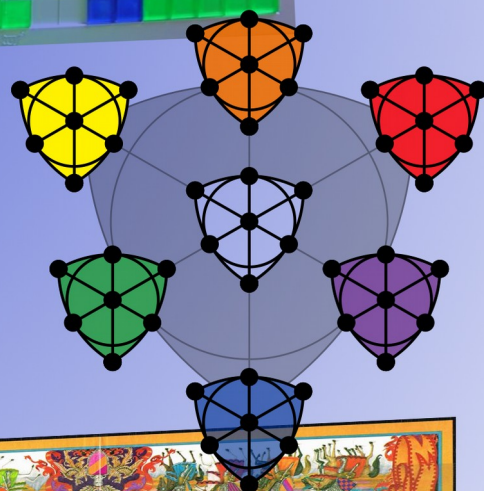
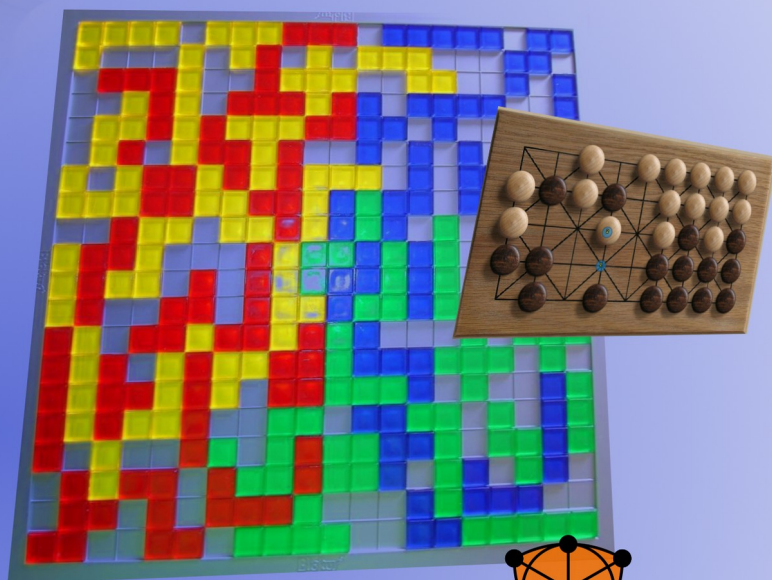
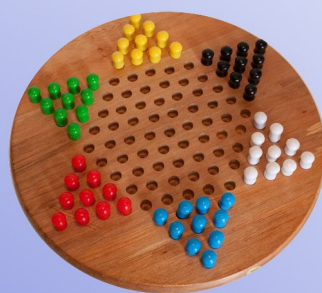


棋盤遊戲大搜集

尹凡 著



棋盤遊戲大搜集

尹卂

`ejsoon@outlook.com`

起稿始於 2019 年 4 月，成書於 2019 年 8 月

本書更新地址：

<https://ejmoog.github.io/litdoc/ejbood/ejbood.pdf>

前言

棋盤遊戲是有生命的，它跨越了種族，跨越了時代，成為人類的共同語言。

在筆者看來，一些民間流傳的棋盤遊戲，是真正需要保護收集和傳承的文化遺產。現今，曾經人盡皆知、娛樂千家萬戶的棋盤遊戲正在慢慢消失，喜歡玩棋的年輕人也越來越少。

國內的同類書籍似乎已經年代久遠，當時作者的信息來源可能也不多。因此，一些近代發明的優秀棋盤遊戲在這些書中並未得到收錄，它們所記載的信息也稍顯過時或有所謬誤。

本書旨在傳承中國民間棋盤遊戲，和網羅西方世界的優秀弈棋。每一種棋用一篇文章，在「遊戲背景」、「行棋規則」方面作最新的完整介紹。本書所收錄的弈棋，都是在中國民間或者西方世界流傳已久，有口皆碑的，具有很高的耐玩度，亦不乏趣味。

筆者自小對棋盤遊戲有強烈的興趣，擅長圍棋和中國象棋。此外，筆者長年繪製行走棋盤遊戲，並且原創設計了不少弈棋。因此，了解和嘗試各種棋盤遊戲是我的愛好，也希望把優秀的弈棋推薦給大家。

當然，由於筆者的視野局限，很難每種遊戲都十分精通，對一些棋的講解難免存在疏漏。若有發現不足，懇請讀者和棋友們批評指正。

資料來源

中國民間棋類遊戲的篇章，主要參考了四本中國大陸境內出版的棋類匯編書籍，它們是：

- 《棋類遊戲 100 種》（周偉中 著，人民體育出版社）
- 《民間棋類遊戲》（羅鑒江 著，農村讀物出版社）
- 《中外民間雜棋集錦》（談祥柏 著，中國少年兒童出版社）
- 《棋類大全》（本社編 中國青年出版社）

寧夏方棋、新疆方棋的規則，筆者請教了方棋的傳承人**劉宏章**前輩，在此表示感謝。

國外優秀棋盤遊戲一章，資料基本來源於以下幾大主要網站：

- www.wikipedia.org
- www.boardgamegeek.com

同時也參考了不少網路上的其他訊息，本書在具體篇章的注腳都標注了信息來源，在此一併感謝。

本書的所有文字都是經過翻譯、理解、整理和重新敘述，不存在抄襲。一些非自製的圖片來源於公開的網路，是爲了更加準確的講解規則和成書的美觀，若有侵權請告知。

中西方棋盤遊戲比較

中西方棋盤遊戲有以下幾個不同：

一，中國的棋一般是左右對稱（如中國象棋）；西方的棋很多是中心對稱（如國際象棋）。

二，中國的棋一般走在綫上；西方一般都走在格子裡。

三，中國的棋一般為二人遊戲，只有黑白兩種顏色；西方有不少可供三人以上遊戲，棋子多為彩色甚至精美的立雕。

四，中國的棋一般棋盤和規則都較簡練，縱橫綫棋路，一句話規則；西方的棋則會包含更為豐富的圖案和棋規。

五，中國的棋一般只顧己方走一步；而西方的棋一次行動可能會有更為複雜的步驟（比如大同棋的棋子要對方指定，冰火島在己方行動後會產生一個對方的棋，等等）。

六，中國的棋歷史悠久，無法確切知其作者，其規則也不一定。而西方的棋有很多為近年近代發表，通常有作者署名並持有版權，有確定的官方規則。

以上這些不同點，很可能與中西方民族思維和文化的差異有關。中國為農耕社會，很多棋都在田間地裡就地取材，因此棋盤棋子和棋規都要求簡單。中國的傳統思想講中庸、陰陽，因此，中國人發明的棋都是中規中矩，棋盤和棋

子都以中心綫左右對稱。反之，西方人更鼓勵創新和變化，因此他們的棋盤設計、棋子擺放、遊戲形式都更為靈活巧妙和複雜。同時西方人講究實證科學，因此對規則的制訂也就更為嚴密和細緻。

現代中國棋盤遊戲的發展，延續了古老民族的風格，圍棋和象棋是世界上流行最廣泛的棋，在中國有龐大的精通二者的群體。中國棋手善於在這種傳統而穩固的棋盤形式上進行嚴肅而深入的思考，以提昇智力和耐性。在壓力之下弈出意想不到的妙手，眾人為之驚歎叫絕，其過程妙趣橫生，精采絕倫。這是中國棋盤遊戲的生命力所在。

西方近代以來，在棋盤遊戲形式上產生了為數可觀的創新和發明。這得益於近代西方數學的發展，以及現代桌面遊戲（board game）的風靡。棋盤遊戲在桌遊中歸類為抽象策略遊戲（Abstract strategy game）。它開創了策略弈棋的新局面，人們得知即使是抽象類遊戲也可以色彩紛呈，靈活多變。

弈棋是跨越國界和種族的，全世界的棋都應該進一步的發掘和交流，通過對比，人們就可以有更多的選擇。對弈是公平的、和平的、有益身心的競技活動。希望未來，不管中國或西方，棋弈事業都能有更好的發展。

目錄

前言.....	1
資料來源.....	2
中西方棋盤遊戲比較.....	3
目錄.....	5
第一章：中國民間棋盤遊戲.....	1
圍棋.....	1
象棋.....	4
五子棋.....	8
梅花棋.....	10
直棋.....	11
方棋.....	16
西瓜棋.....	22
斜方棋.....	25
炮棋.....	27
五子飛棋.....	29
九虎棋.....	32
雙承棋.....	34
單綫跳棋.....	37
老虎棋.....	39
摠結：復興民間傳統弈棋文化.....	48
第二章：外國優秀棋盤遊戲.....	50
Octiles 路徑棋.....	50
Fire and Ice 冰火島.....	53
Quads 方磚棋.....	55
Reversi 黑白棋.....	57
Connect Four 屏風式四子棋.....	59
Quarto 大同棋.....	61
Chaos 機智風暴.....	62
Chung-toi 轉井棋.....	64
Quoridor 牆棋.....	66
Quixo 換邊棋.....	69
Traverse 指向跳棋.....	71
Pentago 旋轉五子棋.....	74
Connect6 六子棋.....	76
Palago 六角圍棋.....	78
Hive 昆蟲棋.....	80

Hex 蜂巢棋.....	84
Abalone 大力士棋.....	86
Blokus 角鬥士棋.....	88
All the King's Men 箭頭棋.....	91
Mancala 播棋.....	94
GIPF 星盤棋.....	97
TZAAR 沙皇棋.....	100
ZÈRTZ 冰山棋.....	102
DVONN 火山棋.....	105
PÜNCT 雪地棋.....	109
YINSH 圈套棋.....	112
LYNGK 眾星棋.....	115
Halma 方正跳棋.....	120
Chinese_checkers 中國跳棋.....	122
Checkers 西洋跳棋.....	124
Surakarta 蘇臘卡爾塔棋.....	127
Nine men's morris 九子棋.....	129
Tafl games 國王棋.....	131
Alquerque 奧雀雀棋.....	134
Latrunculi 拉庫利棋.....	136
Picaria 皮卡利亞.....	139
Fighting Serpents 鬥蛇棋.....	141
Fanorona 法諾隆拿.....	143
chess 國際象棋.....	147
Shogi 日本將棋.....	153
摠結：漏網之魚.....	158

第一章：中國民間棋盤遊戲

中國人民在農忙之餘，時常三五相聚，就地取材，棋戲娛樂。在漫長的歷史進程中，產生了豐富的民間棋盤遊戲。本書收錄了其中具有代表性的、耐玩的棋，以供棋友選擇。

圍棋

背景介紹

圍棋是最能磨煉棋手智力和耐力的民間棋種，它發源於古代中國，相傳為堯所作，有四千年的歷史。孔子曾說：「不有博弈矣乎，為之猶賢乎已。」其中弈指的就是圍棋。

而今圍棋已經走出中國，成為世界第一大棋盤遊戲。目前，中韓日三國頂尖棋手在世界級的頂尖賽事中星光閃耀，為全世界棋友們貢獻了無數的精彩對局。

規則說明

下面我將介紹基本的圍棋規則。

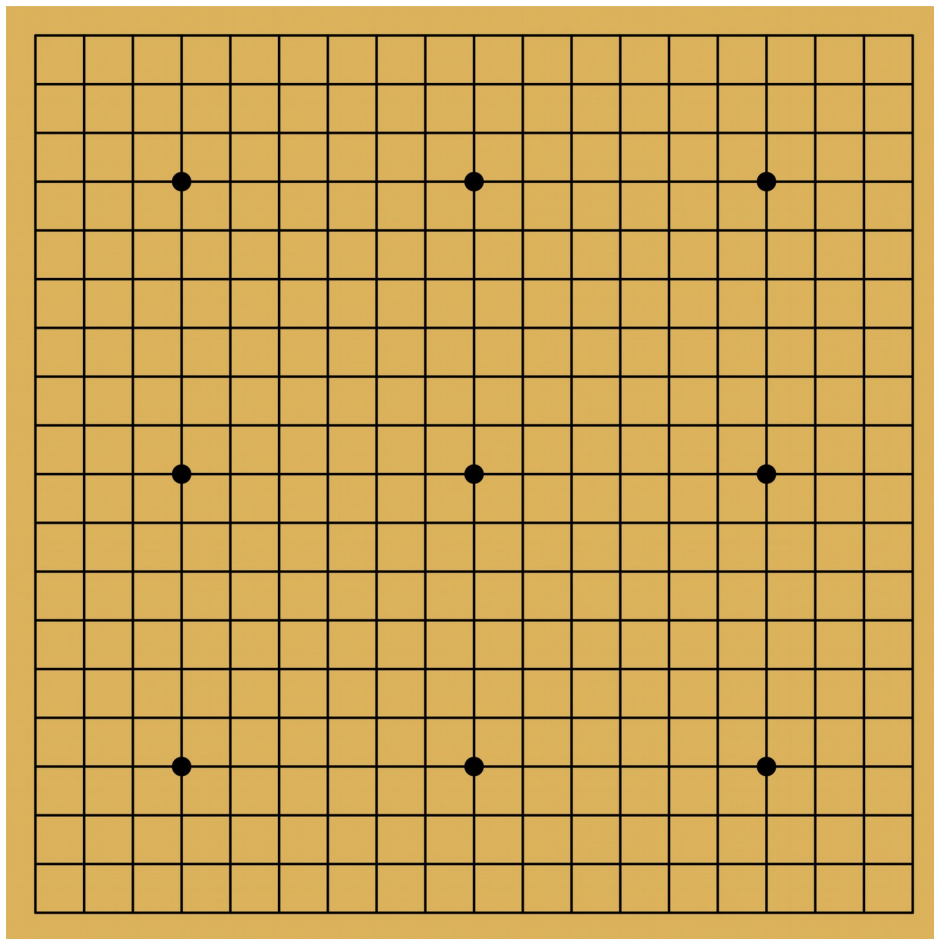


圖 1：圍棋棋盤（圖片來自網路）

棋盤：為十九路縱棋綫交叉，九個星位均落於棋盤上。一共有三百六十一個棋位。棋子分為黑白兩種。

落子：由黑方先下。棋子置於縱橫交叉點上。

吃子：當某一方的一個或一串棋子受另一方的圍堵而沒有空位與之相鄰時（稱為沒有「氣」），則這些棋子將被吃掉，從棋盤中拿掉。

劫爭：當我方吃掉對方一子時，如果對方也馬上能吃回我方剛落下的一子，這種棋型稱為「劫」。此時規定對方不能馬上吃回此子，必須落在他處，到下一回合，若此劫爭仍然存在，則對方可以吃回。

勝負：行棋目標是佔據棋盤上更多的空地。當棋盤上敵我雙方無法再更進一步獲取對方的實地，則對局結束，佔有地方最多者為勝。

貼目：現代圍棋認為先手更有優勢，因此在計算盤面時，黑方要補貼白方。目前中韓的棋規是貼七目，日本則為五目（兩目為一顆棋子）。

對局經驗

圍棋在民間流傳著這樣一句諺語：金角銀邊草肚皮。這在現代的人工智能上面也得到了印證。因此，如何攻角守角，圍邊上長，是初學到高手努力的方向。

圍棋還有扳頭、脫先、對殺、雙活、消劫、大長腿等玩趣，各位可以在遊戲中得到體悟。只要勤加練習，多下實戰，復盤總結，棋力就一定會得到提昇。

象棋

背景介紹

象棋在我國歷史悠久，據說最初的象棋形式從古代印度傳入我國。現代中國象棋為唐代牛僧孺所制，故事背景為楚漢之爭，紅棋代表項羽，黑棋則為劉邦，中間為楚河漢界，項羽是西楚霸王，因而紅棋先行。

象棋攻防明確，規則易懂，不僅是家庭娛樂的常備推薦遊戲，更是全國性頂級智力競賽的項目之一。中國象棋在全國擁有為數眾多的玩家，各地長年舉辦大型象棋賽事，成為一些地區的文化符號，鄉民棋友樂在其中。

規則說明

本書僅說明中國象棋最基本的棋子走法和勝負判定。

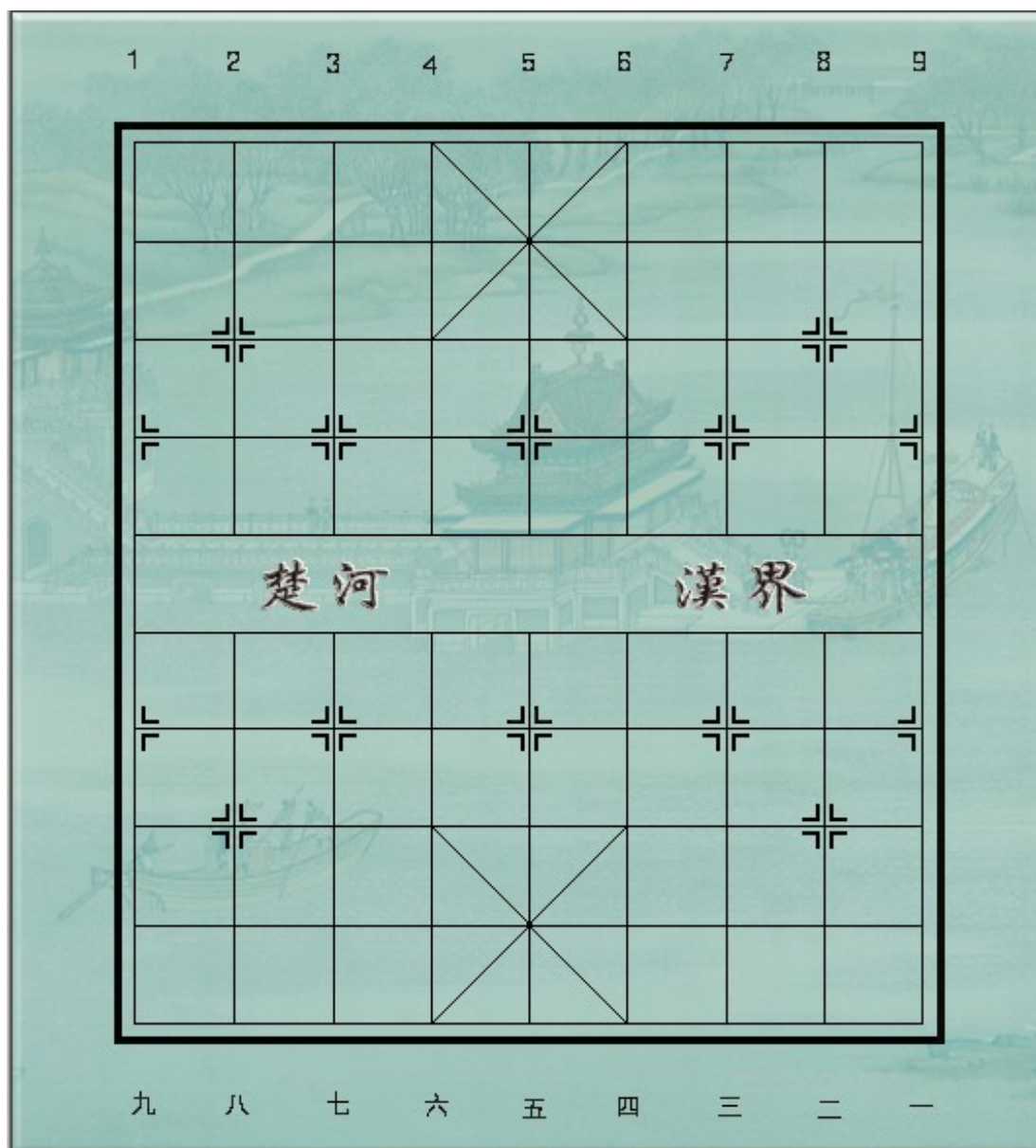


圖 2：象棋棋盤（圖片來源於軟件象棋奇兵截圖）

棋盤：棋盤由縱九橫十的直線構成，靠近各方中心有九宮，上有斜綫。每方各有七個兵炮營地標志。棋盤中心為「楚河漢界」，此處不畫縱綫（如圖所示）。

棋子：雙方棋子相同，分別有一個帥（將），兩個車，兩個馬，兩個炮，兩個相（象），兩個仕（士）和五個兵（卒）。

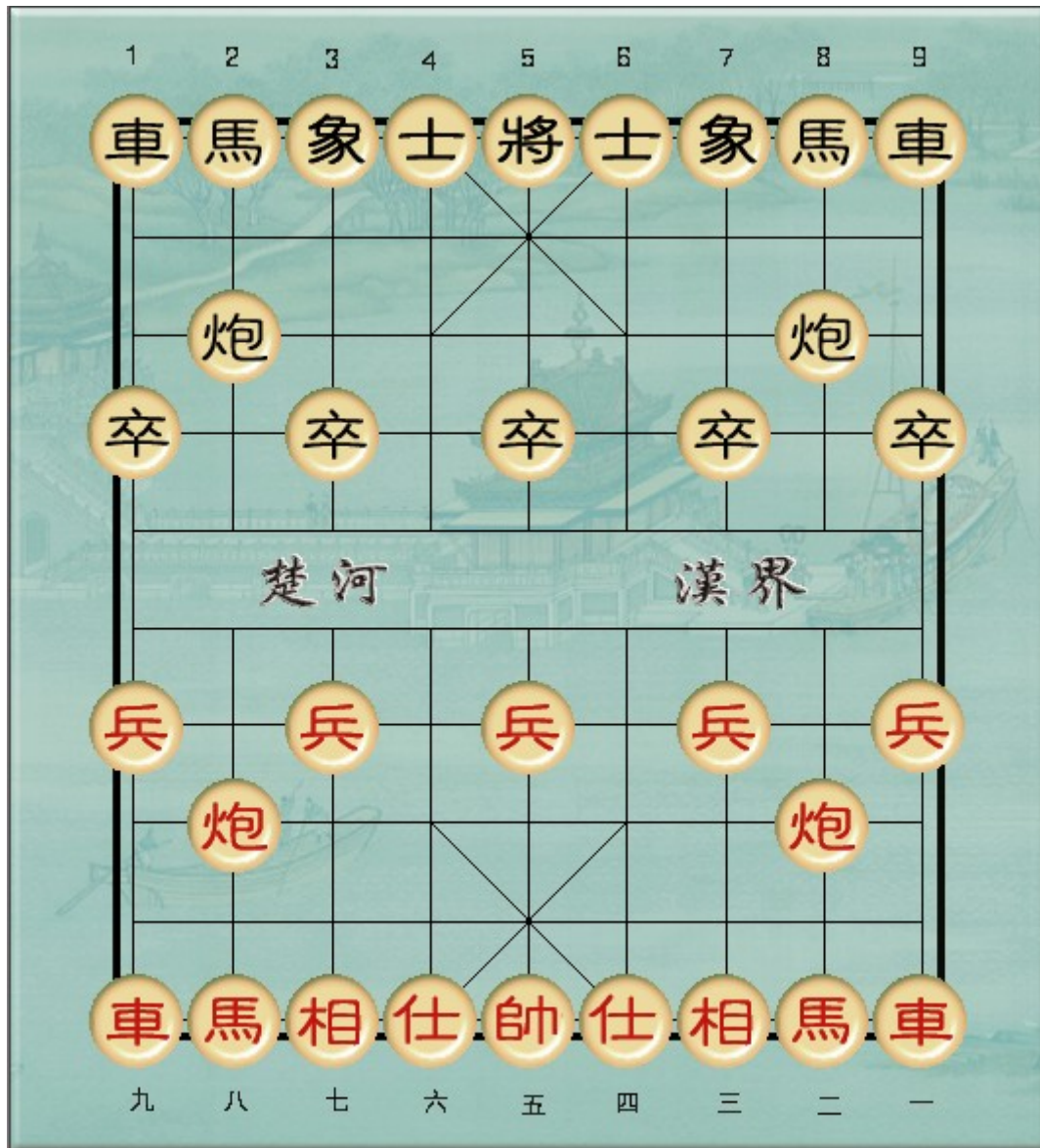


圖 3：象棋座子（圖片來源於軟件象棋奇兵截圖）

座子：如圖所示，每方有車馬炮士相各兩個，將（帥）一個，兵（卒）五個。

行動：由紅棋先行，此後每方輪流行動，不得放棄己方本次行動。每次行動選取己方一子行棋。

*車：在無子阻擋的情況下沿直綫行走，距離不限。若前方為對方棋子則可將其吃掉，若沿綫有己方棋子只能至多走到其前面一格。

*馬：以「日字」走棋，但若一面貼有棋子則禁止往這面的兩個方向跳躍（如圖所示）。

*炮：走棋同車，但不能直綫吃子，必須直綫跨越一子吃後方的棋子，距離不限（如圖所示）。炮是惟一吃子和走子方式不同的棋子。

*兵（卒）：一開始只能往前直走，在過河之後可以橫行，但始終不能後退。

*仕（士）：只能沿九宮中的斜綫移動，一次移動一格。

*相（象）：以「田字」走棋，但若「田字」中心有棋子，則不能往此方向走棋（如圖所示）。

*帥（將）：一次只能沿直綫走一步，且不能超出九宮。帥和將不能位於同一縱綫而中間沒有棋子阻隔。如果一方還有一步便能吃到帥（將），那麼要喊「將軍」。

勝負：把對方的老帥或老將吃掉，或者使其無子可走，則為獲勝。

對局經驗

筆者總結出以下經驗（僅供參考）：

攻守兼備，思考周全，心平氣和，穩中求勝

五子棋

背景介紹

傳統的五子棋起源於古代中國，使用圍棋的棋具。由於其取勝方式簡單，對局用時較短等原因，它在中國是僅次於圍棋和象棋的第三大棋盤遊戲。

因為有兩種必勝開局，五子棋在中國一直僅作為一種娛樂性遊戲。現代日本將之改良為「聯珠」，改用專門的十五路棋盤，加入禁手和「三手交換五手兩打」，成為一種嚴謹耐玩的智力競賽項目。

規則說明

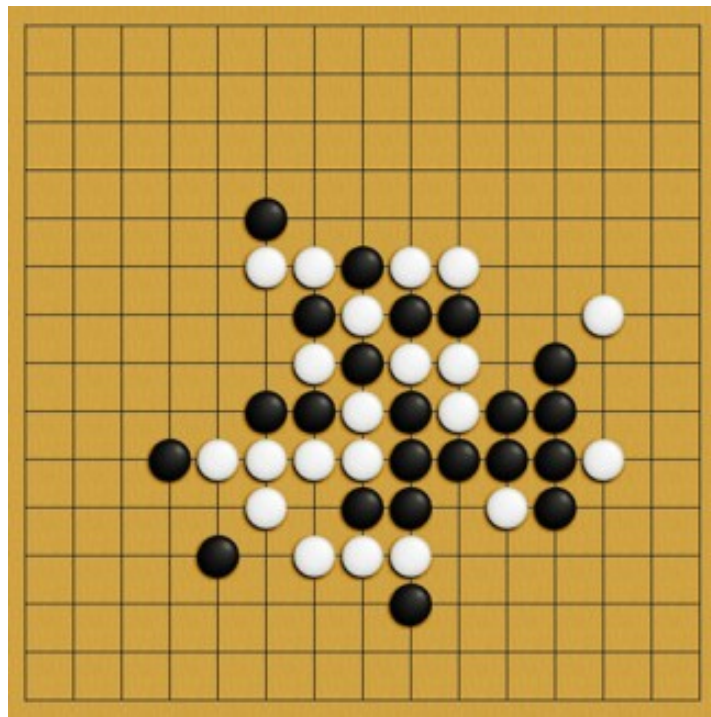


圖 4：圖：一盤五子棋終局（圖片來自網路）

傳統的五子棋規則很簡單，棋具用圍棋的棋盤和棋子，橫直斜五子一綫相連則獲得勝利。

下面簡單說明下聯珠的規則：

棋盤：為十五路縱橫綫。

開局：由黑方先下，白方後下，此後雙方輪流。第三手，即黑方的第二回合，白方可以選擇是否與黑方交換（這個規則用來防止黑方下必勝或優勢開局棋型）。第五手，黑方要下兩顆子，由白方選擇除去其中一子。

禁手：先手方即黑方有「三三、四四、長連」禁手，白方沒有禁手。

勝利：與傳統五子棋相同，一方只要五子連成一綫則宣告獲勝。

對局經驗

因為有了禁手，白方可以利用禁手獲勝，黑方需要考慮更多。即便如此，先手仍具優勢。

記住五子棋的二十六個開局棋型還是很有幫助的，知道什麼局是必勝、優勢或平衡，這樣在交換和二選一時，才可以作出正確的判斷。

不同於其他的棋，五子棋一開局就劍拔弩張，因此最好是在不斷的進攻中擴大優勢，盡量多的製造「活二」。如果必須要防守的話，也應考慮下在往後可能可以利用的點位。

梅花棋

背景介紹

據傳，自明清以降，梅花棋流傳於書香門弟之間。很多女性喜好下這種棋。

梅花棋以梅花成型，有四種梅花形狀，它的棋盤和棋子可借於圍棋的棋具。家裡有圍棋的朋友，不妨找來朋友試弈一局梅花棋。

規則說明

棋盤：與圍棋相同，縱橫十九路（或者十七路亦可）。每個綫與綫之間的交叉點是一個棋位。

棋子：分爲黑白二色，數量各五十顆左右即可。

落子：由黑方先落子，之後雙方輪流。落子的目標是形成梅花形狀。上圖棋盤中的四個星上擺的是四種梅花型。

勝負：先形成梅花的一方獲勝（先形成雙四者獲勝）。

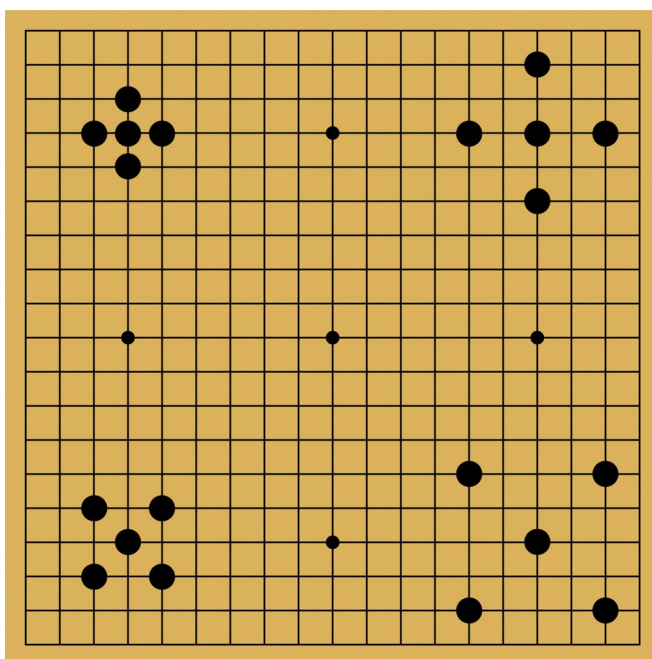


圖 5：梅花棋的四種獲勝棋型

直棋

背景介紹

這是一個中國傳統遊戲，在民間有多種別名，北京人稱作連棋或花窗棋，東南沿海稱作直棋，四川稱爲成三棋，湘西土家人稱其爲打三棋，新疆喀什稱之爲卡登棋。相傳直棋爲魯班發明的。

馬連環棋是湖南人非常喜愛的棋盤遊戲，他們把「直」稱爲馬連環，把中間的小正方形稱爲馬廐。如果形成馬連環，則把己方的棋子扔入馬廐，因此中間小正方形比其他直棋要大些。筆者推測把棋子扔入中間的馬廐是爲了公證棋子數量。

毛南三棋流行於廣西思茅毛南地區，因爲當地人甚愛玩三棋，成了地方特色，因此用毛南來命名。而毛南族人習慣將之稱爲石棋，是因爲他們一般把棋盤雕刻在石板上，以鵝卵石作棋子。毛南三棋在很多書籍都有記述。

規則說明

規則一（十二子直棋）：

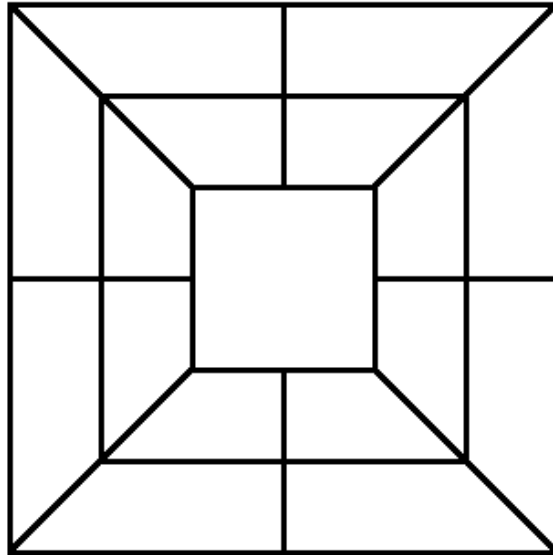


圖 6：直棋棋盤

*棋盤：為三個同心正方形，其角和邊上中點有八條幅射綫相連，綫與綫之間的交點為一個棋位，整個棋盤共有二十四個棋位（如圖所示）。

*棋子：每方十二顆，用黑白顏色區分，先手方為黑色，後手方為白色。

*開局：遊戲開始時由黑方先佈子，此後雙方輪流佈子。

*吃子：當一方落子後三個棋子在一條綫上形成一「直」，可吃掉對手一枚棋子。只能吃對方「直」以外的散子。吃子可以累加，同時形成二「直」可吃

兩子。佈子階段的吃子採用「押子」的方式，即壓一顆場外棋子在對方棋子上面。

*走子：佈子結束後，棋盤會下滿棋子。清除押過的棋子，之後開始走棋，由後手佈子方先走。取己方一顆棋子，沿綫一步走入相鄰的空地，不能走入已有棋子的位置，也不能跨越一個棋子。走子階段也可以吃子，此時不再需要押子，而是直接將其移出。只能優先吃「直」以外的散子，若無則可任意吃。

*拔子：當己方無路可走時，可以除去對方任意一子，然後再走棋，稱作「拔子」。**直棋不以困蔽取勝。**

*勝負：將對方棋子吃完則獲得勝利。

規則二（十一子直棋）：

每方十一顆棋子，佈子時不吃子。其餘同規則一。

規則三（臺灣直棋）：

在規則一的基礎上，增加兩種吃子方式「擔」和「擯」。在走子階段，若在正方形的一條邊的兩端停留著對方兩顆棋子，己方一棋子走到中間的空位，可「擔」掉左右對方二子。己方一顆棋子行走後，在八條幅綫的其中一條上，形成己方兩顆棋子夾一顆對方棋子，可「擯」吃中間的棋子。當一方只剩下不多於三顆子時，可以「飛」至棋盤任意位置。

規則四（來自湖南的連環馬棋）：

每方十顆棋子，佈子時也可以吃子，不過是吃己方的子，以形成「連環馬」為目標（即上文所說的「直」）。當形成「連環馬」的時候，最後一個加入或走動的子就可以放入中間的小正方形（馬廐）。佈子結束則開始走棋，先手佈子方先走。當一方只剩三顆棋子並且這三顆棋子形成了「連環馬」則宣告獲勝。（一些書講最後三顆子要在八條輻射綫的其中一條成「連環馬」才算獲勝。）

規則五（來自廣西毛南族，也稱作毛南三棋）：

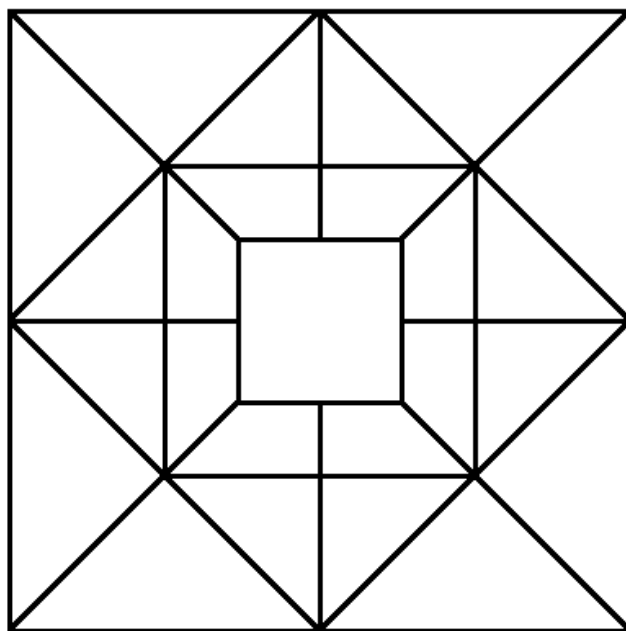


圖 7：毛南三棋棋盤

棋盤有所創新（如圖），每方十二顆棋子。佈子時的吃子也採用押子方式，佈子結束後清除押子，雙方開始輪流走子，先手佈子方先走，也是形成「三」

可以吃掉對方的棋子。在走子階段，如果對方已經沒有「三」以外的棋子，則可任意吃，否則只能吃「三」以外的棋子。將對方棋子吃完則獲勝。

【對局經驗】

規則一和二中，先走棋者往往具有相當大的優勢，因為他不僅能在佈最後一子時決定空位所在，還基本能第一個形成「直」而吃子。因此先手佈子方應創造更多的有利棋型，以縮小差距。

馬連環棋獨具新意，原生防止了「雙直」的形成，也不用多慮吃的是否為「直」之中的棋子。思考方向從吃掉對方哪一顆子，變成如何能使己方棋子更快入廐。棋子數量會越來越少，能入廐的棋型也在減少。試圖使本方棋子盡量靠近，同時擋住對方的棋子成型，則贏面會大。

若認為越多的交錯綫就越有趣，那麼毛南三棋無疑是最佳選擇。

【製作或購買建議】

該遊戲適合自製，因為製作簡單。棋盤可以用紙筆來畫，也可以用粉筆在地面畫。棋子可以用圍棋棋子或任何能區分敵我的固體材料。據筆者觀察，鄉間都是撿小石子小木棍或小泥團來充當。

方棋

背景介紹

方棋指一類以成方作為吃子條件的棋盤遊戲，多見於我國北方地區。不同地域的方棋有不同的叫法，在寧夏、新疆叫下方，在安徽、河南叫插大方或擱方，在陝西又叫丟方。這些方棋的棋盤大小不一，有五方、六方、七方、七乘八方等等。它們基本都以成方作為吃子條件。

方棋是一種規則完善、耐玩度高的棋，在民間廣受歡迎。寧夏方棋在上世紀九十年代已成為省級正式比賽項目，各地有許多方棋高手，很多單位組建了方棋隊。在其發源地寧夏涇源，到處可見下方棋的人群。

國外有一種三石棋（3 Stones），發表於二〇〇〇年，也是一種以成形作為落子目標的棋，與我國民間傳統的方棋如出一轍。不同的是三石棋只記分不吃子，而中國方棋一般都以吃子或多落子來作為成方的獎賞。

由於不同地區的方棋規則不一，網上資料多有簡漏，因此筆者特別致電寧夏方棋的傳承人**劉宏章**前輩，向其請教並確認了寧夏、新疆方棋的規則。在此表示衷心的感謝！

規則說明

因為方棋種類繁多，無法逐一介紹，下面僅講解廣為人知的、規則清晰的典型方棋。

規則一，寧夏方棋（省級正式比賽規則）¹：

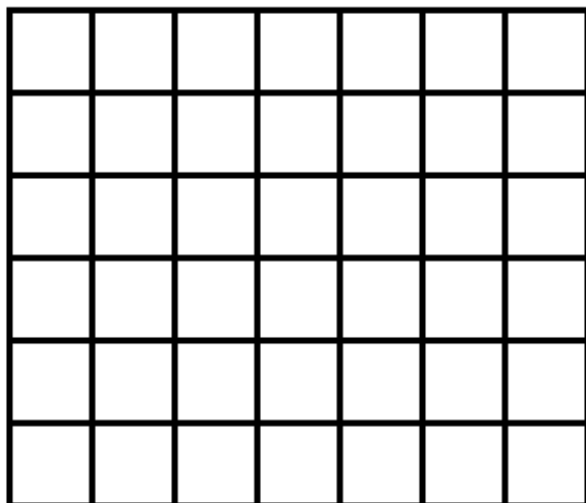


圖 8：寧夏方棋

*棋盤：七乘八路縱橫綫相交，每一個交叉點是一個棋位，整個棋盤一共五十六個棋位。

*棋子：雙方以黑白區分，各有二十八子。

*開局：由黑方先落子，此後雙方輪流落子。佈子階段不吃子。

*拔子：如果佈子階段雙方都沒有成方，則需要各拔對方一子，由黑方先拔。如果有成方者，則每個「方」多拔對方一子。只能拔「方」以外的散子。

*走子：由黑方先行。沿綫走入相鄰的空棋位，步數不限。

1 本節根據《方棋·踏腳》（寧夏人民出版社）內容編寫，並在疑問之處請教了劉宏章前輩

*吃子：走子階段，一方棋子形成二乘二的口字形，則為「成方」，可以吃對方一子（將對方一個棋子從棋盤上面移除）。只能吃對方「成方」以外的散子。如果一次形成兩個方，即成為一個「日」字，則可吃對方二子。

*禁手：從拔子結束至走子的第一回合結束，這四手棋都要保證對方有至少一個成方機會（在拔子階段也應注意使己方能夠成方），以打開局面。

*勝負：吃到對方僅剩三子或更少則宣告獲勝。

規則二，新疆方棋¹：

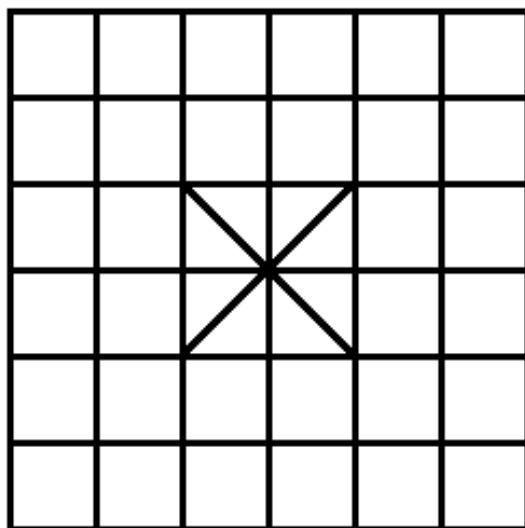


圖 9：新疆方棋

棋盤為七乘七路，先手方有二十五黑子，後手方有二十四白子。一般第一手棋要落在棋盤的中心（棋盤中間的交叉斜綫為中心標示）。佈子時若成方可以立即吃子，也只能吃「方」以外的散子。若佈子結束無人成方，則由白方拔除對方一顆棋子，再到黑方拔一顆白子。走子階段白方先行。走子時禁止用

¹ 資料來源於網路，並在疑問之處請教了劉宏章前輩。

「車」連續吃子，即若一顆成方的棋子下一回合移至另一個棋位又成一方，則第二次成方不能吃子。同時如果形成「黃瓜溜」，即七個棋子連成一條直綫，可以吃對方三子。其餘同寧夏方棋。

規則三，界首方棋（流行於安徽阜陽一帶）：

*棋盤：爲六乘六縱橫綫相交，相交點爲棋位，共有三十六個棋位。

*棋子：棋子數量不定，可每方三十顆備用，黑白顏色區分二者。

*開局：雙方輪流佈子。若佈子形成以下有效棋型，可以多下幾子。

**大方：四顆同色棋子落成二乘二的口字形，可以多落一子。

**斜三：一方的三顆棋子斜相連且其中一顆在角上（頂角斜連），可緊接多落一子。

**斜四：四顆棋子頂角斜連，多落二子。

**斜五：五顆棋子頂角斜連，多落三子。

**斜六：四顆棋子頂角斜連，多落四子。

**龍：六顆棋子橫或縱向一綫相連（不能是邊綫），則可形成「龍」，可多落三子（也可協商爲四子）。

走子：當棋盤佈滿棋子時，由一方拔除對方一子，然後被拔子的一方開始走子。走子時取己方其中一顆棋子，步行一格至相鄰空位。若走子形成了以上

的有效棋型，可以吃去對方相應數量的棋子。若造成對方無子可走，需要拔己方一顆棋子。吃子和拔子都必須挑選「方」以外的散子。

勝負：吃完對方所有棋子者獲勝。

規則四，大方棋（流行於河南周口）：

大部分規則與上面規則三界首方棋相同，不同的是：棋盤下滿棋子後，由後手方先拔對方一顆散子，先手方也拔對方一顆散子，然後由後手方先走子。斜連的有效棋型除六斜外，其他的三四五斜都不頂角，而要連接兩鄰邊。邊龍也可以在佈子階段多落二枚棋子，或在吃子階段吃對方二子。四斜在走子階段只能吃一子。

規則五，內黃割方棋（流行於河南內黃一帶）：

*棋盤：五乘五縱橫綫相交而成，每個交叉點是一個棋位，整個棋盤共有二十五個棋位。

*棋子：以黑白顏色區分，黑有十三顆，白有十二顆。

*開局：由黑方先落子，之後雙方輪流落子，直至棋盤佈滿棋子。佈子時不吃子。

*拔子：雙方各自拿掉對方任意一顆棋子。由白方先拔子。

*走子：由白方先走，之後雙方輪流行走。取己方的一顆棋子，移動一格至相鄰的空位，只能沿綫直行，不能斜行，也不能走入已有棋子的空位。

*吃子：走子的目標是吃子。吃子有兩種方式，一種是「一方」，即四個己方棋子形成一個兩兩相靠的口字形，則可任意吃掉對方一子。另一種是「一走」，即五個己方棋子縱或橫五子相連，則可吃對方任意三子。如果同時形成多個有效棋型，可以累加吃子。

*勝負：把對方棋子吃光，或吃到對手不再有還擊之力，則宣告獲勝。

規則六，山東五棍棋（見於山東各地）：

*棋盤：五乘五橫縱交錯，一共二十五個棋位。

*棋子：雙方以黑白二色作區分，黑方十三子，白方十二子。

*佈子：開局由黑方先佈子，此後雙方輪流。佈子時可以吃子。

*吃子：如果形成橫或直五子相連，稱作「五福」，可吃對方三子；五子斜相連，頂住兩邊對角，稱為「通天」，可以吃對方五子；三子斜連且連接棋盤兩條鄰邊為「三斜」，可吃一子；四子斜連且無一顆在角上為「四斜」，吃二子；四子成方，為「方井」，可吃對方一子。吃子時只能吃對方有效棋型以外的散子。

*逼子：若佈子結束，若雙方都沒有成吃，則由白方除去對方一子。

*走子：佈子結束後，由白方先走子（如果有逼子則黑方先走）。沿綫走一步至相鄰空位，形成「五幅」等有效棋型亦可吃子。

*勝負：當一方不足三顆時即判負。

西瓜棋

背景介紹

西瓜棋是中國民間最流行的民間傳統遊戲之一，天南地北無人不知。它也是圍歼型棋種的代表。

規則說明

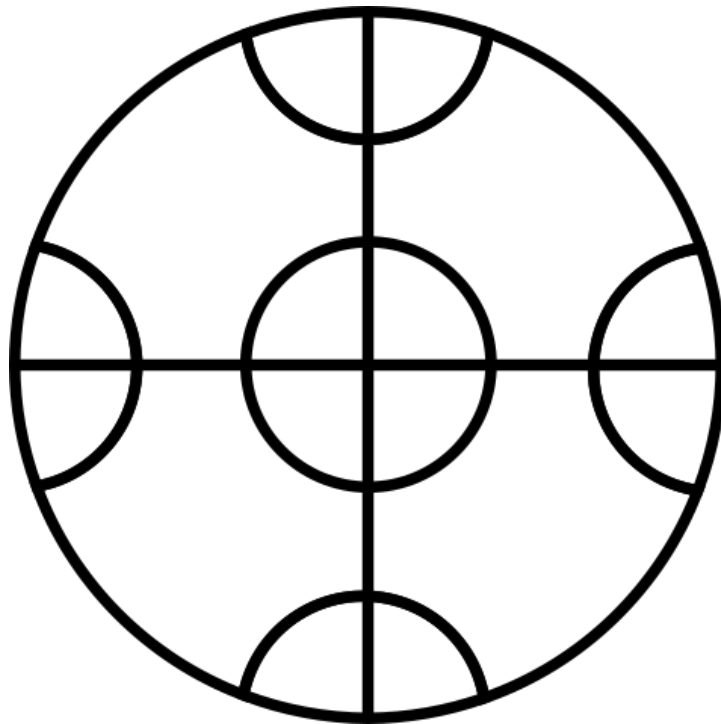


圖 10：西瓜棋棋盤

棋盤：棋盤外圍為一個大圓，中心有一個小圓，四周各有一個半圓弧，加上十字綫（如圖所示）。

棋子：每方根據不同規則有六枚或十二枚棋子，以黑白顏色區分。

規則一，十二子規則：

*開局：開局無座子。

*佈子：雙方輪流落子，每次放一顆棋子至一個棋盤的交叉點上，一個點只能放一個棋子。

*走子：佈子結束後開始走棋，可沿弧綫或直綫走入一個相鄰的交叉點。一次只能走一步，不能跨越，也不能兩顆棋子同在一個點上。

*吃子：與圍棋相同，我方落子或走子結束後，若對方有棋子因我方的行動而遭到困蔽，無路可走，就可以吃掉這些棋子，將其從棋盤中拿出。

*佈子時須特別注意：

**沒有打劫規則，如果有一處雙方可以相互打吃對方一子，則可持續到無子可落或不願繼續為止。

**不可以自己填氣。即不可落入一個新的子在剛被吃掉的子位上，使其「原地復活」。也不可以自己填入還剩一口氣的一塊棋，形成己方一塊無路可走的棋，除非能吃子。

*勝負：消滅對方所有棋子則宣告獲勝。如果兩方都相互不能再進一步吃子，則為平局。

規則二，六子無座子規則：

棋子數量雙方各持六顆，佈子時不能吃子，其餘與十二子規則相同。

規則三，六子座子規則：

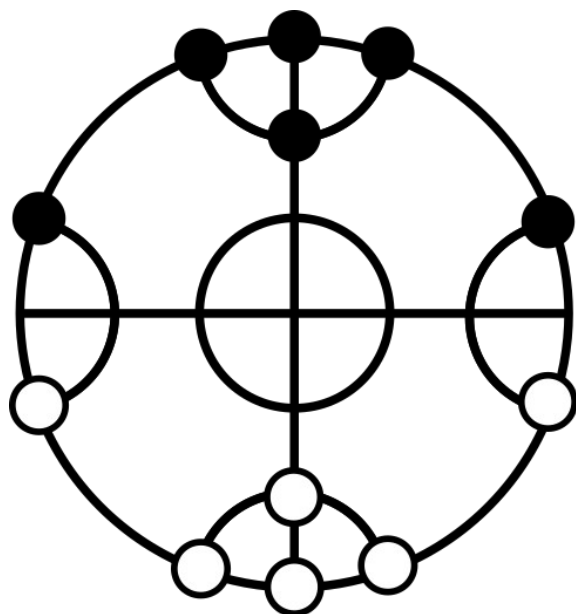


圖 11：西瓜棋座子

開局時有座子，每方將六顆棋子擺在最靠近己方的六個棋位上（如圖所示），直接走棋，沒有佈子環節。

對局經驗

每個點的價值是不同的，相鄰點位越多則氣越多，越能成活。四個半圓弧的中點臨位最多，而且是邊角與中心的關隘，這恐怕是戰略要點。

不過整個棋盤的每一個位置都是相互關聯的，圓弧中點也怕被壓頭（即有對棋子阻止其往中心擴張）。對局時要注意切斷對方棋子，同時也要保證己方棋子的聯絡，減少棋子損失，「以少勝多」恐怕在西瓜棋是不存在的。

斜方棋

背景說明

斜方棋在我國民間一些地區流行。它是一種圍堵棋，並不吃子。核棋有大小兩種形式，大的叫大斜方棋或斜方棋，小的叫小斜方棋。其大小是根據棋位數量來區分，大斜方棋有十三個棋位，小斜方棋只有九個棋位。有的書將其反過來說，可能是誤將棋盤的大小作為判定標準。

規則介紹

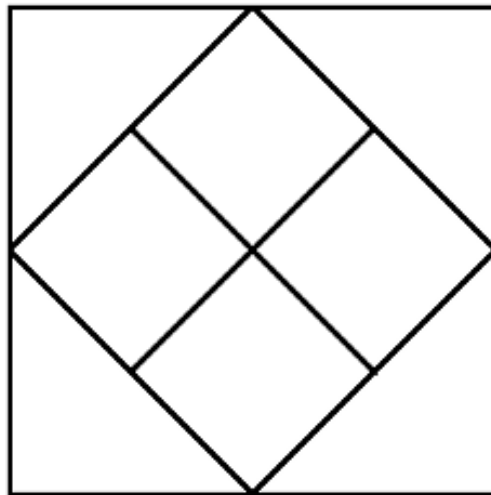


圖 12：斜方棋棋盤

棋盤：斜方棋棋盤為一個大正方形內接一個斜四十五度的田字，小斜方棋為一個田字內接一個斜口形。（如圖所示）。

棋子：大斜方棋每方各有五顆棋子，小斜方棋每方三顆棋子，以黑白兩色區分。

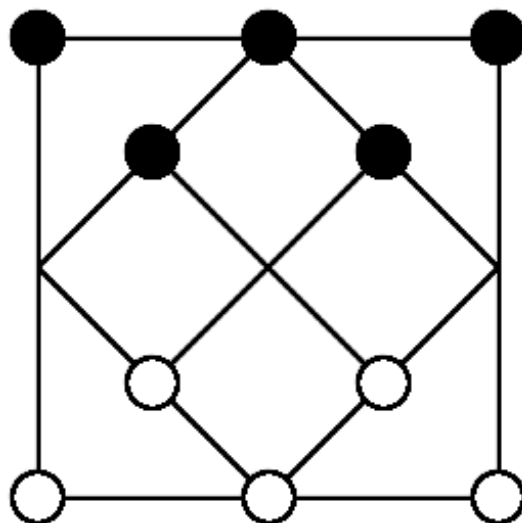


圖 13：斜方棋座子

開局：座子為雙方各佈五顆棋子至靠近己方點位。也可以無座子，先雙方輪流佈子，佈子結束之後再走子。

走子：由先佈子的一方先走，挑選己方一顆棋子，沿綫一步走入相鄰的空位。不能走到已有棋子的地方，也不能跨越其他棋子。

勝負：走子的目標是封鎖對方。若對方無路可走則宣告勝利。

對局經驗

與西瓜棋相同，中心與邊角連接的點位是整個棋盤中價值最高的，即外面的大正方形的四個中點。因為與這點相接的有四個點，即是說圍堵這個點位需要四個棋子，而一方最多只有五個棋子，因而基本上很難對其封鎖。

炮棋

背景介紹

炮棋也有書稱之為六子衝棋，二打一棋，廣泛流行於四川等地。

規則說明

規則一：

棋盤：棋盤為五乘四路縱橫綫相交，一共有二十個棋位。

座子：棋子雙方各六個，用黑白或不同顏色區分。六顆棋子放在靠近己方和邊上的六個點位。

行動：雙方輪流走棋，不可放棄己方本次行動。

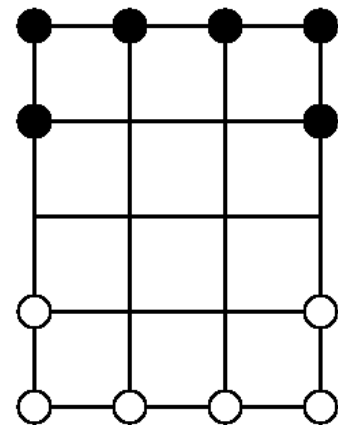


圖 14：炮棋棋盤及座子

*移動：拿一顆棋子向相鄰位置移動一格，只能沿綫直走，不准斜行。不能跨越其他棋子，也不能兩個棋子同佔一格。

*吃子：當移動本方棋子形成兩個棋子併排一綫時，可以炮擊對方一顆棋子。對方的這顆棋子要與我方這兩顆棋子相鄰且共綫，且該綫上只有這三顆棋子。

*獨子：當一方僅剩一枚棋子，這顆棋子可以一次沿綫直走任意格，但不能拐彎。當這顆棋子走到兩枚對方棋子中間，且其間沒有空位，則可挑吃這兩枚棋子。不管第四個棋位有無棋子。

*勝負：消滅完對方所有棋子則獲得勝利。如果雙方都做不到則為平局。

規則二：

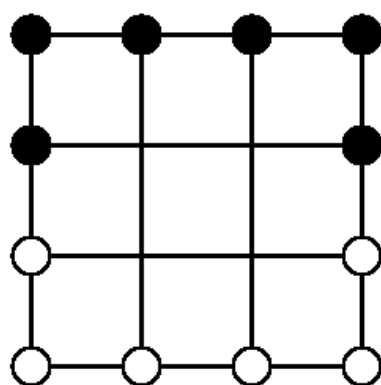


圖 15：四乘四路炮棋棋盤及座子

棋盤為四乘四路縱橫綫交錯，與規則一相比少了一條中綫，其餘與規則一相同。

有的書講這種炮棋允許敵方後面有己方棋子時亦可炮擊此棋子，如右圖所示：

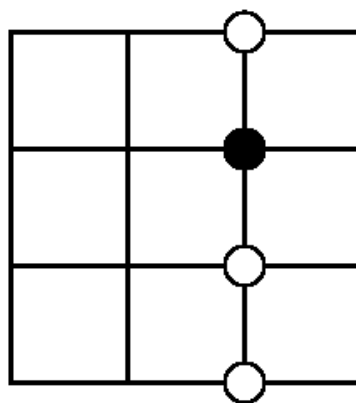


圖 16：當兩顆白子炮擊一顆黑子時，
若後方有一顆白子，也可以吃子。

五子飛棋

背景介紹

五子飛棋是一類融合了方棋和翻轉棋的棋種，流行於湖南和山東等地。它的特點是吃子時是將對方的棋子轉化成己方的棋子，這樣對方的棋子減少時，己方的棋子還會增加。因為棋子數量是能以少變多的，因此劣勢方仍有反敗為勝的機會。

走棋的目標就是除掉對方所有的棋子，若是雙方都無法進一步吃掉對方棋子則為和局。

規則說明

規則一，方格五子飛棋：

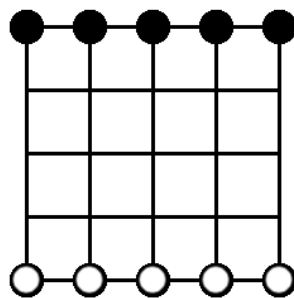


圖 17：方格五子飛棋的棋盤和座子

棋盤：縱橫五路棋盤，綫與綫之間的交叉點為一個棋位，共有二十五個棋位。

棋子：每方各十顆棋子，以顏色區分。

座子：每方各擺放五顆棋子至靠近己方的邊綫上，另有五顆棋子拿在手上。

行動：雙方輪流行動，一般不能取消本次行動。如果一方無路可走，對方應騰出空位，可走則必須走棋。不能以困蔽作為勝利條件。

移動：一顆棋子一次可沿綫直走任意步，不得拐彎。

吃子：有兩種方式，一步如果形成多個吃子條件，則吃子可以累加。

*夾吃：即一次移動結束後，如果形成我方兩顆棋子夾住對方一顆棋子，中間無空位，則可將對方這顆棋子替換為我方一顆棋子。

*挑吃：將我方棋子移動至對方二枚棋子之間，三枚棋子在一條綫上，中間無空位，則可將對方二枚棋子替換成我方二枚棋子。

勝負：對方所有棋子在棋盤上消失則宣告勝利。

規則二，五子飛棋：

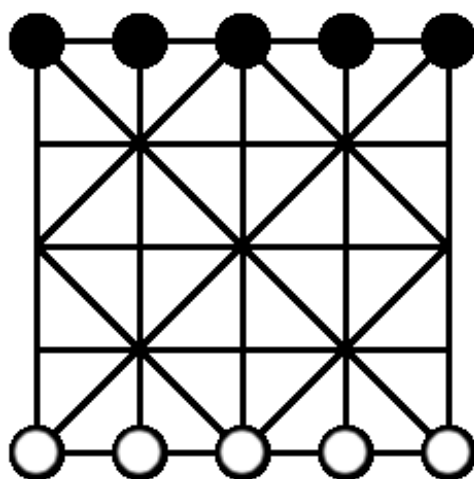


圖 18：米字格飛棋棋盤及座子

棋盤加上了多條斜綫，等於四個米字格拼合而成。行走和替換式吃子都可以沿斜綫進行，其餘同上。

規則三，五蹦蹦棋：

該棋見於山東長清。棋子增加至每方二十五顆，棋盤和座子同規則一，也是每方先佈五子至己方底綫。遊戲過程中既可以移動棋子也可以佈子，移動只能沿綫一步移至相鄰空位，佈子可以放置棋子於任何空位。如果棋盤全部佈滿棋子，則輪流拔對方一子，然後繼續遊戲。吃子方式比較特別，移動和佈子都不能吃子，只能「跳吃」，即以己方一顆棋子沿綫跳越對方一至三子，在後面的空位落下，這樣對方棋子就被吃掉，在原位和吃掉的棋子位置填上己方棋子，新填入的棋子比吃子數多一。吃掉的子不再歸還。如果己方沒有足夠的子，則由己方決定將剩餘的棋子選填至需要填入的棋位。如果己方沒有備用的棋子，則只吃不填。將對方棋子吃完者勝。

九虎棋

遊戲背景

該棋見於《民間棋類遊戲》¹，屬於跳躍到達型棋。其中有不屬於任何一方的共用棋子，因而獨具新意。

規則介紹

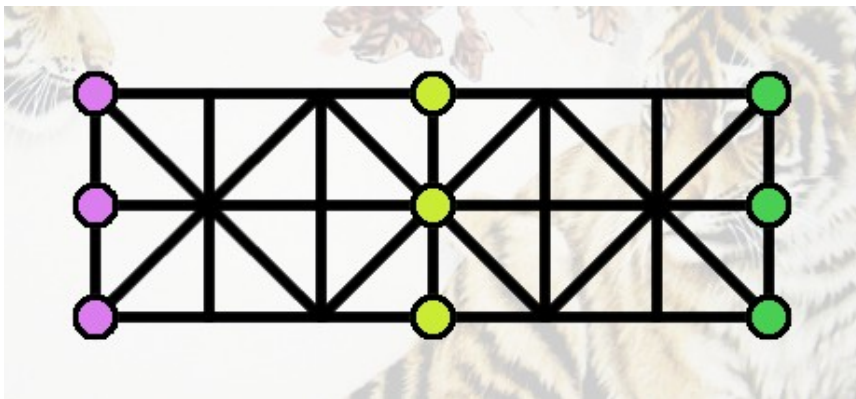


圖 19：九子棋棋盤及座子，中間三子為共用虎，左右兩邊三子為雙方棋子

棋盤：為三個米字格拼合而成，每一個綫之間的交叉點都是一個棋位，一共二十一個棋位。

棋子：一共九顆棋子，我方和對方各有三顆，此外還剩三顆是共用棋子，不屬於任何一方。

座子：雙方各佈於靠近己方的底綫上，三顆共用棋子放在中綫上（如圖所示）。

¹ 《民間棋類遊戲》，羅鑒江編著，農村讀物出版社，2000年6月一版一印，第18頁。

行動：雙方輪流行動。每次行動要先移動一顆共用棋子，再移用一顆本方棋子。

*移動：沿綫步行一步至相鄰的空位。

*跳行：沿綫若有一顆棋子，則可跳越到後方的空地。一次只能越過一顆棋子。若條件符合可以連續多次跳行，方向不限。一方棋子能越過己方或對方棋子，但不能越過共用棋子，而共用棋子則能越過任何棋子。

*驅逐：若己方棋子將到達終點，而對方棋子仍在起點，則可將其驅逐至任一棋位，然後己方再走至終點。不能驅逐共用棋子，若有共用棋子在終點，只能考慮先將其移走。

勝負：當一方棋子到達終點（也就是對方的起點）則為勝利，若先手方到達後，後手方也緊接著到達，則判為平局。

對局經驗

一次跳行相當於兩次移動，如果有連跳就更是加倍。所以盡量創造連跳的機會。兩顆棋子前後疊加可以一直往前跳行，並且不用擔心會給別人搭橋。善於利用共用虎和連跳規則是贏棋的關鍵。

雙承棋¹

背景介紹

這是一個獨具特色的民間棋種，不同地區都有其獨具特色的棋盤，它們的設計都很巧妙，而規則基本是一致的。

規則說明

棋盤：中間為對角綫相連的斜口形，上下各為兩個分叉綫，整個棋盤一共有九個棋位（如圖所示）。

棋子：雙方各有三枚棋子，用不同顏色區分，同時還有一枚叫「雙承」的特殊棋子。

座子：開局雙方各放置三枚棋子到靠近己方的棋位上，同時中間放一個「雙承」棋子。

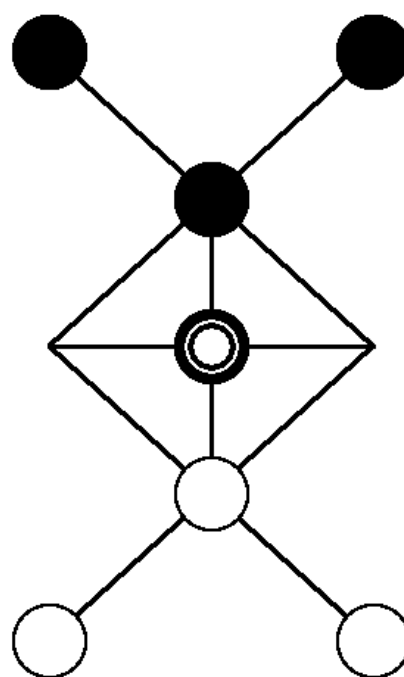


圖 20：未名雙承棋之一

走子：由一方開始行走，之後雙方輪流走棋。選擇己方的一顆棋子或者「雙承」，移一步至相鄰的空棋位上。如果一方剛走完「雙承」，另一方不能馬上也走「雙承」，必須等對方停止走該棋子的回合，本方才可走「雙承」。

¹ 本節資料全部來源於「百度百科·雙承棋」。

勝負：當一方無棋可走時則宣告失敗。

附：各種雙承棋的棋盤和座子（如圖所示），規則同上。

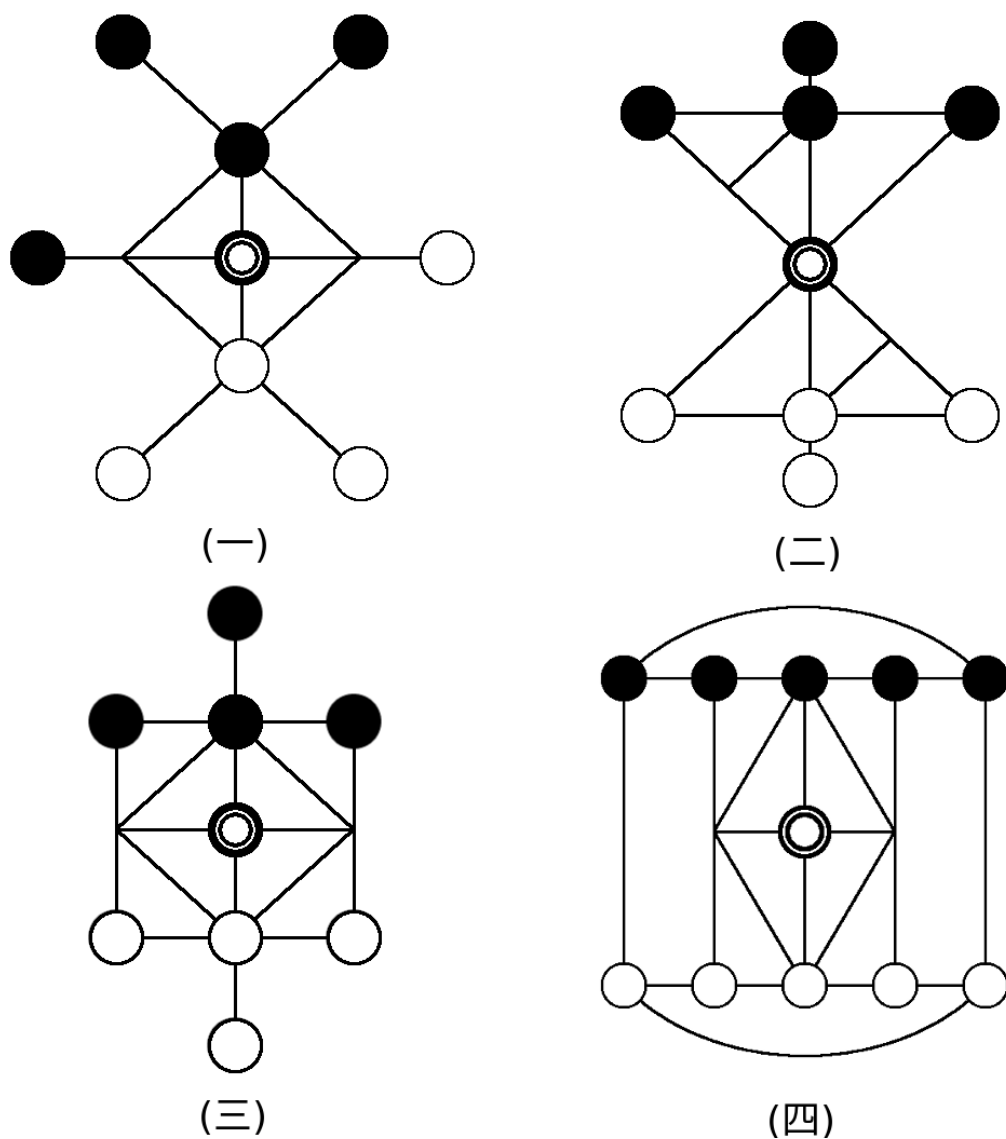


圖 21：各種雙承棋棋盤。一，直隶雙承棋。二，未名雙承棋之二。三，大慈雙承棋。四，雙承棋之十面埋伏。

其中直隶雙承棋有「跳行」的走法，就是每一個棋子都可以越過一個棋子直綫跳到後面的空棋位。

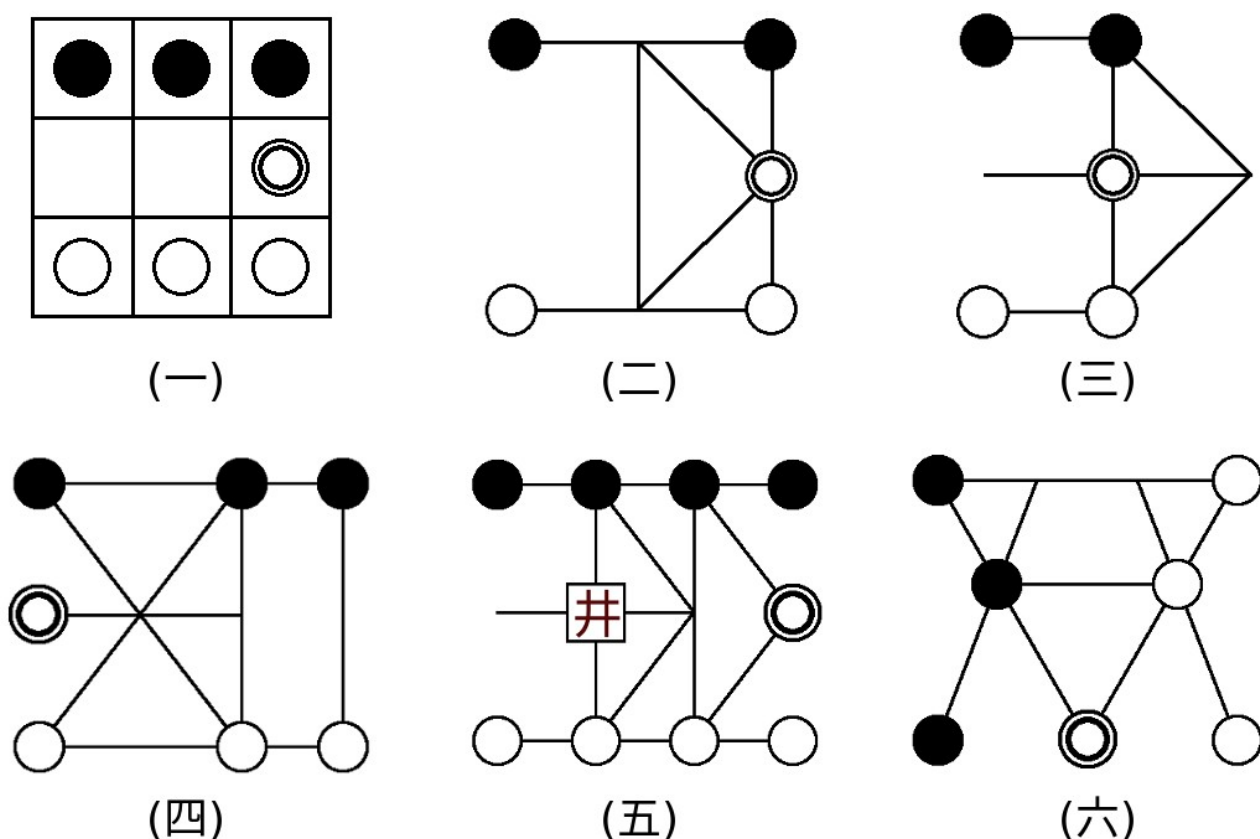


圖 22：各種雙承棋棋盤。一，九宮雙承棋。二，景縣雙承棋。三，鐘樓雙承棋。四，未名雙承棋之三。五，雙承棋之雄雞爭佔。六，雙承棋之鍾馗捉鬼。

九宮格雙承棋中，第一步不能走「雙承」。

鍾馗捉鬼棋中，鍾馗作為「雙承」只能跳行，其他棋子只能步行。

對局經驗

由於一方走完雙承之後，另一方不能緊接著走雙承，因此獲勝的關鍵在於用雙承去圍堵對方棋子，也就是依靠雙承棋同己方棋子形成一個對方棋子不能進入的包圍圈，這是獲勝方式的另一種表述。

單綫跳棋

背景介紹¹

據考證，該棋在兩千多年的戰國時期就已經出現，至今有二千餘年的歷史。兩漢至唐代都有很多記述，如東漢邊孝先《塞賦》，唐段成武《酉陽雜俎》等等。該棋據說在宋朝衰落，而明清又在民間重新流行。

清代呂種玉在《言鯖》中描述此棋：「今兒童以黑白棋各五，共行中道，一移一步，遇敵則跳躍，以先抵敵境為勝」。

規則說明²



圖 23：單綫跳棋

棋盤：一條直綫上有十九個棋位。

棋子：雙方各五顆棋子，以黑白顏色區分。

座子：雙方將五顆棋子各自放在靠近己方的五個棋位上。

走子：由一方開始走棋，此後雙方輪流。

*走子時只能一次往前走一步至空地，不能往後走。

1 據《棋類遊戲 100 種》，周偉中著，人民體育出版社，2009 年 1 月一版一印。第 3 節「單綫跳棋」。

2 據《棋類大全》，中國青年出版社編，1998 年 9 月二版六印。第二章「民間傳統棋類」，第 11 節「換位棋」。

*如果一顆己方棋子前面有一顆己方棋子，則不能行走。

*如果一顆己方棋子前面有一顆或數顆連續的對方棋子，並且後面是一個空棋位，則可跳越這些棋子落在空位上。

*不能連跳，一次只能跨越一個或一串對方棋子。

勝負：首先五顆棋子全部抵達對面終點則宣告勝利。

對局經驗

單綫跳棋由於只能遇敵跳躍，因此誰都不願意第一個碰到對方。安排好疏密和間隔，在雙方都不願意給對方搭橋的時候，誰有更多的閒子可走，誰就能打贏這場「忍耐戰」。有時一兩個「急先鋒」也是一種戰術，而子力過於集中並不是一個好主意。

自製建議

家裡有圍棋棋盤的話，可以取其中的一條綫來玩單綫跳棋。這正是「共行中道」之意。

老虎棋

背景介紹

老虎棋，又稱圍虎棋，打虎棋，是中國民間傳統棋盤遊戲。全國各地有不同的形式。有的地區只有一隻老虎，也有的是兩隻甚至三隻。棋盤之中的交叉斜綫是老虎棋棋盤共有的特徵。

老虎棋集合了跳吃和圍堵兩種取勝方式，其他的棋基本都只有其中一種。該棋只要「人」有足夠的耐心，齊心合力就能戰勝老虎。對局過程極為有趣，老少皆宜。

規則說明

規則一，圍虎棋：

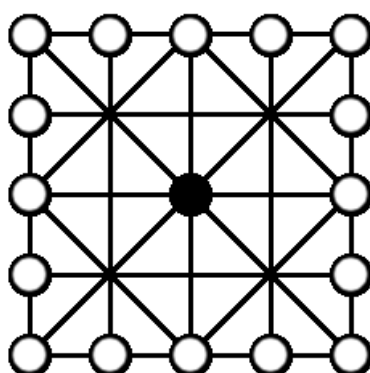


圖 24：圍虎棋

*棋盤：由四個米字格拼合而成，全盤共有二十五個棋位。

*棋子：老虎為一顆棋子，犬方有十六顆。用不同的材質來區分。

*座子：開局老虎擺放在棋盤中心，犬方十六顆棋子散佈在棋盤四周的邊綫上。

*走棋：由老虎先行，此後雙方輪流。行走方式為沿直綫或斜綫走一步至相鄰空地，不能走到已有棋子的地方，也不能跨越其他棋子。

*吃子：老虎行走結束時，若置於一條直綫（包括橫綫、縱綫、斜綫）上兩犬的中間，且虎與犬之間無空位，則可以挑吃此二子。但若一條直綫上有三隻或更多的犬，且其中兩犬相靠，則虎不能在此綫上挑吃。吃子可累加。

*勝利：虎方吃掉犬方六枚棋子則宣告獲勝，若犬方將虎方圍住，使其無法行走，則犬方獲勝。

規則二，圍獅棋：

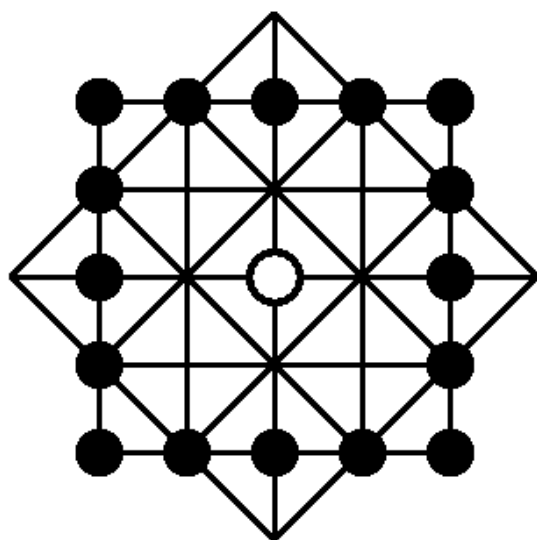


圖 25：圍獅棋

棋盤由四十個小三角形組成一個含有十六個小正方形和九個斜方形，每四個小正方形組成一個大正方形，四個大正方形都內嵌一個斜方形（如圖所示）。其上下左右的三角形頂點為一個陷阱。

座子如圖所示，獅子為中間一顆棋子，犬為週圍十六顆棋子。

獅的吃子方式同規則一相同，也是挑吃，不過沒有其他限制，只要獅子置於一條綫的兩隻犬中間，且其中沒有空位，就可以挑吃這兩隻犬，而不用管這兩隻犬的周圍有無更多的犬。

犬方要把獅子圍堵至棋盤的上下左右任意一個頂角上才能獲得勝利。

上述二種老虎棋的吃子方式為**挑吃**，往下所要介紹的老虎棋，虎方的吃子方式都為**跳吃**。

規則三，雙虎棋：

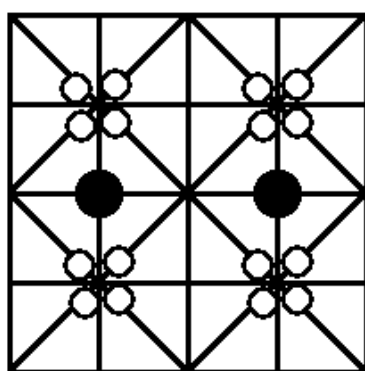


圖 26：雙虎棋棋盤及座子

棋盤：同圍虎棋，由四個米字格拼合而成（如圖所示）。

棋子：虎有兩隻，犬有十六隻。起始時每四個犬放在一個米字格的中心。

開局：由虎先走，此後雙方輪流。

走子：雙方行走方式均為沿綫走入相鄰的空棋位。犬每次只能取一隻行走，當犬方散開後，不能再集中。犬在未全部分散時不準走動單個棋子。虎方的吃子方式是跳吃，即沿綫越過相鄰的一隻或初始時聚在一起的一組犬方棋子，落在後面緊鄰的空棋位，並吃掉一隻犬。不過即使越過一組犬方，也只能吃其中一犬。不能越過在兩個棋位（以及更多棋位）的犬方棋子。

勝負：虎方吃夠六犬則勝，若兩隻虎均無法走動則犬方獲勝。僅有一隻虎遭圍困時，不可將其從棋盤中移出。

規則四：蒙古鹿棋

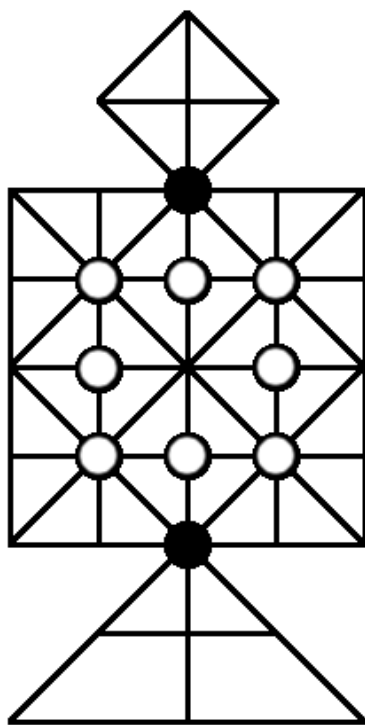


圖 27：蒙古鹿棋

又稱（寧夏）永寧老虎棋。下面引述《棋類遊戲 100 種》對此棋的介紹：

「蒙古族鹿棋是一些類似棋種的統稱，它們的棋盤式樣、棋位數量、棋子數量有所不同，但是下棋規則基本相同。

「蒙古族鹿棋歷史悠久，在內蒙陰山山脈的巖畫中，就發現了多處西夏至元代的鹿棋棋盤圖案，距今至少已有 600 多年歷史。在蒙古人民共和國的考古發掘中，還出土過一副古代鹿棋棋具。鹿棋又稱為獵鹿棋、狼羊棋或老虎棋，如今在內蒙臨河、磴口以及寧夏永寧等地還流行著這些棋。」

蒙古鹿棋的棋盤在圍虎棋棋盤的基礎上增加了上下兩座山，上面是斜方形，下面是土字形。連接山與中部的地方稱為山口，兩雙鹿座子就落在這兩個山口上。

棋子：鹿方有兩隻，犬方有廿四隻（也有的棋書¹說是二十隻）。犬方座子有八子落在棋盤中間，圍成一個方形。其餘棋子拿在犬方棋手手上。

開局：由鹿方先走，此後雙方輪流。犬方在手上仍有棋子時不能走子，只能在所有棋子都落完之後才可走子。

走子：鹿方的走子方式為沿橫直或斜綫步行一格走至空棋位，若前面有顆犬方棋子，其後面為一個空棋位，則可越過這隻犬跳至後方的空棋位，同時吃掉這隻犬。不可連跳，也不可跳過兩隻及以上的犬。犬方只能步行，依靠數量將鹿方重重圍困。

勝負：當鹿方吃子足夠多時，犬方將不再能夠圍住鹿方，則為鹿方獲勝。若犬方將鹿方重重圍住而使其不能移動時則宣告獲勝。與雙虎棋相同，當一隻鹿遭到圍困而無法移動時不能將其移出場外，只有兩隻鹿都無法移動才算犬方勝利。

1 《民間棋類遊戲》第 48 頁，永寧老虎棋。

規則五：北京老虎棋

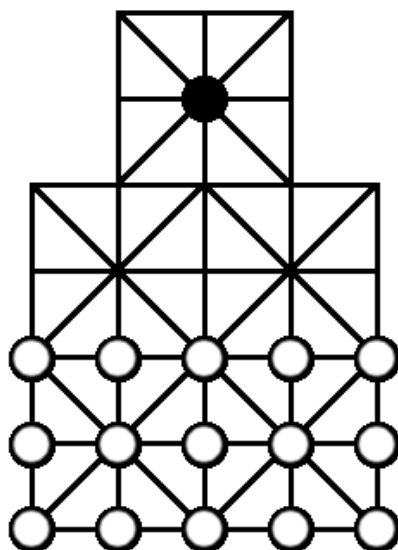


圖 28：北京老虎棋

該棋流行於北京地區，其特點是犬方只能前進或平行，但不能後退。棋盤及座子如圖所示，棋盤上面的正方形為虎籠，虎方有一枚棋子座子居於虎籠中央，犬方有十五顆棋子三排居於最下方。虎方吃子方式為跳吃，即跳過一隻犬落至其後方的空棋位並將其吃掉。犬方要將老虎圍至虎籠中才算勝利，如果虎方遭到圍困無法移動但又身在籠外，則判為和棋。如果虎方吃了八顆犬方棋子，或者往下突圍成功，則算獲勝。

規則六：平羅老虎棋

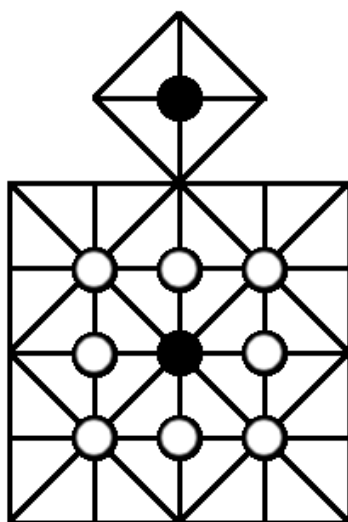


圖 29：平羅老虎棋

又稱捕虎棋。該棋三本棋書¹介紹的規則都不一樣，現以《民間棋類遊戲》所介紹的規則為準²。

棋盤：四個米字格拼合，上方有一個對角綫相連的斜方形。

棋子：虎方有二子，犬方有二十顆棋子。座子犬方只有八顆棋子，圍住一虎，另一虎居於山中。犬方另有十二子拿在手上，當手上的棋子沒有全部落在棋盤上，犬方不能走子。

走子：犬方只能沿綫橫豎或斜向走一步至空棋位，一隻犬只能佔據一個棋位。虎方除了步行以外，還可跳躍一隻或多隻犬方棋子。當跳躍多隻犬方棋子時，只能跳過單數的棋子（一、三、五顆），稱作「隔奇跳行」。無論隔多少顆棋子，每次跳行都只能吃一顆犬子，且不可連跳。

1 指《棋類遊戲 100 種》，《棋類大全》，《民間棋類遊戲》。

2 因為這個規則有「隔奇跳行」，比較獨特，值得玩味。

勝負：當虎方吃夠十顆犬方棋子時則為獲勝，若犬方將兩隻虎團團圍住，使其無法行動，則犬方獲勝。若只將一隻虎圍住，不能將其移出棋盤。

規則七：打狼棋

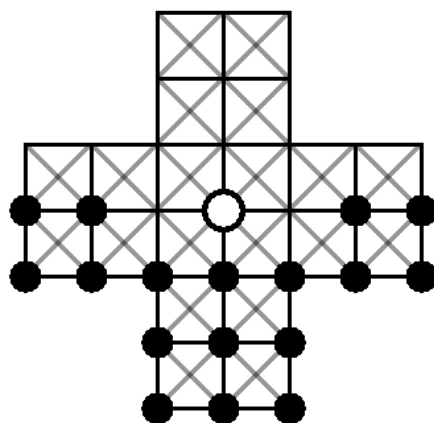


圖 30：打狼棋棋盤及座子

棋盤：棋盤由五個田字格以十字的形狀拼合而成，每個小正方形的對角綫有斜虛綫連接，如圖所示。

棋子：狼有一子座落於棋盤中心，犬方有十七顆棋子排佈於最下方及邊緣。

走子：狼可以沿直綫或斜行走一步至相鄰空地，若緊鄰一只犬子，且其後方有空位，則可跳過這只犬子落在其後方的空位，並將這只犬子吃掉。可以斜跳，不能連跳。犬方只能沿綫橫豎綫走一步至空棋位，不能斜行。

勝負：當犬方把狼方團團圍住，使其無法動彈，則犬方獲勝。若犬方剩下五只時，就不能再圍住狼方，這時狼方獲勝。

摠結：復興民間傳統弈棋文化

很多的民間傳統活動，都是真正有益身心的。傳統的侗族大歌，陝歌腰鼓，等等，老少皆宜，全民參與。

民間弈棋亦是如此，很多的鄉間遊戲，在地上畫個棋盤，撿幾個石子，大家就能興高彩烈玩上一日。諸如圍棋、中國象棋、直棋、方棋等等，都是民間受衆廣泛，真正有益身心的娛樂活動。

據我所知，目前中國象棋在全國各地，仍有爲數眾多的愛好者。圍棋的受衆亦是不少，各地都有開辦道場和學校。圍棋和象棋也有相當數量的一批專業棋手，資訊發達的今日，我們很方便就能獲得國際賽事的對弈棋譜，這是弈棋文化在中國乃至全世界都未曾衰落的明證。

真正的文化是來源於民，造福於民。如果某種棋最終只能在書上見到，而不再能夠在街頭巷尾參與其中，那麼這種弈棋所承載的文化和它存在的意義也行將消失。

棋並不單純是一種「邏輯遊戲」。在電子遊戲產業得到開發之後，網上也存在著很多的遊戲，但它們始終是電子遊戲的產物。真正的「棋」，我認爲，應該是能將棋子握在手上，並能將手的溫度傳給棋子，對弈兩人可以見面，相互之間可以交流。否則，電腦實現了下棋的所有規則和形式，也是不可能形成一種文化的了。

若談及弈棋文化，筆者只敢淺談幾句，因為筆者畢竟棋力有限，體悟也很有限。我認為贏棋並不是下棋唯一的目標，禮節和風格同樣重要。如果一位棋手，他只懂得贏棋，那他最終會趣味索然。在一些高明的弈棋程序在開發出來以後，很少有人說能夠一直跟電腦對弈並獲得樂趣的，因為電腦是冰冷的，沒有感情。

邏輯思維上正確清晰，並且能給人以關懷，為他人考慮，我想這可能就是弈棋文化吧。

正因為弈棋活動對人的身心是有益的，它所體現的文化也是當今社會的人們所需要的，因此復興民間傳統文化中的弈棋文化，有其實在的意義。

本書所收錄的，是來源於民間的優秀弈棋。僅以本書為推廣弈棋事業貢獻一份綿薄之力，希望弈棋文化能薪火相傳，生生不息。

第二章：外國優秀棋盤遊戲

國外棋盤遊戲頗多，樣式新穎，別具一格。筆者整理了國外的各種優秀棋遊，大多數都是獲得過設計大獎的。相信第一次見到這些棋的朋友都會眼前一亮，躍躍欲試。

Octiles | 路徑棋

背景說明¹

該遊戲是由 Dale Walton 於 1984 年推出的，可供二至四人玩。其特別之處在於，它以路徑板作為棋子，而路徑板放下之後，雙方是可以共用的。路徑板一共有十八塊，它集合了一個正八邊形上能畫的四個弧形（或直線）路徑的所有可能。棋盤中心對稱的設計也非常特別，棋盤上最多只能放置十七塊路徑板，因此保證有額外的一塊板用於下一步行動。

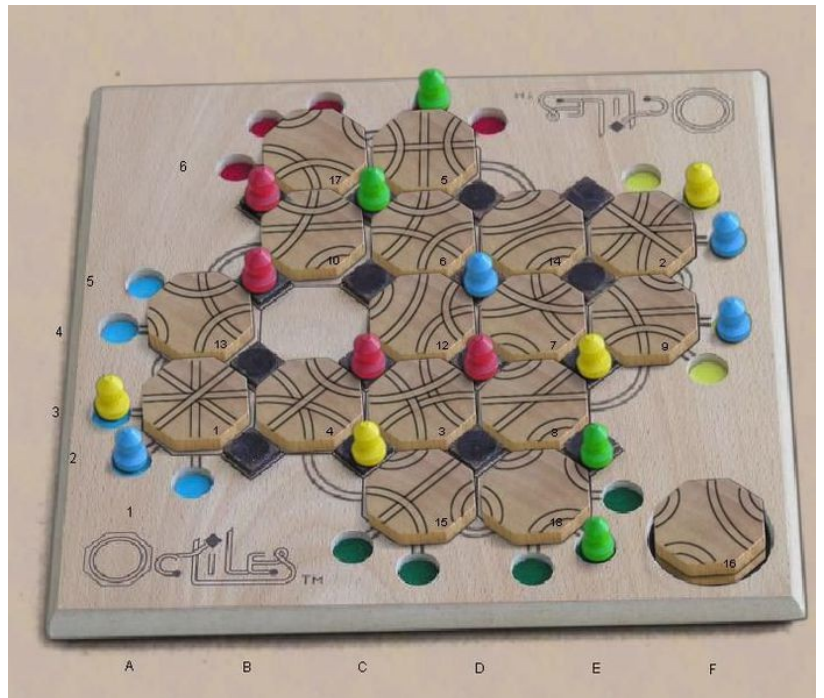


圖 31：Octiles | 路徑棋

¹ 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/5281/octiles>。

該棋獲得了二〇〇三年度的門隆精品獎（2003 Mensa Select）。

規則介紹¹²

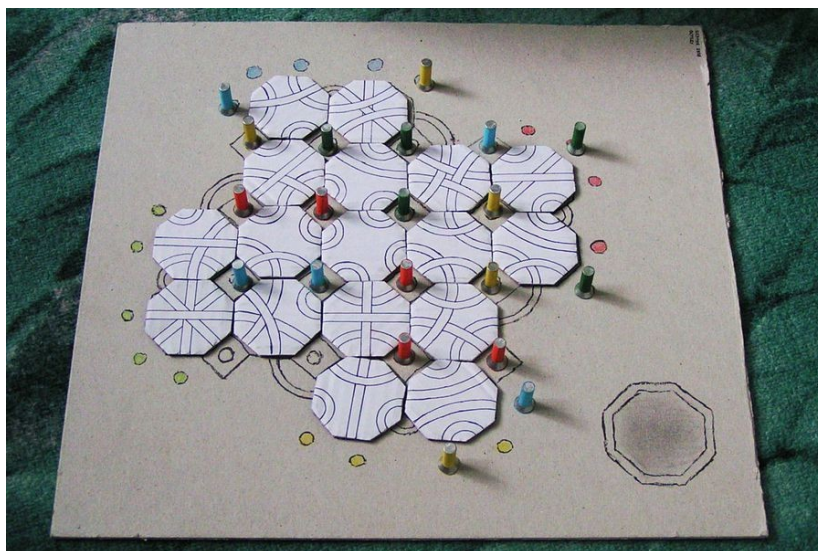


圖 32：一位外國朋友製作的 Octiles

棋盤：由十七個放置路徑板的空地，二十個起點位置（每方五個），十六個中間停留點（如圖所示）。

棋子：每方有五個行走棋子，此外還有十八個共用的路徑板。

開局：每一方將自己的五個棋子放在起點（如果是四人遊戲，則只放四顆棋子，中間的位置不放棋子）。將十八塊路徑板朝上堆成一摞（開始時空地上是沒有路徑板的）。

走子：逆時針輪流行動。輪到己方行動時，取最上面的一塊路徑板，放在空地上，再將一顆己方的棋子經過該路徑板走到一個停留點（或終點）上。

1 官方規則介紹：<http://www.boardspace.net/octiles/english/rules.html>。

2 另一個完整的規則介紹：<http://www.gamepuzzles.com/octiles.htm>。

*不能不放路徑板而只走人，也不能只放路徑板人不走。

*放置路徑板時，可以任意角度放在空白的田裡，也可以放在已有路徑板上。

*如果放在已有路徑板上，在行動結束時，將下面的路徑板放到路徑板堆的最下面。

*如果路徑板堆只剩最後一個，說明已經沒有空白的田了，這時你只能鋪到一個已放置的路徑板上，將替換下來的路徑板傳給下一位。

*必須用到（經過）自己剛鋪上的路徑板，可以是直接走上去，也可以過通其他的路徑板或棋盤上畫有的路徑。

*從起點出來的棋子不能再走回去，進入終點之後也不能再走出來。

*允許一方的棋子後繞一圈回到原地。

*可以放棄本次行動。如果一回合下來，每個人都放棄行動，那麼從下一回合開始，第一個能滿足行動條件的人必須走棋。

勝負：全部棋子先到達終點的人獲勝，如果後手方下一步也到達終點則為平局。

Fire and Ice | 冰火島

背景說明¹

該棋在移動己方棋子之時，會產生一個新的敵方棋子，因此對局過程充滿了意外的變化。

該遊戲於二〇〇三年榮獲門薩精品獎（Mensa Select Winner）。

規則介紹

棋盤：由七個法諾平面²組成，同時這七個法諾平面放置於一個更大的法諾平面之上。一個小的法諾平面稱為一個「島」，每個島上有七個棋位，整個棋盤一共有四十九個棋位。

棋子：火和冰分別有二十五和二十四顆棋子，為配合主題，火要用紅色棋子表示，冰為藍色棋子。當然也可以用其他顏色。

規則：由火先開始行動，此後雙方輪流。不能放棄己方本次行動。在一個回合的行動中，可以將己方的一個棋子移動到其所在同一個島的一個空位上，或傳送到不同島的相同位置。移動之後將一個新的對方棋子放至原來的地方。

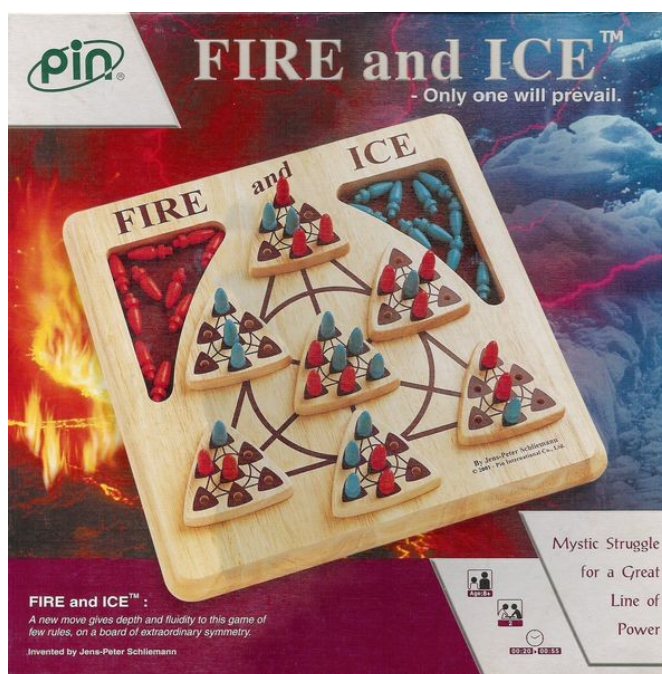


圖 33：冰火島封面

¹ 資料來源：<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/4643/fire-and-ice>。

² 法諾平面（Fano plane）為一個等邊三角形，再用直線連接每個頂點和與其對應的底邊中點，並加上一個內切圓構成。該平面又稱為射影平面，該圖形的每條綫（包括圓）上都有三個點，每個點都有三條綫經過。

勝負：當一個島的一條綫（包括內切圓）上放置了某一方的三個棋子，那一方就佔領了這座島（如下圖所示）。如果在大法諾平面的同一條綫上的三個島都由某一方佔領，他便獲得勝利。

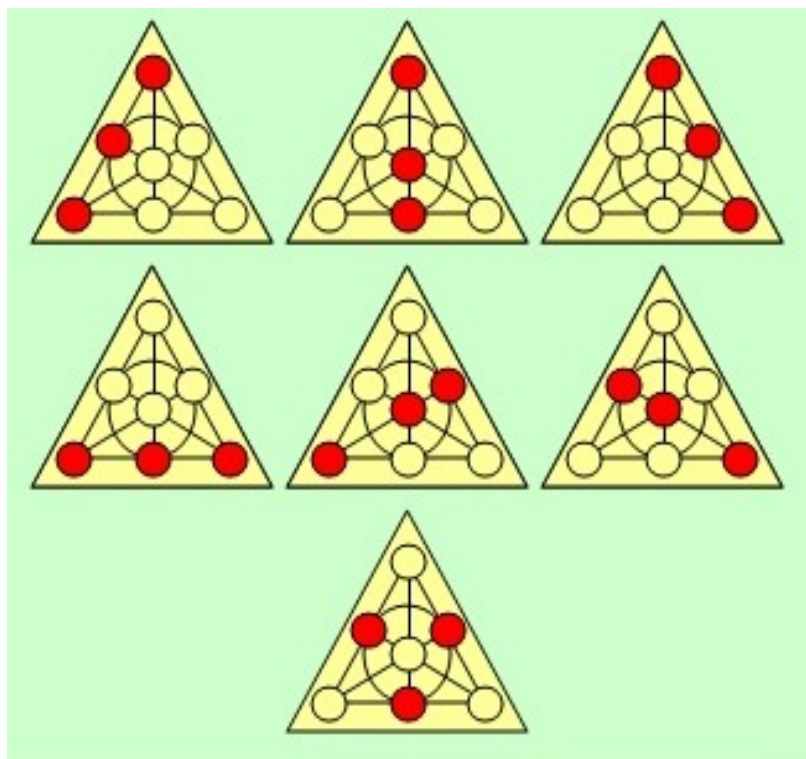


圖 34：佔領一個島的七種方式（圖片來源於網路）

自製建議

該棋可以自製。在硬紙板上畫七個島，再畫一個更大的法諾平面圖形以容下這七個島。棋子可以考慮直接用圍棋棋子，或者其他任何能區分雙方的材質。

Quads | 方磚棋¹

背景介紹

該棋於一九九六年面世，作者 Kris Burm 是棋盤創作界中久負盛名的比利時設計師，獲獎頗豐的星盤眾棋計畫（GIPF Project）是他的代表作。

Quads 的棋子為三十六個圖案不同的正方形方塊，其上由黑色和銀色以及平行綫條構成。棋子在放置時必須圖案和綫條能夠

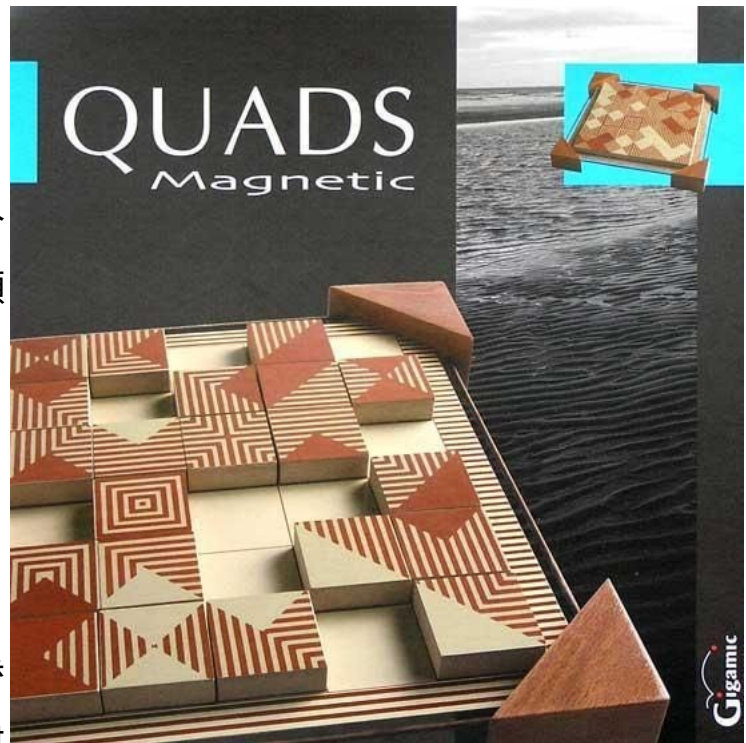


圖 35：方磚棋封面

搭配，玩家雙方要用己方顏色的棋子盡量佔據更多的地盤。遊戲目標是使對方無法再放下一個棋子，第一個無法放入棋子的人輸掉這場遊戲。

規則說明

棋盤：棋盤為六乘六方格，一共有三十六個棋位。棋盤外圍的平行綫是進階的可選玩法。



圖 36：方磚棋的所有棋子

¹ 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame>

棋子：由不同的兩種顏色以及橫向或豎向的平行綫構成，一共有三十四種組合。還有兩顆棋子上面全部都是綫，這兩個棋子是開局時先放入棋盤的。因此共有三十六個棋子。

開局：這是個二人對弈棋。開始時先抽籤決定先後手，然後確定雙方的顏色。

落子：雙方輪流落子，首先輪流將兩個全部是綫的棋子放入場上任何空地。自此往後，雙方可以自由選擇己方顏色的棋子落入棋盤，要求必須至少貼上一個棋盤上已有的棋子，並且棋子之間色塊和綫段必須搭配。可選進階玩法是棋盤邊緣的平行綫也要能夠搭配。

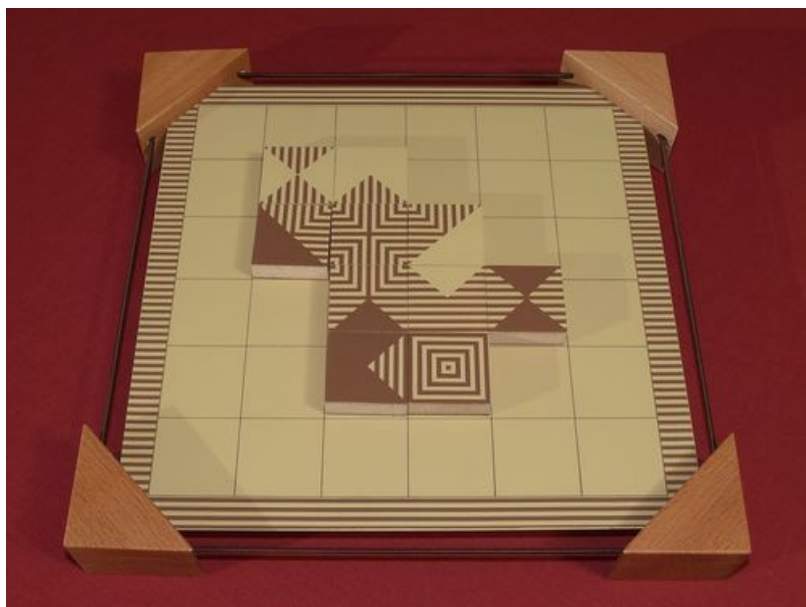


圖 37：方磚棋：一場正在進行的對局

勝負：第一個不能落下棋子的人輸掉這場遊戲（而不管剩餘的棋子數是否相等）。

Reversi | 黑白棋¹

背景介紹

Reversi 直譯為「翻轉」，國內多譯作黑白棋，蘋果棋等。它是一個二人對弈棋盤遊戲，與我國傳統的「五子飛棋」相似，但只有落子沒有走子。該棋分為近代和現代兩個版本，近代版本於一八八三年推出，發明人可能為 Lewis



圖 38：黑白棋封面

Waterman 或 John W. Mollett，二人都認為自己是原創發明，並攻擊對方抄襲，在當時是個轟動事件。現代版本由日本人長谷川五郎改良，稱為 Othello（莎士比亞名劇奧賽羅）。

Othello 比之舊版本，有兩個不同之處：一是 Othello 開局有座子；二是當一方無法下棋時，Othello 是跳過這一回合，讓對方繼續下，而舊版是直接結束對局。

Othello 在商業上取得了成功，據報導，其銷售額至今超過六億美元，並且在一百多個國家銷售量累計超過了四千萬份。

本文介紹的是現代版本的黑白棋 Othello。

¹ 資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Reversi>。

規則說明

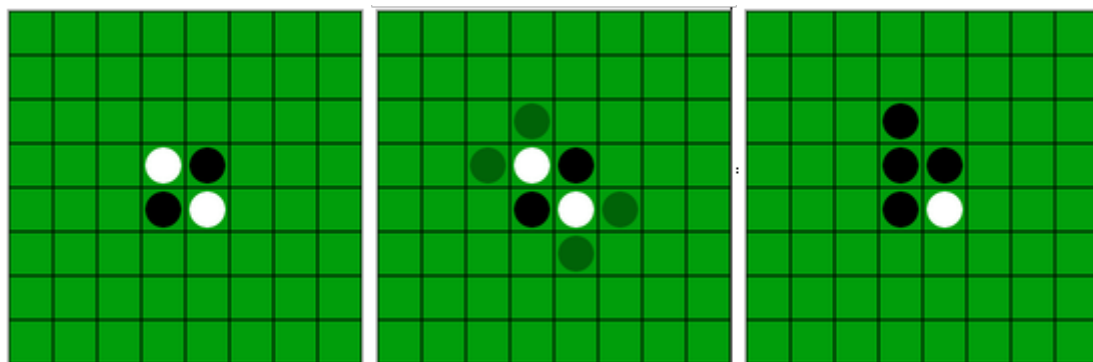


圖 39：黑白棋。三圖分別為座子，開局黑棋可落子處，黑棋落完一子。

棋盤：為八乘八方棋盤，棋子落在格子內，一共有六十四個棋位。

棋子：一共有六十四個棋子，與棋位數同。棋子為圓形片狀，有黑白兩面。

開局：座子為四枚棋子黑白相間置於棋盤中心的四個棋位上（如上圖左）。

落子：由黑方先落子，此後雙方輸流落子。如果可以落子則必須落子，僅當己方無法吃子時才可跳過，讓對方再接著落子，直至己方能夠吃子為止。

吃子：落子必須吃子，不能只落子不吃子。當一枚己方棋子落下後，其與場上另一枚己方棋子一綫包夾著對方一枚至多枚棋子，則將這一綫對方的棋子吃掉。當滿足吃子條件時則必須吃子。黑白棋的吃子不是將其移出場外，而是將其翻轉過來成為己方棋子。

勝負：若棋盤已經落滿六十四枚棋子或者雙方都無法按規則落子，則遊戲結束。場上棋子數量多者為勝，若相等則為平局。

Connect Four | 屏風式四子棋¹

背景介紹

屏風式四子棋是 Howard Wexler 和 Ned Strongin 在 1974 年推出的連棋類遊戲，它在世界範圍內都有很高的知名度。該棋棋盤如一個屏風，落子時有七個位置可選，每一枚棋子落下之後會疊在已有的棋子上方，雙方都可見一枚棋子的兩面。遊戲的目標是己方的棋子一綫四子相連，無論橫直斜，均可獲勝。

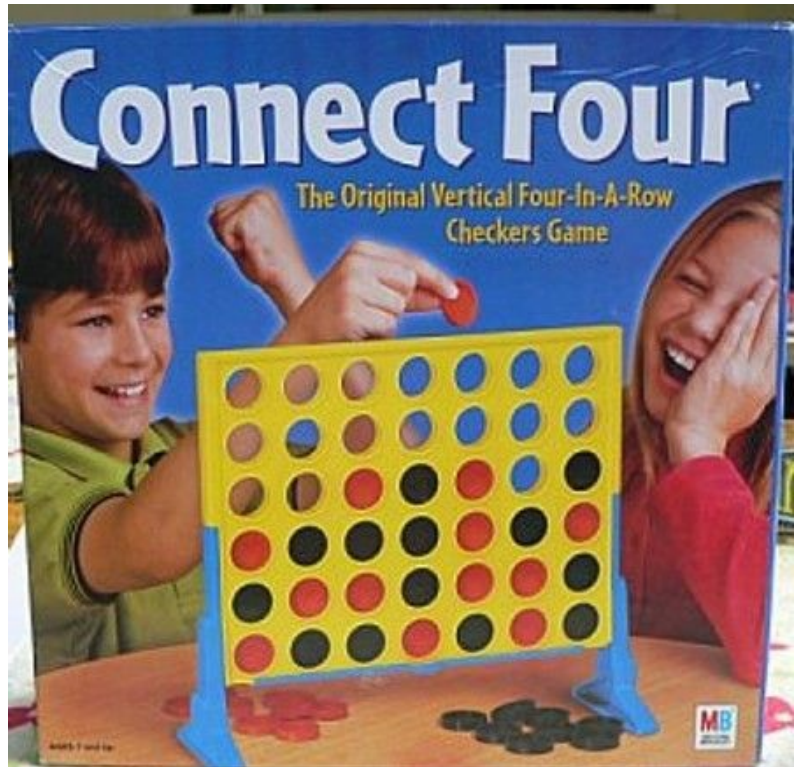


圖 40：屏風式四子棋封面

外國專家用計算機對該棋做了大量研究，證明了該棋可以先手必勝。並且，如果先手第一手棋放在外側的兩個位置之一，亦可以「強制」對方獲勝。

規則說明

棋盤：一般做成屏風式棋盤，該棋盤有供棋子下落的七個槽，每個槽從下至上有六個洞。棋盤一共有四十二個棋位。

¹ 資料來源：https://en.wikipedia.org/wiki/Connect_Four

棋子：棋子一般做成圓形片狀，大小正好能佔據棋盤的一個格子。兩面需要有同樣的顏色。雙方棋子以紅黃顏色區分，每方有二十二顆棋子。

落子：開局無座子。由一方開始落子。先下的棋子會落到該槽的最底部，往後接著在同一個槽落下的棋子將搭承在已有棋子上方。

勝負：若一方的棋子以橫、直、斜四子一綫相連，則宣告獲勝。



圖 41：一局四子棋終局

對局經驗

由於中綫可形成的四子一綫相連的機會更多，所以佔據中綫可以增加勝算。當一方形成三子一綫相連時，也就給對方製造了一到兩個禁入點。根據先手或後手，正確安排禁入點是高手對局中獲勝的關鍵。

Quarto | 大同棋¹

背景介紹

Quarto 是瑞士數學家 Blaise Müller 在 1991 年發明的二人對弈棋。該棋的棋子是共用的，十六顆獨特而惟一的棋子並不區分敵我，一方所放置的棋子也由對方決定。對弈形式非常獨特。



Quarto 獲得一九九三年的門薩精品獎（Mensa Select Winner），以及其他衆多獎項。

規則說明

棋盤：四乘四方的平面，一共有十六個棋位。

棋子：數量和棋位數相同，一共有十六顆棋子。一顆棋子具有以下四種特性：高或矮，黑或白，方或圓，空心或實心。然而每一顆棋子的特性組合都不相同。

落子：由任意一方開始落子，此後雙方輪流。一方所要放的棋子是由對方選擇提供的，而落子的位置由己方決定。

¹ 資料來源：[https://en.wikipedia.org/wiki/Quarto_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Quarto_(board_game))。

勝負：當一方落子之後，形成任意一種特性四子一綫橫直斜相連，則為獲勝。很多版本所介紹的規則中還包含了一個變體規則，當一種特性的四顆棋子在一個二乘二方的四個棋位上，也可算是勝利。

Chaos | 機智風暴

背景說明¹

這是一個由玩具商 MindWare 於二〇〇七年發售的一款二人對弈棋盤遊戲。因為它有個別名叫作 Wit Storm，因此筆者將其中文譯作「機智風暴」。其實

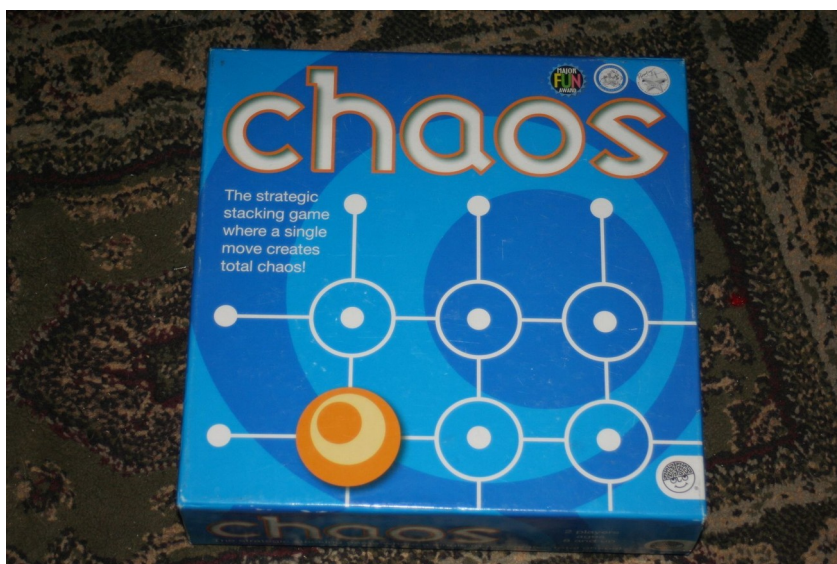


圖 43：機智風暴封面

Wit Storm 更能體現該棋的對弈邏輯。

規則介紹²

1 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/32004/chaos>

2 資料來源：<http://www.majorfun.com/chaos/>

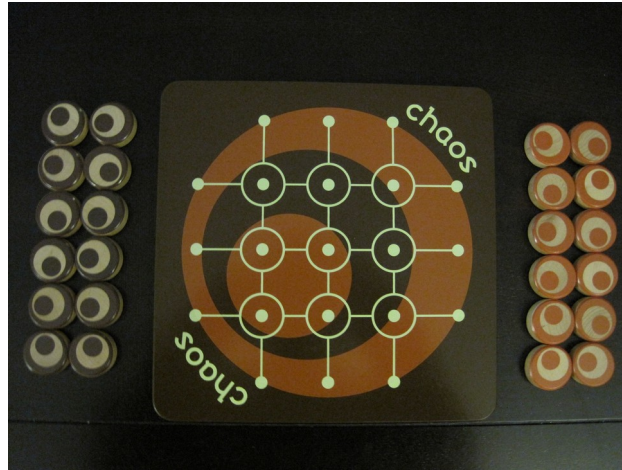


圖 44：機智風暴的棋盤和棋子

棋盤：內部為三乘三格子，一共九個有效棋位。外面的棋位是無效棋位。

棋子：每方有十二顆棋子，用不同的顏色區分。

落子：由一方開始落子，之後雙方輪流。只能落在中間的九個有效棋位上。可以堆疊在已有的棋子上方。若一摞棋子累計達到四顆，就會引起「風暴」，將四顆棋子由上至下，分放至己方的前方、右方、下方、左邊。若一顆棋子由於風暴而移出場外，則這顆棋子將歸還給它的所有者。如果一場風暴之後又產生了另外一摞棋子超過四顆，則要繼續引發風暴。如果同時有兩個以上可以引發的風暴，由該回合落子的一方決定先引發哪一個。

勝負：若一位玩家落子結束後，他的十二顆棋子全都在棋盤上，則為獲勝。

Chung-toi | 轉井棋¹

背景介紹

這可能是最值得一玩的井字遊戲。該棋由 Reginald Chung 於一九九四年推出，並獲得該年度的門薩精品獎。Reginald 此前還發表過一款名叫 USA Any Way 的棋，同樣也是一款井字遊戲，說明他酷愛並擅於發明井字遊戲。而本文所要介紹的轉井棋，作者直接用他的姓氏「張」來命名，可見作者對於此作信心十足。



圖 45：轉井棋封面

規則說明

棋盤：為三乘三格子，一共九個棋位。棋盤最好有槽，以防止棋子轉動。

棋子：雙方各有三個棋子，以不同顏色或標誌區分。每顆棋子為一個正八邊形的平面，上面畫有十字方向箭頭。

落子：由一方先落子至棋盤上的任意位置，此後雙方輪流。當所有棋子都落完之後，則進入走子環節。

¹ 中文譯名為筆者自擬。資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/11557/chung-toi>

走子：先手方先行動。選擇己方的任意一枚棋子，沿其所指示方向移動一至兩格，可以跳躍。移動完畢後可以旋轉方向。也可以在原地旋轉。



圖 46：正在進行中的轉井棋

勝負：當一方的三顆棋子以橫縱斜一綫相連，則獲得勝利。

Quoridor | 牆棋¹

背景介紹

牆棋（Quoridor）在我國又譯作「兔子圍城」、「步步為營」、「圍追堵截」等，是由著名桌面遊戲設計師 Mirko Marchesi 設計的二或四人棋盤遊戲。它於一九九七年推出並榮

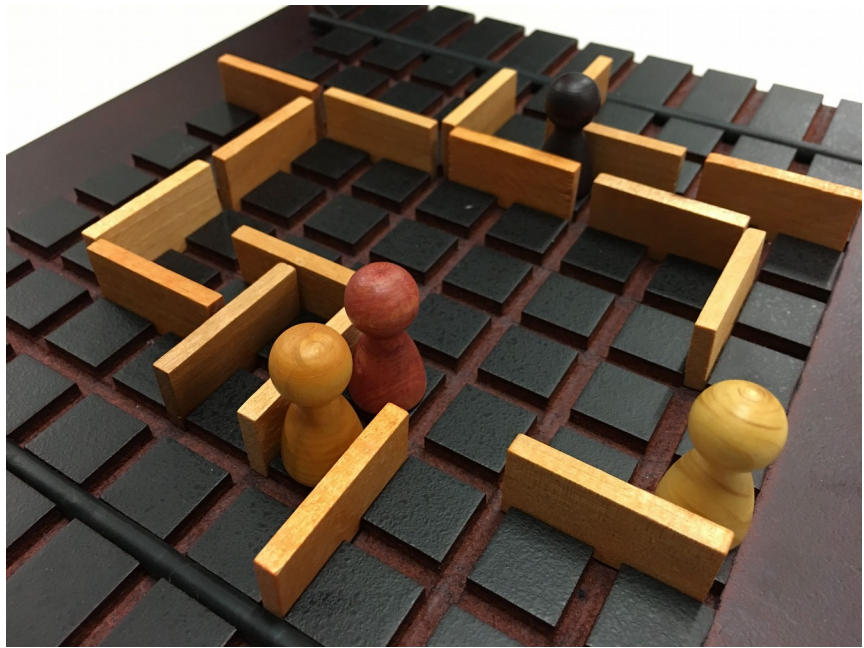


圖 47：牆棋

獲該年度的門薩精品獎（Mensa Mind Game），在美國，法國，加拿大和比利時等國都獲得了年度最佳遊戲獎等榮譽。

規則說明

棋盤：為九乘九方格，共有八十一個格子棋位。與此同時，這些格子之間有一個空隙能夠放置一個牆。

棋子：該棋供二或四人玩，每方有一個棋子作為代表物。同時該棋還有一種特別的棋子：牆。一面牆寬兩個格子，正好能直立置入兩個格子間的空隙。場上一共有二十面牆，由玩家平分（即如果是二人玩，則每人十面牆；如果是四人玩，則每人五面牆）。

¹ 資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Quoridor>。

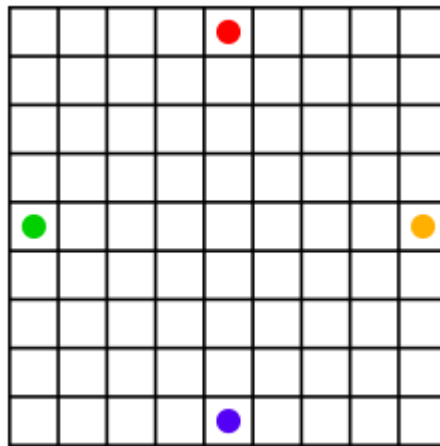


圖 48：Quoridor 開局座子

開局：每方將其代表物放置在棋盤中最靠近他一側的中央。

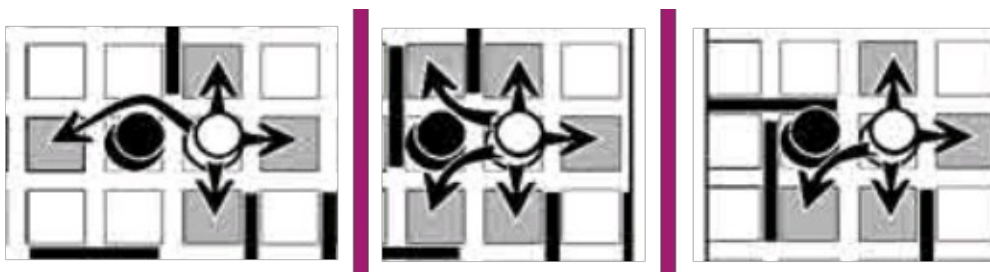


圖 49：Quoridor 遇子跳躍的三種情況

行動：輪到每個玩家的回合，他可以作以下兩種選擇，將代表物移動一格，或者放置一面牆。若一方選擇走子，他的棋子只能往相鄰空地移動，且不能越過一面牆。若有其他棋子相鄰，則可以跳過這枚棋子。若一枚相鄰棋子的後方有牆，則可跳至其左方或右方，但若這些方向有牆則不能跳。只能越過一枚棋子，而不能跳過兩枚或更多的棋子。

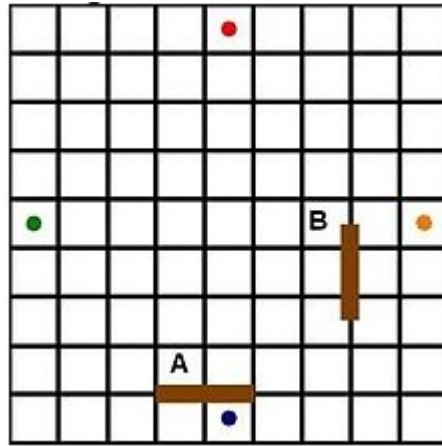


圖 50：Quoridor 牆的放置，

B 牆的放置是錯誤的

放牆：放置牆是爲了阻止對方的前進，但不能完全堵死任何一方走向終點的路。牆只能放在寬兩個格子的間隙裡，不能一半擋在兩個格子的中間（如圖中 B 牆的放置是錯誤的）。

勝負：當一方到達棋盤對面一行時宣告獲勝，如果是四人玩的話餘下玩家仍可繼續爭奪第二和第三名。

Quixo | 換邊棋¹



圖 51：換邊棋封面

背景介紹

換邊棋（亦有譯作「你推我擠」）由 Thierry Chapeau 於一九九五年發表，同年獲得門薩精品獎（Mensa Select Winner）。它是一個二人對弈棋盤遊戲，也可以四人遊戲。該棋的設計師 Thierry Chapeau 於一九六九年出生於法國，是一位遊戲設計師，藝術家，作家和兒童書籍插畫家。

¹ 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/3190/quixo>

規則說明

棋盤：為五乘五方格，一共二十五個棋位。

棋子：場上一共有二十五顆棋子。每一顆棋子為一個正方體，它的一面印有 x，另一面為 o，其餘面無圖案。x 和 o 分屬對弈的雙方。棋子圖案上面還有一個小點，這是四人遊戲時使用的。四人遊戲時，兩人為一組坐在對面，小點的朝向表示該棋子屬於哪一位棋手。

開局：將二十五顆棋子以空白面朝上擺滿整個棋盤。

行動：由一方開始行動，此後雙方輪流。一方在行動之時，拿起處於棋盤邊緣的十六顆棋子的其中一顆，只能拿空白的或是己方的棋子，如果是空白的棋子則須將代表己方的圖案朝上。拿起這顆棋子之後，將其從對面或左右兩面的邊緣推入，一列棋子也會隨之移動。如果是角上的棋子只有兩個方向可以推入。不能將該棋子放回原處。

勝負：當一方的圖案以橫、縱、斜方向五子一綫相連則獲得勝利。

Traverse | 指向跳棋¹

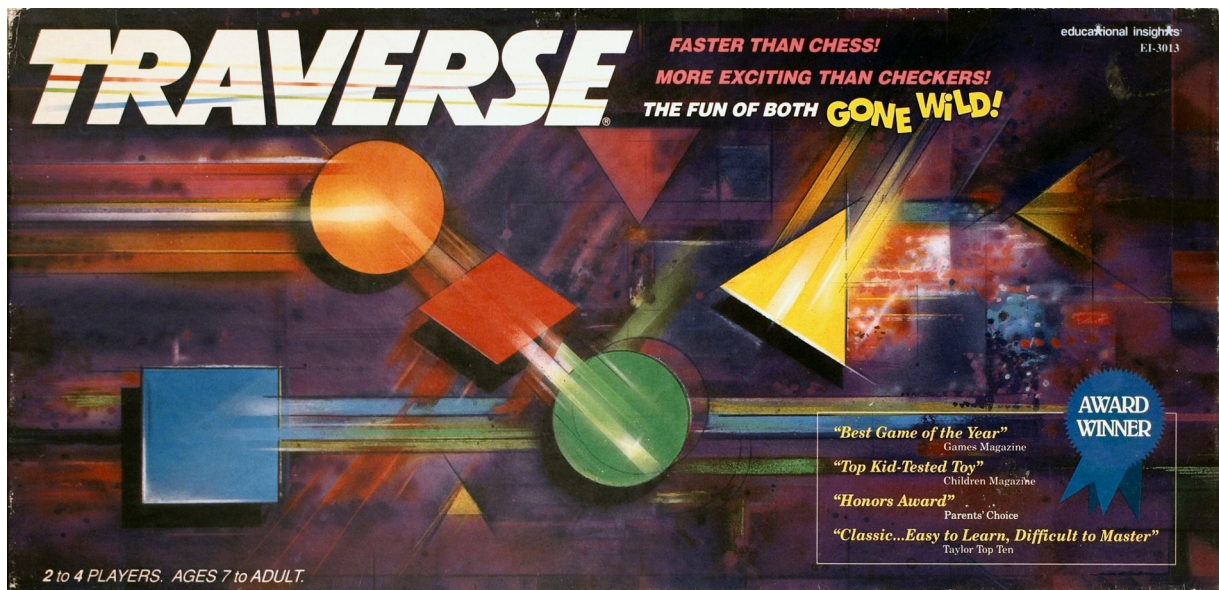


圖 52：指向跳棋封面

背景介紹

Traverse（指向跳棋）由 Michael Kuby 和 John Miller 發表於一九八七年。指向跳棋結合了跳棋和象棋的特徵，因而獨具特色。該棋在一九九二年榮獲門薩精品獎。

¹ 資料及圖片來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/3313/traverse>。

規則說明

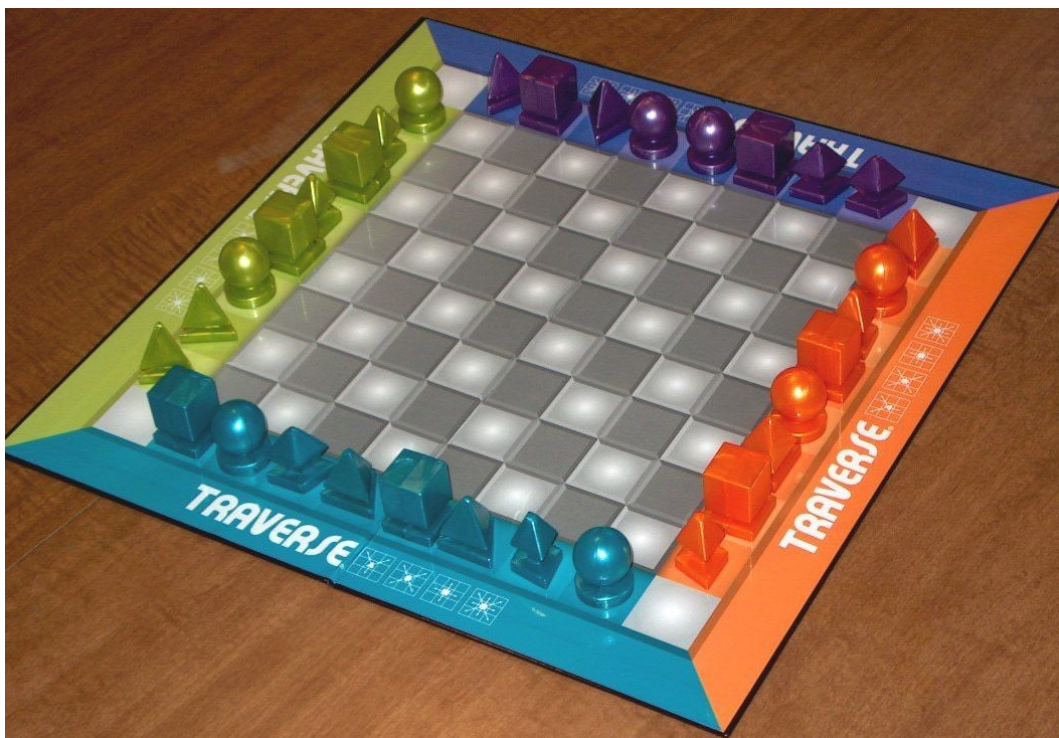


圖 53：指向跳棋的四人開局

棋盤：為十乘十方格，但四個角上的方格不用，因此共有九十六個棋位。

棋子：該棋可供二至四人玩，每個人有八枚棋子，用顏色區分，每人一種顏色。棋子有四種：正方形，圓形，菱形，三角形。每人每種有兩枚。

開局：將己方八枚棋子隨意放在最靠近己方的底邊。

走子：由一方開始行動，隨後流輪。每種形狀的棋子都有特別的行走方向。正方形的方向為上下左右，圓形為相鄰的八個方向，菱形為斜角四個方向，三角形為斜角向前的兩個方向和正後方一個方向。每個格子只能放一個棋子。

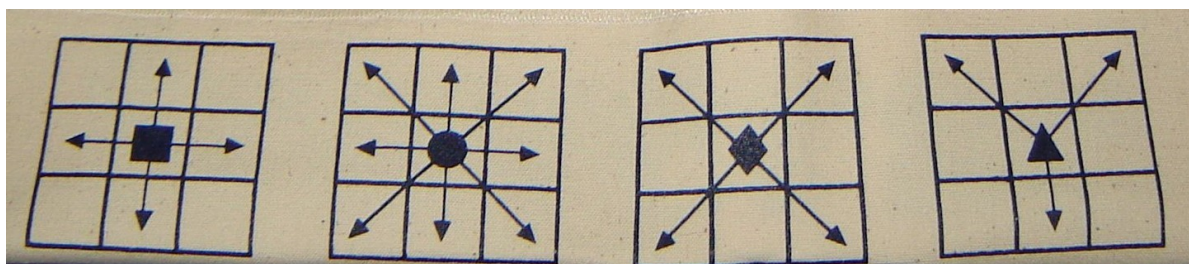


圖 54：四種棋子行走方向

一個棋子可以往鄰近的空位移動一格，如果相鄰的一枚棋子後方有空位，也可以往該棋子允許的方向跳過一枚己方或他人的棋子，落在後面的空位。一次跳躍只能越過一枚棋子，一次行動可以多次連續跳躍。



圖 55：一種連跳方式

勝負：己方的起始位置就是對方的終點位置，最先全部棋子到達終點者勝利。

Pentago | 旋轉五子棋¹

背景介紹

Pentago (旋轉五子棋) 由 Tomas Flodén 於二〇〇五年推出，並獲得了二〇〇六年的門薩精品獎，以及二〇〇五和二〇〇六年度的（瑞典）最佳成人遊戲獎和最佳家庭遊戲的提名。該棋特點是在一手棋的過程中除了落子之外，還要對棋盤進行旋轉，這樣在一次行動中還要作更多更全面的考



圖 56：旋轉五子棋封面

慮。若要完全算出一次旋轉之後的棋子位置，對人的空間旋轉思維將是一個相當大的挑戰。

該棋已由超級計算機 Cray supercomputer at NERSC 暴力破解，結果是先手必勝。因此也可以說先手具有微弱的優勢。

規則說明

1 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/19841/pentago>

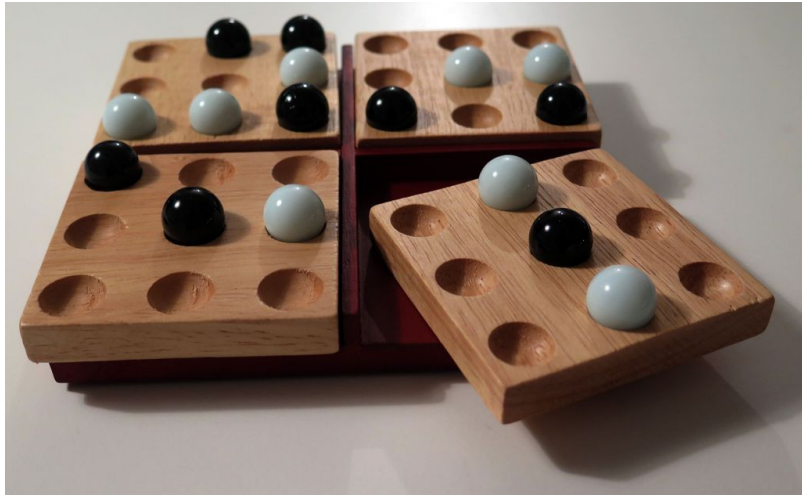


圖 57：旋轉五子棋的棋盤和棋子

棋盤：由四個三乘三的區塊組成，每個區塊是可以旋轉的。一共有三十六個棋位。

棋子：雙方各有十八顆棋子，由不同顏色區分。

行動：一次行動包括落子和旋轉棋盤。落子，將己方棋子落在棋盤的任意空位上。旋轉棋盤，將任意一個區塊往任意方向旋轉九十度。

勝負：當一方的五顆棋子以一綫相連（不管直連或斜連）則獲得勝利。

自製建議

該棋自製較為簡單，剪四塊方形硬紙板，再畫上直綫即可。棋子可以直接用現有的圍棋棋子。

Connect6 | 六子棋¹

背景介紹

這是一個由臺灣人發明的棋，發明人爲國立交通大學資訊工程系教授吳毅成。它在國際上很有影響力，已經成爲世界上最知名的棋盤遊戲之一。

二〇〇三年暑假，吳毅成教授與女兒下五子棋過程中發明了六子棋玩法。在隨後的幾年中，他和學生把它當作課題進行研究，撰寫論文，開發計算機程式。而他們統計出的一千二百多種開局樣式，沒有一種對某一方特別有利。並且在隨後，他們於十一屆國際電腦賽局發展研討會中提出一些理論，證明了白方不能脫離中心戰場。因此可以證明，六子棋是一個對先後手都公平的弈棋項目。

二〇〇五年九月，臺灣各大媒體爭相報導六子棋，因而名聲大噪。此後六子棋協會建立，賽事頻繁。

傳統的五子棋是先手必勝，即使現代聯珠加入了禁手和三手交換五手二打的規則，先手仍然具有優勢。而後手若依靠禁手規則獲勝，這對於一種連線類的棋而言是一種很奇怪的勝利方式。而六子棋是對五子棋弈法公平性的革新，它的方式是，除了第一子以外，後面每一回合每方都連下二子，這就保證了每一方在他的回合結束時，都比對方多一子。

¹ 資料來源（官方網站）：<http://www.connect6.org>。

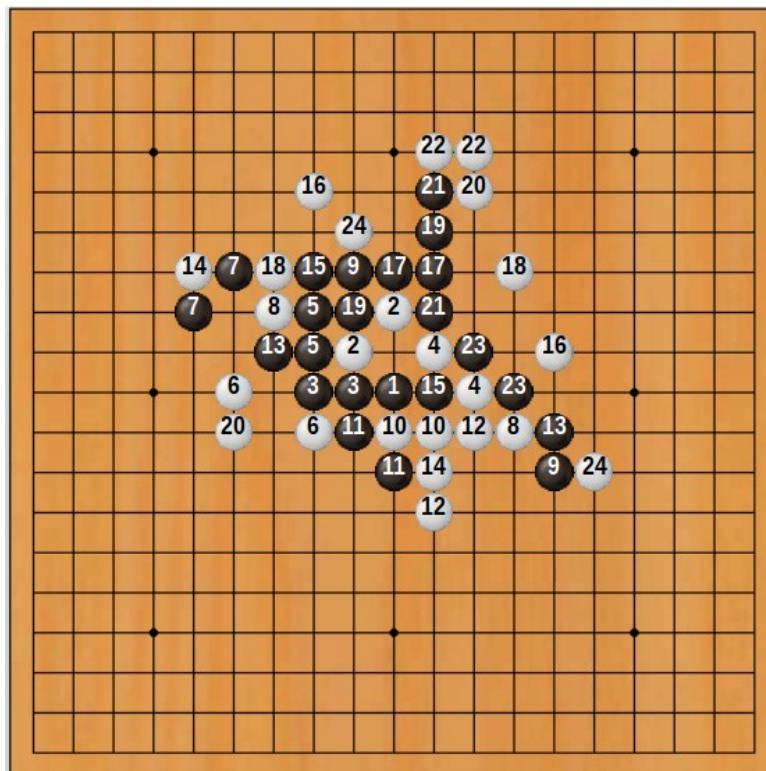


圖 58：一局六子棋

現在，六子棋已經是計算機程序競賽中必不可少的一員，並且相較於其他的棋（有些棋的先後手公平性仍有待考證），他的公平性幾乎是毫無疑問的。

規則說明

棋盤：為縱橫綫交錯，一般為十九路棋盤，而專業棋手可能需要五十九路甚至更大的棋盤。

棋子：和五子棋一樣，分黑白二色，雙方各選一種顏色，一般黑方先落子。

落子：黑方先落一顆子在棋盤中央，此後雙方輪流落子。除了黑方的第一手棋之外，以後不管黑方或白方，每一手棋都落兩顆子。

勝負：首先連成六顆棋子的一方獲勝。

Palago | 六角圍棋¹

背景說明

Palago（六角圍棋）是 Cameron Browne 和 Mike McManaway 於二〇〇八年推出的二人對弈棋。它獲得了新西蘭遊戲協會（NZGA）二〇一〇年度最佳新遊戲獎。Mike McManaway 是著名的 tantrix（彩虹棋）發明人，而 Cameron Browne 是澳大利亞的一位數學家，也是 Celtic!（中國結）的發明者，兩人都擅長於創造這一種連續拼圖對弈遊戲。



圖 59：六角圍棋封面

該棋盤遊戲的最大特色在於，每塊六邊形棋子是完全一樣的，黑白二色對半均分，每塊棋子可以有三種方向與周邊棋子連接，從而形成更大的連續的形狀。遊戲目標是圍成一個封閉的島。

規則說明

棋盤：任何光潔平面。

棋子：一共有四十八塊相同的棋子，為雙方共用。每方認領一種顏色。棋子上有二色相間的拱形和三分之一圓形。

¹ 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/38462/palago> 以及 <https://en.wikipedia.org/wiki/Palago>

落子：雙方商定誰先落子，此後雙方輪流。每次落子時，是兩塊棋子一同落下，且這兩塊棋子要連在一起，並且與棋盤上原有的棋子顏色相搭配。

勝負：當一方形形成一個包含拱形在內的封閉島則獲得勝利，若一方落子之後同時造成了雙方的勝利則算是對方勝利。若只放一塊棋子就能獲得勝利則可以只放一塊棋子，除此以外每次落子都必須是兩塊相連的棋子。若形成一個六邊形空洞，除非在此落下一子能獲勝，否則此處應視作禁入區。

對局經驗

棋手們可以在對局中總結出一些必勝棋型和開局棋型。六角圍棋有以下六種可能開局，對於白方棋手而言，前五種都是必敗開局，只有最後一種才是可行開局。

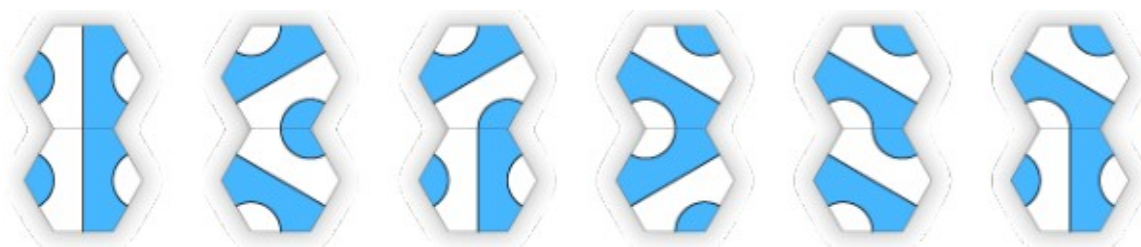


圖 60：六角圍棋的六種可能開局

Hive | 昆蟲棋

背景介紹

Hive（昆蟲棋），也譯作蟲蟲蜂房，是由 John Yianni 發明的一款世界著名的二人策略遊戲。昆蟲棋沒有棋盤，只需要一個平面，隨著玩家雙方不斷放入棋子，就會形成一個激烈對抗的棋型。如果能找到高水平的玩伴，這款棋能快速使人上癮。該棋於二〇〇一年發表，獲得了二〇〇六年的門薩精品獎等



圖 61：昆蟲棋封面

眾多獎項，在世界範圍內人氣頗高。作者隨後在二〇〇七年，二〇一〇年，二〇一三年分別發佈了三款新的擴展棋子，世界各地的愛好者也發表了很多非官方的擴展。

規則說明

棋盤：任何能放置棋子的平面。

棋子：雙方棋子用不同顏色區分。每方的棋子有以下幾種：蜂后一隻，螞蟻三隻，蜘蛛兩隻，蚱蜢三隻，甲蟲兩隻。棋子的形狀為正六邊形。

行動：由一方開始行動，此後雙方輪流。

*若有一方完全無法行動，則跳過他的回合，但如果可以行動則必須行動。

*第一回合中，黑方先落下第一顆棋子，白方須接著落下一顆緊貼這顆黑色棋子。

*除了第一回合以外，雙方從場外落子，都只能且必須貼靠己方棋子，而不能靠到對方的棋子。

*一個玩家的蜂后必須在他的第一到第四回合落子（初版的官方規則稱不能在第一回合落子）。

*一個玩家在蜂后落下之前，只能落子而不能走子。蜂后落下之後則可以走子。

*走子的注意事項：

**不能使整個蜂巢拆分，整個蜂巢必須是連接的一個整體，即便是走子結束後又形成了一個整體，但在走子的過程中使得蜂巢整體拆分也是不允許的。

**沿蜂巢邊緣走子的時候只能平移，不能經過一個由其他棋子圍成的過窄的通道。但是跳入或從棋堆上方進入則不受限制。

*每一種棋子都有它獨特的行走方式：

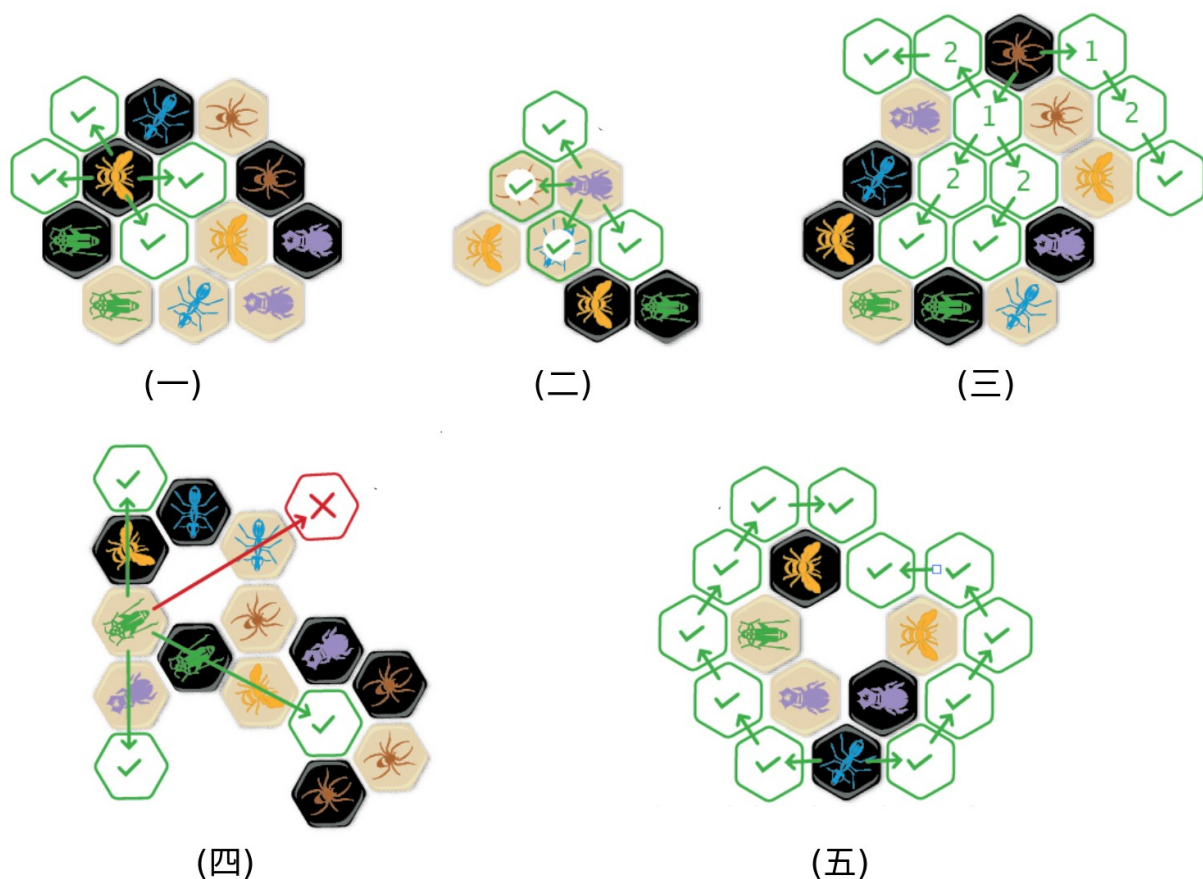


圖 62：五種昆蟲的行動方式：一，蜂后；二，甲蟲；三，蜘蛛；四，蚱蜢；五，螞蟥。

**蜂后：沿蜂巢邊緣行走一步。

**蜘蛛：沿蜂巢邊緣行走三步。

**螞蟥：沿蜂巢邊緣行走任意步。

**甲蟲：可以像蜂后一樣沿蜂巢邊緣行走一步，還可以爬上一個相鄰的棋子上方，蓋住一顆棋子。其下面的棋子將不能移動。甲蟲蓋住對方的棋子時，可以在它的周圍放入場外的己方棋子。甲蟲在棋堆上方時，可以繼續行走一步

到另一顆棋子上方，也可以選擇往下走至棋堆邊緣的空地。甲蟲之間也可以蓋住對方。當甲蟲剛開始從場外放入時，只能像其他棋子一樣放在邊緣平地上，而不能直接放在一個棋子的上方。和平移規則一樣，如果有兩隻甲蟲在棋堆上方形成了一個過窄的通道，那麼第三隻甲蟲也是無法直接通過的。

** 蚱蜢：不能沿邊緣平移，只能隔至少一顆棋子直綫跳入另一端的空地上。

** 蚊子（二〇〇七年擴充）：蚊子可以獲得與他相鄰的其中一顆棋子的技能。但如果一隻蚊子只與另一隻蚊子相鄰，它將無法移動。如果一隻蚊子因得到甲蟲的技能而走在棋堆上方，則他可以一直作為一隻甲蟲行走在棋堆上，直至其往下走到地面。

** 瓢蟲（二〇一〇年擴充）：瓢蟲一次行動走三步，前兩步是在棋堆上方，第三步則須落地。這三步不必沿著直綫，可以是任意方向。

** 鼠婦（二〇一三年擴充）：鼠婦可以像蜂后一樣沿蜂巢邊緣行走一步，或者在他行動時，可以選擇將與他相鄰的一顆棋子移動到他的上方，再放至另一個相鄰空地。如果是有甲蟲堆疊的棋子則不行。如果旁邊有兩隻甲蟲在二樓形成一個狹窄通道，那個方向也就不能運送了。與之相鄰的蚊子可以選擇它的其中一個功能移動。

勝負：如果一方的蜂后六個邊都遭到圍困，則輸掉這場比賽。如果雙方都不可能再圍住對方蜂后，或者雙方蜂后同時遭到圍困則為平局。

Hex | 蜂巢棋¹

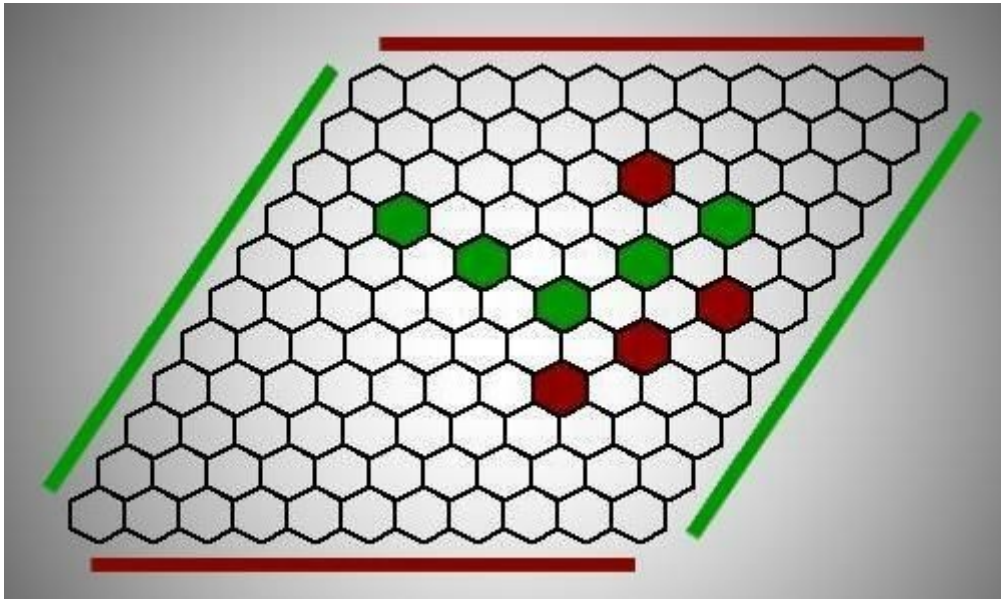


圖 63：蜂巢棋棋盤

背景介紹

一九四二年，丹麥數學家兼詩人 Piet Hein 向 Niels Bohr 研究所介紹了該遊戲，並且發表在當地的報紙上，當時稱之為 Polygon。該遊戲又於一九四八年由普林斯頓大學的數學家 John Nash 重新獨立發明。一九五二年，帕克兄弟（Parker Brothers）發表了一個版本並最終將其名稱定為 Hex。

在該棋發明之初，數學家 John Nash 即指出先手具有必勝策略，因此引入了「披薩規則」。「披薩規則」意為在家庭聚會時，由一位家庭成員切割披薩餅，「你切割，我選擇」，則分割者會盡量平分這塊披薩，這就保證了切割的公平。

¹ 資料來源：[https://en.wikipedia.org/wiki/Hex_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hex_(board_game))

規則說明

棋盤：一般為邊長十一格的菱形狀蜂巢。

棋子：雙方分為兩種不同顏色，分別有五十顆左右，大約可以佔滿棋盤即可。

落子：由一方先開始落子，此後雙方輪流。

交換：也稱作「披薩規則」。先手方第一顆子落下之後，後手方可以選擇與其交換，比如先手方為藍色，其落下第一顆藍色棋子之後，後手方認為這顆棋子明顯有利於藍方，則後手方選擇與其交換，這樣一來後手方成為了藍色，先手方成了紅色，由原來的先手方（已經變成了後手方）繼續下紅色的棋子。

勝負：第一位連通兩端的棋手獲勝。該棋不會有平局。

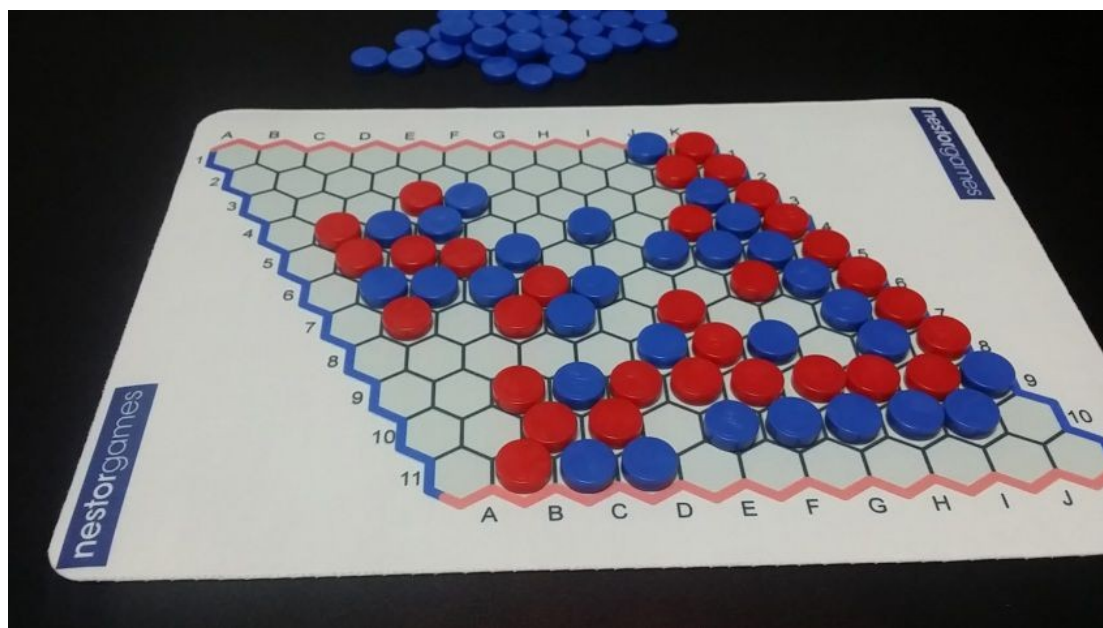


圖 64：一局蜂巢棋結束，紅方獲勝

Abalone | 大力士棋



圖 65：大力士棋封面

背景說明¹

大力士棋發表於一九八七年，是一種二人對弈棋盤遊戲。遊戲目標是將對方的棋子推出場外，累計推出六枚棋子則獲得勝利。

該遊戲在一九九〇年推出市場後，在商業上取得了巨大的成功。迄今已有超過四百五十萬份的銷量。其獲得了一九八九年的年度最佳遊戲推薦（德國），以及一九九〇年的門薩精品獎。

¹ 資料來源：[https://en.wikipedia.org/wiki/Abalone_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Abalone_(board_game))。

規則說明

棋盤：一個六邊形蜂的窩巢，每條邊有五個格子，整個棋盤一共有六十一棋位。

棋子：每方各有十四顆棋子，以黑白顏色區分。

開局：初始擺放在靠近己方中心的位置（如圖所示）。

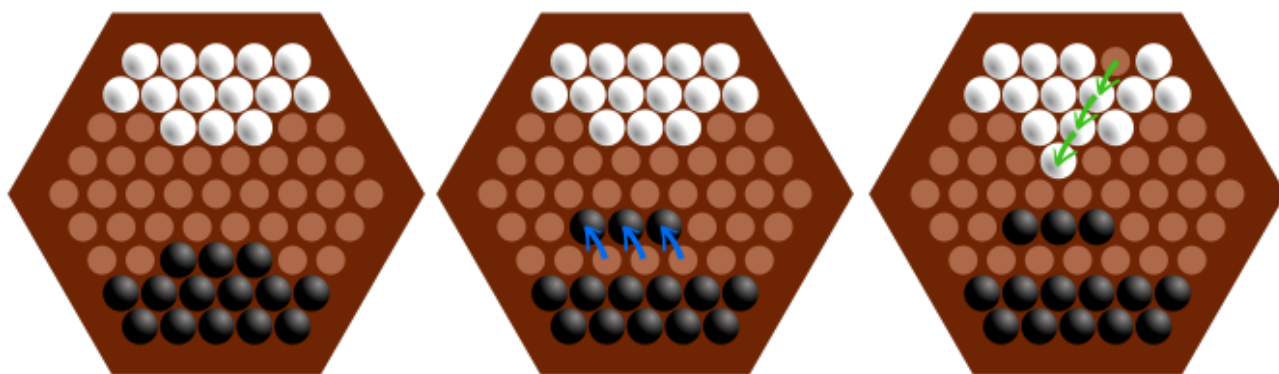


圖 66：大力士棋開局以及兩種行動方式圖示

行動：雙方輪流行動，每次行動可以一顆至三顆一起行走，但兩顆以上行動時，只能允許併排一綫的棋子一起往前步進一格，或同一縱綫的棋子往此縱綫方向前進一格（如圖所示）。

推行：當縱向前進時，如果前面有對方的棋子，且在此縱綫上對方併排的棋子數量少於己方，則可將對方往此方向推一進一格。如果對方的棋子被推出邊緣，這顆棋子將不能再返回場內。

勝負：當一方將對方六顆棋子推出場外，則獲得勝利。

Blokus | 角鬥士棋¹

背景介紹

Blokus（角鬥士棋），又叫作俄羅斯方塊棋，是由 Bernard Tavitian 於二〇〇〇年在法國推出的二到四人對弈遊戲。

該棋由於棋子用的是俄羅斯方塊而令人耳目一新。同時角頂角而不許邊貼邊的規則又可以使每一局棋交錯複雜且局面不會雷同。



圖 67：角鬥士棋法國版封面

該棋獲得二〇〇三年門薩精品獎，並在全世界範圍內獲獎頗豐。

¹ 資料來源：<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/2453/blokus>。

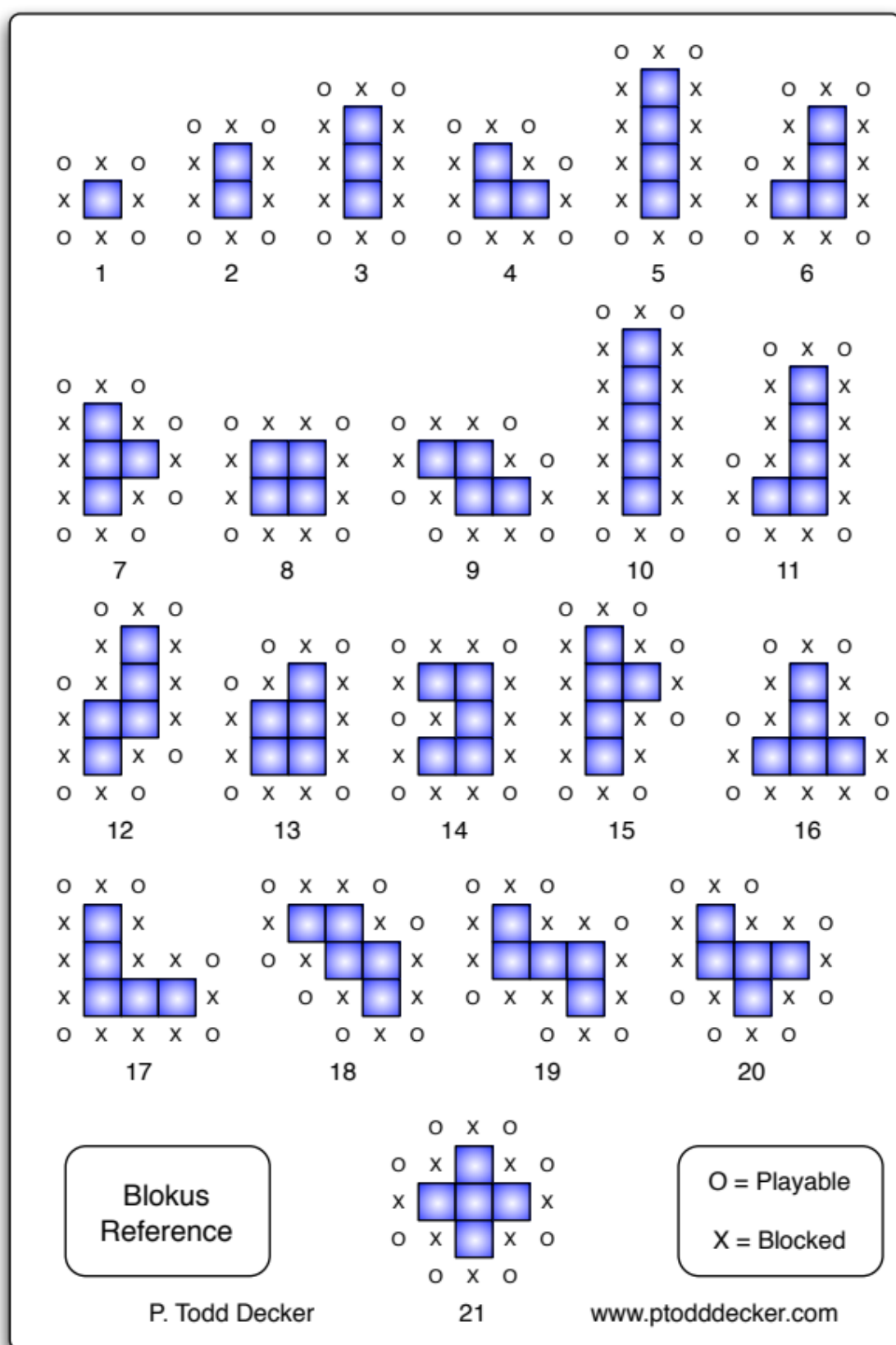


圖 68: Blokus 二十一種棋子 (圖片來源於 boardgamegeek.com)

規則說明

棋盤：二十乘二十方格棋盤，棋子都放在格子裡。

棋子：這是個四人遊戲，每個人都有一套形狀相同的棋子，用不同的顏色區分，官方定的顏色依次為藍、黃、紅、綠。每一套棋子有二十一塊，它是由一至五個正方形的所有可能組合。每一個正方形佔據一個棋位。

落子：依照藍、黃、紅、綠的順序落子。每個人第一顆棋子都要靠在棋盤的一個角上，此後落下的棋子的角要頂住棋盤上至少一個已有的己方棋子的角，但不能貼上已有的己方棋子的邊。

勝負：當所有人都不能再落下一顆棋子時則一場棋局結束，勝負為計分制，場外已落入棋盤的棋子中，一個小正方形得一分，如果全部棋子都落在了棋盤裡則加十五分；如果全部棋子都用完且最後一顆落下的棋子是最小的小正方形則額外再加五分（總共加二十分）。

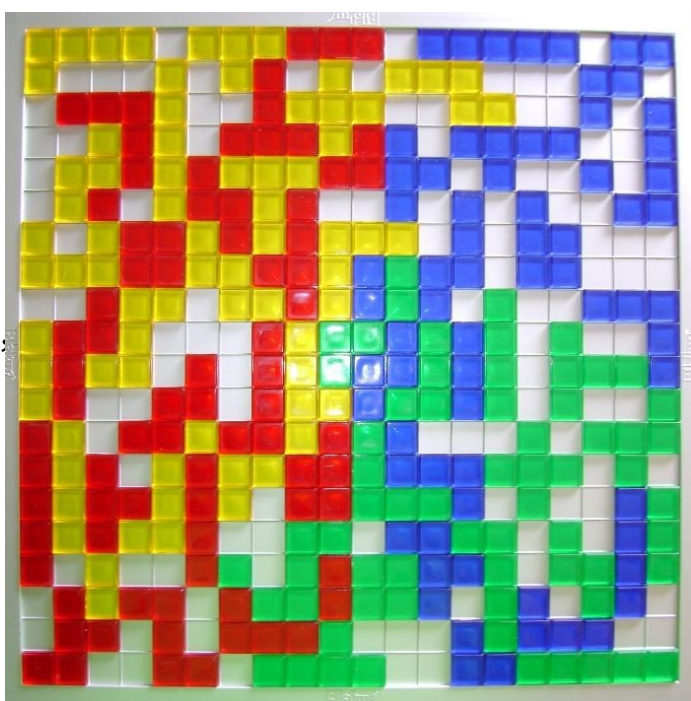


圖 69：一局 blokus 結束

All the King's Men | 箭頭棋¹



圖 70：箭頭棋封面

背景介紹

All the King's Men，中文一般稱為箭頭棋，因為該棋最大的特點是棋盤上畫滿了箭頭。該棋的名稱來自英語國家中傳頌最廣的童謠 Humpty Dumpty 中的一句歌詞，意為所有王的兵馬，這句話也對應了該棋的三種棋子：王（King），士兵（archer），騎士（knight）。該棋還有個名字叫作 Smess: The Ninny's Chess，意為兒童象棋。

¹ 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/1289/all-kings-men>



圖 71：箭頭棋棋盤

該棋由著名的玩具設計師 Reuben Klamer 和遊戲設計師 Perry Grant 於一九七〇年發表。

規則說明

棋盤：棋盤為七乘八方格棋盤，一共有五十六個棋位，每一個格子裡都畫了箭頭，棋子都要按照箭頭行走。

棋子：本棋為二人對弈遊戲。每方各有一個王，七個士兵，四個騎士。

開局：開局座子，王置於靠近己方的中心格子，四個騎士分列其兩邊，七個士兵（像國際象棋的兵一樣）排在前面一列。



圖 72：箭頭棋座子

走子：王和士兵都只能沿當前格子中的箭頭方向行走一格，而騎士能沿著箭頭行走無限格。不能越過其他棋子，可以走到對方棋子所在格將其吃掉。

勝負：（和國際象棋一樣）先吃掉對方的王則獲得勝利。

Mancala | 播棋

背景說明¹



圖 73：一位外國的五歲小女孩正在玩播棋

播棋（Mancala）是目前知道的最古老的棋盤遊戲之一，至今仍在世界範圍內廣受歡迎。它是一種棋盤遊戲類型的統稱，它的棋子可以用石頭、種子等來充當。棋盤可以就地取材，製作非常方便。世界各地都有播棋的分支，中國的「六碗棋」也可以看作是一種播棋。

本文要介紹的是卡拉哈棋（Kalah），它於一九四〇年引入美國，目前是流行最廣、玩家人數最多的播棋。

¹ 資料來源：<http://en.wikipedia.org/wiki/Mancala>。

規則介紹²



圖 74：卡拉哈棋的棋盤和開局

棋盤：由十二個小洞和兩側的大洞構成，每方分管六個小洞，右手邊的大洞為己方的倉庫（稱作曼卡拉）。

棋子：不區分顏色，每個小洞放入四個石頭（也可以是玻璃球，豆子等），一共需要放四十八顆。

走子：二人輪流行動。一方行動時，將己方的一個小洞裡的所有石頭取出，再以逆時針方向，從下一個洞開始，每個洞放一顆。

*如果經過己方的倉庫，則往裡面扔一顆；如果是對方的倉庫則跳過。

*如果最後一顆正好是扔在自己的倉庫，可以再獲得一次行動機會。

*如果最後一顆扔到了己方一側的空洞裡，可以取走此洞及對面的洞內所有棋子。（如果最後一顆扔到的是一個已有棋子的洞，則不能取得棋子）

² 資料來源：<https://www.thesprucecrafts.com/how-to-play-mancala-409424>。

*所有取得的棋子都放在倉庫裡。

*任何時候，當一方六個小洞均沒有一顆石頭，則遊戲結束。

*此時，另一方的六個小洞仍有石頭，全部歸他所有。

勝負：大洞內石頭數量最多的一方勝利。

對局經驗

對局時最好同時考慮雙方的情況。嘗試考慮兩三個甚至更多的回合。

自製建議

該棋可以自製，如果家裡有裝月餅的盒子，即可作為棋盤。棋子用中國跳棋的玻璃球，或者石頭種子等。

GIPF | 星盤棋

背景介紹¹

GIPF（星盤棋）於一九九七年面世，作者為比利時策略桌面遊戲設計師 Kris Burm。同時作者以該棋作為名稱建立了 GIPF Project（星盤眾棋計畫），作為該計畫之首，星盤棋的主題為「推」。它是一九九八年度的德國最佳推薦遊戲。



圖 75：星盤棋封面

規則說明²

該遊戲規則有三個階段版本：基礎版，標準版，競賽版。

棋盤：棋位之間以三角形方位相鄰，形成一個六邊形，邊上有四個棋位，共三十七個棋位。棋盤的邊緣還有二十四個預置棋位，這些預置棋位僅作為棋子推入棋盤的端點，不能停留棋子。

棋子：為圓片狀，可疊放，雙方以黑白二色區分。基礎版雙方各有十五枚棋子，標準版和競賽版雙方各有十八枚棋子。

基礎版規則：

開局：座子為雙方各有三子交錯放在六邊形的頂角上。

1 資料來源：<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/527/gipf>。

2 資料來源（官方）：http://www.gipf.com/gipf/rules/complete_rules.html。

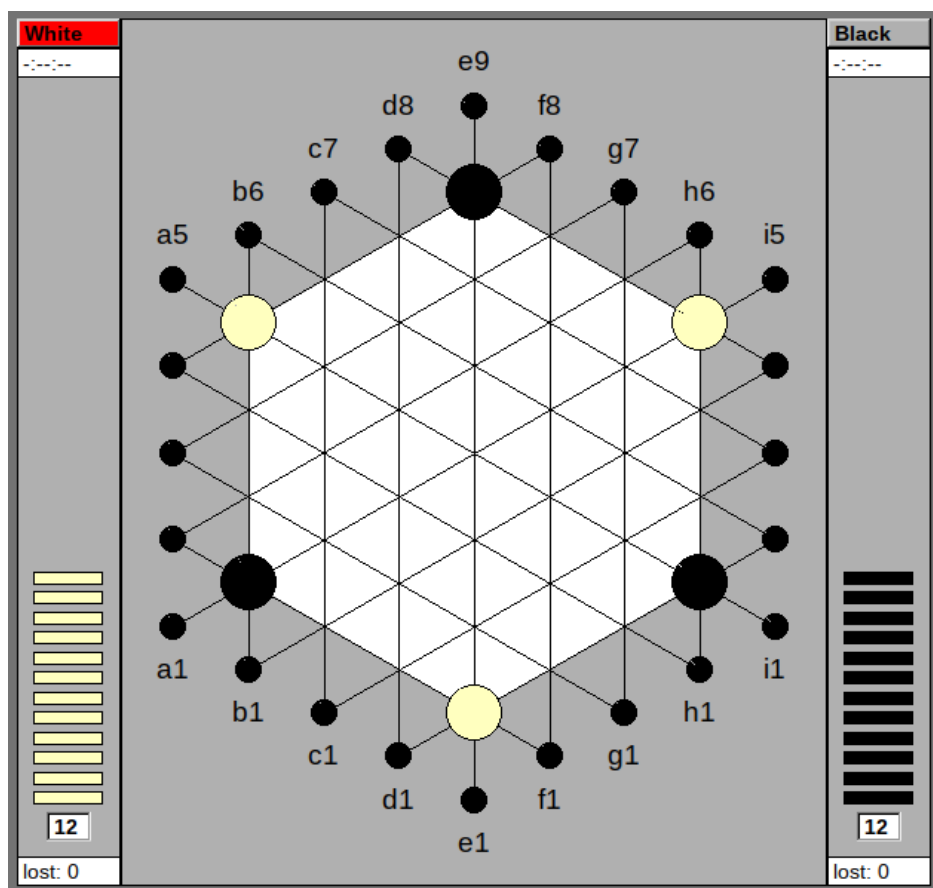


圖 76：星盤棋基礎版座子

走子：由白方開始行動，此後雙方輪流行動。玩家在他的回合中，放置一個棋子到任一個外圍的預置棋位上，然後往棋盤推入一格。若該方向上有棋子緊鄰，則這些緊鄰的棋子也將一併移動一格。要是某方向一整列已經佈滿棋子，則這一方向將不能推入棋子。

吃子：當己方行動結束時，如果有己方四子及更多的棋子一綫緊靠相連，則須取走這一綫上的所有緊鄰棋子（非緊鄰棋子不能取走）。己方的棋子將收回棋庫，而如果有對方的棋子，則對方的棋子將移出場外，不能再放回棋盤。在收走所有己方的四子相連之後，發現也同時造成了對方的四子相連，那麼對方亦可以有相同的操作。

勝負：當一方沒有棋子可以推入棋盤，則這一方告負。

標準版規則：

開局座子與基礎版相同，但是開局的三個棋子是由兩個同色棋子相疊而成，稱為星盤棋子（GIPF）。

當四子以上相連時，可以選擇是否回收自己的星盤棋子，同時也可以選擇是否移除對方的星盤棋子。己方回收的星盤棋子將不能再相疊成為星盤棋子。

當一方在場上沒有星盤棋子時亦輸掉遊戲。

其餘同基礎版規則。

競賽版規則：

開局無座子，雙方的第一步棋都必須推入一疊星盤棋子。之後的每一回合玩家可以選擇推入一個單枚棋子或是星盤棋子，場上的星盤棋子沒有數量限制。

其餘同標準版規則。

程式下載

官網提供了一個基於 Windows 系統的程式，可以作為規則學習和製作的參考。下載地址為：

http://prdownloads.sourceforge.net/gf1/gf1_wexe_103.zip。

TZAAR | 沙皇棋

背景介紹

TZAAR（沙皇棋，或譯作堆疊棋）是星盤眾棋計畫的第二部，主題為「強」。該棋於二〇〇七年推出，和星盤棋一樣也是疊棋類型的棋。在星盤眾棋的六種棋之中，該棋是最晚推出的，它取代了原本作為第二部的沙漏棋。



圖 77：沙星棋封面（官方提供）

規則說明¹

棋盤：棋位之間呈三角形，整個棋盤為六邊形，最外邊為五個棋位，去除了中心的一個棋位，共六十個棋位。

棋子：有三種可疊放的棋子，每方各有 TZAAR 六枚，TZARRA 九枚、TOTTS 十五枚。用黑白顏色區分。

開局：可以隨意將所有棋子擺滿棋盤，也可以按照官方提供的參考座子。

¹ 原始資料來源（官方）：<http://www.gipf.com/tzaar/rules/rules.html>

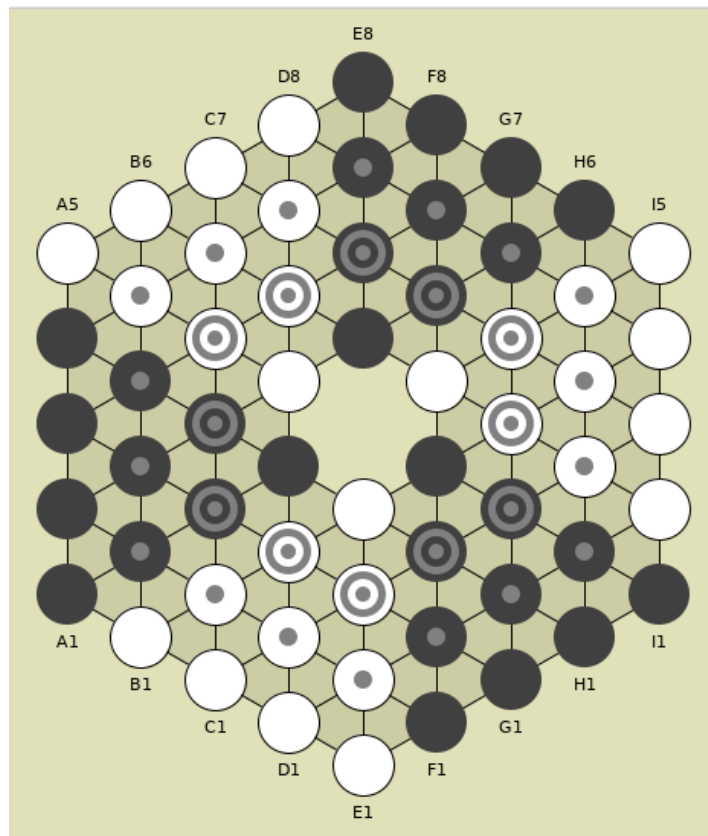


圖 78：沙皇棋官方推薦座子

行動：每方行動時有兩步。第一步必須吃掉對方一枚棋子。第二步可以作以下三種選擇：再次吃子；疊子；放棄第二步。（開局先走子的一方首回合必須放棄第二步。）

吃子：選擇己方一枚棋子，沿直綫任意步吃掉對方一枚棋子，中間不能越過其他棋子。只能吃掉疊子數量相同或更低的棋子。

疊子：選擇己方一枚棋子，沿直綫任意步疊加至一枚棋子上方，該疊子的類型（屬於 TZAAR，TZARRA 或 TOTTS）由最上面一枚棋子決定。

勝負：當一方不能開按規則行動，或者場上缺少了任意一種類型的棋子，則輸掉這場比賽。

程式下載

網上有人製作了 java 版程式，下載地址為：<http://www.johannes-schwagereit.de/tz1/> °

還有在綫網頁版：<https://tzaar.azurewebsites.net/> °

ZÈRTZ | 冰山棋

背景介紹¹

這是星盤眾棋的第三部
由原作 Kris Burm 於二〇〇
〇年推出。它的主題為
「棄」（sacrifices）。
該棋棋盤是靈活可變的，上
面可放置一個圓球，圓球之
間可以相互跳躍，且在可以
跳躍之時必須跳躍，這與國
際跳棋的規則相似。



圖 79：冰山棋封面

¹ 資料來源：<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/528/zertz> °

該棋獲得了二〇〇〇年的門薩精品獎，以及該年度德國最佳推薦遊戲等獎項。

規則介紹¹

基本規則

棋盤：由三十七個底座（ring）構成一個六邊形，每個邊有四個底座。它們互不相連，每個底座是可以單獨移走的。

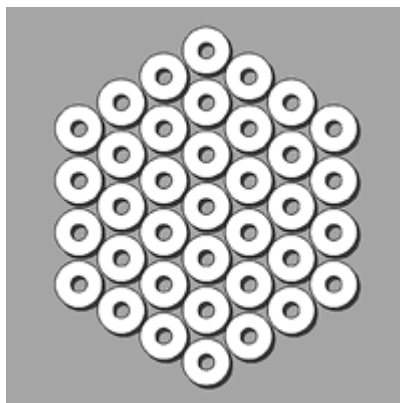


圖 80：冰山棋棋盤

棋子：六個白球，八個灰球和十個黑球。這些球開始時放在公用池（pool）中，池和棋盤不要離得太遠以方便拿取。

行動：這是個二人遊戲，抽籤決定由誰先行。每次行動要在以下兩種選擇其一：放子或跳吃。

放子：拿任意一個公用池裡的球放入棋盤中，並移除任意一個棋盤外圍空的底座。在移除底座時不能在平移時影響到其他的底座，也不能移除已經放有球的底座。如果沒有底座符合可移除條件，則不需要移除底座。

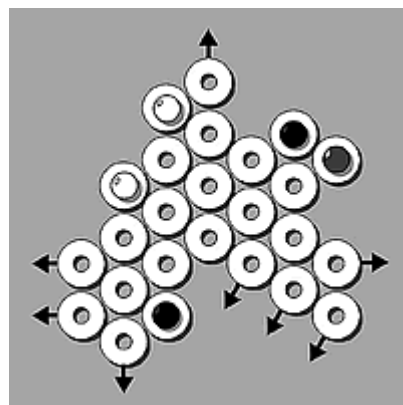


圖 81：冰山棋：可移除的底座

跳吃：一個球跳過另一個相鄰的球落在其後面的空位，並把跳過的球吃掉，稱為跳吃。跳吃是強制性的，如果有跳吃的條件則

¹ 主要參考資料（官方提供）：<http://www.gipf.com/zertz/rules/rules.html>。同時亦參考了中文維基百科。

必須跳吃，如一次跳吃結束後仍有符合跳吃條件的則必須連跳。當有兩種以上的跳吃方式，則由行動方決定選擇哪一種。吃掉的棋子屬於行動的一方，放在己方的前面表示俘獲了這些棋子。

分裂：當一個空的底座移除之後，致使一部分棋盤脫離中心主體棋盤，則這部分棋盤將全部移出場外，而如果上面有球的話，這些球都屬於行動方。

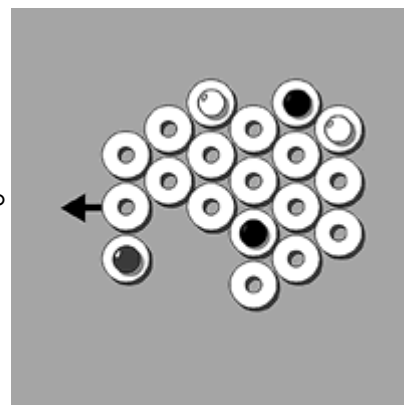


圖 82：分裂的底座

回流：當公用池中已沒有球，且輪到己方行動時無法跳吃，則必須取出任意一個己方俘獲的球放入棋盤。

勝負：當一方得到了四個白球，或者五個灰球，或者六個黑球，或者每種顏色的球有三個，則贏得這場比賽。一種極端的情況是，場上已經沒有了空的底座，則最後一個放置球的一方勝利。另一種極端的情況是，如果雙方來回走子，形成重覆局面，則判為和棋。

擴展規則

當三十七個底座已經無法滿足於專家級的玩家，棋盤的底座數量可以增加至四十，四十三，四十四乃至四十八個。競賽的話還可以增加到六十一個。其餘規則相同。

閃電規則

這個涉及了該棋的原始規則，快速，無情。將基本規則改為公用池裡的球減至白球五個，灰球七個，黑球九個。勝利條件為得到三個白球，或者四個灰球，或者五個黑球，或者每種顏色的球各兩個。

程式下載

網上有人製作了一款包含冰山棋的 java 程式 `hloltz`，下載地址為：

<https://holtz.sourceforge.io/down.php> °

DVONN | 火山棋

背景介紹¹

DVONN（火山棋）是星盤眾棋計畫的第四部，主題為「塌」，發表於二〇〇一年。該棋獲得二〇〇二年門薩精品獎等眾多獎項。



圖 83：火山棋封面

¹ 資料來源：<https://boardgamegeek.com/boardgame/2346/dvonn> °

規則說明¹

棋盤：與星盤眾棋計畫的其他棋一樣，它是由六邊形組成的蜂巢形棋盤，不過火山棋的棋盤相對較長，最長邊有九個棋位，其餘四邊只有三個棋位。整個棋盤一共有四十九個棋位。

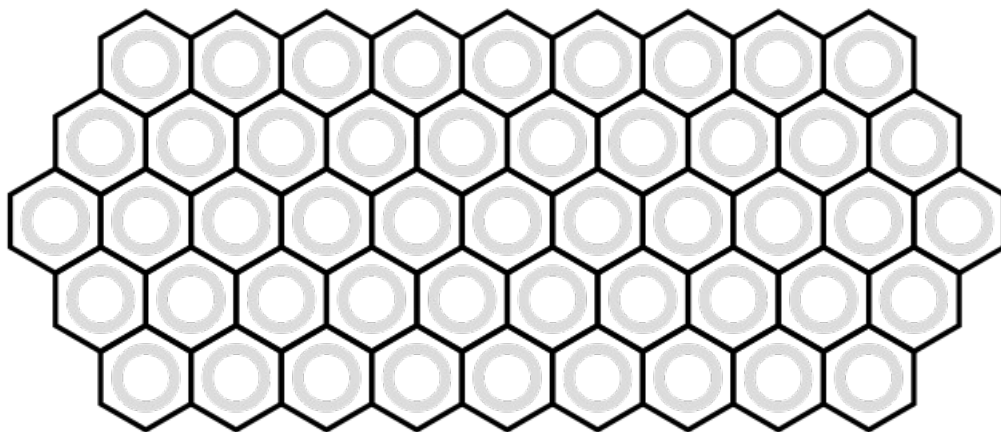


圖 84：火山棋棋盤

棋子：有三個紅色的火山棋（Dvonn），二十三個白色棋子，以及二十三個黑色棋子。棋子呈圓盤空心狀，可堆疊。

行動：開局無座子，先手方持有兩個 Dvonn 棋子以及白色棋子，後手方持有一個 Dvonn 棋子以及黑色棋子。

落子：雙方輪流落子，首先放置手上全部的 Dvonn 棋子，之後始才可以放置己方（白色或黑色）棋子。最終棋盤上將擺滿四十九個棋子。

走子：由先手落子方先走子，此後雙方輪流。

¹ 規則源於官方網站：<http://www.gipf.com/dvonn/rules/rules.html>。

*只能移動己方顏色的棋子，棋子如果堆疊，則以最上方的棋子表示這摞棋子屬於哪一方。

*當一個或一摞棋子的周圍六個棋位都有其他棋子時不能移動，即是說開局時只能移動外圍的棋子。

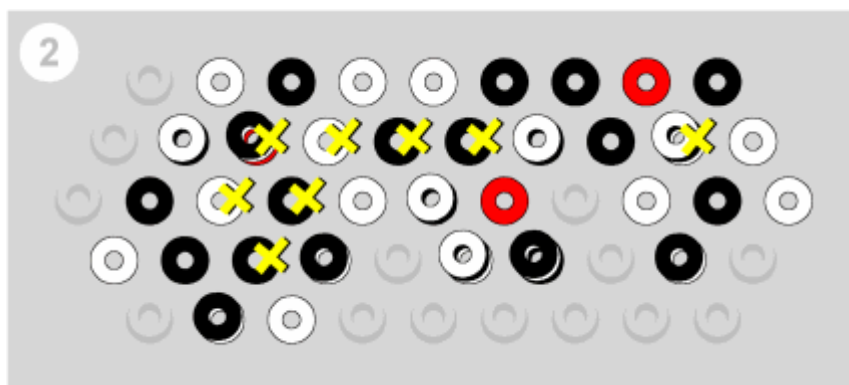


圖 85：火山棋，打叉的棋子為不能移動的棋子

*單個棋子可以移動的距離為一，已堆疊的棋子移動距離為它的堆疊數量。須沿直綫移動，不能中途拐彎。

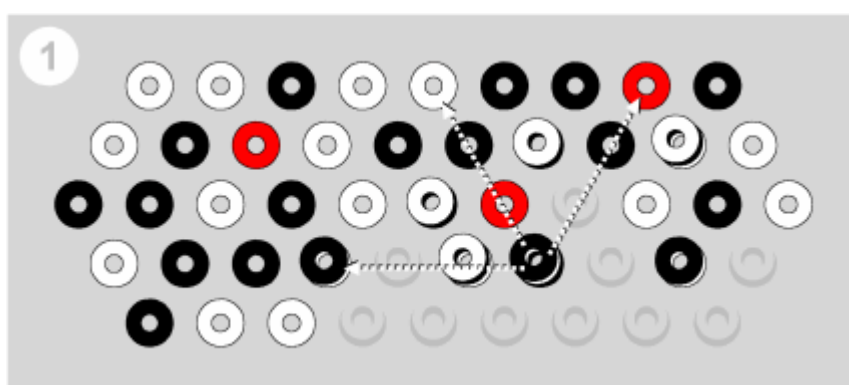


圖 86：一個棋堆的可能移動路綫（堆疊數目為三）

*移動棋子時可以跨越其他任何棋子，但必須停留在有棋子的棋位，並堆疊在它的上方。

*當一方可以走子時必須走子。如果一方不能走子，則放棄本次行動，輪到對方走子。

*當一片棋子與所有的 Dvonn 棋子失去聯繫，這一片棋子將全部移出棋盤。

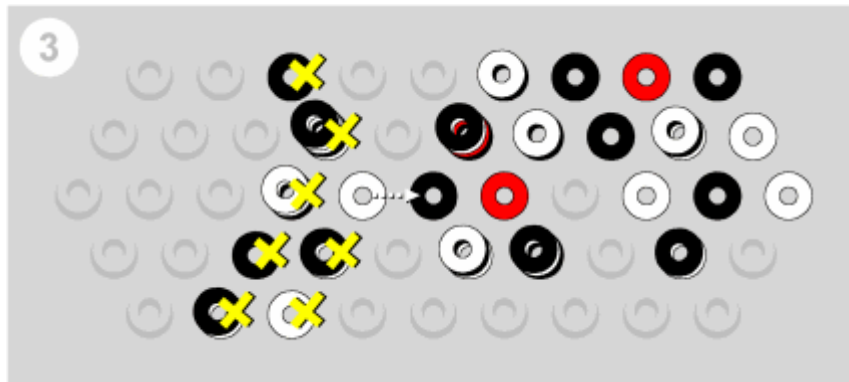


圖 87：打叉的棋子為本次走子結束後要移除的棋子

勝負：當雙方都不再能夠走子時遊戲結束，這時雙方分別將場上其所控制的堆疊棋子疊成一摞，堆疊最高者獲勝，如果一樣高則為平局。

程式下載

前面提到的 java 程式 `h1oltz` 亦包含火山棋，下載地址為：<https://holtz.sourceforge.io/down.php>。

PÜNCT | 雪地棋

背景介紹¹

PÜNCT（雪地棋）發表於二〇〇五年，根據 boardgamegeek 的介紹，它雖然晚於 YINSH（圈套棋）發表，但確實是星盤眾棋計畫的第五部。雪地棋的主題是「連」（The art of linking the elements）。在星盤眾棋之中，它具有最複雜的棋子形狀，及最大的棋盤。

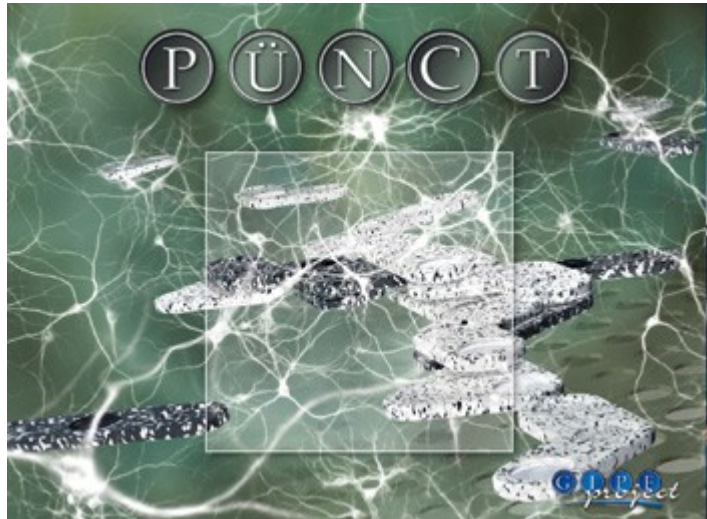


圖 88：雪地棋封面

規則說明²

標準規則：

棋盤：正六邊形棋盤，每個邊上有九個棋位，去掉六個角上的點，則一共有二百一十一個棋位。中心邊長為三的六邊形是落子時的禁放區域。

¹ 資料來源：<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/19764/punct>。

² 依據官方規則：http://www.gipf.com/punct/rules/PUNCT_english.pdf。

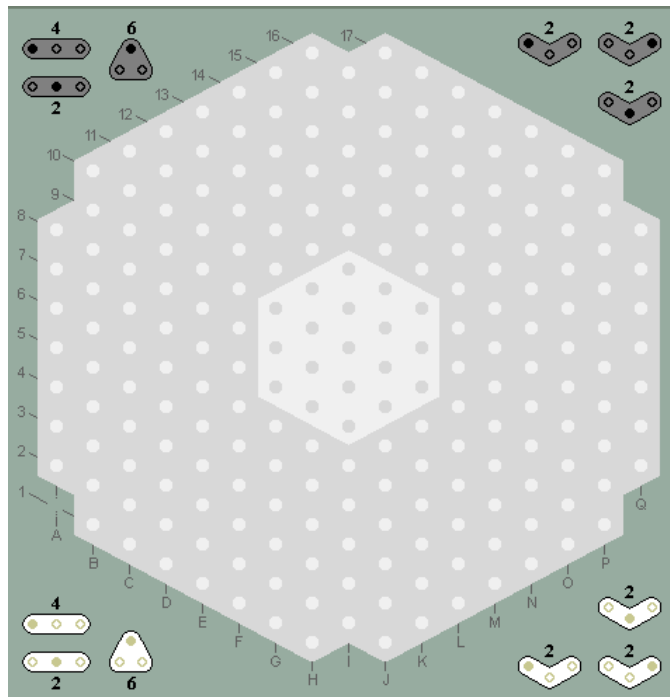


圖 89：雪地棋棋盤

棋子：該棋為二人遊戲，每個人有十八個棋子，其中有直形、曲形和三角形棋子各六個，用黑白二色區分。每個棋子有三個點，其中一個點為 PÜNCT 點。

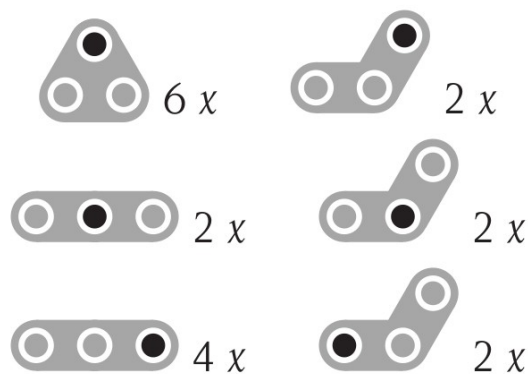


圖 90：雪地棋：雙方的棋子

開局：無座子，由控制白色棋子的一方先落子，此後雙方輪流。

落子：每方從場外選擇己方的一枚棋子放入棋盤中，不能疊在其他的棋子上面，也不能放在中間的禁放區域。

走子：一方在場上有棋子的時候可以移動，以 PÜNCT 點為基點進行直綫移動，可以跨越其他棋子。移到任一個空位之後，可以選擇旋轉或維持不變，也可以在原位只旋轉不移動。旋轉也是以 PÜNCT 點為基點進行。

疊子：一方的一個棋子移動時，若 PÜNCT 點能落在己方的棋子上，且其餘的點也有平級的支撐，則可疊加到這個位置。同理，疊子時亦可以選擇旋轉與否。已疊在上面的棋子可以往下移。一顆棋子如果有另外的棋子壓住則不能移動。

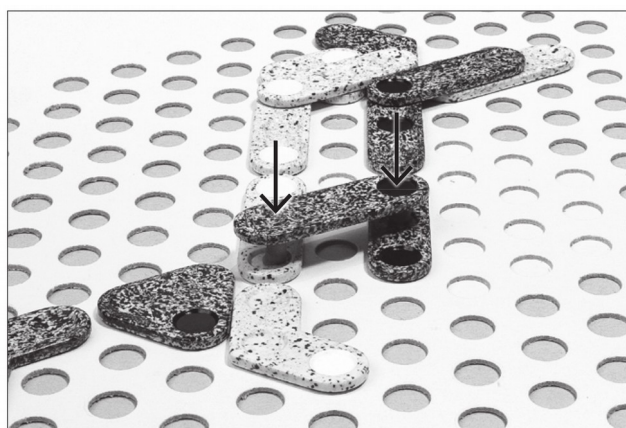


圖 91：一種搭橋的情況

搭橋：一個直形或曲形棋子可以在疊子時搭橋，即是兩端的點搭在同級的棋子上，中間的點懸空。搭橋僅有「兩端得到支撐而中間懸空」這一種情況，不能使兩端的其中一端懸空。懸空的點下方也形成了覆蓋，所覆蓋到的棋子皆不能移動。三角棋子無法搭橋，因此三角棋子要疊放在其他棋子上方時三個點都要落實。勝負：若有一方連接了棋盤的對面兩端則勝。要從棋盤的上方往下看，覆蓋之下的棋子不參與連接。當任何一方有人落下最後一個棋子時，遊戲

結束，如果仍沒有一方能夠連接棋盤兩端，則以覆蓋中心禁放區的點最多者為勝。

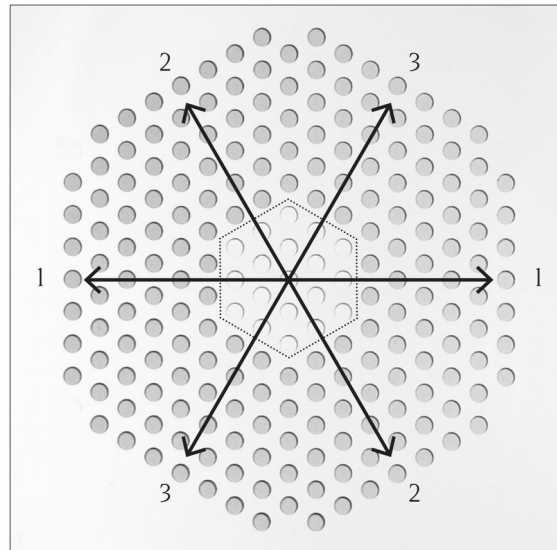


圖 92：連接棋盤對面兩端的三種情況

基礎規則：

在基礎規則中，只有先手的第一手棋不能落在中間的禁放區域，此後雙方都可以任意放置。這樣一來，只以能連接棋盤兩端為勝利依據，不以覆蓋中心禁放區的點數作為勝負評判。

YINSH | 圈套棋

背景介紹

這是星盤眾棋的第六部，也是最受歡迎的一部，主題為

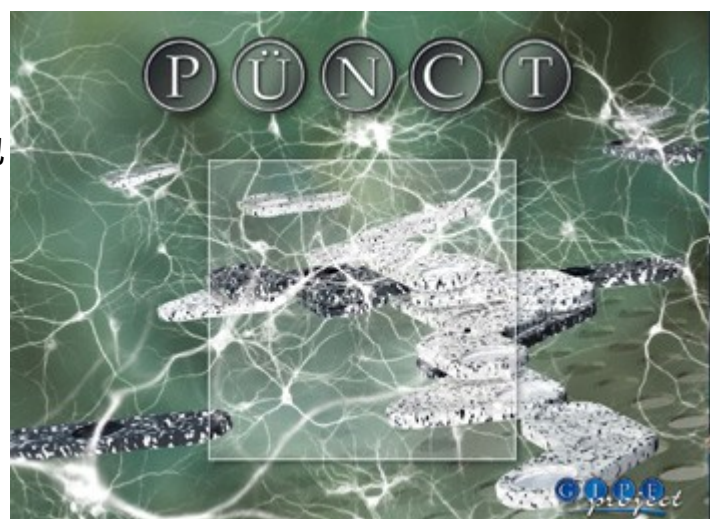


圖 93：圈套棋封面

「翻」，由作者發表於二〇〇三年。該作獲得了二〇〇四年門薩精品獎等眾多獎項。

簡而言之，雙方每個人擁有五個環，當環移動之後，在原来的地方將由下一個新的環，同時環所經過的棋子將會翻轉成另一顏色。當一方的五個棋子連成一綫，則將這五顆棋子拿走，並拿掉他自己的一個環。總共拿掉三個環可以贏得勝利。這樣，一方在靠近勝利的同時，他的行動力也在減弱。激烈反轉，扣人心弦，任何一方想要取勝都不是輕而易舉的！

規則介紹

標準規則：

棋盤：整個棋盤為一個正六邊形，邊長為六，去掉六個角，一共八十五個棋位。

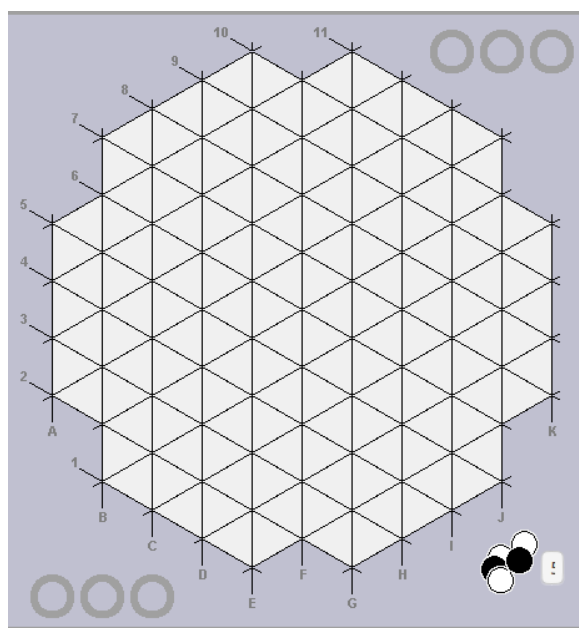


圖 94：圈套棋棋盤

棋子：白色和黑色的環各有五個，此外有五十一個棋子，這些棋子一面是白色，一面是黑色，大小正好能放入環中。

開局：開局無座子，一般由白方先行動，此後雙方輪流。

落子：雙方輪流在場上任意位置放置環，一個棋位上只能有一個環。當雙方的環都全部放下之後，則開始輪流走子。

走子：只有環是可以行動的。一方的環直綫移動到一個空位，不可以跨過另外的環，但可以經過場上已有的棋子。移動前在環的中間放下己方顏色朝上的棋子。若該環有經過場上的棋子，則從它經過的第一個棋子開始，當該環沿此方向遇到第一個沒有棋子的空位則必須停下。環所經過的棋子都將翻轉成另一顏色。

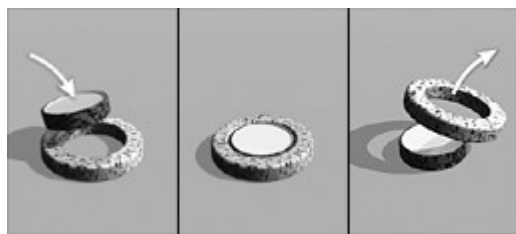


圖 96：先放下一顆棋子，然後環開始移動

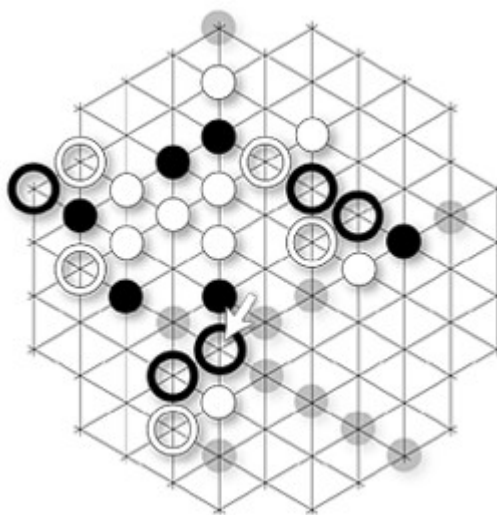


圖 95：一個黑環所能走到的地方

吃子：若己方同色的棋子五子連成一綫，則將五個棋子從場上拿掉，並取下己方的一個環。若有超過五個同色棋子一綫相連，亦只能取其中五個棋子。若同時形成兩種五子相連，則由行動方選擇哪一列生效。若己方行動結束，造成了對方也有五子一綫相連，則對方亦可執行吃子，之後繼續輪到對方走子。

勝負：首先吃掉己方的三個環的人獲得勝利。如果五十一個棋子都放在了棋盤上仍然沒有人吃掉三個環，則以吃掉最多環者獲勝，如果吃掉的環的數量也相同，則為平局。

閃電規則：

只需要形成一個五子一綫相連則贏得遊戲。

LYNGK | 眾星棋¹

背景介紹

LYNGK 是原作於二〇一七年暨星盤眾棋計畫二十週年之際推出的一款二人對弈遊戲，它是第七部，也應該是最後一部。網上並無參考譯名，筆者姑且譯作「眾星棋」，因為該棋集合了前面六部的棋子元素。雖然如此，但不是說購買了前面六部



圖 97：眾星棋封面

¹ 中文名為筆者自擬。全部資料來源：<https://www.boardgamegeek.com/image/3320406/lyngk>。

就可以直接玩這一部，因為棋子不夠（比如火山棋只有三個紅色棋子，而眾星棋需要九個）。

該棋的主題是「合」，遊戲目標也確實體現出了這個概念，要贏得這場對局，要考慮的就是將五種不同顏色的棋子疊在一起，塔的最上方的顏色屬於哪一方這座塔就歸誰。誰的塔數量最多誰就獲勝。不過在遊戲初期，在隨機擺滿了棋子的棋盤上，沒有人知道哪種顏色對他有利，因此你需要一邊玩一邊尋找勝利的方向。

規則說明

標準規則



圖 98：一場眾星棋開局

棋盤：該棋呈星形，可看作是邊長為四的正六邊形，在每個邊加上一個三角形。每個綫與綫之間的交點是一個棋位，共有四十三個棋位。

棋子：三個灰白相間的棋子（來自 GIPF），九個象牙色棋子（來自 TZAAR），九個藍色棋子（來自 ZÈRTZ），九個紅色棋子（來自 DVONN），九個綠色棋子（來自 PÜNCT），九個黑色棋子（來自 YINSH）。棋子大小一樣，都呈圓盤狀，可堆疊。

行動：在一方的回合中，可以選取一個或一摞棋子來進行移動。

- *一方只能在公有顏色或他認領的顏色的棋子之中選取。

- *一摞棋子的顏色以最上方的棋子為準。

- *一摞棋子必須整體移動，而不能只移動部分。

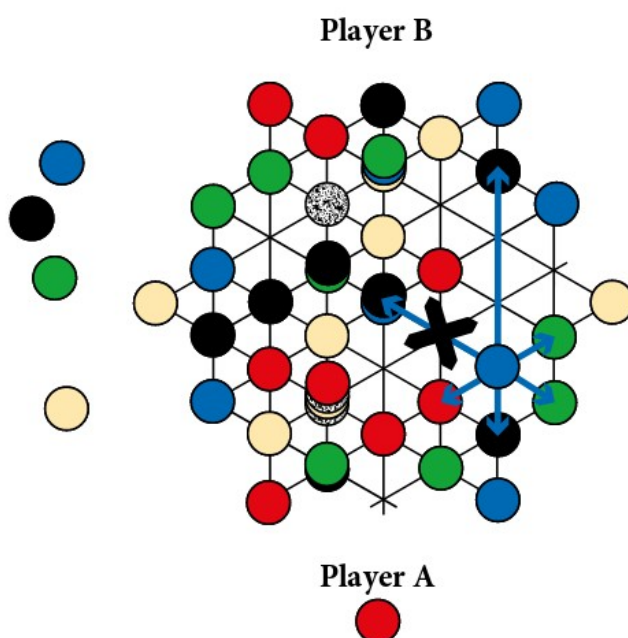


圖 99：藍色棋子可以移動的地方

- *只能沿直綫移動，步數不限，但最終要停在一摞棋子的上方，中間不能跨越其他棋子。

- *一摞棋子最多只能有五個棋子疊加。

- *一摞棋子中所有棋子的顏色不可重覆。

*三個灰白色棋子比較特別（a joker），它本身不能移動，只能由其他顏色棋子攜帶移動。但當它疊在一摞棋子中可以替代任何一種顏色。因此一摞棋子中可以有兩個甚至三個灰白色棋子。

*單個公有顏色的棋子只能移動到另外的單個棋子上方。

*如果一摞棋子的最上方是一個公有顏色的棋子，它只能移動到另外的單個棋子上方，或者數量相等或更少的一摞棋子之上。

*一方認領的顏色的棋子則不受此限制，它可以移動到比它更高的另一摞棋子之上。

*當一方行動結束時，完成了五個不同顏色的棋子疊成一摞，且最上方是他認領的顏色，那麼他要把這一摞棋子從棋盤上拿出來放到他的面前，表示這是他的得分。

*但若是這五個不同顏色的棋子組成的一摞棋子的最上方是一種公有顏色，那麼這一摞棋子將作為障礙物繼續留在棋盤上，不算任何一方的得分。

*如果一方可以行動則必須行動，如果一方本回合無法行動則跳過本回合，輪到對方行動。

認領：一方在他的行動開始之前，他有一個認領的機會，他可以認領一種顏色。將左邊的一種顏色的棋子拿過來放在他的面前，表示他認領了這種顏色，從此只有他可以操縱該色的棋子。一次只能認領一種顏色。認領只能在某一方

的行動開始之前進行。三個灰白色的棋子不可認領。

跳板：己方認領的同一種顏色的棋子可以當作行動中的跳板，使其可以連續移動，直至落到一個或一摞可堆疊的棋子之上。

*跳板只發生在一方認領的同色棋子之間。

*當一方認領的顏色的棋子移動到同色棋子之上時，它必須以此作為起點立即移動到下一個目標。

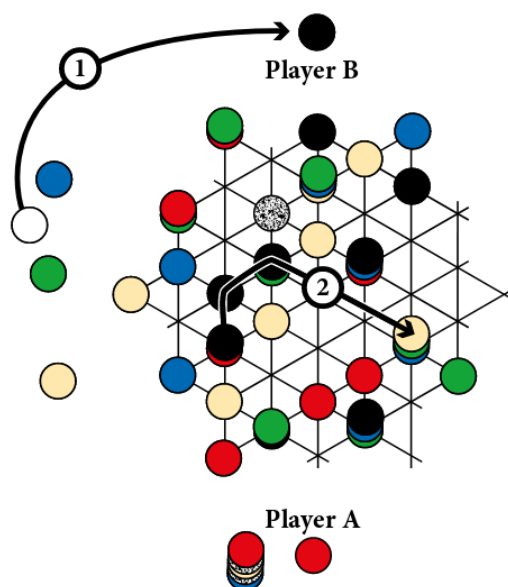


圖 100：一種跳板情況

*跳板可以連續，不過最終一定要落在可以落下的一個或一摞棋子之上。

勝負：當雙方都無法再進行下一步行動時遊戲結束，以得分最高者為勝。若得分相同，則計算場上的四個棋子堆成的一摞棋子屬於己方的數量。如果仍相同，則比較一摞三個棋子，再到一摞兩個棋子，直至比較一個棋子。若仍未分出勝負，則為平局。

六子規則

本規則一般不作為正式遊戲使用，僅記一筆，多個選擇。

在標準規則的基礎上，允許一摞棋子有六種不同顏色疊加，這樣一來，灰白色棋子也要看成是一種顏色。當一摞棋子中有超過一個的灰白色棋子時，其中有一個表示的是它自己的顏色，另外的才是替代其他的顏色。不過白色棋子仍然不能獨自移動，也不能認領。

勝利的條件是，當六個棋子疊成一摞，最上方的棋子屬於哪一方，他就是本場的贏家。

Halma | 方正跳棋¹

背景介紹

Halma（方正跳棋）是由一位美國哈佛醫學院的整形外科醫生 George Howard Monks 發明的，它發明於一八八三年到一八八四年之間。據說是受到一

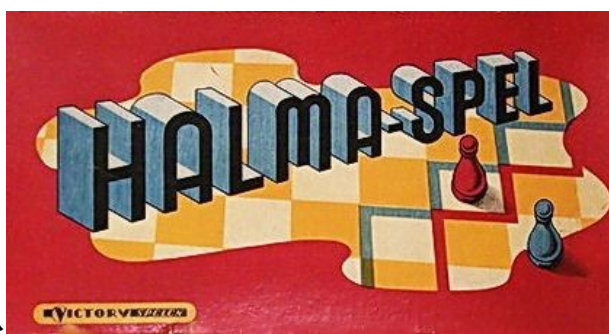


圖 101：方正跳棋封面

款叫 Hoppity 的啟發而產生的靈感。Halma 來自希臘語，意為「跳躍」。

它的棋盤為正方形，邊長為十六格。該棋可供二或四人遊戲。起始點在角上，根據不同的遊戲人數，上場的棋子數量也不同。如果是二人遊戲，那麼雙方上場的棋子數量是十九顆。如果是四人遊戲，那麼每個人只需要十三顆棋子。該棋的最大特點是跳躍但不吃子，在西洋跳棋流行的歐美國家，人們還是第一次見到不吃子的跳棋。因此自從現世開始，它就在西方國家廣泛的流傳。

¹ 資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Halma>

規則說明

棋盤：整個棋盤呈正方形，邊長為十六格，一共由二百五十六個格子組成。棋盤的邊上都有畫有綫，外圍的綫是二人對局的座子範圍，裡面的綫則是四人對局的座子範圍。

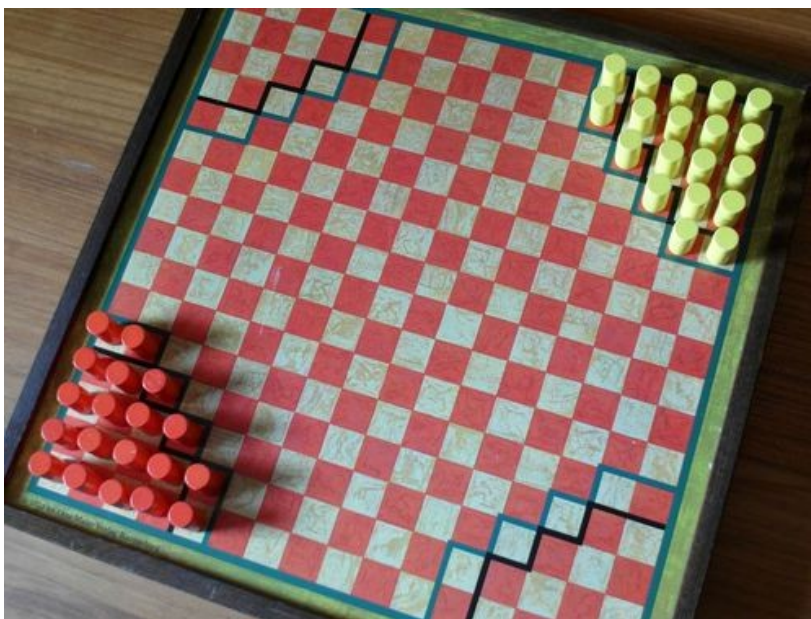


圖 102：二人遊戲開局

棋子：該棋為二或四人遊戲，如果是二人對弈，雙方需要十九顆棋子，四人對局每方各有十三顆棋子。棋子用不同的顏色區分。

走子：遊戲各方按順時針方向輪流走子，一顆棋子可以直走或斜走一格至相鄰空地，如果該方向上有一顆相鄰的棋子，那麼可以越過這顆棋子，落至其後方。可以跳過己方或其他任何人的棋子。可以連跳，但一次只能越過一顆棋子。

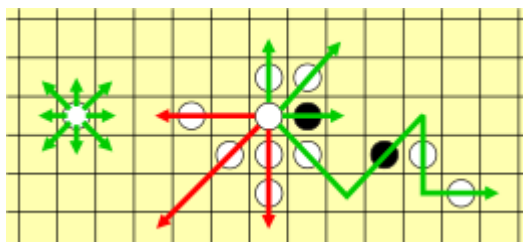


圖 103：方正跳棋走子圖示（綠綫為可走，紅綫表示不可走）

勝負：當一方的全部棋子跳至斜對角的終點則宣告獲勝，若是四人遊戲，餘下的玩家可以繼續競爭第二和第三名。

Chinese_checkers | 中國跳棋¹



圖 104：中國跳棋封面

背景介紹

該棋是德國人的原創發明，最早見於一八九三年，它是正方跳棋（Halma）的改良版本。起初它的名字叫作 Stern-Halma，意為星形的哈爾馬棋。後來 Bill 和 Jack Pressman 將該棋引進美國，作為營銷手段將其名字更改為 Chinese Checkers（中國跳棋），這樣一來果然在市場上大賣。其實中國跳棋並不起源於中國。

中國跳棋的走棋目標是將己方棋子通過移動或跳躍，第一個全部走到對面的三角區域則為贏家。因為規則簡單，小孩子也很快能夠學會。後來還出現了一些變化規則，如隔空跳，隔多子跳等等。

¹ 資料來源：https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_Checkers

規則說明

棋盤：棋盤整體呈星狀，可以看作是一個邊長為五的正六邊形，在其六個邊上都加上邊長為四的三角形。一共有一百二十一個棋位。棋位之間以三角形排列。

棋子：一共有六種顏色：黑白紅黃藍綠，每種顏色都有十顆棋子。

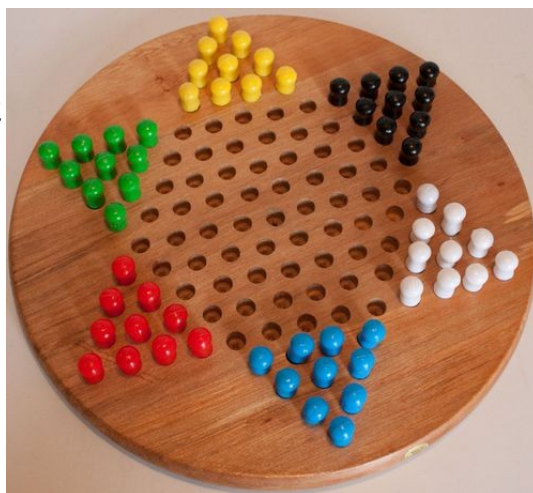


圖 105：中國跳棋的棋盤及六人開局

開局：該棋可供二至六人玩，開局的座子是將一種顏色的棋子放置於一個角上的三角形中，根據遊戲人數來放置。

走子：走子有兩種方法，一是平移，選擇一個己方的棋子，沿綫移動一步至相鄰的棋位上。二是跳躍，隔一顆棋子直綫跳到它的後方，可以連跳，可以跳過己方或其他任何一方的棋子。

空跳：這是個可選規則。在同一條綫上，己方的一顆棋子以另一顆棋子作為對稱中心，跳到棋盤另一個對稱位置上，中間不能有其他的棋子。也可以連跳，連跳時不規定每次空跳的距離。隔一子跳也可以認為是空跳的一種。

勝負：對方的起點就是你的終點。首先全部棋子到達對面終點者為贏家，不過如果是先手方先到達了終點，後手方仍有走最後一步棋的機會，若後手方緊接著也入營，那麼就是平局。

Checkers | 西洋跳棋¹



圖 106：西洋跳棋

背景介紹

西洋跳棋是一種雙人跳棋遊戲，具有上千年的歷史。它是一類棋的統稱，不同的西洋跳棋有不同的棋盤大小和棋子數量，其中最流行的是波蘭跳棋（又稱作國際跳棋），其次為英國跳棋。

西洋跳棋的棋盤與國際象棋一樣，都是明暗相間的格子，棋子一般都擺在黑色的格子裡。它最獨特之處在於它的跳吃是強制的，因此可以利用這個規則來轉換形勢，贏得勝利。以吃完對方所有棋子為目標。

¹ 資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Checkers>

規則說明

波蘭跳棋（國際跳棋）：

棋盤：十乘十個明暗相間的格子，左下角為黑色，一般棋子都放在黑色的格子裡。

棋子：雙方用不同的顏色區分，每方各有二十顆棋子。



開局：座子如圖所示，雙方棋子擺在緊靠己方的四排棋位上。

行動：每方每回合的行動為走子或吃子。

走子：每個棋子的行動方式為往左前方或右前方的空棋位上行走一格。不能往後行走。

吃子：西洋跳棋採用跳吃的吃子方式。

*若有一顆對方的棋子在己方的左前方或右前方，且在這個方向的下一個棋位是空的，那麼就可以跳過這顆棋子，落在其後方的棋位上，並將其移出場外。

*一次只能跳過一個棋子，不能跳過兩個以上的棋子。

*跳吃可以連環，即一次行動可以連續多次跳吃。

*可以往後跳吃（走子只能往前走）。

*跳吃是強制的，即可以跳吃時必須跳吃。

*連跳也是強制的，必須在完成所有跳吃才能結束本次行動。

*若有兩種以上的連跳路綫，則必須選擇吃得最多的路綫。

昇王：當一顆棋子走到對方的底綫時，它可以昇變爲王棋。

*王棋可以往斜前方或斜後方行走。

*王棋可以飛越無限格（flying king）吃子，不過每次也只能跳越一顆棋子。

*王棋也可以連續吃子。

*王棋可以在一次行動中，在不同的方向兩次跳過同一個棋子。

勝負：當吃完對方的棋子則獲得勝利，或者通過阻礙對方使之不能行動亦獲得勝利。

英國跳棋

和波蘭跳棋有所不同，英國跳棋的棋制較小，只有八乘八個格子，棋子爲雙方各有十二顆。不能往後吃子，也不必選擇吃子數量最多的連跳路綫（但吃子和盡量連跳吃子仍然是強制的）。昇王時，王棋沒有

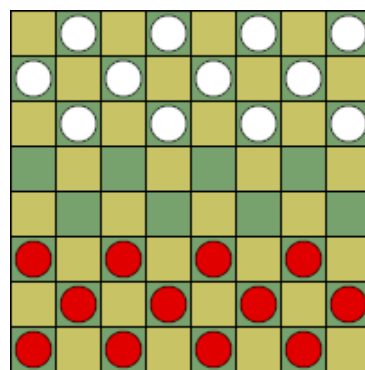


圖 107: 英國跳棋

flying king，就是說王棋僅多了能往後行走一步的功能。

Surakarta | 蘇臘卡爾塔棋¹

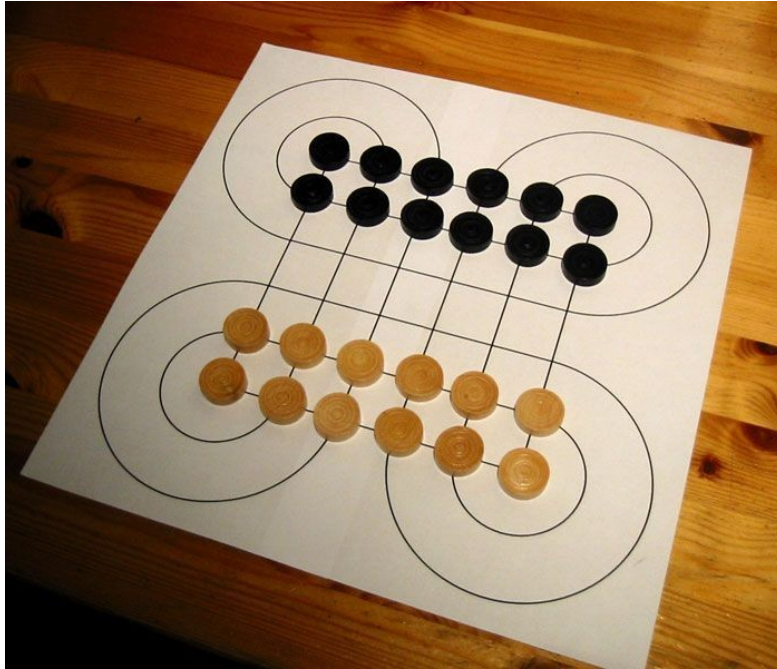


圖 108：蘇臘卡爾塔棋的棋盤、棋子及開局座子

背景介紹

Surakarta（蘇臘卡爾塔棋），是流傳於印尼爪哇島地區古老的二人棋弈，棋名原文 *Permainan*，印尼語是「遊戲」之意，後來（一九七〇年）首次在法國正式出版，取名作 *Surakarta*，出自該地地名「梭羅」。類似的棋有中國的螺旋棋，迂回棋等，最大差異點在蘇臘卡爾塔棋能斜走一格，吃子時才能走弧綫。

本棋採用了一種極其特別的吃子方式，當一顆棋子不吃子時，它只能直走或斜走一步，當它要吃子時，它就像一支射出的箭，可以行走無限步，繞過至少一個迴圈，直到吃到對方的棋子為止。如此循環反覆，戰爭一觸即發。它吃

¹ 資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Surakarta>

子與走子相異（一般的棋吃子和走子都是一致的）。該棋因其耐玩和高複雜度入選了國際電腦程式競賽的項目之一。

規則說明

棋盤：棋盤為六乘六的縱橫綫，每個交點是一個棋位，一共有三十六個棋位。同時在四個角上都有兩個四分之三圓弧，圓弧只在吃子時使用，並不能停留棋子。

棋子：該棋為二人遊戲，每方有十二個棋子，用不同顏色區分。

開局：座子如圖所示，每方將棋子放在靠近己側的兩排棋位上。

行動：由一方開始行動，此後雙方輪流。雙方的每一回合有以下兩種選擇：走子或吃子。

走子：選選擇己方的一顆棋子，直或斜走一步至棋盤的一個空位上，不能經過弧綫，也不能走入已經有棋子的棋位上。

吃子：一方的一顆棋子在經過至少一圈圓弧之後，第一個遇上的棋子是對方的棋子，那麼它就可以完成這趟行走並把對方的這顆棋子吃掉。吃子時行走步數不限，但必須沿直綫或圓弧行走。僅在要吃子的情況下才可經過圓弧，僅在經過圓弧之後才可吃子。

勝負：將對方的棋子吃完，或吃到沒有還手的餘地，則宣告獲勝。若雙方都無法進一步吃到對方的棋子則為和棋。

Nine men's morris | 九子棋¹

背景介紹

Nine men's morris (九子棋) 是最早可追溯至古羅馬帝國時期（三千四百年前）的二人對弈遊戲。約五百年前，該棋在教會中以及英格蘭的鄉村地區廣受歡迎。在很多羅馬古建築上都刻有九子棋的棋盤，它跟隨貿易傳播到了世界各地。九子棋可以說是連線成型類棋中的代表作，同時也是

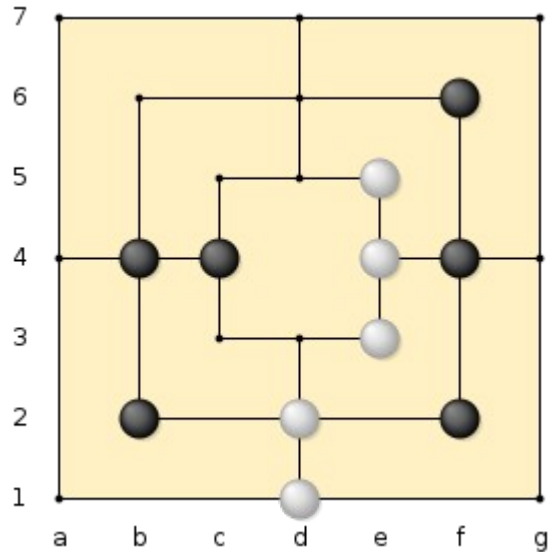


圖 109：進行中的九子棋

最古老的棋盤遊戲之一。中國的直棋亦是該棋的變體，西方稱為十二子棋 (twelve men's morris)。

起初雙方輪流落子，若形成了一綫三子，則可吃掉對方一子，吃子的地方不能再落子。當雙方九顆子都落完之後，則開始走子，走子目標也是形成一綫三子相連，也可以吃掉對方一子。當一方不再能形成三子相連時則告負。相對於中國的直棋，該棋並沒有「困蔽拔子」的規定，因此困蔽對方也是取勝的一種方式。

據維基百科的介紹，這是一個已經解決的遊戲，若雙方都完美行動則為平局。

¹ 資料來源：https://en.wikipedia.org/wiki/Nine_Men%27s_Morris

規則說明

棋盤：由三個大小不同的正方形，並由四根綫段連接而成。

棋子：雙方各有九顆棋子，以黑白顏色區分。

行動：雙方的行動有兩個階段：落子和走子。在落子結束之後，才可以開始走子。

落子：雙方輪流落子，如果形成三子一綫相連，則可以吃掉對方一子。吃子的方式為將對方的一枚非三子一綫相連的散子吃掉，除非找不到這樣的散子。在落子階段吃子的棋位不能再落子（可以用「押子」的方式來標記落子階段的吃子）。

走子：當雙方全部的棋子落完之後，則進入走子階段，移除之前所有的「押子」。在玩家的行動回合，他可以選取己方的一顆棋子，沿綫一步走至相鄰的空位。當走子階段形成三子一綫相連時亦可吃子。

飛子：這是個可選規則。當一方只剩下三顆棋子時，他走子時可以「飛」到棋盤上的任意位置。

勝負：當一方的棋子數量少於三顆時，他將因為不能再連成三子而告負。當一方因遭受困蔽而無法走子，亦輸掉這場遊戲。

Tafl games | 國王棋¹



圖 110：國王棋 tablut 的棋盤及座子

背景介紹

Tafl games 國王棋（或譯作板棋），在古老的北歐以及凱爾特人的部落中是最流行的一種棋，直至十二世紀國際象棋才取代了它的地位。

國王棋是一系列棋的統稱，不過幾乎相同的一點是，護衛兵正好是圍攻者的一半。

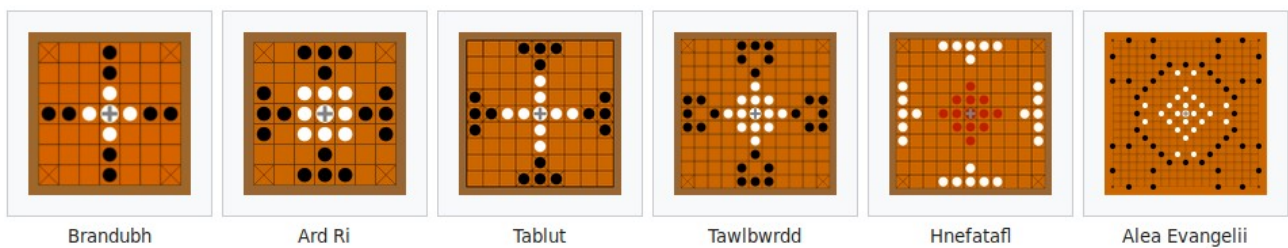


圖 111：六種國王棋的棋盤和座子

¹ 資料來源：https://en.wikipedia.org/wiki/Tafl_games

首次將國王棋 *tablut*（薩米棋）規則寫成文是在一七三二年由瑞典博物學家 *Linnaeus* 寫下的，該文於一八一一年翻譯成英文，在翻譯過程中出現了很多錯誤，後來人們又增加規則以解決這些錯誤造成的問題，這個錯誤的翻譯成了幾乎所有現代版國王棋的規則。不過時至今日，原始的 *tablut* 規則已經得到重新翻譯，返本歸真，人們可以玩國王棋正確的規則了。

遊戲目標是將國王在險境中護送至邊界，若成功則瑞典人獲勝，若國王因受到夾擊而不能成功逃出則莫斯科人獲勝。

規則說明

十八世紀出現的規則翻譯錯誤，最大的問題在於它譯成了國王需要四個敵方士兵圍困才能捕獲，而其實原始規則只需要兩個。以下介紹的 *tablut* 規則，是筆者根據英文維基百科的內容翻譯而成，是正確的原始規則。

棋盤：由九乘九個格子組成，一共八十一個棋位。中心的棋位叫作城堡，在遊戲中有重要的用途。

棋子：雙方棋子不同，一方有一位國王（*konakis*）和八個護衛（稱為瑞典人 *Swedes*），敵方有十六個士兵（稱作莫斯科人 *Muscovites*）。

開局：座子如圖所示，國王置於最中心，八個護衛呈十字排佈，敵方十六個士兵分散四週。

走子：由一方開始行動，此後雙方輪流。棋盤上的任何棋子都可以依縱橫方向行走無限格，但不能跨越其他棋子。

吃子：吃子的方式為夾吃，即當一方的棋子行走結束後，它與己方的另一個棋子在縱或橫方向夾住了對方一子，中間沒有空位，就可以移除對方的這枚棋子。國王也是這樣捕獲的。不過若是主動走進對方的二子之間，不算夾吃。

城堡：城堡是該棋的核心位置，因此賦予了很多功能。

- *城堡只有國王可以進入並停留，其他棋子可以經過但是不可停留。

- *當國王在城堡時，莫斯科人需要用四人才能將其圍困。

- *當國王不在城堡而鄰近城堡時，莫斯科人需要用三人才能將其圍困。

- *當國王在城堡，三面由莫斯科人圍住，而第四面是一個瑞典人，那麼其他的莫斯科人可以利用城堡夾吃這個瑞典人。

- *當國王不在城堡時，城堡對於任何一方的士兵都是「敵方」，即任何一方都可以與城堡一同夾吃對方一子。

- *當國王在城堡時，只有瑞典人能利用城堡夾吃莫斯科人，而莫斯科人不能和城堡夾吃瑞典人，因為此時城堡等同於國王這顆棋子，因此只屬於瑞典一方。

- *關於國王走出城堡之後有兩種說法，一是認為國王不能再回到城堡中，二是國王隨時可以回到城堡中。

勝負：當國王遭受夾擊，則莫斯科人勝利。當國王來到邊界則為瑞典人勝利。

Alquerque | 奧雀雀棋¹

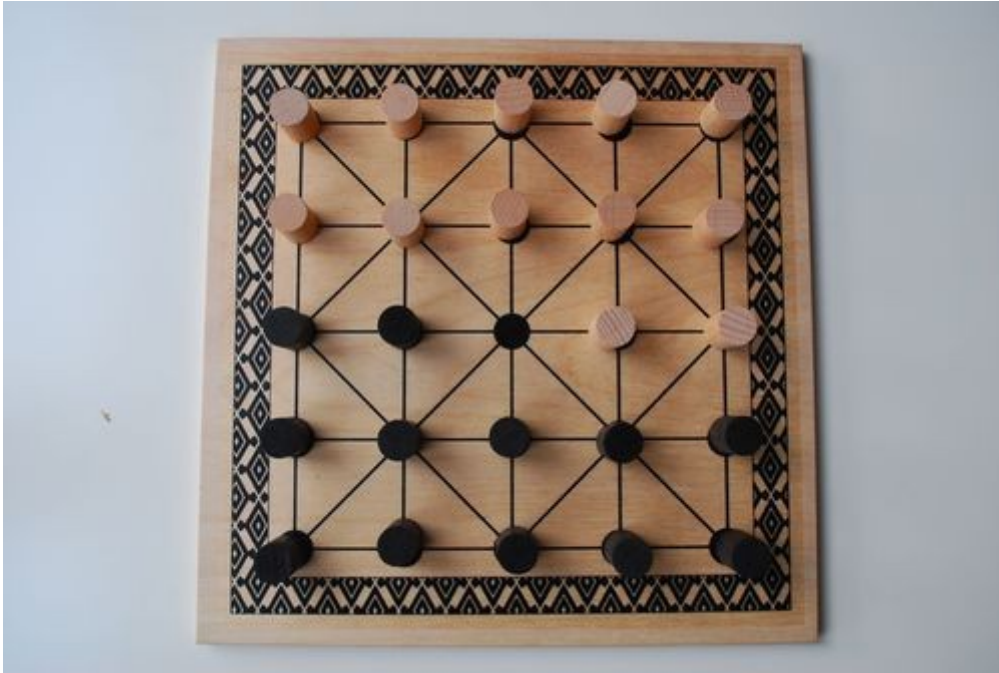


圖 112：奧雀雀棋的棋盤及座子

背景介紹

這是一個起源於中東的棋盤遊戲，一般認為它是西洋跳棋和佛羅隆拿棋（Fanorona）的鼻祖。10 世紀晚期，阿拉伯作家阿布·法拉伊·伊斯法哈尼（Abu al-Faraj al-Isfahani）就在他的書中提到了奧雀雀棋，但是他並沒有描述它的規則。十三世紀，摩爾人在攻打西班牙的戰爭中帶去了這種棋，當時有一本「遊戲之書」（Book of games）記載了該棋的規則。

奧雀雀棋的走棋規則很簡單，跳過相鄰的敵方的棋子，並把它吃掉，將對方的棋子吃完則獲得勝利。

¹ 資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Alquerque>

規則說明

棋盤：由四個米字格拼合而成，縱橫各五格，一共有二十五個棋位。

棋子：雙方分別有十二顆棋子，分成黑白兩色。

走子：由某一方開始走子，此後雙方輪流。一方的棋子可以一步移至相鄰空位，也可以直跳過另一枚棋子，落至其後方的空位上，並將對方的這枚棋子吃掉。可以連跳，並且跳吃其實是強制性的，即是說如果一方可以跳吃對方一子則必須跳吃。

R. C. 貝爾附加的規則是，一方的棋子不能往後退，也不能回到它的原始（座子）位置，當一方的棋子走到底綫時，它只能（橫向）跳吃對方棋子，而不能移動。

勝負：將對方的棋子全部吃掉則勝，或者（若依附加的規則）一方不能移動則輸。

Latrunculi | 拉庫利棋¹

背景介紹

這是古羅馬一個名為 Ludas Latrunculorum 的遊戲，簡稱為 Latrunculi。它的意義為「戰士的遊戲」（The game of soldiers）。根據史書記載，它在公元前 116-24 年在羅馬等地流行。不少學者認為，它很可能是國際象棋（Chess）的起源，它和中國民間的方棋也有很多的相似之處。

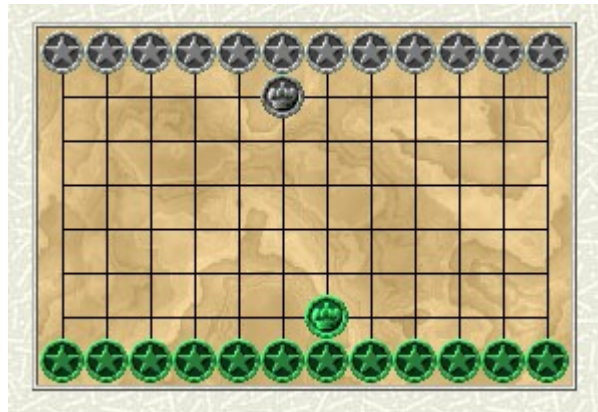


圖 113：Kowalski 版開局

由於古典文獻中沒有對規則明確的描述，後人有多個重建的版本。本文挑選幾個可以接受的版本，但若讀者有興趣，可以進一步去閱讀英文維基百科 Ludas Latrunculorum 頁面的內容。

規則說明

R.C. Bell 重構版(1960–1969)：

棋盤：八乘七個格子，一共五十六個棋位。以八個格子朝向對弈的雙方。

棋子：雙方各有十六枚棋子，用黑白顏色區分。除此之外，雙方還各有一個王（Dux），「王」棋子的顏色是藍色的。

¹ 主要資料來源：https://en.wikipedia.org/wiki/Ludus_latrunculorum

落子：雙方輪流在空棋盤上落子，每次落兩顆白子或黑子，當十六顆棋子都下完時，再輪流落下這顆「王」棋子，然後進入走子階段。

走子：雙方輪流走子。每顆棋子只能橫或直一步移動到相鄰的空地。不能斜行。

吃子：當一方走子結束後，把對方一個棋子夾在己方兩個棋子中間，則可吃掉這顆棋子。還有一種情況是，當一方的棋子處在角落，那麼另一方的一枚棋子靠住這枚棋子也可以吃子。主動走入對方兩枚棋子中間不算吃子。當一方的一枚棋子吃子之後，這枚棋子還可以再走一步。

王棋：「王」除了和其他的棋子一樣可以走子之外，它還可以跨越對方的一顆棋子，落在後面的空地上。一次只能跳過一顆棋子，不能連跳。跳越只是移動，並不是吃子，但是如果跳過去之後形成夾吃，是可以吃子的。

勝負：將對方的棋子全部吃掉則獲得勝利。若三十步以內沒有造成吃子，則剩餘棋子數量最多的一方獲勝。

Kowalski 重構版：

棋盤：十二乘八個格子，一共九十六個棋位。

棋子：雙方各有十二枚棋子，稱為士兵，此外還有一個王棋。

開局：座子為雙方把士兵佈在底綫，再把王棋放在第二排靠中心綫右側。如圖所示。

走子：雙方的士兵可以橫或直的方向走任意步，但不能跨越一方的棋子。
王棋只能以縱橫方向走一步（這是出自 www.latrunculi.com 的述敘，而英文維基百科認為王棋應和其他棋子一樣可以走任意格）。一方同樣的局面不能重復三次。

吃子：當一方在行動結束時，他的兩枚棋子夾住了對方一枚棋子，就可以吃掉這枚棋子。王棋可以參與吃子，但是士兵不能吃掉王棋。

勝負：當一方的王棋因四面圍困受限而無法走動時告負，圍困包括受己方棋子或處於邊角上的圍困。把對方的士兵全部吃掉亦獲得勝利。五十步之內沒有吃子則以場上棋子數量多者為勝。

Picaria | 皮卡利亞

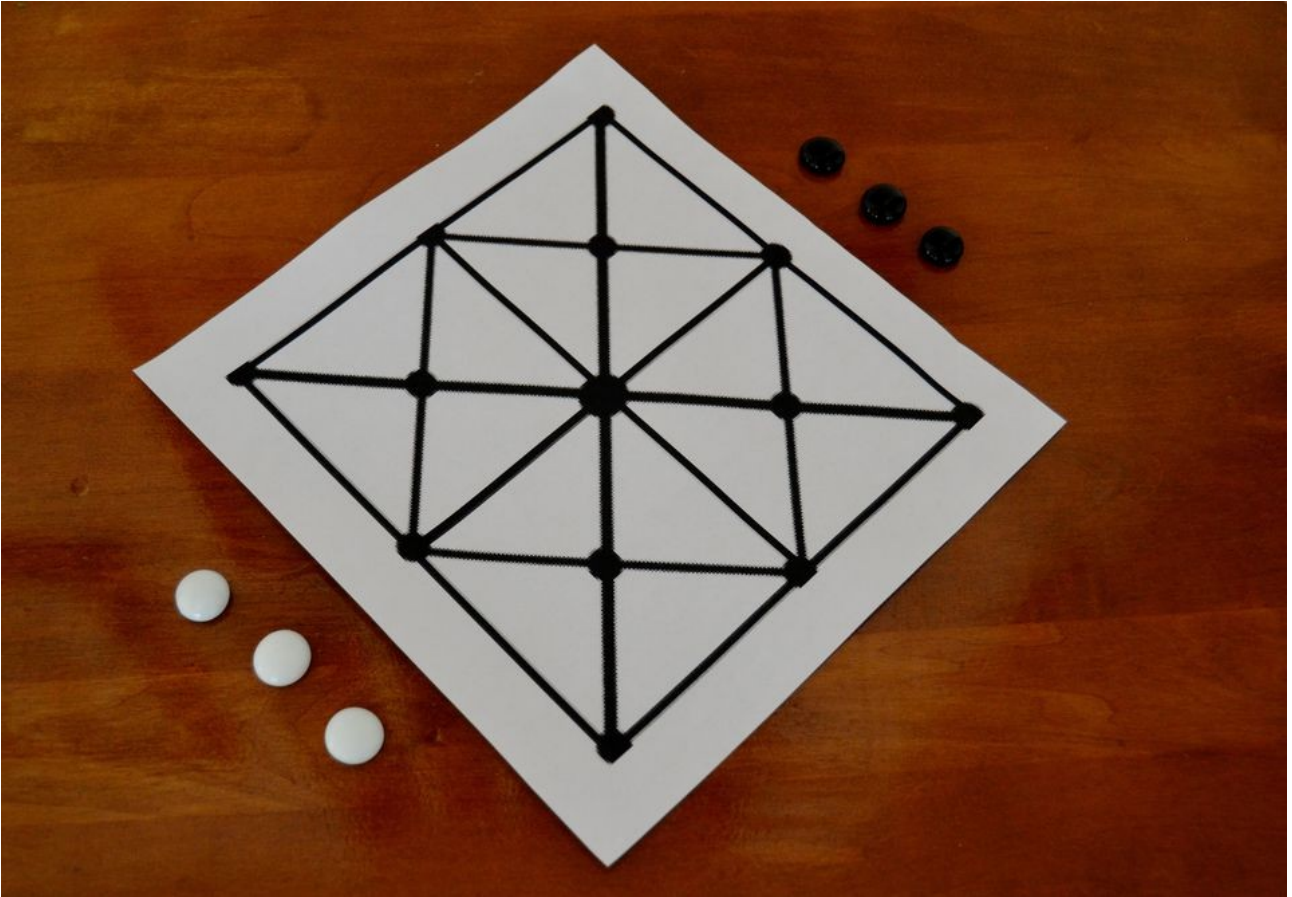


圖 114：皮卡利亞的棋盤和棋子

背景介紹

Picaria（皮卡利亞）是一個發源於美洲印第安人部落的雙人對弈遊戲。人們用布來縫製棋盤，用石子來作為棋子。十六世紀時由西班牙人帶到歐洲，將其命名為 Picaria，意思為「石頭棋」。¹

它的勝利方式和井字遊戲以及九子棋等相似，都是以三子相連作為勝利條件。

¹ 這一段是根據《棋類遊戲 100 種》的介紹，作者周偉中。

規則說明¹

棋盤：由四個正方形拼合而成，每個正方形的對角都有兩條斜綫相連。綫與綫之間的交點是一個棋位，一共有十三個棋位。²

棋子：雙方各有三枚棋子，用黑白二色或其他不同顏色區分。

行動：由一方開始行動，此後雙方輪流。行動分成落子和走子兩個階段。

落子：輪到一方落子時，他可以選擇任意一個棋位落子，但是不能落在棋盤的中心棋位。雙方全部的棋子都落在棋盤上之後，才可以開始走子。

走子：雙方輪流移動己方的棋子，一次移動一步至以綫連接的相鄰空位上，可以走至中心棋位。

勝負：當一方的棋子以三子一綫相連，且中間沒有空位或其他棋子，則他將獲得勝利。若雙方多回合僵持不下，則為平局。

¹ 資料來源：資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Picaria>

² 實際上皮卡利亞還有另一種簡單的形式，棋盤和中國的「小斜方棋」相同。

Fighting Serpents | 鬥蛇棋¹

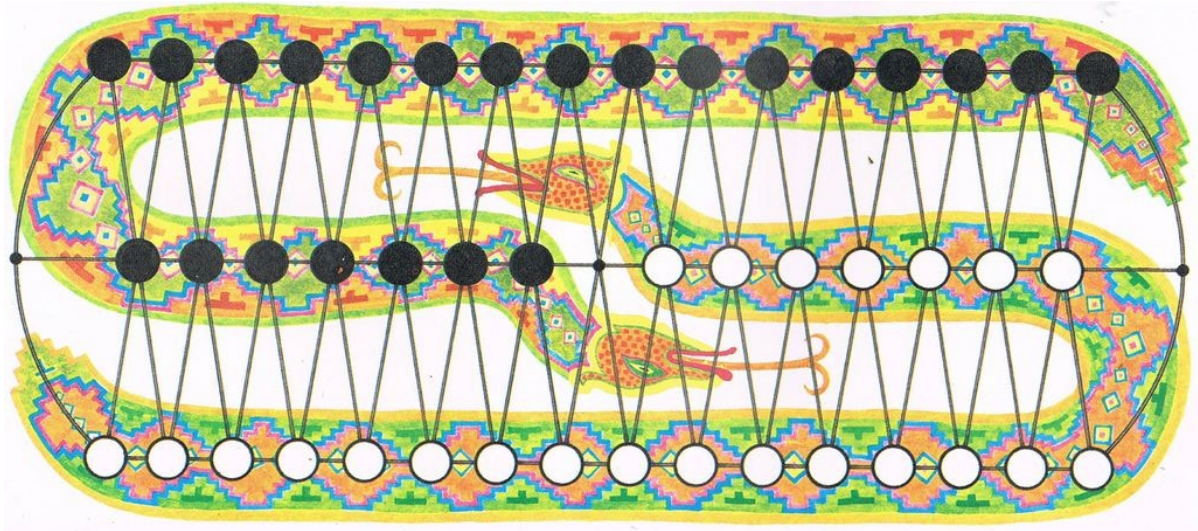


圖 115：鬥蛇棋棋盤及座子

背景介紹

這是一個來自北美新墨西哥洲印第安人的棋盤遊戲，這是他們當年從西班牙人帶來的 Alquerque（奧雀雀棋）的改良。它的原名叫 Kolowis Awithlaknannai，後來英文翻譯成 Fighting Serpents。中文譯為「祖尼跳棋」，因為這個棋出自美洲祖尼本地的印第安人（Zuni Native American Indians）。「鬥蛇棋」則是由 Fighting Serpents 翻譯而來。

在三條平行綫之間有許多斜綫交叉排佈，在其兩端還有一個圓弧連著三個端點，這就是鬥蛇棋的棋盤。對弈雙方各有二十三顆棋子，以跳越方式進行吃子，跳吃也是強制的，以吃掉對方全部棋子作為勝利條件。規則和 Alquerque（奧雀雀棋）基本相同。

¹ 資料來源：[https://en.wikipedia.org/wiki/Kolowis_Awithlaknannai_\(Fighting_Serpents\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Kolowis_Awithlaknannai_(Fighting_Serpents))

規則說明

棋盤：由三條平行綫和其中的斜綫構成，兩端有圓弧，圓弧中心連接著三個平行綫的端點，每個綫之間的交點是一個棋位，一共有四十九個棋位。

棋子：雙方用不同顏色的棋子，每一方各有二十三顆棋子。

開局：座子如圖所示，黑方和白方的棋子初始位置放在除中心點和兩個圓弧端點的其他棋位上。

行動：由一方開始行動，此後雙方輪流。行動分為兩種，一種是走子，另一種是吃子。

走子：選擇己方的一顆棋子，沿綫走一步至相鄰的空棋位上。開局的第一步棋必須由先手方走一顆棋子到棋盤中心位置。

吃子：若與己方的一顆棋子有一顆敵方的棋子相鄰，且在朝著它的方向後面是一個空棋位，那麼在輪到己方行動時則可以拿己方的這枚棋子跳過對方的棋子，落至它後方的空棋位上。可以連續跳吃。吃子和連跳都是強制的，即是說如果一方有條件吃子則必須吃子。

勝負：吃完對方所有的棋子則獲得勝利。

Fanorona | 法諾隆拿



圖 116：一款高檔的法諾隆拿

背景介紹

這是非洲國家馬達加斯加本地的二人弈棋。它有三個版本：Telo，Dimy 和 Tsivy。前兩個版本棋盤過小，只有三乘三和五乘五，因此一般我們所說的法諾隆拿指的就是 Tsivy，它的棋盤大小為九乘五。雙方各有二十二個棋子，以吃掉全部對方棋子作為目標。

關於法諾隆拿，有一個廣為人知的傳說，一個占星家建議國王選定他的繼任者。在他的兒子們就要離開都城時，國王裝病以催促他們返回。他將把王位傳給第一個見到的王子。當使者見到他的大兒子時，他正在玩法諾隆拿，並且正在試圖解決一個困難的局面，結果他的小兒子第一個見到國王並繼承了王位。

規則說明

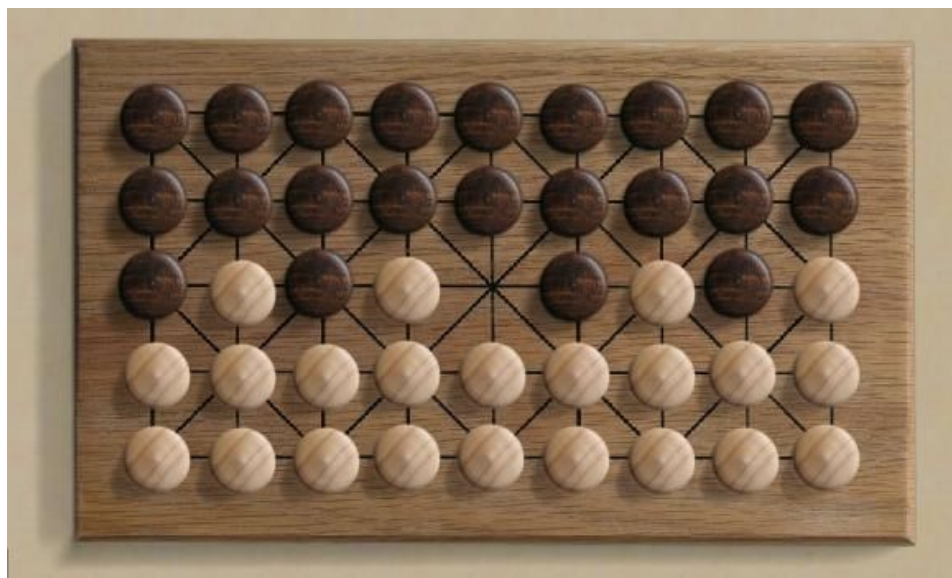


圖 117：法諾隆拿的棋盤和開局

棋盤：由縱橫九乘五的綫段組成，中間加以「米」字斜綫。每個綫與綫之間的交點是一個棋位，一共四十五個棋位。

棋子：雙方各有二十二顆棋子，以黑白或其他不同的顏色區分。

開局：初始座子為雙方各將棋子擺在靠己方一側的兩行，中間一行為雙方棋子交錯放置，中間空一個棋位不放子。

行動：一般由白棋先行，此後雙方輪流。一次行動可以有兩種選擇：走子和吃子。

走子：當一方不能吃子時，他只能走子，走子的方式為選擇己方的一顆棋子，往相鄰地方移動一格。在本棋中，走子又叫作「派卡」（paika move）。

吃子：吃子是強制的（參西洋跳棋），即能吃子時必須吃子（而不能走子）。

*吃子有兩種方式，一是衝撞，二是抽離。

*衝撞是己方的一顆棋子，沿綫一步衝向對方的一顆以至一連串棋子，這時這個方向緊靠的對方棋子都將移出場外。

*抽離則是己方若緊靠對方的一個棋子，那麼己方的棋子背向對方的棋子移動一步，亦可將對方在此方向的一顆或一串棋子移除。

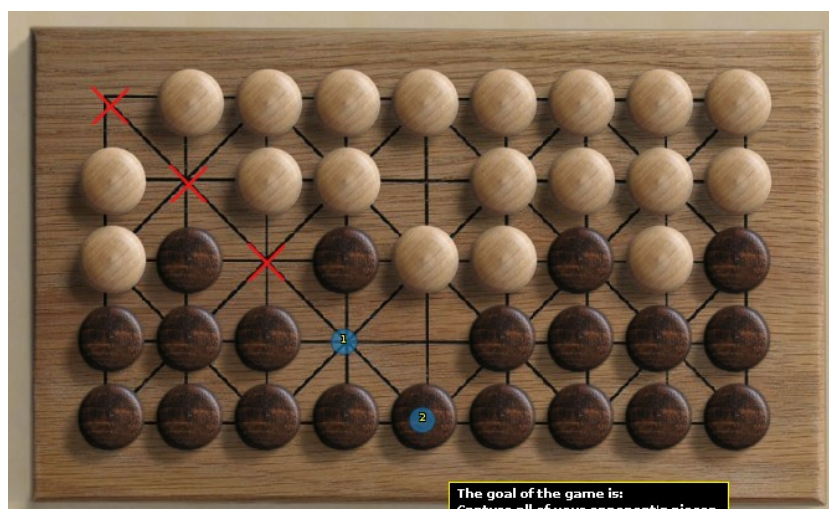


圖 118：黑棋的一次「抽離式吃子」

*若一次吃子即可能衝撞吃子，也可以抽離吃子，那麼只能在兩著之間選擇其一。

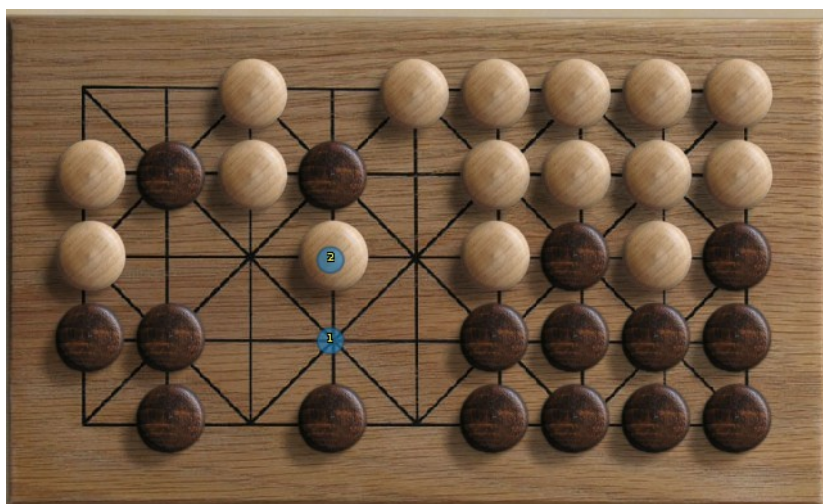


圖 119：一次吃子只能在衝撞和抽離之間選擇

*吃子可以連環，即一個回合中可以多次衝撞和抽離。連環吃子不是強制的（這又和西洋跳棋不同）。在一次連環吃子中，棋子經過的地方不能重覆，也不能回到原點。

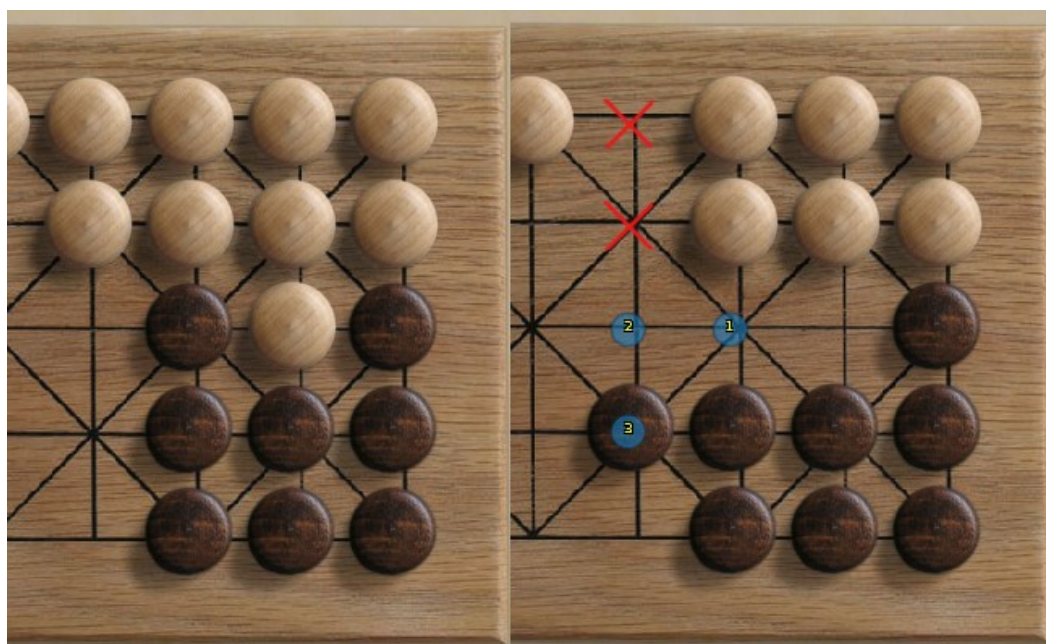


圖 120：黑棋在兩次連環吃子後，不能到原點 1 吃子

勝負：當一方吃掉對方所有棋子時則贏得勝利，若雙方都不能進一步吃子，則為平局。

chess | 國際象棋¹



圖 121：國際象棋

背景介紹

國際象棋在西方世界中是棋中之王，家喻戶曉，在全世界有上千萬的愛好者。它的起源可追溯至西元二八〇年的古印度國家，那時的象棋是不同於現在的形式。經過了多個年代的演變，國際象棋改良為一種代表中世紀戰爭的弈棋（如同中國象棋代表的是楚漢相爭）。因其高度的複雜性，它入選為奧林匹克智力競賽的項目之一。

¹ 資料來源：<https://en.wikibooks.org/wiki/Chess>

和中國象棋不同，國際象棋不能困蔽獲勝，即是說如果對方的王無路可走時則判為和棋。如果雙方來回形成重覆局面也會判和。它們還有一個顯著的不同在於，國際象棋的棋子一是做成立體的，這可能是由於英語國家的文字並不適合作為一種棋子的辨識形象，而中文字本身就是象形字，因此中國象棋都是直接寫上漢字來作為棋子。

國際象棋的每一種棋子都有特殊的行動方式，走子和吃子的方式基本一致。把對方的王吃掉或將死則可以獲得勝利。

規則說明

棋盤：為八乘八方格，由明暗相間的格子組成。一共有六十四個棋位。

棋子：雙方的棋子數量和兵種相同，每方各有八個兵，兩個車，兩個馬，兩個象，還有一個王和皇后。每種棋子都有特別的走子方式。

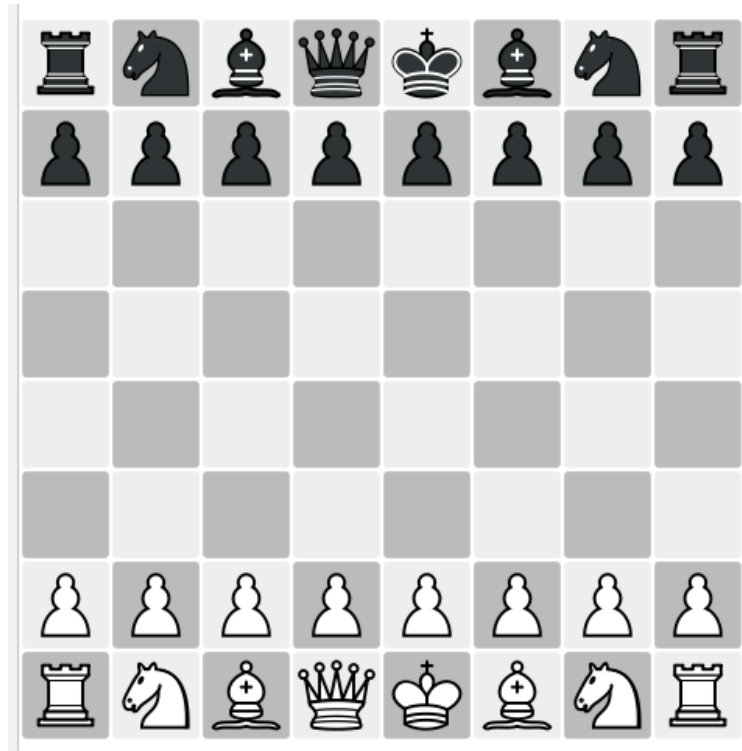


圖 122：國際象棋開局

開局：白棋座子從左往右為底排「車，馬，象，后，王，象，馬，車」，第二排全部是兵。黑棋除了王和后位置調換之外，與白棋相同。這樣雙方的皇后和王是同在一綫的，並不是中心對稱。

行動：一般由白棋先行，此後雙方輪流行動。每種棋子有不同的行走方式。

*車的行動方式為，往前直綫移動多個格子，但不能越過其他的棋子。若前進的方向有對方的棋子，可將其吃掉。

*馬的行動方式為「日」字跳行，可以跨越其他棋子，吃子與走子相同。

*象的行動方式為斜走多個格子，不可跨越其他棋子，若前方有對方的棋子，則可移至該棋所在的格子並將其移出場外。

*王可以直走或斜走一步至相鄰的格子中，不過不能走至對方一步能吃子的地方。當一方有棋子下一步能吃掉對方的王時要喊「將」，對方必須應將，也就是通過行動使王脫離危險。

*后是威力最大的棋子，它集合了車和象的走子和吃子方式，即能直走或斜走多個格子。

*兵的走子和吃子是不一樣的。一般兵走子只能往前走一格，不能平行，也不能後退。若一個兵停在座子初始的位置，則它可以選擇往前走一或兩格。兵的吃子方式為斜行一格，即往左前方或右前方一個格子吃子。兵只有在吃子之時才可斜行。

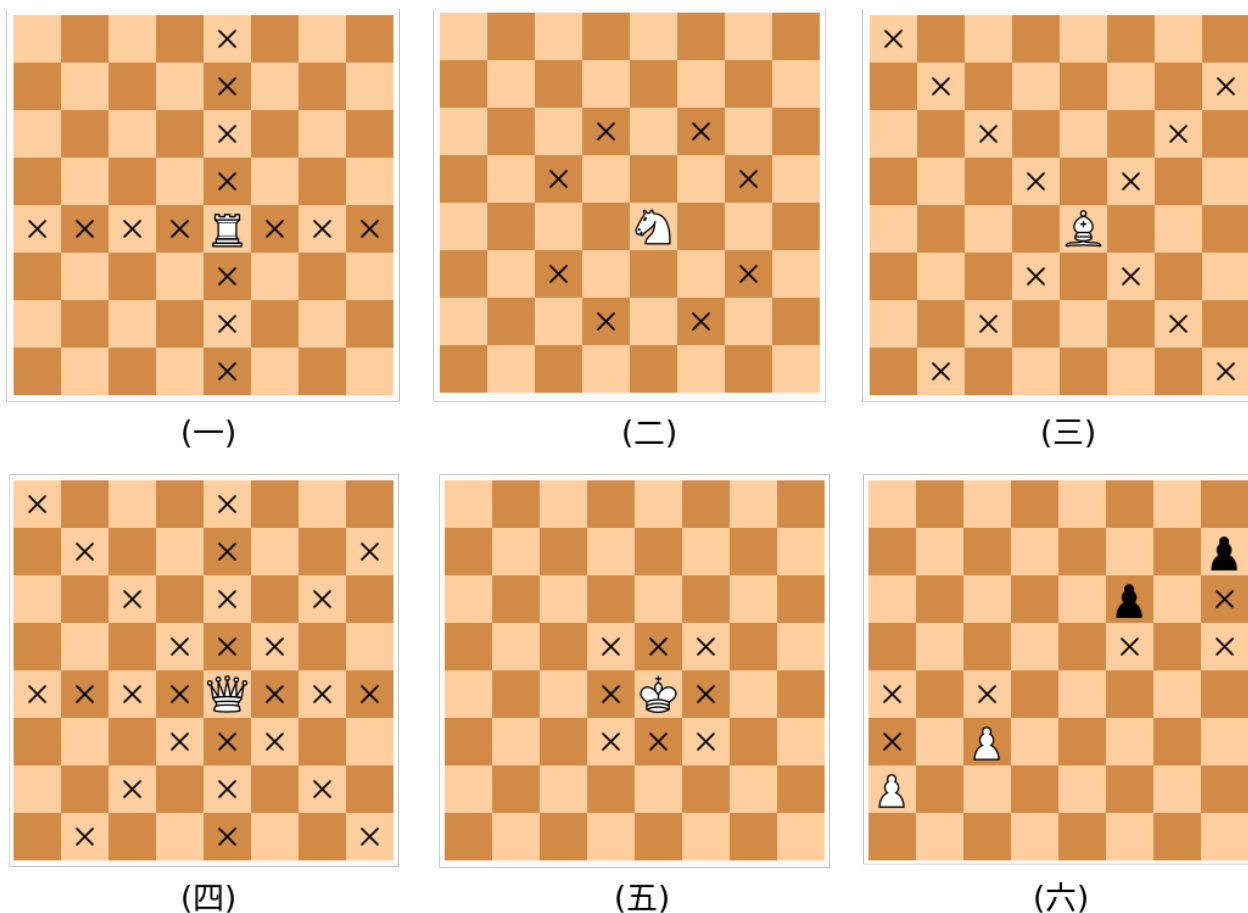


圖 123：各種棋子的行動方式，依次為車，馬，象，后，王，兵

昇變：兵到了對方的底綫則可昇變成「車馬象后」的任一種棋子，一般會考慮昇變成皇后。因此應該極力阻止對方的兵走到底綫。

易位：雙方的車王都有一次交換位置的機會，稱為車王易位。車王易位算一步棋。當一個車和王在對局開始之後都沒有走動，它們之間都是空棋位，這時王可以朝這個車的方向移動兩步，同時車也移至與王相鄰的另一側。車王易位也要求王不能走到能使對方一步吃掉的地方。

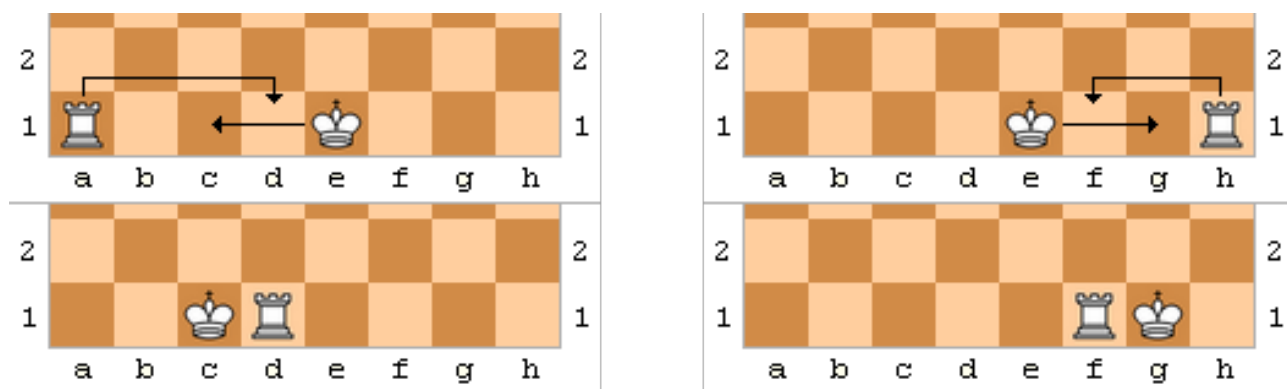


圖 124：國際象棋：王車易位

截後：兵有一種特別的吃掉對方的兵的方式。當己方的一個兵往前走兩格時，若對方有一個兵與之相鄰，則對方的兵接下來的一步可以斜行吃掉己方的兵。這種吃子方式只發生在一個兵前進兩格之後緊接著的下一回合，若再過一回合往後就不能這樣吃子了。

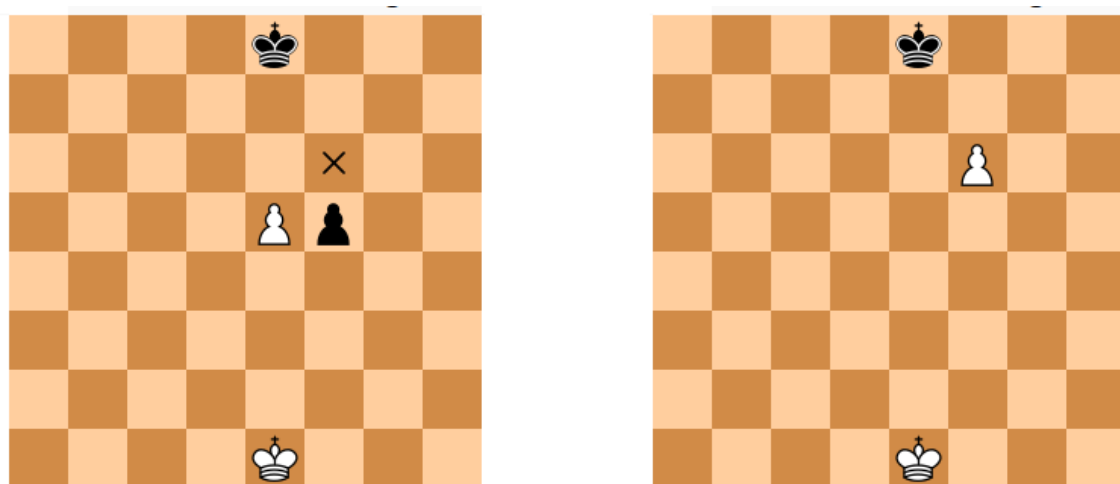


圖 125：國際象棋：白兵通過「截後」的方式吃掉黑棋剛往前走兩步的兵

勝負：一般將死對方，即吃掉對方的王，就能獲得勝利。如果一方無子可走，即一方的王無論往何處走都可能會將死，且其他的棋子都無法行走時（或者已經沒有其他的棋子），這時要判為和棋。若雙方來回走動，致使同樣的局面出現三次，亦判為和棋。

Shogi | 日本將棋¹



圖 126：日本將棋開局座子

背景介紹

根據史料，日本將棋融合了國際象棋和中國象棋的部分特點，最早的文獻發現於十二世紀。有小將棋，中將棋，廣將棋等大小複雜程度不一的將棋版本，我們一般說的將棋指的是中將棋。

將棋在日本非常流行，每年都有繁多的比賽，如昇段賽、十段戰、棋聖戰、王座戰等等。將棋也隨著日本的經濟發展和國際影響力推廣至海外。

¹ 資料來源：<https://en.wikipedia.org/wiki/Shogi>

將棋的棋盤為縱棋九格。棋子並不用顏色區分，而是用尖角所指方向來確定它屬於哪一方，因為當俘獲對方的棋子時，將棋子掉頭，就立刻成為己方的棋子。一些棋子的背面還寫了另一個名字，那是作昇變之用。以吃掉對方的玉將（王將）為獲勝目標。

規則說明

棋盤：為九乘九格，每一個格子為一個棋位，一共有八十一個棋位。一方的後三排是他的陣地，佈局時棋子都放在己方的陣地裡。

棋子：雙方棋子相同，各有玉將（王將）一枚，金將二枚，銀將二枚，桂馬二枚，香車二枚，飛車一枚，角行一枚，步兵九枚。

開局：座子如圖所示，除了角行和飛車之外，其餘都是鏡像對稱放置。

走子：每個棋子有不同的走子方式。

*玉將（王將）：「玉將八方得自在」，玉將可以直或斜行一格至周圍相鄰的八個棋位上。吃子與走子相同，若相鄰的一個棋位上有對方的棋子可以將其吃掉。玉將不能走到能讓對方吃掉的地方。如果對方下一步就能吃掉己方的玉將，那麼己方必須「應將」。

*金將：「金將不行下二方」，和玉將的不同之處在於，金將不能走後斜兩格。其餘相同。

*銀將：「銀將不行左右下」，可往前、後、左前、右前這四個方向走動一步。

*桂馬：「根馬前角超一目」，將棋中的馬和中國象棋以及國際象棋中的馬不同，威力要小很多，因為它只能往前，不能後退，即一步一斜角。

*香車：「香車先方任意行」，香車雖然放在中國象棋的車在同一位置，但並不相同，香車只能往前走任意格，不能跨越其它棋子，若遇對方棋子可以俘獲。不能平行，也不能後退。

*飛車：（飛車直行不限格）¹，飛車的走法和中國象棋的車一樣，可以橫豎行走任意格，遇上對方棋子可將其俘獲。

*角行：（角行斜行不限步），角行的走法與國際象棋中的象一樣，可以斜行任意格，但不能跨越其它棋子。

*步兵：「步兵一方不他行」，步兵只能往前走一步。

昇變：當己方棋子走入對方陣地時可以進行昇變，一般棋子的背面寫著昇變之後的棋子名稱，所以昇變就是把棋子翻過來。

*昇變一般發生在走子結束時，也可以吃掉對方一子然後昇變。

*昇變是可選的，也可以不昇變（因為對於一些棋子而言，他們會喪失一些原有的走法）。

¹ 飛車和角行的口訣是筆者自擬。

*也可以把原來留在對方陣地但沒有昇變的棋子再走一步，無論這一步是在敵陣中還是在敵陣之外，都可以昇變。

*步兵和香車在到達底綫會強制昇變，桂馬到達敵方後二行時也要強制昇變。

*銀將、桂馬、香車、步兵這四種棋子昇變之後，名稱改爲「成銀、成桂、成香、成金」，走法也改爲與金將相同。

*飛車昇變後成爲「龍王」，除了原來的直行之外，還可以斜走一格。

*角行昇變成「龍馬」之後，在原來的走法上增加直行一格的能力。

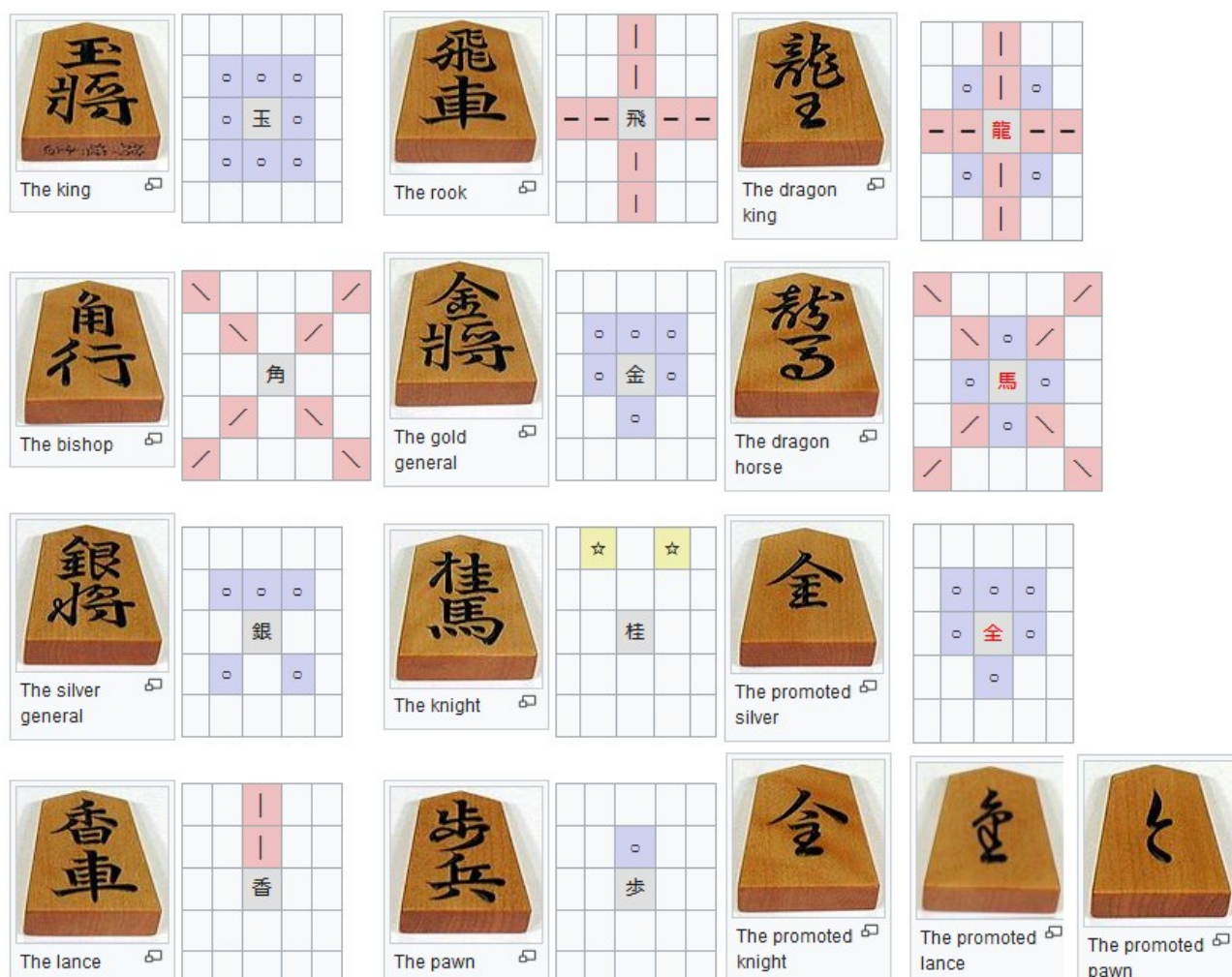


圖 127：日本將棋棋子的行動方式

持駒：將棋的吃子方式不同於其他象棋，其他象棋一旦吃掉則移出場外，不能再回到場上。日本將棋吃掉對方棋子之後，這些棋子可收為己用，稱作「持駒」，可在適當時機「打入」場上。

打入：打入亦算作一步棋，它有以下規則：

*打入時只能以原始狀態打入，比如吃掉的是一個「成銀」，打入時也只能作為銀將出現。

*即使打入至對方陣地，也要再走一步才能昇變。

*一般不允許將一個棋子打入至不能行走的地方，即不能把步兵打入對方的底綫，也不能把桂馬打入盡頭的下二路。

*二步：一路縱綫上不能有兩個步兵（同筋二步）。不過已經昇級為「成金」的步兵就不限制。

*打步詰：不能一打入就將死對方。只要對方玉將可以逃脫就能打入，即使下一步就可以將死。

勝負：吃掉對方的玉將，或其無路可逃，都可獲得勝利。若同樣的局面出現四次（千日手）則判為和局，但「長將」判負。

*還有一種「持將棋」的情況，當雙方玉將/王將走入敵陣之後，均不能將死對方，這時以計數判斷勝負。飛、角各計五點，金銀桂香步各計一點，場上的棋子和持駒均計算在內，若有一方的點數少於廿四則判負，否則仍為和局。

摠結：漏網之魚

現代西方人發明了不少策略型桌遊，我們可以在其中找到不錯的棋盤遊戲，但是策略型桌遊並不同於棋盤遊戲。最典型的例子是策略型桌遊人氣排名第一的「拼磚物語」，它本身由於「棋子、棋盤」跟一般的棋大不相同，還含有較大的運氣成分，因此它只能是一款桌遊而非弈棋。

一些棋在選取之時，我都猶豫良久，因為本書起初只希望寫個「精選」而非「大全」，因此一些已經寫好的章節也遭到刪除。最終有一批遊戲未能收錄在本書，它們是：

3-stones | 三石棋、Wend-loop | 曲折迴路、Tantrix | 彩虹棋、Pylo | 攻頂棋、Kamisado | 龍塔棋、Azul | 花磚物語、Patchwork | 拼布藝術、Terrace | 階相棋。

一款棋盤遊戲的順利推出和廣受好評，都是有理由的。因此本書並未淘汰或否定任何一款策略遊戲，這裏沒有收錄並不是說它們不優秀，而是因為各種原因，比如不符合棋的定義，含有過多的運氣成分等等。如果棋友們想了解更多這些未收錄的策略型桌遊，不妨親自去搜集它的玩法，說不定你最喜歡的一款遊戲就存在於這批漏網之魚當中。

有一些西方弈棋，在起初我並未能夠認同。比如 Hive | 昆蟲棋，我一開始沒能體驗出它的樂趣和策略方向，但當我下載了一個棋力很強的軟體之後，我

幾乎玩不過它，也在盡力想要贏得勝利的過程中，學會了它的策略方向，也明白了這款遊戲在西方世界廣受歡迎的原因。

因此想要真正知道某種棋的樂趣所在，最好是找上一位或多位棋力相當的朋友，爲了勝利對拚，在輸贏之間，你獲得了感情的交流和智力的增長，也足以領略到這一款棋盤遊戲的設計者的巧妙構思。

當然由於本人的視野局限，一定還有我不知道但是很不錯的棋遊，如果讀者們知道的話，也歡迎來信告知，以便在本書再版更新時可以收錄。

（全書完）