

.2.



国际象棋实用残局

林 峰 陈桂康 编写

上海文化出版社

国际象棋实用残局

第 二 集

林 峰 陈桂康 编写
国际大师戚惊萱 校阅

上海文化出版社

责任编辑：陈效渭

封面设计：朱以凡

国际象棋实用残局 第二集 林 峰 陈桂康 编写
国际大师戚惊萱 校阅

上海文化出版社出版 上海 绍兴路 74 号
新华书店上海发行所发行 江苏靖江印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 12.25 字数 258,000

1984 年 3 月第 1 版 1984 年 3 月第 1 次印刷 印数 1—18,500 册

书 号：7077·3027

定 价：1.05 元

前 言

国际象棋对局一般分为三个阶段：开局、中局和残局。如果一方走了严重的失着，对局有可能在中局甚至开局分出胜负。随着棋艺水平的普遍提高，这种情况是越来越少了。棋手们往往要在残局中通过艰苦的战斗才能取得胜利，因为在中局结束时通常是双方均势或者一方有微小的优势。因此，在残局中，棋手面临下列三个任务之一：利用既得优势取胜；化解对方优势求和；如果中局未取得优势，则在残局中从争得优势进而夺取胜利。

当双方棋子显著减少，局面相对简化，就进入了残局。残局和中局的主要区别首先在于王的作用起了显著变化。在中局阶段，王通常躲在自己阵营里、兵墙后，需要很好的保护；而在残局中，王往往直接参加战斗，甚至深入对方阵营攻打对方的子和兵。这时，王的威力接近一只车。其次，在于兵的作用显著增大。在残局中，除了极少数情况外，即使有很大的子力优势也不能直接构成杀局。为了取胜，往往要使一个兵或更多的兵升后。因此，实现兵的升变就成为残局的战略任务之一。残局时，棋盘上的棋子较少，因此，最大限度地发挥各子应有的作用和实现子力的协调，是一个很重要的任务。

有人把国际象棋说成是艺术、运动、科学三合一的结晶，那么，残局的理论更是一门科学，它需要正确的数学计算和科

学分析,要考虑到各种可能性,而不容许有丝毫的疏忽。

学习残局理论对于新老棋手都有很重要的意义,因为残局理论知识又是学习中局和开局理论的基础。

本书继 1981 年出版的《国际象棋实用残局》之后,试图比较系统地研究车残局、后残局和马对象残局。限于作者的水平,遗漏和错误在所难免,希望读者提出宝贵的意见。

目 录

前 言

第一章 车残局	1
第一节 车对单兵	1
第二节 车对两兵	8
一、连兵	8
二、孤兵	20
三、叠兵	27
第三节 车对三兵或更多的兵	29
一、孤兵和叠兵	30
二、三兵中有两个是连兵	32
三、三连兵	35
四、超过三个的兵	43
第四节 车单兵(或更多的兵)对多兵	46
第五节 车单兵对单车	50
一、弱方王能阻止兵的前进	51
二、弱方王到兵前方的通路被切断,兵在第 7(2)横线	54
三、王被切断,兵在第 6(3)、5(4)横线	59
四、王被切断,兵在第 4(5)、3(6)、2(7)横线	66
五、车和车前兵对单车	79
第六节 车两兵对单车	89

一、连兵	89
二、孤兵	97
第七节 车单兵对车单兵	103
第八节 车两兵对车单兵	109
一、双方无通路兵	109
二、强方连兵,其中之一是通路兵	113
三、强方通路连兵	115
四、双方的兵都是通路孤兵	118
五、强方有一个通路孤兵	119
第九节 车两兵对车两兵、车三兵对车两兵、车三兵对车三兵	125
第十节 车多兵残局	136
一、所有的兵在同一翼	137
二、一翼双方兵相等,另一翼一方多一兵	140
三、一方多一兵且有局面优势	147
四、双方子力相等、一方有局面优势	149
五、一方多一兵,另一方有局面优势	154
第二章 后残局	156
第一节 后对单兵	156
第二节 后对两兵	161
一、连兵	161
二、孤兵	165
三、叠兵	168
第三节 后对三兵或四兵	170
第四节 后方有兵对多兵	175
第五节 单后对单后	176

第六节	后单兵对单后	178
一、	中心兵	179
二、	象前兵	185
三、	马前兵	191
四、	车前兵	194
第七节	后两兵对单后	196
一、	叠兵	196
二、	孤兵	198
三、	连兵	200
第八节	后单兵对后单兵	202
一、	无通路兵	203
二、	有通路兵	205
第九节	后两兵对后单兵	206
一、	无通路兵	207
二、	有通路兵	208
第十节	后多兵残局	213
一、	一方有子力优势	213
二、	一方有局面优势	226
第三章	马对象残局	232
第一节	象兵对马	232
第二节	马兵对象	248
第三节	象两兵或更多的兵对马	275
一、	连兵	275
二、	孤兵	279
三、	叠兵	283
第四节	马两兵或更多的兵对象	285

一、连兵	285
二、孤兵	294
三、叠兵	304
第五节 象兵对马兵	305
一、无通路兵	306
二、有通路兵	308
第六节 象两兵或更多的兵对马兵	316
一、通路连兵	316
二、连兵之一是通路兵	318
三、两个通路孤兵	319
四、两个孤兵其中之一是通路兵	320
第七节 马两兵或更多的兵对象兵	324
一、通路连兵	324
二、连兵之一是通路兵	326
三、连兵,无通路兵	330
四、两个通路孤兵	331
五、两个孤兵其中之一是通路兵	332
第八节 多兵残局(利用子力优势取胜)	336
一、多兵方是象方,弱方是马方	336
二、多兵方是马方,弱方是象方	343
第九节 多兵残局(利用局面优势取胜)	352
一、象方是强方	352
二、马方是强方	365
附录 术语及符号说明	378

第一章 车 残 局

第一节 车 对 单 兵

车和象一样,是具有远射程的棋子。车对单兵一般能胜,但如果得不到王的支持,也有和棋的可能。在极个别的情况下,当车方王和车的位置很差时,挺进到第7横线(对于黑方是第2横线)的兵甚至能升后而胜过车。下面分别予以举例说明。

当车方的王位于兵的前进路线上或者能够及时走近兵,取胜并不困难。例如图1的局面,轮到黑方走:

1. 王c6—b6

黑兵如是在无王保护的情况下前进将被捉死: 1. ...b4

2. 王g7 b3 3. 车h3 b2

4. 车b3。现在黑方用王来支持兵前进,白方也必须用王来帮助自己的车。

2. 王h8—g7 王b6—a5

3. 王g7—f6 王a5—a4

4. 王f6—e5 b5—b4

5. 王e5—d4 b4—b3

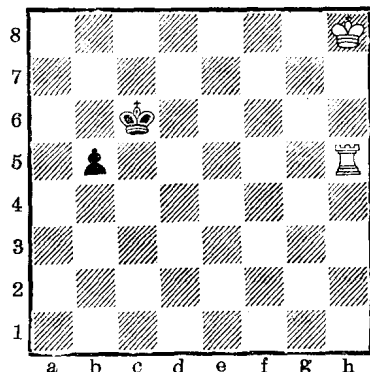


图 1

6. 王d4—c3 白胜

由上例可知,当弱方的王位于兵的后面时,强方(白方)的车只要能在第5横线切断弱方王的进路就能取胜。如果强方为黑方,则第5横线应改为第4横线。这是迅速判明这种局面胜和的一个法则。

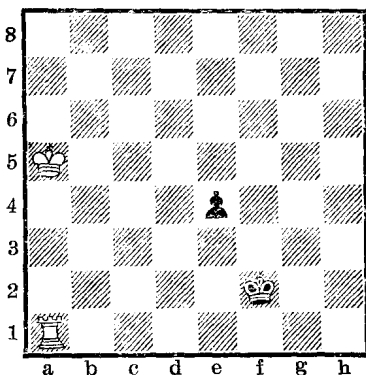


图 2

如果弱方的王在兵的前面,那末胜、和的关键往往在于强方的王能否守住升变格。例如图2的局面,其胜、和取决于兵到达底线之前白王能否赶到d2格。如果白方先走,白王正好能及时赶到:

1. 王a5—b4 e4—e3
2. 王b4—c3 e3—e2
3. 王c3—d2 白胜

如果黑方先走,则是和局:

1. e4—e3
2. 王a5—b4 e3—e2
3. 王b4—c3

e2—e1后+ 和

在图3的局面中,因为有黑王阻拦,白王必须用迂回的方法走近黑兵:

1. 王e7—d6 g5—g4

黑方不能阻碍白王的迂回,如走1...王e4,则2.车

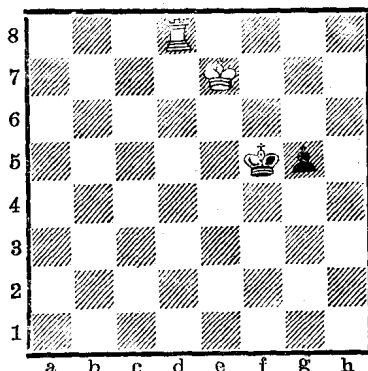


图 3

g8 王f4 3.王d5 g4 4.王d4 王f3 5.王d3 g3 6.车f8+ 王g2 7.王e2,等等,白胜。

2.王d6—d5 王f5—f4 3.王d5—d4 王f4—f3

4.王d4—d3 g4—g3 5.车d8—f8+ 王f3—g2

6.王d3—e2 白胜

在图4的局面中,如果白王立即走近黑兵,那末,黑方可利用白方车位的弱点,赢得时间成和。着法是: 1.王f7 e4 2.王e6 e3 3.王f5 e2 4.王f4 王d3 5.王f3 王d2,和局。因此,白方应先把车调到有利的位置,然后走王:

1.车c1—d1+!

王d4—c3

2.车d1—e1!

王c3—d4

3.王g8—f7 e5—e4 4.王f7—e6 e4—e3

5.王e6—f5 王d4—d3 6.王f5—f4 e3—e2

7.王f4—f3 白胜

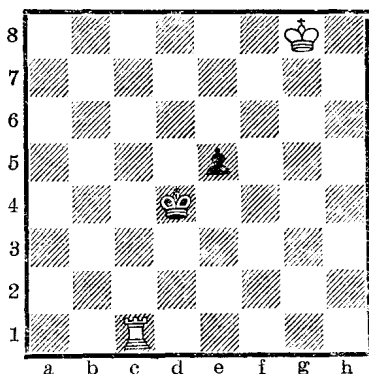


图 4

由以上例子可知,胜或和全取决于关键一先。在这种残局中,能否争取到这一步棋成势是最关键的。

在图5的局面中,白方的任务要比上例更复杂一些,因为白王的位置较差。为了取胜,白方应设法取得关键一先:

1.车d7—f7+!

唯一能取胜的一步棋,为自己的王赢得了走近兵的时间。

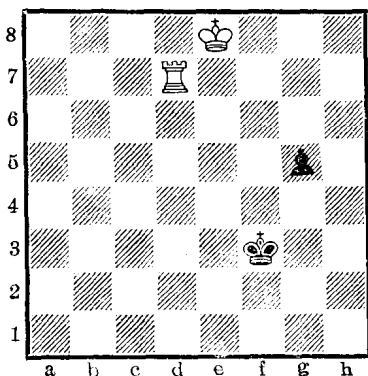


图 5

4. 王e6—f5 g4—g3

6. 车f7—h7 + 王h2—g1

如果黑王的右边还有一条直线的话，它就可以不去占住兵前面的格子了。现在白方又赢得了关键一先。

7. 王g4—g3 王g1—f1 8. 车h7—f7 + 王f1—g1

9. 车f7—f8 王g1—h1 10. 车f8—h8 + 王h1—g1

11. 车h8—h2 白胜

必须指出的是，如果把图 5 的局面向左或向右移的话，结果就都将是和局了。

图 6 的局面也很有价值，白方想取胜，必须设法把王走近黑兵，但黑王阻碍了这一点。因此，白方用如下方法实现自己的计划：

1. 王b2—c1! f4—f3

1. 王f3—g3
如走1...王c3，则2.车g7 王f4 3.王f7 g4 4.王g6 g3 5.王h5，等等，白胜。
2. 王e8—e7 g5—g4
3. 王e7—e6!
不能走3.王f6?，因为3...王f4!! 4.王g6+ 王c3，等等，和局。

3. 王g3—h2

5. 王f5—g4 g3—g2

8. 车h7—f7 + 王f1—g1

10. 车f8—h8 + 王h1—g1

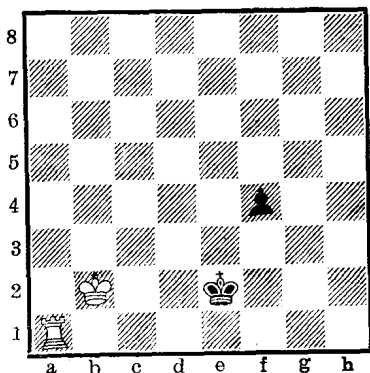


图 6

2. 车a1—a2+ ………

这就是白王要走到c1格而不走到第2横线的原因。现在有可能照将，而这步照将十分必要(参看下面黑方第4步的注解)。

2. ……… 王e2—e1

对王，这对白方取胜来说是有决定意义的。或走2. …王e3 3. 王d1 f2 4. 车a3+ 再5. 王e2。

3. 车a2—a8! f3—f2 4. 车a8—e8+ 王e1—f1

如果现在黑王在e2，就可以走4. …王f3 5. 车f8+ 王e2和局，因为白王不能靠近兵。

5. 王c1—d2 王f1—g2 6. 车e8—g8+ 王g2—f3

7. 车g8—f8+ 王f3—g2 8. 王d2—e2 白胜

如果把图6的局面向右移一条直线，结果不变。但如果移两条直线的话，黑方就能成和了。对此，读者可以自己验证。

下面看两个因车方王和车的位置很差反而输棋的例子。在图7的局面中，黑王阻碍了己方车的活动，因而无法阻止白兵升后。

1. d6—d7 车g5—g6+

黑方不能管住白兵，剩下的手段只有照将。

2. 王e6—e5! ………

正确的应着。如改走2. 王e7?, 则2. …车g1! 3. d8后 车e1+ 4. 王d7 车d1+,

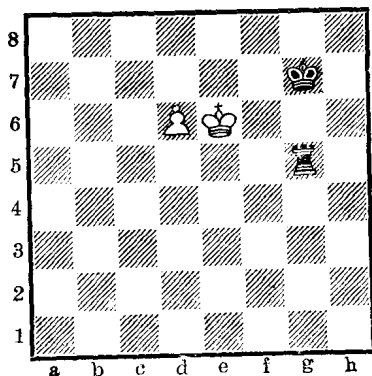


图 7

和局。同样，走2.王d5，也不行，因有2.……车g1，威胁以3.……车d1+，也是和局。

2. ……… 车g6—g5+ 3.王e5—e4 车g5—g4+

4.王e4—d3 车g4—g1 5.王d3—c2 ………

白王必须小心翼翼地通过d线，使黑方没有必需的时间把车调到d线来挽救败局。

5. ……… 车g1—g2+ 6.王c2—c3 车g2—g3+

7.王c3—c4 车g3—g4+ 8.王c4—c5 车g4—g5+

9.王c5—c6 车g5—g6+ 10.王c6—c7

兵必升后，白胜。

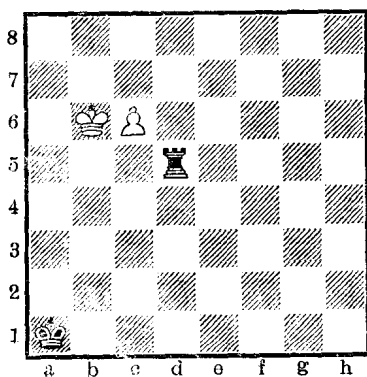


图 8

图 8 的局面与上例相似，只是要求白方的走法更为细腻。

1. c6—c7

车d5—d6+

2.王b6—b5! ………

如走2.王c5，则2.……车d1再3.……车c1+。白方应付照将的方法，只好把王向c2走，在那里可以避免抽将的

威胁。

2. ……… 车d6—d5+ 3.王b5—b4 车d5—d4+

4.王b4—b3 车d4—d3+ 5.王b3—c2 ………

看来，黑方可以缴械了，但还有一个最后的机会。

5. ……… 车d3—d4!

现在如果白方不小心而走6. a8后?，则6.……车c4+! 7.后:

c4逼和。但是白方的兵可以不升后而升车。

6. c7—c8车!! ………

对于a线杀王的威胁,黑方只有一种防御方法。

6. ……… 车d4—a4 7.王c2—b3!

黑方无法同时对付杀和捉车的两个威胁,白胜。

在上述各例分析的基础上,我们可以作如下的结论:在单车对单兵的残局中,车方是强方。只是个别情况下,当车方王和车的位置非常不好时,才不能阻止对方兵升后。除此之外,所有的情况可以归结为或者王车配合能管住对方的兵,使之不能升后,然后吃掉它,或者用车控制升变格,对方兵一升后即将其兑去成和。如果有下列条件之一,强方可稳操胜券:(1)强方的王在对方兵的前进路线上或者能及时赶到那里。(2)强方为白方时,车在第5横线切断对方的王和兵,使对方的王不能立即前去支持兵前进,强方为黑方时,则上述第5横线应改为第4横线。其他情况下,残局的结果取决于双方棋子的相互配置,强方可用下述方法取胜:(1)王车配合挤开对方的王,使之不能靠拢兵;(2)车从侧翼或后方的管住兵的升变格或者车占住升变格,然后王从不受对方王妨碍的一侧走近兵,最后(多数是用车)把它吃掉。这里迂回有很重要的作用。为了使车能走到兵所在的直线上或王能及时赶上兵,最重要的手段是用照将来赢得时间。

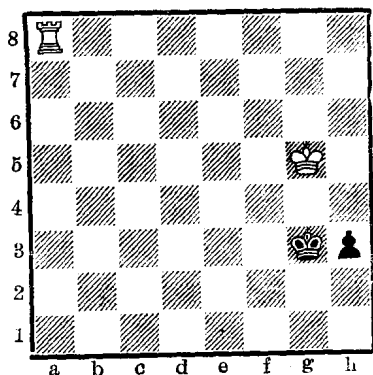


图 9

在结束本节之前，再讲一下对付车前兵的走法。这时强方的王应走在最接近兵的直线上(即b线或g线)与对方的王成对王局面，然后用车在横线上照将，迫使它走到棋盘边上，因有杀着的威胁，弱方兵不能升后。例如图9的局面，白方先胜的着法是：

1. 车a8—a3 + 王g3—g2 2. 王g5—g4 h3—h2
 3. 车a3—a2 + 王g2—g1 4. 王g4—g3 h2—h1 马 +
 如果4. …h1后，则5. 车a1 ×。
 5. 王g3—f3 白胜

第二节 车 对 两 兵

车对两兵要比车对单兵复杂得多，在许多情况下，特别是兵挺进得很远时，车方不得不采取守势。下面按照三种兵的结构分别进行研究：一、连兵，二、孤兵，三、叠兵。

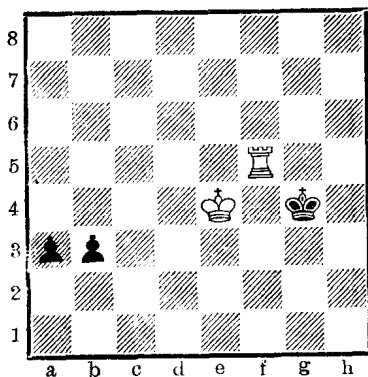


图 10

一、连兵

首先研究连兵在第6横线的局面，如果车方的王离兵比较远，那末单车不可能管住兵，它们甚至不需要己方王的帮助就能升后。但是如果兵方的王被挤压在棋盘边上，有时就不能取胜，因为车和王可构成杀网。图10的局面是一个典型的例子。