



全国唯一专业棋牌出版社

国际象棋



作业练习题

GUOJI XIANGQI ZUOYE LIANXITI

(第一册初级)

杨海滨◎编著



成都时代出版社
CHENGDU TIMES PRESS

国际象棋



作业练习题

(第一册初级)

杨海滨◎编著

姓名：_____



成都时代出版社
CHENGDU TIMES PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

国际象棋作业练习题. 第1册, 初级/杨海滨编著.
—成都: 成都时代出版社, 2016. 1

ISBN 978 - 7 - 5464 - 1563 - 5

I. ①国… II. ①杨… III. ①国际象棋 - 习题集 IV. ①G891. 1 - 44

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 000899 号

国际象棋作业练习题 (第一册初级)

GUOJI XIANGQI ZUOYE LIANXITI

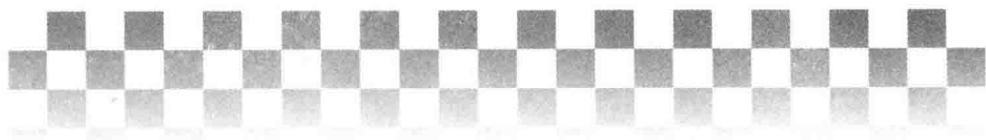
杨海滨 编著

出品人 石碧川
策划编辑 黄 晓
责任编辑 曾绍东
责任校对 黄静怡
封面设计 冯永革
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都时代出版社
电 话 (028) 86618667 (编辑部)
(028) 86615250 (发行部)
网 址 www.chengdusd.com
印 刷 成都市书林印刷厂
规 格 165 mm × 230 mm
印 张 7.75
字 数 80 千
版 次 2016 年 1 月第 1 版
印 次 2016 年 1 月第 1 次印刷
印 数 5000
书 号 ISBN 978 - 7 - 5464 - 1563 - 5
定 价 25.00 元

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系。电话: (028) 87481198



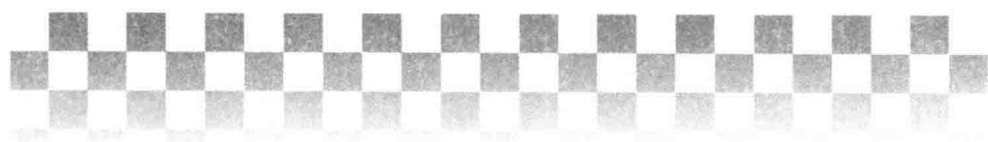
前 言

国际象棋博大精深，是世界上流行最广的智力竞技运动，深受各国人民的喜爱。小朋友学下国际象棋，不仅可以了解和掌握这项运动的规则和走法，并且可以提高计算能力、分析能力，借此达到开发智力、磨练意志的目的，为实现人生的梦想打下一个良好的基础。

本书针对少年儿童的特点，本着“以棋启智，以棋育人，快乐学棋”的教学思路和“打好基础，系统训练，着眼未来”的科学训练原则，从小培养他们的竞争意识和不甘落后永争第一的拼搏精神，帮助小朋友成为国际象棋的明日之星。为了普及和推广国际象棋，笔者根据多年的教学实践经验，编写了这本《国际象棋作业练习题》（第一册初级），书中收录了大量有代表性的各种类型的入门习题，便于小朋友们通过习题的训练，来提高棋艺水平。

由于笔者水平有限，难免出现一些不当之处，恳请广大国际象棋爱好者提出批评指正。

编 者

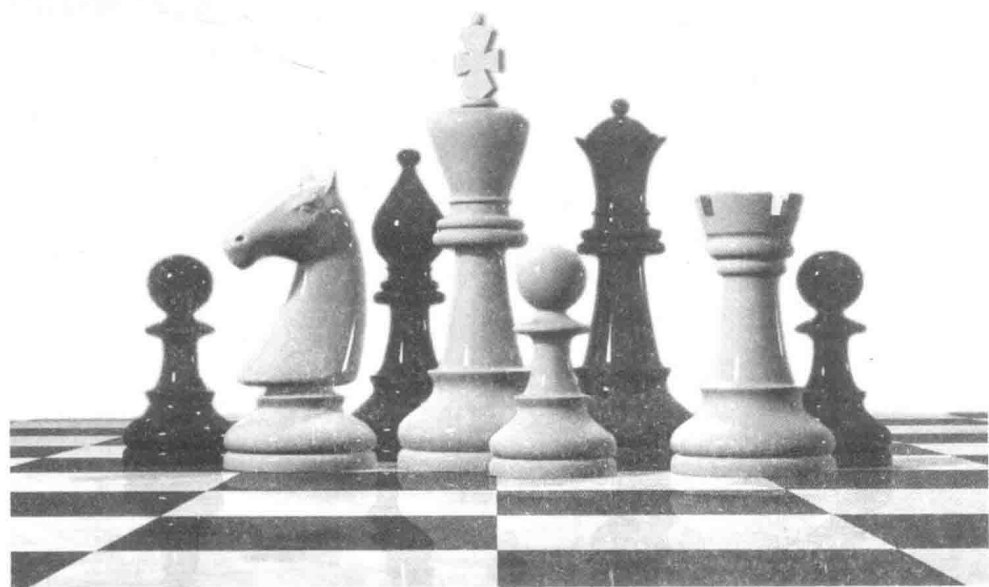


目 录

第一章 基本规则	(1)
第二章 一步杀	(15)
第三章 开局陷阱	(53)
第四章 二步杀	(71)
第五章 开 局	(101)

第一章

基本规则





第一节 棋子的走法和吃法

一、车的走法和吃法 (车 = R)

图1 车的走法

车可以走竖线或横线，格数不限，不能越子。

图2 车的吃法

沿横线或竖线吃敌子，能走到哪里就可吃哪里的敌子，跟走法相同。

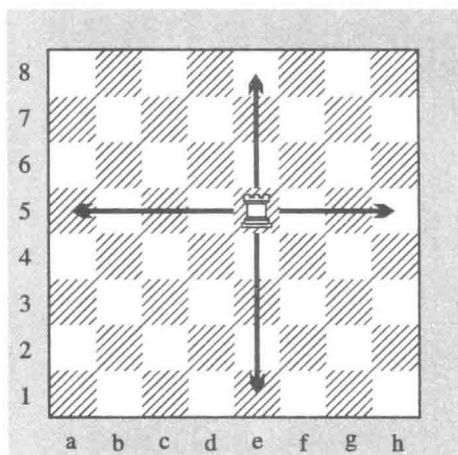


图1

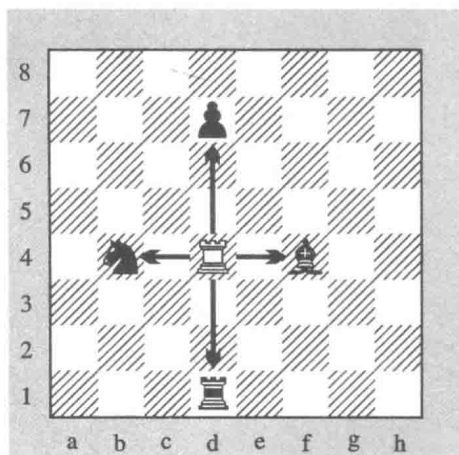


图2

练习题

习题一 车选择什么线路行走？

横线 () 竖线 () 斜线 ()

习题二 车选择到达格的时候，格数受不限制？

不受限制 () 受限制 ()

习题三 车有棋子阻挡，可以越过吗？

不能越过 () 可以越过 ()

习题四 车的吃法选择什么线路？

横线 () 竖线 () 斜线 ()



二、象的走法和吃法 (象 = B)

图3 象的走法

象只能走斜线，格数不限，不能越过自己或对方的棋子。

图4 象的吃法

象只能沿斜线吃敌子，能走到哪里就可吃哪里的敌子，跟走法一样。

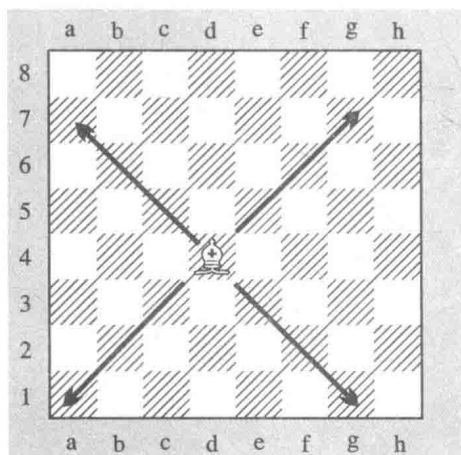


图3

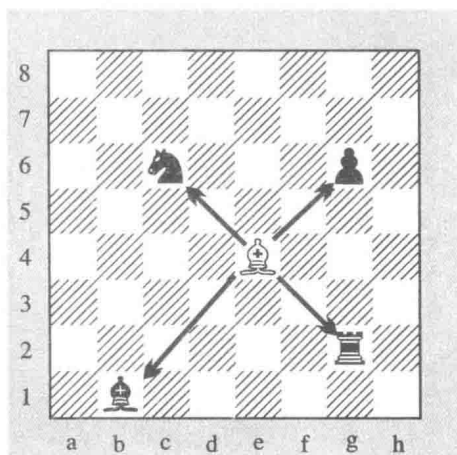


图4

练习题

习题一 象可以选择什么线路行走？

横线 () 竖线 () 斜线 ()

习题二 象选择到达格的时候，格数受限制吗？

不受限制 () 受限制 ()

习题三 象有棋子阻挡，可以越过吗？

不能越过 () 可以越过 ()

习题四 象的吃法选择什么线路？

横线 () 竖线 () 斜线 ()



三、后的走法和吃法 (后 = Q)

图5 后的走法

后可以沿横线、竖线、斜线行走，格数不受限制，不能越过自己或对方的棋子。把车和象的走法加在一起，就是后的走法。

图6 后的吃法

沿横线、竖线、斜线吃掉敌子，能走到哪里就可吃哪里的敌子，跟走法一样。

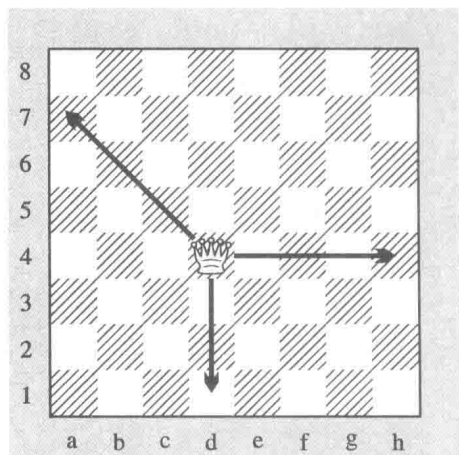


图5

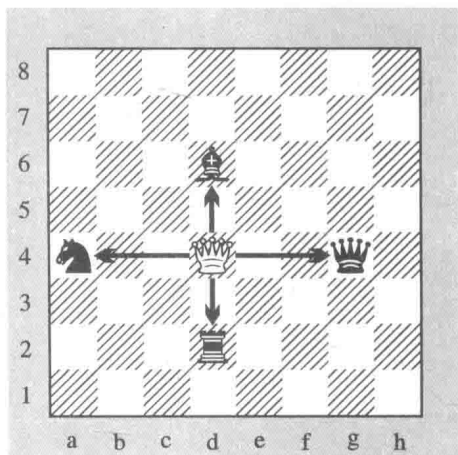


图6

练习题

习题一 后可以选择什么线路行走？

横线 () 竖线 () 斜线 ()

习题二 后选择到达格的时候，格数受限制吗？

不受限制 () 受限制 ()

习题三 后有棋子阻挡，可以越过吗？

不能越过 () 可以越过 ()

习题四 后的吃法选择什么线路？

横线 () 竖线 () 斜线 ()



四、王的走法和吃法 (王 = K)

图7 王的走法

王可以横走、竖走或斜走，整个棋盘都可以走，每步棋只限走一格，但是王不能走到受敌子攻击的格子中去，不能送吃。

图8 王的吃法

和走法一样，能走到哪里就可吃哪里的敌子，但不能吃对方被保护的棋子。

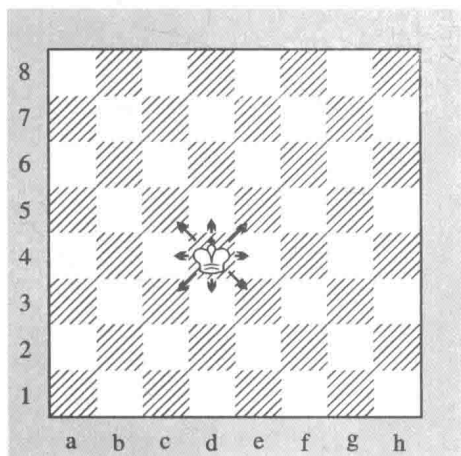


图7

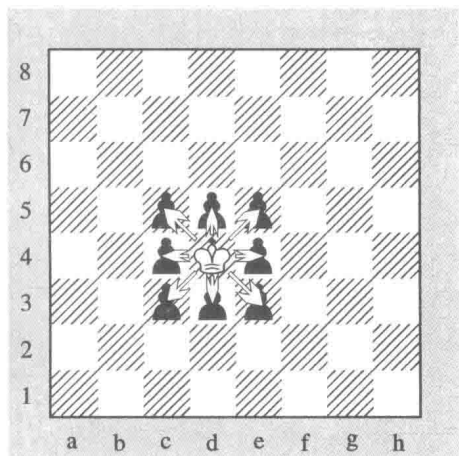


图8

练习题

习题一 王一步棋最多能走几格？

一格 () 二格 () 三格 ()

习题二 王不限步数，能走到棋盘上任意的一个不受到对方攻击的格子中去吗？

可以 () 不可以 ()

习题三 王能吃被保护的敌子吗？

不能吃 () 可以吃 ()

习题四 王可以走横或竖或斜一格吗？

可以 () 不可以 ()



五、兵的走法和吃法 (兵 = P)

图9 兵的走法

兵只能前进，不能后退，也不能横走或斜走。每一个兵第一步可以选择前走一格或两格，以后每步只能向前走一格。在兵的前面，如果有对方的兵或其他棋子，兵不能越过。

图10 兵的吃法

兵的吃法不同于走法，只能斜进一格吃敌子，即兵是直走斜吃。

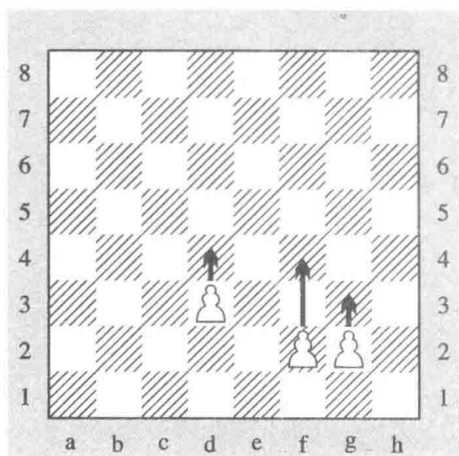


图9

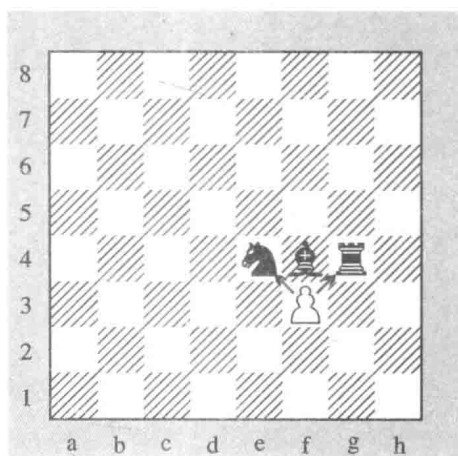


图10

练习题

习题一 兵可以怎样走？

第一步直走一格 () 第一步直走两格 ()

习题二 走过的兵可以怎样走？

横一格 () 斜前一格 () 竖前一格 ()

习题三 兵的吃法？

吃前斜一格敌子 () 吃前竖一格敌子 ()

习题四 兵可以后退吗？

可以 () 不可以 ()



六、马的走法和吃法 (马 = N)

图 11 马的走法

马先横走一格或先竖走一格，再斜走一格（同一方向），为一步棋。

图 12 马的吃法

马的吃法和走法一样，能走到哪里就可吃哪里的敌子。

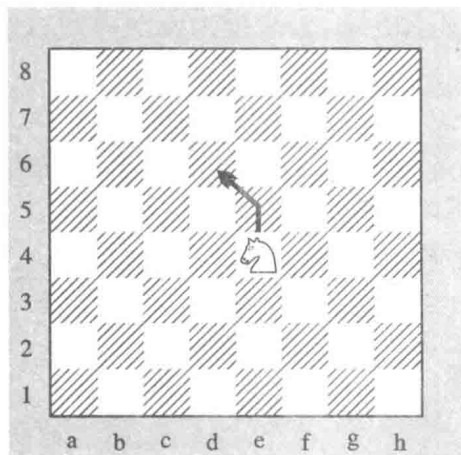


图 11

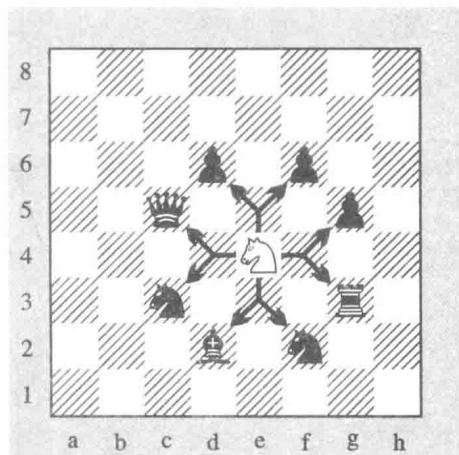


图 12

练习题

习题一 马能越子吗？

不能 () 能 ()

习题二 马在中心可以控制多少格子？

可控制 4 格 () 可控制 8 格 ()

习题三 马在角部可以控制多少格子？

可控制 2 格 () 可控制 3 格 ()

习题四 马的走法是怎样的？

横一格斜一格(同一方向)() 斜一格斜一格()



七、棋子的三种特殊走法

1. 兵的升变

当兵走到对方底线时(即对方最后一排),可以升变为后、车、马、象任意一个兵种,升变的棋子立即生效,不能不变,但不能变王。

2. 吃过路兵

如果兵直走两格,经过对方兵所攻击的格子时,对方兵可以把直走两格的兵吃掉。但必须立即吃掉,否则丧失了这一权利。

练习题

习题一 兵升变的时候可以变王吗?

可以() 不可以()

习题二 兵升变的时候能不能不变当兵使用?

可以() 不可以()

习题三 兵直走一格能不能吃过路兵?

可以() 不可以()

习题四 当可以吃过路兵时,可以延一步棋吃吗?

可以() 不可以()



3. 王车易位

王和车中间的棋子走开后，可以选择王车易位，即王向车的方向移动两格，然后车跃过王，站在王的旁边。王和车的中间隔两格易位称为“短易位”，简写表示0-0；中间隔三格易位称为“长易位”，简写表示0-0-0。

王车易位的条件：

(1) 当王或易位的车走动过，就失去了易位的权利。

(2) 下面四种情况暂时不能易位：

- a. 王正被对方的棋子所将军。
- b. 王所经过的格子正受到对方棋子的攻击。
- c. 王将要达到的格子正受到对方棋子的攻击。
- d. 王和易位的车中间有其他棋子。

练习题

习题一 当王动过时，可以易位吗？

可以 () 不可以 ()

习题二 当一边车动过，另一边车没动过，王也没有动过，可以往另一边易位吗？

可以 () 不可以 ()

习题三 当王和车中间有其他棋子时能易位吗？

可以 () 不可以 ()

习题四 当王被对方将军时能易位吗？

可以 () 不可以 ()

第二节 胜负判定、和棋判定和记录方法

一、胜负的判定

1. 将军

用己方的棋子攻击对方的王,形成下一着棋吃王之势,就叫“将军”。被将军的一方,必须避免己方的王被对方棋子吃掉,如果无法阻止王被对方棋子吃掉时,即称“将死”或称“王被杀”,形成输棋。

2. 应将

阻止王被对方吃掉,称为“应将”。应有下面三种方法:

消将:吃掉对方攻击王的棋子。

避将:把王走到对方将不到的格子(即避开对方对王的攻击)。

垫将:把自己某个棋子走到王和将军的棋子之间,挡住对方的攻击路线。

3. 胜负判定有三种情况

(1) 将死对方的王。当一方某个棋子将军,另一方无法阻止王被吃掉。

(2) 一方主动认输。当一方认为与对方子力悬殊太大主动认输,另一方也因此获得胜利。

(3) 超时判负(正式比赛用专用钟计时)。当一方超过时限,就判负。

练习题

习题一 走一步棋,形成下一着吃王之势称为什么?

将军() 将军杀王()

习题二 吃掉对方攻击王的棋子称为什么?

垫将() 消将()

习题三 走一步棋,阻止自己的王被对方吃掉称为什么?

应将() 消将()



二、和棋的判定

1. 官和

双方所剩子力都杀不死对方的王，叫“官和”。官和有下面四种基本情况。

- (1) 双方都剩单王。
- (2) 双方都剩单王和象。
- (3) 一方剩王，另一方剩王和象。
- (4) 一方剩王，另一方剩王和马。

2. 逼和

当轮到一方走棋时，王没被对方将军，但又无路可走，同时自己其他棋子也无法活动，形成无子可动。

3. 长将和

一方连续不断地在两个或几个相同位置将军，而另一方的王连续不断地在两个或几个相同位置躲避，但无法走出那个范围，按规则判为和棋。

4. 三次局面重复

对局中同一局面连续或间隔三次出现，而且每次都由同一方走棋，可以判为和棋。

练习题

习题一 双方都剩下一个单王，是否可判和棋？

可判和棋（ ） 不可判和棋（ ）

习题二 自己一方没有任何棋子可动，一动就送王，应该判什么棋？

逼和（ ） 输棋（ ）

习题三 将军三次的时候，不是重复局面，可以判和棋吗？

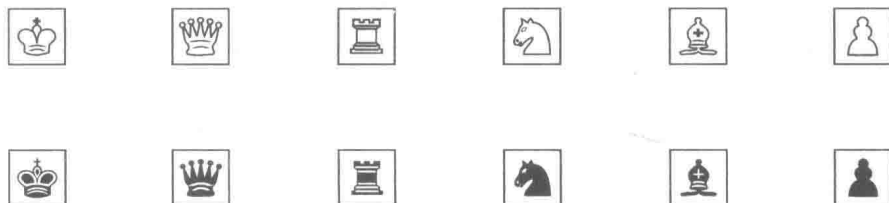
可以（ ） 不可以（ ）



三、记录方法

为了能使对局再现，便于复盘研究、棋谱储存和传递，让初学者更好地学习国际象棋知识，能够熟练地掌握国际象棋的记录方法很有必要。国际棋联和我国规则规定使用“坐标记录”。

图形标志：



中文标志：

王 后 车 马 象 兵

英文标志：

K Q R N B P

子力价值：

无价 10 分 5 分 3 分 3 分 1 分