

国际象棋普及教材



走进国际象棋殿堂

Zou Jin Guo Ji Xiang Qi Dian Tang

王青伟
梁志华

◎著

人民体育出版社

国际象棋普及教材

走进国际象棋殿堂

王青伟 梁志华 编著

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

走进国际象棋殿堂 / 王青伟, 梁志华编著. - 北京: 人民体育出版社, 2011

国际象棋普及教材

ISBN 978-7-5009-4087-6

I. ①走… II. ①王… ②梁… III. ①国际象棋-教材
IV. ①G891.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 123454 号

*

人民体育出版社出版发行

化学工业出版社印刷厂印刷

新华书店经销

*

850×1168 32 开本 9.25 印张 150 千字

2011 年 9 月第 1 版 2011 年 9 月第 1 次印刷

印数: 1—5,000 册

*

ISBN 978-7-5009-4087-6

定价: 28.00 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

人生如棋

河界三分阔，计谋万丈深。一手妙棋，当千仞之高；小小棋盘，藏玄机无限；黑白世界，似万象人间。面对对弈的成败得失，体味人生搏击的酸辣苦甜，谁能不感慨万千？

棋林高手总能在行棋布局之中，注入对生活哲理的发现。人生真谛的感悟，却又升华了对棋道的深刻理解。“棋人合一”，这就是高手的意境吧！

涉世之初，千里之行足下始。棋之开局很重要，人生亦然。慎重初战者，才能争得渐入佳境之势。青年时期，风华正茂，似棋之中盘。能攻善守，进退有序，方领略人的风光无限。“开局是基础，中盘是关键，残局见功夫”。收官之时，切莫小视残局。“一着不慎，满盘皆输”。功亏一篑者，往往就败在这一着之算。

“胜故欣然，败亦可喜”，“平常心”是棋手追求的至高境界。然从古到今到此境界者能有几人。“几多欢喜几多愁，不是棋人总不知”。

我想，人生亦如此吧！

王青伟

目 录

第一章 走进国际象棋世界

Acquaint yourself with the chess labyrinth … (1)

第一节 国际象棋起源 …………… (1)

第二节 国际象棋简史 …………… (5)

第三节 棋盘和棋子摆法 …………… (6)

第四节 棋子走法与吃法 …………… (10)

第五节 兵的两种特殊规则 …………… (15)

第六节 特殊走法：王车易位 …………… (20)

第七节 胜、负、和的规定 …………… (25)

第八节 记录方法 …………… (40)

第九节 棋子的相对子力价值
与换算方法 …………… (43)

第二章 基本杀法和基础残局

Basic mate and basic endgames …………… (45)

第一节 用后杀王 单后杀单王 …………… (45)

第二节 用车杀王 单车杀单王 …………… (49)

第三节 用象杀王 双象杀单王 …………… (52)

第四节 用马杀王 双马和单王 …………… (56)

第五节 马象杀单王 …………… (60)

第三章 兵类残局 Pawn endgames (65)

第一节 用兵杀王 (65)

第二节 远方通路兵 (67)

第三节 方形区法则 (68)

第四节 对王战术 (71)

第五节 关键格 (75)

第六节 兵的突破 (78)

第四章 基本战术 Basic tactics (83)

第一节 击双 (83)

第二节 牵制 (87)

第三节 闪击 (91)

第四节 消除保护 (96)

第五节 腾挪 (99)

第六节 引入 (103)

第七节 引离 (107)

第八节 开线 (110)

第九节 堵塞 (114)

第十节 逼和 (118)

第十一节 长将 (123)

第十二节 小兵升变 (127)

第五章 开局原理 Opening theories (137)

第一节 开局原则 (137)

第二节 开局名称 (143)

第三节 开局简介	(170)
第六章 人机大战	
Human-Computer chess contest	(207)
第一节 人机大战大事记	(208)
第二节 人机大战经典对局	(213)
第七章 名局赏析	
Famous games appreciation	(231)

第一章 走进国际象棋世界

Acquaint yourself with the chess labyrinth

第一节 国际象棋起源

The origin of chess

国际象棋是世界上最古老的博弈游戏之一。人们探讨国际象棋的起源，是通过传说、假说、考古和逻辑这四种方式，来作出各种各样的结论。

起源于古印度之说

The legend of chess originating in ancient India

国际象棋起源于公元6世纪的古印度。这源于英国人威廉琼斯1790年发表在《亚洲研究》上的《印度象棋》一文。西方学者大多赞成他的观点。

根据历史传说记载，国际象棋是从古代印度一种叫做“恰图兰卡”的棋戏经长期流传演变而成的。至今见于文献最早的记录是在萨珊王朝时期用波斯文写的。据说，有位印度教宗师见国王自负、虚浮，决定给他一个教训。他向国王推荐了一种在当时尚无人知晓的游戏：在木制棋盘上，用骨制的棋子组成两支军队进行战

斗；每一方都有一个首脑——王，另有步兵、骑兵、战车和战象组合成一个阵容的整体，它们正好反映了古代印度军队的组成兵种。王是最主要的棋子，王一死，战斗便结束。王同时又是很弱的子，他只能依靠战友——即别的更有力的棋子保护，这些棋子必须在整个战斗过程中同心协力来保卫王。他用“君王不能离开臣民而存在”的道理来劝告国王。国王对这种新奇的游戏很快就产生了浓厚的兴趣，玩得兴致勃勃，爱不释手。高兴之余，他便问那位宗师，作为对他的奖赏，他需要得到什么赏赐。宗师开口说道：请您在棋盘上的第一个格子上放1粒麦子，第二个格子上放2粒，第三个格子上放4粒，第四个格子上放8粒……即每一个次序在后的格子中放的麦粒都必须是前一个格子麦粒数目的倍数，直到最后一个格子第64格放满为止，这样我就十分满足了。

“好吧！”国王哈哈大笑，慷慨地答应了宗师的这个看似微不足道的请求。结果全印度的麦子竟然连棋盘一半的格子数目都填不满。原来，根据计算，棋盘上六十四个格子小麦的总数将是一个19位数，折算为重量，大约是两千多亿吨（ $1 + 2 + 2^2 + 2^3 + \dots + 2^{63} = 2^{64} - 1$ ）。这位宗师索要的麦粒数目实际上是一个浩瀚的天文数字！刚愎自满的国王得到了教训。

大概在公元600年波斯人把“恰图兰卡”改名为“沙特兰兹”，并对规则进一步地修改。公元638年，阿拉伯人征服了波斯（现伊朗），8—10世纪，沙特兰兹在中亚和阿拉伯各民族非常风行。随后欧洲商人、欧洲十字军在圣战结束后把国际象棋带回了他们的故乡。

起源于中国之说

The legend of chess originating in ancient China

20世纪70年代，英国著名学者李约瑟博士在其所著《中国科学文化史》中明确提出国际象棋是中国人的创造。他详细地分析了中国古代游戏——六博与天象数学的关系，他说：只有在中国，阴阳理论的盛行促使象棋雏形的产生，带有天文性质的占卜术得以发明，然后发展成带有军事含义的一种游戏。

1972年南斯拉夫历史学家比吉夫的专著《象棋——宇宙的象征》断定国际象棋首先出现在公元569年的中国（象戏），然后才逐渐传播开来。

前苏联科学院远东研究所研究员切列夫考博士在《苏联文艺》上发表文章，根据他的研究，国际象棋起源于易经的思想：64格，对应八八六十四卦，黑白对应阴阳。

大约公元前5000年以前，在中国出现了 8×8 的线图（甘肃永昌鸳鸯池遗址出土彩陶绘图）。在公元前10世纪以前可以断定已经有了“六博”这种古棋。公元前5世纪六博经过改革而成“塞戏”。孔子（公元前551年—前476年）曰：“不有博弈者乎”。（《论语》）这句话里，博弈即指六博和围棋。史料记载公元6世纪（南北朝后期）北周武帝发明的“象戏”（公元569年）和唐代于地下发现的“百宝象棋”基本相同： 8×8 盘（64格），立体子，棋子摆在格子上面，也就是现代国际象棋的格局。

公元6世纪末7世纪初，象棋进入印度。

在欧洲发展盛行

Developing and prevalent in Europe

国际象棋产生的年代太古远了，直到今天，它的起源还是有些神秘。我们唯一能确认的是，如此复杂的游戏不可能是某个人凭一时之兴发明出来的。实际上，国际象棋深受各国文化的影响，是岁月演变的产物，是人类思想、意识的物化。国际象棋具有古老的和清晰的历史，这种游戏在许多国家数百年来文化阶层间有着连绵不绝的延续性。

它通过贸易、战争和宗教等多种渠道，从东方向西方传播，其传播路线大致是：印度——波斯——中亚——阿拉伯国家——欧洲。11世纪时盛行于君士坦丁堡，是拜占庭皇帝阿列克西斯·康姆涅纽斯很喜欢的一种消遣。

11世纪末已遍及欧洲各国，文艺复兴时期在欧洲风靡一时，在当时的文献中，它与骑术、游泳、射箭、击剑、狩猎、作诗并列为骑士教育的七大必修科目。

国际象棋是在欧洲发展盛行起来的。这种游戏传到西方后，棋子的名称和设计便与当时欧洲的封建制度中的社会阶层挂上了钩。比如大象在印度军队中是一种重型的力量，在西方则由主教替代，主教在当时中世纪教会中颇有权力。印度棋盘上的武士，变成了马（骑士），世人公认为是骑士制度的一个代表。古战车变成城堡（德文“turn”，西班牙文“torre”，法文

“tour”，均为“城堡”的意思），英文中则为“rook”（城形棋子）。此字源出于波斯文“ruhk”（战车的意思）或者是出于意大利文“rocco”（城塔的意思）。重要的变化是后从依附于王而变成在棋盘上极具威慑力量的角色。另外，兵起步时可以选走两格，象可以在斜线上自由行走以及王能够和车易位。

15、16世纪，终于定型为今日的样式。

第二节 国际象棋简史

Brief history of chess

现存最早的国际象棋棋谱出现在1497年；

16世纪初形成了现代的弈棋规则；

1550年世界上第一个国际象棋俱乐部在意大利组成；

1813年英国日报《利物浦信使报》首次开设国际象棋专栏；

1824年在伦敦和爱丁堡之间举行了世界最早的通信对抗赛；

1844年在巴尔的摩和华盛顿之间举行了世界最早的电报对抗赛；

1851年在伦敦举办了国际象棋历史上第一次国际大赛；

1883年在伦敦联赛中首次使用时钟记录时间，之前许多比赛使用沙漏器来计时；

1886年奥地利棋手斯坦尼茨成为历史上第一位正式的国际象棋世界冠军；

1924年国际奥林匹克委员会同意将国际象棋列为奥运会正式比赛项目。比赛结束后三天，以“我们都是家人”为口号，国际象棋联合会（FIDE）宣告成立。

至今国际象棋联合会拥有165个成员国，有500万注册棋手和数以亿计会下国际象棋（据国际棋联20世纪90年代的统计数字，现全世界大约有3亿）的人。国际象棋成为世界上最流行的体育运动项目之一。

第三节 棋盘和棋子摆法

国际象棋模拟古代战争，在一个战场上（棋盘），两支人数完全相当的军队在进行一场智力较量。

棋盘 board

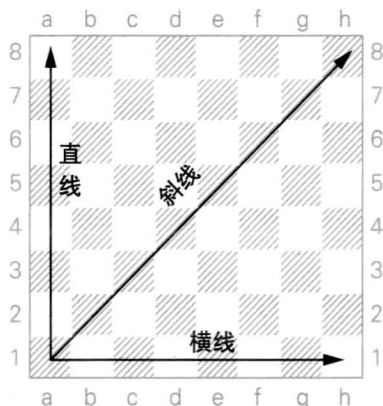


图1-1

国际象棋棋盘是个正方形，由一深一浅相互交错排列的64个小方块组成。棋盘上有两种颜色的小方块，浅色的格子叫白格，深色的格子叫黑格。8个垂直排列的方格叫直线，从左到右共有8条直线，我们用英文字母a、b、c、d、e、f、g、h分别表示每一条直线。8个按水平排列的方格叫横线，棋盘共有8条横线，从下到上共有8条横线，我们用阿拉伯数字1、2、3、4、5、6、7、8分别表示每一条横线。斜着的叫斜线，例如a1-h8斜线、h1-a8斜线等等（图1-1）。

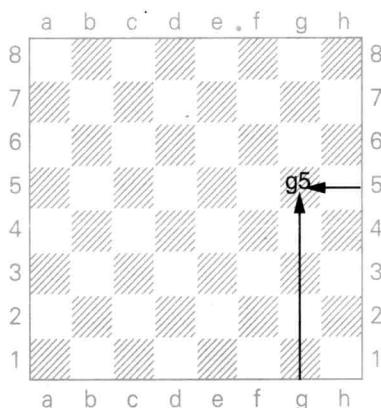


图1-2

利用坐标，我们就能够知道横线和直线交叉的每一个格子的名字。比如在g线和第五横线的交叉格子就叫g5（图1-2）。

规则规定——棋盘的右下角必须是白色格！

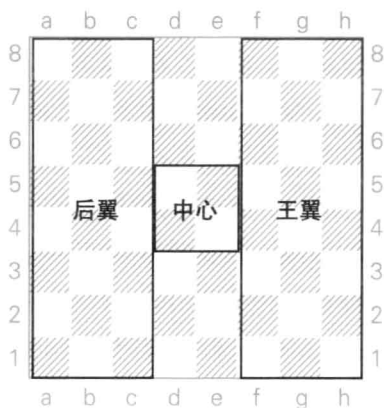
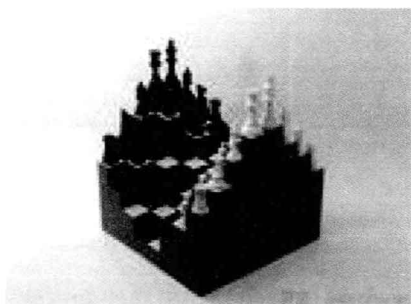


图1-3

中间4个格（d4、d5、e4、e5）叫中心，中心就好比战役中的制高点，谁占领了制高点，谁就可能取得巨大的战略优势。我们把a、b、c三条线称为后翼，d、e两条线称为中路，f、g、h三条线称为王翼（图1-3）。



有学者考证，棋盘最初不是平的，是一个三维模型，有两座山丘，中间是谷地，两军对垒。国王位于己方阵营的山顶，士兵被派到山谷里作战，然后再进攻到

敌方的山顶上。

棋子 Piece

在棋盘上作战的两支军队分别称为白方（white）和黑方（black）。黑白双方各有16个棋子，加起来共有32个棋子。每方都各自有一个王、一个后、两个象、两个马、两个车和八个兵。

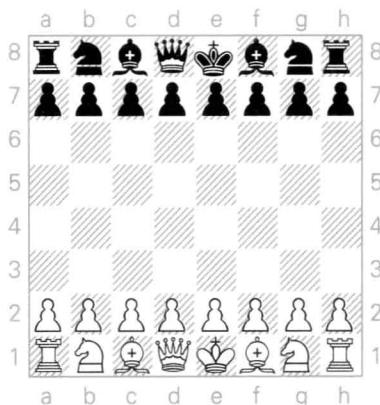


图1-4

（注意：白方的左下角为a1格，黑方的左下角为h8格）

每个棋子都有固定的位子和自己的名字，黑白棋子的摆法是一一对应的。城堡（车）摆在最两边，守卫城堡的是骑士（马）。王和后摆中间，白方的后要摆放在白格（d1），黑方的后要摆放在黑格（d8）。教士（象）在王和后的左右边。前排守卫的是八个小兵（图1-4）。

第四节 棋子走法与吃法

国际象棋由双方轮流对弈，轮走的一方把自己的一个棋子从所在格移动到另一个格上（王车易位例外）。白方先行，一方一步称为一回合，直至对局结束。

车 Rook 简写R

古印度时候的战车，流传到欧洲后意为城堡（Castle或Rook）。

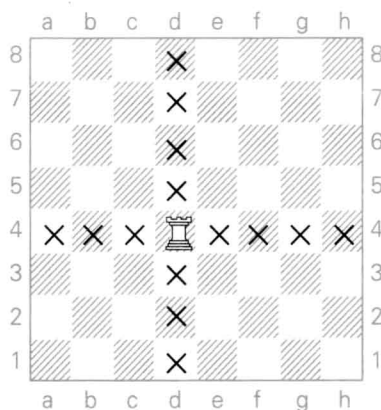


图1-5

车横线、直线行走，格数不限，吃子与走法相同。
车无论在棋盘上哪个位置，它永远控制14个方格（图