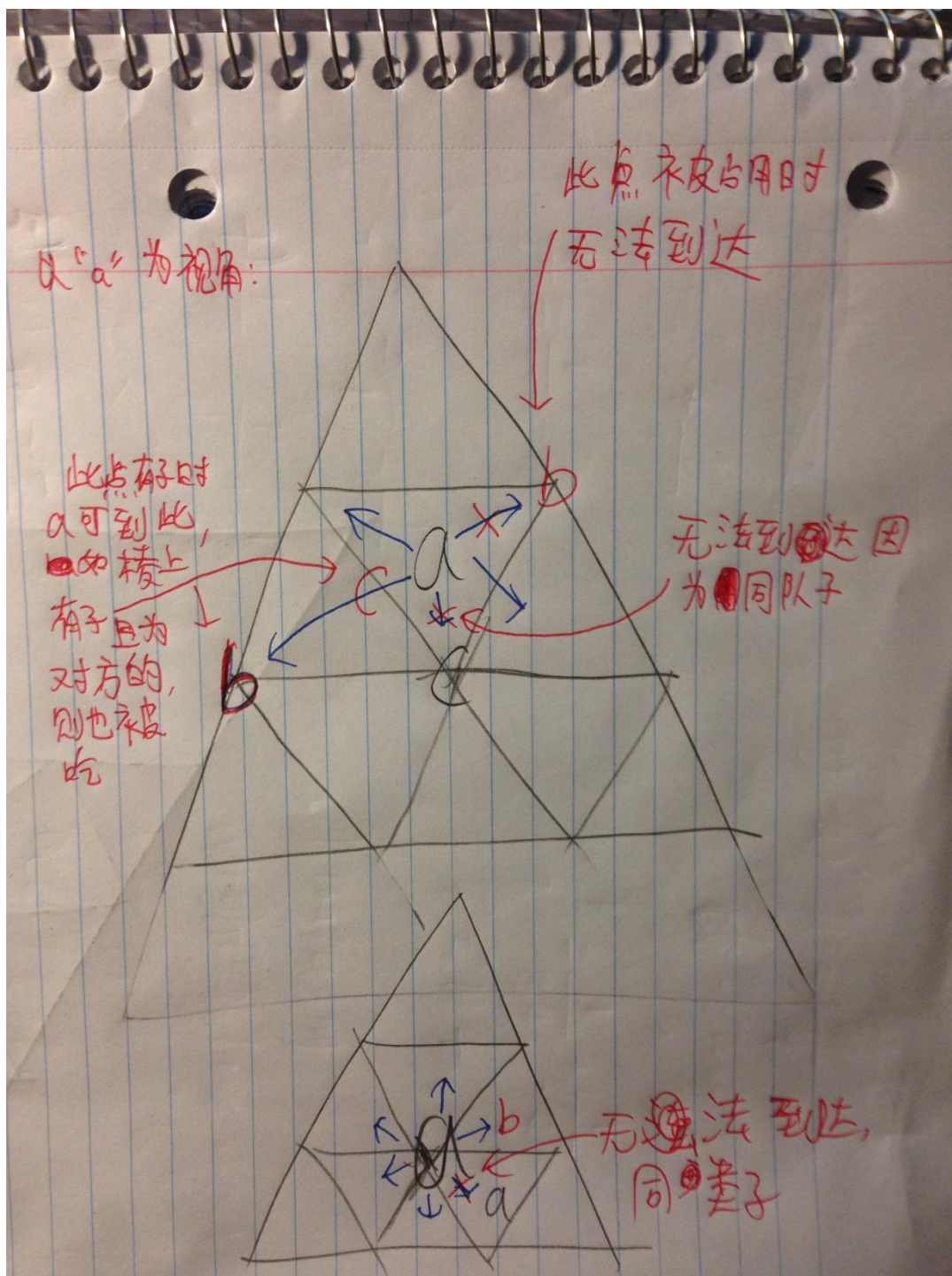


有 a, b, c 三类子

a:

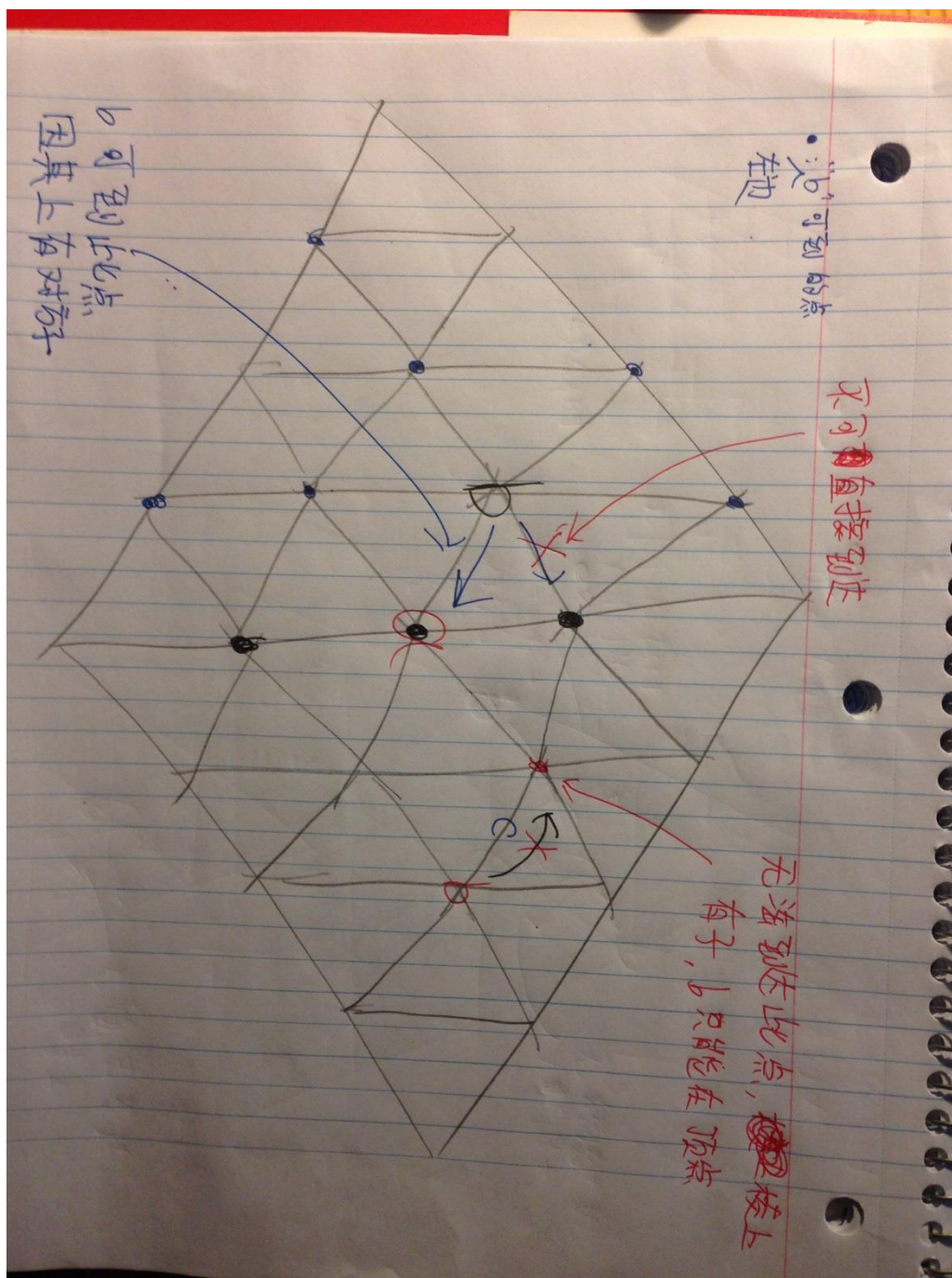
1. 当 a 在三角形内（面）：一。a 可到相邻三角形（与其所在三角形共边的）的内（此不可吃子）。二。a 可到其所在三角形任何一顶点当此顶点无子时（此步不可吃子）。三。a 可到达其所在三角形任意一边的对角（非 a 所在三角形一角）上当此点有子时。角上的子被吃，如所跨棱上也有子，此子也被吃（图更清晰）。

2. 当 a 在三角形顶点: a 可进入顶点所在任意三角形的面上 (可吃子)。



b:

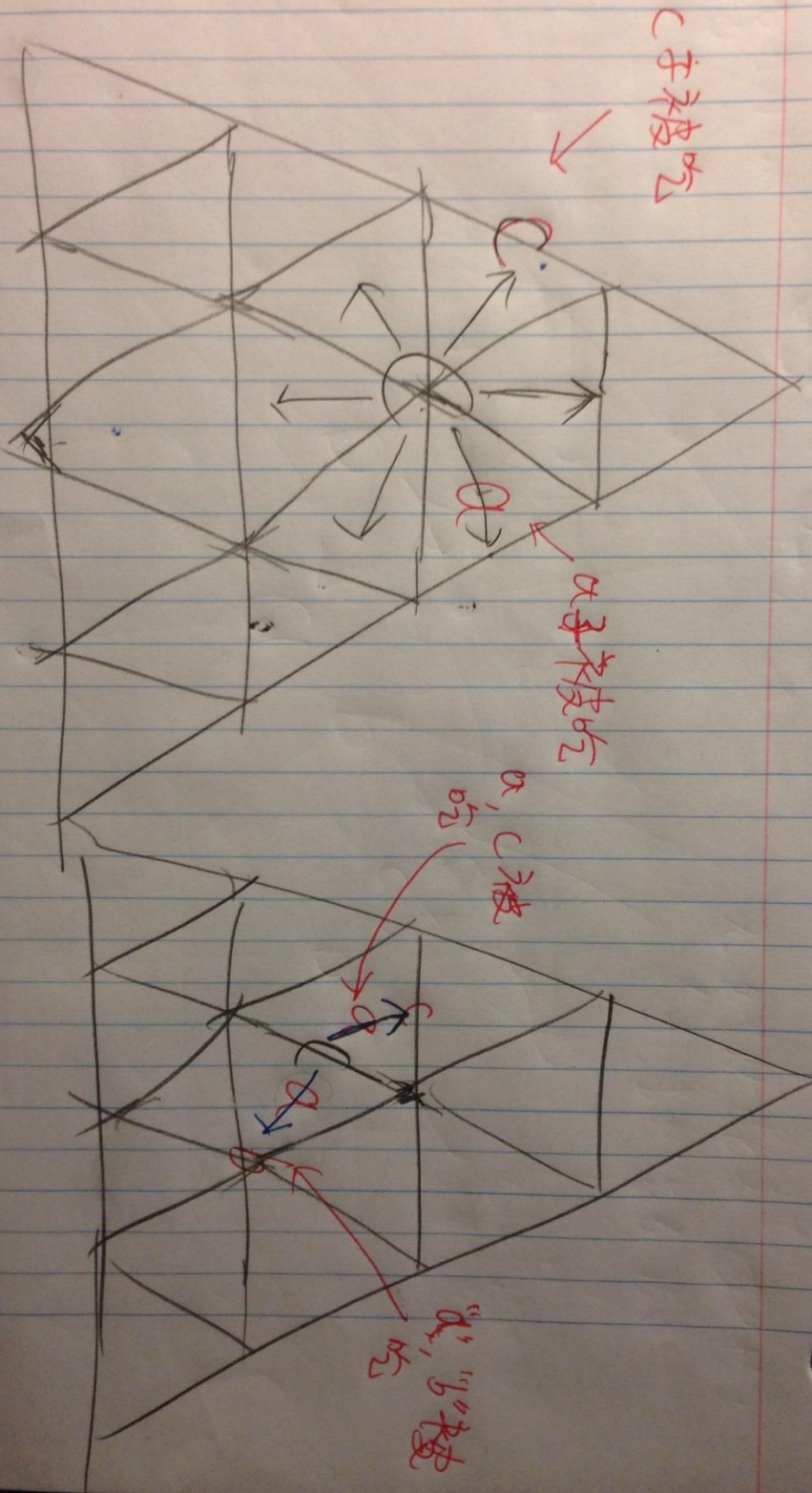
1. b 可直线（棱上）行动。当棱上有子时，b 不能过此棱。b 无法到达黑点，只有当黑点上有对方子时 b 才可吃此子并到达黑点。到达黑点后 b 依旧直线行动（可在黑点任意一边）。



c:

1. 当 c 在顶点时：可到达此顶点的对边，路过的面上有子会被吃，顶点上有子会被吃

2. 当 c 在棱：一。 c 可到其所在棱所在的三角形（有时有 2 个）的其他棱上，经过的面内子被吃，棱上子被吃。二。 c 可到所在棱的对角上，经过的面内子被吃，角上子被吃。



同类子无法到达同类子位置。

第一个吃子发生后有 50 步倒数，如 50 步都无吃子，程序会数余下子数，多者为胜。如一样，进入下一个 50 步倒数。如 2 个 50 步倒数连续发生且都结束了，此为和棋。

最终只交初步程序，不一定要全部到位。基础逻辑保证了应该就好了。