

# 五子棋

## 入门指南

青少年棋类入门丛书 本书编写组编

棋类运动集文化、艺术、竞技于一体，是大众喜爱的休闲项目。它可以陶冶人的高雅情操，启迪人的智慧，是智力与体力的综合与考验。棋类运动可以培养思维能力、决策能力、逻辑推理能力、应变能力、沟通能力、团队协作能力、人际交往能力、抗挫折能力等。



中国体育科学出版社  
中国体育科学出版社



## 连续冲四

此节，我们讲四的连续进攻的胜法。

四是比其他任何一种进攻手段都强的攻击手，即使你已经有了活三，或者是下一手将冲四活三，或者是下一手将连续冲四，都阻挡不住四的连续攻击而形成的四三胜。还有，有的时候，在防守之前先冲四对局面有一定的好处。

连续地冲四、冲四、冲四，直至冲出四三胜，这样的胜法叫做连续冲四胜（英语叫 VCF）；以其他的进攻手段连续攻击而取胜的叫做连攻胜。二者在叫法上有区别。

在攻击手段中，最壮观的进攻就是连续冲四胜，从古到今，人们创作出了不少连续冲四胜的排局供棋手们练习和欣赏。

例题

如图 4-8，黑先行，怎样取胜？

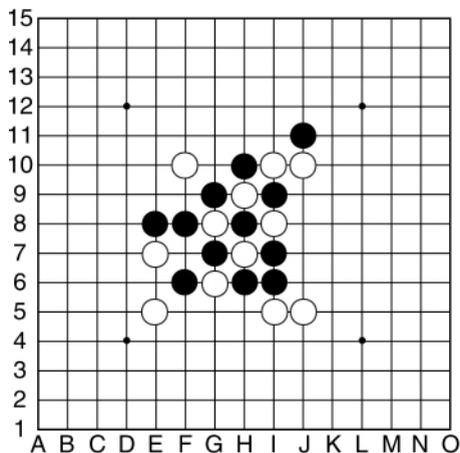


图 4-8

这是白棋在阻挡黑棋的跳三时，自己形成了活三（即反活三）的局面，现在轮到黑棋走子，此时，黑棋应该怎样走子才能取得胜利呢？

黑棋打算在 C 点活三，之后在丁点四三胜，但白棋在 a 点防守后在 b 点有四的反先手，因此这个计划行不通。

黑棋计划于 D 点进攻，之后在甲点或者戊点有四三胜，但是白棋在 d 点防守后在 e 点有四的反先手。

黑棋走 E 点后在乙点或者戊点有双杀，但是，白棋在戊点防守后在 A 点有四的反先手。

黑棋走 F 点后在丙点或者戊点有双杀。但白棋在 f 点防守后有反先手，和前面的走 B 点的结局是一样的，最终不能拦截住白棋的反冲四。

黑棋走 G 后在己点或者庚点有双杀，但是，白棋在戊点或 f 点、g 点防守有反先手。

图 6-30，正解图

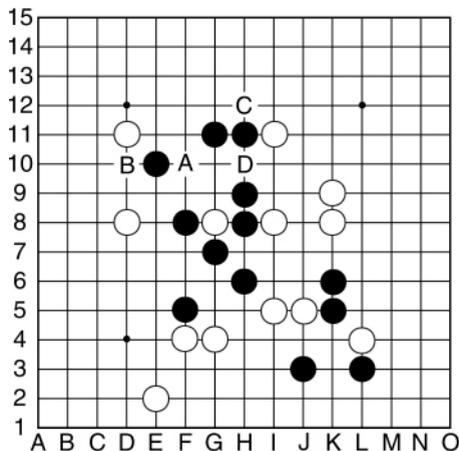


图 6-30

黑 A 后，黑棋在 B 点或 C 点、D 点形成真正的四三胜。

在此局里边，如果黑棋只是形成双杀的话，白棋都有有效的防守手段对黑棋进行反击，因此黑棋无法用二手棋取胜，有的守点甚至于还会输棋，因此，只有像图中所示的那样，黑棋在 A 点形成了一子三杀，之后，白棋无论如何也没有回天之力。故黑棋胜定。

# 目 录

<b>第一章 五子棋概述</b>		五连和禁手同时产生 .....	23
		依次产生的三 .....	24
五子棋的概念 .....	1	四三无胜 .....	25
五子棋的发展 .....	1	<b>第三章 五子棋开局和定式</b>	
五子棋的用具 .....	2	直指1局——寒星局 .....	30
五子棋的规则 .....	3	直指2局——溪月局 .....	32
五子棋的术语 .....	5	直指3局——疏星局 .....	34
五子棋的比赛和段位 .....	9	直指4局——花月局 .....	35
<b>第二章 五子棋棋型</b>		直指5局——残月局 .....	43
五 连 .....	10	直指6局——雨月局 .....	45
长 连 .....	11	直指7局——金星局 .....	47
四 .....	12	直指8局——松月局 .....	49
冲 四 .....	13	直指9局——丘月局 .....	51
三 .....	14	直指10局——新月局 .....	53
活 三 .....	15	直指11局——瑞星局 .....	55
四 三 .....	15	直指12局——山月局 .....	57
四 四 .....	17	直指13局——游星局 .....	59
三 三 .....	18	斜指1局——长星局 .....	60
真活三知假活三 .....	19	斜指2局——峡月局 .....	62
不能获胜的四三 .....	19	斜指3局——恒星局 .....	64
不是禁手的三三 .....	20	斜指4局——水月局 .....	66
变形四四 .....	21	斜指5局——流星局 .....	68
特殊的三 .....	22	斜指6局——云月局 .....	70



斜指 7 局——浦月局 .....	72	雨月对局 .....	161
斜指 8 局——岚月局 .....	79	金星对局 .....	162
斜指 9 局——银月局 .....	81	流星对局 .....	163
斜指 10 局——明星局 .....	83	银月对局 .....	164
斜指 11 局——斜月局 .....	85	溪月对局 .....	165
斜指 12 局——名月局 .....	87	名月对局 .....	166
斜指 13 局——彗星局 .....	89	丘月对局 .....	167

#### 第四章 五子棋实战基础

三和四的联合攻击 .....	92	岚月对局 .....	168
连续冲四 .....	97	残月对局 .....	169
进攻顺序 .....	101	明星对局 .....	170
进攻点 .....	103	恒星对局 .....	171
做冲四活三 .....	107	瑞星对局 .....	172
做 VCF .....	112	松月对局 .....	173
白棋三三胜 .....	117	长星对局 .....	174
白棋四四胜 .....	121	寒星对局 .....	175
防守活三 .....	123	山月对局 .....	176

#### 第六章 五子棋习题

防守四三 .....	127	习题一 .....	177
抓禁手胜 .....	131	习题二 .....	179
怎样逃脱禁手 .....	138	习题三 .....	181
反先手取胜 .....	143	习题四 .....	183
利用对手的棋子取胜 .....	147	习题五 .....	185
拓展棋路 .....	150	习题六 .....	187

#### 第五章 五子棋对局精选

浦月对局 .....	157	习题七 .....	189
花月对局 .....	158	习题八 .....	191
新月对局 .....	159	习题九 .....	193
水月对局 .....	160	习题十 .....	195
		习题十一 .....	198
		习题十二 .....	200

# 第一章 五子棋概述



## 五子棋的概念

五子棋又称“连珠”，是中国古代的传统黑白棋种之一。五子棋由黑白双方轮流下子，按照一定的规则，先连成五子者为胜。



## 五子棋的发展

相传中华民族的祖先轩辕黄帝无意之中画下了 17 条横线和 10 条竖线，这无意中的发明造就出了五子棋。早在公元 595 年古人就用瓷来烧制五子棋盘了。

古代五子棋棋盘与围棋棋盘是通用的，汉魏时为 17 路（17×17）棋盘，至南北朝时即已流行 19 路（19×19）棋盘。直至 1931 年，才出现所谓五子棋专用棋盘，为 15 路（15×15）棋盘，形状近于正方形。

五子棋大约随围棋一起在我国南北朝时先后传入朝鲜、日本等地。据日本史料文献介绍，中国古代的五子棋是经由高丽（朝鲜），于 1688~1704 年的日本元禄时代传到日本的。

到日本明治 32 年（公元 1899 年），经过公开征名，“连珠”这一名称才被正式确定下来，取意于“日月如合璧，五星如连珠”。此后，连珠活动



经过了不断的改良，主要是规则的变化（即对执黑棋一方的限制）。1903年规定，只禁止黑方走“双三”；1912年规定，黑方被迫走“双三”亦算输；1916年规定，黑方不许走“长连”；1918年规定，黑方不许走“四、三、三”；1931年规定，黑方不许走“双四”，并规定将 $19 \times 19$ 的围棋盘改为 $15 \times 15$ 的连珠专用棋盘。

20世纪初，五子棋传入欧洲并迅速风靡全欧。通过一系列的变化，使五子棋这一简单的游戏复杂化、规范化，而最终成为今天的职业连珠五子棋，同时也成为一种国际比赛棋。

目前，职业连珠在国际发展迅速，1988年，国际连珠联盟（RIF）在瑞典创立，成员国包括日本、俄罗斯、瑞典、亚美尼亚、阿塞拜疆、爱沙尼亚、法国、拉脱维亚、白俄罗斯等9个国家，总部设在瑞典的斯德哥尔摩。现在全世界已有数十个国家和地区成为国际连珠联盟的正式会员，中国于1996年正式加入。职业连珠的世界锦标赛从1989年起每2年举办一次。



## 五子棋的用具

要进行五子棋的比赛，通常需要准备好棋盘和棋子。

### (1) 棋盘

五子棋专用的棋盘如图1-1那样，是由纵、横各15条直线交叉组成的。棋盘正中一点称为“天元”。棋盘两端的横线称端线。最边的纵线称边线。从2条端线和2条边线向正中发展而纵横交叉在第四条线形成的4个点称为“星”。天元和星应在棋盘上用直径约为0.5厘米的实心小圆点标出。棋盘上可见的纵横直线叫做阳线。棋盘上无实线连接的隐形斜线叫做阴线。

如果用围棋盘代用时，在纵、横15条线的范围内有效。想在方格纸或者笔记本的格子上下五子棋也可以，但是正规的对局只能使用专用的五子棋盘。

便于随身携带的棋盘有折叠式的、磁性的，棋盘的材料也有各式各样的，如纤维板、合成材料等，比赛时没有特别的要求，无论是纸制的还是合成板的都可使用。

棋盘是从左下角开始，水平坐标以字母 A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O 表示，垂直坐标以数字 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15 来表示，以先字母后数字来显示盘上的各个点。

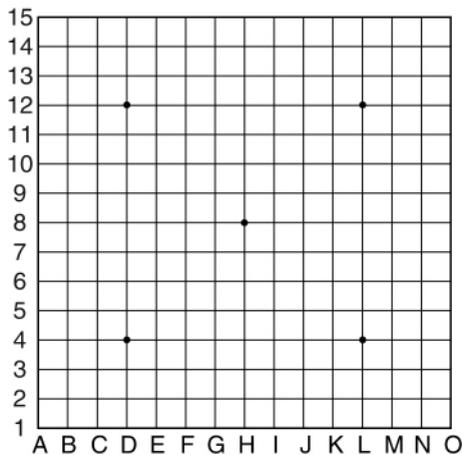


图 1-1

## (2) 棋子

五子棋棋子亦称“棋石”，分黑、白两色，形状为扁圆形，有一面凸起或两面凸起等形状，厚度不超过 0.8 厘米，直径为 2.0 ~ 2.3 厘米；一副棋子总数为 225 枚，其中黑子 113 枚，白子 112 枚。按质地的不同，可分为玻璃、陶瓷、塑料、智力、磁铁、蛤贝、烧料、水晶、玛瑙、玉石等棋子，既漂亮又非常好用。



## 五子棋的规则

五子棋的规则比较简单，开局时，黑先走对局的第一个子，俗称“黑



先白后”，黑白双方依次落子。棋盘上形成横向、竖向、斜向的连续的相同颜色的五个棋子称为“五连”。黑白双方先在棋盘上形成五连的一方为胜。对局双方均认为不可能形成五连为和棋。

比较严格的来说，五子棋竞技通常有以下6条标准规则：

(1) 五子棋由两个人进行对局。

(2) 先手执黑子，后手执白子，从棋盘中央的天元点开始，一人一手棋轮流走子。

(3) 无论是在横线、竖线，还是斜线上，先连成五个子的一方为胜。

(4) 对于黑方来说，如果在形成五连子之前走了以下禁手点则判为负。

a. 三三禁手（一子落下形成2个活三）。

b. 四四禁手（一子落下形成双四）。

c. 长连禁手（一子落下形成6个子或6个子上）。

(5) 白方没有禁手。白方可以走三三、四四，白方的长连视为五连胜。

(6) 黑白双方都没有连成五个子时判为和棋。

棋类竞技可能出现各种情况，因此，有必要对以上6条规则进行一个补充说明。

规则（1） 一般情况下是2个人对局，但有时候也有3人或3人以上进行的特殊的对局方式。

规则（2） 棋子走在线和线的交叉点上，而不是像日本将棋那样走在格子的中间。

规则（3） 连成五子指的是同色的五个棋子连续排列在一条直线上。

规则（4） 三三三、四四三等也同样是禁手。换句话说，黑方除了四三以外，其余的只要有重复棋形的都属禁手。但是，如果盘面上出现的双三不是一子同时形成的不算禁手。还有，五连和禁手同时产生而形成的五三三、五四四、五长连等不算禁手，判黑方胜。

规则（5） 四三以及三三、四四等还不算胜。虽然走到这一步实际上已经很容易取胜了，但五子棋是以五连来决定胜败的，所以，即便平常我们常有四三胜的说法，但四三、四四还不是胜。

有一种被称做“特殊的三三胜”的，即使它是一手形成的三三，但其过程不一样的三三现在不算禁手。请看图 1-2，斜线上的跳三由于下一手在 A 点是四四禁手点，因此，这个斜跳三不是真正的活三。如果黑棋下一手在 B 点活三，因为有了 B 点这一子，黑棋的 A 点就不再是禁手点，斜线上的跳三变成了真活三，所以说，B 点的一手棋形成了两个特殊的活三，这种三三不算禁手。

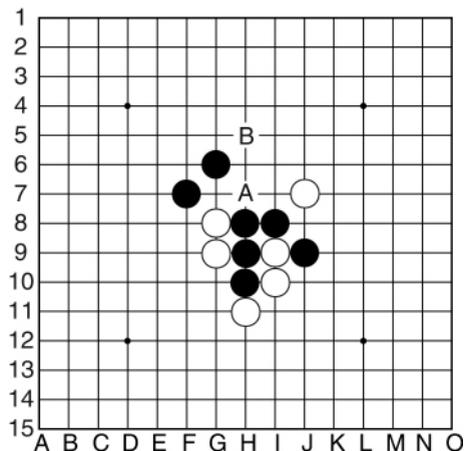


图 1-2

白棋的长连被视为和五连一样，也就是说白棋的长连有效，判胜。

规则（6） 假若棋盘已经走满棋子，但哪一方都没有连成五个子时，即判和棋。有时，虽然棋盘还未走满，但对局双方都互相认可为和棋时亦判为和棋。

此外，在认可和棋时没有棋子数量的限制。



## 五子棋的术语

下五子棋时，不一定使用专用术语或语言。但是，如果要比较准确地描述对局过程时，知道一定的五子棋术语就方便多了。



### (1) 对局术语

着——在对局中，行棋方把棋子落在棋盘无子的交点上，不论落子的手是否脱离棋子，均被视为1着。在“五手两打”中，黑棋落的2个棋子被视作同一着。在确定是否走满规定时限内的规定着数时，棋手最后一着棋，必须在行棋完毕又按了钟后才能视作完成。

回合——双方各走一着，称为一个回合。

轮走方——对局即将开始时的黑方，或在对局过程中一方着法完毕后的另一方，或在“三手可交换”中如果白方提出交换黑白棋后新的白方。

开局——由黑棋下2着，白棋下1着，在对局开始阶段形成的布局，职业连珠规则包括26种开局。

胜局——有一方获胜的对局。胜局的判定为最先在棋盘上形成五连的一方为胜；黑方在棋盘上已形成五连而未发现，未宣布自己获胜，待白方又下子后，黑方继续对局下子，之后，黑方使出禁手并让白方指出禁手点，尽管黑方一度形成五连，也判白方胜利；白方在棋盘上已形成五连或长连，未宣布自己获胜，待黑方又下子后，白方继续对局下子，之后，黑方出现胜利局面并宣胜，仍判黑方胜。

和局——分不出胜负的对局。

终局——对局结束。

### (2) 行棋术语

阳线——棋盘上可见的横纵直线。

阴线——棋盘上无实线连接的隐形斜线。

先手——先手有2层意思，①指先走子的执黑一方，②指在对局过程中占主动地位并保持这种地位的攻击方。其中冲四、嵌五相对先手而言，是对方必须应答的着法，称为绝对先手。

后手——后手也有2层意思，①指执白后走子的一方，②指在对局过程中总是被动的受攻击的防守方。

反先手——在防守对方的活三或冲四时，自己同时形成了活三或冲四。

假活三——在活三两端相隔一点的位置上有对方的棋子阻拦时，这个看起来是活三的棋形实际上是个假活三。

反向防守——对于活三的防守，从这一端改变到另一端防守时称反向防守。

定式——拥有最佳的手顺，能够取胜或者占优，这种棋形称之为定式。

眠三——一端有对方棋子阻拦的三叫眠三。眠三是冲四的基础。

间接——黑①走于天元点上后，白②于斜线上的点防守。

直接——黑①走于天元点上后，白②于直线上的点防守。

五连——无论是在横线、纵线还是斜线上，5个同色的棋子并列排成一条线的棋形。

长连——6个同色棋子或者6个以上同色棋子并列排成一条直线的棋形。

三——指活三，包括连三和跳三。连三指在棋盘某一条阳线或阴线上有同色3子相连，且在此3子两端延长线上有一端至少有1个，另一端至少有2个无子的交点与此三子紧密相连。跳三指中间仅间隔1个无子交点的连三，但两端延长线均至少有1个无子的交点与此三子相连。死三指两端被拦死的三，但作用仍巨大。

四——包括活四和冲四。白棋再下一着可形成长连的局面也视为四。活四指在棋盘某一条阳线或阴线上有同色4子不间隔地紧紧相连，且在此4子两端延长线上各有1个无子的交点与此4子紧密相连。冲四指除活四外的，再下一着棋便可形成五连，并且存在五连的可能性的局面。另外嵌五亦称为跳冲四，指冲四的4个棋子不相连的情况。

三三——一子落下同时形成了2个活三的棋形叫三三。

四三——一子落下同时形成了1个四和1个三时叫四三，其中一个为冲四，另一个是活三。

连——在棋阳线和阴线的任意一条线上形成的有5个或5个以上的同色棋子不间隔地紧紧相连。五连指在棋盘上形成的5个同色棋子的连。长连指在棋盘上形成的6个或6个以上同色棋子的连。

四四——一子落下同时形成了2个四的棋形。



禁手——对局中禁止使用的着法。黑棋禁手包括三三、四四和长连三种。三三指由于黑方走一着在无子交点上同时形成2个或2个以上黑方活三的局面。四四指由于黑方走一着在无子交点上同时形成2个或2个以上黑方四的局面。白棋无禁手。

禁点——黑棋一子形成三三、四四、长连的那一点称禁点。

连冲——用连续冲四的手段攻击对方叫连冲。

四三胜——冲四活三时，虽然还未连成五个子，但只要冲四时形成的这个活三是真正的活三，并且在对方没有反冲四的情况下，那这个四三就算获胜了，所以叫四三胜。

连冲胜——连冲后最终形成的四三胜利，也叫连续冲四胜。也称VCF，是英文Victory of Continuous Four（连续冲四取胜的缩写）过来的。

### (3) 战术术语

追下取胜——白棋利用抓黑棋禁手取胜。追下取胜判定方法为：

①黑方出现禁手，无论是自愿下或被迫下，均可判负，但白方须立即指出禁手点，判白方胜；

②如白方在黑方出现禁手后又落一白子，则黑方禁手不再成立。在此之后的对局过程中，白方又发现此禁手点，指出此禁手点无效；

③以上一条仅限于三三和四四禁手点，黑方走出的长连则不同，只要是在对局过程中，白方发现黑方出现长连，何时发现此点，何时可指出此点而宣胜，判白方胜；

④白方误把黑方长连禁手看成五连而认输，双方停表后，白方悔之无效，仍判黑方胜；

⑤黑方误以为自己走出禁手点而认输，双方停表后，结果不可改变，判白方胜。

自由取胜——追下取胜以外的技术性取胜。

VCF战术——英文Victory of Continuous Four的字头缩写，是利用连续冲四取胜的技巧。

串珠战术——连珠的基本技术之一。即白方给黑方一个禁手点（多为长连禁手）留下，当盘终时，由于交点是单数必为黑落子，而造成盘终白

胜的取胜战术。这种白棋利用黑棋有禁手的弱点，迫使黑棋走禁手点而负，也叫抓禁手。

一子双杀——一子落下同时形成2种取胜方法而对方无法同时防守的取胜技巧。



## 五子棋的比赛和段位

五子棋、六子棋、连珠已经成为欧洲现代五子棋的组成部分，举行了很多次大大小小的比赛，并且将三种棋的世界锦标赛联合举行。

中国的现代五子棋还处于起步阶段。2003年中国棋院《中国五子棋竞赛规则》参考了RIF规则，同时兼顾发展传统五子棋。

中国五子棋实行段级位制，五子棋的段级位对象包括参加中国棋院认可的国内外五子棋比赛的五子棋爱好者。

五子棋段位共分9个等级，最高是九段，以下分别是八段、七段、六段、五段、四段、三段、二段、初段。段位以下共分10个等级，最高是一级，以下分别是二级、三级、四级、五级、六级、七级、八级、九级、十级。

根据中国五子棋爱好者在国内、国际交流中所体现出来的实际水平，在五子棋段级位制实施初期，对爱好者授予的最高段位暂定为六段。随着中国棋手参与国内外交流机会的增加和技术水平的提高，逐步增加所授予段位的上限，直至九段。

现在在中国，获得段级位的主要渠道是通过比赛。在全国五子棋邀请赛等国内大赛中获得一定名次，即可获得相应段位。



## 第二章 五子棋棋型

五子棋在比赛的过程中，会出现各种棋型，本章用大量的图对各种棋型进行了说明。

在规则中已经提到过的五连、长连、活四、四三、三三等，在此章里，我们再用相应的图来对它们作进一步的讲解，还有，一些比较深奥的棋形，如真活三和假活三、不属于禁手的三三、特殊的三等，我们可以一边仔细看着图，一边充分地去理解和体会它们的性能和变化。

通过阅读，棋手们不仅要熟悉棋子的形状，也应该好好理解一下排列着的棋子的作用，以更深刻地理解五子棋的着法。



### 五 连

首先，我们来看看五连的棋形，如图 2-1 所示，图中黑棋、白棋各有两组五连图形。五子棋是“先五为胜”，对局的双方，无论哪一方先连成五个子就算获胜，对局也就结束了。

不过，凡事都是“说起来容易，做起来难”，只要亲自一试，你才知道看似简单的五子棋其实并不简单，四倒是容易走成，而五就不是那么容易了。

如果只是单一的去连子，再连多少都不可能连成五子，其中，相当需要走出一些四三、四四、三三等形状的棋形。

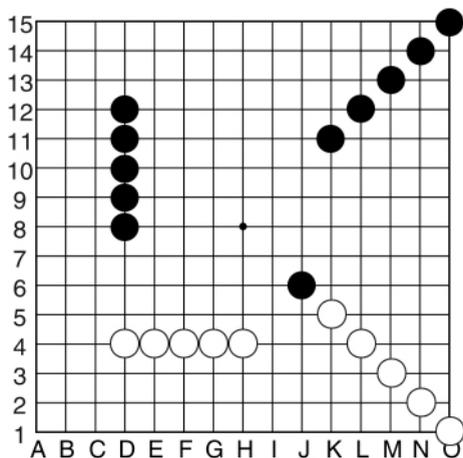


图 2-1

五连，只要连成了5个子，即使是已经走到了盘端，还是五连的两端有对方的棋子阻拦，这些都不影响五连的成立。只要谁首先连成了五连谁就是胜者。



## 长 连

五子棋是以五连为终点而结束对局的，可有的时候，不是形成五连而是形成了有6个子或6个子以上的长连。

如图2-2所示，根据规则，如果黑棋走X点为长连禁手负，白棋走A点则为长连胜。在此，黑棋的X点和白棋的A点都能形成长连，但由于对黑、白的限制不一样，规则不一样，所以，结果也完全不一样。

长连有可能是6个子、7个子、8个子和9个子的，9个子以上的长连不可能形成。在对局中形成长连的情况不太多，但棋手们利用长连进行攻击的这种高等战术经常出现在实战对局中。

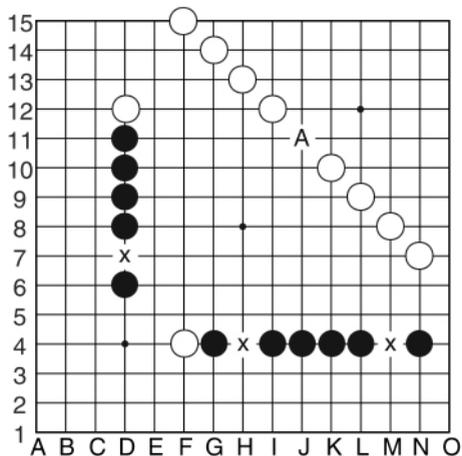


图 2-2



#### 四

四在日本亦叫活四，中国叫冲四，是差一手棋能形成五连的棋形，四，从它的性能来看可分为四连和四两种类型，四连亦叫棒四，是相连着的4个

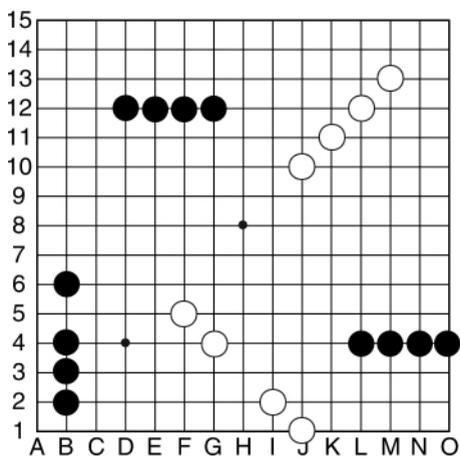


图 2-3