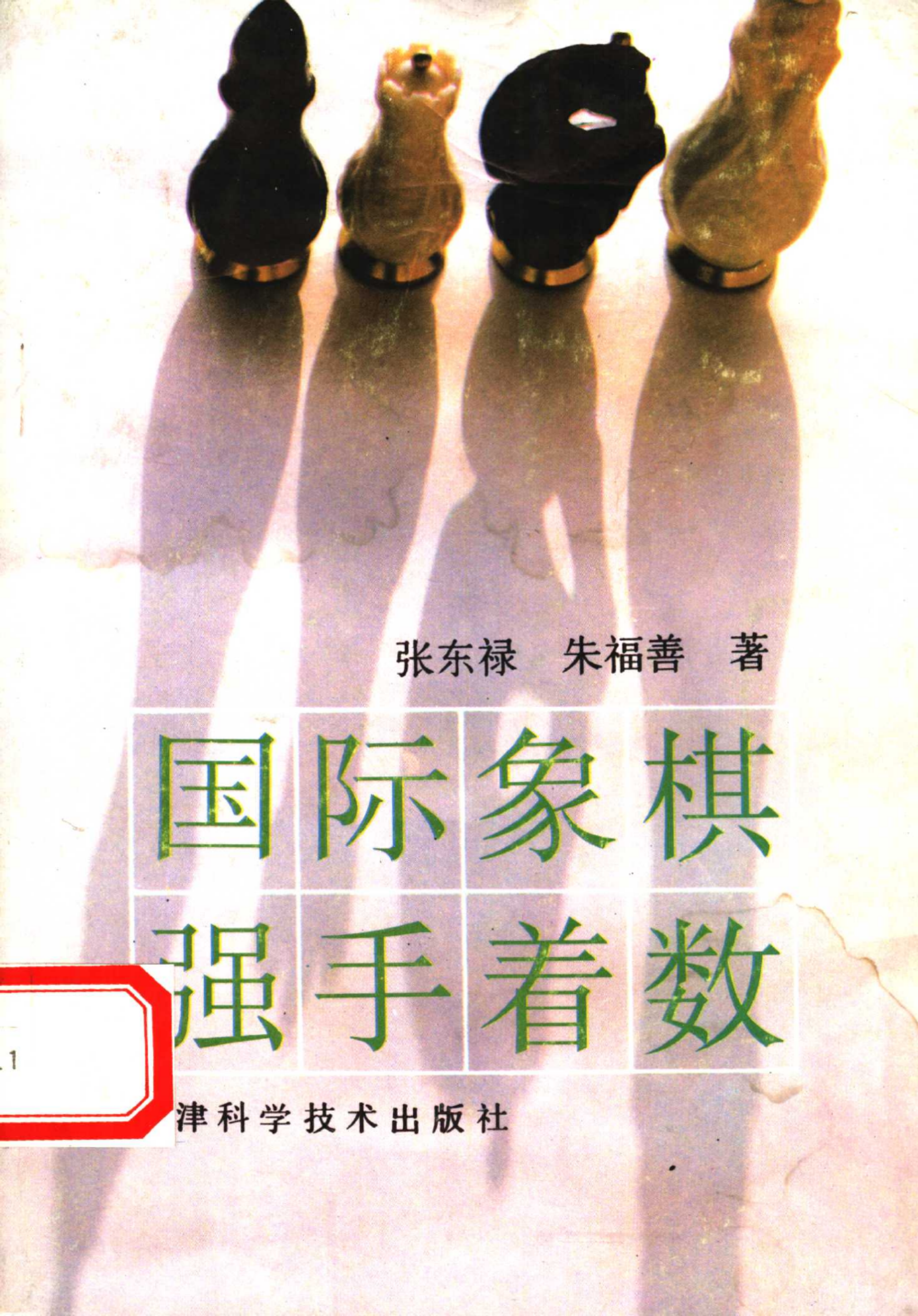




张东禄 朱福善 著

国际象棋 强手着数

天津科学技术出版社

28.11.1
201

国际象棋强手着数

张东禄 著
朱福善

天津科学技术出版社

津新登字(90)003号

责任编辑:雷彭年

国际象棋强手著数

张东禄 著
朱福善

*

天津科学技术出版社出版、发行

天津市张自忠路189号 邮编300020

河北雄县胶印厂印刷

*

开本 787×1092 毫米 1/32 印张 6.75 字数 141 000

1994年1月第1版

1994年1月第1次印刷

印数:1—5 200

ISBN 7-5308-1618-7
G·398 定价:4.30元

作者的话

在当今世界,国际象棋是开展得最为广泛的运动项目之一。许多发达国家都已将它列入学校的正式课程。此项目的影响,仅次于足球。

我国首次举行国际象棋全国比赛是在1956年。38年来,由于政府的重视和提倡,中国几代棋手在棋艺上的刻苦钻研、顽强拼搏,使这个年轻的项目得到了很大的发展。1977年我队首次参加亚洲团体赛并获得第二名,从此我国正式步入世界国际象棋棋坛。此后,接连不断地参加重大国际比赛,水平也在加速地提高着。在八十年代,我男队已进入世界团体前六名,现已有两名男子国际特级大师;女队则几次进入世界前三名,已有六名国际特级大师。特别是我国优秀女棋手谢军,继1991年夺得世界冠军之后,在1993年又以8.5比2.5的绝对优势卫冕成功,这是我们伟大的中华民族引以为自豪的。

这些辉煌的成绩,吸引了广大的爱好者,也相应地大大推动了国际象棋的普及和发展。国内的一些重点地区相继建立了各种形式的棋校、棋班,学员日众。学棋的青少年及家长都越来越深刻地理解到:国际象棋作为一项智力运动,不仅能开发智力,使人聪慧,更为重要的是通过对局争取胜利,培养人的竞争意识,这在当前乃至今后的市场经济改革大潮中,具有深刻的意义。

我们编写这本书的目的,主要是为了给棋校普及班提供

一个适合我国棋坛情况的教材。其撰写各章节的次序同其他初级读物有别,主旨是精选一些典型棋例来印证棋理;同时,在说明问题的时候注意引用中国象棋同它作比较,以便于更清楚地了解国际象棋的特点;评注的对局也尽可能选取中国棋手的好局,这样更能增强学员的亲切感。

该书对于一般国际象棋爱好者也将有所启迪。由于编写时间仓促、水平所限及偏颇之处在所难免,敬请同志们提出宝贵意见,以共同切磋技艺,促进我国国际象棋事业的更大发展。

作 者

1993年12月

目 录

第一章 国际象棋入门	(1)
一、棋盘	(1)
二、棋子	(2)
三、胜、负、和棋的规则	(4)
四、棋子的比价	(7)
五、读谱和记录	(7)
六、棋子符号和评注符号	(8)
第二章 杀单王定式	(11)
一、双车杀王	(11)
二、后杀王	(12)
三、单车杀王	(13)
四、双象杀王	(14)
五、马象杀王	(15)
第三章 各子力在不同局面中的效能	(18)
一、后	(18)
二、车	(21)
三、象	(23)
四、马	(24)
五、王	(25)
六、兵	(25)
第四章 开局的概念和要领	(29)
一、开局的意义	(29)
二、中心化	(30)

三、尽快出子到适宜位置	(31)
四、开局中的失误	(34)
第五章 基本杀法	(46)
一、击双	(46)
二、牵制	(49)
三、引离	(51)
四、引入	(53)
五、消除防御	(55)
六、妙手成和	(57)
第六章 中局的一般战术	(60)
一、攻王	(60)
1. 攻击中间的王	(60)
2. 攻击短易位的王	(61)
3. 攻击长易位的王	(63)
二、好象和坏象	(65)
三、优位马	(68)
四、空间优势	(70)
五、兵形的强点和弱点	(71)
第七章 基本残局	(73)
一、王兵残局	(73)
1. 王兵对王	(73)
2. 王兵对王兵	(80)
3. 多兵对多兵	(85)
二、后残局	(92)
1. 后对兵	(92)
2. 后对车	(95)
3. 后兵对后兵	(96)
三、车兵残局	(97)

1. 车兵对车	(97)
2. 车双兵对车	(102)
3. 车多兵对车多兵	(107)
四、象兵残局	(112)
1. 同格象	(112)
2. 异格象	(114)
五、马兵残局	(115)
六、几个简单的和棋	(117)
第八章 常用开局法	(119)
一、苏格兰开局	(119)
二、意大利开局	(126)
三、双马防御	(134)
四、俄罗斯开局	(139)
五、西班牙开局	(145)
六、卡罗-康防御	(163)
七、法兰西防御	(169)
八、比尔茨—乌菲姆才夫防御	(176)
九、阿列亨防御	(183)
十、西西里防御	(185)
十一、后翼弃兵局	(201)
十二、斯拉夫防御	(203)
十三、尼姆错维奇防御	(203)
十四、新印度防御	(204)
十五、古印度防御	(204)
十六、荷兰防御	(206)
十七、英国式开局	(206)
十八、列齐开局	(208)

第一章 国际象棋入门

任何一种棋都必须具备三个基本条件,即棋盘、棋子、规则。国际象棋也要首先从这三方面学起。

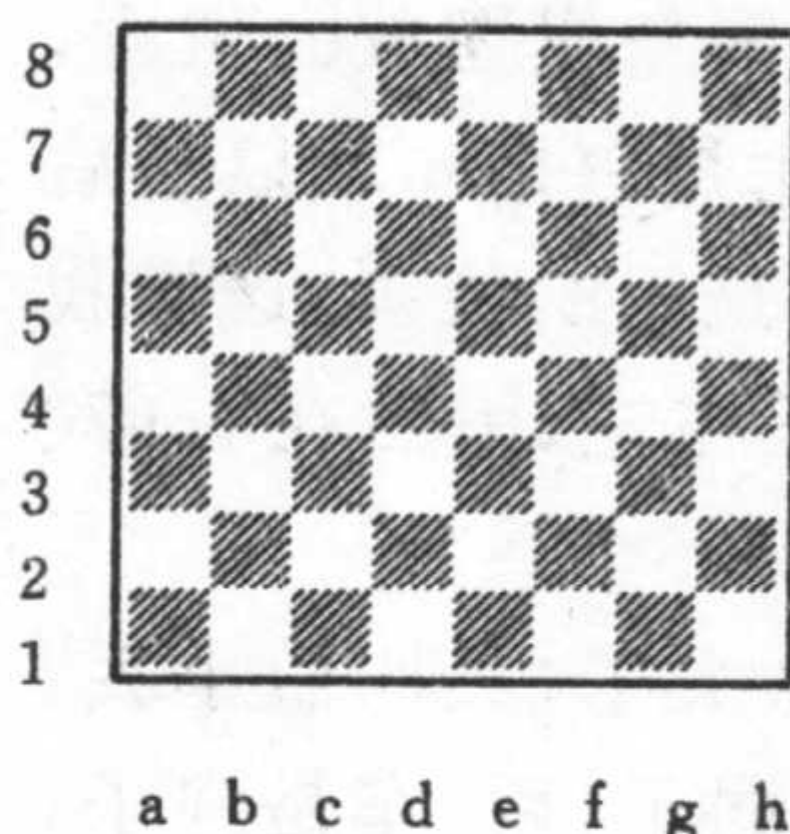


图 1

一、棋盘

国际象棋的棋盘,是由横向八格和纵向八格,共六十四个方格组成(如图 1)。这些格黑白相间,每个格都有一个标志,是由横向的英文字母 a b c d e f g h 和纵向阿拉伯数字 1 2 3 4 5 6 7 8 合成。例如图 1 中 b3,是由 b 和 3 组成,c2 是由 c

和 2 组成,同样的 e4,g5,h7 等,也是由横向一个字母和纵向一个数字组成。这种给棋盘定标志的办法,叫做坐标制。世界上大多数国家和地区都使用坐标制,我国也使用坐标制。另外还有少数国家使用其它办法,我们先暂时不讲。

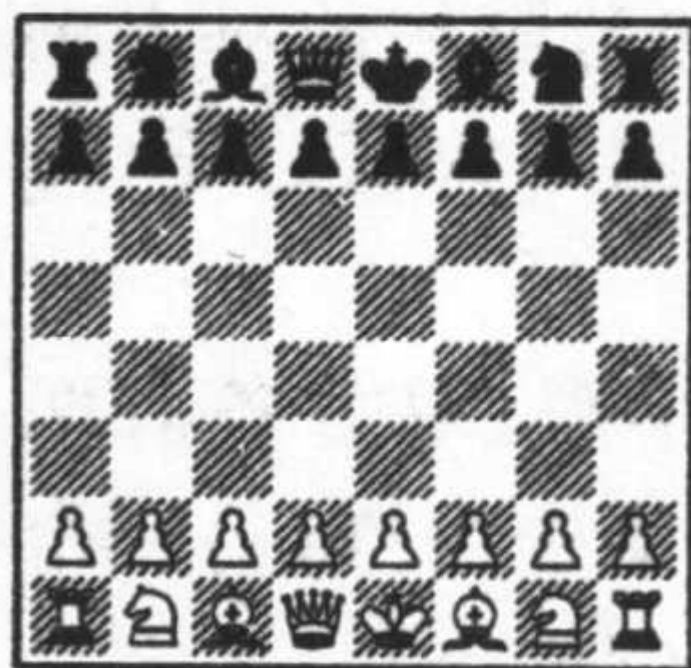


图 2

在下棋前一定要注意,要把棋盘摆放正确——棋盘的右下角(或者对弈双方的右角)一定是白格,千万不要弄错!如果弄错了,以后阐述理论问题时会发生错乱。

图的下方一定是白方,上方是黑方(如图 2)。如果双方下棋,不管谁使用白棋,棋盘随白方来确定标志,即从白方的左

侧开始向右:a b c……从白方最底线开始向前:1 2 3……

国际象棋一定是白方先走。不象中国象棋在一般场合中,红、黑方谁先走都行,因为国际象棋子力和摆法并不是绝对对称。

二、棋子

白、黑双方各有16个棋子,即1个王、1个后、2个象、2个马、2个车、8个兵。摆放在棋盘固定的位置上(如图2)。

双方的车、马、象都是对称的,象是中国象棋摆放的位置,而王和后都是单个,如果棋盘摆对了(右下角是白格),就以皇后为准:白后在白格,黑后在黑格,邻近的格是王的位置。这样我们就会注意到:白王在右,白后在左;黑王在左,黑后在右(对于白、黑双方自己来说)。在它们的前排各有8个兵。

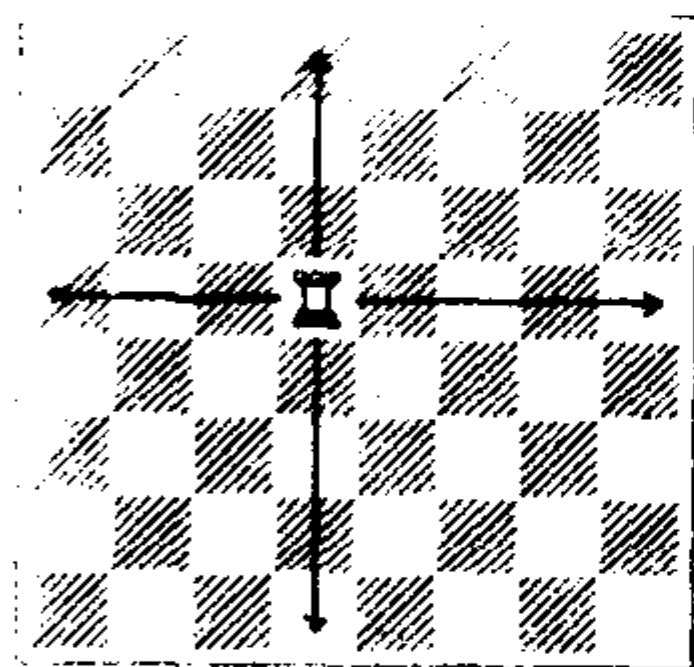


图 3

后、车、象、马叫做大子;兵叫做小兵。大子中又分为强子和弱子,后、车是强子;象、马是弱子。

从棋子和在棋盘上的摆法看,有点同中国象棋相似,有的则不同。下面我们分别讲棋子的走法。

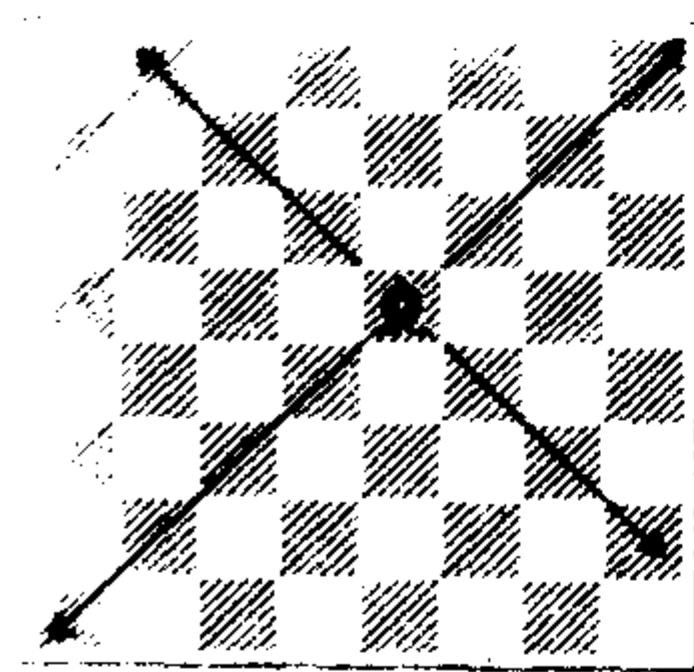


图 4

车 走直线,横向、纵向都可以走,格数不限,遇到在它走向的范围内的对方棋子,即可以吃掉,如图3。国际象棋的车,完全同于中国象棋里的车。

象 走斜线,格数不限。双方各有两个象,一个是白格象,只能走白格;另一个是黑格象,只能走黑格。这两个象,各有自己的渠道,能互相补充,不能互保,如图4

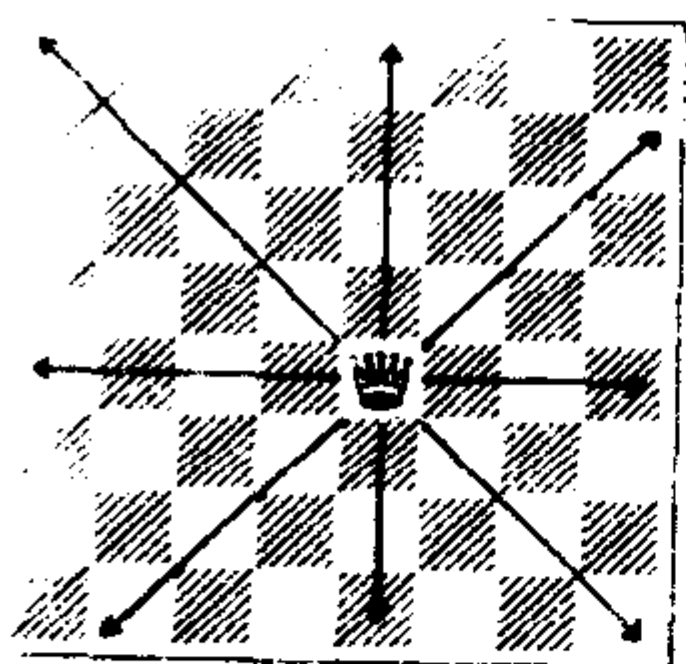


图 5

后 也叫做皇后,它的走法综合了车和象,既能走直线,又可走斜线,它是国际象棋中最强的棋子。在中国象棋里,没有这么强的棋子,如图5。

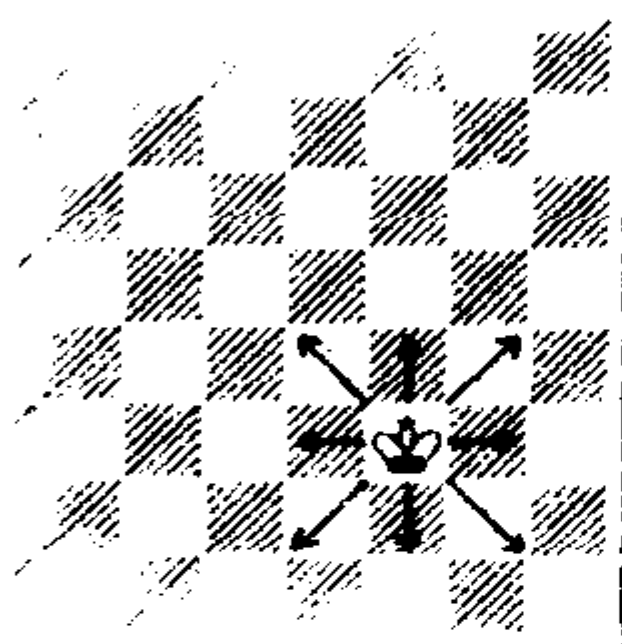


图 6

王 也叫做皇,它的走法和走向类似后,但只能走一格。它和其它棋子最大不同点是,不能到受对方攻击的格子去,如果它被吃掉,就是输棋了。这一点如同中国象棋里的将(帅),是被对方攻击的总目标,如图6。

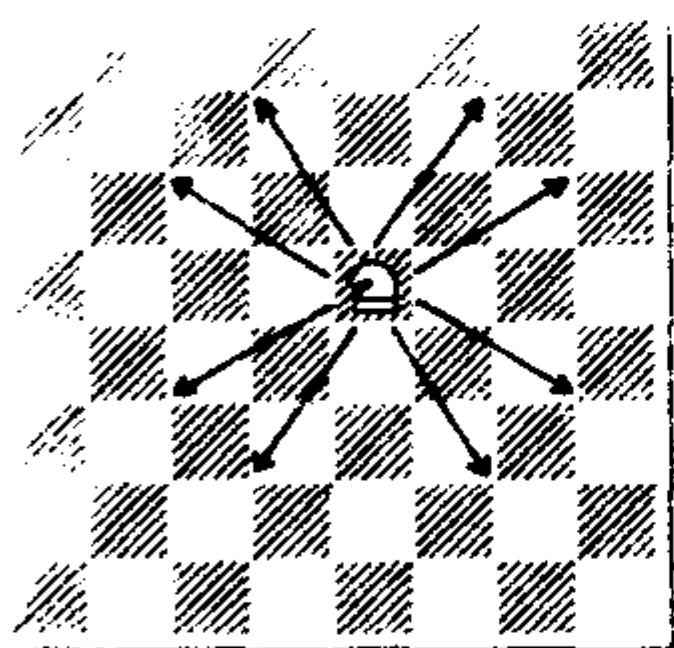


图 7

马 它的走法是,一个斜格加一个直格,无论到哪个方向都可以,和中国象棋里马的走法一样,象个“日”字,但无蹩脚之碍。它的走法比较特殊,因此,它攻击对方棋子的同时,不受该子的攻击;同样它受到某个子的攻击时,也不能同时攻击某子。如图7。

兵 兵的走法只能前进,不能后退,不能横走,也不能斜走;它只能直线前进一步,在原地可以走一格或两格。

兵到了对方底线(白兵到第8线,黑兵到第1线)就可以升变,按照自己的意愿变成后或车或马或象,只是不能变成王。例如图8,小兵再前进一步,即到 g8,就升变了,将要变的棋子换上去。

小兵的吃子也特殊。其它子的走法和吃子是一致的,即怎样走就怎样吃;而兵则不然,它是向前斜一格吃子,所谓“直走

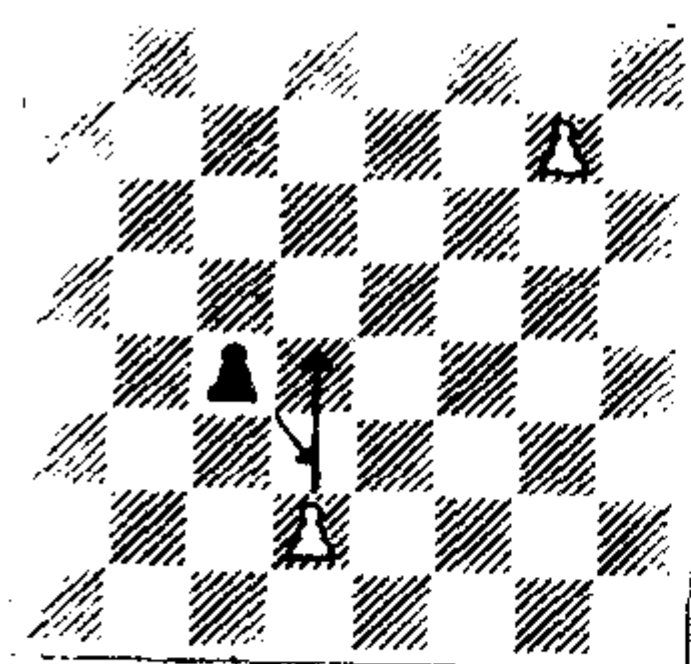


图 8

斜吃”，而不能斜走直吃。

“吃过路兵”是兵吃子的又一特殊规则。在原地的兵，前进两格。如图8，兵 d2—d4，则正好越过黑兵 c4的打击下—d3，那么，黑兵就可以象它前进一格(到 d3)那样将它吃掉，即 cd 或 cd3。还要说明的是，“吃过路兵”要马上吃，如果走了别的棋，下着棋便不能再吃了。

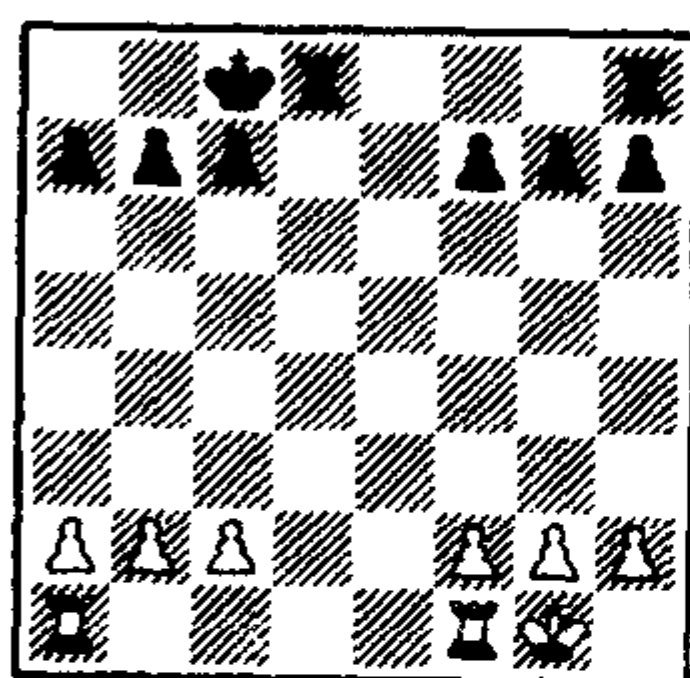


图 9

王车易位 以上我们把棋子的走法都逐个介绍完了。现在还要介绍一个特殊走法，即动两个子算一步棋——王车易位。

走这着棋时，是王向车的方向移动两格，车跳过来放在王的旁边。王翼是短易位，记录是“0—0”；往后翼是长易位，记录是“0—0—0”。如图9，白方进行了短易位，黑方进行了长易位。

在四种情况下，不能进行王车易位：

1. 王和车之间有别的棋子；
2. 王正在被打将；
3. 王易位经过或到达的格正受对方棋子攻击；
4. 王动过或者要易位的车动过。

大多数的对局中，双方都进行过易位。易位的好处是：王躲在比较安全的地带，己方的大子特别是车能互相更好地联系起来，能更好地协调和配合。

三、胜、负、和棋的规则

双方下一盘棋，不外两种结局：胜与负、和棋(对于一方来

讲是三种结果)。

胜负的规定有下列情况：

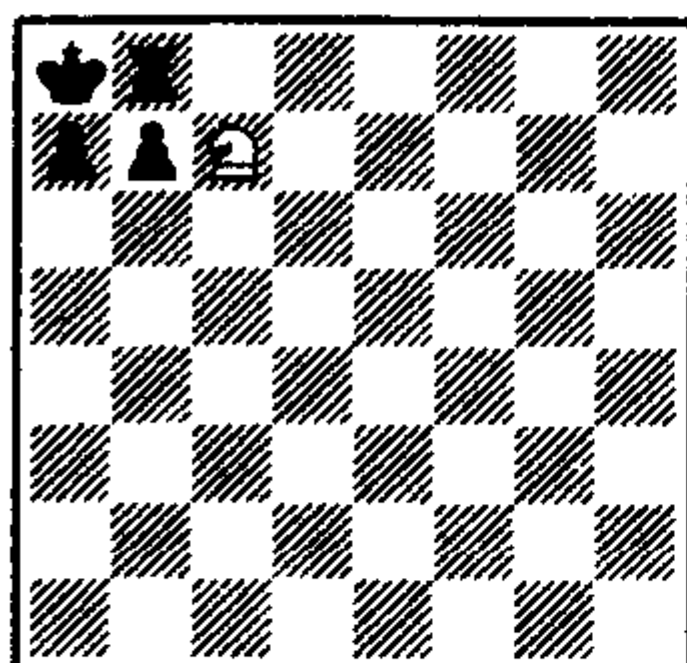


图 10

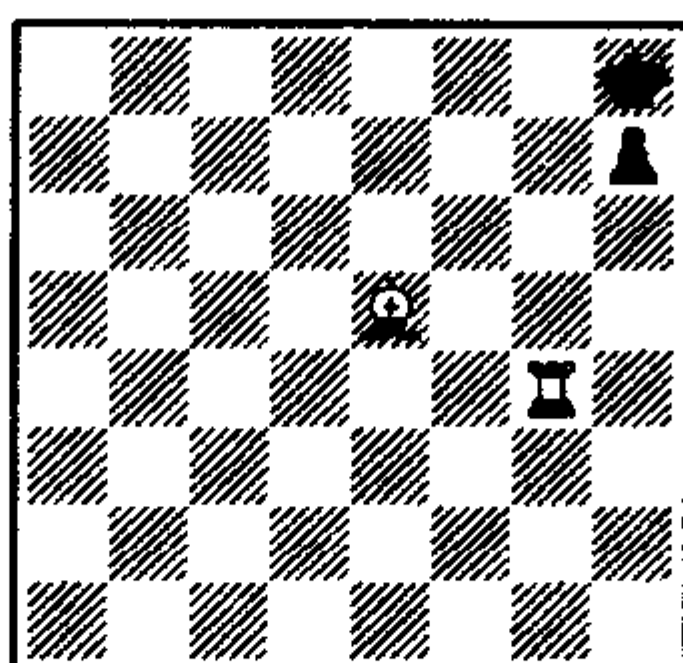


图 11

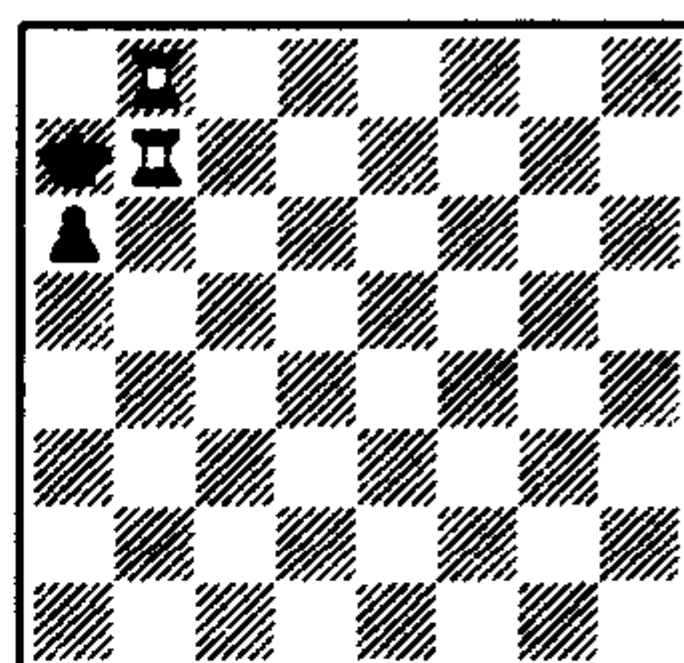


图 12

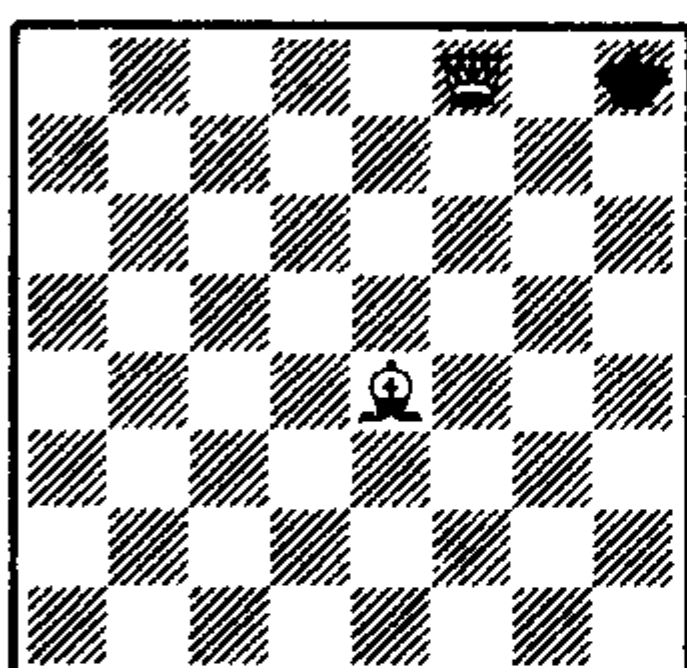


图 13

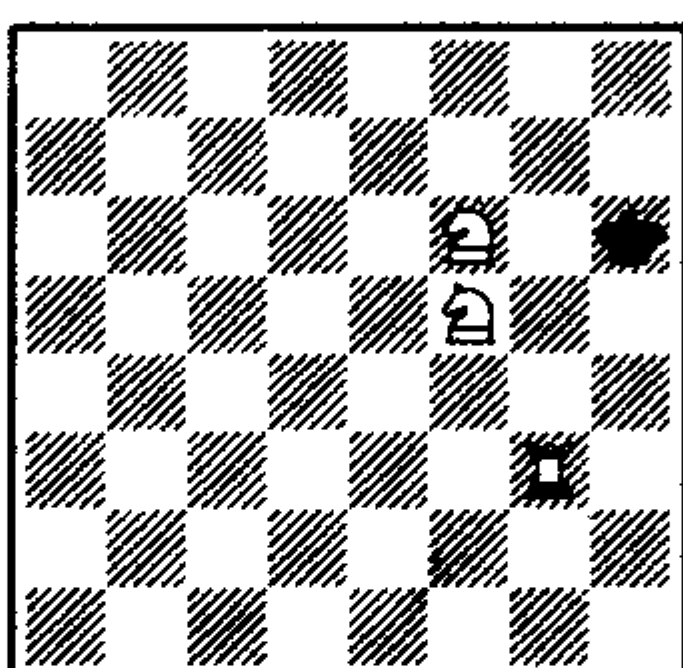


图 14

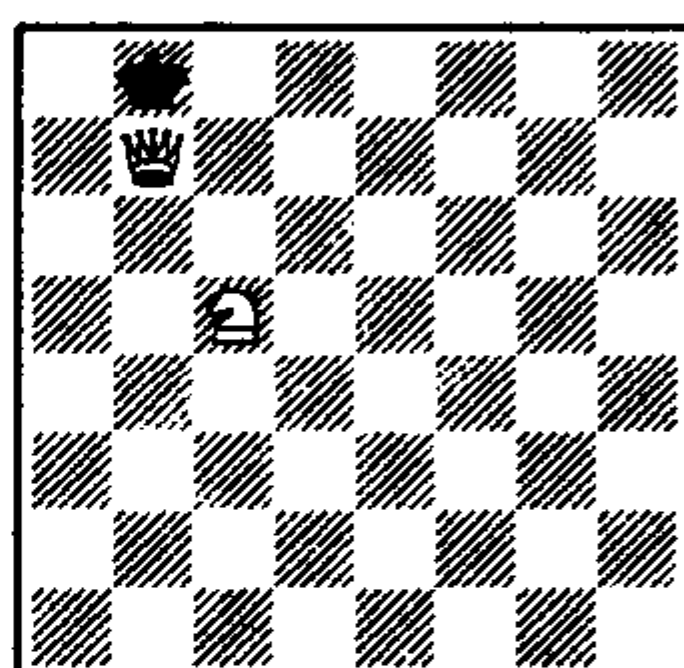


图 15

1. 将死对方王的一方胜；
2. 一方认输，另一方胜；
3. 在比赛中，一方因超时或严重犯规等原因，被裁判员判负，另一方胜。

下面是将死王的几个例子，请看图10~15。

和棋 下列情况是和棋：

- B1. 双方同意和棋。通常是一方提和，对方同意。
2. 三次重复局面，包括长将，长捉，互捉等，凡属双方不变都可作和。如图16~19

图16，白后长将

图17,白车长将

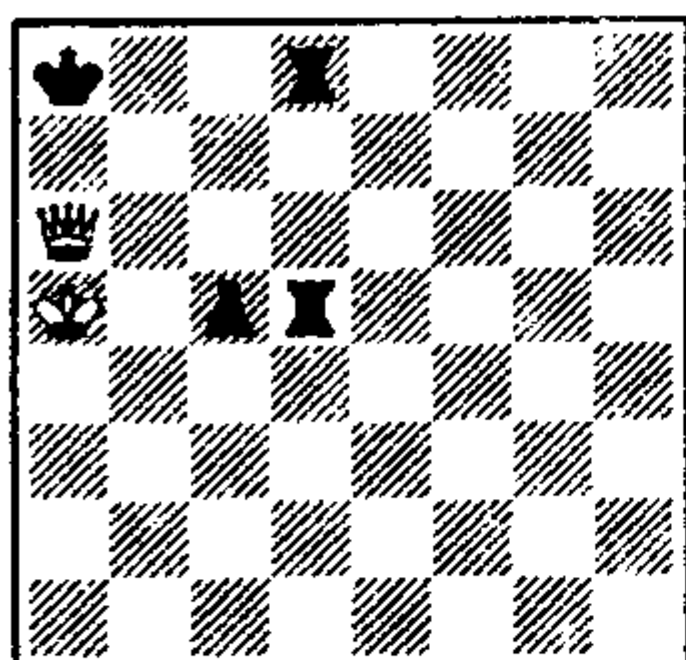


图 16

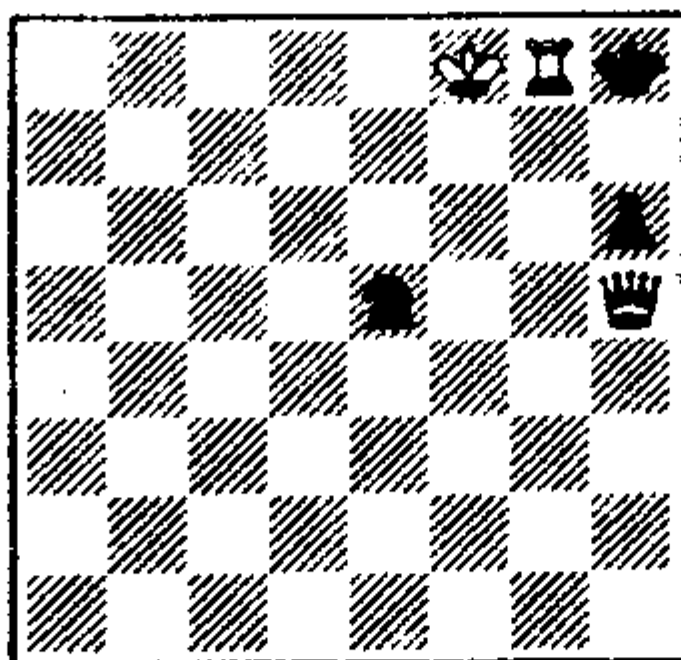


图 17

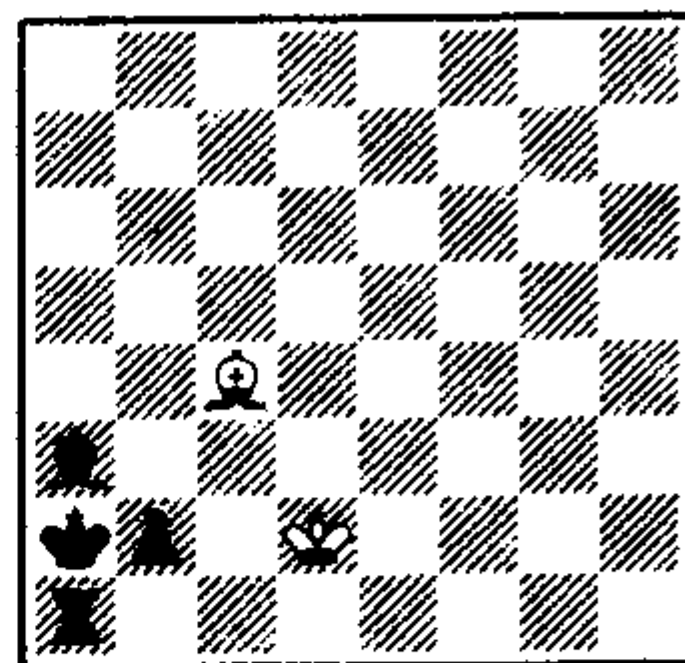


图 18

图18,白象长将

图19,白马长将

3. 在任何一个局面里开始算起,经过50个回合后,棋盘上仍然没少子,兵也没动过,就可判作和棋。通常是一方提出,裁判判定。

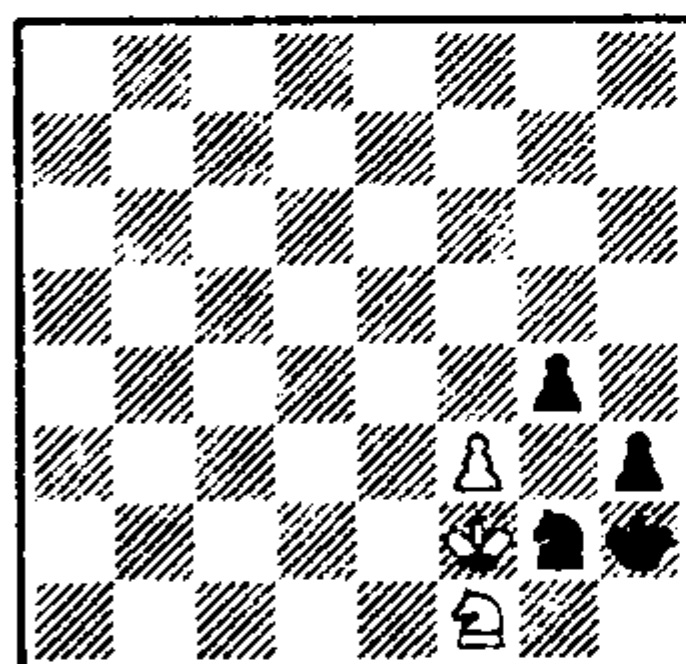


图 19

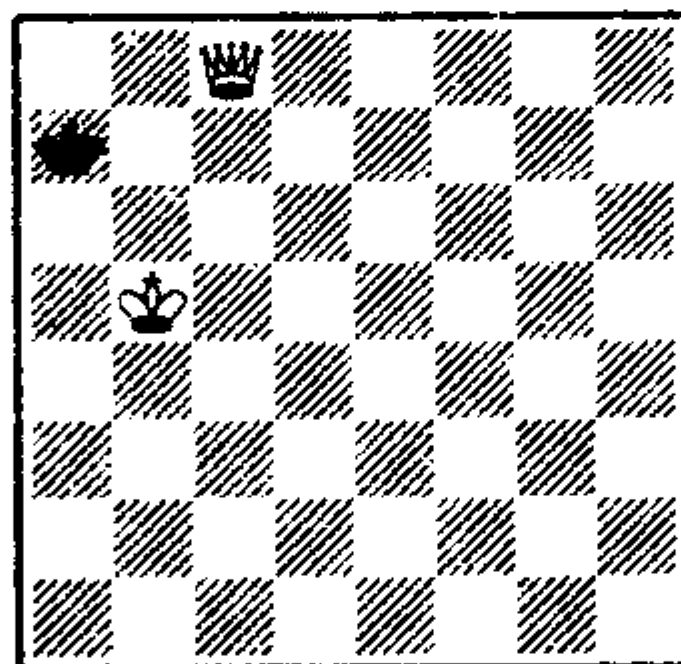


图 20

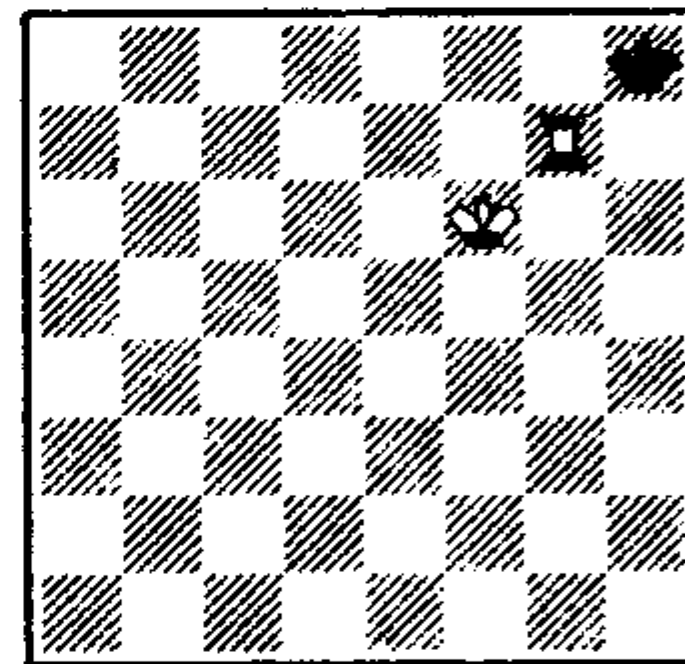


图 21

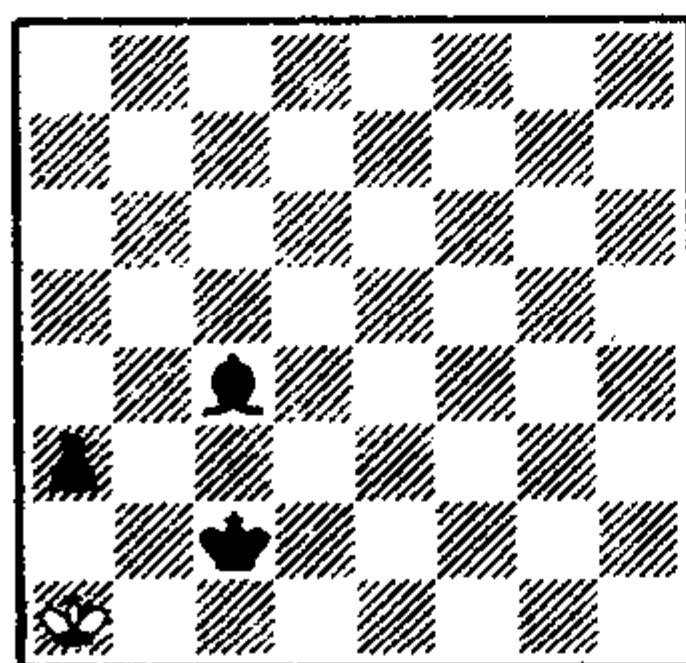


图 22

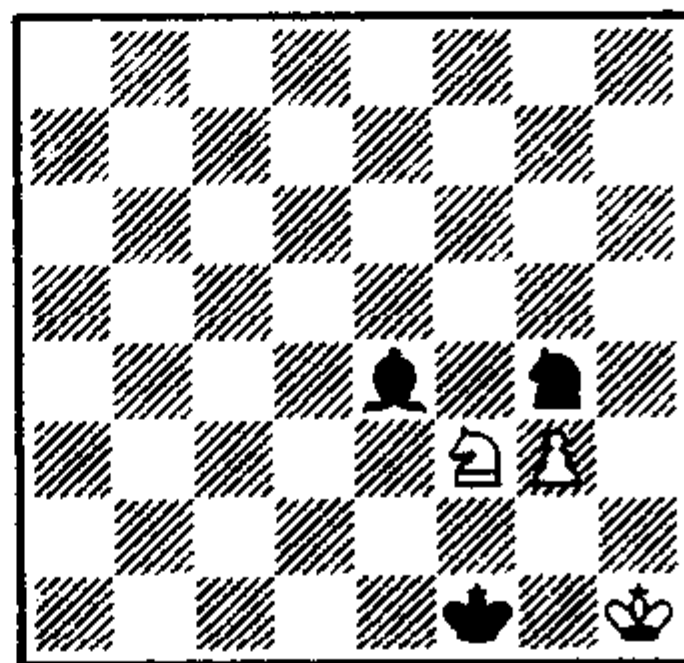


图 23

4. 任何轮到走棋的一方,在规则规定的范围内,不能走子,即为逼和,如图20~23(这一点很不同于中国象棋)。

图20~21是轮到黑方走棋,黑方没走。

图22~23是轮到白方走棋,白方没走。

四、棋子的比价

在下一盘棋的过程中,不可避免地要互相吃子、兑子,除了局面的优劣之外,就是双方剩下的子力谁优谁劣,对弈双方都要心中有数。根据实践,规定出各棋子的比值:

兵=1;马=3;象=3;车=5;后=9。

王也有相当威力,因为它不能兑换,所以无法确定其价值。不过可以大体估计一下它的性能,它可能在车和象(或马)之间,在保兵前进去升变时、有时它的能力超过车。

各棋子的比值,也只是一般而言,是为了衡量兑子过程中,是否合算。事实上,各个棋子在不同阶段和不同位置是有很大变化的。如将要升变的兵,要比一般的兵的价值大得多;好象比坏象价值要高;在中心的马要比在边上或角上的马作用大;在通畅局面里,象要超过马;而在封闭局面里,马又经常比象有用。所以我们在下棋过程中,不要把棋子的比值绝对化。

五、读谱和记录

读谱是看对局记录,能在报刊杂志和书籍中欣赏和学习高明棋手下的棋;记录是我们在下棋中,记下每着棋和一盘棋的整个过程。这对于每个棋手或爱好者,都是必须的。

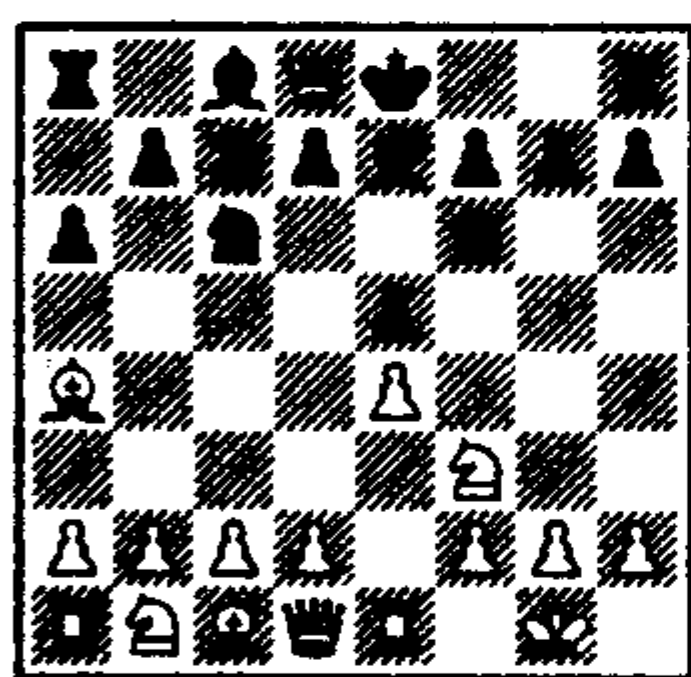
我们已经认识棋盘了,棋盘的每个格都有一个标志。实际上,记下某棋子走到某个格,便是记录了。

记录有繁记和简记两种。繁记是记棋子的原来位置和走

到的新位置,如马原在 b1走到 c3,就记做马 b1—c3;象原在 c1走到 g5,就记做象 c1—g5。这种记法,一般在书刊中的正规着中使用(正规着即正着,与变着相区别)。经常用的还是简记,也就是只记棋子走到的位置,而不记原来位置。比如马 b1—c3,简记为马 c3;象 c1—g5,简记为象 g5。平时下棋的记录,都采用这种记法。如果两个棋子都能到一个位置,比如 a1车和 h1车,都能到 d1,则必须标明是哪个车走动,如车 ad1或车 hd1。

对局记录举例:

- | | | | |
|------------|---------|------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 2. 马 g1—f3 | 马 b8—c6 |
| 3. 象 f1—b5 | a7—a6 | 4. 象 b5—a4 | 马 g8—f6 |
| 5. 0—0 | 象 f8—e7 | 6. 车 f1—e1 | |



如图24。

用记录还可以记下某种特定局面,比如在比赛中,棋没下完,到时间要封棋,就必须记下这时的局面。还有某个精彩片断或值得研究的棋局,都可以用记录记下来。

图 24

初学者一开始就必须养成下棋时记录的好习惯。练习一段时间就能熟悉棋盘的每一个格,甚至不加思索地记下那着刚走完的棋,只有达到这种程度,才不至于在比赛中影响发挥自己的水平。

六、棋子符号和评注符号

在记录中,由于各国使用的文字不同,表示棋子的符号亦不同。我们现在接触到的书刊,主要是中文、英文、俄文。这三国文字符号对照如下:

中文： 王 后 象 马 车 兵

英文： K Q B N R P

俄文： Кр Ф С К Л П

在对局记录中,兵可以省略,例如兵 e4,只写 e4就行了;如果 c 路兵吃掉 d 路上的子,就写 cd,有的书刊更精确一些,写出哪个格子,例 c3兵吃到 b4,就写 cb4。

在书刊中,我们会看到某着棋的后面标有某种符号,也就是评注符号,各表示一定的意思:

=	双方机会相等或均势	±	白稍优
≡	黑稍优	±	白明显优势
≡	黑明显优势	+—	白胜势
—+	黑胜势	!	非常好的着
!!	妙着	?	软着或错着
??	劣着或很坏的着	?!	有疑问的着
!?	值得注意的着	∞	复杂不明
≈	复杂不明,大致相等	○	空间优势
↗	发展中优势	↑	主动或先手
↘	有攻势	⊙	没走或被等住
↔	反击	△	想法
~	任何走法	N	新着
□	唯一的着	↗	斜线
⇔	线	≫	王翼
⊕	中心	×	弱点
≪	后翼	⊞	双象
⊥	残局	■	同格象
⊞	异格象		