

Rules for Chinese Dark Chess

October 30, 2014

- 先把所有象棋棋子面向下 random 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。
 - 子力大小:王>仕>相>車>馬>炮>兵。
- 以規定之方式決定誰先走，若未規定則以雙方同意之方式決定誰先走。
- 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
 - 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。
- 吃完對方子為勝。
- 無合法步判輸。
- 雙方合計共連續30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。
- 勝方須交（若和棋則由先手方交）game record whose format is:
 - address[1]-address[2]: move the piece at address[1] to address[2]
 - address[1](piece): reveal the piece at address[1]
 - format for address:
 - * 4 rows from left to right: a, b, c and d

- * 8 columns from bottom to top: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, and 8
- * a7: the intersection at row “a” and column 7
- format for piece:
 - * upper case for the RED side: K, G, M, R, N, C, P
 - * lower case for the BLACK side k, g, m, r, n, c, p
- Examples:
 1. a4-a5: move the piece at a4 to a5
 2. b3(n): reveal the piece at b3 and it is a BLACK knight ◦
- An example of a game record:
 - * 2:21pm December 17, 2007 (*starting date*)
 - * Lee vs Chen (*Lee plays first*)
 - * 1. a7(K) a8(p) (*each round has 2 plys*)
 - * 2. a6(G) a8-a7
 - * 3. a6-a7 c4(R)
 - * ...
 - * Chen wins (*final outcome*)