

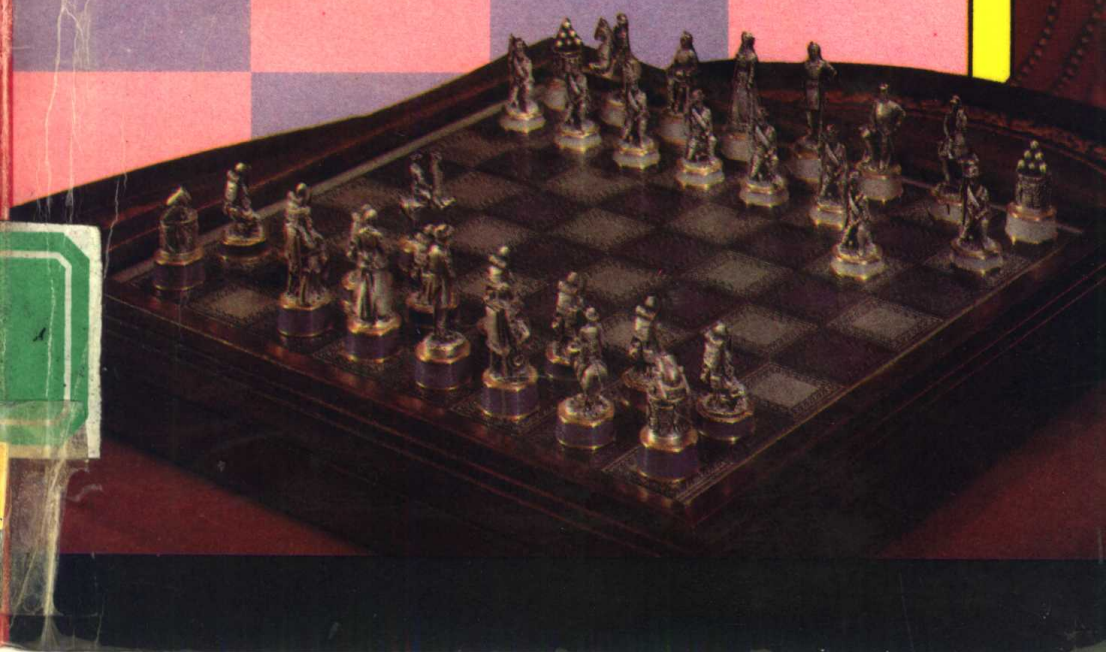
国际象棋开局向导

特级大师精采对局 80 例

刘华杰

沙 浪

编译



国际象棋开局向导

(特级大师精彩对局 80 例)

刘华杰 沙浪 编译

知 识 出 版 社

(京) 新登字 188 号

国际象棋开局向导

刘华杰 沙 浪 编译

知识出版社出版发行

(北京阜成门北大街 17 号)

新华书店总店北京发行所经销 煤炭工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 6 字数 90 千字

1992 年 6 月第 1 版 1992 年 6 月第 1 次印刷

印数: 1—10100

ISBN 7-5015-0726-0/G · 267

定价: 3.80 元

目 次

第一章 国际象棋基本知识	1
1.1 历史·学派	1
1.2 棋盘·棋子	4
1.3 棋子的一般走法	7
1.4 棋子的特殊走法	8
1.5 棋子的相对价值	9
1.6 赢棋·和棋	10
1.7 棋钟·赛制·积分·称号	11
1.8 英美记谱法·代数记谱法	13
第二章 开放性开局	16
2.1 国际象棋开局简论	17
2.2 象开局	18
2.3 王翼马开局及对它的不规则防御	19
2.4 菲利多尔防御	21
2.5 弃兵（甘比特）	24
2.6 王翼弃兵	27
2.7 拒王翼弃兵	29
2.8 法尔克别尔反弃兵	30
2.9 中心开局	34
2.10 丹麦弃兵	35

2.11	蓬齐阿尼开局	36
2.12	彼得罗夫防御	38
2.13	维也纳开局	40
2.14	苏格兰开局	42
2.15	苏格兰弃兵	43
2.16	瑞高钢琴	44
2.17	伊文斯弃兵	48
2.18	匈牙利防御	50
2.19	双马防御	52
2.20	西班牙开局	55
2.21	四马开局	65
2.22	三马开局	67
第三章	半开放性开局	69
3.1	中心对攻开局	69
3.2	阿廖欣防御	71
3.3	尼姆佐维奇防御	78
3.4	乌菲姆采夫防御	80
3.5	卡罗—康恩防御	84
3.6	法兰西防御	94
3.7	西西里防御	106
第四章	封闭性开局	118
4.1	后翼弃兵	119
4.2	斯拉夫防御	130
4.3	奇戈林防御	135
4.4	阿尔宾反弃兵	137
4.5	布达佩斯反弃兵	139

4.6	后前兵开局	140
4.7	卡塔龙开局	142
4.8	格林菲尔德防御	144
4.9	王翼印度防御	147
4.10	王翼印度进攻	156
4.11	尼姆佐维奇—印度防御	157
4.12	后翼印度防御	163
4.13	荷兰防御	165
4.14	伯德开局	170
4.15	英格兰开局	171
4.16	雷蒂开局	174
4.17	不规则开局	176
4.18	索科利斯基开局	177
附录 1	不朽对局	179
附录 2	历届国际象棋世界冠军	180
附录 3	卡尔波夫与计算机的一盘棋	181
后记		185

第一章 国际象棋基本知识

国际象棋发展到现在已有近两千年的历史了。然而，我国大多数人对它仍然感到很陌生。不过，随着我国棋手在国际大赛中取得的成绩越来越好，国际象棋在国内也受到越来越多的关注，它独特的魅力也逐渐为国人所察觉。

为便于读者能更多地了解国际象棋的概貌，我们特地安排了这一章。如果读者能认真阅读这一章，相信不但能有助于学习国际象棋，而且对以后参加各种比赛都有所裨益。

1.1 历史·学派

国际象棋，在西方国家

一般称为“Chess”即象棋；只有在中国，为了和中国象棋区别开来，才称为“国际象棋”。在当今世界上，国际象棋是仅次于足球的第二大世界性体育运动。

国际象棋起源于印度。公元2世纪时，在印度流行一种名为“恰图兰卡”的棋戏。这种棋戏据说是一位名叫苏沙·本·达黑尔的人发明的。“恰图兰卡”是梵文的音译，原文是“四种东西”，即步兵、骑士、战车、象。“恰图兰卡”的棋盘和现行国际象棋的棋盘不同，它不是由六十四个小方格组成的正方形，而是由八十一（ 9×9 ）个小方格组成的正方形。最初能沿着所在直线和横线

走动的是象，后来演变为战车沿所在直线和横线走动，象的走法变为每步只能沿所在斜线走两格。

大约公元5、6世纪的时候，“恰图兰卡”被波斯商人们带到波斯。公元7世纪，阿拉伯人征服波斯，这种棋戏遂在阿拉伯上层社会流行开来。由于语音关系，“恰图兰卡”被改称为“沙特兰兹”。“沙特兰兹”的棋子已有车、马、象、王、后、兵，和现在的国际象棋相同。在棋子的走法上，车、马、王的走法和现行国际象棋基本相同。兵每步只能走一格，到达底线时可变为后；后在所在斜线上每步走一格；象在所在斜线上每步走两格，如在行走路线上有对方的棋子，只能超过而不能吃。因为双方棋子移动速度缓慢，长时间都不能接触，所以“沙特兰兹”不是或很少从所有棋子都在原始位置开始对

弈，而是从最初部署已完成的某种局面即“他比亚”开始弈起。当今国际象棋的历史文献中还保存有31个他比亚。在8世纪的时候，出现了兵的第一步可以选择走一格或两格的走法。此外，“沙特兰兹”的胜负标准和现行国际象棋有所不同，杀、逼使对方无子可动都算胜棋；对方只剩单王而已方多任何一个棋子时都算胜。

公元10世纪左右，沙特兰兹传入欧洲，被称为“象棋”。在中世纪的时候，国际象棋是“骑士七技”之一，和剑术等同样重要。在文艺复兴时期，国际象棋得到广泛的喜爱。16世纪上半叶，国际象棋的棋盘、棋子和走法基本定型，和现在的相同。19世纪下半叶，国际象棋的规则完全统一，并得到普遍承认。1851年，在英国伦敦举行了第一次国际性的国际象棋比赛，德国棋手安德森获

冠军。正式世界冠军赛开始于1886年,奥地利棋手斯坦尼茨获冠军。1924年,国际象棋被列为奥运会比赛项目,同年在法国巴黎成立国际象棋联合会。1949年,在丹麦的哥本哈根又成立了国际聋哑人象棋委员会。

国际象棋约于20世纪初传入中国沿海城市(新疆、内蒙古等地区因与中亚的联系,较早已有接触)。国际象棋初传中国时,大力提倡、积极宣传的是浙江的谢侠逊。谢侠逊曾于1926年组织在上海的十七个国家的棋手到杭州表演国际象棋,并参加1935年在广州沙面举行的中、英、美、德、奥五国“银龙杯”国际象棋赛,以胜十八和一负一的成绩获冠军。从1956年起,国际象棋被列为国家体育项目,1957年首次举行全国表演赛。现在,每年举行一次全国性的国际象棋比赛。

国际象棋在其历史发展过程中,形成了很多不同风格的学派,主要有浪漫主义学派、局面学派、俄罗斯学派和现代主义学派。

浪漫主义学派盛行于19世纪上半叶和中叶,杰出代表为德国棋手安德森。这一派在对弈时渴求攻王和连珠妙着,对棋弈艺术之美的追求超过考虑各种因素在内的冷静计算。在开局方面,对王翼弃兵的运用曾取得很大成功。但连珠妙着并非是事先准备和既成局面的逻辑结果,带有偶然性和突然性,然而正是在偶然性和突然性中蕴含了令人目眩的创造性之美。

局面学派兴起于19世纪下半叶,为斯坦尼茨所创。斯坦尼茨认为国际象棋艺术有一套不依靠偶然因素而变化的内在规律,就是说棋盘上每一种局面都有其典型特征,不掌握这些局面特征和

找出双方潜在的可能性，就不能制定合理的计划。而任何进攻或防守的计划都应该以对既成局面的正确估价为依据。这一派试图用科学方法解释棋艺领域成败的原因，发展了棋弈艺术中逻辑性之美的一面。但这一学派发展到后期往往强调从原则出发而着法趋于平稳，使对局平淡无味。

奇戈林吸收浪漫主义学派和局面学派的积极成果，形成自己的棋艺观点和风格，为俄罗斯学派的产生和发展奠定了基础。这一派强调以局面特征为基础，坚持从具体的局面出发寻求连珠妙着。该学派在俄国十月革命后进一步发展为苏联学派，代表人物是鲍特维尼克。

在局面学派趋于僵化的20世纪初，以尼姆佐维奇和格林菲尔德等人为代表的现代主义学派崛起。这一派战术多变，但贡献主要是在开

局方面。他们认为子力（不包括兵）对中心的压力有极重要的作用，同时低估中心兵的作用，认为（1）马 g1—f3 马 g8—f6 是最正确的开局着法；否定（1）e2—e4 和（2）d2—d4 的开局着法。

现在，优秀的棋手们大都兼取众家之长，很难以某一学派来衡量，同时，现在也没有产生出什么新的学派。

1.2 棋盘·棋子

国际象棋棋盘由 64 个黑白相间的小格子组成，其中 32 个格为深色格，叫黑格；另外 32 个格为浅色格，叫白格。执黑棋者叫黑方；执白棋者叫白方。

棋盘放在对弈者白方和黑方之间，对于每方来说，左下角第一格都应当是黑格，棋盘不能放错。

连结黑白双方共有 8 条

直线，叫做纵列，也叫直行。与此 8 条直线相垂直也有 8 条线，叫做横行，也叫横排。

在所有的记录、记谱图中，上面都是黑方，下面都是白方。国际象棋规则规定白方总是先走棋，记录、记谱法等一般也都以白方为准，棋子的摆法也以白方为准。

从白方到黑方 8 条横行依次编号为 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8。棋子的原始位置摆法如下：

白棋在第 1 横行上从左到右依次为车、马、象、后、王、象、马、车，在第 2 横行上全部摆上兵，共 8 只。

黑棋摆法与白棋类似。在第 8 横行上，从左到右（始终从白棋的角度看，或从记谱图上看）依次摆着车、马、象、后、王、象、马、车，在第 7 横行上全部摆上兵，共 8 只。

双方各有 16 个棋子，棋

子简称子。棋子经常用英文字母、俄文字母表示，有时也用汉语拼音表示。

英文符号：

King = K = 王

Queen = Q = 后

Rook = R = 车

Bishop = B = 象

Knight = N = 马

Pawn = P = 兵

这里除了马以外，其他棋子都用其英文首字母简记，主要原因是~~不让~~马与王(K)重了，这样马就用 N 表示。

俄文符号（很少采用）：

K_p = 王

Φ = 后

И = 车

С = 象

К = 马

П = 兵

汉语拼音表示（很少采用）：

W = 王

H = 后

J = 车

X=象

M=马

B=兵

现在最常用的是英文符号简记法，必须记住。

棋手各自原始棋子的分布是：车、马、象每人两只，其中处于白格的象叫白格象，处于黑格的象叫黑格象；后、王每人一只，并且最初都是正对面摆放的；兵每人8只。

王所在的右半棋盘叫王翼，后所在的左半棋盘叫后翼。对白方来说，从左到右8条纵列编号依次为QR，QN，QB，Q，K，KB，KN，KR，分别表示后翼车线、后翼马线、后翼象线、后线、王线、王翼象线、王翼马线、王翼车线。这些纵列的叫法适用于白、黑双方，即黑方对纵列的命名与白方相同。

但是，不是在所有记谱法中，黑白双方对8条横行的命名都相同。在英美记谱

法（我们这本书采用此方法）中有两个坐标系，8个横行在白方看来，由近到远（即由乙方到对方）依次为1，2，3，4，5，6，7，8横行；而在黑方看来，正好反过来，从他的一方到白的一方依次为第1到第8横行。这一点务必搞清楚。举个例子一下就明白了。在原始局面中，黑方的王翼车，处于棋谱图的最右上角，在白方看来它的准备位置KR8，而在黑方看来它的准备位置是KR1。再举一例，白棋的马前兵有两只，后翼的马前兵标号为QN2，在黑方看来这只兵的位置是QN7。

对局进行到某一时刻，对弈对方棋子分布状态，叫做局面。摆好棋但还没开始对弈时的局面叫原始局面。一定局面对某一方来说，子配置的价值状况叫做该方的局势。

最后再介绍一下斜线。

棋盘上由同色小方格斜角相连而形成的斜行叫斜线，共 26 条。斜线长短不一，最长者有 8 格，最短者 2 格。最长的两条斜线叫主斜线；第二长的 4 条斜线叫次大斜线。

1.3 棋子的一般走法

下国际象棋时由白方先走棋，然后双方轮流走棋。走一次算一着。白棋的一着加上黑棋的一着称为一个回合。

一着棋的定义是，把自己的棋由一格走到另外一格上去，棋子离手就算完成一着。走到的那一格可以是空格，或者是对方的子占据的格子，随着自己的棋子走到那一格，敌子也就被吃掉了。被吃掉了棋子应从棋盘上拿掉。应当遵守摸子走子，落子无悔的原则。

王车易位、兵升变、吃

过路兵等也只算一着，后面专门讲。

国际象棋各个棋子的走法如下：

王 (K)：可以横、纵、斜走，每着一格（王车易位除外）。国际象棋中王的走法与中国象棋里将、帅的走法有三点不同：国际象棋的王可以斜走；没有九宫和境界的限制，可以走到棋盘上任何一个格子上去；双方王没有“对面”的禁忌。

后 (Q)：可以横、纵、斜走，格数不限。后是国际象棋里威力最大的棋子，兼具车、象的功能。

车 (R)：可以横、纵走，格数不限。走法与中国象棋里的车一样。

象 (B)：斜走，格数不限。注意白格象只能在白格中走，不可能走到黑格中，反之亦然。因此不同的象只能控制不同的格。

马 (N)：每次走子先是

横走或纵走一格，然后斜行斜走一格，即跳“日字型”。着法与中国象棋里的马相纵，但无别腿的限制。马可以走到棋盘上任何一格。无需先移动马前的兵就可以跳出。

兵(P)：只能笔直向前，第一次向前走时可以走一格，也可以走两格，算一着。以后兵每次只能向前走一格。当前面有子挡住兵时，兵不能前进。兵只能斜吃子，即吃掉正前方一格的左格和右格上的子，吃掉敌子后兵就放在那里。兵不能横走，当然也不能后退。吃过路兵和兵升变后面讲。

1.4 棋子的特殊走法

除了正常走法外，国际象棋还有两种特殊走法和兵升变走法。

王车易位：在每盘对局中，每方都有一次让自己的

王和车来个“双动作”的权利，这叫做王车易位，整个过程算一着。

王车易位的具体走法是，先走王，王朝车的方向走两格，然后车飞越王而落到王紧邻的一格上。注意次序不能走错，如果先走车，就不能易位了，只能走车，不能再动王了。

王车易位时，王向后翼易位时，称为长距离易位；如果向王翼易位，叫做短距离易位。王车易位的前提是王、车之间没有子。此外，在如下情况下也不能易位：王、车已经移动过，即使再回到原位置，也失去了易位的权利了；王正受对方子“将军”时，不能易位；王欲易位，所要到达的格子以及中间经过的格子被攻击时，不能易位。

王车易位一般有两个作用：加速出子；把王躲到比较安全的地带。如果易位不成，王停留在中央则比较危

险，但可以通过人工易位一点一点把王走到安全地带。

吃过路兵：如果兵从原始局面的位置一步向前走两格，而恰好与对方的兵并排处于同一横行上，并且紧挨在一起，那么对方在当时可以立即走兵吃掉这一方的兵，这就叫做吃过路兵。吃后该兵放在斜前方一格上，即被吃的兵的正前方一格上。吃过路兵必须当时马上吃，如果没有马上吃，以后不能吃过路兵了。

兵升变：兵向前挺进走到底线时可以变成后、车、马、象中的任何一子，变成什么子可以自己选择，通常变成最有威力的后。兵一旦变成某一子，它就有该子的一切功能。注意，有时为了避免逼和（后面讲）而故意不变成后，而变成马或者象、车。兵升变算一着。

兵升变似乎是对兵的一种奖励，这一点比中国象棋

“合理”，也增添了趣味和变化。

1.5 棋子的相对价值

棋子的价值是不同的。王可以说是无价之宝，一旦王被吃，整盘棋也就输了。其他棋子中后算最有价值的了，因为它活动能力极强，控制范围广泛。

下表给出了国际象棋棋子的相对价值。

棋子	相对价值（分）
后（Q）	9
车（R）	5
象（B）	3+
马（N）	3
兵（P）	1
王（K）	（不计价值）

上表极为重要，必须记住。在对局中进行子力交换时必须考虑棋子的相对价值。由上表可以演化出下表的关系。

棋子	关系	棋子	价值对比
B 或 N	优于	P	3 对 1
B 或 N	等于	P+P+P	3 对 3
R	优于	B 或 N	5 对 3
R	等于	N+P+P	5 对 5
B+N	优于	R	6+对 5
B+N	约等于	R+P	6+对 6
Q	大大优于	R	9 对 5
R+R	优于	Q	10 对 9
Q	优于	R+B	9 对 8+
B+N+N	约等于	Q	9+对 9

以上价值关系不能机械地使用，必须考虑具体的局面，在必要情况下可以故意弃子。另外，象（B）和马（N）的价值差不多，一般人认为象（B）比马（N）更有价值一些。

1.6 赢棋·和棋

一方攻击另一方的王（K），在下一着就可以吃掉对方的王，此时称将军。被将军的一方必须立即应将，

即采取措施保卫自己的王。当被将军的一方无法应将时，就算被将死了，将军的一方获胜。

国际象棋的和棋相对中国象棋来说比较复杂一些。主要有六种和棋方式：

第一种：双方谁也将不死谁，可判和。

第二种：一方长将，而另一方无法避免长将。

第三种：提和。一方走出一着后，提议和棋，另一方接受，即判为和棋。

第四种：五十回合规则判和。一方发觉从某着起，双方已走了50回合以上，而在这其间谁也没吃掉过对方的任何子，并且双方任何一个兵也未动过，那么他可以要求停止对局，作为和棋。

第五种：重复局面。对局中同一局面连续或间断重复三次或三次以上，并且每次都轮到同一方走棋，可判和棋。

第六种：逼和。也称无子可动。轮到走棋一方，如果未被将军，却无子可走，因为王不能送吃，王也无处可走，这时可判为和棋。这一点不同于中国象棋。在中国象棋中，无子可动一方为输棋方。逼和的规定给劣势的一方带来的希望，因此占优势的一方要留神，避免造成逼和的结局。在残局中劣势一方有时主动送吃，要注意是不是逼和圈套。

对提和还要作点说明。

接受提和经常发生，但对方有时也拒绝提和，他可以口头声明或继续走棋表示拒绝。一方一经提出和棋要求，不得撤回。不能连续两次提和，即一次提和遭拒绝后，不能再由这一方接着提和，经过对方也提和一次后才可再提和。

1.7 棋钟·赛制·

积分·称号

正式比赛都使用棋钟。棋钟由两个钟面组成，内部有连锁装置，关停其中之一，另一面即自动启动。棋钟应安放在白方棋手的左边。

棋钟上一般有一小旗，用以显示时限已到。时间一过，小旗自动落下。

每方在思考时，而此时又正好轮自己走棋，则应使自己的棋钟处于运行状态。直到走出一着棋后，才可按住自己的棋钟（对方的棋钟