

许宛云
编著

围棋

WEIQIRUMEN

入门

修订本

许宛云
编著

围棋

WEIQIRUMEN

入门

修订本

上海辞书出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门 / 许宛云 编著. —修订本. —上海: 上海辞书出版社, 2008.4(2009.3 重印)

ISBN 978 - 7 - 5326 - 2449 - 2

I. 围... II. 许... III. 围棋—基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 024555 号

围棋入门

(修订本)

上海世纪出版股份有限公司 出版、发行
上海辞书出版社

(上海陕西北路 457 号 邮政编码 200040)

电话: 021—62472088

www.ewen.cc www.cishu.com.cn

上海书刊印刷有限公司印刷

开本 787 × 1092 1/32 印张 21.875 字数 508 000

2008 年 4 月第 1 版 2009 年 3 月第 4 次印刷

ISBN 978 - 7 - 5326 - 2449 - 2/G · 652

定价: 25.00 元

如发生印刷、装订质量问题,读者可向工厂调换

联系电话: 021—36162648

前 言

围棋是我国古代劳动人民发明创造的优秀棋种，具有悠久的历史。早在唐代，人们便把琴、棋、书、画并称为四大艺术，它是中华民族的传统文化瑰宝。围棋是一种高雅的娱乐和竞技活动，它的基本着法很简单，但变化却深奥莫测。围棋的技术是完全公开的，然而，在一方仅仅盈尺的小小战场上却是“千古无同局”。对局双方条件均等，各人可充分发挥自己的聪明才智，竭尽全力击败对手，争取胜利。也许因为具有这些特征，所以，围棋历久不衰，魅力永存。

“孩子学围棋究竟有什么益处？”一些家长经常提出这个问题。作为一名职业围棋启蒙老师，我是这样回答他们的：

首先，学围棋对开发少年儿童的大脑思维能力具有积极的作用。下棋时需胸怀全局，有计划按步骤进行合理的布局，精确地计算数种乃至几十种棋形变化，对各种变化又需作出准确的优劣判断。这种训练能有力地促进少年儿童的独立思考能力及逻辑思维能力。

其次，学围棋对端正少年儿童的学习态度大有帮助。要学好围棋，必须多想多练，扎扎实实地掌握各种基本技巧，记住一定数量的定式以及死活常型，刻苦钻研高难度技巧。这种训练既有利于培养少年儿童一丝不苟认真学习的习惯，也可增强其记忆及理解能力。

再则，学围棋是锻炼提高少年儿童心理素质的良好方法。对局时，形势如占优，不能沾沾自喜而放松警惕；形势如

不利,更应冷静沉着,伺机反击。赢了棋,不能骄傲自满,需再接再厉,向更强的对手冲击。输了棋,不能灰心丧气,要总结经验,接受教训,振作精神重新再来。下棋总有输赢,这种挫折训练对养成少年儿童的竞争意识,树立拼搏进取的精神极其有效。

此外,学围棋能开拓少年儿童思路,克服急躁情绪,纠正粗心大意的恶习,加强办事的计划性。要赢一盘棋,必须依靠上百步,以至更多步棋的认真思考后谨慎落子的积累。因此,下棋还可培养耐心细致的习惯,坚韧不拔的性格,同时也有利于培养少年儿童虚心向别人学习,勇于承认错误等优良品质。

然而也有家长会担心,孩子年龄小,每天除了在校学习外,再学下围棋,整天动脑筋,会不会造成用脑过度呢?对此,我可以肯定地回答:“绝对不会!”现代科学资料证明,人的大脑有140~150亿个细胞,但人的一生一般使用不到脑容量的20%,其余80%的处女地还有待于我们去开发。下棋对大脑来讲,好比是做体操,人的大脑越动越灵活;相反,人若懒于动脑,整体衰老正是从大脑衰退开始的。

如何将喜好围棋的人们尽快引导入门,这是我们围棋启蒙教育者的研究课题。有关围棋的入门书已出版了几十种,但是,在施教过程中,我们深感那些教材因跨度过大,例题过少,使读者难以领会和接受。笔者参考各种书籍,结合多年从教实践的经验,几经修改编写成这本《围棋入门》。旨在系统地向读者介绍围棋的基本知识,循序渐进,广泛而细致地剖析常见棋形图例,由浅入深,使读者能逐渐掌握并巩固围棋的基本技巧。

当然在学习过程中,另一关键是必须反覆地进行对局实

践，边学边下，这样才能顺利地打开围棋这座神秘殿堂的大门。

本书出版以来，深受广大初学者的欢迎，重版8次，印数近四万册，仍然供不应求，被网上评论为“最实用的围棋入门书之一”。不少围棋教练亦以此书作为普及教材使用。现在欧洲各国任教的我国职业女棋手郭娟也曾说：“这些年我就是以此书为主要教材加以利用的。”笔者闻言甚感欣慰。现因中国围棋协会从2002年4月起对围棋规则作了修订，故本书也必须相应地作出修订，对部分文句和例题进行了调整，但愿修订本能继续发挥它的光和热。由于笔者水平有限，缺点在所难免，衷心希望行家不吝赐教。

许宛云

2008年2月

目 录

第一章 入门基础知识	1
第一节 围棋用具和名称	1
一、围棋用具	1
二、棋盘各部位的名称	3
第二节 行棋规则	4
一、一般规则	4
二、让子棋规则	5
第三节 围棋基本规则	6
一、胜负的概念	6
二、围棋的原理	7
三、提子的条件	10
四、禁着点	17
五、打二还一和反提	19
六、劫争	22
第四节 棋子的生存条件	26
一、眼和假眼	26
二、活棋和死棋	35
三、死活的基本类型	41
四、双活	48
第五节 计算胜负	51
一、终局	51
二、数棋	52
三、胜负标准	54

第六节 对局须知	57
一、对局礼仪	57
二、对局要领	58
第一章综合练习题	59
第二章 基本技巧	63
第一节 吃子的基本方法	63
一、打和反打	63
二、吃棋与逃棋的方向	67
三、双打	73
四、关门吃	76
五、征和引征	79
六、枷	83
七、扑	88
八、倒扑、装倒扑和双倒扑	96
九、接不归和追杀	102
十、不入和金鸡独立	107
十一、秤砣	111
十二、滚和滚打包收	118
十三、倒脱靴	124
第一节综合练习题	130
第二节 常用着法的名称及运用	161
一、立	161
二、尖	168
三、扳	175
四、夹	184
五、挖	194
六、点	201
七、长	209
八、跳	216

九、断·····	225
十、曲·····	236
十一、虎·····	244
十二、接·····	253
十三、冲·····	262
十四、靠·····	269
十五、搭·····	273
十六、跨·····	273
十七、托·····	279
十八、飞·····	289
十九、渡·····	296
二十、嵌·····	305
二十一、顶·····	316
二十二、挤·····	323
二十三、补断·····	329
二十四、退·····	338
二十五、挡·····	339
二十六、关·····	339
二十七、双·····	340
二十八、镇·····	340
二十九、并(平)·····	341
三十、碰·····	341
三十一、压·····	341
三十二、象步、穿象眼·····	342

第二节综合练习题·····	343
---------------	-----

第三章 对杀 劫争 死活 ····· 374

第一节 对杀基本知识·····	374
-----------------	-----

一、气的种类·····	374
-------------	-----

二、内气的计算·····	374
--------------	-----

三、紧气的常识·····	379
四、对杀的类型及计算气数的方法·····	380
五、对杀的基本技巧·····	393
第一节综合练习题·····	407
第二节 劫的基本知识 ·····	424
一、劫的种类·····	425
二、劫争的原则和要领·····	429
三、劫的运用·····	430
第二节综合练习题·····	433
第三节 死活基本知识 ·····	449
一、常用手法·····	449
二、角上死活·····	460
三、围棋谚语与死活·····	472
第三节综合练习题·····	476
第四章 布局举要 ·····	510
第一节 围地的要领 ·····	510
一、占角、守角、挂角·····	510
二、棋子的效率·····	514
三、常见布局基本类型·····	531
第二节 常用定式 ·····	536
一、三三定式·····	536
二、星定式·····	539
三、小目定式·····	547
四、目外定式·····	559
五、高目定式·····	564
六、定式的选择·····	567
第四章综合练习题 ·····	574
第五章 中盘浅说 ·····	590

一、打入与侵削战术·····	590
二、攻击战术·····	599
三、弃子战术·····	606
四、腾挪战术·····	609
第五章综合练习题 ·····	613
第六章 收官基础 ·····	634
一、官子的种类·····	634
二、官子价值计算·····	636
三、收官技巧·····	649
第六章综合练习题·····	659

第一章 入门基础知识

围棋,是一种由两个人进行智力对抗的技艺竞赛。我国解放后将其列为体育项目。

第一节 围棋用具和名称

一、 围棋用具

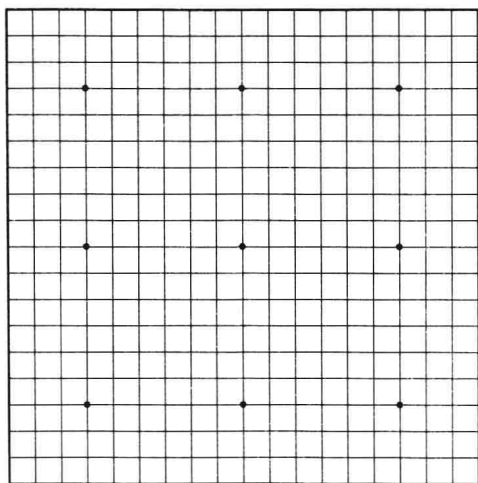
下围棋所需的用具很简单,分为棋盘和棋子。学下围棋,需要预备好一副棋具。

1、棋盘

围棋的棋盘面上,画有纵横 19 条等距离垂直交叉的平行线,共构成 361 个交叉点。为了纠正视觉上的误差,现在所用的标准棋盘略呈长方形。横线的等距离为 2.3 厘米;纵线的等距离为 2.4 厘米,盘面边线外侧四边各留有 2 厘米。

当然,大家平时下棋用的棋盘不必十分讲究。用木板、塑料布、纸等材料制作的棋盘,商店一般均可买到。我们也可就地取材,自己动手制作。棋盘的大小尺度,以所备有的棋子为标准,即棋盘的小格子尺寸,略大于棋子直径便可。请看图一,这是围棋盘的示意图。

另外,我们还可自制三种特殊的小棋盘,供年幼的初学者使用:(一)纵横 13 条线的小棋盘;(二)纵横 15 条线的小棋盘;(三)纵横 17 条线的小棋盘。先由 13 路小棋盘入手,学习



图一

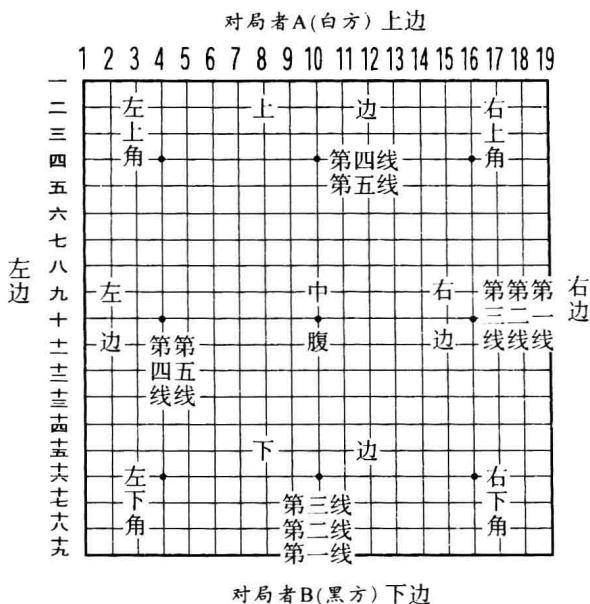
围棋的基本规则，再逐步改用 15 路、17 路小棋盘。这样比较容易掌握围棋的基本技巧，可以大大缩短下一局棋的时间，有利于激发小朋友下围棋的兴趣。但是，小棋盘的使用时间，一般为两周左右，至多也不宜超过一个月，因为小棋盘与标准棋盘的布局、占地概念是不一样的。

2、棋子

围棋的棋子分为黑白两色。通常为扁圆形，有一面凸起或两面凸起等形状。比赛用的标准围棋子的直径为 2.2~2.3 厘米，厚度不超过 1 厘米。一副围棋子黑白各半，总数约 360 枚。棋子一般由塑料、烧料、玻璃等材料制成。平时下棋用的棋子，没有严格规定，大小均可，甚至钮扣之类也能代用。棋子数量略少一些也没关系，不会妨碍对局。棋子以选择无反光者为宜。

二、棋盘各部位的名称

为了便于确认棋盘上各点的位置,通常用几种方法来表示,请参见图二。棋盘方位一般以执黑一方为标准。



图二

1、将整个棋盘按地域位置,大体上划分为九个部分。即四个角:左上角、右上角、左下角、右下角。四条边:上边、下边、左边、右边。边、角以外的地方,称为“中腹”。边、角、中腹之间并没有明确的界限。

2、在规定的位罝,标出九个小黑点,术语称为“星”。四个角和四条边的正中各一个,中央还有一个,共九颗星。中央那颗星又称为“天元”。

3、在棋盘上边线和左边线外采用座标编号。即竖线自左

至右用阿拉伯数字依次编为 1 至 19 路；横线从上至下用汉字依次编为一至十九路。

4、棋盘的边线称为“第一线”(或“一路”)；向中腹方向推进一线，称为“第二线”(或“二路”)；再向中腹方向推进一线，称为“第三线”(或“三路”)，依次类推，就是“第四线”、“第五线”……，一般五线以上即称为中腹或中央。

5、围棋的标记方法：例如，右上角的星位标记是“16·四”；左下角的星位标记是“4·十六”；上边的星位标记是“10·四”；下边的星位标记是“10·十六”；天元的标记是“10·十”。

记录对局时，先准备一张画有围棋棋盘的专用记录纸。按照对局双方下子的位置，先竖后横用阿拉伯数字，从 1 开始，依次准确无误地记录下来。为了便于识别黑白棋子，通常在表示白方棋子的数字上用红笔作打圈记号。如遇有的位置需重复下子，则在旁边加以注明。

学会标记方法后，可将记录下的对局谱，拿给高手评讲，以利水平的提高，同时也可阅读围棋书刊，欣赏高段棋手的精彩对局。自己的对局谱如能保存下来，就是一部个人围棋技艺的成长史。

第二节 行棋规则

一、一般规则

下棋时，两个人隔着棋盘相对而坐。对局开始之前，首先要确定双方各持什么颜色的棋子。按照惯例，双方水平相当，则轮番执黑先行，术语称为“分先”。如果双方水平略有差距，由水平高的一方持白棋，让水平低的一方持黑棋先行，术语称

为“让先”。

对局开始，由执黑者先在空棋盘上下第一步，执白者接着下第二步，执黑者再下第三步，执白者跟着下第四步……双方交替下子。每方每次只能下一子。

棋子必须下在交叉点上，即下在“+、┐、└”形的交接点上，而不是下在格子里。不能在已有棋子的交叉点上继续下子。

落子无悔，棋子下在棋盘上就不准移动位置，或拿起重下。

棋局下到双方一致确认着子完毕时为终局；或者对局中，有一方认输时为终局。

二、让子棋规则

如果对局双方棋艺水平有明显差距，那么就以“让子法”来加以平衡。根据彼此水平的差距，商定让子的数目，在对局前，预先将被让的黑子如数按规定放在棋盘固定的位置上。让子棋由白方先下第一步。让子棋一般以让九子为限。图三例举了让九子的放置方法。

让九子，分别放在九颗“星”位上。示明让子的位置，这是标出星位的作用之一。

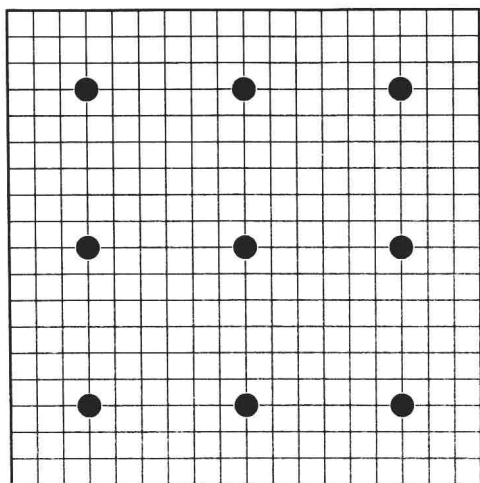
让八子，就让中央“天元”位空着，在周围八个星位上布子。

让七子，让上边和下边当中的星位空着，在其余七个星位上布子。

让六子，在左、右边两排六个星位上布子。

让五子，在四角星位和“天元”位布子。

让四子，在四角星位布子。



图三

让三子，让左上角空着，在其余三个角星位上布子；或者让左上角和右下角空着，在右上角、左下角的星位和“天元”位布子。

让两子，在右上角和左下角的星位布子。

第三节 围棋基本规则

一、胜负的概念

下围棋怎样才算赢呢？从理论上讲，就是谁围占的“地”（即指“交叉点”），超过规定的指标，谁就算赢了。一般对局胜负的基准是棋盘总点数的一半，即 $180\frac{1}{2}$ 子。现行全国性正式比赛在计算胜负时，为了抵消黑方先行的效率，黑方需贴出 $3\frac{3}{4}$ 子。因此，黑方以超过 $184\frac{1}{4}$ 子为胜；白方以超过 $176\frac{3}{4}$ 子为胜。如数黑子为 185 子，黑即胜 $\frac{3}{4}$ 子；如数白子为 177 子，白即胜 $\frac{1}{4}$ 子。