

第六章 棋例

第24条 术语解释

24.1 将

凡走子直接攻击对方帅(将)者,称为“将军”,简称“将”。

24.2 杀

凡走子企图下一着将军或连续将军以将死对方者。称“杀”。

24.3 捉

凡走子后,所走动子能直接吃子或造成其他子能吃子、与其他子联合吃子、从下一着开始运用将军或连续“将军”得子、通过完整互吃交换后吃掉对方子且得子,上述得子后不致立即(下一着不予考虑)被对方将死的,称为“捉”(见图2~4、参考图1~3)。

24.4 兑

同兵种邀兑,而对方一旦吃掉此子后,不致立即被将死或立即在子力价值上遭受损失者,称为“兑”(见参考图4~5)。

24.5 献

凡走子送吃,而对方一旦吃掉此子后,不致立即被将死或立即在子力价值上遭受损失者,称为“献”。

24.6 拦

凡走子阻拦对方棋子,而又不具攻击作用者,称为“拦”。

24.7 跟

凡走子盯牵对方有根子而又不具攻击作用者,称为“跟”。

24.8 闲

凡走子性质不属于将、杀、捉者，统称为“闲”。兑、献、拦、跟，均属于“闲”范畴(见图5、参考图6~7)。

24.9 长将

凡走子连续不停将军而形成循环达三次者，称为“长将”，首着吃子不计算在内(见图6)。

24.10 长杀

凡走子连续不停杀着而形成循环达三次着，称为“长杀”(见图7)。

24.11 长捉

凡走子连续追捉一子或数子而形成循环达三次者，称为“长捉”(见参考图8)。

24.12 长兑

凡走子连续不停邀兑达三次者，称为“长兑”(见参考图9)。类似解释也适用于“长献”、“长拦”、“长跟”。

24.13 禁止着法

凡单方面走出长将、长杀、长捉、一将一杀、一将一捉、一杀一捉等循环重复的攻击性着法，统称为“禁止着法”(见图8、参考图10)。

24.14 允许着法

禁止着法以外的均为“允许着法”。

24.15 有根子、无根子和少根子

凡有己方其他棋子(包括暗根)充分保护的棋子，称为“有根子”；反之，称为“无根子”。作为“根”的棋子少于对方“捉”

的棋子，或被保护不充分的子，称为“少根子”。

24.16 假根

形式上是根，实际根本不能离线反吃，否则反吃的第一步即形成“自杀”，则称为“假根”，假根子按无根子处理。

24.17 联合捉子

凡一方用两个或两个以上棋子共同擒捉对方的棋子，缺少其中任何一个都无法吃子时，称为“联合捉子”（[见图9~12](#)、[参考图11~14](#)）。

24.18 自毙

甲方“将军”乙方，以致形成己方的被杀状态，如乙方用除帅（将）以外其他子“应将”的着法不属将、杀或捉，则甲方“将军”这着棋称为“自毙”（[见图13](#)）。

第25条 棋例总纲

25.1 在任何情况下，均不允许单方面长将。

25.2 双方均为允许着法，双方不变作和（[见参考图15](#)）。

25.3 一方为禁止着法，另一方为允许着法，由前者变着。

25.4 双方均为禁止着法，见26.9条款。

第26条 棋例通则

26.1 帅（将）、兵（卒）本身允许长捉（[见图14](#)）。

26.1.1 走动帅（将）、兵（卒）后与其他子配合同时产生

“捉”或走动后其他子产生新的“捉”，按“捉”处理(见图15、参考图16)。

26.1.2 走动帅(将)应将而产生的“捉”、“杀”，按“闲”处理；走动其他子应将后产生新的“捉”或“杀”，按“捉”或“杀”处理(见图16~17、参考图17~18)。

26.2 守和方只有一个进攻子时，占据守和要点，附带产生的捉士象按“闲”处理(见图18、参考图19)。

26.3 一方形成“自毙”，应由己方负责，不得视为另一方造成；若另一方应将着法产生新的杀法，仍应按“杀”处理(见图19、参考图20)。

对于献兼捉，被捉子逃离后造成的所“献”子处于被捉状态时，凡与循环着法有关联的子力均应计算在内。若走子前不存在得子，走子后形成净吃子，判“捉”。无直接参与且是己方走子造成被捉的状态，不予考虑；做为根的子，自己离线断根“将军”(或应将)，造成被保护的子失根被捉，责任自负。(见参考图21~22)

26.4 凡走子兼具多种作用时，应从重裁处。如兑(献)兼捉，按“捉”处理；兑(献)兼杀，按“杀”处理(见图20~21、参考图23~26)。

26.5 做“根”子和被“牵”子捉子及各吃各子的捉子，完整互吃后价值相当或得子者，按“捉”处理；得不偿失者，按“闲”处理(见图22~23、参考图27~28)。做“根”子捉子时，若先丢被保护子，后吃对方子，双方等值交换则为“闲”。

26.6 一个强子主动换数个弱子不算得子；一个或数个弱子

换任一强子均为得子。

26.7 过河兵、卒浮动的价值低于车，主动送兵(卒)将军换车按“捉”处理，兵(或数兵)与其他一子或数子(包括士象)互换均不算得子(见图24、参考图29~31)；捉吃未过河的兵(卒)，或立即吃掉刚过河的兵(卒)也不算得子。

26.8 兵(卒)借其他子抽吃对方的子，按“闲”处理；兵(卒)吃子时产生其他子“将军”，按“捉”处理。其他子完成互吃等值交换过程后，兵(卒)或帅(将)的最后吃子，按“闲”处理。如前述交换过程为不等值，或兵(卒)、帅(将)与其他子共同擒捉的是对方同一个子，则兵(卒)或帅(将)的最后吃子，按“捉”处理(见参考图32~33)

26.9 双方均为禁止着法的裁决(见图25~28、参考图34~48)：

26.9.1 凡单方长杀、一将一杀、长捉车、长捉无根子、一将(杀)一捉车(无根子)、一捉车一捉无根子，均须变着。

26.9.2 凡单方长捉车，对方联合捉车，前者变着。

26.9.3 凡单方长捉无根子，对方联合捉无根子，前者变着。

26.9.4 除上述情况外，双方不变作和。

26.10 同兵种邀兑，被邀兑方兑子后立即被杀或子力价值受损，邀兑方按“捉”处理；反之，则按“兑”处理。如邀兑之子参与作杀(与其他子配合连续将军)，则按“杀”处理(见图29)。

26.11 车马同时与马(车炮同时与炮)产生接触时兑和捉的判断(见图30、参考图49~50)：

26.11.1 被接触的马(炮)“无根”，则车方按“捉”处理。

26.11.2 被接触的马(炮)有根，且主动接受邀兑后其“根”无损失，按“兑”处理。如车方增加其他参与子力并产生新的捉，按“捉”处理。