

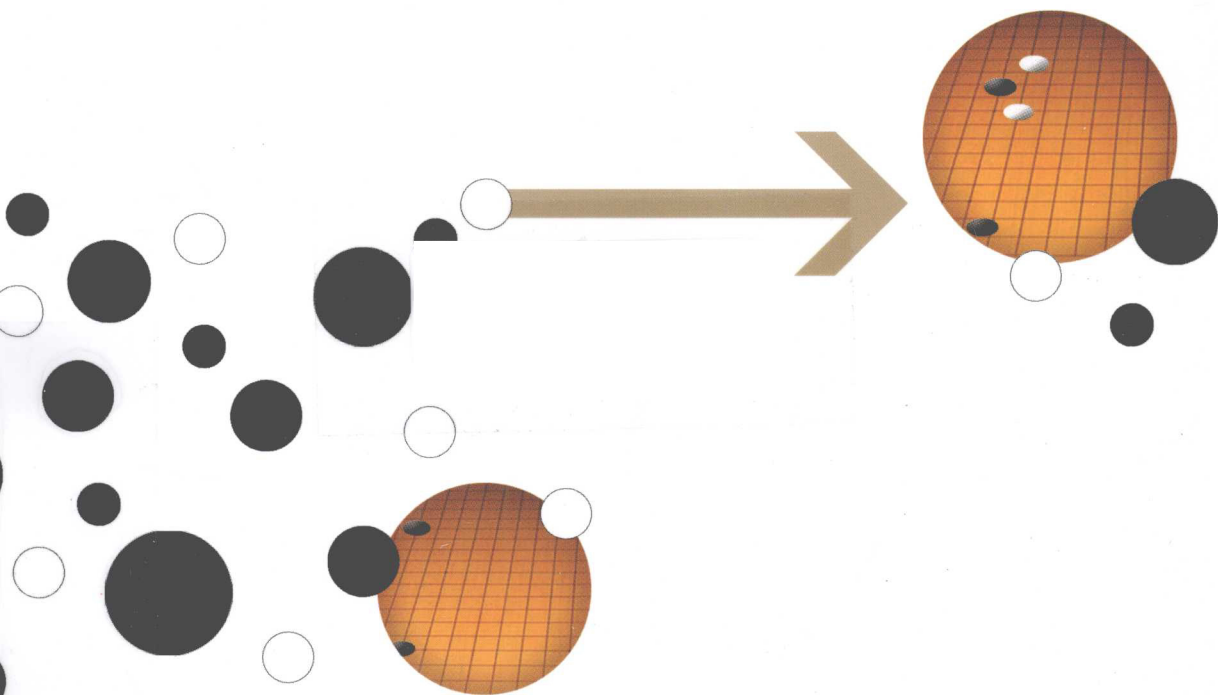
(修订版)

WEIQI RUMEN (XIUDING BAN)

◎ 胡懋林 马自正 编著

围棋

入门



围棋入门

(修订版)

胡懋林 马自正 编著



时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门/胡懋林,马自正编著.—3版(修订本)
—合肥:安徽科学技术出版社,2015.5
ISBN 978-7-5337-6660-3

I. ①围… II. ①胡…②马… III. ①围棋-基本知识 IV. ①G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 087820 号

围棋入门(修订版)

胡懋林 马自正 编著

出版人:黄和平 选题策划:刘三珊 责任编辑:刘三珊
责任校对:沙莹 责任印制:廖小青 封面设计:冯劲
出版发行:时代出版传媒股份有限公司 <http://www.press-mart.com>
安徽科学技术出版社 <http://www.ahstp.net>
(合肥市政务文化新区翡翠路 1118 号出版传媒广场,邮编:230071)
电话:(0551)63533323

印制:合肥中德印刷培训中心印刷厂 电话:(0551)63812466
(如发现印装质量问题,影响阅读,请与印刷厂商联系调换)

开本:710×1010 1/16 印张:12.25 字数:202 千
版次:2015 年 5 月第 3 版 2015 年 5 月第 23 次印刷

ISBN 978-7-5337-6660-3

定价:26.00 元

版权所有,侵权必究

再版前言

受托对《围棋入门》一书进行修订,故写上几句,权充再版前言。

目前,围棋入门之类书籍很多,但本书自1995年10月份出版以来多次加印,长销不衰。其原因是本书采纳各种入门书籍之长,汇集中外同类书籍之特点,并融入自己的特色,集实用与教学于一体,能深入浅出,剖析棋理,使初学者能学到围棋真谛,让辅导者有所启示。所以得到了广大围棋爱好者的青睐。

目前,我国围棋运动已经趋于成熟,稳步向前并不断发展。有的大学开了围棋选修科目。青少年学习围棋大多是为提高修养、增进智力。围棋爱好者的队伍也日益发展扩大,和专业队伍形成一股推动围棋运动向前的动力。

学围棋要走专业道路是很艰辛的。但青少年通过学习围棋,可以悟出不少道理,学到棋外不少的东西。日本棋院中有一个条幅上面写着学围棋的五得:得好友,得人和,得教训,得心悟,得天寿。现在看来绝不止这五点,青少年在学围棋的过程中可以培养很多优秀品德。

首先是可以拓展孩子们的思维能力,从局部看到全局,重视全局。在对弈中要集中思想,全神贯注,在棋局的千变万化之中培养注意力和应变能力。其次可以学会换位思考。再者围棋是要通过计算来判断形势和胜负的,孩子们和数字不断打交道,学习成绩自然跟着上去了。对局后要复盘研究全局得失,这就有意无意之中增强和培养了孩子的记忆力以及事后总结经验的良好习惯。最后棋手在对局时要有胜不骄、败不馁的气度,要有竞争意识,这对培养青少年以后走向社会具有良好的心态和昂扬的斗志将是十分有益的。在一片宁静中,在纹枰前,养成面对挑战的“平常心”,对孩子的修养也是一种潜移默化的熏陶。

学围棋吧!孩子们学围棋是最好的素质教育。

马自正

前 言

围棋是我国历史悠久的文化瑰宝,自古为文人墨客所钟爱。但过去仅在上层社会流行,水平难以提高,更谈不上普及。新中国成立后,党和政府对围棋的发展十分重视,我国围棋水平才得到了很大的提高,同时也深入到社会各个阶层中。尤其是改革开放以后,国运大昌,棋运亦盛。在1984年第一届中日围棋擂台赛中,我国棋手8:7战胜日本棋手,有力地说明我国围棋水平已经跻身于世界一流行列。人们对围棋这项运动有了进一步了解,国内形成了长盛不衰的围棋热。随着围棋运动的快速发展,青少年围棋队伍迅速扩大。青少年把它作为提高自己修养的一项运动,中小学生的家长们则把它作为开发少儿智力的最佳选择。本书两位编者十余年来从事青少年围棋教育工作,曾取得一些成绩,积累了一些经验。在这个前提下,不觉跃跃欲试,想把自己的这些经验介绍给大家。于是提起笔来,编写了这本小册子,以奉献给自学围棋的青少年作为教材;奉献给围棋启蒙教师作为参考资料;奉献给青少年的家长们作为辅导材料。

这本小册子,为了适应目前围棋已经普及的社会环境,加强了例题的比例,并具有以下特点:

1. 本书深入浅出地介绍了围棋的入门知识,初学者只要按书内要求认真学习,便可在一两个月内逐步掌握围棋的初步对弈方法,能与他人正式对局。
2. 本书列举了大量例题,这些例题不仅对初学者有相当的学习和启发的作用,而且对那些刚入门的爱好者也有很大的参考和研究价值。
3. 本书从实战出发,以中盘战斗和手筋使用为重点,以解决初学者和刚入门的爱好者最感棘手的问题。
4. 本书最大的特点是初学者可以反复阅读,如果能把本书例题仔细研究三至五遍,并掌握其中变化,围棋水平一般会在三个月后达到五级左右(指被初段棋手让五子)。

最后,祝初学围棋的爱好者能在这本小册子的启蒙下,一步一个脚印达到较高水平。

编 者

目 录

第一章 围棋的基本常识	1
第一节 用具及使用	1
一、棋盘	1
二、棋子	2
三、其他	2
第二节 基本规则	3
一、落子	3
二、棋子的气、提子和死棋子	4
三、禁入点	8
四、提子的特殊形——劫与打二还一	9
五、胜负的计算	11
第三节 死棋与活棋	14
一、眼	14
二、死棋与活棋	15
三、假眼	17
四、双活	18
第二章 简单死活形状	22
第一节 基本死活形	23
一、直三、曲三	23
二、直四、曲四、丁四、方块四	25
三、花五、刀五	28
四、板六、葡萄六	30
第二节 几种常见死活	32
一、七死八活	32
二、断头曲四	35
三、盘角曲四	37

四、断头板六和盘角板六	39
五、盘角板八	41
六、大猪嘴和小猪嘴	42
第三章 常用术语和手筋	45
第一节 常用术语	45
第二节 简易手筋	52
一、征	52
二、枷	58
三、扑	61
四、倒扑	65
五、挖	69
六、滚打包收	73
七、立(金鸡独立)	77
八、拔钉子	83
九、尖	85
十、夹	90
十一、点(老鼠偷油)	92
十二、断	96
十三、倒脱靴	100
十四、跳	103
十五、碰	108
十六、顶	113
十七、扳	116
第三节 紧气常识	120
一、外气、公气、内气及其特点	120
二、大眼气数的计算	123
三、宽气和紧气的技巧	125
第四章 对局常识	131
第一节 常用定式	131

一、星定式	132
二、三·三定式	133
三、小目定式	134
四、目外定式	137
五、高目定式	137
第二节 布局基础知识	138
一、角、边、腹的价值	138
二、棋子的配置	140
三、全盘的配置和大场	141
四、布局的类型	143
第三节 中盘的力量	152
一、分断和连接	153
二、棋形的要点	155
三、次序的先后	158
四、孤子和根据地	160
五、弃子和转换	162
六、厚势的利用	166
七、攻击的要领	170
第四节 收官常识	173
一、官子的种类	174
二、官子的计算	177
三、简单官子的大小	178
四、官子的注意事项	183

第一章 围棋的基本常识

第一节 用具及使用

一、棋 盘

围棋棋盘的平面多为正方形或略呈长方形。把棋盘做成长方形的目的是为了视觉舒适。盘中每空格之间的距离一般以2.25厘米×2.35厘米至2.40厘米×2.50厘米较为合理。棋盘的高度可根据各人弈棋环境而定。

棋盘的材料多种多样,有纸和塑料纸的,有压缩木、塑料板等现代材料的,古代有以白绸(或白布)用黑丝线绣成格子的,等等,而最普通、最实用、最多见的是木质棋盘。由于木质的优劣,木质棋盘的价值也不一样。

棋盘上由竖向19条、横向19条相等距离平行线垂直交叉组成。这样连边和角就形成了 $19 \times 19 = 361$ 个交叉点。棋子就下在这些交叉点上。

为了使对局者更清楚地掌握棋盘上交叉点的所在位置,所以在棋盘上匀称地标出了9个小黑点,它们都叫作“星”,而正中的星还有一个特有的称呼叫“天元”。围绕着9个星,棋盘被分为9个部分,它们分别是:右上角、右下角、左上角、左下角、右边、左边、上边、下边和中腹(图1-1)。这是为了在挂大棋盘讲棋和棋谱书中便于口述而用的术语。到了两人对局时则对面而坐,这样上下左右则恰恰相反,于是为了统一起见,大家习惯上以中心为最高,四边均叫下边。

另外,在习惯上人们把四条边线也叫作第一线;向中腹推进一线叫作第二线;再推进一线叫作第三线……其余依此类推,推到中间第十线上(图1-1)。

而正式记录棋谱时则另有规定,棋盘上每个交叉点均用坐标来表示它的位置,叫作“路”。竖线从左到右用阿拉伯数字表示,横线从上到下用汉字数字表示。记录时先竖后横。如图1-1中A点叫“2·二”路、B点叫“16·十三”

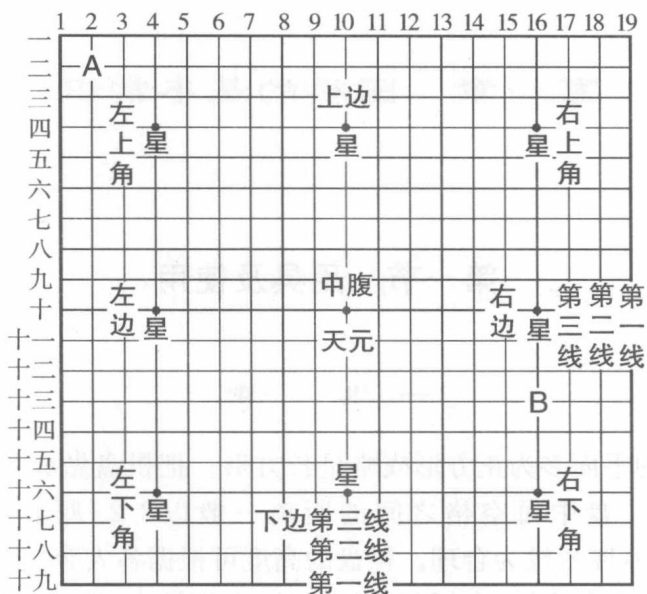


图 1-1

路、天元叫“10·十”路。

二、棋 子

围棋棋子分为黑白两色。黑子 181 粒,白子 180 粒。稍有不足照样可以对局。

棋子的直径在 2.25 厘米左右,有大号、中号、小号之分。棋子的形状均为扁圆形。我国的棋子一面凸起,而日本的棋子则是两面微凸。我国棋子弈在盘上给人以平稳、安全的感觉,日本棋子则便于捡收。

制作棋子的材料更是五花八门。常见的有磨光玻璃、塑料等,偶见木制和陶瓷的,高级的有用玛瑙、玉石磨制而成;日本棋子多以贝壳磨制。笔者曾见以黑白二色牛角制成的棋子。而我国的云南用特产的石料烧炼磨光的“云子”,白如莹玉,黑色深碧,不耀眼,手感好,是驰名中外的优质棋子。又有一种磁石制成的棋子,大的可挂盘讲棋,小的可在旅途中的车船上使用,极为方便。

三、其 他

围棋爱好者,最好手边常备围棋对局记录簿。这种记录簿在大城市文具

店可以买到。如买不到可以用打字机自制,只要画成和棋盘一样,大小根据自己需要而定,然后装订成册就行了。棋盘的线条最好用浅蓝色或浅绿色,印成虚线也可以,这样就易于区别记录的数字了。

红色和蓝色(或黑色)圆珠笔各一支。

围棋初学者应该培养记谱的能力,为的是随时记下一些看到的精彩对局,以供自己学习。主要是记下自己的对局,以便反复研究或留作记录。记的棋谱可以是全部对局过程;也可以是局部的激烈战斗;还可以记下自己弈出的有趣“死”“活”;更可以记下有疑问的着法,以便请教老师。长期这样坚持不懈,才可以不断提高自己的棋艺。

记谱的方法比较简单,就是把下列棋盘上的棋子用阿拉伯数字从1开始一着接一着地记到棋谱纸上的相应位置。蓝色(或黑色)表示黑棋,红色表示白棋。如无两色笔亦可用一种颜色,单数表示黑棋,双数表示白棋,一般习惯上把双数(即白棋)用圆圈圈起来以区别两种棋,这样看起来整个棋谱就一目了然了。

记谱时要注意不要下一着记一着,这样会手忙脚乱的,而且影响弈棋思路。棋没下好,谱也记不全。应该是下完一个阶段(如一个定式、做活了一块棋、结束了一场战斗)后,在对方长思时再记谱。当然,能在对局结束后边复盘边记谱,并在记录纸上记下对一些关键着法的心得就更好了。

另外,在正式比赛时要准备比赛钟以给两个对局者计时,还有秒表以便给对局者读秒。现在已有电子赛钟,可以自动读秒了。

第二节 基本规则

一、落子

围棋的弈法和象棋有些有趣的区别。象棋先在棋盘上摆上所有的棋子,分为两边再开局,棋子越走越少;围棋却恰恰相反,是从空盘开始(让子棋例外),可以任意在棋盘上任何一点落子,棋子是越下越多。象棋的棋子是在棋盘上来回移动的,围棋则是将棋子下到棋盘上的,落定位置后不得再移动了。象棋被吃掉的棋子不能再参加战斗了,而围棋被吃掉的棋子则可重新投入战斗。

围棋竞赛规则规定:1. 对局双方各执一色棋子;2. 空枰开局;3. 黑先白后,交

替着一子于棋盘的点上;4. 棋子下定后,不再向其他点移动;5. 轮流下子是双方的权利,但允许任何一方放弃下子权而使用虚着。图 1-2 是一盘棋开始时对局双方下出的情况。

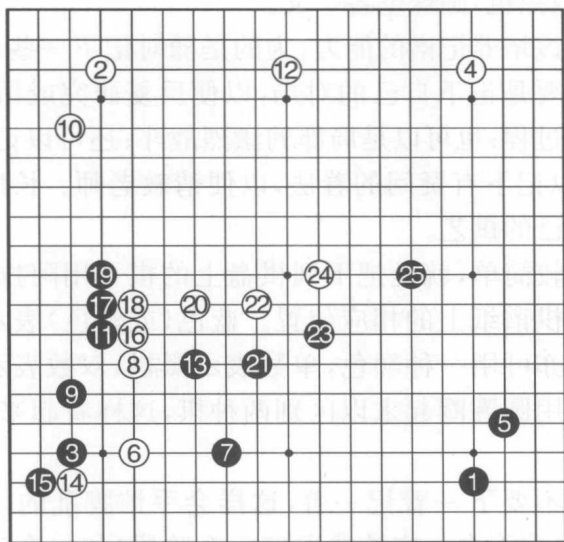


图 1-2

在对局中不得拿回和移动落在棋盘上的棋子,如拿回或移动均视为悔棋,是规则不允许的。对于一个初学者来说更不能养成悔棋的习惯,一旦养成这个坏习惯就容易经常下出随手棋来。

二、棋子的气、提子和死棋子

围棋在双方对局中自然要发生战斗,于是也就出现了相互吃棋的问题。这和棋子在棋盘上的“气”是有紧密关系的。

什么是“气”呢?“气”是指棋子在棋盘上,与它有直线相连的空交叉点。讲通俗一点就是一子或几个相连子的出路。“气”的单位是用“口”来表示,如一口气、三口气、八口气……

图 1-3 在中央的白子有箭头所指的四条出路,即四口气;边上的黑子有箭头所指的三条出路,即三口气;角上的白子只有箭头所指的两条出路,即两口气。棋子的对角位置(图 1-3 中的 A 处交叉点)都不是棋子的出路,也就不

是气。

谈到“气”不能不提到连接和断的问题。连接是指一方两个以上的棋子，紧挨着并且顺着棋盘上的线路，组成一个不可分割的整体。它们的气也就共同享有。

图 1-4 角上的相连的两个白子有三口气。

图 1-4 边上的相连的两个黑子有四口气。

图 1-4 中央的相连的两个白子有六口气。

图 1-5 角上四个白子共有四口气。

图 1-5 边上六个白子共有七口气。

图 1-5 中央八个黑子共有十三口气。

通过图 1-4、图 1-5 两个例子可以看到两个要点：①连接的子越多，气（即出路）也随之增多；②从棋子在棋盘上的位置来看，中间的子气最多，边上次之，角上气最少。

有连接就有“断”，凡是不顺着线紧挨着的棋子，不管距离远近都是两块以上的“断开”的棋。

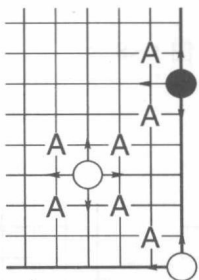


图 1-3

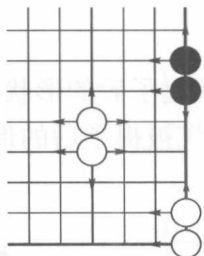


图 1-4

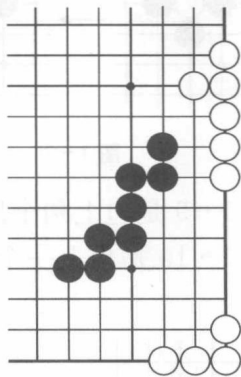


图 1-5

图 1-6 的 4 个图形中(1)图是两块棋，每块两个白子。(2)图也是两块棋，上面七个黑子一块，单独的一个黑子是一块。(3)图则是上面两个白子、下面五个白子、对角上的一个白子各是不相连的，所以是三块棋。而(4)图则是每个黑子是一块棋。

明白了“气”和“连”“断”的关系，就可以进一步搞清“提”了。把无气之子清理出棋盘的手法叫“提子”。提子有两种：1. 下子后，对方棋子无气，应立即

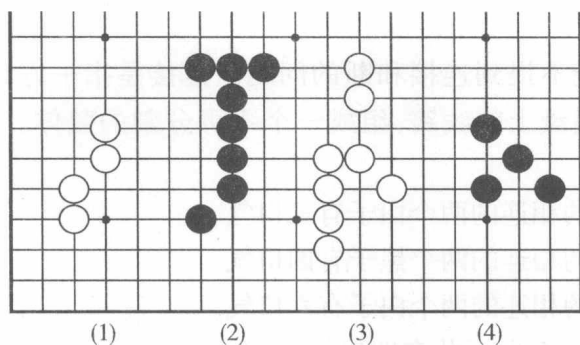


图 1-6

提取对方无气之子。2. 下子后, 双方都呈无气状态, 应立即提取对方无气之子。

图 1-7 和图 1-8 分别是一个白子和两个黑子在没有气的情况下被提去以后的形状。

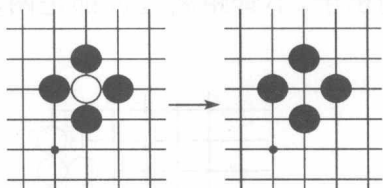


图 1-7

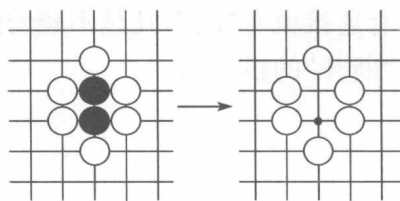


图 1-8

图 1-9 是边上两个黑子被围提子后的形状。

图 1-10 是角上一个白子无气被提子后的形状。

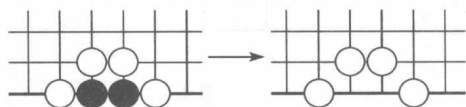


图 1-9

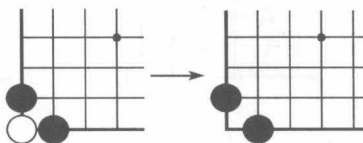


图 1-10

在围对方棋子时, 对方被围的子(一至数子)的对角处不要用子, 用了子就是所谓的“废棋”。

图 1-11 的(1)(2)两图白棋和黑棋各自围住对方一块棋, (1)图中 A 点白棋不要再用子, 同样(2)图中的黑方也不用在 B 位用子, 就可以提去对方的全部棋子。如加上子则是毫无用处的废棋。

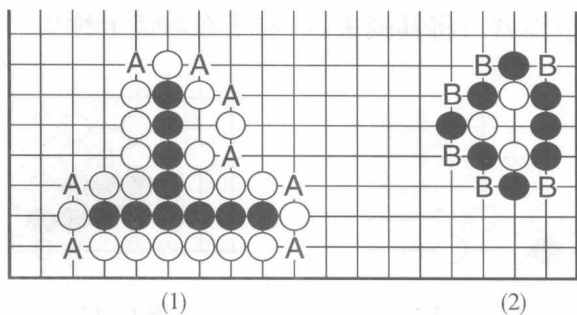


图 1-11

对于气的数法最好选择这块棋突出的一点,围绕着棋子或顺时针或逆时针按次序数,千万不要东一下西一下地乱数,以免在棋子较多的情况下数重复。

图 1-12 中的黑子很清楚,用(1)的数法是十一口气。而用(2)的数法就有些混乱了。

初学围棋的人一定要锻炼自己的目测能力,不能在棋盘上用手比画,而应用眼睛看着数。因为用手比画是犯规行为。为了增强目测能力,最好是在棋盘上摆上各种形状的棋形,先二三子,慢慢增加到十几子、数十子。先数一下这块棋的气,再用对方的子把原棋子包围起来,检验一下目测得对不对。这样反复练,就大大增强了目测能力。

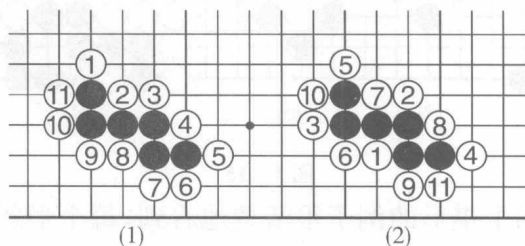


图 1-12

有的棋子被对方包围起来后,虽然有气,但是这些棋子既做不活又跑不出包围圈。那么,包围这些棋子的一方就不需要再花几手棋去紧气,可提去这些子。

虽然图 1-13 被白子包围的一个黑子还有一口气;图 1-14 被白子包围的五个黑子还有五口气,但都是跑不出去和做不活的棋,白棋就不必再在图 1-13 的 A 位和图 1-14 的 B 位下子去提掉一个和五个黑子了。这些黑子到了局

终后,不要浪费子包围就可将其提去,这些子在习惯上称为“死子”。

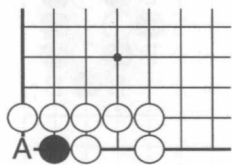


图 1-13

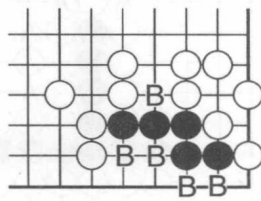


图 1-14

三、禁入点

“禁入点”顾名思义,是指禁止对方投子进入的地方。

图 1-15 中的 4 个棋形的 A 点都是“禁入点”。换句话说就是 A 点不准白子投子。如在图 1-15(1)和(2)的 A 位投下白子,这个白子是没有气的,所以必须自行提去。同样理由(3)如在 A 位下一白子,和原有的三个白子加在一起都没气了,这四个白子也应提去。(4)也是,如在 A 位投子则两个白子是没有气的,也应自行提去。

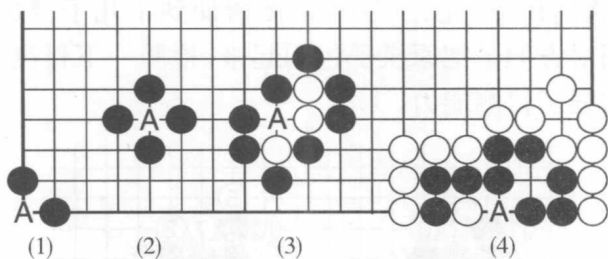


图 1-15

从图 1-15 的四个棋形的例子很清楚地看到,每个形状 A 位均不能投子,投入进去也没气,不能在棋盘上存在。所以在 A 位下子是没有意义的,故叫“禁入点”,通俗说法是“蹲不进”。

“禁入点”要和“提子”严格区分开来。

图 1-16 和图 1-17 的 A、B、C、D 四点均不是禁入点。因为图 1-16(1)可以在 A 位投入黑子后提去白三子,图 1-16(2)在 B 位投入白子即可提去黑五子,图 1-16(3)可在 C 位投入黑子提去白子。图 1-17 黑棋可下到 D 位提白三子。

由此可见,同时具备①投入棋子后立即出现一个或更多的棋子成为无“气”状态;②又不能立即提掉对方棋子的两个条件的棋称之为“禁入点”。

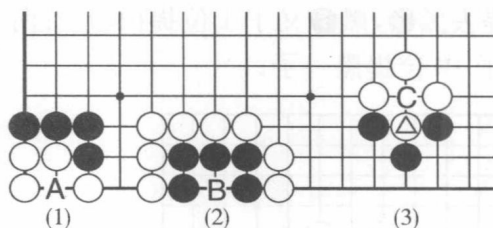


图 1-16

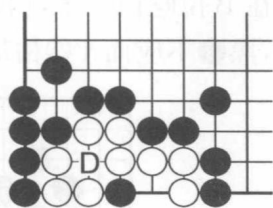


图 1-17

四、提子的特殊类型——劫与打二还一

打“劫”是一种提子的特殊类型,是相互间对一个子来回地提取。

图 1-18 中(1)黑在 A 位投子可提去白△子,成为(2)的形状,但黑刚投入的●子只有一口气,白又投入(2)的 B 位提去●子,恢复成(1)的形状。黑又可以提白△子,白再提黑●子……如此来回各提一子,彼此不让,反复不止,一盘棋为了一子而无终了。这种情况叫作“劫”又叫“打劫”。但按照规则规定,打劫时在图 1-18 中第一次黑从 A 位提掉白△子时,白棋不得立即去提取刚刚投入 A 位的黑子,而必须到棋盘上找一处能对黑棋形成威胁的地方下一子,这叫作“找劫材”,简称“找劫”。迫使黑棋跟着下一子,叫作“应劫”后,才能在 B 位提去黑棋投入的●子。黑棋同样不能立即去提投入的白棋,而要去找“劫材”,等白棋“应劫”后再去提白子。如此提一子、找一个劫材,提一子、找一个劫材……直到一方认为对方找的劫材对自己威胁不大时,不再应劫而把自己的棋连接起来(这叫“粘劫”)为止。

图 1-19 中(1)是黑棋在●位粘劫后的形状,(2)是白棋在△位粘后的形状。

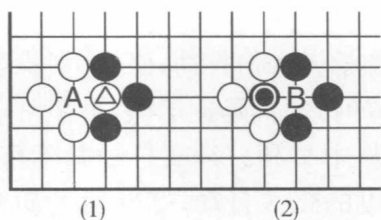


图 1-18

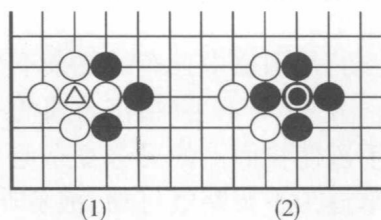


图 1-19

为了使初学者搞清打劫的过程,请看图 1-20。这是实战中不可能出现的局面,但为了说清问题姑且这样。黑①提劫,白②找劫材,黑如不应则白下 3 位,黑三子在 A 位无法逃出而被吃,所以黑下 3 位应劫;白④在④位提黑①,黑