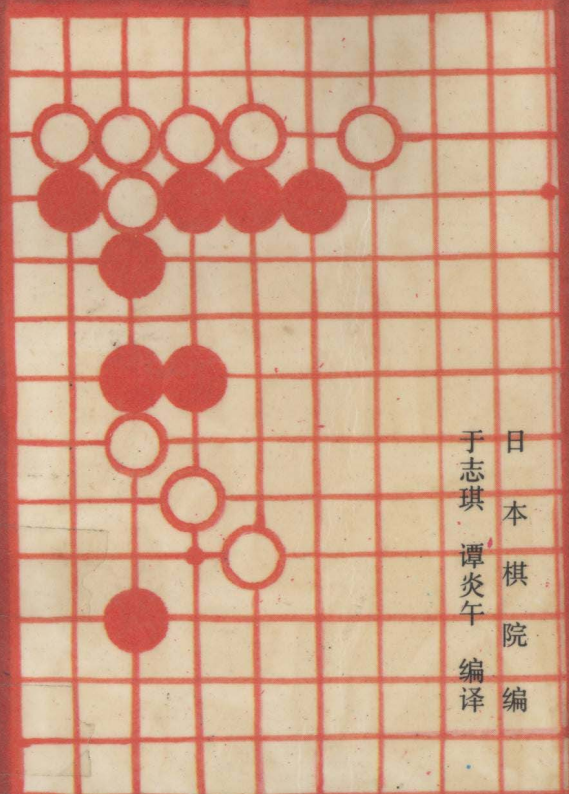


圍

棋

入

門



日本棋院編  
于志琪 譚炎午 編譯

同心出版社

# 围 棋 入 门

日 本 棋 院 编

于志琪 谭炎午编译

同心出版社

(京)新登字214号

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门/日本棋院编;于志琪,谭炎午编译.-北京:

同心出版社,1994.4

ISBN 7-80593-006-6

I. 围… II. ①日… ②于… ③谭… III. 围棋 - 基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆CIP数据核字(94)第02588号

同心出版社出版、发行

(100734北京市东单西裱褙胡同34号)

(欢迎读者指出书中编辑错误,对者有奖)

新华书店总经销

河北省阜城县印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 11.625印张

1994年4月第1版 1996年7月北京第5次印刷

印数:50110—70120册

ISBN 7-80593-006-6/G·004

---

定价:10.00元

## 前 言

本书根据日本棋院所编《围棋入门》一书编译。原书共六册，编译后辑为三册。

本书日文版在日本出版发行后受到读者热烈欢迎，曾多次重印。本书中文编译本除将日本围棋规则与中国围棋规则不同之处稍加修订外，基本上保持了原书风貌。本书主要内容从入门知识开始，其中包括基本规则、初级理论、定式、手筋、实践等部分。书中以大量图例由浅入深全面地介绍了围棋的基本技法，并结合相当数量的习题帮助加深记忆。可说是初学围棋者必备读物，而且可作为中、小学生开展围棋活动的理想教材。

本书在编译出版过程中曾得到关心围棋事业的社会各方面人士的大力支持，在此一并表示感谢。

**编译者**

# 第一卷

## 第一部分 入门

第一章 棋的基本概念 .....	4
1 争夺领土 .....	4
2 棋盘和棋子 .....	5
3 基本规则 .....	7
4 对局态度 .....	13
第二章 技术的第一步 .....	14
1 叫吃和提子 .....	14
2 没有气的地方 .....	23
3 劫 .....	33
4 地 .....	39
5 围地的方法 .....	48
第二部分 基础	
第一章 布局 .....	56
1 角的有利性 .....	57
2 围空的方法 .....	59
3 从角到边 .....	61
第二章 棋的配置 .....	65
1 一间关 .....	66
2 小尖 .....	69
3 飞 .....	71
4 二间关 .....	74
第三章 接触战的要领 .....	77
1 作战的方式 .....	78

2 断和粘 .....	80
3 吃子的方法 .....	82
4 劫 .....	88
第四章 死与活 .....	93
1 眼 .....	94
2 点杀 .....	97
3 假眼 .....	100
第五章 终局 .....	105
1 官子的性质 .....	106
2 终局 .....	110
练习问题解答 .....	112

## 第 二 卷

### 第三部分 初级战术

第一章 地是怎样形成的 .....	124
1 地的骨架 .....	125
2 攻击 .....	133
3 地与眼 .....	140
4 官子 .....	146
第二章 作战的知识 .....	152
1 吃子的方法 .....	153
2 攻杀 .....	164
3 劫材 .....	168
第三章 实战讲评 .....	176
第四部分 定 式	
第一章 定式之前 .....	184

1 棋的安定	184
2 地与势力	191
3 角上的战斗	195
第二章 星、三三定式	201
第三章 小目定式	216
第四章 高目、目外定式	227
练习问题解答	239

## 第 三 卷

### 第五部分 手 筋

第一章 棋的作用	248
1 筋与形	248
2 效率与形	250
3 势力的价值	254
4 棋的生命力	258
5 眼形	261
第二章 作战的手筋	264
第三章 死活的手筋	285
第四章 官子的手筋	296

### 第六部分 实 战

第一章 相互追击的大激战	303
第二章 九子局的挑战	323
第三章 愉快的实力测验	343
练习问题解答	362

# 第一卷



卷一

## 第一部分 人 门

棋盘、黑子和白子,尽管下围棋只需要这样简单的用具,但它的确是一经学会就绝不肯放下的有趣的娱乐。

围棋之所以能产生如此大的魅力,不仅是因为它那变化无穷而又深奥莫测的内容,而且还在于它那极其简单明了的规则。这不能下、那不能下的规定几乎没有,你可以把自己的想法通过棋子任意地表现在棋盘上。这小小的棋盘既能表达出你的愿望,又能体现出你的冒险精神。

看完这本书你会对围棋有个大致的了解,再和朋友们多下下,记住每一局中的好着法,你的棋艺就会突飞猛进。

# 第一章 棋的基本概念

## 1、争夺领土

下围棋是争地的游戏。

可以把盘面比做一座荒岛，岛上有两队开拓者，双方都想把土地尽可能多地据为己有。当然土地有优劣大小之分，好的土地大家都想抢占。一旦到手，就打上桩子，涂抹标记，表明归己所有。这种接连不断的抢占领土的工作，可以看做是下棋的最初阶段。实际上事情也不会很顺利地进行，因为双方都抱有同样的目的。土地谁都想占有，当一方立上桩子标明是自己的土地，另一方面无视这一点而加以侵入时，可以想象到会发生什么样的情况。事实上双方也正是这样连续地在盘上作战、相互窥伺、相互威胁，也有最终吃掉对方的。自然作战高明的一方左右着全盘形势的发展，这是全局最重要的阶段。经过一番激烈的争夺，双方逐步确立了自己的领土，并把领土完全巩固起来，使对方无法侵入。这个过程就是最终阶段。当双方完全确定了领土之后，对局也就结束了。比较一下双方的领土，多的一方就是胜利者。

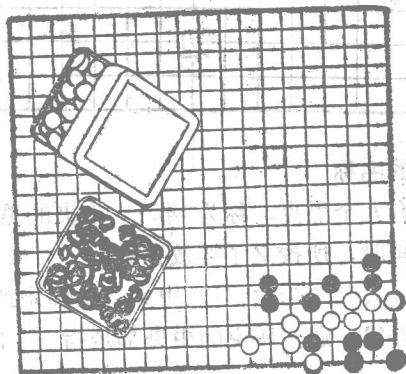
## 2、棋盘和棋子

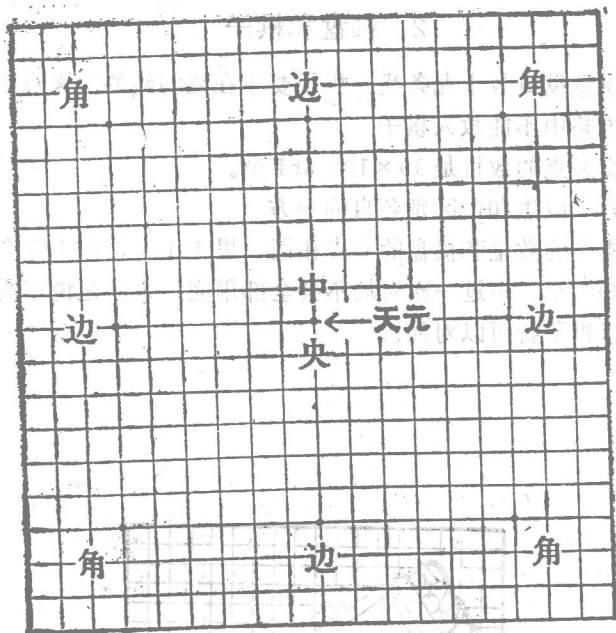
棋盘纵横各十九条线，棋子要下在线与线的交叉点上，方格中不能放入棋子。

交叉点的数目是  $19 \times 19 = 361$  个。

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。





### 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”。下让子棋时，所授之子要放在星上。

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指三、四线以上的高位。

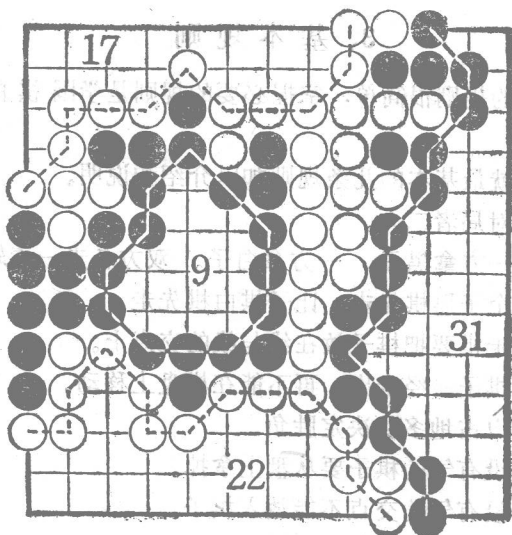
### 3、基本规则

围棋的规则很简单，掌握必要的规则是学围棋的第一步。

下面就最基本的几条规则加以介绍和说明。

- 一、对局者二人。
- 二、一方拿黑子，一方拿白子。双方各走一着轮番进行。第一个子黑棋先走。让子棋白棋先走。
- 三、走棋要把棋子放在线与线的交点上。
- 四、棋子一经走出，再不能在棋盘上移动。
- 五、以占地多少决定胜负。
- 六、没有气的棋子要从盘上拿掉。
- 七、没有气的交点不能放入棋子。
- 八、对打劫有“着手”的限制。
- 九、让子棋的规定。

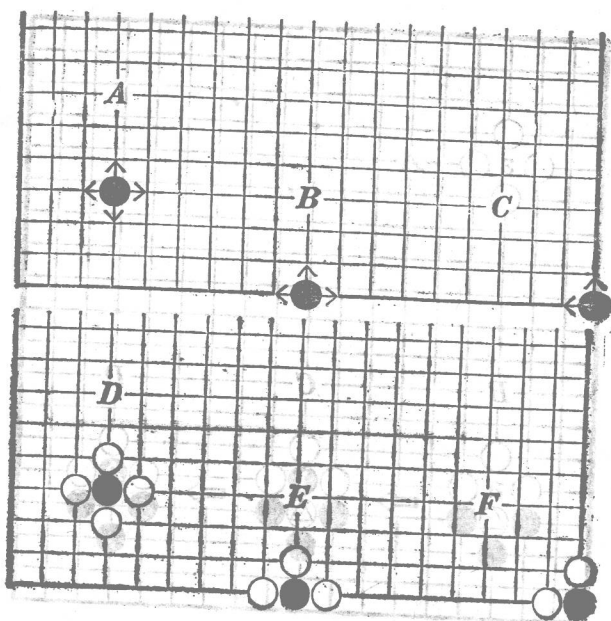
以上九条规则，一至四条很容易理解，五至九条稍稍说明一下，请看下面例图。



### (规则五)

围棋的目的是围地，最后围地多者获胜。当双方的地完全确定，彼此均无法侵入，而边界线也最后固定下来，也就是占完单官，对局即结束。日本规则计算胜负时数空不数子，因而可以不必占完单官。如图十三路小棋盘为例，白空 $22 + 17 = 39$ 目；黑空 $31 + 9 = 40$ 目，两者相减，黑多一目，因而本局黑胜一目。中国规则规定，子与空相等对待，子与空合计居多者胜。因而要占完单官。子与空相加超过棋盘总数一半者为胜。如本图，黑空 $40 +$ 黑子 $45 = 85$ 。棋盘总数为 $13 \times 13 = 169$ ，一半为 $84\frac{1}{2}$ 。黑子 $85$ 减 $84\frac{1}{2}$ 等于 $\frac{1}{2}$ 子。因此，在不贴目的对局中，黑即胜 $\frac{1}{2}$ 。

数空与数子的结果在正常情况下应该相同。中国规则终局时数子计算胜负，但并没有因此而轻视数空的作用。因为，数空比数子有一个很大的优点，就是不必下至终局便可以根据空而估计出胜负的结果。



(规则六)

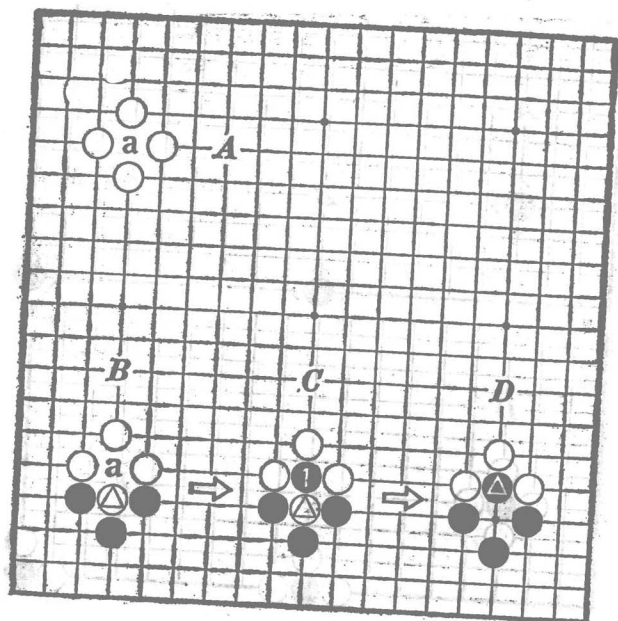
在棋子横竖相邻的点上都是对方的棋子时，被围之子即算死子，要从盘上拿走。

如A、B、C所示，各自印有标记的交点称之为“气”。

如D、E、F所示，黑子的气被白子全部占有，此时白方就要把黑子提走。

黑子由于周围没有了气，就算死净了。棋盘上，边的地方有如悬崖绝壁，具有其特殊性，(如B、C所示)因而也就视为无气。





### 没有气的地方(规则七)

没有气的地方不能下子，但是在放下的同时能够提取对方棋子时，那就允许。

A 像这样的形状，黑在 a 处不能放子。这可以从规则六中看到，黑在此处没有施展手段的能力。

B 请注意这个形状，这样的条件下黑可以放在 a 处。

C 黑下在 1 位，可以把白⊖一子提走。

D 成为这样的形状，提走白子后，黑●一子不是没有气的子。