

QI PAI SHI RI TONG

国

象

际

棋

十日通

许德芳 著

京华出版社



国际象棋十日通

许德芳 编著

京华出版社

(京)新登字 215 号

图书在版编目(CIP)数据

棋牌十日通/黎明等著. —北京:京华出版社, 1995. 1

ISBN 7-80600-054-2

I. 棋…

I. 黎…

Ⅱ. ①中国象棋: 国际象棋-基本知识②围棋-基本知识③桥牌-基本知识

Ⅳ. ①G891②G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(94)第 15473 号

责任编辑:于宏刚

封面设计:枫 叶

京华出版社出版发行

(100007 北京张自忠路 3 号东院)

香河县第二印刷厂印刷

各地新华书店经销

*

787×1092 毫米 32 开 6.75 印张 152 千字

1994 年 10 月第 1 版 1994 年 10 月第 1 次印刷

印数:1—11000 册

全套定价:20.00 元 本册定价:5.00 元

盒装定价:23.00 元

前 言

国际象棋和中国象棋、围棋一样，是极有趣味性的游戏。它能培养人的机智、顽强、沉着等品质，又能给人以极大的乐趣。列宁把它比喻为“智慧的体操”。

国际象棋在世界上相当普及，在我国也日益普及起来，涌现出了许多优秀的高手，并达到了世界上一流的水平。我国的年轻女棋手谢军蝉联国际象棋世界冠军，便充分说明了这一点。

为了满足广大爱好者学习国际象棋的需求，特地编写这本小册子《国际象棋十日通》。

读者通过本书的学习，便能初步掌握国际象棋的基本技术和战术。在学习过程中，必须用棋子边看边摆子。这样学习，便能加深记忆，易于领会，达到事半功倍的效果。

目 录

第一日课程 国际象棋基本知识	1
一、棋盘	1
二、棋子	1
三、棋盘区域的划分	2
四、记录方法	3
五、原始阵形	4
六、棋子的走法	4
七、王车易位	9
八、术语符号	10
第二课程 术语解释	11
一、将军	11
二、双将	12
三、将死	12
四、和棋	14
五、捉双	15
六、牵制	16
七、诱敌战术	17
八、突击战术	19
九、兑换战术	21
十、攻王战术	23
十一、开放线和半开放线	25

十二、中心兵	25
十三、边兵	26
十四、通路兵和兵的升变	26
十五、底线	26
十六、开局、中局和残局	26
第三日课程 兵形	27
一、无兵中心	27
二、后兵中心	28
三、王兵中心	28
四、对称的四兵中心	29
五、紧张兵形	30
六、绝对中心兵形	31
七、悬兵中心兵形	32
八、古典中心兵形	33
九、封闭兵形	33
十、开放性兵形	37
A、法兰西兵形	37
B、西班牙兵形	38
C、西西里兵形	39
D、孤兵形	40
E、落后兵形	41
十一、半开放性兵形	42
第四日课程 开放性开局法	45
一、意大利开局法	46
二、匈牙利防御法	49
三、双马防御法	50

四、维也纳开局法	51
五、西班牙开局法	54
六、苏格兰开局法	59
七、俄罗斯开局法	60
第五日课程 半开放性开局法	62
一、法兰西防御法	62
A、尼姆佐维奇—鲍特尼克体系 (也称现代体系)	62
B、兑换中兵防御体系	65
C、古典体系	66
二、西西里防御法	67
A、封闭性类	67
B、“龙形”防御类	68
C、新“龙形”防御类	69
D、纳道尔对攻类	70
E、对称防御类	72
F、舍维宁根防御类	73
第六日课 封闭性开局法	75
一、后翼弃兵法	75
二、接受后翼弃兵法	76
三、拒绝后翼弃兵法	78
四、尼姆佐维奇防御法	79
A、古典体系	80
B、译米什体系	81
C、鲁宾斯坦体系	82
五、古印度防御法	84

A、译米什进攻体系	84
B、现代体系	86
六、英吉利开局法	88
第七日课程 残局初步(一)	91
一、单王残局	91
二、兵类残局	103
第八日课程 残局初步(二)	109
一、后类残局	109
二、马类残局	123
三、象类残局	125
四、车类残局	126
第九日课程 实战例(一)	131
一、西西里防御类	131
二、英吉利开局类	144
第十日课程 实战例(二)	160
一、西班牙开局类	160
二、法兰西防御类	174
三、意大利开局类	188

第一日课程

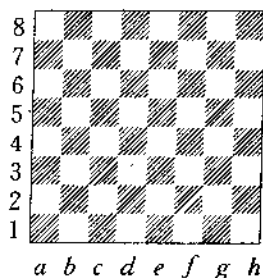
国际象棋基本知识

一、棋盘

国际象棋的棋盘呈正方形，一般都是木制的，可以折叠，打开来是棋盘，合起来便成棋盒，可以存放棋子。盘面上有黑白方格各 32 个，合计为 64 个。黑格和白格相间排列，横里 8 个，竖里也 8 个，共组成 8 道横行和 8 道直行(或叫竖行)。

为了说明棋子在棋盘上走动的位置和便于记录下棋的步法，国际象棋联合会统一规定了简明的符号。以白棋为准，8 条直行从左至右用小写的拉丁字母 a、b、c、d、e、f、g、h 来代表，8 条横排用阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7、8 来代表。

棋盘形状如下图：



二、棋子

棋子分黑棋和白棋两种，黑白棋各 16 个，共 32 个。它们

的名称是：

1. 王, 2. 后, 3. 车, 4. 马, 5. 象, 6. 兵。

王和后各为一个, 车两个, 马两个, 象两个, 兵八个。

棋子的印刷体图形是这样的：

白棋子：

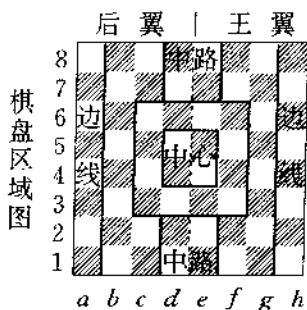
黑棋子：

名 称：王后车马象兵

三、棋盘区域的划分：

按照王和后在棋盘上的规定的排列位置, 以白棋为准, 从后所在的位置 d 直行向左至左边线, 即 a、b、c、d 四条直行所构成的区域, 叫做“后翼”; 从王所在的位置 e 直行向右至右边线, 即 e、f、g、h 四条直行所构成的区域, 叫做“王翼”; 由王和后所在的两条直线, 即 d、e 直行, 叫做“中路”; 左边的 a 直线和右边的 h 直行, 叫做“边线”。每个方格的位置用直行的字母和横排的数字组合起来表示, 例如, a 直行上的第三横排的方格用“a3”来表示, d 直行上的第四横排的方格, 用“d4”来表示, 其余类推。由后所在的直行 d4 和 d5 两个方格同王所在的直行 e4 和 e5 两个方格组成四个方格, 叫做中心区域, 简称“中心”。

请看棋盘的区域图和每个方格的位置图：



初学者首先要记熟执白棋时棋盘上每个方格的标记，然后再记熟执黑棋时每个方格的标记。

四、记录方法

对局中，每走一步棋，记录的时候，先要记棋子的名称，然后再记棋子到达的方格位置。例如，马从d4格走到f3格，可以记为“马f3”。如果棋子所走到的位置吃了对方的棋子，则在棋子名称和位置标志之间加一个“×”号。例如，马从d4格走到f3格时吃了对方的某个棋子，就记录为“马×f3”。王、后、车、象走动后的记录方法，也是这样。只有兵的记录略有不同。兵走动后，记录时不必记兵的名称，直接记它所到的位置就可以了。例如，兵从a2格走到a4格，只记下a4就可以了。

任何一方，如果有两个相同的棋子，从不同的直行或横排均可走到同一个格子上去，为了加以区别，在走动的那个棋子的名称之后加记它原来所在的直行或横排的标志符号。例如，白马d2和白马g1都可走到f3这个方格去，就可分别记为“马df3”和“马gf3”。如果棋子走到的方格位置同它原来所在的方格位置在同一直行上，那末记录的时候，就不记它原来所

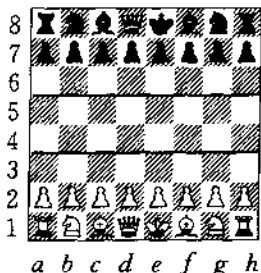
在方格的拉丁字母名称而记阿拉伯数字。例如，在 d1 和 d7 的白车，要走到 d3 的方格上去时，可以分别记录为：“车 1d3”和“车 7d3”。

兵吃掉对方的棋子时，记录的方法是先记兵原来所在的方格名称拉丁字母，再记它所到达的吃子的方格名称拉丁字母。例如，b3 方格的兵进至 c4 方格吃掉对方的棋子，可记录为“bc”。

五、原始阵形

对局时，棋子在棋盘上位置按规则，有固定的摆法，这叫做“原始阵形”。

请看下图：



按照方格位置记录法，应分别记为：

白方：王 e1，后 d1，象 c1 和 f1，马 b1 和 g1，车 a1 和 h1，兵 a2、b2、c2、e2、f2、g2、h2。

黑方：王 e8，后 d8，象 c8 和 f8，马 b8 和 g8，车 a8 和 h8，兵 a7、b7、c7、d7、e7、f7、h7。

六、棋子的走法

下国际象棋同下围棋和中国象棋一样，是双方轮流下子。规则规定由执白棋的一方先走。白方走一步，接着黑方走一步，这就叫一个回合。如此轮流走下去，直到一盘棋结束。

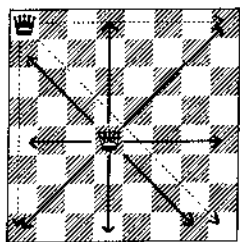
国际象棋走动时所占的位置不同于围棋和中国象棋。中

国象棋和围棋落子在方格的交叉点上，而国际象棋则落子在方格内。棋子走到哪个方格，哪个方格有敌子时就可把敌子吃掉，自己占据那个位置。

每个棋子的走法是这样的：

1. 王的走法：横、直、斜都可以走，但只能一步走一格，不可跳越（王车易位时例外）。它不同于中国象棋中的将（帅），只能在九宫内横走和直走，它可以走到棋盘上任何一个方格里去，而且可以与对方的王面对面。因此，它也是极有攻击能力的棋子。但它不能同敌子兑换，因为王被对方吃掉就输棋了。

2. 后的走法：也是横、直、斜都可以走的，而且不受格数的限制，但是，它不可以跳越前进道路上的棋子。因此，它是威力最大的棋子。它在所处的位置上同时可以向八个方向（即东、南、西、北、东北、东南、西北、西南）进行攻击。所以它不仅攻击



后的攻击方向图

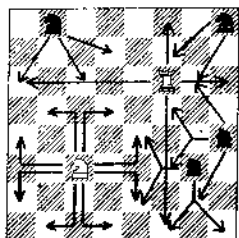
力强，而且灵活机动性也很强。请看后的攻击方向图：白后处在 d4 方格内，按照箭头的八个方向，同时可攻击 27 个方格内的敌子。黑后处在 a8 方格内，也还可以同时攻击三个方向的 21 个方格内的敌子。

后可以同敌子兑换，因为后被吃不算输棋。

3. 车的走法：可以横走和直走，同中国象棋的车一样，不受格数的限制，但不可斜走。它有四个攻击方向，既可攻击远处的敌子，也可攻击邻近的敌子。它也是可以同敌子兑换的棋子。

4. 象的走法：只能斜走，不受格数的限制。中国象棋的象只能在河界以内走动而且走一步，只能跨越两个方格的交叉点。国际象棋的象可以沿着斜线，同时攻击东南、西南、东北、西北四个方向的敌子。如果它处在中心区域的 d5 方格内，同时可以攻击 a2、b3、c4、e6、f7、g8 和 a8、b7、c6、e4、f3、g2、h1 等十三个方格内的敌子。不过，它若在棋盘的角上，就只能向一个斜方向走七个方格，即只能攻击七个方格内的敌子。两只象分别摆在黑方格和白方格内。在白方格的象永远只能在白方格内走动；在黑方格的象永远只能在黑方格内走动。两象配合便能控制棋盘上所有的方格。象和后配合最能杀死敌王，夺取胜利。象也可以同敌子兑换。

5. 马的走法：同中国象棋的马的走法有些相似，它先是横走或直走一个方格，然后再斜走一个方格。不过，中国象棋的马受蹩脚的限制，国际象棋的马就不受蹩脚的限制，它可以跳越前进道路上的棋子。它若是在中心区内，同时有八个攻击点，同中国象棋的马一样，有“八面威风”之称。它的缺点是走动速度缓慢，道路曲折。它的优点是无蹩脚，能在封闭的兵阵和子力拥挤的局势中灵活走动。马还有一个特点，就是在黑格



车、马攻击方向示意图

的马，第一步只能走向白格；在白格的马，第一步只能走向黑格，因此它不能攻击在不同色格内的敌子。

请看车、马攻击方向的示意图：白车在 f6 方格内，可以向 f 直行和第 6 横排的 14 个方格中的任何一个方格的敌子进行攻击。c3 方

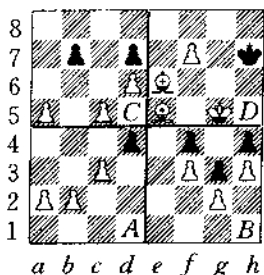
格中的白马可以跳到 a2、a4、b5、d5、e4、e2、d1、b1 等 8 个方格进行攻击。黑马在 g3 方格内，可以跳到 f1、h1、f5、g4、g2、h5 等 6 个方格进行攻击。黑马在 h4 方格内，可以跳向 f2、f6、g3、g5 等 4 个方格进行攻击。黑马在 b8 方格内，只能跳向 a6、c6、d7 等三个方格进行攻击。黑马在 h8 方格内就只能跳 f7、g6 两个方格进行攻击。

6. 兵的走法：只能向前方直走，不能横走。它从原始位置跨出第一步时，可向前直走一格，也可走两格；但以后每走一次，就只能直走一格了。它同未过河的中国象棋兵的走法相同。但它的吃子方向同行进的方向不一致，吃敌子时，只能向前斜进一格（向左前方或右前方斜进都可以）。但有一种情况例外，就是“吃过路兵”。

什么叫“过路兵”？就是兵从原始位置迈出第一步向前跨两个方格，正好同敌兵并排在一起。这个兵对敌兵来说，就是过路兵，即从敌兵身旁经过的意思。这时，敌兵就可把这个过路兵吃掉。怎么吃呢？并不是横走一格吃子，而是仍要向斜前方斜进一格，然后把那个过路兵从棋盘上拿掉。吃掉过路兵之后，这个兵的位置仍在它斜进一格的方格里，而不能走到被吃掉的过路兵的方格里去。

规则规定，吃“过路兵”必须立即吃，如果不立即吃，下一步就不能吃了。请看下面兵的走法和吃子图例：

图中把棋盘分成 A、B、C、D 四部分。A 部分中，a2 白兵迈出第一步时可以跨两格到 a4 格内，当然也可以跨一格到 a3 格内。以后再走时，就只能向前迈一格，不能再迈两格。这里的 c3 白兵和 d4 黑兵正处在互相可以吃的位置。再看 B 部分中，三个白兵和三个黑兵所处的位置，都不能互相吃，而且



兵的走法和吃子图

彼此都不能前进，只好顶住在那里，除非有别的棋子，来把对方的兵吃掉，才可前进。

C 部分中，箭头所示方向，就是“吃过路兵”的情形。白兵在 a5 格内，黑兵在 b7 格内，黑兵 b7 迈出第一步到 b5 格内，正好同 a5 白兵并排。这时 a5 白兵就可吃掉这个过路黑兵。

它先向前斜进格到 b6 格内，然后把 b5 格内的黑兵吃掉。而 a5 白兵本身并不进到 b5 格内去，只能待在 b6 格内。

D 部分中的 f7 白兵，再向前迈一步，就到第 8 横排（最后一道横排。当然对黑棋来说，最后一道横排是第 1 横排）。兵到了最后一道横排就得“升变”（或叫“升格”）。怎么升变呢？兵可以变成后、车、象或马。究竟变哪一种，可由自己选择。一般情况下都愿选择变成后，因为后的威力最大。但有时根据战况和战术的需要，也愿变成车、象或马的。图中的 f7 白兵进至 f8 格后，因为黑王在 h7 格内，就得升变成马，这样可以马上吃王。如果升变成后、车、象，都不合适。

兵升变成什么棋子，就不能再变动。比如变成了马，就不能再变别的，也不能再做兵。总之，变成什么就是什么。“兵的升变”一般都是到了残局阶段才出现的。兵要经过重重困难才能前进到最后一道横排，是很不容易的。

上述讲的各种棋子的走法中，除了马可以跳越其它棋子行进外，其它各个棋子在走动时都不能跨越有棋子占住的方格。

七、王车易位

国际象棋规则规定,在每一局棋中,黑白双方都可以把王和车的位置相互变动一次(只能一次,没有第二、第三次),也就是王和车可来个双动作,先走王接着走车。按规定是先走王后走车;如果先走车,王就不能走了。怎样易位走动呢?王先向车的方向横走两格,接着车就跨越过王走向同王紧相邻的方格内。这样就算“王车易位”了。

“王车易位”又分“长距离王车易位”和短距离王车易位”两种。什么叫“长距离王车易位”?就是王向后翼方面的车跨两格,后翼方面的车越过王位而进到与王相邻的方格内。这就叫“长距离王车易位”。什么叫“短距离王车易位”?就是王向王翼方面的车跨两格,王翼方面的车越过王位而进到与王相邻的方格内。这叫做“短距离王车易位”。

王车易位是有条件的,不能无条件进行。

在什么条件下才能王车易位呢?有以下几个条件:

1. 王或车在原始位置上没有走动过(走动过或者走动后又回到原始位置上,都不能再王车易位);
2. 王在没有敌子“将军”的情况下(如有敌子正将着军,就不能易位);
3. 王易位所达到的位置必须不受敌子“将军”攻击(如有敌子“将军”攻击,便不能易位);
4. 王易位时跨过的那个方格必须不在敌子攻击范围之内(如受敌子攻击,就不能跨越)
5. 王和车之间必须没有其它棋子阻挡(如有其它棋子挡着,便不能易位)。