

国际象棋

# 王兵残局



李祖年 李永年 李绍德 编著  
北京体育学院出版社

国际象棋

# 王兵残局

李祖年 李永年 李绍德 编著

北京体育学院出版社

〔京〕新登字 146 号

责任编辑:张清垣

责任校对:长 春

责任印制:长 立

图书在版编目(CIP)数据

国际象棋王兵残局/李祖年等编著. —北京:北京体育学院出版社,1993. 6

ISBN 7—81003—668—8

I. 国…

II. 李…

III. 国际象棋—残局(棋类运动)

IV. G891. 1

国际象棋王兵残局

李祖年 李永年 李绍德 编著

北京体育学院出版社出版发行  
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销  
北京语言学院出版社印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 1/32 印张:9 定价:5.10 元(压膜装)  
1993 年 6 月第 1 版 1993 年 6 月第 1 次印刷 印数:3200 册

ISBN 7—81003—668—8/G·513

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

## 前 言

对于国际象棋的初学者来说,先学一点关于残局的基本知识,熟悉一下棋子的走法和特性,掌握一些简单的战略战术,对以后学习中局和开局是有很大帮助的。而在诸类残局中,学习王兵残局又是学习其他类型残局的基础,是初学者应该首先掌握的。

所谓王兵残局,即是指只剩下王和兵的残局。它是国际象棋中最重要、最基础的实用残局。其形式变幻万千,内容极其丰富,而且应用面非常广泛。如果主动掌握了它,将会在实战中得心应手,获得把握残局方向的力量。

作者正是出于这样一种考虑,所以继《国际象棋入门》之后,又写出了这本旨在为初学者了解和掌握王兵残局定式和获胜方法的读物。希望它会对读者提高棋艺起到一定的帮助作用。

15-21/0  
编著者

1993年3月于上海  
2001/31

# 目 录

---

---

一、基本要素 .....	(1)
二、王兵对单王 .....	(31)
三、王兵对王兵及王二兵对王兵 .....	(57)
四、王二兵对王二兵 .....	(107)
五、王三兵对王三兵 .....	(155)
六、王四兵对王四兵 .....	(210)
七、王五兵对王五兵 .....	(239)
八、王六兵对王六兵 .....	(261)

## 一、基本要素

---

兵类残局中兵的升变，往往与方形格、对王、关键格和突破等四个要素有关。

### 1. 方形格

方形格就是指兵由所在的位置到它的升变格(白方为第八横线，黑方为第一横线)所组成的，棋盘里的部分正方形区域。(图1-1、2)

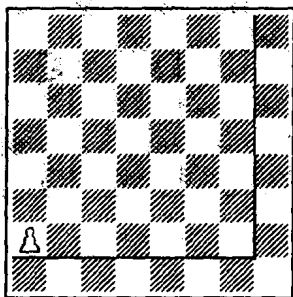


图1-1

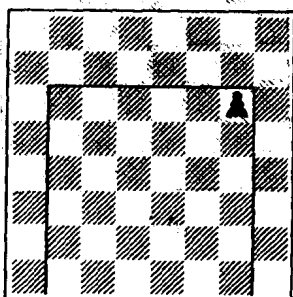


图1-2

方形格是随着兵的不断挺进而由大到小的。(图 1—3、4、5、6、7、8、9、10)

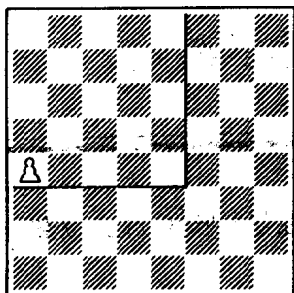


图 1—3

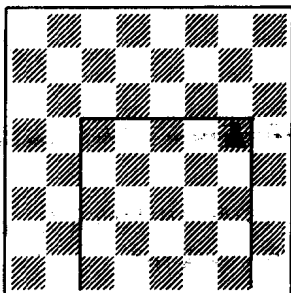


图 1—4

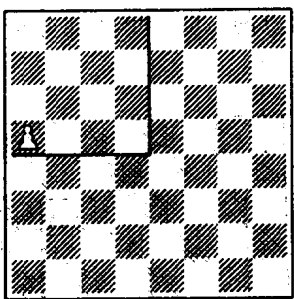


图 1—5

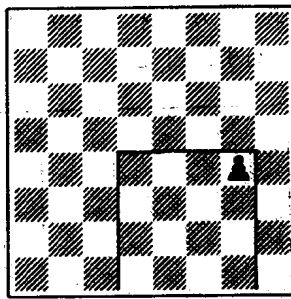


图 1—6

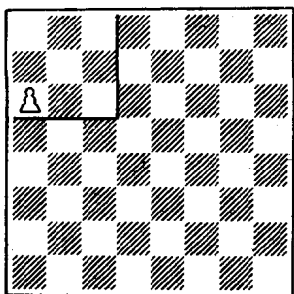


图 1—7

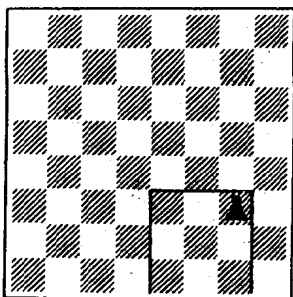


图 1—8

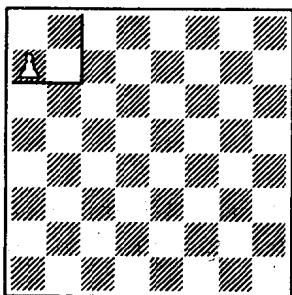


图 1—9

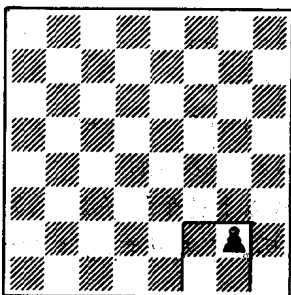


图 1—10

方形格的特点是在不靠自己王的帮助下，来推算出自己的兵能否进行升变。假如对方的王能始终保持在你兵的方形格里，那么说明你的兵就不能进行升变了。反之则能。



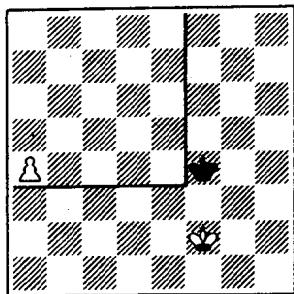


图 1 11

例一：图 1—11。黑方先走。

1. …… 王 f4—e4

进入白 a4 兵的方形格里。也

可走：1. …… 王 e5

2. a4—a5 王 e4—d5

3. a5—a6 王 d5—c6

4. a6—a7 王 c6—b7

这时，白兵无法升变，要被吃掉。假如图 1—11 轮到白方先走：

1. a4—a5 王 f4—e5

2. a5—a6 王 e5—d6

3. a6—a7 王 d6—c7

4. a7—a8 升后

从以上这个例子看出，如果黑王能长期与兵保持在方形格里，兵就不能升变，反之则能。接下来，我们再来看些例子。

例二：图 1—12。黑方先走。

1. …… 王 b4—c5

2. f5—f6 王 c5—d6

3. f6—f7 王 d6—e7

4. f7—f8 升后 + 王 e7:f8

如果图 1—12 轮到白方先走：

1. f5—f6 王 b4—c5

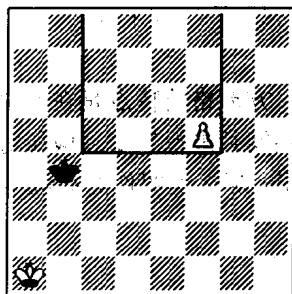


图 1—12

2. f6—f7      王 c5—d6

3. f7—f8 升后

白方胜。

我们再来看图 1—13 和图 1—14，由于白方兵在 d5 格，这时它有两个方形格。

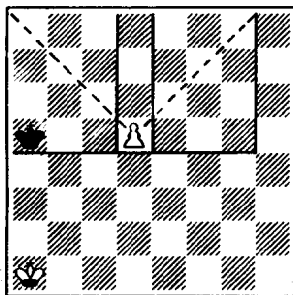


图 1—13

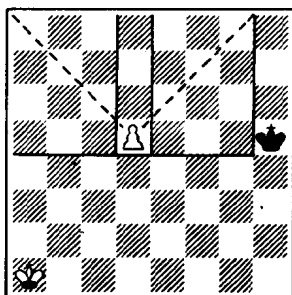


图 1—14

我们先来分析图 1—13。此时黑王已在白 d5 兵的方形格里。所以，不管轮到谁先走，黑王都能把 d5 兵消灭。

1. d5—d6      王 a5—b6

2. d6—d7      王 b6—c7

白兵无法进行升变。

再来分析一下图 1—14。此时黑王不在 d5 白兵的方形格里。如果轮到白方先走：

1. d5—d6      王 h5—g6

2. d6—d7      王 g6—f7

3. d7—d8 升后

但如图 1—14 轮到黑方先走,则能阻止白兵的升变。

1. …… 王 h5—g6

2. d5—d6 王 g6—f7

3. d6—d7 王 f7—e7

接着我们来看,每方有一兵,方形格的计算。在图 1—15 中,白王已在黑方 e3 兵的方形格里,而此时黑王明显不在白方 a4 兵的方形格里。应该说,白兵可以进行升变,黑兵则不能进行升变。但是,黑方这时利用了自己的 e3 兵,追赶上了白兵,并阻止了它的升变。

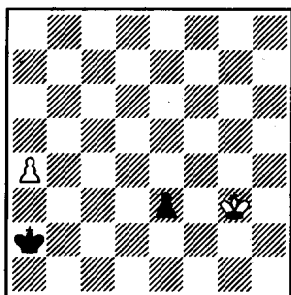


图 1—15

白方先走:

1. a4—a5

如果走:1. 王 f3 王 b3, 2. a5 王 c4, 3. a6 (若 3. 王: e3 王 b5, 白兵将被吃掉), 3. ……王 d3, 此时, 黑王虽不能阻止白兵的升变, 但它却为自己的 e3 兵获得了升变, 4. a7 e2, 5. a8 升后(假如 5. 王 f2 王 d2, 黑兵同样可以获得升变), 5. ……e1 升后, 6. 后 a6

+ 王 d2, 7. 后 a5+ 王 d1, 8. 后: e1+, 由于白后无法抽掉黑后, 所以只能交换, 8. ……王: e1 和棋。

1. …… 王 a2—b3

不能走:1. ……王 a3?, 2. a6 王 b4, 3. a7 王 c3, 4. a8 升后 e2, 5. 后 a5+ 王 c2, 6. 王 f2 王 d1, 7. 后 e1+。黑兵将被消灭, 导致输棋。

2. 王 g3—f3

如果走:2.a6 王 c2, 3.a7 e2, 4.a8 升后 e1 升后+。  
和棋。

2. .... 王 b3—c4!

好棋! 目的是左右兼顾, 阻止白兵升变, 要么让自己兵也能升变。

3. 王 f3:e3

假如:3.a6 王 d3, 4.a7 e2, 5.a8 升后 e1 升后。和棋。

3. .... 王 c4—b5

白兵将被吃掉, 形成和棋。

初学者从以上这个例子中应受到这样的启发, 即王兵对单王和王兵对王兵是有区别的。王兵对单王, 如果王不在兵的方形格里, 兵是肯定可以升变的。而王兵对王兵, 有时可以借助自己兵的力量, 使本进不了对方兵的方形格的王, 转变成王可以进入对方兵的方形格, 从而阻止对方兵的升变。

**例:图 1—16。黑方先走。**

1. .... 王 a1—b2

2. a4—a5 王 b2—c3

3. 王 h3—g3

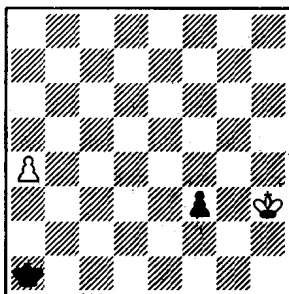
如果走:1.a6 王 d2, 2.a7

(假如:2. 王 g3 王 e2, 3.a7 f2, 4.a8 升后 f1 升后, 和棋)

2. ....f2, 3.a8 升后 f1 升后+, 图 1—16

4. 后 g2+ 后:g2+, 5. 王:g2, 成和。

3. .... 王 c3—d4



4. 王 g3:f3

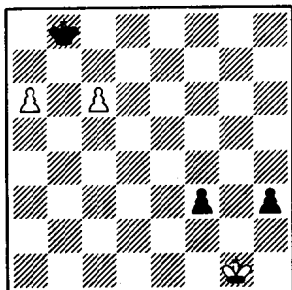
若:4. a6 王 e3, 5. a7 f2, 双方将升变一后和棋。

4. .... 王 d4-c5

和棋。

黑王进入白 a5 兵的方形格, a5 白兵将被消灭。

现在来介绍每方两兵的方形格计算。



例一:图 1—17。

由于双方的兵离升变都只有两格, 走法比较简单, 所以这里不再作具体讲解, 而留给读者来分析一下吧。

图 1—17

例二:图 1—18。

图中双方的王都在对方两兵的方形格里。那么我们来分析一下王能否阻止两兵的升变。

白方先走:

1. a5-a6 h4-h3

如果走:1. .... 王 b6(若:1.

....e3, 2. 王:e3 h3, 3. 王 f2

h2, 4. 王 g2, 黑兵将被吃掉), 2.

d6 h3, 3. d7 王 c7, 4. a7 h2, 5. d8 升后+(也可:5. 王

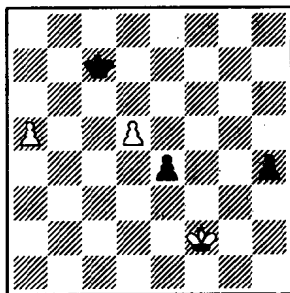


图 1—18

g2), 5. ……王:d8, 6. a8 升后+ 王 c7, 7. 后:e4。黑方的 h2 兵无法升变, 将被吃掉。

2. d5-d6!

不能走: 2. a7 e3+!(如果: 2. ……h2, 3. 王 g2 王 b7, 4. d6 e3, 5. d7 e2, 6. a8 升 1 后+! 王:a8, 7. d8 升后+ 王 b7, 8. 后 e7+ 王 b6, 9. 后:e2, 白胜), 3. 王:e3 王 b7(若: 3. ……h2?, 4. a8 升后 h1 升后, 5. d6+! 王:d6, 6. 后:h1, 白胜), 4. 王 f3(或者: 4. d6 h2, 5. d7 h1 升后, 6. d8 升后 王:a7, 和棋), 4. ……王:a7 5. 王 g3(若: 5. d6 王 b6, 黑王在白 d6 兵的方形格里), 5. ……王 b6, 6. 王:h3 王 c5, 和棋。

2. …… 王 c7:d6

如果走: 2. ……王 d7, 3. a7 h2, 4. 王 g2 e3, 5. a8 升后 e2, 6. 后 e4, 白胜。

3. a6-a7 h3-h2

如果: 3. ……e3+, 4. 王:e3 h2, 5. a8 升后, 白后阻止了黑 h2 兵的升变。

4. 王 f2-g2 e4-e3

5. a7-a8 升后 e3-e2

6. 后 a8-e8

白方胜。

图 1—17 是谁先走, 谁就输棋; 图 1—18 是谁先走, 谁就获胜。由此得出结论, 如果让对方的两兵同时进入, 白方是第 5 横线以上, 黑方是第 4 横线以下, 王就无法阻挡其中有一兵的升变。不过, 两兵必须是在横线上分开的。如二兵离升变格只有两步时, 兵之间分开的距离可以近一些(一格或者

二格)。如两兵离升变格还有三步时，兵之间在横线上的距离相对也要宽一些(两格或者两格以上)。

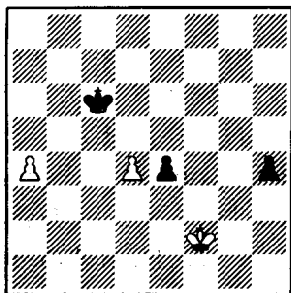


图 1—19

### 例三:图 1—19。

我们先来分析一下双方兵的方形格。白方的两兵由于没有进入第 5 横线，它的方形格也就在棋盘里相对较大。而兵的方形格越大，对方王就越容易将兵消灭。黑方的两兵由于已进入第 4 横线，所以它的方形格也就相对较小。而兵的方形格越缩小，王就越不容易将兵消灭。现在图上所出现的形势是，不论是谁先走，黑方都可以获胜。

白方先走：

1. a4—a5

如果：1. 王 e3 h3, 2. 王 f2(或者：2. 王:e4 h2, 白王已无法进入黑 h2 兵的方形格，黑兵将要升变)，2. ……e3+ (弃兵的目的是为了引开白王对黑 h3 兵的控制。也可走：2. ……h2, 3. 王 g2 e3, 4. 王:h2 e2, 黑 e2 兵将要升变)，3. 王:e3 h2, 4. 王 f2 h1 升后，黑方胜。

1. …… 王 c6—b5

也可选择走：1. ……h3, 2. a6 王 b6, 3. d5 王:a6, 4. d6 王:b6, 5. d7 王 c7。白兵无法升变。

2. d4—d5 王 b5:a5

3. d5—d6 王 a5—b6

黑王吃掉白 a5 兵以后，恰好又可以进入白 d6 兵的方形格里，这样白兵就不能升变了。

在应用方形格计算时，还有两种情况需要注意：其一，原始位置上的兵，它一步可以走两格，方形格随之也就多缩小一格；其二，王有时虽在兵的方形格里，但是在赶兵的途中有了障碍，王就可能阻止不了兵的升变。

**例四：图 1—20。**

图中黑王似乎已在白方 a2 兵的方形格里，但由于白方的 a2 兵是在原始位置，它可以一步走两格。这样黑王就不能阻挡兵的升变。

白方先走：

1. a2-a4

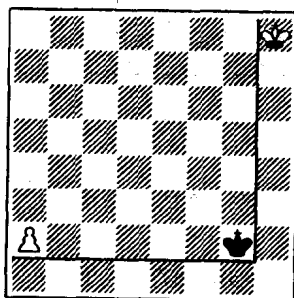


图 1—20

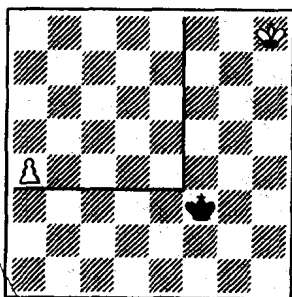


图 1—21

如果这时走：1. a3 王 f3，  
2. a4 王 e4，3. a5 王 d5，黑王  
就可以阻止兵的升变。

1. …… 王 g2-f3

双方各走了一步，黑王已不在白兵的方形格里。（图 1—21）

2. a4-a5 王 f3-e4

3. a5-a6 王 e4-d5

4. a6-a7 王 d5-c6

5. a7-a8 升后+



白方胜。

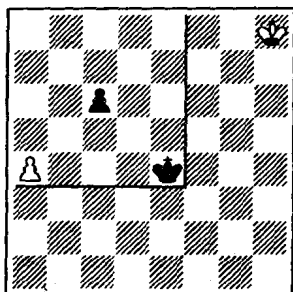


图 1-22

例五：图 1-22。

图中黑王也在白 a4 兵的方形格内。我们来看一下，王能否赶上兵。

白方先走：

1. a4-a5 王 e4-d5

2. a5-a6 王 d5-c5

由于黑王被自己的兵挡住，不能走到 c6 格，所以它只能绕道追兵。这样一来便损失了步数，也就不能阻止白兵的升变了。

3. a6-a7 王 c6-b6

4. a7-a8 升后

白方胜。

例六：图 1-23。

这个例子很有趣，我们看白方是怎样来制造黑王在行进中的障碍的。

白方先走：

1. d5-d6!

如果：1. f5? 王 c5, 2. 王 b2(若：2. d6 王:d6, 3. 王 b2 王 e5, 3. 王 c3 王:f5, 白方将导

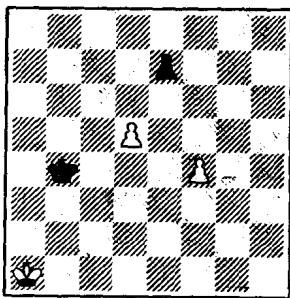


图 1-23