

湖北科学技术出版社

棋艺一点通

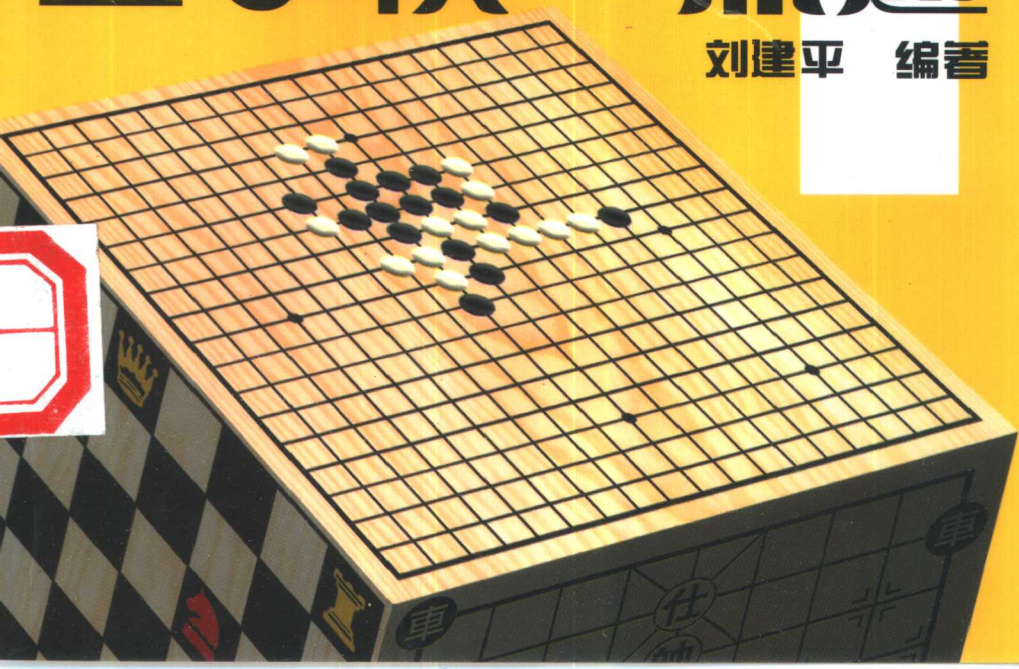


丛书主编
赵蕴

WU ZI QI YI DIAN TONG

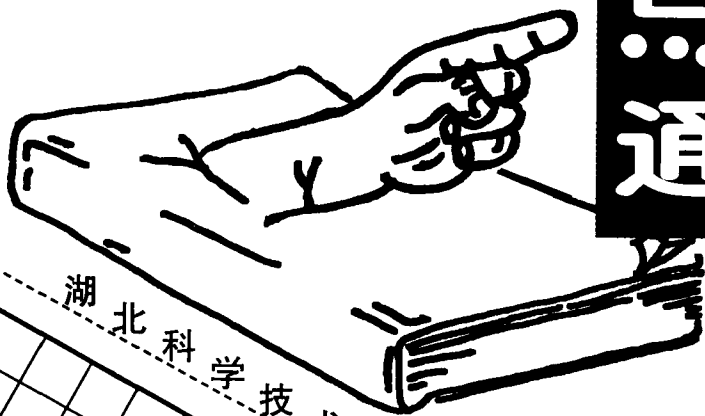
五子棋一点通

刘建平 编著

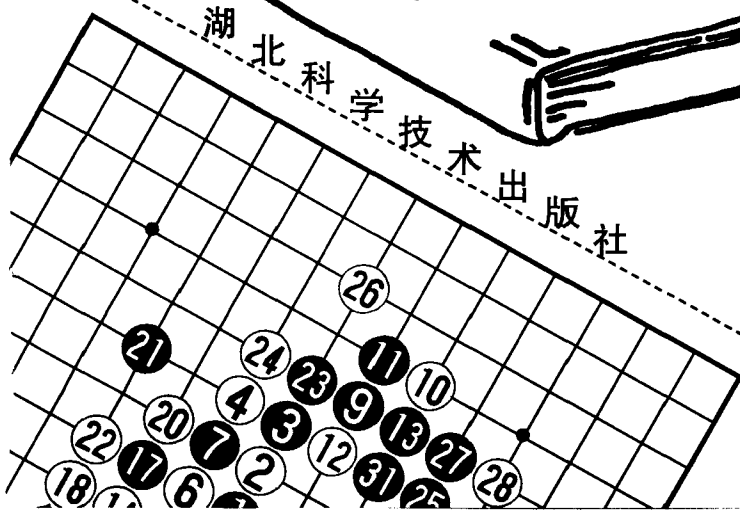


五子棋一点通

刘建平
编著



湖北科学技术出版社



图书在版编目(CIP)数据

五子棋一点通 / 刘建平编著. — 武汉: 湖北科学技术出版社, 2001. 2

(棋艺一点通 / 赵蕴主编)

ISBN 7-5352-2529-2

I. 五… II. 刘… III. 五子棋- 基本知识 IV. G891.9

中国版本图书馆CIP 数据核字(2000)第 77058 号

棋艺一点通丛书

五子棋一点通

© 刘建平 编著

责任编辑: 王连弟

装帧设计: 张 浩

出版发行: 湖北科学技术出版社

电话: 86782508

地 址: 武汉市武昌黄鹤路 75 号

邮编: 430077

印 刷: 武汉市科普教育印刷厂

邮编: 430035

督 印: 李 平

850mm × 1168mm

32 开

3.25 印张

50 千字

2001 年 2 月第 1 版

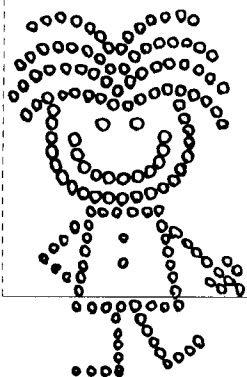
2001 年 2 月第 1 次印刷

印数: 1-5 000

定价: 7.00 元

ISBN7-5352-2529-2/G·618

本书如有印装质量问题 可找承印厂更换



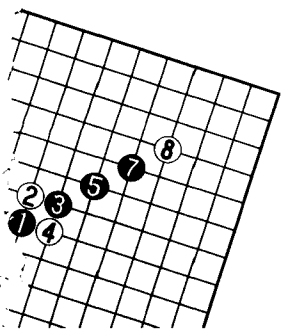
前言

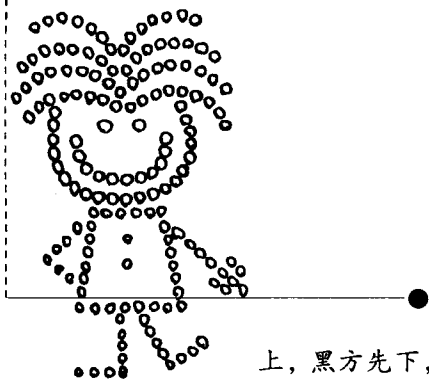
五子棋是起源于中国古代的一种有趣的棋类游戏，在我国有着悠久的历史 and 广泛的群众基础。17 世纪末至 18 世纪初五子棋经由高丽传入日本后被定名为“连珠”，并在日本得到了许多改良，如对先行的黑方做出的各种禁手限制、 19×19 的棋盘被改为 15×15 等。20 世纪初，五子棋传入欧洲后也迅速为欧洲人民所接受。现在，全世界已有几十个国家开展了此项活动。

千百年来，在世界各国棋手的努力下，简单的五子棋游戏得到了不断的完善和发展。时至今日，国际五子连珠联盟已于 1988 年成立，1989 年起每两年举办一届世界锦标赛，五子棋还进入了世界智力体育奥林匹克比赛，五子棋已经成为一种规范化的国际性比赛棋种。

近年来，五子棋在我国发展较快，爱好者数量急增。我国于 1996 年正式加入了国际连珠联盟。1990 年由那威等五子棋爱好者组建的京都五子棋队还两次参加了世界杯的比赛。现在，我国各地相继成立了许多五子棋协会等组织，特别是 1996 年中央电视台开设五子棋讲座以来，极大地推动了中国五子棋的发展。

五子棋是一种易学难精的棋种，它的基本胜负判定十分简单，在纵横各 15 条线组成的棋盘





上，黑方先下，黑白双方轮流在棋盘上的交叉点上着子，在没有违反规则的前提下，先在纵、横、斜任一方向上连成五子的一方获胜。正是由于五子棋的易学性，加之五子棋“短、平、快”的特点，给这项活动带来了大量的参与和爱好者，小到孩童大到老者，都可以借这项运动得到娱乐、进行交流、增进友谊。

五子棋同时也是一种“一招致胜”的棋种，当一方连成五子后，另一方就失去了任何挽回的余地。有人曾把围棋比作战争，一个局部的失利可能并不会影响大局，还可以通过在其它局部获取更大的利益来加以弥补；而把五子棋比做士兵间的厮杀，一招判断的失误就会失去生命。因此，必须使自己拥有冷静的头脑、慎密的思路、精准的计算才能取得好的成绩，而在棋艺提高的同时棋手的心智也自然得到了升华。

您想感受五子棋的魅力吗？请跟我一起走进这块小小的五子棋园地，去探索五子棋的奥秘吧！

您的朋友：刘建平
2000年10月于武昌





目 录

第一章 基本知识	1
第一节 棋具	1
一、棋盘	1
二、棋子	1
三、棋钟	2
四、谱纸和记谱笔	2
五、记谱法	2
第二节 定义和术语	2
第三节 比赛规则和特例	6
一、比赛规则	6
二、竞赛中的规定和特例	6
第四节 禁手	7
一、禁手的种类	8
二、禁手的判断	11
第二章 开局	14
第一节 职业开局	14
一、斜止打法	16
二、直指打法	28



第二节 我国传统的阵法	40
第三章 基本技法和取胜手段	45
第一节 子力结构	45
一、各种类型的“二”	45
二、各种类型的“三”	45
三、各种类型的“四”	48
四、各种子力结构的组合效用	49
第二节 点的选择	50
第三节 取胜思路	56
一、黑棋取胜的思路	56
二、白棋取胜的思路	58
第四节 四三取胜	59
第五节 VCF 取胜	64
第六节 一子双杀	70
第七节 追下取胜——逼黑方走出禁手	76
附录 实战对局精选	86
一、四三胜	86
二、VCF	86
三、一子双杀	93
四、追下取胜	95
参考书目	98



第一章 基本知识

第一节 棋 具

一、棋盘

棋盘可以用木材、硬纸、布料、塑料、石料或环保材料制成。棋盘形状近于正方形,平面上画有纵横各15条等距离、垂直交叉的平行线,构成225个交叉点。邻近两个交叉点的距离纵线约为2.5厘米,横线约为2.4厘米。棋盘正中一点为“天元”,两端的横线称端线,棋盘左右最外边的两条纵线称边线,从两条端线和两条边线向正中发展而纵横交叉在第四条线形成的四个点称为“星”。天元和星应在棋盘上用直径约为0.5厘米的实心小圆点标出。以持黑方为准,棋盘上的纵轴线从左到右用英文字母A~O标记。横行线从近到远用阿拉伯数字1~15标记,纵横轴上的横纵线交叉点分别用横纵线标记的名称合写成。如“天元”H8,四个“星”分别为D4、D12、L12、L4等(图1-1-1)。

二、棋子

棋子分黑、白两色。棋子形状为扁圆形,有一面凸起,厚度不超过0.8厘米,直径为2.0~2.3厘米。棋子数量为黑色棋子113枚,白色棋子112枚。棋子材质、重量不限,但应为硬质,不易磨损,且适合于方便移动,放在棋盘上具有稳定性。

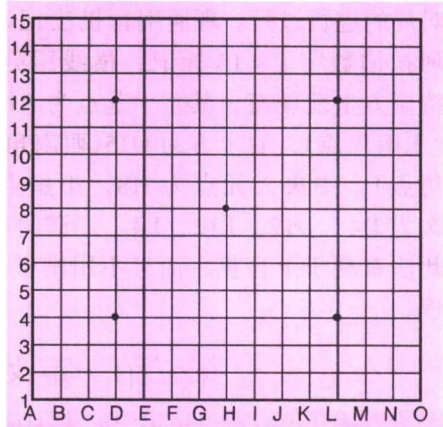


图 1-1-1

那氏五子兵法

先手要攻,后手要守。



三、棋钟

棋钟应是具有两个钟面的专用计时钟，能分别准确地累计对局双方的行棋时间。棋钟可分机械钟和电子钟。机械钟应带有倒旗装置，钟上所谓的旗应固定于钟面数字“12”上，旗落时要求清晰可见，以增强判断“超时”的准确性。机械钟应能准确地指明钟点，电子钟应能用数字准确地显示时间。棋钟要求避免刺眼，运行时声响应很低弱。

四、谱纸和记谱笔

比赛时，双方记录对局或着法所用的稿纸称谱纸。谱纸的图形应是按比例缩小了的棋盘图形。记谱用笔种类不限，但一般应为黑(或蓝)红两色。

五、记谱法

正规的记谱方法可用“棋稿纸”，即专供五子棋爱好者记录对局或着法的稿纸。“棋稿纸”上印有正规专用棋盘图形，记录时只要按相应位置在纸上标明行棋的先后，就可反映对局的进行过程。非正规方法可用格子纸记录，即用单数 1、3、5……记录黑方的走法，用双数 2、4、6……记录白方的走法，同样可反映对局的进行过程。现通用盲棋法记谱：①设定棋盘的纵轴线用阿拉伯数字 1~15 标记，横线用英文字母 A~O 标记；②规定持黑方坐北朝南，其左手起点为 A1(东北角点)，左上方为 A15(东南角点)，右上方为 O15(西南角点)，右下方点为 O1(西北角点)。中央天元点为 H8，小星点从左开始顺时针方向数依次为 D4、D12、L12、L4。记谱时按黑先白后依次记录即可。此法有利于下盲棋，而且不用格子“棋稿纸”亦可记录对局过程。

第二节 定义和术语

一着 在对局过程中，行棋方把棋子落在棋盘无子的交叉点



上，不论落子的手是否脱离棋子，均被视为一着。

在“五手两打法”（见本章第三节）中黑棋落的两个棋子被视作同一着。在确定是否走满规定时限内的规定着数时，棋手最后一着棋，必须在行棋完毕又按了钟后才能视作完成。

回合 双方各走一着，称为一个回合。

一方 黑方：执黑棋一方的简称。白方：执白棋一方的简称。轮走方：对局即将开始时的黑方或在对局过程中一方着法完毕后的另一方或在“三手可交换”中如果白方提出交换黑白棋后新的白方。

开局 由黑棋下二着，白棋下一着，在对局开始阶段形成的布局。开局种类繁多，职业连珠有二十四种开局。

胜局 对局的一方获胜。包括：①一方首先在棋盘的直线或横线或斜线上形成连续的五子或五子以上（特指白方）。②对方表示认输。③对方超过比赛规定的时限。④当黑方禁手形成未能同时形成五连，白方立即指出禁手后，判定为白方胜局。⑤对方迟到超过允许时间。⑥对方严重犯规而被判负。

和局 分不出胜负的对局。

终局 对局结束。

局面 亦称“局势”。对局中某一阶段时间内双方子力的配置情况。

优势 对局中某一阶段内，一方棋子布置上优于对方。

胜势 指足以取胜的局面优势。拥有这类优势的一方，如不出现错着，可以获胜。当一方拥有胜势时，其对方即为败势。

阳线 棋盘上可见的横纵直线。

阴线 棋盘上无实线连接的隐形斜线。

连 在棋盘阳线和阴线的任意一条线上形成的有5个或5个以上的同色棋子不间隔地紧紧相连。

五连：在棋盘上形成的5个同色棋子的“连”（图1-2-1）。



长连：在棋盘上形成的6个或6个以上同色棋子的“连”（图1-2-2）。

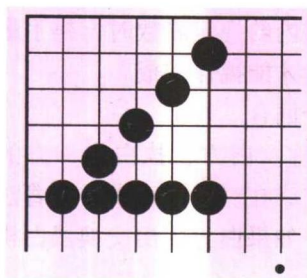


图 1-2-1

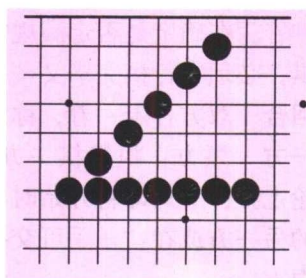


图 1-2-2

“四”包括“活四”和“冲四”。

活四：在棋盘某一条阳线或阴线上有同色4子不间隔地紧紧相连，且在此4子两端延长线上各有一个无子的交叉点与此4子紧密相连（图1-2-3）。

冲四：除“活四”外的，再下一着棋便可形成五连的局面（图1-2-4、图1-2-5）。

黑棋再下一着可形成长连的局面也视为“四”（图1-2-6）。

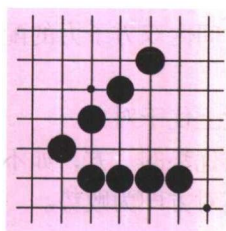


图 1-2-3

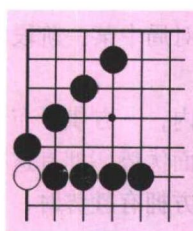


图 1-2-4

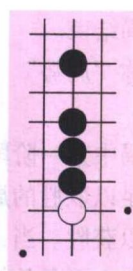


图 1-2-5

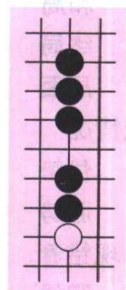


图 1-2-6

“三”：分活三、死三、眠三，通常意义的三是指活三。

活三：指再加一子即可变成活四的模型，包括连三和跳三。

连三：在棋盘某一条阳线或阴线上有同色三子相连，且在此三



子两端延长线上有一端至少有一个，另一端至少有两个无子的交叉点与此三子紧密相连(图 1-2-7)。

跳三：中间仅间隔一个无子交叉点的连三，但两端延长线均至少有一个无子的交叉点与此三子相连(图 1-2-8)。

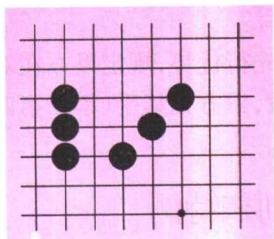


图 1-2-7

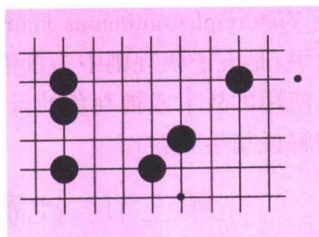


图 1-2-8

死三：指三所在的同一条线相邻交叉点有对方防守子的棋型，分为死连三、死跳三、眠三等三种(图 1-2-9，图 1-2-10，图 1-2-11)。

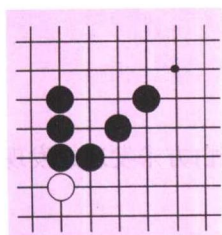


图 1-2-9

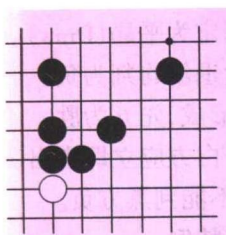


图 1-2-10

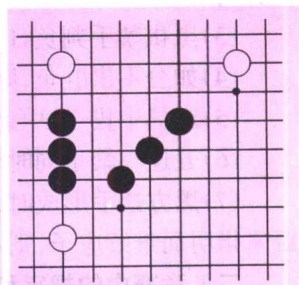


图 1-2-11

“四三”：指某一方同时具备两个先手，其中一个“四”，一个是“活三”。

先手：逼对方要应的着法，如活三、做四等，对方如果不应，下一着可形成活四、冲四等后续着法。另外，先手也指对局中黑方走出的第一步棋。

绝对先手：对方必须要应的着法，如冲四、跳冲四等着法，对方



如果不应,下一着可成五连取胜。

追下取胜:指白棋逼迫黑棋形成禁手而取胜的方法。

自由取胜:追下取胜以外的技术性取胜。

VCF 胜:指利用连续冲四取胜,是保持绝对先手取胜的技巧。

VCF 是 Victory of Continuous Four 的缩写。

禁手:是五子棋规则中为抵消黑方先行优势,规定黑方在对局中禁止使用的战术或被判负的行棋手段,白方无禁手(本章第四节将详细解说禁手问题)。

第三节 比赛规则和特例

一、比赛规则

(1) 黑先(Start)、白后,从天元开始相互顺序落子。

(2) 最先在棋盘横向、竖向、斜向形成连续的同色五个棋子的一方为胜。

(3) 黑棋禁手判负(Lose),白棋无禁手。

(4) 如分不出胜负,则定为平局(Draw)。

(5) 对局中拔子、中途退场均判为负。

(6) 五连与禁手同时形成,先五为胜。

(7) 黑方禁手形成时,白方应立即指出。若白方未发现或发现后未指明而继续应子,则不能判黑方负。

二、竞赛中的规定和特例

1. 一般规定

(1) 对局开始前,双方猜子,大数减小数,单数交换,偶数不换(0 视为偶数)。

(2) 白棋第一手(即盘面第二着棋)应在天元为界自己一侧布子,主要以示尊重对方,之后双方可任意行子。

(3) 对局中双方应遵守《职业连珠五子棋规则》,如出现争议,应由裁判判定。



(4) 对局中掉子(棋子掉落在棋盘上)的一方判负。如遇推子或蹭子,以盘面第一落点为准。用手将棋子扶正不算违规。

(5) 对局中应礼貌行棋,防止不正常声音、动作产生而影响对方思考。

(6) 比赛结束后,双方应将各自棋子放回原处。

(7) 对局中如黑方出现禁手,白方应立即指出禁手点,黑方即负。如白方在黑方出现禁手后,又落一步白子,黑棋禁手则不成立了。

(8) 比赛对局时间,双方分别为 15 分钟、1 小时、2 小时、5 小时四个等级标准,超时判负。

2. 特殊规定

职业五子棋虽然对黑棋采取了种种限制,但黑子先行的优势依然很大。因此,在高段位的职业比赛中,又出现了三种特殊的规定。

(1) 指定打法:是指比赛双方按照约定好的开局进行对弈,由白棋先行。

(2) “三手可交换”:是指黑棋下盘面第 3 着棋后,白方在应白④之前,如感觉黑方棋形不利于己方,可提出交换,即执白棋一方变为执黑棋一方,而黑方不可以不换。

(3) “五手两打法”:是指黑棋在下盘面上关键的第 5 手棋时,必须下两步棋,让白棋在这两步棋中任选一步,然后再继续对弈。一般说来,白棋肯定拿掉对白方不利的一点,而保留对黑方较为不利的那点让黑方行棋。

第四节 禁 手

在我国民间传统的五子棋游戏中,是没有禁手的规定的,先做出五连的一方即成为胜者,最多只能通过轮流执黑达到适当的均衡。当五子棋作为一种竞赛时,其竞赛规则中就不能不考虑如何使黑白双方在尽可能公平的前提下进行比赛的问题了。



在五子棋中,由于黑方先行,在棋盘上黑方始终较白方多一子,有着明显的优势,原则上黑方是一定可以先下成五连取胜的。为此,棋规中把几种容易快速达成胜利的模型要点设为黑方的禁手,以削弱黑方的先行攻击力,再辅以“三手可交换”及“五手两打法”两项规定,使五子棋竞赛中黑白双方达到了相当的平衡。

白棋不存在任何“禁手”,并可通过强迫黑棋走“禁手”而获胜。“禁手”即禁止下的那一手棋,不论是黑棋无意走出或被迫的。“禁手”仅存在于一瞬间并需白棋指出才能判黑负,如果黑棋走出“禁手”而白棋未发现且也下了一手棋,则“禁手”立即消失。如果“禁手”出现的同时黑已成“五连”,“禁手”也将消失。只要“禁手”出现并由白棋指出,则立即判白获胜,不论棋盘上其它不相关的因素。例如黑已成“三三”禁手,这时就算白棋能通过连续的“冲四”解掉黑棋的“三三”,也算黑走“禁手”负。“禁手”不仅限制了黑棋获胜的途径,也使得黑方为了不被逼成“禁手”,必须采取某些必要的措施和技巧,同时也给白方提供了更大的攻击空间和防守机会。这样,五子棋竞赛也就变得更为复杂和更具趣味性,对局双方都要围绕禁手做更多的考虑,尤其是给白方增加了

许多攻防点,同时也派生出了不少新的战术。

一、禁手的种类

黑棋禁手包括“三三”、“四四”、“四三三”、“三三三”和“长连”。

1. 三三禁手

由于黑方走一着在无子交叉点上的同时形成了二个或二个以上“活三”的局面(见图 1-4-1)。

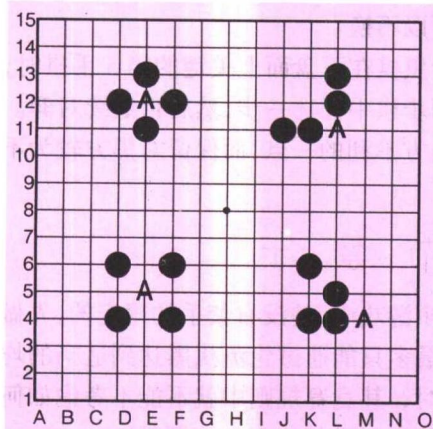


图 1-4-1



2. 四四禁手

由于黑方走一着在无子交叉点上的同时形成了二个或二个以上“四”的局面。见图 1-4-2、图 1-4-3 中黑方在 A 点着子后都将形成两个四, A 点即为四四禁手点。

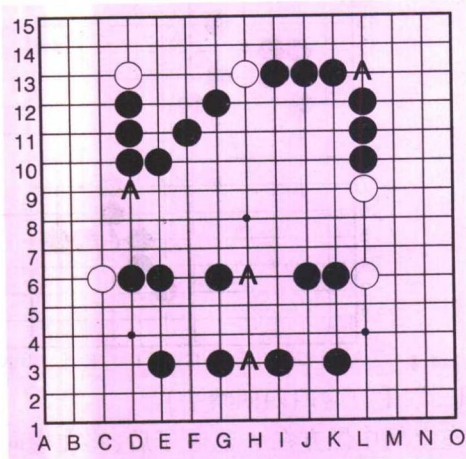


图 1-4-2

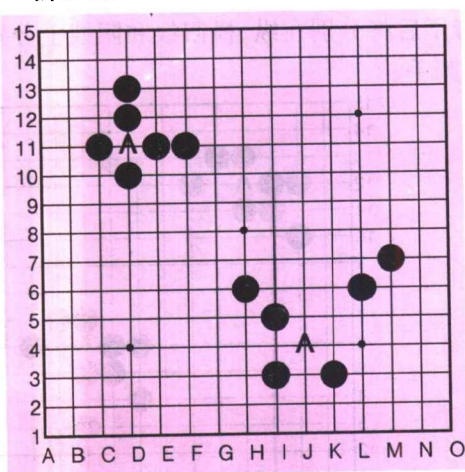


图 1-4-3



3. 四三三禁手

图1-4-4两例中,黑方在A点着子后,将分别形成一个四和两个“活三”,A点即为四三三禁手点。

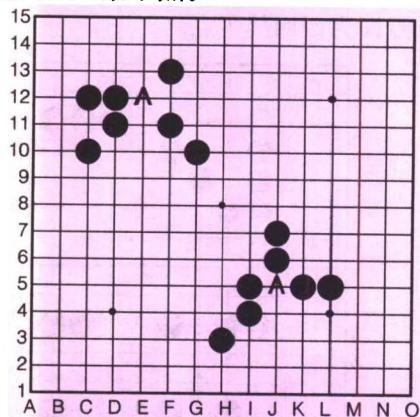


图 1-4-4

4. 四四三禁手 (含四四四禁手)

图1-4-5左上例中黑方在A点着子后,将在横向阳线和阴线上形成两个四,并在纵向阳线上形成一个“活三”,此为四四三禁手。右下A点着子后将分别在纵、横阳线和阴线上分别形成三个四,此为四四四禁手。

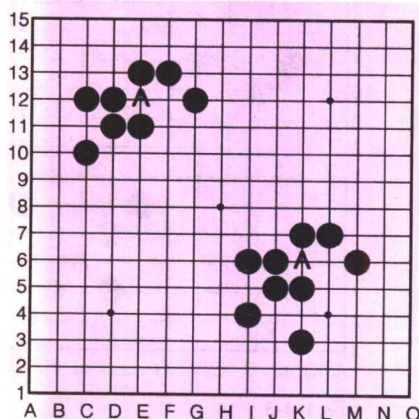


图 1-4-5

