

中国围棋丛书

39.9962

HZK

新编围棋入门



韩祖新编

湖南文艺出版社

新编围棋入门

韩祖新 编

湖南文艺出版社

〔湘〕新登字 002 号

新编围棋入门

韩祖新 编

责任编辑：周小立

*

湖南文艺出版社出版、发行

(长沙市河西银盆南路 67 号 邮编：410006)

湖南省长沙市湘中印刷厂印刷

*

1996 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

开本：787×1092 1/32 印张：18

字数：390,000 印数：10000

ISBN7-5404-1503-7

1·1195 定价：19.80 元

序

围棋是一种古老的局戏，它用简单的规则，将这些简单的元素——直线和圆圈、黑色和白色、石头与木材有机地组合起来。它的玄妙使其成为各种局戏之王。几千年来一直迷惑着广大爱好者。

表面看来，围棋的魅力在于它是一项极为有趣的斗智游戏，对弈双方运用精巧的计算进行智慧的较量，在探索未知的奥秘时体会到创造的乐趣。随着棋势的波澜起伏，棋手的情感自然随之时喜、忧，时张时弛，时迷时悟，时抑时扬……这种复杂丰富的情感体验正是围棋的深层魅力所在。

棋如人生。下棋的乐趣，其实就是简化和浓缩的人生乐趣，人们在社会生活中的各种情感都可以在行棋过程中得到体验。智慧的较量往往要受到各种世俗功利的制约和羁绊，多少人怀才不遇而委屈求全，留下无法弥补的遗憾，而在围棋这方天地里，没有外在障碍，人间的智慧能得以充分的发挥，人们的情感能够自由地宣泄，这在众多的文化艺术形态中是独一无二的。

长期以来，各种围棋入门书籍大都以职业棋手的思维方式编写，然而本书是笔者根据数十年的围棋教学工作积累的经验，并在征集了广大围棋爱好者意见的基础上，以充分

的实战内容为理论依据,且辅以相当数量的图例,编写而成。更重要的是,它不仅仅是一本启蒙书籍,同时它还介绍了下棋的正确思维方式及提高棋艺必备的基础知识,使人看过后有新颖明快,浅深皆宜的感觉。

围棋艺术博大精深,如果您能通过阅读本书而有新的感受乃至提高棋力,从而在围棋艺术这一方天地里体会到人生之乐趣,乃笔者之欣慰也。

韩 祖 新

一九九六年六月于长沙

目 录

第一章 围棋基本知识	(1)
一、围棋规则	(1)
二、常用围棋名称	(7)
三、围棋基本死活棋形	(19)
1、可以点死的眼形	(19)
2、不能点死的眼形	(21)
3、不点也死的眼形	(22)
4、几种特殊的眼形和常见的死活	(23)
四、连接与分断	(27)
1、连接的几种方法	(27)
2、分断的种类及应用	(34)
五、对杀与点眼	(45)
六、打劫初步	(52)
1、打劫简介	(52)
2、打劫的原则及其应用	(55)
七、常用吃子技术	(57)
八、弃子战术	(85)
第二章 序盘原理	(95)
一、占角	(96)
二、角的特征及挂角的方法	(96)
三、缔角的三种方式	(113)

四、棋的大小	(118)
第三章 其它	(130)
一、高低的平衡	(130)
二、开拆的方向及开拆的限度	(144)
三、见合	(153)
四、分投与拦逼	(156)
五、重复	(166)
六、模样的交界处——消长之要点	(170)
第四章 形势判断基础	(189)
一、角地的大小	(190)
二、从缩角到开拆	(193)
三、3·三的目数	(197)
四、星位价值的估算	(199)
五、边空与中空的大小	(204)
1、边空的大小	(204)
2、中空的大小	(210)
六、与对方空的关系	(210)
七、势力与实地	(219)
八、实用举例	(225)
九、常形研究	(228)
第五章 布局类型	(239)
一、秀策流布局	(239)
二、对角型布局	(251)
三、平行型布局	(260)

四、向小目型布局	(269)
五、三连星布局	(277)
六、中国流布局	(287)
七、高中国流布局	(305)
第六章 常见定式	(323)
一、星定式	(323)
二、3·三定式	(337)
三、小目定式	(340)
四、高目定式	(352)
五、目外定式	(358)
第七章 中盘战术	(364)
一、厚味	(364)
二、厚味的应用	(372)
1、由厚味开拆	(372)
2、消削厚味的开拆	(378)
三、侵削	(382)
四、种种打入	(401)
1、打入的构思	(401)
2、打入常型举例	(410)
3、无忧角的打入	(439)
第八章 攻击技巧	(463)
一、攻击的意义	(463)
二、攻防急所	(466)
三、夺取根据地	(468)

四、攻击方法	(474)
1、借劲攻击	(474)
2、靠压攻击	(475)
3、缠绕攻击	(478)
第九章 腾挪与治孤	(495)
一、腾挪	(495)
二、治孤的方法	(498)
第十章 官子常识	(522)
一、官子基础	(522)
二、官子的计算	(523)
三、侵分性官子	(538)
四、官子技术的应用	(541)

第一章 围棋基本知识

一、围棋规则

围棋：由棋盘与黑白两种棋子组成，属中国传统棋种。多为两人对局，有对子棋和让子棋之分。现代对子棋由执黑子者先行，让子棋则由执白子者先行。对局开始后，双方在棋盘的交叉点上轮流下子（已有子的交叉点不准下子），每次只能下一子，下定后不能再移动位置。是一种包罗万象的竞技活动。

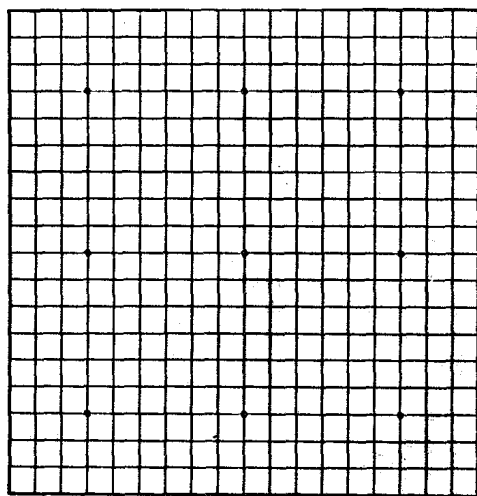


图1

棋盘：棋具之一，正方形或略呈长方形，现行棋盘为平面上纵横各十九条平行线交叉构成361个交叉点，如图1。一般常用的有木质棋盘与塑料“棋盘”，也有“磁石棋盘”与“电子棋盘”等。

棋子：一般是扁圆形的，用玻璃或塑料材料制成。“棋子”分黑白两色，各有180个左右，分装在两个棋盒子里。

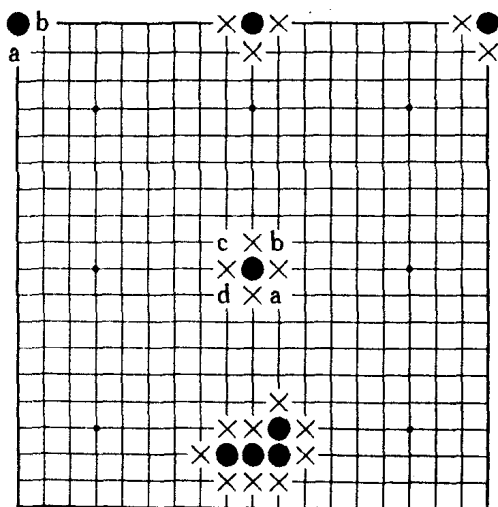


图2

气：棋子在棋盘上，其上下左右与该棋子以直线紧密相连的交叉点，均称为该棋子的“气”。无“气”的棋子应从棋盘上拿掉。

如图2 角端处一个黑子有ab两气，即与其直线相连的两个交叉点(××)。中央一个黑子有四“气”，即与其直线相连的四个交叉点(××××)，而不是a、b、c、d四个交叉点。同理，边上一个黑子有三气，下面四个黑子有九气。

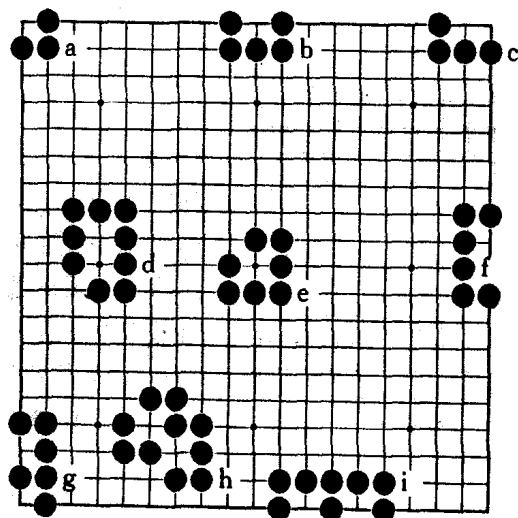


图3

如将外面(四黑子)九气全部用白子填满，

则该四子应从棋盘上拿掉。

眼：分“真眼”和“假眼”。由几个棋子围住一个或两个空交叉点，该交叉点即称为“眼”。“眼”是棋子在棋盘上生存根据。一块棋有两个“真眼”，即可存在于棋盘上直至终局。

图3 a、b、e 为一个一气棋的单眼；c、d、f 为一个两气棋的单眼；g、h、i 为一块有两个眼的活棋。活棋不存在气的问题，可存在于棋盘上直至终局。

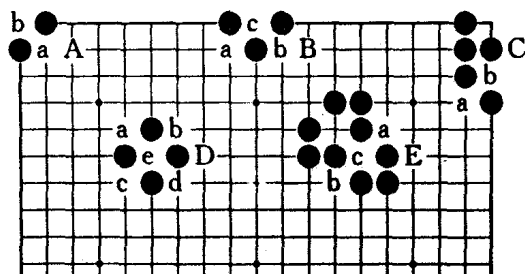


图4

图4 A 中的 a 点如被白方占去，则 b 位即是“假眼”；若 B 中 a 点或 b 点被白方占去，则 C 位即是“假眼”；C 的 a 点若被白

方占去，则 b 位即是“假眼”；若 D a、b、c、d 中有任意两个点被白方占去，则 e 位即是“假眼”；若 E 的 a、b 两点被白方占去，则 C 位即是假眼。

假眼：形状似眼，但在一定条件下，会被对方提掉一部分，使其成为虚假的，不是真正的眼。

图5 a 和 b 黑有两个以上独立的禁入点；c 和 d 为特殊的活棋形式；e 为所围交叉点较多，足以具备做成两个独立的禁入点。

活棋：使用各种手段都无法提掉对方的棋子。

- 1、至少有两个独立的禁入点。
- 2、一块棋所围交叉点较多，足以具备做成两个独立的禁

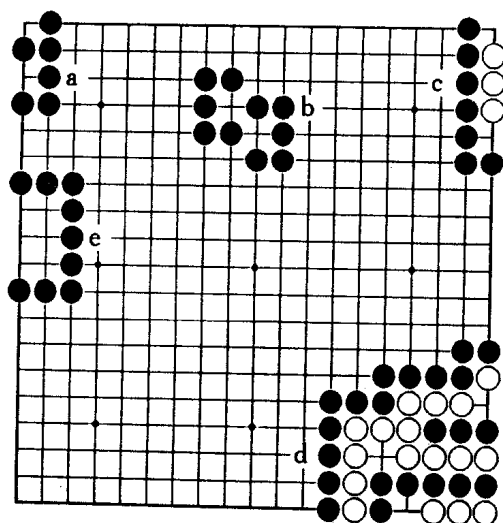


图5

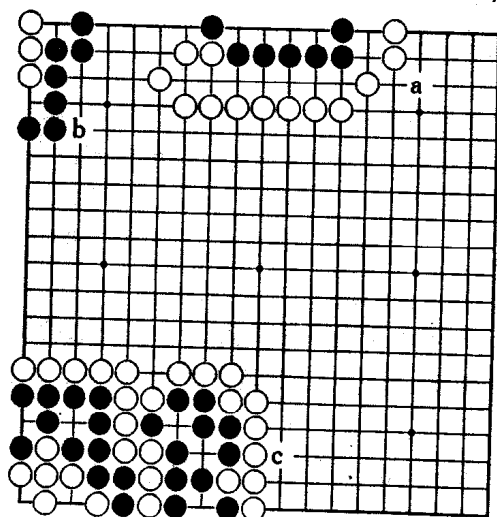


图6

入点。

3、双活(特殊的活棋形式)。

图6 a 为已被对方围住,且无法做成两个独立的禁入点。”

b 为盘角曲四特定之死棋。

c 为假生的特殊死棋(它依赖别处的连环劫,以避免被对方提取的特殊死棋。终局时,按禁止同型反复规则,作死棋处理)。

死棋:迟早要提掉的棋子。

1、没有气的棋子。

2、已被对方围住,且无法做成两个独立的禁入点。

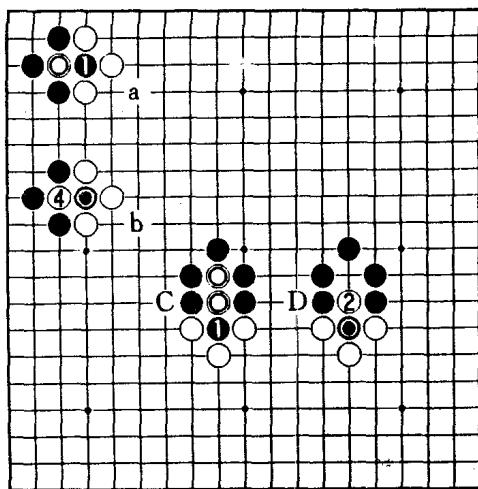


图7

的4位提回黑●之子的情形。

注意：我国1988年《围棋竞赛规则》规定：若劫争马上回提，判回提者着手无效，并弃权一次。

打二还一：一种相互提子的形式。一方提取另一方二个棋子，另一方可立即反提对方一个棋子称“打二还一”。如提取的子数较多，则称“打几还一”。如C，黑1提取白方二个●子后，白方立即如D中2位提回黑方一个棋子。

禁入点：围棋规则之一。

规则规定：如一方在该点下子后，形成落子方这部分棋子无气，且又不能立即提取对方棋子的情况，这种情况即是落子方的“禁入点”。我国1988年《围棋竞赛规则》规定：若棋子下在“禁入点”上，判着手无效，且弃权一次。

图8A中白不能在a位入子，即a位是禁入点。B中的b

3、盘角曲四假生（规则规定之死棋）等。

劫：黑白双方在同一处所互相围住对方一子，在提取时，双方都必须间隔一步的棋势。图7a中黑提取白●子时，经白2在别处迫黑3应后，然后再于图b中

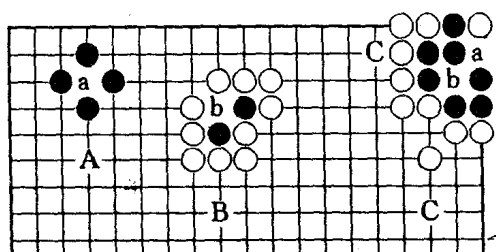


图8

位是禁入点。C
中a、b两处均是
禁入点。

终局：即对
局结束。具体情
况为：

1、一局棋下：

到黑白双方交界处的每一个交叉点都已确定其归宿时。

2、对局一方中途认输。

3、限时比赛中，一方超过时限。

4、比赛中，一方弃权，无法进行比赛。

5、对局中出现双方互不相让的“连环劫”、“长生劫”等现象。

6、双方一致认定棋已结束。

以上六种现象可“终局”。

胜负判定：

经双方同意终局后接下来便是计算胜负，而一局棋的胜负又决定于双方所占地域的多少，一般以占据交叉点的多少来分胜负，而整个棋盘的交叉点共有 $19 \times 19 = 361$ (个)，双方应得的基本数为 $361 \div 2 = 180 \frac{1}{2}$ (个)，多于此数者为胜，少于此数则为负。

通常围棋对局有分先、让先和让子三种情况，对局的胜负分别按下列办法计算：1. 分先：指在正式比赛时，水平相当的双方轮流执黑棋先走，现行的《竞赛规则》规定，执黑棋一方应贴 $2 \frac{3}{4}$ 子给白方，即在最后计算时，黑方要减去 $2 \frac{3}{4}$ 子，白方

则要加上 $2\frac{3}{4}$ 子,再来计算胜负,多于 $180\frac{1}{2}$ 子者为胜,不足此数者为负,正好等于此数,则为平局。

2. 让先:指让水平稍低的一方执黑棋先走,终局计算时,黑方不贴子,多于 $180\frac{1}{2}$ 子者为胜,不足此数者为负,等于此数则为平局。

3. 让子:指让水平较低的一方执黑棋,先在棋盘的星位上放 2~9 子,然后白方再下,终局计算时,由黑方贴还让子数的 $\frac{1}{2}$ 后,再来计算胜负,多于 $180\frac{1}{2}$ 子者为胜,不足此数者为负,等于此数则为平局。

二、常用围棋名称

我们在下围棋的过程中,每一手棋在盘面上的位置即决定了该手棋的作用,然而我们又怎样去称呼它呢?这里,我们将这种棋的名字称作“围棋术语”。如果我们弄清了每一种术语的含义和作用,我们就能在下围棋的过程中实施自己的作战方案,少走一些弯路,避免乱走棋,如此我们就能尽快掌握围棋的基础知识,达到高深一级的水平。

我们往棋盘上走第一手棋,便有了这手棋的名称,然而第二手、第三手……都将有它们的名称,在此我们仅将一些常用的名称作一扼要介绍。

图 1:1. 星——如图,下一子在 A 位星上叫做“星”。星的作用是加快开局速度,有利于发展边上及中腹的形势;缺点是怕对方在 C 位点角,因此,如要守角地,还需再补一手。



图1

2. 小目——下一子在 B 位叫做“小目”。小目的作用是偏重于角地，又可兼顾边上形势的发展；缺点是易被对方在 D 位挂角，因此，如果保角还需在 D 位附近补一手。

3. “3·3”——如图，下一子在 C 位上，因为 C 点的坐标位置是“3·3”，所以称之为“3·3”。“3·3”的作用是能完全抑制角地；缺点是处的位置较低，不容易形成较大的模样及向中腹发展。

4. 目外——下一子在 D 位上，即在小目的外一路上，故称“目外”。目外的作用是引诱对方来抢占角地，顺势发展边上和中腹的形势，缺点是不易控制角地。

5. 高目——下一子在 E 位上，即在目外的高一路上，故称“高目”。高目的作用是偏重于发展中腹势力，缺点是不易控制角及边地。

星、小目和“3·3”，是棋手们经常采用的步法，使用目外的较少一些，采用高目的更少，只有在高手们对局时才可能出现。因为它不太好掌握，弄得不好往往容易两头落空，就是既丢了角地，又没形成强大的外势以控制中腹势力的发展，故而采用者较少。但也不失为一种新布局的研究趋向，有待于进一步挖掘，使之日趋完善。

1. 挂——布局中的挂角和缔角是在对方或己方已有一子占角的情况下，在其附近的位置上下一着，防止对方缔角或挂角，兼起分占角地或保护角地的作用。

图 2 对黑星一子，白走 1 位叫做“一间低挂”，白走 A 位叫“一间高挂”，白走 B 位叫“二间低挂”，白走 C 位叫“二间高