



全国唯一专业棋牌出版社

五子棋

快速入门

李洪斌 顾炜 / 编著

WUZI QI
KUAISU RUMEN

时代出版社

五子棋

快速入门

WUZI
QUAISU RUMEN

李洪斌 顾炜 / 编著

成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

五子棋快速入门/李洪斌,顾炜编著. —成都:成都时代出版社,2014.8

ISBN 978-7-5464-1207-8

I. ①五… II. ①李…②顾… III. ①五子棋—基本知识 IV. ①G891.9

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 145936 号

五子棋快速入门

WUZIQI KUAISU RUMEN

李洪斌 顾 炜 编著

出品人 石碧川
策划编辑 黄 晓
责任编辑 曾绍东
责任校对 廖东航
封面设计 墨创文化
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都时代出版社(原蜀蓉棋艺出版社)
电 话 (028)86618667(编辑部)
(028)86615250(发行部)

网 址 www.chengdusd.com
印 刷 成都勤德印务有限公司

规 格 165 mm×230 mm

印 张 11.75

字 数 160 千

版 次 2014 年 8 月第 1 版

印 次 2014 年 8 月第 1 次印刷

印 数 1—5000

书 号 ISBN 978-5464-1207-8

定 价 19.00 元

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)61778123

前言

伏羲制琴,尧帝做棋,仓颉造字,黠首绘画。“琴棋书画”在中国已有几千年的历史,历来是我国的四大传统艺术形式,是中华文明发展历史进程中的璀璨明珠,深刻体现着传统文化的现实性和民俗性。

古时候下棋也称之为“弈”或“博弈”。弈者,不仅仅是棋手的代称,更是智者的象征。“弈”是一种具有丰富内涵的文化形态,也是东方文化生活的重要组成部分,它可以陶冶人的情操,影响人的道德观念、行为准则、审美趣味和思维方式。同时,它包含的恬淡、豁达、风雅、智趣与军事、哲学、诗词、艺术互相辉映。黑白之间,方寸内外,棋盘虽小,但棋艺带给人的启迪和内涵被无限拓展,小小棋盘包含了广阔无限的天地,成为棋文化最大的特点之一。

五子棋是群众喜爱的一种集娱乐性、竞技性、智力性于一体的文体活动,具有上手快、入门易、进阶难的特点。以下七个方面反映了五子棋的精髓。

一是主观能动性。对局开始前,棋盘上是没有棋子的,行棋中除有“指定开局、三手交换、五手N打、先行方有禁手”的规定外,棋手有充分的行棋自主权,可以根据自己的判断选择在棋盘的任意一点上落子,而这种自主正是棋手个人技术水平的充分体现,是主观能动性的最大发挥。五子棋虽然只有黑白两色棋子,但是千变万化,奥妙万千,这正是它的魅力所在。

二是平等精神。从体现平等精神来看,五子棋虽然古老,但却很现代。如,象棋开始前先定子位,位置固定不变,如果将(帅)被捉死,这局棋就结束,其他棋子再多也没有用了,所以为了起到保卫将(帅)的目的,其他棋子都是可以牺牲的。而五子棋则不同,在未落子之前,棋子与棋子之间无任何身份、地位、价值上的差别,只有在不同的位置才能体现出不同的价值。除开局外,行棋中棋子无区域和行棋路线的限制,黑白两色只是区分对局双方而设。

三是先手意识。五子棋的先手意识比任何棋牌都显得重要和明显,而要做到这一点非常难。先手对于五子棋来说是极为重要的,特别是在局部攻杀过程中,任何一方如果没有把握好先手,其后果都是严重的,有时甚至直接影响到整盘棋的结果。

四是全局观念。在对弈过程中,既要重视局部利益,更要把握全局利益。为了做到这一点,有时候就需要忍让、保留、转换等方法来扭转不利的局面,实现反败为胜。

五是辩证思想。五子棋的进程符合事物发展的一般规律,即从无到有,从少到多,从弱到强,双方的棋子之间既有矛盾,又有联系,相互转化,体现得十分明显。在弈棋过程中,通过抢先、牵制、反先、抓禁、做杀等技巧,展示了五子棋“联系”与“争先”的艺术。广阔的棋盘和漫长的进程为各种战略、战术的实施提供了充分的时间和空间。五子棋充满了辩证法,如,先手与后手、进攻与防御、抢先与反先、要点与缓手、舍弃与取得、保留与走尽、俗手与妙手、轻灵与滞重、本手与无理、优势与劣势等等。

六是必然结果。对弈过程中,每手棋都有各种不同的选择,每手也都关系全局,双方都在努力下出最大效率的棋,最终的胜负,属于整个过程的必然结果的因素更大,这主要靠棋手的功力和弈棋过程中对局势的把握。

七是和谐理念。五子棋是通过限制与反限制的手段争取胜利的。对高手来说,通过局部攻杀取胜是不容易的,更多的是抢占先机和主动,并在整个博弈过程中保持这种优势,扩大自己的空间,压缩对手的空间。五子棋的最高境界不是冲突,而是和谐,因此有时双方下出的棋,无论从哪一方来说,都是好棋,甚至是“双赢”。

本书在内容安排上结合作者多年的教学实践经验,以入门阶段的“理”、“练”为主,理是棋理,练是训练。考虑到读者自学研读的需要,在前面的章节中对于入门必须了解的技战术,从棋理的角度作了简明扼要的阐述,同时列举了有代表性的实例。相对较难的一些内容和技巧则安排到本书的姊妹篇《五子棋快速提高》中讲解,这样让本书的内容难易得当进阶有序。本书的《问题与解答》一章收录了大量有代表性的各种类型的入门习题,便于大家通过习题的训练,进一步加深理解之前章节的内容,在培养增长棋力的同时也为《五子棋快速提高》的学习做好铺垫。

编者

目 录

第一章 历史与发展	(1)
第二章 规则介绍	(4)
第三章 基本棋形	(8)
第四章 构形与子力	(14)
第五章 初识禁手的奥妙	(25)
第六章 再识禁手的奥妙	(30)
第七章 三识禁手的奥妙	(33)
第八章 认识胜形	(35)
第九章 勇敢的进攻	(40)
第十章 坚韧的防守	(45)
第十一章 VCT 战术	(48)
第十二章 VCF 战术	(54)
第十三章 一子双杀战术	(56)
第十四章 巧解一子双杀	(61)
第十五章 开局介绍	(66)
第十六章 常见的民间阵法	(72)
第十七章 民间阵法的应对	(79)
第十八章 问题与解答	(89)

第一章 历史与发展

五子棋是中国的传统棋种之一，体现了中华民族对智慧的追求，是中华民族逻辑思维和形象思维比翼双飞的智慧结晶。现代竞技五子棋将科学、艺术、竞技、娱乐与教育五者融为一体，已经逐渐发展成为国际性文化体育交流不可缺少的内容之一。

五子棋相传起源于中国尧舜时期，距今已四千多年。早在“尧造围棋”之前，可能民间就已经有五子棋了。还有一种说法，五子棋源于围棋，最初在少数民族地区流行。有关早期五子棋的文史资料与围棋有很多相似之处，因为古代五子棋的棋具与围棋是完全相同的。在上古的神话传说中有“女娲造人，伏羲做棋”一说。《增山海经》中记载：“休與之山有石焉，名曰帝台之棋，五色而文状鹑卵。”李善注引三国魏邯郸淳《艺经》中曰：“棋局，纵横各十七道，合二百八十九道，白黑棋子，各一百五十枚。”虽然这些没有明确讲的是何种棋类，但至少知道在中国古代，甚至可以追溯到远古时代，当时的人们就已经知道以漂亮的石头作为棋子了。因而规则简单的五子棋也可能出自当时用漂亮石子作棋子的年代。

大约在唐朝时期，五子棋从我国流传到了高丽（即今天的朝鲜半岛）。根据日本现存史料记载，大约是在公元1688年至1704年，即日本元禄时代，五子棋经由高丽传到日本。最初是日本宫廷贵族的游戏，后来被向皇室供应物品的商人无意间看到，由此流传民间。因其简明易学，得以迅速发展，为人们所深爱。

五子棋最初在日本的称谓多种多样，包括“连五子、五子连、串珠、五目、五目碰、五格、五石、五法、五联、京棋”等。为了规范统一五子棋的名称，日本明治三十二年（公元1899年），当时的日本五子棋界经过向社会公开征名，最终采用“连珠”作为专业（竞技）五子棋的名称，其含义是

“日月如合璧，五星如连珠”，英译为“Renju”。而现在，五子棋在不同的国家和地区还有着特定寓意的名称。据说，韩国人把五子棋称为“情侣棋”，暗示情人之间下五子棋有利于增加情感的交流；欧洲人称其为“绅士棋”，代表下五子棋的棋手具有绅士风度；日本人还称其为“中老年棋”，说明五子棋适合中老年人的生理特点和思维方式。

五子棋的基本下法简单明了，《辞海》中亦言：“五子棋中棋类游戏，棋具与围棋相同，两人对局，轮流下子，先将五子连成一行者为胜。”但是由于竞技条件不完善，长时间内只是休闲娱乐的游戏。为了提高五子棋的竞技性，日本五子棋界沿着竞技体育的发展方向对五子棋的技术进行了一系列的改良，主要是制定了比较详尽的规则，其中包括了禁手、指定开局、三手交换、五手两打等规则。通过完善规则，使简单的五子棋游戏复杂化、规范化。取胜的技术性远远超出使用黑白棋的机遇性，先行方、后行方获胜的机会趋于均等，基本达到对抗性竞技的要求，成为被国际上认可接受的棋类竞技项目。同时，日本又对五子棋的棋盘进行了规范，将原使用 19×19 的围棋盘改为 15×15 的五子棋专用棋盘。通过各种方式，使得这项游戏变得正规起来，并逐步发展成为一项棋类运动。

20世纪中叶，五子棋传入欧洲，并迅速风靡全欧，到上世纪的后叶，更趋于国际化。1988年8月8日，国际连珠联盟（RIF）由日本、前苏联、瑞典、法国等国在瑞典宣告创立，总部设在瑞典的斯德哥尔摩。迄今为止，已有数十个国家和地区与国际连珠联盟取得联系或正式加入该组织。国际连珠联盟自1989年起设立了一系列国际赛事，如：每两年一届的世界连珠个人锦标赛，已举办十三届；每两年一届的世界连珠团体锦标赛，已举办九届；每两年一届的世界连珠青少年锦标赛，已举办七届等。其中，个人锦标赛和青少年锦标赛曾先后在中国北京举行。2012年5月，国家体育总局棋牌运动管理中心主办中国五子棋国际团体公开赛，这是我国首次正式主办国际性五子棋赛事，最终，日本队夺冠，中国一队获得亚军。

20世纪90年代初，五子棋回归故里。北京是当时国内五子棋发展最早的地区。此后上海、天津、河北廊坊、江苏镇江等地的五子棋活动相继开展，迄今为止，我国已有北京、上海、天津、重庆、河北、江苏、浙江、湖北、福建、广东、广西、四川、山东、辽宁等20多个省、自治区、直辖市开展了

五子棋运动。目前，我国五子棋的整体实力和专业技术研究水平，已居世界领先，同俄罗斯、爱沙尼亚、日本并列四强，涌现出了一大批高水平的棋手。

2002年8月，在北京举办了首届全国五子棋邀请赛。2006年2月，五子棋被国家体育总局列为国家正式开展的体育项目。2007年5月，在北京举办了第一届全国五子棋团体锦标赛。同年10月，在天津举办了第一届全国五子棋个人锦标赛。2008年8月，在河北秦皇岛举办了第一届全国五子棋少年儿童锦标赛。2010年6月，在浙江宁波举办了第一届全国五子棋公开赛。截至2013年底，共举办全国五子棋单项赛事29届，其中，个人赛12届、团体赛7届、公开赛4届、青少年赛6届。2009年，首届全国智力运动会在四川成都举办，五子棋被列为正式竞赛项目，分设男子个人、女子个人、混合团体三个小项。2011年，第二届全国智力运动会在湖北举办，五子棋项目分设男子个人、女子个人、男子团体、女子团体四个小项。

第二章 规则介绍

从现在掌握的五子棋各类历史文献记载来看，目前在正式的五子棋专业赛事中一致认可并普遍采用的竞技五子棋开局规则不是一蹴而就的，而是逐步发展形成的。

最初的五子棋是没有什么规则的，只要任意一方率先五连就算胜了。但是当五子棋从中国流经高丽再传到日本，又从日本的宫廷流传民间后，越来越多的人喜欢上了五子棋。随着参与者的不断增加，一些热衷人士开始注意和关心起这个被视为游戏的棋种，并逐渐尝试举办了一些比赛。于是从这个时候开始，日本逐渐沿着竞技体育的发展方向对五子棋技术进行了一系列规则上的改良。

当时由于没有任何规则对先行方进行约束，久而久之，不少人摸索出了一套先行方可以通过制造“三·三”棋形取胜的着法。随着问题的产生，越来越多的人开始认真思考应该如何削弱先行方具有的强大优势，以补偿后行方的弱势。大约在明治十年至十五年间（1877年—1882年），日本早期的五子棋界中产生了一股蔑视“三·三”棋形的风潮，并开始着手对如何限制先行方的优势进行研究，这也就是“禁手”的来源。

明治十五年至二十年间（1882年—1887年），行棋双方以自律为主，在对局中都自觉不下“三·三”棋形。明治二十年（1887年），日本五子棋界明确规定“行棋双方要自觉避免下出‘三·三’棋形”。明治二十四年至三十五年（1891年—1902年），日本五子棋界进一步规定“行棋双方禁止下出‘三·三’棋形”。明治三十六年（1903年），日本五子棋界再次对该规则进行修订，确定为只限定“先行方禁止下出‘三·三’棋形”。明治四十五年（1912年），高山互乐永世名人（即万朝报社社长、著名小说家黑岩泪香）、朝田（又辅）、三上雄石、磐井彦太郎等当时日本五子棋界领军人物经过共同

商议，修订了两条规则：一是将“禁止先行方下‘三·三’棋形”改为“先行方下出‘三·三’棋形，一律判负”；二是将原来“行棋双方下出长连均为无效”的规定修改为“先行方下出长连判为无效，后行方下出长连判胜”。这次规则修订意义深远，不仅第一次对先行方一旦下出禁止棋形后的判决作出了明确规定，而且也是第一次明确对先行方规定了“禁手”有责追究制，而后行方无需承担责任。此后，日本五子棋界经过讨论再次统一了意见，明确规定“先行方下出长连判负”，并正式公布了关于“先行方在没有形成五连之前产生‘三·三’禁止棋形应当判负”的宣言，于是“四·三·三”棋形也被规定为先行方禁止下出的棋形。至此，除了“四·四”棋形还没有被规定为先行方禁止下出的棋形外，下出禁止棋形的那手棋就是“禁手”，禁手规则只针对先行方有效和“先行方下出禁手判负”等观点已经得到普遍共识，并深入人心。至此，历经40多年的探索和讨论，禁手规则的基本理论终于形成并在实践中采用。

虽然禁手规则的推出，确实在一段时间内制约了先行方的优势，并对比赛产生了较为明显的效果，但是好景不长，棋手们立足禁手理论加强了对五子棋的技术研究。经过研究和实践证明，执黑先行方仍然可以在比较少的着数内确立优势甚至胜势，比赛中先行方依然是胜多负少。与此同时，日本五子棋界在五子棋技术研究方面也公布了不少新成果，包括花月、浦月、残月、山月、峡月、恒星、名月、新月等布局在内的20多本介绍在该开局下先手如何必胜的书籍相继出版，五子棋技术变化得到了空前发展，先手必胜更是成为一种不容动摇的论调，这也从另一面推动了开局规则的发展。

鉴于这样的状况，也考虑到禁手规则是贯穿全局的一种理论，于是棋手们开始思考如何在序盘阶段就能约束先行方的优势，使其尽可能与后行方保持一种相对均衡的态势。大约在1925年—1927年，已经有棋手提出五手二打的概念，这是从开局就强迫黑棋无法走出最强的那招棋，并在一定范围内得到尝试。但当时采用的更为普遍的是后行方指定开局规则，这是为了避免先行方下出太强有力的开局，造成双方对局客观上的不平衡。虽然后行方指定开局的规则为推动双方在一个相对均衡的状态下较量起到了较好的作用，但是实施了一段时间后，棋手们发现，可以选择的开局数量减少了，只存在极少数的开局可下。

1973年，日本三好丈夫七段提出了三手可交换的方法，但当时并没有引起太多关注。1987年，奈良秀树七段再次重提三手可交换的观点，并对三手可交换的早期实现提出了具体措施。1988年4月，日本五子棋界正式采用五手二打规则。从提出五手二打规则到正式实施，经过了大约60年。开局规则的完善，解决了禁手规则没能解决的开局平衡问题，从技术角度限制了（而不是规则强制）黑必胜开局的出现。

本世纪初叶，随着中国的加入，五子棋技术研究的力度加大了，速度加快了，于是针对修订五手二打开局规则的议题也被摆到了桌面上。经过多个层面的讨论与研究，历经近10年的探索，2009年的第11届世界连珠个人锦标赛上正式采用新的开局规则——（YAMAGUCHI 开局规则，即，五手N打开局规则），这也是目前在最高等级赛事上采用的比赛开局规则。

上世纪90年代至本世纪初，我国五子棋规则基本采用国际五子棋规则。一直到2009年中国棋院正式出台了《中国五子棋竞赛规则》，意味着我国的五子棋规则趋于完善。此后，在对五子棋规则的深入研究方面，我国一直走在前列。2013年，国家体育总局棋牌管理中心推出了新一版的《中国五子棋竞赛规则》，在开局规则上同国际保持接轨。目前，我国五子棋各项全国性赛事均采用新一版的《中国五子棋竞赛规则》。

附 录

1. 指定开局

对局开始后由黑方从26种开局中任选一种开局摆在棋盘上。

2. 三手可交换

在采用指定开局的对局中，在黑3之后，白方在应白4之前，可选择黑棋或白棋，每盘棋只有一次选择机会，如提出交换黑、白方，则黑方必须同意交换。

3. 五手二打

黑方在下盘面黑5一手时，必须在盘面上的两个空白交叉点上各放一个

黑子，由白方在此两子中拿走其中一个黑子。但此两颗黑子放在棋盘的位置不能同形。

4. 五手N打

黑方在指定开局的同时要给出本局盘面黑5时所需的打点数量，此后无论对局者谁执黑棋，都需要在落第五手时按照要求的打点数量，在盘面上的空白交叉点上放置相应数量且位置不同形的黑子，白方只能在这些黑子中留下一个黑子作为黑5。

第三章 基本棋形

通常来说，基本棋形包括了最简单常见的几种易于形成的棋形。通过这些基本棋形，互相组合变化出更多更复杂的棋形结构。因此了解和学习基本棋形对于初学者来说尤为重要！这里我们先来学习“二”、“三”、“四”、“五”、“长连”、“马步”、“角”这几种。

二

“二”顾名思义由两颗同色棋子所构成的棋形，可以细分为“活二”、“眠二”、“死二”、“跳二”和“大跳二”这几种。棋谚有“初盘二多胜亦多”，以及“初盘争二、中局抢三”之说，可见二的重要性。同时，需要注意的是二也并非只局限于开局阶段，作为最基础的棋形运用是非常广泛的。

活 二

图1 黑棋两子和白棋两子相连的棋形，称为“活二”。接下来黑棋或白棋继续走A位可以形成“活三”的先手，走B位可以形成“跳三”的先手。走C位虽然不是直接的先手，但是将来可以再走A或B位形成“冲四”的绝对先手。由此可见活二的先手棋形变化较多，更容易形成。

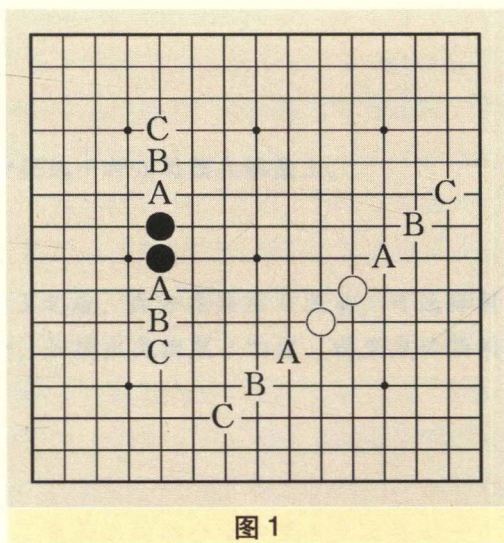


图1

图2 “云月”开局。黑1、3形成活二，白4阻挡的同时自己形成活二。黑5防守白棋活二的时候，形成跳二。白6分断黑棋跳二，自己形成活二。黑7同时形成两个活二，是取胜的关键。此后黑棋A和B位两个方向可以形成活三的先手。

由此短短7手棋中，就会发现开局过程往往都是围绕“二”进行的。

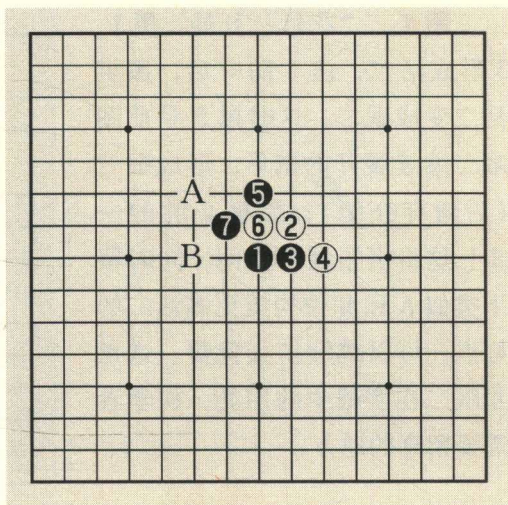


图2

眠 二

图3 黑棋两子相连，一端已被白棋挡住，黑棋将来只能在A、B、C位形成先手。这样的二，不如活二变化多，类似这样的二，习惯叫做“眠二”。

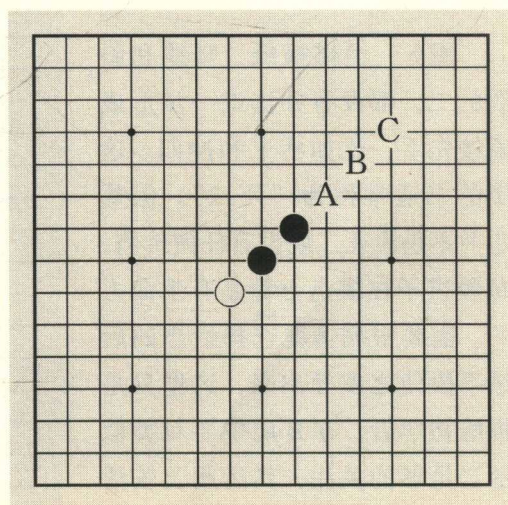


图3

图4 “花月”开局。黑1、3形成活二，白4防守后，黑棋活二变成眠二。这时黑5是前图眠二继续展开的棋形，形成眠三（后面有介绍），黑棋必胜的一步！这步棋拓展了空间，同时留下类似A和B位构成更多活二的好点，可以继续扩大优势。这也是眠二在实战中的用处，初学者需要留意的地方。

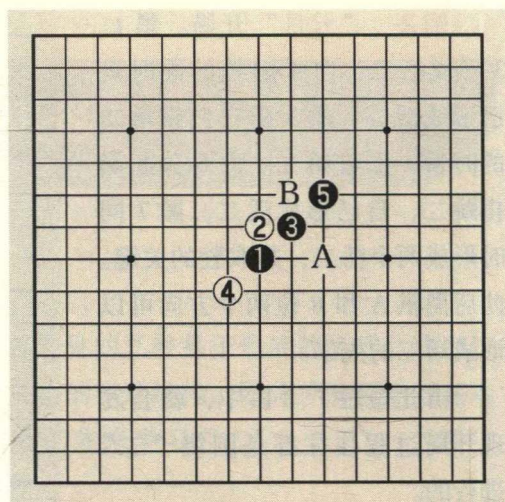


图4

死 二

图5 黑棋横线、竖线和斜线的二，都没有办法进一步形成直接先手，比如活三和冲四。这类的二通常称为“死二”。但是也并不是说死二就没有任何价值，每颗棋子在棋盘上都是有生命力的。需要根据情况选择恰当的后续手段使之发挥出来，这里只是提醒初学者，在开局中要对类似的二足够的关注，其运用要较活二和眠二难一些。

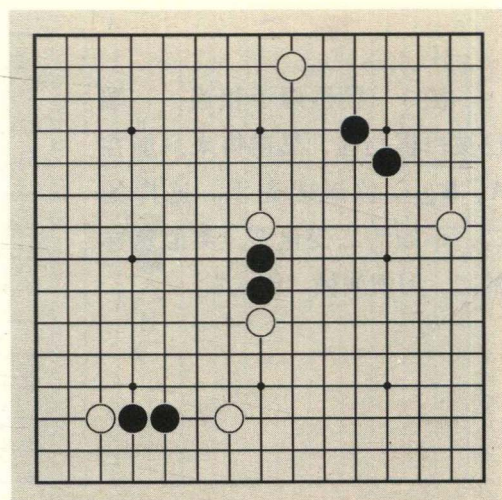


图5

跳 二

图6 黑白各两颗棋子形成的棋形叫“跳二”。此后黑白分别可以走A和B位形成活三先手，或者走C位。将来双方还可在B和C位形成冲四的先手。跳二在空间上较活二更开阔，这是跳二的棋形特点，大家可以根据情况加以运用。

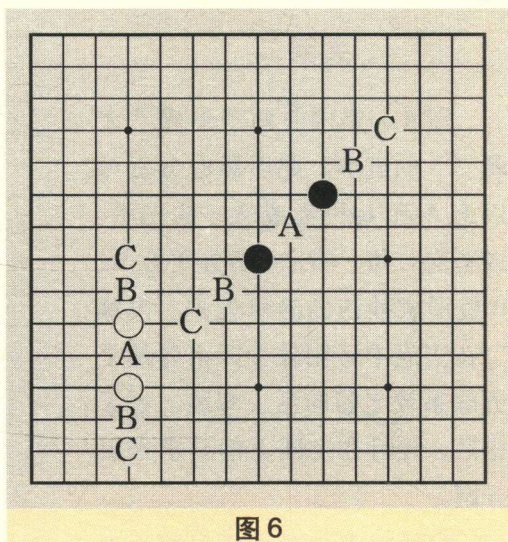


图6

图7 黑3跳二形成“明星”开局，白4也跳二防守，黑5继续采用跳二构成好形，是黑棋取胜的关键！这里并不是说白棋跳二不好，只是演示作为一种基本棋形的运用。

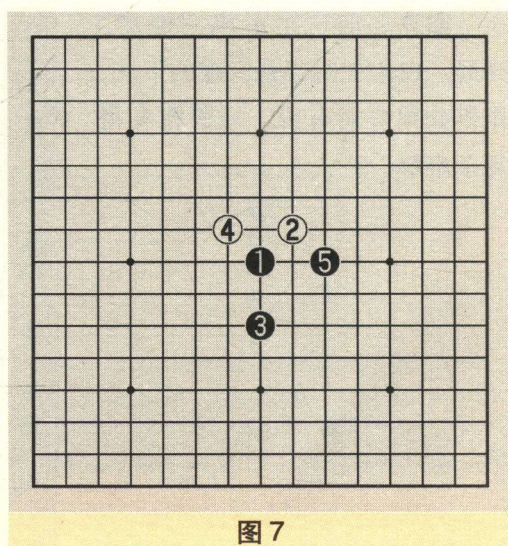


图7