

# 国际跳棋规则



国际跳棋是一种两个人下的，按一套特定的规则，试图去把对手棋盘上的全部棋子拿掉（吃掉）或者让对方的棋子不能再挪动而赢得胜利的棋盘智力游戏。

前言：

以下的规则不可能包括所有的可能在下棋的过程中出现的情况，也不可能解决所有的管理中的问题。如果出现按照国际跳棋规则不能解决的情况，应由比赛管理员或者裁判按照类次的情形，完全客观地做出一个正确的和公平的决定。我们坚信，下棋规则不应该太详尽，以至于剥夺了比赛管理员或者裁判的居于公平，合理和特殊情况时作出裁决的自由。

## 第一节：下棋用具和规则。

### 棋盘及其布局

- 1.1 整个棋盘是一个具有中性边界的正方形，棋盘内共有 64 个黑白相间的 8 行和 8 列的小正方形（方格）。
- 1.2 用在正规场合的官方棋盘的暗方格和浅方格应是绿色和白色（或灰白或乳色）。
- 1.3 棋盘里的小方格尺寸应在 4.5 到 5 厘米之间
- 1.4 开始下棋的时候，棋盘应摆放在两个下棋者之间，绿方格应在棋手的左手边，白方格应在棋手的右手边。在左手边的绿方格叫做棋手的“单角”边，而在右手边的方格叫做棋手的“双角”边。
- 1.5 棋盘上的 32 个绿方格应该从 1 到 32 按顺序编号以方便描述。这些编号是有计分和记录的比赛的官方参考系统。
- 1.6 这些编号不应该打印在正规的棋盘上。
- 1.7 制造棋盘的材料不应该在比赛的条件下耀眼或反光。

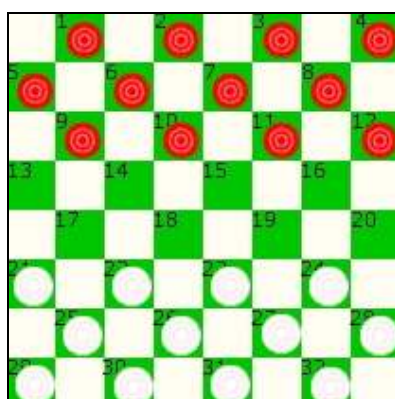
### 棋子及其摆放

1.8 开始下棋的时候，一个棋手共有 12 个深色的棋子（叫做“棋子”或“人”），而另一个棋手共有 12 个浅色的棋子。

1.9 正规的国际跳棋的棋子应把红色当作深色而白色当作浅色。在比赛文献里，有时也把这些叫做“黑”和“白”。这些棋子应为统一直径的圆柱体，不小于 3 厘米，不大于 4 厘米。这些棋子的设计应该有统一的高度/厚度，不低于 5 毫米，不高于 9 毫米。

1.10 如果用别的深色和浅色的棋子和棋盘，棋子和棋盘的方格应用易于区别的颜色。

1.11 在比赛之前，红棋子应摆放在从右到左的从 1 到 12 的头 12 个方格。白棋子应摆放在从右到左的从 21 到 32 的最后 12 个方格，32 号应为最近的双角方格子。



### 下棋顺序

1.12 下第一盘棋的时候，下棋手随机选择 ( i ) 棋子的颜色。在随后的比赛中再交换颜色。

1.13 每一盘棋的第一步是由红棋子 ( 的棋手 ) 先走，然后由另一个棋手走，由此依次轮流走 ( ii ) 。

### 棋子的移动方法

有 4 种基本的棋子的移动方法：棋子的普通移动，王的普通移动，吃掉棋子的移动和王吃棋子的移动。

### 棋子的普通移动

1.14 棋子的普通移动是沿对角线方向向前从一个方格移到左边或者右边的相连的空方格。（普通棋子只能向前移动）（参考规则 1.18）

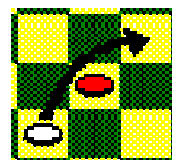
1.15 当一个棋子到达棋盘前方最顶端的那一行（也叫做“王行”或“冠头”），棋子就变成王，这就完成了移动。每一个棋手都可以把棋子冠王（iii），就是在下一步之前把同样颜色的一个棋子叠在一起。（如果没有已经被吃掉的同样颜色的棋子，可以向别的棋盘借）。

### 王的普通移动

1.16 王（被冠了的王）的普通移动是沿着方格的对角线向前方的左右或向后方的左右挪到紧接着的空方格上。（只有王可以前后移动）。

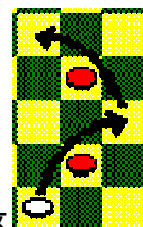
### 吃掉棋子的移动

1.17 吃掉棋子的移动是沿着对角线向前跨过被对手的棋子占领的方格（棋子或王）直接跳到紧接着的空方格上。吃掉棋子的移动叫做“跳”。这个吃掉棋子的移动完成后，被吃掉（跨过）的棋子要从棋盘上拿掉。



### 吃掉棋子的一般情况

1.18 如果一个跳（吃掉）的移动创造了另一个跳（吃掉）的机会，那么，这个吃掉棋子的移动可以一直继续下去，直到所有的跳（吃掉）都结束为止。唯一的例外的情况是，如果一个棋子通过跳（吃）的方式到达王行（最顶端的前



方)从而变成王,那么这个变成王的棋子就不能再动,一直要等到对手的棋子动了以后。吃完之后,被吃的棋子要拿掉。

- 1.19 所有的跳(吃掉)都是必须的,不管是被动的还是主动的。如果有两种或两种以上的跳法,棋手可以选择自己喜欢的跳法,而不一定要尽量多的吃掉对方的棋子。只要一开始跳,这个多步跳就必须一气呵成。在一个多步跳中,一个棋子只能被跳过一次。

#### 王吃掉棋子的移动

- 1.20 王吃掉棋子的移动跟(普通)棋子吃掉(普通)棋子的移动类似,但是王可以向前或向后。

#### 触动棋子

- 1.21 为了暗示对手,在下棋的任何时候,每个棋手都可以在方格中适当地整(触动)一下自己或对手的棋子。
- 1.22 在轮到该自己下的时候,如果一个棋手动了某一个棋子,那么这个棋手必须移动这个棋子,除非事先说好。如果这个棋子不能动,参照规则 1.25.2。
- 1.23 如果一个可动的棋子要从方格的某一角度方向移动,这个棋子必须沿着那个方向移动。

#### 错误,不正确或非法的移动

- 1.24 当一个棋手作错误,不正确或非法的移动时,初犯要提醒,并把棋子放回原处。如果再犯,就取消比赛。以下这种情况适用,如果一个棋手:

1.25.1 没有吃(跳)或者没有完成多步跳。

1.25.2 轮到他们下的时候去动不能移动的棋子。

1.25.3 不管是一般的移动还是吃掉棋子的移动，把棋子移到错误的方格上。

1.25.4 把还没有被冠成王的棋子往后移。

1.25.5 在吃棋子的过程中，无意地把自己或对手没有被吃的棋子拿走。

1.25.6 加一个或更多自己的棋子到棋盘上。

1.25.7 一个还没有被冠成王的棋子通过王行后还继续吃下去。

1.25.8 还没有轮到自己的时候就移动。

1.25 在一个非法的移动后，如果对手在轮到他们动的时候动下一步就是在默许这种非法的移动。

1.26 如果棋子被棋手或不可控制的原因搞散落，把棋子放回原处不作处罚并且继续进行比赛。

1.27 一个拒绝遵守规则的棋手应该被立即取消比赛。

## 比赛规则

1.28 只有两种情况需要规定：赢和平

## 赢的定义

1.29 那个作最后移动的棋手赢：就是说，当轮到对手动的时候，对手没有棋子可动，不管是因为对手的棋子全部被吃掉了还是因为全部被堵起来了。

1.30 一个棋手也赢，如果他/她的对手：

- 任何时候放弃 ( iv )
- 被取消比赛

- 当计时的时候超时

### 平局的定义

1.31 如果两个棋手都同意平局的时候 ( v ) ，比赛就是平局。比赛应该被判为平局，如果：

1.32.1 在比赛的任何时候，一个棋手能说服裁判，证明三次他们的下一个移动还是会产生同样的局面。

1.32.2 在比赛的任何时候，一个棋手能说服裁判，证明以下两种情况：

- a) 没有任一个棋手能在他们自己的前面 40 步移动里把还没有被冠成王的棋子挪到王行上。
- b) 在他们自己的前面 40 步移动里，没有任何一个棋子被吃掉。

备注：

<sup>i</sup> 传统上有两种随机选择办法。第一种方法是抛硬币法。抛硬币赢的一方可以选择第一盘棋他们喜欢的颜色。第二种办法是由一个棋手取两种颜色的棋子的各一个。把手藏在背后，这两个不同颜色的棋子分别紧握在不同的手上。然后把手伸到前面，让另一个棋手选其中的一只手。这个棋手选中的手上握着的棋子的颜色就是他/她第一盘棋的棋子的颜色。

<sup>ii</sup> 如果开局是由一组公认的选票卡（比如三步选票）选定的，那么，开局顺序就按照选票卡结果定。接下来的下棋顺序按照选票卡结果轮流。

<sup>iii</sup> 传统上，这个棋子要让对手（被进攻到王行的那一方）冠（封）为王。

<sup>iv</sup> 放弃通常是通过说“我放弃”以及/或者把计时钟停掉。

<sup>v</sup> 向对手求和通常是通过说“和？”或者“你同意和棋吗？”