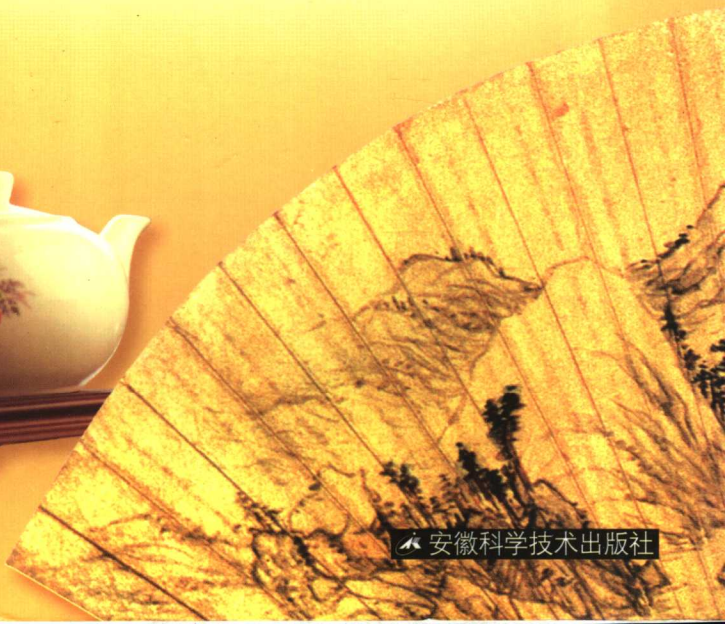




围棋 WEIQI SHIZHAN JIFA 实战技法

◎ 余贵成 傅宝胜 编 著



安徽科学技术出版社

棋迷过招系列

围棋实战技法

余贵成 傅宝胜 编著



安徽科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋实战技法/余贵成,傅宝胜编著. —合肥:安徽科学技术出版社,2007.1

(棋迷过招系列)

ISBN 978-7-5337-3707-8

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 002500 号

围棋实战技法

余贵成 傅宝胜 编著

出版人:朱智润

责任编辑:刘三珊

封面设计:冯 劲

出版发行:安徽科学技术出版社(合肥市跃进路1号,邮编:230063)

电话:(0551)2833431

网 址:www.ahstp.com.cn

E-mail:yougoubu@sina.com

经 销:新华书店

排 版:安徽事达科技贸易有限公司

印 刷:安徽新华印刷股份有限公司

开 本:850×1168 1/32

印 张:11.25

字 数:280千

版 次:2007年1月第1版 2007年1月第1次印刷

印 数:6000

定 价:20.00元

(本书如有印装质量问题,影响阅读,请向本社市场营销部调换)

前 言

围棋是中国传统文化中一颗璀璨的明珠,不仅历经几千年不衰,且充满了现代气息,显示了强大的生机和活力。科学家们一致认为,围棋是最富于数学哲理的游戏,其变化之多,是目前电脑的计算能力所不及的。围棋的博大精深,不仅表现在“娱乐竞技”的传统价值取向上,在开发智力、陶冶情操、逻辑思维、社会交往和审美价值等方面,更有得天独厚的优势。

棋盘、棋子代表天圆地方,黑白两色象征昼夜阴阳,三百六十一又是近一年的天数。围棋所蕴涵的无穷奥妙目前所知不过一二,深入发掘围棋的宝藏是现代科技的重要使命。纹枰对弈乃人生的一大享受,每落一子都是无声的语言,每一局棋谱又像是一幅精美的艺术佳品。

为了便于初、中级围棋爱好者对围棋知识的系统学习和理解,使棋迷们在对弈时能走出最善最美的一手,始终牢固树立胸中一盘棋的指导思想,按照由易到难的顺序,我们把围棋的基本知识和技能概括为本书的七章内容,力求层次清晰、通俗易懂。实用性和创新性是本书追求的目标。书中所选棋例都来自近期国际、国内围棋大赛和著名国手的实战对局,具有很强的生命力。

读了本书,但愿您的棋艺有所提高,对围棋的理解更加深透,思考方式产生新的飞跃。

由于时间仓促,水平有限,书中难免有不完善的地方,恭请指正,不胜感激。

作 者

目 录	
第一章 纹枰对弈与棋具	1
第一节 纹枰对弈	1
第二节 棋具	1
一、棋盘、棋子	1
二、其他棋具	2
三、网络棋具	2
第二章 围棋专用语言	4
第一节 气打提	4
一、气尽棋亡	4
二、命令型的打	5
三、没有气的子要立即 提掉	5
第二节 长飞跳	6
一、长一头 力如牛	6
二、轻灵飘逸的飞	6
三、快一步的跳	7
第三节 扳尖虎	8
一、二子头必扳	8
二、小尖无恶手	8
三、弹性十足的虎	9
第四节 分断与连接	10
一、棋逢断处生	10
二、棋长一尺 有眼易活	11
第三章 基本战术	15
第一节 基本概念与技巧	15
一、长气与紧气的意义	15
二、对杀的气数和紧气的 方法	22
三、大眼的气数	28
第二节 常用的战术手段	32
一、双打与关门	32
二、征吃(扭羊头)	33
三、枷吃和封门	38
四、扑与接不归	42
五、滚打包收与胀死牛	46
六、挖吃与龟不出头	49
七、夹的运用	51
八、立与金鸡独立	53
九、切断技术	56
十、护断的手法	63
十一、攻击战术	68
十二、防守战术	70
十三、弃子战术	73
十四、打劫战术	79
第四章 现代流行定式	86
第一节 星定式	86

一、小飞挂	87	二、黑白李世石	196
二、双飞燕	101	三、韩日高手夺杯忙	199
第二节 小目定式	106	第五节 特殊型布局	202
一、小飞挂	106	一、不占空角的布局	202
二、高 挂	129	二、模仿棋	204
第三节 高目和目外定式	145	三、古力的三连星布局	209
一、高目·小目挂	145	四、让子棋	212
二、目外·小目挂	152	第六章 变幻莫测的中盘战	215
三、目外·高目挂	161	第一节 攻击	215
四、目外·进三三	162	一、常见棋形的攻击方法	215
第五章 布局要领和布局		二、利用厚味的攻击	218
类型	163	三、缠绕攻击	220
第一节 布局要领	163	四、屠龙	222
一、金角、银边、草肚皮	163	五、攻守逆转	223
二、高低配合	164	第二节 打入	226
三、急所比大场更重要	166	一、就地做活	226
四、勿近厚势	167	二、进角做劫	229
五、获得理想形	169	三、攻击性打入	231
第二节 星小目布局	171	四、项庄舞剑	234
一、星小目对二连星	171	第三节 腾挪	235
二、星小目对星小目	174	一、常见的腾挪棋形	235
三、星无忧角对星小目	178	二、实战中的精彩腾挪	238
四、错小目对星小目	181	第四节 侵消	242
第三节 迷你中国流	184	一、尖冲	242
一、“小猪”巧对中国流	185	二、小飞	243
二、国内大赛征战忙	188	三、轻吊	245
三、专业业余均豪强	190	第五节 转换	249
第四节 对角型布局	193		
一、国内大赛争峰夺冠	193		

一、必然的转换·····	249	三、可能被逆收的单方先	
二、得失相当的转换·····	250	手官子·····	282
三、无奈的转换·····	251	四、由大到小收好双方后	
四、胜利的转换·····	252	手官子·····	290
五、弃子转换·····	253	第三节 官子手筋 ·····	299
六、百目大转换·····	253	一、问题图 1 ·····	299
七、转换来去一局棋·····	255	二、问题图 2 ·····	300
第六节 打劫 ·····	256	三、问题图 3 ·····	301
一、借劫转换·····	257	四、问题图 4 ·····	302
二、万劫不应·····	259	五、问题图 5 ·····	303
三、天下大劫·····	259	六、问题图 6 ·····	304
四、二手劫·····	262	七、问题图 7 ·····	305
五、循环劫·····	263	八、问题图 8 ·····	305
第七节 形形色色胜负手		九、问题图 9 ·····	306
·····	265	十、问题图 10 ·····	307
一、厚势大模样·····	266	十一、问题图 11 ·····	308
二、力求一战·····	269	十二、问题图 12 ·····	308
三、逃孤一赌·····	270	十三、问题图 13 ·····	309
四、“碰”破边角之地 ···	272	十四、问题图 14 ·····	310
第七章 抢收官子 ·····	274	十五、问题图 15 ·····	311
第一节 官子的分类 ·····	274	十六、问题图 16 ·····	312
一、双先官子·····	274	十七、问题图 17 ·····	312
二、单方先手官子·····	276	十八、问题图 18 ·····	313
三、双方后手官子·····	277	十九、问题图 19 ·····	314
第二节 官子的大小 ·····	278	二十、问题图 20 ·····	315
一、官子的计算·····	278	二十一、问题图 21 ·····	315
二、必抢的双先大官子		二十二、问题图 22 ·····	316
·····	279	二十三、问题图 23 ·····	317
		二十四、问题图 24 ·····	318

二十五、问题图 25	319	一、中国围棋规则(2002年)	329
二十六、问题图 26	320	二、中国围棋业余段位级	
二十七、问题图 27	321	位制	343
二十八、问题图 28	322	三、中国围棋业余段位级	
第四节 官子争夺战	323	位制实施细则	345
一、影子棋局	323		
二、鬼手怪劫	326		
附录:	329		

第一章 纹枰对弈与棋具

第一节 纹枰对弈

中国人发明了围棋是不争的事实,这一古老的文化遗产如今已传遍世界。据史籍记载,春秋战国时期,它就风行于士大夫阶层。公元5世纪前后,流传到朝鲜和日本。在世界范围内传播只是近1百年的事,欧美一些发达国家目前也成立了一些围棋俱乐部。围棋的博大精深是其旺盛生命力的根本所在,对开发智力、提高思维能力、增强分析和记忆能力十分有益,被誉为思维体操。韩国、日本、中国有很多学校把围棋列入了正式的教学课程。

围棋对弈分黑白双方,黑方先下,白方后下,一人一手,落子不悔,直至终局。

围棋也是广交四方朋友的媒介,对弈过程不需言语,一切尽在黑白世界,通过手谈就可达到交流的目的。网上世界更是精彩纷呈,各大网站的在线人数成千上万。现代化的高科技手段大大加快了围棋的传播和普及。

第二节 棋 具

一、棋盘、棋子

围棋盘呈四方形,由纵横各19条直线组成,形成了361个交叉点,相当于一年的天数。比赛用的标准棋盘纵线间距2.3厘米,横线间距2.4厘米,整块棋盘纵横分别为43.2厘米和41.4厘米。枰线自左至

右,以 A 至 T(I 省略没用)十九个英文字母表示,由下而上以阿拉伯数字表示。图 1-1 中,用小圆点标出的交叉点,称为“星”,其中,中央的星位叫“天元”,共有 9 颗星。

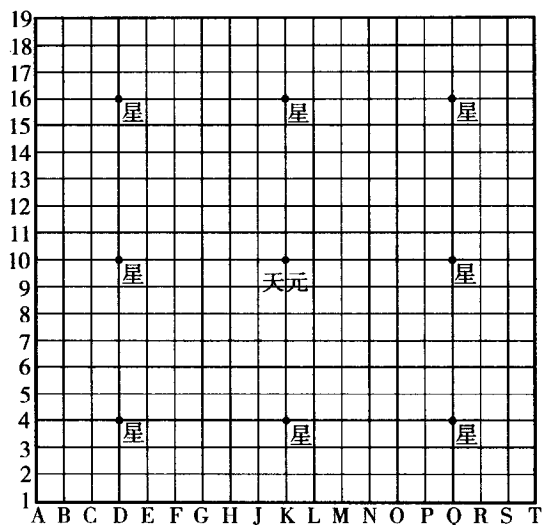


图 1-1

棋子分黑白两种颜色,形状为扁圆形,直径 2.2 厘米左右,黑白两色象征着白天和夜晚。黑子为 181 颗,白子 180 颗,总共与棋枰的交叉点相吻合。数云子质量最佳。

二、其他棋具

其他棋具包括盛棋子的棋罐、棋斗,材质有木、竹、草编、陶瓷、塑料等五花八门,形状也各有千秋。放棋盘用的茶几和棋桌也各式各样。

三、网络棋具

科学技术的突飞猛进,使网络普及到了国际范围。在虚拟世界里,足不出户找个老外对弈,也变得触手可及,网上下棋成了主要的切磋技艺方式。

1. 家用计算机

家用计算机主要有主机、显示屏、键盘和鼠标几大部分组成,也就是计算机的硬件。计算机的软件是知识型的,除了其本身已有的软件外,还要在对弈网站上下载专用的对弈软件。

2. 网络对弈

“新弈城”和“TOM”是国内知名的两大专业对弈网站。“新弈城”有中国高手房、韩国高手房和日本房等服务器,供用户选择进入;“TOM”的服务器有棋圣道场、雷霆万钧、明日在线和大唐忘忧。

找到对弈网站后,先要点击“同意”用户使用条款的协议;点击下载对弈软件并安装到你的计算机上。为方便使用,可放在桌面上。

选择一个中意的用户名,即你在网上的名字进行注册,并设置密码保护。密码和名字是下次登录的钥匙。

到网站的大厅后,可选择房间观看直播的围棋大赛实况,也可以到9段等高手的房间学习和研究棋艺。当接受别人邀请时,可点击“同意”,直接进入房间对弈。自己要创建棋室后,再可邀请别的网友进行对局。

用右键点击网友的名字,可进行好友、查找等内容的操作。有问题时,可呼叫网管予以解决。

对弈时,要善于运用形势判断和试下等网络功能。但由于围棋的博大精深,围棋软件还远远落后于实战的技艺,在运用形势判断功能时,切不可盲目相信,特别是在官子阶段,更是要人脑为主、计算机为辅。

棋局结束后,点击“申请点目”小按钮,若对方同意,可继续进行“确定死子”等项操作来确定胜负。

网上的升段规则是以最近20局(高段)或15局的胜负自动进行的。详细情况可在网站的首页上打开“升段规则”查看。

第二章 围棋专用语言

第一节 气 打 提

一、气尽棋亡

围棋棋子下在盘上后就不许挪动,谁占的地盘大,便可获胜,地盘包括棋子占据的和棋子围起来的地方。

和棋子紧邻的交叉点就是棋的气,交叉点的个数即是气数。气是棋的生命,棋盘上永远不存在没有气的子。

中央的一子有 4 气,边上的一子是 3 气,角上一子的气更少,只有两气。如果没有特殊需要,棋是不下在边角上的。见图 2-1。

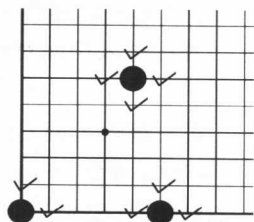


图 2-1

在图 2-2 中,数一数图中的两子分别有几气。中间的两子是 6 气,边上的两子是 4 气,角上的两子是 3 气。连起来的子不单个算气。

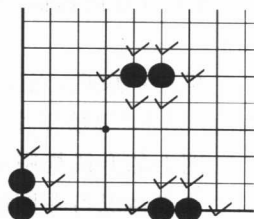


图 2-2

在图 2-3 中,黑白四子分别是几气?先数黑子,是 7 气;再数白子,也是 7 气。其中两个打叉的点是双方共有的气,叫“公气”。

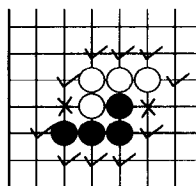


图 2-3

在图 2-4 中,黑下①位后,白一子还有两口气,白二子也只剩两口气了。黑以多打少,占绝对优势。

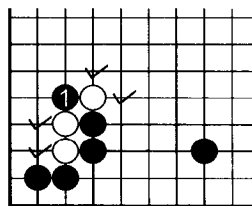


图 2-4

在图 2-5 中,当棋子只剩两口气时,另一方又紧一气,这紧气的一手谓之“打”,也称打吃或叫吃。打是一种命令,警告敌方,若不应一手,则下一手可将被打之子拿出盘外,气尽棋亡嘛!黑①之着都是打。对打的应手是没有商量余地的,要么不应。

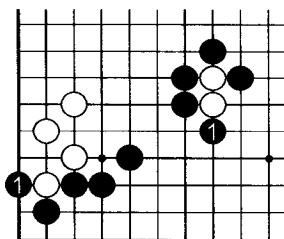


图 2-5

三、没有气的子要立即提掉

在图 2-6 中,黑①之着谓之提。凡是没有气的子就是死子,必须立即从盘上拿走。反之,哪怕还剩最后一气时,也不能提。

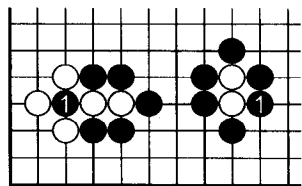


图 2-6

在图 2-7 中,白可于星位提回黑一子,谓之“打二还一”,具体内容在后面还要详细介绍。边线上的三个白子虽无路可逃,但也不能拿掉,黑如想提掉,还要在边线上再着一子。

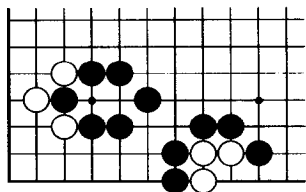


图 2-7

第二节 长 飞 跳

一、长一头 力如牛

在图 2-8 中,紧挨着自己的棋,向上或者向左右延伸一手棋,叫做“长”。图中的白①一着即是长。

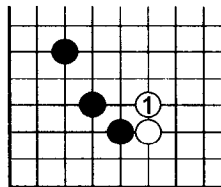


图 2-8

在图 2-9 中,白①即是长。白两子长一手后,由两气延为四气,黑方就不容易对付白棋了。长也是延气的好手段。

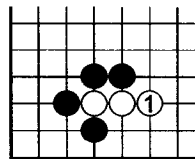


图 2-9

二、轻灵飘逸的飞

在图 2-10 中,白①、③,黑②的着法都叫飞,白①是飞挂角上黑一子。如白①着于上一路,又叫大飞挂。黑②小飞应后,白③飞进角。

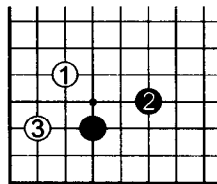


图 2-10

在图 2-11 中,黑①飞压白一子,白②长出(白子的位置称“小目”,小目与星紧邻)。

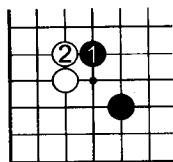


图 2-11

在图 2-12 中,黑①飞挂白星位一子,白②小飞应一手,黑③飞进角。四手棋中有三步小飞,可见飞的应用非常普遍。

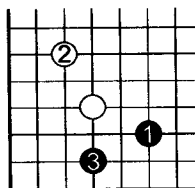


图 2-12

三、快一步的跳

在图 2-13 中,白①飞挂黑星位扎钉的两子,黑②外靠白①一子,白③向右跳了一步,这样白①一子就变轻了。

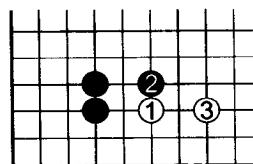


图 2-13

在图 2-14 中,黑①夹击白飞挂小目一子,白②向中央一跳。

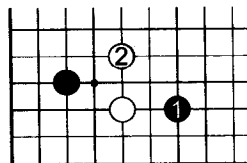


图 2-14

第三节 扳 尖 虎

一、二子头必扳

在图 2-15 中,对于相互贴紧气的黑白双方的两颗子,黑①的扳头是非常有力的一手,白②反扳,黑③连扳,毫不示弱,手谈之语,跃然盘上。

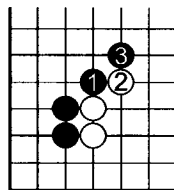


图 2-15

在图 2-16 中,黑①从下面扳,企图侵入白角空,白②挡住护空。黑如不接回,白下一步可打吃黑①一子。

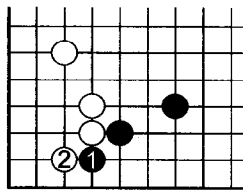


图 2-16

在图 2-17 中,黑①在二路一扳,便救回③位于“三三”的角部一子。白②如挡,黑有④位的打吃。

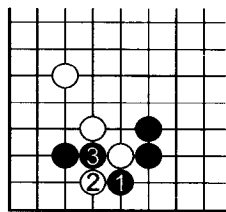


图 2-17

二、小尖无恶手

在图 2-18 中,黑①与小目位置上的一个黑子构成小尖棋形,对于飞挂的一颗白子形成尖顶。对于黑①的尖顶,白②扳,黑③挡,白④叫吃。

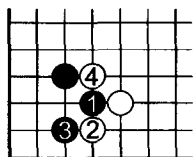


图 2-18

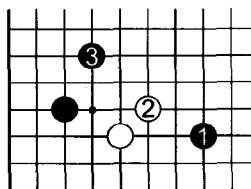


图 2-19

在图 2-19 中,对于白飞挂的一手,黑①二间夹,白②便尖出,黑③飞边。尖的棋形联络非常完整,但是步伐稍慢。

在图 2-20 中,黑①于二路小尖,企图侵入白角地,白②挡住,黑③尖冲,压迫白棋。当然,白棋有机会走④位也是好形。

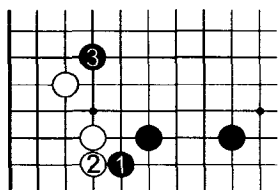


图 2-20

三、弹性十足的虎

在图 2-21 中,黑①高挂白小目一子,白②外靠,黑③扳,白④退,黑⑤虎,棋形富有弹性。

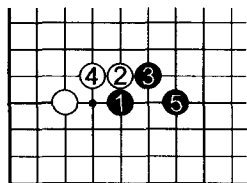


图 2-21

在图 2-22 中,黑①高挂白小目一子,白②从下面托取实地,黑③顶,白④退回,黑⑤扳,白⑥长出,黑⑦打,白⑧接,黑⑨虎补,白取实地,黑形成外势。

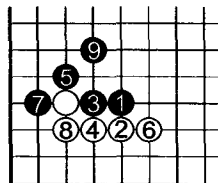


图 2-22

在图 2-23 中,黑①飞封锁住白成小尖形状的两子,白②虽成虎形,但习惯上叫尖顶,因为虎的主要作用是护断,而尖顶是攻击的姿态。