

国际象棋入门

GUOJIXIANGQI RUMEN



生活百科知识
青苹果电子图书系列

国际象棋入门

张连城 编著

内 容 提 要

为进一步推动和普及国际象棋运动，作者根据长期的教学实践和经验，编写了《国际象棋入门》一书。全书分行棋基本知识、残局基本知识、开局基本知识、基本战术和攻杀基本技巧五章。在全面介绍行棋基本知识与规则的基础上，重点突出了中、残局的基本功训练，以便读者在入门之后，为进一步学习棋艺理论和提高实战水平打下良好的基础。本书内容丰富，文字精练，并附有大量范例，适宜于国际象棋初学者、爱好者、中初级棋手和有关的教学人员阅读、学习、参考。

编 者 的 话

国际象棋起源于战争游戏，其历史可追溯至两千多年以前。据史料记载，古代印度有一种名叫恰图兰卡（梵文译音，意为“四种东西”）的游戏，棋盘上摆放四种不同棋子，分别代表古代印度战争中四个不同兵种（步兵、骑士、象和战车）的部署。随着历史的发展和不断演化，16世纪初才基本形成现代国际象棋的弈法。时至今日，国际象棋这一古老的竞技运动已风靡世界，深受各国人民的喜爱。

国际象棋集文化、艺术、竞技于一体，是人类智慧的结晶。伟大的革命导师列宁把国际象棋形象地比喻为“人类智慧的体操”。

学习国际象棋可以陶冶人的高雅情操，有助于意志、品质及耐力的锻炼与养成，对增强记忆和理解能力及思维逻辑性的形成，乃至创造性思维的培养，均大有益处。

近十几年来，在党和国家的关怀支持下，在改革开放的大好形势下，我国国际象棋事业蓬勃发展，欣欣向荣。1991年，我国女棋手谢军荣获国际象棋女子世界冠军，打破了欧洲棋手对国际象棋的垄断地位和前苏联女棋手一统天下的局面，为国际象棋史写下了光辉的一页。

谢军的胜利振奋了民族精神，极大地推动了我国国际象棋运动的发展。尤其是在青少年及儿童中，国际象棋得以广泛普及，棋艺水平迅速提高。

继谢军之后，我国青年女棋手诸宸两次蝉联世界女子青年赛冠军，少年女棋手徐媛媛获世界少年儿童国际象棋赛 13～14 岁组冠军……捷报频传，新人辈出。

为了适应当前国际象棋事业的发展，进一步普及国际象棋知识，开展和推广国际象棋运动，特编写《国际象棋入门》一书，以飨读者。

编写本书的要旨是在介绍国际象棋基本行棋规则的基础上，重点突出中、残局的基本功训练，以便为进一步学习棋艺理论和提高实战水平打下良好基础。

对于初学者来说，首先必须学会行棋的基本规则。做到这一点并不难。问题在于当你面对棋盘开始最初阶段的对局时，往往会感到茫然。不过这是很正常的现象。因为初学者尚未较全面地学习和掌握有关国际象棋开局、中局和残局的基本常识，而学习和掌握这些知识是需要一定时间的。但是，当你学会了国际象棋行棋规则之后，就必须进行对局练习，其目的是为了通过实践加深对行棋基本规则的熟悉和理解，并不是急于追求着法的技巧。为此，应先从杀单王这一简单残局知识入手，目的是使初学者对各种子力的基本作战性能有所认识，对形成攻王意识也大有益处。尔后，暂时停下对残局其他基本知识的学习，直接进入开局基本原理的学习，以便能在开局阶段比较合理地进行着法选择，并了解一些较简单的开局方法。当你较好地掌握了以上知识之后，对局的质量也会相应得到提高。

要下好国际象棋还必须在中、残局训练上下功夫。本书就重点突出这方面的内容。其中，残局的典型胜和与技巧是

初学者应掌握的基本常识。有关中局的攻击技巧，本书向大家介绍了几种常见的战术手段，并通过图解这一简明易懂的方式较系统地演示了各种子力及子力之间相互配合进行攻杀的典型技巧。对这部分内容的学习要循序渐进，从中体会各兵种的攻击性能及其形成攻杀局面的典型特征。这对形成攻杀意识，提高攻杀能力，均大有裨益。

当你真正理解和掌握了以上知识，并能在实战中灵活运用的时候，我们相信，国际象棋将会给你带来无限的乐趣和艺术的享受！

张 连 城

目 录

第一章 行棋基本知识

第一节	棋盘和棋子	(1)
第二节	棋子的走法和吃法	(4)
第三节	特殊着法规定	(6)
第四节	将军与应将	(9)
第五节	将杀(胜负)	(10)
第六节	和棋	(11)
第七节	子力价值	(13)
第八节	记谱与读谱	(13)

第二章 残局基本知识

第一节	杀单王	(17)
第二节	后对车	(30)
第三节	后对马	(34)
第四节	后对象	(35)
第五节	后对单兵	(36)
第六节	车对象	(43)
第七节	车对马	(45)
第八节	车对单兵	(47)
第九节	王单兵对单王	(49)

第三章 开局基本知识

第一节	开局基本原则	(63)
第二节	基础开局简介	(75)
第三节	对局示范	(85)

第四章 基本战术

第一节	双重攻击	(98)
第二节	牵制战术	(105)
第三节	引入战术	(109)
第四节	引离战术	(110)
第五节	堵截战术	(111)
第六节	消除保护战术	(112)
第七节	基本战术练习题	(113)

第五章 攻杀基本技巧

第一节	用车攻杀	(134)
第二节	用后攻杀	(151)
第三节	用象攻杀	(162)
第四节	用马攻杀	(165)
第五节	用马象攻杀	(169)
第六节	用兵攻杀	(172)

第一章 行棋基本知识

第一节 棋盘和棋子

1. 棋 盘

(1) 国际象棋棋盘是正方形的，由深浅两种颜色的六十四个小方格组成。深色的格子叫做黑格，浅色的格子叫做白格。见图 1。

(2) 棋盘上的小方格又相互组成了纵横交错的线路：由对局的一方到另一方竖直的各行，叫做“直行”或“直线”；平行的各行，叫做“横行”或“横线”；由同颜色小方格斜角相连的各行，叫做“斜行”或“斜线”。见图 2、3、4 所示。

(3) 为了便于阅读和记录棋谱，我们以白棋一方为准（书刊中棋盘图形均以下方为白棋，上方为黑棋），棋盘上的八条直线从左到右分别用 a、b、c、d、e、f、g 八个小写英文字母表示。我们称其为 a 线、b 线、c 线……见图 5。棋盘上的八条横线，由下至上分别用 1~8 阿拉伯数字表示。我们称其为第 1、第 2、第 3 横线……。棋盘上每一个小方格的标志是采用座标方式，用表示直线的字母和表示横线的数字结合

标出的。见图 5。

图 1

图 2 (直线)

图 3 (横线)

图 4 (斜线)

图 5

图 6

(4) 棋盘上的作战区域划分：由 d4、d5、e4、e5 四个格子构成的区域，称为“中心”；由 a、b、c、a 四条直线组成的半边棋盘，称为“后翼”；由 e、f、g、h 四条直线组成的半边棋盘，称为“王翼”。见图 6。

棋盘上的第 1 和第 8 横线，分别为对局双方各自的“底线”；a、h 两条直线，称为“边线”。见图 7 所示。

(5) 对局时，棋盘应置于对局者之间，双方棋盘的左下角格必须是黑格，不能摆错。

2. 棋 子

(1) 国际象棋棋子是立体型的（书刊中采用印刷体图形），共三十二个，按颜色分别为两组，浅色一组称白棋，深色一组称黑棋。双方各执一组，每组十六个，即：一个王，一个后，两个车，两个象，两个马和八个兵。

图 7

图 8

(2) 国际象棋的棋子名称及图形（印刷体）请见下表：

名称：王 后 车 象 马 兵

白棋：

黑棋：

(3)对局开始前,双方棋子在棋盘上的正确摆法见图8所示。初学者在摆放棋子时,必须注意双方“王”和“后”的原始位置不能摆错。正确的摆法是:白后摆在白格(d1格),黑后摆在黑格(d8格)。

第二节 棋子的走法和吃法

1. 各种棋子的走法

王:横、直、斜都可以走,每着限走一格(王车易位时例外)。见图9,白王可以走到记有标志的任何一格。王是国际象棋棋子中唯一不能进行兑换的棋子。

后:横、直、斜都可以走,格数不限。见图10,白后可以走到记有标志的任何一格。

车:横、直都可以走,格数不限。见图11,白车可以走到记有标志的任何一格。

象:斜走,格数不限。双方各有两个象,由于所占格子的颜色不同,分别称为白格象和黑格象。如图12,白格象可以走到用黑点标出的任何一格;黑格象可以走到记有标志的任何一格。

马:沿横线走二格再沿直线走一格或沿直线走两格再沿横线走一格,所到达的格子,称其为马步。同中国象棋马的走法相似,但是没有“蹩马腿”的限制。马是国际象棋棋子中唯一可以越子走动的子力。见图13,白马可以走到记有标志的任何一格。

兵：只能向前直走，不准后退。原始位置的兵可以任意选择向前直进二格或一格，以后均只能每着向前走一格。见图 14 所示：位于 e2 格的白兵（原始位置兵），可以选择走到 e3 或 e4 任何一格，而位于 c4 或 h3 格的白兵则只能每着向前走一格，分别可以走到 c5 或 h4 格。也就是说，只有原始位置的兵才有选择向前走二格的权利。

图 9

图 10

图 11

图 12

图 13

图 14

2. 各种棋子的吃子法

国际象棋除兵以外的棋子，只要在它能走到的格子上有对方棋子就可以吃掉。即吃子和走子方法相同。而兵则是国际象棋棋子中唯一的吃子和走子方法不同的棋子。兵的吃子方法是向前斜进一格吃子。

图 15

请看图 15 所示，无论谁先走棋，兵都可以斜进一格吃掉对方的马，而不允许直进吃兵。

第三节 特殊着法规定

除以上所述棋子的走法与吃法外，尚有以下三种特殊着法规定：

1. 王车易位

在一局棋中，双方各有一次在一着棋里同时走动王和车两个棋子的权利，即王朝一侧车的方向横走两格，然后把车越过王置于紧邻王的一格上，这一特殊的着法叫做“王车易位”。王车易位时，如果王向“王翼”一侧易位，称为“短易位”；向“后翼”一侧易位则称为“长易位”。见图 16、17 所示。

“王车易位”是有条件限制的，如果一方的王已经走动过，

即失去王车易位权力。即使王又回到原始位置也不允许再行使易位权力。

在王未动过的前提下，如果两侧的车（双车）都走动过，也同样失去易位权力。而两翼的车只有一翼车走动过，王可与未动过的那一翼车进行易位。

如有下列情况之一，“王车易位”暂时不能进行：

（1）王和车之间尚有其他棋子阻隔。

（2）王正被对方棋子将军。

（3）在易位过程中，王要经过或到达的格子正受对方棋子的攻击。

“王车易位”的目的是使王得以保护，并有利于其他子力的协调作战，尤其有利于发挥车的作用。因此在对局过程中，双方都很重视行使王车易位这一权力。

2. 兵的升变

双方任何一个兵通过直进或斜吃而到达对方底线时，即可升变为后、车、马、象中的任何一种，不能升变为王，也不能不升变。

通过兵的升变而出现的新棋子，立即具备该棋子的性能。请看图 18 所示，白方 d7 兵可以直进到 d8 格升变，也可斜进到 e8 格吃马而升变（升变时，应把兵立即拿离棋盘，换上所要升变的新棋子即可）。一般情况下均选择升变为“后”，因为后的威力最大，但在某些特殊情况下，也可能选择升变为车、象或马。

3. 吃过路兵

当一方位于原始位置的兵向前直进二格时，如与对方相邻直线上的兵并列在同一横线上，则对方在应着时，可以用兵斜进一格吃掉它，这叫做“吃过路兵”。

请看图 19，当位于 e7 格的黑兵一着走到 e5 格时，白方可用位于 d5 或 f5 格上的兵斜进一格到 e6 格，吃掉进入 e5 格的黑兵。这里需提醒大家注意的是“吃过路兵”只能在对方进兵后立即行使这一权力（当然也可以选择不吃），如果隔一着棋后，吃过路兵这一权力即自行放弃，不可以再吃。

王车易位前图示

图 16

王车易位后图示

图 17

图 18

图 19

第四节 将军与应将

在对局过程中，一方的棋子攻击对方的王，即要在下一着吃掉对方的王，称为“将军”。被“将军”的一方必须立即采取自卫的着法对己方王进行保护，称为“应将”。被“将军”而不“应将”是不允许的，因规则已规定王是不能送吃的。

应将的办法有以下三种：

1. 垫 将

在对方进行将军的棋子和自己王之间，用棋子加以阻隔，即称为“垫将”。

2. 吃子解将

吃掉对方进行将军的棋子，解除将军。

3. 避 将

王从受攻击的格子上避开，走到不受攻击的格子上去，即称为“避将”。

以上所列三种应将办法在对局中要根据具体情况加以选择。现举例说明如下：请看图 20 局面，轮到白方走

棋，白王正被对方棋子（象）将军，必须立即应将。白方可

图 20

以选择把位于 C1 格上的象走到 d2 格“垫将”。

另一种选择是“避将”，即白王由受攻击的 e1 格避开，走到不受攻击的 f1 或 e2 格上去。但是在此局面中如选择“避将”，则使白方失去“王车易位”的权力，对白方不利。因此在图 20 局面中，白方正确的应将办法是垫将。

第五节 将 杀（胜负）

如果被将军的一方无法应将，就算被“将杀”或称“将死”。根据规则将杀对方王的一方为胜，王被将杀的一方为负。

如图 21、22 是黑王被将军时无法应将而构成的“将杀”局面。

图 21

图 22

对局时，除一方王被“将杀”而判负外，如出现下列情况之一，也判为输棋：

1. 一方因子力相差悬殊，无法对抗而认输，即判负。
2. 一方在比赛规定时限内未能走满规定的步数时，即超时判负。

第六节 和 棋

当对局双方谁都无法将杀对方王时,结果只能是和棋。除此之外,尚有几种特殊的和棋规定。

1. 长将和

一方连续不断地进行将军,而另一方的王无法避开,即形成“长将”,应判为和棋。

如图 23 局面,轮到白方走棋,虽然白方子力明显弱于黑方,但是此时白后可以走到 g5 格,进行将军,黑王只能走至 h8,白后再走到 f6 格继续将军,黑王只能再走回 g8 格。就这样白方用后在 g5 和 f6 格

上连续不断地将军,而黑王又无法避开这种将军,就形成“长将和”。

长将和一般来说是在劣势局面下谋求和棋的一种技术手段。

2. 逼 和

轮到走棋的一方,王没有被将军,但又无路可走,同时自己其他的棋子也都不能走动(指不能走出任何合乎规则的着法),形成无子可动的局面,称为“逼和”,按规则应判为和棋。如图 24 局面,轮到黑方走棋,黑王没有被将军,并且

无法走动，而其他黑方子力也无法走出合乎规则的着法，即形成逼和。

3. 三次重复局面作和

对局中同一局面连续或间断出现三次以上时，轮到走棋一方，可提和，经审核属实，应判和棋。

如图 25 所示，（白先）

1. 王 c4—d4 王 c6—b6

2. 王 d4—C4 王 b6—c6

图 25 局面应看作第一次出现，而现在是同一局面第二次重复出现。

图 24

图 25

3. 王 c4—d4 王 c6—b6

4. 王 d4—c4 王 b6—c6

至此，同一局面第三次出现，白方有权提议作和，同样黑方也可于第 4 回合，当白方走完 4. 王 C4 之后，提出下一着走 4. 王 C6，即出现三次重复局面，应判和棋。

第七节 子力价值

在对局进行过程中,双方子力不可避免地要进行兑换。因此有必要了解各种子力基本价值,以便于合理兑换。下面我们根据各种子力的性能及威力,分别标出各自的基本价值分,仅作为初学者在对局练习中进行子力兑换的参考依据。

国际象棋除王(王不能兑换)外,其他各种棋子的基本分值见下表:

后: 10 分	车: 5. 5 分	马: 3. 5 分
象: 3. 5 分	兵: 1 分	

第八节 记谱与读谱

为了便于对局后进行复盘研究,总结经验以及阅读棋谱学习理论知识,有必要学习和掌握国际象棋记谱方法及常用的记录符号。

目前世界上通用座标记录,分完整记录和简易记录两种方法。

1. 完整记录法

每着棋先记下所走动棋子的名称(兵省略不记)和棋子走动前所在格子标志,接下来记“—”表示走到或记“×”表示吃子,最后再记下棋子所到达格子的标志。

如图 26,白方位于 f3 格上的马如到 g5 格,应记为马 f3—

g5。而白马如吃掉位于 e5 格上的黑兵，则应记为马 f3×e5。如果走动的棋子是兵，记录时可以省略名称，如位于 c2 格上的兵走到 c4 格，记为 c2—c4 即可。

2. 简易记录法

每着棋只需记所走动棋子的名称和棋子所到达格子的标志即可。如图 26 中的完整记录马 f3—g5 可简记为马 g5；马 f3×e5 可简记为马×e5；c2—c4 则简记为 c4 即可。

简单记录法需注意的是一方如有两个相同的棋子从不同的位置都可以走到同一格子上时，为了加以区分，须在所走动的那个棋子的名称后面加记原来所在直线或横线的标志。

如图 27，白方 g4 格的马和 c4 格的马都可以走到 e5 格，如走动其中某个马时应加记直线标志，可记为马 ge5 或马 ce5。再如黑方两个车都可以走到 a6 格，如走动其中某个车时，应加记横线标志，可记为车 8a6 或车 2a6 即可。

图 26

图 27

3. 国际象棋记录符号简介

0—0 短易位 0—0—0 长易位

＋ 将军 ＋＋ 双将 # 将杀

！ 好棋 !! 妙棋 ? 坏棋

?? 劣着 !? 激烈的着法

?! 有疑问的着法 =后 升后

1. ...? 黑先 1.? 白先

+- 白胜势 -+ 黑胜势

1-0 或 1:0 白胜

0-1 或 0:1 黑胜

1/2-1/2 或 1/2:1/2 和棋

4. 对局记录

记录对局时，首先应写双方的姓名、对局的时间和地点，然后以一个回合（双方各走一着为一回合）为单位，依序号将白方的着法记在左边，黑方的着法记在右边。

下面是用完整记录和简易记录两种方法记录的同一局棋，请初学者在棋盘上试摆一摆。

(1) 完整记录

白方 000 黑方 ×××

年 月 日 弈于

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. 马 g1—f3 | 马 b8—c6 |
| 3. 象 f1—c4 | 象 f8—c5 |
| 4. c2—c3 | 后 d8—e7 |
| 5. 0—0 | d7—d6 |
| 6. d2—d4 | 象 c5—b6 |
| 7. 象 c1—g5 | f7—f6 |

- | | |
|---------------|----------|
| 8. 象 g5—h4 | g7—g5? |
| 9. 马 f3×g5! | f6×g5 |
| 10. 后 d1—h5 | 王 e8—d7 |
| 11. 象 h4×g5 | 后 e7—g7? |
| 12. 象 c4—e6+王 | d7×e6 |
| 13. 后 h5—e8+马 | g8—e7 |
| 14. d4—d5# | 1 : 0 |

(2) 简易记录

- | | |
|------------|-------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. 马 f3 | 马 c6 |
| 3. 象 c4 | 象 c5 |
| 4. c3 | 后 e7 |
| 5. 0—0 | d6 |
| 6. d4 | 象 b6 |
| 7. 象 g5 | f6 |
| 8. 象 h4 | g5? |
| 9. 马 g5! | fg |
| 10. 后 h5 | 王 d7 |
| 11. 象 g5 | 后 g7? |
| 12. 象 e6 + | 王 e6 |
| 13. 后 e8 + | 马 ge7 |
| 14. d5# | 1 : 0 |

第二章 残局基本知识

国际象棋对局的全过程，我们一般习惯地把它分为三个阶段，即双方出动子力进行子力布署阶段，称为开局或布局；当子力布署基本结束，双方进入短兵相接的激战阶段，称为中局；双方在战斗中不可避免地要进行子力兑换或遭受兵员上的损失，当棋盘上的子力大量减少，对局便进入终局阶段，称为残局。

在我们掌握了国际象棋基本行棋规则之后，首先学习和了解一些残局的基本知识是非常必要的，它有助于对棋理的理解，因为在残局中棋盘上棋子较少，局势比较简明，便于理解。更为重要的是能使初学者熟悉和掌握有关胜负与和棋的基本规律，即：当你在获得怎样的子力优势下，可以取胜，或在怎样的情况下可以谋取和棋。当然，我们在本章中所介绍的仅是较简单的残局基础知识，有关残局的理论，内容是极其丰富的。

第一节 杀单王

熟练掌握杀单王的方法是初学者熟练棋子走法，了解子力作战性能及掌握简单攻杀技巧的有效训练手段。

杀单王是指当对局进行至终盘阶段时，就双方而言，一方只剩单王，而另一方除王外，尚存其他子力。杀单王至少

需要一个强子（后或车）或两个弱子（双象或马象）才可以完成，双马虽然是两弱子，但是在单王一方正确防守下，不能成杀。

在杀单王的过程中，限制单王的活动范围是杀王的基本法则。

杀单王的基本方法是：通单王到棋盘的边线或角上，然后进行将杀。除具有后车或双车这样强大的子力优势之外，逼杀单王均需自己一方（进攻方）王的配合。

有关杀单王的几种情况，我们分别给予演示讲解如下：

1. 双车杀单王

双车一方不需要己方王助战即可完成杀单王。图 28 所示为双车逼杀单王的基本定式。

那么当单王位于棋盘中心时，双车是怎样逼杀单王的呢？请看图 29 局面，白方先走，着法分析如下：

图 28

图 29

1. 车 h1—h3 王 e4—f4

白方意图将黑王逼至底线（第 8 横线），因此需车在横行

上进行控制。而如选择逼黑王至边线，则需在直线上进行控制。

2. 车 a1—a4+ 王 f4—f5
3. 车 h3—h5+ 王 f5—g6
4. 车 h5—b5

白车受到威胁，由 h5 调至 b5，既避开了黑王的攻击，又能继续有效地控制黑王的活动范围。这里需要注意的是双车无论在横线或直线上逼赶单王，应保持错开的位置。如果双车并排在同一线上（如 4. 车 ha5？）由于子力不协调而不能有效逼赶单王。

4. …… 王 g6—f6
5. 车 a4—a6 王 f6—e7
6. 车 b5—b7+ 王 e7—d8
7. 车 a6—a8#

双车相互配合，控制和逼赶交替进行，直至将杀。

2. 后杀单王

图 30 所示为后杀单王的基本定式。

图 30

图 31

单后可以独立完成逼赶单王至棋盘边线或角上，但是成杀必须有己方王的配合。如图 31 局面，白方先走，着法分析如下：

1. 后 f1—f3

白方把后走至 f3 格与黑王所在的 e5 格形成“马步”，目的在于控制黑王，缩小黑王在棋盘上的活动范围。这种逼赶单王的方法，我们称之为“马步”赶王。

1. 王 e5—d6

2. 后 f3—e4 王 d6—c5

3. 后 e4—d3 王 c5—b4

4. 后 d3—c2 王 b4—b5

5. 后 c2—c3 王 b5—b6

6. 后 c3—c4 王 b6—b7

7. 后 c4—c5 王 b7—b8

8. 后 c5—c6 王 b8—a7

9. 后 c6—b5 王 a7—a8

至此，白方用“马步”赶王的方法，迫使黑王进入棋盘的边角上。这里必须注意的是如果白方再继续走 10. 后 b6? 则形成逼和局面，因此在用后逼单王至边角上时，应给单王留有至少一格的活动余地，以避免逼和。

目前白后已经有效地控制了黑王，并给黑王留有活动余地，但是只凭单后是无法成杀的，必须有白王助战。接下去，白方只需调王至 c6 格即可与后配合成杀。

10. 王 g1—f2 王 a8—a7

11. 王 f2—e3 王 a7—a8

12. 王 e3—d4 王 a8—a7
 13. 王 d4—c5 王 a7—a8
 14. 王 c5—c6 王 a8—a7
 15. 后 b5—b7#

3. 单车杀单王

图 32 所示为单车杀单王的基本定式。

由于单车的威力远不及单后（单王可以利用斜线靠近单车，但却不能靠近单后），因此单车一方不仅在杀王时需要己方王的配合，而且在逼赶单王至边角的过程中也必须有己方王的协助。

图 32

图 33

鉴于单车杀单王较双车或单后杀单王复杂，为了使初学者能熟练掌握这一杀法，首先让我们来看看如图 32 所示的杀单王基本定式：我们从图中黑王被将杀的局面中不难看出黑王之所以被将杀，是由于面对白方 a8 车将军时，黑王能进行避将的 d7、e7、f7 三格均被白王所控制，此时，白王与黑王间隔一格相对，我们称之为“对王”。当单王被逼至边、底线时，形成“对王”是成杀的必备条件。而只有当单王被逼至

角格时，如基本定式中白王被将杀的局面，由于黑王只需控制 g2, h2 二格即可有效限制白王，因此无需形成“对王”即可成杀。

接下来，请看图 33 局面，这是一例单王被逼至底线，但尚未成杀的局面。究竟怎样运用“对王”形成将杀？着法分析如下：

1. 车 g7—h7!

如果白方现在主动走 1. 王 e6，虽然形成“对王”，但下一着棋轮到黑方走，黑王可避开“对王”如：1. …王 d8 2. 王 d6 王 e8，毫无意义。而白方走车的目的，实际上是利用“等着”这一技巧迫使单王主动进入“对王”格子。现在白王与黑王所形成的“马步”是限制单王逼其就范（对王）的典型手段。

图 34

1. ……
2. 王 f6—e6
3. 王 e6—d6
4. 王 d6—c6
5. 王 c6—b6

图 35

- 王 e8—d8
- 王 d8—c8
- 王 c8—b8
- 王 b8—a8
- 王 a8—b8

6. 车 h7—h8#

至此，黑王被迫“对王”造成被将杀。

熟悉了单王被逼至底线成杀的技巧之后，让我们再来看看当单王位于棋盘中心时，是怎样被逼赶至边角上的。

请看图 34 和图 35 局面，大家已经知道，当单王被逼至底线时，单车控制横线，而单车方的王同单王形成“马步”，逐渐迫使其形成“对王”，再用车将军即可成杀。而当单王处于中心位置时，同样采用这一方法，即可逐渐迫使单王走向底线或边线，然后成杀。

图 34（逼单王至底线成杀）着法如下：

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. 车 h5—g5 | 王 c6—d6 |
| 2. 车 g5—g6 | + 王 d6—c7 |
| 3. 王 d4—d5 | 王 c7—b7 |
| 4. 王 d5—c8 | 王 b7—c7 |
| 5. 车 g6—g7 | + 王 c7—d8 |
| 6. 王 c5—c6 | 王 d8—e8 |
| 7. 王 c6—d6 | 王 e8—f8 |
| 8. 车 g7—a7 | 王 f8—e8 |
| 9. 车 a7—b7 | 王 e8—f8 |
| 10. 王 d6—e6 | 王 f8—g8 |
| 11. 王 e6—f6 | 王 g8—h8 |
| 12. 王 f6—g6 | 王 h8—g8 |
| 13. 车 b7—b8# | |

图 35（逼单王至边线成杀）着法如下：

- | | |
|------------|---------|
| 1. 车 d8—d7 | 王 c4—c3 |
| 2. 王 e5—e4 | 王 c3—c4 |

- | | |
|-------------|---------|
| 3. 车 d7—c7+ | 王 c4—b3 |
| 4. 王 e4—d4 | 王 b3—b2 |
| 5. 王 d4—d3 | 王 b2—b3 |
| 6. 车 c7—b7+ | 王 b3—a2 |
| 7. 王 d3—c3 | 王 a2—a1 |
| 8. 王 c3—c2 | 王 a1—a2 |
| 9. 车 b7—a7# | |

4. 双象杀单王

图 36 所示为双象杀单王的基本定式。

双象必须与己方王配合，逼赶单王至棋盘角格成杀。

如图 37 局面，白方先走，着法如下：

图 36

图 37

1. 象 d2—e3 ……

白方用双象在 a7—g1 以及 a6—f1 相邻斜线上组成了一道封锁线控制黑王的活动范围。这与双车控制单王的情况从表面上看很相似，似乎只是直线与斜线之别，但实际上却有着本质的不同，下面我们将看清这一点。

- | | |
|------------|---------|
| 1. …… | 王 e4—d5 |
| 2. 王 f2—f3 | …… |

现在我们可以看出如果白方企图用 2. 象 f3 的着法进一步扩大控制范围，那么黑王则可走 2. ...王 c4 突破由双象组成的封锁线，这虽然只是暂时逃离了追捕，但却非常清楚地说明双象无法像双车那样独自完成逼杀单王的任务。其根本因素在于车在直或横线上可以有效地控制黑、白两种颜色的格子，而象却只能在斜线上控制单色格。因此双象一方必须有己方王助战才能完成逼杀单王的任务。

2. 王 d5—e5

3. 象 e2—d3

白格象进行位置调整，便于进一步扩大封锁区域。

3. 王 e5—d5

4. 王 f3—f4

当强方无法用象扩大封锁区域时，应考虑用王协助进行紧逼的方法。

4. 王 d5—e6

5. 象 d3—e4 王 e6—d6

6. 王 f4—f5 王 d6—e7

7. 象 e3—f4 王 e7—d7

8. 王 f5—f6 王 d7—e8

9. 象 e4—f5 王 e5—d8

白方双象与王配合已经逼黑王至底线，但要成杀，还需逼黑王至棋盘角格。

10. 象 f5—e6

此时，白方不能走 10 王 f7??，形成逼和！

10. 王 d8—e8

11. 象 f4—c7!

此着法是逼单王至角格的典型手段，目的在于切断黑王逃路，迫使其走向角格。并且现在已能看出白 10 象 e6 的着法，实际上是为达此目的的一步等着。

- | | |
|--------------|---------|
| 11. | 王 e8—f8 |
| 12. 象 e6—d7! | 王 f8—g8 |
| 13. 王 f6—g6! | 王 g8—f8 |
| 14. 象 c7—d6+ | 王 f8—g8 |
| 15. 象 d7—e6+ | 王 g8—h8 |
| 16. 象 d6—e5 | |

5. 马象杀单王

马象杀单王的技巧比上述几种单王杀局要复杂得多，对于初学者来说难度较大，掌握这一杀法，尚有待于棋艺水平的进一步提高。

图 38 所示为马象杀单王的基本定式。

马象杀单王必须在己方王的配合下逼单王至与象同颜色的棋盘角格成杀。

图 38

图 39

首先让我们来看看当单王被逼至与象不同角格时的情

况，如图 39 局面：此时无论白方怎样走均无法在此角成杀，而必须继续逼黑王至与象同色的（白格）角格（a8 或 h1 格），才能成杀。具体逼杀着法如下：

1. 马 g5—f7+ 王 h8—g8
2. 王 g6—f6 王 g8—f8
3. 象 f5—h7 王 f8—e8
4. 马 f7—e5! 王 e8—f8

此时黑方如走 4. … 王 d8，则 5. 王 e6、王 c7 6. 马 d7! 王 c6、7. 象 d3 王 c7 8. 象 e4。

5. 马 e5—d7+ 王 f8—e8
6. 王 f6—e6 王 e8—d8
7. 王 e6—d6 王 d8—e8
8. 象 h7—g6+ 王 e8—d8
9. 马 d7—c5 王 d8—c8
10. 象 g6—f7 王 c8—d8
11. 马 c5—b7 王 d8—c8
12. 王 d6—c6 王 c8—b8
13. 象 f7—e6 王 b8—a7
14. 马 b7—c5 王 a7—a8
15. 王 c6—b6 王 a8—b8
16. 马 c5—a6 王 b8—a8
17. 象 e6—d5#

下面让我们再来看一个如何把单王逼赶至边底线，继而再逼至与象同色角上成杀的典型例局。

请看图 40 所示局面，这里强方子力的配置是马象逼单王

至边底线的典型阵形。此局面轮到白方先走，具体着法演示如下：

- | | |
|--------------|----------|
| 1. 象 e4—d3 | 王 e6—f6 |
| 2. 王 d4—d5 | 王 f6—f7① |
| 3. 王 d5—e5 | 王 f7—g7 |
| 4. 王 e5—e6 | 王 g7—f8 |
| 5. 王 e6—f6 | 王 f8—e8 |
| 6. 马 c4—e5 | 王 e8—f8 |
| 7. 象 d3—c4 | 王 f8—e8 |
| 8. 象 c4—f7+ | 王 e8—d8 |
| 9. 王 f6—e6 | 王 d8—c7 |
| 10. 象 f7—e8 | 王 c7—b6 |
| 11. 王 e6—d6 | 王 b6—a5 |
| 12. 王 d6—c5 | 王 a5—a6 |
| 13. 象 e8—c6 | 王 a6—a5 |
| 14. 马 e5—c4+ | 王 a5—a6 |
| 15. 王 c5—d6 | 王 a6—a7 |
| 16. 王 d6—c7 | 王 a7—a6 |
| 17. 象 c6—a4 | 王 a6—a7 |
| 18. 象 a4—b5 | 王 a7—a8 |
| 19. 象 b5—a6 | 王 a8—a7 |
| 20. 象 a6—c8 | 王 a7—a8 |
| 21. 马 c4—a5 | 王 a8—a7 |
| 22. 马 a5—c6 | 王 a7—a8 |
| 23. 象 c8—b7# | 白胜。 |

①黑方如改走 2. …王 g5, 则 3. 王 e5 王 g4、4. 象 c2 王 h4、5. 王 f5 王 h5、6. 马 e5 王 h6、7. 王 f6 王 h5、8. 象 g6 王 h4、9. 王 f5 王 g3、10. 象 h5 王 f2、11. 王 f4 王 e1、12. 马 c4 王 f2、13. 象 f3 王 e1、14. 王 e3 王 f1、15. 马 e5 王 e1、16. 马 d3+王 f1、17. 王 f4 王 g1、18. 王 g3 王 f1、19. 象 g4 王 g1、20. 象 e2 王 h1、21. 马 f2+王 g1、22. 马 h3+王 h1、23. 象 f3# 白胜。

6. 单王和双马

在双马对单王的残局中，只要单王一方走得正确，双马一方无法取胜，结果只能是和棋。

请看图 41 所示局面，白方先走，着法如下：

(一) 1. 马 d5—f6+王 g8—f8+和

(黑方不能 1…王 h8??, 因为白方有 2. 马 f7#。这也可以说是白方利用黑方的错误着法而取胜的唯一机会。)

(二) 1. 马 g5—e6 王 g8~h8

2. 马 d5—f6 逼和。

图 40

图 41

第二节 后对车

在后对车的残局中，由于强方具有较大的物质优势，一般情况下可以取胜。但是由于单王被逼至棋盘边角时，其活动范围受到限制并且强方子力配置不好，往往有造成逼和或长将和的可能性。

强方取胜的具体方法是首先把弱方王逼到棋盘边角上，然后以将杀进行威胁迫使弱方为了解杀而车和王分离，继而运用抽将战术手段得车取胜。

下面让我们首先来看看当弱方王被逼至棋盘边角时，车、王被迫分离的典型局面。如图 42 所示，黑方先走，着法分析如下：

(一) 1. …车 g7—a7 (黑方车被迫与王分离，别无选择。
如：1…车 h7 则 2 后 e8#；1…王 f8 则 2 后 h6)

2. 后 h5—d5+王 g8—h8 (如：2…王 h7，则 3 后 h1+
王 g8 4 后 g1 + 抽吃黑车)

3. 后 d5—h1+王 h8—g8

4. 后 h1—g1+ 白方抽车胜。

(二) 1. …… 车 g7—g1

2. 后 h5—e8 + 王 g8—h7

3. 后 e8—e4 + 王 h7—h8

(如：3…… 王 h6 则 4 后 h4#)

4. 后 e4—a8 + 王 h8—h7

(如：4…… 车 g8 则 5 后 h1#)

5. 后 a8—a7+王 h7—h8

6. 后 a7—g1 白方得车胜。

接下来让我们看一个当弱方子力位于棋盘中心区域时，强方是怎样逼攻弱方而取胜的典型例局。请看图 43 所示，白方先走，着法演示如下：

图 42

图 43

- | | |
|---------------|----------|
| 1. 王 a1—b2 | 车 f5—f4 |
| 2. 王 b2—c3 | 车 f4—e4 |
| 3. 王 c3—d3 | 车 e4—d4+ |
| 4. 王 d3—e3 | 车 d4—d5 |
| 5. 后 g2—g3 + | 王 e5—f5 |
| 6. 后 g3—f4 + | 王 f5—e6 |
| 7. 王 e3—e4 | 车 d5—d6 |
| 8. 后 f4—f5 + | 王 e6—e7 |
| 9. 王 e4—e5 | 王 e7—d7 |
| 10. 后 f5—f6 + | 王 e7—e8 |
| 11. 后 f6—h8 + | |
| (11 王 e6?? | 车 d6 和) |

11. …… 王 e8—f7

12. 后 h8—h7 + f7王e8

13. 后 h7—g8 + e8王e7

14. 后 g8—c8! 车 d7—d1

(黑方车、王被迫分离。如: 14…车 d8 则 15. 后 c5 王 e8 16. 王 e6 车 a8 17. 后 e7#)

15. 后 c8—c5 + 王 e7—d8

16. 后 c5—a5 + 王 d8—e7

17. 后 a5—b4 + 王 e7—d8

18. 王 e5—e6 王 d8—c7

19. 后 b4—f4 + 王 c7—c8

20. 后 f4—c4 + 王 c8—d8

21. 后 c4—b3! 车 d1—e1+

22. 王 e6—d6 王 d8—c8

23. 后 b3—c3+ 白方得车胜。

以上我们所看到的是后对车残局中，强方取胜的基本技巧。那么，在怎样的情况下弱方可以进行成功的防御，即获得和棋呢？

下面请看图 44 所示局面（黑方先走），着法分析如下：

1. …… 车 g7—f7+

2. 王 f4—g5……

不难看出，由于白方后的位置不好，不能 2. 王 e5，因黑方可走 2…车 e7，和棋。

2. …… 车 f7—g7+

3. 王 g5—h6 车 g7—h7+!

4. 王 h6×h7 逼和。

图 44

图 45

(如走 4. 王 g6, 则 4…车 g7+, 5. 王 f6 车 g6+! 6. 王 g6 逼和。如白王不靠近黑方车, 其结果也只能是长将作和。)

接下来让我们再来看一例非常有趣的典型和棋局面。如图 45 所示 (黑方先走), 在这一局面中, 黑王被白后逼至盘角, 我们在前面后杀单王一节中对此局面已经有所了解, 现在如果黑方车被白方王吃掉则构成逼和局面。黑方正是利用这一点而巧妙地采取弃车手段成功地达到了长将作和或逼和的目的。具体着法演示如下:

1.	车 c1—d1+
2. 王 d2—e2	车 d1—e1+
3. 王 e2+d2	

(因为白王吃车则构成逼和局面, 因此白王只能设法逃避黑车的追逐)

3.	车 e1—d1+
---------	----------

(黑方保持用车在第一横线照将是正确的选择, 因为必需注意白方后对照将格子的控制。如: 3…车 e3+? 则 4. 王 d4

车 e4+5. 王 c5

车 e5+6. 王 d6 至此黑车可将军的 d5 及 e6 两格均被白后控制, 白方因此争得活动后的时间, 从而避免了逼和, 获得胜利。)

- | | |
|------------|-----------|
| 4. 王 d3—e4 | 车 d1—e1+ |
| 5. 王 e4—d5 | 车 e1—d1+ |
| 6. 王 d5—e6 | 车 d1—e1+ |
| 7. 王 e6—d7 | 车 e1—d1+ |
| 8. 王 d7—e8 | 车 d1—d8+! |

(此时, 黑方则不能 8...车 e1+??, 因为 9. 王 f8, 白王得以隐蔽, 逼和局面得以解除。)

9. 王 e8×d8 逼和。

第三节 后对马

在后对马的残局中, 强方只需逼弱方王到棋盘的边或底线即可造成杀势。取胜着法比较简单。

下面仅举一例即足以说明。请看图 46 所示局面: 白方先走, 着法如下:

1. 王 f2—f3 ... (此时, 白王与黑马在斜线上间隔一格相对, 这是王在行进中对付马将军的基本技巧。)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. | 马 d5—f6 |
| 2. 后 d2—g5+ | 王 e5—e6 |
| 3. 王 f3—f4 | 马 f6—d5+ |
| 4. 王 f4—e4 | 马 d5—f6+ |

5. 王 e4—d4 马 f6—d7

6. 后 g5—d5+ 王 e6—e7

7. 后 d5—c6
(控制黑王的活动范围)

7. 马 d7—f6

8. 王 d4—e5 马 f6—d7+

9. 王 e5—f5 马 d7—f8

10. 后 c6—f6+ 王 e7—e8

11. 后 f6—g7
(把黑王控制在底线)

11. 马 f8—d7

12. 王 f5—e6 马 d7—f8+

13. 王 e6—d6 马 f8—g6

14. 后 g7—g6+ 王 e8—f8

15. 后 g6—h7 王 f8—e8

16. 后 h7—g8

第四节 后对象

在后对象的残局中，强方只需逼弱方王到棋盘的边或底即可成杀。由于象只能在单色格走动，强方王可在与象相反的色格中行进，而使弱方没有将军的机会。因此，强方取胜着法更为简明。

下面仅举一例，足以证明。请看图 47 所示局面，白方先走，着法如下：

1. 后 g1—g5 + 王 e5—d6

2. 王 e3—d4

象 d5—e6

3. 后 g5—c5 +

王 d6—d7

4. 王 d4—e5

象 e6—f7

5. 后 c5—d6 +

王 d7—e8

图 47

6. 王 e5—f6

象 f7—h5

7. 后 d6—e7 # 白胜。

第五节 后对单兵

在后对单兵残局中，强方取胜一般是比较容易的，但也有些特殊情况即弱方兵在王的支持下已经到达或肯定能到达底线前一横排时，由于弱方兵即将升变，强方能否取胜将取决于后能否得到王的支持。下面我们通过典型例局对此给予说明。

如图 48 所示（白先），在这一局面中，不难看出白方仅凭单后是无法取胜的，必须有己方的王助战。如此看来，白方只有在阻止黑方兵升变的同时，使自己的王有时间向黑兵靠近，协助后捉兵取胜。那么这种可能只有当黑方王占据兵前格位（d1 格）时才可实现。为了达到这一目的，白方将实

施这类残局的典型计划,即利用照将的手段逐渐接近黑方兵,并迫使黑王进入兵前格位。

具体着法演示如下:

- 图 48
- | | |
|--------------|---------|
| 1. 后 d8—e7+ | 王 e2—f2 |
| 2. 后 e7—d6 | 王 f2—e2 |
| 3. 后 d6—e5+ | 王 e2—f2 |
| 4. 后 e5—d4+ | 王 f2—e2 |
| 5. 后 d4—e4+ | 王 e2—f2 |
| 6. 后 e4—d3 | 王 f2—e1 |
| 7. 后 d3—e3 + | 王 e1—d1 |
| 8. 王 a8—b7 | |

(由于黑王被迫进入兵前格位,于是白王得以向黑兵方向走动。)

- | | |
|---------------|---------|
| 8. | 王 d1—c2 |
| 9. 后 e3—e2 | 王 c2—c1 |
| 10. 后 e2—c4 + | 王 c1—b2 |
| 11. 后 c4—d3 | 王 b2—c1 |
| 12. 后 d3—c3 + | 王 c1—d1 |
| 13. 王 b7—c6 | |

(白王再次赢得靠近黑兵的时间,现在不难看出,黑方已无法阻止白王向黑兵靠近。)

- | | |
|----------|---------|
| 13. | 王 d1—e2 |
|----------|---------|

14. 后 c3—c2 王 e2—e1
15. 后 c2—e4+ 王 e1—f2
16. 后 e4—d3 王 f2—e1
17. 后 d3—e3+ 王 e1—d1
18. 王 c6—d5 王 d1—c2
19. 后 e3—e2 王 c2—c1
20. 后 e2—c4+ 王 c1—b2
21. 后 c4—d3 王 b2—c1
22. 后 d3—c3+ 王 c1—d1
23. 王 d5—e4 王 d1—e2
24. 后 c3—e3+ 王 e2—d1
25. 王 e4—d3 王 d1—c1
26. 后 e3×d2+ 王 c1—b1
27. 王 d3—c3 王 b1—a1
28. 后 d2—b2+ 白胜。

通过对图 48 局面（以“后”〈d 线〉兵为例）着法的演示，我们看到虽然步数较多，但取胜方法却比较简明。这一取胜方法同样适用于“王线”（e 线）及“马线”（b、g 两线）兵。

那么，当弱方兵在“象”线（c、f 线）以及“车”线（a、h 线），其结果又如何呢？首先让我们来看看弱方兵在象线的情况。

请看图 49 所示局面（象线兵），白方先走，着法如下：

1. 后 c8—d7+ 王 d2—c3
2. 后 d7—c6+ 王 c3—b2
3. 后 c6—b5+ 王 b2—a2

4. 后 b5—c4 王 a2—b2
5. 后 c4—b4+ 王 b2—a2
6. 后 b4—c3 王 a2—b1
7. 后 c3—b3+ 王 b1—a1! 和。

图 49

图 50

在前面以“后”线（d 线）兵为例的局面中，遇到这种情况，弱方王将被迫进入兵前格位，否则强方吃兵立即取胜。而现在情况却截然不同了，黑方巧妙地放弃 c2 兵，避王至棋盘角格（a1 格），此时我们已不难看出，白方如吃掉 c2 黑兵则形成逼和，而白方如不吃黑兵，也无法赢得走王的时间，结果只能是以和棋告终。

那么，就象线兵来说，强方究竟能否取胜呢？这将取决于强方王能否进入可以与后配合造成将杀的有效区域。

下面请看图 50 所示局面（白先），着法如下：

1. 后 b6—d4 + 王 d2—e2
2. 后 d4—c3 王 e2—d1
3. 后 c3—d3 + 王 d1—c1
4. 王 a5—b4 王 c1—b2

5. 后 d3—c3 + 王 b2—b1
6. 王 b4—b3 c2—c1=后
7. 后 c3—d3+ 王 b1—a1
8. 后 d3—a6+ 王 a1—b1
9. 后 a6—a2# 白胜。

在图 50 中，用虚线划出的区域，我们称其为胜利区。白王如果能在在这个区域之内，即可确保取胜，否则只能是和棋。现在我们把图中位于 a5 格的白王移至 g1 格，其他子力位置不变，取胜着法演示如下：

1. 后 b6—b4+ 王 d2—d1
 2. 后 b4—b3 王 d1—d2
 3. 后 b3—b2 王 d2—d1
 4. 王 g1—f2 王 d1—d2
- (如 4. c1=后，则 5. 后 e2#)
5. 后 b2—d4+ 王 d2—c1
 6. 王 f2—e2 王 c1—b1
 7. 后 d4—b4 + 王 b1—c1
 8. 后 b4—c3 王 c1—b1
 9. 王 e2—d2 王 b1—a2
 10. 后 c3—c2+
- (10. 王 c2?? 逼和)
10. 王 a2—a3
 11. 后 c2—c4 王 a3—b2
 12. 后 c4—b4 + 王 b2—a2
 13. 王 d2—c2 王 a2—a1

14. 后 b4—b2# 白胜

下面让我们再来看看弱方王位于盘角的情况。如图 51 所示局面（白先），在此局面中，由于黑王已进入盘角，胜利区的范围则明显缩小，对于这一点我们从前图的着法演示中可以看出，黑王为进入盘角谋和，被迫走入兵前格位，从而使白王赢得关键的步数，现在我们把图 50 中位于 d2 格的黑王移至 a2 格，即形成图 51 局面，在此局面中，白王必需位于用虚线划出的胜利区内方能取胜，此时白王位于胜利区外，结果只能是和棋。着法演示如下：

1. 后 b6—c5 王 a2—b2
2. 后 c5—b4 + 王 b2—a2
3. 后 b4—c3 王 a2—b1
4. 后 c3—b3 + 王 b1—a1 和。

图 51

图 52

接下来我们再看看有关“车”线（a、h 线）兵的胜和情况。车线兵与象线兵的情况基本类似，强方能否取胜，在于王能否进入可以与后配合构成杀局的有效区域。

请看图 52 所示局面中，用虚线划出的区域为胜利区。由

于白方王已进入胜利区，白方先走可以确保取胜。着法如下：

1. 后 d6—d2 + 王 b2—b1

(此时黑方不能走 1. …王 a1，因白方可走 2. 后 c1#)

2. 王 a5—b4 a2—a1=后

3. 王 b4—b3! 后 a1—e5

4. 后 d2—d1#

如果我们把图 52 中的白王由 a5 格移置 a6 格其情况会怎样呢？由于白王不在胜利区内，白方不能取胜。着法如下：

1. 后 d6—d2 + 王 b2—b1

2. 后 d2—b4 + 王 b1—a1!

此时，白方如走王，则形成逼和。由于白方无法赢得走王时间，因此也就不能与后配合构成杀局，和棋已定。

最后让我们来看一例弱方兵在象线时，即使强方王离兵很远而仍然取胜的典型局面。即强方如能用后占据兵前格位，而无论弱方兵在任何一条直线上，强方取胜都将是非常简单的事情。

请看图 53 所示局面，白方先走，着法如下：

1. 后 a5—g5 ……

(或 1. 后 e1)

1. ……

王 d3—c3

2. 后 g5—c1!

图 53

至此，黑方兵被顶住，接下去白方只需调动王向兵靠近，最后吃兵取胜将是非常容易的。

第六节 车对象

在车对象的残局中，弱方在强方子力的逼攻下，弱方的王应该退避到与象不同色的棋盘角格（我们称其为安全角），弱方即可确保和棋。请看图 54 所示，这是弱方王进入安全角的典型局面。在此局面中，黑方象必需保持在 h2—b8 斜线上进行防卫，随时应付白方车的攻击，即可守和。

如：1. 车 h8+ 象 b8，此时白方如用车在底线走等着限制住黑象活动或走王到 b6 格，均形成逼和局面。而白方车如离开底线，则黑方象仍保持在 h2—b8 斜线上走动，和棋已定。

如果弱方王被强方子力逼进与象同色的棋盘角格（我们称其为危险角），则强方可以取胜。

下面请看图 55 所示局面，这是弱方王进入危险角的典型局面。此时如轮到白方先走，白方可以简单取胜。着法如下：

图 54

1. 车 f7—c7 象 c5—d6
2. 车 c7—c8 + 象 d6—f8

图 55

3. 车 c8—b8 ……

(此时, 白车可以在底线除吃黑方象外, 任意走一等着。)

3. …… 王 g8—h8

4. 车 b8×f8# 白胜。

图 55 局面如果轮到黑方先走, 白方仍可以取胜, 只不过稍费周折而已。着法如下:

1. …… 象 c5—g1

(黑方把象隐蔽起来, 意图是不给白车利用捉象进入底线的机会。)

2. 车 f7—f1 ……

(此时, 白方不可在横线上调车做杀, 因为黑王将从 f8 格逃离危险角。现在用车捉象, 目的是既控制黑王又设法迫使黑象暴露。)

2. …… 象 g1—h2

3. 车 f1—f2 象 h2—g3

4. 车 f2—g2 象 g3—d6

(如: 4. …象 h4, 则 5. 王 h5+ 闪将抽吃黑象; 如: 4. …象 f4, 则 5. 车 c2 王 f8 6. 车 f2, 黑象被捉死, 均为白胜。)

5. 车 g2—d2 象 d6—e7

6. 车 d2—a2 象 e7—d6

(如: 6. …王 f8, 则 7. 车 a8+ 象 d8, 8. 车 d8 白胜)

7. 车 a2—a8 + 象 d6—f8

8. 车 a8—b8 王 g8—h8

9. 车 b8×f8# 白胜。

第七节 车对马

在一般情况下，单车不足以胜单马。如图 56 局面所示，即使黑方子力被逼至边底线上，在正确防御下，白方仍无法取胜。黑方先走，具体着法如下：

1. 马 f8—h7+

2. 王 g5—g6 马 h7—f8+

3. 王 g6—h6 王 g8—h8

4. 车 e7—f7 王 h8—g8

(不能 4. ...马 e6, 因有 5. 车 f6 白胜)

5. 车 f7—g7+ 王 g8—h8

6. 车 g7—g1

马 f8—d7!

(此时应注意弱方的王和马如走进盘角，强方可以取胜。如：6.

...马 h7??, 7. 王 g6 王 g8, 8. 车 g2 马 f8+, 9. 王 f6+ 王 h8, 10. 王

图 56 f7 或 6. ...马 e6, 7. 王 g6×马 f8,

8. 王 f7 马 h7, 9. 车 g8#)

7. 王 h6—g6 王 h8—g8

8. 车 g1—d1 马 d7—f8+

9. 王 g6—f6 马 f8—h7+

10. 王 f6—g6 马 h7—f8+ 和棋。

通过这一例局的演示，我们可以看出弱方的王和马只要配合协调，是可以保障和棋的。只是应避免把王和马均走入盘角，这往往会使强方获胜。下面我们有必要再看一个有关弱方的马和王被逼进盘角而失败的典型例局。

如图 57 所示，在这一局面中，由于黑方马和王被逼入盘角，其活动范围受到限制。尤其是黑马完全失去了右侧活动空间。现在不难看出此局面无论谁先走，黑方均无法避免失马。

在车对马的残局中，弱方的王与马要保持紧密联系，避免分离，否则马有被捉死的危险。

下面请看一个弱方王和马被分离的例局：

如图 58 局面，白方先走，着法如下：1. 车 f4—f3…（白车与黑马在斜线上间隔一格，这是用车控制马的有效手段。）

图 57

图 58

1. ……

王 h7—g6

（如：1. …马 b2 则 2. 王 d5，白方用王与车配合，可以成功地控制住黑马。）

2. 王 e6—e5

王 g6—g5

3. 王 e5—d4

王 g5—g4

4. 车 f3—f1 马 d1—b2
 5. 车 f1—b1 马 b2—a4
 6. 车 b1—b4 黑马被捉死，白胜。

第八节 车对单兵

在车对单兵的残局中，强方一般可以取胜。但强方车必需得到己方王的配合，否则也有和棋的可能。只是在特殊的情况下，由于强方车和王的位置极差而弱方兵已进入第 7 横线（指白兵）或第 2 横线（指黑兵）时，可能造成弱方兵升后胜车的局面。

下面我们通过一些典型例局分别加以说明。

请看图 59 所示局面（白先），着法如下：

1. 王 h8—g7 王 b6—a5
 （如 1. ...b4 则 2. 王 f6 b3 3. 车 h3 b2 4. 车 b3，黑兵被捉死。这是一种非常典型的取胜方法，即弱方王位于兵后面时，如强方是白方，能用车在第 5 横线切断弱方王与兵的联系，即可简单取胜。而如果强

图 59

方为黑方时，则用车在第 4 横线进行切断。)

2. 王 g7—f6 王 a5—a4
 3. 王 f6—e5 b5—b4
 4. 王 e5—d4 b4—b3
 5. 王 d4—c3 b3—b2

6. 王 c3×b2 白胜。

(如 5. …王 a3, 则 6. 车 a5#)

当弱方王在兵前面时, 其胜、和的关键则往往取决于强方的王和车能否有效地控制弱方兵升变的格子。

请看图 60 所示局面 (白先), 着法如下:

1. 王 b5—c4 f4—f3
2. 王 c4—d3 f3—f2
3. 王 d3—e2

(至此, 白方王和车有效地控制了黑兵的升变格, 接下去, 白方即可走 4. 车 f1 吃死黑兵, 胜局已定。)

同样是图 60 局面, 如果轮到黑方先走, 其结果则是和棋。着法如下:

图 60

1. …… f4—f3
2. 王 b5—c4 f3—f2
3. 王 c4—d3 f2—f1=后
4. 车 a1×f1 王 g2×f1 和。

最后, 让我们看一个强方因王和车位置极差而造成输棋的典型例局。

如图 61 局面, 白方先走, 着法如下:

1. g6—g7 车 h6—h5+
2. 王 f5—f4! ……

(如 2. 王 g4?? 则 2. …车 h1! 3. 王 f5 车 g1, 4. 王 f6

车 g7, 5. 王 g7 和。)

2. 车 h5—h4+

3. 王 f4—f3 车 h4—h3+

4. 王 f3—g2

黑方用车连续照将，企图牵制住即将升后的白兵或占据 g 线。白王则与黑车平行移动，直至能控制 g1 格并解除了照将的牵制。现在黑方已无法阻止白兵升后，白方胜局已定。

图 61

第九节 王单兵对王

这类残局胜或和的关键取决于兵能否升变，强方兵升变则胜，弱方如能捉住兵或能有效地阻止兵升变则和。

下面我们将根据这类残局的两种不同情况，分别介绍如下：

1. 兵没有王保护的情况

强方兵在没有己方王保护而完全靠兵自身挺进来完成升变的情况下，能否升变这将取决于弱方王能否捉住兵。

图 62

这里向大家介绍一种简单、准确的计算方法——正方形算法。即以兵所在格子为基点，沿直线到对方底线的格子（即升变格）为正方形的一条边，以这条边为基准画

出一个正方形（亦称方形区）。如果弱方王在这个正方形区域之内就能捉住兵，得到和棋；如果弱方王在这个方形区域之外，则强方兵将顺利进行升变取胜。

请看图 62 所示，白方兵的正方形为 a3—a8—f8—f3—a3。在此局面中，黑王位于正方形区域之外，如轮到白方先走，白方兵将顺利升后取胜。着法如下：

- | | |
|------------|---------|
| 1. a3—a4 | 王 g2—f3 |
| 2. a4—a5 | 王 f3—e4 |
| 3. a5—a6 | 王 e4—d5 |
| 4. a6—a7 | 王 d5—c6 |
| 5. a7—a8=后 | 白胜。 |

如果轮到黑方先走，黑王能及时进入兵的正方形区域，捉兵成和。着法如下：

- | | |
|------------|-----------|
| 1. …… | 王 g2—f3 |
| 2. a3—a4 | 王 f3—e4 |
| 3. a4—a5 | 王 e4—d5 |
| 4. a5—a6 | 王 d5—c6 |
| 5. a6—a7 | 王 c6—b7 |
| 6. a7—a8=后 | 王 b7×a8 和 |

在运用正方形算法时，有一种情况，必须给予注意，即原始位置兵，由于此兵有选择走两格的权力，因此处于原始位置兵的正方形应以此兵前一格为基点。如图 62 局面，我们把位于 a3 格白兵移至 a2 格（原始位置），双方王的位置不变，其正方形计算的基点应是 a3 格，而不是 a2 格。

2. 兵有王保护的情况

强方兵在己方王的保护下能否升变，这将取决于强方王在保兵的前提下，能否有效地控制升变格。而对于弱方来说，首先必须用王在兵的行进路线上进行阻击，能否阻击成功，取得和棋，同样也取决于能否有效地控制升变格。

首先让我们来看一例当强方为白方时，兵在王的保护下进入第7横排这一最终决定胜、和的典型局面。请看图63所示（以白方e线兵为例），在这一局面中，如果轮到黑方走棋，黑王将被迫离开升变格（e8格），着法如下：

1. …… 王 e8—f7

2. 王 d6—d7

白方王保兵的同时又有效地控制了升变格，达到了保兵升后的目的，胜局已定。而如果轮到白方走棋，情况就不同了，此时，白方走1. 王 d6—e6，形成逼和。白王其他着法，均将造成失兵结果，同样也是和棋。

接下来，我们再来看一例最终决定胜、和的典型过渡局面。即强方兵进入第6横线的情况，我们仍以白方e线兵为例，请看图64所示，在这一局面中，不难看出，现在如轮到白方走棋，黑王将被迫让出升变格（e8格），着法如下：

1. e6—e7 王 e8—f7

2. 王 d6—d7

至此，白兵升后取胜已成定局。而如果轮到黑方走棋，则黑方可利用主动对王这一典型手段有效地控制升变格，取得和棋。着法如下（黑先）：

图 63

1. …… 王 e8—d8
 2. e6—e7 + 王 d8—e8
 3. 王 d6—e6 逼和。

图 64

(如果白方不走 2. e7+ 而选择 2. 王 d5, 则黑方可应以 2. …王 e7, 当白方继而走 3. 王 e5 时, 黑方唯一正确的应着是 3. …王 e8!, 尔后, 无论白王进入 d6 格或 f6 格, 黑方均可在 d8 格或 f8 格形成主动对王, 确保和棋。如果黑方错误地走出 3. …王 d8? 或 3. …王 f8, 则白方可走 4. 王 d6 或 4. f6, 形成主动对王, 继而进兵迫使黑王失去对升变格的控制, 确保兵升后取胜。

通过对以上典型局面的分析, 可以得出以下结论: 即强方兵进入第 6 横线时 (指强方为白方, 而强方为黑方时则兵在第 3 横线), 如果强方能在第 6 横线上与位于底线上的弱方王, 形成主动对王, 则强方能胜; 如弱方能主动对王, 则可成和。

以上我们所看到的是有关 6 线兵典型胜和局面, 这也是王单兵对单王残局的基本胜和定式。对局双方都期望在走成定式局面时能赢得主动对王 (当然, 对于强方来说王如能顺利占领 6 线兵前格位, 取胜将是非常容易的)。

那么，我们无论在任何情况下，能否既迅速又准确地判明其胜和呢？这里向大家介绍一种计算方法——关键格算法。

下面我们仍以白方 e 线兵为例，分别用黑“×”标出兵在不同横线（2—5 横线）时的关键格。见图 65—68 所示：

图 65

图 66

图 67

图 68

从以上图示中可以看出位于第 2、3、4 横线兵的关键格，均为与兵间隔一条横线所正对的三个格子。而位于第 5 横线兵的关键格，则是由于弱方王的活动范围受到限制而增至六个格子。这一确定兵的关键格的方法适用于除车线（a、h 线）兵外的各种线路上的兵。

如果强方王能在保兵的前提下，占领关键格中的任何一

格，即可确保兵升变取胜。而弱方如能占领或有效地控制关键格，即可阻兵升变而成和。我们根据兵在不同横线的情况，举例说明如下：

图 69

图 70

如图 69 局面（兵在第 5 横线），在这一局面中，白王占领了兵的关键格之一（d6 格），无论哪一方先走，白方均可取胜。白先着法如下：

1. e5—e6 ……

白方兵进入第 6 横线并形成主动对王

1. …… 王 d8—e8

2. e6—e7 王 e8—f7

3. 王 d6—d7 白胜。

黑先着法如下：

1. …… 王 d8—e8

2. 王 d6—e6!

此时白方不能 2. e6，因黑方可走 2. …王 d8 成和。

2. …… 王 e8—d8

3. 王 e6—f7 王 d8—d7

4. e5—e6 + 王 d7—d8

5. e6—e7 + 王 d8—d7

6. e7—e8=后 白胜。

接下来我们看看兵在第 4 横线的情况。请看图 70，在此局面中，白兵位于第 4 横线，而白王尚未占领兵的关键格。其胜和的关键取决于轮到哪一方先走，如果黑方先走则可利用对王手段有效地阻止白王占领 e4 兵的关键格而取得和

图 70

棋。着法如下：

1. …… 王 e7—d7

2. 王 d5—e5……

此时白方如走 2. e5，其结果也是和棋。因为白方无法占领 e5 兵（5 线兵）的关键格。

2. …… 王 d7—e7

3. 王 e5—f5 王 e7—f7

黑方运用对王手段，有效地阻止了白王，使其无法占领 e4 兵的关键格，和棋已定。

4. e4—e5 王 f7—e7

5. e5—e6 王 e7—e8!

6. 王 f5—f6 王 e8—f8 和。

如果图 70 局面轮到白方先走，白方则同样采用对王手段，即可迫使黑王失去对关键格的控制。着法如下：

1. 王 d5—e5 王 e7—f7

（如 1. …王 d7 则 2. 王 f6。）

2. 王 e5—d6 王 f7—e8

3. e4—e5

由于兵的挺进，其关键格也将随之改变，这一点非常重要！现在白方所以能挺进小兵，是因为白王已经占领了 5 线兵的关键格（或肯定能占领兵的关键格）。

3. 王 e8—d8

4. e5—e6

白方兵进入第 6 横线，并形成主动对王，白方胜局已定。

另一种方法白方也可简单取胜，即不走 3. e5 而改走 3. 王 e6 王 d8，4. 王 f7 王 d7，5. e5，黑方就无法阻止兵升变，白方胜局已定。

虽然位于第 2、3、4 横线的兵，其关键格的确定方法是一样的，但是我们仍有必要来看看当兵离升变格较远的情况下，兵进行升变的全过程，这对初学者来说是非常有益的。

图 71

下面请看图 71 所示，白方先走，着法演示如下：

1. 王 f2—f3!

在强方王尚未占领兵关键格的情况下，对于双方来说，“对王”则是争占或控制关键格的典型技术手段。在此局面中，白方如走 1. 王 e3？则黑方简单应以 1. ...王 e5 运用“对王”手段，即可有效地控制关键格，阻止强方兵升变，谋得和棋。

1. 王 f5—e5
2. 王 f3—e3 王 e5—d5
3. 王 e3—f4

白方运用对王手段成功地占领了 e2 兵的关键格。

3. 王 d5—e6
4. 王 f4—e4

此时白方不能走 4. e3? 因为在黑方应以 4. ...王 f6 之后, 白王无法占领 e3 兵的关键格, 结果将是和棋。因此, 白方必须用对王手段进一步逼退黑王, 以确保兵的挺进。

4. 王 e6—f6
5. 王 e4—d5 王 f6—e7
6. e2—e3

现在白方之所以能进兵 e2—e3, 是因为白方可以确保占领 e3 兵的关键格。但是此时却不可以走 6. e2—e4? 因黑方可应以 6. ...王 e7—d7, 白方将无法占领 e4 兵的关键格, 结果只能是和棋。

6. 王 e7—d7
7. e3—e4 王 d7—e7
8. 王 d5—e5 王 e7—f7
9. 王 e5—d6 王 f7—e8
10. e4—e5 王 e8—d8
11. e5—e6 王 d8—e8

至此, 我们可以清楚地看到, 强方为确保兵升变, 在争占关键格的战斗中的如何运用“对王”这一典型技术手段的。

12. e6—e7 王 e8—f7

13. 王 d6—d7 王 f7—f6

14. e7—e8=后 白胜。

下面让我们再来看看车线（即 a 线、h 线）兵的情况。由于车线兵位于棋盘的边线，强方王的活动区域受到限制（只能在兵的一侧活动），其关键格的数量则明显减少。

如图 72 所示，车线兵只有两个关键格；a 线兵的关键格为 b7 和 b8 格，h 线兵的关键格为 g7 和 g8 格。当强方是车线兵时，只要弱方王能占据兵前进路线上任何一格，均可确保和棋。举例说明如下，请看图 73 局面，在这一局面中，黑王已占据兵前格子，无论谁先走，白方均无法取胜。以白先为例，着法如下：

图 72

图 73

1. 王 b3—b4	王 a6—b6
2. a2—a4	王 b6—a6
3. a4—a5	王 a6—b7
4. 王 b4—b5	王 b7—a7
5. a5—a6	王 a7—b8
6. 王 b5—b6	王 b8—a8
7. a6—a7	逼和。

通过对这一例局的着法演示，不难看出虽然黑王在白方王和兵的紧逼下被迫进入角格，但是白方却无法把黑王从角格（升变格）赶走。其结果只能是和棋。

弱方除用王在盘角守和这一方法之外，尚有另一种可能形成的守和局面。请看图 74 局面，在此局面中，如果轮到黑方先走只须简单应以 1. ...王 g8 即可取得和棋，而当轮到白方先走时，白方可以把王走至 h7 格阻止黑王进入角格，情

图 74

况又会怎样呢？从以下着法演示中，我们可以看到，黑方仍然可以取得和棋。白先着法如下：

- | | |
|------------|---------|
| 1. 王 g6—h7 | 王 f8—f7 |
| 2. h5—h6 | 王 f7—f8 |
| 3. 王 h7—h8 | |

如 2. 王 g6 则 2. ...王 g8 和。

- | | |
|----------|-------------|
| 3. | 王 f8—f7 |
| 4. h6—h7 | 王 f7—f8 逼和。 |

那么在怎样的情况下，强方能够取胜呢？请看图 75 局面，如轮到白方先走，着法如下：

- | | |
|------------|---------|
| 1. 王 g4—g5 | 王 c5—d6 |
| 2. 王 g5—g6 | 王 d6—e7 |
| 3. 王 g6—g7 | 王 e7—e6 |
| 4. h2—h4 | 王 e6—f5 |
| 5. h4—h5 | 王 f5—g5 |

6. h5—h6

由于白方王在保兵的同时占领了 h 线兵的关键格，黑方无法阻止兵升变，白方胜定。

图 75

图 76

如果轮到黑方先走，着法如下：

- | | |
|-----------------------------|---------|
| 1. | 王 c5—d6 |
| 2. 王 4g—g5 | 王 d6—e7 |
| 3. 王 g5—g6 | 王 e7—f8 |
| 4. 王 g6—h7 | 王 f8—f7 |
| 5. h2—h4 | 王 f7—f8 |
| 6. h4—h5 | 王 f8—f7 |
| (如 6. 王 g6 则 6. ...王 g8 和。) | |
| 7. h5—h6 | 王 f7—f8 |
| 8. 王 h7—h8 | 王 f8—f7 |
| 9. h6—h7 | 逼和。 |

至此，我们基本上掌握了有关兵关键格的计算和运用。最后我们再来看一个具有实战意义的典型例局，以加深对这类残局的理解。请看图 76 所示局面（白方先走），在这一局面中，运用关键格计算即可迅速、准确地判明其胜和。白方王

只要能占领 b3 兵的关键格 a5、b5、c5 其中之一格，即可确保兵升后取胜。现在我们从局面上来分析，白方王有沿 b3 兵左右两侧入侵关键格的行动路线。如果白方王沿兵右侧入侵，不难看出当白王行进至 c3 格时，黑王能及时进入 c5 格成功地阻击白王，其结果只能是和棋。而白方王沿兵左侧入侵，其结果就不同了，因为当白方先走时，黑方已无法阻止白王进入 a4 格，而当白王进入 a4 格时，黑王只有及时进入 a6 格形成主动对王，才可以有效地控制 b3 兵的关键格，取得和棋。但实际上黑王已无法及时赶到 a6 格，而只能走至 b6 格。而这样一来，白方即可运用对王这一技术手段，争得 b3 兵的关键格而确保兵升后取胜。具体取胜着法演示如下：

- | | |
|--------------|---------|
| 1. 王 c1—b2! | 王 e6—d5 |
| 2. 王 b2—a3 | 王 d6—c5 |
| 3. 王 a3—a4 | 王 c5—b6 |
| 4. 王 a4—b4 | 王 b6—a6 |
| 5. 王 b4—c5 | 王 a6—a7 |
| 6. b3—b4 | 王 a7—b7 |
| 7. 王 c5—b5 | 王 b7—a7 |
| 8. 王 b5—c6 | 王 a7—b8 |
| 9. b4—b5 | 王 b8—a7 |
| 10. 王 c6—c7 | …… |

由于马线（指 b、g 线）兵靠近边线，弱方王的活动范围受到限制，强方应注意形成逼和的可能性。例如：10. b6+?? 王 a8! 11. 王 c7 逼和。或 11. b7+王 b8 12. 王 b6 和）

- | | |
|--------|---------|
| 10. …… | 王 a7—a8 |
|--------|---------|

11. 王 c7—b6
(不能 11. b6?? 逼和。)
11. 王 a8—b8
12. 王 b6—a6 王 b8—a8
13. b5—b6 王 a8—b8
14. b6—b7 王 b8—c7
15. 王 a6—a7 王 c7—c6
16. b7—b8=后 白方胜。

第三章 开局基本知识

国际象棋对局的全过程大体分为三个阶段：开局、中局和残局。每局棋的开始阶段，大约 10~15 回合，称为开局或布局。

第一节 开局基本原则

国际象棋是一种摹拟军事作战的游戏，从军事作战的基本原则来看，胜与败一般来说取决于能否尽快动员兵力，抢占战略要地，军队各兵种能否协调配合以及司令部安全保障……等等。违背了这些基本原则，一般将导致失败。

上述军事作战的基本原则完全可以应用于国际象棋开局理论中来，即可得出以下具有指导意义的开局基本原则：

1. 尽快出动子力；
2. 争占中心阵地；
3. 出动子力要协调；
4. 尽快王车易位；
5. 避免毫无计划地重复走动同一棋子。

有关开局的原则，尚可列出数条，但以上几条对初学者来说是必需给予重视的基本原则。

为此，我们首先来看一例开局基本原则得以充分体现的实战局面。请看图 77 局面，轮到白方先走。从局面上分析，

开局基本结束。实际上是开局阶段的结束与中局战斗的开始，

其间是无法划分出准确的分界线的，这里我们可以依据这样一条经验，即对局双方只要有一方双车得以沟通，则可大体判定开局基本结束。在图 77 局面中，白方子力出动迅速，配合协调。王车易位已经完成。更为明显的是白方有效地占

图 77

领和控制了中心阵地，这使白方获得了较广阔的活动空间，子力的性能得以充分发挥。与此相反，由于黑方失去了中心阵地，而使得子力活动受到限制。下面让我们来看看白方是如何运用强大的中心优势，充分发挥子力之间的协调配合，给黑方以沉重打击的。着法如下：

1. 后 e4—f5! ……

白方这一着法，意图是从直线（f 线）上用后与位于 a2—g8 大斜线上的白格象形成交叉配合，攻击黑方王翼的薄弱环节 f7 格，威胁下一着走 2. 后 f7#。

1. …… 0—0

黑方采用王车易位的着法，转移黑王并加强对 f7 格的保护。

2. 象 f4×h6 g7×h6

虽然黑方进行了王车易位，但由于王翼子力防卫不足，白方果断弃象进一步削弱黑王的防御阵地。

3. 象 d5—e4 ……

白方后与象的配合由攻击 f7 格灵活地转向攻击致命的

h7 格。

3. 车 f8—e8
4. 后 f5—h7 + 王 g8—f8
5. 后 h7—h8#

通过对这一典型局面的分析演示，主要目的在于使初学者对占领或控制中心的重要意义有所认识。而对其中所应用的攻击技巧，还有待于对本书内容的进一步学习。

下面我们再来看几例由于违反布局基本原则而造成失败的实战对局。

对局 1（过早出动强子而造成失败）：

1. e2—e4 e7—e5
2. 后 d1—h5? 马 b8—c6
3. 象 f1—c4 g7—g6!

（如 3. ...马 f6?? 则 4. 后×f7#，这种在开局阶段即形成将杀的情况，完全是由于某一方走出明显的劣着而造成的，这也是初学者较常见的错误！通过以下着法将不难看出白方过早出动强子后，只不过是寄希望于对方的失误而已。此种着法只要对方应着正确，白方将一无所获，甚至弄巧成拙，惨遭失败。）

4. 后 h5—f3
- （白方继续威胁后×f7#。）
4. 马 g8—f6!
5. 后 f3—b3
- （白方继续威胁象×f7+。）
5. 马 c6—d4!

6. 后 b3—c3 ……

(如 6. 象×f7+王 e7、7. 后 c4 b5 之后, 白方无法避免失子。这里需要指出的是虽然黑方已无法行使“王车易位”的权力, 但由于白方子力出动缓慢无法对黑王形成攻击, 黑方有足够的时间解决己方王的安全问题, 并获得了足以取胜的子力优势。而白方如走 6. 后 d3, 则 6. …d5! 7. ed 象 f5 由于黑方有 8. …马×c2+的威胁, 白方仍难逃厄运。)

6. ……	d7—d5!
7. 象 c4×d5	马 f6×d5
8. e4×d5	象 c8—f5
9. d2—d3	象 f8—b4!
10. 后 c3×b4	马 d4×c2+
11. 王 e1—e2	马 c2×b4

(白方失后, 黑方胜局已定。)

通过这一对局的演示, 我们可以清楚地看到白方之所以惨败, 是由于在子力尚未出动的情况下, 强子过早地进行不成熟的攻击, 并由于重复走动同一棋子而明显地影响了子力出动的速度。

对局 2 (王在中路的危险):

1. e2—e4	e7—e5
2. 马 g1—f3	马 b8—c6
3. 象 f1—c4	马 g8—f6
4. d2—d4	e5×d4
5. 马 f3—g5	d7—d5

(此时黑方也可选择 5. …马 e5, 防守 f7 格并攻击白方 c4

象。)

6. e4×d5 马 f6×d5?

(此时黑方应选择 6. …后 e7+7. 王 f1 马 e5、8. 后×d4 马×c4、9. 后×c4h6、10. 马 f3 后 c5 11. 后×c5、象×c5 弃兵取势的着法或 6. …马 e5)

7. 0—0 ……

(白方利用黑方的错误着法迅速完成王车易位,并使车及时投入战斗,黑王面临危险。)

7. …… 象 f8—e7

8. 马 g5×f7! ……

(白方抓住时机果断弃马,迫使黑王暴露。此时如走 8. 车 e1, 黑方则可应以 8. …0—0 黑王脱离险境!)

8. …… 王 e8×f7

9. 后 d1—f3+ 王 f7—e6

(黑方为保 d5 马被迫进入中心危险区域。)

10. 马 b1—c3! d4×c3

11. 车 f1—e1 + 马 c6—e5

12. 象 c1—f4 象 e7—f6

13. 象 f4×e5! 象 f6×e5

14. 车 e1×e5! 王 e6×e5

15. 车 a1—e1 + 王 e5—d4

(如 15. …王 d6 则 16. 后 d5#)

16. 象 c4×d5 车 h8—e8

(如 16. …后 d5 则 17. 后 c3#)

17. 后 f3—d3 + 王 d4—c5

18. b2—b4 + 王 c5×b4
 19. 后 d3—d4 + 王 b4—a5
 20. 后 d4×c3 + 王 a5—a4
 21. 后 c3—b3 + 王 a4—a5
 22. 后 b3—a3 + 王 a5—b5
 23. 车 e1—b1#

通过这一对局着法的演示，充分体现了出子的速度及王车易位的重要性。

当你学会了基本行棋规则之后，即可开始进行对局练习。但是对于初学者来说，在对国际象棋技战术知识尚未较全面了解的情况下，往往面对棋盘而不知从何着手。对此问题，我们应该明确对局练习的目的，主要是熟练掌握行棋基本知识（指各种子力的走法与吃法）以及能较清楚地识别棋盘上纵横交错的行棋线路，而在开局的具体着法上不必拘泥于教科书上的繁复变例，受其束缚。而应该根据开局基本原则，以其为指导思想，灵活地充分表现自己的思维想象能力，这样才有利于提高分析、判断能力及培养创造性思维。

就其开局而言，究竟从何着手，怎样选择比较合理的着法，还是有其规律可循的。

不难看出，仅从对局开始的第一回合，双方各有 20 种着法可供选择。但若以开局基本原则为指导思想来分析，则可供选择的着法，其范围将大大缩小。

对于白方来说，开局的第一着棋：1. e2—e4 和 1. d2—d4 挺进中路兵的走法，比较普遍地被棋手所采用，这也是被公认的最符合棋理的着法。这里需要提示的是，对于初学者

来说,选择 1. e2—e4 的着法来进行对局练习,将更有利于对开局理论的理解。

下面我们以 1. e2—e4 为起步来探讨对局双方在开局阶段是如何根据基本原则进行着法选择的。下面以意大利开局为例,着法分析演示如下:

1. e2—e4

白方第一步棋既为争占中心的战斗吹响了冲锋的号角,又为王翼子力(白格象)的出动及尽快王车易位,创造了条件。

1. e7—e5

与白方针锋相对,寸土必争。

2. 马 g1—f3

这是一步积极的着法,既可直接攻击位于 e5 格上的黑兵,又可加强对中心的支持。

2. 马 b8—c6

这是黑方最佳的选择,既符合出子争占中心的原则,又保护了己方 e5 兵。

在此我们有必要分析一下黑方对 e5 兵进行保护的其他着法: 2...象 d6? 这着棋虽然起到了保护 e5 兵的作用,但却使位于中路的 d7 兵无法挺进(这里需要说明的是对于双方来说,位于中路 e、d 两条直线的原始位置的兵应设法及时挺进,一般来说被压住是不好的,而其他直线上的兵,由于子力出动及王车易位的需要而被压住则是比较正常的现象)。由于 d7 兵被压进而影响了黑方白格象的出动以及黑后的活动也将受到限制,造成黑方子力之间配合不协调。2...后 e7? 这着

棋直接阻碍了己方黑格象的出动并使王车易位不能顺利完成，违反了开局基本原则，故不可取。2…后 f6? 现在我们可以看到 f7 兵被压住并不重要，关键是妨碍了位于 g8 的黑马向中心的调动。在迅速出子这一原则中，尚需补充一点，即一般情况下在出动子力的顺序上应先出弱子（指马、象）后出强子（指后，车），因为在开局阶段强子的过早出动，较容易受到对方弱子的攻击。2. …d6 这着棋相对来说要比上述着法选择较为合理些，但显得有些消极，因其过早地限制了黑格象在 f8—a3 斜线上进行着法选择的机会。2. …f6?? 这是一着极不好的棋，不仅影响了出子速度，阻碍了子力的协调配合，而更明显的是由于 a2—g8 斜线和 h5—e8 斜线的敞开，使得黑方王翼阵地受到严重破坏，王的安全将受到直接威胁。下面我们看一看白方是如何针对黑方严重违反开局基本原则而给予致命打击的。见图 78，着法如下：

图 78

图 79

3. 马 e5 fe

4. 后 h5+ 王 e7

如 4…g6 垫将，则 4. 后 e5+ 直线攻击黑王（将军），斜线攻击黑方 h8 车，由于黑方必须应将，h8 车必失。

5. 后 e5+王 f7 6. 象 c4+王 g6
 7. 后 f5+王 h6 8. d4+ g5
 9. h4 象 e7
 10. hg+王 g7

11. 后 f7#, 至此, 黑王被将杀。着法精采, 一气呵成。

当然, 黑方可以在白方走马 e5 时应以 3. ...后 e7, 不接受弃马, 可能这也是黑方最好的防御手段了。情况又会怎样呢? 请看图 79 局面, 着法分析如下:

4. 马 f3

此时, 白方不能 4. 后 h5+, 因为在 4. ...g6 之后, 白方的马和后均置于对方兵口中, 必丢其一。如 5. 马 g6 则 5. ...后 e4+ (如 5. ...hg? 6. 后 h8, 黑方丢车) 6. 象 e2 (如 6. 后 e2 则 6. ...后 e2 7. 象 e2 hg) 后 g6, 黑方得子。

4.后 e4+5. 象 e2 d5

6. 0—0

现在白方已顺利完成王车易位, 而黑方的王仍处于危险的中路, 并且我们还可以看到, 开局阶段, 位于中心的黑后看似强大却较容易受到对方弱子的攻击。比如白方走马 c3 即可击退黑后并由此争得出子速度。尤其是目前黑王与己后同处于一条敞开的直线 (e 线) 上, 面对白方下一着车 e1 的威胁, 黑方将会遇到很大的麻烦。

根据对以上黑方几种应着的分析, 可以得出这样的结论: 2. ...马 b8—c6 是黑方最佳的着法选择, 而 2. ...d7—d6 虽显消极, 但尚可给予考虑。

3. 象 f1—c4 ...白方及时出动王翼象进入中心阵地, 在

a2—g8 大斜线上对黑方王翼的薄弱环节 f7 格, 进行威胁。除此之外, 也可以选择 3. 象 b5, 牵制黑方 c6 马, 从而削弱其对中心的控制, 但这一战略思想对初学者来说, 较为复杂, 一时还难于理解和掌握。

目前, 从局面上分析, 尚有 3. d4 和 3. 马 c3 较为合理的着法选择。

3. …象 f8—c5, 此着指导思想与白方相同, 此外, 黑方尚可选择 3. …马 f6, 迅速出动王翼马并对白方中心兵 (e4) 进行攻击。这一着法也是很不错的。

4. c2—c3, 这着棋的目的在于支持 d 线兵的挺进, 加强对中心的争夺。并由于 d1—a4 斜线的开通, 使得白后更加活跃。此时, 白方除进兵 c3 的着法之外, 尚有 4. d3、4. 0—0 以及 4. 马 c3 符合开局基本原则的着法选择。

- | | |
|----------|----------|
| 4. …… | 马 g8—f6 |
| 5. d2—d4 | e5×d4 |
| 6. c3×d4 | 象 c5—b4+ |

由于黑方 c5 象受到 d4 兵的攻击, 必须采取对策, 而 6. …象 b4+ 则是此局面下唯一正确的应着, 否则黑方将面临危险。如选择 6. …象 b6? 则 7. d5 马 e7 (7. …马 a5 也不好, 因为在 8. 象 d3 之后, 白方有 9. b4 吃死黑方 a5 马的威胁)。

8. e5 马 e4、9. d6! c6、10. ed 马 f2、11. 后 b3 马 h1、12. 象 f7+ 王 f8、13. 象 g5, 面对白方下一着 14 象 e7 的威胁, 黑方或失后或被将杀, 只好认输。

7. 象 c1—d2 ……

在此局面中, 白方采用“垫将”是正确的, 除 7. 象 d2

外,也可选择 7. 马 c3,但不可以走 7. 马 bd2,因为这样不仅妨碍己方象的活动,更重要的是黑方可应以 7. ...马 e4 得兵。

7. 象 b4×d2

8. 马 b1×d2 d7—d5

现在我们能够清楚地看到,6. ...象 b4+的着法为黑方赢得了时间,有效地阻止了白方中路兵的挺进,使其无法迅速组织强大的进攻。

9. e4×d5 马 f6×d5

10. 后 d1—b3 马 c6—e7

由于 d5 马受到攻击,黑方必须进行防卫,但此时黑方不能走动 d5 马,因为有象 f7+的威胁。

11. 0—0 0—0

12. 车 f1—e1 c7—c6

至此开局基本结束,从局面上分析,白方在子力的出动速度与协调上优于黑方,但由于形成了 d4 孤兵,这是一种兵形缺陷,容易受到攻击,就此而言也给黑方带来一定的机会。因此,双方形成了互有机会的均势局面。

通过上例开局着法的演示,目的是建议初学者在走开局时,应首先考虑选择局势较简明、中心争夺较为典型的开局变例。另一种对初学者来说具有很强吸引力的是较能体现迅速出子原则带有明显弃兵或弃子色彩的开局着法。

下面我们以中心弃兵开局为例,具体着法演示如下:

1. e2—e4 e7—e5

2. d2—d4 e5×d4

3. c2—c3!

白方开始弃兵，如走 3. 后×d4 则黑方可应以 3. ...马 c6 攻击白后，赢得出子速度。

3. d4×c3

较好的选择是 3. ...d5 进行有力的中心反击，在 4. ed 马 f6、5. 象 b5+ 象 d7、6. 象 c4 c6 7. 马×c3 象 d6 之后，形成均势局面。

4. 象 f1—c4 c3×b2

5. 象 c1×b2

白方以牺牲两兵为代价，明显赢得了出子速度。

5. 象 f8—b4+

6. 马 b1—d2 后 d8—g5

7. 马 g1—f3! 后 g5×g2

8. 车 h1—g1 象 b4×d2+

9. 王 e1—e2! 后 g2—h3

10. 后 d1×d2

白方针对黑后的孤军深入，继续采用弃兵手段加快出子速度，充分动员子力形成强大攻势。

10. 马 g8—f6

11. 象 c4×f7 王 e8—d8

此时，黑方不能 11. ...王 f7，因白方可走 12. 马 g5+ 抽吃黑后。而 11. ...王 f8 白方则可应以 12. 后 g5，黑方无法抵挡白方的强悍攻势。

12. 车 g1×g7 马 f6×e4

13. 后 d2—g5+! 马 e4×g5

14. 象 b2—f6# 白胜。

第二节 基础开局简介

在我们对怎样走好开局的方法和原则基本有所了解之后，适当熟悉和掌握一些具体的开局变例对指导开局的进行还是有必要的。

有关国际象棋的开局，人们习惯将其分为三种类型：在 1. e2—e4、e7—e5 的着法之后称为开放性布局；而黑方用除 1. …e7—e5 之外的其他方式来应付白方 1. e2—e4 的着法，如 1. …c7—c5 或 1. …e7—e6 等等，称之为半开放性布局；当白方用除 1. e2—e4 之外的任何着法起步的开局，称之为封闭性布局。如 1. d2—d4 或 1. 马 g1—f3 等等。

下面我们以开放性布局为主推荐几种较适合初学阶段选用的开局变例供参考。有关半开放性及封闭性布局仅作简单介绍。

1. 开放性布局

图 80

(1) 意大利开局

这是一种古老的开局，流行于 19 世纪，于近代比赛中较少采用，这是因为黑方能够比较成功地进行防御。但通过教学实践证明，由于这种开局比较典型地体现了开局基本原则，尤其是争占中心的思想，并且局势简明，对于初学者来说以此种开局作为起步练习较易理解布局的基本原理，在此基础

上更有利于进一步了解和掌握难度较大的布局。

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | 马 g1—f3 | 马 b8—c6 |
| 3. | 象 f1—c4 | 象 f8—c5 |
- (如图 80)

变例 1:

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 4. | c2—c3 | 马 g8—f6 |
| 5. | d2—d4 | e5×d4 |
| 6. | c3×d4 | 象 c5—b4+ |
| 7. | 象 c1—d2 | 象 b4×d2+ |
| 8. | 马 b1×d2 | d7—d5 |
| 9. | e4×d5 | 马 f6×d5 |
| 10. | 后 d1—b3 | 马 c6—e7 |
| 11. | 0—0 | 0—0 机会均等。 |

变例 2:

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 4. | c2—c3 | 马 g8—f6 |
| 5. | d2—d4 | e5×d4 |
| 6. | c3×d4 | 象 c5—b4+ |
| 7. | 马 b1—c3 | 马 f6×e4 |
| 8. | 0—0 | 象 b4×c3 |
| 9. | d4—d5 | 象 c3—f6 |
| 10. | 车 f1—e1 | 马 c6—e7 |
| 11. | 车 e1×e4 | d7—d6 |
| 12. | 象 c1—g5 | 象 f6×g5 |
| 13. | 马 f3×g5 | 0—0 |

14. 马 g5×h7!? 象 c8—f5
 15. 车 e4×e7 后 d8×e7
 16. 马 h7×f8 车 a8×f8 均势。

变例 3:

4. c2—c3 后 d8—e7
 5. d2—d4 象 c5—b6
 6. 0—0 马 g8—f6
 7. 车 f1—e1 d7—d6
 8. h2—h3 0—0
 9. a2—a4 a7—a6 均势。

变例 4:

4. d2—d3 马 g8—f6
 5. c2—c3 d7—d6
 6. 0—0 0—0
 7. 象 c4—b3 a7—a6
 8. 车 f1—e1 象 c5—a7
 9. 马 b1—d2 h7—h6
 10. 马 d2—f1 象 c8—e6
 11. 马 f1—g3 车 f8—e8 均势。

变例 5:

4. 0—0 马 g8—f6
 5. d2—d4 象 c5×d4
 6. 马 f3×d4 马 c6×d4
 7. 象 c1—g5 d7—d6
 8. f2—f4 后 d8—e7

9. f4×e5 d6×e5
 10. 马 b1—d2 象 c8—e6
 11. c2—c3 象 e6—c4 均势

(2) 双马防御

这种开局大约于 16 世纪形成，至今深受棋手们的喜爱，其攻守变化多端，是开放性布局中较为尖锐的一种开局。

1. e2—e4 e7—e5
 2. 马 g1—f3 马 b8—c6
 3. 象 f1—c4 马 g8—f6

图 81

(如图 81)

变例 1:

4. 马 f3—g5 d7—d5
 5. e4×d5 马 c6—a5
 6. 象 c4—b5 +c7—c6
 7. d5×c6 b7×c6
 8. 象 b5—e2 h7—h6
 9. 马 g5—f3 e5—e4
 10. 马 f3—e5 象 f8—d6
 11. f2—f4 e4×f3
 12. 马 e5×f3 0—0 均势。

变例 2:

4. d2—d4 e5×d4
 5. 0—0 马 f6×e4

- | | |
|-------------|---------|
| 6. 车 f1—e1 | d7—d5 |
| 7. 象 c4×d5 | 后 d8×d5 |
| 8. 马 b1—c3 | 后 d5—a5 |
| 9. 马 c3×e4 | 象 c8—e6 |
| 10. 马 e4—g5 | 0—0—0 |
| 11. 马 g5×e6 | f7×e6 |
| 12. 车 e1×e6 | 均势。 |

变例 3:

- | | |
|------------|-------------|
| 4. d2—d4 | e5×d4 |
| 5. e4—e5 | d7—d5 |
| 6. 象 c4—b5 | 马 f6—e4 |
| 7. 马 f3×d4 | 象 c8—d7 |
| 8. 象 b5×c6 | b7×c6 |
| 9. 0—0 | 象 f8—c5 均势。 |

变例 4:

- | | |
|-------------|----------|
| 4. d2—d4 | e5×d4 |
| 5. 马 f3—g5 | d7—d5 |
| 6. e4×d5 | 后 d8—e7+ |
| 7. 王 e1—f1 | 马 c6—e5 |
| 8. 后 d1×d4 | 马 e5×c4 |
| 9. 后 d4×c4 | h7—h6 |
| 10. 马 g5—f3 | 后 e7—c5 |
| 11. 后 c4×c5 | 象 f8×c5 |
| 12. c2—c4 | 象 c8—d7 |

黑方弃兵获得局面优势。

(3) 苏格兰开局

这一古老的开局最早被苏格兰棋手成功运用，因此命名。

1. e2—e4 e7—e5
2. 马 g1—f3 马 b8—c6
3. d2—d4 e5×d4

图 82

(如图 82)

变例 1:

4. 象 f1—c4 象 f8—c5
5. c2—c3 d4—d3
6. b2—b4 象 c5—b6
7. 后 d1—b3 后 d8—f6
8. 0—0 d7—d6
9. a2—a4 a7—a6
10. a4—a5 象 b6—a7 机会均等。

变例 2:

4. c2—c3 d4×c3
5. 象 f1—c4 d7—d6
6. 马 b1—c3 马 g8—f6
7. 后 d1—b3 后 d8—d7
8. 马 f3—g5 马 c6—e5
9. 象 c4—b5 c7—c6
10. f2—f4 马 e5—g4
11. h2—h3 c6×b5
12. h3×g4 局势不明。

(4) 俄罗斯开局

这一开局也称为彼得洛夫防御, 创始人是 19 世纪的俄罗斯棋手彼得洛夫, 因此而命名。

1. e2—e4 e7—e5

2. 马 g1—f3 马 g8—f6

图 83

(如图 83)

变例 1:

3. 马 f3×e5 d7—d6

4. 马 e5—f3 马 f6×e4

5. 后 d1—e2 后 d8—e7

6. d2—d3 马 e4—f6

7. 象 c1—g5 马 b8—d7

8. 马 b1—c3 后 e7×e2

9. 象 f1×e2 h7—h6

10. 象 g5—f4 g7—g6

11. 0—0—0 象 f8—g7 均势。

变例 2:

3. d2—d4 e5×d4

4. e4—e5 马 f6—e4

5. 后 d1×d4 d7—d5

6. e5×d6 马 e4×d6

7. 象 c1—g5 马 b8—c6

8. 后 d4—e3 象 f8—e7

9. 马 b1—c3 0—0

10. 0—0—0 象 c8—g4 机会均等。

2. 半开放性布局

(1) 西西里防御 (1. e2—e4
c7—c5)

图 84 这一防御为半开放性开局中最流行的着法，其变化多样，局势尖锐复杂，深受棋手喜爱。

(1) 中心弃兵变例

1. e2—e4 c7—c5
2. d2—d4 c5×d4
3. c2—c3

(如图 84)

3. d4×c3
4. 马 b1×c3 马 b8—c6
5. 马 g1—f3 d7—d6
6. 象 f1—c4 e7—e6
7. 0—0 象 f8—e7
8. 后 d1—e2 a7—a6
9. 车 f1—d1 后 d8—c7
10. 象 c1—f4 马 g8—f6
11. 车 a1—c1 0—0
12. 象 c4—b3 后 c7—b8
13. h2—h3 马 c6—e5

14. 马 f3—d4 象 c8—d7
15. 象 f4—g3 马 e5—c6
16. 马 d4×c6 b7×c6

白方弃兵获得主动权。

(2) 龙式变例 (南斯拉夫进攻)

1. e2—e4 c7—c5
2. 马 g1—f3 d7—d6
3. d2—d4 c5×d4
4. 马 f3×d4 马 g8—f6
5. 马 b1—c3 g7—g6
6. 象 c1—e3 象 f8—g7
7. f2—f3 0—0
8. 后 d1—d2 马 b8—c6
9. 象 f1—c4 (如图 85)

以下有三种变化:

- (1) 9...马×d4、10. 象×d4 象 e6、11. 象 b3 后 a5、12. 0—0—0b5、13. 王 b1b4、14. 马 d5 象×d5、15. ed 后 b5、16. 车 he1a5、17. 后 e2、后×e2、18. 车×e2、白优。

图 85

- (2) 9. ...马 d7、10. 0—0—0 马 b6、11. 象 b3 马 a5、12. 后 d3 象 d7、13. h4 车 ac8、14. h5 马 c4、15. hg hg、16. 象 h6e6 17. f4, 白方获得明显优势。

- (3) 9. ...a5、10. h4 马 e5、11. 象 e2d5、12. f4, 局

面复杂。

3. 封闭性开局

后翼弃兵 (1. d4 d5 2. c4)

变例 1: (拒吃弃兵)

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 (如图 86) e7—e6

图 86

- | | |
|-------------|---------|
| 3. 马 b1—c3 | 马 g8—f6 |
| 4. 象 b1—g5 | 象 f8—e7 |
| 5. e2—e3 | h7—h6 |
| 6. 象 g5—h4 | b7—b6 |
| 7. 马 g1—f3 | 0—0 |
| 8. c4×d5 | 马 f6×d5 |
| 9. 象 h4×e7 | 后 d8×e7 |
| 10. 马 c3×d5 | e6×d5 |
| 11. 车 a1—c1 | 象 c8—e6 |
| 12. 后 d1—a4 | c7—c5 |
| 13. 后 a4—a3 | 车 f8—c8 |
| 14. 象 f1—e2 | 均势。 |

变例 2: (接受弃兵)

- | | |
|------------|---------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | d5×c4 |
| 3. 马 g1—f3 | 马 g8—f6 |
| 4. e2—e3 | 象 c8—g4 |

- | | |
|-------------|---------|
| 5. 象 f1×c4 | e7—e6 |
| 6. h2—h3 | 象 g4—h5 |
| 7. 马 b1—c3 | a7—a6 |
| 8. 象 c4—e2 | c7—c5 |
| 9. 0—0 | 马 b8—c6 |
| 10. 马 f3—e5 | 象 h5×e2 |
| 11. 马 e5×c6 | 象 e2×d1 |
| 12. 马 c6×d8 | 车 a8×d8 |
| 13. 车 f1×d1 | c5×d4 |
| 14. e3×d4 | 象 f8—e7 |
| 15. 象 c1—e3 | 0—0 均势。 |

第三节 对局示范

为了加强对开局具体变例的学习和运用，下面向大家演示一些精采的实战对局，以提高初学者的兴趣并从中得以借鉴。

第一局 意大利开局

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. 马 g1—f3 | 马 b8—c6 |
| 3. 象 f1—c4 | 象 f8—c5 |
| 4. c2—c3 | 马 g8—f6 |
| 5. d2—d4 | e5×d4 |
| 6. c3×d4 | 象 c5—b4+ |

7. 马 b1—c3 马 f6×e4

8. 0—0 马 e4×c3

9. b2×c3 象 b4×c3

此时对黑方来说较好的着法是 9. …d5! 10. cb dc、11. 车 e1+ 马 e7、12. 后 e2 象 e6、13. 象 g5 后 d7、14. 象 e7 王 e7、15. 后 c2 f6!、16. 后 c4 王 f7。

10. 后 d1—b3! 象 c3×a1

11. 象 c4×f7 + 王 e8—f8

12. 象 c1—g5 马 c6—e7

13. 马 f3—e5! 象 a1×d4

如 13. …d6 则 14. 象 g6 hg, 15. 后 f7#

14. 象 f7—g6! d7—d5

15. 后 b3—f3 象 c8—f5

16. 象 g6×f5 象 d4×e5

17. 象 f5—e6 +! 象 e5—f6

18. 象 g5×f6 g7×f6

19. 后 f3×f6 王 f8—e8

20. 后 f6—f7#

第二局 意大利开局

1. e2—e4 e7—e5

2. 马 g1—f3 马 b8—c6

3. 象 f1—c4 象 f8—c5

4. c2—c3 象 c5—b6

5. d2—d4 后 d8—e7

6. 0—0 马 g8—f6
 7. 车 f1—e1 d7—d6
 8. a2—a4 a7—a6
 9. h2—h3 0—0
 10. 象 c1—g5

白方较好的走法是 10. 象 e3。

10. h7—h6
 11. 象 g5—e3 后 e7—d8!!

此着妙手退后即摆脱了黑后与白车在同一直线(e 线)的不利位置,又随时准备支持 d 线黑兵(d6 兵)的挺进,积极展开中心战斗。例如:12. 马 bd2 马 e4、13. 马 e4d5 或 12. ...ed、13. cdd5。

12. 象 c4—d3 车 f8—e8
 13. 马 b1—d2 象 b6—a7!

因白方有 14. 马 c4 的威胁。

14. 后 d1—c2 e5×d4
 15. 马 f3×d4 马 c6—e5
 16. 象 d3—f1 d6—d5!
 17. 车 a1—d1

如 17. f4 马 g6 18. e5 马 h5 黑方得兵。

17. c7—c5
 18. 马 d4—b3 后 d8—c7
 19. 象 e3—f4 马 e5—f3+
 20. 马 d2×f3 后 c7×f4
 21. e4×d5!

这里较好的选择是 21. e5 象 f5, 22. 后 d2 后 d2, 23. 车 d2 马 e4, 24. 车 2d1 (24. 车 d5? 象 e6) 车 ad8

21. 象 c8—f5

22. 象 f1—d3

如 22. 后 d2 则 22. ...后 a4、23. 马 c1 象 c2、24. 车 e8 + 车 e8、25. 车 e1 马 e4、26. 后 f4c4、27. 马 d4、象 d4 28. cd 后 b4! 黑方优势。

22. 象 f5×h3

23. g2×h3 后 f4×f3

24. 车 e1×e8 + 车 a8×e8

25. 象 d3—f1 车 e8—e5

26. c3—e4 车 e5—g5 +

27. 王 g1—h2 马 f6—g4 +

28. h3×g4 车 g5×g4 黑胜。

第三局 双马防御

1. e2—e4 e7—e5

2. 马 g1—f3 马 b8—c6

3. 象 f1—c4 马 g8—f6

4. d2—d4 e5×d4

5. 马 f3—g5

正确的着法是 5. 0—0

5. d7—d5

较有力的着法是 5. ...马 e5, 可使黑方获取均势。

6. e4×d5 马 f6×d5?

7. 0—0 象 f8—e7
 8. 马 g5×f7! 王 e8×f7
 9. 后 d1—f3+ 王 f7—e6
 10. 马 b1—c3! d4×c3
 11. 车 f1—e1+ 马 c6—e5
 12. 象 c1—f4! 象 e7—f6
 13. 象 f4×e5 象 f6×e5
 14. 车 e1×e5+! 王 e6×e5
 15. 车 a1—e1+ 王 e5—d4
 如 15. …王 d6 则 16. 后 d5#
 16. 象 c4×d5 车 h8—e8
 如 16. …后 d5 则 17. 后 c3#
 17. 后 f3—d3+ 王 d4—c5
 18. b2—b4+! 王 c5×b4
 19. 后 d3—d4+ 王 b4—a5
 20. 后 d4—c3+ 王 a5—a4
 21. 后 c3—b3+ 王 a4—a5
 22. 后 b3—a3+ 王 a5—b5
 23. 车 e1—b1

第四局 双马防御

1. e2—e4 e7—e5
 2. 马 g1—f3 马 b8—c6
 3. 象 f1—c4 马 g8—f6
 4. 马 f3—g5 d7—d5

5. e4×d5 马 f6×d5?
 6. 马 g5×f7! 王 e8×f7
 7. 后 d1—f3+ 王 f7—e6
 8. 马 b1—c3 马 c6—e7

如 8. ...马 b4 则 9 后 e3c6、10. a3 马 a6、11. d4, 黑方难以防守。

9. d2—d4! c7—c6
 10. 象 c1—g5 h7—h6
 11. 象 g5×e7 象 f8×e7
 12. 0—0—0 车 h8—f8
 13. 后 f3—e4 车 f8×f2
 14. d4×e5! 象 e7—g5+
 15. 王 c1—b1 车 f2—d2
 16. h2—h4! 车 d2×d1+
 17. 车 h1×d1 象 g5×h4
 18. 马 c3×d5 c6×d5
 19. 车 d1×d5 后 d8—g5
 20. 车 d5—d6++ 王 e6—e7
 21. 车 d6—g6 白胜。

第五局 俄罗斯防御

1. e2—e4 e7—e5
 2. 马 g1—f3 马 g8—f6
 3. 马 b1—c3 象 f8—b4
 4. 马 f3×e5 0—0

- | | | |
|-----|---------|-------------|
| 5. | d2—d3 | d7—d5 |
| 6. | a2—a3 | 象 b4×c3+ |
| 7. | b2×c3 | 车 f8—e8 |
| 8. | f2—f4 | d5×e4 |
| 9. | d3—d4 | 马 f6—d5 |
| 10. | c3—c4 | 马 d5—e7 |
| 11. | 象 f1—e2 | 马 e7—f5 |
| 12. | c2—c3 | 后 d8—h4+ |
| 13. | 王 e1—f1 | e4—e3! |
| 14. | 后 d1—e1 | 后 h4×f4+ |
| 15. | 王 f1—g1 | 马 f5×d4! |
| 16. | c3×d4 | 后 f4×d4 |
| 17. | 车 a1—b1 | 后 d4×e5 |
| 18. | 象 c1—b2 | 后 e5—f5 |
| 19. | 车 b1—d1 | 马 b8—c6 |
| 20. | 车 d1—d5 | 后 f5—c2 |
| 21. | 象 b2—a1 | 象 c8—f5 |
| 22. | 象 e2—d1 | 后 c2—b1 黑胜。 |

第六局 俄罗斯防御

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | 马 g1—f3 | 马 g8—f6 |
| 3. | 马 f3×e5 | d7—d6 |
| 4. | 马 e5—f3 | 马 f6×e4 |
| 5. | 马 b1—c3 | d6—d5 |

- | | |
|--------------|---------|
| 6. 后 d1—e2 | 象 f8—e7 |
| 7. 马 c3×e4 | d5×e4 |
| 8. 后 e2×e4 | 0—0 |
| 9. 象 f1—c4 | 象 e7—d6 |
| 10. 0—0 | 车 f8—e8 |
| 11. 后 e4—d3 | 马 b8—c6 |
| 12. b2—b3 | 后 d8—f6 |
| 13. 象 c1—b2! | 后 f6×b2 |
| 14. 马 f3—g5 | 象 c8—e6 |

如 14. ...g6 则 15. 象 f7+王 g7 (15. ...f8、16. 象 e8 王 e8、17. 车 ae1+) 16. 象 e8 后 e5、17. 后 c3 马 d4、18. f4!

- | | |
|--------------|---------|
| 15. 象 c4×e6 | f7×e6 |
| 16. 后 d3×h7+ | 王 g8—f8 |
| 17. 车 a1—e1 | 后 b2—f6 |
| 18. 后 h7—h5 | 王 f8—g8 |
| 19. 车 e1—e3 | 象 d6—f4 |
| 20. 后 h5—h7+ | 王 g8—f8 |
| 21. 后 h7—h8+ | 王 f8—e7 |
| 22. 车 e3×e6+ | 后 f6×e6 |
| 23. 后 h8×g7+ | 王 e7—d6 |
| 24. 马 g5×e6 | 车 e8×e6 |
| 25. d2—d4 | 车 a8—e8 |
| 26. c2—c4 | 车 e8—e7 |
| 27. 后 g7—f8 | 车 e6—e4 |

28. 后 f8—f5! 车 e4×d4

29. c4—c5#

第七局 苏格兰开局

1. e2—e4 e7—e5

2. 马 g1—f3 马 b8—c6

3. d2—d4 e5×d4

4. 马 f3×d4 马 g8—f6

5. 马 d4×c6 b7×c6

6. 象 f1—d3 d7—d5

7. e4×d5 c6×d5

8. 0—0 象 f8—e7

9. 马 b1—c3 0—0

10. 象 c1—g5 c7—c6

11. 后 d1—f3 马 f6—g4

12. 象 g5×e7 后 d8×e7

13. 车 a1—e1 后 e7—d6

14. 后 f3—g3! 后 d6—f6

15. h2—h3 马 g4—h6

16. 车 e1—e5 g7—g6

较可靠的着法是 16. …象 d7、17. 车 fe1 车 ac8、18. 车 e8 车 e8、19. 车 e8+象 e8、20. 后 b8 后 e7。

17. f2—f4 象 c8—f5

18. 马 c3—e2 车 f8—e8?

应走 18. …象 d3、19. cd 马 f5。

19. 后 g3—e3! 车 e8×e5
 20. f4×e5 后 f6—h4
 21. 马 e2—d4 象 f5×d3
 22. 车 f1—f4 后 h4—e7
 23. c2×d3 车 a8—c8
 24. 车 f4—f6 c6—c5
 25. 马 d4—c6 后 e7—e8
 26. e5—e6! 马 h6—f5!
 27. e6×f7+!

如 27. 车 f5 则 27. ...fe!! 28. 车 e5 车 c6、29. 车 d5 后 e7，黑方有一定的和棋机会。

27. 后 e8×f7
 28. 车 f6×f5! g6×f5
 29. 马 c6—e7 + 王 g8—f8
 30. 马 e7—c8 黑方认输。

第八局 苏格兰开局

1. e2—e4 e7—e5
 2. 马 g1—f3 马 b8—c6
 3. d2—d4 e5×d4
 4. 马 f3×d4 马 g8—f6
 5. 马 b1—c3 象 f8—b4
 6. 马 d4×c6 b7×c6
 7. 象 f1—d3 d7—d5
 8. e4×d5 c6×d5

9. 0—0 0—0
 10. 象 c1—g5 象 c8—e6
 11. 后 d1—f3 象 b4—e7
 12. 车 f1—e1 h7—h6
 13. 象 g5×h6! g7×h6
 14. 车 e1×e6! f7×e6
 15. 后 f3—g3 + 王 g8—h8
 不能 15. …王 f17 因 16. 后 g6#
 16. 后 g3—g6 后 d8—e8
 17. 后 g6×h6 + 王 h8—g8
 18. 后 h6—g5 + 王 g8—h8
 19. 后 g5—h6 + 长将和。

第九局 西西里防御（龙式）

1. e2—e4 c7—c5
 2. 马 g1—f3 d7—d6
 3. d2—d4 c5×d4
 4. 马 f3×d4 马 g8—f6
 5. 马 b1—c3 g7—g6
 6. 象 c1—e3 象 f8—g7
 7. f2—f3 马 b8—c6
 8. 后 d1—d2 0—0
 9. 象 f1—c4 象 c8—d7
 10. h2—h4 车 a8—c8
 11. 象 c4—b3 马 c6—e5

12. 0—0—0 马 e5—c4
 13. 象 b3×c4 车 c8×c4
 14. h4—h5 马 f6×h5
 15. g2—g4 马 h5—f6
 16. 马 d4—e2!

如 16. 象 h6 马×e4、17. 后 e3 车×c3、18. bc 马 f6, 局势复杂, 互有机会。

16. 后 d8—a5
 17. 象 e3—h6 象 g7×h6
 18. 后 d2×h6 车 f8—c8
 19. 车 d1—d3!

如 19. g5 马 h5、20. 马 g3 车×c3, 黑方可进行有力的反击。

19. 车 c4—c5?

应走 19. ...后 d8、20. e5de、21. g5 马 h5、22. 马 g3 后 f8、23. 后×f8 王×f8、24. 马×h5 象 f5、25. 马 g3 象×d3、26. cd 车 f4, 机会均等。

20. g4—g5!! 车 c5×g5
 21. 车 d3—d5! 车 g5×d5
 22. 马 c3×d5 车 c8—e8
 23. 马 e2×f4 象 d7—c6
 24. e4—e5!! 象 c6×d5
 25. e5×f6 e7×f6
 26. 后 h6×h7 王 g8—f8
 27. 后 h7—h8 王 f8—e7

28. 马 f4×d5 后 a5×d5
 29. 车 h1—e1 + 王 e7—d7
 30. 后 h8×e8 + 黑方认输。

第四章 基本战术

在国际象棋对局过程中，运用强制性手段来实现预期目的的着法称之为战术。对局中可出现的战术技巧多种多样，内容极其丰富。尤其是在实战中经常是几种战术的巧妙配合，综合运用所形成的战术组合更是妙着连珠，引人入胜。

实施战术的目的是为了有效杀伤对方的战斗子力，获取物质优势（指得子）或杀王，以及在劣势情况下谋取均势或和棋。

下面向大家介绍几种在实战中较常见的典型战术手段。

第一节 双重攻击

双重攻击是实战中最常用的战术手段之一，它可以多种形式表现。

1. 捉 双

以一个棋子同时攻击对方除王以外的两个棋子，称之为捉双。这在一般情况下可以获取子力优势。

请看例局（1～6）所示为各种子力进行捉双的情况：

例局 1 着法如下：后 c5！黑方车、象两个棋子同时受到白后的攻击，必丢其一。

例局 2 着法如下：1. 车 b7！白方车在 f3 象的支持下侵

入第 7 横线，黑方由于后和马同时被捉，无法避免失子。

例局 1

用后捉双（白先）

例局 2

用车捉双（白先）

例局 3 着法如下：1. …象 b3! 黑方象在 b8 车的支持下进入 b3 格，同时攻击白方车和后两个棋子，白方无法避免失子。

例局 4 着法如下：1. 马 g6! 黑方后和车同时受到白方马的攻击，必失其一。

例局 5 着法如下：1. b4! 黑方车和马同时受到白方兵的攻击，必失其一。

例局 3

用象捉双（黑先）

例局 4

用马捉双（白先）

例局 6 着法如下：1. 王 f6，黑方马和象同时受到白方王

的攻击，必失其一。

2. 抽 将

例局 5

用兵捉双（白先）

例局 6

用王捉双（白先）

用一个棋子同时攻击对方的王和另一个棋子，由于被将军一方必须应将，无法顾及另一个棋子，必然造成子力损失。因此抽将是双重攻击中一种很厉害的战术手段。

请看例局（7~11）所示为各种子力进行抽将的情况：

例局 7 着法如下：

1. 后 a4+ 象 d7、2. 后×e4 利用将军抽吃黑马。

例局 8 着法如下：

1. 车 e7+ 王 g8、2. 车×d7，抽吃黑马。

例局 9 着法如下：1. 象 e4+ 王 b6、2. 象×a8，将军抽车。

例局 10 着法如下：1. 马 e6+ 王 g8、2. 马×d8，将军抽后。

例局 11 着法如下：1. f5+ 王 f6、2. fg 将军抽马。

3. 叫杀带捉

用一个棋子攻击对方某一个棋子的同时,又威胁杀王,称为叫杀带捉。因对方为了解杀而不得不放弃被捉的棋子,蒙受子力损失。

例局 7

用后抽将 (白先)

例局 8

用车抽将 (白先)

例局 9

用象抽将 (白先)

例局 10

用马抽将 (白先)

请看例局 12~13 所示为叫杀带捉的情况:

例局 12 (白先) 着法如下: 1. 后 c5! 威胁 2. 后 f8# 或 2. 后 ×f5, 黑方为解杀, 无法避免失子。

例局 13 (白先) 着法如下: 1. 后 c3! 威胁 2. 后 ×g7#

或 2. 后×a5，黑方为解杀，无法避免失子。

例局 11

用兵抽将（白先）

例局 12

例局 13

例局 14

4. 闪 击

用两个棋子同时攻击对方两个目标，即一方两个棋子与对方一个棋子或要害格子位于同一线路时可使前面的棋子离开该线去攻击对方某一个棋子或王，而露出后面棋子（指后、车或象这类远射程棋子），攻击对方在该线上的棋子或要害格子，称为闪击。

请看例局 14~16 所示为闪击的情况：

例局 14（黑先）所示局面中，黑方 c6 象和 d5 兵与白方

g2 车位于同一线路 (a8—h1 斜线) 上, 此时黑方可走 1. ... d4 使象前面的棋子兵离开斜线去攻击白方位于 e3 格上的车, 而露出后面的棋子象, 攻击白方在斜线上位于 g2 格的车, 形成闪击, 白方无法避免子力损失。

例局 15 (白先) 所示局面中, 白方 d3 后和 e4 车与黑方 h7 格 (要害格) 位于同一斜线 (b1—h7), 此时白方可走 1. 车 d4, 使前面的棋子车离开斜线去攻击黑方位于 d8 格上的后, 而露出后面的棋子 (后) 威胁进入 h7 格 (要害格) 将杀黑王。黑方面临被将杀或失后的双重威胁, 败局已定。

例局 16 (黑先) 所示局面中, 黑方 e6 后和 b6 象与白方 a6 后位于同一横线, 此时黑方可走 1. ... 象 d4+, 白方必须应将, 无论应以 2. cd 或 2. 车 × d4, 黑方都能吃白后而获得明显的子力优势。

例局 15

例局 16

5. 闪 将

用两个棋子同时攻击对方的王和另一个目标。即一方两个棋子与对方的王位于同一线路上时, 可使前面的棋子离开该线去攻击对方另一目标, 而露出后面的棋子进行将军, 称

为闪将。

请看例局 17~18 所示为闪将的情况：

例局 17

例局 18

例局 17 (白先)，由于白方车和象与黑方的王位于同一线路 (第 2 横线)，此时白方可走 1. 象 b7 攻击黑方的后，而露出后面的棋子车进行将军，黑方必须应将而无法避免失后。

例局 18 (黑先)，由于黑方车和象与白方的王位于同一线路 (d 线) 上，此时黑方可走 1. ...象 ×c6 吃掉白方象并攻击白后，而露出后面的棋子车进行将军，白方必须应将，而无法避免子力损失。

6. 双 将

双将是闪将战术的一种特殊形式。即一方用两个棋子同时攻击对方的王，一般王被将军时有选择垫将、避将或吃子解将三种应将方法的可能。而双将时被将军的一方只有避将一种应将方法，因此双将是很厉害的战术手段，经常造成对王的致命打击。

请看例局 19~22 (白先)：

例局 19. 着法如下：1. 象 f6++ (白方车和象同时照将

黑王，形成双将）王 h7 2. 车 h8# 白胜。

例局 20，着法如下：1 马 c6++（白方车和马同时照将黑王，形成双将）王 e8 2. 车 d8#。白胜。

例局 19

例局 20

例局 21

例局 22

例局 21，着法如下：1. 象 g5++ 王 e8 2. 车 d8# 白胜。

例局 22，着法如下：1. 车 e7++ 王 h8 2. 车 h7# 白胜。

第二节 牵制战术

一方的某个棋子受到对方远射程棋子（指车、象或后）的

攻击，由于受攻击的棋子后面有价值更大或没有保护的棋子处于同一路（直线、横线或斜线）上，使得受攻击的棋子不能行动或难以行动，称为被牵制。其中包括全牵制、半牵制、暗牵制三种类型，现分别介绍如下。

1. 全牵制

如果被牵制的棋子后面是王，这就使被牵制的棋子完全不能行动，称为全牵制。

请看例局 23~24 所示：

例局 23

例局 23（白先），在这一局面中由于黑方 f6 马受到白方 g5 象的进攻，而在同一斜线上受攻棋子（f6 马）的后面是王，这样就形成了全牵制。此时位于 f6 格上的黑马则完全失去了行动自由，无法起到保护位于 e4 格黑后的作用，现在不难看出白方只须简单地走 1. 后×e4 即可得后，获取足以取胜的子力优势。

例局 24

例局 24（白先），在这一局面中，白方在中路 e 线上形成全牵制，此时白方走 1. 后×d5 即可得后，获取足以致胜的子力优势。

2. 半牵制

如果被牵制的棋子后面是除王以外的其他棋子，称为半牵制。由于被牵制的棋子仍有行动自由，进行牵制一方需注例局 23

例局 24

意被牵制一方有运用闪击战术进行反击的可能性。

请看例局 25~26 所示：例局 25（黑先）局面中，黑方位于 g4 格的象在 d1—h5 斜线上牵制着白方 f3 马，被牵制的棋子（f3 马）后面不是王，而是后（除王以外的其他棋子）。国际象棋行棋规则中已明确规定王是唯一不允许兑换（送吃）的棋子，而其他子力是允许的。此时 f3 马虽被牵制，但仍有行动自由，不过除非 f3 马的走动能给对方造成更大的或等价的威胁，否则将造成子力损失。由于现在白方 f3 马无论怎样走动均无法对黑方产生威胁，因此黑方只须简单地走 1. e4 白方即无法摆脱 f3 马被吃的厄运。

例局 25

例局 26

例局 26 局面中（白先），白方后与黑方马和后在同一横线（第 2 横线）上形成半牵制，此时白方走 1. 马 f4 即可获

得子力优势。但是白方如错误选择 1. 车 e1? 攻击黑方 e2 马的话, 则由于白方后失去了保护, 黑方可采用闪击战术手段进行有力的反击。着法如下: 1. ...马 c3+2. bc (或 2. 后 c3 车 c3、3. bc 后 g3) 后 d2 黑方获得子力优势。

3. 暗牵制

如果被牵制的棋子后面不是王或其他棋子, 而是一个要害格子, 称为暗牵制。

请看例局 27~28 所示: 例局 27 (白先) 局面中, 在 h4—d8 斜线上, 白方 g5 象与黑方 f6 马和 d8 格 (要害格) 形成暗牵制。此时黑方 f6 马不能离开, 否则白方 d1 车将入侵 d8 格在己方 g5 象的配合下将杀黑王。如此看来, 黑方位于 e4 格的马便失去了保护。白方可走 1. 后×e4, 即获得子力优势。

例局 27

例局 28

例局 28 (白先) 局面中, 在 d 线上白方 d1 车与黑方 d6 象和 d8 格 (要害格) 形成暗牵制。此时黑方 d6 象不能离开, 否则白方 d1 车将侵入 d8 格在己方 c6 马的配合下将杀黑方王。由此不难看出黑方位于 c5 格的马已得不到 d6 象的保护, 白方走 1. 象×c5 即获得子力优势。

第三节 引入战术

采取弃子或子力交换手段，按一定的意图把对方棋子诱入某一格子，称为引入。在实战中经常与其他战术，如双重攻击、牵制……等结合运用，为形成某种战术打击创造条件，有时也可直接构成杀王。

请看例局 29~31 所示：

例局 29

例局 30

例局 29 (白先) 局面中，白方通过 1. 车 g8+! 王×g8 这一弃车的手段把黑王引入 g8 格，意图是在 a2—g8 斜线形成白方 b3 象对黑方 d5 马和 g8 王的全牵制，使黑方位于 b4 格的后失去保护，白方得后胜定。

例局 31

例局 30 (黑先) 局面中，黑方通过 1. …后 g1+! 2. 王 g1 这一弃后手段把白王引入 g1 格，为实施抽将战术创造条件。经过 2. …马×e2+3. 王 f2 马×c1 之后，黑方获得足以

致胜的子力优势。

例局 31（黑先）局面中，从表面上看，黑方似乎无法应付白方下一着走后 g6×g7# 将杀的威胁。但是黑方此时可巧妙地采取弃子引入这一战术手段，通过对白方王进行连续攻击而首先置白王于死地。着法如下：1. …后 h1，2. 王×h1 象 f3+，3. 王 g1 车 d1#，黑胜。

第四节 引离战术

采取弃子或子力交换手段强制性地使对方某个棋子离开其重要的防御位置，称为引离。这种战术与引入战术相似，经常与威胁杀王或得子相结合并为其创造条件。

请看例局 32～33 所示：

例局 32（白先）中，白方通过 1. 车×g7! 王×g7 引离黑王，使黑后失去保护。2. 后×e7，白方得后胜局已定。

例局 32

例局 33

例局 33（白先），此局面中黑方王处境危险，如果白方能进兵 g2—g3，即可将杀黑王。但此兵现在被黑方 e2 车在横线上完全牵制，无法挺进。在此情况下，白方巧妙地运用弃子

手段，强制性地引离 e2 黑车而取胜。着法如下：1. 后 e1+！
车×e1 2. g3#，白胜。

第五节 堵截战术

用己方一个棋子进入对方远射程棋子的线路上，阻止该子，保护其他棋子或要害格子，称为堵截或截断。它常与其他战术如引入、引离……等结合运用。

请看例局 34～35 所示：

例局 34

例局 35

例局 34（白先），在此局面中，白方如能成功地用车或后进入底线即可将杀黑方王，但是现在由于黑方底线有 b8 车防御而暂时不能实现。如果现在走 1. 后×b7 车×b7 运用引离手段把黑车调离底线，则黑方尚有 b6 象防守 d8 格，白方车仍无法入底线成杀。那么白方的后是否有可能进入底线呢？让我们来看看如下着法：1. 车 d8+！象×d8（如 1. …车×d8 则 2. 后×b7 引离战术成功，白方获得足以致胜的子力优势）之后，由于黑方象被引入到 d8 格而使得黑车线路受阻，无法防御白方后入侵底线之 e8 格，2. 后 e8#，白方成功地

运用堵截战术，黑王被将杀。

例局 35（黑先），在这一局面中，黑方位于 h3 格的兵如能升变为后，即可取得足以致胜的子力优势。那么黑方能否实现这一目的呢？让我们首先来分析一下黑方立即进兵的着法：1. …h2，2. 象 f4，至此我们不难看出白方车在底线有效地阻止了黑方 h 线兵的升变，并且黑方在 f4 兵被吃之后，h2 兵也即将被消灭。由此我们可以得出这样的结论，即黑方 h3 兵的升变，将取决于白方 a1 车能否有效地控制 h3 兵的升变格（h1 格）。

上面黑方立即进兵的着法使白方车在底线有效地阻止了黑方 h3 兵的升变，实际上黑方可以巧妙地走 1. …车 d1！送车至白王口中，2. 王×d1（如 2. 象×f4 车×a1 黑胜）h2，黑方成功地运用堵截战术，保障了兵的升变，胜局已定。

第六节 消除保护战术

用强制手段进行子力交换或以大兑小来消除对方保护某一棋子或要害格子的子力。这种战术常在攻王及获取子力时使用。

请看例局 36～37 所示：

例局 36（白先），此局面中，在 b1—h7 斜线上白方后在象的支持下，威胁入侵 h7 格将杀黑王。但此时 h7 格尚有 f6 黑马保护，白方运用消除保护战术 1. 车×f6！以大换小消除黑方保护 h7 格（要害格）的马，而黑方无论应以 1. …后×f6 或 1. …gf 均无法阻止白方走 2. 后 h7#

例局 37 (黑先), 在这一局面中黑方可用强制手段 1. 象 $\times d4$ + 消除白方 d4 马对 b5 白后的保护, 无论白方怎样应将均无法避免失后。如 1. $\cdots cd$, 2. 后 $\times b5$ 。

例局 36

例局 37

第七节 基本战术习题

1. 双重攻击战术练习

1.

2.

白 先

白 先

3.

4.

黑 先

白 先

5.

6.

白 先

白 先

7.

8.

黑 先

白 先

9.

10.

黑 先

白 先

11.

12.

白 先

黑 先

13.

14.

黑 先

白 先

15.

16.

白 先

17.

白 先

18.

白 先

19.

白 先

20.

黑 先

白 先

21.

22.

黑 先

黑 先

练习题答案（双重攻击战术）

1. 1. 后 h3! 王 f7 2. 后 h7 王 e8 3. 后 h8+-
2. 1. 后 c4! (1. ...车 c4 2. 车 f8)
3. 1. ...车 f2! 2. 后 e1 车 h2#
4. 1. 后 e5! 后 e5 2. 车 f8#
5. 1. 后 e5! 后 f8 2. 后 f4+-
6. 1. 马 g6! 后 f5 2. 马 e7 王 h8 3. 马 f5+-
7. 1. ...后 f2 2. 王 h1 后 e1! 3. 车 e1 马 f2 4. 王 g1 马 g4+-
8. 1. 象 f7 车 f7 2. 后 h8! 王 h8 3. 马 f7 王 g7 4. 马 g5+-
9. 1. ...车 d1 2. 王 g2 车 g1! 3. 王 g1 马 f3 4. 王 g2 5. 马 e5+-
10. 1. 后 f6 gf 2. 马 ge4! 王 h8 3. 马 f6+-
11. 1. 车 b5! 后 f2 2. 王 h3 车 f8 3. 后 c3+-

12. 1. …象 g2 2. 王 g2 象 c3 3. bc 马 d5! 4. 后 c4 马 e35.
王 f2 马 c4—+
13. 1. …象 e2! 2. 车 e2 车 d5! 3. 后 d5 后 b6 4. 象 c1 后
g1—+
14. 1. 马 f7 车 f7 2. 车 b7 后 b7 3. 马 d6 后 a8 4. 车
a1 后 b8 5. 后 d5—+
15. 1. 后 f8 车 f8 2. 车 f8 王 f8 3. 马 d7 王 e8 4. 马 e5
—+
16. 1. b7! 王 g6 (1. …a3 2. 车 h8 王 h8 3. b8 后+
—) 2. 车 e8! 车 b7 3. 车 e4 fe 4. 象 e4—+
17. 1. 车 d1 王 e7 2. 车 d8! 王 d8 3. 象 b6—+
18. 1. 车 d7! 马 h6 (1. …马 e5 2. 车 e5!) 2. 后 g7 王 g7
(2. …车 g7 3. 车 e8 马 e8 4. 车 b7 车 b7 5. 象 f6
—+) 3. 车 b7 车 b7 4. 车 e8—+
19. 1. …车 g2 2. 王 g2 马 f4 3. 车 f4 象 d5 4. 王 f2 车
c1— +
20. 1. 后 g8! 王 g8 2. 象 e6 王 h8 3. 车 g8#
21. 1. …后 f1! 2. 王 f1 象 d3 3. 王 e1 车 f1#
22. 1. …后 f1! 2. 王 f1 马 e3 3. 王 g1 车 f1 #

2. 牵制战术练习

1.

2.

黑 先

黑 先

3.

4.

白 先

白 先

5.

6.

白 先

白 先

7.

8.

白 先

白 先

9.

10.

白 先

黑 先

11.

12.

白 先

白 先

练习题答案（牵制战术）

1. 1. ...车 e1 车 e1 2. 车 e1#
2. 1. ...象 e4 2. 后 b4 车 d1#
3. 1. f6 hg 2. 后 g6+-
4. 1. 马 e5 fe 2. 象 c5 车 c1 3. 后 h5+-
5. 1. 象 f6 车 f6 (1. ...车 c8 2. 后 g7 王 e8 3. 后 g8 #) 2. 后 d7+-
6. 1. 马 e4fe 2. 象 e4 马 e7 3. 车 a8 车 cc7 4. 象 g6+-
7. 1. 象 e7 后 g4 2. 车 d8#
8. 1. ...车 f3 2. 后 f2 车 fh3 3. 王 g1 车 h1#
9. 1. 后 h4 象 d7 2. 车 f6 后 f6 3. d6 王 f8 4. 后 f6+-
10. 1. 象 h7 王 h7 2. g8 后王 g8 3. 后 h2+-
11. 1. 象 c8 后 d8 (1. ...车 c8 2. 后 c8 马 c8 3. 车 e8 #) 2. 后 c3 象 b5 (2. ...车 ac8 3. 车 e8 后 e8 4. 后 f6) 3. 车 g5 马 d5 4. 车 d5+-
12. 1. 车 e3 马 b5 2. 车 f3+-

3. 引入战术练习

1.

2.

白 先

白 先

3.

4.

黑 先

白 先

5.

6.

白 先

白 先

7.

8.

黑 先

黑 先

9.

10.

黑 先

白 先

11.

12.

白 先

黑 先

练习题答案（引入战术）

1. 1. g5 王 g5 2. 后 f4#
2. 1. 车 d8 车 d8 2. c7 王 b7 3. cd 后+-
3. 1. ...后 h1 2. 王 h1 车 h3 3. 王 g1 车 h1#
4. 1. 后 d7 后 d7 2. b8 后 d8 3. 象 b5#
5. 1. 车 f8 王 f8 2. 马 g6hg 3. 后 h8#
6. 1. 车 g5 王 g5 2. 后 d2 后 b3 3. 马 f5+-
7. 1. ...后 e3 2. 王 e3 象 b6#
8. 1. ...后 b2 2. 王 b2 马 c4 3. 王 c2 马 a3#
9. 1. ...后 g3 2. 王 g3 象 e5#
10. 1. 车 g7 车 f6 2. 王 e5 车 ff8 3. 车 h7 王 g8 4. 车 cg7#
11. 1. 后 g8 王 g8 2. 车 a3+-
12. 1. ...马 d2 2. 车 d2 车 e1 3. 王 e1 车 g1#

4. 引离战术练习

- 1.
- 2.

白 先

白 先

3.

4.

白 先

白 先

5.

6.

白 先

白 先

7.

8.

白 先

白 先

9.

10.

黑 先

黑 先

11.

12.

白 先

白 先

13.

14.

白 先

白 先

15.

16.

黑 先

白 先

17.

18.

白 先

黑 先

练习题答案（引离战术）

1. 1. ...车 c2 2. 后 c2 马 f4 3. 王 h4 后 g4#

2. 1. ...象 h6 2. 后 a5 象 e3#

3. 1. 车 g5 后 c2 2. 车 h5#

4. 1. 后 c7 车 c7 2. 车 d8+-

5. 1. 后 a4 后 a4 2. 马 c7 王 f8 3. 车 d8#

6. 1. 车 e7 车 e7 2. 后 d6 王 c8 3. 车 c1 王 b7 4. 后 c6

#

7. 1. 后 h7 车 h7 2. 车 g8#

8. 1. 马 d6 马 d6 2. 马 e7

9. 1. …后 e4 2. 后 e4 马 h3 3. 王 g2 车 f2 4. 王 h3 车 h2#

10. 1. …后 b2 2. 后 d1 后 f2+-

11. 1. 后 c5 象 c5 2. 车 d8+-

12. 1. 车 b8 后 b8 2. 后 h4+-

13. 1. 车 a1 后 a1 2. 后 c4+-

14. 1. 后 e8 车 e8 2. 象 d5+-

15. 1. …车 d7 2. 后 d7 马 g3 3. hg 后 h5#

16. 1. 马 g5 马 g5 2. 后 g7#

17. 1. 车 g8 车 g8 2. 象 f6 车 g7 3. 象 g7#

18. 1. …后 a5 (2. 后 a5 马 b3#; 2. 后 d1 马 b3 3. 后 b3 后 d2#; 2. 象 d1 马 e2 3. 象 e2 后 d2#)

5. 堵截战术

1.

2.

白 先

白 先

3.

4.

白 先

白 先

5.

6.

白 先

黑 先

7.

8.

黑 先

黑 先

9.

10.

白 先

黑 先

11.

12.

黑 先

黑 先

练习题答案（堵截战术）

1. 1. 车 e7 (1. ...象 e7 2. 后 f7#; 1. ...后、e7 2. 后 d5+-; 1. ...马 e5 2. 车 d7+-)
2. 1. 车 g2 车 g8 (1. ...后 f3 2. 后 f8
3. 1. 车 e5 象 e5 2. f6+-
4. 1. 车 d8 象 d8 2. 后 e8#; 1. ...车 d8 2. 后 b7+-
5. 1. g4 后 f3 2. 车 c8+-; 1. ...车 e8 2. 后 h3+-
6. 1. ...车 d1 2. 王 d1h2+-

7. 1. ...车 b1 2. 王 b1f2—+
8. 1. ...象 d3 2. 象 d3 (2. 车 bd3 车 e1—+) 后 d6—+
9. 1. 象 e8 后 f5 2. 车 e6—+
10. 1. ...车 d4 2. ed (2. 后 e5f6—+) 后 a4—+
11. 1. ...车 b1 2. 车 b1 象 f5 3. 王 g1 后 e2—+
12. 1. ...后 d3 2. 后 d3 eb 3. 车 b1 象 g4—+

6. 消除保护战术练习

1. 2.

黑 先

白 先

3. 4.

黑 先

白 先

5.

6.

白 先

白 先

7.

8.

白 先

白 先

9.

10.

黑 先

白 先

11.

12.

白 先

白 先

练习题答案（消除保护战术）

1. 1. …后 d4 2. 象 d4 马 f3 3. 王 f1 象 b5—+
2. 1. 后 f8 王 f8 2. 车 d6 象 e6 3. 车 d8#
3. 1. …后 c1 2. 后 c1 象 b2—+
4. 1. 后 g7 王 e8 2. 后 e7 王 e7 3. 车 g7 王 e8 4. 马 f6
#
5. 1. 车 e3 车 e3 2. h4—+
6. 1. 后 h6 王 g8 2. 后 g7 王 g7 3. gf—+
7. 1. 后 d7 象 d7 2. 马 f6 王 h8 3. 马 e8—+
8. 1. 象 h6 车 h6 2. 马 g5—+
9. 1. 车 b2 2. 车 b2 马 c3 3. 王 a1 车 g1 4. 车 b1 车 b1
#
10. 1. 后 h4 象 h4 2. 象 g7 王 h5 3. g4#
11. 1. 马 h6 王 h8 (1. …gh 2. 后 f6—+) 2. 后 f6gf 3.
象 f6#
12. 1. f8 车 f8 2. 车 h7 王 h7 3. 车 h1#

第五章 攻杀技巧

有关国际象棋的攻杀技巧，人们在实践中积累和总结出了丰富的经验。对于初学者来说究竟怎样着手学习和掌握这一技能呢？我们通过长期的教学实践证明首先应该以熟悉各种子力的性能特点，及其子力之间的配合作用为基本原则。从各种子力对王实施攻杀的基础模式入手，在此基础上由浅入深进一步学习和掌握如何依据攻杀基础模式，使其灵活运用于实战，从而有效地培养和提高战术意识和攻杀能力。

在本章中，我们将以典型例局图解这种简明易懂的直观的方式向大家演示如何运用不同子力及不同子力之间相互配合进行攻杀的基本技巧。

第一节 用车攻杀

1. 单车杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 车 a8#

白 先

1. 车 a8#

(2) 例局示范

黑 先

1. …… 车 h8—c8
2. 车 c1—f1 ……
(如 2. h3 则 2. …车
c1
3. 车 c1 车 c1 4. 王
h2 白方失子。)
2. …… 后 a5×a1
3. 车 f1×a1 车
c3—c1
4. 车 a1×c1 车 c8
×c1#

白 先

1. 后 f2—a7 后 c7—a5
(如 1……后 a7 则 2. 车 d8
车 d8 3. 车 d8#)
2. 后 a7×a6 后 a5—c7
3. 后 a6—a7 后 c7×a7
4. 车 d2×d8 车 b8×d8
5. 车 d1×d8#

白 先

黑 先

1. 马 d5—e7 车 e8
×e7
2. 后 f5×f6 后 c6
×f6
3. 车 d1—d8 车
e7—e8
4. 车 d8×e8#

1. …… 象 c2—d3
(如 1……车 e1+则 2. 象
f1)
2. 车 d6×d3 ……
(如 2 象 d3 则 2 后 d6 得
车, 黑方胜局已定。)
2. …… 车 e5—e1+
3. 后 f4—f1 车 e1×f1#

2. 车(象)配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 车 e8#

白 先

1. 车 g8#

白 先

1. 车 g8#

白 先

1. 车 h1#

白 先

1. 车 g2 #

白 先

1. 车 h7 #

(2) 例局示范

黑 先

1. …… 象 h3+

2. 王 g1 车 e1 #

白 先

1. 马 f6+gf

2. 车 ×f8 #

白 先

1. 象 f8+王 g8

2. 象 h6 #

白 先

1. 后 f8+车 ×f8

2. 车 ×f8 #

黑 先

1. …… 后×e3+
2. de 车 d1#

白 先

1. 后 f8+ 车×f8
2. 车×f8#

白 先

1. 车 d8+ 王 h7
2. 象×f6 后×c7
3. 车 h8#

白 先

1. 象 h6 象 g7
2. 后×f7 车×f7
3. 车 e8+ 象 f8
4. 车 f8#

白 先

白 先

1. 马 f6 gf
2. 后 f8 王×f8
3. 象 h6+王 g8
4. 车 e8#

1. 马 d7 象×d7
2. 后×c8 象×c8
3. 车 e8#

白 先

1. 后×h7+王×h7
2. 车 h5+王 g7
3. 象 h6+王 h7
4. 象 f8#

白 先

1. 象 f8+象 h5
2. 后 h5 gh
3. 车 h6#

黑 先

1. …… 后×e4
2. 后×e4 马 g3+
3. hg 车 h5#

白 先

1. 象 h6 马×e5
2. 象×g7+ 王 g8
3. 象×e5+ 象 g5

4. 车×g5#

3. 车（马）配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 车 h7#

白 先

1. 车 g8#

白 先

1. 车 d8#

白 先

1. 车 h5#

白 先

1. 车 g8#

白 先

1. 车 h7#

(2) 例局示范

黑 先

1. 马 f3+
2. 王 h1 车×g1#

白 先

1. 马 f6+王 h8
2. 车 g8#

白 先

1. 马 c6+王 e8

白 先

1. 后×h6+gh

2. 车 e7#

2. 车 h7#

黑 先

1. 后 e1
2. 后×e1 马 f3+
3. 王 h1 车×h2#

黑 先

1. 马 g3+
2. 车×g3 车×g1+
3. 王×g1 车 e1#

白 先

1. 车 g3 后 c2
2. 后 h6 车 ag8
3. 后×h7 车×h7
4. 车×g8#

黑 先

1. 后 h4
2. 车 g2 后×h2
3. 车×h2 车 g1#

黑 先

1. 马 c3
2. 车 c1 后 × a3 +
3. ba 马 c2 +
4. 车 × c2 车 b1 #

白 先

1. 马 c7 + 王 a7
2. 后 × a6 ba
3. 马 b5 + + 王 a8
4. 车 a7 #

黑 先

1. 车 h1 +
2. 王 × h1 后 h7 +
3. 王 g1 后 h2 +
4. 王 × h2 马 f3 + +
5. 王 h1 车 h8 #

白 先

1. 车 df1 后 × c4
2. 马 g6 + 王 g8
3. 马 e7 + 王 h8
4. 车 h7 + 王 × h7
5. 车 h1 #

4. 车（兵）配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 车 b8#

白 先

1. 车 e8#

白 先

1. 车 d8#

白 先

1. 车 g8#

白 先

白 先

1. 车 g7 #

1. 车 h4 #

(2) 例局示范

白 先

1. 后 f6 后 × f6

2. 车 × e8 #

白 先

1. 马 f6 + gf

2. ef 后 g4

(如 2……象 b7 则 3

后 g3 +)

3. 后 × f8 王 × f8

4. 车 d8 #

白 先

1. 车 c1 + 王 b8

2. 后 b4 + 王 a8

3. 象 f3 + 车 × f3

4. 后 e4 + 后 × e4

白 先

1. 车 × b8 王 × b8

2. 后 × e5 + fe

3. 车 f8 + 后 e8

4. 车 × e8 #

5. 5 车 c8#

白 先

1. 车 g2+王 f8
2. 马 d7+车×d7
3. 车 e8+王×e8
4. 车 g8#

白 先

1. 车×a7+后×a7
2. 车 a5 后×a6
3. 车×a6#

黑 先

1. f2
2. 象 g2 后 f3
3. 后×b7+王 h8
4. 象×f3 车 g1#

白 先

1. f6 + 王 h8
2. 后 h6 车 g8
3. hg fg
4. 后×h7 王×h7
5. 车 h1#

5. 双车配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 车 a8#

白 先

1. 车 e8#

白 先

1. 车 c8#

白 先

1. 车 h8#

白 先

白 先

1. 车 g8#

1. 车 Cg7#

(2) 例局示范

白 先

1. 后×h6 象×h6

2. 车×h6#

白 先

1. 后×g6+fg

2. 车 e8

白 先

1. 车 e×e7+王 d8

2. 车 bd7#

白 先

1. 后 f8+车×f8

2. 车×f8#

白 先

1. 车 g1+王 h6
2. 象 f8+车 f8
3. 车 d3 车 g8
4. 车 h3#

白 先

1. 车 g5+王 h8
 2. 后×h7 王×h7
 3. 车 h5#
- (1……象×g5 2. 后×g5 王 f7 3. 后 g7#)

黑 先

1. …… 后×h2+
2. 王×h2 车 h6
3. 后 e8 马 f6
4. 后 c8 车×h5#

黑 先

1. …… 后×g2+
2. 车×g2 车 d1+
3. 车 g1 车 d×g1#

黑 先

1. 后×h3+
2. gh 车 g1+
3. 王 h2 马×f3+
4. 车 3×f3 车 8×g2#

白 先

1. 车 g7+王 h8
2. 马 f8 车×f8
3. 车 h7+王 g8
4. 车 cg7#

白 先

1. 马 e5 de
2. g6 后 g6
3. 后 c4 车 f7
4. 车 h8#

黑 先

1. 车 ab8
2. 后 d6 后×f1+
3. 王×f1 车 b1+
4. 王 e2 车 c2#

第二节 用后攻杀

1. 单后杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 后 e8#

白 先

1. 后 f8#

白 先

1. 后 h6#

白 先

1. 后 f7#

白 先

1. 后 f6 #

白 先

1. 后 e6 #

(2) 例局示范

白 先

1. 车 e8 + 马 f8
2. 马 h6 + 后 × h6
3. 车 × f8 王 × f8
4. 后 d8 #

白 先

1. 车 g4 + fg
2. 后 g5 + 王 h8
3. 后 h6 f5
4. 后 f8 #

白 先

白 先

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. 车 d8+后×d8 | 1. 后 f6 王 h6 |
| 2. 后 e6+王 h7 | 2. 后 h4+王 g7 |
| 3. 车×h6+gh | 3. 后 d4+王 h6 |
| 4. 后 f7# | 4. 后 f4+王 g7 |
| | 5. 后 e5+王 h6 |
| | 6. 车 h5+gh |
| | 7. 后 f6# |

2. 后（象）配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 后 f7#

白 先

1. 后 h7#

白 先

白 先

1. 后 f8 #

1. 后 h5 #

白 先

1. 后 h3 #

(2) 例局示范

白 先

1. 后 g8 #

白 先

1. 后 h6 后 e8

2. 后 g7 #

白 先

1. 车 h8 + 王 × h8

2. 后 h4 #

黑 先

白 先

1. …… 车×h2+

2. 王×h2 后 h4#

1. 后×a6+王 b8

2. 后×b7#

白 先

1. 后 d8+后 f8

2. 后×f8#

白 先

1. 马×f6+后×f6

2. 后×h7#

黑 先

1. …… b5

2. ab 象 a7

3. 车 c1 象 b8

4. 后 c5 后 h2#

白 先

1. 马×f7 王×f7

2. 后×e6+王 f8

3. 后 f7#

白 先

1. 后 c3+ 后 g7
2. 后 c8+ 后 f8
3. 后 ×f8#

黑 先

1. …… 象 d4+
2. 王 h1 车1+
3. 后 ×e1 后 f3# (3 象 ×e1 后 f1#)

白 先

1. 象 ×h7 王 ×h7
2. 后 h5+ 王 g8
3. 后 h8#

黑 先

1. …… 车 8 ×f3
2. gh 车 ×h2+
3. 王 ×h2 后 h4+
4. 王 g2 象 h3+
5. 王 h2 象 f1#

3. 后（马）配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 后 h7 #

白 先

1. 后 h7 #

白 先

1. 后 f7 #

白 先

1. 后 h3 #

(2) 例局示范

白 先

1. 后 a4+王 b8
2. 后 a7#

白 先

1. 后 e6+王 f8
2. 后 f7#

白 先

1. 车 h8+王 h8
2. 后 h7#

黑 先

1. …… 马 e3+
2. 王 h3 后 h5#

黑 先

白 先

1. …… 象 g1
2. 王×g1 马 f3+
3. 王 h1 后 h2#

1. 车×e6 fe
2. 马 e7+王 h7
3. 后 g6+王 h8
4. 后 h6#

黑 先

1. …… 马 e2+
2. 王 h1 车×h2+
3. 王×h2 车 h8+
4. 象 h6 后 h4#

白 先

1. 象×f7 王×f7
2. 马 g5+王 g8
3. 后 d5+e6
4. 后×e6+王 f8
5. 后 f7#

4. 后（兵）配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

白 先

1. 后 g7 #

1. 后 h7 #

(2) 例局示范

黑 先

1. h3+
2. 王 g1 后 d1 #

黑 先

1. 后 a8+
2. 王 b1 后 a2 #

白 先

1. 后 h2+ 王 g7
2. 后 h6 #

白 先

1. 车 e8+ 象 × e8
2. 后 c7 #

白先

1. 车 g8+ 王×g8
(1……车×g8 2. 后
×c1)
2. 后 g3+王 f8
3. 后 g7+王 e8
4. 后 g8#

白先

1. 车 f8+象×f8
2. 后 f7+王 d8
3. 后 d7#

白先

1. 后 f6 马 e8
2. 后 e7 马 c7
3. 马 f6 王 h8
4. 马 e8 车 f×e8
5. 后 f6 王 g8
6. 后 g7#

白先

1. 车 h8+王×h8
2. 车 h1+王 g8
3. 车 h8+王×h8
4. 后 h1+王 g8
5. 后 h7#

第三节 用象攻杀

(1) 基础杀式（单象，双象）

白 先

1. 象 g6 #

白 先

1. 象 e5 #

白 先

1. 象 g2 #

白 先

1. 象 f7 #

白 先

1. 象 c3 #

(2) 例局示范

白 先

1. 象 a6 #

白 先

1. 王 f7 e5

2. 象 g7 #

白 先

1. 车 ×h6 + gh

2. 象 f7 #

白 先

1. 马 ×c7 + 象 ×c7

2. 象 b5 #

白 先

1. 车 ×c6 + bc

2. 象 a6 #

白 先

1. b4 后 d8
2. 后×f6 王×f6
3. 象 b2#

白 先

1. …… 后 h2+
2. 王 g4 f5+
3. 王 g5 后×g2+
4. 后×g2 象 e3#

白 先

1. 象×g7 车×h4
2. 后×h4+ 王×h4
3. 象 f6+ g5
4. 象 c3 g4
5. 象 f6#

白 先

1. 马×f7 马×f7
2. 后 h6 马 h6
3. f7+ 后 f6
4. 象 f6#

(4……后 f2 5 象 e5

后 e1

6. g3+后×g3 7×象×
g3#)

第四节 用马攻杀

(1) 基础杀式 (单马, 双马)

白 先

1. 马 f7#

白 先

1. 马 g3#

白 先

1. 马 f2#

白 先

1. 马 c4#

白 先

1. 马 f7 #

白 先

1. 马 de7 #

(2) 例局示范

白 先

1. 车 b8+ 车×b8

2. 马 c7 #

白 先

1. 车 g7+ 车×g7

2. 马 f6 #

黑 先

1. …… 车 ac8+

2. 象 c3 马 b3 #

白 先

1. 后 g7+ 车×g7

2. 马 f6 #

白 先

1. 后 e6 + 王 h8
2. 马 f7 + 王 g8
3. 马 h6++ 王 h8
4. 后 g8+车×g8
5. 马 f7#

白 先

1. 马 b5+ 王 b8
2. 后 d6+ 王 a8
3. 马 c7+ 王 b8
4. 马 a6++王 a8
5. 后 b8+车×b8
6. 马 c7#

白 先

1. 后 h6 马 h5
2. 后×h5 gh
3. 车 g1+王 h8
4. 马 h6 后×c3
5. 车 g8+车×g8
6. 马×f7#

黑 先

1. …… 车 c2
2. 象×c2 马 e2#

白 先

1. 马 e6 + 王 g8

2. 马 h6 #

白 先

1. 马 e7 + 王 h8

2. 马 f7 #

白 先

1. 后 × f8 + 车 × f8

2. 马 h6 #

白 先

1. 后 h8 + 象 × h8

2. 马 f8 #

白 先

白 先

1. 车 f8+ 王 h7

2. 马 f6#

1. 马×e7+王 h4

2. 马 f5#

白 先

1. 后×h7 王×f6

2. 马 g4#

黑 先

1. …… 后 h1+

2. 王 f2 马 g4#

第五节 马象配合攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. 马 e7#

白 先

1. 马 f7#

白 先

1. 马 f7 #

白 先

1. 马 h6 #

白 先

1. 马 g7 #

白 先

1. 象 f7 #

(2) 例局示范

黑 先

1. 后 × e4 +

2. de 象 f3 +

白 先

1. 马 7e6 + + 王 e8

2. 后 f8 马 × f8

3. 王 g1 马 h3#

3. 马 g7#

白 先

1. 马 d6++王 d8
2. 后 e8+ 马×e8
3. 马 f2#

黑 先

1. 马×e5 象×d1
2. 马 f6+gf
3. 象 f7#

黑 先

1. …… 后×d4
2. 象×d4 马 f3+
3. 王 f1 象 b5+
4. 后 c4 象×c4#

白 先

1. 王 e5 d4
2. 王 d6 d3
3. 王 e7 d2
4. 王 f8 d1=后
5. 象 g7#

黑 先

1. d4
2. cd cd
3. 象×d4 象×d4
4. 车×d4 车×d4
5. 马×d4 后×h3
6. gh 马 f2++
7. 王 g1 马 h3#

白 先

1. 马×e5 象×d1
2. 马 d7 象 e7
3. 马 e×f6 象×f6
4. 车 e8+ 后×e8
5. 马×f6#

第六节 用兵攻杀

(1) 基础杀式

白 先

1. g3#

白 先

1. b4#

(2) 例局示范

白 先

1. f4 象 f6

2. g3 #

白 先

1. 车 h3+ 车 h4

2. g4 #

白 先

1. 后 e5+ 王 g6

2. h5 #

白 先

1. 车 h5+ 象 ×h5

2. g5 #

白 先

白 先

1. 后 f5+ 马×f5

2. e6#

1. 车 a3+ ba

2. b3#

白 先

1. 车 h6 gh

2. g7#

白 先

1. 后 g5+ 象×g5

2. hg+ 王 h5

3. g4#

白 先

1. e6 后 e7

2. 后 f7+ 后×f7

3. ef#

白 先

1. 王 c3 王 b7

2. 王 d4 王 b6

3. 王 d5 王 a5

4. 王 c5 b4

5. ab#

白 先

1. 车×e5+fe
2. g4 + 王 h4
3. 后 e7+ 后 g5
4. g3#

白 先

1. 后 g6 fg
2. hg 车×g7
3. fg 王 g8
4. h7#