

三才棋

XIANGQI SAN CAI

官方规则书

对弈。晋升。生命。 — 更多对局，更多深度。

在经典象棋基础上发展而来的三维棋种，分布于多个层面：下层人 人、上层天 天，以及对局在重复局面后继续的地 地层面——并引入一位新的渗透专家：覺身（Giác Thân，意为“觉醒之身”）。

Nguyen Ngoc Lien (NNL) 设计
xsc-games.org

对局目标

你可以通过以下两种方式之一获胜：

- **将死**——与古典象棋相同：对方的将/帅无法再摆脱攻击。
- **渗透**——你的 覺身 抵达敌方九宫的纵列，并在那里连续停留自己的两步，且未被触碰。

无子可动的一方判负（困毙视为负）。若完全相同的局面（棋子、走子方、覺身状态、兵的自由等级、渗透进度）第三次出现，对局**不判和棋**，而是转入**地层面**继续（见“重复局面与地层面”）。

棋盘

棋子落在线的交点上，而不是格子里——与古典象棋相同。

三才棋将棋盘扩展为多个层面：

- **人 人（下层）**——对局从这里开始。
- **天 天（上层）**——可换层的棋子可以到达。
- **地 地（地层面）**——三次重复后对局在此继续（见下文）。

河界是各层面共同的横向障碍，对所有棋子都一样。每方的九个宫位被视为贯穿人与天两层的连续纵列。每个棋子的自由等级（0 至 5）决定其横向与纵向的移动类别——等级越高，棋子越自由。

两将不得在同一直线上且中间无子（“飞将”规则）。兵没有升变，也没有王车易位。

术语。渗透专家在所有语言版本中统一称为 **覺身**（中文）、**Giác Thân**（越南语），德文为“觉醒之身”（das Erwachen des Leibes）。下文统一使用 覺身。

棋子——单层移动

每个棋子首先按其所在层面上的古典象棋走法移动。下图中绿点为合法落点，红色 × 为阻挡点。

将 / 帅 — 自由等级 0

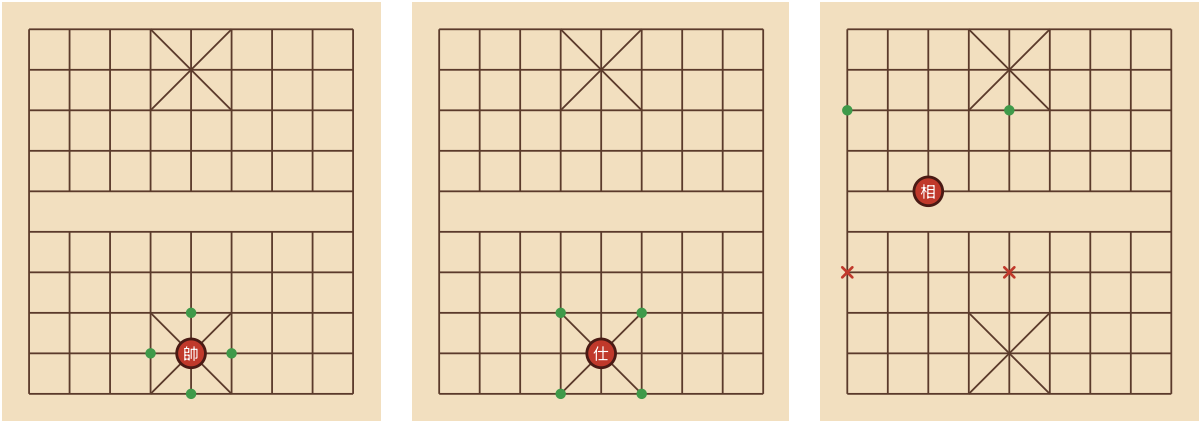
沿九宫纵列正交走 1 格，严格限于本方九宫。始终留在人层；飞将规则仅适用于人层。

士 — 自由等级 1

在九宫内斜走 1 格。与将相同，始终留在人层，不换层。

象 — 自由等级 2

斜跳恰好 2 格。在“象眼”处被阻挡——即起点与终点正中间的点。在人层从不过河，不换层。



马 — 自由等级 3

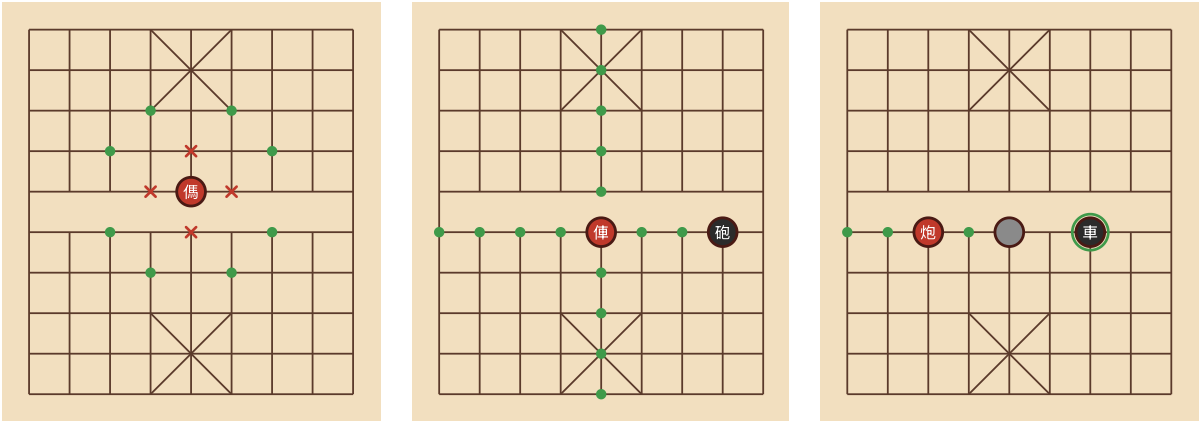
经典的日字走法：正交 1 格加斜向外 1 格。在“马腿”处被阻挡——正交方向上紧邻的点。换层的马步见“纵向扩展”。

车 — 自由等级 4

沿直线任意距离移动，被路径上的任何棋子阻挡——纵向跨层同样适用。

炮 — 自由等级 4

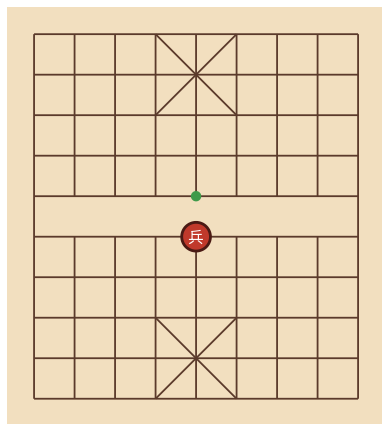
走法与车相同。吃子时必须跃过恰好一个“炮架”——路径上任一颜色的单个棋子。



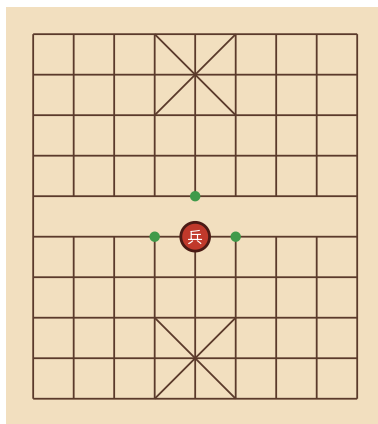
兵 / 卒 — 自由等级 1 → 2 → 3

自由是累积的、不可逆的成就：每跨过一道门槛都会保留，顺序固定为 过河 → 换层。

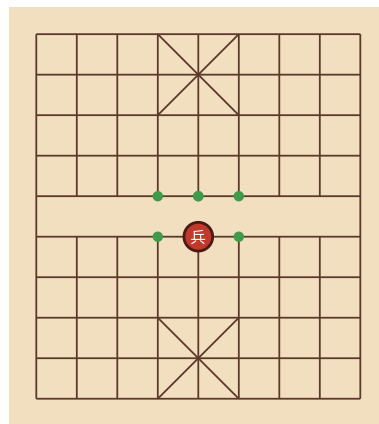
- 等级 1，过河前：只能向前 1 格。
- 等级 2，过河后：永久增加向侧方 1 格。
- 等级 3，首次换层后：永久增加 1 格纵向移动——换层只能在过河之后发生。



第1级 — 过河前



第2级 — 过河后



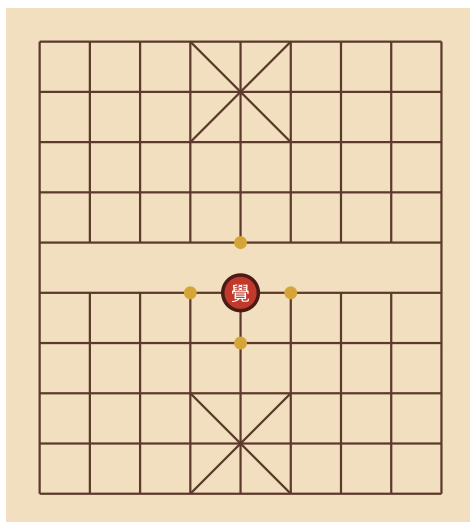
第3级 — 首次换层后

地层面的例外：士与象可以在地层面过河；士在地层面可向任意方向走 1 格，不受九宫限制（见“重复局面与地层面”）。

覺身 — 自由等级 5

Giác Thân (觉醒之身)

你的渗透专家。它从不吃子——接触只会使其冻结。开局时，每位玩家可从五条标记线（兵线 a/c/e/g/i 之后，或炮线）中自由选择一条，作为 覺身 在人层的起点。



覺身 — 向四个横向方向各走 1 格，无阻挡，从不吃子。

接触与冻结

接触只能通过真正的相邻产生——棋子必须确实站在 覺身 旁边、*同一层面*上。远距离的威胁（远距离炮的射线、车的攻击线）本身不算接触；棋子必须真正移动到位。除 覺身 自身外，任何棋子都不得落在 覺身 所在的格点上——它在那里不会被吃掉。

接触是双方对称的僵持：覺身 被冻结（基础 3 个半步，每次再接触时增加），并从一个时间储备中损失时间，储备起始为 3:00 分钟，每次接触的代价递增但边际递减。储备耗尽后，下一次接触即将其永久淘汰。移动到位的棋子也会被冻结，固定 3 个半步。每次接触都会重置渗透进度。

覺身 已被冻结时，再次接触对双方都没有任何额外效果——既不延长冻结，也不消耗时间，接近的棋子也不会被冻结。这样可以防止一枚静止的棋子反复“补接触”，以耗尽 覺身 的时间储备，而它却从未有机会行动。

将和士永远无法以此方式造成接触，因为它们从不离开自己的九宫。象只有在 覺身 站在象自己的九宫内时才被解除限制。

覺身对覺身

覺身 不能阻挡对方的 覺身。若它直接走到同一层面上一个活跃的对方 覺身 旁边，则视为自我接触——它被冻结，并从自己的储备中损失时间；而已站在那里的对方 覺身 不受影响，可以自由行动。若对方 覺身 已被冻结，它就失去了“传染权”——此时靠近它是安全的。若两枚 覺身 位于不同层面，即使上下重叠，也不算接触。

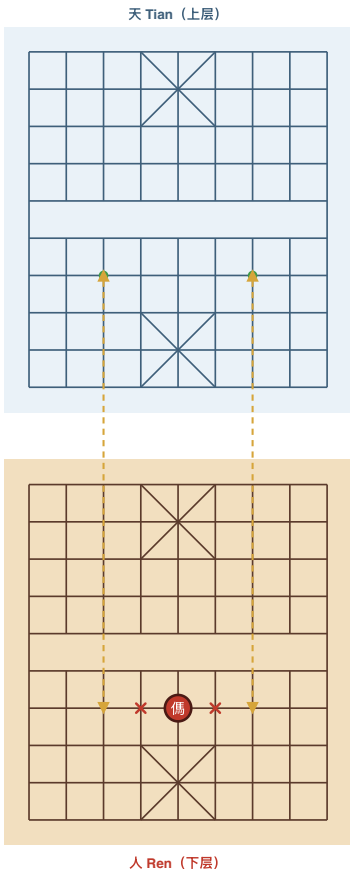
纵向扩展——人 ↔ 天

人层与天层之间只有这一条纵向连接。只有马、车、炮和覺身可以换层——将、士、象在整局中都留在对局开始的层面（人层）。

马——特例

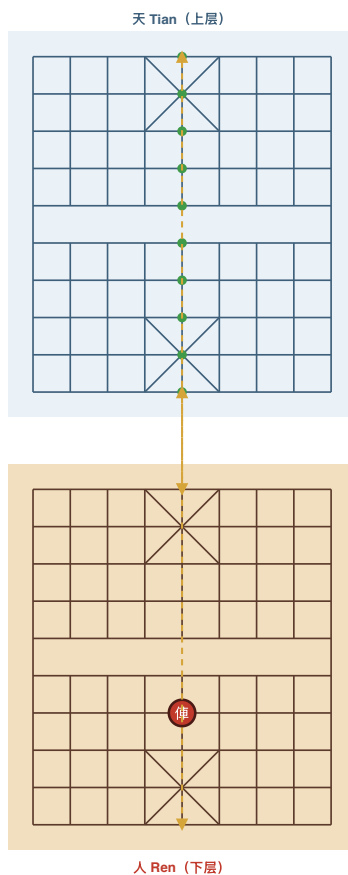
马的换层走法是全球最醒目的纵向走法：它结合 2 格横向移动与从人层到天层（或反向）的跳跃，落在相邻层面的同样格形上。该走法的“马腿”位于出发层面，沿同一方向 1 格处，若被占据则像古典日字走法一样阻挡跳跃。

马的换层日字走法：在目标层面横向 2 格，在出发层面的马腿点上任何棋子都会阻挡。



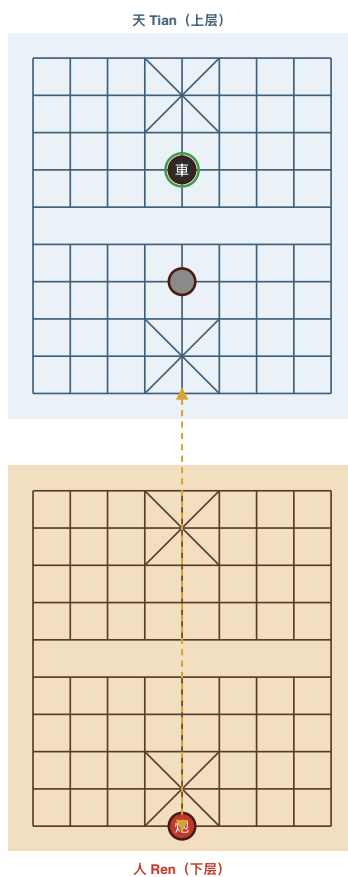
车

沿直线可穿越任意多个层面，被路径上的任何棋子阻挡——与横向移动一样。



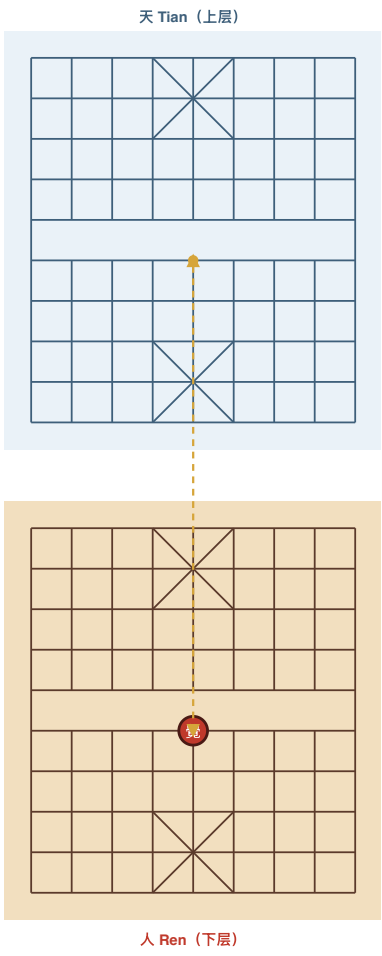
炮

纵向移动与车相同，并在路径上每个层面各自跃过恰好一个炮架进行吃子。



覺身

纵向上下各走 1 格，与其 6 个移动方向（4 个横向 + 2 个纵向）地位相同，无阻挡。

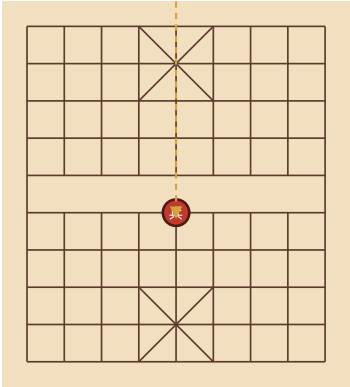
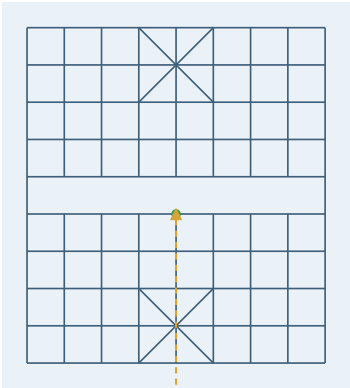


覺身 — 沿纵向上下走 1 格（共 6 个方向）。从不吃子。

兵——等级 3

只有在过河并首次换层之后，兵才会永久获得一个额外的纵向步，它与前进和横向移动并存。

天 Tian (上层)



人 Ren (下层)

重复局面与地层面 地

三才棋不以古典和棋结束。若出现三次重复的局面（见“对局目标”），对局不会结束，而是在**地层面**继续。

地层面的对局使用的是在人层与天层中被吃掉的棋子。它们按古典象棋的起始位置摆放，但**没有将/帅**。每个棋子保留其颜色。地层面上没有额外的自由等级，所有棋子都按古典象棋的方式移动，但有以下例外：

- **士**可向任意方向走 1 格，不受九宫限制。
- **士与象**可以过河。

地层面是一层棋盘：不存在升层，也不存在换层。**覺身不在地层面上**。

地层面的胜利：若某枚棋子进入敌方九宫，它可在该九宫内向任意方向额外走 1 步（只能在该九宫之内，且不得离开）。若某枚棋子在敌方九宫内连续停留自己的两步，即获胜。

简而言之：没有古典和棋。三次重复后，对局在地层面继续，使用人层与天层中被吃掉的棋子。

胜利条件——摘要

- **将死**——对方的将无法再摆脱攻击。
- **渗透**——**覺身** 抵达敌方九宫的纵列，并在那里连续停留自己的两步，且未被触碰。
- **困毙**——无合法走子的一方判负。
- **三次重复**——不判和棋；对局在地层面继续。