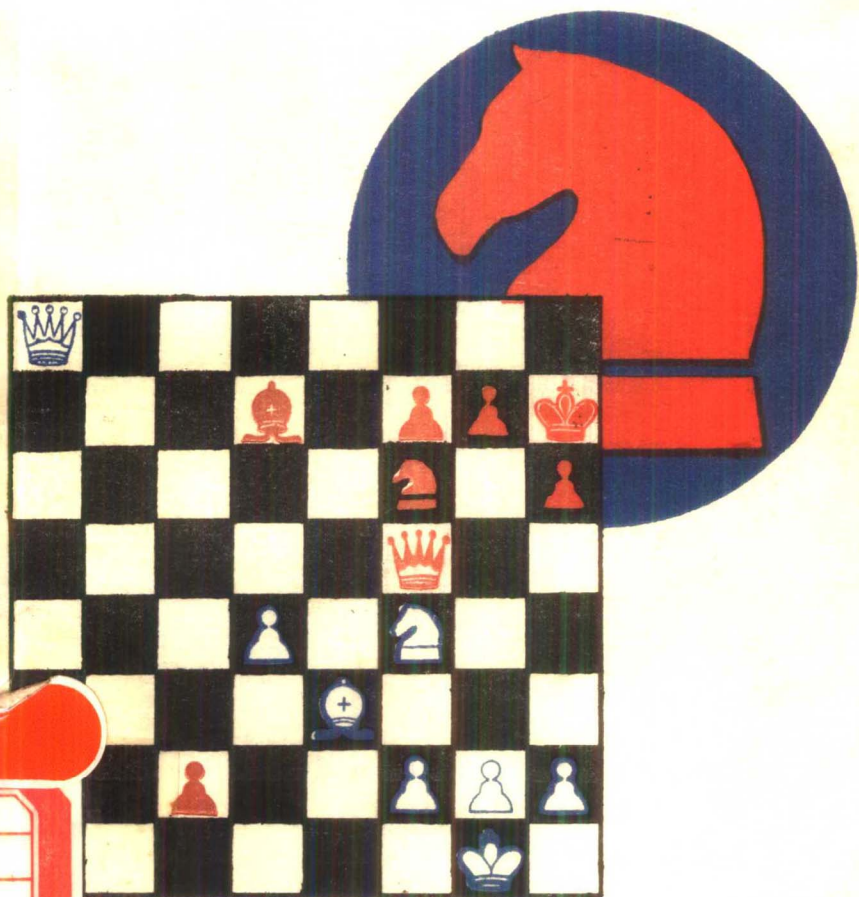




马红丁

四川科学技术出版社

国际象棋入门



- 124521

G891.1

7721

国际象棋入门

马红丁

四川科学技术出版社



京电力大 00108807



责任编辑：黄光骅

封面设计：李显陵

技术设计：康永光

责任校对：程蓉伟

国际象棋入门

马红丁 著

四川科学技术出版社出版发行

(成都盐道街三号)

新华书店重庆发行所经销

重庆新华印刷厂印刷

ISBN7-5364-1501-X/G·394

1990年5月第一版 开本787×1092 1/32

1990年5月第一次印刷 字数165千

印数1—5260册 印张8 插页2

定价：2.60元

内 容 提 要

本书着重介绍国际象棋的基础知识，是初学国际象棋的入门书，并有助于提高实战能力。主要包括：国际象棋简史；棋盘、棋子性能、记录方法等规则；残局的基本杀王方法、不同残局类型的实用技巧；中局的战术思想、局面棋的下法、中残转换；布局基本原理、常见的失误和布局介绍等等。

目 录

第一章 智慧的体操	1
第二章 基本规则及常识	4
一、棋盘和棋子.....	4
二、棋子的走法及价值比较.....	8
三、王车易位.....	14
四、胜负.....	16
五、和棋.....	20
六、文字记录.....	22
七、比赛规则.....	24
第三章 实用残局	27
一、残局概论.....	27
二、杀单王.....	28
1. 单车杀王.....	28
2. 双象杀王.....	30
3. 马象杀王.....	30
4. 双马对单王.....	34
三、兵残局.....	35
1. 王单兵对王.....	35
2. 单兵对单兵.....	42

3. 王 两 兵 对 王	55
4. 两 兵 对 单 兵	60
5. 两 兵 对 两 兵	87
四、弱子残局	120
1. 单 象 对 两 兵	120
2. 象 单 兵 对 单 王	125
3. 象 单 兵 对 单 兵	126
4. 同 格 象 残 局	128
5. 异 格 象 残 局	131
6. 马 对 单 兵	138
7. 马 单 兵 对 单 马	143
五、强子残局	145
1. 车 对 单 兵	145
2. 车 单 兵 对 单 车	149
3. 车 对 弱 子	156
4. 后 类 残 局	160
第四章 中局	165
一、中局概论	165
二、基本战术	165
1. 弃 子	166
2. 双 击	168
3. 牵 制	169
4. 闷 杀	171
5. 拦 截	173
6. 兑 换	175
7. 腾 挪	176

三、局面棋	178
1. 出子领先	179
2. 占据或控制中心	180
3. 子力部署的机动性	181
4. 争夺通线	183
5. 兵的结构	186
6. 弱点和强点	190
7. 双象优势(双马优势)	194
四、中残转换及例胜例和	196
1. 兑子简化, 引入优势残局	196
2. 强行简化, 导致和棋	198
3. 简化, 导致残局取胜	199
4. 例胜例和	200
第五章 开局知识	202
一、出动子力	202
二、争夺中心	204
三、执行开局任务时常见的失误	206
四、开局介绍	210
1. 开放性布局	211
2. 半开放性布局	225
3. 封闭性布局	235
运记	243

第一章 智慧的体操

国际象棋是一门古老的竞技思维游戏，已有1500多年的历史。

多数史学家认为，国际象棋最早出现在古代印度，以后经波斯传入中亚和阿拉伯国家，并逐渐渗入欧洲得以发扬光大。其传播条件和途径与人类各种社会活动息息相关，譬如十字军东征、沟通欧亚的丝绸之路以及欧洲封建制度崩溃前夕的新航路的开辟等等。

国际象棋是军事战争最直接的产物。约在公元2~4世纪，印度有一种称为“恰图兰加”的棋戏，内有车、马、象、兵四种棋子，正好象征着当时印度的军制，可算作国际象棋的雏形阶段。我国的古辞赋中，多有形容下棋是“法于用兵”的句子，这也是棋戏起源的一种历史依据。“纸上谈兵”用在这里，就不是一句空话了。

古代中国，琴、棋、书、画四艺是衡量个人素养和才智的重要标志。中世纪的欧洲，国际象棋也被列为骑士教育的“七艺”之一（七艺即骑术、游泳、射箭、击剑、狩猎、赋诗和下棋）。

文艺复兴运动是中世纪欧洲资产阶级反对神权、提倡人类文明的重要标志，以个人为思维、创造主体的国际象棋，

在此时也得到了最完善的丰富和发展，定型为今天的棋制和竞技规则。保存下来的最早的棋谱，出版时间是1497年。

国际象棋被列宁誉为“智慧的体操”，是竞技、科学与艺术的混合体。千百年来，国际象棋在人类生活中之所以未被湮灭而一直生存发展下来，就是因为它并非单纯的胜负之争。它能刺激、唤醒和满足人们蕴藏于内心深处、在角逐斗智中产生充满个性特色的本能欲望。也可能是出于这种原因，古往今来的许多文臣武将、科学巨擘、艺术名流都曾热衷此道。不论棋力如何，巨人们所追寻的，大概不仅仅是以专业技术为主体的胜负概念吧。请听听奥地利著名作家茨威格对国际象棋的评论：象棋是“没有结果的思想，没有答案的数学，没有作品的艺术，没有物质的建筑”，“它不也是一种科学，一门艺术吗？一种介乎于二者之间漂浮不定的东西，就象穆罕默德的棺材介乎于天地之间一样。一种包含着各种矛盾的独一无二的混合物；这种游戏是古老的，又永远是新颖的；其基础是机械的，但只有依靠想象力才能使它发挥作用；它被呆板的几何空间所限制，而同时它的组合方式又是无限的，它是不断发展的，可又完全是没有结果的……”。这就是艺术，一种集天地精华之大成的人类艺术，一点都不玄乎！

在科学技术飞速发展的今天，最能模拟人类立体思维本质的国际象棋又站在了时代的前列。人工智能研究，是即将来临的尖端科技潮流。而国际象棋是检验计算机智能的理想软件程序，这已是公认的事实。自1949年美国电脑专家申农教授首次将国际象棋程序输入计算机而产生第一台“电子棋手”之后，数十年来，电子棋手早已不是什么新鲜事了。

1924年，经荷兰、法国等15个国家的倡议，在巴黎成立

了第一个世界性的大型国际象棋组织——国际象棋联合会。总部设在荷兰的阿姆斯特丹，迄今已拥有120多个会员国。我国于1975年正式加入国际象棋联合会，并在短短的几年时间内取得了举世瞩目的成绩。

实践证明，下国际象棋不仅能开发智力，而且在受到环境变化刺激时反应快，适应能力强，学习效率高。因此，世界上许多国家的学校都设有国际象棋课程，并收到了显著地提高教育质量的效果。下棋还是修炼身心的重要手段，能培养人们坚毅、勇敢、机智、谦虚、乐观的精神，提高正确处理个人与集体、我方与对方、攻与守、快与慢、胜与负等一系列辩证关系的能力。

第二章 基本规则及常识

一、棋盘和棋子

棋盘和棋子是下棋的基本用具，学习国际象棋，应首先熟悉棋盘和棋子以及盘、子的基本功能。国际象棋棋盘为正方形，由深浅两色交替排列的64个方格组成，称为白格和黑格，棋子摆在方格里面。为避免混淆，棋盘黑格的一角应朝着自己的左侧。棋盘上由一方棋手到另一方棋手之间垂直的各行方格称为直线；为便于文字记录，以白棋方面为准，从左到右用a、b、c、d、e、f、g、h等八个小写拉丁字母表示；与直线垂直相交的各行方格称

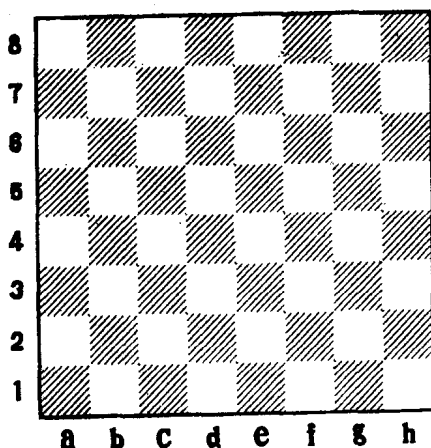


图 1

h等八个小写拉丁字母表示；与直线垂直相交的各行方格称

为横线，从白方到黑方用1~8共八个阿拉伯数字表示(图1)；同颜色的方格斜角相连，称为斜线。棋盘上每一个方格的名称标志，是由所在直线上的字母和横线上的数字相结合表示出来的。例如c线上第4横排的格子，即用“c4”来表示(图2)。图2中所置虚线，称为“h1——a8”斜线。

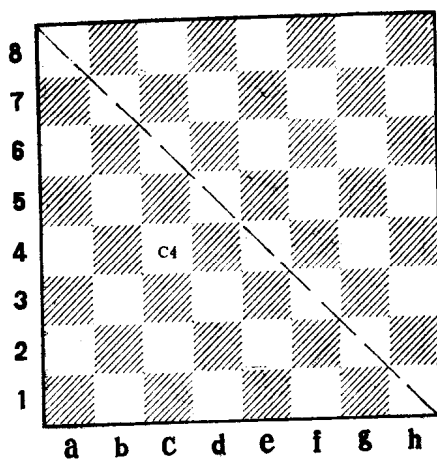


图2

国际象棋棋子多为立体型，双方共有32枚，浅色棋子称为白棋(方)，深色棋子称为黑棋(方)。双方各拥有一王、一后、双车、双象、双马和八个兵，即六兵种16枚棋子。

棋子的名称和形状请参看下表。

棋盘与棋子的原

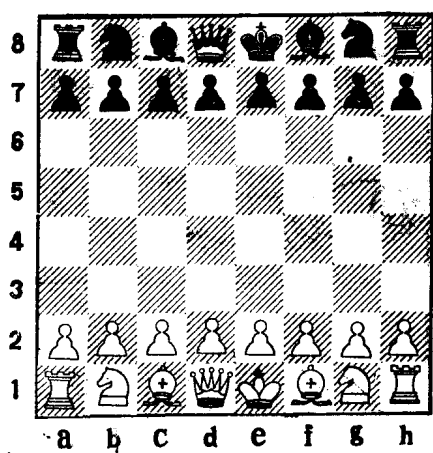
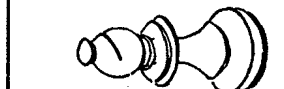
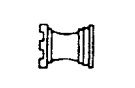


图3

棋子图形						
棋子简图						
中文名称	国王	王后	城堡车	教士象	骑士马	兵兵
汉语拼音名称	Wáng W	Hò H	Jū J	Xiàng X	Mǎ M	Bīng
英语名称	King K	Queen Q	Rook R	Bishop B	Knight kt(N)	Pawn P
俄语名称	Король кр	Ферзь ф	Ладья л	Слон с	Конь к	Пешка

始摆法见图3。请注意：白方的后要放在白格，黑方的后要放在黑格。从图3的原始图形可以看出，棋盘的空间比较狭窄，而棋子却十分密集，使双方短兵相接的战斗比较频繁和直接化，增加了战斗的尖锐性和复杂性，竞技思维和驾驭子力的难度显而易见。

棋盘，是供棋子活动的基本空间，由于不同兵种的棋子在棋盘上的既定位置，导致了棋盘各区域独特的战略功能。按照“王”和“后”在棋盘上的原始位置，由a、b、c、d四条直线组成的半边棋盘，称为“后翼”；由e、f、g、h四条直线组成的另半边棋盘，称为“王翼”。其中d、e两线又称“中线”，a、h两线称为“边线”，

1和8横排称为“底线”。由d4、d5、e4、e5四方格组成的盘心区域称为“中心”，围绕中心四格相邻的一圈12个方格，又称“扩展的中心”(图4)。这样，双方一般都拥有三个方面的攻防路线可供选择，即中心、后翼和王翼。或是单向突破，更多的

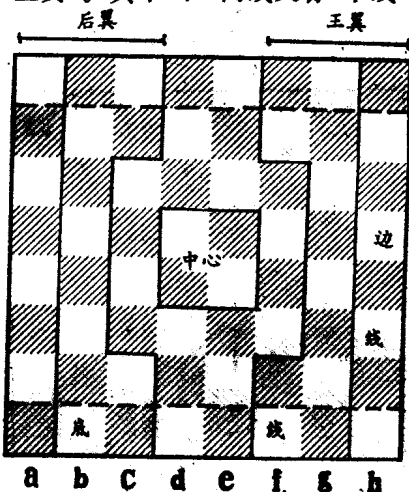


图4

则是三翼相互支持，取其重点，协同作战。从战略角度讲，中心区域“地面”开阔，利于子力展开和调动，起着向两翼迂回作战的支撑、调节和“跳板”作用，所以中心区域是双方争夺

的焦点，也往往是战斗最激烈的地方。

二、棋子的走法及价值比较

下棋时，双方轮流走棋，每次各走一步(着)，由白方开始下第一步。白方走一步，黑方应以一步，称为一个“回合”。除了“王车易位”(见下节)，一个棋子从一格走到另一格，均为一步棋。如果走到的格子有对方棋子存在，就应立即把对方棋子“吃掉”而占领它的位置，被“吃掉”的棋子要立即从棋盘上拿开，这称为“吃子”。如果双方有意识地相互“吃掉”一个或多个子力，可称为“交换子力”或“兑子”。除去双方王不

准被对方吃和主动送吃外，任何其它棋子都可以听任对方吃或主动送吃。

王是“最高统帅”，系棋局的胜负于一身，如果王被对方捉住，棋就算输了。国际象棋的王能在整个棋盘范围内任意走动，一旦棋局进入后期(残局)阶段，双方兵力大为减少，

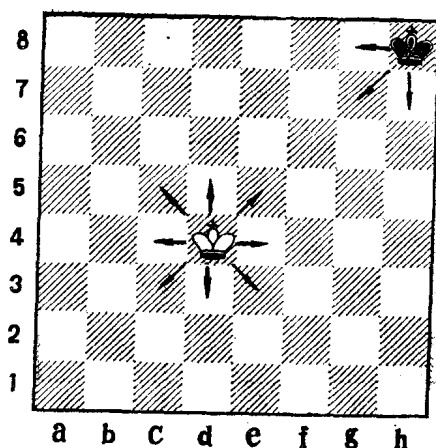


图5

往往需要王直接参加战斗。同中国象棋不能移出“九宫”的将帅相比，国际象棋王所能发挥的作用明显增强。王可以走直

线、斜线和横线，但每一步只限走到相邻的格子（王车易位除外），且新到的位置必须不受对方任何子力的攻击（图5）。

象 只能在斜线上走动，格数不受限制（图6）。双方各拥有两只象，分别控制白格斜线 and 黑格斜线，称为白格象和黑格象。象的火力控制范围很远，在国际象棋中与后、车同称为“长兵器”。两只象的密切配合，作战能力非常强大。例如图6，双象的控制范围几乎波及到了近棋盘二分之一的区域（指象的位置在中心而言）。

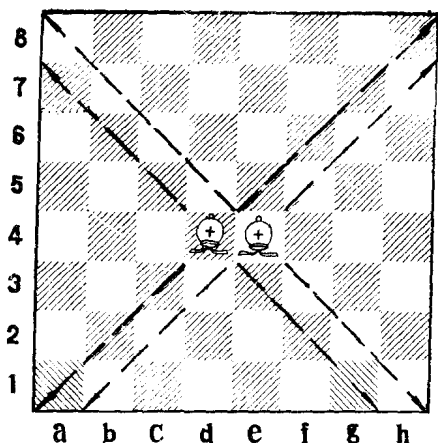


图6

所以，国际象棋术语中便有了“双象优势”一说。但棋局瞬息万变，如果盘上子力拥塞，象路不畅，也就难以发挥出双象优势了。同样，其它兵种的子力也应尽量通畅其活动路线，才能基本保证自身最大限度的火力发挥。

马 是国际象棋中唯一能跨越其它棋子的兵种，即没有了类似中国象棋马“蹩腿”的限制。由于国际象棋棋盘只有紧凑的64个格子，活动地域狭窄，子力密集，马的机动性和跨越性得以充分体现。其走法近似于中国象棋马走“日”字形（图7），即先沿直线走两格，再沿横线走一格；或沿横线走两格，再直走一格（实际比赛中，直接把马放到要走的格子

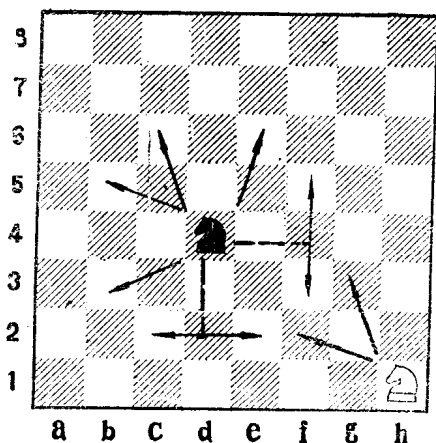


图7

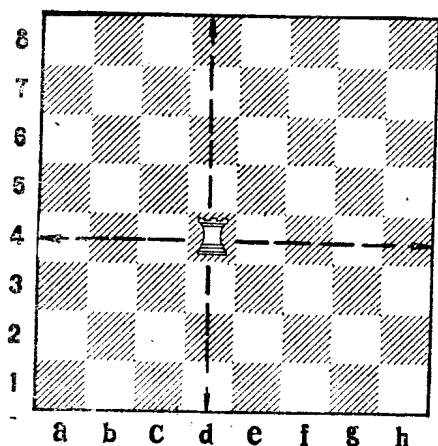


图8

即可)。马属于“短兵器”，价值与象大体相当。

车 可以走到所在直线或横线上的任何格子(图8)。同象一样，车的道路越通畅，其威力也就越大。国际象棋中，双方都没有兵占领的路线称为“通线”或“开放线”，一方有兵占领的路线称为“半通线”或“半开放线”。用自己的车占领“通线”，对敌方的威胁是很大的。这是使用车时的基本常识。车的价值大约相当于一个半马(或象)。

后 是全军主力，集车、象的功能于一身。可以走到它所在直线、横线、斜线上的任何格子。是各兵种中战斗力最强