

国际象棋入门

国际象棋布局基础

[英] S·鲁本著

吴佩江译

中国广播电视出版社

国际象棋入门
——**国际象棋布局基础**
[英]S·鲁本著

吴佩江 译

吴敏茜 审校

中国广播电视出版社

(京)新登字 097 号

国际象棋入门
——国际象棋布局基础

[英]S·鲁本 著

吴佩江 译 吴敏茜 审校

※

中国广播电视出版社出版发行

(北京复外广播电影电视部灰楼 邮政编码 100866)

北京育新胶印厂印刷

各地新华书店经销

※

开本 787.1092 毫米 1/32 印张 7 字数 175 千字

1992 年 6 月北京第 1 版 1992 年 6 月北京第 1 次印刷

印数 0,001—10,000 册 定 价 4.00 元

ISBN 7-5043-0896-X/G·294

目 录

导 言	(4)
第一章 棋盘与棋子	(5)
第二章 国际象棋标记,对局结果及简单 输赢	(24)
第三章 其它结果——和棋	(46)
第四章 许多回合的对局	(53)
第五章 较难的将死类型	(68)
第六章 执白如何开局	(84)
第七章 执黑如何防御	(120)
第八章 中局提要	(150)
第九章 残局提要	(172)
第十章 规则	(188)
第十一章 对局浅析	(194)

导 言

国际象棋易学难精，它是一种理想的业余爱好，可从中来锻炼智慧。我说到难，是指想成为一名大师是难的，这并不意味着读者必须掌握十全十美才能下棋。我有一位真才实学的数学天才朋友，当他热衷于国际象棋时，他就玩命地下棋。我让他一后（后是对弈中最强的一子）仍然赢他。因此读者所需要的就是普通人所具备的知识就够了。

国际象棋另一个诱人的因素是，一种廉价的嗜好。不需要大把的钱，也不会因为你成为一名优秀的国际象棋选手而腰缠万贯，除非你夺得世界冠军头衔……

国际象棋在训练提高智力方面确实有若干辅助价值，它可奇异地帮助你集中精力。正如约翰逊博士所说的那样，可影响来日的前程。

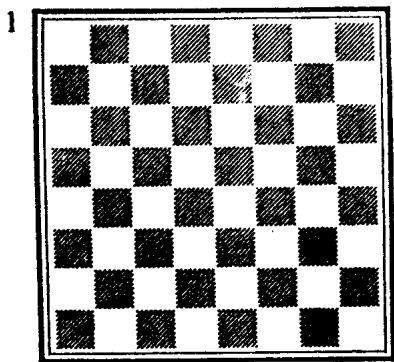
在学习国际象棋过程中，读者可得到的奖赏纯粹是乐趣与享受，从充满五光十色思维与突然的逆转所带来的乐趣与享受。国际象棋已使男子（同样也使女性）迷恋了 1500 多年，目前将开始下一个 1500 年。

第一章 棋盘与棋子

国际象棋的对弈基本上是在二位对弈者之间进行的。二位对弈者互相坐在棋盘的对面，而棋盘是正方形的。棋盘本身由六十四个小格(正方形的)组成，每个小格交替地涂上白色或黑色。方便起见，我们分别称白棋与黑棋，实际上棋盘的颜色常常更好地定义为浅色的与深色的。浅色的通常是奶白色的或是黄的，甚至于红色的(虽然红色看起来特别耀眼)；而深色的可以是任何褐色的深颜色，如是黑色时，据其黑度从阴灰到漆黑而分不同等级。

棋盘是放在二位对弈者之间的，如图 1 所示，则右边最底下的格子应是白的。

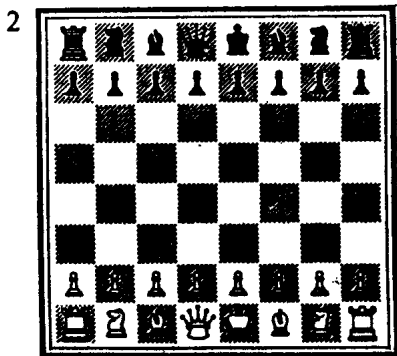
水平的每一排常常称作行，而垂直一排常称作列，每列或每行由两种颜色交替不同的格子所组成。



每位对弈者拥有足够多的棋子来放满开头二行格子,因为每一棋子仅能占一个格子,故每位对弈者部队成员共十六名。

我特意使用‘部队’这一词汇,这是因为国际象棋原本就是一种战斗游戏,可以看作两军的对垒。按照这个观点,则当将重要的棋子殿后,放在后排,而将小兵放在前面,即第二排。

下图是兵力布置的最初位置。



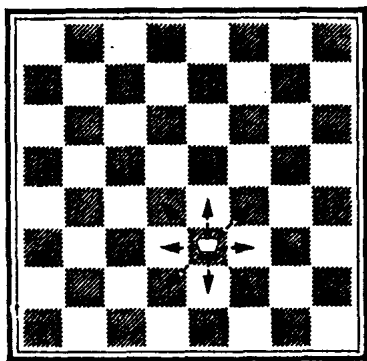
每位对弈者在他自己这边第二行上有八个兵,英文原名为 pawn,意即步兵。在最下边一行,从左到右分别是车(Rook),马(Knight),象(Bishop),后(Queen),王(King),象(Bishop),马(Knight),车(Rook)。这八子各代表不同的力量与地位。(在过去,车的英文名字为 Castle(城堡)一直延用到二十世纪前夕,究其原因 是 1500 年前的战争所用武器同现在不同,用的是战车)。故至今仍用圆塔台来代表车。

记住王与后的互相之间最初位置的好方法是，后应摆在自己棋子颜色相同的格子里，即白棋的后摆在白格子里，而黑棋的后摆在黑格子里。而王放在与自己棋子颜色相反的格子里，即白棋的王摆在黑格子里，而黑棋的王摆在白格子里。

一位对弈者走白棋，另一位走黑棋。为了用棋图来说明，我们总是将白棋放在图的下方，而黑棋放在上方。而执白棋先走第一步，接着黑棋应对走第二步，再白棋走，这样轮流走动己方棋子直至对局结束。事实上这对白棋稍稍有利，因为白棋先走，多少占点先吧！因此，当执白时应当进行攻击，而黑棋则当集中作防御。

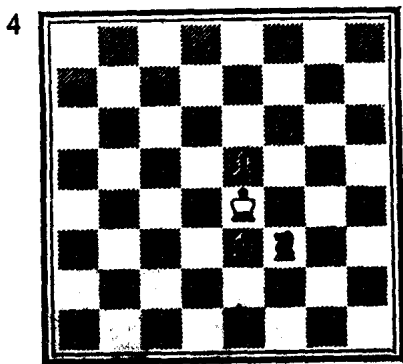
虽然王在棋盘上是最重要的棋子，但它在力量上是最软弱的棋子之一，其活动范围仅局限于其所在格子向任何方向移动一格。请看图 3，无论垂直的，水平的，斜角的移动，其移动仅一格。也就是说，王可以前进一格，后退一格，侧向移动一格，斜角移动一格。自然王不能随心所欲走到任何方向上去，它必须选择一个方向走出一格。

3



吃对方棋子必须走到对方棋子所在的格子上才能实现,王也能通过走出一格来吃对方棋子。如图 4 可知,王向前走出一格可吃黑兵,而后退一格可吃对方的象,而斜走一格可吃对方的马。

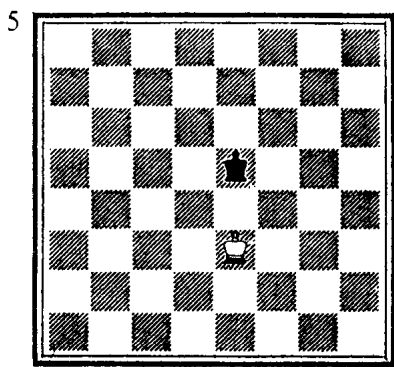
王不能吃住对方的王;同样也不能被对方的王所吃住。而且不能移动到对方王所控制的格子。因此二王总是至少隔一着一个格。如图 5 所示,白王不能向前走一格。同样地,轮黑走棋,则黑王也不能向前移动一格的。



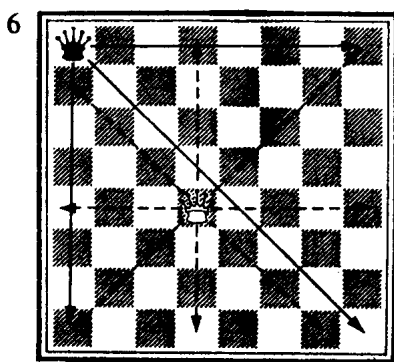
总之,王不能走到受对方攻击的格子中去。正如以后要叙述的那样,王不能送吃。

所有这些规则对王是至关重要的。莎士比亚笔下的哈姆雷特 Hameat 有一句话:“神力围绕着王”,它很适用于国际象棋的王。

仅次于王的是后,如前面图 2 所看到的那样,在对局开始时后处于与王相邻的格子里。两位君主事实上一起占据第一线的中心。



此外后是棋盘上最强大的子力,这就是说后是走子可最远的子力,一后可控制最多的格子。

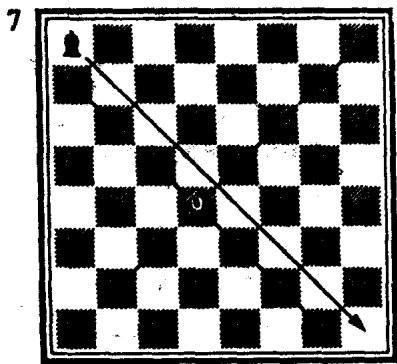


后能沿着横线、纵线和斜线走子，能恰好在棋盘边上走子。

在图 6 上可看到后处于中心时能控制 27 个格子，而处于角上能控制 21 个格子。没有别的棋子能这样大范围行子的。王只可能控制 8 个格子，实在相差太悬殊了。

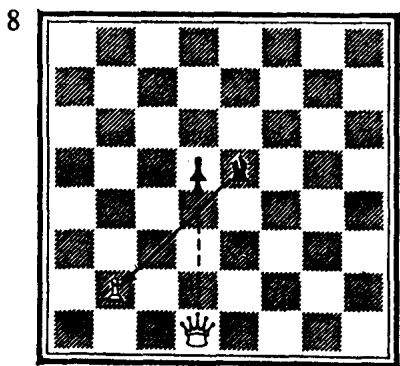
注意，后和王都有顶冠，但总是王的大一些高一些，后的项冠要浅一些，类似于有锯齿边的花冠。确认王和后在对局开始时的正确位置的一个很好的提示是后应当在己方同一颜色的格子里。而王应当在对方棋子同一颜色的格子里。于是白后应在白格中，黑后应在黑格，白王在黑格，黑王在白格来开始对局。自然这仅是开始对局时的出发点，一个对局开始，王和后均可自由地在不同格子中走动。

二只象一只紧挨着后的左边，一只紧挨着王的右边。象只能斜线走动，因象决不能离开其初始位置所在的那种颜色格子的。象最大可走动的格子是 13 格，这是在象处于中心位置时，如图 7 所示的白象就是这样。图中处于角上的黑象仅能控制 7 格。这就意味着，象在中心位置时具有很大威力，因此通常应争取将象置于中心位置。



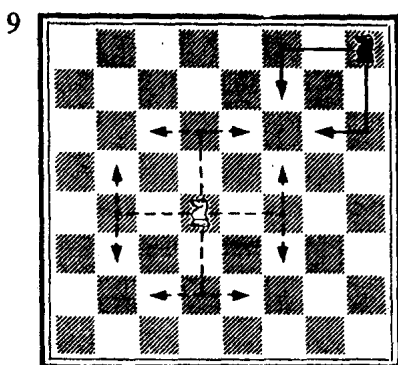
象的外部特征是戴主教冠,它是一顶中间开口的尖帽子。

后和象可通过占领对方的格子来吃子,如图 8 所示,白后能向前走走到黑兵的格子来吃掉它,黑象也同样走到白兵的格子来吃掉白兵。注意,后和象中任何棋子不能越过对方棋子所在格子,走得最远是吃住对方棋子(将此吃掉棋子移出棋盘)而占据被吃掉子原先所在的格子。

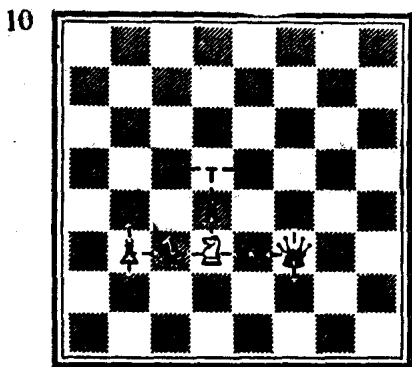


排在象外面的是马,马常以马头面目出现,在约 1500 年前发现的文物中,马是作为战斗中骑兵的作用而存在的。马是二种走法实际组合起来而移动的。马沿着横线走二格而再沿纵线走一格,或沿着纵线走二格而再沿着横线走一格。如图 9 所示,马的各种走法组成一个轮子。如马放在中心位置,其活动范围是 16 个格子。如放在角上(如图 9 右上角的黑马)则仅有 6 格。在某种意义上,这些棋图有点言过其实,因为(与、象、后、车不同)

不可能达到这么多走法的，好一点走二格，或者走一格。故可以换句话来这么说，当马处在中心位置时，可走到八个格子，而处于角上时只有二格。

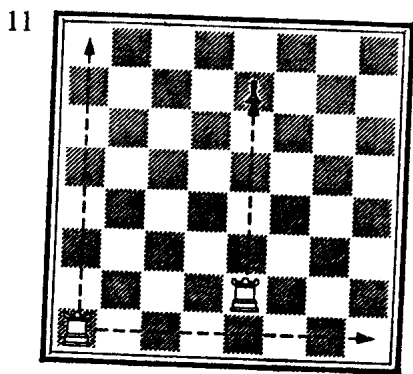


但马有其走法上的优点，其走法可按照其出处——源于骑兵那样；可跳过其行棋过程中的任何棋子，无论这是自己的或是



对方的。如图 10 所示,白马可以跳过黑兵、白兵、黑后或黑象。所有初学者会发现这种走法很神秘,以至于使他们高估了马的能力,马毕竟是短距离的轻子,特别与在开放时的象(即,敞开着)相比。初学者值得化大力气去实践马的走法,以便可习惯马的奇特走法。

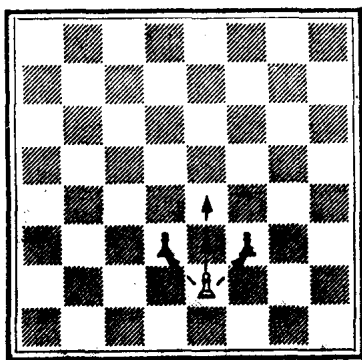
车最初是置于棋盘角上的,其在该初始位置上车是吃棋的强子,可沿着纵线吃七格中的沿着横线吃七格中棋子。车在强弱方面仅次于后,与后不同的是车不能斜线方向走动。和其它棋子一样,车可以占据对手棋子所在格子而吃掉对手这一棋子。车的走动及吃子方法见图 11。



在二线上的车可以一直走到七线上,(此处正有一黑兵占据着)白车一走到七线上就可吃掉黑兵,将其挪出棋盘外面。

以上介绍的棋子都是在一线上的,而在二线上的是八只兵,其形状说不出个所以然来,源出自步兵,故表示出兵的粗放。兵正规的走法是向前走一格,而当兵在对局中走第一步时按棋手的志向每只兵可以走一格或二格。兵不能向后退,其吃子的方法见图 12。

12

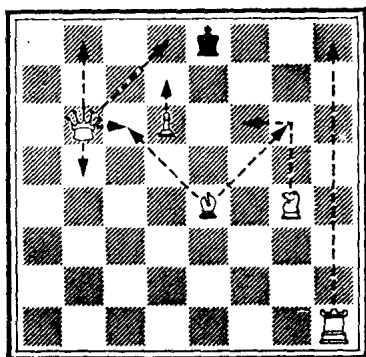


白兵这时有 5 种可能性选择,吃掉左边斜线上的黑兵;吃掉右边斜线上的黑兵;向前走一格;向前走二格;或完全不需要走动。

还有另一种走法,在对局过程中是极其重要的,这与王有关。请读者记牢,王不能吃住对方的王。而且王不能被任何子力所吃掉,但王不能走到被任何对方子力所攻击王的格子中去。另一方面来讲,任何对方子力可攻击己王,这就是将军。当一方将军另一方的时候,另一方必须立即躲避这种将军。这种躲避可通过捉住作将军的子力,或用自己的子力来挡住将军,或王移开受

将军的位置。在图 13 中,如白方愿意的话,则所有白方子力都可将军黑王。自然这种将军一次只能由它们其中的一个子力来实现。如白后要作这种将军,则她有四种不同的可能走法,可走

13



到八线上水平地将军,向右走一格斜线上作将军,向后退一格斜线上作将军,最后是斜向走到王邻近一格作将军(这步棋很不理智,因为黑方可简单地用黑王吃掉她就可以)白兵可以向前走一格在斜线上将军。白象将军有二种方法:右边斜向推进,或左边斜线推进(在这两种情况下必须向前进二格)。白马通过垂直进二格随后水平往左进一格可将军。白车可走到底线去将军。

以上所有子力走动的情景组成了国际象棋的基本走子的情形,正如大家可以看到的那样,不怎么特别复杂。有些要复杂一

些的内容将放在第四章中加以阐述,在那里读者可以试走一些已绘制在棋图上的步子,有可能邀请一名对手坐在棋盘对面一块儿练习。如没有对手,读者仍可以在棋盘上独自摆弄一下来找到一些感觉,从而可习惯国际象棋的走法。