

围棋

初级棋理

〔日〕大竹英雄
著 曹平
译

文化艺术出版社

围棋初级棋理

[日] 大竹英雄九段 著

马骋平 译

文化艺术出版社

围棋初级棋理

日] 大竹英雄九段 著
马骋平 译

*

文化艺术出版社出版

(北京前海西街17号)

新华书店北京发行所经销
北京兴华印刷厂印刷

*

开本787×1092毫米1/32印印张6 字数13,500
1991年6月北京第1版 1991年6月北京第1次印刷
印数0,001—15,000册

ISBN 7 5039 0858-0/G·113

定价: 3.20元

前 言

——写给初学围棋的人们

在书店围棋入门书的专柜里，有很多写着“容易的…”、“愉快的…”字样的辅导围棋入门的书。应当承认要想学会一些东西，决不是轻而易举和愉快的事。这是大家都十分清楚的。例如那些详细的围棋规则，似乎很难，其实不然，实际上是较为容易的。对于要想掌握围棋规则、下法和学习乐趣的人，并不困难。

其实，围棋的规则很简单。走哪里，也是下棋人的自由。而问题是走哪里好呢？”这就是使大家陷入“棋理雾中”的原由吧。我不敢说“围棋是容易的”，但是我坚信“世间无难事只怕有心人”的真理，另外我也认为热中于围棋是值得的。

本书耐心地、反复地述说围棋的基础知识，把它献给陷入棋理迷雾中的各位之前，希望它能帮助大家驱散迷雾。希望在各位之中能产生热衷围棋的人，我将为此尽最大努力。

大竹英雄九段

目 录

第一章 围棋是怎样的游戏

- 1. 围棋容易学会..... (10)
- 2. 围棋是争夺阵地的比赛..... (12)
- 3. 围棋的规则只有九项..... (14)
- 4. 两个人轮流地下..... (16)
- 5. 下子的地方..... (16)
- 6. 下过的子不能再动..... (17)

第二章 围棋的规则

- 1. 技术性的规则..... (20)
- 2. 盘面的称呼..... (10)
- 3. 吃子的方法..... (22)
- 4. 周围有对方棋子的场合..... (24)
- 5. 如果搞错反而被吃..... (26)
- 6. 复数棋子的吃法..... (28)
- 7. 禁止着手的规则..... (32)
- 8. 打劫不能马上反提回去..... (42)
- 9. 容易产生错觉的劫形..... (46)
- 10. 围棋规则的总结..... (49)
- 11. 棋力测验问题 1、2 (36)

第三章 围棋的胜负

- 1. 实地的单位叫目..... (52)

2. 实地多的一方胜·····	(54)
3. 十三路盘的胜负·····	(56)
4. 十九路盘的胜负·····	(57)

第四章 吃子的方法和逃跑的方法

1. 横竖都包围起来·····	(60)
2. 打吃(叫吃)·····	(62)
3. 棋子的正确逃法·····	(64)
4. 棋力测验问题(1、2)·····	(65)
5. 棋力测验问题(3、4)·····	(71)

第五章 吃子的基本方法

1. 双打吃(双叫吃)·····	(76)
2. 征子·····	(80)
3. 从第一线到第三线的棋子的吃法·····	(88)
4. 第一线棋子的吃法·····	(89)
5. 第二线棋子的吃法·····	(91)
6. 第三线棋子的吃法·····	(96)
7. 吃子方法的总结·····	(101)
8. 棋力测验问题(5—7)·····	(103)
9. 棋力测验问题(8—9)·····	(107)

第六章 吃子的技术

1. 不能逃跑的子·····	(112)
2. 用征子彻底吃子·····	(116)
3. 引征·····	(118)

4. 引征的方法·····	(122)
5. 罩枷·····	(124)
6. 征子不行还有枷·····	(126)
7. 棋力测验问题(1)·····	(119)
8. 棋力测验问题(2)·····	(127)

第七章 死活基础

1. 活着的子·····	(132)
2. 禁止着手点和眼·····	(136)
3. 完全的眼和假眼(卡眼)·····	(137)
4. 两只眼活·····	(138)
棋力测验问题 1 — 3·····	(139)
5. 可怕的扑·····	(142)
6. 点眼的魔术·····	(144)
7. 直线四目和曲四目·····	(146)
8. 五目点眼和花六死·····	(150)
9. 关于板六的死活·····	(152)
10. 六死八活·····	(156)

第八章 连接和切断

1. 棋子的连接·····	(160)
2. 棒粘与双关·····	(162)
3. 实粘(或实接)和虎·····	(163)
4. 飞连·····	(164)

第九章 序盘的走法

1. 序盘的优先顺序·····	(168)
-----------------	-------

2. 先占角·····	(170)
3. 缔角的方法·····	(172)
4. 挂角的方法·····	(174)
5. 拆的两个原则·····	(176)
6. 拆要向广的方向走·····	(177)
7. 在敌之势力圈内二间拆·····	(179)

第十章 终局和官子

1. 终局和计算实地的方法·····	(182)
2. 完整的实地·····	(185)
3. 不完整的实地和官子·····	(188)

有趣的围棋百科:

围棋丰富了我的人生(18) 榧木带腿
 的棋盘最高价二千五百万日元(31) 以猜
 对方手中的棋子确定谁黑谁白(50) 世界
 的围棋人口(58) 下围棋的礼貌(1)(74)
 下围棋的礼貌(2)(84) 下围棋的礼貌
 (3)(102) 围棋的别称“烂柯”的由来
 (129) 倒扑并不可憎(130) 愉快的吃接
 不归(141) 和平共存的双活(155)

第 一 章

围棋是怎样的游戏

1. 围棋容易学会

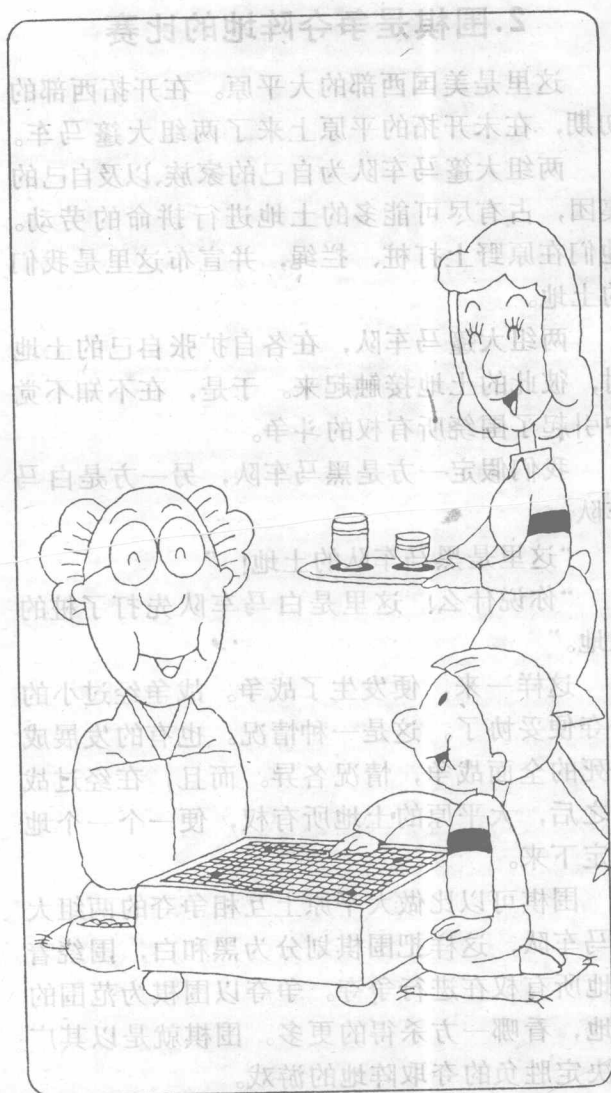
围棋只要有棋盘和棋子，随时随地都可以玩。是特别有意思的游戏。它是可以超越年龄，性别、国籍等障碍，使你享受到乐趣的游戏。而且即使实力上有差别，可以用让子进行调节，因此和任何人都能互争输赢，所以它具有很大的魅力。“当然不只是有意思，开头也总会遇到困难”。我想一定有很多人这样认为吧。

不过，只要实际地去玩一下，围棋是很简单的。只要学会四个技术性的规则，就可以下围棋了。

围棋没有日本象棋那样的行棋方法和麻将牌那样十分复杂的规定，而是极简单的。甚至马上就能下。而且你在读完本书之后，通过让子，便可同前辈们对等的争胜负了。于是，便可以一面享受个中的乐趣，一面进步了。

围棋中完全没有“这也不行，那也不行”的繁琐规则。想往哪里走都可以。不过，这种自由的程度，倒叫人感到“不知往哪里走”才好，这也是事实。

可以保证，在读了本书之后，象“如何走才好呢”这类方向性的问题都可迎刃而解，并可愉快地和任何人对弈了。



2. 围棋是争夺阵地的比赛

这里是美国西部的大平原。在开拓西部的初期，在未开拓的平原上来了两组大篷马车。

两组大篷马车队为自己的家族、以及自己的集团，占有尽可能多的土地进行拼命的劳动。他们在原野上打桩、拦绳，并宣布这里是我们的土地。

两组大篷马车队，在各自扩张自己的土地时，彼此的土地接触起来。于是，在不知不觉中引起了围绕所有权的斗争。

我们假定一方是黑马车队，另一方是白马车队。

“这里是黑马车队的土地！”

“你说什么！这里是白马车队先打了桩的土地。”

这样一来，便发生了战争。战争经过小的争夺便妥协了。这是一种情况。也有的发展成拼死的全面战争，情况各异。而且，在经过战争之后，大平原的土地所有权，便一个一个地确定下来。

围棋可以比做大平原上互相争夺的两组大篷马车队，这样把围棋划分为黑和白，围绕著土地所有权在进行争夺。争夺以围棋为范围的土地，看哪一方杀得的更多。围棋就是以其广度决定胜负的夺取阵地的游戏。

碁盤という限られた土地を、どちらがより多く手に入れるか。碁は、その広さで勝敗を決

める陣地取りのゲームなのです。



3. 围棋的规则只有九项

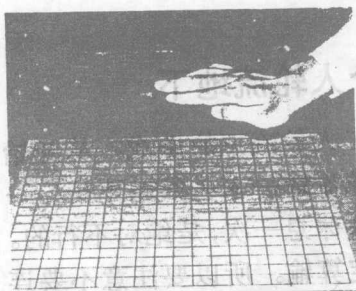
因为围棋是争夺阵地的游戏，所以阵地夺得多的一方为胜利者。而且为使游戏能顺利地进行下去，规定了若干单纯的规则。

围棋的规则归纳起来有以下 9 项：

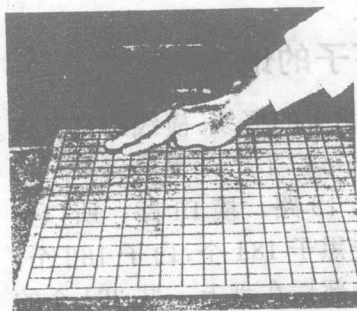
- (1) 竞技者为两人；
- (2) 一方持黑子，另一方持白子；
- (3) 黑棋先走，每人一手交互地进行，但让子的场合，白棋先走（让子是在竞技者双方有实力差别时，为拉平差别，使二人有对等地取得胜负的可能，让实力差的一方事先在棋盘上放若干子再开始下）
- (4) 下子的地方是棋盘上线和线的交叉点；
- (5) 下过的棋子不能再移向别处；
- (6) 吃子或者被吃；
- (7) 有不能走的地方（禁止着手的地方）
- (8) 打劫的场合，不能马上反提回来（打劫的着手限制）。
- (9) 实地多的一方胜利。

以上 9 项之中，从(1)到(5)为止，与其说是围棋的规则，倒不如说是应预知的知识。这些想已多为所知。关于从(1)到(5)，在本章进行说明。

为了能下围棋，只有从(1)到(5)为止的知识是不够的。而有必要掌握技术性的规则知

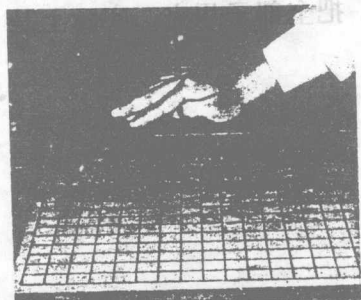


碁石は人指し指と中指ではさむ。



交点に打ちおろし(上)。

指を石から離す(下)。



识。

那些技术性的规则,是从(6)到(9)为止的4项,只有掌握了这4项,才能够下围棋。而且,对这4项理解到多大的深度,则是棋艺进步的关键。本书将在第2章以降,通俗易懂地,顺次说明这4项的内容。

4. 两个人轮流地下

围棋是比赛的二人轮流下的游戏。从开始到最后为止，二人轮流地一人一回地下子。一方连续下两次，或者休息一次，是绝对不行的。连续走两手，按规定算输。所以要注意不要连续走两手。不过，初学时，有时会产生错觉“接连下两手”，所以要十分留神，但也情有可原。

5. 下子的地方

下子的地方是盘上的竖线、横线的交叉点。凡是交叉点，哪里都可以下，都无妨碍。

盘上的交点是竖 19 路，横 19 路，所以全部是 361 个。棋子是黑子 181 个，白子 180 个，这是因为把黑白子全部摆在盘上，共 361 个的缘故。黑子之所以比白子只多 1 个的理由，是交点的总数为奇数，而且因为由黑先下，所以黑子多一个。不过，把全部子用完，实际上是没有先例的。