



阶梯 围棋教室

从入门到业余初段

不得贪胜 入界宜缓 攻彼顾我 弃子争先 舍小就大 逢危
须慎 勿轻速 动须相应 彼强自保 势孤取和
入界宜缓 攻彼顾我 弃子争先 舍小就大
慎勿轻速 动须相应 彼强自保 势孤取和 不得贪胜
入界宜缓 攻彼顾我 舍小
就大 逢危 须慎 勿轻速 彼强
自保 势孤 取和 不得贪胜



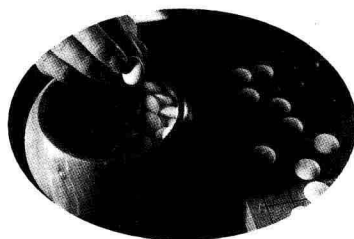
第2版

名誉主编 聂卫平

主 编 黄希文



阶梯



围棋教室

第2版

从入门到业余初段

名誉主编 聂卫平
主 编 黄希文

辽宁科学技术出版社

沈 阳

图书在版编目(CIP)数据

阶梯围棋教室. 从入门到业余初段/ 黄希文主编. —2
版. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2012.10 (2013.3重印)
ISBN 978-7-5381-7696-4

I. ①阶… II. ①黄… III. ①围棋—基本知识
IV. ①G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 232353 号

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路29号 邮编: 110003)

印刷者: 沈阳市新友印刷有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 170mm × 240mm

印 张: 21

字 数: 380 千字

印 数: 4001 ~ 8000

出版时间: 2012 年 10 月第 1 版

印刷时间: 2013 年 3 月第 2 次印刷

责任编辑: 姚福龙

封面设计: 杜 江

版式设计: 于 浪

责任校对: 丁东戈

书 号: ISBN 978-7-5381-7696-4

定 价: 40.00 元

联系电话: 024-23284063

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkj@126.com

http://www.lnkj.com.cn

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/7696

再 版 前 言

《阶梯围棋教室》自2002年出版以来，得到了围棋业内权威人士的普遍肯定和广大棋迷朋友的一致好评。十年时间，再版18次之多，累计印数达到16万册。这样骄人的销售业绩，可以证明《阶梯围棋教室》是一部非常成功的围棋普及读物。

我从1974年开始学习围棋，1976年师从聂卫平棋圣，1977年进入专业队，至今已近40个春秋。这40年的围棋生涯可大致分为两个阶段，一个阶段是前20年的学习生涯，另一阶段是后20年的教学生涯。在学习和教学的过程当中，有成功的经验也有失败的教训，回首这些历程，感悟颇多。将这些感悟与大家交流和分享是我编写此书的初衷。

这几年，由于工作的关系，我经常到基层做一些围棋的普及与推广工作，发现很多围棋爱好者，包括一些业内人士，手边都有一套《阶梯围棋教室》。一位北京的记者棋友曾对我说：“黄老师，这套书中的一些观点改变了很多之前对围棋认识上的误区，让大家对围棋有了重新的了解。”另一位江苏的棋友说：“黄老师，这套书全面、系统，就是一部围棋的教学大纲，现在成了我的枕边书，几乎每天都翻阅。”棋友们对本书的厚爱，让我特别感动，更激励我不断地完善《阶梯围棋教室》，以表达我对棋迷朋友们的深情厚谊，这也是我此次修订的原始动力。

本次修订，增加了一些布局方面的新内容，整合了定式的新变化，同时在死活当中删掉了一些晦涩难懂的部分，比如“金柜角”部分。原版书中只在前两册有“专家提示”，此次修订将后两册也补充了相关的专家提示内容。

谨以此书献给酷爱围棋的朋友们，希望你们在学习围棋的过程中，尽情享受和体会围棋的快乐。

黄希文

2012年8月



第一章 迅速学会围棋

第一讲 简明围棋常识	2
第一节 棋具与规则	2
一、棋具	2
二、基本下棋规则	3
第二节 边学边下——围棋常用着法	6
一、飞、尖、立、拆、长	6
二、跳、扳、断、托、虎	7
三、刺、挖、夹、枷、双	8
四、镇、并、碰、搭、爬	9
五、退、接、点、扑、吃	9
第二讲 开局原则	10
第一节 角的价值及占角的位置	10
一、角的价位	10
二、占角的位置	12
第二节 守角与挂角	13
一、守角	13
二、挂角	14
第三讲 从角到边	15
第一节 拆的目的和性质	15
一、拆二	15
二、拆三	16
三、拆四	17
四、拆的法则	19
第二节 拆的顺序	21
一、不能放过的大场	23
二、要考虑高低位平衡	24
三、厚的知识	25

第四讲 围棋基本技术	28
第一节 气的计算和紧气的方法	28
一、长气和紧气	28
二、对杀时气的计算	28
第二节 吃子的魔术	31
一、常用吃子五法	31
二、特殊吃子四法	33

第二章 初级死活和手筋

第五讲 基本死活	36
第一节 基本活形——两个真眼	36
一、不用补的活形	36
二、需补一手的棋形	38
第二节 基本死形	41
一、点一手就死的棋形	41
二、不点也死的棋形	42
第三节 特殊的棋形	42
一、劫活	43
二、双活	44
三、盘角曲四	44
第六讲 由浅入深的常见死活题	46
第一节 角上的初级死活	46
一、角上常见的初级死活	46
二、角上的古典实用初级死活	49
三、角上的初级手筋死活	51
第二节 边上的初级死活	56
一、边连角的初级死活	56
二、边上的初级死活	61
第三节 中央及其他的初级死活	66
一、中央的趣味死活	66
二、其他的手筋死活	68
第七讲 基本手筋	70
第一节 什么是手筋	70
一、手筋是如何发现的	70
二、手筋的作用	72
第二节 基本手筋类型	75

一、常用攻击手筋	75
二、常用对杀手筋	88
三、常用腾挪手筋	96

第三章 简明布局类型

第八讲 布局类型与历史	106
第一节 小目布局	106
一、对角小目布局	107
二、秀策流布局	109
三、平行小目布局	110
四、其他小目布局	112
第二节 星布局	114
一、对角星布局	115
二、二连星布局	116
三、三连星布局	116
四、星·小目布局	118
五、其他星布局	119
第三节 中国流布局	120
一、低中国流布局	122
二、高中国流布局	122
三、迷你中国流布局	123
第四节 其他布局	124
一、天元型布局	124
二、三三布局	124
三、目外布局	125
四、高目布局	126

第四章 基本定式

第九讲 富于机动发展的星定式	128
第一节 小飞挂	128
一、小飞应	128
二、单关应	132
三、大飞应	136
四、压	138
五、一间低夹	141
六、一间高夹	142

七、二间高夹	144
八、二间低夹	145
九、三间低夹	145
十、三间高夹	146
十一、脱先	146
第二节 其他挂法	148
一、一间高挂	148
二、二间高挂	148
三、大飞挂	150
第十讲 千变万化的小目定式	151
第一节 坚实的小飞挂	151
一、小尖、小飞和拆二	151
二、严厉的一间低夹	153
三、传统的二间低夹	156
四、三间低夹	160
五、更严厉的一间高夹	163
六、均衡的二间高夹	164
七、悠然的三间高夹	169
八、其他下法	171
第二节 位高步快的一间高挂	172
一、飞	172
二、一间跳	172
三、下托	172
四、雪崩形	173
五、外靠	175
六、一间低夹	176
七、二间高夹	178
八、其他下法	180
第三节 防止夹击的大飞挂	181
一、尖	181
二、肩冲	181
三、一间夹	182
四、二间高夹	183
五、脱先	184
第四节 轻灵的二间高挂	184
一、飞	184

二、角上飞	185
三、上靠	186
四、夹	187
五、脱先	188
第十一讲 目外、高目、三三定式	189
第一节 目外定式	189
一、小目挂	189
二、高目挂	194
三、三三挂	195
第二节 高目定式	197
一、小目挂	197
二、三三挂	201
第三节 三三定式	202
一、肩冲	202
二、一间挂	203
三、小飞挂	203
四、大飞挂	204

第五章 中盘基本战术

第十二讲 防守反击	206
第一节 防守的意义	206
一、立于不败	206
二、忍耐是金	211
第二节 必须反击	216
一、该出手时必出手	216
二、图彼之利，以逸待劳	222
第十三讲 攻击的方法和效果	226
第一节 攻击要看准时机讲究方法	226
一、攻击时机的把握	226
二、各种攻击的方法	230
第二节 攻彼顾我，追求效果	235
一、攻击得空	235
二、攻击成势	239
第十四讲 打入常型	243
第一节 角部常型打入的攻防	243
第二节 边上常型打入的攻防	272

第六章 官子知识

第十五讲 官子基础	300
第一节 收官的重要性	300
一、什么是收官	300
二、收官的作用	300
第二节 棋局形势的判断	301
一、养成形势判断的好习惯	301
二、利用收官提高胜率	302
第三节 官子的计算方法	303
一、出入计算法	303
二、折半计算法	305
三、加倍计算法	305
第四节 官子的种类	306
一、双方先手官子	306
二、单方先手官子	307
三、双方后手官子	308
第五节 收官的次序	309
一、同类型官子的收官次序	309
二、不同类型官子的收官次序	310
第十六讲 官子常识	313
第一节 常见官子的大小	313
一、常见五目以下的小官子	313
二、常见六至十目的官子	316
三、十目以上的大官子	318
第二节 常用收官技巧	320
一、扳接	320
二、飞	322
三、尖	324
四、立	325
五、托	325
六、跳	326
七、点	326

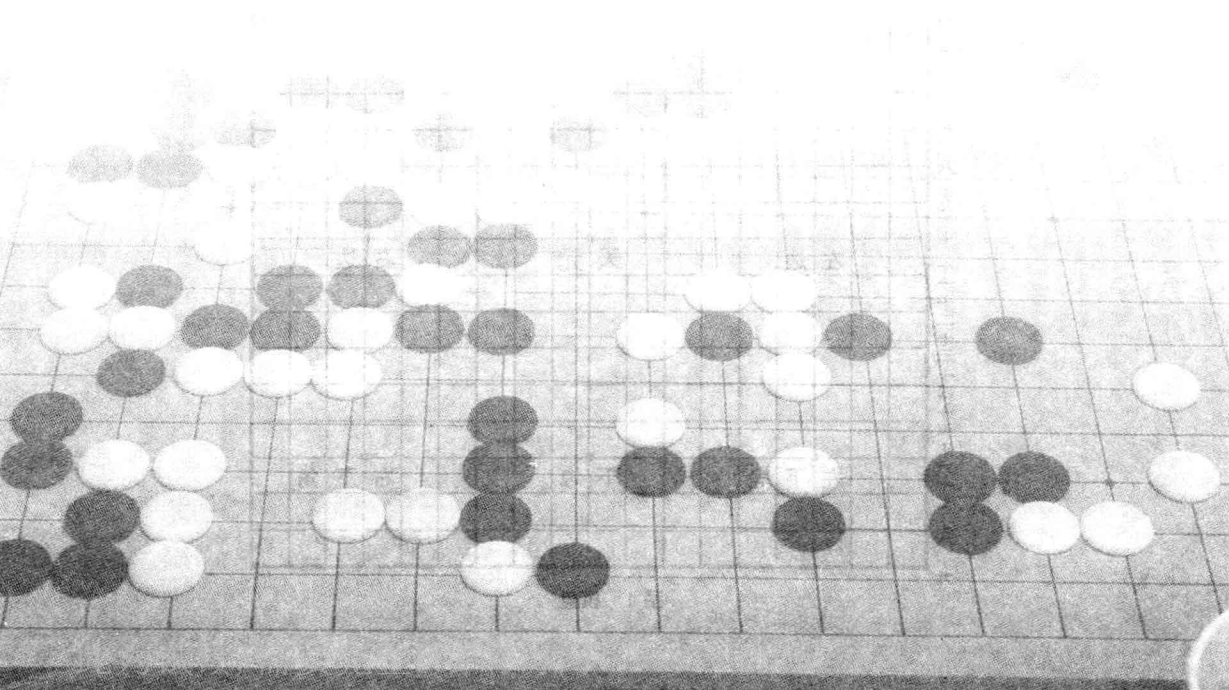
第一章

迅速学会围棋

专家提示

不知道的人会说：“学围棋很难。”其实那是对围棋不了解。围棋的规则极为简单，只要通过我们这本书第一章的介绍，就可以去尽情地下围棋了。

围棋的魅力是无穷的，它不受年龄、性别等因素的限制，谁都可以与其为友。要把围棋当成一种乐趣，而且要有一种锲而不舍的精神。如果您能做到这两点，围棋给您的快乐应该是永恒的！



第一讲 简明围棋常识

第一节 棋具与规则

一、棋具

围棋的棋具由棋盘和棋子组成。

(一) 棋盘

如图 1，这就是围棋的棋盘。它由纵横各 19 条线交叉组成，棋盘上共有 $19 \times 19 = 361$ 个交叉点。

棋盘上有九个黑点，称为“星”，也叫“星位”。中央的那颗“星”又称为“天元”。

在各个“星”的附近，以地域划分为：左上角、左下角、右上角、右下角、上边、下边、左边、右边和中央九个部分。

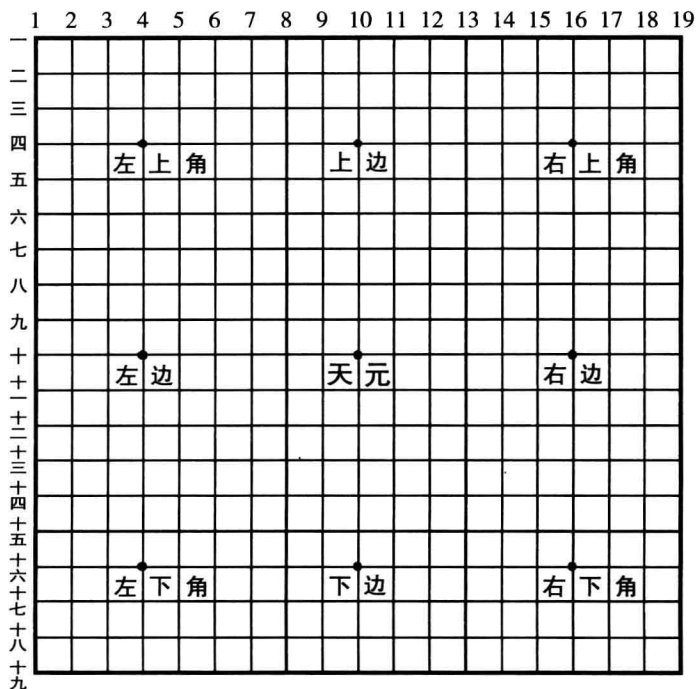


图1 棋盘

（二）棋子

棋子通常由玻璃、塑料、石头或瓷等材料制成，以黑和白区分为各自的一方。

棋子的数量和棋盘的交叉点数相同，黑子 181 个，白子 180 个，合计 361 个。一般黑白双方各有 150 个子左右就能够适应对局的需要。

二、基本下棋规则

围棋的规则其实很简单，掌握必要的行棋规则是学围棋的第一步。

（一）把棋子下在交叉点上

下棋时，由黑方先走，棋子要放在棋盘的交叉点上，放下后不能再移动。以后，双方轮流下一子，直至终局。

让子棋由白方先下。让子棋的具体规则将在“胜负的计算方法”中详细介绍。

（二）气和禁入点

与棋子横竖相邻的交叉点称为“气”。当这些相邻的交叉点都被对方的棋子占领时，被围的子即算死子，就好像人没有了空气一样，要从棋盘上拿走。

如图 2，A、B、C 三个黑子，箭头标记的是该子的“气”。A 子有四气、B 子有三气、C 子只有两气。D、E、F 三个黑子的气被白子全部占有，此时黑子没有气了，要从棋盘上拿走。

棋盘上，边线和角部如悬崖绝壁，具有特殊性。如图 2 中的 B、C 两子，B 有三口气，C 有两口气，分别比 A 子少一气和两气。

没有气的位置称为“禁入点”，是不能放子的。但是，在放下的同时能够提取对方棋子时，是被允许的。

如图 3，像 A 这种形状，黑在●处不能放子。像 B 这种形状，黑就可以在●

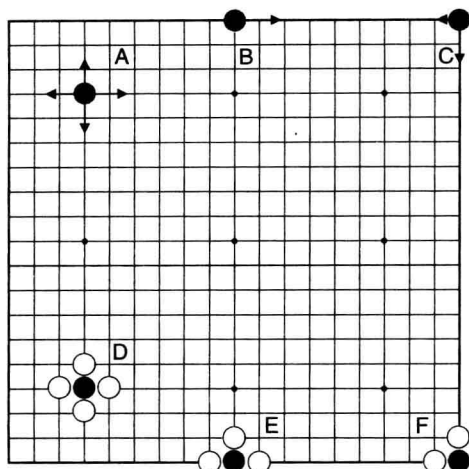


图 2 棋子的气

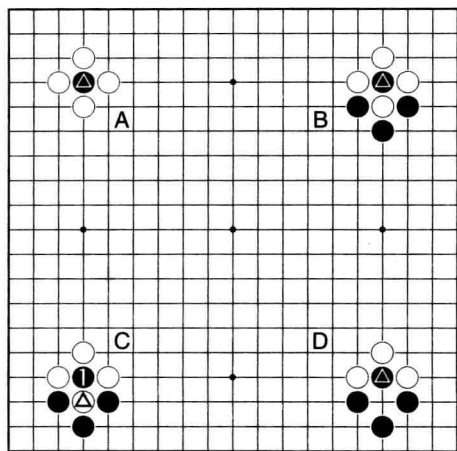


图 3 禁入点

处放子。如C所示，黑下1位，可以把白△一子提走。D是黑下▲以后的形状，黑▲一子不是没有气的子。

(三) 打劫和打二还一

凡是相互间一个子的提取，称为“打劫”。如果是两个子被一方提掉后，由另一方立即回提一子，叫做“打二还一”。

1. 打劫

“打劫”是围棋的一种特殊形状。

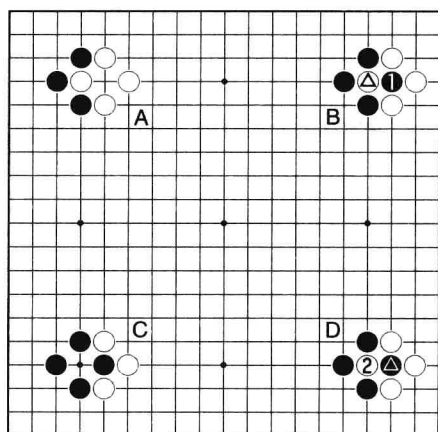


图4 打劫

如图4，A：注意现在的棋形。B：黑1提取白△一子是允许的。C：提子后的形状。D：白2提取黑▲一子，就提子的规则而言，也是允许的，但这样相互继续下去，棋就无法进行到终局了。

为了避免这种提来提去的情形无休无止，因此规则特别规定：在一方提子之后，另一方不能马上提回，只有隔一手，也就是在别处走一手之后，才能提回一子。这个过程，叫做“打劫”。

2. 打二还一

如图5，A：黑▲两子只有一口气。B：白1将黑▲两子提取后也只剩一口气了。C：黑可马上在a位落子将白1提掉。D：因为黑2提后，黑2之子还剩两气，因此不是“打劫”，而是“打二还一”。

除此之外，还有“打三还一”、“打四还一”等。

(四) 眼与假眼

棋子在棋盘上生存，除了气之外，还必须要有两个完整的“眼”。

“眼”是由棋子围住的交叉点而形成的。

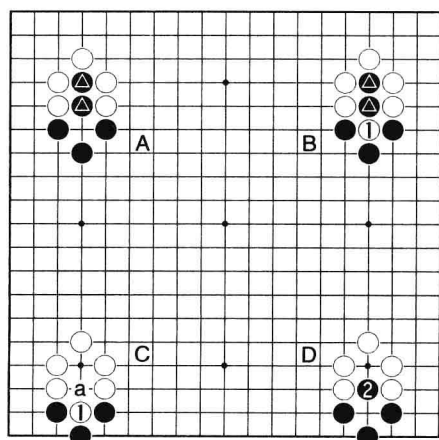


图5 打二还一

如图6，A是角上的眼。B是边上的眼。C是中央的眼。D图的黑子虽围住两个交叉点，但只能算作一个眼。E图的黑子虽有一只眼，但白1以后黑子无气被提掉。F图是黑子被提掉后的形状。G图和H图的黑子都具备了两个完整的眼。由于a、b两处都是禁入点，所以黑子虽被白子团团围住，但仍是活棋。

如图7，A、B、C、D四图的黑子都有一个眼被白△占住眼位要点，成了“假眼”。白从a位紧气后，黑在b位接就成了一个眼；黑如不接而走别处，白b提后，黑仍然只有一个眼。因此，A、B、C、D四图的黑子，不必经过白a、b位紧气都是死棋。

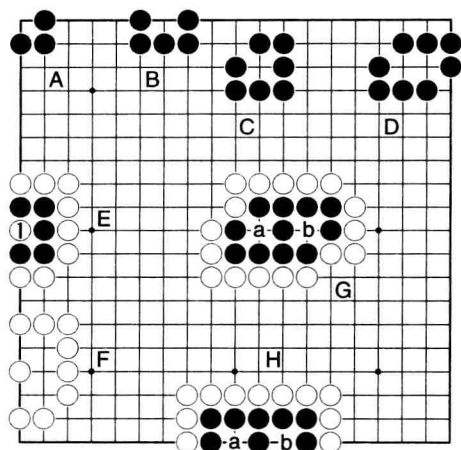


图6 眼

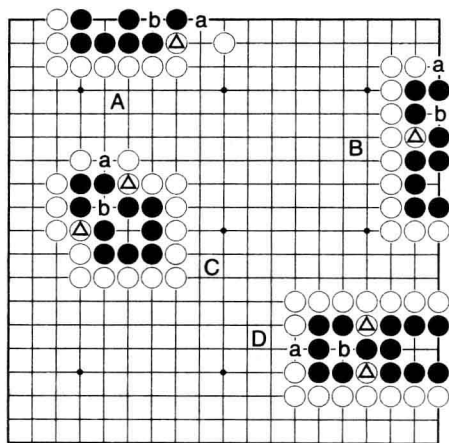


图7 假眼

(五) 胜负的计算方法

下围棋的目的是围地，最后围地多者获胜。当双方的地完全确定，彼此均无法侵入，边界线最后固定下来后，对局就算结束了。

如图8，就是对局结束时的情景。

中国规则计算胜负时用“数子法”，即子与空相等对待，子与空合计居多者胜。因而要占完单官，子与空相加超过棋盘总交叉点数的一半者为胜。图8中黑子74个，加上所围的116个交叉点（即空），等于190个子。棋盘总的交叉点为361个，一半即 $180\frac{1}{2}$ 个， $190 - 180\frac{1}{2} = 9\frac{1}{2}$ ，因此，在不还子的对局中，黑胜 $9\frac{1}{2}$ 子。

日本和韩国规则计算胜负时用“数目法”，即只计算双方所围空的交叉点，不再计子，因而不必占完单官就能判定胜负。图8中黑棋有116目，白棋有97目（一个交叉点即为1目），两者相减黑多19目，因而在不贴目的对局中，黑胜

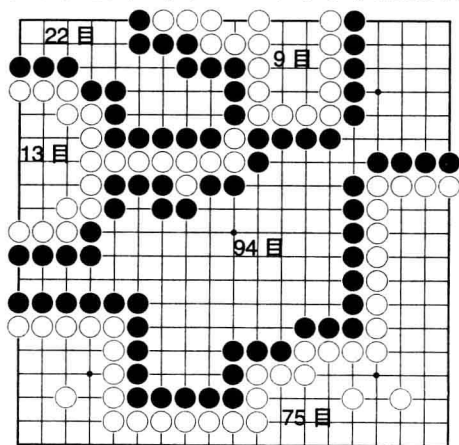


图8 棋局的胜负

19目。

中国的“数子法”与日本韩国的“数目法”，在正常情况下结果应该相同。

分先、让先、让子对局的胜负计算各不相同。

分先：指水平相当，由双方轮流执黑先走。由于黑棋先走，有一定的先手威力，因此特别规定黑方贴还 $3\frac{3}{4}$ 子（即7目半），以求平衡。即终局数子时，黑方如为185子，则胜 $\frac{3}{4}$ 子；白方如为177子，则胜 $\frac{1}{4}$ 子。

让先：指由水平略低的一方执黑先走，终局计算时黑方不贴还子，即双方各占 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋。

让子：下围棋有趣之处在于，即使实力相差很多的两人，也能通过让子来缩短差距，形成相持不下的局面。让子的数目可根据双方棋艺水平的差距而定，通常从让2子到让9子不等。也有实力相差悬殊而让到25子的。

让子棋由水平低的一方执黑子，先在“星”位放上几个子，然后由白方开始下子。终局计算时，按让子数由黑方贴还让子数量的 $\frac{1}{2}$ 给白方。如让9子，贴还 $4\frac{1}{2}$ 子；如让2子，贴还1子。贴还后，仍以各占 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋。

对局时，对局双方如果有一方局面差距很大时，可以主动提出认输，这叫做“中盘负”。获胜的一方叫做“中盘胜”。

计算胜负其实很简单，只要多下几盘棋就可以明白。

第二节 边学边下——围棋常用着法

常用着法也同样不必死记硬背。它如同音乐的音符一样，只有把它巧妙地组合起来才能创造出优美的音乐。因此我们应该理解、感受各种着法的形状和作用，然后在实战中尽可能地正确运用。

在行棋过程中，每一步棋都有其特定的含义和作用，因而也具有各种不同的着法名称。这些名称属于围棋术语的一部分。为了便于初学者学习，本节选择最常遇到和经常使用的着法名称，列举图例，加以介绍。

一、飞、尖、立、拆、长

（一）飞

“飞”分“小飞”和“大飞”等。

与己方原有棋子呈“日”字形的对角交叉点处下子，称为“小飞”。

如图1，黑1和白2都是“小飞”。

与己方原有棋子呈“目”字形的对角交叉点处下子，称为“大飞”，也就是比“小飞”多了一路。

如图2，黑1和白2都是“大飞”。

(二) 尖

在原有棋子相距一路呈“口”字形的斜对角交叉点处下子，称为“尖”，也叫“小尖”。

如图3，黑1和白2都是“尖”。

(三) 立

当双方棋子在边、角上相接触时，顺着己方原有棋子方向朝棋盘边缘走一着，称为“立”。

如图4，黑1就是“立”。

(四) 拆

在己方原有棋子的同一条横线上，向左或向右间隔一路、二路甚至三路、四路下一子，称为“拆”。分别叫拆一、拆二、拆三、拆四等。

如图5，黑1就是“拆二”。

(五) 长

双方棋子接触时，顺着己方原有棋子向前方继续延伸下一子，称为“长”。

如图6，黑1、3，白2都是“长”。

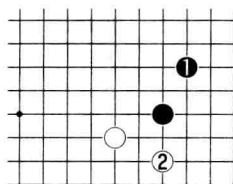


图1 小飞

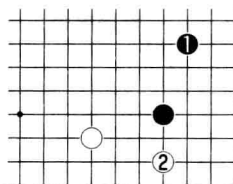


图2 大飞

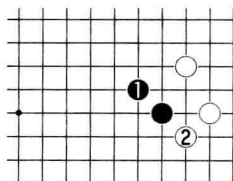


图3 尖

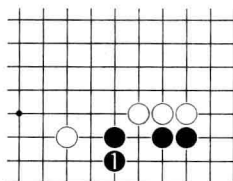


图4 立

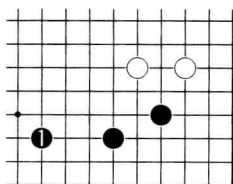


图5 拆

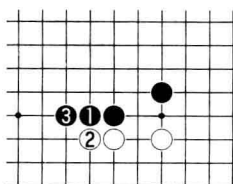


图6 长

二、跳、扳、断、托、虎

(一) 跳

在己方原有棋子的同一条横线或竖线上间隔一路下子，称为“跳”，也叫“关”或“单关”。

如图7，黑1就是“跳”。

“跳”与“拆一”着法相同，但“跳”多数指边角一带向中央跳，或与敌子接近并周旋时的着法。

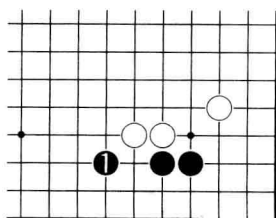


图7 跳

(二) 扳

在双方棋子相互贴紧时，从己方原有棋子的斜对角交叉点上下子，并阻止对