

五子棋



主编 李不大

QIPAI
YULE
SHOUCE

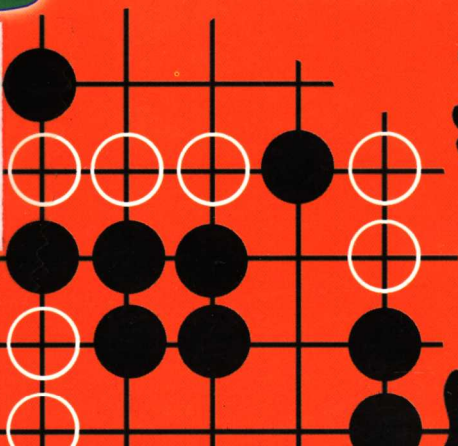
棋牌娱乐手册



WUZI
WANQUAN
RUMEN

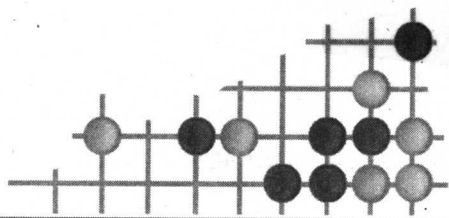
棋

完全入门



世界图书出版公司

◆ 棋 牌 娱 乐 手 册 ◆
QIPAI YULE SHOUC



**WUZI
QI
WANQUAN
RU MEN**

主编 李不大

五
WU·ZI·QI
棋
WANQUAN
RU·MEN
完全入门

W 世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目(CIP)数据

五子棋完全入门/李不大主编. —广州:广东世界图书
出版公司, 2004. 4

(棋牌娱乐手册)

ISBN 7-5062-6483-8

I. 五… II. 李… III. 五子棋—基本知识
IV. G891.9

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 015331 号

五子棋完全入门

出版发行:广东世界图书出版公司

(广州市新港西路大江冲 25 号 邮编:510300)

电 话:020-84451013 84453623

Http://www.gdst.com.cn

E-mail:pub@gdst.com.cn

经 销:各地新华书店

印 刷:北京市业和印务有限公司

版 次:2005 年 1 月第 2 版

2005 年 1 月第 1 次印刷

开 本:850mm×1168mm 1/32

印 张:7.125

印 数:1~10 000 册

ISBN 7-5062-6483-8/G·0032

出版社注册号:粤 014

定 价:16.80 元

如发现因印装质量问题影响阅读,请与本公司联系退换。

前 言

随着时代的发展和社会的进步,人们逐渐从繁重的生活重负中解放出来,拥有了越来越多的休闲时光,在如何选择娱乐方式的问题上,日渐迷茫。面对传统棋牌游戏的晦奥高深和涉赌谬传之嫌,人们的观念有所更新,于是便投身于新生的林林总总的高科技电玩游戏当中,乐此不疲。然而,在长期沉溺于惊险刺激的感官享受之后,人们似乎觉得生活不轻反重,精神不弛反张。造成此等状态的原因已为医界所证,道理浅显,即紧张繁重的工作加上不当刺激的休闲游戏导致了疲劳萎靡的亚健康状态。于是,如何健康、高质量地度过休闲时光,成为摆在我们面前最为迫切的问题。

相对于惊险、紧张、刺激的电玩游戏,传统的技艺游戏似乎被人们所日渐淡忘,然而,前人留给我们的游戏,恰能安宁我们的心智,舒疲解惫。人们在一着一出的竞技当中便可平复烦躁,悦耳聪脑,疲劳尽释,数得之举,何乐而不为?为此,我们力图扭转偏见,本着健康、通俗的宗旨,从初学者的角度,精心编写了《棋牌娱乐手册》系列丛书,希望通过由浅入深的指导,使您逐步掌握技艺,直至精通、独立赏玩。

本丛书分为象棋、围棋、五子棋、麻将、桥牌、扑克牌六大传统棋牌游戏,希望它能给您的休闲时光增加些许的亮点,让您的生活变得丰富多彩。

编者的话

五子棋，即连珠五子棋。历史悠久，生在中国，长在日本，风靡世界。它简单易学、老少皆宜，广为流传。迄今，全世界已有数亿人下五子棋。不仅有民间的传统玩法，亦有专业的正规打法。

五子棋，看似简单，实则深奥莫测。简单到会数数的人一看便会，深奥到虽经众多专业棋手多年钻研，定式的研究也只完成了有数的几种，它有别于其他棋牌游戏，完全不受运气和偶然因素的支配，是一种突出技艺的思维游戏，也是全世界公认的健康、益智的优秀竞赛棋种。

本书立足入门，从初学者的角度分层次的、循序渐进地引导读者研习、掌握五子棋，使读者清晰、高效地领会五子棋的攻杀技巧，称雄于棋场。因编者水平有限，对书中难免出现的纰漏，望读者诸君，不吝赐教，批评指正。

目 录

完全入门

棋牌娱乐手册

五子棋

第一章 五子棋的基础知识	1
第一节 五子棋的发展历程	1
第二节 棋盘与棋子及记谱方法	4
第三节 五子棋常用术语	6
第四节 五子棋的规则	8
第二章 五子棋的基本着法	14
第一节 各种各样的五连	14
第二节 长连	15
第三节 四连和四	16
第四节 怎样形成冲四	17
第五节 关于三	18
第六节 怎样形成三	19
第七节 关于四三	20
第八节 关于四四	21
第九节 关于三三	22
第十节 真活三和假活三	23
第十一节 不能获胜的四三	24
第十二节 不算禁手的三三	25
第十三节 变形的四四	26
第十四节 妙手回春的三	27
第十五节 五连和禁手同时产生	28
第十六节 依次产生的三	29
第十七节 四三无胜	31

第三章 五子棋的基本胜法	32
第一节 三和四的联合攻击	33
第二节 四的连续手	38
第三节 落子顺序的重要性	44
第四节 进攻探索	46
第五节 做杀取胜(下一手冲四活三)	50
第六节 做杀取胜(下一手连续冲四)	55
第七节 三三胜	61
第八节 四四胜	66
第九节 防守急所(活三的防守方法)	68
第十节 防守急所(四三做杀的防守方法)	73
第十一节 抓禁手胜	78
第十二节 怎样逃脱禁手	85
第十三节 利用对手的棋子取胜(1)	90
第十四节 利用对手的棋子取胜(2)	94
第十五节 怎样拓展棋路取胜	98
第四章 连珠趣味排局	104
第一节 初级连珠排局	104
第二节 中级连珠排局	124
第三节 高级连珠排局	144
第五章 连珠定式	164
第一节 “浦月”定式	164
第二节 “花月”定式	190

第一章 五子棋的基础知识

第一节 五子棋的发展历程

一、五子棋的历史渊源

五子棋,亦称“串珠”、“连五子”,是中国民间非常熟知的一个古老棋种。相传,它起源于四千多年前的尧帝时期,比围棋的历史还要悠久。亦有传说,五子棋最初流行于少数民族地区,以后渐渐演变成围棋并在炎黄子孙后代中遍及开来。

20世纪50年代初,在河北望都汉代古墓出土的文物中就有石制十七道棋盘一方。《新唐书·李泌传》中道,“方若棋局,圆若棋子”。宋代,人们将棋盘上的线道谓之“枰”,线道间谓之“罫”即“格”。《博弈论》中道:“然其所志不出一枰之上,所务不过方罫之间”,即指此棋也。

相传,宋代有一个叫赵师秀的人与叫司马光的人相约下五子棋,司马光有急事未能赴约,使赵师秀坐立不安;由此,赵师秀留下了一首名诗《有约》:“黄梅时节家家雨,青草池塘处处蛙。有约不来过夜半,闲敲棋子落灯花。”至于棋理、棋道,史书中亦有记载“棋之道在乎恬默,而取舍为急、仁则能全,义则能守,礼则能变,智则能兼,信则能克,君子知斯五者,庶几可以言棋矣”(《宋史》)。下棋使人着迷,棋艺引人入胜。宋《清商曲辞·读曲歌·三十四》中曰“计约黄昏后,人断犹未来。闻欢开方局,已复将谁期。”



五子棋棋具虽然与围棋相同,但是,下法却是完全不同的。正如《辞海》中所言,五子棋是“棋类游戏。棋具与围棋相同。两人对局,轮流下子,先将五子连成一行者为胜。”至于国人中有将五子棋称为“连五子”、“连珠”,也许是源于史书中“日月如合璧,五星如连珠”(《汉书》)。

五子棋看似简单易学,但是深藏奥秘与玄机。经过世代相传,保持其顽强的生命力,它不仅扎根于中国,而且早已冲出了亚洲,越来越多地被世界很多国家和地区的人们所接受。

二、五子棋的发展与现状

五子棋何时外传,至今仍是一个谜。但据日本史料文献介绍,中国古代的五子棋是由中国传到朝鲜之后又传到日本的。到日本明治 32 年(公元 1899 年),经过公开征名,“连珠”这一名称才被正式确定下来。从此之后连珠这一活动经过一系列的改良,使其玩法日臻完善合理。通过一些规则的变化(主要对执黑棋一方的限制),使连珠这一简单的游戏复杂化,而最终成为今天的职业连珠棋,同时也成为一种国际比赛棋艺。

目前,有四十多个国家和地区都在下五子棋,并有各种规模和级别的比赛。五子棋的世界锦标赛,每两年举办一次,其申办竞争也十分激烈。日本目前拥有自己的五子棋职业棋手,并且对连珠(五子棋)技术的研究也相当普遍和全面。就水平而言,目前日本最强,研究也最深。但是,欧洲的棋力水平也正在日益增强。同时,五子棋的理论研究与探索也呈现蓬勃发展的势头,从 1858 年第一部五子棋专著问世以来,目前,全世界有数千种五子棋的书籍及期刊,分别以日文、俄文、英文、瑞典文及中文出版发行。

现在,五子棋在我国北京、上海、天津、云南、浙江、广东、四川、湖北、辽宁、新疆、河北等省(区)市都有很大的发展。北京

多次举办了北京地区的五子棋赛,云南省以及其他省市亦举办过许多五子棋比赛。这些赛事都越来越多地吸引了无数人们的关注,表明了根植于中国的五子棋有着广泛的群众基础,是群众喜闻乐见的体育活动。但是,以我们的目前水平与世界先进的五子棋技艺相比,我们的棋艺水平还很低。我们坚信,随着国际连珠事业的发展和五子棋爱好者的不懈努力,中国棋手的棋艺水平的提高是指日可待的。中国的五子棋选手必会拥有蟾宫折桂的一天。

三、五子棋有益于健康

五子棋是一个大众化的棋种。全世界约有数亿人喜好五子棋。人们偏爱五子棋,不仅因为它既简单又深奥,既直观又有趣;而且,它富含哲理,有益于健康。具体原因如下:

其一,五子棋内含的易理玄机与人体保健需求的阴阳平衡是一致的。五子棋乃“方若棋局,圆若棋子;黑白相半,以法阴阳”,所以,五子棋有天圆地方之象,有阴阳动静之理。世道的升降,人体之盛衰,莫不寓是。中医认为“阴平阳秘、精神乃治”。若把下五子棋的易理观点与人体保健的阴阳学说结合起来,就能够玩中有乐,乐中有益;并从中悟出有益于身心健康的高层次哲理。

其二,下五子棋是修身养性、提高身心健康的一种娱乐方式。下五子棋讲究棋德、棋风,以礼待人。欧洲人称五子棋为“绅士棋”,就是指下五子棋的人应具有绅士的风度、气质。一子一着地下棋如同一步一个脚印、实实在在地做人。五子棋耗时不多,又极富有趣味。兴趣浓,则情绪好。因此,对神经衰弱、焦虑症、忧郁症及多动症均有良好的预防和控制的作用。

其三,下五子棋有健脑和增智的效用。下棋能加强大脑的锻炼,增强思维活动能力。坚持下五子棋,不仅能提高智力活动

的速度,而且在逻辑推理思维中能提高从不同的角度、有独创性地解决问题的能力。这一点对于开发学龄前儿童及中小学生的智力亦是很有帮助的。

其四,五子棋具有调节心理的良好功能。有些人常抱怨记忆力差,其原因往往是注意力不集中。下五子棋则有助于提高注意力。下棋时,“一心不能二用”,聚精会神可使脑细胞电兴奋的有序化程度增强,同时导致人的思维、心理活动以及循环、呼吸、消化、免疫等诸系统产生良性调节。

总之,五子棋不仅是一种国粹,是一种中西文化交流的媒介,中国人民喜欢它,全世界人民也喜爱它;而且,五子棋也是一种有助于身心健康的智力活动,确实有益于健康,值得提倡和推广。

第二节 棋盘与棋子及记谱方法

一、棋盘

汉魏时为十七路(17×17)棋盘,至南北朝时即已流行十九路(19×19)棋盘。直至1931年,才出现所谓现代五子棋专用棋盘(见图1),为十五路(15×15)棋盘,呈正方形,平面上画横竖各15条平行线,线路为黑色,构成225个交叉点,棋盘正中一点为“天元”,周围四点为“小星”。

二、棋子

一副棋子总数为225枚,其中黑子113枚,白子112枚。分黑白两色,通常为扁圆形,有一面凸起或两面凸起等形状。按质地的不同,可分为玻璃、陶瓷、塑料、磁铁、蛤贝、水晶、玉石等棋子。

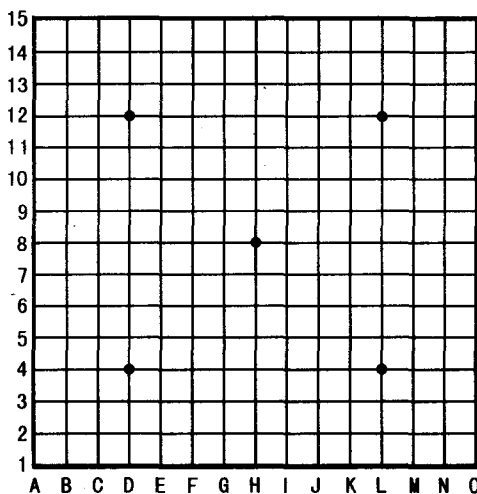


图 1

三、记谱方法

(1)正规的记谱法:用专供五子棋爱好者记录对局或着法的稿纸。其上印有正规专用棋盘图形,记录时只要按相应位置在纸上标明行棋的先后,就可反映对局的进行过程。

(2)非正规的记谱法:用格子纸记录,即用单数 1、3、5……记录黑方的走法;而用双数 2、4、6……记录白方的走法。

(3)盲棋记谱法:针对盲人以及正常人下盲棋并背诵五子棋棋谱,专家设计了一种新的记谱方法:①规定持黑方坐北朝南,其左手起点为 A1 交叉点(东北角点),左上方为 A15 交叉点(东南角点),右上方为 O15 交叉点(西南角点),右下方为 O1 交叉点(西北角点)。②设定棋盘的纵轴线的左方,从下往上(即从北往南)用阿拉伯数字从 1~15 标记;横轴线亦从左往右用英文字母从 A~O 标记。③规定中央的天元点为 H8,小星点从左开始顺时针方向转动依次为 D4、D12、L12 及 L4 点(见图 1)。此法

主要用于下盲棋，亦可记录对局进程。记谱时按黑先白后依次记录即可。例如：H8、H9、H10（寒星开局，职业指定开局之一）、G8、I10、G10、I8、G9、G7、F9、E9、J9、I9。至此，盘面第13着棋，黑方被迫“三、三”禁手，白方追下取胜。

第三节 五子棋常用术语

先手：对方必须应答的着法。

绝对先手：相对先手而言，特指冲四、嵌五。

活三（包括连三和跳三）：如图2所示，黑1这步棋叫做活三，白棋必须在A、B两点中选择一点来防守，避免黑棋占A位或B位成为活四，阻止黑棋连成五子。

连三：紧紧相连的同色三子（见图2）。

跳三：中间间隔一子的活三（见图3）。

白1这一点叫跳三，黑棋有A、B、C三种应法。

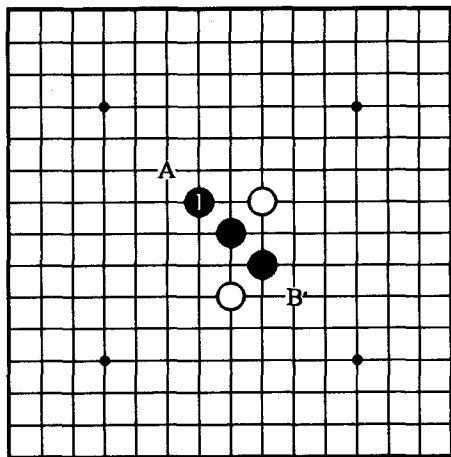


图2

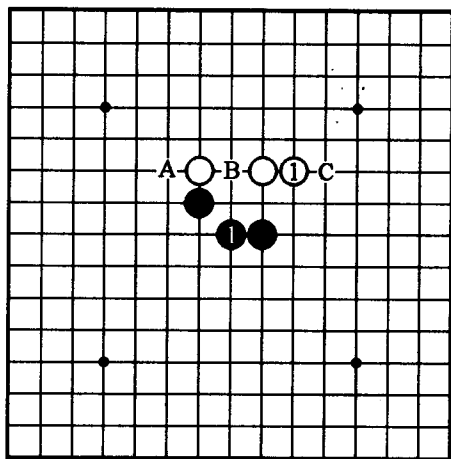


图 3

冲四:是指落下一子后如对方不在相应位置防守,下一步就可以形成五连的棋形。

嵌五:如图 4,黑 1 这手棋叫嵌五,亦叫跳冲四,白棋必须在

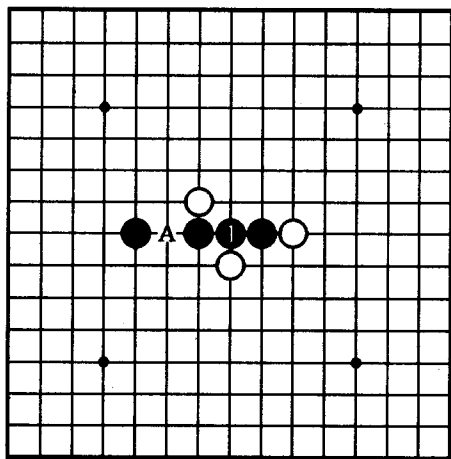


图 4

A 位防守,如黑棋再占 A 位,则下成连续的五子了。

三三:当已方落下一子后,同时形成两个活三。

四三:指当已方落下一子后,同时具备两个先手,其中一个
是冲四,另一个是活三。

眠三:是指相连的三个棋子。

四四:当已方落一子后,同时形成两个四。

禁手:对局中禁止使用的战术或被判为负的行棋手段。

追下取胜:指白棋利用黑棋禁手取胜的战术。

自由取胜:泛指追下取胜以外的取胜方法。

长连:相同颜色的连续六子或六子以上。

第四节 五子棋的规则

黑先、白后,从天元开始相互顺序落子。

最先在棋盘横向、竖向、斜向形成连续的相同色五个棋子的
一方为胜。

黑棋禁手判负,白棋无禁手。黑棋禁手包括“三三”,“四
四”,“长连”。黑方只能“四三”胜。

如分不出胜负,则定为平局。

对局中拔子、中途退场均判为负。

五连与禁手同时形成,先五为胜。

黑方禁手形成时,白方应立即指出,黑方即负。若白方发现
黑方禁手而继续应子,黑方禁手不成立,不能判黑方负。

五子棋是两个人之间进行的竞技活动,由于对黑、白双方规
则不同,黑棋必须先行。

五子棋专用棋盘为 15×15 ,五连子的方向为横、竖、斜。

禁手是对局中被判为负的行棋手段,白棋无禁手。请参阅
图 5~10,图中的 X 点为禁手。

三三禁手：

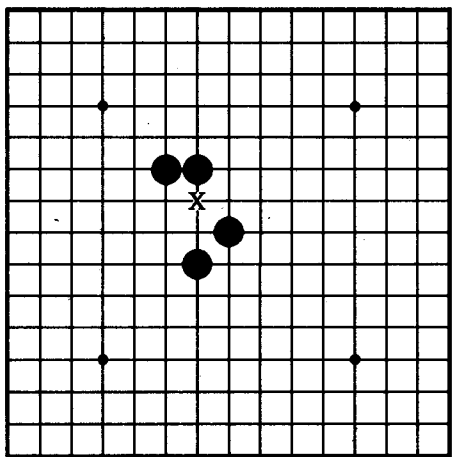


图 5

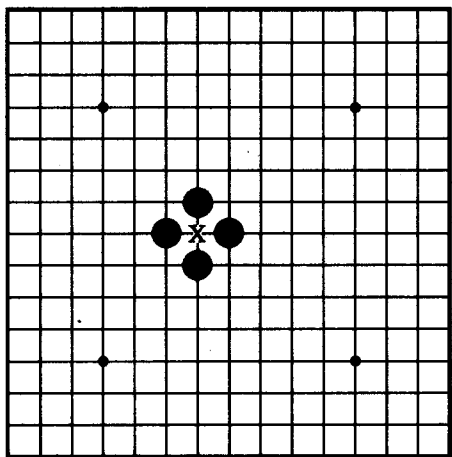


图 6

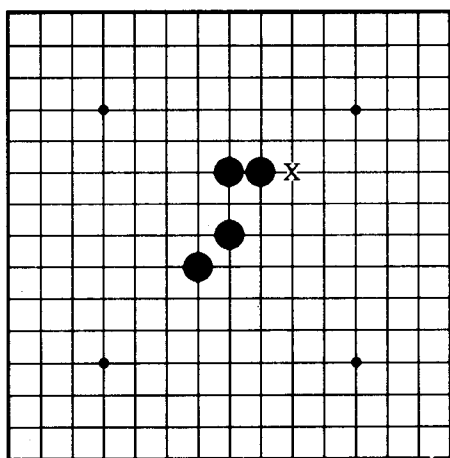


图 7

四四禁手：

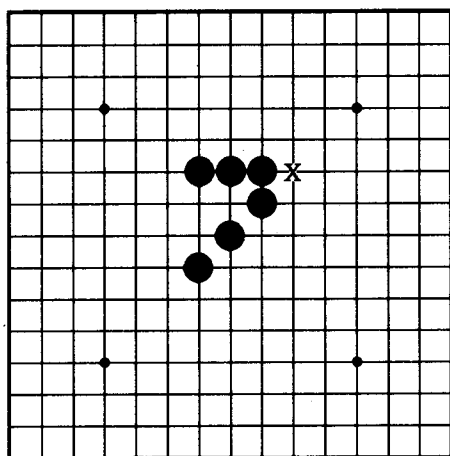


图 8