

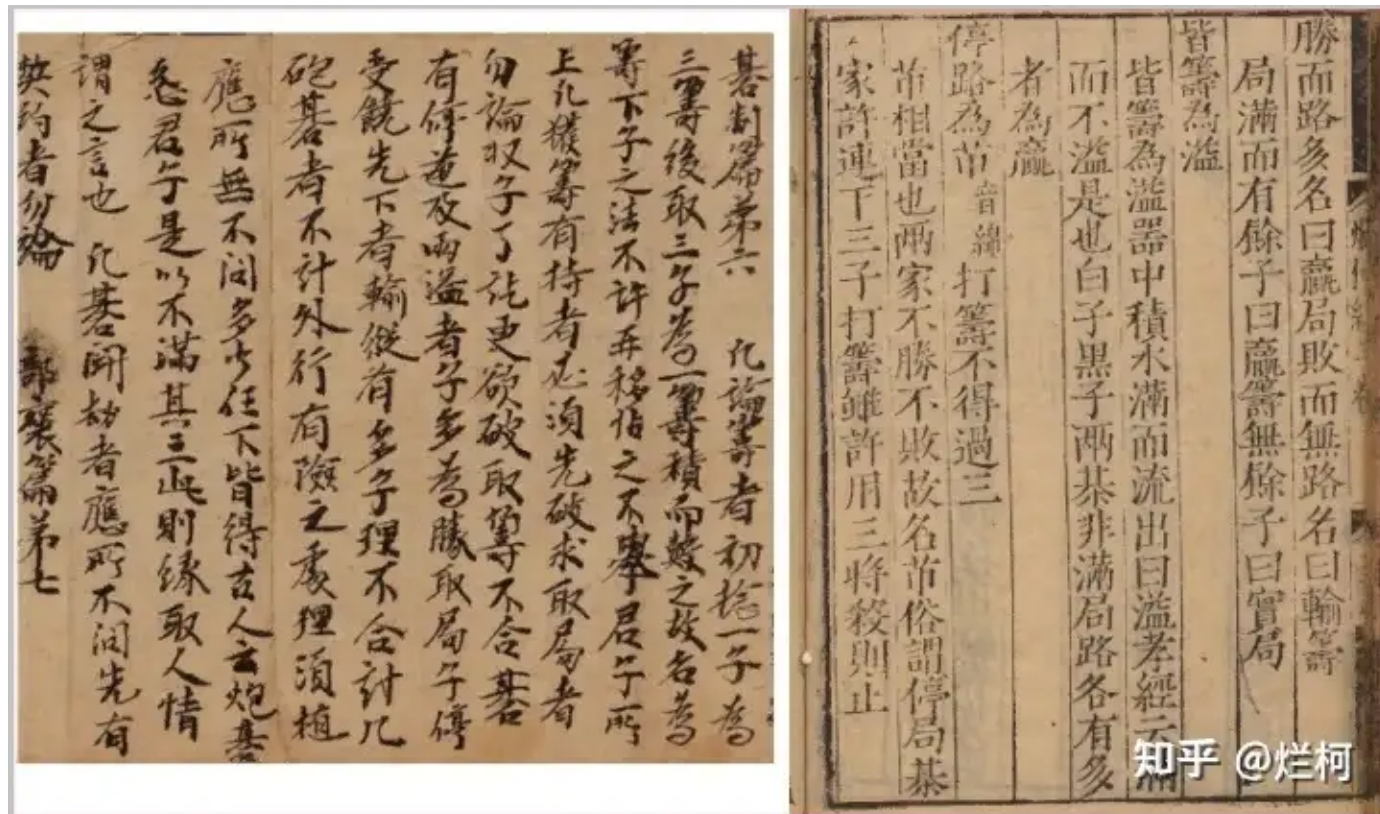
两本经典著作中的古代围棋规则的研究



烂柯

座子围棋研究者：章浒

逐鹿中原 等 10 人赞同了该文章



敦煌《碁经》与《烂柯经·棋经十三篇》

两本经典著作（敦煌《碁经》与《棋经十三篇》）中的古代围棋规则的研究

作者：章浒 保留版权 抄袭必究（2022-12-05中文版完成）

古棋“计俘子规则”的发现者：章浒；如引用本文作者的论点，须附以上文字及相关的内容。

原文发表于：[research of ancient weiqi rules in 2 Chinese classic books](#) Posted: Sun Nov 15, 2020

文章目录

前言——本文简介

即本链接稍后的内容

一、古代（宋代及更早）围棋规则中的隐藏规则

中文稿：[即本链接稍后的内容](#)

英文原稿链接：[research of ancient weiqi rules in 2 Chinese classic books](#)

二、北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则

中文稿链接：[北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则](#)

英文原稿链接：[ancient rules in Thirteen Chapters Classic](#)

三、南北朝敦煌《碁经》（棋经）中的古代围棋规则

中文稿链接：[南北朝敦煌《碁经》（棋经）中的古代围棋规则](#)

英文原稿链接：[ancient rules in Dunhuang Classic of Weiqi](#)

感谢 lightvector 的贡献，他在 KataGo 中支持古代围棋规则。

参考文献

即本链接最末的内容

前言——本文简介

两本中国古代的经典围棋著作：

1、《棋经十三篇》

明·朱权编《烂柯经》[现存2个藏本1个异本](#)，其中有北宋《棋经十三篇》全文及全部的13篇注文。

《棋经十三篇》作者张靖（或：张拟）——张学士，北宋时期官员。

《烂柯经·棋经十三篇》的注家：刘仲甫——北宋围棋名家。

(注：关于《烂柯经·棋经十三篇》的注文是北宋棋家刘仲甫所注，最早由本文作者发现。)

《爛柯經》（日藏本）已在网络公开，位于：国立公文書館 デジタルアーカイブ - 内閣文庫 漢書子の部

《烂柯经·棋经十三篇》“杂说篇第十三”的正文与注文，谈到了关于古代围棋规则的很多内容，这些文字内容是非常重要的。

2、敦煌《碁经》（敦煌《棋经》）

敦煌《碁经》原本在大英博物馆，网络扫描件见“国际敦煌项目(IDP)”：《碁经》S.5574

敦煌《碁经》“碁制篇第六”，专门论述了比北宋更早的南北朝时代的围棋规则，这些文字内容也是非常重要的。

本文的观点：

本文将《烂柯经·棋经十三篇》“杂说篇第十三”的关于古代围棋规则的正文与注文，与敦煌《碁经》“碁制篇第六”的全部正文联系起来研究并今译，据此重现古代围棋规则。而不是仅凭敦煌《碁经》“碁制篇第六”的一句话来推测古代围棋规则。

在明代以前，所有围棋规则胜负的本质，都是计俘子。（开宗明义）

另一种观点：“计活子”假说

陈祖源《围棋规则演变史》（2007年）、陈祖源：围棋规则的历史（英文），链接见：history of go rules | American Go Association

更早的原创：张云琪（燕来）“计活子”规则、《敦煌棋经“子多为胜”句之解译》2004年《围棋报》

返回作者的另一篇相关文章：不同历史阶段的古代围棋规则的书面证据，

英文原稿链接：written EVID of ancient rules in different historical stage

注：因为我的英文读写能力很差，我会借助翻译软件完成此英文文章。所以，我无法回复更多，非常抱歉。（补注：原在国外围棋论坛发表此文，原稿为英文，此处是中文稿。）

一、古代（宋代及更早）围棋规则中的隐藏规则

古代（宋代及更早）围棋规则中的隐藏规则——“两本经典著作中的古代围棋规则的研究”之一

注：这是认识古代规则的前置性的知识点。

一(1)古代规则中的隐藏规则(宋代及更早)

在宋代及更早，一个隐藏的围棋规则是：**简单放弃着手 (pass)，是不被允许的。**

如果不能在棋盘上落子，不能简单放弃着手，必须直接交一颗棋子给另一方，这是一颗俘子。

理由如下：

1、一阴一阳之谓道。

在中国古代哲学中，阴阳对立统一。“孤阴不生，独阳不长”。

万物负阴而抱阳，冲气以为和。——老子《道德经》第四十二章

阴阳者，天地之道也，万物之纲纪，变化之父母，生杀之本始，神明之府也。——《黄帝内经》素问·阴阳应象大论篇第五

一阴一阳之谓道 —— 《周易·系辞上》

2、（唐）宋代流传至今的棋谱实例，实证了“着手平衡，偶数终局”（围棋史学家、职业棋手赵之云六段於前，规则专家陈祖源於后，都论证过此点）

3、当棋盘下“满”后（注：棋块赖以存活的基本眼位不能填入），再下子时，棋子将从棋盘上“溢”出。两本经典围棋著作中都提到了这个概念——“溢”。（见本文的第二、第三部分）。

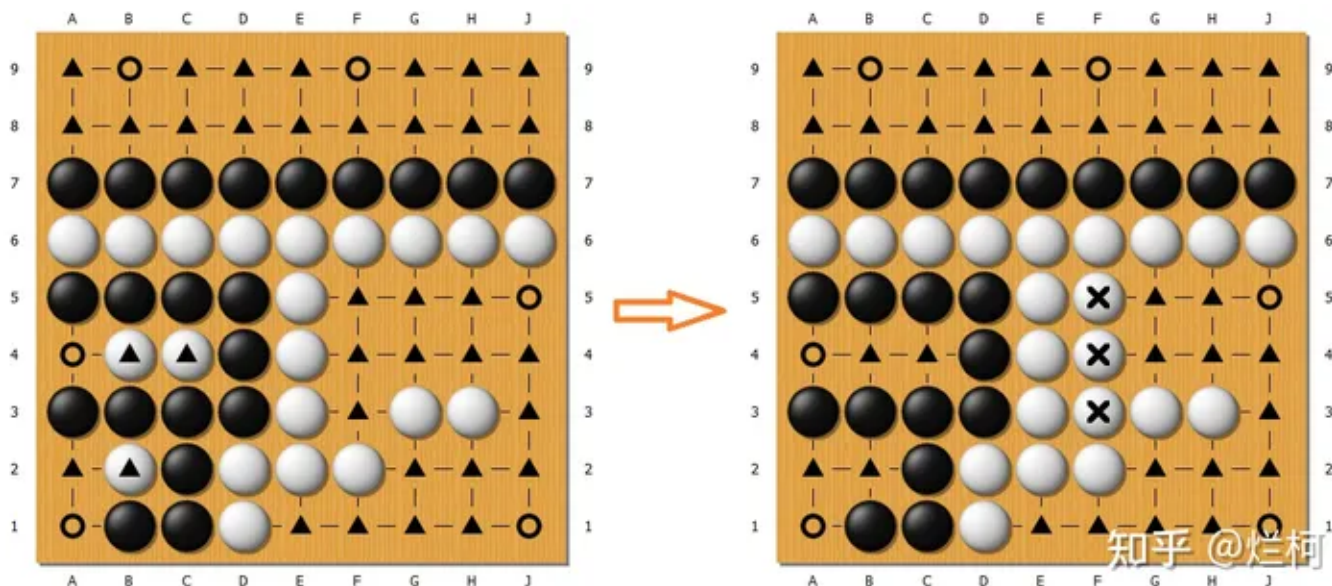
以上这些论据，都支持了这个隐藏规则。

4、九路盘的简单示例，也将证明这一点。请看以下棋谱示例，假设之前双方均无提子。

注：对局双方俘获另一方的棋子，都必须保留好！计算胜负时，将进行“死子回填”的操作。“死子回填”的解释见下。

标记○的空点，假定为棋块/棋子赖以存活的“基本眼位”，棋子不能填入基本眼位。

标记▲的空点是“路”，宋代围棋胜负的计数之处。



标记为▲的3颗白子，将从棋盘上被取走，然后直接填入白“空”之内（现在标记为X）。

按宋代规则：

黑方路数（目数）： $16 + 4 = 20$ ，

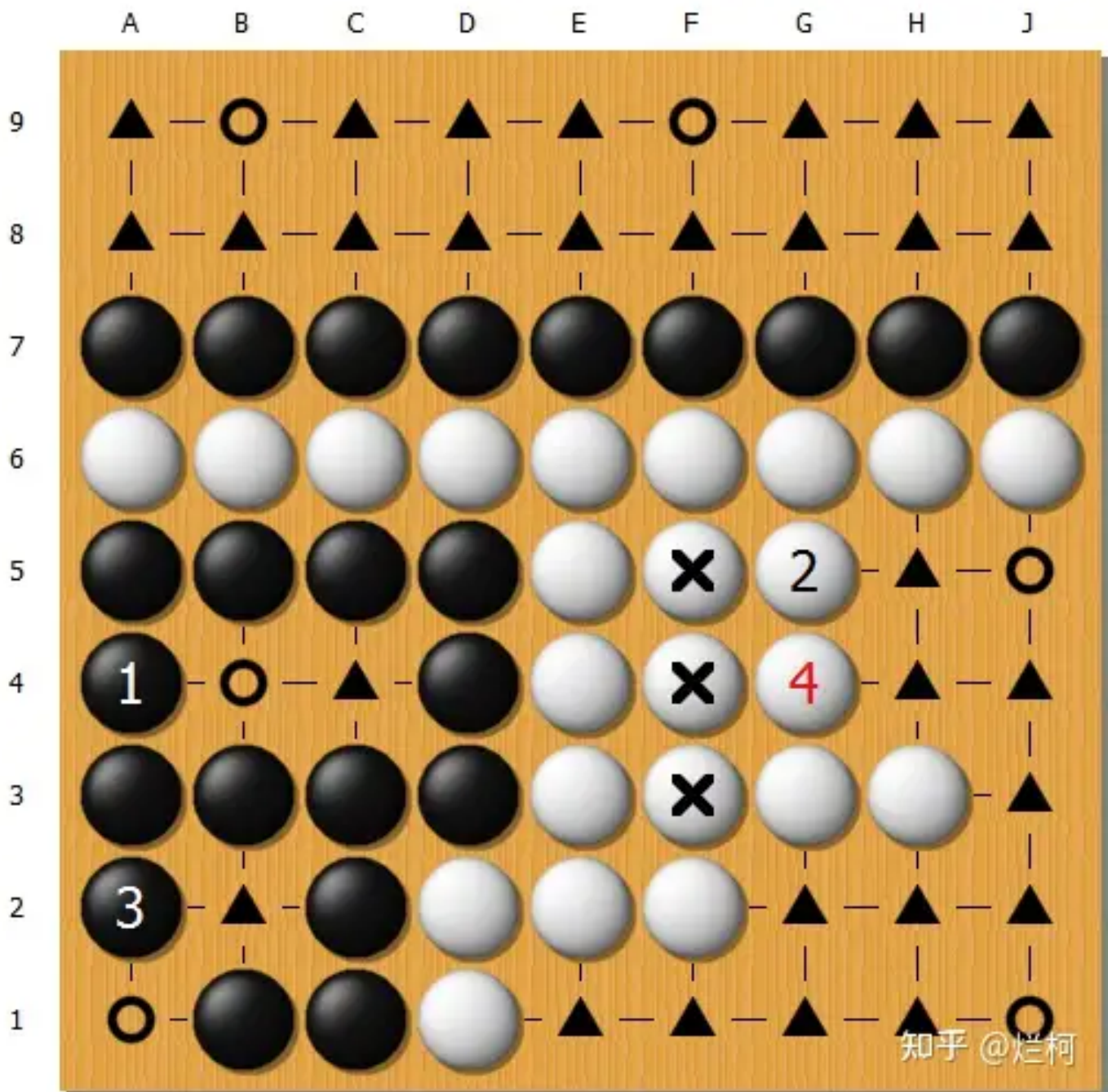
白方路数（目数）： $16 - 3 = 13$ ，（3颗白子直接“死子回填”入白“空”，故减3）

黑胜 $20 - 13 = 7$ 路。

作为一种简便操作，宋代的围棋棋手在计算胜负时，通常将某色的俘子/死子直接填入该方的“空”中，称为“死子回填”。（见作者的另一篇文章：[唐宋围棋规则为什么要回填俘子？](#)）

为什么上述标记为▲的3颗白子被认定为死子，从棋盘上直接取走，然后进行“死子回填”的操作呢？也许，我将坚称这3颗白子其实没有死。

“实证死活”是非常重要的。见下图“1口气活”的实例：黑白双方共有三处1口气的棋子或棋块，任何一方如果试图杀死对方的棋子，只会导致自己的棋块全灭。1口气的棋子或棋块也能存活，并不违反围棋的基本规则。



第1回合：黑1提走2颗白子，白2不能简单放弃着手，必须在空里填上一手（或直接交己方的一颗棋子给黑方）

第2回合：黑3提走1颗白子，白4不能简单放弃着手，必须在空里填上一手（或直接交己方的一颗棋子给黑方）

再进行“死子回填”的操作，将3颗标记为X的白子填入白方的“空”内。

按宋代规则：

黑方路数（目数）： $16 + 2 = 18$ ，

白方路数（目数）： $14 - 3 = 11$ ，（3颗白子被俘，协议终局后，计算胜负时，完成“死子回填”的操作，故减3）

黑胜 $18 - 11 = 7$ 路。

因此，在宋代及更早的年代，如果一方存在“无法在棋盘上落子”的主客观原因，不允许简单地放弃着手，必须将己方的一颗棋子直接交给对方俘获；这样，就不会改变胜负之数，且能“实证死活”。

一(2) 从“盘角曲四”看古代规则中的隐藏规则(宋代及更早)

简单放弃着手（Pass），是不允许的。

如果一方“放弃着手”，必须交一颗棋子（俘虏）给另一方。

古代经典书籍中相应的佐证，见“角盘曲四，局终乃亡”句。

角盤曲四局終乃亡直四板六皆是活局花聚透
點多無生路花六聚七終非吉祥十字不可先組
四隅十字不可先繩四角之中有十字之着取
其狀豹也

勢子在心勿打角圖奕不欲數數則怠怠則不精
奕數則疲而休倦故不精

奕不欲踈踈則忘忘則多失

踈稀踈也忘遺忘也奕踈則癡忘而局生故多
失而少勝

上图，“角盘曲四，局终乃亡”——书影来自《烂柯经·棋经十三篇》

敦煌《碁经》（棋经）也有类似的口诀“角旁曲四，局竟乃亡”。

多年以前，围棋史学家赵之云六段在《中国围棋胜负计算法及其演变》一文中，引用并举例论述了这一古老的围棋口诀。

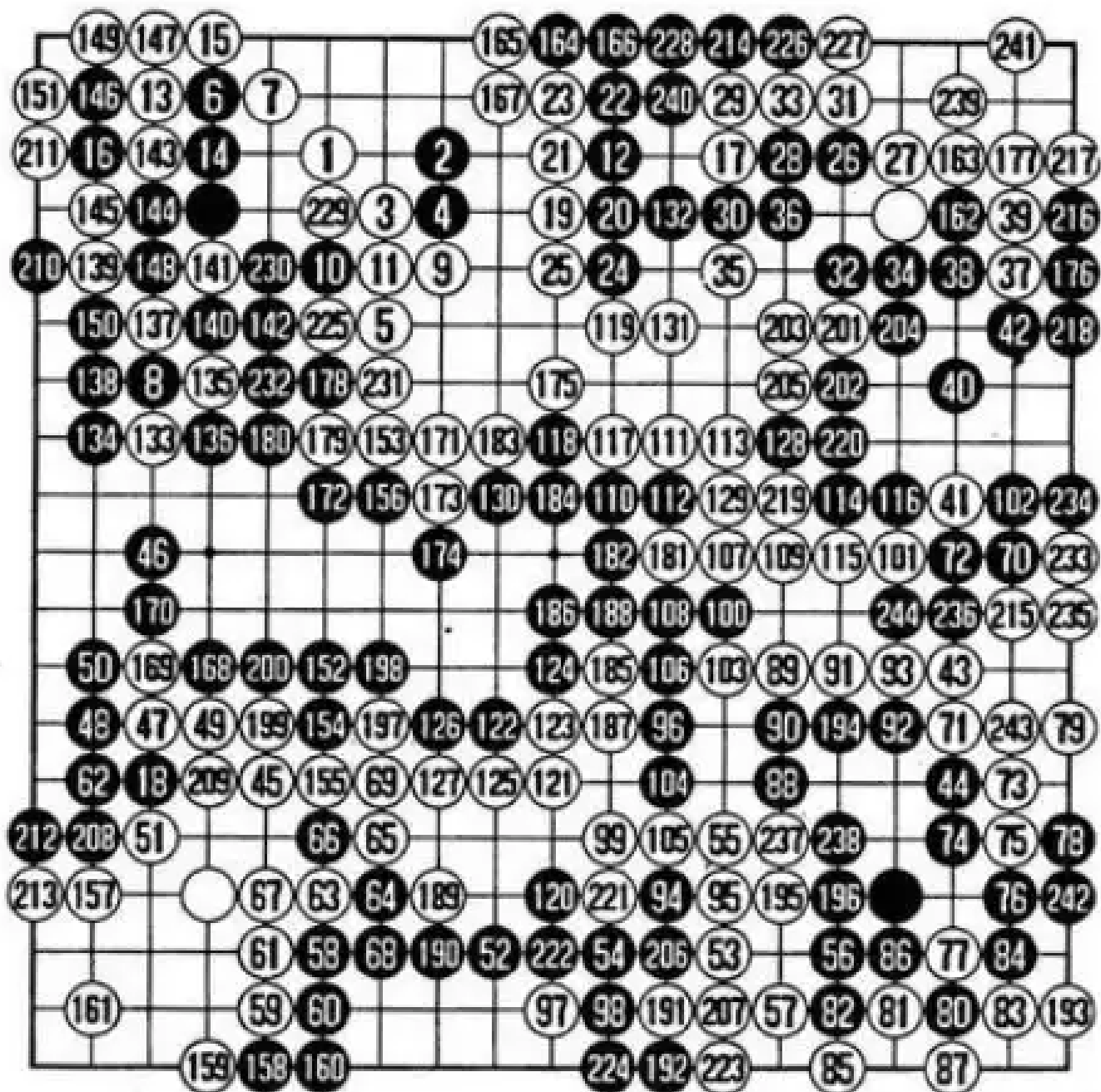


赵之云六段

知乎 @烂柯

赵之云著《中国围棋胜负计算法及其演变》

他从流传下来的唐宋棋谱实例中，发现有“着手平衡，偶数终局（黑白手数平衡）”、“各XX着”终局的特点。



谱一

谱一 “金花碗图”全谱，谱侧注明：

“……阎景实白先；顾师言黑胜一路。

各一百二十二着。黑杀白六子，黑有

四十路；白杀黑六子，白有三十九路。” 知乎 @烂柯

赵之云根据唐宋棋谱实例，论述“着手平衡，偶数终局”

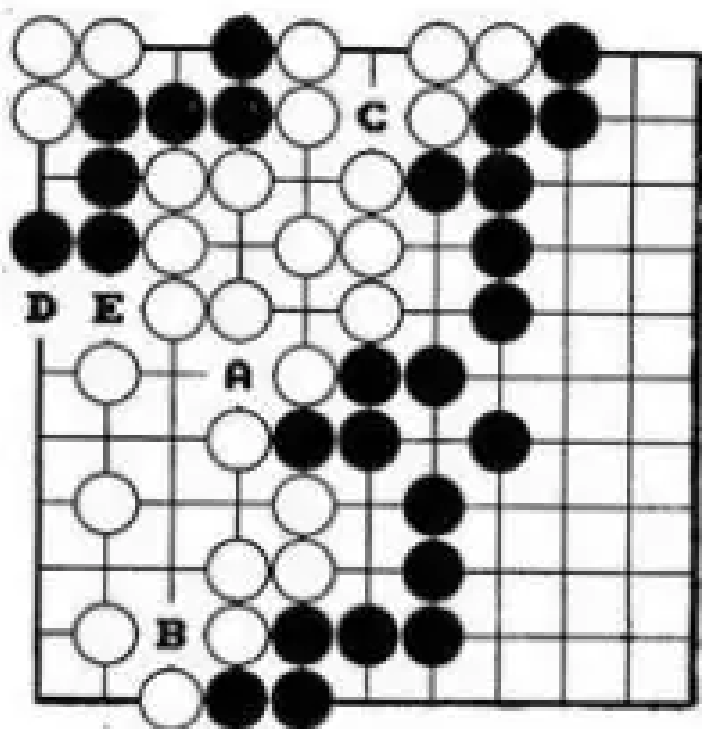
然后他用这个古老的“角盘（盘角）曲四，局终乃亡”围棋口诀做了一个模拟的演示：

这里，笔者试举“盘角曲四”为例来加以说明。

《敦煌碁经》称“角旁曲四，局竟乃亡”；《棋经十三篇》称“角盘曲四，局终乃亡”。可见“盘角曲四”被判为死棋，由来已久（请注意“局竟（终）”二字，这个“盘角曲四”是孤立无援的，如果终局之前出现“双劫”或“公活”等，就又当别论了）。

图一：十一道小棋盘，左上黑呈“盘角曲四”，死灰不能复燃了，理由何在？

不少棋界人士认为：填空法（指现行日本的）存有明显欠缺，那就是在地域中补劫要自



图一

损目数。例如左上黑角虽说死定，而事实上白方必须在A、B、C补劫，然后再D、E紧气，最后才能动手制黑棋于死地，但白A—D既然着着损目，又怎能硬性规定“盘角曲四”无条件死呢？这就使人困惑了。不过，如按唐宋填空

法——双方着手平衡，不绝对排斥“无路官子”不收，图中现象就容易解释了。

图二：双方将○●等“无路官子”补上（就填空法而言，这几着棋无关地域增减，不须计较“奇数”或“偶数”，与图中白1以下与地域增减相关的着法不同），然后白1补劫，黑2为保持着手平衡，亦须在地中相应地自填，以下双

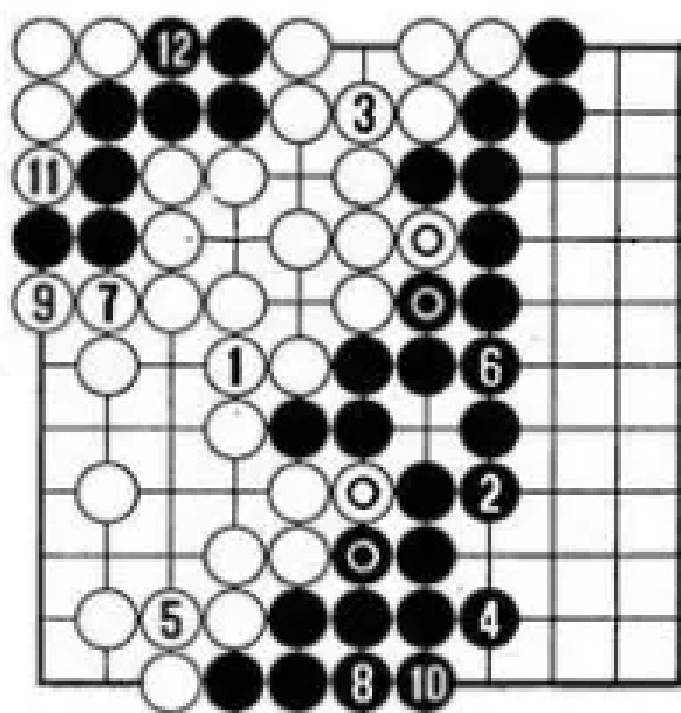
双方进行至12……

图三：前图的继续，白5提后，黑6为保持着手平衡，不得不走，结果“盘角曲四”被歼，胜负之数并无增减。

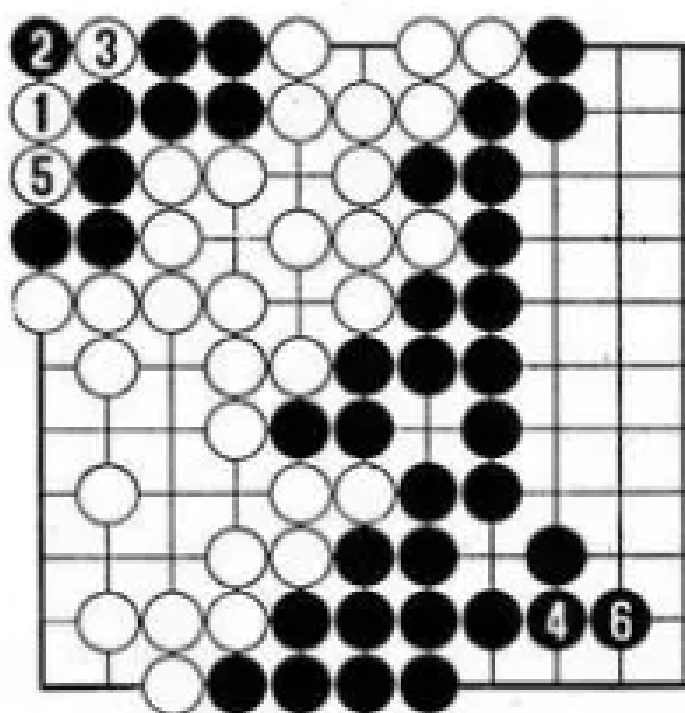
看来，填空法之所以判“盘角曲四”为死棋，也是一种简化与省略，而且与着手平衡是配套的。

因此笔者臆测“偶数”终局，很可能是填空法处于初级阶段（即尚未找到简化、省略着法途径时）的一种规定。

而到了唐宋时期，尽管在多数情况下已丧失意义，但仍作为对双方公允合理的象征而保留着。



图二



图三

他推论：唐宋规则有“**着手平衡，偶数终局**”的特点，在“实证死活”时，有时必须在自己的领土里填上棋子，才不会改变胜负之数。

根据以上，我们进一步推论：

1、不能允许"简单放弃着手 (Pass) "，必要时，一方应在自己的领土里填上一手，或者将己方的一枚棋子（俘虏）交给另一方。

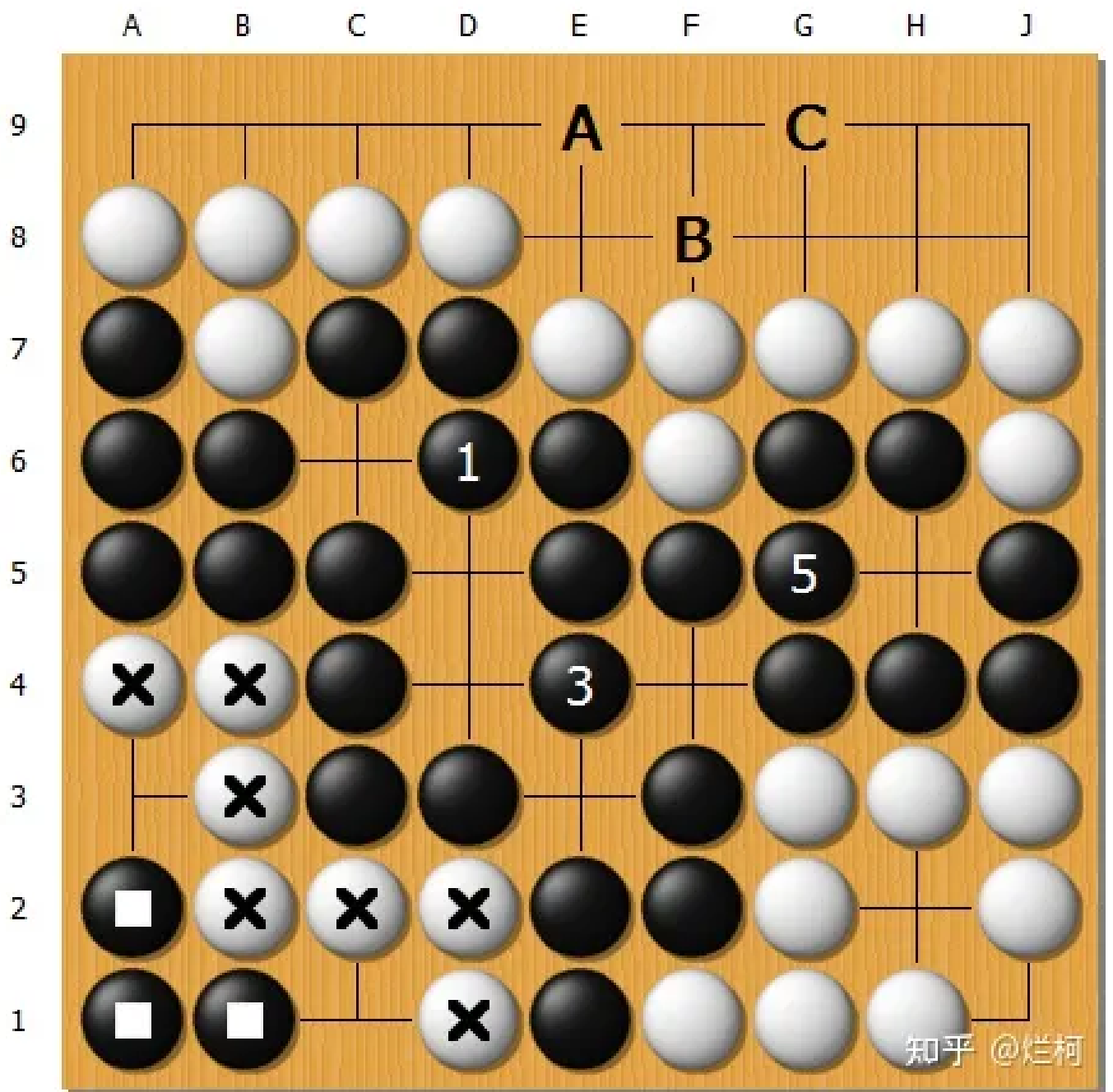
2、"简单放弃着手(Pass)"而没有上述1的过程，则会改变棋局的胜负之数，且不能“实证死活”。

“当不得不直接把自己的棋子（俘虏）交给另一方时”，在宋代及更早的敦煌《棋经》年代，称之为“**溢**”。

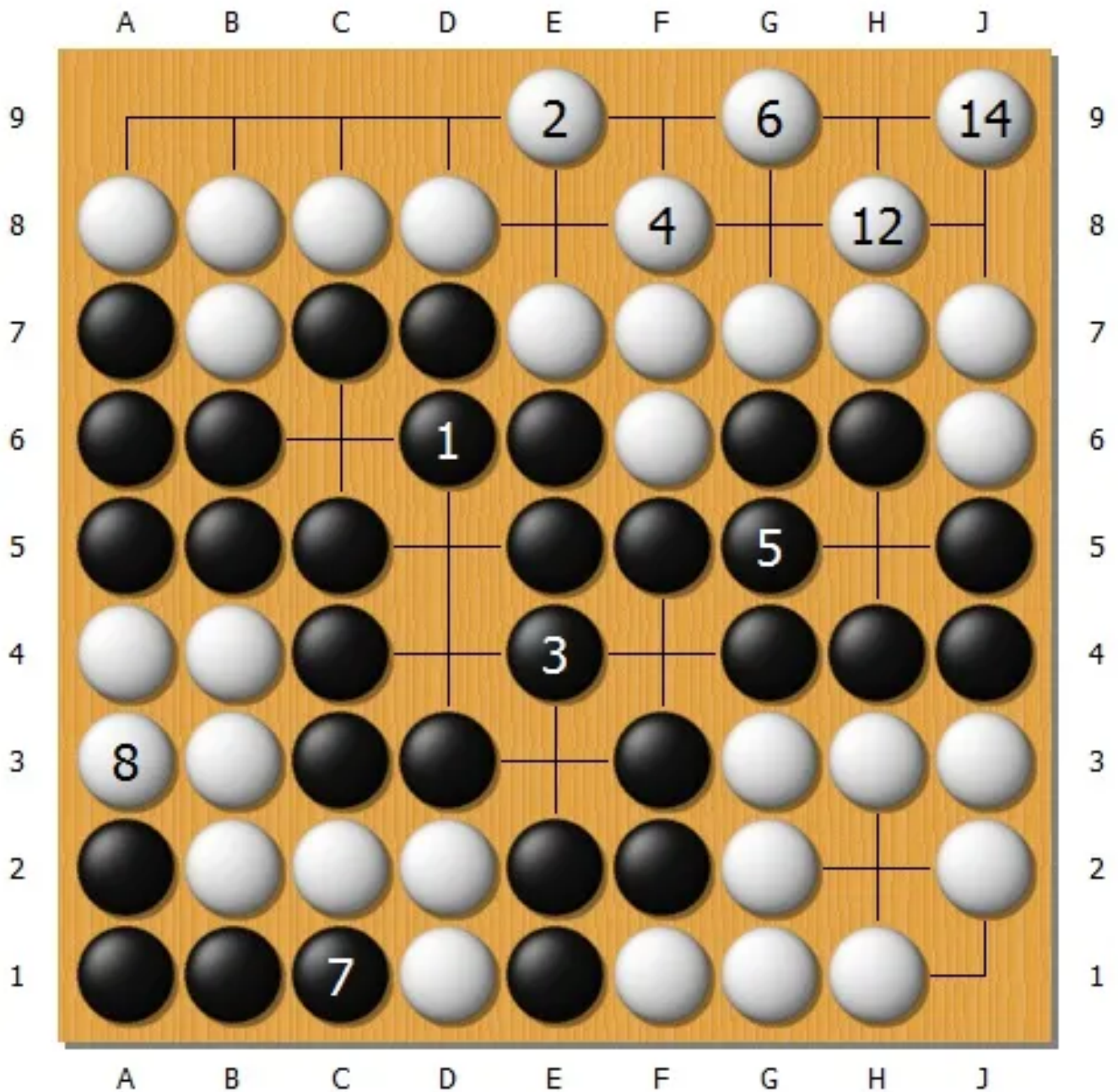
棋盘已被棋子填“满”，只留下了棋子/棋块赖以存活的基本眼位。再下下一手，棋子将不得不从棋盘上“溢”出！（关于“溢”的更详细的内容，请参阅文章的[第二部分](#)与[第三部分](#)）

请看下图，为了“实证死活”，杀死左下角的“盘角曲四”，黑方下了1、3、5着手。

如果允许白方简单放弃着手 (Pass)，胜负之数将发生改变。（见下图，因为允许Pass，棋局尚未结束，白方已经多了3目棋，继续下去会更多）那么，我们还能简单地说“盘角曲四，局终乃亡”吗？



以下模拟的实战进程，则不会改变胜负之数。



知乎 @烂柯

注意这一点，在（唐）宋代的规则中，一方在自己的领土上填一枚棋子或将自己的一枚棋子交给另一方，都会改变胜负之数。这是由（唐）宋代围棋规则本身的特点所决定的。我不需要证明宋代及更早的围棋规则本身的特点，美国围棋协会的AGA规则需要证明自己吗？

在中国古代哲学中，阴阳交替运行称为“道”。中文：“一阴一阳之谓道。”

一(3)回应John Fairbairn的质疑

(中文稿暂略)

英文原稿链接：[回应John Fairbairn的质疑](#)

一(4)回应Bill Spight的提问

(中文稿暂略)

英文原稿链接：[回应Bill Spight的提问](#)

二、北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则

中文稿链接：[北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则](#)

三、南北朝敦煌《碁经》（棋经）中的古代围棋规则

中文稿链接：[南北朝敦煌《碁经》（棋经）中的古代围棋规则](#)

参考文献

- 1、南北朝·佚名·敦煌《碁经》[大英博物馆藏孤本](#)
- 2、明·朱权编《烂柯经》（藏本1：[日本内阁文库藏本](#)，藏本2：[中国国家图书馆藏本](#)）

- 3、成恩元著《敦煌碁经笺证》蜀蓉棋艺出版社 1990年4月第1版
- 4、李毓珍著《棋经十三篇校注》蜀蓉棋艺出版社 1988年4月第1版 1988年4月第1次印刷、《棋经十三篇校注（修订版/本）》1994年9月第2次印刷
- 5、刘善承主编《中国围棋》四川科学技术出版社/蜀蓉棋艺出版社 1985年7月第一版
- 6、赵之云、许宛云编著《围棋词典》上海辞书出版社 1989年11月第1版
- 7、赵之云著《围棋实战指南·中国围棋胜负计算法及其演变》上海辞书出版社 1995年9月第1版
- 8、张云琪（燕来）“计活子规则”、《敦煌棋经“子多为胜”句之解译》 2004年《围棋报》
- 9、陈祖源《围棋规则演变史》上海文化出版社 2007年4月第1版
- 10、不同历史阶段的古代围棋规则的书面证据
- 11、围棋规则发展史新解(修订版)
- 12、围棋胜负规则演化的实证(修订版)
- 13、《棋经十三篇》中“赢筹|输筹、赢局、实局”之解释
- 14、唐宋围棋规则为什么要回填俘子？
- 15、《敦煌<碁经>中征与劫的研究》 2016年杭州棋文化峰会论文
- 16、《中国古代围棋规则探源——两溢后计俘子的围棋规则》 2015年杭州棋文化峰会论文
- 17、“座子围棋比赛”实用资料
- 18、管窥中国古代围棋的设计理念

(全文完)

编辑于 2024-08-08 11:59 · IP 属地江苏

北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则



烂柯

座子围棋研究者：章浒

4 人赞同了该文章

链接返回：[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则 —— “两本经典著作中的古代围棋规则的研究” 之二

作者：章浒 保留版权 抄袭必究（2022-12-05中文版完成）

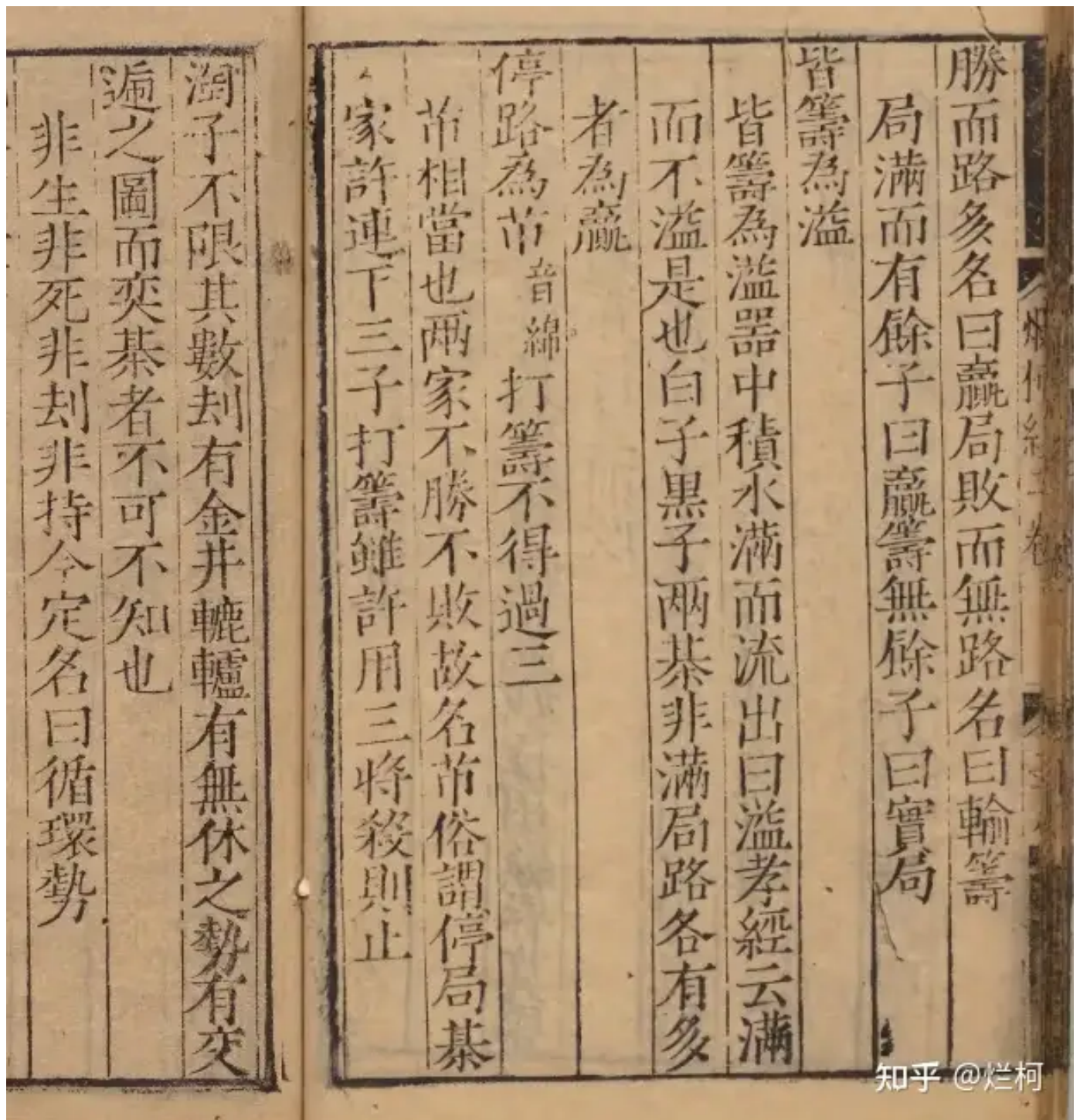
古棋“计俘子规则”的发现者：章浒；如引用本文作者的论点，须附以上文字及相关的内容。

原文发表于：[ancient rules in Thirteen Chapters Classic Posted: Sun Nov 15, 2020](#)

阅读以下文字，请先了解古代围棋规则的前置性的知识点，见研究之一：[古代（宋代及更早）围棋规则中的隐藏规则](#)

《烂柯经·棋经十三篇》“杂说篇第十三”

整页书影来自《[烂柯经](#)·棋经十三篇》“杂说篇第十三”，详细说明了北宋的围棋规则。



《烂柯经·棋经十三篇》“杂说篇第十三”书影

.....

胜而路多，名曰赢局。败而无路，名曰输筹。

(刘仲甫)注：局满而有余子曰赢筹，无余子曰实局。

皆筹为溢，停路为芾【音绵】。

(刘仲甫)注：皆筹为溢。器中积水满而流出曰溢。孝经云：“满而不溢。”是也。白子黑子两碁非满局，路各有多者为赢。

(刘仲甫)注：芾，相当也。两家不胜不败，故名芾，俗谓停局。

打筹不得过三，淘子不限其数。

(刘仲甫)注：碁家许连下三子打筹，虽许用三，将杀则止。

劫有金井、辘轳，有无休之势、有交递之图，而奕碁者不可不知也。

(刘仲甫)注：非生非死非劫非持，今定名曰“循环势”。

.....

以下按正文及注文进行逐句分析。

二(1)《棋经十三篇》及注文中的古代围棋规则 (1)

作者张靖的正文:

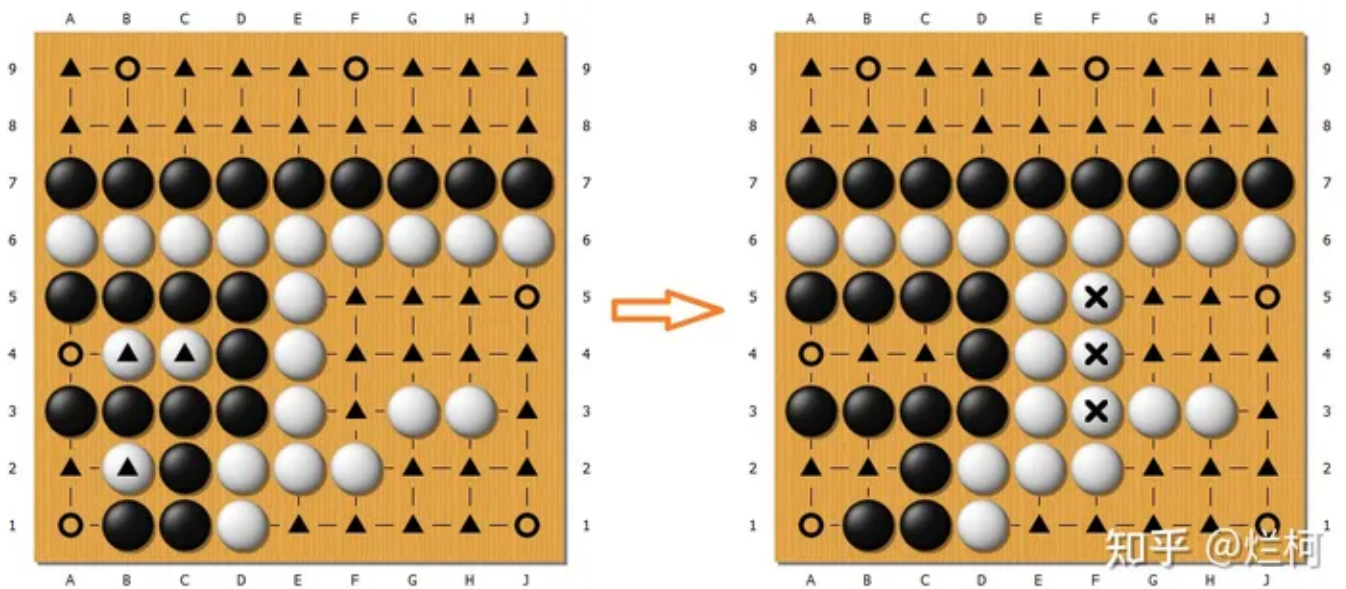
胜而路多，名曰赢局。

英译：winning(胜) by more Lu(路多) than the other, called(名曰) winning on the board(赢局).

今译：因“路”多而胜，名曰“赢局”。

本文作者注：局，棋盘之上棋局是也；在棋盘上清点计数，“路”多者赢，故称之为“赢局”。

九路盘的示例说明：双方协议终局，“死子回填”之后，清点计数棋盘上黑白双方的“路”，按“路”多者胜的原则，来判断胜负。“路”是（唐）宋时代围棋规则中，棋盘上的地域。



请看上图，这是唐宋棋谱实例中的通常情况，双方的死子回填后，比较双方在棋盘上的“路”，就可得出胜负之数。注：假设本棋局没有其它被俘的棋子，如有其它俘子，也需要保留好，并完成“死子回填”的操作。

标记○的空点是棋块赖以存活的“基本眼位”。标记▲的空点是“路”。

按宋代围棋规则：

黑方： $16 + 4 = 20$ 路

白方： $16 - 3 = 13$ 路（白方3颗死子回填，故减去3路）

最终结果：黑胜7路

（见作者的另一篇文章：[唐宋围棋规则为什么要回填俘子？](#)）

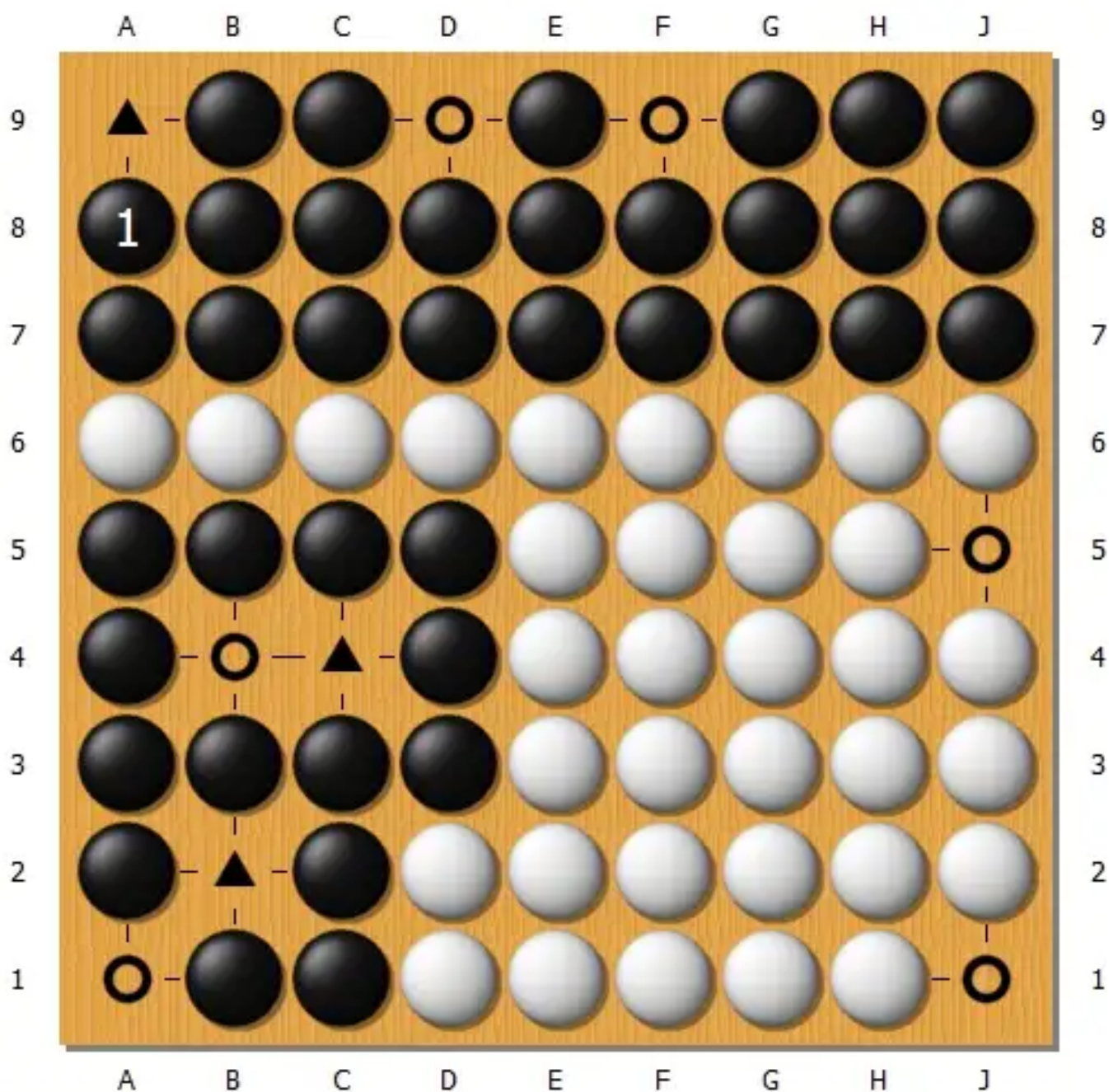
作者张靖的正文：

败而无路，名曰输筹。

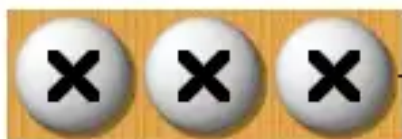
英译：losing(败) at none Lu(无路), called(名曰) losing chips(输筹).

今译：因“无路”而败，名曰“输筹”。

示例说明：这是比较特殊的情况，意味着败方已经在棋盘上填满了所有可填的“空”，只剩下不可填入的“基本眼位”。



captured by black side



hand over prisoner
to black side directly



知乎 @烂柯

黑白双方“实证死活”，继续下下去，直至上图。

黑1后，白2为平衡手数，且因“无路”可填而“溢”出，直接交1枚棋子（俘子）给黑方，然后双方协议终局。此时，白方盘上“无路”，因此也无法进行“死子回填”的简便操作了。

标记○的空点是棋块赖以存活的“基本眼位”。标记▲的空点是“路”。

上图，按宋代规则：

黑方：3路（盘上）

黑方俘获：3 + 1 = 4 俘子/路（盘上俘获白3子，另有白1子直接交俘，共4俘子/路）

白方：0路（盘上）

白方俘获：0 俘子/路（俘获黑方0子）

黑方盘上赢得3路，盘下赢得4俘子（必须计算在内！）

最终结果：黑胜7路

现在，我们总结：在某方“局满”盘上“无路”的不常见情况下，（唐）宋代棋人既要统计盘上的“路”，同时也要统计盘下的“俘子”，才能得出正确的胜负之数。

并且，因上图黑1之后，白2必须交俘的实例，我们发现：

“路”是获取俘子的有效期权。

在下完有价值的官子后，1路可获取1俘子，1路 = 1俘子，或者：1俘子 = 1路。

请注意：“筹”这个字，在《敦煌棋经》中也被反复提到。筹码是用于换取金钱的凭证。敦煌棋经时代的围棋棋手经常用到筹码。棋经十三篇时代的宋代棋手使用路或俘子来计算胜负之数，他们不再使用“筹”，但仍保留有这种语言的遗风。

“败而无路”，输的是“俘子”，为什么叫做“输筹”呢？“筹”与俘子有什么关系？请看下文。

刘仲甫的注文：

注：局满而有余子曰赢筹，无余子曰实局。

英译：the board is full of stones(局满), if there are superfluous stones(有余子), called(名曰) winning chips(赢筹), if there is none superfluous stone(无余子), called(名曰) filling full the board only(实局)

今译：棋局下“满”而有“余子”称为“赢筹”，（棋局下“满”而）无“余子”称为“实局”。

请注意：不单是“筹”字，“子”这个字，在《敦煌棋经》中也被反复提到。

什么是“子”？围棋的棋子。“子”不仅仅表示为棋盘上的“活子”。

许多人一提到“子”这个字，就将它理解为棋盘上的“活子”，这是错误的。

（补充内容）古代笔记故事中，棋待诏贾玄所说“臣握中尚有一子！”

贾玄待诏

贾玄侍宋太宗棋，饶玄三子，常输一路。太宗知玄诈不尽其艺，乃曰：“此局复输，当榜汝！”既满局，不生不死。太宗曰：“亦诈，更一局，汝胜，赐汝绯，不则投汝水中！”局既卒，不胜不负。太宗曰：“我饶汝子而复平，是不胜也！”命左右投之水中。乃呼曰：“臣握中尚有一子！”太宗大笑，赐以绯衣。（完）

这个“子”字，明显就是贾玄获取的“俘子”，这颗握中的俘子填入对方的“空”中，宋太宗将输1路。

“子”有三种状态：

状态1、在棋罐中，尚未落子的状态；

状态2、在棋盘上，已落子的状态；

状态3、在棋盘外，被另一方俘虏的状态。

在不同的情况/状态下，“子”有不同的含义。

棋盘已下“满”——“局满”，而有“余子”，这个“余子”又是属于哪种状态呢？

状态1?：这与计算棋局的胜负之数无关。

状态2?：棋盘上已下满棋子，我到哪里去发现多余的棋子（余子）？

并且，请注意这点：宋代规则在一般情况下，是按“路”来计算胜负之数，“俘子”作为负“路”，需进行死子回填的简便操作，否则就不会有贾玄呼喊：“臣握中尚有一子！”来改变胜负的有趣故事了。

宋代规则并不统计盘面上双方的“活子”，更不会先统计双方的活子，再扣减后得到一方净胜活子数，来当作“计活子说”能够凭此解释的所谓“余子”。现存的唐宋棋谱也实证了唐宋棋人一般不收单官，如果规则是“计活子”的话，怎么能不收单官呢？

状态3?：俘子。是的，“余子”就是获得的“俘子”。

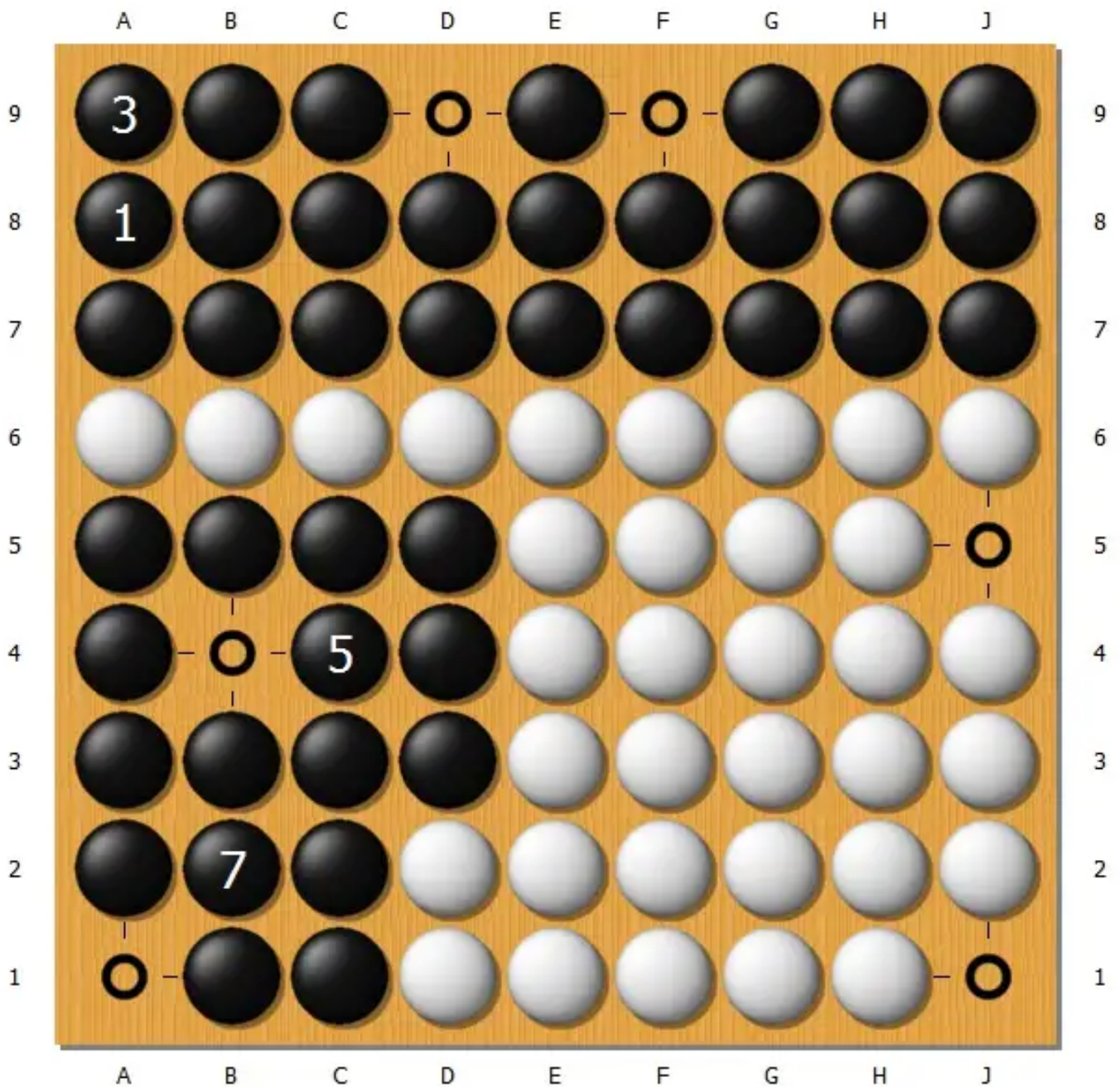
因此，“余子”就是“余下的俘子”。棋盘已经下“满”，有“余下的俘子”称为“赢筹”。

现在我们了解到，“赢筹”意味着赢得俘子，“输筹”意味着输掉俘子。

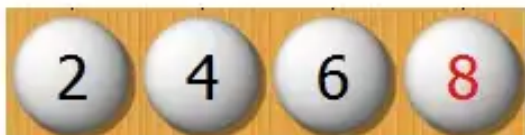
“筹”代表着“俘子”。

提示：本文作者将在第三部分解释《敦煌棋经》中的“筹”。

何为“局满而有余子”，请看以下示例：



hand stones to black as prisoners



captured by black side before



知乎 @烂柯

标记○的空点视作是棋子/棋块赖以存活的基本眼位，不能填入。

黑白双方“实证死活”，仍旧继续下下去。直至上图，黑白双方在棋盘上都下“满”了。

黑方下1、3、5、7着，白方因单方“局满”，下2、4、6、8着直接交俘——棋子“溢”出。

按宋代规则：

黑方：0 路（盘上）

黑方俘获：3 + 4 = 7 俘子/路（盘上俘获白3子，白直接交俘4子，共7俘子/路）

白方：0 路（盘上）

白方俘获：0 俘子/路（俘获黑方0子）

黑方盘上赢得0路，盘下赢得7俘子（必须计算在内！）

最终结果：黑胜 7 俘子/路

黑方处于以下2种状态：

1. “局满”，俘获对方的一些俘子（“而有余子”），称为“赢筹”；
2. “局满”，没有棋子被对方俘获（“而无余子”），棋子也未“溢”出、正好填实棋盘，称为“实局”。

白方处于以下2种状态：

1. “局满”，己方（白方）的一些俘子被黑方俘获，称为“输筹”；
2. “局满”，白方的棋子从棋盘上“溢”出，直接被黑方俘获，单方的棋子“溢”出。

（注：那么，“两溢”是什么意思，就很清楚了。）

现在，我们进一步总结：在双方“局满”盘上“无路”的不常见情况下，（唐）宋代棋人只能且必须统计盘下的“俘子”，才能得出正确的胜负之数。

二(2)《棋经十三篇》及注文中的古代围棋规则（2）

继续，以下书影内容来自《烂柯经·棋经十三篇》“杂说篇第十三”。

作者张靖的正文：

皆筹为溢。

英译：Chips(筹) by both sides(皆), in the status of overflowing(溢).

今译：黑白双方都交“筹”时，就是（棋子的）“溢”出。

因为“筹”代表俘子，“皆筹”表示这样的状态：

棋盘上，黑白双方能填的空都已经填上棋子了，局面已“满”，只保留着棋子/棋块存活必需的“基本眼位”未填。

“皆筹”意味着：黑白双方的棋子，在棋盘上都已下“满”；落子再下时，白子黑子都将从棋盘上“溢”出，交俘子。

想象一下，棋局局面已“满”，黑白双方在棋盘上空，依次互交“俘子”——“溢”——“两溢”！

请注意：“筹”与“溢/两溢”这两个字词，早在南北朝敦煌《碁经》里就已经提到了。

为什么“筹”与俘子有联系，且“筹”代表了俘子？

简单的说，在南北朝敦煌时代，当时的棋人用净胜的俘子来换得筹码，一根筹码代表了一定的金钱。

(特别提醒：请不要用现代的道德标准来衡量古代棋制。)

因此，在南北朝的敦煌时代，“筹”代表俘子。（详见本文的第三部分）

到了宋代，当时的棋人已不在对局后使用筹码，但还保留着这种语言的遗风。

刘仲甫的注文：

注：皆筹为溢。器中积水满而流出曰溢。孝经云：“满而不溢。”是也。白子黑子两碁非满局，路各有多者为赢。

英译："Chips by both sides, in the status of overflowing."

The water in the vessel overflows(溢) when it is full (满) .

Filial piety (孝经) says: "full (满) but not overflowing(溢)." Yes, it means this.

Both Black side and White side are not filling full on the board, and who have more Lu will win.

今译：“皆筹为溢。”器中积水满而流出，就是“溢”；此处的“满”与“溢”，与《孝经》所云“满而不溢”的“满”与“溢”，意思是相同的。黑白两棋都不是“满局”的时候，“路”多的一方获胜。

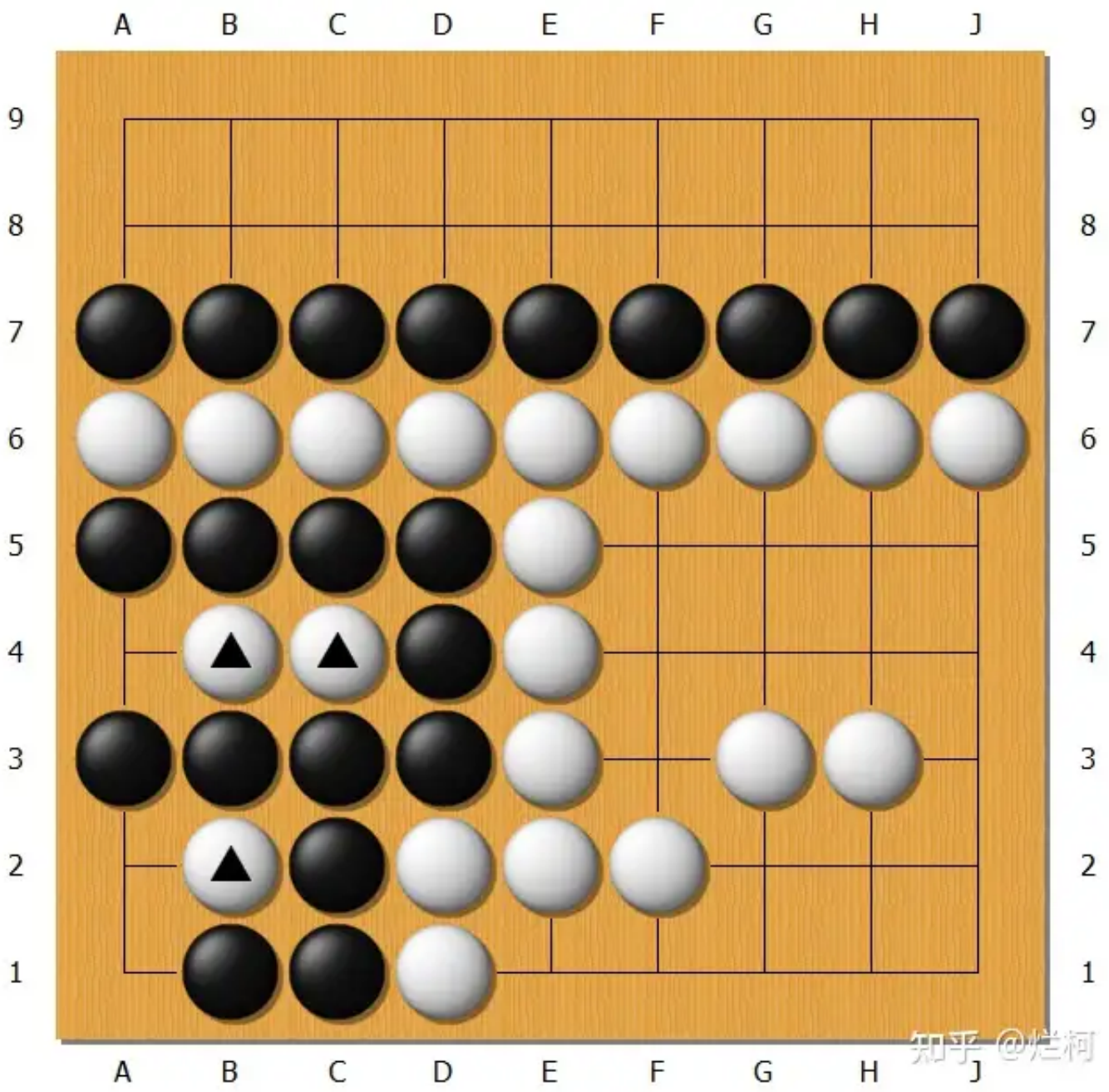
本文作者注：

- 1、“满局”：除了棋块赖以存活的“基本眼位”之外，棋盘上可填入的“空”都填满了，称之为“满局”。
- 2、按唐宋棋谱实例，普通的“非满局”，因俘子/死子是负“路”，需进行“死子回填”的操作后，才能数“路”计胜负。
- 3、刘仲甫解释了“满”、“溢”与“非满局”，但他没有解释什么是“筹”。
- 4、本文作者的观点是：“满”是棋局中棋子的整体状态，“溢”是棋子的另一种状态。并非某专家所言“满就是溢。”满与溢的意思，完全不同。

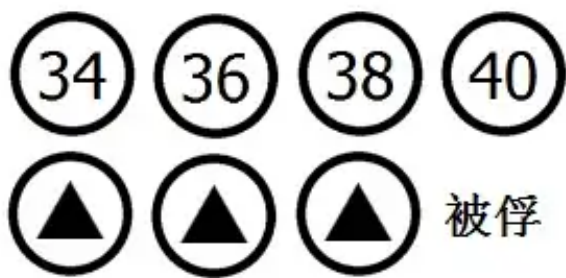
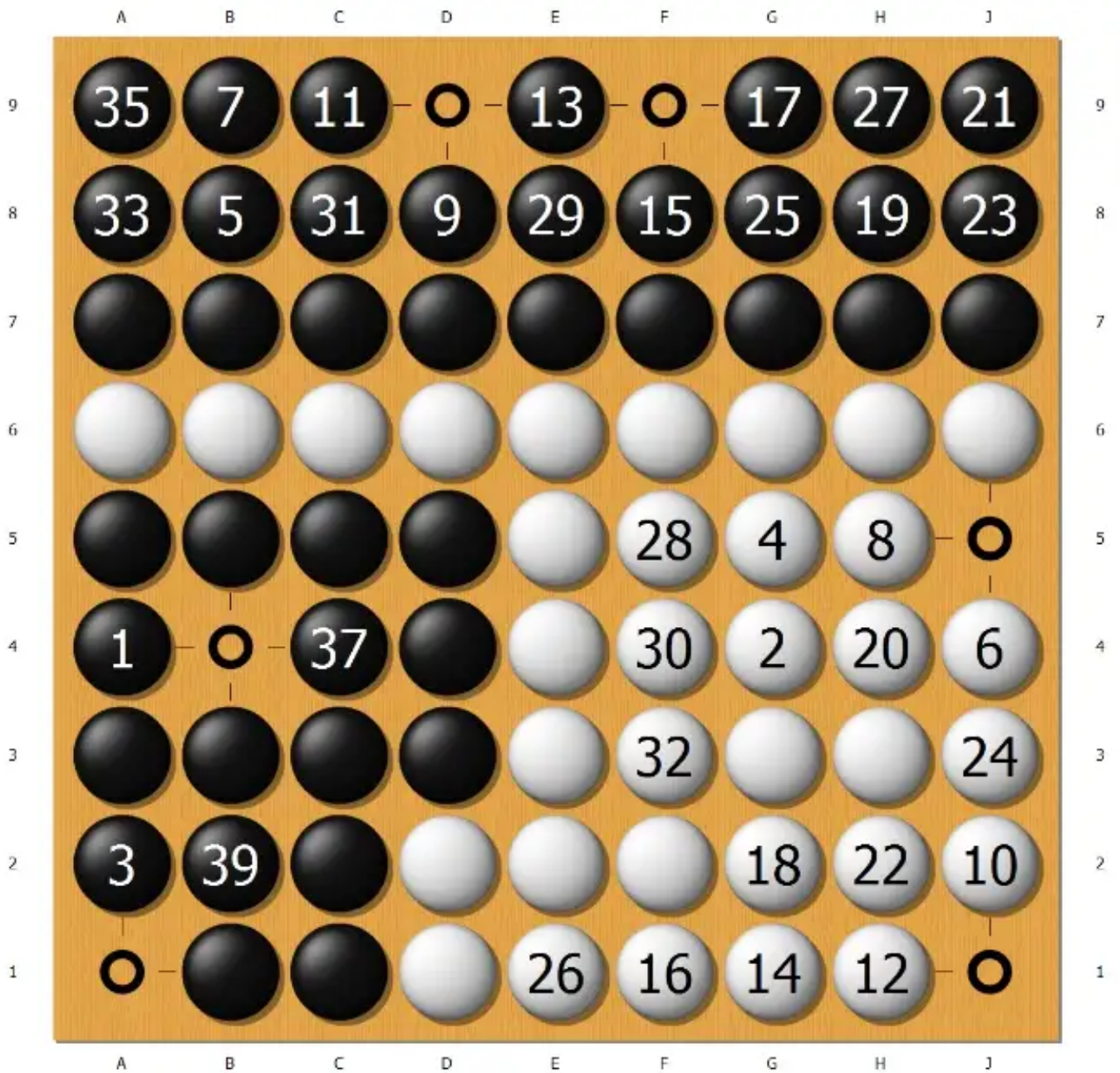
此外，以《孝经》“满而不溢”句来指导棋局，认为棋局只有“满”没有“溢”，而选择性忽略“皆筹为溢。器中积水满而流出曰溢。”句，也是逻辑不通的。

- 5、刘注“白子黑子两棋非满局，路各有多者为赢。”句，是回到了常见的计“路”判定胜负的棋局的情况。

请看下图的实例，为了“实证死活”的目的，继续对弈，下到“两溢”的局面：



知乎 @烂柯



棋子溢出，直接交俘

被俘

41

42

两溢

知乎 @烂柯

上图，下到第42手“两溢”局面结束，按唐宋规则计胜负，

黑方：0路（盘上）

黑方俘获白子：3+4+1=8（子/俘子）

白方：0路（盘上）

白方俘获黑子：1（子/俘子）

最终结果：“两溢”的局面下，黑白双方均无路，比较双方俘获的棋子，黑胜 $8 - 1 = 7$ 子（俘子）。

黑胜7子/俘子，此时的“子”是状态3，它不是盘上的“活子”，而是盘下的“俘子”！

因此，在不同的情况/状态下，同一个汉字——“子”，有着完全不同的意思。

重复一下本文的论述：

“子”有三种状态：

状态1、在棋罐中，尚未落子的状态；

状态2、在棋盘上，已落子的状态；

状态3、在棋盘外，被另一方俘虏的状态。

在不同的情况/状态下，“子”有不同的含义。

顺便说一句，明清规则中的“子”，是黑白双方均分“基本眼位”后，某一方在盘上的子（将之与180.5作比较，来判断胜负）。因此，严格地说，明清规则中的“子”，也不是盘上的“活子”。

作者张靖的正文：

停路为芾【音绵】。

英译：equal(停) in Lu(路), called Mian(芾)【sound mian（绵）】

今译：黑白双方在盘上的“路”均分相等，就是和棋——芾（音“棉”）。

本文作者注：“停”是停分(均分，各据一半)的意思，“停路为芾”是关于和棋的论述。

那么，什么是“路”呢？

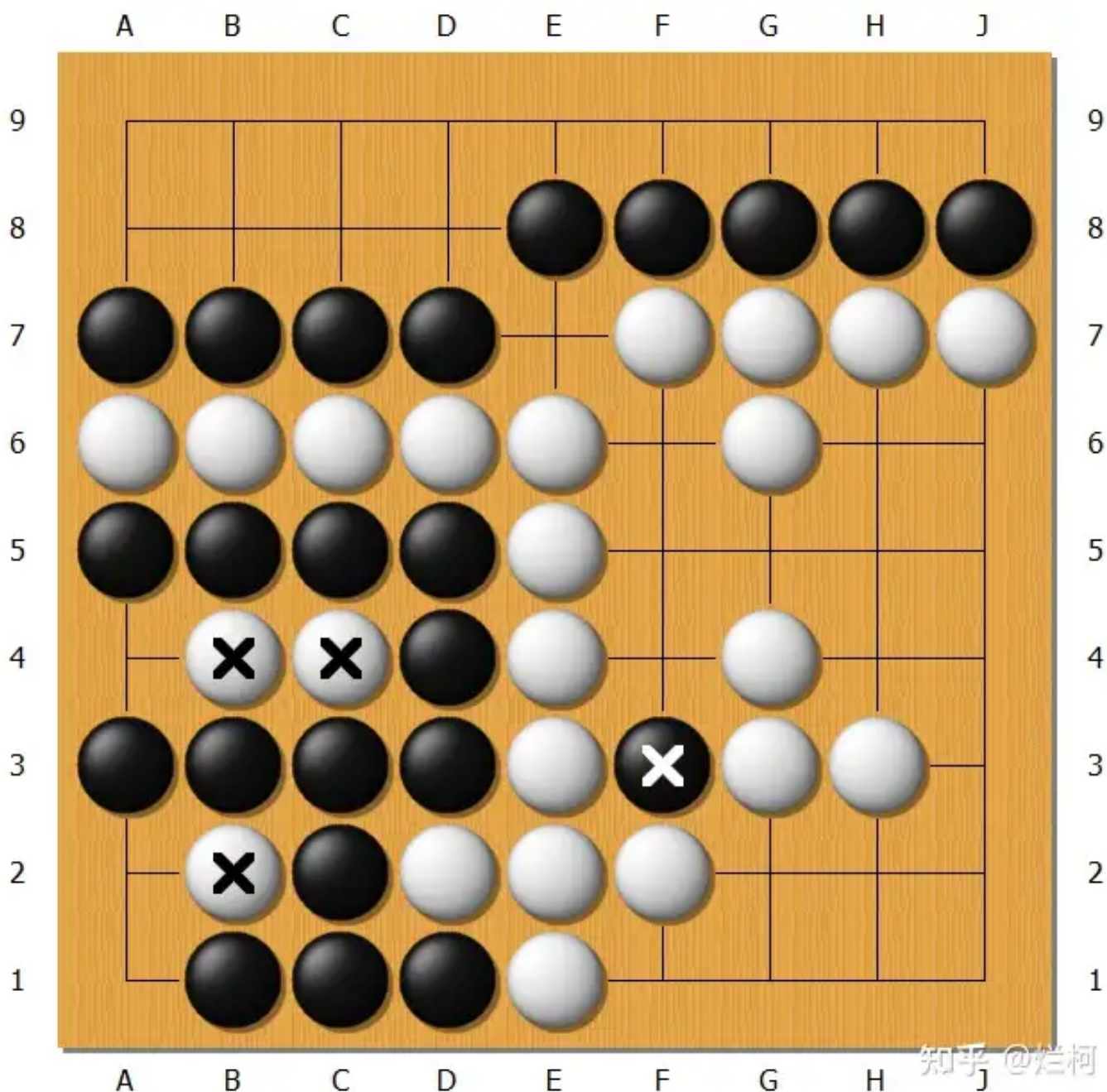
就是在普通棋局的情况下，双方均不需要为“实证死活”目的而继续棋局，在同意协议终局之后，将对方“将死未死”的棋子从棋盘上取出，作为俘子/死子直接归入己方的俘获（即“淘子”的操作）；

此后，双方将棋盘外所有的俘子分别填入棋盘上对方所围（同色）棋子的“空”中（即“死子回填”的操作，应注意：棋块赖以存活的“基本眼位”不能填入）；

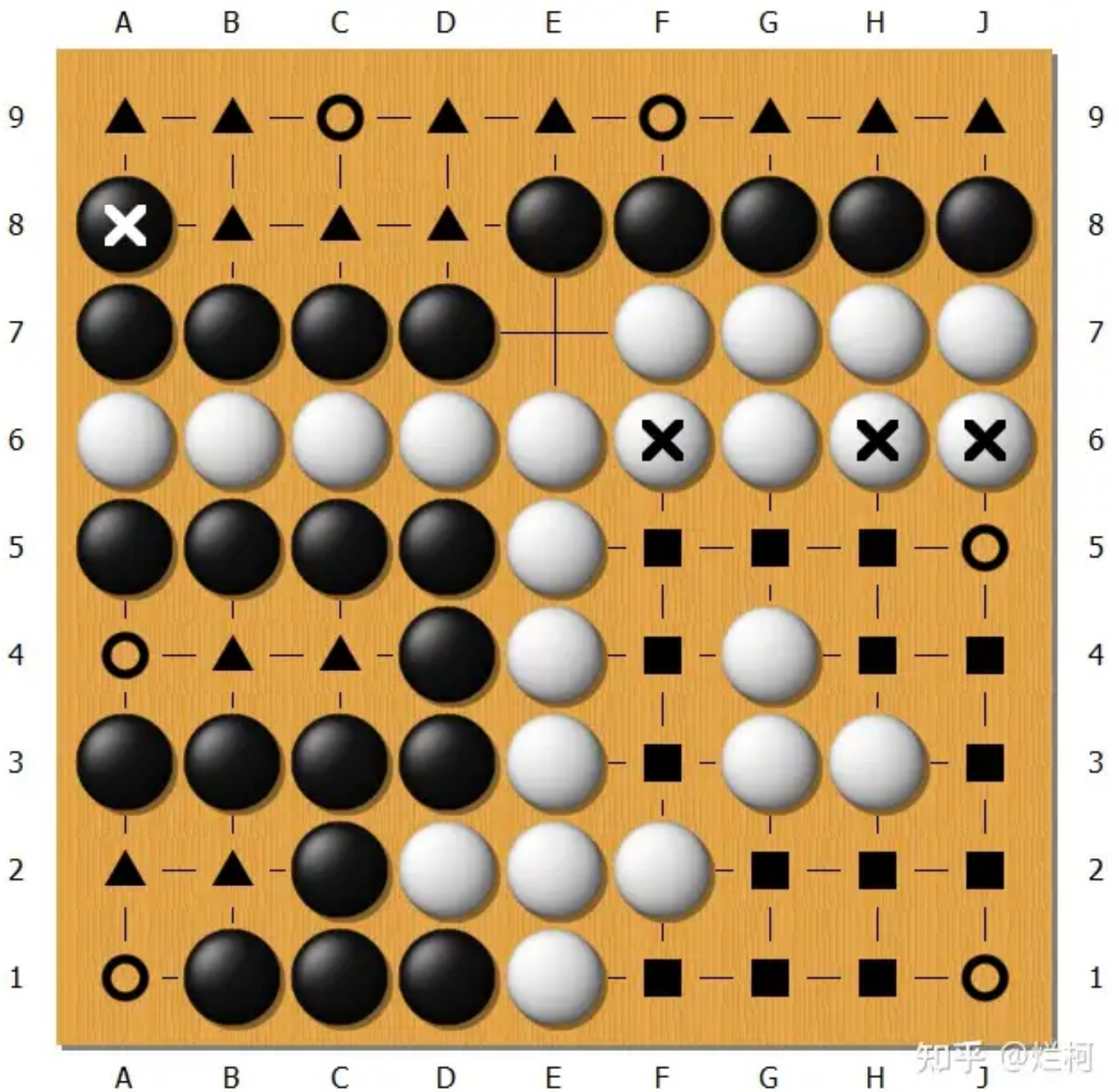
最后，双方剔除棋块赖以存活的“基本眼位”后，清点计数棋盘上各自的“空/空点”，就是“路”。

如果黑白双方的“空”相等（“停路”）——就是“和棋（芾）”，示例如下：

1、黑白双方协议终局，



2、“死子回填”之后判断胜负，3个步骤如下：



步骤1： 标记为“X”的俘子，进行“死子回填”的操作，

步骤2： 清点计数黑白双方的“路”，黑方：14路（标记▲），白方：14路（标记■），

步骤3： 判断胜负， $14 - 14 = 0$ ，黑白双方的“路”相等，因此是“和棋（芾）”。

刘仲甫的注文：

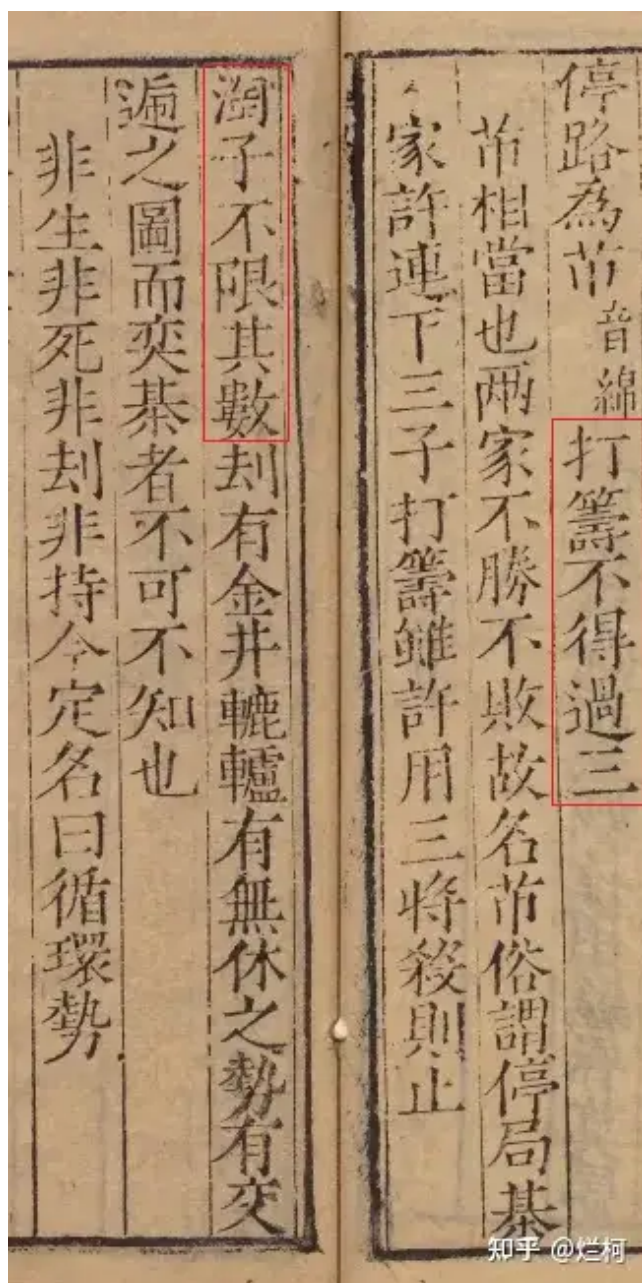
注：芾，相当也。两家不胜不败，故名芾，俗谓停局。

英译: Mian(芾) is balance. Both parties are not winner or loser, So called Mian(芾), popular saying: equal on the board.

今译: “芾”, 相互抵消。黑白双方不胜不败, 所以叫做“芾”, 俗称“停局”。

本文作者注: “芾”就是和棋, 北宋时代俗称“停局”。

二(3)《棋经十三篇》及注文中的古代围棋规则 (3)



《烂柯经·棋经十三篇》书影

作者张靖的正文：

打筹不得过三，淘子不限其数。

英译：Gaining chips(打筹), prohibited exceeding three rounds at a time.Picking up stones(淘子),unlimited quantity. it means: Gaining chips(打筹), putting down three stones (limited to below 3) on the board at a time. Picking up stones which not alive forever from the board keep as opponent's prisoners , unlimited quantity.

今译：打筹不得过三，淘子不限其数。

本文作者注：

- 1、“三”是一个幸运数字，开个玩笑。“打筹不得过三”的“三”，敦煌《碁经》中也提到了，见本文的第三部分；
- 2、“打筹”的“打”，不是“击打”、“攻打”的意思，而是“打水”的“打”；“打筹”的意思，是“获取筹码”，而“获取筹码”等于“获取俘子”，前文已作解释；关于“筹”，本文第三部分也有关联的论述；
- 3、“打筹不得过三，淘子不限其数”的详细解释，可请参阅下文。

刘仲甫的注文：

注：碁家许连下三子打筹，虽许用三，将杀则止。

英译：Weiqi players (碁家) are allowed (许) to continuous put down(连下) three stones (三子) at a time to gain chips (打筹) , Although (虽) putting down three stones(用三) are allowed (许) , if any groups on the board will be killed(将杀) , must stop (止) .

今译：（在判断胜负时）碁家允许一方连下三子打筹（获取对方3颗俘子）；虽然允许一方连下三子，但是如果会发生棋盘上已存活的棋子/棋块被杀的情况，则不被允许，必须停止。

本文作者注：

宋代棋人（刘仲甫）沿用了敦煌《碁经》时代的围棋术语——“筹”这个词汇。

此处是关键性内容：“筹”代表了“俘子”，“打筹”就是“获取对方的俘子”。

可参阅：[围棋胜负规则演化的实证 \(修订版\)](#)、[《棋经十三篇》中“赢筹|输筹、赢局、实局”之解释](#)，此处作简单论证如下：

如果一方连下三手，另一方必须交俘子三颗，否则会改变胜负之数（前文已论述）。故而“打筹”能够获取对方的俘子；因此，打筹 = 获取俘子。

关于“淘子”与“打筹”的解释，详见：二(4)“淘子”与“打筹”的解读

作者张靖的正文：

劫有金井、轳轳，有无休之势、有交递之图，而奕碁者不可不知也。

本文作者注：关于“劫”的此段文字，拙著[《敦煌<碁经>中征与劫的研究》](#)中有详细的解释。

刘仲甫的注文：

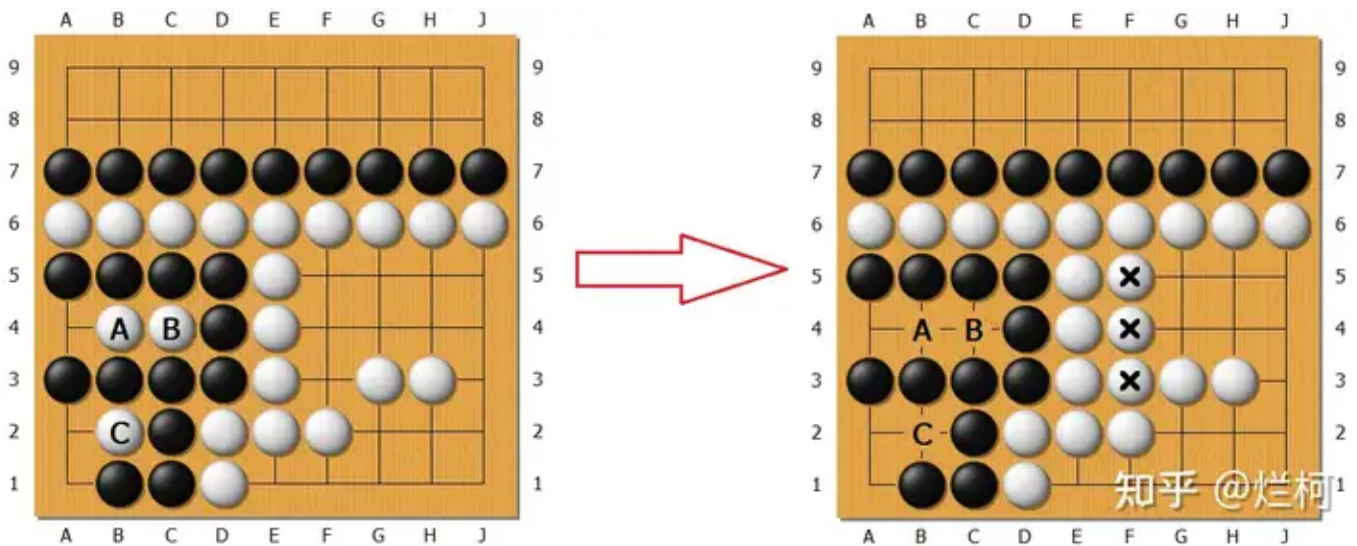
注：非生非死非劫非持，今定名曰“循环势”。

本文作者注：敦煌《碁经》中也提到“非生非死非劫持”。

关于“非生非死非劫持/非生非死非劫非持”，[《敦煌<碁经>中征与劫的研究》](#)中也有详细的解释。

二(4)“淘子”与“打筹”的解读

步骤1：“淘子”——淘汰死子



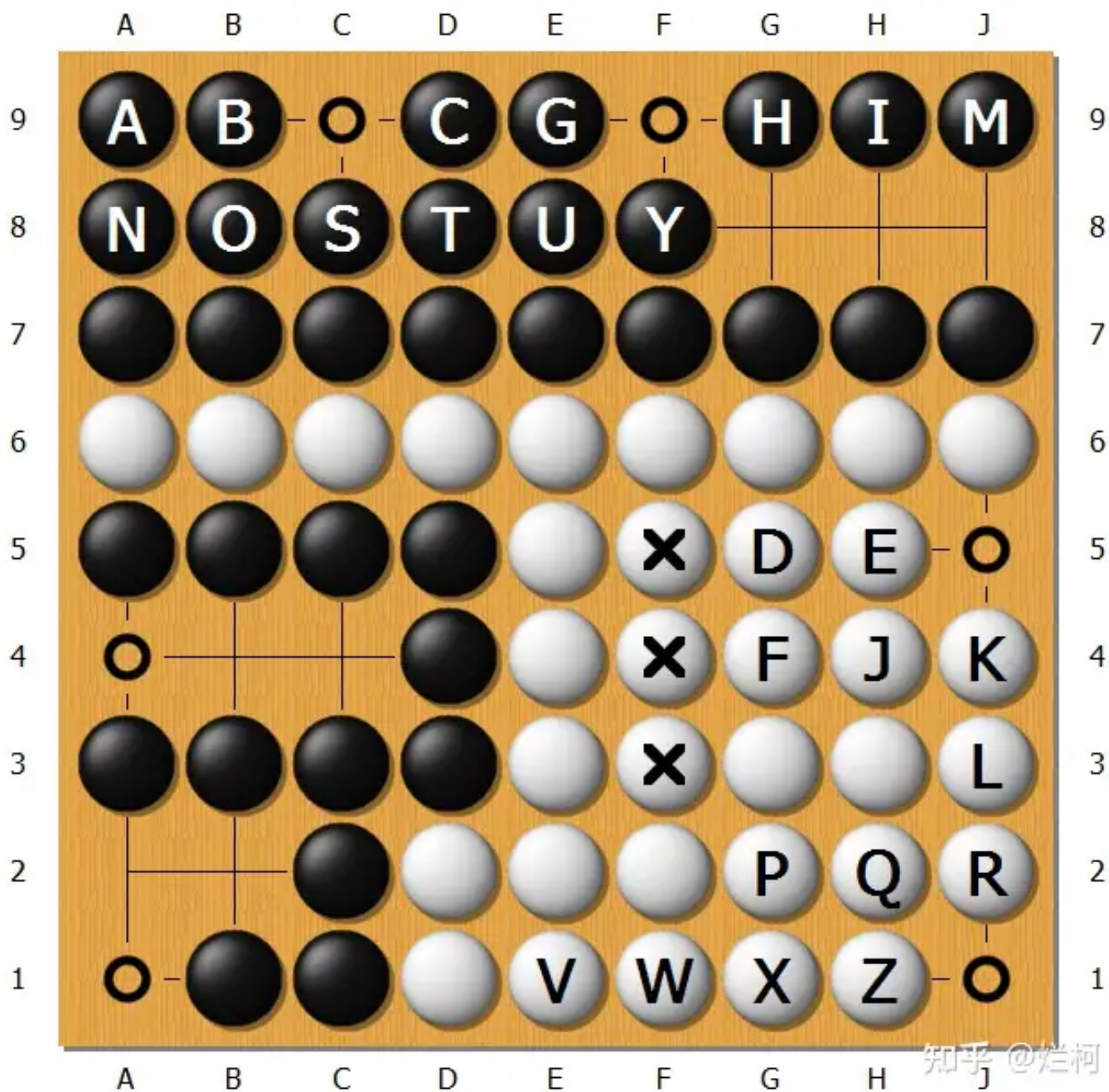
“淘”的本义是“用水冲洗，去除杂质”。所谓“淘子”，就是黑白双方协议终局后，淘汰并直接俘获对方“将死未死”的棋子的过程。“淘子不限其数”：黑白双方协议终局后，淘汰并直接俘获对方“将死未死”的棋子，（或可将这些棋子填入同色棋子的“空”中），淘子的数量是不受限制的。

上图左侧棋局，标记为“A、B、C”的3颗“将死未死”的白子，经过“淘子”的过程，然后被填入同色棋子（白色）的“空”中，即上图右侧棋局标记为“X”的3颗白子。（注：假设本棋局没有其它被俘的棋子，如有其它俘子，这些俘子都要保留好，在判断胜负时完成“死子回填”的操作。）

需要注意的是，“非满局”是棋局的通常情况，数“路”就可以判断胜负。因此，刘仲甫说：白子黑子两碁非满局，路各有多者为赢。如果下到“满局”再计算胜负，就需要“打筹”的操作（见步骤2、步骤3）了。

作者发现，南北朝敦煌《碁经》时代的围棋规则，“打筹”是常规的操作。南北朝敦煌围棋规则，应没有“死子回填”的简便操作；可以明确的是，南北朝敦煌规则的着眼点在于盘外的“俘子”，而唐宋规则的着眼点在于盘内的“路”（满局时，也要计“俘子”），详见本文的第三部分。

步骤2：打筹的前期——各自填空



步骤2-1

“打筹不得过三”：黑白双方每次进行“打筹”的操作，每方最多能连下三子，且不得超过三子。

如上图棋谱所标示，黑白双方每次分别在棋盘上各自连下三子，详见下表：

黑方	/	白方
A B C	/	D E F
G H I	/	J K L
M N O	/	P Q R
S T U	/	V W X

(每次连下3子)

知乎 @烂柯

步骤2-2

刘仲甫注：“棋家许连下三子打筹，虽许用三，将杀则止。”

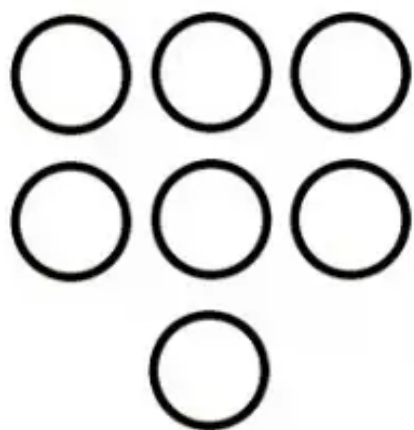
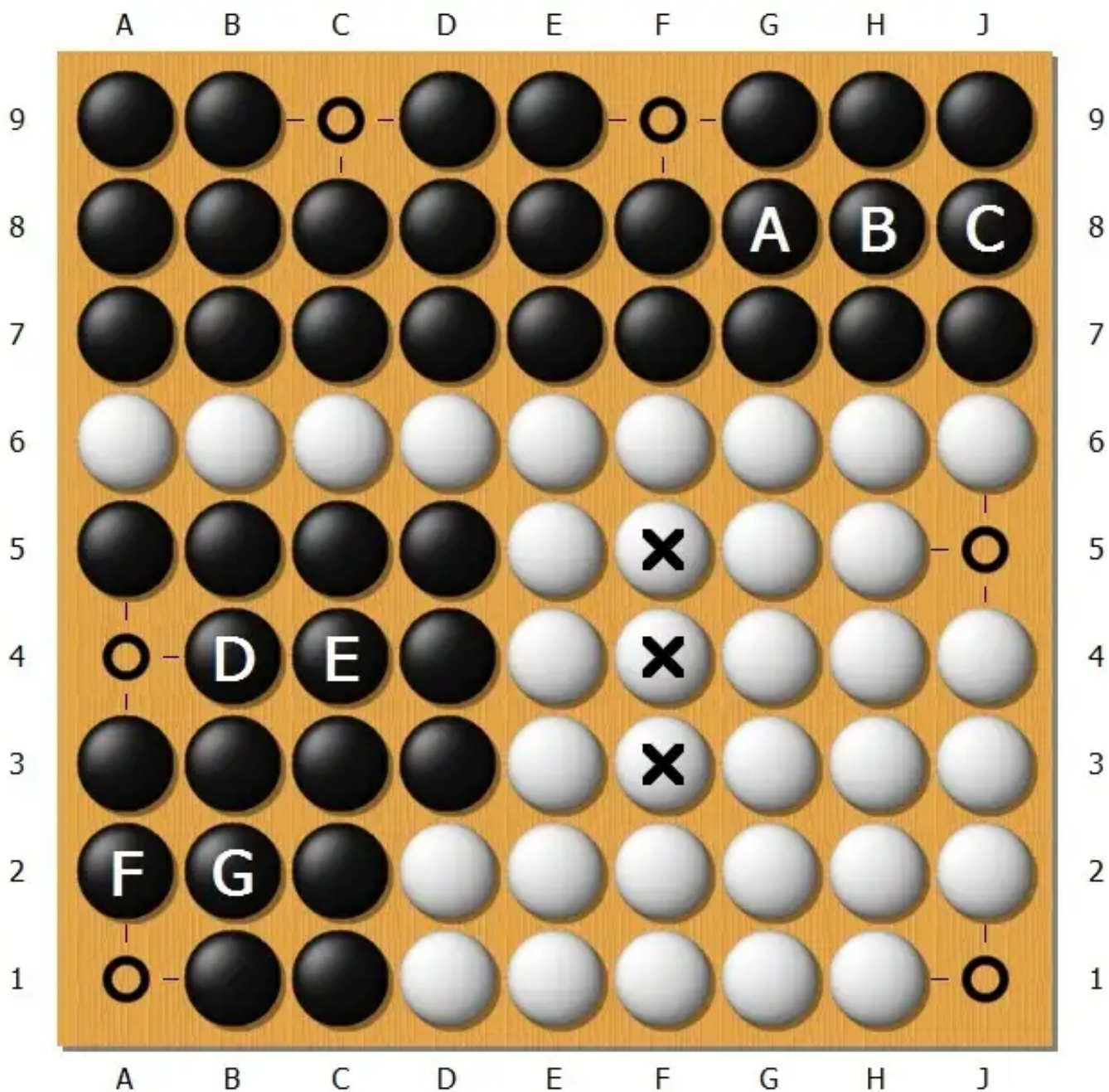
本次的“打筹”操作，因涉及白方棋块的死活，所以，只能下一子后停止，见下表所示：

黑方	/	白方
Y	/	Z

(本次只下1子)

知乎 @烂柯

步骤3：打筹 —— 获取俘子



棋子溢出，直接交俘

知乎 @烂柯

如上图所示，黑方在棋盘上连下3子（2次）、白方连交3颗俘子（2次），黑方再下1子，白方再交1颗俘子。白方所下的棋子“溢”出，直接交俘给黑方，这就是“打筹”（获取俘子）的过程。详见下表：

黑方	/	白方	备注
A B C	/	○○○	黑方连下3子，白方交3颗俘子
D E F	/	○○○	黑方连下3子，白方交3颗俘子
G	/	○	黑方下1子，白方交1颗俘子

知乎 @烂柯

满局后，计算胜负的结果是：

黑方胜： $3 + 3 + 1 = 7$ 子/俘子

“北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则”文（完）

链接返回：[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

编辑于 2024-08-08 12:09 · IP 属地江苏

[围棋](#) [传统](#) [规则](#)

南北朝敦煌《碁经》（棋经）中的古代围棋规则



烂柯

座子围棋研究者：章浒

链接返回：[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

南北朝敦煌《碁经》中的古代围棋规则——“两本经典著作中的古代围棋规则的研究”之三

作者：章浒 保留版权 抄袭必究

古棋“计俘子规则”的发现者：章浒；如引用本文作者的论点，须附以上文字及相关的内容。

原文发表于：[ancient rules in Dunhuang Classic of Weiqi Posted: Sun Nov 15, 2020](#)

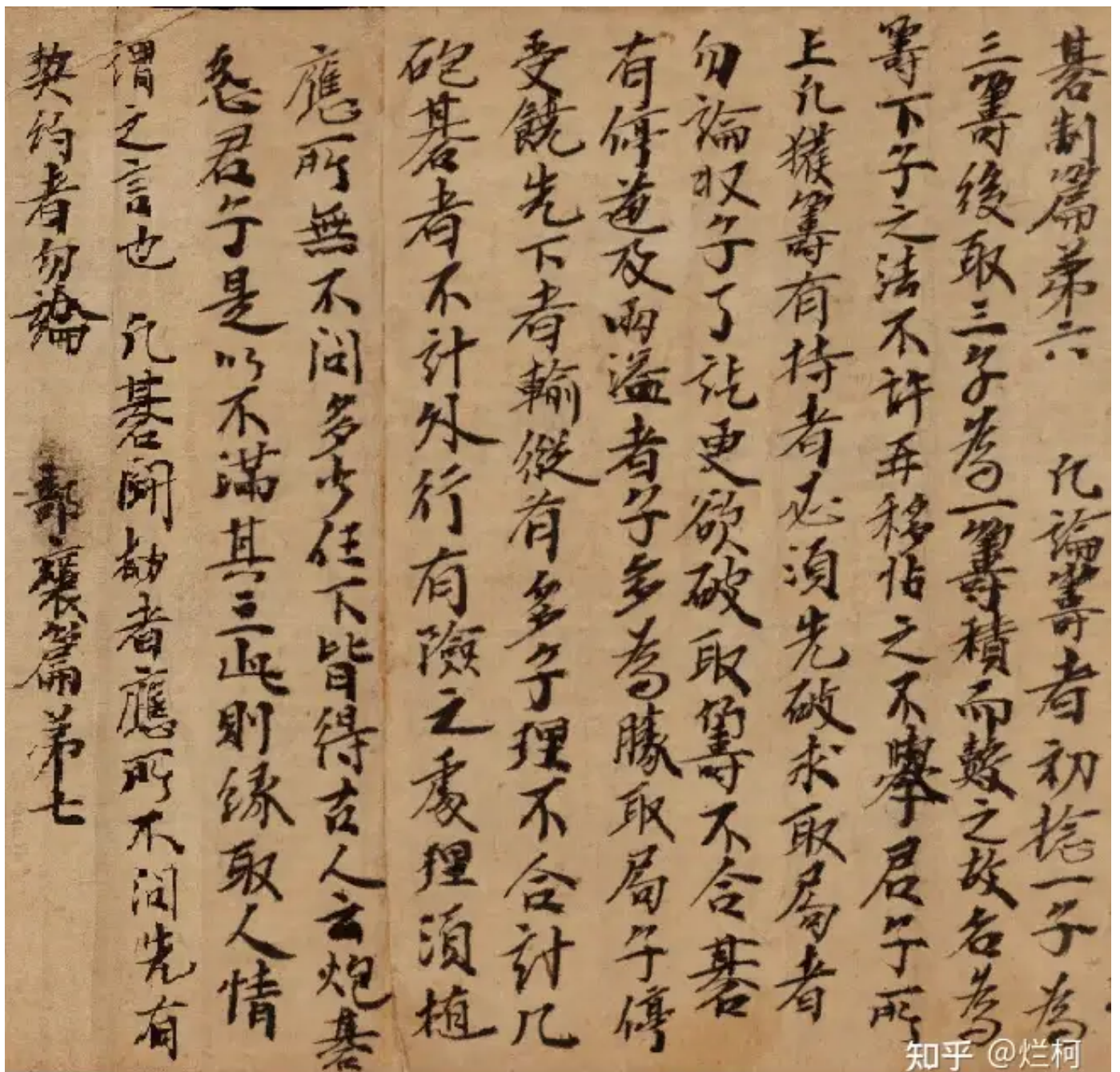
阅读以下文字，请先了解古代围棋规则的前置性的知识点，见：

研究之一：[古代（宋代及更早）围棋规则中的隐藏规则](#)

研究之二：[北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则](#)

三(1)敦煌《碁经》中的古代围棋规则

敦煌《碁经》“碁制篇第六”：



敦煌《碁经》“碁制篇第六”书影

如果从“碁制篇第六”中间的这句开始研究分析，则更容易切入要点，以便大家理解。

“碁有停道及两溢者，子多为胜。”

英译：There are situations of "equal in Dao(停道)" or "both parties overflow(两溢)" in Qi(碁 WeiQi), the one who has more stones(子) who win.

今译：碁有“停道”及“两溢”者，俘获更多“子”的一方获胜。

本文作者注：碁(qi)，就是围棋；“子”，是指被对方俘获的棋子/俘子。

1、南北朝敦煌规则中的“停道”，与宋代规则中的“停路”有相同的地方，又有不同点。

什么是“停路”？请看[文章的第二部分](#)，或英文版：[ancient rules in Thirteen Chapters Classic Part 2-3](#)

“停路”出自宋代《棋经十三篇》。看过《烂柯经·棋经十三篇》记载的刘仲甫注，就不难理解“停路”的意思。

2、“停道”的“道”是什么意思？

协议终局后，从棋盘上淘汰所有将死未死的棋子，这些棋子会被对方直接俘获且保留，在**不进行**“死子回填”操作的情况下，此时，棋盘上一方除棋块/棋子赖以存活的“基本眼位”之外的“空（空点）”，就是该方拥有的“道”。

敦煌规则的“道”与唐宋规则的“路”，都是指棋盘上的空点（应剔除棋块/棋子赖以存活的“基本眼位”）。两者的区别是：前者是**不进行**“死子回填”操作的棋盘上的空点（应剔除“基本眼位”）；后者是“死子回填”操作后的棋盘上的空点（应剔除“基本眼位”）。“道”与“路”不可混同。

3、“停道”是什么意思？“停道”与“停路”有什么区别？

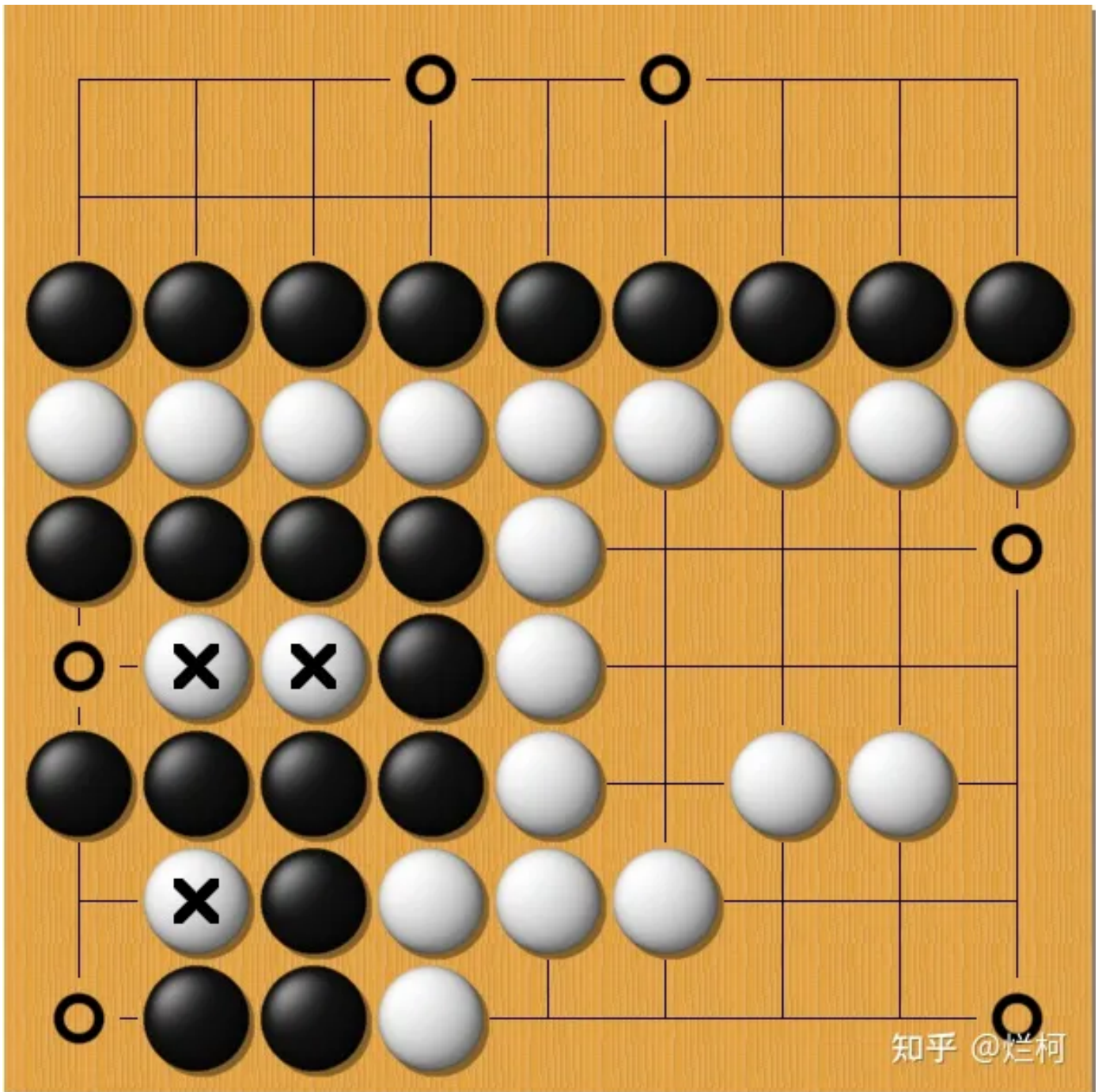
如果懂得了“停路”的意思，就能猜到“停道”的意思。“停道”就是黑白双方在棋盘上的道数相等。“停道”与“停路”两者的区别是：停路是和棋（**停路为和**），停道是计算胜负的开始，并不是和棋。

4、如何将棋局转到“停道”的局面，然后开始计算胜负结果？

一个简短的答案是：使用“打筹”的操作，见下面的相关解释。

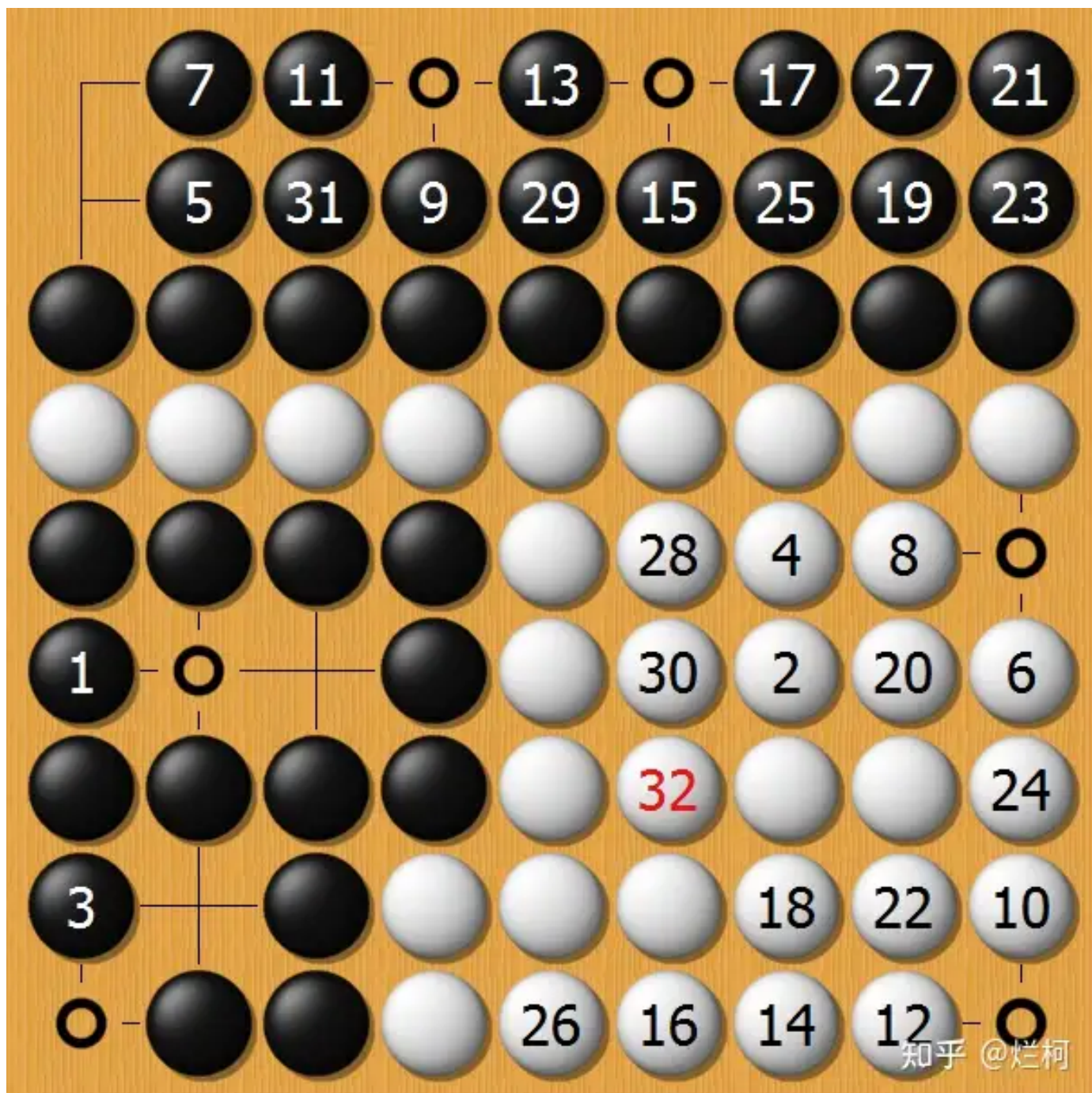
首先，解释"两溢"的意思。

这是最原始、也是最本质的计算胜负的方法，需要一直下到双方棋子从棋盘上“溢”出，然后计“俘子”判定胜负。现在这个局面，棋局尚未结束：

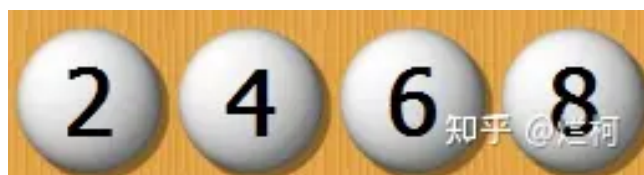
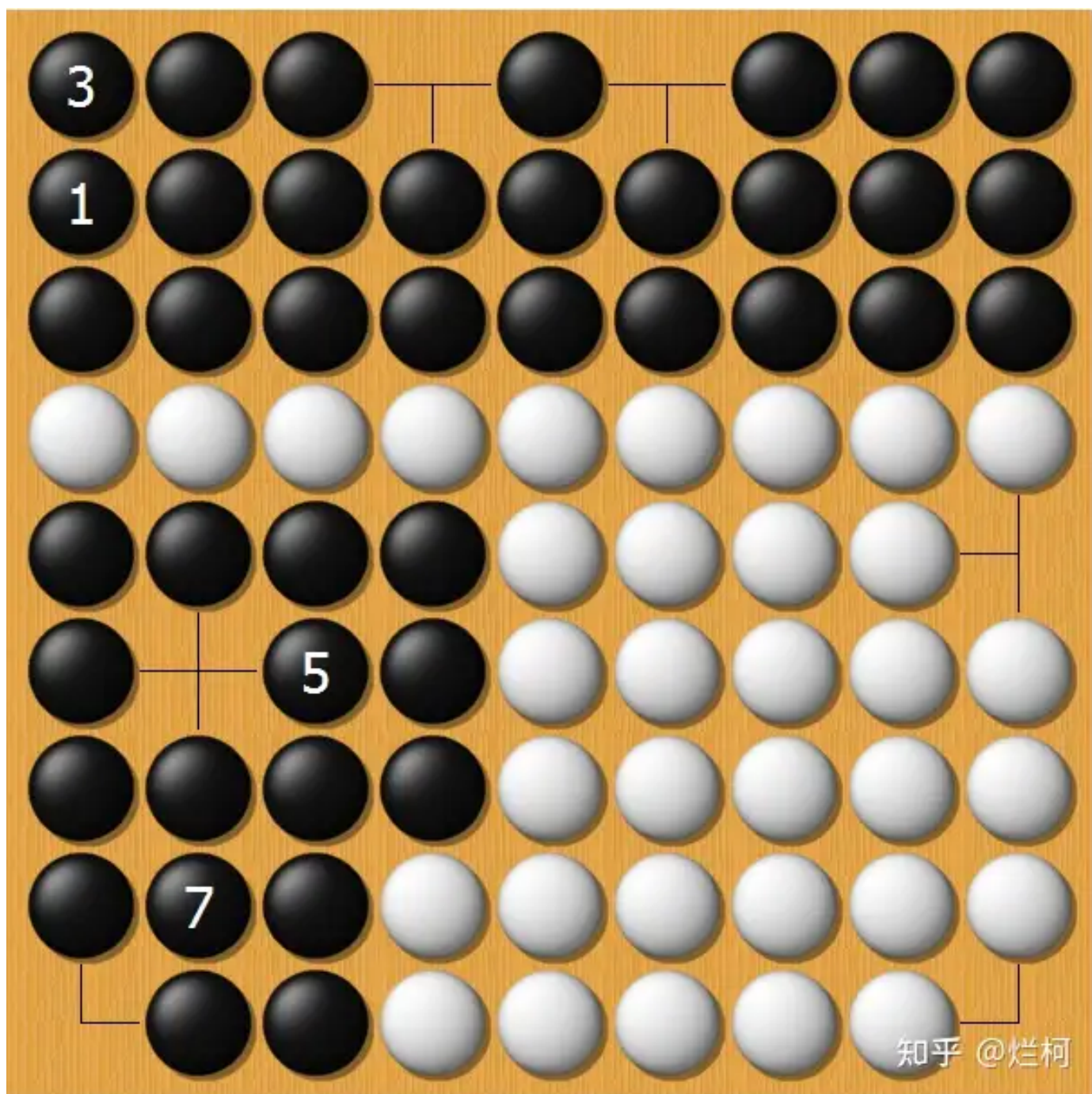


知乎 @烂柯

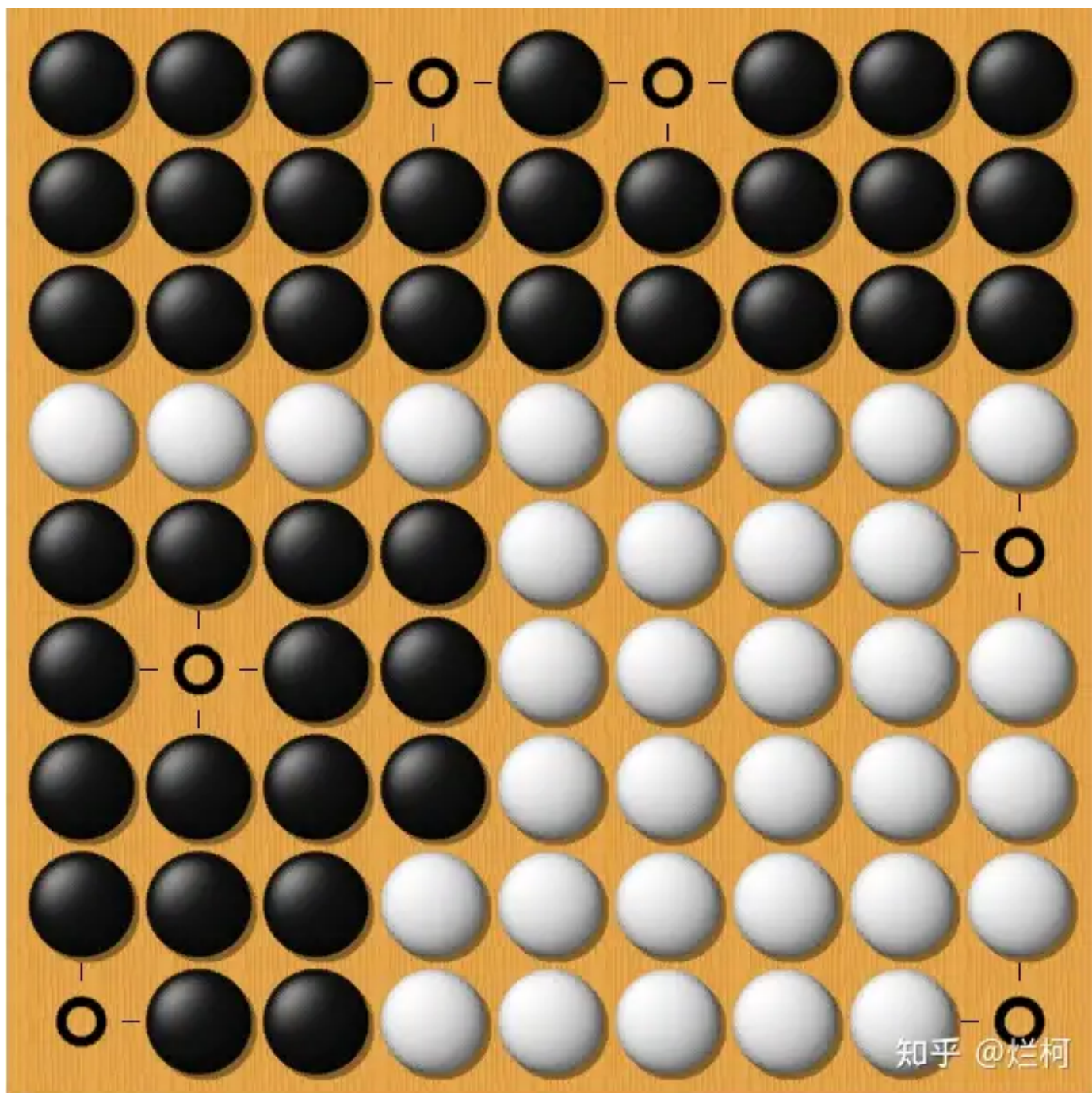
继续，至白32手，白方在棋盘上已经下“满”了：



继续，黑下1、3、5、7手，白2、4、6、8手不得不从棋盘上“溢”出（棋盘上未显示），直接交给黑方共4颗俘子：



此后，黑第9、白第10手，双方的棋子都从棋盘上“溢”出（棋盘上未显示），这就是“两溢”终局：



以上，“两溢”之后，比较双方获得对方俘子的多少来判定胜负。

黑方获得： $3+4+1=8$ 颗俘子

白方获得：1颗俘子

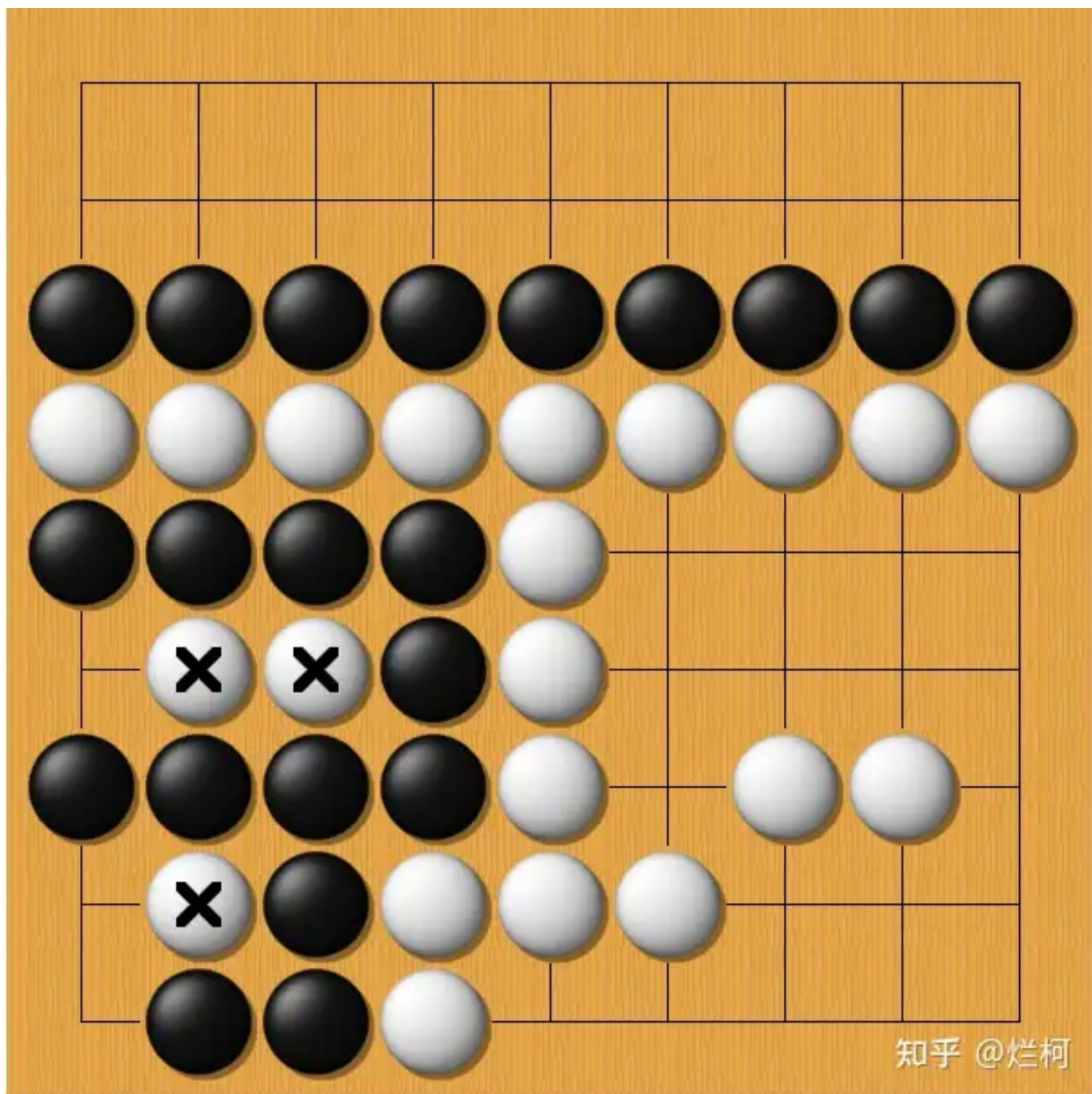
净得分：8-1 = 7颗俘子

所以，最终结果是：黑方赢得7颗俘子。

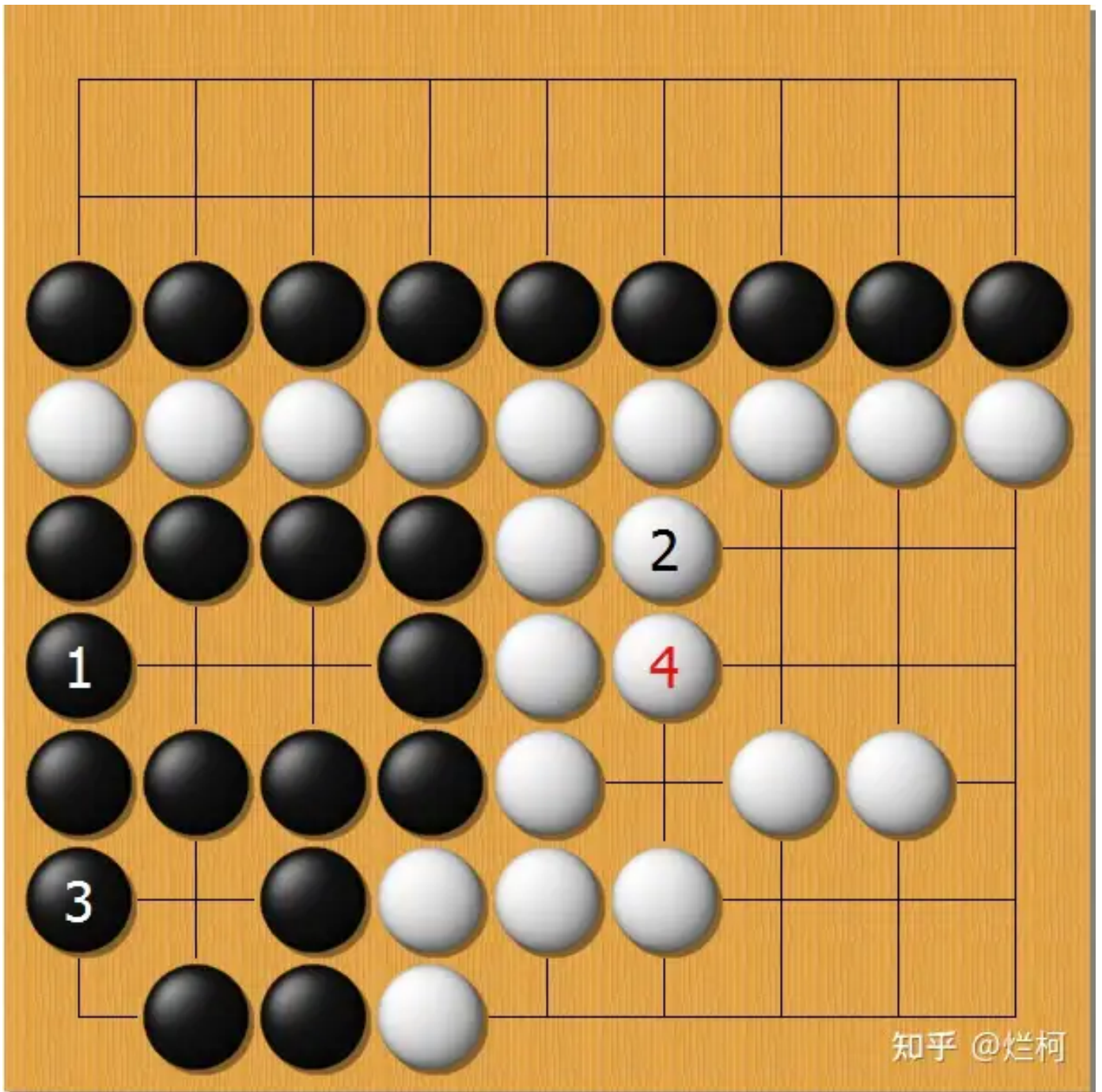
第二，解释"停道"的意思。

这是敦煌经典时代的另一种胜负算法，与原始的“两溢”后判定胜负法相比，“停道”后判定胜负更为便捷。

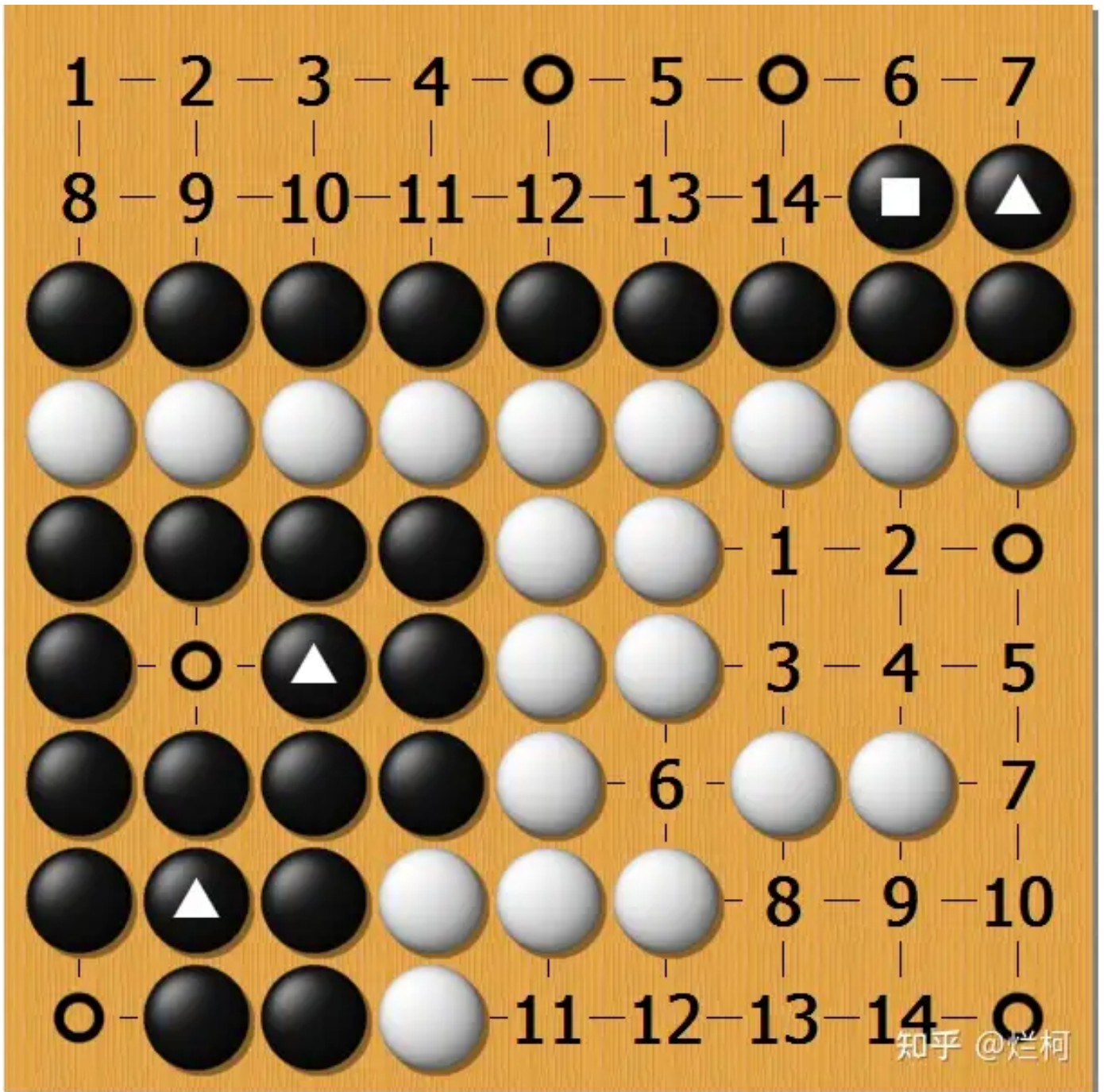
棋局尚未结束：



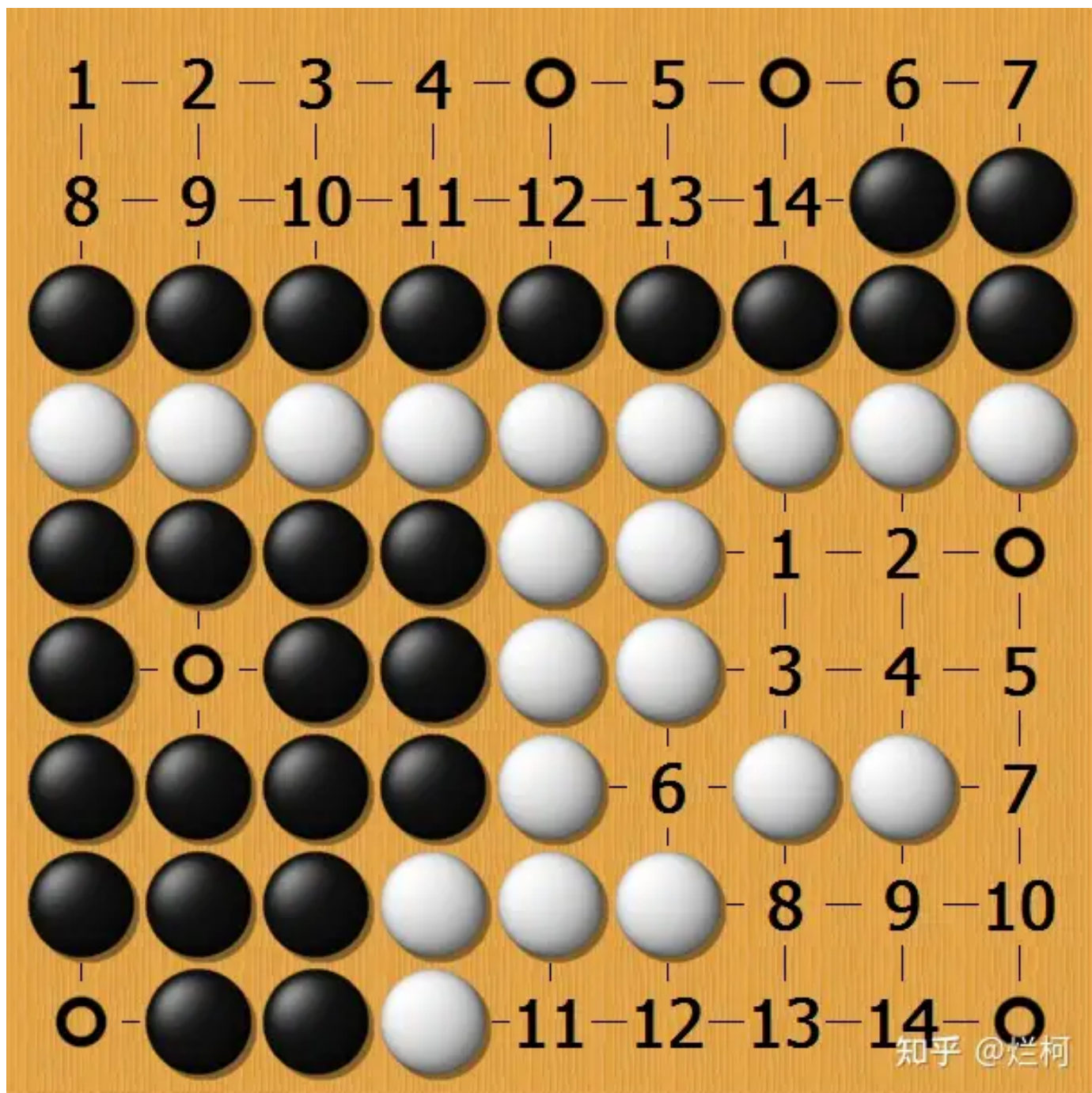
继续下1、2、3、4手，实证死活，清除盘上的死子，黑俘获白3颗俘子：



开始判定胜负，计算双方的“道”，黑18道、白14道：



形成“停道”的局面后，再比较双方获得对方俘子的多少来判定胜负：



以上，“停道”（在棋盘上道数相等，都为14道）后，计算双方获得对方俘子的数量：

黑方获得： $3+3+1=7$ 子

白方获得：0子

净得分： $7-0=7$ 子/俘子

最终结果是：黑方赢得7子/俘子。

我将之称为南北朝敦煌时代“停道或两溢”的“计俘子规则”。我们可以发现，南北朝敦煌规则着眼于盘外的俘子，宋代数路规则着眼于盘内的“路”；因为“路”是获取俘子的有效期权，所以，

在本质上它们是一致的，只是在实际操作的简便性方面，有一些差别。

现在，《碁经》“碁制篇第六”的其它内容，也容易解释清楚了。

第三，为什么这些棋子是俘子而不是棋盘上的活子？

张云琪（燕来）以及《围棋规则演变史》的作者陈祖源认为：这些棋子是棋盘上的活子。也许，用“计活子说”来解释敦煌经典是勉强可行的，但还是会有诸多困难。“计活子说”如何解释“溢”以及“两溢”？如果是计“活子”，“满”就够了，并不需要棋子的“溢”出；这是“计活子说”不能自圆其说的地方。“计活子说”又怎么解释《敦煌棋经》与《棋经十三篇》的这些字词：“论筹”、“获筹”、“停道”、“打筹不得过三”呢？又：古棋规则“计活子”假说的一个逻辑漏洞——单官问题，等等。

然而，这些难点用“计俘子”规则来解释，是很容易的。我们知道，“筹”这个词从敦煌经典时代流传到宋代，“筹”代表着俘子。现在，我们还懂得了“砲碁”的含义（见下文），可以推论发现，在敦煌经典时代之前就已实行“一方一手，偶数终局”，当时棋人对于下单官获利（获得另一方俘子）的行为会感到忿怒。这也从另一个角度证明了那个时代并没有所谓的“计活子”。

(以下中文稿仍照英文版原稿。 2023-2-9~2024-8-8)

三(2)敦煌《棋经》“碁制篇第六”详解

凡论筹者，初捻一子为三筹，后取三子为一筹。积而数之，故名为“筹”。

In the game on chips (论筹), (one party with net score of stones/prisoners will get chips.)
First, one stone is exchanged for three chips, and then every three stones are exchanged for one chip.

It is called "chips(筹)", because it is accumulated(积) and counted(数).

Modern Chinese: 凡是论筹（论子彩）的对局，（在停道或两溢的局面时，比较双方俘获的棋子，将之相互抵消后，尚持有净胜俘子的一方）先捻取净胜的第一颗俘子可获三个筹码，之后每取三颗俘子获得一个筹码。

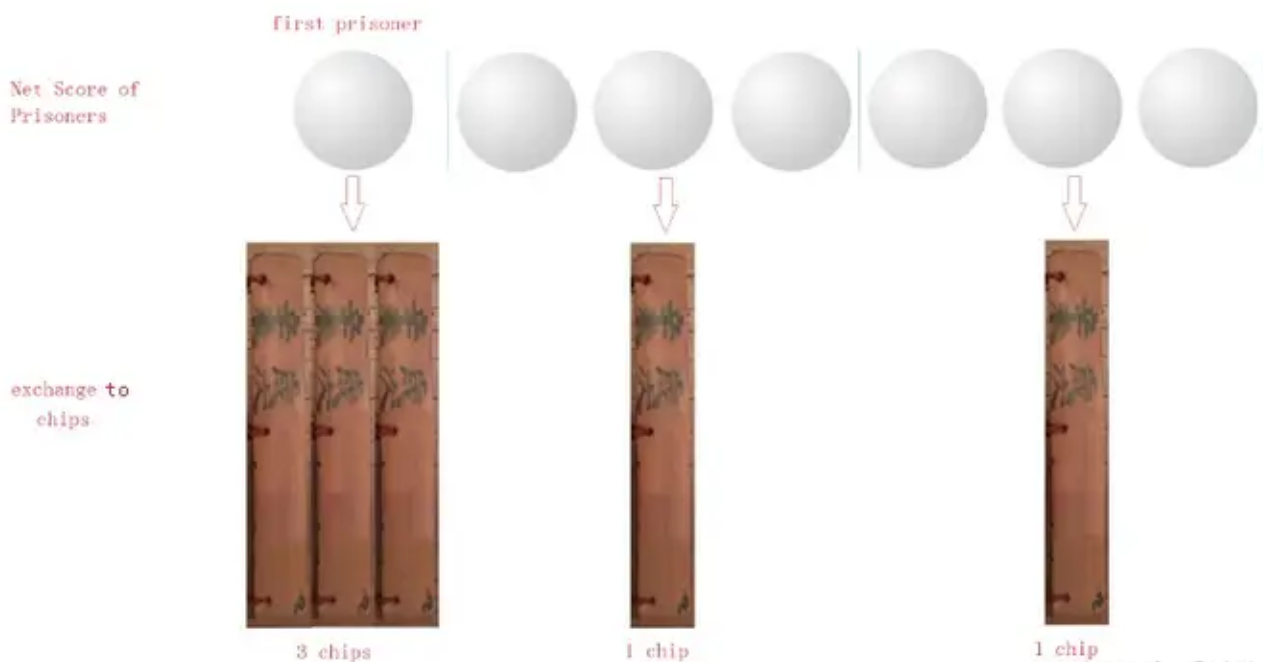
累积起来计数，所以叫做“筹”。

Comments:

1. stone(s) = captured stone(s)/prisoner(s)
2. net score: net score of stones/prisoners. after comparing the stones captured by both sides and offsetting each other, the net winning stones.
see explanation of "equal in Dao" and "both parties overflow".
3. getting chips for money.
4. These are about getting chips by net score of stones/prisoners.

details as below:

凡论筹者，初捻一子为三筹，后取三子为一筹码。积而数之，故名为筹。——敦煌《碁经》



知乎 @烂柯

下子之法，不许再移。占之不举，君子所上。

Rule for putting down a stone, it is not allowed move again on the board. You can't take it up after you've put down it, this is what gentlemen advocate.

Modern Chinese: 下子的规则，不允许再移动棋子。落子后不能再拿起来，这是君子所崇尚（上）的。

Comment: about Prohibition of moving stone or retracting a false move in the game.

凡获筹，有持者必须先破求。取局者，勿论。收子了讫，更欲破取筹不合。

About getting chips in the game on chips, the party with net score must make a request first. if the game aim at winning or losing only (取局), no need to do that. It is unreasonable to ask for chips after all stones have been put into the pot.

Modern Chinese: 凡是（在筹局中）获取筹码，持有净胜俘子的一方必须先提出这个要求。如果只是取棋局的输赢（取局），那自然不必提这个要求。要是在棋局结束，且全部棋子已经放回罐中之后，才提出要求说，想获得筹码，那就不合情理了。

Comments:

1. advice of getting chips(获筹),
 2. advice of game on QuJu(取局).
-

碁有停道及两溢者，子多为胜。
取局子停，受饶先下者输。纵有多子，理不合计。

There are situations of "equal in Dao(停道)" OR "both parties overflow(两溢)" in Qi(碁 WeiQi), the one who has more stones(子) who win.

In the game on QuJu(取局), if the number of stones on both sides is equal, the one who played first at the start of the game loses. Even if one side has more stones than the other, there is no reason to get more chips.

Comment:

1. stone(s) = captured stone(s) / prisoner(s)
2. Quju(取局): the game aim at(取) winning or losing only, getting more chips is not allowed.
3. net score: net score of stone prisoners, see explanation of "equal in Dao" and "both parties overflow" at part3-1.
4. These are key contents.

Modern Chinese: 碁有“停道”及“两溢”者，俘获更多“子”的一方获胜。只取棋局本身胜负的对局，如果双方俘获对方的棋子一样多，受饶先下者输；取局时，纵使胜方持有更多的俘子，也不能合计这些俘子，而取得更多的筹码。

凡砲碁者，不计外行，有险之处，理须随应所无，不问多少，任下皆得。古人云：“砲碁忿，君子是以不满其三。”此则缘取人情谓之言也。

About "CannonQi", regardless of outside dames, must put down stones when dangerous, at this time do not ask how much, one next move can get the value of one prisoner's benefits. The ancients said: "CannonQi, make others angry. Therefore, a modest gentleman only put down two moves, but not three. " It's just human talk.

Modern Chinese: 凡是砲棋，不计外行（外面的单官之意），下到危险之处，必须要有应手，此时开始收外气，不问多少，下一步可以得到价值一颗俘子的利益。

古人说：“砲棋收气吃，像走单官一样，会让别人忿怒。所以谦谦君子，收气不满三步，就收一两步好了。” 这只是在人情话而已。

注：因为三颗俘子就可以换一枚筹码。

砲棋的图解见下，这是迄今为止最好的也是唯一的解释。

下图的SGF棋盘中，三角标记的黑棋棋块，就是打入白阵的“石包”砲，就是砲碁。虽然它是死棋，但有收气吃的好处。

This is the best and only explanation of "CannonQi" so far.

"Cannon(砲)" means: Cannon that fires/throws out stone balls. "Qi(碁)" means Weiqi.

About cannon(砲) picture, please see: [https://www.lifein19x19.com/viewtopic.p ...
21#p261821](https://www.lifein19x19.com/viewtopic.p...21#p261821)

"CannonQi(砲碁)", **the benefits of fake dames(labled X)** when CannonQi(砲碁) happened.

At the SGF picture below, the Black stones labled ▲ are "stone balls".

Black move 1,3 are "outside dames". When black goes to move 5, it is "when dangerous". All of Black's next moves(fake dames) will get benefits.

Now, We find that before the times of Dunhuang Classic,

"even number moves then game over" & people had already angry with playing moves of dame before counting territory.

根据“古人云：砲碁忿。。。 ”的字句，可以推测到：

远在敦煌《碁经》成书时代之前，围棋人是偶数终局且不收单官，以避免偶数终局时，先手方下最后单官的利益问题。（此处强调 保留发现的版权）

I has written an article(中国古代围棋规则探源 - 两溢后计俘子的围棋规则) concerning "Scoring Rules by Prisoners" and "CannonQi(砲棋)" at Hangzhou meeting 2015. In fact, I had reached a

preliminary conclusion by then. The paper was published with the help of Chen zu yuan.

凡碁斗劫者，应所不问。先有契约者，勿论。

In general, about ko fight in a game, the implementation of the "应所不问" provisions. It is also allowed that the two sides make other regulations before the match.

Modern Chinese: 凡是斗劫的棋，一般情况下，实行“应所不问”的规定。双方在对局前已订好另外的规定，那自然不必再论。

今注1: 最后一句是打劫的规定，“应所不问”的意思待解。但提到了一点，打劫规则是可以事先商定的。这也为现代人处理“三劫循环”、“四劫循环”的胜负问题时，提供了一个思路。

今注2: “应所不问”的意思可能是：应劫的地方不问哪里都行，即使是导致两劫或三劫循环、甚至四劫循环，都是可以的。那么“应所有问”，大概就是不允许循环劫的意思了。这是今人的猜想，仅供参考。

Comment: about rules of ko. What is the means of "应所不问"? Maybe, it means that "There is no limit to where it should be." So, cycle ko is allowed.

Attachments:
砲碁.sgf [3.26 KiB]

砲碁:

不同历史阶段的古代围棋规则的书面证据



烂柯

座子围棋研究者：章浒

1 人赞同了该文章

作者：章浒 保留版权 抄袭必究（2022-12-05中文版完成）

英文原稿发表于：[written EVID of ancient rules in different historical stage](#)

链接返回：[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

1、棋块税（还棋头）仅适用于明清时期的围棋规则

黑白双方均分棋块/棋子赖以存活的“基本眼位”，这就是棋块税。明清围棋规则，只需计算一方的所得，再与180.5进行比较，它简化了判断胜负结果的进程，节省了时间。

1.1 明清对子棋的胜负判定规则

单官“收后”的问题，明清围棋规则可以通过单官“收后”获利，详见赵之云六段相关文章的论述。

1.2 明清让子棋的胜负判定规则

如果让3子，就还3子；它与唐宋规则截然不同，详见赵之云六段相关文章的论述。

1.3 书面证据

明清时期的众多棋谱记录。

中国围棋胜负算法及其演变

(二)

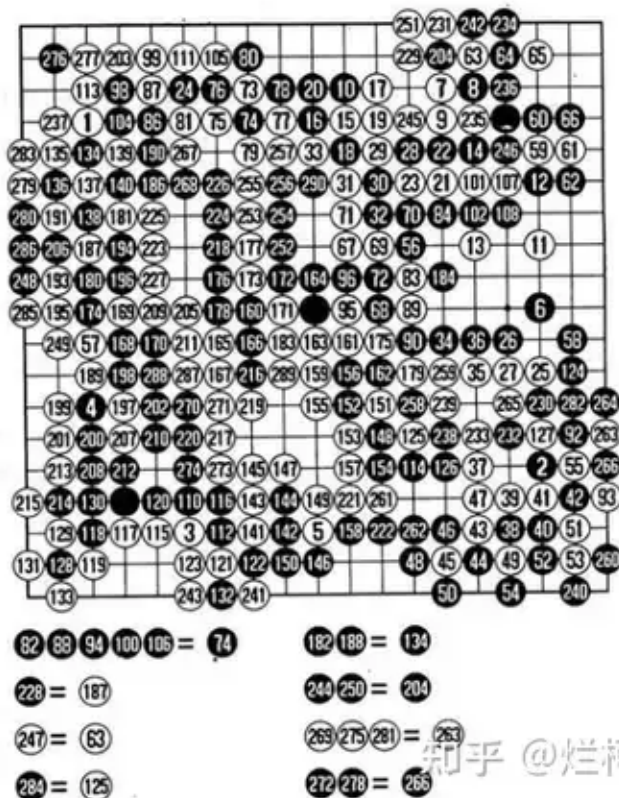
赵之云六段

第二局 这里试举清代黄龙士让徐星友三子局为例。

至290着，全局结束，单官请读者自填。

白让黑三子，黑终局时须还白三子。黑全盘四块活棋，而白仅有三块活棋，黑又须再还白一子，总共黑须还白四子。加以白棋收后（事实上白又比黑多走一子）结果本局白胜半子。

应注意的是：本局唯有按明清数子法计算白棋方能获胜；如按唐宋填空法、日本填空法或是近代数子法，均将以黑胜告终。



2、宋代，一般以“路”来判定胜负

2.1 在宋代，一般计算“路”来判定胜负；本质上，还是计算俘子的数量。

棋块/棋子赖以存活的“基本眼位”不是“路”。“路”是在收完有价值的官子后，获取更多俘子的能力。唐代的情况应该与宋代相类似，但名字不是“路”。

作为一种简便的方法，宋代的围棋手经常将俘子/死子直接填入对方的领地。为什么这么做？因为这是一种交换——交换俘虏，双方返回给对方的俘子，抵消了对方获取己方俘子的能力。

参见：[北宋《棋经十三篇》中的古代围棋规则](#)

在宋代及更早的时候，除了“着手平衡”的目的外，一般不允许下单官。所以，避免了单官收后获利的问题。

2.2 书面证据

《棋经十三篇》的文字记录 以及所谓《忘忧清乐集》中的对局记录。

3、南北朝时期，胜负的着眼点是俘子的数量

3.1 敦煌《碁经》：碁有停道及两溢者，子多为胜。

翻译：碁有“停道”以及“两溢”的情况，有更多“子”的一方获胜。

在敦煌《棋经》中，“子”的意思，并不是棋盘上的活子，而是俘子。

参见：[南北朝敦煌《碁经》（棋经）中的古代围棋规则](#)

3.2 书面证据

敦煌《碁经》（敦煌《棋经》），发现于敦煌石窟藏经洞。

结论

关于中国古代的围棋规则，其实并不缺乏古代的书面证据资料，重要的是能够理解并正确解释这些书面证据。

笔者认为最好的围棋规则是唐宋规则；日本规则是一种文化异化；而当代中国规则，实际上缺乏文化自信。

补记

关于“筹”与“溢”的意思，元代严德甫、晏天章编著《玄玄棋经·棋经十三篇》的注文/注释中，有元人独特的解释。后人将这些元代的注文/注释作为权威结论来看待，事实上是错误的。

本文作者发现，宋代棋手尚能理解“筹”与“溢”的含义，尽管他们已不再使用“筹”，而元代棋手就已经不能理解了。明初朱权编《烂柯经·棋经十三篇》中，存有刘仲甫注《棋经十三篇》共13篇的全注。明代中后期、清代前期的围棋古籍中，也存有这个版本的《棋经十三篇》，此版《棋经十三篇》的注文一直被人所忽视。此外，刘仲甫所注《棋经十三篇》的“杂说篇第十三”单独1篇的注，载于《论棋诀要杂说》，就是这个版本的注文。

因此，我们可以从北宋围棋大家刘仲甫注《棋经十三篇》的注文中，全面准确地了解认识宋代围棋规则；更可以从敦煌《碁经》的文本中，发现南北朝围棋规则的奥义。

（全文完）