



GUOJIANAGQI CHUXUE

马玉泉 张志信 编著

国际象棋初学



辽宁科学技术出版社

前 言

围棋、中国象棋、国际象棋，都各有2000年以上的历史，并称“三大棋”。其中，国际象棋作为人类文化宝库中熠熠闪光的一件宝物，它同围棋、中国象棋一样，已被列为我国全运会棋类比赛项目之一，是闲暇时健康、高尚的文化娱乐活动。

革命导师列宁曾经说过：“象棋是智慧的体操”。棋类活动从始至终充满了激烈的矛盾、冲突。为了克敌制胜，就必须密切注视对方的每一动向，同时计划好自己的进退取舍；既要看到局部，又要看到全局；既要准备进攻，又要布署防守；既要稳扎稳打，又要不失战机……这就要求当局者眼观、心（脑）算，不间断地掌握盘面上的种种信息，进行综合分析，作出判断决策；这要求下棋的人拥有并不断养成和提高自己的逻辑思维、辩证思维，有时也包括形象思维的能力。因此，可以毫不夸张地说，认真地下好一盘棋就是上了一次思维能力的训练课。当代青年，尤其是少年、儿童，已经和即将生活在一个更富于竞争精神、更需要竞争意识的环境之中。在当前和今后的社会里，知识当然必不可少，不过更为贵重的将是智力。对智力的开发应该早下功夫，而且越早越好。为了让孩子们更聪敏，让他们下棋吧。

下棋还有完善人的品德修养的功能。对弈是“静悄悄”的战斗。为求胜利，除了棋艺技术之外，棋手还必须沉着、冷静、果断、顽强……这类美好的品德是棋类运动所需要

的；同时也正是在棋类活动中所能养成的。下棋是一种战斗。战斗就需要顽强的意志品质。处境不利，居劣势，不惊慌失措；胜利在望，处胜势，不得得意忘形……有许多可贵的品质都可以得之于棋枰，而用之于人生。

棋类还是社交的桥梁。我国历来有“以文会友”、“以武会有”的好传统，“以棋会友”的事例也屡见不鲜。以棋会友之举充分体现了棋的交际功能。这种交际功能体现在人与人之间就是人际关系，如体现在中日围棋擂台赛当中，就成了国际关系。棋类活动可以促进这两种关系的建立、发展和加强。孙中山先生在推翻清政府的革命活动中八次下南洋，都从他会下棋当中得到了方便。如果说中美关系正常化也曾经得利于我国的“乒乓外交”；根据陈祖德《超越自我》一书的介绍，中日关系的正常化也曾得利于我们的“围棋外交”；那么，谁又能否认将来中苏关系的改善也很可能得利于国际象棋外交呢？所以，就大局而言，棋类活动可以促进国与国之间的交往，增加相互了解和信任，有利于维护世界和平；从小局看，棋类可以和睦家庭关系，密切同志关系，加强邻里关系，从而有利于发展国内安定团结的局面，有利于四化大业的进展。

中华体育健儿在运动场上提出了“冲出亚洲，走向世界”的豪迈口号作为中国竞技体育不可缺少的棋类运动，只有国际象棋才有可能登上世界棋坛的最高层。因为，现在只有国际象棋才有真正的世界性比赛。为了开发智力，为了修养品德，为了娱乐、消遣，会下中国象棋，会下围棋就可以了；但是，如果想为国争光，想夺取世界冠军的桂冠，你就必须学会、下好、精通、出神入化地掌握国际象棋。中国国际象棋国际大师刘文哲在谈到中国如何在国际象棋这一领域赶超苏联时，特

别强调了寄希望于青少年一代。本书编著者十分赞赏刘文哲大师的这一观点。编著本书的目的也正是为了向我国广大的青少年棋艺爱好者提供一本入门的读物，略起微薄的启蒙作用。

由于编著者水平有限，不足之处一定不少，恳请海内同行予以指正，尤其希望本书的使用者多提意见。

编著者

1989年

目 录

前言

第一章 国际象棋基础知识	(1)
第一节 棋盘和棋子	(1)
第二节 各类棋子的走法 (一)	(6)
第三节 各类棋子的走法 (二)	(8)
第四节 说道最多的兵	(10)
第五节 一着走动双子的王车易位 (国王进城)	(12)
第六节 各类棋子的价值对比	(13)
第七节 对局的终极目的——杀王	(17)
第八节 棋谱和对局记录方法	(22)
第九节 初学对局20例	(27)
第二章 开局浅说	(31)
第一节 一盘棋的三个阶段	(31)
第二节 怎样开始对局 ——开局三原则	(36)
第三节 开局法和常用开局	(54)
第四节 开局法示例	(59)

第三章 残局述要	(84)
第一节 怎样杀孤王.....	(84)
第二节 典型残局.....	(92)
第四章 国际象棋的基本战术	(117)
第一节 战术手段和战术组合.....	(117)
第二节 基本战术和战术组合.....	(121)
第五章 国际象棋排局欣赏	(189)
第一节 什么是国际象棋排局.....	(189)
第二节 国际象棋排局选.....	(194)
附录 1：国际象棋竞赛规则.....	(217)
附录 2：循环赛对局秩序表.....	(240)

第一章 国际象棋基础知识

第一节 棋盘和棋子

棋类活动是对弈双方智力的较量。这种较量是通过棋具(棋盘和棋子)进行的。军事指挥员若想取得战役或战斗的胜利,就要了解敌我双方各个军兵种的作战能力和有关战场的种种情况;同样,一名棋手若想取得对局的胜利,也必须了解自己统帅的象棋大军各个棋子的性能和进行对局的“战场”——棋盘。

棋盘

国际象棋棋盘多半是木制,也有用厚纸、塑料等有光滑平面的材料绘制的。国际象棋棋盘(图1)是由横8排、竖8行,共 $8 \times 8 = 64$ 个面积大小相同,颜色黑、白(或深浅)相间的小方格构成的大正方形。对弈时,棋盘放置在对弈双方,即执白子的白方和

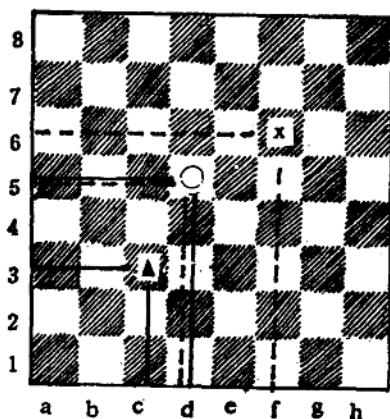


图1

执黑子的黑方中间。这里要注意:各方右手一侧应是白格。

从电视屏幕或印刷品上看到的棋盘，总是白方在下、黑方在上。

为了便于指示棋盘上的某一特定格位，人们给棋盘上的每一直行从左至右，分别命名为 a, b, c, d, e, f, g, h；同时，为每一横排，由白方到黑方，或者说由下向上，编号为：1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8，这就是我们目前所使用的坐标式（或代数式）象棋标志和记录方法的横轴和纵轴。有了横轴 a—h 和纵轴 1—8，棋盘上的每一个小方格也就有了自己始终不变、举世公认的名称，如图 1 中▲所在格位的名称是“c3”，×和○形所在的格位则分别为“f6”和“d5”。

在棋盘上，由颜色相同的小方格对角相接形成的线叫做斜线。在棋盘上最长的斜线是黑格 a1—h8 和白格 a8—h1 斜线；最短的斜线有

a2—b1、g8—h7、a7—b8、g1—h2 共 4 条，如图 2。

国际象棋棋子 总数为 32 枚，白、黑双方各 16 枚。论数量，国际象棋和中国象棋子数相同；可是棋子的名目却有很大不同，现列表如下，

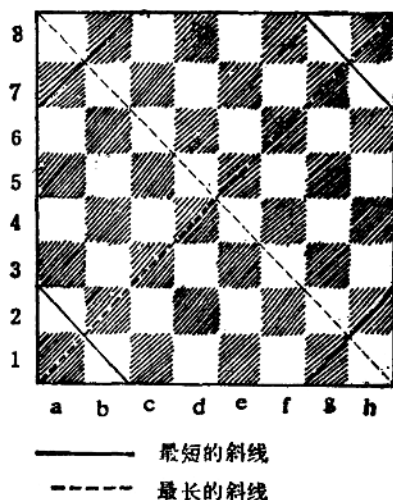


图 2

表 1

外形		印刷图形		中方名称	英文代号	俄文代号	原来含义	各方拥有数
白方	黑方	白方	黑方					
				王	K	Kp	国王	1
				后	Q	Ф	王后	1
				车	R	Л	堡垒	2
				象	B	С	主教	2
				马	N	K	骑士	2
				兵	P	n	兵	8

从上面的表中可以看到，国际象棋各个子的中文名称同它们各自原来的含义有很大出入。特别是堡垒，原来的意思是城或城堡形的建筑物，是构筑坚固的一座或一套工事，是古时防御敌人袭击用的，同中国象棋里的车——战车毫无共同之处；如今人们已经习惯于把城或堡垒称为车，主要是它的性能——走法同中国象棋中的车完全相同的缘故。为了方便，我们还可以把这枚一开始时摆在棋盘角上的棋子叫做“车”；但是，一定要知道它的原意是城。后面，我们要学到“王车易位”，原来的意思是“用城堡把王保护起来”，如果不了解这枚棋子原来的意思，理解这步棋的用意就会有困难。同样，通常惯用的马、象，也只能说是一种习惯的用法，并不是原来的含义。国际象棋中马头形的棋子原来的意思是骑士或武士。骑士是中世纪西欧封建统治阶级中的最低阶层，以服骑兵军役为条件，获得国王或领主的封赏。骑士制

度盛行于11—14世纪，正当国际象棋走向定型的时期，于是骑士的形象就走上了棋盘。象，也不是那种长鼻子的庞然大物，它的原意是主教，是天主教、正教的高级神职人员，职位在神父之上。这样，再加上高高在上的国王、威严（威力最大）的王后（女王）和为数众多的士兵，出现在你面前的就不是32枚木头（或其它材料）制成的棋子了，出现在你面前的是两个势不两立的中世纪王国。

下面我们再来看一看这两个敌对的王国交兵时双方是如何摆开阵势的，即是双方棋子的摆法。

首先，双方的棋子都摆在棋盘边上，即白方占1、2横排，黑方占8、7横排。首先是双方的王在“e”线的两端遥遥相对，即白王在e1格，黑王在e8格；王后（后）则在“d”线的两端。同各自的国王并列。在这里要牢记，双方的国王总是站在同

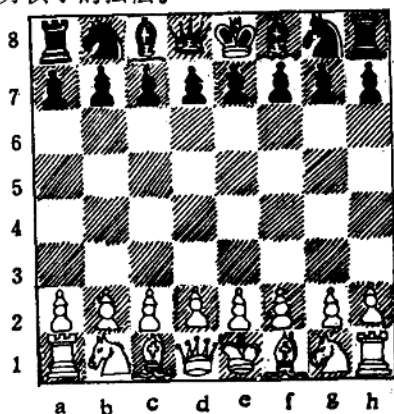


图3

自己颜色相反的格上，而王后则站在同本身颜色相同的格里。

在王、后的左右，依次是主教（象）、骑士（马）和堡垒（车）；这就是第1、8横排上的布阵。第2、7横排的8个格，分别布置8个兵。至此，对局就可以开始了，按规则是白棋先走。

黑白双方各个棋子的摆法，如果用坐标式记录符号表示，那就简单、明确得多了，其表示方法如下：

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

黑方：王 e8，
后 d8，车 a8，车
h8，马 b8，马 g8，
象 c8，象 f8，兵 a7、
b7、c7、d7、e7、f7、g7、
h7（参看图4）。

由上图可见，不
论白王或黑王都在
“e”线上，所以“e”
线又可以叫做“王

线”，“e”线上的兵可以称作王前兵或者王兵，如说到
“王兵开局”，那指的就是白方第一步棋走动 e 兵，同理，
d 线是王后所在地，从而有后兵、后兵开局的说法。依此
类推，b、g 兵可以称为马前兵（或马兵），c、f 兵也可以称
作象前兵。

由上图还可以看到，一块棋盘已经被从中剪开，这样作
是为了便于说明后翼和王翼这两个名词。按各个棋子的原始
位置来说，由 a 线到 d 线是王后所在的“半边天”，所以称
作后翼；由 e 线到 h 线，则是国王的驻地，所以叫做王翼。
王和后所在的 e 线和 d 线，通常被叫做中路，中路上中间的
四个格（d4、d5、e4、e5）则被叫做中心。有时 c4、c5、f4、f5
也被视为中心，或称扩大了中心。离中路最远的两条直线

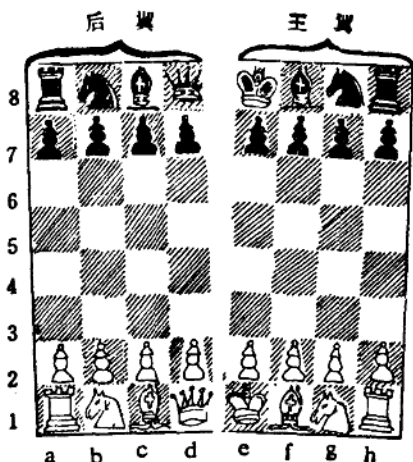


图 4

(a线和h线)叫“边行”或“边线”。不要小看这两条线远离中路，在有的对局里边线往往成为攻王的胜利之路。远离本方的横排称为底线”，底线是兵升变的线，也是便于杀王的线，有重要意义（参看图5）。

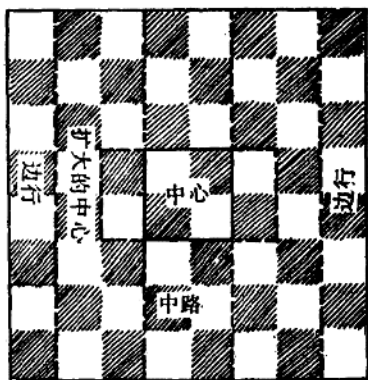


图5

第二节 各类棋子的走法(一)

国际象棋对局的胜（负）或和，是对弈双方在棋盘上轮流走动棋子的最后结局。国际象棋对弈双方都拥有王、后、象、马、车、兵等6种棋子，这6种棋子的走法各不相同，各有特色。从本节开始就分别介绍这6种不同棋子的走法。

车（堡垒） 在国际象棋当中，车的走法最简单，也最容易记，可以概括为两句话：车沿横竖直线行，不限格数任纵横。请看图6。

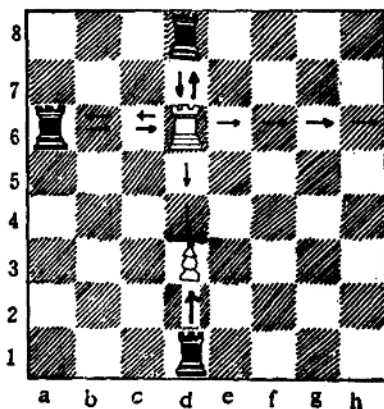
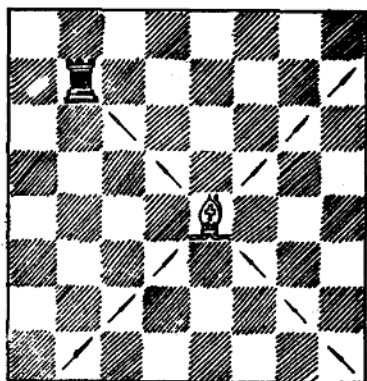


图6

图中白车d6，在轮到白方走棋时，可以走到“→”所指的任何一格，也可以吃掉（也就是从棋盘上拿掉）黑车 a6，或者黑车 d8；但是不能吃本方的白兵 d3，由于白兵 d3的阻隔，白车 d6 也不能吃黑车 d1。这时，如轮到黑方走棋，车 a6、d8都可以吃掉白车 d6.，黑车 d1，在这一轮里，却只能吃掉白兵 d3。

象(主教) 象的走法也比较简单，可以概括为两句话：大象斜行对角线，白格黑格永不变。请看图 7。

这次，我们设想是白方的象(主教)在e4格上，那么就有b1—h7和a8—h1两条斜线处在它的控制之下，在这两条斜线上的每一个格象(主教)都可以去，如果在进军途中遇到了对方的棋子，就可以吃掉，如b7格上的黑车；不过只能吃直接相遇的那个敌子，却不能跳过斜线上最近的棋子去吃远处的棋子。当然更不能吃本方的子。如果象进退的路上都是己方的棋子，它就再不能移动了。象是沿斜线运动的，而在棋盘上可以互相连接的斜线都是颜色相同的；因而，一只象开局时的原始位置是白格，它就是白格象，直到终局也离不开白格；黑格象则永远离不开黑格。



象的走法和吃子

图 7

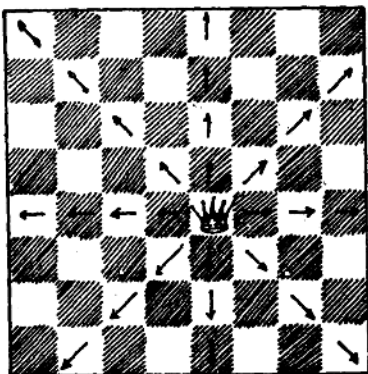
然更不能吃本方的子。如果象进退的路上都是己方的棋子，它就再不能移动了。象是沿斜线运动的，而在棋盘上可以互相连接的斜线都是颜色相同的；因而，一只象开局时的原始位置是白格，它就是白格象，直到终局也离不开白格；黑格象则永远离不开黑格。

后(女王) 后在国际象棋的战斗员中是威力最大、最具机动性的棋子，她的走法可概括为四句话：后在军中最威

风，横竖斜线任驰骋，弈者须知身价重，动静进退不可轻。其实，说来也很简单，即后兼有车 and 象两种棋子的功能。参看图 8。

不难看出，图 8 所示后 e4 所控制的标有箭头

(→) 的格多达 27 个，说明她的作战能力最强。如果不慎失掉，或不等价换掉，就很可能输棋；因此走动后时，要特别小心，在开局之初，一般不要轻易出动。



后的走法

图 8

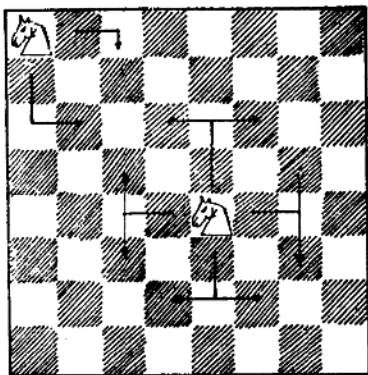
到目前为止，我们已经学习了三种棋子（车、

象、后）的走法。这三种棋子走动时都不受格数限制，可以作远距离的奔袭，可以攻击和吃掉远处的目标，所以叫做“远射程棋子”。后的威力最大，车的威力也较大，所以后和车也称作“强子”或“重子”，象和下面要讲到的马，因为其威力较小，也称作“弱子”或“轻子”。

第三节 各类棋子的走法(二)

马(骑士) 马的走法很特殊，它既不走直线、横排，也不走对角斜线；马的步法使我们联想到一个中华武术中的术语“丁字步”，或者借用中国象棋的“马走日”，不过这个“日”字是由 6 个格组成的，在这个“日”字里，马可以从左下角的白格跳到右上角的黑格，也可以从右下角的黑格

跳到左上角的白格；当然也可以进行相反的跳跃。由图9可见，如果马占据中心或靠近中心的格位，它有可能“马踩八方”，向8个方向走动或吃子；如果在盘角方格上，其活动范围就要大受局限，只能有两个格可供选择了。因此，可以记住这样四句话：一马立中央，“丁步”踏八方，若当陷盘角，威力大损伤。关于马的步法最后要补充一点：在国际象棋里，没有“轧马脚”或“别马腿”之说。在图9马e4周围的8个方格上，即使都有子（不论是白子或黑子），马e4同样可以跳出“重围”。



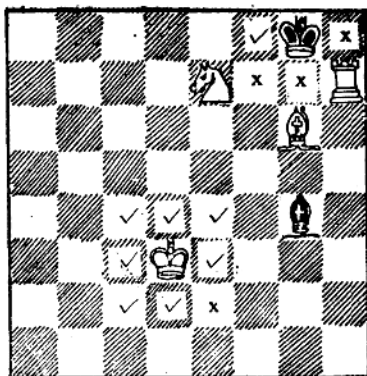
马的丁字步

图9

兵（或卒） 兵的说道最多，容下节专门介绍。

王（国王） 王的实力和重要性很微妙。王是众星捧月地被群臣保护的對象，但是在残局阶段他又可以御驾亲征，当作一个弱子甚至当作一只车使用。但是，不论开局或者中、残局，王的走法都要遵循下列规定：①每步只走一个格，前后左右斜行均可，王车易位时另有规定；②没有“九宫”的限制，全盘64个格都可以去，但是不能到受攻击的格上去；③被照将时必须设法应将，不能置之不理。王被照将，又无法应将，即为输棋。如图10中，“√”号表示王可以去的格位，在这些格位上如果有没有根的敌子，王也可以吃掉它。在图10上，黑王正受白马“照将”，它只能逃往“√”格

f8,如在 f8格上不巧再有一个黑车或黑马碍路,黑王无处可逃,即为被杀,黑方输棋。图10d3格上的白王出路很多,除e2格在黑象g4的威胁之下不能去而外,白王可以到它周围其余7个相邻格中的任何一个格上去。关于王的走法,我们也有四句话来说明:国王不住紫禁城,一步一格缓缓行;六军之中最尊贵,一旦杀王定输赢。



王的走法

图10

第四节 说道最多的兵

兵在国际象棋当中数量最多,双方各有8只,同时变化多端,说道也最多。

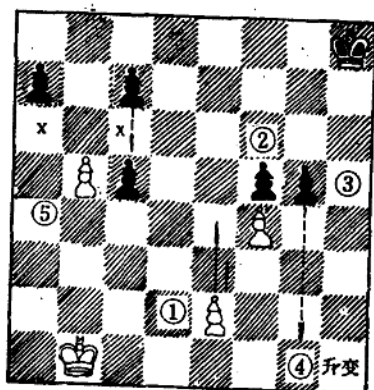
(一)从原始位置出发,第一次走动时,可以前进一格,也可以一次前进两格,如原始位置在e2的兵(王兵),可前进一格到e3,也可前进两格到e4(图11①)。

(二)离开原始位置后,每次走动只能前进一格,如前方格里有棋子(不论本方或对方棋子),即不能再前进,也不许后退,如白兵f4和黑兵f5,正面相遇,就只能在那里相对而立,谁也无可奈何(图11②)。

(三)不许横走,但可斜吃,如图11③上的白兵f4和黑兵g5,两兵对角相遇,它们都可以在下一步吃掉对方,也可

以保持现状不动。其中黑兵g5因前面没有障碍，也可以继续前进。

(四)如果黑兵g5继续前进，最后抵达g1格，黑兵就可以升变。升变的规定使国际象棋更加富于魅力，兴味盎然。兵的升变是指，兵自原始位置出发后，历经千辛万苦，一步步一格地前进，最后到达底线（白方，第8横排；黑方，第1横排），就要立即给予嘉奖——升变，即升级、变成除国王以外



兵的走法

图11

的任何同色棋子，不论棋盘上当时本方有无该种棋子，并立即生效。如黑兵在g1格(11④)升变为后，它立即可以照将b1格上的白王。由于兵的升变，在棋盘上允许出现两个以上同色的王后。兵的升变只能变化一次，如声明变为某种棋子，以后就不能再变。

(五)吃过路兵 这一规定也很有趣。不过初学者往往弄错，应认真记住。谁吃过路兵？不是所有的子都可以吃过路兵，而是只有兵才可以吃过路兵。什么样的兵可以吃过路兵？只有到达并停留在第5横排上的白兵和第4横排上的黑兵才有权吃过路兵。图11⑤b线上的白兵正停留在第5横排上(b5)，根据兵可斜吃邻格敌子的规定，a6、c6两格正处在白兵b5的威胁之下，以“x”表示。这时黑兵a7如前进一格，正落火网，白兵可以 b5×a6，吃掉黑兵；为逃避被