

多依布民族跳棋行棋规则

第一条 行棋

1. 一枚棋子既可以是“奴隶”(以下简称为兵),也可以是“主”(以下简称为王)。

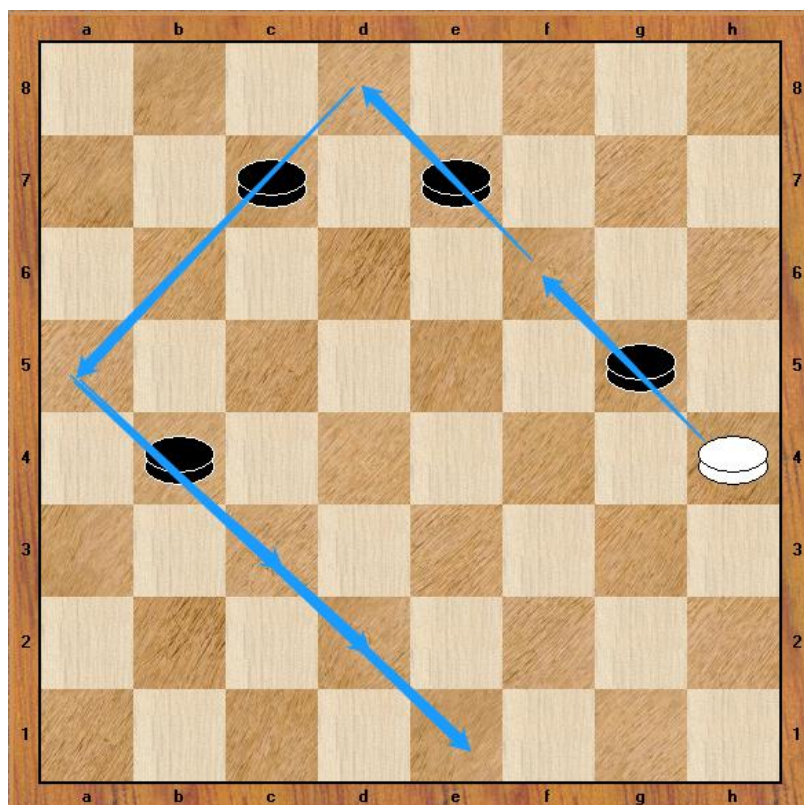
2. 对局首步永远由执白棋的一方走出。双方轮流走棋,每次各走一着,白方走白棋,黑方走黑棋。

3. 在不吃子的情况下,一枚兵每次只能向前方斜走一格至下一排的一个空格。兵移动时,只能前进,不能后退。

4. 升变

4.1 当一枚兵走到并停在对方底线上的任何一个格子内时,应立即升变为王棋。

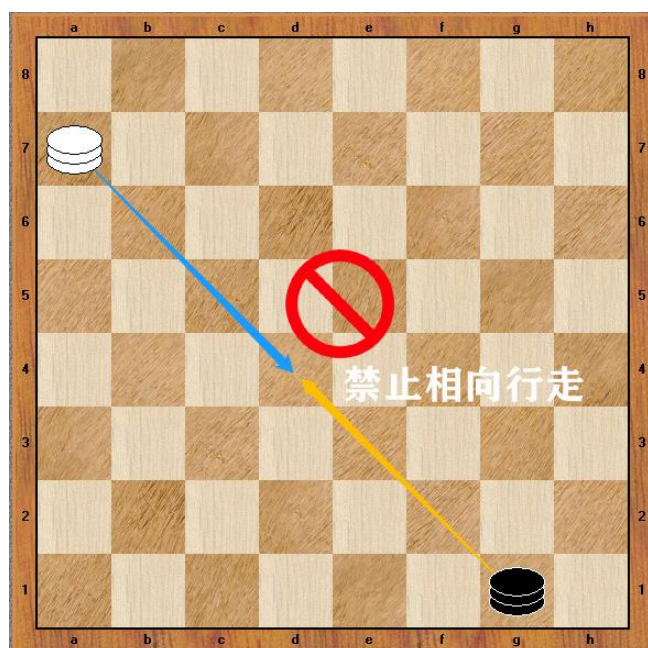
4.2 当一枚兵途经对方底线的任何一个格子,并且可以继续跳吃符合条件的其它棋子时,必须按照王棋的吃法(连吃规则详见第二条王棋连吃)继续完成后面的吃子过程,吃子结束后这枚兵再立刻升变为王棋。



如图:白兵从 h4 连吃到 d8 位置时就已经具备王棋的权力,并且必须按照王棋的吃法继续连吃 c7 和 b4 两子,因为要遵守有吃必吃规则。吃子结束后这枚白兵再升变为王棋。

5. 王棋可以在它所在的斜线上向前方或后方任意移动，格数不限。

6.当己方的王棋和对方的王棋处在同一斜线上，并且两枚王棋中间没有任何棋子隔开的情况下，那么这两枚王棋不能相向行走，否则属于违规。如下图所示：



第二条 吃子

1.当符合以下吃棋条件的时候必须选择吃棋，具有强制性，即有吃必吃规则。

2.当己方的一枚兵在它所处的斜线上遇到对方的一枚与它相邻的棋子（兵或王）时，如果对方的这枚棋子后面是个空格，则己方的兵必须跳过对方的这枚棋子，并占据这个空格，同时对方的这枚棋子必须立即从棋盘上拿走，这就是兵吃子的整个过程。

3. 兵在吃子的时候既可以斜着向前也可以斜着往后，不能跳吃己方的棋子。

4. 当己方的一枚王棋在同一斜线上遇到对方的一枚与它相邻或不相邻的棋子时，如果对方的这枚棋子后面有一个或多个空格，那么这枚王棋必须跳过对方的这枚

棋子并占据它后面的任意一个空格，同时对方的这枚棋子必须立即从棋盘上拿走。这就是王棋吃子的整个过程。

5. 一枚兵在跳吃完第一枚棋子后，又遇到对方另一枚与它相邻的棋子，并且对方的这枚棋子后面也是个空格，那么己方的这枚兵必须再次跳过对方第二枚，第三枚以及更多可被吃掉的棋子，最终占据到最后被吃掉的棋子后面的那个空格，被吃掉的棋子按照跳跃的顺序逐个依次从棋盘上拿走，不可以跳一枚取一枚棋子，这就是兵连吃的整个过程。

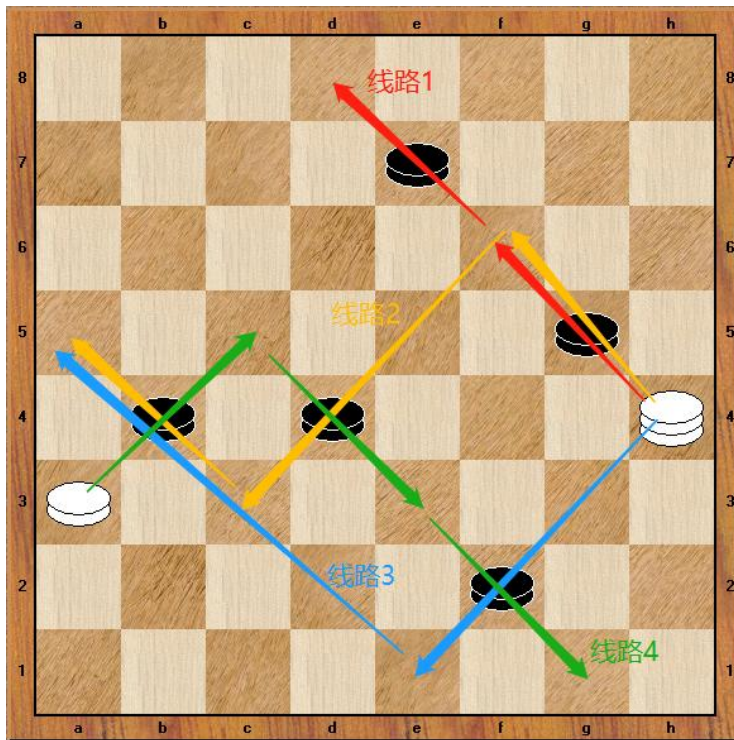
6. 一枚王棋在跳吃完第一枚棋子后，在同一斜线上又遇到对方的另一枚与它相邻或不相邻的棋子时，如果对方的这枚棋子后面有一个或多个空格，那么这枚王棋必须跳过对方的这枚棋子，如果需要的话可以继续吃掉对方的第三枚以及更多可被吃掉的棋子，最终占据到最后被吃掉的棋子后面任意的一个空格，被吃掉的棋子按照跳跃的顺序逐个依次从棋盘上拿走，不可以跳一枚取一枚棋子，这就是王连吃的整个过程。

7. 在多重连续吃子的过程中，允许多次跳跃同一个空格，但禁止多次跳跃对方的同一枚棋子。

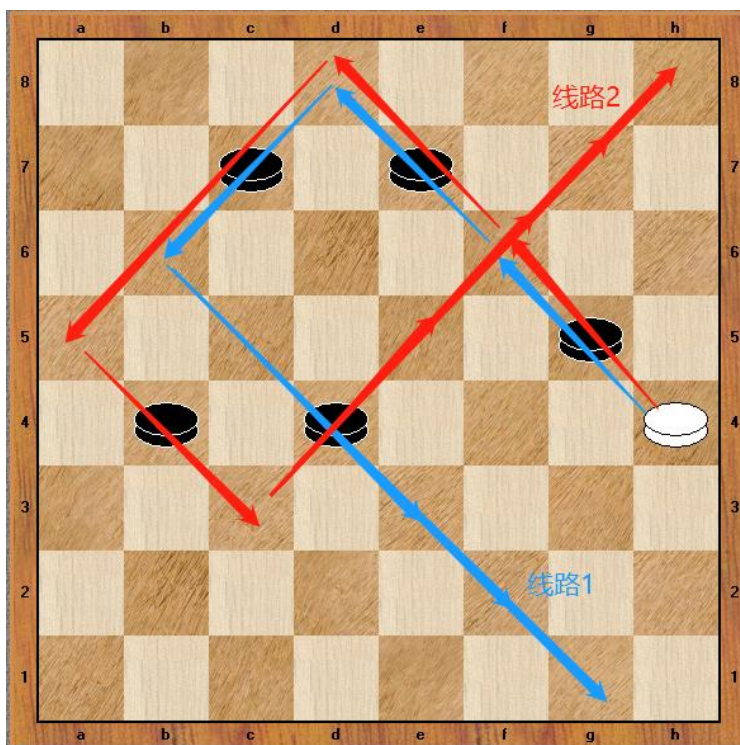
8. 当棋盘上出现多种可以吃掉对方相同数量棋子的局面时，行棋方可以自由选择吃子的路线，被吃的棋子可以是一枚兵，也可以是一枚王棋，此时它们之间没有优先级的区别。

9. 当棋盘上出现一种以上的跳法时，吃子方可以选择需要的行棋路线。在应用这条规则时，王棋与一枚兵一样，它不能享受任何特权。

9.1 如下图此时白方有四条吃子的线路选择，可以任选一条。



9.2 下图中白兵只要途经 d8 就已经具备王棋的身份 ,接下来有两条不同颜色的线路选择吃子数量是不一样的 ,可以根据需要自由选择。



第三条：终局

1.胜局

1.一方无论出于何种原因认输， 他的对手获胜。

1.2 一方所有的棋子都被吃光，他的对手获胜。

1.3 一方所有棋子均被堵住而无法走棋，他的对手获胜。

2.和局

2.1 双方都认可和棋的局面结果为和局。

2.2 双方都无法战胜对方，对局结果作和。

袁强

清华附中机器博弈社团

火焰棋实验室

2020 年 5 月 19 日