

600 Cases of Chess Ending

# 国际象棋

残局

# 600例

余少腾 编著

兵类残局

马和象类残局

车类残局

后类残局

混合残局

棋外借

人民体育出版社

# 国际象棋残局 600 例

余少腾 编著

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

国际象棋残局 600 例 / 余少腾编著. -北京: 人民体育出版社, 2017

ISBN 978-7-5009-4973-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 091617 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

\*

787×960 16 开本 16 印张 350 千字  
2017 年 1 月第 1 版 2017 年 1 月第 1 次印刷  
印数: 1—5,000 册

\*

ISBN 978-7-5009-4973-2

定价: 38.00 元

---

社址: 北京市东城区体育馆路 8 号 (天坛公园东门)

电话: 67151482 (发行部) 邮编: 100061

传真: 67151483 邮购: 67118491

网址: [www.sportspublish.com](http://www.sportspublish.com)

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与邮购部联系)

# 序 言

对于国际象棋初学者，尤其是少儿棋手来说，学习残局的重要性是不言而喻的。这是一本轻松的国际象棋残局读物，少儿棋手通过学习这些残局，可以摸透各类棋子的特性，学会各种棋子间的基本配合，为进一步掌握复杂的战术组合以及战略角度来理解棋局打下坚实的基础。

在这本书中，就各类残局的种种问题写了很多细节，也给出了很多方法。无论这些“方法”多么不同，它们都是建立在一些共同的残局理念上的。从表面上看，本书都在独立地谈一个个残局的问题，事实上所有的方法都有内在的残局局面逻辑。当你学习完这本书，就会有一个比较清晰的残局局面理念框架。

本书的作者余少腾，在国家队担任了多年的女队教练，带领中国女队取得了骄人成绩，他本身也是一名国际象棋特级大师，实战经验丰富，他将理论残局与实战残局完美结合成这本书。

目前，国际象棋在国内开展得越来越好，中国男队接连获得奥赛和世团赛的冠军，在国内引起了很大的影响，并吸引了越来越多的孩子学习国际象棋，而目前市面上的国际象棋棋书大多数集中在一些初级和开中局上，像这类的残局棋书比较短缺，而此书的出版正好弥补了这一片的空白。

叶江川

# 自序

对于一个职业棋手来说，下好残局是必须的。事实上，实力相当的两个棋手的对抗，往往会将棋局拖入残局，残局棋力的强弱，直接影响棋局的结果。对于业余棋手，残局也不容忽视。棋界专家共识，学习下棋应该先从棋子较少的简单残局入手，借此熟悉各种棋子的特点和棋子间的相互协调作用。一个棋手，只要你的残局实力够强，就不会畏惧中局的走向。所以学习残棋是非常有必要的。

本书主要结合我的训练体会编写而成，分兵类残局、马和象类残局、车类残局、后类残局、混合残局（车与弱子）五个单元讲解了国际象棋残局基础知识，包括理论残局、实战残局和艺术残局三个部分。其中理论残局是基础，实战残局是理论残局的实践，艺术残局多为排局以激发读者的想象力，让读者更深地体会残局的魅力。

另外，书中的一大特色是不仅将正确的解法演示给棋手，还特意列出了歧路的变化，把棋手最常见的思维误区和盲点挑出来，使其对残局有更正确的认知。

这些棋局，大多都是些经典的棋局，甚至有着久远的历史。本书为了尊重原作者，凡有出处的棋局均标出了原作者的名字，凡是实战棋局也尽量标出了对弈棋手双方的名字。

最后我要感谢我的教练黄民驹老师和师姐梁志华的帮助与支持，使此书得以顺利出版。

余少腾

2016年4月8日

## 目 录

第一单元 兵类残局 .....	( 1 )
一、对王 .....	( 1 )
(一) 几何对王 .....	( 1 )
(二) 格的对王 .....	( 12 )
(三) 马步形对王 .....	( 16 )
二、方形区法则 .....	( 19 )
三、远线通路兵 .....	( 24 )
四、兵的突破 .....	( 29 )
五、逼和的战术组合 .....	( 35 )
六、逼和的击退 .....	( 42 )
七、“有害”子、障碍物与无有效着状态 .....	( 44 )
八、空间、时间与阵势斗争 .....	( 48 )
第二单元 马和象类残局 .....	( 58 )
一、弱子杀王 .....	( 58 )
二、马对兵 .....	( 61 )
三、马对马 .....	( 68 )
四、象对兵 .....	( 72 )
五、象对象 .....	( 87 )
(一) 同格象 .....	( 87 )
(二) 异格象 .....	( 97 )
六、象对马 .....	( 101 )
七、弱子间的相互较量 .....	( 111 )
第三单元 车类残局 .....	( 118 )
一、车对兵 .....	( 118 )

二、车对车 .....	(133)
(一) 车兵对车 .....	(133)
(二) 车双兵对车 .....	(141)
(三) 车兵对车兵 .....	(145)
(四) 车双兵对车兵 .....	(148)
(五) 一方有兵优势的车多兵残局 .....	(154)
(六) 一方有局面优势的车多兵残局 .....	(159)
三、双车对双车 .....	(166)
<b>第四单元 后类残局</b> .....	(169)
一、后对兵 .....	(169)
二、后兵对后 .....	(173)
三、后多兵类残局 .....	(178)
四、后与弱子 .....	(182)
(一) 后象(马)对后象(马) .....	(182)
(二) 后对弱子 .....	(185)
五、后与车 .....	(192)
(一) 后车对后车 .....	(192)
(二) 后对单车 .....	(196)
(三) 后对双车 .....	(200)
六、后对车与弱子 .....	(207)
<b>第五单元 混合残局(车与弱子)</b> .....	(211)
一、多半子 .....	(211)
二、车象(马)对车 .....	(229)
三、车对两只弱子 .....	(236)
四、车象(马)对车象(马) .....	(240)

## 第一单元 兵类残局

毫无疑问，兵的部署、兵形结构是任何一个棋局的基础。别的棋子可以在不同的线路上往返转移，而兵则只能向前行走。故此，每走一步兵都要认真考虑。

兵仓促前进可能会引起致命的后果，在兵类残局中已没有别的棋子可以防守由此产生的弱点或用战术性活动来补偿兵形结构上的缺陷。

我们将不是根据兵的数量得多寡，而是按照棋局中所运用的战略调动以及战术手法，来对这些兵类残局作分类。

### 一、对王

对王，指由一方借助于王的调动造成另一方无有效着法可行的一种手段。要力图使自己的王占据重要的格子，并迫使对方的王处于不利状态。

对王的三种形式是大家熟悉的：（一）几何对王；（二）格的对王（适应格对王）；（三）马步形对王。

我们先从基础的几何对王谈起。

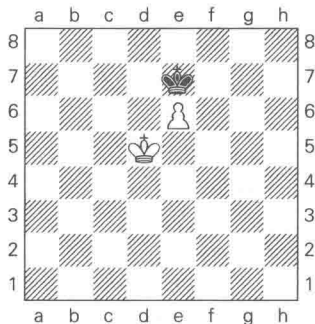
#### （一）几何对王

这类对王表现为：双方的王均处

在同一条线上，彼此隔开奇数个格子。为了掌握对王，必须做最简单的算术作业——计算两个王之间的格子。如果双方的王处在同一横排，这样的对王叫横对王；如果双方的王处在同一直线，则叫直对王；而处在同一斜线的话就叫斜对王。在几何对王中，双方的王总是位于同一颜色格上。对王时，若双方仅隔开一格叫近对王；若隔开三或五格则叫远对王。

#### 1. 理论残局

当黑王位于白兵之前，白王位于兵后，利用对王可以保证和棋。



棋例 1 和局

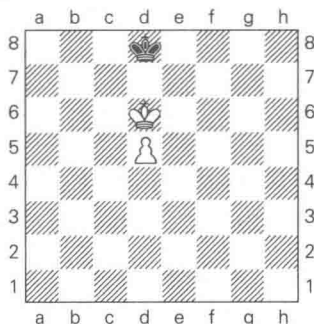
1. 王 e5 王 e8 (1. ... 王 d8?
2. 王 d6 王 e8 3. e7 白胜)



d6 王 d8 3. e7+ 王 e8 4. 王 e6 逼和。

### 2. 理论残局

白王位于兵前，黑王位于底线，这个形势，无论谁先走均为白胜。

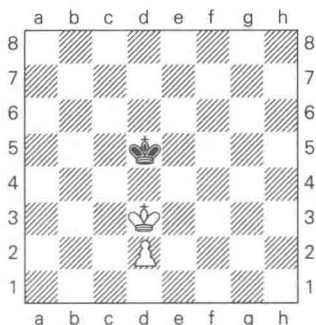


棋例 2 白胜

1. 王 e6 王 e8 2. d6 王 d8  
3. d7 白胜。

### 3. 理论残局

黑王有了活动的空间，若白先走，则黑方掌握对王手段，白兵无法升变：



棋例 3 白先和，黑先白胜

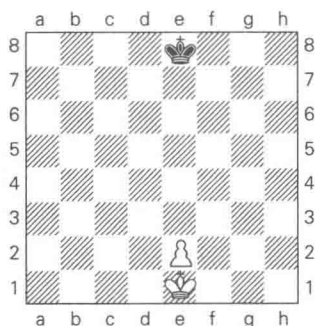
1. 王 e3 王 e5 2. d4+ 王 d5  
3. 王 d3 王 d6 4. 王 c4 王 c6 5. d5+  
王 d6 6. 王 d4 王 d7 7. 王 e5 王 e7  
8. d6+ 王 d7 9. 王 d5 王 d8  
10. 王 c6 王 c8 11. d7+ 王 d8  
12. 王 d6 逼和。

假如轮到黑先走，则它将要失去对王状态，白王将逼退黑王，使白兵升变：

1. ... 王 e5 2. 王 c4 王 d6  
3. 王 d4 王 c6 4. 王 e5 王 d7  
5. 王 d5 王 e7 6. 王 c6 王 d8  
7. 王 d6 王 e8 8. d4 王 d8 9. d5  
王 e8 10. 王 c7 白胜略。

### 4. 理论残局

乍看，黑方似乎因掌握远对王而能取得和局。事实上白兵储备可一步应着，使它反夺得对王权利。



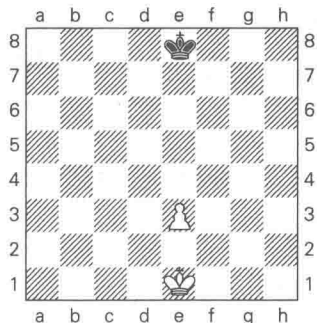
棋例 4 白先胜

1. 王 d2 王 d8 2. 王 e3 王 e7  
3. 王 e4 王 e6 4. e3! 王 d6 5. 王

f5 白胜，方法如上图所示。

### 5. 理论残局

这里和上一局的区别极为重要——白兵位于第三横排，白方便不再有储备应着了。白方将无法赢得对王权利。



棋例 5 白先和

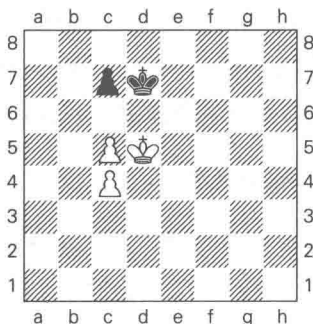
1. 王 e2 王 e7 2. 王 d3 王 d7  
远对王 3. 王 e4 王 e6 4. 王 d4 王 d6 和局。

### 6. 格里戈里耶夫

这样的局面在正式的比赛出现过，两位有经验的候补大师同意作和了。其实，白方可以利用别出心裁的方法取胜。与单兵对单兵不同的是，白方双叠兵多了一步等着。

1. c6+ 王 e7 2. 王 c5 王 d8  
(2. ... 王 e6 3. 王 b4) 3. 王 b4  
王 c8 4. 王 b5 王 b8 5. 王 c5 王

a7 (再走 5. ... 王 c8 已经来不及了，  
6. 王 d5 王 d8 7. 王 e6 王 e8  
8. c5 胜定) 6. 王 d4 王 a6 7. 王 e5  
王 b6 8. 王 d5 王 a6 9. 王 e6

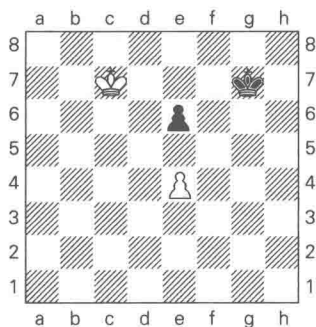


棋例 6 白先胜

白方决定性地侵入到 d7 格，轻易取得胜利。

### 7. 贝格尔 (理论残局)

棋盘上双方子力相等，兵形未固定，结果将依据谁能掌握对王而定。



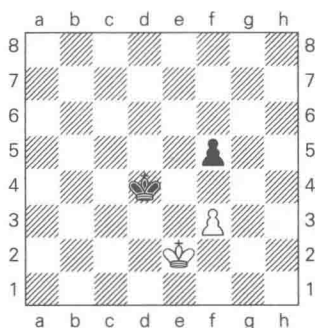
棋例 7 白先胜，黑先和

1. ... e5! 2. 王 c6 王 g6 (横对王) 3. 王 d5 王 f7 (斜对王) 4. 王 x e5 王 e7 (直对王) 5. 王 f5 王 f7 6. e5 王 e7 7. e6 王 e8 和局。

若白先走，则 1. e5 便胜了，因为现在轮到白方对王。虽然黑方在失兵之后能掌握直对王，但我们已知道那种情况是无可挽救的（见例 2）。

### 8. 理论残局

白王既不能到 d2，也不能到 f2 格，因为在 1. ... f4 之后，将被黑王逼退。于是，白方走 1. f4 弃兵来阻止黑方兵的前进，随后可借对王的帮助获取和局。



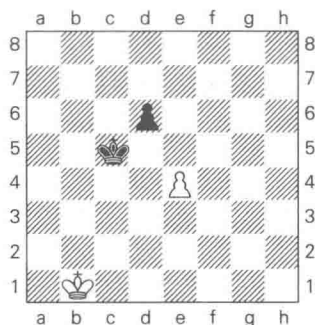
棋例 8 白先和

1. f4 王 e4 2. 王 e1 王 e3 3. 王 f1 王 f3 4. 王 e1 王 x f4 5. 王 f2 和局。

### 9. 理论残局

白方如果走王，则不仅失兵，而

且要失掉对王权利。白方必须弃兵来夺取对王权利。与上例的区别是，白方不是作近对王，而是远对王。

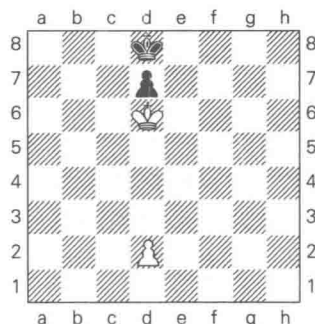


棋例 9 白先和

1. e5 d x e5 2. 王 c1 王 d5 3. 王 d1 王 d4 4. 王 d2 和局。

### 10. 理论残局

局面虽然很简单，但是小心别走入误区。



棋例 10 和局

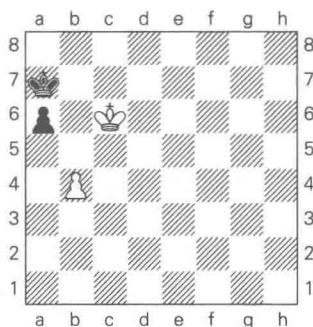
1. d4 王 e8 2. 王 c7 d5 (这

一弃兵给黑方以对王的可能。2. ... 王 e7 不好, 因有 3. d5 王 e8 4. d6 白胜) 3. 王 c6 王 e7 4. 王 x d5 王 d7 和局。

若黑先走, 将依如下方式演变:  
1. ... 王 e8 2. d4 王 d8 3. d5 王 e8 4. 王 c7 企图取胜是徒劳的王 e7 5. 王 c8 (在 5. d6? 王 e6 之后, 赢棋的已经是黑方了) 5. ... 王 d6 (5. ... d6? 6. 王 c7 白方的计谋得以成功) 6. 王 d8 和局。

### 11. 法尔尼 (理论残局)

黑方形势看似无望, 但弃兵又重新挽救了它。我们记住, 边线兵不可以赢棋。



棋例 11 和局

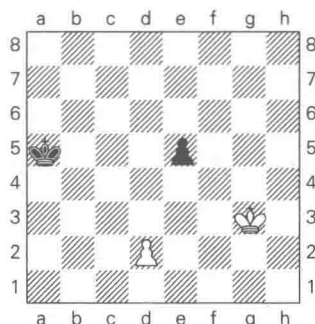
1. 王 c7 王 a8 2. 王 b6 a5 3. b5 王 b8 (3. ... a4? 4. 王 c7 白兵带将升变) 4. 王 a5 王 a7 和局。

假如黑先走, 则更易成和: 1. ...

a5 2. b5 王 b8 3. 王 c5 王 b7 4. b6 a4 和局。

### 12. 埃贝尔斯 (理论残局)

由于掌握对王而赢得有效的速度, 这是一个很好的例子。



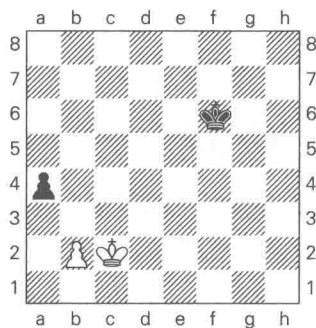
棋例 12 白先胜

1. 王 g4 王 b4 2. 王 f5 (2. 王 f3 王 c5 3. 王 e4 王 c4 和局) 2. ... 王 c4 3. 王 e4 黑王不得不远离白兵, 白胜。

### 13. 杰特列 (理论残局)

白王的任务在于赢得黑兵并占据重要的 a5、b5、c5 其中一格。白方借巧妙的方法完全可达到这个目的。

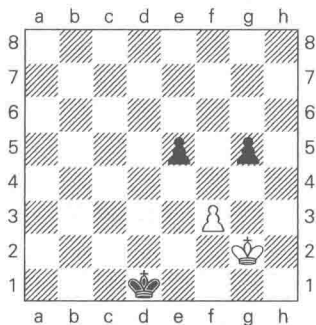
1. 王 b1 a3 2. b3 (2. b4 是错着, 王 e6 和局) 2. ... 王 e6 3. 王 a2 王 d6 4. 王 x a3 王 c6 5. 王 a4 王 b6 6. 王 b4 白胜, 因为它已掌握对王权利。



棋例 13 白先胜

歧路：白若走 1. 王 c3，则在 1. ... a3 之后，什么也得不到。白兵转移到边线后，黑王就能轻易地制止它。而在 2. b4 (b3) 的情况下，白方已不能取得对王。

#### 14. 奈施塔特 (理论残局)



棋例 14 白先和

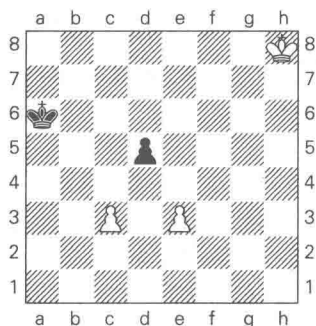
若采取近对王，则白兵将妨碍自己的王：1. 王 f1 王 d2 2. 王 f2 王 d3 白方失去了对王的可能 3. 王 g3 王 e3 4. 王 g2 王 e2 5. 王 g3 王 f1 6. 王 h3 王 f2 7. 王 g4 王

g2 黑胜。

只有远对王才可以挽救危局：1. 王 h1 王 c2 (1. ... g4 2. 王 g2 王 d2 3. f×g4 导致和局) 2. 王 g2 王 d2 3. 王 h2 王 e2 4. 王 g2 王 e3 5. 王 g3 和局。

#### 15. 杰特列

1. 王 g7 或王 h7 不能取胜，因为黑方可应 1. ... 王 a7 或王 b7 保持横对王。况且，对 1. 王 h7 应 1. ... 王 b5 还能给与黑方反击机会。



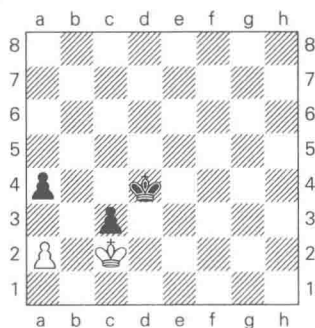
棋例 15 白先胜

1. 王 g8 (一个好的战略计划的第一步) 王 b6 (黑方失去了在第七横排对王的可能，但 1. ... 王 b5 亦不好，因 2. 王 f7 王 c4 3. 王 e6 王 c5 4. 王 d7 将逼退黑王) 2. 王 f8 王 c6 3. 王 e8 王 d6 王与自己的兵同处一条直线，这对黑方是个坏兆头 4. 王 f7 白方放弃对王，但这只是暂时的 王 d7 5. 王 f6 王 d6 6. 王 f5 现在黑兵妨碍

自己的王掌握对王了 王 d7 7. 王 e5 王 c6 8. 王 e6 王 c5 9. 王 d7 王 b5 10. 王 d6 王 c4 11. 王 c6 白胜。

### 16. 格鲁贝尔——萨尔科济 (1962年弈于布达佩斯)

这里，白方只有在不死抱对王法则的情况下才能获和局。



棋例 16 白先和

1. 王 d1 王 d3 2. 王 c1 c2 3. a3 (正是依赖这一着，白方才可以违反对王法则) 王 c3 逼和。

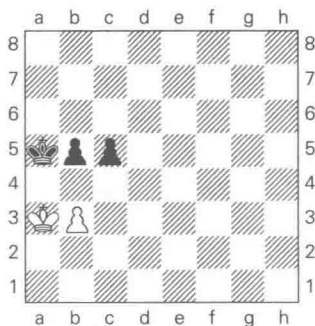
格鲁贝尔走得太直率了：1. 王 c1 王 d3 2. 王 d1 c2+ 3. 王 c1 王 c3 4. a3 王 b3 输掉了。

此局大有教益：如果兵有储备应着，则应该力争不走对王，而放弃对王。

### 17. 法尔尼 (理论残局)

假如白方先走，则在 1. b4 cb

2. 王 b3 之后，和局不可避免。因此，黑方为了赢棋，第一要避免换兵，第二要掌握对王。



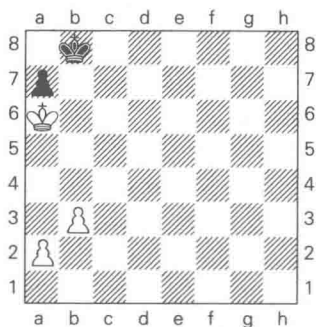
棋例 17 黑先胜

1. ... 王 b6 2. 王 b2 王 c6 3. 王 c3 王 d5 4. 王 d3 b4 走了这一步，黑方便掌握了对王：5. 王 e2 王 e4 6. 王 d2 王 d4 7. 王 c2 王 e3 8. 王 b2 王 d2 黑胜。

当然在这里，白方还有更顽强的防御：5. 王 e3 黑方的走法则包含了我们以上讲到的取胜技巧：5. ... c4 6. 王 d2 c3+ (6. ... cxb3 7. 王 c1 和棋) 7. 王 c2 (7. 王 d3 c2 8. 王xc2 王 e4) 王 d4 8. 王 c1 c2 9. 王xc2 (9. 王 d2 c1后+ 10. 王xc1 王 e3) 王 e3 黑胜。

### 18. 法尔尼 (理论残局)

白方必须控制兵的步伐，视情况而定，让自己的兵走一格或两格。

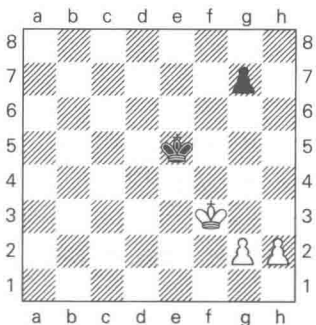


棋例 18 白胜

1. b4 王 a8 2. b5 王 b8 3. a3  
 (假如在原图形势下黑先走, 则现在应该走 a4) 王 a8 4. a4 王 b8 5. a5 王 a8 6. b6 (夺得对王) a×b6 7. a×b6 王 b8 8. b7 白胜。

19. 萨尔科济——钦涅尔 (1925 年弈于布达佩斯)

车线与马线双兵对马线单兵的斗争, 优势方只有在把自己的王部署在兵前时, 才可望成功。

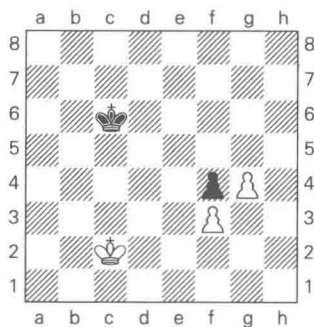


棋例 19 白先胜

1. 王 g4 王 f6 2. h4 王 g6  
 3. h5+ 王 h6 4. 王 h4 王 h7 5. 王 g5 王 g8 6. 王 g6 王 h8 (黑方指望逼和) 7. h6 王 g8 8. g4 白胜。

20. 法尔尼 (理论残局)

白方多兵, 有根的通路兵给它带来希望。然而, 白方终究不能取胜, 因为白兵的挺进没能转变为对王。



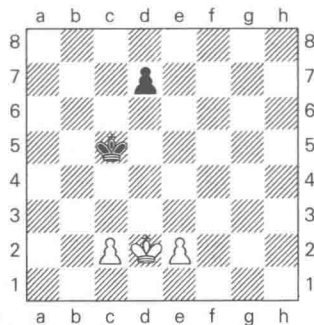
棋例 20 和局

1. ... 王 d6 2. 王 d2 (2. 王 b3 希望绕过黑王, 从后方攻击黑兵 王 d5 斜对王 3. 王 b4 王 d4 横对王 4. 王 b5 王 d5 5. 王 b6 王 d6 6. 王 b7 王 d7 7. g5 迂回没有成功, 白方利用最后的机会, 把黑王引向通路兵 王 e6 8. 王 c6 王 f5 9. 王 d5 王×g5 10. 王 e4 王 g6 11. 王×f4 王 f6 和局) 王 c6 (2. ... 王 e6 要输棋, 因有 3. 王 c3 王 d5 4. 王 d3 王 e5 5. 王 c4 入侵) 3. 王

e2 王 d6 4. 王 d3 (4. 王 f2 王 e6 5. 王 g2 王 f6 6. 王 h3 王 g5) 4. ... 王 d5 (黑方已达到目的取得对王) 5. g5 王 e5 6. g6 王 f6 7. 王 e4 王 xg6 8. 王 xf4 王 f6 和局。

### 21. 拉扎 (理论残局)

白方若走 1. 王 d3 不能取胜, 因有 1. ... 王 d5 (但不能 1. ... d5 2. c3 王 c6 3. 王 d4 王 d6 4. e3 王 e6 5. e4 白胜略) 2. e4+ 王 e5 3. 王 e3 d6 4. c4 王 e6 5. 王 d4 王 e7 (不能 5. ... 王 d7) 6. 王 d5 王 d7 黑方排除一切危险。



棋例 21 白先胜, 黑先和

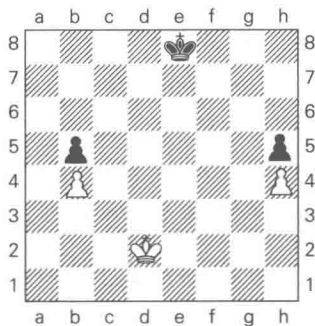
白方必须对王 1. 王 c3 王 d5 (对 1. ... d5 2. 王 d3 d4 3. c3 解决问题) 2. 王 d3 d6 (2. ... 王 e5 无用, 因有 3. c4 d5 4. c5) 3. c4+ 王 e5 (3. ... 王 e5 不能挽救) 4. 王 e3

王 f6 5. 王 d4 王 e6 6. 王 e4) 4. 王 c3 王 b6 5. 王 d4 王 c6 6. e3 (6. e4 王 c7 7. c5 王 c6) 王 d7 7. 王 d5 王 e7 8. 王 c6 王 e6 9. 王 c7 王 e7 10. e4 王 e6 11. 王 d8 王 f6 12. 王 d7 王 e5 13. 王 e7 白胜。

假如由黑先走, 则白方不能取得对王, 最后以和局告终: 1. ... 王 c4 2. c3 d5 3. e3 王 c5 4. 王 d3 王 c6 5. c4 王 c5 6. cd 王 d5 和局。

### 22. 豫特·拉斯科 (理论残局)

白方借远对王入侵其中一侧翼并赢得黑兵: 1. 王 e2 王 e7 (1. ... 王 d8 2. 王 f3 王 e7 3. 王 e3) 2. 王 e3 王 e6 3. 王 e4 王 f6 4. 王 f4 (4. 王 d5? 之后, 黑方也可以引导自己的兵升变) 4. ... 王 g6 5. 王 e5 黑方将先失 h 兵, 再失 b 兵, 白胜。

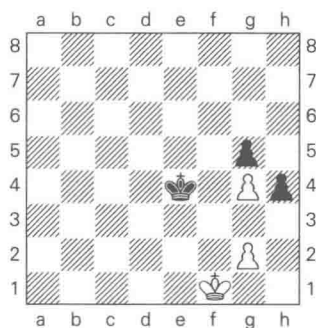


棋例 22 白先胜



### 23. 理论残局

从例 19 我们已看到，车线与马线双兵对马线单兵，如果王在兵前，则可以取胜。在本局，黑方如果能顺利吃掉白方 g 兵，则可获胜。显然，白方不能死守，它应该通过弃兵来获取对王机会。



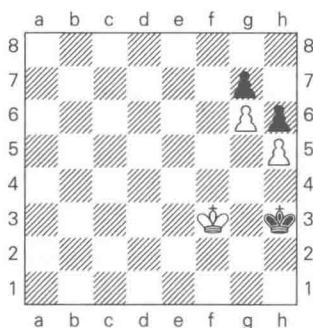
棋例 23 白先和

1. g3 h×g3 (1. ... h3 2. 王 f2 王 d4 3. 王 g1 王 e3 4. 王 h2) 2. 王 g2 王 f4 3. 王 h3 g2 (3. ... 王 f3 逼和) 4. 王 h2! 王 f3 5. 王 g1 王 f4 6. 王 f2 王×g4 7. 王×g2 和局。白方靠逼和的战术组合取得了和王机会。

### 24. 塞拉万

白方失去 h5 兵的同时一定要在 f5 对王，逼走黑王抢得进攻黑兵的机会。

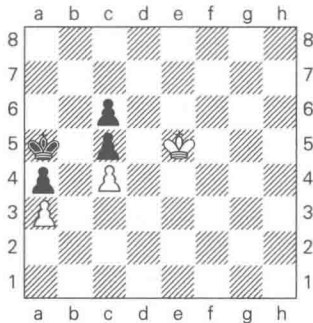
1. 王 f4 王 h4 2. 王 e5! 王×h5 3. 王 f5 王 h4 4. 王 e6 h5 5. 王 f7 王 g3 6. 王×g7 h4 7. 王 f6 h3 8. g7 h2 9. g8 后+ 王 f2



棋例 24 白先和

### 25. 扎克曼

为了取得对王，白方准备暂时退却。



棋例 25 白先胜

1. 王 f5 王 b6 2. 王 f6 王 a6 (2. ... 王 a5 3. 王 e5) 3. 王 e6