===========================================================================

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%94%E5%AD%90%E6%A3%8B>

五子棋在日本**平安時代**就有，是頗受日本人歡迎的棋類。

自**1899**年日本棋士**黑岩淚香**證明了原始規則的五子棋先下必勝後，五子棋邁入一條不斷改良的道路，經過數十年的修改、驗證、再修改，最終發展出加入禁手的五子棋，並經過公開徵名，稱為**連珠**（**Renju**），因此規則在日本成型，又稱為日式規則或連珠規則。原始規則依然有人在玩，也被稱為無禁規則、自由規則，有軟體可驗證黑手必勝。

連珠規則禁止先下的黑棋下出雙活三、雙四、長連（超過五子以上的連線），下出則判敗，此舉限制黑棋的取勝方式，白棋則增加逼迫黑子下出禁手來取勝的手段，使黑棋的優勢稍稍減少。對初學者來說禁手也許是一種障礙，但相較於原始規則，禁手使得雙方棋手必需更精準的掌握棋子落點，增加了連珠的技術性、複雜性及趣味性。

又過了幾十年，人們發現單單加入禁手，尚無法完全平衡黑棋一子之先的優勢，因此在世錦賽使用的「RIF規則」，其是在連珠規則的基礎上，又加入了三手交換及五手兩打，算第一個可以真正合乎公平競技的五子棋專業規則。

**奈良**時代(710年—794年)：天平文化(貴族、佛教)

**平安**時代(794年—1192年)：天皇、文學、武士、天台宗和真言密宗，遣唐(804、838年)，894年廢止遣唐，發展日本獨自的國風文化

**鎌倉**時代(1192年—1333年)：武家政權時代(鎌倉幕府)

===========================================================================

歷年冠軍 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%BF%9E%E7%8F%A0>

**1988**年8月8日瑞典成立了國際連珠聯盟（Renju International Federation，**RIF**）這樣的一個連珠國際性組織，創始成員國有日本、蘇聯、瑞典。自**1989**年起，連珠世界錦標賽（個人賽）**每兩年**舉辦一次，分資格賽（QT）及之後的冠軍賽（AT）、女子賽（WT）和公開賽（BT）四個比賽項目。至第十五屆，日本獲得四次冠軍，愛沙尼亞六次，中國三次，俄羅斯兩次。第十一屆同時也復辦五子棋（Gomoku）世錦賽。

自**2016**起，五子棋**人工智慧**比賽Gomocup增設了連珠組，比賽**每年**舉行一次。

2000年，電腦程式Meijin-2000參與了莫斯科公開賽（Moscow Open Tournament），使得它成為首個在公開比賽中與人類棋手較量的程序。然而，2017年前，並沒有電腦程式在公開比賽中戰勝人類頂尖高手的記錄。2017年7月，**人工智慧冠軍程序弈心**與台灣名人林書玄進行了4局比賽，弈心以3勝1負獲勝。

Gomoku Artificial Intelligence (AI) <http://gomocup.org/download-gomoku-ai/>

===========================================================================

【五子棋終結者】<https://www.youtube.com/watch?v=0CM_BFX8kyc>

===========================================================================