

围棋

围棋入门知识
围棋基本战术
围棋实用死活
围棋定式浅说
围棋官子初步
围棋布局基础

初级读物合订本

获1987年全国《金钥匙》奖

圍棋

（初级读物合订本）

蜀蓉棋藝出版社

书 名/围棋初级读物(合订本)

著 者/杜君果 杜维新

责任编辑·陈克忠

封面设计·陈克刚

责任校对·杜维全

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街72号 邮编: 610072

发 行 四川省新华书店

印 刷 江油印刷厂

版 次 1988年1月 第1版

1996年1月 第9次印刷

规 格 787×1092毫米 1/32

印 张 12.125 字数264千

印 数 40001—60000册

定 价 13.00元

ISBN7-80548-121-0/G·122

目 录

《围棋入门知识》 杜君果编著

第一章 入门知识 (3)

第一节 棋盘和棋子 (3)

第二节 落子规则 (4)

第三节 怎样确定胜负 (4)

第四节 棋子的生存条件 (5)

一、气和提子 (5)

二、眼和假眼 (6)

三、双活 (8)

第五节 打劫和打二还一 (9)

一、打劫 (9)

二、打二还一 (10)

第六节 死活的基本形状 (11)

一、可以点死的眼形 (11)

二、不能点死的眼形 (12)

三、不点也是死棋的眼形 (12)

四、几个特殊的眼形 (12)

第七节 着法名称 (15)

第八节 终局时胜负算法 (16)

第二章 基本战术 (17)

第一节 长气和紧气的概念 (17)

第二节 计算对杀的气数和紧气的方法 (18)

一、双方没有眼的对杀 (18)

二、一方有一个眼另一方没有眼的对杀 (19)

三、双方都有一个眼的对杀 (20)

第三节	大眼的气数	(21)
	一、完整的大眼	(21)
	二、特殊情况的大眼	(22)
第四节	几种战术手段	(24)
	一、打	(24)
	二、双打	(24)
	三、征	(25)
	四、枷	(26)
	五、扑	(26)
	六、倒扑	(27)
	七、挖	(27)
	八、渡	(28)
	九、做劫	(28)
	十、金鸡独立	(29)
	十一、倒脱靴	(30)
第三章 开局走法		(30)
第一节	基本概念	(30)
	一、一盘棋分三个阶段	(30)
	二、先占角、次占边、后占中腹	(31)
	三、三线和四线配合	(31)
	四、建立根据地	(32)
	五、棋子要布开、稀密要适当	(32)
	六、实地与外势	(33)
	七、先手和后手	(34)
	八、转换	(34)
第二节	占取最有利的据点	(35)
	一、角上下子的部位	(35)
	二、守角	(35)
	三、挂角	(36)

四、开拆	(36)
五、向中腹发展	(37)
六、夹攻	(38)
七、分投和攻入	(38)
八、浅消	(39)
第三节 常用定式	(39)
第四节 开局走法举例	(47)
一、让九子局(共46着)	(47)
二、让六子局(共52着)	(48)
三、让四子局(共60着)	(49)
四、对子局(共35着)	(49)
附录:问题和解答	(51)
问题部分(1——22问)	(51)
解答部分	(55)
《围棋基本战术》	杜君果编著
第一章 基本概念	(65)
第一节 不走废着	(65)
一、废着	(65)
二、未到收官阶段走官子	(66)
三、撞紧气	(66)
第二节 占据要点	(67)
一、有关双方形势消涨的要点	(67)
二、有关双方根据地的要点	(68)
三、有关单方根据地的要点	(69)
第三节 争先出头	(69)
一、出头取势	(70)
二、出头围地	(70)
三、走畅孤棋	(71)
第四节 不怕大模样	(71)

一、大模样能成多少地	(71)
二、怎样对付大模样	(72)
三、破大模样的次序	(73)
四、破大模样的失策	(74)
第五节 攻成地	(74)
第六节 走成好形	(75)
第二章 切断战术	(78)
第一节 断的基本形	(78)
第二节 纽十字	(80)
第三节 种种断法	(84)
第四节 护断	(87)
第三章 弃子战术	(91)
第一节 弃子取势	(91)
第二节 弃子突围	(95)
第三节 滚打包收	(97)
第四节 弃子后的杀着	(99)
第五节 其他弃子手段	(103)
第四章 劫的战术	(107)
第一节 遇劫先提和遇劫后提	(107)
第二节 成为大劫之前要先制造劫材	(109)
第三节 直接的劫材	(110)
第四节 差一气劫的战斗方法	(112)
第五节 做劫	(114)
第五章 其他战术手段	(117)
第一节 尖	(117)
第二节 夹	(119)
第三节 立	(121)
第四节 扑	(122)
第五节 渡	(123)

《围棋实用死活》	杜君果编著
第一部分 死(1——40图)	(127)
第二部分 活(41——80图)	(147)
第三部分 劫(81——120图)	(167)
《围棋定式浅说》	杜君果编著
第一部分 星定式 (1——238图)	(189)
第二部分 小目定式 (239——308图)	(229)
第三部分 高目定式 (309——330图)	(241)
第四部分 目外定式 (331——352图)	(245)
第五部分 三三定式 (353——362图)	(249)
《围棋官子初步》	杜君果编著
第一部分 官子的基本知识	(253)
第二部分 官子的大小	(260)
第三部分 怎样收好官子	(280)
第四部分 全局官子收法举例	(307)
《围棋布局基础》	杜维新编著
第一章 布局的基本知识	(317)
第二章 布局时定式的选择和运用	(325)
第三章 布局浅说	(337)
第四章 布局问答10题	(369)

初 级 读 物 一

围 棋 入 门 知 识

杜君果 编著

194

194

194

194

194

194

第一章 入门知识

第一节 棋盘和棋子

围棋的棋盘,如图1,是由十九条横竖直线交叉组成的。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。

棋盘的第四条边线,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;其余依此类推。

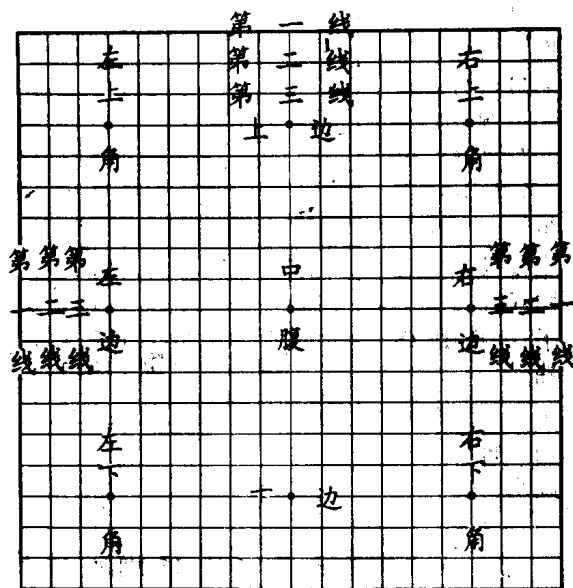


图 1

围棋的棋子用玻璃或塑料制成,分黑、白两种,各有180个左右的棋子,就能够适应对局的需要。

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 2:

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,直到终局。

其他规则,将在后面说明。

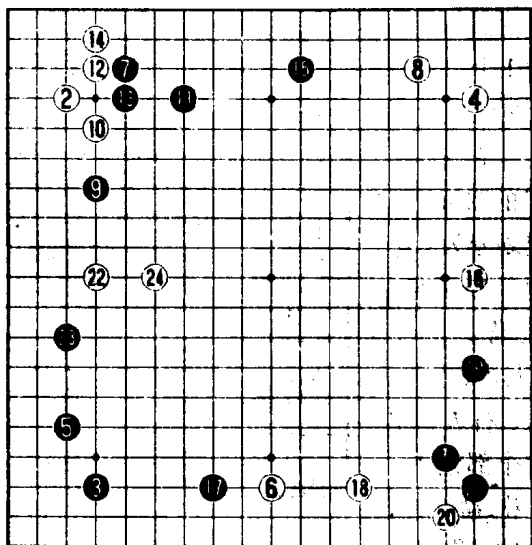


图 2

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,一般的对局,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。终局数子时,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)。

分先、让先、让子对局的胜负，则按下面办法决定。

分先：指水平相当，由双方轮流执黑先走。现行《竞赛规则》规定，由于黑棋先走，有一定的先手威力，应由执黑的贴出二又四分之三子（即五目半），以求平衡。即终局数子时，黑方如为184子，则胜四分之三子；白方如为178子，则胜四分之一子。占地低于各自所占标准为负。终局时只需计算一方的子数，即可判定胜负。

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、三子……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。

只要实际下几盘棋，对胜负的计算是很容易懂得的。

第四节 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3：(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)中间的三个子有八口气。

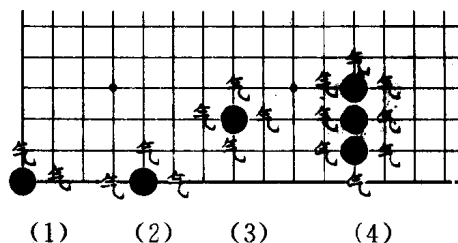


图 3

“提子”，就是把没有气的棋子从棋盘上拿掉。

图 4: (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。

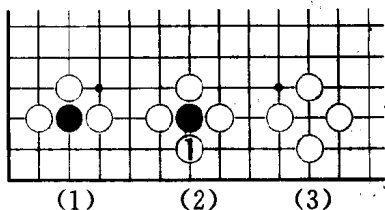


图 4

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 5: 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。

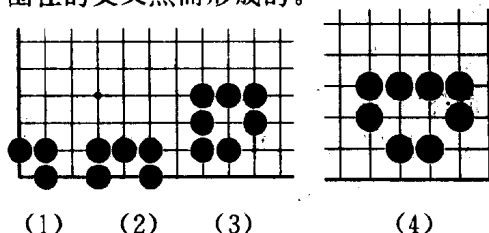


图 5

一个眼没有外气时,可以在眼内投子,并把构成眼的几个

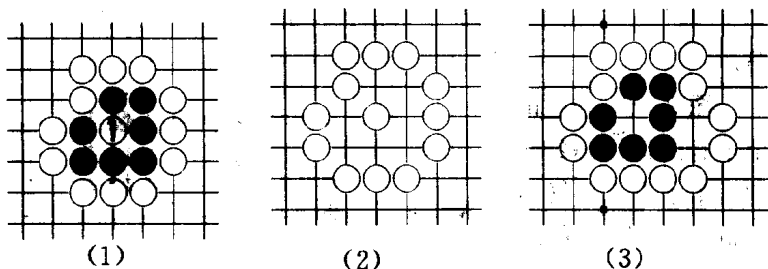


图 6

子提掉。

图 6: (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。

如上所说, 一个眼有无外气, 都将被对方提掉, 是死棋。

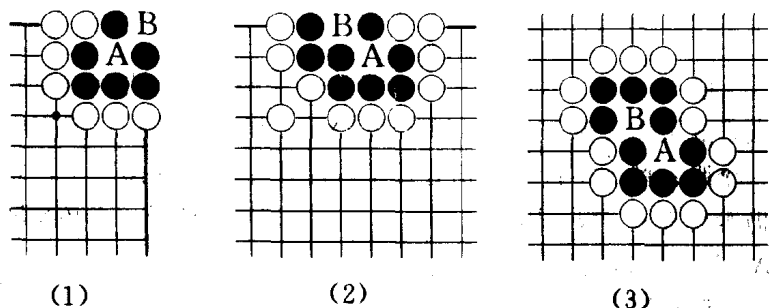


图 7

如果具备了两个完整的眼, 就不会被提掉, 而成为活棋。

图 7: 黑棋没有外气, 但是它们各有两个完整的眼。如果白方在 A 位投子, 投入后没有气, 而黑 B 位有气, A 位是不能投子的禁区。如果白方在 B 位投子, 投入后也没有气, 而黑 A 位有气, B 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 7: (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 5)。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”)。

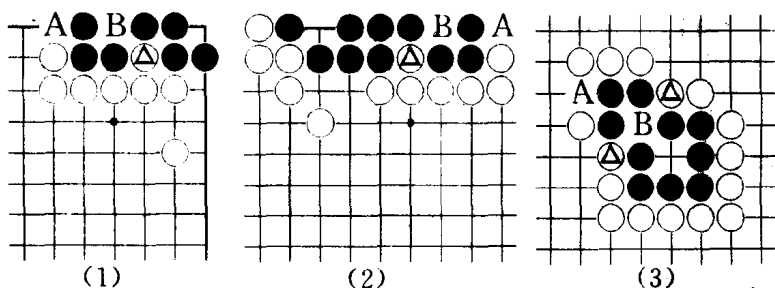


图 8

图 8: (1)、(2)、(3) 都有一个黑眼被白△占住眼位要点，成了“假眼”；白从 A 位紧气后，黑在 B 位接，就变成一个眼；黑如不接而在别处投子，白就在 B 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 A、B 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 9: 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 A、B 两口“公气”。任何一方在 A、B 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 A、B 位下子而成为双活。终局计算时，A、B 两点双方各得其一。

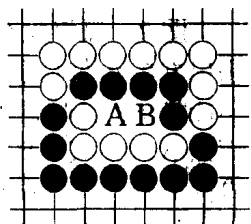


图 9

图 10: 有眼双活的形状。终局计算时，A 位由双方各得一半，即各得半子。

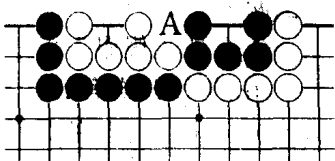


图 10

图 11: 三活的形状。终局计算时,和图 9 一样,A、B 两点双方各得其一。

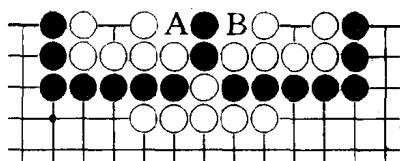


图 11

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。

第五节 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”在实战中是经常会遇到的。有的劫双方关系都不大,仅是一子棋的得失,这种劫叫做“单片劫”。有的劫一方关系不大,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”。

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 12: (1) 白的 A 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 A 位将白 1 提掉。如果能

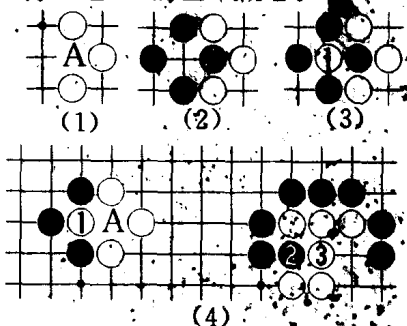


图 12