

少年棋牌丛书



国际象棋入门指南



刘兆祐 张舜华 编写

北京科学技术出版社

少年棋牌丛书

国际象棋入门指南

刘兆祐 张舜华 编著

北京科学技术出版社

(京)新登字 207 号

少年棋牌丛书
国际象棋入门指南
刘兆枯 张舜华 编著

*

北京科学技术出版社出版
(北京西直门南大街 16 号)
邮政编码 100035

新华书店总店科技发行所发行 各地新华书店经销
* 印刷厂印刷

*

787×1092 毫米 32 开本 7.375 印张 157 千字
1993 年 5 月第一版 1993 年 5 月第一次印刷
印数 1—8250 册

ISBN7-5304-1246-9/G·046 定价:4.60 元

前 言

国际象棋是国际上通行的棋种,通常称做“象棋”。在我国为了区别于中国象棋,所以称为“国际象棋”。国际象棋已有近两千年的历史。近代国际象棋既是体育项目,也是一种艺术,还是一门科学。下象棋是一种积极和文明的休息方式。象棋游戏能促进青少年的智力开发,锻炼他们的记忆力,帮助培养和形成青少年的优良品质和性格。

为了帮助青少年象棋爱好者和其他初学者学会下国际象棋,并能初步掌握国际象棋的基本战略和战术,我们编写了这本《国际象棋入门指南》。这本自学通俗读物主要供从零开始学习下国际象棋的读者阅读和使用,对希望进一步提高棋艺的爱好者,本书也有一定的参考价值。

本书比较全面和系统地介绍了国际象棋的基础知识,介绍了开局和中局的基本要点,以及残局的作战方法及其战略战术,详细地分析了国际象棋对局中的各种常用战术手段和战术组全。书中内容以授课方式进行讲解,由浅入深,阐述与举例相结合,便于自学者理解。结合章节内容,书中给出一些练习题,并在书末附有答案。书中所选的棋例,大多出自国际著名象棋大师的实战对局或著名象棋教育家的教学例子。书中对每步棋的着法分析都尽量考虑其可能出现的各种变化,并对其做出评价。

由于编者水平所限,书中如有不当和错误之处,请读者批评和指正。

编者

1992年3月

目 录

一、国际象棋基本知识及规则	(1)
1. 国际象棋的棋盘和棋子	(1)
2. 棋子的走法	(4)
3. 兵的走法	(8)
4. 王车易位	(10)
5. 进攻和防御	(12)
6. 王的作用和将军	(14)
7. 杀王	(17)
8. 和棋	(20)
9. 棋子的价值	(27)
10. 记录方法	(30)
11. 竞赛时的基本规则	(36)
12. 学习对局(一)	(38)
二、杀王战术	(43)
13. 双车杀单王	(43)
14. 单车杀单王	(47)
15. 后杀单王	(51)
16. 双象杀单王	(55)
17. 象和马杀单王	(60)
18. 双马对单王	(66)
19. 学习对局(二)	(69)
三、国际象棋对局的基本要点	(74)

20. 开局和尽快出动子力原则	(74)
21. 争夺中心的战斗	(79)
22. 兵的协调布置	(83)
23. 学习对局(三)	(87)
24. 中局	(89)
25. 大师的实战对局(一)	(93)
26. 残局作战原则	(100)
四、国际象棋残局战术	(110)
27. 正方形法则	(110)
28. 王助兵和边线兵	(117)
29. 对王	(123)
30. 关键格	(128)
五、国际象棋对局中的优势	(134)
31. 优势的类型	(134)
32. 子力优势	(137)
33. 地域优势	(141)
34. 时间优势	(145)
六、国际象棋的战术手段和战术组合	(148)
35. 战术组合及其组成部分	(148)
36. 双重打击	(152)
37. 牵制	(161)
38. 闪击	(171)
39. 闪将	(175)
40. 双将	(180)
41. 诱入	(183)
42. 诱开	(187)
43. 封锁	(190)

44. 腾出据点	(194)
45. 开放线	(197)
46. 消灭保护子	(201)
47. 堵截和堵塞	(205)
48. 大师的实战对局(二)	(208)
练习题答案	(210)

一、国际象棋基本知识及规则

1. 国际象棋的棋盘和棋子

下象棋就是对手之间在棋盘上进行智力竞赛。在棋盘上移动棋子必须按照一定的规则进行,而规则又贯穿到每一步棋中,所以要想学会下棋,必须首先研究和熟悉棋盘、棋子及其规则。

(1) 棋盘

国际象棋的棋盘为正方形,分成黑白相间的 $8 \times 8 = 64$ 个小方格(见图 1),分别称做黑格和白格。下棋时,要把棋盘黑格的一角放在自己的左侧,而白格角则置于右侧,双方都一样。

一般书刊中规定,棋盘下端两横线格内布置白棋子,称为白方;棋盘上端两横线格内布置黑棋子,称为黑方。这是为了便于读者阅读。

直线 从棋盘下方到上方的一条垂直线格称做直线。从白方的位置看,自左至右共有八条由下而上的直线,八条直线分别用 a、b、c、d、e、f、g、h 八个拉丁字母表示(见图 1)。

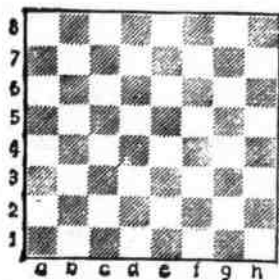


图 1 棋盘

横线 从左到右,平行于棋盘底边的一条横线格称为横

线。每一条横线由八个黑白相间的小格组成。自棋盘下底边到上底边共有八条横线，分别用 1、2、3、4、5、6、7、8 八个阿拉伯数字表示。

斜线 棋盘上相同颜色的小格对角相连接而组成的线称为斜线。黑格组成的斜线称为黑斜线；白格组成的斜线称做白斜线。黑白各有 13 条斜线，总共有 26 条斜线。最长的斜线由八个格组成，共两条，称做大斜线；最短的斜线由两个格组成，共有四条。

格的名称 棋盘上每一个格都处于一条直线、一条横线和一条斜线的交叉点上。每个格都可以用一个拉丁字母和一个阿拉伯数字来表示，并以此符号作为该方格的名称（见图 2）。叫格的名称时，先读拉丁字母，再读阿拉伯数字。由 a1 到 h8

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

图 2 方格名称

（或由 a8 到 h1）八个格子组成的大斜线，也称 a1—h8（或 a8—h1）斜线。其它斜线有 b1—h7、c1—h6……

棋盘上战略区域的划分 由 a、b、c、d 四条直线所组成的区域称为“后翼”，因为双方的后位于这个区域内；由 e、f、g、h 四条直线组成的区域称为“王翼”，因为双方的王位于这个区域内。

棋盘中央摆放后和王的两条直线，即“d”直线和“e”直线，称为“中路”。

由 d4、d5、e4、e5 四个格组成的区域称为“中心”。

中心外围的一圈小方格，即 c3、c4、c5、c6、d3、d6、e3、e6、f3、f4、f5、f6 等 12 个格称为扩展的中心。

分界线也称棋盘中线,即棋盘上第4和第5横线中间的想象界线。

棋盘边缘的a直线和h直线称为“边线”。

1横线和8横线称做棋盘的“底线”。

(2) 棋子

国际象棋共有32个棋子,白方和黑方各有16个。每方各有:一王、一后、二车、二象、二马、八个兵。棋子的立体形状(下棋时用的)和印刷图形(书刊上用的)参见表。

国际象棋棋子一览表

立体形状		印刷图形		名称	各方数量	初始位置	
白方	黑方	白方	黑方			白方	黑方
				王	1	e1	e8
				后	1	d1	d8
				车	2	a1、h1	a8、h8
				象	2	c1、f1	c8、f8
				马	2	b1、g1	b8、g8
				兵	8	a2~h2	a7~h7

棋子一览表

开棋前,棋子在棋盘上的初始位置示于图3上。棋子在棋盘上

所处初始位置的记录书写形式如下：

白方 王 e1、后 d1、车 a1、车 h1、象 c1、象 f1 马 b1、马 g1、兵则写成 a2、b2、c2、d2、e2、f2、g2、h2。

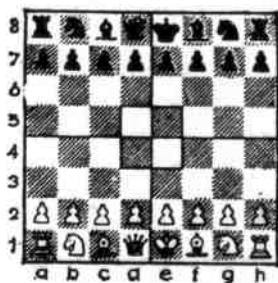


图3 棋子的初始位置

黑方 王 e8、后 d8 车 a8、车 h8、象 c8、象 f8、马 b8 马 g8、兵则写成 a7、b7、c7、d7、e7、f7、g7、h7。

白棋子总是摆在第1和第2横线格内；黑棋子摆在第7和第8横线格内。每子占一格，并放在格内，不同于中国象棋的棋子处于交叉线上。

应当记住：开棋前，白后总是摆在白色格内，而黑后摆在黑色格内。

对手之间在比赛前用抽签的方法选择白方或黑方。按规定总是白方先走。

2. 棋子的走法

下棋时，执白棋者先走，然后黑棋走，双方各走一步，合起来称做一个回合。除了“王车易位”外，每方轮流各走一步。如果一方想走到的格里有对方的棋子，就可以把对方的棋子拿掉而占领这个格，称为“吃子”（兵吃子的方法不同，下节再讲）。不允许把棋子走到自己一方棋子占着的格子里。从走第一步开始到这一盘棋结束，称为一局。

各种不同棋子的走法分述如下：

(1) 车的走法

车的走法与中国象棋车的走法一样，可以朝各个方向走

直线和横线,格数不限。如图4所示,白车可以走到用“·”标出的九个空格(a6、c6、d6、e6、b3、b4、b5、b7、b8)中的任意一个格内。此外,白车还可以吃掉f6格的黑车,并占领这个位置,此时黑车就得从棋盘上拿掉。白车不能吃掉b2格内自己的白象;白车不能走到b1、g6和h6格,因为有白象和黑车隔断其通路。从图4中可以看出,黑车可以走到7个空格(c6、d6、e6、g6、h6、f7、f8)中的任意一格。黑车可以吃掉b6格中的白车,或者吃掉f5格内的白象,并占领其位置。黑车不能走到a6、f1、f2、f3、f4格,因为中间隔着白车和白象。

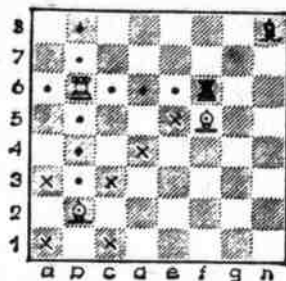


图4 车和象的行棋路线

(2) 象的走法

象只能走斜线,可以朝各个斜线方向走,格数不限。开棋时,双方各有两个象,其中一个只走白格,叫做白格象;另一个只能走黑格,叫做黑格象。在图4所示的局面中,b2格里的白象(黑格象)可以走到用“x”标出的六个空格(a1、c3、d4、e5、a3、c1)中的任意一格。此外,这个白象还可以吃掉f6格中的黑车,并占领这个格。黑格白象不能走到g7和h8格,因为中间隔着一个黑车。f5格白象称做白格象,它有比较大的活动场地,可以走到11个白斜线格中的任意一格。位于h8角格的黑象(黑格象)只有一个g7格可以走。

(3) 后的走法

后既能走直线和横线(如同车一样),也能走斜线(如同象一样)。后可以朝任意方向走,格数不限。从图5中可以看出,后比车或象有更大的活动能力。白后可以走到用“·”标出的

22 个空格中的任意一格。此外,白后可以吃掉 b7 格中的黑车,或者吃掉 e8 格中的白格黑象,并占领这些被吃掉子的位置。黑后可以走到用“×”标出的 10 个格中的任意一格。

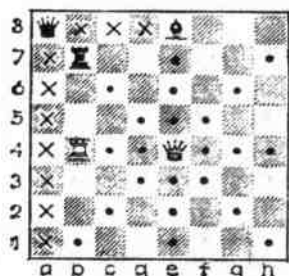


图 5 后的走法

(4) 王的走法

王能走直线、横线和斜线,但每次只能走一格(王车易位除外)。王是唯一不能被吃掉(从棋盘上拿掉)的一个棋子。王不能走到受对方棋子攻击的那个格;也不能去吃对方有保护的棋子。

如图 6 所示的局面,白王可以走到用“·”标出的 6 个空格中的任意一格;白王不能走到 e4 格,因为这个格正受到黑王的攻出;白王也不能走到 e2 格,因为 e2 格正处于黑白格象的“火力”攻击线上。黑王只有两个格(c6 和 d4)可以走,因为 c5 和 e5 格受到白象的攻击,e4 格受到白王的攻击,而 e6 格受到白车的攻击。黑王不能吃 d6 格的白象,因为这个象正受到 h6 格白车的保护;黑王也不能走到 c4 格,因为自己的象占据着这个格。

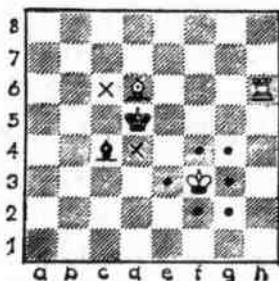


图 6 王的走法

(5) 马的走法

国际象棋中马的走法类似中国象棋马的走法,先沿直线或横线走一格,接下去再沿斜线走一格,合起来算作一个马步;或者说,先沿斜线走一格,接着再沿直线或横线走一格,合

在一起算作一步(见图7)。上面两种说法虽然不同,但结果是一样的。

马总是跳向不同颜色的格。比方说,如果马原先占据的是

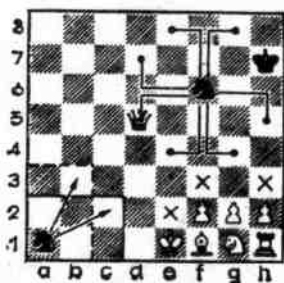


图7 马步

黑格,那么它从这个黑格必定跳进一个白格,反之亦同。与中国象棋不

同的是,国际象棋的马不蹩腿,它可以跳过自己的子或对手的棋子。例

如在图7所示的局面中,g1马虽然被周围的棋子包围着,但马可以跳

到用“X”标出的三个格(e2、f3、h3)中的任意一格。f6格的黑马可以跳

到六个空格(d7、e4、e8、g4、g8、h5)

中的任意一格;或者杀死d5格的白后,并占领其位置。黑马不能跳到h7格,因为自己一方的子(黑王)占据着这个格。

练习题

要求尽快熟悉棋盘,而且要做到能立即找出棋盘上任何一个格。谁能做到这一点,他就能在以后的学习中掌握更大的主动。不能辨别棋盘,就等于学算术背不出乘法口诀一样。因此,应该记住棋盘上所有的格。

请做以下练习:

(1) 不看棋盘,叫出斜线a1—h8、a8—h1、e1—h4、d1—h5全部格。

(2) 不看棋盘,叫出所有通过c4格的斜线。叫出这些斜线的全部格。

(3) 不看棋盘,说出a1、a8、h1、h8、e1、e8、d1、d8、e4、e5、b5格的颜色。

3. 兵的走法

王、后、车、象和马可以朝各个方向移动，可以前进，也可以后退。兵只能向前走，不能往后退，而且每次只能走一个格。只有一个例外：兵从自己的初始位置（白兵从第2横线，黑兵从第7横线）上第一次开步时，每个兵有权利一次走两个格。当然，也可以不走两格，只走一格，这要看棋手的意愿和通路是否空着而定。如果兵已经走动过，那么它就失去一次走两格的权力，以后每次只能走一格。

在图8上用“·”表示白兵可以走的格；用“×”表示黑兵可以走的格。c2格的白兵和c7格的黑兵根据棋手的考虑，一次可以走一格或者走两格。f4格的黑兵不能走动，因为自己的一个f3兵挡住其通路。

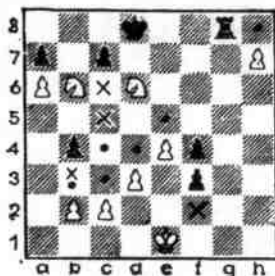


图8 兵的走法

b2格的白兵只能走一格，因为它的“双格步”被对手的b4兵阻挡住。d3兵和e4兵已经走动过，所以它们现在和将来每次都只能走一格。

(1) 兵升变

如果兵前进到最后一道横线（白兵前进到第8横线，黑兵前进到第1横线），那么它就能立即升变成自己一方的任何一种子（王除外）。而且不管棋盘上现在是否有这种棋子，也不管这种棋子是否被吃掉过。换句话说，升变完全根据当事棋手的意愿来选择。图8上所示的h7白兵到达h8格之后，立即可以升变成白方的后、车、象或马中的任意一种子。但不允许不升变。

(2) 兵吃子

王、后、车、象和马怎么样走步,就怎么样吃对方的棋子。而兵的吃子方式与它们不同,兵吃子时不走通常的直线,而是斜进一格去吃子。兵吃完子之后,走上邻近的另一条直线,以后它就沿着这条直线走,直到它再吃子时为止,也不管在这条直线上是否有己方另外的兵。

在图 8 所示的局面中,h7 格的白兵除了能走到 h8 格外,还可以去吃掉 g8 的黑车,并占领这个格。在这种情况下,它同时也就升变成白方后、车、象或马中的一种。a7 黑兵可以斜进一格去吃掉 b6 格中的白马。c7 格的黑兵有两个吃对方的机会:斜进到 b6 格吃白马,或者斜进到 d6 格去吃另一个白马。这样一来,c7 兵有四种不同的步可走——c6、c5、b6、d6。

(3) 吃过路兵

如果兵从初始位置一次走两格(白兵从第 2 横线走到第 4 横线,黑兵从第 7 横线走到第 5 横线),它所跨过的那个格正好受到对方的兵的攻击时,那么这个对方的兵就可以吃掉这一个“过路兵”(当然,也可以不吃)。此时,对方那个“杀手兵”不是置于被杀兵所跳到的那个位置,而是占领过路兵跳过的那个格,即吃兵斜进一格。应当记住,吃过路兵必须立即在这一回合中实施,否则就失掉吃这个过路兵的权利。

图 8 上所示的 c2 兵可以走一个双格步,前进到 c4 格。此时,邻近的 b4 黑兵可以在这一回合(只有在这一回合)里将这个 c4 兵吃掉(如果黑方愿意的话),并斜进一格占领 c3 格(不

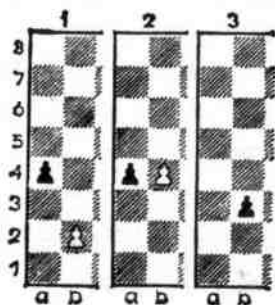


图 9 吃过路兵的过程

是占领 c4 格)。图 9 所示为吃过路兵的实施过程:1 为白兵和黑兵原来所处的位置;2 表示白兵走了一个双格步,由 b2 前进到 b4 格;3 表示黑兵吃掉过路的白兵之后,由 a4 斜进到 b3 格。假设在图 8 上白方已经将 e2 兵走到 e4 格,现在轮黑方走棋,那么邻近直线上的 f4 黑兵有权立即吃掉这个已经跳过去的过路白兵:将 e4 格内的白兵从棋盘上拿掉,f4 黑兵斜进到 e3 格的位置。

4. 王车易位

在棋盘上走棋必须遵守一条重要的规则,那就是每一步只能移动一个棋子。但是,这条规则也有一个例外:双方都有权在自己规定的棋步中一次移动两个同颜色的棋子——王和车。这一组合步称为“王车易位”。王车易位的目的是把王从棋盘中路转移到比较安全的侧翼地带;使位于棋盘边角的车尽快参加积极的战斗。王车易位的实施过程如下:王第一个朝车的方向横走两个格,进占另一邻近的同颜色格;车朝另一方向越过王,置于与王紧挨着的格

内。因为每方有两个车,所以王车易位有两种类型。在王翼进行易位的,叫做“短距离易位”,简称“短易位”;在后翼进行易位的,叫做“长距离易位”,简称“长易位”。

在图 10 所示的局面中,无论是白方,还是黑方都可以按照自己的愿望进行短易位或者长易位。图 11

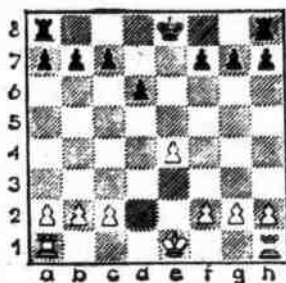


图 10 王车易位前

所示为白方已经进行了长易位和黑方进行了短易位后的局