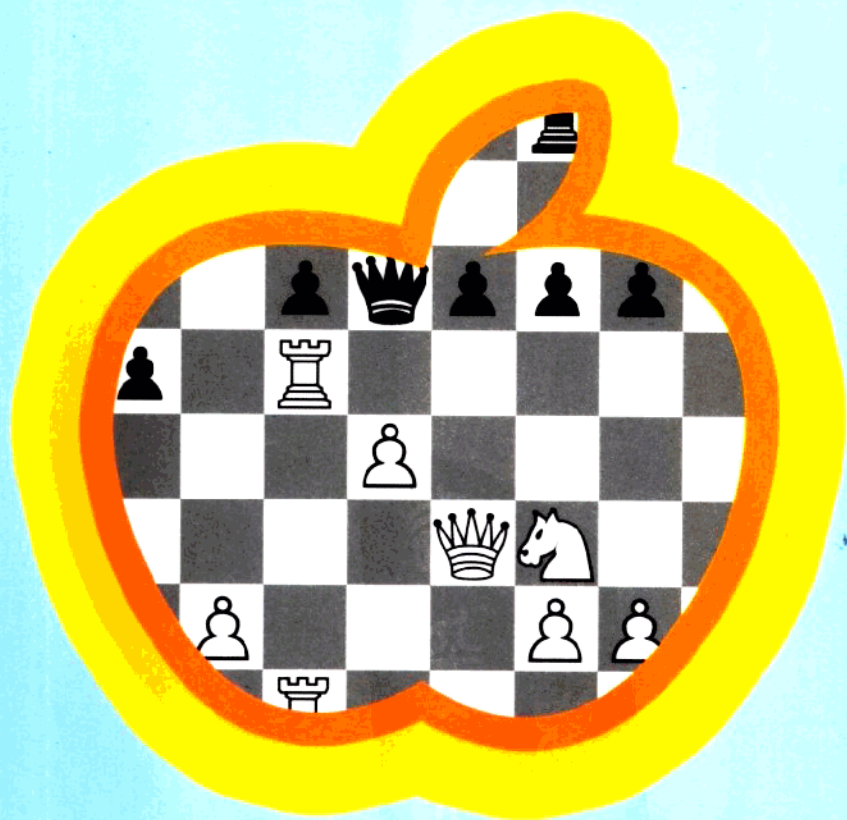


[小学生 国际象棋课本]

下册

徐家亮 主编

人民体育出版社



PDF

出版前言

教育部体育卫生与艺术教育司和国家体育总局群众体育司于 2001 年 2 月 23 日联合下发了《关于在学校开展围棋、国际象棋、象棋三项棋类活动的通知》。

《通知》指出，为深化教育改革，促进学生的素质教育，在学校积极组织开展丰富多彩的文体活动是非常必要的。围棋、国际象棋、象棋三项棋类活动具有教育、竞技、文化交流和娱乐功能，在学校积极倡导围棋、国际象棋、象棋三项棋类活动，有利于青少年学生个性的塑造和美德的培养，有利于培养学生独立解决问题的思维能力、操作能力，有利于提高学生的文化素养。

《通知》要求，各级教育、体育行政部门在促进学生全面发展的素质教育过程中，要结合本地区和各学校的实际，作为“体育与健康”课程中课外文体活动的一项内容，有计划、有组织地开展围棋、国际象棋、象棋三项棋类活动。

为了配合“三棋”进学校，我们积极组织作者，在较短的时间内编写成《小学生围棋课本》《小学生国际象棋课本》《小学生象棋课本》，供小学生及任课教师使用。每个棋种分上、下两册，每册安排 50 课，大致上上册适合于低中年级学生，下册适合于中高年级学生。

这套课本与以往棋类入门书的根本区别，在于以分课时讲解的形式编排。每课内容都有一定的量，课后附练习题。课本作者大都有给小学生讲棋课的丰富经验，本着由浅入

深、循序渐进的原则，他们在内容安排、习题选择以及如何突出重点等问题上下了很大功夫。至于授课进度和课外练习，则应由任课教师根据实际情况灵活掌握。

编写小学生“三棋”课本毕竟属于新鲜事物，加上时间比较仓促，因此书中难免存在这样或那样的问题。衷心希望广大读者能指出其中的不足，或提出好建议，以利再版时修订。

目 录

第 1 课	法兰西防御	(1)
第 2 课	兵的升变术	(5)
第 3 课	兵的特殊升变	(9)
第 4 课	卡罗·卡恩防御	(13)
第 5 课	西西里防御(一)	(17)
第 6 课	西西里防御(二)	(21)
第 7 课	侧翼象防御	(25)
第 8 课	斯堪的纳维亚防御	(29)
第 9 课	阿廖欣防御	(33)
第 10 课	方形区战术	(37)
第 11 课	对王战术	(41)
第 12 课	控制格战术	(45)
第 13 课	争夺关键格	(49)
第 14 课	逼走劣着	(53)
第 15 课	王兵残局其他战术	(57)
第 16 课	车兵残局	(61)
第 17 课	后翼弃兵局	(65)
第 18 课	斯拉夫防御	(69)
第 19 课	后对弱子(象或马)	(73)
第 20 课	后对车	(77)
第 21 课	后对兵	(81)
第 22 课	尼姆佐维奇防御	(85)
第 23 课	车对马	(89)

第 24 课	车对象	(93)
第 25 课	车对兵	(97)
第 26 课	马对兵	(101)
第 27 课	象对兵	(105)
第 28 课	新印度防御	(109)
第 29 课	铁马	(113)
第 30 课	好象与坏象	(117)
第 31 课	双象优势	(121)
第 32 课	格林菲尔德防御	(125)
第 33 课	争夺线路	(129)
第 34 课	兵阵弱点	(133)
第 35 课	底线杀	(137)
第 36 课	次底线杀	(141)
第 37 课	古印度防御	(145)
第 38 课	中心攻王	(149)
第 39 课	王翼攻王	(153)
第 40 课	后翼攻王	(157)
第 41 课	异方向易位时的攻王	(161)
第 42 课	弃子攻杀	(165)
第 43 课	防御和反击	(169)
第 44 课	长将谋和术	(173)
第 45 课	逼和战术	(177)
第 46 课	长捉长杀谋和术	(181)
第 47 课	堡垒战术	(185)
第 48 课	局面和棋	(189)
第 49 课	局面的判断和估计	(193)
第 50 课	名局分析	(197)

第 1 课 法兰西防御

1. e4 e6 2. d4 d5

黑方第一步王兵前进一格，第二步后兵进两格，用兑兵术与白争中心。这种布局由法兰西棋手首创，因而得名。

常见的着法有以下四种：

(一)马 c3 马 f6 着法

3. 马 c3 马 f6 4. 象 g5 象 b4

5. e5 h6 (图 1)

形成“马开穷”(人名)变例。这是法兰西防御中对攻性最强的一路变化，白黑双方互相施展牵制术。

6. 象 d2 象 x c3

7. b x c3 马 e4

8. 后 g4 g6

如白 8. 象 d3，黑

8. ... 马 x d2 9. 后

x d2 c5 10. 马 f3

c4 11. 象 e2 马 c6，双方均势。

9. 象 c1 马 x c3 10. 象 d3 c5

11. d x c5 后 a5 12. 象 d2 后 a4

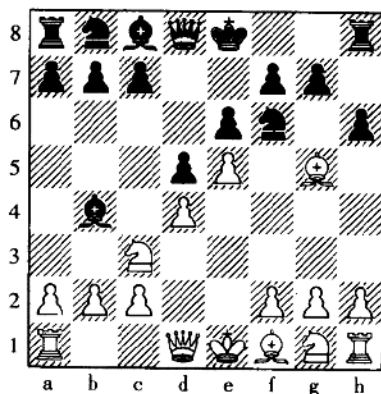


图 1

13. h3 h5 14. 后 × a4 马 × a4

白方有双象可补偿兵的弱点，双方均势。

(二) 马 c3 象 b4 着法

3. 马 c3 象 b4 4. e5 (图 2)

正变，另有象 d3! ?、
a3 等着法。

4. ... c5

5. a3 象 × c3 +

6. b × c3 马 e7

7. 后 g4 后 c7

8. 后 × g7 车 g8

9. 后 × h7 c × d4

10. 马 ge2 马 bc6

11. f4 象 d7

12. 后 d3 d × c3

13. 车 b1

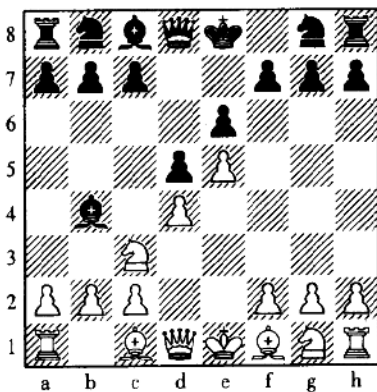


图 2

黑方以后长易位，设法挡住白方 a 兵的前进，形势复杂，双方互有机会。

(三) 马 d2 着法

3. 马 d2 (图 3)

国际上称塔拉什变例，是 70 年代初才开始流行的着法。马 d2 这一着不仅避免了黑方象 b4 的牵制，而且可以比马 c3 着法对 d4、e5 的兵链进行更满意的防御。马在 d2 位时，白方不用损失步数而直接可走 c3 以保卫中心兵链。

如图，黑方有 c5、马 f6、ed 三种应着。

(1) 开放中心

3. ... c5 4. e × d5
e × d5 5. 马 f3!

马 c6 6. 象 b5 象
d6 7. d × c5 象 ×
c5 8. 0-0 马 e7

9. 马 b3 象 d6

10. 象 g5 0-0

11. 车 e1 后 c7

12. c3 象 g4，白优势不大，黑可防御。

(2) 封闭中心 3. ... 马 f6 4. e5 马 fd7 5. 象 d3
(白方也可 5. f4 c5 6. c3 马 c6 7. 马 df3，展开王
翼攻击) c5 6. c3 马 c6 7. 马 e2 c × d4 8. c ×
d4 后 b6 9. 马 f3 f6 10. e × f6 马 × f6 11. 0-0
象 d6，双方机会均等。

(3) 兑兵应着 3. ... de 4. 马 × e4 象 × e7 5.
马 f3 马 f6 6. 象 d3 (6. 马 × f6 象 × f6，白方前景
不好) 马 × e4 7. 象 × e4 马 d7 8. 0-0 c5
9. c3 c × d4 10. c × d4 马 f6 11. 象 c2 0-0
12. 后 d3 后 d6 13. 象 g5 g6 14. 马 e5 马 d5
15. 象 × e7 后 × e7 16. 象 b3，白方以后象换马，可成
马对坏象。

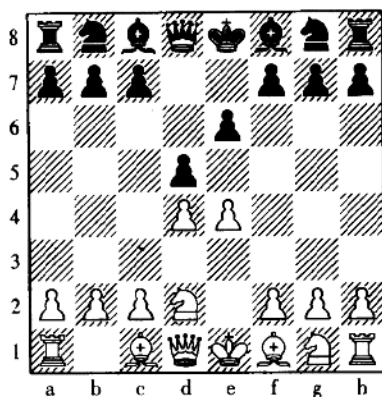


图 3

(四)ed 中心兑兵着法

3. $e \times d5$ $e \times d5$ 4. 象 d3 象 d6(图 4)

这一变化通常含有白方主动谋和的意图。法兰西防御的主要缺陷确实也就在此，白方采取这路着法，即使碰上比自己强的对手，也可保个和局。

5. c3 马 c6 6. 后 c2 象 g4!

伏有陷阱着法。如白 7. 象 $\times h7$! ? 黑可 7. ... 后 e7 + , 剥夺白方王车易位的权利并形成复杂局面。

7. 马 e2 马 ge7 8. 象 g5 后 d7

9. 马 d2 h6 10. 象 h4 0-0

11. 象 g3 车 fe8 12. 0-0 象 f5

黑方最后成功地兑掉对方有威胁的白格象，形成均势局面。

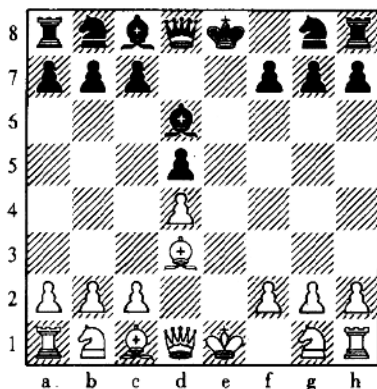


图 4

第2课 兵的升变术

兵升变的结果使升变方的子力增强，从而为升变方的谋胜准备了物质条件。因此，当一方的兵接近对方底线时，就应竭力排除障碍，促成兵的升变。

局例 1

图 1，白先。

本局双方各一个兵。白方比黑方早一步变后胜。

1. h7 b2
2. h8(后) b1(后)
3. 后 b8 +
抽后，白胜。

局例 2

图 2，白先。

本局双方各有象五兵，似乎将成和局。但白方有弃象杀兵的妙着，可使后翼的一个兵

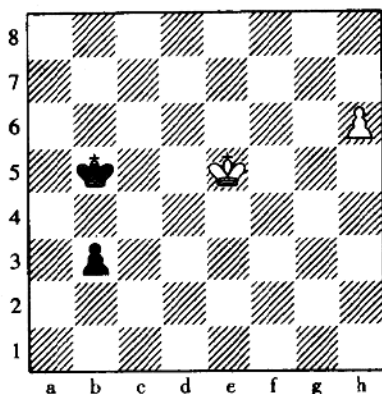


图 1

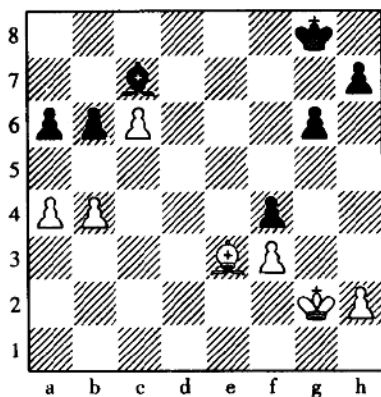


图 2

升变为后。

1. 象 × b6! 象 × b6 2. a5 象 c7

如 2... 象 × a5, 3. b × a5 王 f7 4. c7 王 e7

5. c8(后) 白胜。

3. b5! 象 × a5

4. b × a6 象 b6

5. c7! 象 × c7

6. a7! 白胜。

局例 3

图 3, 白先。

本局乍一看似乎黑方形势不坏, 岂知白方有弃后杀车的妙手, 可使 d 兵升变为后。

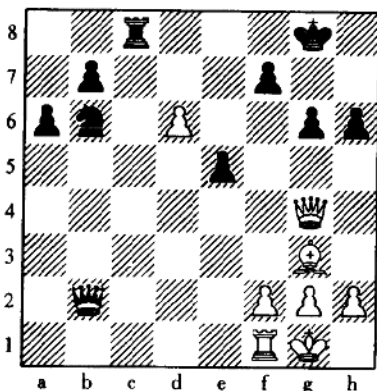


图 3.

1. 后 × c8 + !!

马 × c8

2. d7!

黑后无法回防底线。

局例 4

图 4, 白先。

本局白兵进到第 7 横排被黑王顶住, 似乎无法升变, 但白方可采取弃子吸引战术助兵升变。

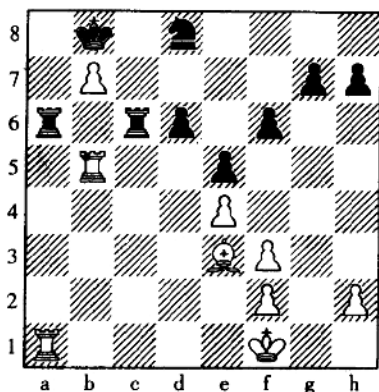


图 4

1. 象 a7+! 车×a7 2. 车×a7!

白方威胁着下着车 a8+再 b8 变后。如黑王×a7 吃车，
3. b8 变后，白胜；如黑马×b7， 则车 b×b7+ 王 c8
4. 车×g7，以下双车必胜单车。

局例 5

图 5，白先。

本局白方采取弃子手段，助兵升变。

1. 车×g7 马×g7

2. 象×h6! 车

h×h6

3. 后×g7+! 王×g7

4. f8(后)+ 王 g6

如 4... 王 h7

5. 车 f7+ 王 g6 6.

后 g7+ 王 h5 7. 车

f5+ 再 8 后 g3# 白

胜。

5. 后 f7+ 王 g5

6. 后 f5+ 王 h4

7. g3# 白胜。

练习题

习题 1 图 6，白

先。

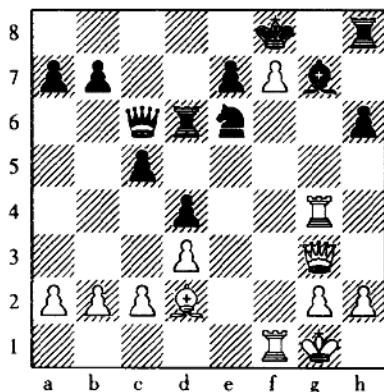


图 5

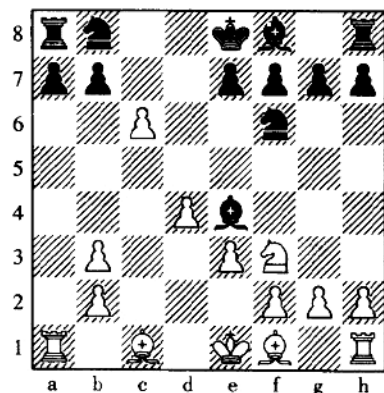


图 6

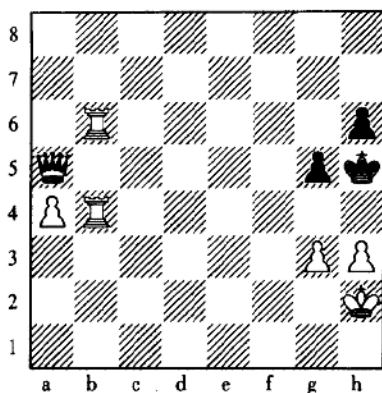


图 7

习题 2 图 7，白先。

习题解答

习题 1 图 6，白先胜：

1. 车 $\times$ a7! 车 $\times$ a7 2. c7!

习题 2 图 7，白先胜：

1. 车 h4 +! g $\times$ h4 2. 车 b5 + 后 $\times$ b5 3. a $\times$ b5
白兵三步变后，黑王无法阻止白兵升后。

第3课 兵的特殊升变

兵升变时，一般应升变为后，因为后的威力最大。但是也有一些特殊情况，变后的结果导致“逼和”或“长将”，成为和局，或者导致双方对攻的局面，失去了本来可以稳稳取胜的机会，甚至造成胜负易手。这时，升变方应根据局面的具体特点，考虑变车、变象或变马，这叫“特殊升变”。

局例 1

图 1，白先。

本局白兵变车胜，变后却成逼和。因此，必须变车。

1. g8(车) 王 a2
 2. 车 a8#
- 白胜。

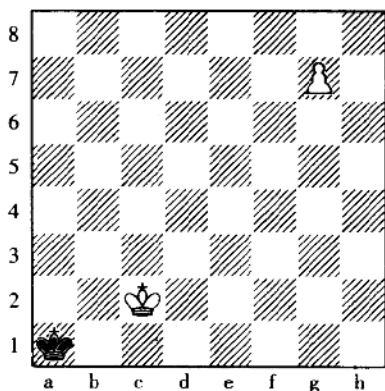


图 1

局例 2

图 2，白先。

本局白兵变象胜，变后却成逼和。因此，必须变象。

1. e7 象 d8
2. e8(象)! 象 e7

如黑 2. ... 象 a5

3. 象 d7+ 王 d8

4. 象 h4#, 白胜。如黑

2. ... 象 c7, 3. 象 d7+

王 b8(3. ... 王 d8

4. 象 h4# 白胜)4.

象 x c7+ 王 a7 5.

象 b6+ 王 b8 6.

象 d4 王 a8 7. 王

b6 王 b8 8. 象

e5+ 王 a8 9. 象

c6# 白胜。

3. 象 c7! 象~

4. 象 d7# 白胜。

局例 3

图 3, 白先。

本局也是白兵变象

胜。

1. f5+ 王 x f5

2. 马 h6+ 车 x h6

3. f7 马 g5+!

4. 象 x g5 王 x g5

5. h4+! 王 g6!

6. f8(象)!! 王~

7. 象 x h6

白方象兵胜定。

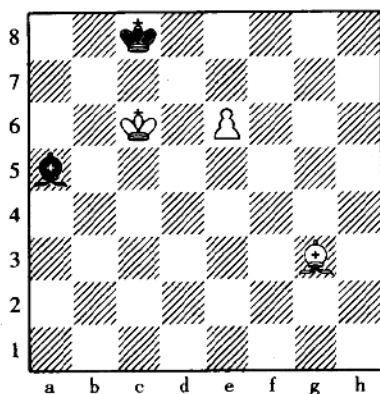


图 2

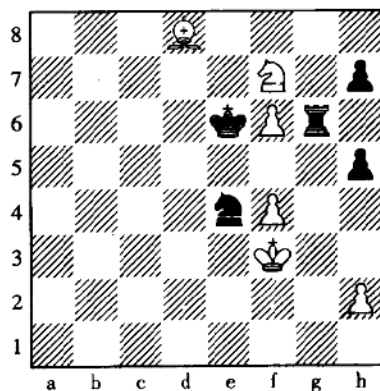


图 3

局例 4

图 4，白先。

本局黑方威胁着要后 g4 杀。白方先走，必须以兵变马，带响抽后胜。

1. f×e8(马) +

王 e5

2. 马×g7

以下白马吃掉黑 h5 兵支持 h 兵变后胜。

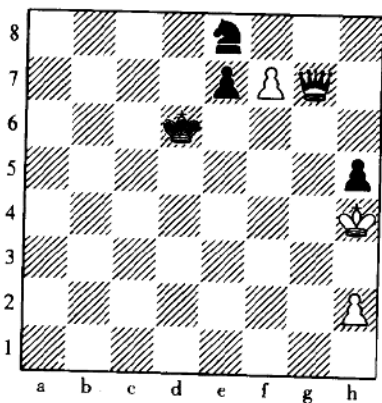


图 4

局例 5

图 5，白先。

本局白方先后弃去车后两子，然后进兵到底线变马抽将胜。

1. 车 c8 +! 车×c8

2. 后 a7 +! 王×a7

3. b×c8(马) +!

下着不管黑王躲到哪点，白马到 e7 吃后胜。如黑改走 2. ... 王 c7 3. b×c8(马) 闪将抽后，也是白胜。

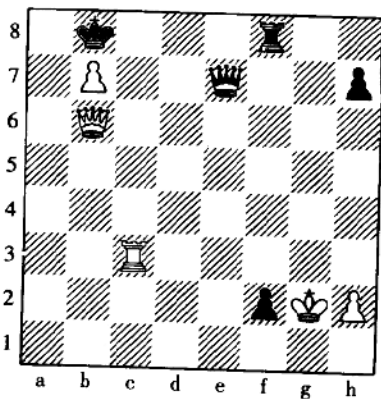


图 5

练习题

习题 1 图 6, 白先。

习题 2 图 7, 白先。

习题解答

习题 1 图 6, 白先胜:

1. 后 $\times$ h6 +!

g $\times$ h6 2. g7 + 王 h7

3. g $\times$ f8 (马) +

王 h8 4. 车 g8#

习题 2 图 7, 白先胜:

1. f8(马) + 王 g8

[如 1. f8(后) 后 c2 +

2. 王 f3 后 e2 +

3. 王 f4 后 e4# 黑

胜; 又如 1. 象 $\times$ c8

车 f1 将抽后, 也是黑

胜] 2. 象 e6 后 $\times$ e6

3. 后 $\times$ e6 + 王 $\times$ f8

4. 后 $\times$ d5, 白后四

兵对黑车象三兵, 白残

局大优, 可轻易取胜。

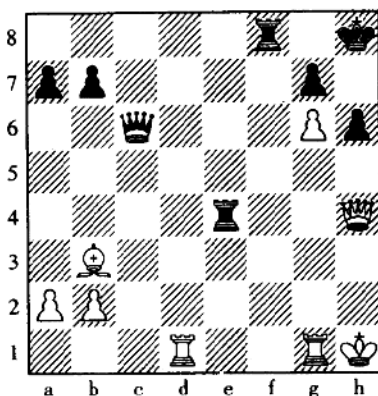


图 6

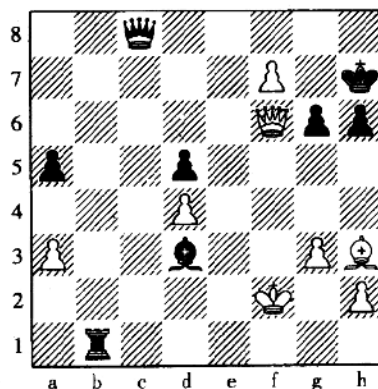


图 7