

民族跳棋规则（民族象棋）

目录:

民族跳棋规则（民族象棋）	1
目录:	1
名称释义:	1
第一章 棋具	2
1, 棋盘	2
2, 棋盘坐标	2
3, 棋子	2
第二章 行棋阶段划分	2
第三章 布子	2
第四章 走子	3
第五章 吃子	3
第六章 飞子	4
第七章 胜负	4
第八章 赛场纪律和棋手行为规范	5
第九章 仲裁	5
第十章 裁判法则	5
第十一章 计算机选手规定	6
第十二章 参考规则:	6

名称释义:

中国棋院（国家棋牌管理中心）定义的五棋一牌中，只有国际跳棋和国际象棋的命名是为了区分中国象棋和中国跳棋。由于民族棋类存在各地方规则不统一文化习惯差异的现象，为突出本规则的民族棋类文化传播的作用，借用跳棋和民族两个关键词，来实现类比和释义，便于不了解民族棋类，又对民族非物质文化感兴趣的爱好者，知悉和借鉴。

民族跳棋借鉴了藏棋“久”棋，蒙棋“吉日格棋（9路久棋）”，回族“方棋”，新疆方棋，等多个民族棋样本的特点和棋规，综合成一个游戏，用于人工智能教育和棋文化研究。之所以借用“跳棋”是民族棋中有借子跳吃的走法，其他方面如下予以阐述：

第一章 棋具

1, 棋盘

民族跳棋，依据竞赛时间，棋手年龄等因素，可以选择不同尺寸的棋盘，可以有 6 路，7 路，7x8 路，8 路，9 路，14 路，纵横交叉的平行线构成，通常以正方形为主。传统的民族棋类多在交叉点落子，民族跳棋统一在棋盘格内落子。

棋盘可以在各种材质上绘制，底纹色浅，平行线色深，可以用围棋棋盘工艺生产，塑料的，木质的，民族地区还可以，羊皮绘制，甚至地上绘制，石头上刻制。有条件的可以将棋盘格以深浅间隔填充，可填充深浅两色，或者只填充深色，以底色为浅色。偶数格棋盘，遵从国际惯例，右下角为浅色格。奇数格棋盘，左右下角为深色格。

为复用棋盘，不同尺寸的棋盘可以印制在一张棋盘材料上，可以用不同的配色方案给与区分和标示。可用不同颜色填充区分，也用平行线着色或者加粗等方式标示不同尺寸的棋盘。采用类似坐标（见下节）标示法，给与脚注。

2, 棋盘坐标

棋盘格依据纵横坐标标注棋盘格的编号，纵坐标上到下依次是 ABCD...的英文字母，横坐标依次是 01234...阿拉伯数字。坐标用于唱谱，依据先字母后数字的规则读出，如 A0 是左上角。

3, 棋子

两种不同颜色或者形状，可以区分双方的，尺寸小于棋盘格的棋子构成。可以用围棋棋子黑白子替代。部分地区有用不同颜色石子替代的，还有用草棍和杏核替代的。也可使用国际跳棋棋子。有条件的可生产专用棋子，如火焰棋棋子。

总数与棋盘格相同，偶数个棋盘格，棋子数量平分，奇数个棋盘格，先手一方棋子数比后手多一个。如 9x9 棋盘，先手 41 枚，后手 40 枚；14x14 棋盘，双方各 98 枚；7x8 棋盘，双方各 28 枚共 56 枚。

第二章 行棋阶段划分

4. 民族跳棋通常分：布子阶段和走子阶段。先布子，再走子。
5. 特殊的走子阶段是飞子阶段，是走子阶段的尾声。

第三章 布子

6. 浅色棋子先手，双方交替落子，至棋盘格全部布满棋子。

7. 布子阶段初始状态是空棋盘，棋盘清空棋子。
8. 双方最先落子于棋盘中部，偶数格棋盘，前两枚棋子落在中央深色格两格；奇数棋盘，中心深色格放一枚浅色棋子（比对方多一枚棋子）。7x8 棋盘中央两格深浅各一格。
9. 成方：当一方四枚棋子占据相邻的四个格，纵横各 2 格，两深两浅时，可将对方任意一枚棋子标记为预吃子。布子阶段预吃子所在格视同空格，不能用于成方，布子结束前预吃子所在格不得再次落子。
10. 布满棋盘的所有棋子中含有预吃子，同样视同布子阶段结束。
11. 成多方：一次落子，可以最多同时形成 4 个方形，如以下 3 图，分别是成两方，成三方，成四方。成几个方，则任选几个对方的棋子标记为预吃子。

第四章 走子

12. 走子前，首先需要将布子阶段标记的预吃子拿走，空出棋盘格。
13. 然后，双方再各自拿走一枚对方棋子。
14. 布子阶段的先后手互换，改为深色棋子一方先拿走一枚浅色棋子。
15. 有三种方式走子：跳吃，移动 1 格，直行。
16. 跳吃：跳过一枚对方棋子落在空格处，可将被跳过的棋子拿出棋盘，即吃掉。跳跃方向只能横向或者纵向，每次只能跳过 1 枚对方棋子。
17. 多跳多吃：可以跳过间隔 1 格的多枚对方棋子，连续跳吃，每跳过 1 子，就吃掉 1 枚，能跳过几枚，就吃掉几枚，且每次跳跃可以与上一次跳跃方向不同，转 90 度角。
18. 移动 1 格：横向或者纵向有空格时，可以移动到空格内。不能斜向移动。
19. 直行：横向或纵向有多个连续的空格时，可以移动到某个方向上连续空格的任意一格。也称为移动多格。此规则可以选择不使用。此方法禁用，则是藏棋久棋的走子规则，只适用直行，不跳吃，则是宁夏新疆方棋的走子规则。民族跳棋，则可同时使用。
20. 备选规则：有吃必吃（在国际跳棋中，有吃必吃是一个战术动作，用于打开局面，形成兵生变成王的通路。）在民族跳棋中，是否适用跳吃情况下的有吃必吃，有待实践，特做为备选规则，汲取国际经验。

第五章 吃子

21. 走子的目的就是为了吃子。分跳吃和成方吃两种。走子过程中可以跳吃，落子结束后成方的又可以成方吃，也就是每一次走子，一方可以被另一方一次吃掉多个棋子。
22. 棋门：一个由紧邻的四枚同色棋子组成的最小正方形为 1 个棋门，是成方吃的目标。走子阶段一次成方最多两个，棋门则分单棋门或双棋门，棋门就是方，是藏棋久棋中的一种说法。
23. 褡裢：1 个棋门的四个子为 1 个方的顶点，两个单棋门至少各有一个顶点所在格相连（而不是共用）时，1 对儿且只有 1 对儿相连的格子中只有 1 枚棋子，即形成了褡裢。通过走子时移动 1 格，用这枚棋子在这对儿相连的格子间来回移动，可以保证每次移动都能

成方吃子，就叫做搭链。

24. 车：当通过移动多格实现每步都能成方时，就叫做车，当多格的格子数为 1 就是搭链。车是新疆和宁夏方棋的叫法。
25. 双搭链：有两种解释，一个是说，来回移动连续成方中，有至少 1 次是一次移动成两方的情况，也就是移动棋子时的两端中有一端是双棋门。还有一种说法是，一方同时拥有两个独立的单搭链，这是一种必胜局面，也就是当其中一个搭链被对方破坏，下一步被破坏方可以通过另一个完好的搭链成方吃子，纠正这个破坏，从而保证可以连续吃子，和攻击对方。在具体裁判环节中，有双搭链判提前获胜的情况，指的是后一种说法。
26. 抢（音：枪）：走子后一条直线上的所有棋子全部为同色，数量与棋盘尺寸相同，如 14x14 的棋盘为 14 子同色连线。则成抢一方，可以任意拿掉对方两枚棋子。
27. 吃子数累加：除跳吃后成方是累加，一次落子后成抢和成方同时，则吃子数分别计算后累加，如：一次落子成抢的同时，又成单棋门，则可以吃子三枚，成抢同时成双棋门，则可以吃四子。
28. 额外奖励 1：在实战中，会出现特殊图形，如两条抢平行在一起，或者十字交叉，这是非常难得的景象，在藏久棋中分别叫“岚”“恰”，甚至还有三条线平行的“颂然”，藏棋久棋会给与额外奖励，加上额外奖励分别是 8 子，8 子和 12 子。民族跳棋，不做规定。
29. 额外奖励 2：在宁夏和新疆方棋中，有边线成枪吃 2 子，中间成枪吃 3 子的奖励。民族跳棋，不做规定。

第六章 飞子

30. 当弱势方所剩棋子数少于或等于棋盘边长（布满棋子后 1 条边的棋子数）时，该方进入飞子阶段。
31. 飞子阶段是走子阶段的特殊例，标志性走子规则是可以不受横竖方向限制，任意移动，落子在空格上。这是藏棋久棋的设计，目的是平衡游戏，给弱势一方反攻的机会。
32. 蒙棋吉日格棋（9 路久棋）该阶段叫“疯子”阶段，因为其棋子造型为战士和摔跤手，有打红眼的意思。
33. 宁夏和新疆方棋无此阶段，当强势一方占据主动后，基本可以保持优势到游戏结束，尤其是在优势一方具备了车的情况下，多个车更无悬念。
34. 民族跳棋，有飞子阶段。特殊比赛，可以统一取消飞子。
35. 飞子阶段的跳吃有特殊规定，飞子阶段，只允许跳着多吃，不允许跳着单吃。
36. 飞子阶段当一方只剩下三枚（含）以下棋子时，则可以跳着单吃。
37. 双方棋子数都具备飞子条件，可以都进入飞子阶段，飞子阶段只以该方所剩棋子数判断。与强弱势无关。

第七章 胜负

38. 当一方棋子被另一方吃光，则判被吃光的一方败。
39. 当一方无力回天，处于明显劣势时，可以认输。通常认为，一方拥有双搭链，且对方没有棋门的情况下，判双搭链拥有方获胜，另一方负。

- 40. 走头无路，判负。走子阶段，一方被对方堵死无子可动，则被判负。
- 41. 特例：藏棋久棋中有特殊造型判胜的规定，均是藏族文化符号如宝瓶，吉祥结等，详细规定不做详述。民族跳棋不做规定。

第八章 赛场纪律和棋手行为规范

- 42. 参赛棋手不允许悔棋
- 43. 落子无悔，走子阶段不得拿起子思考，布子阶段从棋盒中取子准备是可以的。即，棋盘上的棋子非走子不得碰触。
- 44. 行棋之后，先拍棋钟，将行棋权利交给对方后，不得再碰触棋盘的任何部分，静观盘面思考。
- 45. 棋手不得下假棋，协商作弊，影响比赛成绩
- 46. 棋手不得无故退赛，故意弃权。
- 47. 比赛过程中，棋手不得有任何妨碍对方思考的行为。
- 48. 比赛因特殊原因暂停，需要由裁判员在场监督，棋手不得与其他人交谈与棋局有关的内容。一般情况下不得超过 5 分钟。
- 49. 棋手中途离席，另一方可以行棋，待离席方返回后，行棋一方需指明行棋位置和移动的棋子。
- 50. 棋手必须衣冠端正，言行文明。
- 51. 棋手不得携带手机等电子通讯设备进赛场
- 52. 棋手竞赛期间不得吸烟。
- 53. 遵守职业道德，遵守赛场纪律，维护赛场秩序，确保竞赛顺利进行是棋手的义务。必须遵守赛事当地法律和赛会规定。
- 54. 对局开始，参赛双方握手致意。比赛结束，整理棋具离开。
- 55. 棋手有准时参加赛会规定的开、闭幕式和其他礼仪性、公益性宣传活动的义务。

第九章 仲裁

- 56. 读秒时，棋手有查询剩余时间的权利，如读秒至最后一分钟而裁判未以相应方式读秒，棋手有权利要求裁判按规定从读错之处重新读秒。
- 57. 对于妨碍正常比赛的违规行为，棋手有提出意见和申诉的权利。但对于一局棋中对手违规行为的具体申诉，需在对局进行当时立即提出，逾期失效。
- 58. 在双方正式确认胜败结果之前，棋手有权提出复核。对方有义务真诚配合复核。经对局双方和执行裁判正式确认的胜败结果，任何人均无权改变。
- 59. 仲裁委员会，由裁判长，参赛代表队领队代表，裁判员代表组成，负责裁决运动员申诉
- 60. 仲裁申请，需要提交仲裁押金，或者竞赛积分，申诉失败予以扣除和记分。

第十章 裁判法则

- 61. 已由赛会确定先后手的比赛中，如开赛后拿错黑白棋，在第 10 手之前（含）允许改正。超过 10 手棋之后，一律不予改正，此后的编排工作以原先赛会确定的为依据。

62. 一方并未表达弃权，另一方连下两着，判第二着无效并警告一次。
63. 棋子离手，表示着子权完成。完成着子权后，再将棋子拿起下在别处，称为悔棋。发生悔棋时，由对方下一手着手之前向裁判提出方为有效。悔棋无效，判棋子放回原处，并警告一次。如一方的棋子不慎掉落于棋盘，经对手同意后，允许其拣起后任选着点。若双方不能达成一致意见，则由裁判长裁决。
64. 在使用计时器的比赛中，须于着子后才能按计时器。着子之前或与着子同时按计时器的，判警告一次，不改变计时器读数。
65. 比赛途中如发现前面下的棋子已由移动，在双方意见一致的前提下，应将移动之子挪回原处。无法确认原处时，允许挪子于双方一致认可的点。若果双方无论如何不能达成一致意见，裁判长可根据移动之子对棋局进程的影响程度，判：
- a. 移动之子挪至合理点；
 - b. 移动之子有效；
 - c. 和棋
 - d. 重赛
66. 比赛中因非对局双方原因造成的棋局散乱，经复盘，如双方达成一致意见，应按复盘次序继续比赛。如果无论如何不能达成一致意见，裁判长可根据实际情况，判：
- a. 和棋
 - b. 重赛
67. 同一盘棋内，一方出现第三次“违例”为负另一方胜；
68. 一方棋子被吃到三颗以下负另一方胜；
69. 超过该次比赛规定的因迟到判负的时限（一般定为十五分钟）为负，另一方胜；
70. 特殊局面和棋，当双方理论上都不能取胜时，由一方提出申请，裁判员判和，另一方不得拒绝。
71. 提议和棋的不得违背第 43 条。

第十一章 计算机选手规定

72. 计算机选手【1】，需要将程序托管给赛事服务单位，保证自主运行，计算行棋位置并落子，不能使用赛事服务单位提供的计算机接口【3】自主博弈的，可以聘请赛事志愿者以“人肉臂”【2】方式，与人类选手对弈。
- 注【1】：计算机选手需事先公布自己身份，并参照中国计算机博弈锦标赛要求，提请赛事委员会计算机博弈专委代码和程序托管，保证能自主博弈，并为团队独立开发。
- 注【2】：计算机博弈的重要事件，谷歌的 ALPHAGO 首次和人类对弈，就是由人类替代机器人读取计算结果后，手工拿子落子完成和人类对弈。俗称“人肉臂”。
- 注【3】：计算机接口，为火焰棋 AI 实验室提供的云棋盘自动对弈接口，具体由赛事服务单位给予解释。也可以使用赛事主办单位指定的其他自动对弈借口和赛事服务单位。

第十二章 参考规则：

73. 《网络那达慕赛事秩序册 v1.31》2020-1-20

- 74. 《久棋规则及棋谱简介》 2019-4-29
- 75. 《吉日格棋的比赛规则 v1.01 》 2020-1-12
- 76. 《新疆方棋竞赛规则》 2009-6
- 77. 《方棋竞赛规则（宁夏回族自治区体育局）》 2001

火焰棋 AI 实验室
清华附中机器博弈社团
2020-4-1