

圍

棋

吳玉林 韓念文 著

入門與提高



前 言

中国古代的文明史源远流长、历史悠久。琴棋书画四大艺术更是颗颗闪亮的明珠。其中的棋,指的就是围棋。

围棋这门艺术,对抗性强,变化万千,这是它之所以能流传几千年而不衰的魅力,也是至今深受人们喜爱的原因。

围棋是一门科学,它可以极大限度地开发智力,启迪思维,锻炼头脑,陶冶情操。它可以增强人们的记忆和理解,还可以提高人们的计算本领和开拓人们丰富的想象力。

受《光明日报出版社》的委托,我们编写了这本《围棋入门》,内容包括基本规则、初步技术、初级定式、手筋及初步布局理论等。书中尽量以图例由浅入深地介绍各种技法,以增强初学者的记忆与理解。希望能成为中、小学生开展围棋活动的理想教材。

韩念文 吴玉林

一九九四年九月

棋盘、棋子(包括黑子和白子),这就是围棋所需要的简单用具,但是,只要你一经学会就终生难以再放下这种有趣的游戏。

围棋之所以会产生如此大的魅力,不仅仅是因为它那变幻莫测的内容,而且还在于它那简单明了的规则。这不能下、那不许走的规定在围棋中几乎没有,你可以把你自己的想法通过走棋的过程任意地去表现在棋盘上。在棋盘这个天地中既可以表达你的愿望,又能体现出你的大无畏精神。

请耐心读完本书,你就会对围棋有一个基本的认识,再和同学们、朋友们多对上几局,也就是用实战去检验一下你所学过的知识,尽可能地记住每局中的得意之处,你的棋艺水平一定能迅速提高。

目 录

第一章 围棋的基本概念	(1)
1. 争抢领地	(1)
2. 棋具	(1)
3. 基本规则	(2)
4. 对局者风度	(7)
第二章 初步技术	(8)
1. 叫吃和提子	(8)
2. 气的问题	(11)
3. 劫和劫材	(15)
4. 地	(17)
5. 围地的方法	(21)
第三章 布局基础	(24)
1. 角的最有利性	(24)
2. 占空的方法	(26)
3. 从角到边	(27)
第四章 棋子之间的联系	(29)
1. 一间关	(29)
2. 小尖	(31)
3. 飞	(32)
4. 二间关	(34)

第五章 接触作战的要领	(36)
1. 作战的方式	(36)
2. 断和粘	(37)
3. 吃子的方法	(38)
4. 劫	(41)
第六章 死和活	(44)
1. 眼	(44)
2. 点杀	(45)
3. 假眼	(47)
第七章 终局	(49)
1. 官子	(49)
2. 终局	(51)
第八章 初级战术	(53)
1. 攻击	(53)
2. 地与眼	(59)
3. 占官子	(63)
4. 吃子的技巧	(66)
5. 攻杀	(72)
6. 劫材	(75)
第九章 定式之前	(78)
1. 棋的安定	(78)
2. 地与势	(81)
3. 角上的战斗	(84)
第十章 基本定式	(87)
1. 星	(87)
2. 三三	(94)
3. 小目	(96)

4. 高目·····	(101)
5. 目外·····	(105)
第十一章 布局基础知识 ·····	(108)
1. 布局类型·····	(108)
2. 大场知识·····	(111)
3. 子力配合·····	(112)
4. 定式选择·····	(113)
第十二章 基础手筋 ·····	(115)
1. 常识·····	(115)
2. 作战的手筋·····	(121)
3. 死活的手筋·····	(128)
4. 官子的手筋·····	(131)
练习题答案 ·····	(135)

第一章 围棋的基本概念

1. 争抢领地

围棋是争抢地的游戏，它的全部对抗过程和所有技巧都是为了争地这个唯一的目的。

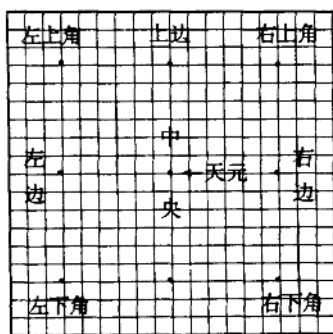
可以把盘面上比做一个国家，国中有对立双方的竞争者，双方都想把土地尽可能多地据为己有。当然土地有优劣大小之分，双方都想占据好的土地。一旦抢占到手，就做好标记，以示归己所有。这种不断的抢占领土的过程，可以看做是下棋的最初阶段。实际上事情并不会顺利到那么简单，因为双方都抱有共同的目的——占有土地。当一方做好标记，另一方会无视这种标记而加以侵入时，可以想象会发生什么情况：双方相互战斗、相互窥测、相互威胁，双方围绕着生与死进行一招一式的抗争，谁在这场抗争中占取上风，将直接影响全局的胜负，这是全局最重要的阶段。双方的领地确定后，尚须巩固到使对方无法侵入，这就是终局阶段。最后经过计算，谁占的地多，谁就赢了。

2. 棋 具

围棋的棋盘是由纵横各 19 条线组成的，棋子要下在线与线的交叉点上，方格之中不能放入棋子。

交叉点共有 361 个($19 \times 19 = 361$ 个)。

棋子分别有黑、白两种。棋子数量的总和与棋盘上的交叉点的总数相同，白子为 180 个，黑子为 181 个，总计 361 个。但是，实际对局每次都够用不完那么多子，一般情况下有 300 个子足矣。



图一

为了便于识别棋子的位置，划了九个(*)，称为“星”，中央的一个又称为“天元”。下让子棋时，所授之子都要先放在“星”位上。(见图一)

棋盘大致可分为九个部分：四个“角”，即左上角、左下角、右上角、右下角；四条“边”，即上边、下边、左边、右边；边、角以外的地方就是“中央”。从哪儿到哪儿是中央没有准确的界线，通常泛指三、四线以上的高位。

3. 基本规则

围棋的基本规则很简单，掌握这些基本规则是围棋入门的第一步。

以下就最简单的基本规则进行介绍和说明。

一、对局者为两方

二、一方拿黑子，一方拿白子。双方每次只准走一着，轮流进行。

三、所着棋子都是放在线与线的交叉点上。

四、棋子走出后，再也不能在棋盘上移动。

五、以占地多少决定胜负。

六、没有“气”的棋子要从盘上拿掉。

七、没有“气”的交叉点不能放入棋子。

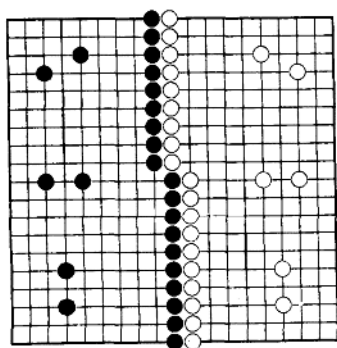
八、关于“打劫”的特殊规定。

九、关于让子棋的规定。

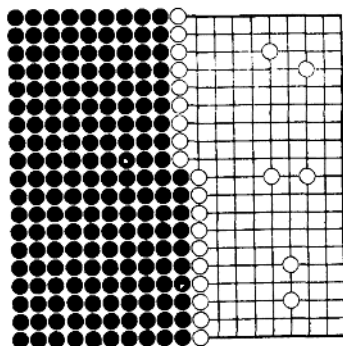
以上九条规则，一至四条仅以文字所示就很容易理解，五至九条尚须用图解才容易明白。

(规则五)围棋的目的是围地，最后围地多者获胜。当双方的地最后确定，彼此均无法侵入时，而双方边界也最后确定，也就是占完单官，对局即告结束。(见图二)

图二中的黑方占据了棋盘的左半部分地域，白方则占据了右半部分地域，至此，棋局即告終了。



图二



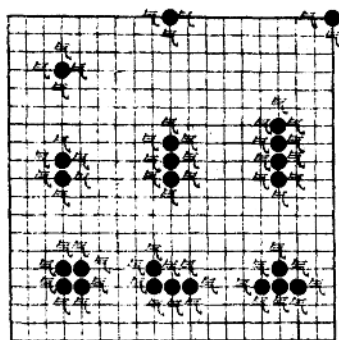
图三

棋局終了后如何计算胜负呢?如图三所示，计算胜负的方法是将任意一方所占据的所有地域填满棋子(黑白均可)，然后数一下看看是否超过 180 1/2 子，多出者即是胜数，不足者即是败数。图三中黑地填满后，数出 181 个黑子，即是黑方半子胜。

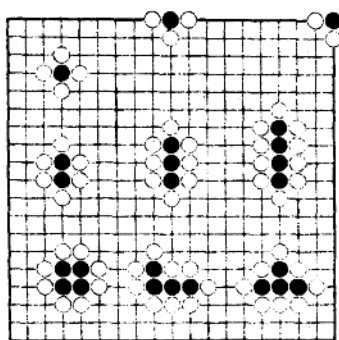
(规则六) 在棋子四周相邻的点上都是对方的棋子时，被围之子即是死子，要从盘上取下，称之为“提子”。

棋子四周相邻的点，叫做“气”。如图四中所示，无论棋子的数量是多少，只要周围相邻的点都叫做“气”。棋子在棋盘上生存

的依据就是“气”，同时，“气”还是棋子的出路。



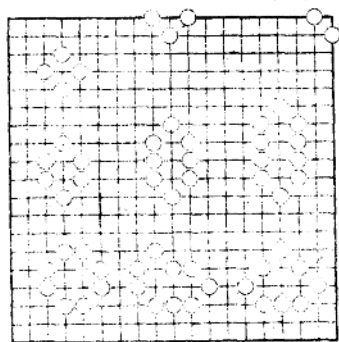
图四



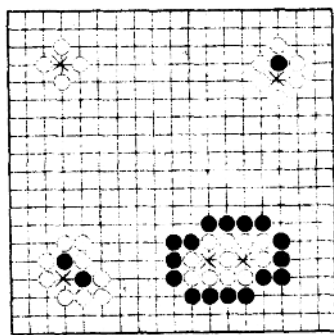
图五

当棋子相邻的“气”全部被对方所占有时，棋子则要被对方取出棋盘，称之为“提子”。图五中的黑子由于周围没有了“气”，故都将立即从盘上拿掉。邻近在边和角的地方，因其所具有的特殊性，亦被视为无“气”，而被“提子”。

图六是图五中黑子被提掉后的形状。



图六



图七

(规则七)凡是在四周相邻没有“气”的地方，都不能下子，但

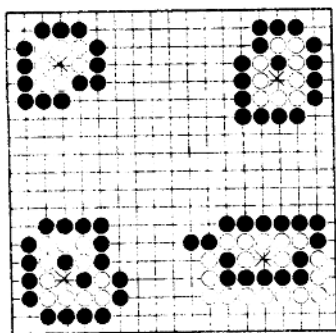
是,在下子的同时若能提取对方的棋子,则是可以的。也就是说,在四周相邻都没有“气”的地方,同时也是使对方棋子没有“气”时,不但可以下子,而且提掉对方的棋子。

在图七中的×位周围,都是白子,对黑方来说都是没有“气”的地方,故均不能下子。

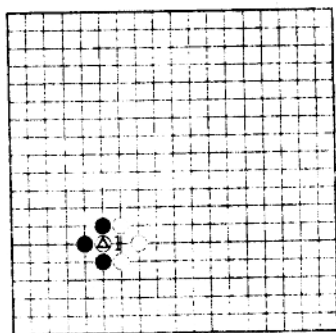
在图八中的×位周围,虽然旁边没有“气”,由于它同时也使对方没有“气”,不但可以下子,还同时提掉对方已没有“气”的子。

(规则八)劫是围棋中的一种特殊形状。双方在同一地方互提一子,就会无休止地进行下去,根据这种情况,制定了围棋中的特殊规则——同形不能立即反复。

在图九中,黑1提掉白△一子是白△一子四周相邻的地方已经都没有了“气”,是允许的。但是,下一手轮到白方走时,白走△位,黑1一子亦处于四周相邻的地方都没有了“气”的状态,如此相互轮流继续下去,就会形成永无休止的状态,而永无终了,也永无胜负之分。



图八



图九

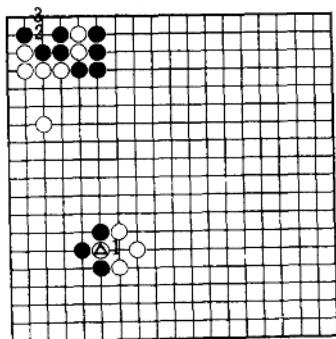
这种互提的状态就是劫。为了避免这种永无休止地提来提去,因而作出特殊规定:在一方提子后,另一方不能立即回提,必须间隔一手以后,方能回提。

图十中黑1提劫,白则不能马上△回提,必须先在棋盘上其他地方,如白2位,黑3位之后,方可△位提劫。

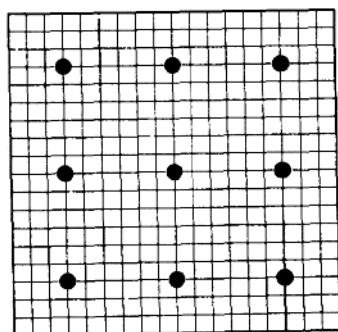
由于劫的产生和劫的特殊规定,给围棋增添了更大的乐趣。

(规则九)在围棋的对局中,往往双方实力相差不等,在这种情况下,可以通过让子来保持平衡,使双方变成实力接近的局面。

图十一是在星位九个点上都先放上黑子之后再进行对局,这时当然黑方处于绝对有利的状态。



图十



图十一

先在棋盘上放的子,叫做“让子”。

这种对局方式叫做“让子棋”。

让子棋与普通对局的不同点在于:对局时是白方先下而开始。

让子棋不是以比赛为目的的,都是指导性的对局。

4. 对局者风度

对局者风度与规则无关,但却是棋品的表现。为了能使棋局更精采,便于提高棋艺水平,弈者风范也是很重要的。

1. 对局双方自始至终都应表现尊重对方。
2. 不做妨碍对方思考的举动。
3. 棋子放在棋盘上后,不能再挪动。
4. 棋终之后,能心平气和地复盘。
5. 旁观者不要支着。

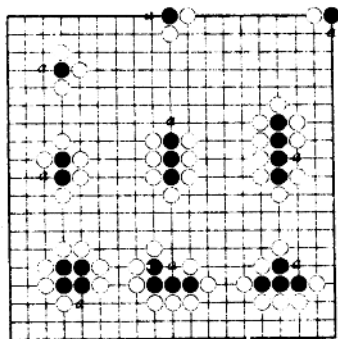
以上 5 条是表现对局者风度之处,务求做到为好。

第二章 初步技术

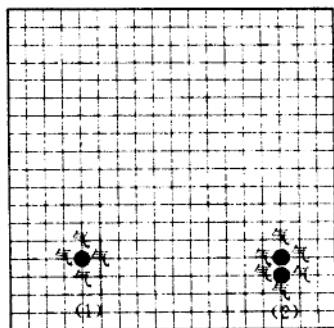
1. 叫吃和提子

围棋的最基本的技术就是在(规则六)中所述的吃掉对方的棋子。

叫吃就是棋子再差一“气”则被提起的形状。如图十二中的黑子,白走a位就可以将黑子提起。



图十二



图十三

两个或两个以上的棋子连在一条直线上,叫做连接。

棋子连接起来以后,就成为一个不可分割的单位,气也长,生命力也强了。

图十三中(1)的黑子只有四气,而(2)的两个连接的黑子则

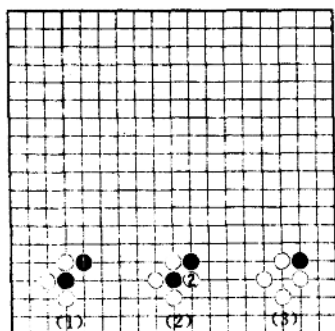
有六气。

斜线上的子不能视为连接。

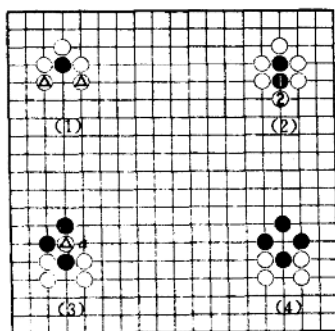
图十四中(1)的黑1走在斜线上,不能视之为连接,完全起不到救住黑子逃出的作用。

(2)的白2位仍然可以提掉黑一子。

(3)是提子后的形状,明显黑一子未产生作用。



图十四



图十五

图十五中(1)的黑子,成为被叫吃的形状。由于有了白△的两个子,黑子已是逃不出的子。

(2)的黑1试图逃出,白走2位,尽管两个黑子是连接形状,还是会被提起。所以,如(1)黑一子的形状,已是逃不出的子,如此情形,也就不要再逃了。

(3)的情况则不同了,由于有了黑△两个子,再走a位即可提白△一子,同时救出黑子。

(4)是(3)中黑走了a位后的形状,黑△之子得救而起死回生了。

用连续叫吃的方法提掉对方的棋子,叫做征吃。

在有些情况下,一方打吃棋子,另一方长,但每次长出后,仍

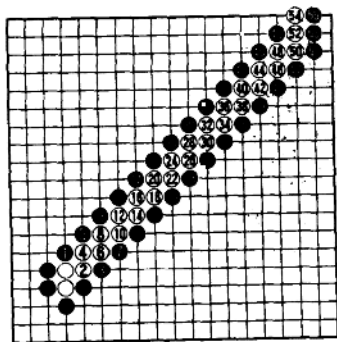
只有两气，如此延续下去，被打吃的一方始终长不出气来，一直被打到没有地方可逃时，最后全部被吃尽，这种走法如图十六，就是征吃。白方形成这种形状，从当初的白 2 就必须放弃逃跑的念头。

叫吃很容易导致成眼而活棋，因而被叫吃的一方应该在叫吃之前就要予以重视。

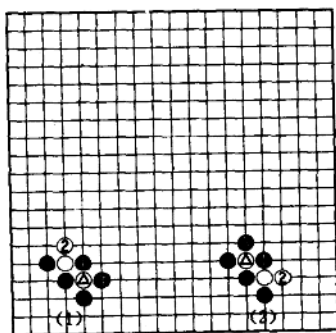
一着棋同时打吃对方两处的棋子，使其无法兼顾，叫做“双打”。

被双打后，只能救出其中之一，另一处就要被提掉。所以在对局要注意不要輕易被对方双打。

图十七中黑 1 打吃，(1) 白 2 长。黑 3 提白 ⊙ 一子。



图十六



图十七

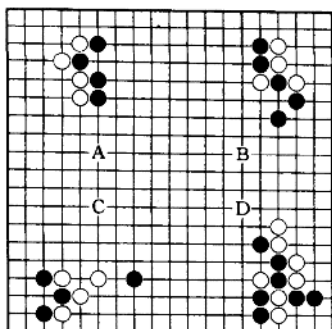
(2) 白 2 长，黑 3 则提白 ⊙ 一子。

练习题一

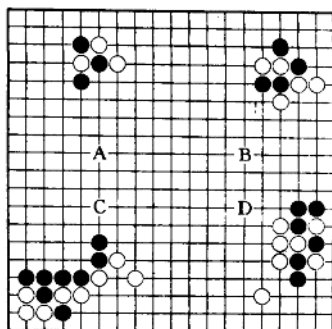
黑先应下在哪里？

练习题二

黑先应下在哪里？



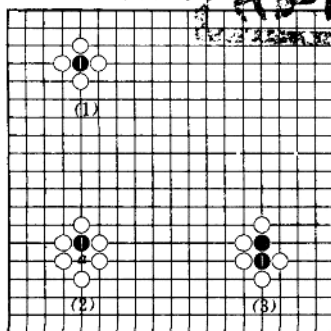
练习题一



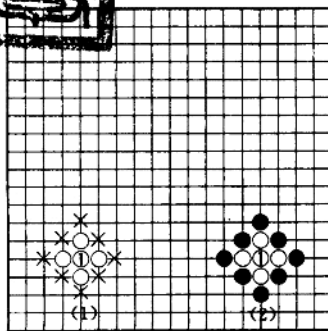
练习题二

“没有气的地方不能下子”和“气紧之后要提子”是同一个规则原理。

图十八中(1)的黑1是禁入点。黑1下在这里后，立刻已成相邻之点紧完气的状态，所以这里不能下子。



图十八



图十九