

国际象棋 战理浅说

李继祖 编著



蜀蓉棋艺出版社

国际象棋 战理浅说

李继祖 编著

蜀蓉棋艺出版社

书 名/国际象棋战理浅说

编 著/李继祖

策 划/萧冠军

责任编辑·萧冠军

封面设计·柏朝明

版面设计·萧冠军

责任校对·张晓昌

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街 72 号 邮政编码:610072

发 行 新华书店

印 刷 温江人民印刷厂

版 次 1999 年 8 月 第 1 版

2000 年 1 月 第 2 次印刷

规 格 787mm×1092mm 1/32

印张 11 字数 233 千字

印 数 3,001—6,000 册

定 价 15.00 元

ISBN 7-80548-614-X/G·615

版权所有 侵权必究

四川省版权局

举报电话:(028)6636481

内 容 提 要

本书从棋局的三要素，子力的相对价值，棋战的基本原则和常用的战略手段等四个方面，进行了深入浅出的论述，力图探求棋局对抗的一般规律。对广大国际象棋爱好者，尤其对少年儿童棋手提高对弈的战略意识，将有一定裨益；也可作为少儿训练教学的战略课教材。

前 言

本书从棋局的三要素，子力的相对价值，棋战的基本原则和常用的战略手段四个方面，进行深入浅出的论述，力图探求棋局的一般规律。

笔者认为，棋局对抗的目的是战胜对手，获得棋局的胜利。而这一对抗的实质如同战争一样，“是力量的竞赛，但力量在战争过程中变化其原来的形态”。这一对抗的胜负同其它一切事物一样，受着“优胜劣败”法则的制约。由此，本《浅说》的所有章节，都是围绕着力量上的优劣表现与运用，来进行编写的。

本《浅说》第一章是棋局对抗要素的剖析。这一对抗的力量由子力、空间和时间三种因素所构成，从而论述空间、时间对子力力量发挥的影响，以及各种子力个体在不同位置上表现的力量优劣；第二章进一步论述子力个体之间，在对抗争斗中的力量优劣表现；第三章是子力使用的一般规律，论及在动员子力，争夺中心，好的兵形三原则下，优化己方子力，同时恶化对方子力的斗争方法；第四章列举了具体运用斗争方法的常见手段。

本《浅说》目的是试图多方位的探求棋局对抗过程中，力量优劣变化的一般规律。以帮助广大爱好者，尤其是少年儿童棋手对国际象棋战理有初步认识和了解，作为他们登堂入室的门前阶石。笔者虽经历了四十载的训练教学，有不少资料积累；奈因本人水平有限，定有不当和谬误之处，敬请广

大读者、专家不吝指正。

在编撰《浅说》的过程中，参考了林峰先生国际象棋书籍中的部分局例，并得到肖冠军先生的多次会商和勉励，方才得以完笔。在此，谨向以上俩君致以深切的谢意！

李继祖 1999年春节于汴

目 录

前言	(1)
第一章 棋局的三要素	(1)
第一节 子力	(2)
一. 棋局之魂的兵	(2)
二. 变色跳跃的马	(20)
三. 执着格色的象	(26)
四. 纵横驰骋的车	(34)
五. 八面威风的皇后	(45)
六. 从容迈步的王	(52)
第二节 空间	(66)
第三节 时间	(80)
第二章 子力的相对价值	(100)
第一节 好象和坏象	(101)
第二节 马象争雄	(112)
第三节 双象优势	(132)
第四节 强子争斗	(146)
第五节 轻子搏战车	(159)

第六节	众子斗皇后	(176)
第三章	棋战的基本原则	(192)
第一节	动员子力	(193)
第二节	为中心而斗争	(220)
第三节	构成较好的兵形	(242)
一.	兵的前进性	(243)
二.	兵的能动性	(249)
三.	软弱的兵形	(255)
第四章	常用的战略手段	(259)
第一节	造成轻子的前哨	(259)
第二节	子力的中心化	(274)
第三节	占领开放线	(282)
第四节	占领主斜线	(292)
第五节	关闭敌子	(299)
第六节	限制敌子的活动能力	(309)
第七节	使其担负防守	(326)
第八节	用通路兵捆绑	(337)

第一章 棋局的三要素

国际象棋的对局（以下简称棋局）是对弈双方在着法技巧、心理、体力等多方面的对抗。这种对抗是在棋盘的有限空间中，以棋子为武器进行战斗的。对抗双方以战胜对手为目的而展开角逐的。因而，棋局的进程和结果受以下三要素的支配：

1. 子力：有代表各方胜负的王，还有皇后、车、象、马、兵各种棋子。

2. 空间：双方展开对抗性战斗的场地，即棋盘；

3. 时间：以一着棋为单位的轮流交替走子（或吃子），达到既定目标的步数（速度）；

这三种要素相互联系、相互渗透、相互依赖、相互制约，密不可分。

整个棋局斗争的进程，实际上就是子力在空间和时间中的活动过程。空间和时间对棋局的作用渗透到子力中，通过子力显现出来。而斗争的结果受“优胜劣败”基本规律的制约，也就是意味着受三要素中的基础要素——子力优劣的制约。子力的优劣将随着双方每着棋的走动，子力空间位置和排列次序的变化，其力量也随之或增大或减少，不断地变化着。

下面对棋局的三要素（子力、空间和时间）逐一进行初步探讨。

第一节 子 力

子力包括王、后、车、象、马、兵六个兵种，它们是棋局对抗性战斗的基本力量。依据它们各自战斗力的大小，其价值分别为：兵是1个单位；轻子（马或象）是3个单位；车是4½个单位；皇后是9个单位；王的地位特殊，是无限大的单位。以上的子力价值只是一般、模糊的数字概念，但又是棋子在棋局实战中最重要向导。

子力是棋局三要素的基础，时间和空间通过它才显示出作用，棋局的优劣、胜负通过它反映出来。但是，它因受时间和空间因素的影响，又是最不稳定、易于变动的因素。它随着双方每着棋的走动，其在棋局斗争中所起作用的优劣，价值的大小在不断地变化着。

棋局的胜负受着优胜劣败法则的支配，依照各种子力的性能特点加以巧妙的运用是获得胜利不可缺少的条件。古兵法云：“兵家用人，贵随其长短用之”。棋手自然应该熟悉和掌握各种子力的性能特点及一般使用要领，从而在棋局中对它们进行有效地调动配置和协调，来充分发挥它们的整体威力。

下面将逐一进行一般性的简略剖析。

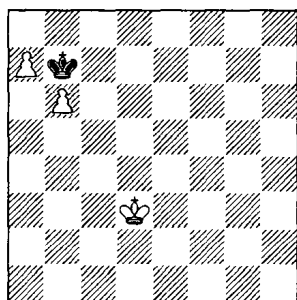
一、棋局之魂的兵

兵直进斜吃永不后退，且拥有升变的特权。它在棋子中

数量最多，占整个棋子数量的一半之众；而它的战斗力又最弱，为其它棋子价值衡量的参照单位。它以数量多、价值小的姿态，在棋局中起着重要的作用。诸如它参与中心的争夺，开拓空间，突破防线，爆破对方阵地，捍卫战略要点等。此外，其它子力的活动，如开放线，强弱格，好坏象等都与它相关。菲立道尔在二百多年前曾说：“兵是棋局的灵魂”，这一论断迄今有着生命力。

一般说来，兵有向心性。即象线兵兑换中路兵，马线兵兑换象线兵，车线兵兑换马线兵，大多是有利的。

就某一方兵的分布形态而言，有“连兵”、“孤兵”、“叠兵”之分。



(图1)

“连兵”是指某方在相邻的两条或两条以上的直线上存在着的那些兵；“孤兵”是指某方在一条直线上有兵，在与其相邻的直线上无己方兵的那个兵；“叠兵”是指某方在同一条直线上有两个或两个以上的这些兵。

在兵的残局中，两个连兵能够相互保护免遭对方王的攻击。

图1，白方先走。

白方的b6兵保护着a7兵，因a7兵的升变可能性而间接保护着b6兵。

1. ♖c4 ♜a8 2. ♖c5 ♜b7

3. a8 (♚)

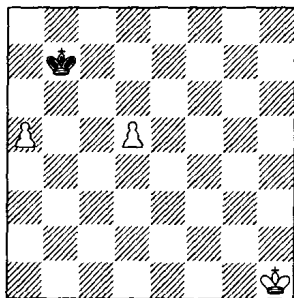
弃兵使己王获得b6兵升变的关键格。

3. ♖a8 4. ♔c6 ♚b8

5. b7 ♚a7 6. ♔c7

白兵升变。

在兵的残局中，两个孤兵如果在活动方形区内，则无须己王的援助即可升变。



(图2)

图2，白方走棋。

1. d6 ♚c6 2. a6 ♚d6

3. a7

白兵升变。

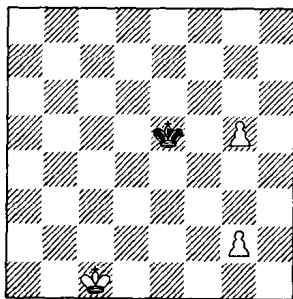
如果黑方先走，结果同上。

1. ♚a6 2. d6 ♚b7

3. a6

黑王无法阻止白兵的升变。

在兵残局中，后边的叠兵能够保护前边的兵免受侧面攻击，并能赢得占有胜势位置的时间。



(图3)

图3，轮白方走棋。

1. g4!

控制f5格，使g5兵免遭侧面的攻击。

1. ♚e6

2. ♔d2 ♚f7

3. ♔e3 ♚g7

4. ♔e4 ♚g6

5. ♔f4

白王及时保护住受正面攻击的g5兵。

5. ♚g7 6. ♔f5 ♚f7

7. g6 ♖g7 8. ♔g5 ♜g8

9. ♘h6

亦可⑨ ♘f6 ♜f8 ⑩g7 ♜g8 ⑪g5 ♜h7 ⑫g8
(♔) ♜g8 ⑬ ♘g6。

9. ♜h8 10. g5

为己方占有胜势形态赢得了时间。

10. ♜g8 11. g7 ♜f7

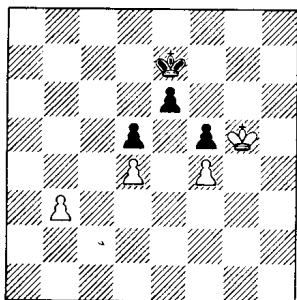
12. ♘h7

白兵升变。

就双方兵的形态而言，如果某方的兵所在的直线上和与它相邻直线的前方无对方的兵，这个兵叫通路兵。

图1，2，3上的白兵都是通路兵。

通路兵在残局中是巨大的局面优势。



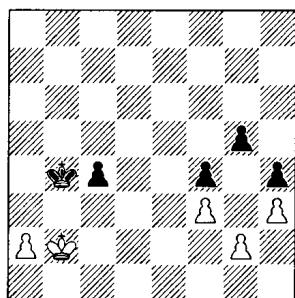
(图4)

图4，双方子力相等，但由于白方拥有b3通路兵，它的向前推进，必将吸引黑王离开他自己的兵，使白王能消灭掉黑方的三个兵而获胜。

距离双方对峙兵群较远的通路兵叫远方通路兵。在兵的残局中，如果其它条件相等，则它是决定性的局面优势。

图5，白方走棋。

白方的a2兵比黑方的c4兵距双方在王翼对峙的兵群远，在双方兑掉通路兵之后，使白王更靠近敌阵，从而获得决定性的子力优势。



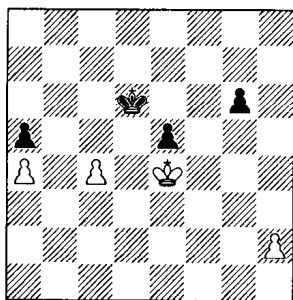
(图5)

6. ♖f5 ♜e2 7. ♖g5 ♜f2

8. ♖f4 ♜g2 9. ♖g4

白方胜。

如果两翼均有双方对峙的兵时，必须仔细计算并做好准备。



(图6)

图6，白方走棋。

白方的c4兵对王翼兵而言是远方通路兵；而c5兵对后翼对峙的兵而言，也是远方通路兵。所以必须仔细计算。

1. h4!

做好兑换双方通路兵的准备。如果没有a线上的对峙兵时，走

①c5也可获胜。但目前白方若走①c5时，则黑方胜：①... ♜c5 ②♖c5 ♜b4 ③♖f6 ♜a4 ④♖g6 ♜b3 ⑤h4 a4，白兵走到h7时黑兵在a1升变皇后。

1. ♔c5

其它走法更无希望。

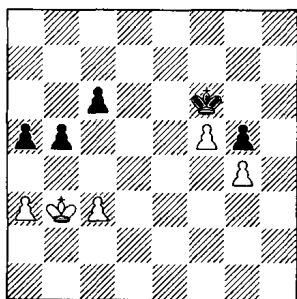
2. ♕e5 ♔c4 3. ♕f6 ♔b4

4. ♕g6 ♔a4 5. h5 ♔b3

6. h6 a4

白兵升变皇后，黑兵才能走到a2上。白方定胜。

如果通路兵得到己方相邻直线上的兵保护时，叫有根通路兵。它在残局中往往是决定性的局面优势。



(图7)

图7，白方走棋。

双方虽然子力相等，但因白方拥有f5有根通路兵而获胜。

1. a4

首先破坏对方的兵形。

1. ♔e5

2. ab4

不能走②c4?，否则②... b4!，

使黑方也有了b4有根通路兵，和

棋。

2. cb4 3. c4 bc4

若③... b4成为有根通路兵，牵制了白王的行动。但④c5，白方的c5、f5两兵在活动方形区内，如图2两兵相互呼应，缺少王的支援亦可升变。

4. ♕c4

现在黑方有远方通路兵a5，但因它是无根的孤兵，白王可顺利地将它歼灭；而f5有根通路兵不受伤害，白方胜。

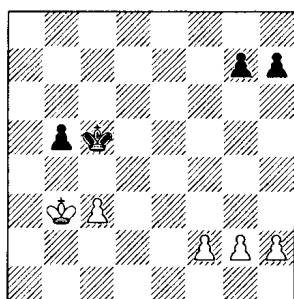
本例说明了有根通路兵和无根通路兵的不同价值。

在某一地带带有连兵数量上的优势，占在半通路线上的兵

叫候补通路兵。制造通路兵的规律是“向前推进候补通路兵”。

图8，白方走棋。

白方在王翼多兵，其中f2兵为候补通路兵。依照制造通路兵的一般规律，白方应f2—f4—f5，然后g2—g4—g5，最后走f5—f6。推进候补者是基本的，其它兵只是帮助它的推进。



(图8)

1. f4!

推进候补通路兵。若①g4? g5!, 白方兵的优势荡然无存。

1. h6 2. f5

亦可②g4, 但②h4? h5, 将失去多兵的作用。

2. h5 3. g3

如③h3? h4。

3. ♔c6 4. h3 ♔c5

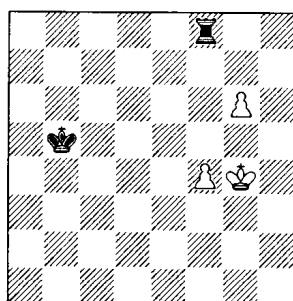
5. g4 hg4 6. hg4 ♔c6

7. g5

然后⑧f6, 造成通路兵, 白方胜。

从兵距离对方底线的远近来区分, 到达第六线上的白兵(黑兵到达第三线)叫高兵。由于它临近升变格, 在残局中是巨大的力量。

图9, 白方走棋。



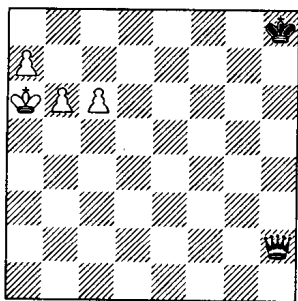
(图9)

由于黑王距离较远，白方的兵强过了车。

1. f5 ♖c5 2. g7 ♜g8

3. f6 ♖d6 4. ♔f5

剥夺黑王进入e6格，白方胜。



(图10)

图10，如果对方的王远离己方的高兵，有时候三个通路高兵的力量能超过一个皇后。

1. ♕e2

2. ♖b7 ♕e7

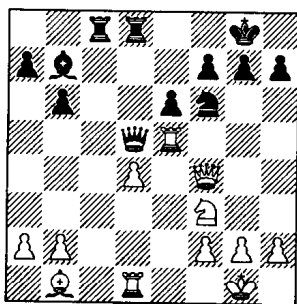
3. c7 ♕e4

4. ♖b8

白方胜。

以上我们看过的连兵、通路兵属于好的兵形。

在连兵中有并排兵和斜连兵两种形态。斜连兵落在最后的那个兵保护着其斜前方的兵，但它本身却无己兵保护叫“落后兵”。位于半开线上的两连兵，如果与其相邻的直线上没有己方的兵时，则这两个连兵叫“悬兵”。



(图11)

“落后兵”、“孤兵”、“悬兵”、“叠兵”属弱兵之列。

孤兵因不能得到己方兵的保护，从而决定了它的长期软弱性并成为对方良好的攻击目标；它前面和周围的格子能被对方利用。构成子的前哨阵地。