

# 围棋入门——从零基础到野狐一段

## 前言

围棋规则简洁而优雅，却是世界上最复杂的棋类游戏。同学曾说，人生如棋。下围棋就是在棋盘上，用大局观做出更好的选择。围棋可以帮助我们克服外界干扰静心思考，是我们消磨时间的好选择。

笔者的水平实际上还没有野狐一段，只是在经过 2000 盘对局后可以打败具有野狐 5k 水平的围棋程序——gnugo。不过我可是随便下的！三天打鱼，两天晒网（因为要高考）。作为一个在 2020 年 4 月疫情之中围棋热兴起的一个从网络上自学的棋友，是时候贡献出自己的入门经验了。

本教程将用简明生动的文字介绍围棋的各个方面，希望这个教程能带你找到入门的道路！

作者：Saturday.morning，于 2022 年 6 月 7 日 星期二

## 如何参与编辑？

欢迎来补充完善文档哦！本文档使用 LibreOffice 编辑！  
odm 结尾是主控文档，ott 是样式，odt 是各部分的文档。

注意！odt 文件不要重命名（否则会故障）！也不要删除第二页的空白页面（分页符！否则一页被隔开排版会很丑）！  
插入图片时不能对齐到页面上（否则合成后会消失）！

### 如何编辑呢？

1. 编辑 odt（创建就是打开 ott 后编辑），保存；
2. 然后打开 odm,然后在打开的对话框选择“是”。
3. 最后导出 pdf.

软件自带导出功能，其中设置如右图：



# 从零基础开始！

## 基本规则

双方各执黑白二色棋子。黑白先后交替落子（落在交叉点上），直到双方都认为不需要下时，棋局终结。

要吃掉棋盘上的一颗黑棋，需要四颗白棋，我们说这颗黑棋有 4 气。如果棋子在棋盘的边缘，它就只有 3 口气，在棋盘的角落上的棋子就只有两口气。

1. 占地总面积更大的一方取得胜利。
2. 如果围棋没有了气，它就要从棋盘上提掉，这就是围棋的吃子。
3. 一颗棋子直线连接的上、下、左、右四个点才是和它相连的点，斜的不算！

## 围棋棋盘

围棋中的最准确的描述位置的方式是说出其坐标，比如 A3，B5。（如下图）

常用的小棋盘有 13 路和 9 路，它们被认为是初学者常用的棋盘。最常用的 19 路棋盘有  $19 \times 19 = 361$  个交叉点。棋盘上有一些加粗的点，这些点能够帮助我们看清围棋棋子的位置。

现在是信息时代。如今，我们可以从网上下载棋谱，在电脑上复盘学习；也能把自己的复盘分析发给同样喜欢围棋的朋友，让别人指点一二。

## 配套练习

除了知识本身，题目也是很重要的哦！！

右图的四颗黑棋各有几气？

答案：4，3，2，2

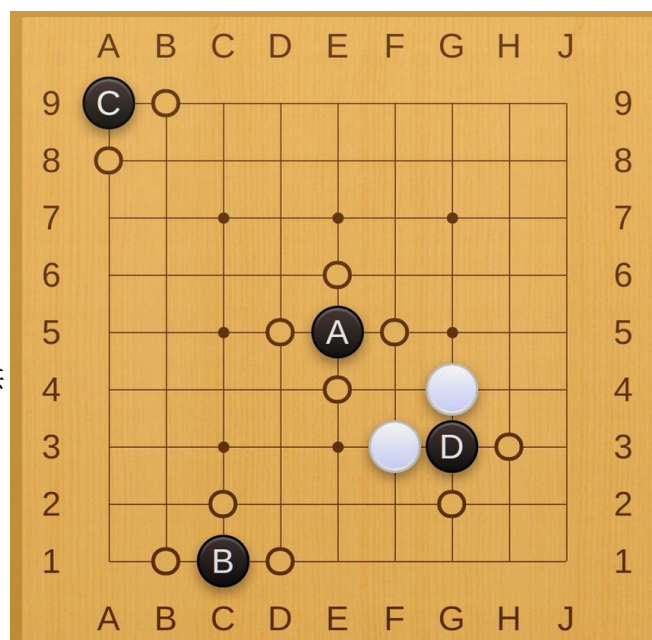
解析：D 本来和 A 一样有 4 气，但是它的左边和上面，总共两口气被白棋堵住了，所以 D 剩下  $4 - 2 = 2$  气。

如果白棋刚走了 G2，你又不想 D 被吃，你应该走哪里？

答案：H3

解析：这似乎是唯一的选择。

休息一下吧！

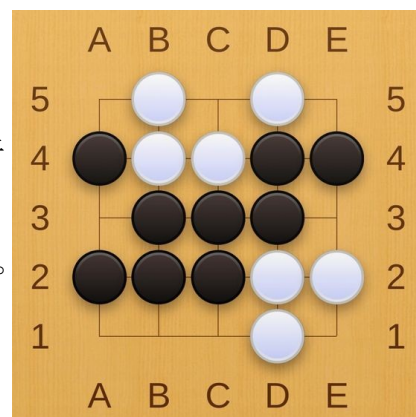


## 重要的规则！

### 禁入点

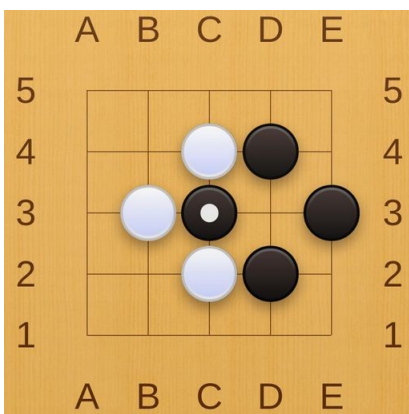
在这幅图中，如果你是黑棋，你下不了 C5，E1，因为放下棋子之后，你的棋子没有气。这些点叫做**禁入点**。（白棋点不了 A3）

但如果黑棋走了 C1 和 E3，E1 就不是禁入点了。因为 E1 吃了棋后有了两口气。



### 真眼和假眼

有两只眼睛的棋都是活的。因为白棋永远都有至少两口气。黑棋尝试走其中一个任何禁入点都会失败因为吃不了棋而失败。但有一些棋子看起来似乎有两个眼睛，但是**眼的一部分是可以被吃掉的**，我们就说这个眼是**假眼**。



### 打劫

不能同一颗棋子吃来吃去，要等一个回合。

如图，围棋对局是牵一发而动全身的。当一个点非常重要，双方就会反复争夺这个点，吃来吃去的局面也许会永远持续下去。

所以，**在两手之内不允许有同样的局面出现**。如果黑棋挑起劫争，白棋可以下到别的地方。之后黑棋可以让劫争消失，也可以脱先，让劫继续存在。

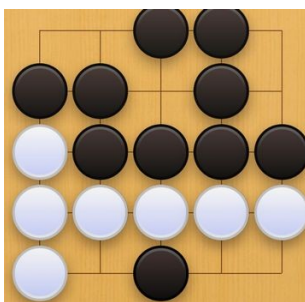
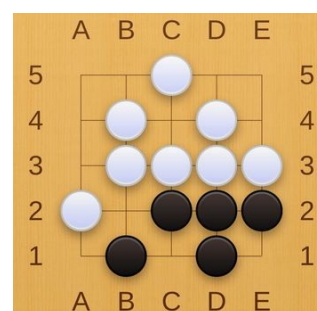
## 配套练习

除了知识本身，题目也是很重要的哦！！

### 白先，杀黑

答案：B2

解析：可以假设 C1、B2 各处有一颗白子，就可以看到 B1 和右边是断开的。也可以记住真眼的形状，一般是四四方方的。黑棋要形成真眼就要走 B2，所以，白棋占了这一点黑棋就做不成真眼。



### 黑先，杀白

答案：D1

解析：白棋需要将一个眼分割成两个，黑棋想杀白棋就不给它这么做，让白棋只有一个眼。白棋也许会想去吃黑棋，但很可惜，吃了之后还是一个眼。

休息一下吧！

## 怎样学围棋？

（学围棋的理论，看不懂可以跳过）

## 我阅读过的内容

我看过的知识	围棋书籍	Bilibili	知乎	围棋网站	围棋 AI
围棋理论	+	+	+		
死活题		+		+	+
常见手筋		+		+	
常见棋形		+		+	
常用定式		+		+	+

做题、对局、复盘、观赛……这样的活动是通用的。

- 书籍：《**不得贪胜**》、《**棋经十三篇**》、《**博弈论大全**》。
- Bilibili-UP 主：**胡翼飞**、**奇葩**、**老猫围棋**、**小七围棋**、**战鹰**、**连笑**、**柯洁**、**乔然**。
- 围棋网站：**101 围棋网**、**OGS**、**野狐围棋**。
- up 主对应的 qq 群

我看[揭开围棋的神秘面纱](#)入门，101 围棋网用来练死活题，OGS 和野狐用来对战。ai 把围棋向未来推进了一大步，围棋理论革命将深刻地影响围棋。你可以寻找更多资料（比如[这篇回答](#)、[视频](#)）。如果你愿意分享也欢迎来补充！

## 看不懂？这里有术语注释！

定式：双方开局的固定套路

棋形：下几步之后在局部出现的有规律的形状

计算：就是尝试不同的分支，推导接下来双方的最佳步数，寻找你发现的目前的最优解。

手筋：你看见了就可以改变结局的做法

死活题：培养计算能力的，影响局部棋子生死的，有目标的题目

## 我的学习方法

我的学习方法是：在下棋时回顾所学内容，每隔一段时间刷死活题。用 ai 复盘对局并反思，并用自己的理论解释 ai 的行动。然而自身实力、棋局质量与时间的不足，导致这样的入门方法效率低下。

### 于是便有了下面的改进：

1. 入门：学会简单计算、估值、简单定式与常用招法。了解围棋的三个阶段，做简单的死活题，小棋盘对战。
2. 练习：提高棋盘大小和死活题难度，学习更多定式，积累简单棋形，学习如何复盘。
3. 提高：学习布局和围棋理论并投入实战之中。
4. 完善：学习定量计算，增强分析和计算能力，总结和完善围棋观念。

休息一下吧！



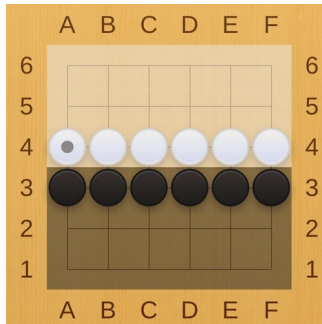
## 计算是围棋的基石(important!)

上文介绍了我的知识和学习方法。东西虽好，但它对初学者来说让人痛苦，等到合适的时间再看吧！从这篇开始，我将从零开始介绍我对围棋的理解，希望大家喜欢！先来复习围棋最重要的规则：

1. 围棋是一个圈地游戏，面积大者胜。
2. 围棋可以吃子，只有活棋可以留在棋盘上

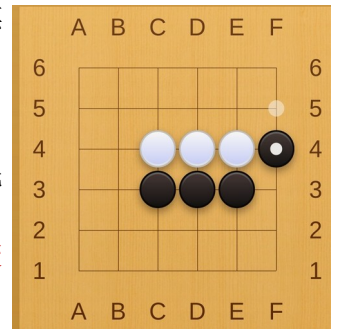
那么，怎样才能利用这些规则呢？

### 从理想到实际



这是最理想的状况了！黑白双方都希望平局。黑白双方平安无事，各自围起各自的地盘。双方的面积看起来一样大。因为不想输，没有人甘愿退让。可是，只要黑棋想赢，黑棋先下是必胜的。

为了公平，结算时要多给白棋算多几目，叫做贴目。和平共处是不可能的了。于是，右图中的黑棋终于抢先做出了变化。围棋世界就是由许多这样的变化组成的。



### 最简单的思考

思考，也就是所谓的计算。围棋的棋盘就摆在那里，为了应对千千万万的变化，我们需要思考，才能走向胜利。好了，接下来就像我最开始接触围棋一样，从零开始思考吧！有个棋盘或围棋软件更加方便哦！

1. 为什么黑棋想往前一格？黑棋往前一格是怎样的棋？

答案：因为他不想输；不知道。

2. 白棋有什么应对方法？

答案：F3, F5 等（先考虑这两种最为常见直接的情况）

1. 为什么下 F3？白 F3 怎样？ 答案：想吃 F4；不知道

2. 为什么下 F5？白 F5 怎样？ 答案：想吃 F4，顺便挡住黑棋；不知道

没错，每下一步棋时要想一想这步棋的作用是什么，这步棋下的好不好。所谓计算，就是在大脑中拿起你的黑棋和白棋，假设你的对手是一个聪明人，然后在和他的种种对抗中选择一种你认为的最好的结果。

通过这样的方法，模拟了黑 F4，白 F3，黑 F2 后，你才知道白走在 F3 明显是送死。下在那个危险的地方，不仅吃不了黑棋，反而只能竹篮打水一场空，白棋只能走在 F5 防守。而模拟了黑 F4，白 F5，黑 F3，白 E5（或者 E6，不让黑棋走 E5 吃棋）之后，这个局部已经没有什么好下的了。这个局部的计算到此为止。

最后，回到问题一。这样的做法（也叫做情况，棋形）叫做“（黑棋）在一路扳”（扳就是像扳手腕一样向外一格），那么这样的做法结果是怎样呢？对于局部来说就会走成计算的第二种结果，黑棋获得了一定的目数（不会数子点目是我的问题啦，不过我认为还是不要斤斤计较比较好）。黑棋一路扳一般是一种正常的选择。

综上所述，计算是围棋的基石，计算是理论的基础。“多算者胜。”认真的思考，才能做出更好的选择！

### 开启你的计算之旅

除了知识本身，题目也是很重要的哦！！

如果下一步是黑棋下，黑棋应该下在哪里呢？

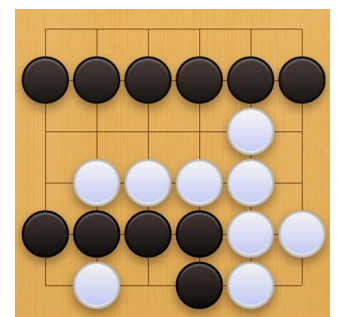
提示：这题和上面例子的类型是不同的！这题要先分析黑棋和白棋的死活情况！

答案：A3

解析：黑 F4，白 A3（or A4、B4）…最终白棋目数（占地）更大；

黑 A3，白 F4（白棋拦不住，只能退而求其次了），黑棋目数更大；

看了那么多，休息一下把！



## 对局和复盘

注册**野狐 18 级**的帐号后进入主界面，点击选场切换棋盘大小和对局时长，即可开始对局！下完后，推荐使用**开源软件 Sabaki** 和**开源软件 Pachi** 复盘！

Sabaki 会标记胜率波动大于 5% 的步数；Pachi 的胜率曲线相对平滑，将两者结合可以快速找出下的非常差的棋。

## 当你对局的时候

保持良好的生活习惯，对局时**确保你有一个好的状态**。找一个安静明亮的下棋环境，不要让其他事打扰到你。调整心态，放松身心。刚开始你和对手可能并不懂围棋到底怎么下，**按照自己喜欢的方式下棋就好了。只要不下出太离谱的棋就好了。**

比胜负更加重要的是你能否从对局中明白什么，多思考如何获得更好的结果。棋局结束时点击申请点目，对手不肯就使用智能裁判强制点目！对手耍赖点网管按钮投诉！**双方 pass 也是棋局结束的表现哦！**



## 下完棋先冷静下来

要对 Sabaki 进行一些初始化设置。比如切换成中文，打开评论栏、引擎侧边栏，关闭棋子显示位置不必严格的落在棋盘交叉线上，设置引擎 pachi (**Pachi 无需参数！**) 的地址

下载 sgf (对局文件) 后打开 Sabaki 进行分析。加载 Pachi 后打开分析模式，再打开自动播放模式。**每步一秒**，让电脑自动分析。

这里要提醒一点：公平是围棋中最重要的东西。未经对手同意，使用围棋对战引擎和别人下棋是不尊重对手的表现，被举报是要封号的；而这是可以被查出来的。

棋盘上有推荐的选点和胜率，将鼠标移过去可以看到 Pachi 的给出的后续！看一下自己哪里损失比较惨重，多思考一下；看一下对手哪里有缺陷被电脑发现了，自己却未发现，**多摆一摆**。

每天下个两三盘就足够了，**休息一下吧！**



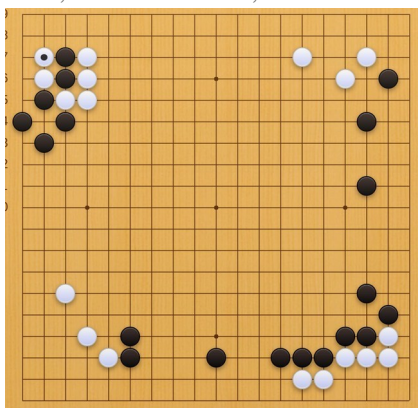
## 新手村存活指南

这篇文章有助于加速我们识别纠正自己的错误，提高我们的围棋水平。

### 极简布局初探！

一局围棋分成三个阶段：**布局、中盘、收官**。布局是棋局最开始的几十手做的事情。双方一般不会有复杂的变化。收官是在棋局的收好最后一点领地的过程。中盘就是介于前两者中间的过程，一般有战斗。右图是布局完成，准备中盘战斗的局面。

理论上，新手布局完就收官了；但实际上，新手通常从头到尾都在战斗。双方轮流送分，被发现就凉凉，没发现就继续菜鸡互啄……这样子下棋当然会进步慢，因为战斗让局面混乱，新手们从混乱中取胜只会让双方为了某些棋子的死活斤斤计较，不仅下得不开心，复盘时也无从下手。



布局阶段有一句俗语：**金角银边草肚皮**。角上的地方是最容易获取的，中腹是最难围空的。应该重视容易获取的地方，因为这些地方易守难攻，对方要想抢占就要付出很大的代价。其中，在角落上有叫做**定式**的约定俗成的下法，在边上也有一个简单的口诀：**立二拆三**（如上图的右上角黑棋，一般在三路或四路拆）

左边的图是最常见的四种定式。左上角和右下角是点三三的两种变化。左下角和右上角是低挂定式。边上的口诀，**其实是立n拆n+1**，它说明了棋子的间距怎样才是合适的。当棋子的间距过大，中间就有机可乘。如果**间距合适对手还敢进去**，我们就要让他付出更大的代价。

一般来说，四个定式下完，就可以走边上了，边可以视作角落的延伸，中腹的根据地。

### 是新手就给我围

当我们走好了开局，接下来就围空吧！比如黑棋1抢先围住了下面容易围的地方，白棋2围左下角。黑棋3的位置非常巧妙，如果白棋不走4，黑棋就可以连回去。白棋走了4，黑棋就可以下5建立根据地了。

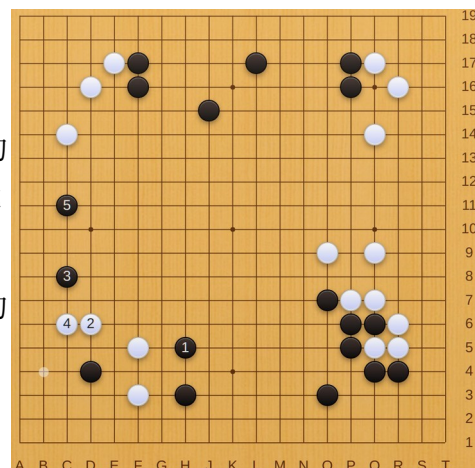
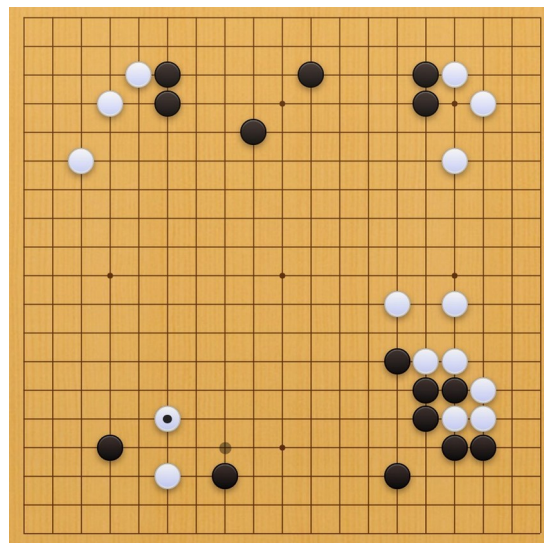
实际上，电脑推荐先救活角落上的子。但是这样子下方就会形成比较复杂的战斗。还不如把问题抛给对手，让对手陷于必须战斗的局面中。

好了。现在下方还是有点空旷，但是白棋有多大的勇气在里面活棋？

### 怎么围？

建立了根据地之后，就把它向上发展就好了。就拿黑棋来说，黑棋可以走H7、E8、E11等往上跳，也可以防止白棋往上跳。某一些开局有一些后续手段，比如左上角的点三三有一种变化是可以在角落上活棋的。此外还有许多，快多下几盘，分析复盘时多看看Pachi怎么下吧！

休息一下吧！

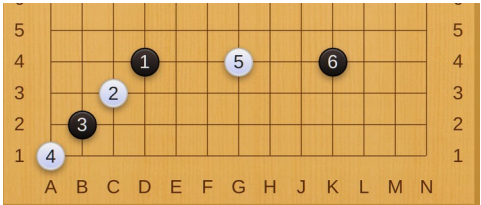


## 围棋招法初步

看了之前的文章，你现在不仅可以通过计算获得一个几步之内不用死棋的变化，通过简单的方法下好自己的开局。你还会使用 Pachi 来分析自己的棋局，并且有意无意模仿电脑的下法。当你在一步步从前往后的回顾自己的对局时，你是否能够回忆自己和对手的在什么时候下在了哪里？看了这篇文章，你也许也可以做到！

## 描述棋子的绝对位置

坐标法是最为标准的方法，但是有一些其他的常用叫法。之前说过，棋盘有大的有小的，其中 19\*19 的围棋盘就叫 19 路围棋盘。其实这个“路”字还代表了别的意思。比如上图的 1、5、6 都处在第四条线上，所以他们都处在四路上。1 和 6 都叫做四四（角落附近才有这种叫法）。2 叫做三三，3 叫做二二，4 叫做一一。有的时候黑棋走了星位（一般指角上）白棋点在 2 的位置上就叫做点三三。



## 描述棋子间的相对位置

Sabaki 上会有显示，但因为电脑的判断经常找错对象。下面来说一下：

(往上、外) 大跳、跳	(动作) 打吃	(形状) 长	(动作) 逃跑	(动作) 弯	尖
(动作) 虎 (A:虎口)	提子、吃、提	粘、连	(动作) 飞、大飞、超大飞	扳	夹
		太少见，图片太难找	以断开为目的的动作	图片未找到	不下这个局部了
白 1：冲 黑 2：挡住	动作：点	动作：挤	动作：断	动作：团	脱先

休息一下吧！



## 冲击野狐 16k

之前的文章写的相对杂乱，希望你看了这篇文章，可以不断练习，争取稳定在野狐 16k！

### 整理

#### 1. 规则篇

1. 对局双方 占地面积更大的一方取得胜利。
2. 一颗或者彼此连接的一块围棋，如果 没有气，就要从棋盘上提掉。
3. 放不下棋子的地方叫做 禁入点。
4. 有两只真眼的一块棋是活棋。
5. 被 打劫了不能吃回去，想把劫打赢的话就去找劫财，并确保劫财比对面多！

#### 2. 重点知识

1. 下围棋需要模拟 计算 并选择一种最好的结果。
2. 布局阶段，金角银边草肚皮。角上有定式，边上有立 n 拆 n+1。
3. 新手在下棋的时候 要注意多围空，要注意全局。
4. 常见 招法（棋子的相对位置）。

#### 3. 及时 复盘。

### 训练计划

这算是第一次集中性的训练，主要目的是熟悉上面提到的所有的基础概念。在开始训练之前，请调整好状态。

#### 第一阶段：

每天在围棋对战平台中全力下一盘 19 路围棋，每一步都要想出几种思路，并预测对手的的下法。下完之后，打开 Sabaki 的猜棋模式，尝试复现整盘对局。复现完成之后，分析自己或者对手是怎么输的，哪里下的不好，并进行标记。随后加载 Pachi 并打开自动播放模式复盘，查看电脑和你的分析的不同之处。将你的想法打在棋盘的注释中（打开编辑模式）并做好各种标注，保存。持续大概一个周期（直到下一次野狐评级）。

第二阶段：对战弱化的 Pachi，然后再用默认参数的 Pachi 分析。

Pachi --nodcnn -t=500

第三阶段：休息一个星期。

第四阶段：冲击野狐 16k！

休息一下吧！

## 欢迎来到我的 B 站视频收藏夹～

仅收录部分，教程向，文字为内容梗概，按照难度排序。

### 胡翼飞

1. 零基础也能看懂: [info](#)、[OGS 上的免费 AI](#)
2. 围棋入门向: [揭开围棋的神秘面纱](#)、[金角银边草肚皮](#)、[压三不压四](#)、[如何正确打开死活题](#)、[人类下出的完美布局](#)、[围棋的边界](#)、[如何复盘](#)、[回避聿氏飞刀](#)、
3. 不一样的围棋: [新手的惯性思维](#)、[如何下让子棋](#)、[征子](#)、[留一手](#)、[对手有破绽怎么办](#)、[“近战围棋”](#)、[我好菜](#)、[怎么办呢](#)
4. 主题向对局: [1](#)、[2](#)、[3](#)、[4](#)、[5](#)
5. 玩花的: [最傻的骗着](#)、[骗着——点三三后的断](#)、[花式布局](#)

### 下棋的奇葩鸭

1. [奇葩围棋小课堂](#)、[一只大眼数气](#)

### 老猫围棋

1. 初学: [围棋的胜负感](#)、[围棋中的本手和妙手](#)、[萌新和大佬眼中的围棋](#)、[如何对付胡搞](#)、[布局思路](#)、[让子棋](#)
2. 纠错: [围棋常见问题](#)、[试应手](#)、[不要用自动形势判断](#)、[中盘拒绝落子如飞](#)、[理清进攻思路](#)
3. 高级: [“棋风温柔”大战“有才无德”](#)、[手割分析法](#)、[形势判断](#)、[学会运营](#)

### 连笑

柯洁对 [alphago 第二局](#)

### 帝妃家的 C

[更多围棋相关](#)

### 拓展阅读

其实还有许多 up 和许多的视频，没有位置放了（一个教程规定自己只能写两页以保证质量）

前面几章的教程基本上是对我入门过程的一个改良：了解基本的规则、了解常用的定式来快速引入，然后了解常用招法以及计算的方法。实际上 AI 也是这样，不断对局，统计分析，举一反三。不得不说，这是一套精良的算法。但人类是有缺陷的。人类的记忆量和计算力是有限的，少有精确的记忆过程，其下棋质量基本依靠棋理的精确度和兼容性。所以，必须将特征性的东西有效提取出来，记住某些常见的变化和手段，并使用更科学的方法学习。比如将某种变化完整地记到电脑上，并标记上目数，特征点、远处接应的概率、常见变化等，然后随时复习

（不过这都是后话，目前用现存的知识就好了

休息一下吧！

