

## 六字棋

又名連六棋，為改良自五子棋一般規則中「先手必勝」之不合理情況。除了第一次黑方下一顆子外，之後黑白雙方輪流每次各下兩子，先連成六子者獲勝。本系吳毅成教授於 2005 年 9 月在第十一屆國際電腦賽局發展(Advances in Computer Games)研討會中發表六子棋，並與研究生黃德彥研發出第一個人工智慧電腦程式的六子棋。2006 年，六子棋更成為第十一屆奧林匹亞電腦賽局競賽(The 11th Computer Olympiad, 2006)的項目之一。

