

《精讲国际象棋入门》

图书基本信息

书名：《精讲国际象棋入门》

13位ISBN编号：9787538445053

10位ISBN编号：7538445056

出版时间：2010-1

出版社：吉林科技

作者：黄维成 编

页数：326

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《精讲国际象棋入门》

内容概要

《精讲国际象棋入门》内容简介：国际象棋，又称欧洲象棋或西洋棋，是一种二人对弈的战略棋盘游戏。国际象棋是一项融科学、文化、艺术、竞技于一体的智力体育项目。国际象棋的棋盘由64个黑白相间的格子组成。黑白棋子各16个，是最受欢迎的游戏之一，数以亿计的人们以各种方式下国际象棋。所以拥有国际象棋的一技之长意义非凡。人们在竞技对弈的过程中，一方面尽情享受闲暇与快乐，另一方面也斗智斗勇，尽显自己的个性风貌。

《精讲国际象棋入门》

书籍目录

CHAPTER 1 国际象棋入门须知 第一节 棋盘和棋子 (一)棋盘 (二)棋子 (三)棋子的摆法 第二节 棋子的走法 (一)行棋和吃子 (二)各种棋子的走法 第三节 将军、应将 (一)将军 (二)应将 第四节 将死、胜负与和棋 (一)将死对方的王 (二)其他胜负的判定 (三)和棋 第五节 对局记录和读谱 (一)完整记录法 (二)简易记录法 第六节 行棋(比赛)规则 (一)白先黑后 (二)摸子动子、离手无悔 (三)纠正错误、做好记录 (四)计时制度、用好棋钟 (五)提议和棋 (六)比赛分类及方法 (七)比赛禁止事项

CHAPTER 2 棋子的性能、用法与价值对比 第一节 王 (一)王的性能 (二)王的用法 (三)王的价值 第二节 后 (一)后的性能 (二)后的用法 (三)后的价值 第三节 车 (一)车的性能 (二)车的用法 (三)车的价值 第四节 象 (一)象的性能CHAPTER 3 单王杀局和子力配合杀王

CHAPTER 4 常用手法和基本战术

CHAPTER 5 常用杀法和战术组合

CHAPTER 6 开局原理简介

CHAPTER 7 常用开局

CHAPTER 8 中局战术要领初步

CHAPTER 9 基本残局基础

CHAPTER 10 实战对局鉴赏

CHAPTER 11 练习题答案

章节摘录

插图：行棋（比赛）规则下国际象棋和做很多事情一样，必须遵守一定的规则，无论是正式比赛还是平时对局练习，都要自觉地遵守国际象棋规则。在国际象棋规则中，要注意和掌握的有以下几条：（一）白先黑后比赛时，规定白方先走，黑方后走，以后双方轮流走棋，一次只能走一步棋，直到分出胜负或走成和棋为止。（二）摸子动子、离手无悔在对局中，用手触摸了自己方面的某个棋子，就必须走那个棋子。除非所触摸的棋子根本无法走动，才可以走另外的棋子。如果棋子没有放正，需要摆正棋子，必须先向对手或裁判员口头声明：我摆正棋子，才可摸子。否则如果用手触摸了对方的棋子，就必须吃掉它。除非自己的任何一个棋子都无法吃掉它时，才能改走别的着法。一着棋走了以后，不得再行更改。当走动某个棋子时，如果棋子落在某个格子而这时你的手尚未离开这个棋子，还可改走其他格，但不能改走其他子；你的手一旦离开，这个棋子就走定了。（三）纠正错误、做好记录（1）在一方将军时，另一方并未采取相应的应将措施而误走了其他着法，应及时纠正。被将军的一方则应该重新选择应将的着法。但重走时误走的棋子可以应将，就必须用它来应将（例如垫将）。只有在它无法应将的情况下，才能采用另外的应将方法。（2）在对局时，如果发现棋盘方向摆错了，则保持对局已走成的形势，将其移植到摆正的棋盘上，然后继续比赛。（3）在对局中，如果发现双方所用棋子的颜色拿错了，即走棋的先后不符合比赛对弈的程序表的编排规定，应交换棋子，重下。如此时已经过了比赛第一时限的四分之一时间，则对局继续进行。（4）在规定要做记录的比赛中，双方每次在走下一步棋之前，必须把上一着棋的记录做好。

《精讲国际象棋入门》

编辑推荐

《精讲国际象棋入门》：
· 从基础讲解到实战提高，迅速提升您的国际象棋技艺。
· 大量课后习题，边学边练，进步更快。
· 各种经典棋局点评，招式分析，拓宽您的视野，增长您对国际象棋的知识储备。

《精讲国际象棋入门》

精彩短评

- 1、这本书是学校老师推荐的,信价比比较高,而且没有噱头.实用.
- 2、内容还不错.可以自学用.纸张也不错.
- 3、很好的一本入门书,讲的很细,很透彻,是国内比较少的好棋书
- 4、买来跟儿子一起学习的,还不错,讲的很细致,适合初学者
- 5、精讲国际象棋入门
- 6、国际象棋入门

《精讲国际象棋入门》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com