

集樂清憂忘

棋局四

規則研究

應昌期 編



忘憂清樂集四局棋規則研究

應昌期編

應昌期圍棋教育基金會出版

頡和有限公司承印

台北市光復南路35號4F

1990年6月初版

目

錄

▲紀念楊聯陞博士對圍棋規則的貢獻	1
▲修訂圍棋規則十八年的心得	17
▲忘憂清樂集四局棋	
第一局 成都府四仙子圖	23
第二局 爛 柯 圖	31
第三局 金 花 碗 圖	40
第四局 賈 玄 圖	48
▲應氏計點制圍棋規則	56

紀念楊聯陞博士對圍棋規則的貢獻

我和楊聯陞博士曾有兩面之緣，第一次是一九六一年秋天，我擔任美國銀行業務考察團團長，有機會到波斯頓去，曾在哈佛大學和他第一次見面，下了一局棋，吃了一頓飯。當時我知道他是中國歷史學家，對於圍棋勝負計算方法也有考據。第二次大概是一九八六年或八七年，他曾經回到台北來開會，或許是中央研究院會議吧？順便也到應昌期圍棋教育基金會來參觀，又匆匆談了十幾分鐘。

楊聯陞博士於一九五六年，應韓國史學泰斗李丙泰博士華申紀念論叢徵文所撰一文「中國圍棋數法變更小考」，吳清源大國手曾將此文口譯日語，另圍棋記者筆記載於一九六〇年十一月“棋道”月刊上，附記中吳清源曾說：“此文係楊聯陞博士於一九五七年寄給我的”。經台灣“圍棋”月刊總編輯沙濟琯先生由日文譯回中文，刊載於一九六〇年十一月及十二月上下兩段。次年一九六一年九月又由沈君山博士寄給沙濟琯先生中文原文，所以於第六卷第九期圍棋月刊中又刊登一次。此文中有圍棋數算法變更部份摘錄如下，考據來源及故事從略：

“圍棋之戲”通行於中韓日三國，而局終的數法，即勝負計算方法，微有不同。照一般所謂中國數法，是計算一方的子數，把活子與活子內包括的領土，也當作子數算在一起，再把總數與全局子數之半相比，以定勝負。在韓日兩國，並不計算活子，只比較雙方領土的目數（即路數），但死子須填入己方領土之內。這兩種數法，乍看似很不同。實際若以二目作一子折算，結果相等。（應按：並非所有棋局皆相等，只能說大致相等。）此外在規則上還有些細微的出入，這裡先不討論。

普通以為中國計算方法，向來是數子。實則不然，中國本來也是數目，後來才變成數子。韓日兩國所用當是南北朝時傳入的舊法（關於兩國弈棋，最早的記載見“周書異域傳百濟”、“隋書東夷傳百濟、倭國、”北史百濟傳·倭國傳。）中國圍棋數法變更的時代，就我大略稽考所得，大約在明朝初葉或更早，到晚期萬曆之世，數子方法已經通行了。

中國圍棋計算方法，在宋及以前數“路”，（日本稱“目”，韓國稱“戶”，三者義同字異。）最清楚的證據見李逸民的“忘憂清樂集”（南陵徐乃昌覆刊宋本）李是徽宗時待詔（待詔是陪皇帝下棋的人）書名是因為徽宗題詩有“忘憂清樂在枰棋”一語而記。（忘憂又出於“晉書”祖納傳）。這部書裡所收的整局的棋譜，凡四局。每局後都註明結果：

一局名“成都府四仙子圖”，是宋朝四位名手，分曹圍棋（即日本所謂“連棋”。）結果是：白殺黑九子，填外有四十三路。黑殺白七子，填外有四十二路。

一局名“爛柯圖”，註云：昔王質入衢州爛柯山採樵遇神仙弈棋，乃記而傳於世。白先，黑勝一路。譜後記云：黑殺二十二子，白殺黑九子，各一百四十五著，黑十八路，白十七路。

一局名“金花碗圖”，是“待詔閻景實與顧師言爭著蓋金花碗一隻。閻景實白先，顧師言黑勝一路。末云：黑殺白六子，白殺黑六子。各一百二十二著。黑有四十路，白有三十九路。

一局名“賈玄圖”，是“唐待詔賈玄（楊按：賈玄宋初人，此“唐”字似應屬上一局。）與楊希粲對局。賈玄黑先，希粲輸

八路。末云：白殺黑二十一子，黑殺白九子。各一百十九著。白有四十三路，黑有五十一路。

這四局用的顯然都是數路即數目的方法。第一局第四局當是宋譜。第三局是唐譜，第二局王質是晉人，神仙弈棋，自然只是傳說，或是唐人所傳舊譜，亦未可知，可注意者，宋以前兩譜白先，而宋譜黑先。這與日本記載說：昔時上手持黑，下手白先（見“古事類苑”遊戲部，引：江家次第五），後始改爲黑先，正相符合。（沙濟瑄說：此說並不一定，清朝棋譜多爲白先。）（應按：以前並無書面圍棋規則，黑先或白先，尙無統一規定。反反覆覆隨心所欲。）再早如“古今圖書集成”藝術典引“新論”（太平御覽卷七三五引作“新語”）云：俗有圍棋，或言兵法之類。上者張置疏遠，多得道而爲勝。“如果是”桓譚新論”或“陸賈新語”，則漢時中國圍棋已經數路。“道”即“路”也。

變成數子之後，最明顯的記載，就我所知，是“金瓶梅詞話”（萬曆丁巳一六一七年序）。第五〇四回常時節與白來創賭棋一段：

“於是填完了單官，就數起來。白來創著了五塊棋頭，常時節只得兩塊。白來創又該找還常時節三個棋子，口裡道：“輸在這三著了！””，連忙數自家棋子，輸了五個子。這段文字不但數子，而且計算塊數。塊數多的人，每多一塊，要找還一子。這種方法在中國一直採用。到近些年來，受了日本圍棋規則的影響，才有人取消了計算塊數這一條。但是因爲數子要把官子收完，連單官即日文所謂“駄目”在內，所以還要看誰收後，對子分先如黑收後，黑應得一百八十一子，白收後各得一百八十子半，以期精密合理。（這種規則已爲台灣的中國圍棋會所採用。）（應按

：楊博士歷史專家，圍棋規則不是他研究項目。一九五二年社團法人中國圍棋會成立時，把日本一九四九年所頒佈的規則譯成中文，就是上面楊博士說的中國圍棋會已採用，用數子方法去配合日本比目方法的勝負答數，所以才有黑先收後還半子之規定，而總編輯沙濟琯認為中國不能再用以數子折合比目的答數，非驢非馬的算法。所以才有二十年修改圍棋規則的艱辛工作。）

要問中國人為什麼由填目改為數子，我想至少有兩個重要理由。一是數子不必保留死子，既省麻煩，又可避免故事中，如賈玄臣手中尚有一子，與吉備真備竊子嚙之等弊病。二是在有些特別形狀，例如“盤角曲四”照慣例是死棋。但是如果真要殺起來，進攻的一方，要先把自已棋裡可被對方用作劫材的地方，全部補好，然後打劫，對方無劫材，只可認輸。所以“棋經”說：“盤角曲四”局終乃亡”。這在數子法時不成問題。如果對方不肯同樣做，就可能引起爭執。因此有人提議增加一條PASS PENALTY的規則，即是假定一方認為棋未終局，還要繼續下子，而對方不肯下子，則每拒絕一次，要減一目為罰則。這樣才可以補救。美國棋友KARL DAVIS ROBINSON即如此主張，他的大著THE STRUCTURE OF GO詳論圍棋各種規則，以及各種特殊形式的處理。初稿在一九四六年完成。如今尚在寫定，希望將來可以印行。日本棋院的“圍棋規約”因為未有PASS PENALTY的規定，對於“盤角曲四”只可以判例定為無條件死，與全局其他部份無關，這是十分不合理的。（應按：由數路改為數子。第一理由保留死子麻煩，從漢朝到明朝一千多年都要保留死子，沒有覺得麻煩，怎麼會突然麻煩起來呢？我想這個理由非常勉強不能成立。其實第二個理由是改為數子的真正原因。因為數目只能“判定死活”，數子才能“提證死活”，這是圍棋規則中最重要的改進。）

自從楊聯陞博士“中國圍棋數法變更小考”一文，台灣“圍棋”月刊，先後刊出三期。再加上當時總編輯沙濟琯大聲疾呼寫了幾篇，“圍棋規則非改不可”的文章。尤其是一九六六年七月刊出“不能讓它再錯下去了。”末段：

“圍棋是我國所發明的，國人對此津津樂道，引以為榮。但當前我國所採用的棋規，卻是中外對圍棋則稍有研究的人，皆曰有問題的日本棋院所頒的“圍棋規約”。這美國AMERICAN GO JOURNAL也為文批評不合理。捨傳統的棋理，作歪曲的配合，未免過份遷就現實了。方今弈道大昌圍棋已成為國際性競技項目之一，但國際棋友只知道有GO、碁），不知有（WEICHI圍棋），實因我國宏揚不力，自失立場有以致之。本人在六年前，曾寫過一篇“圍棋勝負計算之商榷”，在一九六〇年十一月“圍棋”月刊發表，主張“數子法為體，比目法為用”，其中著手必須相等等立論，與本文同。刊出三年後，日本棋院方有新規則草案之公佈，之後又將三年，未聞有正式實施之跡象，足可想見傳統錯誤觀念改正之不易。但對棋理之維護，中國圍棋會以“承重孫”身份，實屬義不容辭，允宜秉理而行，立即廢除現行棋規，明定不計收後，不還子的數子法為標準計算制度，以資匡正，此舉雖使棋規成為雙軌制，但是非終有公論，真理愈辯愈明。國際明智人士，對此必將有所捨取。無論如何像這種有病態理論所制訂的荒唐棋規，實在不能讓它再錯下去了。”

一九五二年以社團法人成立了中國圍棋會，會員於成立時繳過第一年會費後，絕少於第二年再繳會費。除成立時開了一次會員大會後，從未開過會。到一九七二年由我發起向工商界募款三百餘萬元，改為財團法人中國圍棋會，我還是擔任總幹事職務，會長仍舊是周至柔，副會長陳雪屏、林伯壽。在台北市仁愛路四

段37-26號二樓，買了九十坪會所，當時周會長說：二十年來中國圍棋會總算有了自己的會所。過了一年就和台灣新生報談妥，聯合舉辦一年一屆，長期性的新聞棋賽，定名為“名人賽”。今年已經辦到第十八屆，這可能是中國圍棋歷史上，最早和最久的新聞棋賽。因為要辦“名人賽”，必須要正式的書面規則。中國圍棋會曾於一九五三年譯日本棋院“圍棋規約”作為中國圍棋會的書面規則。因為沙濟琯先生前後將近十年曾經多次寫文章，刊於圍棋雜誌，認為原有規則，非改不可，絕對不能讓再錯下去了。當時我對圍棋規則完全是門外漢，從未用心認真研究過。我就請沙濟琯先生把他所發表過文章全部送來，我全部了解以後，錯在那裡是否非改不可，再作決定，沙濟琯當時住家和我家相距甚近，走路五分鐘可以到達，電話一通，不到二十分鐘，沙濟琯就把全部文章送來，我連夜細讀研究，認為確有修改必要。沙所主張的理由只有一條，就是“數子法不可附帶收後扣還半子，完全以所得子數與一百八十子半比較，多即勝，少敗敗。不要用數子法去配合“數目法”的答數。

由於上述的經過情況為了配合“名人賽”的需要，於一九七四年十月出版中國圍棋會“新規則”。並將此一新規則分別郵寄世界各國圍棋組織，徵求意見。又親自前往東京在日本棋院邀集吳清源、林海峰、林裕、三堀將、藤田梧郎、村上明，幾位規則專家及圍棋高手，請教高見。日後只有三堀將先生曾在日本“棋道”及“圍棋俱樂部”等圍棋專業雜誌為文介紹，十分推崇新規則要義十六字：“氣盡提取、全同禁著、子空皆地、填滿計點”，三堀將先生認為這十六個字，已經說得很清楚，沒有再比這十六個字更好的辦法。但是另外有一位美國麻省圍棋會主席，Mr. William F. MANN寫了一封八九張信紙的長信。對新規則十六字作了詳細的批評，全文要點：（一）氣盡提取是當然，無法再

有更好的定義。（二）全同禁著很簡明動人，但實際上大有問題，他不同意。（三）子空皆地是最好的地域定義，合理精密，絕無毛病。（四）填滿計點是最科學化的方法，盤面的棋形一子不移動，填滿後勝負答數，立刻一目了然，不必經過計算。但他認為這是我的夢想，恐怕我有生之年，不能看到。因為他下圍棋二十多年，在任何圍棋俱樂部，從來沒有見到黑白子數恰巧各一百八十子，這是不可能的，所以填滿計點的美夢，也不可能實現。此文曾在美國圍棋會出版的雜誌中刊載過。

另外一位是日本圍棋作家勝本哲洲先生，他在日本的圍棋雜誌上，看到新規則內容大部份都認同，認為比日本規則有進步，但是還有少數問題尚未澈底了解。大約也是一九七八年前後，先打電話到中國圍棋會來問，我是否可以保留一整天，專門詳細解釋他的問題，如果可以請預先約定那一天。我叫圍棋會工作人員回電話，只要事先約定任何一天，我都願意奉陪。結果真的專程來到台灣，在我家裡從上午九時開始，一直到晚上十一點，才離開我家。當我送他到門口時，他給我三句答覆：（一）新規則確實比日本採用的數“目”制進步，尤其是教啟蒙的兒童提證死活要比判定死活，容易教容易學。（二）你的規則雖然勝過日本規則，但是你千萬不要到日本去宣傳推廣，專業棋士先入為主，很難接受新的東西，結果適得其反。（三）你要推廣你的新規則唯一可行的有效辦法，是舉行一種最高獎金的大比賽，引起全世界愛好圍棋的人都注意，而採用新規則。這是最有效、最直接的辦法。一九八八年舉辦應氏杯世界職業圍棋錦標賽，就是這樣辦起來的。

一九七七年到韓國漢城去舉辦中韓高中學生圍棋年度賽，一九七六年在台北舉行的時候，是採用中國新圍棋規則的。並同時

訂立書面約定明年到韓國去比賽也要用同一規則，但是如果一年以內，韓方來信說明新規則中也有缺點，經我們研究後承認確是缺點，則可以按韓國規則比賽。實際韓國並沒有規則而是採用日本規則的。次年比賽赴漢城韓國棋院，當天晚上就到我們住宿的地方，來跟我們商量到韓國要用韓國規則，不能採用中國的新規則，這是體制的問題，希望我們原諒，我們堅持去年的書面約定，韓方一年內又沒有提出異議，既有特別約定與體制無關。原因是一九七六年來台北的是韓國中央日報人員，一九七七年在漢城實際承辦比賽的是韓國棋院的人，人換了所以前後事情接不上頭，次日勉強比賽心中頗不愉快。回到台北召開會議把“中國新圍棋規則”改為“計點制圍棋規則”，以便在國際上使用時，可以避免體制問題。

一九七四年制訂的“中國新圍棋規則”，三年後又更名為“計點制圍棋規則”。在這三年中，我致力於地域定義的比較研究，從這個主題上看，圍棋規則可以分為三個時期。十世紀以前稱為“第一代規則”，地域定義是“唯路是地”，除路以外都不是地域，而且還有“負目”，所着過的棋子，不論活子死子提子都不作路，要從全枰361路中減除，日本韓國目前所用的都是南北朝時期傳過去的中國舊法。到了明朝中葉大概在十五世紀以後，中國圍棋規則的地域定義演進為“唯子是地”，除每塊必須保持兩個氣點不作地（即塊頭還子）外，其餘空點一律視同活子，全部能生存在棋枰上的雙方活子計算勝負，稱為“數子法”。這些知識的了解大部份都從楊聯陞博士的“中國圍棋勝負計算變更小考”一文中得來，所以他對中國圍棋規則修訂的貢獻很大。第三代規則地域定義修正為“子空皆地”，圍棋終局時棋枰非子即空，所以子空皆地就是全枰交叉點皆地域，是“無點不計、有點必計”的地域定義。雙方域點之和必為棋枰點數，雙方域點之差則為

勝負點數。

“子空皆地”的子，有黑色的黑子，白色的白子兩種。但是“空”沒有顏色的區別，如何來確定空的顏色呢？我們既不能用顏色來確定空的區別，只好用歸屬的方法來區別空的所屬。於是有“空屬鄰界”的定義，空是屬於週圍的地界。“空之黑白以界子為準，界子全黑爲黑空；界子全爲白空。界子黑白兼有稱爲“分空”，其權利由雙方均分。這個“空”的歸屬定義是“子空皆地”以後二年才確定的。子空皆地是計算勝負的準則，另外必須有計算的實務。傳統的計算實務是“單方數子法”，即只要計算黑方或白方，一方的子數，與棋枰總點數二分之一相比，多者勝，少者負。這種算法在中國已經有幾百年的歷史。這種算法很容易有毛病，因爲棋子數完棋形全部毀滅，如有錯誤除非有棋譜記載從新覆盤，否則無從查考錯或對。所以中國大陸目前圍棋比賽都由裁判員執行數子，以示公正。這與日本超一流高手都由對局者自己比目大不相同，很明顯的數子法如果有毛病一時無法覆查。而且近一百年來，歐洲美國圍棋的普及，大致早期都由日本傳播出去的，他們都用“數目法”，把死子提子填回去，再比較雙方的淨目數，以定勝負。勝負決定時，棋子都還在棋枰上，如有疑問，很容易覆查出來。中國單方數子法，數完後，全局棋形全部銷滅，無從覆核查考。這種算法很難推行到世界上已經習慣用死子提子填回去的“數目法”而且可以保留全局棋形。老實說：單方數子法，是我國棋具極度貧乏下，想出來的辦法。我們必須要把它改進。

“填滿計點”是配合子空皆地的最科學化的計算實務。棋枰共361點，黑白棋子各一百八十顆共360顆。枰點較棋子只多一點。填滿後多此一點即爲勝方。填滿計點不必費神計算，只要把死

子提子棋罐剩子一併填入同色空內。填完有餘空稱爲“勝空”，有餘子稱爲“負子”，最後把負子放在勝空內，每一負子作二點計算就可以。負子大致必在十子以內，再多的話稍有棋力者早已中途認輸，不計點勝，不必用填滿計點來決定勝負。填滿計點之計算實務雖頗理想，但是必須使用“量斗棋罐”，棋子子數不必逐子點算，可以一目了然，毫無困難絕對正確。爲此已經研究製造，化了十五年時間，三十萬美金以上研製費用，再改進又改進，前後鑄模二十五套以上。目前模式已經接近完美使用方便，材料堅固耐用，體積不太多，種種缺點皆已克服。量斗棋罐是William F. Mann先生，始料所不及的。美國倡導的PASS PENALTY、BOOKKEEPING STONES的算法，如果雙活的“目”也計算在內，和填滿計點的算法完全相同。（一）不必慎保管提子。（二）數後全局棋形毫無更動。（三）勝負答數不必計算一目了然。應該填滿計點的算法，比較其他任何算法更爲理想。

解決了圍棋規則最重要、最基本的地域準則和計算實務，用“子空皆地、填滿計點”八個字來定案。到現在爲止應該是最簡單明瞭合理的規則。再其次的問題是“打劫”，傳統用了二千年，打劫是限制“提取單熱子必須間隔一手”，確是簡單明瞭的規則。可惜它不能解決所有“劫”的問題，雖然這些不能解決的“劫”，少之又少，稱爲“稀有的珍型”，發生機會很少，棋力較低的棋手可能不會發生，棋力越高則發生的機會越多。今後世界棋力水準如果一直提高，那末發生的機會也比例增加。目前日本規約對這些不能解決的“珍劫”，只好用對局無結果判爲“無勝負”規定重下一局。這不但影響預定賽程，更重要的是規則不能配合圍棋的理論，理論上說應該不會有“無結果”的棋局，顯然沒有配合棋理的規則。這必然是規則問題，而不是棋理問題。我們訂新規則的時候，沒有一位能夠解答這個圍棋規則中最困難最

複雜的問題，最後規則修正委員會中，沈君山博士從美國帶來“全局同形不得再現”的規則，我就把它簡稱為“全同禁著”。全同禁著四個字，很能吸引人，從字面上看來，言之成理，並且不會誤解，大家以為很理想，所以在沒有更好的辦法下，一致通過用“全同禁著”四字，來解決所有無結果的劫型。其實不然，舉例來說明，自從一九七四年，我們提出了“全同禁著”以後，中國大陸圍棋規則也採用了“全同禁著”。在1988年規則第六條訂明“禁止全局同形再現”，這樣八個字簡單的一條。但是在二十條第三款：對雙方互不相讓的三劫、四劫、長生劫、雙提二子等罕見特例，可判和棋或者重下。如此一來把第六條的條文完全推翻。第六條不用傳統的“劫”字，其目的無非想要解決珍型劫的死活問題。但碰到珍型劫還是判為“和棋”，其實不是和棋而是對局無結果，或照日本判為無勝負。都比“和棋”妥當。上面已經談到，美國麻省圍棋會會長Mr. William F. Mann對“禁止全局同形再現”的規則認為有問題，不宜使用。經過長達十年苦心研究，認為Mann先生確有道理。“全同禁著”有“削足適履”的味道，與圍理原理不甚符合，傳統觀念是活的棋，如用“全同禁著”則變成死棋。一九九一年出版的計點制規則新版已修正為“劫分爭攪”。劫有爭劫與攪劫的區別。爭劫是死活之爭，所爭之覆子稱為“熱子”，提取熱子必須間隔一手，乃傳統規則的規定。但是熱子只有“單熱子”一種，不夠應用。應再加“雙熱子”解決“長生劫”，變熱子解決“爭三劫”的爭死活問題。其餘的劫都屬於攪劫，攪劫是換氣而不是爭氣，所以熱子失效，也可以說是“無熱子”劫，不過是原有死活循環還原，無法改變原有死活，既無熱子可禁但有攪方可禁。爭劫是雙方用同一限制一手爭提熱子。但攪劫是單方發動攪局，發動攪局之一方就是“攪方”，攪方攪局超過一個循環後，稱為“越環再攪”，任何一手越環再攪都可以隨時禁著，還是恢復原有死活狀況。原來是活棋攪

後還是活棋，稱爲“活攪”。原來是死棋攪後還是死棋，稱爲“死攪”。攪劫實際不過是氣點換位，你提A點，我提B點，你提C點，我提D點。如此循環提取而已。因此“活棋攪不死、死棋攪不活”。劫分爭攪才符合圍棋原理，不像“全同禁著”雖可解決“無結果”，但是有時要“削足適履”才能解決。圍棋攪劫與象棋連續將軍同樣情形。

剩下來圍棋規則還有“禁著點”的規定問題。傳統規則“自盡”是禁著點，計點制規則“變窮”是禁著的，只要棋形有變化，不管自盡或被盡都可以著。所謂“變窮”是變化沒有了。沒有變化的棋就必須禁止，否則“著了等於沒有著，著來著去老樣子”。一定是對局“無結果”，除變窮導致無結果外，任何著點皆可選擇。謂之“除窮任擇”，這是實手著點選擇的唯一限制。其次是著手類別問題，著手實際上應該分爲兩類：（一）實手：實手是實際上有棋子著在枰點，俗稱“一手棋”。（二）虛手：虛手實際上未曾有棋子下在枰點上，但是應該也要算是“一手棋”，俗稱著手棄權，著手棄權與虛手是名稱不同而實際意義也稍有差別。著手棄權只表示放棄著手權利，那倒底算不算一手棋呢？字面上和觀念上都很模糊。而虛手既稱爲“手”，當然確定是一手棋，不過虛手實際上並未把棋子着在枰點上而已。所以計點制規則的爭劫規定：提取熱子必須間隔一實手或虛手。此一規定就是，第一手甲提劫，第二手乙無劫材可找，亦無單官可著，只好虛手。第三手如果甲方仍不粘劫而虛手，第四手乙方就可以提劫。這是因爲規定間隔一虛手與間隔一實手一樣，也可以提劫。一九四七年吳清源大國手與當時本因坊岩本薰十局棋，所發生嚴重的規則問題完全就是同樣情形。最後日本棋院開會根據本因坊名人秀哉在世的時候，曾經說過：“劫材多的一方，不必粘。自古到今任何棋譜從無不粘劫而可終局的，所幸如要粘吳清源可勝二

目，如不粘吳清源仍可一目勝。但是一般高段棋士人心惶惶，如果以後比賽對方可以不粘劫而終局他會輸半目，而要粘劫才可終局則他可以勝半目。這種情形常常發生，那怎麼辦？由於吳清源發生這樣要不要粘劫的規則問題，無意中產生了破天荒第一本書面圍棋規則，就是一九四九年十月二日，日本棋院所頒佈的“圍棋規約”，在那本書面規約裡規定是要粘劫，才可終局。反過來可以證明當時開會判定可以不粘是不合理。但是由於書面規則用字不妥，規定“會立即發生打劫的地方要補一手”。結果一九六一年吳清源與當時本因坊高川格三局棋又發生了規則上更大的爭執。終局吳清源半目勝，但是高川格認為中腹會立即發生劫爭，補一手終局則相差一目，吳清源要反勝為敗要輸半目，雙方都不肯讓步，僵持幾個月，吳清源孤立無援，最後只好認輸。條件是大家都認為規則確有不妥，日本棋院同意修正規則。但到一九九〇年四月才由酒井猛九段負責修訂，新條文公佈以後一般反應似乎不見得比原規則更好，一般不研究規則的人，怎麼會知道圍棋規則有如此困難，只說：“下圍棋沒有書面規則已經下了四千多年，下圍棋要什麼規則？！或是規則越簡單越好，一般下棋的人或初學者都看得懂。這些議論都是令人啼笑皆非，只有一笑置之。

一九九〇年十一月一位日本棋友，圍棋文化研究會會長岡崎正博先生，此人對於圍棋的狂熱我從未見過，與國際棋友通信，互相交換資料，要台灣圍棋資料，寄去時大大小小，雜亂無章，幾月以後寄回大小一致，活頁精美卷夾，令我大吃一驚。以後經常通信來多則十頁，少則四頁，我的回信總是一頁。最近又寄來池田圍棋規則一厚冊活頁資料，複印清楚，裝訂精美。實在是一位了不起的資料搜集家。他來信告訴我，最近由工藤紀夫九段等熱心圍棋規則的高段棋士，發現李逸民著“忘憂清樂集”裡的數路法，也有塊頭還子。當時我不太相信，我的成見以為塊頭還子

，應該在明朝改爲數子以後，才會有。宋朝以前尤其是忘憂清樂集的四局棋譜，經楊聯陞博士考證，都是數路的，和日本目前算法相同，而且據楊博士文中萬歷年間“金瓶梅詞話”中不但數子，而且還有塊頭還子，從未提到忘憂清樂集四局棋也有塊頭還子，所以我不大相信，亦未回信表示我的意見。同年十二月香港棋友孔慶隆先生來台北，也告訴我同樣消息，我覺得十分奇怪。一九九一年二月孔慶隆先生再打電話來並將宋版本刻本棋譜FAX傳來，每譜二百多手，又是宋版本刻本，棋子爲長方形，棋子內所刻是中國字，像我們這樣年齡的人，要照譜打完一局，的確當天難以打完。無怪孔慶隆先生在電話中說：我年紀老了實在無法全譜擺清楚，只好帶到廣州托陳志剛等專業棋士去擺罷！又從廣州來電話說：經過廣州棋友打譜計算結果確有塊頭還子。塊頭還子其實應該說“氣點不作地”意義比較清楚。因爲由以上經過，所以我希望自己親眼目睹。連日連夜自己加工分譜，每譜以50手爲限。最後再每局詳細打譜完畢，計算勝負結果，無話可說，的確是氣點不作地，塊頭要還子，我的性格是要我相信一件事，我必須有親身經歷的事實，才會相信。工作完畢前後足足化了一星期時間，而且工作得十分辛苦。但是過後發現在應昌期圍棋教育基金會圖書館裡，老早就有四川成都蜀容棋藝出版社1987年8月第一版的“忘憂清樂集”，而且也是每譜50手，白費了三天時間分譜的多餘工作。但是成都四仙子圖一局棋譜可能有錯，黑241不著平角九九路“雙官”而着單官，所以計點結果盤面應該是“和棋”而非白子一路勝，尚待日後細查。從以上考證中國算法氣點不作地直到1920—1930年間受日本規則影響而廢除。就是吳清源去日本前後，中國幾千年來一直有氣點不作地，塊頭要還子的規則。日本三百多年來似乎所有日本古譜從未見過氣點不作地，塊頭要還子的棋譜，這一點修改工作，似乎是日本改革的。我是同意日本的觀念和理論，氣點不作地，似乎是多餘的，沒有必要。