

世界智力运动

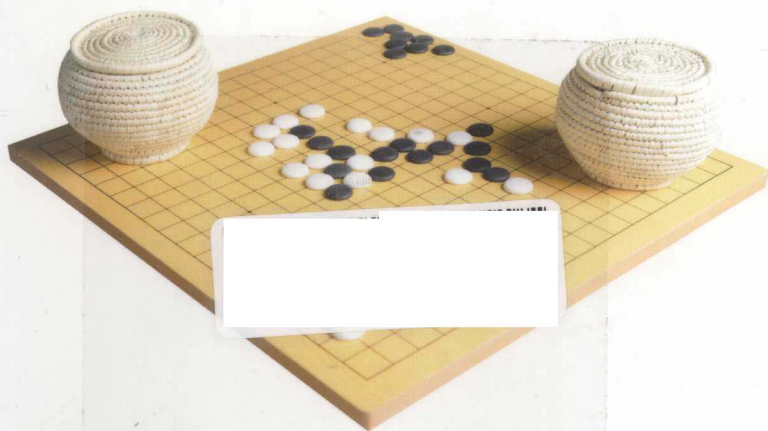
围棋入门

琴棋书画是中国古代四大艺术，源远流长。

琴棋书画的棋指的就是围棋。

郭漾 李增千 曾胜 编著

围棋博大精深，不仅能开启智慧、陶冶性情，而且涉及军事、教育、文化等诸多领域，是东方哲学的完美体现。



上海科学技术文献出版社

世界智力运动丛书

围棋入门

郭漾 李增千 曾胜 编著

江苏工业学院图书馆
藏书章

上海科学技术文献出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门/郭漾等编著. —上海: 上海科学技术文献出版社, 2009. 10

(世界智力运动丛书)

ISBN 978-7-5439-4066-6

I. 围… II. 郭… III. 围棋-基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第175597号

责任编辑: 于虹

封面设计: 许菲

世界智力运动

围棋入门

郭漾 李增千 曾胜 编著

*

上海科学技术文献出版社出版发行
(上海市长乐路746号 邮政编码200040)

全国新华书店经销

江苏常熟市人民印刷厂印刷

*

开本890X1240 1/32 印张6 字数161 000

2009年10月第1版 2009年10月第1次印刷

ISBN 978-7-5439-4066-6

定价: 16.00元

<http://www.sstlp.com>

■ 编委会

主 编 侯 鹏

副主编 金 风

编 委(按姓氏笔画)

叶佳旭 田楠楠 史彬彬 李增千

张永平 宋 召 杨国斯 郭 漾

曾 胜

目 录

第一章 围棋简介	1
第一节 围棋简介 / 1	
第二节 围棋用具 / 3	
第三节 围棋规则 / 5	
第二章 吃子的技巧	12
第一节 吃子的技巧 / 12	
第二节 吃子的注意事项 / 17	
第三章 围棋的死活	22
第一节 死活的基本形 / 22	
第二节 死活的判定 / 23	
第四章 围棋术语	28
第一节 常用围棋术语(一) / 28	
第二节 常用围棋术语(二) / 34	
第五章 基本攻杀技巧	40
第一节 挖 / 40	
第二节 夹 / 43	
第三节 立 / 45	
第四节 点 / 47	
第五节 倒脱靴 / 49	
第六章 杀气	51
第一节 数气方法 / 51	
第二节 长气和紧气的方法 / 53	
第三节 不同情况下的对杀 / 55	
第七章 基本定式	59

第一节	星定式 / 59	
第二节	三·三定式 / 62	
第三节	小目定式 / 65	
第四节	目外定式 / 71	
第五节	高目定式 / 72	
第八章	围棋布局	75
第一节	角的下法 / 76	
第二节	边的下法 / 80	
第三节	大场的选择 / 84	
第九章	官子技术	87
第一节	官子种类 / 88	
第二节	官子大小的计算 / 90	
第三节	收官实例 / 92	
第四节	几种常见收官方法 / 93	
第十章	练习题及答案	96
第一节	综合练习题 / 96	
第二节	综合练习题答案 / 101	
第三节	吃子技巧练习题 / 111	
第四节	吃子技巧练习题答案 / 117	
第五节	围棋死活练习题 / 125	
第六节	围棋死活练习题答案 / 129	
第七节	基本攻杀技巧练习题 / 138	
第八节	基本攻杀技巧练习题答案 / 141	
第九节	杀气练习题 / 145	
第十节	杀气练习题答案 / 150	
第十一节	布局练习题 / 155	
第十二节	布局练习题答案 / 160	
附 录	围棋比赛规则	180

第一章 围棋简介

第一节 围棋简介

琴棋书画是中国古代四大艺术,源远流长。琴棋书画四门艺术中的棋指的就是围棋,晋朝人张华在《博物志》中说:“尧造围棋以教子丹朱”。围棋博大精深,它不仅能开启智慧、陶冶性情,而且还能涉及军事、教育、文化等诸多领域,是东方哲学的完美体现。

所谓围棋,简而言之,就是一种由两个人进行对抗的竞技游戏,它是以某一方在棋盘上占领地的多与少来区分胜负的。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,表示这是自己的领地,然后再不断地经营和巩固这些领地。

但在实际的下棋过程中是决不会这么顺利的,因为在你的对面坐着一位对手,当你的领地尚未巩固时,对方就会侵入进来,对此,将怎么办呢?这时你就要设法去包围它,使它失去生存力,进而歼灭它。这就产生了战斗,双方将围绕生和死进行一招一式的抗争,谁在这场抗争中占上风,将直接影响到整局棋的胜负。双方的领地大致确定后,还必须把领地完整地围好,这是围棋的终盘阶段。

棋盘上的地域完全划分完毕后,棋局就终了了。这时我们可以计算一下双方的地域,谁占得地多,谁就赢了。围棋还含有艺术、哲学的成分以及创造世界的哲理。通过学习围棋,不仅可以享受到其中的乐趣,而且还会开拓一个更加美好的精神世界。

一、围棋礼仪

围棋是一门艺术,下棋是要讲究礼仪的。

1. 猜先的礼仪。对局前猜先时,下手方应请上手方抓白子,自己则取出1枚(或2枚)黑子,表示白子若是单数则己方执黑;若是双数己方执白(取2枚则相反)。比赛前的猜先,则应由卫冕者、段位高者、年长者来抓子。

2. 黑棋的第一手应下在右上角。此礼仪来源于日本,黑棋的一手棋如果是占角的话,则应下在右上角,把距离对方右手最近的左上角留给对方,表示对对方的尊敬。

3. 对局前,下手方应主动整理棋具。在日本的大比赛甚至是挑战赛对局前,晚辈、下手方、挑战者都主动用白布擦拭棋盘,以示敬意和学习的态度。

二、弈德

1. 参加比赛不应迟到,迟到是对对方很不礼貌的行为。

2. 对局前,双方应握手或点头示意,以表尊重。

3. 下棋时,坐姿应保持端正,不要歪坐。

4. 经过思考后手再拿子,拿子后不应抓子、翻打或玩弄棋子。

5. 下棋时应轻拿轻放,不应用力拍子。

6. 尽量不要推子。

7. 落子无悔,不许改动移位。

8. 对局时不应在席间与他人说话,更不应边评边弈。

9. 对局时不应吃东西,尤其是带响声的食品。

10. 对局时不应有用力敲打折扇、自言自语等干扰对方思考的行为。

11. 对局时应节制吸烟。在目前中、日、韩的职业比赛上,已分别制订了一些禁烟的措施。如赛场内不许吸烟,或如果对手不吸烟,则应该征求对手的意见等。

12. 对方思考时,不应随意离席、走动或观看其他棋局。

13. 对局时,对手因故离席,回来时自己有告诉对方棋下在哪里

的义务。

14. “胜固欣然败亦喜”。局后,双方应复盘研究,切磋棋艺,谦逊待人,增进友谊。胜方切不可沾沾自喜,败方更不应拂袖而去。

15. 局后,双方收好棋子、整理好棋具后方可离席。

16. 不下赌博棋。

第二节 围棋用具

围棋棋盘:形状为正方形或略呈长方形的平面图,现在的棋盘为平面上画横竖各 19 条平行线,构成 361 个交叉点。为了便于判定棋盘上各点的位置,采用坐标法进行编号,横线自上而下用汉字依次编为第一……十九路,竖线从左至右用阿拉伯数字编第 1……19 路。记录、说明或教学的时候均以先竖后横的次序为准。

例如:图 1-1 中的 A 点:5. 十路交叉点;B 点:10. 十一路……等等。

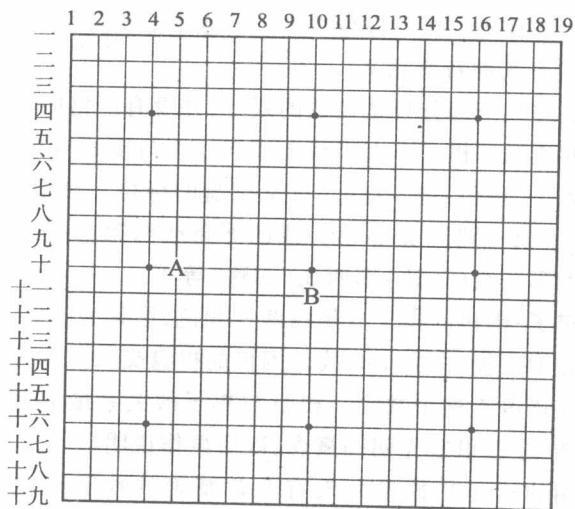


图 1-1

棋盘上可分为9个部分,分别称为:左上角、左下角、右上角、右下角、上边、下边、左边、右边和中腹,见图1-2。

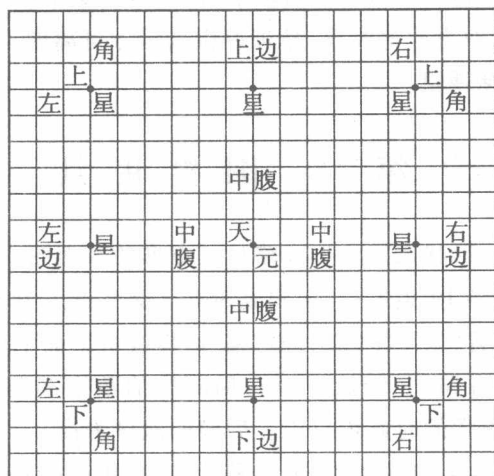


图 1-2

棋盘上共有9个黑点称作“星”,棋盘中心的黑点称作“天元”,“天元”并没有其他特殊意义。

棋盘上的9个部分只是大致的划分,并没有严格的界限,在这里只作笼统的说明。棋子下在星位上或天元上与棋的内容和规则都没有直接关系。“星位”与“天元”只是棋盘的标位。棋盘的每条边线叫做第一线(或一路),紧靠第一线的那条线叫第二线,再向中腹移动依次称为第三线(三路)第四线(四路)等等。

围棋棋子:围棋的棋子分黑白两种颜色,形状为圆形。正式比赛的棋子黑方181枚,白方180枚。围棋的棋盘交叉点361处,两色的棋子相加应该等于这个数字。棋盘与棋子的关系最为密切,这个问题较为复杂,在这里首先明确概念,以后再作说明。

一般用的棋子其数量并没有非常精确的数字规定,各色棋子160—170枚左右即够用,多点点关系不大。

第三节 围棋规则

一、落子规则

对局时,执黑的一方先行。棋子必须放在交叉点上,落子后不得移动。每方轮流落子,直至终局。

二、棋子的气

在围棋对局中,棋子在棋盘上是依赖“气”来生存的,若想学会如何吃子就必须先了解“气”。“气”是围棋基本术语之一,是指在棋盘上与棋子紧紧相邻的空交叉点数目之和。见图1-3(▲位)在棋盘中央的棋子有四口气。在棋盘边上的棋子只有三口气。在角上的棋子只有两口气。

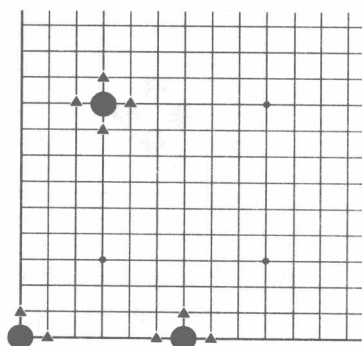


图 1-3

图1-4的白子左边和下边的气被黑子占据,那么这颗白子就只剩下两口气。

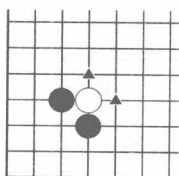


图 1-4

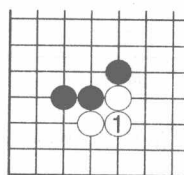


图 1-5

图1-5的白方两颗棋子尚未连成一个整体,因而只能分别计算这两颗棋子的气。白如走①位将2颗棋子连成一个整体,那么这两颗棋子就有五气之多。

三、提子的规则

“吃子”作为围棋术语,也可称“提子”。在实战对局中,一方将

另一方的一个或多个棋子紧紧包围,使其所有的气数被全部堵住(即其所有紧紧相邻的交叉点全部被占有),随后将无气的棋子从棋盘上拿掉,就叫“吃子”。

没有“气”的棋子是没有生命力的,也不允许在棋盘上存在,一旦棋盘上的棋子处于无气状态,即可提掉。黑1落下后,白子即成无气状态,见图1-6。

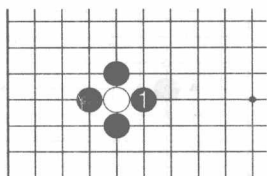


图 1-6

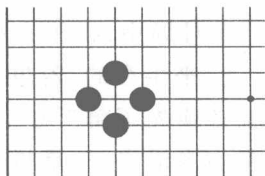


图 1-7

图1-7是被黑方提掉后的形状。

图1-8中,黑1落子使白棋两颗棋子成为无气状态。

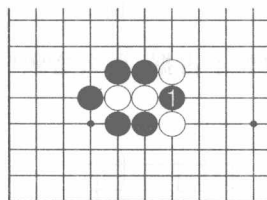


图 1-8

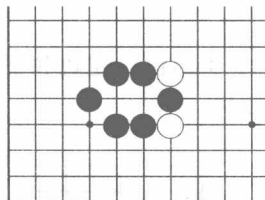


图 1-9

图1-9是白方两颗棋子被提掉后的形状。

图1-10是比较复杂的情况,黑1使左边的白三子处于无气状态。围棋规则规定:一方落子后使对方的子成为无气的子,可提取这

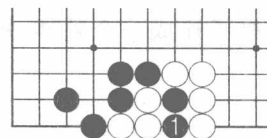


图 1-10

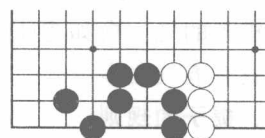


图 1-11

一部分棋子。也就是说,此时不必考虑着子一方是否有气。所以,黑方可以提掉白方的棋子。

图 1-11 是白方被提掉后的形状。

四、禁着点

围棋的规则规定有些地方是不能下子的,围棋术语也叫“禁着点”。那么,什么地方不让“下子”呢?由于各种规则的不同,这个问题较为复杂,而且还关系到劫材问题,有许多值得探讨的地方,作为初学者只要明白什么地方不应该下子便可以了。凡是要下的棋子,周围没有气,又不能吃掉对方棋子的地方,都叫“禁着点”。

由四个黑子围住的交叉点 A,围棋术语称作“眼”。白棋不能在 A 点下子,围棋规则称 A 点为白棋的“禁着点”,见图 1-12。但是,黑棋可以在 A 点下子,但 A 点不是永远的禁着点,当 4 颗棋子被包围后,A 点再放入白子就可将黑 4 子提掉,见图 1-13。

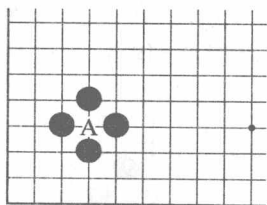


图 1-12

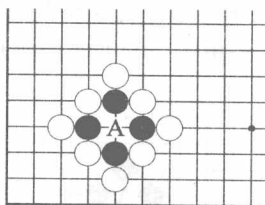


图 1-13

图 1-14 的黑方虽然将白方团团围住,但白方拥有两个眼,黑无论占据 1 位还是 A 位都无法造成白方无气,因而,1 位与 A 位是黑棋的禁着点,所以,黑棋无法提掉这块白棋,这块白棋就能永久的生存在棋盘上,围棋术语称之为“活棋”。

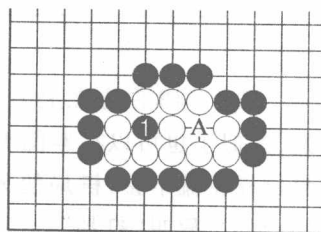


图 1-14

图 1-15 中的 B 位是黑棋的禁着点。

图 1-16 中 A 位是白棋的禁着点。

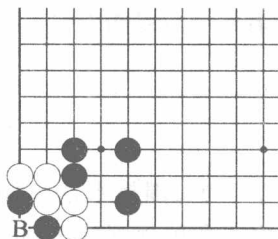


图 1-15

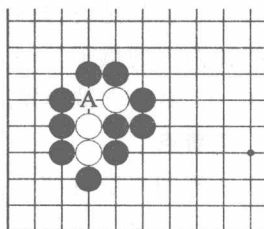


图 1-16

五、关于打劫与打二还一

学完本课,便可以下棋了,不论下的水平如何,但毕竟可以独立对局了。如果不懂得“打劫”,那么对局就要中断,据统计,每 10 盘棋中有 7 盘棋离不开“打劫”,而初学者大多喜欢激烈的攻防战斗,几乎是盘盘有“打劫”。那么,什么是“劫”呢?

图 1-17 双方战斗十分激烈,形成犬牙交错的局面,黑白双方都把对方的棋子围住,这种局面如果轮白下,可以在 A 位吃掉一个黑子;如果轮黑下,可以在 B 位吃掉白子,此时此刻轮到白棋下子。

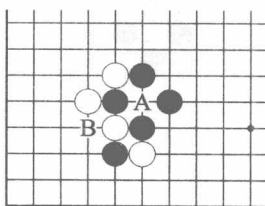


图 1-17

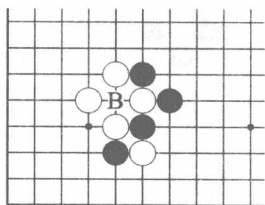


图 1-18

图 1-18 白方在上图 A 位处吃了黑子,解除了黑方的手段,但是,黑似乎也可以在本图 B 位,再吃回白子,白又可以吃黑,双方如果这样轮流下去,棋局便无法进行了。这种局面叫“劫”,解决这种局面的过程叫“打劫”。

围棋规则禁止全局同型再现对打劫是这样规定的,在对局的某一方刚刚提过对方一子,而对方又可以提回一子的情况下,对方不能马上回提,要在别处也下一着,使对方跟着在别处也下一着,然后才

能回提。

打劫口诀：两个虎口向对应，黑白不可来回提，回提要先找劫材，对方应劫才能提。

请大家分析图 1-19 的情况，白先下子，可以提掉 A 位黑子（见图 1-20），之后轮黑下子又可以提掉白棋两子（见图 1-21），之后白棋又提 2 位黑子（见图 1-22）。到此为止，不会出现打劫那样没完没了提子的情况，所以可以连续下子，此型也叫打二还一。

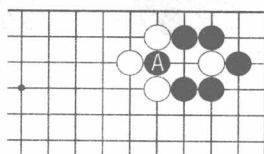


图 1-19

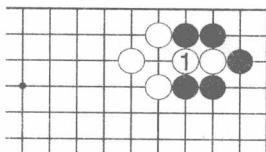


图 1-20

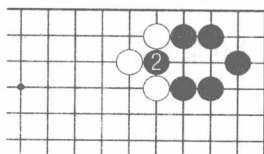


图 1-21

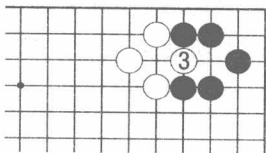


图 1-22

六、胜负的计算

棋至终局后，怎样计算胜负呢？怎样判定谁输谁赢呢？简单地讲围棋中的胜负可以概括为：谁围的地域大谁就是胜者；反之就是败者。

我们先用 13×13 的棋盘来学习胜负判断的道理。如图 1-23 这盘棋已经结束，黑白双方棋子边界已经填满棋子，A、B、C、D、E 几个白子孤零零的在黑棋空中，生不出任何作用，是黑棋囊中之物，可以计算胜

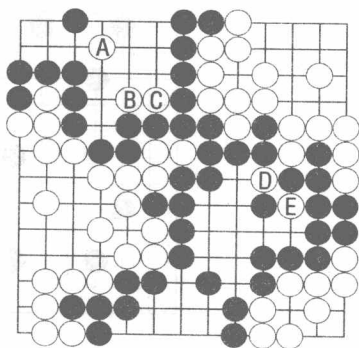


图 1-23

负了。如图1-24, ×所标记的是黑棋的地, 共占据 87 个点, ▲所标记的是白棋的地, 共占据 82 个点, 黑棋占地多, 黑棋胜。实际上计算胜负不需要这么麻烦, 13 × 13 共有 169 个交叉点, 一半是 84 又 1/2, 数任意一方超过这个数胜, 少于这个数败。

标准围棋盘上共有 361 个交叉点, 每方以 180 又 1/2 子为归本数, 超过此数者为胜, 不足此数者为负。

如图1-25所示黑方占据了棋盘上左边的地域, 白方则占据棋盘上右边的地域(实际上真正的对局是不会下成这样的), 因为双方已把棋盘上所有的交叉点都各自占有, 没有余下任何可争夺的地域, 这盘棋就可以计算胜负了。

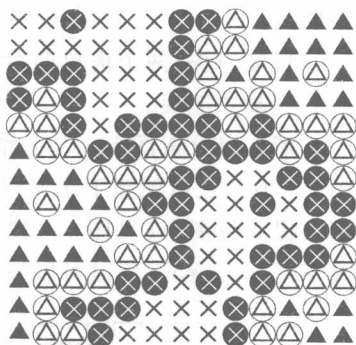


图 1-24

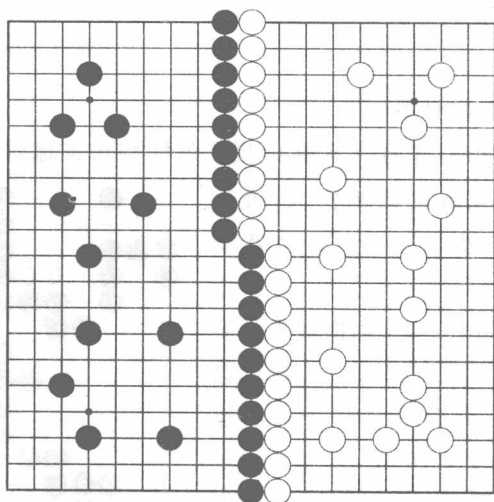


图 1-25

小 结

围棋的胜负就是比较双方在棋盘上活棋的数目,多者获胜,弄懂了以上的围棋基础知识,可以说已经向围棋大门迈出了一大步。为了巩固所学的知识,可找些相关练习题来研究。