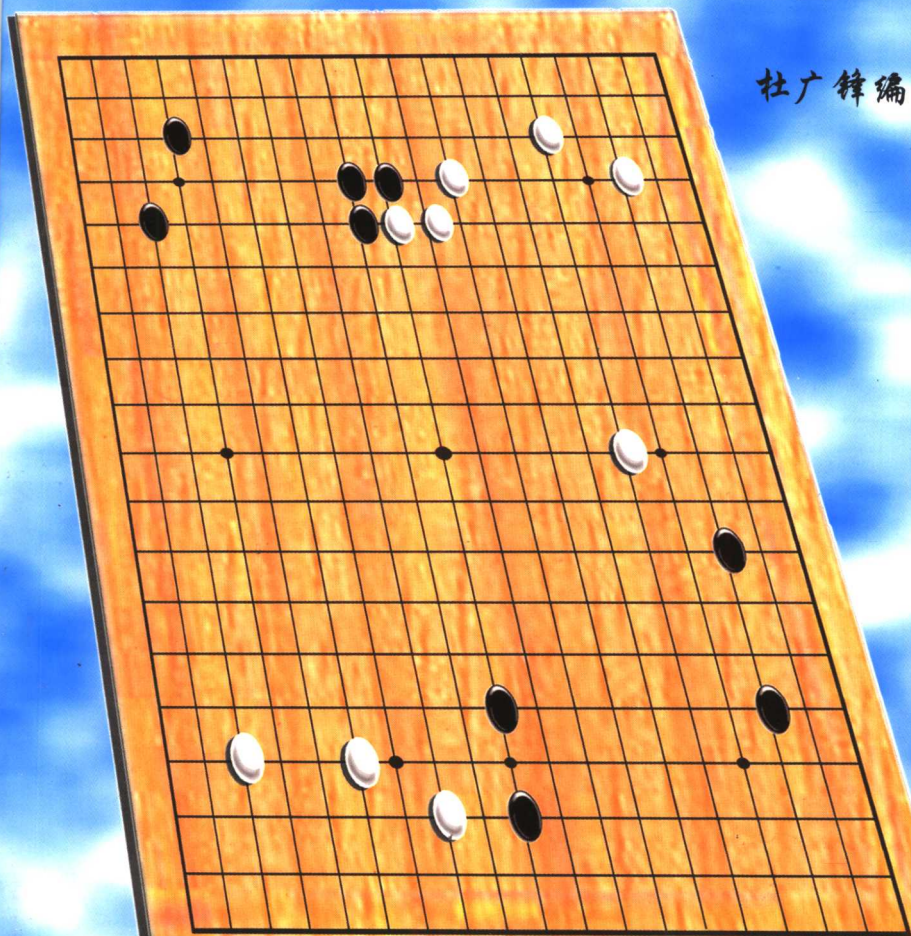


棋手起跑线



杜广铎编



内蒙古科学技术出版社

棋手起跑线

围 棋 入 门

江苏工业学院图书馆
杜广锋^编藏书章

内蒙古科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门/杜广峰编. - 赤峰:内蒙古科学技术出版社, 2003. 8

(棋手起跑线)

ISBN 7-5380-1086-6

I. 围… II. 杜… III. 围棋-基本知识

IV. G891.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第065197号

出版发行/内蒙古科学技术出版社

地址/赤峰市红山区哈达街南一段4号

电话/(0476)8224848 8231924

邮编/024000

责任编辑/乌云曹都

封面设计/赵紫荣

印刷/大板金源民族印刷厂

经销/全国各地新华书店

开本/787×1092 1/32

印张/12.5

字数/128千

版次/2003年8月第1版

印次/2004年11月第4次印刷

定价/16.00元(共2册)

内 容 简 介

本书共八章，分为“围棋的基本知识”、“吃子技巧”、“围地的基本知识”、“围棋的常用术语”、“死活基本知识”、“布局的基本类型”、“对杀的基本技巧”及“常用定式”。内容丰富，选局独到，叙述文字深入浅出，易懂易学，实为围棋爱好者入门学习的首选读物。



目 录

第一章 围棋的基本知识	1
第一节 什么是围棋	1
第二节 基本规则	3
第三节 气和禁入点	8
第四节 眼和假眼	9
第五节 活棋和死棋	12
第六节 提子、回提和打劫	16
第七节 连接	23
第八节 断	27
第九节 胜负的计算法	30
第二章 吃子技巧	33
第一节 双打	33
第二节 征子	35
第三节 扑	39
第四节 关门吃和枷	46
第五节 挖	51
第六节 滚打	54
第七节 劫	57
第八节 金鸡独立和倒脱靴	60
第九节 追杀和接不	63
第十节 封	68
第十一节 扳	70
第十二节 尖	72

第十三节 要子与废子	75
第三章 围地的基本知识	80
第一节 利用盘沿	80
第二节 三线和四线	83
第三节 布子的效率	87
第四节 拆的常识	91
第五节 各种守角与挂角的形式	97
第六节 角上常用的应接手法	102
第四章 围棋的常用术语	106
第五章 死活基本知识	116
第一节 死活的基本形状	116
第二节 眼位大小与死活的关系	123
第三节 死活与眼形的关系	131
第四节 扑、装倒扑、挖在破眼中的应用	137
第六章 布局的基本类型	142
第七章 对杀的基本技巧	155
第一节 对杀和双活	155
第二节 计算对杀的气数和紧气的方法	157
第三节 大眼的气数	163
第四节 对杀的技巧	167
第八章 常用定式	171
第一节 小目	171
第二节 星	189
第三节目外	198
第四节 高目·小目挂	201

第一章 围棋的基本知识

第一节 什么是围棋

围棋是一种由两个人对抗的竞技游戏，它是以棋盘上占地多少来区分胜负的。

如果把棋盘的整个盘面看作一块土地，双方各用自己的棋子去开拓这片土地。由于每一方都想在棋盘上多占一些领地，这就要首先去占领棋盘上的有利位置，并用棋子每隔一定的距离打下桩子，表示这是你的领地。然后再不断地经营和巩固这些领地。

棋盘上的地域完全划分完毕后，棋局就终了。这时我们可以计算一下双方的地域，谁占的地多，谁就赢了。

围棋的棋盘是纵横 19 道的方形格子，共组成 361 个交叉点。为了讲解和记录方便，通常以坐标来标出棋盘上交叉点的位置，术语叫“路”，例如图 1，A 是“10、七路”，B 是“7、十三路”，C 是“13、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，大体上可以把棋盘划分为 9 个区域。“4、四路”表明左上角，“10、四路”表明上边，“16、四路”表明右上角，“4、十路”表明左边，“10、十路”即天元一带表明中央，“16、十路”表明右边，“4、十六路”表明左下角，“10、十六路”表明下边，“16、十六路”表明右下角。

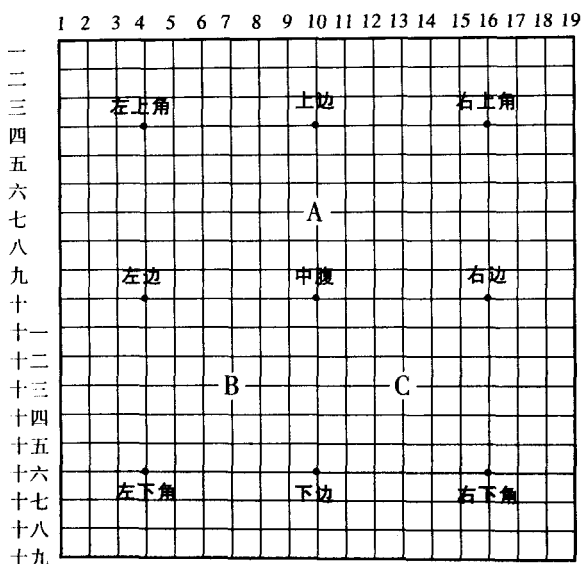


图 1

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 2,B 位叫“小目”,C 位叫“3、三”,D 位叫“目外”,E 位叫“高目”。其中星和“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。

围棋子分为黑白两种颜色,呈扁圆形。棋子的数量与棋盘的交叉点相同,黑子 181 个,白子 180 个,合计 361 个。在对局时,双方各有 160 个左右就足够了。

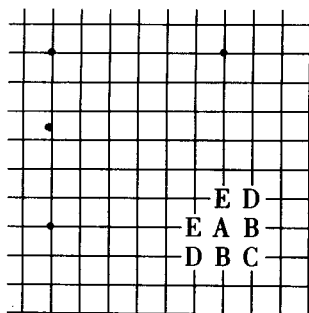


图 2

第二节 基本规则

围棋是两人对下，各执一色棋子，黑方先着子，然后白方走第二着（让子棋则是白方先行）。每人每次只能着一子，双方交替，直至终局。

围棋的棋盘上共有 361 个交叉点，分为两份，每方应得 $180\frac{1}{2}$ 个交叉点。这个数目，是区别胜败的标准。下子的目的是要占据比 $180\frac{1}{2}$ 更多的交叉点，这样，就算获胜；如果占不到 $180\frac{1}{2}$ 个交叉点，就算败。如果恰恰是 $180\frac{1}{2}$ 个，即为和棋。

下图 3，黑方占据了棋盘上左半部分的地域，白方占据了棋盘上右半部分的地域（当然，实际对局是不会下成这样各围一半的状况的）。至此，棋局就终了。

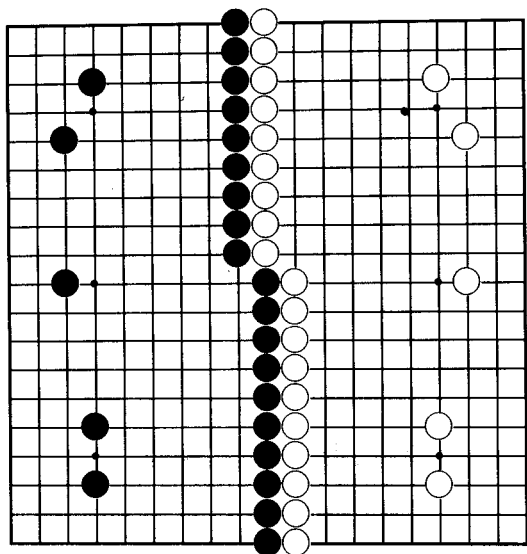


图 3

一局棋下完后须计算胜负，计算胜败的方法是把一方的地域填满棋子（随便填哪一方都可以），然后数一数看是否超过 $180\frac{1}{2}$ 子。现在将黑地填满，数出共 181 个黑子，比 $180\frac{1}{2}$ 子多出半子，就是黑方胜半子（如图 4）。

围棋可视下棋双方水平的情况，采用不同的下法。

一、分先

指双方水平旗鼓相当，由双方轮流执黑先走。按规定，由于黑棋先走，有一定的先手威力，应由执黑的贴出 $2\frac{3}{4}$ 子。所以黑所占的地必须超过 $183\frac{1}{4}$ 子（ $180\frac{1}{2} + 2\frac{3}{4}$ ）才能

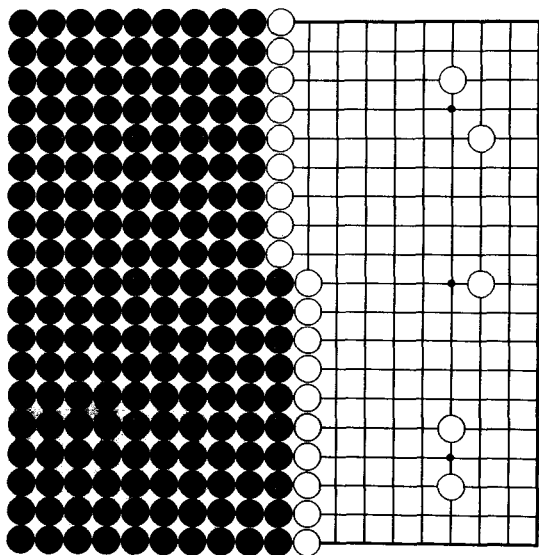


图4

取胜。比如黑棋数出来有 185 个子,即黑胜 $1\frac{3}{4}$ 子。而白方的地只要超过 $177\frac{3}{4}$ 子($180\frac{1}{2} - 2\frac{3}{4}$)即可获胜。

二、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 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋,哪一方超过 $180\frac{1}{2}$ 子即可取胜。

三、让子

通常可视对方的水平差距情况让二子、三子、四子……九子。由水平低的一方执黑,先在“星位”放上数子,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的子数。

图5 这是让九子的局面。终局后，黑方须贴还白方四子半。贴还后，仍以各占 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋。

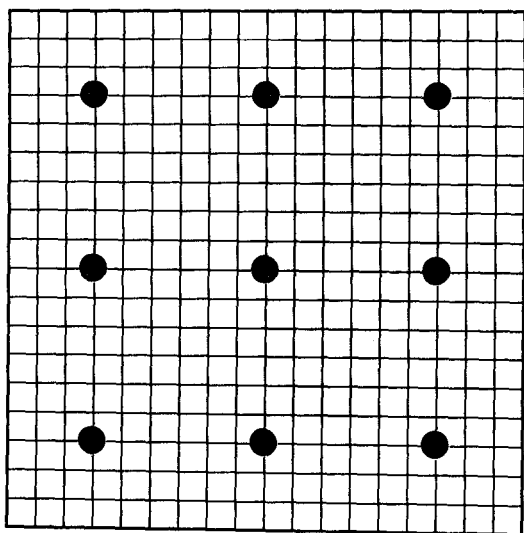


图5

图6 这是让五子的局面，终局后，黑方须贴还白方 $2\frac{1}{2}$ 子。

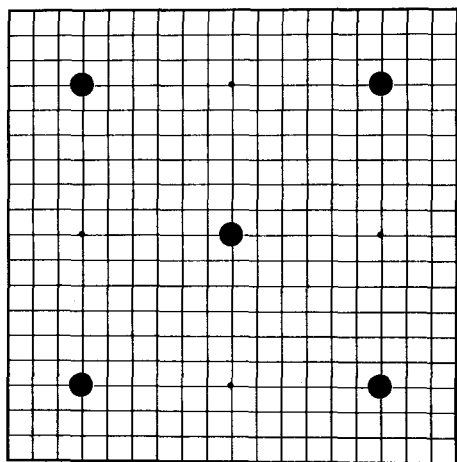


图 6

图 7 这是让二子的局面，终局后，黑方须贴还白方 1 个子。

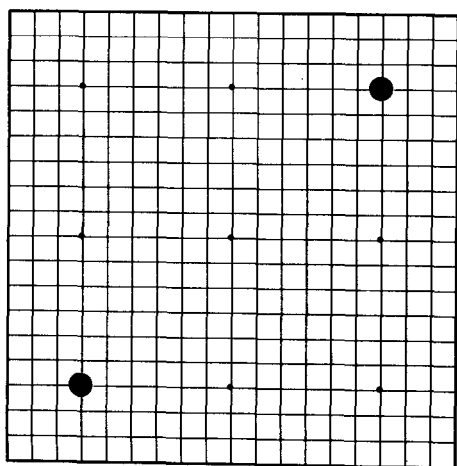


图 7

第三节 气和禁入点

“X”号即是棋子的“气”如图 8 所示。角上的子有两气，边上的子有三气，中间的字有四气(图中的 A、B、C、D 不是气)。

如(图 9)所示，角上的两子有三气，中间的三子有八气。

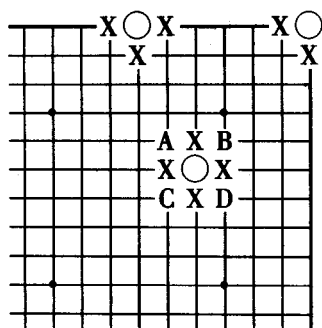


图 8

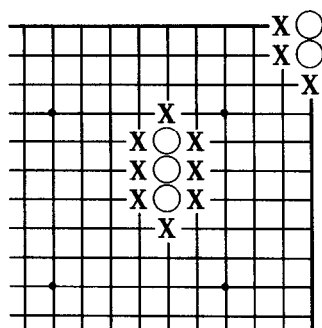


图 9

在棋子作为气的点上，如果有异色棋子存在，则双方棋子都因此而减少了气。如果棋子的气均被异色棋子占领，则棋子便呈无气状态。

无气状态的棋子不能在棋盘上存在。

图 10 中的 A、B 两点叫禁入点。禁入点禁止对方下子。如果对方在此处着子，则立即从棋筋上被拿掉。

所谓“禁入点”，必须同时具备两个条件：第一，下子后，立即出现自己无“气”的状态；第二，不能立即提掉对方的棋子。凡同时具备这两个条件的，都是“禁入点”。

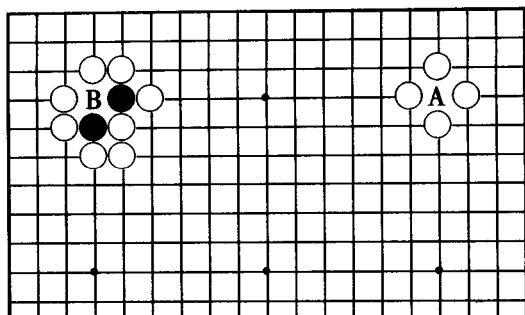


图 10

第四节 眼和假眼

几个子围住一个交叉点，术语叫做“眼”。做眼的目的是防备棋子被对方提去。但是必须注意，有一种眼是“假眼”，它虽然也是由几个子围住一个交叉点，从表面来看像一个眼的样子，但没有真眼的作用，这一点千万要搞清楚。

图 11 左下角的三个黑子围住了一个交叉点，这就是眼。这个眼是黑方所专有的，白棋不能在里边放子。

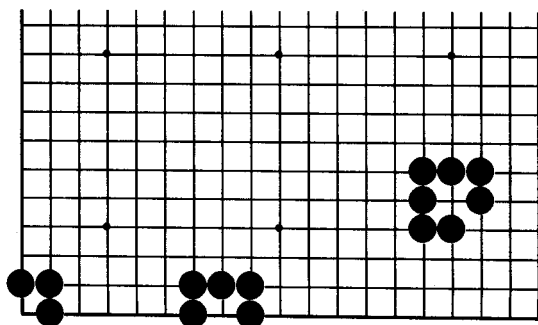


图 11

下边的黑棋必须要用五个黑子才能在边上做成一个真正的眼。

右边的黑棋在中腹做成一个真正的眼，须用七个黑子。从中我们可以看出，角上最易做眼，边上次之，中腹最难。

图 12 左下角的白棋在角上围住了一个交叉点，从表面来看似乎是眼，但由于被黑●子卡住后，白棋不能起到一个真眼的作用，因此它是一个假眼，也叫卡眼。

图 13 前图后，黑如果在 1 位走一步，白必须走 2 位连接◎一子，白棋的眼就消失了。

图 14 前图的白 2 如不走，黑占到 1 位，就可把白◎子提吃掉，白眼仍消失。

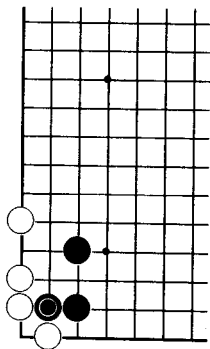


图 12

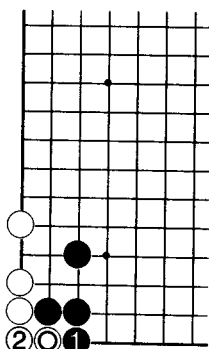


图 13

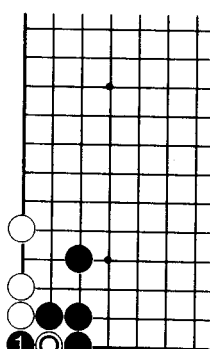


图 14

图 15 白棋在角上虽围住了两个交叉点，但因被黑●子卡住了棋形的要害处，因此都成了假眼。

图 16 比如被黑 1 打吃后，白必须在 2 位连接，黑 3 也提吃掉一个白子，白眼全部消失了。

图 17 黑棋在边上围住了两个交叉点，但由于被白◎两子分别卡住了棋形的要害处，因此都成了假眼。