

# 古天文赞



烂柯

座子围棋研究者：章浒

作者：章浒

伏羲女娲，共执规矩；规以画圆，矩以作方。

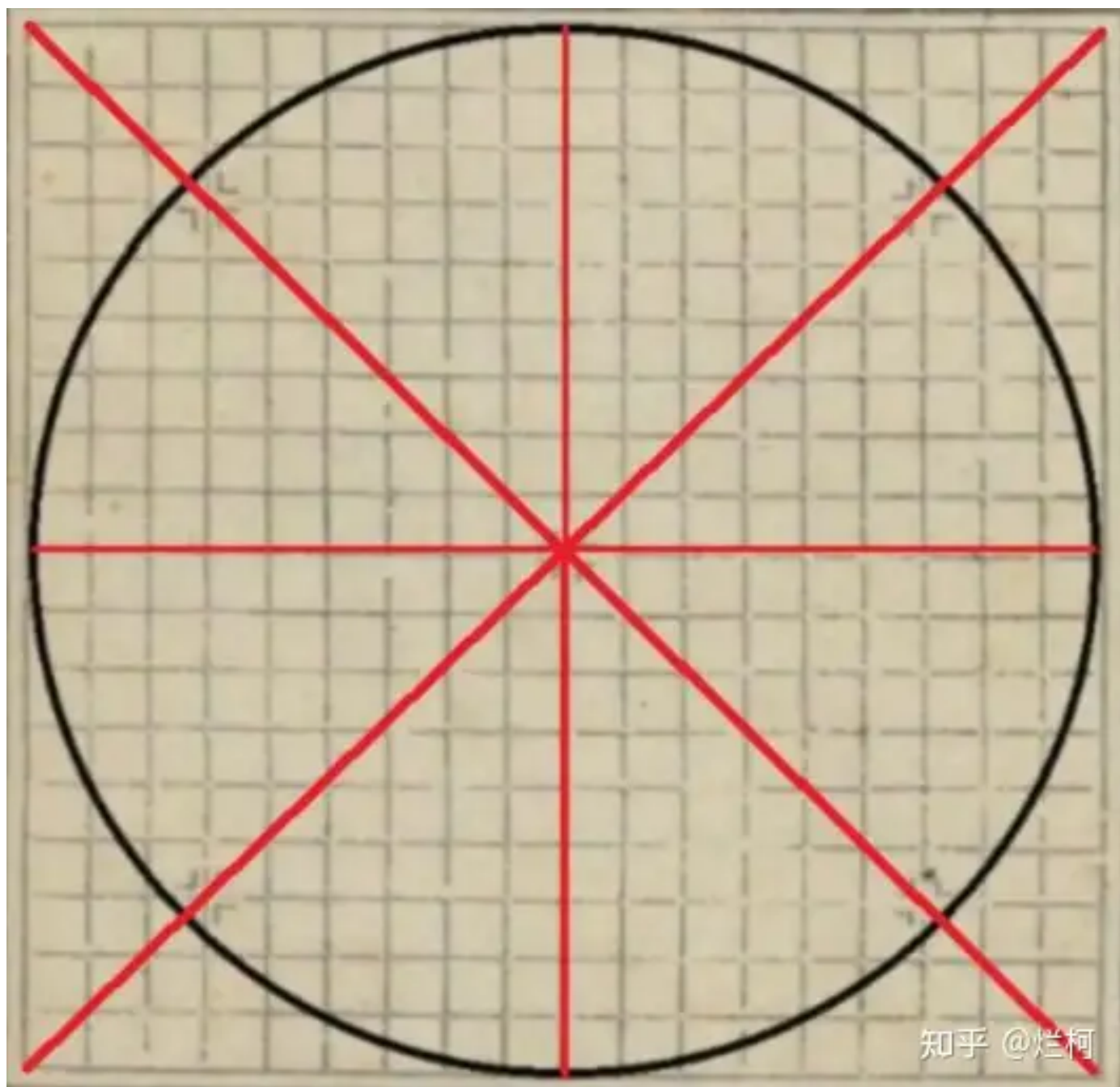
天圆地方，并非迷信；立杆于中，测量日影。

古代天文，历法作用；两分两至，春夏秋冬。

农耕文明，凭以收种；传至尧舜，以造围棋。

(完)

**天圆地方图：**



座子围棋盘内绘出四正四维、天圆地方

伏羲女娲图：

# 古天文赞

伏羲女娲，共执规矩，  
规以画圆，矩以作方。  
天圆地方，并非迷信，  
立杆于中，测量日影。  
古代天文，历法作用，  
两分两至，春夏秋冬。  
农耕文明，凭以收种，  
传至尧舜，以造围棋。



知乎 @烂柯

注：右图为新疆阿斯塔纳出土的“伏羲女娲图”。

# 座子棋概述



烂柯

座子围棋研究者：章浒

作者：章浒

人文始祖，伏羲女娲；仰观俯察，光被中华。【1】  
天圆地方，立柱四极；盘方喻地，子柱为势。【2、3】

黑白对垒，落子交替；虚手交俘，不可放弃。  
唐宋计空，明清数子；还棋头法，明人所制。

基本眼位，活棋必需；视为公空，双方均分。  
传统文化，渊源流长；座子围棋，光大发扬。【3】

(完)

【注1】光被(pī)中华，被：加于，及于。

【注2】共工怒触不周之山，天柱折，地维绝；女娲炼五色石以补苍天，断鳌足以立四极；以上神话传说都涉及到古代天文学的“盖天说”。“盘方喻地，子柱为势”句的解释如下：棋盘网格来源于古天文学的大地坐标系，棋子于“四极”立柱成势，称为势子，暗合“盖天说”。

【注3】座子旧称“势子”。梁武帝说：“将军为柱石，又如山岳。”据成恩元先生的研究，“将军”就是势子。

【注】座子棋概述（增补版）在“基本眼位，活棋必需；视为公空，双方均分”句后，增补有：

一百八十，再加半子；单方数子，简洁明了。

时代节奏，改革创新；先行贴子，三点二五。

有眼双活，六目难赢；盘面六目，收后则胜。

# 围棋规则发展史新解(修订版)



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

注：这是我最初思考此问题时写的一篇文章，现在略作修改。文中猜测的观点后来被古籍实证了，见“[围棋胜负规则演化的实证（修订版）](#)”一文。

相关文章：[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

## 前言

据史书《世本·作篇》记载：“尧造围棋，丹朱善之。”围棋发明至今已有4000多年了。

有鉴于围棋发展史的各种说法，特作此文。因本人水平有限，欢迎有识之士指正。

围棋是尧舜时期（约前2377年）发明的，那个时期正是中国古代天文历法高度发展的时期，农耕已成为当时重要的生产活动。

（参考资料详见社科院考古所冯时先生：[距今6500年的西水坡星图的解释](#)、本文作者：[围棋起源与中国古代天文学关系的研究](#)）

人的思想与发明创造不是凭空产生的，必定有一定的物质基础。对天文历法知识的掌握，正是发明围棋的基础。

尧舜从观察天象的圭表得到启发，“道生一”，棋心（又称为太极）一点就产生了。由此一点划出南北子午线，再画出东西向纬线，东西南北中方位俱全，那么一个由棋心（太极）而始的十字形出现了，再把外围用线连起来，俨然出现一个3路棋盘。猜想尧舜最初发明的就是3路棋盘，棋盘路数再向四边扩展开来，我们可以发现，历史上出现的棋盘的路数都是奇数。

最初的围棋是天文学工具的猜测不无道理。在远古的中国，天文学历来就是“帝王学”，尧造围棋，以教丹朱。非常有可能是想让丹朱通过弈（音同易）来掌握“帝王学”。

棋盘象征地，棋奩代表天。这是古代天文观“天圆地方”的具体体现。

棋子是从虚无中产生的，所谓“道生一，一生二”，那么阴阳二色的棋子就自然产生了。阴阳二色棋子在盘上互搏，”有气则生，无气则亡”，就生出了万千棋局。

（注：“无”中会生出“有”，类似宇宙大爆炸学说）

## 零、两溢后计俘子的原始围棋——吃子棋

围棋基本规则是：

黑白两色棋子，轮流下子，不得放弃（放弃下子必须交对方俘虏见：注1），无禁着点的规则（注2：陈祖源《围棋规则演变史》也主张无禁着点）有气则生，无气则亡，气尽子提。

（注1：古人是没有弃着的。因为古人认为：阴阳是对立统一的，孤阴不生，独阳不长。古人认为一人一手棋是天经地义的。实质上就是：不得放弃。平衡手数的哲学原理也可以从上找到。

但是，日本人生造出来一个放弃着手的做法，且不交俘虏。影响了比如：数目法下“盘角曲四”的问题。见赵之云先生的论述。为了弥补这个近现代的漏洞，因此加上了（放弃下子必须交对方俘虏）这一条。道理相通，所以池田敏雄会提出类似的规则方案。）

有了围棋这个发明，那么胜负是如何判定的？猜测围棋的最初形态是吃子棋，围棋是从吃子棋演变而来的。

先人以吃子多少来定胜负，吃子多的一方胜。下到两溢（双方的棋子都溢出到盘外，每方都不能再在盘上落子了，盘面的空点只剩下双方棋块赖以生存的基本眼位）的局面，看谁吃的子多谁赢。现代的初学者往往也是这样的。

很快，人们就会发现：只有使自己的空围得比对方大，才能俘获对方更多的棋子。

参考资料：蒋四公子《还棋头等价于吃子棋的思考》

## 一、先于唐代的停道比子法

本文的重要猜测是：先于唐代的停道比子法比的是俘子！

《敦煌棋经》“棋有停道及两溢者，子多为胜”中的“停道”，就是指的这种比子法。

“停”就是等。“停道”就是双方盘面围住的除活棋所需基本眼位以外的空点相等。在胜负计算的时候，盘面停道（不包括棋块赖以生存的基本眼位）是怎么操作的？

猜测是：收完官子后，进入胜负计算阶段，盘面道多的一方在盘面上每填一子，盘面落后的一方就交一枚俘虏给对方，双方在盘面上“停道”后，只需要比较俘获对方的棋子谁多谁就赢。

“停道”后比俘子相对于下到“两溢”再比俘子更简便，也是与最原始的围棋一吃子棋一脉相承。

（注：作者以前曾猜测：停道是和棋。现在看来，这个猜测是错误的。）

比起原始围棋，这个时代的人们不用下到“两溢”局面了，因为“停道”的原因，可以少下好多步数了。但敦煌《棋经》为什么仍提到“两溢”，因为当时的人们清楚地知道，围棋的起源是“两溢”的吃子棋。

因此，“停道比子法”是比较成熟的围棋规则。敦煌《棋经》的“棋有停道及两溢者，子多为胜”的新解：

棋下到双方道数相同，或者可以下到双方两溢（下到最后，只有基本眼位），谁俘获的子多谁胜！

（注：之前，规则研究者认为：子多为胜是盘面的活子多为胜，其实，因为等手的原则，盘面活子多的一方，必定俘获对方的棋子也多。所以，这并不矛盾。无论从吃子棋的起源的角度，还是从数俘子比数盘面活子更容易这个角度，我都倾向于“子多为胜”非常可能是俘子多为胜。）

## 二、唐宋数路法

唐宋数路法通行在唐代和宋代。随着围空意识的深化，棋人创造出“路”的概念，人们开始认为被吃子是“负路”。唐宋数路法计算胜负与之前的规则的重大区别是：需要死子回填，死子回填后，再看双方盘面的路数多少来确定胜负。当然，在路都填满的情况下，还是要比较俘子多少。（现行日本规则就是从唐宋数路法学来的。）

唐代或更早以前的胜负单位是“子”（俘子）。到了唐代，胜负单位变为“路”，“路”就是棋盘上的空点（不包括棋块赖以生存的基本眼位），再减去被吃子。《棋经十三篇》有“胜而路多，名曰赢局”。流传下来的唐代古谱，棋待诏顾师言和阎景实的金花碗图为黑胜1路。

可以说，围棋发展到唐朝，由于胜负单位的改变，完成了从计算俘子定胜负到计算路数来定胜负的蜕变。路仍然是不包括基本眼位的。唐宋数路法在用于棋局形势判断上是一项发明，是围棋发展的一个高峰。

唐宋的数路法以“路”为单位，取代了以前以“子”（俘子）为单位，但本质没有变化，仍是吃子棋。可以用简单的数学模型证明，这里就不展开了。

## 三、明清数子法

到了明朝，因为“数路法”要保留死子，而保留死子往往会引起纠纷，比如发生“窃子”，所以又产生了一种新的计数方法，那就是“还棋头数子法”。围棋盘上有361个交叉点，361的一半是180.5，称为归本数。

由于唐宋规则基本眼位不算任何一方，比如有5块2眼活的棋块，那就有10个眼位不能算，而明清还棋头数子法就在实际计算中把双方的基本眼位平分。即：一方比另一方多1块棋，那么就要还1子；多2块，就要还2子。依次类推，这就是俗称的“还棋头”。

胜负判断办法实际上是：一方盘上填满的活子+平分的基本眼位，与归本数180.5相比较，多则胜。

“明清数子法”可以单方数棋，简化了计算胜负的操作过程。但在进行棋局的判断形势的时候，使用的仍是“唐宋数路法”。

## 结语

所谓的围棋规则发展史，在古代中国就是一部吃子规则史，变来变去都是其等价方案。

现行中国规则（不能称为现代）与明清数子法的形式相同，但废除了还棋头，也就丢掉了几千年以来一脉相承的围棋规则的本质，令人遗憾。

有的人懂得还棋头的道理，但系于现实的考量，对此屈服了，漠视了。有的人不懂得还棋头的道理，系于“进化论”的思维，对此无视了，轻视了。有的人在现行规则中研究浸润很深，无法接受新的观念了。但我相信还有更多的人，需要我们去普及真正的围棋规则发展史知识。

## 附：古代哲学

“无极生太极，太极生两仪，两仪生四象，四象生八卦。”三路围棋的创制，符合以上中国哲学，见正文描述。

“道生一，一生二，二生三，三生万物。”这不是玄虚的迷信，是中国古人仰观星座，俯察大地，思考万物的由来后，总结出朴素的哲学思想。

“道生一，一生二，二生三，三生万物。”

“道”是“无”，道生一就是“道”生“有”，即无中生有，宇宙是从“无”中产生的。“有”生“万物”。这里的“有”就是“一”。道生一就是“无极生太极”。“一”就是“太极”。

“一”生“二”，“二”生“三”的解释：

注这里的“三”不是指的数字三，在古代三可以代表很多。“一生二”是指：“有”生“阴与阳”两个对立统一体。所谓：太极生两仪。阴阳和合生化万物，也就是“三”生万物了。

**“万物负阴而抱阳，冲气以为和。”**

万物，负阴，而抱阳，很多人都容易理解错，这里代表的是万物阴阳之气和合，才能朝气蓬勃，生生不息。也说明了万物是离不开阴阳的，缺少阴也不行，缺少阳也不行。)

## 古代规则的补充论述

补充2个论述：

(1)

先唐敦煌棋经所述：黑白双方“道”数相同的时候，即所谓“停道”。

道，是指剔除基本眼位之后，在盘面上的空；胜负单位是子（俘子）。

“路”的概念是宋人创制的。路也是指盘面的空，但需要回填死子；死子是“负路”，回填就是减掉。

因此，（唐）宋人说：白杀黑xx子，黑杀白xx子，白有xx路，黑有xx路。

“道”与“路”不可混同。

(2)

刘仲甫说：“孝经云‘满而不溢’，是也。”有人说：满就是溢。我认为：满是一个状态，溢是满后的另一个状态。一方满局后，无法在棋盘上落子了，如果再自填，就要整块棋子死了，那怎么办？只能是“溢出”，就是：直接交对方俘虏，这也是单眼自杀的一个特殊形式。

敦煌棋经说：两溢。我认为：就是黑白双方都不能在盘上落子，只能交对方俘虏。这就是古代围棋有虚手的直接证据。（类似燕来提出的虚手概念）

## 后记

将计俘子作为一根丝线，把最原始的吃子棋规则，到敦煌棋经的停道比子规则，到唐宋数路规则，乃至到明清数子规则，这一颗颗璀璨夺目的珍珠串了起来。组成了全新视野的围棋规则发展史。解开了规则发展的谜团，我感到非常高兴。当然，这只是一家之言，欢迎指正。

2014-5-5, 修订于2019-3-5、2022-12-05

编辑于 2024-08-12 07:22 • IP 属地江苏

[围棋](#) [传统文化](#) [围棋规则](#)

# 围棋胜负规则演化的实证 (修订版)



烂柯

座子围棋研究者：章浒

作者：章浒 保留版权 抄袭必究

注：本文成文较早，此次略有修订。本文是对“[围棋规则发展史新解（修订版）](#)”一文的实证。本文也可与“[《棋经十三篇》中'赢筹 | 输筹、赢局、实局'之解释（修订版）](#)”一文联系起来阅读。

相关文章

[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

[先唐规则“两溢”终局，（俘）子多为胜 图解](#)

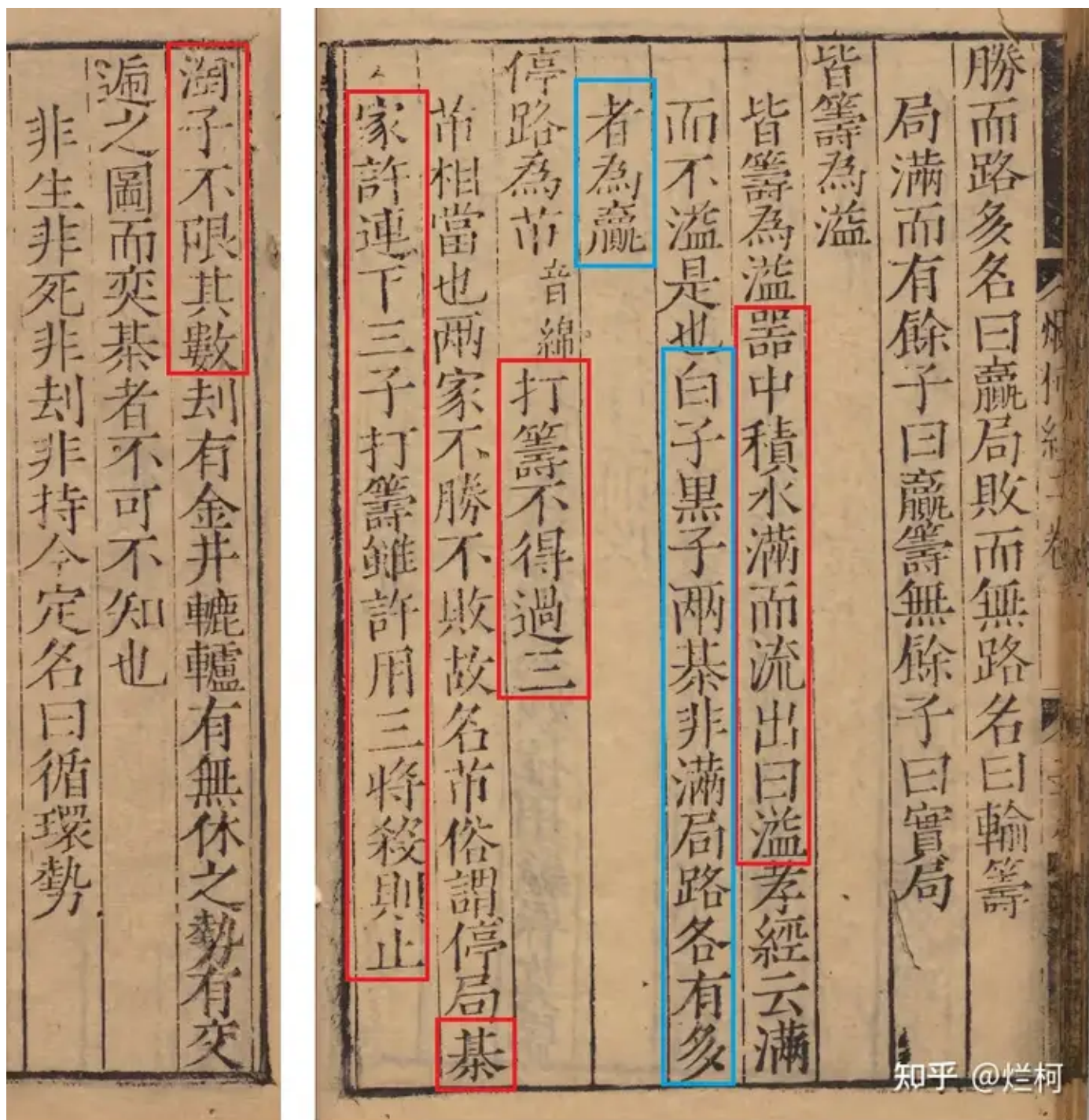
[先唐规则“停道”终局，（俘）子多为胜 图解](#)

[唐宋规则“协议终局，路多为胜” 图解](#)

---

陈祖源在《围棋规则演变史》一书中曾猜测：最初的围棋可能就是吃子棋，但未能做出进一步的论证。网友蒋四公子《还棋头等价于吃子棋的思考》文中说：吃子棋——吃对方的棋子多者胜，非常直观，最易为初学者所理解。初学者一般以吃对方的棋子多为荣，根据“个体发育重演系统发育”的理论，猜测吃子棋是最早的围棋规则，也是合乎情理的。

敦煌《碁经》载：“碁有停道及两溢者，子多为胜。”以及《烂柯经·棋经十三篇》的注文：“器中积水满而流出曰溢。”



明初朱叔編《爛柯經·棋經十三篇》書影

那么，所谓“溢”就是在盘上下子(或者等价的死子回填)，填到只剩下活棋所需的基本眼位，再不能在盘上落子时，棋子就只能向盘外溢出，即：直接将己方棋子作为俘虏交给对方。双方的棋子都溢出，称为“两溢”。

在着手平衡、不可放弃、虚手交俘的前提下，下到两溢局面，计俘子的吃子棋与计活子规则是等价的（忽略收单官以及先手方单官收后导致的差异）。因为双方的着手平衡，一方在盘上的活子多，其在盘下被吃的俘子自然就少。

从“下到两溢局面，俘获棋子多的一方获胜”的情形入手，也就自然理解了“为什么古棋不计活棋的基本眼位？”因为：基本眼位是棋块存活所必须的，无法对后续吃子（获取俘子）产生贡献。而除去基本眼位之外的其余空点，在收完有价值的官子后，一方每自填一空（直至双方将棋局填满

之后两溢），对方必须跟着应一手自填一空，或交一颗俘子，这就对后续吃子（获取俘子）产生了贡献。

古棋规则就是吃子棋这一事实，具有深刻的意义。可以帮助我们理解为何围棋胜负是所谓的“围空更多”。因为：围得的空及盘上未提的死子都是获取更多俘子的有效“期权”。

那么，吃子棋规则到底是不是围棋规则的源头？吃子棋的着手太多，需要反复填子、杀子，直到下到“两溢”局面，再得出“俘获对方棋子多的一方胜”，很不方便。因此，完全能简化成等价的、简单一些的规则。会不会就此先后产生：1、先唐停道规则，2、唐宋填空规则，3、明清还棋头规则。

以上是“大胆假设”，还需要古籍资料“小心求证”。

根据古籍敦煌《碁经》，并结合《烂柯经·棋经十三篇》考证后发现，先唐停道规则是吃子棋规则的简化版本。

北宋《棋经十三篇》“杂说篇十三”载：“**皆筹为溢，停路为芾。**”又载：“**打筹不得过三，淘子不限其数。**”

《敦煌碁经笺证》作者成恩元先生根据《玄玄棋经·棋经十三篇》“打筹不得过三”的严德甫|晏天章注：“古者礼成于三，故揖必三揖，让必三让。而棋下筹，亦必以三局为节。”解释为：“打筹”是指下三盘论筹的比赛，也就是三局论输赢，这也是围棋学界比较普遍的观点。

但明初宁献王朱权编集的《烂柯经·棋经十三篇》【注1】“**打筹不得过三**”的注文是：“**棋家许连下三子打筹，虽许用三，将杀则止。**”（经本文作者初步考证，此注文是宋代刘仲甫注，是最早的注文。）

“打筹”的“打”，同打水、打酱油的打，“打筹”就是获取筹码之意。众所周知，在收完有价值的官子之前，按围棋逻辑，不可能让一方连下三子，而上文却又允许连下三子打筹。那么，所载“棋家许连下三子打筹”，必然是在收完有价值的官子后，作为判定胜负的简化手段才允许这样进行的。数“空”规则下，一方连下三子，另一方必须应以虚手（交三个俘子），否则胜负之数就改变了。

敦煌《碁经》载：“**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。**”敦煌《碁经》“初捻一子为三筹”，说的是胜负的大筹，我们暂时放一下。其后所表述的“后取三子为一筹”，非常明确的表示：“三子为一筹”。与《烂柯经·棋经十三篇》中“连下三子打筹”联系起来，可以看出俘子与筹有着密切的联系。

因此，连下三子就可以获得对方三子俘虏，也就是获得一筹，故称为“打筹”。这是在判定胜负的“做棋”阶段加快进程，某方连下三子，另一方交三子俘虏，虽然允许连下三子，将杀棋的时候必须停止。

敦煌《碁经》又载：“**棋有停道及两溢者，子多为胜。**”这是规则研究者论述最多的一句话，并据此提出“古棋规则是计活子”的论断。那么，“子多为胜”究竟是“活子”多为胜，还是“俘子”多为胜呢？

既然“打筹”的时候获取的是俘子，那么“子多为胜”就是：**停道**（“停”是停分/均分，各据一半的意思。停道，就是双方在盘面上的道数，即：落子权相等，对局双方就可以省略各下N手直至下到两溢了）或**两溢**局面下，俘虏对方棋子多的一方胜。

通过**淘子**（解释见下文）与**打筹**的操作，做棋做到“**停道**”，再比较双方俘子多少定胜负，比起下到**两溢**再判定胜负，是一种操作上的简化。

所谓“两溢”就是黑白双方都下到只剩下基本眼位的满局后，继续下子，双方棋子就溢到棋盘外了。

《烂柯经》与《玄玄棋经》各有传承，元代《玄玄棋经》的作者斥刘仲甫旧注为非，应是宋末文化断层，元人未能传承前代文化所致，元代已失传“论筹”之棋。宋代的“皆筹为溢”就是指双方的俘子回填后在盘上都填满了，不能继续在盘上填子，之后双方的俘子在盘外溢出，称为“皆筹”，这个时候必然是“两溢”的局面。

“**淘子不限其数**”其中的“淘”字有淘汰、淘选的意思。“淘子”即淘汰死子，就是在棋盘上简化提子过程，直接拿走、俘获对方的棋子。即：简化实证死活的过程。

来源于唐宋规的日韩规则，为什么要数“目”？为什么要保留死子、“死子回填”？原因在于：围棋胜负规则判定的源头是两溢后俘子多为胜的吃子棋。

所以，中国古代先唐“停道”的围棋规则是：

- 1、对局过程中必须保留俘子，死子不用回填；
- 2、收完全部有价值的官子后，**并不需要收单官**，就可进行“淘子”与“打筹”操作，最后做到盘面上“停道”的局面，“停道”之后以俘子计胜负；
- 3、直接以俘虏棋子多的一方为胜方。

停道之棋是对两溢之棋的简化，但敦煌《碁经》为什么还提到两溢之棋呢？因为当时的人们清楚地知道，两溢之棋是围棋胜负判定规则的源头。

唐宋规则“死子回填”之后，其着眼点在于盘内的“路”，与先唐围棋规则首先着眼于盘外“俘子”不同，但两者是等价的。围棋胜负判定的规则，本质上就是两溢后的吃子棋，变来变去都是其等价方案。

## 注1:

《烂柯经·棋经十三篇》是迄今发现最早的含有刘仲甫注的完全版本。明代稍后的《石室仙机》、《石室秘传》、《仙机武库》、《万汇仙机》中《棋经十三篇》注文，也与《烂柯经·棋经十三篇》的注文相同。与《烂柯经》内容相同的《围棋机轴》也是如此。可见，这个版本的《棋经十三篇》是传承有序的。

清初《居易堂围棋谱·棋经十三篇》的注文也与前述相同。另外，所谓《居易堂围棋新谱》是书商以旧藏烂版加上假的序文印刷牟利，因而文字残缺的烂版书。

《忘忧清乐集》（书名由黄丕烈推断而来）“论棋诀要杂说”，其注文也是刘仲甫注，但文字不全，何以判断此注为刘仲甫注，简单的说，见《玄玄棋经·棋经十三篇》严晏的注文即可知。

（全文完）2022-7-7稍有修改

编辑于 2023-02-10 22:33 · IP 属地江苏

[围棋](#) [围棋规则](#) [传统文化](#)

# 《棋经十三篇》中“赢筹|输筹、赢局、实局”之解释



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

相关文章：[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

---

本文可与“[围棋胜负规则演化的实证（修订版）](#)”联系起来阅读。

勝而路多名曰羸局敗而無路名曰輸籌  
局滿而有餘子曰羸籌無餘子曰實局

皆籌為溢

皆籌為溢器中積水滿而流出曰溢孝經云滿而不溢是也白子黑子兩碁非滿局路各有多者為羸

停路為苜

音綿

打籌不得過三

苜相當也兩家不勝不敗故名苜俗謂停局碁家許連下三子打籌雖許用三將殺則止

上图是《烂柯经·棋经十三篇》的正文及注文，经我初步考证，注文是刘仲甫所注。

赵之云先生等人，根据金花碗图论证，唐宋规则是死子回填入同色棋子的“空”之后，再数“路”（即“**胜而路多，名曰赢局**”句），数棋局局面上的“路”就可以了。这是对的，但还不完善。假如“空”都填完了，怎么数路？他们没有回答。其实，《棋经十三篇》的作者与刘仲甫的注已经回答了这个问题。

“**败而无路，名曰输筹**”这是《棋经十三篇》下一句正文。死子也是“目”。死子回填之后，黑白某一方(A方)只保留着维持棋块生存的基本眼位，已无路可填，此时另一方(B方)如果还拥有A方余下的无法回填的死(俘)子，A方就是“输筹”。

俘子与筹的关系，见笔者以前结合敦煌《碁经》与《烂柯经·棋经十三篇》刘仲甫注的论述。也就是说，赵之云先生没提到“局满而有余子”（“**局满而有余子曰赢筹**”句）情况下，怎么判断胜负？现在清楚了，余子即俘子，就是计俘子。围棋胜负规则的源头与本质，就是计俘子的吃子棋。

“**局满而有余子曰赢筹，无余子曰实局**”句，其中“**实局**”的意思：从“局”字，并与上文“赢局”的含义上可以看出，主要含义就是看局面之上。

刘仲甫说得很清楚，“**局满而...无余子曰实局**”，回填俘子正好填满，无多余的俘子，名为**实局**。棋局被填“实”，就是**实局**。

填满之后，一方还有余下的对方的死（俘）子，则称为“**赢筹**”。三个俘子为一筹（见：敦煌《碁经》），这些古代规则的文字非常难懂，但用计俘子来理解就迎刃而解了。“**皆筹为溢**”，也就很好理解了。双方满局后，再下棋子就都从棋盘上方溢出，直接成为对方的俘子。

古人很聪明，一方下一手，不可放弃；盘上下不了，直接交俘子。所谓的“空”，就是获取对方俘子的权利。

因此，总结如下：

黑白双方的死子，回填入同色棋子的“空”之后，

- 1、黑白双方的盘面还有“路”，“路”多者为“赢局”，这是最常见的情况；
- 2、死子回填正好填满“路”，称为“实局”；
- 3、填满后，还有多余的死（俘）子无“路”可填，死子的一方称为“输筹”，另一方就是“赢筹”了。

以上可排列组合出几种情形，再双方比较，得出胜负之数。

(全文完) 2022-7-7稍有修改

编辑于 2023-02-10 22:27 • IP 属地江苏

[围棋](#) [围棋规则](#) [传统文化](#)

# 唐宋围棋规则为什么要回填俘子？



烂柯

座子围棋研究者：章浒

3人赞同了该文章

作者：章浒 保留版权 抄袭必究

相关文章：[围棋胜负规则演化的实证 \(修订版\)](#)、[两本经典著作中的古代围棋规则的研究](#)

---

唐宋围棋规则为什么要回填俘子？绝非某规则专家所说“为了取得盘上子数相等（等子比路）”。因为，对局一方的被俘子（死子）太多时，会有剩余俘子无法回填。此时，黑白双方在盘上的子数不可能做到相等。

在唐宋规则“一方一手、不可放弃、着手平衡、虚手交俘，不计基本眼位”的前提下，死子回填，是因为空是一方获取另一方俘子的有效期权，一个空可获对方一颗俘子。己方被对方俘获之棋子，回填入己方的空中，实际上就相当于交换俘虏（抵消双方的俘子），这才是“死子回填”的本质。

一、按唐宋的计“空+俘子”的形势判断法：

（注：以下公式所谓的“空”，不含棋块赖以存活的基本眼位）

公式1：白空 + 俘获之黑子 >? 黑空 + 俘获之白子

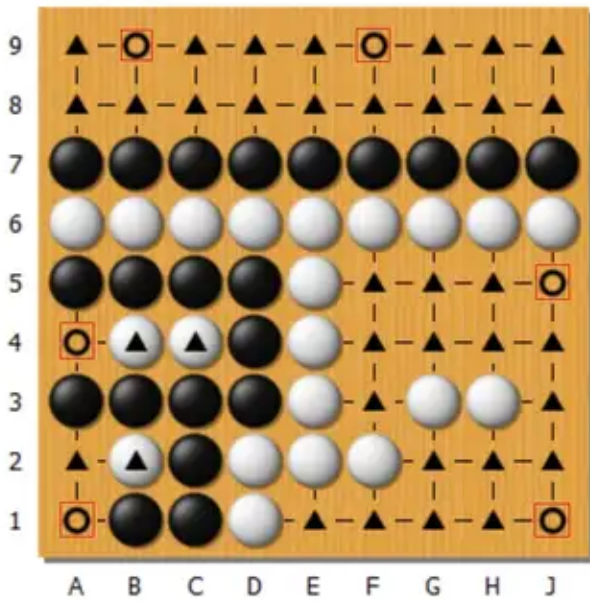
二、公式1变形一下，得：

公式2：白空 - 俘获之白子 >? 黑空 - 俘获之黑子

公式2的减号就是死子回填。死子回填，就是将死子填到被吃一方的空里。逻辑严密。

## 唐宋规则 协议终局，路多为胜 图解

原则：一方一手，不可放弃，着手平衡，虚手交俘。

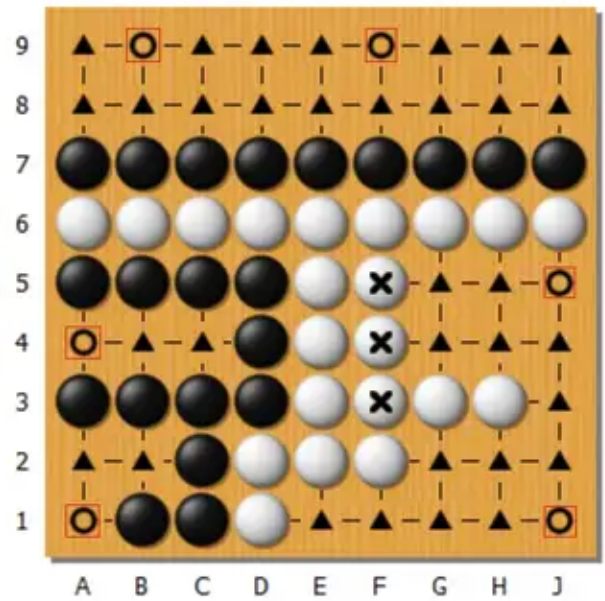


协议终局状态

古棋规则：基本眼位非“空”。

注：此局黑先。本图解不涉及“单官”问题。

(淘子)  
淘汰死子  
➡  
死子回填



数“路”计胜负状态

○是棋块赖以存活的基本眼位，  
X是“淘子”后的死子回填，  
▲是唐宋规则的“路”（目）。

黑方20路，白方13路，黑胜7路。

知乎@烂柯

三、当然，有时一方的死子太多（且注意：不能回填入棋块赖以存活的基本眼位），而还有剩余的无法回填的死子。此时，盘上黑白双方的子数不可能相等。

公式3：白空 - 俘获之白子 + 不能回填的被俘之黑子 >? 黑空 - 可回填的被俘之黑子（注：黑方盘面目数为0）

四、如果黑白双方的死子都很多，填满了双方所有的空（注：不能填掉基本眼位），则公式4为：

白空 - 可回填的被俘之白子 + 不能回填的被俘之黑子 >? 黑空 - 可回填的俘虏之黑子 + 不能回填的被俘之白子（注：此时，黑、白双方盘面目数均为0）

因盘上已填满，故：白空 - 可回填的被俘之白子 = 黑空 - 可回填的俘虏之黑子 = 0，

公式4变形为：不能回填的被俘之黑子 >? 不能回填的被俘之白子

即:俘获对方棋子多的一方胜。

## 结论:

计“空”是因为“空”是获得俘子的有效期权,

此由“一方一手,不可放弃,着手平衡,虚手交俘”而来。

从最后公式3、公式4中可以发现,唐宋围棋规则在本质上是计俘子的。

(全文完+)

编辑于 2024-09-16 09:56 · IP 属地江苏

[围棋](#) [围棋规则](#)

# “座子围棋比赛”实用资料



烂柯

座子围棋研究者：章浒

3人赞同了该文章

注：以下原创内容的作者为“章浒”，保留版权，但开放给任何举办座子围棋比赛的单位使用。  
(2022年1月23日)

## 座子围棋比赛规则（明清规则）

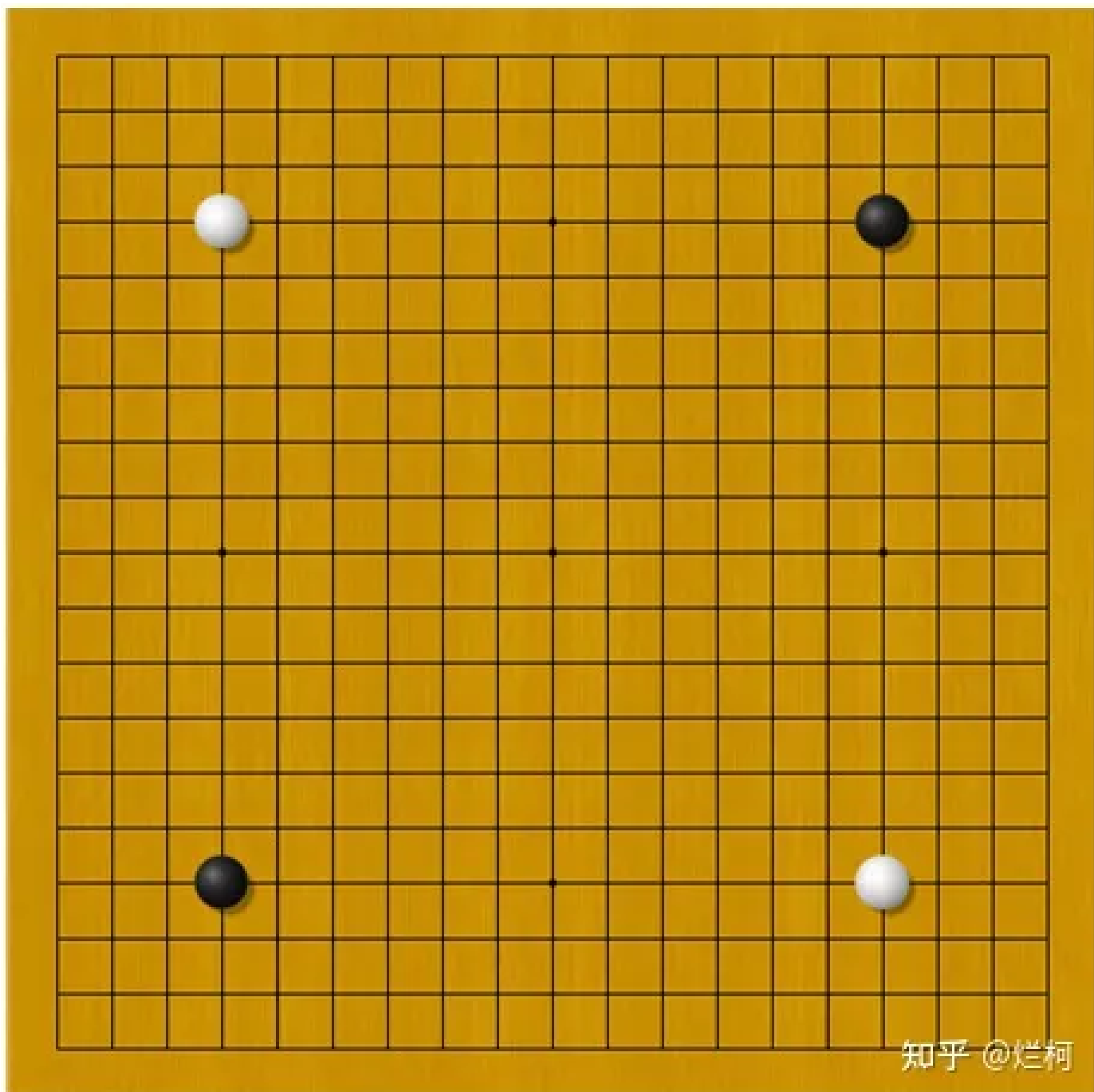
（作者：章浒，版本号：1.2.3）

注：除本规则特别注明的各项之外，其它条款参照现行中国规则执行。

座子又称“势子”，座子是中国传统围棋的开局方式，体现了中国古代的宇宙观与哲学观。为庆祝\_\_\_\_\_佳节，向中国古棋人表达敬仰之意，特举办：\_\_\_\_\_座子围棋赛。

规则如下：

1、开局前预置四枚座子，如下图所示。黑座子放置于右上角和左下角的四四位，白座子依此类推。比赛时，未放置座子即开始落子、计时的选手，一律判负。本次比赛由黑方白方（请选择）先行落子。



(图1)

2、关于“气”的概念与运用，始终贯彻于对局阶段以及胜负判断阶段。

“有气则生，无气则亡，气尽子提。”如果一方的棋子或棋块没有气，应立即从棋盘上被提走，并由对方俘获。黑白双方的棋子同时无气，下子的一方提走对方无气之棋子。

3、关于贴子的规定。（请选择3.1或3.2条款）

□3.1本次比赛不实行贴子。可采用不贴子的互先多回合制、互先两盘制、猜先一局制或让子棋份制等形式。古棋实行棋品、棋份制，没有贴子或贴目的规定。对局双方如果存在技术水平的差距，可按棋份让子。本款的补充内容如下：\_\_\_\_\_。

3.1.1关于互先两盘制，需记录双方的比赛用时。如对局双方战绩一胜一负，则两局合计后，净胜子数多的一方获胜；如双方净胜子数相等，则比赛用时少的一方获胜；如比赛用时仍相同，可视为双方打平；如双方必须分出胜负，则进行快棋加赛或直接猜先胜。如一方有中盘认输的对局，则该局视为：（请选择一项）输 30子；20子；15子；\_\_子。

3.1.2关于猜先一局制。据当前AI的测定，先行方的先行优势，在3.25子左右。但人类棋手在一局中胜率与目差（子差）的跌宕起伏，远超此先行优势，所以不贴子的猜先一局制绝非所谓的“猜先胜”，它将使棋局的内容更为刺激，更有看头。

3.1.3关于让子棋份制。对局前，让子棋的座子方式，需按中国明清古棋的让子棋座子形式；判定胜负时，让子棋的还子方式，（请选择一项）让几子，还几子；让几子，还一半。

3.2 本次比赛实行贴子。因比赛时间有限，考虑到落子先行方的先行优势，先行方贴3.25子；“还棋头”后，先行方数子超过183.75子获胜。

4、对局时发生三劫循环、四劫循环等情况，（请选择一项）按和棋处理；重新猜先，进行此轮的快棋加赛，直接猜先胜。

## 5、终局方式

5.1 协议判定胜负：一方中盘认输。

5.2 裁判判定胜负：数子（计活子+双方平分的基本眼位），胜负判断标准见3.1或3.2条款。

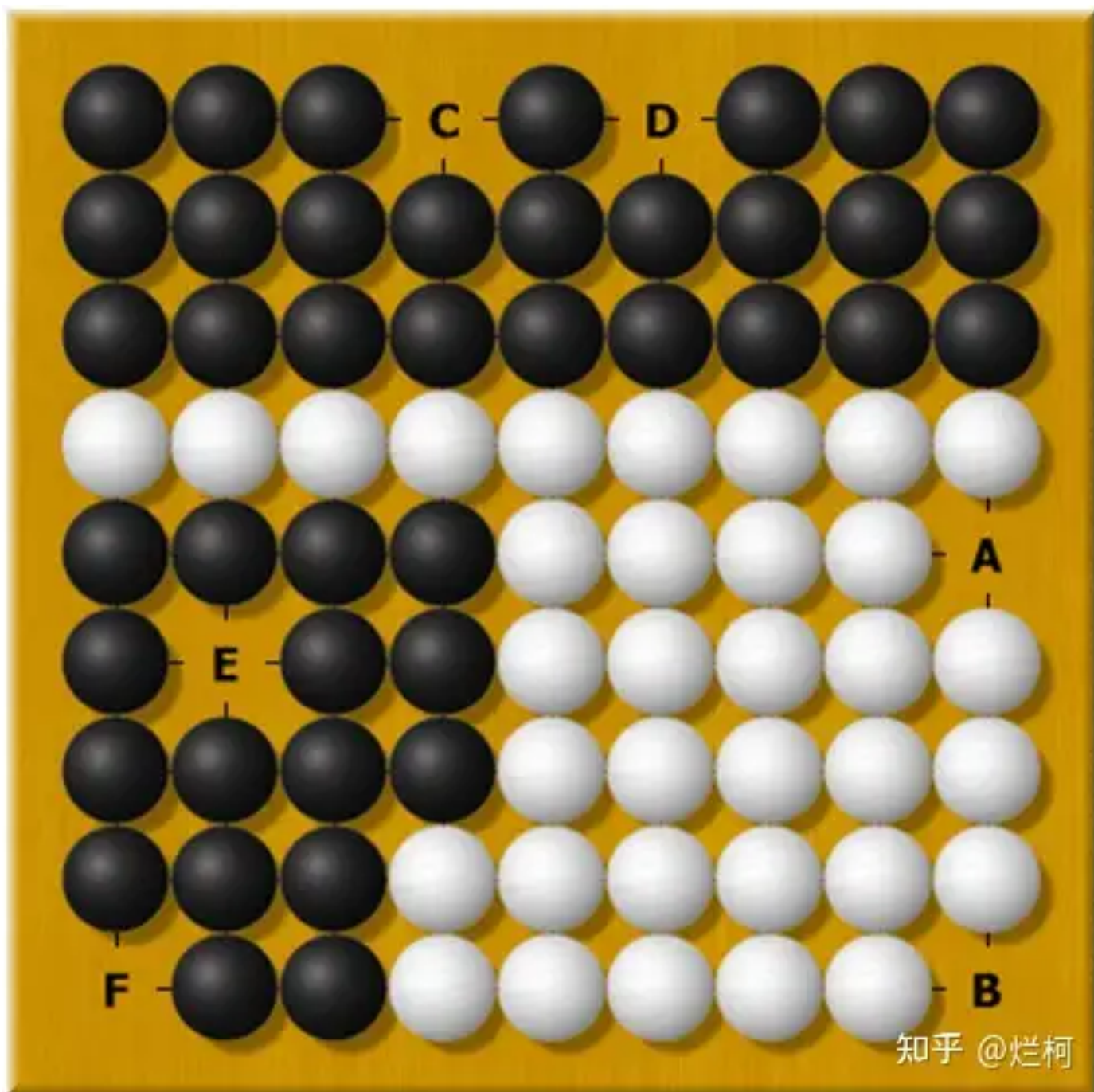
古棋规则的重要内容是：棋子或棋块赖以生存的气（即：基本眼位）不属于任何一方，对局双方可将之平分。

以下是古棋规则的验证过程：在走完最后一个单官后，双方应呼叫裁判，在裁判的监督下，一人一手继续下子，填满棋盘上的虚空。填子过程是自然的两溢终局过程（双方棋子最终将溢出到棋盘外），棋子或棋块赖以生存的气（基本眼位）会保留不填。因此，填满虚空不包括填掉基本眼位。

5.3按照以下9 x 9路盘的对局，作为使用“还棋头”简便法判定胜负的示例。

5.3.1普通情况：

A点到F点都是基本眼位，共6处，采取“还棋头”法，由黑白双方平分。

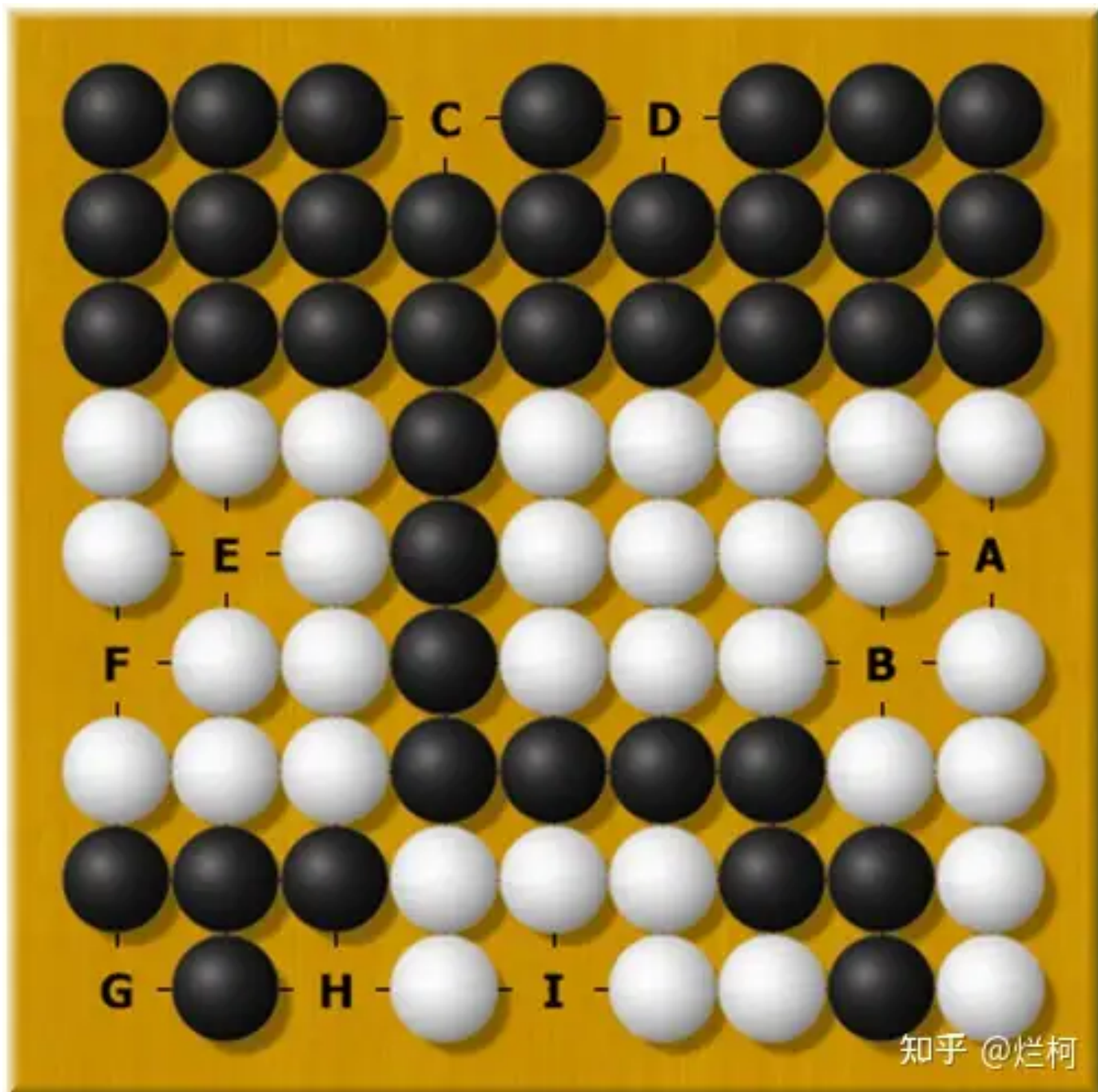


(图2)

- (1) 白方1块棋，黑方2块棋，黑方多1块棋，黑方应还给白方1子棋头，
- (2) 白方数子（包括A点、B点）共：36子，
- (3) 白方最终数子： $36 + 1 = 37$ 子，
- (4) 先行方超出“棋盘交叉点总数的半数+贴子数”即胜，反之则败。

### 5.3.2有眼双活的情况：

A点到I点都是基本眼位，共9处，采取“还棋头”法，由黑白双方平分。

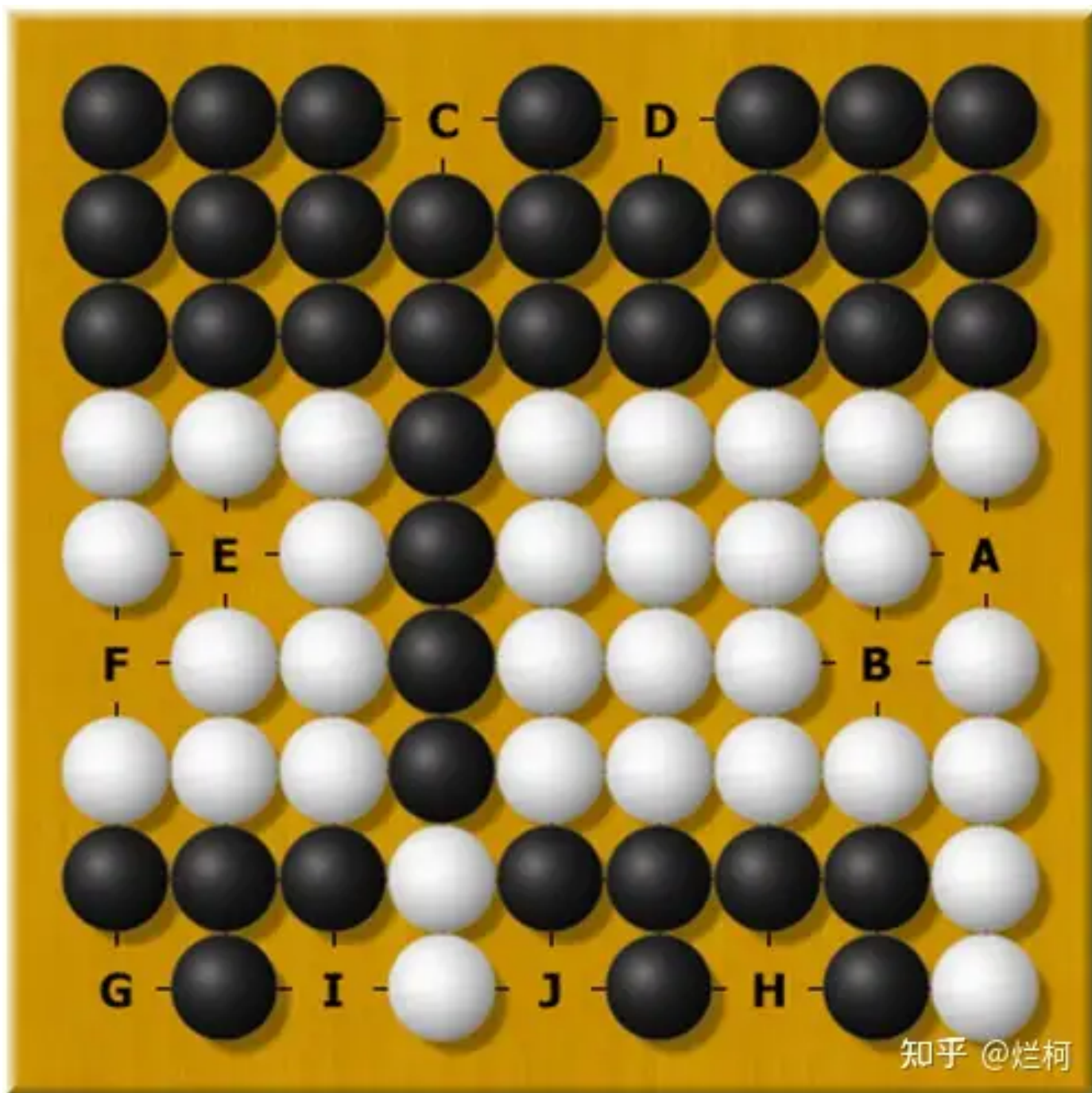


(图3)

- (1) 白方3块棋，黑方2块棋，白方应还给黑方棋头1子，
- (2) 白方数子（包括A、B、E、F、I点,以及H点的1/2）共：38.5子，
- (3) 白方最终数子:  $38.5 - 1 = 37.5$ 子，
- (4) 先行方超出“棋盘交叉点总数的半数+贴子数”即胜，反之则败。

5.3.3有“金鸡独立”双活的情况：

A点到J点都是基本眼位，共10处，采取“还棋头”法，由黑白双方平分。

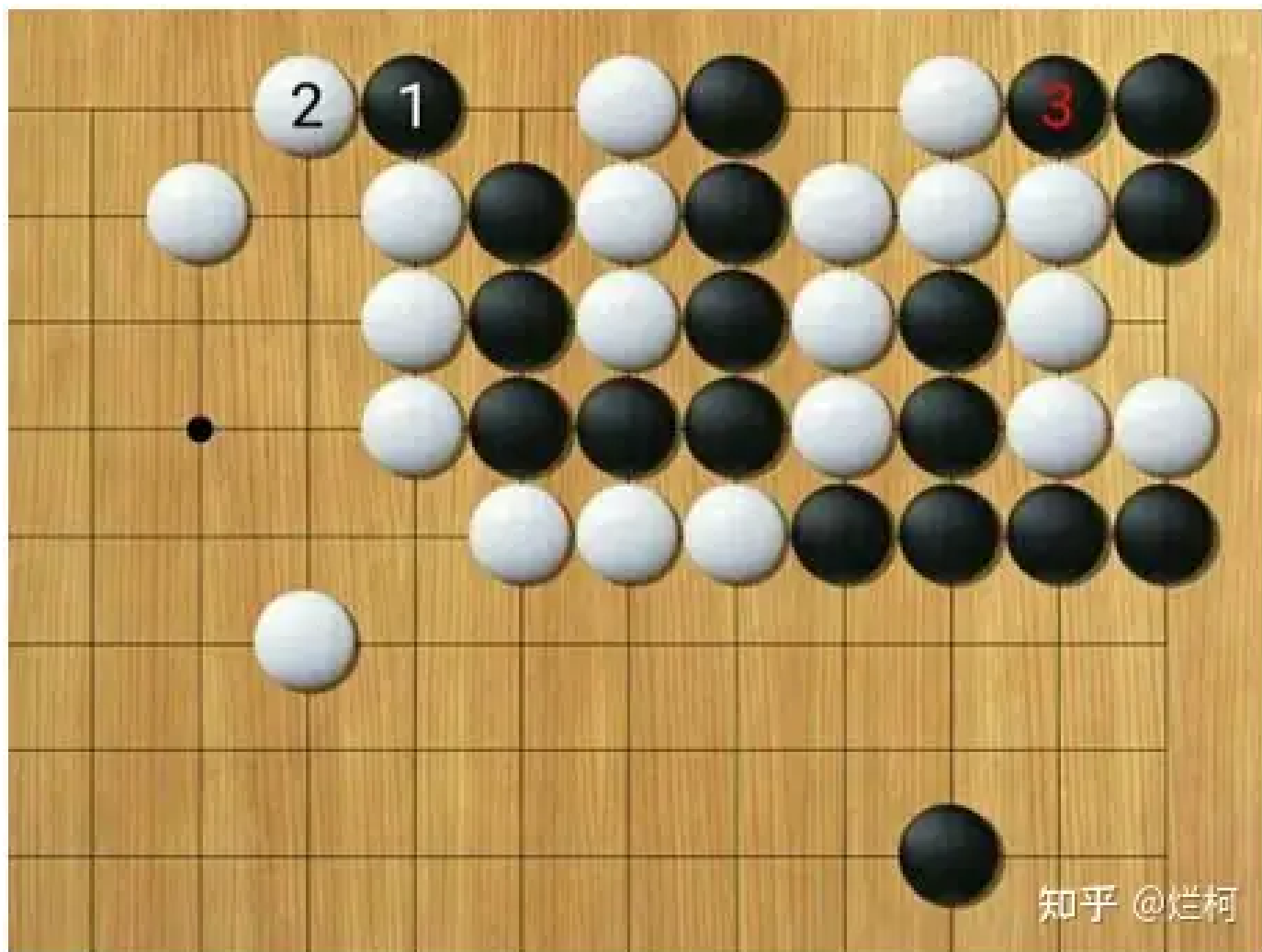


(图4)

- (1) 白方3块棋，黑方3块棋，白方应还给黑方棋头0子，
- (2) 白方数子（包括A、B、E、F点以及J点）共：37子，
- (3) 白方最终数子: 37子，
- (4) 先行方超出“棋盘交叉点总数的半数+贴子数”即胜，反之则败。

6、特殊案例。在某些极特殊的情况下，吃掉对方的棋子，己方损失将更大，则1口气的棋块也能存活，这并不违反围棋的规则。

在胜负判定时，如无法采用“还棋头”简便法，可直接按本规则的5.2条款“数子（计活子+双方平分的基本眼位）”来判定胜负，例见下图。



(图5)

7、其他未尽事宜，比赛组织方有权进行补充，并保留最终解释权。

未尽事宜（但不限于此）补充如下：\_\_\_\_\_。

(规则全文完)

## 座子围棋比赛规则（唐宋规则）

（暂略）图解见：[唐宋规则“协议终局，路多为胜”图解](#)

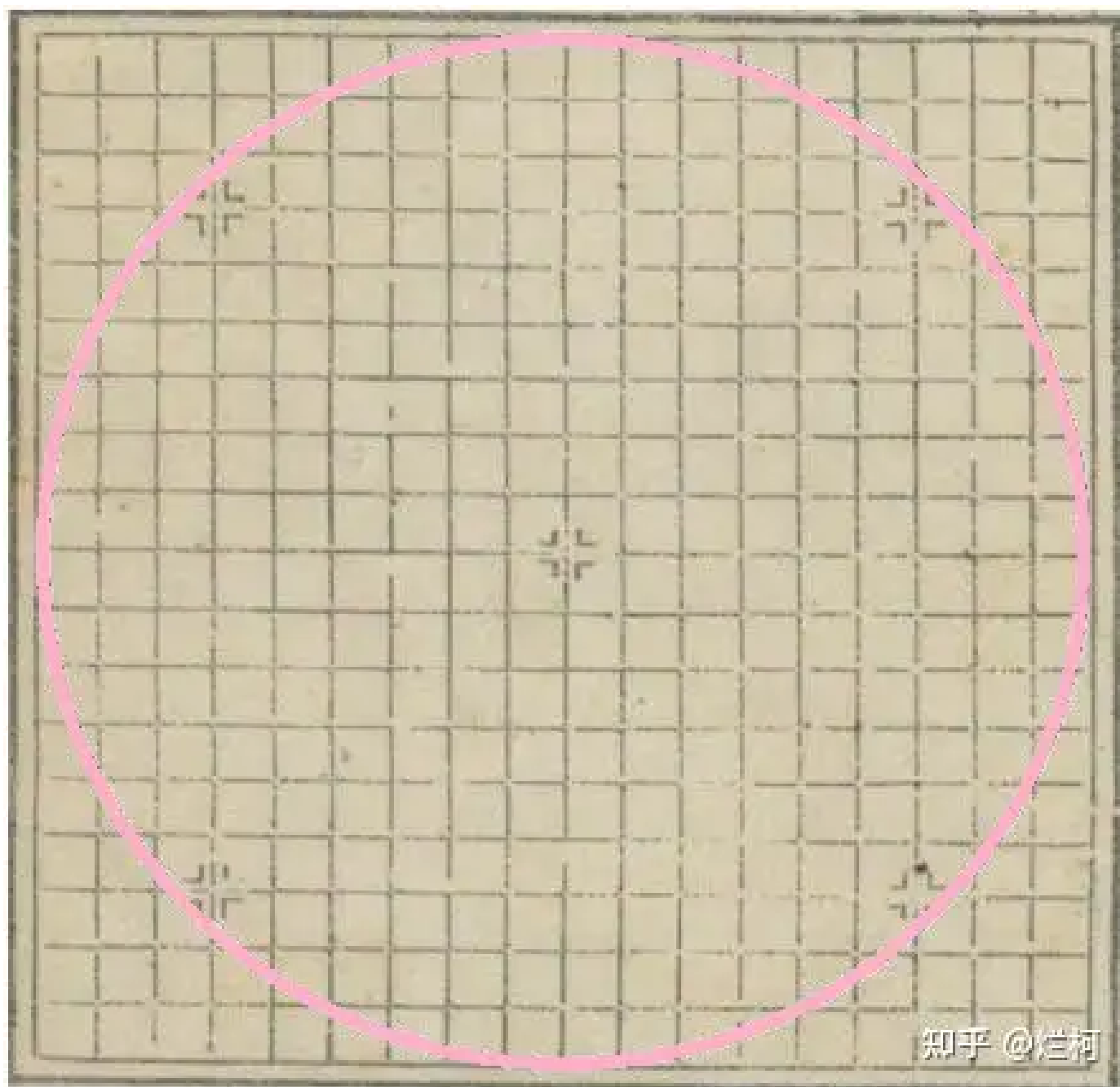
## 相关文章

### 1、[古天文赞](#)

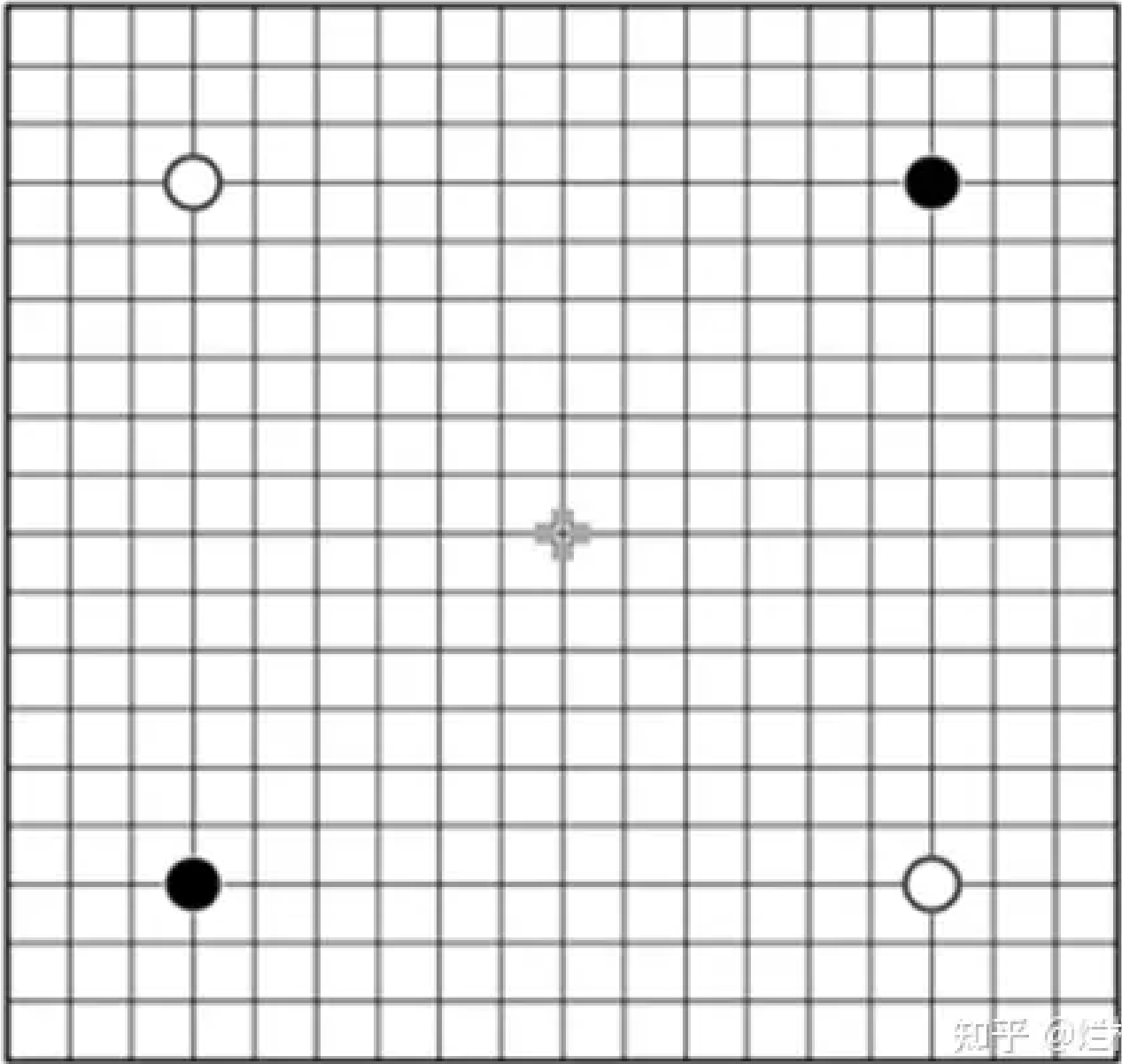
2、座子棋概述

3、围棋起源与中国古代天文学关系的研究

### 附图3幅

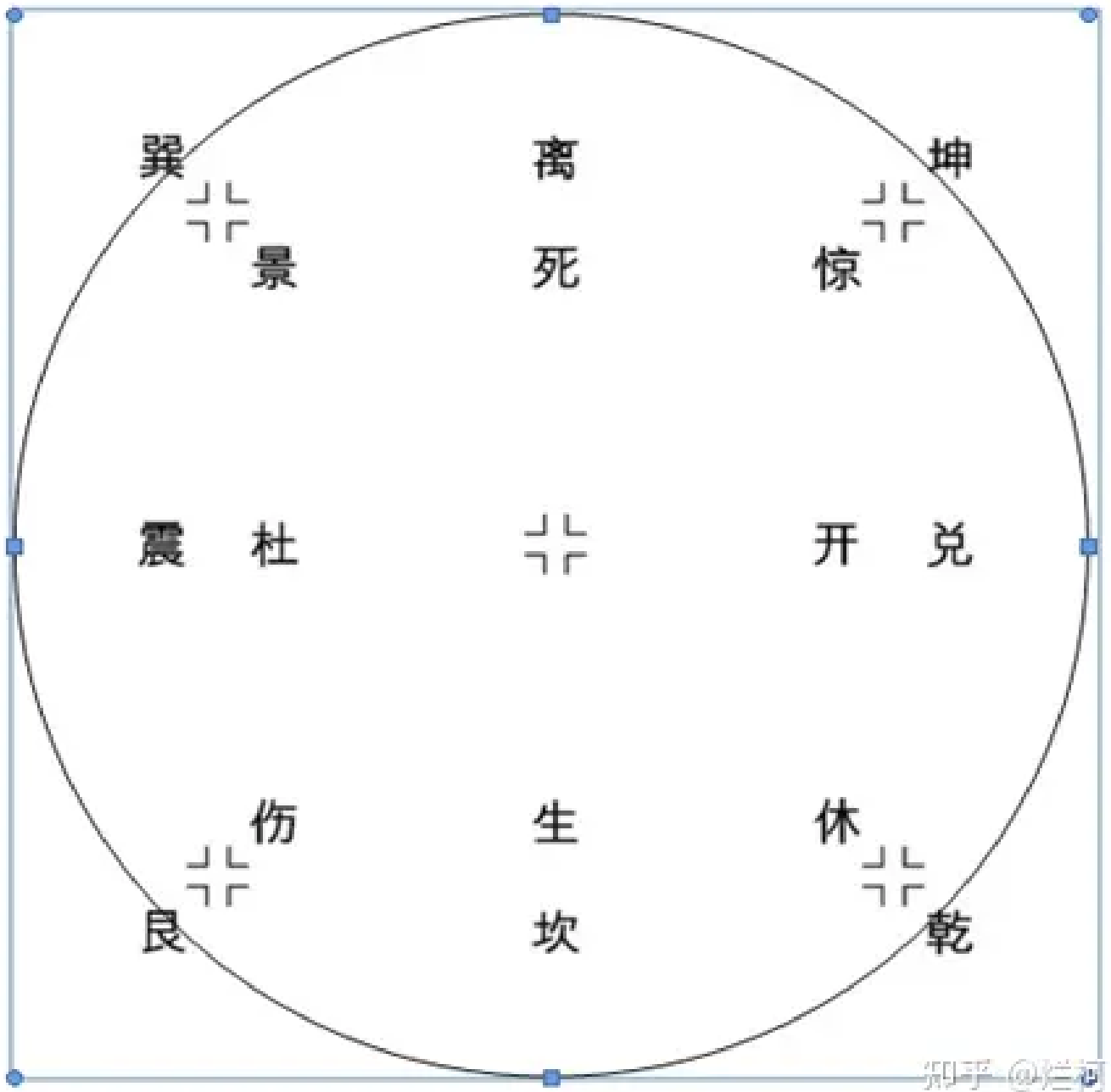


“天圆地方”示意图



知乎 @烂柯

预置座子之传统棋盘



上海棋院藏徐润周钞本《弈理指归》“八卦方位及八门”图（增绘天圆地方）

编辑于 2024-03-20 10:29 · IP 属地江苏

围棋 传统文化

# 对于座子围棋比赛“贴子”制的思考



烂柯

座子围棋研究者：章浒

作者：章浒，保留版权

## AI测定的先行优势

在“座子+还棋头”规则下，设定贴目为0，经过60B权重的AI卡塔狗（KataGo）的测定：

- (1) 单官无价值、无收后得利的数路（目）规则，先行优势在6.1目左右；
- (2) 允许收后得利的数子规则，先行优势在6.5目左右；

以上两项，它们的先行优势存在一些差异。因为“数子”计胜负时，有“收后”得利的好处。

甚至，如果在设定贴目0或贴目6.5的不同条件后，依次使用AI去测试，AI认为的先行优势也是有所区别（增加0.4-0.5目）的。

## 数子规则下的盘6盘7

在允许收后得利的**数子规则**下，先行方盘面6目或盘面7目时，差别并非很大。

唯一的区别，就是在“有眼双活+盘6”的情况下，先行方是183.5子，按2022年座子围棋新春赛的贴3.25子的规则，先行方将输棋。

那么，在“座子+还棋头”的一般情况下，先行方盘面6目，是可以“收后”的，数子时，实际就与盘面7目一样，都是184子。

## 座子赛“贴子”制的实践

2022年座子围棋新春赛的贴子规则是：先行贴子，3.25子，先行方183.75子胜。那么，在一般情况下，先行方盘6的时候通过“收后”，也能赢棋。

时代节奏，改革创新，  
先行贴子，三点二五。  
有眼双活，六目难赢，  
盘面六目，收后则胜。

图释：座子围棋比赛的“贴子”制

## 座子赛“贴子”制的思考

如果在座子围棋比赛中，实行7轮或8轮、每轮一盘棋的欧美费厄泼赖（fair play）赛制，

那么先行方贴3.25子，是比较妥当的，基本上就是先行方盘6（剔除很少出现的“有眼双活”情况）胜。

而上面提到的AI测定的先行优势，放大些看，就是在盘面6-7目之间。在欧美费厄泼赖赛制下，猜先猜中的一方贴3.25子，最多就是占了相当于“0.5-1目”的便宜，这是可以接受的。

世上哪里有绝对公平的事情呢？

其次，笔者也提倡不贴子（贴目）的座子围棋赛制，而“贴子”制就是适应时代节奏的妥协。因为，既然用了欧美的7轮/8轮的费厄泼赖赛制，那么，“贴子”制，也就很有必要了。

## “座子+还棋头”是基石

**“座子+还棋头”这两项，是传统围棋的基石，这才是不可妥协的。**

此外，在条件成熟时，座子围棋比赛也不妨试试“不贴目、偶着终局、基本不收单官、无收后得利、保留俘子并回填、可精确到1路（目）”的唐宋数路（目）规则。数路（目）规则是唐宋的规则，是优秀的传统围棋文化与技艺的实践，它绝非日人的发明创造。

（全文完）

# 燕来《敦煌棋经“子多为胜”句之解译》（2004年《围棋报》）



烂柯

座子围棋研究者：章浒

注：

此处转载燕来（张云琪）发表於《围棋报》（2004-09-11）的《敦煌棋经“子多为胜”句之解译》一文，燕来是较准确地论述敦煌《棋经》“碁有停道及两溢者，子多为胜”的第一人，对他的研究精神表示致敬。但需要指出的是，此举并非表示本人认同该文的观点。

此外，陈祖源於2007年出版的《围棋规则演变史》一书沿袭了燕来的观点（该书的后记有对燕来等人的致谢）。该书有整理古代围棋规则资料而稍集其大成的价值，缺点则是沿袭前人（赵之云等人）及今人（张云琪，笔名燕来）的核心观点却不详列出处，容易造成“论点、论述出於己见”的印象，这种学术风气就见仁见智了。

本人的古棋规则“计俘子”说，是受燕来研究“计活子”假说的网帖启发而来（该思路最早产生于20多年前的中国围棋网“棋人棋事”论坛的发帖）；但陈氏的《围棋规则演变史》作为集成资料亦曾反复阅读之。因此，陈氏该书的出版，也自有前述价值之所在。

## 中国重要报纸全文数据库

- 1 刘再华;《先唐辞赋研究》的新境界[N];文艺报;2005年
- 2 燕来;敦煌棋经“子多为胜”句之解译[N];围棋报;2004年
- 3 韩承斌;市政协二届二次会议胜利闭幕[N];闽东日报;2008年

## 敦煌棋经“子多为胜”句之解译

作者：燕来 2004年《围棋报》

点击数：6803

从古老的敦煌棋经中发掘出早已失传的先唐围棋的两种数子法  
从“子多为胜”的观念出发对唐宋数路法和明清数子法作出科学合理的解释  
向全世界热爱围棋的人们呈献我国历史悠久的优秀围棋的真谛

### 一、最古老的棋经

大约一千四百年前，时在北周（公元557—581），一位佚名先贤在写有佛经的羊皮背面手写下棋经一卷。

因其被发现于敦煌藏经洞，故名《敦煌棋经》。《敦煌棋经》共存文字二千四百四十三个（藏文题记除外）。

《敦煌棋经》原件现存大英博物馆。

北周写本《敦煌棋经》是世界上现存最古老的棋经。

### 二、“子多为胜”句原文

“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。”（碁制篇第六）

### 三、“子多为胜”句今译

将敦煌棋经“子多为胜”句译为白话文，就是：

棋有“停道”与“两溢”这样两种局面，在“停道”或“两溢”的局面下，分别数出棋盘上黑白两方棋子的数量来进行比较，子多的一方为胜方。如果黑白两方存在于棋盘上的棋子数量相等，应判受饶先下的一方为输方。有时，受饶先下的一方纵然子数较多，但若多出来的子数恰为受饶的子数，则这些多出来的子理应不计。

### 四、“路”（道）的表象与本质

#### 1、“路”的表象

棋局结束后，黑白棋子各围住若干空点。唐宋时期的围棋以数“路”来计算胜负时，要从每块棋所围空点中扣除其基本眼位（基本眼位是指确保棋子存活的必不可少的最低数量的眼位）。

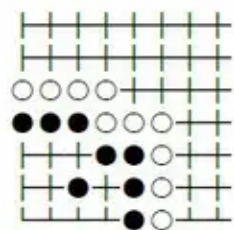
（关于唐代数路法，请参阅赵之云先生“中国围棋胜负计算法之演变”一文）

唐代数路法中的“路”与日本计目法中的“目”是两个不同的概念。按日本计目法，（无共活时）棋子围住的空点都是“目”；按唐代数路法，从棋子围住的空点中扣除其基本眼位后，剩余的空点就是“路”。

简单说就是，“基本眼位”与“路”皆是“目”，但“基本眼位”却不是“路”。

（顺便要指出的是，日本计目法关于共活情形下一方棋子单方拥有的基本眼位不是目，即所谓“共活无目”的认识是错误的。）

图一：左下一块黑棋围地10目，黑方可从中任选两个不相邻的空点留作基本眼位。扣除这两个基本眼位后，这块黑棋有8路。



图一

#### 2、“路”的本质

“路”的概念具有地与子的双重性。“路”，既是“路点”（枰点）又是“路子”（活子）。

“路点”，就是围空中基本眼位除外的空点，是为地；“路子”，就是能够生存在“路点”上的棋子，是

为活子。

路点与基本眼位，从表象上看，都是棋盘上的空点，没有什么不同。但是，基本眼位作为棋子生存的条件——“气”，要任其空虚，不能有棋子生存于其上；路点，在保留了基本眼位的条件下具备了使棋子存活的条件，能有棋子生存于其上。

填入棋子，也可省略填子的手续而将“路”与子等同看待。透过现象看本质，

我们应当认识到“路”就是活子。

“路是活子，眼为恒气”、“子路皆子，眼位非子”，这正是我国历代围棋先贤的真知。

### 五、两溢之棋

“器中积水，满而流出曰溢。《孝经》云‘满而不溢’是也。白、黑两棋非满局，路各有多者为赢。”（

见于《忘忧清乐集》张靖《论棋诀要杂说》刘仲甫注）

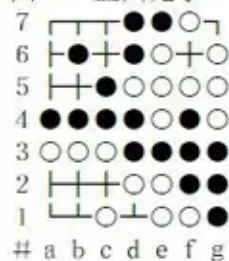
从宋代国手刘仲甫的注语中，我们得知“非满局”是指有路的局面；同时，合乎逻辑地我们也得知“满局”是指无路的局面。

溢，“满而欲溢与满而不溢”之溢，盈满也。

“两溢之棋”，就是黑白两棋皆为“满局”之棋——黑白两棋皆填满无路而欲溢，又因拥有基本眼位而不溢，故曰两溢。

盘面无争，棋局休止后，在各方的路点上填入各自的棋子，直到填满为止（因基本眼位非路，其上不得填子）。填后，就使黑白两棋皆为无路之满局，成为“两溢之棋”。

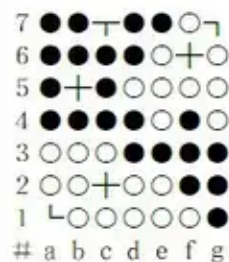
图二：盘面无争



图二

盘面无争，棋局结束后先要做棋，然后再计算胜负。将棋做成“两溢”局面是最原始最自然又是最简单的做棋数子法。

图三：两溢之棋



图三

图三中，黑方有活子22枚，白方有活子21枚，本局判黑方胜1子。

先唐两溢之棋，填满而无路，但每块棋都拥有基本眼位（公气应视为两方共有的基本眼位），棋盘上都是拥有恒气的活子。

现今应氏填满之棋，填满而无眼（按应氏计点制规则，计算胜负时在每块棋的基本眼位上也要填入棋子），棋盘上尽是无气的死子。

图四：应氏填满计点局面



```

3 ○○○●●●●
2 ○○○○○●●
1 L○○○○●
# a b c d e f g

```

图四

在图四中，按应氏填满之棋，黑方占地24点，白方占地25点，判白方胜1点（左下角的“胜空”表示白方胜1点）。

在图二所示的同一局棋中，按先唐两溢之棋与按应氏填满之棋来计算，胜负互相颠倒。

先唐两溢之棋之理论依据是“子路皆子，眼位非子”，将各方棋子所围的空点区分为路与基本眼位两类，

只将路点与活子等同看待。无疑地，“子多为胜”的先唐两溢之棋是计活子的围棋。

应氏规则填满计点之理论依据是“子空皆地”（中国棋院现行数子规则同此），不加分析地将包括了基本

眼位的空与子等同看待，于是就在棋子与枰点之间建立起一一对应的关系。但因棋盘上的枰点只能与无气

的死子一一对应（有气的活子，其眼位便不能与子一一对应），所以，应氏计点制规则与中国棋院现行数

子规则使现今地多为胜的围棋在实质上成为了数死子的围棋。

## 六、停道之棋

道，即路。

停，停匀、停分之停。停匀，均匀；停分，平分。

停道，是指黑白两方路（道）的数量相等。

棋局结束后，通过做棋，使黑白两方路的数量相等，就得到“停道之棋”。

做棋手续如下：

（1）从棋盘上提走各方的死子

（2）分别数出黑白两方路（道）的数量并算出其差数（数路时要扣除棋子赖以生存的基本眼位）

（3）将盘面做成“停路之棋”——两方路（道）的数量不等时，由路少的一方从棋盘上取下若干适量的己方棋

子以增加其路点的数量或由路多的一方在其路点上填入若干适量的己方棋子以减少其路点的数量，直至两

方路点的数量为相等。

（像这样做棋的理论依据是“子路皆子”——故可将子与路互换）

图五：非停路之棋

```

7 B B T ● ● ○
6 B ● B ● ○ + ○
5 B + ● ○ ○ ○ ○
4 ● ● ● ● ○ ● ○
3 ○ ○ ○ ● ● ● ●
2 W W + ○ ○ ● ●
1 L W ○ W ○ ○ ●
# a b c d e f g

```

图五

图五中，黑方有5路（B处），白方有4路（W处），黑方比白方多1路，故本图所示局面非“停路之棋”。

在黑方的路点（c，6）上填入一枚黑子（其意义是将黑方的一个路点换为一枚黑子），就使黑方减少1

路，致使黑白两方路（道）的数量相等，成为“停路之棋”。

图六：停路之棋

```

7 B B T ● ● ○
6 B ● ● ● ○ + ○
5 B + ● ○ ○ ○ ○ 在黑方的路点（c，6）上填入一枚黑子
4 ● ● ● ● ○ ● ○
3 ○ ○ ○ ● ● ● ●
2 W W + ○ ○ ● ●
1 L W ○ W ○ ○ ●
# a b c d e f g

```

图六

在图六所示停路之棋局面上，黑方有4路（B处），白方有4路（W处），为“停道之棋”。盘面上黑子有

18枚，白子有17枚，判黑方胜1子。这一胜负结果与“两溢之棋”是一致的。

### 七、唐宋数路法

大约一千五百年前，人们建立起“子路皆子，眼位非子”的概念，先后找到了两种做棋数子的简便方法，

计算胜负的手续就变得更简单了。

两种简便算法的原理如下：

(1) 做棋后，若使黑白两方路的数量相等，则两方局子（摆放在棋盘上的活子）数量之差恰等于两方活子总量之差。于是，可比较两方局子的数量来判定胜负。

(2) 做棋后，若使黑白两方局子的数量相等，则两方路点数量之差恰等于两方活子总量之差。于是，可比较两方路的数量来判定胜负。

第(1)种简便算法就是前述《敦煌棋经》记载的先唐停道之棋；第(2)种简便算法正是众所周知的唐宋比路之棋。

先唐停道比子之棋与唐代停子比路之棋就好像是一对双胞胎姐妹，但唐代数路法做棋计算的操作手续更简单也更方便。

棋是黑白两方轮番下的，每方每次下一子。当后下子的一方收后时，双方下出的手数是平衡的（唐代的围棋是要求后下子的一方收后的——收后的一手棋可以下单官）。因此，无争休止后，只需将棋局过程中各方被提走的棋子（俘子）和棋局休止后棋盘上各方的死子回填到各方的围空中，就简单地将棋做成了两方局子数量相等的局面。

图七：停子之棋（两方局子数量相等）

```
7 B B T ● ● ○ ◡
6 B ● B ● ○ + ○
5 B + ● ○ ○ ○ ○
4 ● ● ● ● ○ ● ○
3 ○ ○ ○ ● ● ● ●
2 W W + ○ ○ ● ●
1 L W ○ W ○ ○ ●
# a b c d e f g
```

图七

图七中，棋盘上黑白棋子各有17枚，数量相等，其所示局面为停子之棋。图中，黑方有5路（B处），白方有4路（W处），判黑方胜1路。

路，其表象是各方所围地盘中基本眼位除外的空点，其实质是有权生存在棋盘上的活子，数路正是计活子

。唐代围棋之“路多为赢”正是先唐围棋之“子多为胜”——最终生存棋子较多的一方获胜。

唐代时，遣唐使中的日本棋人向中国学习了围棋计算胜负的数路法。遗憾的是，经过了一千多年，日本棋人却一直未能学懂！

日本棋人未能透过唐代围棋数空的表象看出其数子的实质，不懂得数路法的原理，遂将唐代围棋之“子多为胜”误认为“围地多胜”——这个根本性误解正是今人迷失了围棋的根源。

### 八、明清数子法

到了明代，中国围棋胜负计算法再一次发生重大改变，人们用还棋头数子法取代了唐宋时期的数路法。

做出改变的原因无它，仍然是为了避繁就简——使胜负计算的操作手续更加简便。

同唐代数路法相比，明代还棋头数子法有如下优点：

- (1) 棋局过程中不必保留俘子，做棋时也不必将俘子与死子回填；
- (2) 利用两方复子数量之和为定值361，计算胜负时可以只数一方；
- (3) 将这一方的子数与180.5作比较可立即知胜负。

还棋头，就是由棋块多（实质是眼位多）的一方找还棋子给另一方。

为什么要在数子计算前还棋头呢？

先唐的围棋、唐宋元的围棋都是“子多为胜”（生存棋子较多的一方获胜）的围棋，而不是“地多为胜”

的围棋。因此，我们应从明代以前的中国古棋“子多为胜”的“实事”中来求得明代还棋头数子法的“是”。

还棋头数子法原理如下：

还棋头的概念的解释

### (1) 子的概念的扩充

采用简便方法来计算胜负，做棋数子时就必然要引入子的新概念。因此，产生若干关于子的新名词。

#### a. 路子、局子与活子

表象为空点的路被看作棋子时叫做“路子”；摆放在棋盘上的活子叫做“局子”。一方的路子与局子合在一起就是这方的全部活子。

#### b. 虚子、实子与复子

假想在眼位与公气上有虚设的棋子存在时，这种假想虚设的棋子叫做“虚子”。

相对而言，真实的活子（包括路子与局子）叫做“实子”。

虚子与实子合在一起叫做“复子”（好比数学中虚数与实数合在一起叫做复数）。

（实子又叫做“真子”；虚子又叫做“假子”或“块眼子”——棋块基本眼位上的子）

### (2) 还棋头数子法原理

做棋后，若使黑白两方虚子数量相等，则两方复子数量之差恰等于两方活子数量之差。于是，可比较两方复子的数量来计算胜负——这便是还棋头数子法的原理。

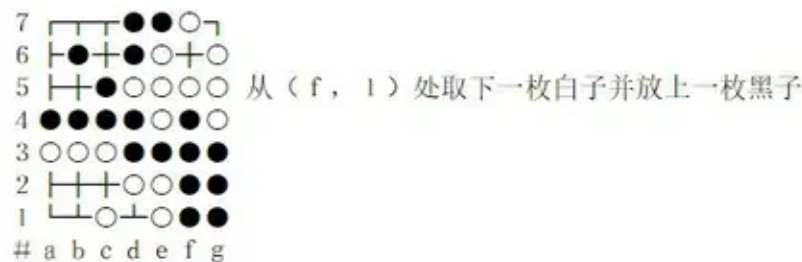
人们在经过认真的思考后，就会知道正是为了平衡两方“虚子”的数量才产生出“还棋头”的操作手续。

将非子的眼位假想为“虚子”并平分给黑白两方——这便是还棋头的真髓。

在图二所示无争局面上，白方有两块棋，黑方有一块棋，白方比黑方多一块棋（多两个眼位），将白方的4个眼位视为白方的4个虚子，将黑方的2个眼位视为黑方的2个虚子，白方就多得了2个虚子。为平衡两方虚子的数量，应由白方还给黑方一个虚子——这一还子手续叫做还棋头（一方比另一方多n块棋，这一方便应还给另一方n个虚子）。

从（f，1）处取下一枚白子并放上一枚黑子，就将棋做成了两方虚子数量相等的局面。还棋头后的局面，叫做“停虚之棋”。

图八：停虚之棋（还棋头以后之局面）



图八

还棋头后，在图八所示停虚（两方虚子数量为相等）局面上，将子与空（包括路点和基本眼位）都看作“子”（即复子），数出黑方有复子25枚（其中有3枚虚子），白方有复子24枚（其中有3枚虚子），判黑方胜1子。

可见，明代还棋头数子法计算胜负的结果与先唐、唐宋的围棋是完全一致的。

若以归本数言胜负，则本局黑方有25子，比其归本数24.5子多半子，判黑方胜半子。显然可见，黑方比其归本数多半子等价于黑方比白方多1子。

说明：

从理论上说，还棋头应分为如下三个步骤（以图二所示棋局为例）：

（1）在黑方的2个基本眼位上设置2个黑方的虚子，在白方的4个基本眼位上设置4个白方的虚子。

（2）将白方的一个位于基本眼位的虚子与（f，1）处的那个真子互换位置。

（3）将（f，1）处的那一枚白方虚子取下，在该处放上一枚表示黑方虚子的黑子。

在实际上，操作手续只是将黑白棋子交界处（f，1）的一枚白子换成一枚黑子——真的很简单。

## 九、中国数千年传统围棋的真谛

中国围棋，在大约四千年漫长的岁月中，其计算胜负的数子方法不断地演变。但变中有不变，万变不离

其宗，永远不变的是“子多为胜”的根本。中国历史上的围棋，都是子多为胜的围棋。而“子多为胜”的真义就是——在最终局面上生存棋子较多的一方获胜。

以生存棋子为目的来下围棋；以“子多为胜”（最终生存棋子较多的一方获胜）为准则来判定胜负；以“路是活子，眼为恒气”、“子路皆子，眼位非子”的认知为做棋计算的依据——这便是中国数千年传统围



# 古棋规则“计活子”假说的一个逻辑漏洞——单官问题



烂柯

座子围棋研究者：章许

1人赞同了该文章

作者：章许 保留版权

古棋规则“计活子”假说，起自网友“燕来”N年来在围棋论坛的宣传，继之以规则专家陈祖源将其写入《围棋规则演变史》，而逐渐被围棋人所熟知；因其说理简单，而被一般认为是古棋规则历来的“事实”，成为一种流行的假说。

笔者独辟蹊径，发现古棋规则“计活子”说，见以下网络原创文章的论证：

- [1、围棋规则发展史新解\(修订版\)](#)
- [2、围棋胜负规则演化的实证\(修订版\)](#)
- [3、《棋经十三篇》中“赢筹/输筹、赢局、实局”之解释](#)
- [4、唐宋围棋规则为什么要回填俘子？](#)
- [5、不同历史阶段的古代围棋规则的书面证据（英文版）](#)
- [6、两本经典著作中的古代围棋规则的研究——推荐阅读](#)

以上文章论述古棋规则的“计活子”说，已经比较完备了，现简述一部分如下：

**【为什么敦煌《棋经》所说的“子”是俘子，而不是棋盘上的活子呢？陈祖源认为：这些“子”就是棋盘上的“活子”。或许，我们可以用“活子”来勉强解释敦煌《棋经》。但是，解释的难点在于，“筹”这个词从敦煌《棋经》的年代一直流传到宋代，筹代表着俘子。那么，如何解释打筹、《敦煌棋经》碁制篇第六“论筹”、“获筹”等名词？如何解释“溢”或“两溢”？如果是“计活子”规则，那么，棋子在棋盘上下“满”就足够了，根本不需要棋子“溢出”的概念。这些是陈很难解释的。但是，我们用“计俘子”规则就很容易解释清楚。】**

本文着重谈一下古棋规则“计活子”假说的另一个逻辑漏洞——单官问题。

一、按胜负的逻辑看，如果实行“计活子”，则应该将棋盘上所有单官全部下完，简单的一句话就是：“单官没下完，怎么计活子？”“计活子”的逻辑困境在于：

公认的古谱实证了，在唐宋计空（数路）规则之下，不需要下单官；甚至在一个很长的历史阶段内，对弈双方对于下单官（除非是为了着手平衡而下）都很反感（更不用说先下一方收后得利的

行为了)。

为了“计活子”说，陈氏引入“等子比空”的概念，就是说，死子回填之后，双方在棋盘上的活子数量相等，只需要比“空”就行了，等于是简化版的“计活子”。但这明显存在一个逻辑漏洞，“等子比空”只是普通的一类情况，还存在着无法“等子”而比空的许多特例；见本人原创文章之论述：[唐宋围棋规则为什么要回填俘子？](#)

摘录如下：“唐宋规则为什么要回填俘子？绝非某规则专家所说的“取得盘上子数相等”。...有时一方的死子太多(且注意：不能回填入棋块赖以存活的基本眼位)，而还有剩余的无法回填的死子。此时，盘上黑白双方的子数不可能相等。...如果黑白双方的死子都很多，填满了双方所有的空，...因盘上已填满...即：俘获对方棋子多的一方胜。”

那么，如果双方都填满，怎么去“等子比空”呢？有人说：双方填满，直接“计活子”不就行了？回答是：这样的话，就涉及到先下方收后“最后一个单官”获利的问题了，这就不是唐宋计空（数路，本质上是计俘子）规则了。这是书斋里的规则，是历史上从未出现的“计活子”规则。

**这是“单官问题”的第一个逻辑困境。**

那么，姑且退一步，“计活子”论者这样认为：南北朝敦煌《棋经》年代的古棋规则总该是“计活子”的吧？敦煌《棋经》书上写得明明白白：“**子多为胜**”！

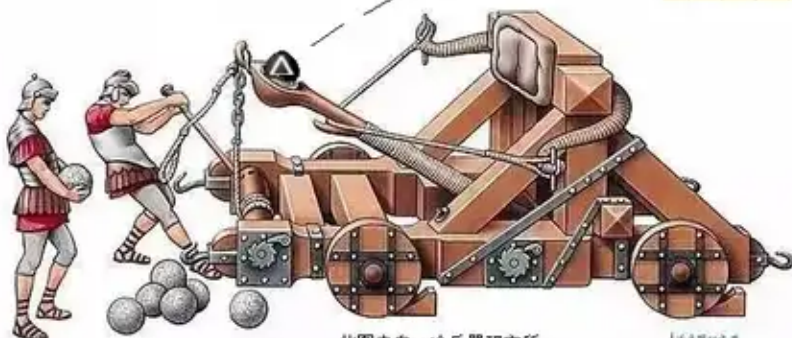
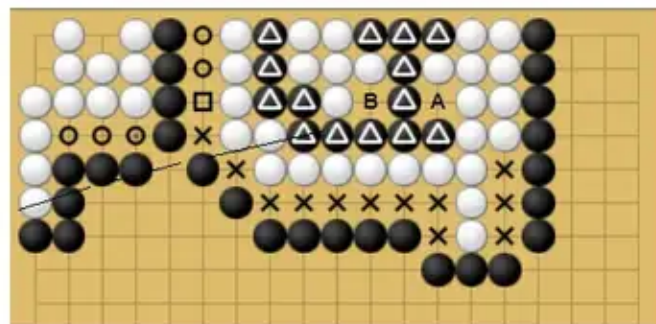
笔者认为，“子”有三种状态：状态1、在棋罐中，尚未落子的状态；状态2、在棋盘上，已落子的状态；状态3、在棋盘外，被另一方俘虏的状态。在不同的状态下，“子”有不同的含义。

**“子多为胜”一定就是棋盘上的“活子”多为胜吗？**如果是“活子多为胜”，那么，总要收完棋盘上所有的单官吧？否则，如何比较活子的多少来判断胜负呢？

二、从敦煌《棋经》所描述的“砲碁”来看，那时的棋人也厌恶下单官，甚至因为厌恶下单官获利，连带着对于下单方权利的“假单官”（因为分辨不清）也“厌恶”起来了。笔者对于“砲碁”的解释，可以说明这一点：

思考题：下图"X"标记处是单官吗？

## “砲碁”图解 Cannon Qi



此图来自：冷兵器研究所

1618年

知乎 @烂柯

### 敦煌《棋经》碁制篇第六

【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。】

**今译：**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：“砲棋会让人忿怒，所以谦谦君子，收气不满三步，就收一两步好了。”这只是在讲人情话而已。

今注：下满3步，另一方就会多输1筹了，见敦煌《棋经》“...后取三子为一筹...”

**砲棋的SGF图解见下，这是迄今为止，最好的也是唯一的解释。**

注：SGF文件见附件，请复制后保存为SGF后缀的棋谱文件（注意是utf-8的文字编码），再使用MultiGo打谱软件打开观看。

观看SGF文件后.....

根据“古人云：砲碁忿，君子是以不满其三”的字句，我们可以推断：古人对于一方凭借下单官来迫使其对手不得不在自己的空里填子（或交俘），以此获取利益的行为，是十分反感的。所以，远在敦煌《碁经》成书年代之前（“古人云”），围棋的棋局就已经是偶数终局且一般不收单官，这就可以避免令人忿怒的单官获利的行为，包括先下方占领最后一个单官获利的问题。（作者注：此处强调发现的版权。）

既然在南北朝敦煌《棋经》年代的棋人，是反对单官获利行为的，因而规则上也是不收“单官”的，那么何以“计活子”呢？因此，这也从一个侧面，证明了古棋规则不是“计活子”。

如果规则是“计活子”，收完所有单官自然是最好的，

即使双方都同意不收单官，也不至于一碰上“砲碁”这样的假单官，就开始忿怒吧？

**这就是古棋规则“计活子”假说的另一个逻辑困境。**

上述论据加上推断，实际上已击破“计活子”的假说。这大概就是某某行文2次，反对砲碁解释的缘起吧。

**附件SGF：**

```
(;CA[utf-8]AB[ka][pa][ea][eb][ec][ed][fe][hg][ig][jg][kg][ld][gf][lg][ha][hb][hc]
[ic][id][jd][kd][ma][md][lc][lb][oh][mh][pe][pf][pg][nh][de][bg][ag][be][bf][ce]
[pb][pc][pd]AW[ng][le][ja][jb][ib][gc][jc][ga][ia][gb][gd][hd][he][ie][db][da][dc]
[cc][bc][ac][je][ke][me][ne][ba][ad][af][ae][kb][na][oa][nb][mb][ob][oc][od][nc]
[nd][nf][bb][cb]CR[fa][fb][dd][cd][bd]TR[ha][hb][hc][ic][id][jd][kd][ld][md][lc]
[lb][la][ka][ma]SQ[fc]MA[jf][kf][mf][mg][og][lf][fd][ge][hf][oe][of][if]LB[mc:A]
[kc:B]C[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.*

——敦煌《碁经》碁制篇第六

资料来源：

*Research of ancient weiqi rules in 2 Chinese classic books*

author\;Zhang hu 章浒

copyright reserved 版权所有

"Scoring Rules by Prisoners found by Zhang hu(章浒)",

"if you quote, please accompanied by above words and so on"]

AP[MultiGo:4.4.4]SZ[19]AB[la]KM[0]MULTIGOGM[1]

;B[fa]CR[bd][cd][dd][fb]SQ[fc]MA[fd][ge][hf][if][jf][kf][lf][mf][mg][og][of][oe]

C[君子下第1步"外行" (单官)。

Modest gentleman plays the first dame.]

;W[bd]CR[cd][dd][fb]SQ[fc]MA[fd][ge][hf][if][jf][kf][lf][mf][mg][og][of][oe];B[fb]

CR[dd][cd]SQ[fc]MA[fd][ge][hf][if][jf][kf][lf][mf][mg][og][of][oe]C[君子下第2步"外行" (单官)。

Modest gentleman plays the second dame.]

;W[cd]CR[dd]TR[ha][hb][hc][ic][id][jd][kd][ld][lc][lb][la][ma][ka][md]SQ[fc]MA[fd]

[ge][hf][if][jf][kf][lf][mf][mg][og][of][oe]C[Modest gentleman will not continue play a move of dame,

and he will lost much benefits.

注释:

谦谦君子不再继续收气，”怕“对方以为自己是在继续收单官而”忿怒“。

实际上，从方块的空点开始，有收气的利益。方块标记的空点是“有险之处”。

现在，如果因为取人情，而不再收假的”外行“ (标记X)，

而直接数目：（姑且叫做目）

白方空：16 - 2 = 14目（要减去基本眼位的2个空点）

白方提黑子：14 颗

白方合计：28目

如果继续收气吃，敦煌棋经的作者给了我们简便算法，

直接减去除了”有险之处“外的标记X的12目，

实际上，白方只有：28 - 12 = 16目

请按“>”按钮到最后一步进行核对，是否正确。

]

;B[fc]MA[fd][ge][hf][if][jf][kf][lf][mf][mg][og][of][oe]C[有险之处!

White dangerous!

All of Black's next moves(fake dames) will get benefits.

如果继续收气的话，是有12目利益的! ]

;W[mc];B[kc];W[jb];B[fd];W[ja];B[ge];W[kb];B[hf];W[ib];B[if];W[jc];B[ia];W[jb];B[jf]

;W[kb];B[kf];W[ja];B[lf];W[jc];B[ib];W[jb];B[mf];W[kb];B[mg];W[ja];B[jc];W[jb];B[og]

;W[kb];B[of];W[ja]CR[ia][ka]TR[ha][hb][ib][hc][ic][id][jd][jc][kc][kd][ld][lc][lb]

[la][ma][md]C[不取人情，收外气吃的话：

白空：16目

白吃黑子：18颗

黑吃白子：18颗

白方合计：16目))

-----SGF文件完。

编辑于 2022-07-11 11:05

[围棋](#) [规则](#) [传统文化](#)

# 古代“计俘子”围棋规则视频合集



烂柯

座子围棋研究者：章浒

## 视频：

(1)

古代围棋规则——两溢后计俘子的胜负判定规则

[www.bilibili.com/video/BV1UP4y187kX/](http://www.bilibili.com/video/BV1UP4y187kX/)



(2)

《棋经十三篇》中的计俘子规则（一）

[www.bilibili.com/video/BV1Wr4y117dA/](http://www.bilibili.com/video/BV1Wr4y117dA/)



(3)

《棋经十三篇》中的计俘子规则（二）

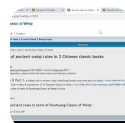
[www.bilibili.com/video/BV1T44y1i79S/](http://www.bilibili.com/video/BV1T44y1i79S/)



(4)

敦煌《碁经》中的计俘子规则（一）\_哔哩哔哩\_bilibili

[www.bilibili.com/video/BV1eF411a7wf/](http://www.bilibili.com/video/BV1eF411a7wf/)



(5) 敦煌《碁经》中的计俘子规则（二）——待制作

## 文章：

<https://www.lifein19x19.com/viewtopic.php?f=45&t=17870>

[www.lifein19x19.com/viewtopic.php?f=45&t=17870](http://www.lifein19x19.com/viewtopic.php?f=45&t=17870)

# 先唐规则“两溢”终局，（俘）子多为胜图解



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

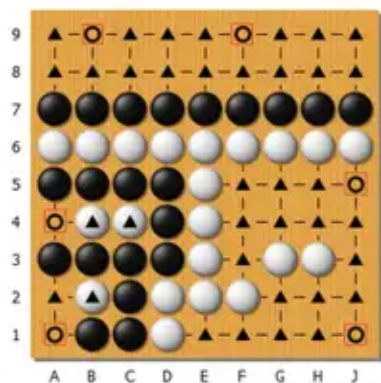
## 相关文章：

- 1、先唐规则“停道”终局，（俘）子多为胜图解
- 2、唐宋规则“协议终局，路多为胜”图解
- 3、围棋胜负规则演化的实证(修订版)

碁有停道及两溢者，子多为胜。——敦煌《碁经》碁制篇第六

## 先唐规则“两溢”终局，（俘）子多为胜图解

原则：一方一手，不可放弃，着手平衡，虚手交俘。



协议终局状态

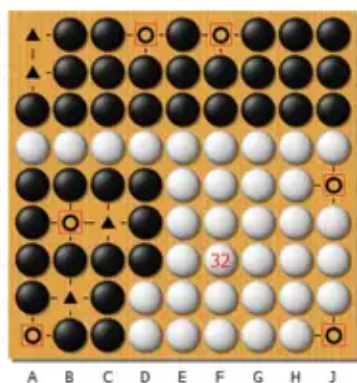
古棋规则：基本眼位  非“空”。

注：此局黑先，本图解不涉及“单官”问题。

验证终局



继续填子

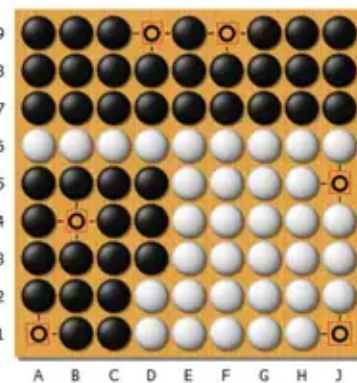


白方已经下满，棋子将要溢出。

下满之后，盘上无法落子，不可放弃，允许虚手交俘。



继续填子



黑方也下满，然后溢出1枚棋子。

双方下至“两溢”的状态。

黑子●共1枚，交俘。  
白子○共5枚，交俘，另有3枚被提子。  
黑方俘获白子更多，故：黑7俘子胜。

知乎 @烂柯  
中国座子围棋群

碁有停道及两溢者，子多为胜。——敦煌《碁经》碁制篇

(全文完)

# 先唐规则“停道”终局，（俘）子多为胜 图解



烂柯

座子围棋研究者：章浒

作者：章浒 保留版权 抄袭必究

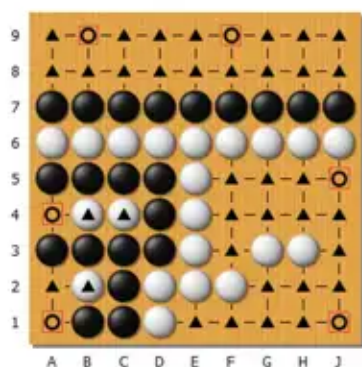
## 相关文章：

- 1、[先唐规则“两溢”终局，（俘）子多为胜 图解](#)
- 2、[唐宋规则“协议终局，路多为胜” 图解](#)
- 3、[围棋胜负规则演化的实证 \(修订版\)](#)

碁有停道及两溢者，子多为胜。—— 敦煌《碁经》碁制篇第六

## 先唐规则“停道”终局，（俘）子多为胜 图解

原则：一方一手，不可放弃，着手平衡，虚手交俘。

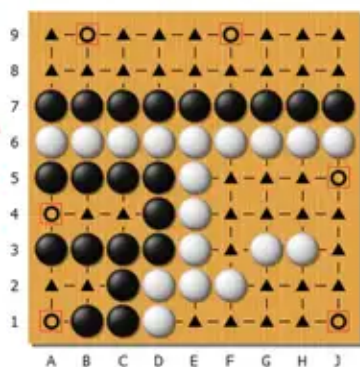


协议终局状态

古棋规则：基本眼位 非“空”。

注：此局黑先。本图解不涉及“单官”问题。

(淘子)  
淘汰死子  
计“道”

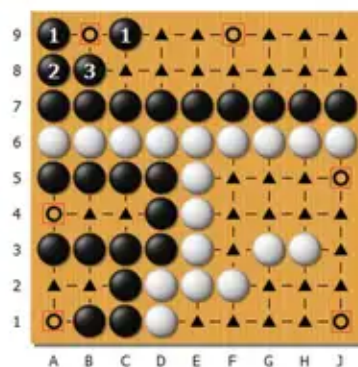


“淘子”与计“道”阶段

○是棋块赖以存活的基本眼位，  
▲是先唐规则的“道”。

淘子，黑方俘获白方3颗俘子。  
黑方盘面20道，白方盘面16道，  
盘面上黑方比白方多4道。  
下个阶段，将进行“停道”的操作。

通过  
“打筹”  
实现  
“停道”



“打筹”与“停道”阶段

刘仲甫注：“棋家许连下三手打筹，虽许用三，将杀则止。”

上图，黑方连下“1、2、3”三手，白方“不可放弃，虚手交俘”，直接交给黑方3颗俘虏。黑方再下“1”一手，白方再交1颗俘虏。通过打筹，实现“停道”。

停，停匀。“停道”就是黑白双方在盘面上的“道”数相等。做棋做到“停道”后，统计黑白双方俘获对方棋子的数量，计算差额，即可得到胜负之数。

知乎 @烂柯

中国座子围棋群

(全文完)

# 唐宋规则“协议终局，路多为胜”图解



烂柯

座子围棋研究者：章浒

作者：章浒 保留版权

## 相关文章：

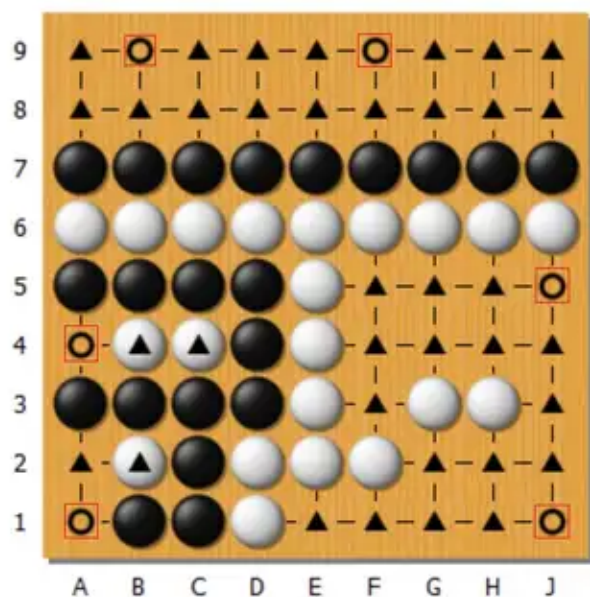
- 1、[先唐规则“两溢”终局，（俘）子多为胜 图解](#)
- 2、[先唐规则“停道”终局，（俘）子多为胜 图解](#)
- 3、[唐宋围棋规则为什么要回填俘子？](#)
- 4、[围棋胜负规则演化的实证 \(修订版\)](#)

**胜而路多，名曰赢局。败而无路，名曰输筹。**——《棋经十三篇》杂说篇第十三

注：本文仅图解“**胜而路多，名曰赢局**”句；其它词句的内容，请参考：[《棋经十三篇》中“赢筹|输筹、赢局、实局”之解释。](#)

## 唐宋规则 协议终局，路多为胜 图解

原则：一方一手，不可放弃，着手平衡，虚手交俘。

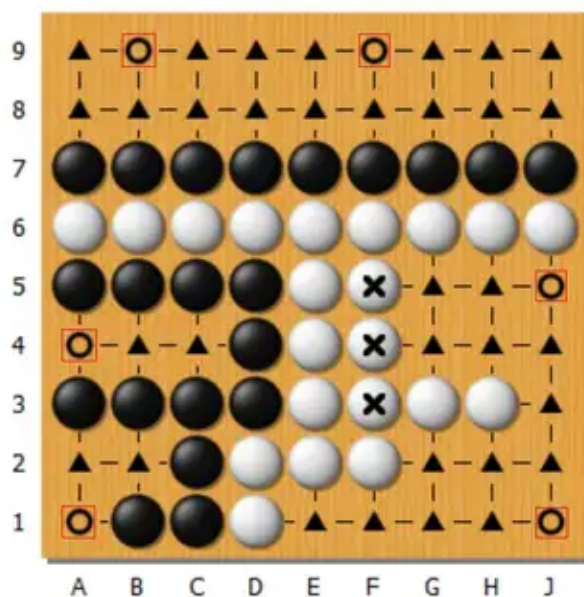


协议终局状态

古棋规则：基本眼位 ○ 非“空”。

注：此局黑先。本图解不涉及“单官”问题。

(淘子)  
淘汰死子  
➡  
死子回填



数“路”计胜负状态

○是棋块赖以存活的基本眼位，  
X是“淘子”后的死子回填，  
▲是唐宋规则的“路”（目）。

黑方20路，白方13路，黑胜7路。

知乎 @烂柯  
中国座子围棋群

(全文完)