

棋牌快速入门一本通丛书

30天 围棋

快速入门一本通

吴秉铁 韩文利 编著

吴秉铁 围棋高级教师
本书由谭炎午先生鼎力推荐



化学工业出版社

棋牌快速入门一本通丛书

30天 围棋

快速入门一本通

吴秉钊 C韩文利 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

30 天围棋快速入门一本通 / 吴秉铁, 韩文利编著. —北京: 化学工业出版社, 2011. 3
(棋牌快速入门一本通丛书)
ISBN 978-7-122-10300-0

I. 3… II. ①吴…②韩… III. 围棋 - 基本知识
IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 262899 号

责任编辑: 史懿 邵桂林
责任校对: 战河红

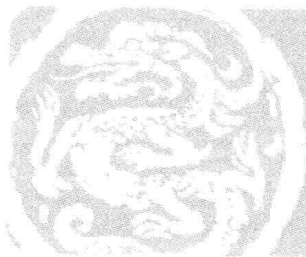
装帧设计: 关飞

出版发行: 化学工业出版社
(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印 装: 化学工业出版社印刷厂
850mm × 1168mm 1/32 印张9¹/₄ 字数249千字
2011年10月北京第1版第2次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686)
售后服务: 010-64518899
网 址: <http://www.cip.com.cn>
凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 25.00 元

版权所有 违者必究



目 录

第一章 基础知识

第一天 围棋简介与行棋规则·····	002
一、围棋简介·····	002
二、行棋规则·····	004
三、终局与胜负的计算·····	010

第二章 吃子基本方法

第二天 双吃、门吃、抱吃·····	019
一、双吃·····	019
二、门吃·····	021
三、抱吃·····	023
第三天 征子、封·····	028
一、征子·····	028
二、封·····	031
第四天 倒扑与接不归·····	037
一、倒扑·····	037
二、接不归·····	041

第三章 死活基础知识

第五天 真眼、假眼、死棋、活棋·····	048
一、眼的知识·····	048

二、死活基础	050
第六天 做眼和破眼	053
一、做眼	053
二、破眼	055
第七天 死活基本棋形	060
一、半死半活棋形	061
二、活棋形	063
三、死棋形	065
第八天 劫争与双活	069
一、劫争	069
二、双活	072

第四章 对杀基础知识

第九天 对杀的基本概念、气数和类型	078
一、对杀的概念	078
二、对杀的气数	078
三、对杀的类型	079
第十天 对杀中眼的重要性	090
一、大眼的气数	090
二、眼的重要性	093
第十一天 长气与紧气的方法	098
一、长气的技巧	099
二、紧气的技巧	101

第五章 攻杀基本着法

第十二天 “挖”和“乌龟不出头”	109
一、挖在吃子中的应用	109
二、挖在对杀中的应用	110

三、挖在死活中的应用·····	111
四、“乌龟不出头”·····	113
第十三天 “滚打”和“胀死牛”·····	116
一、滚打·····	116
二、胀死牛·····	119
第十四天 “立”和“金鸡独立”·····	123
一、立在吃子中的应用·····	123
二、立在对杀中的应用·····	124
三、立在死活中的应用·····	125
四、立的其他应用·····	127
第十五天 “夹”和“竹节筋”·····	132
一、夹在吃子中的应用·····	132
二、夹在对杀中的应用·····	133
三、夹在死活中的应用·····	134
四、夹的其他应用·····	136
第十六天 “点”和“老鼠偷油”·····	139
一、点在吃子中的应用·····	139
二、点在对杀中的应用·····	141
三、点在破眼中的应用·····	142
四、点在破坏对方棋形时的应用·····	142
五、点的其他应用·····	143
第十七天 “倒脱靴”·····	148

第六章 死活题基础

第十八天 死活题基本杀法·····	154
一、缩小眼位·····	154
二、抢占眼位要点·····	156
第十九天 常见死活题练习·····	163

第七章 基本定式

第二十天 星定式·····	172
第二十天 小目定式·····	180
第二十二天 其他定式·····	188
一、目外定式·····	188
二、高目定式·····	191
三、三三定式·····	194

第八章 布局基础知识

第二十三天 布子的效率及围地的方法·····	198
一、角、边、中腹·····	198
二、围地的方法·····	202
第二十四天 角上的简单攻防·····	208
一、守角·····	209
二、挂角·····	212
三、拆地·····	214
第二十五天 几种常见布局·····	216
一、相小目·····	216
二、错小目·····	217
三、星小目·····	218
四、二连星·····	221
五、三连星·····	221
六、其他·····	222

第九章 中局基础知识

第二十六天 大模样、围地与打入·····	226
一、大模样·····	226
二、围地与打入·····	236

第二十七天 棋形的薄厚与对攻·····	244
---------------------	-----

第十章 官子

第二十八天 官子大小的计算·····	256
--------------------	-----

一、先手官子·····	257
-------------	-----

二、后手官子·····	261
-------------	-----

第二十九天 官子的抢收与脱先·····	264
---------------------	-----

一、常见的收官方法·····	264
----------------	-----

二、官子的抢收与脱先·····	269
-----------------	-----

第十一章 综合应用

第三十天 名局精解·····	275
----------------	-----

一、经典细棋·····	275
-------------	-----

二、精彩屠龙局·····	280
--------------	-----



第一章 基础知识

学习任何一门艺术，都要从基础学起，围棋也不例外。学习围棋基础知识，了解围棋的基本下法和简单规则，是学习围棋的必经之路。这一章的内容较繁杂，希望大家仔细阅读，打下牢固的基础，为今后的深入学习做好准备。



第一天 围棋简介与行棋规则

一、围棋简介

围棋起源于我国，是我国一项古老的文化遗产，至今已有四千年左右的历史。早在晋代《博物志》中，就有“尧造围棋，以教子丹朱”与“舜以子商均愚，故造围棋以教之”的记载。

围棋即弈，又称坐稳，意为静坐似稳；又称“手谈”，即以手行棋而交谈。围棋是一项集智育、体育、美育于一身的运动，下围棋可以开发智力，提高记忆能力，围棋的魅力在于它千变万化，这就需要人们要有很强的记忆力。下围棋还能发挥人们的创造能力，无论是开局还是中局，其变化无穷，古有“棋无同局”之说，取胜之道，在于创新。创新的效果如何，便体现出棋艺水平的差异，棋艺水平的提高，也就是创造力的增强。下围棋可以培养人们的想象力和观察力；想象力丰富，才能构造出优美的棋势、完整的棋局。下围棋可以陶冶情操，情趣典雅，德操高尚，是精神文明的体现，所谓“棋虽小道，品为高”，就是要求下棋的人严肃认真，一丝不苟，作风顽强，意志坚定，尊重对手，做到“胜不骄、败不馁”。总之围棋这种战斗的游戏、数学的艺术、智力的竞技对人的全面发展有一定的促进作用。

1. 棋盘

图1-1就是围棋的棋盘。它是由等距离的纵、横各19条线组成。共有361（ $19 \times 19 = 361$ ）个交叉点，棋子就是下在这些交叉点上的。为了便于识别棋子的位置，棋盘上画有的9个点，称为“星”或“星位”，正中间的星位又称为“天元”。在各个星的附近按地域划分为9部分（见图1-2）：4个角，即左上角、左下角、右下角、右上角；4条边，即上边、下边、左边、右边；角、边以外的地方就是中腹。棋盘的4条边线称为“第一线”或“一路”，向中腹方向推进一线称为“第二线”或“二路”；再向中腹方向推

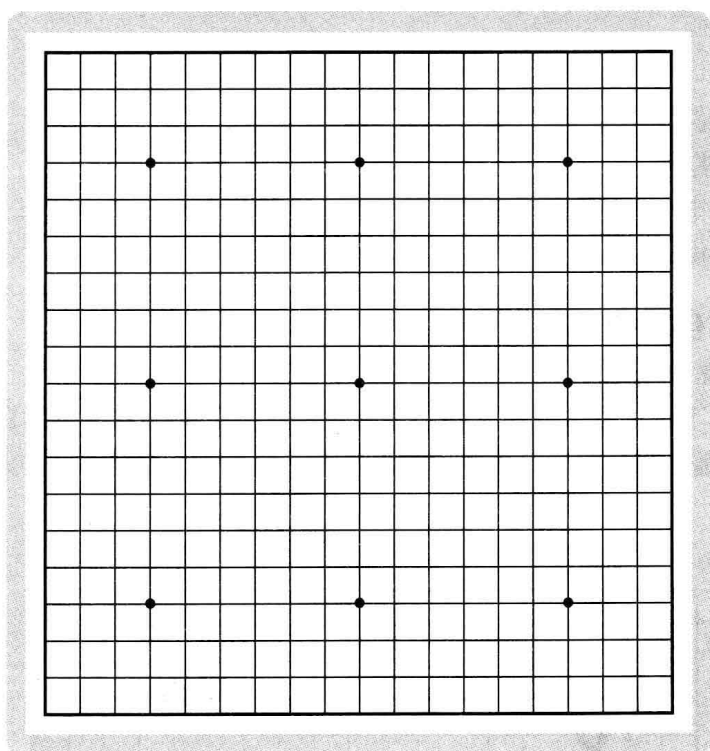


图 1-1

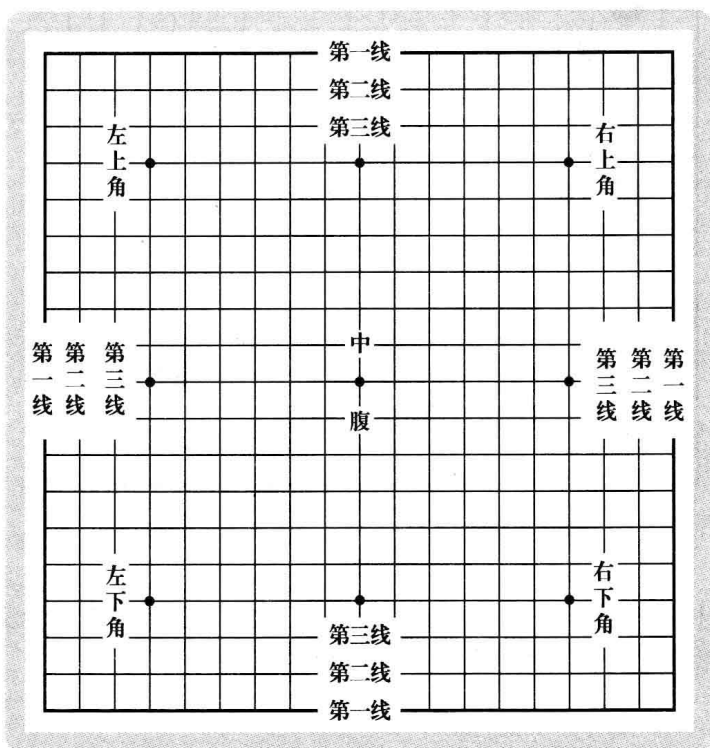


图 1-2

进一线称为“第三线”或“三路”，以此类推。

2. 棋子

围棋的棋子是扁圆形的，分为黑、白两种颜色。其中黑棋181枚，白棋180枚。

二、行棋规则

1. 基本规则

① 下棋的双方各执一色棋子，由黑棋先下第一着，然后白方下第二着，每人每次只能下一着，双方交替下子，直至终局。如图1-3。

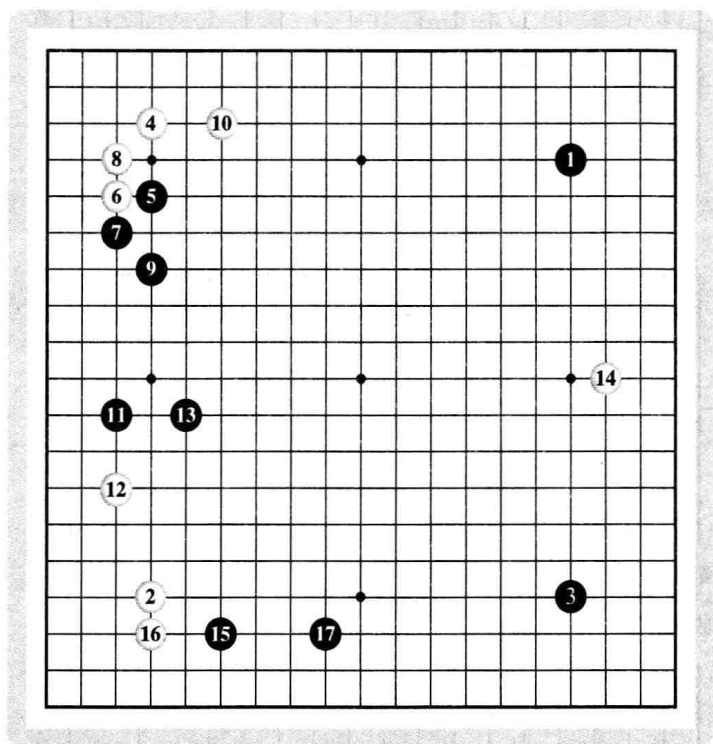


图1-3

② 棋子应该下在棋盘的交叉点上，不能下在格内或两个交叉点中间的线上，已有棋子的点，不能再下子。

③ 下子后不得拿回和挪动，即“落子无悔”。

以上只是笼统的概念，下面介绍具体的下法。

2. 术语八则

(1) 气 棋子若要在棋盘上生存，它必须要有“气”。“气”是指离棋子最近的、有线连着的空交叉点。

如图1-4，a点为黑棋的气，中间的棋子有4口气，边上的棋子有3口气，角上的棋子有2口气。

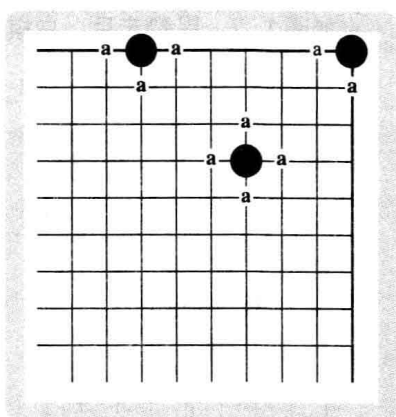


图1-4

同一种颜色的棋子紧密相连称为“整体”，整体的气数共同享有。

如图1-5，a点就是它们的气数。

如图1-6，棋盘上的黑棋还剩几口气？

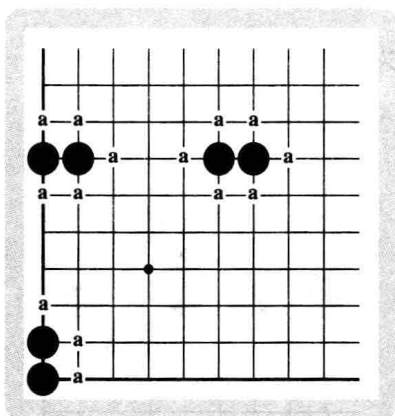


图1-5

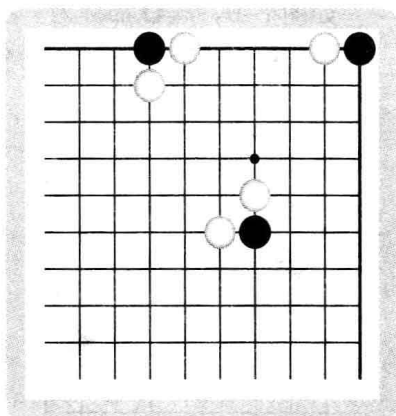


图1-6

答案是：中间的黑棋有2口气，边上和角上的黑棋各有1口气。

(2) 打吃 一方下子后造成对方的棋还剩1口气（己方的棋最少要有2口气）所下的这步棋称为“打吃”，也称为“叫吃”。

如图1-7，黑▲走后，白棋只剩1口气了，这步棋称为“打吃”。
又如图1-8，黑棋走a后，白棋只剩1口气了，亦为打吃。

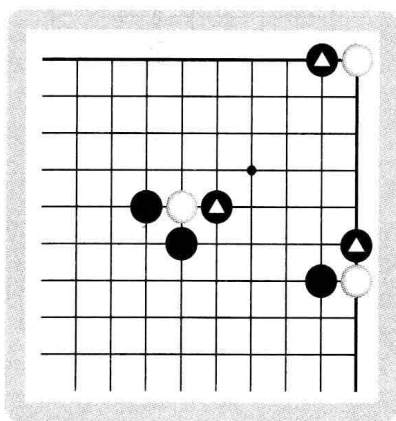


图1-7

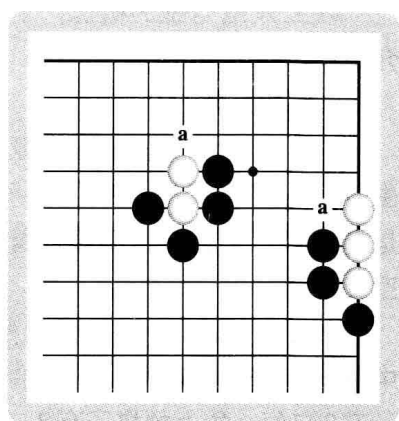


图1-8

(3) 提 下一个子后，堵住对方棋子的最后1口气，使对方处于无气状态，即可将无气的棋子从棋盘上拿掉，称为“提子”或提。

如图1-9，黑▲都称为“提”。

又如图1-10，黑棋走在a位可以将白棋提掉。

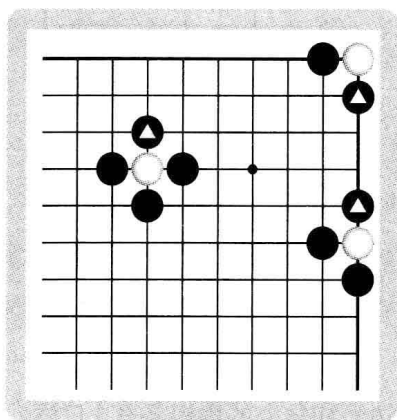


图1-9

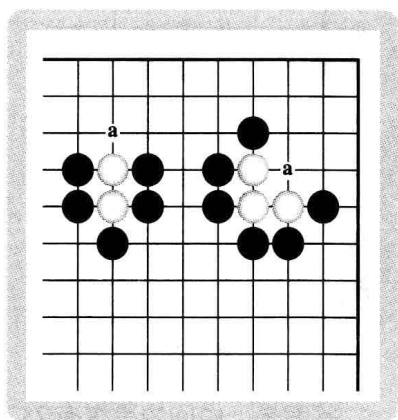


图1-10

下子后，双方的棋子都呈无气状态，下子方应立即提掉对方无

气之子。

如图1-11，黑棋下在a位，黑方应立即将白棋的5个无气之子提掉。

如图1-12，黑棋下在a位，黑棋5子和白棋4子都没气了，黑方应立即将白棋提掉；若白棋下在a位，白方应立即将黑棋提掉。

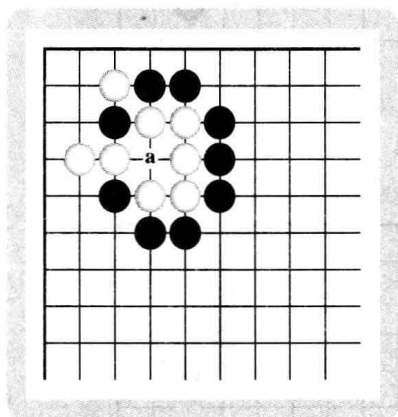


图1-11

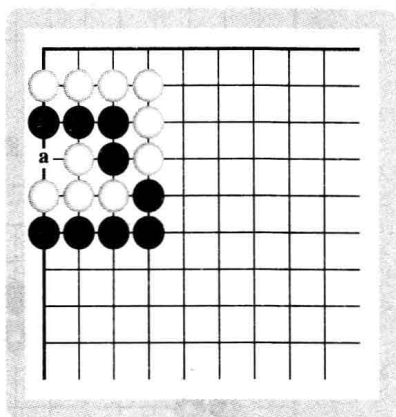


图1-12

(4) 长 紧挨着自己的棋子向一端的正前方下一个子，称为“长”。如图1-13，黑▲都称为“长”。

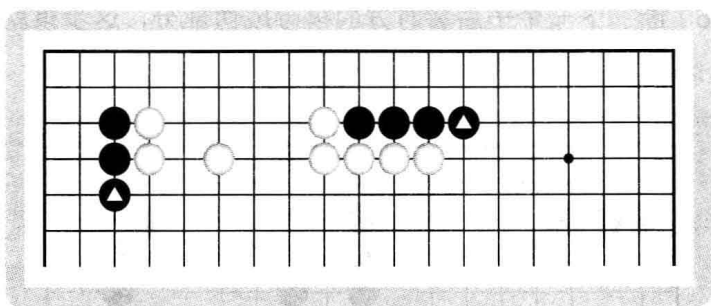


图1-13

当己方的棋子还剩1口气，挨着自己的棋下一个子，也称为“长”或“逃”。如图1-14，黑▲都称为“长”。

(5) 连 下一个子之后，将自己的两个子或两部分棋子连成一体，这步棋就称为“连”，也称为“粘”。如图1-15，黑▲都称

为“连”。

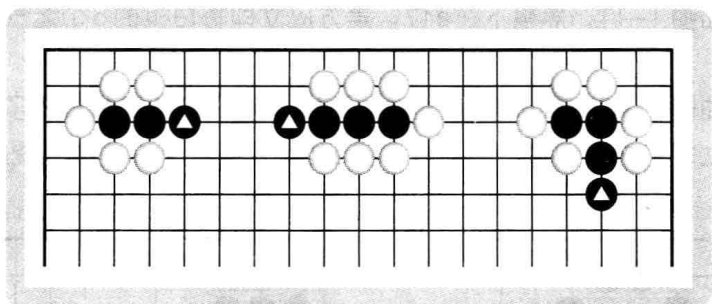


图1-14

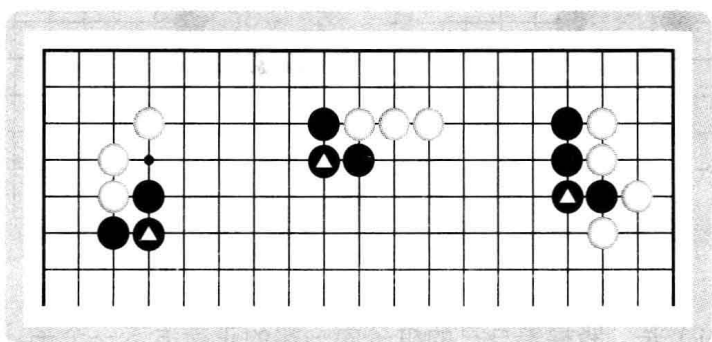


图1-15

(6) 断 下一个子后将对方的棋分成两部分，这步棋就称为“断”。如图1-16，黑▲都称为“断”。

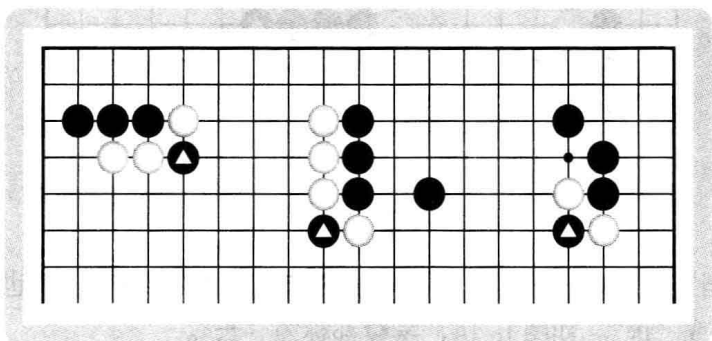


图1-16

(7) 禁入点 下子后自己的棋呈无气状态而又不能吃掉对

方的棋（对方的棋还有气），这个交叉点就称为“禁入点”。如图1-17，a位都是黑棋的禁入点，即黑棋不能下在a位。

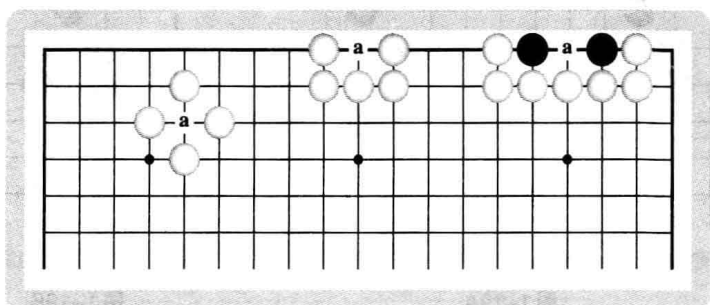


图1-17

（8）劫与反提 如图1-18A，黑棋下在1位（即“黑1”，本书以下同此说法），可以提白棋一子，如图1-18B，白棋下在a位可以提黑1之子，这样循环反复，这盘棋就永远下不完了，这种现象就称“劫”。围棋规则规定：对方提子后不能立即提回，而应隔一步棋后才能提回。“劫”在围棋中是一种特殊现象，本书后面的章节还要详细地论述。

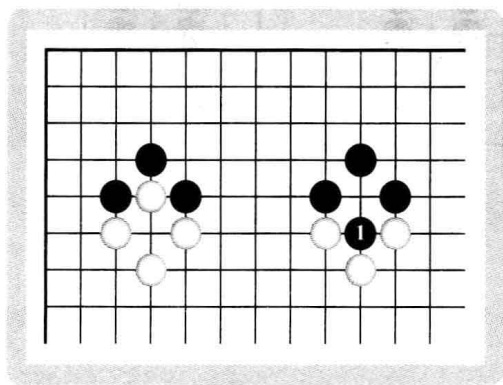


图1-18A

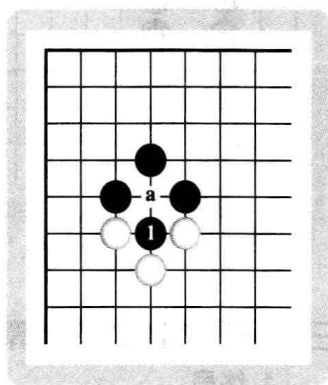


图1-18B

如图1-19A，黑棋下在1位可以提白棋二子，而此时黑1之子还剩1口气，白棋可以立即下在2位，吃掉黑1（如图1-19B），这种现象称“提二还一”，也称“打二还一”。