

学校的理想装备

电子图书·学校专集

校园网上的最佳资源

教你学围棋

 **E-BOOK**
网络资源 电子图书

教你学围棋

第一章 学会下围棋

第一节 围棋的起源

围棋，起源于我国，具体的年代已经无法考证了，因为在围棋萌芽的时代还没有书籍。

古代的书籍是刻字的竹片穿成的（叫“竹简”），后来又写在丝帛上，到了汉代才有纸张。凡是秦朝以前的书，统称为“先秦典籍”。在好几种先秦典籍中，都提到了围棋。从这些先秦典籍里，我们可以知道围棋在春秋战国时已经被人们所熟悉。思想家们用下围棋来作比喻，说明各种各样的道理。我们也能从中体察到下围棋的益处。

围棋是由简单到复杂一步步地发展起来的。我们古代的先民们在打猎之余，用石子摆在地上，模拟着：“这是野兽”，“这是围攻它的人”；以后有了战争，人们又模拟着“这是敌军”，“这是我军”。久而久之，这种游艺活动就发展成了围棋。从围棋子只分黑白两色，没有等级之分，可以看出，围棋萌芽在阶级分化之前。《大英百科全书》说：“围棋已有四千多年历史”。

在古代，除了娱乐，围棋是被当作一种启迪智慧的教育工具的。正因为围棋能够启发智慧、陶冶性情，所以能够历久不衰，今天又得到大力提倡。

第二节 请你预备一副好棋具

要学围棋，首先得准备一副棋子和一块棋盘。什么样的棋盘、棋子好呢？首先，棋子要没有反光的，棋盘的颜色要比较柔和的。因为下棋时要较长时间地注视着棋盘、棋子，有反光的棋子和色彩强烈的棋盘，会使下棋的人头昏脑胀，时间长了，还会影响视力。

古代的棋盘，大都是用木制的，其中最常见的是浅色的楸木棋盘，所以又叫“楸枰”。楸木的纹理很细，很雅致，因而棋盘又称“纹枰”或“纹楸”。木制的棋盘搬动起来很不方便，其实，我们下棋时，自己动手用牛皮纸画一张也很好。

图一就是围棋盘。它由等距离的纵、横各十九道线组成。棋盘上的九个点，只起帮助识别方位的作用。十九道线，共组成三百六十一个交叉点。棋子就下在这些交叉点上。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0003_1.bmp}

棋盘的大小，通常为一尺二寸见方。为了调整视差，可以划得略呈长方形，左右稍窄，前后稍宽。

你如果是低年级学生，不妨把棋盘画得小一点。除此之外，在初学的一段时间里，可以改用十一道线棋盘。这样不仅可以使注意力集中，而且很快就能下完一盘棋。

棋盘的道数都逢单，因为在这样的棋盘上才能找到一个中心点，形成“中心对称”。

棋子分黑白两色，不分等级。黑方一百八十一颗，白子一百八十颗。其实，各有一百五十颗就够用了。成年人在家里下棋，都愿意选择一副重一点的棋子。但学生们放在书包里，还是质地较轻的塑料子为好。如果用硬纸片涂上黑白两色做成棋子，也可以使用。

第三节 一局棋要用多少时间？

下一盘棋要花多少时间？这个问题是由棋手的水平和对局的性质决定的。水平越高，所要考虑的问题越多，所花的时间也就越多。尽管高手们算得又快又准，但他们下完一盘棋的时间，初学者往往能下好几盘。对局的性质，可以分为“比赛”和“娱乐”两类。

比赛时的对局，已经变成了一种工作，比赛的级别越高，这种工作便越艰苦、越需要一丝不苟，呕心沥血。一局棋从太阳出来下起，到太阳落山还没下完，这也是常见的。现行的全国比赛用时是：每方自由支配时间二小时四十五分，用完了自由支配时间必须每分钟下一步棋，称为“读秒”。这样，双方的自由支配时间加在一起就是五个半小时。如果双方读秒，一盘棋下七个小时是不稀奇的。中日比赛的用时，是赛前事先商定的，以一方自由支配时间三个小时的居多，这样，一局棋从早晨九点钟开始，午间休息一小时，最晚也能在晚间七点之前结束。

在日本，目前在大比赛中，用时最长的是一方自由支配时间七个小时，这样的棋需要两天才能下完。在过去，日本还采用过一方自由支配时间为十小时、甚至二十小时的棋。而在更早的时候，下棋是不规定时间的。

我们平时下棋，情况就大不相同。平时下的“娱乐”棋，无非是工作、学习之余下盘棋调剂一下，取个乐儿，这样的棋，大致有半个小时也就可以了。如果你用一点心，或指望进步，那末有三刻钟到一个小时也就足够了。初学者切忌许久不下一个子。我们作为娱乐来下棋，应当适当地下得快一点。有的家长对于子女学棋，出于望子成材之心，往往希望孩子深思熟虑，其实是不必要的。

但也有些家长，觉得下棋要花费这么多时间，有些望而生畏了，他们在想：有时间，学什么不可以，用来下棋，值不值得呢？

第四节 花点时间是值得的 ——历代开国皇帝爱下棋

花时间下棋确实是值得的。从全国各地围棋训练班汇总的情况看，凡是来学棋的青少年，下棋虽然花费了时间，但学习成绩普遍上升了。河北省的怀安县，原先围棋基础很差，前几年刚在小学里开展围棋活动的时候，家长们担心孩子学棋耽误功课。可是，不久之后，家长们都争先恐后地送孩子去学棋。最近，怀安县委发出了要在2000年建成围棋县的通知，要在全县各个小学里逐步开设围棋课。

少年朋友们都爱听故事，我们就给大家讲几个我国古代下围棋的故事吧。

我国历史上有许多朝代，每个朝代都有它的开国皇帝。不管这些开国皇帝的政治态度怎样，他们有着一个共同点：他们都是有本领的，他们要安邦立国，时间必定是十分紧的。我们来看一看他们之中有多少人爱下围棋，就可以看出花费时间下棋值得不值得了。

我国历史上的第一个封建王朝是秦朝，秦始皇大概不会下围棋，因为至今没有找到他下围棋的记载或传说。汉朝的开国皇帝高祖刘邦，大概是会下棋的。在古书《西京杂记》中记载着戚夫人的侍女贾庭兰出宫嫁人之后，说起汉宫中每逢八月四日，戚夫人陪同汉高祖在竹林中下围棋的故事。

到了三国时期，围棋经东汉史学家班固、经学家马融的提倡，得到了大发展。魏武帝曹操是个围棋高手。东吴的棋风最盛，《三国志·吴书》记载着孙策诏吕范下棋的事；在宋本《忘忧清乐集》中，有孙策和吕范下的棋谱。这棋谱虽说多半是后人假托，但东吴棋风盛行是确切的。

三国归晋，晋武帝司马炎极爱下棋。在《晋书·杜预传》中记载着：杜预上的表，送进宫时，武帝正在和中书令张华下围棋。张华乘机奏请进兵东吴，一统天下，得到了武帝的应允。

南北朝时期，是围棋大发展时期。南朝的宋、齐、梁、陈，历时一百七十年，五个开国皇帝都爱下围棋。其中梁武帝最为有名，他不仅和大臣们时常下棋，而且还亲自写了《围棋赋》，著了围棋书。除此之外，还下令由柳恽、陆云公评定全国下棋人的等级。当时合格的人有二百七十八人之多，可说盛况空前。

唐高祖李渊也是十分爱下棋的。在《旧唐书·裴寂传》中，说他当太原留守的时候，常在晋阳宫中和裴寂下棋。

唐朝真正的开国皇帝是李世民。他爱下棋的故事广为流传。而且当时这一帮棋友都帮李世民起事，为唐王朝的建立，立下了功劳。

宋朝的开国皇帝赵匡胤，有和陈抟老祖下棋赌华山的传说。他的弟弟宋太宗赵光义，不仅善下棋，还将文楸棋枰和水晶棋子赐给吴越王钱俶，并说，“我在处理国事的空余时间，时常下棋，你也可以用它来消闲。”宋太宗还时常做了棋势让大臣们解答，弄得大臣们十分头痛，只得上表乞免。

明太祖朱元璋有和功臣徐达下围棋输掉一座楼的故事。这座楼至今还在，就是南京莫愁湖公园里的胜棋楼。

讲到这里，我们可以看出，在历代的开国皇帝中，除了历史久远不容易考证的和在边远地区长大的以外，几乎都爱下围棋。看来，他们都不怕下棋花费时间。

第五节 第一手棋下在哪里好？

围棋是由两个人对弈的，除了较大的比赛以外，通常不需要裁判员。对弈双方，一方拿黑子，一方拿白子，由黑方先下第一步，接着由白方下第二步。以后交替进行，一次只能下一着棋，无论吃子与否，都不得连下。

棋子必须下在交叉点上，不得下在格子里。棋子下在棋盘上以后，不能移动，除非被对方吃掉时才能从盘上取去。

面对着空棋盘，黑方的第一手棋下在哪里好呢？

初学者最容易想到的是图二中的 1 位。这步棋雄踞中原，其影响波及四面八方，仿佛整个棋盘都被它占领了。其实，这只是一种假象，用一个棋子占领整个棋盘，这是不切实际的。盘上最好的据点是在四个角上。有黑点的地方称为“星”，A 位称“小目”，B 位称“目外”，C 位称“高目”，D 位称“三三”，这些位置都是最好的据点。行家的行话是“金角、银边、草肚皮”。为什么角比边好，边比腹好，其中的道理后面我们还要讲。

现在，我们再来看一看图二。横排的阿拉伯数字和竖排的中文数字，是为了看棋谱的方便而附加的。它的作用是帮助我们识别棋子的方位，例如 E 位称“6 三”，F 位称“3 八”。这样我们在看棋谱中的解说时就方便了。但在新式的棋谱上，已经不再标这样的号码。

棋盘上的角、边、腹，没有明确的界限。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0010_1.bmp}

四个角以自然方位称为右上角，右下角，左下角，左上角。

四条边，称为右边，下边，左边，上边。

如果你和高手下让子棋，就应当由你主动把所让的子放在盘上。高手说：“让四子，”你就把四个子放在四个角的“星”位。“星”又称“四四”。比较难放的是被让三个子，这三个子占据三个角的“星”位，但必须把左上角空出来，因为这个角就是对方的右下角，空着它，让对方可以不用费力就在自己右手旁下子，这是一种礼貌。

如果被让九个子，就把盘上九颗星都放满。被让八个子，就把正中这颗星空出来，这颗星的名字叫“天元”。被让七个子，该空出上边和下边的两颗星；让六个子就再把“天元”空出来。

如果在对子棋中你拿黑子，你的第一手棋应该下在右上角。这同样是谦虚的表示，好让对方不费力气地下在他的右下角。围棋是文雅的娱乐，在学棋之初，懂得一点有关礼貌的常识，对于少年朋友来说，尤其必要。

第六节 棋子是以“气”生存的

棋盘好比一个大战场，棋盘上纵横的各十九条线，称为“路”或“道”。它象征着道路。一颗子下在交叉点上，前后左右都有道路可通。和这个子相邻的交叉点，称为“气”。

请看图三：

右下角这颗黑子，有箭头所示的四口气。这四个点，是这颗棋子的出路。A、B、C、D四个点，不是这颗棋子的“气”，斜角是不相连接的。

人的生存要靠呼吸空气，棋子同样要“呼吸”，“气”就是棋子赖以生存的“空气”。棋子失去了“气”，就不能再留在棋盘上，必须及时取去。盘上的一切战斗，全都围绕着“气”展开。

下边四颗白子中间的那颗黑子，它的四条通道都已经被白棋堵死，这颗子已经没有“气”了，就应当从

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0012_1.bmp}盘上取走，术语叫“提”。在这颗子的右上角和左下角虽然都有黑子，但他们之间无路可通，只能隔岸观火，爱莫能助。

提子后就变成上边那个图形，中间那颗黑子被吃掉后，留下一个空格。提子的过程是和堵塞最后那口“气”的棋子落到棋盘上同时进行的。在实际对局中，是先下子，然后把被吃掉的子“提”起来。

左下角那颗黑子，已被白子团团包围，能不能把它“提”去呢？现在还不能，因为它还有一口“气”。要“提”掉这个子，就得在这里再放一个白子。

到这里，我们已经明白：不管对方的子力有多么强大，不管包围圈有多么严密，只要棋子还有“气”就能在棋盘上生存，一直生存到失去最后一口“气”的时候。

左上角，被三面包围的那颗黑子，只余下最后一口“气”了，岌岌可危。这颗黑子称为被“打”。被“打”的子，如果不去救应，就会被“提”。

右上角，黑1救出了被“打”的那颗黑子。黑1和那颗黑子连结在一起，成为一个整体，这个整体现在已经有了三口“气”。黑1对那颗黑子来说是延长，术语叫“长”（cháng）；从“气”上来说，叫“长气”。黑1又是向棋盘边上延伸，棋盘的中腹好比是天，棋盘的四条边好比是地，向边上延伸，又称“立”。右边三个黑子连结在一起，成为不可分割的整体，共有八口气。这样的子永远不能分离，只能整体被吃。

无论子数多少，如果他们的气全部被堵死，那末，这些棋子都将被吃。请看左边，白1落下去，就能把三个黑子“提”起来。

到此，我们已经懂得了怎样吃子；懂得了“气”是棋子的生命线。

第七节 “棋形”“位置”和生命力

懂得了“气”，也就懂得了吃子。我们都想把对方的棋子吃死，而不想自己的棋子被吃。怎样才能做到这一点呢？这就得注意棋子的生命力。棋子的生命力是由棋子形态和棋子所处的位置来决定的。这两者直接关系到棋子的“气”。

请看图四：

右上角，三颗黑子排成一直线，它们共有八口气，需要八个白子才能把它们“提”掉。

右下角，三颗黑子拐了个弯，就只有七口气了，这样的棋形比右上角白白损失了一口气。

右边，四颗黑子团在一起，它们只有八口气，这样的形状，比右下角的形状更坏。下边，四颗黑子有十口气。

对比之下，我们可以明白，“棋形”与生命力有着直接关系。我们要使棋子不被吃，就要注意棋形，不要将棋子团在一起。

一位高手一走进围棋训练班，尽管班里有几十局棋在同时进行，他只要在班里转一圈，就能告诉你，哪几盘棋的水平比较高一些。他是凭什么来判断的呢？

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0015_1.bmp}就是看棋形。

凡是挺拔的棋形都是好形，凡是团在一起或支离破碎的棋形，都是坏形。

读到此处，有些小读者不免想到到高手们的棋谱中去学习一些“棋形”。打开棋谱一看，马上发现了问题。原来高手们下的棋和本节中所说的不大相同，他们的棋形有的象图四中左上角的黑子和左下角的白子那样，这是为什么？

原来，在周围没有敌子的时候，棋子与棋子之间的步子还应当迈得大一些。左上角与左下角是空旷处的好形；连成一根棍子是双方搏斗时的好形。有句俗语叫“接成棍子气最长。”除了注意棋形以外，还要注意棋子的位置。图五中下边的五个黑子并排在二路上，不但占地很少，而且生命力也不强。通常，不应当把棋子下在一、二路上。棋子下在一路上最不好，其次便是二路。

请看图五：

左边，黑1下在一路上，经白2、黑3、白4……黑子如果不及时走到二路上来，这队黑子就会被歼。

上边，一颗黑子在二路上，遭到三颗白子的攻击，这颗黑子已经无法逃走了。黑1如立，白2追打，黑棋只能增加损失。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0017_1.bmp}

右边，一颗黑子在三路上，同样遭到三颗白子的攻击，黑1即可以立下，白2挡时，黑子下在3位，还能长出气来。

现在请看右下角，两颗黑子与一颗白子短兵相接。又轮到黑子下，你打算在A位打，还是下在B位打呢？既然棋盘边上不容易长出气来，就应当把对方的子往棋盘边上赶。所以，应该在A位打。如果你在B位打吃，那末，你还得补一补课。

懂得了“气”和“吃子”，“棋形”和“位置”，你就可以找个对手大杀一阵了。在对杀之中，你不仅会熟练起来，而且还能得到乐趣。比起看围

棋入门书来，可有意思多了。

第八节 “眼”——禁入区

当我们开始下棋的时候，遇到有些图形，可能会产生疑问。请看图六：

右上角：四颗黑子提掉一颗白子后，留下一个空格。在这个空格里，白方能不能下子呢？按规则规定，是不能下子的。

请看右下角：白1放在这里，本身已经没有“气”了。没有气的棋子不能在棋盘上生存，将被无条件“提”去。提去后仍变成右上角的形，白1下在这里就毫无意义。因而作出规定，不许在这里放子。无论这个空格是提子后形成的，还是未经提子，自己围出来的，对方都不准往里面下子。

这个问题刚解决，第二个问题又来了，请看左下角：六个黑子围得了两个空格，在这两个空格里，白方能不能下子呢？这个问题，我们不妨实践一下来解决。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0019_1.bmp}

左上角：这就是左下角的图形，在空格里放了一个白子，事实证明这颗白子还有一口气，是可以在棋盘上生存的，因而，这颗白子是可以下的。现在有了这颗白子，在剩余的那个空格里，白方却不能再下子了。如果再下一颗白子，两颗白子就都没有“气”了。

由于规则规定不准自杀，因而产生了禁入区，术语叫“眼”。现在再看右边，三颗白子包围着黑 \ominus （“ \ominus ”与普通子无任何区别，只是为了醒目，用“ \ominus ”标出）一子，白方能不能在那个空格里下子，吃掉黑 \ominus 呢？答案是可以在这里下子。请看下边，随着白1这颗子落下去，黑 \ominus 就被吃掉了，黑 \ominus 一经吃掉，白1也就获得气了。提子后就变成了左边的图形。现在，最难解决的问题出现了：根据前面讲过的道理，这时黑子又可以在那个空格里提去那个白子。可是提子后，不就又是右边的图形了么？于是白方又提过来。双方各不相让，这盘棋就永远下不完了。这种情况叫“打劫”，围棋规则对此作了特殊的规定。下一节就讲这个问题。

第九节 “打劫”的特殊规定

对于上节说到的情况，围棋规则作了这样的特殊规定。见图七：

右上角：黑 1 提去一个白子，称为“提劫”。这时，白棋不得马上回提，必须在盘上别处下一手，逼对手应着后，才能在打劫之处回提过来，这个过程叫做“找劫”和“应劫”。

“找劫”的这手棋，必须攻击对方必应之处。例如图七中，白 2 要冲垮黑阵。白 2 这手棋，就叫“找劫”。这时，允许黑方有两种选择，分别见图八与图九。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0021_1.bmp}

图八：白 2 “找劫”时，黑方并不是非要“应劫”不可，规则允许黑方在 8 位“粘”（将自己的棋子连接起来称“粘”）。同时也允许把这手棋下在盘上除禁入区之外的任何地方，例如 A 位“打”。再如 A 位原先有黑子的话，黑方还可以在 B 位提去一颗白子。无论黑在 3 位粘，还是在 B 位提子，右上角的劫就被消除了。黑 3 被称为“不应”，整个过程称为黑方“劫胜”。黑方劫胜，付出的代价是，让白棋在其他地方（例如左上角）连下两着棋（即白 2、4）。

黑方如果觉得在左上角损失过大，那末，他也可以采用图九的下法。图九：

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0022_1.bmp}

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0022_2.bmp}

黑 3 称为“应劫”。这时，白 4 就可以提劫了。白 4 提后，就轮到黑棋去“找劫”了。黑 3 这步棋，也可以走位在 A，或盘上除了禁入区以外的任何地方。只要黑 3 不去消除那个劫，白 4 均可提劫。

由于规定了一方提劫后，一方必须间隔一手或几手后才能提劫，在对方“找劫”时又可以将劫解消，没完没了的相互提子就不会出现了。这样，不仅解决了难题，而且使围棋增加了难度和趣味。为了在打劫时不发生纠纷，还得补充这样两点说明。请看图十：

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0023_1.bmp}

右上角，黑 1 没有提去白子，直接放进空格里，这不同于“提劫”，叫做“抛劫”。这时，白 2 可以马上提过来，由黑方去找劫。

左上角，黑方在找劫的时候，和白方一连走了许多回合，但只能作为一次找劫。也就是说无论一连走多少手，只换来一次提劫的权力。但是，你如果把这些棋分开来下，一个回合后提一次劫，那末，同样下这么几手棋，可以换取好几个提劫的机会。

右下角，黑 1 提了白方二子，白棋能不能马上提回来呢？

答案是可以回提的。因为黑 1 提子后，就变成了左下角的情况：白 2 回提过去，并不会产生彼此互吃，没完没了的情况。

在棋盘上凡是可以用实战解决的问题，就用实战解决，不作硬性规定。

右下角的情况称为“打二还一”；下边的图形称为“打三还一”……无论打几还一，均可随即回提。

第十节 练练眼力

初学下棋的人，往往急着想知道什么是“死棋”，什么是“活棋”，怎样计算胜负。

其实，这是不必着急的。当前要急于解决的是练练自己的眼力。因为对局中必定要经过一个吃子过程。在两人相互吃子的战斗中，眼力的好坏是最重要的，不但要看到怎样去吃对方的子，还要顾及到自己的子会不会被吃。

在对局的时候，切忌用手指头比比划划来帮助自己计算，必须完全依靠默算。通过默算，不但能使我们提高棋艺，而且能锻炼我们的默算能力和思维能力。

现在我们就来锻炼一下眼力，在锻炼眼力的同时，又能使我们逐步了解双方对攻的一些规律。

请看图十一：在四个角上，有四个图形，每个图形图十一{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0025_1.bmp}都是轮到黑方下子。请你仔细看后想一想，黑棋应当下在什么地方？为什么要这样下？为了便于思索，你不妨按照右上角、右下角、左下角、左上角这样的方向由浅入深地解答。

答完了上图，请看图十二：在这里同样有四道题，仍然按照右上、右下、左下、左上的顺序来思索，但不同的是都轮到白方下。解答过后，还要你摸索出一条{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0026_1.bmp}规律。如果你自信答对了上图的四道题，那末，对于图十三中的四道题，你也就不会觉得困难了。图十三：均为白先，你打算怎样下？

现在，我们看了十二道题了。如果你都能答对，不仅说明你眼力不错，而且证明你很有联想力。因为一些内容在前面的章节里并没有讲过，是你自己摸索出图十三{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0027_1.bmp}来的。

如果你能答对一半，那末，相信你在读完本章之后，就已经学会下围棋了。

如果你答对的题不足四道，那末，你一定得去买一副围棋，边下边学才能学会。不过你不必灰心，陈毅同志说：“围棋易学难精，愈精则趣味愈浓。”当你感到下围棋很有趣味的时候，你的棋艺就会突飞猛进的。

第十一节 对攻原则（习题解答）

现在请看答案。图十四是解答图十一的。

在图十四中：右方的两道题，是让我们看清棋子与棋子之间是否连接上了。这是初学围棋时最先要解决的问题。这个问题是不难解决的，只要细心就行。下围棋是件细致的事情，马马虎虎看一眼就下子，往往要出毛病。有小部分读者看到右上角这道题的A位和B位可以吃死白子，就迫不及待地吃，结果“啊呀”一声，原来白子下在1位可以提掉三个黑子。

棋子与棋子之间，斜角是不相通的。但斜角有子时，容易产生“已经连上”的假象。

既然不相通，1位连接是唯一的答案。

右下角的情况与右上角相同，只是更容易产生 {ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0029_1.bmp} 错觉。

左下角的这道题，白子马上要在1位提掉黑子了，黑棋应在1位粘接。粘接之后，黑棋长出气来了，可以在A位吃右方两个白子或在左方B位吃一个白子，两者必得其一。黑1是正解。

左上角这道题，黑1打是正解。前面的几道题，都让你去救应黑子，本题却问你怎样丢弃救不了的子最便宜？答案是在1位打，使自己外围的棋子连结起来。如果你不在1位打，而于A位立，那末，白在B位打，甚至在1位冲出，你只会增加损失。这就叫“逢危须弃。”图十五是解答图十二的。

在右上、右下、左下三个角上，黑白双方被困的棋子的气都相同，这时白方应当赶快“紧气”（填掉对方 {ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0030_1.bmp} 的气，称“紧气”或“收气”）。结果均为白胜。

总结这三个图，我们可以得出气数相同先下手者胜的规律。而且也使我们认识到，决定对攻胜负的，不在于“子”的多少，而在于“气”的多少。

左上角的图，是提醒我们在对攻中要注意自己的毛病。白1粘是正解，四个白子被吃是没有办法的。如果急于在3位“收气”，被黑在1位“提通”，白棋的损失就更大了。

前三道题是一连串的收气，这道题却转换了一下，来考一考你的头脑是否冷静、灵活。在激烈的攻杀中，仍然能保持头脑的冷静，是好棋手必备的素质。

图十六是解答图十三中下方两道题的。上方两道题留待下节介绍。

白1粘，是唯一的正着。它告诉我们，连接是杀气的法宝。棋子一经连接后，气就长了。如果这里不 {ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0031_1.bmp} 去连接，被黑棋占据，便成图十七。两相对照，有天壤之别。

通过对照，我们又明白了一条棋理：“棋贵连、切忌裂”。连接在一起的棋，势如万里长城；四分五裂的棋，犹如点点残雪。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0032_1.bmp}

第十二节 “真眼”和“假眼”

下棋要做眼。但眼又有真假之分，什么算是“真眼”，什么算是“假眼”呢？请看图十八，这是图十三上方两题的解答。

右上角，白1“团”（“团”，是一种做眼的方法，也称“圆眼”），是正解。一“团”之后，使A位这个眼成为“真眼”。黑方在A位下子无法吃去白棋，A位也就不许黑方下子了。“真眼”是一口“永久性的气”。{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0033_1.bmp}

右下角，白1急于切断黑方三子，招致黑2“挤”，白方的眼变成了“假眼”。由于白方有两个连着的“假眼”，三个白子已经无法救回去了。“假眼”不是“永久性的气”。

左下角，白1长，不是正解。这步棋虽然使一个白子脱险了，但没有注意黑方有“假眼”的弱点。在初学者中，错把假眼当真眼的情况是经常发生的。你如果看到了类似情况，切莫大惊小怪，要让对局者自己去发现才有意思。养成观棋不语的习惯十分重要。

左上角，白1提，是正解。一提之下，白子全都通了。

从这里我们可以看出，“真眼”和“假眼”有本质的区别。“假眼”其实不是“眼”。我们通常所说的“做眼”或“眼”都是指“真眼”而言。

我们必须弄明白什么样的“眼”算“真眼”，什么样的“眼”算“假眼”。

凡是“假眼”，到了一定的时候，对方就可以在这个眼里下子，吃去自己的一部分棋子。

凡是“真眼”，不管什么时候，对方都无法在这里吃去自己的一部分棋子，除非是整体一起吃去。如果一块棋有了两个以上的“真眼”，对方就无法在这里下子吃去自己的棋子了。

请看图十九：

右上角，七个黑子围成一个真眼，白方无论如何都无法吃去这七个子中的任何一部分。

右下角，白棋把这七个子团团围住，白1把它提起来，也只是整体消灭，而无法分而食之。

左下角，这里的黑子，有一个真眼，两个假眼。对于假眼，白棋是可以在这里蚕食的。当然，目前白棋还不能在假眼中下子，先必须收掉黑棋的气，其过程如左上角。

左上角，白用⊗两子，收掉了黑子的气。接着，就可以在A位提黑四子了，接着又可以在B位提两子。如果黑棋预先在A、B位连接，假眼就自然消亡了。

据此可知，假眼与真眼根本不同，假眼不是眼。假眼再多，都会消亡的。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0035_1.bmp}那末，有没有一目了然地识别假眼的要领呢？

当然有的。这就是看一个眼有几个“肩膀”。请看图二十：

右上角，四个黑子，围得一个眼，留下A、B、C、D四个“肩膀”，在这四个“肩膀”中，黑方必须占据三个，这个眼才是真眼。否则就是假眼。

右下角，相邻的两个“肩膀”被对方占领，这个眼，{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0036_1.bmp}就成了假眼。

左下角，对角的两个肩膀被白占领，这个眼同样是假眼。

右边，三个黑子围一个眼，留下两个肩膀，必须全部占领，才是真眼。

下边，黑棋占领了这两个肩膀，使五个黑子连成一个完整的整体，棋盘外面的两个“无形的肩膀”在为你服务。

左边，一个“肩膀”被白占领，白1打，接着就能提去一个黑子了。棋盘外的一个无形的肩膀在为白棋服务了。

左上角，这里只有唯一的一个肩膀，黑占领⊗位便成真眼，白占领⊙位便成假眼。

明白了“眼”和“肩膀”的关系后，无论局势有多乱，气数有多长，只要数一数肩膀，就可明白这个眼是不是真眼了。

第十三节 “死棋”和“活棋”

明白了真眼和假眼，就可以弄懂什么是“死棋”，什么是“活棋”了。俗话说“两眼活棋”。这句话，不是人为规定的，而是从实践中总结出来的。它的原意是凡是吃不掉的棋就是活棋。什么样的棋吃不掉？具有二口以上“永久性的气”的棋吃不掉。因为一人一次只能下一步棋，你永远无法填满两口“永久性的气”。

请看图二十一：

右上角，黑子虽被团团围住，突围的希望一点也没有了。但白棋却无法杀死黑子，因为黑子有两个眼，这{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0038_1.bmp}两口永久性的气是无法灭掉的。这块黑棋便是活棋。

在上节中说过，一个眼要有三个肩膀。这里的两个眼怎么都只有两个肩膀呢？原来他们各自的第三个肩膀就是对方的眼。这两个眼相互依存，称为“相思眼”。关键在于这两个都是真眼，如果有一个是假眼，相互依存的关系就不能成立。

右下角，这里黑子虽然不多，但却借助盘角与盘边，构成了两眼活棋。最小的两眼活棋，需要六个棋子，占据八个交叉点，俗称“仙人活八着”。

左下角，这里的黑子，乍看有许多眼，但只有角上一个是真眼，其余都是假眼。假眼再多也代替不了真眼。这块棋，是死棋。它终究要被吃。

左上角，这就是左下角那块棋终究要被吃掉的示意图。

在实战中，白方是用不着这样一手手去吃黑棋的。只要不被黑棋突围，规则规定：“凡是死棋，在计算胜负时，应当无条件取去。”这一块地方都是白棋的了。本来已经是自己的地方，再一手手去围，就是浪费下子的权利。如果你这样做，就等于打猎归来，再往死獐死鹿上开枪。

为什么对于死棋不必再去一手手把它提起来呢？这取决于“死”的不可避免性。请看图二十二：

右上角的图形，就是图二十一中左下角的图形。白棋如果不下子，允许黑在1、3两处冲，白分别以2、4挡住。这样，同样起到了收紧黑气的作用。以下黑如连走5、7、9、11、13，这些棋的本质也都相同，都是在收紧气。这些位置，黑方占领与白方占领得到的结果是一样的。因而也就失去了去占领的意义。这一过{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0040_1.bmp}程，说明了这些棋子的气，迟早是要丧失的，假眼迟早要消亡的。所以可以放在下完之后再去做处理。

对于角上那两个假眼，比较容易迷惑人。请看右下角，白1提后，下一手可以在这里粘劫，但黑棋找个劫材，可以象左下角那样提过来，这不是打劫么？

其实，只要白棋外围不出毛病，这样的劫也是不必打的。因为黑棋提过来之后，是不能粘劫的。如果粘劫，就会变成左上角的图形，白1轻而易举提起黑子。

以上数图说明“气”的消失和假眼消亡的不可避免，说明了对已死的棋不必再去收气。并证实了“只有持有两口永久的气才是活棋”。这一定义跟“两眼活棋”稍有区别。

请看图二十三：

右上角，被困的黑白双方都没有眼，但各有二口气，这两口气又是双方共有的，称为“公气”。如果你想在这里堵去对方的气，结果同时也堵掉了自己的气。请看右下角。

右下角，黑1想吃白子，结果反被白2提掉。反之白方先在这里下子，也会被黑棋吃去。因而凡遇右上角情况，双方谁也不肯下子，这两口“公气”，无形之中变成了“永久性的气”。黑白双方都依靠这两口气而生存，称为“公活”，“双活”或“合活”。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0042_1.bmp}

左下角，黑白双方各有一个眼，一口公气。谁也不愿在“公气”里下子，结果同样是“双活”。

左上角，两边的白棋均有一眼，中间的黑子却无眼。却仍然是“双活”。“双活”是双方都活，不可称为“三活”。

现在，我们已经明白了什么是“死棋”，什么是“活棋”。下一步就是怎样使自己的棋做活，把对方的棋杀死的问题了。

第十四节 “做眼”和“点眼”

“做眼”和“点眼”既是一种基本常识，又是一种高深技艺。擅长做眼和点眼对棋艺水平的高低起着极大

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0043_1.bmp}的作用。我们要学习做眼和点眼，首先要明白什么叫两个眼。

请看图二十四：

右上角，黑子围得两个空格，能算两个眼么？

这显然是一个不难回答的问题。你实践一下就能知道了。

右下角，就是右上角的棋形，两口外气迟早要收掉，黑收白收都一样。接着白1“扑”（“扑是把棋子送给对方吃），下一手就要在2位提黑子，黑方只得在2位提。一提之下，黑棋眼位缩小了，白方随即在1位回提。所以，连着的两个空格不是两个眼。

左下角，吃死两个白子，同样不是两个眼。因为外气紧完后，黑势必提两个子，就变成二个空格了。左上角，吃死三个白子能不能算两个眼呢？请看图二十五：

左上角，外气紧完后，黑1势必提。这时便成为右上角的图形。

右上角，白2点，使黑无法做成两个眼。白2这步棋称为“点眼”。

右下角，白方忘记了点眼，黑1占据这个要点，就成为两个眼了。只有两个分开在两边的空格，才算两个眼，连在一起的空格是会“变”小的，不能算作两个{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0045_1.bmp}眼。

左上角吃住三个直着的白子，提子后形成三个直着的空格，称为“直三”。“直三”，点一手死，补一手活。但习惯上将直三称为死棋。因为右上角的情况是必然发生的，右下角的情况是不易发生的。

左下角，这个形称“曲三”，黑1同样能补活，但习惯上也称“曲三”为死棋。

现在，我们自己来判断一下，图二十六中的一些棋形，属于死棋还是活棋。在识别这些图形的过程中，我们能摸到什么规律？

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0046_1.bmp}

第十五节 做活要领——占据中心点

判断什么棋是活棋、什么棋是死棋，你最先想到的，也许是看一看这眼位有多大？眼位大的是活棋，眼位小的是死棋。这种方法虽然有时能应验，但不是本质所在。看一个大眼能否分成两个眼的关键在于：看它有没有中心点？是一个还是两个？

请看图二十七：

右上角，黑子称“直四”。“直四”有四个空格。“直四”有两个中心点，是活棋。黑棋不必去补。白1点入，黑2应后，仍可将眼位分为上下各一个。相反，白在2位点，黑可在1位做成两眼。只要对方点入时，你及时应着，是不会被吃死的。如果被白子连走1、2两处，那就死了。在做活时，必须注意争夺中心点。

右下角的黑棋，虽然也围得四个空格，但这四个空格团在一起，称“方四”。“方四”连一个中心点都找不到。即使黑棋先下，也无法补活。黑1准备做成两眼，白2点入，黑即无法做成两眼。

左下角的四个空格，样子象个笠帽称为“笠帽四”。“笠帽四”只有一个中心点。黑1占据这个中心点，是补活的唯一一着。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0048_1.bmp}

左上角这个形，称为“刀板五”。别看它空格多，同样只有一个中心点。黑1补后才活。需要补活的棋如果不补，其后果请看图二十八：左下角，白1占据中心点，这块黑棋就死了。黑棋如果去吃这颗白子，眼位就会越走越小。黑方最好的办法是不予理睬，让白棋来吃黑棋。不过在本形中，白棋是有法吃死黑棋的。请看：

右上角，黑方不动手，白可以走3、5两手，这时，黑就非提白子不可了。黑棋的“笠帽四”就变成了“直三”。最终因眼位越变越小而被提。

这个眼位变小的过程是不可避免的。所以，在对局时，白方也不必花功夫去吃它。只需白1一点，这块黑棋在终局时就可无条件取去。在这里要强调，只有{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0049_1.bmp}在终局时才能取去。不到终局的时候，凡是有气的棋都有生命力，不能随便取去。左上角的“刀板五”，白1点后，以后可以缩小为“笠帽四”，再缩小为直三或曲三，怎样缩小法，请自己验证。右下角的图形，也许会叫你为难。这算是死棋还是活棋呢？站在白棋立场上的人会说：“你来吃我，你不就变成‘直三’了吗？我再一点把你点死。”可是，站在黑棋立场上的人会说：“你来吃我吧？我把你提起来，变成‘直四’，活了。”双方都有道理，僵持不下，是双活。

第十六节 各式各样的常见死活棋

什么样的形状是活棋，什么样的形状是死棋，对这个问题我们必须十分熟练。如果你让对方的死棋走活了，自己的活棋走死了，损失就十分巨大。死活棋必须一眼看清，不然，一旦疏忽，后悔就来不及了。

也就是说，你如果遇到图二十九中的各种图形，你得决定补棋还是不补。若补，应当补在哪里？

一旦我们的水平提高了，老早就应考虑好，该不该走成这样的图形？自己在这局部变化中能不能取得先手，还是要落后手？图二十九：

```
{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0051_1.bmp}
```

这里一共有九个图形。各图都是白棋捕获了几个黑子。黑棋又把白棋松散地包围起来了（为了不使盘上显得零乱，我们把黑棋的大包围圈省略了）现在请你从右上角开始，逐题解答。然后，在本节的末尾对照答案。

对于图二十九中的种种形状，有的在前面已经讲过，有的还没提到，如果我们有个死活一览表，那就不难解答这些题了。

请看图三十，这里都是活棋。

```
{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0052_1.bmp}
```

活棋的空格至少要有四个，形状成长条的要比团在一起的好。

右上角称“直四”，右下角称“曲四”，下边是一种比较少见的“曲四”，它们都是一目了然的活棋。

左下角是“直五”，左边是“曲五”，当然更是活棋了。

左上角称“板六”，它有A、B两个中心点，也是活棋。但请注意，没有把这个“板六”画在角端，这是有道理的。

图三十一：本图中列举的都是死棋。其中“直三”“曲三”“笠帽四”“刀板五”我们早已认识了。

下边这个形称为“花聚五”，左边称为“拳头六”是最大形状的死棋（指空格中没有缺陷的情况下）。

左上角称为“盘角曲四”，这个曲四，弯曲的地方正好处于角端，是个十分特殊的曲四。这是个很特殊的死棋，叫做“局终乃亡”。在图三十二中，我们将仔细说明。

为什么要把补一手能活的形称“死棋”呢？这是因为我们列举的这些情况都是一瞬间出现的。例如左边的“拳头六”，它在盘上往往以上边的姿态存在。当黑提子后，势必轮到白方下。白方点入，黑棋便死了。

图三十二：

左上角，盘角曲四一般是由这样的形式发展来的。黑棋如果去吃白棋，马上要变成“直三”，黑棋无法去吃白棋。于是，白棋也不急于吃黑棋。白棋可以不慌不忙地将黑棋外气全部收紧，再把盘上的“劫材”全部补净。这就变成了右上角模样。等一切准备工作都齐全了，才在1位打吃，黑2必须提子，这就成了右下角模样。

```
{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0055_1.bmp}
```

接着，白3点，黑4只能“抛劫”，白5先手提劫。只因盘上白棋一切毛病都已补净。黑棋打劫虽可连走两手棋，但仍然一无所获。所以“盘角曲四”称为“局终乃亡”或“劫尽棋亡”。

但如果遇见类似左边这样的一个双活，白棋就无法补净劫材了（黑牺牲双活，可获得一个劫材），这时“盘角曲四”也就不是无法补救的死棋了。但这是一个千盘难逢的例子。你如果万一遇上，请参阅我国的《围棋规则》，本书不作专题介绍了。

左下角，这是角上板六，白1点后，经黑2、白8，这时黑如果脱先，白可于4位长，形成“盘角曲四”，因而，黑4必须扑入，形成争劫。如果在黑方完全没有外气的场合，白1可改在2位点，黑1位夹（即用两个子把对方一个子夹在中间），白5位立，黑无法做眼。所以角上板六也是非常特殊的棋。

到此，我们可以解答图二十九的问题了。

图三十三：

右上角，白若不补，黑很容易做成“曲三”。白1打，是补活的关键之着。黑两子无法粘接。因为在这里再放一个黑子，将使黑子完全失去气，是违反规则的。这是个眼睁睁不许连接的图形，仿佛这两个子“胀死”了，叫做“胀牯牛”。“胀牯牛”是一种巧妙的做活手段。过早去动“盘角曲四”就可能形成“胀牯牛”（参阅图三十四右上角）。

右边，白1是活棋的中心点，由此一着，成为双活（黑欲吃白，白提黑后，将成曲四）。这里如果被黑占领，将成“刀板五”。

右下角，这块白棋已经死了，不值得再补，因为即使提黑四子也是“笠帽四”。

{ewc MV IMAGE, MV IMAGE, !16000810_0057_1.bmp}下边，虽比右边多一空格，白1仍是要点，有此一着，方成双活。

左下角，白1十分紧要，占据这个要点，把黑子提掉后将成“曲四”。如果黑先提白一子，白回提后，空格更大（“眼位”更大）。这里如被黑棋占据，就变成“刀板五”了。

左边，白棋吃死了黑方一朵“梅花”，但仍然做不出眼来。白棋如果去收气吃黑棋，势必变成“花聚五”，白棋若不去收气，黑棋是可以向白收气的，最后将成为“拳头六”。请参照图三十四。

左上角，白子已经死了。如果白在A位补一手，将成为“盘角曲四”。

上边，白1是要点，有此一着，将来提黑四子成“曲四”。

此处被黑占领，即成“刀板五”。

中腹，这块白棋活了，将来提掉黑六子可以做成两眼。如果黑方占A位成为“连环七”，是活棋。凡是完整的眼位，超出“拳头六”的都是活棋（但A位仍是价值很高的棋，请看图三十四）。

图三十四：

右上角，黑方尚未收紧白棋外气，急于走“盘角曲四”，这无异是在帮白棋的忙，叫做“凑着”，白2提，活了。续见右下角。

右下角，提子后，黑3点入，白4抛劫，黑5提时，白方不再需要打劫，只需在6位打，就成为胀牯牛了。

左边，当白棋只剩下二口外气时，黑1团，白2非管不可，黑3紧气，白4必须先下手。这时，黑5粘是关键之着，白6提，变成“拳头六”。

上边，“拳头六”是死棋，黑1点入即杀。白2、黑3，白无法做成两眼；白2若脱先，黑可做成“刀板五”。

中腹，“连环七”已无法点死，至黑5成为双活。如果当初白在2位多

一子，使眼位少一格，反而是净活。双活与净活相比，黑棋多得了四个子。
所以图三十三中白方补一手是有价值的。{ewc
MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0059_1.bmp}

第十七节 要注意断头和缺口

在判断死活棋时，我们要特别注意眼位的缺陷。眼位的缺陷不外乎“断头”和“缺口”两种。

怎样来识别“断头”和“缺口”呢？实践一下印象最深。请看图三十五：曲四是活棋，图中各处都是曲四，

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0060_1.bmp}甚至曲五，他们是活棋吗？

由于这些曲四都有“断头”，因而它们都不是活棋。请看图三十六：

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0061_1.bmp}右上角，白1打吃，已经吃住了三个黑子，黑棋死了，这是一目了然的。

右下角，白1打吃，黑棋虽说还能粘，但白棋已经达到了压缩眼位的目的。做成活棋时，第一要注意在眼位中有没有会被打吃的地方。

下边和左边，在这两个图形中，1位是黑棋的生命线。只有黑方占据1位，才能成为双活。现在，白棋占据1位，黑棋就死了。这个形称为“断头曲四”。“断头曲四”是死棋，因为它实际上只是直三或曲三。将来收紧气的时候会产生打吃，黑不得不自填一个空格。

左上角，黑棋除了有个“断头曲四”之外，另外还有个眼位。可是白1点入后，黑棋还是被杀死了。这里的变化较为复杂有趣。请看图三十七的详细说明。

中腹这块棋，比曲四还长一格，可是因为存在被打吃的缺陷，仍会被杀死。白1打，黑2粘，白3再打，黑棋就死了。

看了上述数例，我们可以明白被对方一挤，往往失去一个空格，被对方一打，往往要失去两个空格。如果不注意这一点，自以为活了的棋突然被吃死，损失是不可估量的。

图三十七：

左上角，白1点后，黑已经无法活了。黑2若做眼，白3扑是关键之着。黑4提，白5在3位回提黑五子。有关白3这手妙着，在第二章中有专文介绍。其中黑2若打吃一子，变化见右上角。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0063_1.bmp}

右上角，黑2打吃，并不能解救危难。白3打，破眼，白5再扳（黑白子互相贴近时，一方从斜角上向对方兜头下一子，以阻止对方的出路，叫扳），黑死。

如果你不注意对方“空”中的缺陷，白1象右下角那样扳，黑2补，就安然活出了。一着之差，有一大块棋的出入。

左下角，你虽然注意了对方“空”里的缺陷，但白1手法不对，也属枉然。通过上述各图不仅使我们对“断头”引起了注意，而且也练习了攻杀的基本功。现在再来看眼位中的缺口，或称“卡口”，这和前面说的假眼有密切关系。图三十八：前边说了直四是活棋。图中各例是活棋么？请你仔细想一想。答案见下图。{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0064_1.bmp}图三十九：

右上角，黑空乍看是直四，但由于有个缺口，即使黑先动手也无法补活。

黑1粘，先修补缺口。但这样一补，黑空只剩下了直三，白2居中一点，黑棋死了。这个形好象直四，实际上连直三都不如。

关于这个形，流传着这样一个笑话：清朝初期，有{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0065_1.bmp}一位大国手叫黄龙士。在一次下棋时，对方下出了这个补不活的形，他为了抢先收气，随手下了一步，却帮对方补活了，你能猜出他下的那一步么？

右下角，黑空虽然多了一格，但有一个缺口，白1扑，黑2提，白3点，黑还是死了。在这里我们可以看到一个“卡口”要减少两个空格。这个直五实质是“直三”。

左下角，黑角上已有一眼，但边上四个空格有着两个“卡口”，每个减少两格，就一格都不剩了。白先动手，这里没有眼。

白1扑，黑2提，白3再扑。1、3之处都成了假眼。黑2若改在3粘，白在2位长，这样送吃两个子，同样没有眼。

左上角，这里就是送吃两子破眼的。黑2提，白3再走1位，就成假眼了。

上边，在二路并排着七个子，着实不少，在它们下面有七个空格，但没有封口，没有封口和“缺口”性质相同，两边两个缺口，减去四格，只余三格，居中一点就死了。

从白1到白5是从预想到实践，分毫不差，黑棋被点死了。这是一个极典型的死活棋例子，叫做“七子两头扳，一点就玩儿完了”。对于“七子两头扳”中其余变化请看图四十。图三十九中，中腹那块棋，白1挤是最干净的杀着。黑形成六个空格，两个“卡口”。六个空格减去四个，只剩下两个。虽然轮到黑方下子，但连仙人来都救不活了。图四十：右上角，白1便是黄龙士的凑着。被黑2轻易活了。原来他怕黑棋走1位做成右下角那样的{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0067_1.bmp}“赖皮劫”（即缓很多气的劫）。这是急于收气造成的失误。

上边，黑2若立，白3是最佳的一着，到白7扑，黑死，而且黑方的气也最少。

左边，白1先点是错着，变成了双活。

第十八节怎样计算胜负？

下棋是争胜负的娱乐，怎样计算胜负是读者最关心的问题。但是，围棋不象象棋那样，以将死对方老将为胜。也不是比吃子的多少定胜负，而是要在全盘下满之后，看谁占的地方多。这样就没有一个明确的主攻目标，计算胜负也就比较复杂了。由于凡是自己在棋盘上活着的棋子、围得的空地、加上被吃死的对方的子，都算作自己的地域，所以计算胜负必须建立在弄清死活的基础上。这也是本书把怎样计算胜负这一节放在本章末尾的理由。

计算胜负的方法，有“数子法”和“填空法”两种。“填空法”又称“数目法”。我国现代通用“数子法”，古代曾采用过“填空法”。在日本，至今仍采用“填空法”。数子法与填空法，各有其优缺点。在中日比赛中，如果在日本比，就采用填空法，在我国比，就采用数子法。现在，我们来看一看怎样用数子法计算胜负。数子法的原理是，棋盘共有三百六十一个交叉点。每方各应占据 180.5 个。如果一方超过这个数字就算赢，所以计算时只要数一方的子就行了。但下对子棋时，黑方占了先下一着的便

宜，所以在计算时，要贴补给白方 $2\frac{3}{4}$ 子，叫做贴子。双方的子数黑方达到 $183\frac{1}{4}$ 子才算和棋，但盘上是不可能出现 $\frac{1}{4}$ 子的。贴 $2\frac{3}{4}$ 子是人为的避免和棋的办法。让子棋在计算时，黑方首先要归还白方所让棋子的半数，如让二还一，让四还二等等，然后再计算胜负。

为了解说的方便，我们丢开贴子，只说“原始胜负”，并改用十一路小棋盘为例。十一路小棋盘共一百二十一个交叉点，各方该得 60.5 个子。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0069_1.bmp}

请看图四十一：这是即将终局时的情况。采用“数子法”的第一步是要收完“单官”（“单官”就是双方交界处的不能围得空域的着点）。图中的 A、B 等处即是“单官”。但 C 位一带和 D 位，却不是“官子”，因为这里有一方是死子，所以这里不是双方交界处，而是一方的地域，不必再在这里下子。

现在，假设黑 A、白 B，各走两手之后，填完了单官，就算终局，可以计算胜负了。计算胜负又称“做棋”。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0070_1.bmp}

“做棋”的第一步是先将双方的死棋无条件取去。这样就形图四十二成了图四十二。形成图四十二后，需要确定做哪一方的棋。如果确定做黑子，那末，就将成片的黑子取去，留下方方整整的空格。并将零星的空格填上黑子。在这个过程中，切不可随便移动白子（只有在极必要的时候才将黑白子作等数量的位置调换）。做棋完毕，便形成图四十三。图中黑做子 40 个，盘上余下 24 子，共得 64 子。不算贴子，黑胜 3.5 子。

现在，再介绍“填空法”。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0071_1.bmp}

先得说一说“填空法”的原理：因为围棋是相互交替下子的，如果棋子不被吃掉，双方盘上的子是一样多的。双方的胜负只在于哪方围到的图四十三空地多，因而只要比一比双方围得的空地就可以了。不过，如果棋子被吃掉了，双方在盘上的棋子就不相等了。怎样把被吃的棋子转化成空地的形式

反映出来呢？这并不难，只要把被吃的黑子填在黑“空”里，被吃的白子填在白“空”里。这样被吃一子，就等于少围一个“空”。这样，数子法与填空法在理论上统一起来了。例如：有一局棋，双方各下了三十个子，又各自围得了三十个空格，黑棋没有吃死白棋的子，白棋却吃死黑棋五子。用数子法，黑棋盘上活着的子是二十五个加上围得空格三十个，共有五十五个；白棋活子三十个，空格三十个，共计六十个，白方多五子；用填空法，将五个死子填在黑空里，黑空二十五个，白空三十个，白方多五个。两种方法结果相同。现在，我们仍以图四十一为例，介绍一下填空法的过程。请看图四十四，这就是图四十一。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0072_1.bmp}

图中黑、白双方提子相等。

在实际对局中，提子均妥善保存，不必计数。但本书是以临终局时为例，所以必须交待清这一点。怎样证实双方提子相等呢？请数一数，现图四十四在盘上黑白双方均为 37 子。

第一步，填空法不必收单官，A、B 位随便填上黑子或白子都可以（但切不可往“空”里填子）。

第二步，把对方的死子，拿在自己手里。这样就形成了图四十五。

第三步，将黑方死子填入黑空，将白方死子填入白空（包括早先被提的子）形成图四十六，并把空地集中，形成图四十七。{ewc

MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0073_1.bmp}{ewc

MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0073_2.bmp}第四步，对比双方的空。结果黑胜七目，即多七个空点。

我们还记得，前面的“数子法”是黑胜 3.5 子，现在“填空法”怎么变成黑胜 7 目了呢？

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0074_1.bmp}

其实两种答案是相同的，只是所用方式不同而已。填空法是黑白直接对比，数子法是取了个中间数，用一方与这个中间数相比。所以差额正好是直接相比的二分之一。

仍以本局为例，十一道棋盘，共有 121 个交叉点，黑方占了 64 个，白方必定是 57 个，黑白直接相比，黑胜 7 子。

懂得了计算胜负，我们就可以不用第三者帮助，痛痛快快地下上几盘了。

第二章 学习常用手法

第一节 “断”和“护断”

我们经过了一段时间的对弈，使自己的棋从一味吃子，逐步悟出一点章法而变得有些象样了。所谓“象样”，就是棋子有一点连结成队形的样子了。这时，我们最要注意的是“断”和“护断”。一队棋，如果与另一队棋相连，就能变成一队威力极大的棋。

一队棋与另一队棋若被对方切断，往往容易被动，轻则原有的威力减退，重则处于困难境地，甚至于被杀。

道理是容易懂的，可是，在对局中既要切断对方、又要防止被对方切断，问题就复杂了。现在我们来学习一点“断”与“护断”的基本手法。眼里有了棋，临枰对阵，目光才能敏锐。

请看图一：

右上角，白 1 切断，使黑方陷于困境，这是一目了然的。
{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0076_1.bmp}

右下角，黑 1 粘后，黑子就安全了。这两手棋的出入极大。

现在的问题在于，象左下角这种情况，白棋需不需要在 A 位护断呢？

象左上角那样的情况，白棋能不能在 A 位冲，逼黑在 B 位应，然后再在 C 位把黑子切断？反之，黑先动手，能不能在 D 位把白子切断？

对于上述这两个问题，先默算一下，想一想，然后参阅图二。

图二：

左下角，从局部战斗来说，白方是需要补断的。如果不补，被黑 1 断后，白子就要被吃了。白 2 只得往下打，双方走到黑 5 为止，白棋一子被吃。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0077_1.bmp}不过，这个形，白棋的损失不算严重。所以，从全局的立场来看，有时也可以不补。但就我们目前的水平而言，知道这个形黑棋可以断吃白棋一子就足够了。右下角，黑 1 断后，白 4 从角上挡，是失着。被黑 5、7 连爬，角上白子已经死了。

右上角，黑 1 断后，白 2 在二路打，黑 3 长出，这样的战斗对白方更为不利。

在黑 1 切断之时，黑白双方在三路上各有一子，轮到白方先走，为什么白方作战还是不利呢？

原来，战斗要在角上进行，黑 4 两子起了很大的作用，而上方两颗白子却帮不了多少忙。这里的情况是黑强白弱。在敌强我弱的情况下需要补断。

左上角，白 1 冲、3 断是不能成立的。因为在左边作战，这里黑强白弱，黑 4 打 6 挡，白子就被擒了。

那末，在白 1 没有冲的时候，黑棋能否切断白棋呢？请看下图。

图三：左上角，黑 1 切断，在上边作战。上边的情况是白强黑弱，白 2 打、4 挡，同样擒住黑子。

右上角，白 1 随手一冲，然后丢下不走。黑 4 断，就可以成立了。这是因为一冲之后，双方的强弱起了变化，白子变弱了。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0079_1.bmp}白 1 多了一个子，为何反倒弱了呢？

这是因为决定一队棋强弱的不是子数的多少，而是看它占据了什么位置

和有多少“气”。图中白子的位置没有变，但气却撞紧了一口。

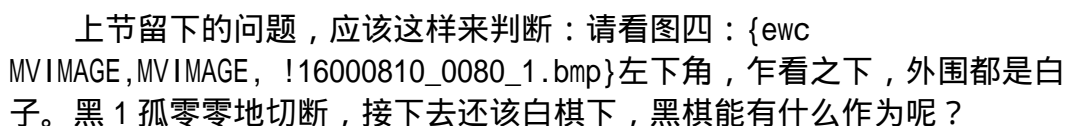
右下角，白1补，是常见的下法，有时也补在A位或B位。但这手棋，不是为了补断，而是补强整体。

前面几题中的断点，切断后的答案是明确的，初学者不难领会。可是左下角这个图形，A位的断点，切断之后将怎样呢？

这里黑白双方的强弱又该怎样判断呢？

这些问题，请看下一节。

第二节 “切断”是突破口

上节留下的问题，应该这样来判断：请看图四：{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0080_1.bmp}左下角，乍看之下，外围都是白子。黑 1 孤零零地切断，接下去还该白棋下，黑棋能有什么作为呢？

其实不然，切断之后，这里的情况是黑强白弱。判断一队棋子的强弱，不单是看它有多少子参战，而是看它的棋形是否完整，有没有缺陷，在今后的战斗中会不会受到拖累。

角上的黑子，本来已经和外界隔绝了，它只起到了围住角上几目棋的作用。可是黑 1 一断之下，它们又都参加了战斗。白方左右两边的子，和这块黑棋紧紧地贴紧了气，一下子变得处于不安状态。

左上角，遇到对方断后，初学者往往爱打。白 2 打，黑 3 长，使白棋留下了两个缺陷，不能兼顾。白 4 补，黑 5 占据要点，至黑 9，这团白子就处于险境了。

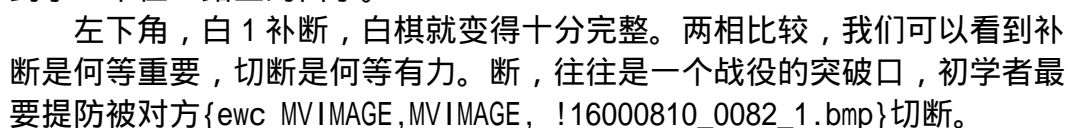
右上角，白 4 如果在这边补，那末，黑 5 切断，白子只得在二路爬，被黑棋在中原造成很大的形势。

右下角，白 2 在这边打，虽然不至于一下子不可收拾，但到白 4 之后，黑方可以在 A 位压后 B 位夹和直接在 C 位点。结果还是白棋两方面不容易兼顾。结论是被断后采用打是不好的。

图五：

右上角，被断后，白 2 是比较明智的下法。但即使如此，行进到黑 7 止，至少可以说白棋的外势已经变得无影无踪了。黑 1、3 两手好象一个楔子，打入白阵，将白阵炸裂了。

右下角，白 2 跳时，黑 3 还可以断，白 4 打，黑 5 长转换。黑棋先手吃到了一个在二路上的白子。

左下角，白 1 补断，白棋就变得十分完整。两相比较，我们可以看到补断是何等重要，切断是何等有力。断，往往是一个战役的突破口，初学者最要提防被对方{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0082_1.bmp}切断。

左上角，这是一个常见定式。17 补断这手棋，是切不可少的。初学者也许会 17 补在 A 位，结果被白 B 位断，黑棋同样难走。

自古棋法与兵法相通。找到一个突破口，是可以转换双方的强弱形势的。肯花一手棋自补，决不是懦弱的表现，而是冷静的反映。

第三节 几种护断法

读了上文，我们已经明白了补棋的重要性。现在的问题是该怎样补断。

补断共有三种方法，为“粘”、“虎”、“飞”。这三种方法有一个共同点，就是确实地补掉了断点。除此之外，一些勉强对付一下的办法，往往是不好的。

图六：

右上角，白1粘，这是最老实的补法。经这样补后，这里的白棋十分厚实，有利于向远处迈出大步。在它的周围，无论在A、B等处有多少黑子，也不会对这块白子产生多少威胁。

右下角，白1称“虎”，即与附近两子组成一个“虎口”。黑子若敢于在3位切断，就好象“羊落虎口”，白83{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0084_1.bmp}棋马上可以在2位提子。

这手棋的长处是对白⊙有所照应。例如黑A夹时，白可以在B立，C位的断点被白1护住了。但它的缺点是，黑在2位刺，即对准对方的虎口下一子，准备切断。这时，白必须在3位粘。它和粘相比，实质上是多了白1与黑2的交换。

对局时该采用哪种方法，就取决于判断这一组交换哪方便宜。这是一个十分重要的方法。以后如遇到种种复杂的情况，就是要用这些简单的方法来判断的。

左下角，白1称“飞”，（从原有棋子出发，向“日”字形的对角上一子，叫“飞”），这是一种灵巧的补法。这时，黑若仍在A位切断，你将怎样对付？下一节我们就要讲这个问题。

左上角，初学者爱在A、B、C、D等处补。这种不踏实的补法，都是不好的。下棋的要诀之一是：棋要下得干净，不要拖泥带水。也许这种下法是从高手的棋谱中学来的，但却弄错了场合。对于我们初学者来说，首先要掌握的是常规情况下用的基本着法，即基本功，一些独出心裁的构思，应当放在以后。

第四节 “征”和“引征”

上一节中用飞补断，是借助了“征”的办法而成立的。“征”是围棋基本技术中一种很重要的技术，因为它的应用面极广。

双方扭杀，离不开断。能不能断，首先取决于会不会形成“征”。请看图七：

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0086_1.bmp}

左下角，白⊙飞后，已经起到护断作用。黑1硬要断，就会形成“征”，“征”又称“征子”。俗称“扭羊头”。

白2打，逼着黑3长。白4打，又逼着黑5长。以后白棋步步紧逼，白8以后，从这边打一下，又从那边打一下，迫使黑方永远只有一口气，就叫做“征”。到16止，黑子被吃，损失惨重。

左上角，如果黑方有{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0086_1.bmp}子接应，那末，白2“征”就不成立了。所以我们在用“征”的时候，要十分注意周围的情况。但并不是说在有黑⊙的情况下，白⊙飞就不能护断。

右上角，白用飞护断。黑1切断时，白2还可以向那边打，4、6、8等手仍然运用“征子”，吃死了黑子。在这两个图中我们看到一个共同点，这就是黑子始终被打吃，一点都没有还手的功夫。造成这种情况的关键是：白2打时，有三个白子参战。一个棋子共有四口气，对方三个子参战才能使它只剩一口气，这是“征子”必不可少的条件。不过，左下、右上两个角的“征子”还不是典型的，典型的征子请看图八。

右下角，黑子两边都有接应，黑1断，白是否无法可想了呢？不，白还可从2到6吃住黑子。

图八：

右下角，白1打吃，这才是典型的“征子”。以后的白棋，非常有规律地在左右两边一边各打一下，一直将黑子赶到对角盘边而消灭（变化请自行验证）。

在这里，请注意白⊙两子必须没有完全贴紧气，否则会引起回吃。一旦“征”对方而又“征”不掉，那末，自己的阵营就要破碎得无法收拾了。

古人起名的围棋术语，都是很有意思的。这“征”怎样理解呢？有人说是“征服”的意思。其实，照笔者{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0088_1.bmp}的看法，是一直押送到远方的意思。现在，黑子已经被征。黑子如果在A位一带下子，就是“引征”。在“引征”这颗子的接应之下，征子就可以逃出来了。于是，产生了一个十分关键的问题，就是要看清什么部位有子会影响到征子。

图九：

从右下角一直伸展到左上角的六条线上，无论那里有黑子，黑⊙都能逃出。这六条线，称为引征线。这显然要比我们想象中的范围来得宽。六条线中，中间的两条线，是黑子经过的线，紧挨着的两条线能与经过的黑子直接连结，最外面的两条线会引起回打。

左下角，白方显然无法“征”吃黑1这颗子。轮到白方走，你有什么好办法呢？

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0089_1.bmp}

第五节 “枷”“刺”“觑”

吃子护断的方法，除了“征”之外，还有“枷”。

上节留下的问题，大家也许早就做出来了，不能用“征”，就用“枷”。“征”是长途跋涉，“枷”是就地解决。

请看图十：

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0090_1.bmp}左下角，白1这手棋就是“枷”，它十分形象，一着之下，那颗黑子就象古时候的犯人，脖子上套着一面大枷，再也动弹不得了。

从图中我们可以看出，“枷”吃比“征”吃来得干净利落，因此，凡是能够“枷”的时候，就不用“征”。不过“枷”所要的条件较高，必须在黑子的左右两边都有两个以上的白子。由于这样，用枷的场合就不如征来得广泛。

懂得了“枷”，我们也就明白了黑●断是个恶手（恶手即坏棋）。那末，当初这步棋应该下在那里呢？

左上角，黑1“尖”（黑1与原来的▲子形成一个斜角，称“尖”）是正着。这步棋对于白棋来说称“觑”。“觑”就是瞄着你的断点，白2如不补，黑棋就马上可以把白棋切断，白2不得不补。黑1在我们初学者眼里，好象没有达到断的目的。其实，黑1的目的并不是断，而是破坏白方的棋形，所以在白2补后，黑方已经先手达到了目的。

黑1通常也称“刺”，但常见的“刺”却象右上角黑1、3那样。

右上角，这是一个常见的一间夹定式，黑1、3刺，同样是为了破坏棋形。白2、4粘，黑子放在外围，白子放在里面，对全局的影响不同，黑子的目的也就达到了。在黑棋达到的目的中，还有很重要的一条，就是破坏了白棋的眼位。

右下角，白1补，称为“补方”。有了这一手棋，这几个白子的棋形才完整，才有战斗力。

通常的点方（即“觑”）和补方，是不需要那颗黑▲帮忙的。这颗▲子只是为了使矛盾更突出，让初学者一看就懂而多加上去的。

图十一：

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0092_1.bmp}左下角，这是白方侵分无忧角的常见图形（原先两个黑子称“无忧角”，白▲侵消，黑以▲应）。到黑10吃一子时，白11是必补之着。

左上角，白若不补，黑1点方极严厉，由此一着，这四个白子完全失去了战斗力，就和死了差不多。一着不起眼的“补方”，往往比抢占一步大棋更重要。

右上角，补方不只限于左右各两个子，象这样的形状，白1补方同样是要点。

右下角，让我们回头再看“枷”。黑1枷住了两个白子，但这里有个先决条件，必须要有黑▲这个子帮忙。如果没有这个子而随手一枷，将会怎样呢？

图十二：

右下角，如果没有黑▲帮忙，黑1“枷”，白2冲，黑3挡，白4打吃，黑三子被吃，包围圈被突破。因此，在“枷”吃敌子时，必须十分注意彼此

的“气”。因为“枷”是松着“气”的，要注意被“枷”的子从薄弱环节冲出。

通常，有两气的棋，一枷就能吃住，有三气的棋，也可以枷住，超出三气的棋，就很难“枷”住了。

左下角，这里白棋的中间三子有三气，是可以“枷”住的，请你想一想。

左上角，你如果急于去紧气，走黑1扳，则是欲速不达。白2打后，4、6、连打，就脱险了。右上角，黑1长，是好手。这手棋可称为“门”，你看它的样子多象一个球门。“门”是“枷”的一种。“枷”的要领是不让对方借劲。

现在白2跳出来了，但并未脱险，不过你想吃住它，却还得动点脑筋。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0094_1.bmp}

第六节 “挖”和“扑”

上节留下的题目，黑棋必须下出一手送给对方吃的妙手，方能奏效。

怎么送给人家吃，还能称妙手？

我们在前面已经说过，围棋不是以吃子多少决定胜负的。送给人家吃的目的还是为了把对方吃死（有时不必吃死，也已占便宜了）。

图十三：

右上角，黑1曲，打算冲断白棋，但白2双（下一个子后，使四个子相隔一路，两两相对，叫“双”。“双”起到连接作用）就安然脱险了。黑1是俗手（不高明的手法）。黑1如改在另一边冲，白就在这一边双，结果相同。

右下角，黑1卡在两颗白子之间，称为“挖”，“挖”是一种分断对方或制造“倒包”的手段（投入一子给对方吃后，立即反提对方棋子的着法叫“倒包”，也称“倒扑”）。白2冲出，黑3当头一打是关键的一着。如果舍不得黑1一子而在4位粘，白于3位粘，白子就扬长而去了。

黑3当头一打，白4非提不可，黑5再打，白子的{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0096_1.bmp}气已经全部撞紧，再也无处可逃了。原来黑1挖，送吃一子是为了使白气撞紧。这个形是十分有名的，俗称“龟不出头”。

左下角，白1如这样逃出，黑2扳，白3也只得扳。黑4送吃一子，白5提后，结果与右图相同。

挖同扑，往往有异曲同工之妙。都是通过送吃，撞紧对方的气。左上角，黑1挖后，到黑3形成的形，叫做“倒包”，白二子已经被吃，如果在4位提，被黑5在1位回提。白方更加吃亏。

图十四：

左上角，黑1挖后，白2若长，黑3挡，白4冲出，黑5打，仍然形成“倒包”。

右上角，乍一看两个黑子已被吃死，但黑1一扑之{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0097_1.bmp}下，就把这两子救活了。

万一被你的对手吃了倒扑，这时你一定要冷静，切不可再去提，不去提，将来A位打是先手，一提之下，连这样打的便宜都失去了。

“扑”的目的并不是一定要吃死对方，还在于灭眼和紧气。

右下角，白1扑，逼黑2提后，白3再打，就使黑子{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0098_1.bmp}战斗力大大减弱。

左下角，白1不扑而粘，黑2粘后，做成一眼，战斗力强了许多。

从以上几个例子中，我们可以发现，“扑”是专门用来攻击“假眼”的。我们的确要注意，在双方贴紧气的情况下，“假眼”往往暗伏着危机。

我们已经学会了许多基本手法，现在请看图十五中的几道题。这些题需要将以前学过的手段连贯地组合起来。

各图均为白子先走，请从右下角按顺时针方向逐个细解。

第七节 要培养“第一感”

下棋要培养第一感。第一感就是看到棋形以后产生的灵感，觉得这步棋应当下在那里，是不经过思索的。一经思索的，就不能叫第一感了。

通常我们都认为下棋要细心，有耐心，要深思熟虑。其实，下棋不仅要深思熟虑，而且还要反应快，要有准确的第一感。准确的第一感来源于平时的实践与总结。在总结中要抓住棋形的特点，也就是抓住着眼点。现在，我们来解答上节留下的习题。

图十六：

右下角，在这里四个白子只剩两口气了，要救出他们，必须一气追杀黑子。因而，本题的关键是怎样使黑子撞紧气。

白⊙之子，离黑子很近，这是本题的“着眼点”，只要这个子参战，就有可能撞紧黑气。

根据上述思路，就想出了白1“扑”，逼黑2提。白3滚打，黑4必须粘。白5打，黑棋被歼。

如果你熟悉棋形，那就不用着上述的思索推理，只要一看到白⊙，就会产生“扑”的第一感。

左下角，白1扑后，黑2长，也是一种常见变化，但在本图中黑同样不行。白3打、5包打，黑仍被吃。

左上角，如果你不懂得“扑”，那末，你就会在1位打，这样，就变成简单的黑吃白了。

右上角，白方没有⊙子，就不具备“扑”的条件，你如仍采用扑，那是没有好处的。黑2提，白3打后，与白直接在3位打相比，使黑子白白地多了2位一子，白方无法收住黑方的气了。如果白1不“扑”，就在3位打，黑1位粘，白还可在A位“夹”，收住黑子。

通过这些变化，我们对“扑”有了比较全面的认识。“扑”，是通过送吃，使对方在不必要的地方多出子来。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0101_1.bmp}据此，我们就能判断哪里该“扑”，哪里不该“扑”了。

图十七：

左下角，白⊙同样起了帮助撞紧气的作用。白1挖（把子塞在对方的二个单子中间），与上图的“扑”有异曲同工之妙。但是在走这手棋时，不仅要注意白⊙，还要注意白三子自身的气数。因为以后的几着是互相都在撞紧气。

黑2冲，即黑子从自己原有的棋子出发，向对方棋子的空隙冲去，白3断打，5包打是关键。这种手法，称为“滚打包收”。黑6粘，白7断打后，白9再打一手，杀死了黑子。这是“挖”“滚打”“征子”联合运用的例子。

左上角，黑2若在这边打，白3切不可粘，必须这样挤打。逼黑4提子，白5再打，就成左下角的情{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0102_1.bmp}况了。

右上角，黑2若长，白3挡（迎头堵住黑子的去路）。黑4冲，白5断打，变成“龟不出头”。

由此可见，一挖之下，黑已无法逃脱了。黑方最好的办法是不要再去逃这两子。

右下角，白方没有注意自己的气（黑多了子），白1仍挖，黑2、4后，白无法在A位打吃（称为“不入”），白反而蒙受损失。

图十八：

左上角，横的两颗黑子和竖的两颗黑子的气都已被贴紧。一见到这样的棋形，我们应当马上联想到“征”。“征”吃黑子是第一感。要征吃黑子必须把黑子往一起“团”。白1打是关键之着。以后白5也是关键之着，只有在这边打才能避免“回头吃”。到白7形成“征子”。

右上角，白1断打是不得要领的一着。黑2逃出，黑棋就有了生机，到黑4形成转换，黑棋占便宜了。

右下角，白3改在这里打，是虚晃一枪，黑4曲出是正着。凡遇滚打，能往外走就得往外走，不可轻易被对方封住。

左下角，白3打时，黑4提，是失着。一着之失，又变成了征子，真是一失足成千古恨，棋诀说：“一着不{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0104_1.bmp}慎，满盘皆输”。上节留下的四道题中只余下最后一道题了，这是一道最复杂的题。

请看图十九：

右上角，中间的一团黑子，三个子形成一个虎口，虎口边上又多了子，被贴紧了气，这是危险的信号，对于这样的黑子，第一感是“扑”后“滚打包收”。白1扑，黑2提，白3滚打，这时就可以看出黑子的弱点了。黑4非粘不可，白5打，黑6团后，白又该怎样下呢？

右下角，征子显然不能成立，但还有白7“枷”的手段，这是对付被打成“团子”的棋的第一感。黑方8打，企图突围。

左下角，白9反打，11滚打，是枷后的连贯手法。如{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0105_1.bmp}果误走10位粘，被黑9位冲出，黑棋就逃之夭夭了。

左上角，黑12粘，被白13一气追杀，全军覆没。

在这过程中，白子连续运用了“扑”、“滚打包收”、“征”、“枷”、再“滚打包收”和一口气追杀等杀法。看起来波澜壮阔，十分复杂，但如果你对棋形熟悉之后，养成了第一感，一眼之下就能看清这些变化。

第八节 “长”和“扳”及其用法

在前几节中说到的“征”“枷”“扑”等都是吸引人的“巧妙手段”。现在所要说的却是平淡无奇的基本手法。这些基本手法，都是一定要记住的。

图二十：

右下角，黑方从1到13，白方从2到14一个个地码过去。这当然是十分幼稚的。不过，在这幼稚的着法之中，却包含着一种最基本的手法——“长”。

“长”是一种最稳当的手法，你看它不慌不忙地一步接着一步，很有些安步当车的味道。我们再仔细看一看，每“长”一子，就多出两口气来，被对方堵去一口，还余一口。越长得多，越不容易被吃。

在敌强我弱的情况下，“长”是最常见的。

左下角，黑子遭到三颗白子的打击，黑1当然要长出。

左上角，一颗黑子遭到两颗白子的攻击，黑1退向安全的一方，称为“退”。“退”也是长的一种。

右上角，两颗白子威胁一颗黑子，黑1仍然需要长。这时，白棋如果脱先，即不在这个局部下子（在本图情况下白方是不宜脱先的），黑棋就不再在A位长了，通常的下法是在3位“扳”。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0107_1.bmp} “扳”是依仗着自己的子，阻挡住对方子的前进道路。与自己原先的那个子形成一个斜角。

“扳”比“长”来得积极，但不如“长”那样稳当。

在什么情况下用扳比较好呢？

请看图二十一：

右上角：原有一颗黑子，白1来碰撞（术语称“碰”），这时黑2用扳，是最常见的。黑2如改下A位，同样称{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0108_1.bmp} “扳”。

右下角，在黑白双方都比较厚实的情况下，为了提高棋子的位置，时常用扳。图中黑1扳就把黑子提高到四路上来了，白2扳，黑3退，黑棋围到的空间（围得的空地，术语称“空”或称“地”）比起在A位长来，就多了。

左下角，在双方各有两子的时候，黑1扳，不仅提高自己的位置，而且同时攻击对方，是最为有力的。

白2扳后，黑3再扳称“连扳”。连扳是十分积极的下法。它不怕白棋在A位或B位打。因为黑在另一方粘接，黑方坚固，白方反而吃亏。

白4退，这时，黑就在A粘，黑棋就更畅了。

白4如果在C位扳，对白子来说是危险的。

左上角，双方无休止地连扳，那是不可取的。这时，黑可在1位打，逼白2粘，黑3吃住白棋两子，连扳之阵就破裂了。

这里提醒我们，“扳”不象“长”那样越多越结实，而是要十分注意断头。

黑1如果不打，改在A位扳，那可就是自取灭亡的一着，被白下在B位，两边的子同时被打吃了，称为“双打”，“双打”之后，总有一边要被吃，不能两全。

“扳”以“连扳”为止，不能扳第三个。

在什么情况下不宜用扳呢？通常是在敌强我弱时不宜用扳。

图二十二：

右上角，这里是黑强白弱，白1误用扳，被黑2切断，白棋就相当困难了。白1这手棋如改在2位退，就比较安全。当然除此之外，还有其他的下法。

右下角，黑▲托（在紧靠对方棋子的下面下一子），这时很容易使你产生在1位扳，两个白子攻击一个黑子{ewc
MIMAGE,MIMAGE,!16000810_0110_1.bmp}的错觉。其实黑2一下，把白子断开成两部分，使原先那颗黑子参战了，这个形称为三人欺俩，白棋是要吃亏的。在这里子力对比是黑强白弱。

请对照左下角和左上角：左下角，在白强黑弱的情况下遭到白2的反击；左上角，在黑强白弱情况下，把白棋压到了二路上。

在采用任何一种手法时，都需要注意周围敌我力量的对比。围棋的习惯用语称为分清强弱。棋经有“彼众我寡，先谋其生；我众彼寡，务张其势”的说法，这种说法，是处处都能适用的。

第九节 “关”“跳”和“尖”

上节说到，在短兵相接的时候常用“长”与“扳”。可是在比较空旷的地方，用“长”，就太笨重了。至于扳，因为没有敌子作靶子，扳也就自然消失了。

在比较空旷的地方应当用什么手法呢？

请看图二十三：

右上角，黑1过于小心谨慎了，这样下子占地较少，显得呆扳。在附近没有对方棋子的时候，应当把步子迈得大一点。黑1把两子并排在一起称“并”，是“长”的一种。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0112_1.bmp}右下角，黑1多跨一格，这手棋和原先那个子形成一个关口，称“关”。“关”比起“长”来，显得薄弱一些，但占地要多一些，步伐要来得快些。

左方一带，黑方借着上下两角的黑子，构成模样（“模样”是围棋术语，意思是还没变成“空”的大片阵地），黑1关，是最适宜的着点。从上述几例中我们明白了关的作用之一，是用来多占地。除此之外，它还有另一个作用，就是加快步伐，在棋子受到攻击时，也常用关来逃脱。

图二十四：

右边，一颗白子受到左右黑▲攻击，白1关起，是最常用的手法。比起A位的“并”来，显得舒展得多了。

下棋有一条很重要的道理，就是一手棋下过后要有好的后续手段，也可说要有第二、第三步。白1{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0113_1.bmp}“关”，就含有B位再关，以及C、D位的后续手段（C、D位对白1可称关，对黑▲可称“镇”，和原先两个白子又可统称“曲”）。

说了半天“关”的好处，读者最关心的问题大概是：“关”是否安全？

下边，对于白子的关，黑1如对准白子的关口下一子，白2粘后，白棋十分挺拔，黑1下得不是地方。

左边，黑1在对方的关口塞进一子，这是初学者最担心的。其实不必害怕，因为白方可以选择在A、B两处打，能在黑方比较薄弱的一方打出。

上边，假设白1在这方面打出，黑退到2位下一子，白3粘上一子，黑4把白子切断，这时，你只需从5位平心静气地“曲”出。关的一子虽被切断了，但你在边上也有了生根立足的机会，原先的黑子也已被你碰伤。

当然在这个例子中，我们也应想到，如果两边的黑子都十分坚实，那末要注意黑方把子塞进对方的两子中间，使白二子断开。

图二十五：

右上角，现在，白1称“跳”，“跳”和“关”很相象，不同的是“跳”在跳出的空格旁已有对方的子。“跳”也是时常采用的。它的作用同样是加快步伐，但同时又能得到多占地盘的好处。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0115_1.bmp}但采用这手棋时，需要看清黑A位冲、白B位挡之后，黑在C或D位切断的变化（因为可以采用跳出的具体棋形太多，本文对冲断后的变化不作详述）。

右下角，白1、3连长，黑子的头始终在白棋之前。

左下角，白1跳出，情况就不同了。不仅白头在先，而且白5在不怕A位切断的情况下，可以扳起头来。左上角，白1向盘边关，又称“下关”，

许多人将它称为“跳”，可用来守卫阵地。术语称“守空”。

上边，白1下关，用来分隔黑子，也是常法，这样关一手，比在原有棋子的斜线上A位下一子“尖”和B位“尖顶”来得轻快灵活。

“关”和“跳”有优点，但也有弱点。第一，在短兵相接时，棋子紧紧相扭，“关”“跳”是十分危险的。其次——

请看图二十六：

右上角，黑1关，它的弱点之一是白可以紧靠对方棋子的下边下一子，用2位“托”来对付它。黑3扳下，虽能吃住这颗子，但白4一断后，把黑1也分开了。如黑3改在5位扳，白在7位切断，情况相同，只是变了个方向。

右下角，为了阻止白棋“托渡”（托渡即用“托”来求得渡过），黑1“尖”是最适宜的下法。“尖”和“关”都是向中腹出头的方法。“尖”的步子比“关”稍慢，但可以阻渡。

在第一章中说过，斜角的棋子是不相连通的。但我们丝毫不必担忧尖会被人切断。因为一尖之后，有A、B两点可与原先的子相联结，围棋一人只能下一步，因而永远无法分断。这是围棋中一条极为重要的原理——“见合原理”。只要有二个价值相同的点，两者必得其一。下完一步大棋后，留下二个价值相等的好点，这是最高明的办法。

黑1尖后，留下A、B两点，白棋如果急于去占领，无论占领那一边都是俗手，都是不利的。从棋形上讲，A或B“挤”，都会使尖变得厚实起来。从机会上讲，一“挤”之后，就失去了在另一面挤的可能。

左下角，黑棋尖后，白方就不宜在二路托了。白1托，黑2必须在这边扳，即尖的相反方向扳，白3切断

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0117_1.bmp}不能奏效，白1托不能成立。

左上角，在不能关的情况下，白1尖，是常用的出头手法。黑2也称尖，它用来防守，也是很坚实的手法。

图二十七：

右上角，白1挂时（在角上原有对方的子，在它附近下子，犹如衣服挂在钉子上，称“挂”），黑2尖，是常用的守角方法。它比较确实地占据了角地。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0118_1.bmp}右下角，在有▲子夹攻的情况下，为了不让白子进角求得根据地，黑1“尖顶”（用尖来顶住对方的子），逼白2长，黑3再跳，也是常用的手法。

左下角，边上是白子，而且距离较开阔，黑1尖顶就不那么好了。这时应当直接在3位关。

左上角，在收官子（“官子”即官着，指后半盘的局部争夺。“收官子”是下棋的最后一个阶段）时，二路的尖是双方争夺的好点。黑1尖与白在1位尖，有先手六目的出入（“六目”是指1这手棋的价值）。

“尖”和“关”都是比较稳妥的着法。因而有“凡尖无恶手”和“凡关无恶手”的说法。

第十节 “飞”和“拆”

比尖和跳步子跨得更大一点的是“飞”和“拆”。“飞”和“拆”通常在三四路上进行，最常见的用途是用来围空。现在先说“飞”。

请看图二十八：

右上角，黑1称为小飞守角，黑A称为大飞守角。“飞”比起“尖”来，走远了一路，比起“关”来，走斜了一路。它的优点是占地较多，也容易守住门户，在自己这一方子力较强的地方是十分适用的，但在对方子力较{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0120_1.bmp}强的地方用时要多加注意，因为它不象“尖”和“关”那样坚实。

右下角，白棋企图分断黑子，但这是徒劳无益的。白1、3不顾双方强弱，不合理地下子，黑4平易地长，被切断的白子好象鱼失去了水一样，被淹死了。

左下角，白3改在外面扳，黑4平易地立下。对于白1、3与黑2、4的交换，初学者也许误认为白棋压缩了黑方阵地，实际上却是白棋吃亏了。因为黑2、4之后使黑棋变得十分厚实，角上的空更牢靠了，而两个白子贴在黑墙上，英雄无用武之地。

左上角，这里白方子力较强，黑棋的“飞”就有后顾之忧，如果被白1、3跨断，黑棋比较难下。

除了上述用“飞”守角外，一般的飞是用来围取比较饱满的空。图二十九：右上角，这是一个常见定式，当白尖起时，黑1“飞”是最常见的，白2“飞”，是一种向下的“飞”，是为了寻求根基。黑3就是“拆”，有了这一步“拆”，这块黑棋就完整了。

在这个图中我们可以看出，黑1飞要比在A位跳来得饱满。黑3呢？因为有右上的背景，就可以走得远一些了。

下边一带，右下角是黑子，左下角是白子，黑“镇”时（隔开一路，凌驾于对方棋子之上，称“镇”，也称“帽子”），白1是最妥善的护空手法。这手棋比尖和跳都来得漂亮，因为左方是自己阵地，所以可以这样走得神气一点。并且比A位飞更有利。

左上角，左边空着，白1飞起也是恰当的。

围棋的特点是可以走远一点的时候就该走远一点{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0122_1.bmp}点。但每走远一点就多受一分威胁。当你感觉受到威胁时，就要下近一点了。“拆”，是跨度最大的棋，因而对于远近和强弱最敏感，出入也最大。

请看图三十：

右上角，以黑为背景，黑向上边可以拆到1位，向右边可以拆到A位。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0123_1.bmp}下边，在边上的一子，通常却以拆二为宜。1位和A位是一样的。

左边，你在四路上有一个子，最好是采用1位斜拆三。如果你在A位拆二，初学者往往弄不好，因为这两个子都在四路上，有点儿飘，不能脚踏实地。

在拆得近的时候，是注重当时的安全。拆得较远的，除了注重安全外，还有预先打算好的较长远计划。请看图三十一：

右上角，黑1走这么远，是为了防白2挂。双方行进到白6止，黑棋在

右上方得到好的棋形。如果黑 1 下在 A 位，就稍嫌局促了，如果下在 B 位就相当局促了。

右下角，白方以⊗为背景，白 1 可以拆五。白棋这种下法，是预先想到了将来白方在 A 后飞压的变化。如果黑方不让白方在这里飞压，先在 A 位尖起，白就可图三十一以在 B 位补，白在边上仍是好形。下围棋，必须要有这种预见性。

左下角，白⊗与下边白 1 离得太近，黑棋就可以脱先。白 3 “飞压”，黑 4 长、6 跳，从容对付。结果造成白 1 在空棋盘上走得太近，阵容不够宽阔。

左上角，黑⊗两子已经厚实，白 1 即使是拆三，距离也嫌大了，黑 2 打入，白方很不好办。

我们懂得了一点强弱和开拆大小的道理，我们的棋就会一点点地正规起来。

第十一节 “碰”和“挂”

在上一节里，我们讲到了强弱问题。现在，我们来讲关于怎样去分占对方的角地这个问题。

图三十二：

右上角，黑▲已经先占了角，白方如果紧靠这个黑子在1位下子，“碰”黑子一下，结果遭到黑2扳，这里的短兵相接势必是黑棋占先。黑2这手棋，黑方还可选择在A位扳。

右下角，继续前图的变化，白3扳，是较好的应法。在第八节中讲过，敌强我弱时不宜用扳，为什么白3要扳呢？这是因为扳还有另一种特性，就是遇到对方扳{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0126_1.bmp}时，往往也要用扳来对付。接下去黑4打、6粘。结果黑占据了完整的角地，而且黑白双方贴紧了气。黑角已经活了，贴紧气关系不大；白棋还没有根基，贴紧气不利于今后的行动。白方的问题出在白1的“碰”上。

“碰”，不是到处可以用的。但初学下棋的人却最爱用“碰”，因为一“碰”之下，双方就紧紧地扭在一起了。就象小孩打架，总是紧紧扭在一起的。但懂得一点武术的人打起架来，却完全不是这样。

左边一带，这里是黑棋的势力范围，白1“碰”才是可行的手段，它的用意是逼黑棋应着，白棋就容易走活了。

遇见对方占角，我们应该怎样去分取角地呢？

图三十三：

右上角，白1与黑子若即若离，挂在那儿。这手棋{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0127_1.bmp}比起“碰”来，和缓得多了。这手棋有许多后续手段，既能在A位一带“飞”或“拆”，遇到黑棋在右边夹攻的时候，还可在B一带跳起；如果黑方脱先，白方又可以在C一带飞压或夹攻；需要生根的时候，还可以在D位飞进角寻求眼位。

“挂”的后续手段多，“挂”以后的着法可以灵活多变，所以“挂”是最常见的。

右下角，白1称“高挂”或“一间高挂”，也是最常见的挂法。A位称“二间高挂”，B位称“大飞挂”，不如上述两种挂来得常见。

左下角，黑子是个“四四”，占据角的正中地位，白1仍称“小飞挂”。为了与用“目外”挂“小目”区别，白1又称“三六挂”。A位与1位相同，这是最常见的挂法。

B位称“高挂”，或称“一间高挂”，这种“高挂”是比较少见的，原因是不利于分取角地。

左上角，黑棋先占“目外”，白1后占“小目”，这同样是挂。白1虽不如目外灵活，但比目外更便于占角。就角上而言，这是最好的位置。

既然小目是角上最好的位置，为什么在对局中时常看到棋手们占据其它要点呢？这个问题将在第四章《学点棋理》中解说。

第三章 对攻技巧

在对局中，对胜负影响最大的就是双方对杀，术语叫做“杀气”。因而，我们在本章中将着重讲一讲“气”、“公气”和“外气”，以及“气”和“眼”的关系等问题。同时，也将介绍一些“杀气”的巧妙手法。

古人对双方对杀十分重视，在古棋谱中留下了许许多多杰作，并且给这些杰作都起了很有意思的名字。以我们现在的水平，要解答这些古典杰作还嫌过早。但在这里顺便欣赏一题还是可以的。

图一：

右上角，这就是明代古谱《仙机武库》里的

“昆阳溃围势”。“昆阳溃围”这个故事是说，西汉末年王莽篡位之后，公元十七年爆发了绿林起义，后来建立东汉王朝的光武帝刘秀，也投身绿林军中。公元二十三年，王莽调集各路兵马四十三万，号称百万大军，把起义军困在昆阳城中。起义军将领面对强敌心中都有些惊惶。这时，刘秀却说：“现在我们的兵力和粮草很少，外敌却十分强大，大家同心协力抵御，说不定还能成功，如果分散力量，势必无法自保”。这话虽然在理，只因他平时胆子较小，没什么威信，众将领反而将他骂了一顿。

后来，形势越来越危险了。还是刘秀带领十三名将领，突出重围去搬取救兵。不久，救兵到来，在昆阳城外，内外夹击，大破王莽。

《仙机武库》中的“昆阳溃围势”与这故事并没有直接的关系。但这个故事却很合棋理。原来一盘棋，自始至终，并不需要每时每刻都十分勇猛，就象刘秀，尽管平时胆小，但在关键时刻，能够勇敢起来就能干成大事情。一局棋中，也正是要紧紧抓住这关键时刻。

再说王莽，虽然以百万大军围城，在整体上说，他是大占优势。但刘秀的十三骑击中他的薄弱环节，也就突围而出了。在棋盘上，我们只要熟悉棋形，抓住对方的弱点，同样是可以出奇制胜的。

言归正传，仍看图一：

右上角的“昆阳溃围势”我们暂时还力不从心，待到本章末尾再行解答。

右下角的简单杀气，恐怕谁都能够答对，只要数一数气数就可以了。左下角和左上角的两题均为白先，结果怎样？请你细想一想，先不要用棋子去摆。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0131_1.bmp}

第一节 “公气”和“外气”

在杀气过程中，首先要识别的是两种不同的气，即“公气”与“外气”。“外气”是一方独有的气，它的性质比较简单，“公气”是两方共有的气，它会一会儿帮这一边，一会儿帮那一边。我们必须弄清它的规律。

上节图一中的三道简单的题，请看图二：

右下角这个图形，被围的黑白棋紧紧地贴在一起，他们没有“公气”，只有“外气”。杀气很简单，只要一步步填下去，气数多的一方获胜。如果双方气数相同，先下手的一方获胜。白1到5的杀气过程证实了这{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0132_1.bmp}一点。

左下角，这里被白子包围的黑棋，有六口气，被黑子包围的白棋只有四口气。如果白棋先动手，白棋就不会被吃死。因为这里有两种不同的气，一种叫公气，一种叫外气。黑白双方公有的气，称为“公气”。在这里双方有三口公气。白方有一口外气，黑方有三口外气。白方先动手，对杀的结果却是双活。紧气的过程请看右上角：白1必须先紧黑棋外气，当黑2紧气之后，白8再紧一气。这时，白棋已经没有外气了，黑棋要想吃白棋，就得在4位紧气，这一步棋虽然使白棋少了一口气，但黑棋自己也少了一口气，白5再紧黑气，双方形成双活。

在这个紧气过程中，我们看到了“公气”帮助了气少的一方。因而“公气”看起来是双方公有的气，而实质上是“秉公”的气，它总是扶助弱小的一方。

左上角，黑棋有五口外气，白棋连一口都没有。但因为他们有六口公气，公气扶助了弱者。白1先下子，填去黑的一口外气，仍能成为双活。

在这两个图中，我们可以看到，当公气只剩两口时，必须及时将气多方的外气全部填满。对此，我们可以得出下列公式：

气少方外气 + (公气 - 2) = 气多方外气 可以形成双活。

气少方外气 + (公气 - 2) < 气多方外气 将被杀。

“公气”既然是秉公的，我们在收气的时候，一定不能先收掉“公气”。

图三：

右上角，黑方有三口外气，白方有两口外气，双方{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0134——1.bmp}共有三口公气。这时，白方即使不在这里下子，也会形成双活。可是，如果白1先收公气，被黑2紧气，白子将被杀死。

气少的一方，随手紧掉公气，无异于打自己的朋友，帮助了敌人。也等于是自杀。

那末，气多的一方该不该收紧公气呢？

气多的一方，也不能随手收紧公气。

右下角，黑1紧气，白2也紧，黑棋吃亏了。第一，黑1与白2交换，本身是不等价的。花一手棋去紧公气，被对方紧掉一口外气，就失去了向外冲一下的权利。第二，多作一次这样的交换，就多失去一个劫材。因为气多方紧掉对方一口外气时，对方往往需应。而气少方紧气时，气多方可以不应。第三，气多与气少，在实战中往往因为周围的情况而起变化，你自以为气多，先去收公气，不料出现意外，发现自己气少时，就来不及了。

由于上述三点理由，我们在收公气时必须十分慎重，要看清确实能吃死

对方，才可以在先收完外气的情况下再收公气。

没有公气的杀气比较简单，但也并不是只要随便数一数就行，这是有些诀窍的。

左下角，轮到白棋先下。边上黑棋有三气，中间白棋只有两气。如果白方在 A 位紧气，黑棋在 B 打，白子就死了。

左上角，白 1 长，称为“长气”或“延气”。由这一着棋，使白方变成了四气，黑方仍为三气，而且无法“延气”。结果白吃黑。

“长气”这种手法，无论在什么样的杀气场合，都是适用的（如果一方是活棋，就不存在杀气）。“长气”只能“长”外气，“公气”是无法延长的。

懂得了“公气”、“外气”和“长气”，请看图四。两处均为黑先，可用棋子摆。如果你是细心的读者，又将发现新问题。{ewc
MIMAGE,MIMAGE, !16000810_0136_1.bmp}

第二节 有眼杀无眼

上节留下的习题，需要自己动一动脑筋。如果只依照学过的办法来长气，那就很容易答错。围棋的种种变化都是明的，而不是暗的，双方可以根据盘上的情况来独立思考。

图五：

右下角，黑 1 粘，使黑棋从原有的三气变为五气，是长气的要着。但是，白 2 粘后，白棋却从原先的三气变为六气，结果黑棋反而死了。在这里，黑棋只注意了自己长气，忘记了同时还得不能让对方长气。

右上角，黑 1 挖，才是正着。它注意到了不让白棋长气。不让对方长气就等于自己长了气。黑 1 挖后，白 2 如在 A 位冲，黑在 2 位打，白棋就死了。白如在 2 位冲出，被黑 3 包打，到黑 5，白子死得更多。在实际对局中，黑 1 挖后，白棋就不应当再走了；或者在 A 位冲，宁可牺牲中间三子以减少损失。下棋还要顾及各个方面，要顾全大局。

左下角，当你懂得了不要让对方长出气来的道理时，那末，在本图中，你一定会在 1 位断。但这样一断，就错了。白 2 之后，角上黑白双方形成双活。白棋有{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0138_1.bmp}外气，黑棋没有外气，能够双活还不满意么？

是的，双活还不能满意。因为如果下出关键性的一着，黑棋是可以吃掉白棋的。不过这是以前没有讲过的新问题。

那么，黑 1 应该下在那里呢？

左上角，因为左下角的白 2 泄漏了天机，黑 1 正是应当下在这里。白 2 连接两子，虽然延长了气，但整个战役仍是黑棋吃死白棋。

黑 3 之后，白棋有五口外气，黑棋有一个眼。双方共有五口公气。这时的公气已经不“秉公”了，它完全被有眼一方“俘获”。

因为黑方有了一个眼，白棋要吃黑棋，就得把黑棋的公气全部填满。而黑棋要吃白棋却可以先把白棋外气填满，留着公气。

这种现象叫做“有眼杀无眼”。

“有眼杀无眼”的公式是：有眼方的外气 + 眼内的气 + 公气 = 无眼方外气时先下手者胜。

从这个公式可以看出，公气越多，做成一眼的价值越大。

请看图六：

右上角，黑棋可以在 A 位打，吃去一子，做成一眼，但是否值得？

右下角，黑 1 打吃，白 2 粘，黑 3 提，做成一眼。但白 4 一紧气，黑子反而被吃。如果黑 1 不去做眼，在 5 位收气，是可以成为双活的。

左下角，由于公气较多，黑 1 挤出一眼，显然是值得的了。

左上角，黑子应该下在哪里，是要你费一番苦心{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0140_1.bmp}的。答案见下节。

第三节 大眼杀小眼

在双方有眼的对杀中，我们还要注意大眼与小眼的区别。上节左上角的那个图形，就是提醒我们大眼与小眼的区别的。什么样的眼算大眼？什么样的眼算小眼？

一、提子后形成三个空格以上的算大眼，提子后形成两个空格以下的算小眼。

二、大眼与小眼是对杀双方比较而产生的。即使具备了大眼的条件，但一比之下，自己的眼不如对方的大，这时，仍然称小眼。

图七：

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0141_1.bmp}左上角，黑 1 是诱人的一手，它既可吃住白棋几个子，又可除去白棋一眼，同时这团白棋上还带着三口气，这手棋看来是“天经地义”的了。白 2 连，到此双方都没有眼，公气大大超过外气，黑白双方成为双活。

右上角，懂得大眼威力的棋手，却在 1 位断吃三子，做成一个“大眼”。白子下在 2 位，把白子连成一串，虽然白子也有一眼却是小眼。黑 3 收白一气，这时，白棋虽然还有外气，却竟然死了。因为这时许多公气都被“大眼”俘获了。如果白棋要吃黑棋，必须自紧“公气”。这个道理请看右下角。

右下角，如果白方不积极去紧掉公气，当白棋外气被填满后，双方只剩一口公气时，黑 1 突然提子，一下子多出好几气来，白棋就被吃了。因此，大眼等于贮藏着几口使你无法收紧的气。

左下角，在公气和外气还没有完全收紧的时候，黑 1 提子，等于帮对方下棋。白 2 在⊙位点入，黑棋大眼变成了小眼。黑白双方变成双活。

大眼中吃死对方的子，不到对方来打吃的时候，是切不可提的。现在，右上角的图形你可以自己去收气验证了。

请看图八：

右上角，白 1 在角上吃死两个黑子，白 1 提，黑⊙点入，白无法长气。所以，这是个小眼，它和黑棋那个眼气数完全相同。

右下角，黑随时可提白三子，但在没有提的时候，白方没办法缩小黑棋眼位。这就是大眼吃小眼。在黑子眼中，现在有一个空格，一提之下变成三个。白方一手棋只能填去一个，还余两个，比原先多出了一个，这一个多出来的空格，就足以用来杀死假“双活”了。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0143_1.bmp}凡遇大眼杀小眼的棋，大眼方既不可以去紧公气，也不可以在自己眼里提子。

左下角，黑棋固然是大眼，但白棋眼位更大。这仍然称为“大眼吃小眼”，双方的公气全部被白棋俘获。其理由是，当 A 填满后，白在 B 位一提，就可以在 C 位吃黑了。

左上角，白棋的大眼遇到黑棋更大的眼而降为小眼。这仍然是“大眼吃小眼”。

大眼吃小眼的公式是：

大眼方的外气 + 大眼本身的气 + 公气 = 小眼方外气 + 小眼本身的气，先下手者胜。

为此，我们先要知道大眼的气数。

第四节 眼的气数

大眼的先决条件是吃子不提。因而我们的习惯，我们的图例都得从这点出发。例如“刀板五，七气”，这是大家都背熟了的。可是，有的入门书上，将刀板五说成八气，这是把图例弄错了。准确的算法请看图九：

右上角，这里三种情况，气数相同，都是一气。吃死对方两个子，和什么也不吃的一个空格完全相同。因为你花一手去提，对方花一手点入，等于什么也没有下。

右下角，吃死三个子是两气，因为一提、一点，等价交换之后，黑棋眼里还剩两气。

左下角，这个笠帽四是四气，因为一提一点，便形成左上角情况，以后，要花两手棋才能变成直三。前面说过，直三是二气。笠帽四，四气（“方四”相同）。左边的“刀板五”，可以简化成下边棋形，白方必须{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0145_1.bmp}花三手才能变成“笠帽四”。“刀板五”七气。

中腹，这个“拳头六”，用上面的方法推算，需要花四手才能变成“刀板五”。可以知道，“拳头六”是十一气。

记住了大眼的气数，我们在杀气的时候就能一目了然了。

但是，我们还要注意两种情况，一是盘角特殊性，一是提子后有无缺陷。

图十：

右上角，角上“方四”，白方提子时，黑在⊙位点，以后只需1、A两手便可提白。角上方四，只有二气，它和提三子一样。

右下角，角上“刀板五”，白⊙之后，白只要花1、3、5三手，就可提去黑子。它不必逐级变成“四”与“三”，这个“刀板五”只有三气。

左下角，白⊙点入，马上可以在A位切断黑棋。黑若在A位补一手，变成了“直三”。花一手才变直三，它比直三少一气。

左上角，这虽是“刀板五”，白⊙点入，黑需A粘，白乘势得到B位。这个“刀板五”比各种类形的“四”还少一气。

中腹，“拳头六”有一缺陷，将来白A断、黑B粘，白{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0147_1.bmp}棋没有花费手数。这个“拳头六”比“五”还少一气，共有六气。

在这里我们可以看出，提子后有一个缺陷，不是少一气或两气，而是降一级再减一气。其实道理十分简单，就是你在眼里自填一手，填一手使空格降低一级；给对方一个下棋的机会等于少一气。

大眼杀小眼往往要在全盘性大战中才能产生。我们沿着杀气的这条路已经走了很远了。下一节我们再回头讲局部的小变化。

第五节 二路上的对攻

黑白双方最常发生的冲突，是在二路上展开的。二路上的对攻，有着许许多多的技巧，这些技巧都围绕着怎样延长自己的气和收紧对方的气。

为了熟练掌握这些技巧，我们先得熟悉二路上的情况。二路紧邻着一路，所以在二路上横排的子数越多，气数也就往往越多。这是因为谁也不会先在一路上下子的缘故。

图十一：

右上角，在二路上，黑方三个子，白方两个子，白棋已经死了。白1曲，黑2也曲，白棋差一气。在这里，要注意的是，黑白双方的头，都没有被封住。

右下角，白1长，是徒劳的。凡是二路上向前长，只要对方能够挡住，就不能增加气数，这样的长，只会增加损失。

据此可知，在二路上的一个子，要与三路联络只有用扳。二路上被对方扳住头的二个子，与一个子相同。二路上没有被扳住头的两子，与三路子联络时方可{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0149_1.bmp}用飞。

左下角，一个二路子，白1走的稍远一点，黑2扳下，就把这个二路子吃掉了。白方如果要救这个子，白1应当下在3位。

左边，白⊕二子，也只有在1位扳才能使它们安全。

左上角，这样的两个子，走到1位是安全的。因为黑2扳时，白3断，两路上黑子数无法超过白子，黑终究少一气。

但白1走到A位就不安全了。

以上是棋子在二路上的一般规律。下面要谈一谈一些特殊的棋形和他们的特殊规律。

请看图十二：

在四个角上，有四种图形，均为黑先，结果怎样呢？{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0150_1.bmp}

你可以用棋子反复地摆，定能发现其中奥妙。

第六节 “不入”与“金鸡独立”

上节图十二留下的问题，请见图十三：

右上角，白子在二路上有三子，三口气。黑子在二路上只有两子，两口气。按照一般规律，白棋长一气。{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0151_1.bmp}但黑棋的一口气在盘角上，由于“一一”这个位置的特殊性，给黑棋造就了妙手。黑1断，便是妙手，白2非应不可，这时，白方已无法在角上紧气，术语称“不入”。黑3从容地扳，白棋反而被吃了。

右下角，与上图同样道理，黑1断，逼白2打，同样成为不入。这个不入，白子左右不能下子，称为“金鸡独立”。这个名词是针对黑方的那个一路子的，它立在那里，使两边白子对它无可奈何。

典型的“金鸡独立”象左下角那样：

左下角，黑1打、3立是妙手。只有这样才能全歼白子。

左上角，相当多数读者会在1位打，这样角上的黑子就丢了。吃一堑长一智，你一定会将左下角的正解记得很牢。

“金鸡独立”和“不入”在对局中是时常能遇见的。碰得巧的时候，能长出两气以上。请见图十四：

右上角，被围黑子只有两气，被围白子却有五气。黑棋先下，如果收白一气，还差两气。但如果依仗一个眼的优势，采用巧妙的长气方法，却能吃死白子。行进过程请看：

右下角，黑1扑，白方受到进攻必定来救，白2必须提。黑3立下，白4若不粘，黑打吃四子，就成“接不归”了（有两个断点，使你无法把被打的子连回，称“接不归”）。白4粘后，白已无法在一路上收气，黑5紧气，白棋已经死了。续见：

左下角，白6粘，准备紧气，黑7又紧一气。白8紧气时，准备下一手杀黑。不料黑9切断送吃一子，白10非打不可。黑11又紧一气，白在角上不能入气，中腹白子眼睁睁地被吃死了。{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0153_1.bmp}本例是黑方充分利用了“不入”，使原先的一气变成后来的四气。

左上角，这是上节图十二中留下的最后一道题。由于我们已经懂得了“金鸡独立”，所以黑1断这手棋，估计大家都能想出来。

到此，无论黑在哪边打，都会形成“金鸡独立”。但是，你不要到此为止，请你再替白方想想，他有没有妙着。

图十五：

左上角，白1在这边打，不得要领，黑2立，白子全都死了。

右上角，白1换在这边打，是关键的一着。因为有希望攻杀的黑棋三子在这一边，白1打有可能帮助这两个白子。

黑2立，仍然形成“金鸡独立”。但白3粘，同样采用“金鸡独立”来长气。黑4立是不能奏效的，白5扳住就是了。到此，双方不能紧气，黑6必须先吃两子，白7粘后，吃住了上边四个黑子。

这里黑白双方都采用“金鸡独立”，结果平分秋色。你一定会觉得“金鸡独立”十分巧妙，但当你看了右下角和左下角两个题后（两题均白先），就会更进一步地明白围棋的奥妙无穷。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0155_1.bmp}

第七节 “倒脱靴”

上节留下的两题，必须运用一种更为巧妙的方法，这种方法叫做“倒脱靴”，又称“脱骨妙手”，因为它有脱胎换骨之妙。

图十六：

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0156_1.bmp}右上角，对于黑▲，现在必须从弱的一方面打。因为现在不象图十五那样有攻击目标，而是要采取牺牲自己以求重生的办法。

黑2立时，白3粘是关键的一着。一粘之后，在这里多了一个白子，将来被提后，就多一个空格，这一个空格正好成为黑棋的缺陷。

黑4、白5各自紧气，到黑8，白四子被提，但是你切莫灰心。

右下角，这就是提子后的情况。白9一打，已经吃住黑棋三子，整块白棋也就救活了。

左下角，这是上节图十五的第二道题。白1冷静地立下，是关键之着。有了这手棋，今后AB两点必得其一，黑左右两块棋不能两全。AB位的“扑”，是常用的破眼手段。

对于B位的“扑”，是可以一目了然的，黑方提去一子，白接回B子，黑眼就变成假眼了。对于A位的“扑”，黑如在C位提，白还得在“二二”路“扑”一手。

左上角，白1打，是容易出现的错着。不过黑2提同样错了。白3在▲位“扑”，又是常用的破眼手法，黑4只能提，白5粘，又变成了黑棋左右不得两全的样子。

这样说来，白1不是也能行得通么？

但我们不要忘记，这是因为黑2错了。黑2有什么好办法呢？

就是借助于“倒脱靴”。

请看图十七：

左下角，白1打时，黑2团，送给白棋吃，这是绝妙之着。白3只得提，黑4在▲位打吃，做出眼来了，黑棋右方也安然无恙。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0158_1.bmp}

象这样，利用原来的死子，多送一子或两子给对方吃，又能立即吃回对方几个子，从而杀死对方，就是“倒脱靴”。

“倒脱靴”既然这样厉害，有没有办法对付它呢？

答案是，“倒脱靴”一旦形成，就无法可想了。但在形成之前是有些办法来阻止的，例如采用“扑”，抢先占领形成“倒脱靴”所必须的那个一路“粘”的点。左上角，这是比较容易见到的棋形，轮到黑棋下，应当怎样下呢？

右上角，黑1扳，是随手棋，未经深思，因为在通常情况下总是这样扳的。但白2粘，就形成了“倒脱靴”。2位这个子，被提后形成的空格，是“倒脱靴”的生命线。“倒脱靴”被提后的空格，有点象一只靴。

右下角，黑1扑，不许白在这里粘，逼白2提，这里成了空格，将来黑棋提子后，就变成了黑子，“倒脱靴”就被破坏了。

第八节 “大头鬼”

除了上述几种巧妙攻防外，在二路上还有一种常用手法叫“大头鬼”，“大头鬼”是由一连串的弃子形成的。

图十八：

右上角，黑▲跳时，乍看角上黑棋有许多气，上边两个白子一定要遭受不测之祸了。你也许不相信这两个子还能救活。

右下角，如果白1随手一挡，黑2便可“双”，白3冲，黑4粘，黑棋共有五气，白棋只有三气，双方气数相差较多。原因在于白1下得不是地方。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0160_1.bmp}左下角，白1冲、3断，是关键的一着，白5立是关键中的关键。这几手棋一气呵成，逼得黑棋腾不出手来向边上两颗白棋进攻。双方行进到黑8，白棋已经完成了弃子紧气的第一步。

左上角是左下角提子后的情况。白9扑，再送一子，逼黑10提，白11粘，便吃住黑子。如果忘记了白9这手扑，先在11粘，黑在9位粘，反而吃白。到白11止的棋形，称为“大头鬼”。

“大头鬼”在实战中也是常能用上的。

图十九：

右上角和右下角的图形，都有可能形成“大头鬼”。

左上角，这是解答右上角的。这个形的着眼点是白⊕，这个子通常是不容易有的，但一旦有了，第一感就是白1出动。黑2必退，白3长时，黑4若不扳，{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0161_1.bmp}白在4长，白方多一气。

黑4必定会扳，白5切断是妙手，以下7、11连连弃子（“弃子”即把棋子送给对方吃），终于将黑角吃死。

左下角，这是解答右下角的。白1扳，黑2若不反扳，白棋就连通了。黑方要分断白子，势必连扳。

白3从容切断，展开战斗。白5立下，9扑，仍然用吃“大头鬼”的手法，到白15时，把黑全歼。

第九节 古典名题欣赏

到现在，我们已经学会了一些巧妙手法，可以来解答第一节中的“昆阳溃围势”了。在这一节中我们除了解答“昆阳溃围势”外，还要介绍一些有名的古棋势。

图二十：

右上角，这便是“昆阳溃围势”。被困的白子虽然只有三口气，但白1冲是好手。白1必须从里面往外冲，如果从反面冲就错了，当年刘秀就是从城里冲出去的。

黑2挡是错着，被白3扑，逼黑4提，白5挤打，就出现“接不归”了。

左下角，黑2粘是正着。白3打，是必要的一着。黑4粘，是为了防止白棋连通，作为棋势，这是必走的一着。作为对局，在看清变化后放弃这两个子，这是另{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0163_1.bmp}外一个问题。黑4粘时，白5挖，黑6可以在上面打，也可在下面打。现在黑6在上面打，又撞紧了白棋一气，白棋只剩下两气，岌岌可危了。这时白7先打是妙手，黑8为了救应角上两子只能拐打，白9逃出连带打吃，到11就把黑棋吃住了。黑始终无法还手。

所以，黑6应当改在下面二路打。

图二十一：

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0164_1.bmp}右上角，续上图，黑6改在二路打。这时，白7断打是妙手。黑8粘时，白9立，是关键的一着。黑10只有这样打，白11反打，黑已无法解救。黑12提一子，白13打，成接不归；黑12如果改在A位提，白13打，成为倒包。

到此，昆阳之围已解，这道题在古棋势中并不算很难的，它综合使用了“金鸡独立”、“倒包”等手段。右下角，这是《忘忧清乐集》上的“烂柯势”。要求是：白先，做活被困的五颗白子。

左上角，是《忘忧清乐集》中的“鹑打兔势”。要求：白先，杀死黑棋，这道题比较简单。

图二十二：

右下角，这就是“烂柯势”。五个白子乍看已无生路，但借助白㊟之力，仍然得救。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0165_1.bmp}白1夹，是关键之着。黑2冲、3打是必然的着法。黑4立是最顽强的抵抗。如果在5位提，白就要在4位打，五个白子就很容易救出去了。

黑4立，切断白方退路，白5只得粘，黑6打时，白棋又该怎样下呢？

左上角，续前图，白7打，是容易想到的。但11虚枷，确是奇妙的构思。这步棋，无论怎样直接打吃都不能奏效，只有这样“枷”才能把黑棋向边上的通道隔断。

黑12提，是不得已之着，如果在15位冲，白20位打后，再于22位打，可以把黑子“征”死。同样道理，白13挤时，黑14必须逃出。白15打后，在三路筑成厚壁，借助厚壁的威力，17打，至23止，终于杀死黑子。

到此，角上五个白子，终于回到自己家里了。

图二十三：

这个“鹑打兔势”比较简单。只需要一两手干净利落的好棋。

右下角，白 1 打后，3 立，是一招意想不到的棋。除此之外就不能杀黑。
左下角，白 3 是容易出现的错着。随手一打，被黑 4 打吃，黑棋就活了。
左上角，续右下角，白方立时，黑 4 也立。这时，白 5 扑，是破去上方眼位的常用手法。黑 8 打时，白 9 又{ewc
MVIIMAGE,MVIIMAGE,!16000810_0167_1.bmp}用“倒脱靴”破眼，至白 11 在
⊙位打止，黑棋被杀了。这就是当初白 3 立的妙用。这一手棋，就象“鹁打兔”那样一击命中。

其中黑 4 若在 7 位团眼，白在 4 位扳，黑棋边上的眼位同样被破。

右上角，白 3 急于破边上眼位，结果被黑 4 一打，黑棋角上眼位就能做成。白棋这是顾此失彼。我国古谱中的死活题是非常多的，读者在提高棋艺后可以专门研究。

第四章 学点棋理

第一节 布局举例

一盘棋大致可以分为：“布局”、“中盘”、“官子”三个阶段。布局有多长，没有明确规定，要根据每盘棋的具体情况来定，而且各人的看法还不太一样，大致是从一开始到四五十手之间。我们对局时首先遇到的是布局，那末，在本书中为什么到第四章才提起呢？这是因为布局是“虚路”，不但不容易看懂，而且不象局部死活那样有明确的答案，因而不那么引人，也不那么容易记住。

现在我们已经具备了一定的围棋知识，到了应该学一学布局的时候了。

现在，让我们来看几种布局。

图一：这是一九八五年中日围棋对抗赛中，日本上村阳生执黑对中国邵震中的布局，这种布局，称为“中国流”布局。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0170_1.bmp} “中国流”布局，是我国棋手陈祖德在日本安永一先生的围棋理论启发下创立的一种布局。在一次访日比赛中，我国棋手拿黑棋时“清一色”地采用了这一布局，被日本人称为“中国流”。

图二：

这是一九八五年四五月间，在杭州举行的全国团体赛上，解放军队王群执黑对山西江铸久布下的布局。这个布局称为“错小目”布局，是“中国流”出现之前最流行的布局。

这种布局，本来是最平稳的，可是在两位善战的棋手手里，就不那么平稳了。白4、黑7已经不是这一布局的典型着法了。

接着，双方打打停停，停停打打，从局部的冲突而进入中盘。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0171_1.bmp} 为什么出现这样的情况呢？

因为围棋要以双方占地的多少来判明胜负，打的目的是为了在局部多占地。停的目的，是顾及到全盘，占据要点以便多占地。

布局的种类是很多的，它们各有特点，必须作专题介绍才能说清。但在图一、图二中，有一个共同特点，这就是开始的几手棋双方多爱占角。而且以后的棋也 {ewc MVIMAGE,MVIMAGE,!16000810_0172_1.bmp} 大多数下在三四线上。有一句围棋术语叫“金角、银边、草肚皮”。就是说要先占角和边。

图三：这是古谱中的布局，载在《忘忧清乐集》上，是唐明皇诏郑观音弈棋局面图。从图中也可以看出，唐朝人下棋和现代已经相当接近了。只是我国的古棋，黑白双方先在盘上放好两个“座子”。“座子”直到近代才废除，这是我国的布局落后于日本的一个重要原因。

第二节 角上据点的特性

既然布局要从角上走起，那末，角上哪个点最好呢？

经常有人提出这样的问题，这确实是一个难以回答的问题，因为有几个好点，他们各有自己的优劣。

在角上常用的据点并不多，一共有五个，它们是“小目”“目外”“高目”“星”和“三三”。在这五个据点中又可分为两类，一种是一手占角类，它们是“星”和“三三”；一种是两手守角类，“小目”“目外”和“高目”。

为了说明这五个据点的短长，请看图四：

右上角，黑子称“小目”，它历来被认为是在角上最利于得地的一手棋。因为如果再在 1 位补一手，就形 {ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0174_1.bmp}成角上的最佳结构。别看这两个子跨度不大，但它十分结实，确切地占领了这个角，这个角称为“无忧角”，取“高枕无忧”的意思。结实的无忧角再向外发展，就可以跨大步了，向下可以走到 A 位，向左可以走到 B 位。

右下角，“小目”再补一手，就可以得到最理想的棋形，但是未补之前，也给对方留下了好点。白 1 挂，或 A 位挂，就比较容易地分取了角地，所以“小目”属于两手守角类偏重于角地的好点。

说它偏重于角地，是同“目外”与“高目”对比出来的。

左下角，这个黑子称“目外”，下一手它可以在小目守成“无忧角”。

但是，白方占据了 1 位之后，它守角的能力就不如“小目”了。

不过不要紧，请看左上角，白子占据小目，黑方可以用 1 位飞压来对付，黑 3 白 4 之后，黑棋在上方取得了形势。这种取势的手法，占小目的一方是无法施展的。所以目外在两手守角类中，是偏重于取势的一种。

图五：

右上角的黑子称为“高目”，它比“目外”还高一路。它更重于取势。

白 1 进角，黑 2 可以飞攻取势。当然也还可以在 A 位托，在三路上取地。

右下角，黑高目再花一手守角，却不如无忧角那样厚实，但如果在右边 A 位拆，边地却十分理想。所以“高目”比“目外”更重于取势。近代的棋比较重视实地，所以先占“高目”的情况比较少见了。但在对方先占小目的场合，采用高目挂却是最常见的。

左下角的黑子称“四四”，又称“星”。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0176_1.bmp}左上角的黑子称“三三”，它们有个共同点，就是占据角的正中，使对方一时找不到分角的好点。所以称为一手占角类。

一手占角类，花一手就占一角，便于腾出手来抢占别的地方，这是优点。但缺点是如果再花一手，棋形就不如两手占角类完整。左下角黑星无论在 1 位补还是 A、B 位补，都侧在一方，角地仍未占住。左上角黑 1 补或 A 补，都不象“无忧角”那样紧抱着角地。

“星”和“三三”既然同属一手占角，但一个在四路上，一个在三路上，所以一个取势，一个取地，有很大区别。

图六：

右上角，黑子在星位占角，将来白 1 点入，可以把角地完全夺去。不过，白方夺角之后，黑外面势力极 {ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0177_1.bmp}

大。在布局之初，白棋是不肯这样下的。正因为白棋不肯轻易这样下，所以黑星就算一手占角了。但是话又说回来，因为白方有这种点角法，时机一旦成熟，还是要下的，所以“星”实质上并没有守住角。“星”是重于取势的。

右下角，由于考虑到对方可以在 C 位点入，黑星向外发展时要跨大步。向上应当走到 A 位，向左应当走到 B 位。

倘若在 C 位补一手，用“星”来守空，那是不合算的。因为这样两个子的形状远远不如“无忧角”。

左边一带，黑 1、3、5 一连三手，形成一片广阔的阵地，这叫“三连星”，是一种典型的取势布局法。

“星”的特点是利于连片。一连上片，“星”的威力就增大了。

“三三”的特性却与“星”正好相反。

图七：

右上角是个三三，它虽然一手占住了角，但由于所处位置较低，就不利于发展了。但它的好处是可以及时腾出手来抢占别的地方，在角上，白棋对它没有任何侵分手段可施。

在六十年代以前，这手棋很少有人下，而且受到歧视。近代的布局讲究速度，因而走“三三”的很多，尤其

{ewc MV IMAGE, MV IMAGE, !16000810_0179_1.bmp}是下白棋时人们更爱用，这是因为白棋已经晚下一步，用一手守一角就更加引人。

右下角，黑 1、3 两手急于扩张“三三”，这是不好的，因为这时白 4 变成了绝好点。黑 5 无论向哪边长结果都相同，双方行进到黑 9，结果黑棋在二三线上的子太多了，是不利的。

左下角，“三三”只能向一条边上开拆，若要向另一条边开拆时，就应先 1 位加高。根据以上这些特点，我们可以明白，“三三”是一手占角中偏于守地、而不利向周围发展的棋。下“三三”比较实惠，但要十分注意全局的大势。

第三节 “势线”和“地线”

布局时，棋子应当下在三线或四线，这是人们从实践中总结出来的。近代日本的围棋理论家们对此又找到了理论根据，说来相当简单，请看图八：

黑子在三路上围一圈，得到 192 个子，白子在四路上围一圈得到 169 个子。它告诉我们，只要占到三线，地域就不会不足。根据这个道理，将三线称为“地线”，在三线上下子便于取地；四线称为“势线”，在势线上下子便于取势。

不过对于具体的计算，有人提出了不同的意见。认为黑棋在三路上围一圈花了 56 手棋，每手棋的价值是 $192 \div 56 = 3.43$ ，白棋在四路上只花 48 手，每手棋的价值是 $169 \div 48 = 3.52$ 。这么看来，还是四路上的价值稍高。

对于上述论断，可以用图九来证明。

图九：

{ewc MV IMAGE, MV IMAGE, !16000810_0181_1.bmp} 右上角，黑 3 飞压，是公认的两分定式（两不吃亏的定式），其中白 6 跳出，被看作必然的一着。跳出的目的是不愿意再在三路上长了。这在第二章第九节中我们已经讲过。

右下角，白 4 再长一手，被认为是特殊情况下的应急下法。它的目的是当黑在 A 位曲头时，白在 B 飞或 C 跳，让这个角活得从容一些。左下角，白 6 再长一手，就太胆小了。

综合上述三种情况，白方不肯一直在三路上走棋，可以说明四线比三线稍好。

但是，三线取到的地是确实的，四线取到的势还不够确实。而且我们下棋的时候，不是一个子紧挨一个子下的，在三线上布两个子，可以得到确切的地，在四线上几个零散的子，也许什么也得不到。因而又有一 {ewc MV IMAGE, MV IMAGE, !16000810_0182_1.bmp} 种理论应运而生。

左上角，一连排排着六个黑子和六个白子，每个黑子得到二目（目，即占有的空格）。每个白子的价值却是不等的，前三个每个子一目，第四个开始，每增加一个递增一目。也就是说外势越强，威力越大。这个道理是对的。但具体的价值却很难弄准。

按照上述方法计算，黑白子各有六个时价值相等，如果再增加，白方就占优了。

第四节 莫压四路休爬二路

上节弄清楚了一方占四线，一方占三线大致两不吃亏。那末本节的问题也就容易解决了。如果黑棋在五路上压，白棋在四路上长，这样谁便宜呢？我们一定会回答：“白棋便宜”。现在，黑棋在三路上压，白棋在二路上爬，谁便宜呢？当然是黑棋便宜。

道理一说就懂，可是在对局时，我们还会去压人家的四路和爬自己的二路。而且走过之后总会有些理由。确实如此，下棋谁不想赢，谁肯无缘无故地吃亏，在下子之前必定认为这是一手好棋，至少认为这是不得不走的棋，这才下下去。

为此，我们在这里举些常见的例子并找找出现错着的原因。

图十：

右上角，黑 1 一间夹，白 2 关起，黑 3 飞，这时，白 4 压就称“压四路”。黑子在四路上，白方去压它，白方就吃亏了。

这样下的人，往往把希望寄托在白 8 对黑 1 的攻击上。并自认为是：创造有利条件，在我优势兵力下{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_05184_1.bmp}作战。围棋虽说和打仗很相象，但毕竟还不同，围棋有自己的规律。这就是前面说过的围棋是以占地多少决定胜负的。因此，白方先走了 4、6 两手吃亏的棋后，黑棋就很容易处理黑 1 这个子了。

如果黑方作战有利，就可以在 A 位压。展开战斗，上方的白棋也还没有活净。

在黑方 A 位逃出不利的情况下，黑方还可以在 B 位尖顶。

在左上角有黑子的情况下，黑又可在 9 飞，黑方的形势更大。所以白方先付出代价，而以后的收获又不确切，这样的构思是不好的。

白 8 如果改在 C 位，那末，下面 D 位还有漏洞，白棋更不容易得到实在的东西了。

为了加深认识，请看常用的下法。

右下角，白 4 这手棋为了避免压四路，采取马上攻击▲的办法。以下到白 14 是定式的一型。

左下角，白 4 改在这边夹，也是定式的一种下法。

那末，爬二路是怎样形成的呢？

图十一：

右上角，黑 1 打，白 2 立，黑 3 挡，白 4 曲，黑 5 退时，白棋左右为难，成了“骑虎之势”。如果三个白子丢了，不是前功尽弃么？于是：右下角，许多初学者会不假思索地在 6 位爬，结果越爬越多，越多越不能松手，白棋要爬几个才活呢？

通常要爬七个。爬到第七个，对方不在二路扳头，就活了，活了怎样？棋诀说：“七子沿边活也输”。

那末，在白 6 时就没有别的办法了么？

左下角，首先要看白 6 能不能这样断打。白 8 压时，如果在 A 位能征掉黑子，右上角黑 1、3 的下法就 {ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0186_1.bmp} 不能成立。

如果 A 位不能征黑，那末：

左上角，仔细认清棋形，寻求转换。如果是类似这样的情况（请注意与右上角不同），白 1 托十分有力。允许黑 2 吃白三子，白 5 扳，得到了大角。

黑 2 不吃三子怎样？

图十二：

左上角，黑 2 若应，白 3 打，夺去了黑棋眼位，黑 4 粘后，由于留有以后白子在 A 位立下杀死黑子的手段，白 5 爬出就有力了。如果黑棋腾出一手来补角，那末，白在 B 位扳起，使中腹黑子处于被攻地位，白棋爬二路的损失就补回来了。

据此可知，二路也并不是绝对不能爬，通常的代价是：在角上有极大的便宜，或在三路扳起头来。

本型的关键在于黑▲与白△撞紧了气，如果没有这两手交换，黑 4 改走 C 位就活了，白 5 就该慎重。

右上角，黑方事先没有作交换，黑 1 打时，白 2 反打求转换，也是可以考虑的。总之对于“爬二路”要防患于未然。

右下角，黑角很坚固，而且外围没有 A 位被打的破绽，这时，白方唯一的办法是把它放在一边，不要再去逃出三个白子，等待有机会时再去活动。

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0188_1.bmp}左下角，白 1 托入，到白 9 为止，不就是沿着二路边活出一块么？

但这不叫“爬二路”，而叫“侵分”，因为左下一带是黑方阵地。在对方阵地中能做活一块，就无所谓“爬二路”了。我们所说的不要“爬二路”是指在空着的地方。

第五节 贵轻快重出头

上一节讲的是十分具体的东西。它告诉我们，每一手棋，都要计算它的价值。这一节作一个补充，叫做“棋贵轻快，重出头”。

“轻快”就是步子迈得大一点，不要在小地方纠缠。“出头”就是不要被对方封锁在边角上。

图十三：

右上角，这是一个很普通的定式。白6拆就是轻快的一手，如果再在A位扳，就不轻快了。因此，“轻快”并不神秘，它只是包含在正常的着法之中。

根据上面的讲解，我们又可以明白：

右下角，白1拆，是轻快的一手。这也是定式的一型。

现在我们把问题再进一步推进，请把左边一带和下边连在一起看。

左边一带是黑棋的势力范围，白方居中一子，两边皆可拆二。这时，轮到白棋下，你选择在左边A位拆呢，还是下边B位拆？

正解是在A位拆，因为左边这个白子还不够安全，及时使弱子安定，棋就显得轻快。如果在B位拆，那就{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0190_1.bmp}图十三使步调变慢了。因为右下方三个白子已经安定，再花一手棋，目数也增加不了多少。

到此，我们已经明白了“轻快”有两种含义，一是大地方与小地方相比，及时抢占大地方；一是不要用过多的棋去照顾和发展已经巩固的棋。

除此以外还有第三种：

图十四：

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0191_1.bmp}右上角，白1托角之后，到黑4打吃，白5粘，白子团在一起，显得沉重，这不是一手好棋。

右下角，白5反打才是轻快的正着。到白9止，是定式的一型。

从这里我们可以看出，“轻快”就是不要走成一团。棋走成一团称愚形。

左下角，白1粘这手棋，本来不是坏棋，但现在向上不能开拆，黑棋已经先有了▲子，白1再粘，与黑2交换，白棋就重滞了。

左上角，在无法拆边的情况下，白1向中腹下一手，这才是轻快之着。

现在，我们对贵轻快有了一点认识。那末，重出头又是怎么回事呢？

图十五：

{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0192_1.bmp}右上角，黑1向中腹尖出，目的就是为了出头，这手棋是很重要的。我们看重这手棋，就是“重出头”。

为什么要着重提这个问题呢？

因为在布局时大家都抢占三四线，向中腹下子的价值较低。可是遇到有关“出头”时，情况就不同了。

右下角，黑1急于夹攻白子，角上的黑子被白2一手封净。黑3虽然很容易补活，补活的同时又能得到角地，但即使这样，黑方还是不合算的。因为黑棋被一手封净之后，外面的白棋就容易左右逢源了。正确的下法是：黑1改走2位。

左下角，黑1跳时，角上的白棋虽然已经活净，但白2尖出仍然是重要的一手。如果在尖出之时，先在A刺，等黑在B粘后再尖出，便是一种高级

战术了。如果不尖出，被黑方在 C 位再补一手，黑势就完整了。

左上角，白 1 跳后，并不存在封锁黑棋的问题。黑 2 尖，就不是好棋了。读者仔细琢磨就会对棋要出头这个道理有所认识。

第六节 不作无谓牺牲

“无谓牺牲”就是说不出任何道理，平白无故地吃亏。这在下围棋时是要避免的。什么样的棋算无谓牺牲呢？为了使读者有些感性认识，我们可以举几个例子：

图十六：

右下角出现征子，黑1想逃了再说，遭到白2一打，这才发现逃不出去了。黑又去3位引征，被白4提起两子，黑损失很大。黑1不看变化，随手逃出是绝对不许可的。这是最严重的无谓牺牲。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0194_1.bmp}

图十七：

右上角，黑1时，本来可以在A位跳出。但黑方生怕跳出不牢靠，出于求保险的心理，甘愿吃些小亏，就在1位长。白2长时，黑3再跳出。这也是无谓牺牲，是要不得的。因为你如果早一点在A位跳出，即使对以后的着法不了解以致走错了，吃了大亏，但吃一次亏可以使自己以后明白。现在，黑1多长一手，平安{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0195_1.bmp}无事，吃些小亏，你还自以为得计，结果总是吃亏。

右下角，角上毫无疑问是黑地，黑1补一手，应当直接在3位粘。如果你在1位虎，被白2一打，目数平白受到损失，这是最明显的无谓牺牲。不要看不起这个小损失。这个不起眼的损失，使黑棋吃亏了四目棋。围棋规则规定：黑棋先下，计算胜负时贴还白棋五目半（即 $2\frac{3}{4}$ 子）。这是说先下的效力只有五目半。一比之下，你就知道这不起眼的损失有多大了。左下角，已经被吃死的棋再去下，这也是初学者容易犯的毛病。这样，只能招来无谓牺牲，黑1立，使黑方损失了一个劫材；黑3曲，招来白4扳，在地域上也吃亏了。

左上角，黑1冲，存有侥幸心理，希望白棋不应。但这是绝不可能的，白2粘后，黑角上撞紧了气，这是不利的一个方面；白2在外围多了个子，会影响到上边，这是又一个不利因素。

类似黑1这样毫无道理的冲，是绝不可以的，在打劫时作为“劫材”也要十分注意。高手们下让子棋时总爱做个劫，有时虽然并不是十分必要，也做一个劫。因为一做劫，黑方就慌了，在找劫时就要吃大亏。怎样避免这种情况？办法就是在找劫时也不要作无谓的牺牲，术语叫“不找损劫”。

第七节 立二拆三立三拆四

下围棋是以占地的多少来决定胜负的，谁都要想多占地，多占地的办法是把步子跨大。可是步子跨得太大又会失去联系。我们在刚学棋的时候就明白了棋子要相互联络的道理。即要跨出最大的步子，又要使棋子相互联络，这就要求我们把步子跨得恰到好处。

一步棋应该跨多远，是根据原有棋子的强弱来决定的。原有棋子较弱，步子就该跨得小一点；原有棋子较强，步子就可以跨得大一点。

图十八：

右边，一个黑子，由于周围较为空旷，在 1 位拆二虽是最常见的，但在 A 位拆三也有不少人爱用。这时的黑子着法比较自由。

左边，黑子遭到了白 1 拦，又因上角白子比较坚实，黑子感到压力，因而只宜在 2 位拆，如果走在 A 位，被白 B 位打入就不安全了。

上边，考虑到白角左强右弱，黑棋要在上边下子以 1 位为好，这样两方都可拆二。如果下在 A 位，被白 B 拦，黑虽可在 C 拆，但这个拆二左右均被白子拦住，稍嫌局促。

下边，阵地比较宽阔，黑棋下子时以居中的 1 位最好。若走 A 位，即稍嫌不满，但没有安全上的威胁。

从上述例子中我们可以看到，在空旷的地方下子比较自由，在有敌子的地方就需要慎重，在敌子强的地方就要首先考虑安全了。在三路上的一个子，拆二是最为安全的，但如果是几个子呢？图十九：

右上角，白⊕二子称“立二”。白 1 开拆，与这两个白子隔开三格，称“拆三”。“拆”，是离开的意思。“立二拆三”，是不疏不密的代表作。

右下角，这样平着的两个子，不叫“立二”。这个形中，白 1 只能拆二。如果在 A 位拆三，被黑 B 位打入，白棋就失去了联系。在对局中，我们有时也能看到高手在 A 位拆三，那是考虑到了其他因素。一局棋中各种因素是错综复杂相互影响的，但本文作为介绍基本功就不能详尽讲述了。

左下角，这里两个白子虽然是立着的，但它贴在黑棋的“墙”上，也不能算“立二”。这时如果在 1 位拆，黑在 A 位打入，白方就难下了。

左上角，立二拆三是不怕对方打入的。黑 1 打入，白 2 压，恰到好处；黑 3 扳出后行进到白 8，白子正好封住黑头。黑 9 虽可渡回，但白 12 得到了外势，黑方并不上算。

那末，黑方有没有其他着法呢？

图二十：

右上角，续前图：黑 1 打入后，黑 3 如退，这样下，黑棋在边上即使能活也是不合算的。

黑 1 如果改在 2 位打入，白在 1 位托就能轻松地渡过了。

右下角，立二如果拆四，黑 1 可以打入的点很多。如果就下在 1 位，白 2 是盖不住的。到黑 7，白子就溃散。

左下角，这时白方最好的办法是在 2 位尖，黑方最好的办法是在 3 位飞出。

{ewc MVIMAGE,MVIMAGE, !16000810_0201_1.bmp}

对于黑 3 的飞，白 4 冲是俗手。如果 6 断后吃黑一子，到 11 止，白方损

失重大。

左上角，对付飞的办法是跨，白4跨是严厉的一手。黑5白6后，这里变化十分复杂。而各式各样的变化黑棋具有选择权，也就是说当黑棋算到其中某一变化对自己有利时，才来走▲位打入。何况除了▲位之外，黑棋还有各种各样的打入。再说立二如果拆三，这里是白棋一块完整的阵地。用一块本可以成为完整阵地的棋去冒种种风险，这自然是不可取的。

如果是立三拆四，情况就不同。

图二十一：

右上角，这是立三拆四。

右下角，黑1打入，仍按前法。这时，白4、6在右{ewc
MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0202_1.bmp}方立三配合下有恃无恐。黑7打时，白8反打，黑9粘，白10正好封头，白⊙这个子是至关重要的。

因为白8反打是不受其他因素影响的棋，即使黑在A、B等处下了几手之后，与白8仍不相关，所以这一变化是可靠的。

如果白方不采用8位反打，而寄希望在C位逃出一子作战，那就相当冒险了。

左下角，在立二时，你定要拆二，占的地方就小了。黑2逼来，白子还有些局促。

左上角，这里是立四，白1是否该拆五呢？大致就是这样。但是立三以上就不成典型了，一是出现的机会不多，二是拆得宽了变化也多，需要临局时决定的因素也越复杂多样。

第八节 从原理到定式

下围棋有许多棋理，这些棋理，都是从最基本的原理派生出来的。

最基本的原理是：围棋以得地多少来决定胜负。这条原理再加上活棋有效、死棋无效来补充，就变成了一个怎样争胜的整体。在这个基础上，从地形着眼就有“金角、银边、草肚皮”，“地线与势线”；从棋形结构着眼，就有“下子要不疏不密”，比较典型的是“立二拆三”和“立三拆四”。

可是，棋是一人下一步的，盘上的角也只有四个，总会有占完的时候；在棋形上，你想走成不疏不密，我偏不让你如愿，于是双方展开了冲突。这就是行兵布阵，就是布局。双方在角上的冲突尤为激烈。今天我出一个新招，明天你出一个新招，凡是吃了亏的，吃亏的一方再也不肯用了，这种变化也就自然淘汰了。凡是双方都愿意用的，就是两不吃亏的。这些就作为“定式”被流传了下来。定式有多少种？新的旧的加起来不下万种，即使是专业棋手也不可能都记得。但是常用的数百种定式是必定要记熟的。对于初学者来说，这是不大容易做到的事情。因为这些定式在理解了以后才能好记一些。在这里我们谈谈棋理与定式的关系。

凡是成为定式的下法，绝大多数是符合棋理的。其实，话应当反过来说，许多棋理正是从定式中总结出来的。不过有一小部分定式不符合棋理，这是在特定的情况下才出现的。

我们先从一般情况谈起：

图二十二：

右上角，这是一个常见定式，由于角最大，因而黑
{ewc MVIMAGE, MVIMAGE, !16000810_0205_1.bmp}1 占角后，白 2 挂角。这是一切定式的基础，定式总是在角上的。

黑 3 托角得了实地，白方就只能取外势了。白 4、6 两手形成了立二，于是白 8 拆三。如果白棋想把 8 走到 A 位怎么办？

右下角，直接走到 1 位，这是简单而愚蠢的办法，不合棋理。留下黑在 2 位或 A 位的弱点。那末应当采用什么办法呢？

左下角，把白 6 这手棋改成虎，向边上移了一路，白 8 就比较安全了。

左上角，黑方有一小目。如果白方左边 8 位已有一子，白如在 1 位挂，黑 A 托，白方按右上角那样下，白 8 嫌太近。这时又该怎样办？由于找不到好的对策，在左边先有白 8 时，最好不要在 1 位挂；改在 A 位好些，就不会形成刚才的情况了。

图二十三：

右上角，从黑 1 到 7，是很普通的定式，其中却包含着许多道理。

右下角，白 4 如果不先飞进角，先在 4 位拆。我们首先想到的是黑 5 尖、白 6 长后，白形成立二拆二，不够舒展。这是第一条理由，还有第二条理由。

左下角，白 1 先拆，即使黑不来尖顶，让白 3 再飞，这时角上的“三三”就不那么重要了。黑方再次“脱先”，让白 5 再尖，白 1 这手棋显得多余，已活净的棋不必再加强。这里黑子 2、4 脱先。

左上角，黑 1 到白 4，着法正确，黑如脱先，白 6 是好点，白棋省略了边上的拆二，显得轻快。

原来在每一个极平常的定式中，都包含着深刻的道理。

