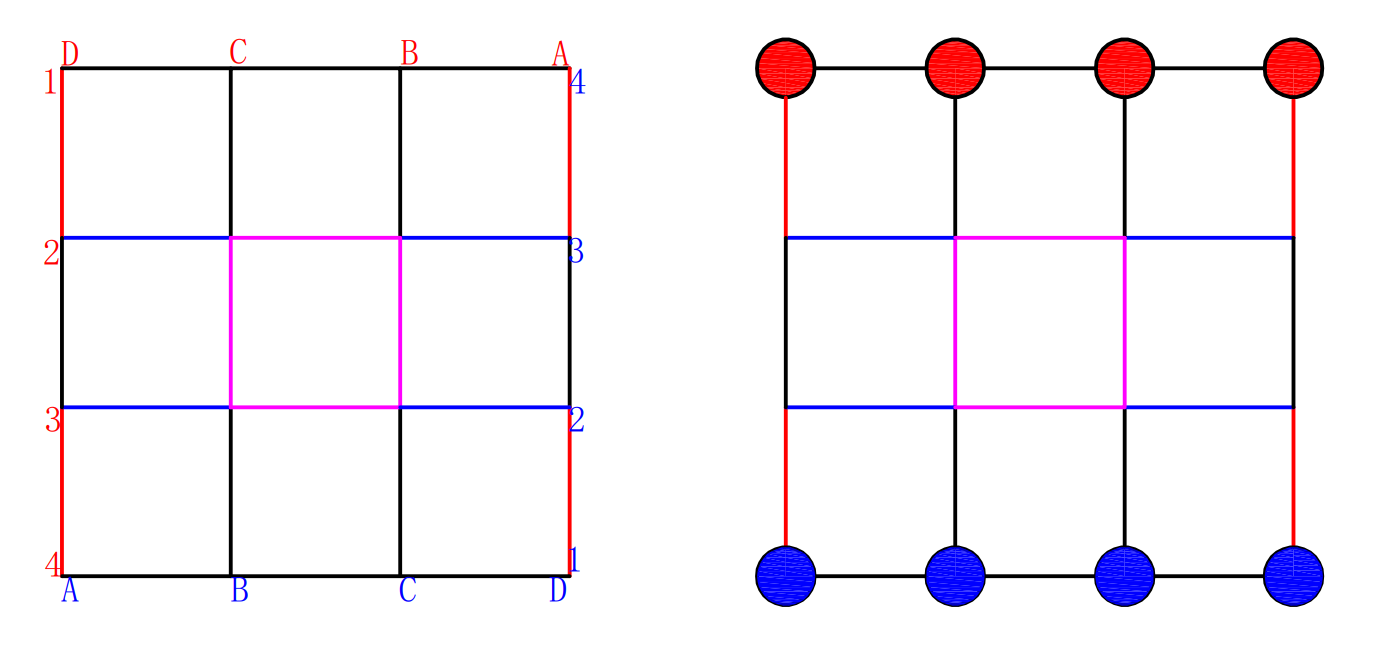
**四子决开源模型文档**

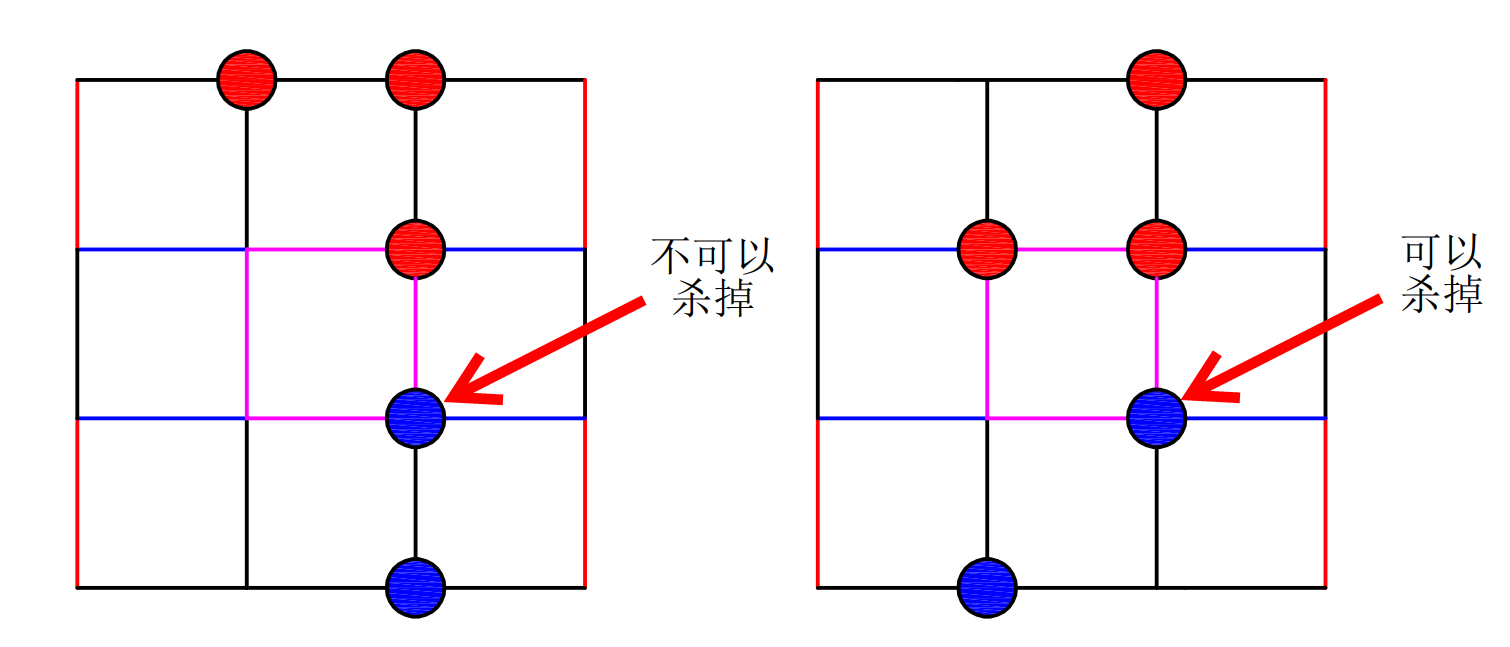
1. 棋盘构成如下：

* 棋盘为四横四纵，红蓝双方各有四子。
* 棋格标号采用横向英文，纵向数字。
* 所有棋格、棋子享有同等地位。
* 中间洋红部分为中原地带。
* 四路纵向出击战线，左右战线为左右翼路，中间两路为出击战线。
* 中间横向战线为前沿战线。



1. 游戏玩法

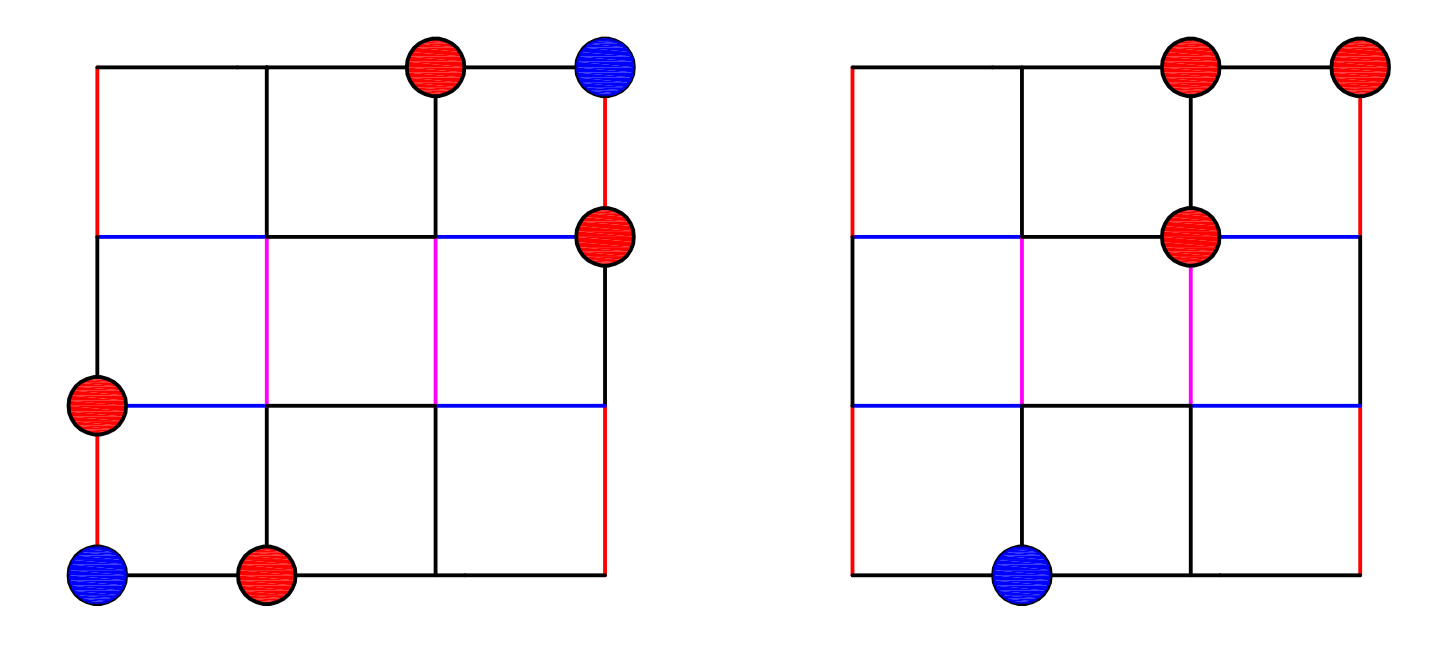
* 杀对面子时为主动动作，不是被动动作。
* 规则就是两个子可以杀掉对面的一个子。
* 都是两个子时是没有办法杀掉对方的。



1. 获胜的条件

对方只剩下一个子时。

无子可走时即为获胜。



1. 提供相关语音API，玩法简单，改变规则容易实现多种语音模型。
2. 提供相关智能算法API，可是快速集成智能算法，供初学者学习机器学习算法、神经网络等算法。