

# 儿童木制棋 九人毛利舞 趣味宝宝老少益智棋 成龙棋，三子棋

产品名称	儿童木制棋 九人毛利舞 趣味宝宝老少益智棋 成龙棋，三子棋
公司名称	北京涵炫雨铭商贸有限公司
价格	面议
规格参数	建议零售价: ¥ 10.00 材质: 木制 功能: 跳棋
公司地址	北京市丰台区菜户营58号1102室(太平桥企业集中办公区)
联系电话	13811068033

## 产品详情

### 九人毛利舞

也叫成龙棋，三子棋，发源于英国。

#### 游戏规则：

1. 比赛开始到结束，每个队员都要不停地舞动，否则罚下（这个规则我们现在当然不用了）。
2. 地上画有固定的图案，每个队员都必须站在特定的位置上。
3. 双方轮流行动，每回合只能而且必须移动一人，这个人只能沿线移动一格。
4. 一方三人连成一线，即可罚下对方一人，但不能罚下对方已成一直线的人。
5. 一方只剩三个人时，移动的人可走可跳，跳时可至图案上的任何位置。
6. 使对方人数少于三人即获胜。

这个游戏看似简单，实则不然。它所需要的智慧和计算能力要远远大于其他游戏，在走第一步时就要想到最后的格局，而且吃对方哪枚棋子也是至关重要的，如果是高手对决，那一定异常精彩，而且很可能双方最后都剩三个棋子，进行最后的决胜之战。

## 概述

跳棋是世界上最古老、最普及的智力游戏之一。关于跳棋的第一本书早在一五三一年就已经在威尼斯出版。在跳棋基础上发展起来的国际跳棋在许多国家受到欢迎。国际跳棋联合会已经有五十多个会员国。

### 简史

据史料记载，跳棋最早出现在古埃及、古罗马、古希腊。人们已经从古埃及的坟墓里找到下跳棋的画。在英国的博物馆里珍藏着古埃及的狮子和羚羊下跳棋的篆刻画。法国卢瓦尔存放着两个从金字塔附近挖掘出的大理石跳棋棋盘。古代跳棋传到欧洲、亚洲、非洲和北美洲，以后发生了一些变化。在许多国家形成了民族跳棋。棋盘的格数在大多数国家是六十四格，称为：六十四格跳棋。但是在巴比伦为一百格，称为：百格跳棋。加拿大的跳棋为一百四十四格，双方各有三十枚棋子。

### 起源

国际跳棋是由民族跳棋演变而来的。据说在一七二三年，居住在法国的一名波兰军官把六十四格跳棋改为一百格。跳棋改成百格后，它被称为「波兰-法国跳棋」、「波兰跳棋」或「斯拉夫跳棋」。

### 发展

国际跳棋的第一届比赛是一八九四年在法国举行的，冠军获得者是法国的 · 魏斯

#### 第一届国际国际跳棋冠军-法国 · 魏斯

。当时采用的就是棋盘为一百格的跳棋，叫着国际跳棋而不是棋盘为六十四格的跳棋。国际跳棋比赛自一八九四年起举行过多次，法国的 · 魏斯是一八九四年至一九一一年的国际跳棋冠军。荷兰的 t· 霍赫兰是一九一二年至一九二四年的国际跳棋冠军。一九二五年法国的 c· 比佐获得世界冠军。法国的 m· 法布尔是一九二六年、一九三一年和一九三二年的世界冠军。一九二八年的世界冠军是荷兰的 · 施普林格。法国的 m· 赖亨巴赫是在一九三三年至一九三八年连续六次获得世界冠军。第二次世界大战以后国际跳棋的世界冠军有法国的 · 盖斯特玛（一九四五年）、荷兰的 · 罗曾堡（一九四八年、一九五二年）、加拿大的 m· 德洛里耶（一九五六年）、苏联的 b· 谢格列夫（一九六〇年、一九六四年）、苏联的 a· 安德列科（一九六八年）、荷兰的 t· 塞布兰茨（一九七二年）、荷兰的 x· 维尔斯马（一九七六年、一九八一年、一九八三年）、苏联的 a· 甘特瓦尔格（一九七九年）、苏联的 b· 维尔内（一九八四年）。女子和青年冠军有：苏联的 e· 米哈依洛夫斯卡娅四次获得世界冠军；苏联的 a· 巴利亚金和 b· 维尔内都获得过世界冠军。一九八一年的里加女子国际跳棋比赛中，苏联棋手包揽了前三名。

国际跳棋着法简单，内容丰富，既有助于开发智力，又能培养顽强进取的精神。

### 演变

#### 国际跳棋

前苏联曾是国际跳棋强国，在和平年代里这个项目受到广泛重视，还作为一种体育锻炼项目在群众中推广，各个地方还设有国际跳棋学校，并出版了大量的具有指导性的读物。在学校、工厂、集体农庄之间

常常举行比赛。在各个加盟共和国乃至全国也经常举行大规模的正规比赛。并设有“共和国冠军”和“全国冠军”的光荣称号。为推动国际跳棋项目起了巨大的作用。

曾见过八九十年代有关国际跳棋历史简介的报道。(编者按：国际跳棋虽然在世界上已有几百年历史，但是在我国还是一个比较新的项目)。国际跳棋这个项目已经受到北京棋院等单位的重视，在教育部门的支持下，正在北京的一些小学的低年级学生中间普及。我们的这个材料，希望有助于国际跳棋在我国的开展。

名人

国际跳棋由于变化甚多，内容丰富而吸引了许多名人。据李卜克内西讲，马克思是一名很好的跳棋手，几乎找不到自己的对手。由于他十分精通跳棋，赢他一盘很不容易。跳棋爱好者中的世界著名人物除马克思外，还有达尔文、拿破仑、苏沃洛夫、爱伦堡、卢梭和列夫·托尔斯泰和富兰克林等等。

2赛事世界跳联

世界跳联 (fmjd)，于1947年由四个联盟 (法国、荷兰、比利时、瑞士) 共同组成。

该联盟附属于以下机构：

gaisf (国际单项体育联合会总会)

imsa (国际智力运动联盟)

代表赛事

始自1973年的女子锦标赛

始自1971年的青年锦标赛

始自1988年的学生锦标赛

始自1989年的女学生锦标赛

始自1967年的老年团体锦标赛；始自1987年的青年团体锦标赛

个人欧洲锦标赛，分老年和青年

国际俱乐部赛事

影响力

4000万参与者·57个国家/五大洲

国际跳棋是一个遍及全球的游戏，在欧洲及亚洲有着深厚的根基。

国际意义

国际大师评价

国际特级大师、国际跳棋国家队总教练叶荣光的话来讲：“只要我们的棋手善于从棋赛中汲取哲理和感悟，就有可能不断战胜困难，成为意志坚强、勇敢自信的人，就能真正走向世界！”

世界专家评价

世界棋类最发达的国家俄、美、英、法、德的教育专家都曾经指出：国际跳棋经过4千年发展，棋子外形一致，仅为两色，升王容易处理，这与没有地域性专用文字或图形样式的局限有关，规则明晰，棋理深邃，名谱众多，趣味盎然，能迅速开发学生智力，培养学生意志和品性。积累丰富的比赛经验，达到临危不乱、冷静细致、精密计算，最后时刻在极其困难的局面下战胜对手的能力。儿童会因为喜欢此项活动，进取意识强烈，变得更爱思考，处事更加有大局观，做事变得有条理。

3国跳入门棋盘

棋盘是由深浅两色间隔排列的一百个小方格组成的正方形，（即：10小方格x10小方格）深色的小方格里都有阿拉伯数字的号码叫做棋位，号码是作为棋局记录使用的。

棋子  
棋子是圆柱型的，黑白棋子各二十枚，棋子表面上有罗纹，这种棋子叫“兵”

把兵翻过来（或两兵叠起来）就是“王”（兵跳到对方的底线升变为“王”或称为王棋）

### 3、棋子的原始摆放位置

行棋前，把棋盘摆在对弈者中间，双方面对棋盘的左下角是黑格，黑兵摆在1至20的棋位上，白兵摆在31至50的棋位上，对局开始执白棋者先行。

走法  
所有棋子均在黑格子中行走。

#### 1、兵的走法

兵的走法是：只能向前斜走一格，不能后退。

#### 2、兵的跳吃

兵的跳吃是：黑白两枚棋子紧连在一条斜线上，如轮到某一方行棋时，对方棋子的前后正好有一空棋位能跳过对方的棋子，那么就可以跳过对方的棋子把被跳过的棋子吃掉，并从棋盘上取下（见图）。

#### 3、兵的连跳

兵的连跳是是跳过对方的棋子以后，又遇上可以跳过的棋子，那么就可以连续跳过去，把被跳过的棋子吃掉，并且从棋盘上一次取下（见下图）。兵的走法是不能后退，但是遇到跳吃或连续跳时，可以退跳或吃子。

#### 4、兵的升变

对局开始前双方在棋盘上摆的棋子都是兵，兵在对局过程中，走到或跳到对方底线停下，即可升变为“王”刚升变的王要到下一步才能享有王的走法的权利。

兵在对局过程中，走到或跳到对方底线没停下（即中途经过），不可以升变为“王”。

#### 5、王的走法

王的走法是：王在其位于任何一条斜线上均可进退，并且不限格数。（类似国际象棋的象的走法）

#### 6、王的跳吃

王的跳吃是王与对方棋子遇在同一斜线上，不管相距有几个棋位，对方棋子的前后只要有空棋位，那么王棋就可以跳过去吃掉对方的棋子，而且跳吃时要跳过的对方棋子前后面的那一个空位里。

#### 7、王的连跳

王的连跳与兵连跳的情况基本上相同，只是不限距离。

吃子规定

##### 1、有吃必吃

凡有跳吃或连跳机会时，不管对自己是否有利都必须连续跳吃或跳过，尤其是王。如果有连跳的局面，必须将对方所有的棋子跳完，直到无可再跳时才能停下。

## 2、吃多数棋子（必须吃多不能吃少）

如果有两条路线或2枚棋子都能吃对方的棋子，那么不管是否对自己有利，必须吃多的棋子。例如：同时在两条路线上可以吃对方的棋子，一条路线上能吃3枚棋子，另一条路线上能吃2枚棋子，必须先跳吃3枚棋子（的线路）。按规则要求：黑方必须吃多数的棋子，轮到白方走则吃掉黑方的4枚棋子而最后获胜。

## 3、土耳其打击

在连跳时，王或兵都必须将对方所有可能跳过的棋子跳完以后，才可以将对方被跳过的棋子从棋盘上一次性取下。一着棋连跳中即不允许跳一枚（棋子）取一枚（棋子），也不允许重复地两次跳过对方的同一枚棋子。利用这条规定形成的吃子方法叫做土耳其打击。

棋局结束

1、所有的棋子都被对方吃掉为负棋。

2、残留在棋盘上的棋子，被对方封锁，无子可动为负棋。

3、棋局进行到最后无任何可能战胜对方时为和棋。

## 4比赛规则

### 国际跳棋对局和棋手

1) 国际跳棋是一个在两位棋手之间进行的智力运动项目。

2) 从事国际跳棋这项运动的人被定义为国际跳棋棋手。

3) 国际跳棋比赛可以在业余也可以在职业的基础上进行。

国际跳棋又名百格跳棋。它的棋盘是由深浅两色相间的10x10的小方格组成的一个大正方形。国际象棋的棋盘是64格的，它比国际象棋的棋盘整整多了一圈。

### 国际跳棋中的大斜线

棋盘上深色的格子叫黑格，浅色的格子叫白格。对局时，棋盘放在对局者中间，双方左下角的第一个格子必须是黑格，不能摆错。与国际象棋不同的是，棋盘上的黑格才是国际跳棋摆棋子和行棋的地方，无论任何时候，都不能把任何棋子放到白格中去。

对局时，棋子的原始摆法为：20枚黑兵排列在己方后四排的黑格内，白方棋子同黑，黑棋摆在1到20棋位，白棋摆在31到50棋位。经过一段对局，任何一方的兵冲破重重障碍，走至并停留在对方底线，即升变为王棋，如果没有停留在对方底线不能立即成王。王棋可以用两个兵擦起来表示，也可以将兵翻转过来做王棋。

兵与王棋的走法：

对局开始，由执白棋者先行，然后由黑棋行棋；双方轮流走子，直到终局。

白、黑各走一着叫一个回合。对局开始时，出现在棋盘上的都是兵。

兵在走棋时，每步棋只能向对方邻近的空棋位上向左或向右移动一格，并且只能前进，不允许后退。

兵的吃子法是用跳的形式进行的。这和一般跳棋的走法相似，只要自己的一个兵与对方的一枚棋子相遇，并且与这两枚棋子成一斜行的、紧挨着对方棋子的棋位是空着的，那么，轮到走子的一方就要用自己的兵跳过对方的棋子，放在紧挨着对方棋子后面的空棋位上，将对方的那枚棋子吃掉。吃子时，可以象普通跳棋一样一次连跳连吃几枚棋子，但连跳时不允许以自己的棋子为桥梁，也就是说，自己的棋子不能从自己的棋子上越过去再去吃对方的棋子。兵吃子时可以后退。

王棋的走法与兵不同，它可以前进，可以后退；有些规则中，只要在一条斜线上，一次移动几格都可能。有些规则则没有这些规定，一次仍然走一格。王棋的跳吃，也比兵的跳吃自由度要大得多。有些规则中，只要在同一斜线上，不管距离多么远，都可以跳过对方的这枚棋子，停在它后面的任何一个空格里，从而将对方这枚棋子吃掉。有些规则则没有这些规定，跳吃除了可进可退和兵一样。王棋的连跳，与兵的连跳大致相同，只是有些规则不限距离；只要有机会，一次可以跳吃对方的数枚棋子。

吃子还有三条重要规则：第一，能吃子必须吃子，不能不吃；第二，能多吃子，必须多吃，不能少吃；第三，能吃子的时候必须吃到底，不许半途停下不再吃了。以上规则无论是否对自己有利都必须执行。

如果将对方的棋子吃光或者让对方没有可以走的棋了即为获胜。[1]

## 国际跳棋的标准比赛棋具

### 跳棋棋具

1 国际跳棋的棋盘为正方形，由10×10共100个黑白相间的小方格等分组成，

### 国际跳棋的棋具

包括50个黑色格（或深色格）和50个白色格（或浅色格）。

2 国际跳棋对局是由双方在棋盘的深色格（或黑格）内走动棋子来进行，因此棋盘上只有50个深色格可以使用，其余50个浅色格不能使用。

3 由深色格组成的角角相触的线称为斜线，所以棋盘上共有17条斜线，其中连接棋盘左下角第一格和右上角第一格由10个深色格组成的最长的一条线称为大斜线。

4 棋盘置于两位棋手之间，大斜线的起始格必须位于每位棋手的左手侧，也就是说每位棋手的左下角须是深色格（或黑格）。

5 此时棋盘有下列几个特征：

1) 底线：面对每位棋手的棋盘最上端和最下端的两条横线称为底线，它们也是棋子的升变线；

2) 边线：由棋盘最左边和最右边分别由5个深色格组成的两个竖列称为边线，即第一列和最后一列；

3) 排：由5个深色格组成的水平线称为排；

4) 列：由5个深色格组成的垂直线称为列。

6 棋盘上所有深色格按照一定的顺序依次从1到50编号，这些编号在棋盘上实际没有标出。编号的顺序是：从上向下，从左向右依次递增，起于最上端底线左数第一个深色格，止于最下端底线右数第一个深色格，此时棋盘呈现出以下几个特征：

1) 两条底线（或升变排）的编号从左至右分别是1到5，以及46到50；

2) 左边第一列和右边最后一列边线上的5个深色格的编号分别是6-16-26-36-46以及5-15-25-35-45；

3) 大斜线上两个端点深色格的编号分别是5和46，它们被称作棋盘的两个角。

7 国际跳棋的棋子包括20枚白色或浅色的棋子和20枚黑色或深色的棋子。

8 对局开始时，20枚黑色棋子放置在编号1-20的格子内，20枚白色棋子放置在编号31-50的格子内。编号21-30的两排格子是空的，不放置任何棋子。

棋子走法

### 国际跳棋的走法

1 一个棋子既可以是一枚普通棋子，也可以是一枚王棋。

2 普通棋子和王棋有着不同的走法和吃子规则。一个棋子移动一次，无论是一枚普通棋子还是一枚王棋，都被称为“一着”。

3 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，白方走白色棋子，黑方走黑色棋子。

4

一枚普通棋子每次只能向前方斜走一格至下一排的一个空格。普通棋子移动时，只能前进，不能后退。

5 当一枚普通棋子走到并停在对方底线即升变线上的任何一个格子内时，它将升变为王棋，并在这枚棋子的上面叠上另一只同样颜色（即同一方）的棋子，称做加冕。

6 当一方棋子到达对方的升变线时，双方都可以给这枚棋子加冕。但是如果对方不给这枚棋子加冕的话，升变方就必须在这枚棋子到达对方底线升变后立即给它加冕，升变与加冕算是一步棋。不给王棋加冕是不合规则的着法。

7 升变为王棋的棋子即使没有被加冕，仍然保持王棋的身份。双方以后都有权利加冕这只王棋。（与规则5.4相抵触）。移动没有被加冕的王棋是不合规则的着法。

8 只有在对方走了一着棋以后，升变方才可以继续移动王棋。

9 王棋可以在它控制的斜线上向前方和向后方移动任意格数的距离，因此它可以一步走到斜线上很远的空格内。

10 行棋方移动棋子后，手已离开该棋子时，这着棋就算完成。

11 当行棋方触摸了己方一个可以走动的棋子时，只要有合乎规则的着法，他就必须走这个棋子。

12 一方在行棋过程中，只要手没有离开棋子，他就可以将这只棋子放到另一个合乎规则的空格内，如果他这样做的话。

13 行棋方如果希望摆正己方一个或更多的棋子，他必须提前清楚地告知对方，可以说“我摆正棋子”。

14 当没有行棋权的一方触摸或移动了一个或多个己方或对方的棋子时，这种行为是不恰当的。

吃子

1 行棋方既可以向前方也可以向后方吃掉对方的棋子，吃子算

## 国际跳棋-吃子

是一步完整的着法。一方不能吃掉己方的棋子。

2 当己方的一只普通棋子在它所处的斜线上遇到对方的一只与它相邻的棋子时，如果对方的这只棋子后面是个空格，则己方的棋子必须跳过对方的这只棋子，并占据这个空格，同时对方的这只棋子必须立即从棋盘上拿走，这就是普通棋子吃子的整个过程。

3 当己方的一只王棋在相同的斜线上遇到对方的一只与它相邻或不相邻的棋子时，如果对方的这只棋子后面有一个或多个空格，那么这只王棋必须跳过对方的这只棋子并占据它后面的任意一个空格，同时对方的这只棋子必须立即从棋盘上拿走。这就是王棋吃子的整个过程。

4 吃子方必须非常清楚规范地按照这个顺序完成整个吃子过程。动作不清楚不规范的吃子是不正确的，对方可以要求他重新清楚规范地完成吃子。当对方所有被吃掉的棋子从棋盘上拿走后，吃子才能视作完成。

5 一只普通棋子在吃子的过程中，当它遇到对方另一只与它相邻的棋子，并且对方的这只棋子后面也是个空格，那么己方的这只棋子必须再次跳过第二只，第三只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格子。被吃掉的棋子按照吃子上升或下降的顺序逐个依次从棋盘上拿走。这就是普通棋子多重连续吃子的整个过程。

6 己方的一只王棋在吃子的过程中，在相同的斜线或与它垂直的另一条斜线上遇到对方的另一只与它相邻或不相邻的棋子时，如果对方的这只棋子后面有一个或多个空格，那么这只王棋必须跳过对方的第二只棋子，如果需要的话甚至可以拐弯继续吃掉对方的第三只以及更多可被吃掉的棋子，最终占据到与最后被吃掉的棋子同一条斜线上后面任意的一个空格，被吃掉的棋子按照吃子上升或下降的顺序逐个依次从棋盘上拿走。这就是王棋多重连续吃子的整个过程。

7 在多重连续吃子的过程中，禁止跳跃己方的棋子。

8 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个棋子。

9 多重连续吃子的过程必须非常清楚规范，每次跳跃后将己方的棋子放在正确的空格内后再继续吃子，在吃掉最后一个棋子后将它放到合乎规则的空格内。动作不清楚不规范的吃子是不恰当的，对方可以要求他重新清楚规范地完成这次多重连续吃子。

10 在多重连续吃子的过程中，当吃子方的棋手在走棋中或走棋后，他的手一旦离开了他的棋子，多重连续吃子这步棋就被视作完成。



11 对方被消灭的棋子只有在己方完成多重连续吃子后才可以从棋盘上拿走。被吃掉的棋子按照吃子上升或下降的顺序逐个依次从棋盘上拿走，中间不能有任何停顿。按其它顺序或无序地拿走被吃掉的棋子都是不正确的，对方可以要求他重新按照规则依次拿走被吃掉的棋子。

12 当棋手拿走了对方所有被吃掉的棋子后，或者他在拿走棋子的过程中有明显的停顿动作时，那么从棋盘上拿走棋子的操作就被视作完成。

13 当棋盘上出现一种以上的跳法时，吃子方必须选择能够吃掉最多数量棋子的行棋路线。在应用这条规则时，王棋与一只普通棋子一样，仅仅是一只棋子，它不能享受任何特权或义务。

14 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，也可以自由选择己方吃子的棋子，它既可以是一只普通的棋子，也可以是一只王棋，此时它们之间没有优先级的区别。

15 此条规定是对第3.5条规定的进一步解释，即当一只普通棋子在多重连续吃子的过程中，经过了对方底线升变排的空格，但最终结束于其它非升变排，那么这只普通棋子在完成多重连续吃子时，仍然是一只普通棋子，不能升变为王棋。

16 在己方的一只普通棋子吃掉对方的一只普通棋子时，他也可以按照下列顺序完成吃子：先拿走对方被吃掉的棋子，再执行跳跃操作，将它放在符合规则的空格内。

违则局面

1 对局过程中，如果发现棋盘的放置有违于第2.4条规定，对局应作

## 国际跳棋比赛

废重下。

2 对局开始前，应检查棋子的放置方法是否符合第2.8条的规定。在对局过程中发现任何一个不合规则的局面，均按照下面第四4条规定解决。

3 任何一只放置在白色格内的棋子都是无效棋子。可以按照下面第5.4条规定，采取相应的措施。

4 如果棋手有下列不合规则的行为之一时，对手有权决定是否要求他纠正自己不合规则的行为，或者与此相反，接受他的犯规行为。

- 1) 一方连续走两步棋；
- 2) 以违背规则规定的方式移动他的一只普通棋子或一只王棋；
- 3) 先触摸了一方的一只棋子，然后又移动另一只棋子；
- 4) 悔棋，也就是将刚走完的那只棋子又放回原处；
- 5) 移动对方的棋子；
- 6) 移动那可以吃掉对方棋子的棋子，而没有选择吃子；
- 7) 无缘无故地从棋盘上拿起对方或己方的棋子；

- 8) 吃掉对方棋子的数量多于或少于规则要求的数量；
- 9) 在多重连续吃子的过程中，吃子方的棋手在没有吃掉规定数量棋子的情况下，手就离开了他的棋子，即停止了多重连续吃子的操作，请看第4.10条规定；
- 10) 在一次未完成的多重连续吃子的过程中，不合规则地拿起一只棋子；
- 11) 在完成多重连续吃子后，从棋盘上拿走的对方棋子数量少于实际吃掉的数量；
- 12) 在吃子后，将没有跳跃过的对方棋子从棋盘上拿走；
- 13) 在多重连续吃子的过程中，停止拿走对方被吃掉的棋子；
- 14) 在吃子后，从棋盘上拿走一只或一只以上己方的棋子；
- 15) 普通棋子升变为王棋后没有被加冕；
- 16) 移动未被加冕过的王棋；

5 在对局过程中，如果因偶然因素或意外事故导致棋盘上的局面发生了改变，只要是在同一时间发现，那么局面改变这个事实就不属于犯规。

6 如果棋手拒绝遵守官方正式的比赛规则，对手有权强迫他按规则走棋。

7 如果一方在对手犯规或拒绝按照官方正式公布的行棋规则走棋后，继续走了一步棋，而没有立即要求对手纠正不合规则的着法，那么这步棋就被视作他已接受了此时的局面，在这种情况下他就失去了要求对手纠正违规着法的机会。

8 只改正部分或拒绝改正不合乎规则着法的行为是无法容忍和不能接受的。

和棋

1 如果相同局面第三次重复出现，每次都轮到同一方走棋，对局结果作和。

2 在连续25个回合中，双方只移动过王棋，而没有走动任何一只普通棋子，也没有吃掉任何一子，对局结果作和。

3 如果棋盘上出现三只王棋，或两只王棋和一只普通棋子，或一只王棋和两只普通棋子对对方单王棋的局面，双方棋手每人最多再走16步棋后，对局结果作和。

4 如果棋盘上出现两只王棋，或一只王棋和一只普通棋子，或一只王棋对对方单王棋的残局，双方棋手每人最多再走5步棋后，对局结果作和。

比赛结果

1 对局结束时两种可能的比赛结果：

1) 战胜对手的一方为胜方，对手则为负方；

2) 当谁也无法战胜对方时，对局结果作和。

2 一方获胜，当他的对手：

1) 无论出于何种原因认输；

- 2) 所有的棋子被封堵住而无法走棋；
- 3) 所有棋子都被吃光；
- 4) 拒绝按照官方正式公布的行棋规则走棋。

3 对局结果作和，当：

- 1) 双方一致同意和棋；
- 2) 局面符合第6条的和棋规定；
- 3) 谁也无法战胜对方时。

#### 对局记录

1 按照第2.6条的规定，棋盘上全部50个深色有效格依次从1到50顺序编号，这样就可以记录下对局中白方和黑方的每一步棋，便于以后复盘和抄录整个对局。

2 每步着法的记录必须符合下面的规定：

- 1) 先写棋子起始格子的号码，再写棋子到达目标格的号码；
- 2) 对于一步简单的着法，两个号码之间须用连字号“ ”分开；
- 3) 对于吃子的着法，两个号码之间须用“×”分开。

#### 记录符号

为了使对局记录更加清楚明了，易于阅读和理解，在对局记录中经常使用以下符号：

- 1) ：表示走了一步棋；
- 2) ×：表示吃子；
- 3) !：表示这是一步好棋；
- 4) !!：表示这是一步非常好的棋或妙着；
- 5) ?：表示这是一步坏棋；
- 6) ??：表示这是一步非常坏的棋，或劣着；
- 7) ?!：表示看上去这似乎是一步坏棋，但事实上可能会是一步好棋；
- 8) !?：表示看上去这似乎是一步好棋，但事实上可能会是一步坏棋；
- 9) \*：表示这是强制的着法，其它着法都会导致输棋；
- 10) +：表示对局获胜；
- 11) =：表示对局为和棋；
- 12) +1, +2, 等等：表示对局中走完最后一步棋后，一方赢得对方子力的数量；

13) -1, -2, 等等：表示对局中走完最后一步棋后，一方损失子力的数量；

14) 符号a.l. (ad libitum) 表示选择会导致相同结果的不同的吃子路线。

#### 赛时控制

1 可以采用累计计时的办法，即每方都必须在规定的时限内走满一定的着数。

2 在这样的时限下，所有棋手都必须：

1) 使用棋钟；

2) 记录整个对局中的每一步着法；

3) 也可以采用包干法，即每方必须在规定的时间内结束整个对局；

4) 在这样的时限下，双方都必须使用棋钟，但不必记录所有着法；

5) 关于棋钟的描述和使用的规定参阅附件3 — 国际跳棋比赛规则。

#### 不同对局

### 第一届全国智力运动会国际跳棋现场

1 国际跳棋有以下几种不同的比赛对局形式：

1) 两位棋手面对面在棋盘上进行的正规对局；

2) 一位棋手同时面对多位棋手进行多盘对局，也称一人多面赛或车轮赛；

3) 两位异地棋手通过信件来往互寄每步着法进行的对局；

4) 蒙目赛，即一方不看棋盘也不作对局记录，只将着法口述给对方，而另一方在棋盘上走子后，由裁判或他本人报给对方进行的对局；

5) 蒙目多面赛，也称蒙目车轮赛，即一方不看棋盘也不作对局记录，同时面对多名有棋盘的对手进行的对局；

6)

正常人与盲人棋手之间（或两位盲人棋手之间）进行的对局，盲人通过触摸棋盘上突起的棋子来走棋；

7)

对局开始时，两位棋手拥有不同数量的子力，强方让给弱方一子或更多子力，以缩小双方水平的差距。

2 上述这些不同的比赛形式，除了第11.1.1条提到的对局形式以外，其它形式的比赛都有相应具体的比赛规则 and 规定。

3 第11.1.3 到11.1.5 条规则提到的比赛形式中，棋盘都应放置在两位棋手之间。

本产品的建议零售价是¥10.00，材质是木制，功能是跳棋，产地是中国，品牌是外貌，产品类别是跳棋

, 棋盘材质是木制, 棋子材质是木制, 棋盘规格是15\*10 ( mm ), 棋盘是否可折叠是是, 货号是23, 包装是23, 箱装数量是23, 送礼用途是23, 加工定制是23, 棋子规格是10 ( mm )