

学生文体娱乐活动丛书

孟春燕 \ 主编

怎样下国际象棋



● 沈阳出版社 ●

学生文体娱乐活动丛书之二十五

怎样下国际象棋

孟春燕 主编

沈阳出版社

图书在版编目(CIP)数据

怎样下国际象棋/孟春燕主编. —沈阳:沈阳出版社,
1998. 6

(学生文体娱乐活动丛书;25/孟春燕主编)

ISBN 7-5441-0981-X

I. 怎… II. 孟… III. 国际象棋—中小学—课外读物
IV. G891.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 09022 号

沈阳出版社出版发行

(沈阳市沈河区南翰林路 10 号 邮政编码 110011)

北京市施园印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 1/32 字数:67 千字 印张:3

印数:1-5000 册

1998 年 6 月第 1 版

1998 年 6 月第 1 次印刷

责任编辑:潘晓翊

责任校对:沈 笑

封面设计:王 锋

版式设计:宋 工

定价:138.00 元(套)

目 录

第一章 概述	(1)
第二章 主要棋规	(4)
第一节 基本走法	(4)
第二节 王车易位	(7)
第三节 胜负	(9)
第四节 和棋	(13)
第五节 记录方法	(15)
第六节 比赛时棋钟的应用	(18)
第七节 下棋的棋规	(20)
第三章 棋子实力评定	(22)
第一节 车	(23)
第二节 马	(27)
第三节 象	(30)
第四节 后	(33)
第五节 兵	(34)
第六节 王	(37)
第四章 基本战术	(42)
第一节 闪击	(42)

第二节	消除防御	(46)
第三节	捉双	(51)
第四节	牵制	(53)
第五节	闷杀	(55)
第六节	兑换	(57)
第七节	弃子	(59)
第八节	战术组合	(61)
第五章	布署兵力的原则	(63)
第六章	需要注意的要点	(67)
第一节	争夺中心在开局中的地位	(67)
第二节	争夺中心的形式	(69)
第三节	物质力量的对比	(72)
第四节	强弱部位的对比	(73)
第五节	兵种的配合	(75)
第六节	棋王的安全	(76)
第七节	战斗计划	(77)
第七章	常用开局	(81)
第一节	艾万斯弃兵局	(81)
第二节	西班牙布局	(83)
第三节	西西里防御	(86)
第四节	后翼弃兵局	(89)

第一章 概 述

国际象棋被称为“人类智慧的体操”。已引起世界各国教育学家的关注，在国外一些学校已成为一门新课程，越来越受到人们的重视。

回顾国际象棋发展的历史，早在中世纪的欧洲各国，国际象棋就被列入了骑士教育的“七艺”（即骑术、游泳、射箭、击剑、狩猎、唱歌、作诗和下棋），而在东亚各国，更早就有了“琴棋书画”的文化传统。到普遍重视智力开发的今天，国际象棋不仅作为一种“寓教于乐”的棋戏，丰富着广大人民的文化生活，更广泛地被引用为对少年儿童进行早期启蒙教育的益智教具，并取得了很好的效果。

国际象棋棋盘为正方形，由 64 个深浅两色的方格交错排列组成。下棋时必须把棋盘黑格的一角放在自己的左侧。棋盘上由对局一方到另一方竖直的各行称为直线，从左到右有 a、b、c、d、e、f、g、h 等 8 个小拉丁字母表示。和直线垂直相交的各行称为横线，从白方到黑方用 1~8 共 8 个阿拉伯数字表示，如图 1。64 个方格各用 1 个拉丁字母加上阿拉伯数字表示，如图 2。棋盘上由同色的小方格斜角相连而成的长短不一的各行称

为斜线，用首尾两个格子的坐标来表示。如图 1 中左下角到右上角的斜线，就叫做 a1 - h8 斜线。

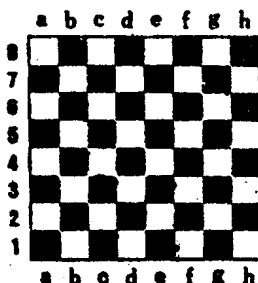


图 1

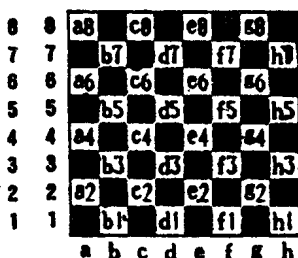


图 2

按照“王”和“后”在横盘上的原始位置，由 a、b、c、d 4 条直线组成的地盘称为“后翼”，由 e、f、g、h 4 条直线组成的地盘称为“王翼”。其中 d、e 两条直线称为“中路”，a、h 两条直线称为“边线”。由 d4、d5、e4、e5

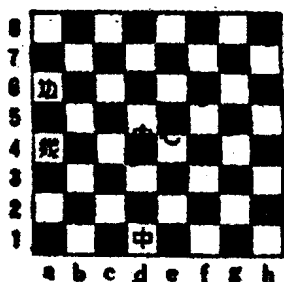


图 3

这 4 个格所组成的区域称为“中心”，再加上邻近的一圈格子，即 c3、c4、c5、c6、d6、e6、f6、f5、f4、f3、e3、d3 等 12 个格子，称为“扩展的中心”，如图 3。

国际象棋共有 32 个棋子，分为两方：浅色的棋子为白棋，深色的棋子为黑棋。每方各拥有一王、一后、二车、二象、二马、八兵共 6 兵种 16 个棋子。有关棋子的必要知识，如图 4。国际象棋棋子摆放在棋盘

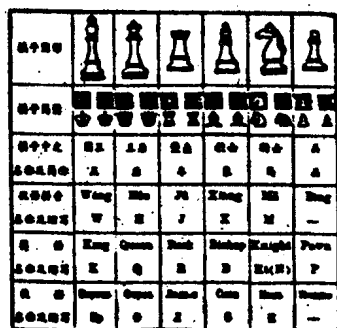


图 4

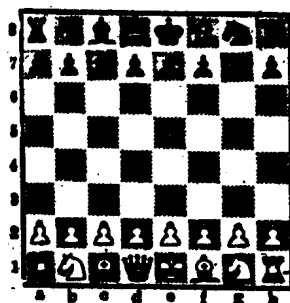


图 5

的方格内，其原始阵形，如图 5。按照坐标记录法应记为：

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

黑方：王 e8，后 d8，象 c8 和 f8，马 b8 和 g8，车 a8 和 h8，兵 a7，b7，c7，d7，e7，f7，g7，h7。棋子有立体式的和平面式的两种。

第二章 主要棋规

第一节 基本走法

下棋时，由双方轮流走棋，每次各走一着。由白方开始对局。白方走一着后，黑方也应走一着，称为一个回合。

除“王车易位”外，一个棋子从一格走到另一格，均为一着。如果走到的格子有对方棋子占据，就要把对方棋子立即从棋盘上拿掉，这称为“吃子”。

除了参加“王车易位”的车，以及马外，任何棋子不能跳过被其他棋子占住的格子。各种棋子都可以在整个棋盘范围内行动，没有限制，这一点和中国象棋不同。

一、各种棋子的走法如下

1. 王

横、直、斜都可以走，每次一格，除“王车易位”外，可以走到未被对方棋子的火力所控制的任何相邻格子，如图6。

2. 后

可以走到它所在的直线、横线、斜线上的任何格子，如图 7。

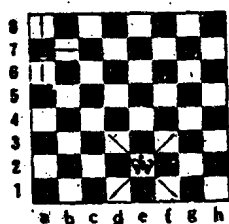


图 6

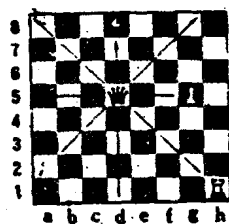


图 7

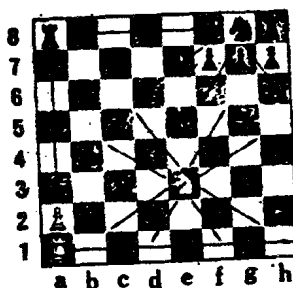


图 8

3. 象

可以走到它所在斜线上的任何格子，如图 6。

4. 马

和中国象棋的马相似，走“日”字形，即先沿直线或横线走一格，再沿斜线走一格，无“别”腿限制，如图 8。

5. 车

可以走到所在直线和横线上的任何格子，和中国象棋的车完全一样，如图 8。

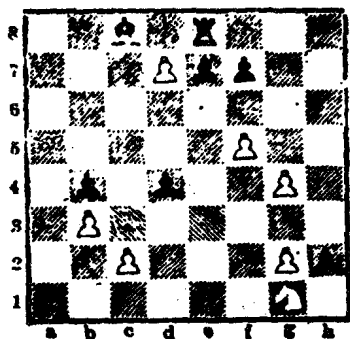


图 9

6. 兵

只能向前走。它从原始位置可以沿所在直线向前走一格或两格，以后每着棋沿直线向前走一格，如图 9 中的白方 c2 兵，可以走到 c3 和 c4，接下去就只能一格一格走了。但是必须注意：只有在所到达格子没有棋子占据的情况下，处于原始位置的兵才能够行使一步走两格的权利，如图 9 中，白方 g2 兵、黑方 f7 兵就只能考虑前进一格。兵吃子方向和前进方向不一致，是沿所在斜线前进一格，如图 9 中的方 d7 兵可以选择吃掉黑方的 c8 象或者 e8 车。如果双方各一只兵在直线处于对顶状态，如图 9 中白方 b3 兵和黑方 b4 兵，那么除了有吃子机会外，它们是无活动余地的。

二、有关兵的特殊规定

1. 升变

兵一到达底线（对于白方是第八横线，对于黑方是第一横线），必须立即升变为自己的后、车、象、马中的一种，作为一着棋。变什么棋子由升变一方的棋手自己决定，升变后出现的新棋子，立即具备那个棋子的所有特性。在图9中：黑方h2兵可以考虑吃掉g1位的白马升变或者直接进到h1位升变；白方d7位兵则有直接进行d8、吃掉黑方象到c8和吃掉黑方车到e8等3种升变办法供选择。

2. 吃过路兵

当一只兵攻击着对方兵从原始位置一步走两格所经过的格子时，可以把对方兵走两格当作走一格而吃掉它，这叫作“吃过路兵”，但必须在对方走后立即吃，不然“吃过路兵”的权利马上就自行消失了。图9中黑方如把e7兵走到e5，那么白方应着时就可以用f5兵吃掉黑兵；f5兵斜进到e6格，再把黑兵从e5格拿出棋盘。要注意“吃过路兵”以后白兵的位置，是在e6格，而不是e5格。

第二节 王车易位

一局棋中，双方各有一次权利，可以使自己的王和车同时走动，而只算走了一着棋，这叫作“王车易位”。

走法是：王向参加易位的车的方向横移两格，然后车越过王放置位和王相邻的横格。

王车易位时，如果王和后翼的车易位，称为“长距离易位”，简称“长易位”。如果王和王翼的车易位，称为“短距离易位”，简称“短易位”。图 10 为易位前的阵形，图 11 为在白方进行短易位、黑方进行长易位后出现的阵形。

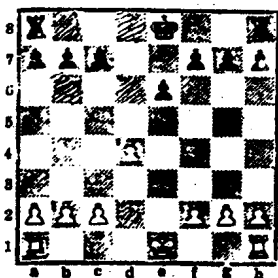


图 10

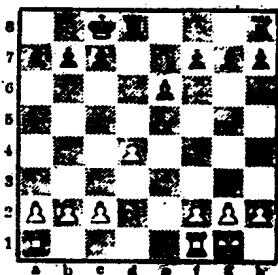


图 11

在下列情况下，王车暂时不能易位：

1. 王正被对方棋子叫吃，如图 12 中的白王。
2. 王易位经过的格子正受对方攻击，如图 12 中的黑王。

3. 易位后，王到达的格子正受对方棋子攻击。如图 12 中，即使没有黑方 c2 马叫吃，白王也不能够短易位，因为黑方象控制了 g1 格。

4. 王和准备用来易位的那只车之间还有别的棋子。如图 12 中的黑王，只有在 g8 马走出后，才能够进行短易位。

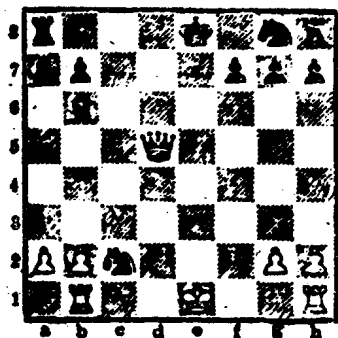


图 12

当然，若无上述情况，在车和王又没有走动过的前提下，就能够行使易位权利了。

这里必须注意，走王车易位时，要求先走动王。如果棋手先碰了车，就违犯规定，尽管易位可算有效。如果一方在易位时同时碰了王和车，然后才发现易位不合规则，就必须把王和车放回原处，再走王，如果王没有合乎规则的着法，才可以走别的棋子。而在一方易位时只碰了车，然后才发现易位不合规则的情况下，他就必须走车了。

第三节 胜 负

用棋子攻击到对方的王，即在下一步就要吃掉对方的王，称为“将军”、“照将”、“打将”等，简称“将”，这和中国象棋的称呼是一样的。

一、几种将军法

1. 闪将

一个棋子走开，让另一个棋子将军称作“闪将”。如图 13 中，黑方接走车 g8，让 d5 象叫吃白王，抽吃掉白方 e8 车。

2. 抽将

一方的棋子，在起到又将军又吃子的双重作用时，称作“抽将”，如图 14 中的白后既将军又吃黑方 d6 位车。

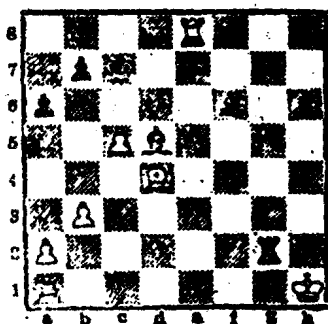


图 13

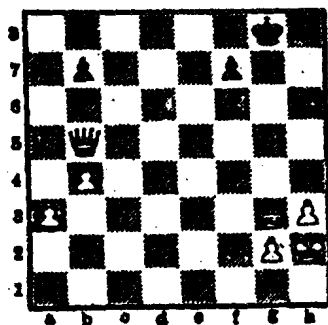


图 14

3. 双将

两个棋子同时“将”着对方的王，叫作“双将”，如图 15 黑方车、象都叫吃着白王。

被“将军”的一方必须采取措施保卫王，这叫作“应将”。被“将军”时不“应将”是不许可的，因为王的生死关系到整个对局的胜败。如果一方被“将军”时

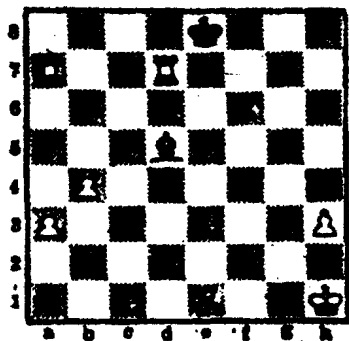


图 15

无法“应将”，那么就算被“将死”，棋就下输了，一盘棋就分出了输赢。

二、应将的办法

1. 用自己的棋子，包括王本身，吃掉对方进行“将军”的棋子如图 16，白方可以选择用王或者 f3 位的马吃掉黑方 g5 后。

2. 把王走到不受对方棋子攻击的格子，称为“避将”。

3. 除王外走动自己的任何棋子，到对方“将军”的棋子和自己的王之间，用以阻隔、遮拦、称为“遮将”或“垫将”。在图 17 中，白方解救的唯一办法是退 a3 马到 b1，挡住黑方 e1 车的火力线。

这里要注意到：如果对方“双将”，那么只能应以“避将”。此外，对方用马或者兵“打将”就不可能“垫将”了。如图 18，白马吃兵“打将”便是一例。

判定胜负的规则有：将死对方王的一方获胜；一方认输时另一方获胜；对方超过比赛规定的走棋时限另一方获胜等。

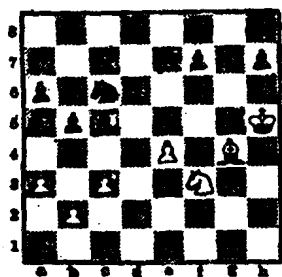


图 16

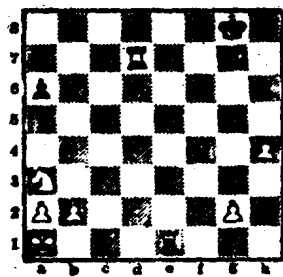


图 17

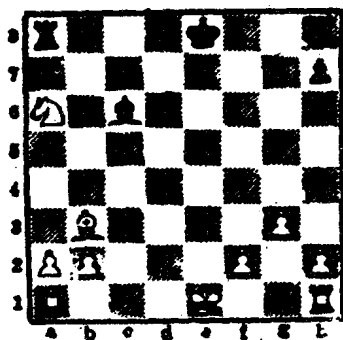


图 18