

Rules for Chinese Dark Chess

December 21, 2007

- 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
- 以雙方同意之方式決定誰先走
- 雙方輪下,每次一手,不可 pass,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
 - 子力大可以走步吃子力小,子力小不可吃子力大
 - 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,連續四十步雙方均不吃子或翻子為和
- 每一步必須在三十秒內完成
- 每局犯規二次就輸
- 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*)