

国际象棋入门

实用教程

GUOJI XIANGQI RUMEN SHIYONG JIAOCHENG

张东禄 / 编著
尹 明



蜀蓉棋艺出版社

国际象棋入门

实用教程

张东禄 尹明 编著

蜀蓉棋艺出版社

策 划：肖冠军

责任编辑：肖冠军

责任校对：邓贤荣 封面设计：莫晓涛 版式设计：肖 梁

图书在版编目 (CIP) 数据

国际象棋入门实用教程/张东禄, 尹明编著. —成都:
蜀蓉棋艺出版社, 2000. 5 (2001. 5 重印)

ISBN 7-80548-664-6

I. 国… II. ①张…②尹… III. 国际象棋—基本
知识—教材 IV. G891.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 028673 号

*

蜀蓉棋艺出版社发行
成都新华印刷厂印刷
新华书店经销

*

787mm×1092mm 1/32 开本 8 印张 169 千字

2000 年 5 月第 1 版 2001 年 7 月第 3 次印刷

印数：7,000—12,000 册

*

ISBN 7-80548-664-6/G · 665

定价：11.00 元

社址：成都市二道桥街 72 号

电话：7742297 (发行部) 邮政编码：610072

传真：7766860

四川省版权局举报电话 (028) 6636481



作者简介

张东禄，男，1935年生。
退休前任黑龙江棋院高级教练，
国际象棋、中国象棋大师；曾
任国家国际象棋协会副主席，
技术委员会主任。

张东禄是我国前期著名棋
手，曾获1966年全国冠军。一
直到80年代，多次代表国家参
加国际比赛，是第一位以后手
战胜外国特级大师的我国棋手。
后致力教练工作，培养出多名
国际象棋大师；多次任国家集
训队教练，曾出国新加坡教学，
为我国棋艺发展做出很大贡献。

著有《六省市国际象棋对
局选》、《国际象棋强手着数》、
《论国际象棋子力性能及价值》
等。



前 言

我国自1956年举行国际象棋全国表演赛以来,经过几代棋手和棋艺工作者40多年的艰苦奋斗,获得了辉煌的成就。众所周知,我国的棋艺水平已跨进世界棋坛的先进行列。

国际象棋以其特有的功能(教育功能,文化功能,科研功能,竞技功能,娱乐功能),越来越为广大青少年及其家长们所接受,国内的一些重点地区相继建立各种形式的棋校和棋班,学员日众。共青团中央和中国棋类运动管理中心,正在筹划开展“千宫百万”(上千少年宫,百万学员)活动,鼓励达到一定水平标准者,给予升学上的优先条件。这一举措,必将大力推动国际象棋活动的开展。

我们编写这本书,就是为了迎合即将到来的大好形势,希望能给棋校或青少年宫棋班提供一本适合我国棋坛情况的教材。

本书是以实用教程形式写成,除了主要面对少年棋班教材之用,也可做为初、中级爱好者自修的良好读物。

棋艺教材同其他学科教材一样,都要按系统性按次序陈述,但是学棋者的兴趣,主要还是在于实战。每下一盘棋,基本上都要经历开局,中局,残局三个阶段。因此,我们在教学或训练上,不能先学完开局,再学中局……,而应交叉地协调进行。我们建议,除了前面的基础知识,开局和残局应该齐头并进;基本战术手段部份,作启发或讲解;经常性作

练习题，待提高到一定水平再讲授中局理论（因此把它排在最后一章）。当然，棋类的训练，不能单靠教材和讲授，学员的实战应占至少半数训练时间的比重，局后讲解更是教练重要的教学手段。但是结合实战讲解棋理要有根据，如果我们这本“实用教程”，除了能帮助教练制定训练计划，训练内容，还能为讲解实战对局起到一些棋艺理论的作用，那将是我们最大的心愿了。

这本书，还是从基础知识讲起，由浅入深，循序渐进，对开、中、残局三阶段，采用循环式编写法，以减低“编书按先后，实战同时遇”的矛盾。所举残局图例，是经过精选而用；有评解的例局，也有只列着法的附局，都是为了便于加深对开局理论的理解。

尽管我们抱有这样良好愿望，但由于水平和经验所限，书中的偏颇和谬误之处恐在所难免，敬请同仁，不吝指正。

著 者

1999年7月

目 录

前 言	(1)
第一章 入门基本知识	(1)
第一节 棋盘和棋子	(1)
第二节 棋子的走法与基本比值	(4)
第三节 胜(负)与和棋	(9)
第四节 记录与读谱	(12)
第五节 全局的三个阶段与简单的对局	(16)
第二章 杀孤王定式	(22)
第一节 后杀孤王	(22)
第二节 车杀孤王	(24)
第三节 双象杀孤王	(26)
第四节 马象杀孤王	(27)
第三章 各子力在不同局面中的效能	(33)
第一节 后	(34)
第二节 车	(36)
第三节 象	(38)

第四节	马	(40)
第五节	兵	(41)
第六节	王	(44)
第四章	开局要领	(45)
第一节	开局的意义	(45)
第二节	开局的基本原则	(46)
第三节	注意陷阱 避免失误	(53)
第五章	基本战术手段	(62)
第一节	捉双	(63)
第二节	闪击与闪将	(66)
第三节	抽 将	(68)
第四节	双 将	(72)
第五节	牵 制	(74)
第六节	引 入	(78)
第七节	引 离	(82)
第八节	消除保护	(86)
第九节	拦 截	(89)
第十节	堵 塞	(92)
第十一节	腾 挪	(95)
第十二节	开 线	(98)
第十三节	破坏兵障	(101)

第十四节 兵升变.....	(104)
第十五节 谋 和.....	(109)
第十六节 战术组合	(113)
第六章 基本残局.....	(120)
第一节 兵残局	(121)
第二节 后残局	(145)
第三节 车兵残局.....	(159)
第四节 象兵残局.....	(175)
第五节 马兵残局.....	(185)
第六节 象对马残局	(192)
第七节 几个简单的和局.....	(202)
第七章 中局一般战术.....	(204)
第一节 攻 王	(204)
第二节 兵形的强点和弱点	(214)
第三节 开放线	(226)
第四节 空间优势.....	(228)
第五节 好象和坏象	(231)
第六节 优位马	(234)
练习题答案	(237)

第一章 入门基本知识

第一节 棋盘和棋子

一、棋盘

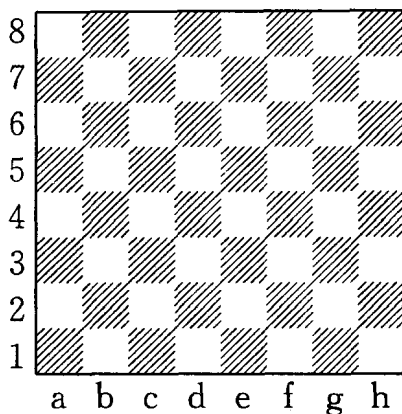


图 1

如图 1 所示,国际象棋的棋盘是正方形的,由横竖各八行的 64 个小方格组成。这些小方格都相互交错地涂有黑白两种颜色,叫黑格或白格。下棋时棋盘的方向不可摆错,必须使棋盘有白格的一角对着下棋者的右侧。

棋盘的每行、每格都有规定的名称。即,以白方为准(因棋规规定对局总是由执白棋的一方先走棋),从左至右八个直行分别以 a—h 八个英文字母命名;由白方到黑方八条横行分别用 1—8 八个数字表示。如图 1 左侧和下方的标志。

格的名称如图 2 所示,是由格所在的直行名称后加横行名称组成的。

黑方



图 2

白方

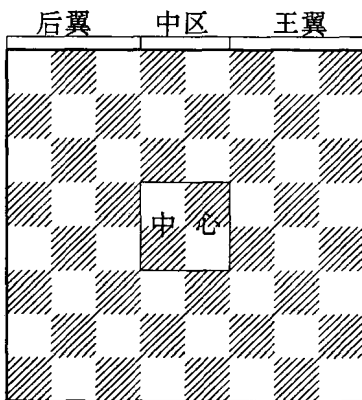


图 3

根据棋盘区域的划分，某些直、横线（行）的格位还有如下的特定名称：a线、h线也叫边线；第8、第1横线亦称底线，第7、第2横线则称次底线；如图3所示，棋盘中王之一翼（f、g、h线）叫王翼，后之一翼（a、b、c线）叫后翼（d、e两线所包地区称中区）。d4、d5、e4、e5、四个格称做中心（或小中心）。

除直线、横线之外，初学者还必须对斜线有准确的认识，不可“串行”看错。斜线是指颜色相同，并以对角线相联接的若干格位组成的线路。斜线长短（格数）不一，且数量较多（黑、白色各7条，共14条）。最长的是a1—h8和a8—h1两条大斜线，其余的以此类

推，都用两端的格名组成斜线名称。如，d1—h5斜线等等。

二、棋子

棋子名称		王	后	车	象	马	兵
棋子形状							
印刷图形	白棋						
	黑棋						

图 4

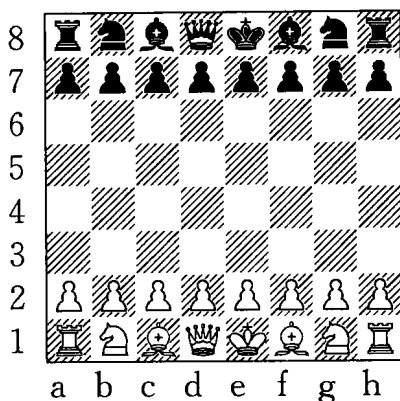


图 5

国际象棋的棋子是立体的，共 32 个，分白黑两种颜色，各 16 个。白黑双方各有 1 个王、1 个后、2 个车、2 个象、2 个马和 8 个兵。棋子形状参见图 4。

国际象棋的棋子是在小方格里摆放和走动的。对局开始之前，双方棋子在棋盘中摆放的初始位置如图 5。要特别注意王和后的位置：

必须是白后在白格、黑后在黑格；即双方的后都在 d 线上，王都在 e 线上。

第二节 棋子的走法与基本比值

一、棋子走法与吃子法

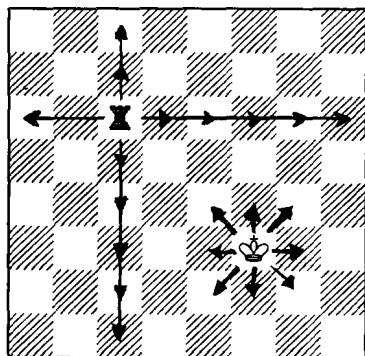


图 6

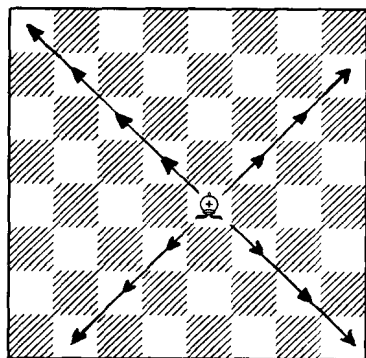


图 7

(一) 王：直、横、斜都可以走，但只限走一格，也就是说凡与其相邻的格都可以去(如图 6 右下)。王吃敌子和走法一样，能走到哪里就可吃那里的敌子。但王不能到受敌子攻击的格子，因为它被吃掉即为输棋。

(二) 车：沿直、横线走动，格数不限(如图 6 左上)，但不能越过其它棋子。车吃敌子的方法和走法一致，能走到哪里就可吃到那里。

(三) 象：只走斜线，格数不限(如图 7)。象吃子也与走子方法一致。

如前述，棋盘中的斜线是由相同颜色的格位连接而成的，因此，象(做为只按斜线走动的棋子)与格的颜色

有密切关系。下棋前初始位置在白格的象叫白格象，它始终在白格斜线上行动；同理，开局之前摆在黑格里的象叫黑格象，它始终进不了白格。对局双方各有一只白格象和一只黑格象。

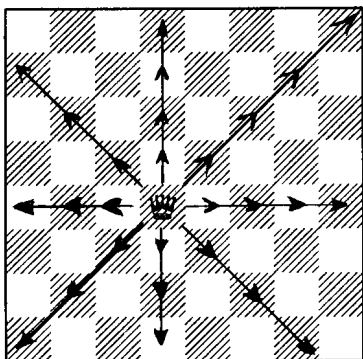


图 8

(四) 皇后：即可如车走直、横线，也可如象走斜线，均不限格数（如图 8），吃子也同走法一致。皇后是综合了车和象两种棋子的性能，集于一身，所以是威力最强大的棋子。在对局中，皇后的得与失关系都十分重大，因而既要充分发挥它的作用，又要珍视它仅次于王的安全问题。

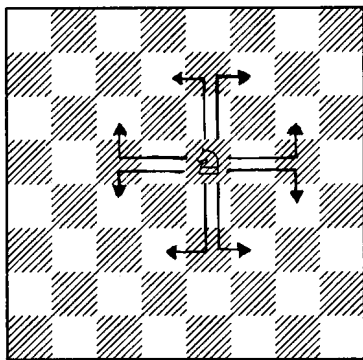


图 9

对下过中国象棋的国际象棋初学者来说，应该特别注意全面地理解和运用皇后的攻防能力，不能单纯地只当车用或只作象用。它是威风八面的。

(五) 马：如图 9 所示，马的走法是两（格）直一（格）横或两横一直组成的“日”字形对角格。国际象棋的马没有蹩腿的限制，是唯一的可以越过其它棋子头顶走棋的棋子。马吃子也与走法一致。由

于马步独特，所以马是唯一不与其它兵种敌子同时互攻的棋子。在攻击后时不受后的反击，是唯有马才具备的特性。

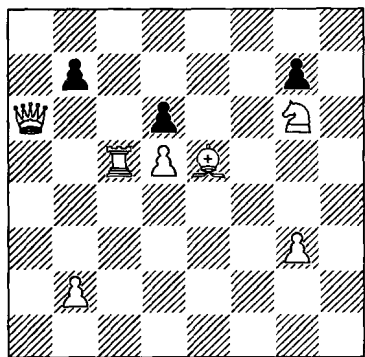


图 10

(六) 兵：兵的一般

般走法是，只可向前直进，不可后退或横走、斜走。在初始位置上未走动过的兵，第一步可走一格或两格，一经走动以后就只能每着走一格。如图 10，左下 b2 格白兵可走到 b4 格或 b3 格；右下的 g3 白兵就只可走到 g4 格。

兵吃敌子同走法是不一致的（这一点和任何其它棋子都不同），兵只能吃斜前方相邻格内的敌子，吃子同时该兵就走进被吃子的格内。如图 10 左上，b7 黑兵可以走到 a6 格去吃掉白皇后。由于兵这种直走斜吃的特性，所以常出现兵“顶牛”（不能动）现象。如图 10 右上，g7 黑兵前进之路被白马占据，兵又不能吃它，就被顶住不能动；同图中部，d5 白兵和 d6 黑兵互相顶牛，谁也不能直进，不过黑 d6 兵却可斜吃白车或白象斜进一步。

兵除了上述一般走法之外，还有如下两种特殊走法：

①**兵升变**：兵走到底线（白兵到第 8 横线，黑兵到第 1 横线）时，就可以宣布升变，可以变为王以外的任何棋子，但不可不变，从下一着起就可按新变的棋子走动。兵一般都是升变为皇后（因皇后的威力最大），但也可根据形势需要变为车、象或马（详见后文）。如图 11 左上，白兵已到第 7 横线，

下一步即可到底线升变，根据直进斜吃的特点，它当然既可直进到 b8 升变，也可斜吃黑马到 c8 格升变。

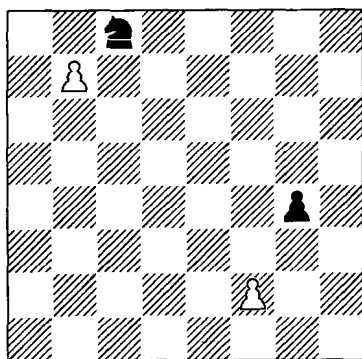


图 11

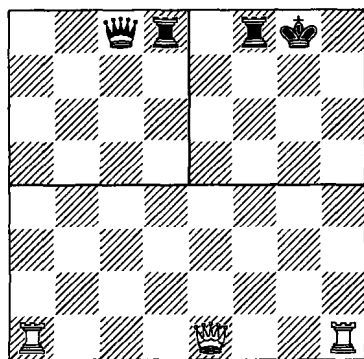


图 12

①吃过路兵：如图

11 右下，f2 位白兵处在初始位置上，当它走两格到 f4 去时，正好路过相邻直线上 g4 黑兵的攻击点 f3 格，那么黑方有权在白兵挺进 f4 之后立即把 g4 兵走到 f3 格去，并把路过此格的白兵拿掉，这就叫吃过路兵。当然，没必要时也可以不吃吃过路兵，而任其走过。要吃，也必须马上吃，过此一着就无权再吃。

（七）王车易位：是一着棋同时移动王和车两个棋子的特殊走子法，其好处是：快速地把王走到安全的角落，并让车及早出动以便参加战斗。

易位方法如图 12 下：

王向车的方向移动两格，车越过王放在与王紧邻的格内。王和王翼车（h 线车）易位叫短易位，王和后翼车（a 线车）易位叫长易位。图 12 左上黑棋长易位结果，右上是短易位结果。

王车易位是有条件限制的。首先，王和易位的车都必须是从没走动过的。走过之后即使回到原位也不许易位。其次，有下述情况之一者暂不能易位：1. 王和车之间有其它棋子；2. 王正被对方棋子“将军”；3. 王易位必须经过的格或要到达的格正受到对方棋子攻击。

二、各种子力的基本比值

下棋过程中免不了要互相吃子、兑子。这种子力交换的现象不可能都是等价（得失相当）的。那么如何判断子力交换中的得与失呢？回答这个问题应当包括两大方面，其中有关局面优劣等等复杂情况的得失判断，本书将在后文有关章节交代。这里先单纯从子力优劣的角度，介绍一种有关棋子能力、价值对比的简单衡量标准（供参考），即，子力的基本比值：

兵 1 马 3 象 3 车 5 后 9

王不能用来兑换，所以不列入比值范围，但它也有相当的威力，大体上在车和象（或马）之间。在保兵升变方面，有时王的能力超过车。

在棋书、资料中，有些棋子的统称（类称）也可表明棋子间的比值。如，称皇后和车为强子（重子），称象和马为弱子（轻子）；又如，把后、车、象、马（有时包括王）统称为大子，或子，兵则只称为兵而不称为子。

这里提出的只是有关子力比值的基本概念，仅能做为参考。至于各种子力在不同阶段、不同位置、不同局面中的威力消长问题，将在第三章内专述。