

WEIQIRUMEN

# 围棋入门

白小川 审稿 刘翀霄 编著 四川科学技术出版社

# 围棋入门

白小川 审稿  
刘翀霄 编著

四川科学技术出版社

## 围 棋 入 门

审 稿 白小川  
编 著 者 刘翀霄  
责任编辑 侯矾楠  
封面设计 韩健勇  
版面设计 翁宜民  
责任校对 谢增桓  
责任出版 李 珉  
出版发行 四川科学技术出版社  
成都盐道街 3 号 邮编 610012  
开 本 787×1092 毫米 1/32  
印 张 10.625 字数 226 千  
印 刷 彭山彩印厂  
版 次 1998 年 4 月成都第一版  
印 次 1999 年 3 月第 2 次印刷  
印 数 5001-10000 册  
定 价 12.00 元  
ISBN 7-5364-3853-2/G·762

■本书如有缺损、破页、  
装订错误，请寄回印  
刷厂调换。

■如需购本书，请与本社  
邮购组联系。  
地址/成都盐道街 3 号  
邮编/610012

■ 版权所有·翻印必究 ■

## 前 言

围棋是一种极为有趣，又能启迪人的思维和智慧的体育活动，它的故乡便是我们伟大的祖国。围棋无疑是我国人民群众创造的。但是，若说起它的起源，还有一段美妙动人的故事哩！

传说在远古年代，那时候每出生 10 个人中，就有 3 个是蠢人。这使许多做父母的伤心。尧的儿子朱、舜的儿子商也都显得愚钝。尧和舜非常难过，他们总想使自己的儿子能聪明起来。

有一年，尧了解到东方民族中制陶品的人制作的陶器粗劣且不结实，便派舜到那里去监制陶器。一年以后，那里制作的陶器果然大有进步。舜返回时去拜见尧，顺便带了一个装满黑白两色泥块的陶罐，给尧的儿子玩耍。尧看着陶罐上由黑色和白色绘成的图案，沉思良久，然后自己拿起一根小木棍在地上描画起来。渐渐地，一幅线条均匀、纵横交错的图案在地上出现了。舜心中一动，就把黑白两色的小泥块按照图案中的方格分两边摆弄起来。接下去，尧走一着，舜也跟着走一着，二人配合得十分默契。尧的儿子朱见这黑白世界中双方的部队时而相互切断分割，时而相互围杀，到处弥漫着熊熊战火。他顿时被吸引住，站在一旁看得格外入神，眼睛眨也不眨动一下。观看一阵，他便连连吵嚷着说：“爸爸，也让我来试一

下!”说着便代替爸爸和舜对下起来。

从这以后，尧一有时间便与儿子在地上玩小泥块。在玩的过程中，原来设计的图案被不断改进，下小泥块的方式和技巧也越来越多起来。坚持一年以后，尧的儿子朱渐渐变得聪慧起来了。

后来，画在地上的图案按周天之数——365天，演变成由十九条横竖直线交叉组成，共有361个（ $19 \times 19 = 361$ ）交叉点，也就是今天的棋盘。小泥块也换成了圆形的棋子，逐渐近似于今天的围棋。由于尧看到下棋不仅趣味无穷，而且具有开发智慧、激发丰富想像和锻炼思维的作用，便颁下一道命令，命天下的人都要学会“对弈”。

舜的儿子商积极响应尧的号召，经常和小伙伴一起下个不停。起先商只知道胡乱摆弄一番，后来慢慢养成了好习惯，经常端端正正坐在那里聚精会神地下棋。据说商后来下棋还上了瘾，在同伴中被称为是首屈一指的好棋手！

这个故事说明了两点：围棋不仅是极为有趣的体育活动，围棋又是能启发人们丰富的想像力、开启智力的体育活动。

# 目 录

|            |        |
|------------|--------|
| 前 言        | ( 1 )  |
| 第一章 围棋初步   | ( 1 )  |
| 第一节 什么是围棋  | ( 1 )  |
| 第二节 如何确定胜负 | ( 4 )  |
| 第三节 着法名称   | ( 8 )  |
| 第四节 棋子的活力  | ( 9 )  |
| 第五节 特殊的地方  | ( 13 ) |
| 第六节 真眼和假眼  | ( 14 ) |
| 第七节 打劫及回提  | ( 18 ) |
| 第八节 习题     | ( 22 ) |
| 第二章 常用作战技巧 | ( 26 ) |
| 第一节 打吃     | ( 26 ) |
| 第二节 征吃     | ( 28 ) |
| 第三节 关门吃和枷  | ( 30 ) |
| 第四节 扑的手段   | ( 32 ) |
| 第五节 打劫的招数  | ( 36 ) |
| 第六节 渡的战术   | ( 38 ) |

|            |                   |                |
|------------|-------------------|----------------|
| 第七节        | 夹的手段·····         | ( 41 )         |
| 第八节        | 其他常用战术·····       | ( 44 )         |
| 第九节        | 金鸡独立和倒脱靴·····     | ( 49 )         |
| 第十节        | 习题·····           | ( 51 )         |
| <b>第三章</b> | <b>对杀·····</b>    | <b>( 67 )</b>  |
| 第一节        | 死活基本形状·····       | ( 67 )         |
| 第二节        | 紧气和长气·····        | ( 78 )         |
| 第三节        | 大眼气数的计算·····      | ( 87 )         |
| 第四节        | 眼位大小在死活中的作用·····  | ( 91 )         |
| 第五节        | 习题·····           | ( 102 )        |
| <b>第四章</b> | <b>开局走法·····</b>  | <b>( 132 )</b> |
| 第一节        | 先角, 次边, 后中腹·····  | ( 132 )        |
| 第二节        | 三线和四线配合·····      | ( 134 )        |
| 第三节        | 布局举要·····         | ( 135 )        |
| 第四节        | 拆的常识·····         | ( 141 )        |
| 第五节        | 守角与挂角·····        | ( 145 )        |
| <b>第五章</b> | <b>常见的定式·····</b> | <b>( 147 )</b> |
| 第一节        | 三三定式·····         | ( 147 )        |
| 第二节        | 星位定式·····         | ( 148 )        |
| 第三节        | 小目定式·····         | ( 163 )        |
| 第四节        | 目外定式·····         | ( 180 )        |
| 第五节        | 高目定式·····         | ( 186 )        |

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| <b>第六章 中盘基础知识</b> ..... | (193) |
| 第一节 根据地的争夺.....         | (193) |
| 第二节 出头和封头.....          | (196) |
| 第三节 攻入与围地.....          | (199) |
| 第四节 有关强弱的急所.....        | (203) |
| 第五节 占据模样的要点.....        | (207) |
| 第六节 习题.....             | (209) |
| <b>第七章 护断和切断</b> .....  | (219) |
| 第一节 护断.....             | (219) |
| 第二节 切断.....             | (222) |
| 第三节 切断后的处理.....         | (225) |
| 第四节 习题.....             | (232) |
| <b>第八章 弃子战术</b> .....   | (249) |
| 第一节 弃子争先.....           | (250) |
| 第二节 弃子突围.....           | (260) |
| 第三节 弃子歼敌.....           | (264) |
| 第四节 利用弃子滚打包收.....       | (270) |
| 第五节 弃子后的杀着.....         | (276) |
| <b>第九章 官子初步</b> .....   | (279) |
| 第一节 官子的计算.....          | (279) |
| 第二节 先手和后手.....          | (285) |
| 第三节 后续官子.....           | (293) |



|            |                  |              |
|------------|------------------|--------------|
| 第四节        | 大官子的种类·····      | (296)        |
| 第五节        | 官子的手筋·····       | (301)        |
| 第六节        | 习题·····          | (305)        |
| <b>第十章</b> | <b>空的计算·····</b> | <b>(317)</b> |
| 第一节        | 托退定式空的概算·····    | (317)        |
| 第二节        | 角上的空·····        | (319)        |
| 第三节        | 边上的空·····        | (326)        |
| 第四节        | 用加减法计算空·····     | (327)        |

# 第一章 围棋初步

## 第一节 什么是围棋

围棋的棋盘,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,棋盘上划上九个点(·),这九个点统称为“星位”。正中的“星位”又称为“天元”。请参看图 1。

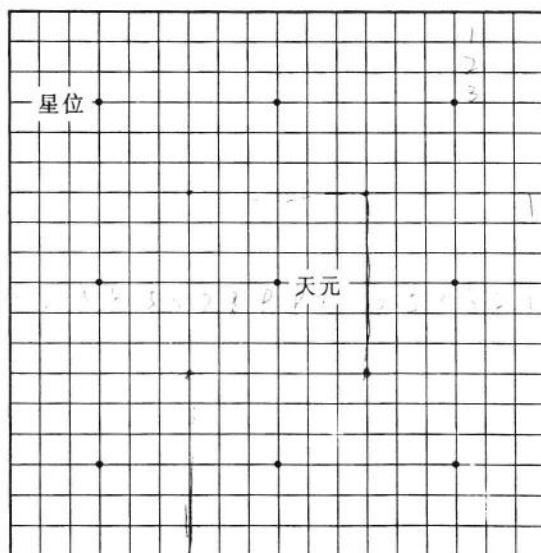


图 1

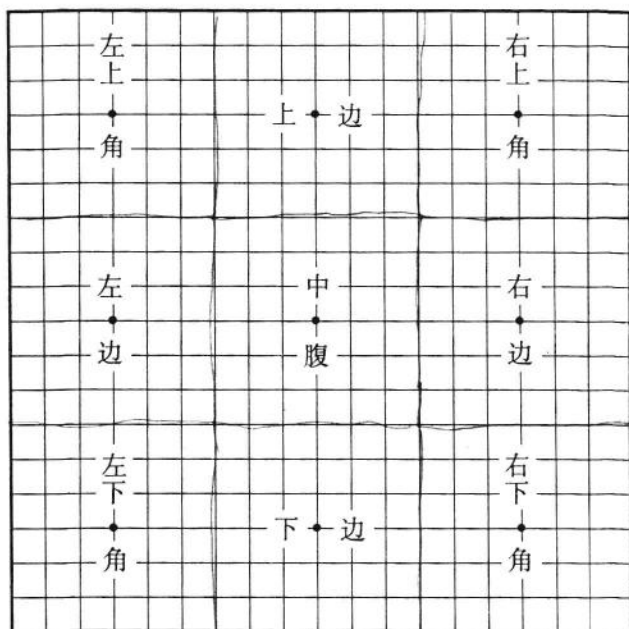


图 2

围棋棋盘共分为九个部分：在各个星位的附近，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，其余部分便是中腹。

盘棋的四条边线，称为第一线；向中腹方向推进一线，称为第二线；其余依此类推。

对局时，执黑的先走，然后执白的接着走，双方每次只能下一子，直至终局。棋子放在棋盘的交叉点上，而不是下在小方格里面。棋子一旦放下，只要不是被对方提吃，便不能再移动。

图3是一盘棋的开始双方的落子情况。如图黑1占右上角，白2占左下角；黑3占小目，白4占小目；黑5挂角，白6小飞守角。便这样双方交替下子，直至终局。

其他规则，将在后面逐步叙述。

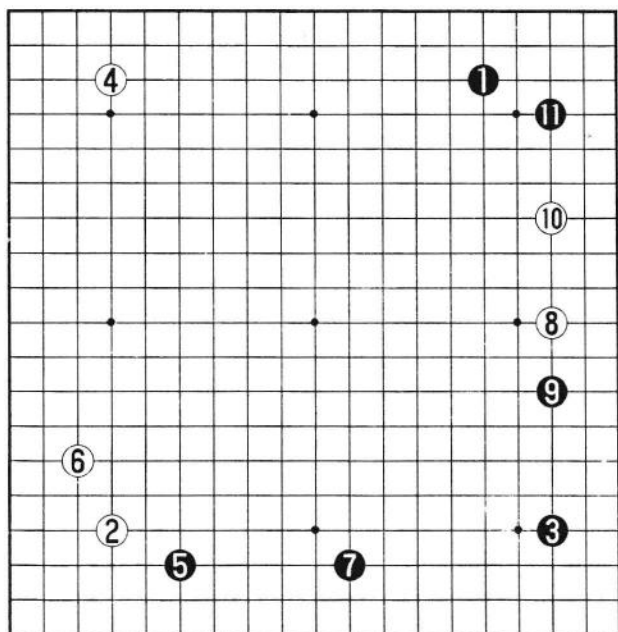


图 3

## 第二节、如何确定胜负

围棋的棋盘共有 361 个交叉点,以二人平分,各得 180 个半。所占交叉点超过 180 个半的为胜,不足者为负。终局数子时,如果恰恰是 180 个半,即为和棋。

分先、让先、让子对局的胜负,则按下面办法决定。

分先:图 4 指水平相当,由双方轮流执黑先走。现行《围棋竞赛规则》规定:黑先走,由执黑的贴还  $2\frac{3}{4}$  子。即终局数子时,黑方如为 184 子,则胜  $\frac{3}{4}$  子;白方如为 178 子,则胜  $\frac{1}{4}$  子。

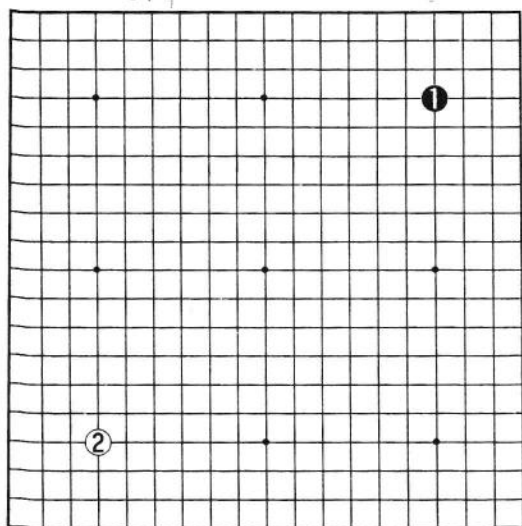


图 4

让先:指始终水平略低的一方执黑先走,终局计算时不贴子。即各占  $180\frac{1}{2}$  个为和棋。

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,按让子数由黑方贴还二分之一。如让三子,则贴还  $1\frac{1}{2}$ ;让四子,贴还二子。贴还后,仍以各占  $180\frac{1}{2}$  子为和棋。如果白棋收后(指终局时最后下的一枚子),要在黑应贴的子数内减  $\frac{1}{2}$  子。这样贴还的办法,与“点空”的结果基本相符。

图5 让二子局:这是让二子的棋,终局后,黑方须贴还白方1子。

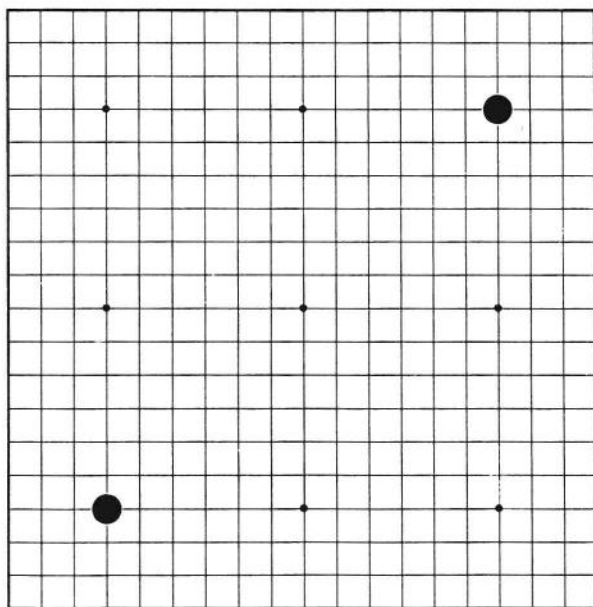


图5

图 6 让三子：终局计算时，黑应贴还  $1\frac{1}{2}$  子。

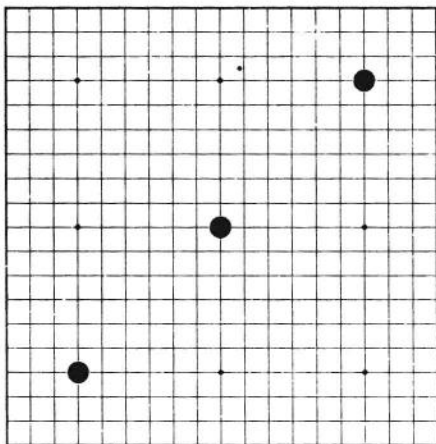


图 6

图 7 让五子：终局后计算时，黑方须贴还白方  $2\frac{1}{2}$  子。

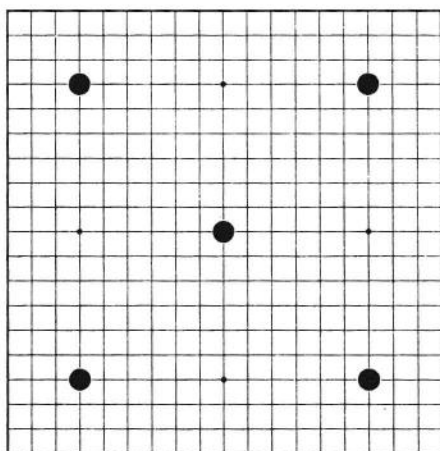


图 7

图 8 让六子：黑应贴还 3 子。

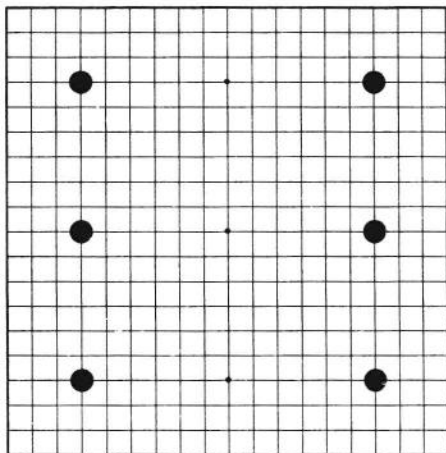


图 8

图 9 让九子：黑应贴还  $4\frac{1}{2}$  子。

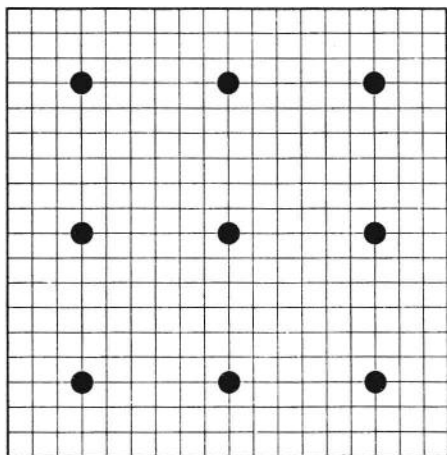


图 9



### 第三节 着法名称

围棋下子,其基本上都有一个称呼,叫做“着法名称”。这类名称有几十个。其中有:打、飞、托、虎、退、扳、拆、压、挖、粘、接、断、长、征、曲、提、跳等等。

图 10 黑 1 对△而言叫“飞”;白 2 对△称为“托”;黑 3 对白 2 称为“扳”;白 4 对白 2 叫“退”;黑 5 对△和黑 3 两子称为“虎”;白 6 对白 2、4 几个子称为“拆”。图 11 黑 7 对○称为“压”;白 8 对黑 7 和△两子称为“挖”;黑 9 对白 8 称为“打”;白 10 对白 8 和○两子称为“粘”;黑 11 对黑 7、9 两子称为“接”;白 12 对△称为“断”;黑 13 对白 12 称为“断吃”;白 14 对白 12 称为“长”;黑 15 对△称为“征”;白 16 对△称为“曲”;黑 17 对△称为“提”;白 18 对○称为“跳”。

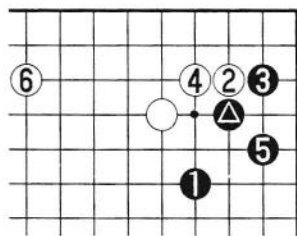


图 10

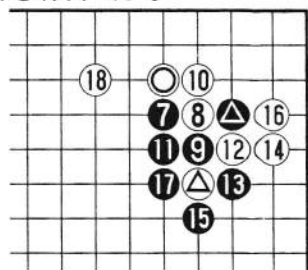


图 11

此外还有:尖、拦、关、镇、消、跨、夹、双、觑、冲、碰、枷、扑、立、点、投、渡等等。以后,只要棋下得多了,自然而然便会熟悉。