

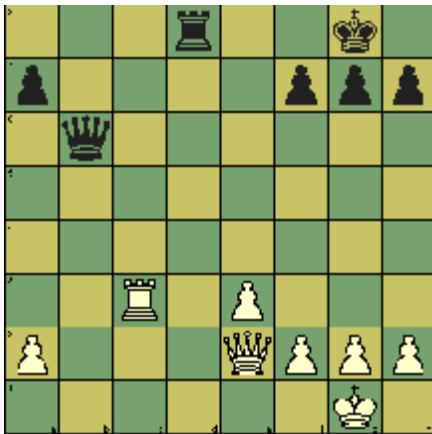
三百个最重要的局面

——HQZHYZ 译

内部资料

工本费：30 元

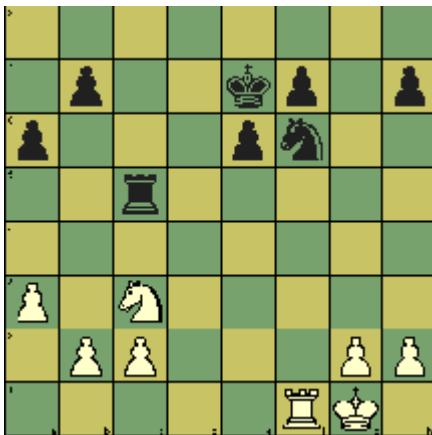
1. 经典转向（黑先）



在 1.... Qb1+ 2. Qf1 Qxa2 (不是 2.... Rd1 3. Rc8+) 之后，黑棋由于 a 线的通路兵而获得好局。但是由于白棋底线的虚弱，我们可以看得更多：

1.... Qb2 2. Rc8!? (1.... Qb2 2. Rc2 Qb1+ 3. Qf1 Qxc2; 2. Qe1 Qxc3 3. Qxc3 Rd1+ 4. Qe1 Rxel#) 2.... Qb1+ 3. Qf1 Qxf1+ 4. Kxf1 Rxc8 0-1

2. 进入兵残局（白先）



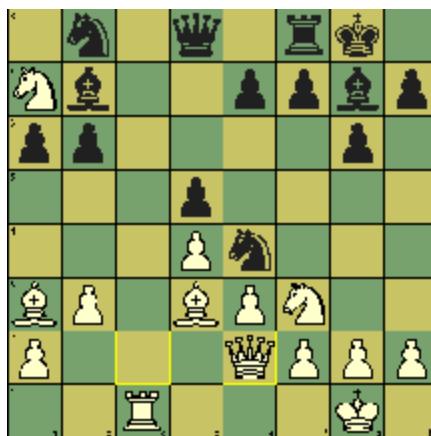
不是 1. Rxf6 Kxf6 2. Ne4+得一子吗？

不是，黑棋可以这样走 1.... Rxc3 当然白棋在 2. Rxf7+ Kxf7 3. bxc3 之后白棋还是会赢，但不是因为白棋后翼那个虚弱的多兵，而是因为它在 g 线那个有潜力的通路兵。比赛可以这样继续：3.... b5 4. Kf2 Kf6 5. Kf3 Kf5 6. g4+ Ke5 7.h4 h6 8. Ke3 白棋制造出一个 g 线通路兵，然后和黑棋 e 线通路兵交换。那时，白王比黑王更接近后翼兵，所以白棋赢。

1. +- (2.70): 1.c4 bxc4 2.c3 a5 3.a4 Kd5

4.g5 hxg5 5.hxg5 e5 6.g6 Ke6 7.g7 Kf7 8.Ke4 Kxg7 9.Kxe5 Kf7 10.Kd5 Ke7 11.Kxc4
2. +- (1.98): 1.Ke3 Kd5 2.Kf4 e5+ 3.Kf5 e4 4.Kf4 a5 5.g5 h5 6.g6 Ke6 7.Kxe4 Kf6 8.Kd4

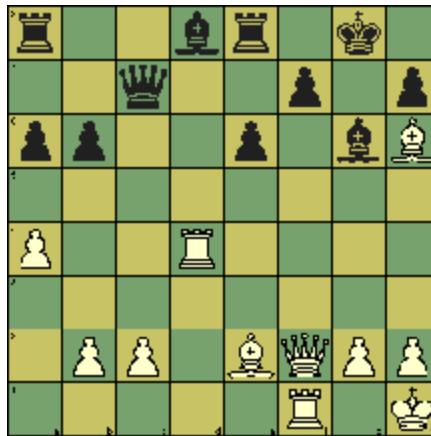
3. 占线和刺入（白先）



加强对 c 线的攻击导致第 7 线的刺入。

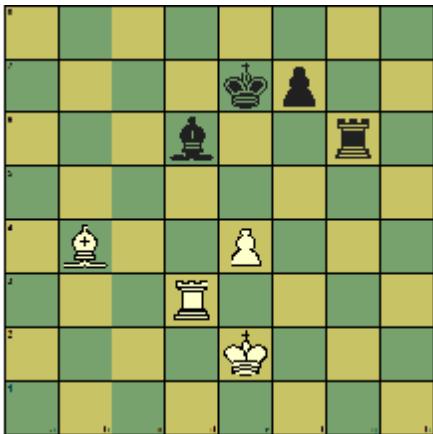
1. Qc2 Qd7 2. Qc7 白棋拥有压倒性优势。
在 2.... Ba8 (防止 3.Qxd7 Nxd7 4.Rc7)
3.Nc8 Bf6 4. Qxb8 Bc6 5. Bxa6 后白棋获胜。

4. 黑格的斗争（白先）



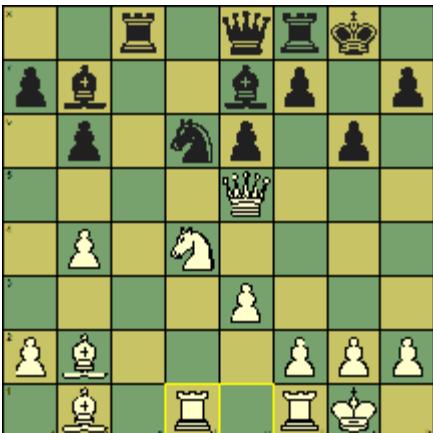
1. Rxd8 Qxd8 2. Rd1 Qe7 3. Rd7 (转向)3.... Qxd7 4. Qf6 1-0

5.全牵制（白先）



1. Rxd6 Rxd6 2. e5 1-0

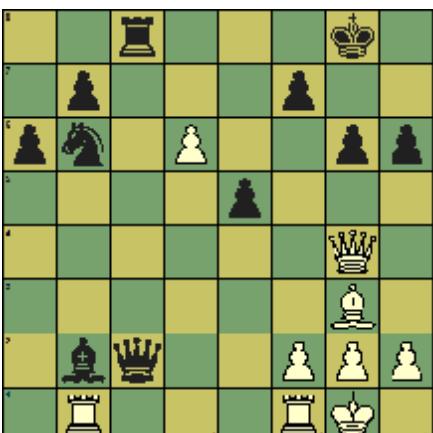
6.长斜线（黑先）



如果你被 1.... Nc4 击双白后和象所吸引，忘掉它。在这儿黑棋应走 1.... f6，为什么呢？

因为白棋有致命的一招，2. Qg7+ Kxg7 3. Nf5+ Kg8 4. Nh6#——典型的象马将王。很显然，1.... f6 可以减少损失。

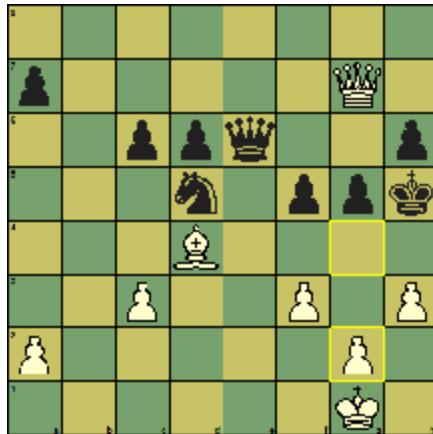
7.不可阻挡的小兵（白先）



当小兵走到 7 线并且能攻击到对方一个子，这个小兵将有两个格子用来升变——吃子或直接下底升变。那个额外的选择通常使小兵无可阻挡。

1. Rx b2 (首先消除黑后对 c8 车的保护。) 1.... Qxb2 2. Qxc8+ Nxc8 3. d7 1-0

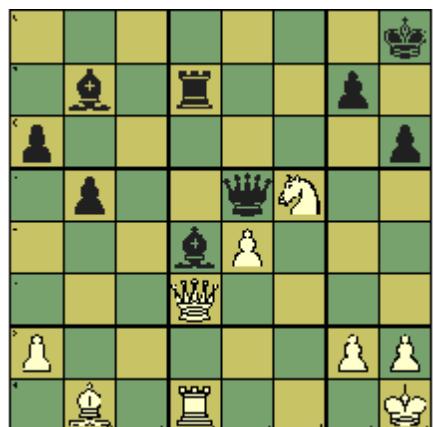
8.请君入瓮（白先）



首先考虑驱赶黑王，甚至让它乖乖进入白棋的阵营。

1. g4+ fxg4 2. hxg4+ Kh4 (在 1. g4 后走下一步前你就应该预见到这个位置。) 3. Qxh6+ (偏转方向) 3.... Qxh6 4. Kh2 接下来 5. Bf2# 1-0

9.围魏救赵（黑先）

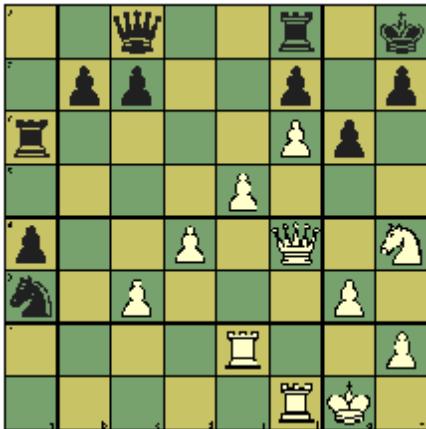


黑棋认为无法保住 d4 象，因此它放弃了。但是你能通过制造威胁来获得先机吗？

1... Bg1! (2. Qxd7 Qxh2#)这个强有力的击双使黑棋获得胜利。当然，处于拼死的境地需要拼死的方法。（黑棋的象就是一名敢死队员。）黑棋应利用黑后图谋已久的虚弱的 h2

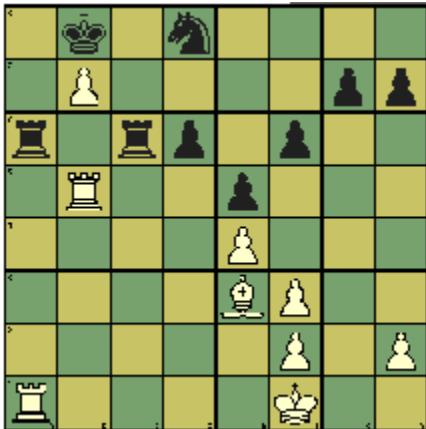
格。寻找攻击的方法：击双，半牵制，不常见的后象将王模式。

10.能悬起来的后（白先）



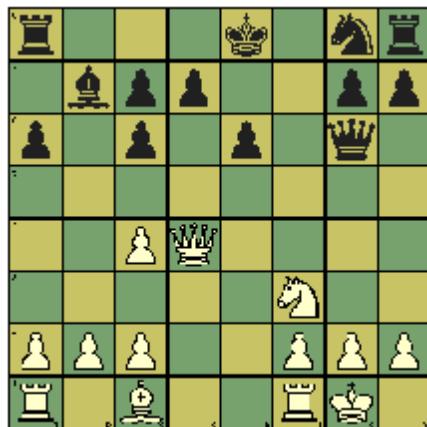
你可能选择 **1. Qh6** 也可能你只是简单的想走这步，但当黑棋被迫走 **1... Rg8** 后，你是不是有了更多想法？如果你能预见到 **2. Nf3**（威胁 **3. Ng5**）那就 OK 了。**2... Qf8 3. Ng5!!** 妙手。因为如果 **3... Qxh6** 那么 **4. Nxf7#** 1-0

11.晋升的小兵（白先）



1. Ba7+ Rxa7 2. Rxa7 1-0

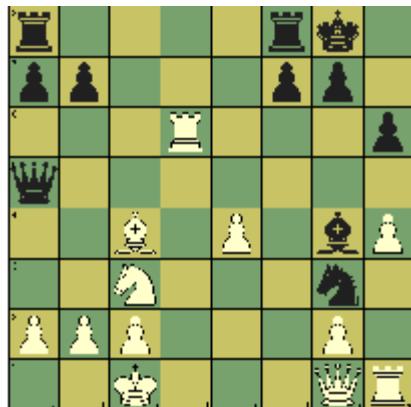
12.打人先防被打（白先）



小心，诱人的 **1. Ne5** 将导致失利：

1... Qxg2+ （唯一的防守，精彩的防守。）
2. Kxg2 c5+ 白棋王城被打开，并损失一子。消除隐患是必须的，如 **1.Qd3** 或者大胆的 **1.c5**，虽然损失一兵，但封锁住 b7 象。

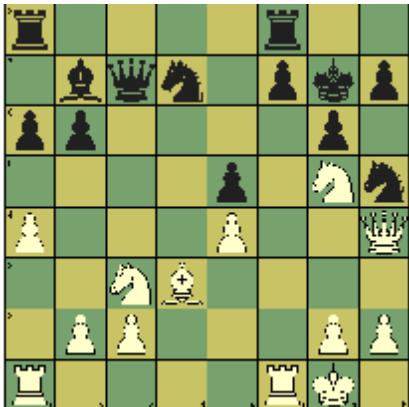
13.深入虎穴（白先）



把你的车放到一个受局限的格子（例如 h2）时，一定要仔细思考。

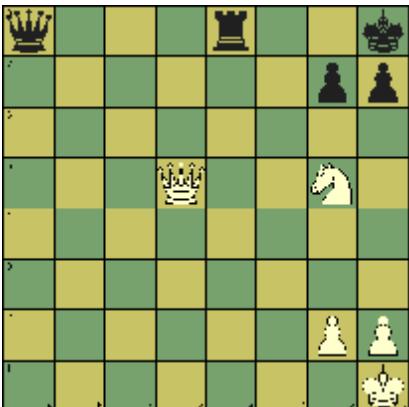
1. Qd4 白棋的局面是有一个 e 线高位兵，比较好的是 h1 车准备到 e1 格保护它。当然我们可以预见当 **1.... Nxh1** 时，黑棋将失利于 **2. Rg6**。

14.在 e6 格致命的击双（白先）



1. Rxf7+! Kg8(1.... Rxf7 2.Ne6+) **2. Rg7+!**
在这儿你会想放松一下，走出缓招。说 2.Rxf8+或者 2.Ne6。但是多一兵不总是能赢，为什么不精确计算结束战斗，快速、信服的赢得比赛？（当然在你能预算出 1. Rxf7 黑棋会走 1.... Kg8 时，还不需要对以后步数计算的那么精确。）**2.... Kh8 3. Rxh7+ Kg8 4. Rg7+ Kh8 5. Rxg6** 比赛结束。

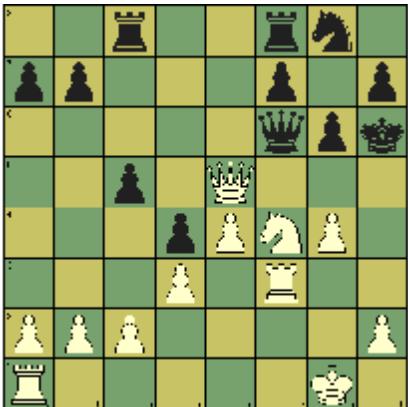
15.经典闷杀（白先）



白棋子力占劣势，必须思考进攻。

1. Nf7+ Kg8 2. Nh6++(2.Nd6?? Qxd5) 2.... Kh8(2.... Kf8 3.Qf7#) 3. Qg8+ Rxg8 4. Nf7# 1-0

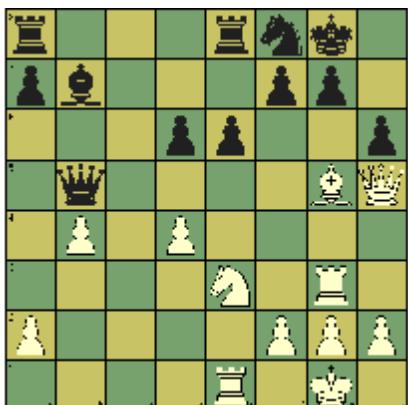
16.尴尬的黑后（白先）



如果 1.g5 黑棋可回应 1.... Qxg5 不会造成将王，但黑王处的位置还比较危险，白棋占有优势。

1. Ne6 漂亮的组合攻王。1.... Qxe5 2. Rh3+ Qh5 3. g5# 1-0

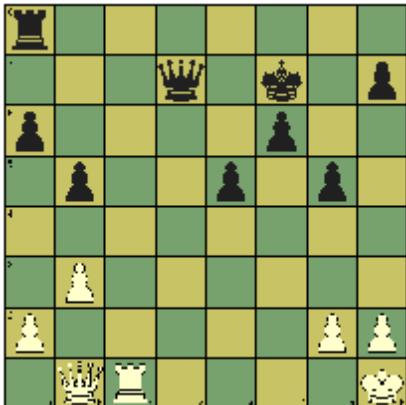
17.风车进攻（白先）



这就是著名的风车组合进攻，白象在 g5 牵制着它的后，但是这种相对牵制（绝对牵制是对王的牵制）可以被打破，如果运子正确。

1.Bf6 Qxh5 2. Rxg7+ Kh8 3. Rxf7+ Kg8 4. Rg7+ Kh8 5. Rxb7+ Kg8 6. Rg7+ (白车来回 4 次，捕获子力) 6.... Kh87. Rg5+ Kh7 8. Rxh5 Kg6 (黑棋走的明智，用王双击赢回一子。) 9. Rh3 Kxf6 10. Rxh6+ 吃兵聪明，白棋拥有物质优势。

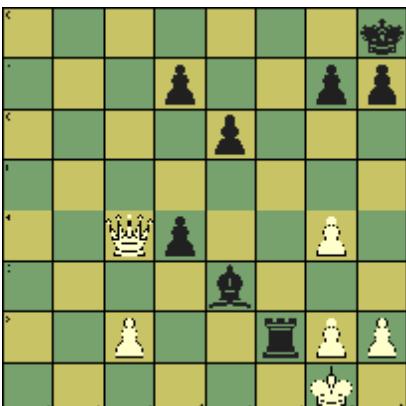
18.穿肉串（白先）



在 1.Qxh7+ Ke6 之后，黑王保护了黑后，因此

1. Rc7!(引离黑后远离黑王，但仍然在原来的线上) **1.... Qxc7 2. Qxh7+ 1-0**

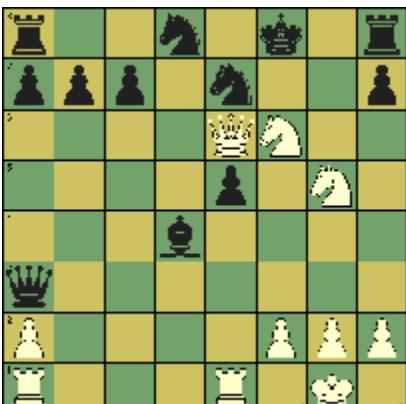
19.别下得太快（白先）



在这个局面，你应该走 **1. Qc8** 吗？

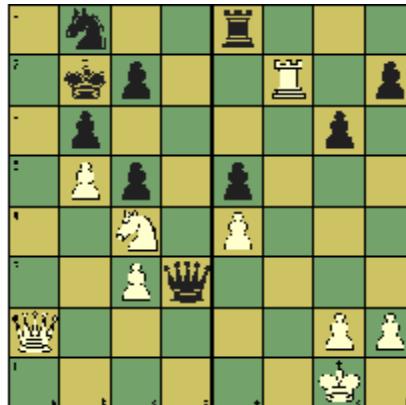
1. Qc8+ ?是一个坏主意，因为有 **1.... Rf8+** 的闪将，黑棋赢。**1.Kh1** 是必须的。

20.四马将王（白先）



1. Qf7+ Nxf7 2. Ne6#1-0

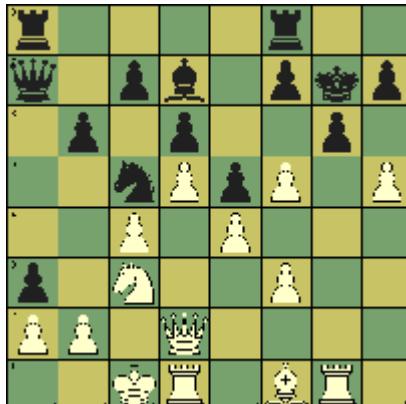
21.倒推（白先）



是的，你可以这样开始分析 **1. Rxc7+ Kxc7 2. Qa7+ Kd8 3. Qxb8+或者 2.... Ke8 3. Nxb6+ Kd8 4. Qxb8+** 也许白棋会赢，但这种下法拖沓和不明朗的，是时候结束了，把你的想法写在笔记上，向前摆，或相反的向后摆回原来的局面，找出最佳的应招：

1. Qa7+ Kxa7 2. Rxc7+ Ka8 3. Nxb6#

22.致命的长廊（白先）



白棋应考虑开放的 g 线，但是初次判断是不可靠的。别固执，寻求另外的攻击变法。

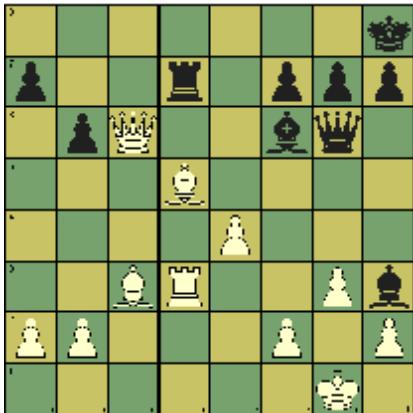
1. f6+ Kh8 (1.... Kxf6 2. Qg5+ Kg7 3. h6+ Kg8 4. Qf6)

2. Qh6 Rg8 针对 g7 将王的防守。

3. hxg6 fxg6 所有黑棋的应招都是被迫的。黑棋的其他应招...axb2 在白王 Kb1 后，也不会产生效果。

4. Qxh7+ Kxh7 5. Rh1#一个重要的车兵将王，记住它。

23.开放线（白先）



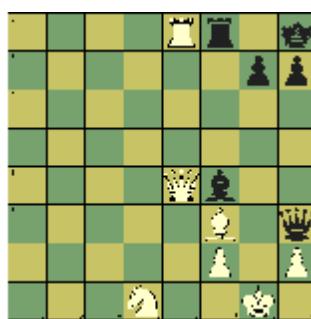
1. Be6! 走到这儿，黑棋认输，因为 1.... Bxe6

(1.... Rxd3 2. Qe8#)

2. Qc8+ Bd8 3. Qxd8+! (车的放射线功能。)

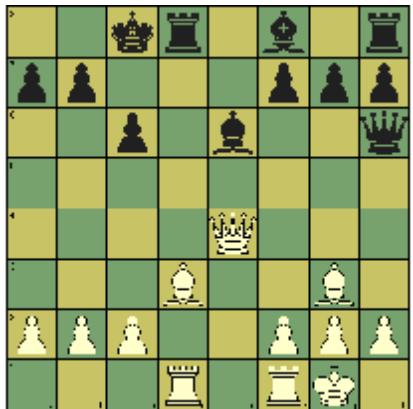
下一步将死。

比和局更好的结果？



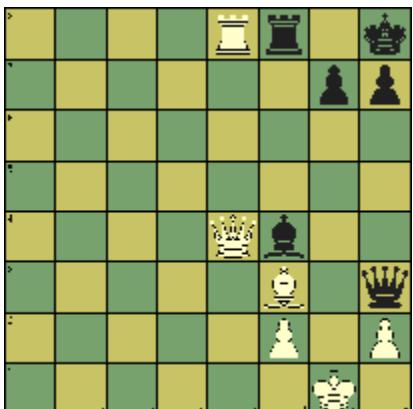
是的，在 1.... Bxh2+ 2. Kh1 之后，黑棋将取得胜利，因为他可以找到另一个进攻手段 2.... Be5+赢得一个没有防守的 e8 车。黑棋赢得交换兵多一兵，所以黑棋必胜。

24.双剑合璧（白先）



1. Qxc6+ bxc6 2. Ba6#

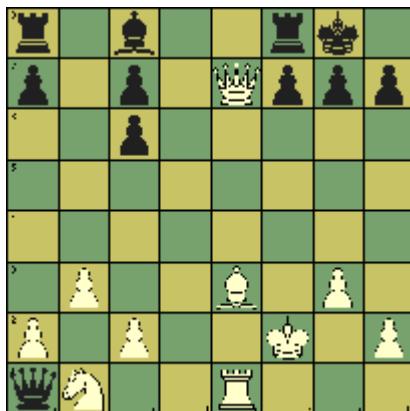
25.后象将王的典范（黑先）



黑棋用一个典型的战术手段取得胜利，我们应该记住这种方法：1... Bxh2+ 2. Kh1 Bg3+

3. Kg1 Qh2+ 4. Kf1 Qxf2# 现在设想一下，如果 f2 格有保护（如 Nd1），黑棋如何取得

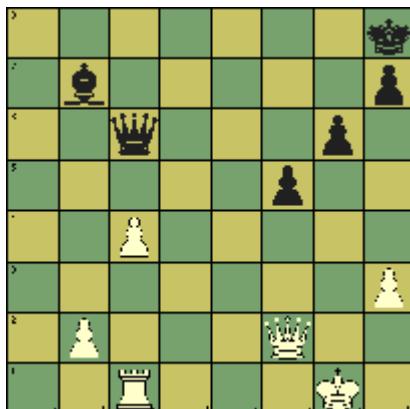
26.强攻黑线（白先）



这又是一个通过基本局面知识来解决复杂局面的例子，记住它！

1. Qxf8+ Kxf8 2. Bc5+ Kg8 3. Re8# 1-0

27.换子得胜（白先）



黑棋在长斜线上的威胁是危险和烦人的，白棋最好交换掉黑后。

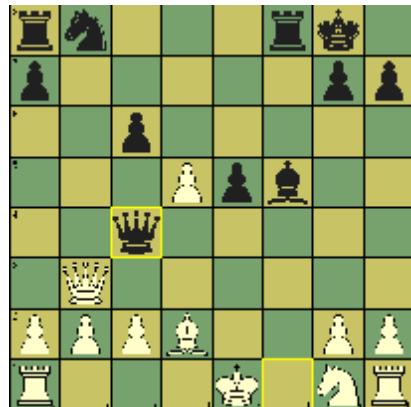
1.Qd4+ Kg8 2. Qd5+ Qxd5 3. cxd5 Bxd5

白棋为了交换后弃掉一兵。非常重要的是白

棋有一个通路兵，但需要仔细计算。这个局面比取得平局强（如：1.Kh2 Qd6 2.Kg1 Qc6），白棋在残局可以轻松取胜

4. b4 Kf7 5. b5 Ke8 6. b6 Be4 (6.... Kd7 7.Rd1) 7. Rc7 Kd8 8. Rxh7+-

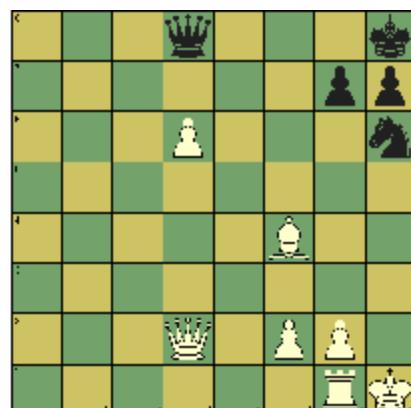
28.击双（黑先）



预见到将杀，找到一个好的手段（击双）达到目的。

1... Qf1+ 2. Kxf1 Bd3+ 3. Ke1 Rf1# {Black mates} 0-1

29.挽救败局的最后一匹马（黑先）

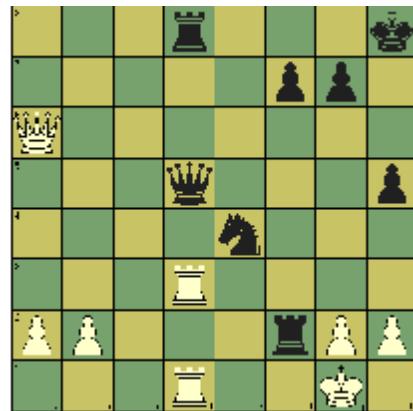


黑棋少一个车和一兵，因此它的第一步实际上是被迫的：**1... Qh4+ 2. Bh2 Ng4 3. Qf4** 现在黑棋能通过**3.... Nxf2+ 4. Qxf2 Qxf2** 得一后。如果你能预见到这么多步，你是很棒的。如果你能果断的走出唯一合理的一步 **1... Qh4+**，也是非常不错的。现在实际走子可以看得更清楚，仔细分析 **3. Qf4** 后的局面，第一判断是 **3.... Nxf2+ 4. Qxf2 Qxf2**。考虑一下黑棋有没有更好的办法。

提示：改变走棋次序常常取得意想不到的结果。

当然，**3.... Qxh2+ 4. Qxh2 Nxf2# {Black mates} 0-1** 白棋被闷杀。

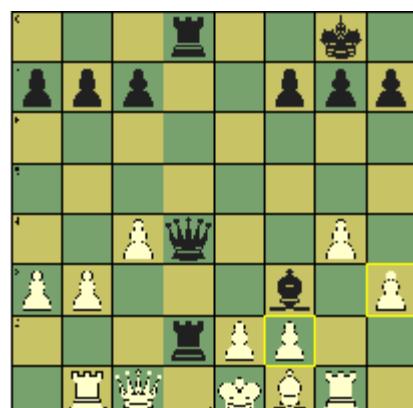
30.弃车和闷杀（黑先）



又是一个复杂的局面演化成基本的闷杀局面。

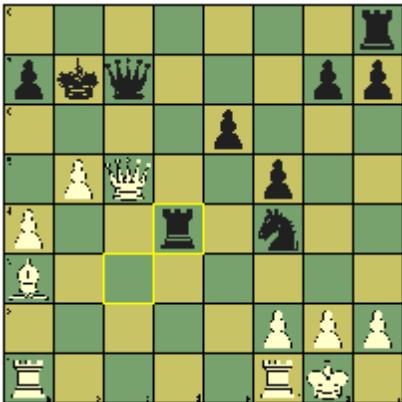
1... Rf1+ 2. Rxf1 (2. Kxf1 Qf5+ 3. Ke2[3. Kg1 Qc5+] 3.... Qf2#) 2.... Qc5+ 3. Kh1 Nf2+ 4. Kg1 (4. Rxf2 Qc1+ 底线杀) 4.... Nh3+ 5. Kh1 Qg1+ 6. Rg1 Nf2# {Black mates} 0-1

31.想不到的简单（黑先）



1... Rd1+ 2. Qxd1 Qc3+ 接下来一步杀。

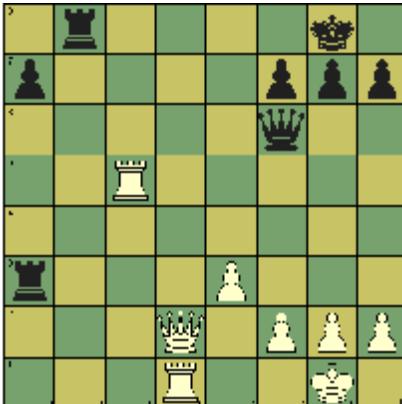
32.边线!边线! (黑先)



车和马的绞杀。

1... Ne2+ 2. Kh1 Qxh2+ 3. Kxh2 Rh4#

33.脑筋急转弯 (白先)



1.Qb4 Rd8!

黑棋的唯一应招。否则，白棋抓 a3 车。如果 1.... Rb3，那么 2.Qxb3。你预见到这个防守了吗？即使没有或没有算清将王，从这个局面来说 1.Qb4 也没有问题。 **2. Rcd5 Rd3** 不能 2.... Rxd5，经过 3. Qb8+ Qd8 4. Qxd8+ 白棋赢。

2.... Ra1 也不行，3. Rxd8+ Qxd8 4. Rxa1 得车。

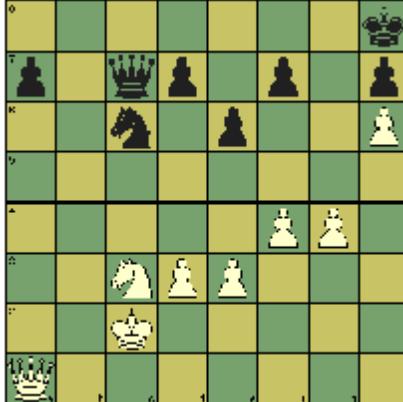
3. R5xd3

黑棋希望 3. R1xd3?? Qa1+! 翻盘—— 4. Rd1 Qxd1+ 5. Rxd1 Rxd1+

3.... Rxd3 4. Qb8+

白棋获胜。

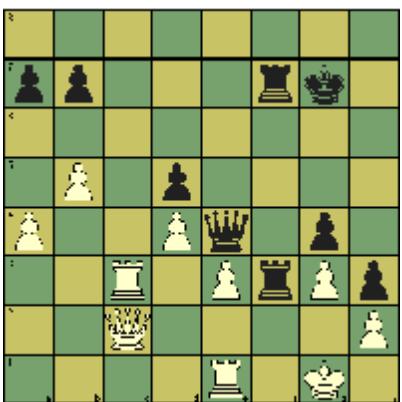
34.以毒攻毒的闪击 (白先)



1. Nb5+? (或 Nd5+?) 希望赢得黑后，却不幸的导致失败——1.... Nd4+ 接下来两步杀 (如 2. Kd2 Qc2+ 3. Ke1 Qe2#)，所以，每步都要走得准确。

我的选择是 **1.Kd2**。

35.角落将杀 (黑先)



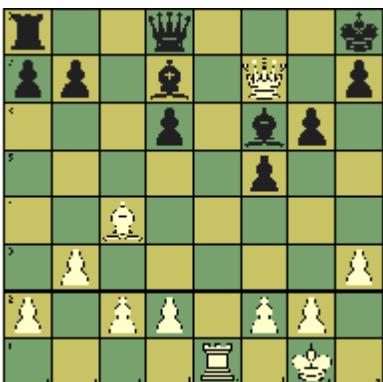
1... Rf2 2. Qxe4(2. Qxf2 Rxf2 3. Kxf2 Qg2#) 2... dxe4 打算...Rg2 和...R7f2，利用 h3 兵的桥头堡来双车杀王。但是黑棋的局面可以有更有力的下法。

1... Rf1+ 2. Rxf1 Qh1+

弃车 2.... Rxf1 没有作用，但却常被这样走。注意颠倒行棋次序往往有不同的效果。

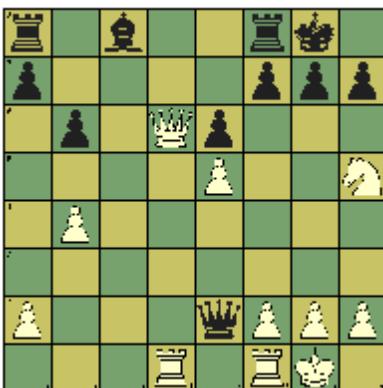
3. Kxh1 Rxh1# {Black mates} 0-1

36.无法援助的后 (白先)



1. Re8+ Bxe8(1.... Qxe8 2. Qxf6#) 2. Qg8#
{White mates} 1-0

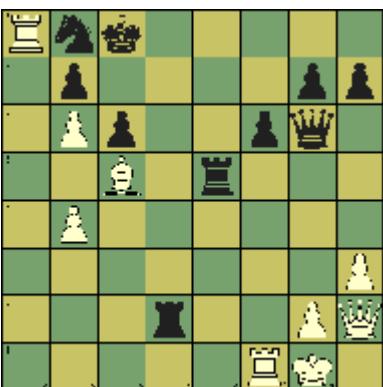
37.好马 (白先)



在这个局面白棋棋手走的是 1.Ng3，有没有更好的走法？

有，1. Nf6+ gxf6 2. exf6 之后白棋将会取胜。现在白棋有两个威胁：3.Qg3+和 3. Qxf8+ Kxf8 4. Rd8#两种下法都能将死黑棋。要领是利用黑棋脆弱的底线，伺机在打开王城时，建立一个限制黑王的兵的桥头堡。

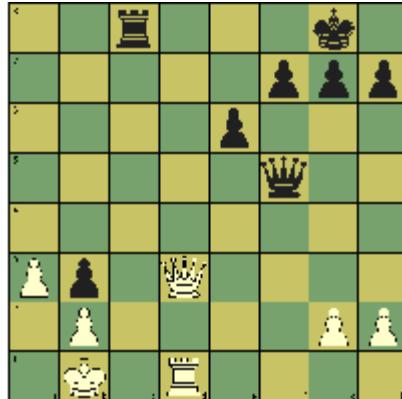
38.乾坤大挪移 (白先)



白棋的其他下法也不错，如：

1. Be3 (黑车不敢吃象，因为吃象后正好给白后腾出路线 2.Qc7#) 和 2. Bf4。但白棋最好的走法是：1. Rxb8+ (引入) 1.... Kxb8 2. Qxe5+ (转向，开线) 2.... fxe5 3. Rf8+ Rd8 4. Rxd8#与底线闷杀很相似。

39.寸步难移 (黑先)



因为在 b3 的黑兵，白棋底线难以防守。

1.... Rd8! 0-1

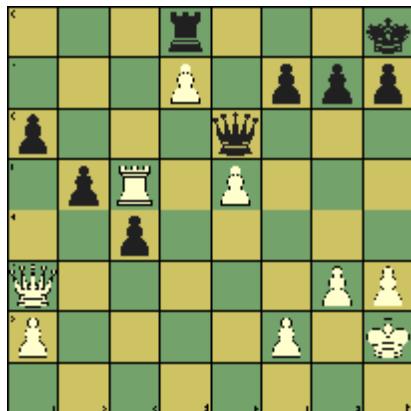
40.阻断的妙招 (黑先)



黑棋正常应该能想到 1.... Re1+ 2.Bf1，对于这个局面，现在应设法使白后转向。如果不能成功，应设法用一子把它阻断。记住，你的棋子随时准备听从你的命令，无论多么危险。

黑棋走 1.... Bd3! 把象放在一个激烈的三角攻击。白棋不得不认输，因为在 2. Bxd3 Qxd6 之后它将在交换中丢子。(它已经缺一兵)。如果用车抓象，白象对 f1 格的保护将被切断，2.... Re1 将死白棋。要点：虚弱的底线和欠保护的车。

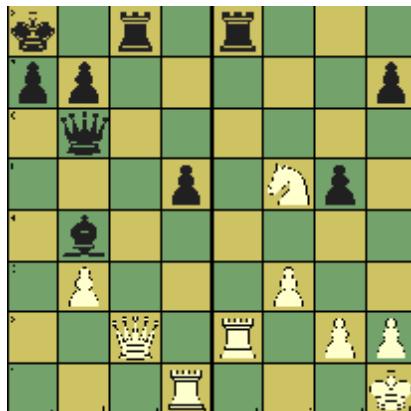
41.好后的威力 (白先)



常规想法是: 1. **Rc7** 如果 1.... h6 那么 2. **Qd6**
但是经 2.... **Qxd6** 3. **exd6 Kh7** (预防 4. **Rc8**
牵制获胜) 之后似乎并不理想。白棋可以做的更好吗?

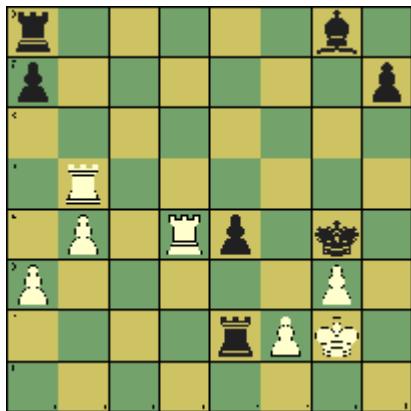
当然, 1. **Rc8** 直接砸进去, 强迫
1....**Rxc8**(1.... **Qxd7** 2. **Qf8+**), 白棋预谋隐蔽的
2.Qe7!!获胜。要点: 糟糕的底线; 在 7
线的白兵。思路: 引离, 转向, 升变。

42.贪吃兵的惩罚 (白先)



这里该走 **1. Rxd5** 吗? (1.... **Rxc2** 2. **Rxe8+**)
如黑棋 1.... **Qf2** 或 1.... **Qa6** 怎么办?
在 1. **Rxd5 Qa6** 2. **Ng3** 之后白棋不错, 1....
Qf2 则黑棋赢。(1.... **Qf2** 2. **Qxc8+ Rxc8** 3.
Rxf2 Rc1+) 因此白棋不应走 1. **Rxd5**, 应考
虑其他走法, 诸如: 1. **Qd3** 或 1. **Rxe8** 接下
来可能 1.... **Rxe8** 2. **Ng7**。

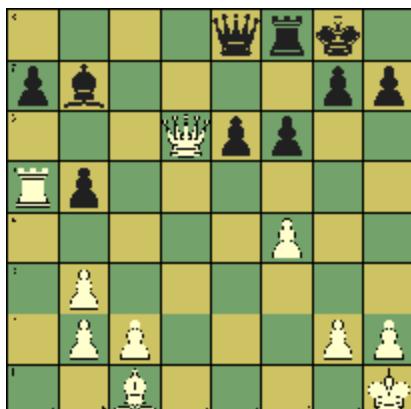
43.兵杀 (白先)



如果白棋能走 f2-f3, 将杀王结束战斗。

1. **Rxe4+** (转向, 歼灭防守兵力。) 1.... **Rxe4**
2. **f3# 1-0**

44.占领开放线 (黑先)

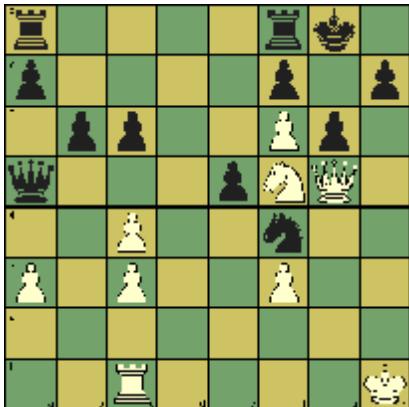


1... **Qd8** 2. **Qxe6+** (2. **Qd2 Qxd2** 3. **Bxd2 Rd8**
4. **Be3 Rd1+** 5. **Bg1 Rd2** , 黑棋将取得胜
利。) 2.... **Rf7** (黑棋造成一个后和车的战斗,
意识到牵制是暂时的。) 3. **Qe1 Re7 0-1.**
不走 1... **Qd8** 是因为担心丢一兵并造成将
王。

要点: 虚弱的底线, 在 c1 没有保护的象。

主题: 击双, 富有挑战的开放线。

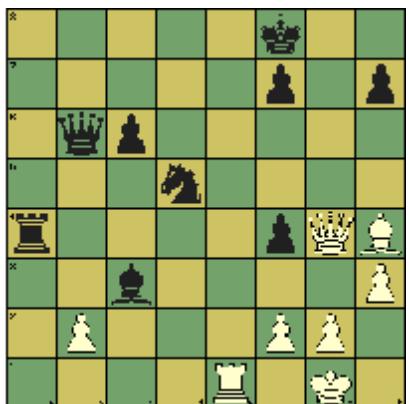
45.攻城擒王（白先）



白棋缺一车，它唯一的机会就是进攻。他有几个选择，例如：1.Rc2，1.Ne7 或 1.Qh6。你可以凭感觉走，但很容易犯错！计算你想走的下法的结果，如果能赢，就不用犹豫。如果仅是和局或算不清，就考虑别的下法，如果需要再试一试第三种下法，然后比较结果。

1. Qh6! (1. Rc2 黑棋 1.... Qxa3 准备将王；1. Ne7+ Kh8 2. Qh6 黑棋可以 2.... Nh5 进行防守。因此立即走 1. Qh6 是最灵活和有力的。) **1.... Nh5** (1.... Ne6 2. Ne7+ Kh8 3. Rc2 Qxa3 威胁 4. Qxh7 和 5. Rh2# 如果 3.... e4 那么 4.Rh2，获胜) **2. Qxh5 gxh5** (2.... Kh8 3. Qh6 Rg8 4. Rc2 gxf5 5. Rh2，获胜。) **3. Rg1+ Kh8** **4. Nh6** 现在无法防守 **5. Rg8+** 和 **6. Nxf7#** 要在复杂的局面中看到基本的将杀定式，如闷杀。

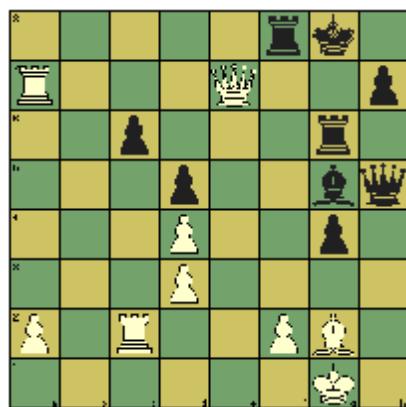
46.引蛇出洞（白先）



1.Qc8 允许从 g7 逃跑，因此

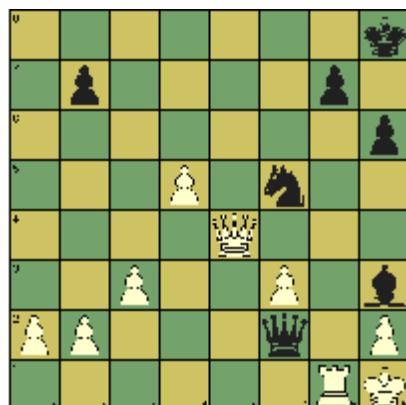
1. Re8+ (引离) 1.... Kxe8 2. Qc8+ Qd8 3. Qxd8# 1-0

47.直线攻王（白先）



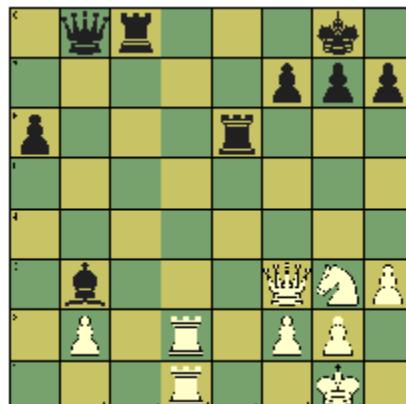
1. Bxd5+(转向,开线) 1.... cxd5 2. Qxf8+(消除保护) 2.... Kxf8 3. Rc8+ (接下来一步杀) 3.... Bd8 4. Rxd8#

48. 窒息的王城（黑先）



1... Bg2+ 2. Rxg2 Qf1+ 3. Rg1 Ng3+ 4. hxg3 Qh3# {Black mates} 0-1

49.三思而后行（白先）

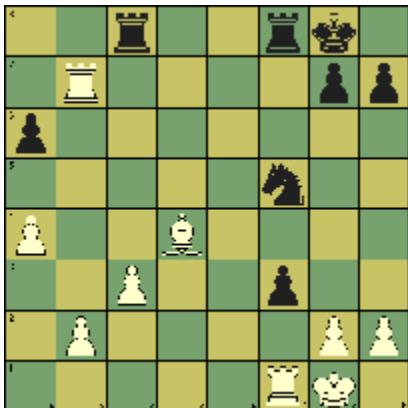


1.Qxb3 Qxb3 2. Rd8+你觉得怎么样？你会发现黑棋可轻松防守：2.... Re8 而获胜。

最佳的手段是：**1. Rd7** 它不仅控制了 7 线，而且威胁 (Qxf7+,Rb7)，黑棋难于防守，诸

如: 1.... Rf6? (1.... Rec6?) 2. Qxb3 等等,
因此 1. Rd7 是最有力的招法。

50. 小兵干大事 (黑先)



1... f x g2 没有前途, 白棋甚至可以简单的简化局面 2. Rxf5 Rxf5 3. Rxg7+至少可以取得均势。1... Nxd4 打开 c 线怎么样?

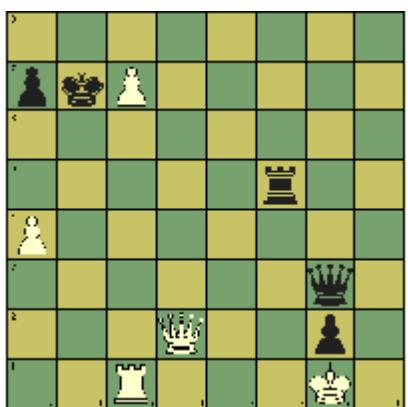
1... Nxd4 2. cxd4 f2+ 远距离挺进兵制造出底线杀的可能。**3. Kh1** (3. Rxf2 Rc1+) **3....**

Rc1! 0-1

要点: 远距离挺进兵并且背后有车; 给 c8 车开线; 升变; 底线杀。

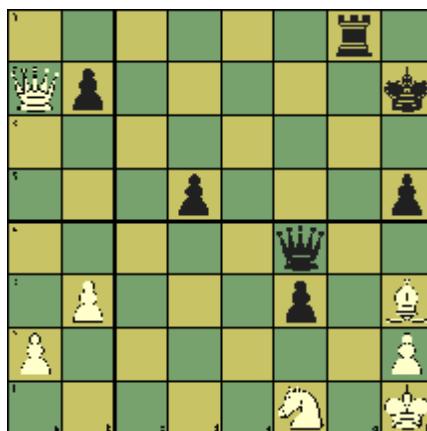
手段: 开线/转向 (c3 兵), 引离。

51. 小兵干大事 2 (黑先)



1... Rf1+ (引离) 2. Rxf1 Qh2+ (另一个引离) 3. Kxh2 gxf1=N+ 黑棋赢。

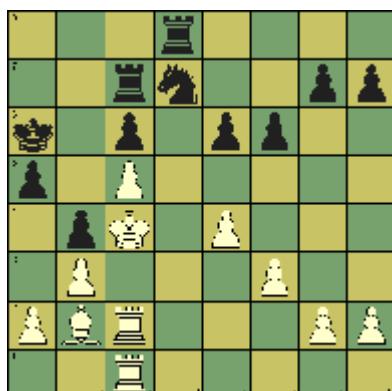
52. 被困在角落里的王 (黑先)



子力相等, 但黑棋有致命杀招取得胜利。

1... f2 (威胁...Rg1#) 2. Bg2(2. Qxb7+ Rg7; 2. Ng3 Qf3+ 3. Bg2 f1=Q+, 获胜—牵制, 转向)2.... Qf3! 0-1 如 3. Qxb7+ 那么 3.... Kh8!。

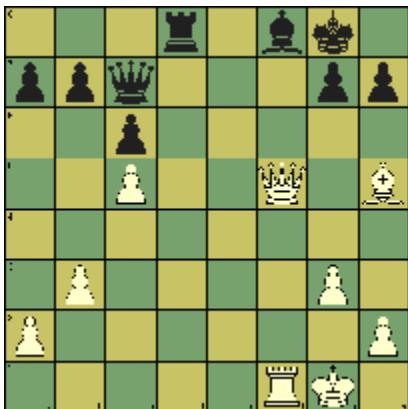
53. 在中间的王 (白先)



牵制马比较吸引人, 但你考虑到 1.... Ne5+ 的应招吗?

在实际比赛中 **1. Rd1** 后, 黑棋走的是 **1.... Kb7** 的弱手。正解是 **1.... Ne5+**, 在 **2. Bxe5 Rxd1 3. Bxc7** 之后, 可能很多人会认为白棋物质占优, 但黑棋有 **3.... e5** 的妙手 — 圈套开始展开。白棋没有办法防御在 d4 格的将王 (在棋盘的中间将王在接近残局时是不常见的)。在复杂局面一定要看清变化, 至少要能预见一步以上。白棋正解是 **1.f4** 或甚至 **1.Kd3** 都能保持均势。

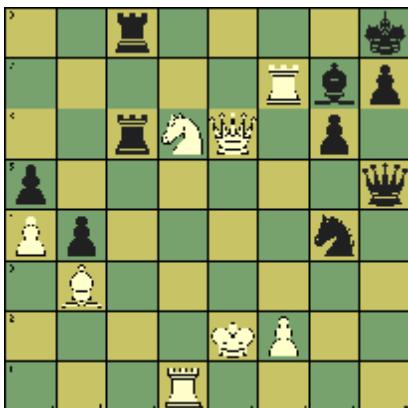
54.不可思议（白先）



直接发起进攻 1. Qe6+ Kh8 2. Rf7 但在 2.... Bxc5+ 3. Kh1 Qd6 之后进攻突然停止。白棋如何利用黑棋底线的弱点呢？

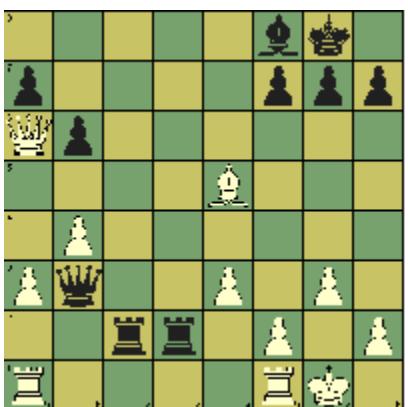
1. Bf7+ Kh8 2. Be8(阻断) 1-0。

55.连环闷杀（白先）



1. Rf8+(让开斜线和 f7 格)1.... Rxf8(或 1.... Bxf8[阻断] 2. Qg8#) 2. Qg8+ Rxg8 (堵塞)
3. Nf7# 1-0.

56.为贪吃的猪让路（黑先）

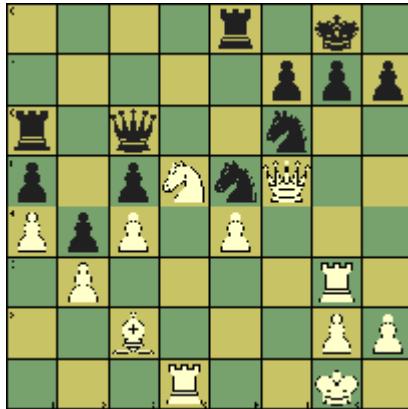


双车在你对手的次底线，一定吓坏他了。通常将摧毁它的局面，那两个车就像贪吃的

猪，将吃掉接触到的一切。

1... Qxe3 0-1 黑棋胜。如果 2. fxe3 Rg2+, 两步杀。如 2. Bf4 Rxf2 3. Bxe3 Rg2+ 4. Kh1 Rxh2+ 5. Kg1 Rcg2#。

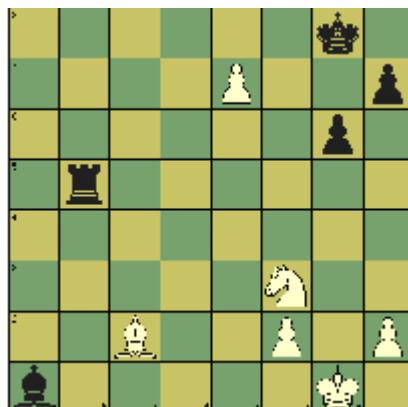
57.转向，转向，将死！



比赛要花时间思考，仔细寻找战术点：底线弱点，转向，击双，牵制和堵塞所有可能有效的手段。

1. Ne7+!唯一的制胜手段，它使黑车从底线转向，同时为白车打开 d 线。在 **1.... Rxe7** (**1.... Kh8 2. Nxc6**)后 e8 格仍被黑后保护。因此你应该预见到 **2. Qxf6!**此时白棋威胁 (**Qxg7#**, **Qxe7** 等等) **2.... Qxf6 3. Rd8+**导致强行将死。

58.千万别大意（黑先）

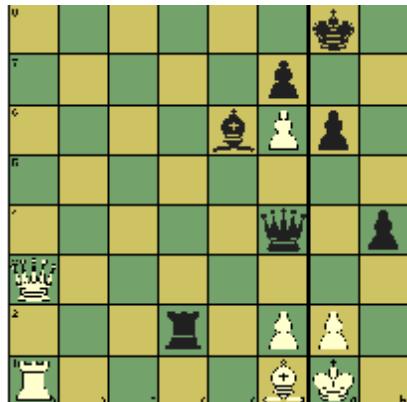


黑棋首先必须阻止 e7 兵升变，或者 **1.... Kf7** 或者 **1... Rb8**，有没有麻烦？（警告：注意 a4-e8 的斜线。）

黑棋选择正确的招法可以取得平局，正招是 **1... Rb8 2. Ba4 Kf7 3. e8=Q+ Rxe8 4. Ng5+ Kf6!**（在异色象的残局中非常容易取得平局。）**5. Nxh7+ Kg7 6. Bxe8 Kxh7 和棋。**

1... Kf7 是很自然的应招（但忘记了 a4-e8 的斜线。）失利于 2. e8=Q+ Kxe8 3. Ba4，通过牵制得车和比赛。

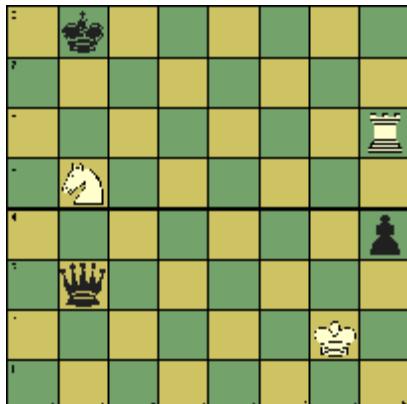
59.不许动（白先）



以在 f6 的兵做为桥头堡可以制造将杀机。

1. Qf8+ Kxf8 (1.... Kh7 2. Qg7#) 2. Ra8+ ,
三步之内将死。

60.跑了和尚跑不了庙（白先）



1. Rb6+ Ka8 (1.... Kc8 2. Na7 或 2. Nd6)
2. Nc7+, 赢得黑后。注意，如果不是在 h4 有黑兵比赛将因常将而和棋。

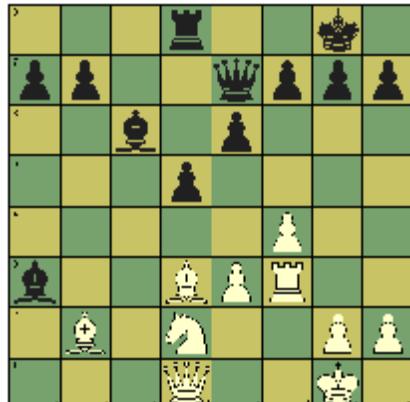
61.经典弃双象（白先）



黑棋刚走完...Nf6xh5 吃掉白马。它希望在白棋正常走 Qxh5 吃回后走...f7-f5，拥有好的局面。但这里白棋有一个漂亮的，十分重要的战术组合。

1. Bxh7+! Kxh7 2. Qxh5+ Kg8 3. Bxg7 Kxg7 (3.... f5 4. Be5 Rf6 5. Rf3 Kf8 6. Rg3 和 3.... f6 4. Bh6 白棋都拥有绝对优势。) 4. Qg4+ Kh7 5. Rf3 e5 6. Rh3+ Qh6 7. Rxh6+ Kxh6 8. Qd7 白棋赢。

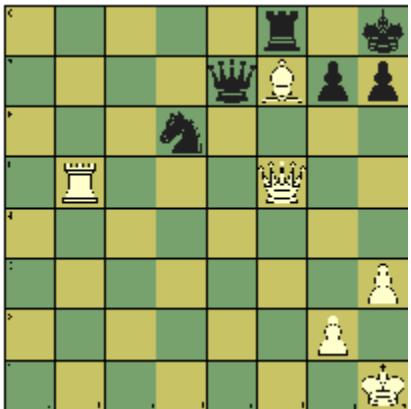
62.弃双象的变例（白先）



物质上，这个局面接近相等。白棋多一个轻子顶黑棋多出的三个小兵。但是在开放的中局，轻子通常好一点。轻子通过进攻证明它的价值。

1. Bxh7+ Kxh7 2. Rh3+ Kg8 3. Bxg7 Kxg7? (3.... f5 4. Be5 白棋轻松取胜。黑棋可以走 3.... f6 顽强的防守，尽管 4. Bh6 Qh7 5. Qh5 Be8 6. Qg4+之后白棋仍然取胜。) 4. Qg4+ 1-0 在你开始走 1. Bxh7+之前你应该看清所有的变化吗？不是，但是你应该计算到 3. Bxg7 和其后的几步简单的变化，表明你的进攻可能取得成功。

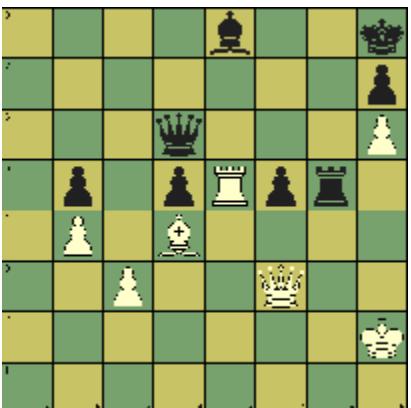
63.车象将王的典范（白先）



1. Qxh7+ Kxh7 2. Rh5#

{White mates} 1-0

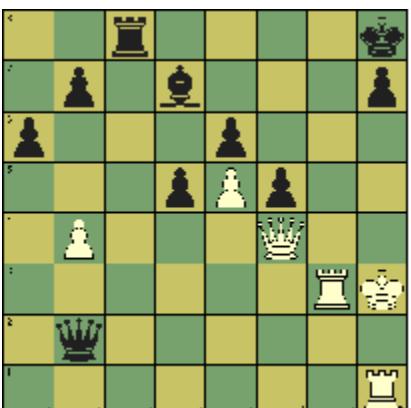
64.拔开门闩（白先）



1. Qg3!(1.Kh1? Qxh6+) 1....Rxg3(黑棋失利, 例如: 1.... Rh5+ 2. Kg2 或者 1.... Qxh6+

2. Qh3 Qd6 3. Kh1[避免牵制] 2. Rxe8# 1-0

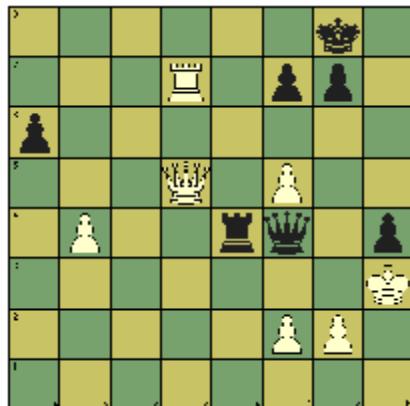
65.国王闪开（白先）



白棋子力不占优势, 但攻势较好, 只是它的王挡住了 h1 车的路。你可能考虑 1. Qh6, 威胁通过 f6 和 g7 将王, 但是在黑棋 1.... Qxe5 后白棋如何下?

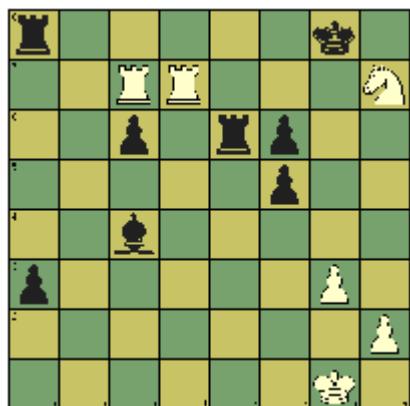
1. Qh6 Qxe5 2. Qxh7+ Kxh7 3. Kg2# 白王优雅的闪开, 让出它的车, 致命的闪击。

66.死路一条（黑先）



1... Re3+ 2. g3 Rxg3+ 3. fxg3 Qxg3#

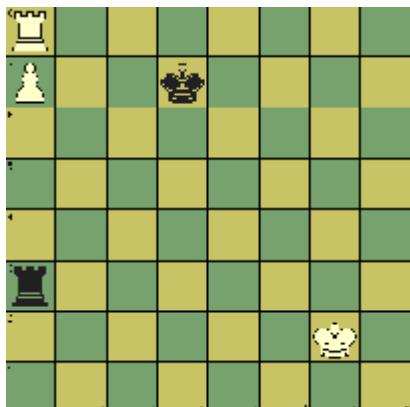
67.无处可逃（白先）



1. Rg7+ Kh8 2. Nf8 (威胁 Ng6 将王, 因黑车到 f8 挡住黑王的逃跑路线。) 2.... Rxf8 3.

Rh7+ Kg8 4. Rcg7#

68.车残局（串串）(白先)



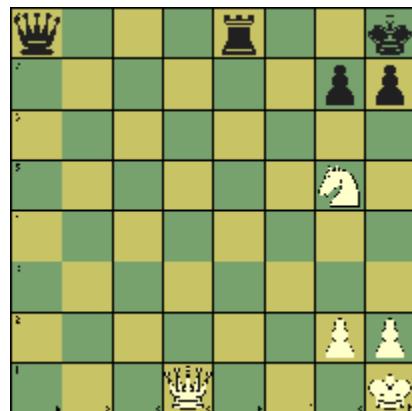
白棋先走赢: 1. Rh8 Rxa7 2. Rh7+ 使黑棋子力串串而击双(使黑棋的王和车在

一条线上。) 黑棋先走是和棋, 黑王可先靠近白兵: 1... Kc7 (1.... Kc6) 2. Rh8 Rxa7 3.

Rh7+ Kb6

现在做个小挑战: 把黑王放在 e7, 无论谁先走白棋都赢。象在原来的局面那样走 1. Rh8, 现在黑王既不能靠到白兵足够近 (1....Kd7 2.Rh7+), 也不能到 g7。(唯一安全的格子是王翼的 g7 和 h7, 只有能走到这两个格子, 才能避免被串串而击双。)

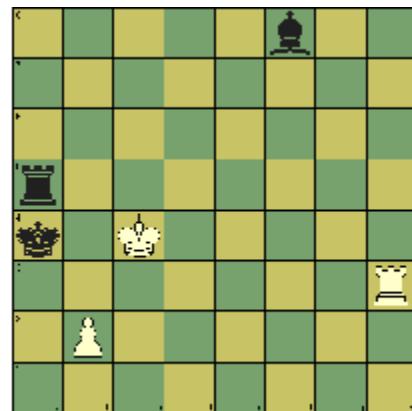
69.开采底线 (黑先)



当然黑棋可以试图交换后, 作为结果进入车+两兵 vs 马+两兵的残局 (所有的兵都在相同一侧帮助了移动距离较小的马。), 黑棋赢的机会占 60%。但是白棋的底线是虚弱的, 它的后必须防守被将王, 另外白棋的 g5 马没有保护, 所有这些弱点都鼓励黑棋要求的更多。

1... Qd5 有力的击双, (如 1... Re2 则白棋可防守 2. Nf3 Ra2 3. Qd4!) 2. Qc1 (2. Qxd5 Re1#) 2.... Qxg5(3. Qxg5 Re1#) 转向, 黑棋胜。

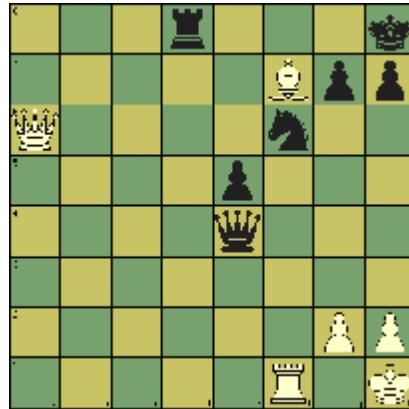
70.战斗到最后一人 (白先)



1. b3+ Ka3 2. b4+ Ka4 3. bxa5 Kxa5 导致容易和棋的单车对单象残局, 让我们再研究一下:

1. Ra3+ Bxa3 2. b3# 1-0

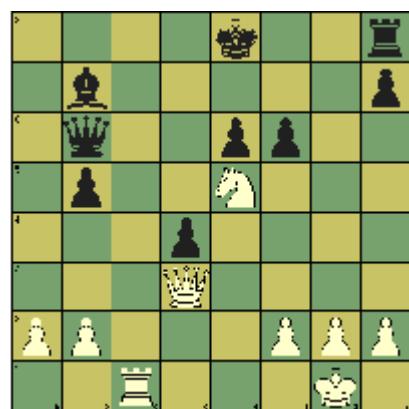
71.陷阱的诱饵 (白先)



你可能看到 1.Rxf6 gxf6 将导致一步杀。并且 1.... Rd1(或 1.... Qe1)都将失败于 2.Rf1 的防守。顺着这个思路—用击双战术分析一下。

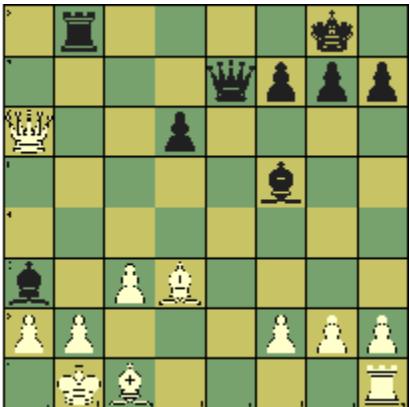
1. Rxf6 Qc6 黑棋赢得比赛。黑棋这个回应很容易被忽略。白棋其他各种下法中, 我认为 1.h3 比较好并且设置了一个陷阱:
1. h3 Qd3??(这步好像赢得速度, 或者导致多兵残局—诱饵必须吸引人和有效果的。) 2. Rxf6 获胜。

72.占领 7 线 (白先)



1. Qg3 fxe5 2. Qg7 Rf8 3. Rc7 Qxc7

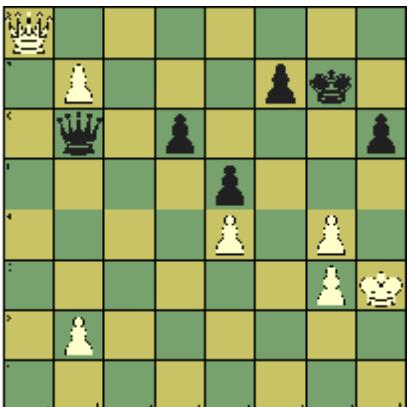
73.牵制再牵制（黑先）



黑棋少两兵，但它的局面充满了牵制和进攻，利用交叉牵制可以把白棋打得一团糟。

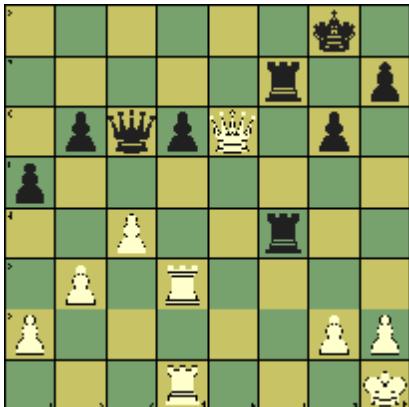
1... Qe2! 交叉牵制—这是一个双牵制，在 b2 和 d3 也是一个双击。在 **2.Rd1!** (白棋自然的应招和最佳的防御, 如果 2. Qxa3 Qxd3+ 3. Ka1 Qb1#) 后，黑棋该如何继续呢？**2.... Rxb2+** (希望 3. Bxb2 Qxb2#) 白棋可以简单的应对 3.Ka1 这将形成常将而和棋。**2.... Bxb2** 也是错的 3. Qxd6 (如: 3.... Ba3+ 4. Qxb8+) 之后局面变得混乱，如不能快速取得优势，将使黑棋局面变坏。保持冷静，找出清楚，有力的一步 **2.... Qxd1+-** 记住：有时不足以找出绝妙的一步，但要选择最好的应招。

74.死路一条（黑先）



1... Qg1(威胁 **2.... Qh1#**) **2. g5 h5! 3. g4 h4!**
被将杀不可避免。

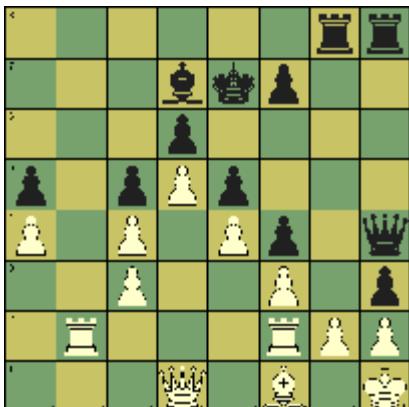
75.螳螂捕蝉，黄雀在后（黑先）



如果不是 f7—车被牵制，黑棋强有力的叠车将在 f1 将杀。

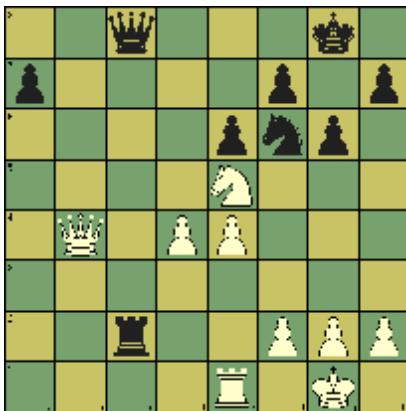
1... Qe4 使后转向, 0-1.白棋一个不常见的疏忽。记住不能只沉醉于自己的计划而忽略了对手的威胁。

76.诱捕在 h 线（黑先）



1... Qg3 威胁 **2. Ra2 Qxh2+ 3. Kxh2 hxg2+ 4. Kg1** 黑棋将给与致命的一击 **4.... Rh1#**
2. hxg3 hxg2+ 3. Kg1 (**3. Kxg2 Rxg3#**) **4.... Rh1+** **4. Kxg2 Rgh8 5. gxf4 exf4** 黑棋将 **6.... R8h2#**而获胜。

77. 双转向和底线杀 (黑先)



黑棋尝试把白车从底线转向 1... Nxe4 2. Rxe4 现在 2.... Rc1+ 可被 3. Re1 防守, 但是别放弃! 你已经使车转向, 现在再把后从它支持的底线转向。

1... Nxe4 2. Rxe4(如果你把这个局面在头脑里计算清楚, 你就可能发现 1... Nxe4 之后的击双。) **2.... Qb7!** 黑棋赢。如果 **3. Qe1** 那么 **3.... Qxe4** (最后的转向)。

要点: 底线虚弱, 没开窗口; 负担过重的车和后。

78. 弃后杀王 (黑先)

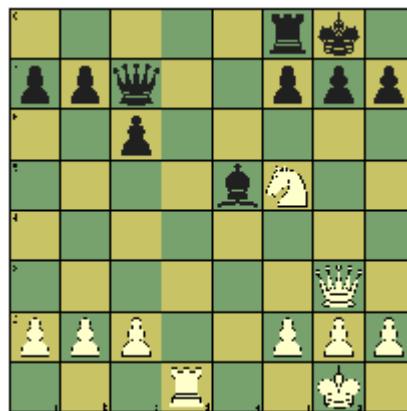


用典型的弃车没有作用 1... Rh1+ 2. Kxh1 Qxh3+ 3. Kg1, 白棋的 e3 兵保护着白王来自黑象的攻击。但是像很多实例那样, 颠倒走棋的顺序往往是有帮助的: **1... Qxh3+**(引离)

2. Kxh3 Rh1#

要点: 白王被它自己的子力限制了范围。

79. 先手将王 (白先)

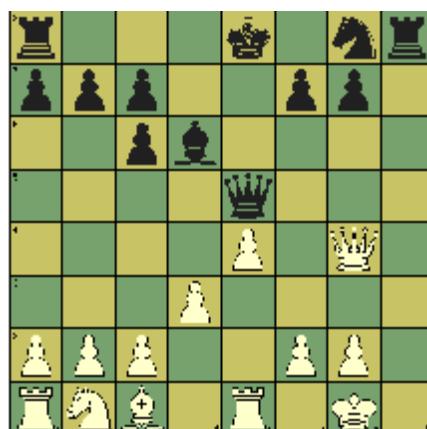


寻找将王, 击双, 转向——直至最后的底线闷杀。

1. Nh6+ Kh8 2. Qxe5 Qxe5 3. Nxf7+ 1-0 在 3.... Rxf7 4. Rd8+之后导致强制将王 (4.... Rf8 5. Rxf8#)

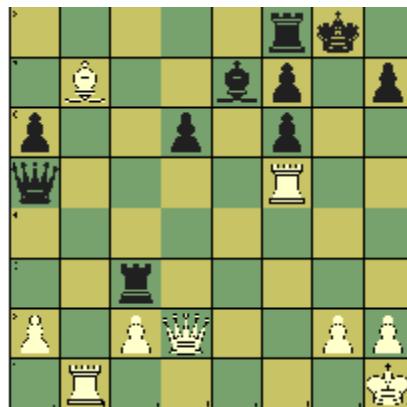
要点: 底线虚弱, 对 g7 兵的牵制, 白马对 e5 和 h8 的击双。

80. 重火力 (经典引离将王) (黑先)



1... Rh1+ 2. Kxh1 Qh2#

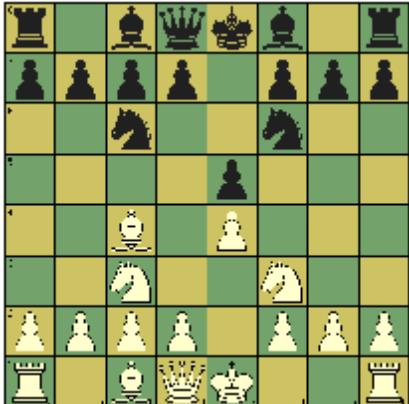
81. 牵制? 反牵制—获胜 (黑先)



是的，你应该考虑象 1... Qxf5(交换车)和 1... Qxa2。但是注意白王的位置不佳，黑棋可以要求的更多——底线闷杀。

1... Rb3(闪击在两个方向)，白棋只好放弃，因为 **2. Qd1 Rxh1 3. Qxb1 Qxf5** 多一车。

82.开放的击双陷阱（黑先）



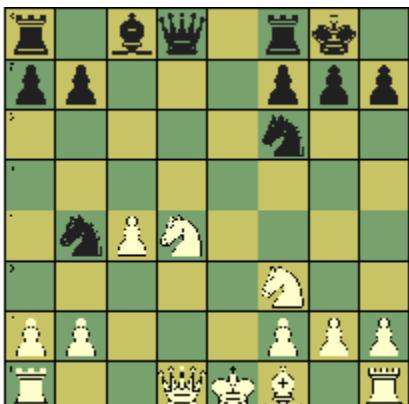
在开放式布局维也纳开局中 **1. e4 e5 2. Nc3 Nf6 3. Bc4 Nc6** 之后，为什么 **4. Nf3** 被认为是无力的应招？（变换行棋顺序，可以达到相同的局面，诸如：

1.e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. Nc3。)

黑棋可以用一个击双陷阱使局面相等，一个弃马吃兵的战术：**4.... Nxe4 5. Nxe4**（在 **5. Bxf7+ Kxf7 6. Nxe4 d5** 之后，黑棋有两个好象，好的中心兵型，加一起足够补偿黑王的暂时暴露。）

5.... d5 赢回子力，并得到好的局面。

83.被自己的马葬送（黑先）

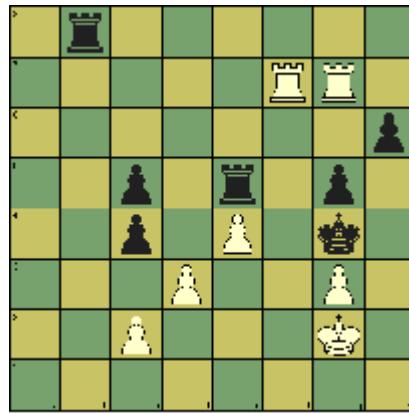


白棋多一兵，但出子落后。如果能走到 Be2，白棋才能完成出子。因此

1... Qa5 2. Nd2 (**2. Qd2 Ne4 3. Nb3 Nxd2 4. Nxa5 Nxf3+** 黑棋也是赢。) **2.... Qe5+ 3.**

Ne2 (导致一步闷杀，否则白棋丢子。) **3.... Nd3# {Black mates} 0-1**

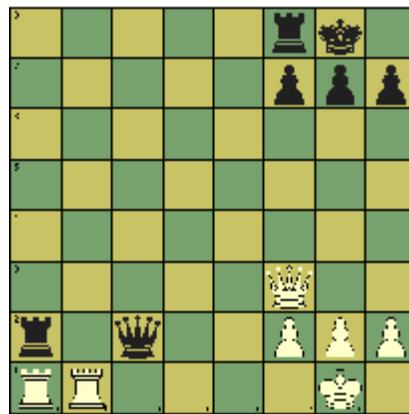
84.堵住王的退路（白先）



1. Rf4+ Kh5 2. Rh4+ gxh4 3. g4+

黑棋在 h4 的兵挡住了自己王的退路。

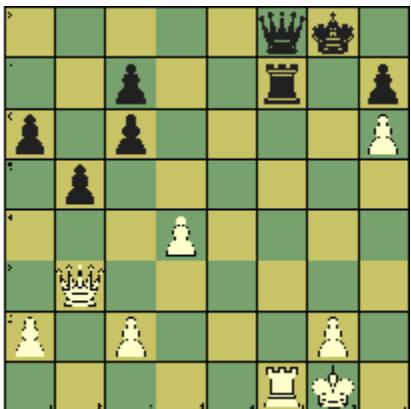
85.攻击 a 线车——但要小心（黑先）



现在，黑棋必须走出胜负手，在白棋走 **g3** 或 **h3** 打开窗口之前。

1.... Qb2! 黑棋赢，因为白棋的后不能离开防守的 **f2** 格，对下一步....**Rxa1** 白棋没有什么好的防守。**1.... Rfa8** 是错招，允许白棋走 **2.Qxa8** 对黑棋形成底线杀。

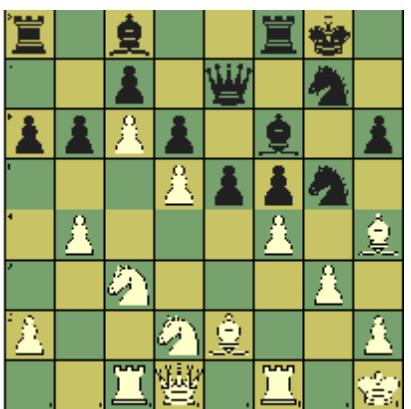
86.漫步杀王（白先）



白棋要赢棋，首先得用后改善局面，然后把黑王驱赶到角上——闷杀。

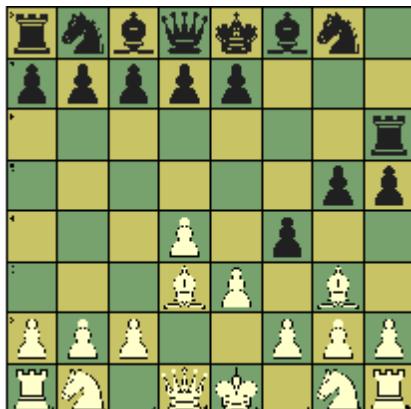
1. Qg3+ Kh8 2. Qe5+ Kg8 3. Qg5+ Kh8 4. Rxh7 Qxf7 5. Qd8+ Qg8 6. Qf6+下一步将死。在实际比赛中，白棋走的错招 1.Qe6?，最后导致和棋。

87.切断援军（白先）



1.a4!现在黑后翼的车和象将被长时间切断与黑棋大军的联系。另外，黑棋能走 1...b5，然后在合适的时间走...a5。现在，黑棋走 **1....b5**，白棋有 **2.a5**；黑棋走 **1....a5**，白棋有 **2.b5**——两种走法都封闭黑棋后翼。

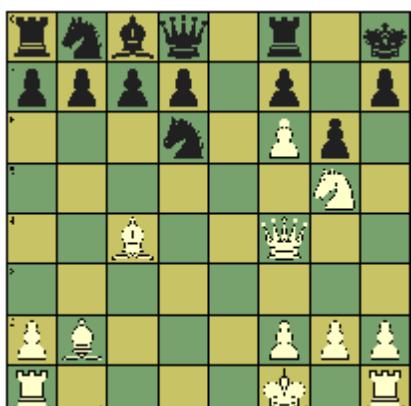
88.用后开路（白先）



这是 **1. d4 f5 2. Bg5 h6 3. Bh4 g5 4. Bg3 f4 5. e3 h5 6. Bd3** 之后的局面，黑棋刚刚走完自杀的一步 **6.... Rh6** 黑棋开局走的过于贪婪。如果黑棋走 **6....e5!** 它还能继续坚持战斗，事实上，黑棋可赢得一子，但损失两兵，黑王在 e7 有弱点。局面较坏，但不至于输棋。**7. Qxh5+ (转向) 7.... Rxh5 8.Bg6#**

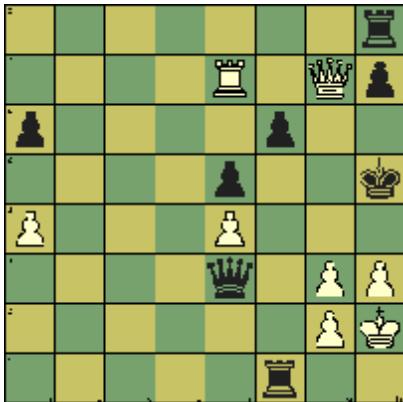
{White mates} 1-0

89.狂轰乱炸（白先）



白棋至少有五个子力攻击虚弱的黑王，白棋的后，马，f6 兵尤其有威胁，注意黑棋 g7 的空洞和糟糕的局面。白棋除了缺兵，局面好极了，有多条将王的路线。如果你喜欢 **1. Nxh7**，棒极了，白棋将取得胜利 **1.... Kxh7 2. Qh4+ Kg8 3. Qh6 Nf5 4. Qxg6+**之后白棋胜。现在让我们思考一下 **1. Nxf7 2. Nxh7+ Nxf7 (1.... Rxf7 不是很好 2. Bxf7 Nxf7 3. Qh6 Qg8[3.... Nxh6 导致将王 4. f7+]**
4. Re1 Nxh6 5. f7+ Qg7 6. Re8+) **2. Qh6 Nxf6 (2.... Rg8 3. Bxf7**
 白棋无可阻挡。) **3. f7+**下一步将死。

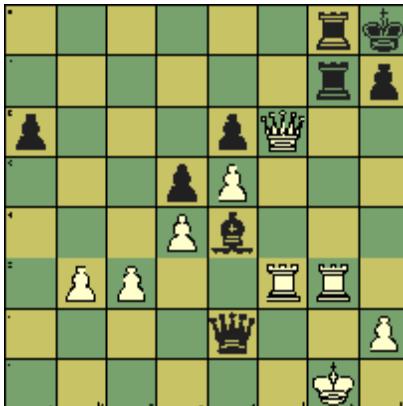
90.别错过兵杀（白先）



这个局面你可能选择 1. Qg4+ Kh6 2. Qg7+ 形成长将，错过了一个难得的兵杀机会，你应该这样走：

1. Rxe5+ fxe5
2. g4+ Kh4
3. Qe7+ Qg5
4. g3# {White mates} 1-0

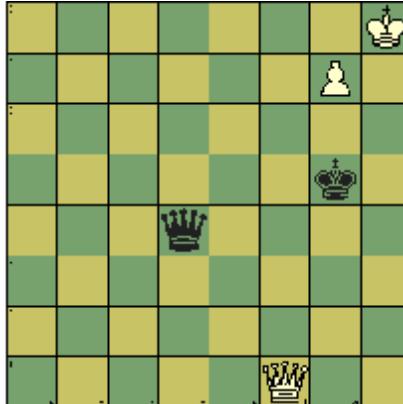
91.机不可失（白先）



当将王在即，一定要走逼招，不可给对手喘息的机会。

1. Qxg7+ Rxg7 2. Rf8+

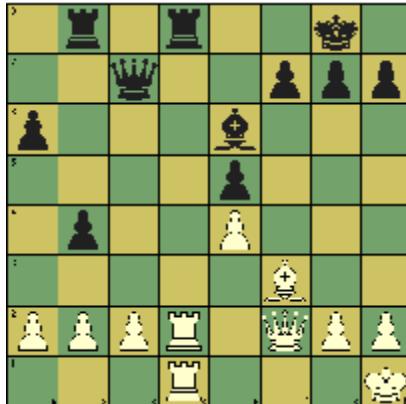
92.引离和串串（白先）



1. Qg1+ Qxg1 2. g8=Q+ 1-0 黑棋失子，因为

黑王放错了位置。如果黑王在 a2 或 a3，白棋将很难下，离主变差的太远。

93.牵着鼻子走（白先）



白棋战略上不够好（例如 f3 的象是坏象。）但是它在 d 线的叠车，加上黑棋王城没开窗口，为它提供了机会——白棋需要仔细思考。

1. Qa7 Qa5 2. Qxa6 Qc7 3. Qa7! 1-0

要点：底线虚弱，消除 d8 车的保护。

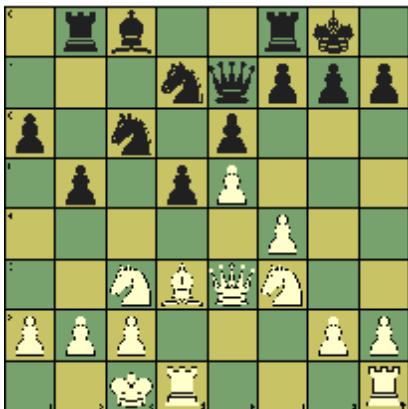
94.保护好陛下（白先）



g7 格好像是很自然的目标 1. Nde6 看上去很有吸引力，例如：1.... Bxe6 2. Nxe6 Rd7 3. Rxd7 Nxd7 4. Qg3 g6 5. f5 让我们以黑棋的观点思考一下：或许 2.... Re8 3. Rg7+ Kh8 可以使局面复杂。让我们看一看白棋取胜的正解：

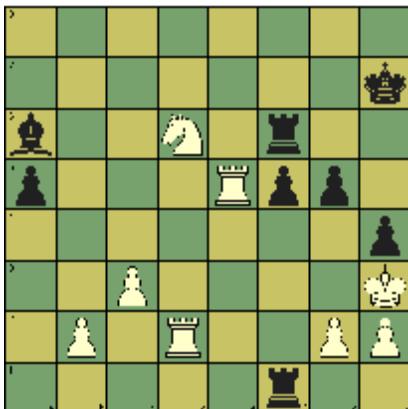
1. Nxh7 Nxh7 (1.... Qh5 2. Nxf6+ gxf6 3. Qg3+) 2. Qg6 1-0

95.奇袭王城（白先）



1. Bxh7+ Kxh7 (在 1.... Kh8 之后, 黑棋损失一兵并使黑王容易受到攻击, 白棋只要简单的 2. Bd3 就可以了。) **2. Ng5+ Kg6** (2.... Kg8 3. Qh3#) **3. Qh3** 威胁走 4.Qh7# 赢棋。如果你能预见到这些就 OK 了, 但是你预见到黑棋会走 3.... Nd(或 c)xe5 吗? **3.... Ndx e5** **4. Qh7+ Kf6** **5. Nce4+** 接下来一步杀 **5.... dxe4** **6. Nxe4# 1-0**

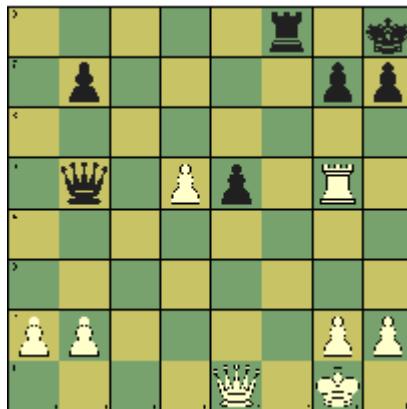
96.打开斜线将王（黑先）



白王悬在空中, 在这种局面下黑棋走 **1... Rf3+** **2. gxf3 Bf1+** 怎么样? 注意不错, 但白棋还可防守——**3. Rg2**, 有没有更好的办法?

1... Rxd6! (引离) **2. Rxd6** (否则白棋丢子, 更利于黑棋进攻) **2....Rf3+** (进入圈套) **3. gxf3 Bf1# 0-1**

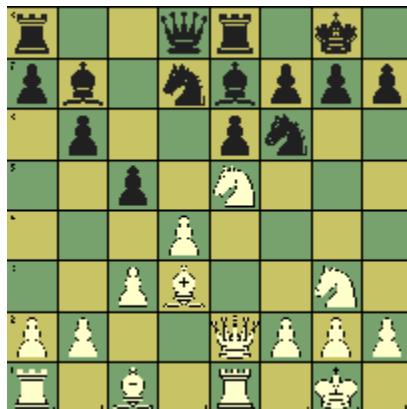
97.将王的花招（黑先）



1... Qc5+ 2. Kh1 Qc4! 第一个关键局面, (不可以走 2.... Qe3 击双 3. Qxe3 Rf1+ 4. Qg1 白棋赢。) **3. Kg1 Qd4+ 4. Kh1** 用这个关键局面帮助你计算。 **4.... Qe4 5. Qc1** (5. Qg1 Qe2 接着要走.... Rf1; 5.Qd1[或 5.Qa1] 5.... Qf4) **5.... Qd3 6. Kg1** 所有都是逼招。注意如何用后制造有利局面, 交替威胁或将王来赢得节奏, **6.... Qd4+ 7. Kh1 Qd2** (这个击双用逼招引离白后。) **0-1**

这是较难的一个局面, 如果你没有算清所有的步数, 但头两步正确——你就可解决问题。现在给你自己 20-30 分钟, 从最初的局面开始, 在你的头脑里完成整个组合, 确保对所有的变化都清楚。然后走子将王。

98.易受攻击的 f7 (白先)



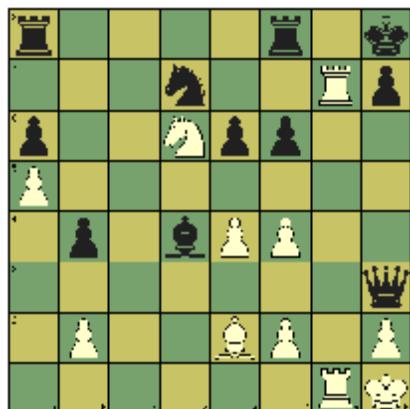
1. Nx f7! Kxf7 2. Qxe6+ Kf8 3. Bc4 白棋将多两兵, 因为黑棋要避免被将死, 必须还回一子。注意, 如果 d7 的马仍在 b8 时, 这个战术组合不成立, 因为 3. Bc4 时会遭到 3.... Bd5, 这时黑棋赢!

99.致命弱点（黑先）



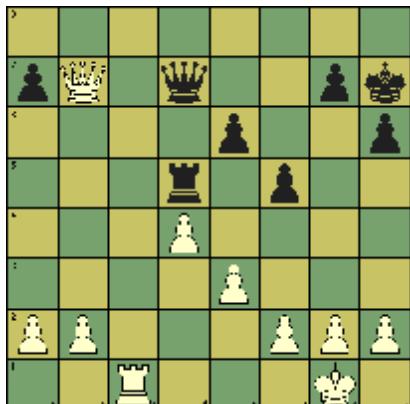
走 1... Qe1+ 2. Qf1 黑棋一无所获。让我们看一个经典的引离手段如何运用在底线闷杀。黑棋的这步妙手 1... Rxa3, 既容易也很难想到，令对手和旁观者目瞪口呆。b2 兵保护着三个方向。

100.车马将王的范例（白先）



1. Rg8+ Rxg8 2. Nf7# 1-0

101.明察秋毫（白先）



通过交换后，白棋在车兵残局中拥有多两兵的优势，并占据唯一的开放线。但是他不该谋求的更多吗？

白棋走 **1. Rc7** 好像能直接取胜。（如果黑后移动，白棋有 2. Rxe7+。）但是白棋应该仔细想想对手的应招，但愿能发现不可思议的翻盘手段：**1.... Rc5!**（击双），黑棋胜。白棋走 **1. Qxd7 Rxd7 2. Rc5** 是正确的，进入优势残局（但不能速胜）。

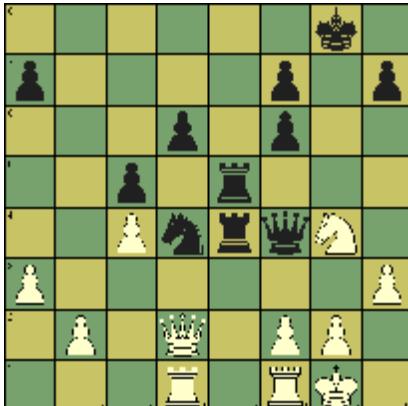
要点：检验你的分析——尤其当认为某步好像是快速制胜的时候。

102. 左右为难（白先）



1. Rg3+ Kh8 2. Qh6 (2.Qe5 f6) 2.... Rg8 3. Re8 1-0。 或者黑车被引离，不能保护 g7，或者黑后被引离，不能保护 f6 (3.... Qxe8 4. Qf6+ Rg7 5. Qxg7#)，甚至黑棋走 3.... Nd7 弃子也不行，因为白棋有 **4. Qg7#**

103. (黑先)



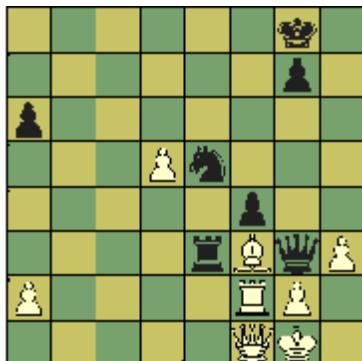
尽管黑棋的兵型结构较差，但它的局面占优，因为它的轻子配置较好。但是如何运用它们呢？

1... Ne2+ 正确的一步——正确的思路和正确的行棋顺序（错误的走法：1... Qxg4 2. hxg4 Ne2+ 3. Qxe2）。**2. Kh1 Qxg4 3. hxg4**（如白棋走 3. f3 只是拖延时间，3.... Ng3+ 4.

Kg1 Nxfl 黑棋赢得子力和比赛。)3.... Rh5+

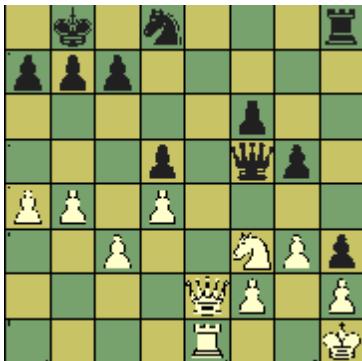
4. gxh5 Rh4# 0-1

104. 为了击双的弃子 (黑先)



1... Re1! 2. Qxe1 Nxf3+ 0-1

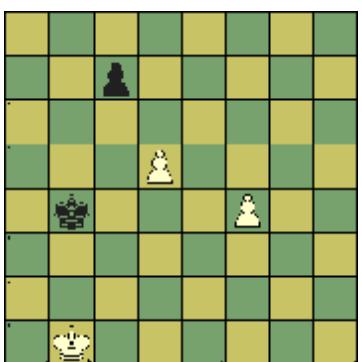
105. 桥头堡 (黑先)



黑棋的 h3 兵在白棋兵角那儿起到桥头堡的作用。封锁了任何窗口，黑棋将以这个桥头堡为掩护展开猛烈进攻。

如果你能发现 1... Re8，太棒了。如果你能预见到白棋被迫走 2. Qd1 后，你可以给予致命的打击 2.... Qxf3+ (3. Qxf3 Rxe1#)，那好极了。

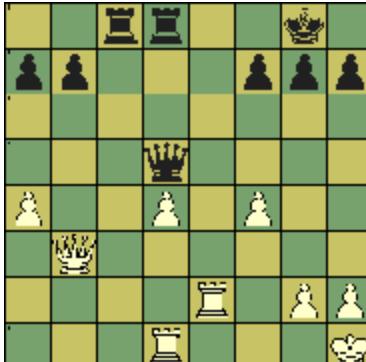
106. 方格原理 (白/黑先)



白棋走 1. d6 而获胜。在 1.... cxd6 2. f5 Kc5

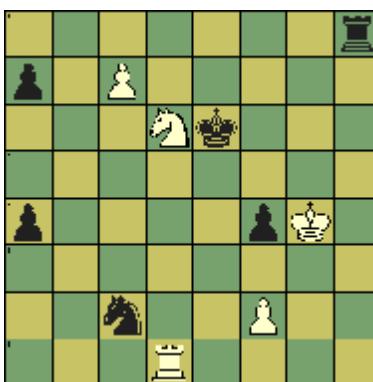
3. f6 之后，黑王被自己的兵挡住，不能进入白棋 f 线兵的升变方格区域内。(1.... Kd5 4. f7 Ke6 5. f8=Q)。而黑棋先走，只要 1.... Kc5 就可轻松取得平局。

107. 转向模型 (白先)



1. Re8+ Rxe8 2. Qxd5, 用一个车换取黑后。即使，黑棋的 h7 兵在 h6，王城已打开窗口，走 1. Re8+ 也获胜。1.... Kh7 2. Qxd5 Rxd5 3. Rxc8，捕获一车。

108. 阻挡和升变 (白先)

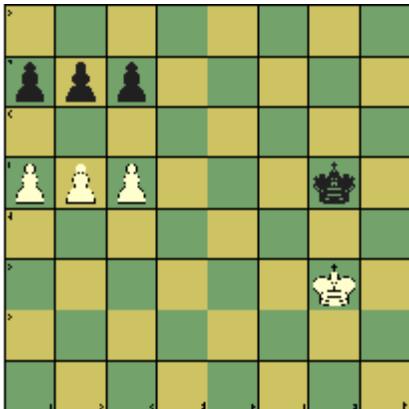


用一兵换取一车，并不能使局面立即清晰：

1. c8=Q+ Rxc8 2. Nxc8 a3 3. Rd6+现在局面优势，但可以有更简洁的下法：

1. Ne8! (打开 d 线) 1....Rxe8 2. Rd8 1-0

109.著名的突破（白先/黑先）



白棋先走赢: 1. b6 cxb6 2. a6 bxa6 3. c6, 或
1.... axb6 2. c6 bxc6 3. a6

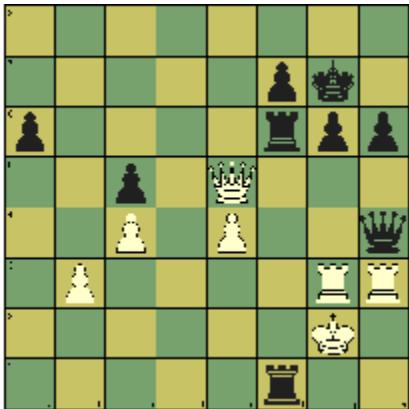
黑棋先走能阻止这个突破: 1... b6

(不能 1... a6? 2. c6! 或 1... c6? 2. a6!)

2. axb6 axb6 3. cxb6 (这足以形成和棋, 但为什么不试图做的更好——给对手个机会让他犯错呢? 在这儿我会走 3. c6 希望黑棋走 3.... Kf5 4. Kf3 Ke5 5. Kg4 Kd5?[太好了, 当然黑棋走 5.... Ke4 可以轻松取得和棋, 阻隔白王。] 6. Kf5 现在可以看出白兵先升变, 而黑兵仍留在 b3——白棋胜[6.... Kc5 7. Ke6 Kxb5 8. Kd7]。) 黑棋可抓到 b 线兵, 但白棋可和棋。你不喜欢我设置陷阱的这种下法吗?

实战中黑棋获胜走得是如下变化: 1... Kf5 2. b6 cxb6! (2.... axb6?? 3. c6++) 3. a6 bxa6 4. c6 Ke6, 黑棋抓到 c 线兵。白棋这样走也丢子: 3. cxb6 axb6 4. axb6 Ke5, 黑王将抓获 b6 兵。白王只能守在和棋的唯一格 b4 谋求和棋。

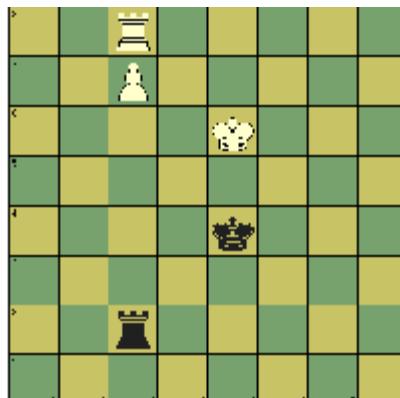
110.引离牵制（黑先）



1... Qxe4+! 0-1 如果 2. Qxe4 那么 2....

R6f2# {Black mates} 0-1

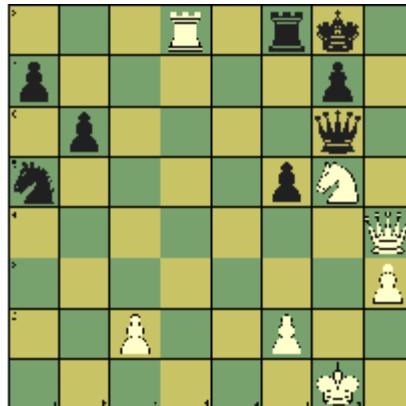
111.制造闪击（白先）



1. Kd6 Rd2+ 白棋好像没有什么好地方走子, 考虑闪击:

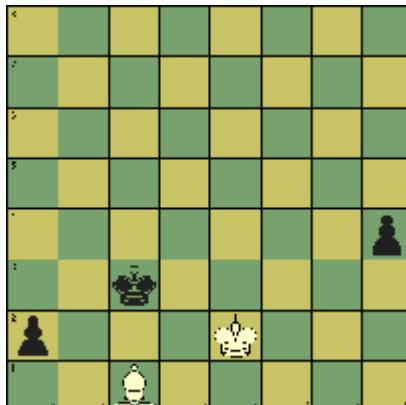
1. Re8 (设置)**1.... Rxc7 2. Kd6+**闪将 1-0

112.车马将王的模型（白先）



1. Qh8+ Kxh8 2. Rxf8# 黑王底线投降。

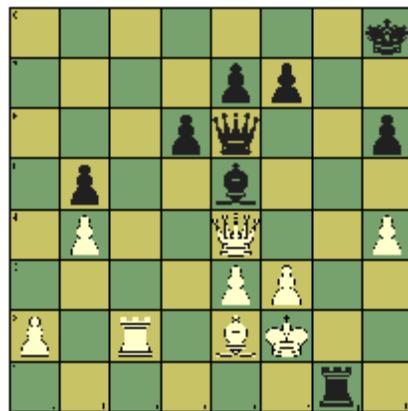
113.阻止兵升变（白先）



1. Bg5! (白棋准备应对 1.... a1=Q 用 2. Bf6+ 然后 3. Bxa1 应用几何图形——黑王和升变

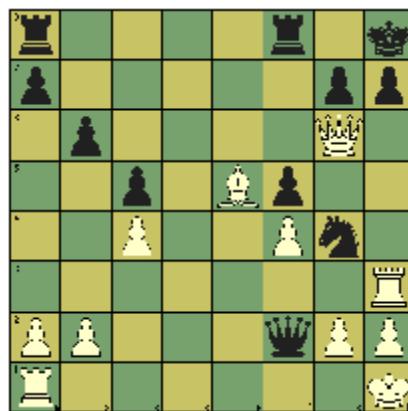
的后串在同一条斜线上，容易被击双。) 1....
h3 2. **Bf6+** (紧接着走 3. **Kf2**)和棋，因为两个兵都被阻止。白棋必须走得准确，另外，我们看看
2. **Kf2 h2 3. Kg2???**(现在在 f6 将王还不太晚，首先，确定控制 a1-h8 的斜线，然后才阻止 h 线兵。)3.... **h1=Q+** (陷阱)4. **Kxh1 a1=Q+** 0-1 (因将王，所以白棋的先走王。)

114.后象将王（黑先）



1... **Qh3 2. Kxg1 Bh2+ 3. Kh1** (3. **Kf2 Qg3+** 4. **Kf1 Qg1#**) 3.... **Bg3+ 4. Kg1 Qh2+ 5. Kf1 Qf2#** 这最后几步是一个重要的将杀手段，你应牢记。

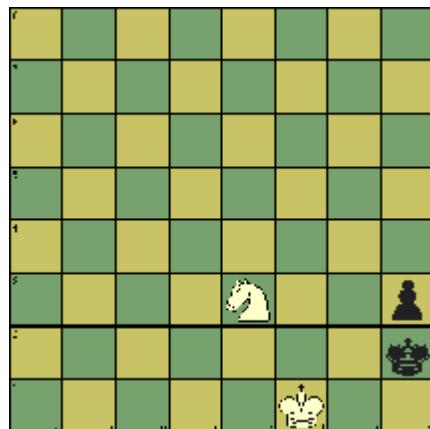
115.积极防守（黑先）



白棋的威胁 (Qxg7# 和 Qxg7#) 是险恶的，黑棋如何能在同一时间防守住两个将杀哪？

1... **Qe1+** 2. **Rxe1 Nf2+** 3. **Kg1 Nxh3+** (所有都在节奏上，所有都是逼招) 4. **gxh3 hxg6** 不仅解除了好像不可避免的威胁，而且黑棋赢得了交换。

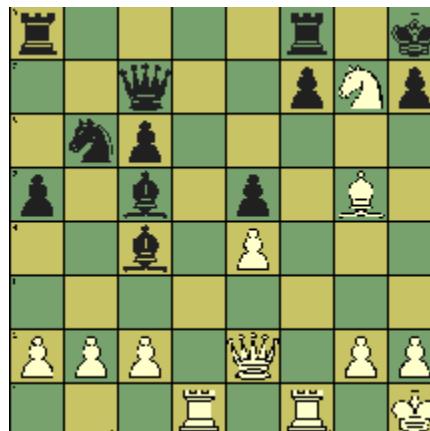
116.请吃我的兵（白先）



荒谬的是，如果黑棋没有兵，比赛立即以和棋结束。黑棋先走，当然 1... **Kg3** 和棋 (不能 1... **Kh1 2. Ng4 h2 3. Nf2#**) 但是白棋先走可以赢：

1. Kf2 Kh1 2. Nf1 (迫移) 2.... **h2 3. Ng3#**

117.险象环生（白先）

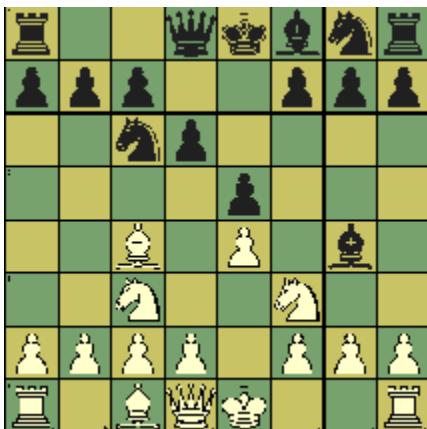


白棋的后和马都在危险中，如果白后走到 g4 保护马，黑棋将会走...f6 为王赢得喘息的空间。有一个更好的想法你发现了吗？

1. Bf6! (如果 1.... **Bxe2 2. Nf5+ Kg8 3. Nh6#** ——典型的象马将王。)

1.... **Be7!** 黑棋退回防守，但是白棋冷静回应了新的将王威胁 **2. Qf3**，白棋胜。

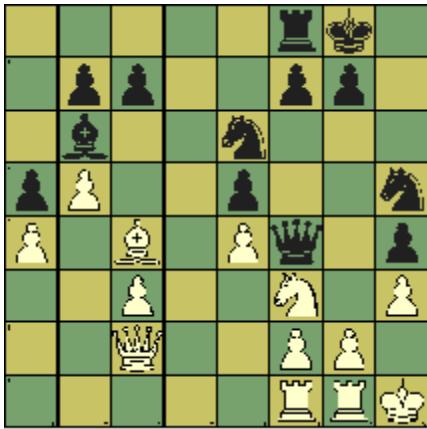
118.不能不计后果 (白先)



不能不计后果的走 1. Nxe5 希望黑棋走 1.... Bxd1? (或者 1....dxe5? 2.Qxg4) 2. Bxf7+ Ke7 3. Nd5#, 合法将王。这个尝试可靠的，因为黑棋可简单的应对 1.... Nxe5!, 此时黑棋多一子领先。

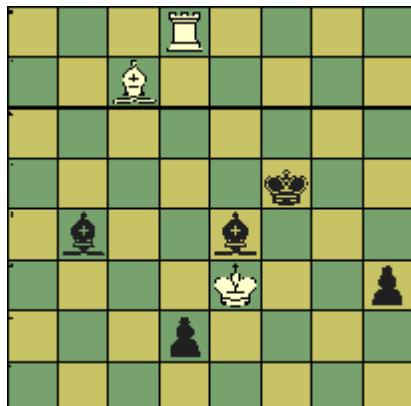
一个好的战术手段是: 1. h3 如果 1.... Bh5 那么 2. Nxe5 至少赢得两兵。2.... Nxe5 3. Qxh5 Nxc4 4. Qb5+。你预见到这个将王吗?

119.马踏连营 (黑先)



1... Bxf2 2. Qxf2 (如果 2. Rxf2 Ng3+ 3. Kh2 Nf1+ 4. Kh1 Qh2+ 5. Nxh2 Ng3#) 2.... Ng3+ 3. Kh2 Nxh1+ 4. Kh1 Ng3+ 5. Kh2 Nxe4+ 1-0

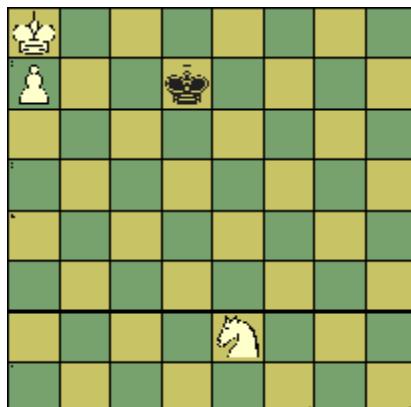
120.切断联系 (黑先)



白棋分配任务: 白车防守 d2 兵, 白象防守 h3 兵。

1... Bd6 双重干扰, 或者 d 线或者 h2-b8 的斜线被阻断。黑棋的过路兵中的一个将升变, 而获胜。

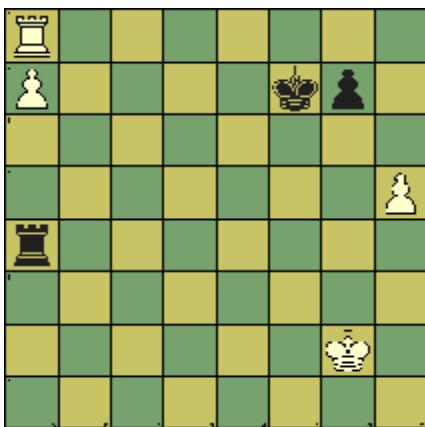
121.颜色的规律 (黑先)



要想和棋, 黑王必须把他的王放在 c7 或 c8, 但不能被马驱离这两格。

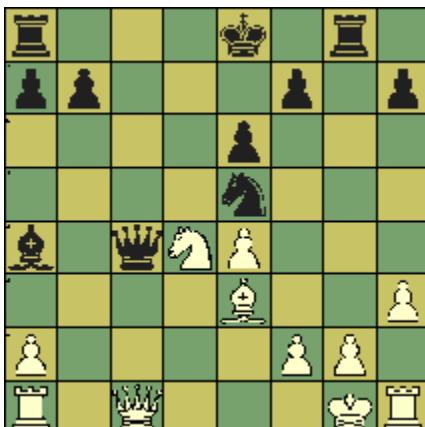
1... Kc8 非常重要的是把黑王放在同白马相同颜色的格子, 当马将王时, 可以退到安全的格子。例如: 2. Nd4 Kc7 3. Nb5+ Kc8 4. Nd6+, 和棋。这个练习很重要的一点是黑王和白马一起在白格和黑格里移动。如 1... Kc7 将失利—— 2. Nd4 Kc8 3. Nb5。

122. 兵残局的陷阱（白先）



不管谁先走，白棋不能赢。如果白王到 b6 (或 b7) 去支持 a7 兵，解放白车，黑车将走...Rb1 驱赶它，然后在回到 a 线。白棋最好的机会是豁达一点，走 1. h6! 希望黑棋走 1.... gxh6? 2. Rh8 Rxa7 3. Rh7+ 但是，冷静，在 3.... Kg6 之后仍然是和棋。

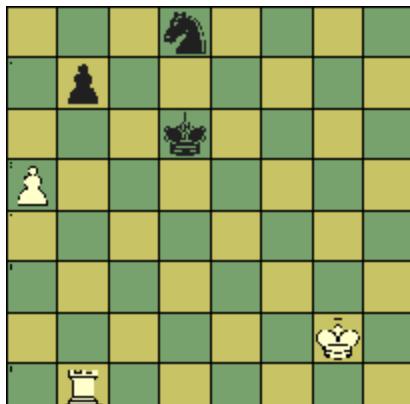
123. 马胜过后（黑先）



f3 格是黑棋将王的关键格。

1... Qxd4 2. Bxd4 (唉，白棋没救了，黑棋两步杀。) 2.... Nf3+ 3. Kf1 Bb5+ 4. Qc4 Bxc4#
0-1

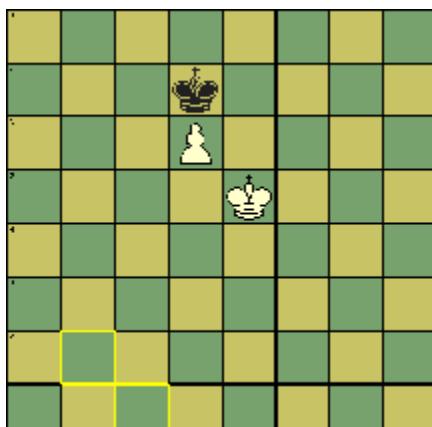
124. 车兵对马王残局（白先）



如果黑棋成功把兵交换掉，那么和棋，所以白棋要尽快行动。

1. Rx b7! Nx b7 (1.... Kc6 2. a6) **2. a6**, 白兵不可阻挡，黑马挡住了自己的王靠近。

125. 如何防御 6 线兵（黑先）



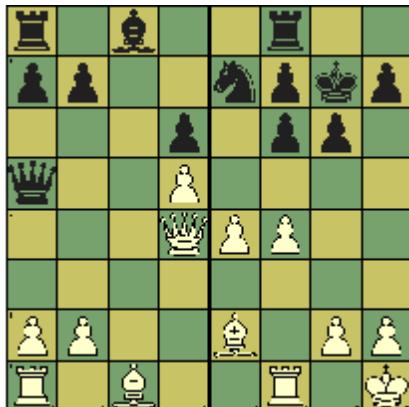
注意，这是所有兵残局中最基本的局面之一。黑棋有 4 个可移动的格子，但只有一个能和棋。

1... Kd8 对了，在兵的线上移动。**2. Ke6 Ke8** **3. d7+** (或者 **3. Kd5 Kd7!**——最安全的格子。黑王这样走没有伤害： **4. Kc5 Kd8!** 等等。) **3.... Kd8** 记住这个位置！如果白兵到 7 线将王，将以和棋结束，因为现在白棋或者放弃它唯一的兵，或走 **4. Kd6**，成为无子可动。

弱方的王一定要挡在对方兵的前面，防止对方的王走到兵前面，这就是为什么是和棋的原因。

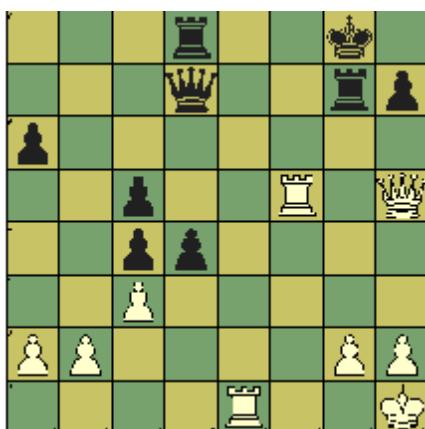
当白棋先走时，黑棋走到相同的位置也能轻松取得和棋：**1. Kd5 Kd8!** 等等。

126. 王后邀请进入狮子窝 (白先)



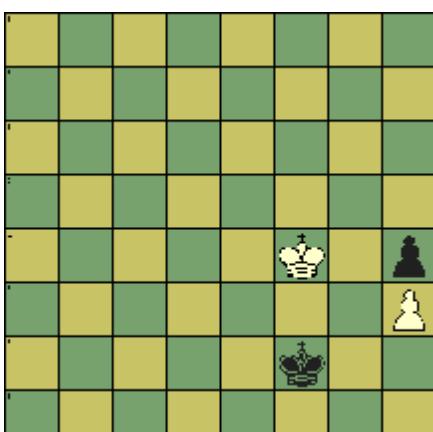
1. b4! Qd8 (1....Qb6 用同样的应招) 2. Qxf6+ Kxf6 (2.... Kg8 3.Bb2) 3. Bb2#

127. 在 e8 将杀 (白先)



1. Rd5 (转向) 1.... Qxd5 2. Re8+ Rxe8 3. Qxe8#(当然, 不能后抓后 3. Qxd5?? Re1#)。

128. 弃兵谋和 (白/黑先)



无论谁先走都是和棋。

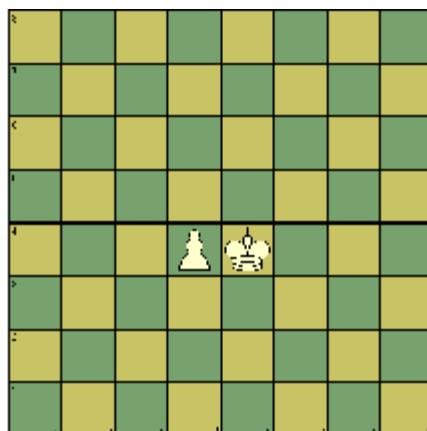
白棋先走: 1. Kg4 Ke3 2. Kxh4 Kf4。记住, 如果黑王到达升变的角, 没有办法迫使它出

来。因此, 在 h 线挡住白王将导致和棋。

黑棋先走: 1... Ke2 2. Kg4 Ke3 等等, 错误的下法是: 1... Kg2 2. Kg4 Kf2 3. Kxh4 Kf3 4. Kg5 Ke4 5. h4 Ke5 6. h5 Ke6 7. Kg6(7. h6?? Kf7, 和棋) 7.... Ke7

8. Kg7!, 占领 g7 格, 白棋保证它的兵升变。

129. 对王 (白先)



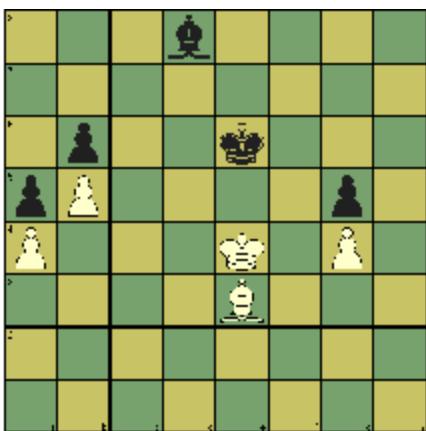
把黑王放到和棋的格子。(有多少这样的格子?)

好的, e6 和 d6 是相当明显的。顺便提一句, 如果在 e6, 黑王仅有一个好格子可去——d6 ——反之亦然。不能走到...Kc6? 和...Kf6? 两个都输得很惨。也不能自愿退后: 1.... Ke7? 失利于 2.Ke5(对王)2.... Kd7 3.Kd5。当在兵前斜对角对王不可避免导致在兵前对王。当白王在 d5 和黑王在 d7, 黑王必须挪开, 让白王赢得更多空间和安全。不可避免的, 白兵升变为后。相似的是, 1.... Kd7 失利于 2.Kd5。因此另两个安全的格子是 d8 和 e8。这里, 黑王不会被迫移, 因为它可以向前向后不离开这两个格子。对于 1.Kd5, 黑棋可走 1.... Kd7, 或者对于 1.Ke5, 黑棋可走 1.... Ke7, 对王——这阻止白王前进。

因此黑棋走: 1.... e6, 1.... d6, 1.... e8 或 1.... d8 和棋。

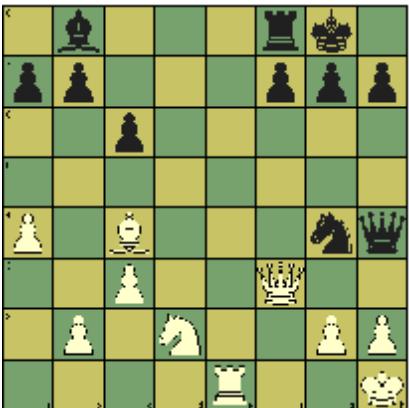
要点: 谁先对王, 让对方王挪开, 谁占优势。

130.丢掉先手，赢得比赛（白先）



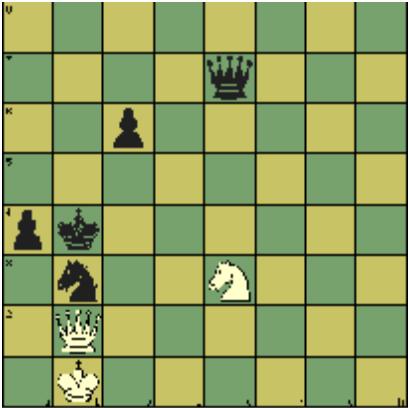
白棋需要重新回到现在的位置，而使黑棋先走。**1. Bg1 Bc7 2. Bf2 Bd8 3. Be3** 白棋达到它的目的，黑棋被迫移动，而不可避免的丢子。

131.反击（白先）



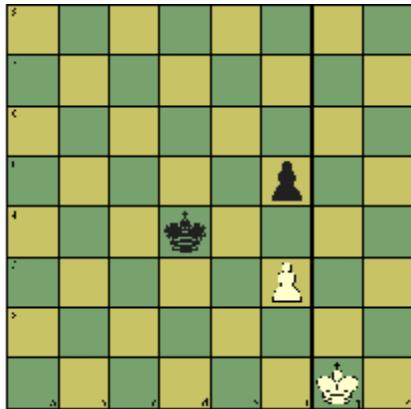
白棋的局面看上去比较危急，但是**1. Qxf7+ Rxf7 2. Re8#** 1-0

132.神来之笔（白先）



1. Qa3+ 如果黑王撤退，赢得黑后。**1.... Kxa3 2. Nc2#** 1-0

133.走正确的格（白/黑先）



走 **1... Ke3** 是骗招，希望白棋走 **2. Kg2**，保护兵的唯一办法。然后 **2.... f4** 赢得 f3 兵和比赛。

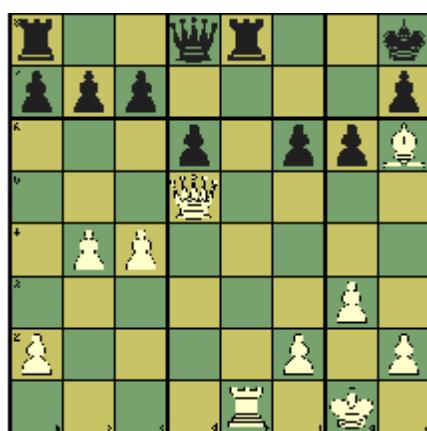
王在6线，在没有车的兵前面，总是赢。想成为专家，记住这个定律。

好的，f3 兵被干掉。唯一的问题是，在那条线上被干掉。因此走 **1... Ke3?** 在 **2. f4 Kxf4 3. Kf2** 之后，仅能够取得和棋。（另一个需要记住的关键局面：这里的 f2——对王——取得和棋，白王唯一能取得格子。）

黑棋走 **1... f4**（固定 f3 的兵）获胜。**2. Kf2 Kd3 3. Kf1 Ke3 4. Kg2 Ke2** 0-1，黑棋赢，因为它总是处于等招，而白棋不能。

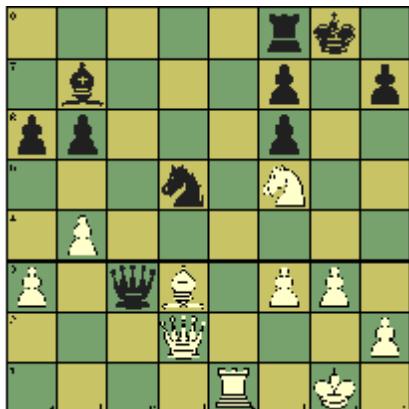
白棋先走只能和棋，**1. f4! Ke4 2. Kf1 Kxf4 3. Kf2**

134.引狼入室（白先）



1. Qf7 Rxe1+ (1.... Rg8 2. Re8, 或者引离 g8 车对 g7 格的保护，或者引离后对 f6 格的保护。**) 2. Kg2 Qe7 (2.... Qe8 3. Qxf6+ Kg8 4. Qg7#) 3. Bg7#** 1-0

135.就是将王（白先）



1. Qh6 Qxe1+ 2. Bf1 (2. Kg2 Ne3+) 黑棋必须放弃它的后走 2.... Qe3+。

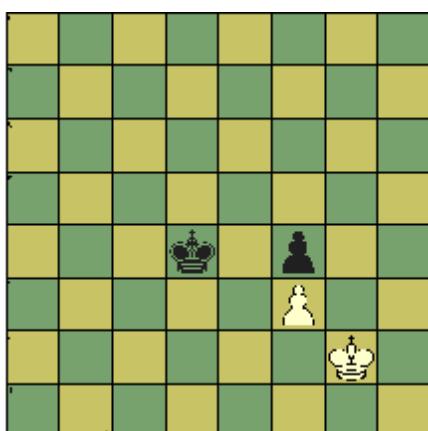
136.兵的诱惑（白先）



走 1. Ne2 是犯了个大错误吗？

不是，往下看 1.... Bxb2?(掉入陷阱) 2. Rxb2 Qxb2 3. Nc3 a3 4. Rb1 Ndc5 (后丢了，也丢掉了比赛。) 5. Rxb2 axb2 6. Nb4 Na4 7. Nb1 Bd7 8. Nd3 1-0

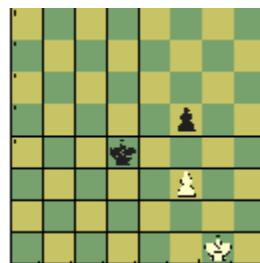
137.相互迫移（白先）



一个非常好的学习方法是深度分析一个局

面，然后对这个局面做一些小变动，再分析来扩展你的知识。让我们回忆一下前面的133图，对于白棋的错着 1.Kg2?，黑棋正确应对 1.... f4，白棋还能自救吗？如不能，白棋的最佳应手是什么？

133.走正确的格（白/黑先）



走 1... Ke3 是骗招，希望白棋走 2. Kg2，保护兵的唯一办法。然后 2.... f4 赢得 f3 兵和比赛。王在 6 线，在没有车的兵前面，总是赢。想成为专家，记住这个定律。

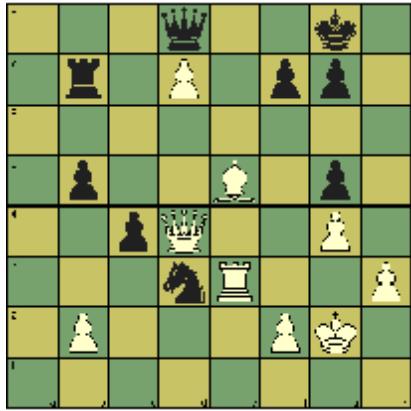
好的，f3 兵被干掉。唯一的问题是，在那条线上被干掉。因此走 1... Ke3? 在 2. f4 Kxf4 3. Kf2 之后，仅能够取得和棋。（另一个需要记住的关键局面：这里的 f2——对王——取得和棋，白王唯一能取得格子。）

黑棋走 1... f4 (固定 f3 的兵) 获胜。2. Kf2 Kd3 3. Kf1 Ke3 4. Kg2 Ke2 0-1，黑棋赢，因为它总是处于等招，而白棋不能。

白棋先走只能和棋，1. f4! Ke4 2. Kf1 Kxf4 3. Kf2 抱歉，黑棋胜。但是白棋应可聪明的设置一个陷阱：1. Kh3 (1. Kf2 Kd3 白棋失利，黑棋没有给白棋任何机会。)

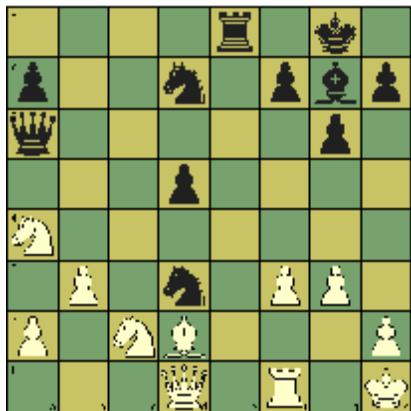
1.... Kd3 (黑棋这么走避免了陷阱，如:1.... Ke3?? 2. Kg4! 白棋赢，记住这个局面——谁先走谁失利。) 2. Kh4 仍旧战斗。此时，谁先走谁赢，因为它能迫使形成互相迫移的局面，并轮到对手走。你看的怎样？2.... Ke2! 强迫 3. Kg4，现在 3.... Ke3 黑棋赢。

138.保护好升变的小兵（白先）



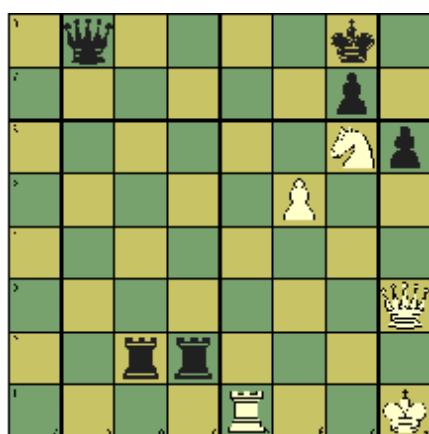
1. Bc7! 保护升变兵，而且打开 e 线，接下来就是在 e8 决定性的将王。1-0

139. 目标 f1 (黑先)



1... Re1!! 干扰白棋两个重子之间的协作，2. Bxe1 (2. Rxe1 失利于 2.... Nf2+) 2.... Nb2!
3. Bc3 Nxd1 4. Rxd1 Qe2 0-1

140. 车马救驾 (白先)

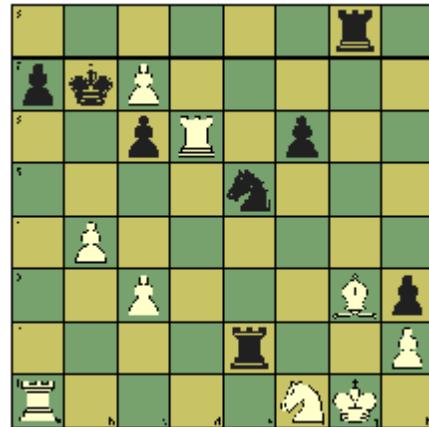


即使身处绝境，也要寻找胜机。

1. Qb3+ Qxb3 (1.... Kh7 2. Qxb8, 白后控制 h2 格，防止将王。) 2. Re8+, 现在或者 2.... Kh7 3. Rh8# 或者 2.... Kf7 3. Rf8#—

—典型的车马+兵将王。(当然 g7 的黑兵也阻碍了自己的王。)

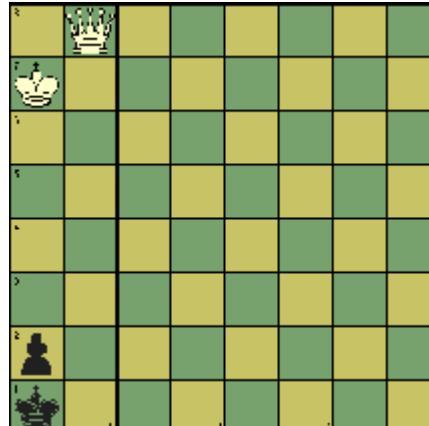
141. 阿拉伯将王法 (黑先)



这是一个车马配合的角落将王，让我们检验一下行棋顺序：

1... Nf3+ (不能 1... Rxg3? 2. Nxg3!, f1 成为白王的逃生口。) 2. Kh1 Rxg3 0-1 威胁 3.... Rg1#一步杀和 3. Nxg3 Rxh2# 后翼的转移进攻，诸如：Rxa7+或 c8(Q)+也就是拖延几步。如果 3. hxg3 Rg2 4. Rxa7+ Kxa7 5. c8=Q Rg1#

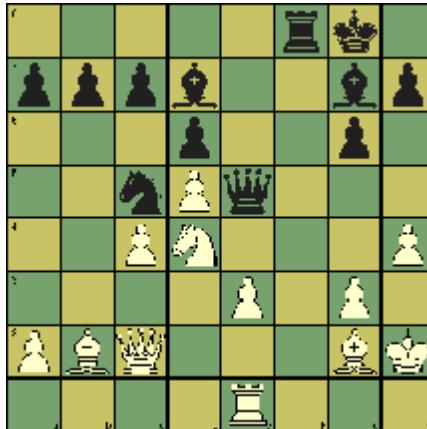
142. 王者无敌 (白先)



白棋先走，快速出动王而获胜。

1. Kb6 Kb2 2. Ka5+ Kc2 3. Qh2+ Kb1 4. Kb4 a1=Q 5. Kb3 即使黑兵已升变后，仍是白棋赢。

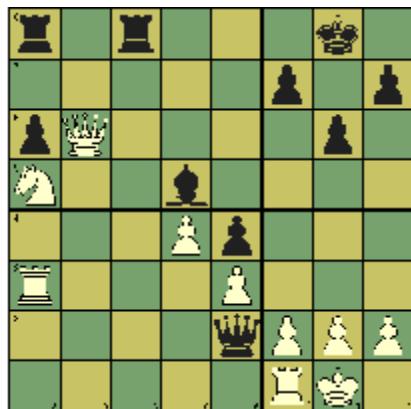
143. 晴天霹雳 (黑先)



除非你走王翼印度防御，或现代 Benoni 开局，这是一个致命杀招。

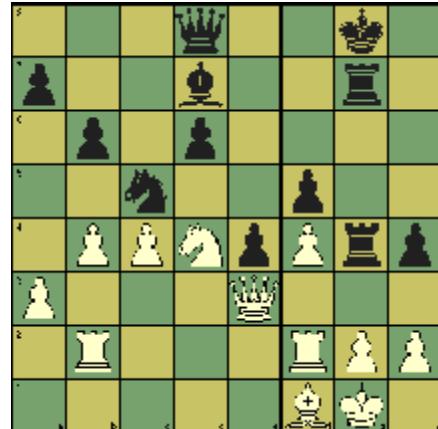
1... Qxg3+! 这个炸雷破坏了保护白王的兵，并把它引入到危险的格子 **2. Kxg3 Be5#** 0-1

144.Botvinnik 的直线将王（黑先）



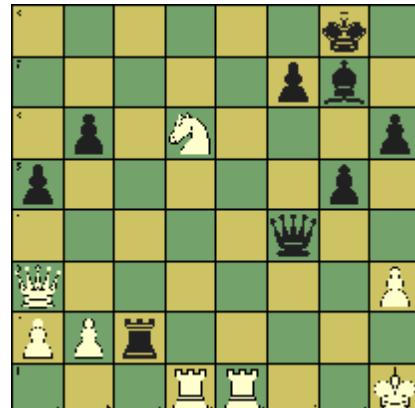
白棋的一线，二线虚弱，更严重的是在 e4 的黑兵，像桥头堡一样保证了黑棋的进攻组合。

1... Rab8 黑棋把车走在了关键位置，**2. Qd6 Qxf1+ 3. Kxf1 Rb1+ 4. Ke2 Rc2#**



如果你能发现 **1... Rg3 2. hxg3** 祝贺你。（或许白棋不应该吃车，但那样它的局面会很糟糕。）**2.... hxg3** 制造一个桥头堡兵，威胁...Qh4 和...Qh2。接着按这个变化进行计算，得出明确的，成功地结论：**3. Rfc2 Qh4 4. Be2 Rh7!**（不能 **4.... Qh2+** 给白棋带来翻转的机会：**5. Kf1 Qh1+ 6. Qg1**）**5. Kf1**，在 g3 弃子时，就要在头脑中把整个局面想清楚。现在 **5.... Qxf4+!**（转向）**6. Qxf4 Rh1#**

146.生死时速（白先）

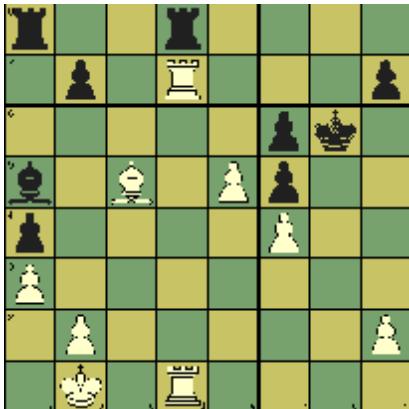


白棋多一车，但它如何应对黑棋...Qh2#的将杀威胁？**1.Rd2**, **1.Re2** 和 **1.Qg3** 是愚蠢的，白棋仅仅考虑了一步。**1. Re8+!** 是好棋，但接下来怎么走？

黑棋的应招是被迫的 **1.... Bf8** (**1.... Kh7 2. Qd3+ f5 3. Qxc2**) **2. Rxf8+(引离) 2.... Kxf8** (**2.... Kg7 3. Ne8+ Kg6 4. Qd3+**) **3. Nf5+ (在脑海中要有将杀的局面)** **3.... Kg8 4. Qf8+!**(另一个引离)，接下来 **4.... Kxf8 5. Rd8#或者 4.... Kh7 5. Qg7#**

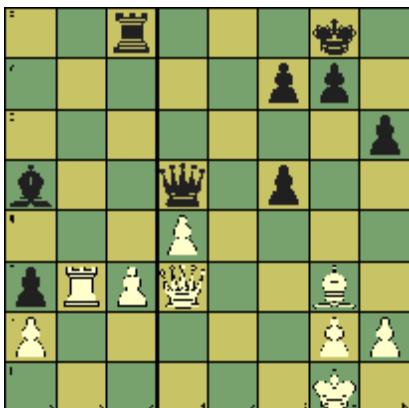
145.虎口拔牙（黑先）

147. 双车抓王 (白先)



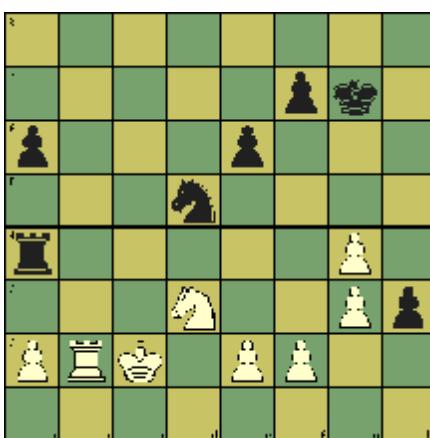
1. Rg1+ Kh6 2. Bf8+(从d线引离黑车) 2.... Rxg8 3. Rd3 1-0

148. 升变兵的能量 (黑先)



1... Qxb3 2. axb3 a2 3. Qd1 Bxc3-+

149. 底线阻隔 (黑先)

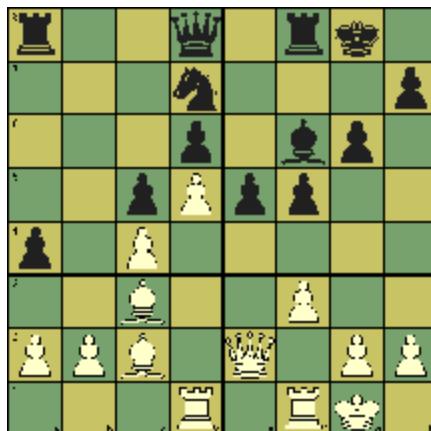


黑棋缺一个兵，但它在 h3 的通路兵非常有威胁。首先，让我们看一个正常，考虑简单的变化：1... h2 2. Rb1 Rxa2+ 3. Kb3 Rxe2 看上去不错，但白棋有一个强硬的应手：3. Nb2。把我们至今为止考虑到的变化记录下

来，然后回到初始的局面，再试试其它的方法。如果能升变为后，那是多么好呀，如何能消除掉 Rb1 这个唯一的防守呢？

1... Rc4+ 2. Kd2 Rc1 在底线把白车挡住! 0-1

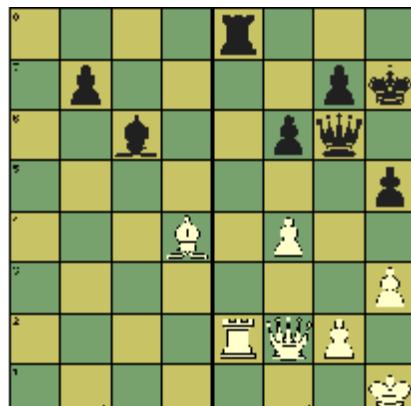
150. 弃兵活马 (黑先)



这是一个关于现代王翼印度防御的局面，这里为什么走 1... e4?

这个弃兵导致黑棋喜爱的局面。在 2. Bxf6 Qxf6 3. fxe4 f4 之后，接着要走 4.... Ne5，黑棋拥有好马对白棋的坏象，和在王翼有好的攻王机会，且在王翼有多兵的优势。白棋的 e 线多兵实际上已被阻碍，黑棋局面较优，这对走王翼印度防御的棋手来说，是一个很重要的局面。

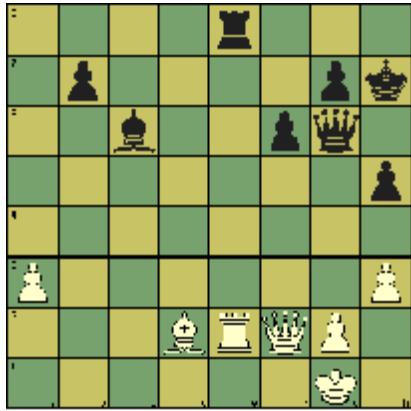
151. 绝对牵制绝对赢 (黑先)



对王的牵制是绝对牵制，需要注意的是该局面如何形成的绝对牵制。

1... Qxg2+ 2. Qxg2 Rxe2 0-1

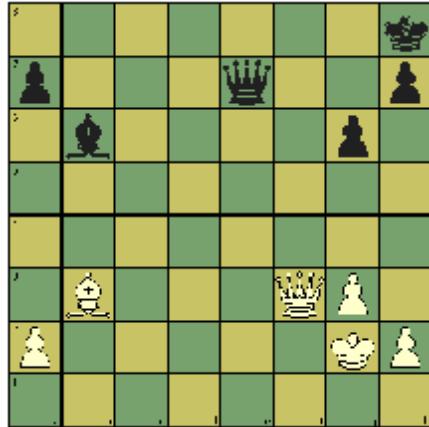
152. 梦幻牵制 (黑先)



仔细分析这个局面，从中学习大师们的手段：

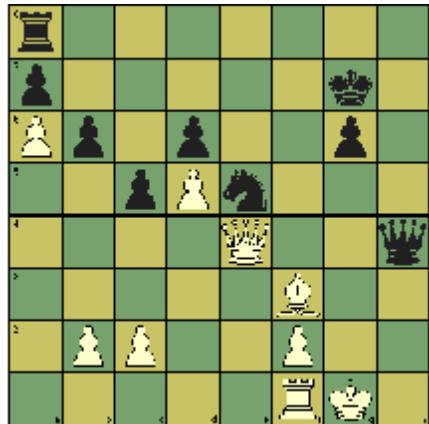
1.... Bxg2 2. Rxe8 (2. Qxg2 Rxe2) 2.... Be4+ 3. Kf1 Qxe8 取得优势局面。

153. 得后的策略（白先）



1. Qc3+ Qg7 2. Qc8+, 白棋赢。

154. 迫移（黑先）

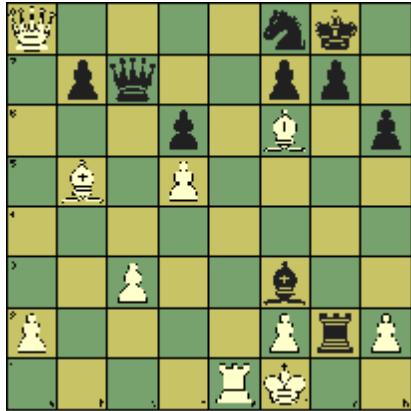


1... Rf8! 强迫白棋走 **2. Bh1** 因为 **2. Qxh4** 在 **2....Nxf3+** 后白棋丢子。

2....Ng4 3. Qg2 Rf3!! 白棋几乎是被牵着鼻子走。

子走。白棋只有兵可以移动了，它将很快出局。**4. c4 Kh6**, 白棋认输。

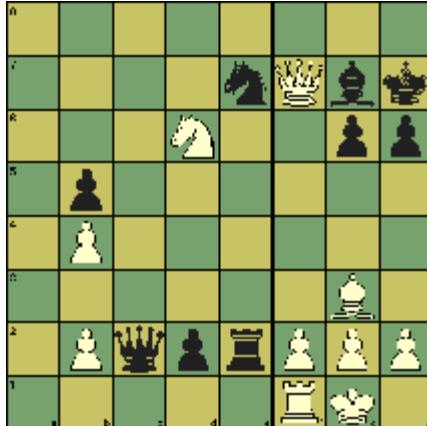
155. 掀开对手的底牌（黑先）



黑棋有强有力的威胁 **1....Qc5** 或 **1....Rhx2**。因此，这个时候要以对手（白棋）的观点来思考一下整个局面。

1... Qc4+ (如果立即走 1... Rxh2[或 1....Qc5] 将失利于 2. Qxf8+! Kxf8[2....Kh7 3. Bd3+] 3. Re8#) 2. Bxc4，现在象被引离，**2.... Rxh2** 黑棋胜。

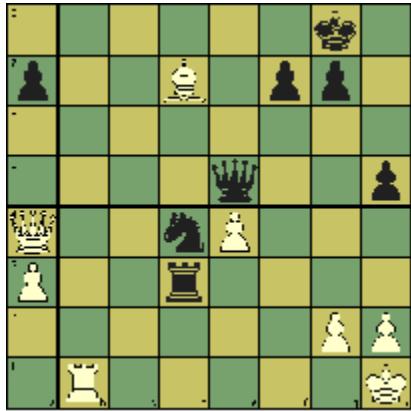
156. 绝妙的注意（白先）



初一看这个局面，很自然的想走 **1. Ne8 Nf5 2. Nf6+ Kh8 3. Qg8#** 但是黑棋走 **1....Qxb2** 怎么办？

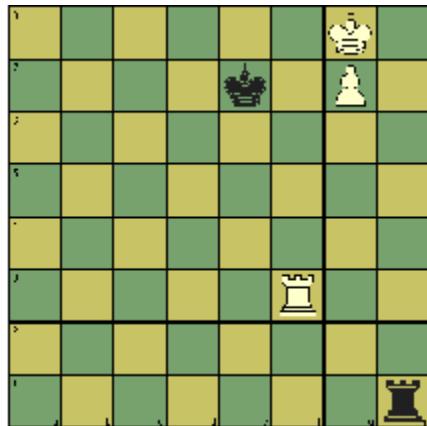
1. Be5!! Rxe5 (1.... Nf5 2. Nxf5+-) 2. Ne8! (现在才走!) 白棋赢，因为在 e5 的黑车挡住了 a1-h8 的斜线。

157. 围捕国王（黑先）



1... Nf3! 0-1 不论白棋走 2. gxf3 或 2.g3, 2.... Rd2 都不可避免的导致将杀。

158. 建一座桥 (黑先)

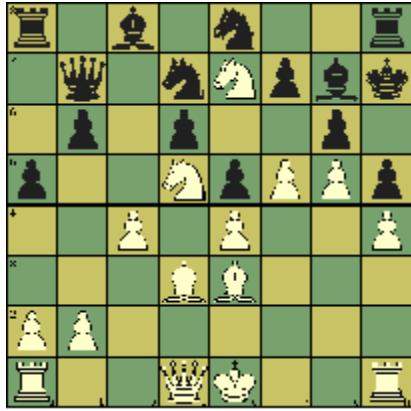


这个著名的重要局面，无论谁先走都是黑棋输。黑棋最好的机会就是用车守着 h 线，否则白棋赢得更容易。例如：1... Re1 2. Rh3 接着白棋走 Kh7。

这里许多初学者会做这种无劳的尝试：1... Rh2 2. Rf7+ Ke8 3. Rf8+ Ke7 4. Ra8 Rh1 5. Ra7+ Ke8 6. Ra8+，等等。

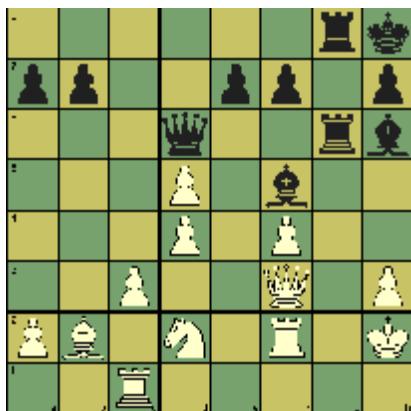
在 1... Rh2 之后，白棋可以用建一个桥的方法获胜。2. Re3+ Kd7 3. Re4 Rh1 4. Kf7 Rf1+ 5. Kg6 Rg1+ 6. Kf6 Rf1+ (6.... Kd6 7. Re6+ Kd7[7. ...Kd5 8. Re5+ Kd6 9. Rg5] 8. Re5 Kd6 9. Rg5) 7. Kg5 Rg1+ 8. Rg4! 白棋获胜，这就是白棋为什么把车放在 4 线——为了迎合王。

159. 王后给小兵开路 (白先)



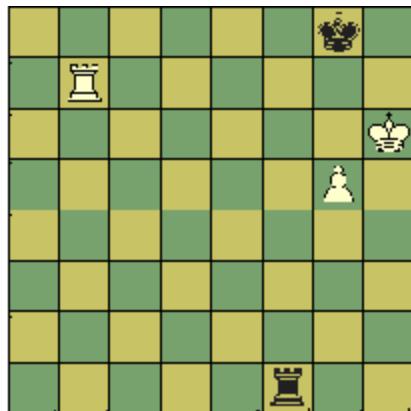
1. Qxh5+ gxh5 2. g6+ fxg6 3. fxg6#

160. 最弱的点 (黑先)



1... Bxf4+ 2. Qxf4 Rg3 0-1

161. 假装消极 (黑先)

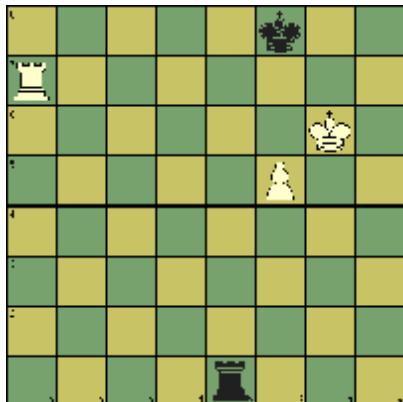


白棋威胁走 1.Rb8+ 赢。黑棋错误的招法为：1... Rh1+ 2. Kg6 或者 1... Rg1 2. Kg6 Kf8 3. Rb8+ Ke7 4. Rg8! 接着走 5.Kh7。白王可走到 g8，白兵走到 g7 的关键点，从而形成一个连桥互相保护而获胜。(参见 158.)

黑棋可走一个假装的消极防守而和棋：1... Rf8 2. g6 Ra8 3. Rg7+ Kh8=，如果白棋不放弃，它甚至能丢子—4. Rh7+ Kg8 5. g7??

Ra6+, 黑棋赢。

162. 被动防守失灵的时候 (黑先)

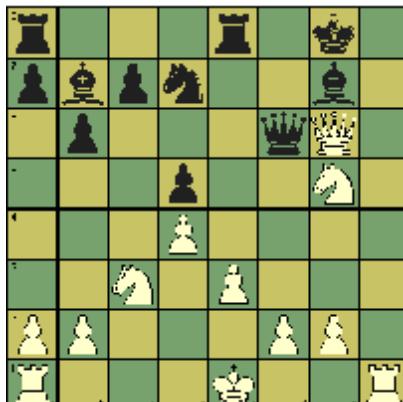


这个局面, 被动防御将不起作用: 1... Re8 2. f6 Rb8 3. Rh7 Kg8 4. f7+ Kf8 5. Rh8+. 即使黑王最初在 g8, 这种被动防守的战术也将失败: 1... Re8 2. f6 Rb8 3. Rg7+ (记住这种过渡性战术。) Kh8 4. Rh7+ (或者 3. ... Kf8 4. Rh7), 白棋获胜。

被动防守的战术针对车和马线兵, 但对其他位置的兵无效。

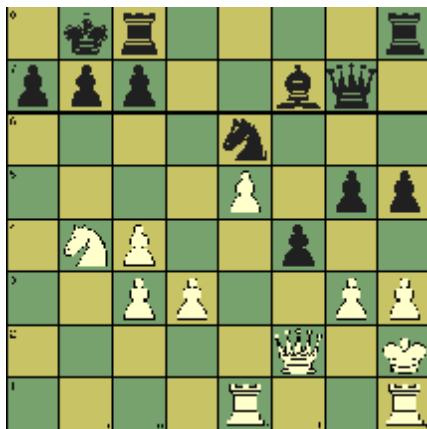
在图中的局面, 黑棋挽救局面需用另一种重要的技术一边路进攻 1... Rg1+ 2. Kf6 Kg8! (黑棋把王放到短的一侧, 把长的一侧留给它的车作战术性的将王。) 3. Ra8+ Kh7 4. Kf7 Rg7+ 5. Ke6 Rb7 6. f6 Rb6+, 此时, 黑车离白王足够远, 因此这种将王将导致和棋, 诸如: 7. Ke7 Rb7+ 8. Kd6 Rb6+ 9. Ke7 Rb7+ 10. Kf8 Kg6! 和棋。

163. 引入 (白先)



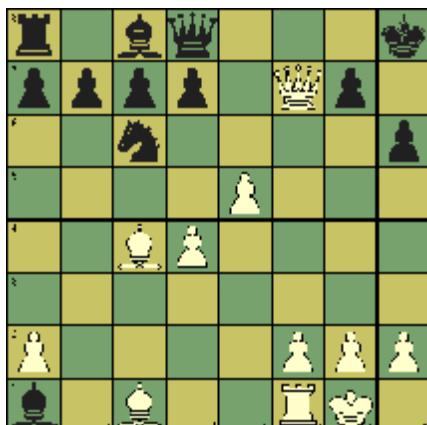
1. Rh8+ Kxh8 2. Qh7#

164. 撕开王城 (白先)



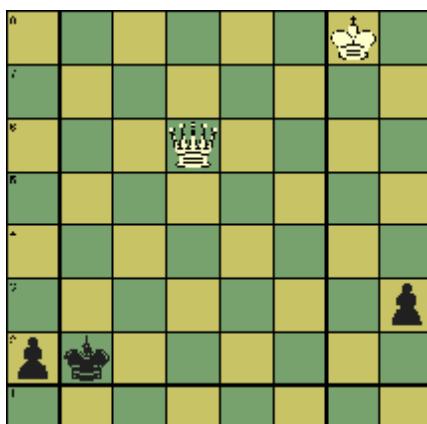
1. Nc6+ bxc6 2. Qxa7+ (2. Rb1+ Ka8 3. Ra1 c5+) 2....Kxa7 3. Ra1+ Kb6 4. Rhb1+ Kc5 5. Ra5#

165. 你敢, 你就吃我 (白先)



1. Bg5! 这种戏弄战术强迫对手认输。

166. 后对车线兵的法制 (白先)

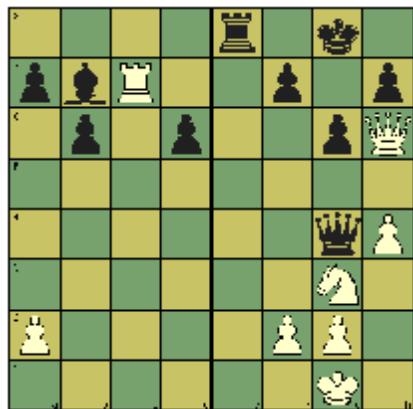
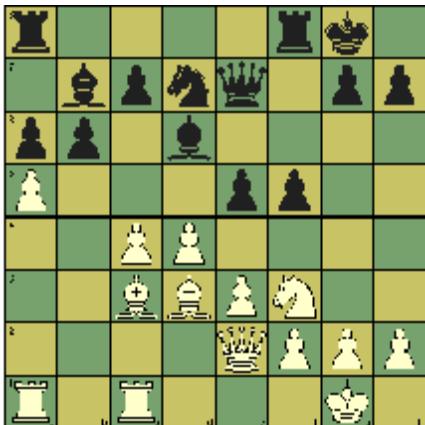


在后兵残局, 弱势一方要取得和棋, 需要以下三个条件同时具备: (1)它的兵已经到达 7 线; (2)对手的王离得足够远; (3)仅仅有一个

车线兵或象线兵，可制造出长将的机会。

荒谬的是，黑棋多一个兵反倒断送了长将的机会：
**1. Qb4+ Kc2 2. Qa3 Kb1 3. Qb3+ Ka1
4. Qc2 h2 5. Qc1#**

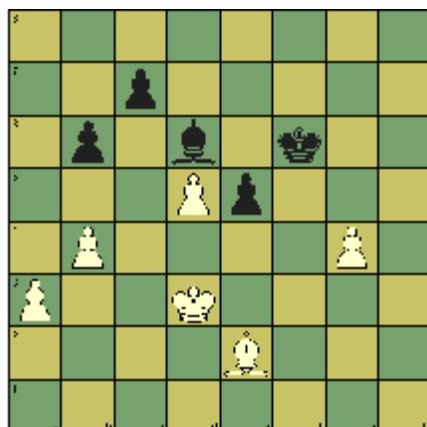
167. 破坏兵型（白先）



可不可以开发 g2 弱格？

1... Re1+ 2. Kh2 Rh1+ 3. Kxh1（引入，但如果 3. Nxh1 则是转向，那么 3.... Qxg2#）现在黑棋利用牵制将王 **3.... Qh3+ 4. Kg1 Qxg2# 0-1**

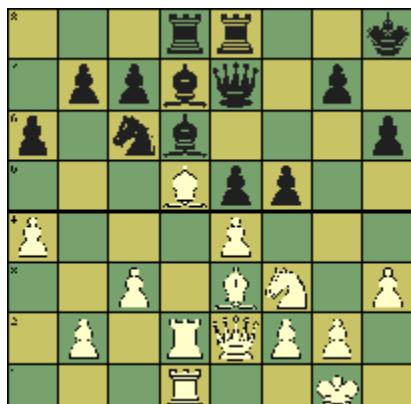
170. 开辟第二阵线（黑先）



白棋通过在 a 线制造第二个通路兵而获胜。白棋的象非常重要控制着 d1-h5 的斜线，保护着 g4 兵，同时阻挡着黑棋唯一的 e 线通路兵的前进。

棋局变化如下：
**1... Kg5 2. Kc4 e4 3. a4 Bg3
4. Kb5 Kf4 5. a5 bxa5 6. bxa5 Bf2 7. Kc6
Ke3 8. Bb5 Kf4**（黑棋反击的太晚了）
9. Kxc7 Kxg4 10. d6 黑棋认输。
Qf6) 1-0

168. 复杂局面的后象将王（白先）

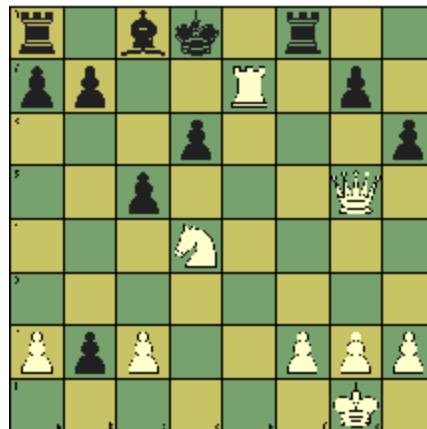
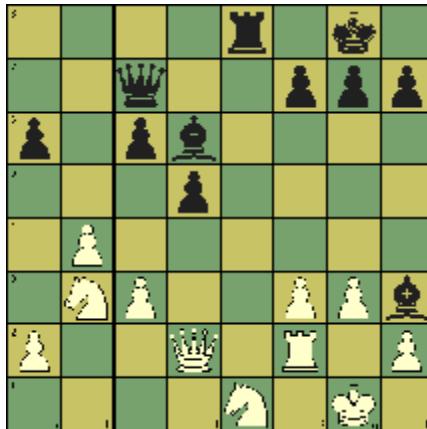


这里要用到你的局面分析能力，在走棋之前发现妙手—打开 h 线，然后为你的白后扫清障碍：
1. Bg5 hxg5 2. Nxe5!（不能 2. Nh4

Qf6） 1-0

169. 弃车设置牵制陷阱（黑先）

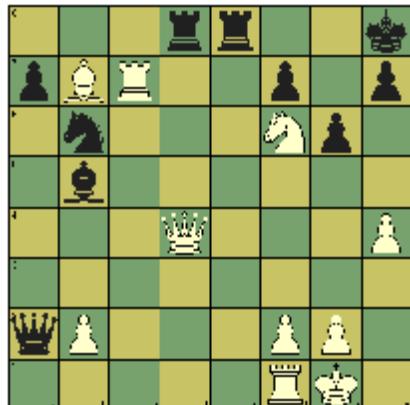
171. 有效吗？（黑先）



当然你应该考虑 1... Bxg3 (破坏白王的兵顶。) 2. hxg3 Qxg3+ (将王的基本局面, 你算清后面的将杀拉吗?)。这是一个合理的弃子吗?

是的, 黑棋将获胜: 3. Ng2 Bxg2 4. Rxg2 Re1+或者 3. Kh1 Rxe1+! (消除保护, 加骗招。) 4. Qxe1 Bg2+ 5. Kg1 Bxf3+ 6. Kf1 Qh3+ 7. Kg1 Qh1#

172. 阿拉伯将王 (白先)



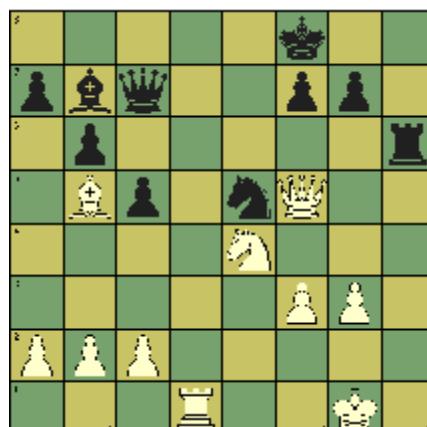
1. Bd5! (双干扰。) 1.... Rxd5 2. Rxf7!

1-0



1. Qxf7+ Nxf7 2. Ng6#

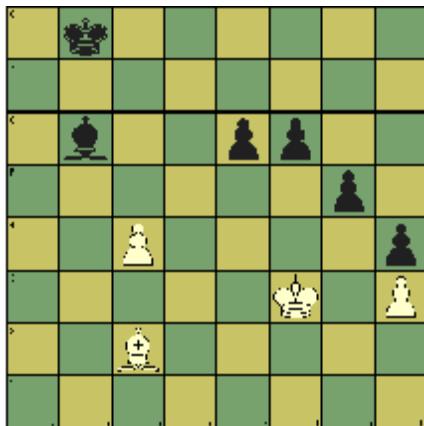
174. 没有呼吸空间 (白先)



1. Qxe5(引离) 1.... Qxe5 2. Rd8+ Ke7 3. Re8#

173. 车马将王 (白先)

176. 丢弃石头, 建立要塞 (白先)

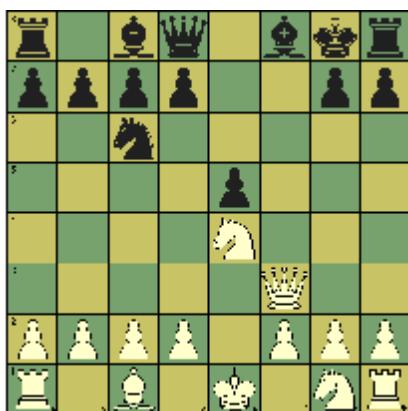


在异格象残局，兵的数量远没有它的质量重要。这个局面如果黑棋的王能支持它的 e6 通路兵，那么黑棋将获胜。黑棋可前进它的连兵—e 和 f 兵—在任何时候都可这样做。至少留其中一个兵在白色格。例如：

f6-f5, e6-e5, e5-e4, f5-f4, f4-f3 等等。白棋不得不为了两个兵放弃它的象和整个比赛。因此白棋必须强迫黑棋走...e6-e5，移动它唯一正确位置的兵到黑色格。

1. **c5!**这个兵的价值比较小，白棋需要清除障碍——a2-g8 的斜线。1.... Bxc5 2. **Bb3 e5**
3. **Be6 Kc7 4. Ke4** 白棋已经建立了一个要塞。一个无法攻取的位置——可以轻松防守。在这里，例如它简单的把象从 f5 移到 g4 然后退回。

177.一马两威胁（白先）

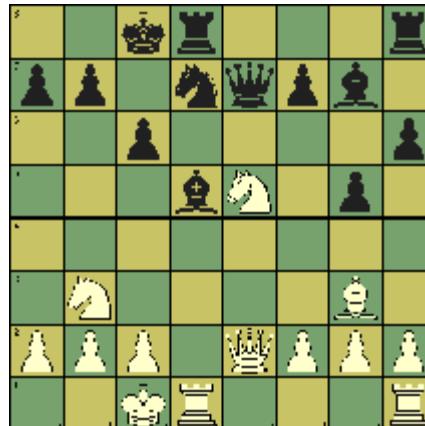


1. **Ng5 Qxg5 2. Qd5# 1-0**

错误的招法：

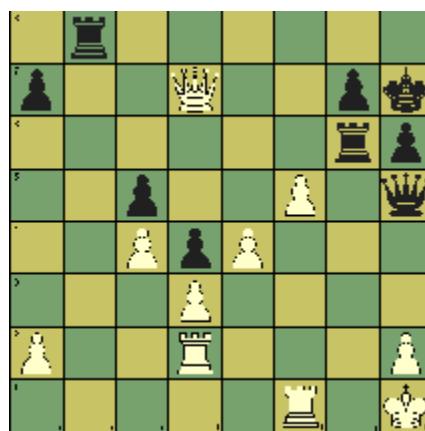
1. **Nd6? Qf6 2. Qd5+ Qe6**

178.揭露真相（白先）



1. **Nxc6!** 黑棋认输，因为 1.... **Qxe2** 导致 2. **Nxa7# 1-0**

179.

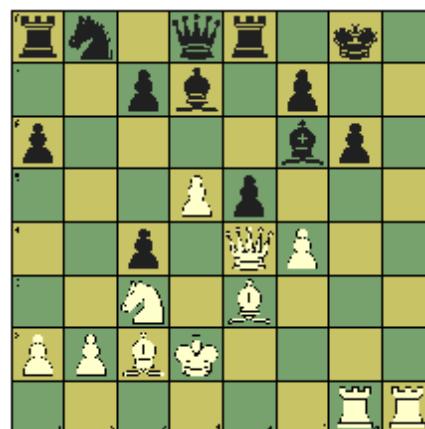


白棋的最后一步 (f4-f5) 是非常粗心的，如果它很机警，会发现黑棋有妙手，保持冷静。

- 1... **Qf3+!** 强制将王， 2. **Rxf3 Rb1+.**

在比赛中，黑棋走的 1.... **Rg3**，最后输掉。

180.需要记住的弃子陷阱（白先）



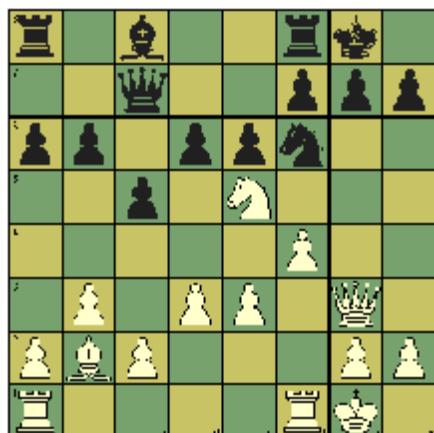
尝试在头脑里想清楚 1. **Rxg6+** (破坏王前的)

兵顶。)之后的局面, 1.... **f x g6** 2. **Q x g6+**。现在考虑黑棋的两个应招, 做出判断, 然后走子。

白棋在 2.... **Bg7** 之后赢 3. **Rh8+!** (记住这种常用的弃子陷阱。) 3.... **K x h8** 4. **Qh7#**

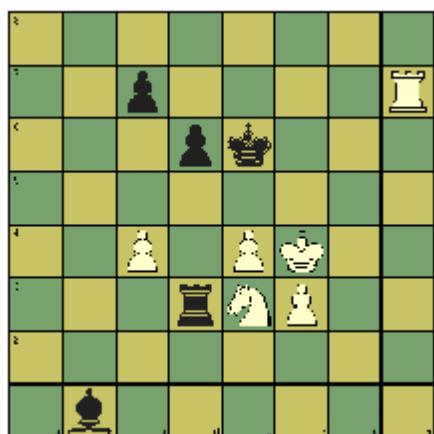
如黑棋走 2.... **Kf8** 3. **Bc5+**

181. 打开长斜线 (白先)



1. **Nd7!** 现在马能不能被吃一吃掉, 白棋将三步杀。1.... **Q x d7**。如果 1.... **Nh5** (或者 1.... **Ne8**) 那么 2. **Nf6+** 形成相同的局面。2. **B x f6 g6** 3. **Qg5** 1-0

182. 背水一战 (黑先)



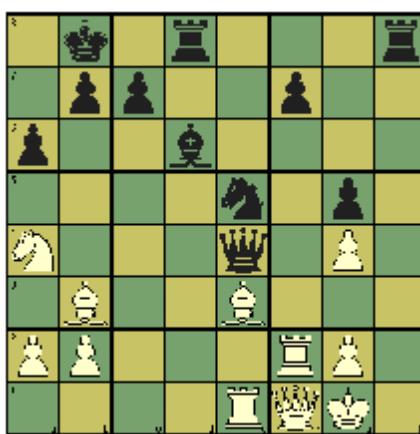
这个局面, 黑棋缺一个兵, 陷入困难之中。它的最佳应招是什么呢?

在实际比赛中, 黑棋简单认输了。但除非你的对手是世界冠军, 你应该尝试走 1... **c5** 希望白棋不计后果的走 2. **Nd5** (现在如何阻止 3. **Re7#?**) 现在白棋落入圈套 2.... **R x f3+!** 3. **K x f3** (3. **Kg5 Rf7**) 3.... **B x e4+** 4. **K x e4**(不吃丢车)无子可动—和棋。

记住 1... **c6** 貌似顽强, 但实际使黑棋丧失了机会, 在 2. **Rc7** 之后白棋赢, 因为再走 2.... **c5** 白棋走 3. **Nd5** 威胁强制将王。(3.... **R x f3+** 4. **K x f3 B x e4+** 5. **K e3** 白车已躲开象线。)

给你的对手犯错的机会, 尤其当你付出代价较小或没有损失时。

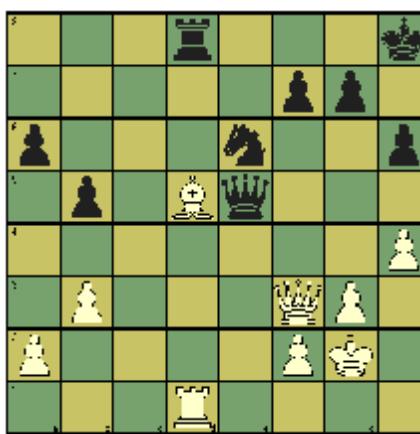
183. 组合进攻 (黑先)



诱骗白王到 h2!

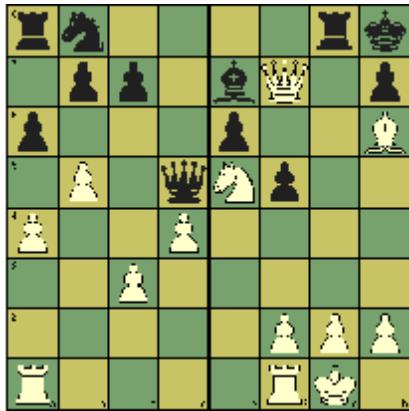
1... **Rh1** 2. **K x h1 Qh7+** 3. **Kg1 Qh2+** 4. **Kxh2 Nf3+** 5. **Kh1 Rh8#**

184. 最大交换 (白先)



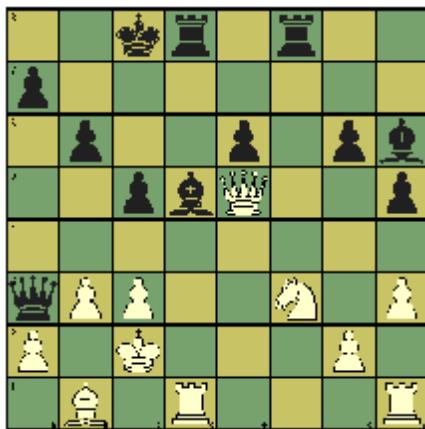
1. **B x e6! R x d1** 2. **Qa8+!** 白棋的目标超过交换。2.... **Kh7** 3. **B x f7** 1-0

185. 腾位置 (白先)



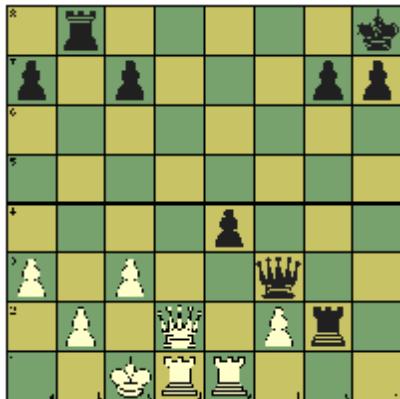
1. Qf6+ Bxf6 2. Nf7#

186.车象闷杀（黑先）



1... Rxf3 (1... Bxf3 2. Qxe6+) 2. gxf3 (2. Rxd5 是没有用的, 因为 2.... Rf2+) 2.... Bxb3+! 打开 d 线。 3. axb3 Qc1+ (引入和阻挡) 4. Rxc1 Rd2#

187.容易犯错的陷阱（白先）

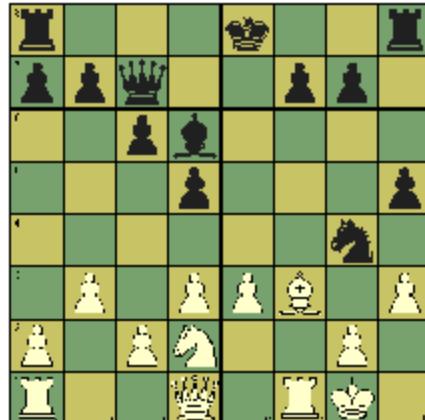


白棋走 1. Re3, 黑棋如何应对?

很清楚在图中的局面白棋很糟糕(例如: (1. Qd8+ Qf8) 因此白棋设置了一个陷阱 1. Re3, 如果黑棋应对 1....R xf2 , 陷阱失败。

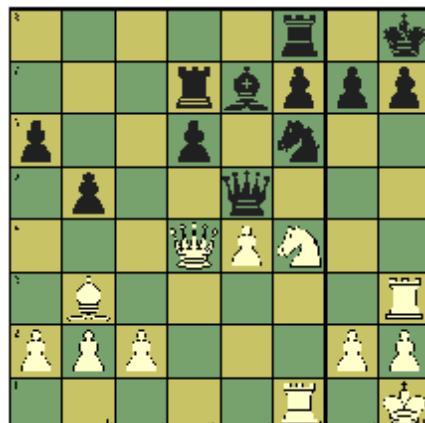
但更自然的应招是 1.... Qxf2 进入陷阱, 2. Re2! 白棋赢, 因为 2.... Qxe2 3. Qd8+ Rxd8 4. Rxd8#

188.后的助手（黑先）



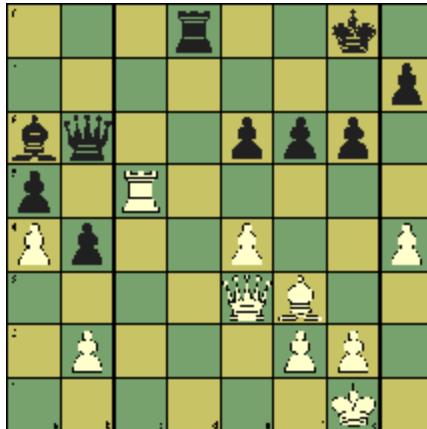
1... Bh2+ 2. Kh1 Bg1! 0-1 形成熟悉的后麻将王局面, 黑棋巧妙利用两个轻子, 为后将铺好了红地毯。

189.给马落脚的地方（白先）



1. Bxf7! 黑棋认输, 因为它或者被将死 (1....Qxd4 2. Ng6#) 或者丢后 (1.... Rxf7 2. Ng6+ Kg8 3. Nxe5)。

190.冠军的一课（白先）

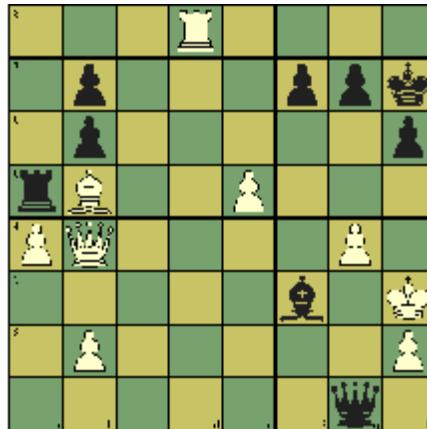


走 1. e5 好吗？

1.e5!是非常优秀的局面下法，它包含了一个陷阱。(注意如果走 1. Rc8??黑棋将应对 1.... Qd6。)

黑棋回应 **1.... f5** 为了保持兵型（事实上，1....fxe5 是必须的。)致命的一击——**2. Rc8!** 白棋胜。

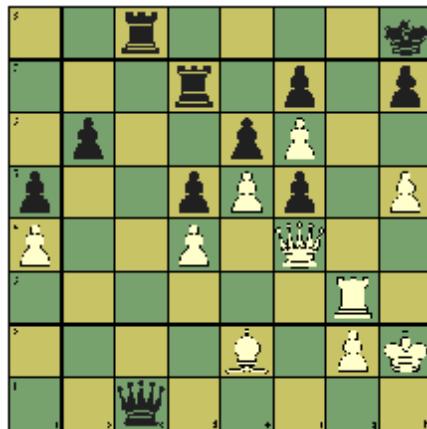
191. 实战思路（白先）



因为黑棋有致命杀招，白棋的招法必须强有力，步步叫将。你预见到白棋长将吗？

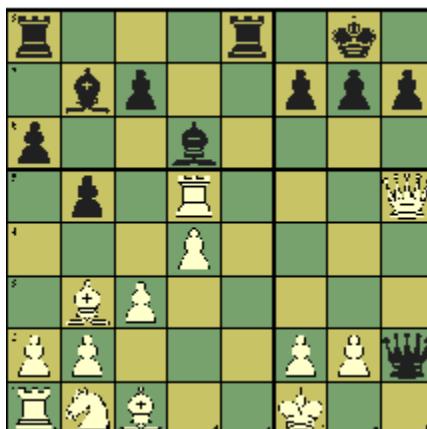
1. Bd3+ (1. Rh8+ 如 1.... Kxh8 2. Qf8+ Kh7 3. Bd3+形成相同的局面，因为 Bd3，但黑棋可有另一种选择 1.... Kg6，在实战中，一定要限制对手选择的机会。) **1....g6 2. Rh8+ Kxh8 3. Qf8+**当你走 1. Bd3+时，可不必要求的更多，只谋求长将和棋，现在的局面可以使你清楚的要求更多。**3.... Kh7 4. Qxf7+ Kh8 5. Qf8+ Kh7 6. Bxg6+ Kxg6 7. Qg8#**

192. 敞开的 g7 格（白先）



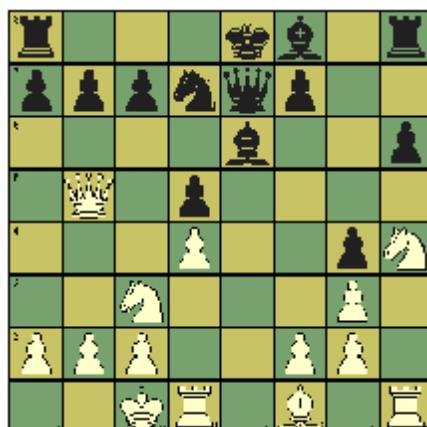
1. Rg8+!这步棋包含三个战术思路：引离 1.... Rxg8 2. Qxc1，诱骗和清除关键格，**1.... Kxg8 2. Qg3+ Kf8 3. Qg7+ Ke8 4. Qg8# 1-0**

193. 诱骗和将王（黑先）



1... Qg1+ 2. Kxg1 Re1# 0-1

194. 令人惊讶的目标（黑先）

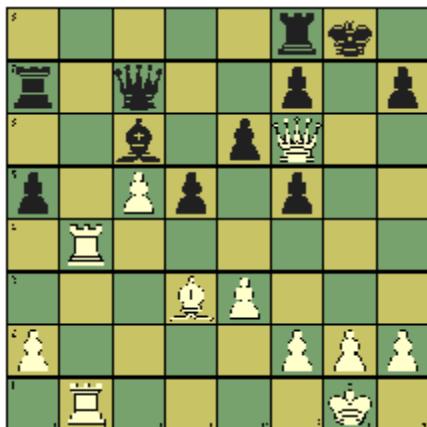


黑棋必须同时防守 b7 和 d5 两个兵，但是该怎么做哪？

1... Qb4 战术错误，因为 2. Nxd5 Qxb5 3. Nxc7+

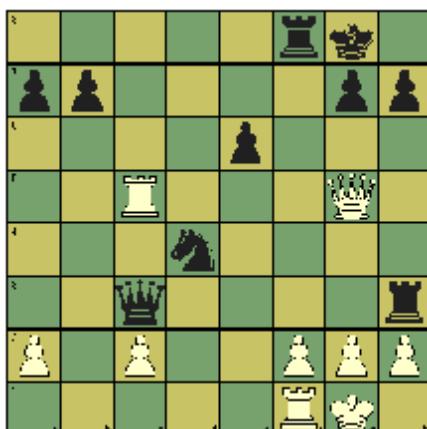
黑后可先到 g5 将王保护 d5 兵，然后易位。但黑棋选择了 1... O-O-O 现在白棋走 2. Nxd5 为什么是错的？2.... Bxd5! 3. Qxd5 Qg5+ 4. Qxg5 hxg5(白棋 h 线的马不保。)黑棋仅用两兵换来一轻子。但实战中，白棋看出其中的陷阱，没有吃 d5 兵。

195.两个将王威胁（白先）



1. Rg4+! (为象清除斜线。) 1.... fxg4 2. Qg5+ ! (这个重要的将王把黑王驱赶到角落，剥离了 f8 车和黑王之间的保护。)
2....Kh8 3. Qh6 黑棋认输，它不能同时防守两个将王威胁。

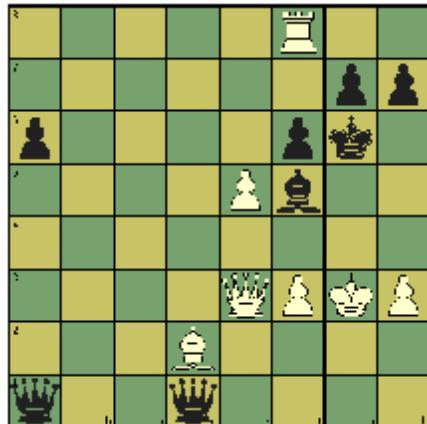
196.一个小姐三个求婚者（黑先）



黑棋多半子，以不可思议的杀棋结束比赛。

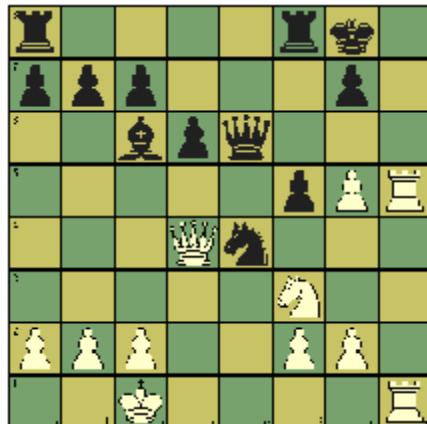
1... Qg3! 0-1 2. Qxg3 Ne2+ 3. Kh1 Nxg3+ 4. Kg1 Nxh1 白棋只剩一车，其他的应招导致立即被杀。

197.车象将王的应用（白先）



1. Qh6+ gxh6 2. Rxf6+ 黑棋认输，黑王无论退到哪儿都将被杀：2.... Kh5 3. Rxh6# 或者 2.... Kg7 3. Bxh6+ Kg8 4. Rf8#

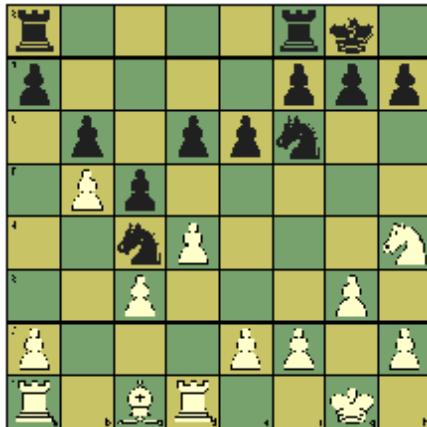
198.杀机重重（白先）



白棋可能喜欢走 1. g6 制造一个“不可阻挡”的杀棋 2.Rh8，但黑棋可简单的应对 1....Qxg6，现在如果 2.Qc4+ (想要黑棋走 2....Rf7 和 2....Qf7 堵住自己王的出口。) 那么黑棋当然应对 2.... d5。因此问题是如何消除 d6 兵。

1. Ne5!(威胁 2.Rh8 将死，因为马控制着致命的 f7 格。现在 1.... g6 2. Rh8+ Kg7 3. R1h7# 和 1.... Qxe5 2. Qxe5 dxe5 3. g6 导致将王。)1.... dxe5 2. g6 Qxg6 3. Qc4+ 接下来在 h8 将杀。

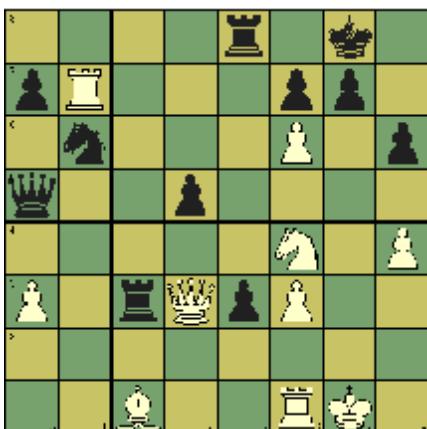
199.开辟第二前线（黑先）



黑棋局面较好，大多数的走法都可保持优势。例如：1....Nd5 或 1....Ne4 攻击 c3 兵。但是不该激活它的车吗？

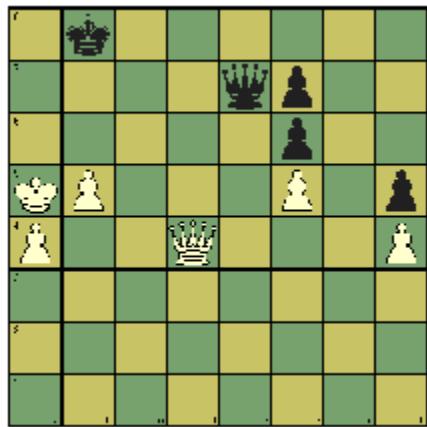
1... a6! 2. bxa6 Rx a6 白棋无法防守它虚弱的兵。

200. 皇后开路（白先）



白棋设计一个车马将王，f6 楔入兵对车进行了有力的支援。

1. Qg6! 1-0 如果 1.... fxg6 那么 2. Rxg7+ Kf8 3. Nxg6#

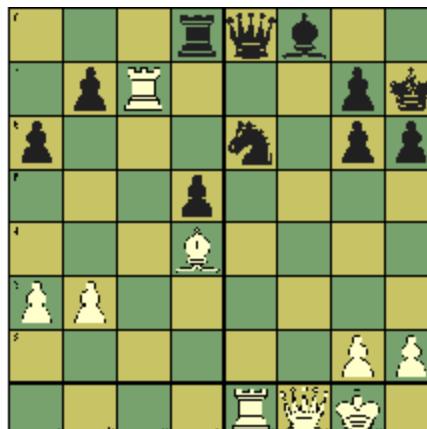


白棋的局面可轻松获胜，因为它多两个有战斗力的兵。黑棋只能希望白棋犯错，进入长将的陷阱或其它的陷阱。黑棋走 **1... Qc7+** 白棋如何应对？

当然不能 **2. Qb6+??** 白棋想交换后是不可理解的，陷入了陷阱。现在 **2.... Ka8!** 和棋 (**3. Ka6 Qc8+ 4. Ka5 Qc7 和**)

正确的走法是 **2.b6**，目的用 b6 兵和后交换黑后，轻松赢得兵残局。

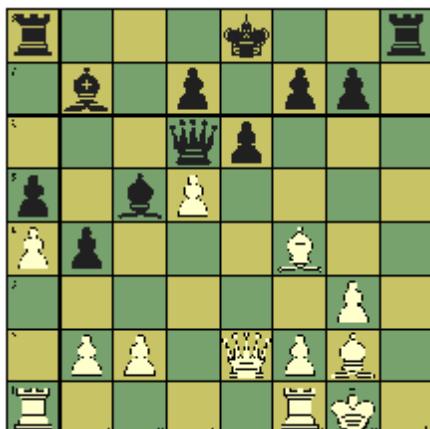
202. 不惜一切代价消除保护（白先）



1. Rxe6 Qxe6 2. Qxf8 Rxf8 (如果 2.... Qe1+ 3. Qf1) **3. Rxg7+ Kh8 4. Rxg6+!** (**4. Rxb7+?** 失败于 **4.... Rf6**，而 **4. Re7+ Qf6!** 虽然白棋较好，但不一定会赢。) **4.... Rf6 5. Rxf6** 无论黑后到哪儿，它都将丢子。例如：**5.... Qe1+ 6. Rf1+ 1-0**

201. 长将救局（黑先）

203. 占领斜线（黑先）

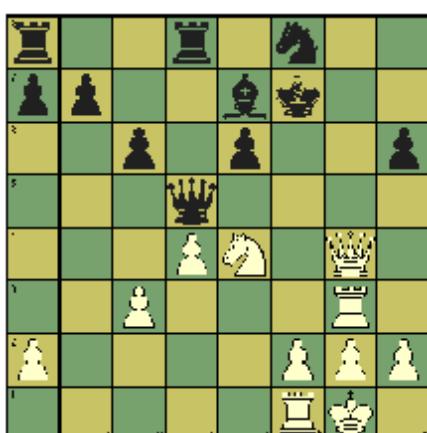


记住如何用车象将死在角落里的王，如果需要不惜代价。

1... Qxd5! 2. Bxd5 Bxd5 0-1

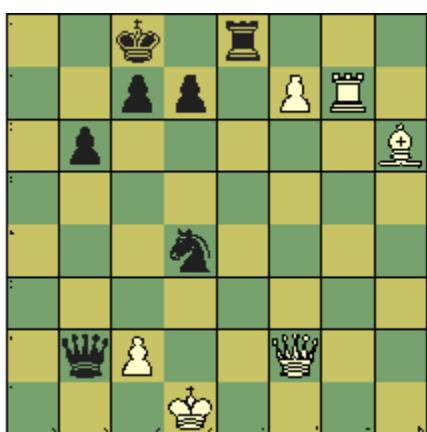
感谢在 c5 的象牵制了白棋 f2 兵，将有不可阻挡的 **3. ...Rh1# 将王。**

204.肩章杀法的应用（白先）



1. Qg7+ Ke8 2. Qxe7+! Kxe7 3. Rg7+ Ke8 4. Nf6# 1-0

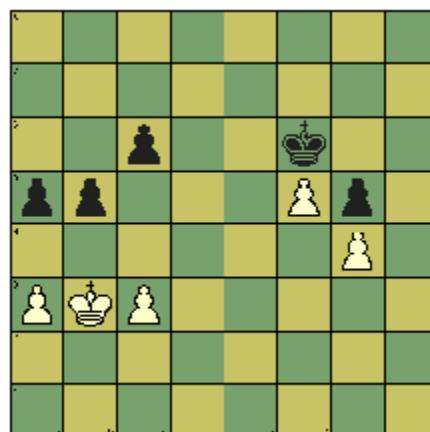
205.后马协作（黑先）



1... Qb1+ 2. Bc1 Re1+！ 白棋认输。因为：

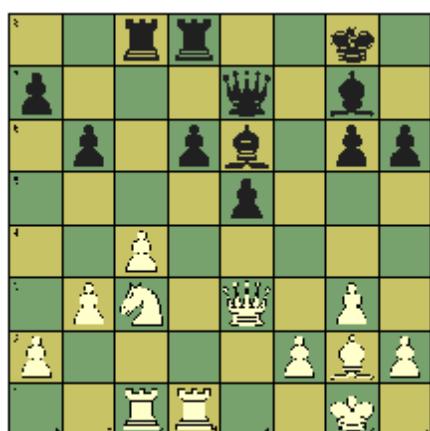
3. Qxe1 Qxc2# 或 3. Kxe1 Qxc1#

206.保护过路兵（白先）



1. a4 Ke5 2. axb5(2.c4? b4 是和棋, 因为黑棋现在自己有保护的过路兵) 2.... cxb5 3. c4 a4+ (3.... b4 4.c5, 黑棋不能同时阻止 c 线和 f 线兵) 4. Kc3 bxc4 5. Kxc4 白棋的王可以抓获 a 线兵和远征到王翼协助 f 线兵挺进, 使白棋轻松获胜。(如: 5.... Ke4 6. Kb4 Kf4 7. Kxa4 Kxg4 8. f6)

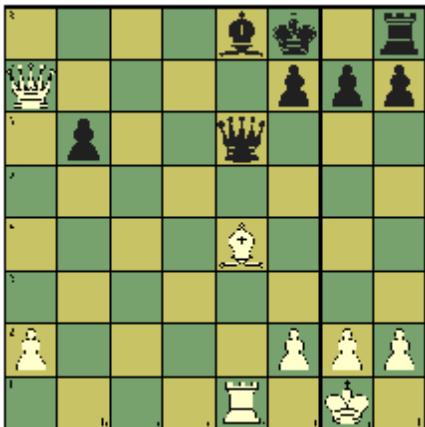
207.化解双象优势（白先）



白棋局面较好, 因为黑棋 d6 的落后兵和 d5 的漏洞, 另外黑棋王翼兵显得容易受攻击。白棋如何进行下一步?

1. Bd5! 非常好, 交换掉白格象。白棋兑掉了对手唯一的王牌——双象——留给自己一个好马(既可占领 d5 又可占领 e4) 对对手的坏象。

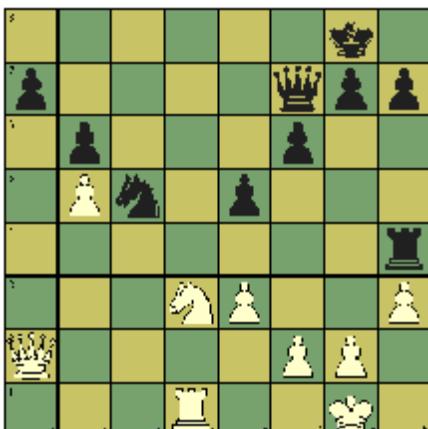
208.牵制和将王（白先）



1. Qa3+ Qe7(马上失利，但 1.... Kg8 2. Bxh7+ Rxh7 3. Rxe6 黑棋也是没有希望的。)

2. Bc6 Qxa3 3. Rxe8#

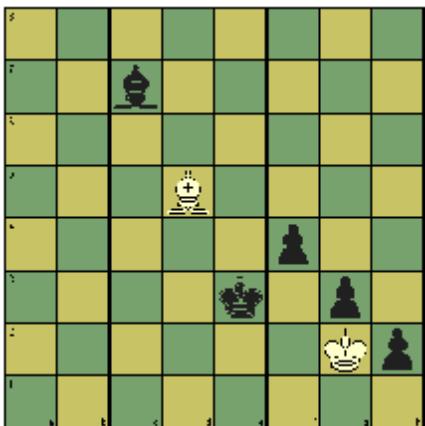
209.令人生厌的王后（白先）



设计底线杀王。

1. Nxe5! 1-0

210.战斗至无子可动（白先）



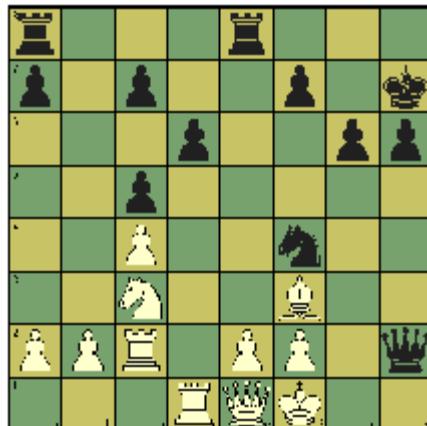
在劣势中寻求无子可动的机会黑棋，需要有

战斗到底的态度，创造性的思维和如何形成无子可动局面的相关知识。

黑棋威胁走 1... f3+ 2. Bxf3(2. Kh1 g2#) 2....h1=Q+获胜。虽然如此，尽管白棋少三兵，但仍可和棋。

1. Kh1 对于 1.... f3 应对 2. Bxf3，导致无子可动。

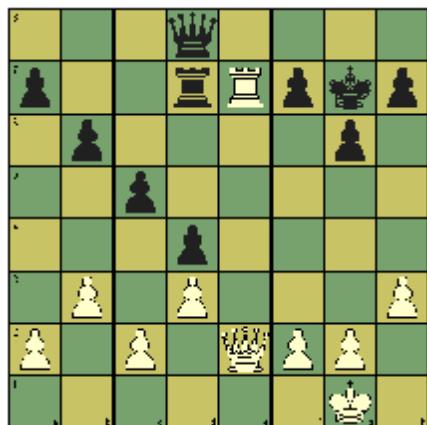
211.堵住逃跑路线（黑先）



1... Nh3 好像注意不错，但再想一想，你会发现白棋可防守， 2. e3 让白王溜走。

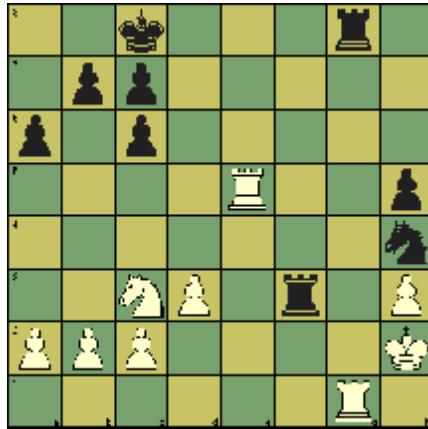
1... Re3! 2. fxe3 现在可以走 2.... Nh3 立即杀王。

212.自然的应招经常是好的（白先）



1. Qe5+ 1-0 在走这步时足可以算清以后的变化:1....Kf8 (1.... Kh6 2. Qf4+ g5 3. Qf6+ Kh5 4. g4+ Kh4 5. Qh6#) 2. Rxd7 Qxd7 3. Qh8+白棋赢得一兵。但当你的对手真正移动棋子到 1.... Kf8 你是不是对局面看得更清，发现 2. Qf6 立即杀王的狠招。(例如:2.... Rxe7 3. Qh8#)。

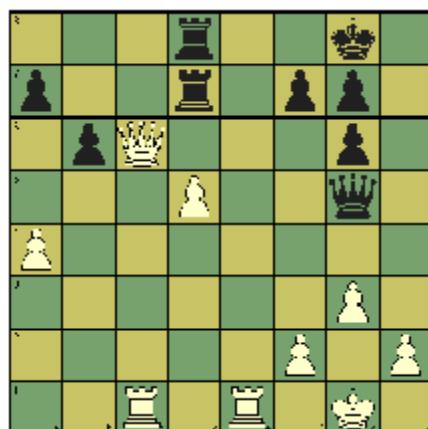
213.将，将，将死！（黑先）



1... Rf2+ 2. Kh1 Rh2+ 3. Kxh2 Nf3+ 4. Kh1

Rxg1#

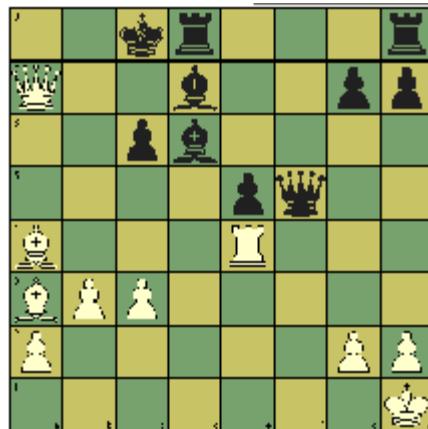
214.这帮朋友……（白先）



看看黑王的同事们如何站在它的周围！双车在底线肆虐的典型例子。

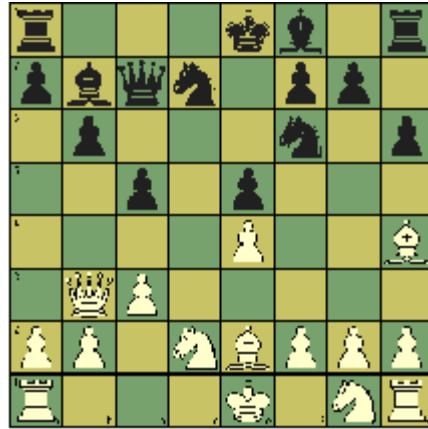
1. Qxd7 Rxd7 2. Re8+ Kh7 3. Rcc8 白棋赢。
g6 兵挡住了黑王逃跑的路线，黑后挡住了兵！

215.警卫将王，威胁将王（白先）



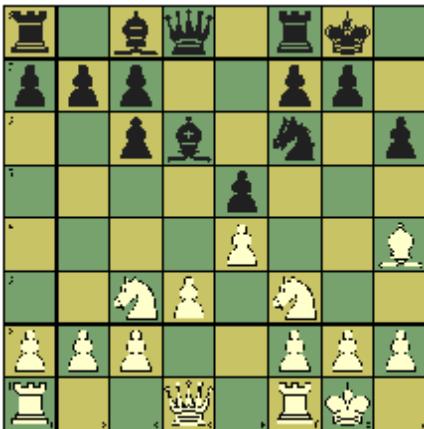
1. Bb5! 防卫 1.... Qf1 将王，而且威胁 2.Ba6 将王。走到这黑棋认输，因为： 1.... cxb5 失利于 2. Qa6+ Kb8 3. Bxd6# 黑棋最强的防御不过 1.... Rdf8 2. Bxd6 Qf1+ 3. Bxf1 Rxg1+ 4. Qg1 Rxg1# 5. Kxg1，黑棋的 e5 兵不可避免的被吃，黑棋少两兵，局势不妙。

216.如果你能，应一兵（黑先）



是的，黑棋能。但首先应走 1....g5 再吃 e4 兵。
如匆忙的走 1... Nxe4 在 2. Qe6+ fxe6 3. Bh5+之后，被将死。（3.... g6 4. Bxg6#）

217. 经典的战斗开始 (黑先)



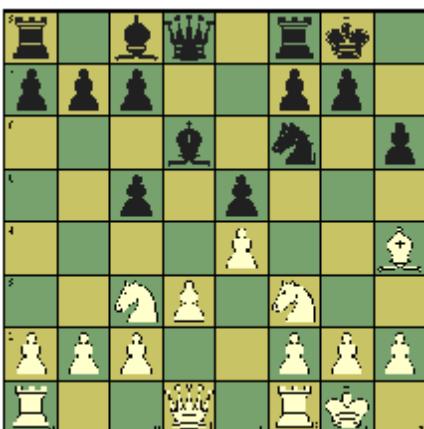
1.e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Nf6 4. Bb5 Bb4 5. O-O O-O 6. Bxc6 dxc6 7. d3 Bd6 8. Bg5 h6

9. Bh4 这是一个实战对局, 黑棋接下来走 9....c5 对吗?

回答是“正确的”, 当然, 这个兵使在 d6 的象在技术上变为坏象一段时间。它阻止了白棋走 d4, 形成好的兵型结构。(如果 9.Bg4 目的也是阻止 10.d4 那么在 10. h3 白棋较好: 无论 10....Bxf3 11. Qxf3 还是 10.... Bh5 11. g4 Bg6 12. Bg3, 接着走 13.Nh4 和 14.Nf5。)

因此, c5 局面上是正确的, 但是战术上呢?

218. 这个牵制强吗? (白先)

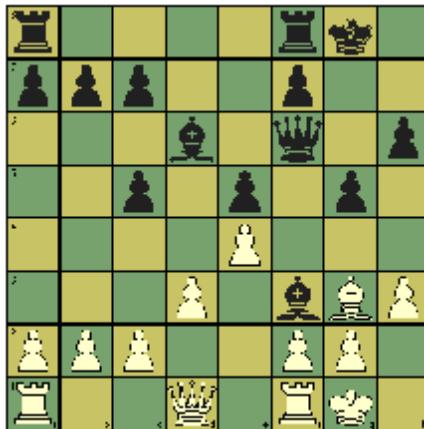


这里, 白棋该走 10.Nd5 吗?

10. Nd5 g5(打破牵制, 形成黑棋满意的封闭王翼兵型。) 11. Nxf6+ (在 11. Nxg5 Nxd5! 之后, 白棋的弃子没有补偿。) 11.... Qxf6 12.

Bg3 Bg4 13. h3 Bxf3 白棋面临一个 Hobson's 选择, 详见下一局面。

219. Hobson's 选择 (白先)

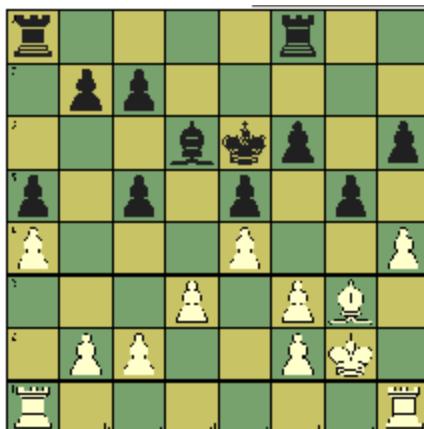


14. gxf3 在棋盘上保持压力, 是白棋最好的选择。但是白棋走了

14. Qxf3? 在 14.... Qxf3 15. gxf3 f6 白棋曾经的好像被彻底限制了活力。白棋赢棋的机会较小。

比赛继续的变化: 16.Kg2 a5 17. a4 Kf7 18. Rh1 Ke6 19. h4

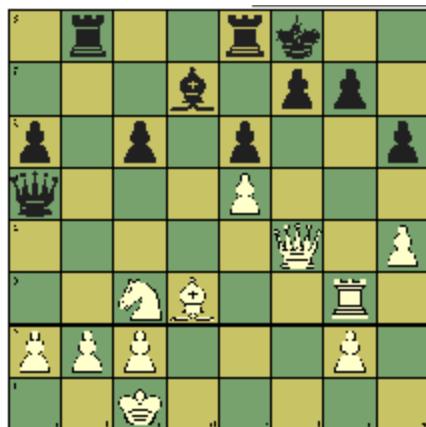
220. 象哪去了? (黑先)



黑棋在后翼展开攻势, 在那儿取得一子优势, 对象棋理论的一个伟大贡献。

19.... Rfb8 20. hxg5 hxg5 21. b3 c6 22. Ra2 b5 23. Rha1 c4 24. axb5 cxb3 25. cxb3 Rxb5 26. Ra4 Rxb3 27. d4 Rb5 28. Rc4 Rb4 29. Rxc6 Rxd4 0-1 黑棋事实上多一兵, 取得真正实利, 它将走兵到 a3, 交换一对车, 取得胜利。

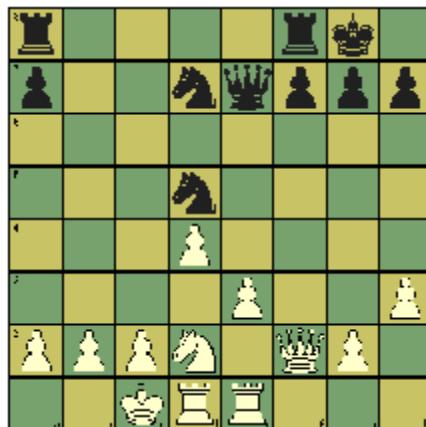
221.后象将王的主题（白先）



这里是一个弃车导致强制将王的局面。

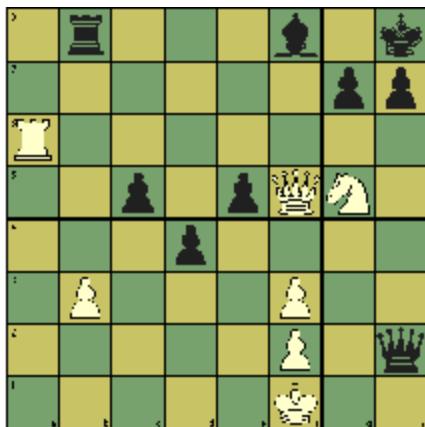
1. Rxg7 Kxg7 2. Qf6+ Kf8 (2.... Kg8 3. Qxh6 白棋无法防守, 如: 3.... Qxe5 4. Bh7+ Kh8 5. Bg6+ Kg8 6. Qh7+ Kf8 7. Qxf7# 或者 3.... Re7 4. Qh7+ Kf8 5. Qh8# 或者 3.... f6 4. Bh7+ Kf7 5. Qxf6#) **3. Bg6**, 黑棋认输。因为针对 4.Qxf7# 唯一的防守是 3.... Re7, 挡住 e7 格, 允许 4. Qh8# 非常重要的后象将王的局面, 经常发生。

222.妙招永恒（黑先）



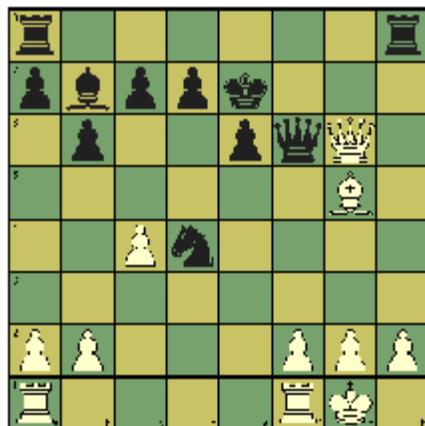
1... Nc3! 2. bxc3 Qa3+ 3. Kb1 Nb6! 白棋认输。因为不能防守 **4.... Na4** (如果 4. Ka1 Qxc3+ 5. Kb1 Na4)。记住 3. ... Rab8+ 是不准确的。因为 4. Nb3 Nb6 5. Ka1, 白棋可守。好棋就是好棋, 无论经过多长时间。

223.切断 h 线的连接（白先）



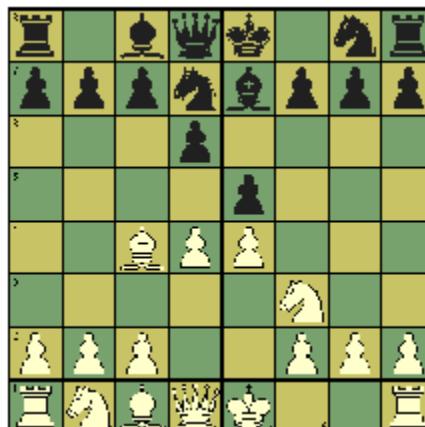
1. Rh6! 1-0(如: 1.... Qxh6 2. Nf7+或 1.... gxh6 2. Qxh7#)

224.用车马 h 线将王（黑先）



白棋希望赢得黑后。然而, 这里有一个重要的战术手段: **1... Ne2+** **2. Kh1 Rxh2+** **3. Kxh2 Rh8+ 4. Bh6 Qh4#**

225.失败的菲利道（白先）

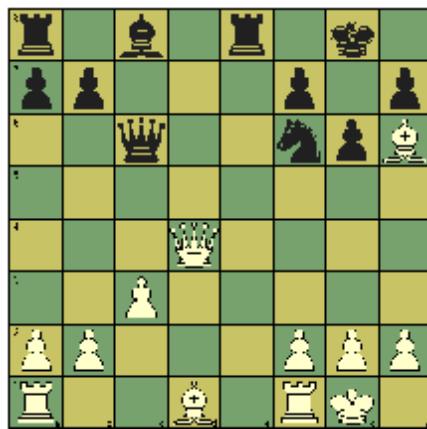


在 **1. e4 e5 2. Nf3 d6 3. d4 Nd7 4. Bc4 Be7?**

之后 白棋可赢得一兵： **5. dxe5 Nxe5** （更坏的是 **5.... dxe5 6. Qd5 Nh6 7. Bxh6 Rf8**，白棋赢得一轻子。） **6. Nxe5 dxe5 7. Qh5**，后同时攻击两处。

黑棋的第四步是败招，菲利道防御正确的变化是：**4.... c6** 如白棋 **5. Ng5** 则应以 **5.... Nh6**，如 **5. O-O** 这时才走 **5.... Be7**，因为 **d5** 格已被 **c6** 兵保护，不怕白后的侵扰了。

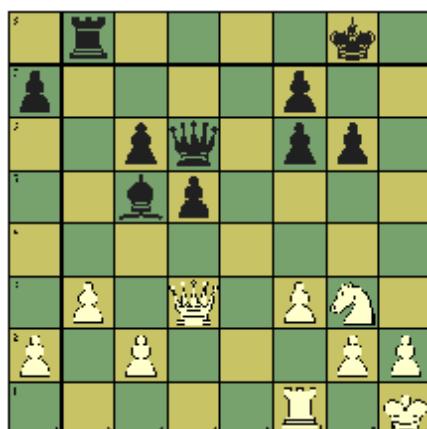
226.无能的王后（白先）



黑后拼死保护它的马，因为黑马为黑王提供了庇护。白棋通过多个引离战术使黑棋认输。

1. Ba4 b5 2. Bxb5 Qxb5 3. Qxf6 Qe5 白棋赢得一兵。在实际对局中，你能走出这样的变化，是不错的，也许你没有往下看得更多。现在在棋盘上真正走成这个局面，你是不是能发现制胜的一步呢？**4. Rae1**，白棋胜。

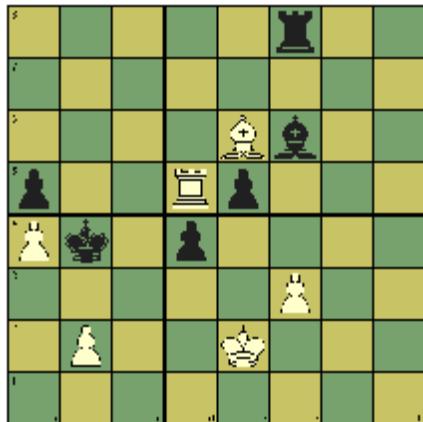
227.王闪开（黑先）



1... Qxg3 2. hxg3 Kg7! 优雅的一步，黑王适时为它的重炮闪开了道路。它的对手被自己

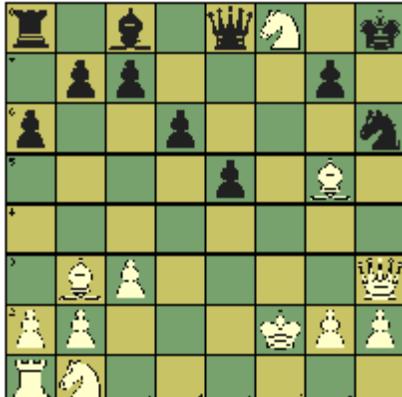
的兵包围着，无法得到外边军队的援助。黑棋在 **h** 线的进攻无法阻挡 (**3. ... Rh8#**)，完美的象车配合。

228.边缘上的打击（白先）



1. Rb5+ Kxa4 把黑王引导活动空间较小的边缘，**2. Rb7**，限制黑王，现在黑棋已无法防守 **3. Bb3#** 了。

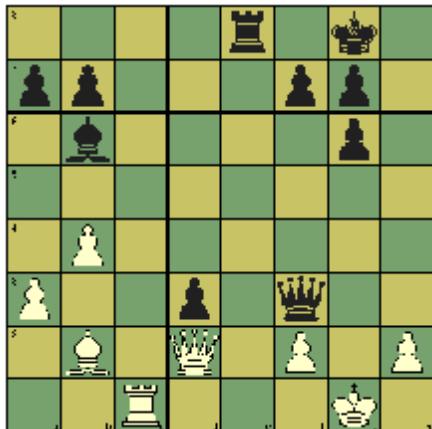
229.后继有人（白先）



白后被对方一个象攻击着，因此它被迫使对方一个低兵抓获它，把将王的任务留给轻子。

1. Qxh6+ gxh6 2. Bf6#

230. 斗争的艺术（黑先）



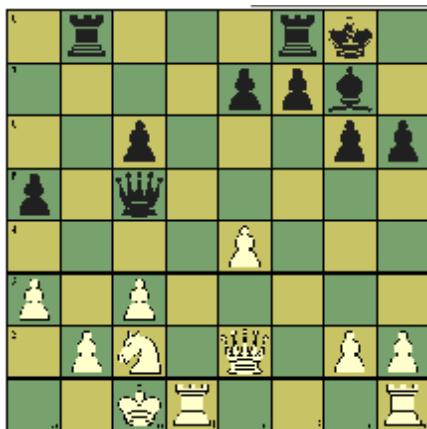
黑棋多两兵，具有绝对的局面优势。它可以轻松获胜，除非它出错陷入圈套。当诱人的进攻冲昏我们的头脑时，敌人的诡计就会得逞，首先想到的应该是巩固自己。

1... f6 接下来 **2.... Re2** 是容易的，但不是唯一制胜的方法。例如下面的变化可能更有力量：**1... Qxf2+ 2. Qxf2 d2**

但在实际对局中，黑棋却犯了冒进的错误：

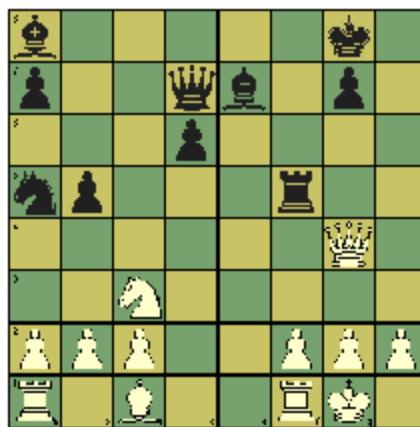
1... Re2?? 2. Rc8+ Kh7 3. Rh8+ Kxh8 4. Qh6+ Kg8 5. Qxg7# 失掉了胜局。

231. 穷追猛打（黑先）



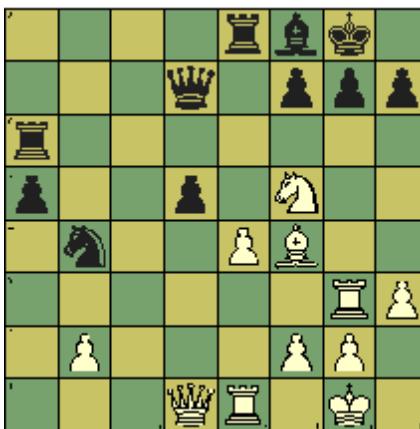
当然，你应该考虑 **1... Rxb2 2. Kxb2 Qxc3+** **3. Kc1** 在新形成的局面里，你可以看得更清楚，黑棋接下来怎么办？**3.... Rb8!** 现在对 **4.... Rb1+** 已无法防守。**5. Kxb1 Qb2#** 黑棋胜。

232. 目标 g2（黑先）



1... Rg5 2. Qxd7 Rg2+ 3. Kh1 Rxf2+ 4. Kg1 Rg2+ 5. Kh1 Rg3+ 0-1

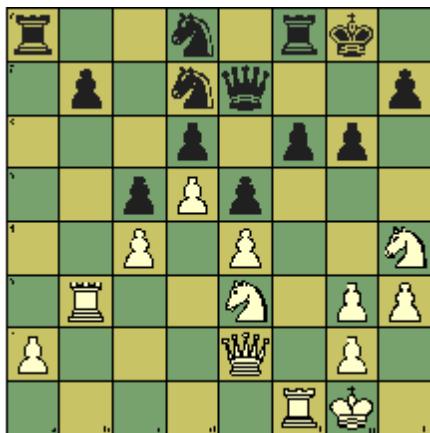
233. 危险格（白先）



g7 格在攻击的活力之下，另外，黑后没有保护。寻找击双的机会。

1. Rxg7+ (不要直接走 1. Qg4 在 1.... Qe6 之后，黑棋可走。) 1.... Bxg7 2. Qg4 (现在如果黑棋对 3. Qxg7# 进行防守，则在 3.Nh6+后，丢掉黑后。) 1-0

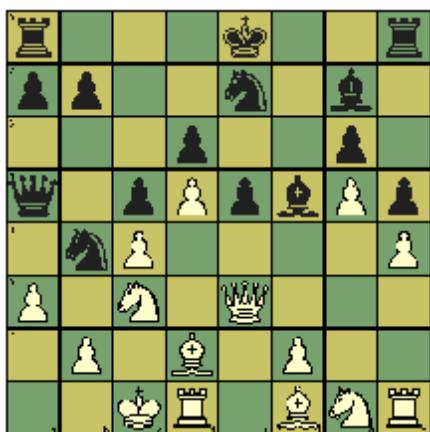
234.危险格 II (白先)



在这个局面，黑棋丢掉了后，让我们看看这个战术手段。

1.Nhf5 gxf5 2. Nxsf5 黑后丢了，例如：**2.... Qf7 3. Nh6+** 或者 **2.... Qe8 3. Qg4+ Qg6** (否则 **Qxg7#**)**4. Ne7+** 黑后到处受到击双的威胁，因此黑棋认输。

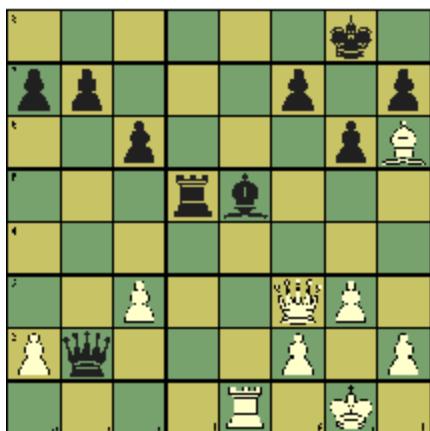
235.马象将王的应用 (黑先)



黑棋在 f5 的象切断了白王到 b1 和 c2 格，这就存在了将王的可能。另外，如果不是 c3 的白马，黑棋将在 a2 将王。

1... Qa4! 2. Bd3(2. Nxa4 Na2#) 2.... Bxd3 0-1

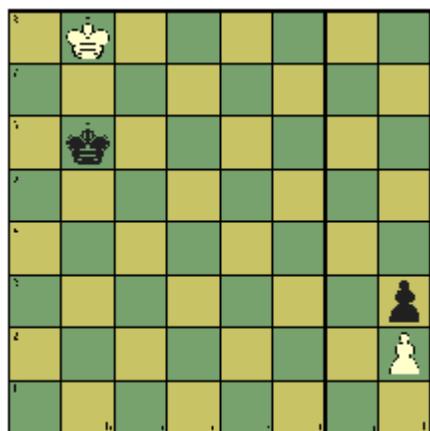
236.令人惊讶的防守 (白先)



白棋走 **1. Qf6!?** (1. Rxe5 Rxe5 2. Qf6 Qb1+ 导致长将和棋。) 如黑棋 **1.... Qxc3** 白棋有漂亮的战术手段获胜: **2. Qg7+ Bxg7 3. Re8+ Bf8 4. Rxf8#** 黑棋能不能有更好的防御手段?

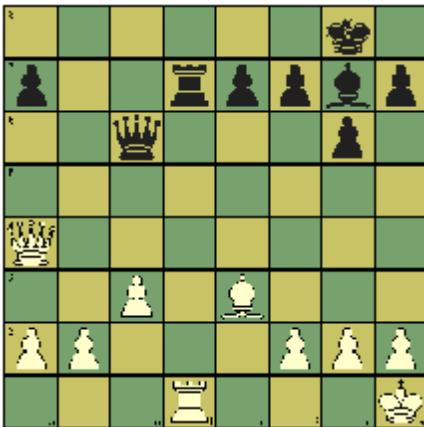
是的，当然有。**1.... Qc1!** 这步挽救了黑棋。**2. Qxe5** (最佳应招) **Qxh6 3. Qb8+ Kg7 4. Qxb7 Qd2** 之后的局面，复杂难辨。

237.关键格的赛跑 (白先)



当黑王到 g2 时，白王需到 e3 把它封锁到角落里。**1. Ka8!** 不可思议，但考虑到上面所给的提示又符合逻辑。如 **1.Kc8? Kc6** 黑王可在笔直的道路上直通 g2 (斜线上)，在这条路线上，他没走一步到前进一线，当黑王在 g2 时，白王只能在第四线的某格，要想和棋，白王必须在 3 线 (e3 格)。**1.... Kc6 2. Ka7 Kd5 3. Kb6 Ke4 4. Kc5 Kf3 5. Kd4 Kg2 6. Ke3 Kxh2 7. Kf2** 和棋。黑棋先走比较容易：**1.... Kc5 2. Kb7 Kd4 3. Kc6 Ke3 4. Kd5 Kf2 5. Ke4 Kg2 6. Ke3** 和棋。

238.有益的怀疑论（白先）

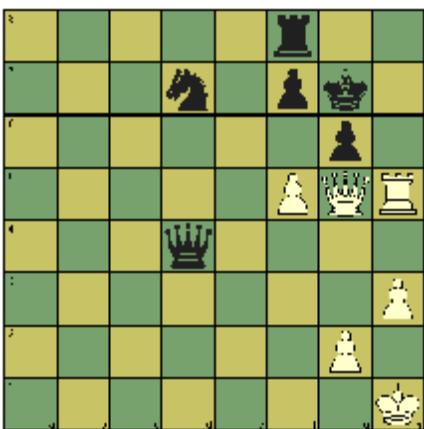


黑棋最后一步 ($\dots Qc7-c6$) 是“妙手”，(1. $Qxc6 Rxd1\#$) 当然白棋可走 1. $Qc2$ 守住牢固的多兵优势。但这里他正确的决定是检验黑棋组合的有效性。

1. Rxd7 Qxa4 2. Rd8+ Bf8 3. Bh6

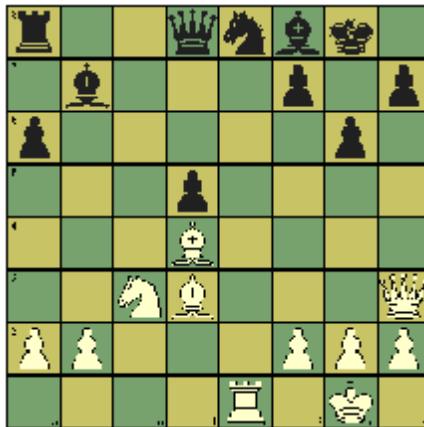
为了避免车象将王，黑棋不得不走 3.... $Qd1+$ ，丢掉局面。

239.制造一个楔入兵（白先）



白棋少一子，因此它必须进攻。1. **f6+!**(不能 1. $Qh6+$ $Kf6$ 黑王逃跑。) 1.... **Qxf6** (1.... $Nxf6$ 2. $Qh6+$ $Kg8$ 3. $Qh8\#$; 1.... $Kg8$ 2. $Rh8+$ $Kxh8$ 3. $Qh6+$ $Kg8$ 4. $Qg7\#$ 等等。) 2. **Qh6+** **Kg8** 3. **Qh7#** 记住如果黑车不在 f8，也就是说在 e8，白棋不能将王，黑棋胜。

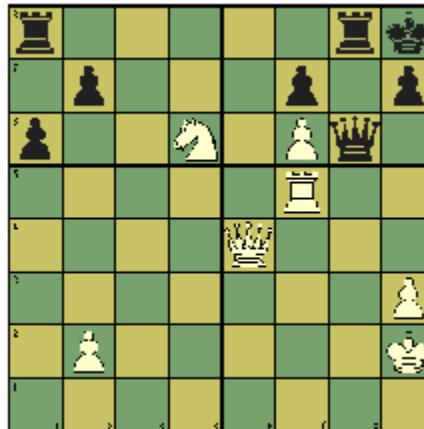
240.很难想到的简单一步（白先）



所有白棋的子力都对准黑王，黑王的位置不是很好。找到致命的杀招——快速，强制取胜。要克服偏见——我们很少考虑弃子，当对手有两个或多个路径捕获我们的弃子时，我们总是下意识的认为至少有一个对对手是有利的。

1. Bxg6 1-0 (如 1.... $fxg6$ 2. $Qe6\#$ 或 1.... $hxg6$ 2. $Qh8\#$ 等等)。

241.马象将王的应用（白先）

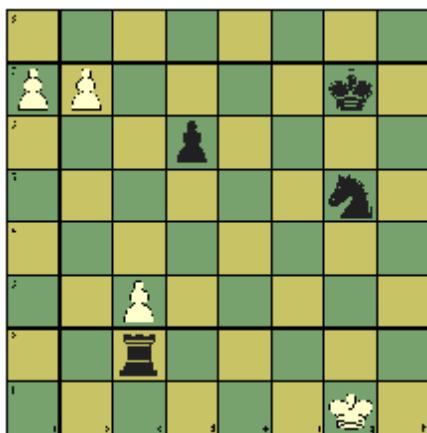


黑棋交换有利，且多一兵，但它的王所处位置过于狭窄。如果不是黑后在 g6，白棋将 $Nxf7\#$

1. **Rg5!** 比较容易想到的一步，白棋想引离黑后对 f7 格的防守，如果你能预测到黑棋只能进行防守，和白棋最后的一击，太棒了。

1.... Qxf6 2. Qd4!余下的简单了：**2.... Rg6 3. Rxg6**，黑棋认输。

242.像个将王机器（黑先）



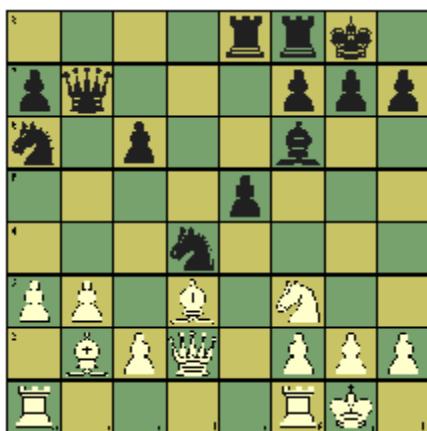
尽力争胜，如果不能，就寻找和棋的机会。

1... Nf3+ 2. Kf1 (2. Kh1 Rh2#) 2.... Rd2 (黑棋的次序也可颠倒，1.... Rd2 接下来 2... Nf3+) **3. b8=Q Nh2+ 4. Ke1 Nf3+**

黑棋最后两步形成长将，做得很漂亮。看看在 f3 的马如何保护 d2 的车，而黑车又阻断白王逃跑到后翼。只有在后翼白王才能脱离黑马的控制。

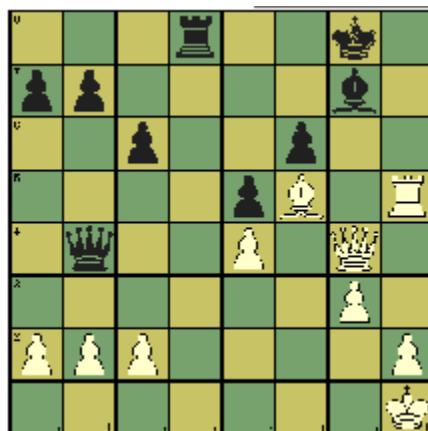
然而，注意。没有在 d6 的黑兵，白棋将控制 h2 格，走 4.Qxh2 而获胜。这种和棋手段有效的关键是，你的对手缺少对马将王的 h2, f3 格的控制。

243.先手赢得击双（白先）



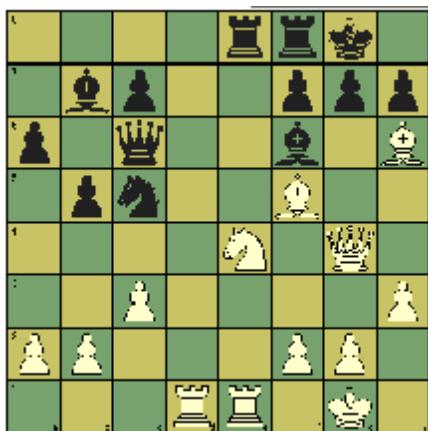
1. Bxd4 exd4 2. Qa5，赢得先手，可重新布置子力，对 f5 施加压力，白后行棋的技巧非常棒。**2.... Nc7 3. Qf5** 一个重要的局面。黑棋失利因为，唯一防御将王的 **3.... g6** 交出了在 f6 的象。（**4. Qxf6**）

244.异格象的攻击（白先）



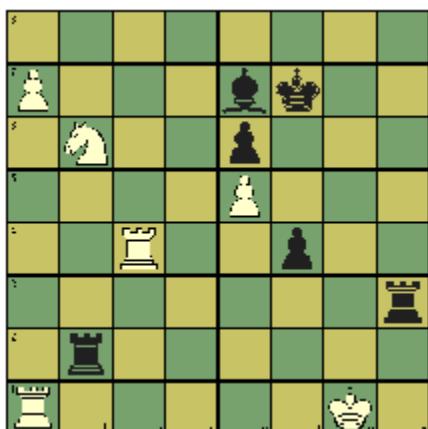
1. Rh8+ Kxh8(1.... Kf7 2. Qg6+) **2. Qh5+两步杀。(2.... Kg8 3. Be6+ Kf8 4. Qf7#)**

245.诱骗和击双（白先）



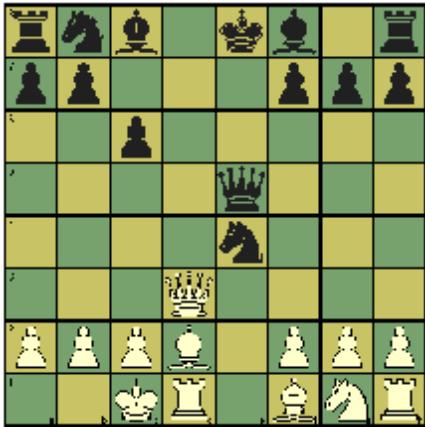
1. Nxc5 Qxc5 2. Bxg7 Bxg7 3. Qh5 白棋的主要威胁是 **4.Qxh7#** 黑棋被迫 **3.... h6**，这是白棋揭开了第二个威胁，一个闪击——**4. Bh7+ ——赢得黑后。**

246.给我一个支点，我将撬动地球（黑先）



1... f3 制造一个威胁 2....Rg2+, 然后 3....Rh1# 但是白棋可防— 2. Rf4+! 幸运的是我们没有草率的走 1... f3, 我们想到了: 1... Bc5+ !! 引离白车。2. Rxc5 f3 现在将王不可避免。

247.令人震惊的打击 (白先)

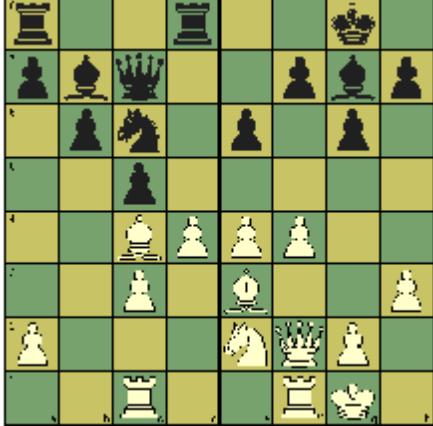


e4 是争夺格, 黑棋希望白棋走 1.Re1, 赢得一马, 而不是下面的三步杀:

1. Qd8+!! (引入) Kxd8 2. Bg5++ (不是所有的击双都取得相同的效果, 如 2.Ba5 不能导致将王而失利。) 现在接下来是典型的车象将王。2.... Ke8 3. Rd8#或者 2. ... Kc7 3. Bd8#

Bd8#

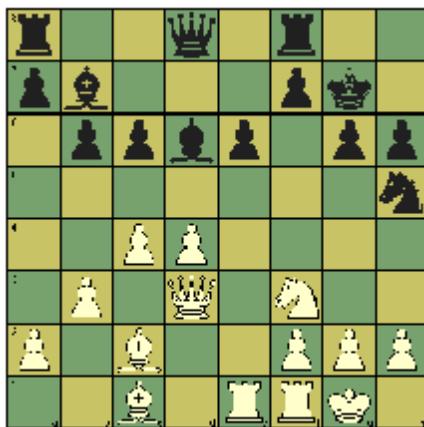
248.兵中心的斗争 (黑先)



尽管不能将王或得子, 这一系列强制性的招法, 给黑棋带来主动局面。

1... Na5 2. Bd3 f5 3. e5 c4 4. Bc2 Nc6 现在中心封闭, 黑马可通过 e7-d5 的路线占据关键格, 支持黑棋在后翼的挺进, 黑棋局面优势。

249.高电压战斗 (白先)

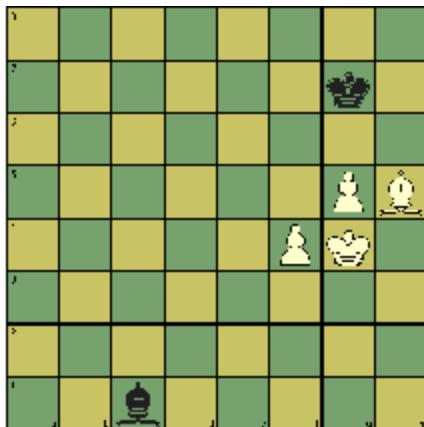


1. Rxe6! 赢得一兵, 因为 1.... fxe6 失利于 2. Qxg6+ 和 3. Qh7# 在实际的对局中, 你能看出这些就足够了。现在让我们看看白棋是如何运用后象配合取得胜利的。

1.... Nf6 2. Ne5 c5? 立刻失利。相关的战斗是: 2.... Bxe5 3. Rxe5 可是白棋多一兵, 局面也占优势。下面变化也不好: 2.... fxe6 3. Qxg6+ Kh8 4. Qxh6+ Kg8 5. Qg6+ Kh8 6. Bg5 Qe7 7.Ng4.

3. Bxh6+ Kxh6 4. Nxf7+ 黑棋认输, 白棋弃象和马彻底破坏了黑王的王城, 为后象将王打开通路。

250.异格象残局的三条定律 (黑先)

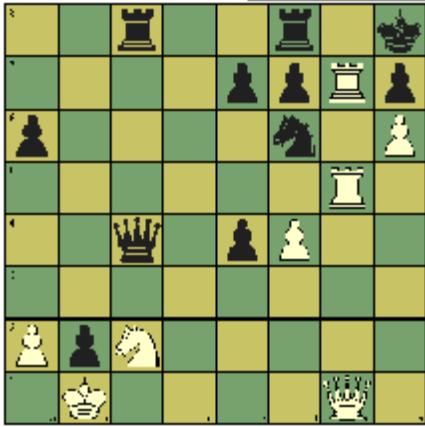


白棋先走 1. f5 Bb2 (如 2. f6+ 黑棋应对 2.... Bxf6 和棋) 2. Kf3, 白王远征到 e6 去支持 f5-f6, 白棋获胜。如黑棋先走, 它该怎样谋求和棋呢?

对了, 走 **1... Ba3!** 对于 2. f5 应以 2....Be7。现在不仅黑棋的象①控制着 f6 格和 ②保留退到 d8 的空间, 而且对 g 线兵一直保持攻

击，③防止白王走到 e6。（最后这条解释了为什么 1.... Bb2 不会和。）这三条标准加在一起就可保证在相同的局面取得和棋！

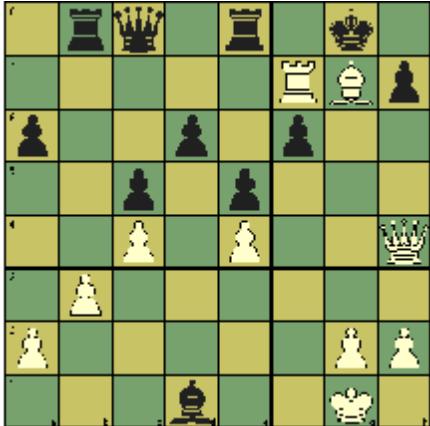
251. 给王后让路（白先）



1. Rc5! 这是一个开线的弃子，打开 g 线，避免车挡住后到 g7。重要的是，这是一个先手走子，攻击黑后的同时防御了...Qxc2+。**1.... Qxc5 2. Rxh7+ Nxh7 3. Qg7# 1-0.**

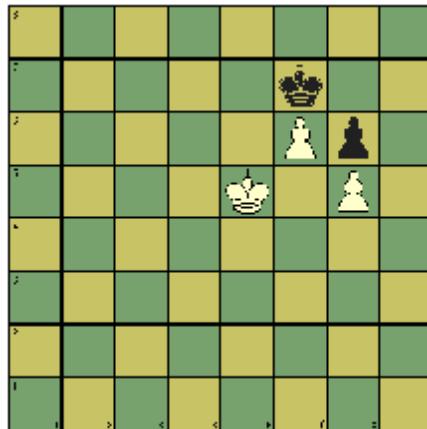
{White mates} 1-0

252. 准备将王（白先）



1. Bh8! 1-0

253. 取胜之道（白先）

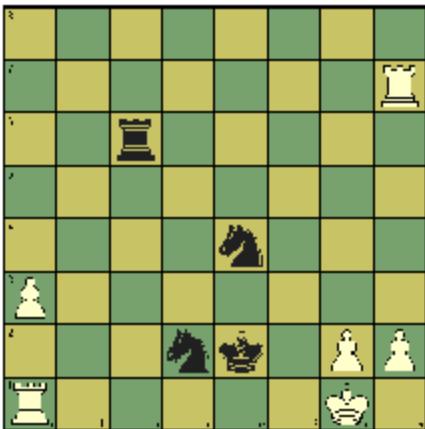


在这个局面好像谁先走都不是问题，（实际上是正确的。）因为白棋总能走 d5 或 d6 赢得/失去节奏，黑棋就没有这样好的境遇。但是白棋能赢吗？**1. Kd5 Kf8!** 唯一步，通常沿着对手通路兵的路线移动。**2. Ke6 Ke8.** 现在如果不是因为 g 线兵，局面将变得轻松，理论是和棋。

许多低于 1800 等级分的棋手，虚荣的用策略把黑棋引到这个局面且黑棋先走，花费大量的时间进行无效果的尝试，然后放弃。寻找更好，更有创造性的想法。

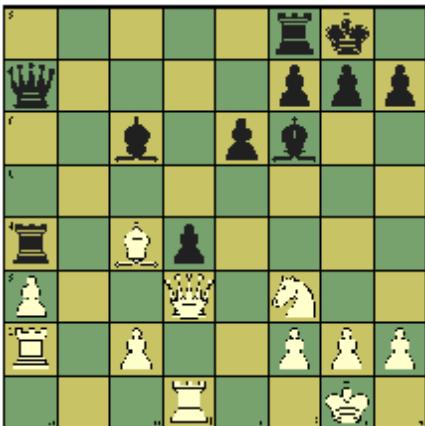
是的，那个 g 线孤兵能赢得比赛。（记住升变的法则：王在 6 线且在兵的前面...）因此**3. f7+ Kf8 4. Kd6 Kxf7 5. Kd7 Kg7 6. Ke7.** 在 g6 的兵是个倒霉蛋——白棋有等招；黑棋不能**6.... Kg8 7. Kf6 Kh7 8. Kf7 Kh8 9. Kxg6 Kg8** 现在小心！大多数棋手自动走**10. Kf6**（朝着角落）**10.... Kh7!**（希望 11.g6? Kh8 和棋。）这里白棋必须记住它的错误，冷静的重复到相同的局面：**11. Kf7 Kh8 12. Kg6 Kg8 13. Kh6 Kh8 14. g6 Kg8 15. g7 1-0**

254. 神奇的将杀 (黑先)



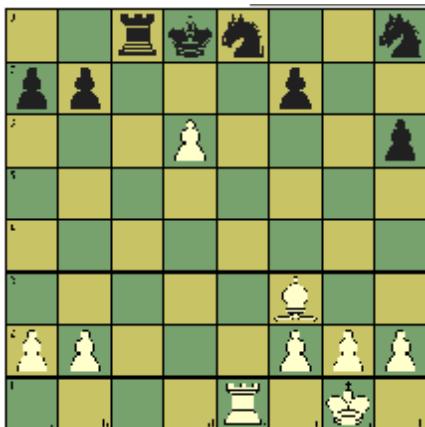
1... Nf3+ 2. gxf3 (2. Kh1 Nf2#) 2.... Rg6+ 3. Kh1 Nf2# 0-1

255. 斜线抢夺 (黑先)



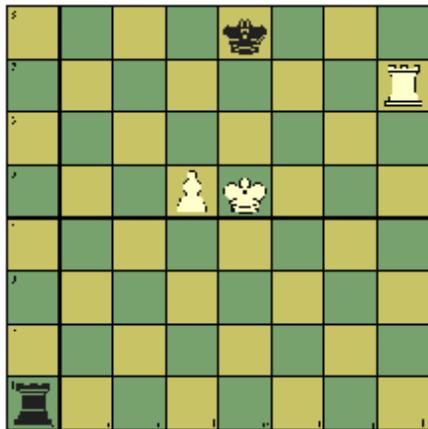
1... Rxc4 0-1 如果 2. Qxc4 ,那么 2.... Bd5。

256. 白色格的崩溃 (白先)



1. d7! 用一兵赢得一车。1-0. (如 1.... Kxd7 2. Bg4+ Kd8 3. Rd1+ Ke7 4. Bxc8)。

257. 菲利道的局面：轻松和棋 (黑先)

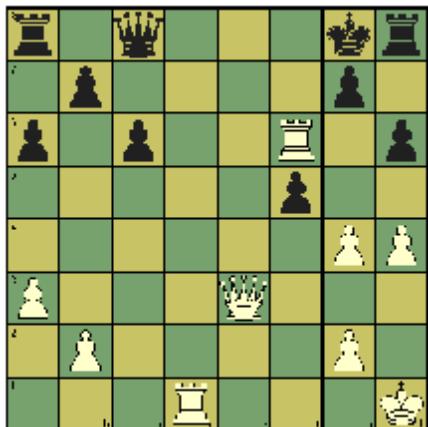


白棋的威胁是 1. Ke6, 为了应对 1.... Re1+ 走 2. Kd6, 把它的王藏在兵前面。然而黑棋可守，并不轻松：2.... Rd1! 3. Rh8+ Kf7 4. Rd8 (4. Kc6 Ke7) 4.... Ra1 (边路进攻) 5. Kc7 Ra7+ 6. Kb6 Ke7! 和棋——但是不太容易想到。

如果黑棋先走，可轻松取得和棋。走 1... Ra6 阻挡白王到 6 线，形成被称作菲利道的局面。黑棋一直等到白棋挺兵到 6 线。

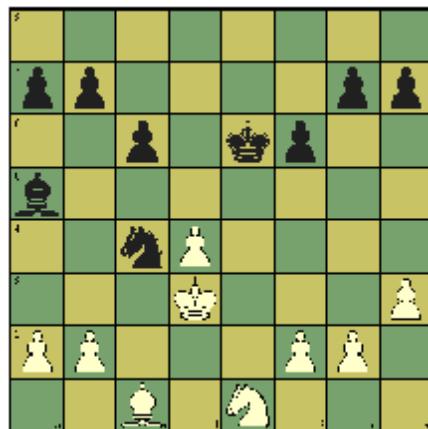
(对白棋没有什么更好的办法——例如:2. Rc7 Kd8 3. Rc6 Rxc6, 和棋。) 然后在 2. d6 Ra1 之后和棋，因为白王没有地方可以躲避黑车的垂直将王。(3. Rh8+ Kd7 4. Rh7+ Kd8 5. d7 Re1+ 6. Kd5 Rd1+ 7. Kc5 Rc1+ 8. Kd5 Rd1+ 9. Ke5 Re1+ 10. Kf5 Rf1+ 11. Kg5 Rg1+ 12. Kh5 Rh1+)

258. 设计肩章杀王 (白先)



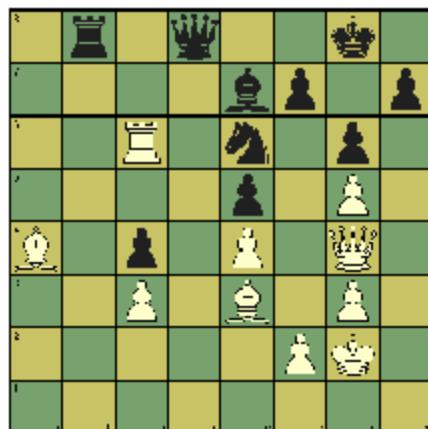
1. Rd8+(引离)1.... Qxd8 2. Qe6+ Kh7 3. Rxh6+ (破坏王城。) 3.... gxh6 4. Qf7#

259.另一种击双（白先）



1. b4! Bxb4 2. Nc2 1-0 白马不再在攻击之下，而两个黑子却都面临被吃掉的威胁。

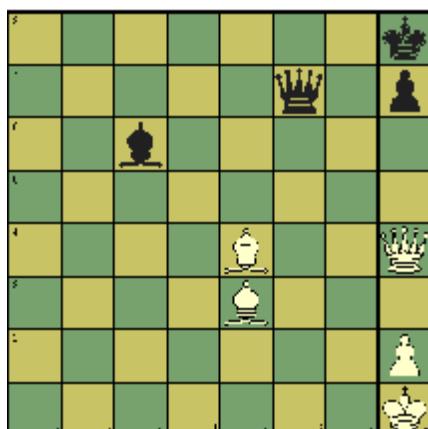
260.该预见多远（白先）



1. Rxe6 fxe6 2. Qxe6+ Kf8 3. Qxe5 给了白棋决定性攻击的自由（子力相等）。让我们再分析一下黑棋另一个强硬变化。

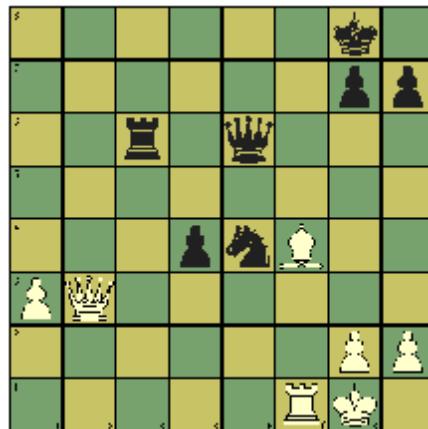
1. Rxe6! Qc8! 2. Bd7! (引离) 1-0, 如果 2.... Qxd7 3. Rxg6+ fxg6 4. Qxd7。

261.象的闷杀（黑先）



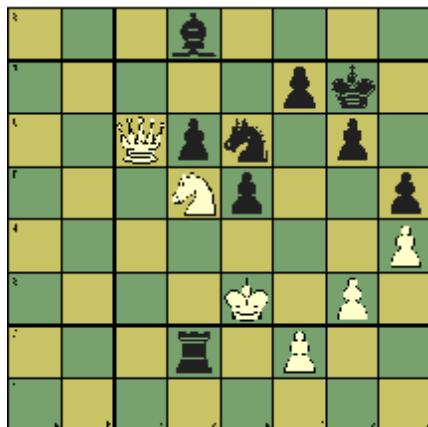
1... Qf1+ 2. Bg1 现在白王被窒息。2.... Qf3+ 3. Bxf3 Bxf3#

262.阻断的妙用（白先）



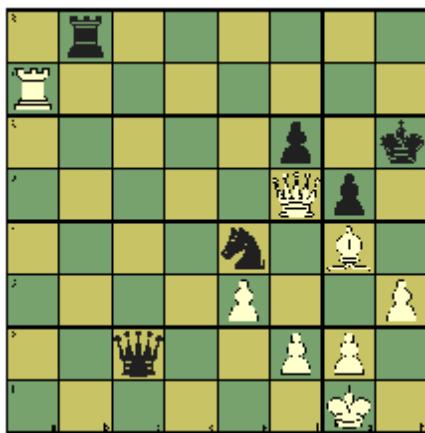
1. Bd6! 是一种不常见的击双妙手。威胁走 2. Qxe6+ 或 2. Rf8# 如果 1.... Rxd6 白棋走 2. Qb8+ 将王。如果 1.... Nxd6 在 2. Qxe6+ 之后丢后。

263.致命的击双（黑先）



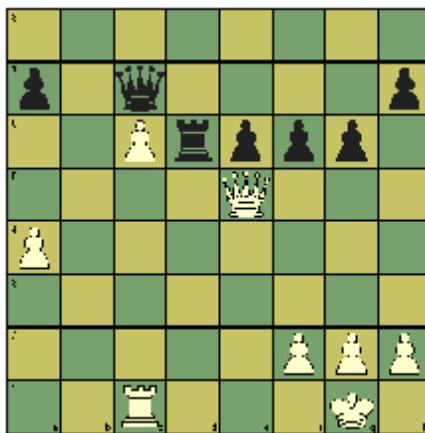
1... Re2+ 2. Kd3 当然车不能被吃，因为马到 d4 双端，2.Kf3 失利于同样的原因。2.... e4+ 3. Kc4 (3. Kc3 Rc2+ 4. Kxc2 Nd4+) 3.... Rc2+ 4. Nc3 Bf6 (比赛可以结束了。) 5. Qxe4 Rxc3+ 6. Kd5 Rc5+ 7. Kxd6 Be5+, 白棋认输，因为在 8. Kd7 Rc7+ 9. Ke8 Bf6 之后，在 e7 的将王是致命的。(10. Qb4 Re7+ 11. Qxe7 Bxe7)

264. 胜利或逃亡（黑先）



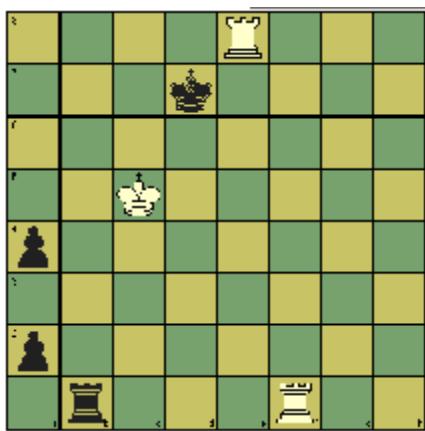
逃亡！**1... Rb1+ 2. Kh2 Rh1+ 3. Kxh1 Ng3+**
4. fxg3 Qxg2+ 5. Kxg2
{Stalemate} 1/2-1/2

265. 延伸的活力（白先）



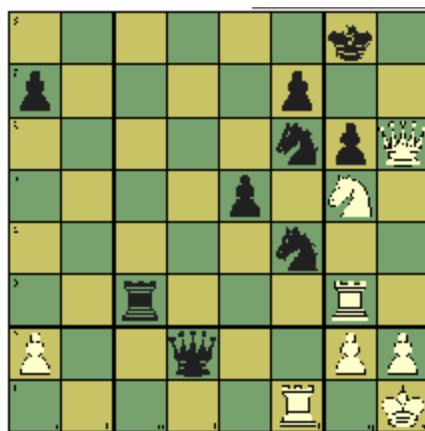
1. Qxd6 Qxd6 2. c7, 白棋胜。

266. 威胁（白先）



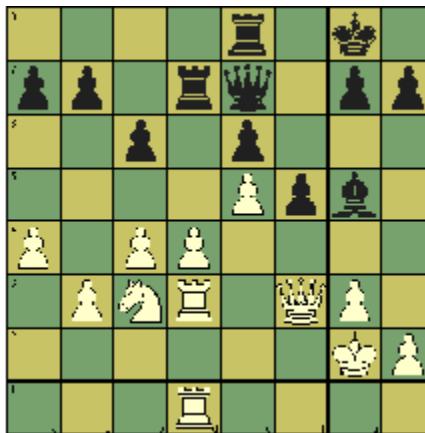
1. Rfe1, 白棋胜。（**1.... Rxe1 2. Rxel;**
1.... a1=Q 2. R1e7#）。

267. 转换目标（白先）



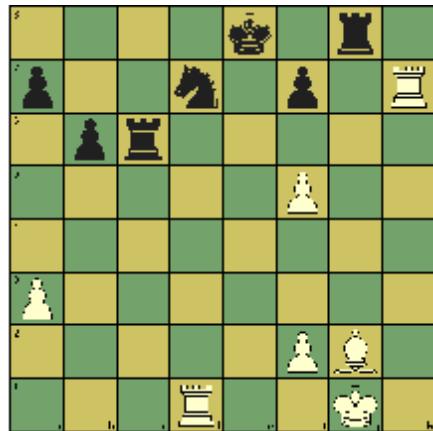
虽然在 h 线有直接攻杀的威胁，但黑方防守严密。因此，白棋转换目标。**1.Ne6!** 黑棋局面崩溃。

268. 在 d6 的铁锚（白先）



1. c5! 白棋现在有两个不错的想法：(1)挺进 b 线兵(2)运马到 d6。**1.... a5** (防止 2.b4) **2. Nb1 Qf8 3. Na3 Bd8 4. Nc4 Bc7** 黑棋自己没有有效的计划，不能阻止白棋 **5. Nd6**。白棋有巨大的优势，如果黑棋吃掉 d6 的马，白棋就得到一个有保护的强大的通路兵。

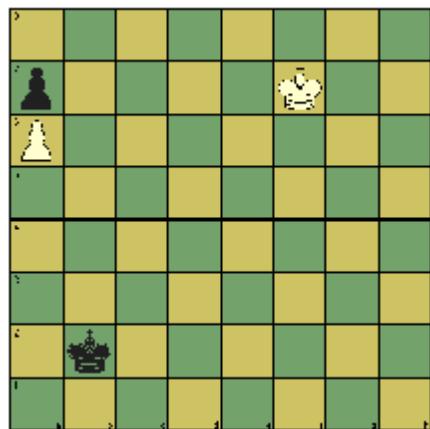
269.牵制贏牵制（白先）



白棋想走 1. Bxc6 吃掉一车，然后通过牵制再得一子。然而令人不爽的是在 g8 的黑车牵制着象。

1. Rh8!! 在 1.... Rxh8 2. Bxc6 之后赢得一子。如果 1.... Rg6 在 2. fxg6 Rxh8 3. Bc6 (一样的牵制) 3.... Rg8 4. Bxd7+之后，黑棋同样失利。总要善于创造的寻找办法打破讨厌的牵制。

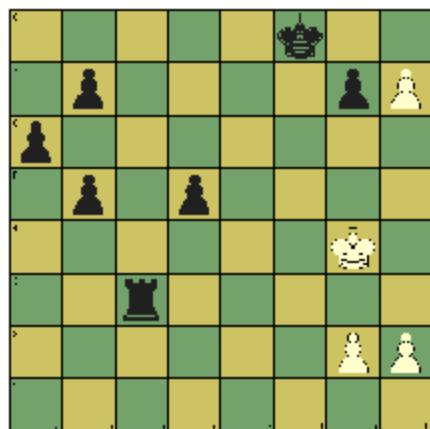
270.取胜的路线（白先）



黑棋的兵的命运不佳，比赛的结果要看在白王 Kxa7 后，黑王能否立即到达 c7。白棋需要 5 步到达 a7，黑棋同样需要 5 步到达 c7，然而，选择一个特殊的路线，白王能阻止它对手的王及时到达 c7。

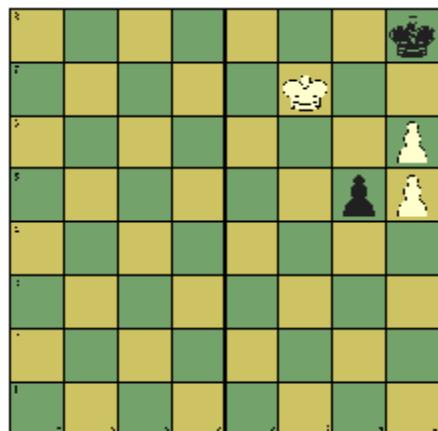
1. Ke6 Kc3 2. Kd5! +-。在实际对局中白棋走的 2. Kd6? 在 2.... Kd4 3. Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6 5. Kxa7 Kc7 后仅仅能导致和棋。走 2. Kd5 挡住了黑王，使它浪费了先手，丢掉比赛。

271.阻止那个兵（黑先）



黑棋胜，**1... Re4+** **2. Kh3 Rh4!!(引入)** **3. Kxh4 g5+ 4. Kxg5 Kg7 0-1**

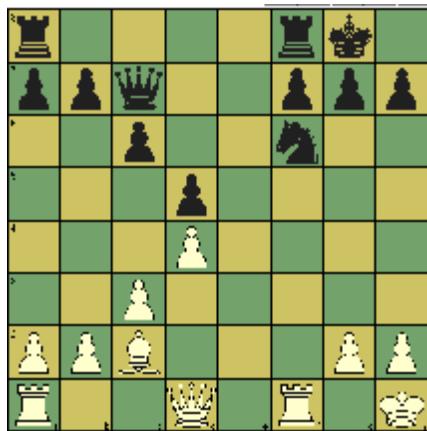
272.丢掉先手，和了比赛（白先）



白棋唯一能和的机会是无子可动。让我们看一下正常的变化：1. Kg6 g4 2. h7 g3，打算把王藏到 h6。

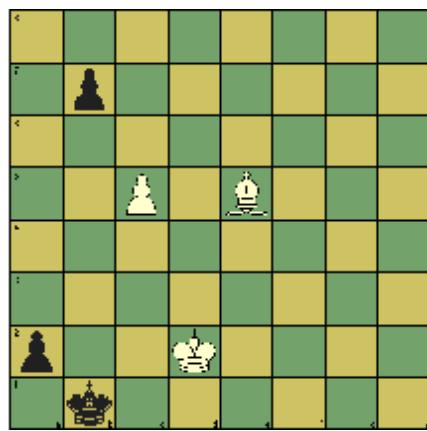
黑棋升变为后，白棋仍可巧妙的求和。**1. Kf6 g4 2. Kg6 g3 3. h7 g2 4. Kh6** 现在 4.... g1=Q 和 4.... g1=R 都导致无子可动，然而升变为马或象，又不能是使黑棋有足够的力量将王。

273.最普通的消除保护 (白先)



1. Rxf6 gxf6 2. Qg4+ (明显 2. Qd3 不好, 在 2.... f5 3. Qxf5 f6 之后, 黑后突然守住了 g7。) 2.... Kh8 3. Qf5, 下一步在 h7 将杀。

274.只能和吗? (白先)

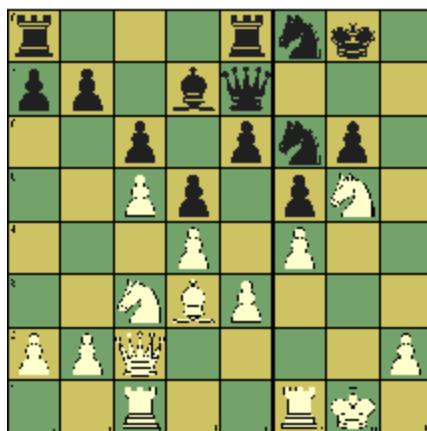


走正常的 1. Kd3 在 1.... a1=Q 2. Bxa1 Kxa1 3. Kc4 Kb2 4. Kb5 Kc3 5. Kb6 Kc4 (及时) 之后, 仅仅取得和棋。有没有其它办法?

当然——**1. Ba1 Kxa1 2. Kc2**(如果你先发现这步, 并看出能获胜, 非常好。如果你先想到的是 2. Kc1 也不错, 但只能导致和棋: 2.... b5 3. c6[3. cxb6 和棋。]3.... b4 4. c7 b3 5. c8=Q b2+ 6. Kd2 b1=Q 7. Qc1 Qxc1+ 8. Kxc1 和棋。)

2.... b5 3. c6 b4 4. c7 b3+ 5. Kxb3 Kb1 6. c8=Q a1=Q 7. Qc2#

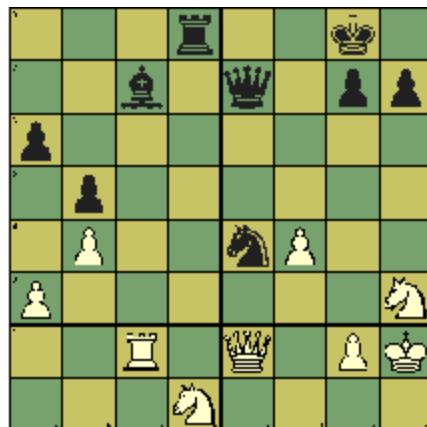
275.在堡垒最强的点攻破它 (黑先)



白棋控制的 e5 格是牢不可破的吗? 有没有战术手段?

1... e5!! 2. dxe5(在 2. Rfe1 exd4 3. exd4 Qxe1+ 4. Rxe1 Rxe1+ 5. Kf2 Re7![如 5.... Rae8 6. Be2]之后! 黑棋仍然不错。) 2.... Ng4 3. Nd1 Nxe5 (4. fxe5 Qxg5+) 白棋的兵型结构明显虚弱。

276.兑子的艺术 (白先)

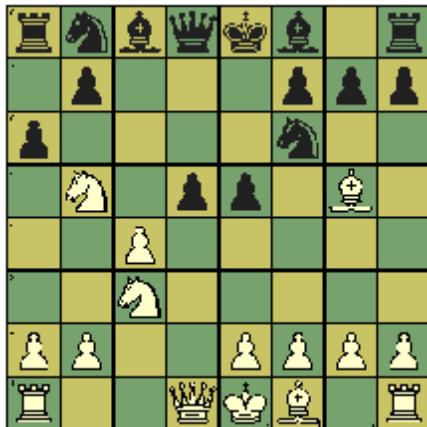


1. Ndf2! 在实际对局中, 白棋走的是 1. Rxc7 ——比较犀利的招法, (1.... Qxc7 2. Qxe4 赢得双马对一车的局面。[如: 2.... Rxd1 3. Qe8#]) 但白棋应该把目标定的更高。

1.... Rd4 2. Qe3! Bb6 3. Rc8+ Kf7 4. Nxe4 简单有力。如 4.... Rxe4 那么 5. Qxe4 Qxe4 6. Ng5+ 双喘。

(1. Ndf2 Re8 2. Nxe4 Qxe4 3. Qxe4 Rxe4 4. Rxc7 白棋局面优。)

277.致命的缺陷（白先）

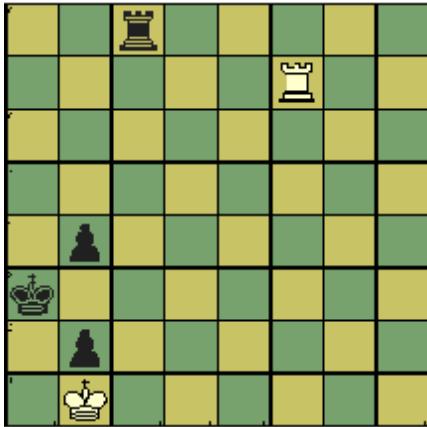


在实际对局中，白棋横扫对手：1. Nxd5 axb5 2. Nxf6+ gxf6 3. Qxd8+ Kxd8 4. Bxf6+，但他没有想到 1. Nxd5 实际上有致命的缺陷，赛后复盘非常重要，即使你赢得非常愉快。

白棋最好的机会是 1. Qa4 使局势复杂化。

在 1. Nxd5 之后，1.... axb5 2. Nxf6+ Qxf6!!(白棋的战术失败。) 3. Bxf6 Bb4+ 4. Qd2 Bxd2+ 5. Kxd2 gxf6 黑棋拥有子力优势和光明的前景，将轻松获胜。

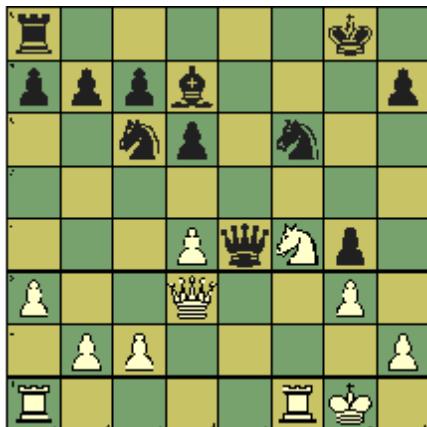
278.持续追击（白先）



消极防守将导致失利：1. Rf1 Rc1+，黑棋将升变留下的兵。白棋还有什么办法吗？让我们寻找战术陷阱。

1. Ra7! 在 1.... Kb3 2. Rc7 Re8 3. Re7 等等之后，导致强制和棋。1. Rf3? 是错招，1....Rc3!(不能 1.... b3 在 2. Rxb3+之后，白棋赢得两兵或无子可动) 2. Rf1 Rc1+

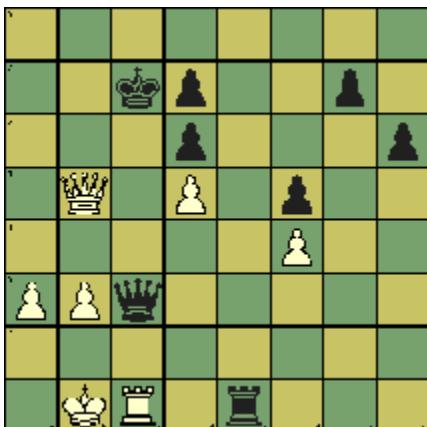
279.如意算盘（白先）



黑棋拥有子力优势，它最后一步走 Qe7-e4 是想兑后，但白棋却给了它一个不愉快的意外。

1. Nh5 Qxd3 2. Nxf6! 白棋赢得一子和比赛。

280.它的王被拴着（白先）



1. Qa5+! 白棋赢得牵制的后。

281.探索 Bxf7 战术组合（白先）

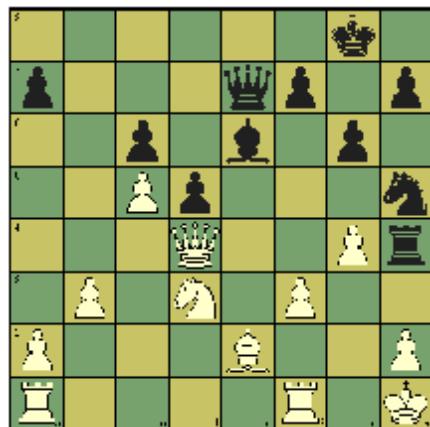


这个局面是由斯堪的纳维亚防御产生的。在 1. e4 d5 2. exd5 Qxd5 3. Nc3 Qa5 4. d4 Nf6 5. Bc4 c6 6. Nf3 Bg4 之后，白棋的最佳应招是 7. h3 计划当 7.... Bh5 时，走积极的 8. g4 Bg6 9. Ne5（当然象 8.0-0 这样平稳的变化也是 OK 的，走 7. h3 Bh5 的变化好像对白棋有利，但很轻微。）

走 7. Bxf7+ 是错招，在 7.... Kxf7 8. Ne5+ Qxe5+ 9. dxe5 Bxd1 10. Nxd1 Ng4 之后，以黑棋用一兵换白棋一轻子结束。

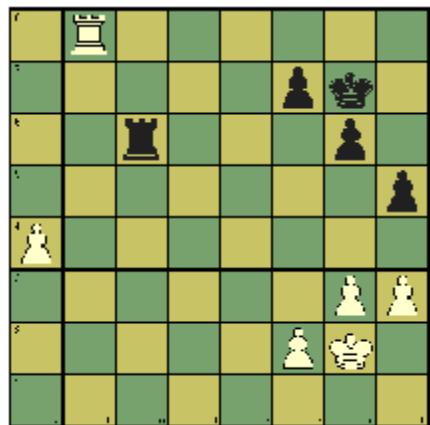
斯堪的纳维亚防御是一个坚固，好的开局，仅仅几个小时就可学会，非常适合比较忙的人。

282. 聪明的选择（黑先）



1... Rxh2+ 2. Kxh2 (2. Kg1? Qh4+) 2.... Qh4+ 3. Kg2 Qg3+ 4. Kh1 Qh4+ 5. Kg1 Qg3+ 和棋。

283. 最大限度的扩大你的机会（白/黑先）



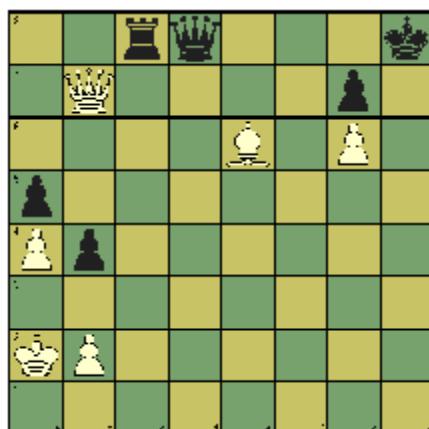
车应在通路兵的后面，不管它是你自己的，还是对手的——塔拉什

在车残局，一个额外的多兵通常不能保证获胜。——仅仅能提供一些获胜的机会。去最大化这些机会，记住上面塔拉什的格言并执行它——除非有特殊的原因。

白棋最好走 1. Rb1 接着走 2. Ra1

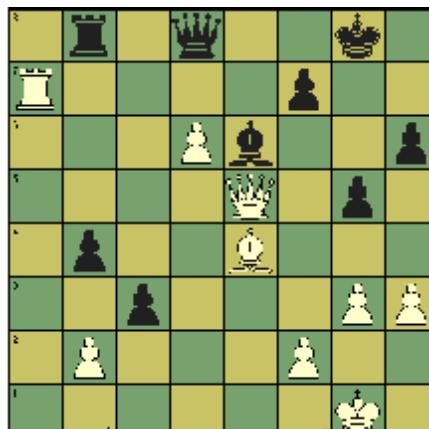
作为黑棋最好走 1... Rc3（为了切断白王的出路）和 2... Ra3，形成不错的和棋机会。

284. 令人惊讶的逃脱（黑先）



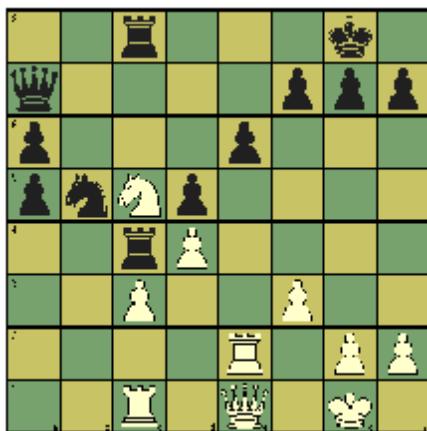
1... Rc6! 黑棋守住 2. Qh1+ 的威胁（2. Qxc6 Qd5+ 3. Qxd5 b3+ 4. Kxb3 导致无子可动，和棋。）

285. 卡斯帕罗夫的手段（白先）



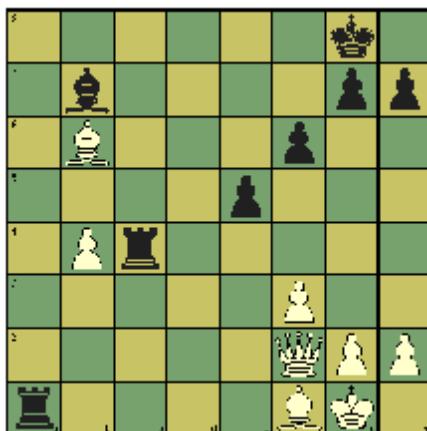
1. Bh7+! 1-0 (1... Kf8 2. Qh8#; 1... Kxh7 2. Qxe6)。白棋诱骗黑王到 h7，就为了制造一个牵制，用它去抓黑象。黑棋好像坚固的堡垒彻底崩溃。

286.卡帕布兰卡的纤细组合（黑先）



白棋在 c5 的马好像阻碍了黑棋的活力，但最伟大的世界冠军用他的著名的“小组和”优雅的结束了比赛。**1... Nxd4 2. cxd4 R8xc5 0-1** 如果 3. dxc5 Qxc5+ 4. Kh1 Rxc1 或者 3. Rxc4 Rxc4

287.两个车，两个问题（白先）



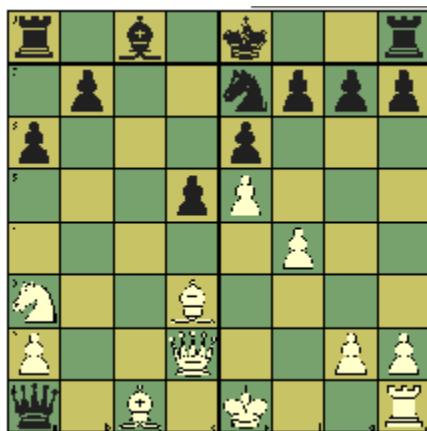
有人，就有问题。

没人，没问题。

白棋用一步弃后解决了两个棘手的问题。

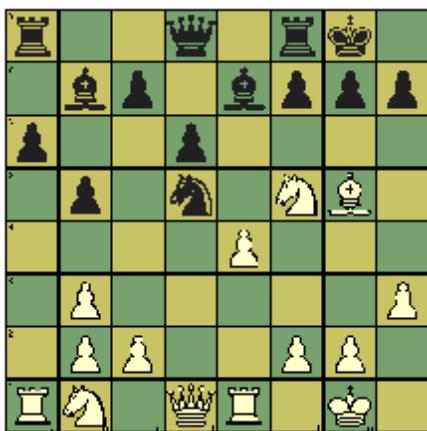
1. Qa2! 1-0 (1... Rxa2 2. Bxc4+ Kf8 3. Bxa2)

288.有毒的车（白先）



1. Bb1! 黑后将在 **2. Bb2** 后丢掉。1-0

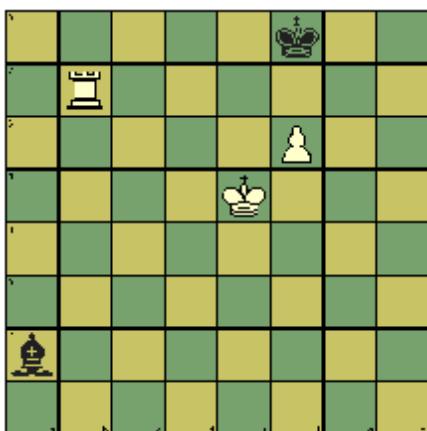
289.计算子力（白先）



不能寄希望对手犯错侥幸得子，要时刻计算棋盘上的子力。

1. Qxd5! Bxd5 2. Nxe7+ Kh8 3. Ng6+ fxg6 4. Bxd8 Raxd8 5. exd5 白棋赢得一轻子。

290.这个象拖住车和兵（黑先）

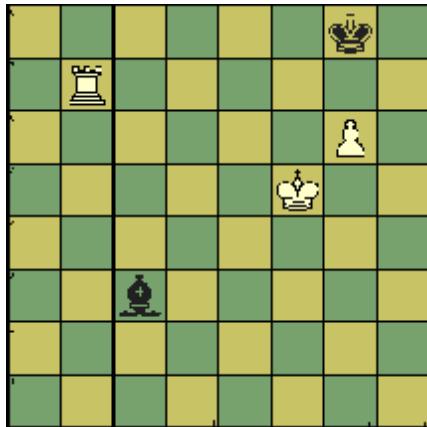


白棋能获胜吗？不能，无论谁先走。（白棋

最后一步，1.f6?是个可悲的错误。走 1.Kf6 是正招。记住当王一兵对挡住兵线的王，首先冲你的王!)

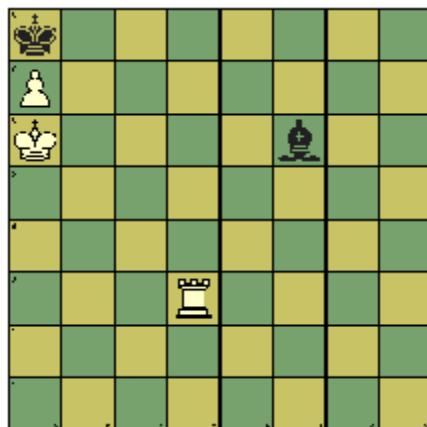
在试图制造一个将王威胁后——**1... Bc4 2. Kf5 Bd3+**（不能 2.... Ba2? 3. Kg6, 白棋胜）**3. Ke5 Bc4**（回到原来的格。）白棋最好自信的赌一把**4. f7!**！寄希望 4.... Bxf7? 5. Kf6 Be8 6. Rb8+-。但黑棋的妙手**4.... Kg7**导致和棋。

291. 错误的角落（白先）



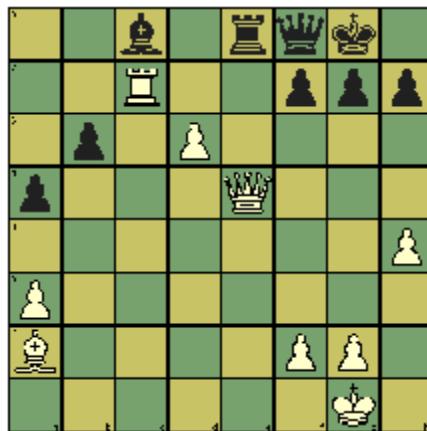
因有象控制 g7 格，所以不能先把王走在兵前面。**1. g7! Kh7! 2. Rf7**（想 3. g8=Q+ 和 4. Kg6）**2.... Bxg7 3. Kg5 Kg8 4. Kg6** 白棋胜。例如：**4.... Bb2 5. Rb7 Be5**（这时同 1. g7 Bxg7 2. Kg6 Be5 的局面。）**6. Re7** 等等。黑棋的像可以早点儿走 **2.... Bd4 3. g8=Q+ Kxg8 4. Kg6 Bg1** 但也藏不了多长时间。例如：**5. Rf1 Bh2 6. Rh1 Bg3 7. Rh3 Bf2 8. Ra3+-(8.... Kf8 9. Rf3#或8.... Kh8 9. Ra8#)**。

292. 正确的角落？（白/黑先）



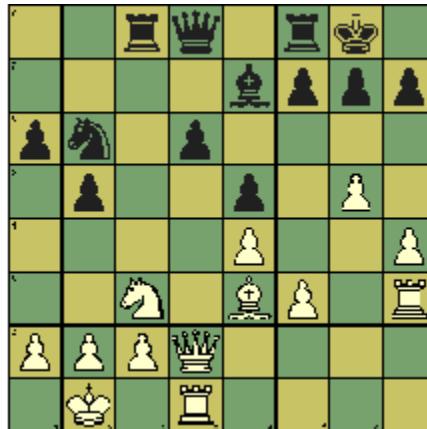
白棋先走白棋赢：**1. Rd7 Be7 2. Rc7**
黑棋先走和棋：**1... Bd4** 接下来走 **2... Bxa7**
长将和棋，此时不能 2. Rxd4
，形成无子可动，也是和棋。
一个单独的象总是能和一个单独的车，291
例局是一个例外。

293. 解开戈尔迪亚斯难结（白先）



**1. Qxe8!(1. Rxf7 Rxe5 2. Rf6+ Be6
或 1. Bxf7+ Qxf7 2. Rxf7 Rxe5)
1... Qxe8 2. Bxf7+ Qxf7 3. Rxc8+ Qf8 4. d7!
1-0**

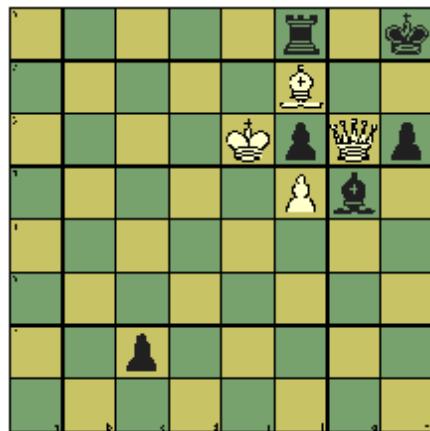
294. 好马，坏象（白先）



一匹马在中心的 5 线，并被自己的兵保护着——如果不能被兵驱赶，或交换——相当于一个车的威力。

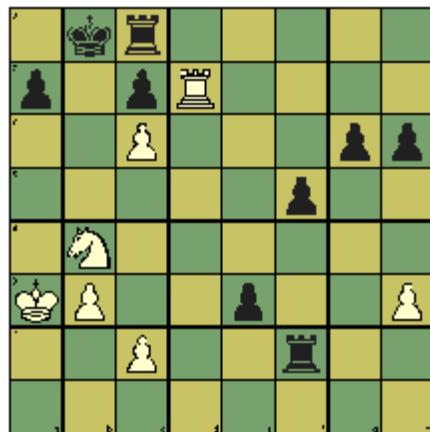
1. Bxb6 Qxb6 2. Nd5，白棋拥有巨大优势。

295.不成功便成仁 (白先)



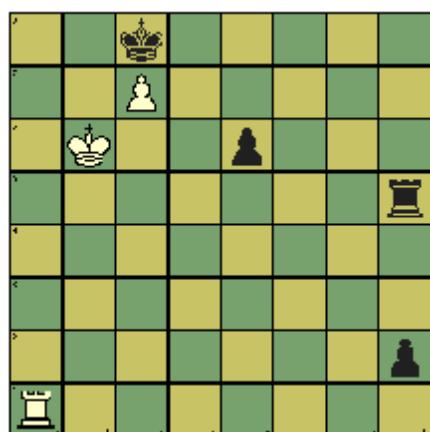
1. Bg8 Rxg8 2. Kf7 Rxg6 3. fxg6 c1=Q 4. g7+ Kh7 5. g8=Q#

296.致命的小威胁 (白先)



白棋用超数量的迫将, 制造出致命的威胁。
1. Na6+ Ka8 2. Nxc7+ Kb8 (2... Rxc7 3. Rd8+) 3. Na6+ Ka8 4. Rb7! 对白棋的 5. Rb8 和 6. Nc7# 无法防御。

297.有时一个后太多 (黑先)



1... h1=B! (不能 1... h1=Q 2. Ra8+ Qxa8 无子可动, 和棋) 2. Rf1 Rh8 3. Rf7 Re8 4. Kc5 e5
5. Kd6 Bb7 0-1

298.费舍尔的铁钳 (白先)



对于诱人的 1.e5, 黑棋会回应 1...f5! 让我们看看费舍尔的妙招:

1. Rf6!(如 1... Bxf6 2. e5+-) 1... Kg8 2. e5 h6
3. Ne2 1-0

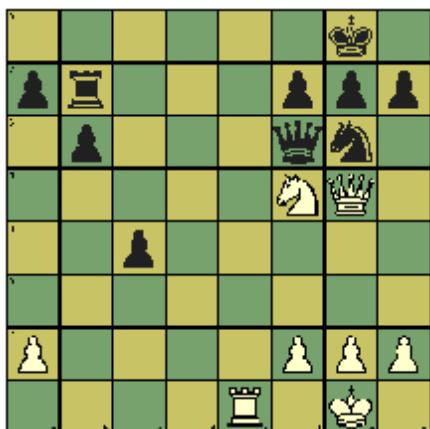
299.线的斗争 (白先)



占领线, 并控制它后面的格子。

1. Ba6! Bxa6 2. Qxa6 Rxc1 3. Rxc1 Qa8 4. Bd6 Rd8 5. e5! Bg7 6. Rc7 用简单的, 正常的招法就形成了压倒性的局面。

300.三步获得胜利（白先）



1. Re8+ Nf8 2. Nh6+ Qxh6 3. Rxf8+ Kxf8 4.
Qd8#

