

# 青少年棋类入门丛书

《国际象棋入门指南》编写组

世界图书出版公司

# 前 言

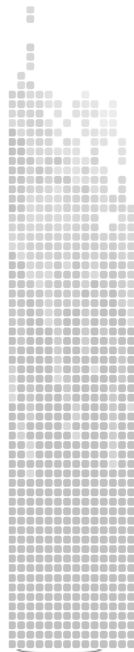
国际象棋是世界上通行的一种象棋，是一项古老的竞技运动，它已有 2000 多年的悠久历史。关于国际象棋的起源，一种说法是发源于古印度地区，公元 6 世纪时在印度地区流行的四方棋就是国际象棋的老祖宗。另一种说法是国际象棋最终的根苗还是在中国，它和中国象棋一样，都是由公元前盛行过的一种中国古代棋戏——六博逐渐演变而来的。

现行的国际象棋，有可靠的历史资料证明是在公元 16 世纪定型的。目前国际象棋已经发展成一项国际性的竞技运动项目，在世界各地拥有为数众多的爱好者，加入世界国际象棋联合会（简称“国际棋联”）的会员国和会员地区已达 100 多个。我国于 1975 年正式加入国际棋联。

国际象棋的国际性大赛终年不断。在欧洲，几乎每周就有一次大赛。国际象棋在我国是一项比较年轻的体育项目，近年来，成绩引人注目。目前我国男女队的团体水平都已进入世界一流行列。

国际象棋是科学、艺术和竞技三者结合的智慧体育项目。它有助于开发智力、培养逻辑思维和想象能力，有助于提高思维的敏捷性和严密性。还有助于丰富人们的文化生活，陶冶高尚情操，有助于培养顽强勇敢、坚毅沉着等优秀的品质。国际象棋还对开发少年儿童格的智力有很好的效果，因此，目前世界上已有很多国家把国际象棋列入小学课程。

本书是为青少年学习国际象棋而编写的入门读物，包括国际象棋的基本战术、常用杀法、开局原理、中局战略和残局基础等，内容比较全面，讲解循序渐进、由浅入深，非常适合青少年学习国际象棋时阅读。



# 第一章 国际象棋概述

国际象棋是一项趣味性很强的世界通行棋种，它与桥牌、围棋并称为“世界三大智力体育竞赛项目”。国际象棋在全世界，特别是在欧美各国十分普及，参加人数之多次于足球，居体育运动第二位。每年各国举办的重大国际比赛达千次以上，在2010年保加利亚举行的国际象棋世界冠军赛中，比赛奖金总额高达200万欧元，胜者将获得120万欧元，负者也可获得80万欧元。许多国家进行了电视转播，可见影响之大。然而在我国，这个项目开展得较晚，普及程度远不如中国象棋和围棋。



## 国际象棋的起源

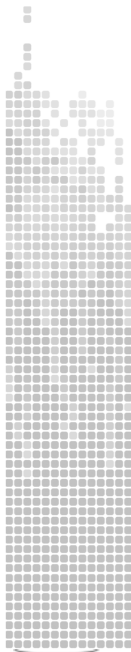
国际象棋是一项古老的竞技运动，是人类智慧的结晶，是流传国家最广、参加人数最多的一个棋种。它的历史可以追溯到2000多年以前。关于它的起源，众说纷纭，至今尚无定论，可分为印度、中国、伊朗、斯里兰卡、埃及等几种说法，但较多倾向起源于印度或中国两个国家。在国际象棋历史研究中，有不少史学家认为印度是国际象棋诞生的摇篮。大约在公元2~4世纪时，印度流行一种叫“恰图兰加”（Chaturanga）的棋戏，内有车、马、象和兵4种棋子，象征着印度古代的军队建制。但作为原始国际象棋前身的这种“四方棋”，当时是用掷骰子的方法来轮流走棋的，游戏的目的也不是将死对方的王，而是吃掉对方的全部棋子。这种棋戏大约在公元6



世纪由印度传入波斯，由于语音上的讹误，古波斯人把“恰图兰加”误读为“恰特兰格”（Chatrang）。后来波斯被阿拉伯人占领，因阿拉伯语中没有这一词语中的第一个字母和最后一个字母，于是，“恰特兰格”又被阿拉伯人改称为“沙特兰兹”（Shatranj），以后这种“沙特兰兹”在中亚和阿拉伯国家广泛流传。10世纪前后，阿拉伯国家出现了许多闻名一时的棋手，世界名著《一千零一夜》中就曾经提及哈里发何鲁纳·拉施德的宫廷诗人中有一位著名棋手。公元819年，在巴格达举行了几位著名棋手之间的比赛。大约在10世纪以后，国际象棋经中亚和阿拉伯传入欧洲，先传到意大利，然后是西班牙和法国。11世纪末，遍及欧洲各国。

近20年，国际象棋“中国起源说”也有很大发展。英国著名科学家、凯厄斯学院院长李约瑟博士在1962年出版的《中国科学技术史》一书中，详尽地分析了早期象棋、有兵种棋戏的鼻祖——六博象棋与天文学、象易、术数学等的关系后认为：模拟战争性质的象棋，一开始可能是在预言术中作为权衡预言可靠性的工具加以使用的。到公元6~7世纪时，才演变成闲暇时玩乐的棋戏。我国史料记载，唐代象棋的棋子也是立体象形棋子，北宋时期有一幅“琴棋书画”图案的织锦，上面就是8×8格、黑白相间的棋盘。另外河南开封出土的北宋时期铜质棋子“士”的背面图案是一个身穿戎装的女子，和国际象棋里的“后”性别恰巧一致。这些与历史相对应的记载，显示了两种象棋之间有着同承一脉的血缘关系。我国古代棋戏樗蒲、六博、弹棋都曾传入印度，对印度当时的社会文化必定产生影响。由此可见印度4世纪出现的“恰图兰加”很有可能是我国公元1世纪下半叶传入印度的六博棋戏创制而成的。

当然，从现在看，国际象棋与中国象棋的棋理虽然相通，但已深深溶进了东西方历史文化各自鲜明的特征。中国象棋中的“将（帅）”具有中国古代皇帝的威严，只在九宫中处理朝政，两个“士（仕）”不离左右保镖、护驾；而国际象棋中的王，具有西方国王的勇武强悍，可以直逼对方腹地御驾亲征，担任助攻。中国象棋兵种中设有“炮”，反映出我国古代四大发明之一——火药出现后，在战场上兵器的改进方面比西方先进了一步；而



国际象棋中多设一“后”，她能纵横驰骋、左右砍杀、斜线出击，十分了得，反映了西方“女权运动”取得胜利的影响，以及女王长期统治的悠久历史。在学习两种棋后，能使您在无限的遐想中去游历楚汉争霸、亚历山大帝国征服邻国的古战场。



## 国际象棋的发展

国际象棋从东方传入西方，到公元 11 世纪基本遍及欧洲，才真正具有国际性。至 15 世纪现代国际象棋定型，19 世纪规则才完全统一，1886 年举行了第一次世界冠军赛。

1924 年在法国巴黎成立了第一个世界性棋类组织——世界国际象棋联合会，总部设在荷兰首都阿姆斯特丹。国际棋联成员国（包括地区）多达 131 个。是仅次于足球的第二大体育项目，全世界大约有 10 多亿人喜爱或从事这项运动，尤以欧美为盛。前苏联、原南斯拉夫分别号称“第一王国”和“第二王国”。

国际象棋的世界大赛有男女个人世界冠军赛、国际象棋奥林匹克赛、世界男子团体锦标赛、世界大学生团体赛、世界少年冠军赛等，对国际象棋“国际化”的传播与发展起了巨大促进作用。

国际象棋在我国起步较晚，19 世纪末才传入我国，始称之为“万国象棋”。建国前，知道国际象棋的人寥若晨星。新中国成立以后，在党和政府的关怀下，国际象棋得到迅速发展。1956 年，国家体委首次举办了全国棋类锦标赛，国际象棋被列为表演项目；1957 年被正式列为国家体育比赛项目。国际象棋水平逐年提高。

1975 年，我国正式加入世界国际象棋联合会，从此迈出国门，走向世界，开始向国际象棋的顶峰发起冲击。

1980 年，由刘适兰、吴敏茜、安艳凤和赵兰等组成的中国女队在第 9 届世界奥林匹克女子团体赛中脱颖而出，获团体第五名。



1982 年的第 10 届世界奥林匹克女子团体赛上，女队再获第五名。

1984 年的第 11 届世界奥林匹克女子团体赛中，我国女队又上一台阶，获第四名。我国男队在同年举行的第 26 届奥林匹克男子团体赛上跻身世界强队行列，获团体第八名。

1986 年我国女队保持第四名，男队跃居团体第七名。

1988 年我国男、女队双双保住了 1986 年的名次。

1990 年在南斯拉夫举行的奥林匹克男、女团体赛上，中国女队奋力拼搏，勇夺第三名，男队获第六名。

1990 年，我国女选手谢军在世界女子冠军赛区际赛中不负众望荣获冠军，成为继刘适兰、吴敏茜之后第三位“国际特级大师”；男棋手叶荣光获我国历史上第一位男子“国际特级大师”称号。

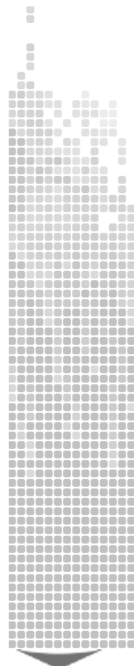
在 1991 年 2 月结束的国际象棋女子世界冠军挑战者争夺战中，谢军又战胜了南斯拉夫特级大师马里奇，获得 1991 年 9 月向上届女子世界冠军苏联特级大师奇布尔达妮泽挑战的资格。从而结束了苏联女棋手 40 年来对世界前三名的垄断。这一历史性突破，标志着我国的国际象棋运动已经冲出亚洲、走向世界，向着峰顶发起强有力的冲击。

2010 年 6 月，第 37 届国际象棋奥林匹克团体赛上，中国男队获得亚军，中国女队获得第三名，实现了中国国际象棋历史上的重大突破。整个奥赛中，表现分最高的男、女棋手将被授予“最佳棋手奖”。在女子组比赛中，中国队的赵雪表现分 2617 分，获得“最佳女棋手奖”；中国男棋手王玥则以表现分 2837 分名列全场男棋手第二。



## 棋盘和棋子

国际象棋棋盘是个正方形，由纵横各 8 格、颜色一深一浅交错排列的 64 个小方格组成。深色格称黑格，浅色格称白格。棋子就放在棋盘的这些小方格上活动。图 1-1 是国际象棋棋盘的图案。



国际象棋棋子是立体形状的，共 32 个，分黑、白两组，每组 16 个棋子，其中有 1 王、1 后、2 车、2 象、2 马和 8 个兵。对弈时双方各执一色。

图 1-2 是在正式比赛中采用的立体形国际象棋棋子的正面线条图。图中最高的是王，其次是后，以下依次是车、象、马和兵。

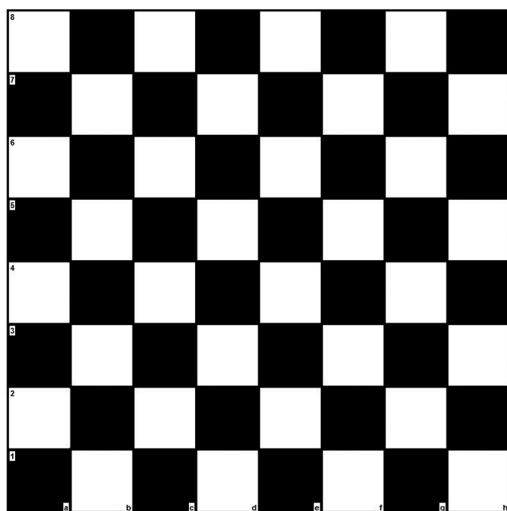


图 1-1



图 1-2



在非正式比赛中，也有使用平面图案形棋子的。平面图案形棋子的图案，与一般国际象棋书刊中常用的国际象棋棋子印刷体图案相同。对局开始时，双方棋子在棋盘上的摆法如图 1-3。要注意的是，白格的棋盘盘角一定要摆在弈者的右侧。如对局过程中发现棋盘摆错，就要改正摆法再继续对局。

以白棋为准，底排上最外面两格的棋子就是“车”，“车”里面摆的是“马”，“马”里面摆的是“象”，靠黑格象摆的是“后”，靠白格象摆的是“王”。底排前面一排摆的是 8 个兵。

黑棋的棋子摆在棋盘靠黑方的两排上，位置与白方棋子遥遥相对。注意白后对黑后，白王对黑王，白后摆在白格上，黑后摆在黑格上。初学者对于这一点往往搞不清楚。有时后和王的位置摆错。对局中一经发现，就要按规则规定纠正后重下。

下棋时，白先黑后。双方轮流下棋，一次走一步棋。对局的目的是把对方的王将死。这一点和中国象棋完全相同。

为便于阅读棋谱和记录棋局，棋盘的位置采取坐标记录法表示。以白棋为准，8 条直行从左到右用 a、b、c、d、e、f、g、h 8 个小写英文字母表示；8 条横排由近而远用阿拉伯数码 1 至 8 表示。每一小方格用直行的字母和横排的数字结合起来加以表示。例如白

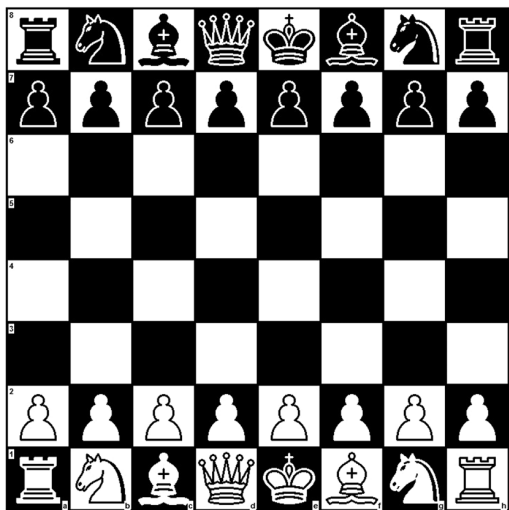
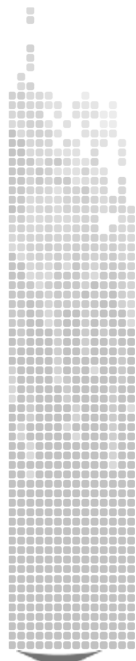


图 1-3

棋左侧棋盘角的记录标志是 a1，右侧盘角的标志是 h1，黑棋左侧盘角的记录标志是 h8，右侧盘角的标志是 a8，其余依次类推。双方对局开始时棋子在棋盘上的原始位置可记录如下：



白方：王 e1；后 d1；车 a1, h1；象 c1, f1；马 b1, g1；兵 a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2。

黑方：王 e8；后 d8；车 a8, h8；象 c8, f8；马 b8, g8；兵 a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7。

国际象棋棋盘一般与棋子配套供应。棋盘一般用木板、硬纸板、硬纸或塑料布制成，棋盘上棋格的颜色应柔和，没有反光，以免在对局时晃眼，影响视觉而看错棋子。棋子一般用木料或塑料制成，棋子的形状和尺寸应符合规则规定。棋子的颜色跟棋盘上棋格的颜色要求一样，应柔和而不鲜艳，同时易于辨认黑白。

初学者如果没有或买不到现成的立体国际象棋，也可用中国象棋改制，只要另画一张棋盘，再把每方的两炮一士改成兵即成国际象棋。

## 棋子着法

国际象棋的棋子共有 6 个兵种：王、后、车、象、马、兵。它们的着法依次说明如下：

### 1. 王的着法

王横、直、斜都可以走，但每招限走一格，另外，不得送吃。如果此时方格内有自己一方的棋子，则王就不能走到该格上去。如果方格上有对方棋子存在，就可以吃掉对方棋子后占据该格。这里可看出王吃子的方法和行棋方法完全一致。

与中国象棋里的将、帅不同的是，国际象棋里的王并无“九宫”禁区的限制，可以走到棋盘上任何一格。另外，允许双方的王对脸，但两者之间必须间隔一格。

### 2. 后的着法

后横、直、斜都可以走，格数不限，但不能越子。它是国际象棋里威力最大的棋子。



后吃子的方法与行棋方法相同。

### 3. 车的着法

车横、竖都可走，格数不限，但不可斜走。除了王车易位，一般情况下也不可越子。

车吃子的方法与行棋方法相同。

### 4. 象的着法

象只能斜走，格数不限，不能越子。每方有两象：一象占白格，称白格象；另一象占黑格，称黑格象。有趣的是，由于象只能走斜线的规定，白格象永远不会走到黑格中去，黑格象也永远不会走到白格中去。

象吃子的方法和行棋方法相同。

### 5. 马的着法

马每步棋先横走或直走一格，然后再斜走一格。与其他兵种的棋子不同，马可以越子，即没有所谓“别腿”的限制。这一点与中国象棋里的马不同。

马吃子的方法和行棋方法一致。

### 6. 兵的着法

兵只能向前直走，不得后退。在起始位置的兵最多可直进两格，不在起始位置的兵每步只能直进一格。

兵吃子的方法和行棋方法不同。它是直进斜吃的，这一点与其他棋子完全不同。如果兵在斜进一格内有对方的兵或棋子存在，就可以吃掉它而占据该格。

除了上述棋子的一般着法外，还有3项特殊着法：

#### 1. 吃过路兵

兵由起始位置向前直进两格时，如与相邻直行上对方的兵恰巧并列在一条横线上，则对方在应着时，可以立即用这只兵把它吃掉，再斜进一格。但隔一回合再吃不行，这叫“吃过路兵”。

#### 2. 兵的升变

任何一兵直进到达对方的底线时，即可升变为除“王”之外的任何一

种棋子，而且不能不变。这叫“升变”或“升格”。兵进行升变时，为争胜需要，一般应升变为威力最大的“后”。但在某些特殊局面中，由于局势所迫，兵变“后”将造成“逼和”、“长将”或其他不利于取胜的局面时，必须根据特定局面的情况变车、变象或变马。

### 3. 王车易位

每局棋中，双方各有一次机会，使自己的王和一个车来个双动作，即王朝车的方向移动两格，然后车越过王，放在和王紧邻的一格上，这叫“王车易位”。图 1-4 是白黑双方王车易位的动作示意图。

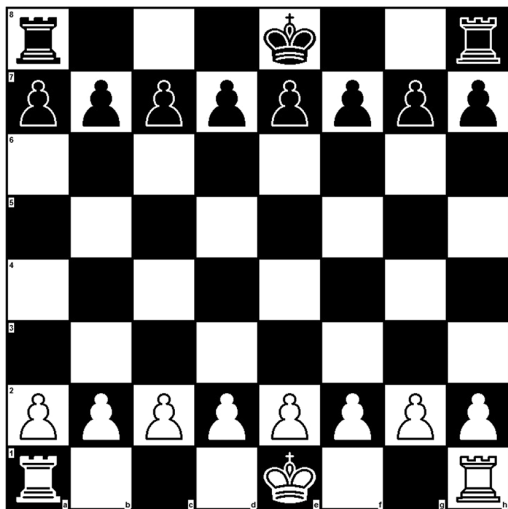


图 1-4

如果王向 a、b、c 行的一翼移动，称“长距离易位”或“长易位”；如果王向 f、g、h 行的一翼移动，称“短距离易位”或“短易位”。王车易位算一着棋，但下棋的时候必须先动王。

图 1-5 是双方王车易位前的棋局形势；图 1-6 是双方王车易位后的棋局形势。这里，白方采取“短易位”；黑方采取“长易位”。

王车易位是有条件限制的。如有下列情况之一，即不允许王车易位：

- (1) 王和车已经动过；
- (2) 王和车之间有别的棋子阻隔；



(3) 王正被对方棋子“将军”；

(4) 王经过或到达的格子受对方棋子的攻击。

王车易位的目的有 2 个：  
①用车护王，使王移到安全的位置，就像筑起一个堡垒一样，外文中国际象棋术语“王车易位”的本意是“以堡垒护王”；  
②同时把车动员出来，投入战斗。总之，这是兼守带攻的着法，对局的双方自然都不应随意放弃这一良好机会。

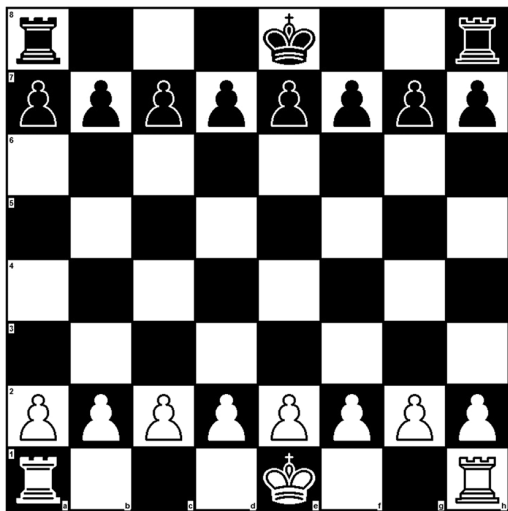


图 1-5

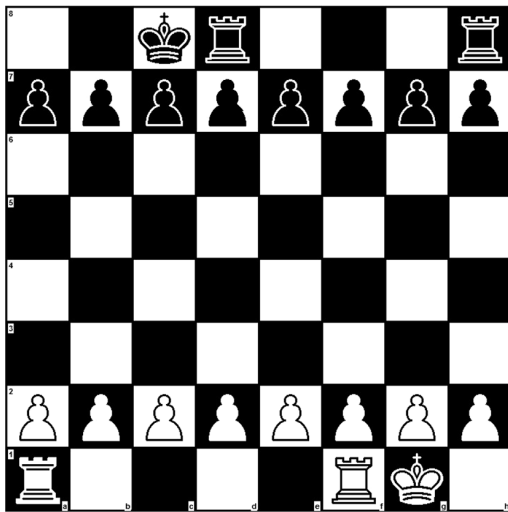


图 1-6



## 子力价值

棋子的实力价值决定于它的活动范围和控制的格数。

后占据中心格位时可控制 27 个方格，活动范围最大，控制的格数最多。因此，它是全盘中实力价值最大的一种棋子。

车可控制 14 个方格，实力价值仅次于后。它的威力大体上是后的一半。

马在中心格位可控制 8 个方格，所谓“马有八面威风”。它的实力价值比车小。

象在中心格位可控制 13 个方格，从控制方格的数量上看，它比马控制得多，但因它有不同色格的限制，只能控制与象同色格的方格，实力无异减半，大体上与马相当。

兵最多控制两格，实力价值最小。

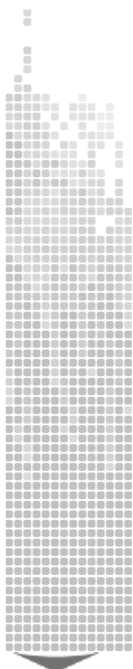
以上说的属于一般规律，至于在某些特殊局面中，有时一只致命的兵的实力价值有可能比车还大。因此，棋子的实力价值的实际大小最终由它本身在局中所处的地位决定，数字表示法只能是一个参考。

一局棋一般分开局、中局、残局三个阶段。棋子实力价值根据棋局的进程和不同的阶段而有所变化。棋局接近残局时，棋盘上双方子力逐步减少，各种棋子与兵之间实力比较的关系要相应改变。一般说来，开、中局阶段和残局阶段，在拱子实力比较的比例关系方面有很大的区别。

在开、中局阶段，象与马实力相当，象和马实力之和相当于 1 车 2 兵，但 2 象比 2 马或马象强，象或马优于 3 个兵的实力。

2 象 1 马或 2 马 1 象的实力优于后，而后比 2 车为优。车象（或马）2 兵的实力与后大致相当。

在残局阶段。马或象相当于 3 个兵。马和象的实力和相当于车兵。马比象优。因象有黑格象和白格象之分，黑格象不能攻击对方布置在白格上的棋子，白格象则不能攻击黑格，而马则没有这些限制。





车相当于马或象加 1 兵，2 车优于 1 后，而 3 个弱子（2 象 1 马或 2 马 1 象）的实力相当于 1 后。

后相当于车象 1 兵的实力。

从上述不同阶段棋子实力比较关系的变化情况中，可以发现几条值得注意的规律：

1. 兵的作用在残局阶段逐渐扩大，特别是可以升变的通头兵和挺起格数越多的兵。这是因为，兵越是接近底线，升变的可能性就越大。因而相对价值应当提高。

2. 车的作用在残局阶段也逐步增大。这是因为车要占据通路才能发挥它的攻击作用。残局阶段，棋盘上双方的大部子力都兑消殆尽，就给车的活动打开了广阔的活动领域。

初学棋手，当他还没有丰富的实践经验来确定各兵种棋子在任何部位上的价值时，记住棋子实力比较的比例关系和变化规律，在子力交换过程中进行盘算和推敲，就可以不吃大亏。



## 将军与应将

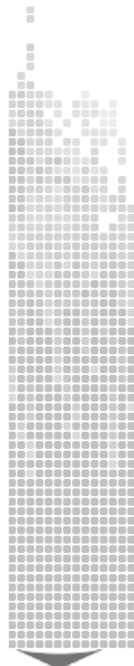
国际象棋对局的目的是将死对方的王。比赛规则规定：当一方王受到对方棋子的攻击时，称为王被“照将”，攻击王的棋子称为对王“将军”。这时，被将军的一方必须立即应将。如果无法避开照将，王即被将死。

如图 1-7，黑后走到图中格位后，白王现在就处于被黑方将军的位置。如果此时白方不应将，白王即算被将死。应将的办法有 3 种：

- (1) 吃掉对方攻击王的棋子，可称之为“吃子解将”；
- (2) 用棋子挡住对方攻击王的棋子，称为“垫将”；
- (3) 移动己方的王，避开对方棋子的攻击，称为“避将”。

如图 1-7，白方可有 3 种应将方法：

- (1) 用白象吃掉黑后；



(2) 白马跳到白王和黑后之间，挡住黑后的将军；

(3) 白王右移一格，避开照将。

“将军”可有多种不同的形式，例如“闪将”、“抽将”、“双将”等等。

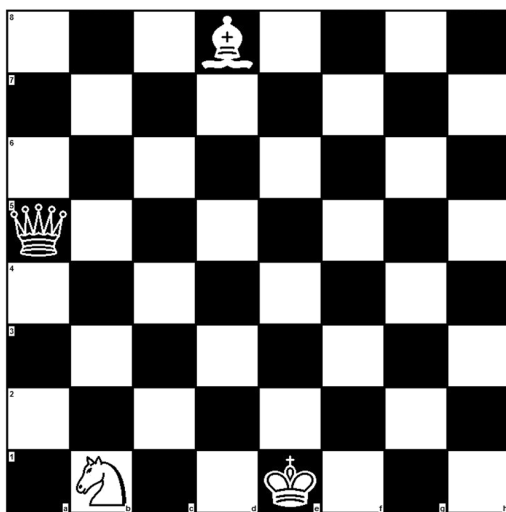


图 1-7

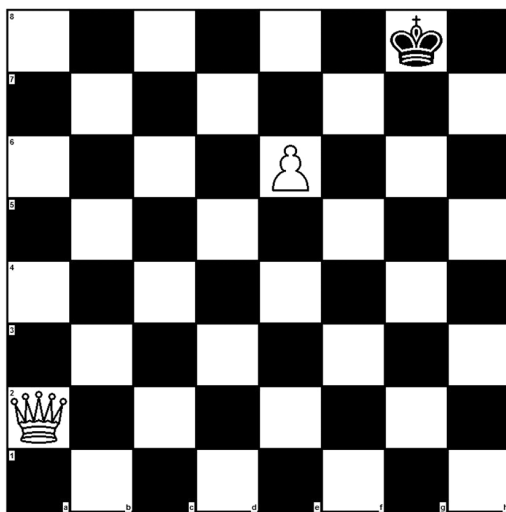


图 1-8



图 1-8，白兵前进一步，使白后向黑王将军，这种将军称为“闪将”。

图 1-9 是闪将后形成的局面。

图 1-10，白马跳到黑点格内，不但对黑王进行攻击（将军），而且同时攻击黑后。这种将军称为“抽将”。

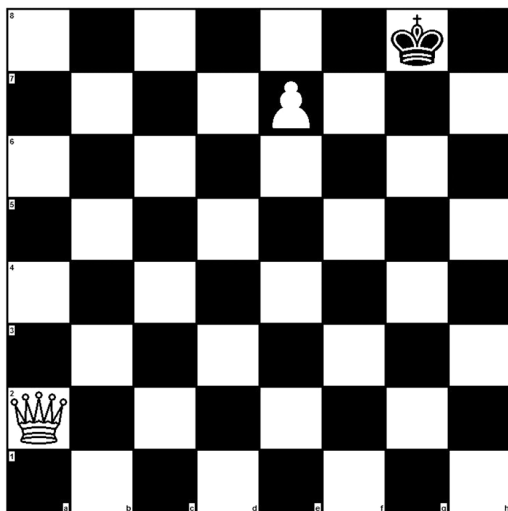


图 1-9

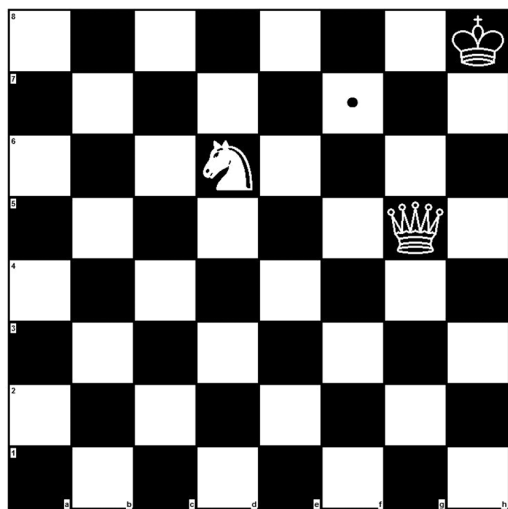


图 1-10

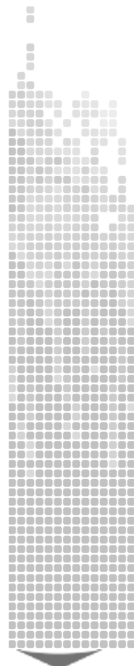


图 1-11 是抽将时的局面。

图 1-12，白车右移两格，使白后和白车两个棋子同时对黑王将军，这种将军称“双将”。双将时，被将军一方只有躲王一着可以解将。

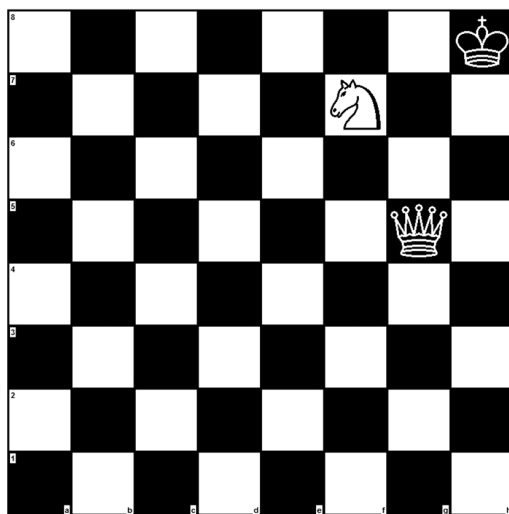


图 1-11

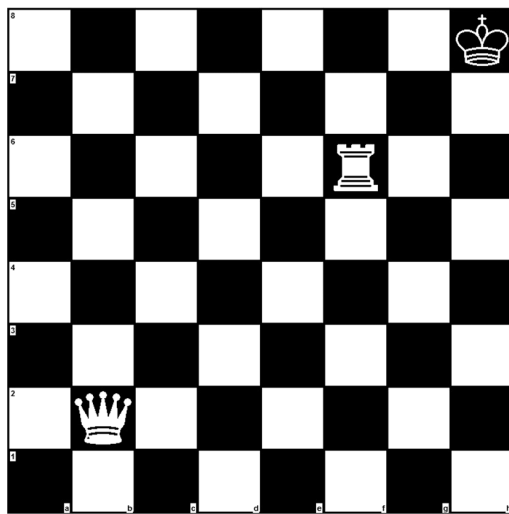


图 1-12