

北京体育大学出版社

# 国际象棋入门

李祖年 编著



# 国际象棋入门

李祖年 编著

北京体育大学出版社

## 出版者的话

国际象棋源发于亚洲，几经演变后，在中世纪，便成为欧洲的“骑士七技”之一，时至今日，已经风行世界，据说，目前的国际象棋联合会，是除国际足联之外的第二大世界性竞技组织。

本书作者李祖年先生，是一位国际象棋大师。近些年来，作者在征战棋枰的同时，更多地做了指导年轻选手和国际象棋的普及工作。这本书就是作者根据自己所走过的棋枰生涯，循着多年来教授弈术的轨迹，针对初学者的需要写出的。其内容包括基本规则、基本战术、常用开局、残局简析及佳局评注等。其法循序渐进，其文通俗易懂，初学者可藉此叩开国际象棋的知识之门。

# C 目录 Contents

<b>第一章 国际象棋规则浅说</b> .....	( 1 )
第一节 棋 具 .....	( 1 )
第二节 棋子的着法 .....	( 7 )
第三节 王车易位 .....	( 18 )
第四节 胜负与和棋 .....	( 21 )
第五节 对局记录与对局时限 .....	( 26 )
第六节 国际象棋专用术语 .....	( 32 )
<b>第二章 杀单王</b> .....	( 36 )
第一节 双车杀单王 .....	( 36 )
第二节 单后杀单王 .....	( 39 )
第三节 单车杀单王 .....	( 41 )
第四节 双象杀单王 .....	( 44 )
第五节 马象杀单王 .....	( 47 )
<b>第三章 基本战术</b> .....	( 51 )
第一节 双重攻击 .....	( 51 )
第二节 牵 制 .....	( 55 )
第三节 闪 击 .....	( 59 )
第四节 堵 截 .....	( 62 )

第五节 引 入 .....	(67)
第六节 引 开 .....	(72)
<b>第四章 残局简介 .....</b>	<b>(77)</b>
第一节 兵类残局 .....	(77)
第二节 马兵残局 .....	(90)
第三节 象兵残局 .....	(94)
第四节 车兵残局 .....	(99)
第五节 后类残局 .....	(105)
<b>第五章 常用开局 .....</b>	<b>(112)</b>
第一节 意大利布局 .....	(113)
第二节 西班牙布局 .....	(119)
第三节 法兰西布局 .....	(127)
第四节 西西里布局 .....	(136)
第五节 后翼弃兵布局 .....	(149)
第六节 正统布局 .....	(154)
第七节 尼姆楚维奇布局 .....	(159)
第八节 古印度布局 .....	(163)
<b>第六章 佳局评注 .....</b>	<b>(169)</b>

# 第一章 国际象棋规则浅说

## 第一节 棋 具

国际象棋棋具包括棋盘、棋子、棋钟、记录纸等。对初学者来说，首先要熟悉棋盘、棋子以及竞赛规则，才能着棋。本节就这几个方面作如下介绍。

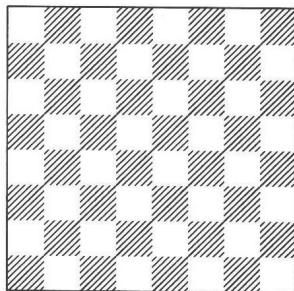
### 一、棋盘及名称

#### (一) 棋 盘

国际象棋棋盘为正方形，它被横、竖各九条直线垂直相交等分割为 64 个深浅两色交替排列的小方格。浅色的小方格称为白格，深色的小方格称为黑格。下棋时必须把棋盘白格的那个角放在自己的右侧，不能摆错。(图 1-1)

国际象棋规则规定，对局时白

黑 方



白 方

图 1-1

方先走，故棋盘上的名称以白方为基准来确定。书刊中的棋盘图形，规定白方放在下方；教学棋盘、表演挂盘也是这样放置的。（见图 1-1）

## （二）棋盘名称

棋盘上的每一个小方格都有固定的名称。

### 1. 直线

从白方到黑方连续相接的八个黑白小方格所组成的八行直条称为“直行”，现技术术语一般称为“直线”。从白方的左边到右边分别用 a、b、c、d、e、f、g、h 八个小写拉丁字母来表示，形成了棋盘的“横坐标”。a 行对白方来讲是最左边的直行，对黑方来讲是最右边的直行。a 行与 h 行又称为棋盘的边线。（图 1-2）

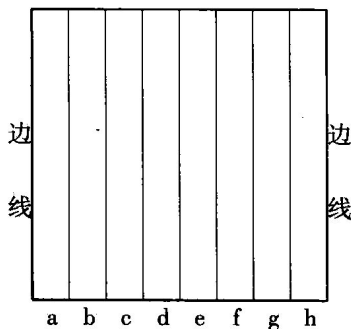


图 1-2

### 2. 横线

与直行垂直相交的八行直条称为“横排”，现技术术语一般称为“横线”。从白方到黑方，即从下到上，用 1 到 8 共八个阿拉伯数字来表示，形成了棋盘的“纵坐标”。第一横排，对白方来讲是贴身的一道横排，对黑方来讲则是离自己最远的一道横排。第 1 横排与第 8 横排又分别称为白方与黑方的“底线”。（图 1-3）

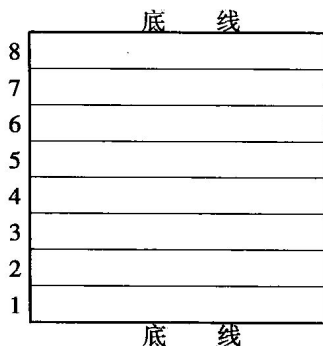


图 1-3

根据“座标”定位，64个小方格就都有了自己的标志记号。其名称各用直行拉丁字母后加横排阿拉伯数字来表示。如处于棋手右侧，棋盘两个对角上的白格，一是h1格，另一是a8格（图1-4）。国际象棋的棋子就是在这些小方格里行进、作战的。这也是与中国象棋沿线行进、作战的不同之处。

笔者在教学中发现，有些棋盘是标有直行与横排名称的，即已把白方、黑方的位置固定下来。初学者使用这种棋盘往往会在标好白方的一边摆上黑方的棋子，在标好黑方的一边摆上白方的棋（图1-5）。并且在记录时也随着盘面标号，出现错误。对此，初学者千万要注意，在下棋前一定要先将标好白方位置的棋盘调整到白方所坐的位置，以免出错。

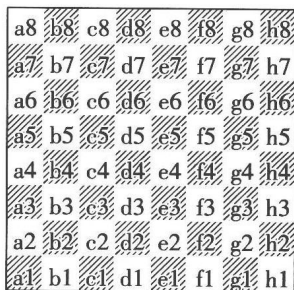


图1-4

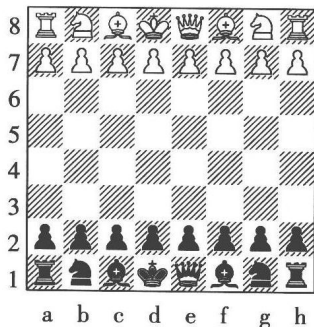


图1-5

### 3. 斜线

棋盘上由同色小方格斜角相连而成的长短不一的各行称为“斜行”。现技术术语一般称为“斜线”。其名称由首尾两个小方格的“座标”联合组成。如d1、e2、f3、g4、h5这五个白格所组成的斜行，即称为d1~h5斜线。因a1~h8与h1~a8两条斜线最长，又称为“大斜线”。（图1-6）



棋盘上共有 8 条直线（即直行，下同），8 条横线（即横排，下同）和 26 条斜线（即斜行，下同）。

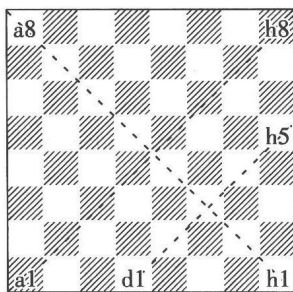


图 1-6

#### 4. 后翼、王翼

棋盘上由 a、b、c、d 四条直线所组成的半边地盘，称为“后翼”。由 e、f、g、h 四条直线所组成的另外半边地盘，称为“王翼”。这是按照“后”和“王”在棋盘上的原始位置来确定的。其中，d、e 两条直线称为“中路”。（图 1-7）

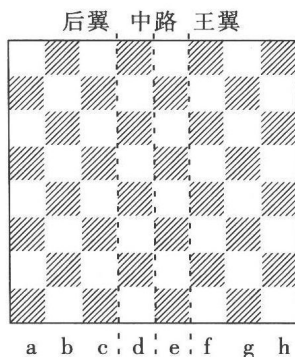


图 1-7

## 5. 中心

棋盘上由 d4、d5、e4、e5 四个小方格所组成的中央区域，称为“中心”。与“中心”相邻的周围一圈小方格。即 c3、c4、c5、c6、d6、e6、f6、f5、f4、f3、e3、d3 等十二个小方格，称为“中心的延伸”。(图 1-8)

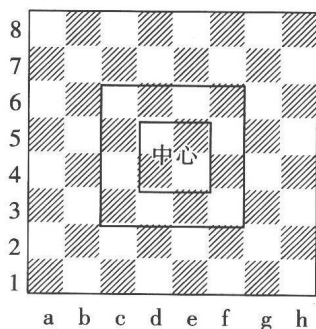


图 1-8

## 二、棋子及名称

国际象棋的棋子有立体式的和平面式的两种。一般正规比赛都必须采用立体式的棋子。

棋子分为两种颜色，浅色的棋子称为白棋，深色的棋子称为黑棋。棋子共有 32 个，黑白两方各拥有 1 王、1 后、2 车、2 象、2 马、8 兵共六兵种 16 个棋子。有关知识见下页表。

棋子在棋盘上的原始摆放位置，我们通过图 1-9 可以更直观、更清楚地看出来。

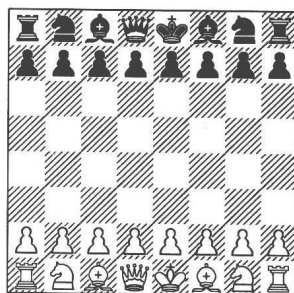












图 1-9

棋子图形							
棋子 白 简图							
棋子 黑							
棋子中 文名称 及简称	国王 王	王后 后	堡垒 车	教士 象	骑士 马	兵 兵	
汉语拼 音名称 及缩写	Wáng W	Hòu H	Jū J	Xiàng X	Mǎ M	Bīng B	
英文名称 及缩写	King K	Queen Q	Rook R	Bishop B	Knight Kt (N)	Pawn P	
棋子 数量	白方	1	1	2	2	2	8
	黑方	1	1	2	2	2	8
棋子分值		10	5	3	3	1	
棋子 原始 位置	白方	e1	d1	a1, h1	c1, f1	b1, g1	a2-h2
	黑方	e8	d8	a8, h8	c8, f8	b8, g8	a7-h7

## 第二节 棋子的着法

下国际象棋时，由白、黑双方轮流走棋。每走一次称作一“着”。规则规定对局由白方先走。白方走一着后，黑方应以一着，称为一个“回合”。国际象棋的所有棋子可以在整个棋盘六十四个小方格的范围内行动，不受限制。走棋时，除了马和“王车易位”时的车，其它任何棋子不能跳过已有棋子占据着的格子行走。除“王车易位”外，一个棋子从一格走到另一格，当棋子一离手就算一着，不得反悔改走。国际象棋规则中的一些特殊走法，如“王车易位”、“吃过路兵”、“兵的升变”也都算一着。如果所要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，由自己的棋子加以占领，这就是“吃子”。但兵的吃子方法有其特殊性。

这里我们根据六兵种棋子的子力的分值，按照由小到大的顺序逐一介绍棋子的走法。

### 一、兵的走法、吃子方法和升变

国际象棋六兵种中的“兵”，看起来最弱，子力分值仅为1分，故又称为弱子。但对它的作用却不能低估。开局时，它可以抢夺中心，限制对方子力活动；中局，它又可用来削弱对方的王翼阵地，打开进攻线路；防守时，它既可封闭局面，又可保卫王翼阵地；残局时，它又往往能以升变来急速提高自己的子力分值，加强进攻能力。故兵在对局中运用是否得法，是取胜的重要因素之一。

### (一) 兵的走法

兵只能沿所在直线向前行走，不能后退、横走。每个兵第一次行走时，可以从原始位置向前直行一格或二格，以后每次只能继续向前直行一格。但兵在无吃子的情况下行走的必要条件是所经格子或所到达格子无棋子占据。

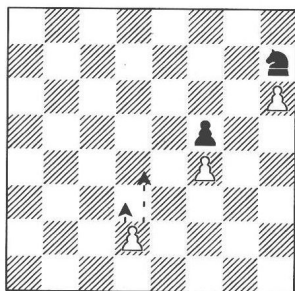


图 1-10

如图 1-10 中白方的 d2 兵，可以走一格到 d3 格，或走二格到 d4 格，以后就只能一格一格行走了，又如图 1-10 中的 f5 黑兵和 h6 白兵处于无吃子的情况，由于有 f4 白兵和 h7 黑马占据它们各自前进的格子，此时它们就无法动弹，只能处于僵持状态。

### (二) 兵的一般吃子方法

兵的吃子方向与本身的前行方向不一致，是沿所在斜线前进一格。兵吃子的前提条件是此兵斜进一格的位置上必须有对方棋子占据着。

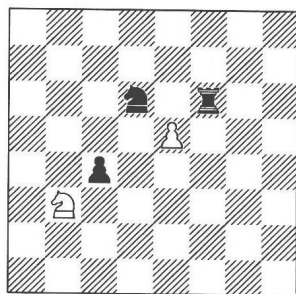


图 1-11

如图 1-11 中，黑方的 c4 兵可以吃掉白方的 b3 马，白方的 e5 兵可以选择吃掉黑方 d6 马或 f6 车。这与中国象棋中兵、卒可以直吃，过河后又可横吃的吃法是明显不同的。

### (三) 兵的特殊吃子方法——“吃过路兵”

当一个兵攻击着对方兵第一次从原始位置一步走两格所路经的格子时，可以把对方兵走两格当作是走一格而吃掉它，这就叫

“吃过路兵”。但必须在对方行走之后的应着中立即吃，不然“吃过路兵”的权利就自行消失了。如图 1-12 中，白兵在 c5，黑兵在 d7，当黑兵第一次向前直行两格到 d5 时，白方就可以用 c5 兵吃掉黑兵。白兵从 c5 格斜进到 d6 格，再把黑兵从 d5 格拿出棋盘。要注意“吃过路兵”以后白兵的位置是在 d6 格，而不是 d5 格。又如，当白方 d2 兵或 f2 兵第一次向前直行两格到达 d4 格或 f4 格时，黑方 e4 兵就可以向左或向右斜进一格至 d3 格或 f3 格，吃掉 d4 格或 f4 格的白兵。从这里可以归纳出一个现象，当吃过路兵发生时，必然是当一方的兵从原始位置向前直行两格的位置，正好与对方相邻直线上的兵并排在一起，给对方的兵造成了一个吃兵的机会。这里还要注意的，如果兵在第一次从原始位置向前直行一格的基础上，第二次再向前直行一格，正好与对方兵并排时，就不存在吃过路兵的权利了。如图 1-13 中，白方 b3 兵再向前一格，到 b4 时，与黑方 a4 兵并排，此时黑方就不能斜进一格至 b3 去吃白兵了。同样，黑方 g6 兵再向前一格至 g5 时，与白方 f5 兵并排，此时白方也不能斜进一格至 g6 去吃黑兵了。

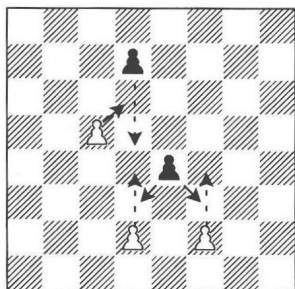


图 1-12

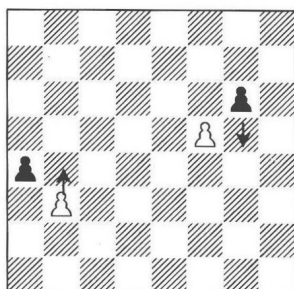


图 1-13



#### (四) 兵的升变

任何一兵只要向前直行到达对方底线(对白方来讲是第 8 横线, 对黑方来讲是第 1 横线), 就可以立即升格变为自己的后、车、象、马四兵种的一种。这也算一着棋, 叫作“兵的升变”。至于变成什么棋子, 则由升变一方自己决定。只是不能变王, 也不能不变。这种升变一经决定便不能再行更改。经兵的升变而出现的新棋子, 立即具备了那个棋子的功能, 并应马上换成新棋子。如图 1-14, 白方 g7 兵向前行一格到达黑方底线第 8 横排, 即具升变能力。若白方选择变后, 同时对黑王就构成了将军。同样, 黑方 b2 兵向前斜进一格吃掉白方 a1 马, 到达白方底线第 1 横排, 即具升变能力。若黑方选择变马, 同时可将白王、捉白后。一般来讲, 由于后的子力分值最大, 升变时选后为多。但有时根据局势的需要, 如当升变后出现逼和局面时, 就要选车、象或马了。如图 1-15 中, 白方 f7 兵向前行至 f8 格, 即可升变。此时, 若选择变后, 即会形成黑王无路可走, 就给黑方造成了逼和的局面。故白方唯能取胜的机会就是选择变车。

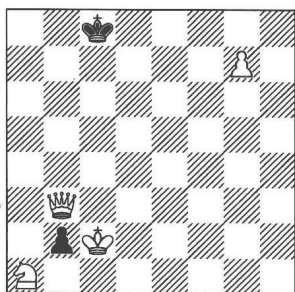


图 1-14

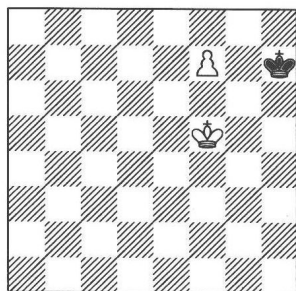


图 1-15

## 二、马的走法与吃子方法

马为国际象棋中的轻子，子力分值为3分。它是国际象棋中可以近程跳跃行进的棋子。虽然马调动起来较为缓慢，但其作用不小。开局时，它跳起一步即可对对方的兵实施攻击，并能配合兵抢占中心。中局时，又可常用它堵住落后兵或孤兵，阻止对方兵的挺进，成为铁马。由于国际象棋中的马无蹩脚之忧，使得它在封闭局面中独具较大灵活性。经过迂回，即可进入敌方阵地。这是其他棋子所无能为力的。残局时，它能起到象所不能起的作用。单马虽不能同时控制双色格，但经调动能从控制一色格，转而攻击另一色格。而孤象仅能控制单色格；还有，在棋盘的六十四个格子中，单马都能到达，而单象仅能走到棋盘的一半格子。

### （一）马的走法

马的走法和象棋中的马相似，都是跳走“日”字形。即先沿横线或直线走一格，随即沿斜线再向前走一格，完成一步棋。所不同的是，它没有蹩脚的限制。如图1-16中，白马可从g1格走到f3或h3格，黑马可从b8格走到a6或c6格。

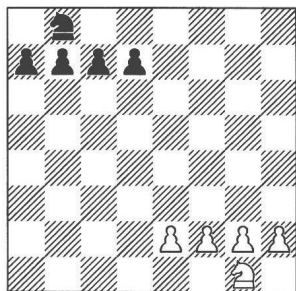


图 1-16

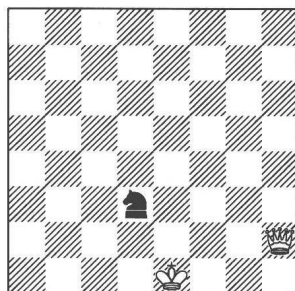


图 1-17



马的走法有如下三个特点：

1. 因为马无蹩脚，故它在棋盘上比较活跃；又因为马是跳行，它就可以翻越其他棋子行进或实施攻击。当“将”对方王时，对方也无法用其他棋子抵挡一下而消“将”。如图 1-17 中，白后无法走至 d2 格来消“将”。

2. 当马在某一色格时，它所能到达或控制的必然是另一色格。因此，马不能同时攻击占不同色格的对方棋子。

3. 马越趋近中心，所能到达或控制的格子就越多。如图 1-18 中，马在角 a1 格时，仅能跳走二个格子；马在 g8 格时，可跳走三个格子；马在 a6 格时，可跳走四个格子；而马在 e5 格时，就可跳走八个格子了。

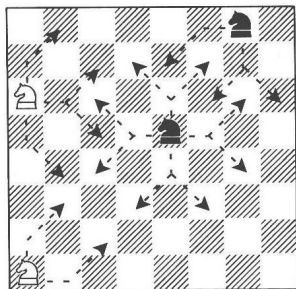


图 1-18

## (二) 马的吃子方法

马的吃法与走法相同。只要对方棋子在它所控制的格子上，它都可以取而代之。

## 三、象的走法与吃子方法

象作为国际象棋中的另一轻子，子力分值与马相同，也为 3 分。象属远程斜线轻子，能迅速从棋盘之一翼调至另一翼，十分灵活，故其作用较大。开局时，它常为争夺中心位置，对对方马进行牵制；也往往利用其长距离进攻能力，造成对王的较大威胁。中局时，它善于与后配合，形成对王进行攻击的强大力量。尤其是在开放性局面中，它的威力就更大。残局时，双象优势极