

湖北科学技术出版社

棋艺一点通

丛书主编 赵蕴

GUO JI XIANG QI YI DIAN TONG

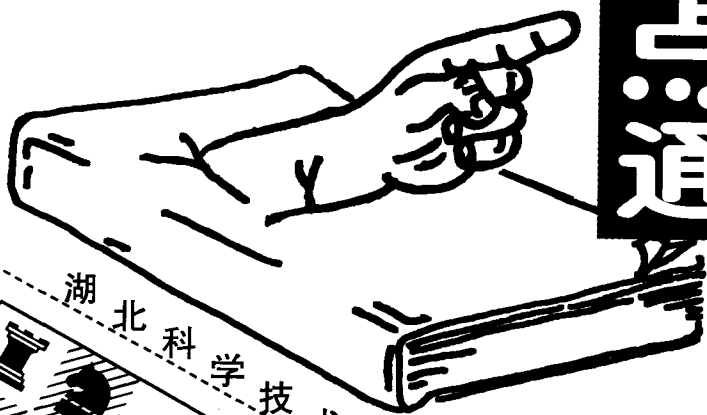
国际象棋 一点通

李莉 编著

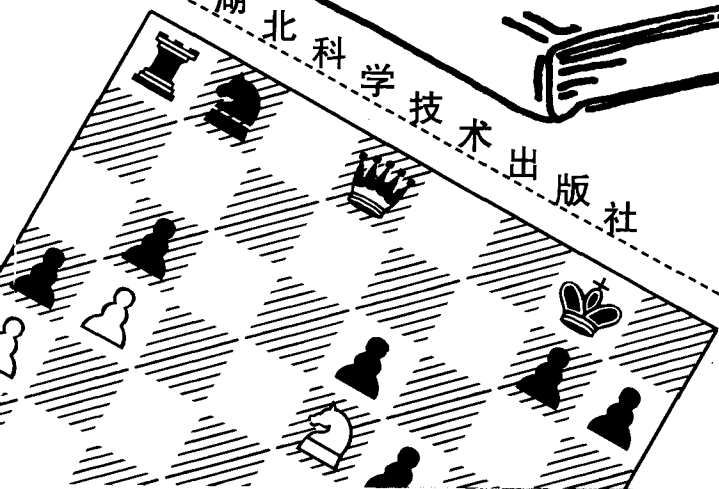


国际象棋一点通

李莉
编著



湖北科学技术出版社



图书在版编目(CIP)数据

国际象棋一点通 / 李莉编著. — 武汉: 湖北科学技术出版社, 2001. 2
(棋艺一点通 / 赵蕴主编)
ISBN 7-5352-2530-6

I. 国… II. 李… III. 国际象棋- 基本知识 IV. G891. 1
中国版本图书馆CIP 数据核字(2000)第 77059 号

棋艺一点通丛书 国际象棋一点通

© 李莉 编著

责任编辑: 王连弟

装帧设计: 张 浩

出版发行: 湖北科学技术出版社
地 址: 武汉市武昌黄鹤路 75 号

电话: 86782508
邮编: 430077

印 刷: 武汉市科普教育印刷厂
督 印: 李 平

邮编: 430035

850mm × 1168mm 32 开 5.5 印张

90 千字

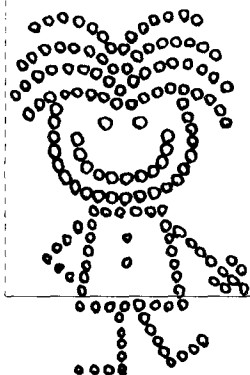
2001 年 2 月第 1 版

2001 年 2 月第 1 次印刷

印数: 1-5 000
ISBN7-5352-2530-6/G · 619

定价: 11.00 元

本书如有印装质量问题 可找承印厂更换



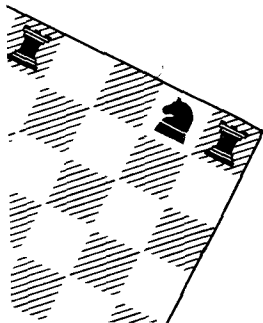
前言

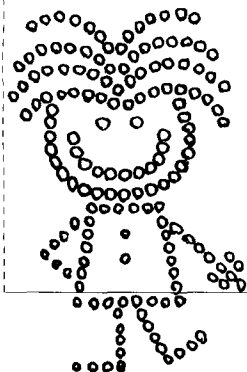
国际象棋是科学、文化、艺术融为一体的智力竞技运动项目。国际象棋是当今世界上开展最广泛的棋种。为区别于中国象棋，故冠以“国际”两字。

国际象棋的历史可以追溯到2千多年前，关于它的起源，目前还没有定论。但论述较多的是印度起源说。这种学说认为国际象棋起源于公元5世纪流行于古印度的一种称为“恰图兰卡”的棋戏，在6世纪传入伊朗，以后传入阿拉伯国家，再传入欧洲。15世纪末演变为现代国际象棋。另一种学说认为国际象棋同中国象棋一样，是由公元前流行于中国古代的一种称为“六博”的棋戏逐渐演变而成。目前这二种起源说都还需要更为翔实可靠的资料和物证予以证明。

16到18世纪国际象棋风行于欧洲各国。但其规则在19世纪才完全统一。曾经在1924年被列为第八届奥运会的参赛项目。同年，国际象棋联合会成立。目前这个组织已有153个成员国(地区)，国际象棋爱好者数以亿计。

国际象棋在我国开展的时间不算长。1956年国际象棋和中国象棋一起被列入国家开展的体育项目。1977年我国首次参加亚洲团体赛以后的20年间国际象棋得到了迅速发展。优秀棋手不断





涌现,我国著名国际象棋女棋手谢军在1991荣获女子世界冠军,1993年卫冕世界冠军,1999年再次夺回世界冠军的巾头。在这些骄人的战绩的鼓舞和推动下,我国国际象棋爱好者的人数不断增加,特别是青少年和儿童中喜爱国际象棋的越来越多了。

国际象棋被誉为“智慧的体操”。它能够促进人们的智力和想象力水平的发展。实践证明,它对加强人们分析能力和记忆能力,锻炼人们坚毅顽强、果断的优秀品质等有着显著的功效。因此,目前世界上已有许多国家把国际象棋列为小学课程,作为开发智力的一种有效手段。除此以外,由于国际象棋造型生动、着法变化繁多,也是一项非常好的休闲娱乐活动。

如果您还不了解国际象棋,就请以本书为契机来感受一下国际象棋千变万化的独特魅力吧!

您的朋友:李 莉
2000年10月于武昌



编辑语：

棋弈作为休闲、娱乐、健身、健脑的方式，其参与者之多、爱好者之众，为人们所共睹。

棋弈爱好者的一大嗜好是读棋书，读棋书是提高棋艺最佳的途径。棋书之多，令棋弈爱好者眼花缭乱。

《棋艺一点通》汇集了棋弈名师传授棋艺最宝贵的经验与心得，它深入浅出、概要简约，能够帮助棋弈爱好者，在短时间内迅速地将自己的棋艺提高一个档次。

名师指导，
一点就通！

棋艺一点通

- 围棋一点通
- 国际象棋一点通
- 象棋一点通
- 五子棋一点通

名师指导，一点就通！



第一章 基本规则	1
第一节 棋盘和棋子	1
一、棋盘	1
二、棋子及名称	3
三、棋子的着法	4
第二节 棋子的走法及吃子方法	4
一、兵的走法	4
二、马的走法	7
三、象的走法	8
四、车的走法	9
五、后的走法	10
六、王的走法	11
第三节 将军与应将	14
一、将军	14
二、应将	16
第四节 胜负与和棋	17
一、有关胜负的规定	17
二、有关和棋的规定	18
第五节 国际象棋记录方法	22
一、完整记录法	23
二、简易记录法	23



第二章 基础知识	26
第一节 棋子的价值及作用	26
一、兵	26
二、马	26
三、象	26
四、车	27
五、后	27
六、王	27
第二节 国际象棋常用术语	28
一、局面优势	28
二、子力优势	28
三、中心兵	28
四、边兵	28
五、开放线	28
六、半开放线	28
第三节 棋子位置的好坏	29
一、兵的合理配置	29
二、弱格	32
三、象的位置	32
四、马的位置	33
第四节 杀单王	33
一、双车杀单王	34
二、单后杀王	35
三、单车杀单王	37
四、双象杀单王	39
五、马象杀王	42
第三章 开局	45
第一节 开局的基本原则	45



一、夺取控制中心	45
二、尽快出动力子	52
三、把王转移到安全的位置	56
第二节 几种开局方法	59
一、开放性开局	60
二、半开放性开局	70
三、封闭性开局	75
第四章 中局	82
第一节 攻击弱兵	82
一、攻击落后兵	82
二、攻击孤兵	86
三、入击叠兵	90
第二节 攻王	91
一、进攻中路的王	91
二、进攻王翼易位的王	93
三、攻击后翼易位的王	96
四、攻击异向易位的王	98
第三节 基础战术	101
一、一子双击	101
二、牵制	104
三、引入	106
四、引离	109
五、消除与防御	112
六、闪击	114
七、闪将	116
八、堵截	120
九、兑子	122
十、腾挪	125



第五章 残局

第一节 兵类残局

一、正方形法则

二、对王战术

三、关键格

第二节 马类残局

一、马对单兵

二、马兵对马

第三节 象类残局

一、象对单兵

二、象单兵对单王

三、象兵对异格象

四、象兵对同格象

第四节 车类残局

一、车对单兵

二、车兵对车

第五节 后类残局

一、后对单兵

二、后对弱子

三、后对单车

参考书目

127

127

127

131

135

138

138

141

144

144

145

146

147

149

149

152

155

155

160

161

165



第一章 基本规则

第一节 棋盘和棋子

国际象棋是由两人下的。一方执浅色棋，称为白方，一方执深色棋，称为黑方。对局时白方先走，黑方后走，一次一着，双方轮流走棋，直到对局结束为止。我们首先来熟悉一下棋盘和棋子。

一、棋盘

国际象棋盘是一个正方形棋盘，由深浅两种颜色的 64 个方格组成（如图 1-1-1）。浅色的为白格，深色的为黑格。棋盘上竖直的各行共八条，称为直线。与直行垂直相交的各行，称为横线。同颜色的小方格斜角相连的斜行，称为斜线。

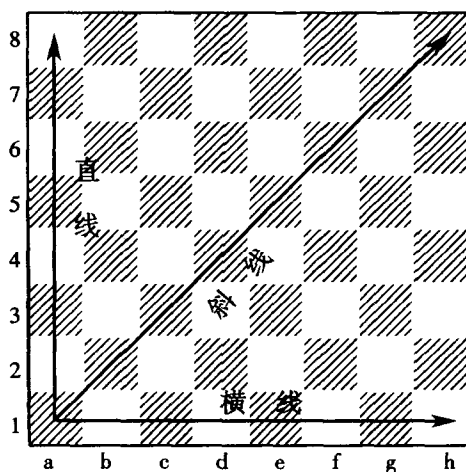


图 1-1-1



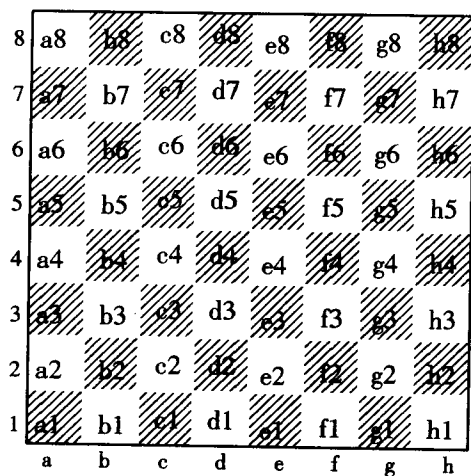


图 1-1-2

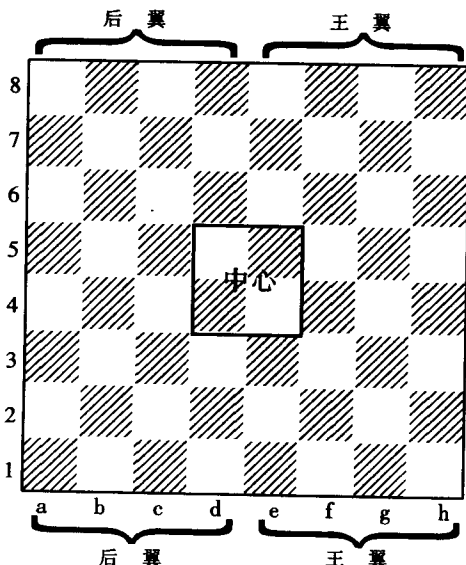


图 1-1-3

为便于阅读和记录棋谱,我们以白棋一方为准,棋盘上的八条直线,从左到右分别用 a、b、c、d、e、f、g、h 八个英文字母来表示。棋盘上的八条横线,由下至上分别用 1、2、3、4、5、6、7、8 八个阿拉伯数字表示。每个方格都是直线和横线的交叉点,每个方格有自己的由英文字母和阿拉伯数字结合的名称。如图 1-1-2。

后翼、王翼、中心
棋盘上由 a、b、c、d 四条直线组成的半边棋盘,称为后翼。e、f、g、h 四条直线组成另外半边棋盘,称为王翼。这是按照“后”和“王”在棋盘上的原始位置来确定的。棋盘上由 d4、d5、e4、e5 四个方格组成的区域,称为“中心”,如图 1-1-3。



二、棋子及名称

国际象棋的棋子是立体的,共计32个。按颜色分为两组,浅色的棋子称为白棋,深色的棋子称为黑棋。黑白双方各执一组,每组16个棋子,即:一王、一后、双车、双马、双象和八个兵(见下表)。

棋子图形							
棋子简图							
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
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		无价	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



对局开始前,棋子在棋盘上的原始摆放位置如图1-1-4。

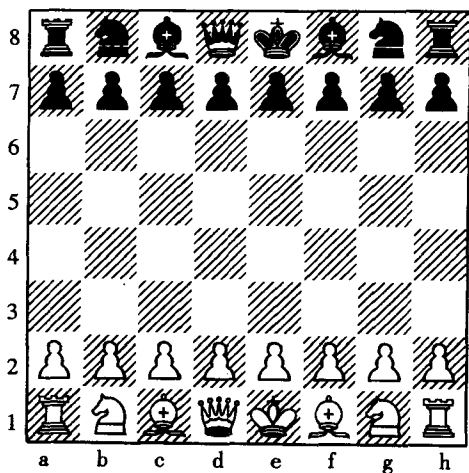


图 1-1-4

注意:白方的后摆在白格 d1,黑方的后摆在黑格 d8。双方棋盘的左下角均为黑格。棋子摆好后,两军开始对阵。

三、棋子的着法

下国际象棋时,由白、黑双方轮流走棋。按规则规定对局白方先走,白方走一着后,黑方走一着,称为一个回合。棋子从一格走到另一格,一离手就算一着,不能反悔改走。如果要走的格子里有对方的棋子,可以把它拿掉再放上自己的棋子,称为吃子。吃子算一着棋,王车易位、吃过路兵、兵的升变都算一着棋。

第二节 棋子的走法及吃子方法

一、兵的走法

兵是国际象棋里子数最多而子力最弱、走法变化最复杂的一个棋子。兵只能向前直走,不能后退。原始位置的兵在第一次走棋时可以任意选择向前走一格或两格,以后只能一次走一格。



如图 1-2-1 中 d2 白兵可以选择走 d3 或 d4 位,以后就只能一次一格向前行走。如图中 b6 黑兵只能一格一格前进。白方 h4 兵与黑方 h5 兵相互阻挡,都无法前进。

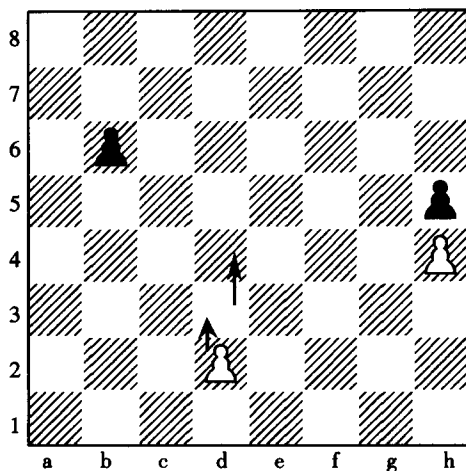


图 1-2-1

1. 兵的吃子方法

兵的吃子方向是斜线吃子。如果在兵斜进一格的位置上有对方的棋子,兵可以走在此格并把对方的棋子拿掉。如图 1-2-2,白方 h4 的兵可以斜进吃掉黑方 g5 兵,以后白兵就在 g 线上前进。黑方 c6 兵可以选择吃掉白方 b5 马或者 d5 兵。

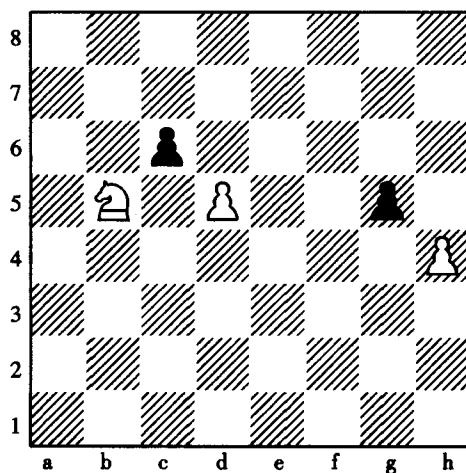


图 1-2-2



2. 吃过路兵

这是兵的一种特殊吃子方法。当一个兵从原始位置向前一步走两格时，对方的兵正好又攻击着这个兵所经过的格子，对方的兵可以把它当作只走了一格吃掉，这种吃法称作“吃过路兵”。其过程如图 1-2-3 ~ 图 1-2-5。

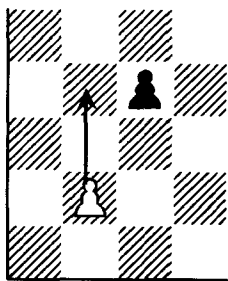


图 1-2-3 白棋走子前

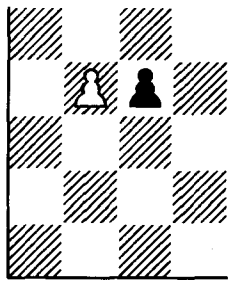


图 1-2-4 白棋走子后

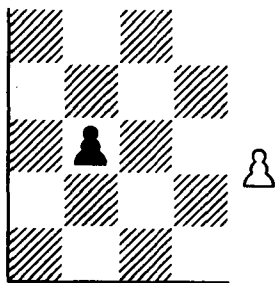


图 1-2-5 黑棋吃掉过路兵

3. 兵的升变

双方任何一个兵通过直进或斜进吃子的方法达到对方的底线时，立即升变为后、车、象、马中的一种。换上新的棋子，并具备该子的功能。兵达到底线不能不升变，但不能升变为王。由于“后”在棋盘上的威力最大，以升变为后居多。也可根据情况升变为“车”、“马”、“象”。

