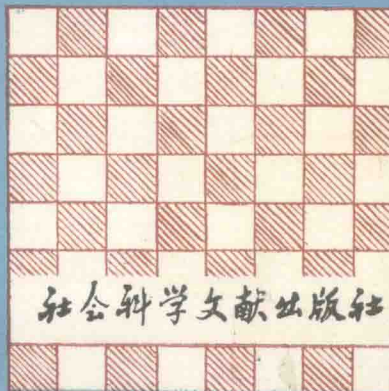
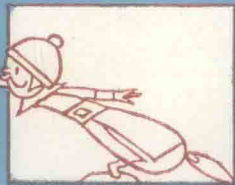
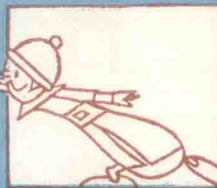
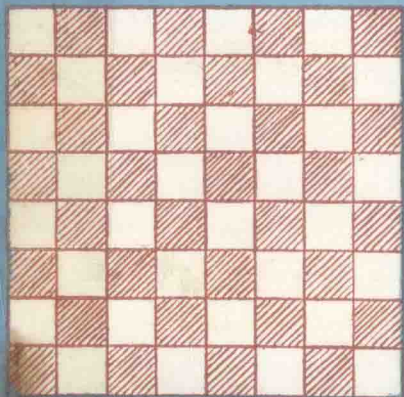


国际象棋自学指南

〔苏〕Д.И.布龙施泰因 著

刘兆祜 张舜华 译



社会科学文献出版社

国际象棋自学指南

〔苏〕Д·И·布龙施泰因 著

刘兆祐 张舜华 译

社会科学文献出版社

北京·1989

Давид Ионович Бронштейн
САМОУЧИТЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Москва 《Физкультура и спорт》 1987

国际象棋自学指南

〔苏〕 Д.И.布龙施泰因 著
刘兆祐 张舜华 译

社会科学文献出版社出版、发行

新华书店经销

光辉排印厂印刷

787×1092 1/32开本 7.75印张 202千字

1989年9月第一版 1989年9月第一次印刷

印数：0001—8000

ISBN 7-80050-099-3/G·16 定价：2.90元

译者的话

本书作者Л. И. 布龙施泰因是一位苏联著名的国际特级象棋大师。1948年和1949年曾连续两次获得国际象棋苏联冠军称号；1951年与鲍特温尼克争夺世界冠军时，曾战成平局；作为苏联国家队成员，曾多次参加国际象棋奥林匹克赛。

作者在书中引用了许多世界最杰出棋手的对局，其中一部分取自世界冠军赛，还有一部分摘自世界冠军的具有分析意义的对局和作者自己许多具有代表性的对局。讲授以问答的方式进行；讲解形式深入浅出。从初学者如何着好第一步棋开始，一直谈到大师们思考对局和制定方案、计划的思路和活动。既介绍了对局中的独创和妙着，也分析了其中的漏着和败棋，并涉及一些竞赛中的心理学问题。

本书是为已经开始下国际象棋的自学者而写。它能帮助初学者和爱好者全面提高自己的棋艺，成为具有独立思考能力，在心理素质、思维方法、战略措施等方面都能达到相当水平的棋手。

为压缩篇幅，对书中许多段落和情节作了删节。限于译者的水平，译文如有错误和不当之处，请读者指正。

附国际象棋的基本知识和规则，供初学者参考。

目 录

译者的话

国际象棋的基本知识和规则	(1)
--------------	-------

一、原始局面的评价	(5)
-----------	-------

1. 开局前的思考	(6)
-----------	-------

2. 象棋的分子	(8)
----------	-------

3. 王的隐蔽部	(10)
----------	--------

二、初学者开局	(13)
---------	--------

1. 古老的象棋开局	(16)
------------	--------

2. 基本圈套	(30)
---------	--------

三、介绍开局计划	(33)
----------	--------

1. 西班牙对局的战略规划	(34)
---------------	--------

2. 后翼弃兵的现代阐述	(45)
--------------	--------

3. 后翼弃兵中棋子的标准路线	(48)
-----------------	--------

4. 斯拉夫弃兵的实际方案	(52)
---------------	--------

5. 新印度防御中兵的协同作战	(58)
-----------------	--------

6. “西西里”结构的多样化	(64)
----------------	--------

7. 古印度防御的基础局面	(72)
---------------	--------

四、战术组合的探索	(91)
-----------	--------

1. 博列斯拉夫斯基的经验	(92)
---------------	--------

2. 象棋思维的美学	(99)
------------	--------

3. “弃”象	(109)
---------	---------

4. 车的主题.....	(115)
五、复杂局面的评价.....	(123)
1. 积极防御.....	(123)
2. 镇静的王.....	(126)
3. 棋子的协同行动.....	(131)
4. 飞去来器式战术组合.....	(135)
六、各种不同面目的兵.....	(138)
1. 坚固的兵结构的形成.....	(140)
2. 侧翼攻击力量.....	(142)
3. 兵链冲突.....	(145)
4. 兵的阻击牺牲.....	(151)
5. 复活兵.....	(153)
七、一步棋的强和弱.....	(159)
1. 错觉与现实.....	(160)
2. “阴影”棋子的打击.....	(164)
3. 直觉的决策.....	(169)
八、现代开局战略.....	(173)
1. 开棋前的思考.....	(176)
2. d6兵是个弱兵.....	(179)
3. 纵深防御.....	(185)
4. “派遣兵”.....	(187)
5. 孤兵问题.....	(191)
6. 马科戈诺夫派.....	(196)
九、回到棋赛上来.....	(200)
1. 时间.....	(204)
2. 多面赛.....	(206)
十、有关象棋的思索.....	(217)

1. 展开棋子的必要性·····	(220)
2. 冒险心理学·····	(221)
3. 我青少年时代的象棋·····	(222)
4. 千变万化的象棋方案·····	(224)
5. 精炼思维的艺术·····	(229)
6. 个性对个性·····	(237)

国际象棋的基本知识和规则

1. 棋盘和棋子

国际象棋棋盘为正方形，由黑白相间 $8 \times 8 = 64$ 格组成（见图 1）。下棋时要把黑格的一角放在左侧。一般书刊中的棋盘图形规定，棋盘的下方为执白棋者，称为白方；而另一方则称黑方。从白方位置看，自左至右的八个直行分别用 a、b、c、d、e、f、g、h 八个拉丁字母表示；自下而上的八个横排用 1、2、3、4、5、6、7、8 八个阿拉伯数字表示。棋盘上每个格都用一个拉丁字母和一个阿拉伯数字表示，例如左下角的格称为 a1，左上角的格称为 a8，右下角的格称为 h1，右上角的格称为 h8 等等，依此类推。由 a1 到 h8（或由 a8 到 h1）的八个格子称 a1—h8（或 a8—h1）斜线，也称大斜线，其它斜线有 b1—h7、c1—h6、d1—h5……由 a、b、c、d 四个直行组成的区域称为“后翼”，由 e、f、g、h 四个直行组成的区域称为“王翼”。d、c 两个直行称为“中路”。由 d4、d5、e4、e5 四格组成的区域称为“中心”。

国际象棋共有 32 个棋子，黑白方各有 16 个：一王、一后、二象、二马、二车、八兵。国际象棋棋子摆在棋盘方格内，其原始位置见图 1。

2. 棋子及其走法

下棋时，执白棋者先走，然后黑棋走，各走一步，称一个回合。除了“王车易位”外，每方轮流各走一步。如果走到的格子里有对方棋子占着，就要把对方的棋子拿掉，称为“吃子”。

各个棋子的走法如下：

(1) 王 每次只走一格（王车易位除外），横、直、斜都可以走。

(2) 后 每次走的格数不限，横、直、斜都可以走。

(3) 车 只能走直线或横线，格数不限。

(4) 象 只能走斜线，可以走到斜线上任意一个格。

(5) 马 与中国象棋马相似，先沿直线或横线走一格，再沿斜线走一格，合在一起算作一步。国际象棋中马不蹩腿。

(6) 兵 只能向前走，不能后退。从原始位置上第一次可以沿直线走一或二格，以后每次只能沿直线走一格。兵的吃子方向与其前进方向不一致，吃子时沿斜线前进一格吃掉。由于兵不能直线吃子，所以它前方的格子里若有其它棋子占据时，就不能前进了。

①兵升变 兵到达对方底线（对白方是第八横线，对黑方是第一横线）时，就能立即升变为自己的后、车、象、马中的任一子。

②吃过路兵 一方的兵从原始位置一次走两格时，如与对方的兵并列，仍可被后者斜进一格而吃掉，这叫作“吃过路兵”。过路兵必须立即吃掉，否则就失掉了吃过路兵的权利。

(7) 王车易位

一局棋中，双方各有一次王车易位的权利。当然也可以

不使用这个权利，不进行王车易位。王车易位的走法是：王向车的方向横走两格，车越过王而置于与王相邻的横格内。王与后翼车易位，称为“长距离易位”，简称“长易位”；王与王翼车易位，称为“短距离易位”，简称“短易位”。有下列情况之一者，不能易位。

①王或车已经走过，就不允许再易位。

②王正被将军，暂不能易位。

③王易位所经过的格子或所到达的格子正受到对方棋子攻击，暂不能易位。

④王和车之间还有别的棋子，暂不能易位。

王车易位时，必须先走王，然后再走车。

3. 胜负与和棋

一方的棋子攻击对方的王，下一步要把对方的王吃掉，称作“将军”或“照将”；王无法“应将”就叫作“将死”。一方被将死、认输、超过时限或严重犯规，都算输棋，另一方获胜。

国际象棋有关“和棋”的规定较为复杂，可以简单归纳为以下几点。

(1) 双方都无法将死对方，可提议或判为和棋。

(2) 无子可动的“逼和”，即一方除了“送将”以外，别无它子可走。这一般是弱方逼和的手段。

(3) 相同局面连续出现三次或三次以上，并且每次都轮到同一方走棋，可判为和棋。

(4) 在50回合中双方既未吃子，也未动过兵，可判为和棋。

(5) 一方连续不停地“将军”，另一方的王无法避开长

将。长将本身未被竞赛规则定为和棋，但最终可归结为(3)或(4)所述的和棋。

4. 记录方法

国际象棋记录方法有多种，此处只简单介绍常用的座标记录法或称代数记录法。

棋子记录名称采用王、后、车、象、马、兵的中文简称，记录时“兵”字省略，只写座标名称。白方棋子原始位置(图1)可表示为：王e1、后d1、象c1和象f1、马b1和马g1、车a1和车h1，白兵的位置写成a2、b2……书中使用的其它基本表意符号为：——走到，：——吃子，+——将军，++——双将，×——将死，0-0——短易位，0-0-0——长易位，!——好棋，!!——妙棋，?——坏棋，??——败棋，…——着步省略号。

完整记录先写棋子出发格，再写到达格，例如马由b1格跳到c3格，可写成马b1—c3；简易记录只写到达格，如马c3；又如20. … 象：c4+! 则表示第20回合黑方飞象至c4格，吃了一个子后并将军，这是一步好棋。

一、原始局面的评价

图1和2所示为一盘国际象棋的原始局面。如何能较好



图1 白方先走

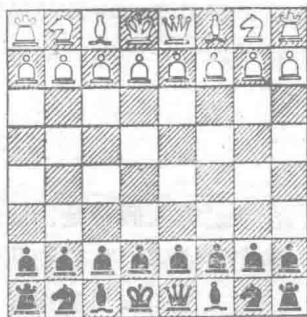


图2 白方先走

地组织起自己的兵和子呢？有一个简单的办法，那就是记住手册中的某些步法。假如对手不用书中所述的着法，那怎么办呢？

这本《国际象棋自学指南》可以给象棋爱好者提供一些通则，依据这些通则很容易找到对付任何形势的合乎逻辑的步法。

从表面看，象棋游戏非常简单，然而它很久以来就以自己的深奥吸引着人们。今天，当世界表现出更大的兴趣去争夺冠军称号和运动、等级称号时，必须分清象棋竞赛的两个基本方面：着法技术和一对一的心理角斗。

如果说象棋游戏很简单，那么它为什么在几个世纪进程

中对人有那么大的吸引力？答案是很明显的：子和兵的步法很简单，两个有头脑的人一对一的争斗却是非常复杂的。下象棋时，每个人都毫无疑问地希望着出对自己有利的合乎逻辑的一步棋，但是他遇到的是同等抵抗力。正是两个强人的这种瞬时抗争，引起人们对世界范围竞赛的普遍关注。现在有关这方面的论述很多。但是本书不准备研究象棋冠军竞赛问题，因为那完全属于集训心理学的事。作者的用意是，帮助象棋爱好者学会在各种局势中下好象棋，掌握不针对任何对手和近期目标的随时随地的运筹能力。

1. 开局前的思考

合乎逻辑的假设是，谁先开步，谁就处于有利的形势下，确实是这样。从最初几步棋起，白方就力图占领中心格，然后迅速而有目的地展开棋子，尽力冲进敌方阵地，以便捉住对手的王。对于黑方来说，这种计划也并非什么秘密，所以他时时想要阻碍白方棋子集中于自己阵营附近。

现在我们进一步具体地研究一下步法本身。走棋要按严格的顺序进行：白方先走一步，接着黑方走，然后白方再走……因此，准确地说，应该是研究双方的步数。换句话说，应该考虑一个一个的“回合”：白方选择、黑方选择，然后白方再选择……要知道，下象棋就是由一连串棋步组成的，而棋步本身则由一序列选择组成。走棋要按严格的规定进行，而选择可以是任意的。这样一来，所谓下象棋，就是双方在严格的步序下交替进行即兴的选择。由于交替着步，双方都希望自己每走一步都是有效的，不白白浪费棋时。

“有效的一步棋”，这个术语意味着什么呢？它的内容

很多。既可能是积极调动棋子，以便阻止对手占领这个或那个重要据点；又可能是防御性转移；也可能就是简单的一步棋，以便改善自己兵和子之间的相互协调关系。

下象棋是否如想象的那样难？当然不是。要掌握下象棋的规则，有一个晚上就够了。而学会理解对手移动棋子的意图，要复杂得多。一般地说，初学棋手在一定程度上总是过高估计自己的威胁力量，过低估计对手的威胁力量。学习猜测对手的意图，这是象棋中最有趣的，也是最难的一桩事。经验是取得成就的重要因素。

为了尽快掌握象棋基础知识，可以给您提供些什么建议呢？诀窍是没有的。这象生活中的情形一样，很大程度上与年龄、性格特点、职业、业余时间是否充裕有关，也与对它智力游戏是否感兴趣有关……

首先，下象棋时既不要慌忙，也不要把应步拖得太久，也就是说，要让对手能够愉快地与您交替着步；其次，初期尽量在开局阶段重复运用同一些步法，而不要试图在每一新的对局中变换花样。当在实践中检验出自己开始的五、六步的强点和弱点之后，再随着事件的进展做一些必要的改变。这样一来，你就有了自己的第一个开局棋谱。在象棋开局的崎岖小路上，这种前进途径对执黑棋者也是有益的。当然，对黑方来说，开始的几步不会象执白棋者那样主动。刚开始下棋时，大约有这两条建议就能够使您获得足够的信心。

初期阶段应该同什么样的人下棋？应同实力差不多、水平相当的初学棋手下。为了提高你们的棋艺，非常重要的一点是，下完棋后还要仔细地研究一下这一对局。是否记得住呢？一般说来这并不难，但是，假如您对所有细节都感兴趣的话，请不要吝惜时间，把对局情况记下来。

按作者的意图，这本《国际象棋自学指南》应该教会爱好者下好象棋对局中最难的部分——中局，即对局中的中间部分；但是，如果没有学会熟练地下好开局，在中局就不会有什么作为。同时作者不能同意现有的一种看法，即最复杂的阶段是残局或终局。事实上，残局，这是对局中迫不得已的一个阶段，双方经过筋疲力尽的紧张厮杀之后，力量都减弱了，以致不得不出王到中心阵地来支援。残局很容易分门别类地加以系统化，有许多典型的对局可以从手册中找到，手册中对这些情况下的着法有明确的建议可供研究。

2. 象棋的分子

象棋指挥者能支配一些什么样的力量？假如把您的军队分成两部分（王和后连同其兵暂时拿掉），答案就很容易看出。在这种情况下，其原始布局如图3和图4所示。

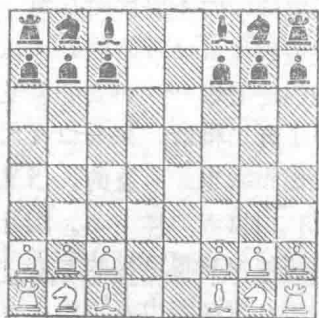


图3 白方先走

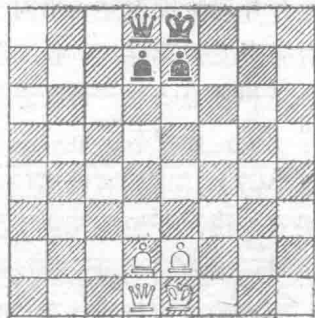


图4 白方先走

看上去有点平平淡淡，似乎无巧可言，不是吗？只有小兵们保持自己那泰然自若的姿态。事实上，子连同其兵的阵式完全不象我们常见的那样具有侧翼威力。然而，为了

下好复杂的中局，应该了解三种子及其三个兵组成整体组的相互关系，即象棋分子之间的相互关系。实际上，这个简单的分子排列就是我们的基本战斗力。

当仔细研究每一个车马象组后，很容易看到，为了能在中心线上行动，应该出动车到中心处。然而，暂时马和象妨碍出车，所以必须使它们让路。那么移往何处才有利呢？为了参加夺取中心格的战斗，马应该跳到中心附近。但那时就妨碍了象前兵的移动。也许可以先走这个兵？某些棋手正是这样做的：走1. c2—c4，而第二步走马b1—c3。

我们必须为象找到一个较好的位置。因为在我们的假设条件下，没有后前兵，所以象可以无阻碍地出到第三、第四甚至第五横线上。但是，有必要让象一下子走这么远吗？要知道，在这种情况下它很容易受到攻击。而象是一种远射程子。也许初始时刻最好把它藏在一个隐蔽的地方，用兵掩蔽起来？那么，我们可以这样开始：1. b2—b3 g7—g6 2. 象c1—b2 马g8—f6。

白方为什么必须了解如何展开后翼棋子呢？这是因为初学棋手开步时，总是信心十足地移动王翼兵，完全忘记了自己的后翼。而当战火逼近时，常常来不及出动后翼子。但是，这种健忘造成的险情，如果说在白方还可以设法脱身的话，那么对黑方来说，则十之八九导致悲惨的结局。

我们再来看看带王和后的原始局面。最起码的经验告诉我们，当我们做着准备想在中心线上攻王时，对手也正在为它建立一个隐蔽部，并进行王车易位。到头来，我们所有的努力都是白费劲。

一眼就可看出，用王车易位的办法很容易把王藏到王翼的隐蔽部，在这里只要把马和象移出，就能进行短易位。若

进行长易位，还得把后移走。当你面临选择——往哪个方向易位时，那就必须考虑将要易位一边的兵阵状况。应当把王藏到兵链比较坚固、对手的子难于攻入的地方。这样，你就迫使对手在自己的阵营内做长时间的调动，以便组织起棋子之间的必要的相互联系。在这段时间内，您就可以有效地部署自己的兵和子。一句话，为了使王少给您找麻烦，从一开始就要记住，王是主角。

3. 王的隐蔽部

对于爱好者而言，下象棋的意义可以用两个词来概括：交际的喜悦。如果再加上一个词，那就是智力交流的喜悦。下象棋时，可以不声不响地在象棋知识范围内交换简单和复杂的逻辑问题的思考。下棋时，棋子的作用是什么呢？它们有自己的目标，就是抓住敌方军队的王。

当棋手拟定战斗行动计划时，一般有两种战略选择：或者象初学者那样，尽可能快速进攻王；或者一步一步地破坏对方的交通线，消灭其战斗力量，即兵和子。最终组成自己的通路兵，把它升变成皇后，从而加强自己的军力，有经验又比较谨慎的象棋爱好者就是这样下法。他们正是关心和爱护自己的王，常常从最初几步起就开始给王建立一个隐蔽部。

安置好自己的王以后，你才能勇敢地在棋盘上任何一点开始进攻。然而，如何才能把王的隐蔽部建得比较可靠而不需要化很大力量去保卫它呢？最好如图5所示那样。呈现在面前的不单单是一个隐蔽部，而是一座真正的宫殿，有堡垒，有威风凛凛私人卫队：车、象、马和三个兵。能迅速