

◆ QIPAI YULE SHOUC ◆

围棋

WEIQI

棋

WEIQI

完全入门

WANQUAN RUMEN

WANQUAN RUMEN

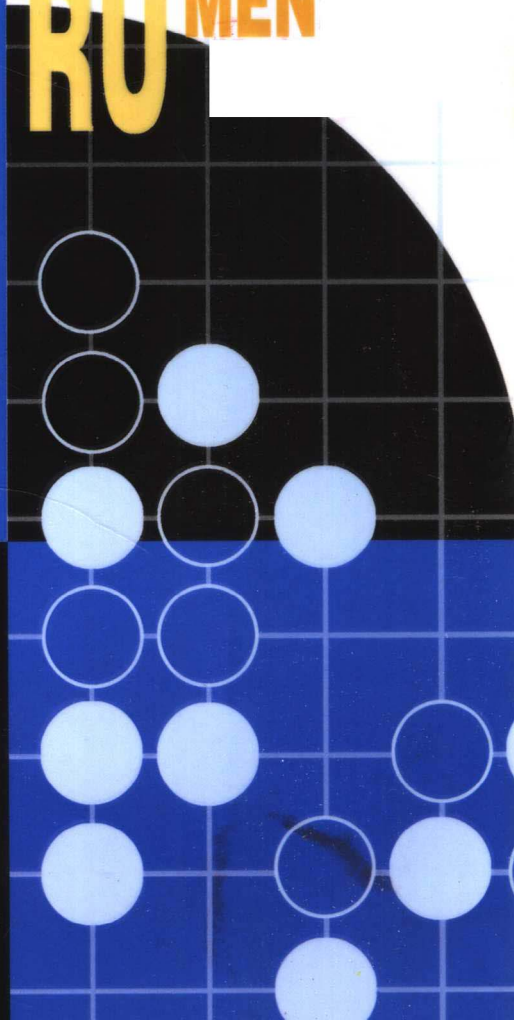
棋牌 娱乐手册

主编 李不大

QIPAI YULE SHOUC

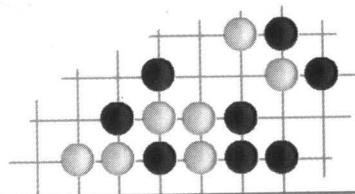
WEIQI WANQUAN RUMEN

世界图书出版公司





棋牌娱乐手册 ◆
QIPAI YULE SHOUC



圍

WEIQI

WEIQI
WANQUAN
RU MEN

主编 李不大

棋

WANQUAN
RUMEN

完全入门

W 世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目(CIP)数据

围棋完全入门/李不大主编. —广州:广东世界图书
出版公司, 2004. 4

(棋牌娱乐手册)

ISBN 7-5062-6480-3

I. 围… II. 李… III. 围棋—基本知识
IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 013601 号

围棋完全入门

出版发行:广东世界图书出版公司

(广州市新港西路大江冲 25 号 邮编:510300)

电话:020-84451969 84453623

<http://www.gdst.com.cn>

E-mail:pub@gdst.com.cn

经 销:各地新华书店

印 刷:四川省南方印务有限公司

(四川省彭山县彭祖大道南段开发区 邮编:620860)

版 次:2004 年 4 月第 1 版

2004 年 4 月第 1 次印刷

开 本:850mm×1 168mm 1/32

印 张:6.5

印 数:1~10 000 册

ISBN 7-5062-6480-3/G·0029

出版社注册号:粤 014

定 价:12.00 元

如发现因印装质量问题影响阅读,请与承印厂联系退换。

前 言

随着时代的发展和社会的进步,人们逐渐从繁重的生活重负中解放出来,拥有了越来越多的休闲时光,在如何选择娱乐方式的问题上,日渐迷茫。面对传统棋牌游戏的晦奥高深和涉赌谬传之嫌,人们的观念有所更新,于是便投身于新生的林林总总的高科技电玩游戏当中,乐此不疲。然而,在长期沉溺于惊险刺激的感官享受之后,人们似乎觉得生活不轻反重,精神不弛反张。造成此等状态的原因已为医界所证,道理浅显,即紧张繁重的工作加上不当刺激的休闲游戏导致了疲劳萎靡的亚健康状态。于是,如何健康、高质量地度过休闲时光,成为摆在我们面前最为迫切的问题。

相对于惊险、紧张、刺激的电玩游戏,传统的技艺游戏似乎被人们所日渐淡忘,然而,前人留给我们的游戏,恰能安宁我们的心智,舒疲解惫。人们在一着一出的竞技当中便可平复烦躁,悦耳聪脑,疲劳尽释,数得之举,何乐而不为?为此,我们力图扭转偏见,本着健康、通俗的宗旨,从初学者的角度,精心编写了《棋牌娱乐手册》系列丛书,希望通过由浅入深的指导,使您逐步掌握技艺,直至精通、独立赏玩。

本丛书分为象棋、围棋、五子棋、麻将、桥牌、扑克牌六大传统棋牌游戏,希望它能给您的休闲时光增加些许的亮点,让您的生活变得丰富多彩。

目 录

第一章 棋具和规则	1
一、围棋的棋具	1
二、围棋的基本规则	3
第二章 围棋的基础知识	7
一、气	7
二、提子	10
三、虎口	12
四、连接与断	13
五、眼和假眼	15
六、禁入点	18
七、活棋	20
八、死棋	29
九、劫	32
九、特殊情况下的死活棋	39
十、围棋常用术语	43
第三章 吃子技巧	57
一、双打	57
二、征子	59
三、扑	63
四、挖	67
五、劫	70
六、封	72
七、扳	74
八、关门吃和枷	77



九、滚打	81
十、尖	84
十一、金鸡独立和倒脱靴	87
十二、追杀和接不归	91
十三、要子与废子	94
第四章 金角银边草肚皮	97
一、地线与势线	97
二、边角容易做活	99
三、边角利于围地	99
四、占角的位置	100
五、守角与挂角	104
六、布局的类型	106
第五章 中盘战术	118
一、大场先行	118
二、急所必争	119
三、两翼张开	121
四、高低配合	123
五、拆地与夹攻	126
六、分投与拦逼	129
七、出头与封锁	133
八、加高与压低	136
九、打入与浅削	140
十、攻击与防守	142
第六章 围棋战术要点	147
一、要着	147
二、定式	151
三、手筋	159
四、棋形	163
五、杀气	165

六、撞气	170
七、打劫	172
八、收官	179
第七章 胜负计算	188
一、对子棋的胜负	188
二、让子棋的胜负	188
三、无胜负	190
四、对局后数字	190
五、对局中数目	193
六、胜负感和胜负手	195

第一章 棋具和规则

一、围棋的棋具

围棋的棋具是由一个棋盘和一副棋子组成。

图1 围棋棋盘由横竖各19条直线垂直相交组成,形成361个交叉点,棋子就下在这些交叉点上。

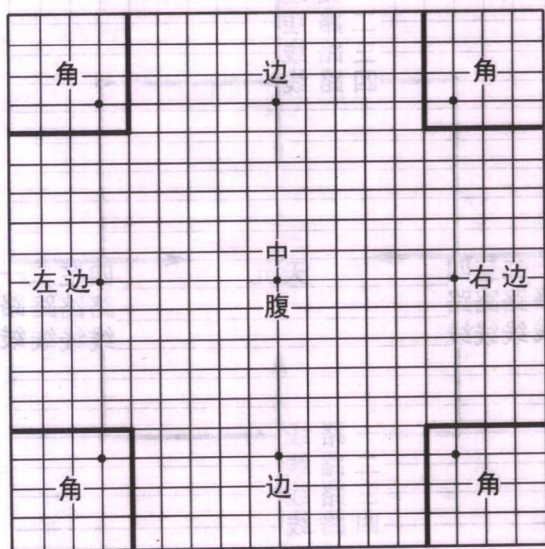


图1

棋盘上标有9个小黑点,这9个小黑点的主要作用是便于识别棋子在棋盘上的位置。9个小黑点都称做“星”,正中的“星”又叫做“天元”,天元就像是制高点,鸟瞰着整个棋盘。棋盘

上的横竖直线可以用来辨别棋子的位置,通常以“某边(分上边、下边、左边、右边)几路线”来表示,线路的数法如图2箭头方向所示,由各条边向中腹方向数,分别为一路线、二路线、三路线、四路线,一般把高于五路线的部分归为中腹。

棋盘有角、边、中腹之分,但角、边、中腹这三者之间没有明确的界线。图1中用粗线围起来的地方,通常称做围棋盘上的四个角。

图2 边与中腹的区分,通常如图中粗线所示(图中粗线为四路线),粗线以内(如箭头所示)的中央地带称为中腹,粗线以外的地带(包括四路线)便是棋盘的四条边(四具角除外)。

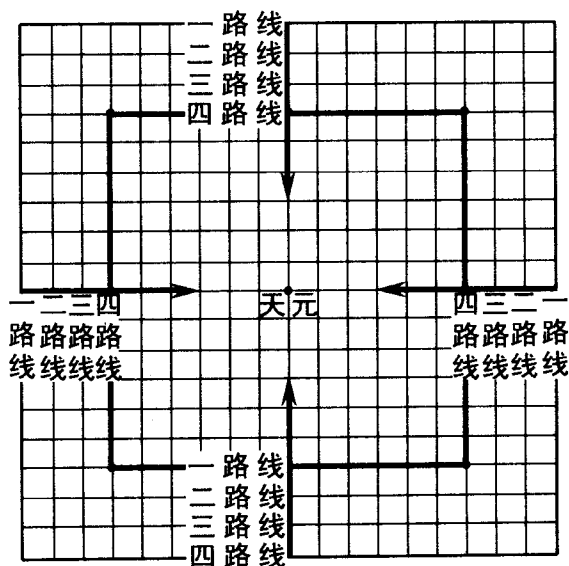


图2

棋盘上的线路还有高低位之分,通常将粗线以上的线路称做高位(包括四路线),将粗线以下的三路线称做低位。

围棋子分黑、白两色,呈扁圆。一副完整的棋子,黑、白两色

棋子各是 180 个子。

二、围棋的基本规则

学习围棋,最重要的就是要先下起来,如果连最基本的规则都不懂,也就无从下起。下面介绍一下简单的围棋规则。

(一)落子规则

1. 下棋的双方各执一色棋子,由执黑子的一方先下,执白子的一方后下,每次每方只能下一个子,双方交替下子,直至对局结束。

2. 棋子应下在交叉点上,如图 3、图 4。图 5 中黑子、白子的下法都是错误的。

3. 棋子一旦下到棋盘上就不能再拿起来,也不能向棋盘上的其他点移动。

(二)围棋记录

围棋的记录,是用数字按落子的顺序直接记在围棋记录纸上(图 3)。按照双方交替下子的规则,区分图 3 中的黑、白棋子是很容易的。图中所有的单数都是黑棋,所有的双数都是白棋。

围棋的下法分对子棋与让子棋。当水平相当或者比赛时采用对子棋,图 3 所记录的棋局便是对子棋。平时训练如果相互水平有一定差距,两人下棋时可采用让子棋,让子棋所让的子数可以根据下棋双方的水平决定。被让子的一方执黑棋,让子的一方执白棋。两子以上的让子棋全部由白棋先下(图 4)。从图 4 中可以看出,单数全部都是白棋,双数全部都是黑棋。

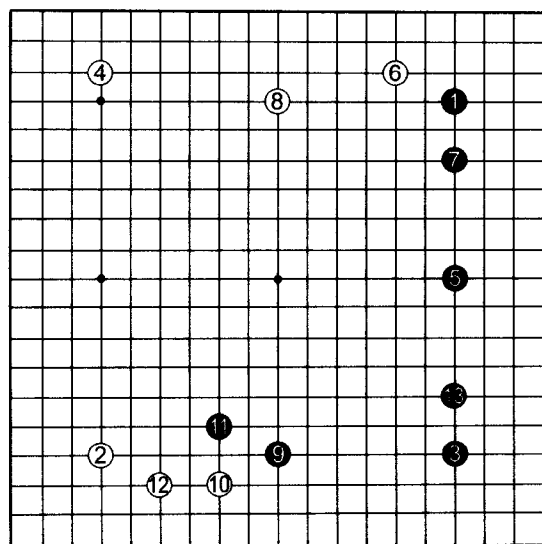


图 3

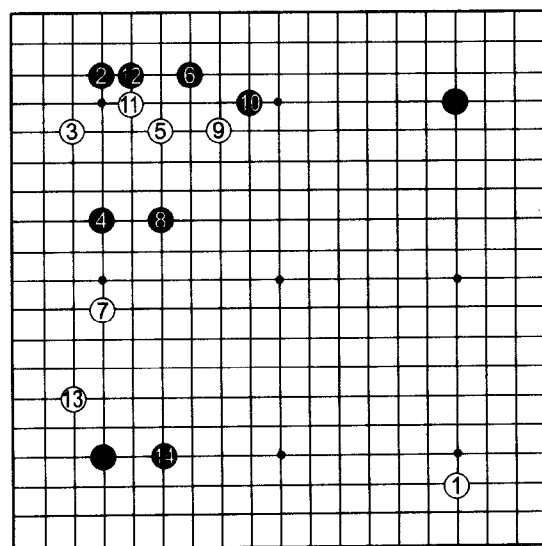


图 4

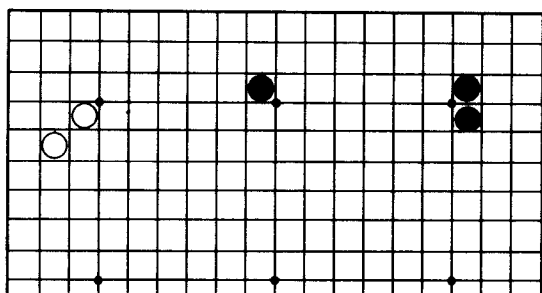


图 5

(三) 胜负的确定

1. 对局中如有一方认输,那么这局棋为中盘负或判对方中盘胜。中盘胜或中盘负是胜负确定的一种形式。

2. 如果一局棋在对局中没有任何一方提出认输,直至下到双方占尽最后一个交叉点,那么这局棋的胜负要根据黑、白双方各自占据交叉点的多少而定。棋盘上共有 361 个交叉点,若按折半来计算,每方各得 $180\frac{1}{2}$ 子便为和棋。 $\frac{1}{2}$ 子在棋子上是无法体现的。但在特殊的棋形中,当一个交叉点双方都不能占领时,终局便会被判为黑、白各一半,这样就形成了 $\frac{1}{2}$ 子。

规则规定黑棋先下子,先下子的黑方有一定的先着威力。为了补偿白棋后下子的不利。现行中国围棋竞赛规则规定:执黑棋的一方在终局计算胜负时,须贴给白方 $2\frac{3}{4}$ 子。这样,在胜负数棋子的时候,黑棋 184 个子才能为胜,胜 $\frac{3}{4}$ 子;白棋 178 个子为胜,胜 $\frac{1}{4}$ 子。若是对局双方的水平有差距,可以下让先棋和让子棋来平衡双方的实力。让先棋是执黑一方在终局数子时,不贴出 $2\frac{3}{4}$ 子,以 $180\frac{1}{2}$ 为标准,超过为胜,不足为负。

让子棋是根据对手水平的高低让子从 2 子到 9 子上不等,由黑方在星位上放上被让的棋子,由白方先行。终局计算胜负时,按让子数目黑方贴还一半给白方。如让子 2 子就还 1 子,让子 5 子就还 $2\frac{1}{2}$ 子,依次类推。如白收后(占得最后一个单



官)就要在黑应贴的子内减贴 $\frac{1}{2}$ 子。由于规则规定黑棋所贴出的棋子不是整数,因此通常每局棋都有胜负之分,没有和棋。

3. 特殊棋局也有被判为和棋的,但这种棋局极少出现,初学围棋者不易出现此局面。

第二章 围棋的基本知识

一、气

棋子若要在棋盘上生存,它必须要有“气”。气是指棋盘上紧挨着棋子的交叉点。

图6 一个棋子通常有四口气(A、B两例)。边与角部都有其特殊性,边端的一个子有三口气(C例),角端的一个子有两口气(D例)。

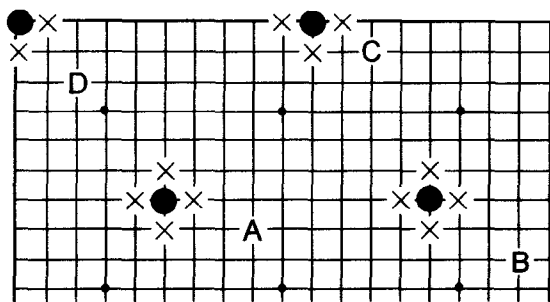


图6

图7、图8 当几个棋子连在一起时(一方的棋子一个紧挨着一个,成为一个整体,更可看成是连在一起),它们的气应一并计算。

A例:两个子连在一起六口气。

B例:三个子并排连在一起有八口气。

C例:三个子拐弯连在一起只有七口气,比并排连在一起的三个子少一口气。

D例:四个子并排连在一起有十口气。

E例:四个子团团连在一起有八口气,比并排连在一起少两口气。

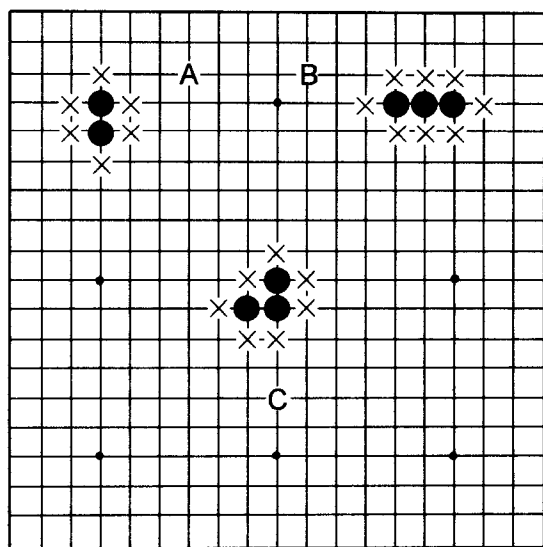


图 7

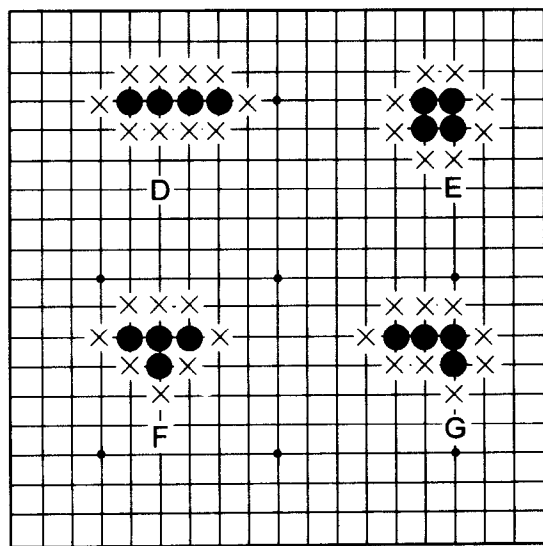


图 8

F 例：四个子呈丁字形连在一起同样只有八口气。

G 例：四个子拐弯连在一起有九口气。

从图 8 中的四例可以看出：同样的子数，同在一个部位（腹），但由于它们的连接排列方式不同，它们的气也不尽相同。

图 9 一个子在不同的部位，有不同的气，连在一起的棋子在不同的部位，与一个子一样有不同的气。

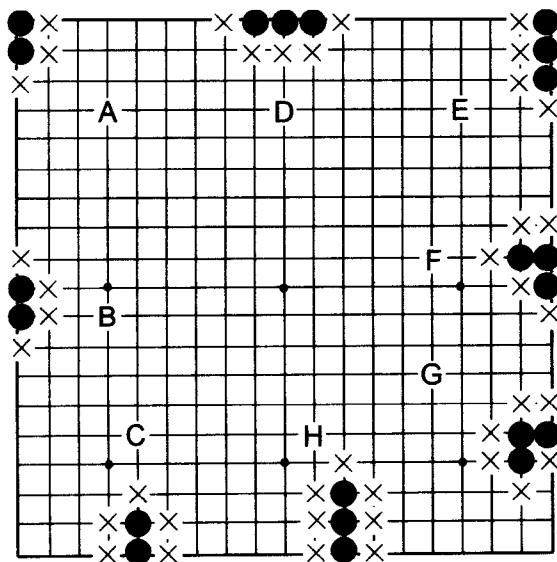


图 9

A、B 两例的棋子排列形式一样，但 A 例在角上只有三气，B 例在边上有四气。

C 例虽然也是并排着的两个子，也同样在边上，但 C 例的两个子是向腹立着排列的，所以与 B 例的气也不相同，C 例是五口气。

D 例与 E 例都是并列着的三个子，但 D 例在边上，是五口气，E 例在角上，是四口气。

F 例与 G 例都是在边上弯曲着的三个子，弯曲的形式相同，但弯曲的位置不同。F 例一路线上并列着两个只有五口气，G

例一路线上只有一个子有六口气。

H 例虽然也是并列着的三个子,但边上只有一个子,是向中腹立着的三个子,这样的三个子是七口气,仅比中腹并列的三个子少一口气。

二、提 子

气是棋子在棋盘上生存的必需条件,那么当一方棋子的气都被对方棋子占领时(占领对方棋子的气又叫做紧气),被紧气一方的棋子将被从棋盘上提掉(无论多少棋子)。

从棋盘上将对方无气的棋子拿掉,称做提子或提吃。

图 10 图中所有的黑子都处于只剩一口气的状态,白棋只要于 a 位紧住黑棋的最后一口气,就能将黑棋从棋盘上提掉。提掉黑子后的棋形如图 11。

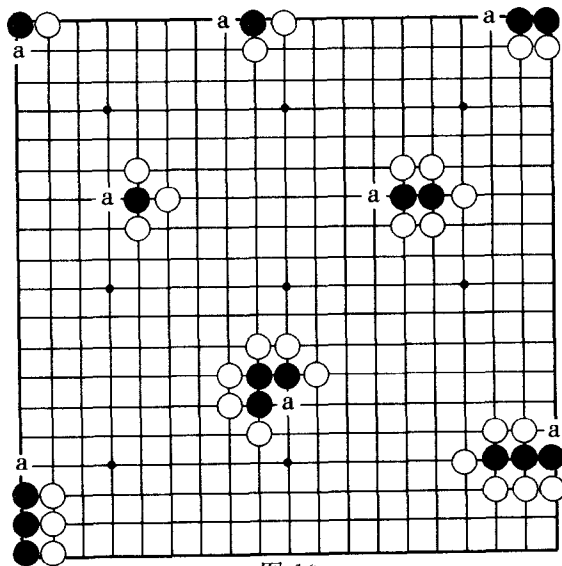


图 10

图 12 图中各例的黑子虽然都被白棋围住,但哪一例也