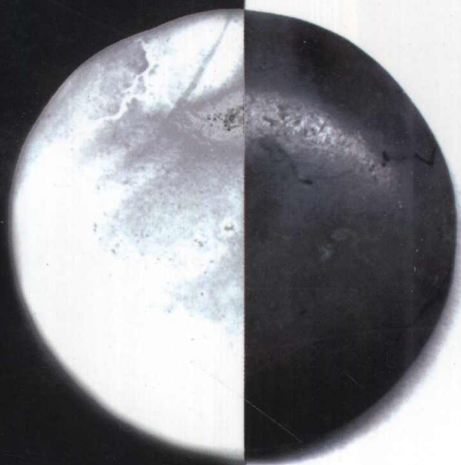


费博源 著



围棋起步

1.3

浙江人民出版社

QI QI BU WEI QI QI BU WEI QI QI BU

G891.3
F43

188

围棋起步

费博源 著

浙江人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋起步/费博源著. —杭州:浙江人民出版社,
2002.4

ISBN7-213-02394-2

I. 围... II. 费... III. 围棋—基本知识
IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 017868 号

围棋起步

费博源 著

出版发行	浙江人民出版社(杭州体育场路 347 号)
经 销	浙江省新华书店
封面设计	于 洪
责任校对	张谷年
排版印刷	浙江广育报业印务有限公司
开 本	787×1092 1/16
印 张	12
插 页	2
印 数	1-7000
版 次	2002 年 4 月第 1 版 2002 年 4 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 7-213-02394-2/G·635

如发现印装质量问题,影响阅读,请与印刷厂联系调换。

定 价:18.00 元

编者的话

围棋作为我国一门古老的艺术传统和智力游戏,在当今社会已重新焕发出她无穷的迷人魅力。学习围棋已成为现在世界范围的新时尚运动。同时,围棋在开发智力、陶冶情操以及锻炼意志品质方面所起的作用也被广大人民群众所认识,学习和爱好围棋,希望能尽快踏入围棋艺术王国的人越来越多。本书希望能成为围棋爱好者入门的一把钥匙。

本书作者系长期从事围棋普及教育的老师,对围棋入门和打基础的工作有着丰富的经验。因此,本书不仅可作为教学辅导参考之用,也可作为爱好者的自学入门用书。在内容的编排上,按照初学者的需求和理解程度,将各种基础知识以简洁明快、循序渐进的方式交叉讲解,逐步提高。例如将开局定式同吃子、对杀等基本战术结合在同一节课中学习,从而突破了先学吃子,再学定式的传统格局,可以说比较适应初学者。这也是本教程的一大特色。

如果能基本掌握本教程的内容,您便对围棋基本入门了,并为以后的不断进步打下了坚实的基础。

目 录

第一课	入门须知	(1)
第二课	行棋常识	(6)
第三课	一盘棋的进程	(12)
第四课	三连星开局及吃子技巧(一)	(18)
第五课	死活基础及星定式之一	(26)
第六课	双活及星定式之二	(33)
第七课	吃子技巧(二)及小目低挂定式	(38)
第八课	吃子技巧(三)及小目高挂定式	(45)
第九课	对杀比气及目外定式	(52)
第十课	棋形与效率及高目定式	(59)
第十一课	补断的方法及三三定式	(66)
第十二课	围空与破空	(72)
第十三课	打劫的意义	(82)
第十四课	收官常识	(89)

第十五课	逃子与弃子·····	(94)
第十六课	点方与象步手筋·····	(101)
第十七课	断与连的技巧·····	(108)
第十八课	杀气的技巧·····	(115)
第十九课	死活棋常识·····	(122)
第二十课	滚打包收和大头鬼·····	(131)
第二十一课	点三三的应对·····	(137)
第二十二课	拆边与分投·····	(144)
第二十三课	打入之一:对拆三的打入·····	(151)
第二十四课	打入之二:对斜拆三的打入·····	(157)
第二十五课	打入之三:托退定式之后的打入 ·····	(163)
第二十六课	中国流布局·····	(169)
第二十七课	小中国流布局·····	(175)
第二十八课	总测验·····	(181)

第一课 入门须知

一、围棋的意义

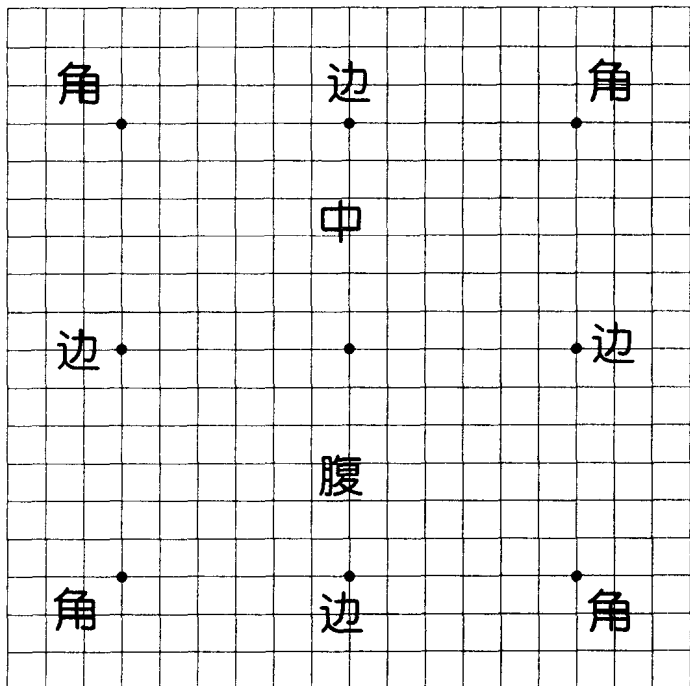
围棋可以说是一种以争夺地盘为目的的军事游戏。下棋的过程犹如古时战争的过程：两支军队同时发现了一大片未被开垦的荒地，按照一定的规则，两军开始了对空地的占领。起初，双方互相布阵，各得其所。随着空地的减少，双方由布阵进入对峙，然后又发展成对抗以至战争。在经过一番厮杀之后，终于将空地分割完毕，划清边界。最后打扫战场，计算地域的大小，分出胜负。这期间，棋盘代表着空地，棋子则代表两支军队，而两队的统帅就是两名棋手。

二、必备的棋具

标准的围棋盘上画有纵横各 19 道直线，这些直线形成了 361 个交叉点。在棋盘上有 9 个小黑点称作“星位”。中央的“星”又可称作“天元”。

棋盘上大致可分为边、角和中腹几个部分。一般说来，四线以上被称为中腹。

棋子分为黑白两色，各为 180 枚左右。



三、着法与规则

围棋的规则非常简单。

对局双方确定先后手,由先走者执黑,后走者执白。每人一步,每次放一颗子在棋盘的交叉点上,依次轮流走棋。注意,棋子只能放在交叉点上而不能放在空格内。下到棋盘上的子以后就不能再移动了。

棋子需要生存的条件,这条件就是“气”。和棋子通过直线紧邻的交叉点就是这个棋子的气。如图 1:中央一子有 4 气,边上一子有 3 气,角上一子有 2 气。如果紧邻的这几个交叉点都被对方占领,那说明这个子已经死亡,就要立即被对方提掉。

图 1

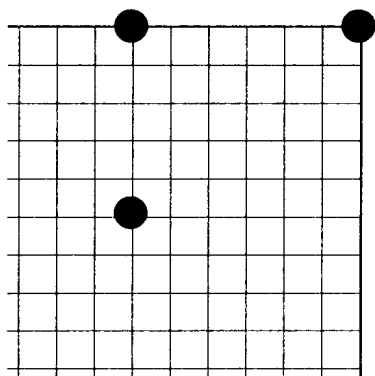


图 2

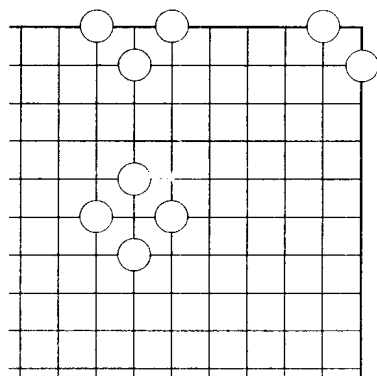
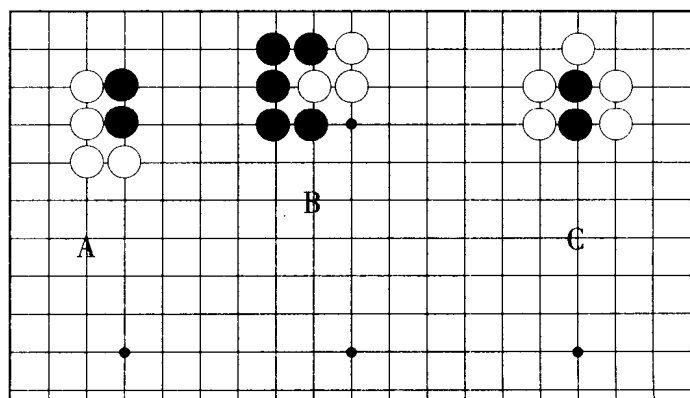


图 2 是三个黑子被白方提掉后的形状。

己方的棋子通过直线互相连接的,可看作是一个整体,也就是一块棋。其所有的气都属这块棋共同拥有。

图 3 A 处白四子有 7 气,黑二子有 3 气; B 处黑五子有 8 气,白三子有 4 气; C 处被包围的黑两子只有一气。

图 3



没有气的交叉点不能下子，否则形同自杀。如图4，黑不能在A、B、C、D处下子，白子却能下，其中A、C、D三处还能将黑子提掉。

上述这条也有例外。如能立即提掉对方的棋子，那就允许在没气的地方下子。图5 A、B两处，黑方下子后能够立即提掉白子，C处无论谁下，都能立即提掉对方的棋子。

以上这些规则都是很自然和易于理解的。但在围棋的实战中，经常会碰到一种纠缠不清的局面，那就是“打劫”。图6，黑1提掉白△子，如果白方马上又回提掉黑1之子，这样双方互不相让，循环往复，棋就永远也下不完了。这种状态就叫“打劫”，为了避免无休止的同形反复，规则规定，遇到这种情况时，当黑1先提白△子后，白棋不能马上回提，必须在别处走一步，例如白走2位，黑如走3位，则白4就可在△位回提黑1之子。之后黑如想再提掉白△，也必须先在别处走一步。这过程中，黑白双方都有机会在△位或1位连上己方被打吃的一子而把劫争消解。

图4

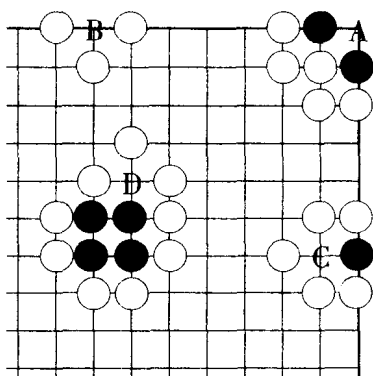


图5

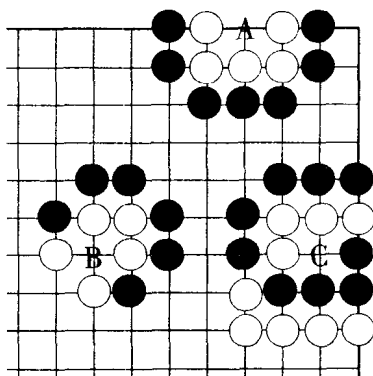


图6

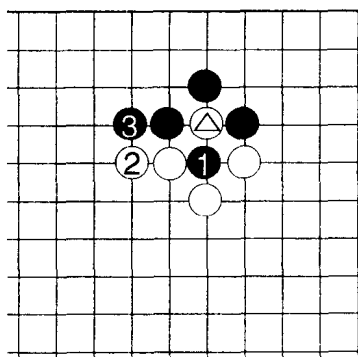


图7的情况不是打劫。当黑1提掉白两子时，白方可立即提掉黑1，这叫做“打二还一”。当然也会有“打三还一”、“打四还一”等等。这种情况与打劫不同，不是同形反复，因此允许立即返提。

可以说，“打劫”是围棋比赛中唯一一条比较特殊的规定。

知道了气和吃子的规定之后，还需要了解整块棋的死活问题，因为一块棋无论多大，如果被围住只剩下一口气了，那就会被对方吃掉。但一块棋如果具备两个或两个以上的“眼”，那就是标准的活棋，对方根本无法吃掉它。“两眼活棋”可说是围棋最基本的常识之一。

图8 A位是黑棋的一个“眼”，白棋不能随便填掉这口气。但如果外围的气都被白棋紧住，那么最终白棋就可以在A位提掉黑棋。所以一个眼还不能保证活棋。

图9 三块黑棋虽然都被白棋包围，但黑棋却安然无恙。因为无论如何白棋都不能同时填掉黑棋的两个眼。这就是两眼活棋。

只有把棋的死活搞清楚，才谈得上围空争胜负。

图7

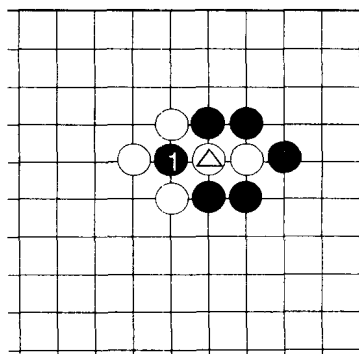


图8

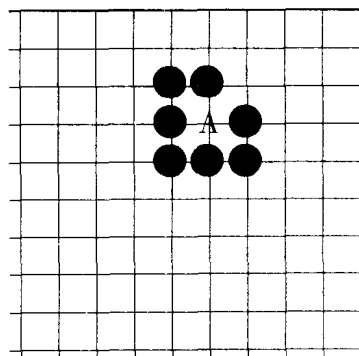
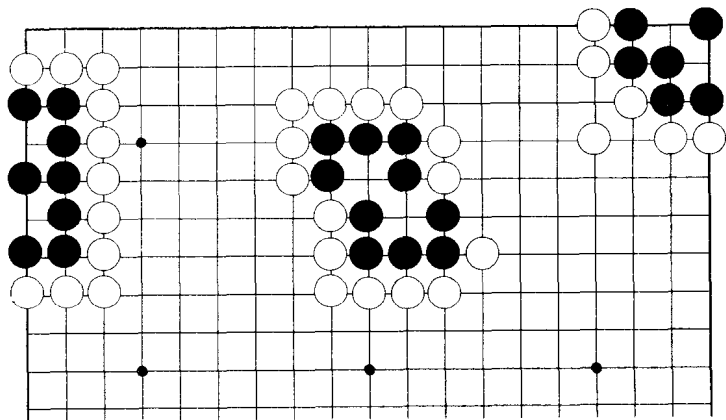


图9

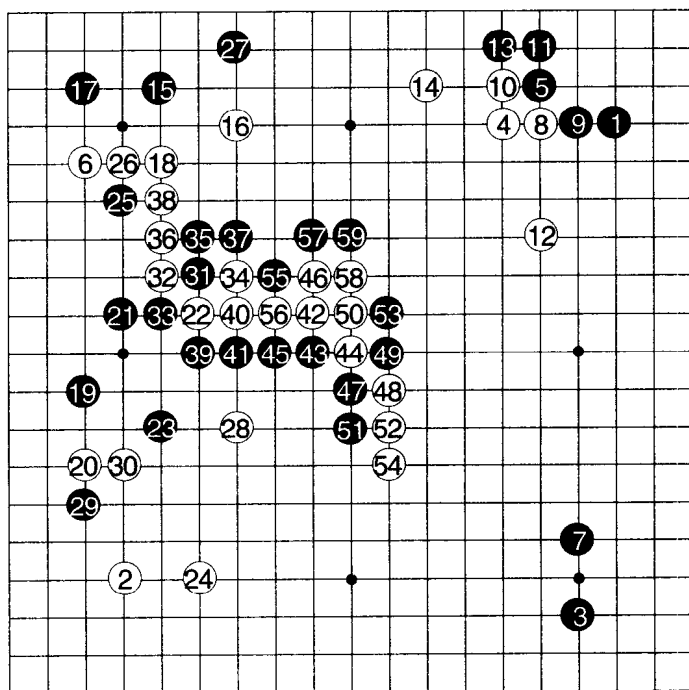


四、胜负的判定

当棋盘上所有的交叉点都被双方占领或是包围，棋子的死活也已被双方确认后，对局即告结束。接下来就是计算胜负。棋盘上共有 361 个点，每方应占到半数即 $180\frac{1}{2}$ 个以上为胜。由于先行者占有一定的便宜，为公平起见，现代围棋比赛一般都实行贴子或贴目的规定。这一规定在各国各地区有着细微的差别，至今并未完全统一。简而言之，黑方先行要占到 184 子或 185 子才算赢，而白方只要占到 178 子或 177 子就已获胜。根据最新规定，黑方 185 子算赢已成为今后比赛的主流规则。

在实际对局中，也有一方因局势不利以至无法挽回而中盘认输的。也有因违反棋规如超过比赛限时等原因而被判输的。

下图就是一局高手比赛实例。对局双方为黑方：赵善津九段，白方：王铭琬九段。至第 59 手，因见中央白九子必死无疑，白方已无力回天，遂中盘认输。



第二课 行棋常识

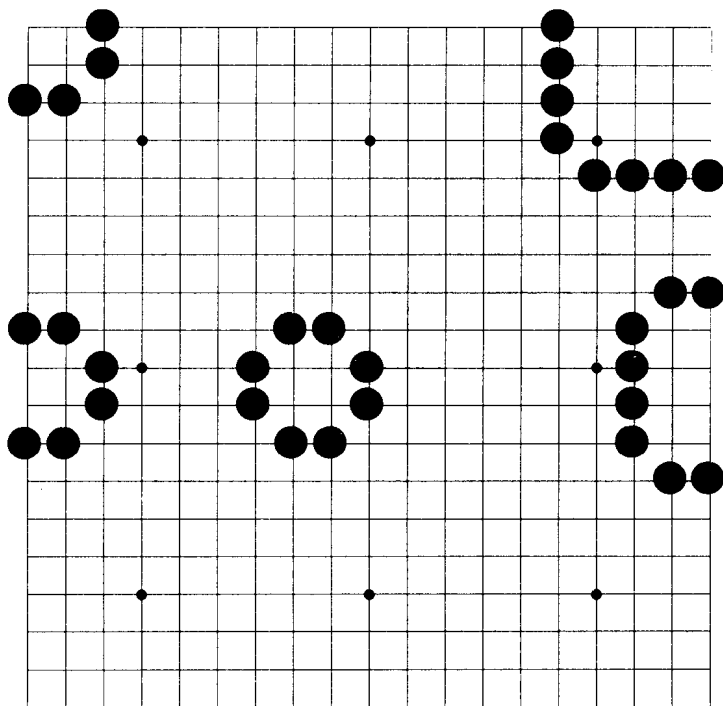
学会规则之后,马上就可以对局下棋了。从哪里开始下子?怎样才能取胜?对着空空的棋盘,初学者会感到无所适从。有趣的是,即使刚开始学棋的人,特别是儿童,也会在棋盘上体现出不同的风格:有人整整齐齐地排队,就像走五子棋一样;有人则随意散放,撒豆成兵。前者也许具有严谨务实的性格,而后者则可能是视野开阔但较为随意的人。两者并无好坏之分。只有通过围棋基本原理和下法的学习,逐步提高水平,走出真正符合棋理的棋来。那时,就会形成自己的棋风,而不至于盲目行棋了。本课先将围空、吃子和连接这三项基本常识作一个简单介绍。

一、围空的原理和开局的步法

争夺地盘是围棋的本意。除了棋子本身所占的点以外,被围住的空点也属己方所有。由于下棋是每人一步,数量相等,因此,围空的多少是胜败的关键。

被围住的空点称之为“目”。

图
1



如图 1,黑棋在角上围 4 目空用了 4 个子,在边上要用 6 个子,而在中央则要用 8 个子。同样用 8 个子,在边上能围 8 目空,而在角上则能围住 16 目空!

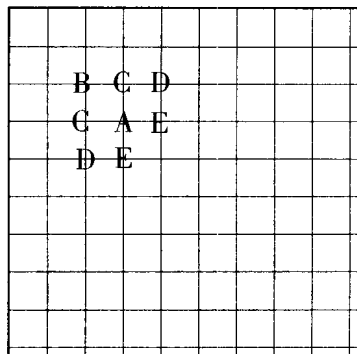
通过本图不难看出,应该尽可能利用边线围空。角部因能利用两条边线而效率最高,其次是边上,最难围的是中腹。俗语“金角银边草肚皮”,道出了占地的诀窍。先占空角,再往边上扩展,然后进军中央,这就是布局的基本常识。

在棋盘上,三线和四线通常是最有利的地形,太低了围的空就嫌小,过高的话又可能围不住。因此,保持围空的高效率和合理性是行棋的原则。

角部的重要位置名称如图 2:

- ①A 位,四四路称作“星位”;
- ②B 位,三三路就叫“三三”;
- ③C 位,三四路称作“小目”;
- ④D 位,三五路称作“目外”;
- ⑤E 位,四五路称作“高目”。

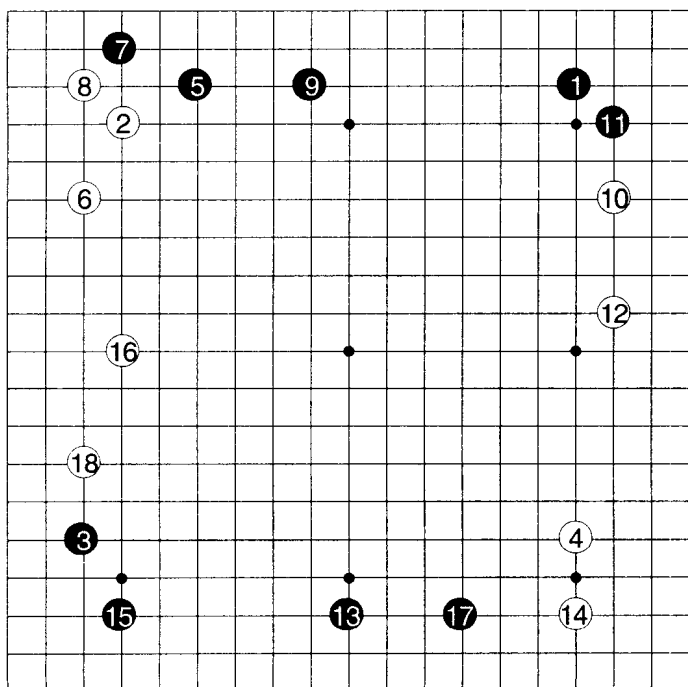
图
2



这几个点是开局时常用的占角好点。

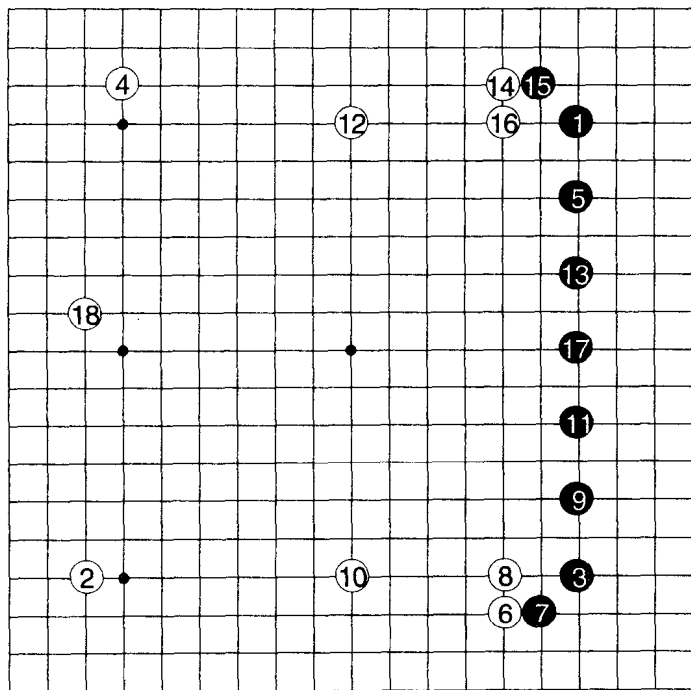
占完空角之后应尽快向边上发展。如图 3 是一个普通的开局,至白 18 双方都在抢占边角上的“大场”。

图
3



初学者往往担心自己的阵地不够坚固,在行棋时小心翼翼,步调过慢,从而导致全局落后。图4黑棋的走法就是一个典型的例子。

图
4



由于黑棋的步伐太慢,局势已远远落后于白棋。

开局的思路就是如何用最少的子快速抢占有利地点。围棋可以说是一种战略游戏,从一开始就应该培养自己观察全局的能力。只有全局的优势才是获胜的保证。

二、断与连

随着棋局的进程,盘上的棋子越来越多而空地越来越少,双方的棋子必然会产生接触,这样战斗就不可避免了。而在接触战中获胜的关键是集中优势兵力,各个击破敌人。前面已经学过,己方通过直线互相连接的棋子是一个整体。连接的棋子越多,其战斗力也往往越强。因此,连接和切断是重要的攻防手段。

图1 黑1白2黑3
白4这几步棋都叫“连”
或者叫“粘”。

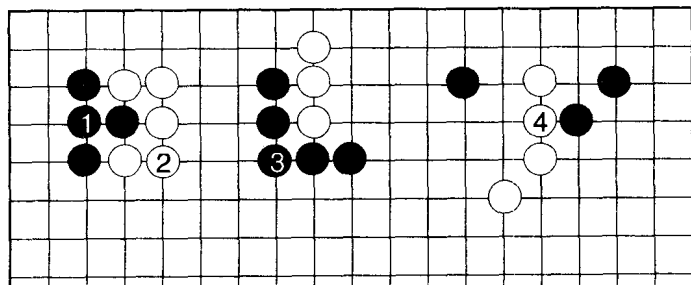
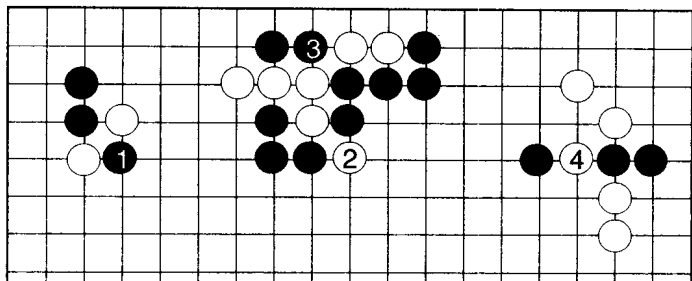


图 2 黑 1 白 2
黑 3 白 4 这几步棋都
叫“断”。



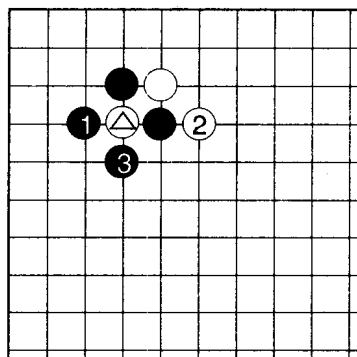
初学者应特别注意观察和发现断点,在适当的时候予以连接或切断。这样就能在接下去的攻杀中取得主动。

三、打吃和提子

在学棋之初,最令人感到愉快的事莫过于吃子。能够吃掉对方的棋子,就会在局部战争中取得优势,进而有可能将这种优势扩大为全局优势,直到最后的胜利。对于初学者特别是儿童来说,吃子的能力更具有决定性的作用。因此,吃子练习也是围棋启蒙和初级阶段的学习重点。

图 1 是互相切断的形状,黑走 1 位,由于白△一子只剩下一口气,这种情况叫做“打吃”或“叫吃”,白 2 反打黑一子,但黑 3 可提掉一颗白子。这一战役的结果当然黑方有利。

图
1



当黑方打吃白一子时,白应如图 2 走在 2 位,这一步叫“长”。这样,两个白子共有了 3 口气,暂时脱离了危险。黑如 3 位再打吃另一个白子,白方仍应在 4 位长。黑方一阵乱打之后,无法吃到白子,自己的棋子反倒产生了危机。

图
2

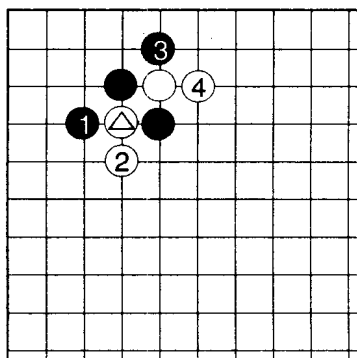
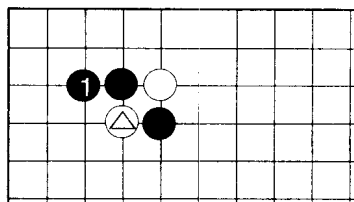


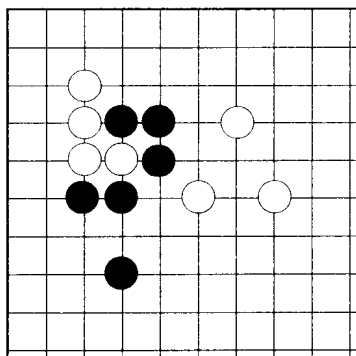
图3 黑走1位长是好棋,以后两个白子总有一个要被黑棋吃掉。读者可自行验证。

图
3

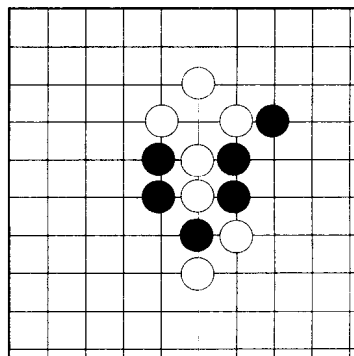


练习题(全部黑先):

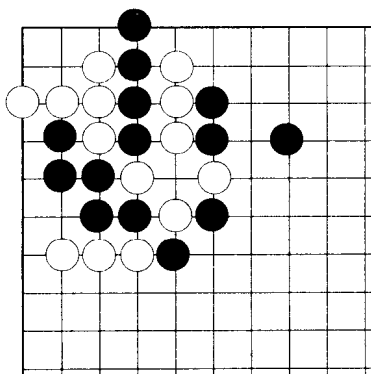
一、



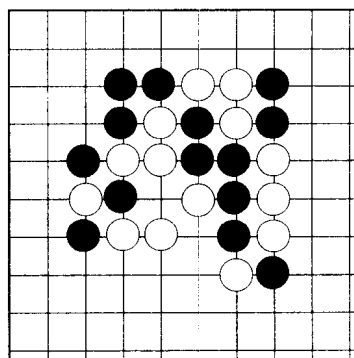
二、



三、

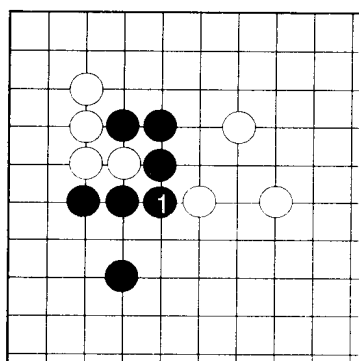


四、

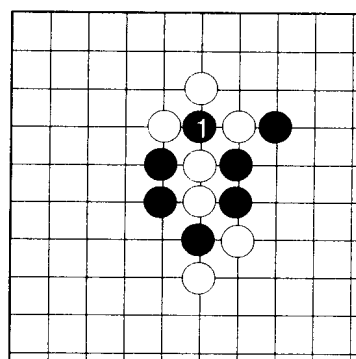


练习题答案：

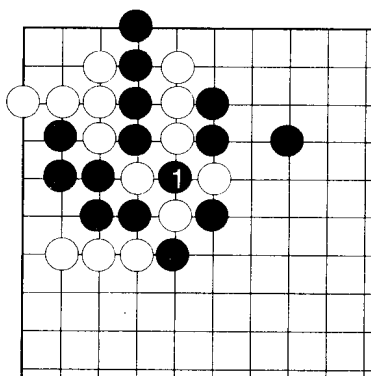
一、



二、白 2 可立即回提
掉黑 1，叫做“打
二还一”。



三、



四、

