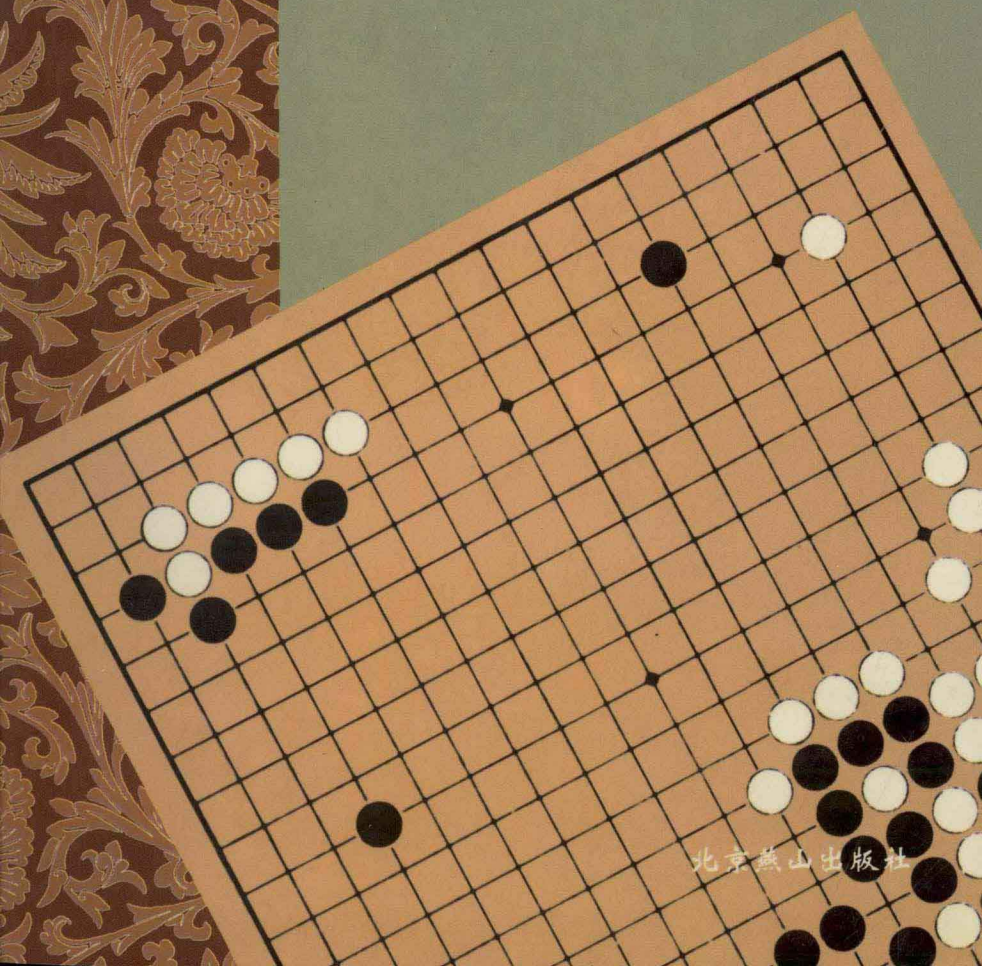


棋牌入门丛书
棋牌入门丛书
范孙操 主编

围棋入门

范孙操 编著



北京燕山出版社

棋牌入门丛书 范孙操主编

围 棋 入 门

范孙操 编著

北京燕山出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门/范孙操编著. —北京:北京燕山出版社, 1997. 9
(棋牌入门丛书/范孙操主编)

ISBN 7-5402-0902-X

I. 围… II. 范… III. 围棋-基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(97)第 13393 号

责任编辑: 颜俊华

封面设计: 阙明

责任印制: 马洪波

北京燕山出版社出版发行

北京市西城区西单北安里 3 号 100031

新华书店经销

张家口市印刷总厂印刷

850×1168 毫米 32 开本 10.7 印张 268 千字

1997 年 9 月第一版 1997 年 9 月第一次印刷

印数: 1—10000 定价: 14.00 元

丛书总序

象棋、围棋、国际象棋和桥牌简称“三棋一牌”，为国内外广大群众所喜爱，也是传统的体育竞赛项目。

开展棋牌活动，几乎不受场地、器材的限制，然而收益颇多。伟大的革命导师列宁，曾形象地把国际象棋喻为“智慧的体操”。的确，下下棋，打打牌，既文明又高雅，更重要的是，能在愉悦的气氛中启迪思维，开发智力，正所谓“寓教于乐”。正因为此，我国不少城市的中小学甚至大学，都开设了棋牌课程。

棋牌活动在我国有广泛的群众基础。尤其是改革开放以来，随着人民生活水平和两个文明程度的不断提高，棋牌爱好者队伍日益扩大，而且，越来越多的青少年朋友也正在或准备迈入这迷人的领域。于是，多种多样的棋牌书籍便应运而生，其中尤以入门书经久不衰，其读者对象不分男女老幼，遍及天南海北。由此也反映出了棋牌技艺所特有的巨大魅力和诱人之处。

现在，这套“棋牌入门丛书”与大家见面了。丛书分四册，内容包括“三棋一牌”。在编写过程中，作者的共同心愿，是力求使丛书体现出以下三个特点：

第一，通俗易懂。曾有读者反映，说以前的一些初级读物不初级，让人看不懂。读者反馈的信息，迫使作者在写作时经常设身处地为他们想一想，对可能产生的疑问尽量解释清楚，宁可直白一点，也不让读者脑子里结疙瘩。

第二，从易到难。丛书的每位作者都考虑过这样一个问题：当初我学棋或学牌是怎样开始的，又怎样一步一步地从一知半解到自由驰骋的？书稿的写作提纲，就建立在这条线索的基础上。

第三,突出重点。在一本入门书里,面面俱到是不可能的,总要抓住重点。所谓重点,即关键之处,也可理解为难点。突破一点,往往能带动全局。比如学象棋,掌握基本杀法和实用残局定式就非常重要,许多其他知识便由此而派生。

好在丛书主编者有位“三棋一牌”的多面手,又长年从事棋牌书专职编辑工作;加之各书作者都具有较高的棋牌水平和较丰富的写作经验,之中有棋界名流,也有牌坛元老,且多数有棋牌班任教经历,熟知初学者之思维方式,这就为丛书切实体现上述特点提供了可靠的保证。

但是,作者的心愿能否实现,还有待广大读者去检验。

热切盼望读者能喜欢这套书!

陈祖德

于1997年7月

目 录

第一章 基本规则	(1)
一、棋盘和棋子	(1)
二、没有气的棋子要从棋盘上拿掉	(3)
三、禁入点	(7)
四、劫	(9)
五、打二还一	(11)
六、胜负看地盘大小	(12)
练习题	(13)
第二章 吃子方法	(18)
一、门吃	(18)
二、抱吃	(19)
三、二路吃	(21)
四、双叫吃	(24)
五、征	(26)
六、枷	(32)
七、倒扑	(39)
八、双倒扑	(44)
九、扑吃接不归	(45)
十、金鸡独立	(51)
练习题	(54)
第三章 死活知识	(59)
一、真眼与假眼	(59)
二、两眼活棋	(61)

三、有两口永久的气的棋是活棋·····	(64)
四、点眼·····	(65)
五、净活和净杀·····	(74)
六、劫活和劫杀·····	(83)
七、双活·····	(89)
八、角上曲四和盘角曲四·····	(93)
九、角上板六和角上板八·····	(97)
十、大猪嘴和小猪嘴·····	(100)
练习题·····	(103)
第四章 金角银边草肚皮·····	(111)
一、地线与势线·····	(111)
二、边角容易做活·····	(112)
三、边角利于围地·····	(114)
四、占角的位置·····	(114)
五、守角与挂角·····	(117)
六、布局类型·····	(120)
练习题·····	(125)
第五章 连接与分断·····	(130)
一、直接联络·····	(130)
二、间接联络·····	(135)
三、结实与效率是一对矛盾·····	(140)
四、拆边与联络紧密相关·····	(143)
五、棋从断处生·····	(147)
六、切断的妙用·····	(150)
练习题·····	(154)
第六章 基本技术之要点·····	(159)
一、要着·····	(159)
二、手筋·····	(170)

三、棋形	(177)
四、杀气	(180)
五、撞气	(191)
六、打劫	(196)
练习题	(208)
第七章 定式	(215)
一、星定式	(215)
二、小目定式	(223)
三、目外定式	(230)
四、高目定式	(233)
五、三三定式	(235)
六、定式的选择	(237)
练习题	(245)
第八章 布阵与战法	(250)
一、大场先行	(250)
二、急所必争	(253)
三、两翼张开	(255)
四、高低配合	(258)
五、拆地与夹攻	(261)
六、分投与拦逼	(265)
七、出头与封锁	(268)
八、加高与压低	(271)
九、打入与浅削	(275)
十、攻击与防守	(280)
练习题	(284)
第九章 收官	(295)
一、官子有大小	(295)
二、官子分先后手	(297)

三、逆收官子	(300)
四、对应官子	(301)
五、后续官子	(303)
六、注意边角上的官子	(307)
练习题.....	(314)
第十章 计算胜负	(318)
一、对子棋的胜负	(318)
二、让子棋的胜负	(318)
三、无胜负	(320)
四、对局后数子	(320)
五、对局中数目	(323)
六、胜负感和胜负手	(325)
练习题.....	(327)

第一章 基本规则

要想学围棋,最重要的是先下起来。如果连最基本的规则都不知道,你就没法下。

一、棋盘和棋子

两个人下围棋,只需要一副棋具就够了。一副棋具包括一盒黑子、一盒白子和一张棋盘。执黑者先下,执白者后下,一人一着,交替而行。

棋盘由纵横各 19 条线交叉组成。棋子下在线与线的交叉点上,而不是下在方格内。

棋盘上的交叉点共有 $19 \times 19 = 361$ 个。所以,黑白棋子的总数也要与 361 个大体相当。一般来说,黑白棋子各有 180 个。这些棋子足够一盘棋用的。

棋盘上的九个黑点叫“星”,代表了棋盘的九个区域。其中,中央的星称“天元”。

图 1 棋盘上共有四个角,分别称:左上角、右上角、左下角、右下角。棋盘上共有四条边,分别称:上边、下边、左边、右边。中央又称中腹,俗语称为肚子。

图 2 棋盘上的四条边线都称一路线,边线里面的一条线称二路线,以后依次为三路线、四路线、五路线……直至中心线。

棋盘上的九个区域数中央最大。一般指的边和角,都超不过五路线。这样一来,可自五路线算起的整个中央,就成了一个大肚皮。

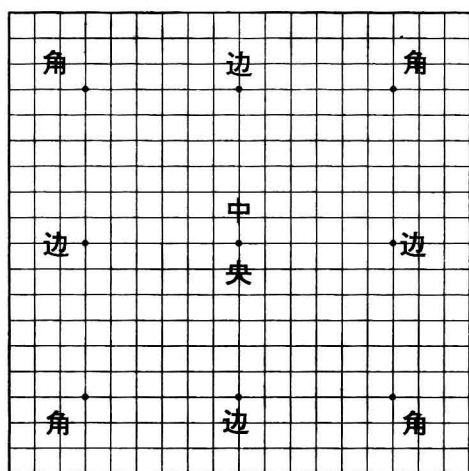


图 1

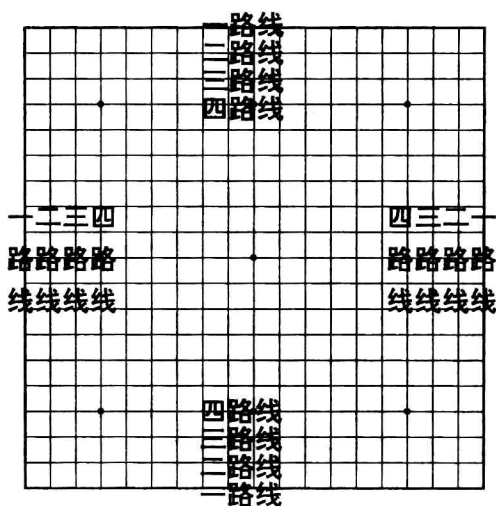


图 2

二、没有气的棋子要从棋盘上拿掉

1. 气

图 3 左边的黑子有四口气，中间的黑子有三口气，右边的黑子有两口气。

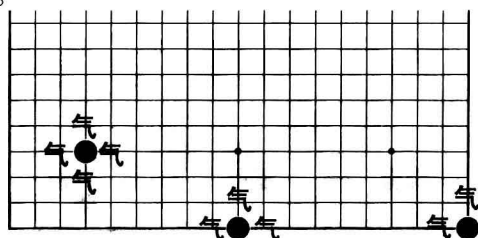


图 3

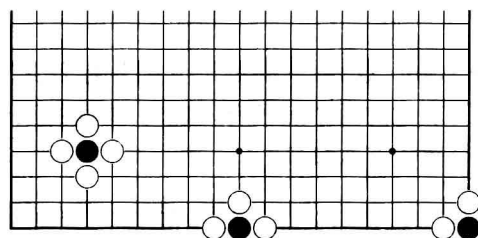


图 4

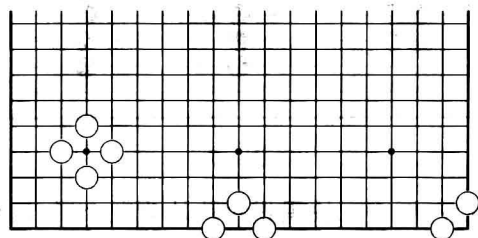


图 5

图 4 现在，白棋把这三个黑子的气都紧上了。于是，这三个

黑子就要从棋盘上拿掉。

图 5 这是已没有气的三个黑子从棋盘上拿掉后的盘面。

气是棋子生存的条件。气的长短也是棋子生命力强弱的象征。一个盘角的棋子只有两口气，其生命力最弱；一个边线上的棋子有三口气，其生命力也很弱；一个除盘角和边线外的棋子都有四口气，其生命力相对强多了。

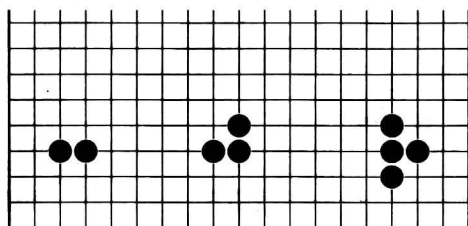


图 6

图 6 请你数一数，图中的黑子分别各有多少气。也许你很快就数出来了，左边的两个黑子有六口气，中间的黑子有七口气，右边的四个黑子有八口气。

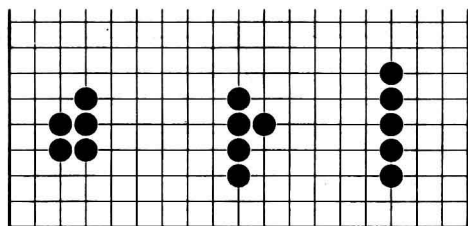


图 7

图 7 现在，图中三块黑棋每块均为五个子，请你再数一数，它们分别各有多少气。答案应该是：左边九口气，中间十口气，右边十二口气。

为什么同样是五个子，它们的气数却不一样多呢？这就是由于棋形的不同。左边的黑子团在一起，只有九口气（即被对方九子围死），这样的棋形称为“愚形”。右边的黑子连成棍子，可有十二口气，俗语称“接成棍子气最长”。

2. 打吃

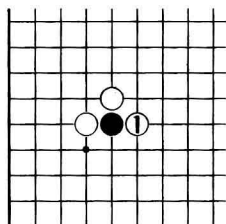


图 8

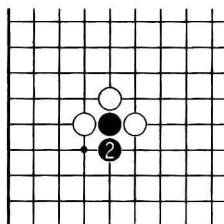


图 9

图 8 白方刚刚下了白 1，准备下一步吃掉黑子。白 1 称做打吃，也称呼吃。

图 9 黑 2 逃出来，不让白棋吃。被打吃的一个黑子只有一口气，经黑 2 一逃，两个连在一起的黑子现在有了三口气，白棋吃不住黑棋。

由此可见，打吃并不等于吃。

图 10 但是，边线上的棋子就不同了。白 1 打吃，黑 2 若逃，则白棋一路压住打过去，直至白 17，黑棋无法逃生。就更不要说

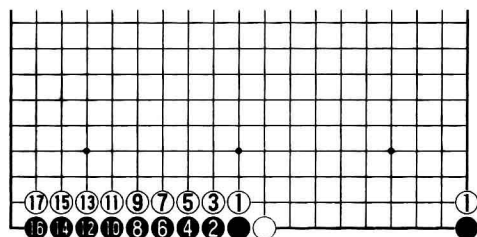


图 10

盘角上的那个黑子了，只白 1 一个子一打吃，黑子便已无生望。

3. 提

图 11 白 1 打吃，黑 2 并不出逃，则白 3 可吃掉黑子。白 3 称提或提吃，意指把黑子提出盘外。

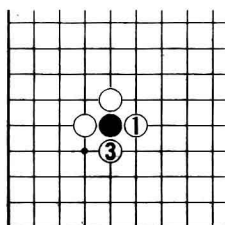


图 11

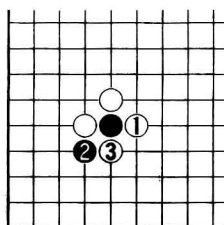


图 12

图 12 白 1 打吃，黑 2 企图出逃却摆错了地方，白 3 照提不误。两个棋子若连接在一起，对方想吃，必须两个棋子一起提；两个棋子若没连在一起，则对方可以一个一个地提。黑 2 和原来的黑子是斜着排起来的，棋盘上并没有斜线，斜排不算连接。

图 13 图中的黑子想逃也逃不掉，假如企图 A 位逃，则白下 B 位可将两个黑子一起提掉。黑棋的逃跑，只能是多送一子给白棋吃。这时，必须放弃逃跑。反之，对已经被吃住的子，白棋也没有必要去提。尽管不提掉这个子，它就会继续呆在棋盘上，但反正它已形同僵尸，白于 A 位提只能是空费一手棋。

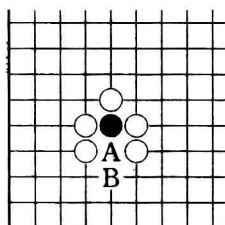


图 13

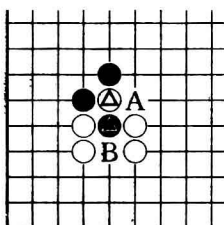


图 14

图 14 现在情况不同了,黑棋下一步要 A 位提白 $\odot$ 子,那样一来,黑 $\bullet$ 子便死灰复燃。于是白有必要在 A 位或 B 位走一手,确保既得利益。

三、禁入点

图 15 图中的 A 位都是黑棋的“禁入点”。因为 A 位是黑子没有气的地方。“不可放入无气处”的规则与“没有气的棋子要从棋盘上拿掉”的规则是同一个原理。

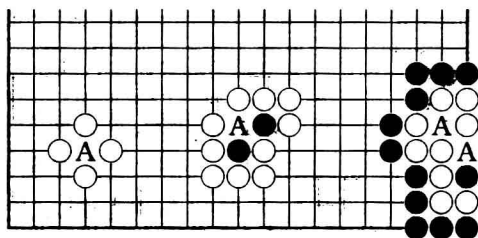


图 15

图 16 1 位是白棋的禁入点,白方是不能在 1 位下子的。如果白 1 一定要下在这里,那么白 1 之后五个没有气的白子要立即从盘上拿掉,而且白 1 算作一步棋,下一手轮到黑方下子了。

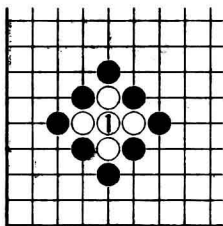


图 16

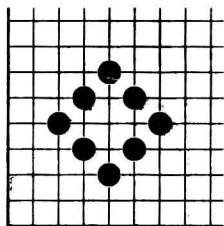


图 17

图 17 这是上图白 1 之后把白五子拿掉后的图形。可以看

出,上图的白1属自杀行为,而且白方因此失掉了一次在他处下子的机会。

图 18 此图中的黑1都是允许下的,1位并非禁入点。只不过黑1下在这里毫无意义,白白浪费一手棋而已。

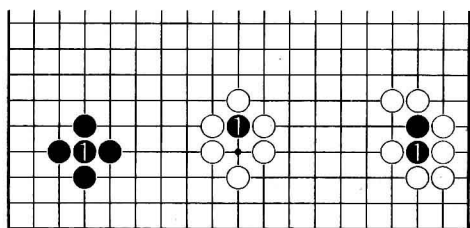
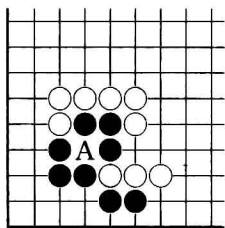


图 18

但是,要把“禁入点”和“提”区别开来,这是两个不同的概念。

图 19 对白棋来说,A位是禁入点,因为这里是白子无气之处。

图 20 现在对白棋来说,A位已不再是禁入点了,因为白棋较上图多了⊙一子,白棋再放入A位时,正好使黑●三子无气,白棋走A位变成了提,能提去黑●三子。



· 图 19

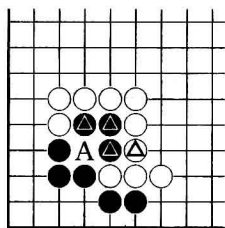


图 20

由此可见,所谓禁入点,必须同时具备两个条件:①下子后,立即出现自己无气的状态;②又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。