高應大四國五行象棋網站設置

四國五行象棋發明問世

四國五行象棋與四國五行象棋盤

New Ancient Chinese Chess(註 1. 連結英文說明)

訪客人數:

四国五行象棋(註1.連結日文說明)

~~~~歡迎來到四國五行象棋的世界~~~~







一、國立高雄應用科技大學四國五行象棋相關影片介紹

#### 01. 高應大四國五行象棋網站

http://people.engh.kuas.edu.tw/shop01/modules.php?op=loadmodule&name=shoppingcar&file=index&func=pro\_list 02. 國立高雄應用科技大學四國五行象棋介紹

https://www.youtube.com/watch?v=M8okJECgoWg&index=1&list=PL1mqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB 03. 國立高雄應用科技大學四國象棋 單、雙打玩法

https://www.youtube.com/watch?v=918DQZFwIvY&index=12&1ist=PL1mqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB

04. 國立高雄應用科技大學四國五行象棋暗棋影片 https://www.youtube.com/watch?v=yMCIv291aLk&index=3&1ist=PL1mqsdVC\_xDD0k-W5N0eLQWp5\_po1VcyB 05. 國立高雄應用科技大學四國五行象棋-大老二(一)

https://www.youtube.com/watch?v=M4r1MEqEy6w&index=6&list=PL1mqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB06. 國立高雄應用科技大學四國五行象棋-大老二(二)

https://www.youtube.com/watch?v=4uGD4Ucv73A&index=8&list=PL1mqsdVC\_xDD0k-W5N0eLQWp5\_po1VcyB07. 國立高雄應用科技大學四國五行象棋四國麻將(一)

https://www.youtube.com/watch?v=DBaPhGpj1J8&index=7&list=PLlmqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB08. 國立高雄應用科技大學四國象棋 七星聚會

10. 國立高雄應用行投入字四國家供 七星なり https://www.youtube.com/watch?v=jNf9J3HFdSk&index=10&1ist=PL1mqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB 09. 國立高雄應用科技大學四國象棋 六國棋

https://www.youtube.com/watch?v=T-FRBicH6eg&list=PL1mqsdVC\_xDD0k-W5N0eLQWp5\_po1VcyB&index=11 10. 一張棋盤四人下 四國象棋鬥智一民視新聞

https://www.youtube.com/watch?v=jWgaNOrMHJ4&1ist=PL1mqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB&index=211. 六國棋雙打

https://www.youtube.com/watch?v=yQhU6JQi0AE&index=13&1ist=PL1mqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB12. 暗棋雙打

https://www.youtube.com/watch?v=cmI5wc19Tf8&index=14&1ist=PL1mqsdVC\_xDDOk-W5NOeLQWp5\_po1VcyB

#### 13. 象棋圍棋

https://www.youtube.com/watch?v=BB8\_vUi301Q&list=PLlmqsdVC\_xDD0k-W5N0eLQWp5\_po1VcyB&index=15

二、四國五行象棋緒言

#### ~~~~ 走過春秋歷經戰國~~~~ 楚漢相爭四雄爭霸~~~~~

~~~~後漢時期,張邈與曹操是起兵維護漢室之生死之交,曹操征戰天下,曾想托孤張邈,但張邈曾輸曹操一盤棋,終身不言棋,甚至在曹操征伐<mark>陶謙</mark>期間,張邈踹了曹操老巢,差點要了曹操的命~~~。

~~~~雨人象棋玩到最後,好友也會有心結,在單打獨鬪的奕棋中,二段對上五段氣勢就短了一些, 自卑、自尊心的作機下,人性相處陰性的魔障就潛埋在奕者心理。兩人象棋,心機深沈的為勝,獨尊 天下的心愈深,幾年下來,找不到信任的朋友,為朕、猖狂、孤家寡人、陰柔的個性就養成,此影響 玩象棋的國家,歷史征伐的一部鬥爭史,如中國、日本、韓國、越南…等。

~~~~四國五行象棋會盟攻戰雙打制,即如同西方的橋牌,兩人搭當,長期合作培養默契,可培養生死與共的伙伴、為大目標犧牲小我完成大局的捨我精神。台灣小學體育的躲避球,弱肉強食、大欺小、長期變成大個專門霸凌幼小、專門欺負自己同學,團隊的精神亦在欺負人,一些身障的小學生更是被排除在體育活動中。

~~~~四國五行象棋不分男女老少皆可參與,其將楚漢相爭的局面向前延伸至春秋戰國;諸子百家學說、鬼谷縱橫理論的戰國時代,讓布衣變丞相、讓任何有才思的人才出頭,一人不行、兩人同來,單打不行、雙打或可,四國五行象棋不論身體強弱、不計年齡多寡,只在您的才能與合作的氣度。

~~~~全球有20幾個國家、2億多人下象棋,四國五行象棋給奕棋者另一種選擇。

三、發明者與專利著作權

發明人:沈茂松 教授、曾雪蓮(2011)

- 中華民國專利證書:新型第 M430301 號。
- 中華人民共和國實用新型專利字號:ZL 2012 2 0054098.5,證書號:第 2529669 號。
- 日本實用新案登錄證,登錄第 3181800 號,出願番號:實驗 2012-007469 號。
- 中華民國著作權存證登記證書,登記號:證字第A-05-43-1030001
- 中華民國著作權存證登記證書,登記號:證字第 A-05-43-1030002
- 中華民國著商標註冊證,號數:01707558

四、四國五行象棋特色

- 1. 將原圍棋盤不能玩象棋,象棋盤不能玩圍棋,融合成圍棋象棋皆可玩之四國五行象棋盤,而且還可以玩「象棋橋牌」、「象棋德州樸克」、「象棋梭哈」、「象棋拱豬」、「象棋拿破崙」、「象棋排車(七)接龍」…等樸克牌遊戲法。將原為兩人對弈之兩國象棋變更為四人共奕之四國象棋,且維持並擴大原象棋之各種戲藝。
- 2. 將原有紅、黑兩色(國)共32只象棋(紅16只、黑16只),增加為紅16只、黑16只、籃16只、綠16只共64只之四色(國)象棋,合乎先天八卦之一變64爻,如圖1所示之四國四色象棋子。
- 3. 將原為縱橫 19 路之圍棋棋盤依對角與中央分為五區(合乎五行)之盤面變成四國五行象棋盤,東邊屬木,其色青,綠軍屬地;西邊中央屬土,其色黃,北斗七星圍繞北極星四時運轉,為四國縱橫天下、逐鹿中原之四戰之地。四國五行象棋格子與棋子比例為 6:5 為宜(例:棋格 3cm、棋子直徑 2.5cm),如圖 2 所示之四國五行象棋盤,取八卦之 64 爻在五行地域上逐鹿天下、問鼎中原。四國五行象棋盤各國以黃河及長江分界,其布子與兩國象棋一樣。
- 4. 不改變傳統兩國象棋 9 行 10 路之盤局及各棋子之規制與走法,走子次序為「紅、黑、藍、綠」,有絆馬腳、有塞象眼,有王對王,為唯一改變的為兵、卒渡過本國長江、黃河線後可前、後、左、右進攻與回防 2 步,但一次只能吃一子,兵、卒可縱橫他國但不能回國。(增設「騎馬打仗」的玩法:雙方同意,不論單、雙打,容許兵、卒可乘俥(車)、傌(馬)、炮(包)(此謂雙子)(玩家可協調兵(卒)只乘俥(車)、或只乘傌(馬)、或只乘炮(包)),其可由兵(卒)就俥(車)、傌(馬)、炮(包)或俥(車)、傌(馬)、炮(包)去載兵(卒)(此算一步),但其走法僅能是俥(車)、傌(馬)、炮(包)的走法,不限制走多少步,雙子到位雙子到位為一步,欲分開只能走一子(依其原本的走法規定),雙子在一起被吃同時陣亡,雙子只要符合一子的走法,即可將軍。若只剩單子(孤臣孽子),走投無路,一是吃同盟國之子解困(紀信假扮劉邦,後被項羽燒死,死一子、活一子),否則即需自殺。
- 5. 四國象棋棋子開始之布子類似兩國象棋(兩國象棋盤如圖 3 所示),但分佈在四國五行象棋盤 之四方,如圖 4 所示,其在對奕初期,可佈成戰陣,如圖 5 所示,如同回到春秋戰國之攻伐。
- 6. 四國象棋跳脫兩人對弈之單打獨鬥格局,可以兩國聯合或三國聯合合攻一國,如同春秋戰國時代之攻伐模式。當某國被「將」軍滅亡時,滅國之所有棋子盡歸「將」贏之國(小國變大國,仍依各棋色次序走棋,直至統一天下),再對攻他國,此時亦促成其餘兩國之聯盟,如此重現

合縱連橫之格局,可訓練戲奕者國際觀與敏銳的危機意識。

- 7. 因四國象棋在五行象棋盤上奔奕,對戰空間大,故兵(卒)與俥(車)、傌(馬)、炮(包)通過本國國土正面防線(黃河)可佈成戰陣與他國會戰,亦可迂迴側背偷渡邊境(長江)偷襲鄰國,因此四國奕者必須防範更廣、思慮更加綿密、為了本國生存偷幫鄰國或偷襲鄰國,其已跳脫幾千年來兩國象棋之棋譜與對峙模式,千變萬化趣味無窮。四人共玩或三人共玩皆可行,也可避免兩國象棋第三人之觀棋不語、氣死閒人之情形。
- 8. 相傳韓信因楚漢相爭對峙太久,怕軍心怠忽,故創象棋以提軍心鬥志,並訓練官兵研習戰術, 寓教於樂,虛擬實境。四國五行象棋的發明,為推衍到楚漢相爭更早以前的春秋戰國時代的割 據世界,希望寓教於樂,讓這世代戲弈者能訓練出經緯萬方、縱橫世界的人才。
- 9. 傳統圍棋 19 路*19 路共 361 點,黑子白子各 180 個共 360 子,四國五行象棋圍棋兩付 128 子可在中央土區圍築(共 121 點),進行小圍棋 4 人單打或 4 人雙打弈棋,而起手勢為各 2 個將、帥擺長江黃河交匯點;若為四付象棋(256 子)則在全區進行大圍棋 4 人單打或 4 人雙打弈棋,而起手勢為各 4 個將、帥擺長江黃河交匯點與邊陲四點。大小圍棋最後以吃子與餘子合計最多者勝。
- 10. 同盟國及同顏色的子,不能自相殘殺(不能吃自己同色與同盟國的子),若只剩單子(孤臣孽子),走投無路,則跳過不走,如同被囚禁一樣。

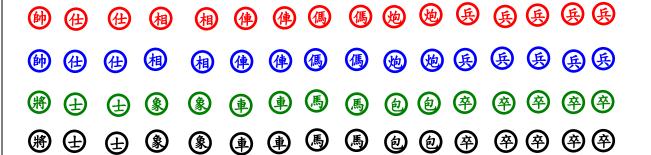


圖 1、四國五行象棋之黑、紅、綠、藍四色棋子共 64 只

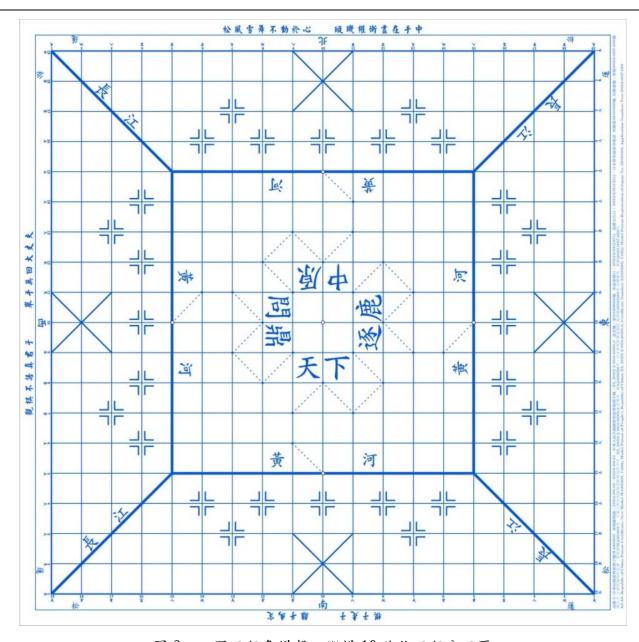


圖 2、四國五行象棋盤,縱橫 19 路依五行分五區



圖 3、現有兩國象棋之佈子

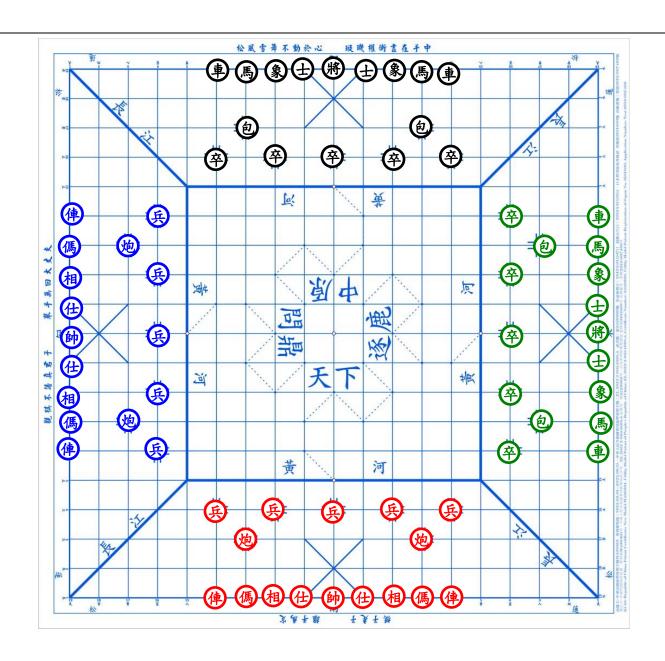
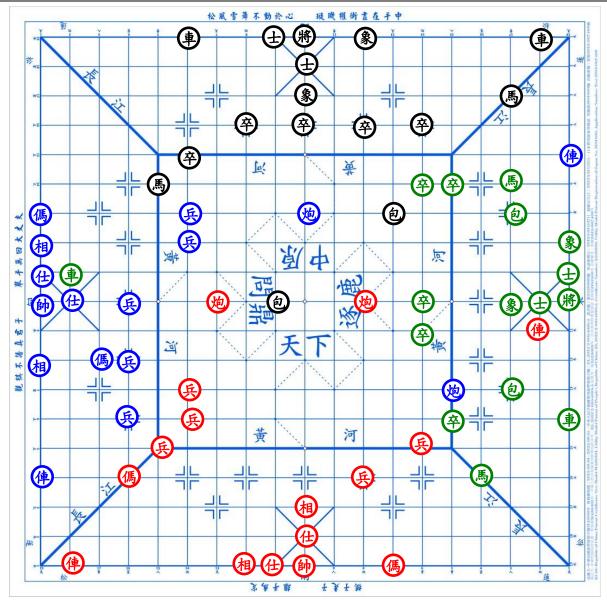


圖 4、四國五行棋盤之佈子



5、四國五行象棋之戰陣

五、四國五行象棋遊戲玩法介紹:

四國五行象棋共有紅、黑、藍、綠四色各16只棋(合計64只)之四色(國)象棋,合乎先天八卦之一變64爻,如圖2所示。棋盤各國以黃河及長江分界,逐鹿天下、問鼎中原。其佈子與兩國象棋一樣,玩法亦同。所不同規則如下:

- 1. 兵、卒在本國只能向前及左右一步,渡過本國長江、黃河線後可前、後、左、右進攻與回防2步,但最多只能吃一只,兵、卒可縱橫他國但不能回國;馬與傌自己人不絆馬腳。(增設「騎馬打仗」的玩法:雙方同意,不論單、雙打,容許兵、卒可乘俥(車)、傌(馬)、炮(包)(此謂雙子)(玩家可協調兵(卒)只乘俥(車)、或只乘傌(馬)、或只乘炮(包)),其可由兵(卒)就俥(車)、傌(馬)、炮(包)或俥(車)、傌(馬)、炮(包)去載兵(卒)(此算一步),但其走法僅能是俥(車)、傌(馬)、炮(包)的走法,不限制走多少步,雙子到位雙子到位為一步,欲分開只能走一子(依其原本的走法規定),雙子在一起被吃同時陣亡,雙子只要符合一子的走法,即可將軍。)
- 2. 四國五行象棋單打時(四國混戰),可以兩國聯合或三國聯合合攻一國,如同春秋戰國時代之攻 伐模式。當某國被「將」軍滅亡時,滅國之所有棋子盡歸「將」贏之國(小國變大國,仍依各 棋色次序走棋,直至統一天下),兩國合一實力大增對攻他國,此時亦促成其餘兩國之危機意 識而合力抗敵。
- 3. 兵(卒)與俥(車)、傌(馬)、炮(包)通過本國國土正面防線(黃河)可佈成戰陣與他國會戰,亦可 迂迴側背偷渡邊境(長江)偷襲鄰國。

4. 玩法:

- (1) 四國五行象棋單打玩法(四國混戰),4人各玩一國、或3人玩四國。(可玩騎馬打仗」)
- (2) 四國五行象棋雙打玩法(會盟攻戰),4人玩兩國聯盟(紅帥藍帥聯盟、黑將綠將聯盟)、或2人 玩四國。(可玩「騎馬打仗」)
- (3) 在四國五行象棋盤上中原地區玩四國暗棋,4人各玩一國、或3人玩四國、或2人玩四國。
- (4) 可在四國五行象棋盤中原地區玩六國暗棋,6人各玩一國、或5人玩六國、或4人玩六國、或3 人玩六國、或2人玩六國。
- (5) 四國象棋麻將:四國象棋有四色64只,故可取7子(8子制)或9子(10子制),配成。 帥仕相、將士象、俥傌炮、車馬包、兵兵兵、卒卒卒等缺一子可以碰,碰完由下一家出子。 每家出子後下一家可以吃:

7子玩法:一對二順或四對(8子數)。

9子玩法:二對二順或五對(10子數)。

四國象棋四色64只麻將,4人各取9子、海底尚有28只。

四國象棋四色64只麻將,4人各取7子、海底尚有36只。

- 註:1. 兩國象棋32只,4人各取4子、海底剩16只,在象棋麻將只有4個循環,出子太少、時常和局;若為兩副兩國象棋64只,雖然較有循環出子,但因色系只有兩色,故很快即「到」終局,而失去神秘算牌與理牌之樂趣。
 - 2. 而四國象棋四色64只麻將,4人各取9子、海底尚有28只,在麻將尚有7個循環。若4人各取7子、海底尚有36只,在麻將尚有9個循環,可打得較深、思慮較久,算牌與理牌需花點時間,但節奏比108只或144只麻將快很多,較不會使弈者「坐鬱太久」、「精力殆盡」而產生心血管病變。
- (6)象棋大老二喊粒比大小,可由2人至8人玩,平分所有暗棋:

紅勝藍勝黑勝綠,帥>將>仕>士>俥>車>傌>馬>炮>包>兵>卒。

紅帥藍帥可成對、黑將綠將可成對,正規軍勝雜牌軍;如綠士+綠士>紅仕+黑士;綠車+綠馬 +綠包>紅俥+藍碼+紅炮>紅俥+藍碼+藍炮>黑車+綠馬+綠包;綠卒+綠卒+綠卒>紅兵+紅兵+ 藍兵>黑卒+藍卒+藍卒(以此類推)。

喊粒出子,由1子至12子,最後吃子最多者為勝。

- (5)「七星聚會」遊戲法:本法不以將軍為輸贏,而為該國之子攻佔一組七星位,且其將或帥佔住 北極星為贏(或該國之子攻佔一組七星位及北極星為贏)。各子走法不變,將、帥、仕、士、 相、象皆可離宮出國吃子。將、帥可前、後、左、右走2步,在達「七星聚會」前,各國可互 相吃子,縱然將、帥已亡仍可阻止別國「七星聚會」以為合局。
- (6). 象棋圍棋:
 - 小圍棋,4人單打或4人雙打(綠、黑兩將一國、紅、藍兩帥一國),4人兩付四國五行象棋(共128子),在四國五行象棋中央土區圍築(共121點),三國圍一國,最後圍子者吃子,以吃子加餘子最多者勝。
 - 大圍棋,4人單打或4人雙打(綠、黑兩將一國、紅、藍兩帥一國),4人六付四國五行象棋(共384子),在四國五行象棋盤圍築(共361點),兩國圍兩國,最後圍子者吃子,兩國合計以吃子加餘子最多者勝。
- (7). 四國五行象棋之「象棋德州樸克」遊戲法: (程于洲建議)
- 如同撲克牌13支梭哈玩法,4人玩,每人取紐扣或糖果當籌碼(64支牌),或各分5支兵或卒當 籌碼(44支)。
- 首先4人各取1個紐扣當底碼,本玩法為暗棋,猜拳分第1家、第2家、第3家、第4家為先後喊價排序,由第1家先取牌,洗牌後每人分2子為底牌(自己看),餘子(暗棋)當海底,由第1家視

底牌好壞先喊加籌碼幾支,餘家可跟進並加碼,若不跟進則棄子投降;若第1家不喊加碼pass順過,則由第2家喊加碼,第2家也可喊pass順過,直到第4家喊價各家加碼或pass後,最先喊價的一家由海底取一子翻開放盤面(開一子),4家依盤面的1子棋子與其2子底牌配對為(一對、三條…)。

- 重複由上次先喊加碼的喊家視底牌組合好壞先喊加籌碼幾支,餘家可跟並加碼,若不跟則棄 子投降..之步驟,若有人加碼後,再從海底翻一子(盤面就有2子),4家再依盤面的2子與自己 底牌的2子(共4子)去配對(一對、二對、三條、三順、四條、四順…)。
- 重複以上步驟,至大家都不加碼或盤面已有3子(加各家底牌2子,共有5子),必須翻底牌比大小定勝負,4家依盤面3子與2子底牌(共5子)配對比大小為(五條>五同花(色)順>五順>五同花(色)>四條>四同花(色)順>四順>四同花(色)>三條一對>三同花(色)順一對>三順一對>三條>三同花(色)順>三順>三同花(色)》二對>一對>個子…)(棋色大小為紅>黑>藍>綠)。
- 四國五行象棋之「德州樸克」為所有棋子打完為一輪最多用掉11子,64子打完約為5~6次,玩 過的棋子須覆蓋起來放旁邊,且不可再被打開來看那些子打完了,此可以訓練玩家記牌。
- (8). 四國五行象棋之「象棋梭哈16支」遊戲法:

如同撲克牌13支梭哈玩法,4人玩,本玩法為暗棋,猜拳分第1家、第2家、第3家、第4家,每人取子16支,排子後分三堆子比大小,前堆5子、中堆5子、後堆6子,4家依前中後三堆翻開比大小。其可比4家誰吃子多、或前堆赔率1、中堆赔率2、後堆赔率3,其大小的比法如下: (棋色大小為紅〉黑>藍〉綠),六條(五同花(色))>六條(四同花(色))>六條(四同花(色))>六條(四同花(色))>六條(三同花(色))>五條(五同花(色))>五條(四同花(色))>五條(四同花(色)))—對>四條(四同花(色))—對>四條(四同花(色))—(日港(色))—以四條(四同花(色))—(日港(色))—以四條(四同花(色))—(日港(色))(日港(色))(日港(色))—(日港(色))(日港(色))(日港(色))(日港(色))(日港(色))(日港(色))(日港(色))(日港(色))(日

(9). 四國五行象棋之「象棋橋牌」遊戲法:

如同撲克牌橋牌玩法,4人玩,本玩法為暗棋,分東、南、西、北四家,東、西一隊、南、北 一對。

- 洗牌後,四家猜拳分先後,四家各取16子(共有16墩)。
- 東、南、西、北四家開始「約定」喊墩,(紅Red>黑Black>藍Blue >綠Green),例:東家藍色牌好喊<4藍Blue>,南家紅色牌好喊<4紅Red>,西家普通喊<Pass>,北家綠色牌好就必須喊<5綠Green >…,如此四家喊墩到沒有人再喊,最後喊墩的為「莊家」,其喊的牌色為「王牌」,「莊家」喊到5墩,則「莊家」加「夢家」必須吃到11墩以上(不含11墩)才算贏(其餘兩家只要吃5墩即贏),其對家為「夢家」(「夢家」要現牌,可以玩不現牌,現牌好像只有3人玩)。
- 依序由「莊家」出牌(一色1子),其餘各家亦出同色1子,最大者吃子(四子為1墩),若其餘各家無同色子,則可出王牌「竄牌」贏1墩(不論它色牌多大,王牌通吃),亦可出他色子「墊牌」(棄子)。
- 全部出牌完後,「莊家」加「夢家」必須吃到所喊的墩數以上(不含)為贏。

(10). 四國五行象棋「拱豬」的玩法:

● 四國五行象棋四花色(紅〉黑>藍>綠),4人玩,每人16子,玩家(4家)依順時鐘方向輪流打牌(棋)。開始時由擁有<黑車>的人同時出第一張牌(棋)(1家拿2張

〈黑車〉時,第二輪再出〈黑車〉),然後其他3家各出一張牌(棋),但必須與第1家的牌(棋) 同色。若各家沒有相同顏色的牌(棋),則可以出任何一張牌(俗稱墊牌)。此時可以趁機把扣分多的牌丟出去,如豬(黑桃Q2支〈黑士〉各-50分)。再來看4家誰的牌最大(帥>將〉仕>士〉相>象〉俥〉車〉傌〉馬>炮〉包>兵〉卒(紅〉黑〉藍〉綠)),就要把4張牌(棋)拿回去,然後再由他出牌(棋),一直到所有的牌出完為止,然後計算4家的正負分。

樸克牌計分方式: -50 分 紅心A 紅心2紅心3 -2 分 -3 分 紅心4 -10 分 紅心5 -5 分 -6 分 紅心 6 紅心7 -7分 紅心8 -8 分 紅心9 -9 分 紅心 10 -10 分 紅心J -20 分 紅心〇 -30 分 -40 分 紅心K 總分 -200 分

四國五行象棋計分方式 紅牌(棋)為負分,

- 〈紅 帥〉計-60 分,
- 〈紅仕〉計-30分(2支60分),
- 〈紅相〉計-20分(2支40分),
- 〈紅俥〉計-10分(2支20分),
- 〈紅傌〉計-5分(2支10分),
- 〈紅炮〉計-2.5分(2支5分),
- 〈紅兵〉計-1分(5支5分),
- 總分 200 分
 黒桃 Q(俗稱豬)-100, <黒士@>(黒豬)-50(2 支-100 分)
- 方塊 J(俗稱羊)+100, <藍相&>(藍 羊)+50(2 支+100 分)
- 梅花 10(這張是 double),<綠車%>(2 支才算 double),如果你沒有吃到負分,只有這張梅花 10 算+50 分,
 綠車%>1 支算+25 分(2 支算+50分),吃到 2 支<綠車%>,其餘紅牌(棋)負分才須加倍。
- 紅棋全吃為+200 且豬羊變色(豬+100羊-100)<黒士@>(黒豬)+50(2支+100分);<藍相&>(藍羊)-50(2支-100分)
- 若同時全吃紅心(所有紅棋子);豬(<黑士@>(黑豬)2支);羊(<藍相&>(藍羊)2支);梅花10(<綠車%>2支才算double)為1000分。
- 黒桃Q(俗稱豬)-100,<黒士@>(黒豬)-50(2支-100分)
- 方塊 J(俗稱羊)+100, <藍相&>(藍羊)+50(2 支+100 分)
- 梅花 10(這張是 double), <綠 車%>(2 支才算 double), 如果你沒有吃到負分, 只有這張梅花 10 算+50 分, <綠 車%>1 支算+25 分(2 支算+50 分), 吃到 2 支<綠 車%>, 其餘紅牌(棋)負分才須加倍。
- 紅棋全吃為+200 且豬羊變色(豬+100 羊-100) <黒士@>(黒豬)+50(2 支+100分); <藍相&>(藍羊)-50(2 支-100分)
- 若同時全吃紅心(所有紅棋子);豬(<黑士@>(黑豬)2支);羊(<藍相&>(藍羊)2 支);梅花10(<綠車%>2支才算double)為1000分。

(11). 四國象棋「象棋拿破崙」(橋牌)介紹

- 「象棋拿破崙」(橋牌)玩家 4 人。
- 拿破崙使用的牌為52張牌+兩張鬼牌,因其須叫「秘書」協助拿破崙,故每張牌有唯一性。
- 但四國五行象棋有一對,故每一色之<任><相><俥><車><傷><馬><炮><包>一對2支棋 取出1支剩1支棋(去10子),四國的1支兵或卒貼@當鬼牌,則原64子的四國五行象 棋剩44子。
- 「象棋拿破崙」(橋牌)使用的棋子為42張牌+2張鬼牌4支鬼牌,(<紅兵@>大鬼)>(<黑卒@>小鬼)。

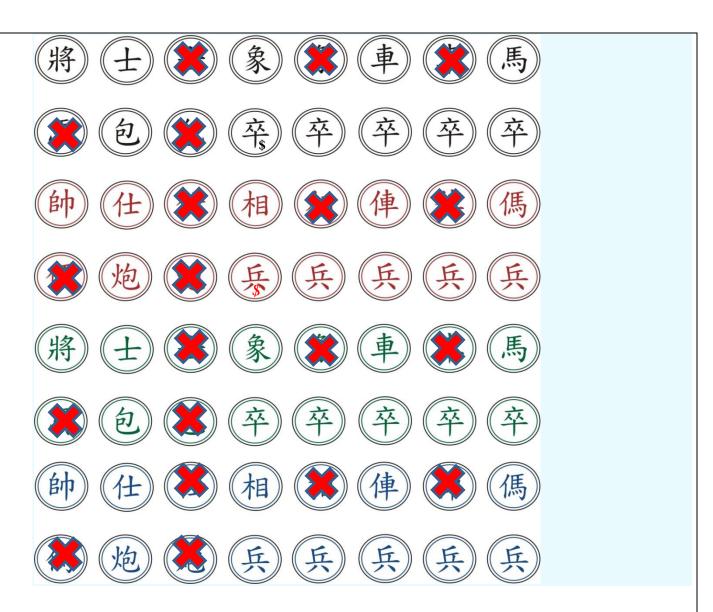


圖 1、〈仕〉〈相〉〈俥〉〈車〉〈馬〉〈炮〉〈包〉一對 2 支棋取出 1 支剩 1 支棋(去 10 子), 四國的 1 支〈紅兵〉與 1 支〈黑卒〉貼@當鬼牌,則原 64 子的四國五行象棋剩 44 子

發牌方式為:4家各發10支棋子,剩下4支棋子蓋在中間。
 發完牌各家看牌後開始喊人頭,

從6顆(張)開始喊

從發牌的人先喊

例:第1家喊「6顆(張)!」、第2家喊「7顆(張)!」、第3家喊「8顆(張)!」…、可以喊 Pass、第2家喊「9顆(張)!」

所謂的人頭

拿破崙指的是各花色的 J、Q、K、A 一副牌裡面共有 16 顆頭

- 「象棋拿破崙」(橋牌)人頭有 12 個為:
 - 〈紅帥1支〉、〈黑將1支〉、〈藍帥1支〉、〈綠將1支〉
 - 〈紅仕1支〉、〈黑士1支〉、〈藍仕1支〉、〈綠士1支〉
 - 〈紅相 1 支〉、〈黒象 1 支〉、〈藍相 1 支〉、〈綠象 1 支〉
- 喊到人頭的玩家稱為「象棋拿破崙」,並由其指定某一棋色為王牌,

例:〈紅棋〉為王牌

接下來喊到人頭的為「象棋拿破崙」拿起蓋著的 4 支棋子與手中 10 支棋子組合換棋,然後選擇不要的四支棋子丟掉。

若換棋後發現所喊的<棋色>並非最強,這時如果想要換王牌,需要加1顆頭。

接著指定某一個棋子(任何一支棋子)做為〈秘書牌〉,

有秘書牌的1 家就是「象棋拿破崙」的秘書,「象棋拿破崙」與秘書為同一國,其他3 家(2 家)為同一國。

「象棋拿破崙」可喊自己的1支棋子為<秘書牌>(稱為自秘),為1家打3家(4家),但打牌過程中秘書是不給人知道。

● 在所有牌中

秘書牌>(<紅兵@>大鬼)>(<黑卒@>小鬼)>王牌(秘書牌、大鬼、小鬼可洗王牌),大小鬼牌可隨時竄牌吃人頭

不過在最後一輪中鬼牌最小。

- 樸克牌拿破崙玩法,<王牌花色的2>,可以引出<大鬼牌>;<王牌花色的3>,可以引出<小鬼牌>。
 其他玩家應依照該引牌色出牌,該次出牌由最大的鬼牌贏。
 - 「象棋拿破崙」中
 - <王牌的傌(馬)>引(<紅兵@>大鬼)
 - 〈王牌的炮(包)〉引(〈黑卒@〉小鬼)
 - 秘書牌可在任何時候出牌,也可以都不出來,但在「象棋拿破崙」叫打<秘書牌>,除 非該牌秘書掌握,否則<秘書牌>最好打出來。
 例:

若秘書手中<秘書牌>為<紅仕>,若那一輪是要出<紅色>,而其手中**只剩下<紅仕>,秘** 書有權可以不出牌,而出<他色>棋子。

• 遊戲開始由「**象棋拿破崙**」先出牌,其次各家必須出相同<顏色>的棋子,該次4支棋子 由棋子大者吃下,但收牌只取<人頭>,

<紅帥 1 支>、<黒將 1 支>、<藍帥 1 支>、<繰將 1 支>

〈紅仕1支〉、〈黑士1支〉、〈藍仕1支〉、〈綠士1支〉

〈紅相 1 支〉、〈黒象 1 支〉、〈藍相 1 支〉、〈緑象 1 支〉

其他牌就丢在一旁,「象棋拿破崙」吃到的<人頭>可以不用收,只要算其他家的就可以了(但需扣除秘書所贏的人頭)。

大小鬼牌

通常情形下,如大、小鬼牌不是<秘書牌>,則大鬼牌僅次於秘書牌,小鬼牌再次之;同樣不受 底牌花色限制。但是大小鬼牌的用法:

- 如場中有王牌,則引牌時如引王牌花色的二,可以引出大鬼牌;如引王牌花色的三,可以引出小鬼牌。其他玩家應依照該引牌出牌,各鬼牌大小不受影響。
- 如引牌為大小鬼牌,可指定任一花色做為該輪底牌花色,此際該大小鬼牌僅略大於該花色最大之牌。可以想見,該鬼牌當然受王牌與另一張鬼牌之威脅。
- (12).「象棋排車(七)接龍」,4人、8人、5人或6人(去2兵、2卒)玩,與樸克牌排七接龍相同,由2支<黑車>先出,每條龍皆由<俥>或<車>先出,然後各家再上下接龍,四國五行象棋共有8條龍,但一對的象棋每條龍只能排一子,而且一條龍最多三個兵或卒,<將><帥>可接自己顏色的任一條龍。若排車(七)接龍要玩大小鬼牌,則引用「象棋拿破崙」(橋牌)<紅兵@>大鬼)>(<黑卒@>小鬼)。排車分數:帥將12分、仕士10分、相象8分、俥車6分、傌馬4分、炮包2分、兵卒各1分。

高應大四國五行象棋可玩樸克牌「象棋德州樸克」、「象棋梭哈16支」

- 、「象棋橋牌」、「象棋拱豬」、「象棋拿破崙」、「象棋排車(七)接龍」。(表)
- 一.「象棋德州樸克」,4(~多人)玩,分先後,每人籌碼5支兵或卒(44子)(可用他物當籌碼(64子)),洗牌疊砌(母堆)後,每人2子(持子)自己看,依棋大小,由頭家喊價加籌碼,他家可跟或再加碼,若牌差則棄子(權),等都加碼後,由(母堆)翻1子放盤面(或各人放1支明棋),各家比對3子組合(自己2子),再喊價、再由(母堆)翻子比對…,至已翻3子(各人面前3支明棋),再喊價至無人加碼,4人翻開持子,比對盤面3子共5子的組合定勝負(4條>3條一對>5同花大順>3條>同花順(3~4支)>順(3~5支)>2對>1對>比大小)(紅>黑>藍>綠)。
- 二.「象棋梭哈 16 支」4 人玩(5 或 6 人玩時去 2 兵 2 卒),出牌:4 人(5 支、5 支、6 支),5 人(3 、 4 、5),6 人(2 、3 、5); 赔率為 1:2:3 。
- 三.「象棋橋牌」,共16墩,4人玩(5或6人玩時去2兵2卒),各家分牌完,開始喊「王牌花色」與「墩數」(給他家吃的),喊到者為莊家,其對家為夢家(可現牌或不現牌),由莊家(與夢家同一國)先出牌,各家依花色出牌,大者吃牌4支為一墩,若無該花色,則可出王牌竄牌或他色墊牌,所有牌比完,他家吃的墩數達莊家喊的,他家為贏。
- 四.「象棋拿破崙」64子去掉<任><相><使><車><馬><炮><包>之1支剩44子,其中1支大鬼<紅兵\$>、小鬼<黑卒\$>。4人玩1人分10子,留4子(蓋牌),4人輪流喊吃人頭數(帥任相將士象共12支),花色(紅>黑>藍>綠),喊到者為拿破崙,再喊王牌花色,再取4支蓋牌換4支牌(棄牌,他家可看)(若更改王牌再加1個人頭),再喊1支牌為秘書(與拿破崙同國,可叫自己牌),秘書牌>大鬼>小鬼>王牌,王牌傌(馬)引大鬼,王牌炮(包)引小鬼。拿破崙先出牌,第一次不能出王牌,各家依花色出牌,大者吃牌(只取人頭),若無該花色,則可出大鬼、小鬼或王牌竄牌或他色墊牌(秘書牌、大鬼、小鬼可洗王牌),所有牌比完,莊家吃人頭數達莊家喊的,莊家為贏。
- 三.「象棋拱豬」與樸克牌同,象棋計分方式與豬@、羊&、與 Double%如下,請以油性筆做記號。

 紅棋
 黒棋
 藍棋
 綠棋

 (拱豬)士@士@(豬) 相&相&(羊)
 (土@)
 相&

 車%車%(Double),例
 兵\$
 卒\$(拿破崙大小鬼)

(紅棋)為負分: <紅帥>計-60分, <紅仕>計-30分(2支60分), <紅相>計-20分(2支40分), <紅俥>計-10分(2支20分), <紅傌>計-5分(2支10分), <紅媽>計-5分(2支5分), <紅戶>計-1分(5支5分)。 總分200分

1. 黑 桃 Q(俗 稱 豬)-100 分, <黑 士 @>(黑 豬)-50(2 支-100 分) 2. 方塊 J(俗稱羊)+100 分, <藍相&>(藍羊)+50(2 支+100 分) 3. 梅 花 10(這 張 是 d o u b l e) , 〈綠 車 % > (2 支 才 算 d o u b l e) , 若 玩 家 沒有吃到負分,梅花 10 算+50 分, <綠車%>1 支算+25 分(2 支算+50 分),吃到 2 支< 餘 紅 (棋 其) 才 須 綠 分 4. 紅棋全吃為+200分,且豬羊變色(豬+100分羊-100分)<黑士@> (黑豬)+50(2 支+100 分); <藍相&>(藍羊)-50(2 支-100 分) 5. 若同時全吃紅心(所有紅棋子);豬(<黑士@>(黑豬)2支); 羊(<藍相&>(藍羊) 2支);梅花10(<綠車%>2支才算double)為1000分。 $\dot{\Box}$ 、「象棋排車(七)接龍」,4人、8人、5人或6人(去2兵、2卒)玩,與樸克牌排七接龍相 同,由2支<黑車>先出,每條龍皆由<俥>或<車>先出,然後各家再上下接龍,四國五行象棋共有 8條龍,但一對的象棋每條龍只能排一子,而且一條龍最多三個兵或卒,<將><帥>可接自己顏色 的任一條龍。若排車(七)接龍要玩大小鬼牌,則引用「象棋拿破崙」(橋牌)<紅兵@>大鬼)、(< **黑卒@>小鬼)。**排車分數:帥將 12 分、仕士 10 分、相象 8 分、俥車 6 分、傌馬 4 分、炮 包2分、兵卒各1分。

六、四國五行象棋的歷史典故:

- 1.「虚掩旗鼓」:佈局後,兵卒只能向前、向左、向右一步,度過長江、黃河線後,才可前、後、 左、右、左拐、右拐攻擊二步,縱橫天下。
- 2.「入主敵國」:四國五行象棋單打時,當一國被將軍滅亡後,吃掉該將軍之「子」,即不可離 開滅亡國之王位,此時為「入主敵國」,才能擁有被滅亡國所有軍士之操控權,一國變二國, 小國變大國。
- 4.「取而代之」:四國五行象棋單打時,他國趕走滅亡國王位之「子」,須入主滅亡國之王位, 如此才能擁有滅亡國所有軍士之操控權。
- 5. 「虚位以待」: 四國五行象棋單打時,若滅亡國之「子」離開滅亡國之王位,則滅亡國所有軍士不再被操控,可以復活繼續走子,以便「少康中興」。
- 6. 「行刺秦王、田單復國、少康中興」:四國五行象棋單打時,若敵國之「子」離開滅亡國王位時,已滅亡國之舊軍士可自行再操控,趁機去攻擊他國、行刺各國軍士(行刺秦王),若他國將帥被已滅亡國之舊軍士將軍吃掉,已滅王國之「子」入主該國王位,已滅王國原先被吃掉之將帥,即可復活(位)(但已被吃掉的其他軍士,視同陣亡不可再復活),恢復本國將帥之王位而復國(田單復國),且除了復國外亦擁有該滅亡國所有軍士之操控權,此為「少康中興」。
- 7.「復國不成」: 四國五行象棋單打時,在復國過程中已滅王國之王位又被他國入主,則再次失去已滅亡國之操控權。
- 8. 「統一天下」: 其他三國將帥都被將軍吃掉滅亡後,剩下單一國之將帥磁為統一天下。
- 9.「會盟攻戰」:四國五行象棋雙打時,四人同玩,如同橋牌,東北、西南兩國合一聯盟,兩國聯盟時不能「互通聲息」,若一國被將軍滅亡,則國內之餘子全部陣亡取出棋盤外,謂之「秦坑趙軍」;但「將在外軍令有所不遵」,國土外,滅亡國流亡之軍馬轉由聯盟國指揮,謂之「投奔鄰國」,滅亡國之玩者則「袖手旁觀」,但可以當「客卿」協助同盟國「運籌幃幄」;直到聯盟的兩國被將軍滅亡,另一聯盟國得勝。此玩法可顯示戰國時代之「獨木難撐」、「疲於奔命」、「以寡擊眾」、「勢如破竹」之局面。而在被將軍「走投無路」滅亡前尚有一步可走,有一子「孤臣孽子」可「逃離本國」,去「投奔鄰國」,等待「為君復仇」。(李善上、沈茂松)
- 10. 四國五行象棋將棋「四國混戰」為四人單打制;「會盟攻戰」為四人雙打制,亦可多人分兩邊玩。
- 11. 東、西、南、北棋盤線, 由右至左各編號1~19路, 以備棋譜格局用(謝坤庭、 程于洲、沈茂松)。
- 12. 「旗馬打仗」: 四國五行象棋將棋「四國混戰」或「會盟攻戰」為四人單、雙打制,可玩「騎馬打仗」的玩法:雙方同意,不論單、雙打,容許兵、卒可乘俥(車)、傌(馬)、炮(包)(此謂雙子)(玩家可協調兵(卒)只乘俥(車)、或只乘傌(馬)、或只乘炮(包)),其可由兵(卒)就俥(車)、傌(馬)、炮(包)或俥(車)、傌(馬)、炮(包)去載兵(卒)(此算一步),但其走法僅能是俥(車)、傌(馬)、炮(包)的走法,不限制走多少步,雙子到位雙子到位為一步,欲分開只能走一子(依其原本的走法規定),雙子在一起被吃同時陣亡,雙子只要符合一子的走法,即可將軍。

七、四國五行象棋的的發明

2011年春節,和風送暖,陽光普照,沈茂松、曾雪蓮夫婦和兩位女兒到住家附近散步,行經高雄

市龍池宮旁樟樹步道,一陣嘩然聲,看到兩位長輩在下象棋,旁邊圍了許多人七嘴八舌,原來插花旁 觀者比奕棋者緊張,夫婦兩研商,若象棋能有多人同玩,春節時期老、中、青一家三代在家圍爐奕棋, 勝過上網、玩手機之孤僻冷清氣息,靈機一動,萌生研發四國五行象棋與四國五行象棋盤的念頭。

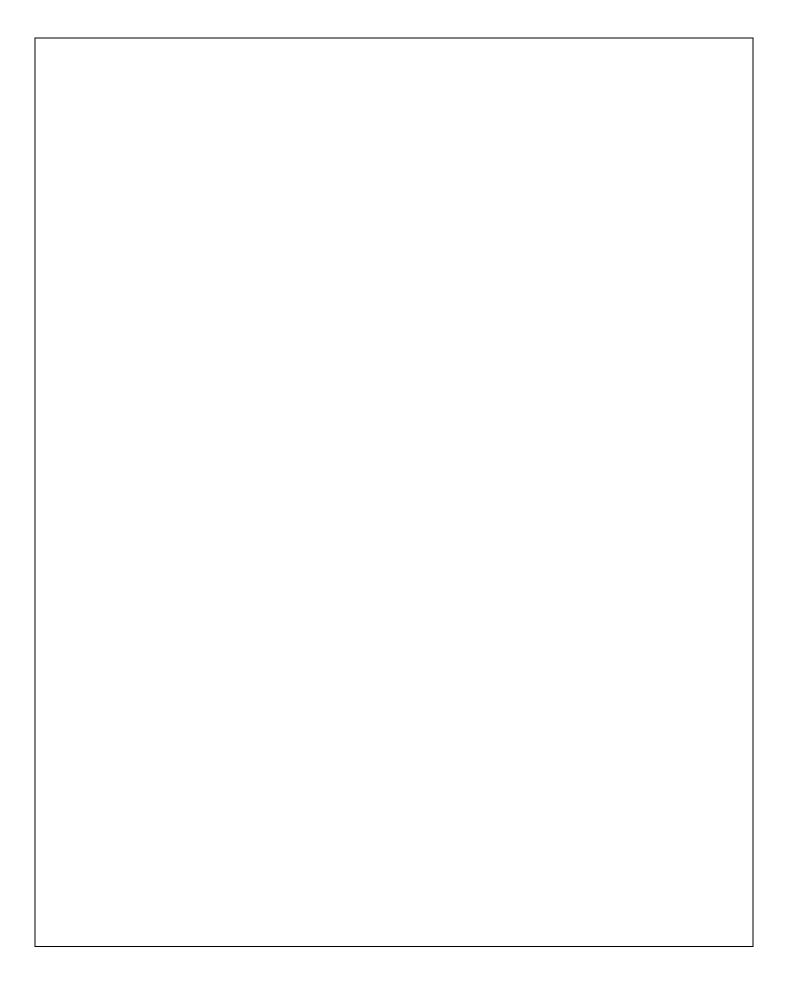
圍棋是中國國粹,縱橫 19 路看盡歷史榮華富貴,若將將圍棋盤由對角劃分成金字塔,保留中央 土區,則有四國象棋在五個區域爭霸天下,四國五行象棋盤即符合木(東、青色)、火(南、紅色)、土 (中、黃色)、金(西、白色)、水(北、黑色)之孔明借東風的祭壇,除了可以玩圍棋,也可以四人一起 玩象棋,還可以玩四國或六國暗棋、四國象棋麻將、及 8 人玩的喊粒比大小之大老二。

爭霸天下視天象變化,北斗七星圍繞北極星,依春夏秋冬四時,順時針轉動,為孔明先生的八卦大陣的基本陣勢,七星聚會更是歷代開國君主需要的助力。鬼谷先師的字數一、二、三、四、五、六對應天、地、人、富、貴、貧,及1、2數屬木、3、4數屬火、5、6數屬土、7、8數屬金、9、10數屬水等中國數字的五行加入四國五行象棋盤中,做為奇門遁甲的傳承,與警告奕棋者不可過度沈迷於奕戲,故四國五行象棋盤為重現中國古代神秘的[術數]而發明,在四國五行象棋四人對奕中,興滅旺衰、浴火重生至一統天下,可看盡人生起伏的情境,…就請諸位來感受吧。

四國五行象棋盤規畫各國以黃河及長江分界,其布子與兩國象棋一樣,但將原有紅、黑兩色共 卅二只象棋,增加為紅、黑、藍、綠各十六只的四色象棋。 四國五行象棋也可以二國聯合或三國聯 合攻一國,如同春秋戰國時代的攻伐模式,當某國被滅亡時,其棋子盡歸贏方所有,接著再攻他國, 小國變大國,直至統一天下,合縱連橫的戰術運用,可訓練下棋者國際觀與敏銳的危機意識。

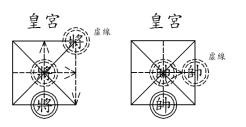
古代有騎兵,現代有裝騎營、自走炮、坦克兵,故四國五行象棋多了一個「騎馬打仗」的玩法:雙方同意,不論單、雙打,容許兵、卒可乘俥(車)、傌(馬)、炮(包)(此謂雙子)(玩家可協調兵(卒)只乘俥(車)、或只乘傌(馬)、或只乘炮(包)),其可由兵(卒)就俥(車)、傌(馬)、炮(包)或俥(車)、傌(馬)、炮(包)去載兵(卒)(此算一步),但其走法僅能是俥(車)、傌(馬)、炮(包)的走法,不限制走多少步,雙子到位為一步,欲分開只能走一子(依其原本的走法規定),雙子在一起被吃同時陣亡,雙子只要符合一子的走法,即可將軍。

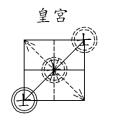
四國五行象棋有四色,帥(將)、仕(士)、相(象)、俥(車)、傌(馬)、炮(包)兵(卒)分大小,故可 玩西方的樸克牌等牌藝,如本網站的「象棋德州樸克」、「象棋梭哈 16 支」、「象棋橋牌」、「象 棋拱 豬」、「象棋拿破崙」、「象棋排車(七)接龍」。

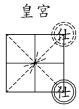


八、象棋基本步法說明

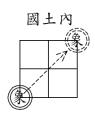
1. 將、帥在皇宮內一次一步,不能斜行,但可殺敵吃子。 2. 士、仕皇宮內一次斜行一步,可殺敵吃 子。

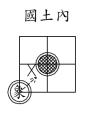




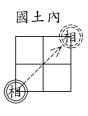


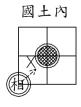
3. 象、相在國土內走田字可殺敵吃子,但田字中央有子,即被擋路不得行走。







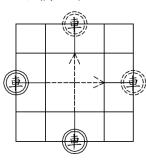




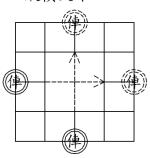


4. 車、俥走直線、縱橫天下殺敵吃子,可征戰外國。



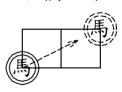


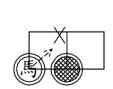
縱橫天下

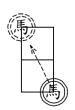


5. 馬、傌走日、縱橫天下,可征戰外國、殺敵吃子,但若遇拌馬腳,則行不得。

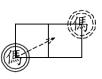
縱橫天下

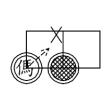


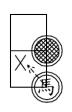






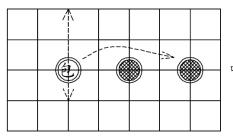






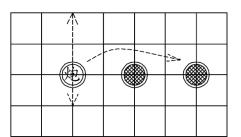
6. 包、炮走直線、縱橫天下殺敵吃子,可征戰外國,但須隔山才能跳殺吃子

縱橫天下



吃子

縱橫天下



吃子

7. 兵、卒國土內走一步,出國界(長江、黃河)走 2 步(傳統象棋走 1 步),能前後、左右縱橫天下殺敵 吃子,但不可回國。

九、高應大四國五行象棋產品

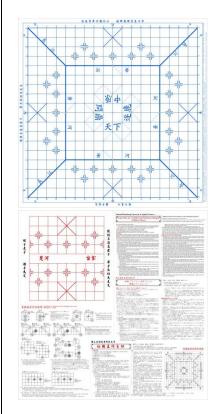
高應大四國五行象棋

高應大四國五行象棋木製棋 盤

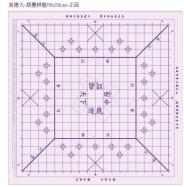
高應大四國五行象棋摺疊棋盤













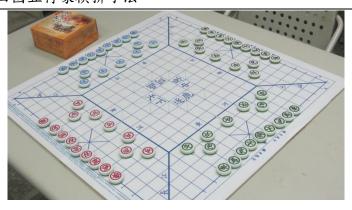
售價:新台幣 400 元 購買 10 盒以上以批發價計算 批發價請聯絡本中心 售價:新台幣 800 元 購買 5 片以上以批發價計算 批發價請聯絡本中心 售價:新台幣 400 元 購買 5 片以上以批發價計算 批發價請聯絡本中心

四國五行象棋排子法

四國將棋單、雙打

玩法:(走子次序:紅黑藍綠)

1. 四國單打:將軍佔王位才 能控制滅亡國所有棋子。 若滅亡國王位無他國棋子 佔領,則滅亡國可再復活 走子,但要將死他國將 帥,滅亡國的將帥才能復 位。四國剩最後一個將或 帥為統一天下。



- 四國雙打:紅帥、藍帥同盟 一國,黑將國被將軍已 國,若某國被將軍亡 國,則該國在國內,則該國在國內,則該國在國內 全被吃掉,但最後一子 正讓一子逃離本因 可讓一子逃離本 可以 盟國 配合同盟國以 專繫眾。
- 3. 「騎馬打仗」的玩法:雙方 同意,不論單、雙打,容許兵、 卒可乘俥(車)、傌(馬)、炮 (包)(此謂雙子)(玩家可協 調兵(卒)只乘俥(車)、或只乘 傌(馬)、或只乘炮(包)),其 可由兵(卒)就俥(車)、傌 (馬)、炮(包)或俥(車)、傌 (馬)、炮(包)去載兵(卒)(此 算一步),但其走法僅能是俥 (車)、傌(馬)、炮(包)的走 法,不限制走多少步,雙子到 位為一步,欲分開只能走一子 (依其原本的走法規定),雙子 在一起被吃同時陣亡,雙子只 要符合一子的走法,即可將 軍。



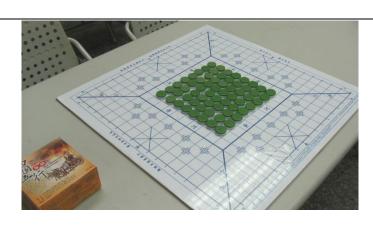
暗棋

(4人單打、4人雙打、4人雙 打再對決)

玩法:

1法: 炮翻山、未掀開連吃子。

2. 法: 掀開才能吃子。

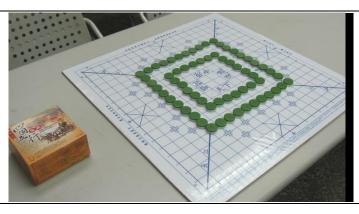


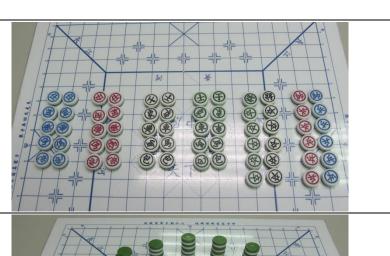
六國棋

(6 人單打、6 人雙打、6 人雙 打再對決)

玩法:

子分六國如下圖,在四國五行 象棋盤中央土位區活動,走法 與將棋相同。





象棋麻將

玩法:

1. 一人拿7子,1子巡迴,組成8子順、對即贏,如下圖。



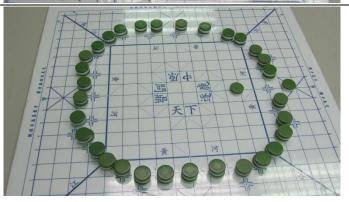




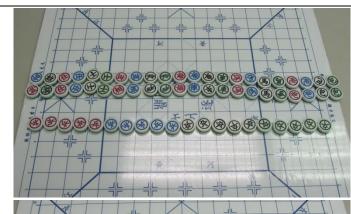
大老二(喊粒比大小)

玩法:

- 1. 猜拳赢家先取子,取子後 排對、順,赢家先喊出幾 子(1~10子),他家跟著出 幾子,比大小(如下圖), 大者全部吃子。大者再喊 大者全部吃子。大者再或 出幾子,再比大小。 後出子比完,計算各人吃 幾子,多者為赢。
- 2. 棋子大小為紅>藍>黑>綠



。同對、順時,正規軍勝 雜牌軍(如紅兵一對勝紅 兵藍兵)。





象棋圍棋:

玩法:

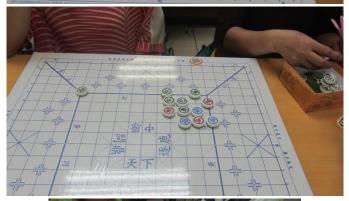
1. 小圍棋: 4人單打或4人 雙打(綠、黑兩將一國、 紅、藍兩帥一國),4人兩 付四國五行象棋(共128 子),在四國五行象棋中央 土區圍築(共121點),三 國圍一國,最後圍子者吃 子,以吃子加餘子最多者 勝。

> 4人猜拳定出子次序, 4人第一子為將、帥放長 江黃河交匯點,才開始下 子圍子。

所有棋子下玩,先取走盤內死子(不能計算),再將盤內各國棋子與各國吃子排列四周以計子(死子放中央),並可檢視棋子是否短缺。

2. 大圍棋:4人單打或4人雙 打(綠、黑兩將一國、紅、 藍兩帥一國),4人四至六 付四國五行象棋(共256 至384子),在四國五行象 棋盤圍築(共361點),兩







國圍兩國,最後圍子者吃 子,兩國合計以吃子加餘 子最多者勝。

4人猜拳定出子次 序,4人第一、二子為將、 帥放長江黃河交匯點與四 個邊垂角落點,才開始下 子圍子。

所有棋子下玩,先取走盤內死子(不能計算),再 將盤內各國棋子與各國吃子排列四周以計子(死子放中央),並可檢視棋子是否短缺。





「象棋徳州樸克」

玩法:

- 1.4人(~多人)玩,洗牌疊砌 (母堆)後,每人2子(持子) 自己看,依棋大小,由頭家 喊價加籌碼,他家可跟或再 加碼,若牌差則棄子(權), 等都加碼後,由(母堆)翻1 子放盤面(或各人放1支明 供),各家比對3子組合(母 世)翻子比對…。
- 2. 至已翻 3 子(各人面前 3 支明棋),再喊價至無人加碼,4 人翻開持子,比對盤面 3 子共 5 子的組合定勝負(4 條>3 條一對>5 同花大順>3 條>同花順(3~4 支)>順(3~5 支)>2 對>1 對>比大小)(紅>黑>藍>綠)。

「象棋梭哈16支」 玩法:

1.4人玩(5或6人玩時去2兵 2卒),出牌:4人(5支、5 支、6支),5人(3、4、5), 6人(2、3、5); 賠率為 1:2:3。



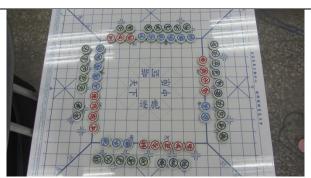




「象棋橋牌」

玩法:

- 1. 共16墩,4人玩(5或6人 玩時去2兵2卒),各家分 牌完,開始喊「王牌花色」 與「墩數」(給他家吃的), 喊到者為莊家,其對家為 夢家(可現牌或不現牌)。
- 2. 由莊家(與夢家同一國)先 出牌,各家依花色出牌, 大者吃牌4支為一墩,若 無該花色,則可出王牌竄 牌或他色墊牌。
- 3. 所有牌比完, 他家吃的墩數 達莊家喊的, 他家為贏。





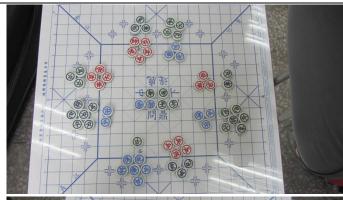
「象棋拱 豬 」

玩法:

1.4人玩與樸克牌同,象棋計分方式

與豬@、羊&、與 Double%如下,請以油性筆做記號。

- 2.. 黑桃Q(俗稱豬)-100 分, <黑士@>(黑 豬)-50(2 支-100 分)
- 3. 方塊 J(俗稱羊)+100 分, <藍相&>(藍 羊)+50(2 支+100 分)
- 5. 紅棋全吃為+200 分,且 豬羊變色(豬+100 分羊 -100 分)<黑士@> (黑豬)+50(2 支+100 分);<藍相&>(藍 羊)-50(2 支-100 分)





6. 若同時全吃紅心(所有紅棋子);豬(<黑十 @>(黑豬)2支); 羊(<藍相&>(藍羊)2 支);梅花10(<綠車%>2支 才算 double)為1000分。

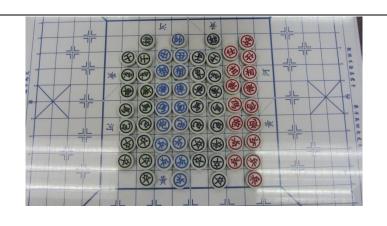
「象棋拿破崙」

玩法:

- 1.64子去掉<任><相>
 (相>
 (本本)
 (本本)
- 2. 秘書牌>大鬼>小鬼>王牌, 王牌碼(馬)引大鬼,王牌炮 (包)引小鬼。
- 3. 拿破崙先出牌,第一次不能 出王牌,各家依花色出牌, 大者吃牌(只取人頭),若無 該花色,則可出大鬼、小鬼 或王牌竄牌或他色墊牌(秘 書牌、大鬼、小鬼可洗王 牌)。
- 4. 所有牌比完, 莊家吃人頭數 達莊家喊的, 莊家為贏。
- 「象棋排車(七)接龍」 玩法:
- 1.4人、8人、5人或6人(去 2兵、2卒)玩,與樸克牌排 七接龍相同,由2支<黑車> 先出,每條龍皆由<俥>或< 車>先出,然後各家再上下 接龍,四國五行象棋共有8 條龍,但一對的象棋每條龍 只能排一子,而且一條龍最







多三個兵或卒,<將><帥> 可接自己顏色的任一條龍。

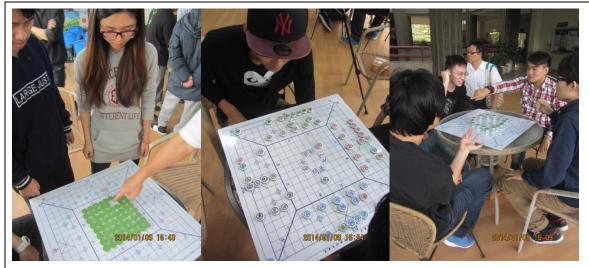
- 2. 若排車(七)接龍要玩大小 鬼牌,則引用「象棋拿破 崙」(橋牌)<紅兵@>大 鬼)、(<黑卒@>小鬼)。
- 3. 排車分數:帥將12分、 仕士10分、相象8分、 俥車6分、傌馬4分、 炮包2分、兵卒各1分。

一、種子教練:

- 1. 資格:象棋三段以上,有志推廣高應大四國五行象棋者,經本中心驗證,授與證書者。
- 2. 經本中心訓練合格,授與種子教練證書者
- 3. 種子教練證書。
- 二、種子教練權益:
 - 1. 購買本中心高應大四國五行象棋相關產品以批發價取貨, 販售之折 扣由種子教練自訂。
- 三、本中心種子教練名冊(累加)
 - 1. 沈茂松
 - 2. 曾雪蓮
 - 3. 侯進源
 - 4. 蘇昱庭
 - 5. 陳彥璋
 - 6. 蘇盟傑
 - 7. 魏宏霖
 - 8. 闕育晴
 - 9. 程于洲
 - 10. 魏金娥
 - 11. 蘇明智
 - 12. 呂政龍
 - 13. 顏聖紘
 - 14. 蔡澄宇
 - 15. 謝坤庭
 - 16. 袁湛純

種子教練訓練

種子教練本中心頒發證書





一、批發商

- 1. 資格:各類桌遊店、文具店、書局、藝品店。
- 2. 批發商證書。

二、批發商權益

1. 購買本中心高應大四國五行象棋相關產品有折扣, 販售之折扣由批 發商自訂。

三、本中心批發商名冊(累加中)

- 1. 國立高雄科學工藝博物館地下 1 樓禮品店(地址)
- 2. 台北市文笙書局聯合銷售九間書局(地址、電話)
- 3. 高應科大文具部(地址、電話)
- 4. 龐奇桌遊店(地址、電話)
- 5. 以諾科技有限公司(網路購物)

四、策略聯盟公司

1. 正聲廣播電台高雄台(簽約中)

批發商本中心頒發證書

高應大四國五行象棋歷年活動專區

一、2014年第一屆四國五行象棋擂台賽

| 活動海報 | 活動參加者名單 |
|-------------------------|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| 活動照片 | |
| | |
| | |
| | |
| 7 4 7 II | |
| 活動影片 | |
| | |
| | |
| | |
| 二、2015年第二屆四國五行象棋擂台賽 | <u> </u> |
| | 活動參加者名單 |
| 活動海報 | 冶 <u>期</u> |
| | |
| | |
| | |
| 活動照片 | |
| 10 37 /11/1 | |
| | |
| | |
| | |
| 活動影片 | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| 三、2014 高應大教職員四國五行象棋研習活動 | |
| 活動照片 | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| 活動影片 | |
| | |
| | |
| | |
| | |

十、高應大四國五行象棋產全國銷售點

| 銷售點 | 地址 | 電話 |
|--------|-----------------|-------------|
| 台北文笙書局 | 台北市忠孝西路一段 233 號 | 02-23814280 |

| 台北三民書局公司(重南店) | 台北市中正區重慶南路一段 63 號 | 02-2361-3322 |
|---------------|----------------------|-------------------|
| (復北店) | 台北市中正區復興北路 386 號 7F | 02-2550-6600 |
| 台北建宏書局 | 台北市中正區重慶南路一段 63 號 | 02-2381-8884 |
| 台北建弘書局 | 台北市中正區重慶南路一段 41 號 | 02-2388-1351 |
| 墊腳石圖書公司(淡水公司) | 新北市淡水區英專路 72 號 | 02-2620-0121 |
| (許昌店) | 台北市中正區許昌街 20 號 | 02-2311-0680 |
| (藍正圖書-墊腳石士林) | 台北市士林區中正路 325 號 | 02-2880-2860 |
| (墊晟石圖書-墊腳石重南) | 台北市中正區重慶南路一段3號 | 02-2370-8836 |
| (新竹分公司) | 新竹市中正路 38 號 | 03-523-6994 |
| (台中旗艦店) | 台中市北區三民路三段88號 | 04-2223-9838 |
| (員林分公司) | 彰化員林鎮中山路二段 49 號 1.2F | 04-833-7607 |
| (嘉義分公司) | 嘉義市中山路 583 號 | 05-227-3928 |
| 五楠圖書公司(台大店) | 台北市中正區羅斯福路四段 160 號 | 02-2368-3380 |
| (台中總店) | 台中市中區中山路 6號 | 04-2226-0330 |
| (逢甲店) | 台中市西屯區河南路二段 240 號 | 04-2705-5800 |
| (高雄分公司) | 高雄市中山一路 290 號 | 07-235-1960 |
| (屏東店) | 屏東市中山路 46-2 號 | 08-732-4020 |
| 諾貝爾圖書公司(台中中正 | 台中市北區中正路 20 號 | 04-2222-7163 |
| 店) (和美店) | 彰化縣和美鎮鹿和路六段 441 號 | 04-756-9571 |
| 高雄龐奇桌遊餐廳 | 高雄市苓雅區泰順街 29 號 | 07-2233338 |
| 高雄以諾科技公司(線上購) | 高雄市三民區宣化街 64 之 1 號 | 07-3164939 |
| 高雄正聲廣播電台高雄台 | 高雄市鳥松區澄清路 838 號 | 07-731-6025 |
| 高雄應用科大圖書文具部 | 高雄市三民區建工路 415 號 | (07)-3895457 |
| 高雄正合印刷有限公司 | 高雄市前金區六合二路 210 號 | 07-231-9705 |
| 高應大四國五行象棋中心 | 高雄市三民區建工路 415 號 | 07-3814526 轉 5243 |
| 屏東市金玉堂 | 屏東市勝利路 208-1 號 | 08-732-2428 |
| | | |

高應大四國五行象棋教練團象棋研習班

| 謝坤庭教練 | 高雄市體育會象棋委員會總幹事國家
C級裁判(收費指導) | 高雄市三民區十全一路 18 巷
6 號 1F | 07-322-1905
0922-488436 |
|--------|--------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| 程于洲教練 | 高雄市體育會象棋委員會五段副教練
(收費指導) | 高雄市楠梓區清豐二路 168 巷
51 號 | 07-352-0318
0963-143253 |
| 蔡澄宇教練 | 高雄市體育會象棋委員會五段國家 | 高雄市三民區建工路 433 巷 | 07-380-9925 |
| 未在了技术 | C 級裁判(收費指導) | 30 號 2F | 0961-068706 |
| 正聲廣播電台 | 高應大四國五行象棋研究推廣中心 |
 高雄市鳥松區澄清路 838 號 | 07-731-6025 |
| 高雄台 | 策略聯盟電台(收費指導) | 同雄印局仏巴及角崎 636 號 | 0920-237-581 |