帅，防止将/帅上下移动逃脱。

另外，如果前炮停在二楼肋线点位，也正好堵住了对方的象眼。这种情况下，底线如果有车、炮、兵/卒配合催杀，则杀伤力非常强悍。

5. 虎口坐杀：虎口坐杀：一方棋子（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。常见阵形：

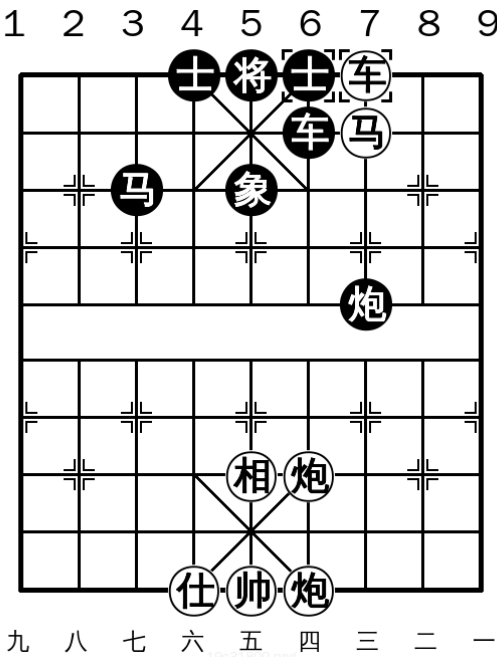


图 2.26: 死子带杀 3

- 中路二垫炮，马挂羊角士位叫将（马在士口），伏马后炮。见图2.27虎口坐杀 1。马，在虎口坐杀。
- 车停中象位（车在象口），压中士，马挂羊角士位（马在士口）叫将。见图2.28虎口坐杀 2。马，在虎口坐杀；车，在虎口，配合马的叫杀。
- 马停中象位（马在象口），压中士，车在羊角士位（车在士口）叫将。见图2.29虎口坐杀 3。车，在虎口坐杀；马，在虎口，配合车的叫杀。

2.4 借位（借路）

包括：

1. 借路（借位）
2. 山顶杀
3. 请将杀

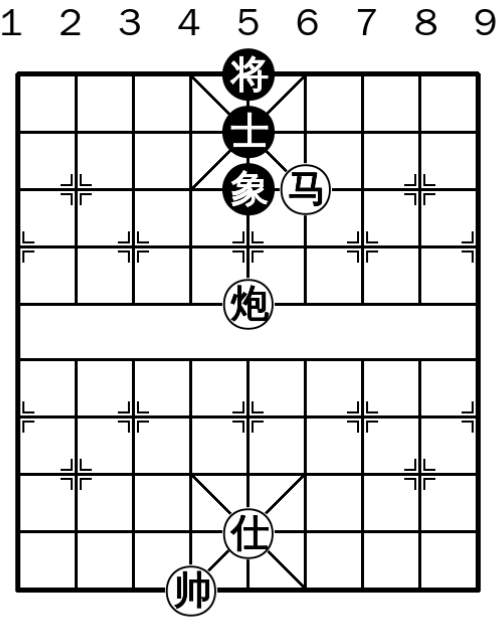


图 2.27: 虎口坐杀 1

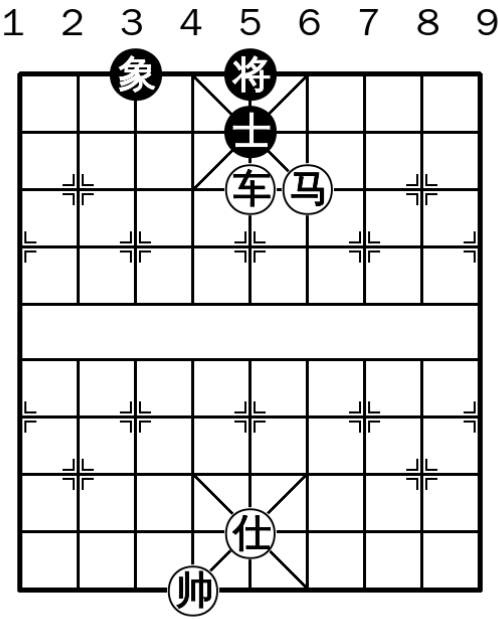


图 2.28: 虎口坐杀 2

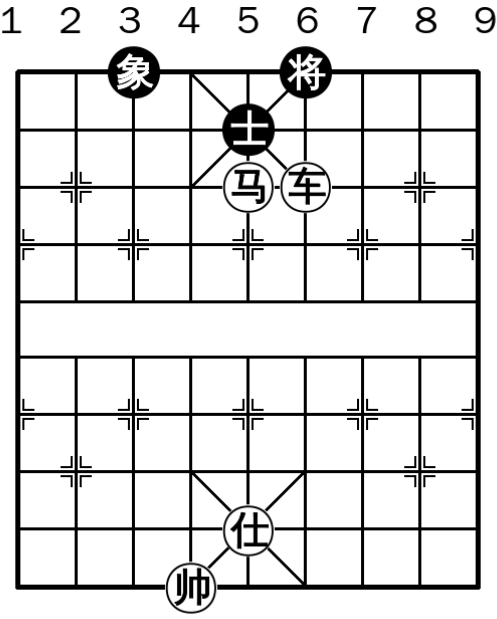


图 2.29: 虎口坐杀 3

- 4. 拖宫
- 5. 占线（占位）
- 6. 兵镇九宫
- 7. 抢炮线
- 8. 压将催杀、定将催杀
- 9. 逼禁、闲等

2.4.1 借路（借位）

借路、借位：如果棋子的进攻路线，被对方或者本方的棋子挡住，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，以保证本方棋子的转移、占位、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、弃子开路。

棋例：图2.30 借位。棋局出处：《适情雅趣》第 353 局. 徐母回车。

参考着法：红先胜

1. 车二退六！

红方弃车，引黑车离位。下一步红帅平中占中线，后面有兵七进一，侧面赶将的杀招。

因此，黑车不能贪吃红车，只能中线进退，让红方白吃二楼黑卒。红方解围。红必胜。

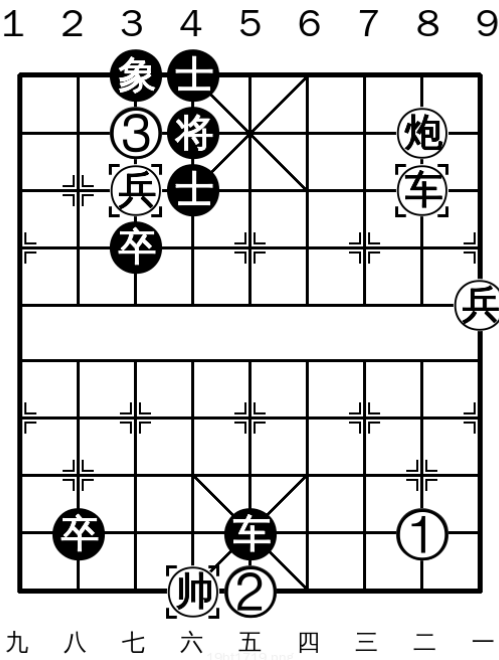


图 2.30: 借位

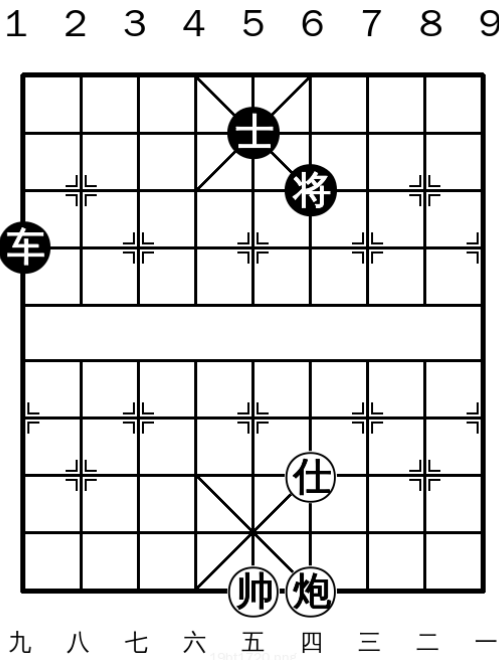


图 2.31: 山顶杀

2.4.2 山顶杀

山顶杀：把对方将/帅，引诱、逼赶到三楼，再从顶部，用直线长距离进攻的车、炮来叫杀。

山顶杀的棋势，对方的无根子是无法垫防的，只能白白送吃。

（但是，如果将/帅在一楼、二楼，将帅却可以做根，保护垫防的棋子。）

棋例：图2.31 山顶杀。黑方无奈，只能垫车送吃解围。

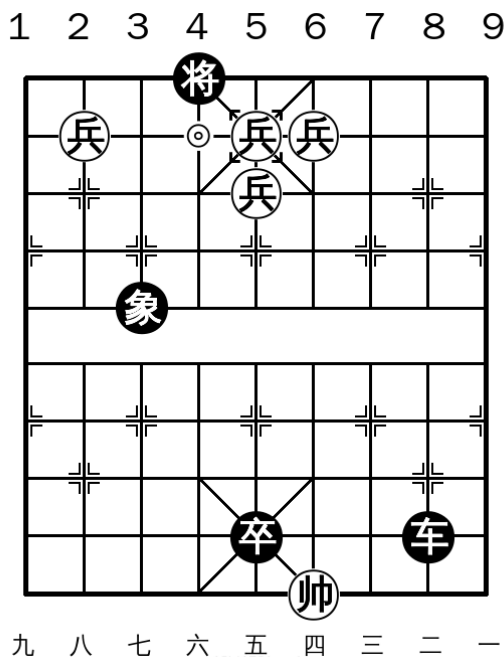


图 2.32: 请将杀 1

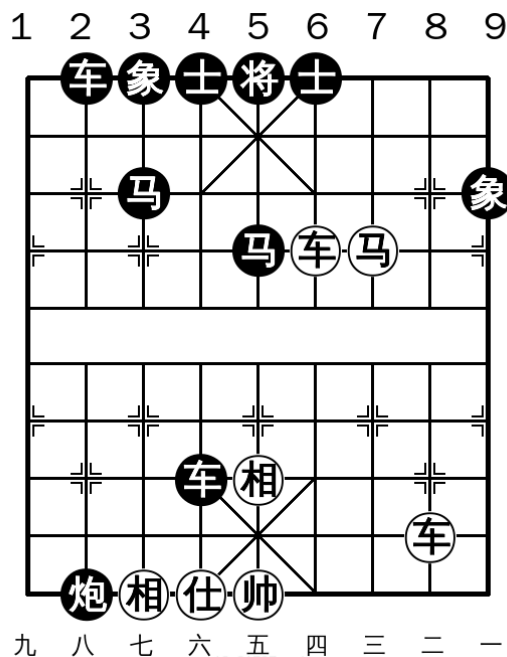


图 2.33: 请将杀 2

2.4.3 请将杀

请将杀：引诱或者逼迫对方将/帅离位，进入我方的攻击范围，方便我方后续的叫将或者连将杀。

作用：进攻紧凑连贯，可以保持步数优势。有时只要还有一步棋的缓和机会，都可以通过连将杀，反败为胜。

棋例一：图2.32 请将杀 1。

本局中，表面上看起来，红方好像需要先走一步平兵，缓棋伏杀，下一步才能连将杀。

实际上，红方只要舍弃中路前兵，偏头叫将，引黑将上二楼，再贴身连续叫将，即可取胜。

参考着法：红先胜

1. 前兵平六 将 4 进 1 2. 兵八平七 将 4 退 1

3. 兵七进一 将 4 进 1 4. 兵五进一 红胜

提示：在九宫附近，如果有多个兵/卒联攻，应特别注意这种弃子强行叫将产生的请将杀！

说明：

- 兵（卒）在九宫外，可以贴身进攻对方的将、帅，而不会被反吃。这种优势，九宫内无根的兵（卒）是没有的；
- 底线的兵（卒），应注意避开边象（相）、中象（相）的防守和攻击；
- 如果同一直线上，九宫范围内有个兵（卒）前后紧跟，同时背后还有本方将（帅）或车、炮的直线保护，必要时，可以考虑先把最单面的兵（卒）送吃，再推着最后一个兵（卒）贴身叫杀。

应对多兵/多卒联攻的技巧：

- 将/帅应尽可能多退几步，退到底线，或者边角。每多退一步，对方第二个兵/卒，就需要多走一步棋，才能到达进攻或者伏杀的点位。必要时候，可以不吃兵/卒，而是改为后退；
- 同时，还要重点注意遮挡对方露头占线的将/帅，防止对方借着将/帅，强行冲兵叫杀。

棋例二：图2.33 请将杀 2。实战中，可能会遇到类似局面。

参考着法：红先胜

1. 车四进三！ 将 5 平 6 2. 车二进七 红胜

说明：红方弃车杀士，逼迫黑将偏头，让黑将离红马的攻击范围，又近了一步。下一步才有红车沉底的绝杀。

请将杀的其它棋例：《适情雅趣》第 225 局. 循序渐进

2.4.4 拖宫

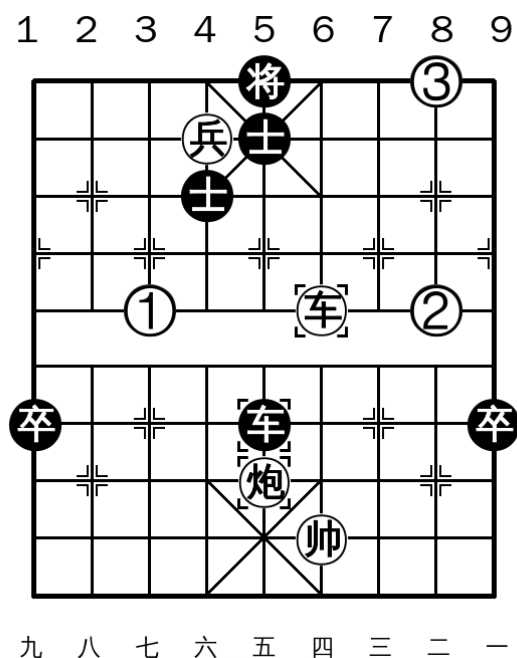


图 2.34: 拖宫

拖宫：

甲方通过强行叫将、伏杀威胁、弃子引诱、邀兑等方式，把乙方进攻性棋子（如：车，炮，兵/卒），引诱到甲方九宫内的某个点位（如仕角、相口、将帅的斜对角或邻线），导致乙方的那个进攻性棋子，下一步不能及时、有效地进攻、防守或转移。

拖宫的目的，通常是会让本方获得抢先一步的机会，即有赚步的效果。

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

棋例：图 2.34 拖宫：中炮拖车，红车回马枪。

棋局出处：由《适情雅趣》第 372 局，兵入其腹，演变而成。黑方先行。

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。

红方再车四平七，转移到左侧并准备从底线叫杀，逼黑方走士 5 退 4，提前下士防守。最后红车一个回马枪，车七平二，快速转移到右侧，再沉底叫将取胜。

参考着法：黑先行。红胜

1. 车 5 进 1 （黑车吃红炮）
2. 车四平七 士 5 退 4 3. 车七平二 士 4 退 5
4. 车二进四 士 5 退 5 5. 车二平四 红胜

2.4.5 占线（占位）

占线（占位）：提前占据某条重要的线路，或者某个点位，下一步再叫将或者捉吃。

常见类型：兵镇九宫（包括：兵坐宫心，兵占宫腰，底兵守缺）、抢炮线。后面会单独讲解。

常见局面：

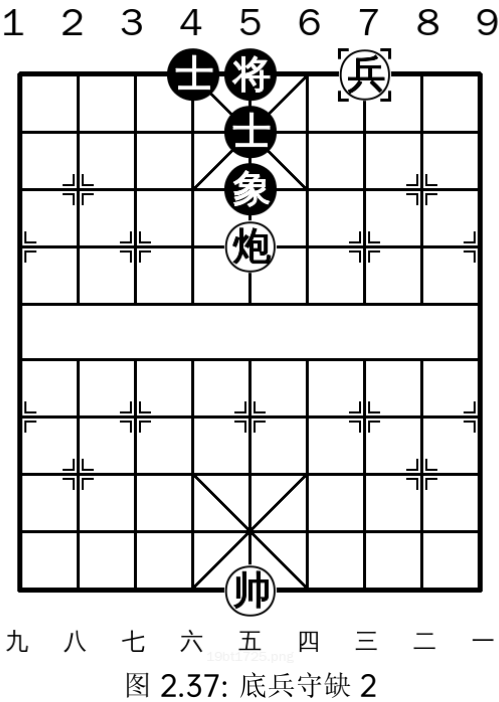
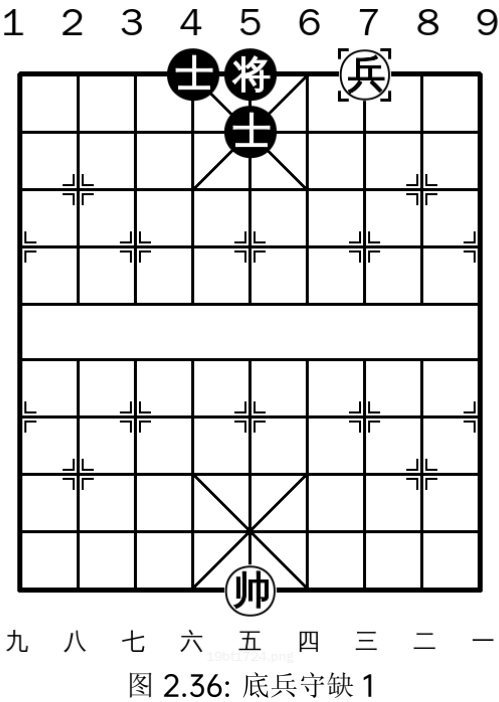
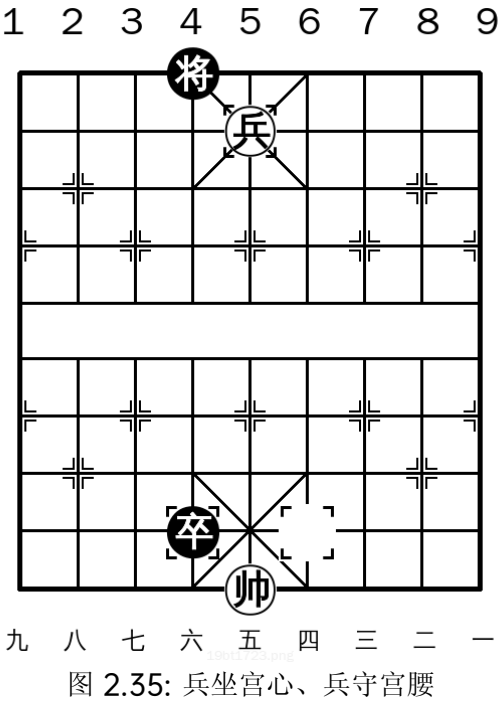
车在对方二楼肋线，压住象眼，再从底线炮将；

当头炮配合侧车偏帅，准备铁门栓叫杀，对方却还有一个 3 路（或者 7 路）的正马在三楼防守。这时如果用棋子别住对方正马的马腿，铁门栓就可以顺利进行了。

作用：与“伏杀”的作用相同。合理地占线、占位，往往会让对方防守困难，或者需要多绕路、多走棋、调用更多棋子才能有效防守和解围，甚至会损失棋子、失去优势。

2.4.6 兵镇九宫

兵镇九宫：常见的、杀伤力比较大的有三种阵式：
兵坐宫心、兵守宫腰、底兵守缺。
棋例：图2.35：兵坐宫心、兵守宫腰。图2.36、图2.37：底兵守缺。



说明：底兵守缺的阵形，通常有以下特点：

- 不会影响卧槽马的进攻；
- 可以避免对方二楼炮，在另一侧对兵卒的追赶；
- 如果进攻方控制了中路，而对方又少子欠行，则很容易被困毙。

2.4.7 抢炮线

抢炮线：如果乙方的炮在将帅后面，甲方的车、兵（卒）通常不方便直接在将帅前面叫将。因此，甲方需要在乙方将帅还没有和炮处于同一条线时，提前用车、兵（卒），或者炮，守点看线伏杀，再用棋子在其它路线催杀。

常见阵形：双车错。

说明：如果没有提前抢占炮线，再是直接叫将，逼将帅退到炮线，后面的进攻，会要更多步数，甚至失去绝杀取胜的机会。

棋例：图2.38 抢炮线。红方先行。

参考着法：

1. 车九进四 将 4 进 1

红方边车先沉底叫将，把黑将逼上二楼。这样可以防止黑将躲进原位后，红方再无有效进攻机会。

2. 车八进七

红方八路车进到三楼，抢炮线，伏杀。

后面红方有车九退一、再车八进一的连续杀着，威胁黑将。当然，黑方会有垫子解围，或者弃子强行叫将的手段，来拖延步数。

本局中，黑方弃子垫解后，红方后面还会有一次“抢炮线”杀法。请自行体会。后面的走法略。

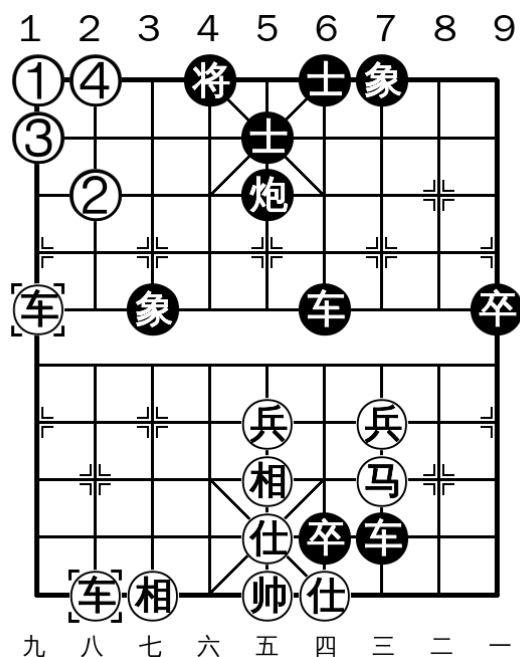


图 2.38: 抢炮线

2.4.8 压将催杀、定将催杀

压将催杀、定将催杀，可以分为四大类：

1. 困将外杀：甲方将/帅被（本方或者对方）棋子围困，无法走动。乙方（马、炮）从外围进攻叫将。

见图2.39 困将外杀。红方跳马叫将，或者炮沉底线叫将。

2. 定将催杀：甲方将/帅被乙方封锁、定身，无法走动。乙方的其它棋子再进攻叫将。

见图2.40 定将催杀。红方退车、平兵、进炮，或者马三进二叫将。

3. 压将线杀：甲方将/帅被（本方或者对方）压挡，只能在某条直线上左右或前后移动，不能在垂直方向上移动。乙方（车、炮）直线叫杀，甲方将/帅来不及拐弯逃脱。如常见的：炮打闷宫。

见图2.41 压将线杀。红炮或者红车，沉底线叫将。

4. 引离催杀：通过伏杀威胁，或者强行叫将，引诱或者逼迫对方棋子离位，为本方敞开进攻路线，或者提供（车、炮、将/帅）占线封锁的优势，再进攻叫将。

见图2.42 引离催杀。红方弃车沉底叫将，逼黑象吃车离位，红方八角马便不再别腿。下一步红方再平兵，绝杀黑方。

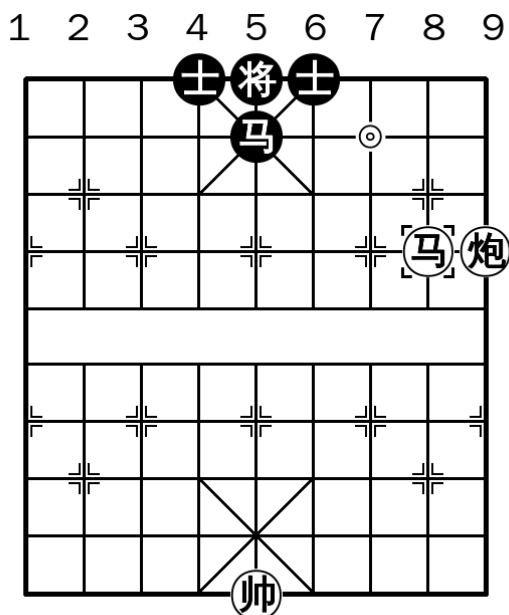


图 2.39: 困将外杀

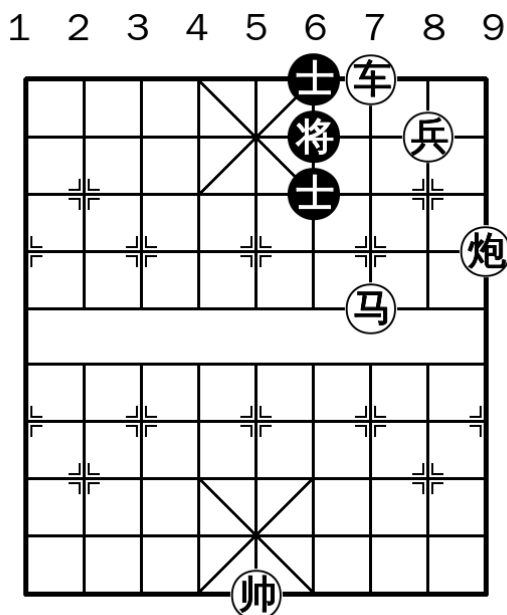


图 2.40: 定将催杀

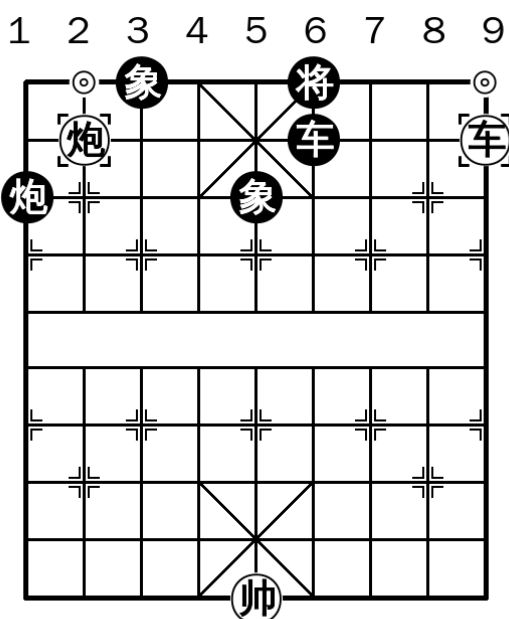


图 2.41: 压将线杀

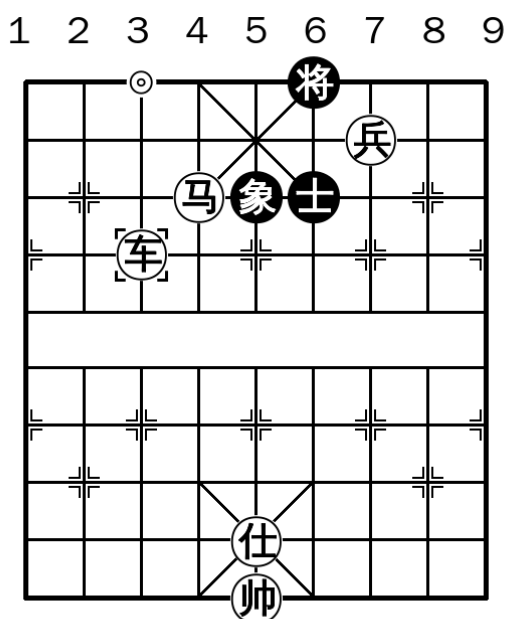


图 2.42: 引离催杀

2.4.9 逼禁、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、送吃、甚至是送将。

围住对方棋子，让对方只能在一个点位，或者一条直线上移动，再发动进攻。这是最常见的逼禁效果。

- 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，并不算“缓棋”。

另外，在“拐点杀”的时候，经常要让进攻的棋子先停留在拐点，根据对方的走棋应对，再决定行进路线。这也是“等”的意义所在。

见棋例。图2.43、图2.44：闲棋待势。

这两个棋局，黑将都被已经定身。红帅只需要前后进退，走闲棋，即可逼死黑方。

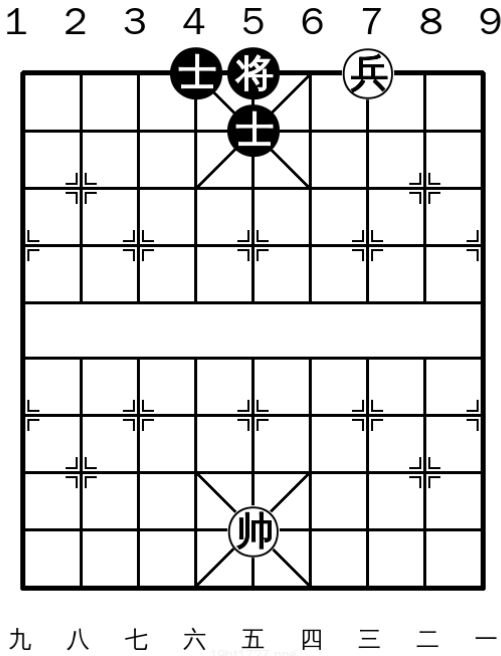


图 2.43: 闲棋待势 1

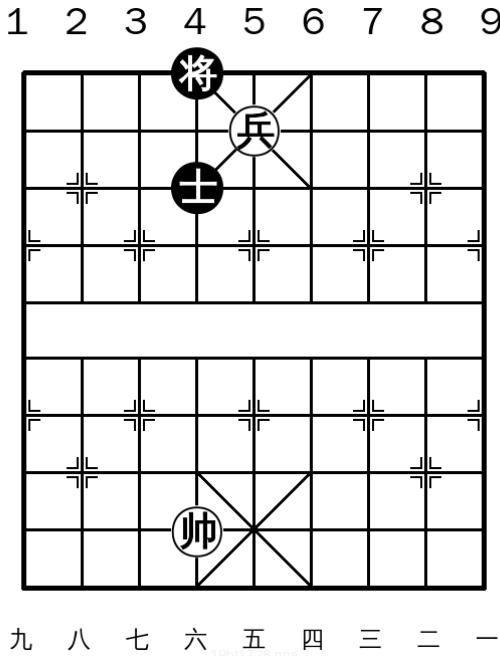


图 2.44: 闲棋待势 2

其它棋例：

《适情雅趣》第 411 局. 威震华夷。单车巧破四卒。

《适情雅趣》第 413 局. 残虏投降。

2.5 借步（赚步）

借步（赚步）：为自己借来、赚得步数上的优势。

其实，在很多“兑子”的局面中，是应该先动手吃，还是让对方动手先吃，也是有技巧的，有必要仔细考虑。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，对我方往往会有相当于多走一步棋的优势。

包括：

1. 弃子赚步
2. 赶子赚步
3. 邀兑赚步
4. 请将赚步（即请将杀）
5. 捉杀

2.5.1 弃子赚步

弃子赚步：通过弃子，引对方棋子离位，为本方赢得多一步的缓冲时间。棋例：图2.45 弃子赚步。

参考着法：红先胜

1. 车五平六！ 车4退3

2. 兵四进一 下一步红方兵四平五，绝杀。红胜

说明：红方弃车平肋，强行叫将，就是为了引黑车离位，为自己借得多一步的缓冲时间，来进行最后的反攻！

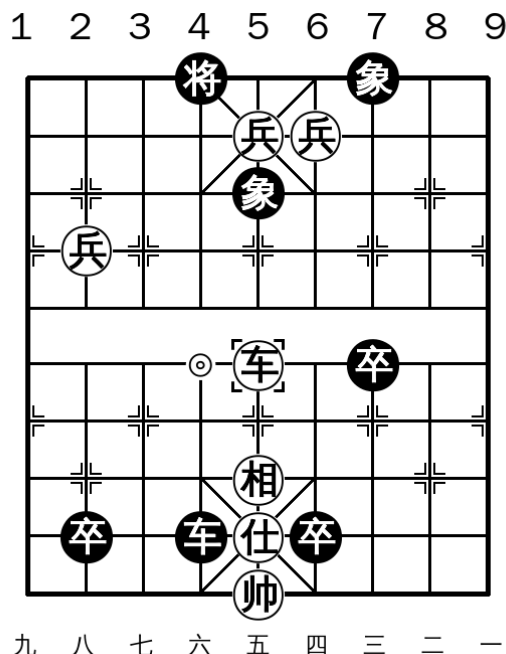


图 2.45: 弃子赚步

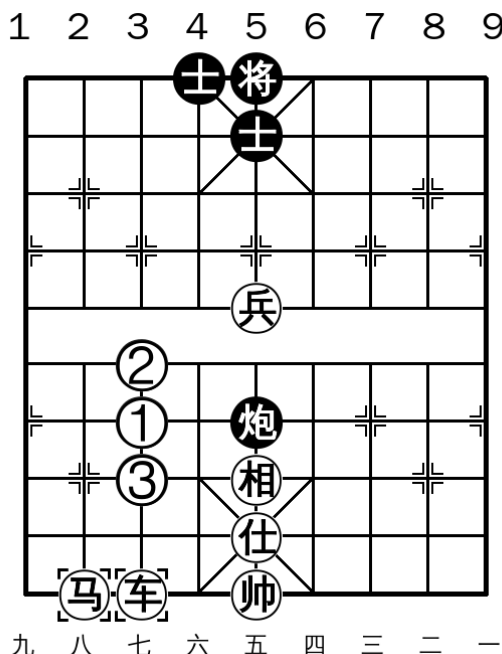


图 2.46: 赶子赚步

2.5.2 赶子赚步

赶子赚步：如果有多个棋子可以赶捉对方棋子，可以通过先用某组棋子（如车、炮、兵卒）赶捉，再用另一组棋子继续赶捉，实现多个棋子快速出动、转移、停留并占位占线，无形中相当于自己多走了几步。

一般来说，先用“快子”赶（如车、炮），再用“慢子”赶（如马、兵卒）。

对于具体棋局，如过河兵卒，可能需要借杀移位的，或者为自己的别腿马让位的，也以先动兵卒。

棋例：图2.46 赶子赚步。

走法一（正着）：红方先进车，连续两次赶捉黑炮。第三步再上马，赶捉黑炮。这样，红方车、马都出动了，相当于无形中多走了一到两步棋。

1. 车七进三 炮5退1 2. 车七进一 炮5进1

3. 马八进七

走法二（劣着）：红方直接用马捉炮，黑炮逃之夭夭。红车想继续跟捉黑炮，又被自己的马挡住。浪费太多步数。

提示：对于刚入门的新手，赶子赚步的技巧，应尽早熟悉并掌握。

2.5.3 邀兑赚步

通过邀兑，起到赚步抢先的效果。详见 章节2.2 借兑。

2.5.4 请将赚步（即请将杀）

用请将杀，起到赚步抢先的效果。详见 章节2.4.3 请将杀。

2.5.5 捉杀

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，或者必须立即回防。

捉杀的作用：

- 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：图2.47 捉杀。棋局出处：《适情雅趣》第 279 局. 异地同心，双车对双车。

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，红方成功化解危机！

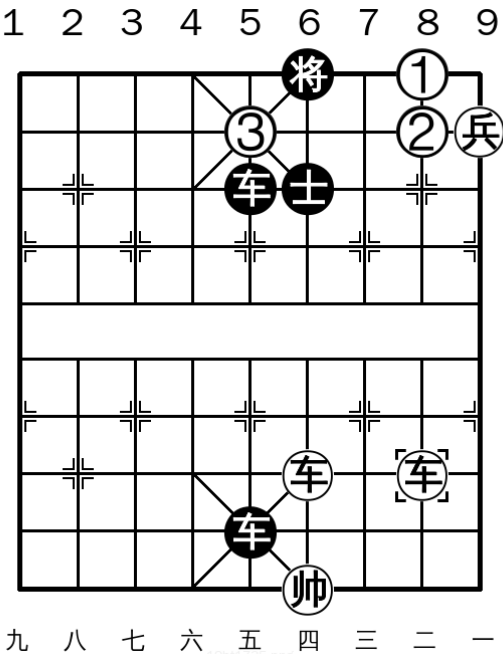


图 2.47: 捉杀

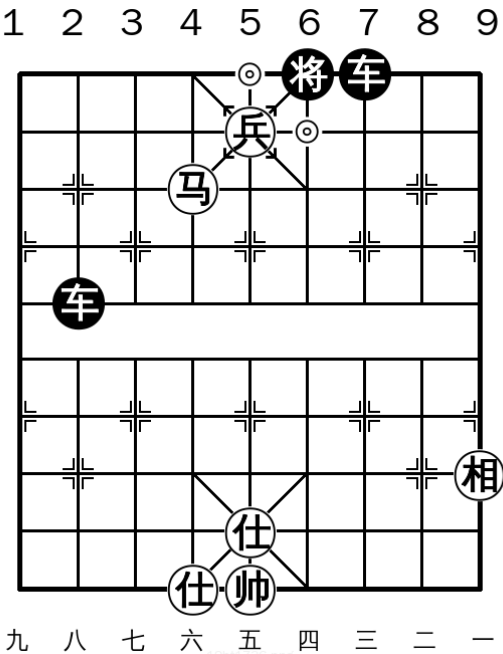


图 2.48: 拐点杀

2.6 变阵

变阵，如：

- 双线并肩炮，变重炮；
- 中炮挂角马，变马后炮；
- 双车错，变双车推磨；
- 车马冷着（车马三变阵）；
- 双炮联攻，变车炮联攻；
- 双车抢中士，变成抢底士；
- 等等。

2.7 拐点杀

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。

实战中，拐点杀、回马枪、甩尾，经常一起配合使用。

棋例：图2.48 拐点杀。

红兵借着八角马的威力，有平移、沉底两种叫将方式。黑方无法同时防守两处。

2.8 先将为上

指导思想：先将为上！先将快一步！

包括：有吃先将、有兑先将；先将后逃（借将逃子）。

即：甲方走子时，如果乙方的棋子被甲方捉吃或者抽吃，或者甲方的棋子被乙方捉吃、邀兑（强兑），应尽可能先叫将，下一步再吃子、兑子，或者逃子。

作用：很多情况下，可以通过叫将抢先，趁机多吃，如破掉对方的士、象、卒等。同时，还可以把自己的棋子快速转移，并停留在进攻位置，进入主攻状态，并给对方造成防守压力。

很多新手，因为心急或者贪吃，或者逃子，往往不会想着先去叫将。一旦走的是一步缓棋，对方反应过来做好防守，很多能破子甚至绝杀的机会，都白白错过了。

2.8.1 有吃先将、有兑先将

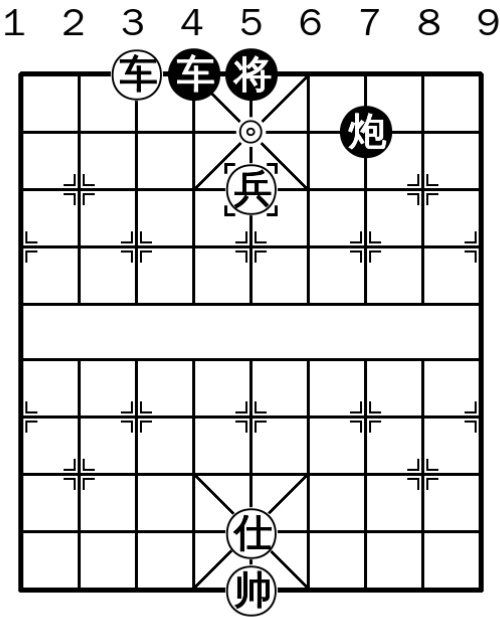


图 2.49: 有兑先将 1

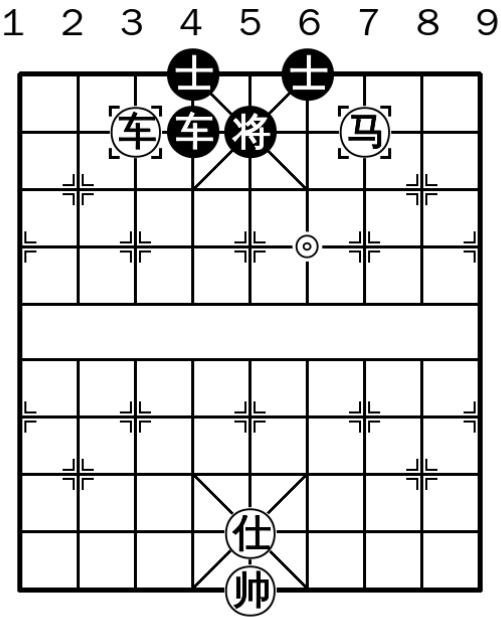


图 2.50: 有兑先将 2

有吃先将：甲方可以吃掉乙方棋子时，先不急着吃子。可以先叫将，然后再吃子。

有兑先将：甲方邀兑时，乙方先不要急着兑子。可以先叫将，然后再赚吃对方，或者舍小换大。

- 棋例一：图2.49 有兑先将 1：红方先行。红方冲兵叫将，逼黑将离位，赚吃黑车。
- 棋例二：图2.50 有兑先将 2：红方先行。红方跳马叫将，逼黑将离位，赚吃黑车。
- 棋例三：图2.51 有兑先将 3：红方先行。

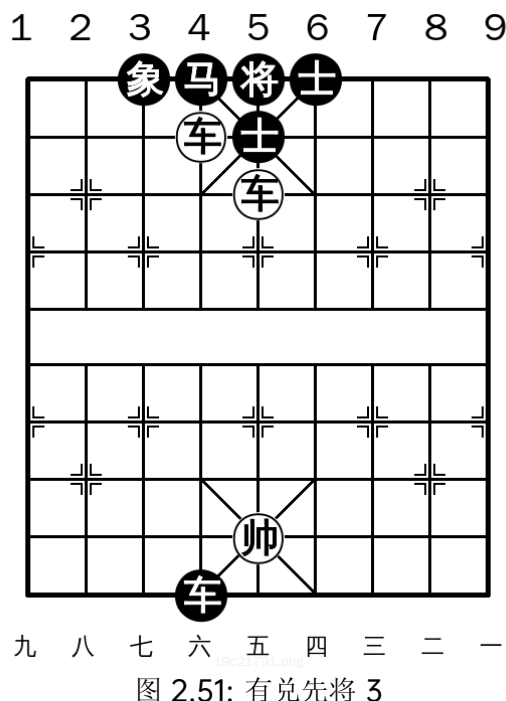


图 2.51: 有兑先将 3

红帅一旦偏头到左侧肋线，助红车杀底马叫将，黑方来不及防守。无奈之下，黑方只好舍车引车，等红车离开相眼后，再飞象吃掉中线的红车，以马象双士来求和棋。

参考着法一（劣着）：红先行

1. 车六退八 象 3 进 5

双方各吃一个车。黑方剩下马象双士，可以求和。

参考着法二（优着）：红先行

1. 车五进一 士 6 进 5 2. 车六退八 红方必胜

红方中线的车，先吃掉黑方中士叫将。下一步肋线的红车，再回吃黑车。这样，红方多吃了一个黑士，进一步削弱了黑方的防守力量。红方必胜。

2.8.2 先将后逃（借将逃子）

先将后逃（借将逃子）：甲方两个棋子同时被乙方捉吃时，可以先用其中一个棋子叫将，趁机逃离现场，或者摆脱捉吃的风险，下一步再救援或逃离第二个棋子。

2.9 伏杀

包括：伏杀、占线/占位、定中杀、捉杀伏杀、解伏反伏。

2.9.1 伏杀

伏杀：即象棋标准术语中的“杀”。

一方先埋伏好（棋子到位后不再走动，直接看住了将/帅的退路，或让将/帅无法移动），或者准备好（下一步需要走子进攻或者助攻）。

前提：对方下一步还不能绝杀我方。

这样，我方可以先走一步伏杀的棋，或者借着对方进攻或者回防速度比我方慢，或者我方有多种进攻路线和方式，对方无法全部防守到位，最终我方先胜。

2.9.2 占线/占位

作用：限制对方将（帅）的活动范围。通过这种战术，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，或者走出破绽。

2.9.3 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。

棋例：图2.52，图2.53，图2.54，图2.55。

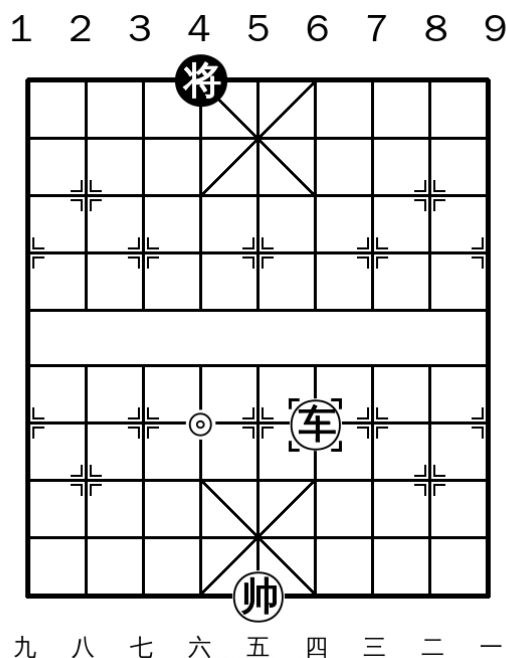


图 2.52: 定中杀 1

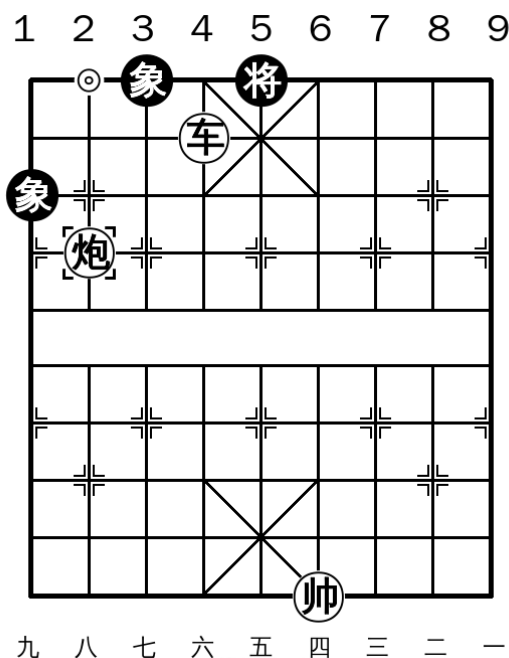


图 2.53: 定中杀 2

2.10 其它战术

包括：

1. 四不一躲、一挡一留

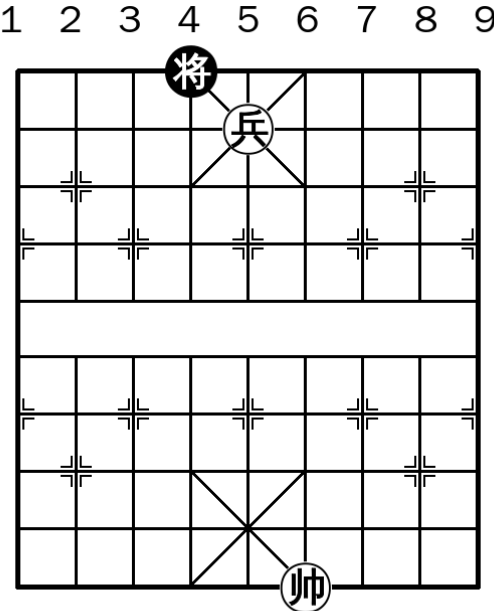


图 2.54: 定中杀 3

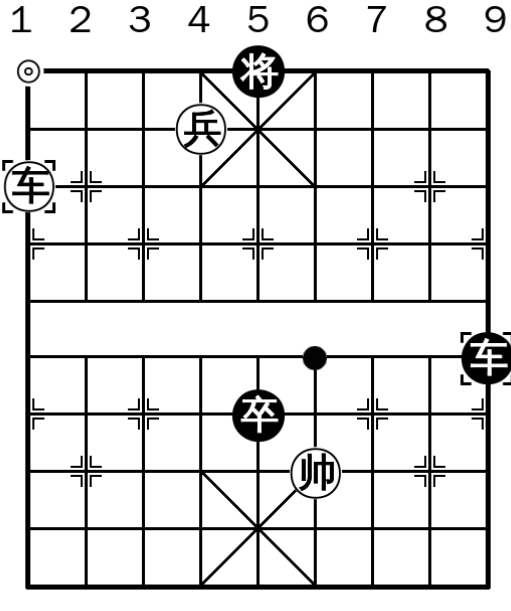


图 2.55: 定中杀 4

2. 留士象
3. 剥皮杀
4. 互捉
5. 同向炮
6. 牵而不抢
7. 双伏杀
8. 纵横杀
9. 破连环
10. 双炮破双象

2.10.1 四不一躲、一挡一留

四不：不吃、不兑；不逃、不救。

不吃：可以吃的棋子，不一定现在就去吃。别理它。

不兑：可以兑的棋子，不一定现在就去兑。别理它。

不逃、不救：正在被对方捉吃的棋子，不一定要逃走，也不一定要去保护和增援。别理它。

一躲：对方要捉吃、邀兑我方棋子，或者对方主动弃子送吃时，我方棋子让路躲避

一挡：躲避的时候，挡住对方棋子进攻或者转移的路线

一留：即使我方棋子可以叫将，或者借将吃子、抽子，兑子，也不要轻易走动，而是选择留在原位，掩护本方其它棋子的

以上几点，非常重要！初级棋手，应当好好学习并理解其中的意义所在。

在很多江湖残局，路边棋摊，或者网上残局，经常可以看到这样的情况：

新手觉得很简单，三两步就可赢了；

而高手却说，需要十几步，二十几步才能赢；或者甚至只能是和棋。

原因就在于：新手只是简单地认为，有吃有兑，对方就一定会吃、兑，而没有考虑到对方躲让、弃子回挡，让进攻方再无连续叫将的手段，争取喘息的机会，最终以一步抢先的机会，反将取胜。

对高手而言，吃子，只是为了夺得进攻优势，消除进攻障碍，化解防守压力，最终的目的，就是：赢棋。

如果能直接赢棋绝杀，是没有必要再去多吃子的。

进攻，只要有足够的棋子、抢先快一步、能绝杀，就够了。其它棋子，都是多余的，随便吃，没关系！

2.10.2 留士象

留士象：在有机会吃掉对方士象的时候，根据实际情况，有选择地保留对方的士象，不吃。

作用：利用对方士象，阻挡将/帅，或者其它棋子的转移和逃脱；方便我方棋子的进攻。

如：留着双士、双象不吃，炮打闷宫。

2.10.3 剥皮杀

剥皮杀：吃掉、兑掉、引离对方正在保护、垫防将/帅的棋子，方便我方棋子（车、炮、将/帅）的进攻、牵制、助攻。

就像剥皮一样，把保护对方将帅的棋子，一层层地剥掉。

2.10.4 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。

如：甲方捉吃乙方的马、炮，而乙方无法逃脱，也无法有效跟防，可以改为反捉对方的马、炮，或者士、象、兵/卒，实现兑子，或者降低损失。

2.10.5 同向炮

同向炮：双方各有一个炮在同一条直线上，中间没有其它棋子，且甲方炮的进攻方向，和乙方炮的防守方向，是同一个方向。

同向炮，常见于底线单炮，防守对方底线车炮叫杀的棋例，避免被进攻方的炮连续打子抽吃（如抽吃士象）。

棋例：图2.56 同向炮。黑先。黑炮打底士，双打红车。红炮回打，解围。

2.10.6 牵而不抢

牵而不抢：甲方某个（或者多个）棋子牵制乙方两个（或者多个）棋子。这种棋势下，甲方（主动方）不急于调子强行抢吃、强兑，而是诱逼乙方来运子解围、保护、跟防，以实现干扰乙方棋子防守、进攻阵形，延缓、阻滞棋子运动，让某个棋子连续走动多次才能增援到位，浪费对方步数的效果。

2.10.7 双伏杀

双伏杀：甲方走棋后，下一步有两组（或更多组）棋子，对乙方形成伏杀局面。

说明：双伏杀，经常和“捉杀”同时出现。请参考章节2.5.5 捉杀。

棋例：图2.57 双伏杀。红先胜。

炮七平二，伏有马后炮杀棋。另外，红车还有直接进二楼叫将的杀招。黑车无法同时跟防两处。

2.10.8 纵横杀

纵横杀：甲方从横（底线、二楼、三楼）、纵（中路和肋线）、斜（如：马叫杀或牵制）这三个方向中的任意一个方向，对乙方将/帅形成牵制或伏杀状态；再从另一个方向叫杀乙方。

常见的天地炮，铁门栓，十字车杀法，都属于纵横杀。

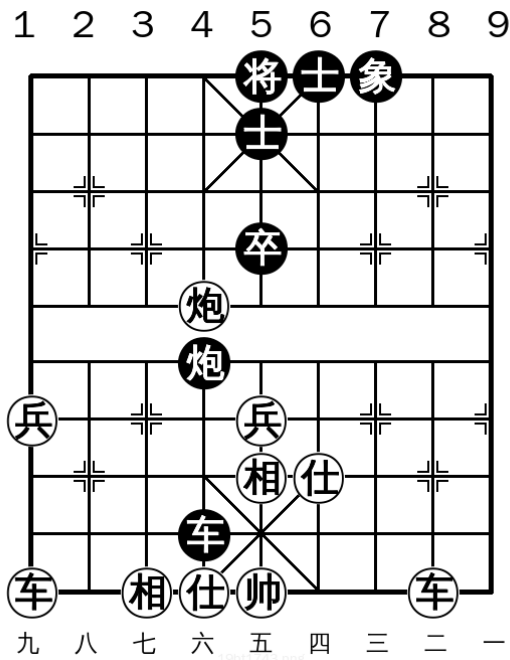


图 2.56: 同向炮

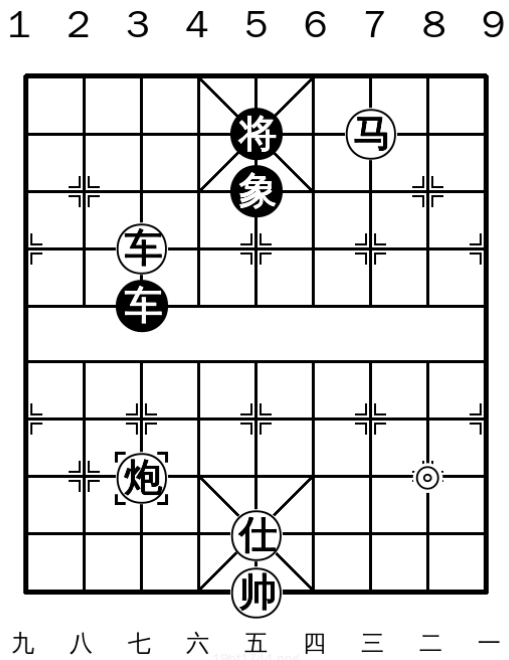


图 2.57: 双伏杀

纵横杀，常见于有士的棋局，特别是中士棋局；以及中线或者二楼被车、炮、将/帅牵制的局面。能让双方在两个方向难以同时防守和解围。

棋例：图2.58，图2.59，图2.60，图2.61。

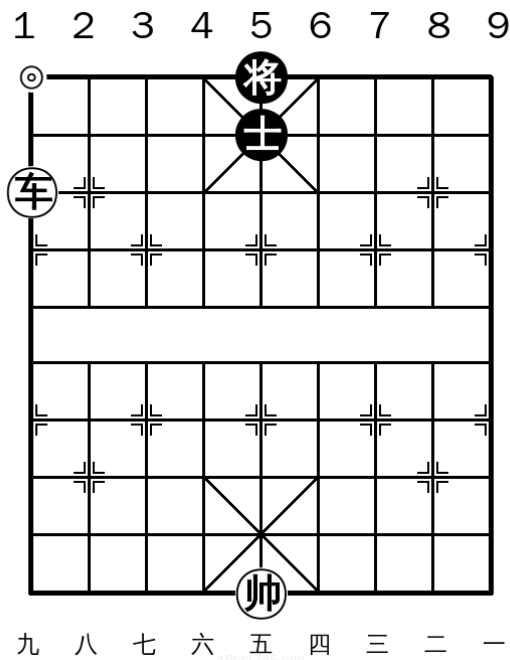


图 2.58: 纵横杀 1

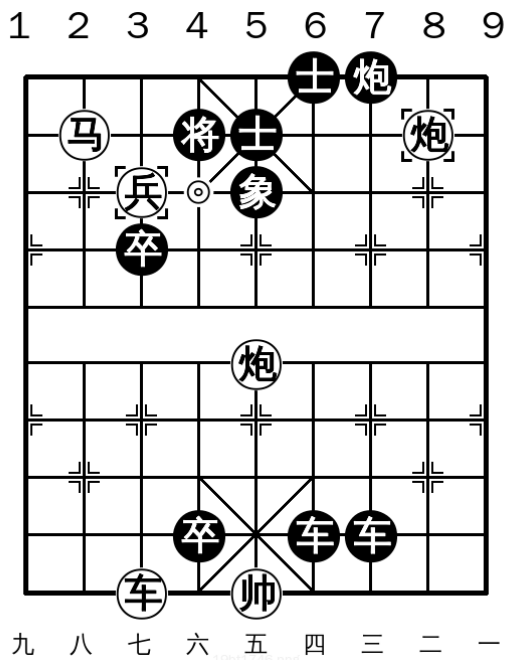


图 2.59: 纵横杀 2

- 图2.58 纵横杀 1：
这一局很简单，红帅占中线，边车沉底叫将，绝杀。
- 图2.59 纵横杀 2：
此时红炮在二楼叫将，无论黑方填炮、填车，还是散士，红方都有兵七平六的绝杀。
- 图2.60 纵横杀 3。棋局出处：《适情雅趣》第 369 局. 兔游月窟。

参考着法：红先胜

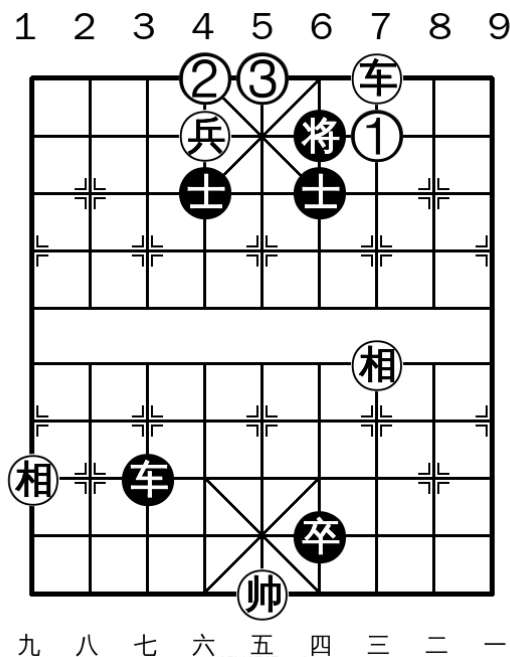


图 2.60: 纵横杀 3

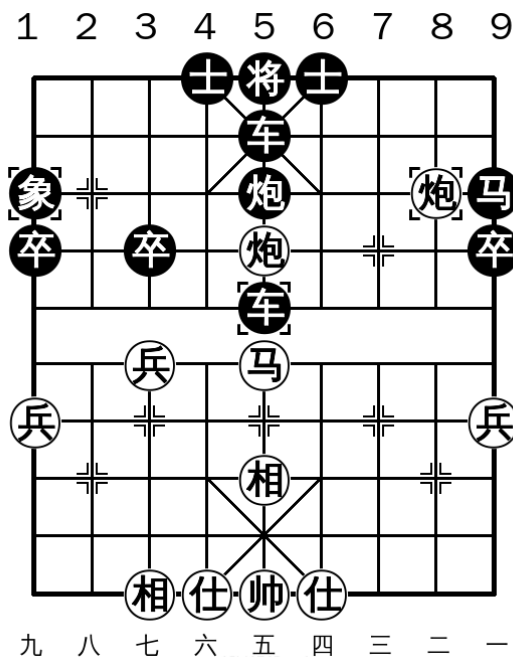


图 2.61: 纵横杀 4

1. 车三退一 将 6 退 1 2. 兵六进一 士 6 退 5
3. 兵六平五! 将 6 平 5 4. 车三进一 红胜

• 图2.61 纵横杀 4:

本局是 1975 年常州邀请赛，蔡伟林先胜徐乃基（象棋大师）的实战。另一说对战双方是胡荣华（特大）与徐乃基。待考证。本局走法相当精彩，有人认为可以当选当年的最佳一盘棋。以下是第 30 回合走完后的局面。此时黑车看中，双捉红方无根马炮。红方突然走一步炮二平九打边象，伏有沉底叫将的绝杀！黑方无奈，只能放弃到手的马炮，转为跟防底线的红炮。

参考着法：红先胜

31. 炮二平九! 前车平 2 32. 炮九进二 车 2 退 4
33. 马五进六 红方下一步有马六进七，卧槽绝杀！黑方认输

2.10.9 破连环

破连环：包括破双象连环、双士连环、双马连环、双炮连环（担子炮）、兵卒并排双联。

以上两个同兵种棋子互相联防保护，进攻时常常无法按计划穿越和进攻。需要先想办法吃掉或者兑掉一个，削弱对方的防守，才能顺利实现进攻。

2.10.10 双炮破双象

双炮破双象：在有双炮的局面下，先破掉对方双象中的一个象，再趁机叫将。

常在炮打闷宫的局势下出现。常用的手段，包括堵象眼，或者多子强行抢吃象，或者引象离位。实战中可能会遇到类似局面，所以单独列出来。

• 棋例：图2.62 双炮破双象。参考着法：红先胜

1. 车八平五! 红车强吃中象，伏有底炮打象闷宫
- 1.…………… 马 6 进 7 黑方先将为上
2. 帅五平六 将 5 平 6 3. 炮七进七 马 7 退 5
4. 车二平一 红方白吃黑车，顺便捉黑炮。红必胜

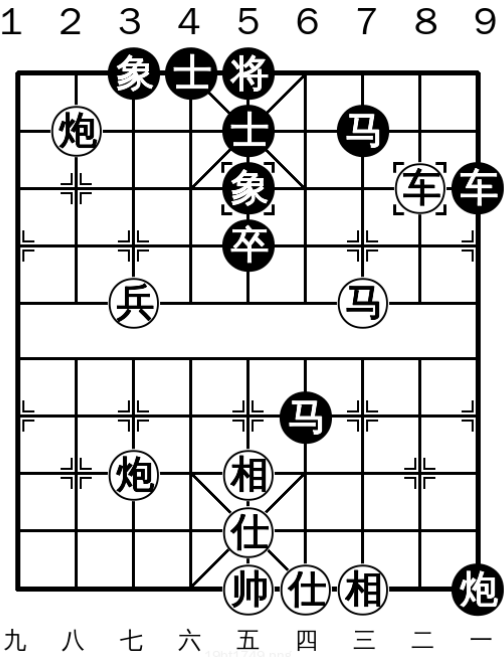


图 2.62: 双炮破双象

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：

1. 先将为上
2. 无遮挡叫杀
3. 边吃边将
4. 死子带杀
5. 防对方叫将

先将为上

先将为上：借着叫将，可以实现借杀移位、借杀清障、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：叫将时，对方棋子无法遮挡防护。

只要是对方能走子遮挡（包括弃子遮挡），对进攻方来说，都是有风险的，如：

- 对方的其它棋子能趁机逃脱；
- 导致我方棋子反被牵制、套牢；
- 对方棋局解围；
- 对方解杀还杀，反将我方。

可以说，只要走子，都可能导致不可预知的变数，甚至是优势反转，反胜为败。

原则：简单最好。没有变数，才最安全。

某些走法，也许不是步数最简短的走法，却是赢得最轻松、最保险的走法。

边吃边将

边吃边将：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，没有能移动的进攻性棋子，包括吃、兑、禁闭，等等。

棋例：借车使炮，借炮使马，借马使车，等等，如：

1. 《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。
2. 《适情雅趣》第 22 局. 及第思乡：借炮使马。
3. 《适情雅趣》第 24 局. 垂缰救主：借炮使马。
4. 《适情雅趣》第 32 局. 士马如云：借炮使马。
5. 《适情雅趣》第 107 局. 丹山起凤：借炮使马。

死子带杀

参考章节**2.3.11** 死子带杀。死子带杀，是伏杀战术中的一种。

就是说：哪怕是不能自动移动的棋子，也是可以暗藏杀伤力的。

提示：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，被牵制、套牢的，禁闭的，暂时闲置的，都可能成为一颗定时炸弹，随时爆发威力！

防对方叫将

前面已经强调过一条原则：先将为上。

同理，也要预防和避免对方的叫将和反将，以免产生变数，增加棋局的复杂性和风险。

第三章 风险和陷阱

常见的风险和陷阱，包括：

1. 闪将
2. 解杀还杀
3. 明马暗炮、炮转仕相
4. 靠背炮
5. 解伏反伏、捉杀伏杀
6. 先解后吃、双捉
7. 失控
8. 遮将杀、逼将离线
9. 野马跳抽、单车送野马
10. 二楼背抽
11. 借将兑子
12. 先将后兑
13. 一根两用防强兑
14. 回马枪
15. 甩尾
16. 先赶后捉、先假后捉、先赶后将
17. 救将牵制、伏杀牵制
18. 塞象眼破连环
19. 消障露杀

3.1 闪将

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；或者移子后能产生有威胁的伏杀（如：伏绝杀、伏杀带抽）。这种战术，即为闪将。

闪将，最常见的两个效果：借将抽吃、借将逃子。见棋例。

- 棋例一：图3.1 借将抽吃。

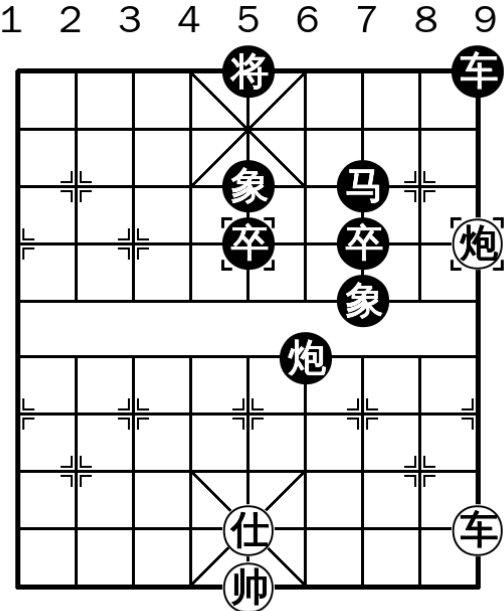


图 3.1: 借将抽吃

黑方原本以为，用一车一马，可以强行抢吃红炮。结果红方脱炮叫将，摆脱牵制，反而抽吃了黑车。

借将逃子：如果有两个无根子，同时被对方捉吃。可以先用其中一个棋子叫将，逃离现场；下一步再逃第二个棋子。

3.2 解杀还杀

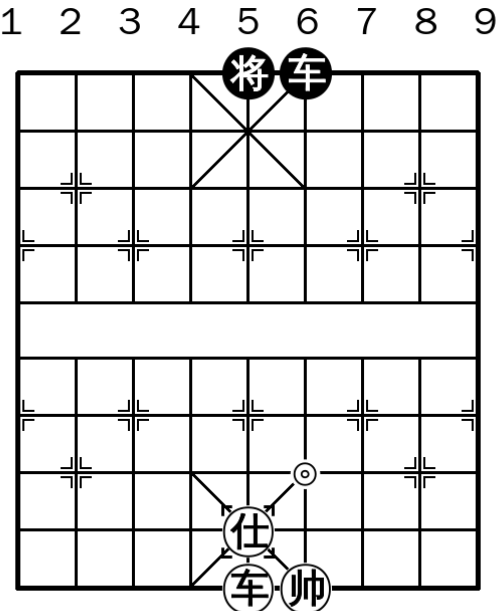


图 3.2: 挡杀露杀

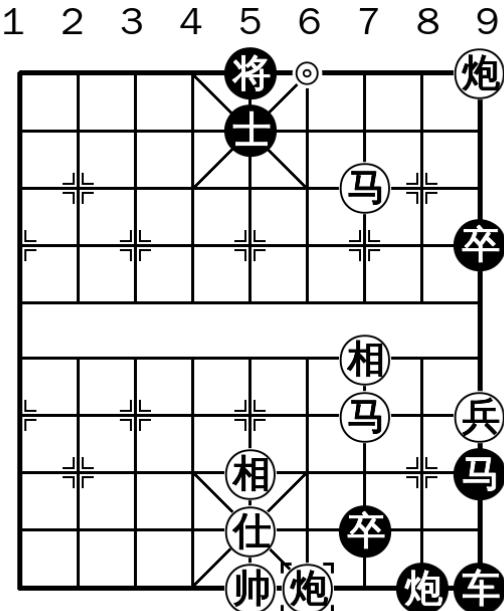


图 3.3: 撤炮架、垫炮架

解杀还杀，能产生“连消带打”的效果。常见的有以下几种形式：

1. 直接吃子反将。
2. 挡杀露杀。

如：甲方车（或者炮）沉底线叫将，乙方士、象、马回防挡住。见图3.2 挡杀露杀。

或者乙方移子（包括垫子，或者撤子）；同时，甲方的车、炮、马，露出杀路，反将对方。

3. 移炮架。包括：撤炮架、垫炮架（见棋例一，图3.3）；炮转仕相（图3.4）、明马暗炮（图3.5）。

• 棋例一：图3.3 撤炮架、垫炮架的参考着法：红先行

- 1. 炮四进九 红方撤炮，解杀；同时又为在黑方底线的红炮垫作炮架，反将黑方
- 1…………… 炮 8 退 9 黑方退炮，垫隔黑方底线的红炮，解杀；同时又露出黑车，反将红方
- 2. 炮四退九 红方再次撤炮，回防护将，解杀；同时黑方底线的红炮又在叫将黑方
- 2…………… 炮 8 进 1

4. 靠背炮。棋例：图3.6。

5. 拔簧马。棋例：图3.7。

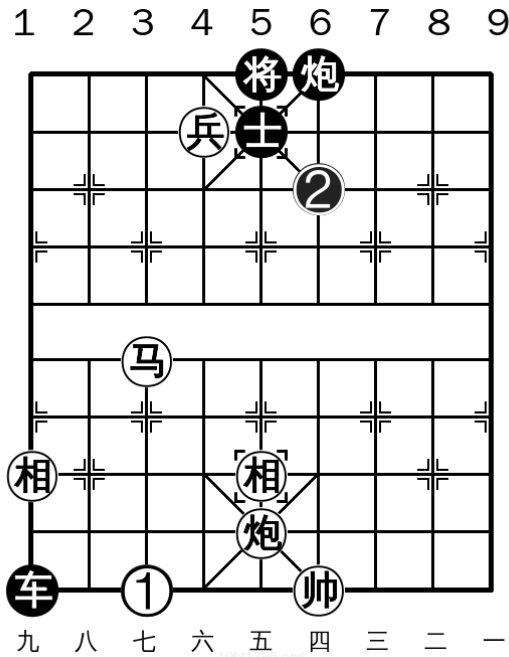


图 3.4: 炮转仕相

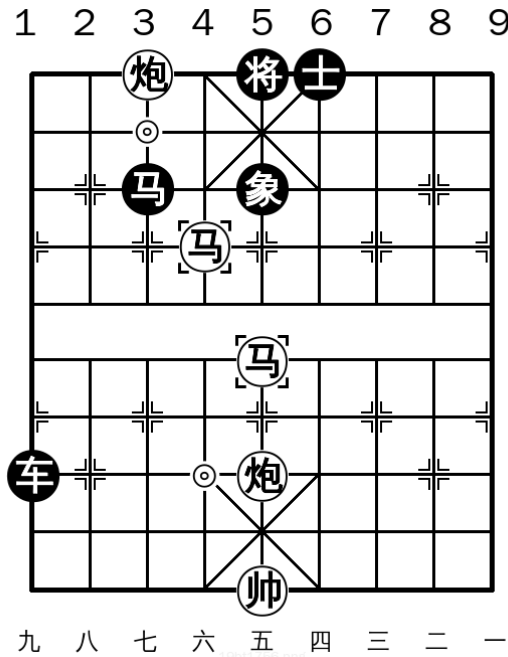


图 3.5: 明马暗炮

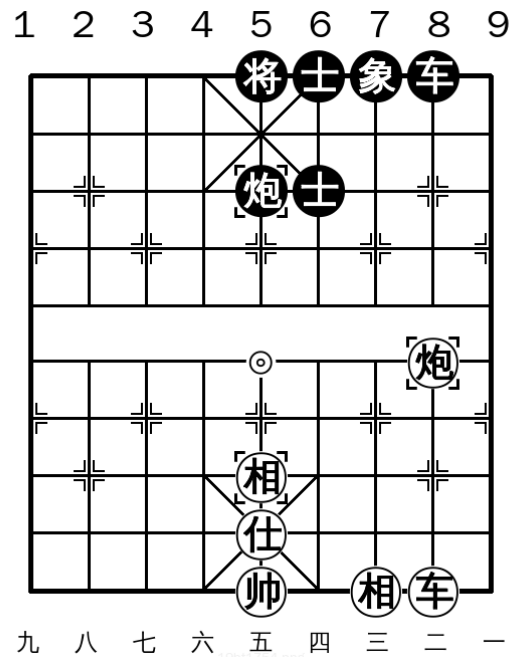


图 3.6: 靠背炮

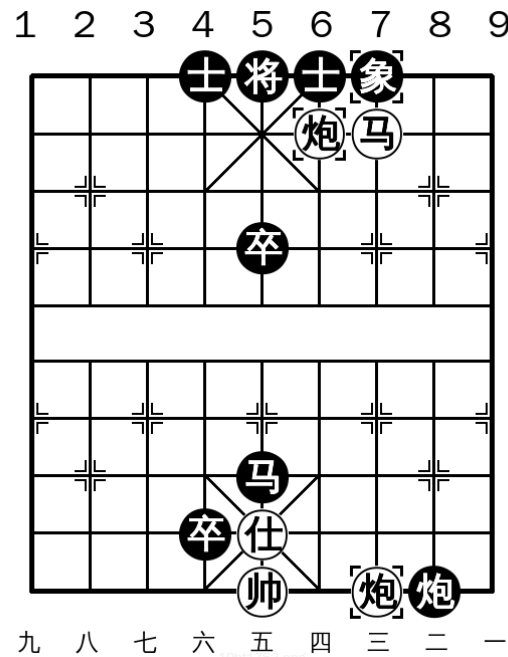


图 3.7: 拔簧马

区别：

- 解伏反伏：不一定能“捉吃”对方棋子。走棋后，并没有叫将对方（下一步才叫将）。
- 捉杀伏杀：能立即吃到对方棋子。走棋后，并没有叫将对方（下一步才叫将）。
- 解杀还杀：走棋后，解除对方的叫将，同时，反过来直接叫将对方。

“捉杀伏杀”，是属于“解伏反伏”的一种，杀伤力和威力更大。

作用：

- 走一步棋，相当于两步的效果。与“解杀还杀”的效果非常相似！
- 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。
- 通过对另一方的将（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、反杀的时间和机会。

棋例：图3.8 捉杀伏杀。红方先行。马三进一，卧槽马，再马后炮杀。

其它棋例：

- 1.《适情雅趣》第 369 局. 四门斗底：车兵巧胜四卒；
- 2.《适情雅趣》第 372 局. 五老降庭：双车巧胜五卒。

3.6 先解后吃、双捉

先解后吃：即先救将解围，再吃子。

适用局面：甲方正在捉吃乙方棋子。乙方企图通过叫将或者兑子的方式，为被捉的棋子解围。

这时甲方不一定要立即吃子或兑子——可以先救将解围，下一步再吃子或兑子。有时候，反而能赚吃对方。

双捉：某一方，同时有两处，捉吃对方两处棋子。概念重点：有“两处”捉吃现场。

注意：是“双捉”，不是“捉双”！区别：

- 双捉：涉及甲方（主动方）、乙方（被动方）各两个（或者更多的）棋子。
- 捉双：涉及甲方一个棋子，乙方两个棋子。

常见局面：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，还有可能反而赚吃对方棋子。

“先解后吃”和“双捉”，经常同时产生，互为因果。

- 棋例：图3.9、图3.10：先解后吃。

本局是西北棋王彭述圣（执黑），让两先，胜棋手谈作良（执红）的实战。

第 12 回合，黑方走出马 4 退 3，马炮双捉红车。

红方一时漏算，误走炮打中卒叫将，企图红炮换黑马，平车占中。

而黑方妙手上士解杀，同时双捉红方车炮。最终红方白白损失一炮，少子认负。

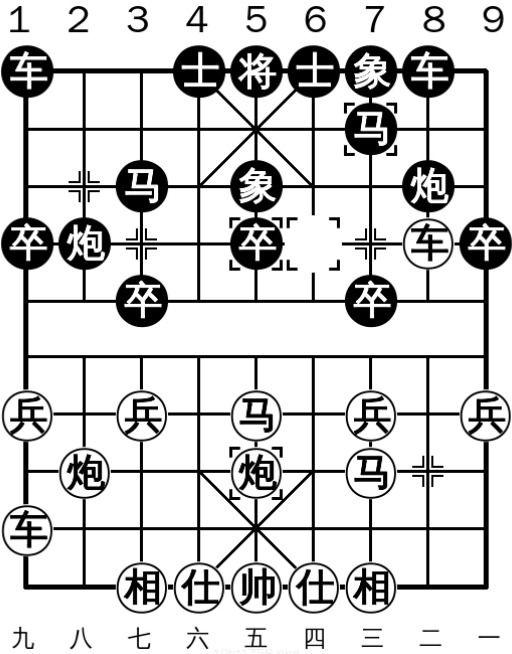


图 3.9: 先解后吃（局势）

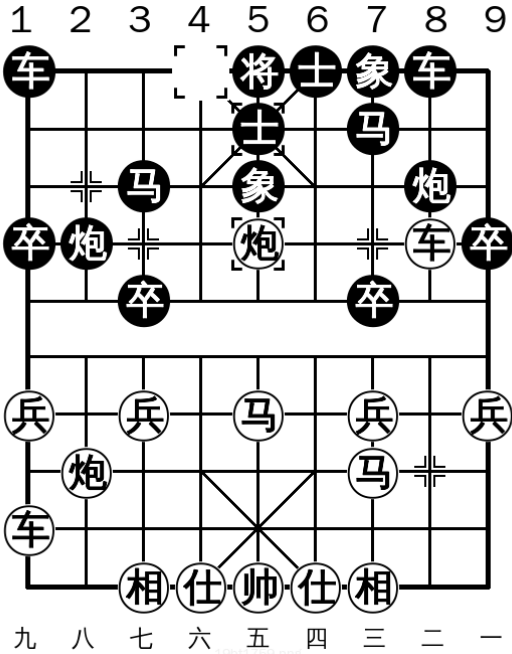


图 3.10: 先解后吃（解法）

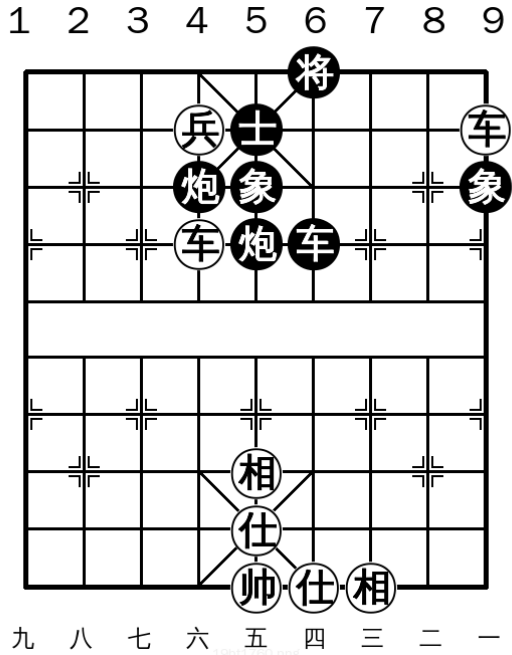


图 3.11: 失控

3.7 失控

失控：甲方某个或者某组主攻棋子（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。这种情况下，乙方可能会用任意棋子（包括进攻性、非进攻性棋子），寻找机会强吃甲方的主攻棋子，以降低本方的风险和损失。甲方这种主攻棋子被吃掉/兑掉、遮挡、被逼离位的情形，即为“失控”。

见棋例：图3.11 失控。红车强行吃掉黑方当头炮，解除黑车铁门栓杀法威胁。红方舍车换炮，表面上，是有点亏损，但是能有效解围。关键时刻，是值得的。

另外，还有两种与将帅相关的失控：遮将杀、逼将离线。下面单独进行解说。

3.8 遮将杀、逼将离线

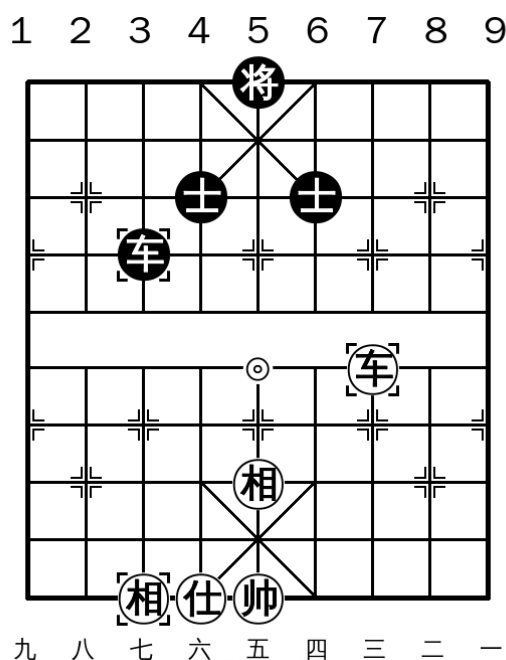


图 3.12: 遮将杀 1

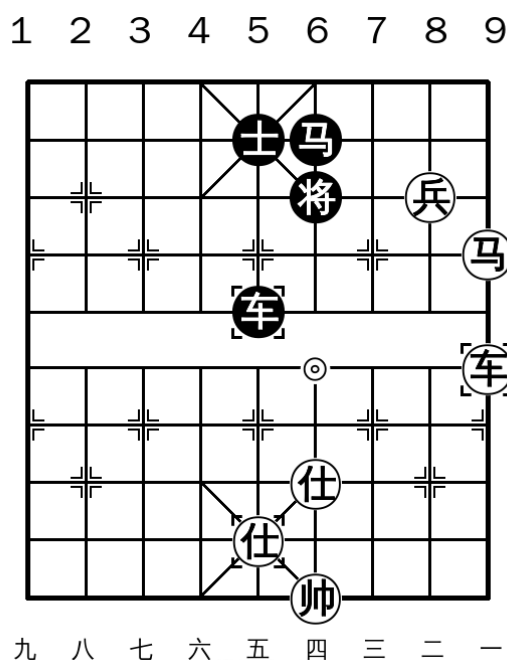


图 3.13: 遮将杀 2

遮将杀、逼将离线，常用来诱骗对方吃子，然后再吃回。即先舍后取。

即双方将帅同在一条直线，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。

- 棋例一：图3.12 遮将杀 1。黑方先行。

黑车强吃红方底相，红相不能直接落相吃黑车。但是，红方可以先走车平中叫将，遮挡黑将后，再下相吃黑车。

- 棋例二：图3.13 遮将杀 2。黑方先行。

黑车强吃红方中仕，红仕不能直接吃黑车。但是，红方可以先走车平肋叫将，遮挡黑将后，再下仕吃黑车。

另外，红方也可以改走平兵叫将，或者跳马叫将，逼黑将偏头离线后，再下仕吃黑车。

- 棋例三：图3.13 遮将杀 3。棋局出处：《适情雅趣》第 257 局. 挡住英雄。第三回合，红方平炮遮将，妙不可言！

参考着法：红先胜

1. 兵五进一 将 4 退 1 2. 兵五进一 将 4 退 1
3. 炮一平六！

红方平炮遮将，妙着！如果黑车贪吃红炮，则挡住黑将一条退路。下一步红方兵五进一，再车五进一，直接闷死黑将。

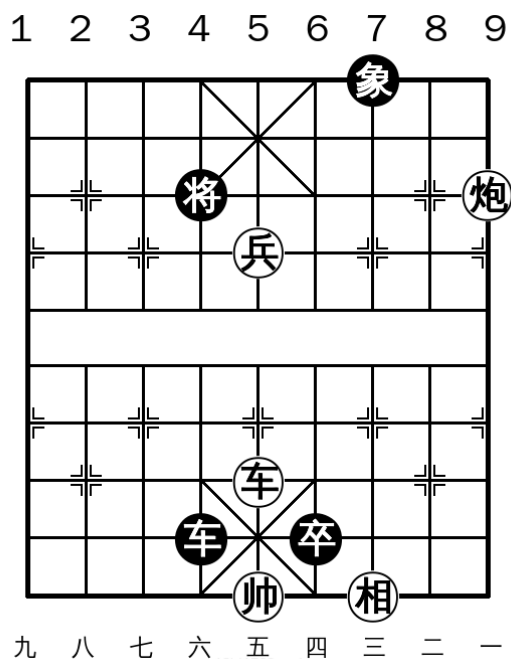


图 3.14: 遮将杀 3

3. …………… 象 7 进 5 4. 车五进五 卒 6 平 7
5. 车五平三 红胜

3.9 野马跳抽、单车送野马

野马跳抽：马叫将抽吃，或者捉双。特别是连续多次跳马的情况。

这里的野马，指马能自由、连续跳走；马不在左右两侧边线，也没有在底线。同时，也基本上没有棋子（包括本方和对方）对马的移动形成障碍。

- 棋例一：图3.15 野马跳抽 1。红方先行。

黑车正在边线捉吃红马。而红马连续跳走马一进二，马二退三叫将，反而抽吃黑车。

- 棋例二：图3.16 野马跳抽 2。

本例中：虽然黑车远在对岸的四楼，和黑将有较大的距离，但仍然不够安全。红方连续两次跳马叫将，红马还是可以抽吃黑车。

参考着法：红先行

1. 马一进二 将 6 进 1 2. 马二退三 将 6 退 1
3. 马三退二 黑车被抽吃。红方胜势

提醒：

在残局，特别是少子残局，单车不要轻易地去“跟捉”对方无障碍的野马，应以防马、守马为主，如：车和马保持田字位置阵形。这样，马要跳三次才可能抽到车。同时，车应与本方将/帅保持足够远的距离，或者合理的位置，确保安全，以防被对方的马，连续跳走捉双，或者是叫将抽吃。

很多初级棋手，常常会习惯性地用单车，连续跟捉对方的野马。这不是合理的走棋方式，应尽可能避免。

而对方正好利用这个机会，连续跳走、反捉，成功地把马转移到合适的位置，相当于无形中多走了很多步。而有车方连续走车，反而浪费、亏损了很多步数。

单车捉马的几个重要条件：

1. 有其它棋子的阻挡、配合、跟捉；
2. 对方的马走到底线、或者左右边线时，再用车贴马捉死；
3. 借着抽将，或者伏杀的威胁。

棋例：图3.17 单车困马。

总结：没有绊马桩，单车送野马。

解释：

绊马桩：指本方互联、高升的羊角仕、五楼高相，兵（卒），以及其它能阻挡、捉控马的棋子（车、马、炮）。
送：是说车不但捉不住马，反而是给对方的马送行、陪跑。

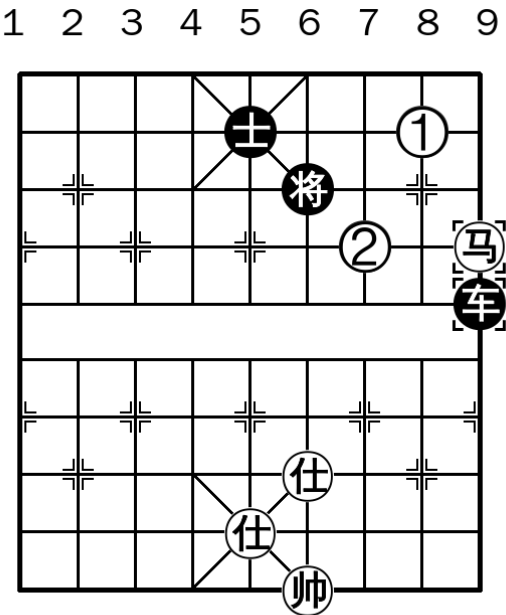


图 3.15: 野马跳抽 1

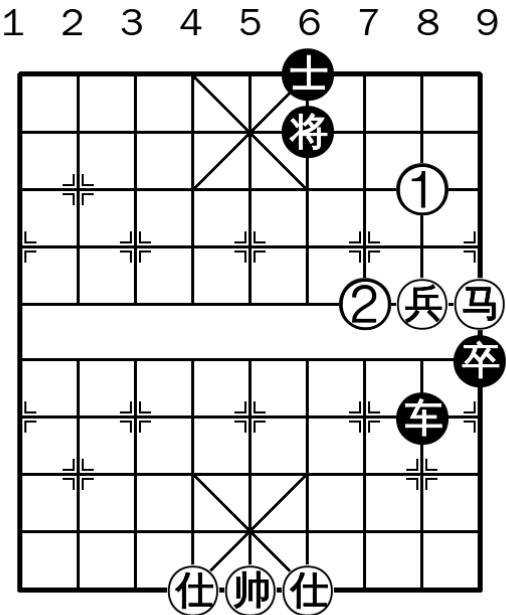


图 3.16: 野马跳抽 2

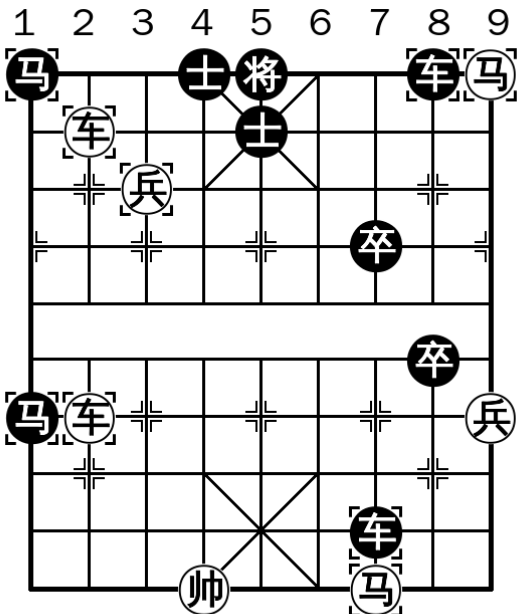


图 3.17: 单车困马

3.10 二楼背抽、抄底抄

二楼背抽：乙方的棋子（车、马）躲在乙方将帅的后面，且在二楼。进攻方叫将（或者连续叫将），乙方又不能有效防守，即可抽吃掉二楼的棋子。

如果棋子在二楼，而将帅在一楼或者三楼。则甲方只需要先在一楼或者三楼叫将，把将帅赶到二楼以后，也能叫将抽吃。

也就是说：

- 车、马停在本方的二楼，是有一定风险的，要提防对方在底线或一楼、三楼的赶将抽吃。
- 炮，则无此风险。

说明：

新手很容易出现此类失误。

有一定经验的棋手，在残局关键时候，为了争抢对方棋子，或者时间紧张，也会出现这种低级失误。

如果一、二、三楼中，有一条线被自己或对方的棋子阻挡，导致将帅只能在两条线移动，也可能导致背抽。见棋例。

- 二楼背抽：见图3.18。
红车正在叫将，黑方上士防守。红车借帅强行吃士，再跟到二楼继续叫将，抽掉黑方二楼车。
- 一楼背抽、三楼背抽：见图3.19。
 - 如果红车连续两次借帅叫将，可以抽吃掉黑士，以及底线的黑马；
 - 如果黑车连续两次叫将，也可以抽吃掉三楼的红马。
- 抄底抽：见图3.20。

底线红车借着炮的威力，抄底连续两次平移叫将，黑方车、马，必丢一子。

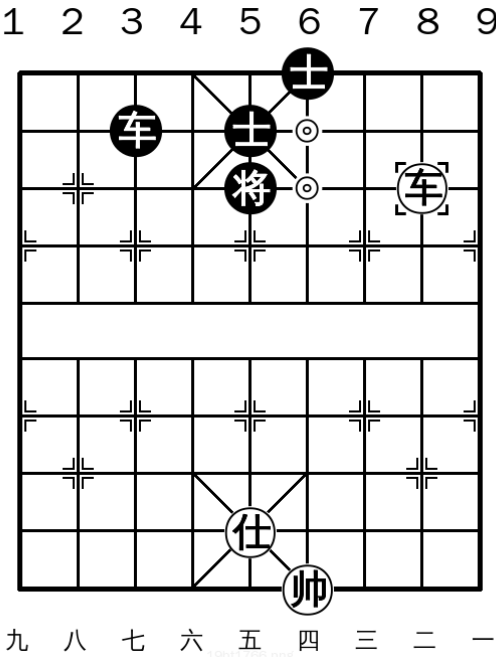


图 3.18: 二楼背抽

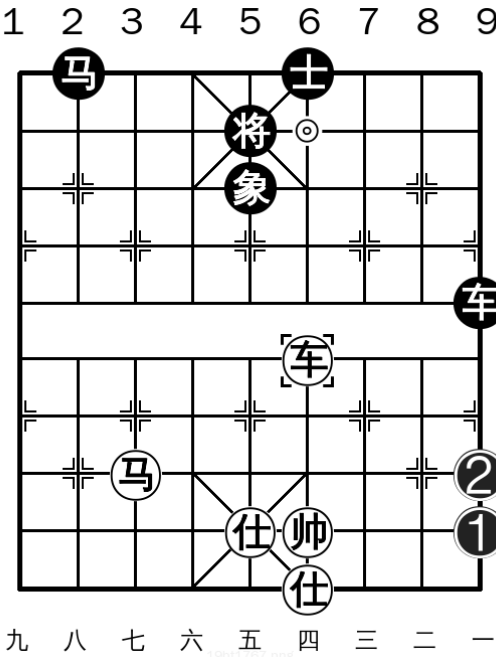


图 3.19: 一楼背抽、二楼背抽

3.11 借将兑子

参考章节2.1.7 借杀兑子。

3.12 先将后兑

先将后兑：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，可能出现对方“借将逃子”的情况。

如果计算失误，可能反被对方单方吃子，我方亏损。

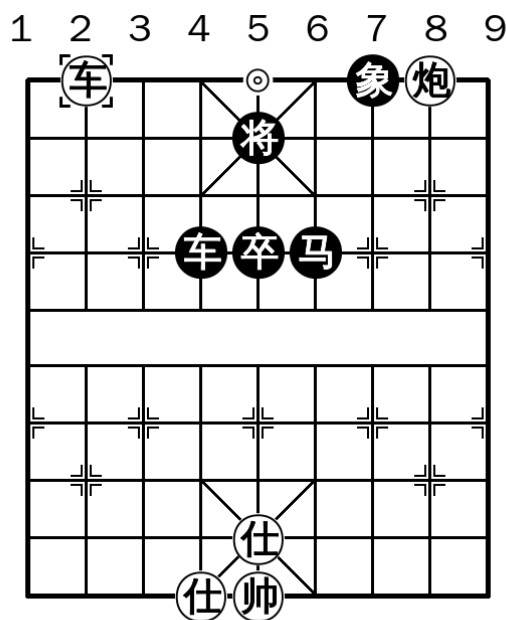


图 3.20: 抄底抽

3.13 一根两用防强兑

一根两用：一个棋子（任何兵种，包括将帅本身），同时保护本方另外两个棋子。

需要预防的风险：

- 风险一：对方强行兑吃作为“根”的棋子。那么被保护的两个棋子，都会失去根，接下来有被捉吃的风险；
- 风险二：对方强行兑吃某个棋子，逼请“根”离位。那么之前被保护的另一个棋子，会成为无根子，容易被捉吃。

说明：

- 对于炮、马、兵（卒），以及仕（士）、相（象）、将（帅）而言，不管是对直线方向（横向或竖向）的两处跟防，或者斜线方向（如马、仕、相），或者是一横一竖两个方向，都存在上面的风险；
- 对于车而言：如果是同时在一横一竖两个方向跟防，也是存在上面的风险。但如果是在一条直线（横向或竖向）的跟防，则不存在这种风险。

3.14 回马枪

回马枪：棋子往某个方向走子后，下一步又往回走。

往回走的时候，可能是回到原位置，也可以超过原位置，或者还没到原位置。

对方棋子如果同步跟防，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，返回时被自己或者对方的棋子挡住；
- 车、马、炮、兵（卒）走过去时，是吃掉或者打掉对方的棋子，退回去会产生棋子空位，并导致送将、自杀，或者走棋违规。如，原来对方的：
 - 别脚马没了障碍，形成马叫将。
 - 二垫炮少了一个炮架，形成炮叫将。
 - 马、炮、兵（卒）夹在直线红帅和黑将的中间，无法左右脱身离线，否则形成“白脸将”。

实战中，回马枪、甩尾、拐点杀，经常一起配合使用。

棋例：图3.21 回马枪。棋局出处：由《适情雅趣》第 416 局，私下三关，推演而来。

红炮原来在二路，现在已经平到八路，伏有沉底叫将的绝杀。黑方只能上中象提前防守解围。然后红炮回马枪，平中控制中线；再升帅偏头平六路，构成铁门栓杀势，即可取胜。

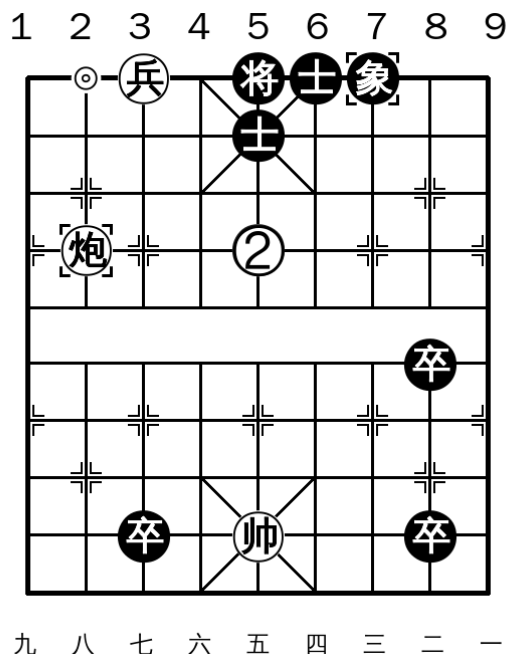


图 3.21: 回马枪

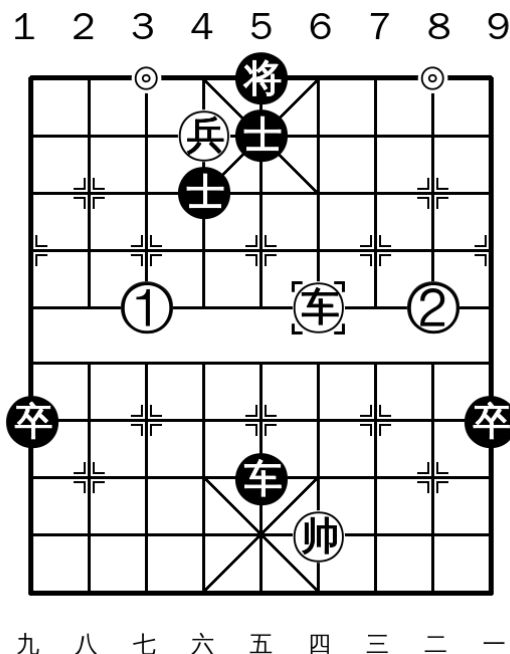


图 3.22: 甩尾

3.15 甩尾

甩尾：甲方棋子快速转移，乙方必须同步跟踪转移。但是转移换防的过程中，比甲方慢了一步，防守失败。

车甩士，车甩象，是最常见的甩尾。

在车兵抢底士的阵形中，如果进攻方的车快速从一侧转移到另一侧做杀，对方防守的士需要两步才能转移换防到位（士先回中，再下士），而车则只需要一步就可以从左侧转移到右侧。再借助“偏头帅”的威力，很容易取胜。

常见阵式：一方宫心有士，进攻方的车，先假装从一侧进攻，同时这一侧有车或者兵（卒）的接应。

- 棋例：图3.22 甩尾（车甩士）。

参考着法：红先胜

1. 车四平七 士 5 退 4
2. 车七平二！ 士 4 进 5
3. 车二进四 士 5 退 4
4. 车二平四 红胜

红车假装要从左侧转移并沉底，配合红兵叫杀，逼黑方下中士防守。

然后，红车再回马枪，快速转移到右侧，并沉底叫将。黑士防守转移慢了一步。红胜。

3.16 先赶后捉、先假后捉、先赶后将

先赶后捉、先假后捉、先赶后将：

因为乙方某个棋子正在某个点位（或某条线）埋伏或者进攻，甲方故意假装捉吃或兑吃乙方这个棋子，或者附近的其它棋子，引诱或者逼迫乙方逃子、离位、或者变位换防，再进行捉吃或者叫将。见棋例。

- 棋例一：图3.23 先假后捉

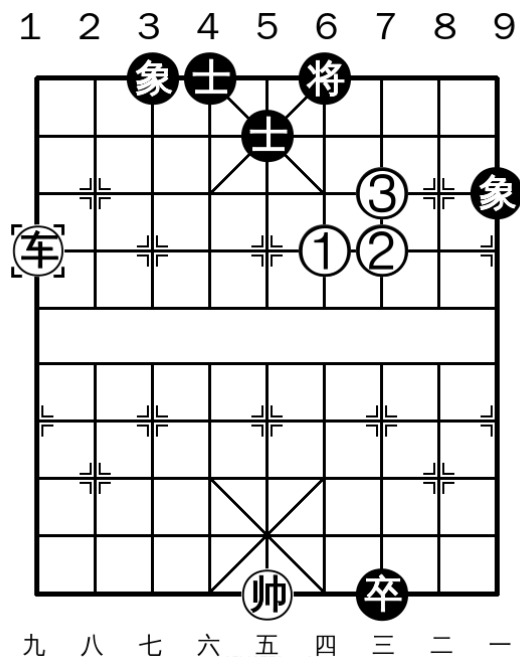


图 3.23: 先假后捉

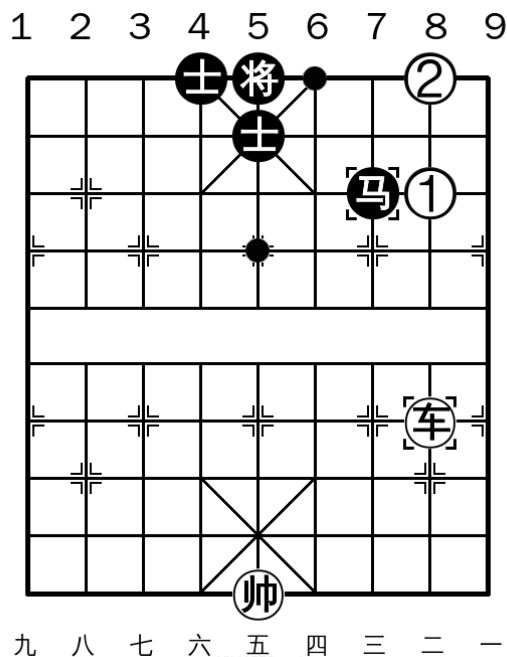


图 3.24: 先赶后将

红方先叫将赶回原位，再假装要捉卒，最后成功破象。

参考着法：红先胜

1. 车九平四 将 6 平 5 红车先叫将，把黑将赶回原位
2. 车四平三 卒 6 平 7 红车假装要捉卒
3. 车三进一

红方捉死黑象。后面再吃掉黑卒。单车必胜缺士象。

本局中，红车捉卒是假，捉象才是真。

说明：

在第 2 回合，黑方如果能看清局面，早一点舍弃黑卒不管（不逃黑卒），改为提前联象。最后的局面是士象全对单车，则有可能守和。

单车对士象全，实际上，在很多种棋形下，车方都可以巧胜，但技巧性很强。只有在少数几种棋形下，才可能守和。请参考章节 5.4 单车巧胜/巧和士象全（9 胜 +2 和）。

• 棋例二：图 3.24 先赶后将

红车准备沉底叫将，但有黑马防守。红车先车二进四，赶马。黑马只能逃回底线，或者中线。第二步红车再沉底叫将。

参考着法：红先胜

1. 车二进四 马 7 进 5

如果黑方改走马 7 进 6（逃到肋线），则红车沉底叫将，速胜；

如果黑方改走马 7 退 6（退回底线），红车照样沉底叫将，闷住黑将。下一步红走闲棋，帅五进一，即可取胜。

2. 车二进二 士 5 退 6

红车还是沉底叫将，逼黑方中士落底，后面才有牵制并捉死黑马的好机会。

3. 车二退三 （红车捉死黑马。红必胜）

3.17 救将牵制、伏杀牵制

参考章节 2.3.2 牵制。

3.18 堵象眼破连环

堵象眼破连环：堵住对方的象眼，破坏双象之间的互联和保护，再找机会吃象，或者叫将。

通常，堵象眼后，对方的象如果要转移位置，再继续保持双象连环状态，中间需要走两步棋。也就是说，会产生两步棋的时间差，象方在步数上，会有损失。

3.19 消障露杀

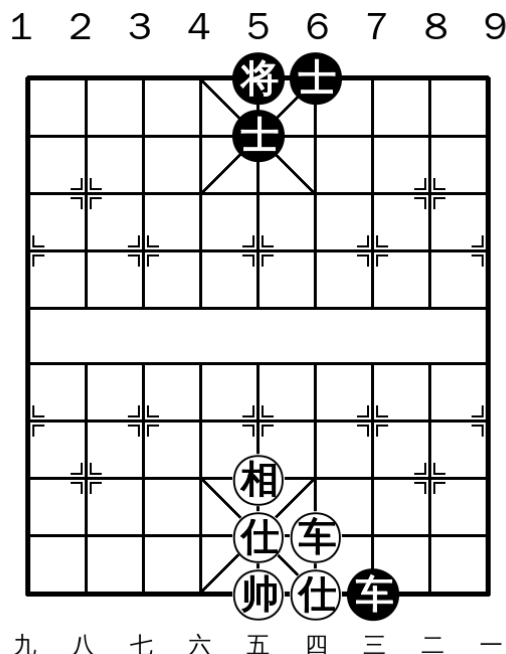


图 3.25: 消障强兑

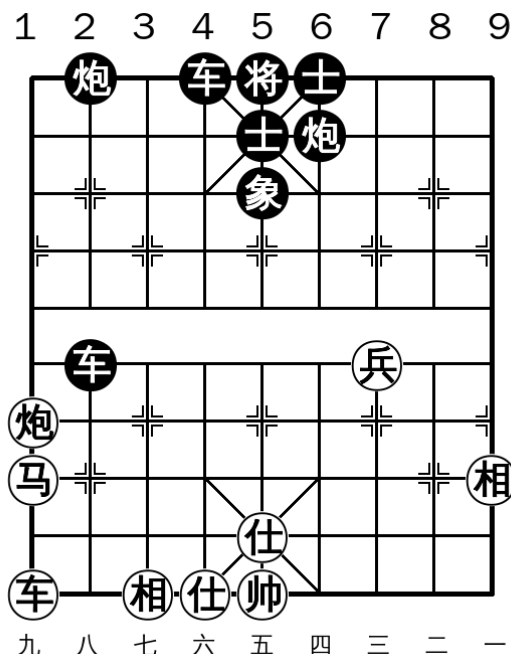


图 3.26: 消障双捉

消障露杀：去除正在别马腿的棋子（拔簧马）、去除堵象眼的障碍棋子；或者去除多余的炮架，或者车前面的障碍。消障的目的，是为了让马、象、炮、车，露出杀伤力，或者叫将。

消障的方法：如果障碍是本方的棋子，可以通过叫将、捉吃、邀兑等方式，来实现转移。

如果障碍是对方的棋子，除了上面的方式，另外还可以通过驱赶的方式，来强迫或者引诱对方转移。

消障露杀，按进攻意图和效果，可以分成三类：

1. 消障叫将：消障的同时，叫将对方。
2. 消障强兑：通过消障，和对方兑子。
3. 消障双捉：通过消障，双捉对方两处棋子。

见棋例。

- 棋例一：图3.25 消障强兑。红车强行吃黑方底士叫将，去除被堵的相眼。下一步红方中相就能吃掉底线黑车。相当于双方强行兑车。另外，红车叫将的同时，还赚吃了一个黑士。
- 棋例二：图3.26

走法一（消障双捉）：红炮沉底，打底线黑车；同时去除被堵的马腿，马踩黑车。红方马炮，各捉吃一个黑车。

参考着法：红先

1. 炮九进六 车2平1 2. 炮九平四 （红方以炮换黑车）

另外，红方其实还有一种更好的走法：

走法二（优着）：

1. 炮九平一 炮6平9

红炮伏有沉底打闭宫的棋，黑方必须拦炮，或者移炮，打开象眼。这样，红方白吃黑车。

提醒：初级棋手，很容易被对方以消障的方式，双捉或者抽吃棋子，吃亏上当。应特别留意！

第四章 步数优势与攻防转换抢先

4.1 赚步的战术与效果（重点！）

能赚步的战术

1. 先将为上：先将快一步！

2. 借杀移位：赚 1 步，甚至多步。

特别对于马这种只能短距离移动的棋子，如果合理使用，能通过连续捉吃、捉将、捉双，借炮使马等手段，把马从本方地界，一直转移到对方九宫附近！相关棋例，请参考章节2.3.8 借炮使马。

如果多个棋子都能借杀移位，还可以实现棋子的“组团大转移”。

3. 借杀捉子：赚 1 步，甚至多步。

4. 借杀吃子、借杀抽子：赚 1 步。同时多吃子。

如：借炮使马、借炮飞车、借炮冲兵；借马冲车、借马冲兵、拔簧马；借车跳马、借车飞炮；等等。

5. 借杀清障：赚 1 步。同时为自己或其它棋子清除了进攻障碍，为连将杀制造机会。

6. 摇摆将：赚 1~2 步。

对于马、兵/卒：这两种短距离移动的棋子，摇摆将的意义更大。如果能连续冲兵、跳马；或者炮来回打子叫将，威力更大。

7. 请将杀：赚 1 步，甚至多步。

8. 解杀还杀：赚 1~2 步。

9. 解伏反伏、捉杀伏杀：赚 1~2 步。

10. 引离：赚 1 步。

11. 救将牵制：赚 1 步。

即甲方叫将，乙方被迫垫防解围，导致乙方棋子被牵制，无法离位，或者无法离线。只有先吃掉甲方棋子，或者用其它棋子垫防后，才能顺利脱身。详见章节2.3.2 牵制。

12. 牵而不抢：赚 1 步，甚至多步。即明明已经牵制了对方的棋子，可以调子过来增援、强吃，但偏偏要故意维持现状，让对方一直处于被牵制状态，拖慢对方的整体进攻和棋子转移节奏，牵制对方棋子攻击力和防守能力。

13. 挡子开路：赚 1 步。

即甲方走子，遮挡乙方进攻或穿越的同时，打开了甲方棋子的进攻或伏杀路线（包括：解除了别马腿、塞象眼的障碍）。

14. 拖宫：赚 1 步。

15. 甩尾、回马枪：赚 1 步。常见的有：车甩士。说明：甩尾和回马枪，经常是同时产生的。

16. 堵象眼破连环：赚 1~2 步。

如果防守方是通过调动车、马、炮来协助防守保护，需要走 1 步棋。

如果防守方是通过移象换位来保持双象连环，则需要走 2 步棋。

说明：堵象眼的招式，在炮沉底叫将，或者炮车联合沉底叫将的情况下，杀伤力非常大。应特别重视。

能“损失”步数的走法

单车送野马：这是最常见的废棋、臭棋走法。新手常常出现这种失误。见 章节 3.9 野马跳抽、单车送野马。

4.2 进攻的次序

1. 连将杀：我方连续多次叫将。不一定能将死对方。
2. 解杀还杀：对方已经在叫将我方。我方解围的同时，反将对方。
[相当于一歩走了两步的效果。]
3. 解伏反伏、捉杀伏杀：对方下一步即将叫将我方。我方化解或邀兑的同时，反过来伏杀对方。
[相当于一歩走了两步的效果。]
4. 伏杀：对方暂时对我方没有威胁。我方下一步即将叫将。
5. 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，才开始叫将。

4.3 被将后的应对次序

1. 解杀还杀。相当于一歩走了“两步”：由之前的“对方叫将”，转变为“我方叫将”。
2. 解杀带伏。相当于一歩走了“一步半”。效果：打乱或者中断对方的进攻。如果对方不能绝杀我方，则必须提前防守或解围。
3. 破。如：移炮架、叠炮架；挡车；别马；提前遮将/帅。“破”的常见技巧还包括：

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：

- 把对方棋子逼到边角或者其它不利的位置。对方棋子不能快速转移或进攻，浪费步数；
- 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，也不能产生障碍（如别马腿、塞相眼）；
- 借着捉、赶（包括连续捉、赶），移动我方某个（或者多个）棋子，趁机多走几步；或者把棋子移动到有利位置（如摆脱被对方捉双）。效果相当于，无形中比对方多走了几步。新手如果能熟练运用，棋艺和杀伤力会大有长进。

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，是为了吸引对方将/帅（或者其它棋子）离位（让出位置、让出通路），方便我方后续进攻（或者反攻），即：诱敌、借路/借位、借步。

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

4.4 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. 解杀反伏：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】

第五章 《适情雅趣》棋局战术分类节选

《适情雅趣》各版本的残局数量差异：

- 旧版本：残局为 550 局。
- 新版本（如 2009 年出版的李浔版、2018 年出版的白宏宽版）：残局增补为 551 局。

即增补了原古谱中，有走法无棋图的第 227 局（舍生取义）。两种版本的舍生取义，是两位编者，根据原谱着法，编排的棋图，并不相同。见图 5.1，图 5.2。

说明：两种版本的前 226 局，基本相同。

第 227~550 局，顺延为第 228~551 局。

不同版本的《适情雅趣》残局，个别棋局的名称、棋图稍有差异。

附：原谱第 227 局，舍生取义。走法（红先胜）：

1. 后车平六 士 5 进 4
2. 马三退五 士 4 退 5
3. 车七进一 将 4 进 1
4. 马五退七 将 4 进 1
5. 车七退二 将 4 退 1
6. 车七进一 将 4 进 1
7. 马七退五 红胜

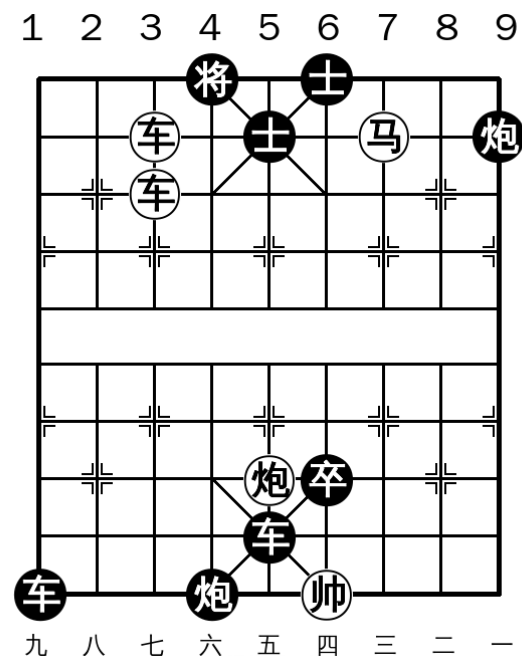


图 5.1: 增补 227 局：舍生取义（李浔版）

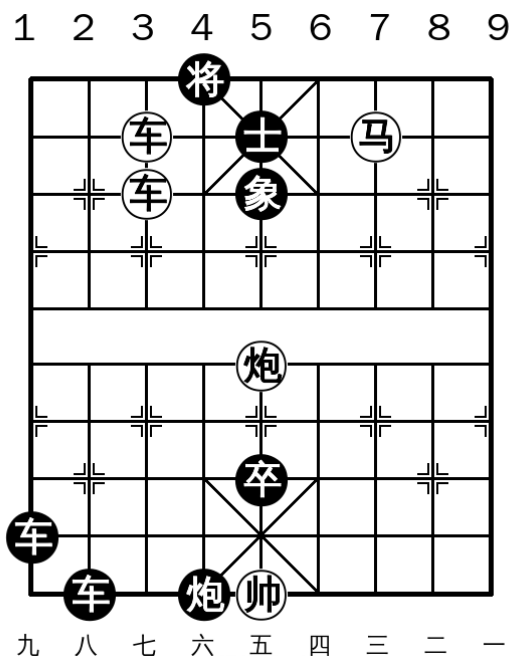


图 5.2: 增补 227 局：舍生取义（白宏宽版）

说明：本书涉及《适情雅趣》的棋局序号、棋局名称，如无特别说明，均以 551 局的白宏宽版为参考。

5.1 兵（卒）过河的防守与接应（共 5 例）

棋局	棋局名	难度	价值	类型	备注
396	引兵渡河	70	76	车兵和车象（兵未过河）	车避中线防强兑
425	怯勇自服	70	75	单车巧胜炮双卒双士（卒未过河）	禁炮捉卒
442	国富兵强	75	80	炮兵胜卒双士	炮兵守过河卒；炮兵禁肋，炮打闭宫
458	送往迎来	70	75	炮兵追两步卒	兵过河助炮，防卒过河
465	侵害边卒	70	75	炮兵防卒过河	兵过河助炮防卒

表 5.2: 兵（卒）过河的防守与接应

5.2 马杀单士

参考《适情雅趣》第467局。士孤将寡。

步法路数先后顺序: 534 687。基本定势及步法示意图:

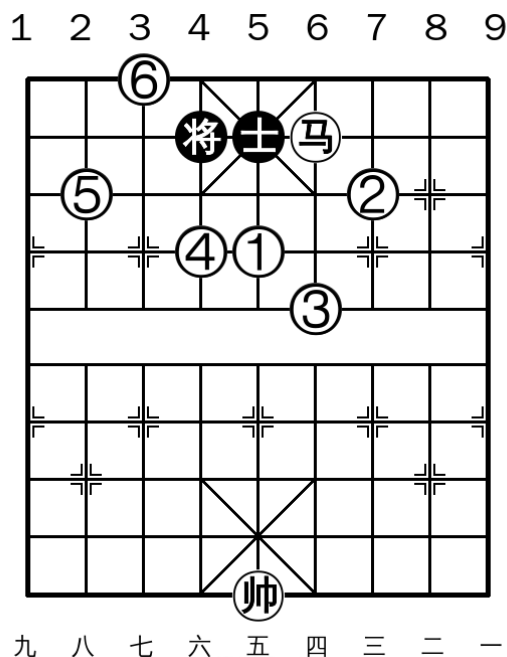


图 5.3: 马杀单士

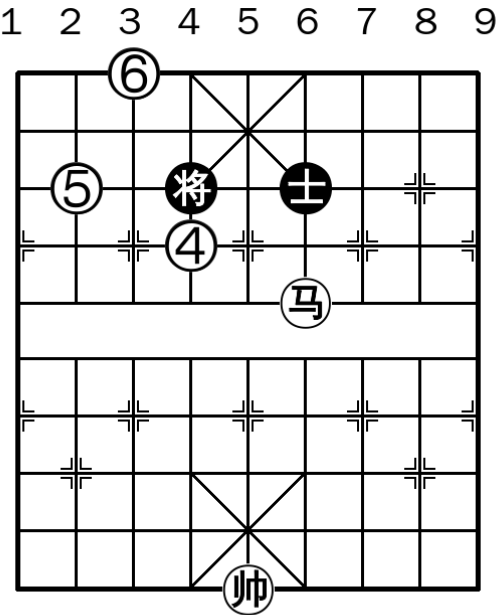


图 5.4: 马杀单士（第 3 回合）

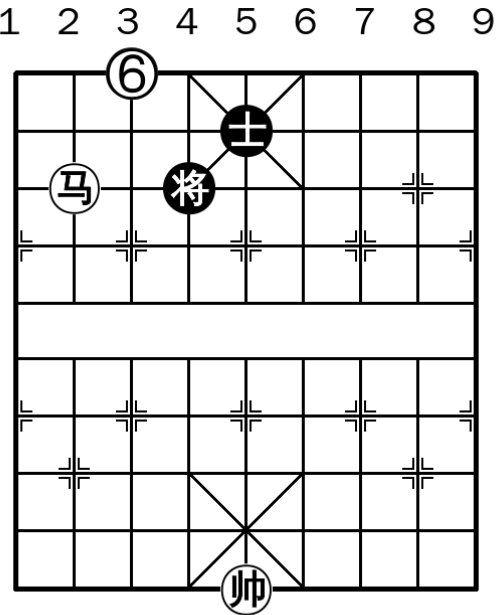


图 5.5: 马杀单士（第 5 回合）

5.3 车兵巧胜/巧和车卒（共 11 例）

棋局	棋局名	难度	价值	类型	备注
384	剪棘开径	60	65	车兵胜车卒单士	杀中士占宫心
388	运筹帷幄	75	81	车兵和车兵象	慢招吃象赚子
390	羸羊触角	70	80	车兵巧胜车卒士	借捉移位，兵守宫腰（巧破单士）
391	以兵服人	70	71	车兵和车卒	
393	倾身下士	70	71	车仕巧和车士	注：原谱误为红胜
394	兵势尚强	70	71	车兵和车士	三楼兵难吃单士
395	地险兵强	70	75	车兵巧胜车卒	黑车停宫心不利，三楼士角将怕叫将抽车；车翻山（拐点伏杀带抽）
396	引兵渡河	70	76	车兵和车象（兵未过河）	车避中线防强兑
397	一兵取功	70	75	车兵胜单车（宫腰兵）	车占中强兑车
398	将帅不忠	70	75	车兵胜车象（宫腰兵）	
399	王母蟠桃	75	80	车底兵巧胜单车	将在三楼，位置不利；逼等借位，再车跨将甩车

表 5.3: 车兵巧胜/巧和车卒

5.4 单车巧胜/巧和士象全（9胜+2和）

棋局	棋局名	难度	价值	类型	备注
410	家无安堵	75	80	巧胜	二楼车定住中士, 防将逃脱
431	能为必胜	85	80		车帅占中线肋线, 定士禁将禁子
432	功成则退	85	80		车停三楼士角守象, 转二楼宫腰捉士 (捉角士, 或强吃中士)
433	钳塞士口	85	80		帅牵士破士, 肋线双士绊将
434	束手就系	85	80		赶将宫腰, 底线边角定象; 闲棋离中士, 抽三楼将士
435	上下离心	85	80		五楼中线车, 肋线帅禁将
436	独行千里	85	80		车守五楼一路边角, 再转左侧强吃中士
437	上下失望	85	80		先出帅粘住并抢吃羊角士
438	斗柄回寅	75	80		逼将窝心, 失羊角士
491	保国宁家	70	81	巧和	仕相同边顶羊角, 帅侧偏可和
492	凭险自固	70	81		仕相同边顶羊角, 底相边相连环, 帅藏相旁士底

表 5.5: 单车巧胜/巧和士象全

5.5 单车（双车）巧胜多卒（共 11 例）

棋局	棋局名	难度	价值	类型	备注
80	士卒星散	80	75	车炮兵胜车四卒	请将杀
255	历诛四寇	70	81	双车破四卒联	摇摆将, 借将抽卒
327	奇妙文武	75	80	车马胜四卒	宫腰车补马, 山顶杀, 车马双将
337	伍相奔吴	75	70	车马四兵对车四卒	借路, 兵三联
356	猛虎驱羊	70	75	车双兵胜五卒	高帅避低卒
360	涂廩浚井	75	80	车四兵胜四卒	避将偏头
368	四门斗底	80	80	车兵胜四卒	兵守宫腰 (伏杀), 借杀拖卒
371	五老降庭	75	80	双车胜五卒	双车变阵: 十字车, 平行车
375	托孤寄命	65	75	车相胜五卒	帅登天
383	胡爽扣马	70	80	车马胜四卒	逼上梁山, 车占宫心补马
411	威震华夷	70	80	车捉四卒	中帅肋车守将门, 闲棋等着, 假借单车纵横逼将偏头

表 5.7: 单车（双车）巧胜多卒

5.6 借炮使马（共 4 例）

棋局	棋局名	难度	价值	类型	备注
22	及第思乡	75	80	借炮使马	脱子换杀
24	垂缰救主	75	80		八角马，脱子换杀
32	士马如云	75	75		八角马
107	丹山起凤	75	80		脱子换杀
493	仗剑挥鞭	70	82		马后炮

表 5.9: 借炮使马

5.7 困炮架（共 42 例）

包括：

- 困炮架（困象）：共 17 例；
- 困炮架（困象/困马）：共 2 例；
- 困炮架（困马）：共 9 例；
- 困炮架（困士）：共 10 例；
- 困炮架（困炮）：共 4 例。

棋局	棋局名	难度	价值	类型	备注
11	群鼠争穴	75	80	困炮架（困象）	借路，借炮使马
12	颠猿饮涧	75	80		借马使车
51	下车伏谒	75	80		
54	五虎靠山	75	80		马助十字炮
91	六国抗秦	75	80	困炮架（困象）	借根杀
111	兴戎出好	75	80		天地炮
129	凿壁偷光	75	80		
170	面缚自首	75	75		
174	三气周瑜	75	80		借路
186	宿鸟惊弹	75	75	困炮架（困象）	借位
211	晚鸟争枝	75	75		车马炮联攻
216	载沉载浮	75	80		炮双车联攻，宫心献杀
235	居中反祸	70	70		炮双车联攻
253	二龙绕室	70	80		挂角马助炮
289	汗马功劳	70	70		车马炮兵联攻
312	深入远岛	70	75	困炮架（困象/困马）	别马腿沉底炮
315	三将夺关	70	70	困炮架（困象）	马后炮，山顶杀
316	渴骥饮泉	75	75		车马炮联攻
339	英略盖世	70	80	困炮架（困马/困象）	车马炮兵联攻
27	藕断丝牵	75	75	困炮架（困马）	借路
67	鳧罗鱼网	75	80		
120	龟玉毁椟	75	80		十字炮

棋局	棋局名	难度	价值	类型	备注
180	暮鸟投林	75	80	困炮架（困马）	借路，马压中士
196	雪拥蓝关	75	80		
198	惊鸟藏枝	75	80	困炮架（困马）	
217	勇退急流	75	80		车炮兵联攻
254	毙马仆途	70	70		
294	勤劳一纪	70	75		车马炮兵联攻
43	精忠报国	75	80	困炮架（困士）	宫心献杀
75	豪帅心服	75	80		宫心献杀
214	阻住行程	75	80		车马炮联攻，借士打车
248	同心赞政	70	70		宫心献杀
271	吐胆倾心	70	75		宫心献杀
285	一骑困魏	70	75	困炮架（双士架）	马炮兵联攻，底兵避马
300	陈桥兵变	70	75		车炮兵联攻，宫心献杀
319	匿影避形	70	75	困炮架（困士）	车马炮联攻，宫心献杀
359	四海一家	75	75		借炮架，困炮架
364	从容中道	70	75		炮兵双车联攻
90	骅骝争先	75	80	困炮架（困炮）	
130	鸦鹊争巢	75	80		八角马
171	羸缩无常	75	75		
172	动行网罗	75	75		

第六章 《适情雅趣》残局 551 例简评

以下内容是对《适情雅趣》象棋谱残局，共 551 例的简要说明和评分。

目的

方便棋友有针对性、有主次、有对比地学习和欣赏，经典象棋古谱《适情雅趣》残局展示的杀法精髓。

说明

1. 适用版本：2018 年出版的《适情雅趣象棋谱新编残局谱》（白宏宽版）。同时也适用于 2009 年出版的《适情雅趣象棋谱》（李湮版）。即在以往旧版本 550 局基础上，增补插入第 227 局. 舍生取义（注：原古谱中，本局有走法，但无棋图）。
2. 每个残局，按照难度、实用价值来评分。实际评分在 60-90 分之间。
同时，标注了每局的主要杀法和技巧，并做了分类、关联。
3. 难度分 (60-99): 数值越大，棋局越难。
4. 价值分 (60-99): 数值越大，价值越高。
5. 部分棋局，局面相似，或者杀法相似，或者结果有胜、有和的，也进行了棋局关联备注。
6. 难度分和价值分，仅供参考。各人棋艺水平高低不同，请自行体会。

1 2 3 4 5 6

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
1	气吞关右	75	70	借路		
2	马蹶阚氏	75	80	借炮使马	宫心献杀	
3	羝羊触藩	75	70	借路		
4	良将安边	75	75	伏杀带捉（借步）	请双士绊将	
5	淮阴遇汉	75	80	借马使车	借路	
6	蝇垂骥尾	75	80	借炮使马		
7	春雷惊蛰	75	80	借杀移位	借路，借杀换防	见：86 局. 运筹决胜
8	珠藏韞柜	75	80	请将杀	借位连将	
9	神龟出洛	75	75	十字炮	借马使车	
10	鸳鸯戏水	75	80	请将杀	借车使马（车守二楼）	
11	群鼠争穴	75	80	困炮架（困象）	借路，借炮使马	
12	颠猿饮涧	75	80	困炮架（困象）	借马使车	见：51 局. 下车伏谒， 困炮架（困马）
13	目视横流	70	80	借路		
14	独鹿鸣泽	75	80	车双炮联攻	单车纵横（拐点车变阵）	
15	妙振兵铃	75	80	请将杀	借路	
16	退思补过	80	75	伏杀带防	腰兵封将	
17	退闲式步	75	75	脱子换杀	宫心献杀	见：22 局. 及第思乡
18	播弄造化	75	80	借车使炮	借杀移位，借杀吃子	
19	遁世不见	75	80	山顶杀		
20	推强扶弱	75	80	捉杀借步（多次）	腰兵封将	
21	尽善克终	75	75	请将杀	伏杀带防	
22	及第思乡	75	80	脱子杀		见：107，292 局. 丹 山起凤
23	沧海遗珠	75	75	请将杀		
24	垂缰救主	75	80	借炮使马	八角马，脱子杀	
25	患在几席	80	75	伏杀带防	解杀还杀，中路二垫炮	
26	结草衔环	75	75	双马助双炮		
27	藕断丝牵	75	75	困炮架（困马）	借路	
28	计罗并照	75	75	十字炮	借路	见：第 9 局. 神龟出洛
29	四面楚歌	75	80	请将杀	山顶杀	见：31 局. 兵贵拙速 （山顶杀）
30	国庶兵强	80	80	剥皮杀		
31	兵贵拙速	75	80	山顶杀		
32	士马如云	75	75	借炮使马	八角马	
33	计定千里	80	80	伏杀带防	车马炮联攻；捉杀借步	见：37 局. 损人安己 （伏杀带防）
34	忙里偷闲	75	80	请将杀	伏杀带防	

¹适用版本：2018 年出版的《适情雅趣象棋谱新编残局谱》（白宏宽版）。同时也适用于 2009 年出版的《适情雅趣象棋谱》（李浣版）。即在以往旧版本 550 局基础上，增补插入第 227 局. 舍生取义（注：原古谱中，本局有走法，但无棋图）。

²难度分（60-99）：数值越大，棋局越难。

³价值分（60-99）：数值越大，棋局价值越大。

⁴难度分、价值分数据，仅用于指导初级、中级棋友，有针对性地学习和欣赏棋局。

⁵第 3 次修订（2019 年 10 月 11 日更新）：修复了第 388-390，398，412，422，491 局的文字描述错误。

⁶第 4 次修订（2019 年 11 月 13 日更新）：插入原谱第 227 局. 舍生取义。原第 227-550 局，序号顺延为第 228-551 局。

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
35	龙翻潭底	75	80	十字炮		
36	鹤鸣九皋	75	80	借路	借炮架，八角马，山顶杀	
37	损人安己	80	80	伏杀带防		李湏版局名：攻敌安己。另见：33 局. 计定千里
38	百计无由	75	80	借步（半杀半弃）	剥皮杀，镇宫心	
39	博望烧屯	75	80	强插炮架		
40	决策九重	75	80	剥皮杀		
41	镇压远庭	75	75	弃子借位	车马炮联攻；炮架马转卧槽催车	见：45 局. 遇水叠桥（车马炮联攻）
42	参辰卯酉	80	75	困子杀	马双相困车	
43	精忠报国	75	80	困炮架（困士）	宫心献杀	见：75 局. 豪帅心服（困炮架-困士）
44	近悦远来	75	80	借炮架	推背杀	
45	遇水叠桥	75	80	卧槽马欺车	车马炮联攻	见：41 局. 镇压远庭（车马炮联攻）
46	远交近攻	75	80	伏杀带防（解杀还杀）	拔簧马	
47	守边告归	75	80	捉杀带伏	杀士破防	
48	卧薪尝胆	75	80	捉杀带伏（借路）		
49	独步出营	75	80	山顶杀	车马联攻	
50	秦鹿方走	75	80	双马助双炮		
51	下车伏谒	75	80	困炮架（困象）		见：困炮架（困象）：11 局. 群鼠争穴；12 局. 颠猿饮涧
52	担雪填井	75	80	困炮架（困炮）	借路	
53	开窗邀月	75	80	请将杀	五六炮变重炮	
54	五虎靠山	75	80	马助十字炮	困炮架（困象）	
55	背水战胜	75	75	借路	插炮架	
56	百川汇海	75	80	捉杀借步	伏杀带防	
57	放弥六合	75	80	借路		
58	中外二圣	75	75	借路	剥皮杀，天地炮	
59	变现出没	75	80	借炮架	十字炮	
60	虎兕出匣	75	80	马炮兵联攻	底炮骑腰兵	
61	群虎争餐	75	80	借路		
62	控告无门	75	80	借路	重炮变天地炮	
63	头辆舆轮	75	80	借炮架	拦杀带伏	
64	倒转干戈	75	80	借步	借路，镇宫心	
65	推窗望月	75	80	臣压君	借路	
66	见危致命	75	80	借路		
67	鳧罗鱼网	75	80	困炮架（困马）		
68	鸿门碎斗	75	80	马助十字炮	插炮架	见：马助十字炮：54 局. 五虎靠山
69	举趾触置	75	75	马助十字炮	插炮架	见：马助十字炮：54 局. 五虎靠山；68 局. 鸿门碎斗

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
70	鸢飞泪天	75	75	借炮架	双马助双炮（炮守二楼）	见：72 局. 骏骑追风（双马助双炮）
71	触目惊心	75	80	马炮兵联攻	破士入局	
72	骏骑追风	75	80	双马助双炮	天地炮	见：70 局. 鸢飞泪天（双马助双炮）
73	鱼跃于渊	75	75	双马助双车	马守宫心	
74	登高履险	75	80	借步	单车纵横	
75	豪帅心服	75	80	宫心献杀	困炮架（困士）	见：43 局. 精忠报国（困炮架-困士）
76	鸢慵蝶懒	75	75	马兵助双炮		
77	双蝶翻风	75	80	炮助双车		
78	翻江搅海	75	80	十字炮	车马助双炮	
79	四七并列	75	80	双马随炮	马守宫心	
80	士卒星散	80	75	请将杀	车炮兵胜车四卒	
81	寻踪觅迹	75	75	车炮双马联攻		
82	祸不单行	75	80	借路（散士）	车马炮联攻	见：（车马炮联攻）
83	沉鱼落雁	75	80	插炮架		见：82 局. 祸不单行（车马炮联攻）
84	双蜓点水	75	80	炮兵双马联攻	宫心兵变腰兵，借马挺兵	
85	骥不称力	75	80	车炮双马联攻	散士借帅	
86	运筹决胜	75	80	借炮架（双士换防）	借杀换防	见：第 7 局. 春雷惊蛰（借炮架-双士换防）
87	开渠引水	75	80	借路	捉杀伏杀	
88	边卒成功	75	80	炮随双车		
89	七雄争霸	75	80	十字炮	山顶杀，推背杀，插炮架	
90	骅骝争先	75	80	困炮架（困炮）		
91	六国抗秦	75	80	借炮架	借根杀，困炮架（困象）	
92	五丁凿路	75	75	马双炮联攻		
93	鱼骇月钩	75	80	借炮架	借炮使车，山顶杀	
94	负笈追师	75	80	八角马	借炮架	
95	英雄贯斗	75	80	借路	伏杀带防，伏四杀	
96	勇退急流	75	80	天地炮		
97	敌居万人	75	75	引离	车马炮联攻	
98	姜公钓渭	75	80	车马炮联攻	伏炮借马，跑马观杀（车守二楼）	
99	偷营劫寨	75	75	借步	借路（散士）	
100	飞黄结路	75	75	插炮架		
101	震惊百里	75	80	借步		
102	金门待漏	75	80	剥皮杀	请将杀	
103	双鹭窥鱼	75	80	开门杀（借帅占线）	车兵双马联攻	
104	径行自遂	75	80	双车助马炮	炮骑马，守二楼	
105	战如烈火	75	75	插炮架		
106	兵马出塞	75	80	马助十字炮		

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
107	丹山起凤	75	80	脱子换杀	借炮使马	见同名棋局：291 局. 丹山起凤
108	争舟走渡	75	80	借路		
109	欲罢不能	75	80	伏杀带防（解杀还杀）		
110	料事多中	75	80	伏杀带防（拔簧马）		
111	兴戎出好	75	80	天地炮	困炮架（困象）	见：困炮架（困象）：11 局. 群鼠争穴；12 局. 颠猿饮涧
112	飞鲸吞钓	75	80	剥皮杀	重炮	
113	威镇四海	75	80	十字炮	车马助双炮	
114	践履笃实	75	75	剥皮杀	请将杀；骑马炮守二楼	
115	耕莘待聘	75	80	借位（散士）	车兵双马助炮；八角马	
116	明皇游宫	75	80	八角马	借路，十字炮（借士架）	见：117 局. 曲突徙薪（十字炮）
117	曲突徙薪	75	80	借路	十字炮，插炮架	见：116 局. 明皇游宫（十字炮）
118	多士莫及	75	75	重炮	兵马助车双炮	
119	力敌万人	75	80	十字炮	兵镇宫心	
120	龟玉毁楮	75	80	困炮架（困马）	十字炮	
121	柳营射猎	75	80	开门杀	双马并肩	
122	地富兵强	75	80	借位	开门杀，山顶杀	
123	逢山开路	75	80	别马脚	借炮架，借炮使马	
124	王俭坠车	75	80	马压中士	双车抢士	
125	五虎下川	75	80	借炮使马		
126	叶落归秋	75	75	车马炮联攻	车助马后炮	
127	雪夜访戴	75	80	借路（破双士）		
128	耿恭拜井	75	80	剥皮杀（清障）	闷将	
129	凿壁偷光	75	80	困炮架（困象）		
130	鸦鹊争巢	75	80	困炮架（困炮）	八角马	
131	入幕之宾	75	80	车双马助双炮	马压中士	见：133 局. 六国争雄（双马助双炮）
132	五霸争雄	75	75	八角马	双车马炮兵联攻	
133	六国争雄	75	80	双马助双炮		见：131 局. 入幕之宾（车双马助双炮）
134	沧海腾蛟	75	80	借路	借炮架，兵镇宫心，借炮使马，八角马	
135	竹马迎拜	75	75	山顶杀		
136	惊鸿整羽	75	80	借位	中炮腰兵	
137	匹马平胡	75	75	剥皮杀	借路	
138	群雄割据	75	80	八角马		
139	并驾连驱	75	80	十字炮	双马助双炮；插炮架	
140	引龙出水	75	80	车压中士马挂角		
141	细柳屯兵	75	80	宫心献杀	天地炮，插炮架，底兵封将门	
142	七国连衡	75	75	臣压君（绊将）		
143	见害必避	75	80	借路（引离）	腰兵守将门	

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
144	清门纛戎	75	75	借位（散士）		
145	开门待战	75	80	天地炮		
146	远猎山林	75	80	马定宫心	山顶杀	
147	烧牛凿城	75	80	借炮架	借炮使马，八角马	
148	拨乱反正	75	75	炮兵双车联攻		
149	腾蛟起凤	75	80	山顶杀	借炮架，借炮使马	
150	吕帅鹰扬	75	75	请将杀	借杀架炮，宫心献杀	
151	虏马饮江	75	75	腰兵守将	车马炮联攻	
152	江心下钓	75	80	宫心献杀	两次宫心献杀；马定宫心；底车助三楼马后炮	
153	死敌为忠	75	80	借炮使马		
154	外攘四夷	75	80	马炮双车联杀	借路，借位；底车助马后炮	
155	足蹶天窟	75	75	遮将借步	肋车让位	
156	三献刖足	75	80	占线开门杀	剥皮杀（引离士象），占线绊将侧推	
157	指鹿道马	75	80	捉车借步	马后炮	
158	暴虎凭河	75	80	双马双炮联攻	献炮引马出	
159	前后绝伦	75	80	借位	挂角马后炮	
160	倚闾望子	75	80	作角马		
161	远害全身	75	80	插炮架		
162	朱云折槛	75	80	天地炮		
163	选将练兵	75	75	车马炮兵联攻	借炮架，请将杀，马后炮	
164	凿壁偷光	75	80	臣压君（士挡将）	重炮	李湏版局名：凿壁借光
165	遇水叠桥	75	80	借路	借步	李湏版局名：遇水架桥
166	立倾敌国	75	80	开路杀（散士）	并肩炮，马后炮	
167	功成略地	75	75	开路杀（散士）	八角马	
168	疾如激电	75	80	借车使炮	借炮使马	
169	阴陵失道	75	75	借路		
170	面缚自首	75	75	困炮架（困象）		
171	羸缩无常	75	75	困炮架（困炮）		
172	动行网罗	75	75	困炮架（困炮）		
173	水枯见鱼	75	75	马后炮		
174	三气周瑜	75	80	借路	困炮架（困象）	
175	四面旋绕	75	80	借炮使马	定线踩点	见：184 局. 蛇龙混海（借炮使马）
176	送往迎来	80	80	十字车	车保单仕	
177	声势相倚	75	80	捉杀借步	借炮架	
178	鼋勉同心	75	80	腰兵变炮架		
179	边烽惊虏	75	80	车助马后炮		
180	暮鸟投林	75	80	借路	马压中士，困炮架（困马）	
181	海底诛龙	75	80	宫心献杀	山顶杀	
182	投肉餒虎	75	80	车马炮联攻	车助马后炮	
183	远遁边境	75	80	捉杀借步		

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
184	蛇龙混海	75	80	借炮使马		见：175 局. 四面旋绕（借炮使马）
185	酸毒道路	75	80	借路	臣压君	
186	宿鸟惊弹	75	75	借位	困炮架（困象）	
187	萤惑退舍	75	80	开炮路		
188	载沉载浮	75	80	宫心献杀	双车助底炮	李浣版局名：载浮载沉
189	闭门扫轨	75	80	借炮架	拔簧马	
190	乘风吹火	75	80	双车马炮联攻	借车使马	
191	劳问将士	75	80	借路（调虎离山）	拔簧马	
192	两地关心	75	80	借路	十字炮	
193	同功并位	75	80	双车并肩		
194	步设陷阱	75	80	马压中士	车马联攻	
195	盐车困骥	75	80	马助十字炮		
196	雪拥蓝关	75	80	困炮架（困马）		
197	投命仇门	75	80	借位	车助马后炮	
198	惊鸟藏枝	75	80	困炮架（困马）		
199	雕鹰捉兔	75	75	山顶杀	车马炮联攻	
200	落花流水	75	80	开路	借位，山顶杀，马助十字炮	
201	三请诸葛	75	80	开路	借炮架，借位，并肩炮变重炮	
202	行监坐守	75	80	马双车联攻	借车使马	
203	远近惊骇	75	80	山顶杀		
204	雷震八荒	75	80	借炮架	借位，腰兵定将，借杀吃子，借路	
205	四畏廉名	75	80	借路	马后炮，车马炮兵联攻	
206	孤星坠地	75	80	山顶杀		
207	菱叶穿萍	75	80	马助十字炮	臣压君	
208	用兵最精	75	75	车马炮兵联攻	借车使马，借位	
209	叁参见佛	75	80	车马炮兵联攻	山顶杀，推背杀	
210	士马如云	75	80	车马炮联攻	马后炮	李浣版局名：兵马如云
211	晚鸟争枝	75	80	车马炮联攻	困炮架（困象）	
212	雁惊云网	75	80	车马炮联攻	重炮叠马后炮	
213	投石入水	75	80	马炮双车联攻	借路（让路），开路	
214	阻住行程	75	80	车马炮联攻	借士打车，困炮架（窝心困士）	
215	猛虎出林	75	80	车马炮联攻	马定角将，借炮架，插炮架	
216	载沉载浮	75	80	炮双车联攻	宫心献杀，困炮架（困象）	
217	勇退急流	75	80	车炮兵联攻	困炮架（困马）	李浣版局名：急流勇退
218	路隔星河	75	80	借路（让路）	车炮兵联攻；宫心献杀，炮打闭宫	
219	屈突徙薪	70	60	拔簧马	露中帅（借帅）	李浣版局名：屈突徙柴
220	攀辕卧辙	70	70	借车使马	借路，借步	
221	野马舞风	60	60	借炮使马	马助十字炮	

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
222	鱼游浅濑	60	70	借路	马压中士，八角马，并肩炮，重炮	
223	军中烈士	70	70	宫心献杀	伏杀借步（散士），双士闭宫，炮锁车（困车）	
224	随形助胜	60	70	露中帅（借帅）	借路	见：219 局. 屈突徒薪（露中帅一借帅）
225	循序渐进	60	70	借位	请将杀，推背杀，马后炮	
226	脱网逢钩	60	70	车马炮联攻	车助马后炮	
227	舍生取义	70	75	离士借位	马压中士	原谱无图。按古谱着法补图
228	流星赶月	80	70	车炮兵联攻	露帅（借帅）	
229	游鱼吞钩	60	60	双士闭宫	兵双马助炮	
230	猛虎入山	60	70	中帅助马后炮	借位	
231	胡骑迫背	70	70	借路	借帅挂马	
232	用舍相碍	60	70	山顶杀		
233	望尘遮道	60	60	借路	车马炮联攻，炮镇中路	
234	停车绊马	60	70	中帅助马后炮	车马炮联攻	
235	居中反祸	70	70	困炮架（困象）	炮双车联攻	
236	勒马停驂	70	80	借路	中炮挂马，别马脚，车马炮兵联攻	
237	怀春孕育	70	70	插炮架	宫心献杀，双车助底炮（二楼抢中士）	
238	长鲸授首	70	70	车马炮联攻	车助马炮	
239	子胥过关	70	80	车马炮联攻（插炮架）	借路，借步，借杀顺路吃子	
240	弃短取长	60	60	借路	兵双马助炮	
241	凭马渡江	60	70	借路	车马双炮联攻	
242	鱼游釜甑	60	60	重炮杀	车炮兵联攻，双线并杀	
243	明修栈道	70	70	十字炮	车炮兵联攻，借位（献车助十字炮）	
244	祸生肘腋	70	70	困炮架（困士）	宫心献杀	
245	苍舒称象	70	80	炮双车联攻	露帅占线助杀	
246	困魏掣燕	70	80	捉杀伏杀	借步，破士开路	
247	伏虎降龙	70	80	车马炮兵联攻	困子（马炮定车定将）	
248	同心赞政	70	80	借位	宫心献杀	困炮架（困士）
249	开拓心胸	70	80	解杀还杀	双车双兵联攻	
250	雁阵排空	70	70	借位	山顶杀，重炮，车马炮联攻	
251	惊心破胆	70	70	十字炮	插炮架，车马炮联攻	
252	诱虎吞钩	70	70	车助卧槽马	车马炮联攻	
253	二龙绕室	70	80	炮双马联攻	挂角马助炮，困炮架（困象）	
254	毙马仆途	70	70	困炮架（困马）		
255	历诛四寇	70	81	双车破四卒联	摇摆将，借将抽卒	
256	车行同轨	70	80	借炮架	炮双车联攻	

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
257	挡住英雄	70	80	遮将挡灾		
258	独夫当关	70	80	兵禁无动	车兵对车卒，底兵封将门	
259	阴持两端	60	70	伏杀带防（解杀还杀）	双车对双车	
260	直造竹所	70	70	借路（开炮路）	炮双车联攻	
261	金创满身	70	70	借路（清宫腾马）	车马炮兵联攻	
262	不服自老	70	70	车马兵联攻	借位	
263	增补隘口	70	70	宫心献杀		
264	跃鲤吞饵	75	80	清宫腾马	车马联攻（宫腰车挂马）	
265	巅峰得路	70	70	双车双兵联攻	山顶杀	
266	入穴取虎	70	70	车马炮联攻	车助马后炮	
267	脱网逢钩	70	70	十字炮	借炮使马	李浣版局名：脱钩逢网
268	直穷到底	70	70	清炮路	推背杀	
269	投躯帝廷	70	75	车兵双炮联攻	并肩炮	
270	杨香跨虎	70	75	车马联攻	车助象位马	
271	吐胆倾心	70	75	宫心献杀	困炮架（窝心困士）	
272	赤心报国	70	75	车马炮兵联攻	车兵助马炮	
273	舍命如归	70	75	车马炮联攻	宫腰车助马后炮	
274	辘重塞途	70	70	车马兵联攻	帅定中线，侧推将	
275	打草惊蛇	70	70	车马炮联攻		
276	路车乘马	70	75	车马炮联攻	车助马炮，长腿马助炮，插炮架	
277	双骑追敌	70	70	炮兵双马联攻		
278	异地同心	70	80	兵双车对双车	宫心献杀，捉杀伏杀	
279	火炎昆岗	70	75	弃子借步又让路	铁门栓	
280	将机就机	70	80	车马炮联攻	拔簧马，伏杀带防（解杀还杀），十字炮	
281	诳楚救主	70	75	车马炮兵联攻	马压中士催车，车兵助二楼马后炮	
282	前后一辙	70	70	车马炮兵联攻	车助高钓马	
283	一举而定	70	75	双车马炮联攻	炮保帅镇车	
284	肉袒负荆	70	75	双车马兵联攻	臣压君，宫腰车困象，伏杀带防	
285	一骑困魏	70	75	马炮兵联攻	困炮架（双士架），底兵避马	
286	野马诱虎	70	75	车马炮联攻	伏杀带捉，马压中士	
287	夺马驱敌	70	75	车马炮兵联攻	十字炮	
288	敛手削地	70	75	车马炮兵联攻	天地炮，堵象眼	
289	汗马功劳	70	70	车马炮兵联攻	困炮架（困象）	
290	莘野邀汤	70	75	车马炮兵联攻	马压中士，三楼车助高钓马	
291	城门失火	75	75	车兵双炮联攻	请将杀，借子挡将（臣压君）	
292	丹山起凤	70	75	借炮使马	借杀换防，脱子杀	李浣版局名：凤起丹山。另见：107 局. 丹山起凤

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
293	两虎共斗	70	70	车马兵联攻	双车插炮架	
294	勤劳一纪	70	75	车马炮兵联攻	困炮架（困马）	
295	济弱扶倾	70	65	车马兵联攻	借马使兵	
296	绕江撒网	70	70	车马炮兵联攻	借炮架	
297	鸱立中天	80	75	夹车炮	借炮架，山顶杀	先车捉底象，逼双象失联，或堵象眼；见：328 局. 忠孝两全（夹车炮）
298	虎帐谈兵	70	75	马炮兵联攻	挂角马后炮，借马使兵，摇摆将	
299	参前倚衡	70	70	车马炮兵联攻	八角马，山顶杀	
300	陈桥兵变	70	75	车炮兵联攻	宫心献杀，困炮架（困双士架）	
301	手探月窟	75	70	车炮兵联攻	伏杀借步	
302	蹇弩卧道	75	70	双车双炮联攻	借炮架，十字炮	
303	板筑隐贤	70	70	马炮兵联攻	十字炮，挂角马后炮，马助重炮，山顶杀	
304	雌鸡化雄	75	75	车马炮兵联攻	借位（抢宫心），马助双车	
305	众星拱月	75	70	车马炮兵联攻	借位，拔簧马，重炮	
306	轻兵锐卒	70	70	马兵联攻	兵禁无动（底兵 / 腰兵双禁将）	
307	拔去病根	70	70	马炮兵联攻	十字炮，马守宫心	
308	宽一步胜	70	75	车助马后炮	车马炮联攻	
309	三军联位	70	75	十字炮	车马炮兵联攻	
310	有家难奔	75	75	借位	马双车联攻，车马强破士	
311	金鸡抱卵	70	70	宫心献杀	车马炮兵联攻	
312	深入远岛	70	75	车马炮兵联攻	别马腿沉底炮，困炮架（困象/困马）	
313	马跳澶溪	75	80	车马兵联攻	车马变阵，退马进马	
314	堵塞要路	70	70	车马炮兵联攻	借位，车助钓鱼马，借步	
315	三将夺关	70	70	马炮兵联攻	困炮架（困象），马后炮，山顶杀	
316	渴骥饮泉	75	75	车马炮联攻	困炮架（困象）	
317	移星换斗	70	70	双车双炮联攻	铁门栓，宫心献杀（破士）	
318	赤壁鏖战	75	70	车炮兵联攻	借炮架，借路，压将挡路	
319	匿影避形	70	75	车马炮联攻	宫心献杀（造闭宫），困炮架（困士）	
320	右相安刘	70	75	车炮兵联攻	开路借步，宫心破士	
321	好勇不矜	70	75	车马炮兵联攻	借炮架，别马脚	
322	跨海东征	70	75	马双炮联攻	山顶杀，重炮变马后炮	
323	过眼成虚	70	70	车马炮联攻	借路，闷将	
324	临难忘躯	65	65	十字炮	车炮兵联攻，插炮架	

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
325	夜过昭关	70	70	借路	车马炮联攻，十字炮，插炮架	
326	退思补过	70	70	宫心献杀（成闭宫）	炮三兵联攻	李浣版局名：闭门思过
327	奇妙文武	75	80	车马冷着	车马胜四卒	宫腰车补马，山顶杀，车马双将
328	忠孝两全	80	75	夹车炮	车兵双炮联攻	夹车炮（先在二楼摆夹车炮，再撤炮露车占二楼），伏重炮
329	虹霓贯日	70	70	马兵双炮联攻	十字炮，插炮架	
330	远交近攻	65	70	兵双车联攻	兵守宫腰破士	李浣版局名：近攻远交
331	殒命宁亲	70	70	车炮兵联攻	借炮架，贴将挡路，借路，兵守宫腰	
332	车马盈门	70	75	车马兵联攻	拔簧马，宫腰车补马	
333	截趾适履	70	70	车马炮联攻	单车纵横	
334	策马入城	70	75	马兵双炮联攻	十字炮，插炮架	
335	蝶恋花心	65	75	车炮兵联攻	借炮架（双士）	
336	殃及池鱼	65	70	车马炮联攻	困炮架（困象），铁门栓	
337	伍相奔吴	75	70	车马四兵对车四卒	借路，兵三联	
338	大车无輓	70	75	重复八角马	双马双兵联攻，兵助八角马定双车	
339	英略盖世	70	80	困炮架（困马、困象）	车马炮兵联攻	
340	星坠日升	70	70	车马炮联攻	马助天地炮	
341	兵马侵境	70	70	车马兵联攻	山顶杀，借路，车难两防	
342	抱火积薪	70	70	车兵双炮联攻	插炮架	
343	闭窟捉虎	70	70	马双炮联攻	贴将挡路，插炮架	
344	深入敌境	70	75	车兵双炮联攻	平行炮，借炮架	
345	爱身待时	70	70	兵双炮联攻	平行炮，重炮	
346	石燕拂云	65	60	马炮双兵联攻	山顶杀	
347	朝野从容	70	70	炮兵双车联攻	双车助底炮	
348	绝长补短	70	70	双炮双兵联攻	兵守宫腰，借帅压将	
349	夷齐扣马	80	80	车马联攻	车马三变阵，绕马推磨	
350	力小任大	65	65	兵守宫腰	车双兵联攻	
351	管仲随马	75	80	车马炮联攻	车助马后炮，拔簧马多次抽吃，借马使车	
352	老而不倦	70	75	炮双兵联攻	双腰兵定将，借炮架，双士闭宫	
353	徐母回车	75	80	车炮双车联攻	弃子借位，拖车入宫	见：372 局. 兵入其腹（拖车入宫）
354	虎守三穴	70	75	车炮双兵联攻	捉杀伏杀，三线杀	
355	一虎下山	70	75	马双兵联攻	离士挂八角马	
356	猛虎驱羊	70	75	车双兵胜五卒	高帅避低卒	
357	首动尾应	80	80	车马联攻	车逼马田，再逼马目，再逼马双日；	将落二楼肋线，车守二楼，等马在五楼与将同肋线
358	引雏入巢	70	80	车兵联攻	兵守宫腰	

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
359	四海一家	75	75	炮双兵联攻	借炮架，困炮架（困士）	
360	涂廩浚井	75	80	车四兵胜四卒	避将偏头	
361	弘羊心计	70	75	马炮兵联攻	赶中心卒逃帅	
362	视死如归	65	65	车马兵联攻	借路，赶象别将	
363	拔本塞源	70	75	炮兵双车联攻	宫心献杀，借路	
364	从容中道	70	75	炮兵双车联攻	困炮架（困士）	
365	举直错枉	70	80	炮车双兵联攻	借路，三车破士，留士遮将	
366	以恩塞责	70	75	车炮仕联攻	炮牵车	
367	少见相拘	70	80	车兵联攻	借杀挡子，借帅牵子	
368	四门斗底	80	80	车兵胜四卒	兵守宫腰（伏杀），借杀拖卒	
369	兔游月窟	70	80	车兵对车卒	中帅侧车剥士	
370	时堪乘便	70	80	兵双炮联攻	侧面平行炮	
371	五老降庭	75	80	双车胜五卒	双车变阵（十字车，平行车）	见：375 局. 托孤寄命（车破五卒）
372	兵入其腹	75	80	车帅兵三杀	车炮兵联攻，借位，车跨士，拖车入宫	见：353 局. 徐母回车（拖车入宫）
373	兵势无常	75	80	车炮兵双相联攻	炮牵车强吃	
374	四面设网	75	80	马炮兵联攻	借路叫将，逼上梁山，借路转移	见：376 局. 勒兵为备
375	托孤寄命	65	75	车相胜五卒	帅登天	见：371 局. 五老降庭（车破五卒）
376	勒兵为备	70	75	马炮兵联攻	逼上梁山，兵助马后炮	见：374 局. 四面设网
377	伏兵要路	70	75	马双兵联攻	兵禁，马卧槽	
378	筑坛拜帅	70	80	车炮联攻	炮占线困子，单车纵横	
379	诸葛出庐	70	80	车兵单缺相对车士	借位限车	
380	二马追风	70	75	兵双马联攻	马定宫心	见：401 局. 双马饮泉
381	退无所归	65	75	马兵胜双象双卒	借帅占中，借马催兵，马兵堵象眼	
382	举鼎争功	75	75	车炮仕胜双象	车占宫心，炮借士架	
383	胡爽扣马	70	80	车马胜四卒	逼上梁山，车占宫心补马	
384	剪棘开径	60	65	车兵胜车卒单士	杀中士占宫心	
385	投肉饲虎	70	80	车炮士联攻	伏双将，炮守二楼防车；赶将离二楼	
386	海底觅针	75	80	车双兵胜车双象	二楼借路抽车，扫荡吃子	
387	戮力一心	70	80	车炮兵单相胜车双卒	兵守宫腰助炮	
388	运筹帷幄	75	81	车兵和车卒象	慢招吃象赚子	见：390 局. 羸羊触角
389	身无所措	75	80	单车巧胜双卒双士	帅偏头抢占肋线，车在肋线短暂停留走闲棋等双卒分开，	再平移沉底叫将，假抢士真抽卒
390	羸羊触角	70	80	车兵巧胜车卒士	借捉移位，兵守宫腰（巧破单士）	见：388 局. 运筹帷幄
391	以兵服人	70	71	车兵和车卒		见：395 局. 地险兵强（车兵巧胜车卒）

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
392	驱虎离山	75	81	单车巧和三卒	车占宫心，禁将防卒	见：498 局. 三镇连兵（车和三兵联）
393	倾身下士	70	71	车仕巧和车士		注：原谱误为红胜
394	兵势尚强	70	71	车兵和车士	三楼兵难吃单士	
395	地险兵强	70	75	车兵巧胜车卒	黑车停宫心不利，三楼士角将怕叫将抽车；车翻山（拐点伏杀带抽）	见：391 局. 以兵服人（车兵和车卒）
396	引兵渡河	70	76	车兵和车象（兵未过河）	车避中线防强兑	见：398 局. 将帅不忠
397	一兵取功	70	75	车兵胜单车（宫腰兵）	车占中强兑车	
398	将帅不忠	70	75	车兵胜车象（宫腰兵）		见：396 局. 引兵渡河
399	王母蟠桃	75	80	车兵巧胜车象	将在三楼，位置不利；逼等借位，红车再跨将甩车	见：482 局. 众寡不敌；540 局. 一心定国
400	避难而行	70	70	兵双马双炮联攻	马助炮	
401	双马饮泉	70	80	兵双马联攻	宫腰兵助马	见：380 局. 二马追风
402	幽鸟攢阶	75	80	双马双兵联攻	马兵踩点	
403	踏雪寻梅	75	80	马兵限炮	借中帅，底兵封将门（以免别马脚）；挂角马变卧槽再挂角	见：409 局. 得失有变
404	二郎搜山	75	80	马兵压马禁子禁步	困子欠行，闲等捉吃、扫荡	
405	转祸为福	75	80	炮双兵胜三卒士象全	借帅赶宫心卒，兵守宫腰，借象闷将	见：407 局. 入穴取虎
406	双鹊投林	70	80	马双兵联攻	双兵定将（底兵、宫腰兵）	
407	入穴取虎	70	75	炮三兵胜三卒单缺士	藏底炮，宫心兵守中线	李浣版局名：入洞捉虎。另见：405 局. 转祸为福
408	追风赶月	70	75	马兵联攻	底兵封将门，马三变（挂角马、卧槽马互变）	见：403 局. 踏雪寻梅
409	得失有变	75	80	单车巧胜双卒双士	车捉肋线卒，再接帅露头占线，再单车纵横抽中卒	见：389 局. 身无所措
410	家无安堵	75	80	单车巧胜士象全	二楼车定住中士，防将逃脱	见：431 局. 能为必胜 -> 438 局. 斗柄回寅
411	威震华夷	70	80	车捉四卒	中帅肋车守将门，闲棋等着，假借单车纵横逼将偏头	
412	痛断根除	70	80	车兵胜双卒士象全	一兵换双象，再单车破双卒双士	见：389 局. 身无所措；409 局. 得失有变
413	残虏投降	70	80	炮双兵胜单卒士象全	底兵借中帅赶将，炮占二楼禁士	见：416 局. 私下三关
414	宁静待时	70	75	炮兵单缺相胜单缺象	炮相守象（逼象飞边）	
415	私渡关津	75	80	车兵仕相全胜车兵	移双相设障防叫将，挡车借步	
416	私下三关	75	80	炮兵胜三卒单缺象	底兵封将门，助炮架；中线二垫炮禁士象	见：405 局. 转祸为福；413 局. 残虏投降

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
417	动中有静	75	80	马炮兵胜三卒双士	纵横炮助八角马，借炮架（双士架）	
418	蹇弩困厖	65	70	马兵联攻	马助宫心兵	
419	厖焚伤马	75	75	双车胜马三卒双士	压马禁将士	
420	一虎下山	70	75	马双兵胜三卒双士	底兵让卧槽马	李湏版局名：独虎下山
421	失左右手	70	76	车兵和车卒		
422	内攻外御	70	75	兵相双炮胜炮双卒双士	禁卒防串联	
423	秣马潜戈	75	80	马助宫心兵	帅底过马	
424	遐迹归心	75	80	炮双兵胜三卒	炮赶中心卒，防卒串联	
425	怯勇自服	70	75	单车巧胜炮双卒双士（卒未过河）	禁炮捉卒	
426	驱将擒胡	75	80	车兵胜炮卒双象	赶炮离位，假捉象真吃卒	
427	马灵兵胜	75	80	马炮兵仕联攻	借帅牵子	
428	踊跃用兵	75	80	炮兵胜士象全	中路二垫炮禁单缺象，禁象（压象眼）	见：429 局. 一心向火
429	一心向火	75	80	炮兵胜士象全（宫腰兵）	空头炮变二垫炮（禁象双士），铁门栓	见：428 局. 踊跃用兵
430	上陵下替	70	75	马兵胜士象全（宫腰兵）	马捉双抢士	
431	能为必胜	85	80	单车巧胜士象全	车帅占中线肋线，定士禁将禁子	见：410 局. 家无安堵；431 局. 能为必胜 -> 438 局. 斗柄回寅
432	功成则退	85	80	单车巧胜士象全	车停三楼士角守象，转二楼宫腰捉士（捉角士，或强吃中士）	
433	钳塞士口	85	80	单车巧胜士象全	帅牵士破士，肋线双士绊将	
434	束手就系	85	80	单车巧胜士象全	赶将宫腰，底线边角定象；闲棋离中士，抽三楼将士	
435	上下离心	85	80	单车巧胜士象全	五楼中线车，肋线帅禁将	
436	独行千里	85	80	单车巧胜士象全	车守五楼一路边角，再转左侧强吃中士	
437	上下失望	85	80	单车巧胜士象全	先出帅粘住并抢吃羊角士	
438	斗柄回寅	75	80	单车巧胜士象全	逼将窝心，失羊角士	见：410 局. 家无安堵；431 局. 能为必胜 -> 438 局. 斗柄回寅；491 局. 保国宁家；492 局. 凭险自固
439	左右并攻	70	80	炮兵相胜双象	炮兵攻肋，顺吃中象（三楼兵捉中象，中炮先闲等，后打肋）	
440	士卒威服	75	80	马兵胜卒双士	兵守宫腰，借帅破中士	

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
441	三军夺帅	70	80	车相胜三卒联	借中帅，赶卒强吃卒，借帅牵卒	注：白宏宽版，去除了红方三路底相。另见：498 局. 三镇连兵
442	国富兵强	75	80	炮兵胜卒双士	炮兵守过河卒，炮兵禁肋，炮打闭宫	
443	济济多士	75	80	炮兵仕胜炮卒	兵禁将，帅牵卒将	
444	日月交蚀	75	80	炮兵巧胜炮双士	帅牵中士，闲着开路，兵守宫腰	
445	地网天罗	70	75	炮双兵胜双象	长炮推兵	
446	双孙扶老	70	75	双兵巧胜单缺象	双兵抢肋士	
447	锐兵健步	65	75	双兵必胜双象	小兵借帅进宫	
448	茕茕孑立	60	75	双兵胜双士	一兵换双士	
449	游丝系虎	75	80	单车巧胜炮双象	车禁将象，再牵炮守象	
450	只马归命	80	75	单车巧胜马双象	先赶马中线盖象，再赶二楼将回底线，再强吃底相	见：452 局. 华衣怒马
451	弩驹失厩	65	70	单车巧胜马双士	赶马强破中士	见：453 局. 野马鬣田
452	华衣怒马	75	80	单车巧胜马双象	车坐将位，守底象中马	见：450 局. 只马归命
453	野马鬣田	80	80	单车巧胜马双士		见：451 局. 弩驹失厩
454	变生肘腋	70	75	炮低兵巧胜双士		
455	计罗并照	70	70	双炮必胜双士	帅占中，双炮两空头（两炮各守一条肋线）	李浣版局名：计罗并用
456	孤生无倚	75	75	炮兵相胜单炮	借帅兑炮	
457	国士无双	75	80	炮仕必胜双士	炮帅赶两线	
458	送往迎来	70	75	炮兵追两步卒	兵过河助炮，防卒过河	李浣版局名：迎来送往。另见：465 局. 侵害边卒（防卒过河）
459	顾彼失此	75	80	马兵胜炮象	将象炮归边被困，帅底出马	
460	单驹随牝	70	75	马兵胜单马	闲棋等着	
461	赶虎出穴	75	80	车炮胜单车	禁子逼位	
462	三辰不轨	75	80	单车破双炮	车守三楼逼炮窝心，再占肋线走闲借帅强插叫将	
463	一恸而绝	70	75	炮兵胜单象	借炮架（借将：留将在三楼当炮架打象）	见：464 局. 填塞道路（炮兵胜单象）
464	填塞道路	75	75	炮兵胜单象	炮兵堵象眼	见：463 局. 一恸而绝（炮兵胜单象）
465	侵害边卒	70	75	炮兵防卒过河	兵过河助炮防卒	见：458 局. 送往迎来（防卒过河）
466	一木难支	70	75	兵仕巧胜单士		
467	士孤将寡	75	80	马杀单士	一退中；一进，二退，二侧进，闲等强捉士	
468	七擒七纵	75	81	车炮双兵和双车三卒	一将一杀	
469	单马独还	70	76	马双兵和双卒双士		
470	匹马平戎	70	81	马双兵和三卒双士	借将借步，回马逼退宫心卒，帅升三楼得和	

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
471	公私安堵	75	76	马炮士象全和双车	车换马双相，炮双士官和单车	
472	藏锋敛锷	65	71	双炮士象全和双车	炮守相	
473	中外义安	70	76	车单缺仕和车卒双象	车长跟卒求和	
474	盘石固守	70	76	车仕相全和车双低卒	车守七路，防卒堵相眼 / 防串联	
475	保卫一方	70	76	车炮相和车卒	车长留三楼（保相防卒）	
476	四方清晏	65	71	车马炮和车卒	车护马，马护炮，炮防卒	
477	一兵解危	70	81	高兵单仕和炮士象全	高兵莫下三楼（否则被炮横捉打死）	
478	三仙炼丹	75	76	三兵和炮卒双士	去卒解围，兵换士除炮架求和	
479	虎溪三笑	70	71	兵单缺相和三卒	兵遮将	
480	三军劫寨	75	81	仕相全和三卒	仕不轻易换卒（留仕遮将防卒）	
481	三顾草庐	70	76	仕相全对三卒	中仕防肋卒，相防底卒；闲棋求和	
482	众寡不敌	70	76	车卒难胜车仕		见：399 局. 王母蟠桃（车底兵巧胜单车）
483	保障若石	75	80	车炮相胜车双象	护相转移，借捉移位	
484	保障坚牢	70	76	车炮双仕和双车	炮三仕护帅，车赶将隔车，可和	
485	化蛇当道	70	71	双炮双相守和车卒	担子炮拦车；二楼偏头卒难堵相眼	
486	三家鼎立	70	71	三兵双相守和单车	三兵并联，闲棋求和	
487	扣马苦谏	70	76	单马保和炮士象全	马跟炮，兑子和	
488	平定中原	65	76	双相和炮低卒双象	低卒难作炮架	
489	全师保安	70	76	双车兵仕相和双车	解杀还杀	
490	本固邦宁	65	76	仕相全和马卒		
491	保国宁家	70	81	仕相全巧和单车	仕相同边顶羊角，帅侧偏可和	见：410 局. 家无安堵；431 局. 能为必胜 -> 438 局. 斗柄回寅
492	凭险自固	70	81	仕相全巧和单车	仕相同边顶羊角，底相边相连环，帅藏相旁士底	见：410 局. 家无安堵；431 局. 能为必胜 -> 438 局. 斗柄回寅
493	仗剑鞭马	70	82	中帅助马后炮	二楼马炮赶将，跟将进马	
494	控马避敌	70	81	马兵双相和单车	马三相联防	
495	三出祁山	70	76	三兵联和炮卒（二楼兵）	闲棋可和	
496	士而怀居	70	82	车仕不敌车卒象	强兑车，单卒巧胜单士	
497	士马疲劳	70	81	车马和车双士	车马无士象难胜车双士；以车拦马可求和	
498	三镇连兵	70	81	三兵和车象	三兵偏头，不要全移到九宫三条竖线范围即可和棋	见：392 局. 驱虎离山（车和三卒），441 局. 三军夺帅（车胜三卒）

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
499	努力固守	70	76	炮兵和双卒	炮照将防卒来	见：532 局. 三教皈一
500	固兵保全	60	71	车和双相双兵	双兵并排遮将	
501	士兵连结	65	71	车和双仕双兵	双兵并联遮将，帅藏羊角仕后，可和	
502	边城隔虏	65	71	兵双炮和单车宫心卒	担子炮拦车	
503	兵马徒劳	65	76	炮双相和马卒	炮拦马可和	
504	只马当士	70	76	马仕双相守和单车	马归底仕位	
505	只马当象	70	76	马相双仕守和单车	马挂仕角护相	
506	士卒离心	70	80	马低卒巧胜单缺相	中将二楼卒踏马，逼帅上三楼可胜	
507	休士息马	70	81	马卒和单缺仕	中相别马脚，可和	
508	影不离形	70	76	单车巧和车炮双士	车长跟炮	
509	弩马困厩	70	81	单车巧和车马双士		
510	守正嫉邪	70	76	车双相和车炮	帅避炮头	
511	内外俱安	70	76	车双仕和车炮	帅避炮头	
512	单车肘士	65	76	车卒和单车	有仕车卒难胜；车卒士和车仕	
513	收兵罢战	65	76	双卒对双相	三楼双卒难赶偏头帅，和	
514	攻围难克	70	76	双卒对双相	卒分二三楼，难追三楼高帅，和	
515	轻财爱士	65	76	双低卒难胜双仕		
516	将士离心	60	76	双低卒难胜双仕		
517	匹马嘶风	65	76	马相兵和单车	马相兵三子互防	
518	三寇连兵	65	71	炮双兵和单车	炮藏兵底，守肋防车	
519	长生不老	70	71	炮双兵和单车	双兵遮将，炮守中路，遮帅防车	
520	三灵不昧	65	71	兵双炮和单车	兵保十字炮	
521	腹背无患	70	76	车相巧和车炮	强兑车，无炮架必和	
522	易马隐树	70	71	马双兵和单车	双兵遮将，马藏中路兵底，可和	
523	勒兵固守	65	71	炮双兵和单车	十字炮保兵	
524	一鸣惊人	65	71	炮双兵和单车	并排兵护炮	
525	鼎足三立	65	71	三兵巧和单车	并排兵护单兵	
526	不敷自保	65	71	车炮巧和车卒	帅占中，底炮防车沉底	
527	守株待兔	65	71	车和炮双卒	车守直线防越界，底炮防车盖杀	
528	孤军四战	60	66	马相巧和车卒	单相和卒	
529	固守无虞	65	71	炮双相和单车	炮停中线遮将	
530	朽索御马	75	81	马双相和单车	马停中相位，双相高飞连环，可和	
531	固守邦基	65	71	车和炮双士	撑羊角士，底炮防车沉底，可和	
532	水中摸月	65	71	车和炮双士	撑羊角士，底炮高帅守肋线，可和	
533	三教皈一	65	76	单炮巧和三卒	帅占中线，底炮空头炮防卒越线	见：499 局. 努力固守

棋局	棋局名	难度	价值	杀法类型	技巧提示	备注
534	一马化龙	70	76	单马巧和三卒	马遮将防卒	
535	华山隐士	70	76	单炮巧和炮卒单士	炮守三楼，防撑炮架士	见：537 局. 子不离母
536	息马论道	70	71	马炮和马卒	别马脚，赶宫心卒	
537	子不离母	70	71	炮和炮双士	炮守肋线，遇炮逼兑，可和	见：535 局. 华山隐士
538	二相扶国	65	76	双相和双炮	相不绊帅，高飞宫外，难被炮捉	
539	独占中原	70	76	车和车炮	车坐对方宫心，兑车必和	
540	一心定国	70	76	车和车卒	帅追底卒防抽车	
541	鸳鸯交颈	70	81	双马和单车	中相位马连五楼马，帅马不在同一条肋线碰面	
542	野马脱绊	70	76	马炮巧和单车	帅底炮守肋线，马走闲棋	
543	固前遮后	70	76	双炮巧和单车	肋线帅挑双炮	
544	狐假虎威	65	71	单炮和双炮	帅底炮守肋，兑炮必和	
545	居中秉权	70	76	单炮和马卒	炮帅占中，炮别马，帅坐卒，可和	
546	懒散无拘	65	71	单相和炮卒	宫心卒难助肋炮	
547	孤犊望月	75	76	单仕和单卒	下仕沉底，避卒防卒，可和	
548	彼此无碍	70	76	高兵和炮卒	单线炮架难困帅	
549	两不得济	70	76	单兵和炮士	兵遮将戏炮	
550	孤雁折群	70	76	单相和马	帅东相西，可和	
551	势不两大	60	66	单马和单炮	炮无炮架，马难定将	

第七章 多兵同线的走法表示

可能出现的棋形：

- 棋形 1：四兵单线、五兵单线
- 棋形 2：二二兵双线、二三兵双线
- 棋形 3：两兵单线、三兵单线

象棋记谱常识：

1. 兵/卒所在的路数，红方用汉字（一到九）表示，黑方用阿拉伯数字（1-9）表示。
2. 两兵单线、三兵单线的棋形：按常规记法，各个兵/卒用前、中、后，分别表示。
3. 即使某条或者两条线路上，有两个兵/卒同线。其它线路上的单个兵/卒，走法仍按常规方法记录，如：兵 X 平几，兵 X 进一；卒 X 平 X，卒 X 进 1。
4. 关于记法 1（象棋百科全书网记谱规范）的详细内容，请参考网址

http://www.xqbase.com/protocol/cchess_move.htm

中国象棋电脑应用规范 (二)，着法表示，“四、中文纵线格式”。

版本日期：2004 年 11 月初稿，2006 年 2 月修订。

说明：该网址对规则的定义太专业，不容易理解。这里用简单的例子来解释。以红兵为例。

棋形 1：五兵同在一条直线。

最前面的是“一兵”，最后面的是“五兵”。中间的按先后顺序排名。

棋形 2：三个兵在一路，另外两个兵在九路。

先找第一路的前中后三个兵，依次定义为：一兵、二兵、三兵。

再看其它路数，前后的兵，依次定义为：四兵、五兵。

黑方同理，依次定义为：一/二/三/四/五（卒）。

棋形 1：四兵单线、五兵单线

棋例：图 7.1（红方：五兵单线），图 7.2（黑方：五卒单线）。

说明：

1. 记法 1（象棋百科全书网记谱规范）：兵/卒的先后位置，用汉字（一到五）表示。冲在最前面的为“一兵/一卒”，依次类推。
2. 记法 2（象棋桥软件记谱规范）：兵/卒的先后位置，用汉字（前、二三四、后）表示。冲在最前面的为“前兵/前卒”，最后面的为“后兵/后卒”。

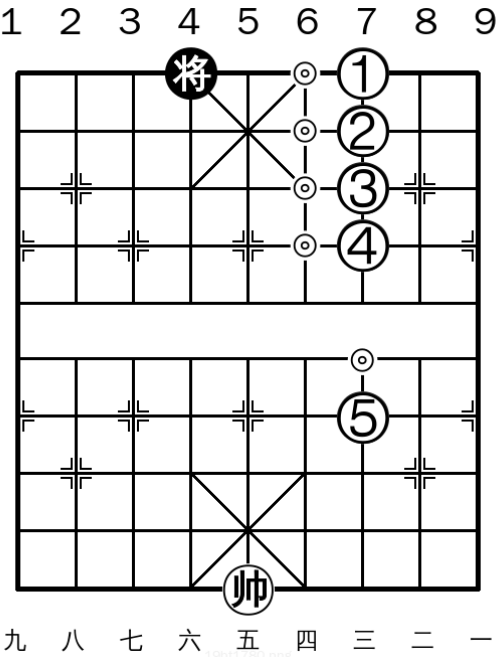


图 7.1: 四兵单线、五兵单线

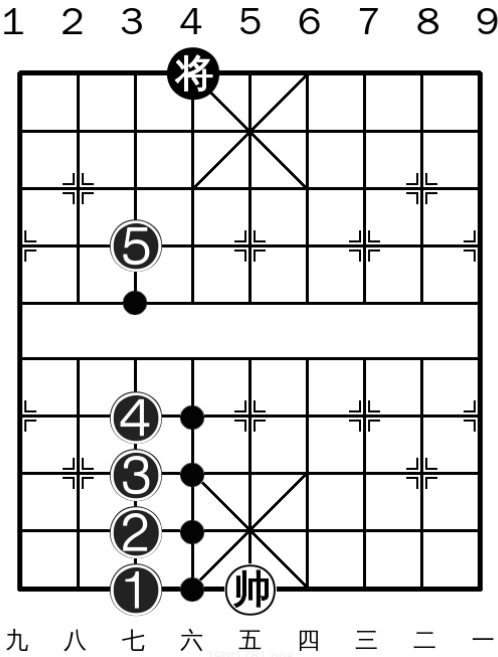


图 7.2: 四卒单线、五卒单线

3. 记法 3（双向坐标记法）：兵/卒在几楼，都用汉字（一到七）表示。一代表对方的底线，依次类推。五代表对方的五楼。如果是未过河的兵/卒，则用六代表本方五楼，七代表本方四楼。

兵卒位置	类别	推荐记法 1 象棋百科全书网	记法 2 象棋桥	记法 3 双向坐标	备注
红兵 1	四兵单线	一兵平四	前兵平四	一三平四	记法 3：一楼，三路兵，平四
红兵 2		二兵平四	二兵平四	二三平四	记法 3：二楼，三路兵，平四
红兵 3		三兵平四	三兵平四	三三平四	记法 3：三楼，三路兵，平四
红兵 4		四兵平四	四兵平四	四三平四	记法 3：四楼，三路兵，平四
红兵 5		五兵进一	后兵进一	七三平四	记法 3：七楼（即本方四楼，未过河），三路兵，进一
	四兵单线				
黑卒 1	五兵单线	一卒平 4	前卒平 4	一 3 平 4	记法 3：一楼，3 路卒，平 4
黑卒 2		二卒平 4	二卒平 4	二 3 平 4	记法 3：二楼，3 路卒，平 4
黑卒 3		三卒平 4	三卒平 4	三 3 平 4	记法 3：三楼，3 路卒，平 4
黑卒 4		四卒平 4	四卒平 4	四 3 平 4	记法 3：四楼，3 路卒，平 4
黑卒 5		五卒进 1	后卒进 1	七 3 进 1	记法 3：七楼（即本方四楼，未过河），3 路卒，进 1

表 7.1: 四兵单线、五兵单线

棋形 2：二二兵双线、二三兵双线

棋例：图 7.3（红方：五兵双线），图 7.4（黑方：五卒双线）。

说明：

1. 记法 1（象棋百科全书网记谱规范）：兵/卒的先后位置，用汉字（一到五）表示。冲在最前面的为“一兵/一卒”，依次类推。：兵/卒的前后位置，用前、后、中表示。冲在最前面的为“前兵/前卒”，最后面的为“后兵/后卒”。

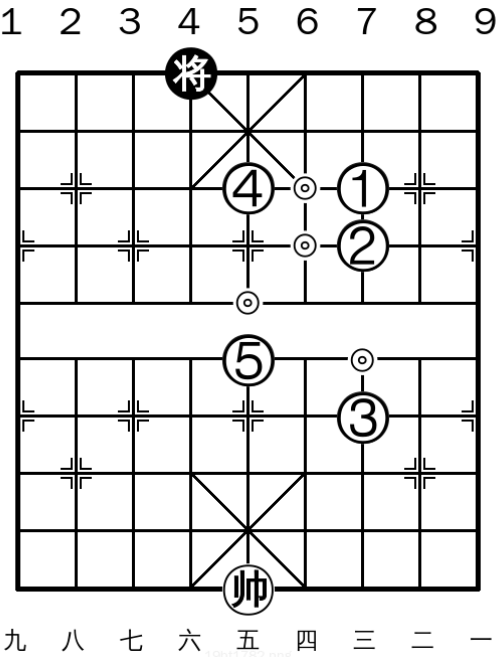


图 7.3: 二二兵双线、二三兵双线

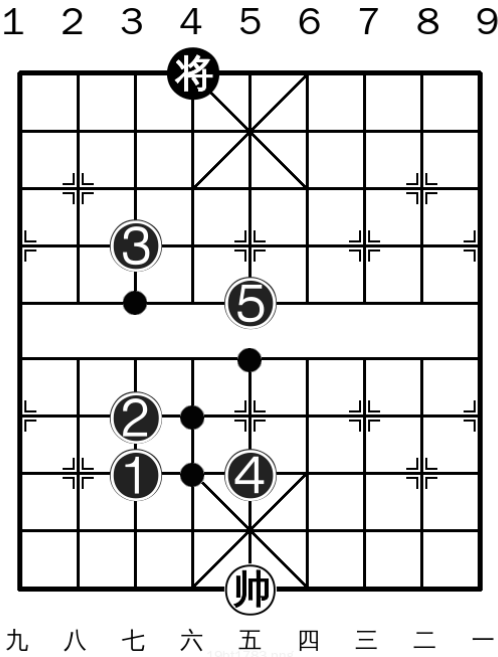


图 7.4: 二二卒双线、二三卒双线

2. 记法 2（象棋桥软件记谱规范）：兵/卒的先后位置，用汉字（前、二三四、后）表示。冲在最前面的为“前兵/前卒”，最后面的为“后兵/后卒”。
3. 记法 3（双向坐标记法）：：兵/卒在几楼，都用汉字（一到七）表示。一代表对方的底线，依次类推。五代表对方的五楼。如果是未过河的兵/卒，则用六代表本方五楼，七代表本方四楼。

兵卒位置	类别	推荐记法 1 象棋百科全书网	记法 2 象棋桥	记法 3 双向坐标	备注
红兵 1	二二兵线 二三兵双线	一兵平四	前三平四	三三平四	记法 3：三楼，三路兵，平四
红兵 2		二兵平四	中兵平四	四三平四	记法 3：四楼，三路兵，平四
红兵 3		三兵进一	后三进一	七三进一	记法 3：七楼（即本方四楼，未过河），三路兵，进一
红兵 4		四兵平四	前五平四	三五平四	记法 3：四楼，五路兵，平四
红兵 5		五兵进一	后五进一	六五进一	记法 3：六楼（即本方五楼，未过河），五路兵，进一
黑卒 1		一卒平 4	前 3 平 4	三 3 平 4	记法 3：三楼，3 路卒，平 4
黑卒 2		二卒平 4	中卒平 4	四 3 平 4	记法 3：四楼，3 路卒，平 4
黑卒 3		三卒进 1	后 3 进 1	七 3 进 1	记法 3：七楼（即本方四楼，未过河），3 路卒，进 1
黑卒 4		四卒平 4	前 5 平 4	三 5 平 4	记法 3：四楼，5 路卒，平 4
黑卒 5		五卒进 1	后 5 进 1	六 5 进 1	记法 3：六楼（即本方五楼，未过河），5 路卒，进 1

表 7.2: 二二兵双线、二三兵双线

附录 A 版本变更历史

- 初稿

2018 年 1 月，在水木清华论坛，象棋版块（棋道），以帖子形式，连续发布。

- 第三次修订

2019 年 12 月 3 日完成。

全书为 A4 版面，共 99 页（含封面、目录、正文及全部内容）。

主要变更内容：

1. 排版格式大调整：目录、前言、正文，使用三套独立的页码编号；
2. 在正文之前，增加对棋图符号的说明；
3. 页尾插入“参考文献”。

参考文献

- [1] 曹全忠. 象棋入门一本通一（第二版）. 河南：河南科学技术出版社，2015.
- [2] 屠景明，杨柏伟. 象棋词典（修订版）. 上海：上海文化出版社，2018.
- [3] 杨官璘. 橘中秘象棋谱. 北京：人民体育出版社，2004.
- [4] 程明松. 新编梅花谱（增订本）. 四川：成都时代出版社，2014.
- [5] 徐家亮. 象棋古谱-杀法集锦：适情雅趣. 北京：北京出版社，1983.
- [6] 谢侠逊/杜良一. 适情雅趣. 海南：海南摄影美术出版社，1996.
- [7] 徐家亮. 象棋杀局宝典：适情雅趣. 北京：人民体育出版社，2000.
- [8] 蒋权，吴一江，朱鹤洲. 适情雅趣. 四川：成都时代出版社（原蜀蓉棋艺出版社），2004.
- [9] 李浟. 适情雅趣象棋谱. 河南：河南科学技术出版社，2009.
- [10] 白宏宽. 适情雅趣象棋谱新编·残局谱，适情雅趣象棋谱新编·全局谱，2 本套装. 河南：河南科学技术出版社，2018.
- [11] 于川，刘君，吴秉铁. 象棋入门一本就够. 北京：化学工业出版社，2016.
- [12] 赵红，赵力. 杀法惊奇：象棋杀力提高宝典（套装共 2 册）. 河南：河南科学技术出版社，2016.
- [13] 王聚群. 象棋连将杀手册·第二版. 河南：河南科学技术出版社，2018.
- [14] 葛超然. 看图学下象棋（全彩图解版）. 北京：人民邮电出版社，2018.
- [15] 宫易. 儿童象棋启蒙教程. 北京：人民邮电出版社，2019.
- [16] 中国象棋协会审定. 象棋竞赛规则-2011. 北京：人民体育出版社，2014.