



获全国图书金钥匙奖



围棋

初级培训教材

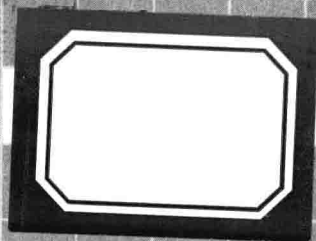
杜君果 杜维新 ● 著

围棋初学者的良师益友

围棋入门的金钥匙



成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)



书金钥匙奖

围棋

初级培训教材

杜君果 杜维新 著

成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

图书在版编目 (CIP) 数据

围棋初级培训教材/杜维新, 杜君果著. —成都:
成都时代出版社, 2012. 6

ISBN 978 - 7 - 5464 - 0627 - 5

I. ①围… II. ①杜… ②杜… III. ①围棋 - 教材
IV. ①G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 066494 号

围棋初级培训教材

WeiQi ChuJi PeiXun JiaoCai

杜君果 杜维新 著

出品人 段后雷 罗 晓

责任编辑 曾绍东

责任校对 杜一琳

封面设计 三 叶

版式设计 华彩文化

责任印制 干燕飞

出版发行 成都传媒集团·成都时代出版社(原蜀蓉棋艺出版社)

电 话 (028) 86619530 (编辑部)

(028) 86615250 (发行部)

网 址 www.chengdusd.com

印 刷 成都君区印务有限公司

规 格 787 mm × 1092 mm 1/16

印 张 14

字 数 350 千

版 次 2012 年 6 月第 1 版

印 次 2012 年 6 月第 1 次印刷

印 数 1 - 8000 册

书 号 ISBN 978 - 7 - 5464 - 0627 - 5

定 价 32.00 元

著作权所有·违者必究。举报电话:(028) 86697083

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系。电话: 61778459



前

言

“围棋易学难精，愈精则趣味愈浓。”围棋是智慧的象征，是开发智力、提高思维能力的游戏之一，因此学习围棋大有好处。

本书原书名为《围棋初级读物》，曾获“全国图书金钥匙奖”是初学围棋者的良师益友。为了适应目前围棋初级培训的需求，我们对本书经过重新编写、排版，不仅开本变大了，印刷更好了，更重要的是增减了不少内容，特别是降低了死活题的难度，增加了最新布局的图例，同时又体现循序渐进和系统性，这对提高少儿初学者的兴趣是有益的。

信息量大是本书的最大特色。笔者的愿望是想将它作为少儿围棋培训教材范本。如能达到这个目的，本人将不胜荣幸。

杜雍新

2012年6月

第一编 围棋入门知识

第一章 入门知识	2	二、特殊情况的大眼	16
第一节 棋盘和棋子	2	第四节 几种战术手段	17
第二节 落子规则	2	一、打	17
第三节 怎样确定胜负	3	二、双打	17
第四节 棋子的生存条件	3	三、征	18
一、气和提子	3	四、枷	19
二、真眼和假眼	4	五、扑	19
三、双活	5	六、倒扑	20
第五节 打劫和打二还一	6	七、挖	20
一、打劫	6	八、渡	21
二、打二还一	7	九、做劫	21
第六节 死活的基本形状	7	十、金鸡独立	22
一、可以点死的眼形	7	十一、倒脱靴	22
二、不能点死的眼形	8		
三、不点也是死棋的眼形	8	第三章 开局走法	23
四、几个特殊的眼形	9	第一节 基本概念	23
第七节 着法名称	10	一、一盘棋分为三个阶段	23
第八节 终局时胜负计算法	11	二、先占角,次占边,后占中腹	23
		三、三线和四线的配合	24
第二章 基本战术	12	四、建立根据地	24
第一节 长气和紧气的概念	12	五、棋子要布开,疏密要适当	24
第二节 计算对杀的气数和紧气的方法	12	六、实地与外势	25
一、双方没有眼的对杀	13	七、先手和后手	25
二、一方有一个眼,另一方没有眼的对杀	13	八、转换	26
三、双方都有一个眼的对杀	14	第二节 占取最有利据点	26
第三节 大眼的气数	15	一、角上下子的部位	26
一、完整的大眼	15	二、守角	26
		三、挂角	27
		四、开拆	27

五、向中腹发展	28
六、夹攻	29
七、分投和打入	29
八、浅消	29
第三节 开局走法举例	30

一、让九子局(共46手)	30
二、让六子局(共52手)	30
三、让四子局(共60手)	31
四、对子局(共35手)	31

第二编 围棋基本战术

第一章 基本概念	33
第一节 不走废着	33
一、废着	33
二、未到收官阶段走官子	33
三、撞紧气	34
第二节 占据要点	35
一、有关双方形势消涨的要点	35
二、有关双方根据地的要点	35
三、有关单方根据地的要点	36
第三节 争先出头	36
一、出头取势	36
二、出头围地	37
三、走畅孤棋	37
第四节 不怕大模样	37
一、大模样能围多少地	38
二、怎样对付大模样	38
三、破大模样的顺序	39
四、破大模样的失策	39
第五节 攻击成地	40
第六节 走成好形	41
第二章 切断战术	43
第一节 断的基本形	43
第二节 纽十字	44
第三节 种种断法	47
一、冲断	47
二、挖断	47
三、尖断	47
四、跨断	47

五、勒断	48
六、靠断	48
七、顶断	48
八、扳断	48
九、轧断	48
十、打断	49
第四节 护断	49
第三章 弃子战术	52
第一节 弃子取势	52
第二节 弃子突围	54
第三节 滚打包收	57
第四节 弃子后的杀着	59
第五节 其他弃子手段	62
第四章 劫的战术	65
第一节 遇劫先提和遇劫后提	65
第二节 成为大劫之前要预先制造劫材	66
第三节 直接的劫材	67
第四节 差一气劫的作战方法	68
第五节 做劫	69
第五章 其他战术手段	72
第一节 尖	72
第二节 夹	74
第三节 立	76
第四节 扑	77
第五节 渡	79

第三编 围棋定式浅说

第一章 星定式(1-105图)	82	第四章 目外定式(1-24图)	105
第二章 小目定式(1-69图)	94	第五章 三三定式(1-15图)	108
第三章 高目定式(1-24图)	102		

第四编 围棋死活与手筋

第一章 基本死活训练题	111	第二章 基本手筋训练题	119
第1题-第33题	111	第1型-第18型	119

第五编 围棋官子基础

第一章 官子的基本知识	132	第二章 官子的大小	137
第一节 官子的分类	132	第一节 双方先手	137
第一类 双方先手	132	第二节 单方先手	139
第二类 单方先手	132	第三节 双方后手	147
第三类 双方后手	133		
第二节 官子的计算	135	第三章 怎样收好官子	152
一、局部出入计算	135	基本图1-基本图31	152
二、相抵计算	136		

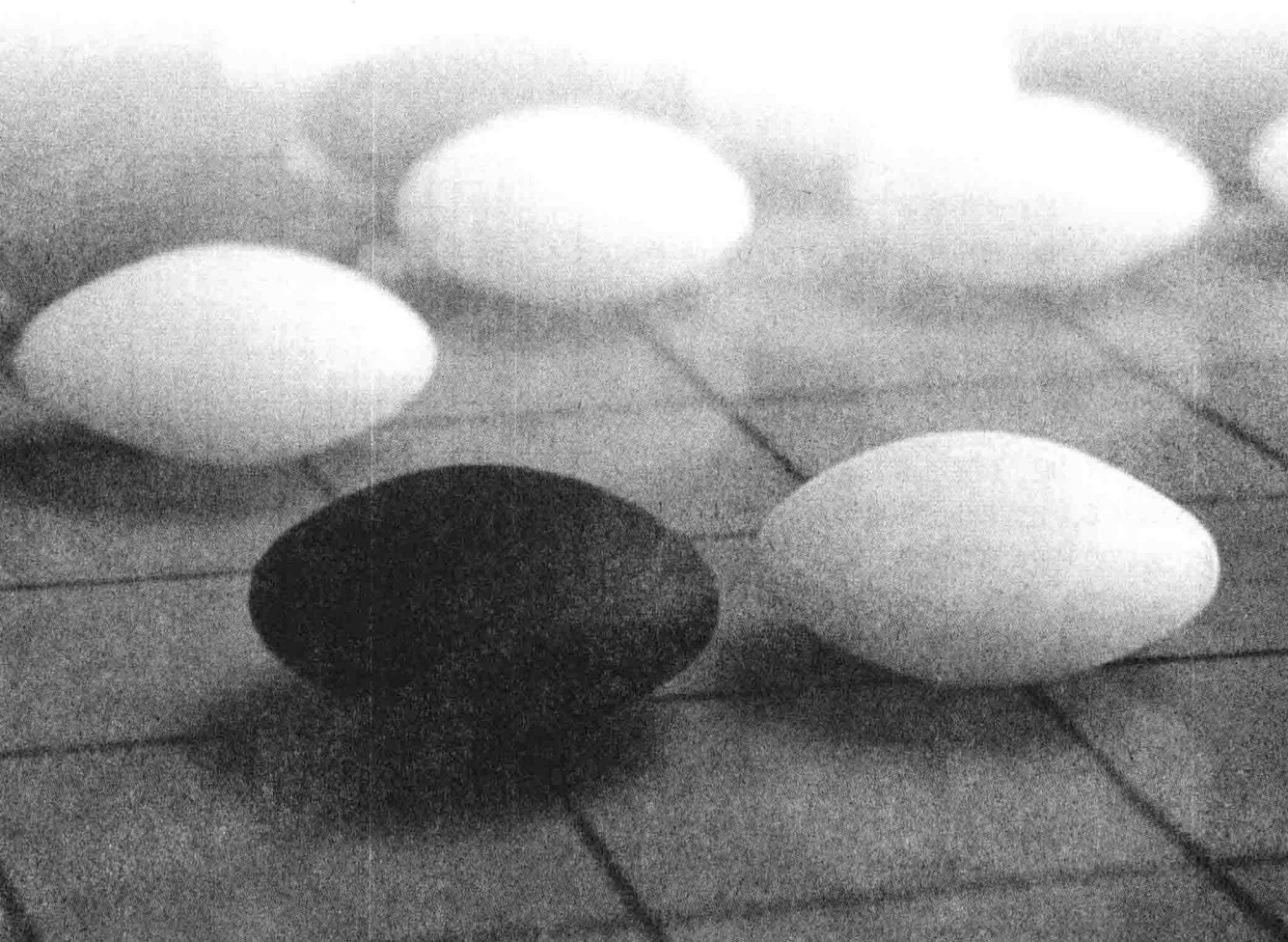
第六编 围棋布局基础

第一章 布局的基本知识	165	基本型1 白二连星应对	195
		基本型2 白星·小目应对	198
第二章 布局时定式的选择与运用 (图1-图36)	170	第五节 三连星布局	199
		基本型1 白二连星应对	200
		基本型2 白星·小目应对	203
第三章 布局浅说	179	第六节 中国流布局	204
第一节 错向小目布局	179	基本型1 白挂星位角	204
基本型1 白一间高挂	179	基本型2 白开拆大场	209
基本型2 白一间低挂	183	基本型3 高中国流	209
第二节 星·无忧角布局	186	基本型4 迷你中国流	211
基本型1 白分投的变化	186	第七节 小林流布局	212
基本型2 白偏一路分投	190	基本型1 白大飞挂角	212
第三节 对角型布局	191	基本型2 白小飞挂角	214
基本型1 对角星	191	第八节 秀策流布局	215
基本型2 对角小目	194	基本型1 小尖之型	215
第四节 二连星布局	195	基本型2 现代之型	216

第一编

围棋

入门知识



第一章

入门知识

第一节 棋盘和棋子

“围棋是智慧的体操”，不仅能开发智力、启迪思维，还能陶冶情操。

初学围棋，首先要认识棋盘。围棋的棋盘，如图1：是由十九条横竖直线交叉组成的，共有361个（ $19 \times 19 = 361$ ）交叉点。为了便于识别棋子的位置，棋盘上划有九个点（·），这九个点叫做“星”。正中的“星”又叫“天元”。在各个“星”的附近，以地域划分为：左上角、左下角、右上角、右下角、上边、下边、左边、右边和中腹九个部分。

棋盘的四条边线，称为第一线；向中腹方向推进一线，称为第二线；再向中腹推进一线，称为第三线；其余依此类推。

围棋的棋子用玻璃、塑料或其他材料制成，分为黑、白两种，各有180个左右的棋子，就能够适应对局的需要。

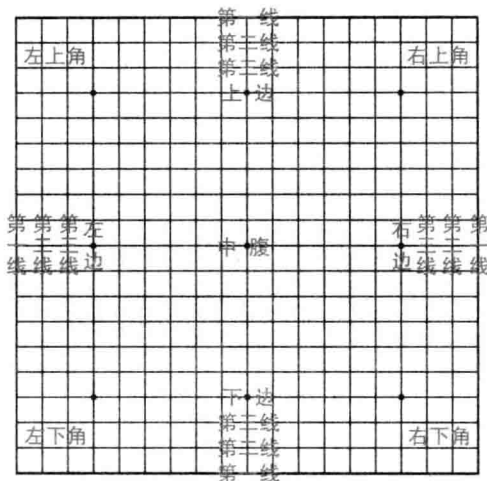


图1

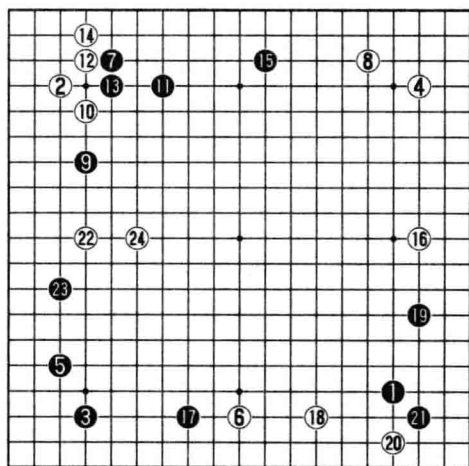


图2

第二节 落子规则

对局时，执黑子的先走。棋子放在棋盘的交叉点上，放下后不能再移动。以后，双方轮流下子，直至终局。

图2：这是一盘棋的开始，双方设想的落子情况。如图黑1占右下角；白2占左上角；黑3占左下角；白4占右上角；黑5在左下角守角；白6在下边分投。就这样双方交替下子，直到终局。

第三节 怎样确定胜负

前面已讲过，围棋的棋盘共有 361 个交叉点，以二人平分，各得 180 个半。因此，一般的对局，不管哪一方只要所占交叉点超过 180 个半则为胜，不足则为负。终局数子时，如果恰恰是 180 个半，即为和棋（交叉点就是地，一个交叉点等于一子棋）。

分先、让先、让子对局的胜负，则按下面的办法决定。

分先：指水平相当，由双方轮流执黑先走。现行中国的《围棋竞赛规则》（2002）规定，由于黑棋先走，有一定的先手威力，应由执黑的贴三又四分之三子，以求平衡。即终局数子时，黑方如为 185 子，则胜四分之三子，黑方如为 184.5 子则为胜四分之一子；白方如为 177 子，则胜四分之一子。占地低于各自所占标准则为负。终局时只需计算一方的子数，即可判定胜负。

让先：指水平略低的一方执黑先走，终局计算时不贴子。即各占 180 个半（子）为和棋。

让子：通常让二子、三子……九子。由水平低的一方执黑子，先在“星”位放上几个子，然后由白方开始下子。终局计算时，按让子数由黑方还二分之一。例如让三子，则贴还一子半；让四子，则贴还二子。贴还后，仍以各占 180 个半（子）为和棋。如果白棋收后（指终局时最后下的一个子），则要在黑应贴的子数内减贴半子。这样贴还的办法，基本上与“点空”的结果相符。

只要实际下几盘棋，对胜负的计算是很容易懂得的。

第四节 棋子的生存条件

一、气和提子

“气”，是指棋子在棋盘上可以连接的交叉点，也是棋子的出路。

图 3：（1）角上的一个子有两口气。（2）边上的一个子有三口气。（3）中间的一个子有四口气。（4）中间的三个子有八口气。

“提子”，就是把没有气的棋子从棋盘上拿掉。

图 4：（1）中间被包围的一个黑子只有

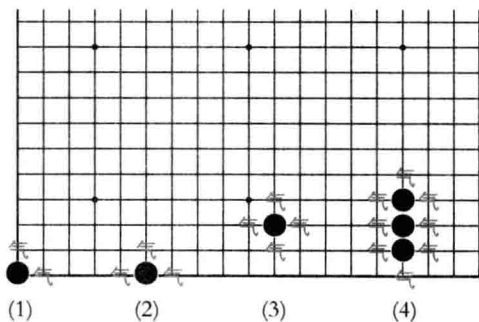


图 3

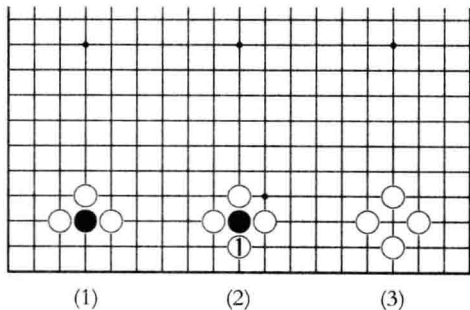


图 4



一口气。(2) 当白1下子时，这个黑子没有气了，就要立即从棋盘上把它拿掉，这就是“提子”。(3) 提子后，白棋的形状。

提子时，数目上没有限制，不管它有多少个子，只要它没有了“气”就可以“提”掉。

二、真眼和假眼

“眼”是用棋子围住的交叉点而形成的。

图5：一个完整的真眼的基本形状。(1) 角上的真眼。(2) 边上的真眼。(3) 中腹的真眼。(4) 围住两个交叉点的眼，只能算作一个真眼。

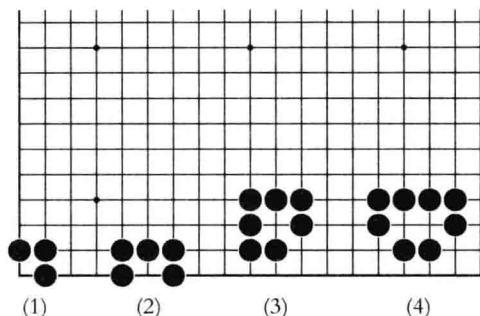


图5

一个真眼没有外气时，可以在眼内投子，并把构成真眼的几个子提掉。

图6：(1) 白1投入眼内，黑七个子无气被提掉。(2) 黑子被提掉后的形状。(3) 黑子有外气，禁止在眼内投子，必须等待没有外气时，才能投入眼内（眼内的气叫内气）。事实上(3)图这个形，黑子已无逃出可能，白不必下子紧气，黑仍是死棋。

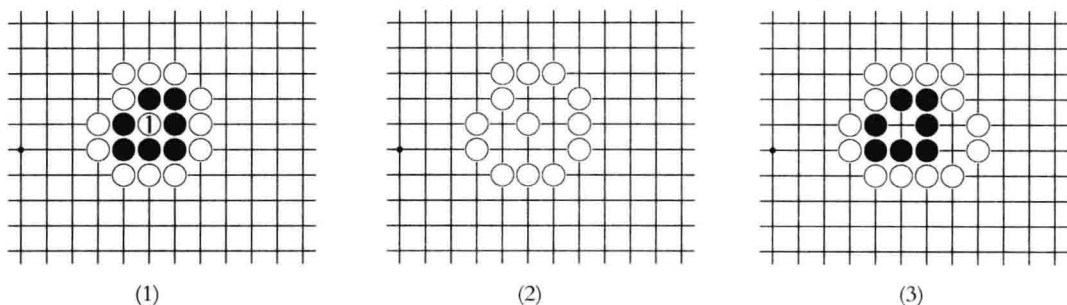


图6

如上所说，如果只有一个眼，无论有无外气，最终都将被对方提掉，是死棋。如果具备了两个完整的眼，就不会被提掉，而成为活棋。

图7：黑棋没有外气，但是它们各有两个完整的眼。如果白方在A位投子，投入后白

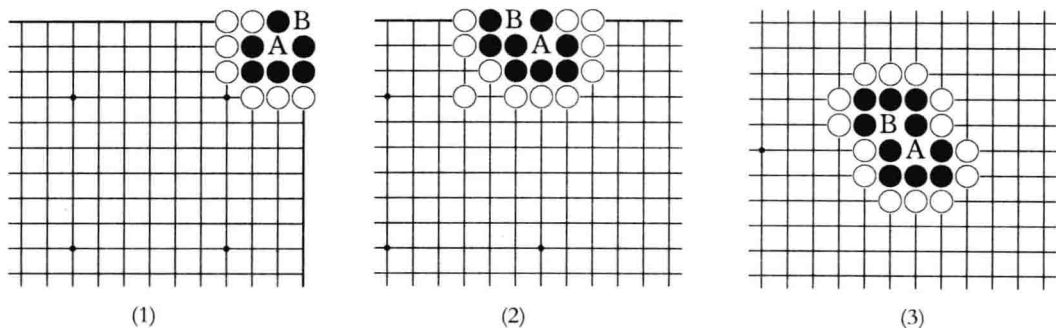


图7

没有气，而 B 位黑有气，因此 A 位是不能投子的禁区，叫做“禁着点”。如果白方在 B 位投子，投入后也没有气，而 A 位黑有气，B 位也是不能投子的禁区。由于一块棋同时有两个禁区，白方永远不能入子，黑棋就成了活棋。黑棋活了以后，这块地完全归黑方所有。

(1) 角上的两个眼。(2) 边上的两个眼。(3) 中腹的两个眼。

什么是“假眼”？一个完整的眼，在角上必须有三个子；在边上必须有五个子；在中腹必须有七个子（见图 5）。少于以上子数的眼都不完整。不完整的眼就叫做“假眼”。

图 8：(1)、(2)、(3) 都有一个黑眼被白△占住眼位要点，而成了“假眼”；白从 A 位紧气后，黑在 B 位接，就变成一个眼；黑如果不接而在别处投子，白就在 B 位提黑三子，黑仍然只有一个眼。因此，(1)、(2)、(3) 的黑子，不必经过 A、B 位的紧气都是死棋。

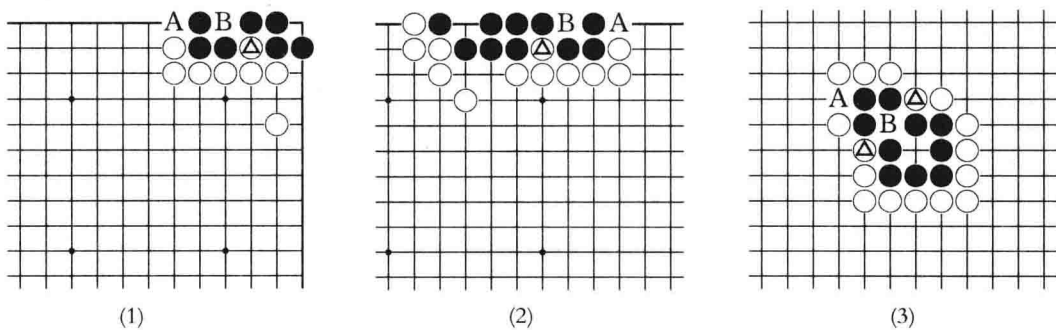


图 8

三、双活

“双活”又叫“公活”。它是除了做眼以外的另一种生存情况。主要类型有：无眼双活、有眼双活、三活等。

图 9：这是无眼双活的形状。假定分布在外围的黑子和白子都各有两个眼，都是活棋。被包围的白子和黑子虽然没有眼，但各共有 A、B 两口“公气”。任何一方在 A、B 两点中的任何一点下子，都会使自己变成一口气而被另一方提掉。因此，双方都不能在 A、B 位下子而成为双活。终局计算时，A、B 两点双方各得其一。

图 10：这是有眼双活的形状。终局计算时，A 位由双方各得一半，即各得半子。

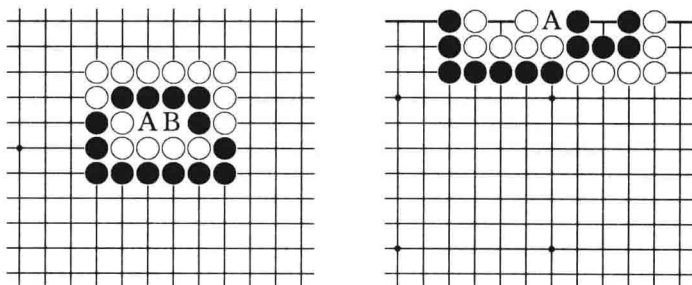


图 9

图 10



图 11：这是三活的形状。终局计算时，和图 9 一样，A、B 两点双方各得其一。

如果黑、白两块棋相互包围，中间虽有“公气”，但一块棋有一个眼，另一块棋没有眼，那就不能成为“双活”。

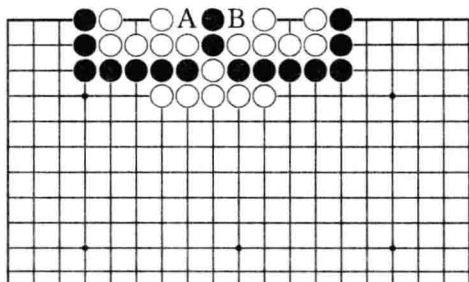


图 11

第五节 打劫和打二还一

凡是相互间一个子的提取叫做“打劫”。如果是两个子被一方提掉后，由另一方立即回提一子，叫做“打二还一”。

“打劫”在实战中是经常会遇到的。有的劫双方关系都不大，仅是一子棋的得失，这种劫叫做“单片劫”。有的劫一方关系不大，另一方关系一块棋的死活，这种劫对关系不大的一方来说，叫做“无忧劫”。有的劫影响到黑、白两块棋的死活，对双方的关系都很大，这种劫叫做“生死劫”。

另外还有“紧气劫”、“宽气劫”、“先手劫”、“后手劫”等等。

这里着重讲一讲“打劫”和“打二还一”的基本概念。

一、打劫

图 12：（1）白的 A 位处叫“虎口”，“虎口”内可以投子，但投入后只有一口气，就要被提掉。（2）黑的△子在白的“虎口”内。（3）白 1 提掉黑子，白 1 又落入黑的“虎口”内。（4）这时，黑方不能马上在 A 位将白 1 提掉。如果能“提”的话，双方就会“提”来“提”去，永无终止。所以规则规定：黑必须在别处走一子等白方应后，才能回提，这就叫做“打劫”。如图 12（4）黑 2 在这盘棋的另一处要切断白三子，白不愿牺牲三子而在 3 位接，黑方才能在 A 位将白 1 回提。图中的黑 2 叫“寻劫”，白 3 叫“应劫”，可以“寻劫”的地方叫“劫材”。

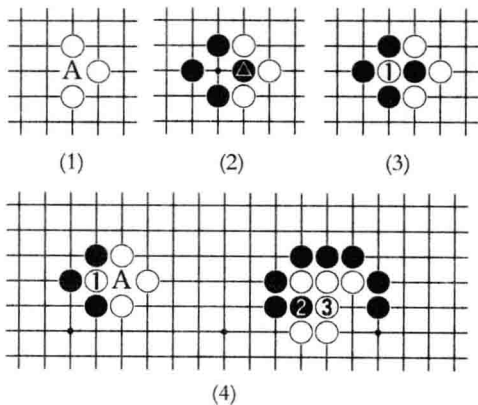


图 12

图 13: 黑 2 “寻劫”时, 如果白愿意牺牲三子, 白 3 可以不应而将在黑“虎口”内的白 1 粘回, 这叫“粘劫”。黑 4 则切断白三子, 取得一定代价。这次“打劫”就告结束。

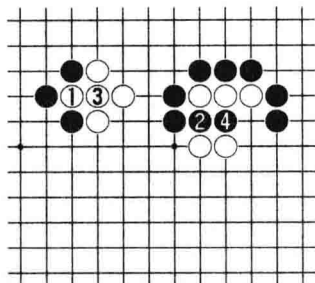


图 13

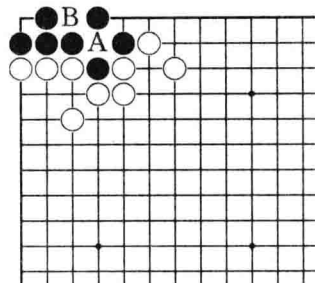
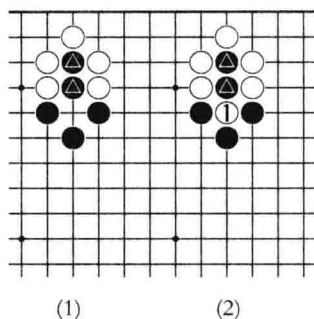


图 14

图 14: A 位如果被白占, B 位就成“假眼”, 黑棋就将死亡。因此, 双方都不应轻易放弃这个“劫”。

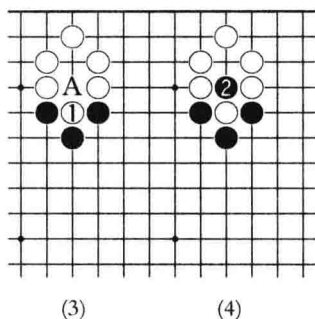
二、打二还一

图 15: (1) 黑△二子只有一口气。(2) 白 1 将△二子提掉后落入黑的“虎口”内。(3) 这时黑可以马上在 A 位投子将白 1 提掉。(4) 因为黑 2 提后, 没有落入白的“虎口”内, 不是“打劫”, 而是“打二还一”。



(1)

(2)



(3)

(4)

图 15

另外还有打三还一、打四还一等, 都可以立即回提一子。

第六节 死活的基本形状

一方棋子被围以后, 它的死活决定于能不能在里面做成两个眼。前面 (图 7) 所说的眼, 是指围住一个交叉点的眼。如果眼内的交叉点在两个以上, 就叫做“大眼”。在“大眼”内可以投子, 投子的目的, 一种是“紧气”, 另一种是“点眼”, 都是为了使它成为死棋。

在“大眼”中, 由于形状不同, 有的可以“点”死; 有的不能“点”死; 有的不“点”也是死棋; 有的眼形特殊, 要根据外围形状, 来确定它的死活。

一、可以点死的眼形

图 16: (1) 直三, (2) 曲三, (3) 丁四, (4) 刀板五, (5) 花五, (6) 花六。以上各形白 1 是“点”眼的要点, 黑棋都将成为死棋。如果轮黑走, 1 位又是黑棋“做活”的要点。

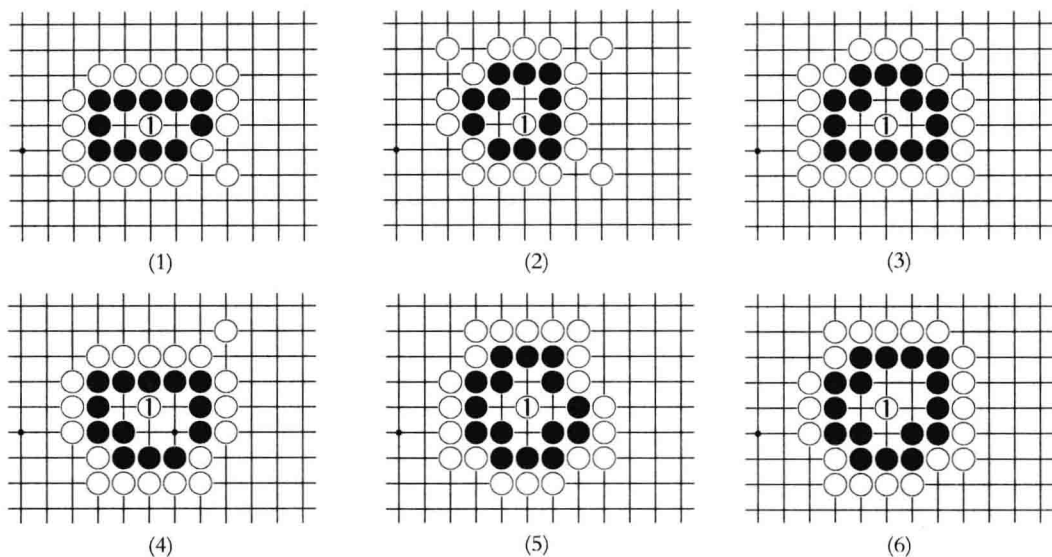


图 16

二、不能点死的眼形

图 17: (1) 直四, (2) 曲四, (3) 板六。以上各形, 黑棋不需要在里面下子, 都是活棋。如果白从 1 位“点”入, 黑即 2 位应; 白从 2 位“点”入, 黑即 1 位应。黑棋都能做成两个眼, 所以是活棋。

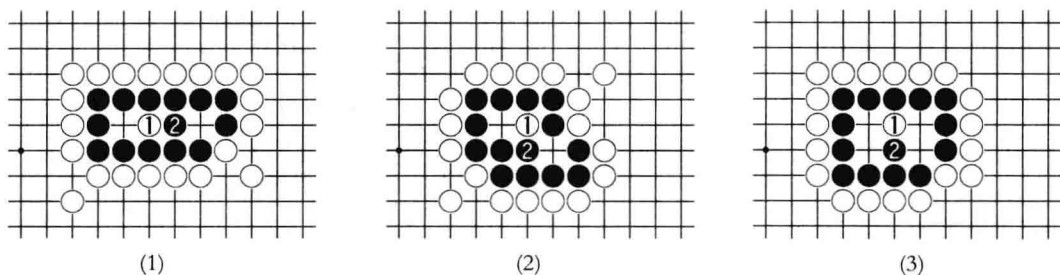


图 17

三、不点也是死棋的眼形

图 18: (1) 直二, 黑无论走 A 位或 B 位, 都做不成两个眼, 是死棋。(2) 方四, 这种眼形让黑先走, 占据“方四”中的任何一点都会变成“曲三”, 被白一“点”就死了。所以直二和方四不“点”也是死棋。

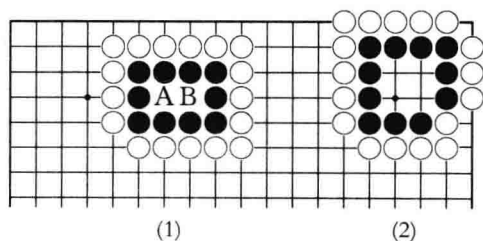


图 18

四、几个特殊的眼形

1. 有缺陷的“曲四”和“板六”。前面（图17）列举的“曲四”和“板六”，由于外围没有缺陷是活棋。下面列举的“曲四”和“板六”，因外面有△两子黑棋，占住了要点（见图19），那就不一定是活棋了。

图19：（1）黑1打吃，白2接，黑3长，白成“直二”而死。（2）黑1点，白2顶，黑3长，白因气紧不能在A位做眼，白死。又，黑1点时，白如果3位接，黑即2位长，白成“丁四”而死。所以遇到这种形状的“曲四”和“板六”，必须在里面补一手才是活棋。

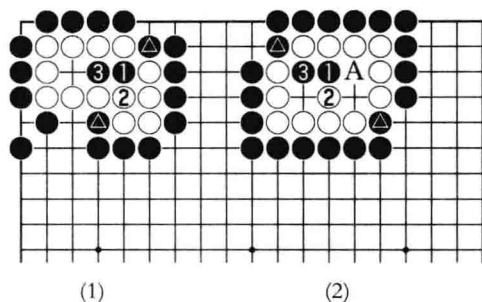


图19

2. 在角上的“曲四”和“板六”。它的死活问题，要看有无“外气”来决定。简单地说，角上的“曲四”和“板六”，有两口以上的“外气”都是活棋；有一口“外气”都是“打劫”；没有“外气”，“曲四”是“打劫”；“板六”是死棋。现分别列图说明：

图20：（1）这是“角上曲四”的形状。（2）黑的外围有两口外气，黑棋是活棋。假如白1点入，黑2抛劫，白3提，黑4打吃时，白不能在2位粘成“曲三”，最后只得让黑棋在角上提掉两子白棋，黑棋就有了两个眼。这种形状叫做“胀牯牛”。（3）黑的外围没有气，白1点入，黑2抛劫，白3提后，黑不能在A位下子，只好“打劫”。如果黑的外围有一口气（假定没有白△子），到白3时，黑同样不能在A位下子，所以仍然是“打劫”。

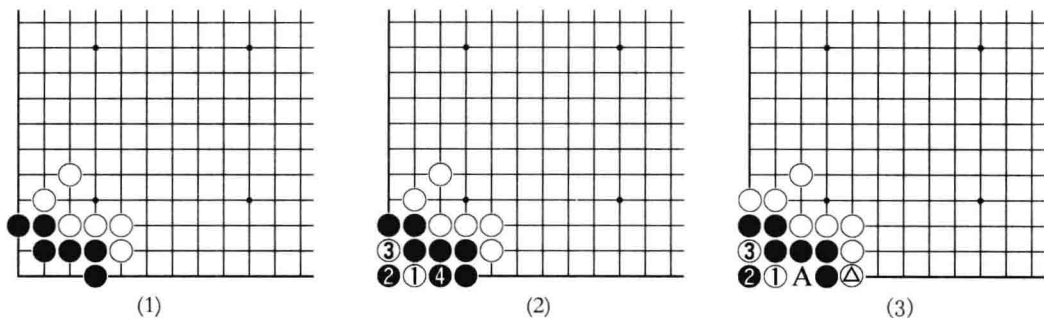


图20

图21：这是“角上板六”的形状。

图22：（1）黑的外围有两口外气，到黑6止，和图20（2）一样，成为“胀牯牛”而活。如果白在A位有子，黑就只有一口外气，到白5时，黑不能在6位下子，只好“打劫”。（2）黑的外围没有气，白1的“点”要注意，不能“点”在（1）图的1位上，只



能高一线在(2)图的1位“点”。经黑2、白3后,黑不能在A位下子,黑成“直三”而死。如果“点”错了地方,就将成为“打劫”。

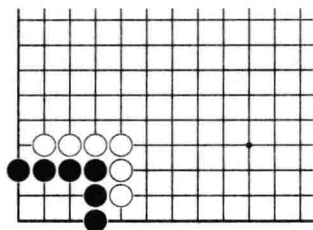
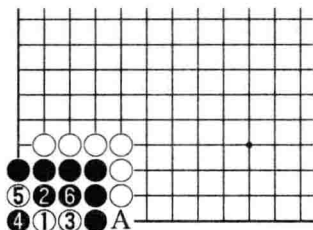
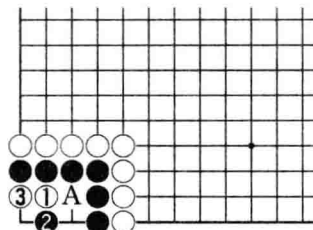


图 21



(1)



(2)

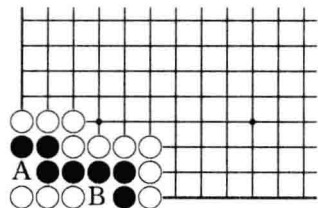
图 22

3. “盘角曲四, 劫尽棋亡”。

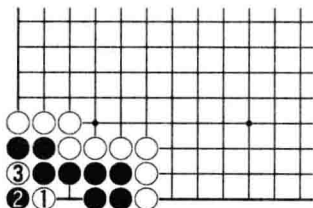
图 23: (1) 这个形状叫“盘角曲四”, 是一种特殊的死棋。遇到这个形状, 白棋不必再动手去吃黑棋, 黑棋也是死棋。因为: 黑棋不能在 A、B 两点下子, 自己把眼形下成“直三”。而白棋却可以把棋盘上各处的劫材补完后再在 A 位下子, 逼黑在 B 位提白四子。(2) 接(1)图, 黑提四子后, 白在 1 位点, 黑只得在 2 位打劫才能做成两个眼。白 3 提后, 由于白已预先把劫材补尽, 黑已无劫可寻, 最后只能让白吃掉。这就是“盘角曲四, 劫尽棋亡”的道理。

但是, 在同一局棋中, 既有一块“盘角曲四”的棋, 又有如图 24 那样的一块双活棋, 这块“盘角曲四”的棋, 即可作为“双活”来处理。

图 24: 这块双活棋的白子比图 23 整个“盘角曲四”的子数多, 白棋无法补劫, 相反黑棋却有牺牲这块双活的几个子而在 A 或 B 位寻劫的权利, 劫既不尽, 棋就不亡。如果至终局时, 白方仍不在图 23 (1) 的 A 位下子, 则“盘角曲四”就作为双活处理。



(1)



(2)

图 23

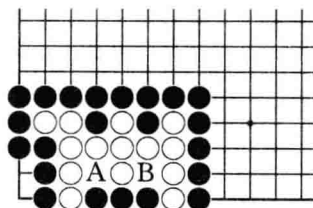


图 24

第七节 着法名称

围棋下子, 基本上都有一个名称, 这就叫做“着法名称”。这类名称有几十上百个, 其中最常用的有: 飞、托、扳、退、虎、拆、压、挖、打、粘、接、断、长、征、曲、提、跳等等。