

试用教材(一)

围棋基础知识

成都市棋艺辅导站编

目 录

第一章 入门知识

第一节 棋盘和棋子	(1)
第二节 落子规则	(2)
第三节 怎样确定胜负	(2)
第四节 分先·让先·让子	(3)
第五节 棋子的生存条件	(3)
一、气和提子	(3)
二、眼和假眼	(4)
三、双活	(5)
第六节 打劫和打二还一	(6)
第七节 死活的基本形状	(8)
一、可以点死的眼形	(8)
二、不能点死的眼形	(9)
三、不点也是死棋的眼形	(9)
四、几个特殊的眼形	(9)
第八节 着法名称	(12)
第九节 终局时胜负计算法	(12)

第二章 基本战术

第一节 长气和紧气的概念	(14)
第二节 计算对杀的气数和紧气的方法	(15)
一、双方没有眼的对杀	(15)
二、一方有一个眼另一方没有眼的对杀	(16)
三、双方都有一个眼的对杀	(17)
第三节 大眼的气数	(18)
一、完整的大眼	(18)
二、特殊情况的大眼	(19)
第四节 几种战术手段	(21)
一、打	(21)
二、双打	(21)
三、征	(22)
四、枷	(23)
五、扑	(23)

六、倒扑	(24)
七、挖	(24)
八、渡	(25)
九、做劫	(25)
十、金鸡独立	(26)
十一、倒脱靴	(27)

第三章 开局走法

第一节 基本概念	(27)
一、一盘棋分三个阶段	(27)
二、先占角 次占边 后占中腹	(28)
三、三线和四线配合	(28)
四、建立根据地	(29)
五、棋子要布开 稀密要适当	(29)
六、实地与外势	(30)
七、先手和后手	(31)
八、转换	(32)
第二节 占取最有利的据点	(32)
一、角上下子的部位	(32)
二、守角	(32)
三、挂角	(33)
四、开拆	(33)
五、向中腹发展	(34)
六、夹攻	(35)
七、分投和攻入	(35)
八、浅消	(36)
第三节 常用定式	(36)
第四节 开局走法举例	(44)
一、让九子局 (共46着)	(44)
二、让六子局 (共52着)	(45)
三、让四子局 (共60着)	(46)
四、对子局 (共35着)	(47)

附录：问题和解答

问题部分 (1—22问)	(48)
解答部分	(52)

围棋简介	(59)
------	------

第一章 入门知识

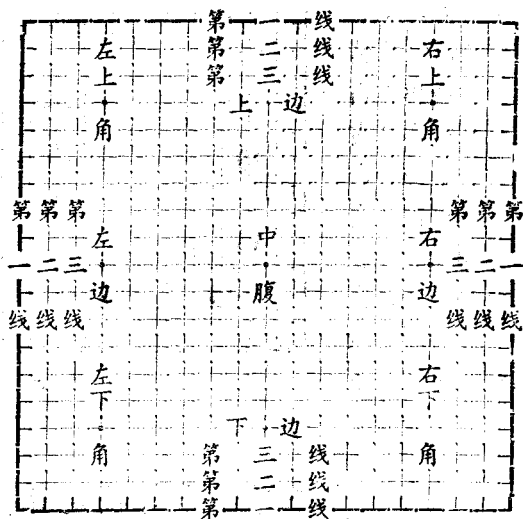
第一节 棋盘和棋子

围棋的棋盘，是由十九条横直线和十九条竖直线交叉组成的。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(·)，这九个点叫做“星”。正中的“星”又叫“天元”。在各个“星”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、右边和中腹九个部分。

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；再向中腹推进一线，称为第三线；依此类推，称为第四线、第五线。

图一：棋盘

围棋的棋子用玻璃或塑料制成，分黑、白两种，各有180个棋子。



图一

第二节 落子规则

对局时，执黑子的先走。棋子放在棋盘的交叉点上，放下后不能再走动。以后，双方轮流下一子，直至终局。

图二：一盘棋的开始，双方设想的落子情况。如图黑1占右下角；白2占左上角；黑3占左下角；白4占右上角；黑5在左下角守角；白6在下边分投。就这样双方交替下子，直至终局。

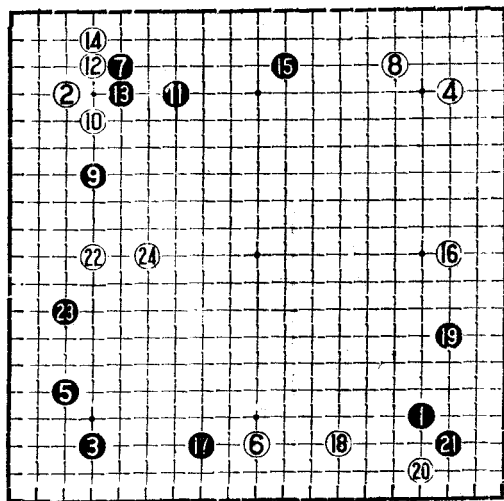


图 二

第三节 怎样确定胜负

前面已讲过，围棋的棋盘共有361个交叉点，以二人平分，各得180个半。因此，在一局棋中，不管哪一方只要所占交叉点超过180个半的为胜，不足的为负。如果恰恰是180个半，即为和棋。（交叉点就是地，一个交叉点等于一子棋。）

第四节 分先 让先 让子

分先：指水平相当，由双方轮流执黑先走。按比赛规定，由于黑棋先走，有一定的先手威力，应由执先的贴出二子半，所以，黑棋必须占地183个(子)，而白棋只要占地178个(子)即为和棋。终局计算时，如果黑棋占地185个(子)，则黑胜2子。

让先：指水平略低的一方执黑先走，终局计算时不贴子。即各占180个半(子)为和棋。

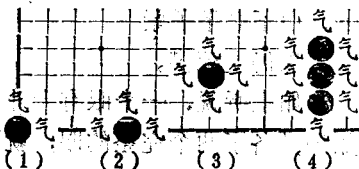
让子：通常让二子、三分……九子。由水平低的一方执黑子，先在“星”位放上几个子，然后由白方开始下子。终局计算时，按让子数由黑方贴还二分之一。如让三子，则贴还一子半；让四子，则贴还二子。贴还后，仍以各占180个半(子)为和棋。如果白棋收后(指终局时最后下的一个子)，要在黑应贴的子数内减贴半子。这样贴还的办法，基本上与“点空”的结果相符。

第五节 棋子的生存条件

一、气和提子

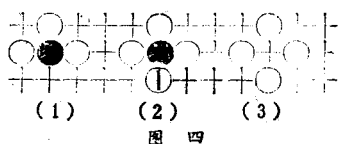
“气”是指棋子在棋盘上可以连接的交叉点，也是棋子的出路。

图三：(1)角上的一个子有两口气。(2)边上的一个子有三口气。(3)中间的一个子有四口气。(4)中间的三个子有六口气。



“提”子就是把没有气的棋子从棋盘上拿掉。

图四：(1)中间被包围的一个黑子只有一口气。(2)当白1下子时，这个黑子没有气了，就要立即从棋盘上把它拿掉，这就是“提”子。(3)提子后，白棋的形状。



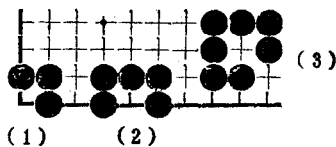
图四

提子时，数目上没有限制，只要它没有“气”，就可以“提”掉。

二、眼和假眼

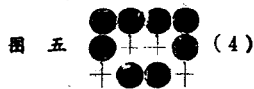
“眼”是用棋子围住的交叉点而形成的。

图五：一个完整的眼的基本形状。(1)角上的眼。(2)边上的眼。(3)中腹的眼。(4)围住两个交叉点的眼，只能算作一个眼。

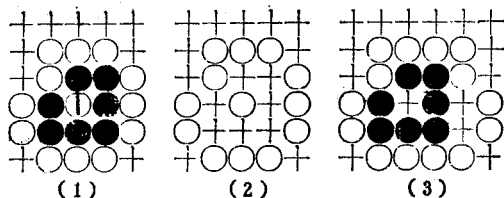


图五

一个眼没有外气时，可以在眼内投子，并把构成眼的几个子提掉。



图六：(1)白1投入眼内，黑子无气被提掉。(2)黑子被提掉后的形状。(3)黑子有外气，禁止在眼内投子，必须等待没有外气时，才能投入眼内（眼内的气叫内气）。事实上(3)图这个形，黑子已无逃出可能，白不必下子紧气，黑仍是死棋。

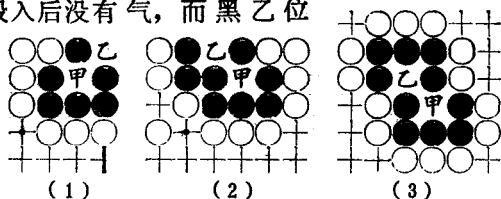


图六

如上所说，一个眼有无外气，都将被对方提掉，是死棋。如果具备了两个完整的眼，就不会被提掉，而成为活棋。

图七：黑棋没有外气，但是它们各有两个完整的眼。如果

白方在甲位投子，投入后没有气，而黑乙位有气，甲位是不能投子的禁区。如果白方在乙位投子，投入后也没有气，而黑甲位有气，乙

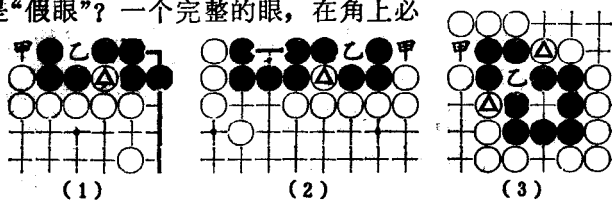


图七

位也是不能投子的禁区。由于一块棋同时有两个禁区，白方永远不能入子，黑棋就成了活棋。黑棋活了以后，这块地完全归黑方所有。

图七：(1)角上的两个眼。(2)边上的两个眼。(3)中腹的两个眼。

什么是“假眼”？一个完整的眼，在角上必须有三个子，在边上必须有五个子，在中腹必须有七个子(见图五)。少于以上子数的眼都不完整。不完整的眼叫做“假眼”(又叫“卡眼”)。



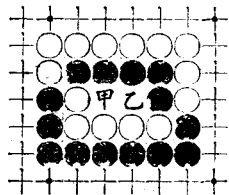
图八

图八：(1)(2)(3)都有一个黑眼被白△占住眼位要点，成了“假眼”。白从甲位紧气后，黑在乙位接，就变成一个眼；黑如不接而在别处投子，白就在乙位提黑三子，黑仍然只有一个眼。因此，(1)(2)(3)的黑子，不必经过甲、乙位的紧气都是死棋。

三、双活

“双活”又叫“公活”。它是除了做眼以外的另一种生存情况。主要类型有：无眼双活、有眼双活、三活等。

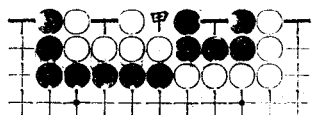
图九：无眼双活的形状。假定分布在外围的黑子和白子都各有两个眼，都是活棋。被包围的白子和黑子虽然没有眼，但各共有甲、乙两口“公气”。任何一方在甲、乙两点中的任何一点下子，都会使自己变成一口气而被另一方提掉。因此，都不能在甲、乙位下子而成为双活。局终计算时，甲、乙两点双方各得其一。



图九

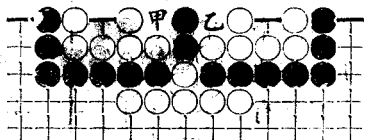
图十：有眼双活的形状。局终计算时，甲位由双方各得一半，即各得半子。

图十一：三活的形状。局终计算时，和图九一样，甲、乙两点双方各得其一。



图十

如果黑、白两块棋相互包围，中间虽有“公气”，但一块棋有一个眼，另一块棋没有眼，那就不能成为“双活”。这种情况将在后面说明。



图十一

第六节 打劫和打二还一

凡是相互间一个子的提取叫做“打劫”。如果是两个子被一方提掉后，由另一方立即回提一子，叫做“打二还一”。

“打劫”在实践中是经常会遇到的。有的劫双方关系都不大，仅是亡子棋的得失，这种劫叫做“单劫”。有的劫双方关系不大，另一方关系一块棋的死活，这种劫对关系不大的一方来说，叫做“无忧劫”。又有的劫影响到黑、白两块棋的死活，对双方的关系都很大，这种劫叫做“生死劫”又“胜负”。

另外还有“紧气劫”、“宽气劫”、“先手劫”、“后手劫”等等。

这里着重讲一讲“打劫”和“打二还一”的基本概念。

一、打劫

图十二：(1)白的甲位处叫“虎口”，“虎口”内可以

投子，但投入后只有一口气，就要被提掉。(2)黑的△子在白的“虎口”内。

(3)白1提掉黑子，白1

又落入黑的“虎口”内。(4)这时，黑方不能马上在甲位将白1提掉。如果能“提”的话，双方就会“提”来“提”去，永无止。所以规则规定：黑必须在别处走一子等白方应后，才能回提，这就叫做“打劫”。如图十二(4)黑2在这盘棋的另一处要切断白三子，白不愿牺牲三子而在3位接，黑方才能在甲位将白1回提。图中的黑2叫“寻劫”，白3叫“应劫”，可以“寻劫”的地方叫“劫材”。

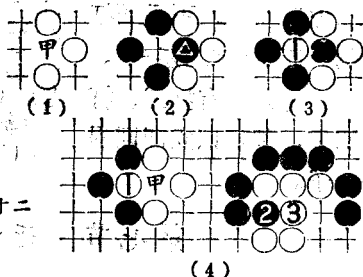
图十三：黑2“寻劫”时，如果白愿意牺牲三子，白3可以不应而将在黑“虎口”内的白1粘回，这叫“粘劫”。黑4则切断白三子，取得一定代价。这次“打劫”就告结束。

图十四：甲位如被白占，乙位就成“假眼”，黑棋死亡。因此，双方都不应轻易放弃这个“劫”。

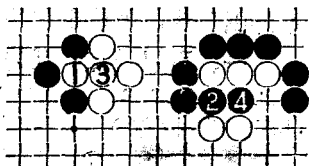
二、打二还一

图十五：(1)黑△二子只有一口气。

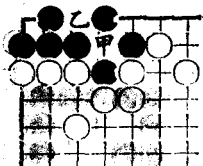
(2)白1将△二子提掉后落入黑的“虎口”内。(3)这时黑可马



图十二



图十三



图十四

上在甲位投子将白1提掉。(4)因为黑2提后,没有落入白的“虎口”内,不是“打劫”而是“打二还一”。

另外还有打三、打四等,都可以立即回提一子。

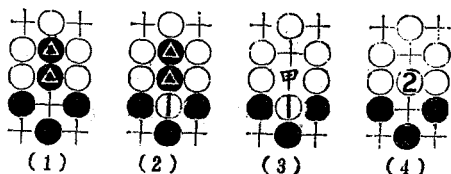


图 十五

第七节 死活的基本形状

棋子被围以后,它的死活决定于能不能在里面做成两个眼。前面(图七)所说的眼,是指围住一个交叉点的眼。如果眼内的交叉点在一个以上,就叫做“大眼”。在“大眼”内可以投子,投子的目的,一种是“紧气”,另一种是“点眼”。都是为了使它成为死棋。

在“大眼”中,由于形状不同,有的可以“点”死,有的不能“点”死,有的不“点”也是死棋,有的眼形特殊,要根据外围形状,来确定它的死活。

一、可以“点”死的眼形

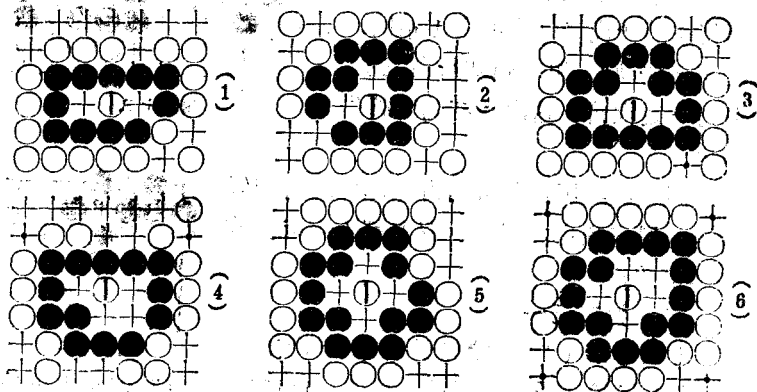


图 十六

图十六：(1)直三(2)曲三(3)丁四(4)刀板五(5)花五(6)花六。以上各形白1是“点”眼的要点，黑棋都将成为死棋。如果轮黑走，1位又是黑棋“做活”的要点。

二、不能“点”死的眼形

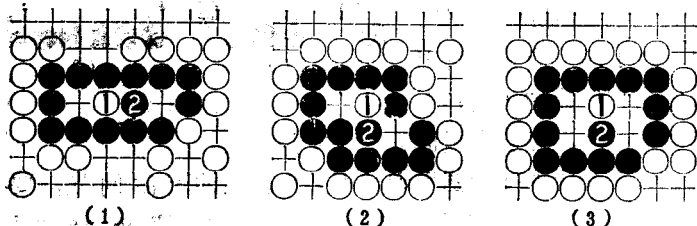


图 十七

图十七：(1)直四(2)曲四(3)板六。以上各形，黑棋不需要在里面下子，都是活棋。如果白从1位“点”入，黑即2位应；白从2位“点”入，黑即1位应。黑棋都能成两个眼，所以是活棋。

三、不“点”也是死棋的眼形

图十八：(1)直二，黑无论走甲位或乙位，都做不成两个眼，是死棋。(2)方四，这种眼形让黑先走，占据“方四”中的任何一点都会变成“曲三”，被白一“点”就死了。所以直二和方四都不必“点”也是死棋。

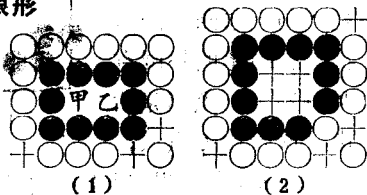


图 十八

四、几个特殊的眼形

3. 有缺陷的“曲四”和“板六”。前面(图十七)列举的“曲四”和“板六”，由于外围没有缺陷是活棋。下面列举的“曲四”和“板六”，因外面有△两子黑棋，占住了要点(见图十九)，那就不一定是活棋了。

图十九：(1)黑1打吃，白2接，黑3长，白成“直二”而死。(2)黑1点，白2顶，黑3长，白不能在甲位做眼，白死。又黑1点时，白如3位接，黑即2位长，白成“丁四”而死。所以遇到这种形状的“曲四”和“板六”，必须在里面补一手才是活棋。

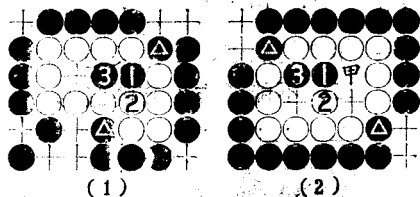


图 十九

2. 在角上的“曲四”和“板六”。它的死活问题，要看有无“外气”来决定。简单地说，角上的“曲四”和“板六”，有两口以上的“外气”都是活棋。有一口“外气”，都是“打劫”。没有“外气”，“曲四”是“打劫”，“板六”是死棋。现分别列图说明：

图二十：(1)这是“角上曲四”的形状。(2)黑的外围有两口外气，黑棋是活棋。假若白1点入，

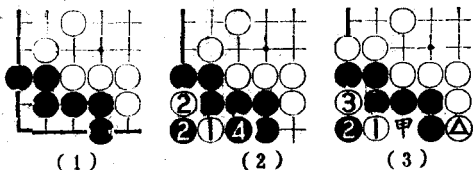


图 二十

黑2抛劫，白3提，黑4打吃时，白不能在2位粘成“曲三”，只得让黑棋在角上提掉两子白棋，黑棋就有了两个眼。这种形状叫做“胀牯牛”。(3)黑的外围没有气，白1点入，黑2抛劫，白3提后，黑不能在甲位下子，只好“打劫”。如果白的外围有一口气(假定没有△子)，到白3时，黑同样不能在甲位下子，所以仍然是“打劫”。

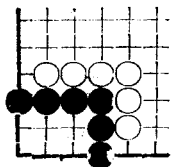


图 二十一

图二十一：这是“角上板六”的形状。

图二十二：(1)黑的外围有两口外气，到黑6止，和图二十

(2)一样;成为“胀牯牛”而活。如果白在甲位有子,黑就只有一口外气,到白5时,黑不能在6位下子,只好“打劫”。(2)黑的外围没有气,白1的“点”要注意。不能

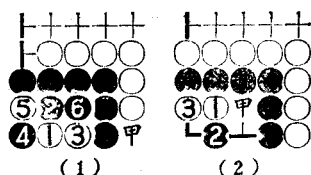


图 二十二

“点”在(1)图的1位上,只能高一线在(2)图的1位“点”。经黑2、白3后,黑不能在甲位下子,黑成“直三”而死。如果“点”错了,将成为“打劫”。

3. “盘角曲四, 劫尽棋亡”。

图二十三: (1)这个形状叫“盘角曲四”,是一种特殊的死棋。遇到这个形状,白棋不必再动手去吃黑棋,黑棋也是死棋。因为:黑棋不能在甲、乙两点下子,自己把眼形挤成“直三”。而白棋却可把棋盘上各处的劫材补完后再在甲位下子,逼黑在乙位提白四子。

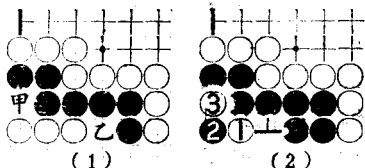


图 二十三

(2.)接(1)图,黑提四子后,白在1位点,黑只得在2位打劫才能做成两个眼。白3提后,由于白已先把劫材补尽,黑无劫可寻,最后只能让白吃掉。这就是“盘角曲四, 劫尽棋亡”的道理。

但还有一种情况,在同一局中,有一块“盘角曲四”的棋以外,还有如图二十四那样的一块双活棋。

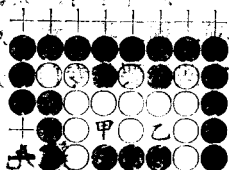


图 二十四

图二十四: 这块双活棋的白子比图二十三整个“盘角曲四”的子数多,白棋无

劫材可寻,黑棋却有劫材。这块双活棋的几个子而在甲位乙位寻劫的劫材,劫尽,棋亡。如果至终局时,白方仍不在丙位

十三(1)的甲位下子,则“盘角曲四”作为双活处理。

第八节 着法名称

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

图二十五:(1)黑1对△而言叫“飞”;白2对△叫“托”;黑3对白2叫“扳”;白4对白2叫“退”;黑5对△和黑3两子叫“虎”;白6对白2、4几个子叫“拆”。(2)黑7对○叫“压”;

白8对黑7和△两子叫“挖”;

黑9对白8叫

“打”;白10对

白8和○两子

叫“粘”;黑11

对黑7、9两子叫“接”;白12对△叫“断”;黑13对白12叫“断吃”;

白14对白12叫“长”;黑15对△叫“征”;白16对△叫“曲”;

黑17对△叫“提”;白18对○叫“跳”。

此外还有:尖、拦、关、镇、消、跨、夹、双、觑、冲、碰、枷、扑、立、点、投、渡等等。在第二章基本战术里,对有些还要作专门的介绍,这里就不再一一列举了。

第九节 终局时胜负计算法

一盘棋经过互相战斗,双方围住的地已经确定,这时只要把双方活棋与活棋之间的交叉点占完(收单官),这盘棋就算结

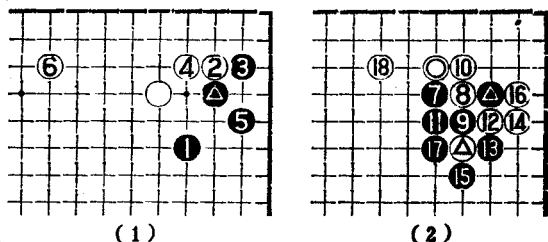


图 二十五

束。这时开始计算子数，确定胜负。

首先将双方没有两个眼的死子拿掉，再计算黑方(或白方)围住的地(交叉点)有多少。黑方(或白方)180个半(子)为和棋。超过为胜，不足为负。(参看本章第三、四节)。

图二十六：(1)例如一个小棋盘，横竖各十条直线，共有100个交叉点，现在双方都把活棋之间的交叉点占完，计算胜负，以黑、白各得50个(子)为和棋。(2)计算胜负的次序：第一，先将双方的死子拿掉(即(1)图中△和△子)；第二，决定计算白方占多少交叉点(子)；第三，取去以十为单位的白棋，再把白地内多余的空点即△处填上白子。(3)图中二十个有×处以归白所有，加上棋盘上还有三十五个子，共五十五子，即白胜五子。

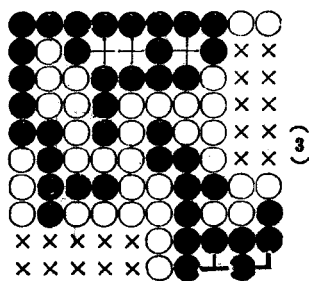
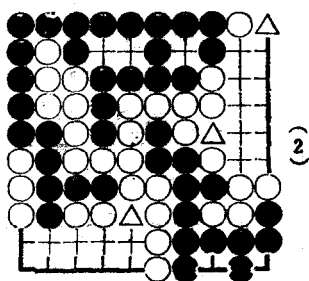
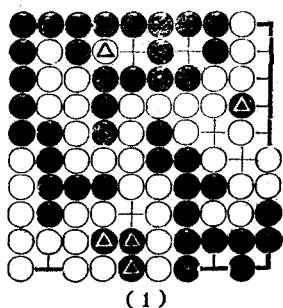


图 二十六

第二章 基本战术

第一节 长气和紧气的概念

黑、白棋子互相包围，都做不成两个眼的情况下，为了棋子的生存，就必须采用“长气”和“紧气”的手段，达到保存自己，攻杀对方的目的。如果对“长气”和“紧气”不理解，就会形成本来可以吃掉对方的棋，反而因为一气之差被对方吃掉，使胜负颠倒过来。因此，“长气”和“紧气”在战术上显得特别重要。

图二十七：被包围的两个白子与被包围的五个黑子，双方对杀起来。算一算气：黑吃白需要两口气，白吃黑需要三口气。这时轮白走，如白走甲位“紧气”，白的两子将被吃掉。但是白有“长气”的好手段，即在甲位先长一子，就由原来的两口气，变成四口气。这样紧起气来，黑差一气被吃。

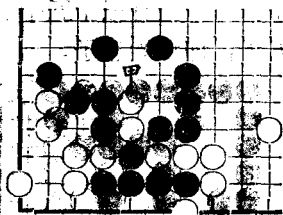


图 二十七

图二十八：黑、白几个子互相包围，也没有“公气”。白如吃黑需要四口气，黑如吃白也需要四口气。这种情况，轮到谁先走谁成功。后走的便要被吃掉。假定白棋先走，就必须立即在黑的四口“外气”的任何一处

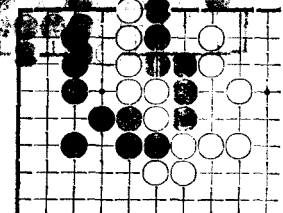


图 二十八

“紧气”，方能吃黑。如果白棋放弃不走，黑就立即在白的四