

SHAOERXUEWEIQI

学围棋的教材性读物



少儿学围棋

羽 坤 主编



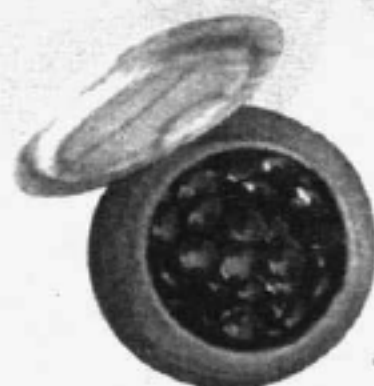
吉林科学技术出版社



围棋入门的教材性读物

SHAOERXUEWEIQI

少儿学



羽坤 主编

围棋



吉林科学技术出版社

少儿学围棋

羽 坤 主编

责任编辑:潘 力 封面设计:红十月工作室

*

吉林科学技术出版社出版、发行

北京飞达印刷有限责任公司印刷

*

880 × 1230 毫米 32 开本 9.5 印张 254 千字

2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷

定价:16.80 元

ISBN 7 - 5384 - 3198 - 5/R · 890

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题,可寄本社退换。

社 址 长春市人民大街 4646 号 邮 编 130021

发行部电话/传真 0431 - 5677817 5635177 5651759 5651628

电子信箱 JLKJCBS@public.cc.jl.cn

网 址 www.jkcbs.com

实 名 吉林科技出版社

前 言

中国是围棋的发源地，有实物记载的历史就超过了3000年。围棋是中国传统文化的重要组成部分，也堪称中国古代的伟大发明。在目前世界上流行的所有益智类游戏中，围棋可以说是变化最复杂、难度最大的一种，正因为它变化无穷，难以掌握，所以更引人入胜，令人喜爱。

下围棋的好处很多，它独特的形式处处体现出高雅、和谐与美感，给人以精神上的无尽享受。更重要的是，下围棋可以锻炼大脑，增进智力水平，还能修身养性、陶冶情操。

少年儿童正处于身心发育的关键时期，经常下围棋能极大开发智力，建立健全的人格，培养更加丰富的情趣。

不过，围棋是公认的世界最难的益智游戏，虽然规则并不复杂，但想下好却需要付出相当大的时间和精力。少年儿童求知欲强，接受新鲜事物快，正是学习围棋的最佳时期。而一旦喜欢上围棋，将使你终生受益。

为了满足广大少年儿童学习围棋的需要，我们特地编写了这本《少儿学围棋》。本书从最基础的围棋知识讲起，包括围棋的基本概念、吃子方法、死活棋形、简单定式、布局理论、中盘战术和官子技巧等内容，简单实用，通俗易懂，是少年儿童学习围棋的好帮手、好伙伴。

希望小朋友们能喜欢上这本书，并和围棋成为终身的好朋友！

目 录

第一章 基础知识

一、主要棋具	(2)
1. 棋盘	(2)
2. 棋子	(3)
二、下棋规则	(5)
三、基本概念	(8)
1. 气	(8)
2. 连	(9)
3. 断	(9)
4. 打吃	(10)
5. 长	(11)
6. 提	(11)
7. 拆	(12)
8. 立	(13)
9. 跳	(13)
10. 尖	(14)
11. 扳	(15)

12. 夹	(15)
13. 虎	(16)
14. 刺	(17)
15. 双打	(17)
16. 双	(18)
17. 压	(19)
18. 挡	(19)
19. 曲	(20)
20. 肩冲	(21)
21. 靠或搭	(21)
22. 尖顶	(22)
23. 退	(23)
24. 镇	(23)
25. 并	(24)
26. 掖	(25)
27. 渡	(25)
28. 碰	(26)
29. 点	(27)
30. 打入	(27)
31. 打二还一	(28)
32. 飞	(28)
33. 跨	(29)
34. 扑	(29)
35. 爬	(30)
36. 封	(30)
37. 冲	(31)
38. 地盘、空和目	(32)

四、胜负判定法	(36)
1. 比目法	(37)
2. 数子法	(39)

第二章 吃子方法

1. 征子	(42)
2. 扑	(44)
3. 接不归	(47)
4. 夹	(48)
5. 枷	(49)
6. 门吃、抱吃	(50)
7. 断	(51)
8. 扳	(53)
9. 滚打包收	(57)
10. 金鸡独立	(59)
11. 逃子	(60)

第三章 死活棋形

一、棋形与攻守要点	(65)
(一) 好形与坏形	(65)
(二) 攻守要点	(70)
二、死活棋基础	(77)
1. 连接与分断	(77)
2. 死棋与活棋	(79)

3. 大眼与小眼	(85)
4. 初学者禁忌	(87)
5. 活棋的基本形态	(88)
三、常见的死活形状	(96)
1. 直三	(96)
2. 曲三	(97)
3. 直四	(97)
4. 曲四	(98)
5. 丁四	(98)
6. 方四	(99)
7. 梅花五	(99)
8. 刀五	(100)
9. 葡萄六	(100)
四、死活棋基本着法	(102)
1. 攻杀	(102)
2. 有眼杀无眼	(108)
3. 双活	(112)
4. 接不归	(122)

第四章 布局技术

一、布局基础	(125)
1. 角上下子的位置	(126)
2. 棋子的配置	(129)
3. 建立根据地	(131)
4. 开拆与夹攻	(132)

5. 实地与外势	(136)
6. 选三路还是选四路	(137)
二、布局要领	(140)
1. 布局速度要快	(140)
2. 子的位置应高低协调	(145)
3. 急所	(154)

第五章 常用手段

一、连接	(164)
1. 补断方法	(164)
2. 通连方法	(167)
二、分断	(175)
1. 扳断	(175)
2. 尖断	(176)
3. 挖断	(177)
4. 搭断	(177)
5. 冲断	(178)
6. 扭断	(180)
7. 挖在吃子中的作用	(181)
8. 挖在死活棋中的作用	(183)
9. 立在对杀中的作用	(184)
10. 立在死活棋中的作用	(187)
11. 点的作用	(188)
三、中盘技巧	(191)
1. 攻击	(191)

2. 打入	(193)
3. 拆边	(195)
4. 腾挪	(197)
5. 浅消	(199)

第六章 常用定式

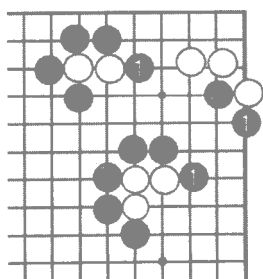
一、定式概念	(203)
二、常用定式	(204)
1. 小目定式	(204)
2. 高目定式	(224)
3. 大斜定式	(228)
4. 3·三定式	(246)
5. 星定式	(253)
6. 目外定式	(262)
7. 定式后的定形	(264)

第七章 官子基础

一、收官	(273)
二、官子种类及计算方法	(274)
1. 官子种类	(274)
2. 官子计算方法	(278)
三、官子的价值	(283)
四、终局计算	(289)
五、收官时的注意事项	(292)

第一章

基础知识



一、主要棋具

1. 棋 盘

棋盘是纵横 19 道的方形格子，交点之数为 19 乘以 19，共 361 点。为了记录棋谱，或者进行交流，通常以座标来标出棋盘上交叉点的位置，术语叫“路”。例如图 1-1：A 是“10、六路”，B 是“6、十三路”，C 是“14、十三路”。在盘面上还有 9 个圆点，术语叫“星”，正中的那个“星”叫“天元”。以每个“星”为中心，大体上可以把棋划分为 9 个区域。“4、四路”表明左上角，“10、四路”往上表明上边，“16、四路”表明右上角，“4、十路”往左表明左边，“10、四路”即天元一带表明中央，“16、十路”往右表明右边，“4、十六路”表明左下角，“10、十六路”往下表明下边，“16、十六路”表明右下角。

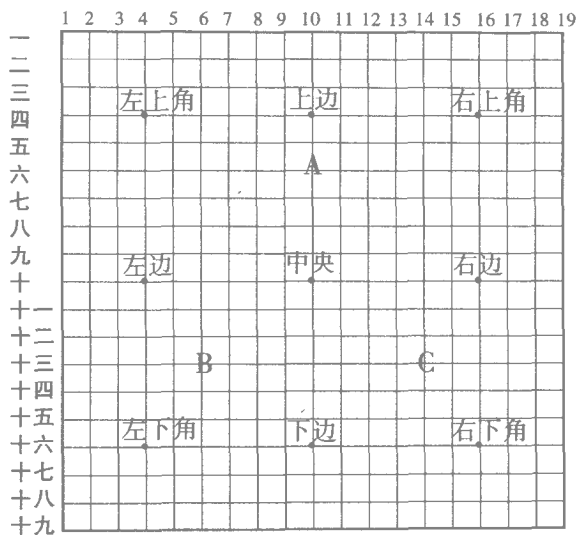


图 1-1

在每个角上，除了 A 位的“星”以外，还有 B、C、D、E 等重要部位。如图 1-2：B 位叫“小目”，C 位叫“3·三”，D 位叫“目外”，E 位叫“高目”。其中，在棋盘的每个角部星和“3·三”只有一个，而小目、目外、高目则均有相应的两个。至于另外 3 个角的结构，与本角是完全相同的。

2. 棋 子

棋子分黑白两种，共 361 个，黑棋 181 个，白棋 180 个，比赛时，

双方各持一种，轮流下子，黑白明了，甚是明显。

棋子的材质有多种，玻璃、陶瓷、石头、贝壳、玛瑙、翡翠、玉石等，都可以制作棋子。

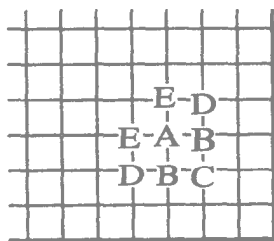


图 1-2

那么，双方下棋时究竟如何确定谁先下谁后下呢？

为了体现公平，一般情况下由年龄大的一方任意抓若干棋子，另外一方来猜这些棋子是单数还是双数，猜对了就执黑棋先下，反之则后下；还有一种方法，就是如果双方水平有明显差距，可以不经过猜先，直接由水平低的一方执黑棋先下。

二、下棋规则

围棋是攻占地盘的游戏，而作为游戏，就必须有游戏规则，游戏才能顺利进行下去。

下面我们将围棋规则综合整理，最后总结出以下几点：

(1) 棋子放在交叉点上。

(2) 双方各持一种棋子，黑子先下，然后一手一手交互地下。但是，授子时由白子先下（授子是对局者二人的实力悬殊时，为了调节差距，能够平等地争胜负，故水平高的一方先向对方授子再开始）。

(3) 下的子不能向其他地方移动。

(4) 吃子或被吃子。

(5) 有些地方禁止下子（禁止着手）。

(6) 打劫的地方不能立刻反提（劫的着手限制）。

(7) 谁占地多谁是赢家。

以上（1）～（3）是围棋的规则，应该说是预备知识，这是初学围棋的人必备的知识。但是，要下围棋只具有（1）～（3）的知识是远远不够的，必须要了解技术上的规则，而技术上的规则是（4）～（7）的四个项目，此四项明白的话，就可以下围棋了。不过，此四项要深入去理解，才能增加技巧。

以下向小朋友们介绍一下什么是“劫”，这个概念十分重要，而且在下棋过程中经常会碰到。

“劫”也叫打劫，是围棋中特殊的一种棋型。如何利用打劫去谋取利益是围棋中十分重要、也非常复杂的战术，对于提高围棋水平有很特殊的意义。

根据劫的重要性，劫可以分为单劫和天下劫；根据劫的气多少，劫可以分为紧气劫和缓气劫。

下面就简单介绍一下劫的知识。

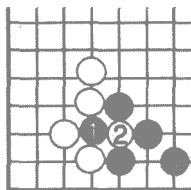


图 1-3

如图 1-3，根据围棋的基本规则，如果此时该黑棋走，白 2 只有一口气，黑棋就可以下黑 1 一子，把白 2 一子提掉。此时，黑 1 也只剩一口气，按道理白 2 也可以提掉黑 1 一子。如果是这样，双方你来我往，反复提子，棋局就无法进行下去了。这种双方都可以互提子的情况就是劫。

因此，围棋规则规定，凡是遇到劫的情况，当一方提子后，对方不可以马上提回，而必须在棋盘的其他地方至少走一步棋以后才能回提，我们把劫争的过程称为打劫。

为什么要进行打劫呢？以图 1-3 为例，表面上，双方似乎只是在争夺一个子。不管打劫的结果是赢还是输，都不会对双方造成严重结

果，但有些劫争就不同了，一个劫往往会关系到一块棋的生死，或者是全局的胜负，这时，打劫的结果就显得特别重要了。

图 1-4 双方在棋盘的右上角一带产生了劫争，这个劫如果黑棋获胜，我们可以看到，白棋右上面的九个子就被断开，也无法做出两个眼，将被吃掉；反过来，如果白棋打赢了劫，黑棋右上角的六个子也无法做活。这样的劫对任何一方都十分重要，因此，我们形象地称这样的劫为天下劫。

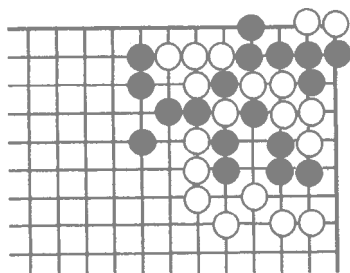


图 1-4

劫的形式还有多种，这里就不一一介绍了。打劫的结果只能有一方获胜，双方在打劫之前就要仔细考虑，自己是否有把握打赢劫，因为如果找劫材时，劫材的价值不够大，对方就会“消劫”，从而双方形成不等价交换。

当然，如何掌握打劫的技巧不是简单一两句话能说清楚的，需要读者在下棋过程中不断总结提高。