

三才棋

XIANGQI SAN CAI

Luật chơi chính thức

Chơi. Thắng tiến. Sống. — Thêm trò chơi. Thêm chiều sâu.

Phiên bản ba chiều phát triển từ cờ tướng cổ điển, chơi trên nhiều tầng: tầng Nhân 人 ở dưới, tầng Thiên 天 ở trên, và tầng Địa 地 nơi ván cờ tiếp tục sau một thế cờ lặp lại — cùng một quân xâm nhập mới: **Giác Thân** 覺身 (“thức tỉnh của thân”).

Thiết kế: Nguyễn Ngọc Liên (NNL)
xsc-games.org

Mục tiêu của ván cờ

Bạn thắng bằng một trong hai cách:

- **Chiếu hết** — như trong cờ tướng cổ điển: Tướng của đối phương không còn cách nào thoát khỏi đòn tấn công.
- **Thâm nhập** — Giác Thân của bạn tới một điểm trên cột cung của đối phương và ở lại đó hai nước đi liên tiếp của chính nó mà không bị chạm vào.

Bên không còn nước đi hợp lệ thì thua (bí nước). Nếu đúng cùng một thế cờ (quân, lượt đi, trạng thái Giác Thân, mức tự do của Tốt, tiến độ thâm nhập) xuất hiện lần thứ ba, ván cờ **không kết thúc hòa**, mà tiếp tục trên tầng Địa (xem “Lập thế và tầng Địa”).

Bàn cờ

Quân cờ đặt trên giao điểm của đường kẻ, không đặt trong ô — giống cờ tướng cổ điển.

Tam Tài Kỳ mở rộng bàn cờ thành nhiều tầng:

- **Nhân 人 (tầng dưới)** — ván cờ bắt đầu ở đây.
- **Thiên 天 (tầng trên)** — dành cho các quân có thể đổi tầng.
- **Địa 地 (tầng Địa)** — ván cờ tiếp tục ở đây sau ba lần lập thế (xem bên dưới).

Sông là một rào chắn ngang, giống nhau trên mọi tầng và áp dụng không đổi cho mọi quân. Chín điểm cung của mỗi bên được hình dung như một cột cung liên tục xuyên qua các tầng Nhân và Thiên. Mức tự do của từng quân (từ 0 đến 5) quyết định lớp di chuyển của nó, cả theo chiều ngang lẫn chiều dọc — mức càng cao, quân càng tự do.

Hai tướng không được đứng trên cùng một đường thẳng khi không có quân nào ở giữa (luật đối tướng). Không có phong cấp cho Tốt và không có nhập thành.

Thuật ngữ. Quân thâm nhập được gọi thống nhất trong mọi phiên bản là 覺身 (tiếng Trung), **Giác Thân** (tiếng Việt) và „das Erwachen des Leibes“ (tiếng Đức). Trong văn bản này dùng Giác Thân.

Các quân — di chuyển trên một tầng

Mỗi quân trước hết đi theo kiểu di chuyển của cờ tướng cổ điển trên tầng mà nó đang đứng. Các hình dưới đây hiển thị ô đích hợp lệ bằng chấm xanh lá; điểm bị chặn được đánh dấu x đỏ.

Tướng 帥 / 將 — Mức tự do 0

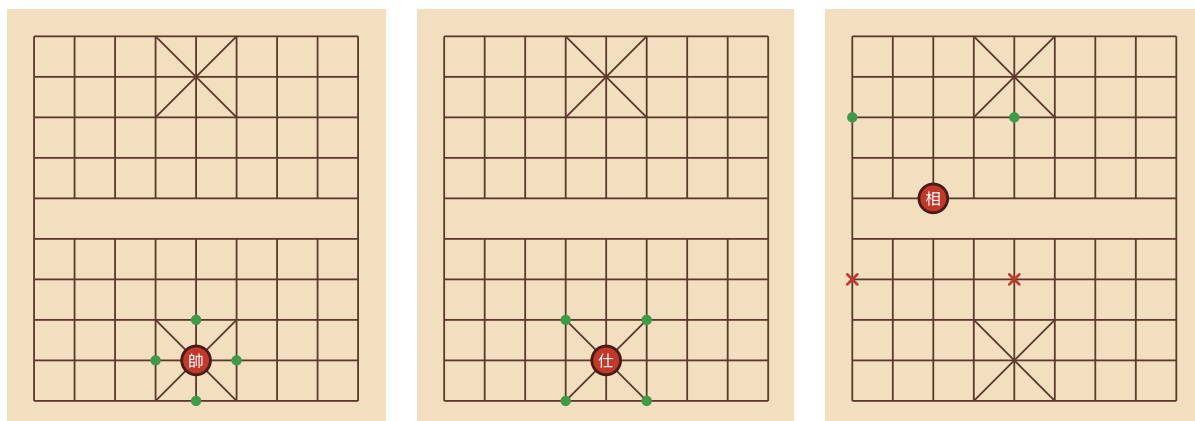
Đi 1 điểm theo chiều ngang hoặc dọc, nghiêm ngặt trong cột cung của mình. Luôn ở tầng Nhân; luật đối tướng chỉ áp dụng trong tầng Nhân.

Sĩ 士 — Mức tự do 1

Đi chéo 1 điểm, nghiêm ngặt trong cung. Giống Tướng, luôn ở tầng Nhân, không đổi tầng.

Tượng 象 — Mức tự do 2

Nhảy chéo đúng 2 điểm. Bị chặn tại “mắt tượng” — điểm nằm chính giữa ô xuất phát và ô đích. Không bao giờ qua sông trên tầng Nhân, không đổi tầng.



Mã 馬 — Mức tự do 3

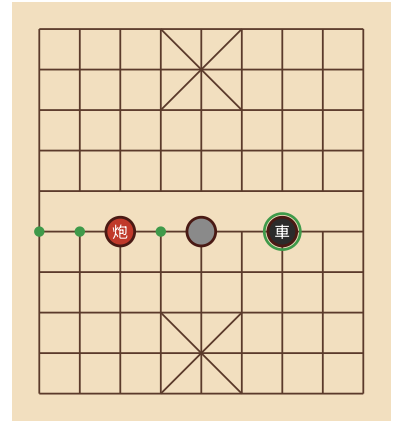
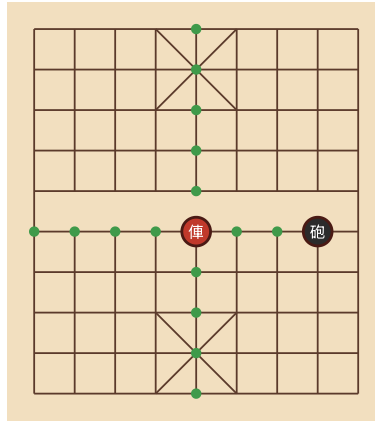
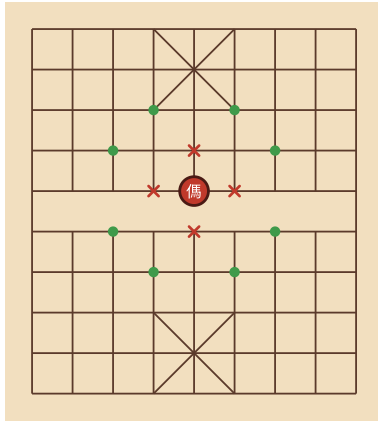
Nước đi chữ L cổ điển: 1 điểm theo chiều thẳng cộng 1 điểm chéo ra ngoài. Bị chặn tại “chân mã” — điểm liền kề 1 bước theo hướng đi thẳng. Nước đối tầng của mã xem phần “Mở rộng theo chiều dọc”.

Xe 車 — Mức tự do 4

Đi một khoảng cách bất kỳ theo đường thẳng, bị chặn bởi mọi quân trên đường đi — kể cả theo chiều dọc giữa các tầng.

Pháo 炮 — Mức tự do 4

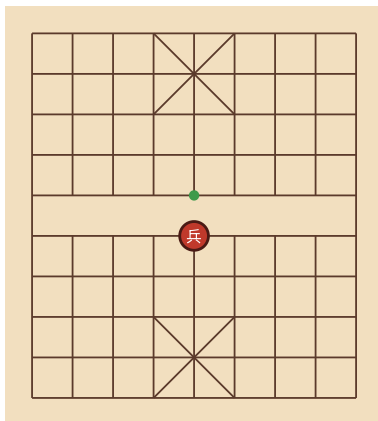
Đi như Xe. Chỉ ăn quân bằng cách nhảy qua đúng một “ngồi” — một quân duy nhất, bất kể màu, ở đâu đó trên đường đi.



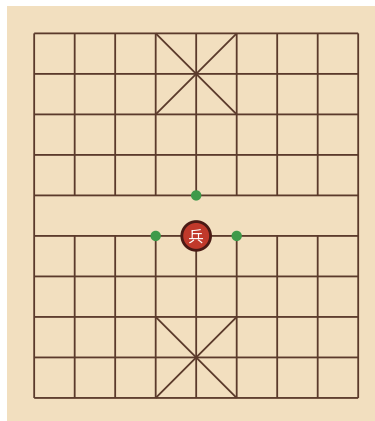
Tốt 兵 / 卒 — Mức tự do 1 → 2 → 3

Tự do là thành tựu tích lũy, không đảo ngược được: mỗi ngưỡng đã vượt qua được giữ nguyên, theo thứ tự cố định Sông → Tầng.

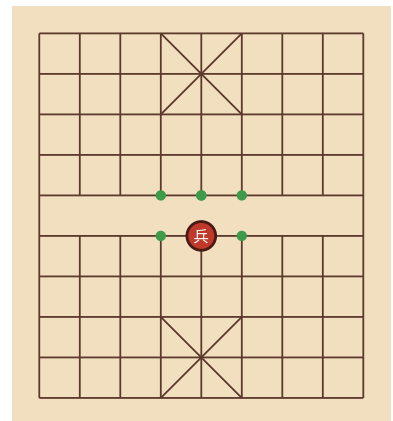
- **Cấp 1, trước khi qua sông:** chỉ đi tiến 1 điểm.
- **Cấp 2, sau khi qua sông:** vĩnh viễn thêm 1 điểm đi ngang.
- **Cấp 3, sau lần đổi tầng đầu tiên:** vĩnh viễn thêm 1 bước theo chiều dọc — chỉ có thể đổi tầng sau khi đã qua sông.



Cấp 1 — trước khi qua sông



Cấp 2 — sau khi qua sông



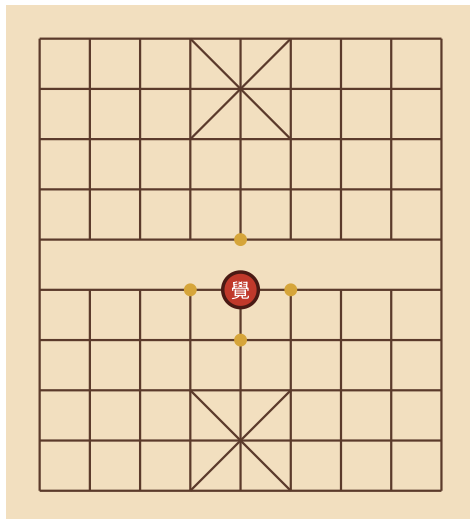
Cấp 3 — sau lần đổi tầng đầu

Ngoại lệ trên tầng Địa: Sĩ và Tượng được qua sông trên tầng Địa; Sĩ được đi 1 bước theo mọi hướng, không bị giới hạn trong cung (xem “Lập thế và tầng Địa”).

Giác Thân 覺身 — Mức tự do 5

Giác Thân (“thức tỉnh của thân”)

Chuyên gia thâm nhập của bạn. Cô ấy không bao giờ ăn quân — chỉ đóng băng khi bị chạm vào. Khi bắt đầu ván, mỗi người chơi tự do chọn một trong năm đường được đánh dấu (sau một trong các hàng Tốt a/c/e/g/i, hoặc trên hàng Pháo) làm điểm xuất phát của Giác Thân trên tầng Nhân.



覺身 — 1 điểm theo mỗi hướng ngang trong 4 hướng, không bị chặn, không thể ăn quân.

Chạm và đóng băng

Chạm chỉ có thể xảy ra khi có sự tiếp giáp thực sự — một quân phải thực sự đứng ngay cạnh Giác Thân trên *cùng một tầng*. Mỗi đe dọa từ xa (đường bắn của Pháo qua khoảng cách, đường tấn công của Xe) tự nó không được tính là chạm; quân đó phải thực sự di chuyển đến vị trí. Không quân nào khác ngoài chính Giác Thân được đứng lên ô của Giác Thân — nó không thể bị ăn ở đó.

Chạm là một thể bế tắc đối xứng: Giác Thân bị đóng băng (giá trị cơ bản 3 nửa nước, tăng dần với mỗi lần chạm tiếp theo) và mất thời gian từ một quỹ thời gian bắt đầu ở 3:00 phút, với chi phí tăng dần nhưng giảm dần theo mỗi lần chạm. Quỹ thời gian đã cạn nghĩa là bị loại vĩnh viễn ở lần chạm tiếp theo. Quân đã di chuyển đến vị trí cũng bị đóng băng trong 3 nửa nước cố định. Mỗi lần chạm đặt lại tiến độ thâm nhập.

Một lần chạm khi Giác Thân đã bị đóng băng không có tác dụng thêm với cả hai bên — nó không kéo dài thời gian đóng băng, không tốn thêm thời gian, và quân đang tiến lại gần cũng không bị đóng băng. Điều này ngăn một quân đứng yên liên tục “chạm lại” một Giác Thân đã mất khả năng hành động để rút cạn quỹ thời gian của nó mà nó không bao giờ có cơ hội đi.

Tướng và Sĩ không bao giờ có thể gây ra chạm theo cách này, vì chúng không bao giờ rời khỏi cung của mình. Tượng chỉ được giải phóng khi Giác Thân đứng trong cung của chính Tượng.

Giác Thân đối đầu Giác Thân

Một Giác Thân không thể chặn Giác Thân đối phương. Nếu nó đi ngay cạnh một Giác Thân đối phương đang hoạt động trên cùng một tầng, điều đó được tính là tự chạm — nó bị đóng băng và mất thời gian từ quỹ của chính mình, trong khi Giác Thân đối phương đã đứng sẵn đó không bị ảnh hưởng và có thể đi tự do. Nếu Giác Thân đối phương đã bị đóng băng, nó đã mất “quyền lây nhiễm” — khi đó đến gần nó là an toàn. Nếu hai Giác Thân đứng trên các tầng khác nhau, kể cả chồng lên nhau theo chiều dọc, thì điều đó không được tính là tiếp xúc.

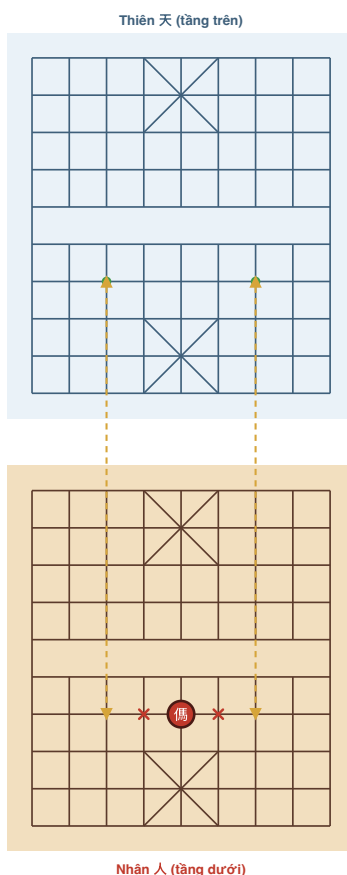
Mở rộng theo chiều dọc — Nhân ↔ Thiên

Chỉ có một kết nối dọc duy nhất giữa Nhân và Thiên. Chỉ Mã, Xe, Pháo và Giác Thân mới có thể đổi tầng — Tướng, Sĩ và Tượng ở lại tầng mà ván cờ bắt đầu (tức Nhân) suốt cả ván.

Mã — trường hợp đặc biệt

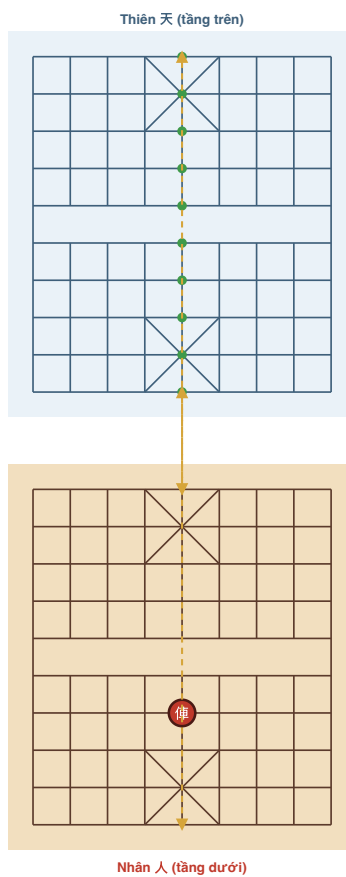
Nước đổi tầng của Mã là nước đi theo chiều dọc đặc trưng nhất của trò chơi: nó kết hợp 2 điểm ngang với cú nhảy từ Nhân sang Thiên (hoặc ngược lại), và đáp xuống cùng kiểu hình điểm trên tầng kế bên. “Chân mã” của nước này nằm trên tầng xuất phát, 1 điểm theo cùng hướng, và chặn cú nhảy đúng như nước chữ L cổ điển nếu bị chiếm.

Nước L đổi tầng của Mã: 2 điểm ngang trên tầng đích, bị chặn bởi mọi quân trên điểm chân mã của tầng xuất phát.



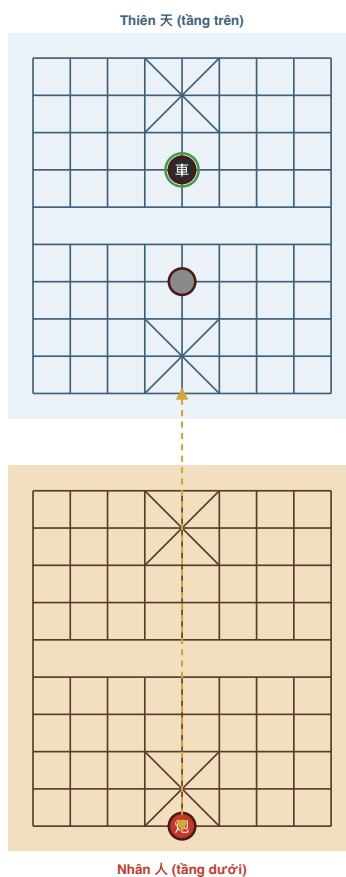
Xe

Đi qua bất kỳ số tầng nào theo đường thẳng dọc, bị chặn bởi mọi quân trên đường đi — giống như theo chiều ngang.



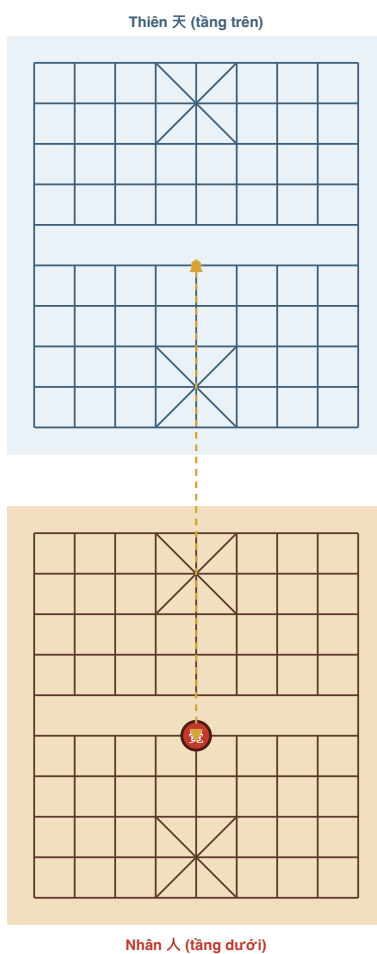
Pháo

Đi dọc như Xe, và ăn quân bằng cách nhảy qua đúng một ngòi trên mỗi tầng dọc theo đường đi.



Giác Thân

1 điểm lên hoặc xuống, ngang hàng với 6 hướng đi của cô ấy (4 ngang + 2 dọc), không bị chặn.

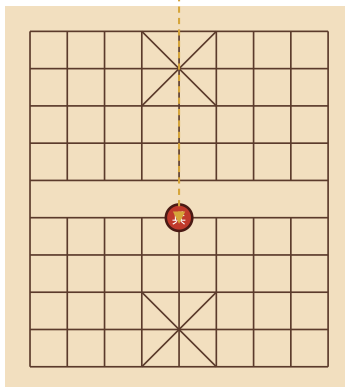
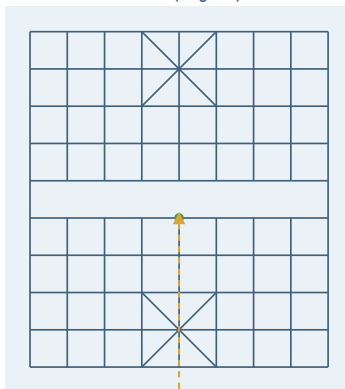


覺身 — 1 điểm thẳng lên hoặc xuống (6 hướng tất cả). Không bao giờ ăn quân.

Tốt — Cấp 3

Chỉ sau khi qua sông và lần đổi tầng đầu tiên, Tốt mới vĩnh viễn có thêm một bước dọc, bên cạnh nước tiến và nước đi ngang.

Thiên 天 (tầng trên)



Nhân 人 (tầng dưới)

Lập thế và tầng Địa 地

Tam Tài Kỳ không kết thúc bằng hòa cờ cổ điển. Khi một thế cờ xuất hiện ba lần (xem “Mục tiêu của ván cờ”), ván cờ không kết thúc mà tiếp tục trên **tầng Địa**.

Trên tầng Địa, ván cờ được chơi với những quân đã bị ăn trên tầng Nhân và tầng Thiên. Chúng được đặt theo vị trí xuất phát cổ điển của cờ tướng, nhưng **không có Tướng**. Mỗi quân giữ nguyên màu. Trên tầng Địa không có thêm mức tự do nào: mọi quân đi theo kiểu cờ tướng cổ điển, ngoại trừ các điểm sau:

- **Sĩ** được đi 1 điểm theo mọi hướng, không bị giới hạn trong cung.
- **Sĩ và Tượng** được qua sông.

Tầng Địa là một bàn cờ duy nhất: không có lên tầng, không có đổi tầng. **Giác Thân không có mặt trên tầng Địa**.

Thắng trên tầng Địa: nếu một quân tới cung địch, nó được đi thêm 1 điểm theo mọi hướng trong cung đó và phải ở lại trong cung đó. Nếu một quân đứng liên tiếp hai nước đi của chính nó trong cung địch, bên đó thắng.

Tóm lại: không có hòa cờ cổ điển. Sau ba lần lập thế, ván cờ tiếp tục trên tầng Địa với những quân đã bị ăn từ tầng Nhân và tầng Thiên.

Điều kiện thắng — Tóm tắt

- **Chiếu hết** — Tướng địch không còn cách nào thoát khỏi đòn tấn công.
- **Thâm nhập** — Giác Thân tới cột cung địch và ở đó hai nước đi liên tiếp của chính nó mà không bị chạm.
- **Bí nước** — bên không có nước đi hợp lệ thì thua.
- **Lập thế ba lần** — không kết thúc hòa; ván cờ tiếp tục trên tầng Địa.