

百格国际跳棋

基础理论和技巧

BaiGeGuoJiTiaoQiJiChuLiLunHeJiQiao

徐家亮 编著



人民体育出版社

百格国际跳棋 基础理论和技巧

徐家亮 编著

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

百格国际跳棋基础理论和技巧 / 徐家亮编著. -北京: 人民体育出版社, 2012

ISBN 978-7-5009-4228-3

I. ①百… II. ①徐… III. ①棋类运动-基本知识 IV. ①G891.9

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 278446 号

*

人民体育出版社出版发行
三河紫恒印装有限公司印刷
新华书店经销

*

787×960 16 开本 23.5 印张 350 千字
2012 年 6 月第 1 版 2012 年 6 月第 1 次印刷
印数: 1—5,000 册

*

ISBN 978-7-5009-4228-3

定价: 40.00 元

社址: 北京市东城区体育馆路 8 号 (天坛公园东门)

电话: 67151482 (发行部)

邮编: 100061

传真: 67151483

邮购: 67118491

网址: www.sportspublish.com

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行部联系)

前言

国际跳棋历史悠久，在世界上有着广泛的群众基础。已故国际象棋世界冠军拉斯克曾经说过国际跳棋是国际象棋的母亲，它的起源时间比之国际象棋还要早。目前在世界上非常普及，而且有很多类型，有百格跳棋和64格跳棋。在64格跳棋中，还有俄罗斯跳棋、巴西跳棋和美国跳棋等等，它们的规则略有不同。目前，加入国际跳棋联盟的国家有将近60个国家。在我国民间，从上世纪80年代起就开始开展国际跳棋的教学和比赛活动。人民体育出版社曾经出版过普及知识读物《国际跳棋》。当时曾经有北京、上海、湖南等省市率先开展这项智力体育活动，并有杨永等国际跳棋的先驱者开班传授国际跳棋的基本知识。但从全国范围来看，国际跳棋极不普及，当然更谈不上水平了。

国际跳棋在我国的有组织、有计划的真正的开展，还是从首届世界智力运动会前开始。首届全国智运会把国际跳棋和其他五项智力运动项目一起列为比赛项目，接着组织成立了中国国际跳棋协会，中国棋院成立了国际跳棋部，国际跳棋的普及和提高从此加大了力度。

为了普及和开展国际跳棋、提高这项智力体育项目竞技水平的需要，近几年来，由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国棋院组织了多次国际跳棋教练员和裁判员培训班，举行了多次全国性的国际跳棋团体赛和个人赛。随着国际跳棋竞赛活动和各种培训活动的组织，国际跳棋爱好者和等级棋手的队伍逐渐扩大，但是非常遗憾的是，无论是普及或提高用的教材、图书还十分稀缺，尤其是国际跳棋的基础理论书籍几乎一本也没有。

理论是实践的指南。没有系统的基础理论的指导，提高就会多走弯路。我曾多次担任国际跳棋全国大赛的裁判长，我在赛场上看到参赛的棋手在临场比赛中，大多仅仅依靠计算来寻找局中正确的应着，他们往往缺少大局观，缺少基础理论和技巧的指导。他们要花大量的思考时间，经常要面临时间不足甚至时间恐慌的困境。绝大多数棋手缺少审局的理论知识、争先夺势的技巧、开局的理论和技巧、中残局的攻防技巧和手段以及典型的战略战术。为了帮助我国的国际跳棋棋手和广大的国际跳棋爱好者尽快掌握这方面的基础理论，一年前我萌发了编写

一本国际跳棋基础理论方面的书籍。俄罗斯不仅是国际象棋的王国而且也是国际跳棋的王国，俄罗斯出了很多位国际跳棋世界冠军和一大批特级大师。他山之石，可以攻玉。借鉴和利用俄罗斯棋手的理论研究成果是我们提高也是普及国际跳棋的一条捷径。因此我广为收集俄罗斯出版的国际跳棋理论书籍，利用我的外语基础的长处，先行一步，阅读和研究俄罗斯的国际跳棋理论著作，进行必要的整理、归纳和再创作，尽量做到融会贯通，正确表述，写成这本《百格国际跳棋基础理论和技巧》，奉献给我国国际跳棋的爱好者、棋手和棋友，希望有助于我国国际跳棋的发展和提高。

这本书中，从百格跳棋的开局陷阱讲起，接着介绍百格跳棋比赛中最常用的初级战术组合和最基础的残局，然后阐述中局里常见的古典牵制局面和桩子局面的理论、开局里中心和战略要点的争夺方法、边兵的利弊和利用、中局里的牵制战法、战术组合战法以及弃子战法，书中还向读者介绍了百格跳棋的残局战术和实用残局、比赛中常用的开局攻防体系、百格国际跳棋棋局形势估计、判断、计算和计划以及怎样利用规则取胜和谋和等等。我深信，认真阅读本书，有了这些基础理论的指导，加上正确的运用和创造性的发挥，棋手就能在实战中取得立竿见影的效果。

如果说先前已经出版的国际跳棋书大多是介绍国际跳棋的基础知识和行棋技术，那么我现在奉献给大家的是怎样去赢棋的理论和技巧。目的是帮助大家理论上开个窍。我想这正是大家现在迫切需要的东西。

我写这本书的想法曾经得到中国棋院国际跳棋部的领导和国际跳棋教练孙连成的多次鼓动，他希望这本书能尽快问世，他说这样的书对于我国跳棋手在理论上的提高和成长是迫切需要的。正因为如此，我为此投入了几乎全部的业余时间和精力，在半年中突击完成了编写工作。如果我这半年的辛苦能有益于我国跳棋手理论水平的快速提高，那我就会感到无限欣慰。

因为我原本是象棋、国际象棋的棋手和理论研究者，对于国际跳棋应该说涉足不深。边学边写，时间仓促，虽然力争用词通俗易懂，力争表述清楚，但错误之处仍属难免。请棋界同行和读者不吝指正。

编著者

2011年7月于北京

目 录

第一章 百格跳棋规则	(1)
第一节 棋盘与棋子	(1)
一、棋盘	(1)
二、棋子	(3)
第二节 行棋规则	(4)
一、兵的走子和吃子	(4)
二、王棋的走子和吃子	(5)
第三节 胜负与和局	(5)
一、胜与负	(5)
二、和局	(6)
第四节 不合规则着法及其处罚	(6)
第五节 规则应用实例	(7)
一、有吃必吃规则	(7)
二、有多吃多规则	(7)
三、不得重吃重跳规则	(8)
四、吃到底不得停规则	(10)
第二章 百格跳棋开局陷阱	(12)
第三章 百格跳棋战术组合	(39)
第四章 百格跳棋残局基础	(53)
第一节 基础残局	(53)
一、四王对一王	(53)
二、三王对一王	(54)
三、两王两兵对一王一兵	(55)
第二节 棋题残局	(57)

第五章 古典局面	(64)
第一节 步子的作用	(65)
第二节 金色兵的价值	(68)
第三节 奥林匹克组合	(69)
第四节 落后兵	(71)
第五节 边兵 26 (25)	(73)
第六节 对 22 格的攻击	(74)
第七节 控制 27 格	(77)
第八节 占领两翼	(79)
第九节 活动兵 15 (36)	(80)
第十节 盖斯特姆攻击法	(82)
第十一节 中心突击	(84)
第十二节 古典局面常用战术组合	(85)
一、国王打击	(85)
二、炸弹打击	(86)
三、芮科谢特打击	(86)
四、菲利普打击	(87)
五、施普林格尔打击	(87)
六、半月打击	(88)
七、莱亨巴哈打击	(89)
八、阿维达打击	(89)
九、拉法尔打击	(91)
十、变色龙打击	(91)
十一、贝特沙打击	(91)
十二、盖斯特姆构思	(92)
十三、罗特尔达姆斯基打击	(92)
第十三节 古典局面其他战术组合	(93)
第十四节 古典局面中的弃子战术	(99)
一、弃子引离	(99)
二、弱翼的弃子	(101)
三、可怕的三角形	(102)

四、临时弃子	(103)
五、弃子是战术组合的敲门砖	(104)
六、逼投罗网	(105)
第六章 步子的理论	(106)
第一节 兑子和占领空间	(106)
第二节 兑子和步子的关系	(107)
第三节 兑子交换——速度转换器	(109)
第七章 桩子局面	(113)
第一节 开放的桩子	(114)
一、防御和进攻的力量对比	(115)
二、两翼的协调	(116)
三、进占两点	(117)
四、针对桩子的 23 (28) 突击	(118)
第二节 被牵制的桩子	(119)
第三节 中心受牵制的桩子	(125)
一、攻击中心的兵	(125)
二、22 (29) 格的破坏	(127)
三、桩子的防御	(128)
四、49 (2) 和 47 (4) 格的作用	(131)
五、攻占 23 (28) 格	(132)
六、反击计划的组织	(134)
第四节 对付桩子的战斗	(136)
第五节 双方都有桩子的局面	(141)
第六节 桩子局面中的战术组合	(143)
第七节 桩子局面中的弃子	(152)
第八章 争夺中心和战略要点	(157)
第一节 中心要点和弱点	(157)
一、中心要点和最佳组合	(157)
二、中心兵的危险组合	(158)

三、中心孤兵的弱点	(159)
第二节 争夺中心的方法	(160)
一、中心的争夺	(160)
二、半拒马障碍	(165)
三、从短翼进行牵制	(169)
四、向古典牵制的过渡	(171)
五、包围中心	(172)
第九章 边兵和边格	(177)
第一节 边兵 26 (25)	(177)
第二节 边兵 15 (36)	(181)
第十章 牵制战略	(184)
第一节 拒马障碍	(184)
第二节 带有 32 (19) 兵的拒马障碍	(186)
第三节 短翼牵制	(189)
第四节 长翼自我压缩	(193)
第五节 对方长翼的压制	(195)
第六节 牵制局面中的战术组合	(196)
第十一章 战术组合战法	(201)
第一节 战术组合攻击	(201)
一、搭桥打击	(201)
二、钩子打击	(202)
三、后跟打击	(203)
四、梯子打击	(203)
五、土耳其打击	(204)
六、马努利打击	(204)
七、拉马那打击	(205)
八、十字形打击	(205)
九、拿破仑打击	(206)
十、诺曼德斯基打击	(206)

十一、瑞士打击	(207)
第二节 其他战术组合构思	(207)
第三节 实战对局中的战术组合	(209)
第四节 战术组合的运用	(215)
一、消除多余的兵	(215)
二、钻孔打击	(216)
三、构建打击的支撑点	(216)
四、先手升王	(217)
五、双王的利用	(218)
第五节 反战术组合	(219)
第六节 战术组合战法与局面的关系	(220)
第十二章 弃子战术	(224)
第一节 战术组合的准备	(224)
第二节 弱格的发掘	(226)
第三节 弃子造成受逼局面	(229)
第四节 弃子突破	(230)
第五节 弃子突破侧翼	(231)
第六节 弃子夺取积极点位	(232)
第七节 弃子造成牵制局面	(233)
第八节 弃子引离	(234)
第九节 挽救性的弃子	(235)
第十节 弃子为激化战斗	(238)
第十一节 错误的弃子	(241)
第十三章 残局战术理论	(243)
第一节 残局战术	(243)
一、对峙	(243)
二、套环（扣子）	(244)
三、十字路口	(245)
四、恩勃登构思	(246)
五、捉双	(246)

六、链子	(246)
七、弃送	(247)
八、交织弃送	(247)
九、马努利构思	(248)
十、堵塞	(249)
十一、等着	(250)
十二、弹跳板	(251)
十三、自我限制	(252)
十四、拦截	(254)
十五、困逼	(254)
十六、双方升王	(254)
第二节 残局战术动机	(256)
第三节 残局战术攻击手	(258)
一、切断大道	(258)
二、切断双重道	(260)
三、切断三联道	(262)
四、抢先升王	(262)
第四节 残局谋和手段	(264)
第十四章 国际跳棋实用残局	(267)
第一节 典型残局	(267)
一、一王一兵对三兵	(267)
二、一王一兵对四兵	(269)
三、一王一兵对多兵	(270)
四、一王对四兵	(271)
五、三王巧胜一王	(272)
六、三王对一王一兵	(274)
七、四王对二王	(275)
八、其他形式王兵残局	(277)
第二节 实战残局	(284)
一、迷你残局	(285)
二、兵对兵残局	(293)

三、双方有王棋的残局	(299)
第十五章 常用开局	(302)
第一节 拉法尔开局 (1.32-28)	(302)
一、1.32-28 17-22 2.28×17 11×22 体系	(303)
二、1.32-28 17-22 2.28×17 12×21 体系	(305)
三、1.32-28 17-21 体系	(306)
四、罗曾布尔格体系 (1.32-28 16-21)	(307)
五、荷兰体系 (1.32-28 18-22)	(311)
六、1.32-28 18-23 体系	(316)
七、阿姆斯特丹体系 (1.32-28 19-23)	(320)
八、久莫纳体系 (1.32-28 20-24)	(326)
九、施普林格尔体系 (1.32-28 20-25)	(327)
第二节 施普林格尔开局 (1.31-26)	(330)
第三节 波兰开局 (1.31-27)	(331)
第四节 荷兰开局 (1.33-28)	(333)
第五节 罗曾布尔格开局 (1.33-29)	(335)
第六节 阿加佛诺夫开局 (1.34-29)	(340)
第七节 法兰西开局 (1.34-30)	(341)
第八节 短翼开局 (1.35-30)	(342)
第十六章 计算与计划	(346)
第一节 计算	(346)
一、计算和强制性的着法	(346)
二、最终变例和参考变例的计算	(349)
三、局面的总估计与详细分析	(350)
第二节 计划	(351)
一、计划的制定	(352)
二、计划的实施和比较	(358)

第一章 百格跳棋规则

第一节 棋盘与棋子

一、棋 盘

百格国际跳棋的棋盘为正方形，如图 1 所示，由 10×10 共 100 个黑白（或深浅）相间的小方格组成，包括 50 个黑格（或深色格）和 50 个白格（或浅色格）。（注：以下为了简明起见，只说黑格与白格）

国际跳棋对局是由双方在棋盘的黑格内走动棋子来进行，因此棋盘上只有 50 个黑格实际用于走动棋子。

为了记录棋局，棋盘上的 50 个黑格，都用相应的数字符号加以标志，见图 2。白棋在下，黑棋在上，棋盘上行棋的黑格，由上到下，第 1 排由左到右为 1~5，第 2 排为 6~10，以下以此类推，第 10 排为 46~50。

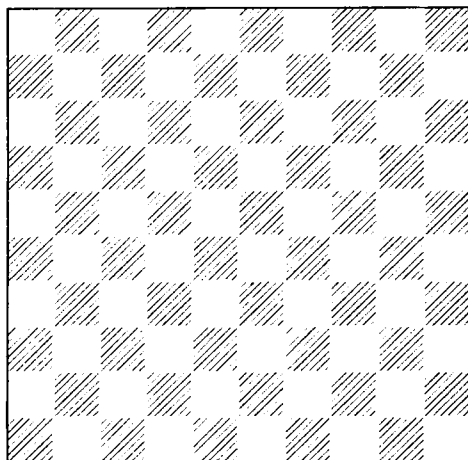


图 1

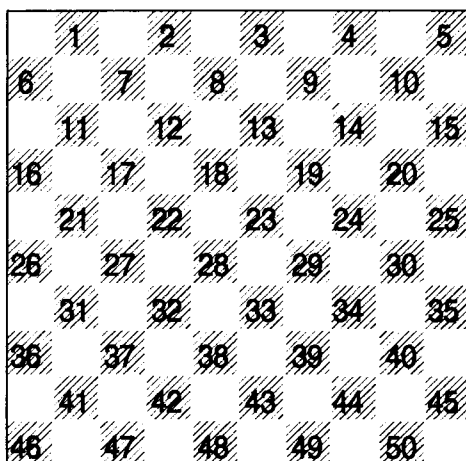


图 2

1. 棋盘上各个位置的术语

(1) 大道：

棋盘上由黑格角角相触组成的线称为斜线，棋盘上共有 17 条斜线，其中连接棋盘左下角第一格和右上角第一格由 10 个黑格组成的最长的一条斜线称为大斜线，就是所谓的大道。

比赛时，棋盘置于两位棋手之间，大道即大斜线的起始格必须位于每位棋手的左手侧，也就是说每位棋手的左下角必须是黑格。图 3 中以白色棋子表示大道。

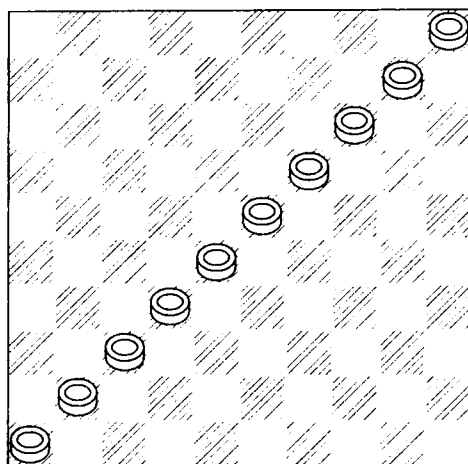


图 3

(2) 三联动：

沿着大道的两旁，从 4 到 36，转到 47，再转到 15，最后回到 4 的四条斜线称为三联动。图 4 中以白色棋子表示三联动。

(3) 双重道：

棋盘上，从 1 到 45、从 6 到 50 的两条斜线称为双重道。图 5 中以白色棋子表示双重道。

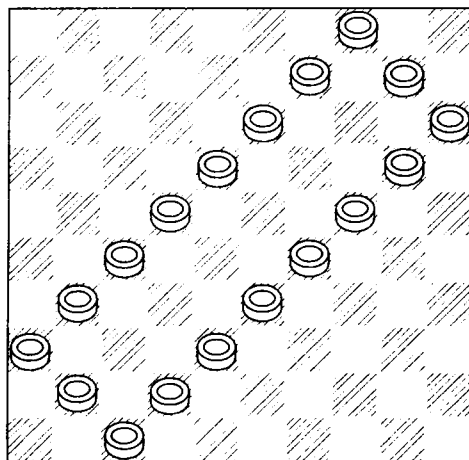


图 4

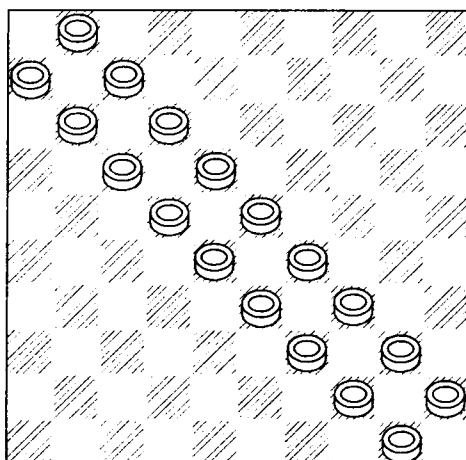


图 5

(4) 底线:

棋盘最上端和最下端的两条横线称为底线，它们也是对方棋子的升变线。底线上的格子称升变格。

(5) 边线:

在棋盘最左边和最右边分别由 5 个黑格组成的两个竖列称为边线。

(6) 排:

由 5 个黑格组成的水平线称为排。

(7) 列:

由 5 个黑格组成的垂直线称为列。

(8) 中心:

以棋盘中心的 22、23、24、27、28、29 格组成的区域称为中心主区。以棋盘中心的 12、13、14、17、18、19 和 32、33、34、37、38、39 格组成的区域称为中心支撑点区。

(9) 长翼:

每位棋手左手位的侧翼，即棋盘左下角拥有黑格的侧翼称为长翼。

(10) 短翼:

每位棋手右手位的侧翼，即棋盘右下角拥有白格的侧翼称为短翼。

2. 棋盘位置和编号

(1) 底线（或升变线）上 5 个黑格的编号从左至右分别是 1~5，以及 46~50。

(2) 左边第一列和右边最后一列边线上的 5 个黑格的编号分别是 6、16、26、36、46 以及 5、15、25、35、45。

(3) 大道（大斜线）上两个端点黑格的编号分别是 5 和 46，它们被称做棋盘的两个角。

二、棋 子

国际跳棋的棋子包括 20 枚白色（或浅色）棋子和 20 枚黑色（或深色）棋子。

（注：为了简明起见，下面一律简称白棋和黑棋）

对局开始时，20 枚黑棋放置在编号 1~20 的格子内，20 枚白棋放置在编号 31~50 的格子内。编号 21~30 的两排格子是空的，不放置任何棋子。棋子在棋盘上的布置图见图 6。

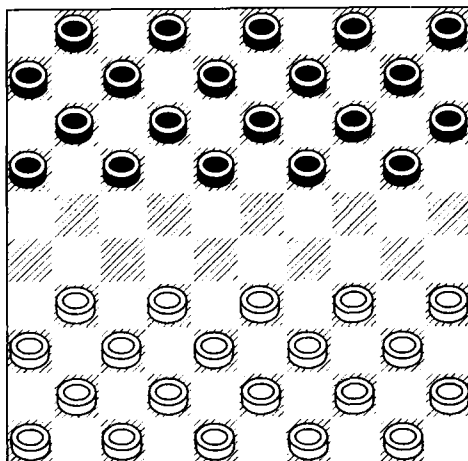


图 6

第二节 行棋规则

对局开始时，由执白棋的一方，即白方先走，以后双方轮流走棋直到对局结束。

一、兵的走子和吃子

在不吃子的情况下，兵每次只能向前方斜走一格至下一排的一个空格。它只能前进，不能后退。

当己方的兵在它所处的斜线上遇到对方的一枚与它相邻的棋子时，如果对方的这枚棋子后面是个空格，则己方的棋子必须跳过对方的这枚棋子，并占据这个空格，同时对方的这枚棋子必须立即从棋盘上拿走，这就是兵的吃子。兵既可以向前方也可以向后方吃掉对方的棋子，但不能吃掉己方的棋子。

兵在吃子的过程中，当它遇到对方另一枚与它相邻的棋子，并且对方的这枚棋子后面也是个空格，那么己方的这枚棋子必须再次跳过第二枚，第三枚以及更多可被吃掉的棋子，最终占据到最后被吃掉的棋子后面的那个空格。这就是兵的多重连续吃子的整个过程。也就是“有吃必吃的规则”。

当兵走到并停在对方底线即升变线上的任何一个格子内时，它将升变为王

棋。而王棋只有在对方走了一着棋以后，才可以在棋盘上移动，并发挥王棋的功能。

二、王棋的走子和吃子

王棋可以在它控制的斜线上向前方或后方任意移动，格数不限。

王棋的吃子与兵的吃子类似，但其吃子的范围比兵要大得多。王棋可以隔着几个空格吃掉对方的棋子，包括对方的王棋，只要对方这枚棋子或王棋的后面有空格。王棋可以停留在被吃掉的这枚棋子或王棋后面的任何一个空格上。

己方的一枚王棋在吃子的过程中，在相同的斜线或与它垂直的另一条斜线上遇到对方的另一枚与它相邻或不相邻的棋子时，如果对方的这枚棋子后面有一个或多个空格，那么这枚王棋必须跳过对方的第二枚棋子，如果需要的话甚至可以拐弯继续吃掉对方的第三枚以及更多可被吃掉的棋子，最终占据到与最后被吃掉的棋子同一条斜线上后面任意的一个空格，被吃掉的棋子按照吃子的顺序或倒序逐个依次从棋盘上拿走。这就是王棋多重连续吃子的整个过程。

不论是兵还是王，在多重连续吃子的过程中，都允许多次跳跃同一个空格，但禁止多次跳跃对方的同一枚棋子。另外，都禁止跳过己方的棋子。

当棋盘上出现一种以上的吃子路线时，吃子方必须选择能够吃掉最多数量棋子的吃子路线。在应用这条规则时，王棋与一枚普通棋子一样，仅仅是一枚棋子，它不能享受任何特权。这就是“有多吃多的规则”。

当棋盘上出现多种可以吃掉对方相同数量棋子的局面时，行棋方可以自由选择吃子的路线，也可以自由选择己方吃子的棋子。

当兵在多重连续吃子的过程中，经过了对方升变线的空格，但最终结束于其他非升变线，那么这枚兵在完成多重连续吃子时，仍然是一枚兵，不能升变为王棋。

第三节 胜负与和局

一、胜与负

战胜对手的一方为胜方，对手为负方。判定胜负的形式有以下几种：