



—— 王青伟 梁志华 著 ——

国际象棋

CIP 中国电影出版社

国际象棋

王青伟 梁志华 著

 中国电影出版社

2016 · 北京

图书在版编目(CIP)数据

国际象棋 / 王青伟, 梁志华主编. —北京: 中国电影出版社,
2016.10

ISBN 978-7-106-04573-9

I. ①国… II. ①王… ②梁… III. ①国际象棋—基本知识
IV. ①G891.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第241635号

责任编辑: 秦娜
封面设计: 春香
版式设计: 杲杲
责任校对: 乾风
责任印制: 张玉民

国际象棋

王青伟 梁志华 著

出版发行 中国电影出版社(北京北三环东路22号) 邮编 100029

电话: 64296664(总编室) 64216278(发行部)

64296742(读者服务部) Email: cfpymb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 中国电影出版社印刷厂

版 次 2016年10月第1版 2016年10月北京第1次印刷

规 格 开本/880×1230毫米 1/16

印张/8.25 插页/0 字数/200千字

书 号 ISBN 978-7-106-04573-9 / G·0801

定 价 32.00元

人生如棋

前言

王青伟

河界三分阔，计谋万丈深。
一手妙棋，当千仞之高；小小棋盘，藏玄机无限；
黑白世界，似万象人间。面对对弈的成败得失，
体味人生搏击的酸辣苦甜。
谁能不感慨万千。

棋林高手总能在行棋布局之中，
注入对生活哲理的发现。人生真谛的感悟，
却又升华了对棋道的深刻理解。
“棋人合一”，这就是高手的意境吧！

涉世之初，千里之行足下始。
棋之开局很重要，人生亦依然。
慎重初战者，才能争得渐入佳境之势。
青年时期，风华正茂，似棋之中盘，能攻善守，
进退有序，方领略人生的风光无限。
开局是基础，中盘是关键，残局见功夫。
收官之时，切莫小视残局。
一着不慎，满盘皆输。功亏一篑者，
往往就败在这一着之算。
胜故欣然，败也喜，
“平常心”是棋手追求的至高境界。
然从古到今到此境界者能有几人？
几多欢喜，几多愁，不是棋人总不知。
我想，人生亦如此吧！



目录

第一篇 国际象棋起源和简史 / 001

起源于古印度之说 / 001

起源于中国之说 / 002

在欧洲发展盛行 / 002

国际象棋简史 / 003

国际棋联：学习国际象棋的十大好处 / 003

第二篇 走进国际象棋的世界 / 004

第一节 棋盘和棋子的摆法 / 004

第二节 棋子走法与吃法 / 005

第三节 兵的两种特殊规则 / 007

第四节 特殊走法 王车易位 / 008

第五节 胜、负、和的规定 / 010

第六节 记录的方法 / 014

第七节 棋子的相对子力价值与换算方法 / 015

第三篇 国际象棋迷宫 / 016

第四篇 基础残局 / 022

第一节 用后杀王，单后杀单王 / 022

第二节 用车杀王 单车杀单王 / 023

第三节 用象杀王 双象杀单王 / 024

第四节 用马杀王，双马和单王 / 025

第五节 马象杀单王 / 026

第五篇 兵类残局 / 028

第一节 用兵杀王 / 028

第二节 远方通路兵 / 029

第三节 方形区法则 / 029

第四节 对王战术 / 030

第五节 关键格 / 031

第六节 兵的突破 / 033

第六篇 基础战术 / 034

第一节 击双 / 034

第二节 牵制 / 035

第三节 闪击 / 037

第四节 消除保护 / 038

第五节 腾挪 / 040

第六节 引入 / 041

第七节 引离 / 043

第八节 开线 / 044

第九节 堵塞 / 046

第十节 逼和 / 047

第十一节 长将 / 049

第十二节 小兵升变 / 051

第七篇 开局原理 / 055

第一节 布局原则 / 055

第二节 开局名称 / 058

第三节 开局简介 / 067

第八篇 名篇赏析 / 091

第九篇 人机大战 / 111

国际象棋替代原子计算 / 111

国际象棋与数学 / 112

Alpha-beta 算法 / 112

“硬”的国际象棋机——Belle（比利） / 112

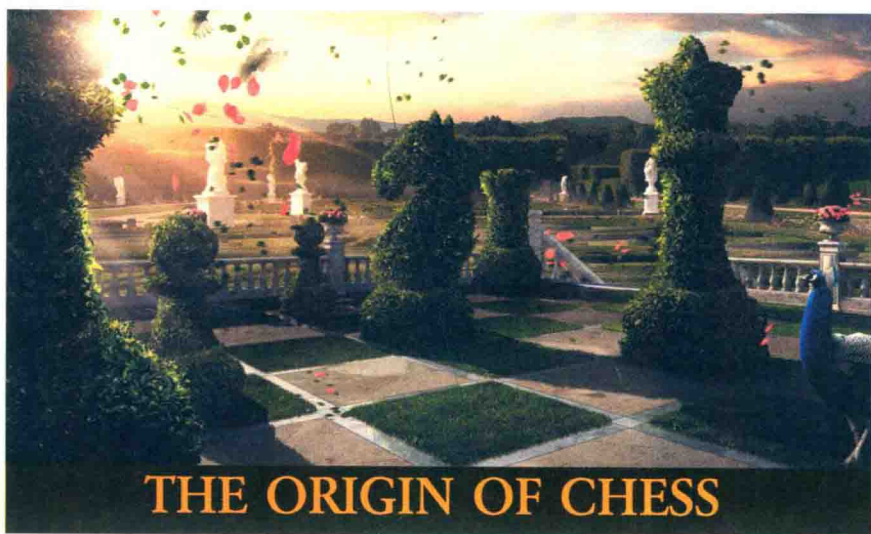
国际象棋芯片 / 112

人类对软件的贡献 / 113

人机大战大事记 / 114

著名的人类棋手是怎么评论人机大战的 / 125

人机大战优秀对局 / 126



THE ORIGIN OF CHESS



第一篇 国际象棋起源与简史

是世界上最古老的博弈游戏之一。人们探讨国际象棋的起源，是通过传说、假说、考古和逻辑这四种方式，来作出各种各样的结论。

The legend of chess originating in ancient India 起源于古印度之说

国际象棋起源于公元六世纪的古印度。这源于英国人威廉·琼斯 1790 年发表在《亚洲研究》上的“印度象棋”一文。西方学者大多赞成他的观点。

根据历史传说记载，国际象棋是从古代印度一种叫作“恰图兰卡（chaturanga）”的棋戏经长期流传演变而成的。至今见诸于文献最早的记录是在萨珊王朝时期用波斯文写的。

据说，有位印度教宗师见国王自负虚浮，决定给他一个教训。他向国王推荐了一种在当时尚无人知晓的游戏：在木制棋盘上，用骨制的棋子组成两支军队进行战斗；每一方都有一个首脑——王，另有步兵、骑兵、战车和战象组合成一个阵容的整体，它们正好反映了古代印度军队的组成兵种。王是最主要的棋子，王一死，战斗便结束。王同时又是很弱的子，他只能依靠战友——即别的更有力的棋子保护，这些棋子必须在整个战斗过程中同心协力来保卫王。他用“君王

不能离开臣民而存在”的道理来劝告国王。国王对这种新奇的游戏很快就产生了浓厚的兴趣，玩得兴致勃勃，爱不释手。高兴之余，他便问那位宗师，作为对他的奖赏，他需要得到什么赏赐。宗师开口说道：请您在棋盘上的第一个格子上放 1 粒麦子，第二个格子上放 2 粒，第三个格子上放 4 粒，第四个格子上放 8 粒……即每一个次序在后的格子中放的麦粒都必须是前一个格子麦粒数目的倍数，直到最后一个格子第 64 格放满为止，这样我就十分满足了。“好吧！”国王哈哈大笑，慷慨地答应了宗师的这个看似微不足道的请求。结果全印度的麦子竟然连棋盘一半的格子数目都填不满。原来，根据计算，棋盘上 64 个格子小麦的总数将是一个 19 位数，折算为重量，大约是两千多亿吨（ $1+2+2^2+2^3+\dots+2^{63}=2^{64}-1$ ）。这位宗师索要的麦粒数目实际上是一个浩瀚的天文数字！刚愎自用的国王得到了教训。

大概在公元 600 年左右波斯人把“恰图兰卡”改名为“沙特兰兹(Shatramj)”，并对规则进一步地修改。公元 638 年，阿拉伯人征服了波斯，沙特兰兹进入阿拉伯世界。八至十世纪，沙特兰兹在中亚和阿拉伯各民族非常风行。随后欧洲商人、欧洲十字军在圣战结束后把这种游戏带回了他们的故乡。

恰图兰卡(caturaṅga)，梵文，意为“有四肢或四部分”，在史诗中通常意为“军队”(army)。起源于印度笈多时期的一种四人或者双人对弈的图版游戏，此游戏被假定为国际象棋、日本将棋和泰国象棋的共同祖先，并与中国象棋和朝鲜将棋有关。

The legend of chess originating in ancient China 起源于中国之说

20 世纪 70 年代，英国著名学者李约瑟博士在其所著《中华科学文明史》中明确提出 CHESS 是中国人的创造。他详细地分析了中国古代游戏——六博与天象数学的关系，他说：只有在中国，阴阳理论的盛行促使象棋雏形的产生，带有天文性质的占卜术得以发明，然后发展成带有军事含义的一种游戏。

1972 年南斯拉夫历史学家比吉夫的专著《象棋——宇宙的象征》断定 CHESS 首先出现在公元 569 年的中国(象戏)，然后才逐渐传播开来。

苏联科学院远东研究所研究员切列夫考博士在

《苏联文艺》上发表文章，根据他的研究，国际象棋起源于易经的思想。棋盘 64 格，对应八八六十四卦，黑白格对应阴阳。

大约公元前 5000 年以前，在中国出现了 8x8 的线图(甘肃永昌鸳鸯池遗址出土彩陶绘图)。在公元前十世纪以前可以断定已经有了“六博”这种古棋。公元前五世纪六博经过改革而成“塞戏”。孔子曰“不有博弈者乎”，(《论语》)这句话里，博弈即指六博和围棋。史料记载公元六世纪(南北朝后期)北周武帝发明的“象戏”(公元 569 年)和唐代于地下发现的“百宝象棋”基本相同：8x8 盘(64 格)，立体子，棋子摆在格子上面，也就是现代国际象棋的格局。

公元六世纪末七世纪初，象戏进入印度。

Developing and prevalent in Europe 在欧洲发展盛行

CHESS 产生的年代太古远了，直到今天，它的起源还是有些神秘。我们唯一能确认的是，如此复杂的游戏不可能是某个人凭一时之兴发明出来的。实际上，CHESS 深受各国文化的影响，是岁月演变的产物，是人类思想、意识的物化。国际象棋具有古老的和清晰的历史，这种游戏在许多国家数百年来的文化阶层间有着连绵不绝的延续性。

它通过贸易、战争和宗教等多种渠道，从东方向西方传播，其传播路线大致是：印度——波斯——中亚——阿拉伯国家——欧洲。11 世纪时盛行于君士坦丁堡，是拜占庭皇帝阿列克西斯·康姆涅纽斯很喜欢的一种消遣。

11 世纪末已遍及欧洲各国，文艺复兴时期在欧洲风靡一时，在当时的文献中，它与骑术、游泳、射箭、击剑、狩猎、作诗并列为骑士教育的七大必修科目。

CHESS 是在欧洲发展盛行起来的。这种游戏传到西方后，有个别棋子的名称和设计便与当时欧洲的封建制度中的社会阶层挂上了钩。大象在印度军队中是力量的象征，在西方则由主教替代，主教在当时中世纪教会中颇有权力。印度棋盘上的武士，变成了马，



世人公认为是骑士制度的一个代表。古战车变成城堡(德文“turn”,西班牙文“torre”,法文“tour”,均为“城堡”的意思),英文中则为“rook”(城形棋



英国红衣远征军国际象棋



蒙古对俄罗斯战争国际象棋

子)。此字源出于波斯文“ruhk”(战车的意思)或者是出于意大利文“rocco。”(城塔的意思)。重要的变化是王后从依附于王而变成在棋盘上极具威慑力量的角色。另外,兵起步时可以选走两格,象可以在斜线上自由行走以及王能够和车易位。15—16世纪,终于定型为今日的样式。

■ 1924年国际奥林匹克委员会同意将CHESS列为奥运会正式比赛项目。比赛结束后三天,以“我们都是一家人”为口号,国际象棋联合会(FIDE)宣告成立。

世界国际象棋联合会(法语: Fédération Internationale des Échecs, 又称 FIDE), 简称国际棋联, 拥有 186 个成员国(地区), 分属欧、美、亚、非 4 个大洲协会, 是国际象棋领域拥有最高权力的世界性组织。每两年举办一次世界上最大型的赛事: 国际象棋世界奥林匹克团体赛。有数百万注册棋手和数以亿计会下国际象棋(据国际棋联 20 世纪 90 年代的统计数字, 现全世界大约有三亿)的人。CHESS 是世界上最流行的体育运动项目之一。

国际象棋简史

Brief History of Chess

- 现存最早的 CHESS 棋谱出现在 1497 年;
- 16 世纪初形成了现代的弈棋规则;
- 1550 年世界上第一个国际象棋俱乐部在意大利成立;
- 1813 年英国日报《利物浦信使报》首次开设国际象棋专栏;
- 1824 年在伦敦和爱丁堡之前举行了世界最早的通信对抗赛;
- 1844 年在巴尔的摩和华盛顿之间举行了世界最早的电报对抗赛;
- 1851 年在伦敦举办了 CHESS 历史上第一次国际大赛;
- 1883 年在伦敦联赛中首次使用时钟记录时间, 之前许多比赛使用沙漏器来计时;
- 1886 年奥地利棋手斯坦尼茨成为历史上第一位正式的国际象棋世界冠军;

国际棋联: 学习国际象棋的十大好处

Ten benefits of playing chess

1. 充分提高学习者的逻辑思维能力。
2. 有助于获得所有基本的认识方式并对其他认识方式加以巩固。
3. 有助于对分类及数字概念的理解掌握。
4. 能根据子力的意义把其归类并根据变化的规律将有关因素组合。
5. 能进行最基本的数学运算。
6. 开始形成初步的时间和空间概念。
7. 认识关于直线。
8. 认识立体空间及其联系。
9. 有助于提高注意力与遵纪守法意识。
10. 有助于提高道德自律能力, 促进心智发育, 即行为不偏激, 学会尊重对方。

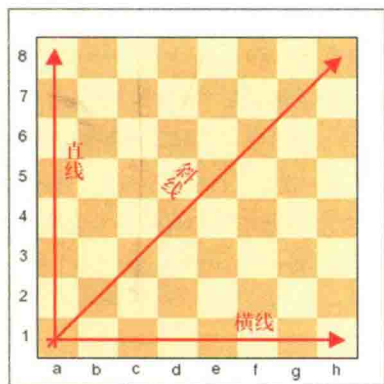
第二篇 走进国际象棋的世界

Acquaint yourself with the chess labyrinth

第一节: 棋盘和棋子的摆法

CHESS: 模拟古代战争, 在一个战场上(棋盘), 两支人数完全相当的军队在进行一场智力较量。

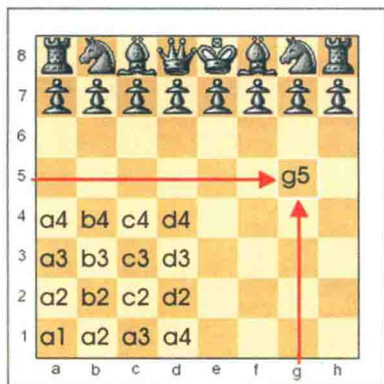
◆ 棋盘 board



CHESS 棋盘是个正方形, 由一深一浅相互交错排列的 64 个小方块组成。棋盘上有两种颜色的小方块, 浅色的格子叫白格, 深色的格子叫黑格。8 个垂直排列的方格叫直线, 从左到右共有 8 条直线, 我们用英文字母 a、b、c、d、e、f、g、h 分别表示每一条直线。

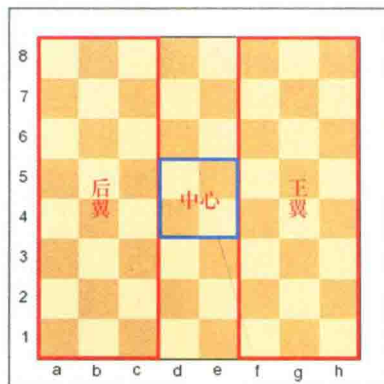
8 个按水平排列的方格叫横线, 棋盘共有 8 条横线, 我们用阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7、8 分别表示每一条横线。

斜着的叫斜线, 例如 a1-h8 斜线、h1-a8 斜线等等。

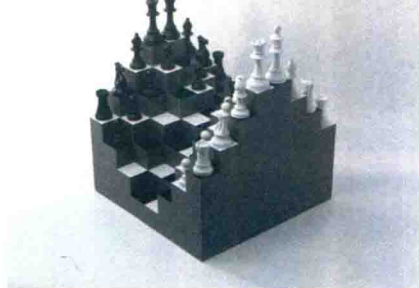


利用坐标, 我们就能够知道横线和直线交叉的每一个格子的名字。比如在 g 线和第五横线的交叉格子就叫 g5。

规则规定: 棋盘的右下角必须是白色格



中间 4 个格 (d4\ d5\ e4\ e5) 叫中心, 中心就好比战役中的制高点, 谁占领了制高点, 谁就可能取得巨大的战略优势。我们把 a、b、c 三条线称为后翼, d、e 两条线称为中路, f、g、h 三条线称为王翼。

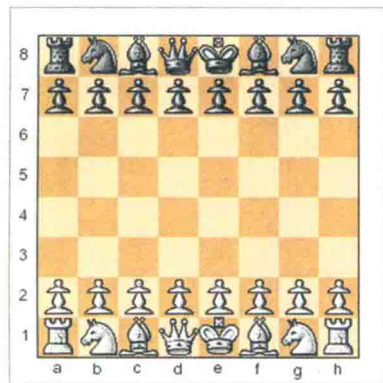


有学者考证, 棋盘最初不是平的, 是一个三维模型, 有两座山丘, 中间是谷地, 两军对垒。国王位于己方阵营的山顶, 士兵被派到山谷里作战, 然后再进攻到敌方的山顶上。

◆ 棋子 Piece

在棋盘上作战的两支军队分别称为白方 white 和黑方 black。黑白双方各有 16 枚棋子, 加起来共有 32 枚棋子。每方都各自有一个王、一个后、两个象、两个马、两个车和八个兵。

每个棋子都有固定的位子和自己的名字, 黑白棋子的摆法是一一对应的。城堡(车)摆在最两边, 守卫城堡的是骑士(马)。王和后摆在中间, 白方的后要摆放在白格 (d1), 黑方的后要摆放在黑格 (d8)。教士(象)在王和后的左右边。前排守卫的是八个小兵。



**注意: 白方的左下角为 a1 格
黑方的左下角为 h8 格**



第二节：棋子走法与吃法

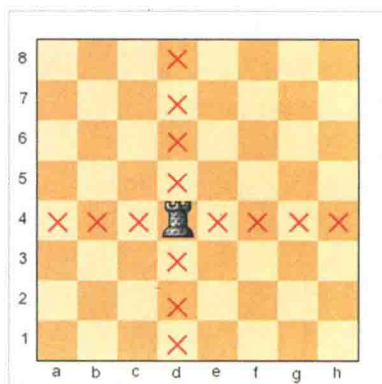
CHESS 由双方轮流对弈，轮走的一方把自己的一个棋子从所在格移动到另一个格上（王车易位例外）。白方先行，一方一步称为一回合，直至对局结束。



◆ 车 Rook 简写 R

古印度时候的战车，流传到欧洲后意为城堡 Castle 或 Rook。横线、直线行走，格数不限。车无论在棋盘上哪个位置，它永远控制 14 个方格。

想想古代的城堡吧，从它的制高点上用弹弓或箭弩可以射到战场上最远的角落。

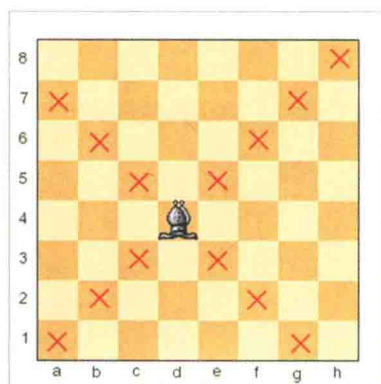


吃子与走法相同



◆ 象 Bishop 简写 B

古印度战场上的战象、蒙古战场上的沙漠之舟骆驼，在欧洲意为教士 Bishop。斜线走格数不限。白黑双方各两只象，一只在白格一只在黑格，白格象只能在白格内行走，黑格象只能在黑格内活动。象在中心时，最多能控制 13 个格，而在角落里则是 7 个格。

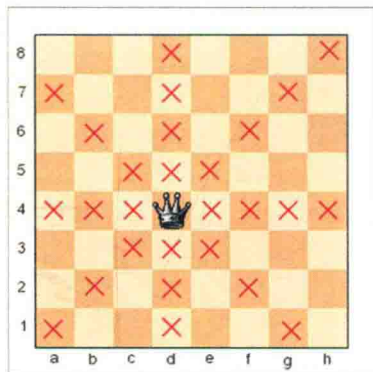


吃子与走法相同



◆ 后 Queen 简写 Q

CHESS 中最有威力的棋子，它既可以像车直着走，也可以像象斜着走，走的远近格数不限。这一规则在 1475 年之后才形成，被意大利称为 Rabioso（狂暴的子）。



吃子与走法相同



◆ 王 King 简写 K

王是最重要的一个棋子，所有的棋子都要保护它，为它而战！它可以朝任意方向移动一格。对弈双方在棋盘上的战斗，最终都是围绕王的存亡而展开的，一旦王被吃无路可逃又无法寻求保护时，这盘对局就结束了。

王所走到的位置不可有对方棋子的威胁（被吃），否则会被视为“违规移动”（illegal move）。

立体的棋子，王冠上有一个十字架。如右图 →



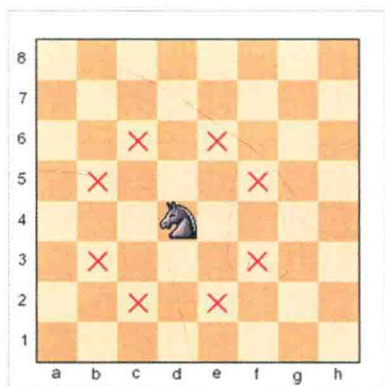
◆ 马 Knight 简写 N

文艺复兴时期，CHESS 成为骑士教育的七大艺术之一，马由原来的名称 Cavalry（骑兵）演化为 Knight（骑士）。

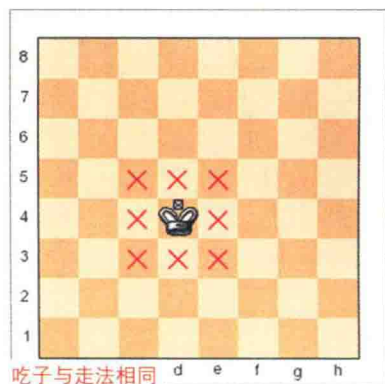
马的走法和中国象棋类似，它不像其它棋子那样走直线或者斜线，而是按大写字母“L”形进行跳跃，马是直走或横走两格，然后再接着向左或者向右走一格。

不同的是，国际象棋的马没有“绊马脚”的限制。

马是所有棋子中唯一一个可以跳过其他棋子走的棋子。特点是在黑格时只能走到白格，在白格时只能走到黑格。



吃子与走法相同



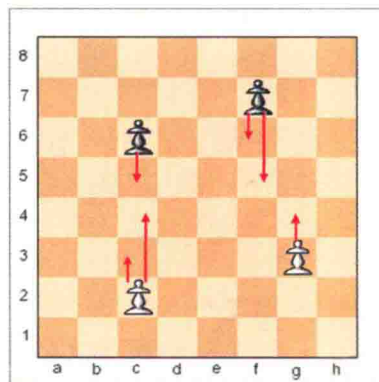
吃子与走法相同



◆ 兵 Pawn

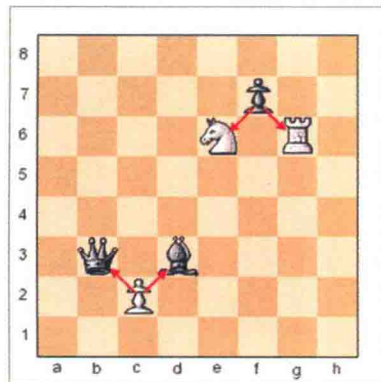
兵是唯一没有权力后退的子力，只能直走前进且不能横走。每一个兵在第一步可选择向前直着走一格或两格，以后每步只能向前走一格。

在记录时可以省略兵的写法，即不需要字母表示。



兵的走法

兵的吃法与走法不一样，它是往左或往右斜上方走一格吃掉对方的棋子。位于 c2 上的白兵可以吃掉 b3 后或者 d3 象，f7 兵可以吃掉 e6 马或者 g6 车。



兵的吃法

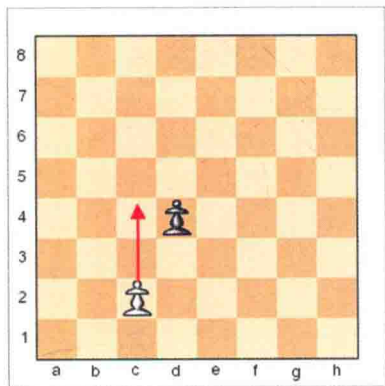
第三节：兵的两种特殊规则

A. 吃过路兵 en passant

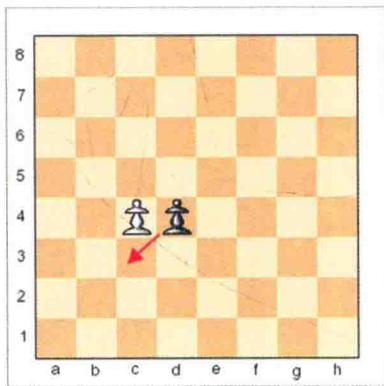
当一方的兵从原始位置向前一步走两格时，如果所到格的同一横线的相邻格有对方的兵，则后者可以立即吃掉相邻的前者，但是占据原来位置的斜前方那一格，而不是前者原来占据的那格。

“吃过路兵”的一方必须在对方走棋后的下一步马上吃，否则就永远失去“吃过路兵”的机会。

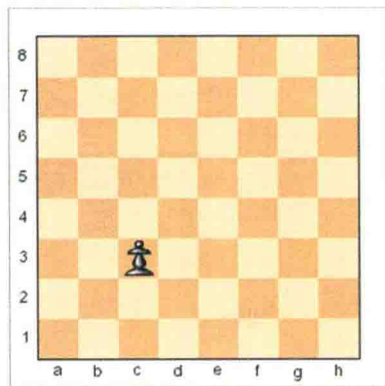
下面是吃过路兵的全部过程：图1 白兵从 c2 格走到 c4 格 图2 黑方 d4 兵吃白方 c4 兵 图3 黑兵吃后的位置是 c3。



(图一)



(图二)

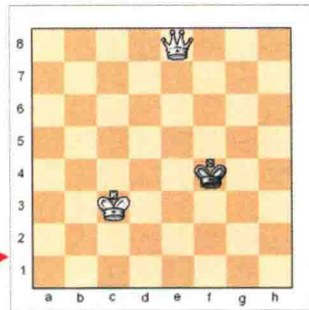
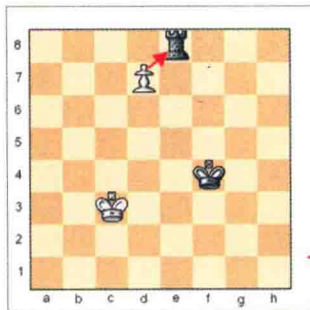
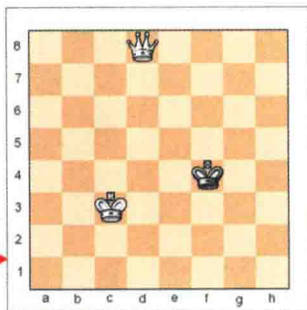
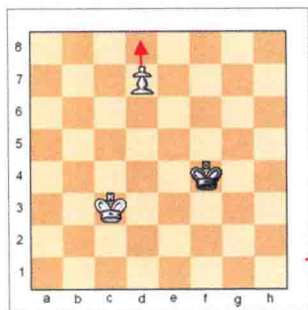


(图三)

B. 兵的升变 promotion

兵经过不懈的努力到达底线，就可以小兵变将军。

兵到达底线后必须立即升变，兵可以变成己方后、车、象、马当中的一种棋子。兵升变的时候你只需要考虑它变成哪个棋子对局势最有利，而不必担心这种棋子的数量，一方可以有两个或更多的后，也可以有更多的车、马或象。



● 兵走到d8可以升变为后

● 兵也可以通过吃子到达底线，白方d7兵吃掉黑方车升变为后。

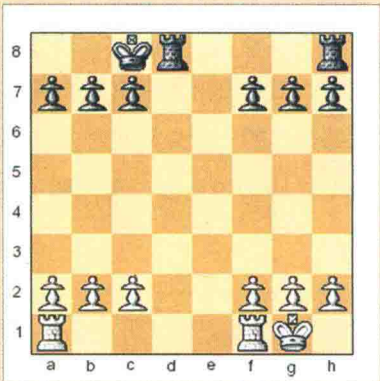
第四节：特殊走法→王车易位

1 王车易位的介绍

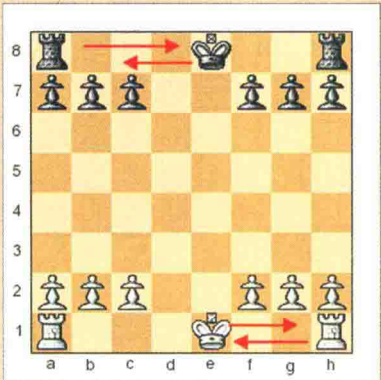
Introduction of castling

我们已经讲过，走棋时每方只能走一个子。但是这一规则有一个例外。在一盘棋中双方各有一次两个子同时走的权利，这就是王车易位。

王车易位的意义在于，把王从危险的中路转移到安全的区域，使车能够从角落走出并帮助控制中心。



易位之后的位置



3 王车易位的限制

Restrictions on castling

王车易位不是在任何条件下都可以进行的，它需要具备一些条件：

- 王与车之间没有任何棋子；
- 王和车在易位前必须是没有走动过的；
- 王在易位时和易位后都不能处于被将的状态；
- 王车易位时，王所经过的格不能处于被对方子力控制的状态。

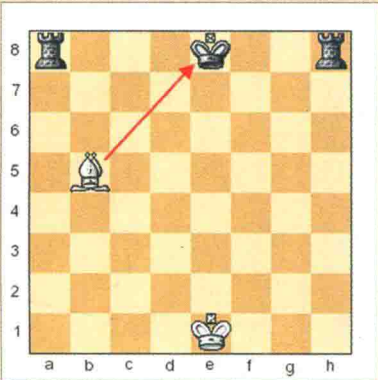
2 王车易位的方法

Method of castling

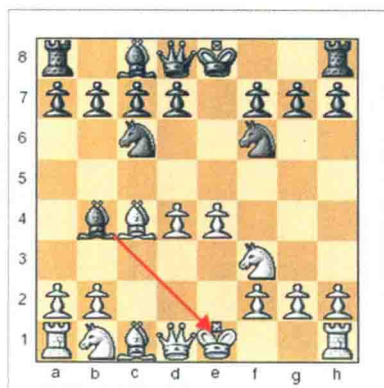
如果王与车之间有两个格的易位称为“王翼易位”（kingside castling），俗称“短易位”（short castling）；王与车之间有三个格的易位称为“后翼易位”（queenside castling），俗称“长易位”（long castling）。

易位的方式是王向参加易位的车的方向横移两格，然后车越过王站在其紧邻的格子上。

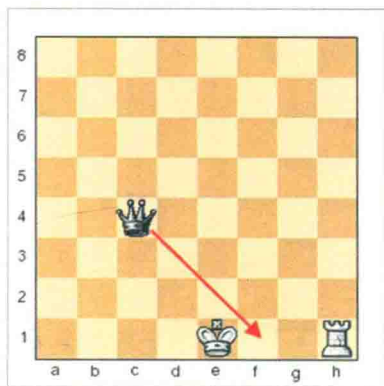
易位必须先动王后走车。



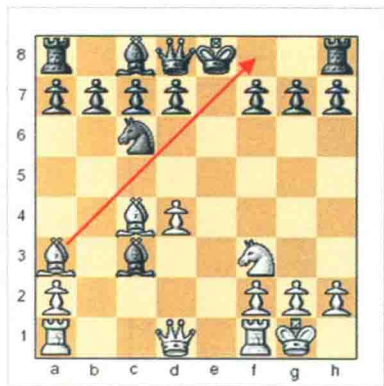
黑王受到攻击的时候（将军）不能易位



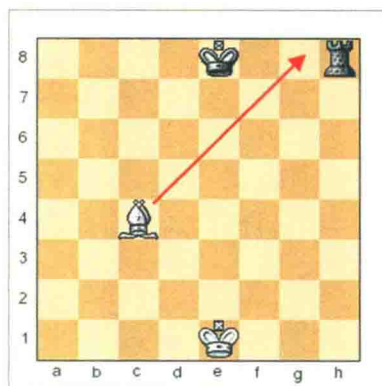
■ 白王受到攻击的时候(将军)不能易位



■ 白王被封锁的时候不能易位



■ 黑王被封锁的时候不能易位



■ 黑方易位之后王被吃，不能易位

如果发生以下情况之一后，则永远丧失王车易位的权利：

★ 王被移动过；★ 参与易位的车被移动过。

如果发生以下情况之一，则暂时不能王车易位：

★ 当王被将军时；★ 王和参与易位的车之间有棋子；★ 王所在的格，或易位时王将要经过的格，或易位后王将占据的格，正在受到对方棋子的进攻。

4 王车易位的故事

The story of castling

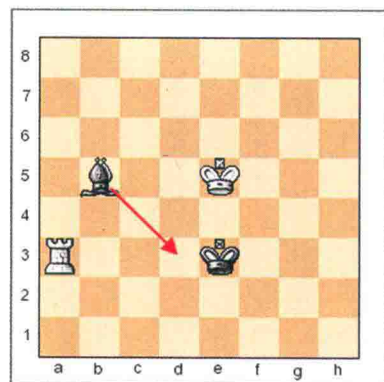
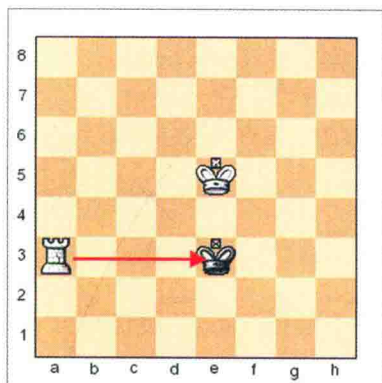
“易位”一词，曾出现在我国第一部叙事详备的编年体史书《左传》中《齐晋鞍之战》一文中。公元前 589 年，齐伐鲁、卫侵齐。鲁卫败，求于晋，引发了齐晋在鞍（今济南附近）之战，是《左传》中著名的战役之一。

文章记叙在齐师大败之际，齐侯遭到晋师追赶，此时“逢丑父与公易位”（原文）（逢丑父，齐大夫，齐侯身边的勇力之士；公，指齐侯）丑父知道齐侯可能被擒，所以和齐侯易位（换位置）以救主。结果丑父被误作齐侯被捉，齐侯则以侍从身份借取水之际逃走。晋师发现抓错人后要杀丑父，丑父呼曰：“自今无有代其君任患者，有一于此，将为戮乎？”杀者曰：“人不难以死免其君，我戮之不详。赦之，以劝事君者。”乃免之。

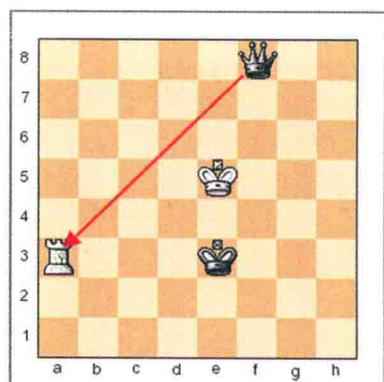
第五节：胜、负、和的规定

◆ 将军Check:

在对弈中，一方的棋子要在下一步吃对方的王，称为“将军”。

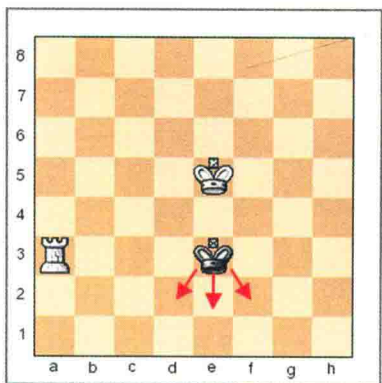


C.消将：白方的a3车将军黑方的王，黑方可用f8后消灭白方的a3车，消除对方将军威胁。



◆ 应将：被将军的一方必须采取相应措施，称为“应将”。有三种方法应将：

A.避将：把王走到安全的格子。

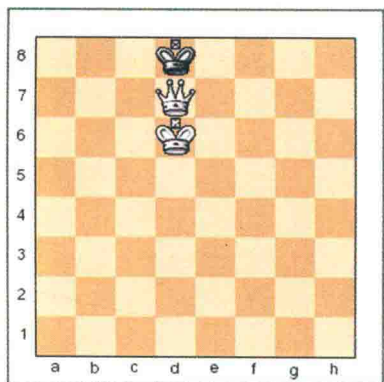


现在黑方的王被白方 a3 车攻击着（将军），黑方可以把王走到 d2、e2 或者 f2 等安全的格子里。

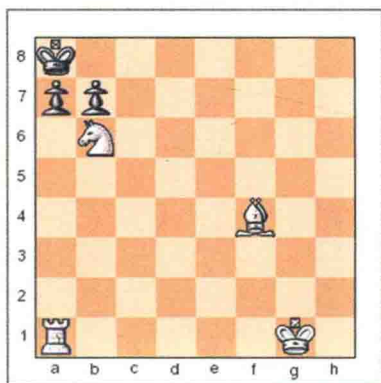
B.垫将：白方的a3车将军黑方的王，黑方可以把象走到王和车之间d3格进行防守。

◆ 将杀 Checkmate

当王被将军时，没有前面讲过的三种应将（避将、垫将、消将）的任何一种方法来挽救，就是将杀。将杀成功的一方获得对局的胜利。



白后在d7格将杀黑王



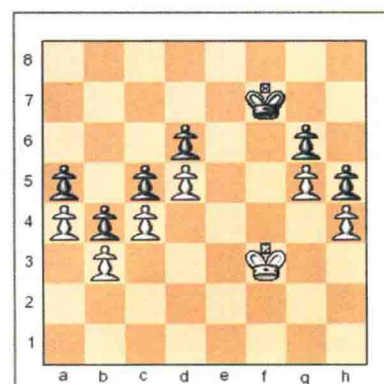
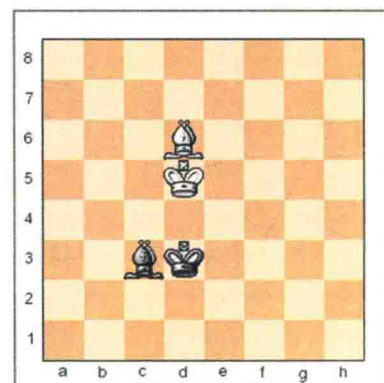
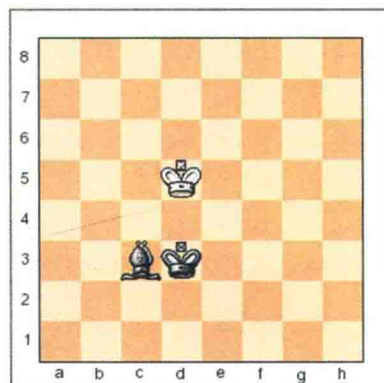
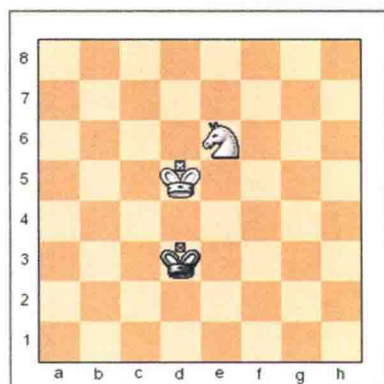
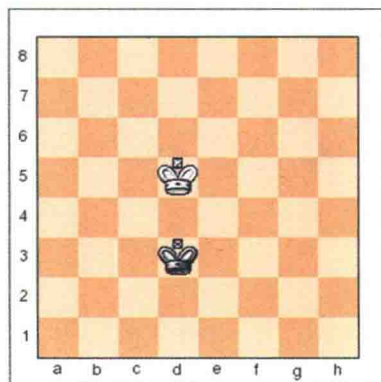
白马在b6格将杀黑王

◆ 胜负 Win and lost

1. 一方将死另一方，即算获胜，被将死的一方算负；
2. 一方行棋时出现三次违例（违反规则）行为或严重触犯棋规被裁判判负；
3. 一方认输算负，另一方算胜；
4. 用计时钟下棋，超时一方算负，另一方算胜；
5. 比赛迟到超过允许的时间界限算负。

◆ 和棋 Draws

- A. 议和——双方同意和棋
- B. 官和——双方所剩子力都不能将杀对方。例如：单王对单王、单王对单马王、单王对单象王、单象王对单象王（两支象同色）。

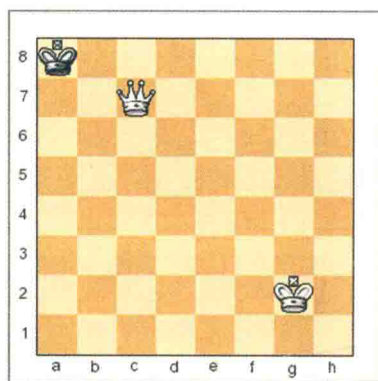


如上页的左下图也是一种官和的局面，双方的兵都不能走动，双方的王又无法越过被对方兵把守的格子（白王被黑方 d6\g6 兵阻挡，黑王被白方 d5\g5 兵阻挡）进入对方阵地，彼此都无法取胜。

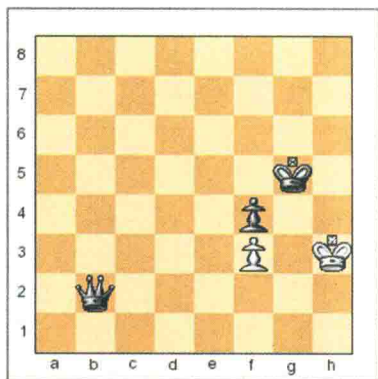
C. 逼和——无子可动。

Stalemate rule of draw

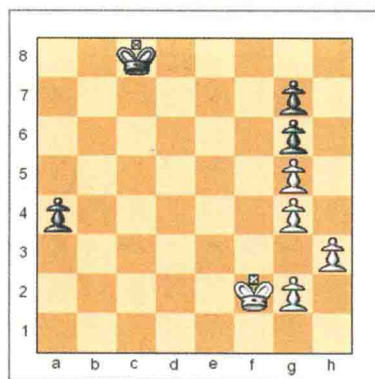
前面提到过，王所走到的位置不能被吃，否则会被视为“违规移动”（illegal move）。如下图轮到黑方走棋，黑王没有处于被打将的状态，又无法走动，被称为无子可动。



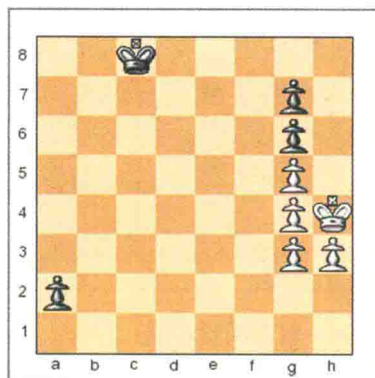
如下图轮到白方走棋，除了王无法走动外，整个棋盘上没有任何棋子可以走动，就是逼和。



逼和通常是弱势方为了寻求最好的结果（和棋）而做的努力。



如上图黑方的小兵再有三步就升变了，白方无论如何都不能阻止。这时白王只有躲起来自救。双方对弈如下：**1.Kg3 a3 2.Kh4 a2 3.g3** 现在大家看到下图，在白方冲 g3 之后，黑方无论走哪一步棋，白方都无子可动，造成逼和。



在这里再谈一下关于小兵升变的问题，小兵可以选择变后、车、马、象任意一个棋子，一般来说我们都会选择小兵变后，因为后的威力最强大。但后不能代替马的走法，有时需要升变成马，如下图：

