**亚洲象棋规则**

1．无论任何情况，单方一子长将或多子交替长将者均需变着，不变作负。

2．双方循环长将（解将反将）作和。

3． 二将一还将，长将者作负。

4． 长杀作和。一方步步叫杀，另一方无论有无其他子力可以化解，或仅能走动将帅引避，均做和局。

5． 解杀反杀作和。一方步步催杀，一方步步解杀反杀，不变作和。

6． 一将一叫杀作和。

7． 一将一捉或多将一捉均作和局。

8． 一将一闲，一将一要抽吃均作和局。

9． 单炮或双炮不能长捉一车，有根车亦不能长捉之，就算车方连续两着均反捉无根子，炮亦不能长捉该车。

10．单炮分别轮回长捉两车作和，双炮分别轮回长捉两车亦作和。

11．一捉一要抽吃判和局。

12．车可长捉有根炮，如炮一着有根，一着无根，车仍可长捉该炮两步。

13．车捉无根炮，无论炮是否长杀，或有一照，或一照反捉，均不得长捉之，就算炮方连续两着分捉别两子，亦不能长捉之。

14．车被马牵制不能移动时，无论马是否有根，均不能以任何子长捉车，否则判为负局。

15．炮马不能分别长捉一车，无论车是否有根，又或是否反捉一步或两步，炮马方亦不能长捉之，双马分捉一车亦然，不变作负。

16．马长捉车。车仅反捉一着，则无论车是否有根，马方亦不能长捉之，不变作负。

17．车马循环长捉作和。

18．车长捉马，而马仅反捉一着，或仅有一照，或一照一反捉他子，车方均不能长捉之。

19．捉同类子，如双方均未受牵制互能去子者，视为长献，不变作和；如一方受牵制或马被绊脚不能去子时，对方不能长捉之。

20．炮利用别子做炮台捉对方无根之马，士，象，过河兵卒时，虽敌子不动，而双方仅移动炮台，仍作为长捉，不变作负，如长捉未过河兵卒则可以作和。

21．炮利用别子为炮台捉对方之车（有根或无根车均同），虽敌车不动，双方仅移动炮台，仍视为长捉，不变作负。

22．车被炮牵制不能离线，车在该线移动不能作为捉子论，如以车捉之，不视为献着，如果有一步有根，则该着不作为捉子，如以马或炮捉之，不论车是否有根，均不能长捉。

23．将帅长捉子作和，若其中一步联合其他子长捉亦作和局。

24．兵卒长捉子作和。两兵卒或数兵卒联合捉一子或多子亦作和。若其中一步联合车，马，炮长捉一子亦作和局。

25．将帅或兵卒若每步都联合其他子长捉一子仍作负局。

26．车不能长捉已渡河兵卒，无论该兵卒是否连续反捉子，车方必须变着，否则作负。

27．一子轮捉两子或多子作和。两子分别轮捉两子或多子亦作和局。

28．两子或多子轮捉一子作负。

29．有根子被捉时，如其根受牵制失去保护力者（统称假根），则不能长捉之。

30．两子或多子劫一子时，如该子为真根子，不作长捉论，双方不变，可作和局。

31．捉两步而其中一步兼兑者仍作长捉，长捉兼长兑者亦作长捉论。

32．凡甲方车帅被乙方车炮联合控制时，甲方如果以马或炮长捉乙方该车仍视为长捉，不变作负。

33．长要抽吃作和。

34．长拦作和。

35．长兑，长献均作和。

注：亚洲棋规摘自<http://www.chesssky.net/qili/qili/rules/index.htm>。