

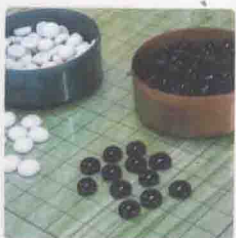
JIATI 
N

家·庭·休·闲·书·架

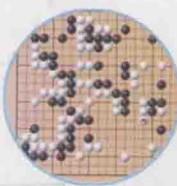
GXIUXIANSHUJIA

小小的围棋，在棋盘上所产生的复杂变化，即便是当今先进的科学技术也难以计算出来，特别具有休闲娱乐和游戏益智之功效。

围棋活动需要较高的技艺水平和科学方法，才有可能在围棋活动中赢得胜利，创造更加丰富的情趣，因此必须学习围棋的有关知识。



徐先玲◎主编



Xinban Weiqi Rumen

新版

围棋入门

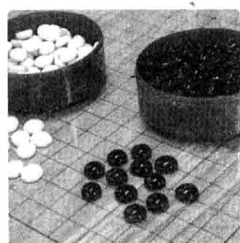
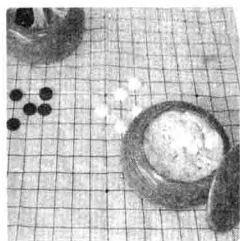
延边人民出版社

JIATI
N

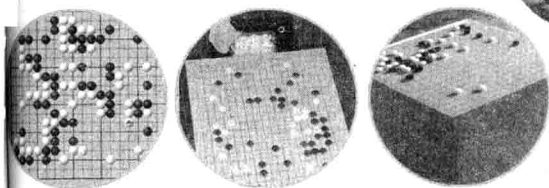
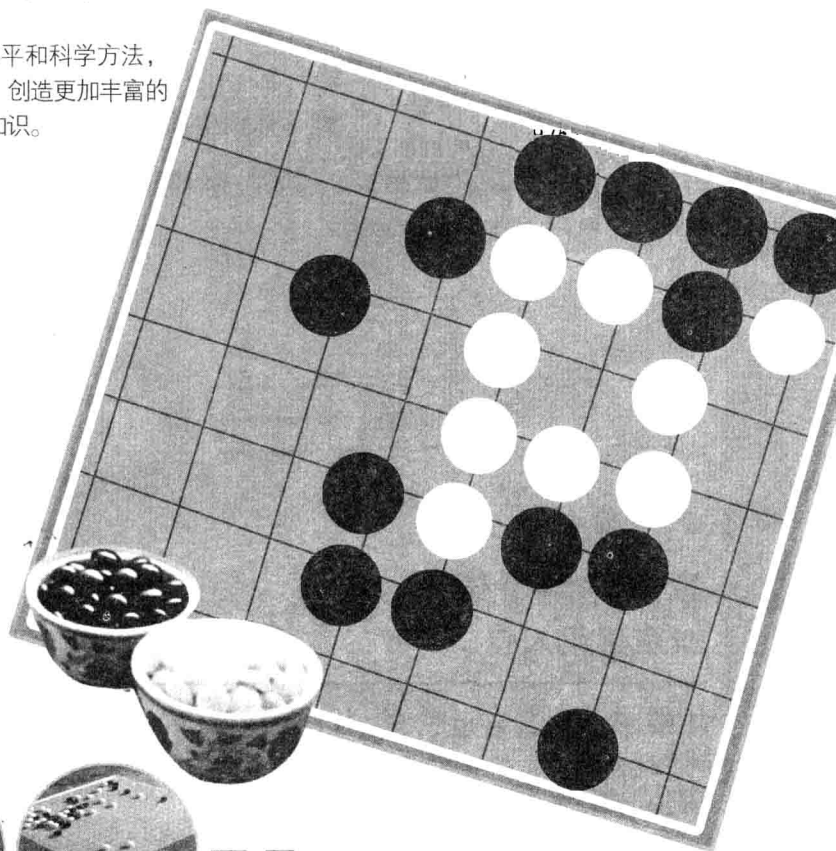
家·庭·休·闲·书·架
GXIUXIANSHUJIA

小小的围棋，在棋盘上所产生的复杂变化，即便是当今先进的科学技术也难以计算出来，特别具有休闲娱乐和游戏益智之功效。

围棋活动需要较高的技艺水平和科学方法，才有可能在围棋活动中赢得胜利，创造更加丰富的情趣，因此必须学习围棋的有关知识。



徐先玲◎主编



Xinban Weiqi Rumen

新版

围棋入门

浙江人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

家庭休闲书架/徐先玲 主编. —延吉:延边人民出版社,2002.12 (2008.10 重印)

(新版围棋入门)

ISBN 978 - 7 - 80648 - 918 - 5

I. 家... II. 徐... III. 家庭 - 休闲生活 IV. S865.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 105765 号

家庭休闲书架

新版围棋入门

主编:徐先玲

责任编辑:张光朝

封面设计:揽胜视觉

出版发行:延边人民出版社

地 址:吉林省延吉市友谊路 363 号

印刷:北京山华苑印刷有限责任公司

开本:787 × 1092 毫米 1/16

字数:2560 千字 印张:196

版次:2002 年 12 月第 1 版

印次:2008 年 10 月第 3 次印刷

书号:ISBN 978 - 7 - 80648 - 918 - 5

定价:298.00 元(全十册)

前言

围棋在我国已有 2000 多年的历史，有文字可据的记载，最古老的是《论语》、《左传》和《孟子》这三本书。随着围棋的普及和发展，专门著述围棋战略和战术的书籍现存最早、内容较全面的专著是北朝北周时编著的敦煌卷手写本《棋经》。围棋曾经具有许多美好的别称，在我国还有“三等九品”的职称。小小的围棋，在棋盘上所产生的复杂变化，即便是当今先进的科学技术也难以计算出来，特别具有休闲娱乐和游戏益智之功效。

围棋活动以其特殊形式和独到品味，深受现代人喜爱。各种各样的围棋活动尽展魅力，下围棋不仅可以休闲娱乐，还可以修身养性、陶冶情操、增进智力。

围棋活动需要较高的技艺水平和科学方法，才有可能在围棋活动中赢得胜利，创造更加丰富的情趣，因此必须学习围棋的有关知识。为此，我们特别编写了《围棋入门》一书。其中包括围棋基础知识、吃子方法、死活棋形、劫的知识、定式、布局、中盘战术和官子等内容，十分科学实用，全面具体，通俗易懂，图文并茂，非常适合广大围棋爱好者用于学习和提高围棋技艺。

目 录

一、棋 具	2
1. 棋 盘	2
2. 棋 子	3
二、下棋规则	4
三、基本概念	5
1. 气	5
2. 连	5
3. 断	5
4. 打 吃	6
5. 长	6
6. 提	6
7. 拆	7
8. 立	7
9. 跳	8
10. 尖	8
11. 扳	8
12. 夹	9
13. 虎	9
14. 刺	9

15. 双 打	10
16. 双	10
17. 压	10
18. 挡	10
19. 曲	11
20. 肩 冲	11
21. 靠或搭	11
22. 尖 顶	12
23. 退	12
24. 镇	12
25. 并	12
26. 掖	13
27. 渡	13
28. 碰	13
29. 点	14
30. 打 入	14
31. 打二还一	14
32. 飞	15
33. 跨	15
34. 扑	15
35. 爬	16
36. 封	16
37. 冲	16

四、常用围棋胜负判定法

1. 比目法	18
2. 数子法	19
3. 计点法	21

1. 征子	24
2. 扑	25
3. 接不归	28
4. 夹	30
5. 枷	31
6. 门吃、抱吃	34
7. 断	35
8. 扳	39
9. 滚打包收	41
10. 金鸡独立	44
11. 逃子	45
一、死活棋基础	50
1. 真眼与假眼	50
2. 死棋与活棋	52
3. 大眼与小眼	57
4. 初学者禁忌	58
5. 活棋的基本形态	60
二、常见的死活棋	67
1. 直三	67
2. 曲三	67
3. 直四	68
4. 曲四	68
5. 丁四	68
6. 方四	68
7. 梅花五	69
8. 刀五	69
9. 葡萄六	69

三、死活棋基本着法	71
1. 点 眼	71
2. 攻 杀	79
3. 有眼杀无眼	84
4. 双 活	87
5. 接不归	94
一、劫的定义	97
二、劫的种类	99
1. 单 劫	99
2. 生死劫	99
3. 无忧劫	101
4. 紧气劫	101
5. 缓气劫	101
6. 先手劫与后手劫	102
三、劫的运用	103
1. 劫 活	103
2. 劫 杀	104
3. 借劫出棋	107
一、定式概念	109
二、常用定式	110
1. 小 目	110
2. 高目定式	127
3. 大斜定式	130
4. 式的安定	146
5. 三三定式	151
6. 星	158
7. 目外定式	167

8. 定式后的定形	168
一、布局基础	177
1. 角上下子的位置	177
2. 棋子的配置	181
3. 建立根据地	182
4. 拆地与夹攻	183
5. 实地与外势	186
6. 选三路还是选四路	188
二、布局要领	191
1. 布局速度要快	191
2. 子的位置应高低协调	196
3. 急 所	204
三、大场的知识	211
四、布局类型	214
1. 平行型布局	214
2. 对角型布局	220
3. 互挂型布局	221
4. 秀策流布局	223
5. “中国流”布局	226
五、布局常形变化	231
1. 攻 击	247
2. 打 入	248
3. 拆 边	249
4. 腾 挪	251
5. 浅 消	254
一、收 官	259
二、官子种类及计算方法	260

1. 官子种类	260
2. 官子计算方法	263
三、官子的价值	267
四、终局计算	272
五、收官时的注意事项	275

一、棋 具

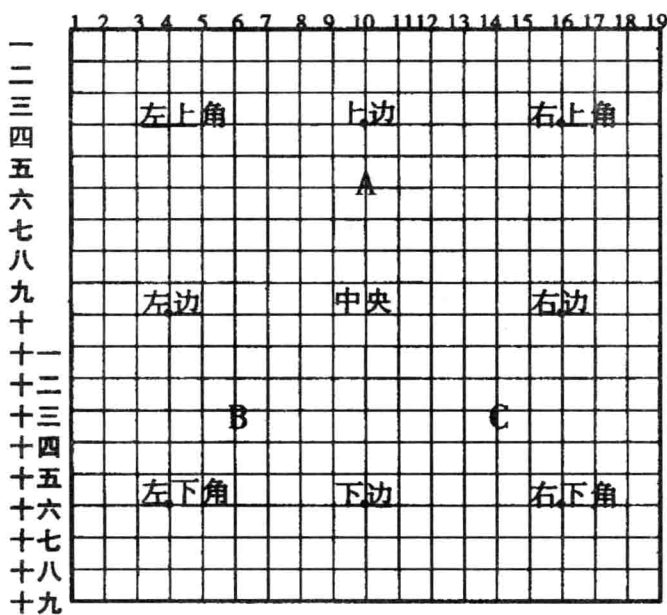


图 1-1

1. 棋 盘

棋盘是纵横 19 道的方形格子，交点之数为 19 乘以 19，共 361 点。为了简便起见，通常以座标来标出棋盘上交叉点的位置，术语叫“路”。例如图 1-1：A 是“10、六路”，B 是“6、十三路”，C 是

“14、十三路”。在盘面上还有 9 个圆点，术语叫“星”，正中的那个“星”叫“天元”。以每个“星”为中心，大体上可以把棋划分为 9 个区域。“4、四路”表明左上角，“10、四路”表明上边，“16、四路”表明右上角，“4、十路”表明左边，“10、十路”表明上边，“16、四路”表明右上角，“4、十路”表明左边，“10、四路”即天元一带表明中央，“16、十路”表明右边，“4、十六路”表明左下角，“10、十六路”表明下边，“16、十六路”表明右下角。

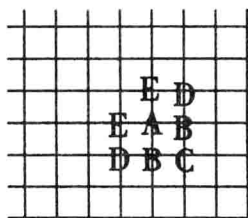
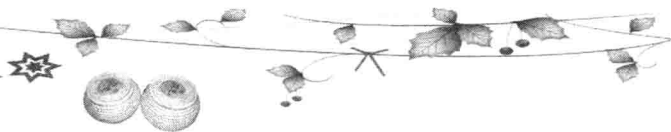


图 1-2

在每个角上，除了 A 位的“星”以外，还有 B、C、D、E 等重要部位。如图 1-2：B 位叫“小目”，C 位叫“3、三”，D 位叫“目外”，E 位叫“高目”。其中，星和“3、三”只有一个，而小目、目外、高目则均有相应的两个。至于另外 3 个角的结构，与本角是完全相同的。

2. 棋 子

棋子分黑白两种，共 361 个，黑棋 181 个，白棋 180 个，比赛时，双方各持一种，黑白明了，甚是明显。



二、下棋规则

围棋是攻占地盘的游戏，而作为游戏，就必须有游戏规则，游戏才能顺利进行下去。

下面我们将围棋规则综合整理，最后总结出以下几点：

- (1) 棋子放在交叉点上。
- (2) 双方各持一种棋子，黑子先下，然后一手一手交互地下。但是，授子时由白子先下（授子是对局者二人的实力悬殊时，为了调节差距，能够平等地争胜负，故先授子再开始）。
- (3) 下的子不能向其他地方移动。
- (4) 吃子或被吃子。
- (5) 有些地方禁止下子（禁止着手）。
- (6) 劫的地方不能立刻反提（劫的着手限制）。
- (7) 谁占地多谁是赢家。

以上(1)～(3)是围棋的规则，应该说是预备知识，这是初学围棋的人必备的知识。但是，要下围棋只具有(1)～(3)的知识是远远不够的，必须要了解技术上的规则，而技术上的规则是(4)～(7)的四个项目，此四项明白的话，就可以下围棋了。不过，此四项要深入去理解，才能增加技巧。

三、基本概念

1. 气

气是指与棋子直接通连的交叉点。

如图 1-3 中，箭头所指的位置就是棋子的气。中央一个子有四口气，边上一个子有三口气，角上一个子只有两口气。

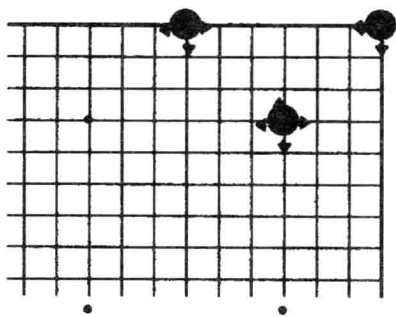


图 1-3

2. 连

一方的两个子或两分子通过一个子而连接起来，把这个子叫做“连”，也叫“粘”。

如图 1-4 中，黑 1 都叫“连”。

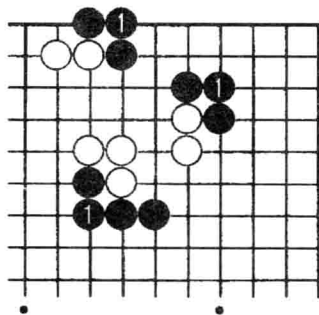


图 1-4

3. 断

一方的两个子或两分子被另一方的一子隔开，这个子就叫“断”。

如图 1-5 中，黑 1 都叫“断”。

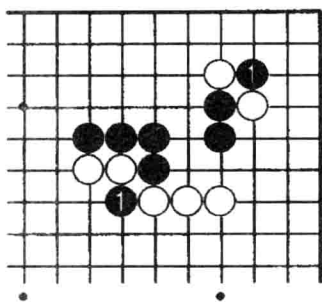


图 1-5

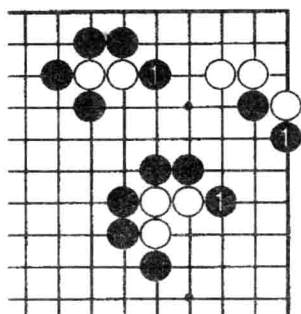


图 1-6

4. 打 吃

一方下的一子使对方的子只剩下最后一口气（己方的子最少要有两口气），就叫“打吃”，也称为“叫吃”。

如图 1-6 中，黑 1 都叫打吃。打吃预示着警告，意思是告诉对方只有最后一口气了。被打吃的一方也应该意识到自己面临的危险。

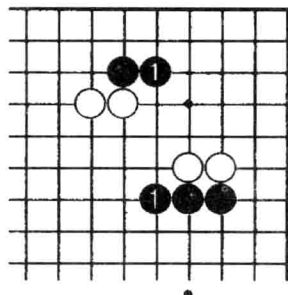


图 1-7

紧连着自己的子向上或向左右延长一子，就叫“长”。

如图 1-7 中，黑 1 都叫“长”。

6. 提

一方下的子使对方的子处于无气状态，并把对方无气的子从棋盘上拿掉，称之为“提”。

如图 1-8 中，黑 1 都叫“提”。这里需要

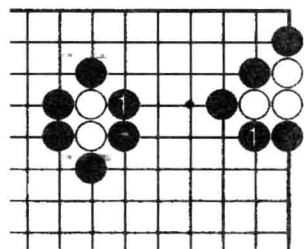


图 1-8

强调的是，凡是没有气的子必须从棋盘上提掉，绝不能在棋盘上存在。如果对方的棋子还有气，哪怕只有一口气，那也不能提，这个界线一定要分明。

7. 拆

保持与原有棋子同一条直线，向左（右）间隔一路、两路以至二路、四路下一子，叫拆。如图 1-9 中的黑 1 是向左“拆一”，黑 2 是向右“拆二”。

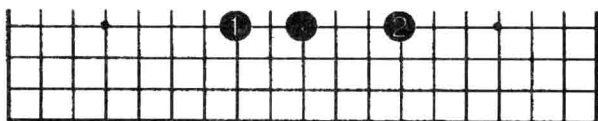


图 1-9

8. 立

当双方的棋子在边、角上相接触时，顺着自己的棋向下“长”一子，叫“立”。

如图 1-10 中的黑 1。

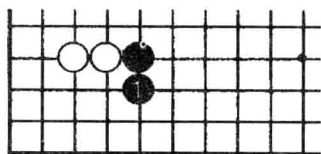


图 1-10

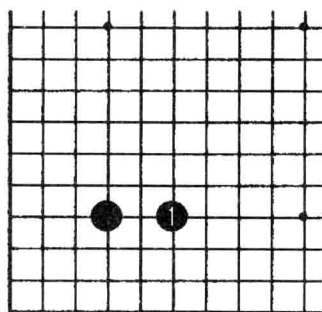


图 1-11