

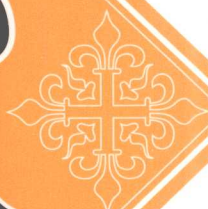
棋牌娱乐指南

围棋入门与提高

◎ 专心致志

◎ 善于思考

◎ 良好品质



◎ 膳书堂文化 / 编

WEIQI
RUMENYUTIGAO

围棋被称为“智力体操”，两人纹枰逐鹿，通过一系列思维活动，互相包围，终局分出胜负。在围棋的对弈中，包含着形象思维、逻辑思维的创作。它开发智力，锻炼头脑，陶冶情操，增强记忆力和理解，提高人们的计算本领。

中国书店出版社

棋牌娱乐指南

围棋入门与提高

中国书店出版社

围棋入门与提高/北京膳书堂文化公司编. —北京:中国画报出版社, 2009. 10

ISBN 978-7-80220-595-6

I. 围… II. 北… III. 围棋—基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 175590 号

围棋入门与提高

出 版 人:田 辉

责任编辑:李 刚

出版发行:中国画报出版社

(中国北京市海淀区车公庄西路 33 号, 邮编:100048)

策划制作:膳书堂文化

电 话:88417359(总编室兼传真) 68469781(发行部)

88417417(发行部传真)

网 址:<http://www.zghbcbs.com>

电子信箱:cppl1985@126.com

印 刷:北京燕旭开拓印务有限公司

监 印:敖 晔

经 销:新华书店

开 本:700mm×1000mm 1/16

印 张:12

版 次:2009 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-80220-595-6

定 价:10.00 元

如发现印装质量问题,请与承印厂联系调换。

版权所有,翻印必究;未经许可,不得转载!

前 言

围棋是中华艺术的瑰宝,至今已有 2000 多年的历史,不但是我国古人所喜爱的娱乐竞技活动,同时也是人类历史上最悠久的一种棋戏。对于中国古老灿烂文化的丰富,以及民族智力的开发,做出过不可磨灭的贡献,历代许多文人墨客、政治家、军事家曾留下了大量的与围棋有关的典故、奇闻轶事。

围棋的内涵极其丰富,东汉时期历史学家、文学家班固在《弈旨》上说:“上有天地之象,次有帝王之治,中有王霸之权,下有战国之事,览其得失,古今略备。及其晏也,至于发愤忘食、乐以忘忧,推而高之,仲尼概也。乐而不淫、哀而不伤,质之诗书,《关雎》类也。”由此可见围棋之中不仅包含了天理命数的轮回,更有军事谋略、安邦定国之大计。难怪古往今来,文人雅士、道家政客无不对之推崇备至。

围棋作为一门艺术,变化多样,在棋盘上所产生的复杂变化,即便是当今先进的科学技术也难以计算出来,但是在演变发展过程中却蕴涵着丰富的事理、数理、哲理,其乐无穷;围棋作为一门技艺,它可以开发智力,启迪思维,锻炼头脑,陶冶情操。在围棋的对弈中,包含着形象思维、逻辑思维的创作。它能增强机械记忆和理解记忆,提高人们的计算本领。

围棋虽然容易入门,却很难让人了解它的精华,因此,只有掌握较高的技术水平和科学方法,才有可能在围棋活动中赢得胜利,创造更加丰富的情趣。围棋初学者最感苦闷的,莫过于当盘上出现问题时不知该如何应对。虽然大家都明白,下棋应经过思考、经过计算,但实践中碰上某个具体局面,

下出的棋到底是好是坏,他们却很难分辨。面对自己熟悉的棋形或定式时,可能表现得非常自信;而面对陌生的棋形时,又表现出不知所措的样子。维持这种状况,当然很难赢棋,即使偶尔赢一两盘,大概也是得益于对手的失误。

针对初学者在对弈的过程中所遇到的各种情况,编者特别编写了本书,其中包括了围棋的基础知识、布局、定式等内容,科学实用,全面具体,通俗易懂,图文并茂,非常适合广大围棋爱好者用于学习和提高围棋技艺。

编者在编写的过程当中虽然不能包罗围棋的种种变化,但是,选用了近年来世界超一流和一流棋手们实战布局的各种最新布阵法 and 局部手法,以便使读者们尽快掌握布局的基本手法,并初步了解目前世界上最新和最先进的布阵法。编者衷心的希望本书能成为读者的良师益友,极快的提高围棋实战水平。

棋
牌
娱
乐
指
南

QIPAIYULEZHINAN



目录 Contents

棋

牌

娱

乐

指

南

QIPAIYULEZHINAN

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 6

一、气 6

二、提子 9

三、虎口 11

四、连接与断 12

五、眼和假眼 14

六、禁入点 16

七、活棋 18

八、死棋 26

九、劫 29

十、特殊情况下的死活棋 35

十一、围棋常用术语 39

第三章 吃子技巧 51

一、双打 51

二、征子	53
三、扑	56
四、挖	58
五、劫	61
六、封	62
七、扳	63
八、关门吃和枷	65
九、滚打	68
十、尖	70
十一、金鸡独立和倒脱靴	72
十二、追杀和接不归	75
十三、要子与废子	77

第四章 金角银边草肚皮

一、地线与势线	80
二、边角容易做活	81
三、边角利于围地	82
四、占角的位置	83
五、守角与挂角	86
六、布局的类型	89

第五章 中盘战术

一、大场先行	99
二、急所必争	100
三、两翼张开	102
四、高低配合	104
五、拆地与夹攻	106
六、分投与拦逼	110

七、出头与封锁	112
八、加高与压低	115
九、打入与浅削	118
十、攻击与防守	121
第六章 围棋战术要点	125
一、要着	125
二、定式	128
三、手筋	134
四、棋形	136
五、杀气	139
六、撞气	142
七、打劫	143
八、收官	149
第七章 胜负计算	157
一、对子棋的胜负	157
二、让子棋的胜负	158
三、无胜负	159
四、对局后数子	159
五、对局中数目	162
六、胜负感和胜负手	164
第八章 名家经典棋局	166
第1局 黑方 陈祖德——白方 杉内雅男	166
第2局 黑方 陈祖德——白方 大竹英雄	175

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。

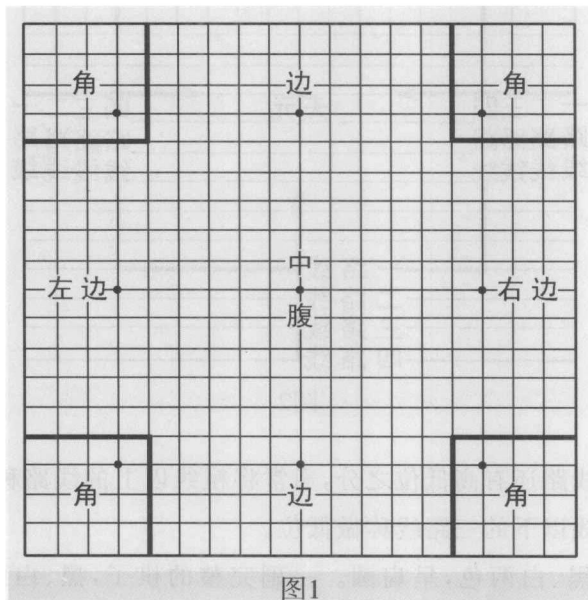


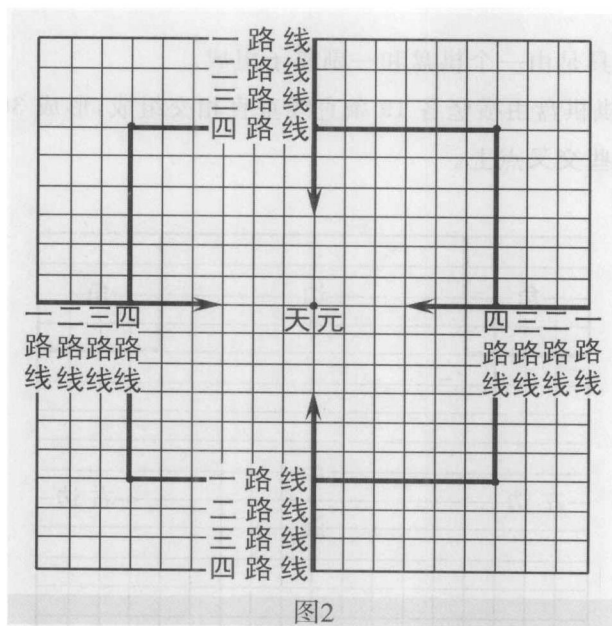
图1

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 表示边与中腹的区分,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)。



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。

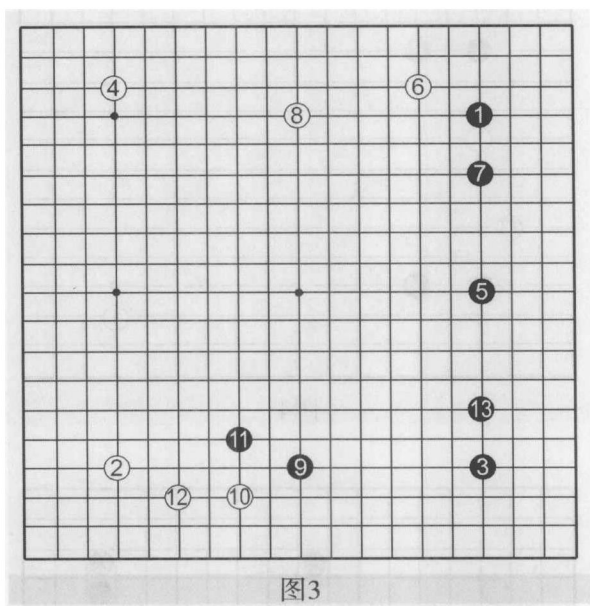


图3

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。

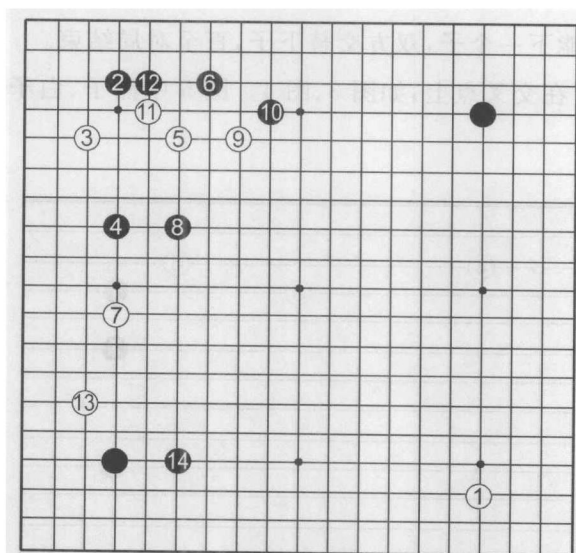


图4

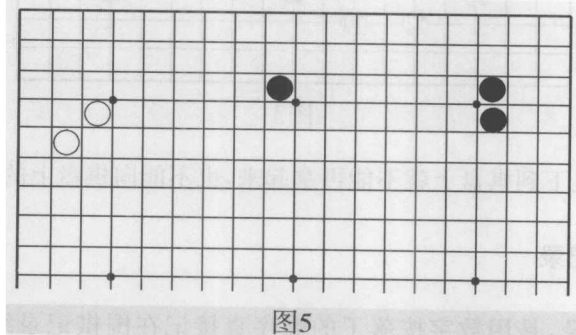


图5

(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 子以上不等,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 2 子就还 1 子,让 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)。

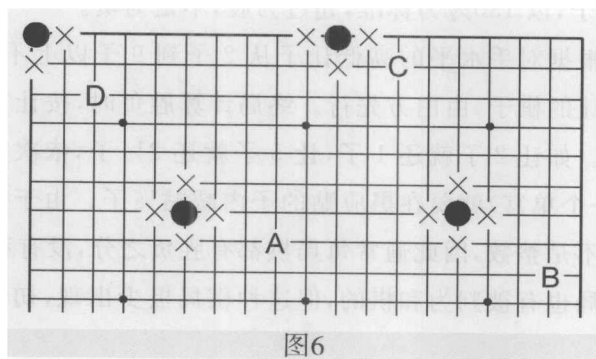


图6

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。

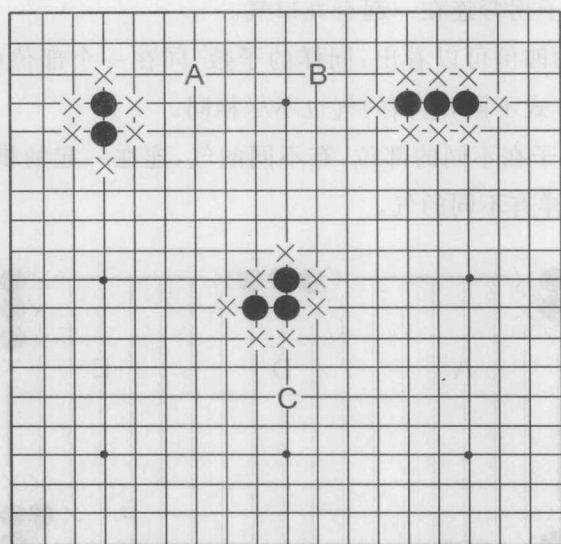


图7

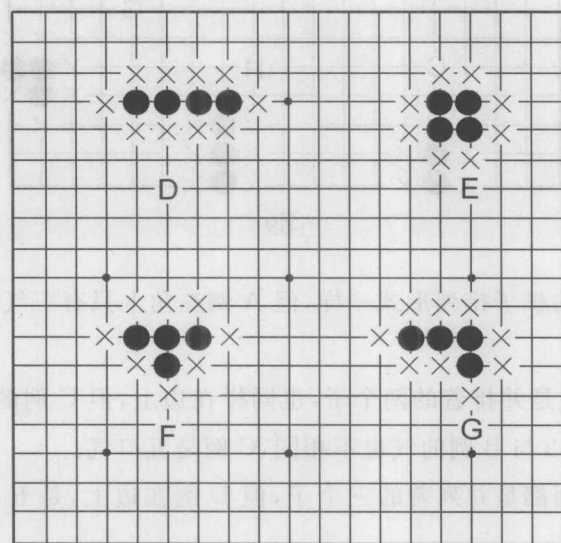


图8

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。

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。

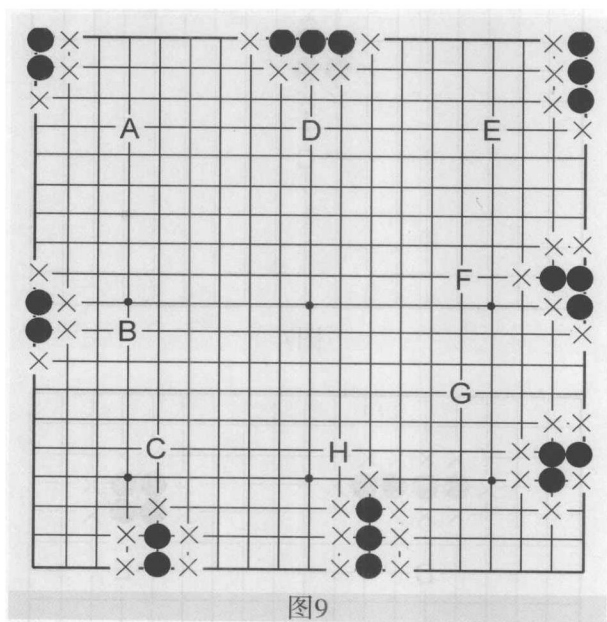


图9

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。

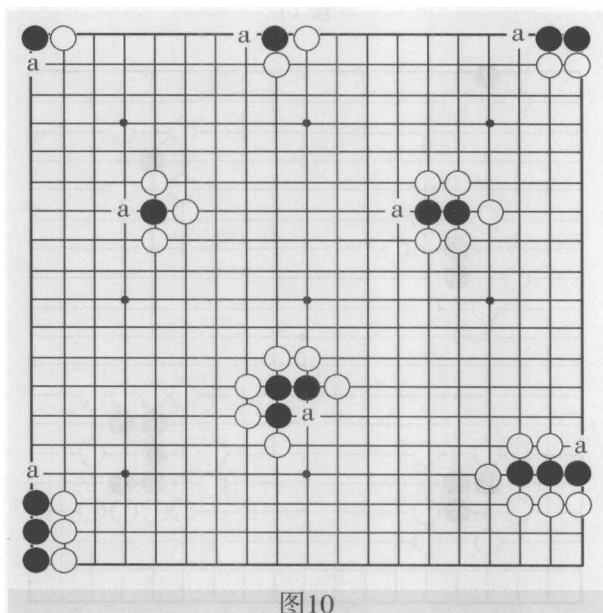


图10

图 12 图中各例的黑子虽然都已被白棋围住,但哪一例也不能马上将黑子提掉。只有当紧住对方棋子的最后一口气时,才能将对方的棋子从棋盘上提掉。