

# 0 国象通用

## 0.0 概念

注意！本规则采用下述说法，但不一定与国际标准相吻合，也不一定严谨，望国象大佬指正。

在经典棋局中，如果一方的子占领了对方的王所在的位置，则称之为**将军**。此时被将军的一方必须采取阻挡或者移动的方式。如果没有方式能使王免受将军，则称之为**将杀**。

在经典棋局中，如果一方想进行一步移动或吃子，且本方王不处于将军的状态，则称之为**合法步骤**。

在经典棋局中，如果王目前不处于将军状态，而它没有合法步骤，则**棋和**，结果为 $1/2 - 1/2$ 。

在经典棋局中，如果双方只剩王、象或更少棋子，则**棋和**，结果为 $1/2 - 1/2$ 。

在经典棋局中，如果双方在移动一定步骤后没有产生吃子、将军现象，则**棋和**，结果为 $1/2 - 1/2$ 。

在经典棋局中，如果一方的子能把对方的王将杀，则棋局结束，将杀方胜利，结果为 $1 - 0$ 或 $0 - 1$ （ $a - b$ 中 $a$ 表示白方得分， $b$ 表示黑方得分）。

在经典棋局中，如果 $A$ 方的一个兵于第一次走了两格，而 $B$ 方的另一个兵位于其左侧或右侧一格，则 $B$ 方的这个兵可以斜着移动到 $A$ 方这个兵的前面，并将它吃掉。称之为**吃过路兵**。注意！！！这只能在 $A$ 方兵走了两格之后的紧接的下一步执行。否则无效。详见[过路兵具体规则](#)。

在经典棋局中，如果一方的棋子到达对方的最后一行（即白方到了第8行，黑方到了第1行），则称之为**升变**。此时，该兵变为车、马、后中的一个（由该兵所在的一方的棋手决定）。

在经典棋局中，如果一方的王和这方的车（两个车都可以）均没有移动过，且中间没有任何棋子，并且中间的任何一格都没有被对方控制，则可以进行**车王易位**，分为**长易位**和**短易位**两种，符号分别为 $0 - 0 - 0$ 和 $0 - 0$ 。具体规则较为复杂，详见[车王易位具体规则](#)。

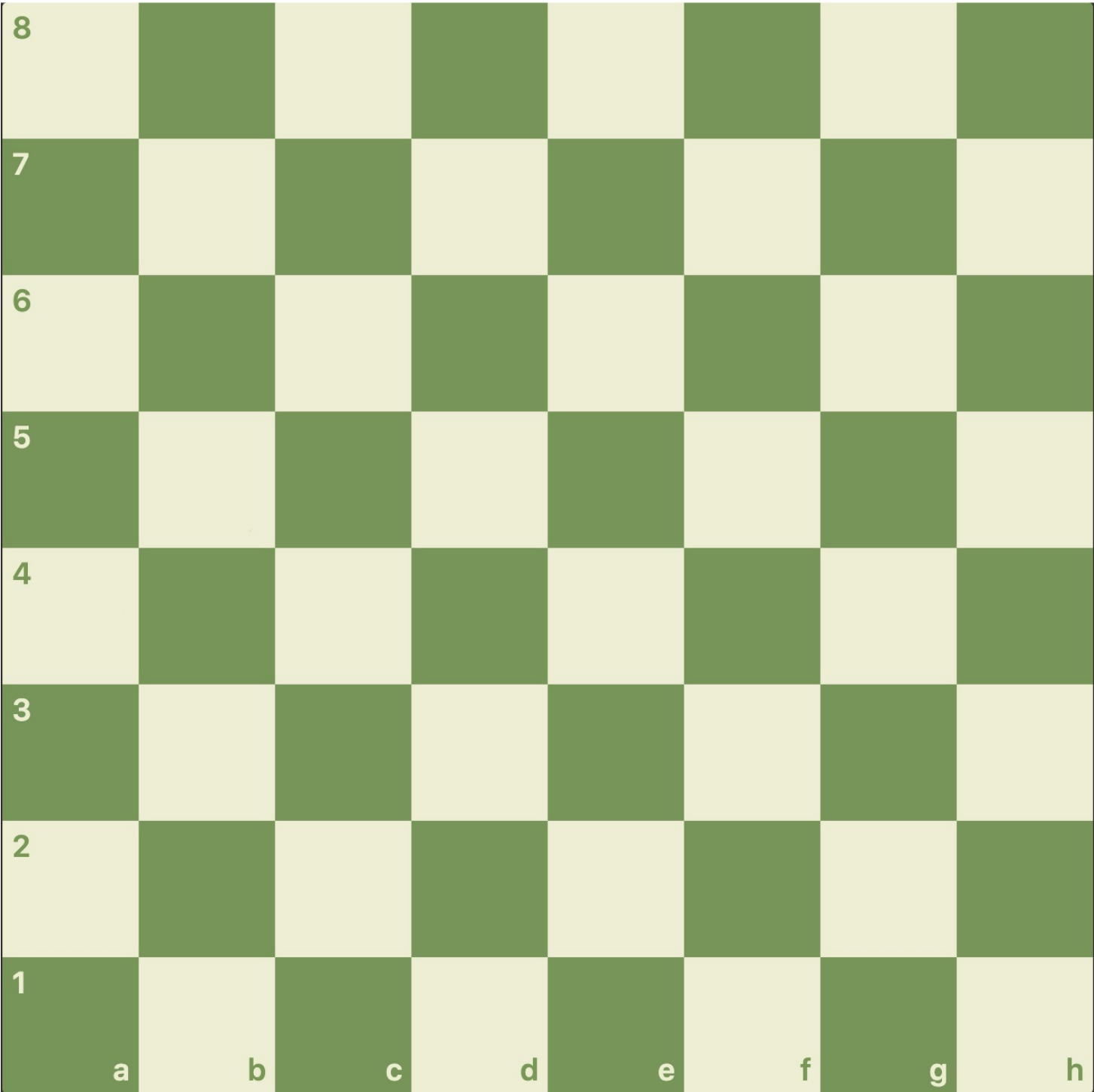
本规则特殊规定：

$(a, b)$ 表示棋子向上 $a$ 格，向右 $b$ 格。

## 0.1 基本规则

### 0.1.0 棋盘

在经典国象棋局中，分黑、白种棋子和明、暗两种棋格。棋盘为8 × 8，如下：



在图中，可以看到标注的A — H, 1 — 8。其实与电影院座位相似，例如第A行第5列读作A5。

0.1.1 王



王是国际象棋制胜关键。它的移动/吃子路径为 $(\pm 1, \pm 1)$ ,  $(\pm 1, 0)$ 或 $(0, \pm 1)$ ，即他可以走到相邻的不被对方棋子控制的一格（包括对角线）。

### 0.1.2 车



车的移动/吃子路径为 $(0, \pm m)$ 或 $(\pm n, 0)$  ( $0 < n, m < 8$ ，且移动途中没有棋子阻挡)。通俗地说，它与中国象棋中的車类似，可以横着或者竖着走任意格，但是不能越过其他子。

### 0.1.3 象



车的移动/吃子路径为 $(\pm n, \pm m)$  ( $0 < n, m < 8$ , 且移动途中没有棋子阻挡)。通俗地说, 它可以斜着走任意格, 但是不能越过其他子。

#### 0.1.4 后



后是棋局中最强大的棋子。她的移动/吃子路径为 $(\pm n, \pm n)$ ,  $(\pm n, 0)$ 或 $(0, \pm m)$ 。通俗地说, 就是她可以横着、竖着、斜着走任意格 (也就是说, 囊括了象和车的走法)。

#### 0.1.5 马



马是唯一可以跳过其他子而移动的棋子。它的移动/吃子路径为 $(\pm 2, \pm 1), (\pm 1, \pm 2)$ 。通俗地说，它的路径与中国象棋中的马相似，但是没有蹩马腿之说。

### 0.1.6 兵



兵是虚弱而强大的。它的移动路径为 $(0, \pm 2)/(0, \pm 1)$ （兵没有动的时候可以走一格或两格，之后每次只能走一格，加正负的原因是白黑双方是相对的，而兵**在移动的时候只能向沿竖直方向前进**）。吃子路径为 $(\pm 1, \pm 1)$ （取决于白黑，所以加正负，事实上它只能吃自己左前或右前方1格的棋子）。关于普通走法/吃法和吃过路兵的规则，见下草图：

