

一 字 棋

一字棋棋盘上的所有棋位都排列在同一条直线上，形如“一”字，因此被称为一字棋，它有多种玩法。

1. 棋盘

图 1 是一字棋棋盘示意图。棋盘上共有 11 个棋位，等距离地排列在同一条直线上。图中的圆圈和圆点就是这些棋位，其中位于左端的黑色圆点称为终点棋位。

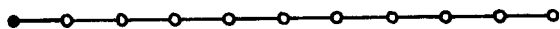


图 1

2. 棋子

一字棋的棋子为扁圆形（短圆柱形），上下两面都要平坦、无突起，棋子的厚度宜小不宜大，可以用大小相同的硬币代替棋子。棋子的数量共 10 枚，为双方共用棋子，不必区分哪些棋子是谁的。

3. 棋规一

(1) 布子。开局前一次性布子，把 10 枚棋子分布于除了终点棋位以外的各棋位上，每个棋位布子 1 枚。

(2) 走子。布子以后双方轮流走子，走子规则如

下：可以走动任何 1 个棋位上的棋子。 棋子都要朝着终点棋位的方向前进，不准逆行。 走子的距离不限，至少走 1 步，至多可以走到终点。 棋子既可以走入空棋位，也可走入原来就有棋子的棋位、重叠在原有的棋子上，重叠的层数不限。 可以多子同行。如果选定的原棋位有 2 枚以上的棋子，这些棋子的全部或部分可以同时行走，但是必须停留在同 1 个目标棋位上。比如原棋位有 3 枚棋子，既可以只走动上面 1 枚棋子，也可以同时走动上面 2 枚棋子，还可以同时走动全部 3 枚棋子。若同时走动 2 枚以上棋子，则必须进入同 1 个棋位。⑥到达终点棋位的棋子不准再走动。

(3) 终局及胜负判定。当 10 枚棋子全部到达并重叠于终点棋位时终局，胜负判定如下：把最后 1 枚棋子走到终点的一方获胜。如果全局最后 1 着棋是 2 枚以上棋子同行，当然也包括了最后 1 枚棋子，同样获胜。经双方预先商定，也可以改判把最后 1 枚棋子走到终点的一方输棋，即迫使对方把最后 1 枚棋子走到终点的一方获胜。

(4) 连续对局时，由上 1 盘棋失败的一方决定这 1 盘棋谁先走子。

4. 棋规二

仅布子方式有所不同，其他均与棋规一相同。开局

前在远离终点棋位一端的 5 个棋位布子，每个棋位布子 2 枚。

5. 棋规三

也是布子方式有所改变，其他方面与棋规一基本相同。开局前不布子，开局后双方轮流布子。规定如下：

(1) 可布子于除了终点棋位以外的任何棋位。

(2) 布子的数量不限。轮到的一方至少布子 1 枚，至多可以把全部未布的棋子布入棋盘。

(3) 若 1 着棋布子 2 枚以上时，必须布于同 1 个棋位。无论布子几枚，都可以布于已有棋子的棋位，重叠在原有的棋子上。

(4) 当全部棋子布完时轮流走子，由布放最后 1 枚棋子的一方后走，另一方先走。

(5) 连续对局时，由上 1 盘棋失败的一方决定这 1 盘棋谁先布子。

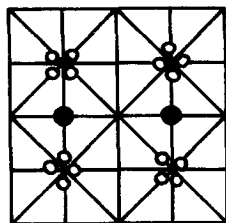
二 虎 棋

老虎棋类流传甚广，棋种繁多，具有以下一些共同特点：在棋盘方面，多数棋种的棋盘主体部分由 4 个米字格组成。在棋子方面，对局双方棋子数目不等。棋子

少的一方统称虎方，一般只有棋子 1~3 枚；棋子多的一方统称犬方，一般有棋子 10 枚以上，多的可超过 30 枚。在棋规方面，虎方可以吃子，吃够一定数量的犬方棋子就算获胜；犬方不可以吃子，以围困虎方为目的，当虎方全部棋子无法走动时才算犬方获胜。下面介绍二虎棋。

1. 棋盘

图 2 是二虎棋棋盘及开局布阵形势图。它的棋盘为典型的 4 米格棋盘，没有附加部分，由 5 条纵线、5 条横线和长短方向都不同的 6 条斜线组成，全盘共有 25 个交点式棋位。



2. 棋子

虎方有 2 枚棋子，犬方有 16 枚棋子。双方的棋子以不同的颜色或不同的形状相区别。

3. 棋规

(1) 布阵。老虎棋类开局前的布子方式特称为布阵。二虎棋采用分组式布阵，是四大布阵方式之一（另有队列式布阵、大包围式布阵和小包围式布阵，后面将会介绍相关棋种），如图所示，犬方 16 枚棋子分为 4 组，每组 4 枚，分布于 4 个米字格中心的各棋位上，属于多子一位式布子；虎方 2 枚棋子分别

图 2

布于犬方各 2 组棋子之间的棋位上。

(2) 走子。布阵之后双方轮流走子，开局第 1 着棋由虎方先走。

下面先介绍犬方的走子方式：每着棋只走 1 枚可走动的棋子。步行。沿线走 1 步，只准走入临近的空棋位，行进方向不限。③成组的犬方棋子一一走散之后，不准再集中。

再介绍虎方的走子方式：①与犬方走子方式相同，走入临近的空棋位，方向不限。当虎方不能吃子或不愿吃子时可以采用这种走子方式。隔子跳吃。这是虎方的另一种走子方式，同时可以吃子。如果在同一条直线上 3 个棋位相连，在中间的棋位上有 1~4 枚犬方棋子，在一端是个空棋位，在另一端是 1 枚虎方棋子，那么这枚虎方棋子就可以跳过中间的犬方棋子落入空棋位，并且吃去 1 枚被跳过的犬方棋子，从棋盘上取下。即使犬方棋子不止 1 枚，也只能吃去其中 1 枚。

(3) 胜负判定。虎方走子的目的是吃子，当虎方累计吃去 6 枚犬方棋子时，即判虎方获胜。犬方走子的目的是围困虎方，如果把虎方 2 枚棋子分别或一同团团围住，使其无法走动，即判犬方获胜。但是虎方仅 1 枚棋子被围困时，终局前不得从棋盘上取下。如果双方均不能获胜时，则判为和棋，和棋是很少见的。

三通棋

1. 棋盘

图3 是三通棋棋盘示意图。它的整体外形为正三角形，由3组平行线相交而成，全盘含有64个小正三角形，即含有64个三角格式棋位。

2. 棋子

双方棋子各32枚，以不同颜色或形状相区别。

3. 棋规

(1) 布子方式。 开局前不布子，开局后双方轮流布子，每方每着棋布子1枚。②必须布子于空棋位，即把棋子布于任何1个空着的三角格内。 乙方有一次（只有一次）连续下两着棋的权利，即同时布子2枚。这一权利可在对局的任何阶段使用。这个规定是为了抵消甲方的先行之利。

(2) 布子目的。三通棋是一种只布子、不走子、也不吃子的棋。双方布子的目的都是使己方的棋子相连，

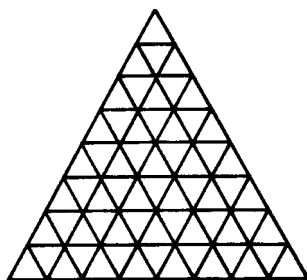


图3

分别通向三边，即实现“三通”。同时要设法阻止对方实现三通。

(3) 终局及胜负判定。当一方首先实现三通的时候终局并获胜。需要补充说明的是，只要己方若干棋子相连并有分支通向棋盘三边就算实现了三通，而不论棋形如何。在特殊情况下也可能没有分支，当棋子通到角部三角格时就算通了相邻的两边，只要再通向另一边就行了。

四 季 棋

1. 棋盘

图 4 是四季棋棋盘及开局布子形势示意图。它的棋盘是 8×8 的正方形棋盘，含有 64 个方格式棋位（亦可采用交点式棋位）

2. 棋子

双方棋子共 4 枚，外形扁圆，棋面符号分别为春、夏、秋、冬 4 字。其中春、夏 2 枚棋子由甲方使用，秋、冬 2 枚

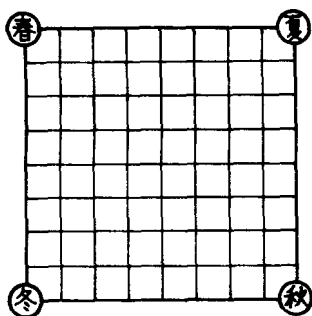


图 4

棋子由乙方使用。

3. 棋规

(1) 布子。开局前一次性布子，春、夏、秋、冬各枚棋子分别布于棋盘 4 角，依次按顺时针方向排列（彩图 1）。

(2) 走子。布子以后双方轮流走子，走子方式如下：每方每着棋走动 1 枚可走动的己方棋子。沿纵向或横向直行，方向不限，在通常情况下行走距离不限，但是中途不准转弯，也不准跳越其他棋子。春夏秋冬四季交替，但是春秋不会相遇，冬夏也不会相遇。与这一自然现象相似，四季棋规定春字棋子行进时不得穿越秋字棋子所在的行（纵向各格）和列（横向各格），反之亦然。同理，冬和夏也不得相互穿越所在的行和列。春与冬夏之间、秋与冬夏之间不受此限，夏与春秋之间、冬与春秋之间亦不受此限。如果春字在穿越秋字所在的行或列时，与秋字之间有其他棋子遮挡，则可以穿越。反之亦然。同理，冬夏之间也按此规定类推。

(3) 终局及胜负判定。随着对局过程的继续，终于有一方再也无法按规定走子，至此终局，判另一方获胜。

五子棋

五子棋是中国古老的民间棋种，至迟在唐代时已传至海外，如今在亚欧许多国家十分普及，被通称为连珠棋，在国内仍称为五子棋。1988年成立了国际连珠棋联合会，自1989年起每两年举办一届世界性比赛，1999年夏季在中国北京成功地举办了第六届五子棋世界锦标赛。

1. 棋盘

五子棋的棋盘正方形，纵横各15路（ 14×14 ），含有225个交点式棋位。也可以借用围棋盘（纵横各19路）。

2. 棋子

五子棋的棋子扁圆形，分为黑白两色，分别归黑方和白方使用。通常两色棋子各40枚已足够用。也可以借用围棋子。

3. 棋规

五子棋是一种只布子、不走子、也不吃子的棋种，靠布子成形取胜。

(1) 布子。开局前不布子，开局后双方轮流布子，

由黑方先布。全局每 1 着棋都有编号，自开局第 1 着起依次称为黑 1、白 2、黑 3、白 4……依此类推直至终局。

黑 1 必须布于棋盘中心棋位。白 2 必须布于棋盘中心区内(纵横各 5 路)即距黑 1 纵横各 2 路之内。以下各着原则上可布于任何空棋位。双方布子的目的都是使己方棋子排列成有效棋形，并阻止对方成形。

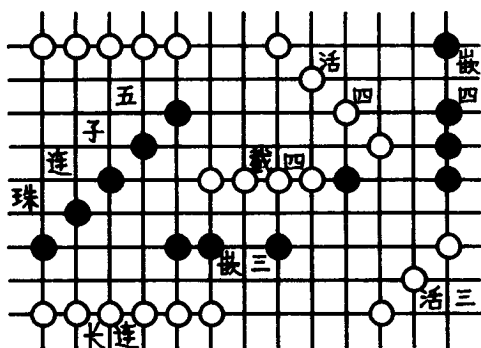


图 5

(2) 棋形(图 5)。同一方的若干棋子在同一直线上彼此相连时称为“连珠”。这里的“同一直线”即包括纵向横向各线，也包括与棋盘对角线平行的两组斜线(虽然实际并无线)。五子连珠。指同一方的 5 枚棋子彼此相连，这是唯一的有效棋形，五子棋的名称也由此而来。“四”。在形成五子连珠以前，必然经过四子相连或不相连的阶段。四子相连时称为四子连珠。四子

连珠有两种，一种是两端都有空棋位，称为“活四”，对方下 1 着只能在一端布子，这一方仍可在另一端布子，必然能实现五子连珠。另一种是只有一端为空棋位，另一端已有对方棋子，称为“截四”，对方可以防止它形成五子连珠。若四子不完全相连，其间只有 1 个空棋位时称为“嵌四”，对方也可以防止它形成五子连珠。活四、截四与嵌四统称为四。若布子以后在不同方向上同时形成两个四，则称为“四四”。“三”。在形成活四、截四以前必然经过三子连珠的阶段。若三子连珠的同时两端都有足够的空棋位则称为“活三”，对方如果不加以防范，在下 1 着可以形成活四。若三子不完全相连，其间有 1 个空棋位，则称为“嵌活三”，对方如不防范也能形成活四。活三与嵌活三统称为三。若布子以后在不同方向上同时形成两个三，则称为“三三”。若布子以后在不同方向上同时形成三和四，则称为“三四”。

(3) 胜负。首先形成五子连珠的一方获胜。如果布子以后形成活四、三三、四四或三四各棋形之一的的话，下 1 着都能形成五子连珠。

4. 禁手及其他

在五子棋的对局中黑方总有先手之利，所以在正式比赛中为了限制黑方，使比赛更加公平，所以制定了以

下规则：

(1) 禁手。不准在特定的棋位布子称为禁手。禁手只限制黑方，白方无禁手。 三三禁手。黑方布子以后不准形成三三棋形。 四四禁手。黑方布子以后不准形成四四棋形。 长连禁手。六子以上连珠称为“长连”。黑方布子以后不准形成长连棋形。黑方若违反以上禁手之一，都判作输棋。所以黑方只能靠形成三四棋形取胜。白方若形成长连照常获胜。

(2) 三手可交换。在棋盘上只有 3 枚棋子的时候，即黑方布放了黑 3 之后，白方有权决定黑白双方是否互换。若决定不互换，仍由原来的白方布放白 4。若决定互换，则由原来的黑方改为白方，布放白 4；由原来的白方改为黑方，布放黑 5，以下照常进行。

(3) 五手两挑一。在黑方布放黑 5 的时候，要同时在不同棋位布放 2 枚黑子，然后由白方决定保留哪 1 枚、去掉哪 1 枚。

六 角 棋

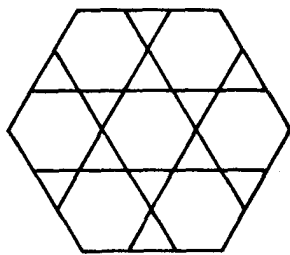
1. 棋盘

图 6 是六角棋棋盘示意图。棋盘整体轮廓为正六边

形,由 3 组平行线各 4 条相交而成。全盘共有 30 个交点式棋位,其中 18 个棋位位于棋盘周边。位于棋盘内部的直线称为长线,长线共有 6 条,每条长线上都有 6 个棋位。另外在棋盘上还有 7 个较小的正六边形,每个小正六边形周围也都有 6 个棋位。

2. 棋子

双方棋子各 9 枚,共计 18 枚。双方棋子以不同颜色或不同形状相区别。



3. 棋规

(1) 布子。开局前一次性布

图 6

子,把全部 18 枚棋子分布于棋盘周边的 18 个棋位上,双方棋子彼此相间交错排列。

(2) 走子。布子之后双方轮流走子 1 枚。采用步行方式,沿直线走 1 步,走入相邻的空棋位,方向不限。走子的目的是使己方的棋子排列成规定棋形。

(3) 规定棋形。共有两种: 六子连珠。同一方的 6 枚棋子同时位于同 1 条长线的 6 个棋位上,称为六子连珠。 六子连环。同一方的 6 枚棋子同时位于同 1 个小六边形的 6 个棋位上,称为六子连环。

(4) 终局及胜负判定。随着对局过程的继续,首先排列出规定棋形的一方获胜,并同时终局。若首先排列

出规定棋形的一方是甲方，那么乙方还有再走 1 着棋的权利，若也能排列出规定棋形，则判为平棋。无论是排列出六子连珠还是六子连环，余下的 3 枚棋子位于何处都没关系。

七 星 棋

1. 棋盘

图 7 是七星棋棋盘示意图。棋盘的整体式样为 1 条折线，折线上有 7 个较大的圆环，它们的排列状态如北斗七星，另有 18 个较小的圆环，分别位于各大圆环之间的连线上。这些圆环都是棋位，全盘共有 25 个棋位。并且这些棋位都有编号，自北斗星柄部右端起依次为 1 号棋位、2 号棋位……至北斗星斗部左上端止为 25 号棋位。

2. 棋子

七星棋共有 7 枚棋子，均为双方共用棋子，形状和

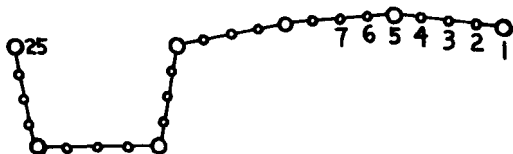


图 7

颜色不限。

3. 棋规一

(1) 布子。开局前一次性布子，把 7 枚棋子分布于 7 个较大的圆环棋位上。

(2) 走子。布子之后对局双方轮流走子，走法如下：每方每着棋只能走动 1 枚可走动的棋子。走子具有方向性，只能从大号棋位走向小号棋位（因此布于 1 号棋位的棋子已不能走动，只具有装饰性）。走子步数不限，中途允许转弯。但是不准超越前方的棋子，也不准进入有棋子的棋位。

(3) 终局及胜负判定。随着对局过程的继续当 7 枚棋子分别位于 1 至 7 号棋位时终局，判把最后 1 枚棋子走入 7 号棋位的一方获胜。若经双方预先商定，也可以改为迫使对方把最后 1 枚棋子走入 7 号棋位的一方获胜。

(4) 连续对局时，由上 1 盘棋失败的一方决定这 1 盘棋谁先走子。

4. 棋规二

(1) 布子。开局前不布子，开局后双方轮流布子，每方每着棋布子 1 枚，可布子于任何空棋位，直到 7 枚棋子布完为止。

(2) 走子。布子结束后双方轮流走子，由布放第 6 枚棋子的一方先走。

(3) 其他方面均与棋规一相同。

八 卦 棋

1. 棋盘

八卦棋的棋盘形如八卦太极图，图8是棋盘示意图。不过，只有位于中央的太极双鱼图部分才是真正的棋盘。太极双鱼位于同一圆周内，像是两个相互抱握的大逗号。双鱼内的圆环称为太极鱼眼。在太极双鱼图的圆周上和内部的S形曲线上

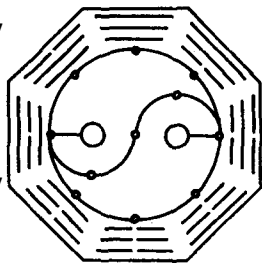


图 8

共有 11 个黑点，这些黑点和两个太极鱼眼都是棋位，全盘共有 13 个棋位。

2. 棋子

八卦棋的棋子有两种。其中一种称为本子，共 2 枚，双方各用 1 枚。2 枚本子在外观上应有所区别。另一种称为辅助棋子，简称辅子，共 4 枚，双方各用 2 枚。辅子并不放在棋盘上，它是决定走子的辅助工具。

3. 棋规

(1) 布子。开局前双方把各自的本子分别布放在两

个鱼眼处。

(2) 回合。布子之后的对局过程由若干回合组成。每 1 个回合又由出子、猜子、走子等阶段组成。

(3) 出子。双方把要出的辅子握于掌心，等猜子后展示，称为出子。开局第 1 回合，双方可分别出子 1 枚或 2 枚。

(4) 猜子。双方轮流猜测所出辅子数目之和。可能的辅子数目之和为 2、3、4。开局第 1 回合由甲方先猜，乙方后猜。以后则由上 1 回合的胜方先猜。后猜的一方不得与另一方所猜数目相同。

(5) 走子。猜对辅子数目之和的一方把本子行进 1 步。若双方均未猜对，则重新出子、猜子，原来先猜的一方仍然先猜。依此类推，直到有一方猜对并走子为止。因此，在同 1 回合中，出子、猜子可能重复两次以上，但是只有一方能走子一次。

(6) 不出子。上 1 回合猜中并走子的一方可以不出子，即出子数目为 0，但是仍要完成出子动作。并且，自第 2 回合起双方出子数目之和除了 2、3、4 以外，也可能是 1。

(7) 走子路线。两个鱼眼分别为双方走子的起点，对方的起点就是己方的终点。第 1 步先离开鱼眼沿线到达圆周，然后沿圆周按顺时针方向绕行一周，再折返进