

[首页](#)[教学](#)[比赛](#)[资源](#)

禁手

五子棋上手之后，若双方实力相当的情况下，黑方先下的优势极大，白方基本上只能靠黑方失误才有机会，为了让游戏更公平，当时的人们开始对黑棋做了一些行棋的限制，以目前来看，增加的公平性不是很多，但对棋局的复杂性及趣味性倒是提升不少。

禁手演变历程如下：

最初，黑白双方无限制，但「长连」不算胜

1891年规定，禁止黑白双方走「双活三」，走出算负

1903年规定，只禁止黑方走「双活三」

1912年规定，黑方被迫走「双活三」亦算负，白方走「长连」算胜

1917年规定，黑方走「长连」亦算负

1918年规定，黑方走「四三三」亦算负

1936年规定，黑方不许走「双四」，并将19×19 的棋盘改为15×15 的连珠专用棋盘

1940年规定，黑方连五和禁手同时形成，算黑胜

至此，黑方不能下双活三、双四、长连的标准规则就此成形，限制黑方基本上只能用四三来获胜，白方除了原有的获胜方式外，还可以迫使黑方下出禁手（逼禁）来取胜。

也有人会想，黑棋有那么多限制要怎么下呢？事实上，就算黑棋有了禁手，还是因为先下而占有优势，若能掌握这一子之先，就表示棋力至少有一定程度了。

禁点胜负的判断

※黑方下出禁手判黑败，白方没有限制，白长连也算胜。

※黑方下出五同时出现禁手，判黑胜，五最大。

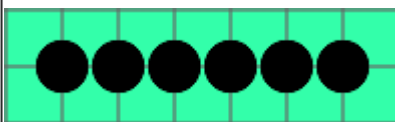
※三个三、三个四、四三三、四四三、同样为黑棋禁手。

黑棋的三种禁手包含**长连**、**双四**、**双活三**，以下简单介绍

长连：

六子或六子以上的连线。

白方没禁手，白长连也算胜。

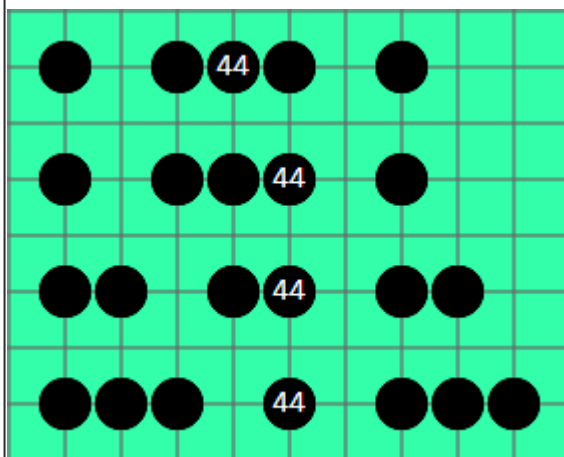
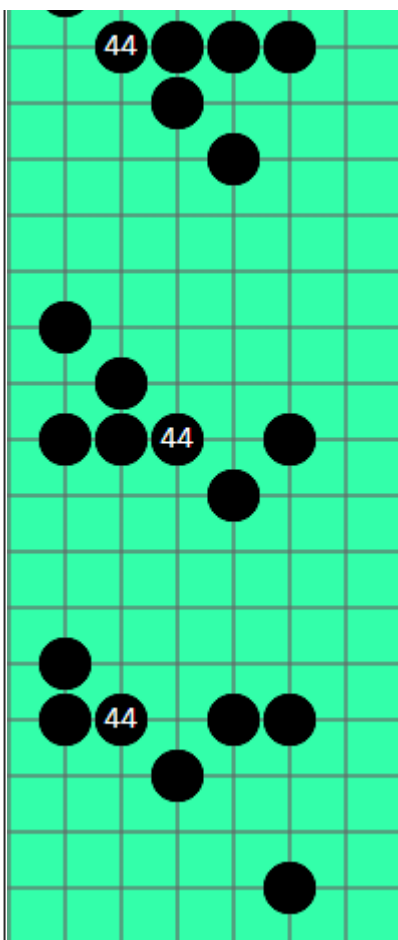


[首页](#)
[教学](#)
[比赛](#)
[资源](#)

双四或称四四：

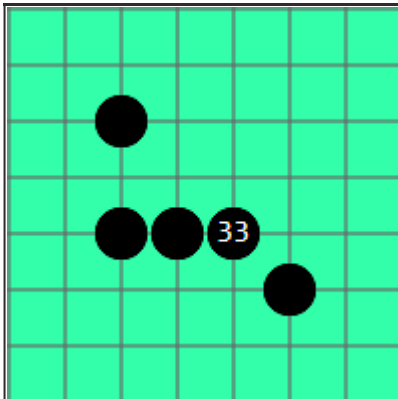
一子同时形成二个四，无论是活四或死四。

另外四四有可能形成在同一线上



双活三或简称双三：

一子同时形成二个活三，且此子为两个活三的交点。



有禁规则之下，白方棋型的定义与无禁手规则相同，但黑方棋型，但因长连禁手的影响而有差异。

黑方差异主要有两点

- 1.判断子力延伸的方向，是否可能形成长连。
- 2.活三的定义，除了次一手可形成活四，且限制活四点，不可同时形成五或禁手。

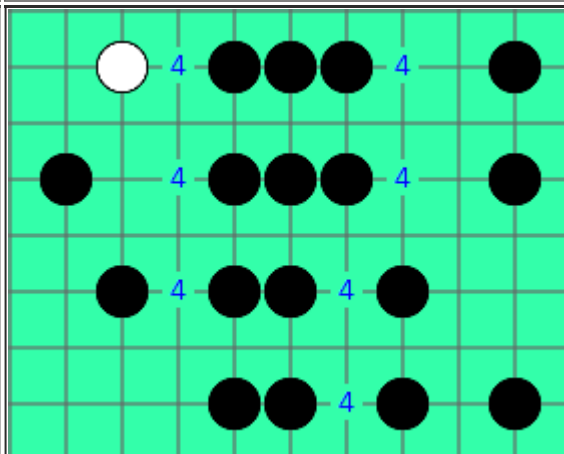
以下介绍，有禁规则下，黑方活四、死四、活三判断。
至于黑方死三、活二、死二、活一、死一，同样也受长连影响，但这几个棋型和禁点判断无关，就不赘述。

棋型	图例
活四： 次一手两端皆可形成五。 要注意X点不可以有黑子	
死四： 次一手有一点可形成五。 上方的四往左边是长连，只有往右可形成五 下方的四右边三子不能形成活四，不可将三子单独当做活三	
不算四： 因长连关系，无任一点可形成五。	
活三： 次一手可形成活四。 且形成活四的点不可同时形成五或禁手。 上方活三，注意两个□不可同时有黑子	

[首页](#)
[教学](#)
[比赛](#)
[资源](#)

不算活三：

三的两端有其他棋子影响
下在盘面上的 4 时，只能成死四



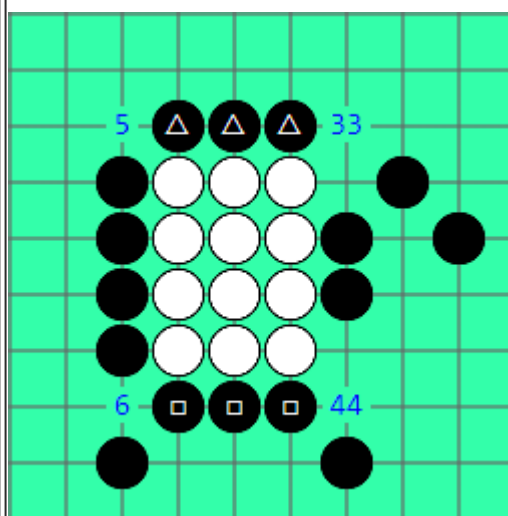
不算活三：

其活四点不可同时形成五或禁手

△△△的活四点，往左会形成五，往右会形成双活三禁手

□□□的活四点，往左会形成长连禁手，往右与自身会形成双四禁手

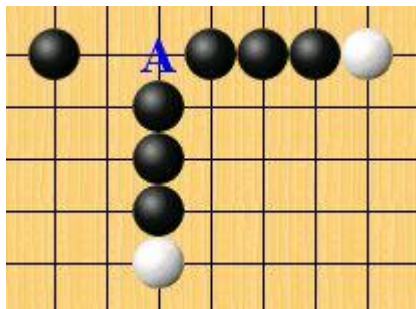
所有活四点皆会形成五或禁，△△△和□□□都无法活四，则皆不算活三

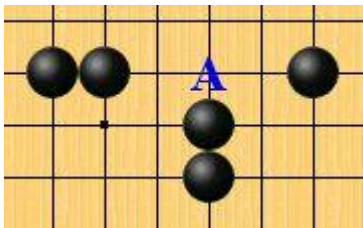


因活三的定义变复杂，因此判断双三禁，有可能出现很复杂的局面，另在[多重禁手](#)篇详述。

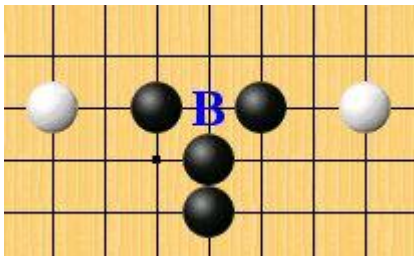
易误判情况：

A点直的是四，横的会变长连，不能形成五，不算四，所以不是四四禁

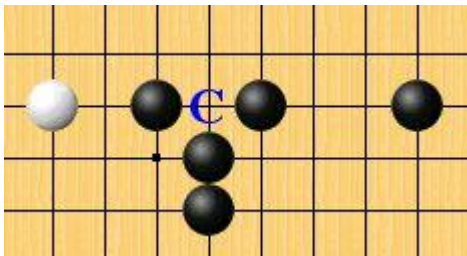


[首页](#)[教学](#)[比赛](#)[资源](#)

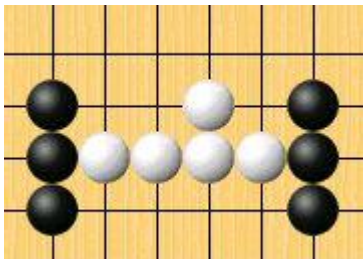
B 点直的是活三，横的是假三，因不能形成活四，不算禁手。



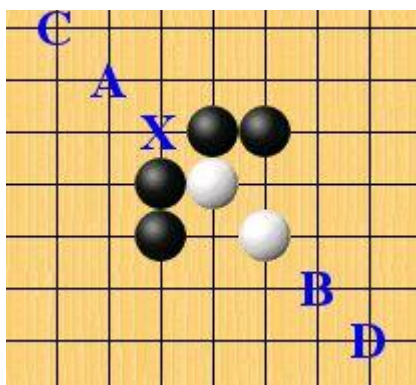
C 点直的是活三，横的不是，不能形成活四，不算禁手。



黑子虽有二个活三，但非一子同时形成，不算禁手。



如何逼黑棋下禁手

[首页](#)[教学](#)[比赛](#)[资源](#)

X为黑子的双三禁点

白先下B形成活三，黑必须防守活三，但因不能下X，所以只能黑防守D点
白再下A形成死四，黑不防守，白即形成五，黑防守X就形成禁手了
其实白先下A也可以禁到黑棋，大家可以试试

结论，只要黑棋的禁点在白的攻击线上，白就有机会可以抓黑棋禁手

[逼禁](#)教学
