

俄罗斯国际象棋丛书之六

国际象棋 残局指要



〔俄〕尤里·阿维尔巴赫 著
许宏治 译

人民体育出版社

俄罗斯国际象棋丛书之六

国际象棋残局指要

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

国际象棋残局指要 / (俄罗斯) 阿维尔巴赫著; 许宏治译. -北京: 人民体育出版社, 2010

(俄罗斯国际象棋丛书)

ISBN 978-7-5009-3683-1

I. 国… II. ①阿… ②许… III. 国际象棋-残局 (棋类运动) IV. G891.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 027990 号

*

人民体育出版社出版发行
三河紫恒印装有限公司印刷
新华书店经销

*

850×1168 32 开本 9.75 印张 240 千字
2010 年 6 月第 1 版 2010 年 6 月第 1 次印刷
印数: 1—5,000 册

*

ISBN 978-7-5009-3683-1

定价: 21.00 元

社址: 北京市崇文区体育馆路 8 号 (天坛公园东门)

电话: 67151482 (发行部) 邮编: 100061

传真: 67151483 邮购: 67118491

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行部联系)

出版前言

俄罗斯是世界国际象棋强国，产生了许多伟大的棋手和著名的棋书。现在引进的这套俄罗斯国际象棋丛书，就都是由知名人士撰写的，体现了俄罗斯国际象棋教学的传统思路和缜密风格。

丛书由六册组成，分别是《学校国际象棋教科书》《国际象棋战术手册（上册）》《国际象棋战术手册（下册）》《国际象棋开局指要》《国际象棋中局指要》《国际象棋残局指要》，适于国际象棋初中级爱好者阅读。

我国国际象棋的进一步发展，需要更深厚的基础。愿丛书的出版能为此尽一份力。

前 言

应该如何学习国际象棋，才能在最短时期内取得最佳效果？这决不是一个无聊的问题。这个问题使许多想要融入奇妙的国际象棋艺术世界的人心情激动，他们不仅可以品味胜利的喜悦和失败的痛苦，而且还能体验当棋子开始听从自己的命令和意图时的无可比拟的棋艺创作的快乐。这里，引用一下伟大的德国棋手齐格伯特·塔拉什的名言是非常恰当的：“国际象棋就像对音乐的热爱一样，可以使人幸福。”

当代人活动的许多方面都具有信息爆炸的特点，遗憾的是国际象棋也不例外。大量的大部头专题著作源源不断地涌现，其内容不仅涉及各种开局，而且还往往包括各种变例。这些专著对于高级棋手来说当然不无裨益，但只能使初学者望而生畏。而且，国际象棋爱好者如果从仔细研学开局起步，却忽视了对棋理的总体理解，就好比受过高等教育但却没有受过中等教育的专家，他们开局下得十分出色，掌握得很好，但与他们的技术、他们对棋的理解很不相称，结果只能令人失望：他们没有能力把在开局阶段取得的优势转化为棋局的胜利。

我一直认为，学习国际象棋应该从最简单的例子开始。本书虽然是完全讲述残局的，但也具有一个更为总体、更为重要的目标：帮助读者学会根据简单的基本材料来理解和感觉弈棋的和谐性，理解它的本质所在。本书的任务就是帮助读者了解最必要的定理和方法，从而能更合乎棋理地弈棋并从中得到最

大的享受。

这样的态度完全符合现代教育学的基本规律之一：研究对象要从简单到复杂。子和兵的数量极少的基本残局当然要比棋局的其他复杂阶段更为简单，这是不言而喻的。

在研究基本残局时，棋手可以了解到国际象棋智慧的基本知识——每一种棋子的典型特点，以及它们相互协作的特点，这正是弈棋的实质。

初学音乐的人在演奏像样的东西之前，首先要完成一定的练习曲——演奏音阶等等，同样的道理，初学下棋的人也要先学习和练习简单的残局局面，掌握弈棋技巧，取得必要的经验和知识。本书第一部分基本概念和基本残局的主要目的就是这些。

本书第二部分残局的系统教程是为那些想专门提高残局技术的人而写的。这一部分中，读者可以了解到在实践中最常遇到的各类残局理论的基础知识。这一部分中介绍了正确地走好某种残局所必须掌握的少量必要的知识，如基本的斗争方法、典型的计划、重要的理论局面等。

残局必须会下。无论在开局或中局获得的优势有多大，将优势“兑现”，即将优势转化为胜利的道路往往要通过残局。如果技术薄弱，很容易走出漏着，不能把技术上已经赢定的局面赢下。将优势兑现的技术精湛，这是实力强大的棋手的可靠标志。例如，所有杰出的国际象棋大师、所有世界冠军的残局都下得十分高超，这决不是偶然的。

一般来说，缺乏经验的棋手总是想避免兑换和使棋局简单化，他们以为残局的棋枯燥乏味，不会像中局那样富有战术组合的机会。

但这种看法是非常错误的。残局中存在足够的想象和创作的空间，但为了对下残局产生兴趣，必须了解和懂得它的许多特点，必须掌握下残局的技术。那样的话，残局就会为你揭示自己

的惊人秘密，它比中局毫不逊色，同样引人入胜。

我想再一次强调，研究残局之所以重要，不仅是因为它对改善弈棋技术有好处，同时它还能发展对局面的理解——对国际象棋的总体理解，并整体上提高棋手的弈棋水平。

阅读本书不需要任何特殊的国际象棋训练，只需知晓国际象棋记录法和弈棋规则。为便于读者研读本书，书后附有常用术语表，可帮助读者更好地掌握和记忆这些术语。

尤里·阿维尔巴赫

目 录

前言	(1)
第一部分 基本概念和基本残局	(1)
第一章 棋子的属性和它们的相互关系	(1)
第二章 对孤王的杀着	(18)
双车对王	(18)
后对王	(21)
单车杀王	(22)
双象杀王	(26)
象马杀王	(28)
双马杀王	(29)
单马杀王	(31)
第三章 棋子的相互斗争	(32)
后对后	(32)
后对单车	(33)
后对单象或单马	(40)
单车对单马	(42)
单车对单象	(46)
第四章 各种棋子和单兵的斗争	(49)
后对单兵	(49)
单车对单兵	(57)
单象或单马对单兵	(62)
和棋的罕见例子	(67)

第二部分	残局的系统教程	(72)
第五章	兵类残局	(73)
	王兵对王	(73)
	格子和距离	(78)
	优势的兑现	(85)
第六章	马类残局	(93)
	单马对兵	(93)
	马兵对单马和马兵对马兵	(100)
第七章	象类残局	(108)
	单象对兵	(108)
	同色格象	(116)
	a) 象兵对单象	(116)
	b) 优势的兑现	(124)
	不同色格象	(129)
第八章	单象对单马	(139)
	象兵对单马	(139)
	马兵对单象	(143)
	优势的兑现	(146)
第九章	单车对单象或单马	(152)
	车兵对单马	(152)
	单车对马双兵	(156)
	单车对单马优势的兑现	(161)
	车兵对单象	(164)
	单车对象双兵	(168)
	单车对单象优势的兑现	(173)
第十章	车类残局	(181)
	单车对兵	(182)
	车兵对单车	(190)
	物质优势的兑现	(199)

局面优势的兑现	(208)
第十一章 后类残局	(215)
后对兵	(215)
双方都有后	(220)
第十二章 复杂的残局	(230)
象马杀王	(230)
双马对单兵	(235)
车象对单车	(239)
车马对单车	(244)
国际象棋习题	(249)
习题答案	(282)
常用术语词汇	(292)

第一部分

基本概念和基本残局

在这一部分里，读者将了解国际象棋的基础知识、棋子的基本属性和典型特点，读者将会看到，它们会有什么样的联系，如何在棋盘上相互协作。

这里所介绍的国际象棋理论知识将有助于读者更好地理解下棋的目的何在，应该追求什么，采用哪些手段去夺取胜利。

从一开始读者就应该清楚地认识到，国际象棋创作的顶峰在于创造各种子力的相互协作。棋局的胜利通常可以通过两种基本途径来获得：双重打击或者组合攻击。这些国际象棋理论中相对新颖的概念有助于更好地理解斗争的实质。而在基本残局中，读者可以看到，这些初看起来十分抽象的概念如何有了意义，成为弈棋过程中的指路明灯。

第一章 棋子的属性和它们的相互关系

在残局中，每一种棋子的力量都比在对局的其他阶段中表现得更为突出。因此，在开始谈论残局的时候，我们不妨回忆一下所知道的棋子的属性。

后 这是个射程极远、行动极为快速的棋子。如果位于空棋盘的中心，它可控制棋盘上将近一半的格子——27格。如果在

棋盘的边缘，它可控制的格子稍微少一些，但也相当可观，有 21 格之多。后的进攻机会是多种多样的：它可以沿所有方向攻击其他棋子（沿横线、直线和斜线），而自己可以远离这些棋子。后走一步就可以从棋盘的一端移动到另一端。为了充分发挥自己的力量，它需要空间——开放线。

车 远射程棋子，可沿横线和直线进攻。与后不同的是车在空棋盘上可扫射 14 个格子，不论它位于棋盘中心还是边缘。车和后一样，可在不同的侧翼战斗，但为了行动成功，它也需要空间——开放的横线和直线。

象 远射程棋子，只能沿斜线进攻。位于棋盘中心时，象可扫射 13 个格子，但在棋盘边缘它只能控制 7 个格子。换句话说，象在空棋盘上可控制的格子数量随位置的不同而有所变化，几乎可相差一倍。显然，象位于中心可提高它的控制范围。由于射程远，象能够在两个侧翼战斗。为了充分发挥自己的力量，象需要开放斜线。如果这些斜线被其他子占领，象的力量就会减弱。象还有一个弱点：它只能在一种颜色的格子里行动。

马 非远射程棋子。它只能扫射在它附近的一些格子。位于棋盘中心时，它可以控制 8 个格子，而在棋盘边缘，只能控制 4 个格子，在棋盘角落只能控制 2 个格子。所以，从中心向角落逼近，它的控制范围逐渐减少到只有四分之一。不难看出，马在中心可以使它更充分地发挥自己的力量。马和所有其他棋子的不同之处在于它的跳跃能力，它能跃过己方和对方的子和兵。因此它的力量在所谓封闭型局面下也并不减弱，在封闭型局面下，兵链使所有其他棋子都受到限制。

马的以下属性也很有意思：如果它位于黑格中，那么它要走到其他任何黑格，所需花费的步数都是偶数；而要走到白格则所需步数为奇数。这是因为它在棋盘上移动时，总是交替改变所在格的颜色。

在弈棋过程中，双方的棋子在棋盘上走动，经常相互冲突。吃子和兑换不断发生。但任何吃子都不是突然发生的。在吃一个

子之前，先要对它进行攻击。

我们来看在空棋盘上对各种不同棋子的攻击是如何发生的。假设进行攻击的是后。

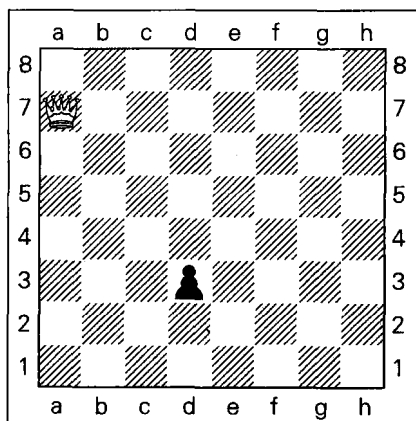


图 1

如图 1 所示，后在图上的位置可以各种不同的方式来进攻兵。可以抄后路，走 1.后 a7-d7，或者从侧面，走 1.后 a7-e3，或者 1.后 a7-a3 d3-d2 2. 后 a3-d3。后还可以先走 1.后 a7-a2、1.后 a7-f2 或者 1.后 a7-a5 来阻挡它，然后再走 2.后 d2，从正面进攻。孤兵无法逃脱后的攻击。

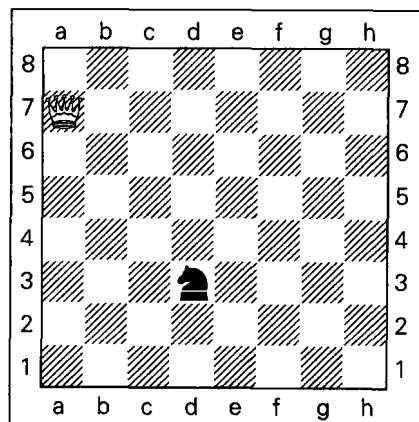


图 2

马走得要比兵快一些。但它也很容易成为后的猎物。

如图 2 所示，白方走 1.后 a7-d4，不仅捉马，而且还剥夺了马的 8 个可能的逃遁格中的 6 个——c5、e5、b4、b2、f2、f4。

黑方只有两种应着可走。如果 1... 马 d3-c1，白方可应以 2.后 d4-c4，马被捉死，无路可逃。如果 1... 马 d3-e1，白方同样可应以 2.后 d4-e4。

而对象或者车，后就对付不了。后无法在空棋盘上捉住这些行动快速的棋子。

我们来看看后和王的搏斗。那是很有意思的。

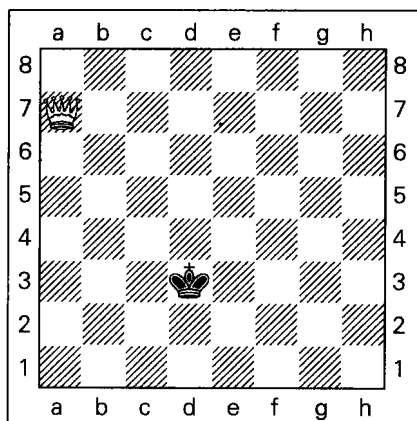


图 3

如图 3 所示，我们试图用后来挤逼王。

- | | | | |
|-----------|---------|-----------|---------|
| 1.后 a7-a4 | 王 d3-c3 | 2.后 a4-e4 | 王 c3-b3 |
| 3.后 e4-d4 | 王 b3-c2 | 4.后 d4-e3 | 王 c2-b2 |
| 5.后 e3-d3 | 王 b2-a2 | 6.后 d3-c3 | 王 a2-b1 |
| 7.后 c3-d2 | 王 b1-a1 | | |

于是，我们可以断定，后单独行动就可以把对方的王逼到角落。只要再走 8.后 c2，就可以完全剥夺王的行动自由，这样就导致黑方无子可动，成为和棋。可见不论后多么强大，单靠它自己是无法将死对方的王的。为此它需要帮手。

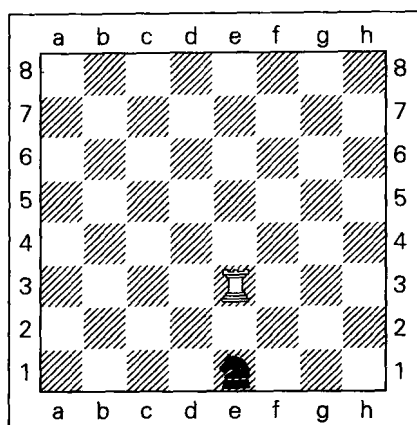


图4 黑方先行

如图4所示，在空棋盘上以车捉马，只要对方防守得当，就不会成功。

黑马被捉，黑方面临选择，应该往何处走：g2 还是 c2。如果 1. … 马 e1-g2 2. 车 e3-e4，马将无路可走。因为它可以落脚的4个格子都被对方控制。而在 1. … 马 c2 2. 车 e4 以后，马还有2个格子可走：a1 和 a3。

只要对方防守得当，象也同样不可能把马捉死。

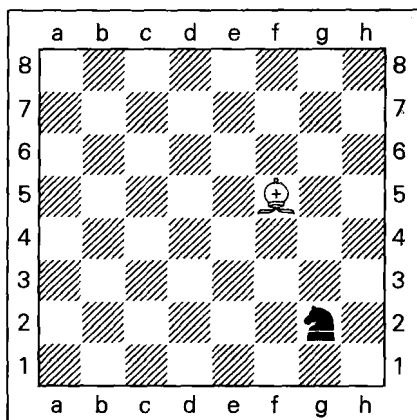


图5

如图 5 所示，马有 4 个格子可走：e1、e3、f4 和 h4。马只要走到 e3 或 f4，就能获得自由，但如果走到棋盘边缘，e1 或 h4，在 2. 象 f5-e4 以后就落入陷阱了：它的所有出路都被封死。

如图 6 所示，王也无法在空棋盘上捉住马。

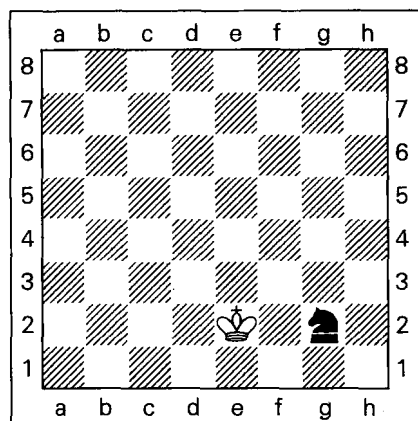


图 6

我们开始追捕：

1. 王 e2-f3 马 g2-h4+ 2. 王 f3-g4 马 h4-g6

3. 王 g4-f5 马 g6-f8

黑方顺利摆脱危险局势。如果黑方把马走到角落——3... 马 h8，则在 4. 王 f6，然后再 5. 王 g7 以后，马将被王轻易捕获。

请记住一条重要的规律：马在棋盘边缘，特别是棋盘角落的位置是最糟糕的。

兵 兵是国际象棋大军中最弱的个体。但它在自己的背包中却携带着元帅杖：如能成功冲过对方底线，它就可以晋升为后。在实践中王常须和往前挺进力图升后的兵进行搏斗，因此预先研

究它们的相互关系是有益的。

王能够成功地从侧面和正面攻击兵，但如果抄后路攻兵，则无论如何也不可能独自追上它。

如果王的位置在侧面离奋勇向前升后的兵较远，有时候就需要提前多步计算各种加紧变例，来判断王是否能追赶上兵。

“正方形定理”可以大大简化这种计算。

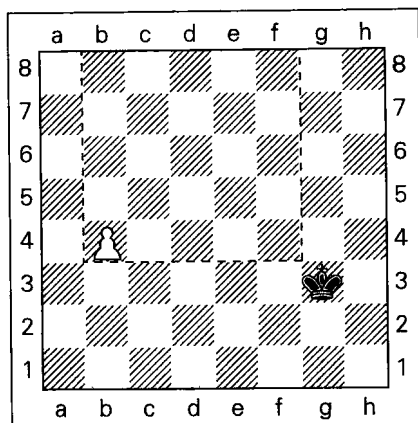


图 7

我们来试一下，算算看这里王是否能追上兵。如图 7 所示，轮到白棋走：

1. b4-b5 王 g3-f4 2. b5-b6 王 f4-e5

3. b6-b7 王 e5-d6 4. b7-b8 后+

不行，追不上。轮到黑棋走：

1. ... 王 g3-f4 2. b4-b5 王 f4-e5

3. b5-b6 王 e5-d6 4. b6-b7 王 d6-c7

追上了。

现在我们来建立一个正方形，它的边长等于兵距升变格的距离 (b4-b8-f4-f8)。请注意，在第一种情况下，王没有来得及进