

跟大师学棋

吴淞笙

围棋教室(升华篇)

吴淞笙(九段) 著

WUSONGSHENG

WEIQIJIAOSHISHENGHUAPIAN)

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

吴淞笙围棋教室. 升华篇/吴淞笙著. -北京:

人民体育出版社, 2006

ISBN 7-5009-2974-9

I. 吴… II. 吴… III. 围棋-基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 029458 号

*

人民体育出版社出版发行

化学工业出版社印刷厂印刷

新华书店经销

*

850×1168 32 开本 5.375 印张 117 千字

2006 年 10 月第 1 版 2006 年 10 月第 1 次印刷

印数: 1—4,000 册

*

ISBN 7-5009-2974-9/G·2873

定价: 11.00 元

社址:北京市崇文区体育馆路 8 号(天坛公园东门)

电话:67151482(发行部) 邮编:100061

传真:67151483 邮购:67143708

(购买本社图书,如遇有缺损页可与发行部联系)

目 录

第一章 展望	(1)
一、发祥趋势	(1)
二、时代需求	(2)
三、使命——承前启后	(3)
四、合理运子 弈道育人	(3)
开启理性围棋里程	
第二章 寻根探源	(5)
一、不同的游戏 不同的规则	(5)
二、棋具探秘	(6)
三、“着手”之构成	(10)
四、经济·文化·艺术 一脉相承	(11)
五、版图 方位	(12)
六、边线的特殊性	(15)
七、子的“作用力”	(19)
第三章 实战演示	(22)
一、空角最大 子的“作用力”	(22)
二、围绕 挑战 空角最大	(49)
三、挥手弹指 出奇制胜	(64)
四、占地与取势 挑战“金科玉律”	(76)



五、双重图像对比 一手解双击	(105)
六、腾越 出击 变身 柔进	(135)
〈弈界 六乘〉	(165)
〈回 音〉	(165)

第一章

展 望

一、发祥趋势

自古以来中华大地流传着尧造围棋以教子丹朱；舜以子商均愚而作围棋以教之。透露了围棋诞生的动力源于启迪智慧、优化素质。

围棋与体现中华文化内涵的艺术瑰宝琴、书、画并列受到人们喜爱与重视。

宋代大文豪苏轼赞誉围棋“胜固欣然 败亦可喜”。反映了围棋结合胜员，同时又包含了更为丰富多彩的内容吸引人们。

“琴、棋、书、画”同为艺术又各具特色，其中围棋创作需要黑白双方“互为应对”推动对局进程，成为趣味性的“游戏”。

一局终了直观地分出胜负，体现对抗性，成为一决胜负的“竞技”。

围棋集艺术、游戏、竞技于一身，具备“多功能”优势。

围棋在帝王将相名士才女的娱乐休闲生活中流行，太平盛世高手辈出。

1988年8月应昌期先生创办第一届应氏杯世界围棋最强赛；

1988年4月1日，日本举办了有史以来第一次世界性职业围棋比赛——“富士通杯”世界职业围棋锦标赛；之后，韩国、中国举办的国际比赛也相继登场。世界大赛吸引了众多爱好者，有力地推动了围棋的普及与发展。

世界围棋人口迅速增长，尤其是少年儿童学棋高潮一波又一波，如雨后春笋破土而出势不可当。围棋经久不衰、生命力旺盛，本世纪将是围棋大发展的世纪！

二、时代需求

现代社会科技经济高速发展，百业兴旺物质丰富，人们在工作之余观看比赛欣赏节目，健身、旅游、娱乐、休闲，多彩的活动愉悦身心提升生活水平。

静中驱动的室内游戏围棋，使好弈者能弈出千变万化的“流动象图”，既吸引人们观赏娱乐，又活跃思维充实心智。正如：

“纹枰对坐 高雅手谈”

“交流思维 清茶飘香”

“游戏益智 陶冶性情”

“竞技决胜 激励进取”

“亭台楼阁 棋具简洁”

“大众参与 老少皆宜”

“蓝天白云 海阔天空”

“神游其间 人间仙境”



三、使命——承前启后

现代围棋作为“竞技”，特别是世界职业比赛的产生，竞技大师不屈斗魂围绕着胜负展开争夺，记录了一局又一局精彩的棋谱与竞技场的悲欢离合，引领潮流吸引爱好者推动普及发展。

时至今日“多功能”的围棋能否进一步发挥作用值得探讨。

勤劳智慧的祖先创造“琴、棋、书、画”承传至今，子孙后代幸运地体会到棋中之趣味，继承接棒之际缅怀伟大祖先之情油然而生，如何报答祖先的恩泽“启后”成为历史使命。

如果只是从前人手中接棒传递给后辈，似乎美中不足。

探索未知领域，充实已知范畴，注入生机活力，滋润“承前启后”未来里程。

四、合理运子 弈道育人 开启理性围棋里程

围棋诞生至今数千年，以每一代“国手”及爱好者的“棋龄”数十年为一代计算，其中经历了百十来代的承传。

从起源至今对局数由个、十、百、千、万、亿、兆……与日俱增从无同局，流传着“千古无同局”的名句。层出不穷的精美图像既令人神往亦难以先知变化数据巨大，尚未听说哪一位天才能参透其全方位变数。

现代“电脑”已经与国际象棋顶尖高手“分庭抗礼”，“电脑”以“模仿记忆”功能的准确无误而咄咄逼人。进入

“黑白世界”，纵横交错的排列顺序，随着“落子”，演绎出无穷无尽、然不同的图像，变化数据巨大，即使现代“电脑”亦难以胜任全方位变数的要求。而“融会贯通”“随势演化”的“能力”体现了“人脑”的优越性能，面对电脑的挑战成为维护人类“能力”尊严的“资源”。与“人脑”比赛，“电脑”的围棋水平虽然在不断进步，但仍处于初、中级水平。

“西游记”精彩片段

二郎神全战孙悟空

以变应变，较技斗法，追逐奔跑各显神通。

美猴王神采飞扬全佛祖

美猴王悟空奋勇争先显神威，“老孙到此一游”如入无人之境，殊不知尽在如来佛祖拈掌间。隐喻了佛理透过现象洞察本质之玄机，提示了破译千变外像之奥秘：穷万像之变数不如直达核心抓住本质认识事物。透过现象认识事物，客观世界与人类本身人类社会的发展史记录了人类“认识事物”的“能力”不断提升的历程。

瓜熟蒂落、婴儿降临人间须臾离不开空气，及金木水火土为基础物质的客观世界。

大千世界 包罗万象 空间光阴
无边无垠 事物兴衰 千头万绪
前因后果 推移转化 无微不至

天下事物各具个性又源于自然循其规律。

第二章

寻根探源

一、不同的游戏 不同的规则

为了丰富生活，人们发明了各种游戏。古往今来有的风行一时，今天已销声匿迹。桥牌、国际象棋等游戏经久不衰、日益普及。

分门别类的游戏以各种形式提供人们娱乐、休闲，度过美好时光。

棋类项目人们通过视觉系统观赏千姿百态的图像，活跃思维，神游其中。

不同的棋类规则不同、棋具不同，盘上景象千差万别。

以“跳棋”为例，对局者各执一色棋子，各自将棋子部署在盘上特定的位置，由其中一方先行开局“运子移位”，接着轮流“运子移位”，对局过程中，棋子在移位运动时互不攻杀，终局时参与对局的棋子数量不增不减，比较哪一方的棋子先到指定的“目的地”，较量的是“团队移位速度”。

很多棋类由双方参与对局，各执一色棋子，各自将棋子部署在盘上的特定位置，由一方先行开局，接着轮流运子往返互动，参与游戏的棋子名称不同、运动路线不同、威力不同，对局时棋子在运动中相互攻杀相继阵亡，双方关键性的棋子“存亡与否”决定对局的结果。

围棋对局由“两方”参与，各执一色棋子，双方面对空旷的“盘面”，由黑方先行开局“落子”于空旷的“盘面”，随后白方“落子”于“盘面”，黑先白后往返互动循序“落子”至终局。

黑子与白子本身没有等级区分，“落子”在“盘面”上各占“一席之地”，“落子”之后不能移动，对局过程中黑子与白子虽有“攻杀”，但胜负并不以“落子”的“存亡”决定。

对局中“落子”所在的位置不同，发挥的作用不同，对局结果取决于终局时双方所控制的地域面积。

面对千差万别的盘上景象，对局者的思考内容和应对策略亦各不相同，经历的体会与收获也不相同。

探索、开发围棋的内涵，发挥围棋多功能的优势。

二、棋具探秘

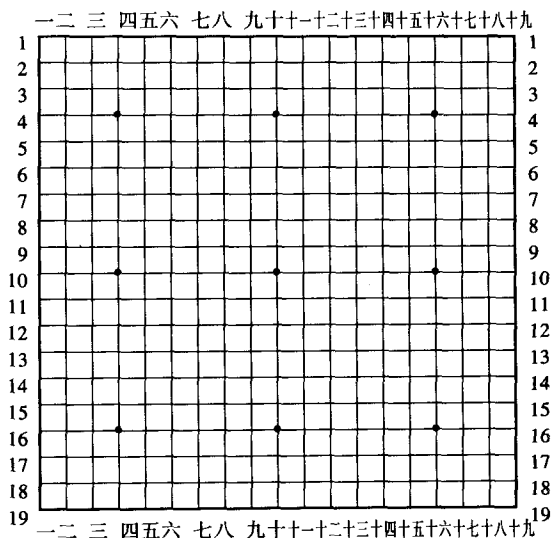
棋盘与棋子

图一①②③④

①如图所示“十九路”标准棋盘的“盘面”图像

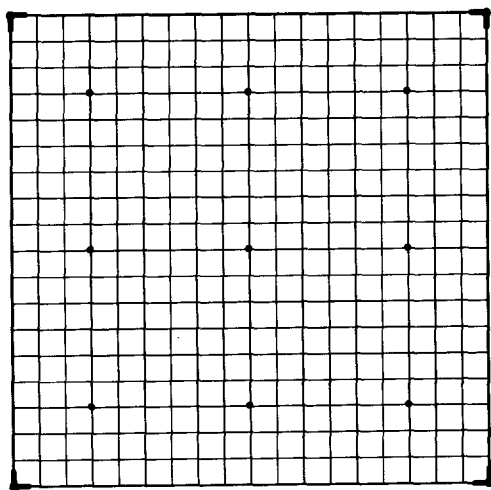
由一至十九——十九道“横向”直线及1至19——19道“纵向”直线标明。

平行、垂直、交错构成的“盘面”呈现由直线连接的“交叉点”组合图像。对局时，黑子、白子就下在“盘面”的“交叉点”上。



图一①

“交叉点”分布



图一②

② “顶端”交

叉点

“一、1”位、

“一、19”位、

“十九、1”位、

“十九、19”位

四个“顶端”

交叉点形状呈

┌、┐、└、┘

每个“顶端”

交叉点有两条直线

相连的“出路”。

③ “边线”交叉点

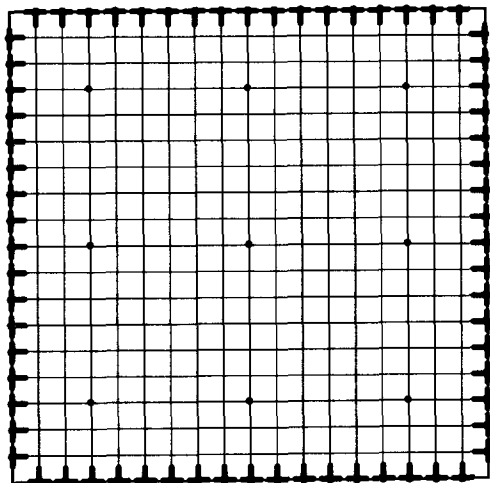
由“一、2”位纵向排列至“一、18”位之交叉点，形状呈 Γ ，有十七个交叉点。

由“二、1”位纵向排列至“十八、1”位之交叉点，形状呈 $\perp$ ，有十七个交叉点。

由“二、19”位横向排列至“十八、19”位之交叉点，形状呈 $\dashv$ ，有十七个交叉点。

由“十九、2”位横向排列至“十九、18”位之交叉点，形状呈 $\lrcorner$ ，有十七个交叉点。

$17 \times 4 = 68$ 共有六十八个“边线”交叉点，每个“边线”交叉点有三条直线相连的“出路”。



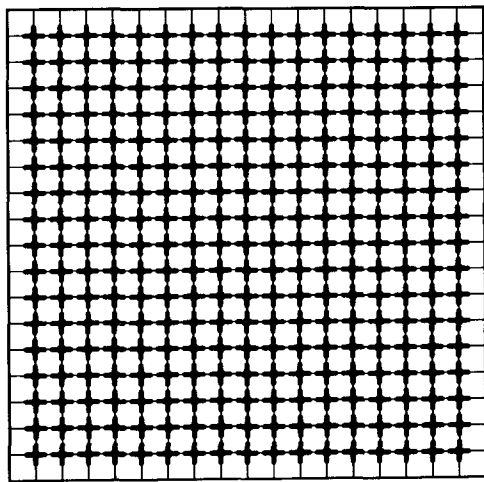
图一③

④ “主体”交叉点

由“中央”向“四方”对称展开、均匀排列至“第二线”之交叉点，形状呈十，其数为 $17 \times 17 = 289$ ，共有二百八十九个“主体”交叉点，每个“主体”交叉点有四条直线相连的“出路”。

$$289 + 68 + 4 = 361$$

共计三百六十一一个“交叉点”组成“十九路”标准棋盘的“盘面”图像。



图一④

棋子

一盒黑子、一盒白子，各约 180 颗子分置于棋盒中，子与子没有等级、名称区分。

对局时黑先、白后将棋子投放在“盘面”的“交叉点”

上，往返交替以至终局。

棋盘的“盘面”与棋子构成进行对局的物质基础。

三、“着手”之构成

棋子“落子”前后

“落子”之前，处于棋盒中的棋子是静态的固体物品。当对局者经过思考，由棋盒内夹起一颗棋子，投放于“盘面”的某一“交叉点”上，完成“落子”程序“瞬间”，同一颗棋子，“外形”依然，而“内在”却发生了“质”的变化。

“落子”秉承对局双方意志，成为在“盘面”上开疆辟土转战四方而“人格化”的“有生力量”。

现代对局，双方明确“先、后手”后，黑方有礼貌地从棋盒中夹起第一颗黑子，投放于空旷“盘面”的某一“交叉点”上先行开局，构成“着手”“第一手”。

随后白方亦礼貌地从棋盒中夹起第一颗白子，投放于“盘面”的另一“交叉点”上，构成“着手”第二手。

由此往返互动、交替“落子”直至终局，棋谱记录了“第一手”至“最后一手”的次序，清楚地标明了“每一手”所在的“方位”。

使对局双方——着手的统帅随时都能心中有数地明了全局的部署。

对局双方、“盘面”、“着手”融为一体，互为作用，全身心地投入而不知岁月流逝！

如此引人入胜的游戏是人类发明的吗？

还是由外星传入？

或者曾经沧桑而幸存之史前文化？

四、经济·文化·艺术一脉相承

伟大祖先三皇五帝率众开发华夏大地，发明耕作种植谷物，奠定了农业社会的经济基础。

数千年来炎黄子孙在一方水土扎根，日出而作日入而息，男耕女织安居乐业，成为多少代人民大众的理想与现实。

随着户籍增长，物阜民康，人们习文练武修建城防，展现了农业定居的特征，根基稳固而后发展，人际交流、商贸物流四通八达，锦绣江山一派兴旺景象。

与生活息息相关的经史子集传记相继面世，《黄帝内经》《易经》《道德经》领衔开启中华文化宝库，犹如指路明灯光耀人间，启迪智慧福泽后世。

具备文化内涵的艺术形式“琴、棋、书、画”应运而生融入生活。

通常言谈举止难以尽兴时，人们运用艺术形式抒发情感展示才华。

艺术的渗入拓展了文化的外沿，丰富了人们的精神生活。

围棋对局由空旷开局至星罗棋布珠玉满盘，围棋“落子生根”的特征，一旦“子落盘面”根基稳固，“着手”的能量随即向四方传递、渗透、发挥作用。

光阴似箭，时过境迁，仍淹没不了经济·文化·艺术一脉相承之轨迹。

围棋根源于华夏大地。

展示中华文化内涵。

五、版图 方位

围棋是黑、白双方在“盘面”上围地。

“盘面”是“地域之源”“模拟疆场”“演示舞台”。

黑、白双方围绕着地域主题，展开争夺，互助互动，确定边界，共同绘制地域版图。

图二①②③

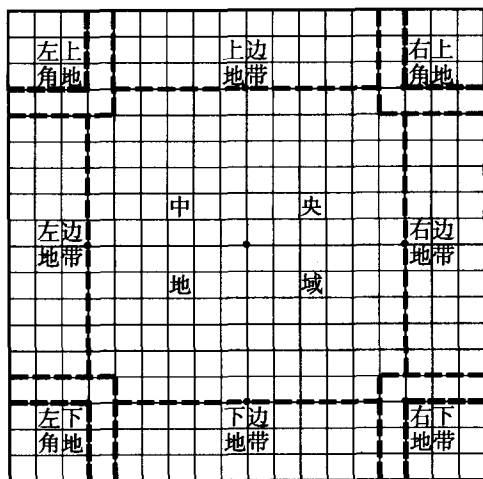
①地域板块

如图所示：

四个角地、四边地带、中央地域

九大地域板块合成完整“盘面”。

四周四道粗线条——是“边线”。



图二①

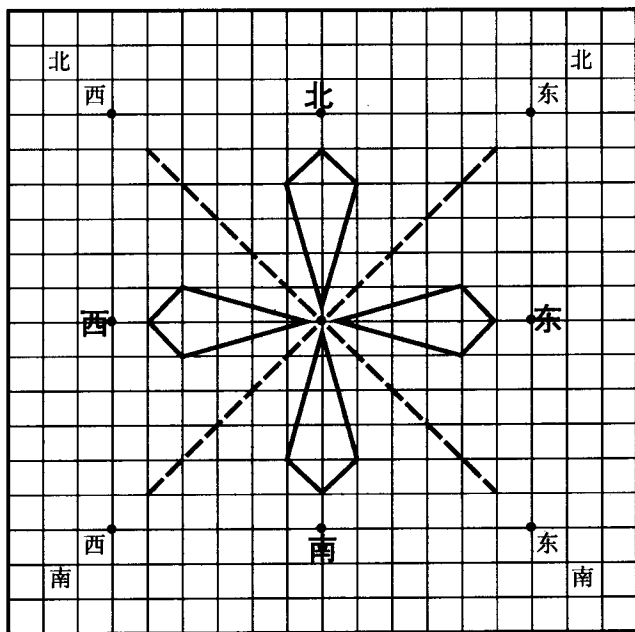
②方向图表

如图所示，由“盘面”的“中心点”对称展开：

上“北”下“南”左“西”右“东”；

“东北”“东南”“西北”“西南”；

四正四隅的方向图表与地图指示的方向一致。



图二②