

第一章 棋的基本知识

一、棋盘和棋子

棋盘是纵横 19 道的方形格子 共组成 361 个交叉点。为了讲解和记录方便，通常以座标来标出棋盘上交叉点的位置，术语叫“路”。例如（图 1），A 是“10、六路”，B 是“6、十三路”，C 是“14、十三路”。在盘面上还有 9 个圆点 术语叫“星”正中的那个“星”叫“天元”。以每个“星”为中心 大体上可以把棋盘划分为 9 个区域。“4、四路”表明左上角，“10、四路”表明上边，“16、四路”表明右上角，“4、十路”表明左边，“10、十路”即天元一带表明中央，“16、十路”表明右边，“4、十六路”表明左下角，“10、十六路”表明下边，“16、十六路”表明右下角。

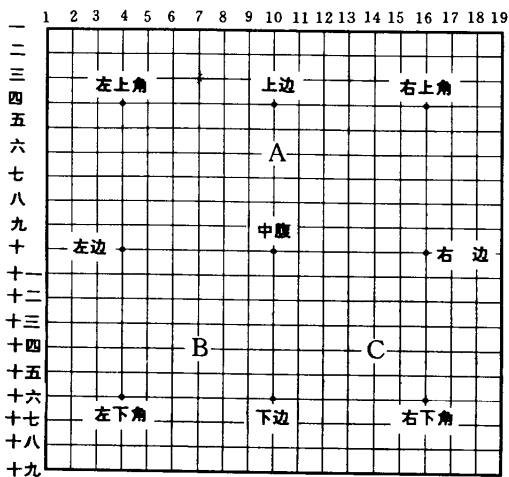


图 1

在每个角上除了 A 位的“星”以外，还有 B、C、D、E 等重要部位。如（图 2），B 位叫“小目”，C 位叫“3 三”，D 位叫“目外”，E 位叫“高目”。其中，星和“3 三”只有一个，而小目、目外、高目则均有相应的两个。至于另外 3 个角的结构与本角是完全相同的。

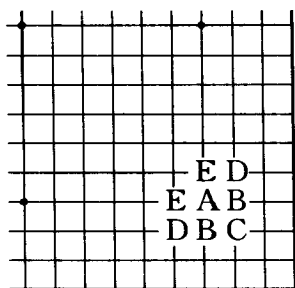


图 2

围棋子分为黑白两种颜色，呈扁圆形。棋子的数量与棋盘的交叉点相同，黑子 181 个，白子 180 个，合计 361 个。在对局时，双方各有 160 个左右就足够了。

二、基本规则

(一) 下子

围棋是两人对下，各执一色棋子，黑方先着子，然后白方走第二着，让子棋则是白方先行，每人每次只能着一子，双方交替，直至终局。

棋子要摆在棋盘的交叉点上，不能摆在方格中。

下子后不能挪动，更不能“悔棋”。

(二) 气和禁入点

如图 3 所示，“X”号即是棋子的“气”。角上的子有两气，边上的子有三气，中间的子有四气（图中的 A、B、C、D 不是气）。

如(图 4)所示 角上的两子有三气 中间的两子有八气。

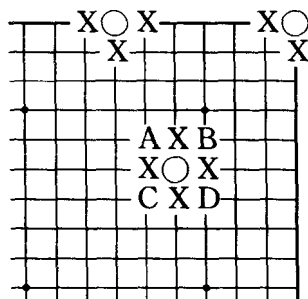


图 3

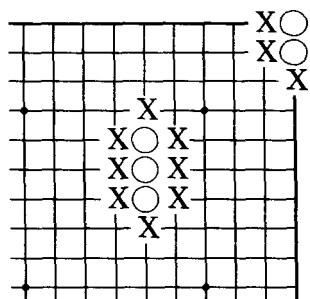


图 4

在棋子作为气的点上，如果有异色棋子存在，则双方棋子都因此而减少了气。如果棋子的气均被异色棋子占领，则棋子便呈无气状态。

无气状态的棋子不能在棋盘上存在。

(图 5)中的 A、B 两点叫禁入点。禁入点禁止对方下子。如果对方在此处着子，则立即从棋肋上被拿掉。

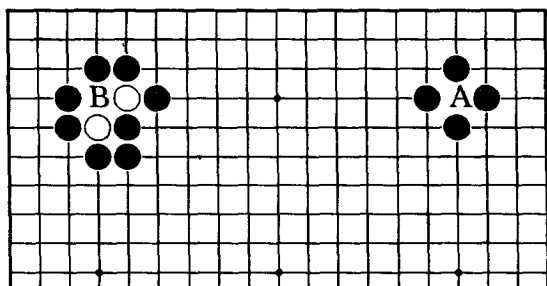


图 5

所谓“禁入点”必须同时具备两个条件 第一、下子后 立即出现自己无“气”的状态 第二、不能立即提掉对方的棋子。凡同时具备这两个条件的 都是“禁入点”。

(三) 提子和打劫

一个或多个棋子被异色棋子紧紧包围 没有气了 那就需要从棋盘上将其提掉。

如(图6)所示 A 是黑子围住白子的形状 ,B 是提掉白子后的形状。

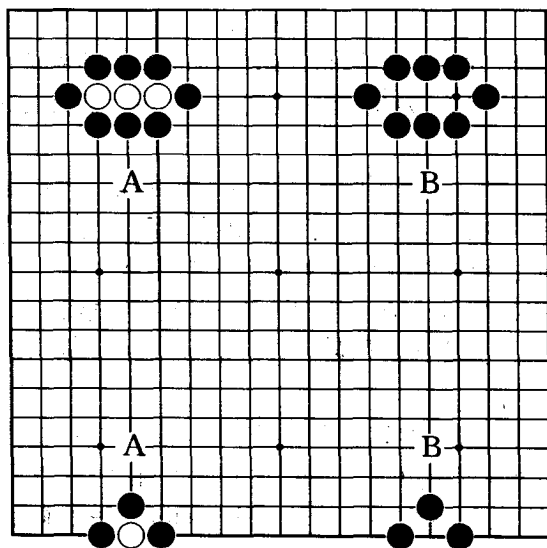


图 6

如(图7)所示,A是提子前的形状,B是黑1提掉白一子,C是白2立即又提掉黑一子。

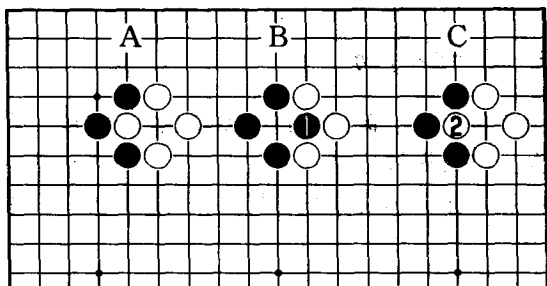


图7

如果双方各不相让,依此而行,那么这局棋将会因为一子之争而无法进展。为此 围棋规则作出了一个特殊的规定——打劫。

在打劫时,双方不能无休止地连续互提。一方提子后,对方应间隔一次或多次落子后,方能再提子。一方不能马上回提时 必须先“寻劫”就是在别处下一着 造成对另一方的威胁,使对方必须应付一子 术语叫“应劫”然后才能反提。这种一方提子和对方在经过“寻劫”、“应劫”之后的回提 术语叫“打劫”。

在一方寻劫时,另一方既可应劫,也可粘劫。如果对方粘劫 打劫过程就结束了。如果对方应劫 那么 自己就可以提劫了。提劫之后,对方再去找劫。这样间隔一手才能提劫,给先提劫的一方增添了粘劫的机会,棋就不会出现永不完结的现象了。

(四) 活棋和死棋

学围棋的第一步是要搞清楚什么是“活棋”，什么是“死棋”。

所谓活棋，首先要具备两个“眼”。如图 8)所示，角、边、中央的三块棋都具备两只眼，是活棋。

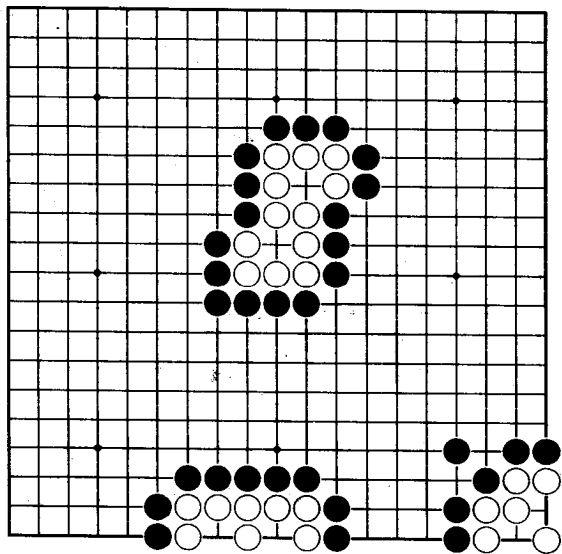


图 8

如(图 9)中角上的白棋虽具备两只眼 但 A 位是一只假眼 仍是死棋。

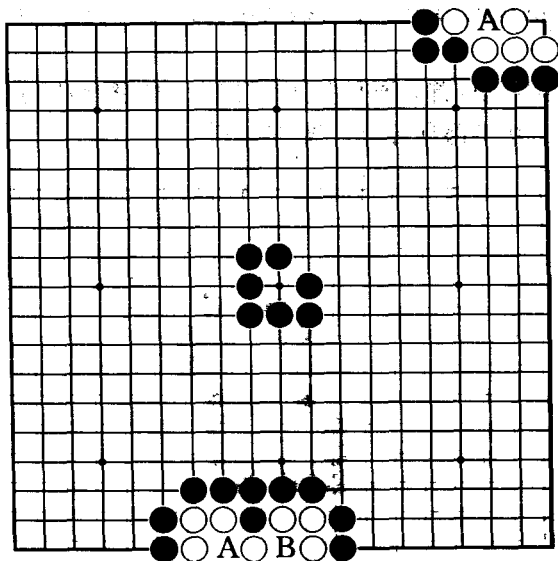


图 9

中央的黑棋只有一只眼，不具备活棋的条件。

下边的白棋虽具备两只眼，但 A、B 两点均是假眼 也是死棋。

(五) 胜负的决定和计算方法

围棋的胜负取决于双方活棋所占地盘的大小，也就是双方活棋在棋盘上所占交叉点的多少。占多者为胜，少者为负。如前所述 棋盘上共有 361 个交叉点 因而双方应有基本数为

180 $\frac{1}{2}$ 子。凡一方活棋与所属空点的总和大于此数者为胜，小于此数者为负。如果双方都是 180 $\frac{1}{2}$ 子，即为和棋。让子棋，在终局时黑方则要首先归还白方所让子数的半数（如让二还一，让四还二等等）然后再计算胜负。对子棋，由于黑方占了先下一着的便宜，所以又相应地作出了“贴子”的规定。中华人民共和国体育运动委员会 1988 年重新审定的《围棋竞赛规则》第十一条规定：“现行全国性正式比赛在终局计算胜负时，黑方需贴出 2 $\frac{3}{4}$ 子”。这就是说，数子结果黑棋超过 183 $\frac{1}{4}$ 子为胜，不足此数为负。 $\frac{1}{4}$ 子在盘面上是无法体现的，因而实行贴补 2 $\frac{3}{4}$ 子的规定也就不会出现和棋了。

以上是我国实行的数子法。具体计算方法是先把双方死子全部拿掉，然后再挑选一方的棋进行计算（算一方即可知道对方的多少）。为简便起见，可以将确定计算那一方的大块棋以十为单位做成形状整齐的整数，把里面的棋子拿掉，腾出一块整齐的空地，先看看有几十，然后再加上盘上剩余的棋子，就可以得出这一方棋的总数。用 361 减去这个总数，就可以知道对方的总数。最后，双方的总数一比较，也就分出胜负来了。

日本规则计算胜负时数空不数子，因而可以不必占完单关。以（图 10）的十三路小棋盘为例，白空 22+17=39 目，黑空 31+9=40 目，两者相减，黑多一目，因而本局黑胜一目。中国规则规定，子与空相等对待，子与空合计居多者胜。如（图 10）黑空 40+黑子 45=85。棋盘总数为 13×13=169，一半为 84 $\frac{1}{2}$ 。黑子 85 减 84 $\frac{1}{2}$ 等于 $\frac{1}{2}$ 。因此，在不贴目的对局中，

黑即胜： $\frac{1}{2}$ 子。

数空与数子的结果在正常情况下应该相同。中国规则虽终局以数子计算胜负，但并没有因此而轻视数空的作用。因为，数空比数子有一个很大的优点，就是不必下至终局便可以根据空而估计出胜负的结果。

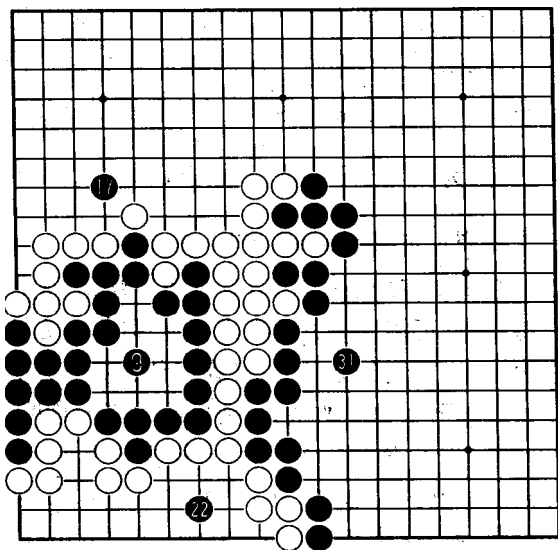


图 10

(六) 分先

指双方旗鼓相当，由双方轮流执黑先走。按规定 由于黑棋先走 有一定的先手威力 应由执黑的贴出 $2\frac{3}{4}$ 子 所以黑所占的地必须超过 $183\frac{1}{4}$ 子 ($180\frac{1}{2} + 2\frac{3}{4}$) 才能取胜。比如黑棋数出来有 185 个子 即黑胜 $1\frac{3}{4}$ 子。而白方的地只要超过 $177\frac{3}{4}$ 子 ($180\frac{1}{2} - 2\frac{3}{4}$)，即可获胜。

(七) 让先

指水平略低的一方执黑先走，终局计算时不贴子。即各占 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋 哪一方超过 $180\frac{1}{2}$ 子即可取胜。

(八) 让子

下围棋有趣的一点是：即使实力相差的两者，也能通过让子来保持相持不下的局面。

通常可视对方的水平差距情况让二子、三子、四子……九子。由水平低的一方执黑 先在“星位”放上数子 然后由白方开始下子。终局计算时，按让子数由黑方贴还 $1/2$ 的子数。

(图 11)是让九子的局面。终局后,黑方须贴还白方四子半。贴还后,仍以各占 $180\frac{1}{2}$ 子为和棋。

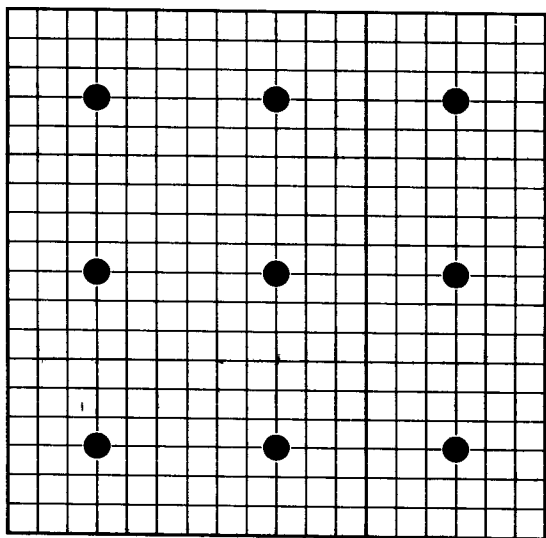


图 11

(图 12)这是让五子的局面，终局后，黑方须贴还白方 $2\frac{1}{2}$ 子。

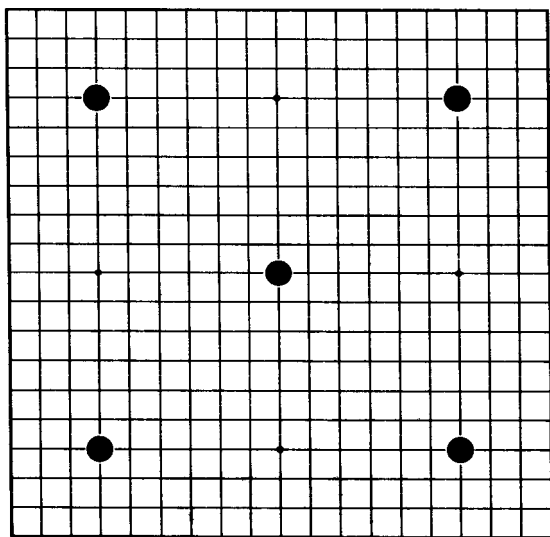


图 12

(九) 对局态度

对局态度虽与规则无关，但为了保持和谐的气氛，下出精彩的着法，下棋的态度是很重要的。

以下几条务求遵守。

1. 对局开始和结束时，应互相致意。
2. 不能做出有妨碍对方思考的行为。
3. 棋子一经放到盘上，即使发觉走错了，也不能再挪动。

4. 旁观者不能支着。
5. 棋子落盘的响声不宜过大。

三、地及围地的方法

(一)地

地就是指用棋子占据的交点，包括围住的空交点。地是胜负的根本。

如(图13)，下边的地可看作是黑棋所得。黑子共13个，加上所围的15个空，总共这块黑棋是28子。

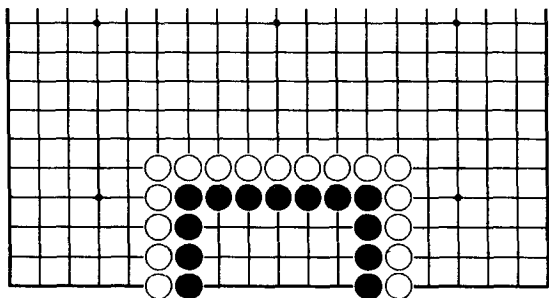


图 13

1. 侵入

围起来的地如果能被对方侵入，就是不完全的空。下面看一下具体情况。

(图 14)这块黑地不完全 黑的边界线 a 处有漏洞。

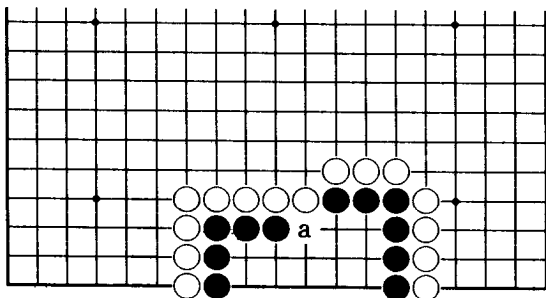


图 14

(图 15)白走 1 位 黑的边界线被破坏 黑地损失殆尽。

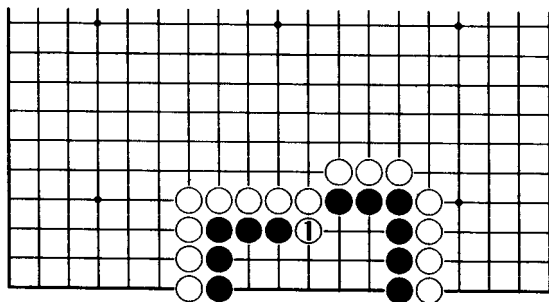


图 15

(图 16)黑●补上了边界线上的缺陷，才变成完整的地。

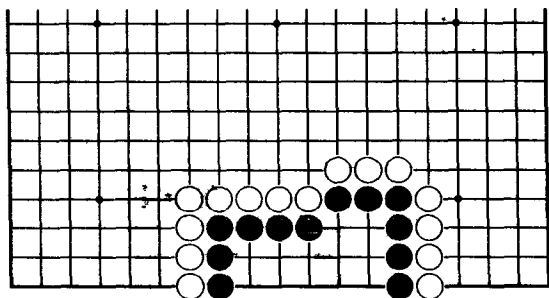


图 16

2. 边界有缺陷

(图 17)象这种形状黑地是否完全呢？

(图 18)白在 1 位断 黑地便被破坏了 黑 2 如试图逃跑，白走 3 位就能将黑提起。

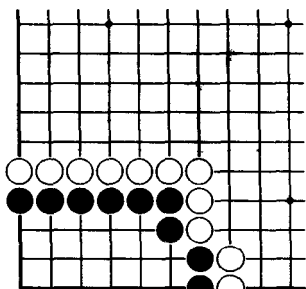


图 17

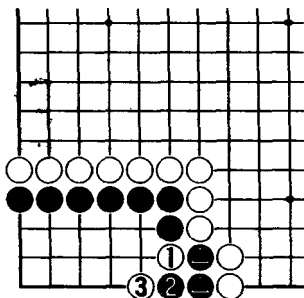


图 18

(图 19)白 1 时黑只好走 2 位 失掉右边 2 子黑损失不小。

(图 20)有了黑●一子 黑地才安全无恙。

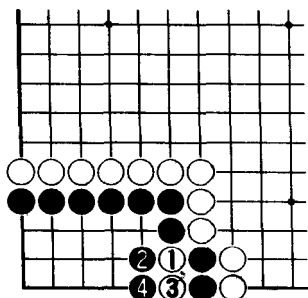


图 19

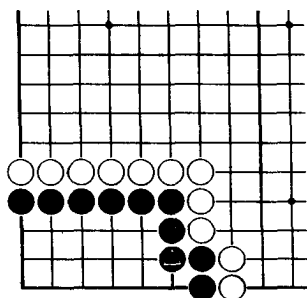


图 20

3. 断 点

(图 21)黑地是否完全? 这里要注意 a 位的断。

(图 22 对于白 1 断 黑必须考虑好再走。白 1 没有和外边的白 ⊕ 连接, 因而黑可以考虑吃掉它。黑走 2 位错了 白 3 后黑 3 子反成被叫吃状态 黑走 4 位也逃不掉 白 5 已将黑子提掉。

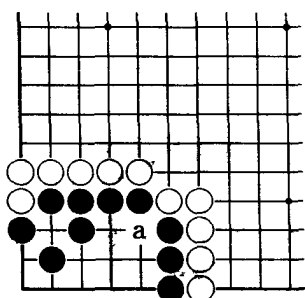


图 21

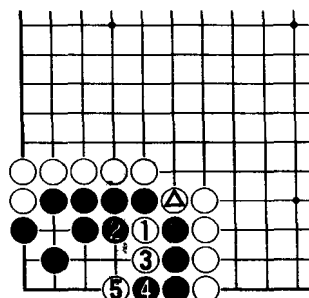


图 22

(图 23)白 1 后 知道黑 2 以下的走法就不必担心了。到黑 4 止已把白子提起。