

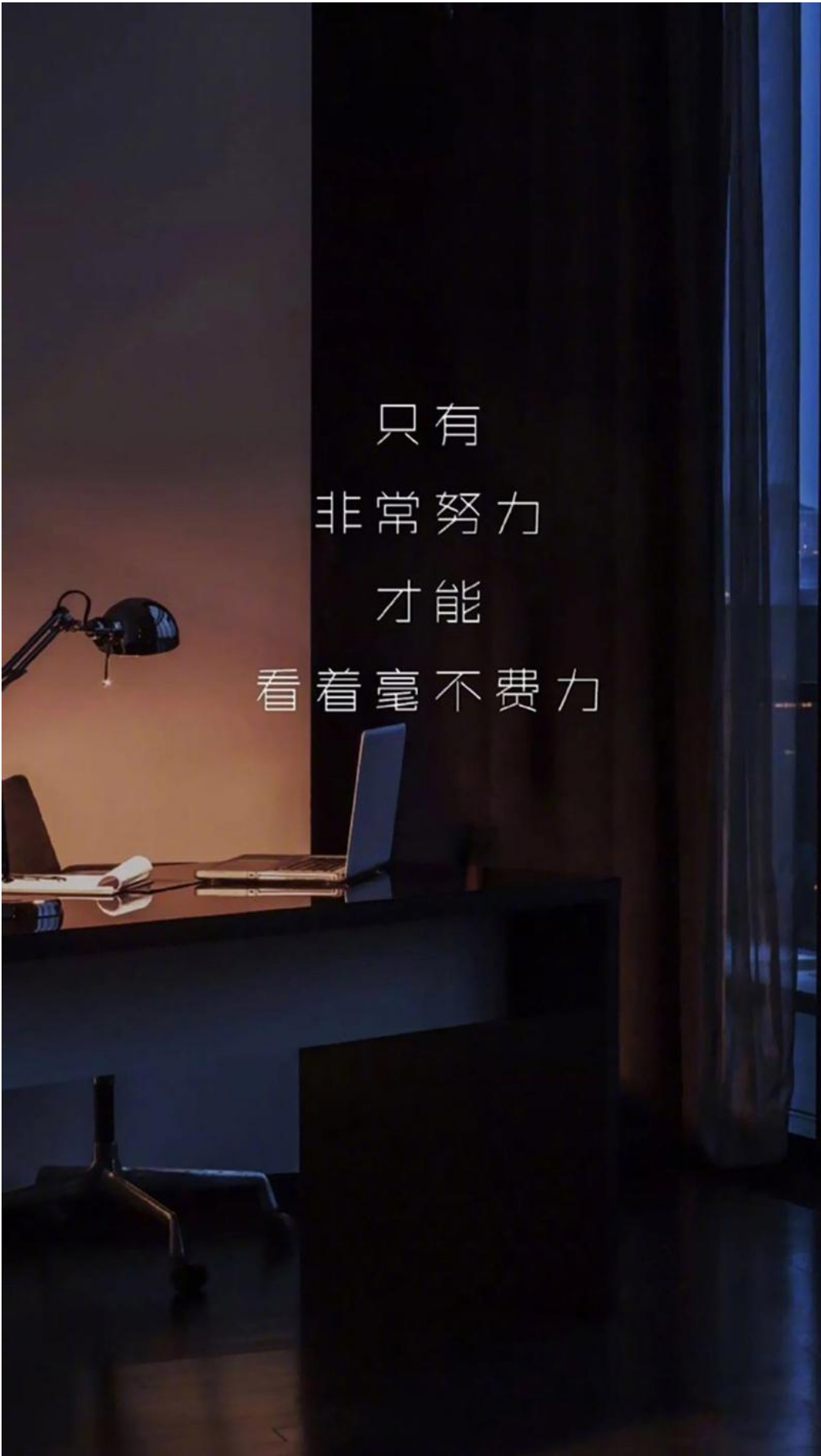
围棋入门教程

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/fanwen/zuowen/1678211169178942.html>

范文网，为你加油喝彩！

九寨沟有哪些景点-拍照姿势大全



只有
非常努力
才能
看着毫不费力

2023年3月8日发(作者：山1)

第1页共18页

围棋入门之基本对杀知识

篇一：围棋基础知识口诀

围棋基础知识口诀

一、中央开花三十目

在棋盘上，三线以下为“地”，四线以上为“势”。势就是

外势。

在棋盘上，“中央”一般是指四线以上的地方。

棋谚说“中央开花三十目”的意思是说：在布局或中盘阶

段，在中央一带提取一子的价值很大的。“开花”既提子，“三

十目”是形容开花后的具大威力。

二、棋从断处生

棋谚“棋从断处生”的意思是说：切开对方的联络之后，容

易造成主动或者乘势行棋的局面。

三、“敌之要点既我之要点”

棋谚“敌之要点既我之要点”的意思是说：在判断要点时，
可以站在对方的立场上走棋，对方必须走的必须占据的点，往往
就是我方必须要占据的要点。

四、逢方必点

“逢方必点”又称“形方必觑”，方是一种特定的棋形，当
对方走成这种棋型时，我方不管如何“点”它一下再说，不管对
方如何应，这着“点”都会达到破坏对方眼位和棋型的目的。

第2页共18页

五、滚打包收俱谨避

能够把自己的棋打成一团的着法，应该谨慎地避开。

“扑、断、紧、卡”等手断连续用在一起，就是滚打包收。

在对杀吃棋时，在攻击对

方时是常用手段。

六、二·一路上多妙着

棋谚“二·一路上多妙着”的意思是指：在棋局角部的变化

（如死、活、手筋、收官）中二·一这一点往往是要点。

七、七子沿边活也输

“七子沿边活也输”的意思是说：在一般情况下为了活棋在

二路上爬得过多，即使做活也会导致局势的落后。特别是在布局

阶段，更不能在二路上爬的过多。

八、金角银边草肚皮

棋谚“金角银边草肚皮”说的是，相同的子数在棋盘的不同

部位围取的地域价值是不同的，角上围的最多，边上次之，中腹

最不易围空。

九、攻击是最好的防御

棋谚“攻击是最好的防御”阐述的是围棋中以攻为守争取主

动的战略思想，一般情况下是防不胜防，这就需要敏锐地发现攻

击的目标和时机，只有攻击对手必须救的棋才能达到防御的目

的。

十、立二拆三，立三拆四

第3页共18页

“立二拆三”是指：边上立起二子以后，下一着拆三是比较理想的位置。

“立三拆四”与此同理，开拆的间隔为四位，比较理想。

十一、象眼尖穿忌两行

“象步”是汉子田字字形的棋形，中间的交叉点称为象眼。

“象眼尖穿忌两行”是说：如果对方走在象眼——俗称穿象眼，自己应远一路行棋，不要贴着对方象眼的那步棋走，贴着行棋一般情况下是恶手。

十二、七死八活

在棋盘上二路排列的被对方包围的七个子，对方先动手时，自己就是死棋。如果长到八个子，就是活棋了。对方先动手也杀不死的棋，就是活棋。

十三、矩形补断虎输飞。

棋谚“矩形补断虎输飞”的意思是说：当我方棋型为曲尺形，且需要补断点时，一般情况下采用“飞”的补法比“虎”的

补法好。

十四、凡尖无恶手，凡关无恶手。

棋谚“凡尖无恶手，凡关无恶手”的意思是说：通常情况

下，如果棋子要走向中央，尖和关（跳）均为可行的手段。

“尖”比较坚实稳健，“关”出头快但要防挖断。十五、左右同

形走中央

第4页共18页

棋谚：“左右同形走中央”的意思是说：当双方或某一方左

右的形状一样时，往往中间的对称点就是棋形的要点，也就是双

方该走的要点。

十六、精华已竭多堪弃

对于跑起来很累，而且没有多少作用的棋子应该舍去，这样

往后行棋就不用背上包袱。对于要弃掉的棋子应该加以有效地利

用。

十七、取重舍轻方得胜

当己方有两部分棋受到对方的攻击时，应该营救比较重要的

一方，舍去不重要的一方，只有分清了轻重，取舍得当，才能获得全局的胜利。

十八、三路之子送两个

在三路的棋子，因为某种原因而要被吃时，一定要往下再多走一个子，这样可以通过多延长出一口气，来加以利用，一般是在外边打吃包收，形成外势。

十九、二子头必扳

当对方紧贴我方二子时，我方应毫不犹豫地扳住对方。

二十、压强不压弱

当对方夹击己方的棋子时，一般情况下应该压靠对方比较强的一块棋，以期望攻击对方比较弱的一块棋。

二十一、有眼杀无眼

第5页共18页

当两块棋对杀的时候，因为公气归有眼一方，其结果是有眼一方因此而气长，将无眼一方杀掉。

二十二、大眼杀小眼

如果对杀双方的两块棋都有眼，则大眼一方对杀起来有利。

因为对杀时大眼的内气就多，另外公气还归大眼一方。内气加公

气俗称气长。

二十三、入腹争正面

当棋局的焦点转移到中原时，应首先抢占通往中央的道路，

这样四通八达，不易受攻。同时要使对方不能畅通的进入中央，

为攻击创造条件。

二十四、两处有情方可断

在切断对方的棋以后，可以对其两块进行有效地攻击时，就

要切断它。反之切断之后，两块棋没有被攻的危险，切断的子就

会成为负担，这样的切断不好。

二十五、三方无应莫存孤

当棋盘上没有自己棋子的策应时，千万不要留下不安定的孤

棋。否则对方攻击起来

就会占到很大的便宜，甚至吃掉孤棋。

二十六、棋从宽处拦

当对方在自己这边分投时，应该从自己发展潜力较大的一方

——棋比较宽的一方拦住对方。避免自己子力重复。

二十七、盘角曲四，劫尽棋亡

第6页共18页

盘角曲四，是一个特殊的劫争。在走成劫争前是曲三，对方

无法吃掉，如果吃了曲三就成了死棋，不吃则是双活。当曲三一

方在全盘补尽劫材后，在走出盘角曲四打劫杀。被杀方因无处找

劫而被吃。所以一般“盘角曲四”棋局完了时，被判为死棋。

二十八、压强不压弱

当对方夹击自己的棋时，应该压靠对方比较强的一块棋。在

靠压战中走强自己，留着比较弱的那块棋，在合适时给予攻击。

二十九、能曲则曲、可立则立

在实战中，如何最大限度地发挥残子的作用，是爱好者们感

到棘手的问题。有一种利用残子的棋谚：“能曲则曲，能立则

立”。

此棋谚阐明的棋理是：如果可以通过“立”的手段达到以下

的目的：

（一）、留有余味。（二）、收气得利。

能曲的前提是：（一）、曲后能长气。（二）、曲后可以多加

利用。

三十、矩形补断虎输飞

在对局中，攻击和防守是相互依存的。防守是如何补住己方

的断点，也是很有讲究的。遇到矩形补断，最好的方法是用

“飞”，因为飞可不受对方刺的利用。普通棋形的补断规律是：

一、厚势宜粘。二、成形易飞。三、安定必虎。

三十一、实尖、虚镇

第7页共18页

篇二：围棋入门教程(献给初学者)

围棋初学者

目录

第一讲：基础知识

一、围棋的用具与名称二、围棋的下法三、围棋的胜负判

别四、围棋的着法名称五、围棋中的气与提子六、棋子的连接

与分断

第二讲：吃子手段

（一）双打（二）征子（三）缓征（四）枷(五)接不归

（六）扑（七）倒扑（八）滚打包收（九）金鸡独立（十）倒

脱靴

第三讲：死活要点

一、活棋的条件——制造两个真眼二、“聚三”能否活棋

三、“聚四”能否活棋四、“聚五”能否活棋

第四讲：对杀方法

一、数气方法二、长气和紧气的知识三、不同情况下的对

杀

第五讲：劫的知识

一、打劫的概念

二、劫材的选择三、劫的种类四、劫的应用五、劫的应用

第六讲：下法概述

第8页共18页

一、一盘棋分三个阶段二、布局三、中盘战斗四、官

子

五、比赛结束，判定胜负

第一讲：基础知识

一、围棋的用具与名称

（一）棋盘

下围棋所需要的用具不多。首先准备一副棋盘，棋盘的大小

有一定的规格，通常是44×41厘米的矩形。制棋盘的材料不限，

普通的棋盘一般是在纸或塑料纸上划上规定的线即可，稍高级的

棋盘是用木板制成的。

棋盘的表面划有纵横各19路直线，形成361个交叉点，其中

规定的9个交叉点被画成较大的黑点，这9个点就称为“星

位”，而中央的星位我们称之为“天元”，(见左图)。棋盘上的

各部分分别称为右上角、右边、右下角、上边、下边、左上角、

左边、左下角及中腹。（见右图）。

二、围棋的下法

找个合适的地方放好你的围棋用具，你就可以与对手隔棋盘

相对而坐进行对弈了。首先要决定谁执白棋谁执黑棋，正规比赛

时，一般用猜先的办法来决定。平时对弈则通常是由棋力较差的

一方执黑棋，棋力较强的一方执白棋，这在棋界中已形成了约定

俗成的规矩，如果棋力不相上下，双方可轮流执黑棋和白棋。

第9页共18页

决定好两人所执棋子之后，就由执黑棋的一方在棋盘上下第

一颗棋子。此时棋盘上的361个交叉点中的任何点都可下子，但

不可放在交叉点外的方格内。接着由白棋下第2颗子，然后再轮

到黑棋下第3颗子，如此双方轮流下子直到终盘。（见图）就是

双方轮流下子形成布局阶段的例子，但并不表示下棋时要依照此

例下，黑白双方的任何一个子都可下在自己想下的地方，而不拘

泥于图示。

请记住围棋的第一原则：黑棋先下子，白棋后下子，然后双

方轮流下子，一方绝不能连续下两子。

三、围棋的胜负判别

围棋之所以称之为“围棋”，是因为棋下完后，以双方所围

地域的大小来决定胜负，占地盘多的一方为胜，也就是说活棋占

交叉点多的一方为胜方。前面讲过，棋盘上共有361个交叉点，

如果两人平分，应各得

180个半。因此，一方所占交叉点超过180个半即为胜，否则

为负。当双方各占180个半时即为和棋。

在实际对局中，可根据不同的对局方式，采取相应的计算胜

负方法，如下所示：

分先：指双方水平相当，轮流执黑先行。此局面由于黑方有

先着便宜，所以我国围棋规则规定：黑方在数子后应贴出3又3/4

子（即七目半），以求黑白双方的平衡。即黑方185子时，则胜

3/4子（一目半）；白

第10页共18页

篇三：围棋基础知识

第一章总则

第1条围棋的棋具

1、棋盘

棋盘由纵横各十九条等距离、垂直交叉的平行线构成。形成

361个交叉点，简称为“点”。

棋盘整体形状以及每个格子纵、横向相比，横向稍短，通常

为每格2.4厘米：2.3厘米。

在棋盘上标有九个小圆点，称作“星”。中央的星又称“天

元”。

2、棋子

棋子分黑白两色，形状为扁圆形体。

棋子的数量应能保证顺利终局。正式比赛以黑、白各180子

为宜。

第2条围棋的下法

- 1、对局双方各执一色棋子。
- 2、空枰开局。
- 3、黑先白后，交替着一子于棋盘的点上。
- 4、棋子下定后，不再向其他点移动。
- 5、轮流下子是双方的权利，但允许任何一方放弃下子权而使用虚着。

第3条棋子的气

第11页共18页

一个棋子在棋盘上，与它直线紧邻的空点是这个棋子的“气”。

直线紧邻的点上如果有同色棋子存在，这些棋子就相互连接

成一个不可分割的整体。

直线紧邻的点上如果有异色棋子存在，此处的气便不存在。

棋子如失去所有的气，就不能在棋盘上存在。

第4条提子

把无气之子清理出棋盘的手段叫“提子”。提子有二种：

- 1、下子后，对方棋子无气，应立即提取对方无气之子。
- 2、下子后，双方棋子都呈无气状态，应立即提取对方无气之子。

第5条禁着点

棋盘上的任何一点，如某方下子后，该子立即呈无气状态，

同时又不能提取对方的棋子。这个点叫做“禁着点”。

第6条禁止全局同形

着子后不得使对方重复面临曾出现过的局面。

第7条终局

- 1、棋局下到双方一致确认着子完毕时，为终局。
- 2、对局中有一方中途认输时，为终局。
- 3、双方连续使用虚着，为终局。

第8条活棋与死棋

1、终局时，经双方确认，不能被提取的棋都是活棋。

第12页共18页

2、终局时，经双方确认，能被提取的棋都是死棋。

第9条计算胜负

着子完毕的棋局，采用数子法计算胜负。将双方死子清理出

盘外后，对任意一方的活棋和活棋围住的点以子为单位进行计

数。

双方活棋之间的空点各得一半。

棋盘总点数的一半180.5点为归本数。一方总得点数超过此

数为胜，等于此数为和，小于此数为负。

采用贴子方式的围棋竞赛，另行制定胜负标准。

第二章竞赛规定

第10条先后手的确定

对局的先后手，由大会抽签编排或对局前猜先决定。竞赛规

程对此应作明确表述。猜先的顺序是：先由高段者握若干白子暂

不示人。低段者出示一颗黑子，表示“奇数则己方执黑，反之执

白”，出示两颗黑子则表示“偶数则己方执黑，反之执白”。高

段者公示手握白子之数，先后手自然确定。双方段位相同时，由

年长者握子。

第11条贴子

正式比赛采用黑棋贴子制度，终局计算胜负时，黑棋贴还3

又3/4子。例如黑方总共得185子则黑胜3/4子，得184子则黑

负1/4子，得184.5子则为黑胜1/4子。

第12条计时

第13页共18页

计时是保证比赛顺利进行的重要手段之一。一切有条件的比

赛均应采用计时制度。

1、计时器

提倡使用电子语音计时器。允许继续使用指针式机械钟。正

式比赛时，计时钟一律置于白方右手一侧。人工读秒提倡使用秒

表，允许使用其他计时器。高等级的由专职裁判员负责计时的比

赛，由主办方另行规定计时器种类和放置方式。

2、时限

不同的赛事均应事先规定一局棋的每方基本时限。

3、读秒

读秒是强制性的延续比赛的办法。在采用规定基本时限外加

读秒制的比赛中，应事先明确，在规定时限内保留几分钟开始读

秒。此类慢棋比赛的读秒每手棋限时为60秒，不足60秒的着手

不予计时。达到60秒的视为已使用保留时限之中的1分钟。

读秒工作由裁判员执行。60秒一手的读秒方式为：30秒、40

秒、50秒、55秒、58秒、1分、还剩×分。用至最后一分钟时，

读秒方式变为：30秒、40秒、50秒，此后随即以准确的语音逐秒

报出：1、2、3、4、5、6、7、8、9、10。裁判

员读出“10”而棋手同时落子或尚未落子，均应判为已使用1

分钟。

采用30秒、20秒、10秒或其他读秒办法的快棋比赛，可根

据上述原则，事先规定读秒实施细则。

第14页共18页

4、包干用时制

包干用时制是规定基本时限之内必须结束比赛的计时办法，
超时判负。

包干用时制的赛事均应事先规定基本时限，规定计时器材，
并可制订其他实施细则，但以下几条须共同遵守。

(1)计时钟一律置于白方右手一侧。

(2)下子和按钟必须使用同一只手，不得一只手下棋，另一只
手按钟。

(3)下单官仍须计时。

(4)当一方放弃盘上竞争而导致放弃着手权时，允许终止计
时，双方可争之点全部归属于对方。双方地界的勘定由裁判长负
责。

(5)提倡使用电子钟计时。使用机械指针式钟计时，以计时钟
的红针倒下、分针、秒针均超过“12”为超时。

(6)当计时钟发生故障时，裁判长应根据实际情况作出临时更

换计时钟、解释计时钟读数、对某方超时判负等果断裁决。

(7)裁判长有权制止无理消耗对方时间的非正常行棋。

5、定时限步制

这是象棋、国际象棋延时办法的移植。用完基本时限后，限

在规定时间之内着完规定的步数。例如每10分钟限着15手等。

着完规定的步数而未用完规定时间，节余时间可延至下一节使

用。

第15页共18页

第13条终局

1、除总则第7条的规定外，凡参赛一方弃权或被判负、判和

的棋局，也作终局处理。

2、双方确认终局的次序是：先由轮到着手的一方以简洁的语

言表明“棋局结束”，“棋已下完”，对方予以回应，终局即告

成立。

第14条对局的暂停和封棋

在规定有暂停的比赛对局中，暂停时间不计入对局时限。规定的暂停时间一到，裁判员应立即指示对局双方退场，同时暂时关闭计时器，待续弈时重开计时器。采用封棋制度的赛事，应另行制订封棋实施细则。

第15条棋手的职业道德和赛场纪律

- 1、棋手参赛，一律不得下假棋，搞君子协定等作弊行为。
- 2、棋手不得无故弃权和中途退出比赛。
- 3、比赛时，棋手不准有任何妨碍对方思考的行为。
- 4、比赛中和暂停时，当局者不准与其他人议论该局，不准查阅有关资料。
- 5、比赛中禁止参赛者与其他人谈论与本局有关或与本队有关的内容。实属必要的谈话，应经裁判长许可并在裁判员监督下进行。一般情况下不得超过2分钟。
- 6、对局者应注意言行文明，保持衣着整洁。
- 7、棋手进入赛场必须关闭手机、呼机。

第16页共18页

8、棋手在对局中吸烟，必须符合比赛当地的法律和赛会的规定。

第16条棋手的权利和义务

1、弘扬职业道德，遵守赛场纪律，维护赛场秩序，确保竞赛顺利进行是棋手的义务。

2、读秒时，棋手有查询剩余时间的权利。如读秒至最后一分钟而裁判未以相应方式读秒，棋手有权利要求裁判员按规定从读秒之处重新读秒。

3、对于妨碍正常比赛的违规行为，棋手有提出意见和申诉的权利。但对于一局棋中对手违规行为的具体申诉，须在对局进行当时立即提出，逾期失效。

4、在双方正式确认胜败结果之前，棋手有权提出复核。对方有义务真诚配合复核。经对局双方和执行裁判正式确认的胜败结果，任何人均无权改变。

5、对局中一方离席期间，对方可以下子。当离席方回席时，

对方有义务指明落子点。

6、比赛终局后，棋手有整理好棋具并按规定退场的义务。

7、参赛棋手有准时参加赛会规定的开、闭幕式和其他性、公益性、宣传性活动的义务。

第三章裁判法则

第17条行棋

第17页共18页

1、已由赛会确定先后手的比赛中，如开赛后拿错黑白棋，在第10手之前（含）允许改正。超过10手棋之后，一律不予改正。此后的编排工作以原先赛会确定的为依据。

2、一方并未表示弃权，另一方连下两着，判第二着无效并警告一次。

3、棋子离手，表示着子权完成。完成着子权后，再将棋子拿起下在别处，称为悔棋。发生悔棋时，由对方于下一手着手之前向裁判提出方为有效。悔棋无效，判棋子放回原处，并警告一

次。如一方的棋子不慎掉落于棋盘，经对手同意后，允许其拣起

后任选着点。如双方不能达成一致意见，则由裁判长裁决。

4、在使用计时器的比赛中，须于着子之后才能按计时器。着

子之前或与着子同时按计时器的，判警告一次，不改变计时器读

数。

5、比赛途中如发现前面下的棋子已有移动，在双方意见一致

的前提下，应将移动之子挪回原处。无法确认原处时，允许挪子

于双方一致认可的点。如果双方无论如何不能达成一致意见，裁

判长可根据移动之子对棋局进程的影响程度，判：

(1)移动之子挪至合理点；

(2)移动之子有效；

(3)和棋；

(4)重赛；

(5)双方均负。

第18页共18页

采用电脑进行积分编排的比赛，由于编排时成绩一项不可空

缺，不能判双方均负时，允许采取抽签办法决定轮次的编排。

如有故意移子的证据，则应判移子者为负。

6、比赛中，因非对局双方原因造成棋局散乱，经复盘，如双

方达成一致意见，应按复盘次序继续比赛。如果无论如何不能达

成一致意见，裁判长可根据实际情况，判：

(1)和棋；

(2)重赛；

(3)双方均负。

双方均负之后的抽签，按第三章第17条第5款的原则处理。

如对局者确属无意中散乱了棋局，允许复盘续赛。不能复盘

的，则判散乱棋局一方为负。

第18条提子

1、下子后，误提对方有气之子，判误提者警告一次，将有气

之子

更多 实用文体 请访问 https://www.wtabcd.cn/fanwen/list/93_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发