

百 家 出 版 社

李 昂 著



智

慧

之

窗

国际象棋初步

百家弈趣丛书

智慧之窗

——国际象棋初步

李 昂 编著

百 家 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

智慧之窗：国际象棋初步/李昂编著. —上海：百家出版社, 2002. 11

ISBN 7-80656-717-8

I. 智... II. 李... III. 国际象棋-基本知识
IV. G891.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 076958 号

丛 书 名 百家弈趣

书 名 智慧之窗——国际象棋初步

编 著 者 李 昂

丛书策划 唐少波

责任编辑 丁翔华 唐少波

封面设计 梁业礼 插图 李 昂

出版发行 百家出版社 (上海天钥桥路 180 弄 2 号)

经 销 全国新华书店

印 刷 上海华成印刷装帧有限公司

开 本 850×1168 毫米 1/32

印 张 5.75

字 数 120 000

版 次 2002 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

印 数 1—5 100 册

ISBN 7-80656-717-8/G·146

定 价 10.00 元

前 言

应百家出版社之邀,写了这样一本小兵书,愿读者朋友能在翻阅有趣的史料的同时,快乐欣赏那一支立体的小军队的奇妙演出。当你们也开始在这 64 格袖珍战场上调兵遣将时,探游智慧世界就多了一扇观景窗,参与国际社会交流就多了一门世界语。

感谢中国国际象棋协会秘书长林峰先生,为本书提供了丰富的参考资料;还有国际大师殷昊,他为本书细心作了校订。

李 昂

2002 年 3 月 18 日



目 录

第一章	枰前点兵	
	——奇孩子学棋	1
第二章	游戏规则	
	——是谁把战地挪进了棋盘?	9
第三章	杀王定式	
	——中国大地上的 64 格	18
第四章	战局示例	
	——三位“小女神”	29
第五章	攻防运筹粗解	
	——大师破迷案	36
第六章	战术：牵制·闪击·击双	
	——棋国与联合国军之战	43
第七章	战术：诱移	
	——圣斗士诺娜	56
第八章	布局：双马防御	
	——巨人世纪战	66





第九章	双马防御对局示例	
	——世界棋坛的头号怪才	75
第十章	战术：堵截、诱塞、腾挪	
	——跨世纪千人车轮战	83
第十一章	攻略：横线与直线攻王	
	——双卡争雄录	96
第十二章	攻略：斜线攻王	
	——怒发冲桂冠	109
第十三章	布局：西西里防御	
	——“是赢棋的国王帮助了哥伦布”	120
第十四章	西西里防御对局示例	
	——公主在军国加冕	129
第十五章	攻略：好马与弱格	
	——黑白世界神童榜	140
第十六章	战术：兑换	
	——“两界首脑”斗智记	150
第十七章	残局：小兵升大将	
	——《象棋的故事》	158
第十八章	古印度防御例局	
	——召来百万大军的女皇	167



第一章

枰前点兵

——奇孩子学棋

2001年,在上海举行的达1200人参赛纪录的那届全国国际象棋少儿冠军赛中,广东中山市第一中学的夏毅获得了18岁组第五名。第五名的奖牌,好像不够灿烂,是吗?那么,我要告诉你:五年前的1996年,他是全国夏令营棋赛14岁组冠军;而10年前的1991年,当夏毅摇摇晃晃迈上棋枰的时候,他还是一个病病歪歪的苦孩子。



夏毅出生时颅脑受了伤,抢救了好久,他才算挤进了那20%~30%的幸存率。医生沉沉地敲响了警钟:孩子的智力、体力都会有后遗症,恐怕今后生活也难自理。爸爸妈妈的心痛得发颤,但他们终于擦干了泪水:“孩子啊,你的名字就叫‘毅’吧,愿你有足够的毅力去面对现实,迎战生活!”

小夏毅一点一点在长大,可他的一双小脚总也站不稳,两只小手总也抓不准,小鼻子上还架着厚厚的近视眼镜。但夏毅的心很明亮,很坚强。中山实验小学开设国际象棋培训,正读一年级的夏毅也晃进教室来听,入神地倚着桌子



不走。朱椿舜教练破例收下了这个弟子,带着这个“老病号”小兵,开始了不同寻常的长征。

刚开始,同学们不愿、也不敢和这个病孩子下棋;周围的人也在明里暗里嘀咕:“聪明的孩子才下棋,夏毅这样子……朱教练有没有搞错?!”为能从事自己心爱的事业,从上海远行到广东的朱教练,耐心地用语言、用行动说服大家:下棋能使人变聪明;这是夏毅也许能够立正的战场,让孩子试试吧!

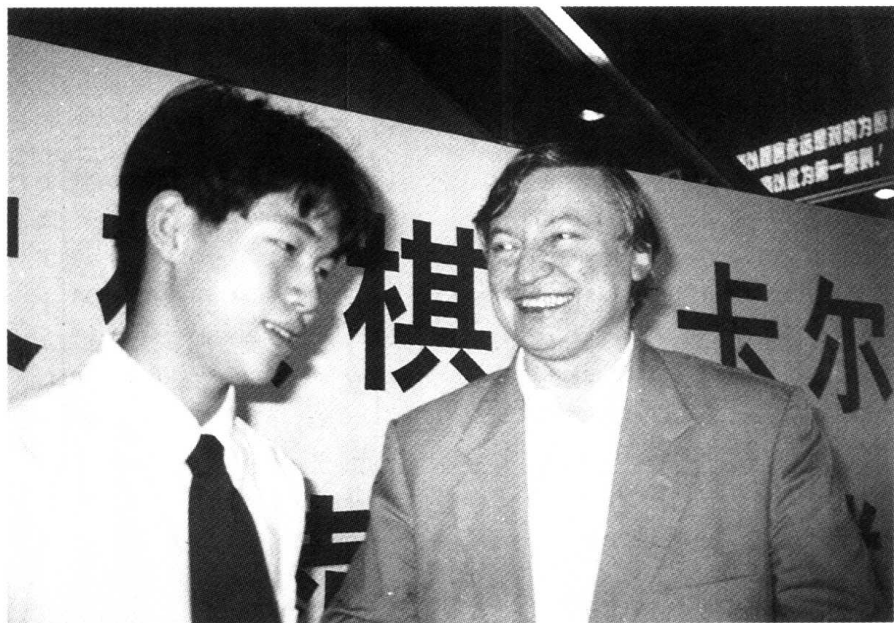
而小小的夏毅,就在他自己选中的投入的这片战场,用同龄人都难有的勇气,慢慢地解开一道道题,赢下一局局棋,带着吃力而又骄傲的笑容,对自己,对同学一次次作出V字形的胜利手势。

夏毅平时好动,而且容易紧张。但他一坐到棋盘前,就能稳稳地、静静地呆上几个小时。棋战的无穷变幻吸引着他,可以征服对手的胜利喜悦激励着他。对国际象棋的醉心热爱,和在前进路上的百折不回,夏毅就这样,从一个不幸的病孩子,一天一天成长为一位创造奇迹的时代少年。为能坚持读书、棋训两不误,他花了多少精力?为能带病出征参赛,他得克服多少难处?这里的篇幅已容不下那许许多多感人的故事,我要告诉你的是——

夏毅从1991年学棋至今,已在省、市和全国少儿棋赛中获得省级以上荣誉约20项;小学毕业,他以全校第四名的成绩考上市重点中学;1995年,他荣获全国一级雏鹰奖章和全国百名好少年称号;1996年荣获第二届宋庆龄奖学金。与此同时,他的身体也变得灵活自如了,脑电图正常,压着小鼻子多年的大眼镜也摘除了。当年的主治医生拿到第一张康复报告,开心得



捧出一堆西洋参冲剂来给夏毅当“庆功酒”……



棋王卡尔波夫 2000 年访华时亲切会见夏毅。

现在,再回转身来望望领奖台上的夏毅,你是不是也会情不自禁地和我们一起,为这位勇敢的少年棋手鼓起掌来?

夏毅的母亲深情地说:“改变了我儿子一生的,是国际象棋。”现在,就让我们一起举步走进这神奇的国际象棋世界吧——

国际象棋是体育、艺术和科学三结合的智力活动,由两名棋手分别指挥黑、白两支木雕军队在棋盘上对攻。白方先走,双方轮流走子,以捕杀对方的王为最终战斗目标。

■ 棋 盘

棋盘(图 1)就是战场,正方形,由 8 排 8 行的 64 个小方

格拼成。小方格大小相同,颜色分为深色(叫作黑格)和浅色(叫作白格)两种,很整齐地交替排列。棋盘的右下角一定得是白格。

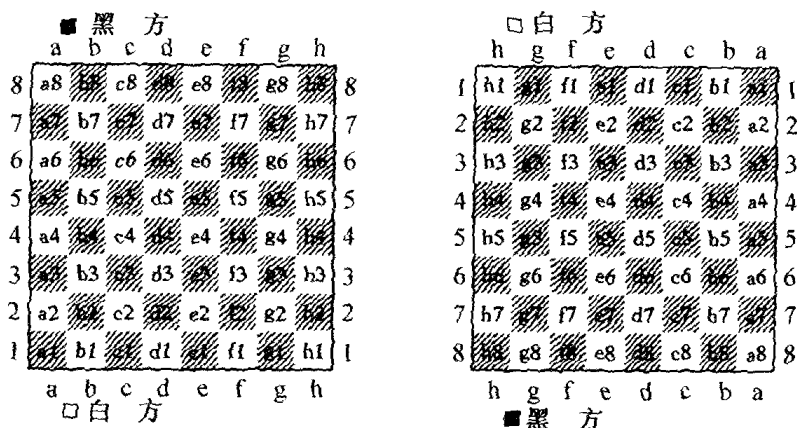


图 1

以执白方为标准,棋盘的竖行(叫作直线)从左到右依次用字母 a~h 标称;横排(叫作横线)从下到上依次用数字 1~8 标称。用某一格所在直线的字母加上所在横线的数字,就是这个小方格的“姓名”。

棋 子

国际象棋的全部人马共有 32 个子,每方 16 个,分为五官一兵六个兵种:每方各有一王(♔♚,字母为 K)、一后(♕♖,字母为 Q)、双车(♖♗,字母为 R)、双象(♘♙,字母为 B)、双马(♘♙,字母为 N)和八个兵(♟♞),

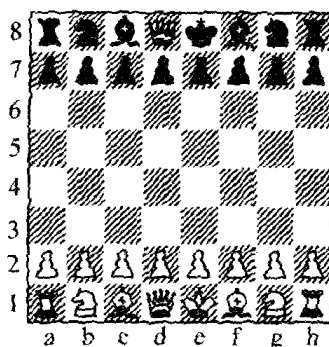


图 2



字母为 P)。它们站在小方格的中间而不是格子边线上。开战之前,双方排成的队形如图 2。

刚学棋的朋友很容易把身高相仿的王与后放错位置。记住:“白后白(格),黑后黑(格)”,敌我双方的同一个兵种都应站在同一条直线上。

■ 棋子的走法



横冲直撞走“十”字

(图 3)。



斜前斜后成“×”形

(图 4)。因为是斜行,所以永远只能走在同一种颜色的格子里。每方都各有一个“白格象”和一个“黑格象”。

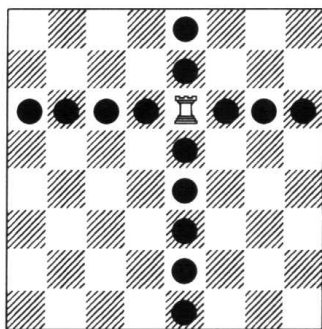


图 3

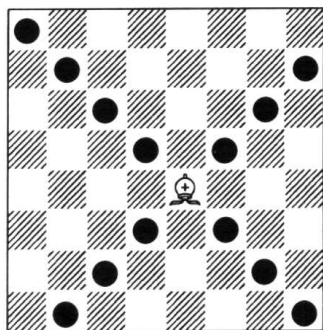


图 4

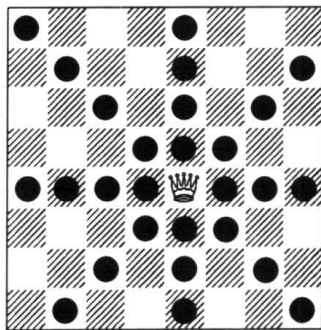


图 5



横冲直撞又斜行,一人像支小军队(图 5)。后

兼有车和象的本领,可以看管一个大大的“米”字区,所以是

国际象棋中威力最强大的子。

车、象和后在空畅的线上，每次可只走一格，也可一步跨到路尽处，所以叫作长兵器。

王

一步一格管小“米”(图6)。一国君主，身家性命最重要，权力虽大，可通八方，却只能一步走一格。

命最重要，权力虽大，可通八方，却只能一步走一格。

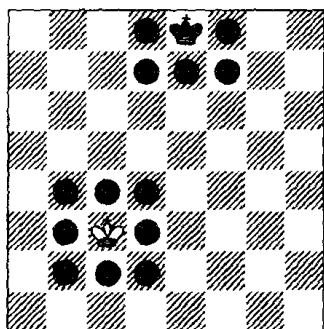


图6

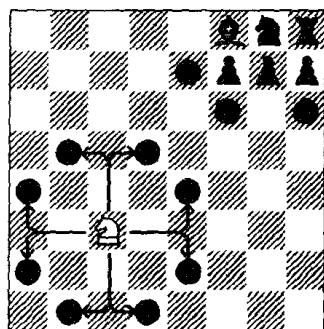


图7

马

两横一竖，两竖一横(图7)。马儿拐着弯走成

字母“L”：先横走两格，再向上或向下直走一格；或是先直走两格，再向左或向右横走一格。可以跳越其他棋子走到目的地。每一次都走进与出发地不同颜色的格子(曾经有位爱好者把马从白格走到另一个白格，结果被四岁的儿子好好教训了一回。我们在以后会讲到这个故事)。

国际象棋这大小五“官”，吃子的方法和走法是完全一样的：只要在它可以到达的格子里有“敌人”，就可拿去这个敌子而后走进去。

兵

国际象棋的小兵可与“当官的”大不一样：



一、行动的方向不一样。王后车象马前后左右都能转,兵却只能勇往直前,有进无退,走路吃子都向着前方。

二、走法和吃子法不一样。小兵沿着直线走,每次只能走一格,只有从原始位置出发时可选走两格或一格。而吃子时必须斜进一格。如图 8,双方的兵都只能走到带●的格子,或是吃去带×格子中的对方兵子。

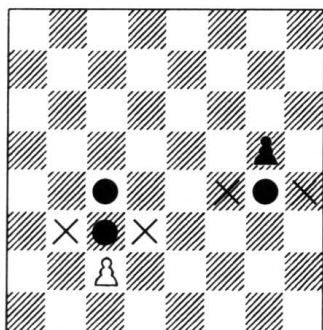


图 8

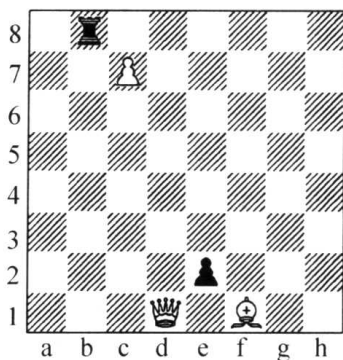
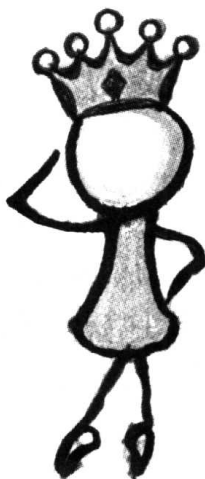


图 9

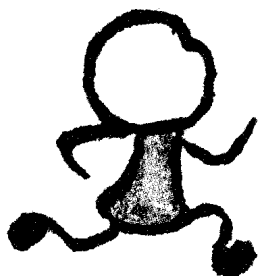
三、冲到对方底线(白兵冲到第 8 横线,黑兵冲到第 1 横线)后身份不一样。这叫“升变”,就是给冲锋到底的勇敢兵士加官,让它升级成为后车象马中的任何一种。棋手可以根据局势需要自选官位,即使自己部队中原来的那些官还正在战场上。如图 9,双方的兵可以直进一格升变,也可斜吃了敌子之后升变。当然最好是在消灭敌人的同时升官,双方力量的对比一下就拉大了。

小兵冲到底时,将选中的棋子放进升





变格换下兵,算作一步,“新官”立刻就上任了。



我们可以把小兵的着法归纳成这么一首顺口溜:二一一,向前走,直走斜吃不回头,冲到底去做皇后!

升变可以大大增加军事力量,一兵升变,常就能决定对局的胜负。可在2001年上海举行的那回创了参赛者纪录的李成智杯全国少儿分龄

组千人大赛,有位小棋手兴冲冲把3个小白兵升变成了3匹小白马,却赢不了对方孤零零一员光杆司令(黑王),还挨了好一顿批评。这是怎么回事呢?请看第二章。

国际象棋五官中的后和车因为威力大,又称“强子”或“重子”,象和马就称“弱子”或“轻子”。大官到底比小官大多少、比小兵又大多少呢?在与对方子力交换之前当然应该心里有数。以下就是人们根据各兵种的战斗力大致设定的子力价值:

兵=1分

马、象=3分

车=4.5分(也有定为5分的)

后=9分(也有定为10分的)

王是“无价宝”,只能吃子,不能换子,所以不能评分。

在实战斗中,子力所处位置的好坏,会使其战斗力的大小发生变化,所以上列分值只供基本参考。有时一个快要升变的小兵,价值就接近一个车甚至一个后了。



第二章

游戏规则

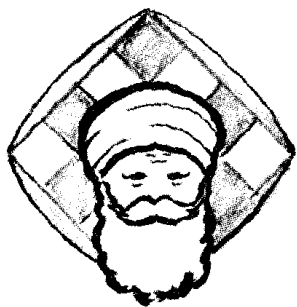
——是谁把战地挪进了棋盘？

传说在很久很久以前，在亚洲的印度，争夺兵权和领地的战争连年不断。田野里看不到庄稼，只见男人的鲜血和着女人的眼泪流淌，阳光下听不见笑声，只有老人的哀哀叹息和孩子的嘤嘤哭泣。而在金碧辉煌的皇宫里，国王抚着圆圆的肚子，也是愁眉不展：他什么好东西都不缺，正苦想着到底还有没有好东西是他所没得到的。

就在这时候，一位聪明的老人出现在皇宫前，带着自己发明的国际象棋来见国王，教国王用那些木头雕成的小人儿在棋盘上打仗。国王立刻被这漂亮的礼物和新奇的游戏深深吸引住了，留住老人一口气玩了三天三夜。第四天，心满意足的国王对着老人笑逐颜开：“你给了我无穷的乐趣，你现在可以得到你所要的任何东西，作为我赐给你的奖赏。”老人捻着长胡子慢慢说道：“那就请您发些小麦下来吧。请在棋盘的第一格放下一粒麦子，第二格放两粒，第三格放四粒，第四格放八粒……每格增加一倍麦粒，一直放到第六十四格。”

国王笑了，一挥手就让人搬来了麦子，按老人说的一一数给他。可，一袋又一袋的麦子很快发完了，棋盘上还有一格又一格没填满……原来，64格所需麦粒的总数，是一个几乎数不过来的19位数，大约要重2000亿吨呢！

老人向着目瞪口呆的国王跨前一步，躬身后朗声说



道：“王啊！无穷无尽的战争，把国库都快掏空啦！请您赶紧命令军队停止杀人，让他们把智力和勇气用到棋盘上去，尽情放手调兵遣将；让战场重新变成田地，长出麦子来吧！”

没有人知道这位老人的真实姓名和出生年代，然而，国际象棋后来真的成为宫廷和将门中非常流行的游戏，从亚洲，一直到欧洲。

听过了故事，我们再来翻开史书资料，看看关于国际象棋是如何发明的科学说法。国际象棋理论权威人士、著名的棋艺作家林峰，在他的《国际象棋史话》中告诉我们：世界上绝大多数棋史学家都认为，国际象棋最早出现在世界古代文明的摇篮——亚洲，是在大约两千年前模仿战争创造出来的。大约公元6世纪，印度东北流行一种叫作“恰图兰卡”的棋战游戏，用当时军队编制的象队、车队、马队和兵队作为棋子的兵种。据英国特级大师基恩看来（这位大师很了不起，以后我们要告诉你一个有趣的故事），是古希腊的棋战游戏“倍狄亚”传到了印度之后，采用它独有的凭战略和技巧取胜的着法，取代了东方棋戏掷骰子凭运气决胜负的玩法，而保留了恰图兰卡生动的兵种，中西文化结合，形成了最初的国际象棋；流行到阿拉伯之后，玩法大大改变了，发音也变成了阿拉伯语“沙特兰兹”。阿拉伯人跨入西方之后，沙特兰兹渐渐传入欧洲，真正成为“国际”象棋。

国际象棋“祖宗”的名字不太好记,是吗?而且有些事还得进一步考证,因为它的历史太悠久、发展进程太丰富了。就让我们先记住已经得到公认的这一结论吧:“国际象棋源于亚洲,兴于欧洲,在15世纪基本定型”。

古老的国际象棋发展到如今,已经拥有七亿爱好者了。国际棋联至2002年初已有162个成员国(地区),棋联的口号是“天下一家”。

是的,从古老的沙场到现代的棋盘,“战争”变成了有共同爱好的人切磋技艺、文化交流的益智游戏。现在让我们来继续了解游戏的规则。

■ 胜 负 和

这是国际象棋对局的三种结果。简单说来,将杀对方王的一方为胜;王被将杀的一方为负;双方都没法将杀对方的王时就是和局了。

