

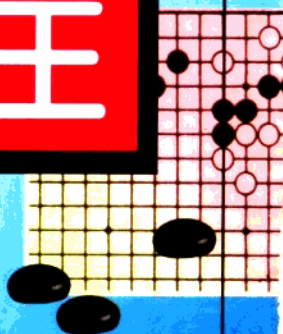
少儿技艺丛书

戴玉涛 编著

小

棋

王



农村读物出版社

目 录

第一章 围 棋	1
第一节 基础知识	1
第二节 基本技术	10
第三节 布局基础	26
第四节 定式	34
第五节 中盘	39
第六节 官子基础	49
第七节 学棋过程中应注意的问题	57
第八节 名人风采	59
第二章 象 棋	73
第一节 基础知识	73
第二节 基本杀棋法	85
第三节 基本战术	93
第四节 开局要领	101
第五节 常见开局类型	103
第六节 残局基础	119
第七节 基本规则	125
第八节 古谱略谈	126

第三章 国际象棋	127
第一节 基础知识	127
第二节 基本战术	136
第三节 开局基础	141
第四节 基本残局	152
第四章 军 棋	156
第一节 棋盘和棋子	156
第二节 棋子的走法与性能	157
第三节 基本规则	159
第五章 跳 棋	161

第一章 围棋

第一节 基础知识

一、围棋的起源

围棋起源于什么时候,是由什么人发明的,一直没有定论。最有名的一种说法,大概要算“尧造围棋”了。晋朝人张华在《博物志》这本书中写道:“尧造围棋,以教子丹朱。”但《博物志》并非正史的史书,其中也难免有道听途说之论,所以“尧造围棋”的说法也就只能使人半信半疑了。

春秋时期的大学问家孔子曾说过:“饱食终日,无所用心,不有博弈者乎?”,这其中的“博”指“六博”,是一种久已失传的赌具,“弈”就是指围棋。另外,在《孟子·告子》中提到了“弈秋”这个人,说他是“通国之善弈者也”。可见,围棋虽未必起源于春秋战国时期,但在当时,围棋活动已有了一定规模,也已比较完善,这应当是可以肯定的了。

对于广大初学者来说,对围棋的产生有一些了解就可以了,毕竟我们不是要研究历史,知道了上述的一些情况,我们现在就要正式迈入围棋的大门了。

二、棋盘和棋子

(一)棋盘

正规的围棋盘是正方形的(现在的棋盘为了弥补视觉上的误差大多是稍呈长方形),上面有纵横各十九条平行线,等距离交叉,构成了 $19 \times 19 = 361$ 个点,棋子就下在这些点上。见图1,为了观看方便,棋盘上有九个小黑点,叫作“星”,

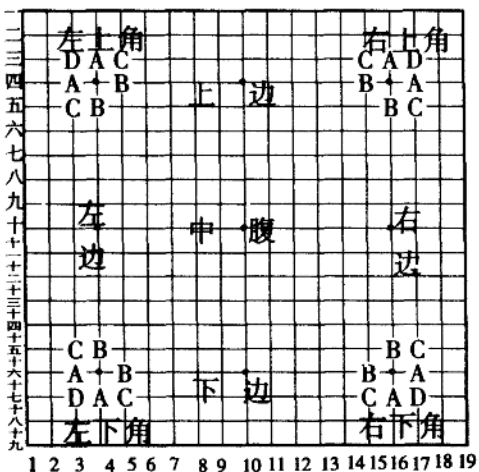


图1

中间的“星”又叫“天元”。围绕这九个“星”,大致可把棋盘分为九个区域:把四个角上的“星”的附近称为“角部”。把四个边上的“星”的附近称为“边”。把中央的“星”,也就是“天元”的附近称为“中腹”。为了确定每个交叉点的位置,把棋盘的每条线按坐标方式标出数字,即竖线按从左至右的顺序称为1、2、3……19路,以阿拉伯数字表示;横线按从上至下的顺序称为一、二、三……十九路,用汉字表示。这样,任何位置都可以用两个数字来确定了。如

左上角的“星”位用数字表示就是“四·4”点,右上角的“星”位就是“四·16”点,中央的“天元”就是“十·10”点等。另外,在每个角部还有几个特定位置,有着自己特定的名称。在棋盘上,A点称为“小目”,B点称为“高目”,C点称为“目外”,D点称为“三·三”。其中,“小目”、“高目”和“目外”在每个角部有对称的两个点,而“三·三”和“星”一样,只有一个点。

(二) 棋子

棋子分黑白两色,扁圆的形状。一副棋子,一般都是黑子181个,白子180个,共361个,和棋盘上的交叉点一样多。当然,下一盘棋是不会将361个棋子全部用完的,一般情况下,下一局棋有200多个棋子也就够了。下棋时,规定双方轮流下子,由黑方先走。确定谁先走有一个简单的方法,就是由对局两人中年龄较大的一个人抓一把棋子,然后由另一个人猜是单数还是双数,猜对了就拿黑棋先走,猜错了就下白棋。

三、基本规则

关于规则问题,如果十分详细地讲解,那就可以另写一本书了,而且像“三劫循环”、“长生”这样罕见的局面,一万盘实战对局中也未必出现一次。所以,对初学者来说,简单、扼要的围棋规则才是适宜的。围棋大师吴清源先生在他的一本访谈录中就简化围棋规则问题提出了自己的主张。主要包括以下四点内容:

(一) 棋子没气后就要从棋盘上拿掉

要理解这一条,就必须先知道什么是棋子的“气”。一个棋子下到棋盘上,在它周围与它直线紧连着的点,就是它的“气”。一个棋子在棋盘上的位置不同,它的“气”的多少

也不同。如图 2,以“x”表示棋子的“气”。可以看到,在最角上的棋子只有两口“气”,在边上的棋子有三口“气”,不在边角上的棋子就有四口“气”。大家要注意,与棋子相邻的斜对角的点不是它的“气”。如图 2 中 A 处棋子四周打“x”的点就不是这个棋子的“气”。

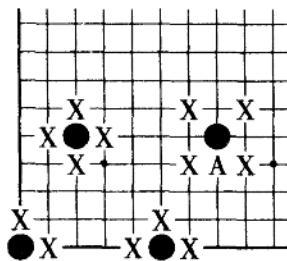


图 2

另外,如不止一个棋子,而是多个棋子连接组合在一起,那么“气”的情况也就有了变化。请看图 3, A 处是两个棋子连接,那么它的周围就有六口“气”; B 处是三个棋子直线连接,周围就有八口“气”;但如同是三个棋子,却是按三角形连接,见 C 处,周围就只有七口“气”; D 处是四个子直线连接,周围就有十口“气”;而 E 处也是四个子,但是按四方形聚在一起,那么就只有八口“气”了。可见,如果想使棋子的“气”多,就要尽量使棋子按直线连接,而不要聚成一团。

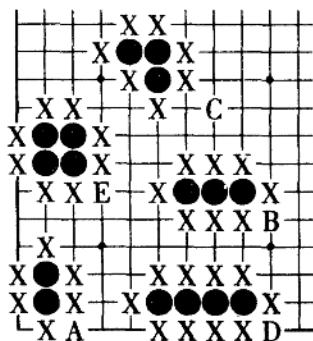


图 3

接着再讲棋子的死活,大家都知道,人是要不停地呼吸空气,才能存活。如果没有了空气,就会窒息而死。棋子也像人一样,当它周围的“气”被对方的棋子完全占据时,它也就死亡了。我们用图例说明。见图 4, A 处是三颗黑子包围一个

白子，占据了白子的三口气。这时，如果该黑棋下，那么黑棋只要再下一子占据白子的最后一口气，如 B 处所示，那么白子就死了，应该立刻把白子从棋盘上拿掉。C 处就是将白子拿掉后的形状。

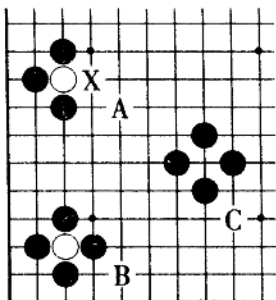


图 4

再如图 5, A 处是三个白子被黑子包围的情况,这三个白子也只剩下一口气了。如果这时黑棋再下一手,占最后一口气,如 B 处表示的那样,那么这三个白子也就因没气而死亡,也应该把这三个白子从棋盘上立即拿掉。C 处就是拿掉白子后的形态。由此类推,无论是一个子,两个子,还是十个子或更多的子,只要周转的气被对方棋子全部占据,这些没气的子就应该立刻从棋盘上拿掉。自然,死子拿掉后留下的空交叉点也就归提子的一方所有了。

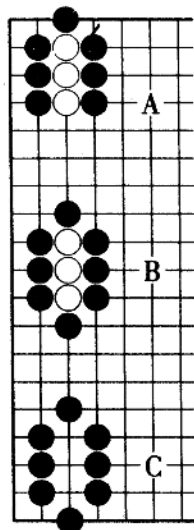


图 5

另外,像图 6A 处这种情况,当黑子包围着两个白子,白子只剩下一口气的时候(这种情况称为“叫吃”或“打吃”,也就是说包围的一方再走一手就可以吃掉对方的棋子,就像叫喊着冲杀过来一样),如果该白棋走,那么白棋可以如 B 处所示那样在 1 位逃出,这样白子就由一口气变成了三口气,不会立即被对

方吃掉了。吃子和逃脱的方法,在后面会专门讲解。

(二),如果形成劫争,就不能立即反提对方

我们在下棋过程中,有时会遇到一种特殊情况,就是在一个地方可以互相反复提吃对方的棋子,如图7所示:在A处,如果该黑方下,黑方可以下黑1将白方的⊙子吃掉,变成B处的形态。这时候,如果白方立即接着走白2反提对方,就变成了C处的情况。而如果黑方也接着反提,又变成B处的形态。如果这样走下去,双方互不相让,就会没完没了,棋局也就无法继续下去了。所以,规则规定,如果出现这种形状,就形成“劫争”,也叫“打劫”,必须按规定走棋。以图7为例,当黑方如B处那样提吃一白子后,规定白方不能立即反提黑子,必须在别的地方走一步棋,这叫“寻劫”,也叫“找劫材”。如果黑方也在那个地方应付一步,叫作“应劫”,这时,白方才可以如C处那样反提吃黑子。而如果黑方不跟着白方走,也就是不“应劫”,也可以在吃掉对方子的地方下一子,使对方不能再反提吃,叫“粘劫”。图8就是图7中的黑

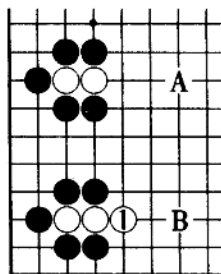


图 6

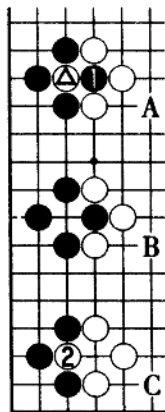


图 7

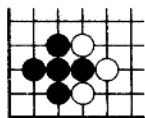


图 8

棋提吃白子后“粘劫”的形状。

另外,还有一种类似的棋形,如图9所示:在A处,黑方叫吃着白方两子。如果轮黑方走,可以下黑1吃掉白方两子,形成B处的形状。而这时白方可以立刻下白2反吃黑1这个子,形成C处的形状。这时,由于a点是空着的,黑方无法反吃白2这个子,所以这种形状不是“打劫”,而是叫“打二还一”。也就是一方吃掉对方两个子,而对方可以立刻反吃回一个子。此外,还有“打三还一”、“打四还一”等情况,只不过是提子的多少不同而已。这种形状

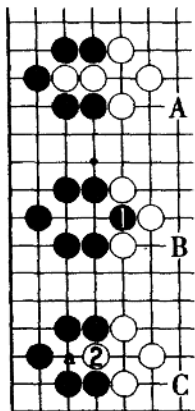


图 9

与“打劫”是不能相混的。

(三)子空皆地

这一条是很好理解的,“子空皆地”的意思就是说在下完一盘棋,要计算胜负的时候,只要是活棋,那么活棋本身的棋子数和它所围起来的空点都算是这一方的地盘。例如图10,这是已经下完的一局棋的形状,黑棋的地盘就是全部黑子和黑子所围成的空点的总和,白方的地盘就是全部白子和白子所围成的空点的总和。

(四)根据盘面上双方地的多少来判定胜负,多方为胜

当下完一盘棋,要计算输赢时,首先应把棋盘上的死棋全部拿掉,然后数出双方的地盘各是多少个点,就可以比较谁胜谁负了。那么黑方或是白方需要占多少个点才算胜呢?大家已经知道,棋盘上共有361个点,361的一半就是 $361 \div$

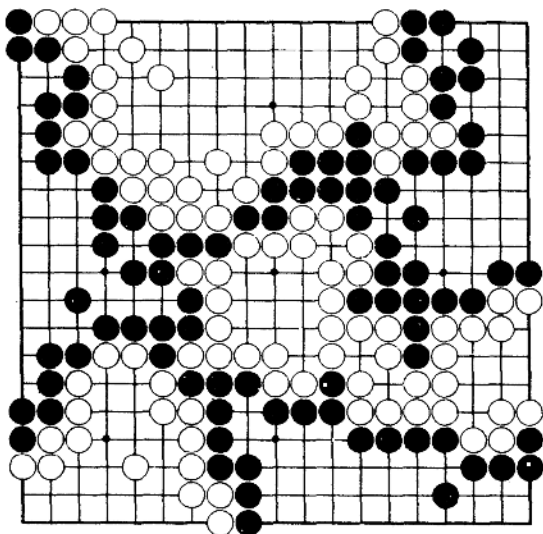


图 10

$2 = 180\frac{1}{2}$,也就是说,两个人下棋,应该各占 $180\frac{1}{2}$ 个点才是平分秋色,如果一方超过 $180\frac{1}{2}$ 个就获胜,另一方当然也就输了。但是由于黑棋先走必然要占一些便宜,所以规定在下“分先棋”时,黑方必须贴给白方 $2\frac{3}{4}$ 子,作为白方后走的补偿。这样,用 361 的一半 $180\frac{1}{2}$ 加上 $2\frac{3}{4}$ 就得出 $183\frac{1}{4}$ 这个数字。也就是说执黑棋的一方,至少要做到 $183\frac{1}{4}$ 个点才不输棋,超过这个数字就获胜,不到这个数字就输棋。同理,白方只要占到 $361 - 183\frac{1}{4} = 177\frac{3}{4}$ 个点就不会输,超过这个数字就获胜,不到这个数字就输棋。

再讲一下什么是“分先棋”。“分先棋”是指在同等水平的棋手之间或正式比赛中下棋,双方要通过猜子,也就是在

前面“棋子”一节中讲过的猜单、双数的方法确定谁执黑棋先走。

另外,还有“让子棋”。这是在水平相差较大的棋手之间的一种下棋方式,因为水平相差较大,却平等地下“分先棋”,水平低的一方就很难获胜。如果总是输得很多,下起棋来兴致就会大减,而且也不利于提高棋艺水平。“让子棋”就是为了缩小双方水平的差距,以使对局精彩激烈,也更有利于提高棋力较差一方的水平。“让子”的多少根据双方水平差距大小而定,可以让先、让二子、让三子、四子……九子,甚至更多的可以让到二十五个子。让先就是让对方先走而不必贴子;让二子就是让对方先在棋盘上放两个子,占据两个角的“星”位;让三子就是让对方先在棋盘上放三个子,占据三个角上的“星”位;让五子就是让对方先占据四个角的“星”位和中央的“天元”;让九子就是让对方先占据全部的九个“星”位等等。下“让子棋”,终局计算胜负时,黑方要归还白方所让子数的一半,然后再加基数 $180\frac{1}{2}$ 比较,以确定胜负。这叫“还子”。如让二子,黑方要还一子;让三子,黑方要还一个半子;让四子还二子等。还完子后,总数超过 $180\frac{1}{2}$ 的一方获胜,如果正好是 $180\frac{1}{2}$ 则为和棋。

关于胜负再以图 10 为例具体说明一下。图 10 是一局“分先棋”,终局后把双方死子全部提掉后的形状。白方共占有 180 个交叉点,黑方共占有 181 个交叉点,由于黑方要贴给白方 $2\frac{3}{4}$ 子,所以白方总数为 $180 + 2\frac{3}{4} = 182\frac{3}{4}$ 子, $182\frac{3}{4} - 180\frac{1}{2} = 2\frac{1}{4}$ 子,也就是白方胜了 $2\frac{1}{4}$ 子。

四、怎样看棋图

棋图是用来表示所下棋子的先后顺序和摆放位置的。本

书中的图例都是棋图。棋图中以黑色实心圆表示黑棋的棋子,以中心空白的圆圈表示白棋的棋子,圆形中的 1、2、3……表示棋子下在棋盘上的先后顺序。棋图是很重要的,因为大家有了一定基础之后,想更快地提高水平,就要多看一些高手们下的棋,从中得到收获,这就要通过看棋图。这些棋图完整地记录了对局双方从第一着棋到最后一着棋的全过程,这样的棋图就叫“棋谱”。而通过学习“棋谱”来达到提高自己水平的过程,就叫“打谱”。另外,大家也可以制作自己的“棋谱”,即把自己下过的棋按顺序一着着地在画有棋盘的记录纸上记下来,以便保存。

第二节 基本技术

一、常用术语

(一)长、立

如图 11 所示,黑方在 1 位走子或 A 位走子都叫“长”,“长”就是指在本方棋子紧邻的“上方”走子。“上方”指不靠近棋盘边线的方向。而白方走白 1 位就叫“立”,也叫“下立”,是指紧邻本方棋子,向靠近棋盘边线的方向下一子。

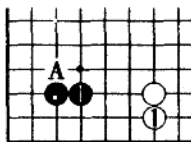


图 11

(二)尖、虎

如图 12,黑方走 1 位叫作“尖”,是指紧邻本方棋子在斜对角方向下一子。同理,黑方走在 A、B、C 位都叫

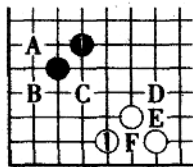


图 12

“尖”。白走1位叫“虎”。是指在“尖”的形状上,再向对称的斜线方向走一子。F位叫作“虎口”。同样,白1走在D位也叫“虎”,这样,E位就成了“虎口”。

(三)跳、镇

如图13,黑方走1位叫“跳”,也叫“关”,是指在本方棋子同一条直线上隔一路下一子。而白1这个白子相对于黑△就叫“镇”,是指在对方棋子的同一条直线上隔一路下一子。

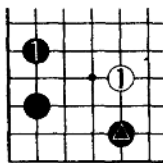


图 13

(四)接、断

如图14,白1把本方两个相邻的棋子连接起来,叫作“接”。黑1把对方斜对角相邻的两个棋子分隔开,叫作“断”。

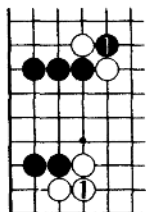


图 14

(五)粘、提

如图15,黑方叫吃白方一子,白1把被叫吃的白子和本方其它棋子连接上,防止被对方吃掉,就叫作“粘”。如果对方不粘,黑方走1位就可吃掉白方一子,把这个子从棋盘上拿掉,就叫作“提”。

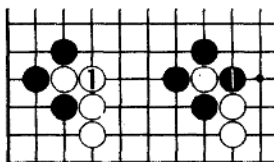


图 15

(六)冲、挡

如图16,白方走1位,冲向对方棋子之间的空隙,叫作“冲”。当对方冲时,像黑1那样将对方迎头拦住,叫作“挡”。

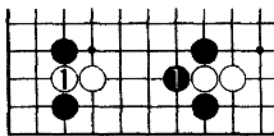


图 16

“挡”。

(七)托、压

如图 17，白走 1 位，紧靠对方棋子的下边走一手，叫作“托”。而像黑 1 那样，紧靠对方棋子的上方走一手，叫作“压”。

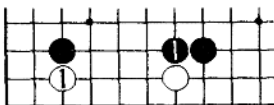


图 17

(八)扳、曲

如图 18，在双方棋子紧贴在一起齐头并进时，像白 1 那样将对方棋子迎头挡住，叫作“扳”。而像黑 1 那样，当双方棋子紧贴在一起，己方棋子比对方多长出一路时，弯出一路将对方棋子迎头挡住，叫作“曲”，也叫“拐”。

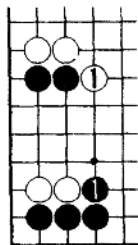


图 18

(九)飞、拆

如图 19，黑走 1 位，在与本方原来棋子相隔一路，在“日”形的斜线点上下子，叫“小飞”。如果再多隔一路，下在 A 位就叫“大飞”。图 19 中，白方走 1 位，从本方棋子出发，在同一直线上隔一路下子，叫“拆一”，如果隔两路，就叫“拆二”，例如下在 B 位。同理，还有“拆三”、“拆四”等等。“拆”也叫“拆边”，一般是在各条边的三线或四线上下子。

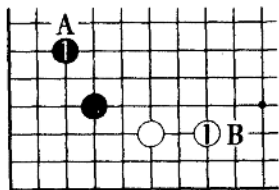


图 19

二、吃子法

围棋是以占地多少来确定胜负的游戏，而吃掉对方棋子

是一种“一举两得”的占地盘的好方法。为什么说“一举两得”呢？这是因为如果你吃掉对方的一个子，那么这个子原来所在的点就归你了；而且同时对方也少了一个点，你多了一个，对方少了一个点，就相当于你同时占据了两个，所以说是“一举两得”。棋子吃得越多，自然也就越好。当然，下围棋不光是吃子就行了，还要“围空”，就是尽量用棋子把空白围起来，使它变成自己的地盘。

吃子不是一件简单的事，尤其是直线连接的子越多，它的气也就越多，越不容易吃掉。要想提高吃子的水平，就必须掌握一定的吃子技巧，下面我们就学习吃子的基本技巧。

(一)双吃

如图 20-1，在这种情况下，黑方先走怎么吃白子呢？图 20-2，黑方走 1 位，就形成了“双叫吃”；也就是同时对白方两个子形成“叫吃”。如果白方按图 20-3 在 1 位逃出一子，黑方就走 2 位吃掉另一个白子。如果白方在 2 位逃出，黑方就在 1 位吃掉一个白子，总之，形成“双叫吃”后必能吃掉对方一子。如果黑方在图 20-4 的 1 位或 A 位叫吃，就错了。因为白方可以在 2 位接上，由于黑方不能马上吃掉对方，只好在 3 位补棋。如果不补，黑子反而会被白方吃掉，所以白棋也就能轻松走了。

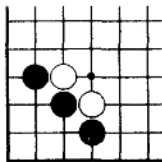


图 20-1

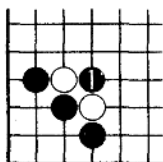


图 20-2

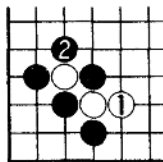


图 20-3

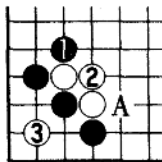


图 20-4

(二)征吃

如图 21-1，在这种情况下，黑方先走，怎样吃掉白子呢？

图 21-2，如果黑方走 1 位叫吃，那么白 2 “长”逃出，这样黑方就难以再吃住白子了。这样走是错的。

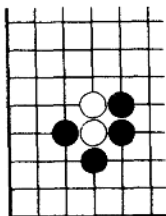


图 21-1

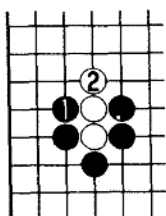


图 21-2

如图 21-3，黑走 1 位这样叫吃才是对的。如果白方走 2 位逃出，那么黑 3 以下一直顶着白子的头叫吃下去，

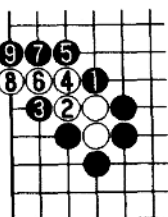


图 21-3

走到黑 9 时，由于到了棋盘边缘，白子再也逃不脱了。这种方法就叫“征吃”。但是征吃对方棋子时，必须注意在前进方向上不能有对方棋子做接应，

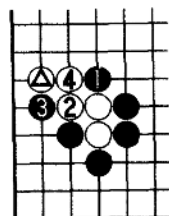


图 21-4

否则就会征吃不掉对方的子。如图 21-4

所示，由于事先有白△子的存在；黑方走 1 位，征吃就不成立了。走到白 4 时，黑方已无法继续“叫吃”，自己反而出现很多断点，导致大失败。

那么怎样才能很快判断出是否可以征吃掉对方的棋子呢？有一个简单方法，如图 21-5 所示，在“征吃”前进方向上，如果在以“X”为界的六条斜线上，没有对方棋子做接应，就一定能“征吃”掉对方的棋子；如果有对方棋子，一般情况下都

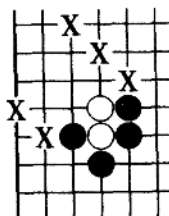


图 21-5