

Rules for Chinese Dark Chess

September 6, 2019

- 先把所有象棋棋子面向下 randomly 排在4x8方格中，每格一子。
 - 分紅黑兩方，每方有王x1，仕x2，相x2，車x2，馬x2，炮x2，兵x5，共十六子。
 - 面朝下稱暗子， 面朝上稱明子。
- 以規定之方式決定誰先走， 若未規定則以猜拳或雙方同意之公平方式決定誰先走。
- 雙方輪下，每次一手，不可 pass，除炮（需為明子）可跳越任一子吃敵明子外，其餘明子一次走垂直或水平一步(不可走出棋盤)或翻開棋盤上未翻開的一暗子。
- 先走者第一步翻出的棋子顏色即為他的，對手則為另一色棋子。
- 每格最多放一棋子，走到對方棋子的格子為吃子步，被吃子自盤面移除
 - 子力大小:王>仕>相>車>馬>炮>兵。
 - 除例外情況外，子力大可以走步吃子力小，子力小不可吃子力大。
 - 除例外情況外，同子力可以走步互吃。
 - 例外情況:
 - * 王不可吃兵。
 - * 兵可吃王。
 - * 炮不可以走步吃兵或炮。
 - 炮可隔一子跳吃任何已翻開之對方棋子，但不可連跳。
 - * 所隔之子可以是未翻開之子，也可以是翻開之任何顏色之棋子。
 - * 炮和所隔之及被吃之對方棋子在同一行或 同一列，且所隔之子在炮與被吃之對方棋子中間。
 - * 炮和所隔之子間無任何棋子。
 - * 所隔之子和被吃之對方棋子間無任何棋子。
- 無合法走步或己方已無棋子判輸。
 - 若己方所有子都被吃，就算有對方暗子也直接判輸。
 - 己方有明子但被困閉且盤面上無任何暗子直接判輸。
- 雙方合計共連續60步均不吃子或翻子為和。
- 循環盤面連續三次出現為和。
- 所有走步必須在十五分鐘內完成。
- 每局犯規二次就輸。
- 犯規時由 Judge 決定棋局接續進行方式。
- 對所有棋局 Judge 有最後裁決的權利。