

1917

北平崔慶德先
一着

新 撰

圍棋初步

上海學生書局印行



3 0537 9000 6

新撰圍棋初歩

崔慶德著

自序

圍棋之發明相傳出於周公之年成王年幼恐其沉戀女色遂作圍棋授之使精神有所專注以絕邪思益以圍棋之含意精學深遠傍於事理佐於韜略修身格物齊家治國其功用豈止在啟發智慧聖乎古人之心也其後代代相傳深山老叟常有高手惜無著述留於後世而嗜之者多為文人雅士高傲自居沾喜固步每不推廣及人棋道因以不盛及唐流入日本轉大加倡導過街彌巷幾皆聞棋子之聲精研詳求反有駕乎吾國以上之勢而其理論更推及於政戰諸略諸如「水鳥外交」

「蠶食鯨吞」來栖專使」等等無不出於圍棋之法其服膺之精可謂至矣反觀吾國善奕者日趨寥落棋道衰微以至於極偶有一二傑出者日敵則不惜任何手段以羅致以歸化意在絕我慧根如吳清源氏即其一例用心之毒無以復加此豈可能忍受者耶願國人報以顏色群起攻策舉國粹以盛之視敵人以超之使數萬萬人人人為棋家人人為高手使日敵不勝其羅致不勝其歸化行見中華奕理光輝萬丈吐爾小醜其伏首哉茲對圍棋作初淺之說明願為推廣棋道之一份子尚祈國內高明人士多賜教正為幸

崔慶德謹識

民國三十一年十一月六日
於重慶

目次

第一章 棋具

一 棋盤

二 棋子

第二章 着棋規則

一 交戰單位

二 着棋及其次序

三 提子

四 眼與活

五 假眼

158795

156654

33307

六爭劫

七各活

八死子

九計算勝負

第三章

棋步名稱

第四章

其他名稱

第五章

戰鬥

一戰鬥原則

二吃子法

三接連法

第六章

戰術

四 斷敵法

五 點眼法

六 做眼法

七 護斷法

一 爭角

二 構邊

三 中原爭勝

四 戰術原則

五 計盈虛

第七章 戰略

一 投角

二 縮角

三 掛角

四 挾

五 折邊

六 佈局

七 侵襲步法

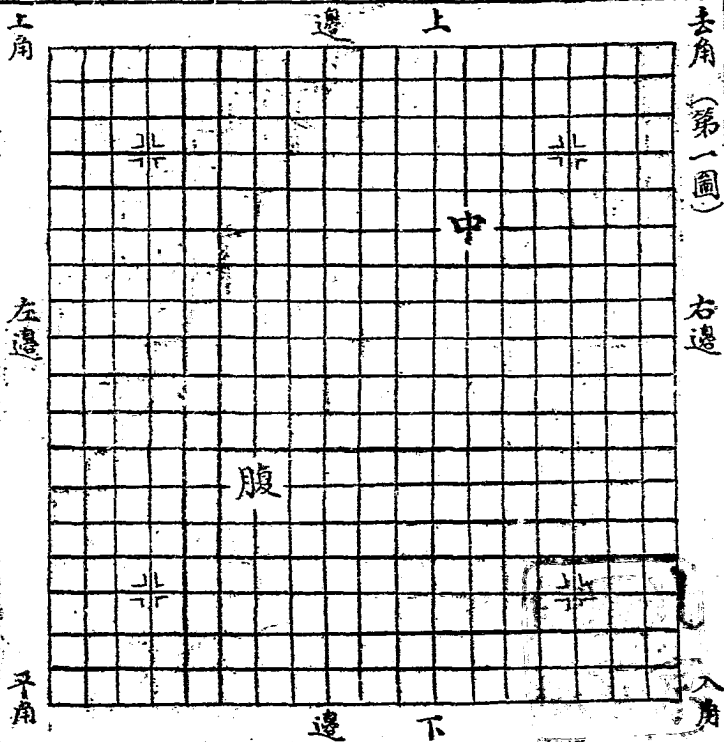
第八章 結論

新圍棋初步

第一章 棋具

一 棋盤 (見第一圖)

棋盤為正方形，橫豎線各十九條（邊線在內），互以正角相交，又造成三百六十二個交叉點，各線間距離平均，以稍大於棋子之中心為度，腹心及各角四四處（鎮角或星目）均以圓點或雙線樣之針分平上去八角上下左右邊中腹九個區域，邊線曰路，由邊至腹稱「一路」「二路」「三路」「四路」……垂直於邊線之線曰「行」，棋盤中線曰「中樞」。



二 棋子

棋子圓形呈糕狀以利取置分黑白二種大小一律理論上數量應為無限多
(爭級不也)譬諸兩國交戰前仆後繼兵員自應源源不絕也普通以各二百個為
適度

第二章 着棋規則

一 交戰單位

交戰單位分黑白兩方黑方持黑子白方持白子終局計算勝負由中立之裁判員任之但普通無裁判員時則由任何一方均可出任計算之工作晚近亦有團體着棋法由人數相等之雙方合戰一局規定一三五七……及二四六八……之

次序是謂之聯棋

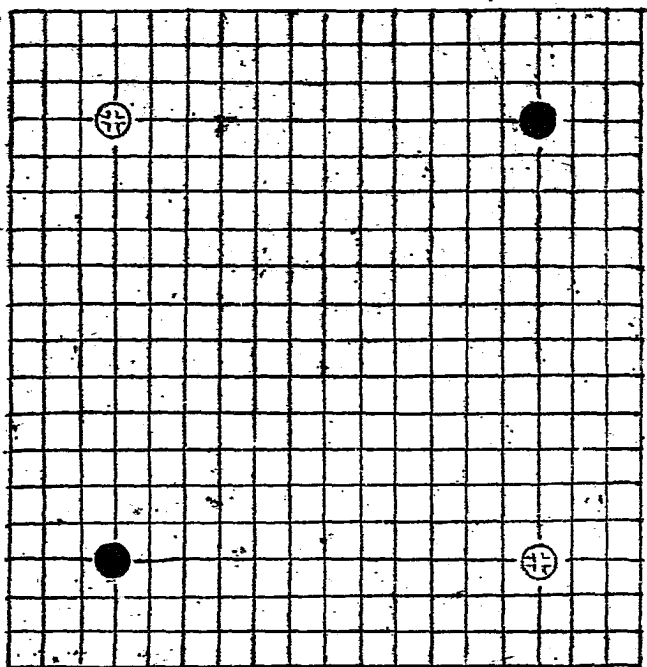
二、着棋及其次序

將棋子置於棋盤之任何一交叉點即謂之着棋吾國古時着棋黑白兩方各先以二子置於相對之鎮角(見第2圖)然後由黑方先着白方繼之每次以着一子為限如是循環不已以至終局日本棋法不先置鎮角子意在增多變化吾國現亦多採用之者。

投子(獲子)着棋時由白方先着蓋黑方已有投子先居盤上也(投子置鎮角)

去 (第2圖)

上



五

平

入

三、提子。

每一交叉點上之棋子常有上下左右四個接觸點(謂之四氣)設此四接觸點均為敵方棋子所佔此中央之子謂之已死應即取出盤外作為敵方之俘虜於戰事結束前不得解還本國(復之虞)方默計勝負用詳後)該四敵子之作用即為包圍在完成包圍之前一步應喚起對方注意謂之「吃」完成包圍之最後一步謂之「提」一隊棋子(兩個以上)之接觸點(氣)自較多惟「吃」與「提」則均否(見第3圖)

下邊

黑打

白提

之處

提此

時被包圍

白子即須

取出盤外

上邊

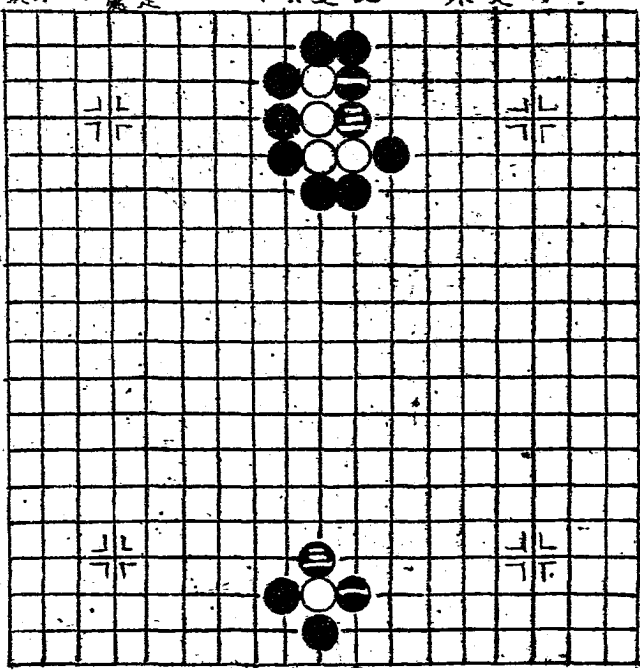
黑打

白提

若着於此處

此等圍內白子即須取出盤外

去 第3圖



上

下

入

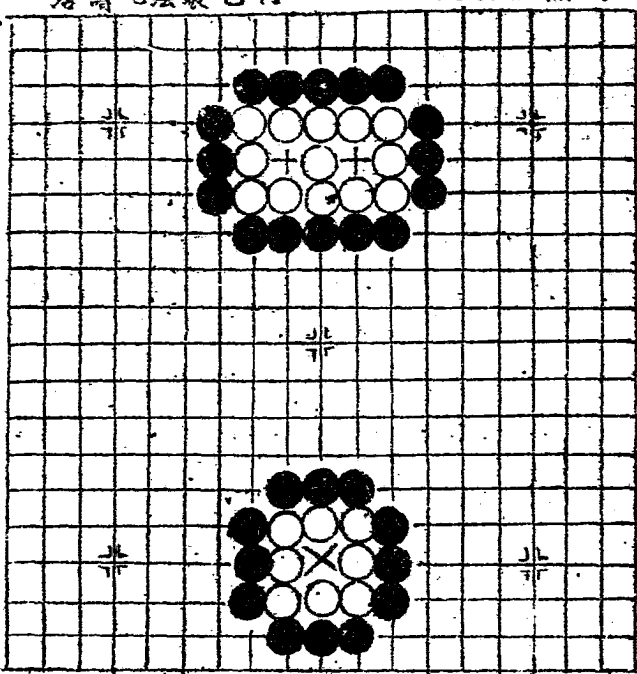
四、眼與活

某一方數個接連之棋子
包圍之空白交叉點謂之「眼」
眼之內除「提」外敵不准着子
故含有兩個以上之眼之棋塊
敵方無法再予吃掉是謂之活
活棋有永遠存在於盤內之權
力（見第4圖）

下邊：
白棋祇有一眼
黑可於A位提
吃只八子
上邊：
黑圍內
白子已
具兩眼
黑無法
予以吃
再是請
之已活

去
(第4圖)

上



平

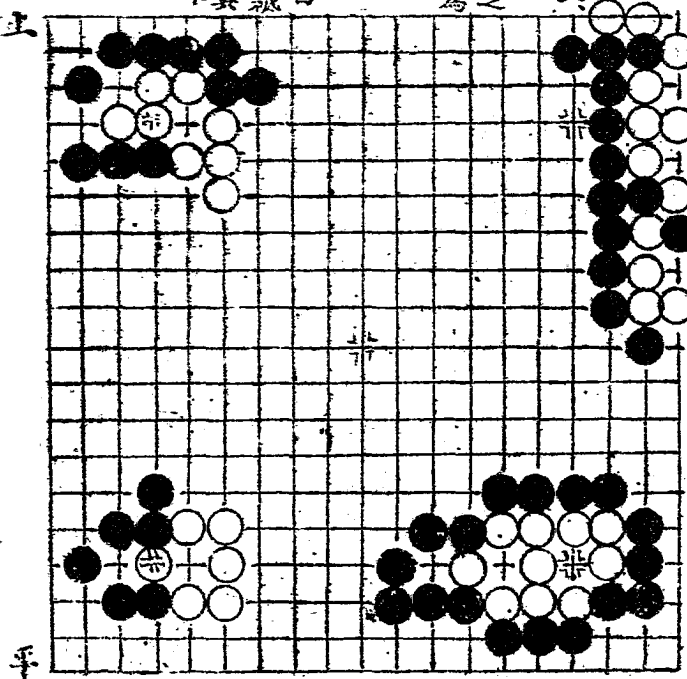
入

五、假眼

做眼之因素除上下左右四個邊子外（居邊則三個邊子居角則兩個邊子）尚須有平上去入四個角子之聯絡以資保護四角子缺一尚不為實缺其二則外壁陣線破裂行將遭吃是為「假眼」惟除某一手或數子被吃外敵方暫不准於假眼內着子（見第5圖）

平、上、去、入
白棋之假眼均為
入、白、黑、字、因、此、具、一、真、眼、仍、不、能、活

去（第5圖）



平

六爭劫

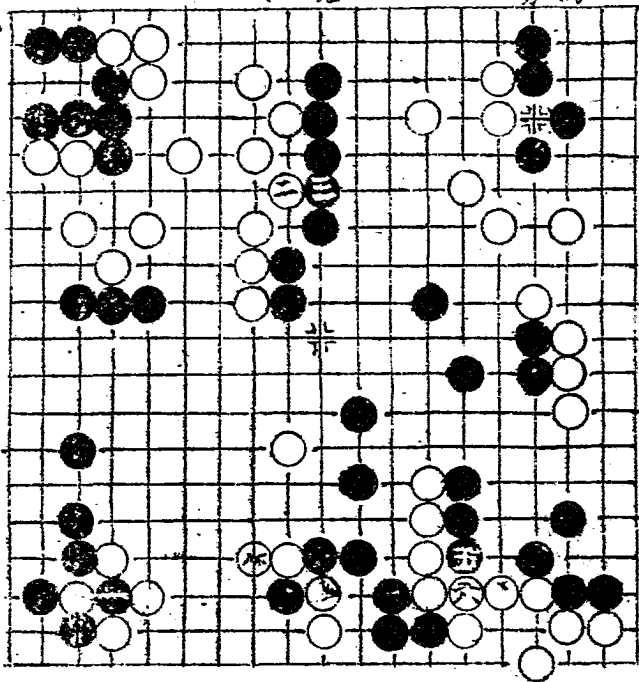
如黑吃白一子而白仍可於被吃子之位反吃黑一子時謂之「劫」。棋法規定不准立刻反吃以免循環互吃終無止境彼吃者須緩隔一步再爭反吃故此時每先於敵虛弱處着一子使敵緩手應接再劫之如此及多亦已謂之「爭劫」(見第6圖)

註：

●○為
已成之劫
黑一提
白一覷
黑三接
白四劫
黑五覷
白六粘
黑七劫

去 (第6圖)

上



入

平

反吃兩個以上之子謂之

「倒提」先被吃兩個以上之

子再反吃一子謂之「打幾還

一」均不為級反吃時不受「

緩隔一步」之限制（見第才提

圖）

平：

黑●提

白○提

黑●同

●位倒

去：

黑●提

白○子

白○於

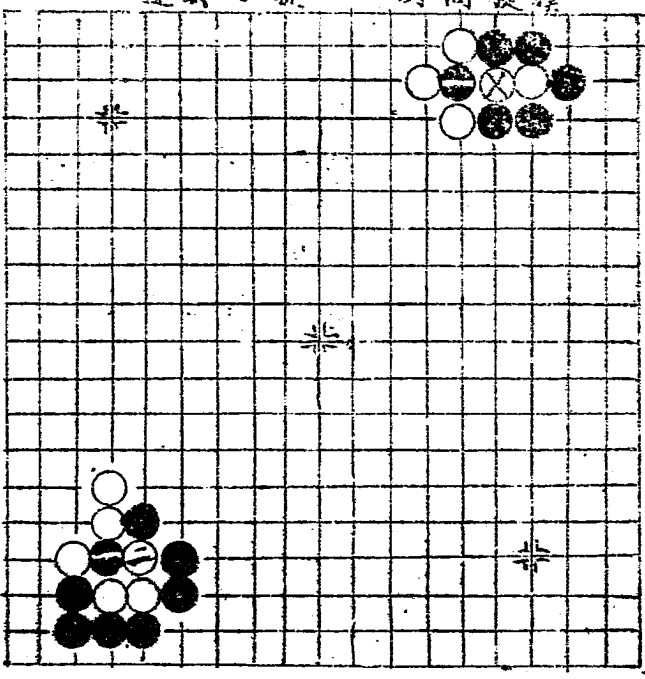
●位還

吃白一

子

去 (第才圖)

上



入

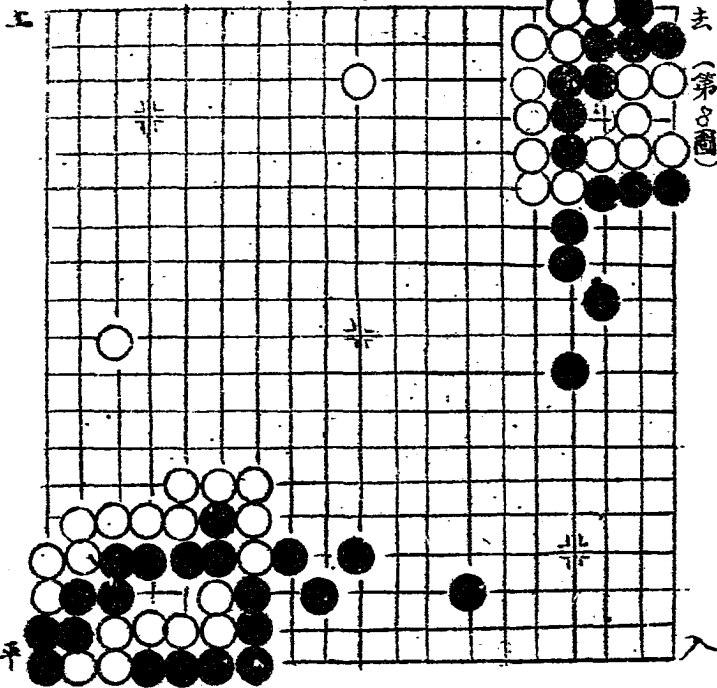
手

七各活

（亦曰持即相持不之意）

黑白棋互圍雙方均無眼
 （或均各有一眼）緊氣（縮
 小包圍圈）至最後僅餘公氣
 兩步時（各有一眼時僅餘公
 氣一步）黑白兩方均無法再
 進子否則即被對方提掉此種
 狀態謂之「各活」結局計算勝
 負時其因各活而空餘之位由
 雙方平分之如係一步則雙方
 各得半步有一眼各活「一
 無眼各活」之稱（見第8圖）

平、
 黑白
 棋為「
 無活各
 活」
 去、
 黑白棋
 為「眼
 各活」



八 死子

未真兩眼之棋隊謂之「未活」在敵方包圍下做眼絕望時謂之「死」(各活例外)死子不准自填其最後一步氣是曰「投不進」

九 計算勝負

黑白兩方棋塊互相接觸處已無空位可着(各活例外)而雙方均認為再無法在對方範圍內活動時謂之終局任何一方佔地超出一百八十步半(步即指交叉點而言)即為勝不足此數即為敗蓋全棋盤三百六十一步一百八十八又是其半數也又雙方棋塊多少亦在計算之例(互相道連——即接觸——之棋謂之一塊兩不相接者謂之兩塊餘類推)塊數相等互不罰子多塊首端多出之塊數罰除子數罰餘空位由

對方佔得

第三章 棋步名稱

着棋意在爭勝爭勝之法不外自佔地盤（包括攻殺敵棋在內）及削減敵地着下之子因對敵或我已着子之部位關係之種種不同其名稱亦各異茲分述之（以上諸名稱均見第9 10兩圖）

1. 投

遼濶土地尚無敵我棋子置子其上謂之「投」投於敵廣大範圍內謂之

「分投」

2. 掛

對敵所投之子或棋隊做近距離（不接觸敵子相距不出三行）之攻

擊謂之「掛」左右雙掛敵孤子謂之「挾」

3. 鎮 着於敵子上二路處謂之「鎮」

4. 締(連角) 投角之後再着一子以固角謂之「締」

5. 拓 已成勢之棋塊再伸張勢力時謂之「拓」拓子普通着於三路或四路其距本隊之距離由二行至六七八行不等

6. 詰 敵我兩棋塊遙遙相對對敵之拓加以限制謂之「詰」詰子着於敵拓子之同路隔一行謂之「一間詰」隔二行謂之「三間詰」

7. 尖 所着之子居已着已子(或棋隊最外端之子)之一方格(口形)對角處謂之「尖」

8. 小飛 所着之子居已着已子(或棋隊最外端之子)之二方格(日形)對角

處謂之「小飛」或簡稱「飛」

9. 大飛 所着之子居已着己子（或棋隊最外端之子）之三方格（目形）對角處謂之「大飛」

10. 象飛 所着之子居已着己子（或棋隊最外端之子）之四方格（田形）對角處謂之「象飛」（中腹五方格以外之棋步均為「投」無特殊名詞）

11. 關跳 所着之子居已着己子（或棋隊最外端之子）之同行隔一路處（或同路隔一行處）謂之「關」此為「一間關」

12. 間關 所着之子居已着己子（或棋隊最外端之子）之同行隔二路處（或同路隔二行處）謂之「二間關」

13. 折

所着之子居已已着孤立邊子之同路隔幾行處（二三四五六行不等

）謂之「折邊」或簡稱「折」。折邊普通於三路行之有「折二」、「折三」、「

折四」……等稱謂

14. 雙

接連已孤子着二子謂之「雙」

15. 壓

着於敵子之上一路謂之「壓」

16. 托

着於敵子之下一路謂之「托」

17. 碰（靠貼）

接觸敵子着二子（托壓除外）謂之「碰」

18. 頂

有所根據以碰敵子謂之「頂」

19. 扳

敵我棋子（或棋隊之端子）相接觸再着二子接觸此敵子（或此敵

端子)而位居己着己子(或己棋隊之端子)之一方格對角處謂之

「扳」

20. 夾

敵子之一側為己子所接觸再緊靠其另一側着子謂之「夾」

21. 長行

敵我棋子(或棋隊之端子)相接觸再着子接連己子(或己端子)謂

之「長」

22. 轉曲

變更原來方向(九十度之轉折)之「長」謂之「轉」

23. 約

兩己子(或棋隊中之兩己子)已成小飛形敵着子欲予衝破因而再着己子擋住敵子(此所着己子適接連該兩小飛形己子之任何一子

謂之「約」

24. 擔 己子之長同時擋住敵子之繼續前進(約除外)謂之「擔」。「尖形

25. 剗 謂之「半虎口」扳於敵「半虎口」內謂之「剗」

26. 幹 投於敵「一間關」形之間隙中謂之「幹」

27. 虎 「尖」(或「扳」「約」)之後再着一子以成「眼形」(即做眼

之平上去入四邊子中缺任何一邊子)謂之「虎」「虎」形之內(即三虎子包攬之空位)稱為「虎口」(成「虎」居邊祇須二子居角祇須一子)着一子造成兩個「虎口」謂之「雙虎」

28. 弓 「關」之後再着一子成「虎」謂之「弓」

29. 打(吃) 完成包圍敵子(或棋隊)之前一步謂之「打」(參閱第二章第三

節) 着一子而對於兩處敵子(或棋隊)叫吃謂之「雙打」

30 提

完成包圍敵子(或棋隊)之最後一步而將應吃敵子取出盤外謂之

「提」着一子而提兩處敵子(或棋隊)謂之「雙提」

31 撲

投子於敵虎口謂之「撲」

32 斷截

着一子而使敵兩棋子(或棋隊)不能相連謂之「斷」

33 黏

尖形之兩虛角之一已為敵子所佔此時着於另一虛角以行接連謂之

「黏」又敵未斷任何一虛角而已先黏之以作未雨綢繆之計者謂之

「虛黏」

34 接

曲線之連謂之「黏」直線之連謂之「接」

35. 覷(臨) 伺敵可斷處(如可斷之虎口 一間關隙等)謂之「覷」

36. 擠 有所依據而塞入虎口或半虎口內謂之「擠」

37. 衝 着子不使敵兩子(或兩棋隊)接連謂之「衝」

38. 引 由被敵包含之己子(或棋隊)而外跳(或外扳)以冀接之以逃謂之「引」

39. 退 將出擊之子回接於本隊謂之「退」

40. 封 斷絕敵逃出自己包圍圈之希望謂之「封」

41. 渡 托敵邊子或者於邊路低位而使兩棋塊相連謂之「渡」 「渡」多於一二三路行之

42. 立 向邊垂直着子謂之「立」。

43. 籠 完成己棋之眼謂之「做眼」。

44. 點 着於敵可能做眼之處而破壞之謂之「點眼」簡稱「點」。

45. 劫 敵吃我一子而我仍於被吃位還吃敵一子謂之「劫」。(參閱第二章第六節)

46. 收 先撲敵一子(或己有數子被敵含去)然後緊密敵之外圍

連接自己之陣線使敵有撲子(或含子)之勢時無法予我
以衝破時謂之「收」。

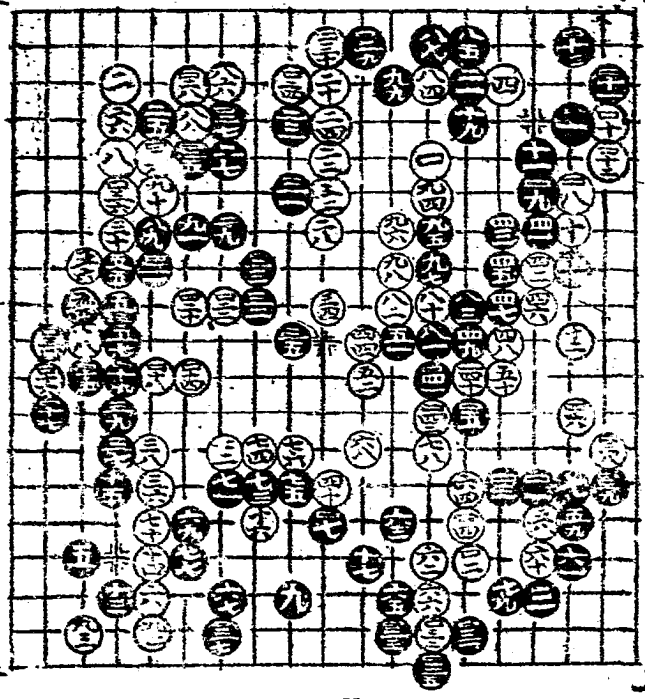
47. 緊 縮小敵死子之包圍圍謂之「緊氣」簡稱「緊」。

第9圖

註

一本局專用以解釋棋
 步名稱本身並無河
 深奧棋法
 二口為一百之代數

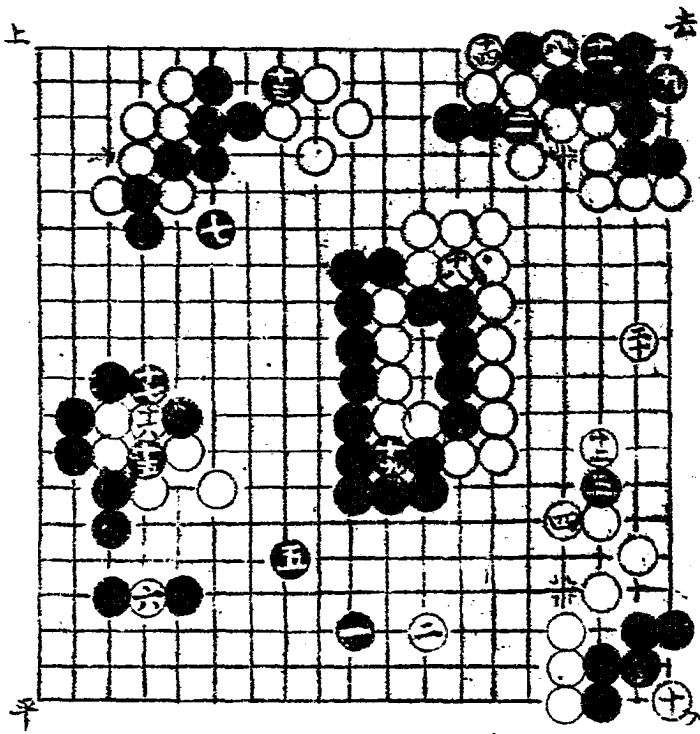
上 去



平

大

第十圖



第九圖所示：黑**一**投白**二**投黑**三**投白**四**掛黑**五**投白

六掛黑**七**締白**八**締黑**九**挾白**十**挾黑**十一**尖白**十二**折黑

十三尖頂白**十四**長黑**十五**飛白**十六**斜鎮黑**十七**飛白**十八**拓黑**十九**掛

白**二十**拓黑**二十一**立白**二十二**關黑**二十三**覷白**二十四**接黑**二十五**覷白**二十六**接黑

二十七飛白**二十八**關黑**二十九**關白**三十**關黑**三十一**覷白**三十二**接黑**三十三**飛白**三十四**

關黑**三十五**尖白**三十六**關黑**三十七**長白**三十八**長黑**三十九**長白**四十**飛黑**四十一**壓

白**四十二**扳黑**四十三**長白**四十四**尖黑**四十五**白**四十六**長黑**四十七**長白**四十八**扳黑

四十九扳白**五十**長黑**五十一**碰白**五十二**長黑**五十三**覷白**五十四**長黑**五十五**長白

五十六約黑**五十七**長白**五十八**覷黑**五十九**接白**六十**長黑**六十一**長白**六十二**簡關

黑六三尖白六四飛黑六五尖白六六糖黑六七
 七十接黑七一尖白七二糖黑七三長白七四長黑七五長白七六約黑
 七七長白七八尖黑七九長白八十觀黑八一接白八二退黑八三粘白
 八四夾黑八五香八六二間黑八七白八八火黑八九扳白九十三黑九一
 接白九二立黑九三虎白九四商黑九五關白九六接黑九七長白九八接黑
 九九打白〇引黑〇一長白〇二跳黑〇三長白〇四雙黑〇五跳白〇六飛黑
 〇七約白〇八長黑〇九接白一十托黑一十一扳白一二退黑一十三虎白一十四飛
 黑一十五白一十六接黑一十七扳白一十八觀黑一十九粘白二十跳黑二一粘白二二
 頂黑二三退白二四曲黑二五離會二六斷黑二七打白二八粘黑二九尖白

三十擄黑三十一大昏三十二立黑三十三長白三十四殺黑三十五渡白三十六殺黑三十七
 立白三十八大黑三十九擄白四十平衝黑四十一約白四十二斷
 第十圖所示：黑一拓白二詰黑三碰白四長黑五象飛
 白六斡黑七封白八撲黑九做眼白十點黑十一提白十二夾
 黑十三斲白十四打黑十五撲白十六提黑十七收白十八緊黑十九緊
 白二十大飛黑二十一擠

第四章 其他名稱（不純粹屬於棋步之名稱）

1. 孤子 與其他棋塊不相通連而未結之子謂之「孤子」

2. 活子 本身已具兩個以上之眼或與活棋相通連之棋子謂之「活子」

3. 死子 陷入敵方包圍圈而斷絕生望之棋子(各活例外)謂之「死子」

4. 含子 打而未提之死子謂之「含子」

5. 棋隊 兩個以上相接連(或互為尖飛跳等形勢)之子而尚未活者稱為棋隊

6. 棋塊 已活之棋稱為「棋塊」

7. 侵 侵入敵地謂之「侵」

8. 應 對敵之攻擊或破壞而作之防衛謂之「應」其含義我屬於被動

9. 補 對己棋虛漏處所作之補救措置謂之「補」

10. 收官 終局之前填子於敵我陣線間空餘處謂之「收官」收官之子謂之「官子」其因所佔步數多寡之不同而有「單官」「雙官」以至「幾子官」之稱（按：官者公也所謂「官子」者即敵我公佔之子也）

11. 劫材 棋法規定「劫」須緩隔一步（參閱第三章第六條）故爭劫時必先尋敵虛弱處「打」之或「侵」之以使敵應「此敵之虛弱處即為「劫材」

12. 劫勝 劫後隨即粘回或繼吃敵子以消滅原「劫」謂之「劫勝」

13. 劫負 因「劫材」較敵為少未能再爭劫而為敵粘回或繼吃

己子時謂之「劫負」

14. 先手 主動之棋步使敵有不得不從而應接之感謂之「先手」有先手

活「先手提」「先手粘」等稱謂

15. 後手 從敵之先手而着或使敵無「從而應接」之必要之棋步(含有

「被動」或「消極」之意義)謂之「後手」有「後手活」「後手提」

「後手補」等稱謂

16. 構邊 構成邊勢謂之「構邊」

17. 破邊 有所根據以侵入敵邊地謂之「破邊」

18. 攻 攻擊敵子(敵地)謂之「攻」如「攻邊」「攻角」

19. 守 防衛敵之攻擊謂之「守」如「守邊」「守角」

第五章 戰鬥

棋戰之「戰鬥」與「戰術」本無明顯之界限茲為便利解釋棋法起見特分別述之

一、戰鬥原則

敵我棋子(或棋隊)互相攻殺(或敵攻我守或我攻敵守)而互相接觸着子演成短兵相接之形勢謂之「戰鬥」實行戰鬥時雖注意

下列諸原則

1. 盡可能以斷敵子之聯絡而各個吃殺之

2. 隨時注意己子之聯絡以防為敵所斷

3. 破(點)敵之眼不使活然後施以吃殺必要時己棋做眼以活以發揮無上之戰鬥力故根據活棋以出擊手恆不虞受殺

4. 如敵我均無眼時務須設法增長己棋之氣同時防止敵氣之增長而居「氣長」殺「氣短」之有利地位

5. 棋以出頭為上出頭之棋無限量棋以連通(即指接連活棋而言)為妙連通之棋力無窮戰鬥時更注意己棋之連通出頭並防止敵棋之連通出頭

二 吃子法

1. 短——即長征不絕之意俗名「接子牌」此種吃子法步步叫吃使敵無喘息餘裕如「征向」長征之方向「內」無敵子之接應（埋伏）時頗能運用自如以至邊線（角）而提敵子惟於「征向」內有敵子接應（埋伏）時則形成（反叫吃）（即敵反叫我吃）或兩步叫吃三步叫吃均不能再保持一步叫吃之姿態此時試現（第11圖）我圍敵之兩條陣線處處均有被敵雙叫吃之漏隙陣線一破即不復能征矣但「征向」內如先有己子接應（埋伏）時則可不待及邊即提敵子或予改變「征向」不為敵埋伏子所病

見圖
（見第12圖）俗名「二虎把門」

3 「三路吃」 (見第12圖)

4 「飛吃」 (見第12圖)

5 「尖吃」 (見第12圖)

6 「一路吃」 (見第13圖) 如圍連吃不已及邊即提白子

7 「封吃」 (見第13圖)

8 「三間關吃」 (見第13圖)

9 「三間關吃」 (見第13圖)

10 「三路夾吃」 (見第14圖)

11 「接不歸」 (見第14圖)

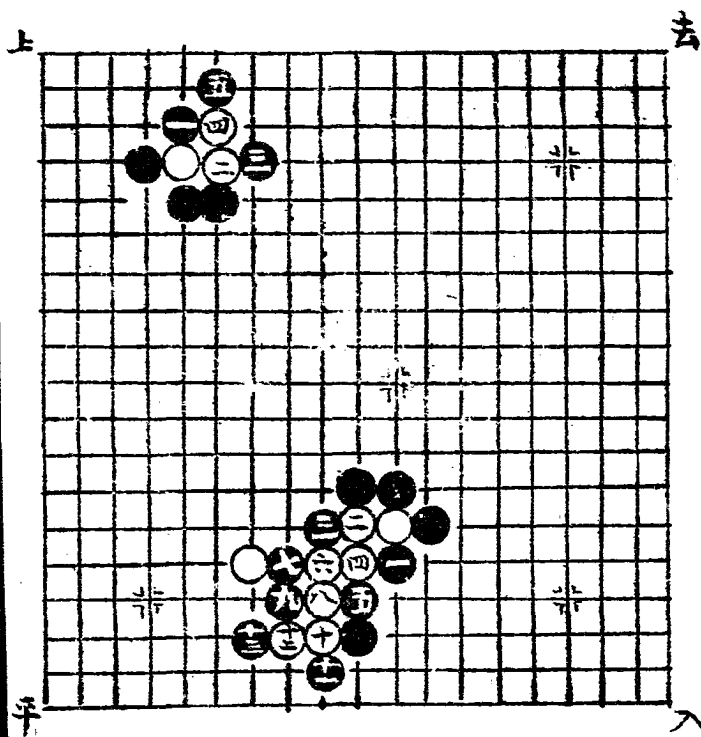
第11圖

上邊

黑征吃白子

下邊

黑中途得接應
而改變征向不
為白埋伏子所
病



第12圖

平

闊吃

上

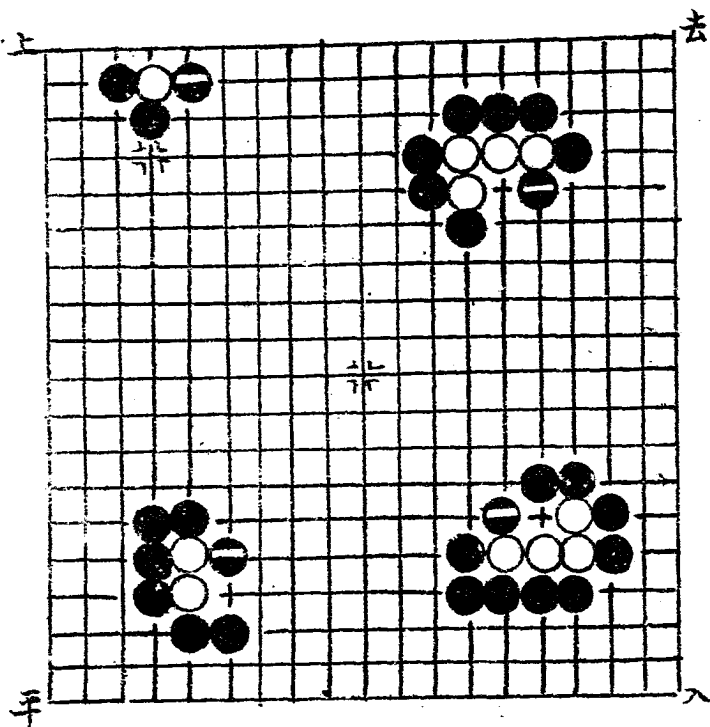
二路吃

去

飛形吃

入

尖形吃



五
六
七
八
九
十

第15圖

平

一路吃

上

黑封吃

去

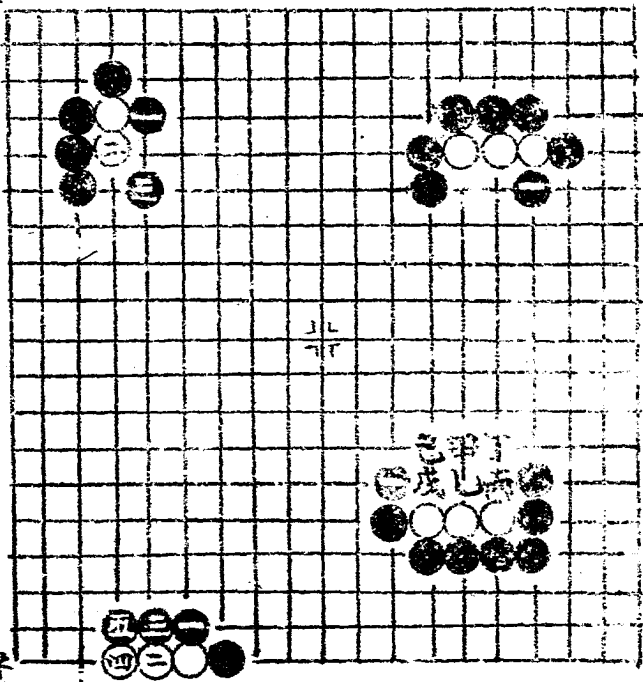
二間關吃

入

三間關吃白如甲位
 黑丁位打白兩位打
 黑丁位打白兩位打
 提黑丁位打白接不
 歸

去

上



平

入

第 四 局

平：

二路夾

上：

黑●打白接不歸

去：

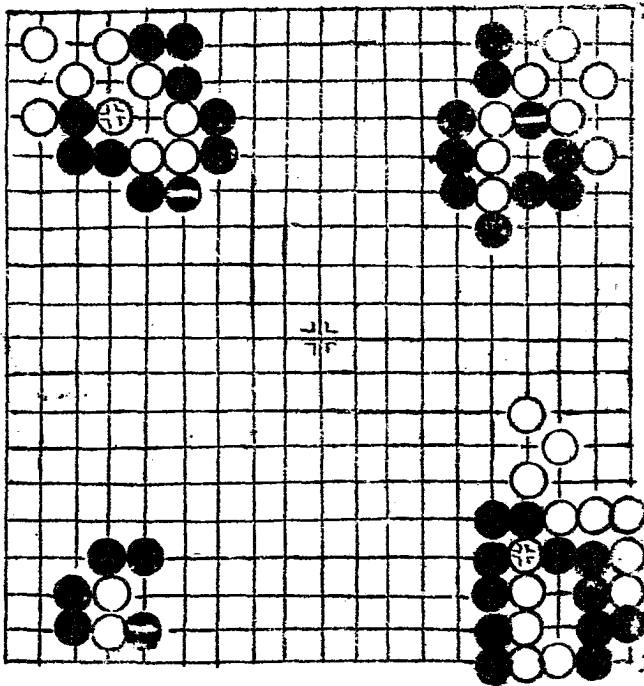
撲死

入：

有眼殺無眼

上

去



平

入

12. 樸吃 (見第14圖)

13. 有眼殺無眼 (見第14圖)

此種局勢黑因有一

眼可叫白之吃而白

則無叫黑吃之可能

故有眼殺無眼有眼

者對於公氣無須自

緊

三、接連法

去

(第15圖)

平

尖形

上

飛形

中腹

闊形

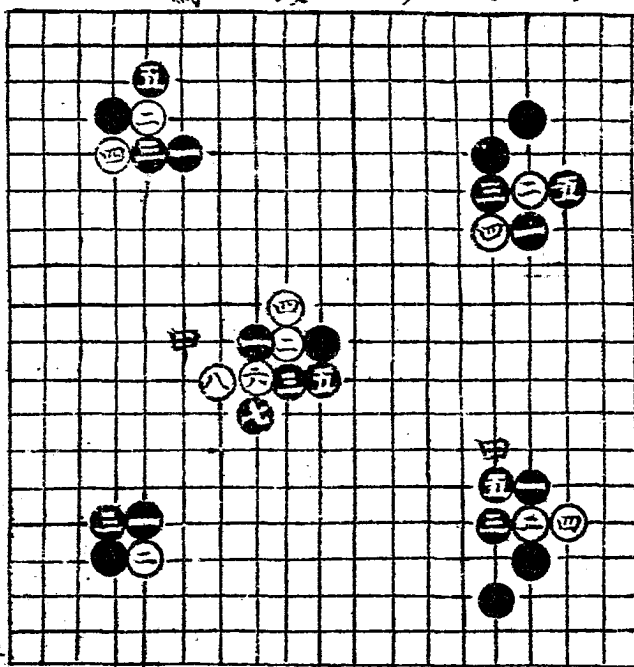
去

尖飛

入

尖闊

上



平

1. 尖形 (見第15圖) 尖為不可斷之形勢敵如來斷則可於另一角趨通

2. 飛形 (見第15圖) 如圖黑可征白最初欲行衝斷之子

3. 關形 (見第15圖) 如圖黑①關白②斡黑③打白④長黑⑤斡白⑥斷黑
⑦打白⑧長黑雖捨一子但有黑⑦白⑧之交換黑仍居先手地位又
白⑥斷時黑可於⑧位打白⑦位行黑甲位虎以攻白⑥以下之孤子

4. 尖飛 (見第15圖)

5. 尖關 (見第15圖) 黑①或於甲位虎

6. 雙基關 (第16圖)

7. 雙基二關關 (見第16圖) 如圖黑可征白子

第16圖

平：

雙基關

上：

雙基二間關

去：

一間雙又雙

入：

二間雙八變

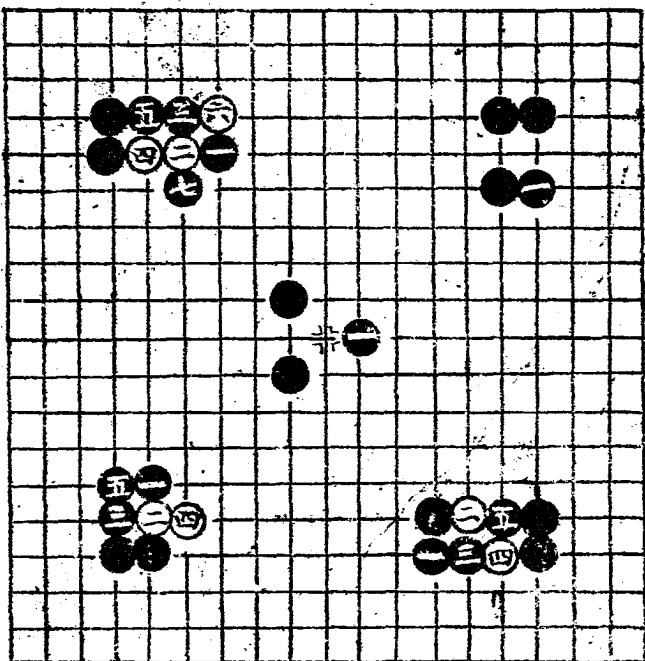
中：

關基雙飛

(應變之法見第17圖)

去

上



手

入

第 17 圖

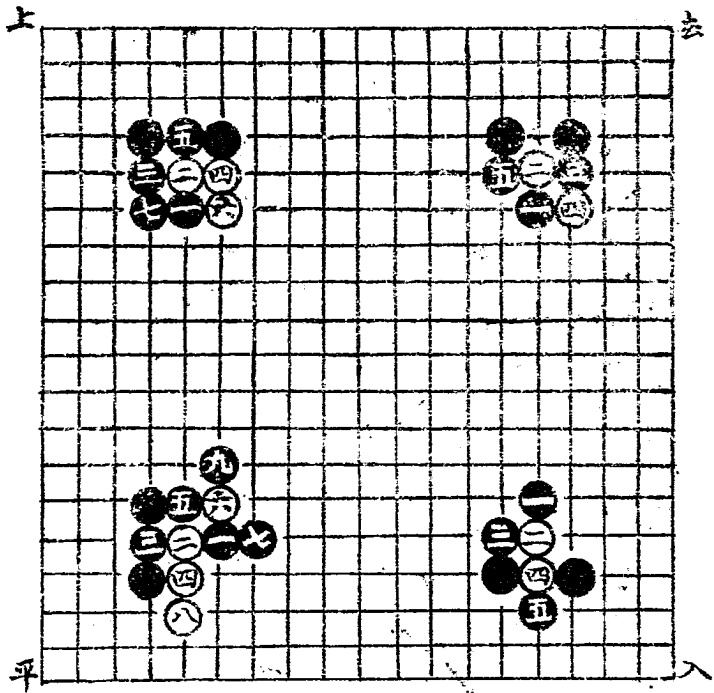
平：

白(八)如於九位長

黑九即於八位打

入

征



8. 一間雙雙（見第16圖）此種接連法無虞敵觀

9. 二間雙雙（見第17圖）黑 $\textcircled{五}$ 雙打即可吃通

10. 關基雙飛（見第17圖）此種接連法敵如來斷其應法須視何為主棋何為從

棋而定必要時從棋可予捨棄

11. 關基雙大飛（見第18圖）

12. 一路折三（見第18圖）

13. 二路折二（見第19圖）

14. 三路折三（見第19圖）

15. 三路折二（見第19圖）

16三路折三(見第20圖)

17渡(見第22圖)

平上:

關基雙大飛應變法

右邊:

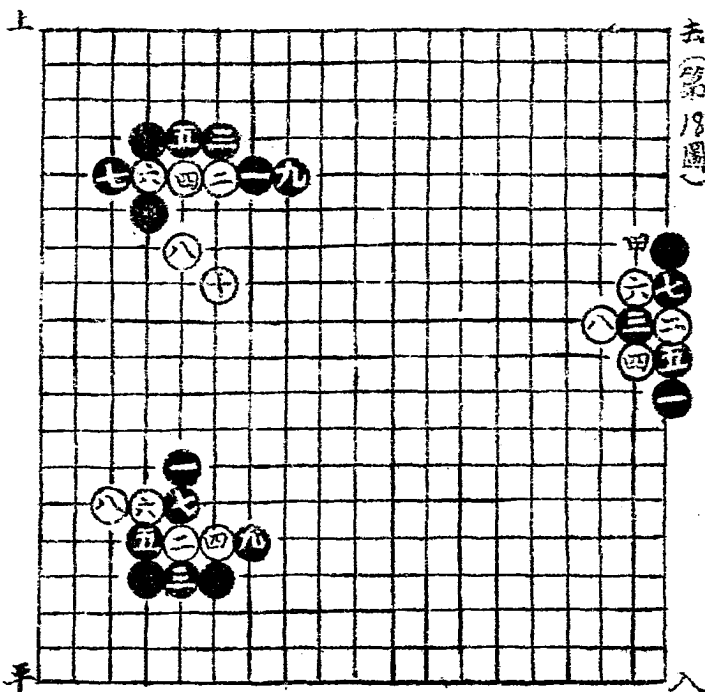
一路折三白(六)子如

無接應黑(七)可於(八)

位行白如(七)位粘黑

則於甲位征

去(第18圖)



第19圖

下邊三

二路折二

左邊

二路折三應變法

上邊

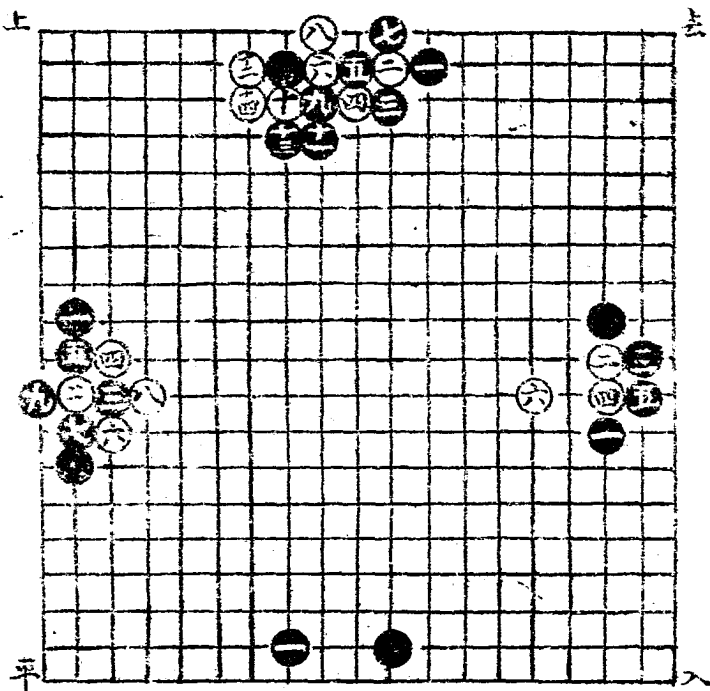
二路折文一應變法如圖黑

雖京一子但得外圍厚

勢

右邊

三路折二



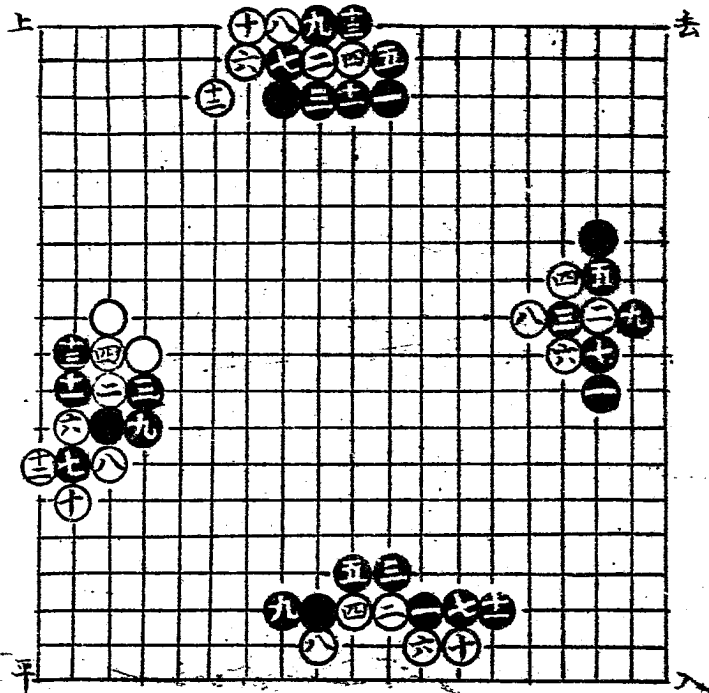
第20圖

上下左邊

三路折二應變法

右邊

三路折三應變法



第21圖

三路折三應變法

四 斷敵法

1. 覷斷(見第23圖)

2. 扳斷(見第23圖)

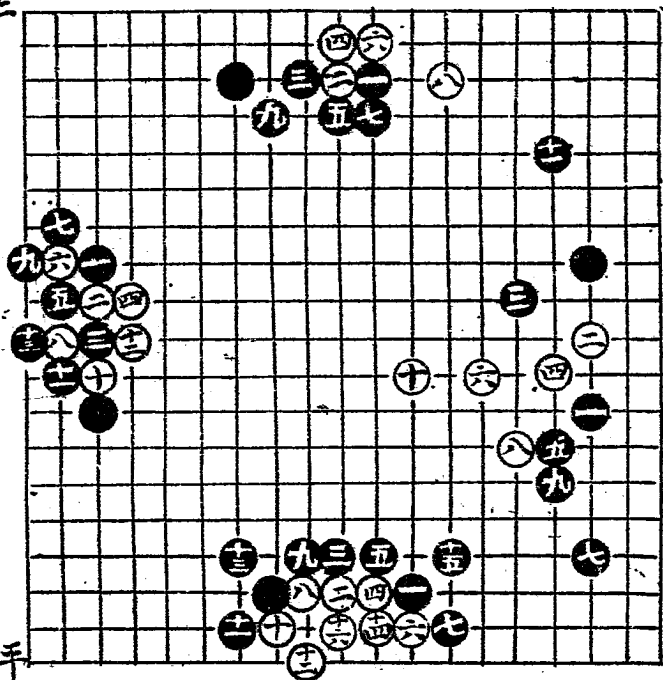
3. 衝斷(見第23圖)

4. 擠斷(見第23圖)

5. 斡斷(見第24圖)

上

去



手

入

第 22 圖

下邊

一路渡

左邊

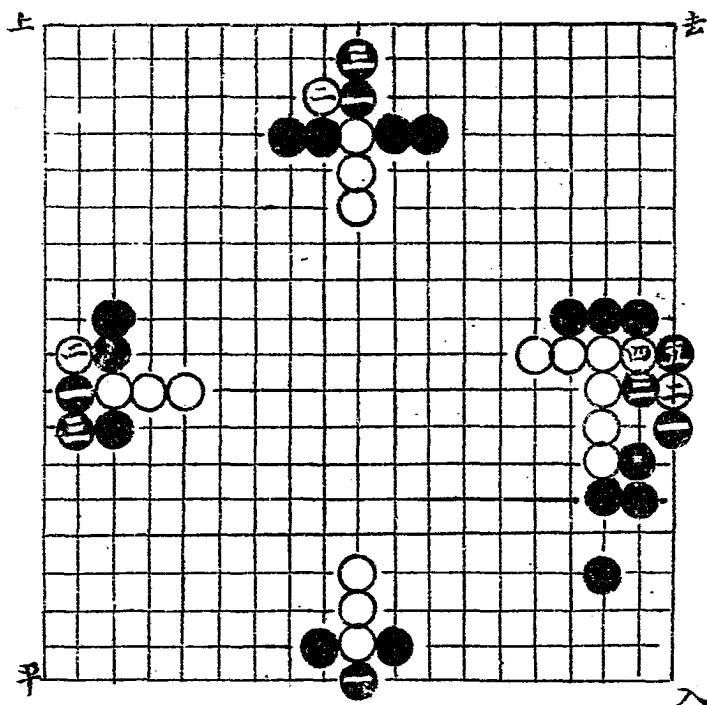
二路渡

上邊

三路渡

右邊

一路大飛渡



第23圖

平

覷斷

上

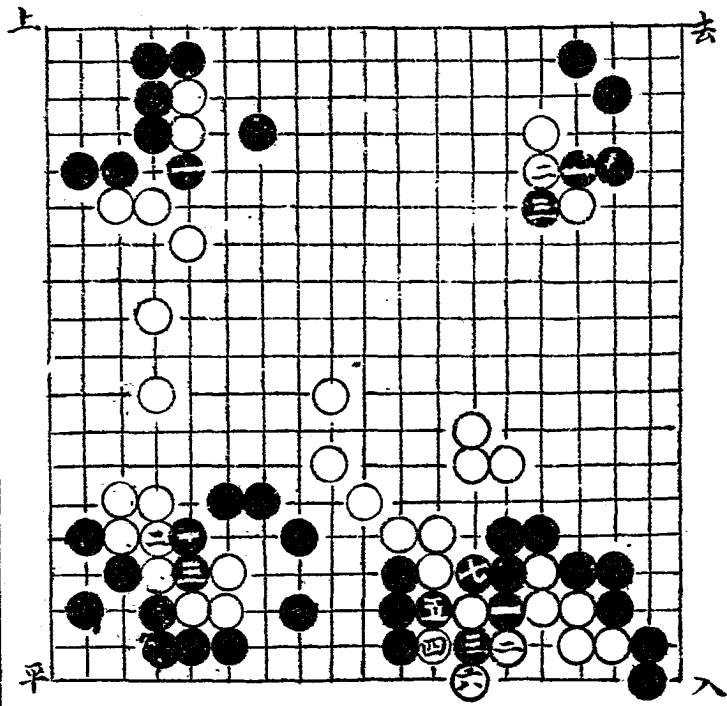
拔斷

去

衝斷

入

擠斷黑五擠



6. 跳斷(見第24圖)

7. 吃斷(見第24圖)

8. 劫斷(見第24圖)

9. 割斷(見第25圖)

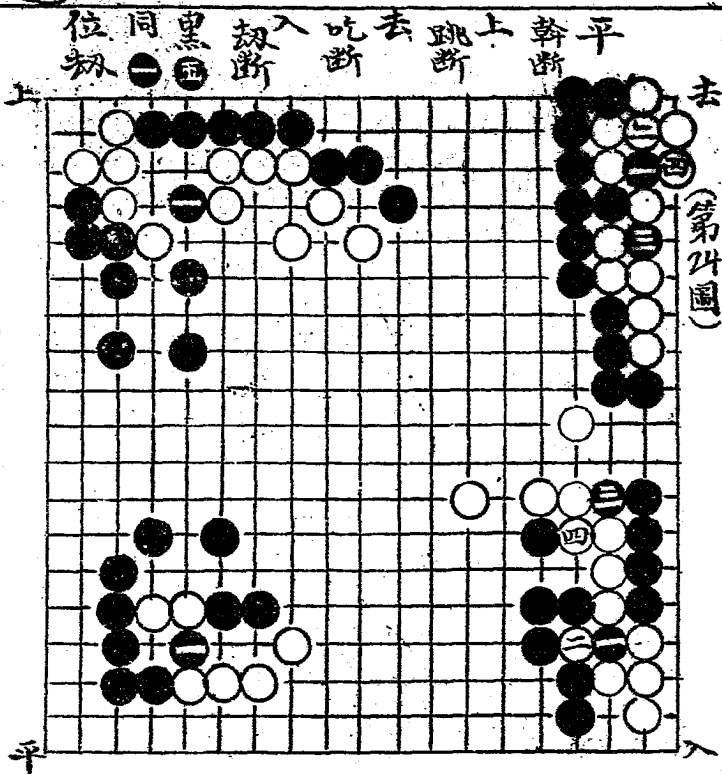
10. 立斷(見第25圖)

11. 壓斷(見第25圖)

五點眼法

甲 已成形點眼

1. 直三或曲三(見第26圖)



2. 丁四 (見第26圖)

3. 板五 (見第26圖)

4. 梅花五 (十字五) 見第

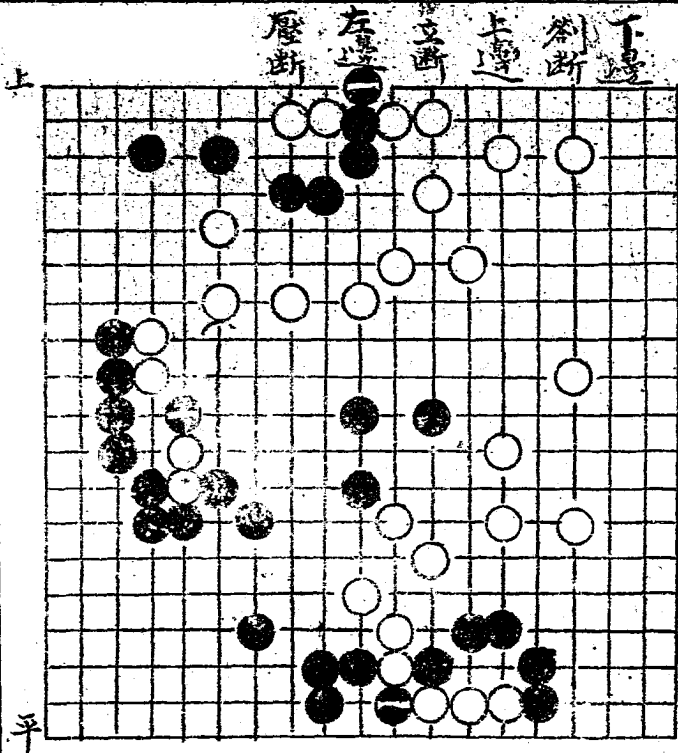
26圖

5. 垂六 (見第26圖)

以上均為「可點棋

形」

去 (第25圖)



平

入

第26圖

平

曲三

上

丁四

去

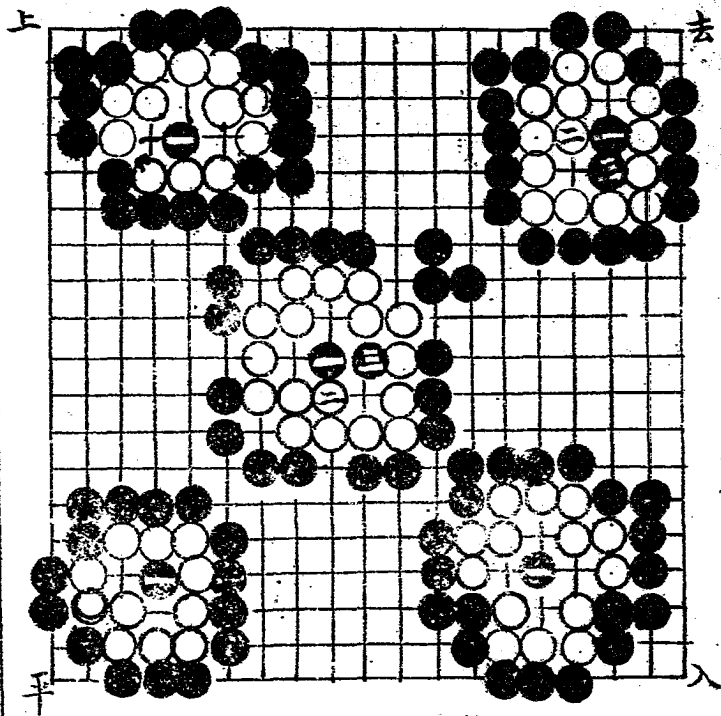
板五

入

梅花五

中腹

垂六



二八

上

ㄟ 未成形點眼

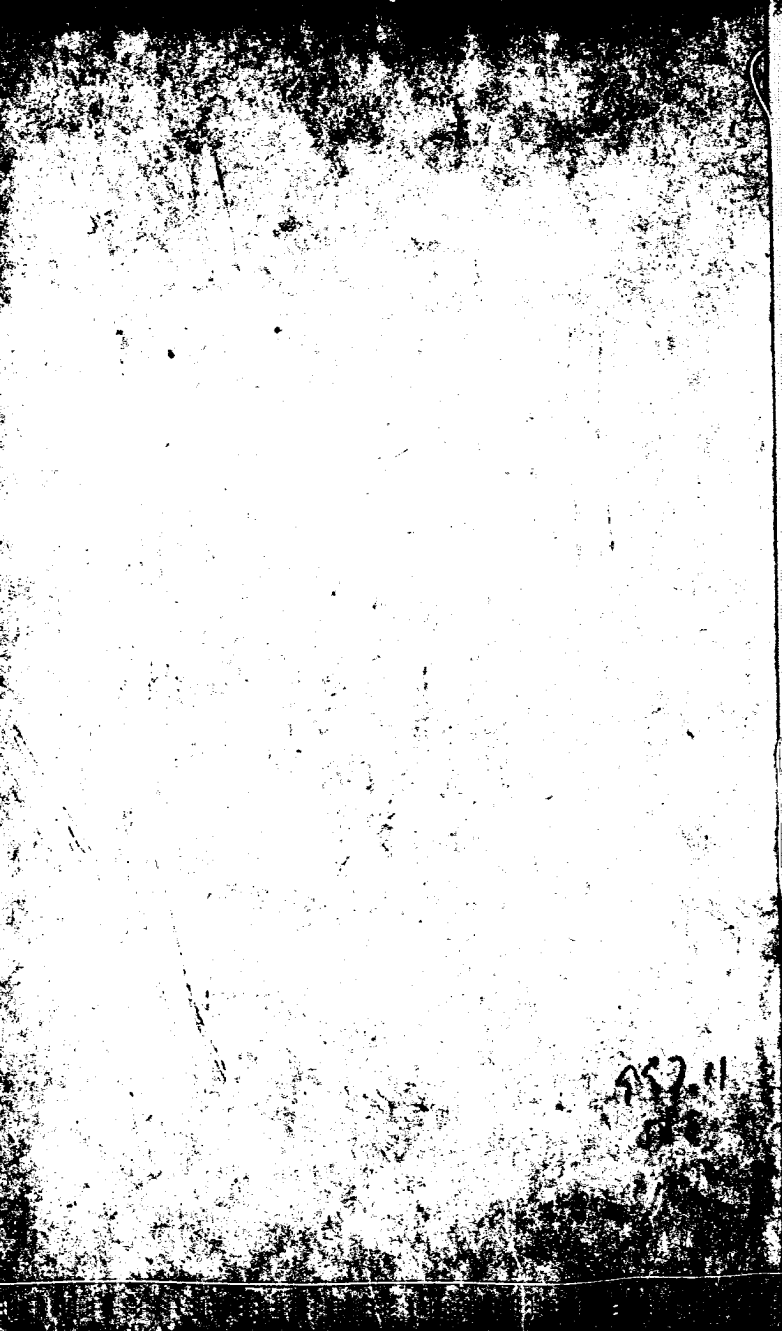
於敵棋陣線未固之際即予點殺即為「未成形點眼」此種點眼法不外：1. 破敵未末之眼位 2. 設法將點子接出 3. 預計點子被敵圍吃後仍能於其提子空位繼續點眼茲舉數普通例以示說明（見第27圖）

六 做眼法

甲 已成形做眼

1. 直三曲三丁四梅花五板五空六（見第28圖）

2. 直四曲四板六（見第29圖）以上各種形式不論先補敵如承點其應法如圖直曲四板六等均為不可點棋形」



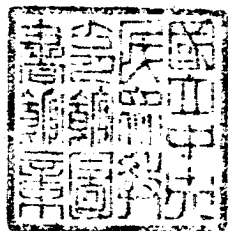
952.11



北平崔慶德先生著

新 撰

圍棋初步



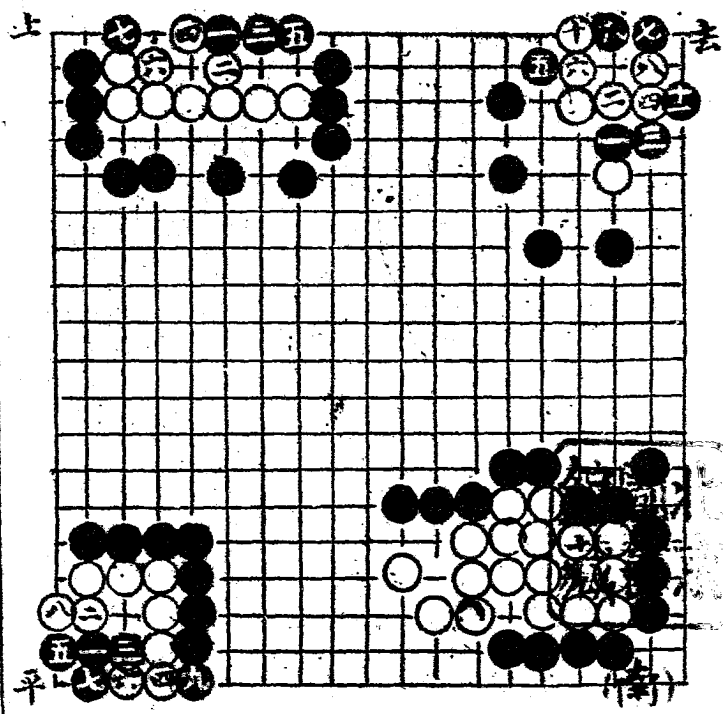
見

上海學生書局印行

9911
555
A-2



第 27 圖



二十九

下

平

(南)

第 28 圖

平直三

上曲三

去丁四

入梅花五

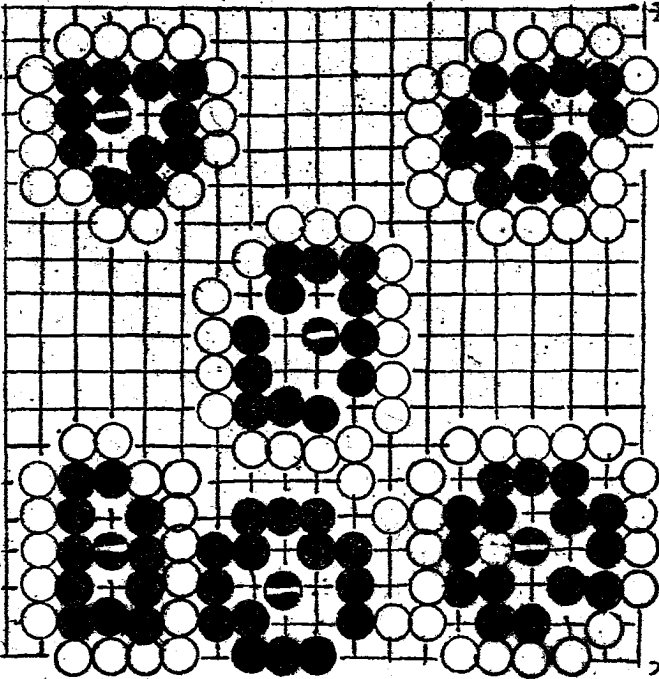
中腹板五

下邊

重六

上

去



下

入

第 29 圖

平

直四

去

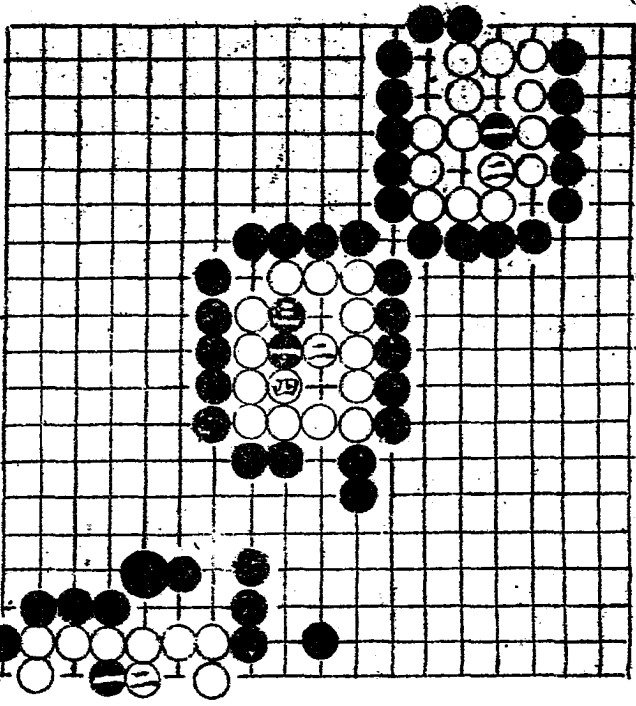
曲四

中腹

板六

上

去



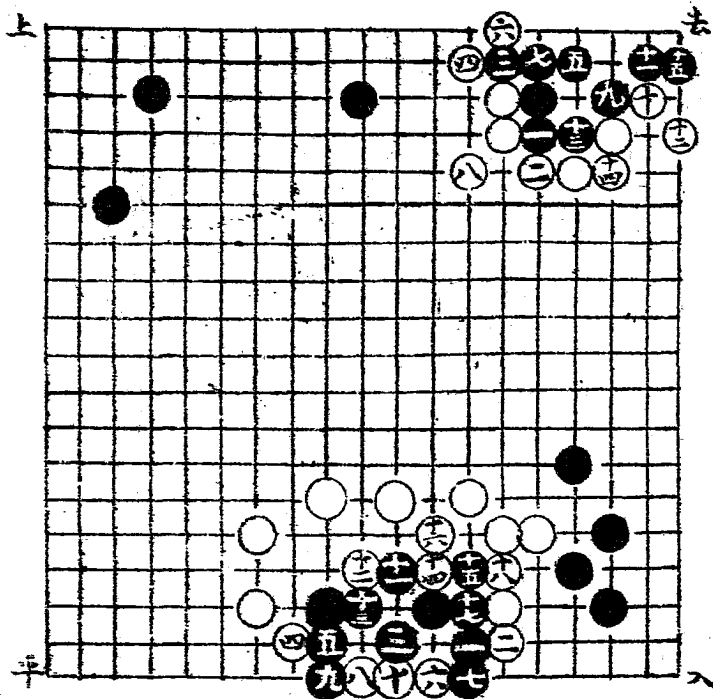
平

下

平

入

第30圖



未成形做眼

未成形做眼須注意1.注意做眼之行路是否充足必要時予以擴張如於中服謀活應向橫寬與縱深兩方向擴張2.做眼須求最簡捷之法3.「眼形」須多以備敵彼點則此做此點則彼做4.不使敵點子逃出必要時與敵成「各活」形勢尋舉例以明之(見第30圖)

七護斷法

「扳」「約」之後每有斷隙可為敵所乘必要時再補一手防敵之斷謂之

「護斷」

「粘固」「粘本為護斷最簡淨之法如該棋塊無慮做眼位實或無須求

較好之出頭時禁固

兇生劫材最為上策

(見第31圖)

2. 虎 虎有內虎

外虎「雙飛」虎子

近於己棋核心謂之

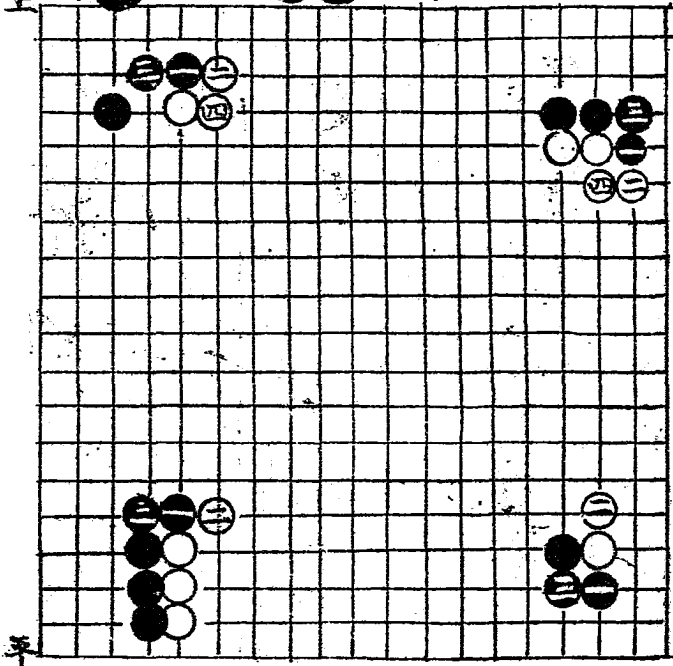
內虎「虎子遠離己

棋核心謂之外虎

顧慮己棋做眼用內虎

平 去 禁固 上 白 去 黑 禁固 均為 白 黑 禁固 入 禁固 上

去 (第31圖)



平

入

為安為求較好之出

頭則用「外虎」較優

(見第32圖)

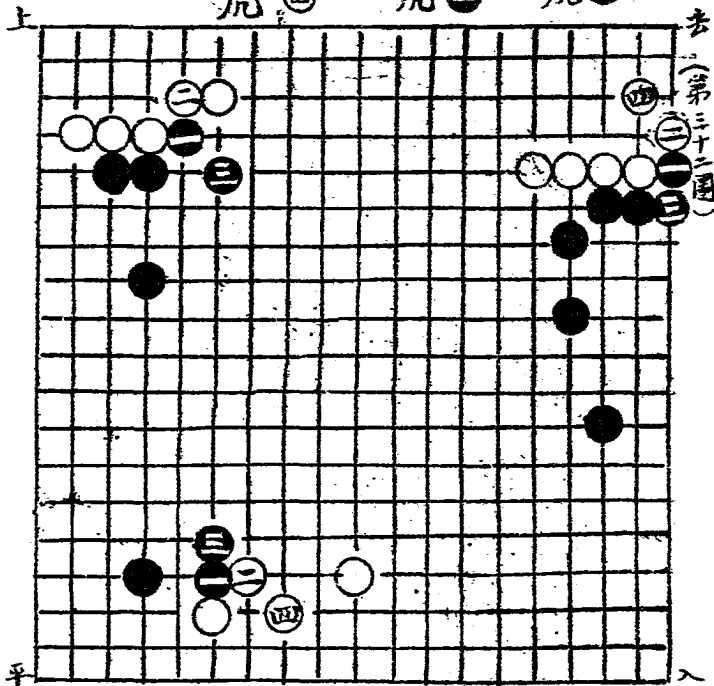
3. 關起(見第33圖)

4. 征白遠投

(見第33圖)

5. 弓(見第33圖)

平 白 去 外 上 內 白 平
虎 四 三 二 一 四 三 二 一



第六章 戰術

一 爭角

角為邊之極最易做活故初著多趨之每演成黑白雙方之爭奪戰爭角之變化甚多自有專書以供參考本書因為篇幅關係不能一一枚舉僅擇其最普通者以提供一概括之印象（見第34巧圖）

二 構邊

邊為腹之端做活之優僅次於角構邊之法總依外圍敵子之形勢為轉移惟切忌呆板呆板即不生動棋不生動則無法致勝矣茲舉例以提供一般之概念

（見第36圖）

第33圖

平角

黑● 關護

X位之斷

上邊

黑● 投護

X位之斷

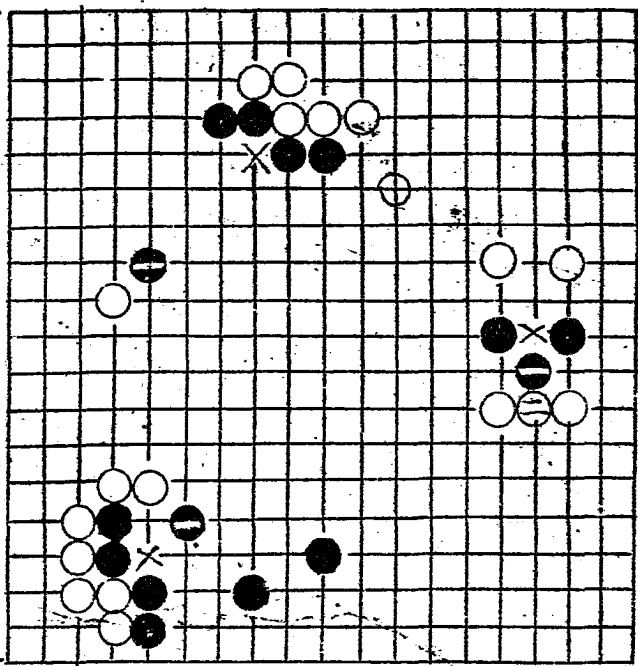
右邊

黑● 弓護

X位之斷

上

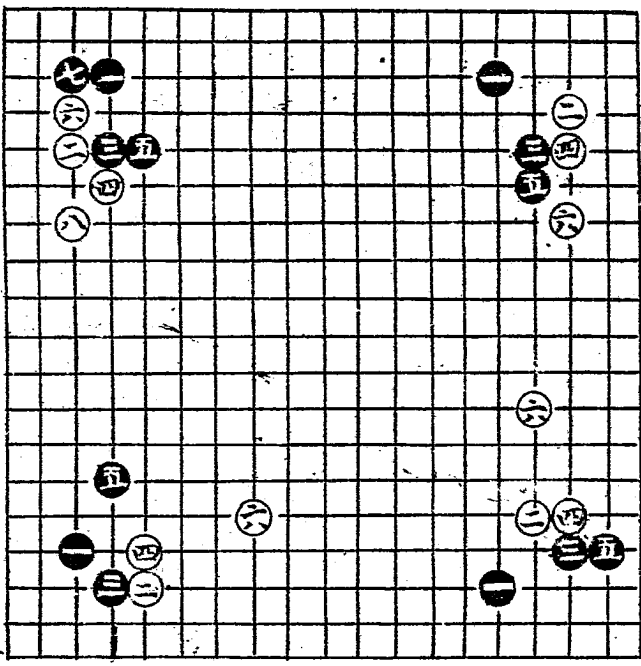
去



第 34 圖

上

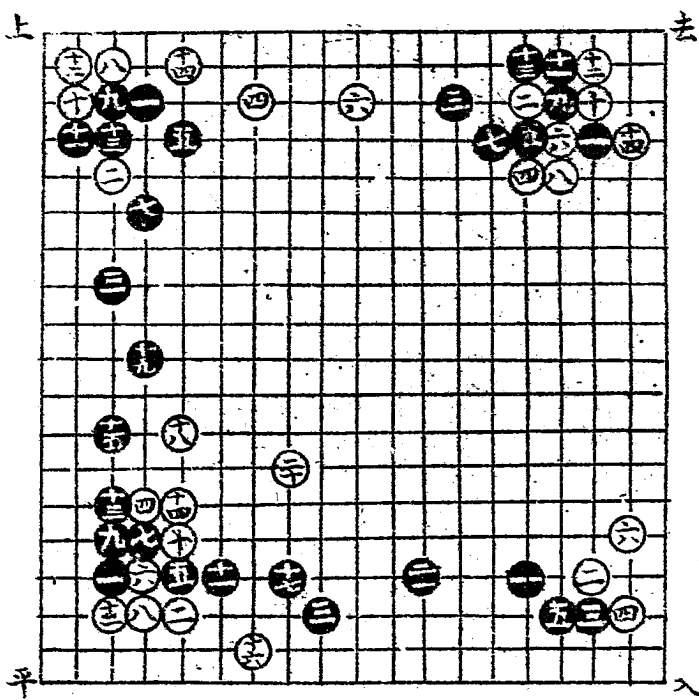
去



平

入

第 35 圖



三十四
下

第36圖

下邊

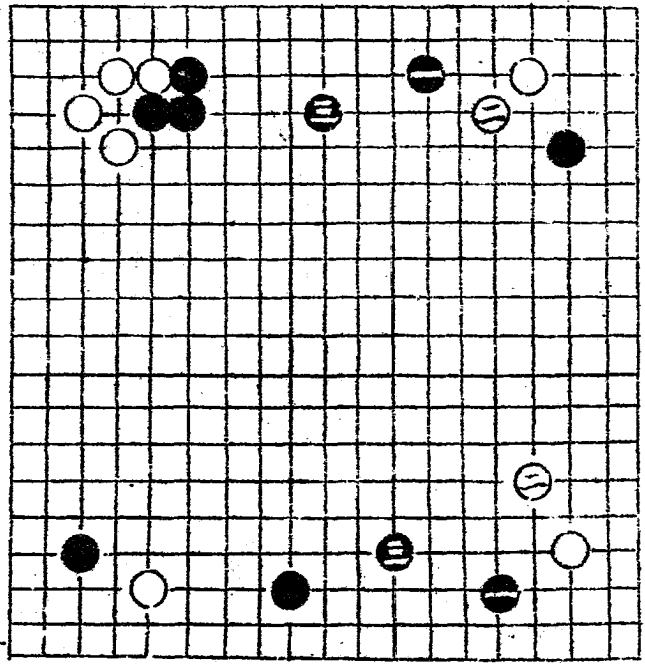
黑^三構邊

上邊

黑^三構邊

上

去



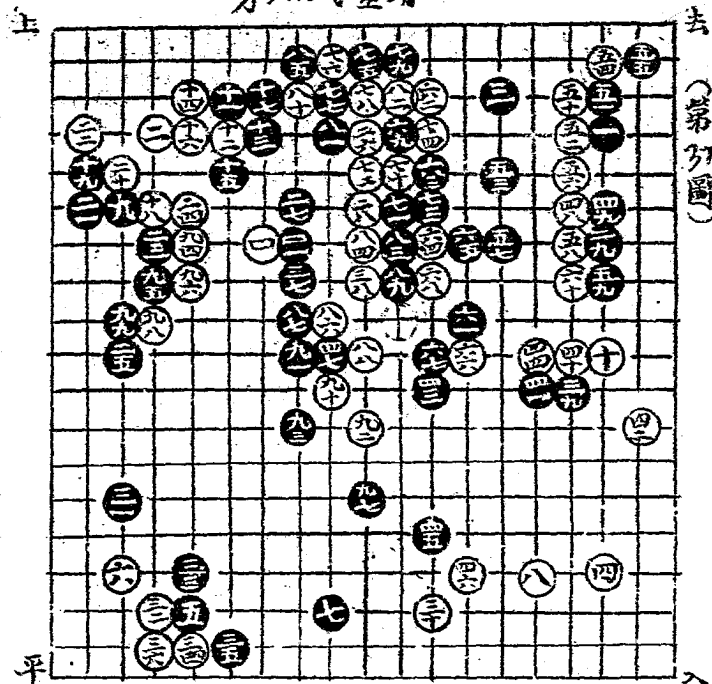
平

入

三 中原爭勝

着棋先趨邊角謀取根據
最後向中腹發展以求多
孔之勢邊角行路相當黑
白雙方常可互成均勢惟
腹心祇有一塊中原會戰
之得失往往為決定勝負
之關鍵着法首重生動務
求進可攻擊退可接連如

黑 三 五 七
運 用 輕 靈 漸 成 中 原 大 勢



能運用輕靈於腹心廣闊之地此種棋法最為上乘茲引用成局半篇用作說明

(見第30圖)

四 戰術原則

1. 把握先手 先手即係主動軍隊作戰非主動不足以取勝着棋又何獨不然蓋棋盤為有限之地區快着先鞭爭取大利自為致勝之道也

2. 定順序 先着大棋後着小棋先着急要之棋次要之棋可緩着

3. 重簡淨 着棋不論攻守步法均須簡淨以防「補後」或為敵解乘之弊端惟須避免呆板蓋呆板之棋往往侷促而無可擴展也

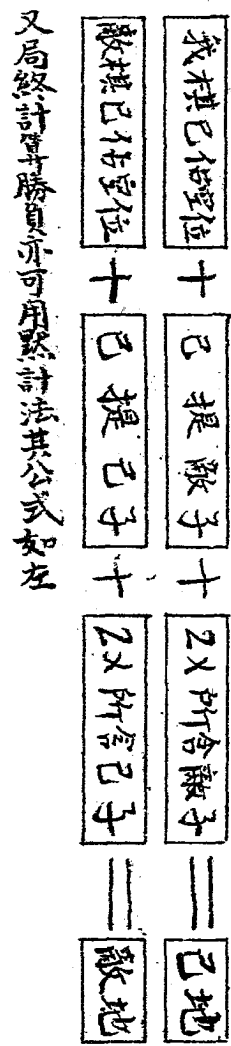
4. 可攻與不可攻 孤單之敵可攻虛弱之敵可攻且攻而後如中途無其他牽制更

須步步擊逼勿稍鬆弛即使敵能謀活或逃脫而我亦可借外圍之陣線而佔優越形勢
已活已固之敵不可攻如誤攻之敵或不應而搶先他着或夾擊我攻子而予
反噬均為極端不利有所根據以侵削敵地不屬攻擊之列

考察敵意 兵法有云「知己知彼百戰百勝」故對敵棋步之用意必須詳審然後決
定己棋之對象以免墮敵計中

五計盈虛

一、默計地盤 不論半局殘局着棋者常須默計敵我佔地之多少以定攻守之方
略其法甚簡可用下列之公式求之（計算法活子不計此因提子及舍子均已
計入故可省略）



〔棋塊罰子〕罰進即加罰出即減



2. 取捨交換之計算 捨此取彼棋法常有惟其中盈虛有關損益不可不計要言

之不外較衡敵我所得多少及交換後己棋之餘味是否豐富以為定準(見第38圖)如圖黑捨棄上邊二子使白獲得實利然黑(1)提後延以(2)飛攻白子

把握主動卒得勝局又第

39圖所示爭劫之交換黑

白得失大致相當

3. 比氣之計算

黑白兩棋隊互圍兩不能

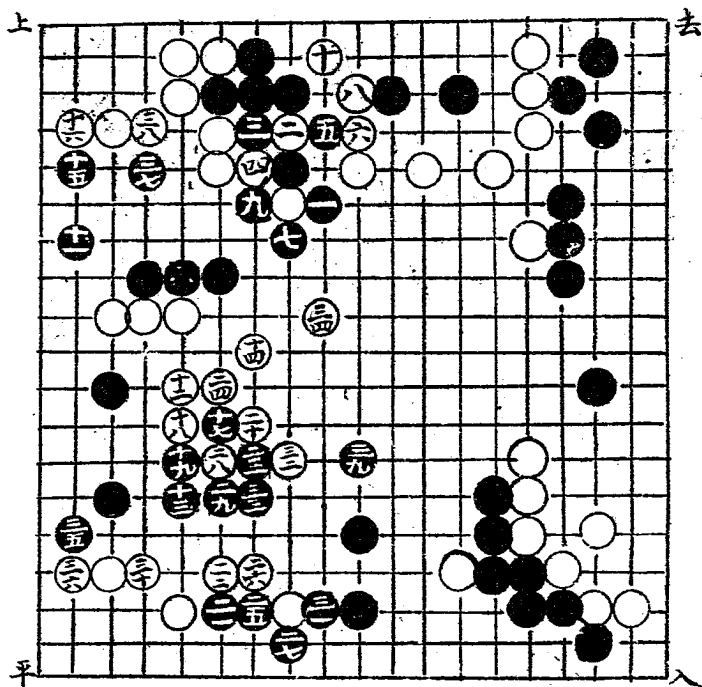
謀活最後祇有出於比氣

之一途計算比氣可否得

勝如係無公氣之局面氣

數多者獲勝如氣數相等

第三十八圖



則先着者獲勝如係有公
氣之局面則援用下列公
式計分有無眼相殺兩種

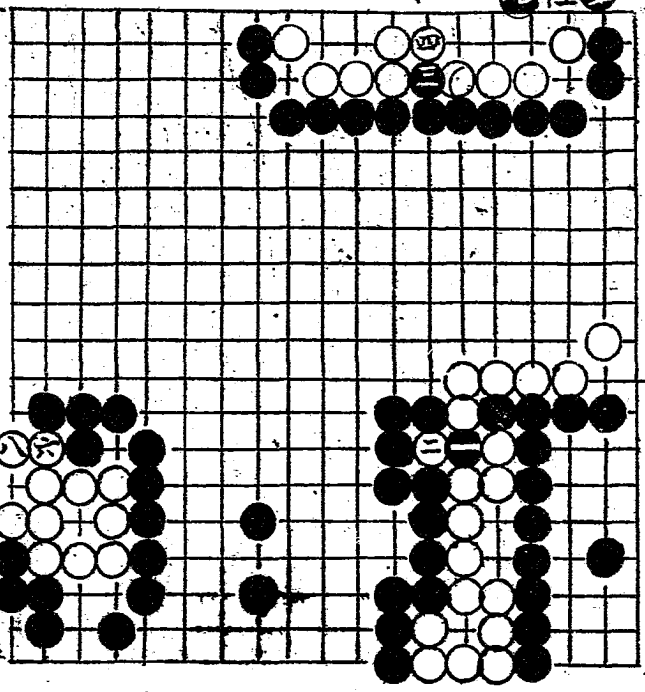
黑(五) 同(一)位 劫(七) 同(二) 位殺

去 (第39圖)

上

平

八



互無眼相殺（以下諸公式其先決條件為公氣應在兩步以上）

己私氣十一 相等於 敵私氣十 公氣一) → 我先著勝 或 敵先著各活

己私氣十一 多於 敵私氣十 公氣一) → 我勝

敵私氣十一 相等於 己私氣十 公氣一) → 敵先著勝 或 我先著各活

敵私氣十一 多於 己私氣十 公氣一) → 敵勝

互有眼相殺（以下諸公式其先決條件為公氣應在一步以上）

己私氣 相等於 敵私氣十 公氣一) → 我先著勝 或 敵先著各活

己私氣 多於 敵私氣十 公氣一) → 我勝

敵私氣 相等於 己私氣十 公氣一) → 敵先著勝 或 我先著各活

敵私氣

多於

(己私氣)

— 公氣)



敵勝

敵我私氣相差之數不及公氣兩步以上時（互有眼時不及一步以上）可成各活局面

有眼與無眼相殺時無可各活無眼者之私氣如能超過有眼者私氣各公氣之總和可得勝利反是則敗又「可點棋形」及「已受點之」不可點棋形」等（見第44圖）其因更番點撲而遲滯之步數（即相當之氣數）亦屬於應記憶之列
茲舉數例以計算比氣之勝負

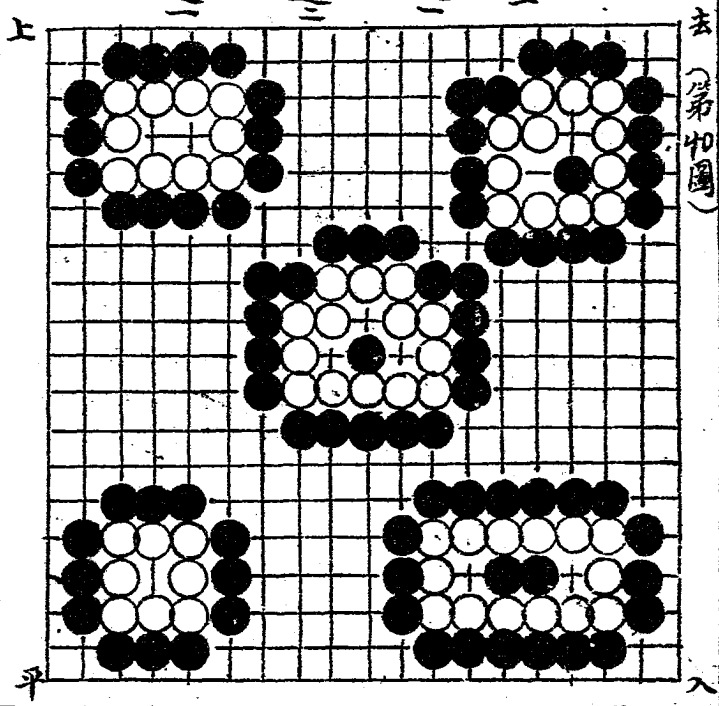
（見第42圖）

棋形	氣數
獨一	1
雙二	2
直(曲)三進一	2
直(曲)四進二	3
丁四進一	4
板四	5
板(梅花)五進一	7
板六進二	10
垂六進一	11
垂七進二	15

4. 劫材 劫材計分「本身劫材」及「交換劫材」兩種就爭劫兩棋塊本身覓取攻
 襲點者謂之「本身劫材」此為敵必應之劫材其攻襲點非與爭劫棋有關者謂
 之「交換劫材」蓋此種劫材敵可因材棄捨棄不應而劫固爭劫點或繼吃我子以
 實行交換也劫材貧富有關爭劫勝負故在爭劫之先須計算敵我之劫材孰
 貧孰富富者欲劫貧者避劫又材貧者如捨棄「交換材」以強求劫勝其獲

利若干以須計算如得不
 償失自不可就而還他着
 如得利過小亦須先就其
 他大棋處進行俟再相
 機圖之惟劫後有餘味可
 尋之棋又當別論

平：獨一
 上：雙二
 去：雙二
 入：雙二
 中：雙二
 丁：雙二



第廿四圖

平

板四

上

板五進一

去

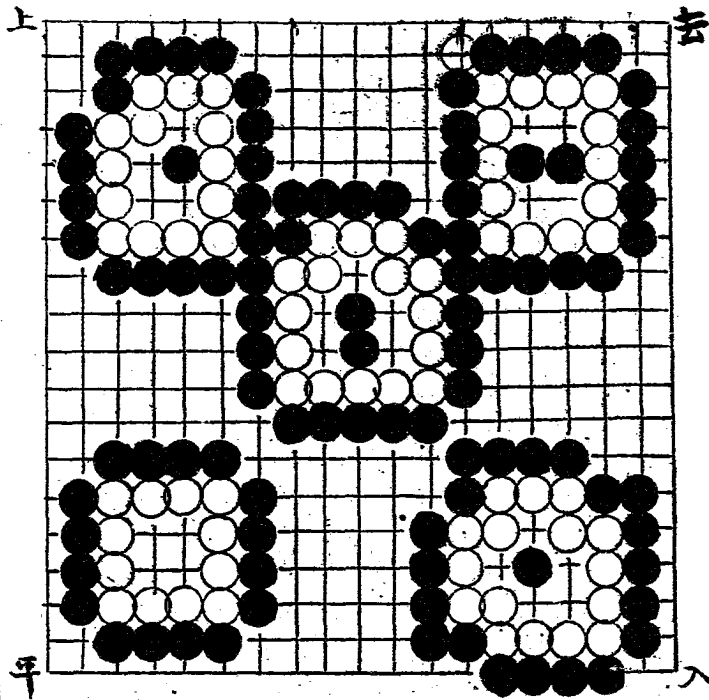
板六進二

入

垂六進一

中

垂七進二



四十下平

第七章 战略

凡初着佔據形勢之樞要

如佈局之「投」「緜」「掛」

「挾」「折」「拓」「詰」「關」以

及足以另闢戰場之各種

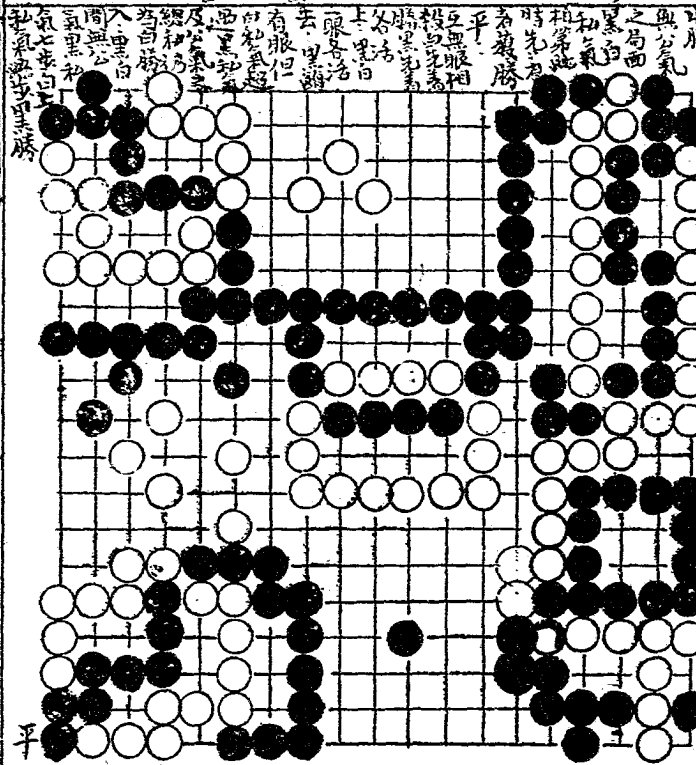
侵略氣法如「分投」「掛托」

「碰」等均屬於戰略範圍

戰略為戰術及戰鬥之先

導守戰術戰術為戰略之

中腹
去
(第廿圖)



平

本實如徒有高超之戰略

而無精確之戰術及堅強

之戰鬥以為後繼最終仍

不免於陣線崩潰地城淪

亡但戰略棋步關係重大

抑且深遠目不能稍予忽

視也

一投角

投角法有四「鎮角」亦

去

平
依目投

上
高目投

去

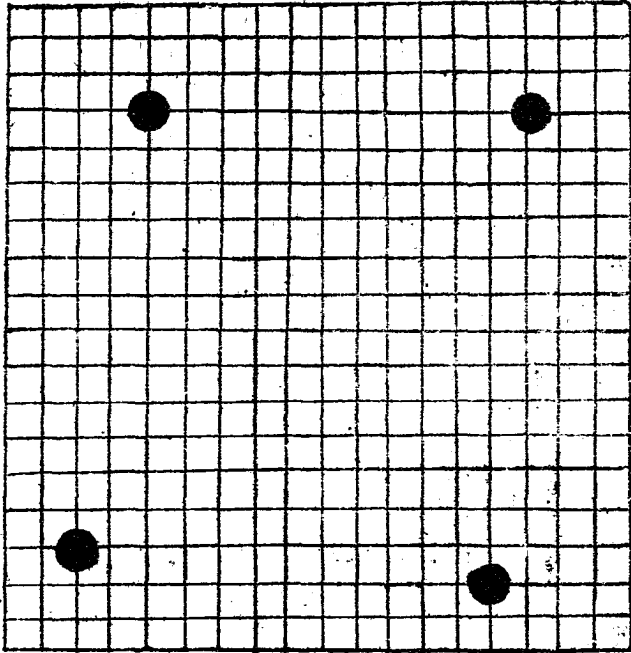
星目投

入

目外投

上

(第4圖)



平

入

梅星目凡四四以內均

屬其範圍

1. 依目投(見第43圖)

2. 高目投(見第43圖)

3. 星目投(見第43圖)

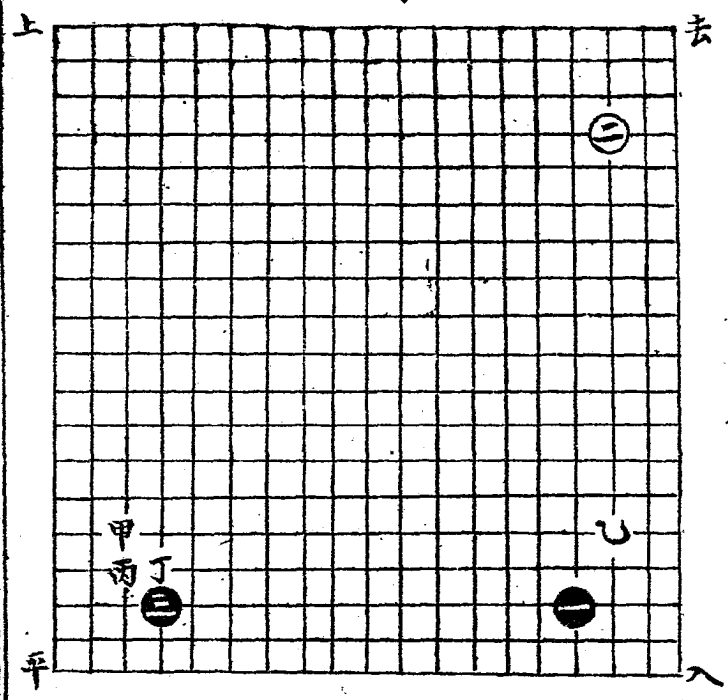
4. 目外投(見第43圖)

用法以視其他各角及邊

獲棋勢為轉移以忌平放

為原則如第44圖所示

第 四 十 四 圖



黑●即為平放之着其弊有三

(一) 由可於甲乙兩位掛以造成優勢

(二) ●●之間白如分投黑因●●位均依左右棋勢無法兼顧

(三) 縮角以一縱一橫為佳(詳後)今黑如根據●●縮角則不能得縱橫之佳勢故黑●之着應於丙位依目投或於丁位星目投

二縮角

縮角法有三

1 平縮(關縮)

利——距中腹較遠

弊——側翼稍嫌暴露有被敵掛攻之隙

2. 小飛綿

利

—— 護角最固無虞被敵攻破

弊

—— 距腹心較遠佔地較少

3. 大飛綿

利

—— 佔地較多距該邊中樞較近

弊—— 陣線較虛有被敵攻破之虞(以上見第卅圖)各種綿角法之利弊既如上述其運用則須視當時之局勢而定如黑白雙方互不攻掛已棋鄰角雙綿則以一縱一橫為佳蓋呼應較優也今以第卅圖表示之

三掛角

1. 小飛掛

(見第卅圖)

2. 間高掛

3. 低目掛

第拾圖

平 平締

敵子可於甲位攻掛

上 小飛締

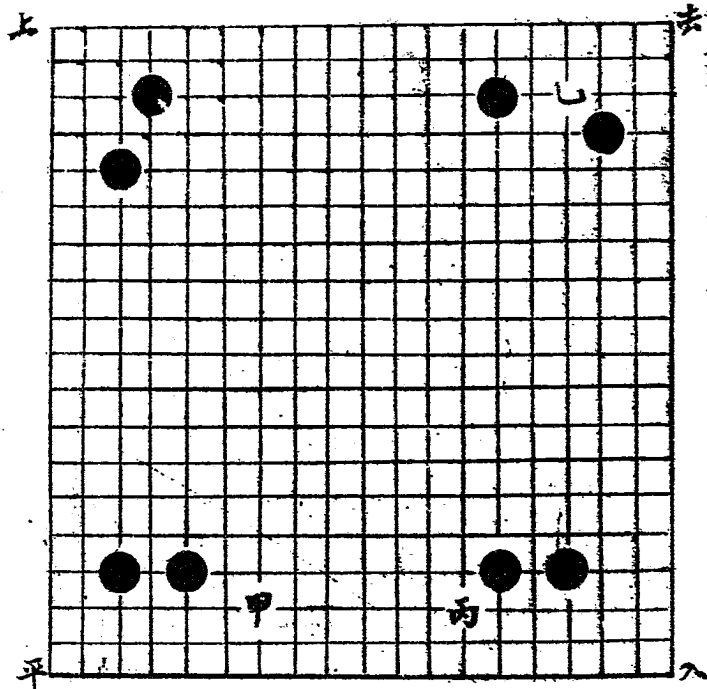
去 大飛締

敵子可於乙位侵斷或活角

入

星目投後可平締亦可

於丙位大飛締角



此圖黑白均為縱橫雙

締位勢相等惟先手在黑

此種佈局法黑利而白不

利故白棋如欲避免此種

局勢則白(六)應於甲位掛

或乙位高掛就黑棋縱橫兩

締而論亦可根據(三)(四)之縱

締於上邊兩位中極拓根據

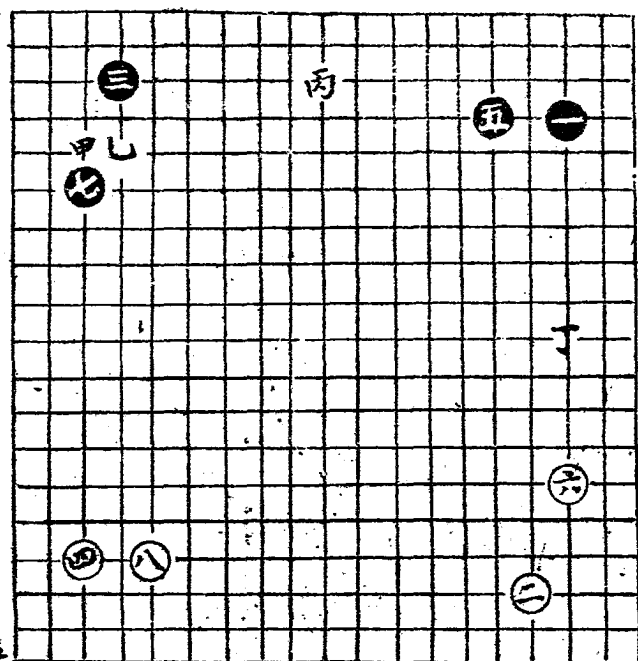
(一)(二)之橫締於右邊丁位中

極拓範圍廣闊氣勢雄大

雖善得此應手將無後置促之感

上

去



甲

乙

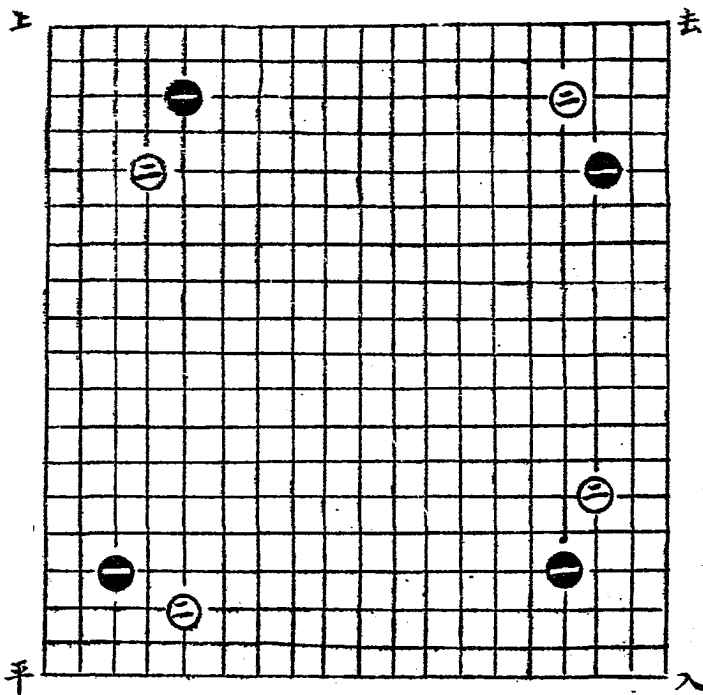
4. 六飛掛(以克第4圖)

5. 商賈(見第4圖)

第4圖

手上去入

白(○)均為小飛掛



第48圖

平上

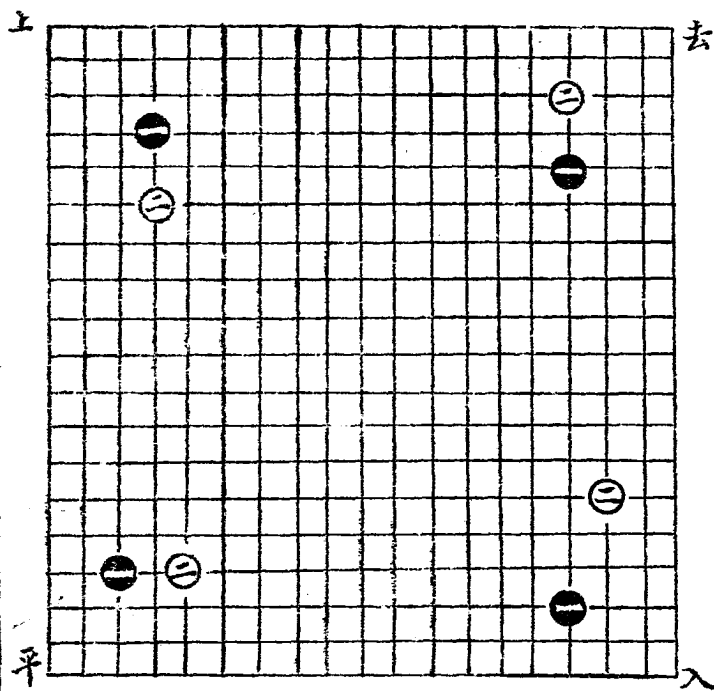
白(○)均為簡高掛

去

白(○)依目掛

入

白(○)大飛掛



第廿圖

四劫

劫有二間劫三間劫

三間劫二間劫

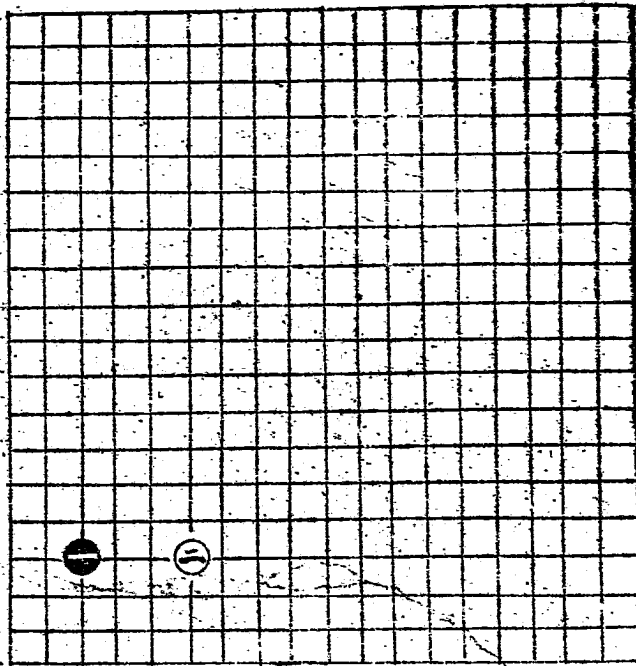
劫三間連劫諸種

(見第50圖)

白(○) 為二間 高掛

上

去



平

第 10 圖

平

黑 一問 換 白

一問

逆 換

上

黑 二問 換 白

二問

逆 換

去

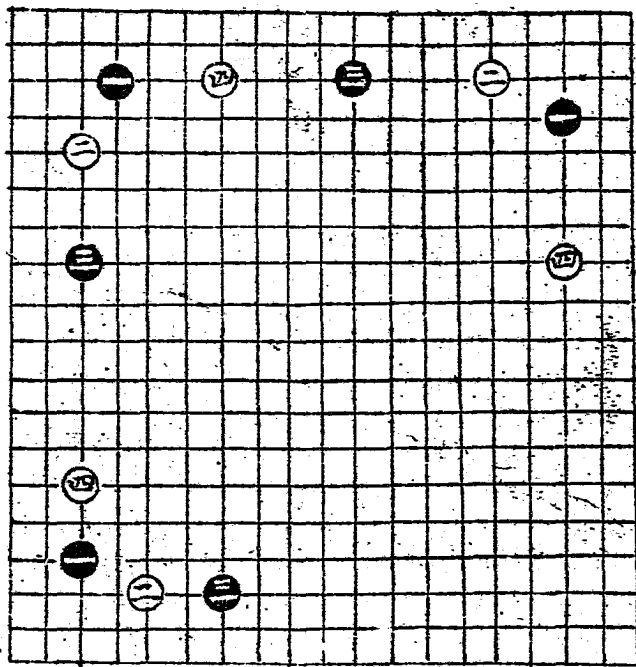
黑 三問 換 白

三問

逆 換

上

去



平

入

第 五 圖

五 折 邊

折 邊 可 「 折 二 」 「 折 三 」

「 折 四 」 「 折 五 」 等 等

(見 第 五 圖)

去

下 邊

折 二

左 邊

折 三

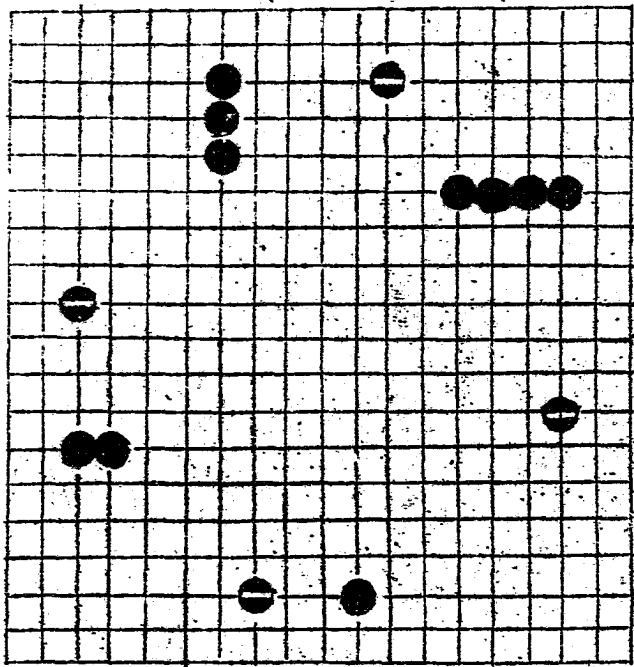
上 邊

折 四

右 邊

折 五

上



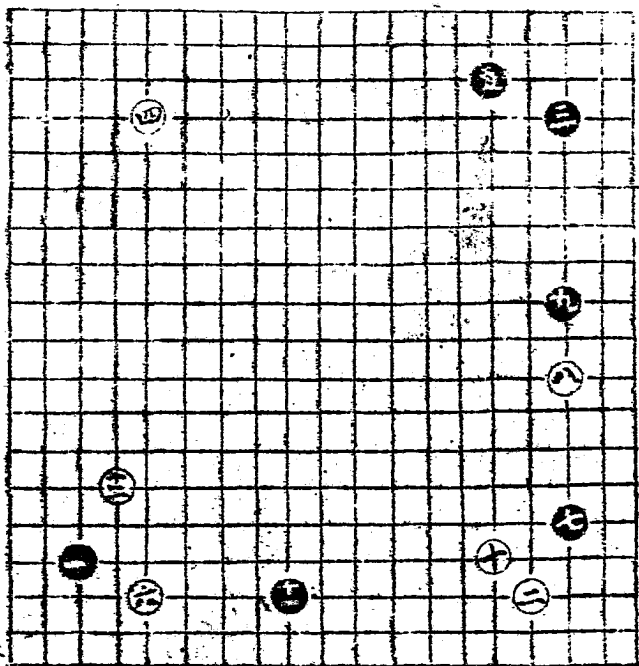
平

入

第 五 圖

上

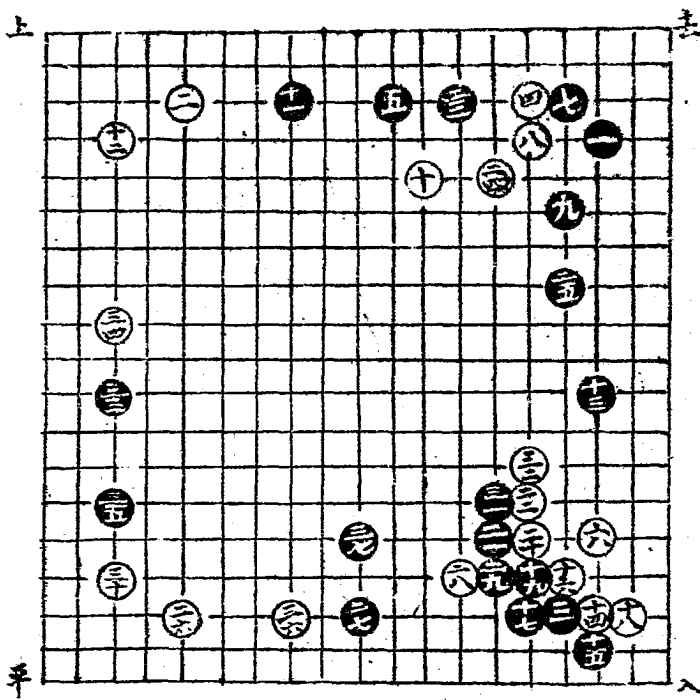
去



平

入

第53圖



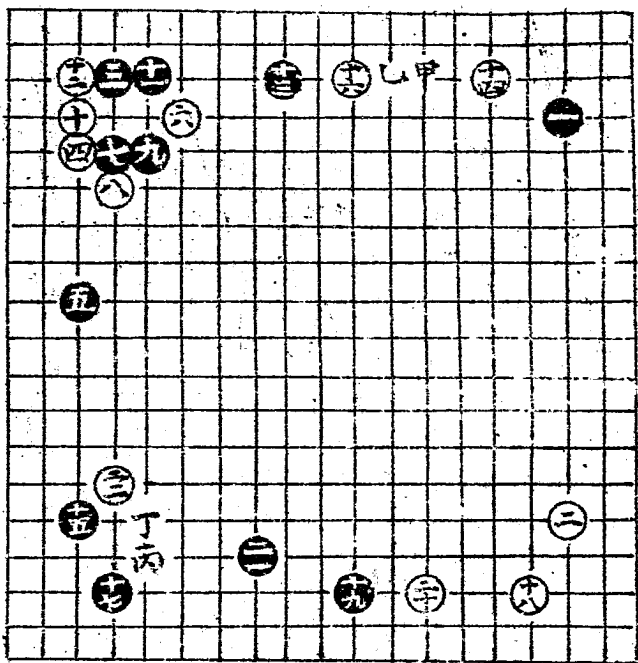
四十七
下

第卅圖

白(十)語不當蓋黑子並
 不受其影響且黑因(三)
 之子位祇不致走甲位或
 乙位重複機緩之着(六)
 之手應於丙位掛或(八)
 位締
 白(三)於丁位鎮亦是一
 法

上

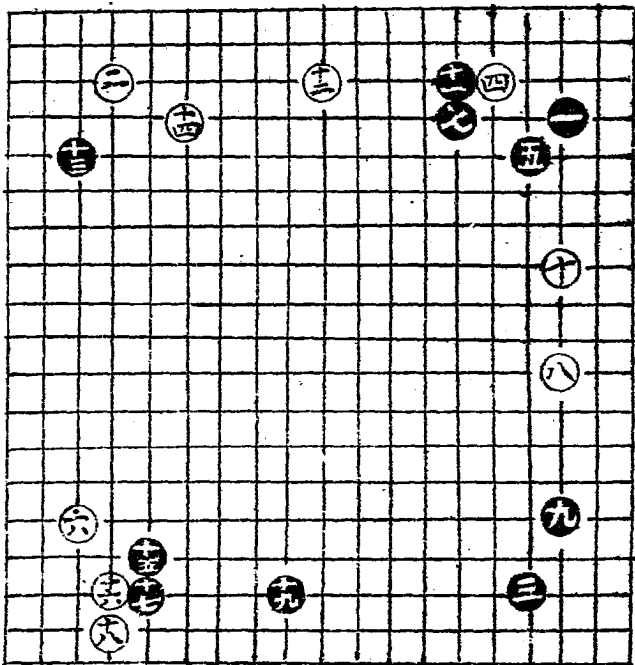
去



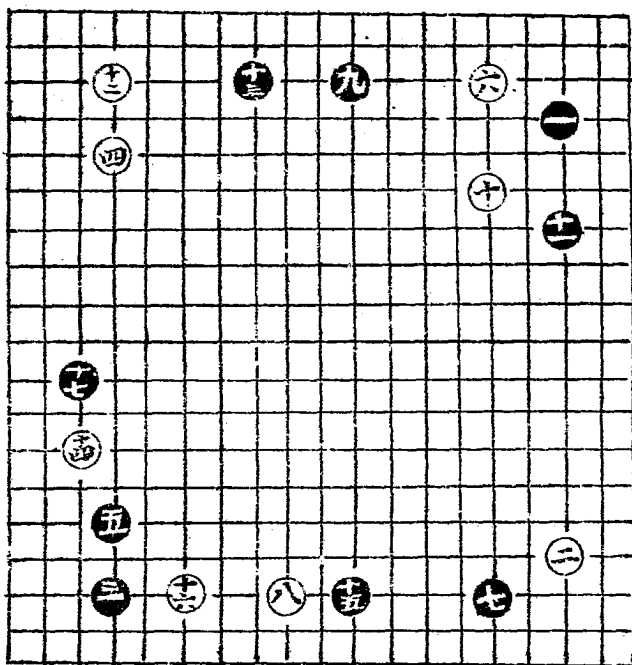
半

入

第 55 圖



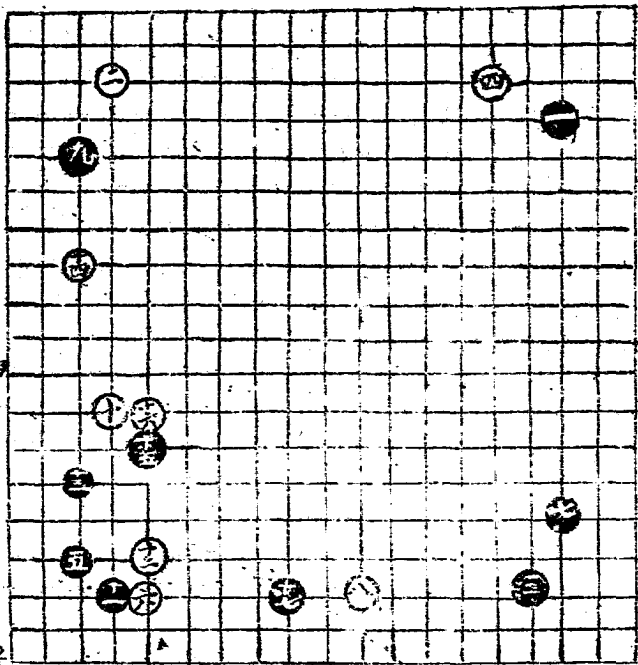
第56圖



第 57 圖

上

去



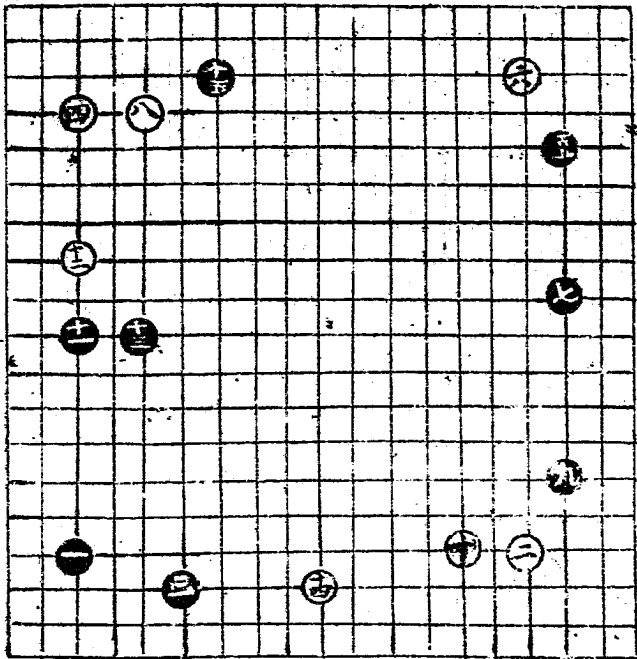
四子左

下

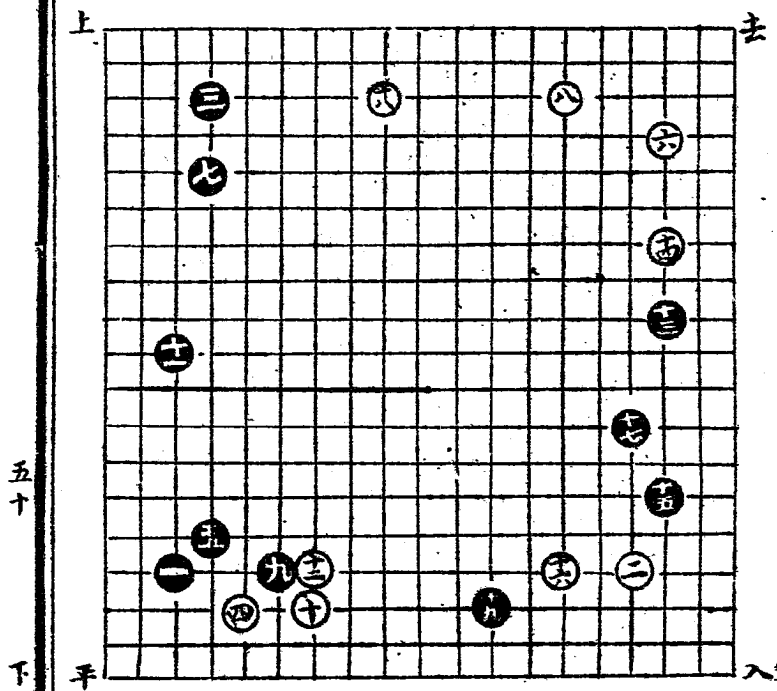
早

入

第
58
圖

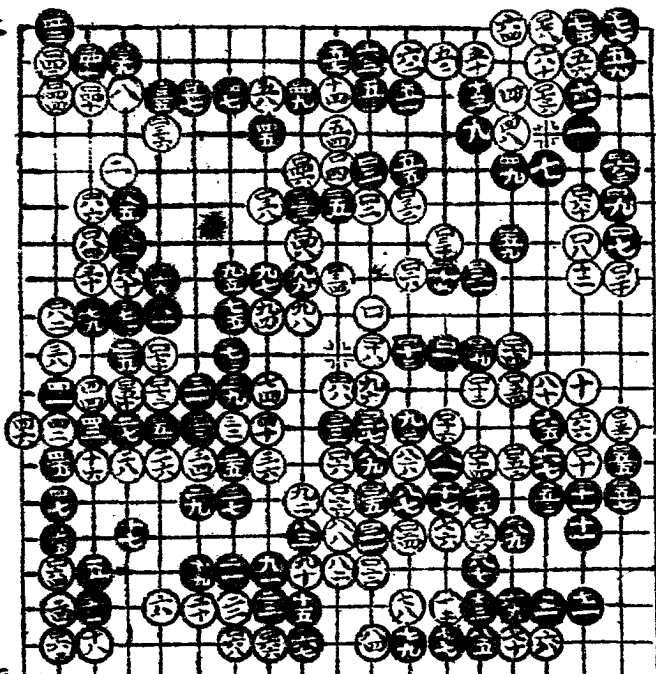


第59圖



去

上



平

入

六、佈局

佈局法似易實難其原則不外「佔形勢」、「破敵勢」、「避重複」、「廣子應」諸般策略舉數例以示一般之法則如第523545556575859圖

七、侵襲奕法

侵襲奕法於兵法中稱為奇兵蓋具有突如其來之性質也惟無定式可述不外視敵勢以定侵襲之深淺可活則單獨活之不可活則須廣求呼應以與其他活棋相接連或攻殺敵孤棋以自活如斯而已

以上關於戰略之敘述因篇幅關係似嫌單簡總之「顧全大局」為不二法則爰引用成局一篇以為補助諸希諸君心領神會焉（見第60圖）

第八章

結論

吾恒見世人善棋勝則驕矜炫耀之色溢於眉宇敗則報顏愴喪之意充於五內蓋好勝羞敗人之常情也殊不知奕理高奧變化深繁雖竭盡畢生精力亦絕難窮其止境又何苦因一時之得失而多所激動哉？且朋友奕戲原寓消遣之意矜誇傷人更非所宜如能含默澹泊無傷大雅方為上品然善棋雖屬遊戲而棋法則與事理人情征戰方略極相暗合譬諸「樸吃」即所謂「設欲奪之必先予之也」譬諸「吃斷」即所謂「聲東擊西」也諸如此類不勝枚舉故弈理內實寓有教育之函義勿濫勿草多慮多算此為善棋之規範

故高手者往往歷數日始竟一局實不為過又須於初學之始即養成「不悔步」之習慣蓋着棋猶之指揮作戰決心處置之後自難再行翻悔且亦為敵人之所不容自當謀定而動也夫悔棋以另着易耳吾獨不見「人生之路」之有能折返另走者所謂「失足之恨」永恆莫補「慎始」「防漸」古有明訓吾人其勉乎哉

(全書完)

五 彩 木 盒 跳 棋
五 彩 陸 海 空 軍 棋
特 大 號 木 盒 圍 棋

上海學生書局發售

中央圖書審查會免字

號審查證

21660
版 權 所 有
翻 印 必 究

中華民國三十三年三月初版

新撰圍棋初步

著作者：華北崔慶德

全書二冊上等連史紙本

出版者 上海學生書局

發行人 王 裕 聲

上海交通路

總發行所 學生書局

分發行所 學生書局

重慶民生路二四號

各埠各大書局均有代售

9

222102

7.11

2

2

97.11

538