

圍 棋 入 門

第一課 淺說圍棋

中國古代的四大藝術，琴棋書畫，歷史悠久，源遠流長。琴棋書畫中的棋，說的就是圍棋。

圍棋藝術，千變萬化，具有經久不衰的魅力，這是它流傳幾千年至今受到人們喜愛的原因。圍棋作為一門科學，它可以最大限度地開發智力，啟迪思維，鍛煉頭腦，陶冶情操。在圍棋的對弈中，包含著形象思維、邏輯思維的創作。它能增強機械記憶和理解記憶，它能提高人們的計算本領。圍棋是中國的傳統棋種，早在春秋戰國時期就廣為流傳。每一朝代都湧現出許多才華出眾的圍棋高手，流傳著許多動人優美的圍棋史話。

不論是職業棋手還是業餘棋手，怎樣才能測量他們棋力的高低呢？在中國和日本以及歐美的圍棋界裡，現在都實行“段位制度”和“級位制度”，台灣的職業棋士用“品”。段位的高低是一個棋手棋藝水平的重要標誌，一般的段位共分九個等級，依實力的高低從九段排至一段，九段為最高。一段也叫初段，台灣的“品”則是“一品”最高，。獲得初段的稱號，說明棋藝達到一定的水平，大至說來九段的棋力要讓初段兩、三子左右，不過現在由於競爭激烈，許多初段實力越來越強，目前公認的世界第一李昌鎬就說他只能對韓國棋院的初段讓先，以上所說指的是專業段位。

除專業段位外還有業餘段位，業餘段位是按照業餘棋手的棋力水平所評定的等級。同專業段位相比較，與同等級的業餘段位棋手藝水平相差甚遠。據統計，專業初段棋手實力同業餘五六段的棋手實力旗鼓相當。業餘段位以下稱“級”，級也分九個等級。與段位不同的是級數越大棋力越低，以一級為最高。

在不懂圍棋的人看來圍棋似乎很深奧，很神秘，其實並不是這樣，圍棋是非常易學的。我個人甚至連怎麼學會下圍棋的都不記得了，只記得小時候看父親與朋友下棋，看著看著就會了。父親的棋力大概只有四至六級，我想是他在日本留學時學的，沒有印象聽他跟我講解過圍棋規則，只記得大概六、七歲時跟他下過棋，應該是從讓九子開始吧。再來的印象就是十來歲時，父親授我四到五子對奕。我並沒有真正的學過圍棋，上國中後一直到大學也都沒有摸過棋，所以雖然會的早（李昌鎬也不過五歲開始學），但是棋力一直很差。上大學才開始看第一本棋書（林海鋒的定石入門之類），然後自己摸索，上 LGS 跟人家對奕，出國留學時在 LGS 的等級是 2k（二級）。

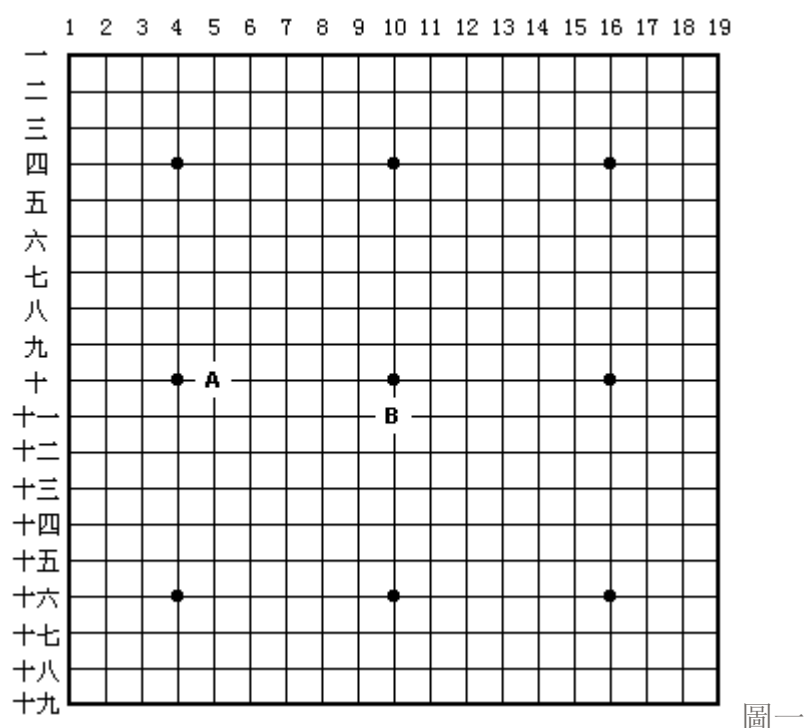
說這麼多廢話，無非是告訴各位還不會下棋的朋友，學棋是非常容易的，圍棋的基本規則也實非簡單。當然，這說得只是入門，想要下到相當的水準，自然得下一番工夫才行。不過，學棋永遠不嫌晚，對業餘玩家而言，稍微努力一下，我認為在一年內就可以達到一至二級的水準，要入段可能就真的要花點心思了。而且現在網路發達，不怕找不到對手，隨時可以將書上看到的手法應用到實戰上，學起來更是方便，進步也容易。所以說，大家來學下圍棋吧。

接下來介紹圍棋的棋具：棋盤、棋子、計時鐘。在正規比賽中，這三樣是不可缺少的，但一般的對局只需棋盤和棋子，在網路上就更方便了，只要可以上網就可以對局。

圍棋棋盤：形狀為正方形或略呈長方形的平面圖，現在的棋盤為平面上畫橫豎各十九條平行線，構成三百六十一個交叉點。

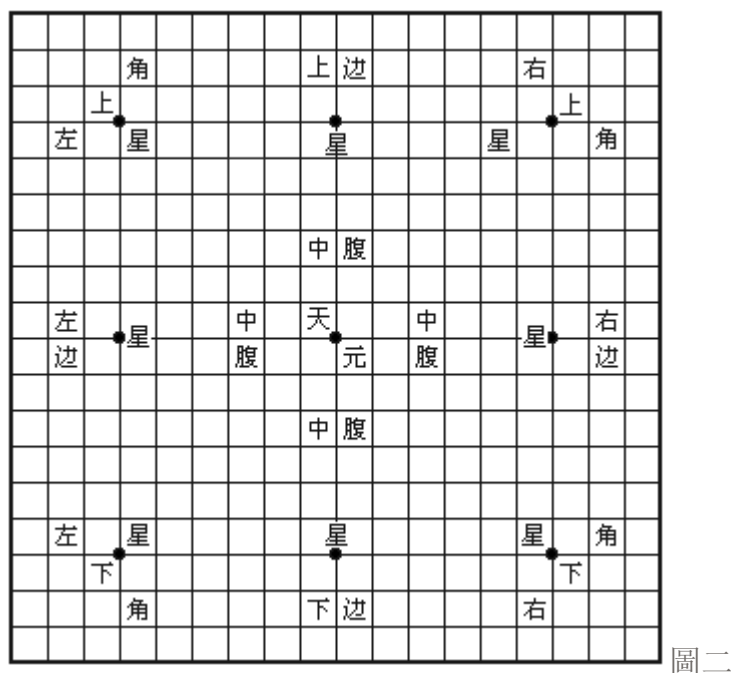
為了便於判定棋盤上各點的位置，採用座標法進行編號，橫線自上而下用漢字依次編為第一至十九路，豎線從左至右用阿拉伯數字編第 1 至 19 路。記錄、說明或教學的時候均以先豎後橫的次序為準。

例如：圖一中的A點：5. 十路交叉點；B點：10. 十一路等等。



圖一

需要說明的是，在一般的棋盤上和正式比賽中的棋盤上都沒有數字標記，圖一中的數字只是在棋譜中為便於說明著子點或為方便易查而標明的。棋盤上可分為九個部分，分別稱為：左上角、左下角、右上角、右下角、上邊、下邊、左邊、右邊和中腹（見圖二）。



圖二

棋盤上共有九個黑點稱作“星”，棋盤中心的黑點稱作“天元”，“天元”並沒有其他特殊意義。棋盤上的九個部分只是大致的劃分，並沒有嚴格的界限，在這裡只作籠統的說明。棋子下在星位上或天元上與棋的內容和規則都沒有直接關繫。“星座”與“天元”只是棋盤的標位。棋盤的每條邊線叫做第一線（或一路），緊靠第一線的那條線叫第二線，再向中腹移動依次稱為第三線（三路）第四線（四路）等等。

一般簡易的棋盤可用硬紙或塑料制成，古代中國最早的棋盤似乎是用布做的，我也有一個布製的棋盤，方便攜帶，但比賽用的正規棋盤都是木料制品。

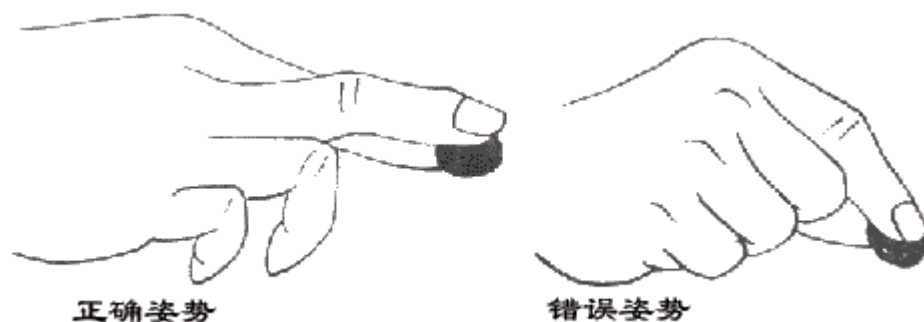
圍棋的棋子：圍棋的棋子分黑白兩種顏色，形狀為圓形，質料一般多是塑料，好一點的黑棋用石頭，白棋用貝殼。正式比賽的棋子黑方一百八十一枚，白方一百八十枚。圍棋的棋盤交叉點三百六十一處，兩色的棋子相加應該等於這個數字。棋盤與棋子的關繫最為密切，這個問題較為複雜，在這裡首先明確概念，以後再作說明。一般用的棋子其數量並沒有非常精確的數字規定，各色棋子一百六十枚到一百七十枚左右即夠用，多點少點關繫不大。

第二課 行棋規則與勝負計算

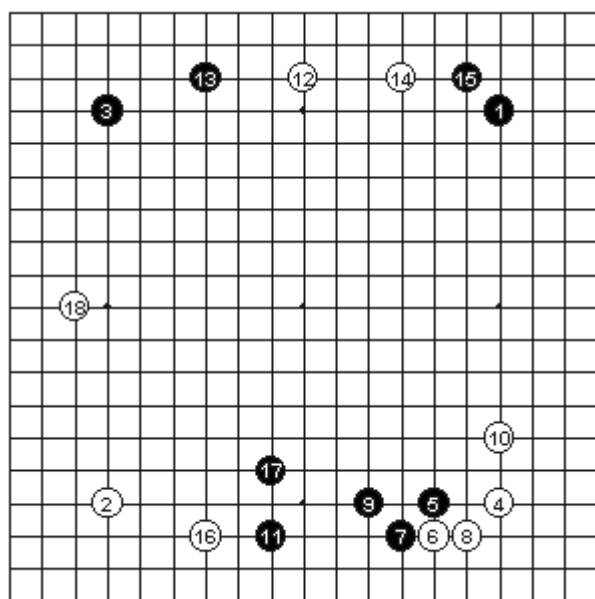
圍棋的基本規則規定：對局者一方執黑子先行（讓子棋除外），另一方執白子，雙方輪流交替下一子到棋盤的交叉點上（已有棋子的交叉點不能下子，禁著點不能下子），棋子下定後不允許再挪動位置。這一點同中國象棋和國際象棋有著根本的區別。

在雙方行棋的過程中，運用吃子、打劫、作活、圍地等技術直至終局，所謂終局就是棋盤上每一個交叉點的歸屬均已完全確定下來。

圍棋對局中正確的拿子方法是：用食指和中指的指尖夾住棋子，準確地將棋子輕輕放在棋盤的交叉點上，業餘棋手當中，有些人習慣於用拇指和食指夾住棋子，這種姿勢不正確，又容易弄亂棋盤，一般極少見到，至於在網路上下棋，自然沒有這麼多規矩了。請看下圖：

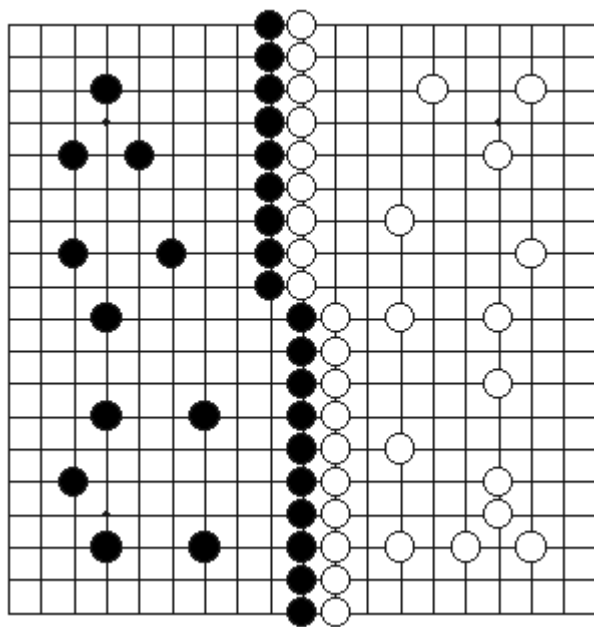


按照行棋的規則：從圖一的例子來看，由黑棋先走，黑1占右上角，白2占左下角，黑3占左上角，白4占右下角，黑5攻擊白4，雙方一替一手的應接直至白18，這就是所謂的下圍棋。



圖一

棋至終局後，怎樣計算勝負呢？怎樣判定誰輸誰贏呢？簡單地說圍棋中的勝負可以概括為：誰圍的地域大誰就是勝者；反之，就是敗者。圍棋盤上共有三百六十一個交叉點，一盤棋的勝負就是由對局雙方所占據的交叉點的多少所決定的。更精確地說就是由雙方活棋所占據的地域的大小來決定的。一個交叉點為一子，每方以一百八十又二分之一子為基本數，超過此數者為勝，不足此數者為負。這所說的是一般通行的圍棋規則，在日本，對「地」的大小算法有不同，但是一般不會影響到棋局的勝負。



圖二

如圖二所示：黑方占據了棋盤上左邊的地域，白方則占據棋盤上右邊的地域（實際上真正的對局是不會下成這樣的），因為雙方已把棋盤上所有的交叉點都各自占有，沒有餘下任何可爭奪的地域，這盤棋可以計算勝負了。

一、分先

指雙方棋藝水平旗鼓相當，由雙方輪流執黑先走。按一般現行的圍棋規則規定，由於黑棋先走，有一定的先手威力，應由執黑的一方貼出二又四分之三「 $2\frac{3}{4}$ 」子，即一般所說得「五目半」。所以黑所占的地域必須超過 $183\frac{1}{4}$ 子（ $180\frac{1}{2}+2\frac{3}{4}$ ）才能取勝。比如黑棋數出來有185個子，即黑棋勝 $1\frac{3}{4}$ 子。而白方的地域只要超過 $177\frac{3}{4}$ 子即可獲勝。在國際與國內的各種正規化比賽中，都採用分先規則。由於這樣的貼目制度黑棋的勝率稍微偏高，所以目前正在漸漸提高黑棋的貼目。

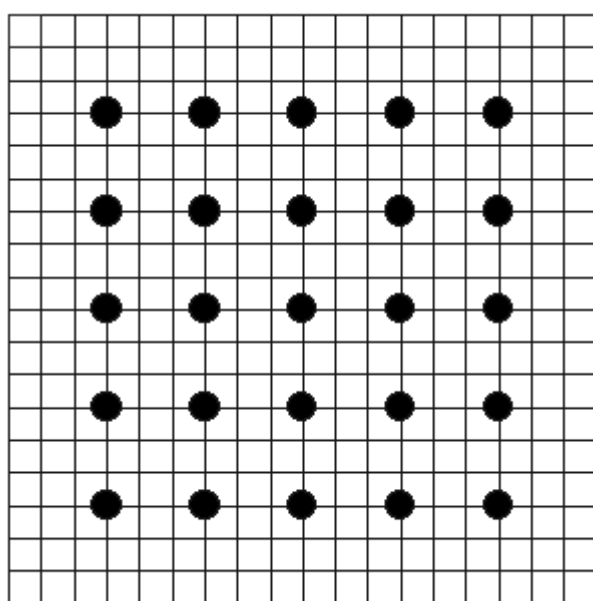
二、讓先

指水平略低的一方執黑先走，終局計算時不貼子。即各占 $180\frac{1}{2}$ 子為和棋，哪一方超過 $180\frac{1}{2}$ 即可取勝。非正式比賽或民間對局也採用此規則。讓先規則運用於雙方棋藝水平有一定差距的棋手之間的對局。

三、讓子

讓子制度我覺得是圍棋的精華之一，可以讓實力不同的對奕時，可以用讓子來使得雙方都需要絞盡腦汁才能取得勝利，棋力差距大便讓的多，不會因為對手的差距而感到無趣，這是其他棋類辦不到的。

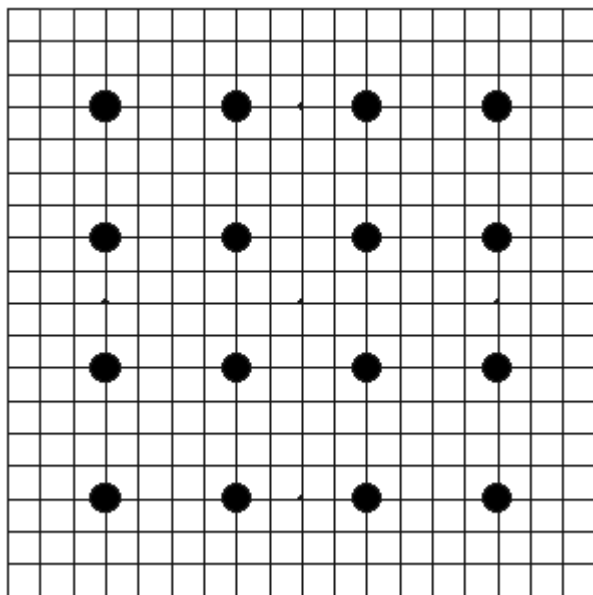
讓子是棋藝水平有較大差距的對局雙方所採用的對局形式之一，為了取得棋力的相互平衡，由水平低的一方執黑在棋盤的指定位置上連續放置若干黑子（水平差距大的子數增多，差距小的子數相對減少）。不同的讓子數有不同的放子規定，對初學者，具有專業水平的棋手可讓二十五子，見圖三。



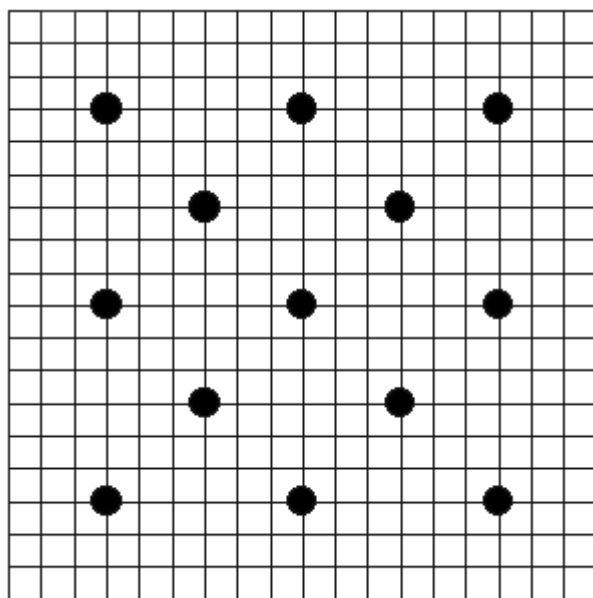
圖三

圖三的這種情況，終局後黑方須貼還白方 $12(1/2)$ 子，貼還後仍以各占 $180(1/2)$ 子為和棋。

初學者水平有一定提高之後，可相對減少讓子的子數，圖四便是讓十六子的圖形，待終局後黑方須貼還白方八子。貼還後仍以各占 $180(1/2)$ 子為和棋，多者算勝，為者為負。圖五是讓十三子的圖形。終局後，黑方須貼還白方 $6(1/2)$ ，貼還後仍以各占 $180(1/2)$ 子為和棋，多者算為勝，為者為負。圖五是讓十三子的圖形。



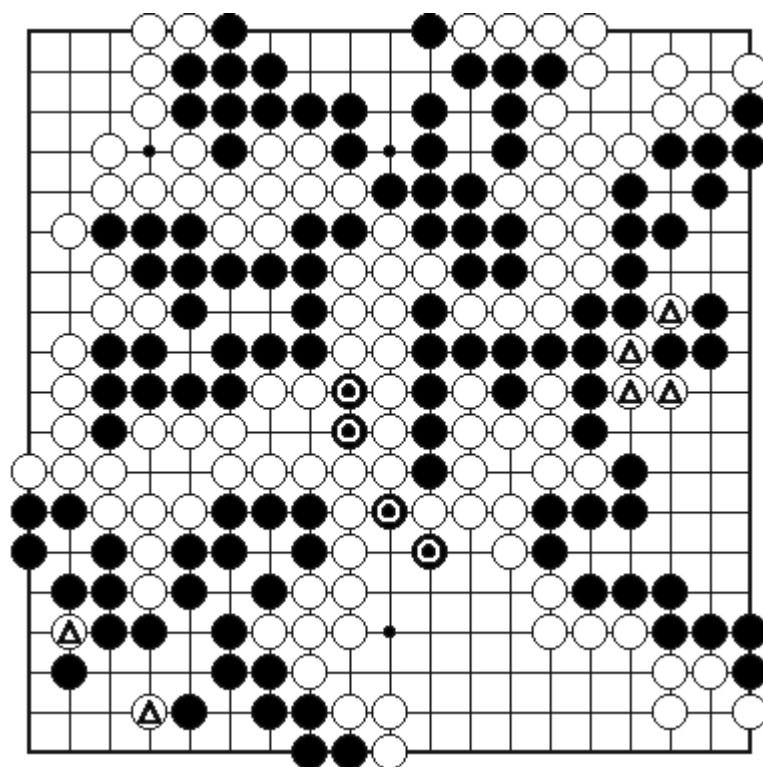
圖四



圖五

終局後，黑方須貼還白方 $6(1/2)$ 子，貼還後仍以各占 $180(1/2)$ 子為和棋，多者為勝，少者為負。以上各圖舉的例子是為了便於讀者按照規則授子，因為讓子較多，很多子不在星位上，被授的棋子在棋盤上要力求對稱。從前面的圖形不難看出，讓子棋中，黑方貼還白方的子數等於所授子數的 $1/2$ ，這便是讓子棋中計算勝負的方法。

下面以具體例子詳細介紹終局時數棋的方法如圖六。

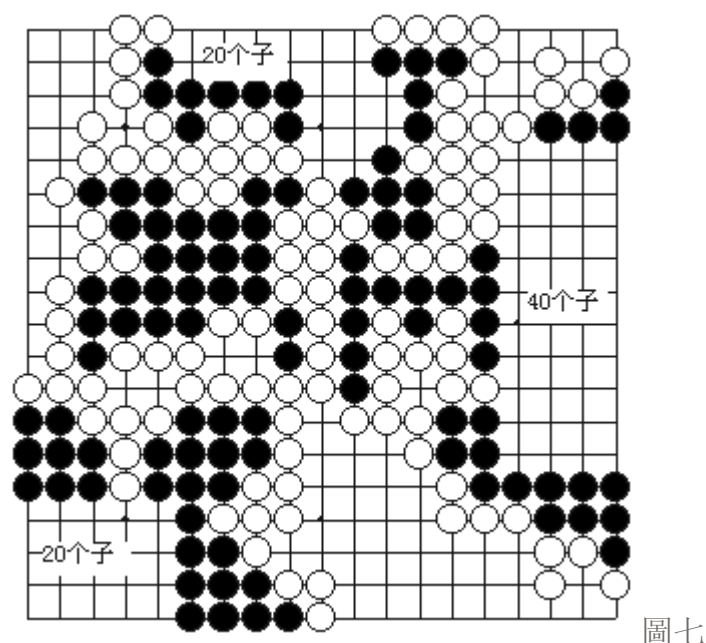


圖六

這是日本著名棋手橋本昌二九段執黑對板田榮男九段執白的一局棋。圖六是這盤棋終局的圖形，棋盤上所有的交叉點已被雙方各自占有。怎樣來計算勝負呢？

首先把雙方的死子拿掉，死子即在雙方各自的包圍中沒有活力的棋子。如果做黑棋，就把黑勢力中劃有△點的白死子拿出去，因為這些子已經沒有價值了。

其次，把一方（其實可以任選一方）的地域用棋子填滿，只要數一數，便知勝負了。



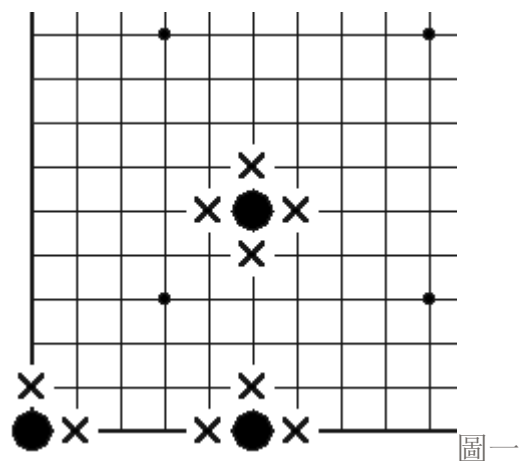
為了簡明起見，一般是把小塊填滿，把大塊的地域做成整數，這樣就不必把整個棋子都填到棋盤上了，這種整塊做棋的方法，較為實用。民間對局和比賽中都採用這種方法，如圖七所示。圍棋規則中規定：在三百六十一個交叉點中，誰如果所占的地域超過了 $180\frac{1}{2}$ 子以上誰就算勝利，現代比賽有黑貼目的規定，所以黑地域須超過 $183\frac{1}{4}$ 子才算獲勝。而少於這個數字就算失敗。所謂黑勝幾子、白勝幾子就是根據這個規則來確定的。

圖七中的形狀，是為了便於“做棋”而把散落的圖形整齊化，右側做了四十個子，上方做了二十個子，左下方又做子二十個子，加起來共八十個子，那麼除去白棋圍空中的黑死子外，盤面剩下的黑子加上八十個做完的“空”，就是黑子的總數，這種方法，就是實戰後或比賽後，所採用的計算勝負的方法。一般的民間對弈也採用這種方法計算勝負。

當然，初學者還不能掌握各種比賽規則所採用的計算勝負的方法，因為在比賽中（分先對局），各種方法對黑方先行的效率都要往回貼目，而這種貼目的形式都各有不同。比如中國圍棋協會的規則和日本規則、臺灣應氏規則都有不同之處，很大的分歧點是黑方先行後貼目的具體數字不同，這些都比較複雜，不便在此說明，讀者只要大概明白就可以了。但有一個基本概念必須清楚，那便是要想取得對局的勝利，就必須占有全盤交叉點的一半以上，初學者對這個問題一定要掌握。

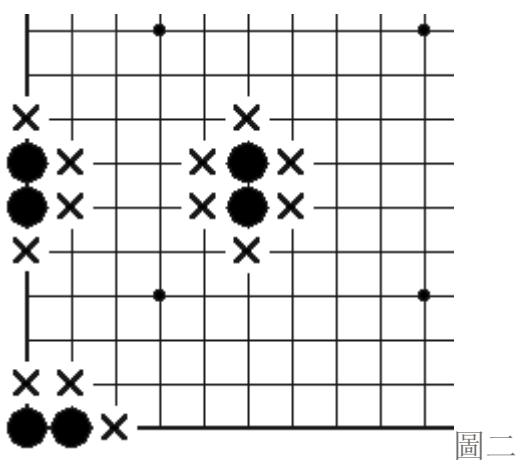
第三課 圍棋中如何吃子

在圍棋對局中，棋子在棋盤上是依賴“氣”來生存的，若想學會如何吃子就必須先了解“氣”。“氣”是圍棋基本術語之一，是指在棋盤上與棋子緊緊相鄰的空交叉點，見圖一。



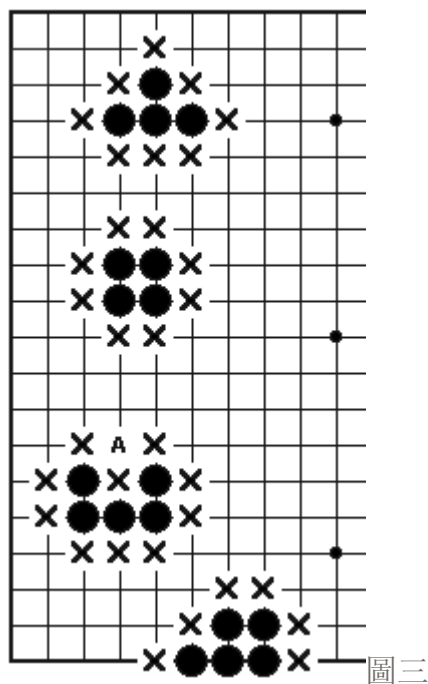
圖一

圖中角上的一子與它緊緊相鄰的有兩個交叉點，所以它有兩氣。邊上的一子，與它緊緊相鄰的有三個空交叉點，所以它有三氣，中腹的一子，與它緊緊相鄰的空交叉點有四個，所以它有四氣。棋盤上單獨一個棋子的氣數不可能超過四氣，但兩個或兩個以上相連的棋子則不同了。



圖二

如圖二；角上的二子，有三氣，邊上的兩子有四氣，中腹的兩子有六氣。從以上的例子可以看出，棋子的氣數要受棋子在棋盤上位置的影響。位於中腹的棋子氣數較多，邊上和角上的棋子氣數相對減少。由於“氣”是棋子賴以生存的條件。所以，氣數少的棋子在將來雙方交戰中一旦受到包圍，則容易處於被動，我們以後將詳細介紹這一點。

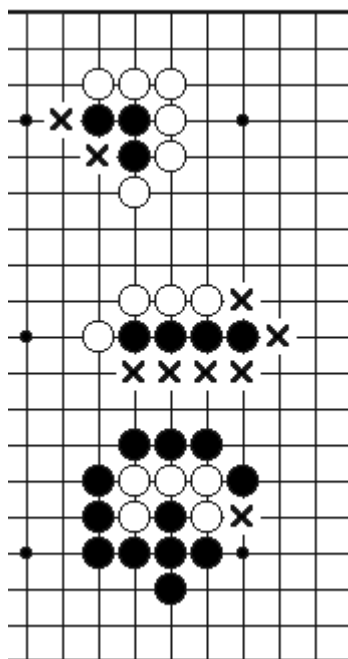


圖三

在棋盤上相連接的兩個或兩個以上的棋子，它們的氣數取決於棋子排列的形式和棋子所處的位置。如圖三：圖中上方中腹的四子有八氣，接下來方形排列的四個子是八氣，下面中腹的五個子是十氣，下邊上的五個子是六氣。

那麼，下面中腹五子邊上的A點為什麼不算是棋子的氣數呢？這是因為對於五個棋子來說：A點並沒有與它們緊緊相鄰，所以不能算成氣數。

圍棋畢竟是兩個人的對局，在行棋過程中雙方所下的棋子並不是距離很遠，彼此留出空交叉點給對方作“氣”，而是相互接觸，彼此圍攻，這樣一來“氣”數的計算就變得複雜了。那麼，被對方包圍的棋子怎樣算“氣”呢？



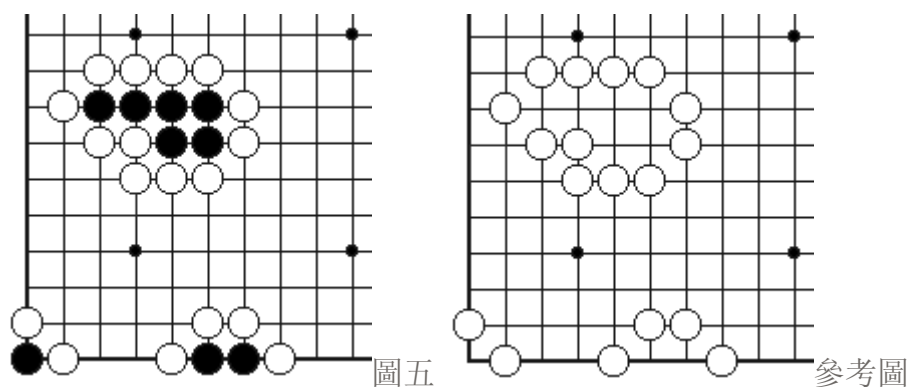
圖四

圖四：圖中上面的黑三子周圍只有兩個與它們緊緊相鄰的空交叉點，所以只有兩氣。圖中間的黑四子周圍有六個與它們緊緊相鄰的空交叉點，所以它們有六氣。再看圖中下面的五個白子，與它們緊緊相鄰的交叉點幾乎全被黑方占有，只留有一個空位算成它們的“氣”數，這樣，白五子的“氣”數為一“氣”。

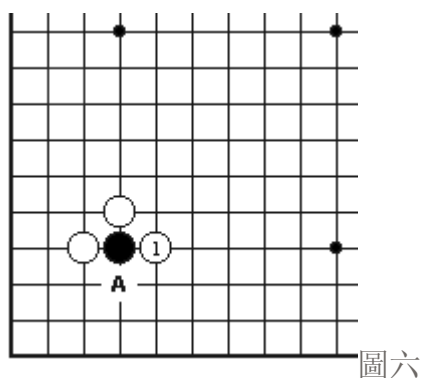
在對棋子的“氣”有一定了解的前提下，就可以學習如何“吃子”了。

“吃子”作為圍棋術語，也可稱“提子”。在實戰對局中，一方將另一方的一個或多個棋子緊緊包圍，使其所有的氣數被全部堵住（即其所有緊緊相鄰的交叉點全部被占有），隨後將無氣的棋子從棋盤上拿掉，就叫“吃子”。

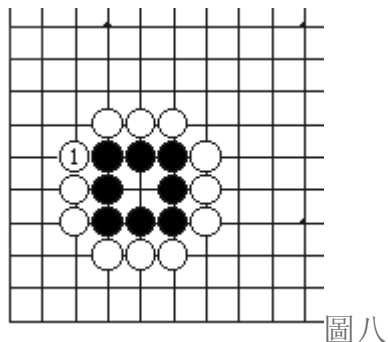
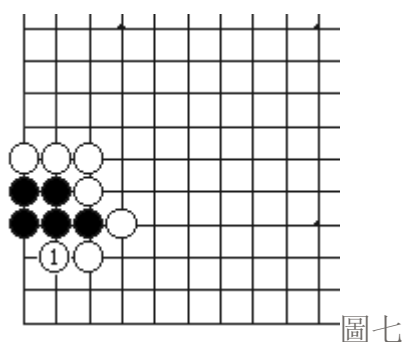
沒有“氣”的棋子是沒有生命力的，也不允許在棋盤上存在，一旦棋盤上的棋子處於無氣狀態，即可提掉。

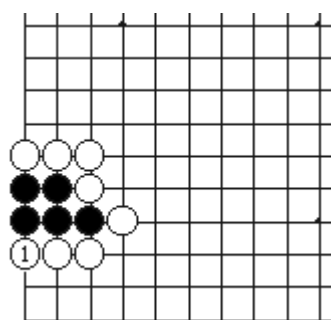


圖五：圖中的黑子不論是位於中腹、下邊、還是左下角，它們都是沒有“氣”的子，都必須立即“提”出棋盤外。參考圖就是棋子被提後所呈現的棋形。沒有“氣”的棋子叫“死子”，也就是說，只有無“氣”的“死子”才可以被提，棋盤上任何一個棋子，只要它還有一口“氣”數，那它就依然可以放置在棋盤上。

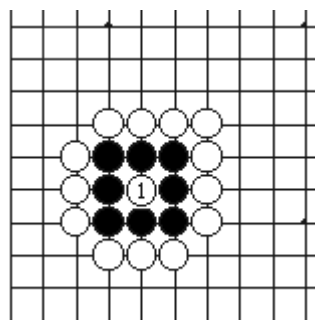


圖六：當白1走過之後，黑一子僅餘一口“氣”，這時是不能將黑棋拿掉的，但白1卻為提掉黑棋作了準備，只要白方下一著棋落在A位，那麼黑一子即可被“提”。在圍棋中，我們把像白1這樣的著子，即下子後把對方一子或若干棋子包圍成僅剩一口“氣”的狀態，（如對方置之不理，再下一著即可將被圍的棋子提取），稱為“打”。通常也稱為“打吃”。“打”與“吃”是兩個根本不同的概念，為了更多地區分它們，請集中看幾個例子：





圖九

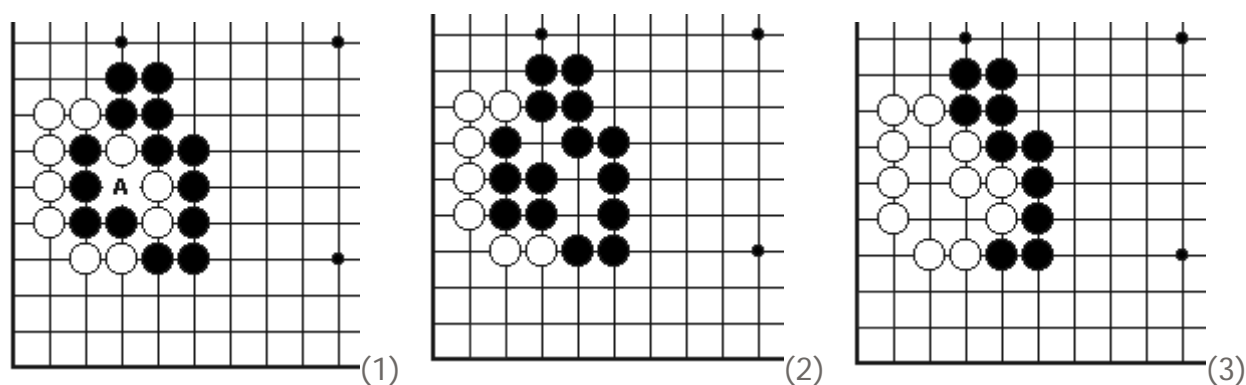


圖十

圖七、八中的白1都是“打”的例子，黑棋還剩一氣。

圖九、十中的白1都是“吃”的例子，黑棋被提取。

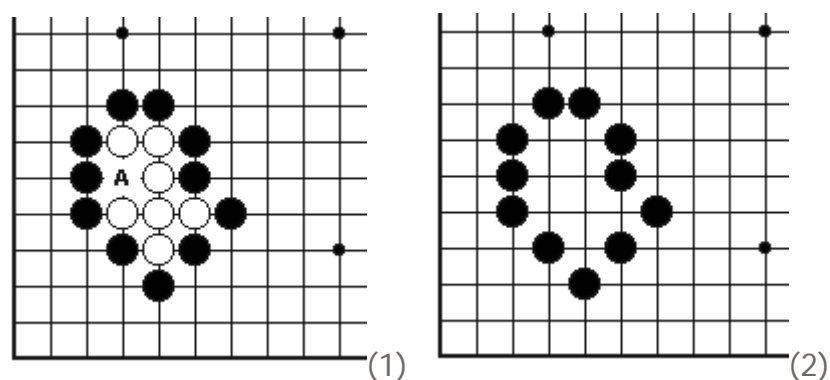
有兩種特殊的情況需要說明；一是如果在一方下子後出現了雙方都無氣的情況時，要由剛下子的一方將對方的無氣棋子提掉，上面的圖十就是這樣，白1下了之後即將黑棋提掉。



圖十一

圖十一：（1）圖中的A位是黑白雙方相爭的要點，假若黑先放在A位，那麼白三子將被提掉，見（2）圖。反過來假若白先放在A位，則黑四子將被提掉。見（3）圖，以上是黑白雙方提子後的圖形。

還有一種情況：對局的一方下過一手棋後並沒有使對方的棋子被吃，反將自己的“氣”數變為零，這時，行棋的一方要自動將自己無氣的棋子提掉，然後該輪對方行棋（這是圍棋規則的規定）。



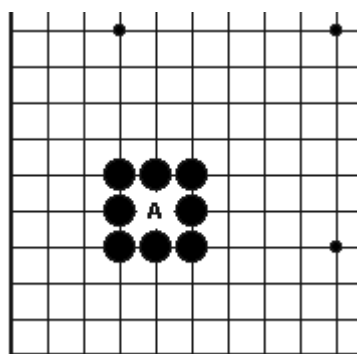
圖十二

圖十二：（1）圖的白棋就是這種情況。假若白方將棋行在A位，則須立即將無氣的黑子自動提出棋盤。（2）圖這是白方行在A位的結果，此後輪黑方行棋。【註：天龍八部中的虛竹就是這樣“自殺”而破了珍瓏棋局】

第四課 不能“下子”的地方

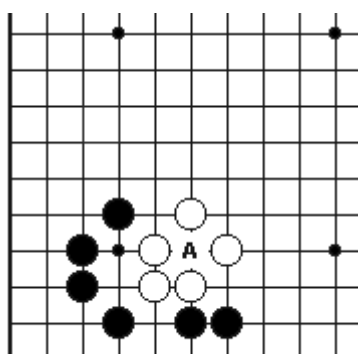
初看這個題目有些奇怪。但圍棋的規則規定有些地方是不能下子的，圍棋術語也叫“禁著點”。那麼，什麼地方不讓“下子”呢？由於各種規則的不同，這個問題較為複雜，而且還關繫到劫材問題，有許多值得探討的地方，作為初學者只要明白什麼地方不應該下子便可以了。

凡是要下的棋子，周圍沒有氣，又不能吃掉對方子的地方，都叫“禁著點”。從某種意義上說，下在此處不產生任何意義，卻反而吃虧的地方，都叫“禁著點”。



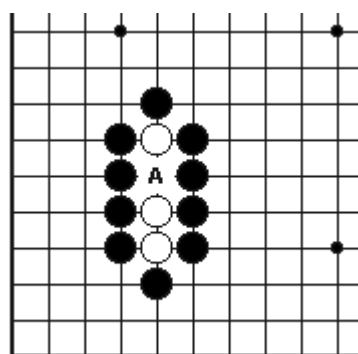
圖一

圖一：八個黑子圍住中間的一個交叉點（A點），在這個交叉點上下黑子就可以，而下白子則不可以，A點就是“禁著點”。



圖二

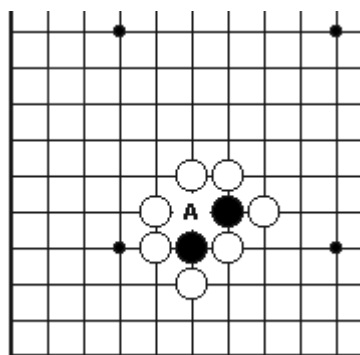
圖二也是一樣，在A點上下白子可以，而下黑子則不行，因為要下的子周圍沒有使之而生存的“氣”。



圖三

圖三：A點白子不能下，下黑子可以吃掉白三子。

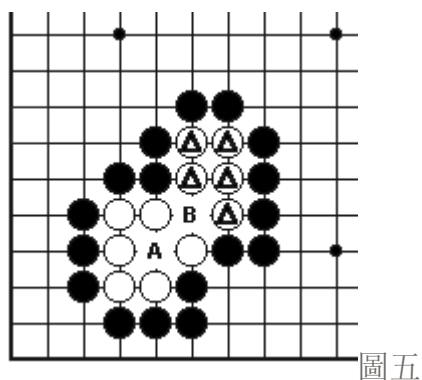
圖四：此情況有些特別，黑方是不



圖四

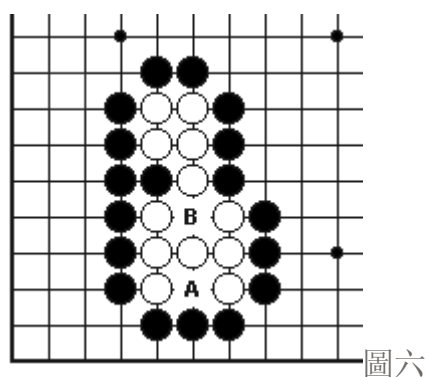
能下在 A 位的，這等於自殺，而白方下在 A 位，就可非常痛快地吃掉黑棋兩個子。

所以說，“禁著點”是針對某一方來說的，等以後講到“雙活”的部分還要敘述，因為到那時，有的“交叉點”，誰也不能下，誰下誰吃虧。所謂“不能下”或“禁著點”的意義是相對的，作為對局的一方若在“禁著點”內下子，沒有任何意義，或是吃虧或是受損。



圖五

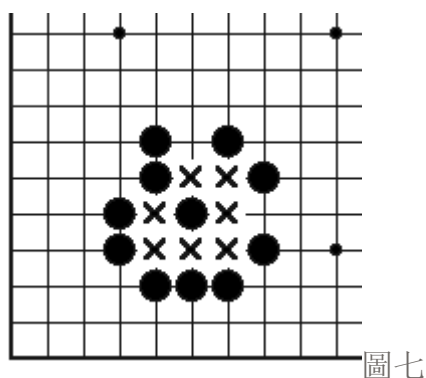
圖五：這又是一個典型例子，在這個圖形中雖超出了“不能下子的地方”的範圍，但這個圖形有講解的必要。如圖所示：B 點若黑棋占領，白棋△五子就被吃掉了。所以 B 點是可以下子的。如果 B 點白棋占領，也是沒有用的，黑方可以在 A 點把白方的所有棋子都吃掉，圖五和圖六講的都是一個道理。



圖六

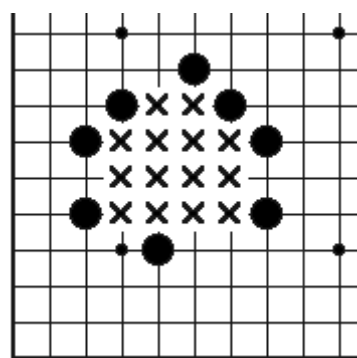
在圖五和圖六中，雖然可以下子，不是“禁著點”，但對白方來說下子是沒有用處的，只能是越下死的越多。

“禁著點”的含義清楚之後，對圖七就可以判斷了。許多初學圍棋的人都時常犯一個共同的錯誤，即老是在別人提過自己的地方反覆下子。

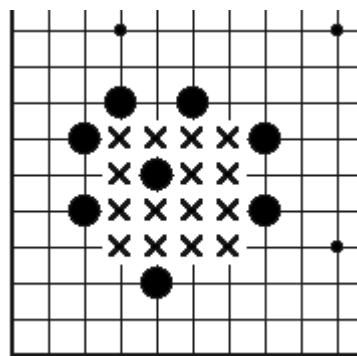


圖七

圖七：白方在×點的任何部位下子雖不違反圍棋的規則，但都是錯誤的，都只能被黑方無條件地“殲滅”。



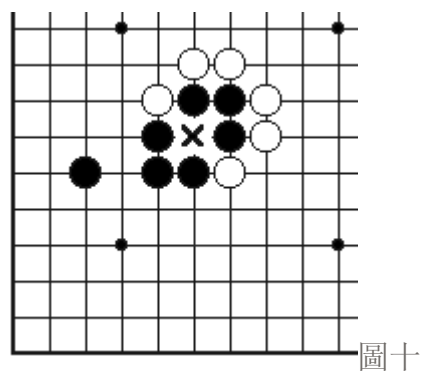
圖八



圖九

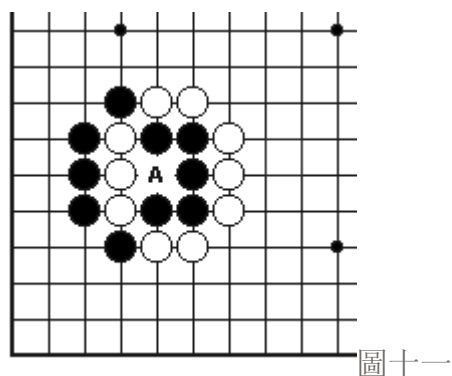
圖八和圖九也是一樣，這種地方黑棋的勢力十分強大，而圍棋又是黑白雙方輪流下子，所以有許多初學圍棋的人老是期待別人看不見，或自己連走幾步，把對方吃掉，這是不可能的，在這幾個圖裡，×點雖不是“禁著點”，但下子沒有意義。

前面已經講過，凡是要下子的地方，若周圍既沒有氣，又不能吃掉對方的子，那麼，這就是圍棋規則所規定的“不能下子的地方”，但如果能吃掉對方的子，雖然周圍沒有“氣”，也是可以下的，不但能下，而且是“好棋”。



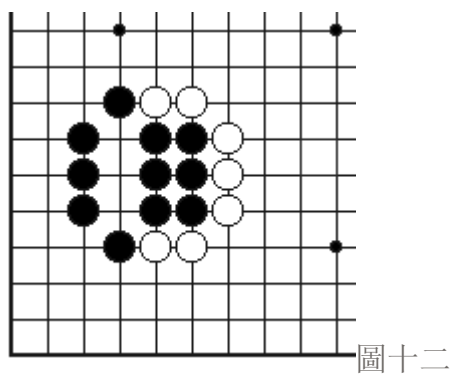
圖十

圖十：若白方下在×點，雖然周圍沒有“氣”，又都是黑子包圍，但白方下在這裡能吃掉黑方三個子，真是痛快淋漓的“好棋”。



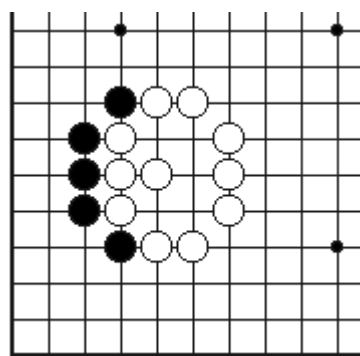
圖十一

圖十一：A 點事關重大，這裡非但不是“不能下子的地方”，而是雙方必爭的要點，A 點被白方占領，黑方的五個黑子就被吃掉，假如被黑方占到 A 點，白方的三個白子，就被黑方吃掉。



圖十二

圖十二：這是黑方吃掉白方三子後的圖形，在十一圖後，黑方占到了 A 位，成功地完成了圍殲白方的戰鬥預想。



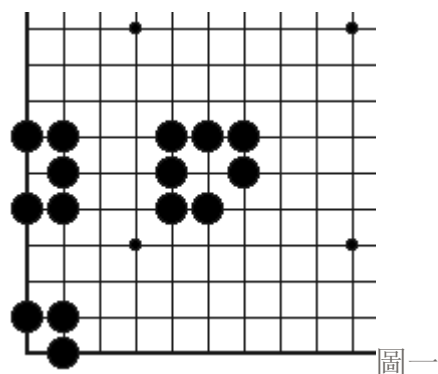
圖十三

圖十三：白方占據了 A 點，也同樣吃掉了黑方五個子，所以這種情形與“禁著點”不同，這些例子都是區別一般的吃子技術和“禁著點”的形狀，特此說明。

第五課 眼與活棋

我們知道，棋子的“氣”是棋子在棋盤上賴以生存的條件，一個子隻要有氣，就可以不被提去。一塊棋假若有兩個“眼”就能夠永遠在棋盤中生存、發展，屬於這塊棋的所有棋子都將作為“活子”對待。所以說，圍棋藝術暗示著“生與死”的搏殺。

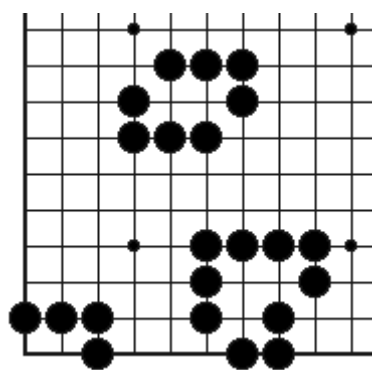
什麼是“眼”呢？“眼”是圍棋術語之一，也稱“真眼”“整眼”，是指由多個棋子圍住的一個或兩個以上的空交叉點。



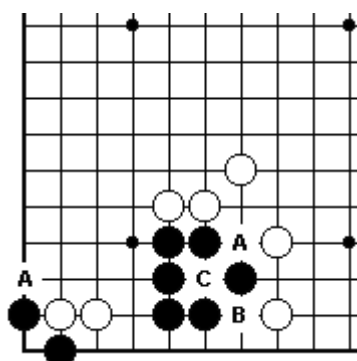
圖一

圖一：角上的三顆棋子圍住的空交叉點就是“眼”，左邊上五個子圍住的空交叉點和中腹七個子圍住的空交叉點都是“眼”。

被圍住的一個空交叉點都是“眼”被圍住的兩個或兩個以上的空交叉點也叫“眼”。“眼”有大小之分，被圍住的多個交叉點被稱為“大眼”。



圖二



圖三

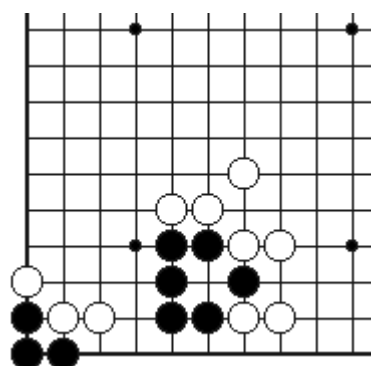
圖二：圖中角上四子圍成的兩個空交叉點稱為“一個眼”，上方中腹被圍住的兩個空交叉點和下邊多個子圍住的三個空交叉點都應該稱為一個“眼”。

在認識“眼”的過程中，有一點需要注意：有一種被圍住的空交叉點形狀很像“眼”，但卻不是“真眼”，如果仔細區分就可以發現它們的不同之處。

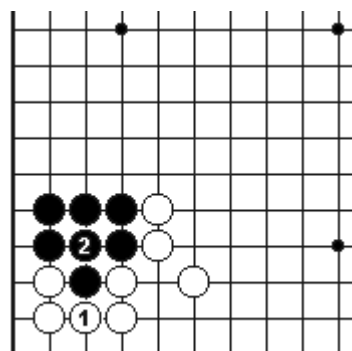
如圖三：角上的兩個黑子圍住的空交叉點看上去似“眼”，但卻不能真正起到眼的作用，當白方行在 A 位“打吃”之後，黑方將要被吃也是這個道理。這樣，空交叉點也就不復存在

了。在圖中的另一個例子中，A、B 兩點均沒有黑子，那麼，當白方將 A、B 兩點完全占有時，C 就不能稱為“眼”了。看圖四，黑方眼形被白方占據要害之處後，“眼”便消失了。

我們把這種像“眼”而又不是“眼”的形狀叫做“假眼”。



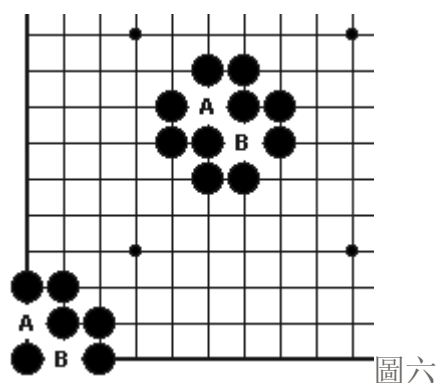
圖四



圖五

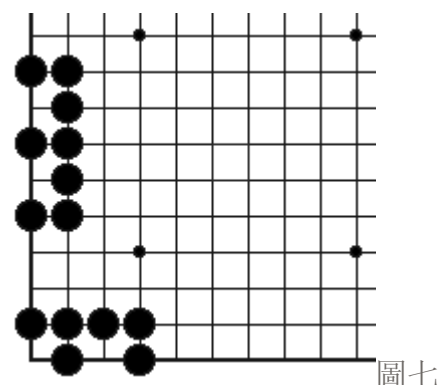
“假眼”是遲早將消失的“眼”形，如圖五白 1 打，黑 2 接，眼形馬上消失。

由多個棋子連接組合在一起的一塊棋，假若有了兩個眼，就可稱作“活棋”，“活棋”是永遠不可能被提掉的棋。



圖六

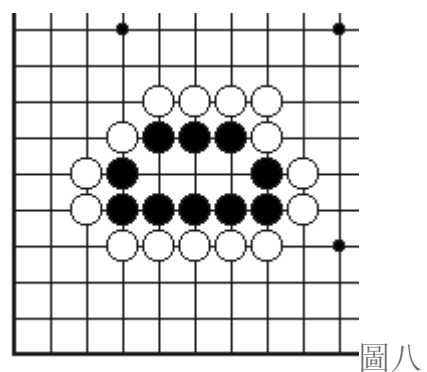
圖六：角上黑六個子圍成 A、B 兩眼，那麼這黑六個子就是一塊活棋，上方中腹十個子圍成 A、B 兩個眼，這塊棋也是活棋。



圖七

在角上，僅需六個子就可以圍成兩個眼，在邊上最少需八個子，而在中腹則最少需十個子才能做到兩眼（如圖七）。

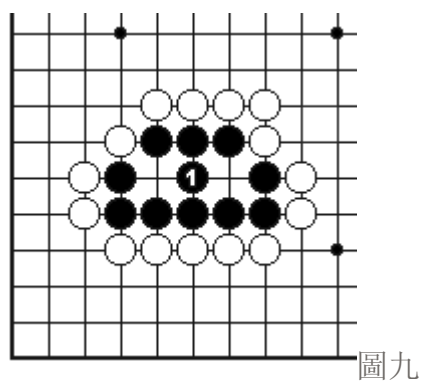
所以，一般情況下，在角上做眼所需子數量少，最易活棋，其次是邊上，再次是中腹。我們既然明白了兩個“眼”以上的棋是活棋，那麼在實際對局中，應該怎樣應用呢？



圖八

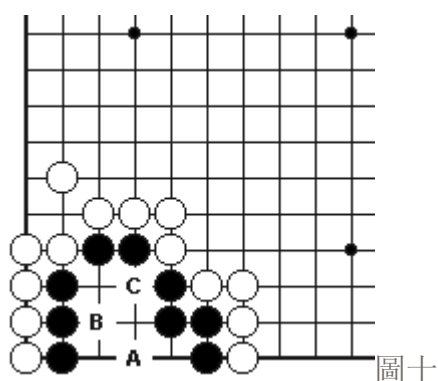
圖八：被黑子圍住的中間有三個相連的空交叉點。這是一個大眼。單純的講，這塊棋的現狀還不能說成是“活棋”，若想使它變成活棋，必須做成兩個眼，或兩個以上的眼。但是，

怎樣才能做成兩個眼呢？



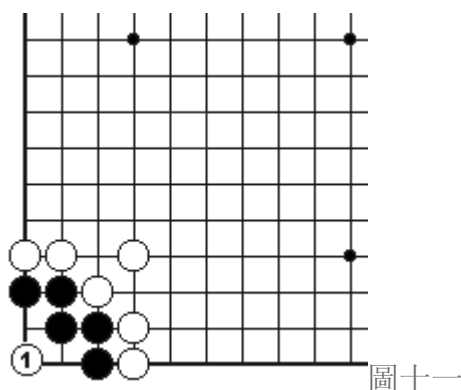
圖九：黑方必須在三個空交叉點的中間一點放一子使一個大眼變成兩個眼，所放一子即黑1，這樣才算真正的活棋。

三個或三個以上的空交叉點組成的大眼一般可以做成兩個或兩個以上的眼。



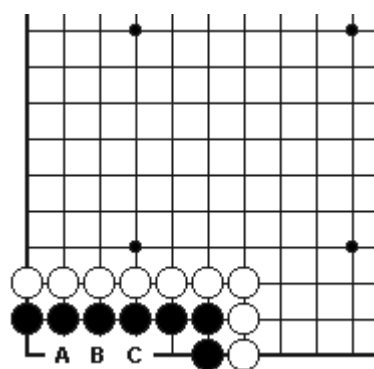
圖十：看上去，這是一個由七個空交叉點組成的大眼，假若黑方在 A 位下一子，這塊棋變成了兩個眼，假若接著在 B 位下一子，這塊棋就成三個眼，假若再接著在 C 位下一子，這塊棋則變成了四個眼。

在實戰中，一定要注意作“眼”，把棋作成活棋，防止對方攻擊，當然一塊棋雖然“眼”多沒有壞處，但僅做兩個眼也就已經夠了。

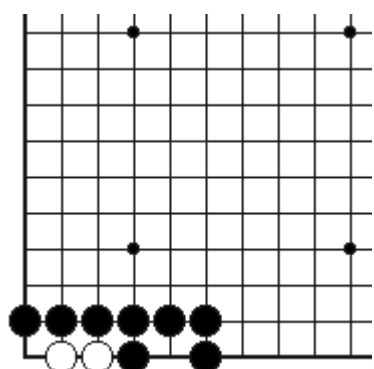


有些時候，己方做眼的要點如被對方搶占到，則變成了死棋，圖十一就是這樣的例子，白方搶到了 1 位，這塊棋只有一個眼，不是活棋。

還有些時候，一塊棋的“眼”很大，只要在“大眼”中某一處放一子即可使棋變成兩個眼，即使置之不理，也不會有生命危險。如圖十二，被黑子圍住的“大眼”共有五個空交叉點一字排開而成，假若不在其中的 A、B、C 某點做眼，對手也難以立即一下子把 A、B、C、三點占領，就是白方占據 A、B 兩點以後，黑方再於 C 位做眼也不遲，圖十三就是白 A、B 之後黑於 C 位做眼的圖形，白兩子不起什麼威脅作用。

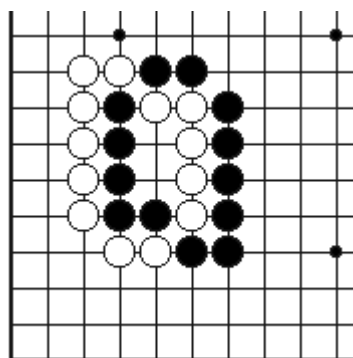


圖十二



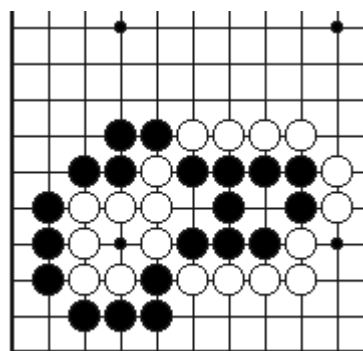
圖十三

在活棋中，有一種特殊的情況叫“雙活”也稱“共活”、“公活”，雙方互圍的棋子均無兩個眼，形成彼此不能殺死對方的局面，雙方都算活棋，稱為“雙活”。



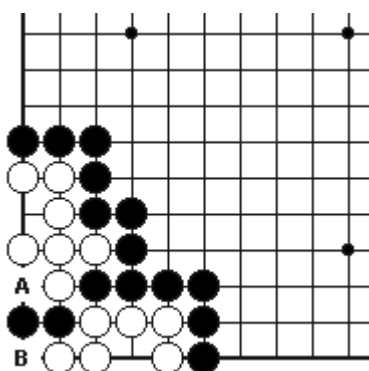
圖十四

圖十四：在被圍住的黑五子和白五子中間有兩氣，這兩氣叫“公氣”任何一方假若先在公氣落子，都將被對方殺死吃掉，雙方都只能維持現狀，共求生存。



圖十五

圖十五：這是共活的例子，被圍的黑白雙方都各有一個“眼”，中間有一口公氣，誰先放進公氣，誰將被對方吃掉，公活的例子除雙活外，還有“三活”。

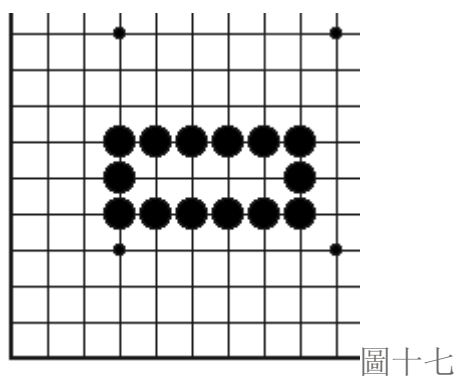


圖十六

圖十六：被外面黑子包圍的兩塊白棋和一塊黑棋中，兩塊白棋都各有一個眼和一口公氣，兩塊棋被兩個黑子隔開，兩口公氣位於兩個黑子的兩邊，從而形成三塊棋對峙的局面。A、B 兩點是任何一方也不能著子處。這種情況稱“三活”。

依此類推，在實戰中還可能出現“四活”，“五活”等等，不過，這種情況在實戰中比較少

見，所以不再一一詳細例舉。

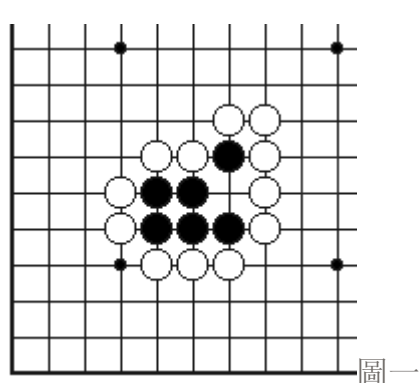


基本活棋是大家目前必須掌握的，圖十七的形狀叫“直四”，它和前面的一些例子是常見的活形。其他一些稍複雜的棋形，將在以後的“死活”一節詳述。

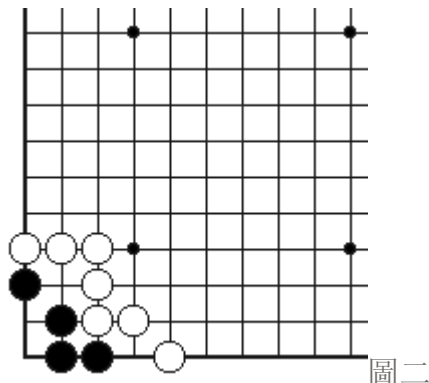
第六課 死棋

在圍棋中，棋盤上的棋子有活棋和死棋之分，前一課講了活棋，現在我們講一講死棋。

所謂死棋就是在對局過程中的一方的一塊棋被對方的棋子包圍住，被圍的棋沒有兩個眼以供作活，也就是說，棋盤上任何一塊棋到最後遲早總是要被對方提掉或終局時拿掉的棋子，稱這為死棋（見圖一）圖一中被白方包圍的六個黑子沒有兩個以供活棋的“眼”位，所以是死棋。

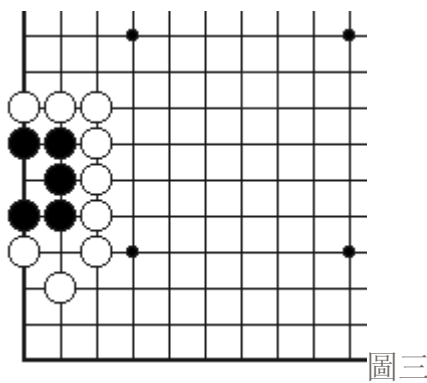


圖一

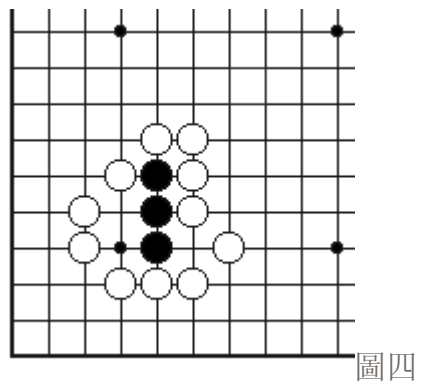


圖二

死棋可以出現在棋盤的任何一個地方。如圖二的角上為死棋，圖三的邊上為死棋和圖四的中腹為死棋。

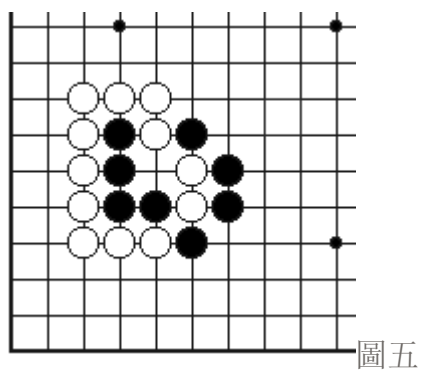


圖三



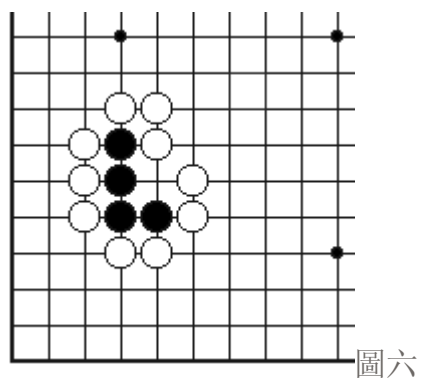
圖四

在對局中出現死棋可以將其提掉，也可以不提，而到了終局後再把死棋從棋盤上拿掉，以計算勝負。棋盤上的死棋是先提掉還是待終局時拿掉要視情況而定。如不提掉對方被圍的棋子便威脅到己方的生存或使對方被圍的棋逃脫，則應提掉對方的死棋，反之，等終局時拿掉就可以了（見圖六）。



圖五

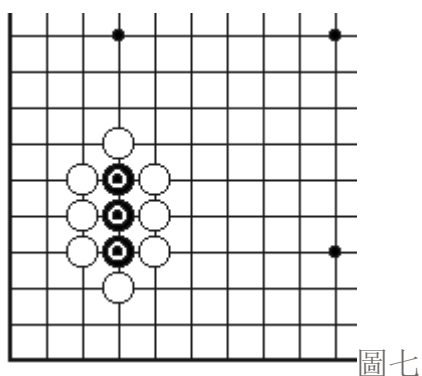
圖五：輪白先走，必須先提掉圍住的黑四子，因為在白的包圍圈外的黑四子對白棋吃黑四子有威脅，所以白方必須提掉黑的死棋。



圖六

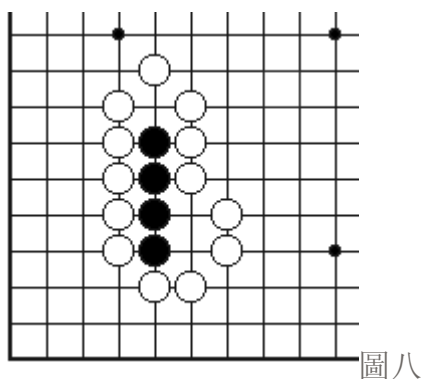
圖六：白棋圍住的黑四子可不提掉，因為白子沒有危險。

什麼是死棋？下面介紹幾種簡單的死棋形式：



圖七

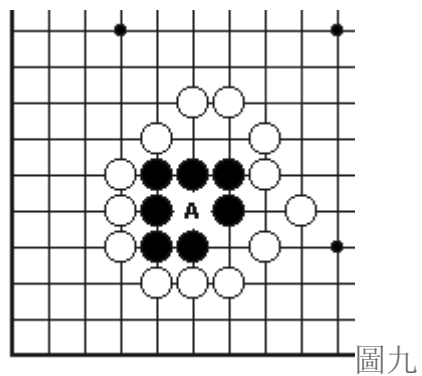
一、棋子在對方包圍中沒有活力，也就是沒有氣的棋子。而這些棋子在對局中已被對方提掉了。如圖七：被白包圍的三個黑子周圍沒有氣，被對方提掉了，所以黑三子是死棋。



圖八

二、雖然棋子在棋盤上還有活力，還有氣，但卻被對方的棋子全部包圍住，在對方的包圍圈內無法做成活棋，也就是說做不出兩個眼。這樣也是死棋的一種形式（如圖八）。

圖八中被白包圍的黑四子還有活力，也就是還有氣；但黑棋在白的包圍中沒有以供做活的兩隻眼，所以黑四子是死棋。

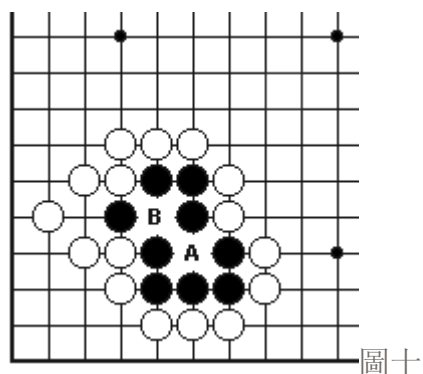


圖九

三、還有一種被圍棋子有活力有氣，也有一個眼位，但不能做出可以活棋的第二個眼，也是死棋的一種常見形式（如圖九）。

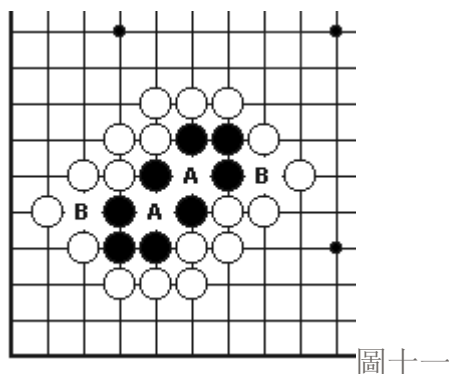
圖九：被圍的黑七子有一個眼位（A點），但在白方的包圍圈中做不出第二個眼，所以黑七子是死棋。

還有一種形式，似乎有兩個眼位，但實際上只有真實的一個眼或連一個真實的眼都沒有（如圖十、圖十一）。



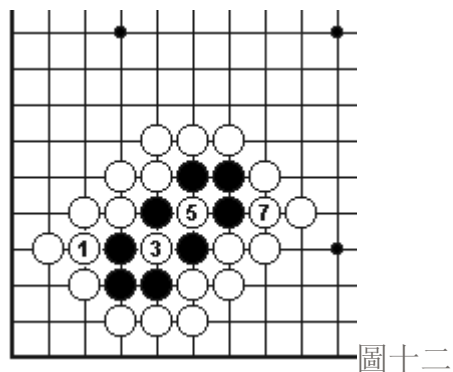
圖十

圖十：被包圍的黑棋隻有一個真實的眼（A 點），而另一隻看似眼位卻不是一個真實的眼位（B 點）。所以這塊被圍的黑棋是死棋。



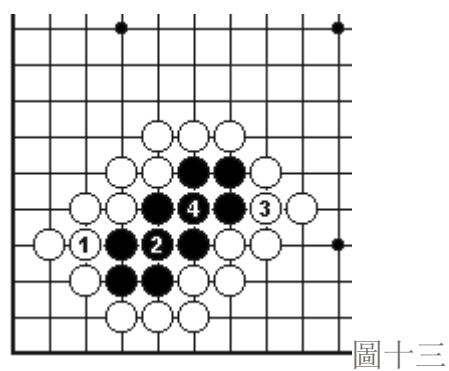
圖十一

圖十一：被包圍的黑棋看似有兩個眼位（A）但實際上A點中可以下子，待B點的氣都被白棋占後，A點就可以被白棋下子提去，黑死棋（見圖十二）。

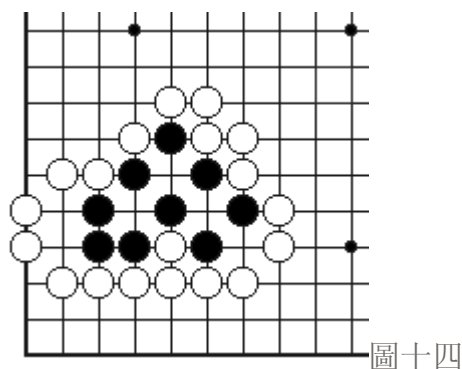


圖十二

圖十二：白棋 1、3、5、7 依次把黑棋提掉了。黑即使在白 1 打時在 3 位粘也無用，因為白 7 位再打時黑又全死了。後果見圖十三。



圖十三：即使黑棋 2、4 兩手全粘，但黑十一子還是全死了。

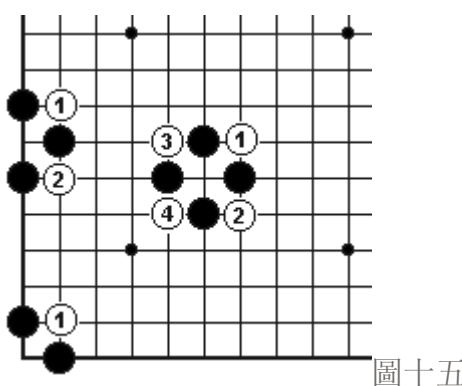


圖十四

按照以上道理，即使有三個像圖十一中 A 點那樣的眼也無用，被對方緊氣後一樣是死棋（如圖十四）。

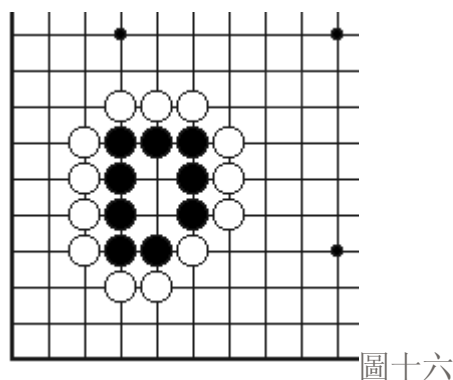
而上面說的這些看似眼位，被對方圍緊氣後卻可以提掉，對活棋不起作用的眼，叫做“假眼”。

假眼的含義就是由幾個棋子圍住的一個空交叉點，從表面上看像似眼位，但不起眼位的作用，即在對方緊氣後，被圍住的空交叉點雙方均可下子，或由己方粘接，或被對方下子提掉。這樣的空交叉點稱之為假眼。



圖十五

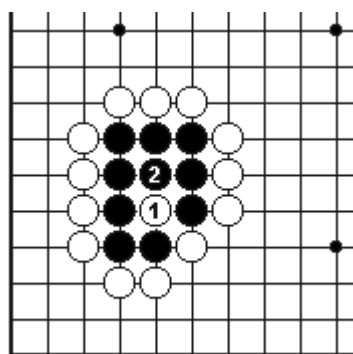
假眼可以存在於角上、邊上和中腹（如圖十五）。角上的黑二子圍成的交點，只要被白方占去1位，就是假眼。邊上的黑三子圍成的交叉點只要被白占去 1、2 兩點中的任一點，都是假眼。中腹的黑四子圍成的交叉點隻要被白方占去 1、2、3、4 中的任何兩點，都是假眼。



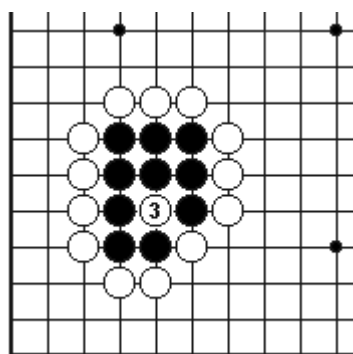
圖十六

前面所講的死棋的多種形式中還有一種很普遍的現象，就是一塊棋包圍住了兩個交叉點，但只是一個眼位，所以也是死棋（見圖十六）。

為什麼說它也是死棋呢？因為前面講過這樣眼中的交叉點白棋也可下子，依次下子在交叉點上就可以提掉白棋（如圖十七、十八）。



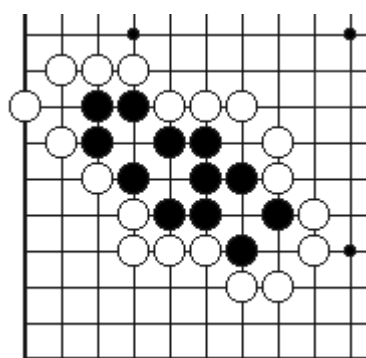
圖十七



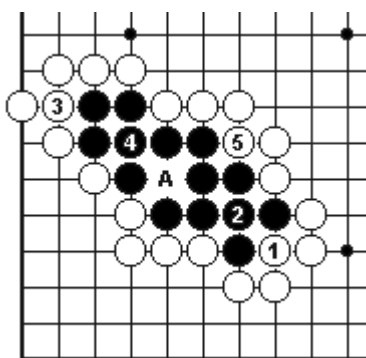
圖十八

從圖十六、十七、十八中就可以看出一塊棋圍住兩個交叉點並非是兩個眼，而要在棋盤上的兩處分別圍住的兩個交叉點才是兩個眼。

下面一種死棋的形式是在圖十的基礎上形成的，它是由一個真眼和兩個假眼的構成的（見圖十九）。為什麼說這塊黑棋死了呢？因為它雖然有三個眼形，但卻只有一個真眼，有兩個或兩個以上再多的假眼也沒有作用。結果如圖二十，黑整塊棋被提吃。

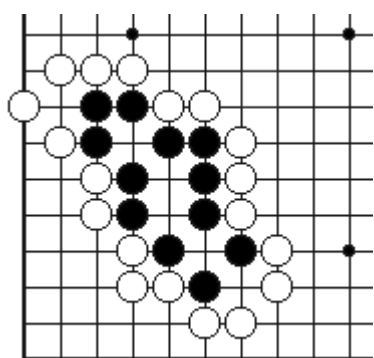


圖十九

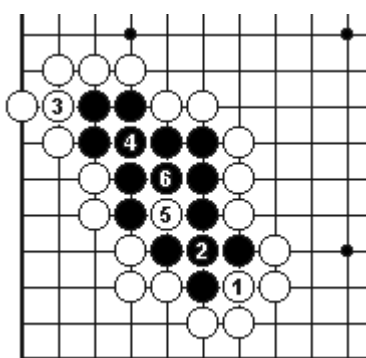


圖二十

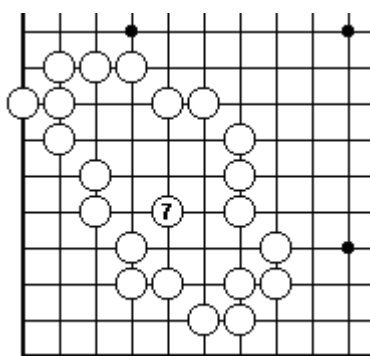
反過來說有兩個假眼和一個有兩個並列交叉點的眼在一塊棋中也活不了。如圖二十一這樣的形狀，看似眼形豐富，但前面講過無論多少個假眼都不起作用，而一塊棋圍住兩個交叉點也只是一隻眼，所以合起來說這塊棋還是死棋，圖二十二依次走完黑棋就只剩下一個眼了。圖二十三是完全提掉了黑棋之後的形狀。



圖二十一



圖二十二



圖二十三

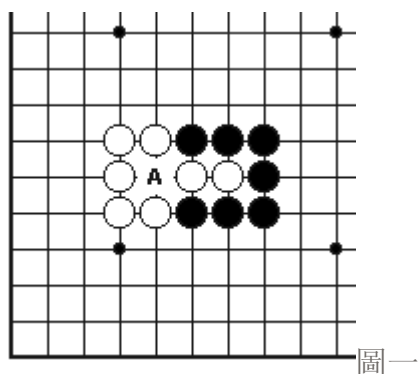
死棋還有兩種極特殊極複雜的形式，就是在棋盤的角上出現的“盤角曲四”形和“假生”形。

講到這裡，什麼是死棋？死棋的含義，死棋有哪些形式？什麼是假眼？假眼的含義，假眼的幾種形式等等，都已經講得十分清楚了。大家初步掌握了這些死棋的基本知識，在對局中就可以識別什麼棋死了，什麼棋沒死，如何處理死棋等等。在對局中才不會被圖二十四

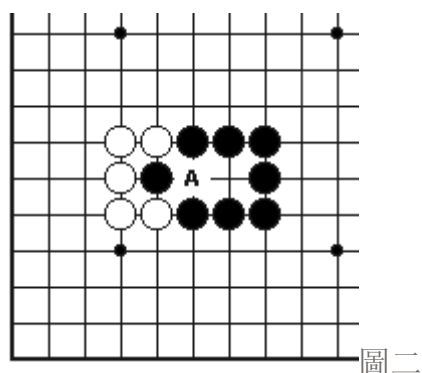
第七課 反提

在圍棋的吃子技術中，有許多特殊的技巧，這是最基礎的“基本功”。我們必須把這些技術掌握好，否則就連完整的一盤棋也下不下來。

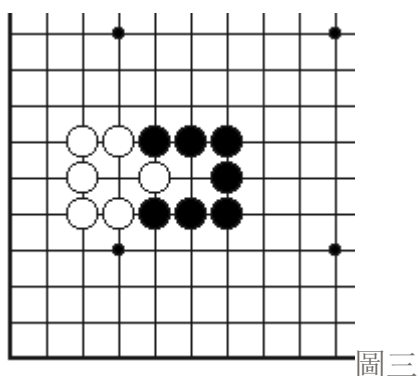
我們在許多場合看到初學者在提問：“這種地方能不能‘提子’”，“這種地方可不可以下子”，當然，在熟練的掌握前幾課的內容後，大多數形狀是可以推斷出來，但“反提”是屬於特殊範圍內的“吃子”是雙方輪流連續的“提子”，所以我們要著重講解這一部分。



圖一：黑白雙方緊緊纏繞在一起，可以設想這是雙方激烈戰鬥中的局面。現在輪到黑方走了，被黑包圍的兩個白子只有一氣，黑棋可以下在 A 位把白兩子吃掉。

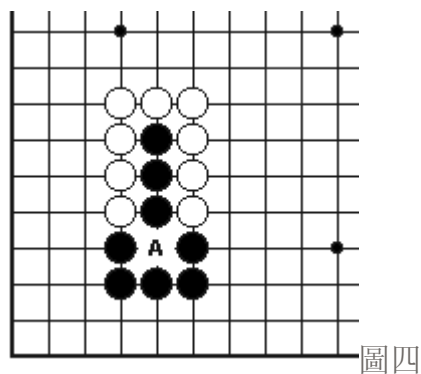


圖二：這是接上圖的繼續過程，黑棋吃掉了白方兩子，但白方呢？在A處下子可以吃掉黑方一子。

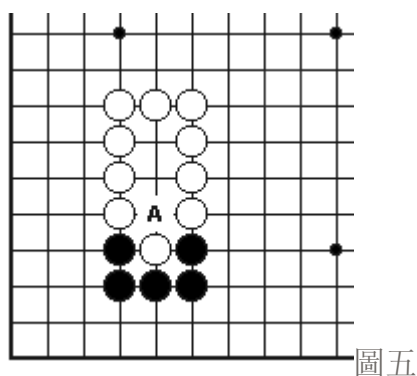


圖三：這便是白方吃掉黑方一子後的圖形，在俗語裡這種過程被稱為“打二還一”的例子。

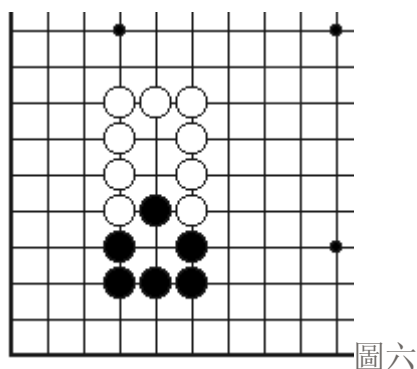
“反提”的範圍很廣，並不限於“打二還一”。凡是雙方在一個回合內的連續提子都可以叫做“反提”。



圖四：黑方三子處於危險狀態，三子中基於生存的八口氣已被白方圍住了七氣，只要輪到白方下子，就可在“A”處吃掉黑方三子。



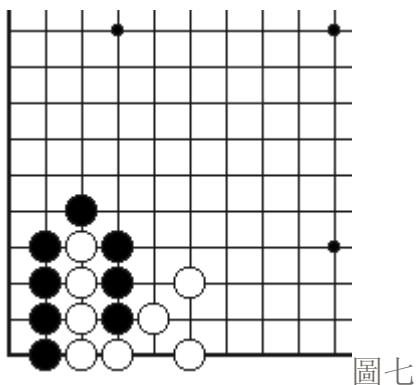
圖五：白方果然動手了，這是白方吃掉黑方後的形狀，對此黑方如何應對呢？



圖六

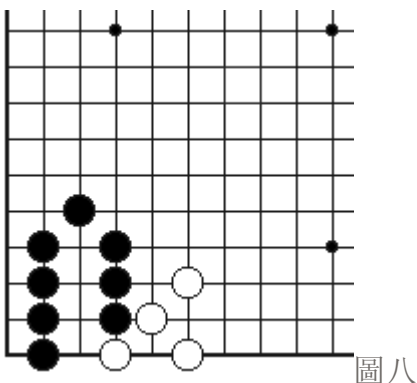
圖六：黑方可在圖五中的“A”位處提回白方一子，構成圖六，這在俗語中又稱為“打三還一”。

在連續的提子中，只有一個回合，又不能構成“打劫”，這便是“反提”。“打劫”部分我們下課講，這一課只要熟悉“反提”便可以了。



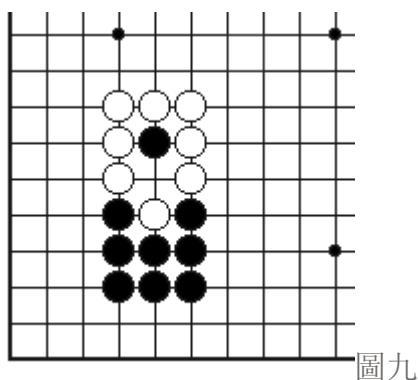
圖七

“反提”的形狀在“邊”和“角”出現得最多，因為“邊和角”常出現“死活”的問題，而且也是對局雙方爭奪最激烈的地方。圖七中五個白子處於將被吃的狀態，圖八中是接圖七後，白方“反提”的形狀。



圖八

在圖八中，白方的提子也可叫“打五還一”，也還叫“反提”，在這一點上，沒有確切的規定。

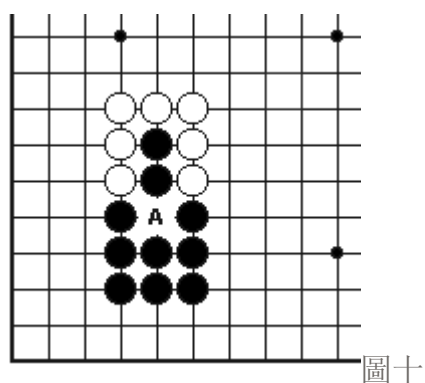


圖九

圖九：在實戰對局的過程中，有許多千奇百怪的圖形，隨著初學者水平的提高都可能碰到，這就要求讀者掌握這些特殊的形狀。

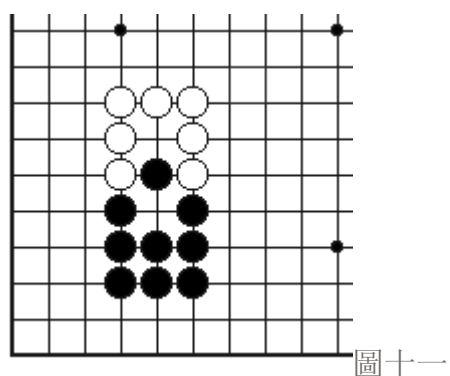
在圖九中白方的包圍之中含著一個黑子，而黑方的包圍之中又含著一個白子，誰先下子，就可以吃掉對方。

而這種情況下，我們主要講的黑方提白子的特殊情況。



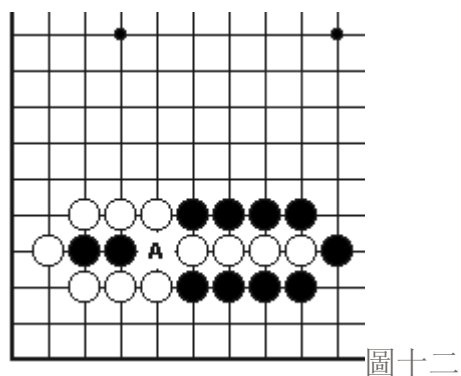
圖十

圖十：這是黑方提掉了白一子，而自己的兩個子處於被吃的危險狀態，白棋又把黑棋在“A”位提掉。



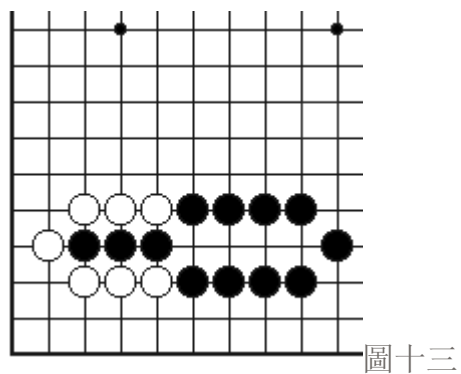
圖十一

圖十一：圖中黑方又把白方提了過來，這三手棋所構成的“反提”不能稱為“打劫”，只能叫“反提”。這是特殊情況下產生的形狀。

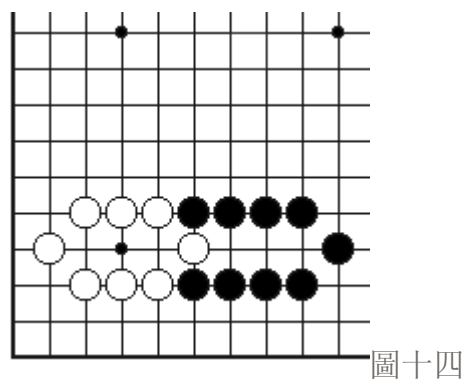


圖十二：白方下“A”處可吃掉黑兩子，黑方下“A”處可吃掉白四子，真是“步步緊要”。

但如果白吃黑子就屬於正常的吃子，沒有什麼解釋的必要，但黑吃白呢？這就屬於我們要講的內容，“反提”。



圖十三：黑方吃掉了白棋四子，但這種吃子的意義似乎並不太大，而本身由兩子的危險，變成了三子。

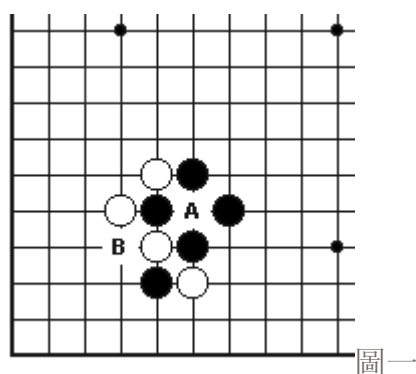


圖十四：白方又把黑方吃了回來，這種反提所吃的子，比原來的多，這涉及到“目的概念”，在這一課裡就不講這個問題了。

第八課 打劫

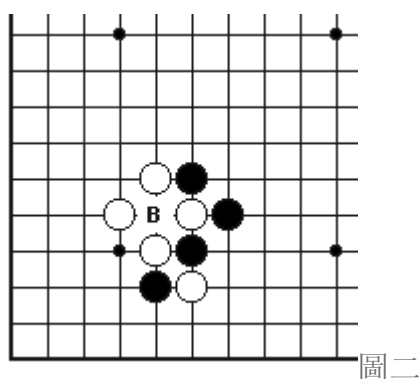
初學者學完本課，便可以下棋了，不論下的水平如何，但畢竟可以獨立對局了。如果不懂得“打劫”，那麼對局就要中斷，據統計，每十盤棋中有七盤棋離不開“打劫”，而初學者大多喜歡激烈的攻防戰鬥，幾乎是盤盤有“打劫”。

那麼，什麼是“劫”呢？



圖一

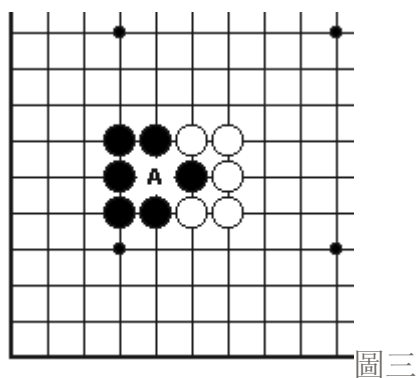
圖一：雙方戰鬥十分激烈，形成犬牙交錯的局面，黑白雙方都把對方的棋子圍住，這種局面如果輪白下，可以在 A 位吃掉一個黑子；如果輪黑下，可以在 B 位吃掉白子，此時此刻輪到白棋下子。



圖二

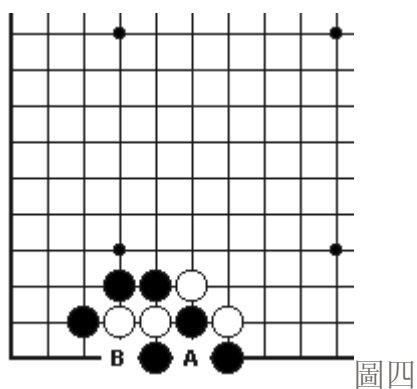
圖二：白方在上圖 A 位處吃了黑子，解除了黑方的手段，但是，黑似乎也可以在本圖 B 位，再吃回白子，白又可以吃黑，雙方如果這樣輪流下去，棋局便無法進行了。怎麼辦呢？

圍棋規則對打劫是這樣規定的，在對局的某一方剛剛提過對方一子，而對方又可以提回一子的情況下，對方不能馬上回提，要在別處也下一著，使對方跟著在別處也下一著，然後才能回提。



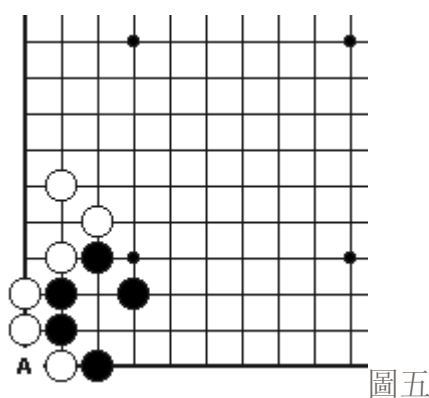
圖三

圖三：這是最簡單的“劫”，也叫“單片劫”，其價值比較小。但是“劫”的內容繁多，其表現形式多樣，有的相當複雜，當今的高段棋手也為之“頭痛”。雖然我們只在此課中介紹簡單的部分，但要求大家一定重視它。



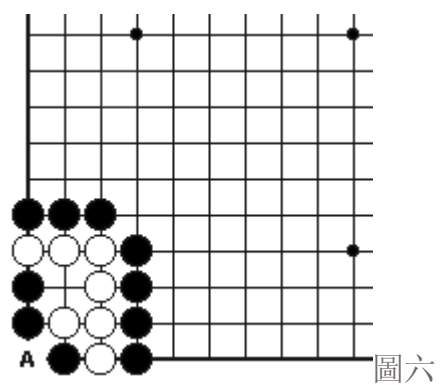
圖四

圖四同圖三的形式都是打劫，雙方都在爭奪 A 點，但兩圖的內容卻不一樣。圖四中的 A 處關繫太大了，若黑“劫”勝了。可在 B 處吃白兩子，如白勝了，可在 B 處吃黑一子，來回的出入是驚人的。

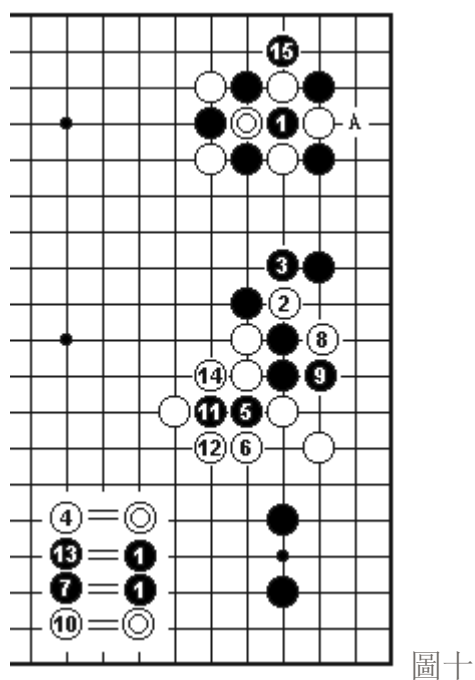


圖五

圖五：“劫”的表現形式是多樣化的，此圖中 A 位也能產生“劫”。



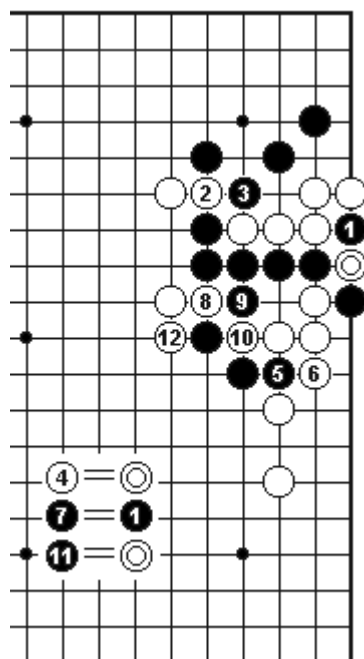
圖六中 A 位的爭奪，關繫到死活，A 點對於白棋，事關重大。



圖十

圖十：這場劫爭相當激烈，黑方 1 位提掉了白子，白三子四分五裂，處於危險狀態。白走在 2 位“尋劫”，黑方怎麼辦呢？如在 A 位“消劫”，白方 8 位打吃，黑右邊損失是很大的。因此，黑棋走 3 位，白方走 4 位又提回“劫”，黑 5 位“斷”，要吃右邊的棋，白 6 並不同意這種交換，黑 7 又提回“劫”，白 8 打吃二子，黑 9“拐”下來，白 10 位“提劫”，黑 11 又“尋劫”，白 12 打吃黑兩子，黑 13 提回劫，白 14 吃提 5、11 兩個黑子，黑方 15 位“消劫”。

這是初學者打劫的實戰例子，當然，在打劫中作為“開劫”的一方要算好劫材，做為“應劫”的一方也要取得一定的實利而“打劫”。在“打劫”的過程中避免使用吃虧的劫材是十分重要的。



圖十一

圖十一：圍繞著“劫”的爭奪，雙方絞盡了腦汁。

黑 1“提劫”，想吃掉白方五個子，白 2 從上方企圖聯絡救援，黑下在 3 位態度十分堅決，切斷了白的退路。白 4 又“提劫”，黑 5 衝，著法嚴厲，白 6 擋住，黑 7“提劫”，白 8 衝，黑 9 擋，白棋實在沒有適當的“劫材”就在此處斷掉。黑方終於打勝了“劫”，在 11 位“消劫”。白 12 在此處打吃黑棋。這裡的戰鬥暫不要去評論，但可以看到黑棋要吃掉白方五子的決心，從“打劫”的角度上去講，是成功的。

初學者一般對打劫敬而遠之，但是學不會打劫，或打劫技術不高，就學不好圍棋，若熟練地掌握好各種打劫的本領，就會覺得打劫是非常有趣的，圍棋之所以吸引了好些愛好者，“打劫”是吸引人的緣故之一吧！