

北京体育大学出版社

九段 藤泽秀行 著



步入 围棋 殿堂

入门篇

藤泽秀行围棋教室 ①

从零开始的围棋入门书！
奠定坚实基础的经典教材！

责任编辑 / 建林 董英双
封面设计 / 东雪工作室

步入围棋殿堂

九段 藤泽秀行 著

- 围棋下一手
- 围棋指导棋教室
- 围棋基本手筋
- 围棋基本定式
- 步入围棋殿堂

ISBN 7-81051-776-7



9 787810 517768 >



ISBN 7-81051-776-7/G·645

定价：15.00 元

藤泽秀行围棋教室 1

步入围棋殿堂

——入门篇

棋圣 藤泽秀行 著

北京弈园业余围棋学校 秦 琪 译

北京体育大学出版社

策划编辑:董英双

责任编辑:建 林 董英双

审稿编辑:杨 木

责任校对:董 琦

责任印制:青 山 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

步入围棋殿堂·入门篇/(日)藤泽秀行著;秦琪译.-北京:北京体育大学出版社,2002.8

ISBN 7-81051-776-7

I.步… II.①藤…②秦… III.围棋-基本知识
IV.G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 042011 号

步入围棋殿堂——入门篇

(日)藤泽秀行著 秦琪译

北京体育大学出版社出版发行
(北京海淀区中关村北大街 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:850×1168 毫米 1/32

印张:6

定价:15.00 元

2002 年 8 月第 1 版第 1 次印刷 印数:4000 册

ISBN 7-81051-776-7/G·645

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

序 言

本书是以刚开始接触围棋的人为对象的围棋入门书，所以说明、解释从零开始，这样做说起来容易，但实际做到有相当难度。以围棋用词为例，如果突然说出“尖顶”一词，读者一定不明白是什么意思。为此，书中有不少地方对此类专用名词进行反复说明解释。

围棋界也有“刻苦学习不如良好习惯”的格言，而且围棋相当复杂，不可能通过一本入门书就能掌握，也不是经过一二次实战就能学会的。

但是，当身边没有合适的指导者，又没有勇气到棋院等弈棋场所时，通过看书学习而得到他人的指导，也是学棋方法之一。应当强调，看书时一定要有一边翻看书一边摆棋的好习惯。

希望本书能对围棋爱好者增长棋艺有一定帮助。

藤泽秀行

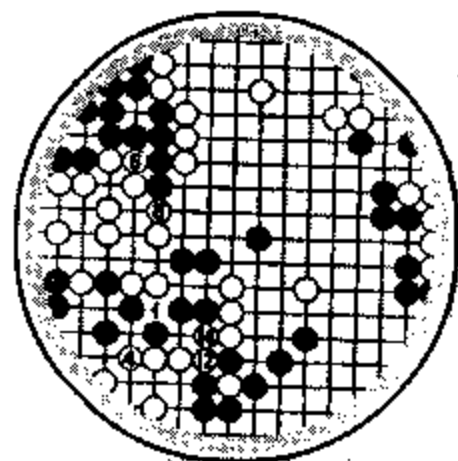
目 录

第1章 围棋概述	(1)
一、围棋的产生——日本围棋如何发展至今	(3)
二、棋具——备齐称心的棋具	(4)
三、怎样弈棋——下棋的礼仪、礼节	(8)
四、长棋捷径——成为强手的关键	(10)
第2章 围棋竞技是什么	(13)
一、围棋的目的——为了获得较多的领土	(15)
二、围棋的比赛方式——从内容和形式上分类	(16)
三、对弈的进程——从猜先到终局	(18)
四、先后手——围棋对弈形式	(18)
五、让子棋——使得双方棋力相当	(20)
六、围棋定式——获胜的战略和战术	(24)
第3章 围棋的基本规则	(27)
一、棋子走法——棋子可以走在任何位置	(29)
二、棋气——棋子存在的气	(32)
三、禁手点——不能落子的地方	(34)
四、限制着手点——打劫和寻劫材	(39)
五、棋的死活——死棋·活棋	(44)
六、双活——公共领土	(67)
七、死棋的处理——如何处理死棋	(70)

第4章 如何判定围棋的胜负	(73)
一、胜负判断——由目数多少决定	(75)
二、中盘胜——胜负不用计算的对局	(76)
三、地域的计算——做棋及注意事项	(78)
第5章 围棋基本战术	(87)
一、打吃——提子之前的状态	(89)
二、吃子技巧——从枷吃到倒脱靴吃	(95)
三、逃脱技巧——可以逃及不能逃	(103)
四、分断——分断对手棋的断点	(109)
五、接——为防分断而将棋连接上	(117)
六、棋的气数——怎样进行对杀	(133)
七、眼的气数——急所的出现	(141)
第6章 初步定式	(149)
一、为什么先自角部走棋——定式的基本出发点	(151)
二、缔角和挂角——各种各样的缔角和挂角	(156)
三、拆、逼、夹攻——围绕势力范围进行攻防	(161)
第7章 复习测试	(167)

第 1 章

围棋概述



一、围棋的产生——日本围棋如何发展至今

围棋有源于中国和源于印度的两种说法，但均没有得到考证。

围棋于公元 735 年传至日本，由吉备真备从唐朝带到日本，开始只是在王室、大臣之间盛行，约在镰仓年间，武士、僧人们都喜欢围棋，安土桃山时代京都寂光寺僧人的围棋水平已达到较高专业的水准。

其中就有第一世本因坊算砂。织田信长、丰臣秀吉、德川家康等都曾拜师于算砂。

到了江户时代，在官僚的扶植下逐渐形成四大门派（本因坊、安井、井上、林），并且展开门派间的围棋争霸赛，这期间围棋得到迅速普及。至 1830 ~ 1848 年间，围棋达到最鼎盛时期。

但是明治维新时期（1868 年）各门派均失去了扶植，这样围棋出现了衰落。

围棋的衰落同时也预示着围棋盛行的开始，明治 12 年（1878 年）本因坊秀甫组成了方元社，这样围棋界形成了本因坊派、方元社派，此后还产生了禅圣会、中央棋院等，这些组织处于交替离合时聚时散状态之中，始终无法统一。

直至大正十三年（1924 年），借助大仓喜之郎之力，才实现棋界大团结，由本因坊秀哉牵头，成立了日本棋院。

此后昭和二十五年（1950 年）以桥本宇太郎为首，在大阪成立了关西棋院。

根据昭和四十八年统计，日本共有三百左右专业棋手，十几万业余有段棋手，围棋爱好者则有一千万人。

另外，围棋竞技规则是以昭和二十四年（1949 年）出台的《日本棋院规则》为基础制定的。

中国的围棋

围棋是由中国传至日本的，但规则存在很大差异，日本规则也好，中国规则也好，都各具不同特点，尤以“盘角曲四”最明显。日本规则中“盘角曲四为净死”。而中国规则有“盘角曲四实战解决”的做法，没有规定“盘角曲四无条件死”。

这个话题很难说明白，而且在实战中不常出现，关于吃子和死活日本和中国确实有不同见解，所以对实地的计算方法也不相同。

4

二、棋具——备齐称心的棋具

拥有明亮的棋盘和棋子令人心情愉快，有些棋具很昂贵，开始可以用便宜的棋具，逐渐再换为称心的棋具。

棋 盘

“折叠式棋盘”是常用的棋盘，只要便于携带就足够了。

棋盘如下页所示，共有 19 路，盘上有各种专用的名称，市场上还有供初学者使用的 13 路棋盘，但是这几乎没有什么用处。

棋 子

标准棋子应为墨绿色，暖白色。

白棋子为 180 个，黑棋子为 181 个，共 361 个棋子

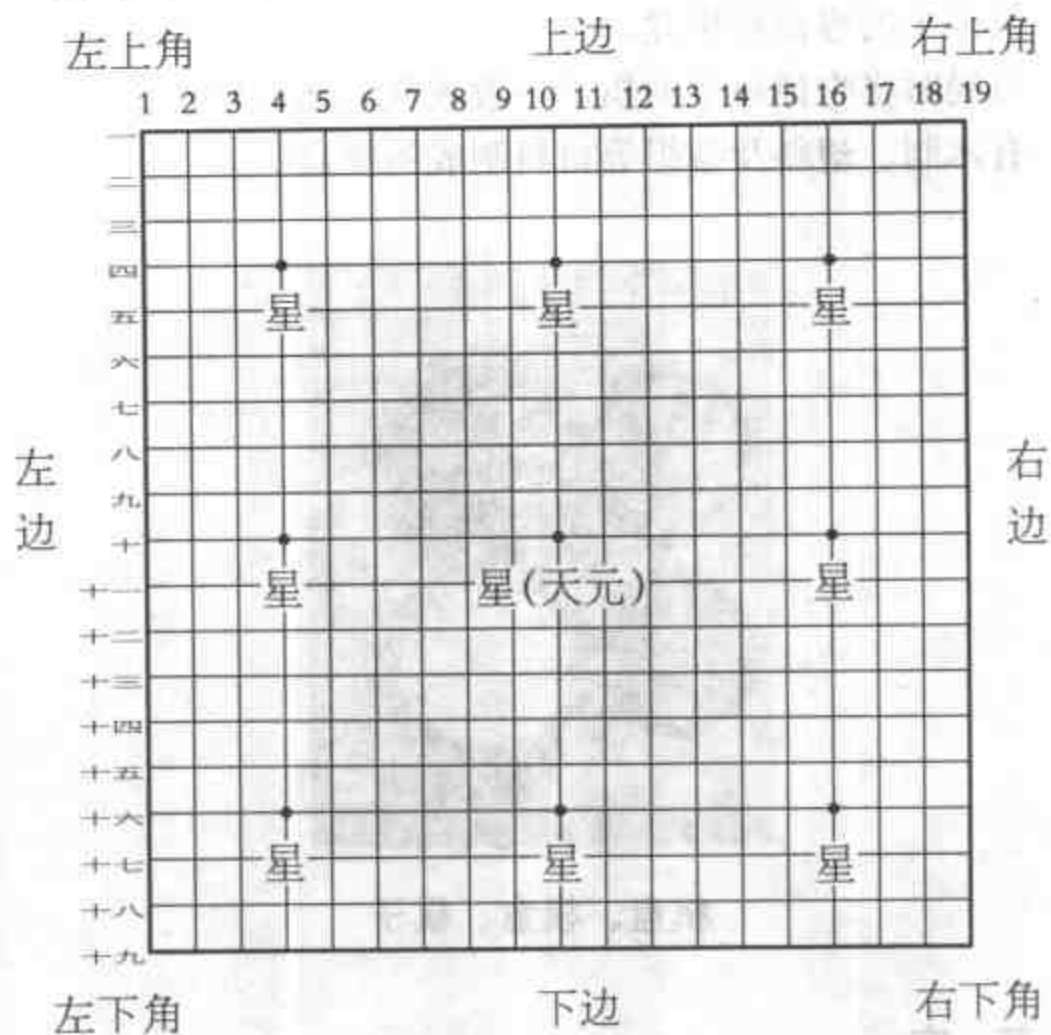
棋子少一些不会影响弈棋，市场上的劣质围棋就经常不够 361 个棋子。

九个黑点称作“星”。

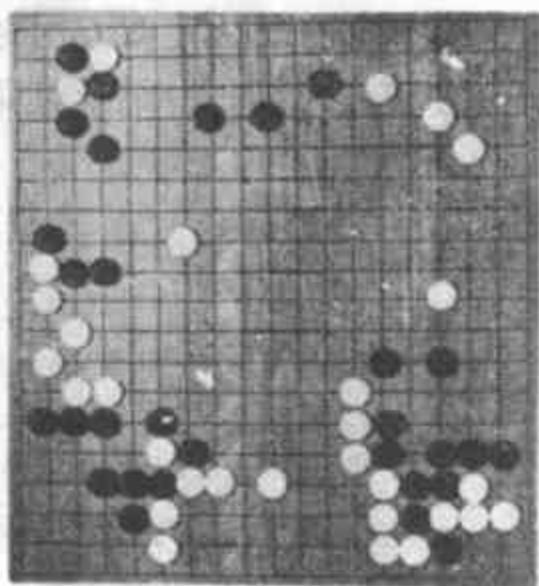
横向自左至右依次为 1、2、3……19 止，

纵向自上至下依次为一、二、三……十九止。

可以用(17、八)来显示棋子所处的位置。



盘面的名称和位置符号



棋 盒

放棋子的容器称棋盒。

对局时将吃掉对手的棋子一般放在棋盒盖里。

有木制、塑料及编织等材料制成的棋盒。



棋盘、棋盒、棋子

其 它

进行正式对局还要有以下两样东西：

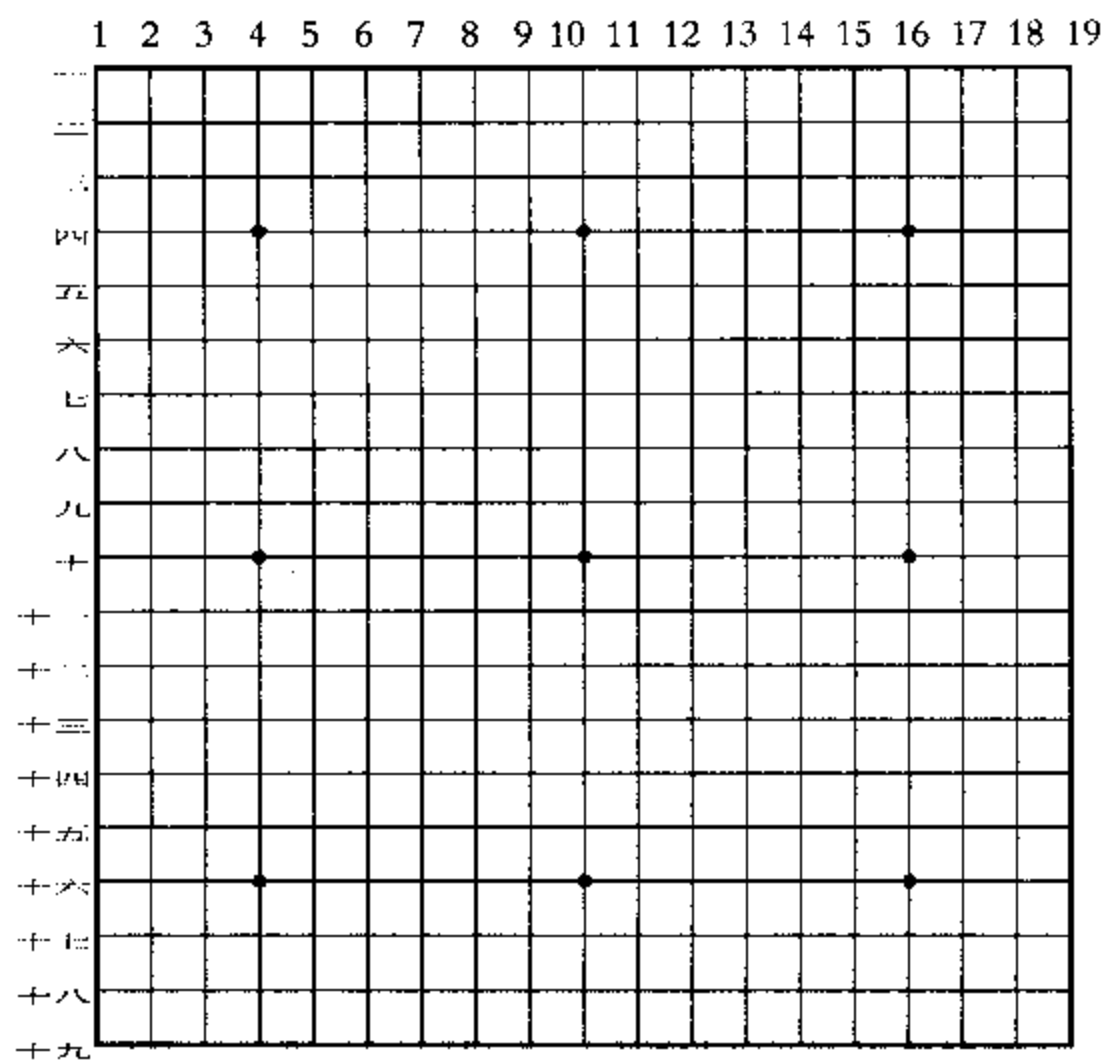
计时钟——决定双方用时多少。

棋谱记录纸——纪录对局，一般可在棋院买到。

棋谱记录纸

年 月 日 棋赛名称 NO

对局者姓名	段位	先后手	胜负	备注
备忘				



三、怎样弈棋——下棋的礼仪、礼节

围棋是很注重礼节的竞技运动，这往往会被误认为是陈旧的封建产物，而真正喜欢围棋的人，恐怕不会有这种误解，所以要记住以下几点：

●寒暄语

问候完“请多关照”然后开始对弈，对弈结束后要说一句“谢谢”，不管上手还是下手都要这样相互问候。

●禁止说无用的话题和不快的话

对弈棋中绝对禁止边弈棋边说：“快点走棋”或“有那么走棋的吗”等令人不愉快的话，尤其在局后谈话中更要格外注意。

●不要过份长考

对每手棋做到全神贯注直至自己认可为止，不要过于一个劲地不停长考，要适可而止，不要让人说出“你想着，我先睡一觉行吗”。

●弈棋要心平气和

自暴自弃走棋和气合（译者注：“气合”为不甘示弱之意。）走棋不同，自暴自弃的下棋，这种人没有资格下棋，正所谓“棋子乱飞棋必输”。

另外弈棋时不要挖完鼻子后拿棋子。

●下棋时要注意不乱摸棋子

很多人下棋时，总喜欢把手放在棋盒内，有将棋子摆弄的哗哗作响的坏习惯，不走棋时一定不要摸棋子，想下好棋首先不能出现这种失态行为。

●不要隐瞒段位

不要因为谦逊或想赢棋而谎报自己的棋力，五级棋力就说五级，初段棋力的话就报初段，不这样则会失去竞技的意义，因为围棋根据双方段级位的差距决定对局方式。

●不要说“等一下”

一旦棋子落在棋盘上，除被对手提掉，棋子绝不能移动，但是有人走完棋之后，边说“等一下”边将棋子改移到其它位置。当自己走完棋但对手还未走棋时，如果征求对手同意再悔棋，则不必过于深究，若对手已经走完棋才觉察出是恶手，则不要说“等一等……”走完棋后即使觉察到“坏了”也不说“等一等”才是上佳棋品，而且这些是尽快增长棋力的必知事项。正规的大赛上，如果说出“等一等”的时候就会被视为输棋。希望能从中体会到“棋错一招，满盘皆输”的另一层含义。

●将死棋整齐地放在棋盒盖上

死棋是指吃掉对手的棋子，死棋要整齐的摆放在棋盒盖内，死棋东一个西一个邋邋地散在那里，没有比这更失礼了，究竟有多少死子要让对手一目了然才正确。

●学会如何投了（译者注：“投了”就是认输之意。）

如果无论怎么走都要输棋的话，则要爽快认输，这样做比较礼貌，可将死棋放在棋盘上说一句“没棋了”。已经没有任何希望的棋，不认输还下个没完没了的人，棋力不会有什么长进。

●观棋不语

所谓“旁观者清”旁观者比对局者更能看清楚局势，所以绝对不要对下棋者指手划脚。

●使用棋具应注意

尤其对局开始或结束时，要将棋盘仔细擦一下，将棋盘上的污垢擦干净，如果棋盘上有很多污垢，感觉很没风情和情趣，有时还要擦亮棋盒。

●注意烟火

过于专注胜负时，会忘记烟的火星，如果落在可燃物上容

易引发火灾，打扰别人家里时尤其要注意烟灰、烟蒂，使人能欢迎您下次再来下棋。

此外，要记住以下常识，围棋不仅是单纯为了争胜负，同时完全是为娱乐，应尽量使其成为快乐的游戏。

四、长棋捷径——成为强手的关键

怎样才能提高棋艺水平呢？这个问题确实很难回答，有些人认为“象棋易学难长棋，而围棋难学容易长棋”。提高棋力的方法往往因人而宜，在此只讲些一般方法。

●一定要专心

刚开始接触围棋，谁都会感到昏头转向，即使躺在床上脑子里也是围棋盘，这期间完全沉溺于围棋当中了，要放弃掉其它的一切爱好，并什么都不想才行。

●向上手请教

这一点非常重要，围棋终究是实力的竞技，不能心存侥幸，不要拘泥于地位或年龄，只要棋力比自己强，就可向其请教。

●实战、实战、再实战

古今的东西都是相通的，提高竞技也是这样，所以围棋也不例外，要多创造实战机会，并好好利用，任何人随着实战次数的增多都一定会有所提高。

●具有强烈的欲望和信念

关键要有好胜的欲望和信念才能尽快提高棋力，总是悠闲地下棋不行。

●边看棋书边在棋盘上摆棋

看入门书、定式书时，不能只看不摆棋，必须摆在棋盘上进行研究，而且最好经常摆名人对局棋谱。

●看别人弈棋

俗话说：“旁观者清”。在旁边看人下棋可以正确进行判

断，反复观看别人弈棋，到自己下棋时，则有助于提高客观地把握局势的能力。

●研究定式

所谓定式，是指角部围棋的正确走法。定式几乎有数万之多，所以没有必要都弄明白，重要的是记住并能灵活运用基本的定式。不能死记定式，有所谓“记住定式棋力反降两子”的说法。

●和水平相近的人下棋

总是和一个人下棋不易长棋，争取到棋社等处和各种人下棋。

●解死活题、下一手棋

尤其死活题能使棋力尽快增长。在报纸、围棋杂志、周刊及小册子中有很多题，不要只用脑思考，一定要在棋盘上摆出答案才行，这样就很快能够在实战中灵活运用。

●根据格言、术语来理解

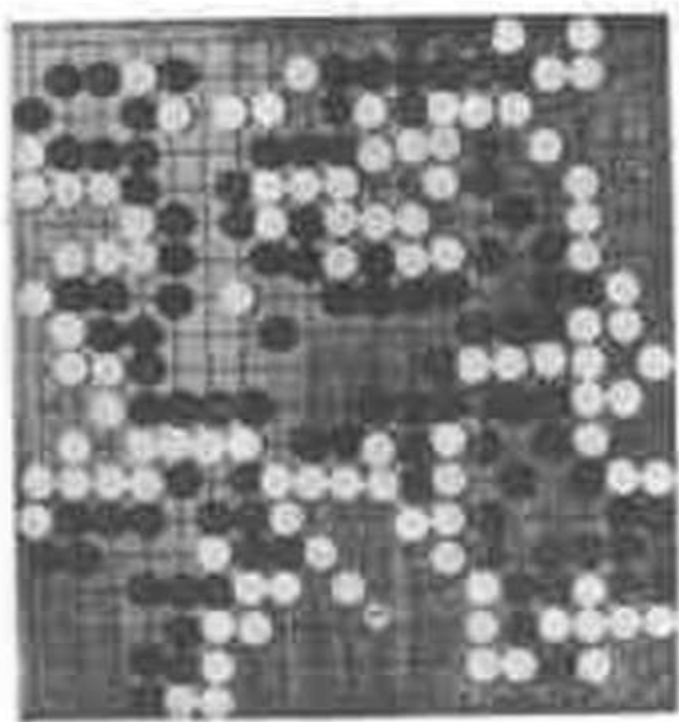
围棋中具有特殊的格言和术语，可以按照格言、术语在实战中进行灵活运用，从而达到尽快长棋的目的。

围棋十诀

源于中国的《围棋十诀》集中地表现出了围棋的全局重点，而且围棋十诀并不是单指围棋，其中也包含了作者对人生哲学的理解。

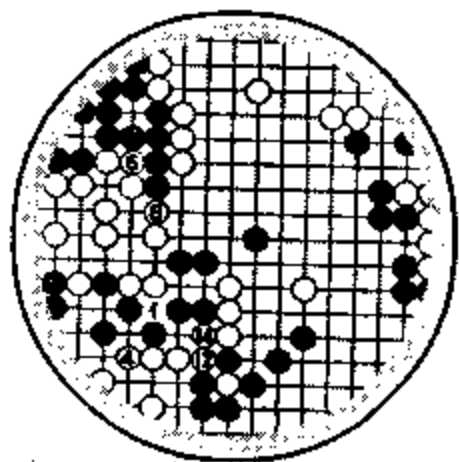
在此不做任何解说，直接将其奉献给读者。

- | | | |
|-------|-------|-------|
| ①不得贪胜 | ②入界宜缓 | ③攻彼顾我 |
| ④弃子争先 | ⑤舍小就大 | ⑥逢危须弃 |
| ⑦慎勿轻速 | ⑧动须相应 | ⑨彼强自保 |
| ⑩势孤取和 | | |



第 2 章

围棋竞技是什么



一、围棋的目的——为了获得较多的领土

任何竞技或游戏都有其独自的目的。例如：象棋是以将死对手的老将，麻将是谁先做出连续牌，垒球是比哪方得分高为各自目的。

围棋的目的用一句话概括就是，获得比对方多的领土，也就是“地”或“地域”，也有用“阵地”来表示。

实战将会形成围绕着“地域”，在棋盘上展开激烈的战斗。当然，不是盲目的进行战斗。

和其它竞技一样，围棋也有规则，违反围棋规则最为棋道（围棋之道）所忌讳，被视为倍受责怪的邪道。

当然战斗最直接的武器不用说是棋子了。

对局双方（原则上为二人），各持黑棋、白棋交替弈棋。双方运用知识、技术、洞察力，为了获得更多的地域而战斗。

此外，最后（当然，双方显然都无意再弈棋时为终局）计算实地，要和对手的实地（目数）进行比较，实地数多的一方胜出。比如对手是30目，己方为35目，则己方胜五目。

这样，围棋的目的实际就是要比对手获得更多的目数，除此之外都不能称作围棋的目的。

正因为目的的单纯，反而使围棋更高深莫测。

总之，只要有一定程度的围棋水平，任何人都应该能体会到围棋的深奥。

所以，也就容易明白，为什么自古至今会出现无数的“定式”。

另外，也有人认为围棋是艺术、是哲学。

确实有不少著名棋士弈棋时，有种独特的艺术气息。

围棋十诀里所谓“舍小就大”、“见木不见林”等，当然包含着一定的“辩证法”的哲学思想。

围棋要注重大局观的同时，还要仔细的计算1目、2目的

实地。

而且要想完全掌握围棋，一般的努力是绝不可能达到目的的。

尽管如此，无论是专业棋手还是初学者都可以从弈棋中得到各自的乐趣。

二、围棋的比赛方式——从内容和形式上分类

如前所述下围棋的原则是由两个人进行。对局者各自面对面坐在棋盘两侧进行竞技。

但是《围棋规则》的第四十九条指出，还有很多其它竞技形式，这些其它的竞技形式同样也非常有趣，偶尔不妨可以试一试。

连 棋

对局者中可以一人为一方，而另一方可以是两个人以上，或者双方都是两人以上进行比赛。

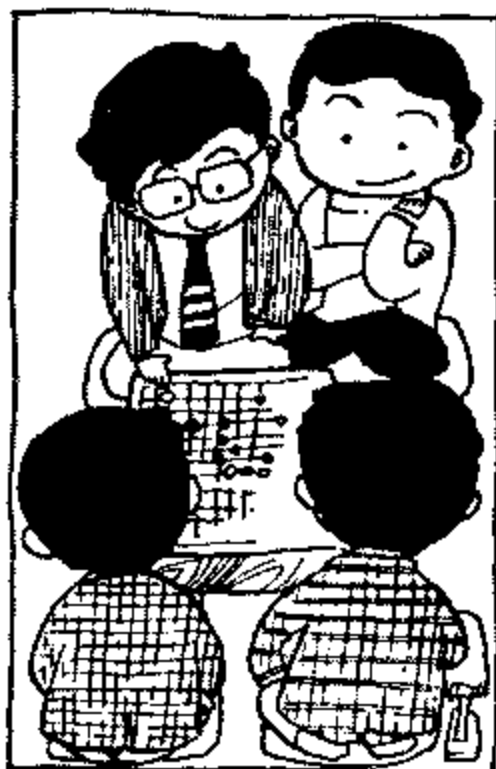
这时，通常要决定好下棋的先后顺序，但是“连棋”规定同队的对局者间相互不能商量。

另外，下连棋时每人走一手棋称作“一手连棋”，还有每个人连续走几手棋的几手连棋。

商量棋

将几个人分为两组，和连棋一样以队为一方进行对局，特点是每手棋可由队内成员商定。

就是说，每手棋体现了队内成员的全体意见。



商量棋



电话（网络）棋

电话棋或网络棋

（译者注：原文中为电话棋，由于科技进步其已迅速发展为网络棋，所以译者对原文进行了意译）。

对局者可以是在东京和大阪、或在名古屋和福岡等相距很远的地方，可以通过电话或电脑网络进行对局。

这种形式对局的好处是，可以随时通过电话或电脑网络进行对弈。

快 棋

弈棋通常都没有时间限制。但是，正规比赛对时间都有严格规定（所谓限时）。例如，“本因坊”战、“名人”战等棋赛的每方限时为9小时。

另外，电视快棋赛（NHK杯）、（东京12强快棋赛）每方限时仅15分钟、20分钟，同时如此短的比赛则称作快棋赛。

对时间有一定限制的快棋，有助于提高棋力。

其它比赛形式

围棋还有其它的比赛形式，在下面也进行简要说明。

• 擂台赛

所谓“三连胜”、“五连胜”胜者直到输棋才结束对局，“十连胜”为连胜十盘棋。

• 团体赛

“职业对抗赛”、“大学生赛”则是双方参赛人数一样，组成队伍进行比赛，胜的局数多的一方为胜方。

• 淘汰赛

所有参赛者每两人一组进行对局，第一轮胜的一方进入下

一轮继续比赛，直至进入准决赛、决赛。

三、对弈的进程——从猜先到终局

对局双方从开始对弈至终局的进程均要遵守以下约定：

• 猜 先

先要决定由谁先走棋，通常由一人自棋盒内取出数子握在手中，另一人对此猜“双数”或“单数”。如果猜“双数”，经数棋子知道确是双数，此人猜中则可以选定持黑先行。如果数出单数猜错了，则由手握棋子的一方持黑先行。这只适用于互先（参见后面先后手的章节）的对局方式，其它的对局方式先行棋方已经决定好了。

• 布 局

黑棋先走棋，双方互占大场（成为实地可能性大的地方）称作布局或序盘战。

• 中 盘 战

为了尽量取得更多实地，而进行限制、侵消、战斗。

• 收 官

战斗结束后，争夺实地称作“收官”。

• 终 盘

双方明显无棋可下则称为“终局”。

终局时没有必要数全部的棋子，只要将双方实地进行正确计算，就可知道胜负。

四、先后手——围棋对弈形式

在这里要先简单谈谈围棋对弈中的“升降子”制。

前面已经说过，围棋是由持黑棋者和持白棋者来进行竞技。这种双方交替持黑白棋对弈的方式称为“互先”。也就是对于实力相当的两个对弈者，若第一局持黑棋先走，第二局则要持白棋后走。

这样对于棋力相当的人，双方只要交替持黑白棋就行了。

如果当对弈双方棋力有一定差距时，该怎样进行对弈呢？

围棋的“升降子”制就是用来决定先后手问题，这样也能使对弈更紧凑，也是对获胜一方的一种鼓励，当然这种“升降子”也不能太过份。

名人战和本因坊战也曾采用“升降子”制，正确认识“升降子”制，也是围棋乐趣之一，是增强力量的有效办法。以下将进行详细说明。

互 先

双方棋力相当时进行“互先”对弈，双方交替使用黑白棋，仅第一局棋进行“猜先”来决定谁持黑先走。

所谓“猜先”是指其中一人猜中对方手中抓出棋子是单数或双数来决定谁执黑先行。

例如：对手可回答：“双数”或“单数”，经确认己方抓出的棋子被对手猜中，是“双数”或“单数”，这样对手则持黑棋先走。如果对方猜错，这样对手则持白棋，己方持黑先走。

第二局开始，黑白棋进行交换然后进行对局。

贴 目

先走棋一方要进行贴目，一般有贴四目半、五目、五目半。（译者注：最近韩国趋向贴六目半。）

例如：如果贴四目半，黑棋一方胜，黑方目数和白方目数之差不得少于五目。如果只比白方多四目的话，则是输半目。

如果贴五目的话，当黑棋比对手多五目棋，双方没有目数差距，称作“和棋”，但认为白棋略赢一些。

贴目一般在互先时采用，段位赛有时规定黑棋不贴目。

先相先

当对局双方棋力有些差距时可采用所谓“先相先”形式对局。这是指下手方（棋力差的一方）第一局持黑棋、第二局持白棋、第三局持黑棋，也就是第一、三局持黑棋，仅第二局持白棋，三局棋为一回合。

这样下手方持棋顺序依次为：黑—白—黑，黑—白—黑……。

可见此对局形式和“互先”有些区别。

另外，这种对局一般持黑先行棋方不用贴目。

定先

对局双方中一方（下手方）一直持黑棋先行棋称“定先”。

与上述相比棋力还有差距时，通常还可采用“先二先”、“二先二”的对局方式。所谓“先二先”是指：黑—二子—黑，黑—二子—黑……。 “二先二”是指：二子—黑—二子，二子—黑—二子……。

让两子对局将在此后进一步讲述。

五、让子棋——使得双方棋力相当

对局双方棋力有一定差距时，以前面介绍的先后手（互先、先相先、定先）的对局方式不好分出胜负，为此想出所谓“让子棋”的对局形式，也就是说让下手方在棋盘上先摆几子再进行对局，这样双方的力量达到平衡，都有取胜机会。

对局双方棋力的差距大小和让子数有关，一般为“一级一子”，例如：二级让六级的棋手时，六级者（下手）则要在棋盘上摆三个子。同样三级对二段的棋手则要摆上四个子。

下让子棋时，决定让多少子要知道以下几点：

知道对局双方实际棋力（段级位）比赛才更有趣；

初段让二级、四级最多也就让二子、四子；

最好报出自己的实际棋力；

让子棋从让两子开始，一般最多让到二十五子。

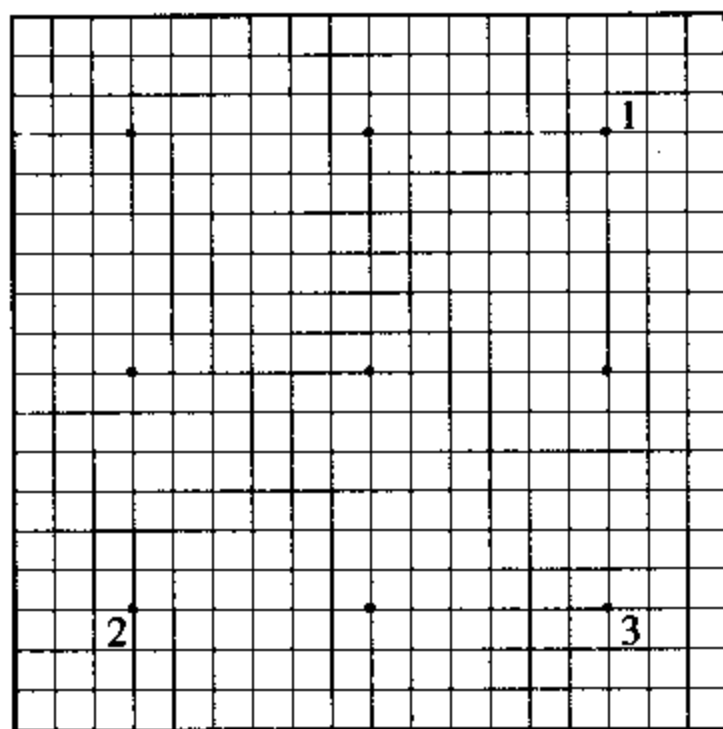
让二子局

双方棋力有两级（两段）之差时，下手方在右上星位和左下星位上各放一子。

如下图所示，1、2 顺序摆上棋子。

（上手侧）

1、2 位放黑棋，
为让两子局。
1、2、3 位放黑
棋，为让三子
局。



（下手侧）

让三子局

双方有三级（三段）之差时，在右上、左下、右下的星位上摆上三子，也就是在两子局中的右下角再加摆一子。

让四子局

双方有四级（四段）之差时，下手方摆上四子，也就是在右上、左下、右下、左上的星位各摆上一子。要按 1~4 的顺序摆放。

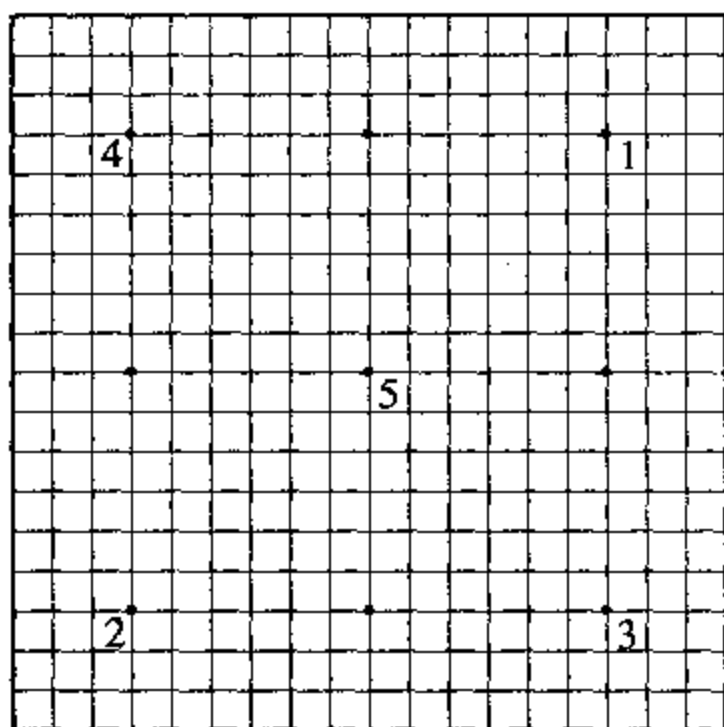
让五子局

棋力为六级对一级的棋手对局时，则被让五个子。

四子局再加上天元（中央星位）上也放一子。

亦可如下面图按 1~5 的顺序进行摆子。

（上手侧）



（下手侧）

1-4 放黑棋，
为让四子局。

1-5 放黑棋，
为让五子局。

让六子局

下手方棋手在右下、左下、右下、左上、右边、左边的星位上共摆上六个子。

按下页如图 1~6 顺序来摆放。

让七子局

对局双方有七级（七段）的差距时，下手方棋手摆七个子。

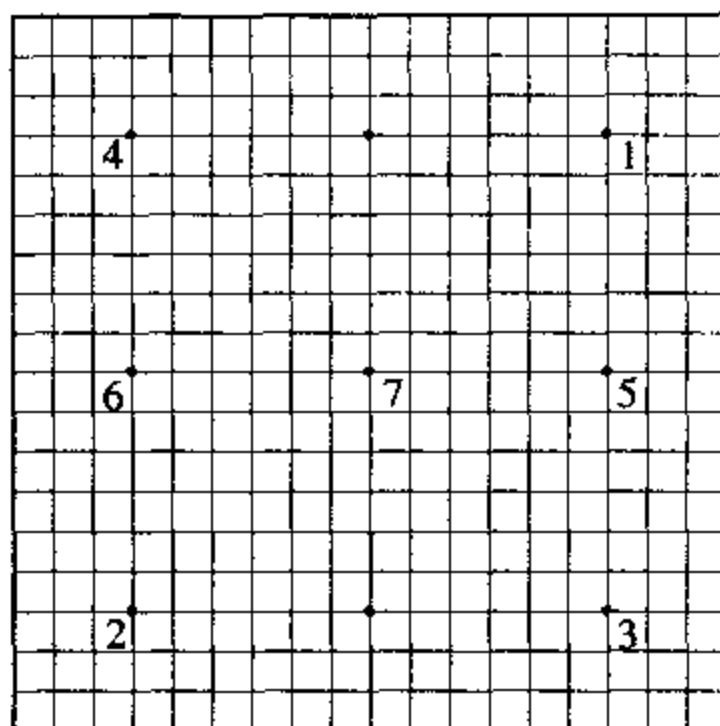
六子局中六个子加天元上一子为七子局。

摆让子的顺序如下图所示。

(上手侧)

1-6 放黑棋，
为六子局。

1-7 放黑棋，
为七子局。



(下手侧)

让八子局

有八级之差时，下手方按下页图中 1~8 的顺序摆上八个子。

九个星位只有天元处不放棋子。

让九子局

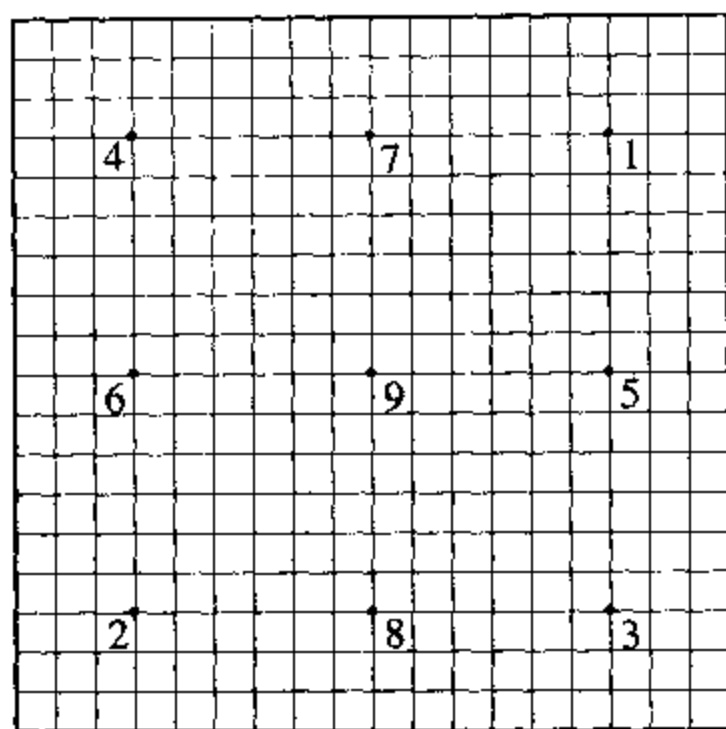
在九个星位上都放上棋子。

通常最多也就让九子。

此外让十一子、十三子、十五子、十七子、二十五子则较少见，在此不再一一说明。

(上手侧)

1 - 8 放黑棋，
为八子局。
1 - 9 放黑棋，
为九子局。



(下手侧)

六、围棋定式——获胜的战略和战术

所谓定式一词从广义而言是指“围棋中自古至今所研究出的最佳攻守及棋形的着法”。

就是说当对方若这样走，己方只有如此走棋才是“正确棋形”的走法。

因此，其中应该有无数种走法，至今对很多定式（古定式、新定式）的参考图也没有完全弄明白。

专业棋手尚且如此，作为以围棋为乐的业余棋人们更是这样。

但是，知道定式并不决定该人棋力怎样，因为任何人都知道定式，认为定式和棋力无关也不为过。

而且记住所有定式也不可能，只有在实战中正确活用定式

才行。

古川柳有所谓“记住了定式棋力反降两子”的说法，这恐怕是指责那些死记定式的做法。

如果正确认识定式了，几乎绝不可能出现“记住定式棋力反降两子”的情况。

而且还有“只会按定式走棋”的人。因为当对手不按定式走棋时，就不知怎么走棋。这说明并不需要将定式全部记住。如果定式都记住了，但“不理解定式”，还是不知道该如何下棋，所以很容易被对手击败。

本书是针对初学围棋者的入门书，不会讲解所有的定式，仅在“第6章初步定式”章节中做一定解说。

学习定式之前，最好要先知道基本规则和比赛办法。

另外，学定式不要只用眼睛看定式书，最好将定式在棋盘上摆出来。这样多摆几次才能记牢。

根据定式下棋，任何时候都会感到自然流畅。



记住定式的主干

日本重要的围棋锦标赛

目前专业棋手主要有以下一些锦标赛，这里分别列出主办者和采用几局胜制，未注明几局胜则为淘汰赛。

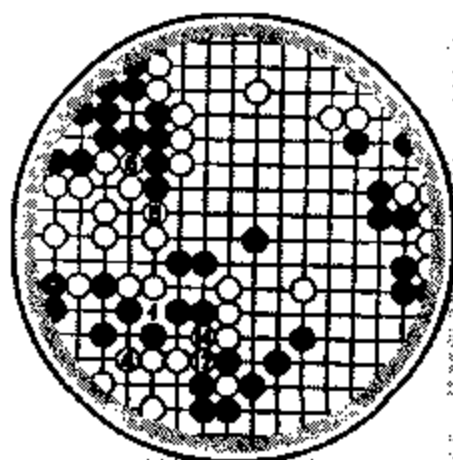
- 名人战（朝日新闻社·七局制）
- 十段战（三景新闻社·七局制）
- 本因坊战（每日新闻社·五局制）
- 棋圣战（读卖新闻社·七局制）
- 王座战（日本经济新闻社·三局制）
- 日本棋院选手权战（三家新闻社·五局制）
- 全日本第一位决定战（围棋报·三局制）
- 首相杯争夺战（共同社）
- 女子选手权战（东京时代周刊）
- NHK杯争夺战（日本广播协会）
- 快棋选手权（东京12强）
- 新锐淘汰战（东京12强）

另外业余棋赛也很多，以下为其中重要比赛。

- | | |
|-------------|------------|
| • 业余十强战 | • 全国业余对抗赛 |
| • 业余六段战 | • 欧洲选手权战 |
| • 业余本因坊战 | • 学生本因坊战 |
| • 业余选手权战 | • 学生十杰战 |
| • 业余女子城市对抗赛 | • 全国高校选手权赛 |

第③章

围棋的基本规则



一、棋子走法——棋子可以走在任何位置

如前面所述，围棋是用棋子来进行竞技。黑、白双方一人走一步，最终根据哪方地多来决定胜负。此原则无论对专业还是业余棋手都完全一样，但是究竟应该如何走棋呢？或者说棋走何处好呢？

不用说棋的走法受到各种制约和限制。这些内容在后面会涉及到，在此只要先搞清楚“棋可以走在任何地方”就足够了。

也就是说，只要一次走一子，不知棋子该落在棋盘上何处时，也可以随意走棋。

但是，除棋子被对手吃掉，一旦棋子落在棋盘上则不能移动位置。要牢牢记住：一边改正棋子位置，一边说着“等一下，我……”当这句话说出口时，棋就已经输了。



正确的持棋

如何持棋

怎样用手持棋子，对此并无规定。通过看别人持棋大体可知是用食指和中指夹住棋子。这也是最自然、最容易走棋的持棋方法，初学者持棋看上去很笨拙，所以要通过反复下棋才能学会。

按照图中所示，进行练习就能够掌握好。

这样下棋，当棋子落在棋盘上，不用说一定会发出声响，这的确会营造出愉快的围棋气氛。开始时棋子可能四处散落，但这可以通过练习一点点克服，直至成为完美的持棋。

如何下棋

①水平落子：较生硬的将棋子落在棋盘上和水平落子，后

者具有难以形容的风格和品位。

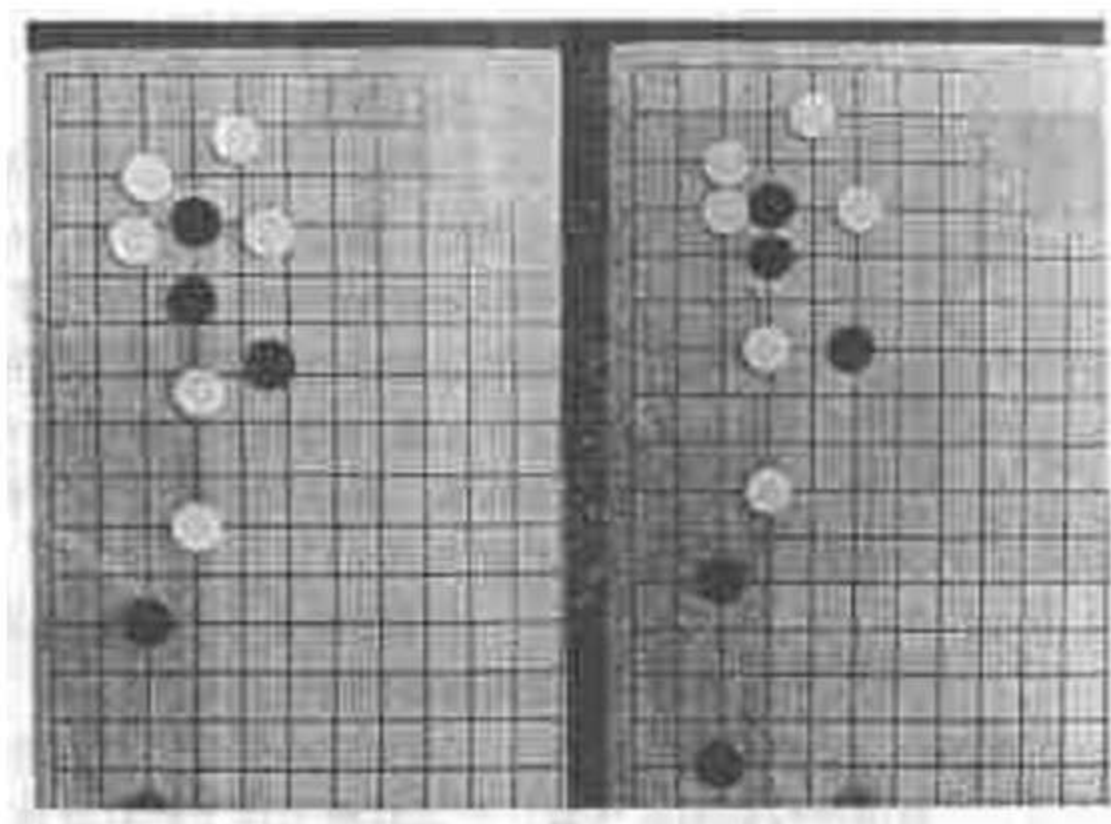
若不是水平落子，不仅容易损坏棋子，而且棋子也会乱飞。棋谚有“棋子乱飞棋必输”的说法，因此要学会正确落子。

②清晰落子：也就是说使棋清晰放在落子之处（走棋的地方），这一点不言自明，在实战对局中，往往是不知该如何走棋一方的人会把棋落在偏离交叉点的位置上。

不管棋子落于何处都没关系，但一定要明确位置。

下图所示为好的走法和不好的走法，希望好好掌握。

如果对手落棋不清晰，应略微停顿后主动询问对方“是这里吗？”这样也避免产生争执，一定要格外留心才行。

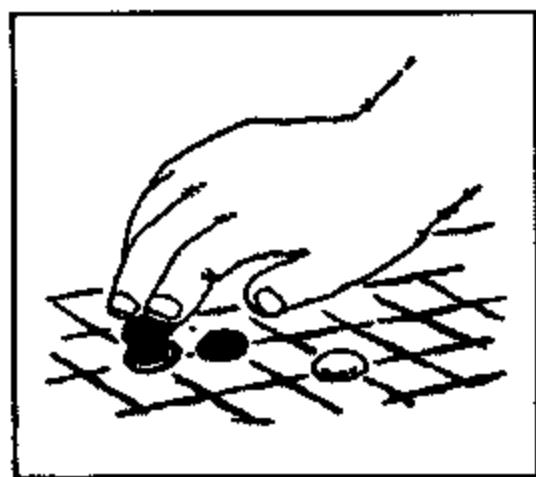


坏的弈棋（左） 好的弈棋（右）

禁止事项

虽然棋子可以落在棋盘任何位置，但是也一定要有制约、规则。

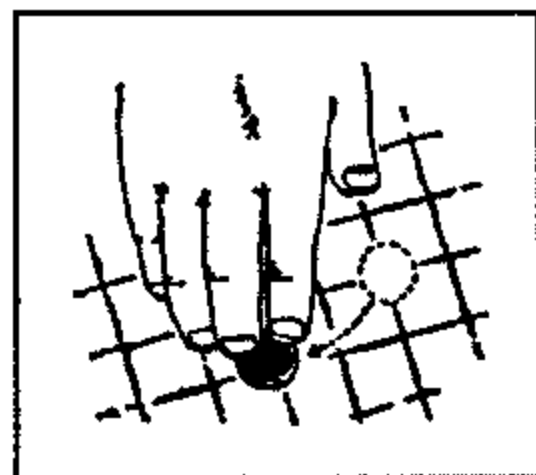
作为棋规的“禁手点”，将在后面仔细讲述，在此要先记住以下三点。



重叠走棋

①禁止重叠

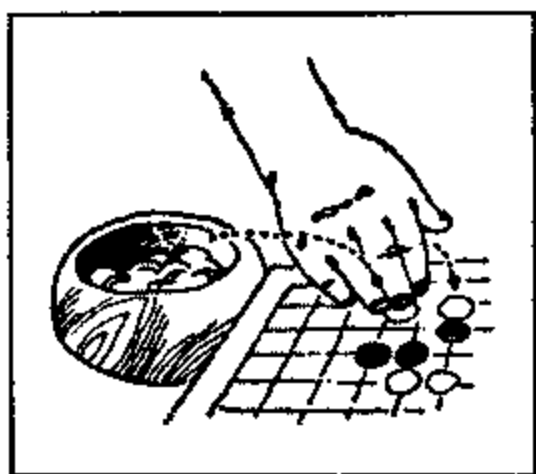
已经有自己或对手棋的地方，不能重叠在上面走棋。



移动棋子

②禁止移动

一旦棋子落在棋盘上，就不能上下、左右移动。



连续走棋

③禁止连续走棋

对局中一方不能连续走棋，只能一人走一步棋。

二、棋气——棋子存在的气

若说棋有气的话，大家一定会觉得奇怪，但是棋子确实存在气，而且棋子没有气则意味着已成为死棋。如同用金粉涂满全身会难以呼吸，人将要窒息而死去一样，呼吸点完全会被封闭的棋则是死棋。

棋的呼吸点也被称为“气”。

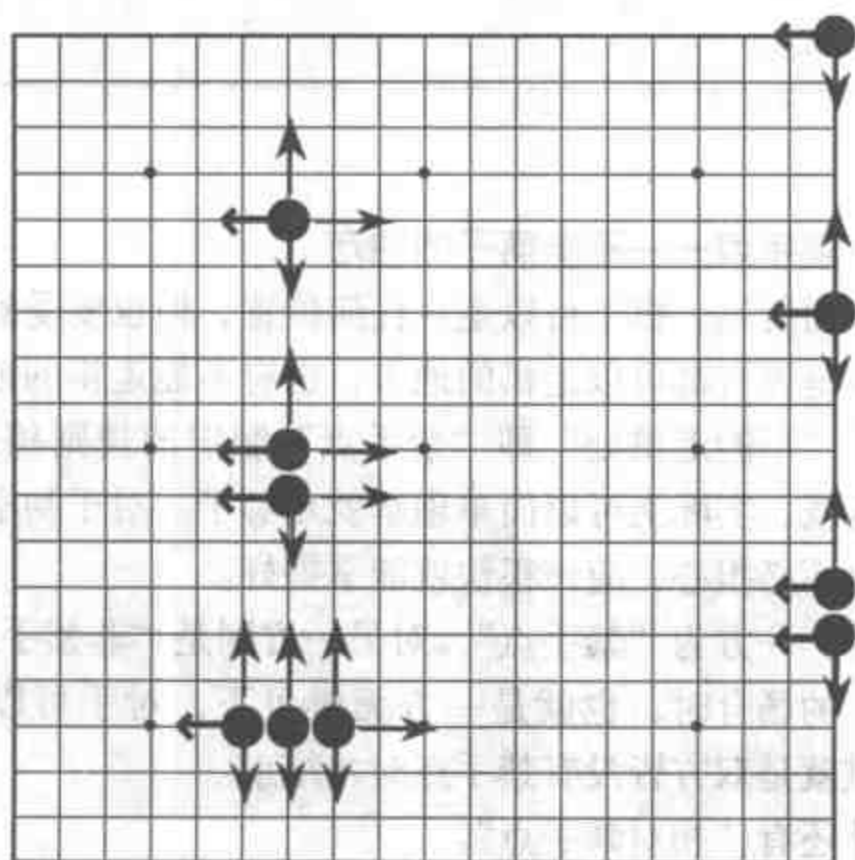
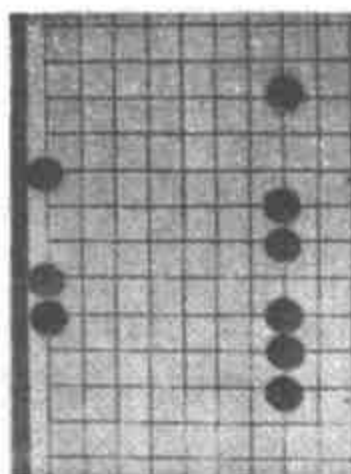
总之，棋如果松“气”或者说能够呼吸则是活棋。但是若没有“气”（就是被对手棋子封闭的棋）的时候则成为死棋，被对手提吃掉。

棋子的呼吸点（气），由于走在不同位置处会有所不同。

如右图中所示，中央为4个、边为3个，而角为2个呼吸点。

另外，子数不一样则“气”数不一样，2个子则有6口“气”，3个子则为8口“气”。

封闭对手棋的呼吸点（气）的状态称为“紧气”。



棋的呼吸点(箭头为呼吸点的数目)

提 防 气 紧

如前所述棋的呼吸点的别名为“气”。

双方气的多少将在后面“对杀”中进行说明，双方气的多少至关重要。这种收气的状态称“紧气”。

如果气紧，被对手攻击时，多数情况下都不利。

所以气紧时一定要更格外小心。

另外若不清楚双方棋有多少气也会吃大亏。

三、禁手点——不能落子的地方

如前面所述，棋子可以走在任何位置，但也要受到限制。

也就是说有都可以走棋的地方，也有不能走棋的地方。

对于“不能走棋处”即“禁手点”制定的规则相当复杂。但作为竞技，实际上可以简单理解就足够了。对于初学者，偶尔出错也不必担心，应该很快就能掌握好。

但是，一方为“禁手点”，对另一方则是“非禁手点”（允许手点）的场合时，也就是一方无棋可下，对手可以继续走棋，古棋就是双方皆没有禁手点时才结束。

此外还有“相对禁手点”。

关于上面所述，因为需要很多篇幅才能解释完，在此解释一下主要部分就足够了。

①没有气的地方

棋的气具有下述特点，即没有气的地方不能落子。也就是，如果在此处落子，将会被对手提吃，因此这个地方不能落子。

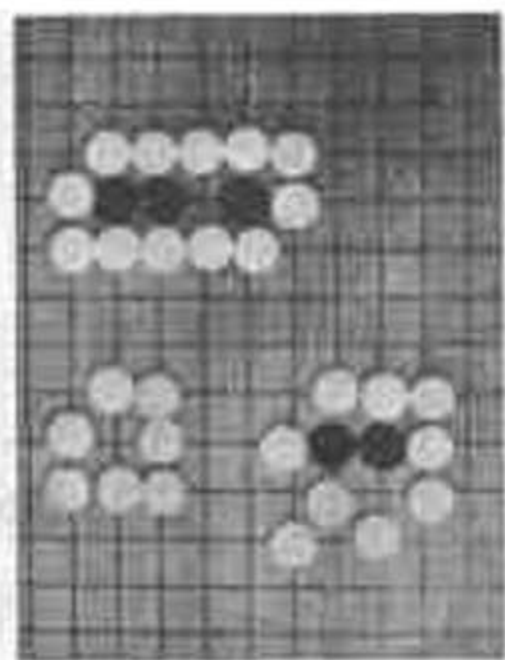
请看下页图1，如果在×的位置上落子，则眼看着被对手提吃掉，则被视为自杀行为。

图2、图3、图4中有×的地方黑不能落子，黑如果在这里走棋，白则可以将全部黑棋立刻提吃掉，也属于自杀行为。

但是，图5将如何呢？此场合下×处黑可以走棋。因即使在这里走棋，仍然还有一口气，不属禁手点。图6也是一样。

以上可知棋子不能落在没有呼吸点的地方，同时只要存在一个呼吸点的话，则这里不禁止走棋。

这些一定要全部掌握才行。



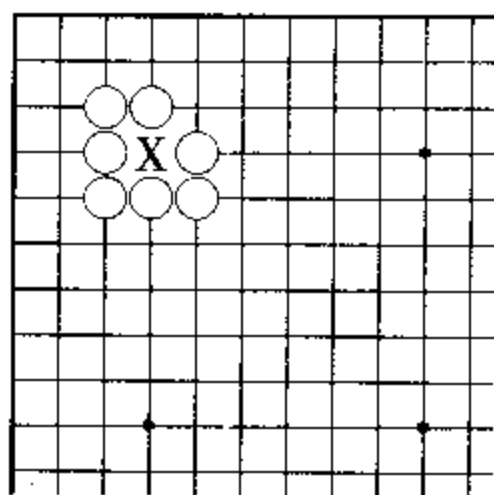


图 1

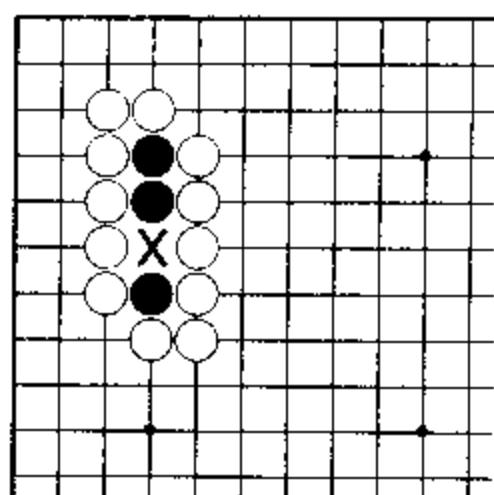


图 4

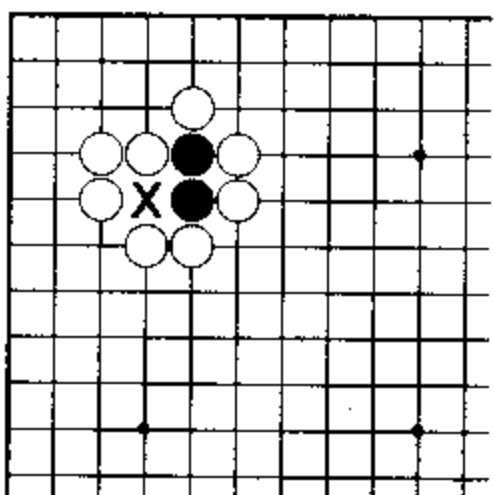


图 2

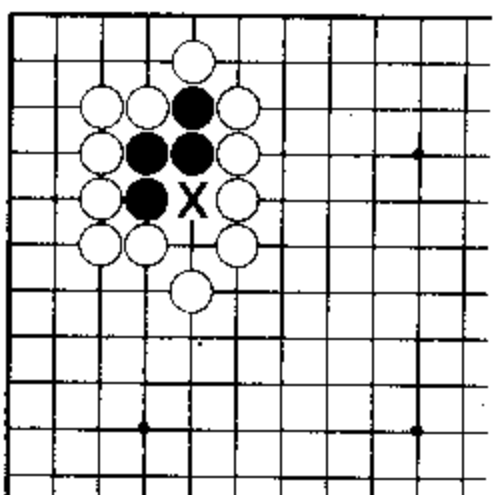


图 5

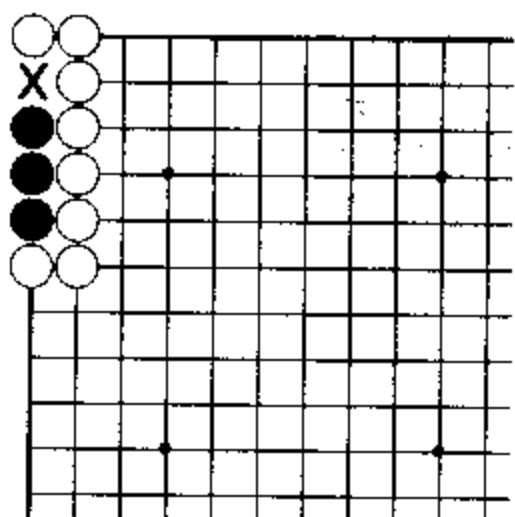


图 3

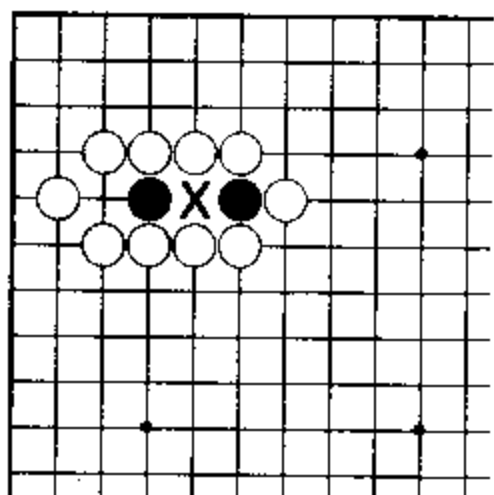


图 6

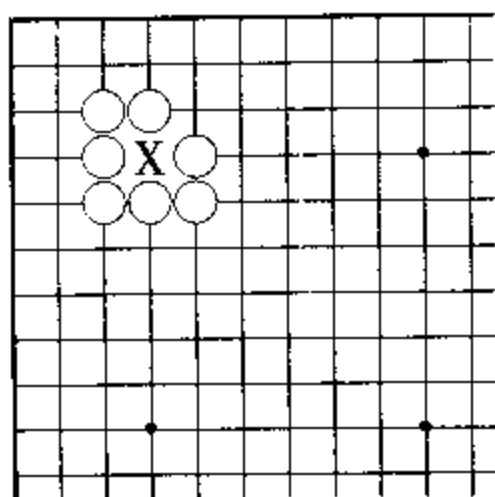


图 1

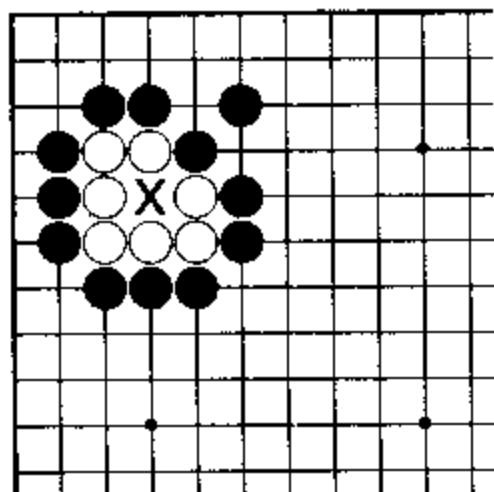


图 2

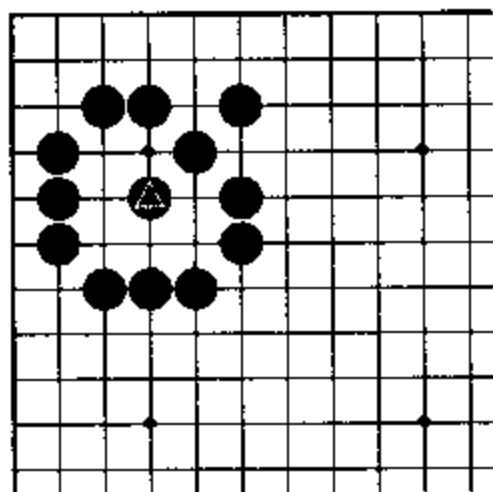


图 3

②例 外

没有气的地方不能落子，即使落子也属立刻被对手提吃掉的自杀行为，至此被认为是绝对禁止。

但是，例如在某种场合，即使没有呼吸点的棋也可以走。这是由于落下此棋子后，也就是当提吃掉对手棋子时，将会得到新的呼吸点。

图 1 与前页图 1 一样，黑不能在×位走棋。

图 2 图中白的外气（外围的呼吸点）完全被黑棋围住。此场合×位对白而言为禁手点，黑在×位落子则可以提掉白七子。

图 3 为提掉白七子后的状态，●子得到了新呼吸点。

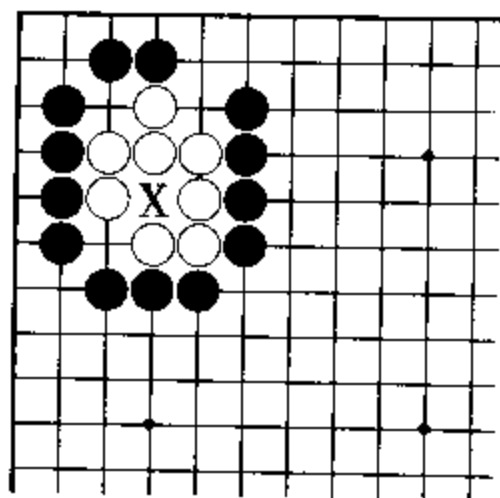


图 4

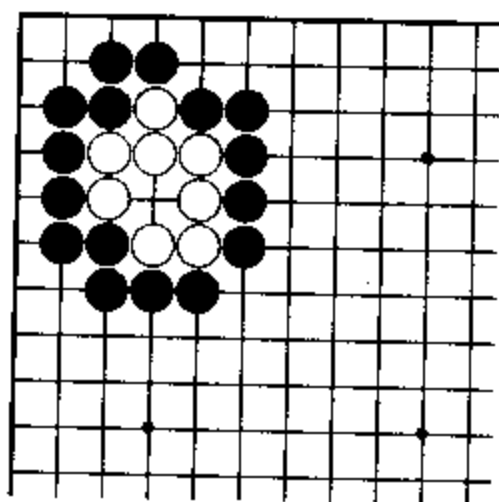


图 5

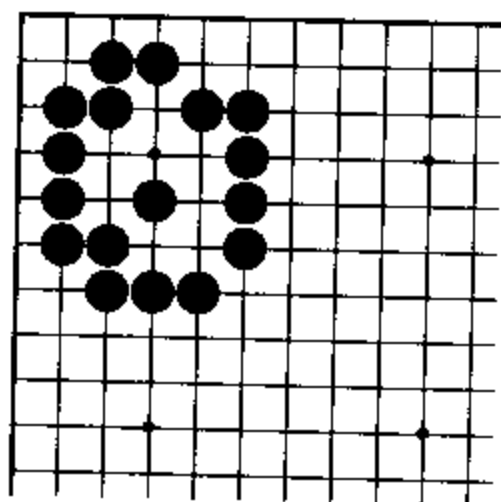


图 6

图 4 图中白棋呼吸点没全部被封住将如何呢？黑不能在×位处落子。

图 5 图 4 走至图 5 状态，黑在×位落子则可吃掉白八枚棋子。

图 6 为黑提吃掉白棋后的状态，由此可知即使是禁手点，如果能提吃掉对手的棋时则可以例外，因此对手棋无气为先决条件。

四、限制着手点——打劫和寻劫材

至此棋盘上除有“禁手点”，“允许点”外，还有“有条件的允许点”，也就是“限制点”。通常表现为打劫。

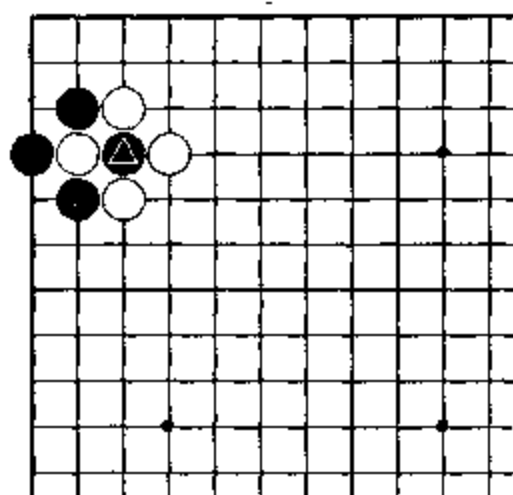


图 1

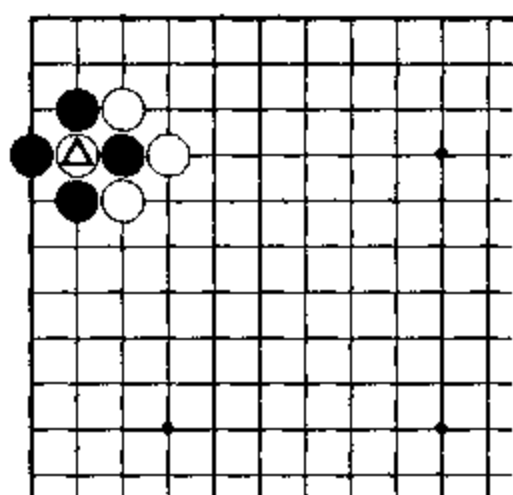


图 2

图 1 中，黑●提白一子，图 2 中白⊙又反提黑一子，规则中禁止这种来回提吃反复同型。当黑●提吃白棋，白⊙不能立刻反提吃黑棋。这时一定要在其它地方走一手棋，称为“寻劫材”。

进行劫争，必须寻劫材后才能反提吃。

初学者往往害怕白方打劫，为了提高棋力，应该消除这种恐惧心理。

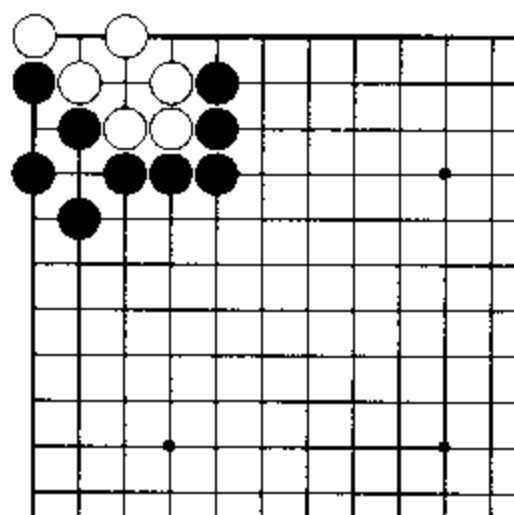


图 1

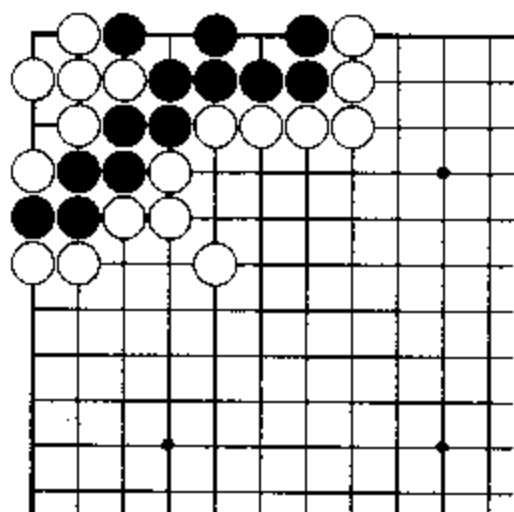


图 2

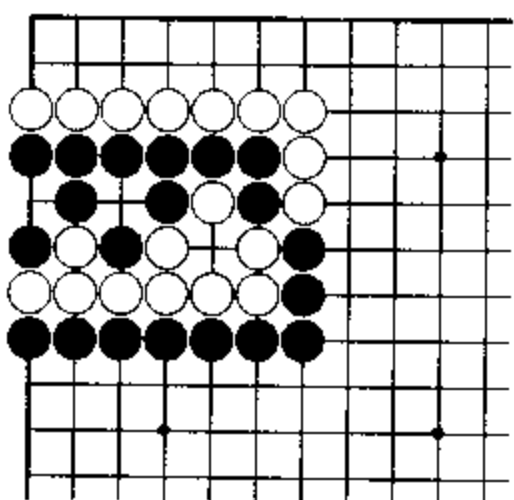


图 3

劫的种类

劫争之中，除图 1 那样的一般劫争，还有图 2 所示的“两劫”以及图 3 所示的“三劫”。

图 2、图 3 若也按普通劫争来看待，进行寻劫材，将成为不能提吃到对手棋的劫，被规定为双方无胜负。

此外还有所谓“看花劫”即“无忧劫”，这是关系到一方死活的劫争，对另一方则无关痛痒。如此称谓大概可以像赏花一样轻松对待。

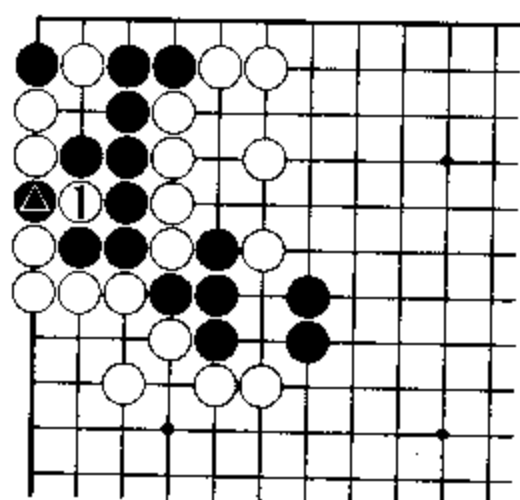


图 1

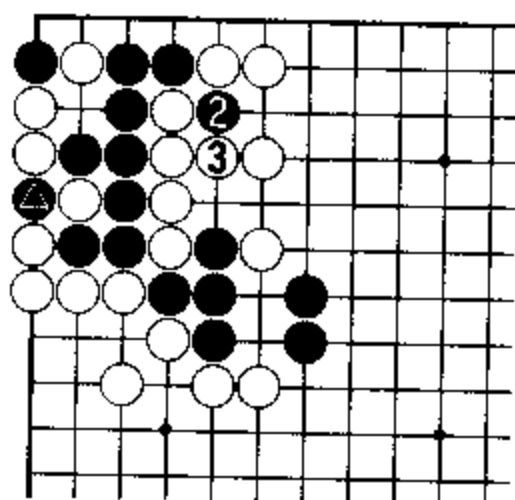
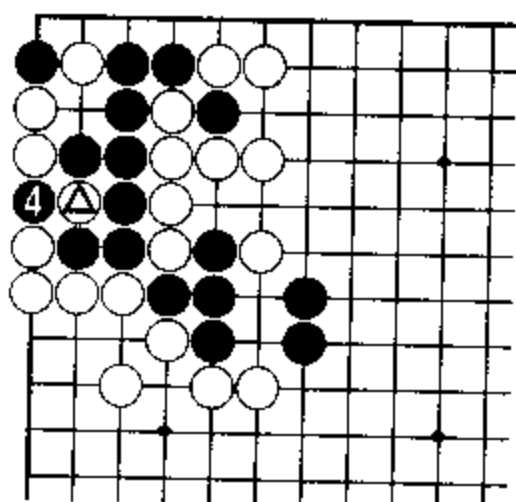


图 2



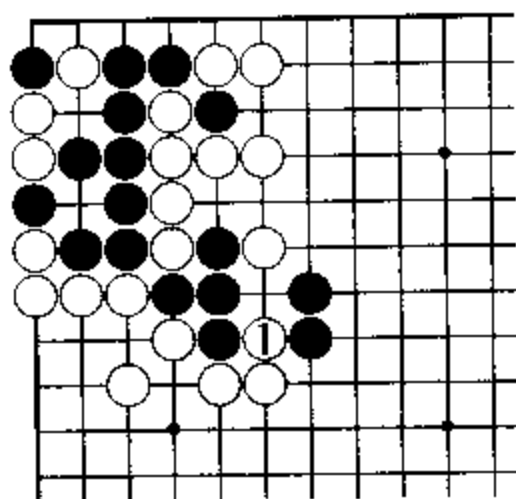


图 1

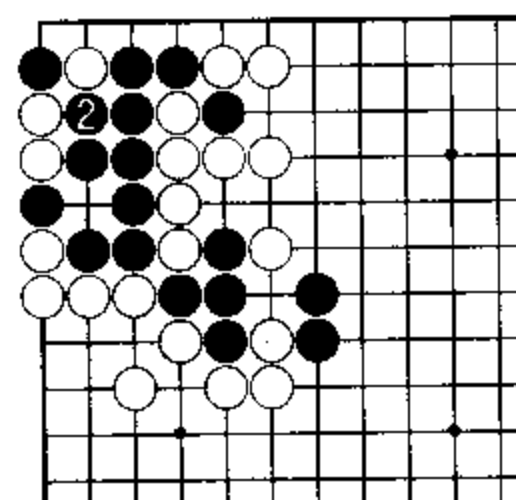


图 2

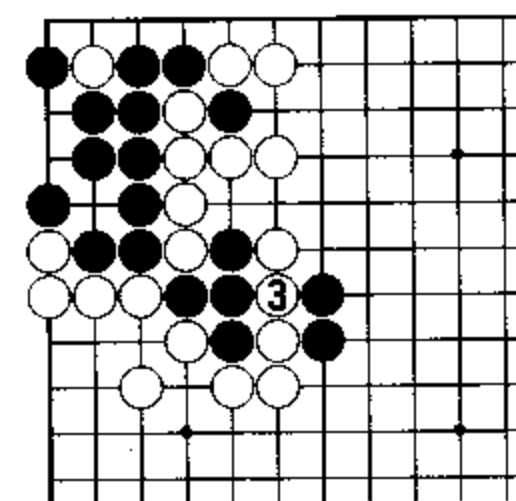


图 3

解消劫争

寻找劫材反复进行劫争，直至断定一方无劫材，另一方劫胜，称为解消劫争。

接前图，图 1 中白 1 寻劫材，黑若还有劫材当然会逃出四子，如果没有劫材，则会解消劫争。

图 2 中黑 2 提，解消劫争。

白则走图 3 中的 3 位，吃四子。

劫争的心得

围棋有“宁输棋，不输劫”的名言，因为劫败是令人沮丧的事情。而且，初学者比较怕劫争，并急于尽快解消劫争。

所以有很多最终劫胜而输棋的例子。

这样做很愚蠢，因为重要的是对棋局的判断，这对于刚学棋的人比较难明白。

另外，最终棋局出现了一目或半目劫争，而自己没有劫材时，要礼貌地向对手说一声：“请您粘劫吧”。

43

忘记寻劫材的本因坊石田

曾经获得本因坊称号的石田芳夫，昭和46年当时为七段，在第八期十强战五番决胜的第三局中（对手是梶原武雄），第151手棋没有寻劫材就反提劫，出现了意想不到的错误。

根据规则判石田输了。当时势如破竹有“计算机”之称的石田出了如此简单的错误，被称作所谓“计算机的焦虑”而轰动一时。

但是，这提醒我们，一眼可以算几十步的专业棋手也会出意想不到的错误，“名人尚且如此”，所以我们更不要犯这样的错误。

五、棋的死活——死棋·活棋

经常听到“此棋已死”，“这是后手活”，或“怎么走也不活”等话语。围棋棋子的“死”或“活”究竟是怎么回事，这涉及到围棋的根本问题，所以不知道这些就不可能下棋，有关棋的“死”、“活”的内容和形式，将在下页进行详细说明。

而且在这里需要知道的不是一子、二子的死活，而是十几子甚至几十子棋的“死”或“活”。

“提”或“被提”几子只是简单的“死”、“活”问题。

对棋的死活有一定深度理解，就可以进行死活题的钻研。死活题是有关局部死活的问题，所以这样做棋力一定会大大提高。

大体上要从易到难进行练习。

但不要急于求成，要积少成多。

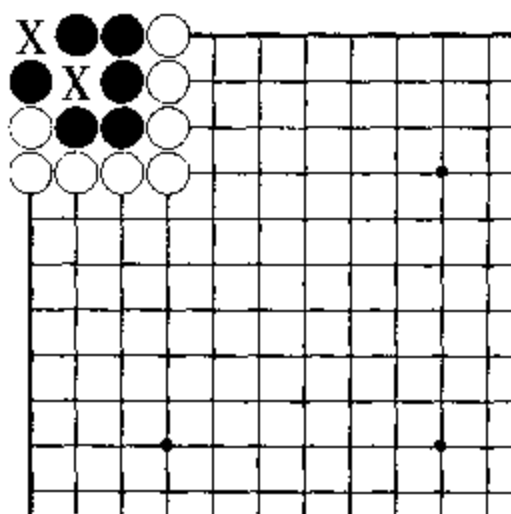


图 1

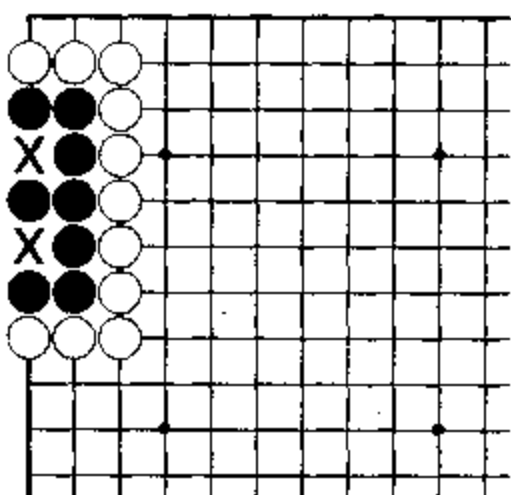


图 2

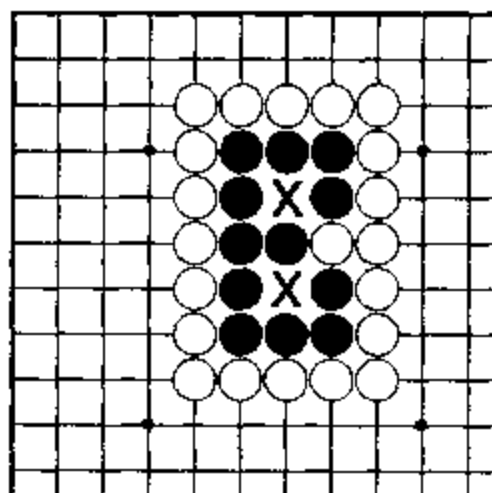


图 3

活棋条件

为了做活，一定要具备以下条件，也就是：

不少于两只眼。

眼将在后面进一步说明，活形请见左图所示，图 1、图 2、图 3 中被白围住的黑棋都属活棋。

但是，这些都是最低限度的两眼，此外的活形不胜枚举。图中没有棋的空格处（×位）是“眼”。

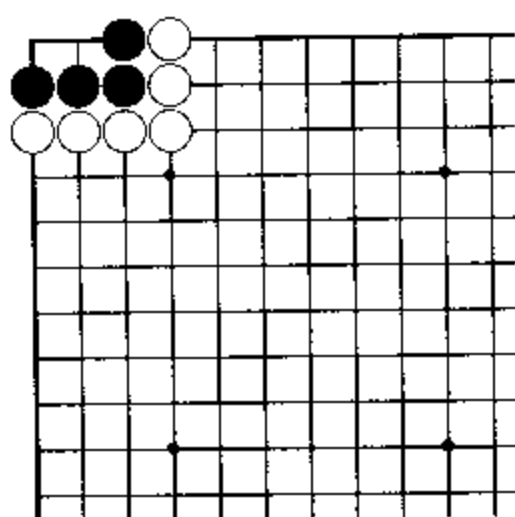


图1 二目

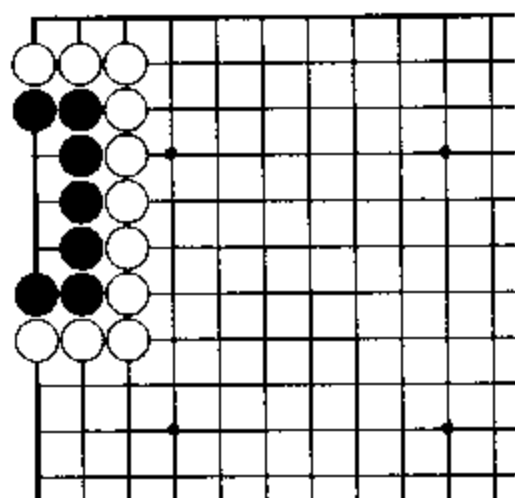


图2 三目

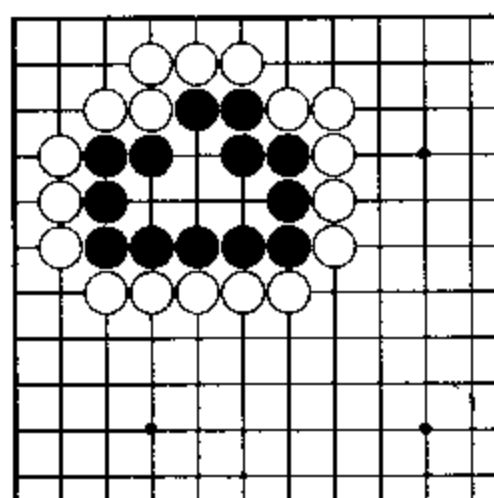


图3 四目

眼和目

眼和目的含意和内容不一样的地方为：

眼是做活的必要空间，最少要有两个眼才能做活，前页图中×的位置就是眼。

但是，目是自己棋围成的领土的计算单位，或用于计算子数的单位。

图1、2、3所示都是“目”，后面将会知道它的含意，但这里所示黑棋不是无条件活棋。

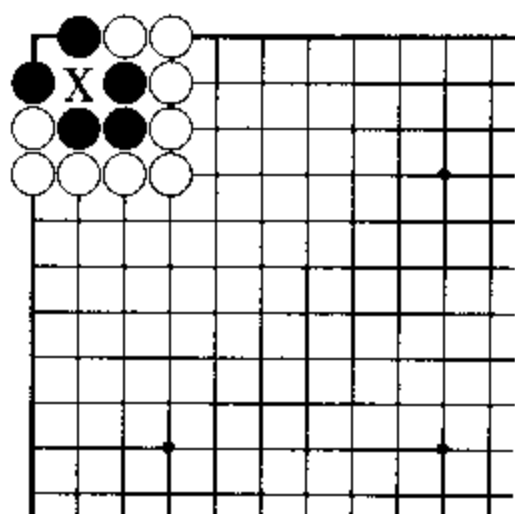


图 1

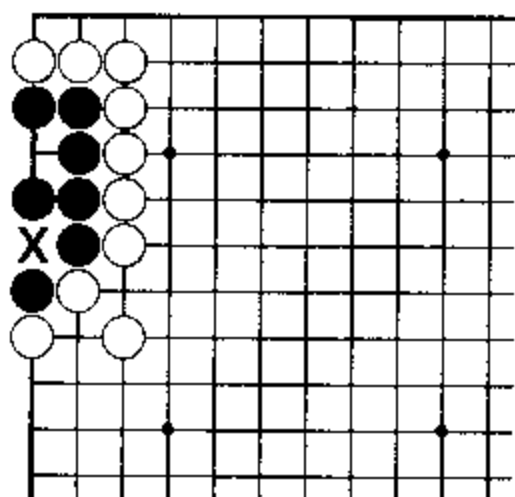


图 2

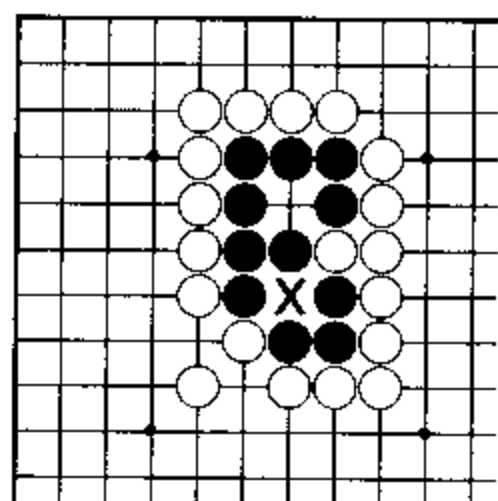


图 3

假 眼

图 1、2、3 和 45 页的图 1、2、3 非常相似。但是若仔细看，应该能发现其差别。

也就是 45 页图中的黑棋是连接在一起，而本页的黑棋不是完全连接。因图中 x 的地方对白棋不是禁手点。

这样，不完全连接的眼称为“假眼”，完全连接的眼则称为“真眼”。

假眼不能视作眼，所以图 1、2、3 的黑棋都是死棋。

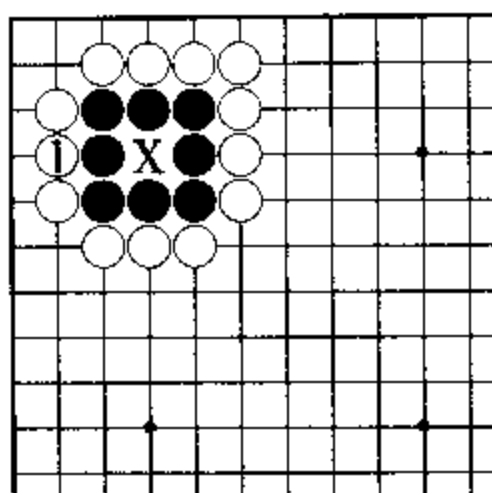


图1 (黑2脱先)

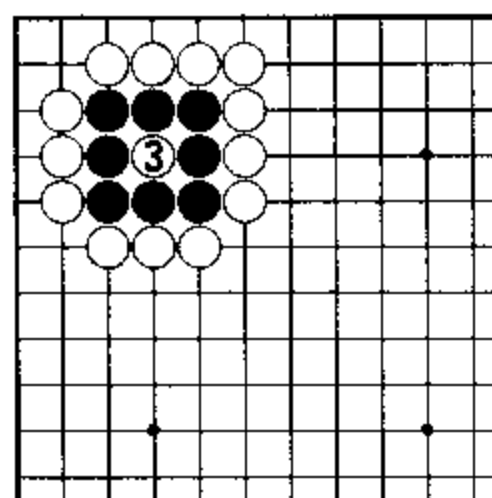


图2

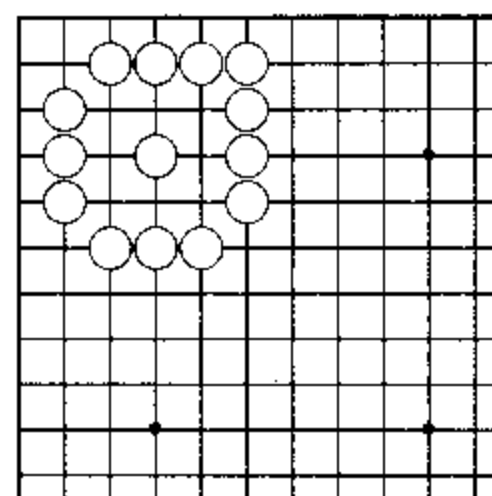


图3

一眼死

至少有两只眼才能做活，一只眼则当然为死棋。

一只眼的棋若被对方围住，将被吃掉。

图1的八个黑子仅有一只眼，这些子最终将被吃掉。

例如白走1，完成对黑棋的包围。

接下来图2中，白3走在图1中的×位，可以立刻吃掉黑棋。

白提掉黑棋后形成图3。

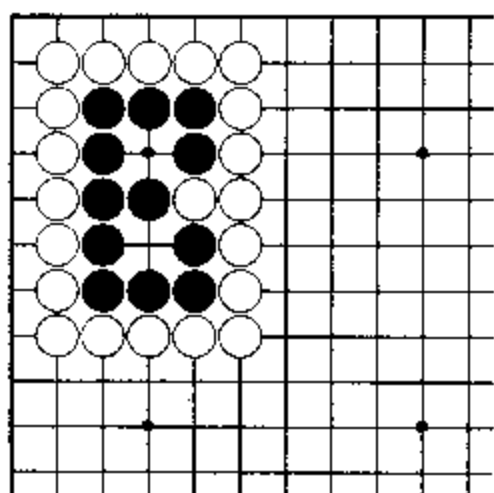


图 1

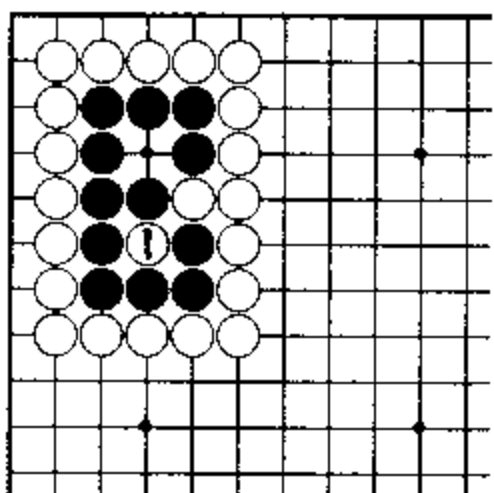


图 2

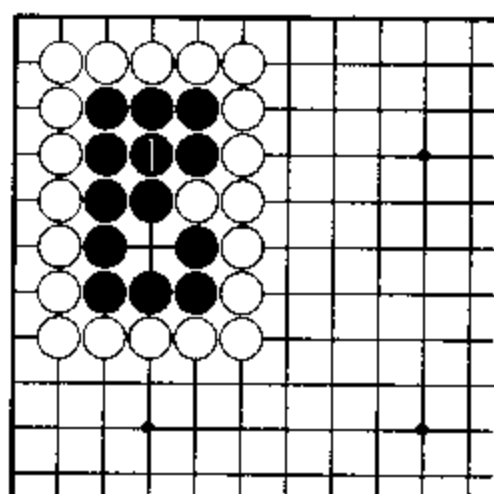


图 3

二眼活

关于这一点，可以反过来进行说明。

图 1 黑棋有两只真眼已经完全做活。

如果白如图 2 那样走 1，将会立刻被吃掉，“刚走的棋就被吃掉，这样的棋不许走”。

虽然黑可以走图 3 中的 1 位，但实际上不会出现这样的愚蠢行为。

一定要弄明白两眼为活棋。

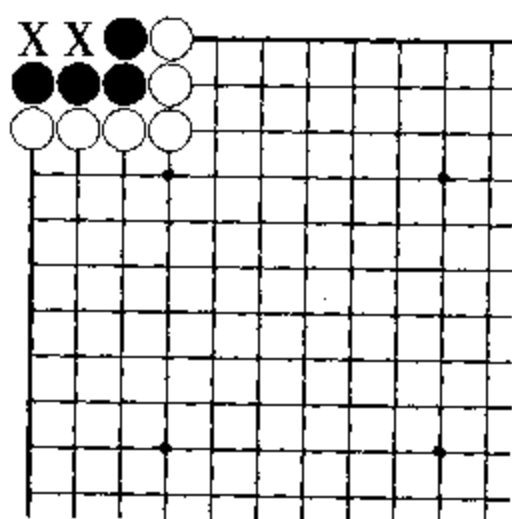


图 1

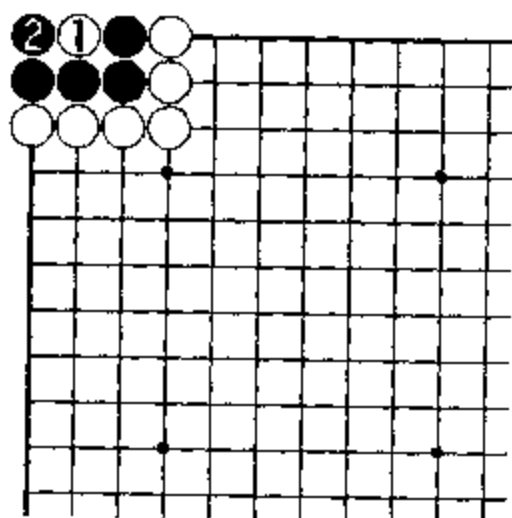


图 2

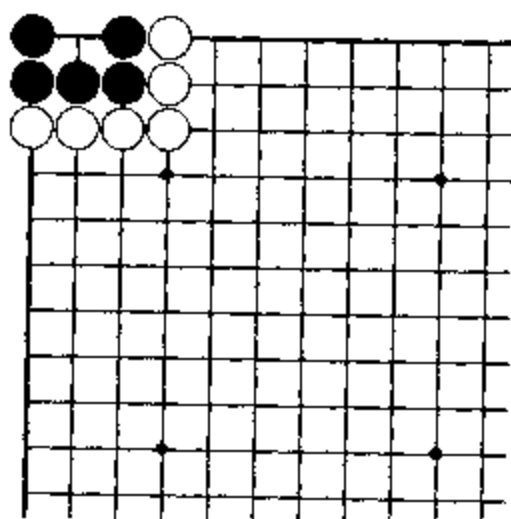


图 3

两目死

再看一看本页图 1，此黑棋有两目（×位处）。

但是这是死棋，就是说若白走图 2 的 1 位，黑 2 若提吃则形成图 3，结果黑棋仅做成一只眼。

如果白哪都不走，像图 1 那样，最终黑也是死棋。

要记住“两目为无条件死棋”。

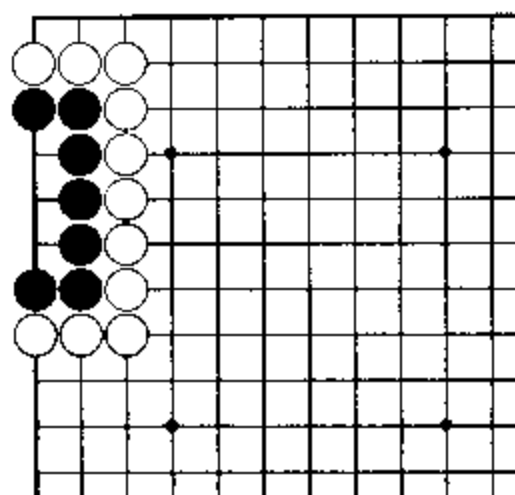


图 1

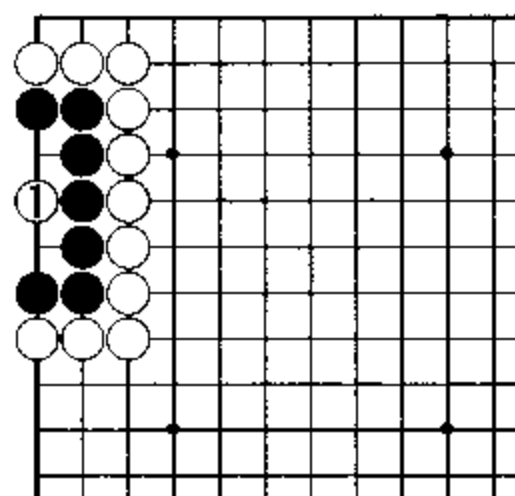


图 2

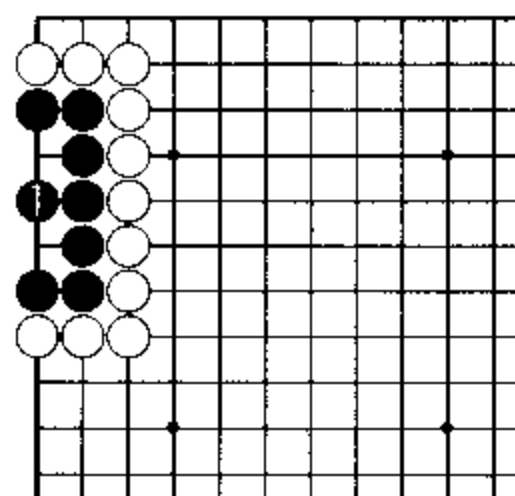


图 3

直 三

图 1 中黑地为三目，不能视为无条件死棋。所以在三目的场合，由先手方（轮哪方走棋）来判定死活。

就是说，若轮白走棋，白走图 2 中 1 位，则黑是死棋。

反过来若轮黑走棋的话，黑走图 3 中 1 位，得到两只真眼则完全做活。

图 2 中白 1 这手棋称为走在“三目正中”，由此可以吃掉黑棋。

最终黑棋只能形成一只眼。

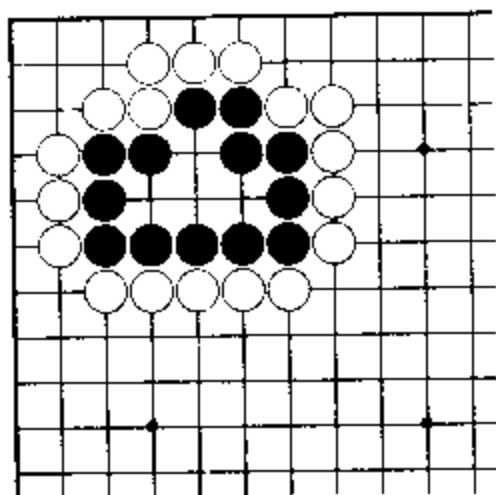


图 1

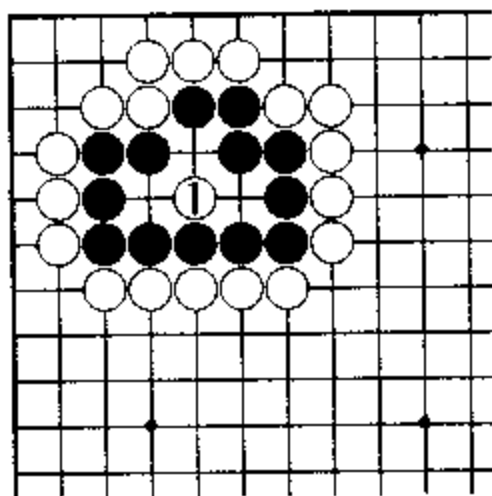


图 2

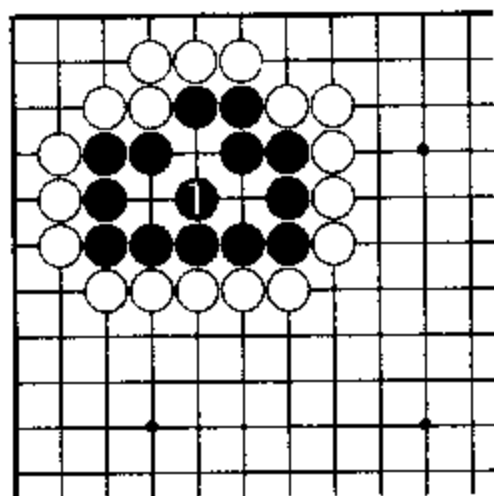


图 3

丁 四

图 1 中黑地有四目。

但是此场合也是由轮哪方走棋来区分死活。

就是说，若轮白走棋，白走图 2 的 1 位，则黑棋不活。

究竟是不是死棋，只要用棋摆一摆就知道了。

若该轮黑走棋，只要从容地走图 3 的 1 位就活棋了。

图 2 中白 1 这手棋称为点杀“丁四”。最终只能形成一眼，成为死棋。

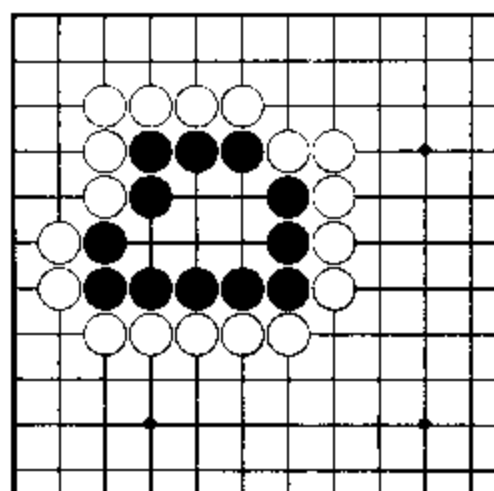


图 1

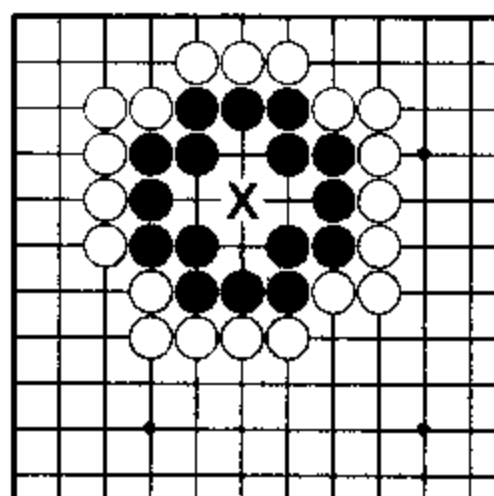


图 2

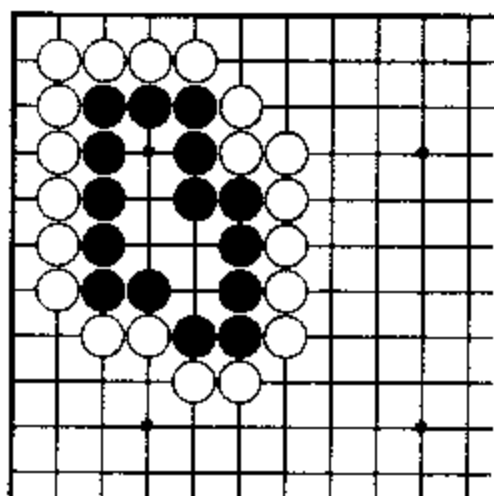


图 3

刀五、梅花五

图 1、2 的黑棋都有五目地。但是，此棋形若黑先手是活棋，若轮到白方走棋则为死棋。而图 3 黑不用走棋也不会死棋。图 1 的棋形称作“刀五”，图 2 则称为“梅花五”。

想一下黑若想做活，最好走何处？

按所谓“敌之要点，即我之要点”的格言去做，就能达到目的。

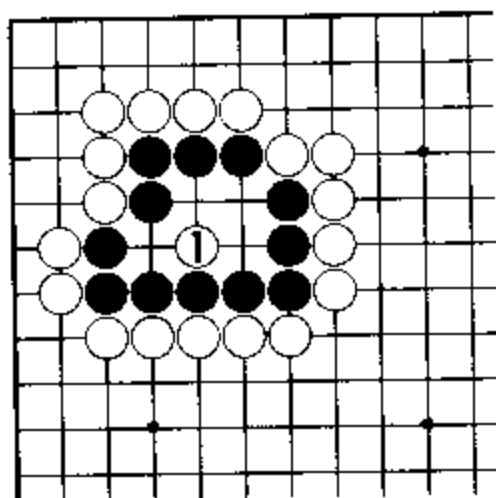


图 1

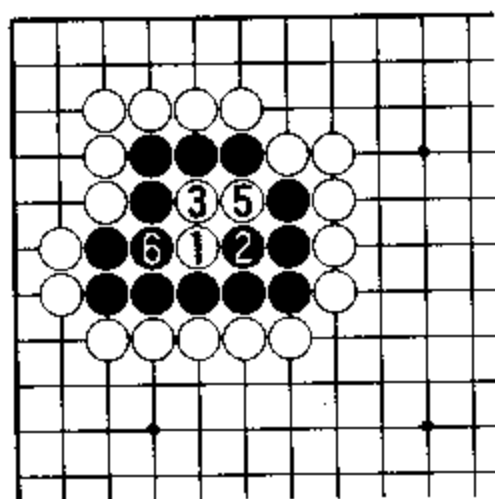


图 2

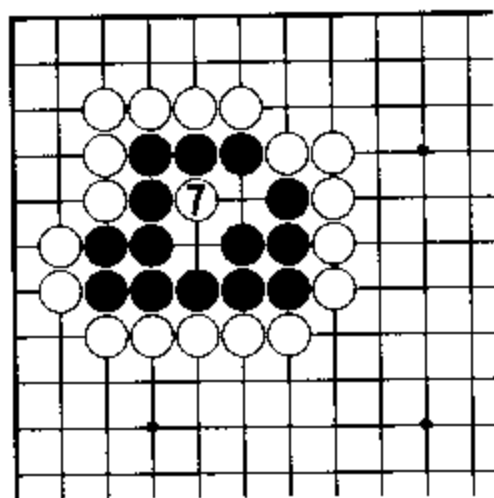


图 3

若根据“敌之要点，即我之要点”格言，黑要做活应该走的地方，自然而然也明显应该是白杀黑的地方。

“刀五”的急所为图 1 中的白 1 位，黑若在此先走棋则是活棋。“梅花五”的急所为前页图 2 中×位处，白若走棋则黑棋死，黑若走棋则成为活棋。

这样图 1 中白走 1 则占据了死活急所。

图 2 中黑在 2 位抵抗，白走 3 则黑无应手。对白 5 黑 6 虽吃了白三子，白走图 3 的 7 位则成为点杀“三目”，黑最终是死棋。但是图 2 中白 3 若错走在 6 位，被黑 3 提吃，则被黑棋做活。

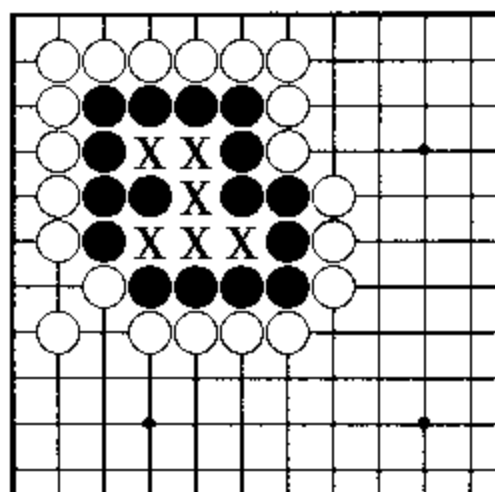


图 1

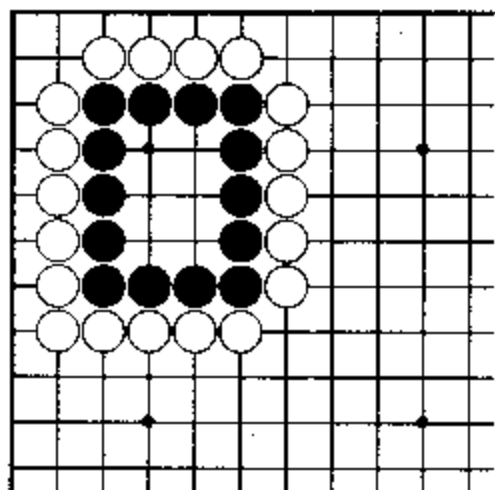


图 2

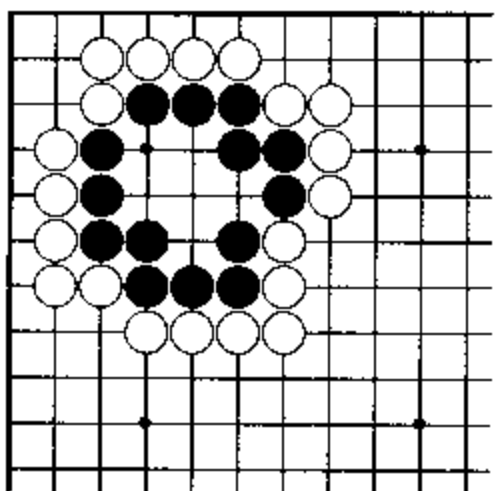


图 3

六 目

有六目时，死活或许仍然是问题。确实，当六目以上时，大体为活棋。

图 1 中黑棋一共为六目地，白不能将黑棋杀掉。

图 2 称为“板六”，似乎为有些危险的棋形，但无论白怎么走棋（除黑棋脱先）都杀不掉黑棋。请试一下，看看对不对。

六目有死活问题是指图 3 场合，此形称为“梅花六”棋形。黑若先手则可以做活。若该轮到白走棋，点在黑的急所处则可以杀掉黑棋。

看下面的答案之前，最好自己在棋盘上摆一摆棋，想想“花六”的急所在哪，白怎么走才能杀掉黑棋。

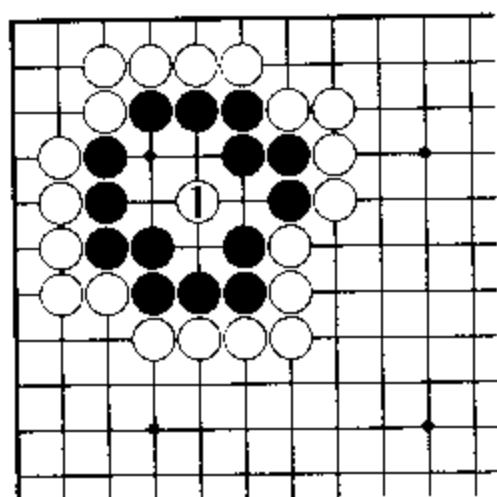


图 1

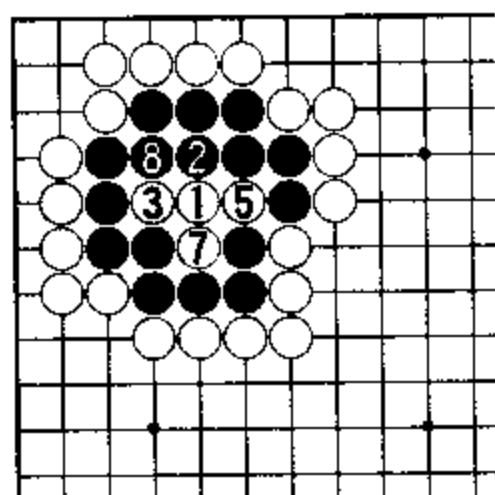
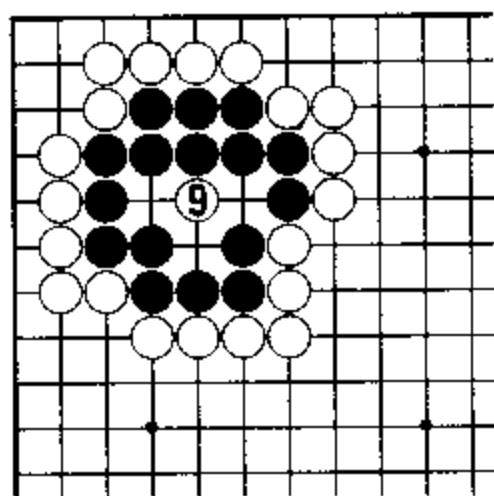


图 2 (黑 4、6 脱先)



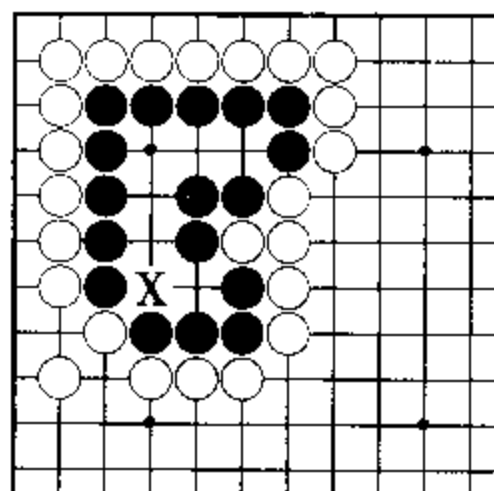


图 1

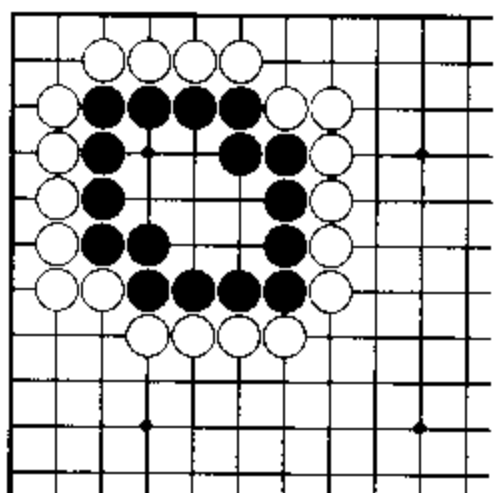


图 2

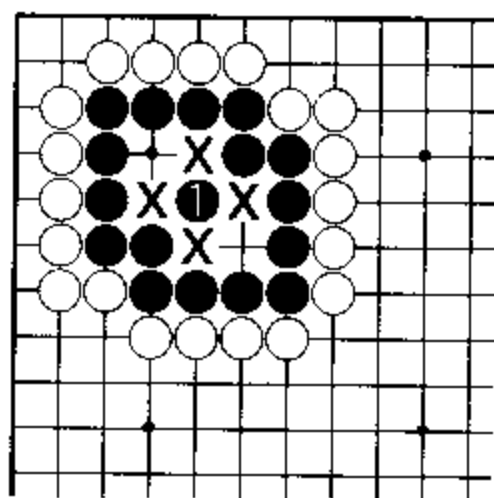


图 3

七目双活

图 1 中黑有七目地，完全能够活棋。白即使在×位处断也没有手段杀黑棋。

图 2 的黑棋也有七目地，黑无论如何也不至于死棋。即使由白先走棋，黑也不会成为无条件死棋。

若轮黑走棋，只要走一手就是活棋。黑若在图 3 中 1 位走棋，则白毫无办法。而且黑 1 走×位处也可以活棋。黑只要在这些地方随便走一手便是活棋。

但是如果是白在此处先走棋，则请参见下页的图 1。

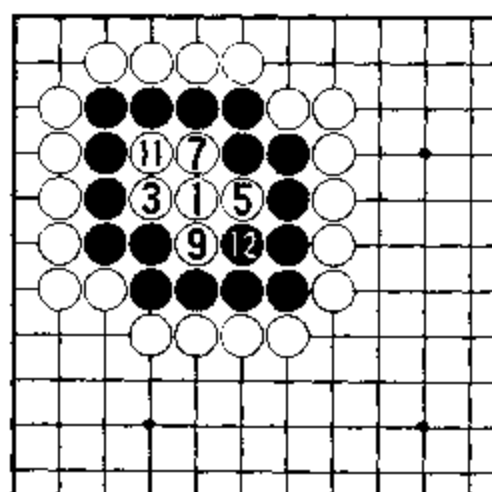


图1(黑2、4、6、8、10脱先)

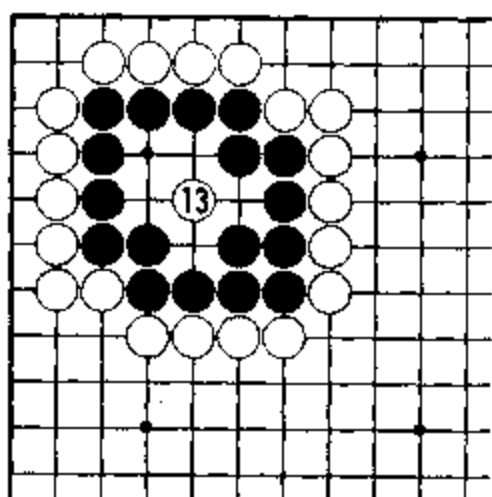


图2

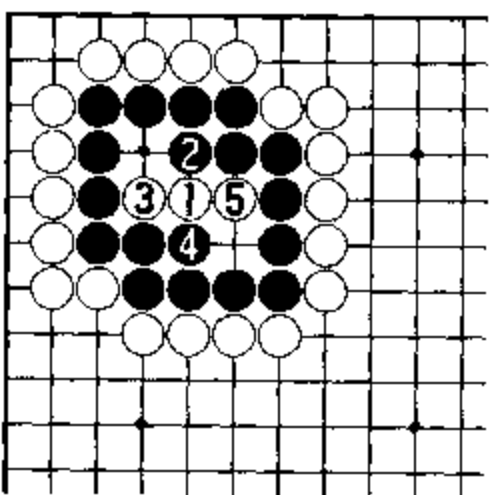


图3

白走1，黑对此脱先，白连续走3、5、7、9，再11打吃。黑则12提吃六子。

这样白走图2中13位，此图显然和“花六”死形完全一样，也就是说图2黑棋是死棋。

但是图1中白若走1位，黑并不是无条件死棋，因为黑明显存在图3那样的抵抗。当形成白1至5时，白方想打吃对方时则被对方提吃做活，无法吃掉对方。

此形称为“双活”，所以黑白双方都不在这里走棋，后面还会进一步讲述“双活”。

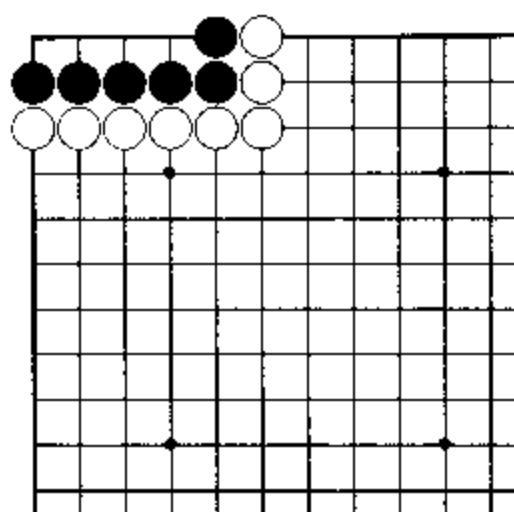


图 1

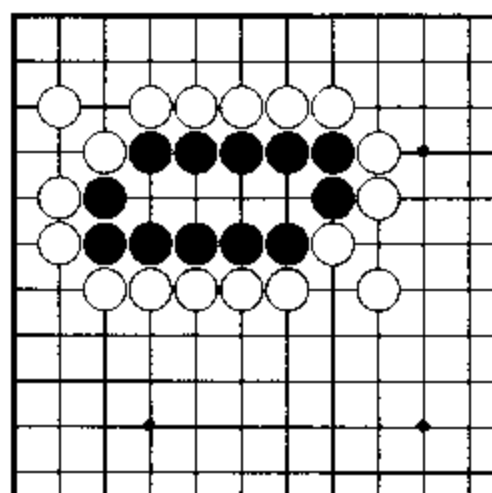


图 2

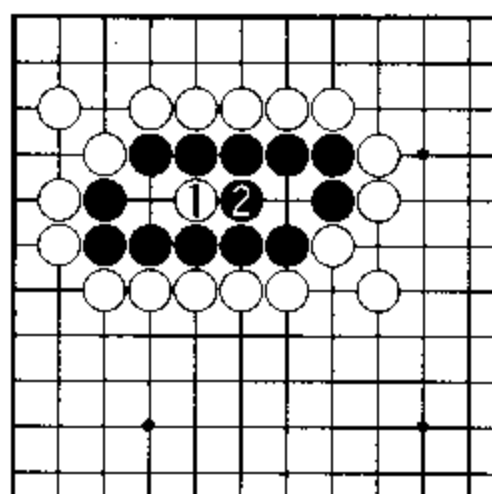


图 3

直四活

如图 1、2 那样围出四目地的棋形称为“直四”。

此“直四”不走棋也是无条件活棋。

就是说图 1、2 的场合，白不能杀掉黑棋。

例如图 3 中白即使走 1 位，黑 2 则做活。

但是对白走 1，黑 2 若脱先（在其它地方走棋）。被白走 2，结果黑成为“直三”死棋。

所以白除非作为劫材才会走 1 或 2 位，除此之外没有走这手棋的道理。

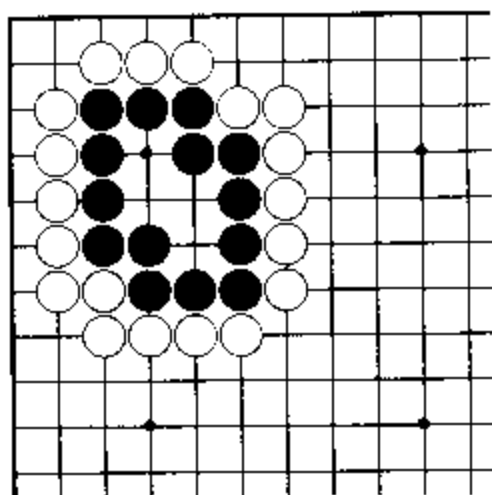


图 1

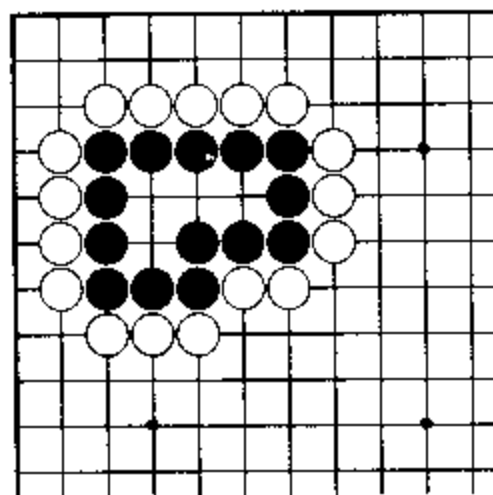


图 2

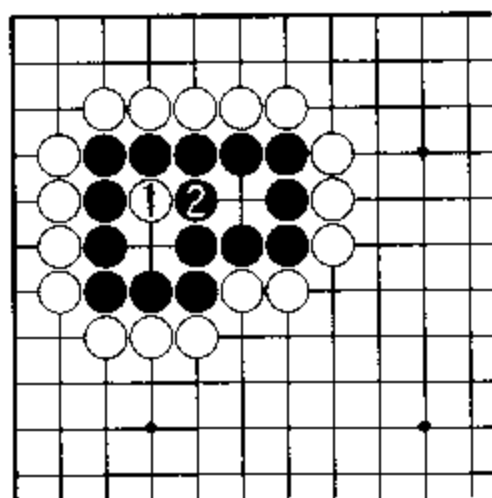


图 3

曲四活

如图 1 和图 2 的棋形，称作“曲四”或“弯四”。

图 1、2 黑都是无条件活棋。

对图 2 的曲四，如果走图 3 白 1 的话，黑走 2 位则简单做成两只真眼成活。

但是，白走 1、黑 2 若脱先的话，被白再走 2 位则黑棋不活了。

而且，白除非做为劫材，绝不会走 1 或 2 位。

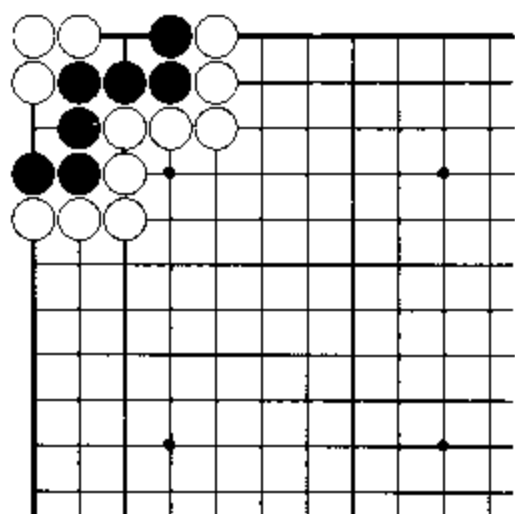


图 1

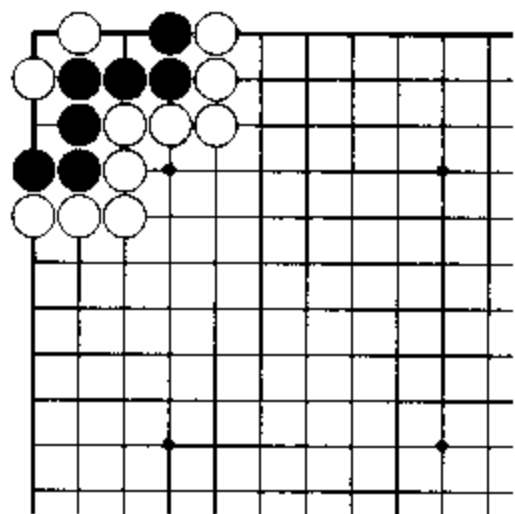


图 2

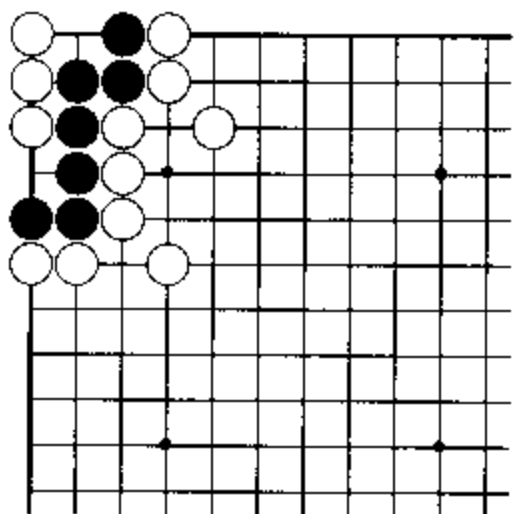


图 3

盘角曲四死

请见图 1、2、3，看上去似乎是双活，但需要注意的是这些都是角部的棋形。

就是说，图 1、2、3 中白不用走棋，黑也全都是死棋，而白棋更没有必要花一手棋来提吃黑棋，此棋形称为“盘角曲四”。

日本棋院对于“盘角曲四”和其它部分无关时，判定为死棋。

初学者更要记住，这和双活、打劫一样都是规则，需要好好体验一下。

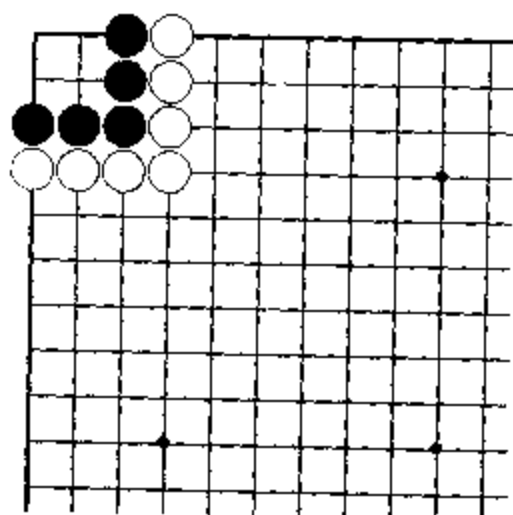


图 1

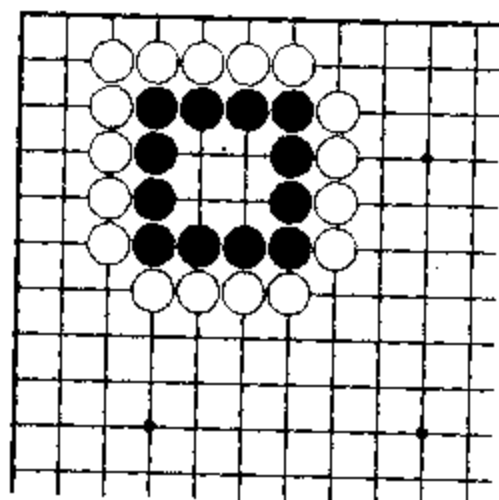


图 2

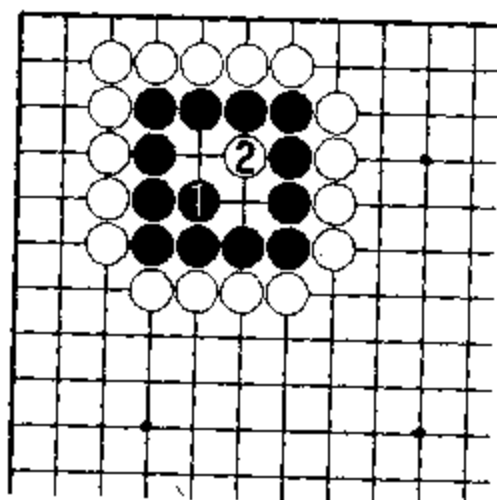


图 3

方四死

图 1、2 的棋形俗称“方四”，黑是无条件死棋。

就是说，如果该轮到黑走棋，也不能做活。

对于图 2，黑如果走在图 3 中 1 位，白则走 2 位成为点杀“弯三”。

但是，对图 3 中黑 1 白若脱先行吗？对此，要注意如果被黑立刻走在 2 位则做活了。

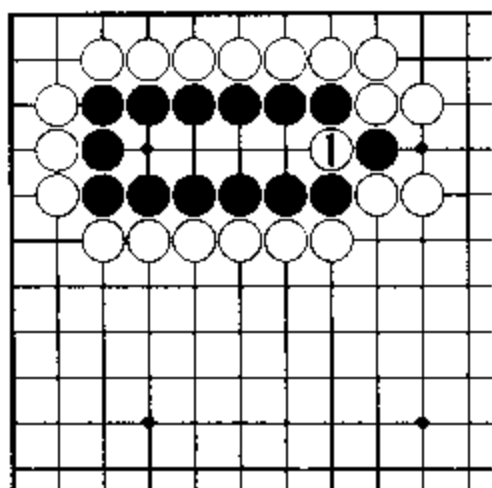


图 1

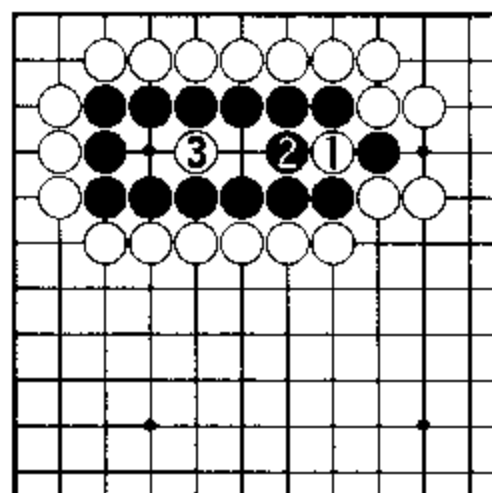


图 2

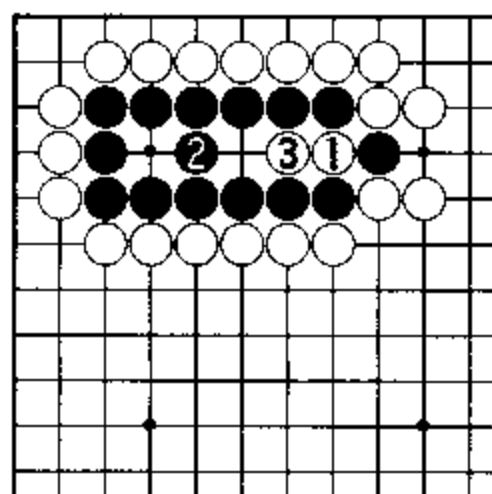


图 3

扑

在对方棋虎口处，通过牺牲自己棋而破眼的战法为“扑”，刚开始很难掌握好这种高级战术。

图 1 中黑若走 1，则成为直四活棋，白 1 若扑，黑则不活。

就是说如图 2 那样被黑 2 提吃的话，白 3 则成直三死棋。

图 3 那样黑 2 即使取得 1 只眼，白则 3 长。

白两子被黑提吃时，白再次在 1 位扑，则黑仍然成为死棋。

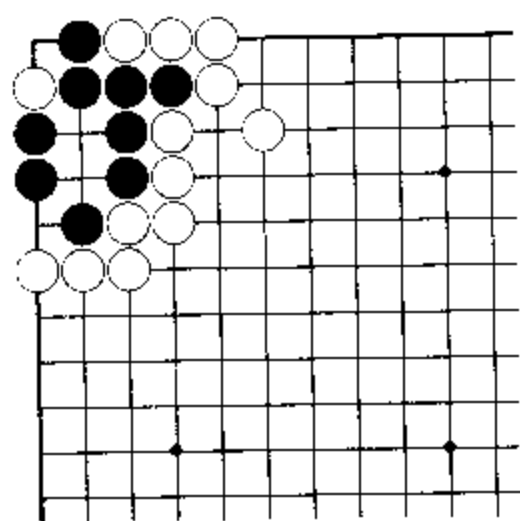


图 1

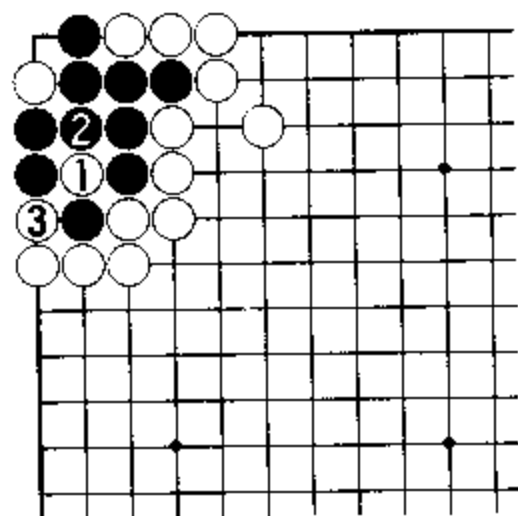


图 2

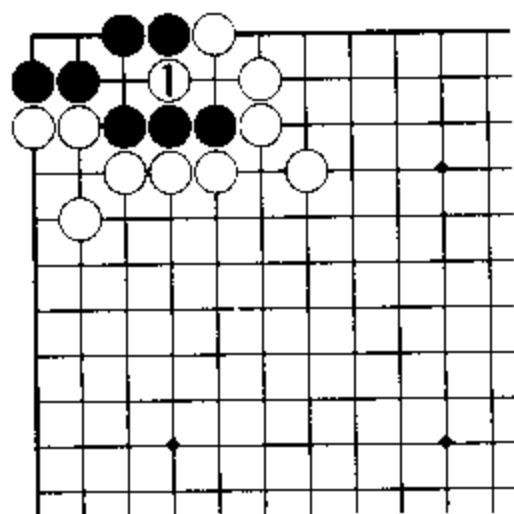


图 3

扑 眼

用扑的战法去破对方眼称“扑眼”。对图 1 的棋形，白若走图 2 中 1 位，则黑眼被破(死)。

黑 2 若提吃，白则 3，仅有一只眼。

另外黑若走 3，白则 2 位吃黑四子结束。

图 3 的白 1 也是破眼，一走出这手棋，黑棋顿死。

这是种很实战的着法，称作“手筋”，有关“手筋”将会在其它分册中讲解。

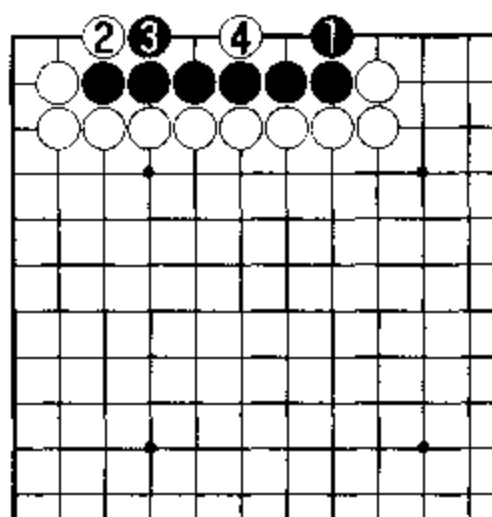


图 1

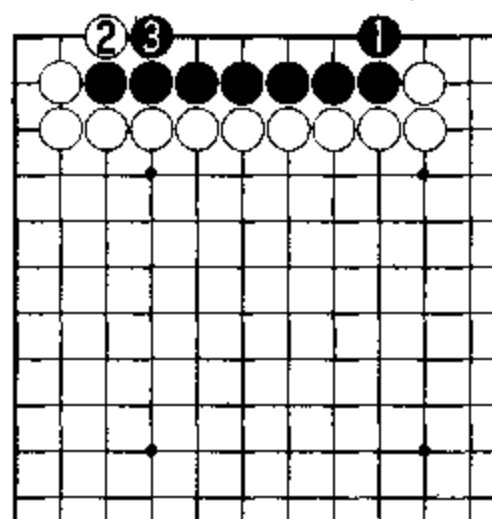


图 2

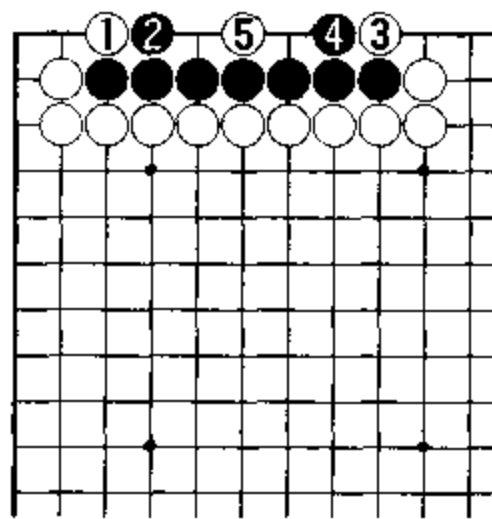


图 3

六死八活

这是关于边上的基本死活问题。也就是说在二路边上摆六个子是死棋，摆八个子则是活棋。

图 1 为黑有六子时，不能做活，如果黑走 1，白 2、4 则杀掉黑棋。

图 2 为黑有七子时，若该轮黑走棋，走 1 位则可以做活。白 2 时、黑 3 则是“直四”活棋。

图 3，若该轮白走棋，则 1、3 左右扳，5 走直三的正中，很明显，七子的场合由该轮哪方走棋来决定棋的死活。

(译者注：六死八活为无条件下的情况，而七死八活为有条件下的情况。)

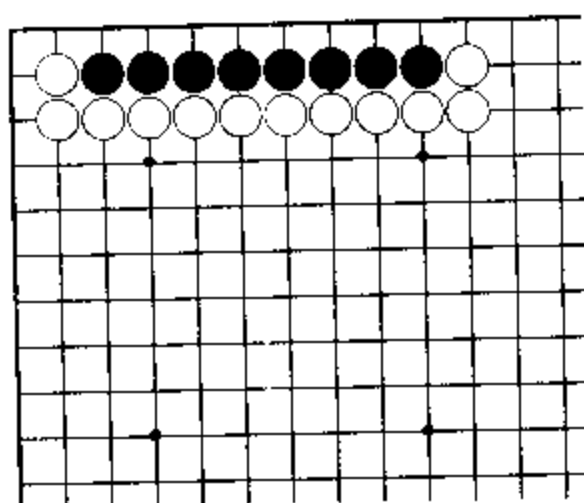


图 4

图 4 如果是八个子就是无条件活棋。

若由白走棋，则会走图 5 的 1、3，黑走 2、4 成为“直四”活棋。

但是即使八个子，黑如果脱先也会成为死棋。

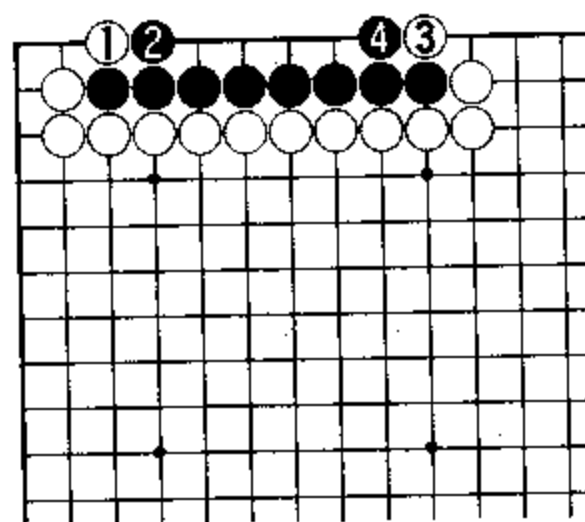


图 5

例如，当白 3 时黑若脱先，白走 5，这时黑即使 6，白则 7 形成直三死棋，接着黑 8 提吃两白子，白 9 在 3 位扑则黑棋被杀。

明白“六死八活”，则对边上对杀的结果能一目了然。

一定要好好体会，明白其道理才行。

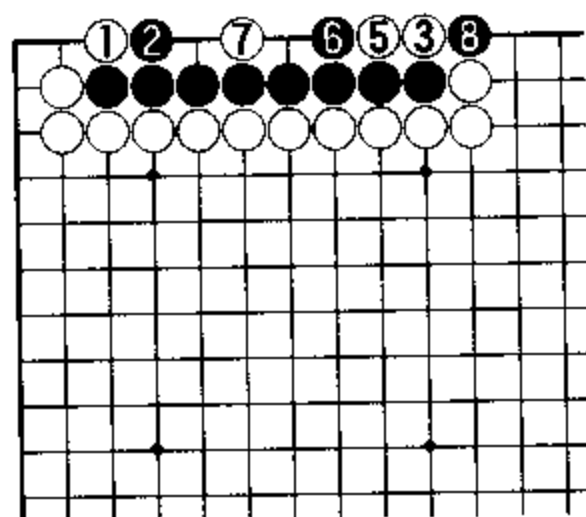


图 6(黑 4 脱先, 白 9 于 3 位)

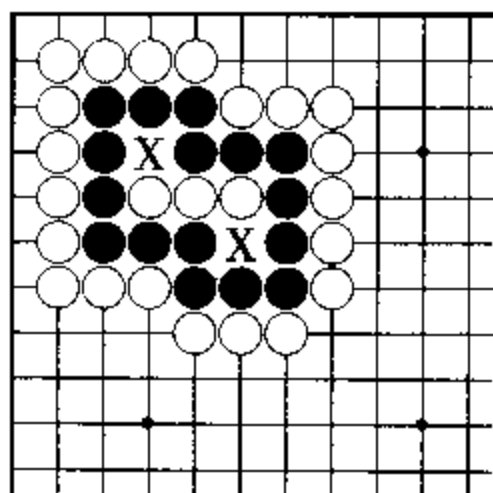


图 1

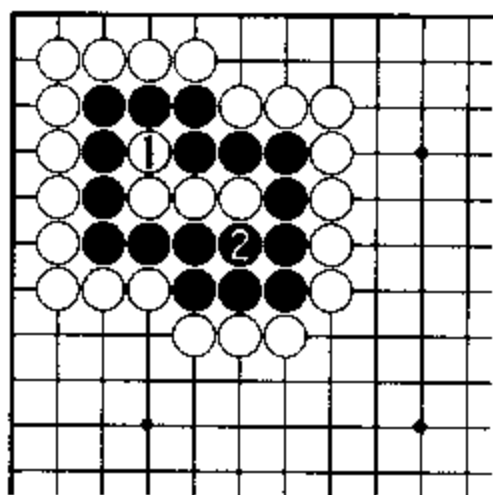


图 2

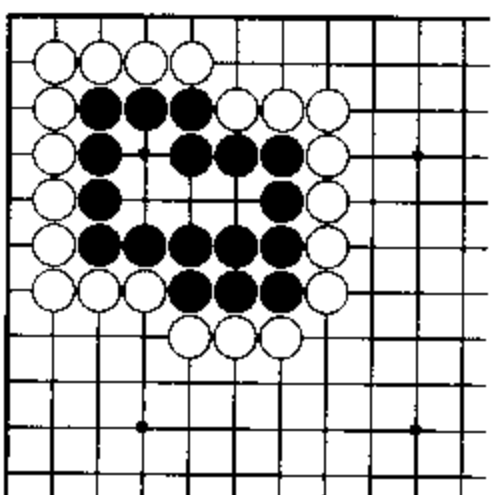


图 3

六、双活——公共领土

图 1 两处空位 (× 位处) 双方都不能走棋。

如果白走图 2 的 1 位, 结果将怎样? 黑则 2 提吃成为图 3。这是“曲四”之形, 黑为活棋。

也就是说, 图 1 为双活, 可以视为最终双方都是活棋。

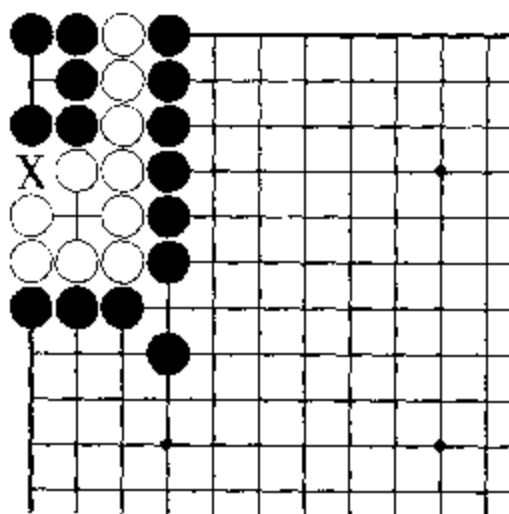


图4为黑白双方都仅一眼的双活棋形。

也就是双方都不能在 \times 处走棋。

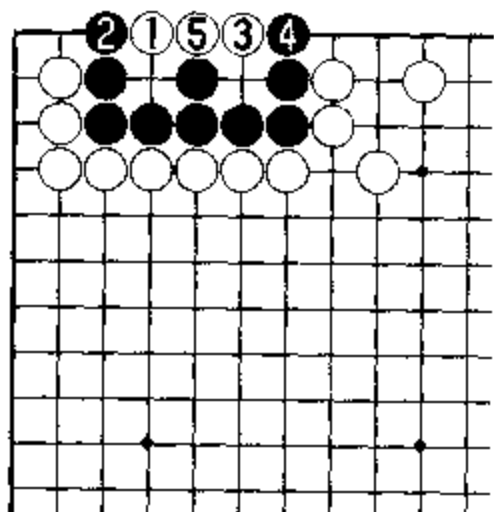
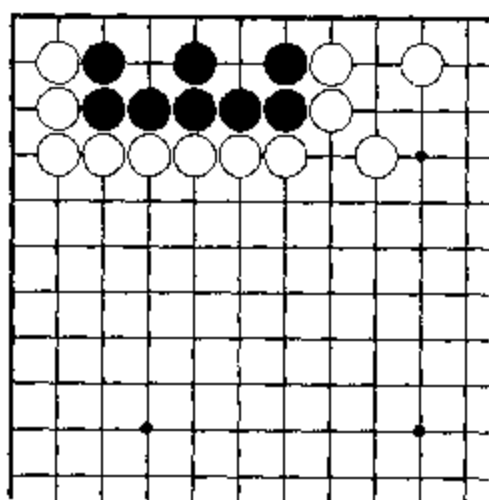
最终双方都是活棋。

图5, 如果轮白方走棋, 则会成为双活。

就是说，白走图 6 的 1、3，白 5 若接，则成为前页图 1 同形的双活棋形。

黑这样应也是最好的走法，若该轮黑走棋，无论走在1至5中任何位置，黑都为活棋。

双活指双方都做活，必须注意，如果对后述所谓“假双活”粗心大意，将会吃大亏。



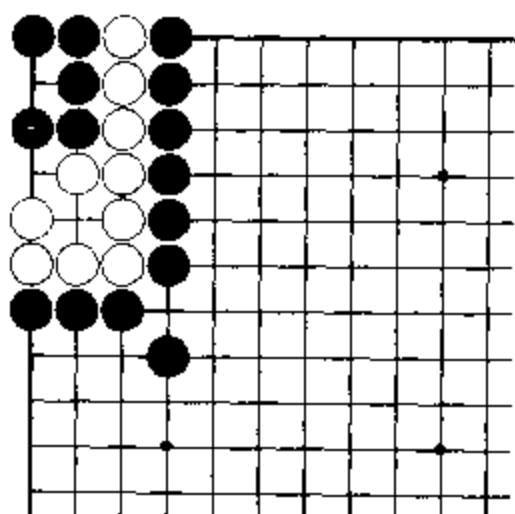


图 1

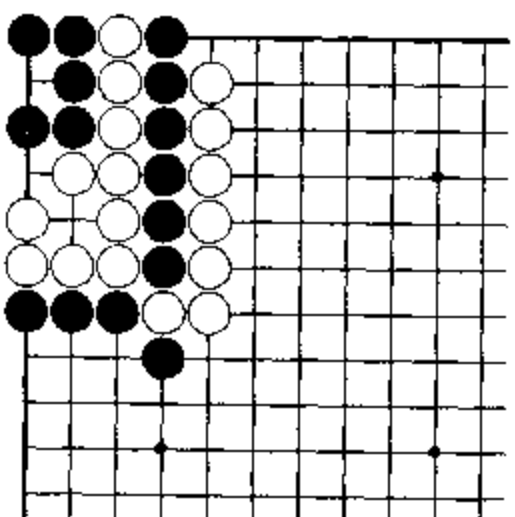


图 2

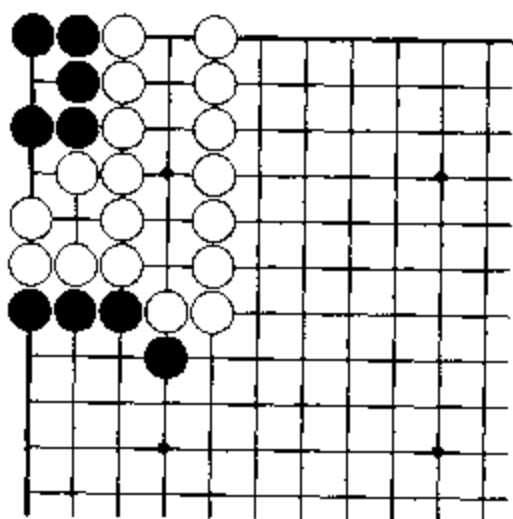


图 3

假双活

形成双活的棋最后被吃掉，则不是双活，应称为“假双活”。

若用图进行简单说明，就是图 1 和前页图 4 一样为“双活”。但是图 2 形成双活的 6 个黑子完全被白棋包围，被打吃。

当图 3 中白将黑六子吃掉时，双活就立刻崩溃，这样形成双活的黑 5 子也就自动死亡。

“假双活”的经历谁都遇到过，只有格外小心才能避免这种错误。

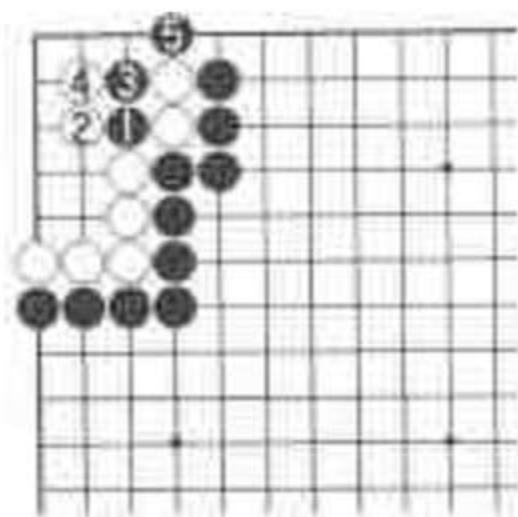
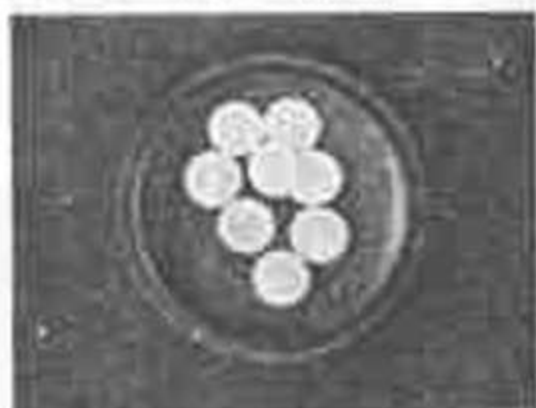


图 1



单手——取出



死子放在棋盒盖内

七、死棋的处理 ——如何处理死棋

图 1 为黑 1 断，白 2 打吃时黑 3 下立，接下去白 4 打吃，黑 5 提白两子。

不是提吃很多子时，两、三子一般用两指一一取出。提掉的棋（不管多或少）都要放在棋盒盖内，如照片中所示。

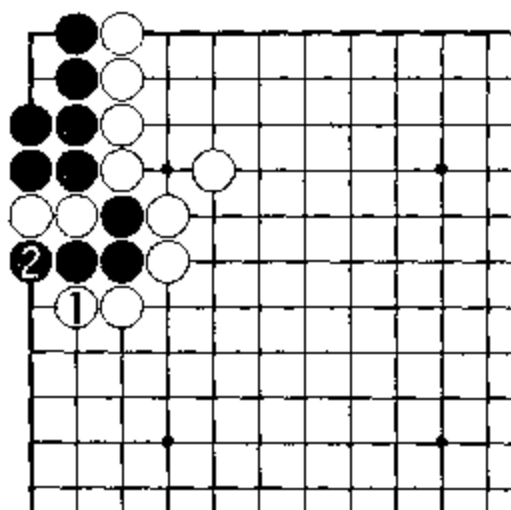


图 1

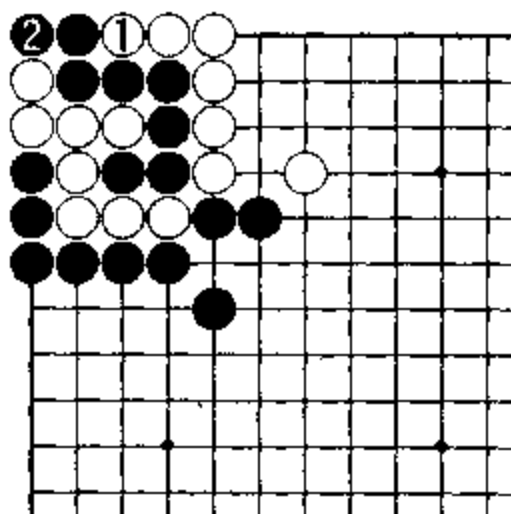


图 2

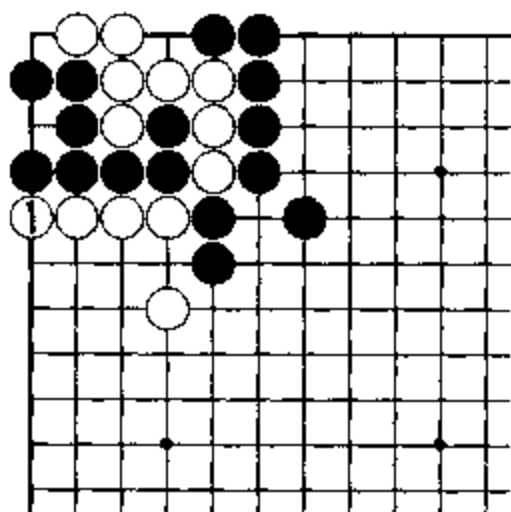


图 3

通常一定要掌握好提子的时机，也就是分出是需要现在马上提掉的棋子，还是终局时从容提掉为好。

现在必须马上提掉的棋往往关系到死活，而且不提则会溜掉，换句话说就是处于危机的棋。没有必要提的棋，就是即使置之不理也不用担心有威胁的棋。

图 1、2 属于前者，图 3 是后者。

图 1、2 中白 1 时黑若置之不理，白 2 则黑棋被吃。

图 3 中白走 1 也不能吃掉黑棋，所以黑棋可以置之不理，终局时黑再提掉八个白子就行了。

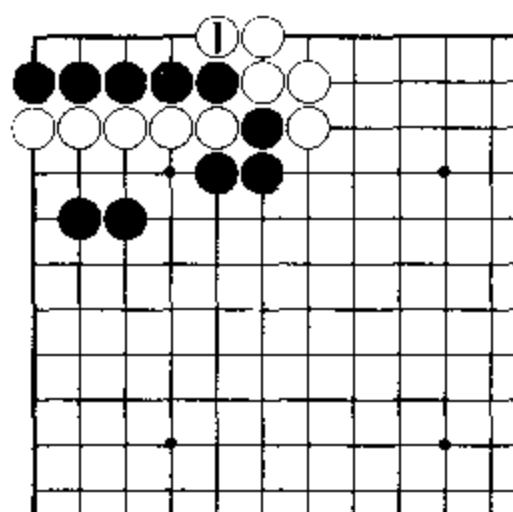


图 1

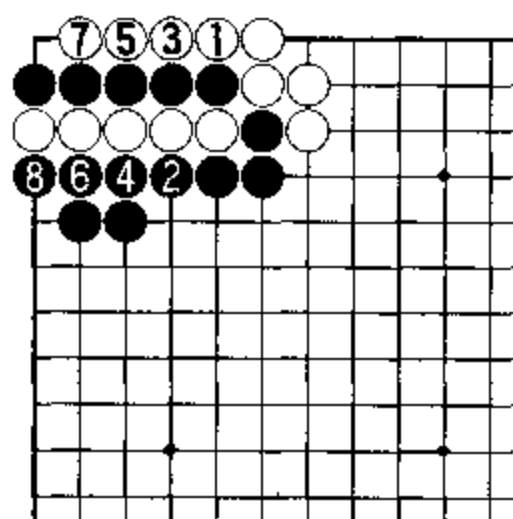


图 2

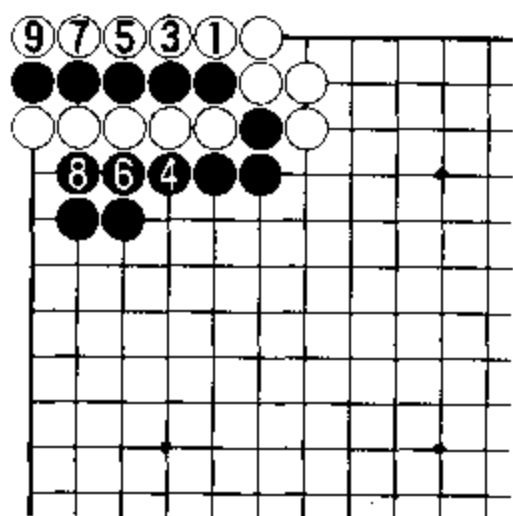


图 3 (黑 2 脱先)

图 1 为当白 1 长，双方五子处于提和被提状态，此棋形称作对杀。关于对杀将在后面进行讲解，此场合下双方都不能置之不理。

图 2 中黑走 2、对杀黑棋胜。

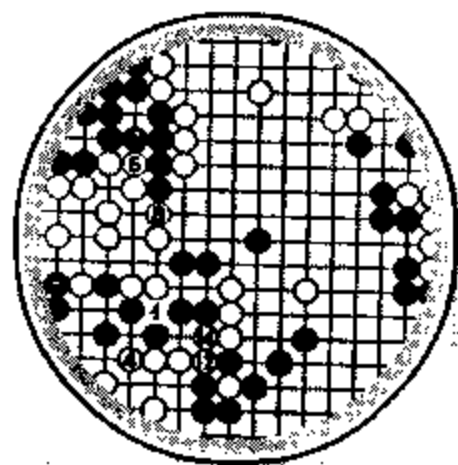
就是说，以下白 3、黑 4、白 5 时，黑则 6 叫吃白五个子，白若走 7、黑则一定走 8。

图 1 中白 1 时黑若脱先，以下按图 3 的次序进行，黑五个子反而被吃掉。当黑 8 时白 9 吃掉五子。白若不走 9 位白五子则被黑棋吃掉。

成为这样对杀时，除非弃子，一般一定要将对手的棋吃掉。

第 4 章

如何判定围棋的胜负



一、胜负判断——由目数多少决定

围棋的目的是什么，在此，对围棋是以什么为目的的竞技进行说明解释。

概括地说，围棋是通过各自棋所构筑领土的大小、多少来判定胜负的竞技。

而且其阵地内领土称作“地”或“地域”。地域比对方多的一方则为胜方。地是以目为单位来计算，所以也可以说目数多的一方为胜方。

例如，自己有80目，对手若有75目，相差5目，则自己这方为胜方。

但在此要解释一下贴目，即计算盘面目数时，还要将贴目考虑在内。

如果对局需要“贴五目半”，若黑总共40目、白总共35目，盘面黑多5目，扣除5目半，结果成为白“半目”胜。

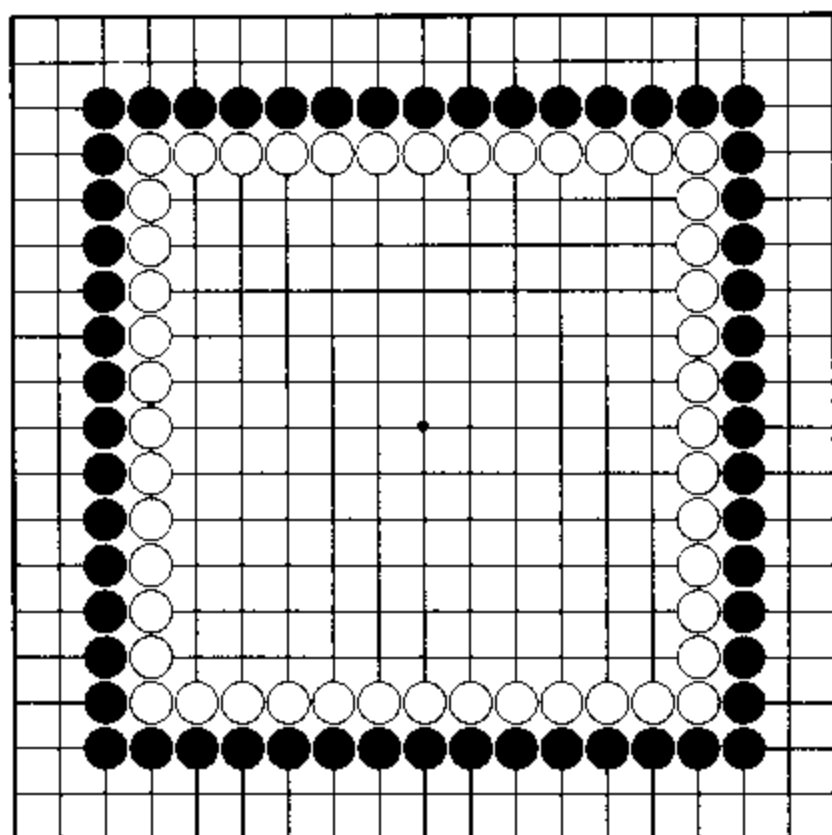
需要提醒的是，围棋是以目数多少来判断胜负，即使仅比对手多一目也是胜利。

请看下图，这是一个在实际对局中不会出现的极端棋局。计算一下黑白双方各有多少目。

所谓“目”就是指自己棋围筑的阵地，所以黑地为角和边，白地则在中腹，各自阵地内没有棋子的空格数相加，就是总目数。

图中黑地总共136目，白地总共121目，相差15目，所以为黑棋胜。

终盘时双方地的差距很小时，称为“细棋”、“微细”或说双方咬得紧。“贴目棋”则大多为半目胜负。



计算实空

白地为 121 目 黑地为 136 目

二、中盘胜——胜负不用计算的对局

围棋一般是由地域多少来判定胜负，但是并不是所有对局都这样，有时候无需计算地域就可以认负。

具体说就是在没有必要计算地域相差多少目的场合。

诸如大角被对方侵入，判断出现错误，大块棋被吃掉，差距太大时，要爽快地认负，可以用“投子”来示意认负。

专业棋手们，即使差距不大也会“投子认负”，因为经过判断，无论怎么走也不能逆转，即使差距在 10 目之内也会“投子”。

对局没有到终局，一方投子而胜出，称“中盘胜”，失败一方称为“中盘负”。

已确认棋已经输的人，要果断的向对手致意“没棋了”或“已输了”。或者用投子的方法，将棋盒盖里吃的棋子放在棋盘上。

差距很大的棋，最好不要将棋下至终局。

但是当差距很大时，对方仍不“投子”，绝不应该进行冷嘲热讽。

因为“投子”属于自愿行为，要做到通情达理。

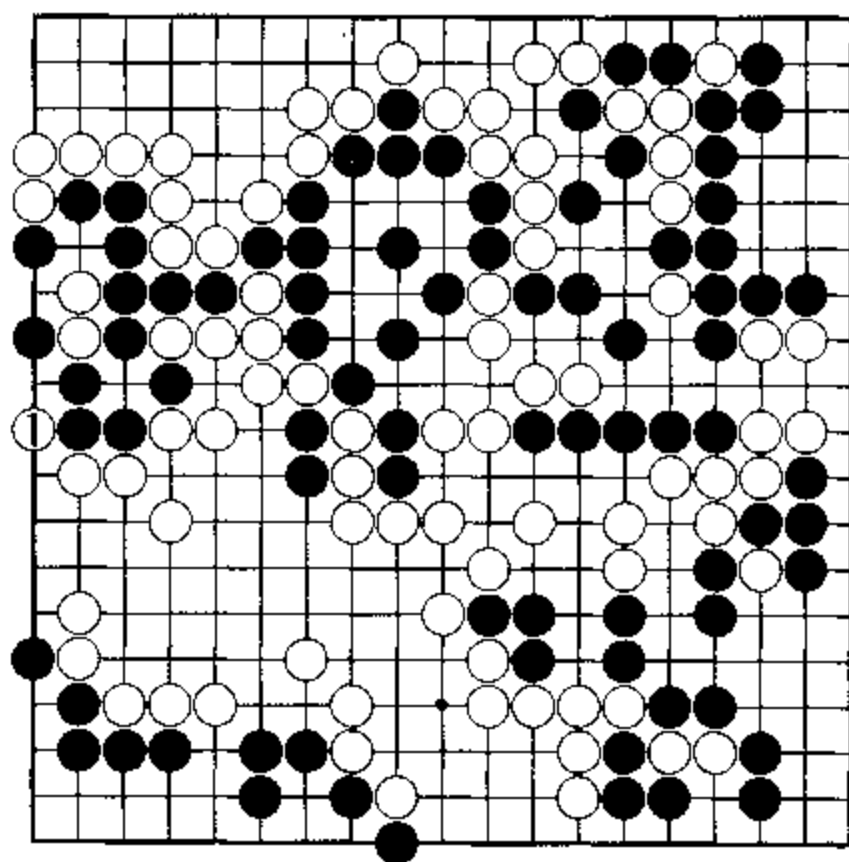
下图中，左边的战斗中，黑若做活则为“细棋”局面。

但是，现在被白走1，则黑13个子全死，此黑棋被吃，已经不行了。

此外，继续在余下的地方走棋，无论如何也不可能挽回。

作为黑方，还是尽快“投子”为好。

反过来白方也不应没完没了的催对方“投子”。



中盘胜（没到终局结束，一方投子认负称为“中盘胜”）

三、地域的计算——做棋及注意事项

棋局不属于“中盘结束”，而走至终局时，需要经过一些相应准备，才能计算地域，称作“做空”或“做棋”。

而且，棋局结束，要根据《日本棋院围棋规则》中第7章·第三十五条的“对局方认为无棋可下时，视为终局”。

所以仅仅对局中的一方认为终局，而另一方不这样认为的情况下，可以视为竞技没有结束。

当对方若同意终局，要立刻做下述的几项准备工作才行。要格外注意的是，准备工作如顺序前后颠倒，往往会招致意想不到的结果。

右图所示为我对某初学者的让九子对局棋谱，但是无论专业还是业余，做棋的方法完全一样，请参照下图并做到完全掌握。

但是，要铭记已经明确知道某方的目数相差很多时，做棋往往是白费功夫。始终只有当双方地域相差很小，难以正确判断胜负时，才进行做棋。

填单关

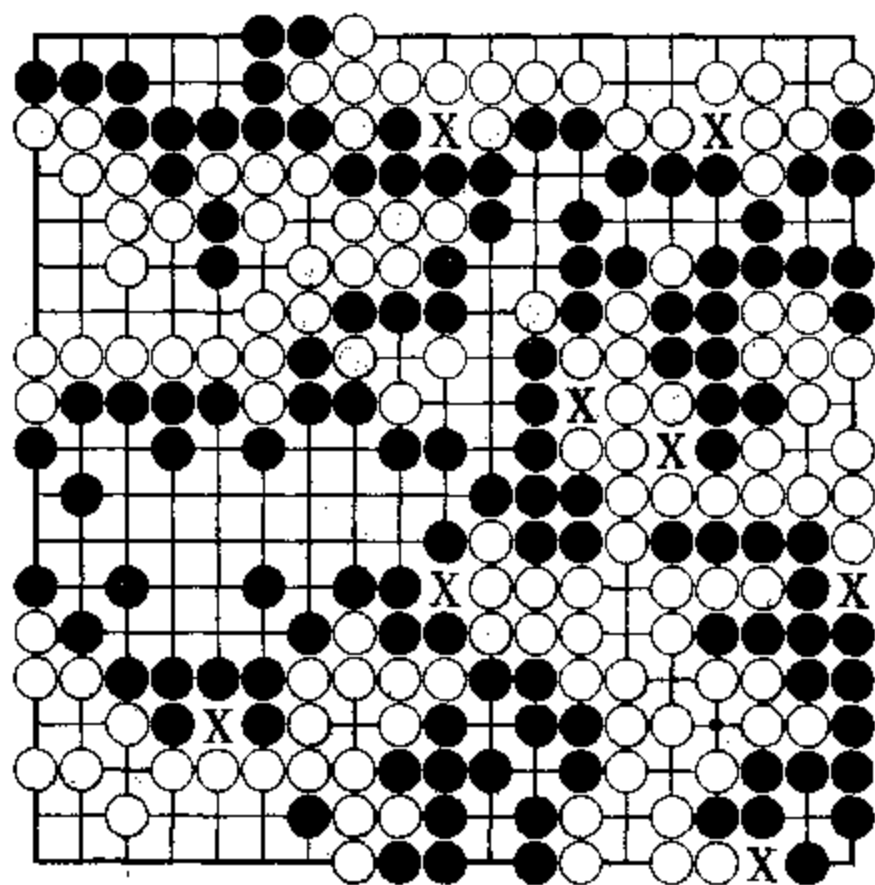
如果形成终局要先将“单官”填满。

所说的单官是指和双方目数无关的空格。

下图中×位的点全部为单官。不管由黑白哪方走棋，对目数都不会产生变化。

一般单官用黑白棋子交替填满，但填目则必须经过思考才行。

而且，单官对双方棋的死活没有任何影响，用黑棋或白棋来填都可以。



填单关（被提的死者为白9个，黑16个）

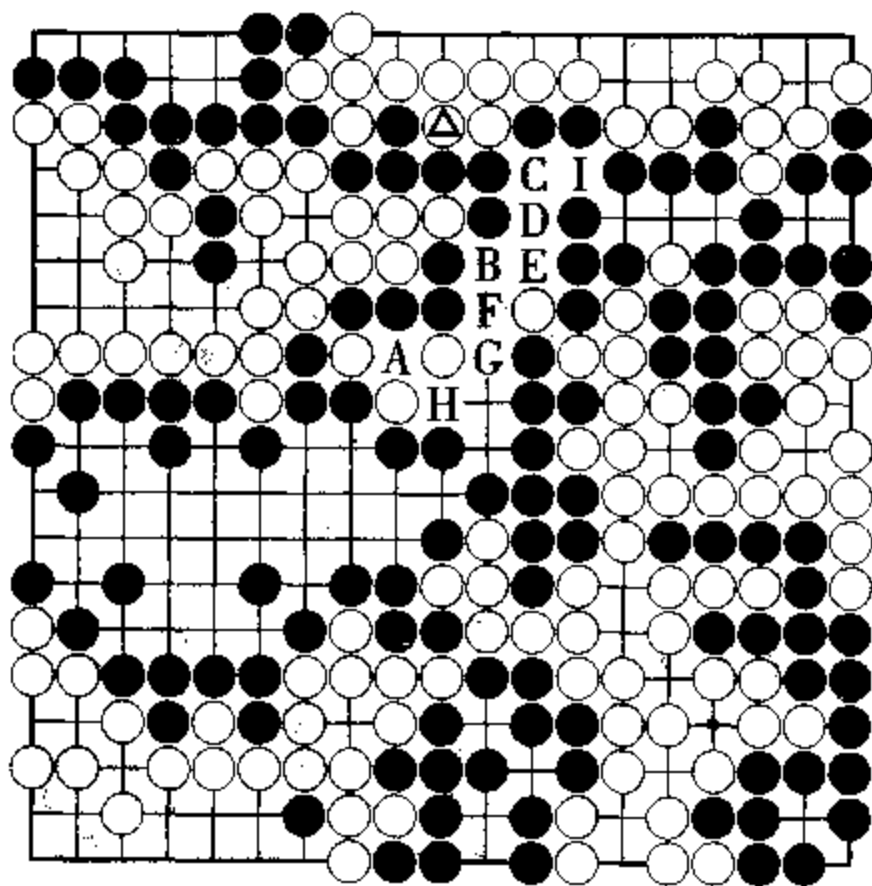
填 目

如果要完成填单关，这时一定要先进行填目。

下图中，白若填上⊙位单官，则黑必须在A、B、C、D、E、F、G、H、I中某处填目。若不填目的话，白有从B位断的棋。

被白B断，如果黑走F等处，白则C吃掉上边两黑棋。

但是，这种场合，如果对手没有进行必要的填目，向对手指出这点才属于良好的对局态度，也免除给对方留下偷吃的话柄。



填 目

提死子

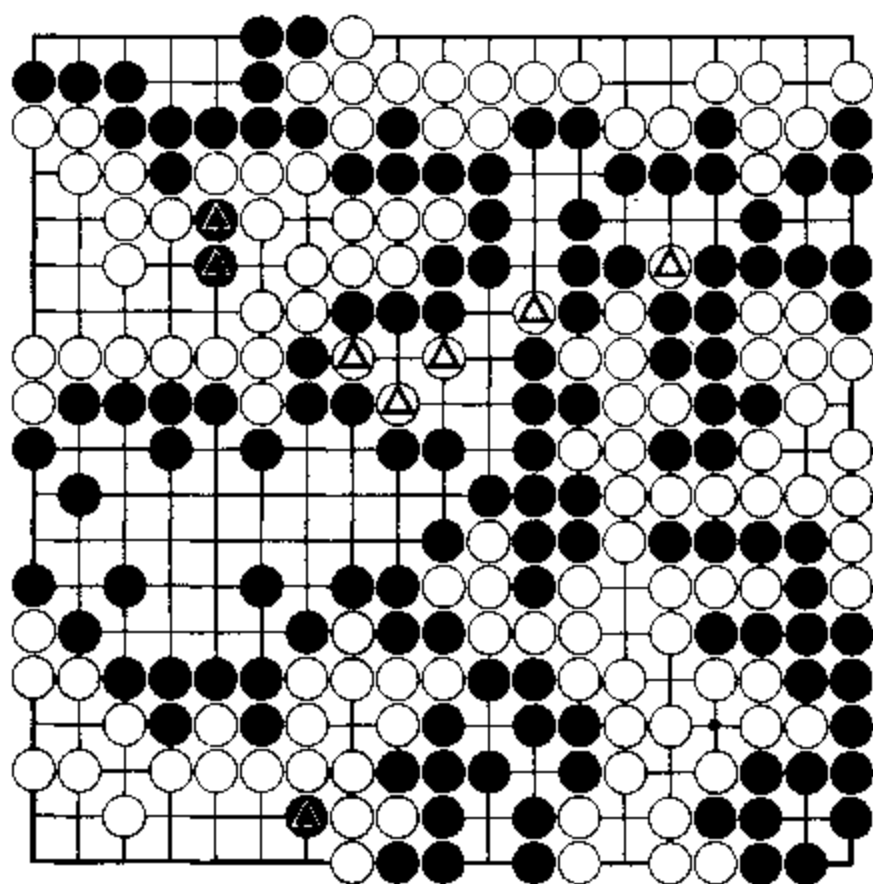
填完单官和目之后，接下来要提出死棋。

白吃住●位的三个黑棋，黑吃住⊙位的五个白棋。

这样吃的棋，与对局中吃的棋同样视为“死子”，也放在盒盖内。

如果按照图中所示，白共提吃十九颗黑棋，黑共提掉十四颗白棋。

如果“填目”之前，将死棋提出的话。前页中，黑则在 A 至 I 中任何处都不用填目，这样白棋将会少了一目棋。



提掉死子

还 空

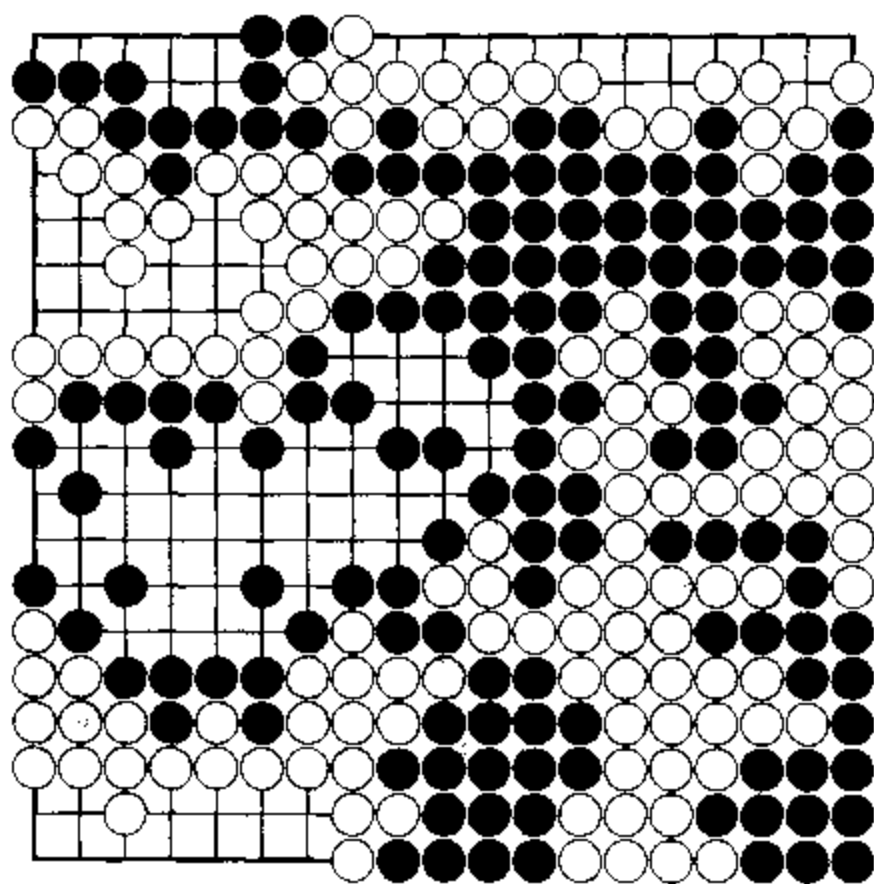
若提完死棋的话，接下来则要将死棋放回到对手的领土内，这就是“还空”。

白方将黑棋填到黑的领土内，黑方将白棋填到白的领土内。

但是，这只限于死子，不能将没用过的棋盒内的棋也填进去。

还空是为了考虑后面的“做棋”、“算空”，为了尽量使领土变小。

本图为前页“提死子”然后进行完“还空”的图形。



还 空

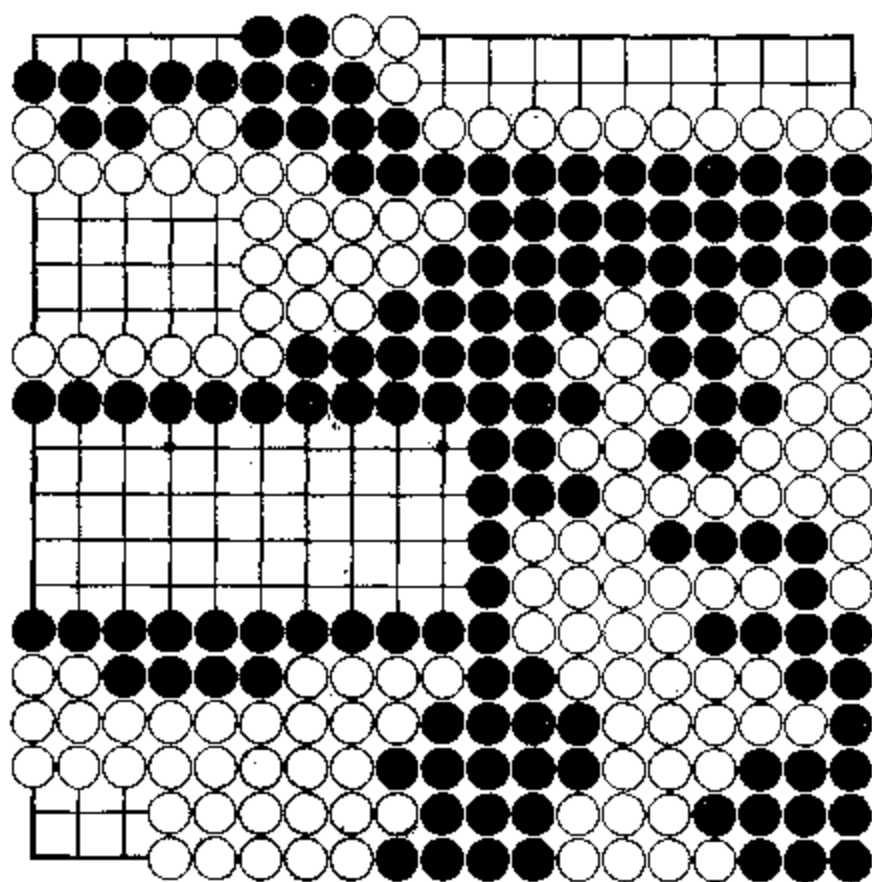
做 棋

完成“还空”以后，才能进行“算空”。

但是为了达到正确无误，还需要进行“做棋”。“做棋”是通过整理，使得更容易算出正确的目数。

“做棋”需要将棋子进行移动，这时一定要注意不要移错棋子。

另外，“做棋”最好要以五目、十目、十五目、二十目那样做棋，不要做成这儿三目那儿七目的空，尽量移成整位数，这样双方计算起来都比较容易。



做 棋

算 空

若“做棋”完毕，要进行“算空”。

这时，一定要一一报出对方的地域数，自己一方的地域则没必要一一报出来。

然后，说出双方的目数，根据目数多少来决定胜负。

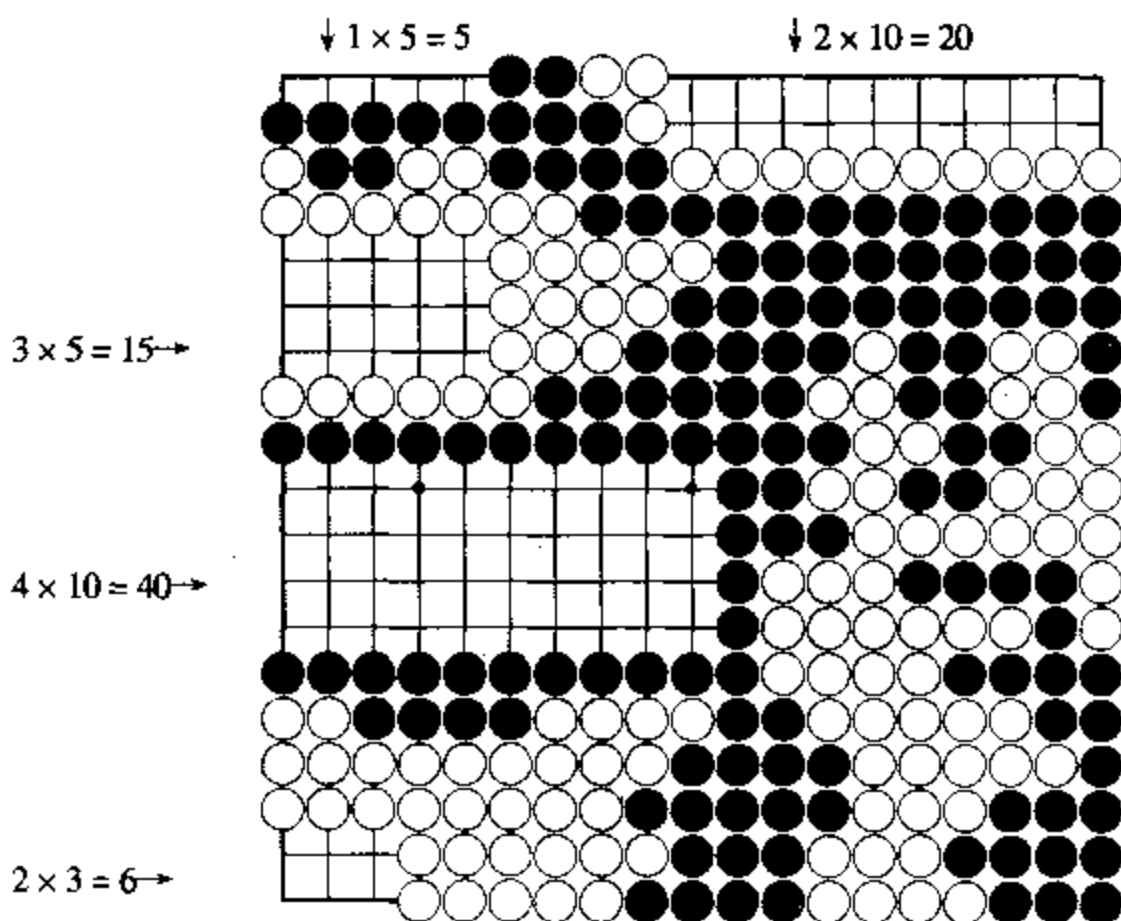
如图：

黑空总计 45 目。

白空总计 41 目。

黑胜四目。

如果这是“互先”对局，若为“贴四目半”则白胜半目，若为“贴五目半”则白胜 1 目半。



算 空

和 棋

前页的对局，若为“互先”的“贴四目”，将怎样决定胜负呢？

就是说，黑多四目，扣除贴目则双方目数相同，这种情况称作“和棋”。

“四目半”、“五目半”这样贴目中有半目时，不会有“和棋”，而且“让子棋”中也很难有“和棋”。

出现“和棋”时，有以下两种胜负判定。

①和棋为无胜负。

②和棋为白方胜。

这两种判定中，一般采用②的方法。如果双方目数一样时（扣除贴目后同数），持白棋的为胜方。

究竟采用①还是②的方法，最好对局前确认清楚，这样才能避免产生纠纷。只有先商定好，才能防止发生这类不愉快的事情。



对局前确认规则

制做对局记录卡

记录下和谁对局、结果如何也很有趣，不妨做个对局卡，用记录纸或笔记本都行，如下面所示。

某年像翻像册一样翻阅时，这时会回想起当时激战的情景。

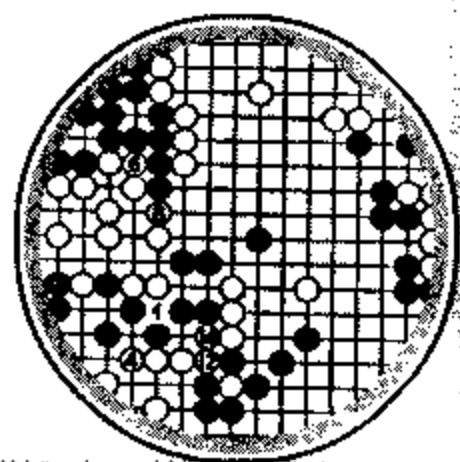
另外，通过这种平凡的工作也可以加深对围棋的喜爱，由此棋力也必然会得到提高。

86

对局卡		姓 名	
		段 级	
对局月日	对手 (段级)	先后手	胜败
胜数		败数	
		和棋	

第 5 章

围棋基本战术



一、打吃——提子之前的状态

至此已经多次提到“打吃”这个词，也有“臭棋爱打吃”这种充满讽刺的说法。

所谓打吃也可以称为“打”。请先看看对局中屡次出现的打吃究竟指什么。

如果做个简单解释，就是指对局双方的棋，其中一方棋只有一个呼吸点，接近被封闭的状态。

轮到另一方走棋时，就可以将该棋提掉的状态，而且像标题那样，打吃就是指提子前的状态。

所以具有两只眼已经完全活的棋，呼吸点即使全部被封闭，也不会被打吃及被提吃掉。

若仅有一只眼的棋，当呼吸点全部被封闭时则成为被打吃状态。

但是，对局中不要说出“打吃”这句话，本来也没必要进行这个声明。

当然，对方不留神时默不做声打吃也不好，总之要学会规规矩矩的打吃。

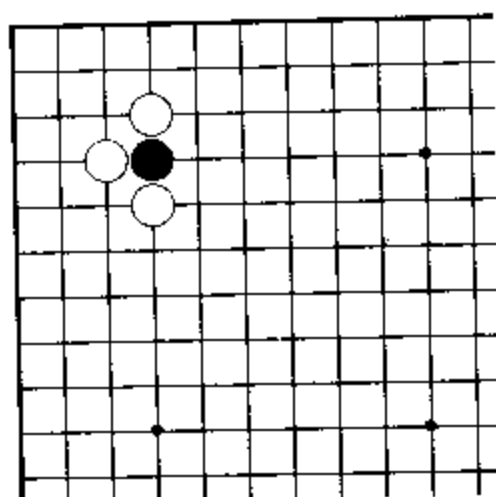


图 1

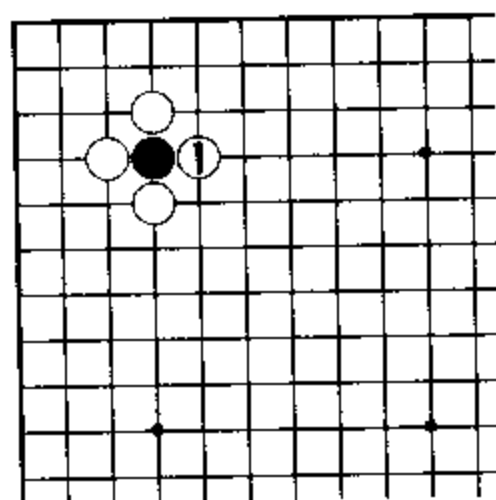


图 2

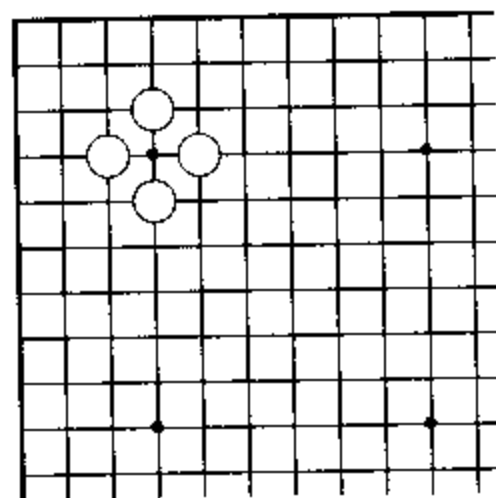


图 3

四子提

要记住围棋的基本原理为“四子提”。这一原理已在棋的呼吸点一节讲过，这里再进行一下复习，请看左图所示。

图 1 中黑子的四个呼吸点已有三个被封住。

黑若置之不理，则白走图 2 的 1 位，黑棋将被提吃掉。因为呼吸点被封闭，所以失去了生存权力。

图 3 所示为提掉黑棋后的棋形。

这种四个子吃掉一个子称为“四子提”。

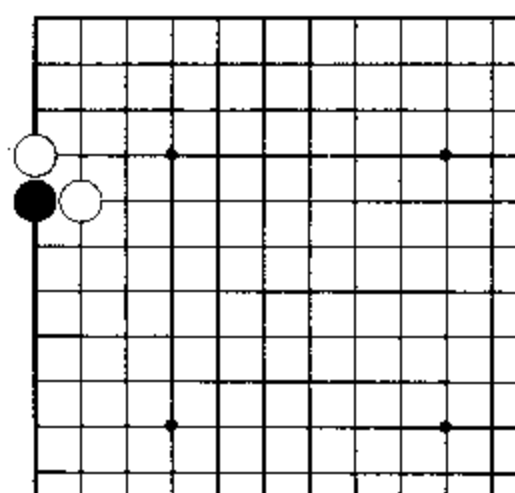


图 1

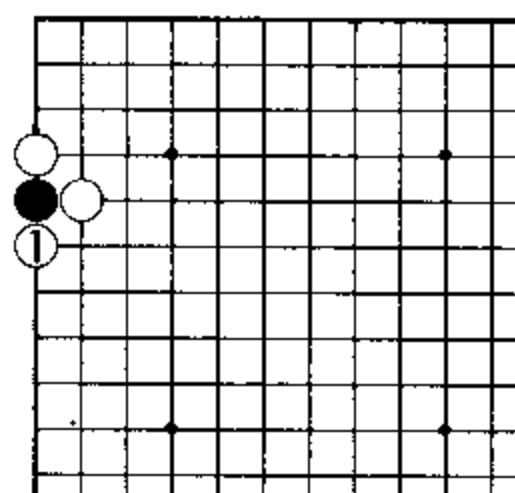


图 2

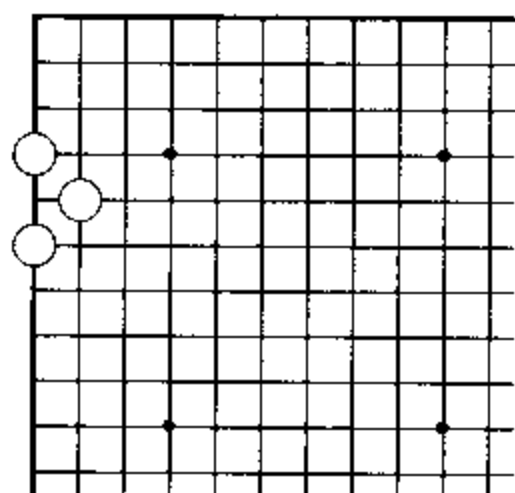


图 3

三子提

在棋盘边缘的棋子有三个呼吸点，这一点前面已经做过说明。

图 1 中，黑子的三个呼吸点已被封闭二个，也可以说白二子打吃黑一子。

黑若在此脱先，则白走图 2 的 1 位，黑一子被提吃掉。

这种三手棋可提吃棋盘边缘处一个子称为“三子提”。

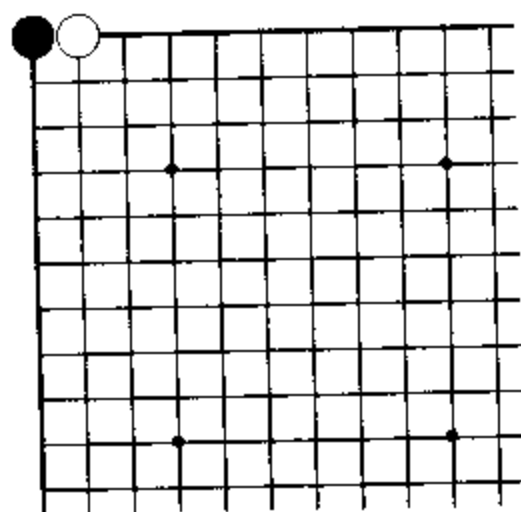


图 1

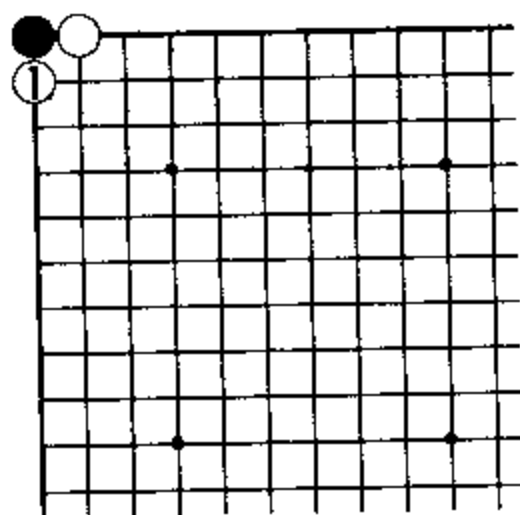


图 2

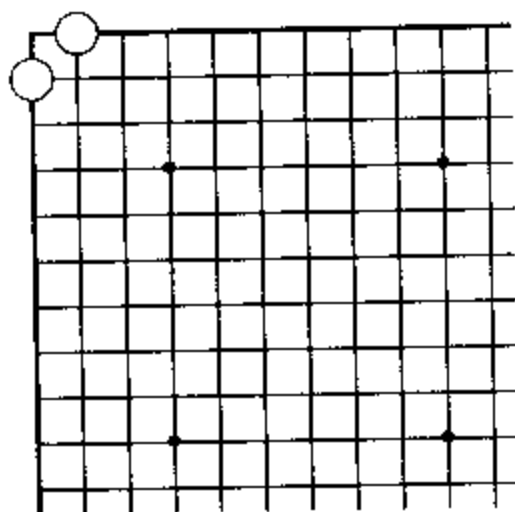


图 3

二子提

棋盘的拐角处有两个呼吸点。

图 1 为白棋已封住黑子两个呼吸点中之一，仅留下了一个呼吸点，所以是被打吃。

如果黑置之不理，白走图 2 的 1 位，则将黑子提掉，这种拐角处的一子可用两个子提吃掉称为“二子提”。

以上所说的“四子提”、“三子提”、“二子提”均是最基本的吃子。

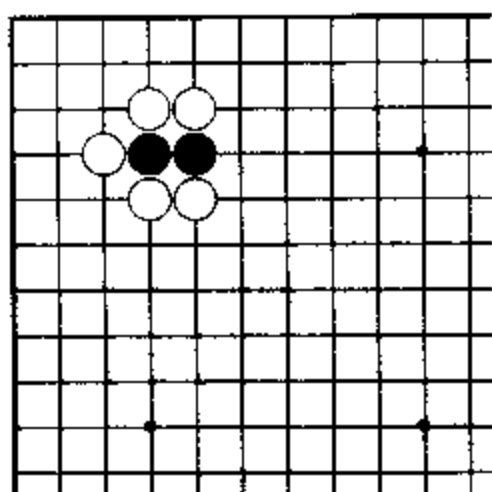


图 1

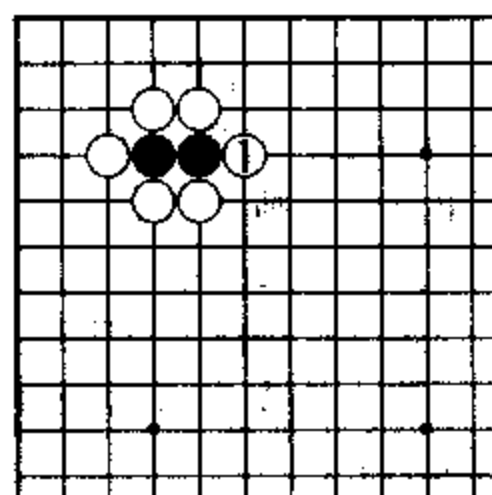


图 2

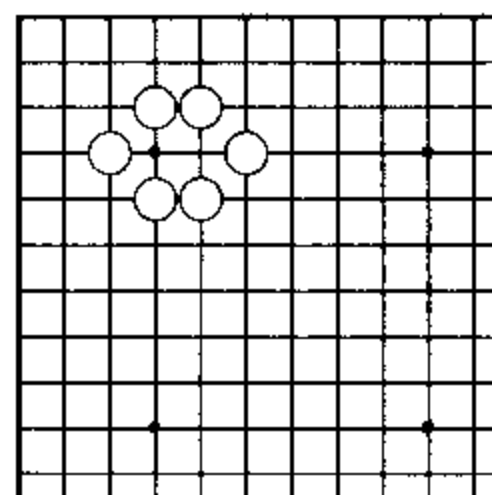


图 3

六子拔

不在边、角处的并列的两个子有六个呼吸点。

图 1 中并列的两黑棋有六个呼吸点，其中五个已被白棋封住，也就是处于被打吃。

黑若置之不理，白走图 2 中的 1 位，则黑二子被提吃掉。

图 3 为提吃完以后的棋形。

根据其形状，经常称作“龟壳”、“龟甲”等。

这种六手棋提两子则称为“六子拔”。拔和提的意思完全一样。

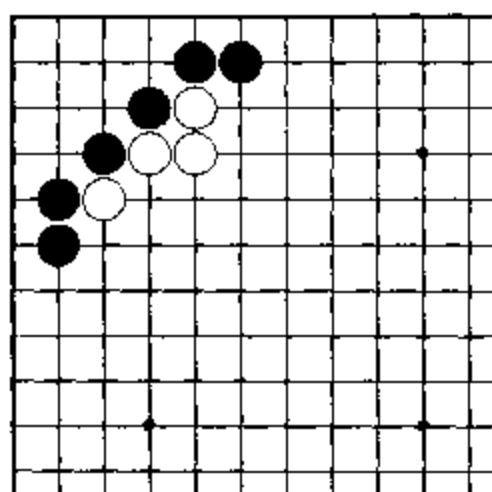


图 1

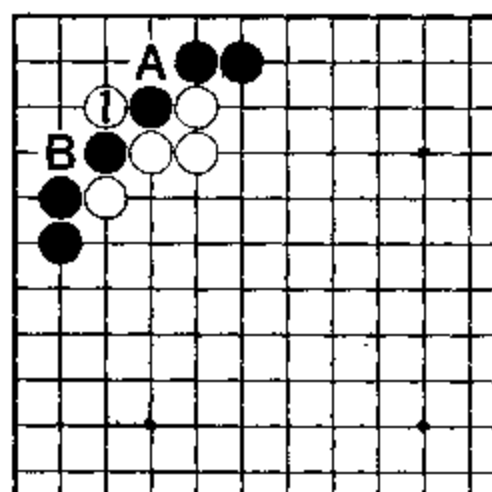


图 2

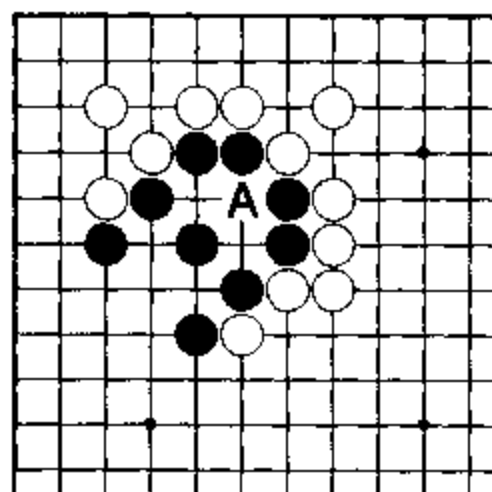


图 3

双叫吃

走一手棋可以同时打吃两处称为双叫吃。

一般双叫吃是好棋，注意有时则不是好棋，这时不能走双叫吃。

图 1，若轮白方走棋，该走哪里呢。

图 2，白走 1 位双叫吃，黑棋将必有一子被吃，就是说黑若 A 接，白则 B 提吃，黑若 B 接，白则 A 提吃。

图 3 也是一样。

走 A 位则成为双叫吃。

若让黑先走 A 位就不能双叫吃了。

二、吃子技巧——从枷吃到倒脱靴吃

围棋从字面上理解，是进行激烈的围吃棋子，提吃棋子确实是痛快的事情。不用说攻击大块棋并巧妙地将其歼灭更会让人兴奋不已。

为了提吃棋当然必须要打吃，另外，也可以不直接打吃而吃掉棋子。

在此将讲解的吃子技巧，不是指前面说的“四子提、三子提、二子提、六子拔”，而是有一定难度的几种吃子技巧。

围棋的真理是“围实地”，为此，必然难免进行战斗、相互提子，过份热衷于吃子，掌握好吃子技术，并不是棋就有了长足进步，当然上手们吃子技巧确实很好，对此要明白才行。

有“专业棋手不重吃子”的说法，这是因为，专业棋手走棋之前，已算到不会被吃掉。但如果对手的棋露出破绽，他们会毫不犹豫地将其吃掉。

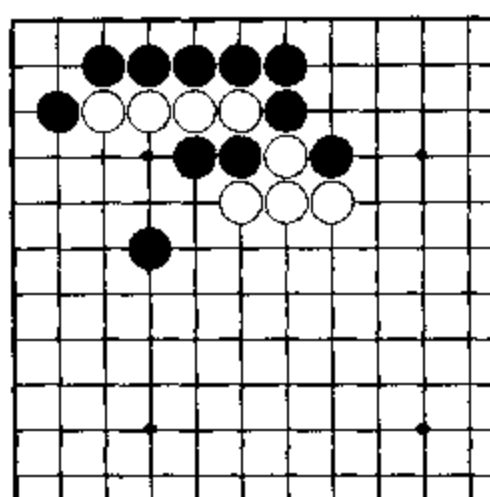


图 1

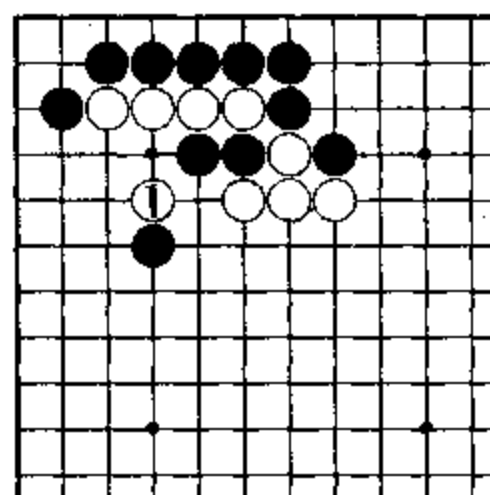


图 2

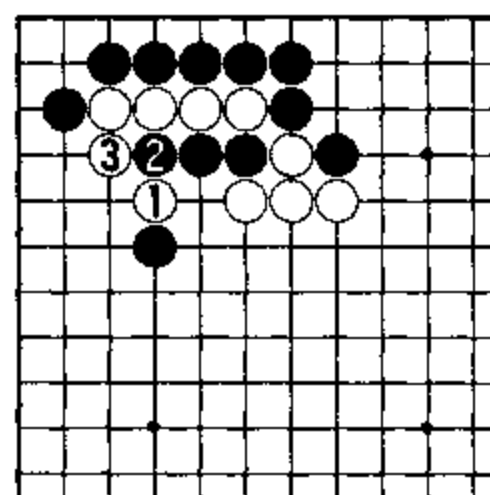


图 3

枷 吃

枷吃是不去直接打吃，如同古时候枷具使罪犯无法逃脱一样，使对手棋不能逃掉的一种战法。

试想一下怎样才能吃掉图 1 中的两个黑棋。

图 2 的白 1 为正解，这就是所谓枷吃。

黑如果走图 3 的 2 位，白则 3，这样成为打吃三个黑子，黑棋无法逃掉。

图 2 的白 1 若走图 3 的 2 直接打吃，白棋反而将被吃掉。

实战中经常要用枷吃。

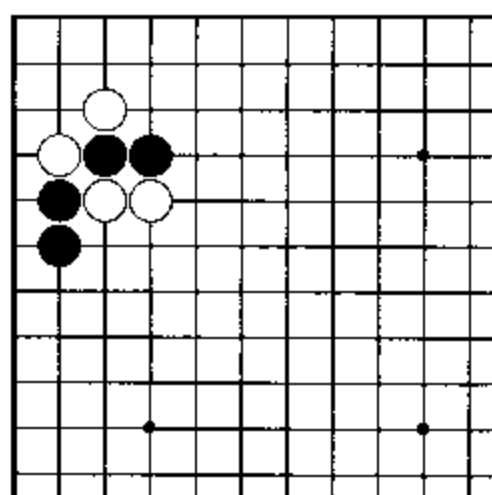


图 1

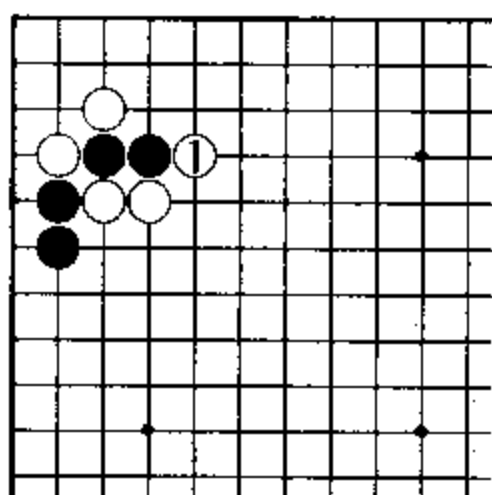


图 2

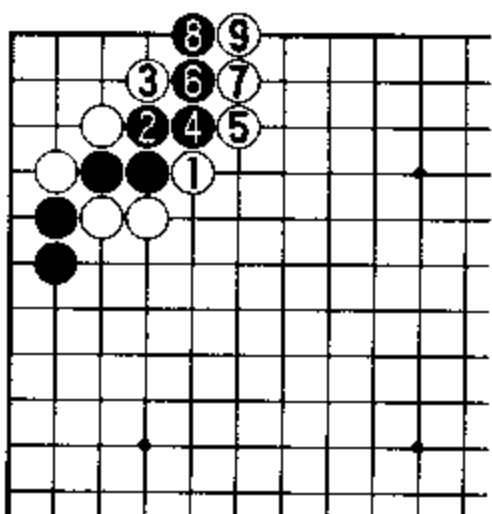


图 3

征 吃

将对手的棋连续进行打吃，最后在棋盘边上将棋吃掉，称作征吃。

有所谓“不知征吃别下围棋”的格言。

怎样才能吃住图 1 中的两个黑棋呢。

只有走图 2 的白 1 才行，以下黑做图 3 中 2 至 8 的逃脱，至白 9 则被征吃住。

图 3 的白 1 若走白 2 等打吃，被黑 1 长就很难吃住黑棋了。

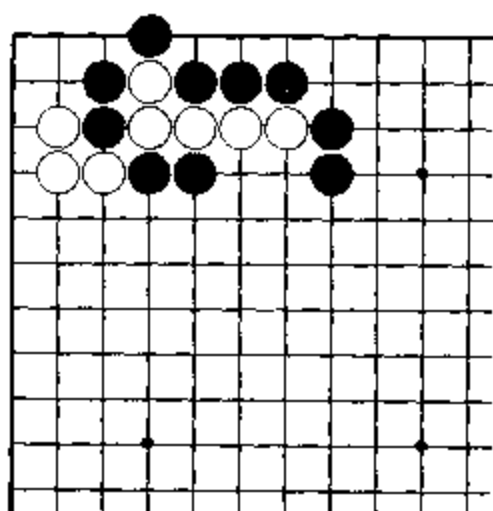


图 1

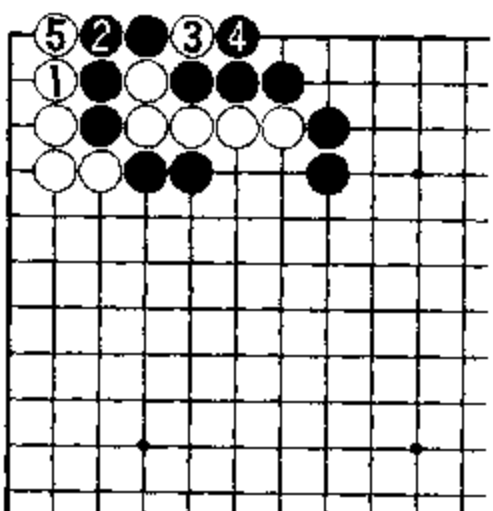


图 2

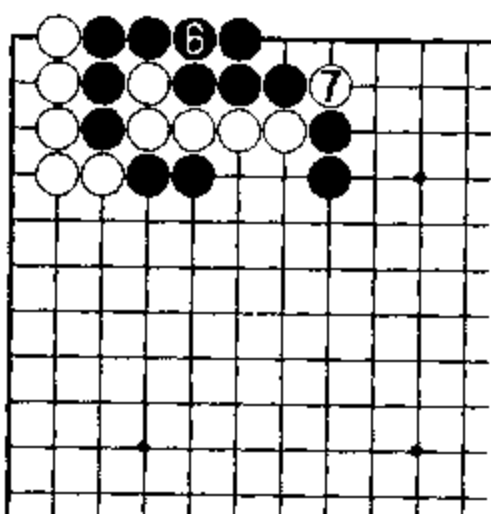


图 3

吃接不归

吃接不归主要是在边上用的战法。

图 1 为对杀，这时若轮到白方走棋，想一下该如何行棋。

图 2，白先 1 打吃，黑 2 时白 3 扑、让黑 4 提吃然后白 5 打吃是好棋。

图 3，对此黑 6 若接，白则 7。

白 1 开始的一连串手筋就是所谓“吃接不归”。

图 2 中行棋次序中，白 3 是重点，若不走此手棋而直接走白 5，被黑 3 接则大败。

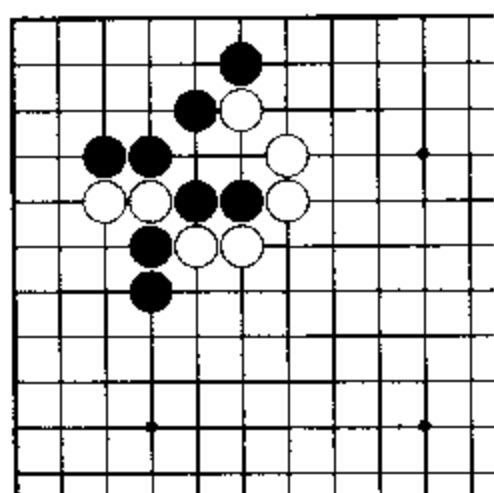


图 1

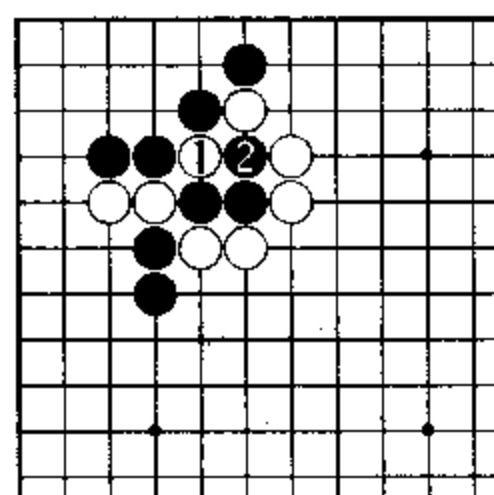


图 2

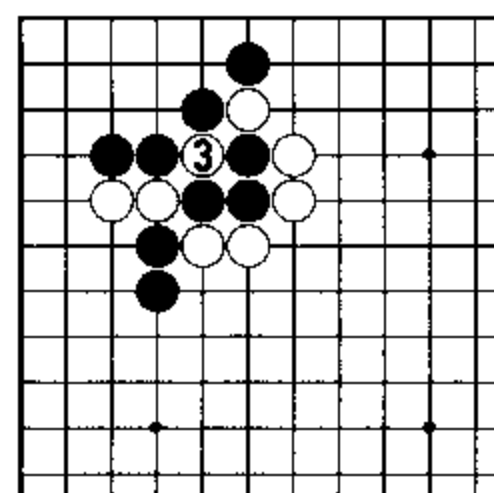


图 3

倒 扑

图 1 该轮到白方走棋，若不小心，则左边两子将被征吃。

为了避免被征吃掉，白走图 2 的 1 位（倒扑）。

因为叫吃黑二子，所以黑 2 提吃白一子。

随后白走图 3 的 3 位提吃三个黑棋，救出了左边的两白子。

这样在虎口内打吃送对方一子，而提吃掉更大的棋称作“倒扑”。

白 1 若走图 2 中的 2 位，则被黑 1 接就不行了。

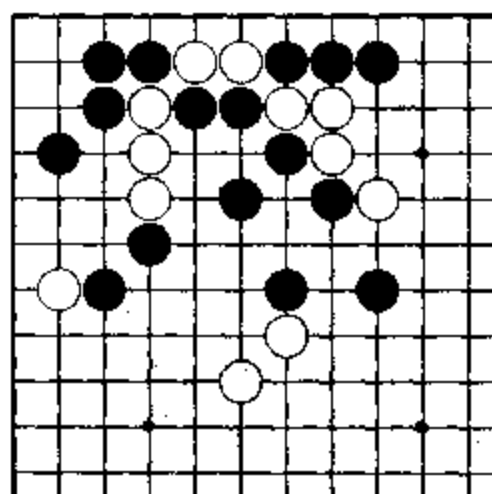


图 1

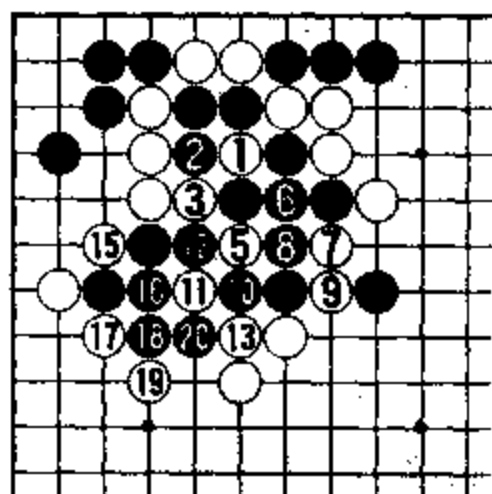


图 2 (黑 4 于 1 位, 14 于 5 位)

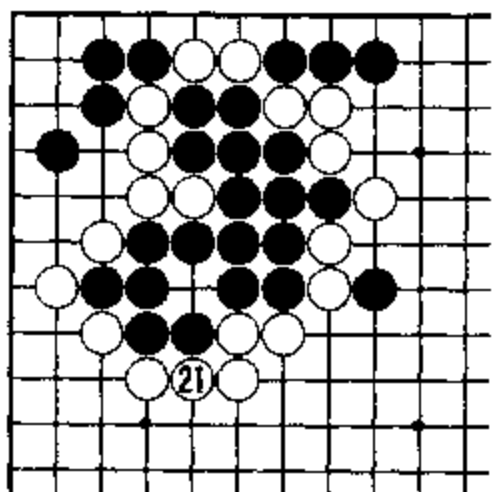


图 3

滚打包收

此战法是通过连续追击对手棋，最终完成致命一击。这要求有较深的算路。

图 1 中白棋较分散，似乎黑的棋形比较不错，但实际并非如此。

图 2 中白自 1 依次走下去，对白 13 打吃，黑则 14 接，然后白 15 继续追击。

黑若 20 提吃一子，白则走图 3 的 21 位，一击致黑于死地。

可以说相当精彩，但是没有正确的算路不行。

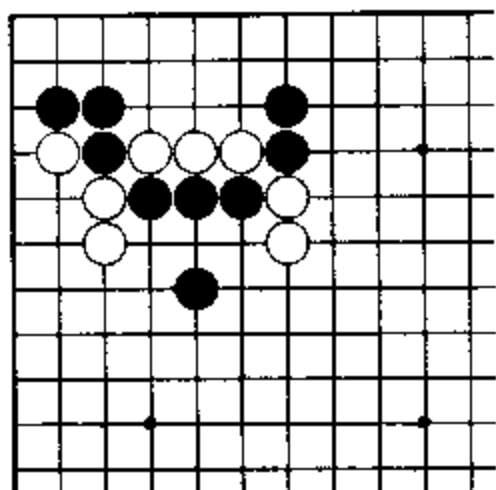


图1

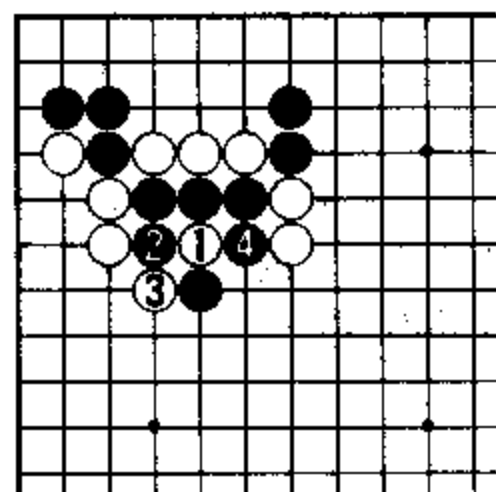


图2

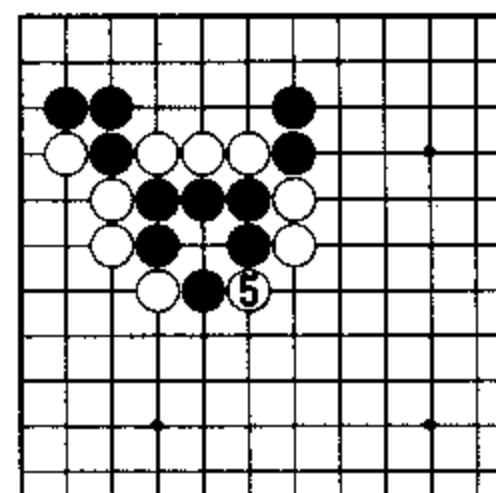


图3

乌龟不出头

图1轮到白方走棋，那么白将怎样走呢？

若不小心谨慎，则上边的三个白棋将被吃掉。

白走图2的1位为正解，以下黑2时、白走3位让黑4提一子。

随后，至图3中的白5止，黑棋被提吃。

图2中白1若改走白4，黑走3“双”，则可以扬长而去。

图1那样的棋形称作“乌龟不出头”。

如此命名非常巧妙。

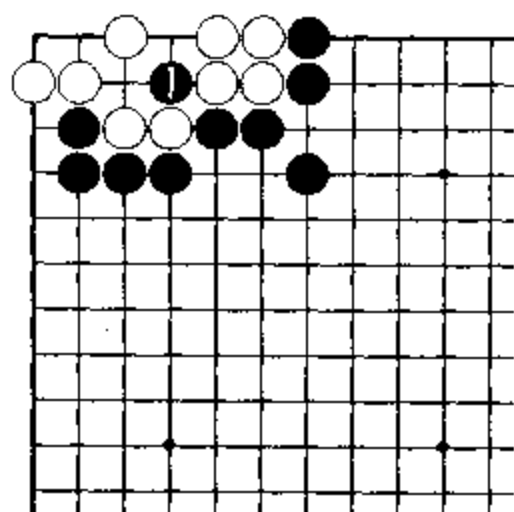


图 1

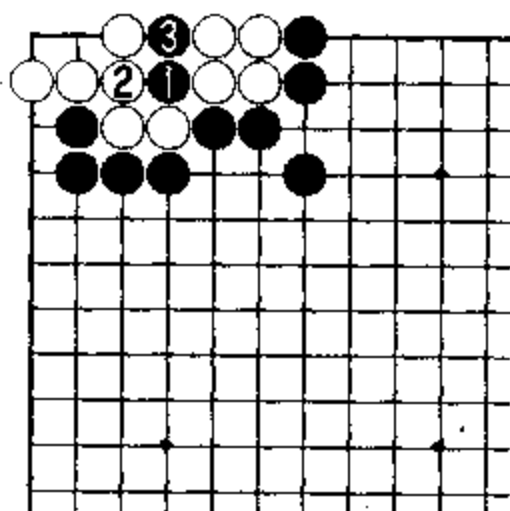


图 2

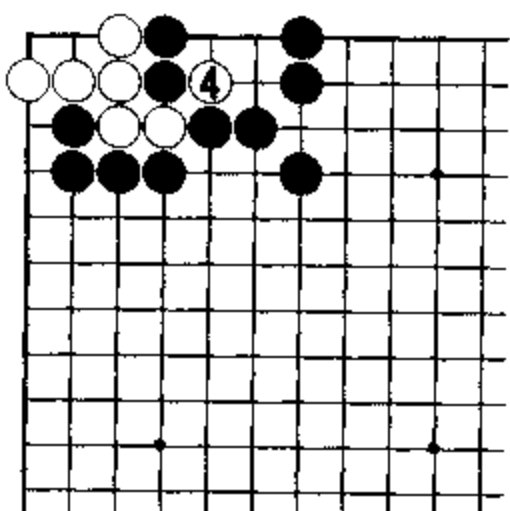


图 3

倒脱靴

将棋提吃掉以后，还留有手段的棋形称作“倒脱靴”。

这对初学者而言比较难，往往容易忽视。

图 1 中被黑走 1 位后，看上去似乎白棋已死。

但是，这时白可在图 2 中 2 位接，让黑吃掉四个棋。

此后，白走图 3 的 4 位，反吃二个黑子则可以做活。

若将被提子后的棋形的变化算清楚，则“倒脱靴”的手筋并不很复杂。

三、逃脱技巧——可以逃及不能逃

前面说过：“不懂征子不要下围棋”。因为被征吃的棋，怎么逃都跑不掉，越跑被吃的子越多。

逃脱归根结底是为了不被对手吃掉，逃脱自有逃脱的方法，绝不能乱跑一气。

初学水平的棋，往往犯不能逃的棋（没有活路的棋）还要逃跑这样的错误。此外反而该逃的棋却置之不管，可以说这是由于不知道逃脱棋的方法造成的恶果。

不能逃的棋不要恋恋不舍，应该尽早死心。

反而该逃跑的棋一定要毫不犹豫出逃。

除非已被吃住的棋或弃子，要从思想上重视每一个棋子，围棋竞技不能太过于死心眼。

说的也许过多了。总之，可以认为吃子技巧和逃脱技巧应等同看待。若明白逃脱技巧，自然而然就应该明白如何吃子了。

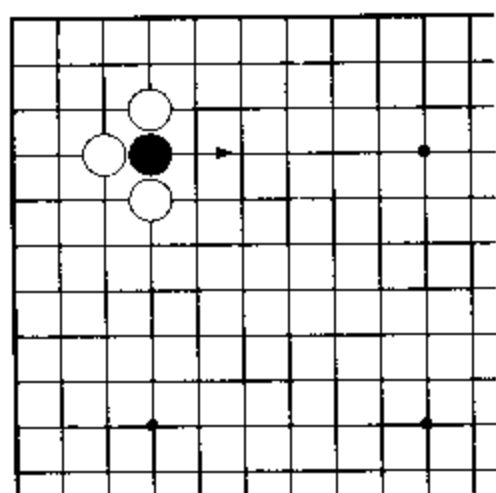


图 1

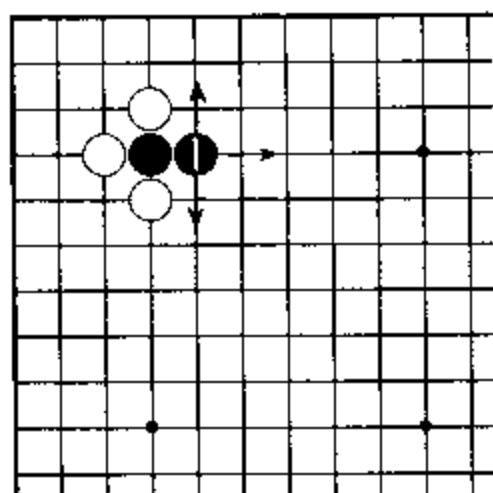


图 2

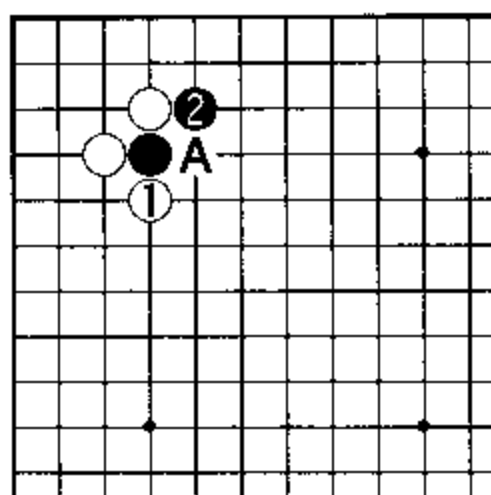


图 3

增加呼吸点

棋子被吃是由于棋的呼吸点被对手封住，所以为了不被吃掉，最好要尽量增加自己棋的呼吸点。

图 1，黑棋仅有一个呼吸点了，面临着被吃掉，这时黑走图 2 的 1 位逃脱，这样呼吸点增加为三个。

图 3 中白 1 打吃，黑若 2 逃，呼吸点仍为一个，接着白 3 走 A 位则黑棋被吃，这是由于黑 2 没有增加呼吸点，所以无法逃脱。

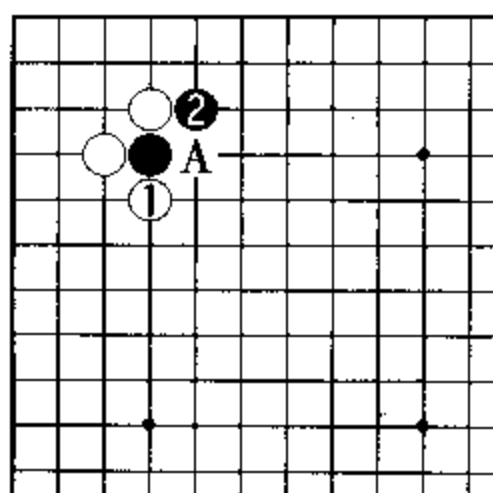


图 1

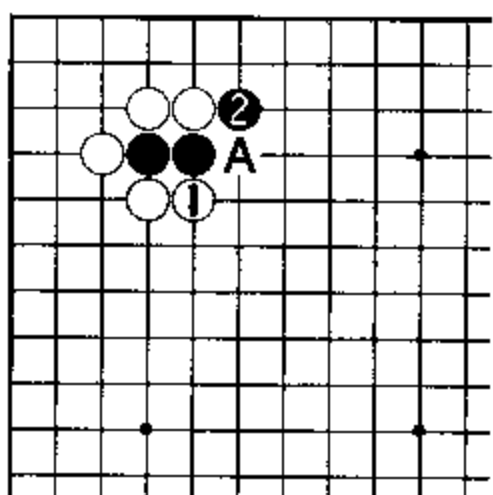


图 2

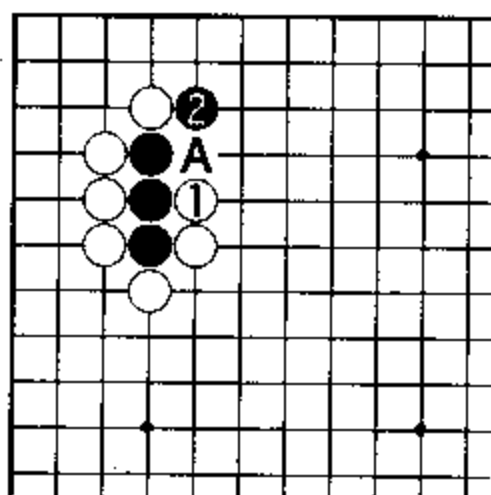


图 3

不可斜向逃脱

所谓棋的呼吸点是指纵向和横向，因为斜向不是呼吸点，所以斜向逃脱不行。

图 1，白 1 打吃，黑 2 逃脱错误，白若 A 则可以提吃一子。

同样图 2 及图 3 中白 1 打吃时，黑棋逃脱也都不正确，白走 A 则可以吃掉黑棋。

棋的斜向没有呼吸点(气)，和后面讲述的“棋的分断”，“棋的实接”有关系，要牢牢记住这点。

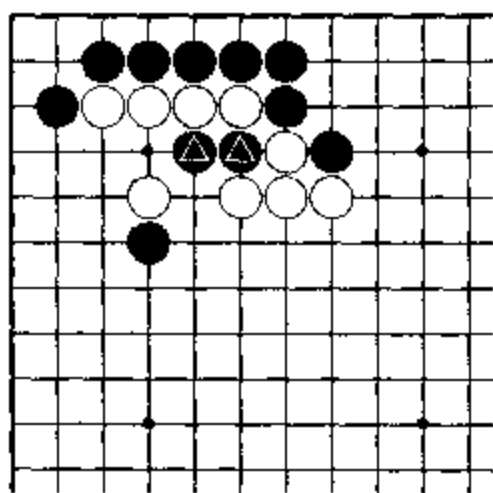


图 1

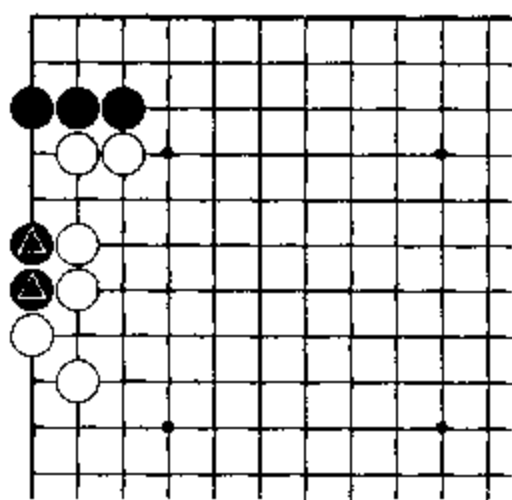


图 2

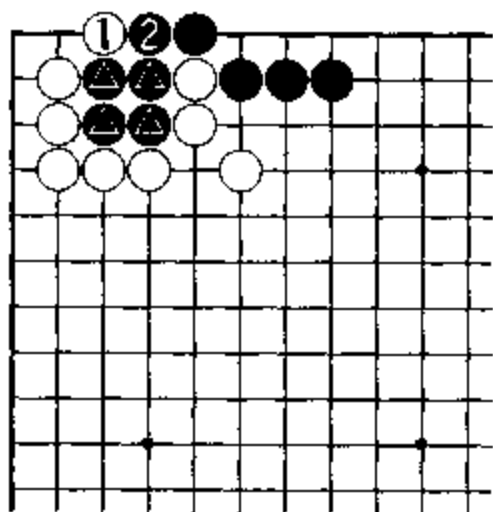


图 3

不能逃的棋

图 1 为枷吃的图。

白只要不脱先，这两黑●子就跑不了。

图 2 的黑●子也是跑不掉的棋，即使逃也是眼瞧着被吃掉。

但是图 3 的黑●子能跑掉吗？它也是一样跑不了。对白 1，黑即使走 2 也显然将被“征吃”。

这类跑不了的棋不要跑，放在那不跑而加以利用才是比较明智的。

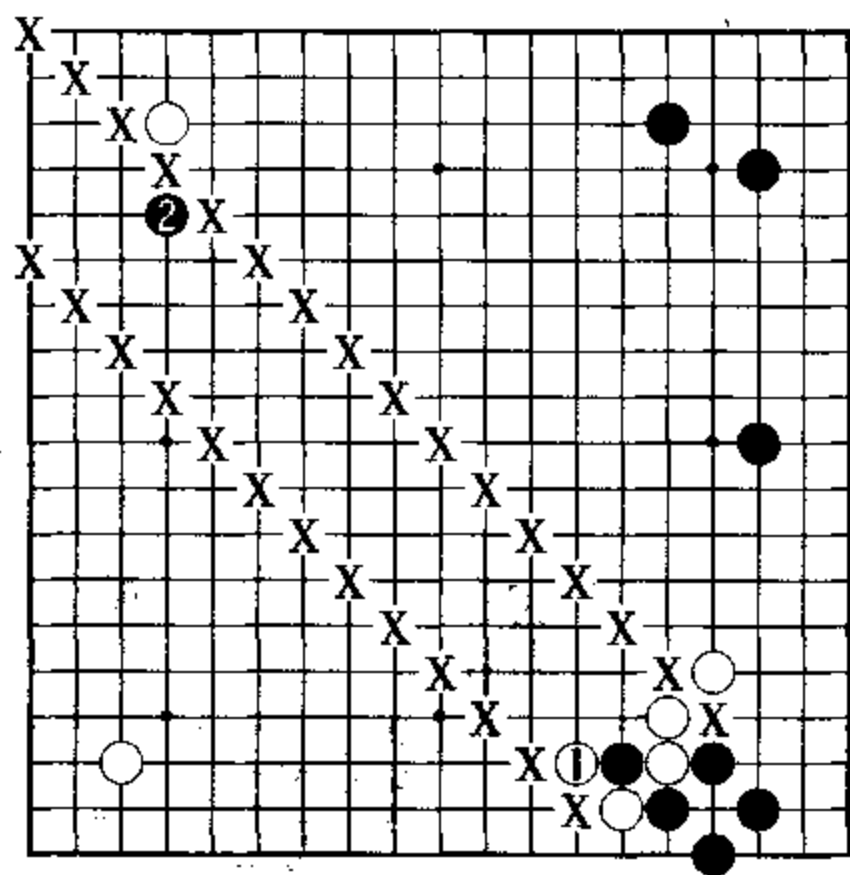
引 征

下图为“靠退定式”的一例。

白方走1征吃黑一子时，黑若逃出，则逃至左上角处被杀。

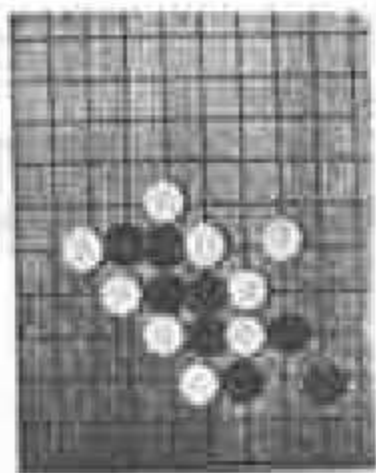
对此黑2挂左上角，要注意黑2在此不是单纯的挂角，而是引征点，有了黑2，试将右下角黑1子逃掉。

这是给被征吃的棋找活路的方法，作为引征，黑只要在图中有×的地方走棋，就可以引征。这是对付征吃的最强抵抗手段。

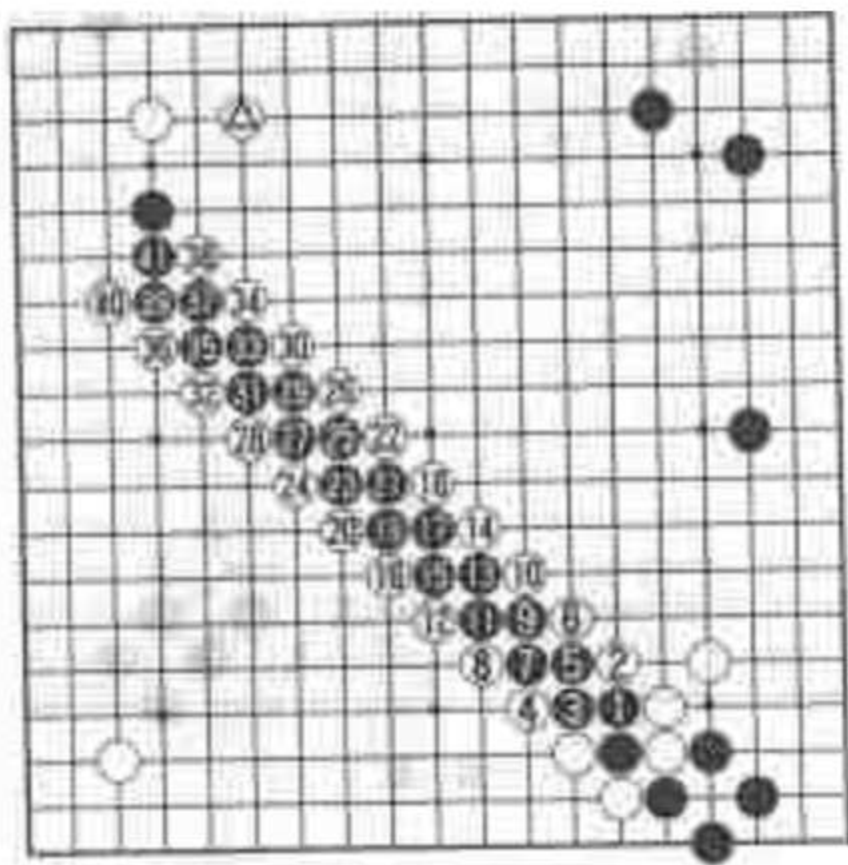


引 征

所以，试将前图中黑 2 引征在实际中进行验证，如果白在 ⊙ 应一手，黑 1 开始动出。以下依次进行至白 40 打吃时，这时黑棋有四个呼吸点，因黑可以任意双吃白棋，所以无论如何也吃不了黑棋了。



征吃，因为是黑白各两排子平行移动，所以一共四行线。“引征”则像前页那样为六行线，所以要记住“六条引征线”。



验证引征

四、分断——分断对手棋的断点

围棋的战斗，基本上从分断对方棋开始，棋盘上的事情大多是由分断引起。为什么说分断而不是提吃才可以分断棋的势力？这是由于将棋的势力分断，则双方都增加了弱棋，这样必然引起激烈的战斗。

首先，应该分断时不敢断，或万不得已时才断，总是畏畏缩缩走棋的实战心理，则不会提高棋力的。

也就是说，并不是一定要分断，只有“该断时才分断，没必要时不要分断”，这句话看上去简单，实际运用较难。所以分断棋也有诀窍。

断在对手“不痛不痒”的地方极坏。

而且，对于分断而言，对手一定要有断点，没有断点的棋，则无论如何不能分断。

有关“分断”详见后面介绍。

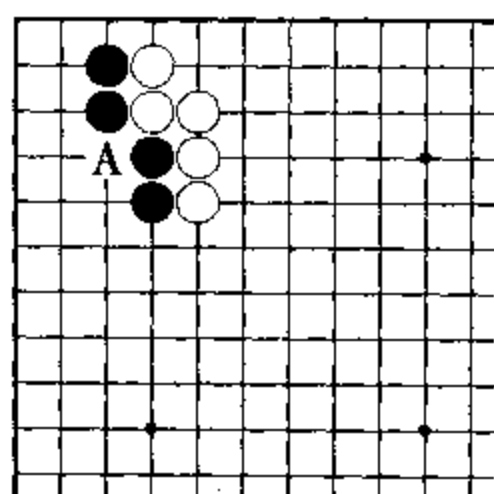


图 1

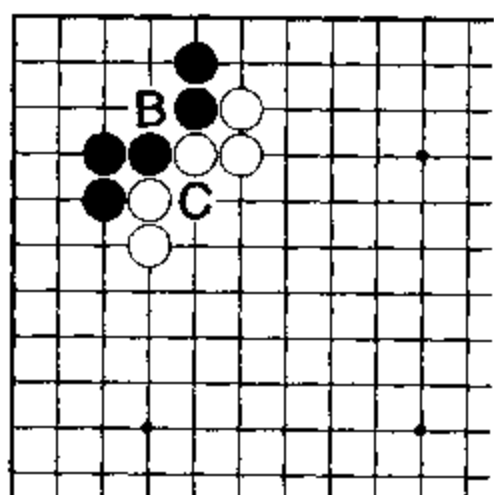


图 2

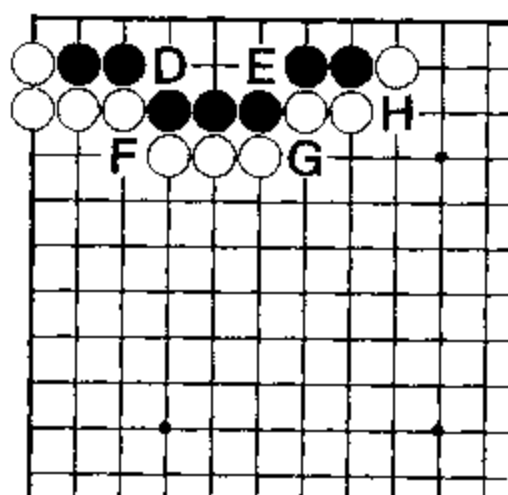


图 3

棋的特点

在对手棋的断点处走上自己的棋称为“分断”。

反而言之，棋的断点可以说是对手能分断的地方。

那么究竟断点是什么，还是请看下图吧。

图 1 中只有一个断点，白棋若走 A 点，则成为分断。

图 2 中有两个断点。白可以 B 断，黑可以 C 断。

图 3 中总共有五个断点。

白走 D、E 或黑走 F、G、H，则对手棋被分断。

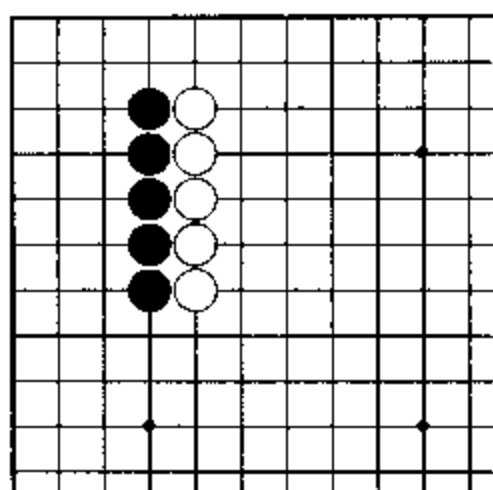


图 1

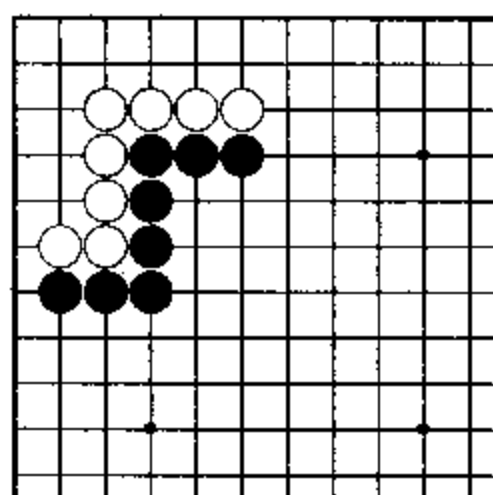


图 2

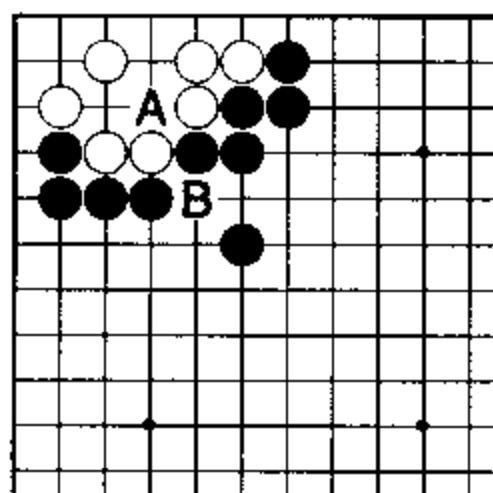


图 3

无断点的棋

首先，请看图 1、2。

双方棋都完全接着，没有任何断点。这样棋无法分断。

下面的图 3，黑白双方都各有一个断点（A 和 B）。

但是，即使双方去分断，分断的一子也被吃掉。这样按理说不能“分断”。

所以，即使有断点，但分断的一子相反被提吃的场合，不用说还是不分断为好。

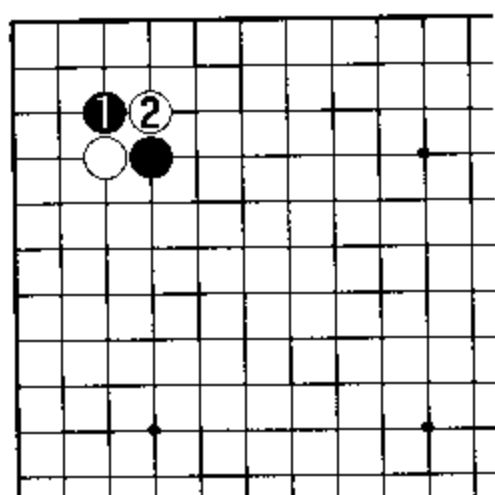


图 1

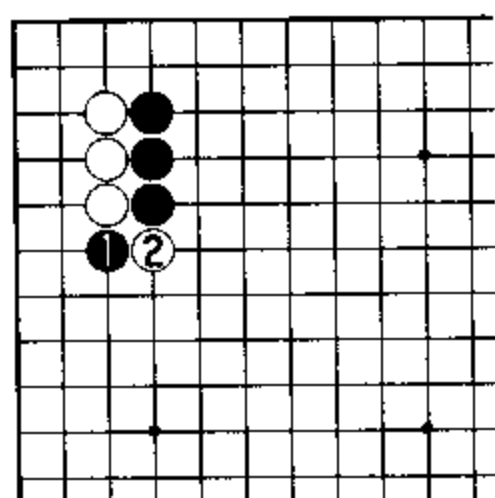


图 2

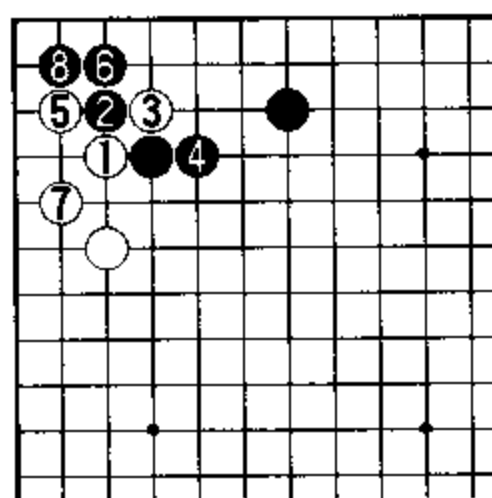


图 3

扭十字断

相互扭断的棋形称作“扭十字”。局部上一定会形成交叉十字形状。上手在让子棋中经常采用这种战法。

图 1、2 中黑 1 都走扳(拦)，对此白 2 扭断。当然可以预想将会出现激战。

所以，对扭十字有“向一方长”的格言，图 3 为大飞定式之一型，黑 4 运用的就是“扭十字、长一方”。

以下行棋理所当然较简明，可以说双方为两分（译者注：两分意指得失相当。），都可以满足。

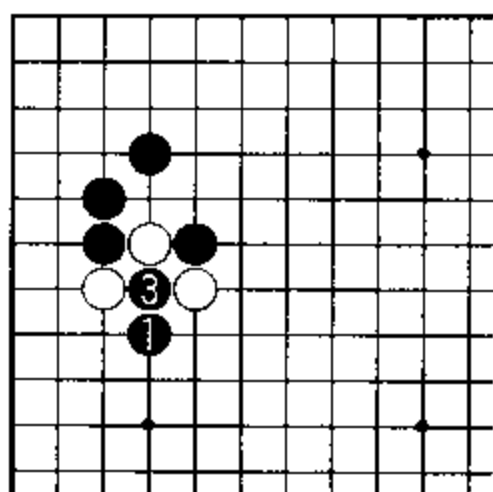


图1 (白2脱先)

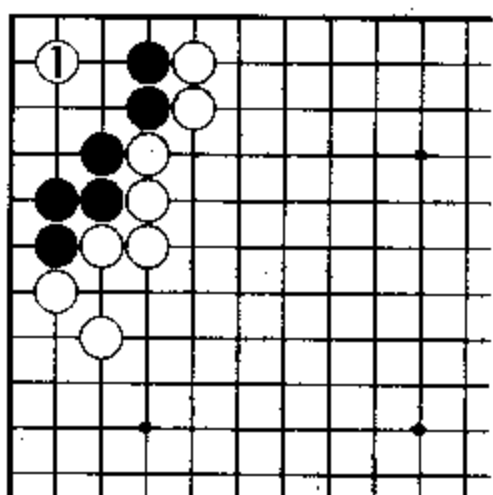


图2

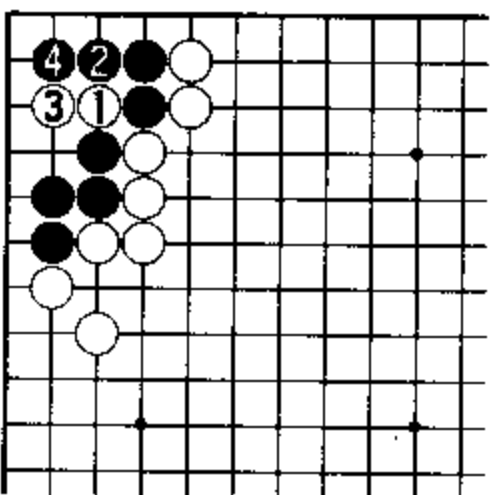


图3

刺

“刺”不是分断对手棋的断点，而是若对手继续脱先，则接下去可以分断的棋。

刺是对没有直接断点的棋，较有效的战法。

可以分断时，一般不要刺。

图1中黑1刺，白若脱先，则黑3可以分断白棋。

图2中白1刺，应该称为点方，让白走到这手棋，黑棋就惨了。

这手棋如果在图3的1位分断，黑2、4则可以简单做活。

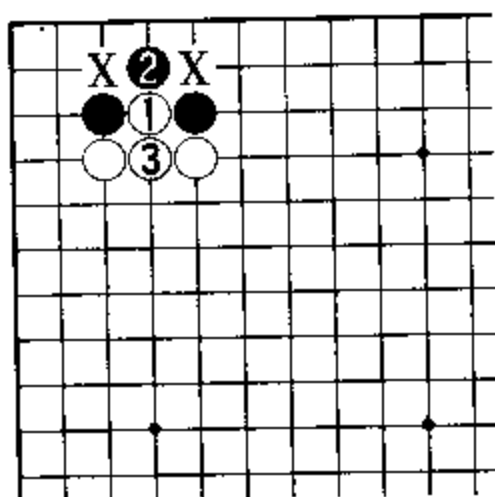


图 1

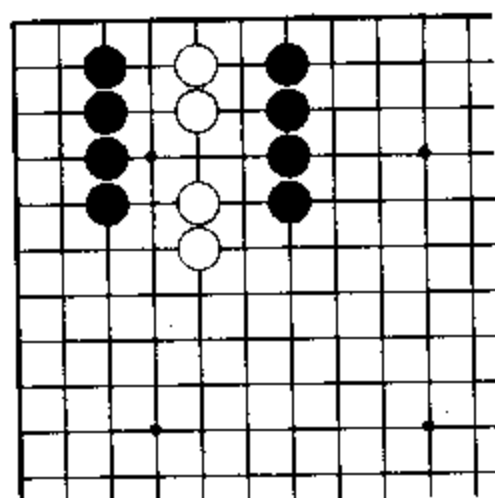


图 2

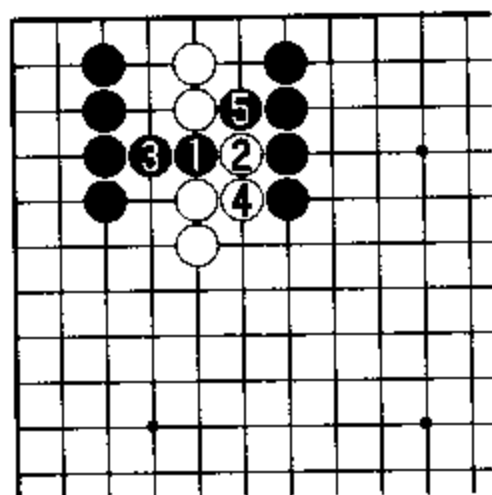


图 3

挖

当对手棋为一间跳时，将己方棋置于其间为挖入战法。这样对手棋会出现断点，则可以分断。

图 1 中，当白 1 挖入时，以下黑 2、白 3 后，可以使黑棋产生两处断点（×处）。

图 2 中白棋的四个子，两子和两子间为一间跳。

黑在此有分断的好棋，即走图 3 的 1 位挖入。

以下至黑 5 成功地将白棋分断为上下两块棋。

黑 1 若走 2 位刺，白则正好在 1 位接上。

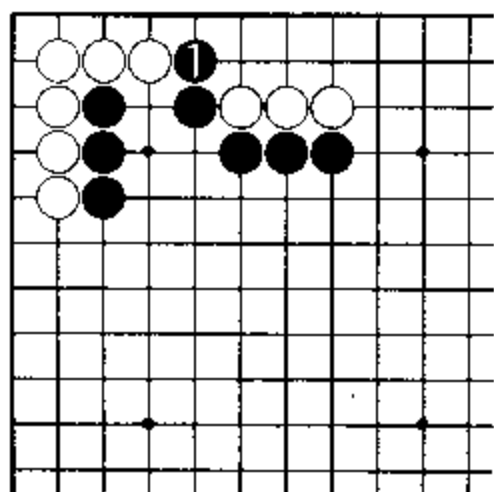


图 1

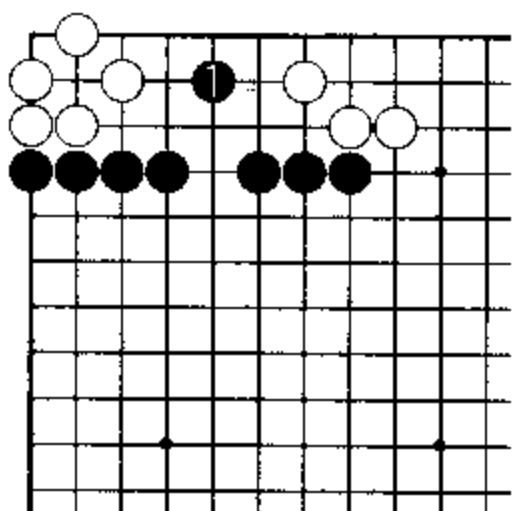


图 2

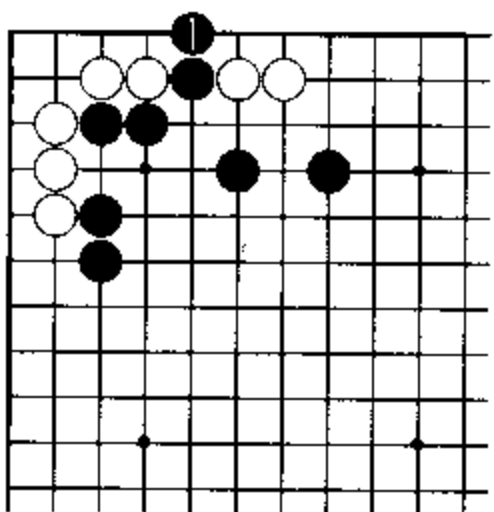


图 3

棋的切断

分断和切断都属于断，所以没有必要单独列一章节，将其放在同一章节里有一定理由。

所谓分断显然有断点。相对于分断而言，切断往往是为了将对手棋的连络彻底分隔开。

“分断”若是对后面将讲的“接”而言，则可以认为“切断”是相对于“渡过”而言。

图 1、2、3 的黑 1 都将白的连络隔离开了。

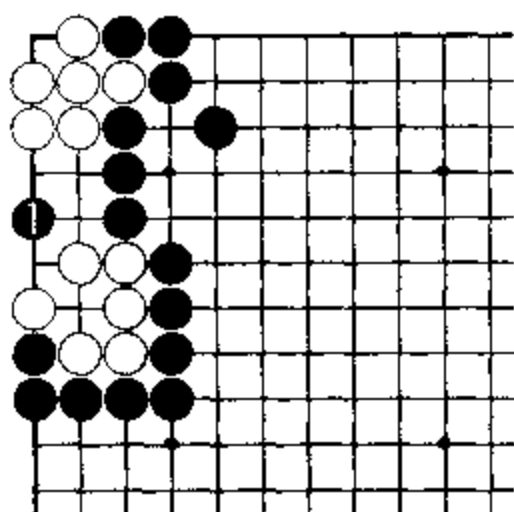


图4

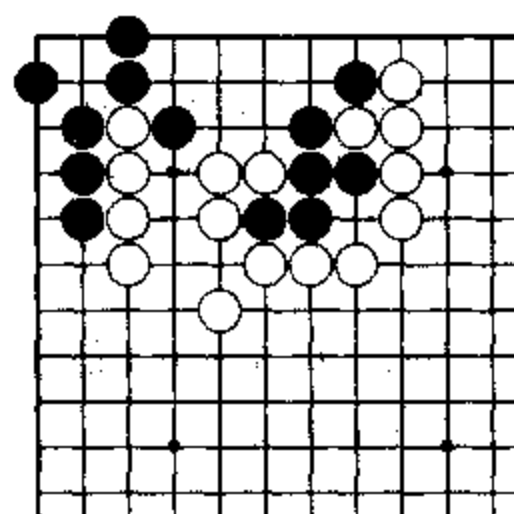


图5

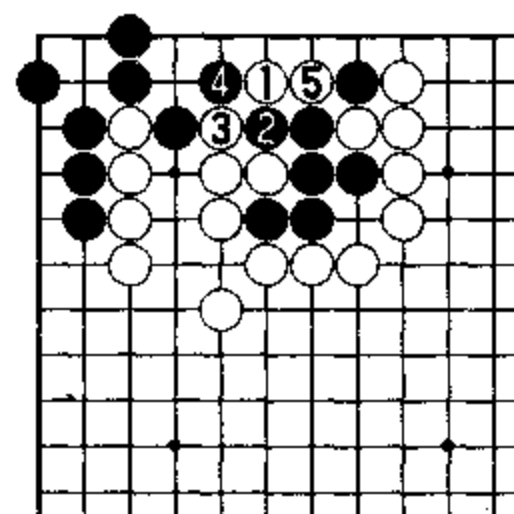


图6

如此将对手棋分割开，不仅削弱了对手棋，某些场合下，还会对棋的死活产生影响。

图4中上面、下面的白棋都各有一只眼，两块白棋若连络则做活，但是，由于黑1将白棋切断则白棋不活，请在棋盘上确认一下。

图5的黑棋好像已经连络了。

但是白可以走图6的1位，给黑以致命一击。

以下顺序走至白5的结果。另外白1若走4位，被黑走1位则不行。

连络和切断都是极其重要的战法。

五、接——为防分断而将棋连接上

前面已经讲过什么是断点及怎样能将断点分断，和分断相对应的是“接或称实接”，也就是说己方棋的断点在被对手棋分断之前，先将己方棋的断点接上，确保了自己棋的安全，而且棋得到进一步强化。

有人认为将棋接上是向对手屈服，很不情愿接上，这种想法很难让人赞同。接不但强化了自己的棋，相对而言也使对手棋变弱了，围棋是一种充满辩证法的竞技运动。

接也有各种各样接法，要根据周围状况进行取舍，要仔细想好后再走棋，接也是一种必要的技巧。

如前所述，脑子里一定要有“接是为了防止对方分断”的概念。

而且随着实战对局的增多，还会明白接的作用远远不止这些。

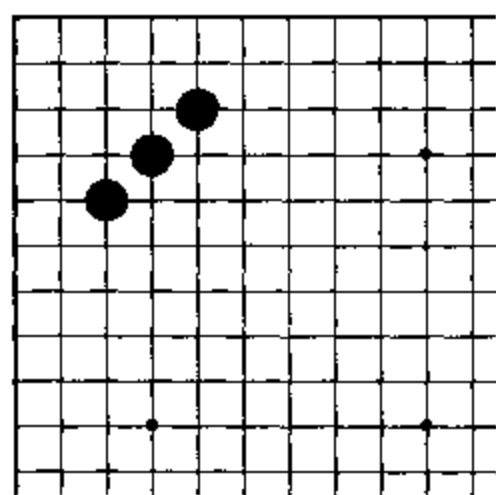


图 1

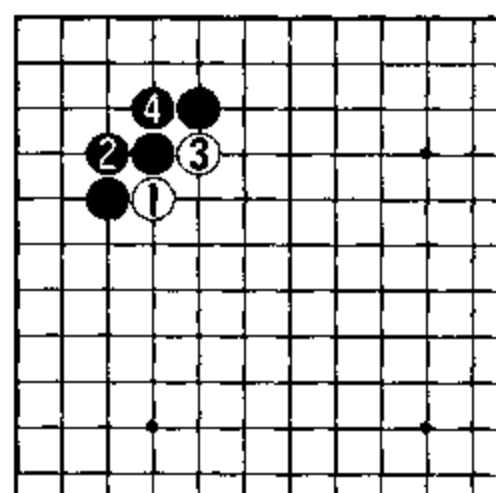


图 2

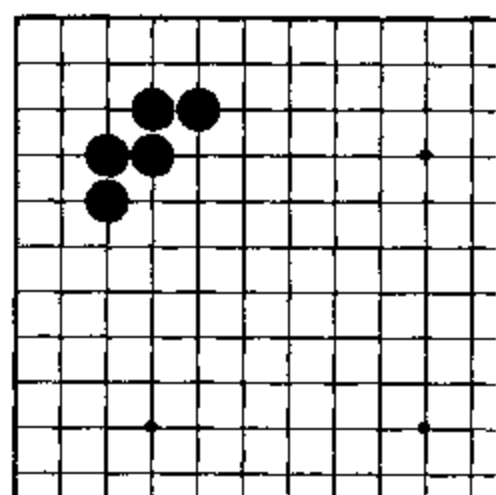


图 3

棋的连络

“如何出逃”一节中，讲过“不要斜向逃脱”。

为什么斜向逃不好，这是由于斜向上没有棋的呼吸点。

图 1 中的三个黑子没有完全连络好。例如图 2 中白若走 1，则出现了断点，对此黑得走 2，白再走 3 的话，则黑得走 4，也就是图 1 的三个黑棋要走成图 3 的形状时才能说连接好了。

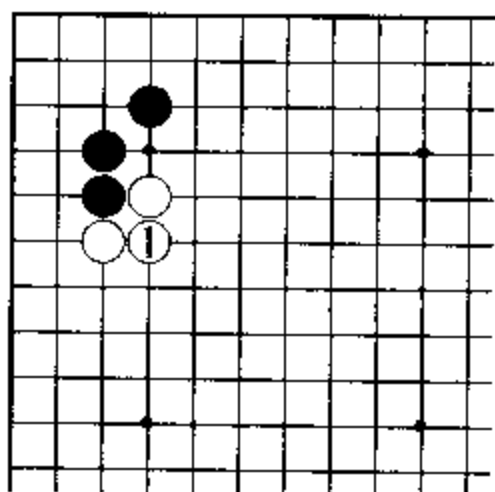


图 1

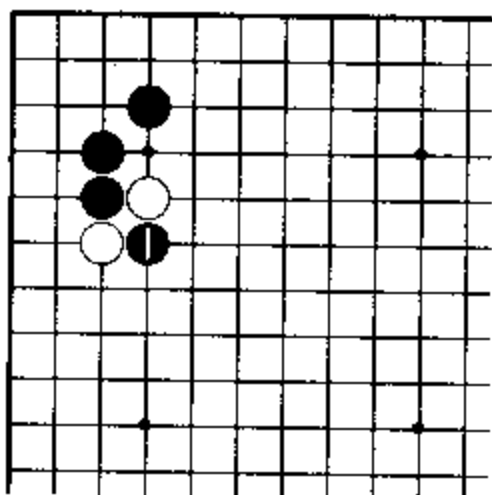


图 2

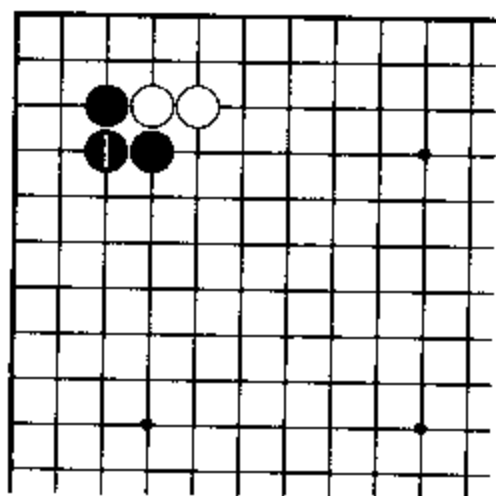


图 3

实 接

从字面上看是接牢的意思，在断点上直接走上自己的棋，将棋完全联络好，恐怕没有比实接更安全、牢固的，对手绝对无法将其分断。

图 1 是“小目定式”的一个棋形，白若不在这里走棋，则黑马上会走图 2 中的 1 位，白两子将被分断。

图 3 中的黑 1 也是实接，黑如果置之不理，白走 1 位则将黑两子分断。

所以实接是彻底防止了对手分断。

接不仅防止了被对方分断，还有不被对手吃的作用。请看下页。

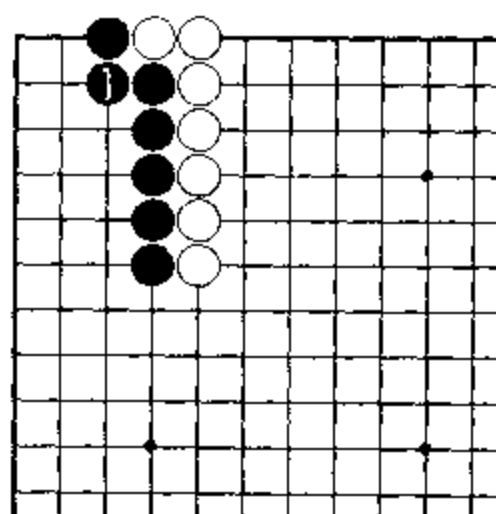


图 4

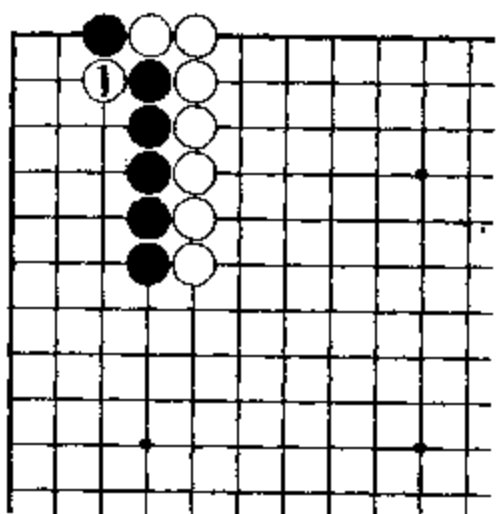


图 5

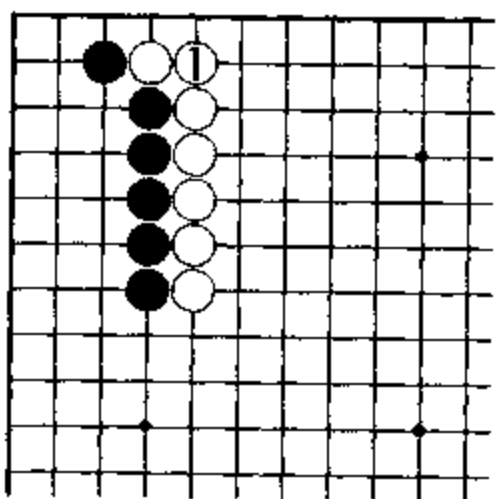


图 6

图 4, 黑 1 实接是为了防图 5 的白 1 分断。如被白走 1 位则黑一子被吃。

同样图 6 中白 1 也是实接, 白若不在此里走棋, 被黑走 1 位则白一子被吃。

图 4 的黑 1, 图 6 的白 1 都属棋的完全连络, 同时也起到了防止被对手吃掉的作用。

不管怎样, 在各种各样接当中, 实接是最安全可靠的接法。

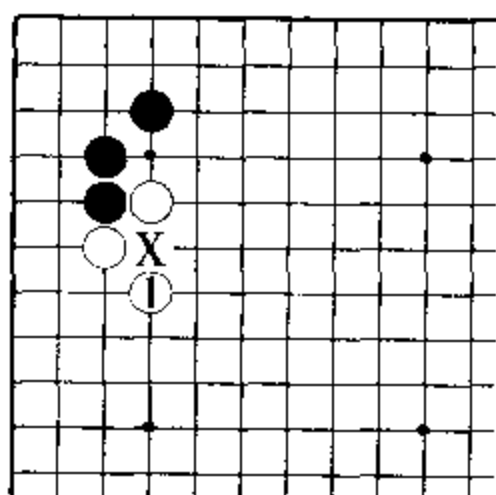


图 1

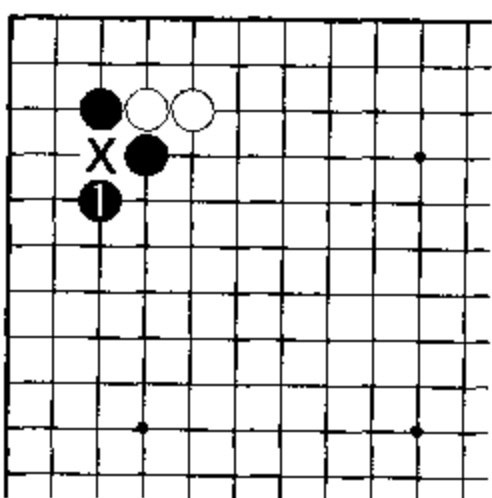


图 2

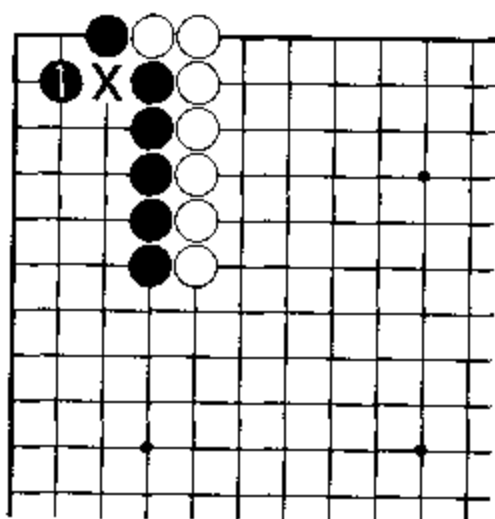


图 3

虎

“虎”不属直接的接上，为一种间接的接上，也是防止被对手分断的一种措施。

图 1 中白 1。

图 2 中黑 1。

图 3 中黑 1。

这些都属于“虎”，它们明显已将断点（×处）护住了，使得对手不能于×处走棋。

这种“虎”并不比实接差，要经常灵活互用。

需要留意的是有两个点可以走“虎”。

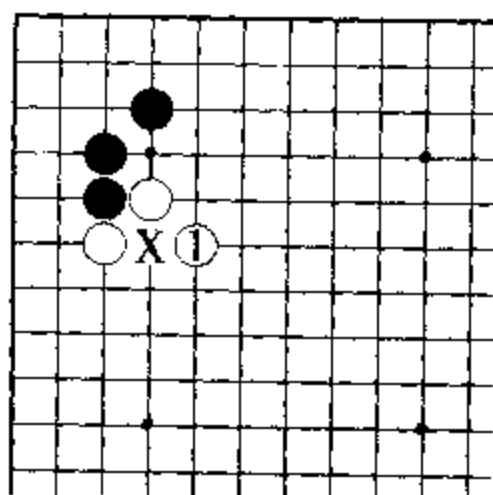


图 4

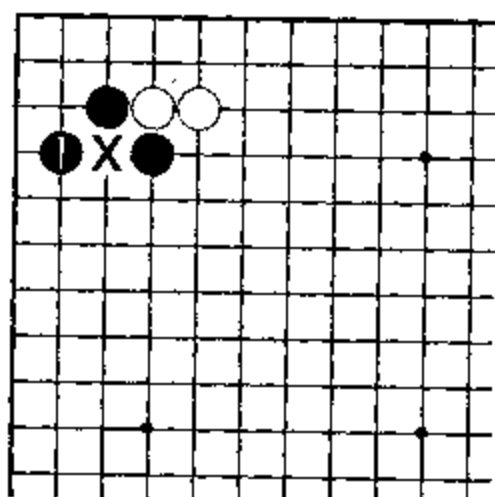


图 5

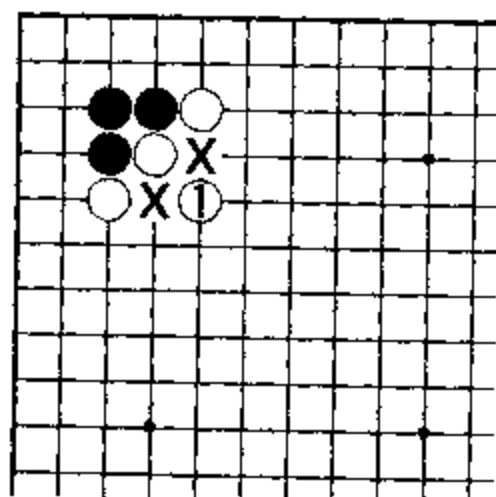


图 6

也就是说，走图 1 的白 1，图 2 的黑 1，图 3 的黑 1。图 4 的白 1，图 5 的黑 1 都属于虎。

应该选择虎哪边，不用说要根据当时的作战情况来做出决定，而且，虎在有两个断点的地方最有效。

例如：图 6 的白 1，这手棋显然将两个断点（×处）护住。

虎一手可护住两处断点，同时也是对棋进行整形的一种手段。

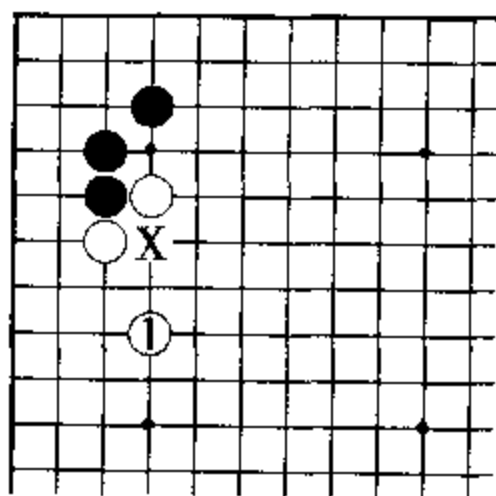


图 1

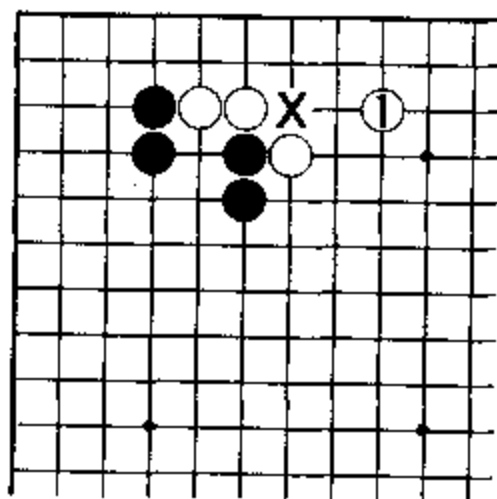


图 2

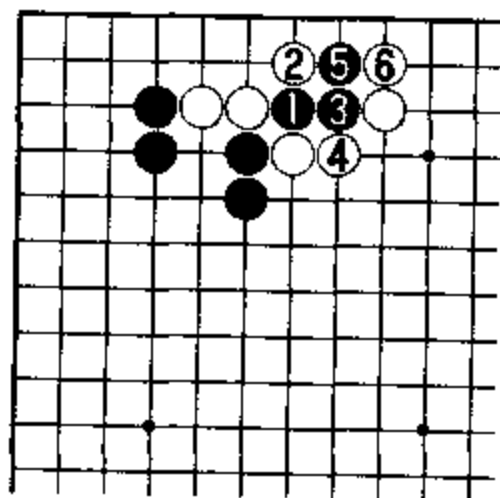


图 3

飞 补

飞补和仅仅护断比较，可以说是一边制约对方的分断，一边试图开拆的战法。

另外，当飞补被分断时，可以进行征吃的场合也属于接。

当根据棋的配置情况，不允许被吃掉时，最好选择走实接或虎。

图 1、图 2 的白 1 为飞补，在这种局面下，黑不能对 × 处的断点分断。如图 3 所示，黑即使于图 3 的 1 位分断，也将会被征吃掉，也就是说对于白 1，对方不能分断，实际上等于将断点接上了。

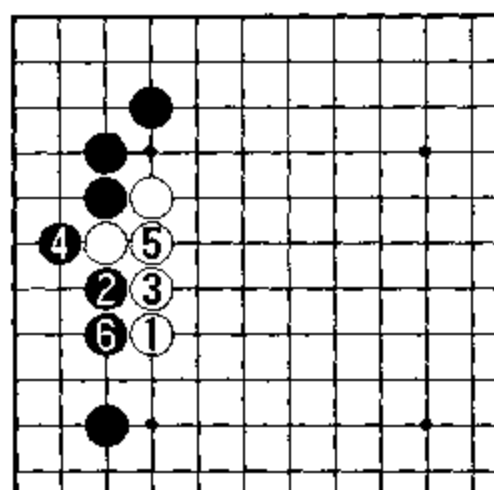


图 4

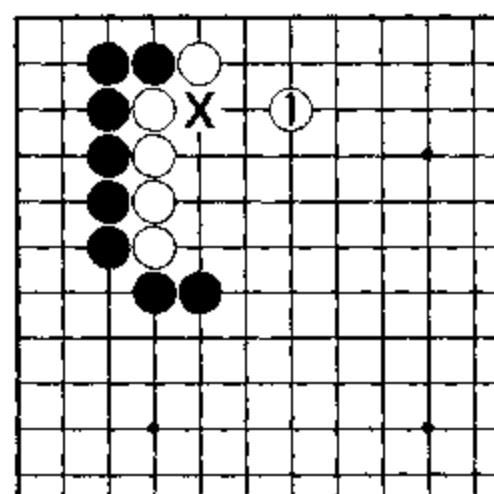


图 5

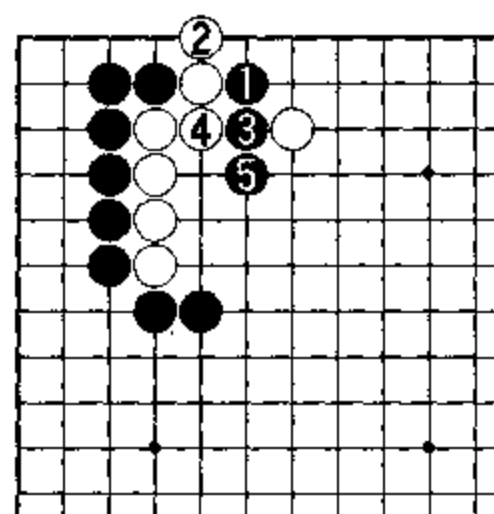


图 6

此外和虎、实接相比，棋同时走远了一路。飞补的特点有使得己方阵营扩大一些的好处。

图 4，当左边有一个黑棋时，白 1 若飞补，黑则马上走 2 至 6。此图为白方不好，黑不但得到了实力，而且使白棋气紧。

图 5，白 1 护住了 × 处的断点（黑若在 × 位走棋，则被征吃掉）。

但是黑走图 6 的 1 位，白 2 至黑 5 后，白棋不行。

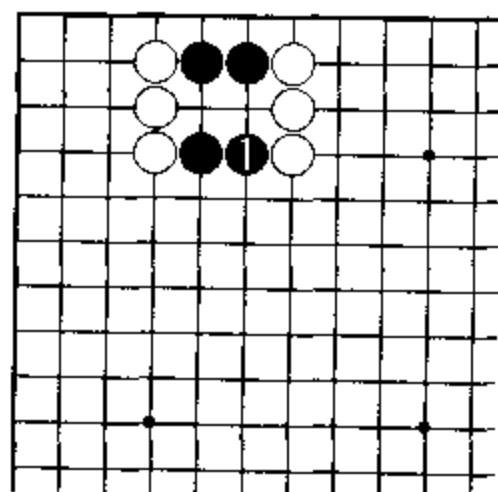


图 1

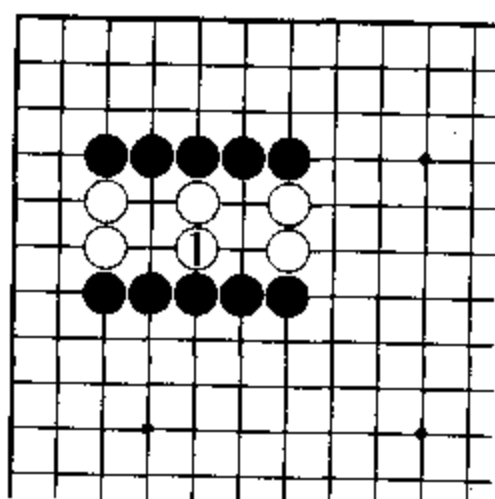


图 2

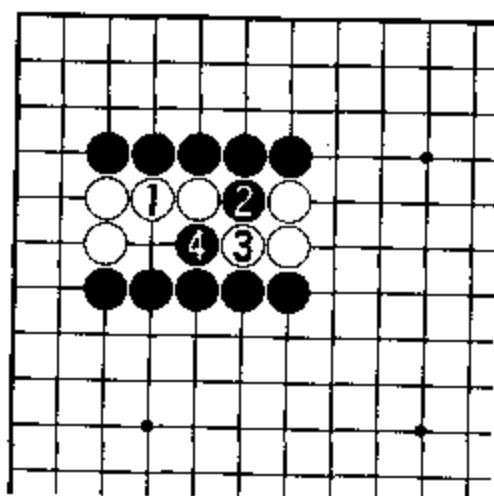


图 3

双

相隔一路，两个棋子并列的形称双。

严格说这并不是已经接上了，认为存在能将棋连络上的点更为合适些。

双是实战中有更好效果的接。

图 1 中黑 1 是“双”的连接棋形，可认为黑棋已经连上了。

图 2 中白 1 也是双，黑棋也无法将白棋分开。

不知道走白 1 双，若走图 3 的白 1 等，则黑 2、4 可以将左右的白棋分断。

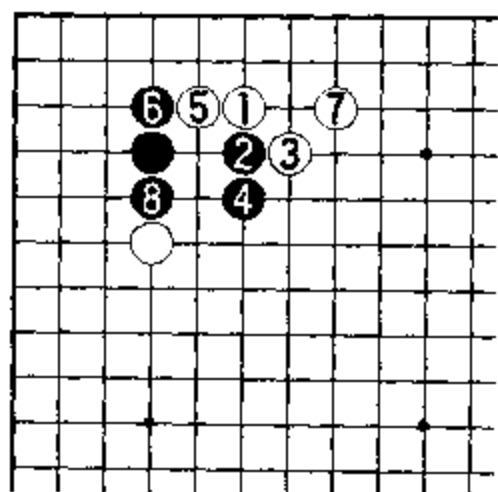


图 4

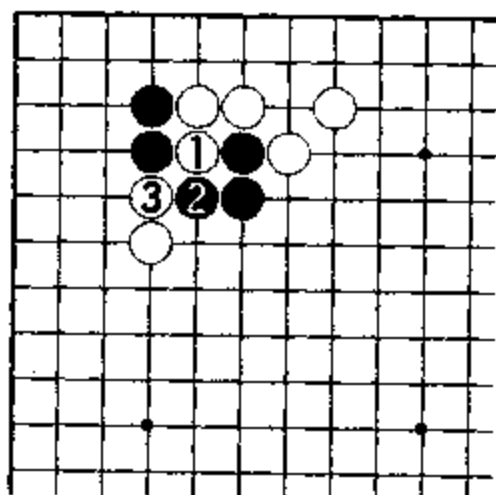


图 5

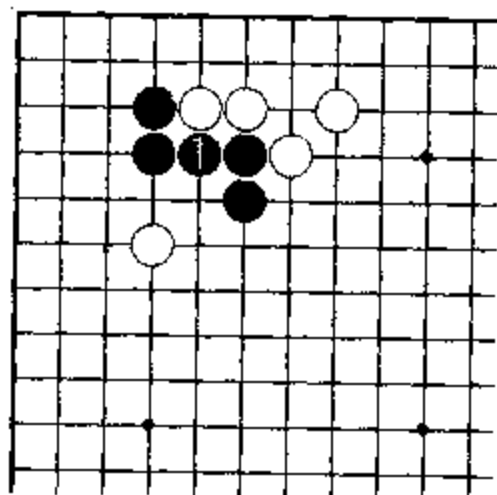


图 6

“双”仅限于不脱先时绝对不会被分断，是种结实的接法。

此外，去刺不能被分断的双也属严重的恶手。

图 4 为实战中常见的定式之一，白 7 之后黑应该如何行棋？

对此有各种各样走法，但黑 8 走“双”连接，棋形最为坚实。

另外，图 6 中黑 1 接的棋形不太好，和图 4 “双”比较，要注意对左边一个白子的压力（攻击）有极大差别。

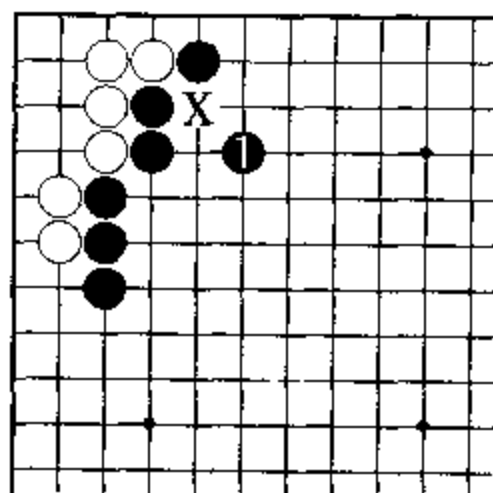


图 1

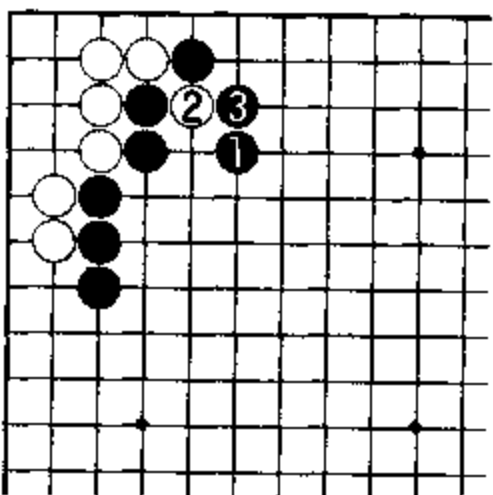


图 2

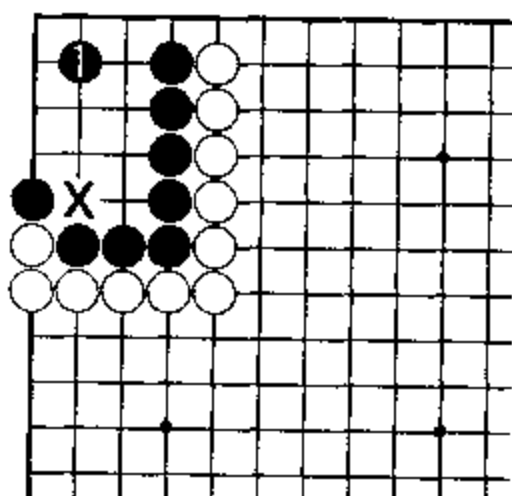


图 3

间接的接

前面已讲述了各种各样的接法，此外还有以下的方法。

图 1，为“三·3 定式”的一例，黑走 1 则补好了 x 处的断点。

如果白走图 2 的白 2，黑 3 则白棋被吃。

图 3 中的黑 1 应该称作“大飞接”，因为这样完全护好了断点。

例如白不能在 x 处分断黑棋，自己可以在棋盘上试试看究竟是不是这样。

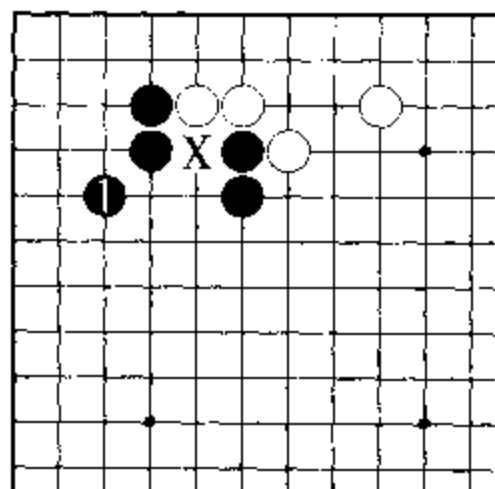


图 4

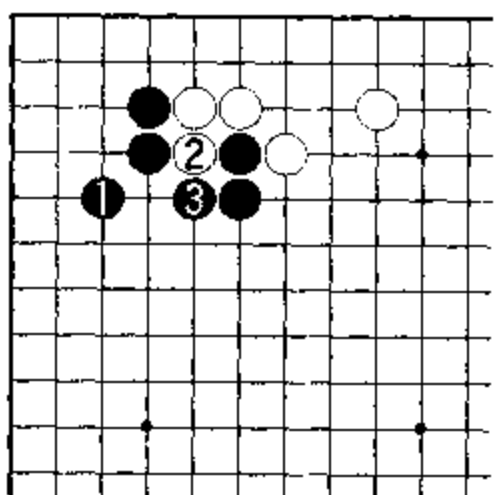


图 5

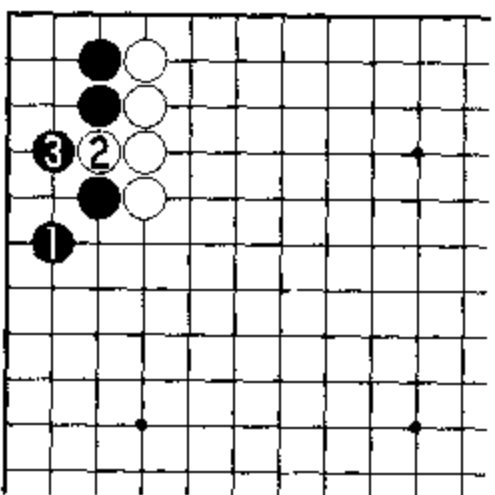


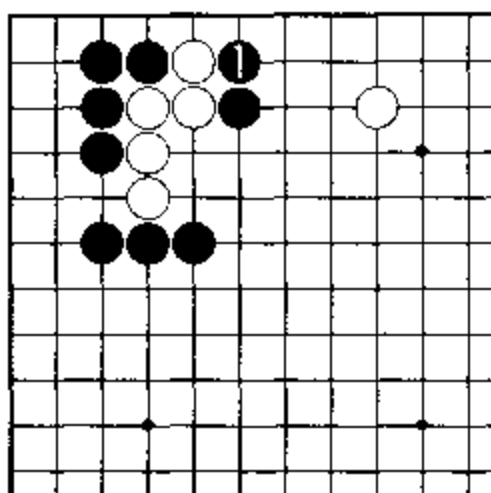
图 6

下面图 4、图 6 的黑 1 称为“小尖”，是间接地将黑棋接上。也就是说白走图 5 的 2 冲断不能成立，图 6 的场合下白也同样不行。黑 3 拦也可以说虎，这样则白棋无法达到目的了。

能走出如此巧妙接的人，具有一定棋力了。

——以上已将接全部讲完了，但在对局和探讨时，要留心选择好用哪种接才行。

并且在对局中反复进行运用，才能逐渐弄明白。



1

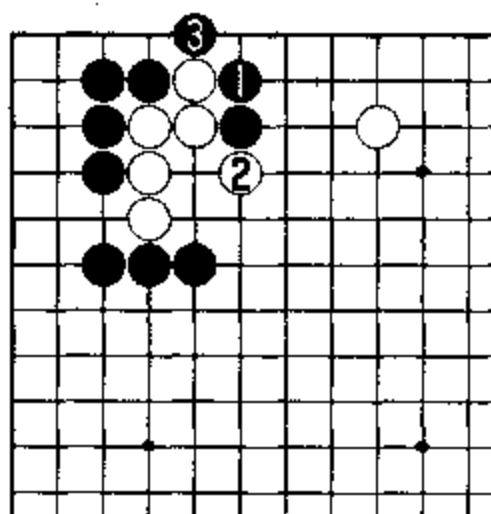
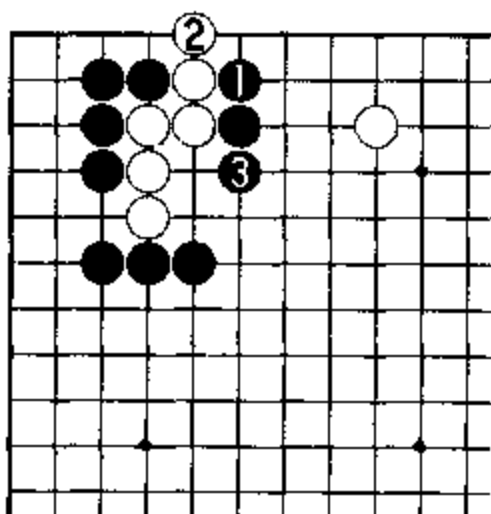


圖 2



3

渡过

所谓渡过，不是指补断点，而是将分离的棋连络。

这种战法，常发生在边上能否渡过，往往直接影响胜负。

有“渡过增长八目棋”的说法，实际上除数值外，还应该将价值加进去。

图1中黑想要将右边的一子和左边的黑棋渡过，就要走黑1，白若走图2的2位，则白无法阻止黑3渡过。

白若走图3中2位下立，黑则3长将白棋封锁在里面。

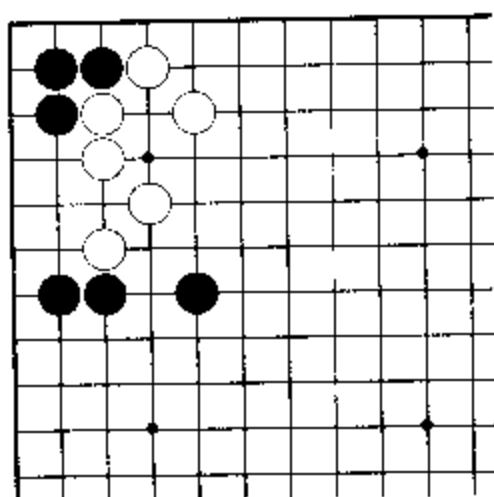


图 4

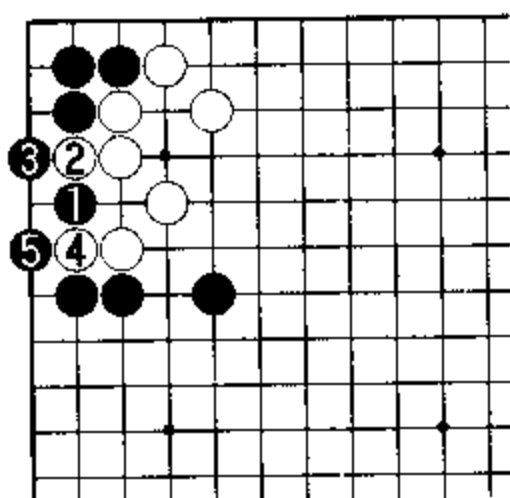


图 5

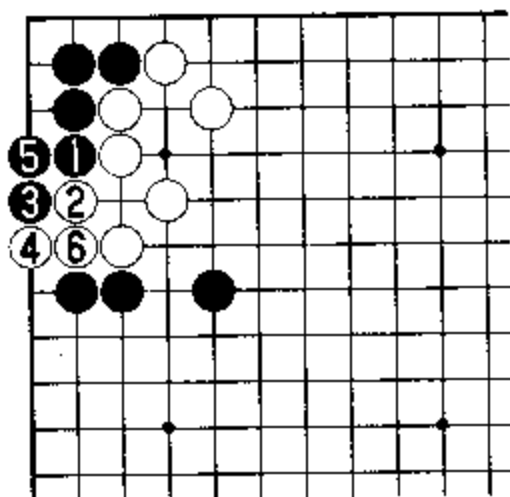


图 6

图 4 如何使上下的黑棋连络，答案是图 5 的 1 位跳，这样黑棋就被接上了。

例如黑走图 5 的 1 位，白若 2、4，黑只要走 3、5 就行了。

如果黑像图 6 那样走棋，白则走 2 至 6 将黑棋分离。

而且图 6 中黑 1 若走 3 位，看上去像是手筋，但白走 5 或 4 位，则黑棋不行。

请自己在棋盘上验证一下。(黑若 3，以下则白 5，黑 1，白 4，黑 2，白 6，黑棋不能连络。)

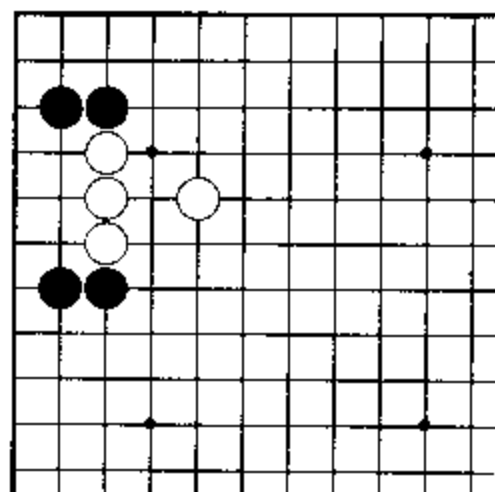


图 7

图 7 还是怎样将上下黑棋连络的问题。

图 8 黑走 1 为此场合下唯一应手，白不能分离黑的连络。

白若走图 8 的 2 位进行反击，将会形成黑 5 止的结果，白的反击徒劳无功。

白 2 即使走 4 位，黑 5 则可以完全接好。

黑若按照“左右同型走中央”的格言，走图 9 的黑 1 则不行。

白可巧妙的走 2 至 6，黑棋没办法渡过。

另外，图 9 中黑若走 5，则以下形成白 6、黑 4、白 3、黑 2、白 1 打劫的结果。

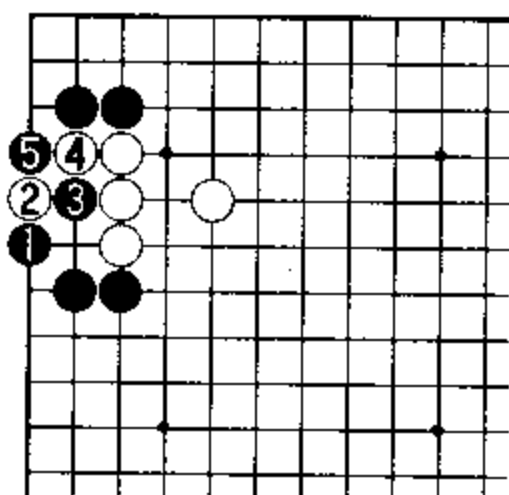


图 8

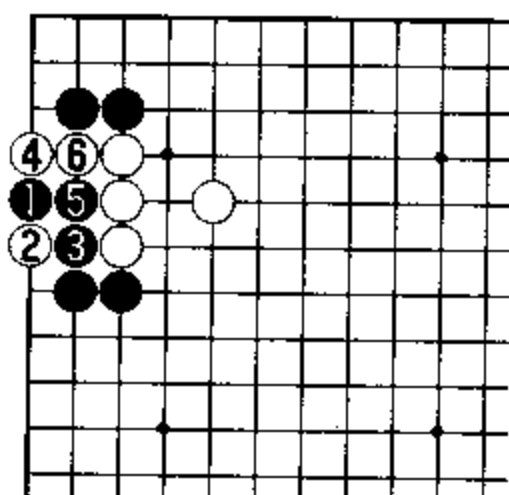


图 9

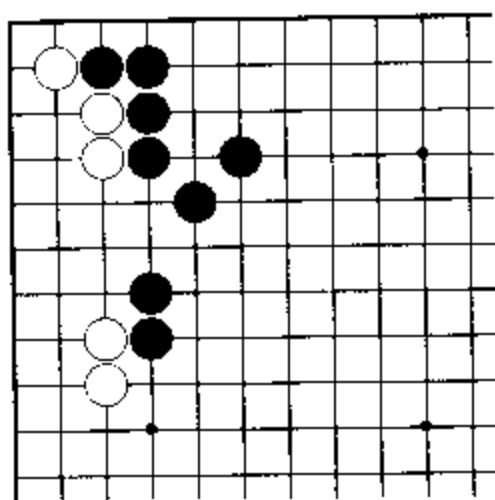


图 10

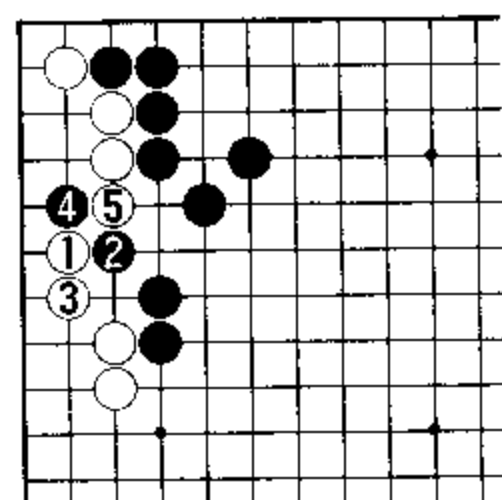


图 11

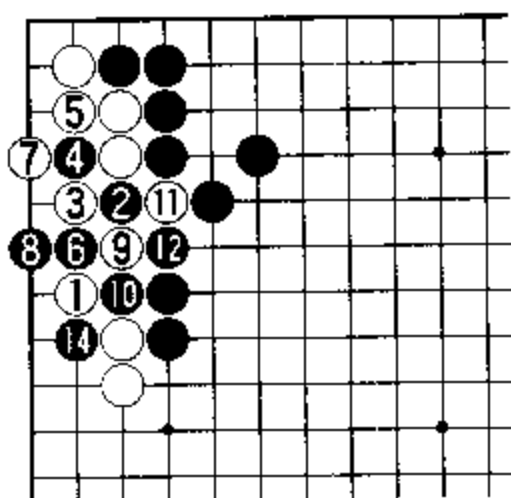


图 12

图 10 在三路上的白棋相距较远，似乎无法连上，但棋子的确是具有顽强生命力的神奇之物。

图 11 白 1 飞就可以将白棋连络成功。

对白 1，黑即使走 2，以下至白 5，则可吃住黑 4 一子而连络。

白若不会走这手棋，例如走图 12 的白 1 小尖，黑则 2 扳，然后 4、6 连续打吃，白 7 即使提吃一子，黑 8 下立则彻底切断了白棋，以下至 14 为止双方告一段落。

手数虽较长，但均是一本道，最好能在棋盘上反复摆几遍。

六、棋的气数——怎样进行对杀

几乎所有下棋的人与布局、收官相比更愿意进行“对杀”。围棋也大多以对杀开始。

因为吃棋、被吃、活棋、死棋——具有很惊险、紧迫的感觉，所以不下围棋，则无法体会到对杀的快感。

对杀不是拼体力，而是大脑的战斗，往往由深远的算路来决定这种智力战斗的胜负。

但是为了在对杀中获胜，一定要明白有关知识，在此开始学习有关“气”的知识。

所谓“气数”实际就是指吃掉对方棋需要用多少步数，属于纯粹的算数问题，如果不知道这个进行对杀，就如同赤手空拳的面对枪炮一样，再有勇气也无法获胜。

这里说的是现在学围棋的人们，很难学会正确的“气数”的知识，但最重要的是要经常在实践中反复练习，只有在失败中不断总结才能学会，这里只讲解一些对杀中的要点，记住这些才能在激烈的对杀中获胜。

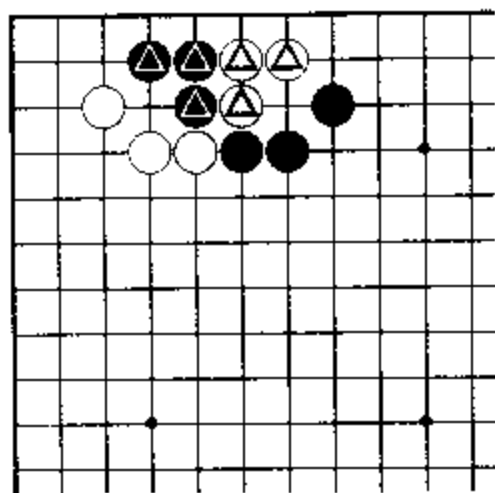


图 1

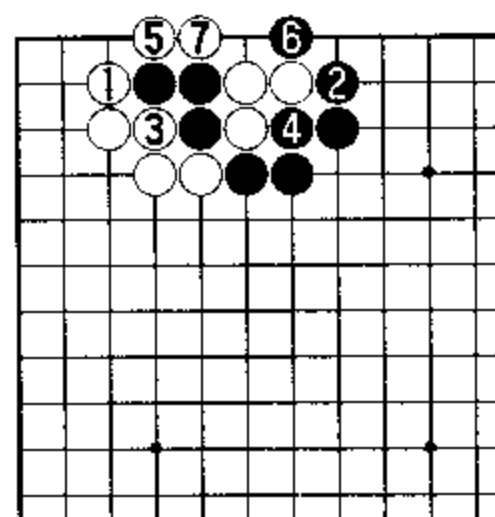


图 2

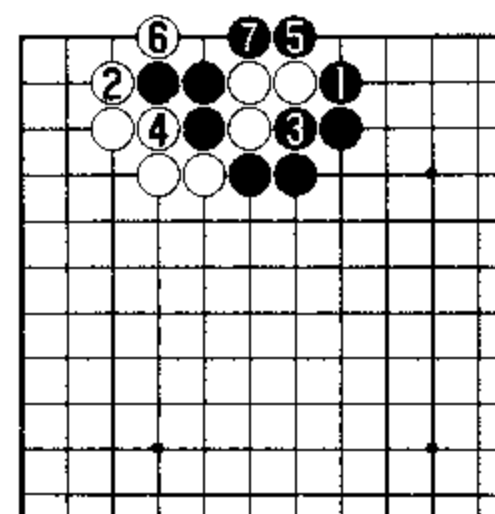


图 3

对 杀

我们知道有两个眼为活棋，不会被吃，而仅一个眼或没有眼的棋，当呼吸点被封住时将会被提吃掉，是死棋。

当有一个眼或没有眼的棋，若相互对杀结果将怎样呢？这将会演变为激烈的你死我活的战斗。

图 1 为双方各四个呼吸点的对杀，若此时轮到白方走棋。白走图 2 中 1 至 7 则可以吃掉三个黑棋。

反之若轮黑方走棋，如图 3 进行对杀则黑胜。

这种有一样多呼吸点而无眼棋的对杀为先手方胜。

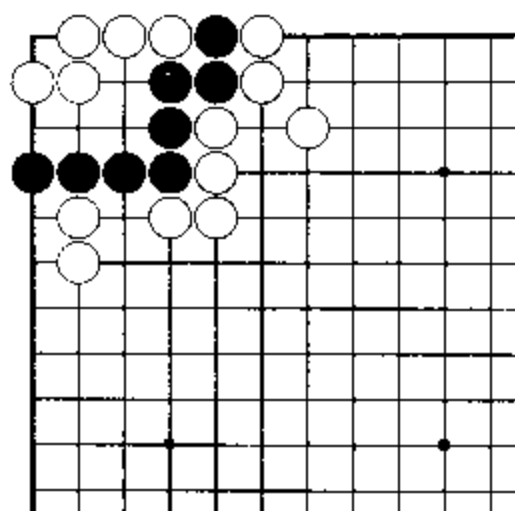


图 1

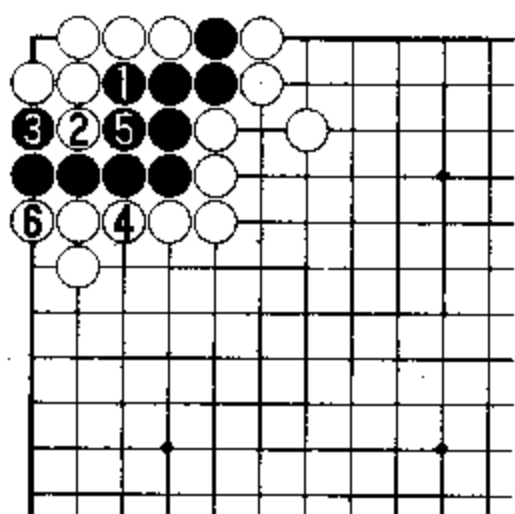


图 2

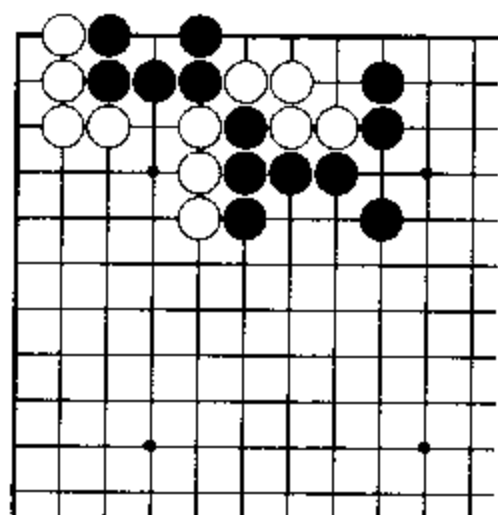


图 3

有眼对无眼

对杀双方一方有眼，另一方没眼时为所谓“有眼对无眼”。

一般有眼一方棋气较长，俗称“有眼杀无眼”，无眼方杀不过有眼方。

图 1 中八个黑棋无眼，里面五个白棋有眼，若该轮黑方走棋，走图 2 的黑 1 紧气，至白 6 则黑棋被吃掉。

图 3 也一样，看上去似乎白可以吃掉黑棋，但实际上对杀白方负，请自行确认一下。

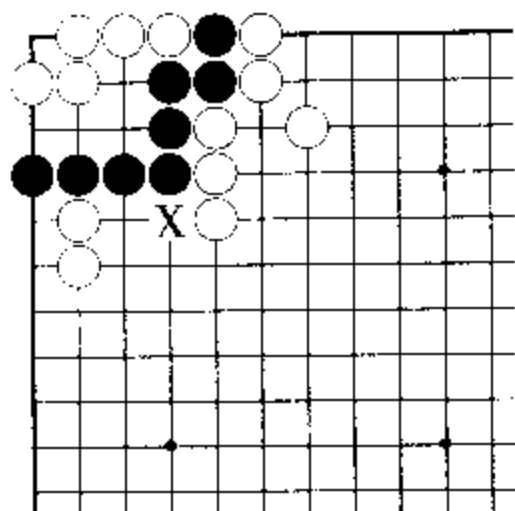


图 4

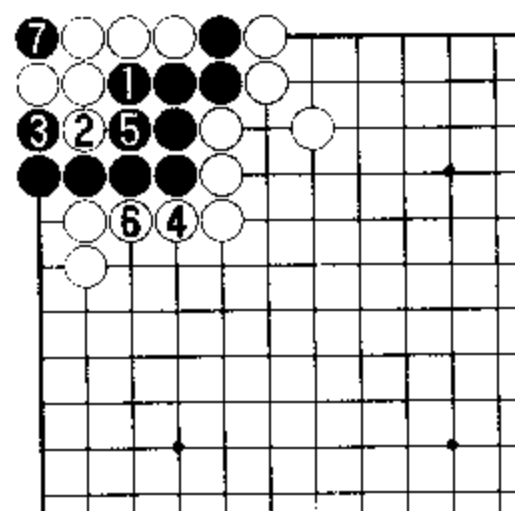


图 5

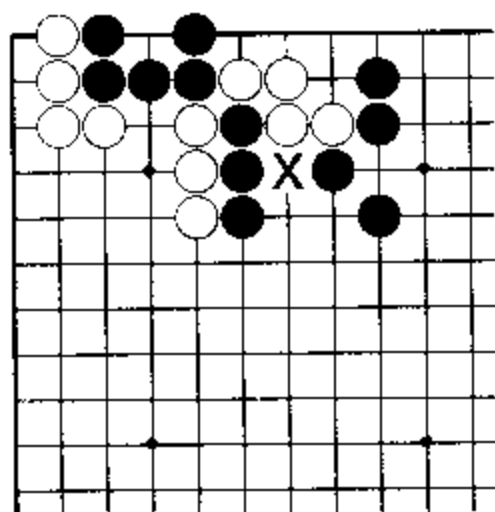


图 6

但是有关“有眼和无眼”的对杀，还有所谓“长气杀有眼”的说法，当引起重视。

就是说无眼方也可以杀有眼方。

图 4 和图 1 有些相似，显然只是 x 处少一白棋。由此黑可以走图 5 的 1 至 7，将里面的白棋吃掉。

图 6 也完全一样，和前页图 3 不同的地方同样是 x 处少一黑棋。白只要紧气就可吃掉五个黑棋。

这样要根据周围呼吸点情况而定，一般情况下是无眼方对杀不利。

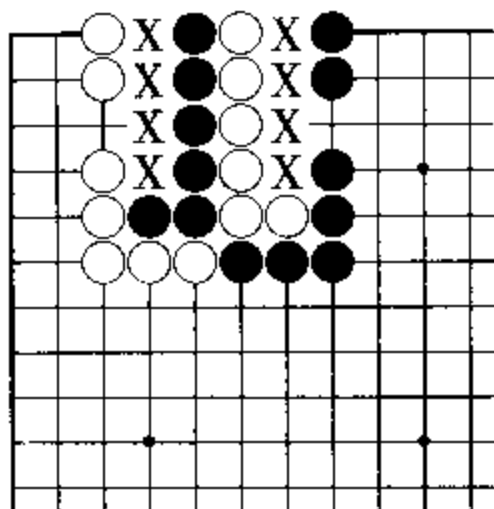


图 1

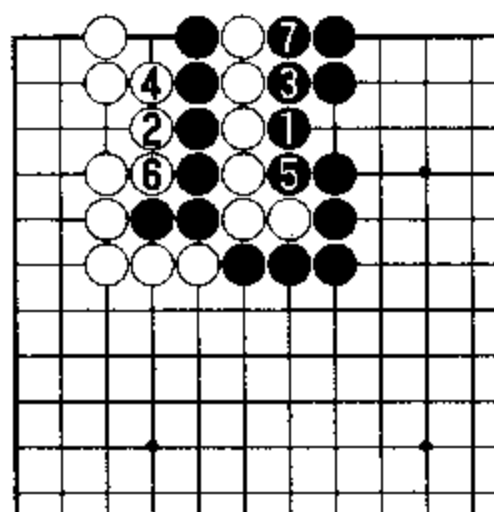


图 2

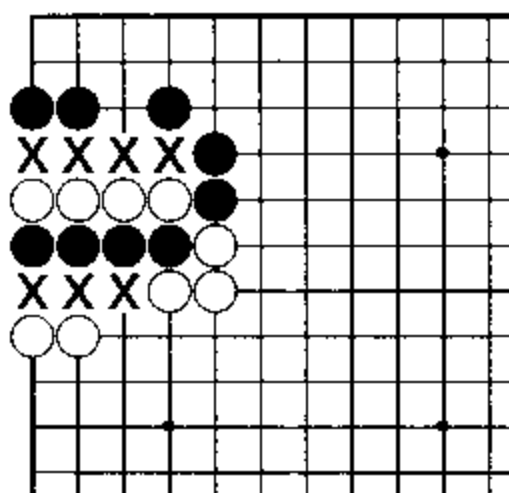


图 3

外 气

前面说的气为棋的呼吸点，此外，棋的外气则单指棋外侧的呼吸点。

图 1 六个白棋和六个黑棋都是四口外气（×处），外气数一样时为先手方胜。图 1 如果该轮到黑方走棋，如图 2 按 1 至 7 行棋，则黑快一气将白六子吃掉。

图 3 中白有四口外气，黑只有三口外气，这时外气多的一方无条件胜。就是说除白脱先，图 3 的白棋无论轮到哪方走棋都不会被吃掉。

但是，外气数即使相同，也并不是说先手方一定胜出，前面说过的“有眼杀无眼”就属这种情况。

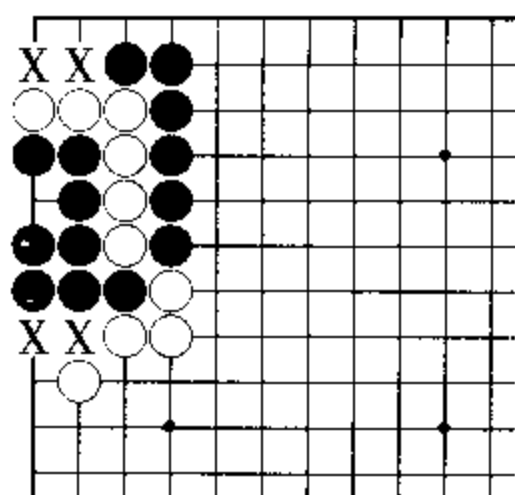


图 4

图 4 白棋、黑棋都各有两口外气，有眼方的黑棋即使是后手，也快一气胜出。

如图 5 所示，白走 1，黑 2、4 可吃掉六个白棋，黑棋眼的威力发挥了作用。

但是，当外气数不一样时，有眼也有可能被吃。

图 6 白有四口外气，黑有一眼和三口外气，若白先走，则可以吃掉九个黑棋。反之如果黑棋先手，则黑快一气胜。

知道外气数量是多少，会成为对杀中能够获胜的重要因素。

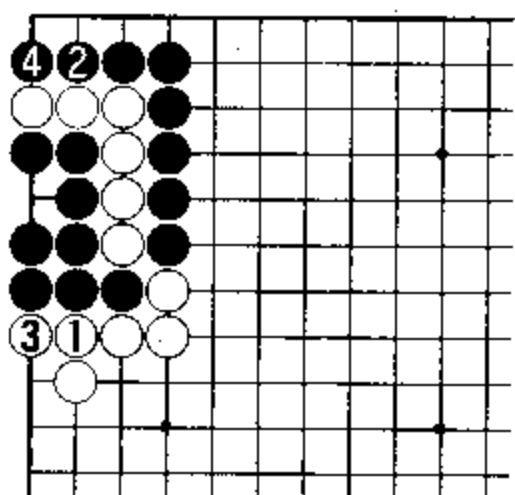


图 5

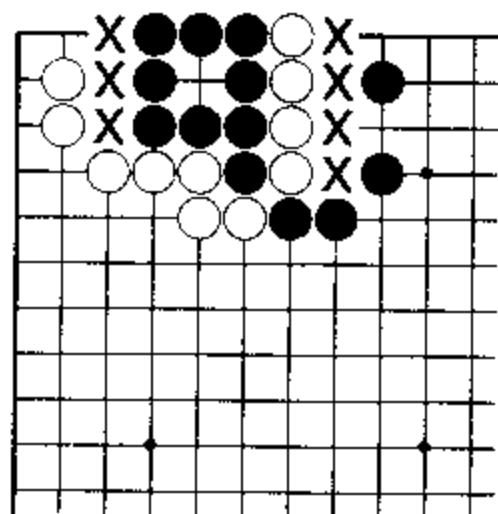


图 6

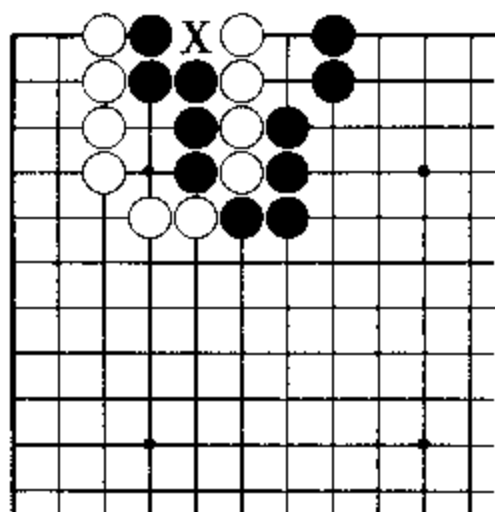


图 1

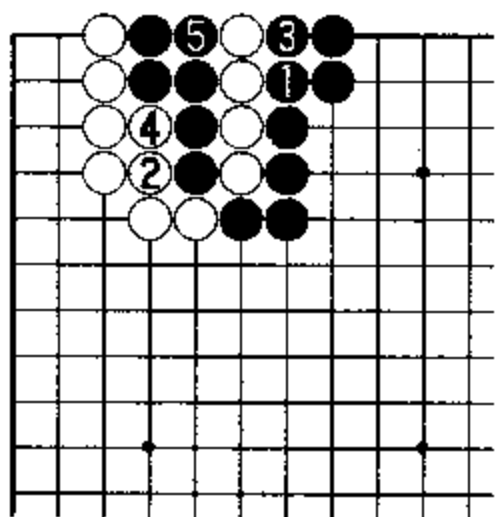


图 2

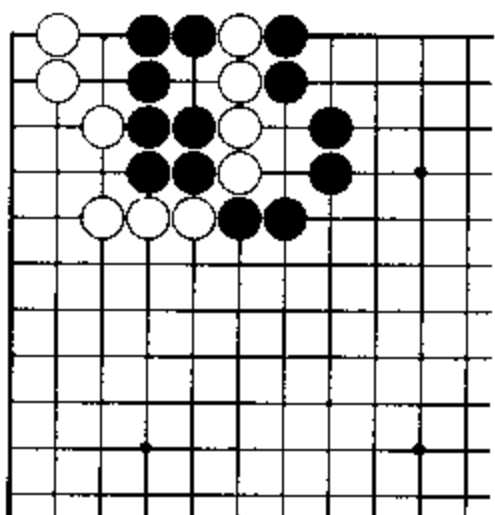


图 3

公 气

“公气”为对杀中棋子内侧的气，是双方共有的气。

图 1 中的 × 处为内气。

当有一口内气，双方都有相同外气数时，为先手方胜。

若该轮到黑方走棋，如图 2 走 1 至 5，则吃掉白四子，但需要注意的是不能先紧公气。

图 2 中黑 1 若先走 5 位，双方外气一样，则白方先手胜。

图 3 中双方有一口公气，外气不一样（白三口外气，黑二口外气）则外气多的一方无条件胜。

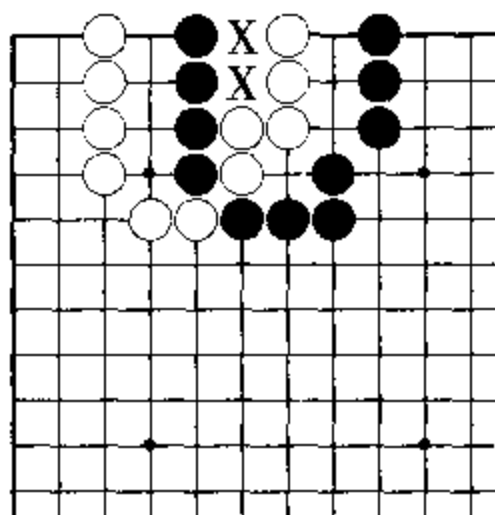


图 4

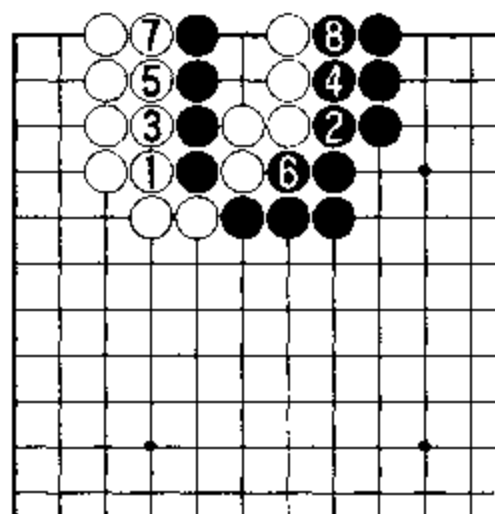


图 5

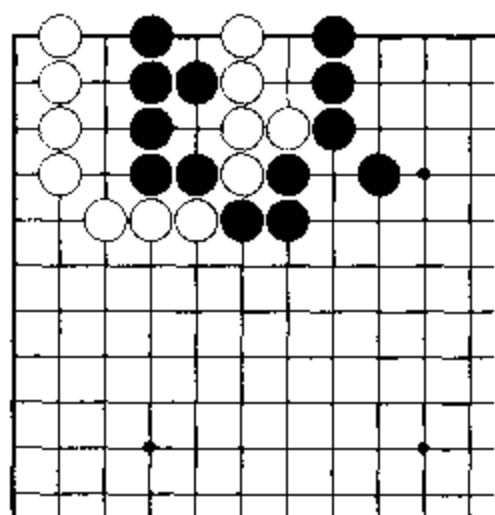


图 6

当有两口公气时怎么样呢？

图 4 为有两口公气且外气数相同，这种情况为双活，也就是说无论哪方先走棋，最终都是双活。

例如：图 5 中白走 1，以下黑 2 至 8 止，对方都无法吃掉对手的棋，所以图 4 为双活。

但是有两口公气，当外气不一样时就未必是双活了。

例如图 6：白棋只有两口外气，而黑有四口外气，这样对杀为黑方无条件胜。

也就是说，有两口公气，外气差为一口气以上时，外气多的一方胜。

七、眼的气数——急所的出现

“点眼”为杀掉对手棋的急所之处。

但是，当对方棋被点眼，同时己方棋也被围的场合，这时需要知道要用多少手棋将被点眼的棋提吃掉，这一点在对杀中很重要。

一目眼二目眼

对眼为一目的棋时，外气全部封住，则用一手棋提吃掉。

对眼为二目的棋时，如图1所示需要用两手棋提吃掉。

图1中当黑走1时，白不能走3位提吃，如果提吃则等于黑用一手棋将白棋吃掉。

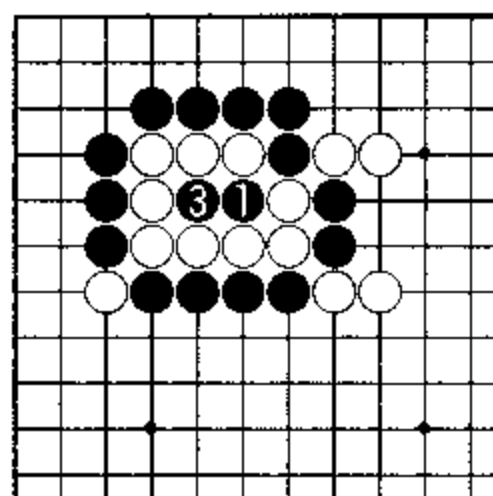


图1 (白2脱先)

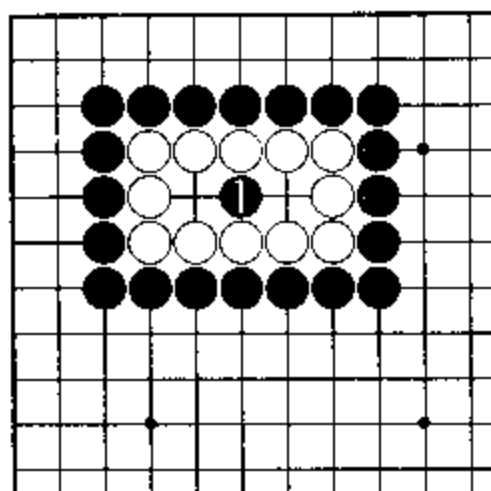


图 1

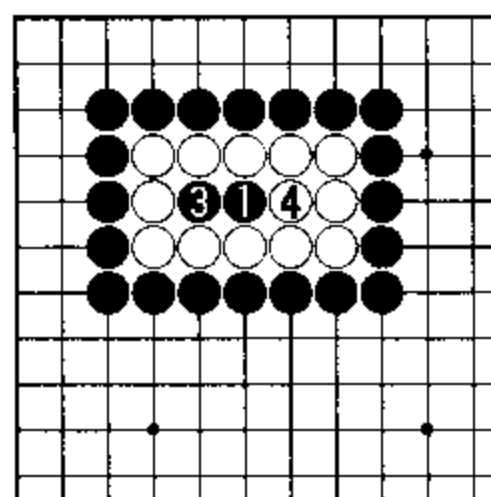


图 2 (白 2 脱先)

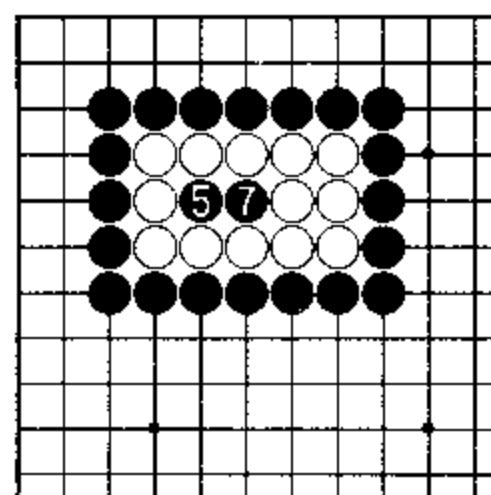


图 3 (白 6 脱先)

三目眼

对眼为三目时要花三手棋。

要记住图 1 的黑 1 为“三目的点眼”。

接下来的图 2 中，黑走 3、白 4 即使提吃，图 3 黑则走 5、7 (和前页的两目杀相同)。

对图 2 中黑走 3，白 4 若脱先，黑则 4 吃掉白棋。

但是看图 3 走至黑 7 的结果会误认为用了 4 手棋。

由于图 2 中黑 3 (打吃) 和白 4 (提) 是相抵，所以实际黑用 1、5、7 三手棋杀掉了白棋。

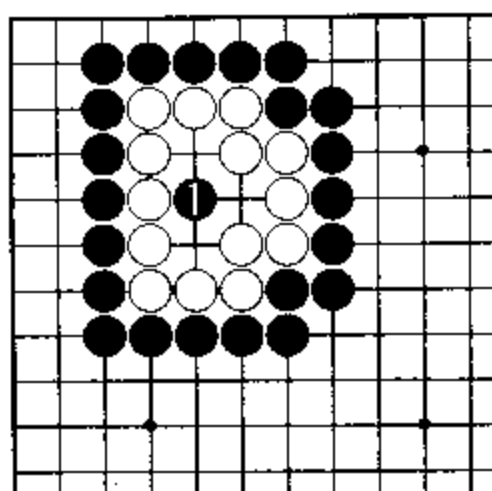


图 1

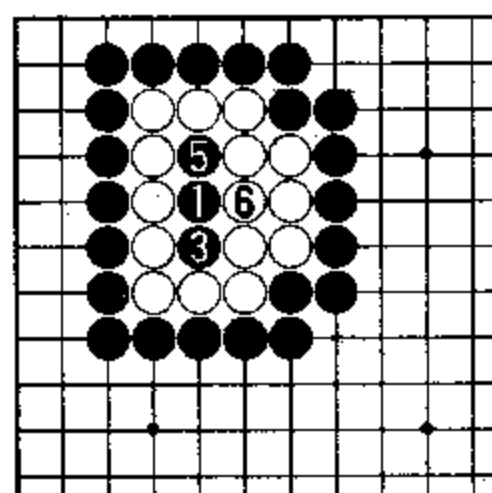


图 2 (白 2、4 脱先)

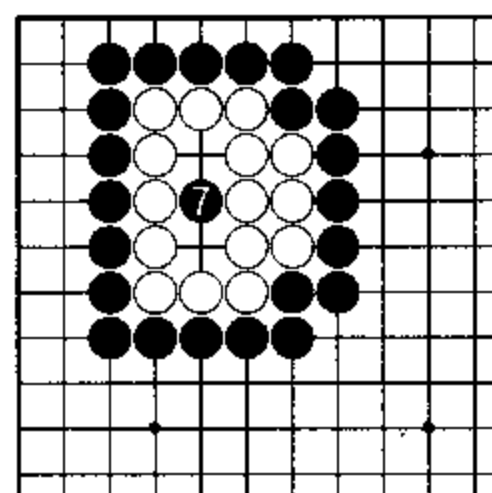


图 3

四目眼

四目眼时的手数是 5 手棋。

要记住图 1 中黑 1 为四目的点眼。

以下为图 2 的 3、5 打吃，然后白 6 提吃（至此花了 2 手棋，因为 5 打吃、6 提为交换没花手数）。

接下来走图 3 的 7。

这样将和前面讲的三目眼一样需要花 3 手棋。

也就是说四目眼时共需要花 5 手棋才能提吃掉。

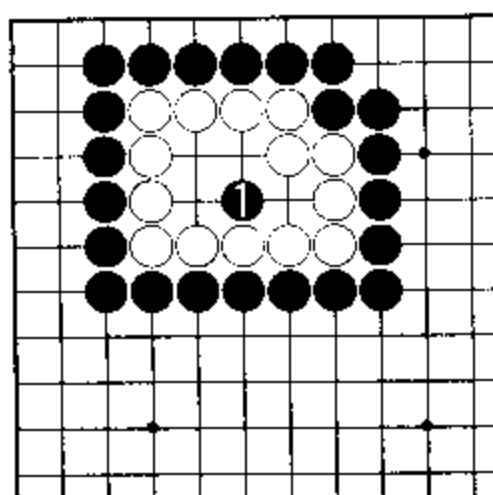


图 1

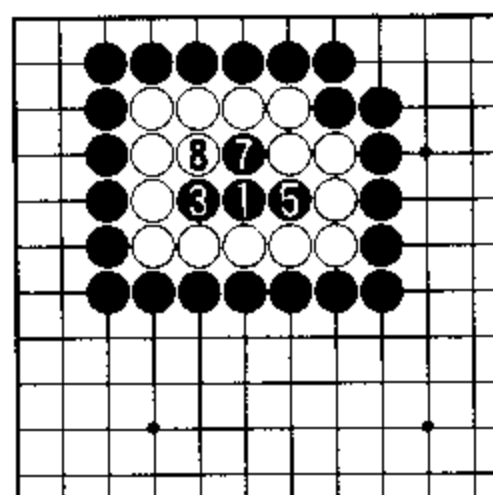


图 2 (白 2、4、6 脱先)

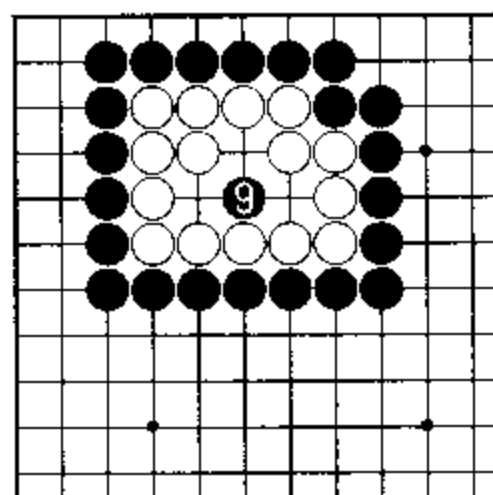


图 3

五目眼

点杀五目眼时需要花八手棋。

图 1 的黑 1 为点杀“刀五”的棋形，以下走成图 2 的 3、5、7 打吃，白 8 提吃。(这是 3 手棋，因为黑 7 打吃和白 8 提子交换没花手数)

此外，黑走图 3 的 9 位点眼为四目地的眼形，为五手棋，所以合计八手棋。

要注意的是，图 2 中若黑走 1、3、5、8，被白 7 提掉则白棋成为曲四活棋。

点杀五目眼的棋都需要花八手棋，“梅花五”棋形的棋也完全一样。

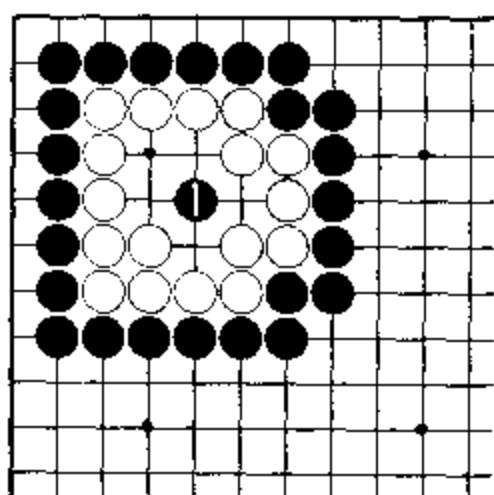


图 1

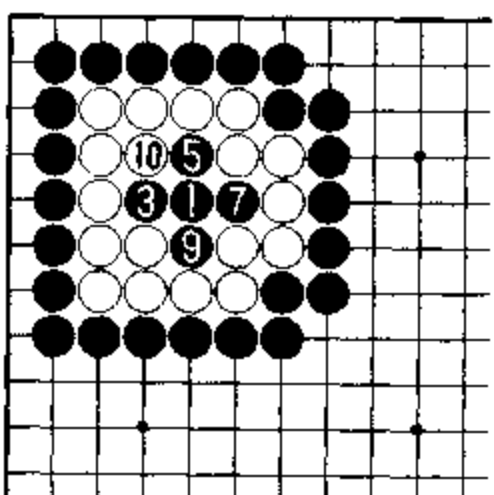


图 2 (白 2、4、6、8 脱先)

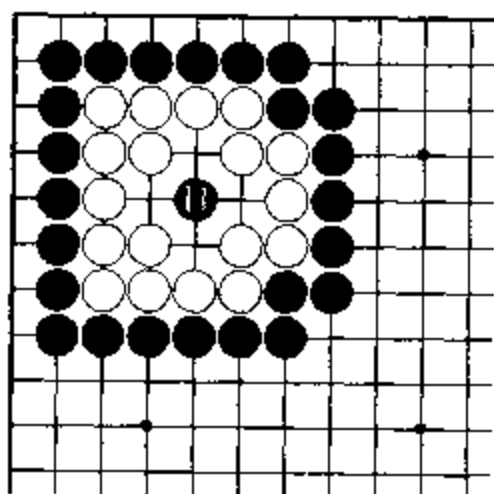


图 3

六目眼

点杀六目眼的棋，需要花十二手棋。

图 1 的黑 1 为点杀“花六”的棋形。

接下来如图 2 所示，黑 9 打吃时让白 10 提吃掉（黑 9 打吃和白 10 交换未花手数，至此是四手棋）。

这样图 3 中黑 11 为点杀“花五”棋形，“花五”为八手棋，所以合计为 12 手棋。

点杀六目眼时，如果次序有误将会成为双活。

也就是要留心，图 2 中黑如果走 1、5、10，白走 3 则成为双活。

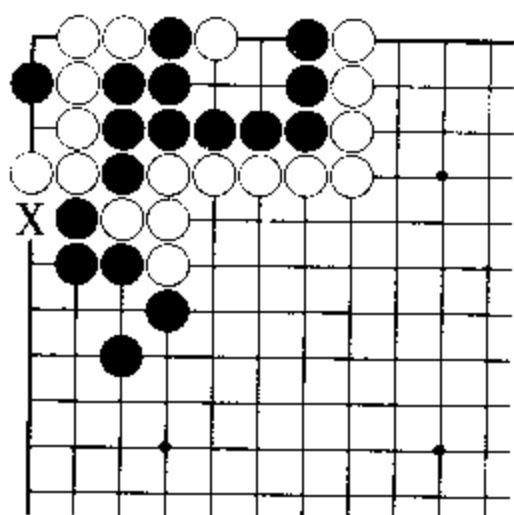


图 1

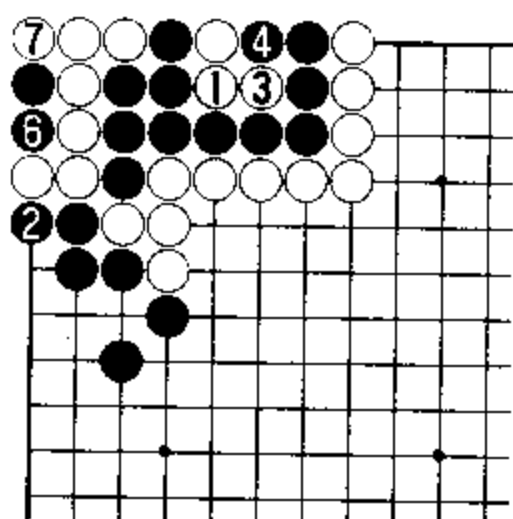


图 2 (白 5 于 1 位)

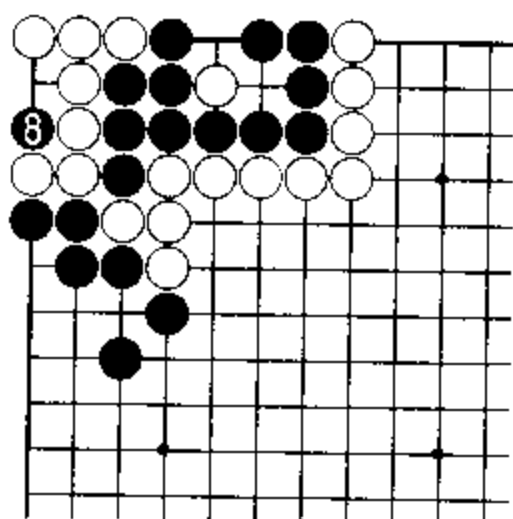


图 3

大眼和小眼

对于三目以上的眼，由于对杀的手数和目数不一样，称作大眼，眼一样大时对杀，往往成为双活，眼不一样大时往往结果是大眼杀小眼（除非小眼外气相当多）。

图 1 为三目眼和四目眼棋的对杀。

白棋有一口外气，即使轮流白方走棋，走成图 2 至图 3 的结果，白方差一气。也就是说，白吃黑棋需用五手棋（方四为五手棋），黑吃白棋需用四手棋（直三的三手棋加一口外气）。

围棋格言和术语

• 能断勿刺——虽说一般而言刺勿接，可是走得过份一些还是可以接上，但是，可以分断的地方绝不要刺，因为这样以后将再不能分断对方了。

• 断哪边吃哪边——对方来分断时，一定要将分断的一子吃掉。

• 莫爬二路——棋盘上第二条线称为“二路”棋，不要沿此线爬行，说的是爬二路实力较小，而且会使对手取得极大的外势。

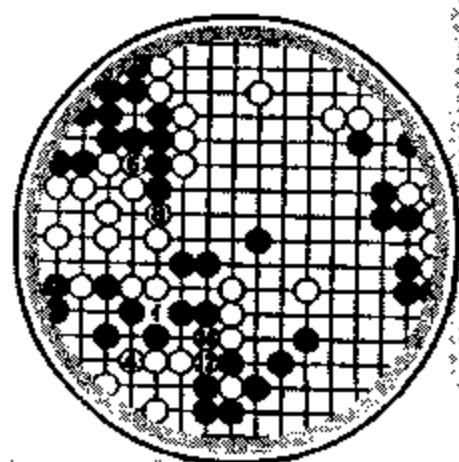
• 五路虚——和前面相反，棋不要压五路，也就是不要让对手爬四路。因为爬四路实利极大，可以说如果对手压五路，无论压多少手棋都求之不得。

• 勿恋残子——所谓残子指目前不需要用或没用处的棋，对这样的棋不要恋恋不舍更不能盲目动出。这是指初学者往往容易动出无用的棋，这些要在实战中体会才能逐渐明白。

• 多弃一子——这是非常实战的围棋格言，是指不让对手一手棋提干净的意思。此外，还有很多围棋格言和术语，要在学习中自然而然地记住。

第⑥章

初步定式



一、为什么先自角部走棋——定式的基本出发点

从报纸、电视、围棋刊物上看到的棋局讲解，以及在棋院等处见到的对局，几乎所有人都是先从角部开始走棋，难道双方事先已达成默契或者是按照惯例的约定俗成吗？

其实并非如此，这可以通过有些棋手第一手棋走在天元（棋盘中心位置）上得到证明。只是 99.9% 以上的对局是自角部开始行棋而已。

本章对“为什么先自角部开始走棋”进行简要说明，对此的理解都存在程度上的差异，甚至也许有人根本不明白其中原因。

不明白的人会认为：“总之围棋就应该从角部开始行棋”，所以自己也从角部开始行棋，自然而然双方就这样进行实战对局了，但是一定要弄明白究竟为什么自角部开始行棋才行。

所以本章的后半部分为角部的最基本走法，并对“挂角”、“缔角”进行解说。

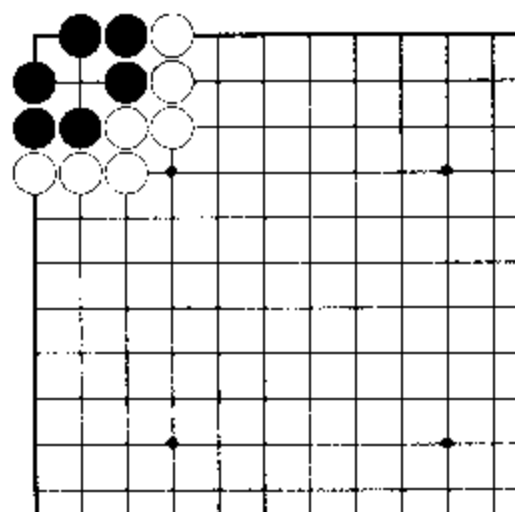


图 1

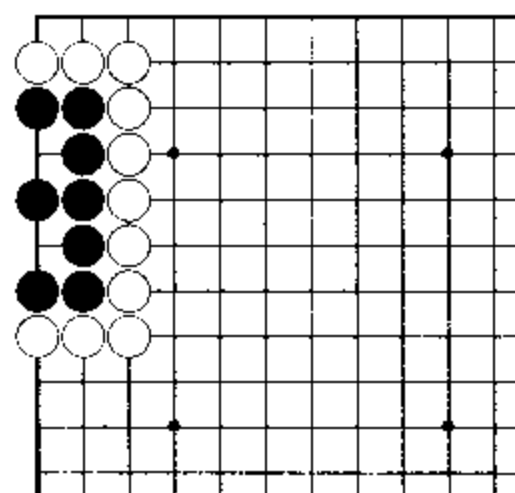


图 2

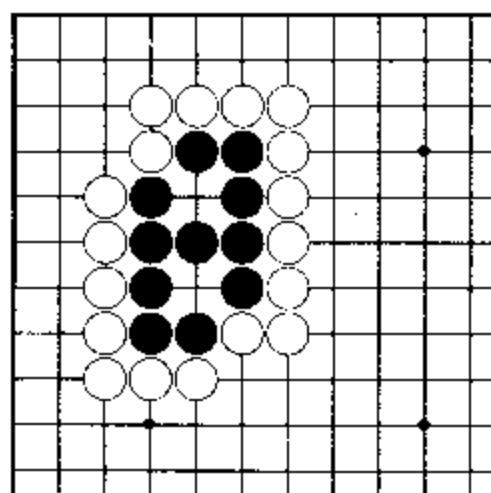


图 3

棋子的效率

请仔细看图 1、2、3。

如前所述，黑棋已经具备两眼做活，且对手不能将其杀掉了。

总之图中的黑棋都为活棋。

但是要知道三个图做活所用的子数（手数）不一样。

显然，在角部时黑棋做活用六手棋，在边上时黑棋要用八手棋，在中央的黑棋则要用十二手棋之多。

可以说角部一手棋的价值几乎相当于中央两手棋的价值。

这样就容易理解角部棋子效率高的原因了。

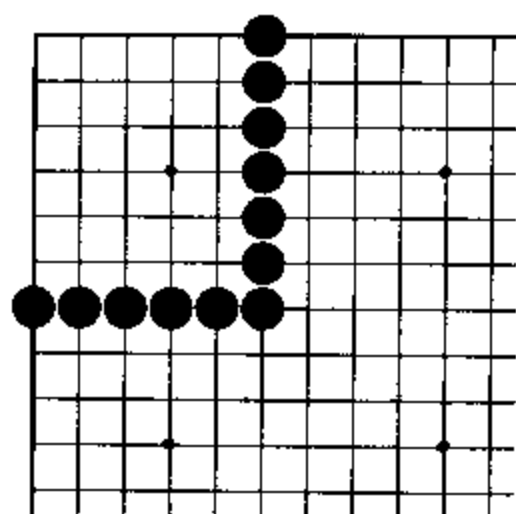


图 1

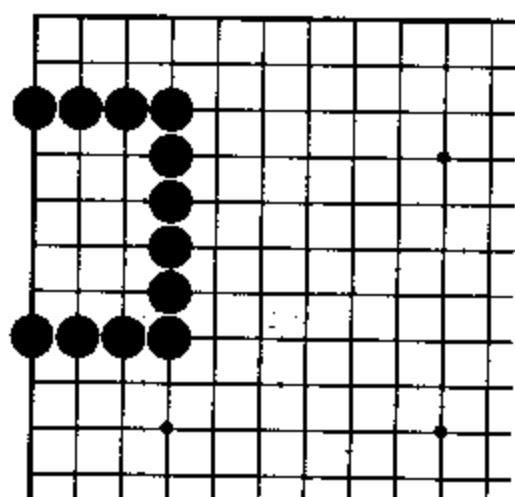


图 2

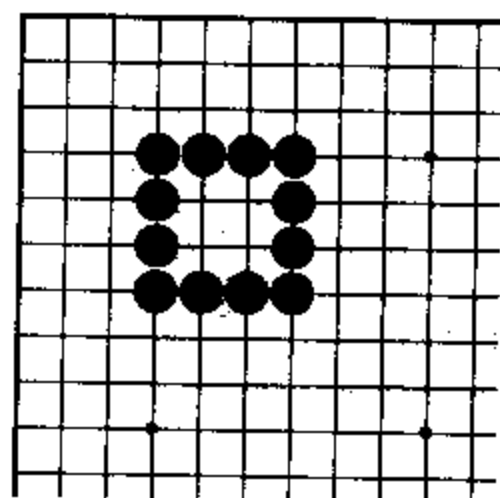


图 3

为了进一步加深对此的理解，试用相同数量的棋子分别于角部、边、中央围出的地进行比较。

图 1、2、3 所用的棋子都是 12 个，其中角部为 30 目，边上为 12 目，中央仅为 4 目。

如果作为结论，可以认为角部一子的效率相当于中央的 7.5 倍之多，可以认为角部较容易取地，便于围空。

不用说，自角部走棋比在中央走棋形成实地的可能性要大得多，所以这些就是先从角部开始走棋的原因。

角部的走法

就角部而言应该有多少种走法。主要有“星”、“三·3”、“小目”、“目外”、“高目”等。

图中黑1、白2称为“星”。

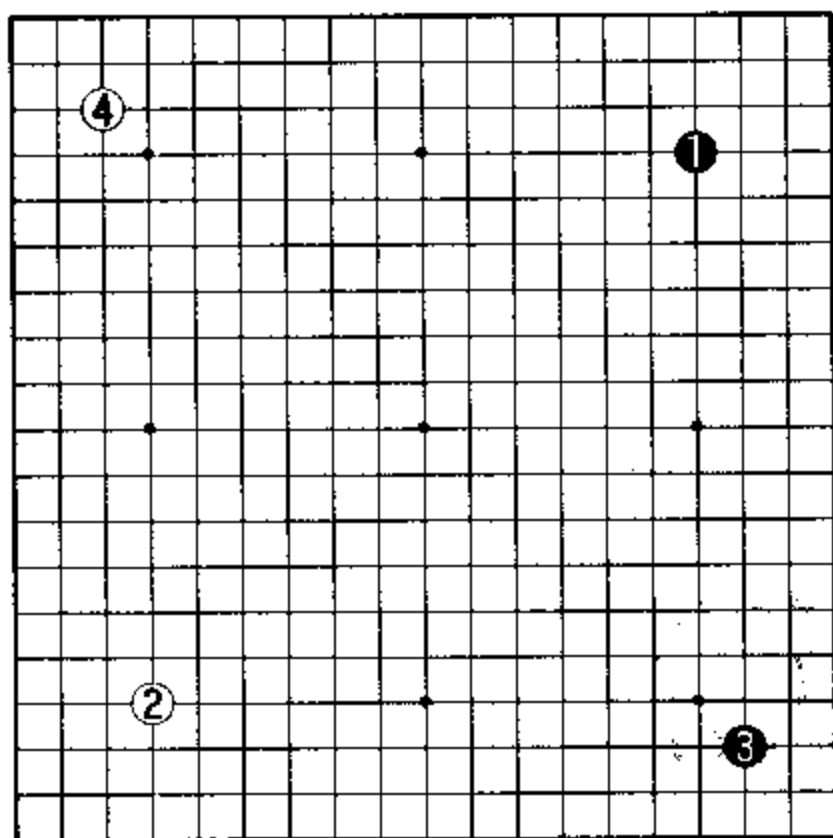
另外黑3、白4则称为“三·3”。

“星”位在实利（地）和外势（对中央的压力）上属于较均衡的好点。

“三·3”和外势相比，则可以说是更重实利的走法。

如果走“三·3”，则是要先确保角的走法。

星、三·3也都是常见走法。



角部走法 (1)

此外，还有各种其它走法。

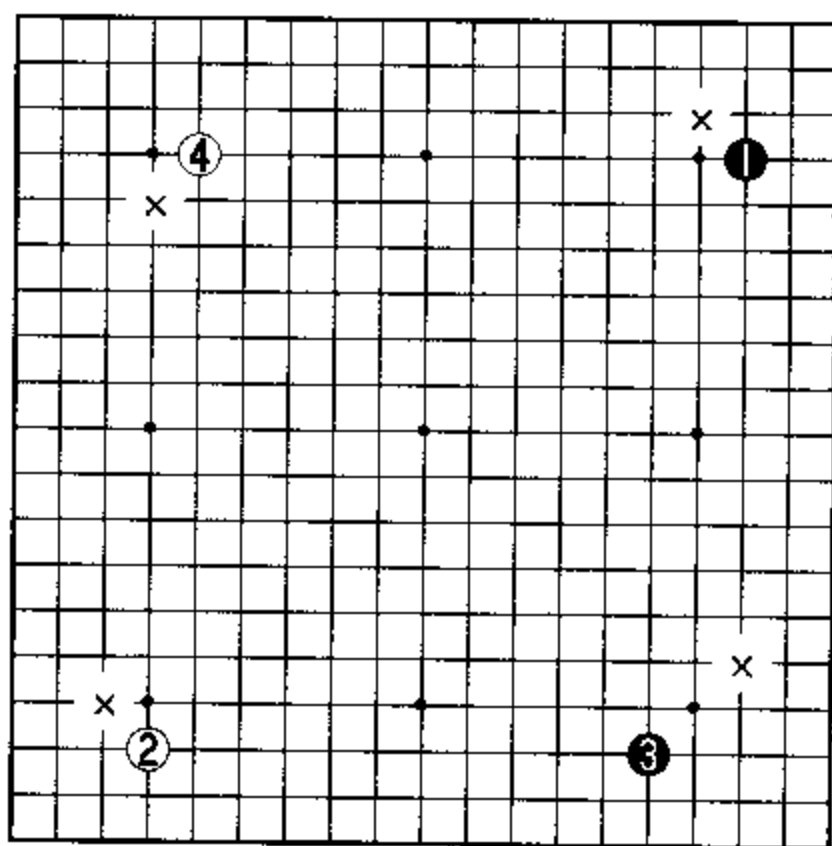
图中黑 1、白 2 则称为“小目”

每一个角有两个小目，就是说在 1、2 位旁的 × 点处走棋也都是小目。

小目也是很常用的走法。

图中黑 3 称为“目外”，在 3 位旁边的 × 点上走棋也是目外。

此外还可以走白 4，这手棋称为“高目”，同理 × 点处也称为高目。



角部走法 (2)

二、缔角和挂角——各种各样的缔角和挂角

如前所述，“星”、“三·3”、“小目”、“目外”、“高目”是各有所长的走法。

在此先对角部的基本走法——“缔角”、“挂角”进行说明解释。

挂角也可以说成“飞挂”，缔角也可以说成“护角”。

所谓挂角指对手来我方角部走棋，而所谓“缔角”则指在己方角部走棋，就是说角部已有己方一子，再走一手棋将角守住的走法。

当走“星”、“三·3”时，则不大好走缔角，而走“小目”、“高目”、“目外”时都很容易走缔角。

如果认为缔角就是要“在角部生根”，则挂角就是要“防止在角部生根”。

如何缔角、挂角，以下将用图进行解释说明，至此只要先知道有很多种缔角、挂角的方法就行了。

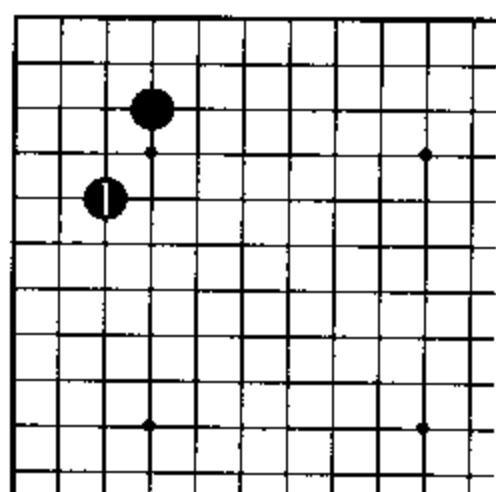


图 1

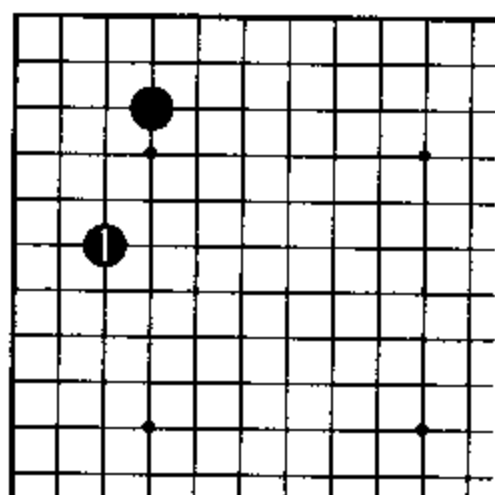


图 2

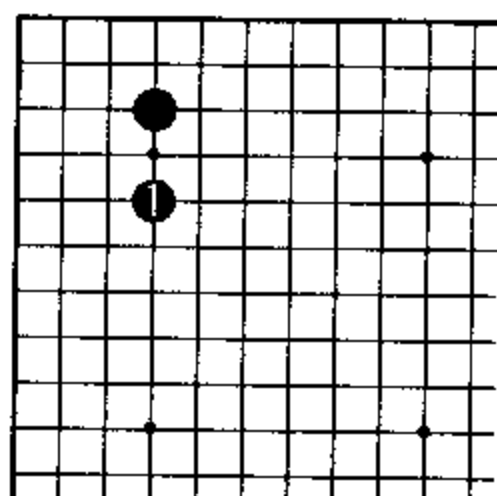


图 3

缔 角

如前所述，所谓缔角是指在角部已有一子后，再走一子，使角部完全成为己方实地的走法。

图 1、2、3 都属小目的缔角。

图 1 为“小飞缔角”。

图 2 为“大飞缔角”。

图 3 为“单关缔角”。

尽管如此，使用最多的是“小飞缔角”。

因为这手棋有效地防止了对方的各种手段。

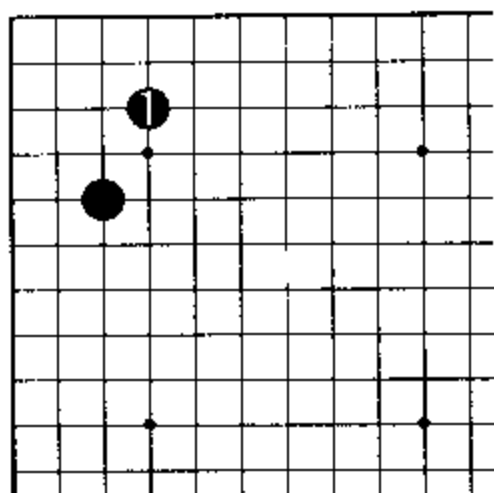


图 4

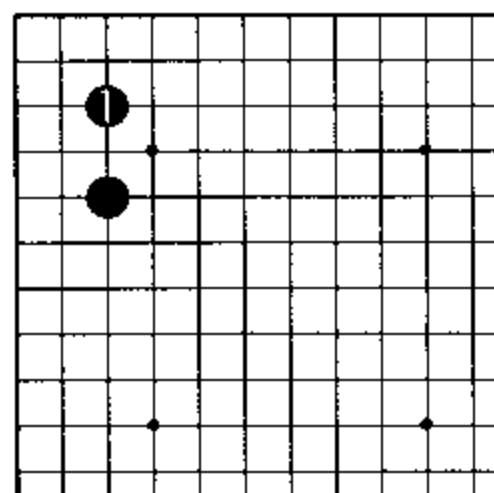


图 5

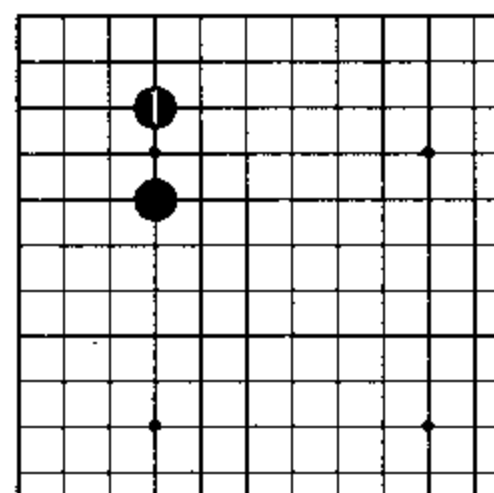


图 6

由小目形成缔角，是三种缔角中最具代表性的缔角。

图 4、5 所示为由目外形成的缔角。

图 4 是目外形成“小飞缔角”，和小目缔角形成的棋形完全一样。

图 5 为单关缔角，棋形和三·3 然后一间跳相同。

图 6 所示为高目后的缔角，和小目然后一间跳形状一样。

以上图 1~6 所示的黑 1 缔角几乎都已经取得了角部实地。

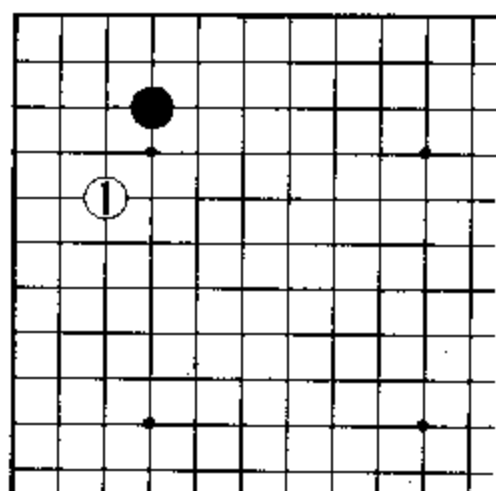


图 1

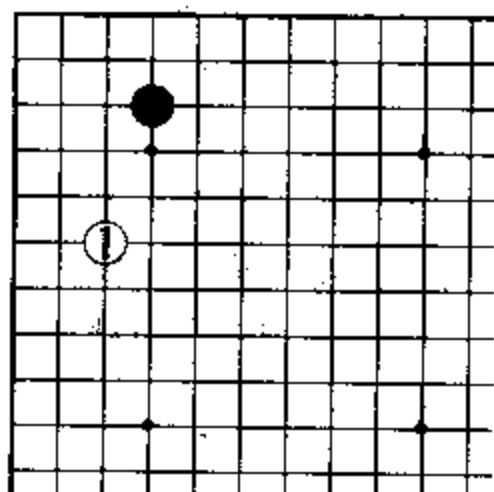


图 2

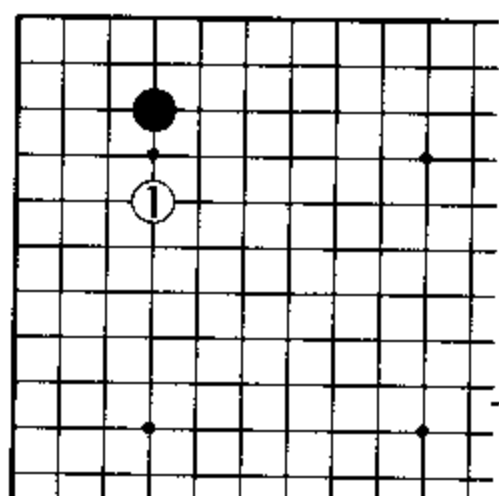


图 3

挂 角

挂角是为防止对手缔角而在角部生根的一种着法，常用于对付小目、目外、高目。

挂角的位置，就是对手准备缔角的位置。

图 1、2、3 所示均为小目挂角。

图 1 为“小飞挂”。

图 2 为“大飞挂”。

图 3 为“一间高挂”。

这些挂角含有对角部棋进行攻击的意味。

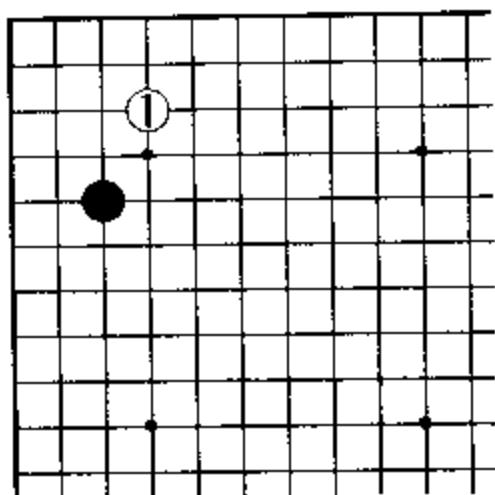


图 4

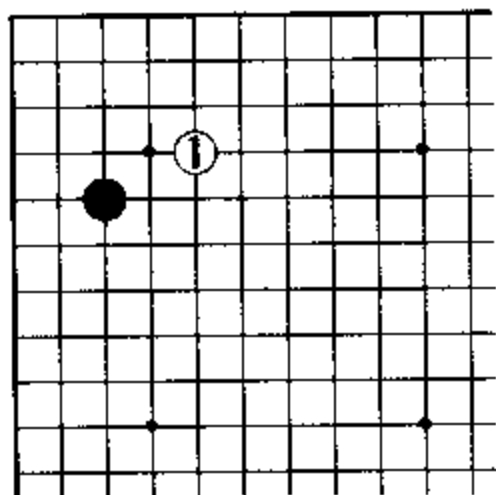


图 5

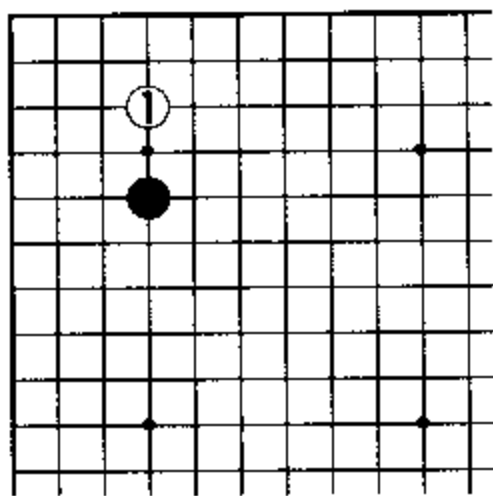


图 6

图 4 为对目外的“小飞挂”。

图 5 也是一种对目外的“小飞挂”。

似乎通常走图 4 的“小飞挂”为多。

图 6 为对高目的挂角，即所谓“一间挂”。

以上为比较典型的挂角，无论专业还是业余棋手，都经常这样走棋。

不用说无论对手缔角还是己方挂角都是重要的棋。

一定要记住在角部如何缔角和挂角。

三、拆、逼、夹攻——围绕势力范围进行攻防

围棋从棋局的流向看，多数对局都是从角部开始走棋，然后围绕角部的棋进行缔角和挂角。

以下所述的“拆”、“逼”、“夹攻”也是以角部棋子为中心而展开。

“拆”是指以扩展自己棋的势力为目的，是自角部向边上扩大势力圈。

“逼”则是指防止对手开拆，也就是阻止对手棋的势力扩大范围。

如果对手不开拆，则立刻可以逼住。

“夹攻”是指挂角以后的走法。就是说，对手来挂角时进行夹击的战法，在实战中很常见。

另外，“拆”、“逼”、“夹攻”有很多种走法，什么时候应该这样走棋，什么时候不能这样走，一时难以在此讲清楚。

围棋的变化是莫测的，很难断定此时这样走就一定好，这需要在实战中不断研究才能掌握。

拆

下图所示为小目小飞缔角后的拆。

黑1为“一间拆”。

黑2为“二间拆”。

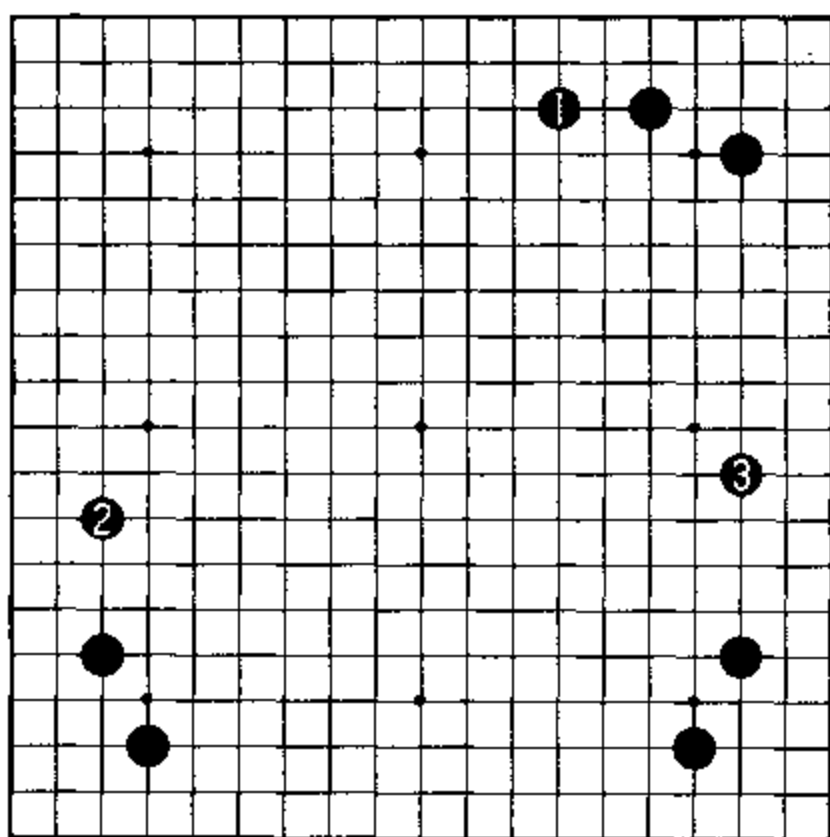
黑3为“三间拆”。

也就是以角为根据地，由角向边扩展。

其中黑2的二间拆最为常见。

而一间拆略显局促。

但三间拆则给对手留下了打入的余地。



拆 边

逼

对方拆之前，在对手应该拆的位置上行棋称为逼。

白1称为一间逼。

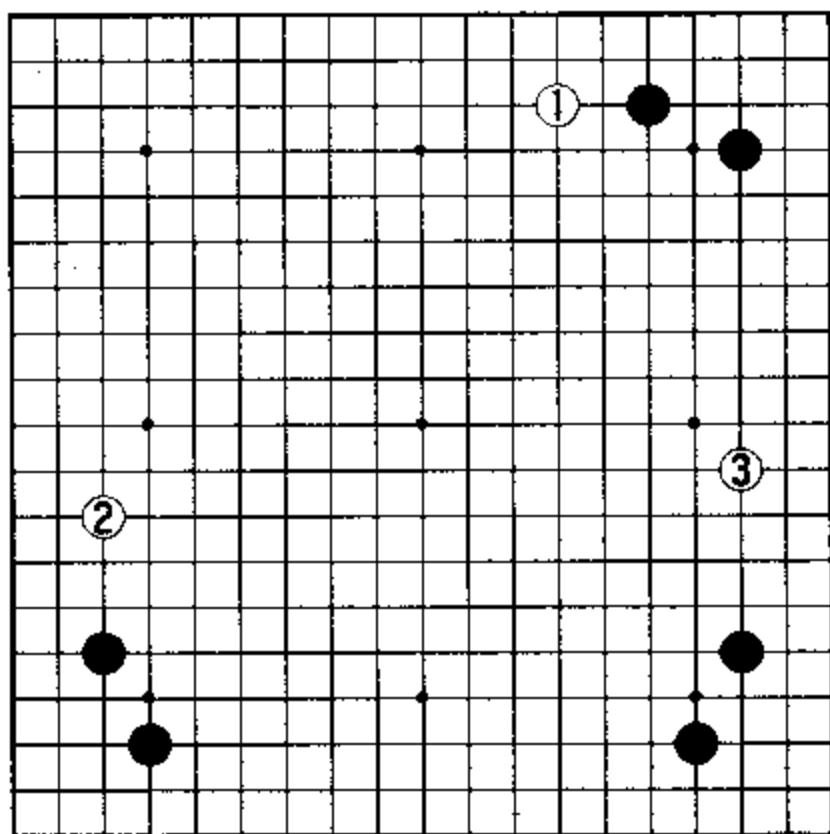
白2称为二间逼。

白3称为三间逼。

这些都可以理解为防止黑棋扩大势力。

白1、2都比较常见，白3逼则位置稍缓。

逼主要是针对对手棋的势力走出的着法，要知道被逼住的棋受到了一定的威胁。



逼

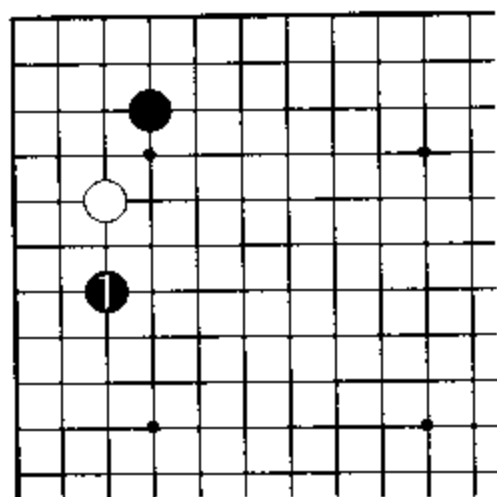


图 1

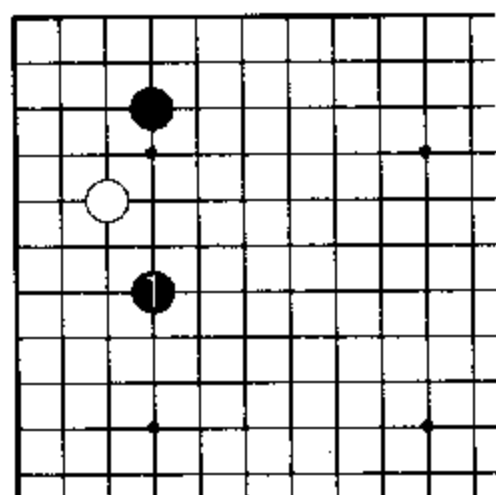


图 2

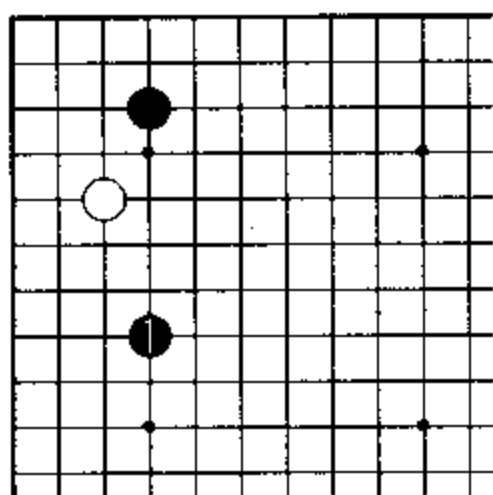


图 3

夹 攻

如前所述，夹攻指角部有己方棋，当对手来挂角时，对该棋进行夹击。

图 1、2、3 为黑占小目，白棋小飞挂时，黑棋夹攻。

图 1 称为“一间低夹”。

图 2 称为“一间高夹”。

图 3 称为“二间高夹”。

也就是说当白棋挂角时，黑棋一边夹攻白棋，一边逐渐争取有利的作战。

图 2 的一间高夹，图 3 的二间高夹尤其是这样。

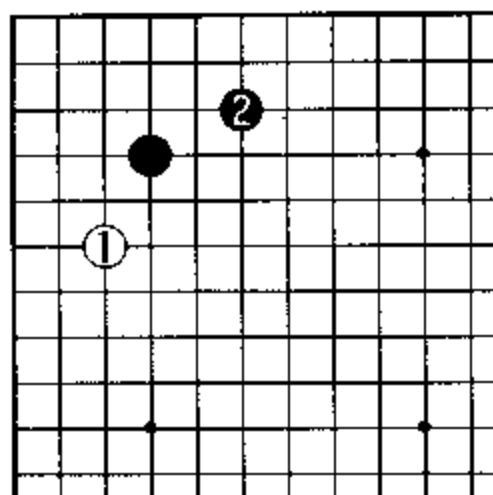


图 4

图 4 中，当白对星位走 1 时，对此黑 2 小飞也不是坏棋，而且可以说是着漂亮的好棋。

但是在有些场合下也可以走夹击白 1。

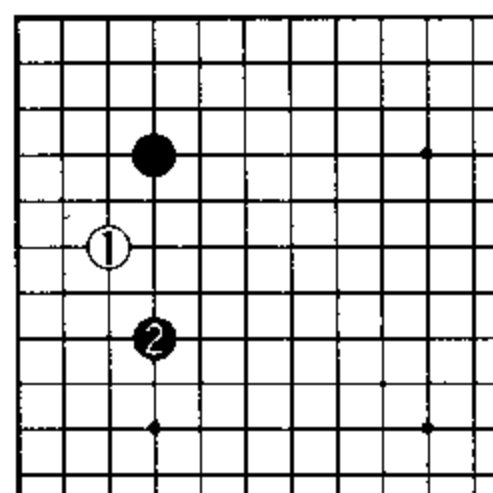


图 5

图 5 中黑 2 为一间高夹，对白 1 展开攻击。

图 6 为黑 2 二间低夹时，以下走至白 11 止，为定式之一。

因为白 1 被黑 2 夹攻，白 3 只好进 3·三。

对于挂角，有时应不好，就要果断进行夹攻。

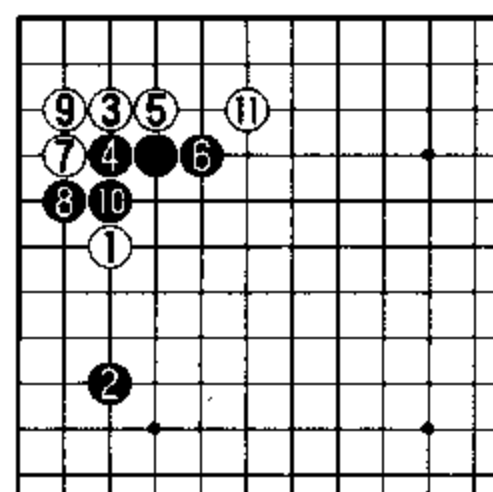
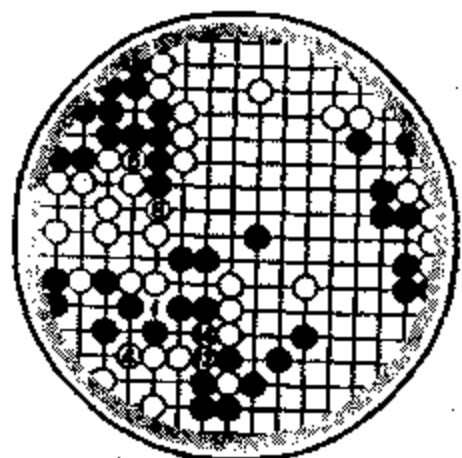


图 6

第 7 章

复习测试



围棋是什么竞技，至此已进行了简要说明，如序文中所说的，本书只能使我们知道围棋是一项高深莫测的竞技运动。

如同“棋道”的称谓一样，属于道之一，因此无论如何不可能明白其中极其高深的境界。

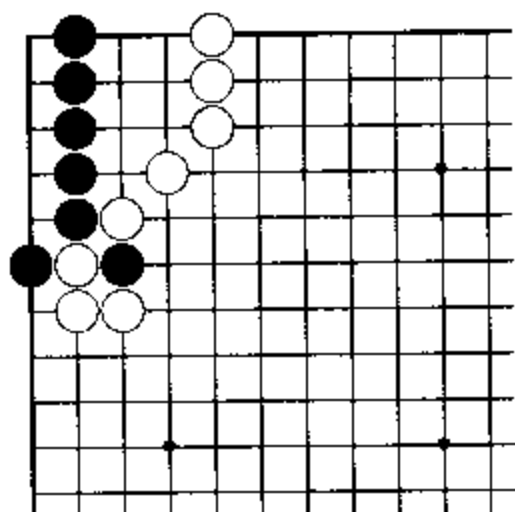
但是对于围棋，初学者有初学者的下法，高段棋手有高段棋手的下法。不管棋力强弱，都可以各得其乐，不会因段位高低而影响乐趣。

作为本书最后部分，此章将以复习测验为题目，属于面向初学者的问题，学习本章时最好将棋盘摆上，摆好书中之问题仔细进行研究才行。

其中的问题均属局部问题，也有一些手筋问题，手筋将在第三册《围棋基本手筋》一书中详细学习。

另外报纸、围棋杂志、围棋周刊等经常出一些“下一手”的问题，而且还会编成所谓《问题集》，因为几乎都是选自实战的问题，所以一定要将每一题逐题弄懂。

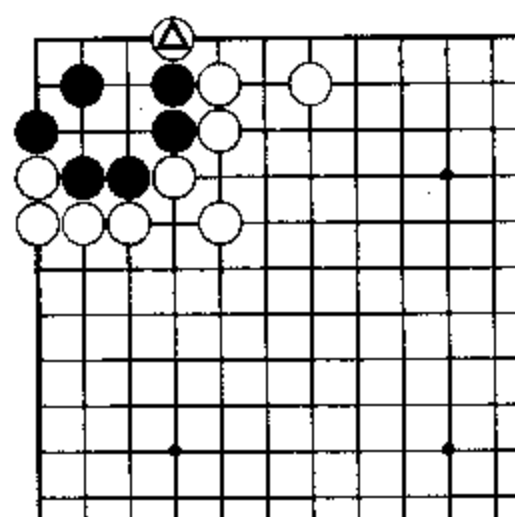
再有就是对于问题，当答不出来时，绝不能急于看解答，这样往往不容易长棋。



问题 1

问题 1 (做活)

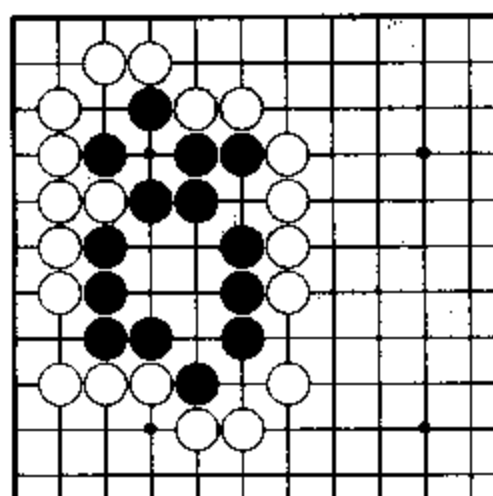
请将角里黑棋做活。仅用一手棋就能做活。



问题 2

问题 2 (做活)

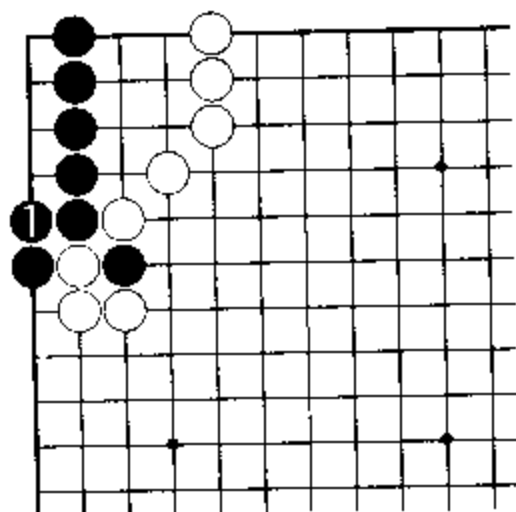
将角里黑棋做活。对白的△扳，若黑随手的话，白棋就有机可乘了，有时要做出一些让步才行。



问题 3

问题 3 (做活)

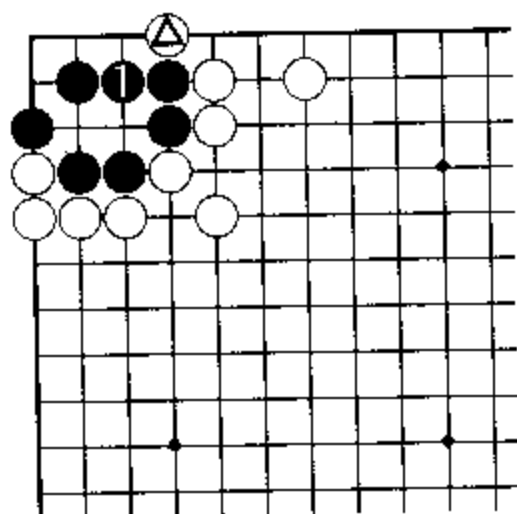
还是做活黑棋问题，如果想到做活需要两个眼，就会自然而然得出答案了。



解答 1

解答 1

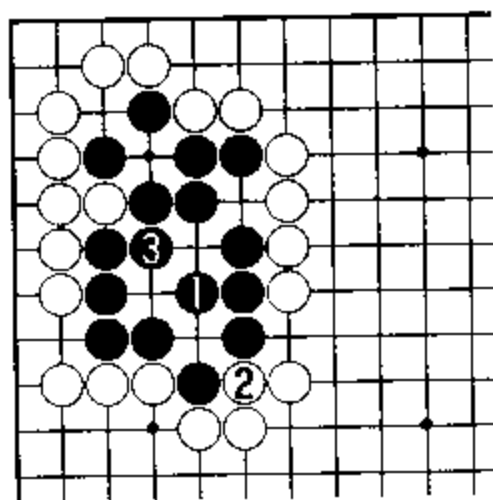
正解为黑简单地走 1 位，成为直四活棋。



解答 2

解答 2

黑 1 为此场合下的正解。一般黑容易顺手在上一路拦，这样白双打吃可将黑棋杀掉。

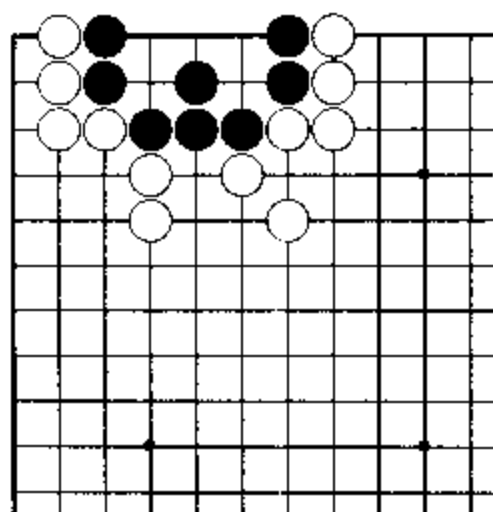


解答 3

解答 3

白若 2 位破眼，黑则走 3。

反之，对黑 1 白若走 3，黑走 2 也是净活。

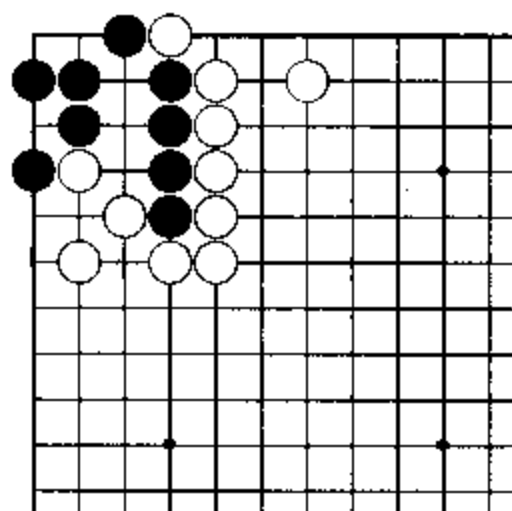


问题 4

问题 4 (做杀)

将黑棋杀掉。

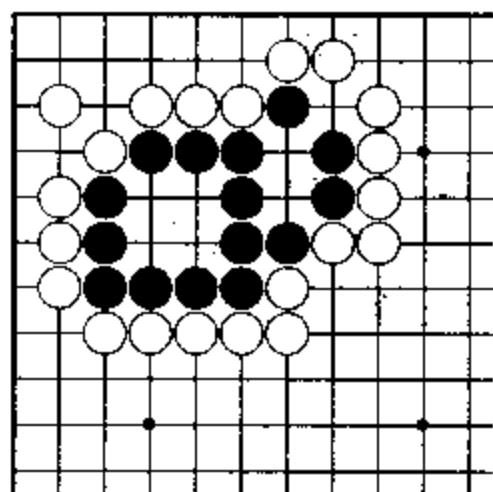
有“左右同型走中央”的格言。那么该走何处为好?



问题 5

问题 5 (做杀)

将此黑棋杀掉,若想出破眼手筋,应该不难解答,但一定要谨慎。

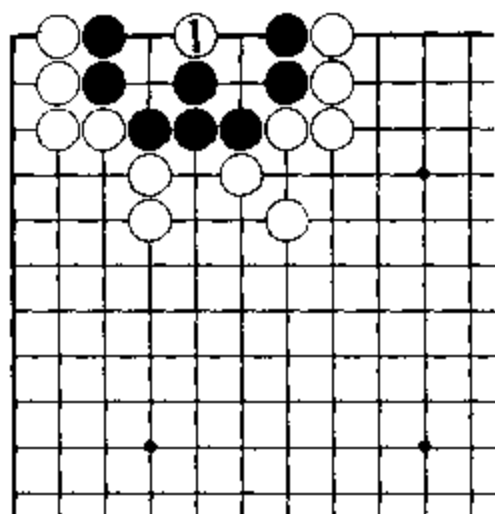


问题 6

问题 6 (做杀)

同样是杀掉黑棋的问题。

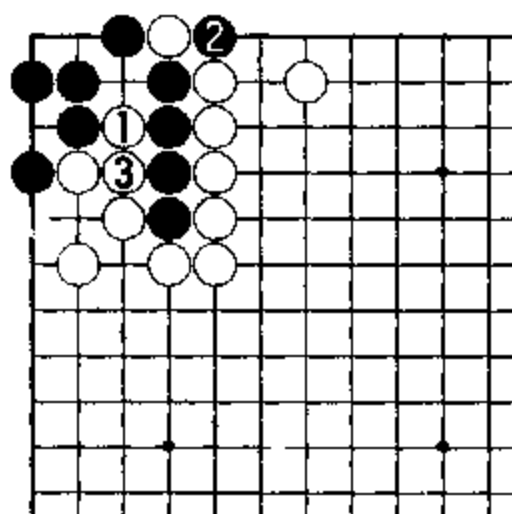
简单地走棋不行,要利用扑的手筋。在什么地方送一子才行呢?



解答 4

解答 4

白按照格言在急所处 1 位走一手，则黑棋被杀。

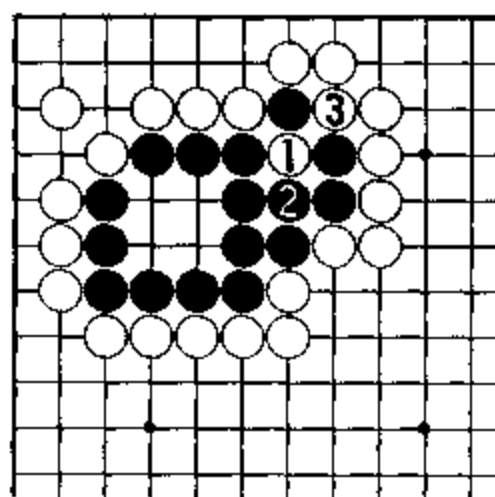


解答 5

解答 5

白 1 为正解，黑若 2 提，白则 3 位接，黑是死棋。

白若先走 3 位，黑走 1 则做活。

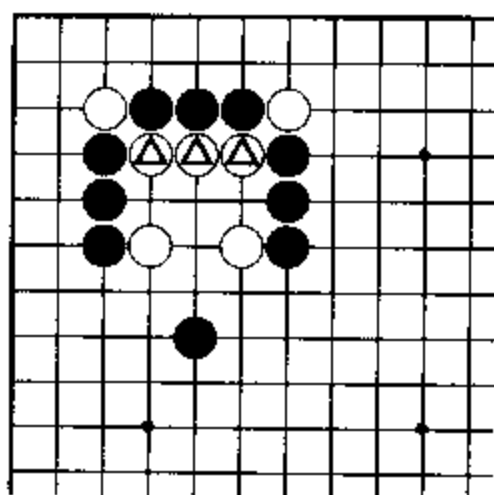


解答 6

解答 6

白 1 扑，黑棋顿死。黑若 2 提，白只要走 3 就可以了。

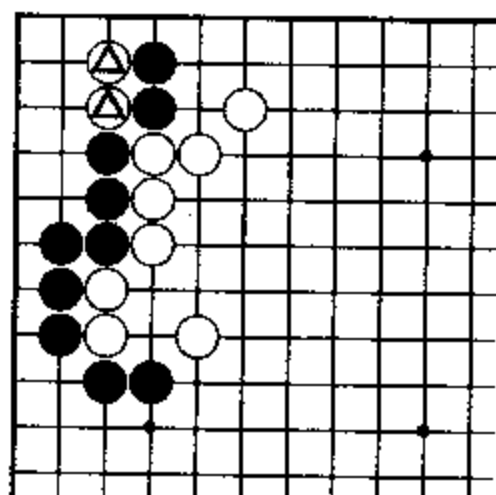
白 1 时，黑若走 3，白则 2 位提吃黑棋。



问题 7

问题 7 (吃子)

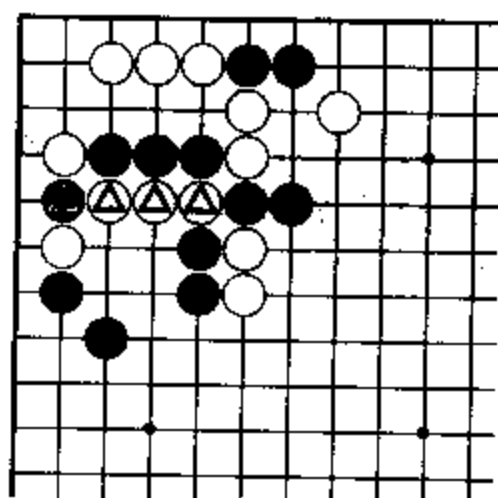
将白⊙三子全部吃掉，同问题 4 一样，属于“左右同型走中央”。



问题 8

问题 8 (吃子)

要将白⊙两子吃掉，看上去就很有趣，结果也是这样，但不要轻易走棋才行。

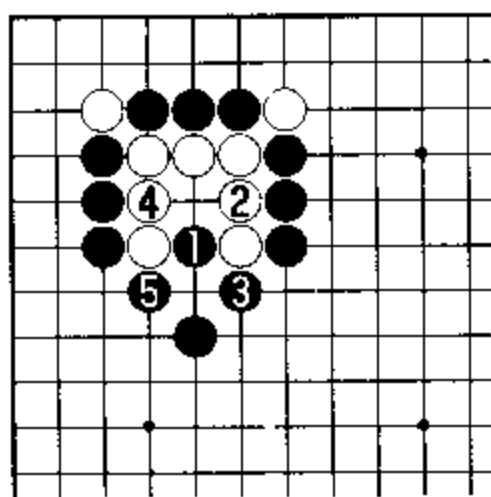


问题 9

问题 9 (吃子)

想吃住三个白⊙子。先决条件是黑●的存在。

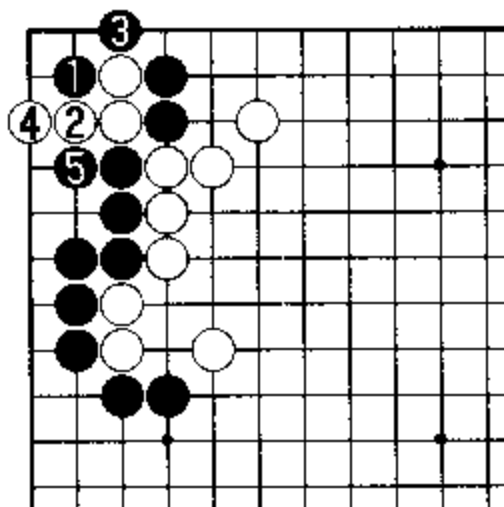
有所谓“多长一手方可弃”的格言。



解答 7

解答 7

黑 1 为正着，以下白怎么走都无济于事。

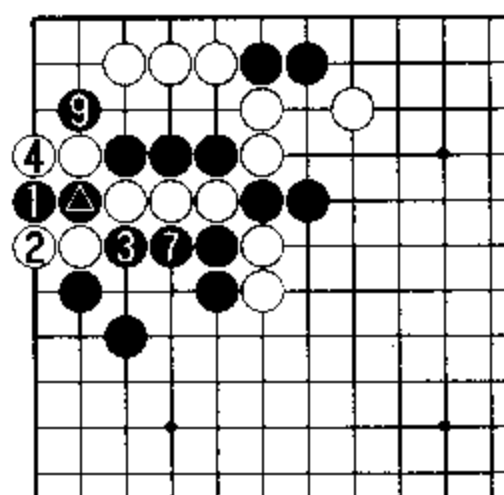


解答 8

解答 8

黑 1 是好棋，仅此一手能将白两子吃住。

是所谓“跳夹”的手筋。

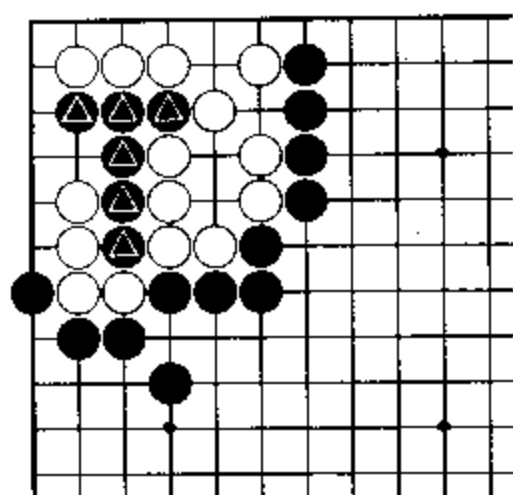


解答 9

解答 9

黑 1 立一手是妙手，以下依次走至 9，可以将白棋吃掉，这完全是多弃一子带来的好处。

(黑 5 于●，白 6 于 1，白 8 于●)

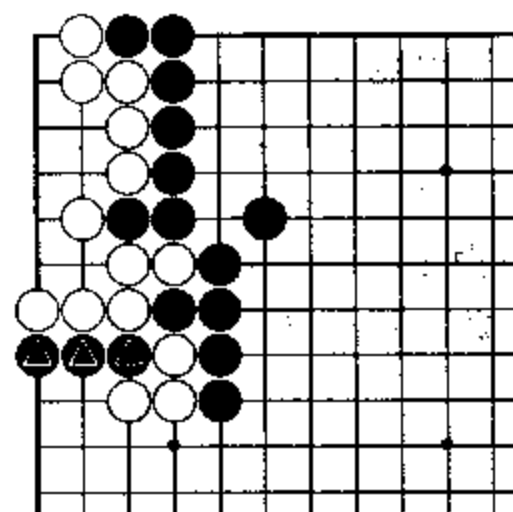


问题 10

问题 10 (救助)

想要将六个黑●子救活。

白棋的棋形不完整，怎样将黑棋救出？

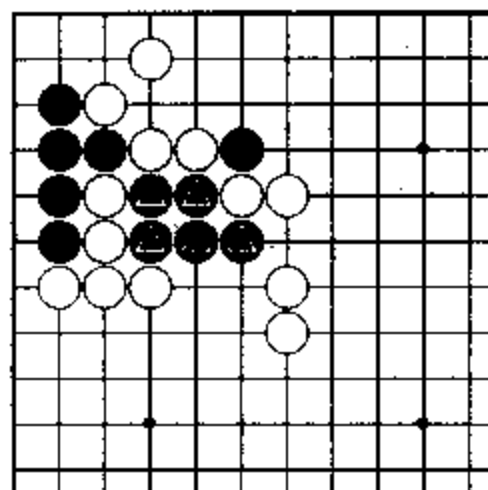


问题 11

问题 11 (救助)

通过吃掉白棋才能将三个黑●子救出，先要明确能吃上方白棋还是下方白棋。

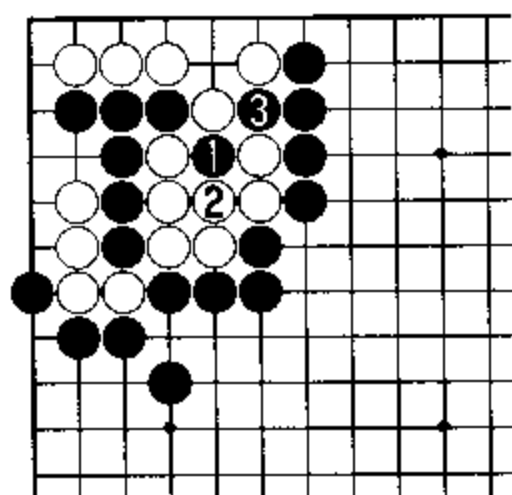
175



问题 12

问题 12 (救助)

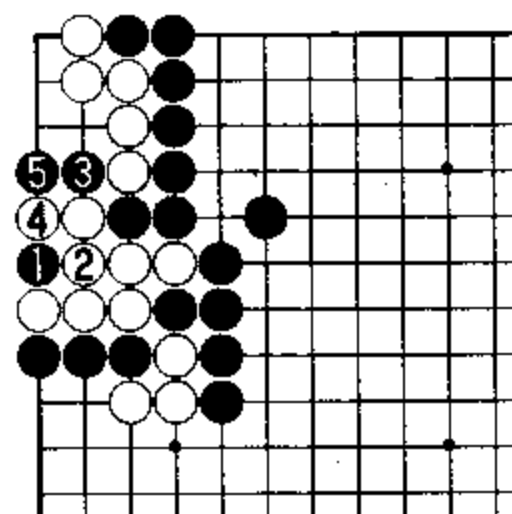
要将被围的五个黑●棋子救出，显然上方的一个黑棋很重要，因为五个黑●棋子无法冲破包围。



解答 10

解答 10

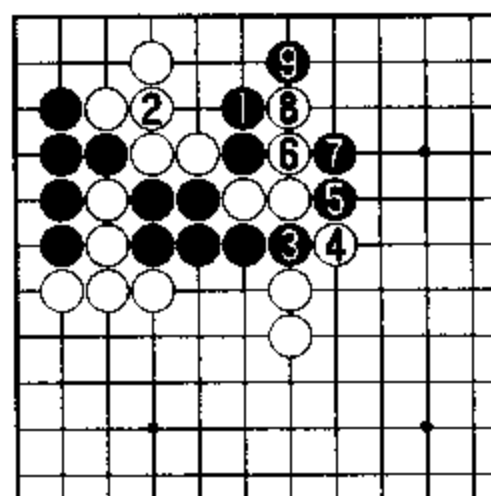
黑 1 扑是绝妙之棋，让白 2 提掉，黑 3 这手棋使黑棋从容生还。



解答 11

解答 11

黑 1 打吃，白 2 时，黑 3 打吃让白 4 提吃一子，至黑 5 将白棋吃住而救出三个黑棋，并将白棋全歼。

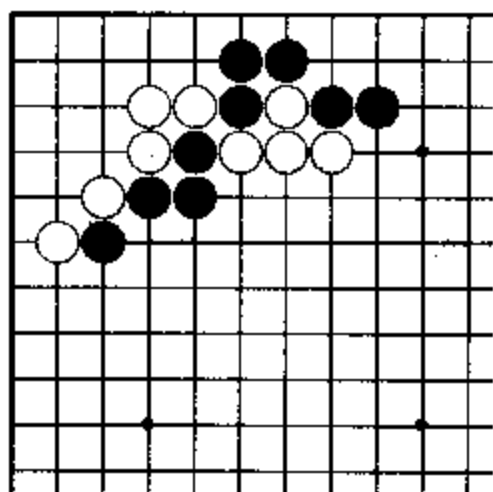


解答 12

解答 12

黑 1 长，白 2 只好接，以下黑 3 至 9 将白棋征吃。

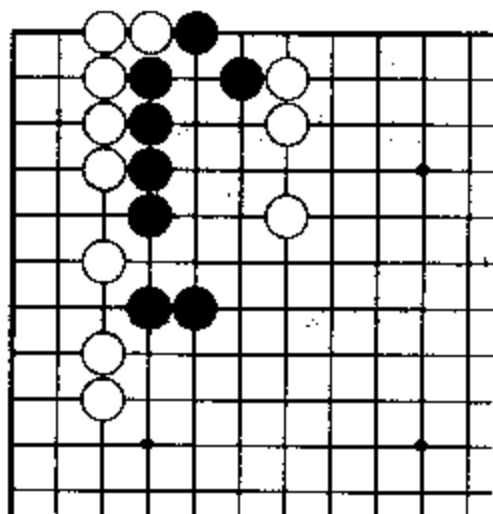
要仔细琢磨黑 1 这手棋的妙味。



问题 13

问题 13 (分断)

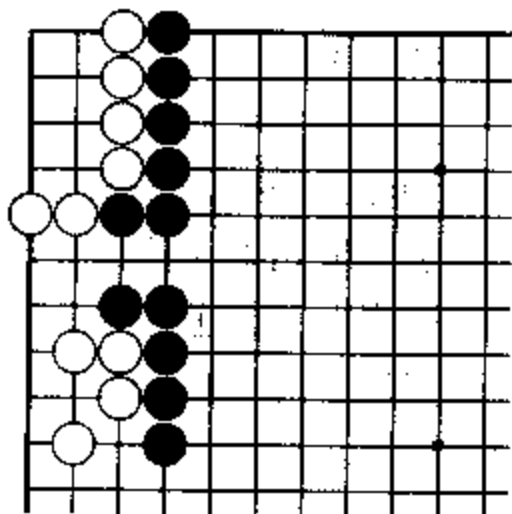
将角里白棋进行分断。分断则存在分断方向问题，究竟从何处分断为好呢？



问题 14

问题 14 (分隔)

想要将左方白棋分隔，应怎样选择第一手黑棋？



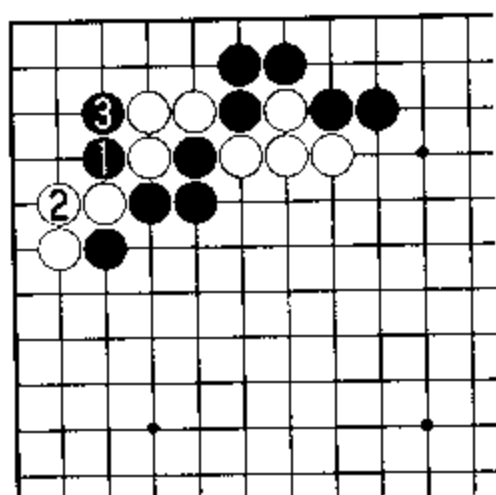
问题 15

问题 15 (分隔)

上下白棋已经基本通连，已无法直接将其分隔开。

但是如果利用弃子则有可能达到目的。

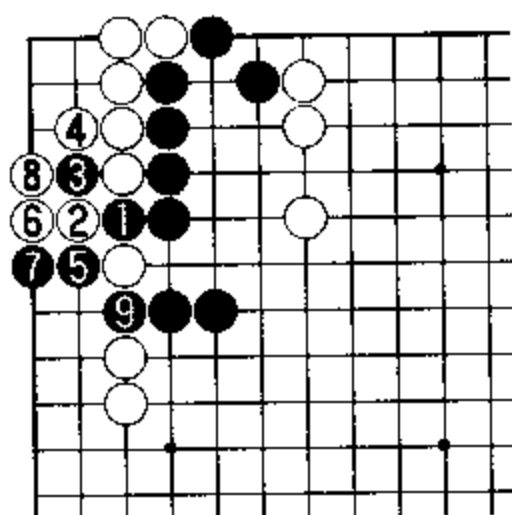
请仔细进行一下计算。



解答 13

解答 13

黑 1 从这边断是正解。白若走 2，黑则 3。黑 1 若在 2 位断，让白在 1 位接则不行。

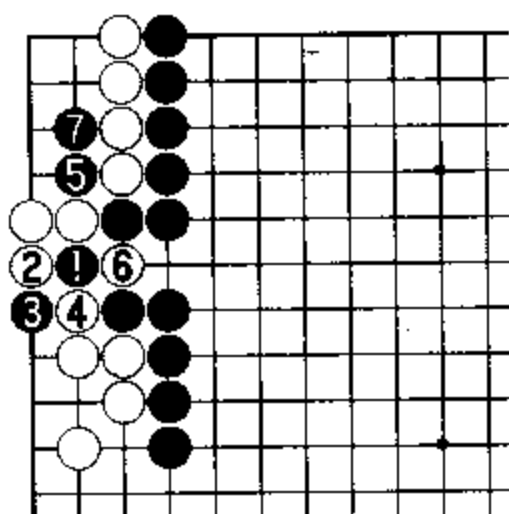


解答 14

解答 14

黑白 1 位冲断，如图依次走至黑 9，则白棋完全被分隔开。

黑若先走 9 冲则不能成立。



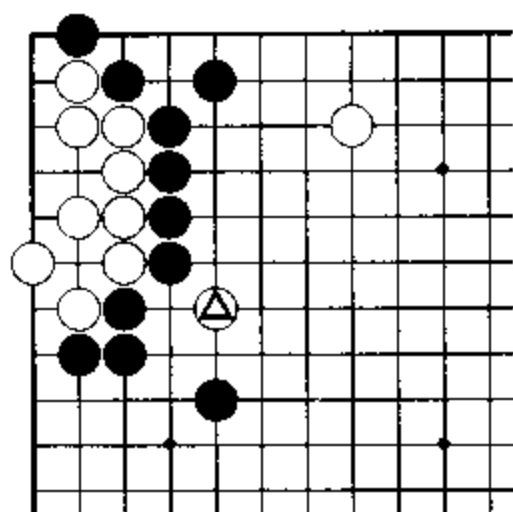
解答 15

解答 15

黑若 1 拦、以下黑走 5、7，将上面白棋吃住获利极大。

黑如果先走 4 位，被白 3 渡过则将上下通连。

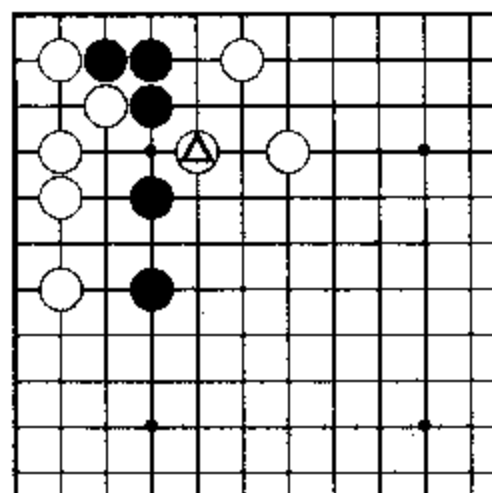
实战中白 2 通常会应在 7 位左一路。



问题 16

问题 16 (刺的应法)

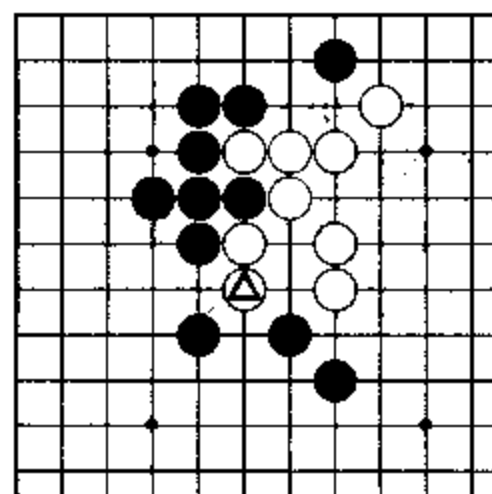
当白走△刺时黑该如何应对呢？一般而言不能简单的接上。



问题 17

问题 17 (刺的应法)

白棋△刺，想一想黑该怎么应付？

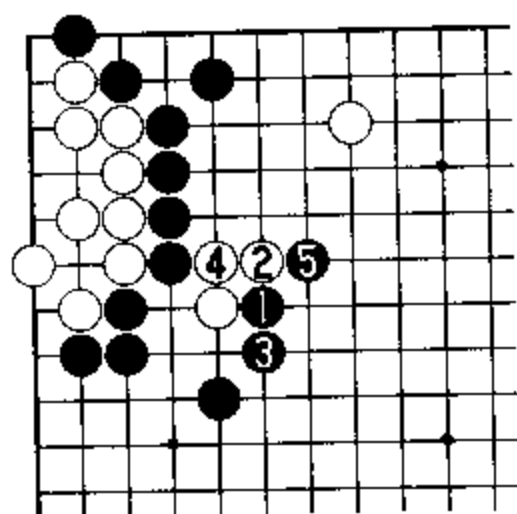


问题 18

问题 18 (刺的应法)

白走△，黑若应错则会被白棋冲出断点，请找到一手同时防两个断点的棋。

仔细思考一下，注意一下棋子的配置。

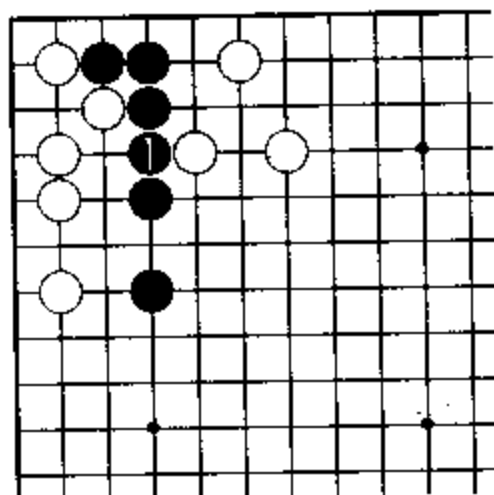


解答 16

解答 16

黑 1 果断的靠是正解。此后白无论怎么走都不行。

白若走 2，黑则 3 退，对于白 4 黑则走 5。

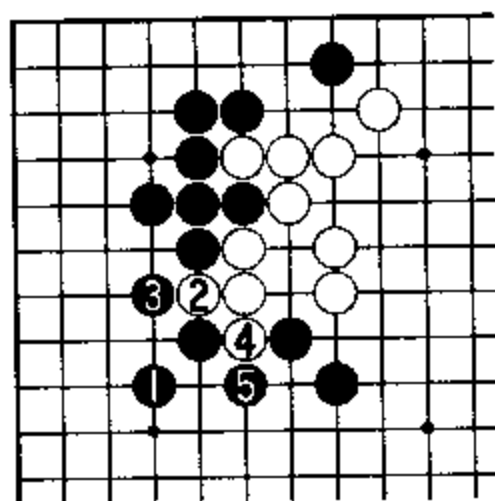


解答 17

解答 17

黑不动声色的 1 位接上是正解，但在接之前可以考虑在左一路处打吃一手。

(译者注：此场合似乎打吃一手不妥，因为白棋有 1 位冲断进行转换的可能。)



解答 18

解答 18

黑 1 小尖，完全防住了白棋的冲断。

白若 2 冲，黑则 3 拦，白若 4，黑则 5，没有任何问题。

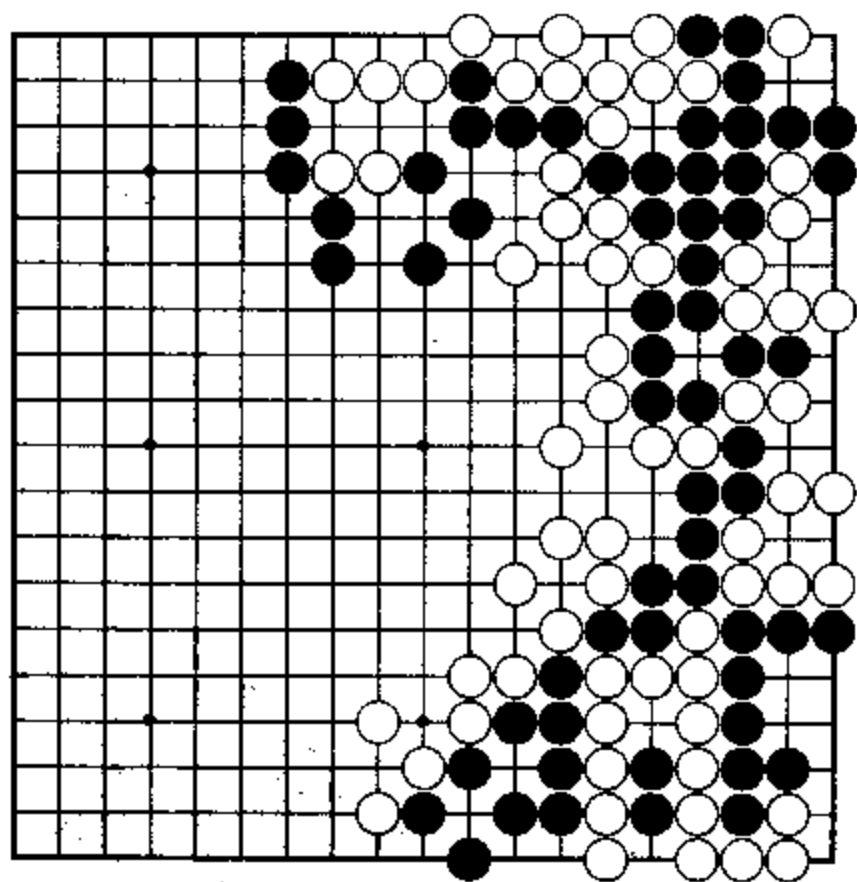
问题 19 (渡过)

该轮白方走棋。

现在双方形成对杀的局面，如果走错一步将会形成全部被杀的大混战。

这里白有大获全胜的妙手。

问题的关键是使白棋渡过。



问题 19

解答 19

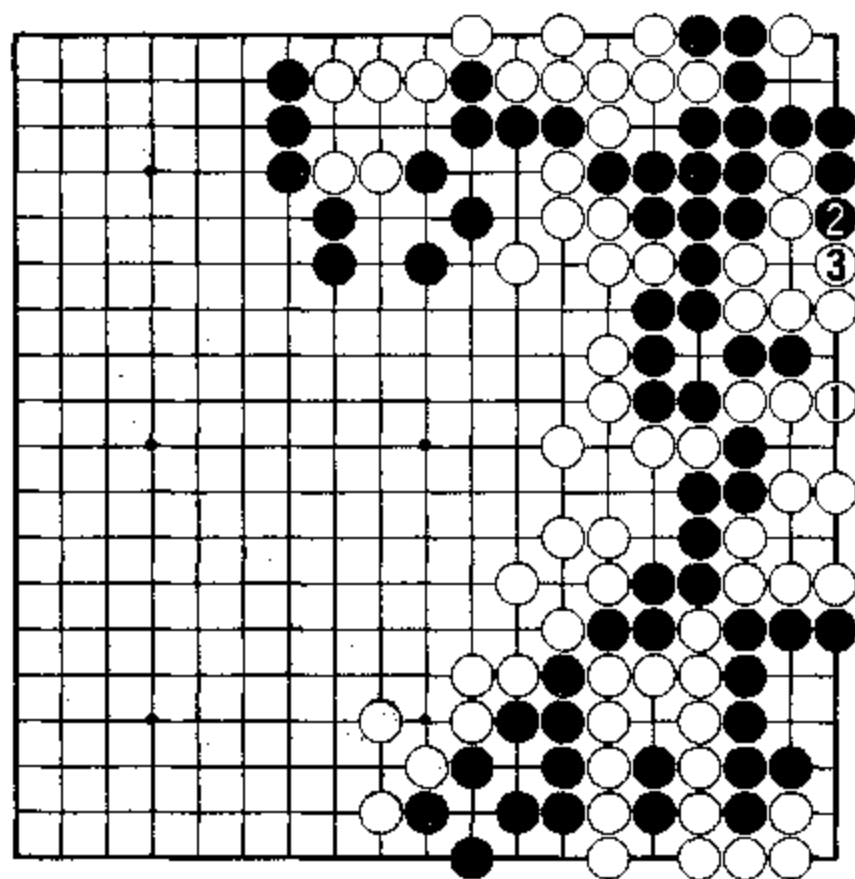
白1下立是唯一正确之着。

有这手棋白方则可以安全渡回。

同时，黑棋几乎将会全军覆没。

要学好沉着、冷静的白1这手棋。

接下来，黑若2企图将上方黑棋做活，但被白3拦，则黑棋无法做活。

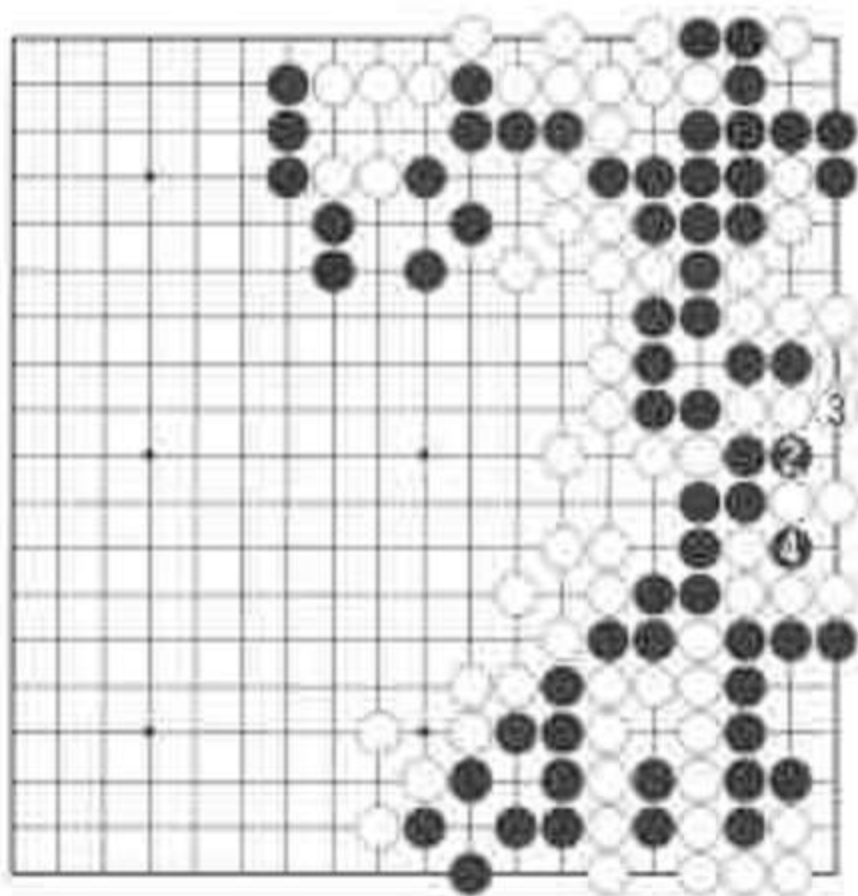


问题 19

解答 19 (失败图)

白 1 打吃，铸成大错。

对于黑 2 白只好走 3，黑 4 送吃一子，这样形势将形成大逆转，这时白棋将欲哭无泪。



失败图

