

● 主编 盖子龙

WEIQI

RUMEN

围棋

入门



天津科学技术出版社

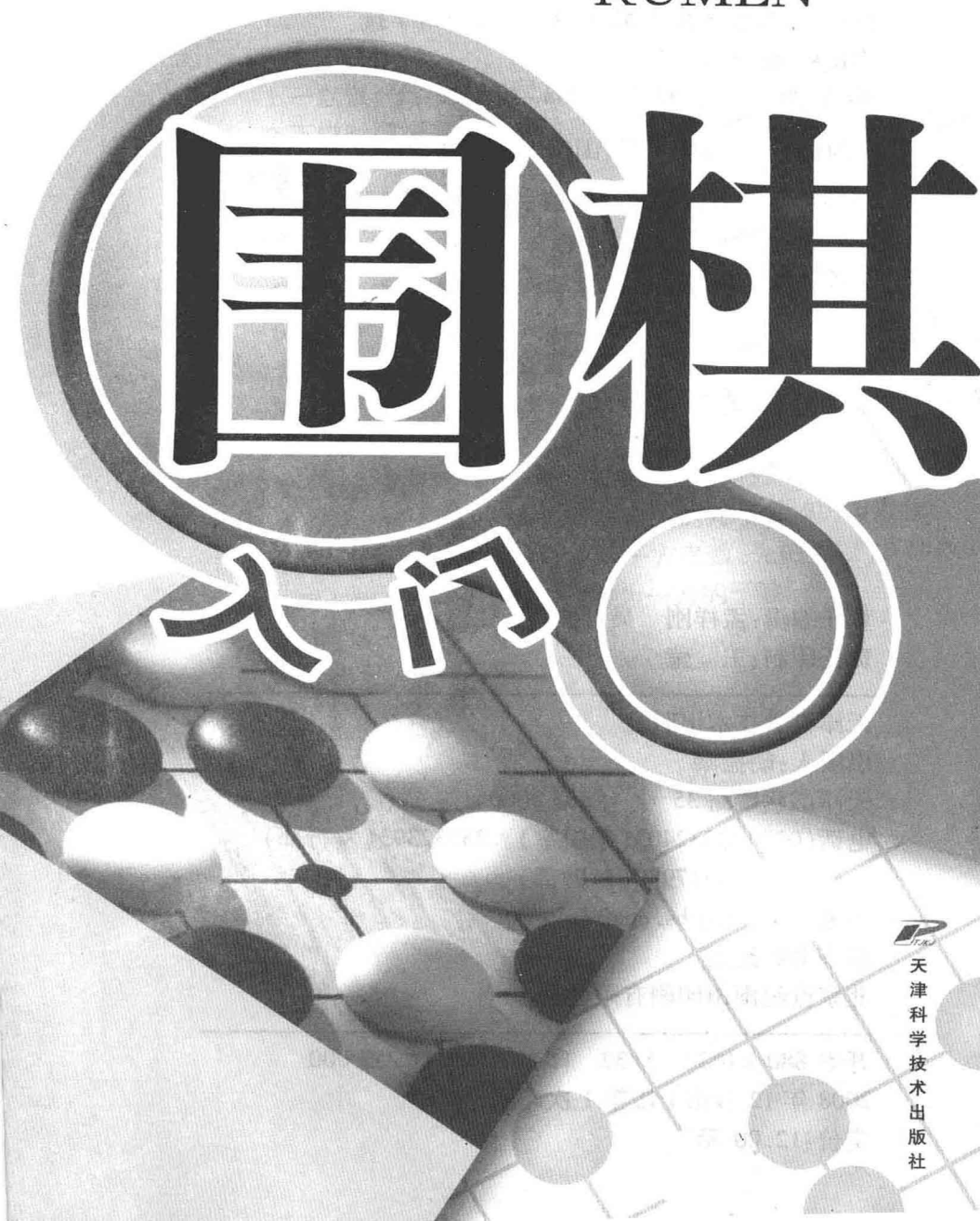
● 主编 盖子龙

WEIQI

RUMEN

围棋

入门



天津科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门/盖子龙主编. —天津:天津科学技术出版社,2008.12

ISBN 978-7-5308-4768-8

I. 围… II. 盖… III. 围棋—基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第138829号

责任编辑:孟祥刚 吴 捷

责任印制:王 莹

天津科学技术出版社

出版人:胡振泰

天津市西康路35号 邮编300051

电话(022)23332403(编辑室) 23332393(发行部)

27217980(邮购部)

网址:www.tjkjcs.com.cn

新华书店经销

北京世纪雨田印刷有限公司

开本 880×1230 1/32 印张 8 字数 257 000

2008年12月第1版第1次印刷

定价:12.00元



话说围棋

围棋变化知多少 用“变化无穷”来形容围棋的变化，真是一点都不过份。即使使用当今最先进的电脑(每秒计算一亿次)，仍无法算得清围棋的全部变化。

围棋的棋盘由纵横各 19 路共 361 个交叉点组成。因此每个交叉点都有可能出现下黑子、下白子，或是空着不下子的三种情况。那么两个交叉点就有 3×3 的二次方的内涵变化。以下类推，361 个交叉点的全部变化应为 3×3 的 361 次方的变化。用现代数学的写法是 1×10 的 172 次方。可以说，这是个大得惊人的天文数字。

现在让我们看看用每秒一亿次的计算机得花多少时间来算清围棋的变化。估计计算机一个月可计算 25.9 万亿次，一年可计算 10 的 17 次方，一万年可计算 10 的 21 次方，一亿年可计算 10 的 25 次方。而要完成 10 的 172 次方，恐怕要比银河系存在的年份还长得多。

如果进一步探讨，围棋中还有打劫，还有在提子中再下子的情况。由此可见，围棋的变化当比 1×10 的 172 次方更大。难怪围棋如此精深博大呢。

下棋与养生 琴棋书画一直作为人们陶冶性情，修身养性的养生之术。其中下棋者运筹帷幄，或守或攻，乐在其中；看棋者虽为局外，同喜同忧，同得其趣。弈棋时两人对面端坐形若静态，其实落子击枰意动手动。养心在静，养身在动兼而有之。弈棋时名曰“对阵”，实为“手谈”。胜负原是



平常事，既不戚戚于失，也不汲汲于得。一局既毕推枰而起，情欢意悦，超脱尘俗。

生物学有明证，人的器官“用则进，废则退”。经常运动的器官就发达健康，少用不用的就萎缩衰退。弈棋时权衡得失，思考再三，需要开动脑筋，促进血液循环，加速新陈代谢，增强大脑功能。终局时常有复盘的，前事不忘，锻炼了弈棋者的记忆力。所以年轻人爱下棋可增进思维敏捷，戒除浮躁，精神焕发。老年人爱下棋既是娱乐，又可锻炼脑力，更可防止老年期痴呆症。

弈棋能健目。棋盘上直线横线交错纵横，不论象棋走子的平、进、退，围棋的星、气、眼，每下一子都必须全神贯注，全局在胸。稍有小隙，模糊了一步、一格，一着之失全盘皆输了。下棋锻炼了你的目力。

弈棋能健指。落子击枰，每次的取子、摸子、触子、按子、压子，都需指节伸屈，活动了手腕，灵活了关节。下棋时的落子与提笔挥毫、拨弦弹琴有异曲同工之妙。



目 录

第一章 基础知识

一、围棋的由来	2
二、围棋的定义	2
三、围棋的组成	3
1. 棋 盘	3
2. 棋 子	4
四、对弈的基本规则	4
1. 基本规则	4
2. 对局者的风度	11
3. 围棋的下法	11
4. 棋谱的记录	14
五、胜负判定法	31
1. 比目法	32
2. 数子法	34

第二章 入门常识

一、地	38
二、围地的方法	43
三、连接和分断	46
1. 棋的连接	46
2. 分 断	49
四、叫吃和提子	51
1. 子的提取方法	55
2. 提子叫吃技巧	56



五、不能下子的地方	65
六、眼和假眼	68
七、打劫	71
打劫的运用	73

第三章 实战的攻防技术

一、死棋和活棋	76
1.真眼和假眼的辨识	76
2.胜棋走险着	83
二、点眼	91
三、攻杀	98
四、有眼杀无眼	103
五、双活	106
六、实战中活棋的情形	114
七、围杀棋子的技巧	117
1.征	117
2.枷或封	122
3.接不归	126
4.倒扑	128
八、紧气追杀的诀窍	131
九、棋子的效力	133
1.围地的效力	133
2.连接和切断	136
3.补断的各种方法	139
4.“双”	141
十、收官	143



第四章 使用正式棋盘的基本知识

- 一、走向大海 148
- 二、授十三子的实战谱 152

第五章 布局知识与技巧

- 一、布局通则 164
 - 1. 角上下子的位置 164
 - 2. 棋子的配置 167
 - 3. 建立根据地 169
 - 4. 拆地与夹攻 169
 - 5. 实地与外势 172
 - 6. 定式的选用 174
 - 7. 怎样布局利己 176
 - 8. 三路好还是四路好 180
- 二、大场的知识 182
 - 1. 四边的中心点附近 183
 - 2. 拆兼攻 183
 - 3. 要点 184
 - 4. 大棋 185
- 三、布局的类型 185
 - 1. 平行型布局 185
 - 2. 对角型布局 191
 - 3. 互挂型布局 194
 - 4. 秀策流布局 194
 - 5. “中国流”布局 197



第六章 基本定式

一、星	202
二、三三	208
三、小目	209
四、高目	214
五、目外	217

第七章 作战与绝杀

一、攻击	222
1.怎样狠杀与不被杀	224
2.为什么要弃子,不弃会怎样	225
3.弃子既然作用大,为何总少弃	226
二、打入	229
三、拆边	230
四、腾挪	232
五、浅消	235
六、官子	236
七、判定胜负	239

附录	241
----------	-----

第一章

基础知识





学习围棋,我们首先要了解围棋的由来及什么是围棋?它是由什么组成的?它的规则是怎样的?它又是如何计算输赢的?下面我们将分别予以解答。

一、围棋的由来

围棋相传是由上古时期的圣人所创造的。一般有两种说法:一是“尧造围棋,以教子丹朱”。意思是说:尧帝创造了围棋,然后传给他的儿子丹朱。二是“舜以子商均愚,故作围棋以教之”。意思是说:舜帝认为他的儿子太愚昧,就造了围棋来教导他。由此我们知道了围棋的产生源远流长。围棋是一种开发智力的活动,也是集思想、品德、棋艺于一身的综合体。

从春秋时代(公元前 770 年)起,围棋活动就日益发展。

二、围棋的定义

2

所谓围棋,简而言之,就是一种由两个人进行对抗的竞技游戏,它是以哪一方在棋盘上占领的地多来区分胜负的。

如果把棋盘的整个盘面看作一块土地,双方各用自己的棋子去开拓这片土地。由于每一方都想在棋盘上多占一些领地,这就要首先去占领棋盘上的有利位置,并用棋子每隔一定的距离打下桩子,表示这是你的领地;然后再不断地经营和巩固这些领地。

但在实际的下棋过程中是绝不会这么顺利的,因为在你的对面坐着一位对手。当你的领地尚未巩固时,对方会侵入进来。对此,你将怎么办呢?

这时你就要设法包围它,使它失去生存力,进而歼灭它。这就产生了战斗,双方将围绕着生和死,进行一招一式的抗争,而谁在这场抗争中占取上风,将直接影响到整局棋的胜负。

双方的领地大致确定后,还必须把领地完整地围好,这是围棋



的终盘阶段。

棋盘上的地域完全划分完毕后,棋局即终了。这时我们可以计算一下双方的地域,谁占的地多,谁就赢了。围棋还含有艺术、哲学的成分,以及创造世界的哲理。

通过学习围棋,你不仅享受到其中的乐趣,而且还会开拓视界从而开创一个美好的明天。

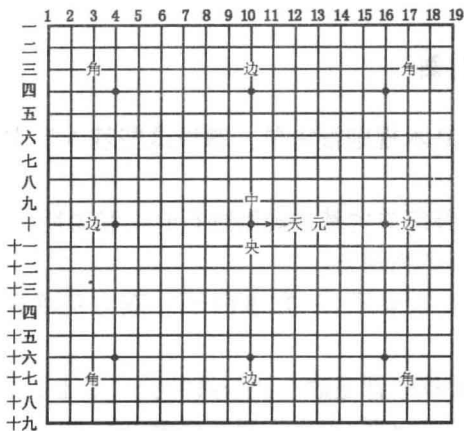
三、围棋的组成

围棋是由棋子和棋盘组成的一种娱乐用品。

1. 棋盘

棋盘纵横各十九条线,棋子要下在线与线的交叉点上,方格中不能放入棋子。

交叉点的数目是 $19 \times 19 = 361$ 个。





盘面各部位的名称

盘面上有九个黑点,称为“星”。中央的黑点又称为“天元”。如果下棋时要让对方几子时,则所让之子要放在星上。

棋盘各部大致分为角、边、中央。从哪儿到哪儿是中央,没有明确的界线。通常所说的中央都是三、四线以上的高位。棋盘上的中央星又叫“天元”,这是全盘的中心。

2. 棋子

棋子以黑和白区别各自的一方。

棋子的数量和棋盘的交点相同,黑 181 个,白 180 个,合计 361 个。不过一次对局不会全部用完,也就是说不需要这么多棋子就可以对局。

四、对弈的基本规则

4

1. 基本规则

围棋的基本规则很简单,掌握这些基本规则是围棋入门的第一步。

以下就最简单的基本规则进行介绍和说明。

- (1)对局者为两方。
- (2)一方拿黑子,一方拿白子。双方每次只准走一着,轮流进行。
- (3)所着棋子都是放在线与线的交叉点上。
- (4)棋子走出后,再也不能在棋盘上移动。
- (5)以占地多少决定胜负。
- (6)没有“气”的棋子要从盘上拿掉。



(7)没有“气”的交叉点不能放入棋子。

(8)关于“打劫”的特殊规定。

(9)关于让子棋的规定。

以上九条规则,(1)至(4)条仅以文字所示就很容易理解,(5)至(9)条尚须用图解才容易明白。

规则(5)说明围棋的目的是围地,最后围地多者获胜。当双方的地最后确定,彼此均无法侵入时,而双方边界也最后确定,也就是占完单官,对局即告结束。(见图1)

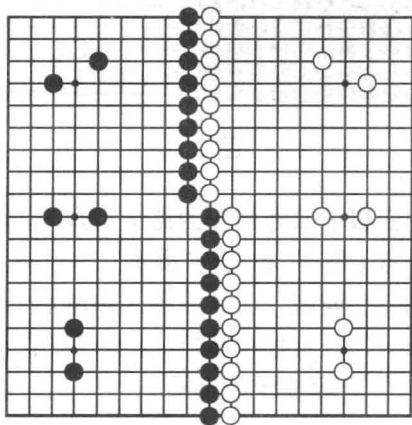


图 1

如图1中的黑方占据了棋盘的左半部分地域,白方则占据了右半部分地域,至此,棋局即告終了。

棋局終了后如何计算胜负呢?(如图2所示),按以往计算胜负的方法是将任意一方所占据的所有地域填满棋子(黑白均可),然后数一下看看是否超过 $180\frac{1}{2}$ 子,多出者即是胜数,不足者即是败数。如图2中黑地填满后,数出181个黑子,即是黑方胜半子。

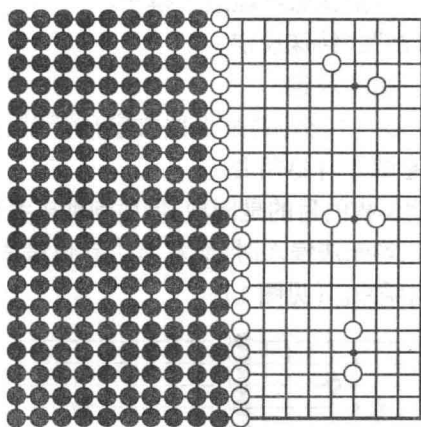


图 2

规则(6)说明在棋子四周相邻的点上都是对方的棋时,被围之子即是死子,要从盘上取下,称之为“提子”。

子四周相邻的点,叫做“气”。如图 3 中所示,无论棋子的数量是多少,只要周围相邻的点都叫做“气”。棋子在棋盘上生存的依据就是“气”,同时,“气”还是棋子的出路。

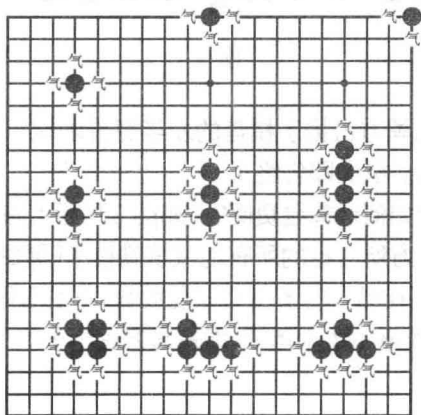


图 3



当棋子相邻的“气”全部被对方所占有时,棋子则要被对方取出棋盘,称之为“提子”。图4中的黑子由于周围没有了“气”,故都将立即从盘上拿掉。邻近在边和角的地方,因其所具有的特殊性,亦被视为无“气”,而被“提子”。

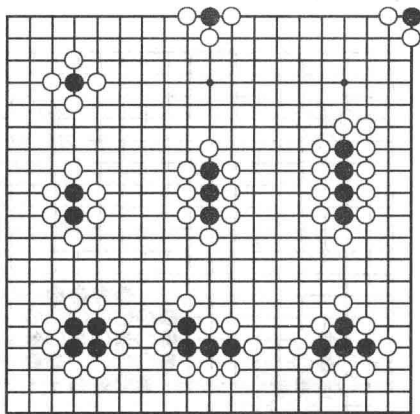


图4

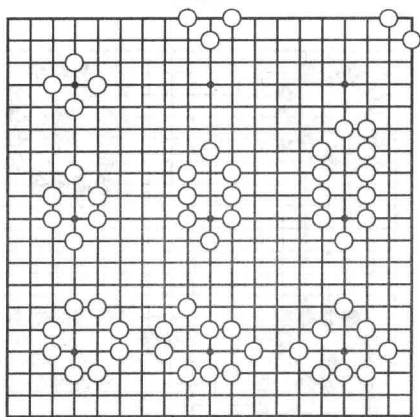


图5

图5是图4中黑子被提掉后的形状。

规则(7)说明凡是在四周相邻没有“气”的地方,都不能下子。



但是,在下子的同时若能提取对方的棋子,则是可以的。也就是说,在四周相邻都没有“气”的地方,同时也是使对方棋子没有“气”时,不但可以下子,而且可以提掉对方的棋子。

在图 6 中的x位周围都是白子,对黑方来说都是没有“气”的地方,故均不能下子。

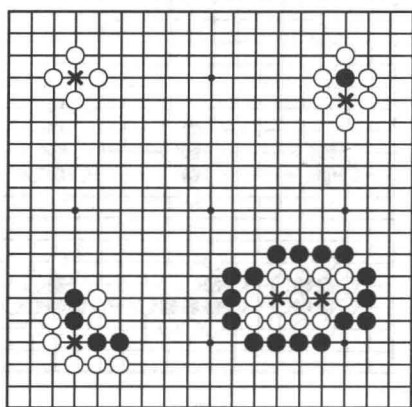


图 6

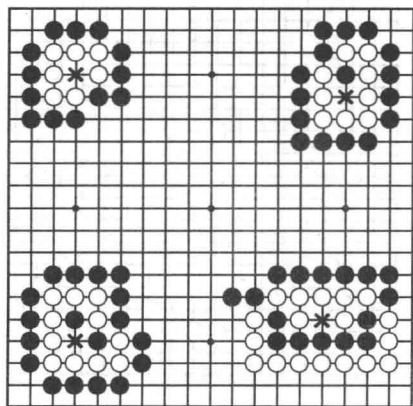


图 7

在图 7 中的x位周围,虽然旁边没有“气”,由于它同时也使对