

五子棋对弈规则

现代五子棋专用棋盘为十五路(15X15)，共 225 个交叉点。棋盘正中一点为天元。

对局开始时，先由执黑棋一方将一枚棋子落在天元点上，然后由执白棋一方在黑棋

周围的交叉点上落子。但是，为了尊重对方和礼貌起见，持白棋的一方通常将盘面的第

二着棋布在自己河界的一侧，即直止或斜止。此后黑白双方轮流落子，直到某一方首先

在棋盘的横线、纵线或斜线上形成连续五子或五子上（仅对白棋而言），则该方就算

获胜

连珠五子棋的一个特点是先行的一方优势很大，因此在职业比赛中对黑方做了种种

限制，以利公平竞争。五子棋的比赛规则如下：

【1】 黑先、白后，从天元开始相互顺序落子；

【2】 最先在棋盘横向、纵向或斜向形成连续的同色五个棋子的一方为胜；

【3】 黑棋禁手判负、白棋无禁手。黑棋禁手有“三、三”、“四、四”和“长连”，

包括“四、三、三”和“四、四、三”。黑棋只能以“四、三”取胜；

【4】 如分不出胜负，则到为平局；

【5】 五连与禁手同时形成，判胜；

【6】 黑方禁手形成时，白方应立即指出。若白方未发现或发现后不立即指出，反而继续落子，则禁手失效，不再判黑方负。

【1】 五子棋是黑白双方或两个人之间的竞技活动，由于对黑白双方规则不同，黑棋必须先行。一般采用猜先的方法来决定谁执黑先行，即双方各抓一种颜色的几枚棋子，大数减小数，单数双方交换，偶数不换；

【2】 所谓黑方形成禁手，是指黑方落下一子同时形成两个或两个以上的活三、冲四及长连等。此时白方应立即指出，自然而胜。

【3】 黑方在落下关键的第五子即形成五连的同时，如又形成禁手，此时因黑方已经成五，而“五”在五子棋中是至高无上的，故禁手失效，黑方胜；

专业连珠五子棋虽然对黑棋采取了种种限制，但是黑棋先行的优势依然很大。因此，

在高段位的专业比赛中，又出现了三种特殊的规定：

【1】“指定打法”：指比赛双方按照约定好的开局进行对弈。例如“斜月

局”、

“长星局”等。

【2】“三手可交换”：指黑棋下第二手棋（盘面第三手棋）之后，白方如感觉黑方

棋形不利于己方，可提出交换，即执白棋一方变为执黑棋一方（此方法不适用于指定开

局打法，而用于随意开局）。采用此规定以后，黑棋就不会再使用诸如“浦月”、“花

月”之类的必胜开局了。

【3】“五手两打”：指黑棋在下盘面上关键的第五手棋时，必须下两步棋，让白方

在这两步棋中任选一步，然后再继续下。

=====

=====

五子棋 100 句箴言

- 1、 有攻势，无胜势时，应该把握先手，适当拓展，甚至可以脱先。切忌不要勉强的盲目进攻
- 2、 跳三跳四有妙手，蹦蹦跳跳真可爱
- 3、 马步是防守的高效棋型
- 4、 学会利用等招。等招实质是做棋的一种形式。没机会时，等招比简单的连三冲四卖掉变化，要明智而有效的多
- 5、 时刻关注并创造一步成 F 杀的机会学会利用积极主动的后中先的防守方式，也就是攻击性的防守
- 6、 防守是一种享受，一种痛苦的享受。白棋要学会在受虐中壮大自己，并等待机会，反戈一击。时机不成熟时就抢先，与黑大打出手，实不可取
- 7、 不会抓禁手等于不会用白。当你用白的胜利，有半数左右是利用抓禁取胜时，你上路了
- 时刻保持清醒的思路，审时度势，因势利导。学会制定作战策略，并根据局部不同棋型，设计精巧的杀法
- 8、 除非确认已经胜利，否则全盘任何时候都不要停下思考。算完当前局面，就算下一个局部。因为你

能保证一个局部就能成杀。保持开阔的视野，和活跃的思维

9、最直接的防守未必是最强的防守。很多时候，利用非贴身的手段，控制对手的进攻，往往能为自己接下来赢得更多的机会。后中先是好手段

10、学会判断棋型要点。并不是每个点，效力是一样的。那些能令对方通 N 路的点，或者那些谁占谁得先的点，此时不占，更待何时？

10、做棋是五子的核心与精华。而做必胜是精华中的精华

11、执黑方拥有第一次先手权。黑棋不等同于先手。先手不等同于优势，优势不等同于胜势。胜势不等同于真的能够胜利。抢得先手，占得优势，利用做棋扩大成胜势，并最终成杀，才是该做的。

12、活 3 冲 4 是直接的进攻手段，做棋（这里指做成杀的做棋）是间接的进攻手段

在有杀局面下，杀的分类：

分类一：

单纯利用活 3 冲 4 取胜，叫做直接杀。也叫做追胜。

单纯利用一步做棋取胜（必然是同时做成两套以上不可同时防御的胜法），叫做杀

有的局面，必须直接杀；有的局面，必须做杀；有的局面，直接杀做杀均可以

分类二：

包含活 3 的直接杀，我们称为做 T（three）杀：包括 VCT 和 T（three）F（four）的组合杀；

做出包含冲 4 的直接杀，我们称为做 F（four）杀：即 VCF

如果做出的杀，除了活 3 冲 4 外，还需要做棋，才能达到，我们称之为混合杀

直接杀相对简单，混合杀相对较难。直接杀常见

13、直接杀包含有次序和无次序两类

14、做杀是做 VCF 的最简单形式。F 杀大于 T 杀

15、做 F 杀不是指望当前 VCF 干掉对手。但却可以通过做 F 杀抢到先手，并进而连攻得胜。

16、得先不意味着必然要进攻。在局部素材不够时，连续做棋，扩大优势，待对方防不胜防时，一击致命，才是正道

17、和棋是五子的终极。和棋是理性的结果，是可以接受的

18、先手是五子全盘争夺的核心

19、适应手和交换是使棋局流畅的重要手段

20、使自己的思路连贯起来。对于可能有杀的局面，算到杀再走；对于激烈争先的局部，算到万无一失的争先手段再走；对于交换，争取做到交换后有利或不失先手。

21、对每一个局部的战斗充满预见性。尽量清晰的预见某个局部的可能战斗结果。并对下一局部的战斗有所计划。

22、知道自己的胜机在哪里。知道当前局面对自己的最好结果是什么

23、时间是重要的武器。实战更是如此。

24、诱攻、摆烂、示弱的招数很多时候是奏效的，尤其在局面缠绵，而自己又急需胜利之时

25、只要时间允许，那么你就要知道你做的棋，后面该如何杀。以及对手最强的和可能的应点在哪里，并加以防范。而不能做棋后再计算

26、得先不意味着必然要进攻。在局部素材不够时，连续做棋，扩大优势，待对方防不胜防时，一击致命，才是正道

27、适应手和交换是使棋局流畅的重要手段

28、使自己的思路连贯起来。对于可能有杀的局面，算到杀再走；对于激烈争先的局部，算到万无一失的争先手段再走；对于交换，争取做到交换后有利或不失先手。

29. 对每一个局部的战斗充满预见性。尽量清晰的预见某个局部的可能战斗结果。并对下一局部的战斗有所计划。
30. 知道自己的胜机在哪里。知道当前局面对自己的最好结果是什么
31. 时间是重要的武器。实战更是如此。
32. 诱攻、摆烂、示弱的招数很多时候是奏效的，尤其在局面缠绵，而自己又急需胜利之时
33. 只要时间允许，那么你就要知道你做的棋，后面该如何杀。以及对手最强的和可能的应点在哪里，并加以防范。而不能做棋后再计算
34. 把对手想像的足够强大并足够理性，才能激发你全部的战斗力。否则，你不旦可能会输，而且会很不甘心
35. 不打无准备之仗。在现行体系下，开局阶段不要轻易脱谱或变招，甚至走自己从没走过的变化。否则，你承受的风险会远大于你可能的收益。
36. 黑的机会更多在前半盘。白的机会更多在后半盘。所以，黑要迅速而大胆的组织进攻，而白，一般要先立足防守，反先过早，轻则丧失胜机，重则自掘坟墓
37. 边线是防守的天然屏障，而第 2 道隐形的屏障则是六路线。
38. 进攻和防守是一体的。在无法清晰看到进攻取胜的手段时，要在计算进攻的同时，考虑防御的手段。而防守方也应该随时知晓自己一旦得先手后，哪里能直接杀，哪里是必胜区域，哪里可以通过一两步做棋达到有杀状态。
39. 练棋是个系统工程。练棋讲究方法与效率。平时练棋，不在多，在于精。打谱、研究开局变化、网练都不可或缺。当天对局，要能做到无误的复盘。知道每盘的败招、胜招、好手分别是哪几点，以及那盘的开局变化是否值得研究，中盘展开手段是否可借鉴。对胜与负了然于胸。并不断改进、提高。训练的水平，决定了你实战的水平
40. 根据不同形势，中盘的一些赌博性下法是可以适当使用的
41. 同样是做杀点，不是通的路数越多越好。很多时候，通更少的路数，反而是正解。
42. 有时，做禁不是为了杀，而是为了得到某个点或保持先手
43. 解禁的方式有两种：利用防守，破坏对方威胁到禁手点的棋；或者利用活 3 冲 4 的进攻，主动的让自己的禁手点消失。具体采用什么方式，视情况而定
44. 是人都会犯错误。你可以进攻时错过杀机，但你的底线是防守时必须足够认真，不要走败招
45. 当局面平淡，双方都难以形成局部优势时，不妨通过交换或单防等方式巧妙脱先，以守代攻，等待胜机
46. 做一子双杀是黑棋取胜的常见方式，有时也是唯一的方式。先手前提下，两套或多套不可共防的杀形成，即做成必胜，因此胜利。双杀的形式主要包括：双 F 杀、一 F 一 T 杀、双 T 杀、一 F 一抓等
47. F 杀常常是先手易主的水岭和进攻取胜的开端。做 F 杀抢先是重要手段。要对 F 杀保持高度的敏感性。清晰的知晓当前做 F 杀点有哪几个，以及若达到 F 杀最简洁的方式有几种
48. T 杀是最常用的做成杀的手段。进攻常以做成 T 杀始
49. 在局部进攻素材不足时，以两步做成 T 杀是展开进攻的有效方式。而此时若以一步做成杀，常陷入对方强防后无以为继，或一路勉强做棋，最后强弩之末的境地。
50. 一般而言，局部最多需要三步（子）成杀，最多需要三步（子）可防。两步以上才可防区域为必胜区域。故要随时关注对手某局部形成必胜区域的可能
51. 可以用做 F 杀的方式降服对手的 T 杀，同理，可以用两步成 F 杀的方式，降服对手需两步才能做成 T 杀的局面。记住，永远用最合理的方式抢先
52. 在双方需要两步甚至更多才能达到有杀局面时，棋盘上可能会暂时呈现无杀状态。这时是最考验棋

手功力的时候。模糊性思维也是人脑和电脑（软件）的重要区别之一。

53. 全盘，杀是核心，做是手段，守是杀的对立面。攻防在形式上表现为先手的争夺。而计算力则是一切行为的基础

54. 计算的准确度、深度、广度、速度是相辅相成的。计算以准确为先，然后逐步拓展深度，并进而加大广度，与此同时，速度的提高便是水到渠成的。

55. 在对手无杀的前提下，做成 T 杀或 F 杀都是可选择的，但结果却未必相同。具体选择什么方式，要视对手子力而定，无反为佳

56. 适应手和骗杀是有区别的。适应手是以没有明显指向性的做棋或活 3 的方式，试探对方防点，从而决定下一步的进攻方向和手段。适应手后的结果一般是可控的。而骗杀则是在没有必然杀的前提下，以赌博性的生硬的做棋或进攻方式，指望对手防守出错，从而简单占优或取胜的方式。骗杀的结果取决于对手，很可能因被识破诡计导致形势已非甚至安乐死。

57. 交换的形式是活 3 冲 4，交换的目的不是为了当前杀。交换是要讲究时机和方式的。一般来讲，如下情况下可考虑交换：交换后得利、防守的必然需要、简化当前复杂的局面

58. 做棋是因为增加了进攻的线路，积累素材直至胜利。做棋可做直接的连接，也可做隐性的连接。直接连接是和已有子力连通成几路（比如一子通 3 路）。隐性的连接则是做到线路上，即一路不通，也可能做成杀。

59. 做棋的本质是通过扩大优势，做成更复杂局面，来诱使对手犯错，或强迫对手落在可能的防守点上（甚至唯一），为下一步进攻做铺垫。

60. 团角是重要的做棋手段。做棋重要的不是通更多的路数，而是构成更多的有效连接。局面很优时，要争取做出必杀，而不仅仅是杀。

61. 杀根据可防与否，还可分为误防杀（也可叫可防杀、骗杀）和必杀（必胜）两种。杀源于做。做的是骗杀，而对手恰好防错，则直接可杀；若做的必杀，则对手无可防守。做必杀是最高级的和最有难度的做棋方式。高层次棋手和高水平对局更多体现出做必胜的方式。而不是通过对手“简单”的防守失误取得的胜利。

62. 除非到了残局或迫不得已，否则不要指望简单的骗杀为你带来胜利

63. 棋是有生命的，而下棋是有节奏的。节奏的体现是时间。有杀或争先关键处多思考。棋要一块一块的想，不要一步一步的想。那样，交换定型或进攻成杀，就可行云流水，一气呵成。

64. 平时练棋，宁可超时输，不要走随手，盲目攻。

65. 不要轻易把全盘的胜利，赌博在一个局部

66. 全盘的进程是这样的：黑前三子开局，得第一次先手，双方通过做二与制约的方式，进行第一番先手争夺。多数情况是黑占据先手，并拥有变化的选择权。经过 20 手左右的开局阶段，弈至中盘，先手方开始利用先手，通过做棋，试图不断扩大优势。中间辅以过渡和交换的手段。后手方利用子力搭配的防守，消去黑优势的同时，伺机抢夺先手。先手方会不断做出有杀局面考验后手方，若防错，则先手防直接追胜或通过做必胜取胜，若一直应以正确的强防，则平稳进入残局。中盘战斗，先手可能几次易主，也可能黑一次先手就直接导向胜利。残局中，先后手会更频繁的更迭，双方利用有限的无法做出必胜的空间和棋型，做出尽量高难度的骗杀。若都正确应对，则和棋收场

67. 棋的本质和终极是和棋。和棋是理性的结果，是可以接受的。它是一次心灵的旅行和对真理的共同探索

68. 下棋是项孤独而安静的运动。有时，你的对手，只是你自己

69. 要有大局观。要能统帅全局，综合调动各局部兵力发动联合进攻。因为很多时候，单一局部是无法成杀的。当判断某局部无杀时，要能用最稳妥而有效的方式，先手转至下一战场，并争取借用出东西，为

后面所用。不要狭隘，不要恋战

70. 要能全面掌握某个进攻棋型的各种防守方式。直接挡进攻源的方式通常是最强而有效的，但关键时刻往往并不如此。要学会利用特殊的防守进行抢先。选择的防守点，要能对未来展开进攻有所裨益。

71. 不会进攻就不会防守，反之亦然，不可偏废

72. 除非算到杀，否则进攻切忌直白生硬。直接的进攻，只是利用了已有的进攻素材（活2眠3），要想拥有更多的进攻源，发动更有威胁的进攻，唯有做棋。所以有时，无须攻死，只需做死。

73. 相反的，不能陷入做棋误区。能直接追胜还去做棋，很可能会因为对手走出强防点而胜利流失。做棋前提是：杀不出或算不清。参考第19条

74. 每手棋，其承载的功能包括攻、守、做三种。好手妙手，通常是几种功能的复合。比如防中攻，攻中防，守中做。在正确判断形势的前提下，走相应功能的棋，而不是该攻去防，该守去做，不明所以。

75. 明确了该攻该守还是该做后，要力求精确选点，使棋子发挥效率的最大化。

76. 能参与战斗的子，才有生命力；四周无阻碍的子，是效率最高的子。不光关注活2，眠3这类攻击源，同样需要关注眠2，单独的1，这些潜在攻击源，并加以利用。眠2是眠3的基础，1是活2的基础。

77. 五子在RIF规则下，是由中心发散的棋类，所以外势尤为重要。防守与进攻时尽可能的占据外势，将为下一轮的进攻，带来巨大的优势

78. 开局和变化不必要也不可能全部掌握。理解每一步的意图和思路，学会自己评价和分析。融会贯通

79. 花蒲很重要，但不是第一重要。只会摆棋的人，离他远点。本末倒置的教学，会让你丧失思考的能力和学习的兴趣

80. 棋力达到一定程度时，深入研究、掌握平衡局面下的几种可行变化。把它们作为常规武器反复操练，做到收放自如。开始阶段，变化贵在吃的透，而不在吃的多。

81. 通过打谱、网练，逐步增大自己的开局及变化储备。能针对不同级别的对手，制定最妥当的策略。

82. 不要怕失败，多与水平高于自己的人过招。蹂躏低手的快感不会给你带来棋艺的精进。真正的棋手不会在意网络上的虚荣。

83. 变化浩如烟海，人脑永远无法全部记忆，哪怕只是个零头。但人却可以掌握全部的理论思路。所以，有正确思路和强大计算力做武装，便可面对任何未知局面。那比追逐无尽的变化，陶醉终结的结论，搜索各式棋谱，有用实际的多。

84. 培养对必胜型的敏锐嗅觉。必胜型和做必胜是有规律可循的。

85. 要尽可能多的利用F杀（VCF）的进攻方式，因为那样被反先的机会更小。

86. 黑白胜法有别，导致下法迥异。白拥有更多的取胜手段；白做棋方式不同于黑；白子进攻效率高；黑；开局平衡局面，即实战白有利局面。

87. 白棋在残局要注意抓44禁与长连禁。

88. 后中先是指利用做棋，通过控制对手进攻，使对手失先，自己得先的手段；进攻型防守，是指利用活3冲4等进攻手段，使对手的杀不成立，并同时抢得先手的手段。抢先如谈恋爱，要不拘一格。

89. 不要间断算杀的练习，它是你赖以取胜的基础。多做各种T杀、F杀、混合胜的题目，以及占优占先的题目。

90. 下棋时，你的心里应该只有对手，没有高手和低手

91. 学会用打谱软件，学会用对弈软件私下拆棋，学会打高手过往的实战谱，有条件时，多去下下慢棋

92. 变化的选择，要视实际情况而定。实战中，赌博性变化甚至必败变化也是可以考虑的。

93. 算杀时，要优先思考必然的手段以及可以强迫落子的手段，这样可以简化计算。

94. 攻击是注意方向，要使本方子力尽可能聚集在同一个区域。

95. 在理性思考的前提下，下出自己风格的棋。勇于进取，敢于胜利，让功利远离。

96. 要下棋，先修心。真心学棋的话，就静下心来。多读些好的资料，多结识几位热爱棋的朋友。没必要去看那些四处可见的故弄玄虚之作，没必要去拜那些只会照谱宣科的欺世盗名、误人子弟之人
97. 棋无顶峰，胸怀决定境界
98. 不是强者胜，而是胜者强
99. 如果你爱下棋，就不要做任何有碍它发展的事，群策群力。
100. 兵无常势，水无常形。一切参考都只是参考。用你的智慧的脑与勇敢的心，去战胜对手。

=====

=====

五子棋常用 26 种开局

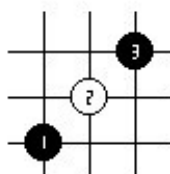
五子棋开局棋分为两种：直止、斜止，两种类型。

寒星溪月疏星首，花残二月并白莲，
雨月金星追黑玉，松丘新宵瑞山腥。

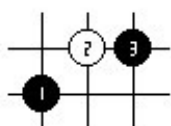
星月长峡恒水流，白莲垂俏云浦岚，
黑玉银月倚明星，斜月名月堪称朋。

口诀中前四句为直止，五至八句为斜止。

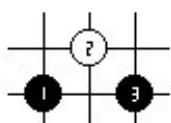
长星局



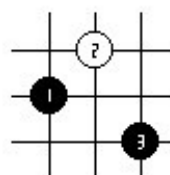
峡月局



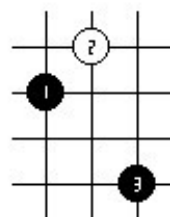
恒星局



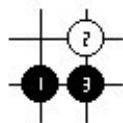
水月局



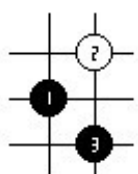
流星局



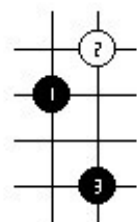
云月局



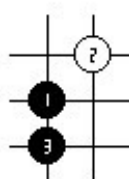
浦月局



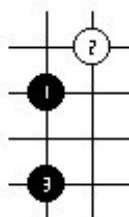
岚月局



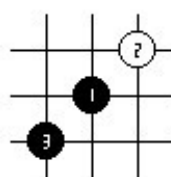
银月局



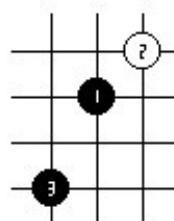
明星局



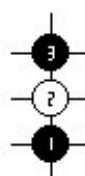
斜月局



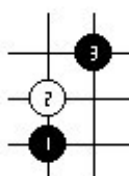
名月局



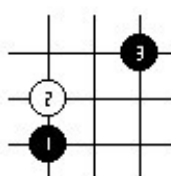
寒星局



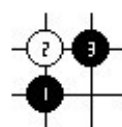
溪月局



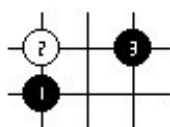
疏星局



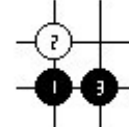
花月局



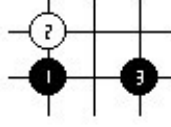
残月局



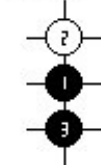
雨月局



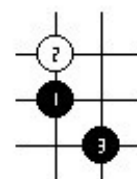
金星局



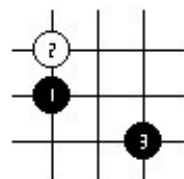
松月局



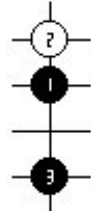
丘月局



新月局



瑞星局



山月局

