



李 昂 赵敏俊 陈 暘 任惠珍 著



国际象棋 初级教程



中西書局



国际象棋 初级教程

李 昂 赵敏俊 陈 暘 任惠珍 著

中西書局

图书在版编目(CIP)数据

国际象棋初级教程/李昂,赵敏俊,陈暘,任惠珍著.

- 上海:中西书局,2013.8 (2015.1 重印)

ISBN 978-7-5475-0555-7

I. ①国… II. ①李…②赵…③陈…④任…

III. ①国际象棋-教材 IV. ①G891.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 178184 号

国际象棋初级教程

李 昂 赵敏俊 陈 暘 任惠珍 著

策 划 上海国际象棋小世界棋艺俱乐部

(www.xsjchess.org)

责任编辑 李 梅

装帧设计 梁业礼

插 图 李 昂 吴天爵

出版发行 中西书局(www.zxpress.com.cn)

地 址 上海市打浦路 443 号荣科大厦 17F(200023)

经 销 各地新华书店

排 版 南京展望文化发展有限公司

印 刷 上海图宇印刷有限公司

开 本 890×1240 毫米 1/32

印 张 6.25

字 数 150 千字

版 次 2013 年 8 月第 1 版 2015 年 1 月第 3 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5475-0555-7/G·148

定 价 25.00 元

■ 目 录

第 一 课	棋盘和棋子(王、车、象、后)	1
第 二 课	棋子(马、兵)	6
第 三 课	基本规则	10
第 四 课	棋局记录	14
第 五 课	杀王 A——双车双象杀	18
第 六 课	杀王 B——单后杀	22
第 七 课	杀王 C——单车杀	25
第 八 课	杀王 D——其他杀法	28
第 九 课	怎样作战	31
第 十 课	一个战例	33
第十一课	战术 A——打双	36
第十二课	战术 B——牵制和闪击	40
第十三课	开局 A——苏格兰开局	43
第十四课	苏格兰开局战例	46
第十五课	开局常见错误	49
第十六课	国际象棋简况	53
第十七课	残局 A——兵的升变	57
第十八课	战术 C——引移	60

第十九课	f7 的攻和守	64
第二十课	开局 B——西西里防御	67
第二十一课	西西里防御战例	71
第二十二课	中路攻王	74
第二十三课	攻易位王	77
第二十四课	兑 子	80
第二十五课	残局 B——强子对弱子	83
第二十六课	残局 C——后、马、象对单兵	86
第二十七课	残局 D——王单兵对王单兵	90
第二十八课	开 线	94
第二十九课	开局 C——接受后翼弃兵	99
第三十课	接受后翼弃兵战例	102
第三十一课	复 习	106
第三十二课	佳局欣赏	111

精妙小对局

第 1 局	意大利开局	115
第 2 局	中心开局	118
第 3 局	双马防御	122
第 4 局	双马防御	125
第 5 局	四马开局	128
第 6 局	苏格兰开局	131
第 7 局	苏格兰开局	135
第 8 局	西班牙开局	138
第 9 局	西班牙开局	141

第 10 局	法兰西防御	145
第 11 局	法兰西防御	148
第 12 局	卡罗—卡恩防御	152
第 13 局	西西里防御	156
第 14 局	西西里防御	160
第 15 局	后翼弃兵	163
第 16 局	后翼弃兵	166

自测练习

2 步杀王	白先	170
2 步杀王	黑先	172
2 步杀王	看看哪一方有机会?	174
3 步杀王	白先	176
3 步杀王	黑先	178
3 步杀王	看看哪一方有机会?	180

习题答案	182
------------	-----

自测练习答案	188
--------------	-----

后 记	192
-----------	-----



第一 课

棋盘和棋子(王、车、象、后)

国际象棋有黑白深浅两色棋子,由两人在方形棋盘两边各代表一方,白方先走,以后双方轮流走子,先捉死对方王的一方就是胜者。

图 1,是国际象棋在开战前的军队和战场。国际象棋共有 32 个子,每方各有 16 个:一王、一后、双车、双象、双马和 8 个兵。每次打仗前,双方部队就按图 1 那样站在棋盘两边的规定位置上。

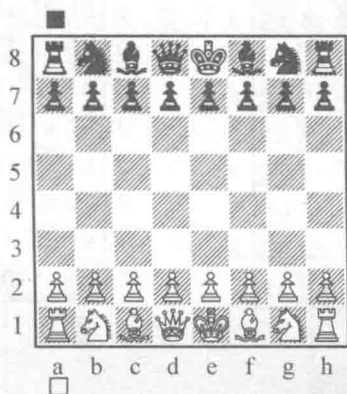


图 1

棋 盘 由深浅色小方格(也就是黑格和白格)相间组成的正方形。横 8 排,竖 8 行,每排每行各 8 格,共计 64 个格。摆放棋盘时,每方右手边的那个棋盘角必须是白格。以白方为准,由左到右分为 a、b、c、d、

e、f、g、h(如图 2);由近到远分为 1、2、3、4、5、6、7、8(如图 3)。每一个小方格由所在直线的字母和加上所在横线的数字,就是这个格子的“姓名”(如图 4:白方面对的棋盘;图 5:黑方面对的棋盘)。

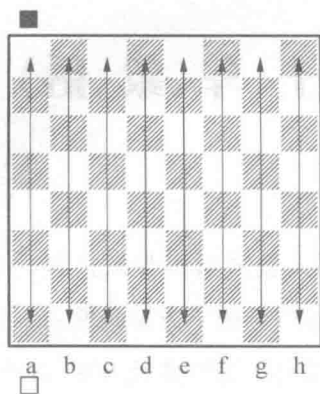


图 2

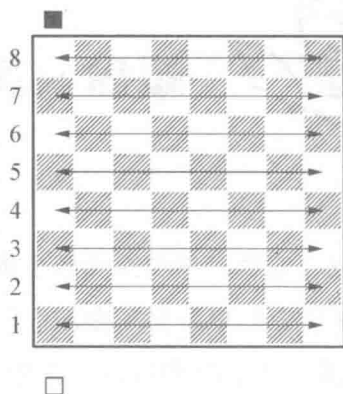


图 3

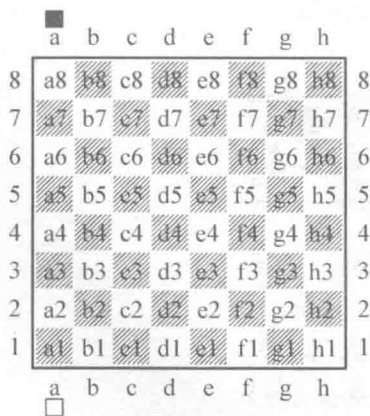


图 4

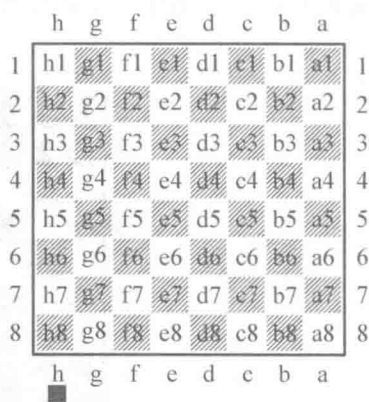


图 5

新学员要特别注意这两点:

盘角右下格子白,黑后黑格白后白。

棋 子 每方 16 个子,分成 6 个兵种。这里先看 4 种。

♔ (王, 字母为 **K**, 图 6)

一步一格, 一格一步。

安全第一, 重点保护。

王是军队的生命。各个方向都能走, 但每次只可走一格。它能同时看管的地方, 就像一个短短的“米”字。

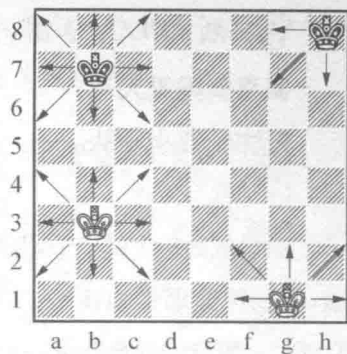


图 6

♖ (车, 字母为 **R**, 图 7)

竖横竖, 横竖横,

横冲直撞显威风。

车能选走左、右、前、后的横、直四条路, 每步不限格数。能同时看管“十”字方向的路线。

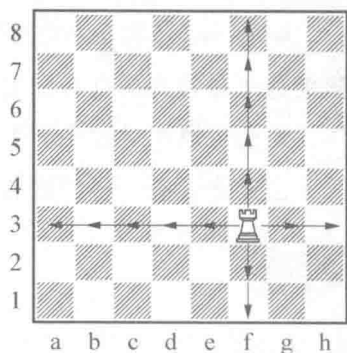


图 7

♘ (象, 字母为 **B**, 图 8)

斜飞去又斜飞来,

你管黑来我管白。

每方都各有一个白格象和一个黑格象。象专走斜线, 所以只在和开战前所站格同色的格子里进退。每步不限格数, 可同时看管“X”方向的路线。

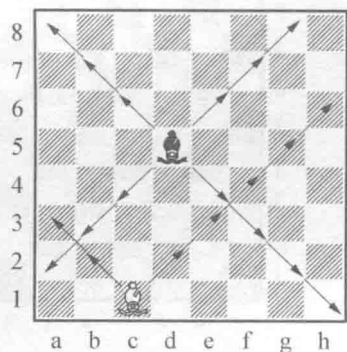


图 8

♚ (后, 字母为 Q, 图 9)

横直斜线满天飞,
好比一支小军队。

后是威力最大的棋子, 能像车那样横冲直撞, 也能像象那样斜线来去, 每步不限格数。它能同时看管的地盘就像一个大大的“米”字。

● 后、车、象都是能够攻守到远处的长兵器(“远射程棋子”)。

● 后、车、象和王在吃子时, 与走法一样, 只要把能够走到的那一格里的敌子拿走再放进自己的子。

● 王可以吃对方除了王以外的任何子, 但不能被吃。

王和车还有一种特别的走法: 易位, 我们以后再介绍。

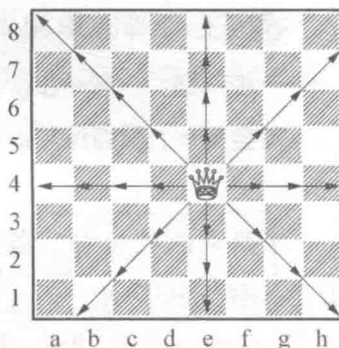


图 9

练习

1. 说出图 10 中带框小方格的名称。
2. 图 11, d1、e8、h5、b4 应该分别在哪里? 看谁能找得又快又准。

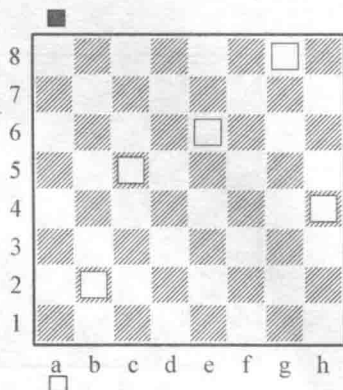


图 10

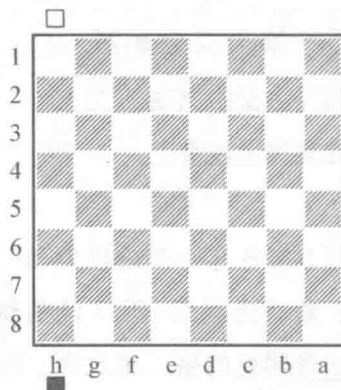


图 11

3. 捉和逃 A: 两人一组, 按图 12 摆上双车和双象后轮流走子, 看看怎么走才能去捉吃对方的子, 而不会掉进对方的枪口。

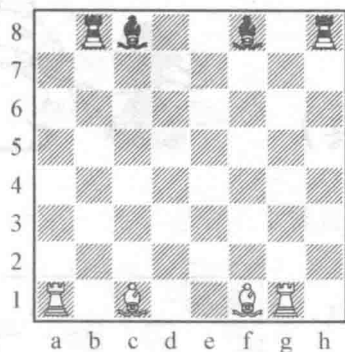


图 12

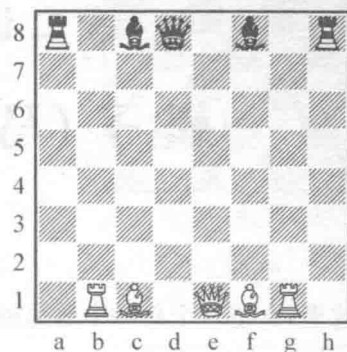
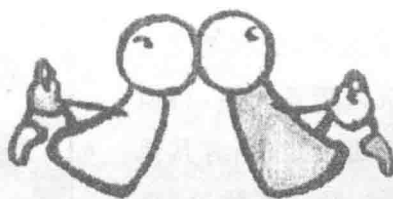


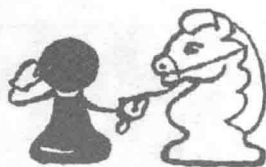
图 13

4. 捉和逃 B: 捉和逃 A 练熟以后, 按图 13 再加上双方的后进行练习。等到你能常常吃掉对方的子、而很少把自己的子送进对方枪口的时候, 很好, 你已经学会看管横线、直线和斜线这三大交通要道了。



第二课

棋子(马、兵)



这里,介绍六个兵种中的另外两种棋子:马和兵。它们的走法很有趣。

 (马,字母 N,图 14)

横二再竖一,

竖二再横一。

跑步总拐弯,

遇堵能跨栏。

马每一步走两条短线,先横着走 2 格,再直走 1 格;或先竖着走 2 格,再横走 1 格。往左右前后都可走;当有其他棋子贴身挡路的时候,马还有跳过“绊脚石”走进目的地的特别本领,如图 15。

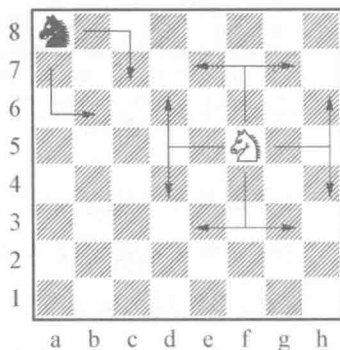


图 14

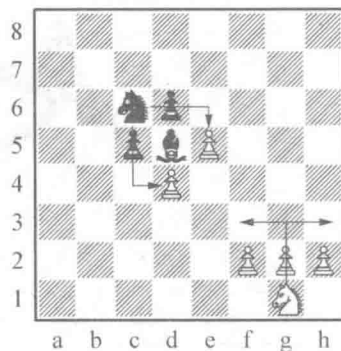


图 15

♙ (兵, 字母 P, 图 16)

二 一 一,

向前走,

直走斜吃不回头,

冲到终点可成后。

小小一个兵, 有着三个特点:

(1) 只能向着正前方走, 第一步可选走一格或两格, 以后每步只能走一格(如图 16)。

(2) 吃子和走法不一样, 是斜进一格吃子(如图 17)。

(3) 兵冲到对方底线, 就升级变成除了王以外的其他任何一种棋子。那么, 选升哪种棋子好呢? ——想一想, 四个兵种中谁的威力最大吧! 所以小兵的愿望大多是要升变成后。

图 18 中, c7 白兵下一步要升变了, 它可以走进 c8, 也可以斜吃 d8 的黑子, 而这里可以得到最大好处的走法是吃掉 b8 车, 同时放上白后换下小兵, 算作 1 步。

在少数特别的局面中, 兵升变不选后而选升别的棋子, 反而会赢得更快。例如图 19 中的 f2 黑兵, 变了后也赢不了(因为已到 b8 升

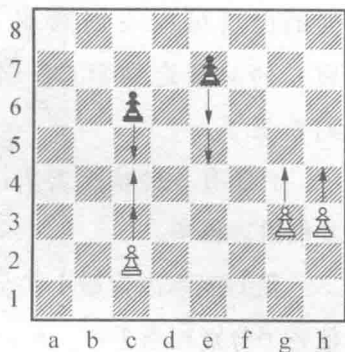


图 16

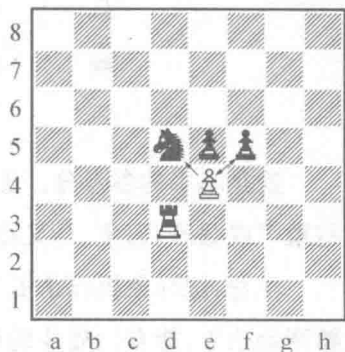


图 17

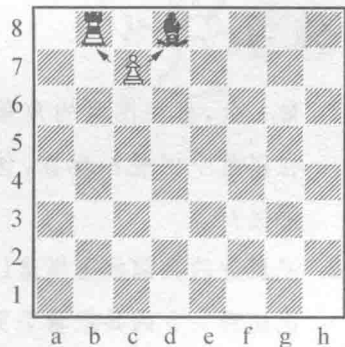


图 18

变的白后可以飞回到 f4 格打将兑走后),而只要走到 f1 变一个马,就能立刻杀王了。

兵还有一种特殊走法:“吃过路兵”,我们以后再学。

我们把兵作为最小的分数:1分。其他各子分别相当于:

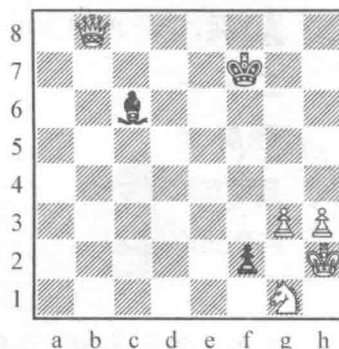


图 19

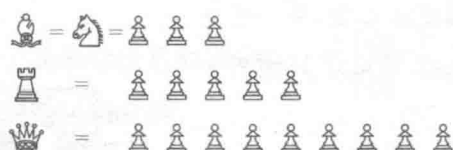


图 20

这是基本的参考分。王是无价之宝,不能兑换。威力大的后、车又称**重子**或**强子**,而象、马又称**轻子**或**弱子**。

注意,国际象棋以杀王为胜,战斗的时候想要多分多子只是为了能够帮助杀王;能有力战斗的棋子就是好棋子。所以,棋子的分数在战斗中会随着它的战斗力变大或变小,有时一个马甚至一个车会宁可去换一个快要升变的小兵。

练习

1. 数一数,马在棋盘的角落里可以走到几个地方?在棋盘的边上呢?在棋盘中间呢?现在,你觉得马在战斗时应该站到棋盘哪里最有用呢?
2. 把双方的兵都放上棋盘(如图 21)轮流走棋,练习兵的走法和吃子法,比比哪一方的兵能留下更多,看哪一方能有兵升变。
3. 一个后换一车一马两个子合算吗?

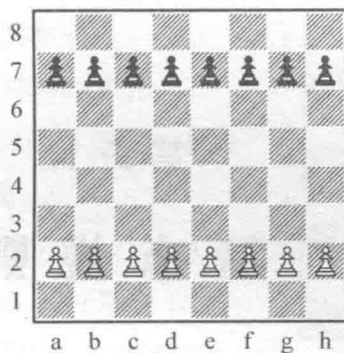
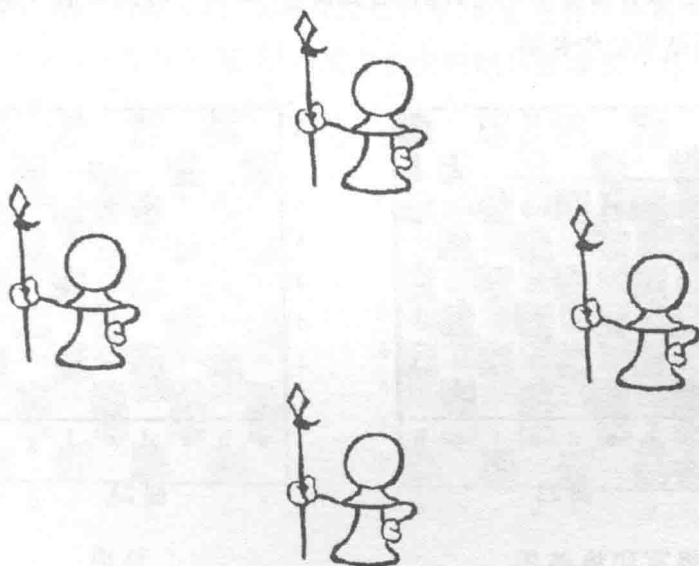
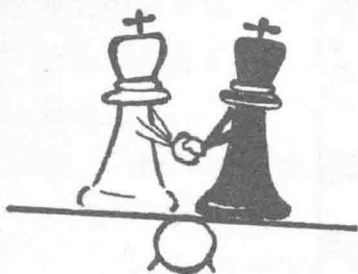


图 21

4. 一象一马两个子与一车一兵交换, 谁合算?
5. 六个兵种中, 谁是长兵器? 它们各走什么线?





第三课

基本规则

国际象棋一局棋,怎样算走完?结果有三种:胜、负、和。

胜: 捉死了对方的王。如图 22,白方是胜方。

负: 王被对方捉死了。如图 22,黑方是负方。王虽没被捉死但自己认输了,也是负方。

和: 双方都捉不住对方的王,如图 23 局面。而如果双方都愿意和棋,对局结果也作和棋。

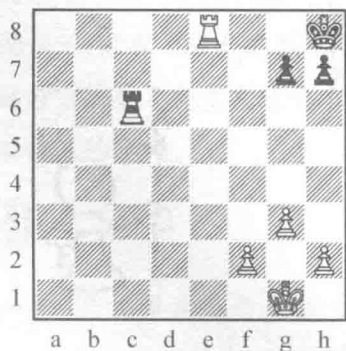


图 22

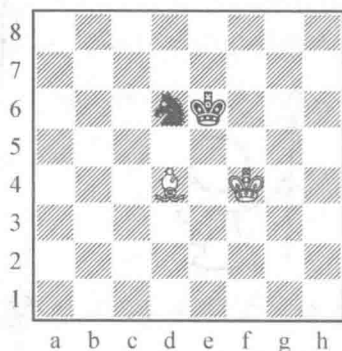


图 23

● 将军和将杀

将军: 也称“将”,捉对方的王。被将军的一方必须要应将,不让自己的王被吃去。应将的方法有 3 种:

1. 王逃出被将军的格子；
2. 吃去对方用来将军的棋子；
3. 垫将，用自己的棋子垫在王和对方捉王的棋子之间挡路。

将杀：王被将军而没法应将，就是被捉死了。如图 24，白车如果到 b8 将军，黑方既可逃王，也可垫将；但如果现在是黑方先走，黑方就可让车退到 g5 将军，白王被将杀。

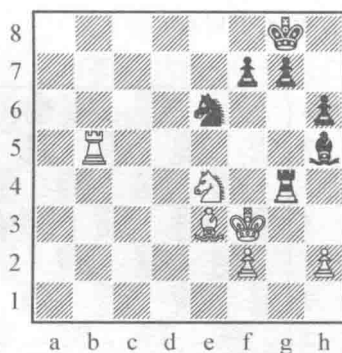


图 24

要能将杀敌王，先要调动棋子封住敌王的出路。

● 无子可动与长将和棋

无子可动 看图 25，白王现在没被将军，但它没有一个格子可去；图 26，白方没有一个兵子能动（一动王就会被吃），现在如果轮到白方走，白方就是“无子可动”，是和棋。

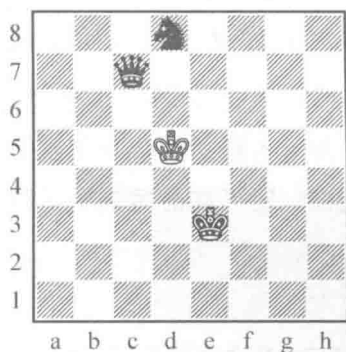


图 25

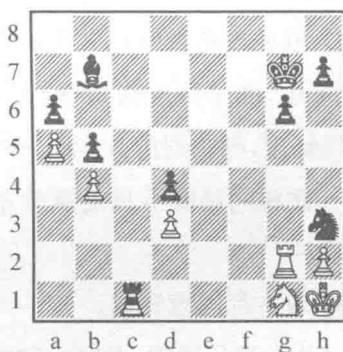


图 26

再如图 27，黑方小车对大后，要想不输棋，只有想法“逼和”：走车到 h7 将军，白王如果逃到 g6，黑车立刻走到 h6 将军，白王只要一吃车，黑