

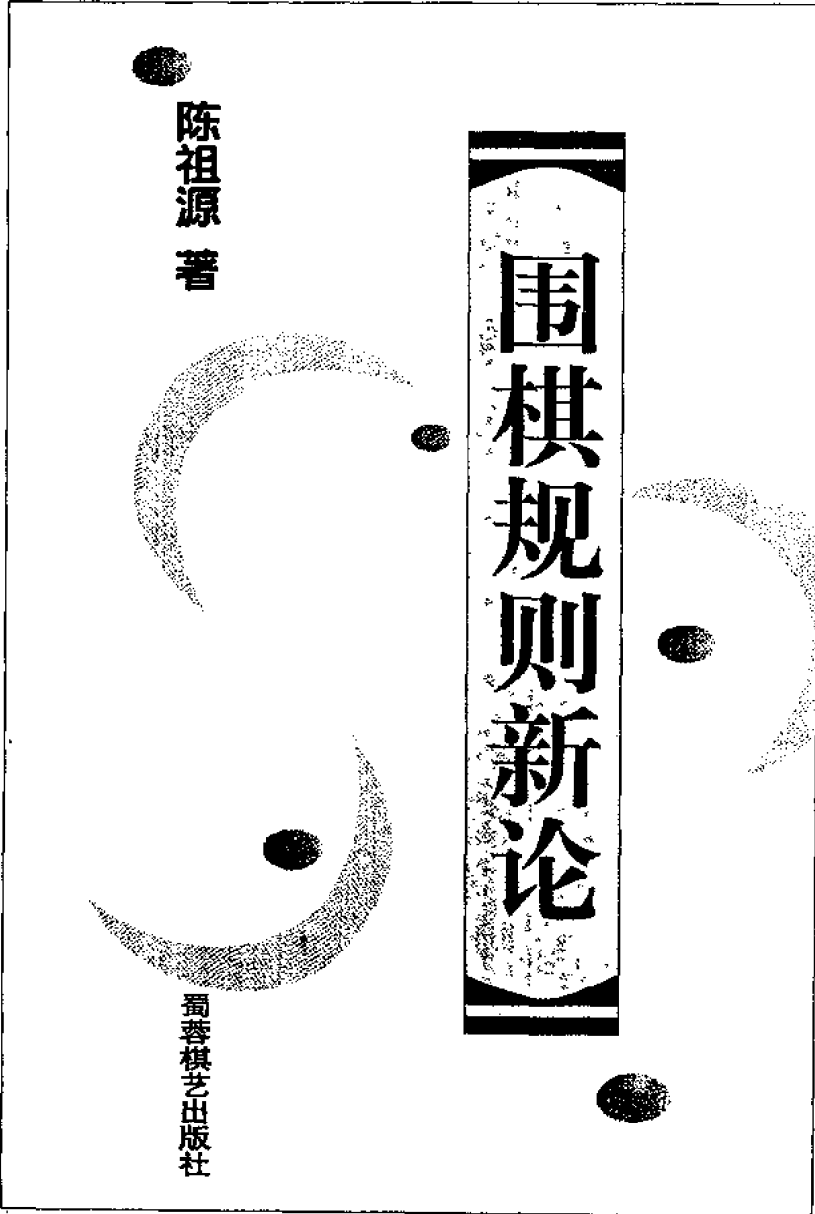
陈祖源 著

围棋规则 新论



北京
人民邮电出版社

Created by Yasita



围棋规则新论

陈祖源 著

蜀蓉棋艺出版社

Created by Tasita

开篇的话

相信打开这本书的读者都是围棋的爱好者，多多少少知道一点或者听说过一点关于围棋规则的问题。都知道中国有中国规则，日本有日本规则，现在还有一个应氏规则；也知道比目与数子会有一点小小的差别；大概也知道现在围棋规则还没有统一。但是也可能会有疑惑，围棋规则还有什么问题？我从来就没有学过什么规则，不是一样下棋？除了打劫算是人为规定的以外，其他一切都是很自然的，有什么可疑难的呢？有什么值得应昌期先生耗十余年之心血去研究的？又有什么值得另立出一部应氏规则来？更有什么东西值得你写成一本书呢？围棋规则真有那么多的问题？围棋规则的统一真的那么难吗？

的确，围棋规则就是一种自然规则，一切都是本来就自然存在的，也许还是信奉自然流的好，不必钻牛角尖去研究。越研究越出问题，越研究越有分歧，越想解决分歧越糊涂，于是围棋规则的问题也变得越加复杂起来，以至于专家们对围棋规则的统一没有了信心，以至于值得我在这里写一本书了。有一位科学家把做学问之道比喻如读一本书，开始觉得这本书很薄，一读起来又觉越读越厚，读完以后再一回想，却感到这书又变薄了。这后一个薄与前一个薄当然是有质的区别的，但是世界上有的事情也确是被人为地搞复

杂了的，想通了以后才发现事情原本很简单。围棋规则也许就是这样，走了一圈，想通了这林林总总的所谓复杂疑难争歧问题以后，发现又回到了原地。我在本书的最后拟了一个围棋规则，只有二百来字，还不到这个开篇写到这里的字数的一半，而且读者看了以后一定会说，里面什么新东西也没有，事实也是如此，世界上的事情并非是越奥妙越有学问，让奥妙回归简单才是我们的追求。

当然这中间变厚的过程并非是没有意义的，没有过程就没有结果，过程是一项艰苦探索的记录，理解了过程才能真正理解结果，而且虽然结果才是目的，但过程远比结果丰富得多也有趣得多。何况围棋规则中的确有一些复杂难解的问题，而且也在实际比赛中引起过争议，总要有个分析和交待。书总得有厚才变薄。下面先把围棋中形形色色让规则感到为难的问题介绍给读者。平时没有关心过规则的读者看了以后也许会吃惊，围棋中还真有一些想不到的奇奇怪怪的东西。

目录	第一章 林林总总的规则问题 (1)
	一、 从“盘角曲五”说起 (1)
	二、 赖皮劫 (3)
	三、 三劫循环 (4)
	四、 四劫循环 (10)
	五、 长生劫及其他 (15)
	六、 “目”与“子”的问题之一 (21)
	七、 “目”与“子”的问题之二 (23)
	八、 “粘最后一劫”问题 (24)
	九、 万年劫 (28)
	第二章 子、目与点 (31)
	一、 子、目、点的定义 (31)
	二、 子、目、点的换算 (41)
	三、 规则与胜负 (50)
	第三章 日本规则的缺陷 (58)
	一、 日本规则的缺陷 (58)
	二、 池田敏雄的改进方案 (71)

三、 子目归一	(75)
---------------	------

第四章 应氏规则打劫理论质疑

.....	(83)
-------	------

一、 略辩“无胜负”	(83)
二、 应氏规则的“变穷打劫”理论	(88)
三、 应氏规则的“劫分争搅”	(92)
四、 “有眼三劫”	(97)
五、 假四劫循环	(102)
六、 循环实证中的一个失误	(104)

第五章 新的打劫规则理论与实践

.....	(111)
-------	-------

一、 禁止全局同形	(111)
二、 实用法则	(116)
三、 循环棋的本质——否定	(126)
四、 棋例分析	(133)

第六章 规则新拟

(152)

一、 制订规则的原则	(152)
二、 围棋基本规则的内容	(155)
三、 围棋基本规则新拟	(159)

四、 围棋对局规则	(161)
五、 围棋竞赛规则	(164)

附 录..... (171)

中国围棋竞赛规则	(172)
日本围棋规则	(188)
应氏棋规	(204)

第一章 林林总总的规则问题

一、从盘角曲五说起

盘角曲四(图1-1)是一个大家熟悉的角上死活常形,结论是“劫尽棋亡”或者“局终乃亡”,即白可以打劫杀黑,而打劫的主动权在白方,因此白方可在局终以后从容补尽劫材后再开劫,黑只能坐以待毙。现在的问题是,如果角内白方多一子,成盘角曲五(图1-2)又怎么样呢?

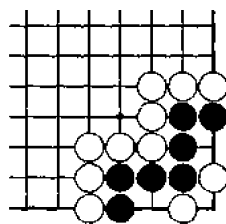


图1-1

这个问题似乎很简单:公活。这个结论当然是对的,实战中也不会有人提出异议。但其实并非不能提出异议,而且如果提出来了还有点伤脑筋。且看如下的过程:如图1-2a、图1-2b,白1叫吃,黑2反提两子,白3再提回,棋形恢复原状,黑4当然在别处下子。但白5继续如图1-2a的白1再重复上述过程,

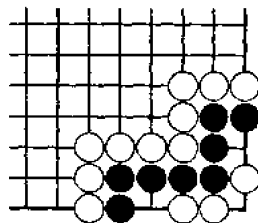


图1-2

1

如此不断重复,会怎么样呢?读者稍微一想就一定会说:这算什么棋?白方如此下法等于是让对方下棋而自己却没有下,谁也不会这么做!这自是当然,没有人会那么笨。但问题是那是要在局终才动手!如果局终时白方发现要输,他就开始这么下了,而且无穷尽地没完没了,他可以承认输了!你可能会说这是赖皮。当然是赖皮,当然没有人真的会这么赖皮。但是问题是你总得说出道理来否定它,而这可没有想象的那么容易。

马上想到的理由是:棋已下完,我已不下了,你就不能再下了。但这显然不行,且不说绝无单方宣布终局不让对方下棋之理,即如前面所说的盘角曲四,就是要局终补劫材的,对方不也是无棋可下的吗?道理上那肯定是不对的,但要说清楚的确很难。当然最简单的办法是在围棋规则上写上一条,规定不可以这么下,事情也就解决了。但这样一来围棋规则就不那么自然了。而且碰到一个问题制订一条规则总归不是好办法,围棋千变万化,谁能保证你已经一无遗漏了呢。即便这一例也不仅仅限于盘角曲五、曲六、曲七以及如图1-3,只要“盘角”,即角上公活可以送二还一,都一样可以赖皮。

简单的规定不允许肯定不行,因为叫吃总还是一个劫材

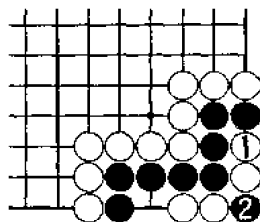


图 1-2a

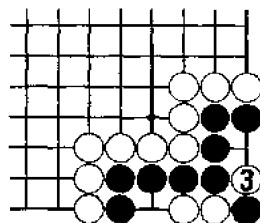


图 1-2b

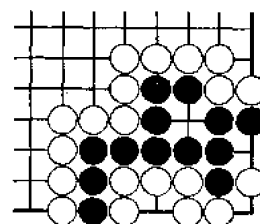


图 1-3

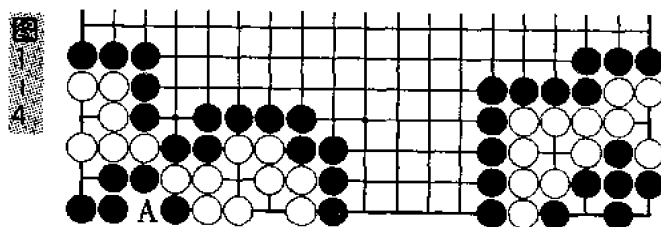
吧?如果用了劫材以后,对方没有立即再花一手棋提去余子,它总还可以再提回来,下次再来吧?也就是说这种下法只有在局终后才能禁止,但什么是局终?他说还没有局终怎么办?赖皮虽然无理,但是争起来反倒是它理直气壮,你却是有理说不清。好在没有人真的会这么无聊,于是规则上也没有真的写上这一条。

费了那么多的笔墨,不嫌其烦地讲了这么一个白马非马式的诡辩的例子,既是想略为展示一下围棋的多样性,也是想说明一下看似简单的道理要说清楚很不容易。本例这样的情况尚不至于真的发生争执,但总会有一些情况会发生争执的,而且已经发生过争执。围棋规则的确不如想像的那么简单,只不过我们平常没有注意到罢了。

二、赖皮劫

盘角曲五这样的赖皮只是理论上的,本例却要实际多了。

图1-4 左下角黑当然是死棋,但白如真要A位提劫杀黑,



它就可以利用右边无穷劫材跟你打,你打不赢。当然它打赢了也不能粘,但它根本就不想粘,棋下完了也决不粘,你能吃得掉它吗?只要你一提劫,它就跟你打,怎么办?这当然是赖皮,但真

要论理,他绝对理直气壮!

首先它用劫材跟你打劫,完全合乎规则。其次它不粘劫也没有道理说它不可以,就这右边的“眼劫公活”的劫不就是可以不粘的吗?总不能此可以彼又不可以吧?那怎么办呢?凭感觉它应该是不能活的,“这样的棋也能活,怎么能接受?这还要讲道理吗?”于是规则写上一条,这就是死棋,禁止利用循环劫材打劫,当然这样问题也就解决了。但是这种硬性规定显然有违围棋规则的自然特性,而且毕竟在道理上并不那么确实,凭的只是一种感觉。而“感觉”是没有准确的标准,面对千变万化的棋局,让“感觉”来承担判决是很危险的,请看下面的例子。

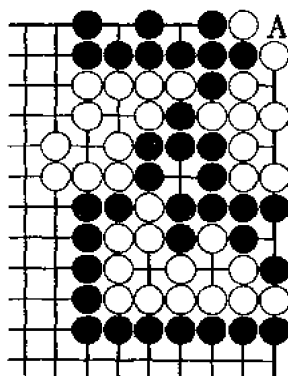


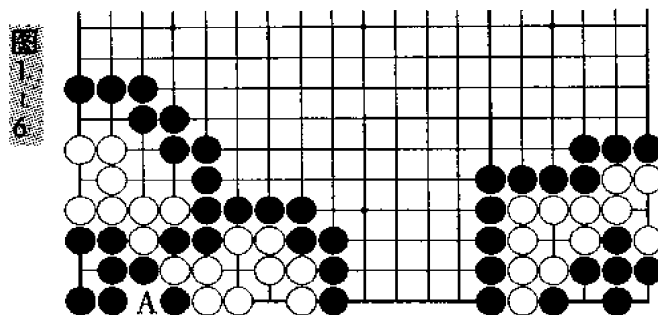
图 1-5

在图 1-5 中,中间的黑白两块棋也是“眼劫公活”,右上的白棋也是靠 A 位的“赖皮劫”维持着,本质上和图 1-4 一样,但这里右上的白棋如果死了,公活也就不成立了,站在白棋的立场上,用公活的劫材来救急也是合乎情理的吧?如果上例判不能赖皮觉得应当的话,这例是否会感到有点把握不定了呢?

三、三劫循环

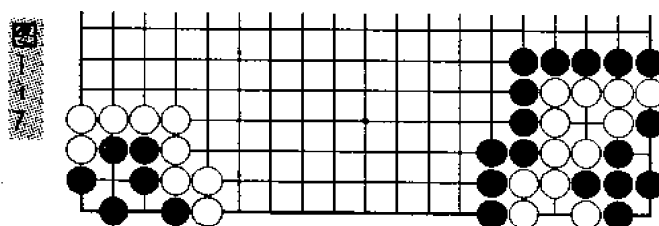
图 1-4 的赖皮劫黑棋明显无理,实际经常碰到的赖皮劫常常还是有点理由的,如果我们对图 1-4 稍作点改变,看看结果又会如何。

在图 1-6 中,左边的黑棋比白棋少 4 口气,黑死应是常



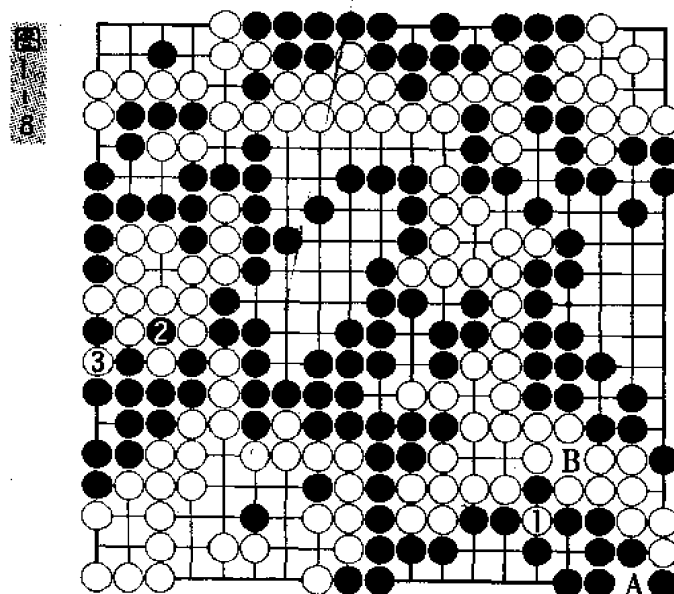
识。但是黑 A 位是劫气,如果黑方死霸着那个劫不放,你一下也提不了它。类似这样的赖皮劫,尤其是气只相差一二口时,还是有人“赖”的,作用如何不论,这当然是允许的。但是本例右边公活有无穷劫材,赖皮就真的成立了,而且如果赖皮得逞,黑一步一步紧白的气,最后反倒可以杀白棋了。不过右边的公活也是白棋的无穷劫材,白方也可以利用它把劫打回来,于是就可能出现三个劫轮流提,循环无穷了。由于谁也没有违反“打劫隔一手”的规则,禁谁都不行,那怎么办?现行的日本规则、中国规则都认为,既然都不违反打劫的规定,就只好禁止,那就无法终局,只好判无胜负或和棋了。

如果把左边再作点改变,如图 1-7,左边是生死劫了,那当然双方更得连续提劫,一步都松不得,最后也只好无胜负。



对照上面三例，同样都是循环无穷劫材，图1-4的赖皮劫要禁，而后面的又不禁，不管情理如何，从规则的理论性来说，无论如何总是有缺陷的。即使说情理，图1-4禁止赖皮还算合理；图1-7是生死劫，无胜负说不上合不合理，也就是无可奈何；但图1-6虽然双方都是无穷劫材，毕竟白棋多了许多口气，一循环，这4口气就白多了，这对白方不有点不公平吗？这里总是有问题的，正因为有问题才有应昌期先生十余年的研究。当然这是后话，此刻也许大家更关心的是这样的“无胜负”真出现过吗？这才更有意思。

图1-8是1977年日本第2届棋圣战中，宫本直毅九段执黑对山部俊郎九段的一局棋。左边黑白两块棋“眼劫公活”，白1在右下提劫，然后双方即以左边公活的两个劫作劫材循环打

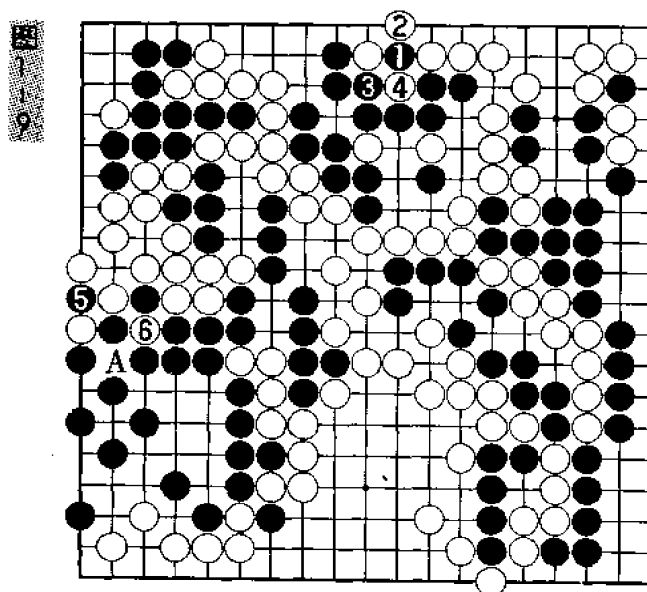


劫,最后被判为无胜负。

这个劫与生死无关,盘上有1和A两个劫,1的劫只比A的劫多B处1目棋,但本局双方的差距就只在半目,为这1目谁也不能让。

由于劫可以说是盘盘皆有的,而“眼劫公活”双方都无法消解,一旦出现,落后的一方就可以挑起循环劫以一争,当然如果劫不大,领先的一方可以退让,避免循环。开始时,当双方都有胜机时,谁也不会去挑起“无胜负”,但一旦一方开始领先时,就会背上劫的负担,说不定什么时候“定时炸弹”会爆炸。本局一直收官到最后,“三劫循环”还是爆发了。实际上这盘棋从那一处眼劫公活出现以后,后面的棋已经是不必下了,终归要“无胜负”的,迟早而已。

除了“眼劫公活”,还有其他一些特殊的情况也有可能产生



无穷劫材,例如“摇橹劫”,下面即是一个实例。

1998年10月15日日本第23期名人战,王立诚九段挑战赵治勋名人七番棋的第四局,出现了三劫循环,引起了很大的轰动。以前虽然也出现过循环棋,但在如此重大的比赛中出现还是第一次。如图1-9,王立诚执白,双方在4、5、6三处劫上互不相让,形成循环,被判为“无胜负”。

左边是“摇橹劫”,对白方是生死相关,而对黑方只是A处的官子,通常应视为是黑单方的无穷劫材,一般不会产生循环。但是本局差距极微,黑舍弃A处提通上边的劫,让白在A处连提两劫,黑将要输半目,而白退让上边的劫也要输半目。因此就循环起来了。“摇橹劫”有被对方当无穷劫材的缺陷,但可以补掉,不象“眼劫公活”无法消解。但当局面很细时无暇去补,就留下了产生循环劫的可能,这后面还要提到。

只要棋盘上有三个劫,双方都反复以一个劫作另一个劫的劫材,循环往复,互不相让,就会出现三循环劫,因此图1-10是最典型的循环三劫图形。白1提A位劫,黑2提B位劫,白3提C位劫,黑4又把A位劫提回,双方互不相让,循环无穷,不能终局,于是只好“无胜负”。

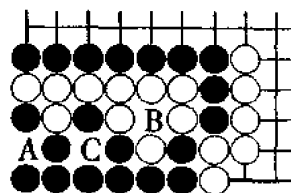
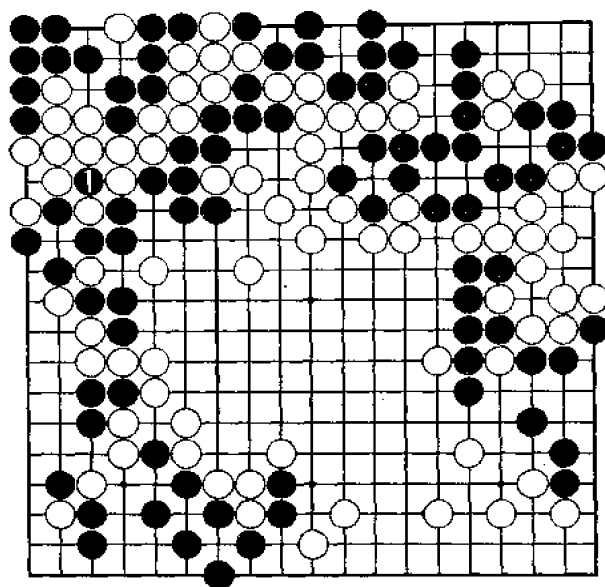


图1-10

图1-10这样的循环三劫在实战中似尚未出现过,或者说在正式的比赛中尚未有听说。但近似的情况是有的,图1-11是1971年日本大手合赛上当时的三段棋手赵治勋对福井正明五段的一盘棋。左上的白棋无眼,黑棋有一眼,一般应是白死,但白棋有三个劫,黑棋气紧,如让白棋占有两个劫,那么白立即可以杀黑角;反过来,如果白棋脱先,让黑粘住一劫,就可以“有眼杀

图 1-11



瞎”。因此双方都不肯让，出现了三劫循环，按日本围棋规则被判为无胜负。

日本棋史上有一个很著名的“本能寺三劫”的故事，这也是关于循环劫实例的最早记载：日本战国时代末期，传奇英雄织田信长扫荡诸侯，征服四方。织田信长好围棋，奉当时日本第一高手京都寂光寺高僧日海和尚为“名人”。天正十年(1582年)织田信长带兵去解部将丰臣秀吉的围，途中宿于本能寺。当晚，部下明智光秀反叛，杀了织田信长。后来丰臣秀吉回师平定了叛乱，这就是日本历史上有名的“本能寺之变”。有意思的是发生事变的当晚，日海和尚与另一高手鹿盐利玄在本能寺里为织田弈棋接风，而这盘棋正好出现了三劫循环。由于当晚发生事变织田被杀，因此三劫循环在日本的棋史上曾被笼上了一种神秘

的“凶兆”。后来丰臣秀吉统一了日本,拜日海和尚为师学棋,日海改法号为本因坊。这也是在日本棋坛有重大影响的“名人”和“本因坊”的由来。

四、四劫循环

除了三劫循环,还可以有更复杂的四劫循环,图1-12即是一个典型的四劫循环图。如果双方都不动手当然是公活,但如一方要动手,如图1-12a白1位提劫叫吃,黑提2位劫,白在3位叫吃,黑再4位提回,如此继续下去也会循环往复无穷。

图1-13是一个更特别的例子,白棋一个眼也没有但有四个劫,两块黑棋都是一眼两劫,如果有一方要打劫,也会四劫循环起来。这两例看似公活,但局终输的一方只要这么一下就可以不输,或者说无胜负了。这样的四劫循环似尚未见有实例记录,但如下面的情况是有实例的。

图1-14右下角白棋有劫,但黑1提过去,白2提过来,俗称“摇橹劫”,白棋两劫必得其一,不用粘劫也是活棋。但如果这样的情况有两处,例如左边也有一块“摇橹劫”,那么黑

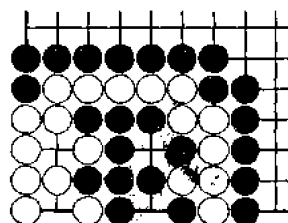


图1-12

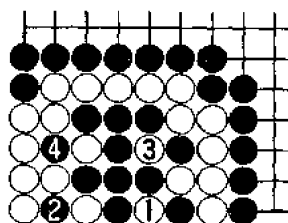


图1-12a

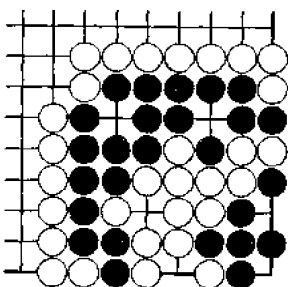
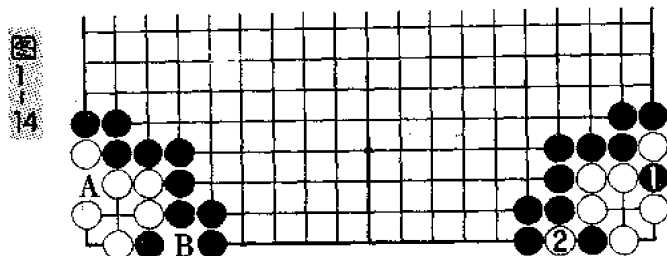


图1-13



1, 白2后, 接下来黑A, 白B, 两边同时“摇橹”, 成了四劫循环, 本来两块都是活棋, 现在变得死活不明了。

图1-15角上的三个黑子是残子, 白棋可以不提, 这种情况实战中是常见的, 但这实际上也是“摇橹劫”, 如果这时再有一个“摇橹劫”, 或者这样的情况有两处, 如图1-16那

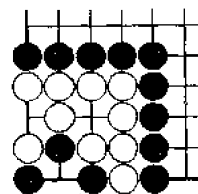
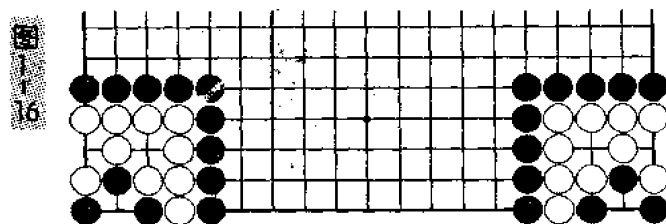
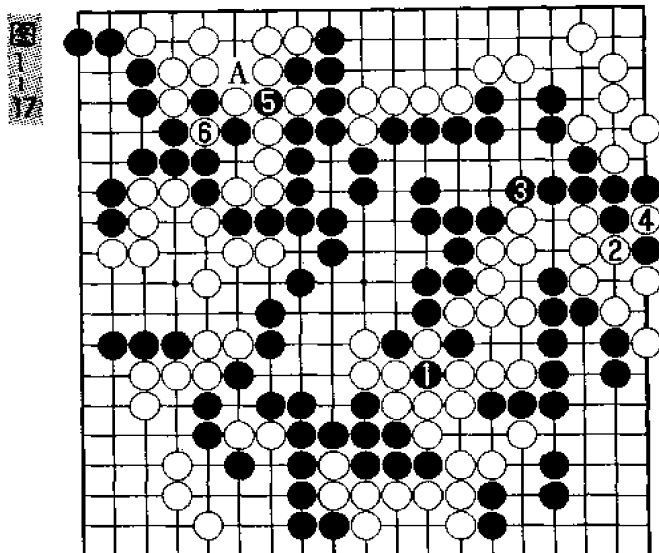


图1-15



样, 黑方就可以如上例一样提劫, 两边都“摇橹”就四劫循环了。

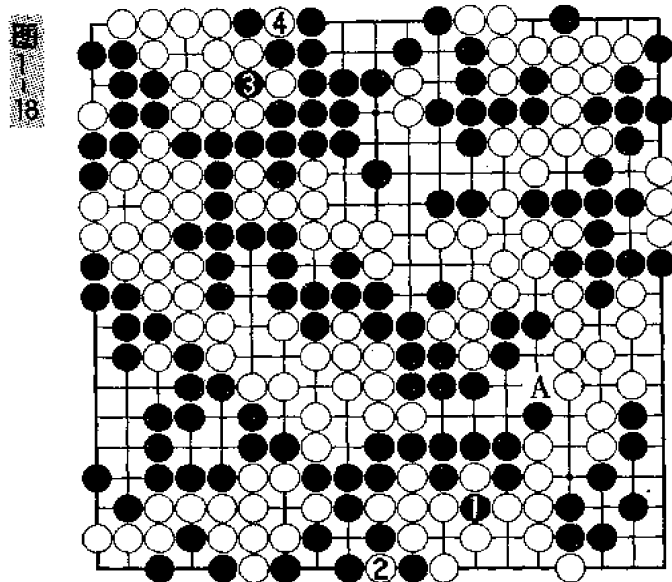
上述两例如果因此而成了无胜负, 白方不免心有不甘。但类似这样的情况在实战中是出现过的。图1-17是1985年日本淡路修三九段执黑对刘小光八段的一局棋。如图至白4, 白棋1、4位两个劫必得其一, 一般应是活棋。但左上角的白棋也一样是依靠5、6两处“摇橹劫”可得一劫而活的, 黑棋把四个劫连起来



打,成了四劫循环,白棋无法相让,结果被判为无胜负。

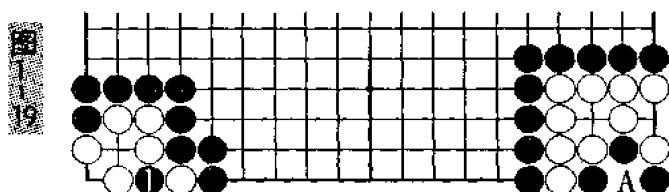
图1-18是1984年5月中国围棋代表团访日比赛中,钱宇平对日本天元片冈聪九段三番棋的第1局,钱宇平执黑。中盘以后黑棋明显落后,钱宇平点入左上角白空,以求一争。经过一番冲折,黑棋做出了一个眼,并且断开了一块白棋,虽然两块棋都是一个眼,一口公气,但黑无外气,而白有外劫气,而且是两个劫,总能保有一个,因此黑仍将被杀。只有一个办法,就是黑棋强行占有两个劫,以求公活,那黑就成功了。一般情况下这是不可能的,但本局下方一块白棋是摇橹劫,给了黑方四劫连环的机会。如图在下方黑1、白2来回提劫后,再到左上黑3、白4来回提劫,然后又再回到下方,如此循环无穷,被判为无胜负。

需要说明一下,本局黑棋全盘厚实,白棋找不到劫材,不能打劫,否则白棋是可以回避循环劫的,即当黑3时,白4粘住



2 位的劫,让黑在 3 或 4 位劫中粘上一个,然后打另一个劫。

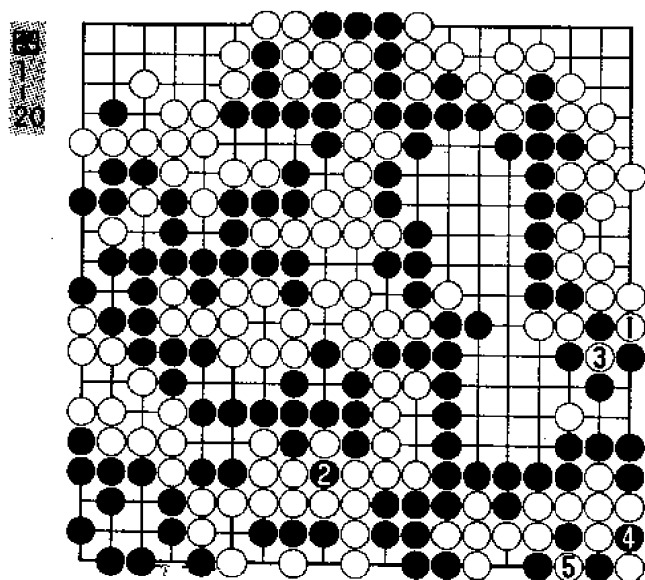
上面的例子都是由于有循环的劫材。循环劫材可以无穷使用,因此导致了循环劫。但是循环劫材并非一定都会导致循环



劫。如图 1-19,右下角三个黑子是残子,与图 1-15 一样。这种情况同时出现了两处就会产生循环劫,但只出现一处时一般不会产生循环劫,循环劫的条件是双方都有无穷劫材。如图 1-

19 只是黑棋单方有无穷劫材,如果这时棋盘上又出现了另外的劫,如图 1-19 左边那样,黑棋由于有右边的无穷劫材,左边的劫就必胜了。一般说来当棋盘上出现这种循环劫材时,白方应在适当时机,尤其在发现可能出现打劫之前,在 A 处把它先消掉。这是普通的棋理,与循环劫无关,希望读者不要因为读了前面这许多循环劫的例子而被搞糊涂了。

前面图 1-17 那个循环四劫实例,在实战中是第 114 手时左上角白棋以“摇橹劫”而活,到第 194 手时右下方的白棋也出现了依赖“摇橹劫”活棋的情况。如果执白的刘小光能在中间的适当时候把左上的“摇橹劫”补掉,那就不至于后来被黑棋“捣浆糊”了。但在中盘时补一手就落了后手,对局者的心理是不大愿意的。图 1-18 下边的白棋就是在出现循环劫前才定的形,片冈聪如果意识到这一点,就不应该走成摇橹劫,退让一点,在



A 处连回,虽要损三四目,但没有了循环劫,黑左上角死了,白当然是赢棋。

下面再举一个输者未发现可以用循环劫来避免输棋的实例。图 1-20 是 1996 年第 9 届富士通杯世界职业围棋锦标赛,日本小林觉九段执黑对马晓春九段一盘棋终盘时的情况。白 1 时黑 2 提劫,白提 3 位劫时,黑可利用右下角残子作无穷劫材坚持不让,而白可再提 2 位劫,这样就成了四劫循环。但读者如仔细看一下就会发现,这个循环劫有点不成道理。因为白棋可以把角上的黑残子提掉,所损不过是让黑粘了一个单片劫,或者说是让黑棋打赢了一个官子劫。既然黑棋右下角有一个无穷劫材,让一个 1 目的官子劫应该说是最低的代价了。但这盘棋的胜负正好在这 1 目,让了就输半目,循环劫就可以无胜负了。

需要说明的是这只是局后的分析,对局时执黑的小林觉九段没有发现,老老实实地在 3 位粘,收官,直至终局白棋也没有去消掉右下角的黑子,黑棋白白地浪费了这个难得的无穷劫材,输了半目。

无穷劫材本身没有规则问题,无穷劫材一旦出现,棋艺上应防范打劫;规则上则潜在产生循环劫的可能,虽然可能性很小。

五、长生劫及其他

“劫”是双方各一个子反复提取,实际上这种情况也可能有双方各两个子互相反复提取。如图 1-21a 角上黑、白生死未明,为防白棋做刀把五,黑 1 必须进入叫吃,白 2 如图 1-21b 提两子,黑 3 再反提两子,白 4 只有如图 1-21c 扑是唯一急所。此时图形已恢复到开始状态,黑 5 再次进入叫吃如黑 1,如此双方反

复提取两子, 往复无穷, 如打“两子劫”一样。但规则只有“打劫”, 对这种情况没有限制, 于是也成了一种循环棋, 通常也只能“无胜负”了。这种棋有一个俗称叫“长生劫”, 即因为可以循环无穷, 双方都永远不会死。

“长生劫”既如劫, 那么也可能与劫一起构成更复杂一些的循环。图 1-22a, 右边有一个“长生劫”, 因有眼所以可以公活, 但是左边有一个劫, 双方都可以用右边的长生劫作劫材。其过程如图 1-22a、图 1-22b, “长生劫”与左边的劫串在一起, 也是循环无穷。

图 1-23 是“长生劫”的一个实例。出现在 1989 年的一次日本棋院院生研修会的对局中, 黑泷正宪执黑对河野光树。其右上角的形状与图 1-21 的典型“长生劫”几乎完全一样。结果当然是无胜负了。右上角黑原本是

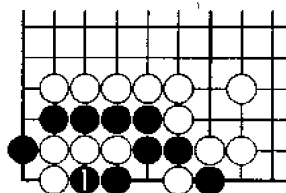


图 1-21a

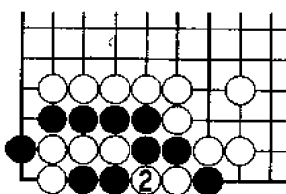


图 1-21b

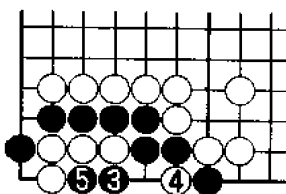


图 1-21c

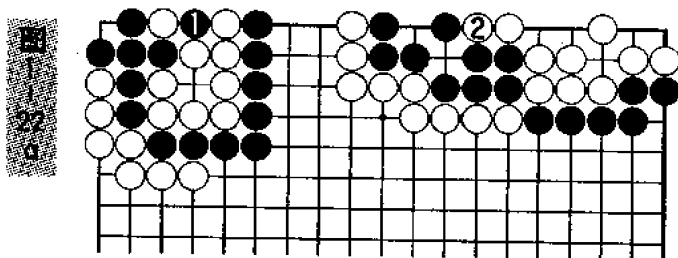
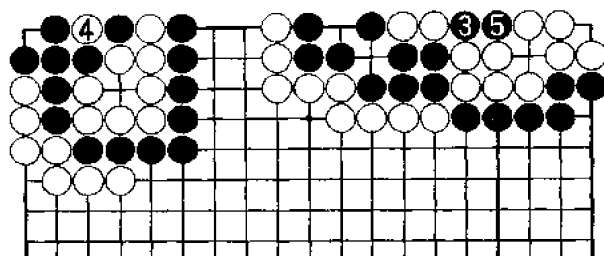


图 1-22a

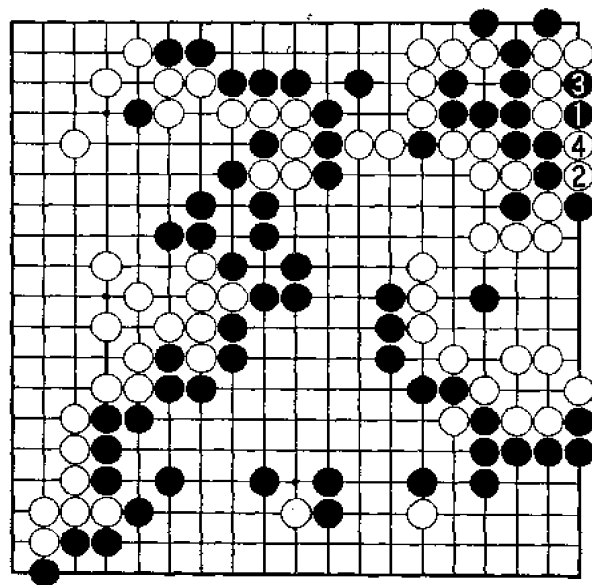
图
1-22
b

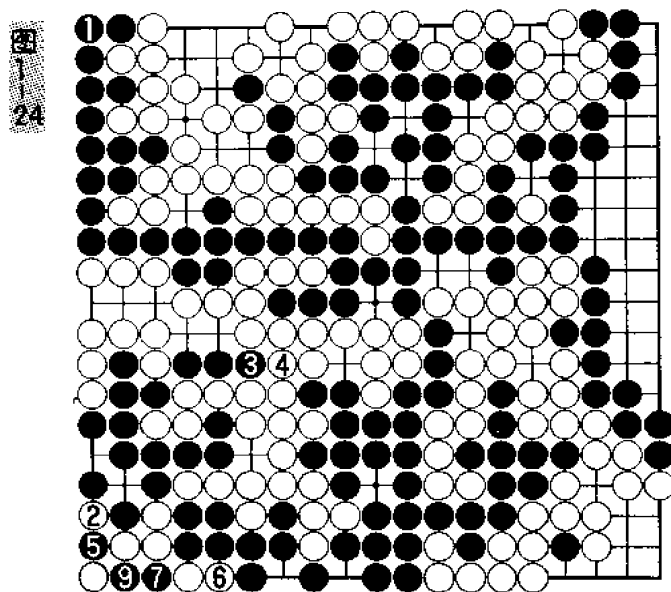


活棋,白棋在里面找劫材,黑棋应了两次,第三次未应,被白棋走出了“长生劫”。

图1-24是“劫”与“长生劫”串打的一个实例。是1993年9月3日日本第49届本因坊循环赛上林海峰九段执黑对小松英树八段对局最后收官时出现的。黑1粘最后一劫,白2

图
1-23





“无胜负”。注意本例黑棋恰好在 A 处有一口气，否则将循环不起来。当然收官时黑 1 可不粘官子劫，先在 2 位把这个隐患除掉，反过来白棋也可以早就动手。之所以到最后才爆发，是因为如果白棋有赢的机会，他就不会主动去挑起“无胜负”，如果黑棋明显领先，黑棋一定会抢先补棋，白棋当然也会抢先挑起“无胜负”。只有当胜负极细时才会拖到最后。本局就是因为黑可以赢半目，且只够赢半目，所以才在局终爆发了。事实上这盘棋在左下角出现这种情况以后，除非黑棋有形势不明时就落后手补棋的胆量，黑已是只输不赢的了，因为你一有胜机，对方就立即动手“无胜负”，挑起循环棋的主动权在白方。

图 1-25 是又一个可能引起循环棋的例子。看来是双方都有一个眼，一口公气的公活棋。但是如果某一方，例如黑，点入 A

位，白棋不能提只得跟着在 B 位点，然后黑 C，白 D。结果正好黑、白的眼的位置左右换了位，如果继续不断地这样反复，也是循环棋了。

如果上图中那口公气改为一个劫，如图 1-26。由于劫和下面的眼位反复交换，循环过程十分复杂，读者不妨自己试着摆一摆，如能摆出个头绪来，一定会对循环棋更有兴趣。本节所举的例子都不是劫，但也一样造成循环，其实质与循环劫没有差别，在后面的讲述中有时说循环劫一般也包括这些不是劫的循环棋。

举了那么多的例子，有兴趣的读者一定会觉得我自己也可以来编它一个试试了。这完全有可能，围棋如此之千变万化，棋局不可穷，奇形也不可穷。当然这各种各样奇奇怪怪的例子大多都是排局，实战中是很难得产生的。现在围棋普及了，出现循环棋的机会当然也会多了，但仍然是极其稀罕的巧遇。在近几十年来有记录的正规比赛中，出现循环棋的总计大概不过十数例。应昌期先生提出了禁止循环棋的规则，但二十多年来，在采用应氏规则的比赛上还没有出现过循环

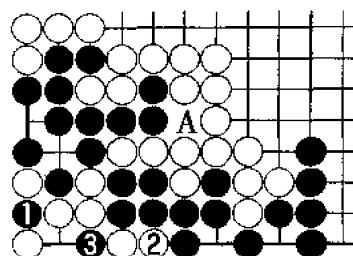


图 1-24a

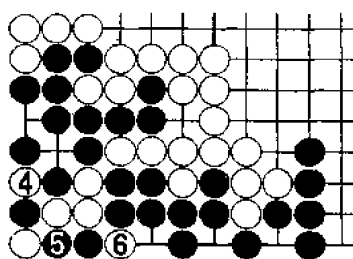


图 1-24b

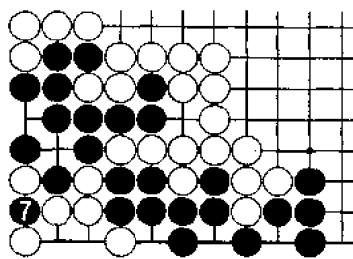


图 1-24c

棋，应昌期的这一重大创见尚没有机会实际演试。但是有一个特殊情况，“劫”与“长生劫”串在一起的循环棋，却是完全可以在角部以“准定式”的方式下出来的。

图 1-27，黑小目，白低挂，黑二间高夹，应对非常普通，没有什么不正常之处，最后在 32 位打劫，而右旁的棋形正好是双方都可以“送二还一”的双方无穷劫材，按图 1-27a, b, c 所示次序，成了典型的循环无穷棋了。

这一例子的意义在于它表明，循环无穷的棋又并非只是遥远的奇闻，它就在我们身边，只要双方默契，谁想下都可以下出来。如果有某一种比赛的某一局棋，和了对双方都有利，那就有人会这么做。这样的情况事实上在某些比赛，例如段位赛中，已经不止一次的出现过。因为按以前的段位赛规定，和棋是有分的，如果正好和了双方均可升段，他们这么下了，你又奈何得了吗？虽然一般情况下人们尚不至于故意的去开这样的玩笑，但毕竟它是实实在在可以发生的。因此碰到循环棋判“无胜负”终归是规则的一种缺陷，是规则无能的表现。在没有找到办法时，暂且无奈“无

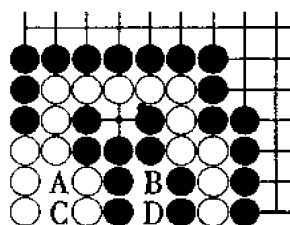


图 1-25

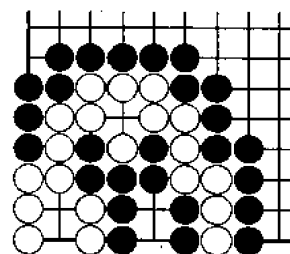


图 1-26

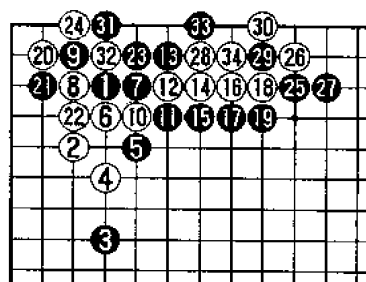


图 1-27

胜负”可以,但绝不能说“无胜负”天经地义,就应该如此。因此对规则进行科学的研究,从围棋的内在规律中寻找本质,找到处理种种奇特现象的原则和具体的判定法则,是十分有意义的。

六、“目”与“子”的问题之一

下围棋的人应该都知道“目”,虽然中国规则以数“子”计算胜负,但我们常用“点目”的方法来分析形势,也常用“目”来计算官子的价值。一般认为,可以用1子等于2目来进行子目的换算,但有时也可能会有小小的差异,因此可能出现一盘棋因为采用日本规则与采用中国规则胜负颠倒的情况,这是两种规则之间的差异问题;另外是“目”的概念本身有缺陷,也会产生问题,这类问题在中国人看来是不存在的,但在日本却不止一次

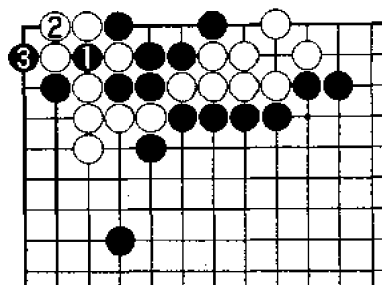


图1-27a

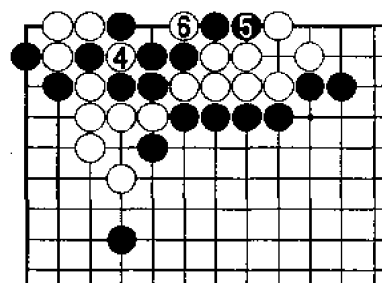


图1-27b

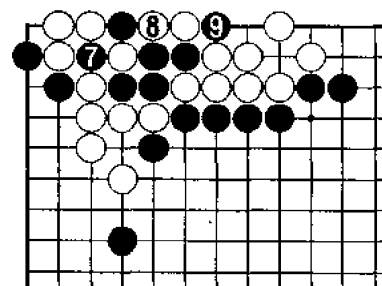
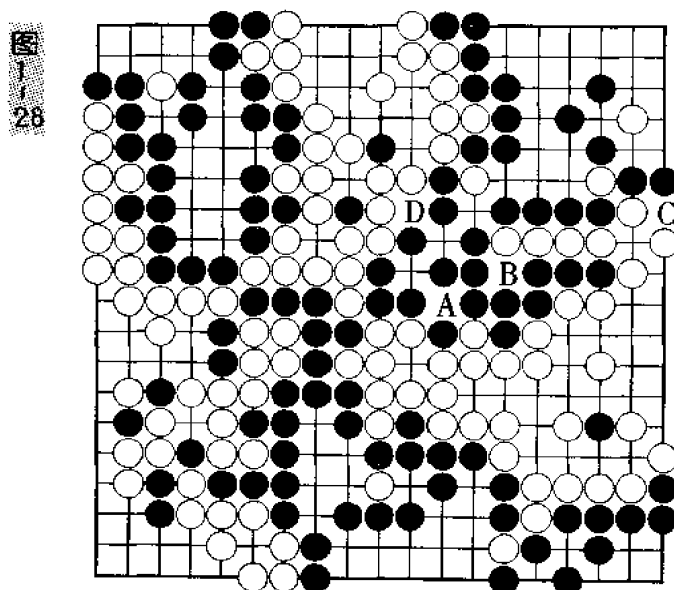


图1-27c

的引起过麻烦。

先来看看两种规则影响胜负的情况。对于本书的大部分读者来说,这个问题一定是很明白的,但为了叙述更全面,更是为了后文分析的需要,还是在此举一个例子。图1-28是第7届东洋证券杯决赛第3局,马晓春对李昌镐(前二局1:1)终局图,



1996年3月18日弈于汉城。最后执白的李昌镐半目胜。

一位著名的围棋评论家指出:“如果本局采用的是中国规则,则黑方还可顽强地粘劫收后,黑棋仍有胜半目的机会。但本局实行的是韩国规则,不能粘劫收后。”也就是说这盘棋输在规则上,这无疑给马晓春的心理产生了很大的阴影。这局棋也竟成了马晓春与李昌镐从并肩争锋到处于下风的转折点。因此选择本局作一分析看来是有意义的。

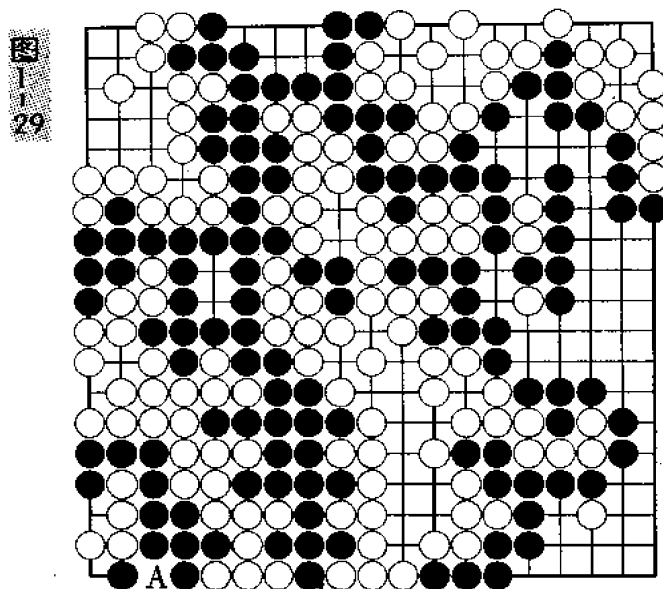
马晓春的最后一步是在 A 处粘劫。结果黑 92 目,白 87 目,盘面黑多 5 目,黑输半目。尚有 B、C、D 三处单官,黑可得 2,白得 1,结果是黑 183 子。贴还 $2\frac{3}{4}$ 子,黑输 $\frac{1}{4}$ 子,与前面的黑输半目一致。但是黑可“粘劫收后”,即黑先收 B、C、D 处单官。由于白须补棋,黑可全收 3 个单官,然后再来打 A 处劫,由于劫材有利,可胜劫粘劫。与前面相比黑多得 1 个单官,则黑就可胜出。但按比目规则,单官无目,目数没有改变,仍是黑输半目。这就是规则不同胜负颠倒的一个典型例子。

稍需作点补充是这位围棋评论家的说法略有不准确之处。一、不是“韩国规则不能粘劫收后”,而是粘劫收后改变不了结果,没有用。二、并不是“黑棋仍有胜半目机会”。“目”数没有变,中国规则应是“子”。而“子”数也不是胜与半目对应的 $\frac{1}{4}$ 子,甚至也不是胜半子,而是胜 $\frac{3}{4}$ 子。因为此时黑有 184 子。

“子”、“目”之差会影响到胜负,下棋的人都知道,但其产生的原因,收后对“目数”与“子数”对应关系的影响,子目的本质等等,比想象的要复杂得多。这些问题后面将会详细分析。

七、“目”与“子”的问题之二

由于规则不同,引起计算结果差异,甚至胜负颠倒的还有另一种原因:公活,一般读者可能不大清楚。请看图 1-29,这是 1996 年 4 月 24 日第 3 届应氏杯世界职业围棋锦标赛上,曹大元九段执黑对王铭琬九段一盘棋终局时的情况。王铭琬计算结果认为自己赢了,但实际结果却是执黑的曹大元赢了。问题出在左下角。按日本规则“公活无目”,A 处不算目。但按应氏规则或者中国规则,A 处无疑是属于黑的。由于一般公活双方棋形对等,或者都没有眼,或者都有一个眼,都不计目也不影响结果。



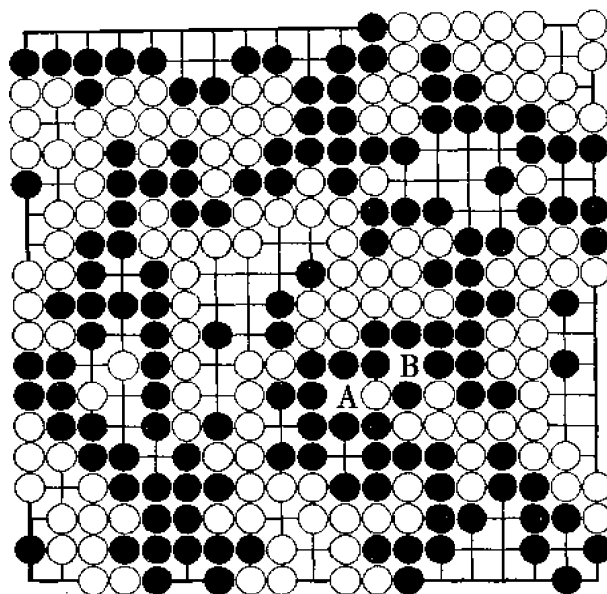
本例的公活一方有空一方无空，实属少见，而正好影响到胜负则更是巧了，连王铭琬这样的职业高手也疏忽了。关于日本规则的“公活无目”问题将在后面第三章中作详细的介绍。

八、“粘最后一劫”问题

因为“目”的概念而产生问题，主要是在日本规则中。下面几个实例是曾经引发过争执的，虽然这些争执在我们中国人看来实在有点莫名其妙。

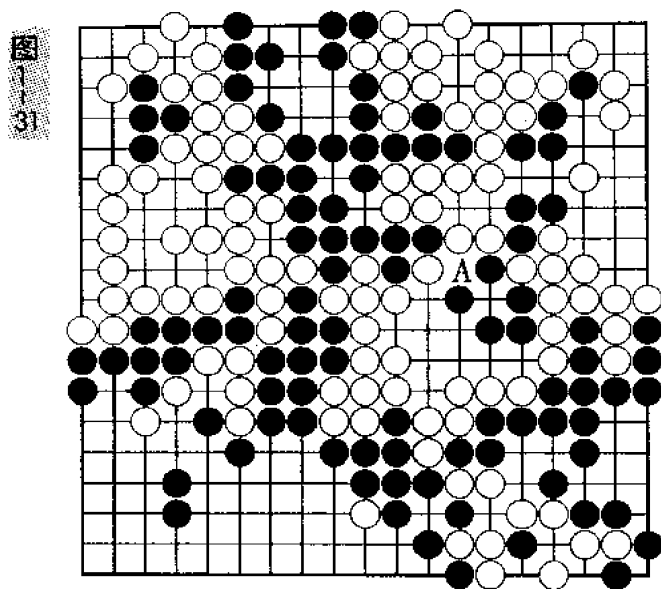
图 1-30 是 1948 年日本读卖新闻社举办的吴清源与岩本薰十番赛第 1 局的局终图。图上连单官都已收完，黑棋在 B 位粘劫或在 A 位提子，棋局即可结束。这时执黑的岩本薰提出，这

图
1-
30



最后一个劫他不粘了,就这样终局。以我们来看,当然还是粘为好,粘了就结束了,但无论是粘或不粘对结果没有影响。但按日本规则这是有差别的。不粘,这里有4目,粘了(或提了)就只有3目,相差1目。黑方认为这个劫他打得赢,就不愿意损这1目,这样就引起了争议。当时的裁判,日本棋坛的元老濑越宪作也无法解决,由于这盘棋已是白棋赢了,这一争议只是白棋赢2目还是赢1目的差别,于是也就马马虎虎地以“白棋1目或2目胜”而了事。但这样的结果显然是不能使人满意的,如果胜负正好在这1目里,结果不就成了“白棋半目胜或半目负”,那岂不可笑!

循环棋虽然既复杂又无奈,但毕竟还有一个“无胜负”,倒不至于引起争执,而这看起来很简单,道理也很清楚,但却实实

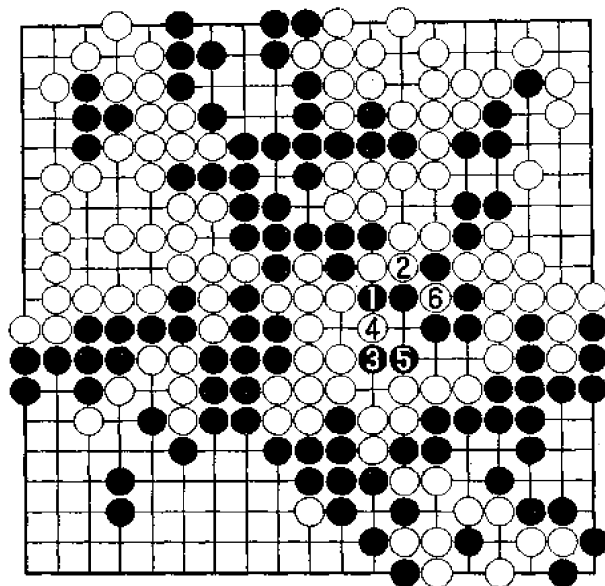


在在引起了争执。

这一争执在日本棋坛引起很大反响，原先日本无书面的围棋规则，遵循的是不成文的传统惯例。在这一事件的促使下，日本棋院在第二年，1949年的10月2日颁布了日本的第一部围棋规则：《日本围棋规约》。其中对最后一劫的问题规定：紧气劫必须补，宽气劫不必补。因此此例黑可不补。但这样问题就解决了吗？显然未必，这“紧气劫”、“宽气劫”的概念并不确切，这样的规定也并不见得合理，关于这一点第三章将有详细分析。试再看一例。

这一例的主角还是吴清源，只不过位置倒了。如图1-31是1959年日本每日新闻社举办的吴清源与高川格三番棋的第2局的最后局面。盘面黑棋好4目，当时日本的规定是黑贴4目

图 1-32

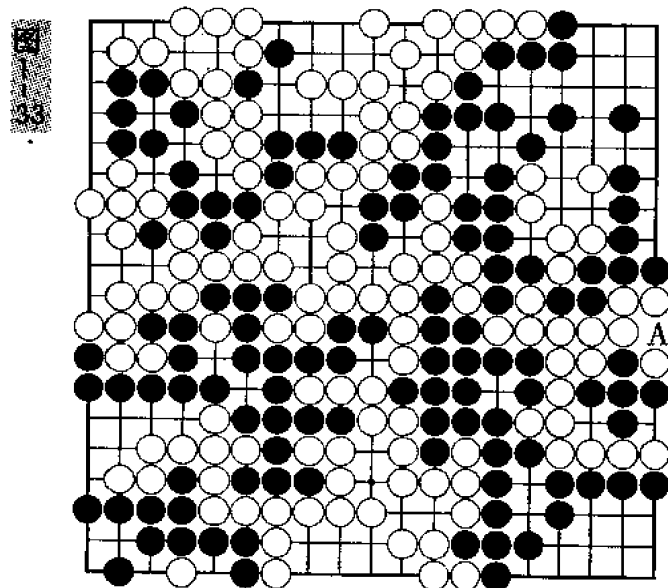


半,因此执白的吴清源胜半目。但是高川格认为白棋应在中央 A 处补一手,否则会有问题,而补一手白棋就要输半目了,吴清源不愿意补。不补有什么问题呢?如图 1-32,黑 1 断至白 6,中央成劫。吴清源认为此劫他能赢,因而不补。但是按日本规则中的所谓“紧气劫”、“宽气劫”的规定,日本棋院判定白棋要补,从而白棋输半目。吴清源对此表示了强烈的反对,并因此而对日本规则提出了质疑。棋是对局者下的,补不补棋是对局者的事,要规则去强行规定干什么?我不补,你要杀就来杀吧!杀掉了算我输,杀不掉难道也要我输吗?死活实战解决,本不该由规则来规定,但由于日本规则的缺陷,又确有不得不规定的苦衷,但即使规定了,仍难免不合理,仍难免要引起争执。

九、万年劫

本章之初叙述“盘角曲五”时曾说，棋手们通常不至于如此赖皮，但是真要赖皮起来怎么办？不要说我是无事生忧，这样的事情事实上是发生过的，由于拿不出一锤定音的道理来，而被赖皮纠缠不清，因此居然让赖皮者得了逞。

图 1-33 是 1928 年日本棋院秋季大手合赛（升段赛）中濂



越宪作对高桥重行三段让二子的一局棋终局的情况。盘面相差 20 目以上，执黑的高桥重行已输定。为了面子，高桥开始赖皮，他的理由是右边尚未定。右边有一个劫，这个劫白不能粘，因为

黑可以“聚六”杀白，黑粘劫就是公活，但黑也不粘。高桥的理论是：这个劫你不粘，我也可以不粘，既然大家都不粘，那么这个劫就还没有解决，如果大家都不去解决，那么这盘棋就是无胜负了。这种赖皮显然比“盘角曲五”更加无理，简直是无赖。但争执到了本因坊秀哉那里，秀哉苦思冥想之后居然作出了如此荒唐的结论：“既然白棋无法解决右边万年劫，这棋就只能作无胜负论”。所谓万年劫是日本的名词，双方都不愿意粘，就“万年”了，如果按中国规则当然不存在“万年”之事。

据说当时濂越宪作只要赢了这一盘棋就可以升八段。那时日本的段位十分严格，只有秀哉等少数几个元老依仗地位占据高段，濂越宪作如成为凭实力升八段的第一人，就会影响秀哉的地位，因此秀哉如此裁判不免带有私心。这一裁判引起支持濂越的棋手们的强烈不满，他们集体退出比赛，大手合赛为之停赛。日本棋院副总裁大仓不得不出来打圆场，说了一句不知所云的话：可以认为是白棋胜，但黑棋也没有输。这是日本围棋史上因为规则而引起的最大的一起事件。虽然高桥的赖皮和秀哉的裁判不免无理，但是问题毕竟是由规则而引起的。

秀哉的判定当然无理，后来日本棋界对包括“万年劫”在内的一些特殊棋例专门作了判定。这个谁也不愿意要的劫规定给黑，即判为“黑提劫、粘劫，黑有1目，整块棋是公活”，这样赖皮就不能得逞了。这个判定从结果上说还算是正确的，但是从下棋的基本概念来说，这样规定当然有问题：怎么下棋是对局者的权利，怎么能由规则来规定呢？规则只能规定什么棋不可以下，怎么能规定什么棋必须下呢？

这里的问题归根结蒂还是“粘最后一劫”。“劫总要解决，不解决就没有完”，“只有一口气的棋总是没有定的，总要定了才行”，否则这里算不算目呢？其实棋局千变万化，上面的例子是

有一方(黑)可以粘的,于是可以用规定黑粘来解决,但是如果双方都不能粘怎么办?这样的例子确实是有的。看了下面的例子一定可以让我们对围棋的无穷的变化增加新的认识。看来规则是不可以随便定的,感觉常常是靠不住的。

图 1—34 是一个十分有趣的图形。粗看起来右边四颗黑子和三颗白子还有角上三颗黑子都只有一口气,总该有一方提子,但仔细一摆却不那么简单。首先,白不能在 A 位提黑,这比较明显,因为黑可以反提,反而让黑延出了气,可以在 B 位紧气杀白。那么黑棋能不能在 A 位提白三颗子呢?好象不错,成了一个大眼,多了 1 口气。其实不然,白再在里面点眼后反而是白大眼杀小眼,黑棋居然被杀!怎么回事?成了一个大眼,长了气,还要死,那么如果让白棋先动手提角上三个黑子,黑不是更应该死了吗?那又不然,如果把上面的过程倒过来,白棋先提角上黑三子,这时情况正好倒过来,结果反而是黑棋大眼杀白了。其中之棋理读者还可细细琢磨,但总之结论是谁动手谁死,不动手大家都活。于是这里三块只有一口气的子都只能如此保持,当然都是活棋,没有必要因为只有一口气而感到有什么不安。

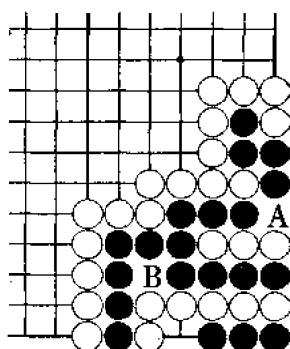


图 1—34

本章以“赖皮”始以“赖皮”终。赖皮通常并不至于发生,我之所以为此花费笔墨,是因为“赖皮”其实是对规则的一个最好的考验。如果一部规则,制订的时候并没有着意去考虑“赖皮”的问题,制订出来以后,“赖皮”自动的无机可趁,那么这一定会是一部好规则。

第二章 子、目与点

一、子、目、点的定义

1. 关于“1子等于2目”

在关于子与目的关系的问题中,最实际的大约是“1子等于2目”了。这个问题对于职业棋手和对围棋懂得多一点的人来说不算是问题,但对于一般的围棋爱好者来说有时也还是一个问题。它之成为问题是因为专家们说,“1子等于2目”是错的,但往往又语焉不详,令人不知其中有多少玄妙,而事实上其中也确有不少比想象的要复杂之处。因此下面这一段解释我以为不会是多余的。

说“1子等于2目”是错的大概基于如下两点理由:

一是如果严格的说,1子等于1目才比较合适,我们通常按1子等于2目计算,不是因为子与目的差别,而是计算结果时表述方式的差别。中国规则在计算的时候是以棋盘361个点的中数 $180\frac{1}{2}$ 为标准的,例如黑得184子就是黑多 $3\frac{1}{2}$ 子。但是换一种算法,黑得184子时白就是177子,184子减177子就是7子。说黑比白多7子与前面说黑多 $3\frac{1}{2}$ 子实际是一回事。虽然7

是 $3\frac{1}{2}$ 的2倍,但那只是表述方式的问题。而比目规则也是计算黑白之差的,因此在表述的结果上1子就等于2目了,这并不表示子和目本身有2倍的关系。如果明白了这一点,说“1子等于2目”其实也是可以的,因为如果我们说:“按照日本比目规则计算的胜负的目数,等于按照中国数子规则计算的胜负的子数的2倍”,那当然是对的。而我们说“1子等于2目”时所表达的也是这个意思。只要是这个意思,我们就不必过分地去计较每一个字的准确性,因为那不过是一种通俗的说法罢了。日本规则黑先贴5目半,中国规则黑先贴 $2\frac{3}{4}$ 子两者之间也正是这两倍关系。

真正有问题的是由于子和目的定义上的差别,当黑棋收后或粘劫收后时,“1子等于2目”这样的对应关系就会有小小的不准确了。水平高一点的读者,例如有业余段位的读者可能会说,这我懂,白收后1子等于2目,黑收后,收后的那1子只能算1目。完全正确,但是子和目的差别远不止于此。只要下棋就要与子和目打交道,但子和目的那一点看起来并不复杂的关系,要把它真的说清楚却远比想象的要难得多。现在围棋规则上有两大问题,一是循环劫问题,一是计算胜负是“数子”还是“比目”的问题。初看起来循环劫的问题要难得多,但即使本书要对应氏规则的循环劫规则提出质疑,我的信心也仍要比让大家都接受“子目归一”要强得多。一个并不算什么的“1子等于2目”,蕴藏着的是围棋规则中最难统一的一个问题。

2、子点同义

中国规则是“数子”,日本规则是“比目”,而应氏规则又叫

“计点制规则”，那当然是“计点”了。上面已经说了，子与目之间的关系有点复杂，那么现在又多出一个“点”来，不是更复杂了吗？其实不是，“计点”和“数子”完全一样，子点同义，子和点不过是同一个东西的两个不同的名字而已。

由于应氏规则把自己叫做“计点制规则”，也从来没有说明过“点”与“子”是一回事，反而是反复强调“计点”的特色。还由于应氏规则的局终计算胜负的“填满计点”的特别的方法和“还8点”，于是就给人们产生了一个印象：“点”是“子”与“目”以外的又一个新的概念，其实这是一个误解。我曾经不止一次的在报上见到“应氏规则太复杂，离开了专用的棋具，胜负都不能计算”的说法，记者们的糊涂本是不该发生的，如果应昌期先生能够多说一下“点和子是一回事”，那么人们对应氏规则一定会更容易认识一些。上面我们说到，黑棋得184子白棋得177子时，可以说黑多 $3\frac{1}{2}$ 子，也可以说黑多7子，应昌期的计点就是采用7，只不过不叫“子”而叫“点”罢了。虽然局终计算结果时，“计点”是“数子”的2倍，但“点”和“子”在本质上完全相同。至于应氏规则“还8点”，中国规则一样可以“贴4子”。而“填满计点”只是局终点数的一种方法，点数出来的既是“点”当然也同时就是“子”，我们叫它为“填满数子”并用来数子当然也一样可以。后面我们将会介绍到，事实上“填满”以后在棋盘上可以很清楚的看到结果，这个结果不是7，而是 $3\frac{1}{2}$ 。

但是，应该说应昌期先生在胜负计算的规则上是确有创见的，即使不说“填满计点”这个独创的方法。作为一个名字，“点”比“子”也可能更好一些，更准确、更科学一些。“点”指的是棋盘上的交叉点，“子”指的是下到棋盘上去的棋子。如果下棋的目

的是活子,那么“子”这个名字可以;如果下棋的目的是占“点”,那么“点”这个名字就更恰当、更准确。我想大家都会觉得“占点”比“活子”更符合围棋的理念一些,尤其是对“空”来说,用“点”这个词来包容,显然比“子”更好。

中国规则用的“子”这个名字,其本义是下在棋盘上的活的子。胜负比较的是谁活的子多,至于“空”也算“子”,是因为这些“空”我都可以用我的“子”去占领。局终计算时并不实际的去填子,那是双方承认以后的简化。但这在严格的理论上是有问题的,因为我们知道一块活棋要两个眼,也就是说每块活棋有两点“眼空”是不能填“子”的。因此真正严格意义上的“数子”必须要减去这两点“眼空”。事实上一直到民国初年日本的“比目规则”传入以前,中国使用的就是这种严格意义上的“数子规则”,故且称其为传统数子规则。现在的中国规则不扣“眼空”了,“子”这个名字就不如“点”切合了。

3、“子空皆地,空属邻子”

无论是数子还是比目,下棋的目的总是要占更大的地盘。因为双方一人一着轮流下棋,如果暂不考虑黑收后比白多下一子这点小小差别的话,双方下到棋盘上的子数是一样的。因此即使是计“子”,就实际而言,仍然是要围更大的“空”。所以围棋在中国产生以后很长时期里都采用比目规则,并传入日本。但是比目规则有严重的逻辑缺陷,第一章已有一些介绍,后面还将有详细分析。大约在明朝的时候中国改用了数子规则。

大概是比目规则的逻辑缺陷的原因,传统的数子规则追求极端的严格,于是有了每块棋扣除2子“眼空”这样的规定,使其严格得无瑕可击。然而逻辑是严格了,却产生了另外的勉强和不自然。

下围棋是双方对棋盘上 361 个交叉点的分别占领。扣除了的“眼空”是未被占领且不能被占领的。于是一盘棋下来,会有几个点,而且其数目是不确定的,是未被占领的。这即便不能说是错,至少也是一种不完美。传统的数子规则也是以 361 的中数 $180\frac{1}{2}$ 为计算标准的,如果扣除了“眼空”,总数就不是 361 了,这中数 $180\frac{1}{2}$ 还有什么意义?“眼”是活棋的生命线,因此“眼”无疑是一块活棋的一个极端重要的组成部分,计算的时候凭什么要扣除不算?计算一个国家的领土面积时有听说要把它的江河湖泊扣除不算的吗?因此扣除“眼空”也并非是一个完美的设计。

还有,在传统的数子规则里,公活的公共点也是按双方各占一半处理的。但是比起因为要在理论上说明“空”的归属而制造出来的扣除“眼空”,公活点才真正是确实不“可以用子去占领”的。如果“眼空”都不能算,公活点不是更不能算吗?既然要计算公活点,既然要以 $180\frac{1}{2}$ 子为标准,那么再去扣“眼空”还有多少“严格”的价值?本世纪二三十年代以后扣“眼空”的规则逐渐被废止,这可能主要是因为中日围棋交流增多的关系,比目规则里是没有扣眼空的。但这样子空又如何关联起来呢?

应昌期先生认为,“空”的归属不必用“可以用子去占领”来解释。他提出了“子空皆地,空属邻子”的思想,非常严谨而又自然地解决了“空”的归属问题。棋下完了,棋盘上总会有许多地方没有棋子,空着,这空着的地方显然是受它周围的子控制的,因此归属于它周围的子理所当然。作为对比我们不妨造一个不太确切的词:“子属邻空”,我这里指的是一块棋的死活取决于它的“邻空”即“气”。把它反过来也就是“空属邻子”了。

把“空属邻子”作为了一条规则，那么它就是空的归属的唯一准则。它不仅解决了通常意义上的“空”，也能解决有关空的一切问题。第一章里说到的关于“粘最后一劫”、“万年劫”的争执和双方都不能提的一口气的棋的例子，按“空属邻子”原则就很好解释了，不管是劫或是气，只要保持到终局，那它就属于邻子。“万年劫”里的那个赖皮不必规定要他提，他不要这个劫那就是对方的，赖皮就更亏。科学的原则并不针对具体问题，但一切问题在其下都自然而然会有合理完美的归宿。

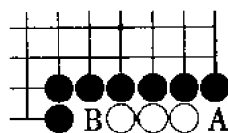


图 2-1

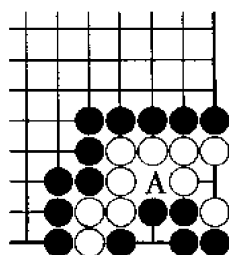


图 2-2

在应昌期先生的“空属邻子”思想里，公活棋的公共点的归属更得到了自然而完美的解决。公活的公共点的“邻子”有白有黑，因此由黑白分属理所当然了。不过如果按照严格的“空属邻子”思想，公活的公共点的分属会有一些意想不到的结果。

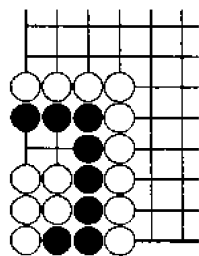


图 2-3

图 2-1 的公活中有 A、B 两个公共点。A 点上面是黑子，左边是白子，因此 A 点黑白各占 $1/2$ 是当然的。但是 B 点虽然也是公共点，却是右边是白子，左边和上面是黑子，严格地计算，应该是黑占 $2/3$ ，白占 $1/3$ 。再来看图 2-2，同样是公活，A 点上、左、右是白子，只有下边是黑子，那就是 $3/4$ 属白， $1/4$ 属黑了。图 2-3 更复杂，那 2 个公共点周围 5 个子 3 个是黑子 2 个是白子，因此那 2 个点应是黑分得 $6/5$ ，白分得 $4/5$ 。

上面的结果仔细想想虽觉不免过分精细，但道理上却也确

是如此,而且唯其如此才更加显示出“空属邻子”的意义来。应氏规则原先就是这样规定的,但是后来应昌期放弃了,仍沿用习惯的各占一半。其原因既是简化,更重要的也许是为了就“填满计点”的计数方法。如果不是平分,出现了如 $1/3$ 、 $4/5$ 这样的分数,公共点上就不好填子了。但是无疑这种精确的计算法是严格的、正确的,虽然应昌期先生放弃了,但其意义仍不可忽视,即使不实际采用,仍应该明白公活点分属的这一“属邻子”而不是属双方的原理。对应于精确计算法,平分可能产生的最大差异是 $1/4$ 子,这只有当黑得 183 子而盘上又恰有如图 2-2 这样的黑得 $1/4$ 的公活时,才有按属邻子结果应是黑得 $183\frac{1}{4}$ 子,是和棋,而按平分是 $183\frac{1}{2}$ 子,黑赢 $1/4$ 子的差异,但这种情况毕竟极少有,因此也就不妨从简了。

4. 填满计点

填满计点是应昌期先生发明的一种局终点数的方法。无论是数子还是比目,局终都要逐个点数。180 左右的数很难点清,通常我们采用把空凑成 10 的倍数,然后再数子相加的方法。但凑空时一般要改变形状,数子时通常也是 10 个一堆,以便计算,这样终局时的棋局完全打乱,如果觉得结果与点数前自己的计算不一致时,无法局面验证。比目点数更加复杂,而且还要妥善保存好死子。事实上重大比赛中因为对点数结果有争议,而不得不复盘验证的事常有发生,尤其是在裁判已经宣布结果,又提出异议,又要变更结果,使各方都很尴尬。填满计点的方法则能很好的解决这些问题。

前面已经指出,点与子是一样的,计点也就是数子。一般说

来,局终结果总是双方都在 180 子左右,那么最简单的办法就是用 180 来比较。可以如此设想:棋盒里原先正好装了 180 个子,局终后把盒里剩下的子都填到自己的空里,如果正好填满,那当然就是你得了 180 子;如果子填完了,还有空,说明你不止 180,多 1 点空就加 1;反之空填满了,盒里还有子,说明你不到 180,盒里多 1 子就减 1。黑白双方同时填还可以互相检验。少于 180 的一方可以把盒里多出来的子填到对方没填满的空里,填满总数是 360,留一个空点。试举一例:

图 2-4a 是某一局棋的局终图,图 2-4b 是填满以后的图。白子填满后多出了 3 子,因此是 177 子,黑子填完后还多出 4 点空,就是有 184 子。把白的 3 子填到黑的余空里,黑还有 1 个空点,这是因为黑白一共是 360 个子而棋盘有 361 个点。按照

图
2-
4a

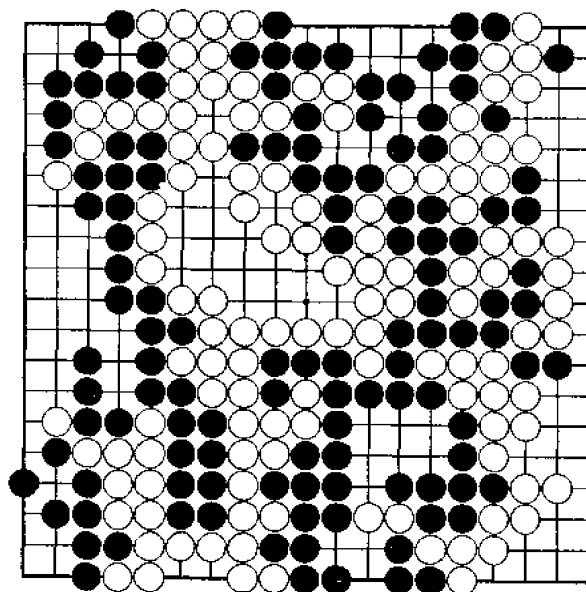
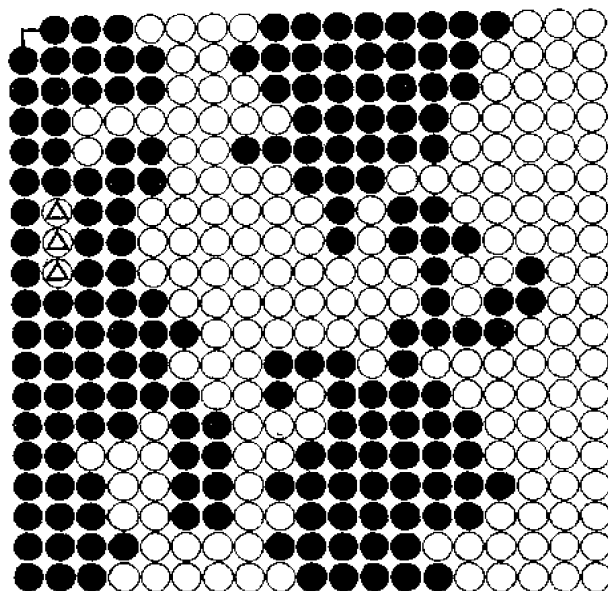


图
2
4b



数子规则结果应是黑多 3 又 1/2，而填满的图形正好是黑的中间有 3 个白子 1 个空点，结果非常直观。

填满计点的优点首先是不改变局终时的形状，不会引起任何争议，结果绝对确信无疑。其次不必繁复数数，结果一目了然，不会有差错。上例一看就知道黑棋是 184 子，甚至于连这都不必，一看就知道黑棋多 3 又 1/2 子，即黑比白多 7 点。应氏杯世界大赛上也出现过棋手发现自己计算与裁判结果不同的事；但是“填满计点”结果清清楚楚，无可怀疑，只能检查自己错在哪里。

、填满计点的缺点是必需保证下棋前棋盒里的棋子都是 180 个，在平时下棋娱乐时这样要求是有困难的，也有些过分，但正式比赛应不难做到。应昌期还为此设计了专门棋具，保证盒内

正好装 180 个棋子。我以为在正式比赛中应提倡使用填满计点的方法。填满计点并不只适用于应氏规则，同样适用于中国规则，但不能用于日本规则。

但是需要说明的是，填满计点毕竟只是一种点数的方法，方法不是规则。方法不是绝对的，不具有唯一性，排它性，只能是建议采用，而不能强制使用。即使写入规则，也只能写入竞赛规则，而不能写入围棋规则。围棋规则只规定围棋以“数”定胜负，至于如何点“数”，是对局者或比赛组织者的事，只要点得对都可以。应昌期先生把“填满计点”和他提出的解决循环劫的“劫分争搅”并列为他为围棋规则的两大创造，在应氏规则中占有极重要的位置，在应氏规则里“填满计点”是强制性的。任何事情强调过头就会走向反面，这么做反而使得不少人把“填满计点”与“计点制”规则连在一起，以为两者不可分，甚至以为没有“填满计点”，没有专用棋具就不能“计点”。这实际上反而影响了“填满计点”的推广。

5、“目”的含义

不说“定义”而说“含义”，是因为“目”很难准确的定义，只能说是“含义”。通常说目就是空，这不完整，目包含两个部分，一是空，二是死子。对于死子，我们一般习惯使用的是“提子算目”，也就是：

$$\text{目} = \text{己方的空} + \text{对方的死子}$$

“空”和“死子”是两个不同的概念，两者怎么可以等同？这两者的等同统一显然缺乏规则所需要的无疑性和无可辩驳性。日本规则在实际执行时是在局终后把死子填到自己的空里，也就是：

目 = 己方的空 - 己方的死子

减少了己方就是增加了对方，两种方法实际结果一样。但填死子以后计算的就只是空了，这样就避免了上一种方法死子算目在理论上的困难。但是死子为什么要填回去，也没有必然的道理，而且还会产生另外的悖理：如果死子比空还要多怎么办？填不完的死子大概只有算是“负”的了，但“负”于理怎么能通？我总归在棋盘上占据了一席之地了嘛！

我们在前面详细的讨论了数子规则计算“子”、“空”的理论依据。无论是扣除“眼空”还是“空属邻子”，都是想从理论上解释“子”和“空”为什么可以一起计算。因此我十分奇怪，为什么从来就没有人提出要寻究一下“死子”和“空”怎么可以一起计算？为什么没有人问一下“目是什么？”人们总是那么理所当然地认为“目”就是“空”，那“死子”呢？

如果形象地思考，“空”是战争结束以后占领的土地，“死子”是战争过程中消灭的敌人。那么从道理上说当然应以占领的土地来衡量战争的成果，消灭敌人仅仅是为实行占领土地的目的而采用的方法。即使一定要说消灭的敌人也是一种战果，那么把土地和敌人两者不同性质的东西直接加在一起也是不通的。因此“目”的定义不清。

二、子、目、点的换算

1、“贴目”问题

“贴目”是日本规则的说法，中国规则叫“贴子”，应氏规则叫

“还点”。由于贴目的说法比较流行,在不需要区别时,我们说贴目时也就泛指局终计算胜负时先行一方对先行之利的偿还,包括“贴子”和“还点”,虽然这三者是有差别的。

贴目是为平衡先行之利而作的一种赛前约定,虽然这种约定在很长一段时期内约定成俗,甚至写入了规则,但毕竟没有绝对的必然性,不是不可变的,因此贴目不是围棋本身的内容。严格地说贴目不属于围棋的基本规则。但由于局终计算胜负时子、目、点的差异与“贴目”、“还子”、“还点”的差异总是纠缠在一起的,因此讨论子、目、点的换算时有必要顾及贴目的问题。

现行的规则是日本黑先贴 5 目半,中国黑先贴 $2\frac{3}{4}$ 子,应氏规则黑先还 8 点。这里出现半目、 $1/4$ 子是为了避免和棋。双方一样多就是和棋,不论是子、目、点都有可能,因此从前的棋有和棋。后来由于有了多人参加的比赛,和棋会影响赛程赛制,要设法避免。中国规则和日本规则采用贴一个实际不会产生的分数来避免和棋,例如日本现行的贴 5 目半。实际可能要么是黑多 5 目要么是黑多 6 目,贴 5 目半就是黑多 5 目为输,多 6 目为赢,实际不会出现半目,因此不会有和棋。中国规则是以中数为标准计算的,数字上小一半,相应的就是“黑先还 $2\frac{3}{4}$ 子”,这里的 $1/4$ 子和半目一样,用来避免和棋。

但是半目、 $3/4$ 子这样的表述显得很累赘,很明显是人工生造的,不自然。说一句略带夸张的话,给一个不懂围棋的人讲这“ $3/4$ 子”甚至比教会他如何下围棋更难。应氏规则采用另一种方法,在黑先还 8 点后面还有一句话:平局算黑赢。既然 8 点黑赢,那么仿中日规则就是还 7 点半。应氏规则的胜负结果是 1 点

胜、3点胜等等,不会有“半”,简单明白多了。缺点是正好是8点时,就是黑0点赢了,感觉上有点怪。但是由于棋盘的总点数361是奇数,因此黑白之差也是奇数,只有当有“半点”时差才是偶数,也就是盘上有公活且是一口公气的公活棋,这种情况很少,而正好又是差8点则更少,应氏杯世界锦标赛举行了四届,尚未出现过0点赢。

比目规则不一样,目数差可奇可偶,如果采用“贴6目,平局黑赢”这样的规定法,0点赢经常会出现,出现得太多就不免有些讨厌,而且还会有麻烦。最有影响的一次出现在日本第1期名人战上:从1961年1月开始的第1期日本名人战,经过一年多的战程,其间发生吴清源的离奇的车祸,最后到1962年8月结束,结果吴清源与藤泽秀行积分相等并列第一,由于吴清源有一局是平局赢,因此名人头衔判给了藤泽秀行。当时的日本规则是“贴5目,平局白赢”,后来就改为贴5目半了。

中国规则与应氏规则一样,因此其实完全不必跟着日本规则的5目半来折算,不必用“贴 $2\frac{3}{4}$ 子”,就用“贴3子,平局黑赢”就行了,简单多了,毕竟 $183\frac{1}{2}$ 子的情况极其少见,“平局赢”是不大会真的碰到的。

2、目与子、点的对比

由于1子并不是简单地等于2目,黑收后、白收后、粘劫收后的子、目换算会有差异,弄清楚差异的特征、规律和产生差异的原因,是很有实际意义的。我们下面用一个实际例子来进行分析,所选之例即第一章之图1-28,第7届东洋证券杯决赛第3局马晓春执黑对李昌镐的对局。为了表达清楚,用列表对比。

双方的着手、死活子及计算如表 2-1

	着手	活子	死子	空目	数子(计点)	比目
黑方	116	102	14	81	$81 + 102 = 183$	$81 + 11 = 92$
白方	116	105	11	73	$73 + 105 = 178$	$73 + 14 = 87$
说明	黑 $116 = 102 + 14$ 白 $116 = 105 + 11$				$183 + 178 = 361$	
差数					$183 - 178 = 5$	$92 - 87 = 5$

表 2-1

前面已经说过子点同义,差异产生在目与子、点上。考虑到数子规则是以中数为标准计算的,目与点都是以黑白之差计算的,为使数值一致便于比较,我们拿“点”来与“目”对比,实际的子数按表上折半即可。

虽然数子(点)是 $183 - 178$,比目是 $92 - 87$,但结果都是 5,方法不同结果一样。究其原因,黑的 183 和 92 中都含 81,白的 178 和 87 中都含 73,即空都是一样计算的;差别在于子的计算,数子(点)算活子:102 和 105,而比目算对方的死子:14 和 11。由于双方下的子都是 116,活子少了就是因为死子多了,活子的差 $105 - 102$ 一定等于死子倒过来的差 $14 - 11$ 。因此虽然计算方法不同,但本质一样,结果一样。从这里我们还可以看到,我们习惯说“数子规则是算子的,比目规则是算空的”,这其实是一种误解。两种规则都算空,真正的差别是在子上,前者计活子,后者计死子。因此说数子规则是“活子规则”比目规则是“死子规则”更确切一些。当计算活子与计算死子一样时,两种规则结果一样,但如果计算活子与计算死子不一样时,两种规则的计算结果就有差异了。

对于上例，在第一章中曾经指出黑可以采用粘劫收后的收官方法，结果会有所不同。所谓粘劫收后就是局终时最后剩下一个单官一个劫，如果粘了劫，对方就收单官；如果收单官，对方就提劫，但如果你劫材占优，还可以打赢劫，这样单官和劫可全得。这两者的差别只是那个单官。本例黑粘劫收后以后黑多占了一个单官，因此黑的活子多了1个为103，白的活子少了1个只有104。黑粘劫收后时连下了2着，着手多了1手为117，白少了1手为115，结果如表2-2

	着手	活子	死子	空目	数子(点)	比目
黑方	117	103	14	81	$81 + 103 = 184$	$81 + 11 = 92$
白方	115	104	11	73	$73 + 104 = 177$	$73 + 14 = 87$
差数					$184 - 177 = 7$	$92 - 87 = 5$

表2-2

粘劫收后只是多抢了一个单官，并不影响空目和死子，因此比目结果不变仍为5。但那个单官由白变成了黑，一进一出，活子数差了2个，子数差就由5变成7。这是因为这时黑方着棋数为117，白方着棋数为115，双方着的棋子数不一样，差2；活子数之差($104 - 103 = 1$)与死子数子差($14 - 11 = 3$)也不一样，差2，结果是目数差与子数差也不一致，也差2。

如果这个劫黑打输了，白棋粘劫收后，结果又是怎么样呢？略去打劫的手数，白劫赢就是双方各下了115手后黑占单官，白提劫，黑劫负空1着，白棋第117手粘劫，那就是白多下一子了。劫由黑变成白，于是黑的活子数少了2个，白的活子数多了2个；白提了一劫，黑死子多了1个，白目数也多1目。由于着棋数差1，活子差与死子差也差1，结果目数差与子数差也不一致，

差1。如表2-3:

	着手	活子	死子	空目	数子(点)	比目
黑方	116	101	15	81	$81 + 101 = 182$	$81 + 11 = 92$
白方	117	106	11	73	$73 + 106 = 179$	$73 + 15 = 88$
差数					$182 - 179 = 3$	$92 - 88 = 4$

表2-3

最后来看一看黑收后的情况,黑收后就是黑比白多下一着棋。假定本例白棋收了最后一个单官以后,黑棋还要补一着,黑仍然是183子,白仍然是178子,白棋什么都没有变,黑棋这183子中因为在空里填了1子,活子多了1空少了1,如下表:

	着手	活子	死子	空目	数子(点)	比目
黑方	117	103	14	80	80 + 103 = 183	80 + 11 = 91
白方	116	105	11	73	73 + 105 = 178	73 + 14 = 87
说明	黑白	103 + 14 = 117 105 + 11 = 116			184 + 177 = 361	
差数					183 - 178 = 5	91 - 87 = 4

表2-4

与表2-1相比仅仅是黑方由 $81 + 102 = 183$ 变成了 $80 + 103 = 183$,子(点数)不变,但目数因填了1子而少了1目。黑因为最后加了一着,着手就是117,比白多1着。我们可以仿前几例分析:目数差4与子数差5的不一致数1,着手数差是1,活子差 $105 - 103 = 2$ 与死子差 $14 - 11 = 3$ 的差也是1。

从上面的分析可以看出,数子与比目结果的差异是由于死子之差与活子之差不相等而产生的,而这又是由于双方所下的

子数不一样，即在黑收后或粘劫收后时出现的。这看起来好象是比目不接受多下子一方多下的那1个或2个子。如上例，目差为4，子差为5，如果黑收后的一子不算，即把183改为182，则 $182 - 178$ 子差也是4了。但是如以 $180\frac{1}{2}$ 子为标准计算，黑棋在收后前是182子，多 $1\frac{1}{2}$ 子，按1子等于2目折算是3目，与4目相比差1目，那么黑收后的1子价值就应该是1目了，按通常的1子等于2目，它的价值相当于 $1/2$ 子。既象是不算，又应该算一半，子与目之间关系中如此简单的一个问题，即使是专家有时一下子也会被迷惑。当然这毕竟是简单的数学概念问题，费一点神是可以明白的。

上面我们把数子（点）与比目之间的结果差异表述清楚了，下面列出几条有用的结论。下棋有时会出现公活，大部分公活有两个公共点，每方一个。只有每方一个眼的公活是一个公共点，双方各得半子，下面的结论不考虑这种特殊情况。如果很偶然碰到了，这些结论依然成立，只是在数字的奇偶上正好相反，改一下即可。又，下面所说的目差、点差，按习惯指的是黑减白：

(1) 因为棋盘有361个点，因此局终必然是一方奇数，一方偶数，双方之差一定是奇数。因此：

应氏规则的结果，点差是奇数。减8点，胜负结果也是奇数，如1点、3点等等。

(2) 中国规则计算子数与 $181\frac{1}{2}$ 之差，结果一定带 $1/2$ 。减去贴 $2\frac{3}{4}$ 子，黑得184子以上时，应是黑胜（白负） $3/4$ 子， $1\frac{3}{4}$ 子， $2\frac{3}{4}$ 子等等，均带 $3/4$ ；黑得183子以下时，应是黑负（白胜） $1/4$

子, $1\frac{3}{4}$ 子等等, 均带 $1/4$ 。即黑负最小 $1/4$ 子, 而白负最小是 $3/4$ 子。并不是白不可能负 $1/4$ 子, 那是 $183\frac{1}{2}$ 子时, 出现的机会很小。

(3) 白收后时, 比目结果与计点(比子)一样, 当然也是奇数; 黑收后时, 比目比比子小 1, 是偶数。对局时一般习惯用点目来判断形势和结果, 然后与贴 5 目半比较。但使用中国规则时, 最后当然要把目差折半成子, 再与贴 $2\frac{3}{4}$ 子比较, 确定胜负。要注意的是这目差应是奇数, 如是偶数, 应加 1 凑成奇数, 再折半计算。

(4) 黑粘劫收后, 比目比计点(比子)小 2, 也是奇数。把点目结果换算成子时, 应多算 1 子。

(5) 白粘劫收后, 比目比计点(比子)大 1, 也是偶数。把点目结果向中国规则换算时, 应减 1 成奇数后折算。

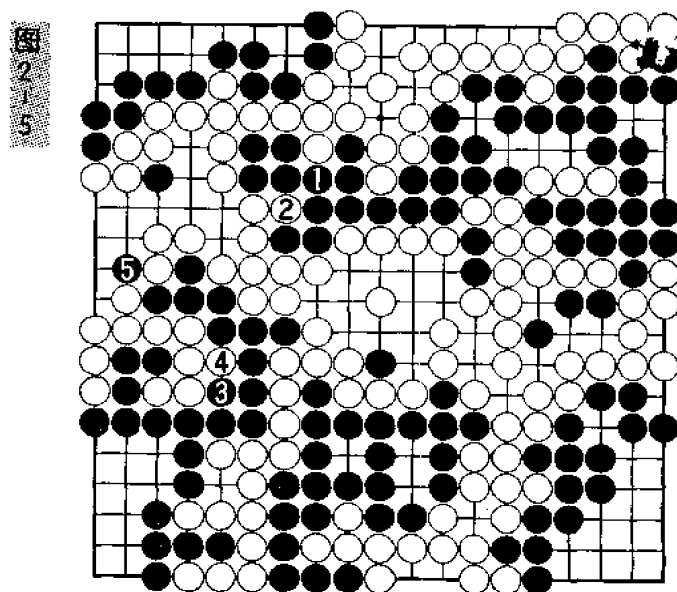
(6) 如果有单眼双活, 上面的所有结论只要把“奇”字换成“偶”字, “偶”字换成“奇”字, 一样成立。

我们知道单官无目, 比目规则不需收单官, 但日本的围棋比赛常要在局终后填单官。其原因是从收后确定目数差奇偶, 以此来检验点目结果。高手下棋, 局终前一般均能点清结果, 即有疑惑不会超过 1 目, 有了收后即可完全确真。例如某一局棋, 胜负十分细微, 双方差距在半目间, 即在 5 目与 6 目间争胜, 那么只要看收后, 白收后就可确定是 5 目, 白赢; 而黑收后则就是 6 目, 黑赢了。

不计单官但又要填单官, 虽然感觉上有些奇怪, 但当然也没有什么问题。只是要注意, 不要到国际比赛上也习惯成自然, 一不留神可要出大问题了。

图2-5是2000年5月2日第4届应氏杯世界职业围棋锦标赛上马晓春九段执黑对日本淡路修三九段的对局。单官也已经快要填完，再下二三子棋就结束了，执白的淡路修三已经胜定。但这时不可思议的事情发生了，随着黑1、白2、黑3的单官，白4时淡路修三居然自填一气，真是天上掉下一个大馅饼，马晓春立即高高兴黑5断吃，胜负顷刻逆转。不要说是堂堂的九段高手，就是普通的围棋爱好者也不至于犯这样低级错误，有些报导形容说这是“百年不遇”的大昏着。经常和日本人下棋的中国棋手都觉得，日本人在这类单官上感觉很迟钝，其实那是日本棋手没有收单官时补棋的习惯。

要说淡路修三完全没有看到5位需要补一手肯定是不可能的。在日本这类补棋通常是局终前棋局的最后程序，如果不补，裁判会裁定你必须补，因为这里需要减1目，然后棋局结束了，



接着再填单官。虽然在次序上是连着的,但补棋是对局,单官是局后,补棋肯定在单官之前,两者本质不同,界线分明。而在中国,收单官是对局的一部分,而且中国棋手习惯于把这样的地方视为单方权利的单官,一般总要留到最后,因此这类补棋常常和收单官混在一起。这种规则的差异,棋手下棋习惯的差异,使得淡路修三产生了错觉。一当对方开始收单官,他也跟着收单官以后,他就象在日本比赛那样习惯性地把子一个个地往空挡里填了,以为补棋这样的程序早在前面已经结束了。

三、规则与胜负

1.1 目是什么?

1 目就是 1 点空,或者 1 个死子,这很清楚。但我这里指的是,我们收官时通常用“目”来判断,换算到中国规则里,多 1 目少 1 目换算成子是什么?这好象也很简单,那就是 $1/2$ 子。但实际上不完全如此。

上面已经指出,计点结果只能是奇数,(数子只是在计算上折半,实质一样);而比目结果可奇可偶。因此在结果的进退上比目比数子(计点)的单位要小一半。例如某一处由于收官方法不同可能会产生 1 目的差别,或者说 1 目的进退,例如会有进则 6 目,退则 5 目这样的情况。而子数要么黑 183,白 178,要么黑 184,白 177,即退则 5 点($2\frac{1}{2}$ 子),进则 7 点($3\frac{1}{2}$ 子),不会有 6

点。不会因为多收 1 目或少收 1 目结果变出双方差 6 子的 $183\frac{1}{2}$ 子来,那 $1/2$ 子必须是公活时才会有,收官方法不同是变不出公

活来的。因此收官的进退最少是2点(1子)。

那么如果实际上,某处确由于收官方法不同产生1目的差别,这是常有的事,那反映到数子上又该怎么样呢?下面且来作一个简单的说明。

图2-6中黑着于A位比着于B位多1目,但反映到数子上去,其结果会因为单官的情况而不同。如果盘上没有单官了,棋就到此结束,那么黑着于A位,就得到了A、B2个点;而着于B位则黑

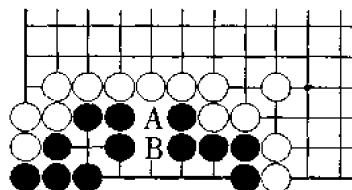


图2-6

得B点,接下来白得A点。两者相差2点(或1子)。即在这里,进退差1目,但反映到子上却是差2点。还剩偶数个单官的情况也如此。

再看图2-7,如果盘上还有1个单官,如C,情况就不同了。黑着于A位,黑得A、B2点,白接下来得C点;如黑着于B位,则黑B、白C以后,仍有黑A。两者结果都是黑得A、B2点,白得1点,没有差别。即在这里1目的进退,反映到子上没有了,还剩奇数个单官的情况都是这样。既然点

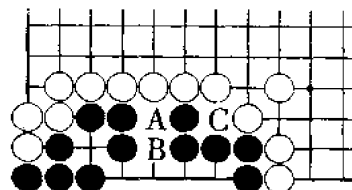


图2-7

必须是以2进退,那么1目的结果只能要么是2点要么是0点,这也是可以想象的。

那么这里的本质是什么呢?在这里,着于A位比着于B位多1目棋的意义是:着于B位则将来还需要花1手棋来收A处的单官。如果棋盘上已经没有别的官子了,对方就把A点占走了,A点黑白易色,一差就是2点,但是如果盘上另外还有1个

单官,对方占了那个单官后,你还来得及再把 A 点占过来。于是就要么是 0 要么是 2 了。简而言之所谓 1 目,对应到数子(计点)就是单官时的一个先手。

“子”和“目”之间的关系就是这样一种说复杂也不复杂,说简单又不简单,说清楚又常常模糊的关系,或者说是看着简单,想想却很复杂的关系。

2、棋盘的大小

到此为止,关于“子”和“目”的差异已经说得很多了,产生差异的原因也很明白了。那么是不是还能有更深刻一点的认识呢?我在这里提出一个棋盘大小的概念,希望能够有助于大家对“子”与“目”的差异的认识。

所谓棋盘的大小可以有两个概念:一是下棋、着子的地方,这没有疑问,就是由 19 道纵线和 19 道横线组成的这块棋盘;另一个指的是双方所争夺的衡量胜负的地盘。显然后者才是我们所关心的。对于中国的数子规则来说,两个概念对应的是同一个棋盘,双方所争夺的也是这有 361 个点的棋盘。而在比目规则里就不同了,双方所争夺的是“空”,还有死子。这是有很大差别的。

在数子规则里双方所争的棋盘的大小是固定的:361;而在比目规则里,每一盘棋双方得多少“空”,有多少死子,是不确定的,因此它们的总和,也就是说计算胜负的棋盘的大小是不确定的,可大可小因而也是可奇可偶的。由此就产生了一些有意思的结果。

首先,在数子规则里由于 361 这个总数是固定的,因此只要知道一方,另一方也就同时确定了。从你所获得的结果,例如你得了 183 子,你就知道了你的胜负。而在比目规则里,由于这个

棋盘的大小是不确定的,没有固定的总数,双方所得的目数之间没有关系,因此单方面所得的结果,完全没有表征意义。必须要知道双方的目数才能知道胜负。关于这一事实的哲学意义,后面将有说明。

在数子规则里,由于总数 361 是固定的,因此一方多 1 子,另一方必定要少 1 子,一进必有一退,总数一定是 361 这个奇数。而在比目规则里,棋盘大小是不确定的,一方多 1 目并不需要另一方少 1 目,而只是使“棋盘”大了 1 目。如图 2-6 中,黑着 A 比 B 多 1 目,但白并没有改变,一进不需要一退。只是使双方的目数总和即“棋盘”变大。当然“棋盘”也可奇可偶了。

3. 规则与胜负

由于“子”和“目”不能完全简单的对应,那么它们的差异就有可能对胜负产生影响。日本规则贴 5 目半,中国规则采取贴 $2\frac{3}{4}$ 子,这两者是对应的,本意上是希望采用两种规则时结果能一致,但如上面所述,实际上常会有差别,这差别对胜负有什么影响?这应该是一个大家所关心的问题。

我们知道,白收后时“子”和“目”可以完全对应,黑收后时“子”“目”会有差异。而白收后与黑收后的概率是一样的,因此一般说来,采用两种规则结果有差异的应占一半左右。一个易于被忽视的事实是这种差异在现行的贴目和贴子制度下通常不会影响胜负。

请看表 2-5。

虽然由于收后的关系,“子”和“目”不是唯一对应,但从表上可以发现,这点差异并不影响胜负。在现行的贴 $2\frac{3}{4}$ 子的规

黑得子		183 子	184 子	185 子
贴 $2\frac{3}{4}$		$2\frac{1}{2}$ 子(负)	$3\frac{1}{2}$ 子(胜)	$4\frac{1}{2}$ 子(胜)
贴 5 目 半	白收后	5 目(负)	7 目(胜)	9 目(胜)
	黑收后	4 目(负)	6 目(胜)	8 目(胜)

表 2-5

定下黑得 183 子为负, 黑得 184 子为胜; 而对应于 183 子的虽然可能是 5 目也可能是 4 目, 贴 5 目半时也都是负, 对应于 184 子的虽有 6 目与 7 目但都是胜。当然胜、负的目数会有 1 目的差别, 但显然胜负才是重要的, 多胜 1 目少胜 1 目并不是大问题。目前在几种规则并列的情况下, 国际比赛采用“入乡随俗”的办法, 即比赛在哪里举行就执行那里的规则。这样的办法之所以能相安无事, 尤其是目前有一些大赛前后阶段能在几个国家举行, 一个很重要的原因正是虽然规则有差异, 但一般不会影响胜负。当然这里有一个特殊的情况, 黑得 $183\frac{1}{2}$ 子。这时减去 $2\frac{3}{4}$ 子, 黑尚胜 $1/4$ 子, 但对应的目数差, 白收后是 6 目黑收后是 5 目, 贴 5 目半, 有可能胜有可能负了。但出现单眼公活, 且正好在 183 子上, 又是黑收后, 毕竟不常见。

由于贴 5 目半以后普遍认为仍是黑好, 再多贴一些是棋界的正常想法。于是韩国在 1998 年的 LG 杯世界棋王赛上开始采用贴 6 目半, 然后逐步推开, 现在韩国的围棋比赛已普遍实行贴 6 目半了。有消息说日本也在考虑跟着改。初看起来多贴 1 目是很正常的想法, 但实际上有问题了。中国规则怎么办? 是不是也跟着改成贴 $3\frac{1}{4}$ 子? 结果会怎么样? 请看表 2-6:

黑得子		183 子	184 子	185 子
贴 $3\frac{1}{4}$ 子		$2\frac{1}{2}$ 子(负)	$3\frac{1}{2}$ 子(胜)	$4\frac{1}{2}$ 子(胜)
贴 6 目 半	白收后	5 目(负)	7 目(胜)	9 目(胜)
	黑收后	4 目(负)	6 目(负)	8 目(胜)

表 2-6

从表上我们可以发现,改成贴 $3\frac{1}{4}$ 子以后,在中国规则里仍然是黑得 183 子负,得 184 子胜,与贴 $2\frac{3}{4}$ 子时一样,这多贴 $\frac{1}{2}$ 子没有产生什么实际效果。道理也是很显然的,黑得 184 子就是多 $3\frac{1}{2}$ 子,而 $3\frac{1}{2}$ 既大于 $2\frac{3}{4}$ 也大于 $3\frac{1}{4}$ 。前面已经指出,在数子规则里进退必须是 1 子(2 点),因此多贴 $1/2$ 子,改变不了胜负。多贴 $1/2$ 子只影响到有单眼公活黑得 $183\frac{1}{2}$ 子的情况,而这出现的概率很小,我们自然没有必要仅仅为此而把贴子从 $2\frac{3}{4}$ 改到 $3\frac{1}{4}$ 。

更为实际的问题是改为贴 6 目半以后,两种规则胜负颠倒的可能性大大的提高了。在前面我们已经看到,由于收后方不同引起的最后结果的小差异,在贴 5 目半时通常不会影响胜负。但贴 6 目半时就不行了,对应于 184 子,白收后是 7 目,黑收后是 6 目,正好是一为胜一为负。这样一来,最小胜负(半目)的棋,就有一半在两种规则里胜负结果正好颠倒了。中国规则的贴子无论怎么去跟着对应都对应不了。

因此结论是：一、如果考虑到日益频繁的国际比赛，实行比目规则的棋界应慎重采用贴 6 目半的办法；二、中国不必要把贴子从 $2\frac{3}{4}$ 子改为 $3\frac{1}{4}$ 子。

如果认为现行的贴 $2\frac{3}{4}$ 子仍是先行的黑方有利，要再多贴一点，那么必须多贴 1 子，而不是 $1/2$ 子，即必须贴到 $3\frac{3}{4}$ 子。其实我们不必去考虑贴多少，所谓贴 $2\frac{3}{4}$ 子，直截一点说无非是黑得 183 子负，得 184 子胜。或者说，黑方的目标是 184 子，白方的目标是 178 子。实际上下棋的人就是这么想的，而裁判在点数的时候也是这么意识的。因此要再多贴一点，最小的一步就是把胜负交界处移到 184 子负，185 子胜，这也就是贴 $3\frac{3}{4}$ 子。对应的目数就是贴 7 目半。而这时情况又和贴 5 目半时一样，一般不会因为“子”与“目”的差异而影响胜负了。请看表 2-7：

黑得子		183 子	184 子	185 子
贴 $3\frac{3}{4}$ 子		$2\frac{1}{2}$ 子(负)	$3\frac{1}{2}$ 子(负)	$4\frac{1}{2}$ 子(胜)
贴 7 目半	白收后	5 目(负)	7 目(负)	9 目(胜)
	黑收后	4 目(负)	6 目(负)	8 目(胜)

表 2-7

对于应氏规则的黑先还 8 点，棋界和专业棋手们普遍感觉贴得多了。“目”和“点”的量值是一样的，从 5 目半到 8 点，在数字上要差 2.5，让人感觉一下子多贴了很多。贴 5 目半时，棋手们在比赛时猜到了一律都选黑，以至于猜子实际上成了“猜

先”；而在还 8 点的应氏杯赛上，猜到子又几乎都选择白了，差距真的那么大吗？不能少增加一点吗？前面已经指出应氏规则的“还 8 点，平局黑赢”和“还 7 点半”是一样的，折半成子，就是中国规则的贴 $3\frac{3}{4}$ 子，也就是 184 子负，185 子胜，如上所述，这仅仅是从中国规则现行的贴 $2\frac{3}{4}$ 子迈出最小的一步。应氏规则并没有多贴了很多，只是它的表述方法产生的“8”容易给人产生错觉。

比目以 1 目进退，而数子以 1 子(2 点)进退，因此贴目可以从 5 目半进到 6 目半，数子必须从 $2\frac{3}{4}$ 子进到 $3\frac{3}{4}$ 子。贴 6 目半会使两种规则的差别更加明显化。

在上面的分析中我们忽略了粘劫收后，那仅仅是为了简化。粘劫收后造成两种规则换算的差异更大，前面已有分析，当然有可能影响胜负的结果，不过这种情况出现的比例不大。劫当然比单官大，当盘上只有官子劫和单官时，一般当然应该先粘劫或提劫，这是简单的道理。当单官个数是奇数时，有可能为多占一个单官而先不粘劫，即通常说的“打单不打双”。但这时对方占单官等于是劫材，因此当单官比较多时，劫是不容易打赢的。而单官一般总是比较多的，所以粘劫收后出现的概率不会太大。也许我们感觉上常常有最后打官子劫的经历，这是因为一般爱好者常未细算官子个数和奇偶强行打劫，这当然是不能算的。因此真正的粘劫收后只在单官特少，双方劫材差距较大时才可能出现。而这又只有在棋局差距最细微，即半目胜负时，才会影响到数子与比目胜负不一致。因此由于粘劫收后导致不同规则胜负的颠倒情况比想象的要小得多。

第三章 日本规则的缺陷

一、日本规则的缺陷

1、公活无目

日本规则也就是日本采用的比目规则。上一章我们分析的是“比目”与“数子”的差异，目的是纯实际的，即通过对这两者差异的认识，使我们对终局时“子”“目”换算、数字特征、胜负关系有一个清晰的认识，这显然是很有意义的。但有差异就有一个哪一种更好更合理的问题，将来规则统一是从“目”还是从“子”的问题。我们的结论是从“子”，现行的比目规则有重大的缺陷。下面先从公活无目说起。

公活无目并不是比目规则的必然内容，仅仅是日本围棋的一个传统，也是日本规则中最不合理的一条。中国的围棋爱好者一般不知道日本有这样的规定，我们平时下棋点目时公活棋里的空都是算的。在上一章的分析中我们没有考虑这一点，因为它所产生的差异在“子”与“目”的一般定义之外。好在它产生问题的概率极小。

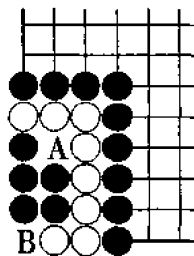


图 3-1

图 3-1 和图 3-2 是最常见的公活类型，图中字母标记各点按日本规则都不算目。单官不是目还算正常，但图 3-2 中的眼也不算目，显得有点无理，但毕竟双方每方 1 个，算与不算都一样，都不影响胜负，因此公活无目一般不会产生问题。但是也有特殊情况，请看图 3-3、图 3-4 和图 3-5。

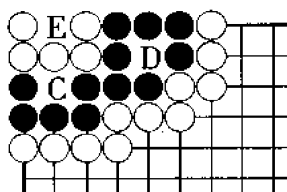


图 3-2

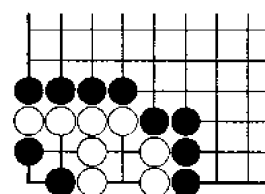
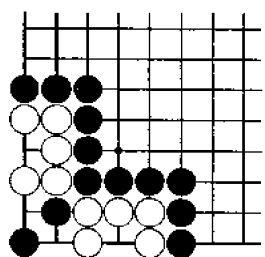


图 3-3



第8条(地) 某一方的活棋所围住的空点称为“目”，目以外的空点称为“单官”。有单官存在的活棋称为“双活棋”，双活棋以外的活棋的目称为“地”，地的一点即为“一目棋”。完全的并且独立生存的活棋的目称为地，而共有单官才得以生存的双活棋，因其本身不是独立的活棋，所以其围住的目不是地。

首先日本规则也认为双活棋是活棋，其次它也把双活棋的空叫“目”，只是这种“目”不能算，于是又引入了一个新名词：“地”，但是最后仍然还是叫“目”。这个“地”完全是为了使双活不算目而引入的一个东西，一旦完成这个任务，也就不需要了，在日本规则的实际使用中并没有“地”，还是“目”。规则文字之繁琐，概念之不清晰，自不待言。

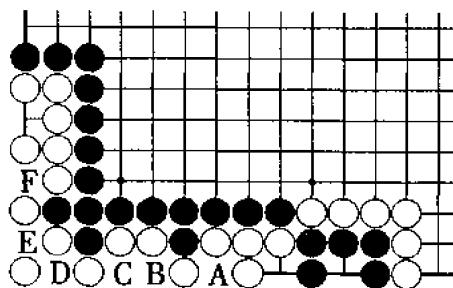


图 3-5

道理无非就是一个，“不是独立的活棋”不能算。那么如果算了会怎么样呢？算了什么事也没有。棋照样下，胜负照样有结果，中国就是这么在下的，从来没有人觉得这有什么不妥，也没有产生过什么不妥。如果说问题，有问题的反倒应是不算。

下到棋盘上去的子，结果有“死”、“活”两种，也只有这两种。非死即活，非活即死。至于死子是如何死的，活子是如何活的，从理论上来说本是无须论及的，如一定要论及，那也是下一个层次的。日本规则专门为此制造了“不是独立的活棋”这样一个新概念。但毕竟“活棋”是大概概念，“不是独立的活棋”是“活

棋”下的小概念。死与活是质的不同，怎么活是方式的不同，质的分界线只能在死与活之间。有目与无目的差别是有与无的差别，是质的差别，它的界线当然也应该在质的界线上，在活与死上。活就是有，死就是无，天理如此，人情也如此。把有与无的界线划到了“活”的里面，怎能有理？除非你把“不是独立的活棋”从活棋中“独立”出来，在死棋与活棋之外再生一种不死不活的棋来，但这大概无人能接受。

既然已经说了“活棋围住的空称为目”，已经定义得十分清晰、明确了，又有什么必要节外生枝出一个“不是独立的活棋”来？生出这么一条繁复别扭又悖理的条文来？如果这是不得以的，必须如此，不这样规定，就要出问题，天要踢下来，那也就只好这么做。但事实并不是如此，一个本来什么事也没有的事，硬生生的要生出事来，结果越弄越繁复，越弄越不顺，实在是天下本无事庸人自扰之了。

应该说道理十分清楚，而且公活无目是一个孤立的问题，并不是比目规则一定要有的。因此无疑公活无目应是规则统一中最容易解决的问题。但事实并非如此，任何东西一旦成为传统，它就具有不可理喻的顽固性。日本有一个围棋规则理论研究的专家池田敏雄，他首先准确的提出了著名的解决循环劫的“禁止全局同形”原则，从而引发应昌期创制了应氏规则，可以说是全面的、系统的、科学的研究围棋规则的第一人。他全面详细研究了日本规则，深刻地分析了日本规则的缺陷，提出了解决的办法，对围棋规则理论的科学化作出了开创性的贡献。他曾慨叹“因为长久以来传统的束缚，想要改进会受到强大的抗拒和阻力。”但即便是这样一位出色而且十分清醒的专家，在慨叹传统的强大同时，仍然自觉或不自觉地站在了维护传统的立场上。他分析研究传统的缺陷，最终是为了寻找为传统辩护的理由。

他曾经说：“如果日本没有一套合理的规则，那么将来当围棋更加国际化的时候，中国规则很可能成为世界规则。虽然这也无可厚非。但即使我们放开日本、中国的国家概念，考虑到比目规则的种种优点，我们也极需将比目规则以合理方式书面化。”我们且来看看他是如何为公活无目作出“合理方式”的解释的。

计算规则 一方之地域为其“永恒子”所围成之空点减去其被提取之子(死子)。

在这里他用“永恒子”取代了我们通常使用的“活子”。对于“永恒子”他的说明是“对方无法以连续着手(我方弃权)提取之子”。他的意思是，公活子如果让对方连续下两手，而你不下，对方就可以杀死。而“永恒子”(通常有两个眼)即使你弃权不下，对方也杀不死。池田敏雄的解释克服了日本规则在叙述上的繁复和概念上的不顺。“永恒子”的概念的确巧妙，我们不能不佩服池田敏雄的敏思。但是这样一来，棋之结果取决于“永恒子”而不是“活子”，质的分界线不在活子与死子之间，而是在永恒子与非永恒子之间了，这合理吗？当然不合理。且不说它违背了常情，事实上，“永恒子”这个概念根本不能成立。下棋当然是双方每方一手轮流下，不可以一方连续下两手，“永恒子”的概念本身就违反了规则，当然它更无权利挤走“活子”，成为决定棋局结果或者说下棋之目的根本。

应该指出，虽然我们不能认为池田敏雄的这一“合理方式”是合理的，但池田敏雄这种对规则“合理化”的思维方式还是值得赞赏和推颂的。传统的围棋规则常常以习惯和含义不确切的表述为基

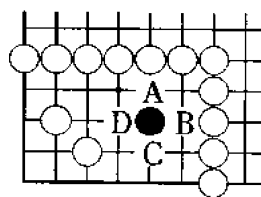


图 3-6

础,常常是定了的就是定了,不去追究原由,寻求规则条文后面的本质。而作为一位电子技术的专家,池田敏雄以研究科学技术的思维方式来研究围棋规则,他的研究方法是科学的。他的另一创思“禁止全局同形”为打劫规则找到了依据,就是这种研究方法得到极为有意义的结果,我们在后面将会提及。

2、提证死活问题与盘角曲四

一盘棋结束以后,棋盘上总会有一些死子。如果对局双方均无异议,可把死子提出。但如果一方有异议怎么办?这应该很简单,接着下看看到底是死是活,这就是提证死活。但这么简单的问题在比目规则中就发生困难了。比方说有一颗死子,如图3-6,当然图中这个黑子是死子不会有疑问,但是如果在局终,你真要证明它是死子,把它吃掉,却会有意想不到的困难。因为你必须在它的周围4个点上,即图中A、B、C、D下4个白子,才能吃掉这个黑子。但是我们知道,提这一个黑子是2目,而下4个白子却要损4目,结果得不偿失。当然我们可以说,既然是对死活有疑问,那么当白下子时黑也应该跟着下,这样就不会有损的问题了。但是为什么黑一定要跟着下?规则并没有这样的规定,也不可能有这样的规定。

这个问题在数子规则中根本不存在,提证死活不过是战争结束以后清扫战场,不可能有损失,而且这纯属单方面的问题,与对方跟不跟着下毫无关系。举这个例子只是为了说明问题本质,因为它比较简单,问题表现得比较明白。虽然不会真有人为这一个子去要求提证死活,因此悖理不很突出。但只要问题存在,只要提证死活难以实行,千变万化的围棋实际就一定会给规则出难题的,盘角曲四就是一个典型的例子。

图3-7a是典型的盘角曲四,黑掌握着在黑1、白2以后,

再如图 3-7b 黑 3、5 劫杀的主动权。既然黑有开劫的主动权，那么黑就可以在局终以后从容的补完劫材再开劫，因此白棋最终是死棋。即所谓“盘角曲四，局终乃亡”，或“盘角曲四，劫尽棋亡”，下围棋的人一般都知道。但是按照比目规则就有问题了。因为盘角曲四的死的前提是要补完劫材，但每补一个劫材显然要损 1 目棋，而这时对方当然不会再下棋，你也没有理由要对方跟着一起下。这种补劫材损目在情理上是不可接受的，因为如果它能成立，当劫材数大于角时，劫死角就没有了意义，于是盘角曲四的死棋就成了活棋。很明显，盘角曲四问题在本质上和前面所说的局终提一个死子问题是一样的，只是它把悖理表现得更突出罢了。

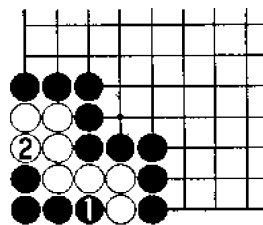


图 3-7a

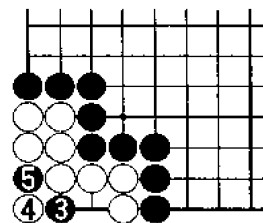


图 3-7b

对此，日本规则只能采用“规定”的办法，即规定盘角曲四是死棋，不必补劫材，局终直接提去。这样当然简单，但且不说其勉强，矛盾也并不是就那么容易回避的。盘角曲四并非一定是无条件死，棋局有时也会出现无法补尽的劫材，公活棋的自杀性劫材就是补不掉的。

应氏规则以下面两个七路棋盘的图例指出，如果有公活劫材，应是“劫大共活，劫小交换”。

图 3-8 右上角白棋盘角曲四。但下边白有 2 子公活，白自杀叫吃的劫材黑永远补不掉，因此黑就不能以劫尽杀盘角曲四，而只能让其公活。图 3-9 左下角也有公活自杀劫材，但劫材比盘角曲四小，“交换”将使白不净失，黑也有所得。其实问题

还要复杂得多，由于自杀只是一次劫材，黑应了以后，还可以继续打劫，因此结果要看开劫以前谁的劫材补得快以及留下的劫材的大小问题，等等，总之远非规则文字所能尽。这也说明规则只能规定原则，不能规定具体。按数子规则，原则一定，什么问题也没有了。而比目规则就做不到这一点。

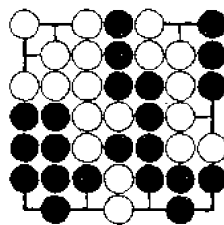


图 3-8

现行的日本规则文本已没有具体的关于盘角曲四的文字了，可能它意识到规定为死棋不免失之于粗，而把前面叙述的公活劫材，劫材多少、大小，交换或公活以及还有如循环无穷劫材等等都写上去，那就不胜其繁了，干脆不写，回避了。

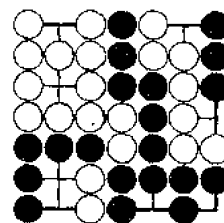


图 3-9

盘角曲四只是一个特例，问题还是在不能提证死活。日本规则对此一律回避了，干脆就规定终局后死子“没有必要根据第5条的方法（注：即紧完气）将其全部围住之后再提取，可以不着手而直接就此提去”。这在数子规则中是很正常的，正常到根本没有必要说。而要特别写上这一句，正因为是在比目规则里它是没有依据的。什么是死子？你总得证明它。如果证明的过程“没有必要”，那凭什么说它是死的呢？不是“没有必要”，证明当然是有必要的，但证明的过程会产生悖理，因此证明的过程只好“没有必要”。规则的难堪说明规则本身有问题，日本规则在理论上是有严重缺陷的。

3. 补最后一劫问题

一盘棋下完了，双方都已经没有有价值的棋可以下了，这时

某一方似乎还有一点小问题，具体地说还有一个劫，要不要补一手。请看图 3—10。

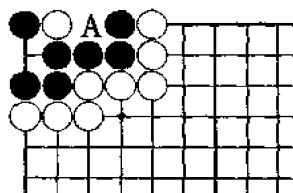


图 3—10

黑棋是否需要 A 位提去白棋一子？如果不提白棋可以在角上打劫。这在数子规则中是没有问题的，你就提了它，反正不提也没有别的棋

可以下，提了也没有事。但在比目规则中不一样，提这一子要损 1 目，而有时胜负就差 1 目，那么补不补这个劫就具有决定性意义了。如果这个劫黑要打输，那么黑棋当然要补一手，这不会有争议，而通常是黑棋可以打赢这个劫，才不愿意补而白白损 1 目。事实上这样的棋留到局终一定是白棋打不赢这个劫，否则白棋早就开劫了。但是从规则和裁判的角度来看，悬着这样一个劫，总觉得有什么事还未了，总是应该补了为好。这个补在数子规则里什么问题也没有，但在比目规则里就有 1 目之差了。有时这补与不补就可能引起争议了。在日本的重大赛事上这样的争议有过两次，都发生在吴清源的对局上，第一章已有所述，读者可参看图 1—30 和图 1—31。

为了解决这个问题日本规则对此作了煞费苦心的规定：

第七条 在对局停止后，在确认棋子死活时，不能反提回同一劫争，不过被提劫一方一旦放弃着手权利后，可以重新提回那一劫争。

说得非常之拗口，必须作点解释。它的意思是，局终确认死活时，对方如果提你的劫，你不能劫回，即不准使用找劫材的方法提回劫，也就是那是一个“铁劫”。按此，图 3—10 黑如不补，

那么白棋一提劫，黑就“铁死”了，不管你有多少劫材，不让你打有什么办法？后面半句的意思是，要提回来只有一个办法，就是你弃一着，让对方连下两着，然后你就可以提劫了。它的意思是如图3—11a这样的情况，结果如图3—11b，白1提劫，黑2弃，白还要再紧一气，这时黑就可以把劫提回。简而言之就是紧气劫一定要补，而缓气劫即对方连下两着也吃不掉的劫可以不补。这实在是一个很奇怪的规定，局终确认死活就是双方对这一局部死活有异议，解决的办法就是就这一局部再走一下看看，到底结果是什么，那么这“再走一下”当然也要而且必须要遵循围棋规则，那凭什么这时候劫就不能打了呢？从哪里生出一个要弃一着（“放弃着手权利”）才能提劫的规矩来的呢？这连最基本的逻辑都不通嘛！

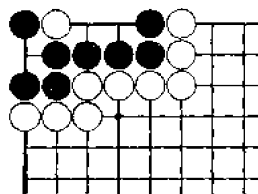


图3-11a

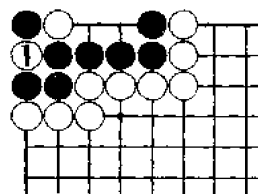


图3-11b

这大约是有劫不补看着总觉得有点玄，多一气踏实些。但事情也可能适得其反，如图3—11b按这规则继续下去，黑提劫后，白同样也要弃一着，黑就可以提净结束。但是如果这棋白劫材非常有利，缓气劫也打得赢，白本来应该可以杀黑，现在仅仅因为缓一口气，看着踏实就可以不补了，这不更不合理吗？一块棋如果有劫，结果当然应该看劫材，如果劫材有利，紧气劫也不怕，如果劫材不利，缓气劫也怕，这是最起码的下棋常识。

围棋规则不应该是一个解决问题的规则，而应该是一个没有问题的规则，补最后一劫问题在中国数子规则里就没有，因为补最后一劫不会带来损失，补了就是。从中国规则的角度来看，

上面所有这些实在都是没理由地自找麻烦。

4、不提三目

图 3—12 又是一个很有意思的问题。白 1 当然能够吃黑 4 子,但是死了以后黑棋还可以在里面对下棋。按图 3—12a 白△提后,黑 1 断打,然后如图 3—12b、c,白 2 后,黑 3 提 3 子,白 4、黑 5 后,白 6 提 1 子结束。这里的结果目数如何计算呢? 整个过程黑死 5 子,白死 3 子,无空目,应是白方得 2 目。

如果这里黑方先动手会怎么样呢? 如图 3—12d、e、f,黑 1 可以提白 1 子,白 2 倒扑吃黑 5 子,然后黑 3 再吃白 1 子,如果不考虑打劫,最后结果如 3—12f,是黑死 5 子白死 2 子,应是白方得 3 目。白方先动手白方得 2 目,黑方先动手白方则可以得 3 目,谁先动手谁就要吃亏 1 目,当然谁也不会先动手。那么局终该怎么办? 按比目规则的基本原则这个问题是无法解决的。对此日本规则作为一个惯例,认定为白方的“不提 3 目”,即这里不下了,就当做是白的 3 目了。很显然这样的规定很不自然,而且从道理上说,如果双方都不动手,那么黑 4 子就没有被提出来,没有被吃掉,白方 1 目都没有。因此应是白先动手才合乎情理,那么应是白方算 2 目才是。

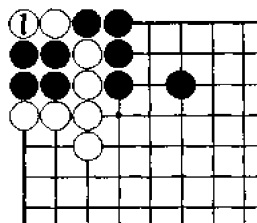


图 3—12

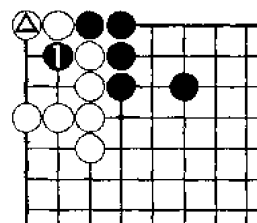


图 3—12a

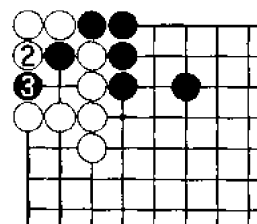


图 3—12b

我们再来看看按数子规则这里是怎样的。当然先动手者吃亏,谁也不会在这里下棋,但到了局终总要动手。我们会发现,上面这两种下法如果把单官都收完,结果其实都是黑白各得3子,无论谁先动手都一样,并没有什么吃亏的问题。也就是说在数子规则里什么事也没有。那么这1目到哪里去了呢?原来这里如果黑先下共8着棋,双方各4着;而白先下共9着棋,白5黑4。按比目规则多下1着棋就要损1目,这就是问题的所在。

认定“不提3目”而不是“不提2目”,实际上是认同了数子规则,否定了那1目。其实那绝不是小事,而是一个原则问题。如果这里白方是3目,那么比目规则与数子规则的最根本的分歧,即黑收后的那1目之差当然也应同样认同数子规则。

5. 一方权利的单官

图3—13是公活,这里一共有4个单官。和一般的公活单官平分不同,这4个单官黑已经不可再下,因为如果黑在这里下棋就会成刀把五死棋。而白可以在A、B下棋,剩下2点才是公气,双方各分1点。也就是说这4点中双方的权利是不相等的,应是白3黑1。按比目规则,单官无目公活无目,那就完全抹杀了这里双方理应有权利的差异。

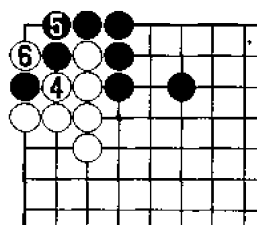


图3-12c

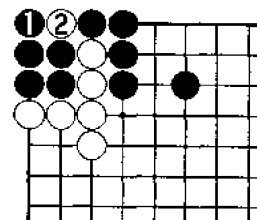


图3-12d

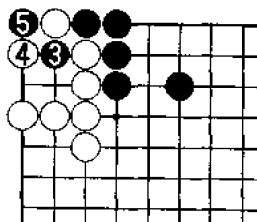


图3-12e

下围棋的目的就是要多占地方,无论数子还是比目,这个原则是一致的。“目”在本义上也应该是“占的地方”,围起来的空是占的地方,吃了对方的子也可以理解为另一种形式的“占”。那么如本例,只有一方有权利,对方没有权利的地方,当然也应该算是“占”。如果不只是表面上去理解“目”,而是深入本质,这个结论应该是很自然的,而且也唯有如此才是合乎情理的。但是这就涉及到算不算单官的问题了,如果算单官,如数子规则那样,结果就是如此;但是如果不算单官,如比目规则那样,那么这种单方“占”有的权利就被抹杀了。本例中这单方权利比较明显,其实黑收后以及粘劫收后,也可以认为是单方的权利,道理是一样的。

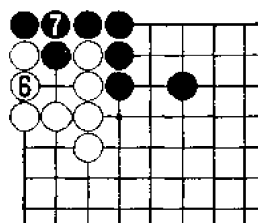


图 3-12f

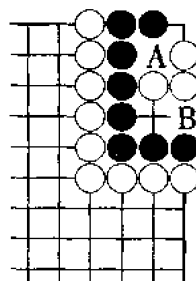


图 3-13

6. 局终计数的问题

比目规则局终计数时是需要计死子的,因此在比赛过程中要保存好死子。如果死子没有保存好,就会产生问题,如果有一方对死子数有疑问就可能产生争执。

死子已经提出棋盘外,对死子的保存和疑问严格地说是棋盘以外的事。围棋规则不应该要求对局者做棋盘以外的事,棋手应该有良好的规矩,但围棋本身不能依赖棋以外的规矩。这不是麻烦不麻烦的问题,它反映的实际上是比目规则的一个重大理论缺陷。

比目规则在计数上的根本缺陷是不能从局终的棋盘上直接准确的得出结果。如果要你对一个局终的棋盘或者棋谱或者

电视转播上的画面点目，你一定会问或者猜测某些地方是否提过子。如果只是一个终局图，在理论上你是无法得到准确结论的。即使你一个的一个的点数棋盘上的子，从黑白子数差中推算死子，但你不知道谁收后，仍然会有1目不能确准。一副围棋就是一个棋盘、两盒棋子。围棋就是在棋盘上运子布阵的艺术。子与空构成了千变万化的棋形，创造了千变万化的结局。一场战争结束了，疆界就是结果，一盘棋结束了，棋盘上的现实就应该是结果，终局的棋盘就应该说明一切。如果从棋盘上得不出确定的结果，如果棋盘不能完全说明一切，这样的规则在根本理念上就是有缺陷的。

比目规则还有一个理论概念上的不足，即“目”的绝对意义不明。由于死子与空是两个完全没有关系的东西，把它们加在一起的意义是什么很难准确说清楚。如果我们说白棋有178子，它的意义十分清晰，它的价值也是绝对的明白。但是如果我们说白棋有75目，那么这75目究竟有什么意义？表示你赢了？还是表示你输了？想来谁也说不清楚。“目”没有绝对的价值，这总是一种缺陷。我们将在后面分析这种缺陷的内在根源。

二、池田敏雄的改进方案

日本规则的这些问题日本棋界当然很清楚，而这些问题在中国规则里根本就不存在，这他们也很清楚。本书前面的关于日本规则的种种缺陷的分析就大多采自池田敏雄的著述。但是他们虽然不得不正视日本规则的问题，却不愿意正视中国规则。日本的棋界和日本的围棋规则研究者有一种日本规则比中国规则优越的意识，因此他们的所有研究都是在坚持日本比目规则的前提下进行的。他们研究的目的并不是想寻究围棋规则

的科学，而是为日本规则作弥补。“如果日本没有一套合理的规则，那么将来当围棋更加国际化的时候，中国规则很可能成为世界规则”，池田敏雄的改进方案就是在这样一种心态下产生的。下面我们先来看看池田敏雄对中国规则的意见。他也明确指出中国规则中没有逻辑矛盾和困难，但他认为有如下一个问题：

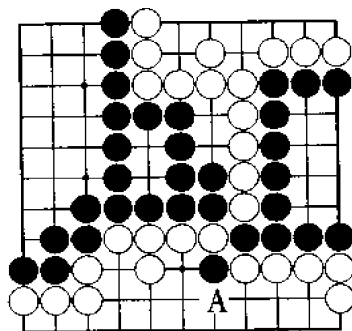


图 3-14

图 3-14 中全局只有两个单官，现在轮白下。这时还有一个问题，是否需要在 A 位补一着？不补的话被黑在 A 位立下角上会不会出问题？这是一个有意义的棋艺问题。但是按中国规则，盘上只剩下两个单官，不论补或不补总归是一方一个单官。既然如此，不管需不需要都不妨补一着。而按日本规则补一着就要损一目，只有确认必须补时才补。因此日本规则比中国规则要更有棋艺意义些。

池田敏雄也指出不能因此说规则有问题，而只是“减少了围棋作为一种竞技的乐趣”。但接着他提出了两个解决的方案，第一个方案是改用日本比目规则；第二个方案是黑收后只算半子，其实是把结果按比目修正，也等于是改为日本比目规则。这实在令人大为惊异。当发现中国规则也能找到可以指责之处，虽然知道那实在算不得什么原则问题，就立即要求改为日本规则；那么当分析到日本规则有那么多的问题，而且都是带根本性的问题的时候，为什么不在解决方案中也提一提改用中国数子规则呢？如果带着这样的倾向来研究，即使真理就在身边，也会视而不见，擦肩而过的。事实上池田敏雄的思想也是日本棋界普

遍的思想的反映,相比之下池田敏雄还算是一个清醒的、严谨的研究者,他已经走到了真理的门口,但就是没有走进去,因为他根本就没有想到要从这里进去。

稍微总结一下我们大致可以有下面两个结论:

1、数子规则与比目规则的实际差别就是黑收后时的那一目差,粘劫收后有时会差两目。这在第二章已有详细叙述。

2、比目规则的主要缺陷是不能提证死活,而其原因是当一方不着棋时另一方着棋就要损目。

池田敏雄和日本的围棋规则的研究者的目的是既要在第一点上维持比目规则,又要解决第二点的问题。那么他们是怎么做的呢?我们来看一看池田敏雄的方案:

休止:当对局双方连续弃权,对局即进入休止阶段,休止阶段后对局者仍可继续着子。

俘虏:休止阶段后,一方如弃权则须交一子给对方作为俘虏。

终局:休止阶段后如对局双方连续弃权则终局。

着手相等原则:休止阶段后如先着手一方先弃权,对方随也弃权并因此终局,则此双方弃权的着手不必交俘虏。

计算:俘虏等同死子。空的计算分两种,一是引入“永恒子”的概念,即公活不计目,二是不引入“永恒子”,即公活计目。

池田敏雄的方案把终局分成两个阶段,第一阶段就是日本规则。第二阶段是用来提证死活的,其作用一是用于证明死子,即通常局终直接提走的死子可用此规则实证;二是如果对于局

部双方有争议，双方可以按此规则实战解决。第二阶段的一个重要规则是“着手相等原则”，其意思是在这一阶段双方着手必须相等，比方说黑方下了7着棋，那么白方也要下7着棋，当然反之也一样。如果某一方少下了1着棋，则必须交1子给对方作俘虏。俘虏等于死子，其实际作用和把这个子下在自己的空里（损1目）一样，因此俘虏就是保证着手相等。

按照池田敏雄的规则，日本规则的不能提证死活的问题就得到了解决。前面指出，局终要证明一个子是死的要在其周围下4个子，为这2目要损4目。而现在，当你下这4子时，对方也必须跟着下4子，或者给4个俘虏，这样提证死活就可以成立了。盘角曲四补劫材也不损目了。“不提三目”的问题也可以实证了，因为双方各4着棋的下法是3目，而一方4着另一方5着的下法按着手相等原则，下4着的一方要交1子作俘虏，因此也是3目而不是2目了。这类问题原来日本规则在理论上不能解决，只能强行规定，现在能解决了。

按照池田敏雄的规则，日本规则补最后一劫的所谓“紧气劫”要补，“缓气劫”不必补的不合理的规则也被纠正了。因为第二阶段是实战解决。图3—13所示的一方权利的单官也有价值了，因为局终即第一阶段结束以后，下这种单官时对方如不下子就要交俘虏。这类问题原来日本规则判的结果与中国规则不同，现在改从中国规则了。注意这并非是池田敏雄的本意，而是你要解决提证死活，必然要导致这样的结果。池田敏雄终于迈出了这一步，纠正了日本规则的部分不合理的地方，这无疑是一个进步。

池田敏雄提出了公活不计目（永恒子）和公活计目两种方案，并列而没有给予评判。大概他明白公活计目才是自然合理的，但在感情上仍然偏向于传统，于是为公活不计目编出了理

论，并让其与公活计目方案并列。其实永恒子的概念和紧气劫的概念的基本点都是让对方连下两手不出问题。公活子让对方连下两手就要死，紧气劫也是让对方连下两手就要出问题。池田敏雄的改进方案已经自然地否定了所谓紧气劫的规则，实战解决就不允许有连下两手这样的规定，因此永恒子的概念同样不应该成立，池田敏雄的方案看起来似乎解决了比目规则的问题，其实不然，他的方案仍然是不自然的，逻辑上是有问题的。

三、子目归一

1、池田敏雄方案的缺陷

池田敏雄方案的根本问题是前后不一致。池田敏雄之所以解决了日本规则的缺陷，是他提出了“着手相等”原则，具体的操作方法是弃权交一子作俘虏。有了着手相等原则，问题就解决了。既然有这条原则就不会有问题，没有这条原则就要出问题，那么我们就会有一个很自然的结论，着手相等原则就应该是围棋的一条基本原则。但是在池田敏雄的方案里整个棋局是不实行着手相等原则的，仅仅是在终局后才实行着手相等原则。在规则的行文处理中，他设置了一个所谓的“休止阶段”，在此之前不实行着手相等，在此之后才实行着手相等。在同一规则里在一个原则问题上前后采用不同的对待，这无疑是一个严重的逻辑悖理。只要是下棋，不论在什么时候当然应该遵循同一个规则，这是一个最起码的道理，规则的制订者研究者应该明白。毫无疑问，池田敏雄完全可以整盘棋都实行着手相等原则，这肯定是最正常最直接的思维，而且这样就不需要费神地把棋局分成两个阶段，也不需要什么“休止阶段”，规则也要简单明了得多。

但池田敏雄没有这么做,偏要去自寻麻烦,是有他的苦衷的。

原来是如果完全实行着手相等原则,那么当局终黑收后时,白必须要跟着下一着棋着手才相等,如不下就要交一俘虏。这样一来数子规则与比目规则的实际差别,黑收后时的1目差别就是按数子规则来修正了。池田敏雄是希望数子规则按比目规则减半子来修正的,结果却是倒过来比目规则按数子规则减1目来修正了,当然不愿意。完全实行着手相等原则实际上是采用中国数子规则否定日本比目规则,或者是日本规则按中国数子规则修正,这不符合池田敏雄研究规则的目的。不采用着手相等原则不能解决日本规则的缺陷,采用着手相等原则会否定日本规则,于是池田敏雄就只能采用前后不一致的办法了。虽然着手相等原则是真理,但还是不愿意接受,除非实在不得以时才实用主义地局部使用。这就是池田敏雄方案实质。

其实如果我们真要较劲,这两个阶段的方法也并不如池田敏雄所想象的那么管用。因为我们既然可以把休止以后阶段用来提证死活,不也可以在休止以后阶段下单官吗?如果黑要在休止以后再来收后,这“休止”不就枉费心机了吗?

2、比目规则的新设计

其实着手相等原则也并不是一个很自然的原则,为什么着手要相等?这道理并不那么具有无可置疑的必然性。而弃权要交一子作俘虏更是一个看不出什么合理性的硬性的甚至是霸道的规定。下面我们来为之作点变换,使其显得比较自然合理一些。

我们在前面已经说过,数子和比目的差别并不在空而在子,前者计活子,后者计死子,即:

子数 = 空 + 活子

目数 = 空 - 死子

活子是盘上之子，死子是提出的子即盘下之子。计死子不大自然，我们来换一种方式，计盘下之子：假定开局时双方棋盒里的子数相等，例如黑白各 180 个子，下棋时产生死子直接返回棋盒。由于原来棋盒里的子数相等，死子多了棋盒里的子也多了。因此计算时可用棋盒里的子来代替死子，于是专门区分保存死子这样的要求可以避免了。这实际上是用盘下之子代替死子，相对于盘上之子即活子，很正常。这就是一个新设计的比目规则。

这样理解的一个重要的意义是着手相等原则和弃权要交一子俘虏的规定也自动地不需要了。当提证死活时，当粘最后一劫时，当盘角曲四补劫材时，虽然每下一子就填了一个空目，但同时棋盒里的子也减了一个。如果对方弃权，虽然不减空目，但棋盒里的子也因未下而相对地多了一个，结果仍然是对等，什么问题也没有。当然也就不需要煞费苦心地编一个什么“弃权交俘虏”了。如果你一定要交一个俘虏，那也可以，但交了仍然要放回到棋盒里去，完全是一个多余的动作。当然我们也可以认为弃权即把子留在棋盒里等于是把这一子当作俘虏。规则应该是本来就没有问题的，而不是有了问题再去弥补，去打补丁。这就是这个新设计比“交俘虏”优越之处。

实际上这里仍然有一个类似着手相等那样的原则，那就是假定开局的双方棋盒里的子数相等。着手相等原则的本义，或者说最直截的方式就是强迫下棋：不论在什么时候一方下棋另一方必须跟着下。早就有日本棋手提出着子不仅是权利也是义务。如果对方必须跟着下，不能提证死活一类的缺陷当然也没

有了。但是强迫着子于情理不合,而且还可能造成一个悖理:如果一方不断地着子,就可能强迫对方一直到把空全部填满,填到自杀,这显然不成其理。于是池田敏雄就用弃一着交一子俘虏来代替。

不论是强迫下棋还是交俘虏,都显得勉强和不自然。而开局时一块棋盘两色数量相等的棋子,比方说黑白各 180 个,这样的规定显然要正常得多。虽说这棋子数相等其实也并非必要,中国规则就没有这个要求,但要求双方相等也不能说不对,不至于有太勉强、不自然的感觉。

但是按这样的设计,规则就不能分成两个阶段了。首先子数相等当然是开局时子数相等才是自然的,其次死子是放回棋盒的,盘下之子是一个含未下之子、死子、弃权之子的一个完整的、前后一致的概念,正因为如此“俘虏”才会自动地消失。人为地用“休止阶段”把一盘棋分隔成两部分,采用两种不同原则的做法,在一个合理的体系里是无法存在的。

到此为止,一个很自然的结果已经可以想象得到了:这个新设计的合理的自然的没有毛病的比目规则已经和数子规则统一了。黑收后时全局白少下一子,盘下白因此多一子,于是黑这收后有 1 目的价值,也就是说这时传统的比目规则的结果应按数子规则修正。日本比目规则的研究者们千方百计地要为比目规则弥补,总想坚持那 1 目,殊不知这小小的 1 目正是比目规则如许缺陷的缩影,是绕不开的。跨过这一目困惑就不再存在,跨过这一目比目规则就能修成正果。

3、子目归一

上面新设计的比目规则已经与数子规则统一了,结果也完全一致了,因此用哪一种规则都一样。但是从理论上说数子

(点)比比目,即计活子比计死子更本质。

围棋是在棋盘上运子布阵的艺术,子与空构成了千变万化的棋形。棋盘上的子与空是有机结合体。在对局时子与空相关成形,互相影响。在局终时“空属邻子”,应昌期的理论指出了其中的科学内涵。另外,子与空在数上也相辅,子空总和等于361。是盘上的子与空构成了一个棋局,一局棋优劣之评判,胜负之体现,全在这盘上的空与子之中。因此用盘上的子与空来作为计算的基础当然是合乎情理的。

死子已经提出盘外,已与棋局无关,它体现不了现在的棋局。而且盘下的死子与盘上的空完全是毫不相关的东西,把它们共同作为计算胜负的标准显然没有多少道理。因此计算活子比计算死子更符合围棋的本质。

但是活子少了当然是因为死子多了,计算了死子的多少也就是计算了活子的多少。因此作为一种方法,可以用计算死子来代替计算活子。一盘棋死子总是少数,计算死子总要简单一些。所以棋手在对局中估计形势时常用点目的方法,即数死子不数活子。但是毕竟计算活子是本质,计算死子是方法。方法成立是有条件的,即死子差与活子差相同,也就是必须双方所下子数相等。如果黑收后白就少下了一着,死子差就与活子差不相同了,这时就需要把那点差异补上才能成立。如果这样子和目就统一了。

用死子代替活子,代替的只是差数,因此得到的只是一个相对值。这就是前面指出的“目”的绝对意义不明的原因。相对是在绝对的基础上产生的,有绝对才有相对。相对只是一种表象,它的后面一定有一个绝对,这个绝对才是它的本质。“目”没有绝对价值绝对意义,这正表明它不是本质。有时候使用相对会比较简单一些,但那是有条件的,当相对的结果与绝对的结果不

一致时，那一定是条件的满足出了问题，需要修改的当然只能是相对的结果。

最后再回过头来补充解释一下池田敏雄对数子规则的唯一指责，即对图 3—14 的 A 位补不补棋的问题。池田敏雄自己也说这不是规则问题，只是“降低了围棋的乐趣”。“乐趣”这种说法太含糊，以此来否定一个规则更无此道理。当不能确定该不该补时，根据实际而不是根据这个局部的正确应对来决定是很正常的。例如棋要赢了，不该补的棋也补，棋要输了，该补的棋也不补，这是常有的事。仍以此例作比方，如果这盘棋全局正好黑多 5 目，按日本规则贴 5 目半，白如果不补就赢半目，白如果补一着黑就多 6 目了，白要输，白不补很正常；但按韩国贴 6 目半的规则，补了也是赢，那么不管是否有必要也就补上了，绝无因此而责难韩国规则之理。

仿照池田敏雄的责难，我们也一样可以责难比目规则。图 3-15 所示，局终时只剩下一个单官一个劫。按数子规则，如果能打赢劫则应该先占单官再打劫，比立即粘劫要多得 1 子。但如劫打输了反比立即粘劫少 1 子。因此这里有

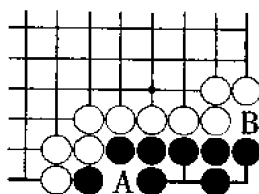
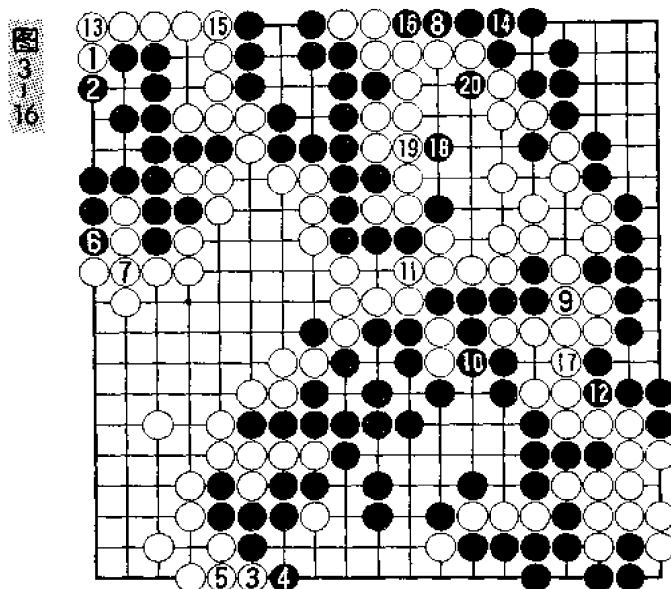


图 3-15

技术问题。也就是说，一盘棋一开始，双方除了正常的攻防外，还要考虑全局的劫材问题，应该说对劫材“锱铢必较”也是棋艺的一部分。但是在比目规则里单官没有目，那当然就粘劫了。那不是比目规则“降低了围棋的乐趣”吗？

如果说规则影响到棋艺，上面这些还算不得什么，真正说得上有问题的还是日本规则，请看下例：

图 3-16 是 1999 年 5 月 7 日在上海举行的第 12 届中日天元对抗赛上，中国天元常昊九段对日本天元小林光一九段的



第一局棋,小林光一执白。局面本应是白小赢,只剩下最小的官子了,一般而言常昊已无翻盘的可能。然而在收单官的过程中,当常昊黑 16 时,小林光一下了白 17,这时常昊立即抓住机会白 18 刺、20 断,白棋接不归,胜负顷刻颠倒。

小林光一肯定没有发现这里有问题,如果他看到了,那么白 1 就应下在 8 位,因为它的价值是 2 目,而实战的白 1、3 都只是 1 目,他不下在 8 位,一定是以为那也是 1 目。虽说对于高手这不算难题,但毕竟小林光一没有发现,因此这还是一个有点棋艺的问题。但是如果是在日本,按照日本规则这个问题就不存在了。中日天元对抗赛是轮流在中日两国举行的,在哪里举行采用那里的规则,第 12 届正好在中国举行。

日本规则对局中不收单官,因此常昊不可能下 16 位,如果

常昊一定要下 16 位,那么等于是在告诉对方这里还有棋,小林光一当然马上就会警觉。如果到填单官时才发觉有问题,这时棋局已经结束,不可能再去杀棋,而只能由裁判判定小林光一应补一着,减 1 目。因此在这种有棋艺,有时甚至有精彩的杀棋的地方,在日本规则里就被抹杀了。不论你是疏忽还是根本没有这个水平,都没有关系,大不了由裁判来指出,补一着了事,你说这样的规则合理吗?



第四章 应氏规则打劫理论质疑

一、略辩“无胜负”

第一章介绍了许多循环棋的例子，有排局也有实例。主要是循环劫，也有一些不是劫的循环棋，但本质是一样的。有时我们使用“循环劫”这个词也泛指所有循环棋。如何处理循环棋，目前有两种不同的观点或者说两种不同的规则：一种是“无胜负”，如日本和韩国使用的日本规则，中国规则实际执行的也是“无胜负”；另一种是不允许无穷循环，另有具体的规定和法则，以应氏规则为代表。这样就有了两个问题，一是允许无穷循环“无胜负”合理，还是不允许无穷循环合理？二是如果不允许循环，应氏规则是否正确？本章的目的是第二个问题，但在此之前必须先说明第一个问题。

“无胜负”的依据大致如下：

1、依照打劫隔一手的规则，双方都有权利这么下，你不能限制，无穷下去当然是无胜负了。

2、应氏规则对循环棋的处理法则非常繁复，不易理解也不易操作。

3、循环棋出现的概率非常小，“无胜负”也可以了，不必为

此费神。

“概率小”自然不能成其理由。一个行为是否允许，只取决于行为本身，而与这个行为发生的可能性大小无关，这应该是每一个具有现代法制意识的人的基本常识了。仅仅是“繁复”当然也不足以否定应氏规则，何况既然出现的概率非常小，难道连多少年才有一次“繁复”都不可容忍吗？当然“繁复”也许可能会有问题的，因为正确的东西通常会简明的，“繁复”可能隐示着其中尚有问题，但那是另外的问题了。

重要的是第1个理由，即“无胜负”是打劫规则的结果。它没有违反规则，你就不能禁止它。于是需要讨论的是下面这三个问题了：

- 1、“无胜负”好还是有胜负好？
- 2、为什么要有“打劫规则”？
- 3、现行的“打劫规则”天然合理、完美无缺吗？

如果有人要说偶然出现“无胜负”也挺有意思的，那我也无法与之争辩，但毕竟下棋是为了争胜负，“无胜负”总是不得以，你总不能说“无胜负”比有胜负更好吧？“无胜负”是面对循环棋双方争执而规则无法判解的一种无奈，如果规则能够判解了，你总不能说还是不能判解的好吧？重要的应该是这种“判解”是否合乎情理，合乎棋理。

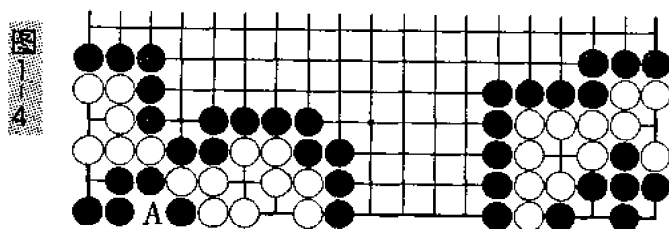
为什么要有“打劫隔一手”这个规则？道理非常简单，因为如果没有这个规则，碰到劫，双方你提过来我提过去，不肯休，那么棋就无法下了。请注意这其实也是循环，如果没有“打劫隔一手”的规则，也必然是“无胜负”。打劫规则本来就是为了解决

“循环”、“无胜负”而制定的,只不过它只解决了“一个劫”的“循环”、“无胜负”,而没能解决“多个劫”的“循环”、“无胜负”。

循着这个思路,更深刻的认识打劫规则,使其能够很自然地也把一切“循环”都解决了,这不也是很正常的想法吗?这里说“更深刻的认识”指的是:“隔一手”是一个具体的法则,它不是来自于棋理的本质,而是专为这一种实际问题而特设的,它的“必然性”无据,比方说为什么不可以是“隔二手”、“隔三手”或者别的什么方法呢?下棋会出现形形色色的问题,针对具体问题制定规则,这样的规则当然也可以用,但显然不够“深刻”,更不够“自然”。

如果我们思索围棋的本质,从本质中找根源,找道理,道理通了,一切也就豁然开朗了。并非为了具体的问题,而对形形色色的具体问题的处理也就自然的尽在其中了,例如“打劫”的规则自然的包含在里面了,循环棋的问题也自动有了合理的归宿,这不更好吗?或者不妨说,一部好的、科学的围棋规则本来不就应该按照这样的思路来制定的吗?

仅仅从表象出发的规则肯定不可能是完美无缺的,因为它本来就是“头痛医头”的,稍微离开一点“头”,就力不从心了。第一章举了一些“赖皮”的例子,明明是无理,但争起来却要让你大大地“头痛”。下棋的人知道有“赖皮劫”,一块死棋靠一个劫“赖皮”着硬撑,作用如何另当别论,“赖皮劫”当然是允许的。但



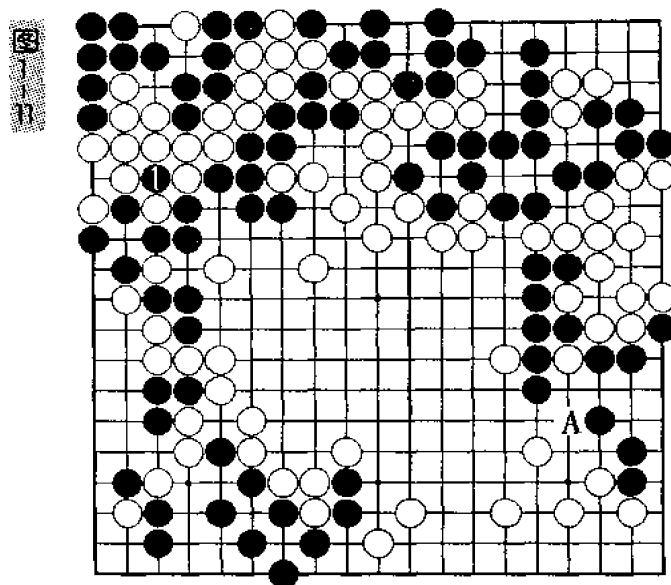
如果它恰有无穷劫材,那它就可以“无穷赖皮”了。第一章的图 1-4 的“无穷赖皮劫”实质上也是一种循环劫,只不过是单方面的循环。由于它明显“赖皮”,明显无理,不能让它成立,必须规定不允许。但要依靠专门规定当然与围棋的“自然规则”的观念不一致。如果我们找到“打劫规则”的本质,在本质里,“无穷赖皮”的问题自动得到解决,那不是更好吗?如果在那里“循环棋”也自动地得到了解决,不再是“无胜负”了,我们有什么理由还要抱残守缺呢?

说完了这么许许多多道理以后,我想到了一个似乎是题外的问题:其他的棋类有没有循环棋问题?它们是怎么解决的?

中国象棋有“长将”,那也是循环棋,是禁止的;现在电脑上有各种各样游戏棋,如有产生循环也是禁止的;中国象棋还禁止“长将长叫吃”,这就类似于四劫循环了。可见禁止循环是棋的常例。但有一个例外:国际象棋。国际象棋“长将”是判和的。这是怎么回事呢?我认为允许循环总是规则尚未完善的表现。这种不完善在国际象棋中能保留下来,是因为国际象棋中“王”能满棋盘跑,还可以斜走,要“长将”它很不容易,如果你能够逼到“长将”的程度,那你很可能赢了,也就不应该去“长将作和”了。重要的是,在这些棋类中,禁是强迫你变,即或是不禁,你也可以主动的变,你可以不去循环,棋还可以下。围棋中的循环棋就不一样了。

随便举一个例子,如第一章中的图 1-11,这是 1971 年日本赵治勋三段执黑对福井正明五段的一盘棋。

左上角的三劫循环影响到黑白两块棋的死活,价值将近 80 目。打劫要找劫材,循环劫就是无穷无尽地以一个劫作另一个劫的劫材,也就是无穷无尽地在内部找劫材。那么一方能不能说:“我不跟你纠缠了”主动地离开循环,在别处下棋,找别处的



劫材呢？本局白棋右边 A 位就有一个大劫材。但是不行，黑方可以逢劫必应，你主动离开循环，他却始终只用循环劫材，不管你如何退让，就是 1 目的官子他也照应不让。一般的打劫，我不想打了，你总得让我在别处下两手棋吧？劫总得有个交代，有点交换吧？但循环劫就不一样，你主动退让，他也什么都不给，反正有无穷劫材，他就不粘劫，就象上面“无穷赖皮”的例子，劫赢了也不粘，就当你大龙无条件死了。三劫循环的棋形双方是对等的，要一方无条件死，公平吗？连打劫的代价都没有，合理吗？谁还能退让得了？“长将”，你总还可以退出来不“将”，还是一局公平合理的棋。而“循环劫”你进去了，就象掉进了“黑洞”，想出也出不来了。因此国际象棋不禁“长将”尚可，围棋不禁循环不行。

对比前面“无穷赖皮劫”的例子，“循环劫”非常象双方都在

“无穷赖皮”，如果一方不想“赖皮”了，但另一方仍继续要“无穷赖皮”，你不“赖皮”就要亏到底，于是也只能一起“无穷赖皮”了。如果这么去理解，“循环劫”在本质上的确就与图 1-4 的“无穷赖皮劫”完全一样，只不过是双方“无穷赖皮”套在一起，把本质给掩盖了。如果一方“无穷赖皮”不允许，那么双方“无穷赖皮”也不应该允许，循环劫也就不可以无穷循环。反过来，找到了循环劫不能无穷不休直至“无胜负”的理由，那么“无穷赖皮劫”之不成立，也理所当然，不必专门规定了。

围棋是有禁止循环的“打劫规则”的，只不过“隔一手”这条规定还有欠缺。因此我们有必要寻根究底地去分析一下，“隔一手”的本质究竟是什么？

二、应氏规则的“变穷打劫”理论

早在 1950 年左右就有人研究“打劫规则”的来源或者说为打劫寻找理论依据。最早的提法是“禁止同形反复”，它的意思是：劫子来回提就是同形反复，找劫材就是中止反复。循环劫一个循环下来也是同形反复，也应该在循环劫外下棋（找劫材）中止反复。后来日本的池田敏雄把它更准确的表述为“禁止全局同形”，通常又称为“禁全同”。“禁全同”为打劫规则提供了理论依据，同时也把循环劫禁止了，但循环劫情况复杂，双方似时时在同形，难以判断如何禁，因此虽然中国规则采用了这个新的打劫概念，但并未在循环劫上实际使用。

应昌期先生花费了十余年时间，对循环棋的本质作了深入的研究，提出了新的打劫理论和一整套详细的解决循环劫的实施方法。这些理论和方法成了应氏规则的重要组成部分。虽然现在看来这一理论有问题。但应氏规则是第一部旗帜鲜明地禁

止循环劫并给出了可以操作的方法的围棋规则。而且由于他的大力宣传和推广，虽然现在各国的围棋规则尚没有采纳，但围棋界普遍地还是认可了禁止循环劫的可行性。应昌期先生执着的努力对围棋事业的发展，对围棋规则的科学化是有重要贡献的。这同时也无形地造成了一种印象，循环劫问题应昌期先生已经解决了，如果以后要用采用他的应氏规则就行了，我原来也这样认为。但经过认真研究发现应昌期先生的循环劫理论有严重问题。下面我们先来介绍一下他的理论。

应昌期把应氏规则概括成三十二个字：“着分虚实，除穷任择，气尽提取，气定死活，变穷打劫，劫分争搅，子空皆地，填满计点”。其中关于打劫的即“变穷打劫，劫分争搅”的条文如下：

第五条 打劫 变穷打劫 劫分争搅

变穷：简称“穷”乃双方互不相让之同型反复或循环。穷则无胜负，穷如何除尽乃五千年不解之谜。

打劫：乃劫子除穷规则，本规则创“劫分争搅”：反复为争循环为搅，热子禁提除争穷，越环禁搅除搅穷。穷已除尽，任何劫型死活，皆有一定结果。

劫型：黑白虎口配对造成“劫型”。劫型中可互提之子称为“劫子”，虎口有小中大，劫子有单双三。

争劫：乃生死劫，双方反复所争之劫子称为“热子”。凡提取热子须间隔一实手或虚手。

热子：传统仅“单热子”。本规则创：长生劫之双劫子逢双称为“双热子”，争三劫除单热子外另一单或双劫子，视同热子，称为“孪热子”。

搅劫：乃搅方造成之循环劫。热子无争或劫材失效，无休止之循环提劫，传统规则因穷未除尽，无法禁止，而判无胜负。本

规则创“越环禁搅”：不论死搅、活搅、自搅、争劫劫材循环，越环一律禁搅。

要看懂它实在不大容易，不大象是规则的文字，其实文风也是思维方式的反映。《应氏规则》还有一些图解，对照着看会明白一些，但明白的是《应氏规则》是怎么判的，至于它为什么可以这么判，还是不大明白。

要读者一字一句去啃这样的文字是有点太难为了，只能由我先来为之作点解释。

如标题所示，应昌期的打劫规则的基本是“变穷打劫”。那么什么是“变穷”呢？他的定义是：“‘穷’乃双方互不相让之同形反复或循环”。这定义有点虚，让人难以确实理解。我想这里的“穷”的意思应该是“没有”，类似“穷途没路”中的那个“穷”。应昌期先生曾经说“着必有变，变穷打劫”，它的意思是：下每一着棋都必须要使棋局产生变化，不产生变化（变穷）的棋着是不允许的。劫子立即提回就是没有产生变化，就是“变穷”，“隔一手”就是强使变化的一种方式。这样应昌期就为打劫规则找到了理论根据。循环劫虽然每个劫都隔了一手，但一个循环下来仍是没有变化，依然是“变穷”，要产生变化就必须中止循环。“隔一手”是方法，“变化”才是本质，用“变化”取代“隔一手”既更深刻地反映了围棋的本质，循环棋也不会无穷而“无胜负”了。如果这样来理解，应昌期的“变穷打劫”思想无疑是很有意义的。

“劫分争搅”是应昌期打劫规则的核心，那么什么是“劫分争搅”呢？我们来看典型的三劫循环和四劫循环。

图4-1是三劫循环，白A后双方反复提劫，谁也不能松，一松就死，从而循环无穷。应昌期认为表面上是三个劫的反复，本质上和一个劫的反复一样，因此应该按一个劫打劫一样的方

法来解决。即双方在棋盘上其他地方找劫材决定死活,这样对双方都是公平的,应昌期称之为“争”。

图 4-2 是四劫循环,如果某一方动手,例如黑于 A 位提劫要吃白,白则提 B 位劫,如此下去也成循环。这种循环与上面的三劫循环不同,每步棋白方是被黑方逼得不得不,而黑方是应该可以不去循环的,因此是黑方挑起事端。应昌期拿象棋的“长将”作比方,你将军,对方不得不,不断地将,棋就循环无结局,象棋规则禁止“长将”,理所当然。因此图 4-2 的四劫循环也应该象“长将”一样禁止,也就是公活已定,谁要挑起循环就是捣乱,应昌期称之为“搅”。

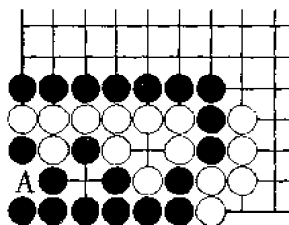


图 4-1

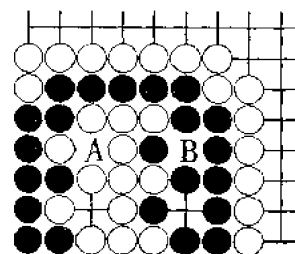


图 4-2

应昌期认为所有循环棋或者是“争”或者是“搅”,这就是“劫分争搅”。“劫分争搅”这个结论是正确的也是重要的,应昌期首先发现并明确地提出了“劫分争搅”的概念,使我们对循环棋的认识更加深刻全面了。

“反复为争,循环为搅”,这是“劫分争搅”的具体化,是判定“争搅”的原则。而在实际操作中则采用“热子禁提”来使“争”不至“无穷”;采用“越环禁搅”来使“搅”不至“无穷”。至于“单热子”、“双热子”、“李热子”只是应昌期的一些命名。

应氏规则的打劫理论的核心是“劫分争搅”,而关键是“反复为争,循环为搅”。

三、应氏规则的“劫分争搅”

应昌期把他的打劫理论名之为“变穷打劫，劫分争搅”，可见“劫分争搅”的重要性。的确，发现“劫发争搅”才是应昌期对围棋规则的最大贡献。

在“变穷打劫”的解释中已经指出，下棋要产生变化，不产生变化即导致“变穷”的棋是不允许的。循环就是不产生变化，必须通过打劫来产生变化。但这一点日本的池田敏雄早在他提出的“禁止全局同形”原则中实际上已经解决了。因为循环也必然会导致棋盘上的“全局同形”，因此“禁全同”一样可以禁止循环，使棋局不至“无胜负”。应昌期先生最初也是赞同“禁全同”的原则的，但后来他否定了：“经本人十多年来，不断彻底研究”“禁全同”的理论“似是而非，大有问题，确实是错误的，行不通的”。那么错在什么地方呢？他说循环劫的处理结果应该有两种，一是“争”，一是“搅”，即“劫分争搅”，而“禁全同”的结果是“一律按争劫处理”。的确池田敏雄没有提出过“劫分争搅”，是应昌期首先发现指出循环劫有两大类，要不同对待。“劫分争搅”是应昌期首先发现指出循环劫有两大类，要不同对待。“劫分争搅”是应昌期研究的起始点，上找理论依据下找实用方法，经过十几年的不断研究，应昌期终于构架起了一个如上节所介绍的“变穷打劫、劫分争搅”的打劫理论。归纳起来其主要点是：

- 1、“穷”乃双方互不相让之同形反复或循环；
- 2、反复为争，循环为搅；
- 3、热子禁提除争穷，越环禁搅除搅穷；
- 4、全同禁着为同形不得再现，变穷禁着为同形不得反复，

同形再现未必反复,反复必然同形再现。

在这里面,首先是“劫分争搅”,接下来就是区分“争搅”,那就是“反复为争,循环为搅”。具体实施时就用“热子禁提”解决“争”,用“越环禁搅”解决“搅”。那么为什么“反复为争,循环为搅”呢?因为同形反复或循环是“穷”。至于“禁全同”为什么是错的呢?因为“禁全同”禁的是“再现”。这样,这个理论体系就构架起来了。

但是这个体系并不象看起来那么完美,它存在许多问题。先从它的具体内容说起。

据应昌期先生说,“热子”二字在明朝时就有了,但现在的围棋界不知道,把它作为一个正式的名词仍可以说是应昌期的一个创造。“热子”意即对方不能提的子。“热”表示你的手不能碰它,劫子不能立即提回,因为他是“热”的,隔一手以后“凉”了,就可以提了。这当然很形象,但名字解决不了实际问题,一个劫好办,劫多了循环起来了,确定哪一手棋不能提才是关键。他命名了“单热子”、“李热子”、“双热子”,至于为什么要这么命名没有解释,大概他觉得那么简单的问题还要解释吗?然而这可是事关紧要,你不说清楚,怎么让别人接受?问题不是在于你称它为“热子”,而是在于为什么它是“热子”。“反复所争之劫子称为‘热子’”这句话等于没说,循环劫中每个劫子都是“反复所争”的,都是“热子”吗?应昌期的意思当然不是,他指的是“反复为争,循环为搅”的那个“反复”与“争”,因此重要的是什么是“反复为争”,如何判断“反复为争”,叫不叫“热子”并没有什么关系。中国规则早就已采用“禁全同”,没有采用就因为不知道如何判断“全同”。不要以为应氏规则有了“热子”就解决问题了,其实那只是起了一个名字。

再来看看“越环禁搅”，它来自于“循环为搅”。“越环禁搅”前提是已判为“循环”，有了循环才有“越环”。因此“热子禁提”和“越环禁搅”并不是判定“争搅”的方法，而只是判定了以后的一种说法，于判定“争搅”并无实际意义。要解决问题还是要回到“反复为争，循环为搅”上。

无疑“反复为争，循环为搅”才是判别“争搅”的关键，也是应氏规则的关键。但是正是在这么重要这么关键的地方应氏规则却含糊了。通观规则全文找不到关于什么是“反复”，什么是“循环”的定义。“反复”了不就产生“循环”吗？不断“循环”不就是“反复”吗？象这样关键的又从字面上区分不出差别的概念当然需要绝对明确的定义。应昌期在一些文章中作过解释，但也不甚清楚，于是令许多应氏规则的学习者们常常陷入到“反复”与“循环”的苦苦思索中不知所从。其次实际上更重要的是为什么反复是争，循环是搅？这也是需要严格证明的，不能把某一种认识理解就当作规则。应昌期认为有了“反复为争，循环为搅”问题就解决了，而实际上这一理论含义不甚清晰，理由也不明，需要认真问一问为什么。

实际上不仅仅是“反复为争，循环为搅”需要证明，“劫分争搅”也一样需要证明。如果“变穷打劫”是打劫规则的基础，那么其他一切结论就都应当从“变穷打劫”出发来证明。证明了的才是成立的，没有证明的那只是你的设想，即使设想是对的。就如在“平面几何”中，象“三角形两边之和大于第三边”这样的结论也是在证明以后才成为定理的。只有通过了严格证明的结论才能保证不会出错，也只有经过了严格证明的东西才能成为大家都承认的真理。否则你可以说别人不懂，但别人可以不接受你。

再进一步，就是“变穷打劫”也需要说说清楚。虽然前面有一个解释，但那是我的理解，应昌期先生的“变穷”概念也许并

不完全如此。因为应昌期先生说“禁全同”是错误的。但是按字面理解，“全同”当然就没有变化，没有变化当然也就“全同”了，两者应该是一回事，“全同”与“变穷”不过是一件事情的两种表达罢了。我想不仅是我，大部分人都是看不出这“变穷”和“全同”有什么差别的。但应昌期先生说是有差别的，而且是对与错的差别。“禁止全局同形”是一个非常明确的定义，那么只能认为“变穷”另有什么深义了。可是到了这里应昌期只是又创造了一个新名词：“同形再现”。“全同禁着为同形不得再现，变穷禁着为同形不得反复，同形再现未必反复，反复必然同形再现”。但这“再现”和“反复”到底有什么差别，应昌期又没有说了，就如“反复”和“循环”一样。如果“再现”不是“穷”，那我们又不清楚应昌期的“变穷”到底是什么了。

如果仅仅是阐述上表达上的问题，如果其提出的法则实施起来还是对的，那么我们也许不必太过苛求。但是非常遗憾的是应昌期的打劫规则不仅是理论上粗疏，而且其结果也大量的错误的，因此基本上是不可使用的。应昌期先生的失误源于他的思维方法有缺陷，他的思想过分的理念化，缺少严谨性和准确性。应昌期先生常常陷入并沉湎于抽象的理念思维，在他的意识里，他想通了，认为是对的东西，那就是规则了。他不明白只有经过严格的逻辑证明的结论才是无疑的，光凭个人的思辩难免要出错。一部好的围棋规则既要有法律般的规范性、严谨性，又要有数学般的逻辑性和科学性。

围棋以极其简单的规则而敷演出最为丰富的变化，其中规则的自然性显然极具意义。因此围棋规则的基本点必须具有天然的合理性和绝对的无疑性，你不能提出一些别人并非一定要接受的东西来作为规则的基础；严格地说，你无权制订什么，规定什么，你做的只是去发现围棋本身就存在的客观规律。因此

规则中的一切具体结论都必须经过严格的证明，不能把一些抽象的思维结果当作理所当然的结论；同时规则必须明晰、准确，不能存在有任何产生歧义的可能。一些关心围棋规则，其实也很欣赏应昌期的规则思想的国内棋界人士，与应昌期先生就一些具体循环劫的问题发生争论，又争不清时，应昌期先生常以一个“你不懂”来结束争论。不要说是棋界的专家，就是一名普通的棋手，你的理论如果说服不了他，那么有问题的多半是你的理论，而不是棋手。正确的东西通常会简明的，因为真理一定是和谐的，科学具有内在美，真正的规律总是易于被大家理解和接受的。一个规则的思想如果缺少了数学般的准确性和严谨的逻辑性就难免会出错误，应昌期先生不乏睿智，但他的富有见地的“变穷打劫”的思想最终未能功德圆满，这实在是十分遗憾的。

下面我们来试着分析一下应昌期的理论到底有什么问题。由于没有明确的定义，没有严格的证明，因此应昌期的打劫理论算不上是一个真正意义上的理论，也就很难明白地说清楚问题究竟意在什么地方。但是我注意到了一点，在解释“争劫”时，他用了一个定义：“乃生死劫”。综观应昌期先生的文章、应氏规则的图例、解释，我发现应昌期十分重视“生死”，在他的观念里实际上“争搅”的区分是：生死未明的棋是“争”，生死已明的棋是“搅”。

应昌期把“搅”分为“死搅”、“活搅”、“自搅”。对于“自搅”应昌期后来也不太坚持了，且不谈，应昌期在解释“死搅”和“活搅”时说：“死棋搅不活，活棋搅不死”，也就是说死活已明的棋，谁要挑起循环就是“搅”。应昌期还解释说：搅的“目的都是棋已输希望妨碍终局而判无胜负”，也就是说生死已明，双方本来应该承认生死现状，不再在这里下棋，挑起循环是输的一方的不正当行为。应昌期提出了“衡气”的概念，认为公活的气是双方平衡产生

的，如四劫循环中双方各两个劫是平衡的“衡气”，于是“平衡双活”、“衡则勿争”。“勿争”即不是“争”，谁要争就是“搅”。那么什么情况是“争”呢？他说得非常明白：“乃生死劫”，不是你死就是我死，没有现状可以维持，必须判出一个结果来，那就是“争”劫。

无论是“反复为争，循环为搅”，无论是“死棋搅不活，活棋搅不死”，无论是“衡则勿争”，无论是“争劫乃生死劫”，最大的问题是它们与“变穷打劫”没有直接的逻辑关系，它们只是一些看起来似乎有点道理的未经证明的含糊的观念，因此其正确性是有疑问的。下面且以“有眼三劫”为例作一剖析。

四、“有眼三劫”

如图 4-3 所示的棋形曾经引起过笔者和应昌期先生以及应氏规则的解释者们一番争论。应昌期先生名之为“有眼三劫”，判定为“公活”，任何一方挑起循环都是“搅”，并名之为“活搅”，即公活已定。

其理由是：在这里双方都有两口“衡气”，“一方有一眼气一内劫气，一方两内劫气”，“棋形结构内体平衡”，因此“平衡”双活。“衡气”是应昌期先

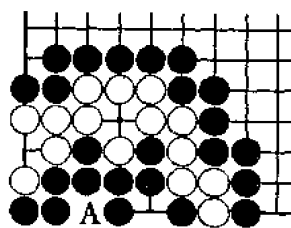


图 4-3

生发明的名词，公活的公气是双方达成平衡而成立的，不叫公气叫“衡气”，更显学术味。我也颇赞赏这个名词，只是这“劫”怎么能跟“眼”平衡得起来？应昌期的理由是“眼与内劫气功能相同形式不同”，并且应氏规则是“气定死活，无眼可谈”，“喜欢用‘眼’是旧思想”，“眼不过是一口气而已”。“劫”怎么能够和“眼”

功能相同？这怎能于理相通？归根结底还是因为这个棋形如果维持不动就可以公活，应昌期先生是以生死定“争搅”的，可以公活就是“搅”。

稍需注意的是应昌期先生还有一个新名词：“内劫气”，这是为了强调区别于“外劫气”而设的。应昌期先生曾专门撰文解释如图 4-4 这样的他称为“有眼假三劫”的棋形。认为这种情况与“有眼三劫”不同，应是白死。理由是白棋有一个劫在外面，外劫气是虚气，不能构成“内体平衡”。而他写文章的原因是，大多数学应氏规则的人觉得那也是公活，因为维持现状也是公活，也是生死已定，于是应昌期不得不反复解释。有人后来还专门写文章说“应先生一语惊醒梦中人”。但是应昌期仍然说“有的人听完了我对有眼假三劫的解释以后，说是懂了，其结果过了数月后，发现他还是不懂。”事情何至于会如此？三劫就是三劫，何来真假？应昌期先生本来就在梦中，竟还有人比他梦得更糊涂。

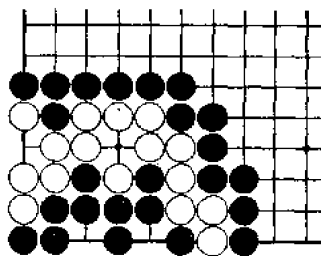


图 4-4

如果不是梦得太深，脑子中还能够进得去一点最起码的思维常识，那么问题本来并不复杂。我们且来作点对比分析，如果我们把图 4-3“有眼三劫”中的那个眼填了它，如图 4-5。那结果又如何呢？很明显图 4-5 是典型的三劫循环，“乃生死劫”当然是“争”，这不会有争议。但是图 4-5 和图 4-3 这三个劫完全相同，循环起来当然

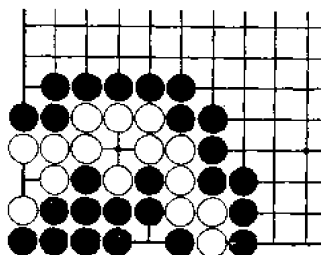


图 4-5

也不会有差别，有没有那个眼与循环没有什么关系。那么为什么有了一个眼就变成“搅”了呢？“禁变穷”是根本，那么一切的结论都应该来自“禁变穷”。不论“变穷”的含义是什么，一样的劫，一样的循环当然是一样的“变穷”，“变”与“不变”的是双方来回提的劫，与那个眼有什么关系？完全相同的来回提劫，怎么没有眼是“反复”，有了眼就成了“循环”呢？没有眼我还可能打劫杀你，有了眼却只能让你活了，有这样的道理吗？“有眼三劫”把应昌期的理论逼入了死胡同，虽然应昌期先生不会承认，但一个理论总得符合最基本的逻辑常识，并非你自己觉得有理了，别人就一定要接受。

问题其实并不那么复杂，所谓循环劫就是双方坚持在几个劫中反复来回的提，都不肯离开那几个劫，互不相让循环无穷，棋就没有结果。因此要禁的是互不相让，要有一方让，规则要解决的就是判定谁让。按“禁变穷”的理论，当然应该是“变穷”了的一方让，让的一方就要离开这几个劫，也就是要去“变”。如果判定的结果是双方轮流让，轮流“变”，那就是通常的打劫即应昌期的所谓“争”；如果判定结果是单方让，只要它让了，也就不会循环了，不让那就是“搅”。至于判定的原则当然只能是看这几个劫的变化什么时候会“穷”，与这几个劫以外的棋无关。至于谁要死，谁要输，或者什么事也没有，那只是判定“争搅”以后的自然结果，要判定的是谁变，而不是谁死谁活。我们所要做的是判定循环劫的“争搅”，而不是棋的“死活”。

具体到三劫循环就是双方都坚持要在三个劫中占有两个。只要双方都这样坚持，就会循环，至于为什么要坚持，坚持赢了以后死活会怎么样，这与“争搅”的判定无关。我们都已经清楚图4-5这样的三劫循环为“争”，那么如图4-6这样的图形，如果双方坚持要循环，当然也是“争”，因为循环起来情况与图4-

5 完全一样。你可以说这三个劫不必循环，因为不关死活，但这是另外一回事，对局者要这么下，它就是“争”。比如打劫，水平低的爱好者常打无谓的劫，你也得让他们打，即便打得热热闹闹什么事也没有。“劫分争搅”的“争”当然也包括普通的“劫”，“劫”虽然有时会影响到棋的生死，但作为一条规则，“劫”与生死无关。规则只管“禁”，生死只是“禁”了以后的结果。把“争”定义为“乃生死劫”导致了应昌期循环劫规则的错误。

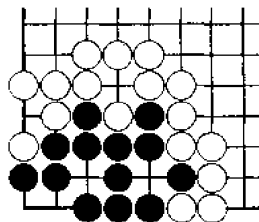


图 4-6

图 4-6 也许太不着边际了，极而言之罢了。举一个实际一点的例子。图 4-7 与图 4-5 即被认为是“争”的标准的三劫循环的差别只是黑多了 A 位一口外气。既然三个劫完全一样，循环起来当然也完全一样，判

别起来也没有理由不一样，因此应该也是“争”劫。那口外气与判别“争搅”并不相干。只不过黑棋劫赢了白棋就死，而白棋劫赢了，黑棋由于那口外气还不会死。因此结论是黑方的缓气劫，一般

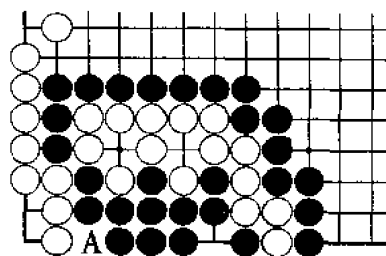


图 4-7

说来白方差不多也就是死了，或者说是黑方有利，这个结论大概是不会有疑问的吧？规则只判“争搅”，“争搅”定了以后，该是什么结果就是什么结果，如此，逻辑清楚，结论自然。劫完以后的事与打劫规则无关，打劫规则决不会因为某一方劫输了要死而给以不同的对待。

我们再来对比一下图 4-7 与“有眼三劫”的图 4-3，且不

说那三个循环劫完全一样，何以会一判为“争”一判为“搅”，而且黑方不是一样在 A 位多一口气吗？当然一是外气，一是眼，但不是“气定死活”，“眼不过是一口气而已”吗？而且在有关死活的棋中，“眼”作为“比气”其作用与外气等价，同时由于眼是对方不能紧的气，因此一个眼无疑比一口外气意义要大。那么在其余完全相同的棋中，有一口外气几乎可以杀对方，换成眼反而让对方活了，能符合棋理吗？

上面几个例子都是双方要在三个劫中占有两个劫，形状完全相同，循环完全相同，结论当然也完全相同，即为“争劫”。劫完以后，或为缓气，或为一劫定生死，或为无事，视相关棋形而定。图 4-3 的“有眼三劫”由于黑棋有眼白棋无眼，白棋劫赢只是保持公活，而黑棋劫赢则可杀白，因此最后终究是黑棋杀白。此外从道理上说，三劫循环中三个劫你提过来我提过去，双方对这三个劫的机会和权利都是一样的，黑方另多一个眼，当然应该是黑方在死活之争中占优。道理简单明白，实在不应有什么疑问。但应昌期先生虽富于形象思维，却缺乏逻辑思维，难免思维混乱，走火入魔了。

非常有意思的是应昌期先生还举了如图 4-8 这样的例子，他认为黑白两块棋在 A、B、C 处三劫循环，但白棋由于多 D 处的劫，因此白胜杀黑。理由是三劫循环为“争”，但白方多 D 处的劫，等于是“摇橹劫”，有“摇橹劫”

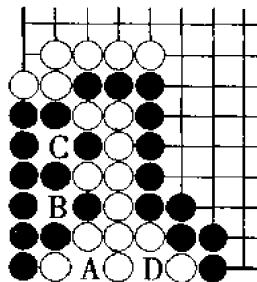


图 4-8

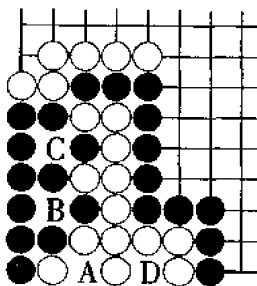


图 4-9

的一方已经活棋。应昌期在这里的判断完全是正确的，这说明应昌期的抽象思维能力还是很强的。但是如果稍作变动，如图4-9，把D处这个劫改成眼，会怎么样呢？毫无疑问，那当然更应杀黑了。因为黑本来还可以提D位劫，逼紧白一口气，现在也不可能了。即使是按应昌期的思路，“摇橹劫”虽然是活棋，但总还会被人反复的打，当然是补掉一劫做成眼才更安定，“摇橹劫”总还是没有劫更好。稍微懂一点围棋的人绝会说，白棋在D处的棋形，图4-8比图4-9更好。但是请注意，这个图4-9就是“有眼三劫”了，按应昌期的判定这时黑棋可以公活了。这能符合道理吗？我不知道应昌期是否发现了这个悖理，也许没有。这里的图4-3和图4-8都是应昌期文章中的原图，黑白相反形状略变，应先生疏思了。

只要是三劫循环，循环起来，就这三劫的你我反复提取而言都是一样的，判别当然也是一样的，既无“真假”可言，也与旁的什么有眼无眼不相干。应昌期先生的错误还是在于他把循环劫的“争搅”与劫外的棋形和生死“搅”在了一起，他那本来就不十分清楚的思想被“死活”给“搅”糊涂了。说应氏规则“无眼可谈”是偏激了，但我要说“劫分争搅”无“死活”可谈，却是十分正确的。“劫分争搅”的判别起因于循环劫，也只决定于循环劫，也只对循环劫，至于死活那是“分”以外的事。

五、假四劫循环

图4-10是另一个反映应昌期以“生死”判“争搅”的典型例子。应昌期认为这是四劫循环，公活之现状应不可破坏，挑起循环者为“搅”。这四个劫对称、平衡，双方各一口外劫气是衡气，双方各一口内劫气也是衡气，“衡则勿争，活棋再争不是无

理取闹吗?”。初看似乎不错,但细一想却有问题,我们且来循环一下看看。

如果黑要想动手杀白,其过程如图4-10a、b、c,从黑1到白6,我们可以发现,这个循环过程始终只在三个劫中进行。

由于对于白方每次都是生死劫,没有机会去提黑A位的劫,因此A位的劫没有参与循环,所以它实际上是三劫循环,而不是四劫循环。三劫循环都是双方轮流在三个劫中占二个劫,就应该是“争”劫。黑棋劫赢了就杀白,而白棋劫赢了则倒过来打黑棋的生死劫。因此结果应该是先动手一方的先手缓气劫。

应昌期是应该注意到这里只有三个劫参与循环的,有人已经向他指出过。但他仍然坚持“衡则双活”。由于在应昌期的“争搅”规则里没有明确无歧义的判别法则,也没有证明,争论也无从争起,也争不清。

应昌期还有其他许多在

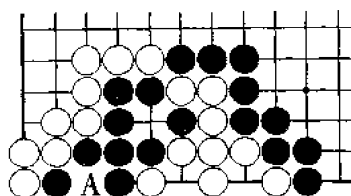


图4-10

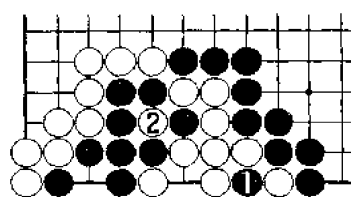


图4-10a

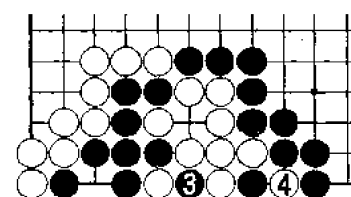


图4-10b

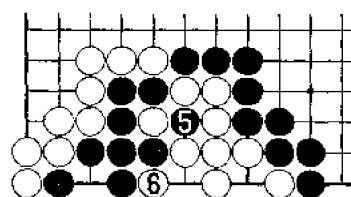


图4-10c

“争搅”判别上错误的例子,将在下一章——予以辨明。问题如此之多,使得应昌期的循环劫理论基本上是不可用的了。他的理论当然也已是无法修正而只能重来了。如果一个理论体系在建立的时候一步一步都经过严格的证明,就不至于会这样。

六、循环实证中的一个失误

应昌期先生的成就在他发现了“劫分争搅”,应昌期的失误也在他错解了“劫分争搅”。他不自觉地在观念中确定了“争搅”以后,再去为“争搅”找理由。他并没有一个真正严密、完整的理论,也没有能提出一个不需要与具体棋形相关的,在任何情况下都普遍适用的,真正实际可用的判别“争搅”的方法,而这是绝对重要的。不仅仅是实用上的重要,有没有这样一个方法也是理论正确性的一个标志。

应昌期是在否定“禁全同”的基础上提出他的“禁变穷”的打劫理论的,应昌期曾经反反复复地说,“禁全同”是错的,因为“‘禁全同’不分青红皂白,把循环劫一律都判为‘争’”,而他发现至少典型的循环四劫应该是公活,不应该是“争”。为此他才苦思冥想十几年,想出了一个“禁变穷”。问题是“禁全同”怎么会是“一律按争劫处理”呢?这是十分重要的,应昌期的失误正是从这里开始产生的,为此我考查了“禁止全局同形”原则的提出者池田敏雄的叙述。

池田敏雄没有发现“劫分争搅”,因此他当然不会说“一律按争劫处理”。池田敏雄在一个11道小棋盘上,用“禁止全局同形”原则分析了“长生劫”。虽然过程较长,但理解很容易。我将循图解释。希望读者能有点耐心,勿匆匆跳过,因为这实在非常重要。象这样一步一步地摆出来找“全同”,很费神,就只摆这一

次,以后将用别的方法。但一次还是要的。

图 4-11a:黑 1 起手

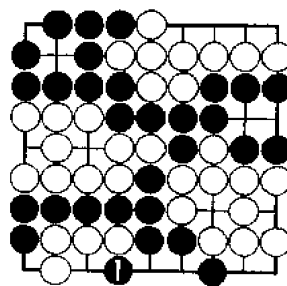


图 4-11a

图 4-11b: 白 2 扑眼, 黑 3 叫吃, 白 4 提黑二子。

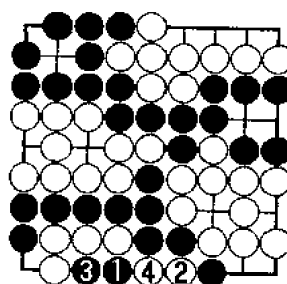


图 4-11b

图 4-11c: 黑 5 提白二子后与 a 图同形, 属禁着, 本图不成立。

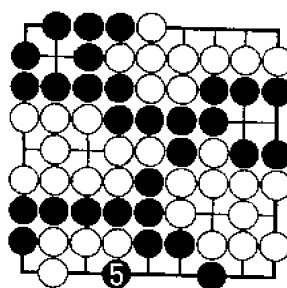


图 4-11c

图 4-11d: 黑 5 要变, 即找劫材, 白 6 应劫后, 黑就可提白二子。

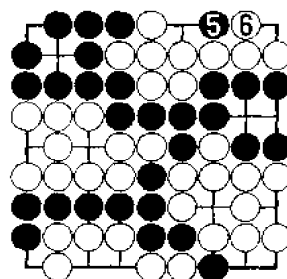


图 4-11d

图 4-11e: 黑 7 提白二子后, 白 8 再扑, 黑 9 叫吃。

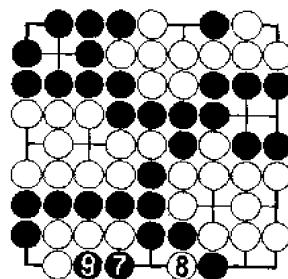


图 4-11e

图 4-11f: 白 10 提黑二子后与 d 图同形, 属禁着, 注意它不是与白 4 后同形, 因为右上角已应过劫。

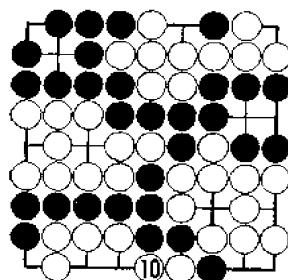


图 4-11f

图 4-11g: 白 10 要变, 找劫材, 黑 11 应劫后, 白 12 就可提黑二子。

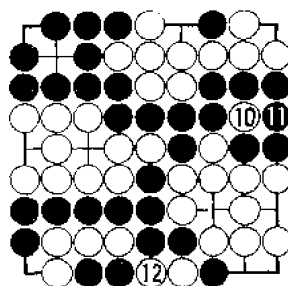


图 4-11g

上面的整个过程非常清晰, 其基点只是“禁止全局同形”, 凡导致“全局同形”的棋着为禁着 a、c

图的黑 5 与 f 图的白 10 都是禁着。第一次是禁黑, 黑找劫材, 第二次是禁白, 白找劫材, 由于是循环棋, 第三次当然又将禁黑, 因此等于是打劫, 即是所谓的“争”。池田敏雄把它称为“超级劫”, 其意思是普通的劫立即来回, “超级劫”是兜了一个圈子来回, 结果一样。池田敏雄只举了“长生劫”这一个例子, 他接下去说: “在三劫或四劫的情况下, 同样造成与先前棋形‘全同’的着手必须禁止。”但是他没有说明三劫或四劫结果会怎么样。他大概也没有具体的去循环实证, 因为如上面的例子, 实证起来还是很繁的。应昌期当然是实证了的, 正是他实证的结果都是“争”, 才使他认定“禁全同”是错的, 才使他费十余年心血去“创”出了一套“反复为争, 循环为搅”的理论来。但是他实证错了。

下面三图就是应氏规则对四劫循环的实证分析。

图 4-12a 是典型的四劫循环, 如果白在 A 位提劫叫吃, 则如图 4-12b、图 4-12c 中的白 1、黑 2、白 3、黑 4、白 5、黑 6、白 7、黑 8 出现循环提劫。但是注意到黑 8 以后的棋形又恢复到图 4-12a 的原状, 按照“禁全同”原则, 其情形与上面“长生劫”一样, 黑 8 为禁着, 要找劫材, 结果当然也一样是“争”劫了, 而且

白棋挑起循环纠纷，还要黑棋先找劫材，这更于理难通。由此应昌期认定按“禁全同”会“一律都是‘争’”，所以“禁全同”是错的。“禁”黑 8 不对，应该禁白才是。他认为四个劫双方各提一次，一个循环应在黑 8 结束，所以“禁”的应该是白 9 才对。白挑起循环“禁”白，这就是“搅”，也就是“越环禁搅”。禁黑 8 是“禁全同”，禁白 9 是“禁变穷”，两者差一步。这就是应昌期对“禁变穷”与“禁全同”的差别的一个比较明确的说明。

上面的过程看起来似乎是那么一回事，但实际上里面有一个不明显的失误。我们先来考虑一下，没有变化就是全部相同，全部相同当然就没有变化，这两者按道理实在没有差别，怎么可能正好差一步呢？循环就是一个循环过程以后还原，一个循环还原一次，还原了就全同了。“变穷”也好，“全同”也好，“循环”也好，总是一个循环一次，有差别本来就不好解

释，具体到差一步更不可想象。因此这里总有什么地方不对了。如果说“变穷”、“全同”、“循环”，还有什么“反复”、“再现”都是一件事情的不同的说法，或不同表现，那么我更愿意采用“全同”。因为“全同”比较明确，可以在棋形上明白无误的表现出来，而别的说法多少有点抽象，容易产生理解上的差异。但是在

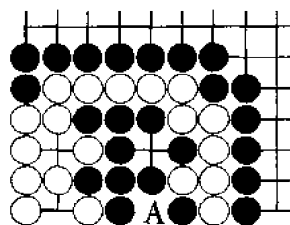


图 4-12a

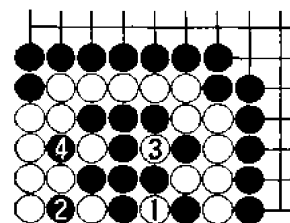


图 4-12b

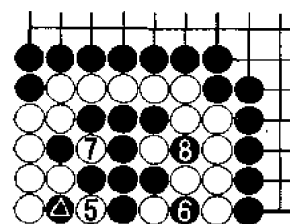


图 4-12c

四劫循环上“禁全同”却明明是错了,这是怎么回事呢?

我仔细检查四劫循环的过程,发现图 4-12c 有一个问题。的确按“禁全同”黑 8 应禁,但是黑 8 并非一定要下在这里,黑可以提白 5,这样就不会“全同”,请看图 4-13:

图 4-13a 白 7 后,黑可以在 A 位(图 4-12c 中 8)提劫,也可以在 B 位(图 4-12c 中 ④)提劫。A 位提会“全同”,但 B 位提不会“全同”,而接下来如图 4-13b 白 9 后就与图 4-12a 白 3 后“全同”,即禁白 9,也就是说按“禁全同”,四劫循环也是“搅”,“禁全同”完全没有问题。应昌期的“禁全同一律是‘争’”的判断是一个失误。这个失误似乎很小,但正由于这个失误,他堵死了通过具体的棋形变化来正确地证明和判断“争搅”的路,而求助于抽象的、说不清楚的“反复为争,循环为搅”了。

“全局同形”是一种比较明确的表述方式,用“禁止全局同形”我们就有可能以非常严格的方式证明“劫分争搅”,并且得到既简单实用又明确不会有歧义的判别“争搅”的方法。走出应昌期的思维泥潭,打劫规则才能柳暗花明。

应昌期先生确实有一些很深刻很有意义的思想,如“除穷任择、变穷打劫”,如“劫分争搅”,如“子空皆地、空属邻子”,还有如“恒气”、“衡气”等。即如他提出的“不计胜”,作为一个术语,无疑也比常用的“中盘胜”要合理得多。但是由于他的研究缺乏现代的科学方法,没能把他的

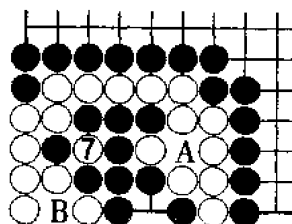


图 4-13a

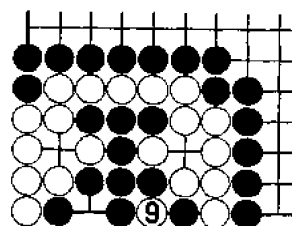


图 4-13b

思想上升成为严谨的、完整的理论体系，我们看到的只是星点的思想的火花，有真知灼见，也难免偏盲谬误。但这些并不影响对应昌期先生为围棋事业的发展和围棋规则科学化所作出的重大贡献的评价。应昌期先生坚持不懈二十余年，以围棋规则的研究作为他的终生的事业，他对围棋规则的贡献是开创性的、全面的。我是在应昌期先生的影响下，在应昌期先生的一些富有新意的思想的吸引下，才开始研究围棋规则的，没有应昌期先生就不会有现在的这本书。科学总是在不断地前进中完善，真理总要通过不断地修正才能达到。本书也不敢说一定已经是完全的真理，还需要通过实践来检验。可以相信当一部科学的、完善的、为国际棋界所普遍接受的围棋规则诞生的时候，大家都不会忘记应昌期先生所作的开创性的贡献。

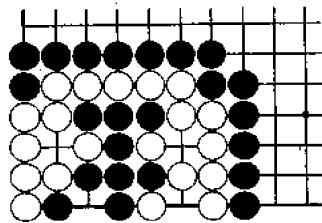
第五章 新的打劫规则 理论与实践

一、禁止全局同形

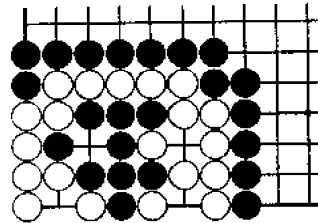
“禁止全局同形”通常简称为“禁全同”，是日本的池田敏雄（1923 - 1975）提出来的。它的意思很简单：凡是导致棋盘上全局棋形与前面某一全局棋形完全一样，即全局同形的棋着应禁止。劫子立即提回是“全同”，循环劫一个循环后也是“全同”。

60年代中国围棋规则曾经采用“禁全同”，在1966年的全国围棋锦标赛团体赛上，上海陈祖德对福建黄良玉的一盘棋出现了循环劫，由于在循环中似乎时时在出现“同形”，应该在什么时候“禁”，“禁”谁，大伤裁判和棋手的脑筋。但那一盘棋可以说是围棋史上第一盘，也是迄今为止唯一的一盘在正式比赛中实施禁止循环的棋，在实行应氏规则的比赛上至今尚未出现过循环棋。由于实际执行的困难，中国规则1988年修订时虽仍然保留有这一条款，但除禁止假生外，对循环劫又不得不退回到“可判和棋或者重下”。有人认为中国规则自我矛盾，但我以为中国规则毕竟是最早把科学的打劫原理引入到正式规则之中的。敢于打破传统，积极地吸纳新思想，这是尊重科学的态度；而在未确认有正确的判别法则前，不急于作结论，暂作“可判和棋或重下”，也算是一种实事求是的态度吧。需要说明的是，中国规则

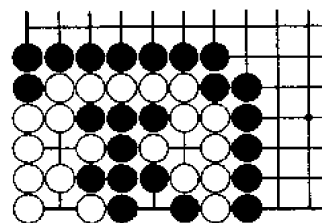
112
5
1



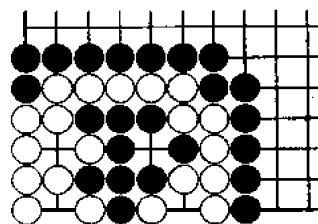
a



b

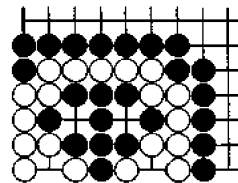


c

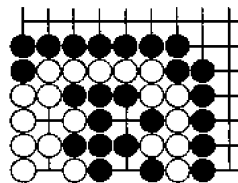


d

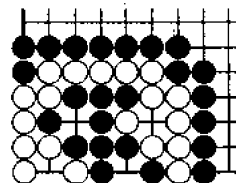
112
5
2



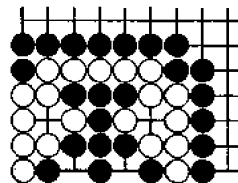
a



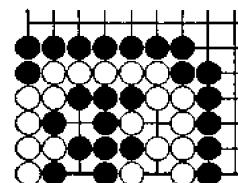
b



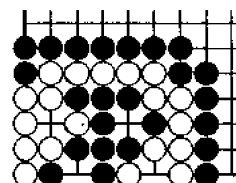
c



d



e



f

112

Created by Tasita

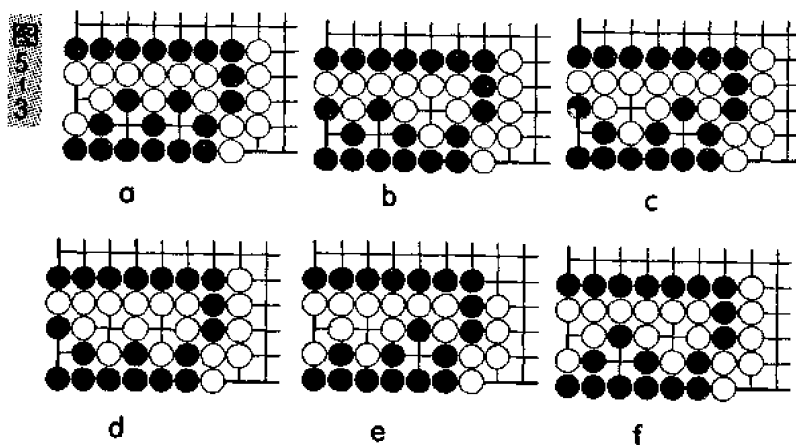
的表述是“禁止全局同形再现”，这“再现”两字多余，反而会引起如应昌期责难的“再现未必反复”这样的歧义。

上一章已经指出应昌期对“禁全同”的认识是错误的，本节我们将以“禁全同”为原则，建立一个严谨的、完整的又是实用的打劫规则的理论体系。

“全局同形”关键是“形”。前面举例的四劫循环，双方各占2劫。如白方提第3个劫叫吃黑，开始循环，那么循环中白方每次都是要占3个劫，而黑方则是每次要恢复占2个劫。因此白方着棋以后可能出现的棋形共有如图5-1所示a、b、c、d的4种。

而黑方着棋后，占2个劫的棋形如图5-2所示a、b、c、d、e、f共有6种。

既然白方可能出现的棋形只有4种，而黑方可以出现的棋形有6种，4小于6，那么反复提劫到第5次时白棋就要出现“同形”，白方就因为“禁全同”要离开循环劫到棋盘上别的地方下棋，也可以说是找劫材。双方应过一手以后，全局形状变了，白棋可以再回到循环劫开始新一轮提劫，但结果又仍是4小于6，



还是要白棋离开，因此白方不可能通过循环劫坚持在四个劫中占三个劫。这就是应氏规则所谓的“搅”。如果借用应昌期的“变穷”来表述也一样，你有4种“变化”，我有6种“变化”，当然应该是你“变穷”。

再来看看三劫循环，三劫循环就是双方轮流在三个劫中占二个劫。图5-3a、b、c是黑在三个劫中占二个劫的棋形，共有3种，d、e、f是白在三个劫中占二个劫的棋形，当然也一样是3种，循环中总是这6种形状在交替。

双方都是3种棋形，我先提，你就先到4，该你离开找劫材。应了劫以后就是你先提了，那就我先到4了，该我找劫材。如此轮流“全同”，也就等于是打劫，就是应昌期所谓的“争”。

为把上面的论证过程表述得更清楚，我们把循环中的棋形变化作一排列。如果白先动手提劫，那么提劫前的起始图应当是黑的第1个棋形。

三劫循环：

黑1 白1 黑2 白2 黑3 白3 黑4
 先提 同形，禁

四劫循环：

黑1 白1 黑2 白2 黑3 白3 黑4 白4 黑5 白5
 先提 同形
 禁

三劫循环双方的棋形都是3种，到4即禁，白先禁黑，黑找了劫材以后就是黑先禁白了，等于打劫，即是“争”。

四劫循环白先棋形是4种，黑有6种，到5即禁白，白先禁白，动手者遭禁即不可动手，用应昌期的话说，动手者为“搅”。

应该指出，上面的证明过程只与这些劫有关，而与周围的其他棋无关。这是当然的，因为双方循环提来提去的是这几个劫，“同”或“不同”，“变”或“不变”是这几个劫，最后要判定“禁”的也是其中某一次提劫。至于双方棋的死活，则是“争搅”判定以后结合周围相关棋形的自然结果，“争搅”在先，“死活”在后。这也应该是一个普通的逻辑常识。图5-2的四劫循环白先白是“搅”，同样道理黑先黑也是“搅”，双方都不能“搅”，因此是双活。应昌期对此的判断是：“衡则勿争”。“衡”是应昌期对双活的一种说法：“平衡双活”，“衡则勿争”即“双活不能争”。先有了“双活”的主观臆断，然后再认定是“搅”，这正反映了他在思维上不自觉地逻辑颠倒了。

因此三劫循环是“争”这个结果与周围棋形无关，“有眼”“无眼”，“内劫”“外劫”，都不相干，只要双方坚持反复提这三个劫，就是“争”。至于死活，“争”了后再说。所以上一章的“有眼三劫”当然是有眼方杀无眼方。

需要说明的是，四劫循环常比较复杂，由于相关死活的牵制，或者下棋者的利益意图，这4种或6种棋形中常会有几种被下棋者自己排除掉，这时双方的棋形数目会发生改变，“争搅”的判定也会改变，这些后面将会述及。

上面从“禁全同”出发，非常明白又很严格地证明了三劫循环为“争”，四劫循环为“搅”。而这证明的根本在于变化的棋形的数目，或者双方相等，或者不等，相等为“争”，不等则少的一方为“搅”。于是实际上也就证明了“劫分争搅”。这个证明除了“禁全同”这个原则，就是逻辑推理，没有引入别的新名词，新概念和玄虚费解的理论，因此只要你认为这推理的逻辑没有问题，那么这结果的可信度就是无疑的。任何一个理论，任何一个结论都必须通过这样的严谨的论证才能成立，或者说只有通过

严格的论证才能称得上是真正的理论。没有科学的论证，光凭智者千虑就难免不止一失了。

上面讨论的是理论上的问题，但实际中出现的循环劫情况千变万化，我们不可能在比赛中把双方棋形一一列出，这太繁，也易出错。因此需要寻求一些简单实用的，明确的判别方法。“简单、明确”不仅仅是实用的需要，繁复、玄虚、难懂、易出现分歧，很可能正表明它是错的。应昌期在给别人解释他的规则时发现：“说是懂了，结果几个月过后，发现他还是没有懂”，其实这时他就应该想一想，是不是自己的规则有问题了？

二、实用法则

判定“争搅”的最基本的方法就是如上节那样——例证“全同”。其余的方法或者应该由这基本方法来推论得到，或者可以证明其结果一定与基本方法一致。我们下面先提出几个常识性的法则，它来自于普通的棋理，因此易于理解接受，如果它和“禁全同”得出的结果一样，那么它的简单就更具有实际使用意义。另外如果“禁全同”的结果与常识性棋理一致，也反过来说明了“禁全同”原则的合理性。

1、公平合理的原则

公平合理是规则的基础，因此下面几条原则是合乎情理的，它的结果应该和按照“禁全同”得出的结果吻合，棋理与情理应该是统一的。

a、权利平分原则

双方都有同等权利的地方，谁也无权无条件地独占或多占，权利平分应该是一个合理的原则。“劫”，双方都有权利提，

因而双方也都无权利“坚持”提,因为“坚持”就是对对方权利的否定,但一个“劫”无法平分,那就通过“打劫”来“争”。打劫既是一种方法,也是对权利的一种被偿,它体现了公平合理的原则。

如果有两个劫,一方一个是合理的,一方坚持要两个就无理,违反权利平分原则。如图 5-4,两个劫,一方一个,黑不能通过在 A 位提劫,同时占有两个劫来杀白,打劫隔一手的规则,也同样保证了这一点。

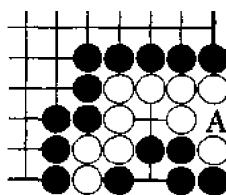


图 5-4

在一个劫和两个劫时,应用“隔一手”的打劫规则结果保证了权利平分。因此打劫“隔一手”的规则无疑既是必要的也是正确的。

三劫循环是双方坚持在三个劫中反复提,循环不休,实质上是双方都要无代价地在三个劫中占两个,违背权利平分原则,是不公平的要求。按照权利平分原则,每方各占一劫是公平的权利,不再去争,只打剩下一个劫来决定结果。

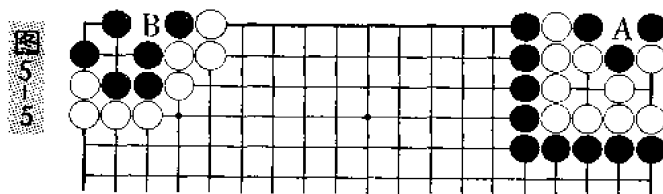
如果有四个劫,那么每方各占两个是公平的,某一方要占三个,例如前面图 4-13 那样。白方提第三个劫,并通过循环劫“坚持”要占三个,那就违反了“权利平分原则”,显然无理,应当禁止。

但由于有“循环”之机可乘,仅仅“隔一手”的打劫规则,对这类同样是违反“权利平分原则”的行为,就无能为力了。而根据前面用棋形数比较的方法,按“禁全同”的规则,三个劫、四个劫的判定结果也符合“权利平分原则”了。这说明用“禁全同”代替“打劫隔一手”也是为了完全实现权利平分原则即公平原则的必然。可以说“禁全同”是“打劫隔一手”规则的发展,或者说“打劫隔一手”是“禁全同”规则在一个劫情况下的一种表现。

循环劫的实际情况很复杂，权利不仅仅是数量。上面所举的三劫循环、四劫循环中每个劫的作用完全一样。但如第一章所举的很多例子，循环劫中的各个劫的作用是不一样的。因此权利平分不是单纯的数量，还有如何分的问题，碰到仅仅按数量不好分时，则还要结合其他的原则。

b、权利保护与抵消原则

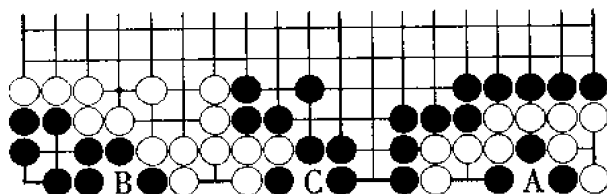
如果一方有某种权利，对方不能用例如循环那样的方式，变相地否定这种权利，权利必须有价值地抵消，除非自己不要。图5-5 右角上三个黑子是残子，但它当然是劫材，而且是无穷



劫材，如果盘面上出现了打劫，黑因为有此无穷劫材，就可以打赢劫，这应是常识。即黑这三个残子有打赢一个劫的权利，或者说白方需要让出一个劫来与这三个黑子作抵消交换，再或者说需要花一手棋消掉它，总之，你不能无视它的“权利”，除非直到终局也无劫。如图左边有一处劫，这劫就应该视作是黑的了，或者说左边的黑棋虽然是劫活，但黑不用粘 B 位的劫，因为右边的无穷劫材。正常的次序是白在 A 位消去无穷劫材。黑就粘住左边 B 位的劫，这就是权利的“抵消”。

如果认为此原则合理，那么如图5-6 这样的官子就不应该有问题了。图上有 B、C2 个官子劫，由于右下角黑的残子有无穷劫材，白方现在要打劫显然不行，先在 A 位消去这处无穷劫材，待黑在 B 位粘劫后，再打 C 位的劫。相信读者会承认，这样

图
5
1
6



的下法是正常的、公平的,而且白方还应该庆幸,抵消或者交换的只是最小的1目棋,如果出现更大的劫,你一样得让。

但是当胜负就在1目之间时,双方都不肯让,这里是可能出现四劫循环的:白先在B位提劫,黑有角上无穷劫材,白当然打不赢,但打不赢了不打,它可转而去打C位的劫,当然也打不赢,它就再转回去打B位的劫,如此反复,就成了四劫循环了。按上面的分析,这是白方用循环的方式变相的否定黑方的权利,即白方始终不肯花一手棋消去无穷劫材,同时让对方粘一个劫这样公平的抵消。允许如此的四劫循环为“无胜负”就违背了“权利保护与抵消原则”,也就是违背了“公平原则”。

但是按照“权利平分”原则,白方可以在这四个劫中得到二个,上面的下法白方也只是占两个劫,倒是黑方占三个劫,怎么会是白方有问题呢?原来角上的二个劫白方不能全不要,那要死棋,而全要就是消掉这无穷劫材,也就是上面判定的公平下法,不循环了,只想要一个。但是既然你已经确定要占有其中一个了,因此剩下来就只是三个劫的权利平分,应是双方各得一劫,再打另一个劫,显然角上的劫关系死活,不可能给对方或打劫,你只能“分”得这个劫,于是结果还是消掉无穷劫材,仍然是回到上面“权利抵消”的结论。

按照“禁全同”的棋形比较法,四劫循环黑棋是四劫中占三劫,棋形有4种,白棋是四劫中占二劫,棋形有6种,但是白棋全

要角上二劫，和全不要角上二劫这 2 种棋形被白方自己排除掉了，6 减 2 也是 4 种了，棋形数相等也就成了“争”，结论仍然与上面一样。

几种原则判断结果的一致性，也是对这几种原则正确性的互证。真理必须符合常理，真理也必然是和谐的。

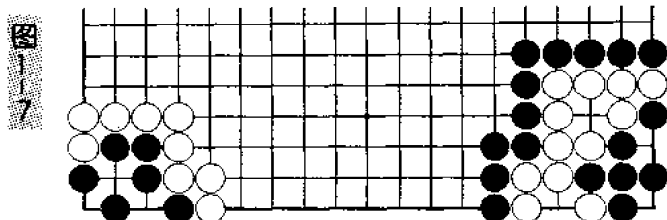
2、等量劫材抵消原则

打劫要看谁的劫材多，劫材多的一方劫赢，这是普通的常识，因此劫的归属就是比劫材的数量。下棋的人都有一个经验，如果某一处，你找了一个劫材以后，也同时给对方制造了一个劫材，这样的劫材对打劫就没有意义。这种劫材没有用，即使你用了也与打赢这个劫没有关系。这就是“等量劫材抵消”原则。

一对一是抵消，二对二也是抵消，推而广之，无穷对无穷也一样是抵消，只要这两个“无穷”同样大。“无穷大”也是可以比较的，这是在中学的数学中就已经有的基本知识，我们当然应该使用。

如果 m 是无穷大， $n = m + 1$ ，那么 n 当然也是无穷大，但显然 $n > m$ ， $n - m = 1$ 。如果双方都有同样多的无穷劫材，而盘上其他地方的劫材，某一方多 1 个，那么按照“劫材多的一方劫赢”的常识，应是这一方劫赢。或者说，按照“等量劫材抵消”的原则，无穷劫材部分，即循环部分，抵消了，打盘面上其他地方的劫材来定劫的归属。不能因为“无穷”就抹去了“无穷”以外我还比你多 1 个的事实。“无穷”无法比较，只好“无胜负”，这是小学生的数学，“无穷”也可以比较出结果来，这是中学生的数学，作为现代人完全不必无视中学生数学而坚持小学生数学的。

第一章图 1-7 循环三劫的例子，左边是打劫争死活，右边



的公活正好成了双方的无穷劫材,连在一起就是循环劫。很明显右边的无穷劫材对双方都是一样的,你一个,我一个,谁也不比谁多,可以等量抵销,左边劫的归属由棋盘上其他地方的劫材多少来决定,让劫材多的一方劫赢,这绝不公平之处,打劫本来就是看谁的劫材多。如果由于“循环”了,就无胜负了,劫材多也没有用了,不反而违背了打劫的本意吗?

上一节已经很清楚的用“禁全同”证明了三劫循环为“争”,这说明“禁全同”与“等量劫材抵消”原则也是一致的。

3、“均为争,不均为搅”原则

但是无穷劫材也并非一定是“你一个,我一个的”,也可能是“你一个,我两个”的。这时虽然都是“无穷”,但是一方的“无穷”是 m , 另一方的“无穷”就是 $2m$ 了,这两个“无穷”当然不一样大。“我的劫材比你得多得无穷多”,如果还是“无胜负”,那岂非是中学生碰到小学生,有理说不清了? 这样的情况是有的,已经分析了多次的四劫循环就如此。图 5-7 白 1 提以后,黑 2 可以下在 A 位也可以下在 B 位,它们都可视作黑方为提 1 位劫的劫材。假定黑 2 下在 A 位如图 5-8,接下来白 3 则只能唯一地下在 C 位,这 C 位也可视为提回 2 位劫的劫材,如此循环下去,每次黑都有两种选择,即有两个劫材,而白只有唯一选择,即一个

劫材。虽然最终都是“无穷”，但如白方的“无穷”是 m ，黑方的“无穷”就是 $2m$ 了。双方都有无穷劫材，但这两个“无穷”不一样大，黑方比白方要大“无穷”多。因此这个劫白打不赢，白不能占第三个劫，挑起循环为“搅”。

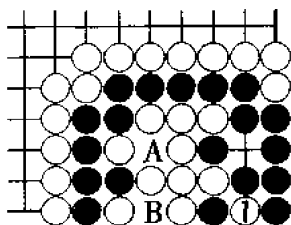


图 5-7

到此我们已经用三种方法证明了“四劫循环”为“搅”。上一节是用“禁全同”原则，比较棋形的数量，这是最严格的；然后是“权利平分”原则，是讲“公平”，讲情理；这一次是“劫材多”原则，是一般的棋理。从三个不同的角度得出了相同的结论，说明“禁全同”打劫规则结果符合一般情理、棋理，而“隔一手”的打劫规则

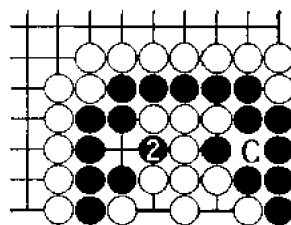


图 5-8

造成循环无穷不能终局与情理、棋理相悖。因此“打劫隔一手”规则并非天经地义，不必奉为经典。“隔一手”只是“禁全同”在一个劫情况下的一种简化，碰到循环劫时就不能简化了。

图 5-7 和图 5-8 的解释是黑的无穷劫材比白的无穷劫材多，因为每次提劫时黑都可有两种选择，白只有一种选择，而这实际上就是反复的棋形中黑的棋形比白多的表现，我们在上一节已经列图说明，这反复的棋形黑是 6 种，白是 4 种。因此虽然是比较劫材数，实际还是比棋形数，提劫时的选择可能性就是双方棋形数的表现，本质上就是“禁全同”。

至此我们就得到了一个十分重要的结论：“均为争，不均为搅”

解决循环棋无非是要中止循环，要“变着”，变着就是要离开

循环之处到棋盘上其他地方下棋。问题是要谁变着？如果是双方轮流变着，那么变着就是找劫材打劫；如果每个循下来都要同一方变着，单方打劫当然不成立，那么循环也由这一方变着而中止。应氏规则把前者称为“争”后者称为“搅”。

“均”即循环提劫中双方处于完全均衡对等的地位，例如一个劫双方来回提，双方的地位完全均衡对等，三劫循环双方依次一个个提劫，双方也是均衡对等的。既然双方是对等的，那么只有双方在这个争执以外的地方找劫材打劫来解决。“均”的本质就是棋形数相等，双方轮流“全同”。对一个劫来回提的“隔一手”规则是“均为争”的最常见的表现，任何循环劫、循环棋只要“均”都一样是“争”，池田敏雄的“超级劫”的意思就是那一样是劫，只不过一般是“一劫隔一手”，“超级劫”是“一环隔一手”，实际效果一样。

“不均”就是在循环提劫中双方不均衡不对等，例如上面的四劫循环，一方每次提劫都是唯一的选择，不这样选择就循环不起来，而另一方每次提劫都可以有两种选择，不论选择哪一种都可以。选择多的一方优势，因此应由选择少的一方退出循环，其本质是棋形数少，因而“全同”被禁。

实际执行也很简单，碰到循环棋先循环它一遍，如循环过程中每一步双方都是只此一手的唯一选择，那就打劫，如一般打劫一样，在棋盘其他地方找劫材；如其中某一方每一步是唯一的，而对方可有多于一种的选择，那么循环由前者中止。

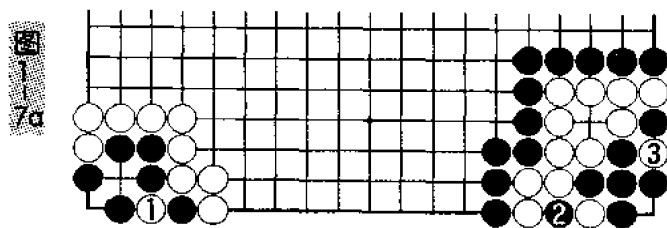
4、移位打劫原则

有了“均为争，不均为搅”的判别法则，争搅的判别很容易也很清楚了，不会再产生如应氏规则中“有眼三劫”那样的争议了；如果判定是搅，不在这里下棋了，当然也就没有事了，但如

果是争，则还有一个怎么争的问题。争就是双方轮流找劫材打劫，但是三劫循环有三个劫，打哪个劫？怎么打？长生劫一个循环有4步，在哪一步变着？

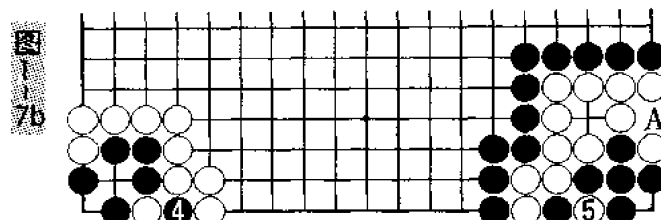
如图5-3那样的三劫循环，三个劫一样，打哪一个劫都没有差异，因此不必去讨论该轮到打哪一个劫，任选一个就可以了。推而广之，如果循环劫或循环棋都在一处，关系的只是一处棋的黑白后果，也一样任选一个地方打劫就行了，因为随便选哪一个都一样，例如长生劫。但有的情况几个劫不在一处，打哪一个就不一样了，这就需要再作详细一点的分析。这个分析稍微有点费神，但看下去会知道，这个分析的结果：移位打劫原则和前面提出的实用法则是相悖的，实际使用时不必费神移位，因此下面的叙述如果觉得读来费神了，跳过去也不妨，但作为一个完整的体系，严谨是必要的。

如图1-7a，三个劫分在两边，右边的两个劫与左边的一个



劫价值不一样，打哪一个是有差异的。前面已经指出，双方都不应该用右边的无穷劫材打左边的劫，而应该在棋盘上其他地方找劫材，那么如果有一方一定要用右边的劫材呢？那当然要遭禁，但怎么禁呢？我们且来循环一次：

白1先手提劫，到白5时如图1-7b，接下来黑6要在A位提劫，但这就与开始时，即白1前“同形”了，因此黑6禁止下A位，要到其他地方找劫材。也就是先从左边开始提劫，但结果



移到右边打劫。我们不妨这样理解：既然已经指出右边劫材不可用，你一定要用，那就不认为你是在找劫材，而是你要换一个劫打。按白 1、黑 2、白 3 的提劫顺序，A 位是三个劫中序位最后一个劫，因此结论是：

在判定为争的循环棋中，如一方先手后，另一方坚持要在循环中着棋，那么他将在这一循环的最后一手被禁。这就是移位打劫的原则。

其实这种移位打劫是没有任何意义的。当然你可以说：如果右边比左边小，劫实在打不赢时，移位交换一下可以损失少一些，不是也有意义的吗？比方这例白右边较大，移位不划算，但黑右边比左边小 1 子，黑移位也值得吧？其实如果劫打不赢移位交换，那等于对方利用右边劫材打劫时你不应，如果不应了，当然也没有循环劫了，这实在太简单，用不着去提一大圈劫，费神地去移位。对方只能接受交换，否则就是放弃无穷劫材，单方无穷劫材当然是无条件劫赢。

因此虽然有移位打劫的原则，但在三劫循环中可以不必管它，就按“等量劫材抵消原则”，如前面那样判就行了，只需附带加上一句：劫输的一方，或者说退出的一方有权选择损失最小的方式，四劫循环中情况要稍复杂一些，留待后面再述。

三、循环棋的本质——否定

以“禁止全局同形”为基本原则，“劫”、“循环劫”以及其他循环棋都可以获得解决。论证严密，方法简便，解决结果也公平合理，符合棋理。剩下来的事就是根据上节提出的方法具体地例证各种循环棋例，但在此之前还有必要在理论问题上再多说几句，以求理论更加完整、严谨，对循环棋和打劫规则的本质认识更加深刻。

1. “同形反复”与“同形再现”

前面曾经引用过应昌期的一段话：“全同禁着为同形不得再现，变穷禁着为同形不得反复，同形再现未必反复，反复必然同形再现”。虽然这段话说得很不清楚，但应昌期显然是想表达某一种想法，他想表达什么呢？关键在“反复”和“再现”。我们回过头来再来看看“盘角曲五”。

盘角曲五是为说明规则问题的复杂性而提出的一个诡辩的例子，实际是不会发生的，但如果要诡辩怎么办？

图1-2为盘角曲五的原形，按图1-2a，图1-2b白1、黑2、白3。可以发现，白3后的棋形和图1-2完全相同。那么这是不是“全同”？造成这一情况的白3是不是要“禁”？禁白3显然不合棋理，那不过是“送二还一”。但是按照“禁全同”似乎是“形状相同”，按“禁变穷”好象也“没有变化”，这是怎么回事呢？从应昌期的那段话中我们看到了他的解释：要禁的是“同形反复”，这是“同形再现”，没有

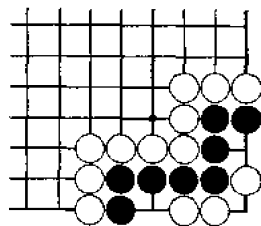


图1-2

“反复”，不禁。

但什么是“反复”？什么是“再现”？两者有什么差别？应昌期并没有严格的定义，为什么“反复”是“变穷”，“再现”就不是“变穷”，他更没有说明，因此他实际上还是没有说清楚。但是按“禁全同”，只要把“全同”的概念定义得完整一些，就可以把问题说得非常清楚，而根本用不着费神去思考什么“反复”与“再现”。

如果我们做一道死活题，看到图以后我们一定要问，是黑先还是白先？因为这是有绝大差别的。所以“着棋方”和“图形”都是一个“棋形”的组成部分，因此“全同”当然应包含“着棋方”的“同”。本题白3后的图形虽然和图1-2相同，但着棋方一为白一为黑，不一样，因此不是“全同”，所以不禁。“着棋方”是“棋形”的一部分，这一点前面没有特别的说明，但这无疑是当然的。

“盘角曲五”的诡辩是在棋已下完以后，黑方不下棋了，即黑4弃着时，白5重复如图1-2a的白1，那就“图形”相同，“着棋方”也相同，完完全全的“全同”了，这就要“禁”了。因此有了“禁全同”，“诡辩”就不能成立了。应昌期的解释显然没有这样来得清楚和明确，他的“再现未必反复，反复必然再现”等等的抽象解释，只是把原本简单的事情越说越复杂，越说越玄虚。禁白3与禁白5差一步棋，联想到前面应昌期在四劫循环中把“禁全同”与“禁变穷”说成差一步棋，看来他为一步之差，钻进了牛角

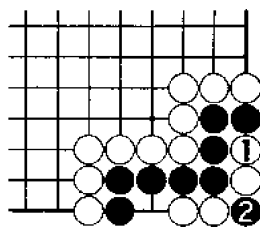


图 1-2a

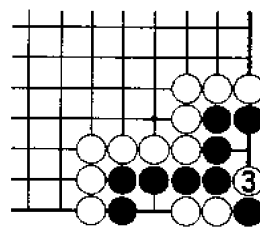


图 1-2b

尖，硬要编出一个“全同”是“再现”，“变穷”是“反复”的说法来。

2、“禁入点”问题

把“禁入点”问题放在这里讲，是因为它和“打劫规则”有联系，还因为其中的“颗子自尽”问题又一次反映了“变穷”思想的含糊性。

传统规则中有“禁入点”的规定，如图5—9，图5—10，图5—11等图中的A都是黑的“禁入点”。习惯成自然，也就理所当然了，很少有人认真去想一想，这个规定是否真的必要了。

制订规则“禁止”某一种行为，都应该是有目的的，或者是不禁止会给作为者带来不合理的收益，或者会使比赛发生争执，无法继续，总之“禁必有因”，“禁”总是越少越好。而上面这些“禁入点”都是“自尽”，它不是一种直接针对对方的行为，它不会造成争执，不会搅乱棋局，“禁”之既无道理也无必要，至少是多余。大部分情况下谁也不会去“自尽”，有时候“自尽”会有一点小小的意义，例如上面几个图中“自尽”能成为劫材，多出一些变化来了。但这不影响公平，因为规则对双方都是同等的。问题是多这些变化好还是限制这些变化好？这是一个观念问题。

任何一种活动，不仅仅是围棋，总是希望内容越丰富越好，我们说围棋有几亿亿种变化，千古无同局，这是围棋的骄傲。只要变化不至于带来问题，多点变化总是好事，总没有自我限制

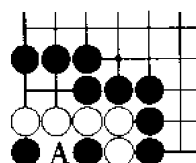


图 5-9

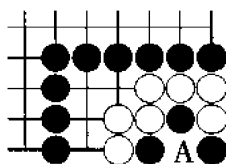


图 5-10

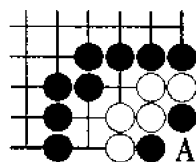


图 5-11

变化的道理。现实中“自尽”带来的变化很小，如果有更大的变化，那更能增加围棋的魅力，那才更有意思，金庸的著名武侠小说《天龙八部》中有一个围棋“珍珑”的故事，饶有趣味，值得一述。

所谓“珍珑”就是“死活题”，“逍遥派”祖师无崖子摆下一个围棋“珍珑”，难到天下高手，几十年不能解。“棋艺低浅”的虚竹和尚“闭了眼睛”随手放一枚白子到棋盘上，正好“自填一气，自己杀死一块白棋”，谁知这块白棋一死“局面开朗”，“珍珑”也就解开了。据小说描述“这大块白棋本来尚有一气”，“现他自己将自己的白棋吃了”，接下来对方把“白棋从棋盘上取下来，跟着下了一枚黑子”。如果“自尽”为“禁入点”，这样精彩的故事很可惜就没有了。虽然那是小说，但至少说明变化总是多一些丰富一些好，不需要限制的就不要去限制。小说中的“数十子”的“珍珑”也许很难编出一个真正的例子来，但小一点是可以做到的，应昌期先生曾举过一例。

图 5—12 中角上由于白棋是大眼，所以 14 颗黑子是死棋。但黑可以在图 5—12a1 位“自尽”，“自尽”以后如图 5—12b 白再在里面着子，白也成了小眼，黑棋就公活了。这个例子告诉我们，围棋变化无穷，谁能说《天龙八部》中的

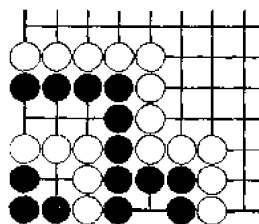


图 5-12

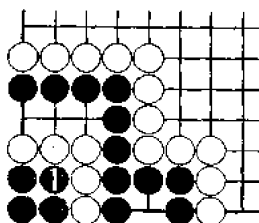


图 5-12a

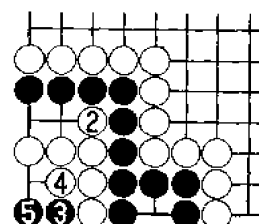


图 5-12b

故事一定不会成为事实呢？

“禁入点”是可以取消的，但应昌期在思维上更有他的高人之处。他认为围棋规则之核心唯是“变穷”。既有“变穷打劫”，就自然有“除穷任择”，即“不产生变化的棋是不允许的”，那么“除了不能产生变化的棋都是允许的”。这样，在深入研究打劫规则，循环劫的问题得到解决时，“禁入点”也同时自动消失了。而原来“打劫隔一手”这样的专门性的规则是不可能与“禁入点”有什么关系的。从中我们也能看到，一条规则，如打劫规则，如何表述似是小事，但如果能找到本质，还能加深我们对规则在总体上的认识。

但正是这“禁入点”也暴露了应昌期“变穷”思想的模糊与不确切性。应昌期认为前面例子中的“自尽”之所以不必禁，是因为自尽以后死子从棋盘上提出，棋局产生了变化。于是接下来图 5—13 中黑 1 那样的一颗子自尽，棋盘上什么也没有变，就有问题了。因此在应氏规则创立十余年里，对于“自尽”他一直严格区分“块子”与“颗子”，规则原文是这样规定的：

块子自尽，变未穷，不禁着。

颗子自尽，变穷禁着。

而且专门附上如图 5—13 这样的图作为“颗子自尽”之附图。

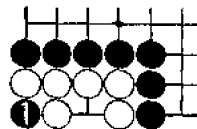


图 5—13

当然应昌期知道颗子自尽是不必禁的，因为它等于是没有下棋，什么问题也不会发生，等于是“弃一着”，而现行的任何棋类规则都是不禁弃着的。于是应昌期说“颗子自尽”不必禁，但“颗子自搅”要禁。他的“颗子自搅”指的是一盘棋下完了，一方发现输了就不断地“颗子自尽”，坚持不肯终局，这就是“自搅”。世上有如此无聊的下棋者，要劳规则专门列上一条禁止，实在令人惊叹。禁的理由有“变穷禁着”、“变

相循环”等，后来不知为什么又改为“非穷自攷”。既然是“除穷任择”，怎么忽然又“非穷”也要禁了呢？岂不自相矛盾？他大概总觉得这里面总有什么放心不下的东西，于是为了一个根本不会发生的问题，应昌期先生掉进了思维的泥潭。

如果用前面说的包含“着棋方”的“禁全同”原则，这实在是十分清楚的：“颗子自尽”后，着棋方变了，因此当然不必禁。至于局终，由于对方不下了，“颗子自尽”也“全同”了，而且“颗子自尽”等于“弃着”，双方都“弃着”就是终局了。有些事情本来很清楚，越研究越复杂，这实在是自找麻烦，回过去，其实什么事也没有。

4. 循环的本质——否定

到现在为止有关循环棋的问题应该说都已经解决了，然而作为理论研究，总觉得还有不够踏实的地方，总觉得如果有人要问“全局同形为什么要禁？”，回答还不能够那么理直气壮，“禁全同”给人的感觉还是不够深刻，它的必然性并非无可置疑。作为对比，虽然我们反反复复的说应昌期先生的“禁变穷”原则的种种欠缺，但是我们却得承认他的思想是真有哲学的：“穷则变，变则通，通则久”这是“棋经”中的名言，源于“易经”。虽然你可以认为他这也有点玄虚，但终归要比“全同”来得深刻一些。因此“禁全同”还不是“打劫规则”的最终源头，我们还要再来为“禁全同”寻根究底，还要再问一问“全同”为什么要禁？循环棋的本质到底是什么？

循环棋的本质是“否定”。

什么是“否定”？举一个例子，如果你把一颗棋子下到棋盘

上以后，又把它从棋盘上拿起来，要求重下，这是什么行为？很清楚这是“悔棋”。我们且给“悔棋”来一个新的定义：“悔棋就是对自己所下的棋的否定”，这虽然听起来有点拗口，但显得更象“理论”了，自然单就“悔棋”，这“理论”不免多余，但是仿此就可以有：如果把对方下的棋子从棋盘上拿起来，要对方重下，那当然是对“对方所下的棋”的否定了。读者一定会说，上面这些统统都是多余的废话，因为这都是不会有的事，尤其是“否定对方”简直不通。我要的就是这句话，因此如果规则写上一条：“禁止否定”，想来是不需要说明理由的了。禁止不会发生的事并非是没有意义的，这就如几何学里把“过两点能作一条直线且只能作一条直线”当做一条公理一样，一个严谨的理论必须寻根究底到无须说明理由的、公认的常识为止。“禁止否定”显然比“禁全同”、“禁变穷”更具“公理性”。

当然如果仅仅是这样的“禁止否定”确是没有什么实际意义，重要的是由此引伸出来的推论。规则就象法律，重结果，重事实，如果所造成的结果或者说出现的事实是不允许的，那么不论你是使用什么方法实现的都是不允许的。如果我们规定“禁止否定”，那么只要你的行为事实上造成了“否定”的结果，即使你不是赤裸裸的直接的“否定”，也是禁止的，“禁止否定”当然也包括“禁止变相否定”。

“劫子”立即提回，就是“否定”了对方刚才下的棋，因为你的动作是：把对方下的棋子拿起来了，又把对方吃了你的棋子放回去了，又要对方再下，这不就是“否定”吗？不是应该禁止吗？所以打劫规则的本质是禁止“否定对方”的行为。以此类推，循环棋一个循环结束回复原状也是“否定对方”。

一方在某一局面下下了一步棋，如果他发现棋局又回到了他下那步棋前的状态，那等于是对方强迫他不下那步棋，也就

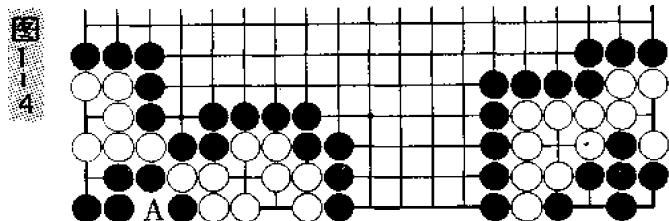
是说对方“否定”了他的那步棋。因此“禁止否定”也可以表述为：“禁止使对方面临他曾经面临过的局面”。“禁否定”实际上和“禁全同”是一回事，但更本质，更准确。有此，则“同形”、“反复”、“循环”、“全局”、“着棋方”等都自然尽在其中，不必为这些概念而争议，而费神了。一切真理，它的最根本点一定是绝对无疑的，极其简单的，因而也是极其明晰，既不玄虚也不会有歧义的。当然实际使用时“禁全同”比较直观，易于操作些，通常情况下甚至只要“隔一手”也够了，并非时时都要想着那是“否定”的。但作为理论研究，必须做到这一步，围棋规则要到这样才算是真正的科学了。

四、棋例分析

本章将应用上一章提出的法则对具体的循环棋例进行分析。从分析中我们会发现：虽然“劫分争搅”是完全正确的，但是实际可能出现的循环棋几乎都是“争”，除了作为“搅”的例子提出来的典型“循环四劫”以外，我只发现了“半”个“搅”的例子，许多应昌期判定为“搅”的棋例都应归为“争”。我们且不去深究为什么会这样，但这也给我们实际裁判带来了方便，一般我们可以把循环棋都当作“劫”来打，需要判别的只是哪一方是先手劫以及打哪一个劫。当然为了保证“争搅”无误，我们可以实际循环一次，确准一下双方在循环过程中是否是“均”，每一步是否都是“只此一手”，“唯一选择”即可。

本章中许多例子就是第一章中的例子，也算是一个回答。为便于对照。图的标号仍沿用第一章。

1、赖皮劫



赖皮劫的关键是因为有无穷劫材，就可以无穷地坚持那个劫赖皮。按“禁全同”的证明，三劫循环是“争”劫，即双方都应轮流离开循环到别处下棋，或者说右边无穷劫材双方对等抵消。失去了“无穷”的依赖，黑棋就赖皮不成了。

2、三劫循环

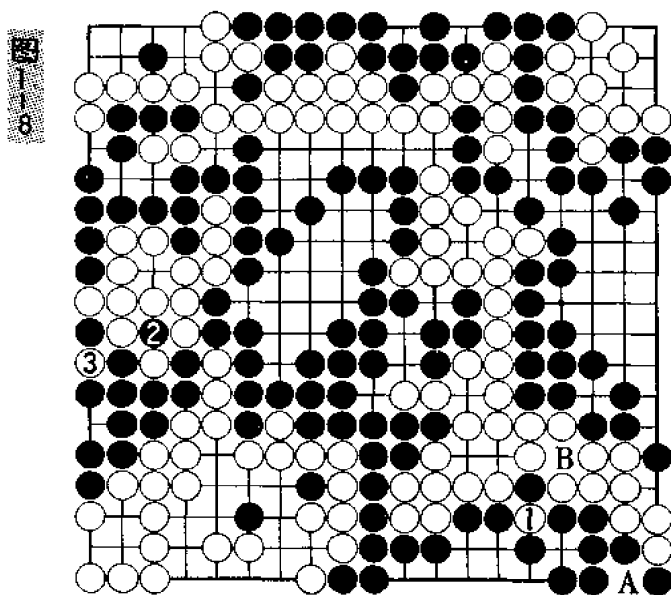


図 1-11

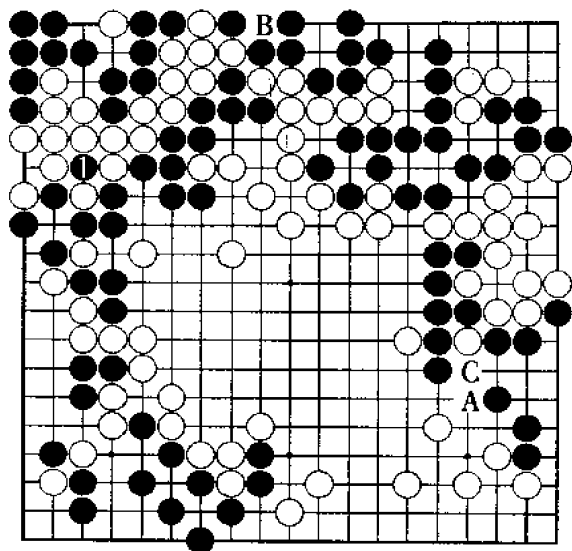
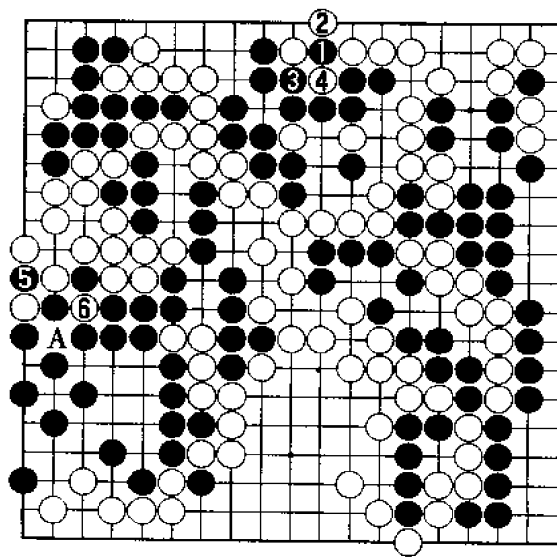


図 1-12



三劫循环都是双方轮流地在对方占的二个劫中提一个过来,而对方这二个劫中有一个是刚提过去的,因此只能提另一个,所以循环中双方都是只此一手的“唯一选择”,因此所有的三劫循环都是“争”,也就是打一个劫。

图1—8是1977年日本宫本直毅九段执黑对山部俊郎九段的一局棋。1位的官子劫比A位的劫多1目,而本局胜负正好就在这1目中,于是双方都想“争”那1目,打1位的劫。本局由于左边一块“眼劫公活”成了双方无穷劫材,于是当时被判为无胜负。三劫为“争”,等量劫材抵消,双方均不用循环劫材,比别处的劫材决定1位的劫归属。如果某一方要去用左边的劫材,那么移位打劫,1目官子劫换成一块棋的生死劫了。

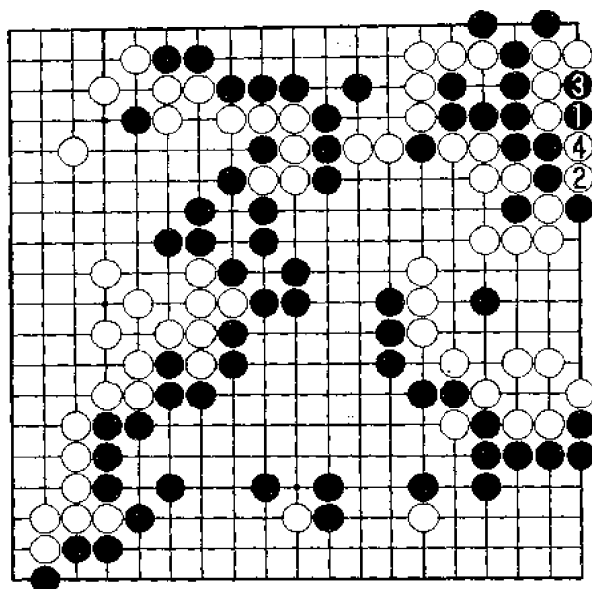
图1—11是前面已提到过的日本赵治勋三段执黑对福井正明五段的一盘棋。三劫循环应为“争”,黑1是先手劫,应由白先变。白棋右边有一个大劫材,黑棋无大劫材,结果大致是白2下A位,黑3不应,在B位粘劫,白4于C位。如此白虽放弃循环劫仍是一局可下之棋,一如平常之打劫交换,很合理,很正常。

图1—9是1998年10月15日,日本第23期名人战赵治勋九段对王立诚九段七番棋中的第四局,赵治勋执黑。局终时上边打一官子劫,左边有一处无穷劫材,由于本局胜负正好在一目之间,双方不让成了三劫循环,按日本规则被判为“无胜负”。

本局是三劫循环,应为“争”,即左边双方无穷劫材对等,视为抵消,找盘上其他地方劫材来“争”上边的劫。虽然可以移位打劫。但三劫循环实例中作为无穷劫材的棋总比打劫的棋大,移位打劫没有意义。

3、“长生劫”

图
1—23



前面已经介绍了池田敏雄用“禁止全局同形”原则一步一步地追踪循环过程,证明了“长生劫”应视作一个劫来争。

因此图 1—23 的实例应按打劫处理。循环的是黑 1、白 2、黑 3、白 4 四处的棋,图 4—11 已证明黑 5 时应找劫材打劫。

4、“劫”与“长生劫”串打

图 1—22 是“劫”与“长生劫”串在一起循环的情况,虽然多一个劫,循环起来双方也都是对等的,因此是“争”。黑 5 后白如提此两子,棋形即恢复到黑 1 前状态,因此白先找劫材。

图 1—24 是一个实例,1993 年 9 月 3 日日本第 49 届本因坊循环赛上林海峰九段执黑对小松英树八段,在收官时出现了“劫”与“长生劫”不仅串打而且连在一起的情况,死活十分复杂。但是我们要判别的是“循环”,“死活”只是后果,不要让它干

图
1
22a

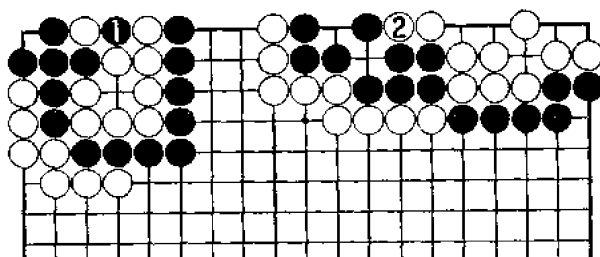
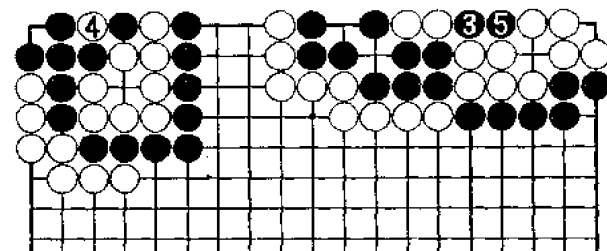
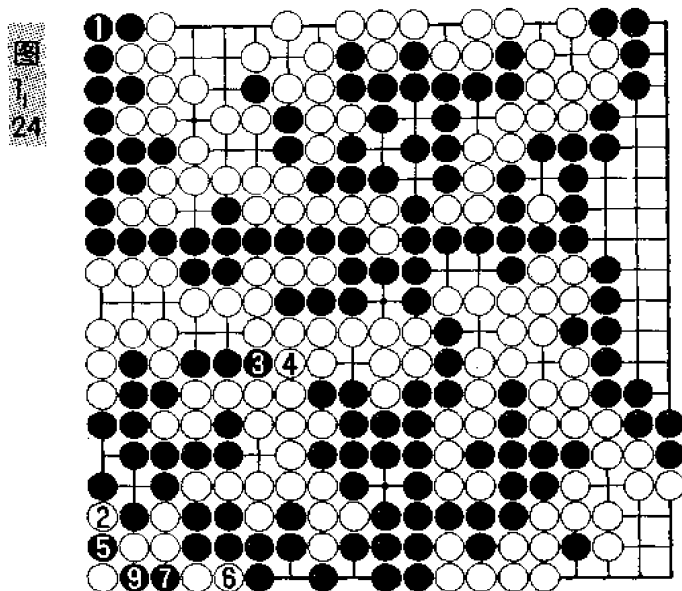


图
1
22b



扰对“循环”的判断。如果看“循环”，双方都是“一条道”，完全对等，因此是“争”。白2提劫，黑3是本身劫材，白4应，黑5后禁白循环，盘上再无任何劫材，黑劫赢。

这里还有一个故事，这盘棋被判为无胜负以后林海峰问应昌期先生，如果按应氏规则，执黑的他是否可以胜半目？应昌期思考了以后认为林海峰的认识不对。两个月后，经再三思考，应昌期向林海峰纠正，他当时的判断错了。这个故事是作为应昌期能虚心改正错误的例子来宣传的，因此未说明他当初何以会错。这实在是太不可想象，因为这个例子并不复杂。我想大概不会是数错官子，官子是摆在棋盘上的，对局双方和裁判都清清楚楚，不必去问别人。而且如果收官子林海峰就是输的，那么小松英树真是发神经，好好的赢棋偏要挑起循环，变成无胜负。我想也不会是看错了先后手，林海峰已经是后手了，已经是先找



劫材了。那么是不是他看错了“争搅”，把它当作是黑棋的“搅”了呢？确实很费解。规则必须清晰、简明、易于操作，不会有歧义，如果碰到实际要费时分析研究，还难保不错，这样的规则就不好实际应用了。

应氏规则没有提供一个可供实际操作的方法，所谓的“热子禁提除争穷，越环禁搅除搅穷”，只是抽象的语句，哪一个是“热子”哪一步是“搅”没有明白的规章，具体判断起来随意性就会很大。任何理论研究开始时总是复杂的，但最终要归于简单，如果进到复杂里出不来，那就可能有问题了。

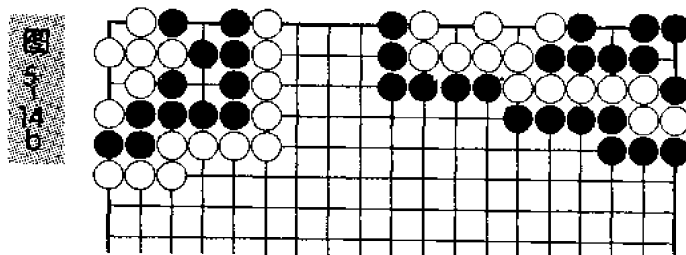
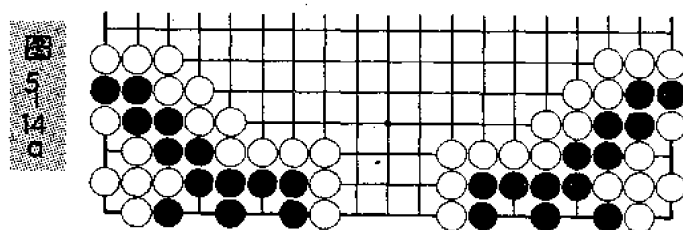
第一章中举了一个可以双方在角上以定式方式下出来的循环棋的例子：图 1—27，其棋形与上例相似，这里不再分析，读者可自行作出判断。

5、四劫循环

前面已经指出四劫循环在四个劫没有差别时，为“搅”，当四个劫的作用有差别时，要视实际情况而定。应昌期没有发现这种差异，他判定的“四劫循环”的例子都是“搅”。

a、双公活

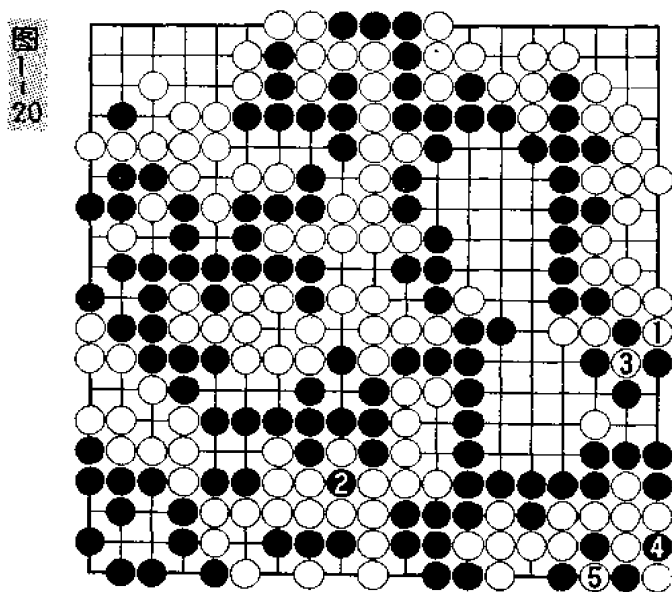
一盘棋上有两处双方一眼一劫的公活，一共有四个劫，如一方想要破坏公活，也可挑起四劫循环。由于公活棋的大小关系，结果会不一样。图 5—14a 公活中黑棋比白棋大，白棋提劫产生的四劫循环中黑棋每一步都是唯一选择，虽然黑棋占有两个劫的图形有 6 种，但黑占左边两劫或占右边两劫的图形要亏，因此实际只有 4 种，和白棋占三劫图形数一样，因此是均为争。实际结果是交换，即两边公活一方占一边，由黑方选择损失



小的一边。图 5—14b 右边白棋最大,左边黑棋第二,无论黑白,占左边两劫要亏,但占右边两劫可以,因此占两劫的图形是 5 种,5 大于 4,不均为搅,公活应保持。这就是唯一的半“个”搅。

b、官子劫循环

前面在叙述“权利保护和抵消”原则时,曾举过象图 5—6 那样的官子四劫循环。图 1—20 即为一个可能的实例,台湾陈



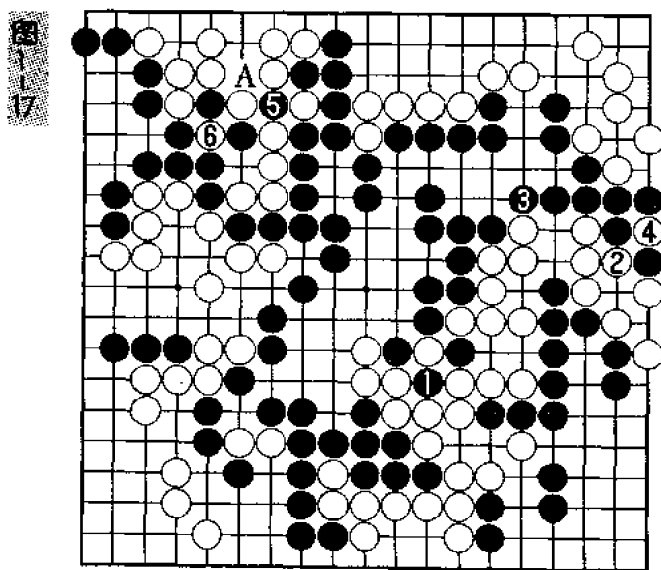
永奇九品认为按应氏规则“黑棋禁止利用右下劫材导致全局变穷,故越环后黑须另找劫材。”即按应氏规则判为“搅”。上一节我们已经用“权利保护和抵消”原则证明其为“争”,由于与应氏规则的结论相反,这里再多说几句。首先我们按 2、3、4、5 的顺序走一遍,可以发现双方每一步都是“唯一选择”,因此是“均为争”。或者说双方在此循环中的“无穷劫材”一样多,应到外面找

劫材。再仔细分析,白方虽然是在四个劫中占两个,但它不能占2、3两个劫,因为让黑占了4、5两劫,白角要死;但它又不愿意占4、5两个劫,因为它循环的目的本来就是为了要回避这么下,就是不想为提掉黑这几颗残子而花一手棋。这样它自己就减去了2种“图形”,6变成了4,成了“争”了。因此正确的次序是:黑2后,白在5位消去角上无穷劫材,然后黑粘3位劫,白提2位劫,打2位劫。如果白一定要循环,那么移位打劫,就要打角上的劫,官子劫转为生死劫,就更划不来了。

c、“双摇橹劫”

“双摇橹劫”也是四劫循环,而且循环起来双方每一步棋也是唯一的,因此其判断的结果也应该是“争”劫,但由于涉及到两块棋的死活,看起来要复杂一些。

前面已经说过,“摇橹劫”虽然是活棋,却也是对方的无穷



劫材，对方有用这无穷劫材在别的地方赢得一劫的权利。如果有两处“摇橹劫”，那么对方就有权用一处的无穷劫材打赢另一处的一个劫，结果两块“摇橹劫”，一块把劫补掉彻底干净，另一块被对方补掉一劫，“摇”不起来了，通常也就是劫活了。下面来看看实例，这样会更清楚一些。

图1—17是“双摇橹劫”的一个实战例子，淡路修三九段执黑对刘小光八段，对局于1985年，当时判为“无胜负”。

白棋先在上边下出了依靠5、6摇橹劫的活棋，后来又在右边一块棋出现1、4位的摇橹劫，5、6摇橹劫是1、4的无穷劫材，而1、4摇橹劫又是上面5、6的无穷劫材，白方这两处无穷劫材总得消掉一处才合理，两处都不肯消导致了循环劫，实质上是不承认对方的无穷劫材，这显然是无理的。这种行为如前所分析，将使棋形数从6减为4，将会“全局同形”，你不自动变，规则就会迫使你变。

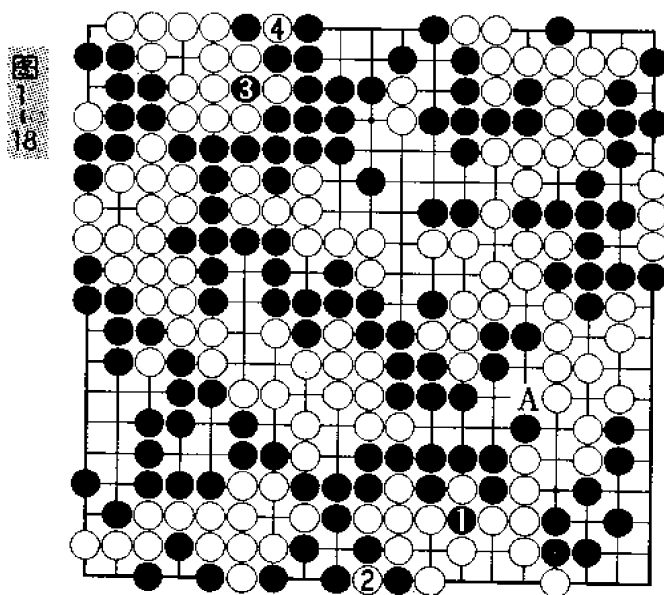
应氏规则判定这种情况为黑“搅”，即黑方不能连续提劫，两块白棋均为无条件活，这个结论显然不合棋理。“摇橹劫”虽然是活棋，但毕竟尚有余味，有一个打不起劫的负担。有了两个“摇橹劫”，两个打不起劫的负担加在一起反而没有事了，这怎能合理？两块棋的负担都在劫上，那么就是凭感觉，活一块，劫活一块的结果比两块都无事也要合乎棋理一些。

所谓黑“搅”，就是要黑单方“变”，而白方却可以始终只在循环劫里下棋。在上面四个劫的循环过程中，双方的每一步棋都是唯一选择，谁也不比谁有特殊，凭什么自己不“变”要对方“变”？“均为争，不均为搅”既然双方每步都是唯一选择，那么双方在着棋上、产生棋形变化上都完全是均衡对等的，谁也没有权利要对方让，那么当然双方轮流“变”，才是合理的。争搅的判断只在这几个劫是怎样循环的，而与死活无关，是先有争搅后

有死活,而不是先有死活,后有争搅。应氏规则在“双摇橹劫”上就是被死活障了眼。

执行的时候还有几个具体问题:一是两块棋情况不同,活哪一块劫活哪一块的主动权在哪一方?二是劫活的一块两个劫中打哪一个劫的主动权在哪一方?还有是谁的先手劫?

粘住一个摇橹劫实际上就是退出循环,是退让,他肯让,当然有权选择让哪一处。一个循环中每一处摇橹劫都反复提了一次,他可以任选在某一处不反复提了,而把另一处粘住。本例在循环过程中可以选择粘住5位的劫,活上一块,也可以选择粘4位或1位的劫活下一块。如何选择与大小、死活、劫材多少有关,是棋艺问题。如本例中上边一块棋的摇橹劫如果让了,黑可以在A位提,白棋就死了,连劫活也没有了,如果这样考虑应该粘上



边；但下面这块棋虽然是打劫，却劫材不够，说是劫活，最终要死，而下面这块棋要大得多，如此又应该是考虑粘下边，当然这些都是棋手的事，结论只是选择权在摇橹劫的一方。

如果白粘了上边的劫，下面1、4两处的劫黑方当然可以任选一个粘住，例如粘1位劫，接下来白在4位先手提劫。因此结论是：白方选择粘活哪一块，黑方选择打哪一个劫，然后白方先手，黑方先找劫材。

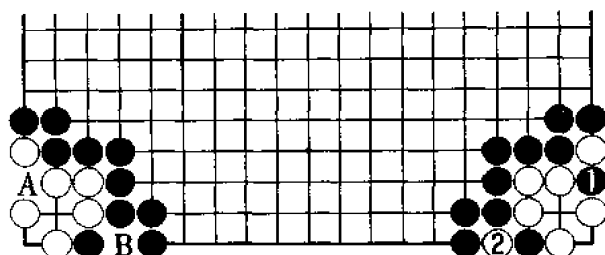
再看看另一个“双摇橹劫”的例子，图1—18是钱宇平对片冈聪的一局棋。如图执黑的钱宇平为了左上角黑棋能公活，对上下两块白棋摇橹劫进行轮番进攻，最后以四劫循环被判无胜负。

按前面的分析，本例当然也是争，由打劫解决。由于下面的劫一让就要死，黑3时白4只能粘住下面2位的劫，然后打上边的劫，决定能否杀左上角的黑棋。本局白棋劫材不利，所以片冈聪不愿意粘下面的劫，无胜负总比输好，如执行“禁全同”规则他只能这么下。

我们说“双摇橹劫”活一块劫活一块，但是在前面的例子中可以发现，有的摇橹劫一让就有可能死。上面两例中都有一块不能让，如果两块都不能让，那不就是活一块死一块了？其实不是，“双摇橹劫”应该是争，也就是打劫，因此从次序上准确地说应该是倒过来：劫活一块活一块。之所以前面两例都采用了先活一块的方式，是因为如果按“禁全同”来争，就要移位打劫，就要四个劫一个一个打过来，那就失去了主动权，不如选择合适时机退出，掌握主动权更有利一些。如果两块都是一让就死，那完全可以一个循环一个循环地争劫。

如图1—14左右两块摇橹劫都是一步都不能退，争起来就是移位打劫，黑如在左边提劫，则白找劫材劫活右边，移位的结

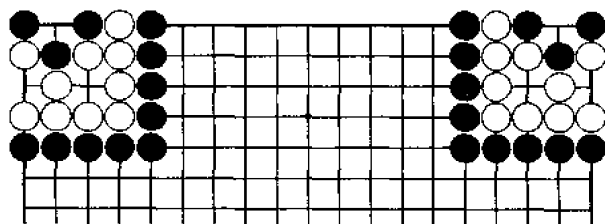
图 1-14



果是轮流在两边打劫，虽然是四个劫轮着打，但每块棋上的两个劫作用一样，实际执行的时候，可以每边只打一个劫就行了，也就是两块棋轮流劫活，劫赢了两块都活，劫输了死一块活一块。只是如果最后劫要打输，两边轮流打劫就不知道死的是哪一块，权衡一下也许不如主动的活大的一块的好。

同样道理，图 1—16 两块白棋也是活一块劫活一块，虽然

图 1-16



黑子都是残子，站在白棋的立场上，这样的结果不免心有不甘。但是虽是残子总是负担，下棋者应该记着什么时候补掉它，只是常常不肯罢了，现在有了两处，负担成了事实也是无可抱怨的了。

d、双向循环劫

图 1—13 是一个非常特别的例子，中间一块白棋与左右两块黑棋四劫循环，一边两个劫，如果双方不动就是公活了。应氏规则判定为公活，任何一方均不可以挑起循环，循环者为“搅”。

我们且来判别一下：如果黑想杀白，黑在 A 位提劫，白可以在 B、C 两处中选一，如选 B，如图 1—13a，再接下来黑只能是 D 唯一选择，情况与典型的四劫循环一样黑是“搅”。

但是如果白动手，情况就不一样了。如图 1—13b，白 1，黑 2，接下来图 1—13c，白 3，黑 4，如此反复下去，我们可以发现。双方都是唯一选择，“均为争”了。但问题是这个劫白棋打赢了就杀黑，而黑棋打赢了只是保持住原图形状，白棋下次还可以再打，终归是要杀黑，因此本例的结论是白杀黑。粗粗一想会觉得这样的结论似有点不大合符情理，但仔细想想，还真有道理。

首先我们还是来看循环棋形，虽然是四个劫双方各占二劫，但是白棋可以在四劫中任选二个，而黑棋必须维持一边一个劫，因此两者是不对等的，黑处劣势。或者说如果要双方对等，黑也应该象白一样在循环中随意占二劫，那么一当二劫归到一边时黑棋就死了，因此上面的结论是正常的。

再来看看一般的棋理，如果黑白两块棋都没有眼，或都只有一个眼，

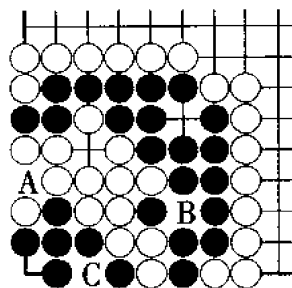


图 1—13

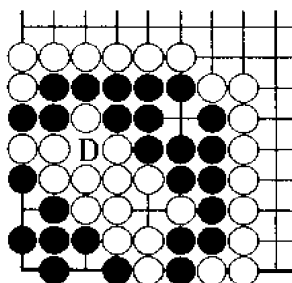


图 1—13a

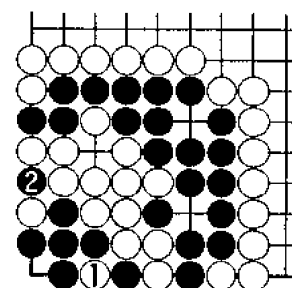


图 1—13b

常常会成为公活，但如果有三块棋是这样，例如中间一块白棋，两边各一块黑棋，结果又如何呢？这是下棋时常会碰到的问题，随意一想会觉得，你一块棋怎么能和两边同时公活呢？中间的一方应该要死吧？事实当然正好相反，如果不是气差得太多，死的不是中间，而是左右两边。请看图 5—15，一目了然，左边的公气成了右边的外气，右边的公气成了左边的外气，左右逢源，胜在中间。三块棋不能公活，应该是中间活两边死，这也可算是棋理。虽然这不能作为如图 1—13 这样的“双向循环劫”“争搅”判断的依据，但至少说明上面的判断结论还是符合棋理的，而应氏规则三块棋公活的结果不符合棋理。

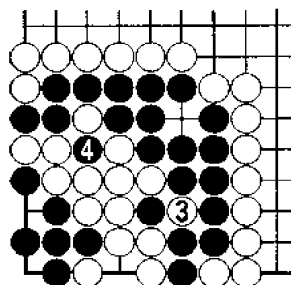


图 1-13c

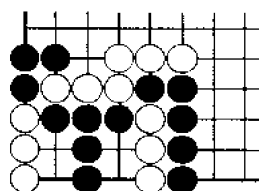


图 5-15

6. 双劫子

图 1-25 如果双方不动似是双活，但如果一方动手，如黑着于 A 位，则如图 1-25a、b、c 黑 1、白 2、黑 3、白 4，黑白的眼位正好左右换了位置，继续下去就可能循环了。这该如何处理呢？应氏规则定为公活，即上述循环为“搅”。应氏规则以死活定“争搅”，这样判定可以想象，但“争搅”的判别应该看双方可以变化的棋形的数量。而这个图形在循环过程中双方是完全对等

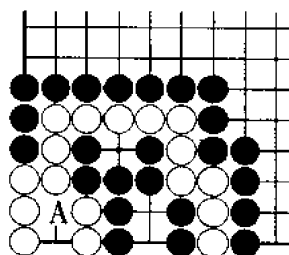


图 1-25

的，棋形的数量相等，因此是“均为争”。虽然好象在黑1后白2也可下在4位，有两种选择，但这仅仅是先2后4或先4后2的次序，没有实际意义，同样黑也有先1后3或先3后1的次序，也是对等的。既然是“争”，那么就是先动手一方的先手劫，事关先后手，当然立即成劫。读者如果觉得公活变成了“劫争”不好理解，那么且对照一下图5-16。

图5-16与图1-25的差别只在于公气没有了，白棋多一口外气，公活已无可能，黑棋只能A位叫吃，接下来的循环与图1-25完全一样。结果当然不能是“搅”吧？如果是“搅”，黑不可以下，那黑就是等死，这于理能通吗？这里当然是“争”。而它的循环过程与图1-25的循环过程完全一样，两相对照图1-25应为“争”也就可以理解了。

如果把图1-25中的公气改为劫，如图1-26，循环起起来时多了一个劫，又会怎么样呢？循环一遍可以发现，这里有两种循环法：一种与上例一样，另一种把下面双劫子当上面劫的劫材。但无论哪一种，循环过程中双方都是对等均衡的，因此应该也是争劫，应氏规则也是判为“争”。

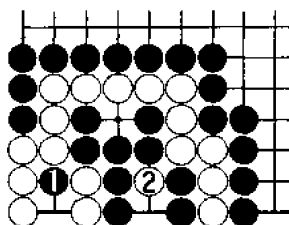


图1-25a

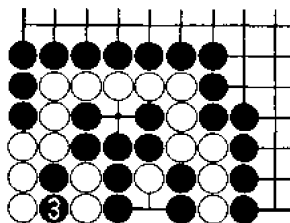


图1-25b

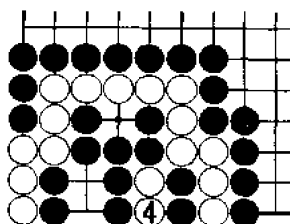


图1-25c

7. 三劫子

应氏规则的争搅图谱中还列出了如图象 5-17 这样的双方各三个子互相来回提的图形，应昌期称为三劫子，这纯粹是排局。应昌期曾在文章中专门叙述：图 5-17a 黑 1 点眼，白 2 提劫，黑在上面连下三子，吃掉白三子，白在下面连提二劫，结果就如图 5-17b，上面三子和下面二劫正好倒了过来。再接下去白 6 点，同样棋形倒了过来。连续的倒，就循环了。应氏规则附图专收此图，对此判为“活搅”，“活棋搅不死”，因此禁止黑在 1 位着子，应昌期先生曾非常明确地说“白方可以做二眼活棋”。而这一判定无疑是错误的。

应昌期先生在这里肯定是被循环棋迷糊了。白方当然不能净活，而只能劫活。不要去想循环棋，就是一般的下棋，黑 1 当然是正常的，绝无禁之道理，白 2 以后，黑 3 当然不应该如图那样再在眼里下棋，而应该找劫材把 2 位这个劫打回来，那么这块白棋当然是劫活。这里既无循环，也无争搅，没有什么需要判别的，哪来“白方可以做二眼活棋”之

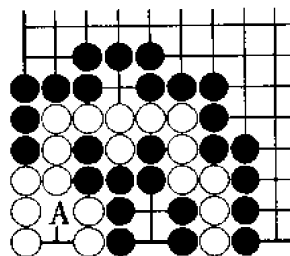


图 5-16

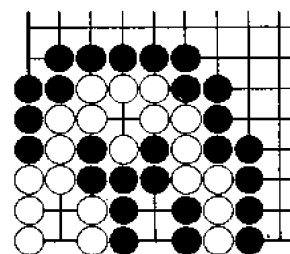


图 5-17

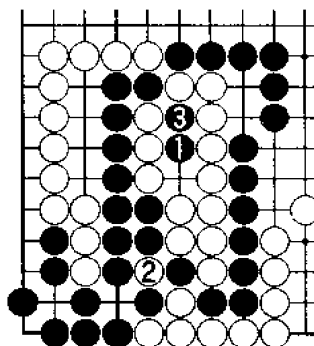


图 5-17a

说?不打劫,而去吃上面三个子,虽然三个子吃了,如图 5-17b 那样,但白 6 点眼,黑棋反而断了进去,要靠打劫活了,本来应该劫杀对方,现在变成对方劫杀自己,哪有这样下法?这个循环棋编得失棋理,所谓“活搅”则更是错上加错了。

假定双方一定要这么循环,那么这个循环过程中双方的每一步棋,也都是“唯一选择”,双方反复出现的图形形状也一样,因此当然是“均为争”,也是打劫。

8. 总结

通过上面许多例子的分析我们可以作如下的总结:

a. “均为争,不均为搅”,循环一遍知分晓,一般说来实战中碰到的循环棋都是“争”,即打劫;

b. 循环棋如果发生在一处棋上,如:一块棋上的三劫循环、长生劫、长生劫和劫串在一起以及上面所述的双劫子等,可以把整个循环视为一个劫,即找盘上其他地方劫材,决定这一处纠缠该谁让;

c. 循环棋如发生在两处或两处以上的棋之间,如:双方以一处无穷劫材打另一处劫的三劫循环、摇橹劫和双摇橹劫的四劫循环,结论和上面一样,打一个劫,劫输的一方可选择让出损失最小的一处。

再简化一下就是:循环棋当一个劫,劫输了选择最小损失退出。如此,什么法则、名词都可不必,也不需要记什么。这也许就是由“厚”变“薄”吧!

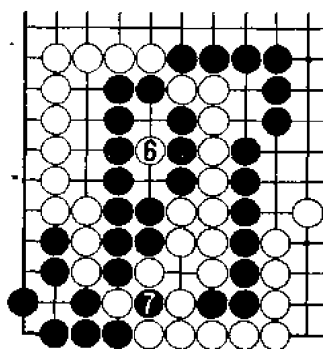


图 5-17b

第六章 规则新拟

一、制订规则的原则

本书的目的不是想制订出一部新的规则，要求大家来接受。制订规则是围棋协会的事。本书的目的在学术上，在于探究围棋的本质和规律，在于系统地、全面地、科学地阐述围棋的基本原理，从而为制订一部科学的、合理的、能被大家都认同、接受的规则提供理论基础。本章也拟了一个围棋规则，但那只是为了说明我的意见，作一个样子，因此叫做“拟”。

1、围棋规则的组成

广义的围棋规则由下面三部分组成：

- a、围棋基本规则，或可称为棋规；
- b、围棋对局规则，或可称为棋约；
- c、围棋竞赛规则，或可称为赛规。

通常说到规则常常把用时、读秒、计算积分等也作为规则，这当然也可以，但那毕竟与死活、打劫等规则不是一个范围内的事。因此我们把广义的围棋规则分成三个部分，以免混淆。

围棋基本规则是本义上的围棋规则，它是围棋这一门竞技艺术的阐述。棋规是根本，棋约与赛规是附加。作为围棋本身来说需要的只是棋规，棋约和赛规不是围棋的规则而是比赛的规则。通常说围棋规则的统一主要是指棋规。棋约和赛规本来就具有多种可选择性。本书前面讨论的主要是棋规，本节所述的制订规则的原则也主要是对棋规而言。

围棋对局规则是下棋的双方或棋赛的组织者，在对局前确定的一些大家都认可的对局所需要的约定。它不具有绝对性，即没有这样的约定或者换成另外的约定，棋一样可以下。虽然有些约定已经约定俗成，为大家所普遍接受，如“黑先白后”，如“先行方局终贴还2又3/4子”等等。但在本质上它们只是一种约定，不是唯一的不可改变的。

有了棋规和棋约就可以下棋了。但是如果是正式的比赛则还需要制订一些因为比赛而需要的规定，包括例如用时、封棋、判罚、以及组织、赛制、纪律等等。严格地说这些已都不是围棋的事，不是围棋本身的内容了，但在比赛中，仍然是对局者所必须遵循的规则。应该指出，如何使竞赛规则科学合理，能适应不同的比赛的需要，也是一门学问，而且还远不能说已经解决，也需进行研究。只是本书的目的在于围棋的本身，不涉及这方面的内容。

规则的三个部分也是三个层次，因此有一条十分重要的原则即：棋约和赛规都不能违背棋规。虽然在这里这么说时大家都会觉得这是当然的，但实际上赛规违背棋规的事情是普遍存在的，甚至于在现行的正规的竞赛规则中都有，在后面我们将会说到。

2、自然的原则

围棋的最大特点是它的自然性。它是一项人为设计痕迹很小的竞技。围棋当然也有规则,但它的规则完全是自然的。每一个下棋者接受围棋规则时都会觉得那是理所当然的,应该是如此的。因此围棋规则是一种自然规则。

如果承认围棋规则是一种自然规则,或者认为围棋规则如能达到完全的自然规则将是一种理想的境界,那么我们就需要做到或者尽量做到不人为地去规定什么。碰到问题,去寻找自然的道理,自然的答案,而不是简单地去制造出一条规定。一般的竞技项目。如象棋、国际象棋以及如球类等体育项目,它们有较为复杂的人为设计,有较多的一条条独立的规定。因此,碰到问题可以专门作规定。而对于围棋你则没有多少增加、改变或随意解释规则的权利,因为它是自然的。

自然规则的本义是:规则是自然存在的,我们的任务只是去寻找它阐述它,而不是去规定它去创造它。

3.系统性和逻辑性原则

这实际上是自然原则的具体体现。自然的最大特点是简单与和谐。与一切其他的竞技项目相比,围棋的规则无疑是最简单的,而且是无可比拟的简单,只有自然才可能有如此的简单。而另一方面,越是简单自然的规则越能产生出复杂的变化来,因为简单才能为变化提供最为广阔的天地。

在一切科学中,最体现自然原则的是数学,而其中欧几里得几何学,即平面几何,是一个典范。正是欧几里得几何学所体现的科学思想,即它的自然性、系统性和逻辑性为现代科学和现代文明提供了基础。欧几里得几何学以如“过两点能作一条直线而且只能作一条直线”这样简单的、自然的、无疑的四条公理为柱石,通过严格的逻辑推理建立起了平面几何这一座永远

被作为科学典范的辉煌的数学殿堂。除了四条公理，平面几何学中任何现象都不存在独立性，无论它如何复杂或奇特，都不必要为它去作专门的规定，你一定能从公理中找到它的根源，它必然是自然地存在于这个严谨而又丰富的体系之中，这就是它的和谐性。

关于和谐再举一个例子作比方。在哥白尼以前人们以为行星都是绕着地球转的，人们也以此而计算出了行星的运动轨道，但这些轨道复杂繁乱。在哥白尼提出日心说以后，以太阳为中心，行星的运动规律马上就显示出来了，原来是那么的简单与和谐。这告诉我们，科学的结论总是简单的和谐的甚至是美的。在一个科学的体系里不会存在不和谐的、不可解释的、悖理的、自相矛盾的、甚至混乱没有结果的东西。如果你的结论你的观点你的方法达不到这样，那就是你还没有找到真正的科学的规律。

围棋也应该象欧几里得几何学一样，在极其简单而自然的基础上创造出一座严谨而又无比丰富的伟大的人类思维的艺术殿堂。它那无穷无尽的变化和谐地存在于一个完美无缺的体系里。

二、围棋基本规则的内容

根据上面所述的原则，对于围棋基本规则我们大致上可以这样来考虑：

1. 基本描述 指如棋盘、棋子、着子等最基本的说明。

现行正规的棋盘是横竖 19 道直线，但原则上也可以其他数，如 9 道，11 道，甚至 21 道。但总得确定一个作为正规的：

19 道。

棋子分黑白两色这不需要解释。棋子数量从本质上说是不需要规定的,只要足够下就可以。应氏规则为了“填满计点”的需要规定 180 子,那是棋约,不是棋规。

棋着到交叉点上是一种正常的规定,双方轮流着子也是理所当然。允许虚着,即弃着,是理性逻辑的必然。双方都弃着表示双方都不下了,棋局结束。

以上这些都是基本描述,简单、自然、正常。

2、行棋规则 这是围棋规则的核心。

应如欧几里得几何学一样,制订几条围棋“公理”。公理的标准首先必须是无可质疑,就如几何公理“过两点可以作一条直线,并且只能作一条直线”一样,理所当然得不可能对此提出什么疑问;其次是它的基本性,即它是指导整个围棋的基本原则,而不是对某一个具体问题的规定;再就是公理之间是互相独立的,也就是就某一方面只有一条公理,公理的个数是很少的。

实际上围棋的行棋规则即围棋公理只有两条,那就是提子规则(死活规则)和禁手规则。

提子规则的基本点就是:“气尽提子”。作为一条公理应是无疑的。但是同时气尽怎么办?现行的围棋规则规定“提对方”。但应该还有“提着子方”和“双方同时提”的可能性。三者总要择一,“提对方”也是一种正常的选择。当然也不排除另两种选择,如“双方同时提”,那就是另一种围棋了。

现行的提子规则是比较自然,比较公理化的,但是现行的禁手规则却还不够自然,离公理标准还很远。例如打劫规则,禁入点等,人们总还可以问一个为什么。在本质上禁并不是为解

决纠纷而人为设置的规定，而是围棋内在规律的自然体现。因此禁当然是越少、越原则、越不是针对具体问题、越公理化才越科学。应昌期提出“除穷任择”，禁的原则只有一个：“变穷”，除此以外“任择”即不禁，它就比较象公理了。但还是有问题：什么是变穷？为什么变穷要禁？

因此我提出了“禁止否定”的原则：

禁止把下在棋盘上的棋子拿起来重下，无论是对方的棋还是己方的棋，即禁止否定某一着棋。

否定自己的棋是悔棋，否定对方的棋更无道理，因此这个原则很清楚，也绝对没有疑问，作为公理是当然的。规则重视结果，只要造成这样的结果，不论用什么方式，都应禁止，即禁止变相的否定。劫子立即提回实质上是否定了对方的上一着棋，应该禁止；循环劫则是否定对方前面的某一着棋，同样要禁，虽然这类否定是以正常的着子的方式实现的，本质仍然是否定，只不过变相罢了。本书第五章对此已有详述，这里只是略作复述。

3、计算规则

首先是确定计算什么。棋盘有 361 个交叉点，棋子是下到交叉点上的，因此计算双方各占了这 361 个点中多少个点是最直接、最当然的，也是最从围棋的原始意义出发的。因此“子”或“点”的概念比“目”更本质。

“子空皆地，空属邻子”，应昌期为子空的归属作出了科学的解释。

以中数 $180\frac{1}{2}$ 为标准计算有更深刻的哲学含义，而且在使用“填满计点”的方法点数时结果很直观，笔者偏向于此。但计算双方的差也可以，只是表达方式不同，不影响结果。

先行贴子是围棋基本规则以外的事。或者我们不妨说围棋就其本身而言只是下棋者如何在棋盘上占有或者说得到尽量多的点,至于胜负那是棋以外的事。这也是“子”、“点”在概念上优于“目”的地方,因为光是单方的目数是意义不明的。

4、法则

作为基本规则上面这些就够了。但是基本的东西太原则,与棋局中的实际情况还有距离。从基本规则出发推导出一些有用的结论,便于实际使用,这就是法则,或者说是派生的规则,等于几何学中的定理。

法则虽然通常也叫规则,但它并不是规定出来的,而是基本规则的推论,它的成立是源于基本规则的,它的成立是需要证明的。除了棋盘棋子等基本描述,只有“气尽提子”和“禁止否定”是人为规定的,除此以外再没有别的规定,不可以也不必要再有其他的规定,这样才是真正的自然规则。法则可多可少,可详可略。详了便于实用,虽然会有些繁杂;略了简洁,但不够用时要临时再推导。作为一部国家的规则当然还是以详为好,如果是国际统一规则,更宜巨细皆录。但本书的目的是在于建立一个自然的围棋规则体系,法则既然是可以证明推导出来的,这里也就不一一叙述与证明了。

最常用的法则有:

局终双方确认的不能活的棋的提去

局终双方认识不一致提证死活

公活

打劫

循环劫(种种循环棋形)

种种赖皮的禁止

需要说明的是不必把什么样的棋形是活棋，什么样的棋形是死棋列入法则，因为那不是规则而是棋艺。日本规则由于从本质上说不能局终提证死活，因此有局终由裁判提去死棋的传统习惯，即这“死”是由裁判定即规则定的，而不是由对局者定的。还有如最后一劫要不要补也是由规则即裁判定的。这显然是不合情理的。死活的确定只可能有两种情况：一是按基本规则气尽提出，二是局终双方确认。局终某些棋的死活应以双方的共同认识为准，而不是以棋的实际死活可能为准。比方说不知道盘角曲四，双方都认为是公活了那也就算公活。就如赢的棋看错了，认输了，那也就是输了。是死是活，要不要补，这些完全是对局者的事，是棋艺而不是规则。

三、围棋基本规则新拟

至此，围棋规则也就有了，剩下的事就是用文字把它准确的、规范的表述出来。下面是我之所拟：

围棋基本规则

1. 棋具

1.1 棋盘 棋盘由平面上十九条互相平行的横线及十九条与之垂直相交的竖线构成。最外两条横线和两条竖线为边界。横竖线交点称作“点”。

1.2 棋子 棋子分黑白两色，同形。略小于棋盘上线距。数量应能满足下完终局。

2. 行棋规则

2.1 两人参赛,一方执黑,一方执白。空盘开始,双方轮流每次着一子于盘上空点。

2.2 允许虚着。

2.3 着子后不得使对方面临其曾面临过的局面。

3. 死棋

3.1 与盘上棋子通过线连接的点称为邻点,邻点上无子的称为“气”。无气且与之相连接的同色棋子均无气的棋为死棋。

3.2 死棋从棋盘上提出。双方同时无气,保留着子方棋子。

4. 终局

4.1 双方连续虚着,终局。

5. 胜负

5.1 棋子占有之点为该方之点,棋子未占之点属邻点。邻点有白有黑者分属。

5.2 占点多少定胜负。

以上规则全文仅 264 字,围棋之规矩已尽在其中,围棋之一切也均由此而生。不敢说增一字太多,删一字太少,但其所体现的自然性和严密性当可为将来制订规则者作参考。

当然这里拟的仅仅是围棋的基本规则,即围棋的“公理”,如打劫、循环棋、赖皮、局终提去死子、提证死活等等十分重要的内容均未列入,因为这些只是法则,都是可以从基本规则中推理出来的。如果作为一部实际使用的围棋规则,这些内容当然应该在相关条文下以推论的形式表述出来。

四、围棋对局规则

围棋对局规则即棋约,严格地说它不是围棋的规则,而是对局前对对局方式的某些事项的一些约定。因此它在本质上不是绝对、唯一的,它具有空间上和时间上的可变性。

1、黑先白后

一些规则习惯上把黑先白后列入规则正文。规则是法律,是必须绝对遵守,不遵守就要出问题的。而把黑先白后改为白先黑后,什么问题也没有。中国以前就是白先黑后的。中国象棋曾经规定黑先红后,后来又改为红先黑后,都是可以的,没有绝对的非要黑先不可的事。

2、先行方贴还

现在的规定是黑先贴 2 又 $\frac{3}{4}$ 子,但这并不是理所当然的。没有什么确定的证明能够指出贴多少正好合适。但是先行之利的存在是绝对的,无论是哪一种棋类、游戏、竞技,只要有先后行,先后方总是不平衡的。如果这不平衡比较明显,就要设法去平衡。贴 2 又 $\frac{3}{4}$ 子就是一种平衡。一般棋双方要下一二百着,难免要下一些错着,错一着少则损失半子一子,多则好几子甚至十几子,错进错出,相比之下先行的那一点点利也算不得什么了。因此以前的围棋是不贴还的,水平不高的爱好者之间下棋贴不贴还关系也不大。但是随着围棋水平的发展提高,棋手下棋错着越来越少,尤其是大的错着越来越少,于是那一点点先行之利的意义也越来越重要了。现在对于象李昌镐这一类专业高手来说,这一点先行之利甚至足以使他先行必胜。因此平衡

就十分必要了。问题是如何平衡,贴还多少正好。

由于贴目是随着棋艺的提高而产生的,因此贴目也有一个逐步增加的趋向。最初采用的是贴4目,后来贴5目,现在是贴5目半。贴5目半看来仍还是黑便宜,因此所有对局猜子时猜中者都选择黑先。应氏规则首先提出还8点,现在韩国也增加到贴6目半了。在贴6目半的比赛中大部分人仍然还是选择黑,而在贴8点的比赛中却多又选择白,这主要是棋手的一种感觉,先行到底有多少利,要绝对地说出一个数来大概是不可能的。但应昌期是做过统计的,这个统计现在仍继续在做。在从台湾《围棋》杂志1980年1月到1999年12月为止20年刊登的1876局棋的统计中,按还6点(5目半)黑胜率56.66%,如按还8点则黑胜率为50.45%,另外还统计了近五十年的11616局棋,按贴5目半黑胜率53.53%,按贴8点则黑的胜率为49.11%。当然这样的统计法也不尽准确,因为贴目不同时对局者行棋的观念也会有差别,不能简单地换算。但毕竟这是迄今为止在贴目问题上所做的最为认真和科学的工作,因此这一结果还是值得参考的,它至少表示贴8点并不如想象的那么多。

但是先行之利总归是一个永远不可能有绝对结论的问题,贴目只是一种数量的表示,不同棋风的棋手的理解和感觉也不一样。因此现在也有人提出一些比较灵活的方法,我在这里提一个“定约”法:由猜子确定一方提出定约,即他执黑先行达到某一定约值,例如184子,达到了就赢了。如果对方要执黑,那么必须提出更高的定约,例如185子。这方法类似桥牌的叫牌,互叫定约能达到一个双方都认为比较公平的平衡值。

实现了定约就是赢,因此在定义上就没有和棋,也就不需要规定“1/4子”这要的分。如果定约184子,实得185子,比定约多得一子,那就是多胜1子,比“胜3/4子”这样的表述要简

明得多了。贴目的方法是日本先提出来的,由于目数是不确定的,因此不可能有象“184子”这样的直接定约的表达式。

定约一般是整数,虽然你也可以要如184又 $1/2$ 子这样的定约,但是出现公活有 $1/2$ 子的情况很少,等于是185子。

3、点数方法

点数的最基本的方法是逐个点数,所有正确的,结果与逐个点数一致的方法都是可以使用的,互相之间并不排斥。但对局前应约定一种方法为好,尤其在正式比赛中。当然对局者如有疑问有权以逐个点数来校验。

目前我们最普遍采用的方法是把空做成以10为单位的块,然后数子相加。这种方法速度快,结果直观。缺点是做空时常会要变动边界,数子完了时对局结果就不存在了,如有疑问就不能立即恢复检查。

应氏规则的填满计点虽稍嫌复杂,但应该说是一种比较好的计数方法,尤其在正式比赛中应该推广。关于填满计点在第二章中已有详细介绍,这里不再复述。

4、结果的表达

结果的表达首先是名称。在前面已经说过,“点”这个名词比“子”更好。本书大部分地方仍使用“子”仅仅是为了照顾习惯,将来统一的规则建议应采用“点”。

另一个问题是采用绝对比较还是采用相对比较,即当结果是黑184子,白177子时是采用绝对差3又 $1/2$ 还是采用相对差7。现行的中国规则采用3又 $1/2$,应氏规则采用7。这是一个非本质问题,不论采用哪一种都可以,不存在对与错。但当然可以作点比较。采用相对差数值是绝对差的两倍,可以避免分数,

这在使用上是有意义的。另外使用相对差结果与比目一致，而下棋的时候通常是用比目来估计形势，计算官子价值的，这也是有实际意义的。但是采用填满计点的方法，在填满以后棋盘上直接表现出来的正好是绝对差的数，这一点前面已经指出过，因此如用填满计点，采用绝对差表现更直接。

我偏向于绝对差，这并不是出于对中国的传统习惯的偏爱，而是一种哲学的思考。以中数为标准更能体现围棋的哲学：不是以对方为直接的目标，而是以一个纯客观的标准为目标。它更能体现棋手以棋为目标，而不是以对手为目标的追求。也更能表现出围棋的美学和超越自我的思想境界。这是围棋独有的哲学境界。当然这只是个人的一种体会，与采用哪一种计算方法并没有必然的关系。

五、围棋竞赛规则

1、竞赛规则的内容

竞赛规则大致上包含以下一些范围：

a、对局规定，如：

先后手的确定

计时方式

封棋

b、比赛纪律，如：

棋手文明纪律

棋手权利与义务

组织者与裁判的职责和权利

争议的处理

c、处罚 包括：

棋局处罚

纪律处罚

d、赛制与程序

赛制问题在围棋比赛中比围棋本身规则更为实际。比赛的最终目的是要决定出名次来。由于比赛性质、目的的不同,参赛人员的多少,比赛的时间、场次的限制等,要确定出一套完美的赛制和程序是非常困难的。现在通常采用的有淘汰赛、双败淘汰赛、多败淘汰赛、循环赛、积分循环赛、多局赛即日本所谓的番棋、擂台赛等等。团体循环赛中还有胜负局数计算、第一台胜负的特殊作用,积分循环中还有所谓小分即对手分的折算以及对阵程序的确定等等。可以说现在还没有真正十全十美的赛制,尤其是参赛人数或参赛队较多,而比赛场次有限的比赛,尚无很满意的赛制。因此赛制也是一门学问,事实上赛制问题也是各种竞赛项目的一个共同的问题。一些球类比赛的赛制经常在变,这说明它们也没有找到满意的赛制。本书的目的是在围棋而不是在竞赛,因此关于赛制只能说到这里。希望能有更多的人关心、研究赛制问题,这无疑也是一个很重要很有实际意义的课题。

竞赛规则大部分与围棋没有直接关系,这里只着重谈谈处罚问题。

2、处罚

纪律处罚与围棋无关暂且不论,棋局处罚即犯规处罚。下棋的犯规通常有:悔棋;连下两着;提劫子未隔一手;超时。

悔棋是不允许的,本书提出的“禁止否定”原则在基本规则中就禁止了。中国规则对悔棋判为恢复原着棋,给以警告。应氏规则以“落子无悔大丈夫”判悔棋为负。大丈夫只是一种精神或道德,非大丈夫者并不该杀,此据正说明悔棋不当判负。还是以中国规则判警告为宜。

对于连下两着,所有的规则均判为负。不能想象有下棋者故意去连下两着,尤其是正规比赛的参赛者,在对方和裁判的全神关注下绝不可能用下两着的方法去取巧。如果真发生连下两着,一般是错觉,性质不会比悔棋严重。因此仿悔棋,由裁判或对方指出纠正,并给以警告比较合适。

棋类与其他竞技项目不一样,规则十分明确,不存在有争议的可以投机的犯规,因此下棋中的犯规一般都是非故意的,我以为用违例这个词比较恰当。由于违例是非故意的,因此在非比赛时如发生了,只要指出,纠正过来就行了。只有在正式的比赛才需要判罚。另外,正因为违例是非故意的,因此按一般之情理,判罚应比较轻才是。但令人不解的是恰恰在围棋比赛中判罚最为严厉。日本规则和应氏规则的基本原则是凡是犯规(违例)一律判负,中国规则有一些区别对待。

判负是最严厉的判罚,以犯规而判负在如球类等其他竞技比赛中几乎是没的,至少是没有在现场以某一次犯规而判负的。足球比赛有因为球员参赛资格等全局的而非现场的因素判负的,那也是在事后由竞赛委员会来决定的。不轻易判负一是判负等于是“死刑”,是迫不得已情况下才采取的处罚方式;其次,从理论上说,一个局部的犯规处罚也应只在这一局部。禁区内犯规处罚是点球,投篮犯规处罚是罚球,就是这个道理。犯一次规就判负于理不通。何况一般的犯规都有故意的投机和动机,而围棋比赛的违例是非故意的,更无判负之理。

另一方面犯规需要处罚是因为如让其得逞将是对对方的不公平。而围棋的违例是一种不可能造成实际后果的错觉，指出了改过来就可以了，平时对局中就是这么做的，没有人觉得有什么不行。为什么一到比赛中就要走到极端判负呢？

在围棋比赛的对局中实际上出现的违例主要有两种：一是打劫时没有隔一手就提回；二是超时。日本及韩国的规则都是判负。中国规则对前者判“着手无效，弃权一次”，后者也是判负。应氏规则也是都判负，只是在超时中加了一个“罚点”，但罚点是有限度的，过了三次仍是判负。

打劫违例通常是在将近终局时，由于点目的高度紧张而忘记是否已经找过劫材所造成的，这时如果裁判提醒一下相信也并无不妥。我想不会有棋手希望通过对方这样的违例来取胜的。当然在正式的比赛要求正规严格，那么中国规则对打劫违例的处罚“着手无效，弃权一次”无疑是十分合理的。一个犯规或者违例的行为是无效的，恢复违例前状态，这是当然的，而你下这一着棋的权利已经使用了，接下来轮由对方下也是合乎逻辑的。整个处置过程非常自然。有这样自然的处罚方法有什么必要强行地去判负呢？

那么这样的处罚宽严程度如何呢？懂围棋的人都明白，在使对局者高度紧张的打劫关头被判停一着，这种判罚是极其严厉的，在高手的对局中实际上也就要输了。即使要判负，这样不是负得更自然，更能让双方接受吗？如果这样判罚以后他还能赢，那说明这盘棋他实在是好得太多了，赢得应该，对方想也无可怨。

按照同样道理，超时处罚也可以判“弃权一次”，而且道理更加正当。弃权是围棋规则允许的，规定你在时限内使用你下一着棋的权利，如果到了时限没有下，那就认为你是自动放弃

这一着棋，或者是下了一着“空着”。这不是一个很正常的逻辑吗？反倒是判负会引起悖理，他说我是弃一着，你怎么办？而且“弃权一次”也是一个合乎道理且是足够严厉的处罚。超时是想多使用思考时间以更好地下好这一着，现在不让你下这一着了，应该说这已经是最高的处罚了，有什么理由又有什么必要判负呢？

围棋是自然规则，让棋自己去说话，我们不需要也不应该规定这规定那，禁止这禁止那。在围棋的基本规则上是如此，在棋约、赛规上也是如此。规则是为了保证比赛能够进行，如果一出现问题比赛就结束了，那也太简单了，也违背了制订规则的本意。

3. 棋规优先原则

围棋比赛首先是围棋，然后才是比赛。棋约、赛规是在棋规的基础上制订的，因此制订棋约、赛规应以不违背棋规为原则，这就是棋规优先原则。我们应该明白虽然规则是人定的，但你的权力是有限度的，你不能随心所欲地作规定。而现在某些比赛的某些规定严格地说是有违背围棋基本规则之处的。上面已经指出，超时判负就与棋规中允许弃着相悖，按照棋规优先原则，即附加规则服从基本规则的原则，超时判负就是不能成立的。

最典型的是时间包干的规定。我们某些比赛采用时间包干的办法来限时，甚至某些比较正规的比赛也采用。这是违背双方轮流着棋的围棋基本规则的。可以规定在一定的时限内下一着棋，如现在普遍采用的读秒的方法，但不能取消对方轮流着棋的权利。为了时间，甚至可以快到10秒钟一步棋，但不能为了省事搞时间包干。象棋比赛中也有搞时间包干的，一样是不

规范的。但就后果而言,围棋要比象棋严重得多。

采用时间包干就可能使正常情况下是输的一方,或者说落后的一方,用时间优势来获胜。但在象棋,能磨时间总还是一下子将不死,并不是没有一不小心变和甚至反盘的可能,磨得还不是完全没有道理。但围棋不一样,棋已经下完了,胜负已经定了,他仍然还可以在你的空里无事找事,象找劫材一样的下棋,你还不得不应,如果这样磨时间把对方磨输能有道理吗?或者做得更隐蔽一些,发觉要输了,就尽在一些没有棋的地方找岔子,也不在乎损官子,总之你要应。而且他可随便下你却得小心应,直到把你包干的时间磨完。这种情况实际上发生的概率并不低,这种时间包干的方式应该废止。

严格地说,按围棋基本规则,胜负只决定于双方所得的多少,除了局终点数和对局者自己认输以外,不可以以其他形式确定输赢,包括裁判判负。因此对于行棋犯规,判负是违反棋规即棋理的。只有在违反纪律、不合程序等总体违规时才可以使用判负的处罚,这时罚的对象不是具体的棋,而是棋盘以外的行为,那是与棋规无关的事。足球比赛没有在球场上判负,但可以因为纪律违规而裁定负是同样的道理。

还有一种是应氏规则所采用的所谓延时罚点。即超过时间在某一范围内(基本时限的 $1/6$)罚2点,再超再罚2点,以三次为限。应昌期先生曾很得意地介绍他的这个“首创”说:“时间就是金钱”。但是应昌期先生有点错觉了,这个象征性的说法是绝不能倒过来说的——金钱当然不是时间,金钱买不来时间。而所谓延时罚点正是拿钱(点)买时间。另一方面,罚是针对犯规而言的,一切的罚其基点首先是犯规的行为无效。如果说是超时罚点,即超时了给警告,限立即下棋同时罚2点,逻辑上还勉强好说。而应氏规则这延时罚点的实质是:罚了点以后犯规也就

合该了。我们在前面指出,遇到问题应该去寻找自然的道理,自然的答案,而不是随心所欲地去制造出一条规定,我们的任务是寻找规律、阐述规律,而不是创造规律。



附 录

中国围棋竞赛规则

日本围棋规则

应氏棋规

中国围棋竞赛规则(1988 年)

中华人民共和国体育运动委员会审定

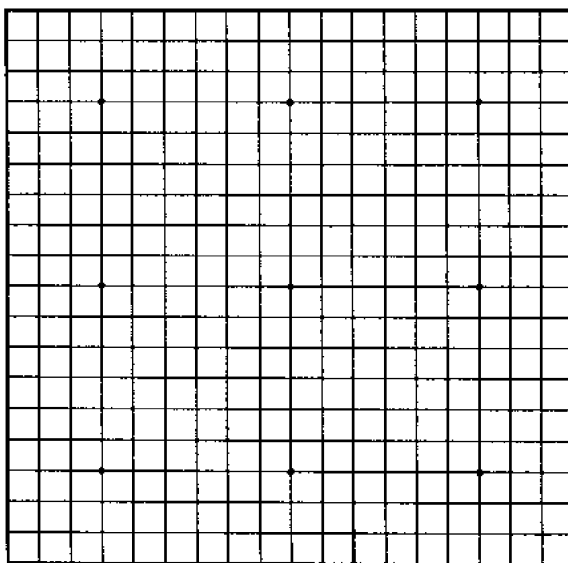
第一章 总 则

第一条 围棋的棋具

一、棋盘

盘面有纵横各十九条等距离，垂直交叉的平行线，共构成 361 个交叉点(以下简称为“点”)。

图 1



在盘面上标有几个小圆点,称为星位,中央的星位又称“天元”,见图 1。

二、棋子

棋子分黑白两色,均为扁圆形。

棋子的数量以黑子、白子各 180 个为宜。

第二条 围棋的下法

一、对局双方各执一色棋子,黑先白后,交替下子,每次只能下一子。

二、棋子下在棋盘的点上。

三、棋子下定后,不得向其他点移动。

四、轮流下子是双方的权利,但允许任何一方放弃下子权。

第三条 棋子的气

一个棋子在棋盘上,与它直线紧邻的空点是这个棋子的“气”。

棋子直线紧邻的点上,如果有同色棋子存在,则它们便相互连接成一个不可分割的整体。它们的气也应一并计算。

棋子直线紧邻的点上,如果有异色棋子存在,这口气就不复存在。如所有的气均为对方所占据,便呈无气状态。无气状态的棋子不能在棋盘上存在。

第四条 提子

把无气之子提出盘外的手段叫“提子”。提子有二种:

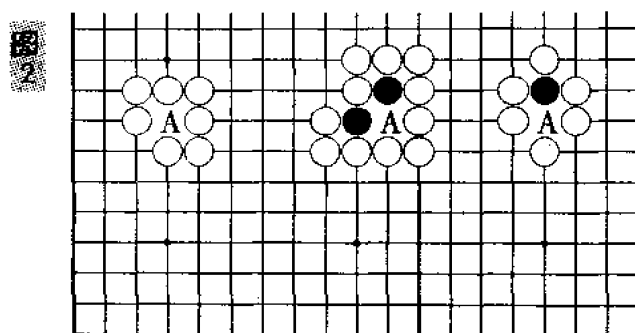
一、下子后,对方棋子无气,应立即提取。

二、下子后,双方棋子都呈无气状态,应立即提取对方无气

之子。

第五条 禁着点

棋盘上的任何一点，如某方下子后，该子立即呈现无气状态，同时又不能提取对方的棋子，这个点，叫做“禁着点”，禁止下子。如图 2 的甲、乙、丙三例的 A 点都是黑方的禁着点。



第六条 禁止全局同形再现

第七条 终局

- 一、棋局下到双方一致确认着子完毕，为终局。
- 二、对局中，有一方中途认输，为终局。

第八条 活棋和死棋

终局时，经双方确认，不能避免被提取的棋，都是死棋。
终局时，经双方确认，不能被提取的棋，都是活棋。

第九条 计算胜负

双方下子完毕的棋局,计算胜负采用数子法。

先将双方死子全部清理出盘外,然后对一方的活棋(包括活棋围住的点)以子为单位进行计数。

双方活棋之间的空点各得一半,一个点即为一子。

胜负的基准以棋盘总点数的一半 $180\frac{1}{2}$ 点为归本数。凡一方活棋与所属空点的总和大于此数者为胜,小于此数者为负,等于此数者为和。

采用贴子方式的棋局,胜负标准另行规定。

第二章 竞赛规定

第十条 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。

第十一条 贴子

为了抵消黑方先手的效率,现行全国性正式比赛在终局计算胜负时,黑方需贴出 $2\frac{3}{4}$ 子。

第十二条 计时

计时是保证比赛顺利进行的重要手段之一。一切有条件的比赛应采用计时制度。

一、时限

根据比赛性质的不同,应事先规定一局棋的每方可用时限。棋手用时不得超过规定时限。

规定一局棋的时限可长可短,基层比赛可规定为 1—2 小

时,全国比赛要求在一天之内结束。

二、读秒

在采用读秒的比赛中,应事先规定在时限内保留几分钟开始读秒。全国比赛保留五分钟读秒,基层比赛亦可保留一分钟开始读秒。

读秒时,凡一步棋用时不足一分钟的不计时间。每满一分钟则在保留时间内扣除一分钟,但不得用完规定时间。

读秒工作由裁判员执行,在30秒、40秒、50秒、55秒、58秒、一分钟时各报秒一次。每扣除保留的一分钟,裁判员应及时通知棋手“还剩×分钟”。最后一分钟读秒的方式是30秒、40秒、50秒、然后1、2、3、4、5、6、7、8、9……以准确的语声逐秒报出。最后的报法是“10,超时判负”。

快棋比赛的读秒办法,可根据具体情况由竞赛大会另作规定。

第十三条 终局

一、除总则第七条的规定外,凡比赛一方弃权或因各种原因被裁判员判负、判和的对局,也作终局处理。

二、双方确认的终局,确认的次序应是,先由轮走方,后是对方以异色棋子一枚放于己方棋盘右下角的线外。

第十四条 对局的暂停和封棋

在规定的有暂停的比赛对局中(如一日制比赛,中午须暂停等)暂停时间不计入对局时限。

重大的比赛,可采用封棋制度,当比赛到规定的封棋时间,

而对局尚未结束，已下过子的一方应立即退场，轮下子的一方思考后，把准备下的点写在记录纸上，然后密封交裁判员。续赛时，裁判员当场启封，按所标记的位置下子，比赛继续进行。

第十五条 赛场纪律

- 一、对局者不得无故弃权和中途退出比赛。
- 二、比赛时，对局者不得有任何妨碍对方思考的行为。
- 三、比赛中，对局者不得和其他人议论对局的棋势，或查阅有关资料。
- 四、比赛中，对局者不得随意在赛场来回走动，观看他人的棋局。
- 五、对局者应注意言行文明，保持衣着整洁。

第十六条 对局者的权利和义务

- 一、读秒时，有询问己方还剩几分钟的权利。
- 二、如出现足以妨碍自己正常比赛的现象或发现问题，有向裁判员提出意见的权利。但除较紧迫的事件外，对局者应在自己走棋的时间内提出。
- 三、终局计算胜负时，对局者有要求纠正数子和计算胜负失误的权利。
- 四、裁判员作出判决，对局者必须服从，如有疑义应通过组织程序立即向大会提出申诉。
- 五、对局者有遵守赛场纪律的义务。
- 六、在对手离席时下的子，有告诉对方棋子下在哪里的义务。
- 七、比赛终局后，对局者有整理好棋具和立即退场的义务。

第三章 裁判法

第十七条 行棋

一、一方并未表示弃权,另一方连走二步,判连走二步者为负。

二、棋子下完后,又从棋盘上拿起下在别处。判棋子放回原处,警告一次。

如棋子确系掉落,允许其拣起后任选着点。

三、对局中途如发现前面下的棋子已有移动,在征得对局者一致意见后,可判移动之子挪回原处,或者判移子有效。

在对局中意见不一致时,应立即报请裁判长处理。裁判长可根据移动之子对棋局进程的影响程度,判:

- 1、移动之子挪回原处;
- 2、移动之子有效;
- 3、和棋;
- 4、重下。

如属故意移子,应判移子者为负。

四、对局中,因外界不可抗拒的原因导致棋局散乱,应经双方复盘确认后,继续比赛。如双方没有能力复盘,则判和或重下。

如对局者确属无意散乱了棋局,可复盘续赛。不能复盘的,则判散乱棋局一方为负。

如对局一方故意散乱棋局,判负。

第十八条 提子

下子后,误将对方有气之子提取,判误提者警告一次,把有气之子放回原处。

第十九条 禁着点

棋子下子在禁着点上,判着手无效,弃权一次。

第二十条 全局同形再现

一、劫争马上回提,判回提者着手无效,弃权一次。

二、终局时,按照禁止全局同形再现的原则,不允许如图 3 所示的“假生”作为活棋。

三、对双方互不相让的三劫、四劫循环,长生、双提二子等罕见特例,可判和棋或者重下。见图 4、图 5、图 6、图 7。

四、根据禁止全局同形再现的原则,对局者不得把如图 8 或类似的情况作为不能终局的理由。

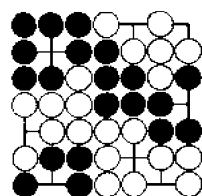


图 3

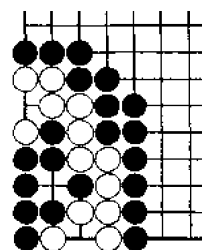


图 4

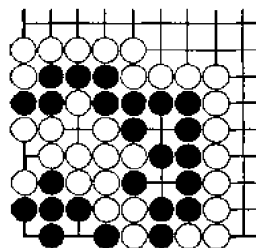


图 5

第二十一条 终局

一、轮走方确认终局,着手随之弃权,如对方不同意终局,可再下子。此时弃权方恢复着手权利,对局继续进行,直至双方确认终局。

二、双方都表示终局后,如棋盘上尚留有双方可争之点,按

双活处理。

三、对死棋和活棋的确认,必须对局者双方意见一致。如有争议,以实战解决。

第二十二条 封棋

续弈时,封局方必须按封棋的点下子。如封棋之点已有棋子时,判弃权一次,轮对方下子。

第二十三条 计时

在有计时制的比赛中:

一、一方迟到超过赛场规定时间,判其弃权作负。

二、双方迟到超过赛场规定时间,则判双方弃权作负。

三、一方或双方迟到均未超过规定时间,则在一方或双方时限内分别扣除各自的迟到时间。

四、提子时,必须把棋子提清后方可按钟,违者劝告或警告一次。但在读秒时,提子不计时间。

五、对局者用时(包括读秒)超过时限,一律判负。

六、读秒时间棋手离席,裁判员应按规定继续读秒计时,超时判负。棋手如急需离席,须在对方思考时提出,并征得裁判员

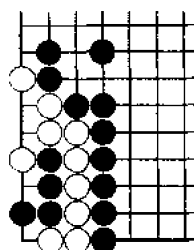


图 6

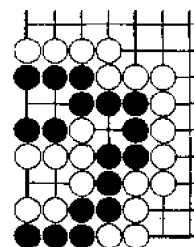
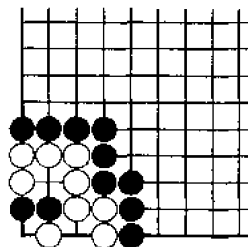


图 7



同意,但每局只限一次。

第二十四条 赛场纪律

一、对局者在比赛中,无故中途退场,警告一次并申报大会组委会。

二、对局者如有妨碍他人思考的行为,给予劝告或警告一次。

三、对局者在比赛未终局时,查阅资料或与他人交谈棋势者,根据情节判警告一次或判负。

第二十五条 其他

一、凡裁判法所未包括的犯规现象,裁判员根据总则或竞赛规程的精神,作合理的判决,对不能确认的判例,应及时申报裁判长处理。

二、对局者被判的警告,应记录在案,在一局棋里满二次者,判该局为负。

第四章 比赛办法

第二十六条 比赛种类

一、个人比赛

二、团体比赛

有两队以上参加,每队人数相同,通过事先规定的比赛方法决出名次或分出胜负。

团体赛有:分台定人制、分台换人制、临时定台制、全队轮赛制、队员总分制等。

全国团体比赛一般采用分台定人制。各队按棋手的段位高低或棋艺水平排定台次,台次排定后不得更动。

在有替补队员的团体赛中,替补细则由比赛大会另订。

三、段、级位比赛

段、级位赛是考核棋手棋艺水平的比赛。根据比赛的局数和胜率,可以评定段、级位或升段、升级。我国的段位制分国家段位和地方段位两种。国家段位从初段至九段,九段最高;地方段位从初段至六段,六段最高。段位以下是级位,从9级至1级,1级最高。

第二十七条 比赛办法

根据参加人数的多少,赛程的长短,可采用不同的比赛办法。

一、淘汰制。分单败淘汰、双败淘汰和多败淘汰三种,凡被淘汰者,即失去续赛资格。

淘汰制比赛适用于人数多,赛程短的情况。

二、循环制。由一个棋手(队)与参赛的其他棋手(队)逐个轮流进行比赛。

循环制适用于参加人(队)数不多,赛程又允许的情况。

循环制通常采用一局制,也可采用每个对手下二局的双循环制。

三、积分编排制。以积分的相同或相近为主要原则而进行编排的比赛,为积分编排比赛。由于它的轮次可根据情况适当增减,赛程介于淘汰制和循环制之间。

四、多局决胜制。适用于两个人的比赛,一般是三局两胜制、五局三胜制、七局四胜制,或十局制。

五、全队循环制。适用于两个队的对抗赛,即一方队员逐一

和另一方所有队员轮流对弈。

六、擂台赛。用打擂台的方式进行团体对抗。

参加擂台赛的双方人员，必须依次排好顺序。打擂台的方式为每次只赛一局，负者淘汰，胜者接着和对方另一人比赛，凡一方最后一位棋手败北，擂台赛即结束。

第二十八条 成绩计算

一、个人赛

记分办法。每局棋的结果，在成绩表上，胜者记2分，负者记0分，和者各记1分。

名次确定：

1、采用循环制的比赛，计算成绩时根据个人积分排定名次，积分高者列前，如遇积分相同，则按下列原则依次比较，并区分名次。

A、累计个人所胜对手积分，加上所和对手积分的一半进行相互比较，分数高者列前。

B、整个比赛，警告次数少者名次列前。

C、名次并列。

D、如名次不允许并列，应加赛或抽签区分名次。

2、在积分编排制的比赛中，采用比较总得分的方法区分名次，总得分高者名次列前。

总得分的计算公式为：总得分

$$= \text{个人积分} + \left(\frac{\text{对手积分总和}}{\frac{1}{2} \text{最高积分}} - \text{轮次数} \right)$$

如总得分相等,则按上项 B、C、D 三条区分名次。

二、团体赛

记分办法,团体赛每人局分的记法和个人赛相同。每场比赛根据两队间局分的多少记场分。局分多者为胜,场分记 2 分;局分少者为负,场分记 0 分;局分相等者为平,场分各记 1 分。

名次确定:

1、在循环制的团体赛中,各队所得场分高者名次列前;如场分相等,局分高者名次列前;如局分相同,比第一台棋手的局分,高者列前;以下依台次相比,如全部一样,允许并列。

2、在积分编排制的团体赛中,团体成绩根据总得分的高低区分名次,总得分为:总得分 = 场分 + $(\frac{\text{对手场分总和}}{\frac{1}{2} \text{最高场分}} - \text{轮次数})$ 。如相同则依循环赛顺序区分名次。

三、区分名次的加赛

如比赛不允许名次并列,可安排加赛。加赛的细则,包括局数、时限、团体人数等,由竞赛组织机构事先规定。

第二十九条 棋手退出比赛

棋手退出比赛,按下列办法处理:

一、比赛尚未开始,有棋手退出比赛,在时间允许的情况下应重新抽签。

二、在循环制比赛中,如果棋手退出比赛,其已赛局数不足总轮次的一半,则其已赛成绩全部无效。如果已赛局数达到轮次的一半,则以下弃权的各局,都作对手胜。

三、在积分循环制的比赛中,棋手退出比赛,其已赛成绩有效,以后各轮比赛,不再编排。

计算与该棋手已赛过的对手分的办法：已赛部分积分有效。未赛部分应为 $A(\text{即 } \frac{\text{积分}}{\text{已赛局数}}) \times \text{未赛局数}$ 。A 如大于 1，则按 1 计算。

四、在对抗赛或团体赛中，棋手中途退出比赛，已赛成绩均有效，未赛部分均作对方胜。

第五章 竞赛组织及其他

第三十条 竞赛组织

根据各种比赛的需要，建立相应的竞赛组织机构，负责比赛的筹备工作，处理竞赛中的问题，做好比赛善后工作。

比赛的筹备工作主要是：

一、根据比赛的规模和条件，聘请相应数量的裁判员，并指定裁判长。如裁判员人数较多。也可增设副裁判长。

二、根据报名人数，确定比赛的方法和赛程。

三、准备比赛的场地和器材。

第三十一条 裁判长的职责

一、草拟本次比赛的补充规定，提供组委会讨论通过执行。

二、组织裁判员学习规则和规程。

三、对裁判员明确分工，对严重失职的裁判员有撤消裁判资格的权利。

四、主持比赛的首轮抽签，监督比赛的编排及成绩公布。

五、检查比赛场地、设备及用具。

六、及时处理裁判员上报的各种问题，处理竞赛工作特殊事例。

- 七、比赛结束后,向大会宣布比赛优胜名次。
- 八、做好赛后总结,对裁判员写出评语。
- 九、维护赛场纪律,倡导优良赛风,做精神文明的带头人。

第三十二条 裁判员职责

- 一、裁判员应熟悉规则,严肃认真,公正准确地执行任务。
- 二、执行竞赛规程,围棋规则和赛场纪律。对犯规或违纪的棋手及时做出公正的判决。
- 三、负责比赛的监局、记录、计时和计算胜负等工作。
- 四、及时公布比赛成绩,正确做好编排工作。
- 五、对难以处理的重大问题,及时上报裁判长。
- 六、不做任何妨碍棋手比赛的动作,不对未完的棋局进行议论探讨。
- 七、裁判员有及时校对比赛钟准确的义务。

第三十三条 比赛器材

- 一、棋盘
标准的围棋盘略呈长方形。横线的等距离为 2.25—2.35 厘米,纵线的等距离 2.4—2.5 厘米,盘面外侧留有 2 厘米。
- 二、棋子
标准围棋子的直径 2.2—2.3 厘米,厚度不超过 1 厘米。
- 三、计时钟
围棋比赛计时钟由两个钟面、两个按钮组成,能够一停一走或同时停止的专用棋类比赛钟。
- 四、秒表
读秒使用一般的秒表。基层比赛也可用手表代替。

第三十四条 本规则的解释权属国家体委。

日本围棋规则(1989 年)

财团法人日本棋院以及财团法人关西棋院对 1949 年 10 月制定的日本棋院围棋规则进行重新修订,制定了日本围棋规则。本规则必须基于对局者的良知和相互信赖的精神来加以运用。

第 1 条(对局) 围棋的目的是争夺地的多少,从竞技开始到第 9 条“对局停止”时止,双方在棋盘上较量技艺,至“终盘”为止的整个过程称为“对局”。

解说:对局的范围是指在不重开对局的情况下,对弈双方从初手到接连放弃着手(通称通过)时的“对局停止”时为止。(详细参照第 2、9、10 条)

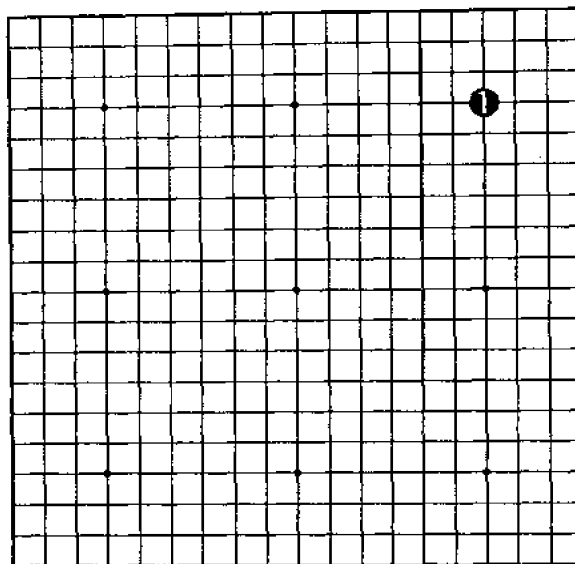
第 2 条(行棋) 对局双方,一方执黑另一方执白,轮流下子行棋。

解说:1、轮流下子行棋是权利;2、行棋权利的放弃(通过)是放弃者的对局停止宣言,接着对方也通过时,对局即停止,这时不能再往下行棋。

第 3 条(着点) 棋盘纵横十九路,共有 361 个交叉点,棋子只要符合第 4 条的规定在棋盘上存在,就能在棋盘上交叉点中空着的(以下称为“空点”)任何一点行棋。已经行棋落子的点称为“着点”。

解说:1、使用纵横十九路棋盘,是专业棋手的规则。除了初学者使用的九路棋盘外,只要在对局双方同意的基础上,将来使用二十一路棋盘也是可以的;2、交点、空点、着点:参考图 1

参考图 1



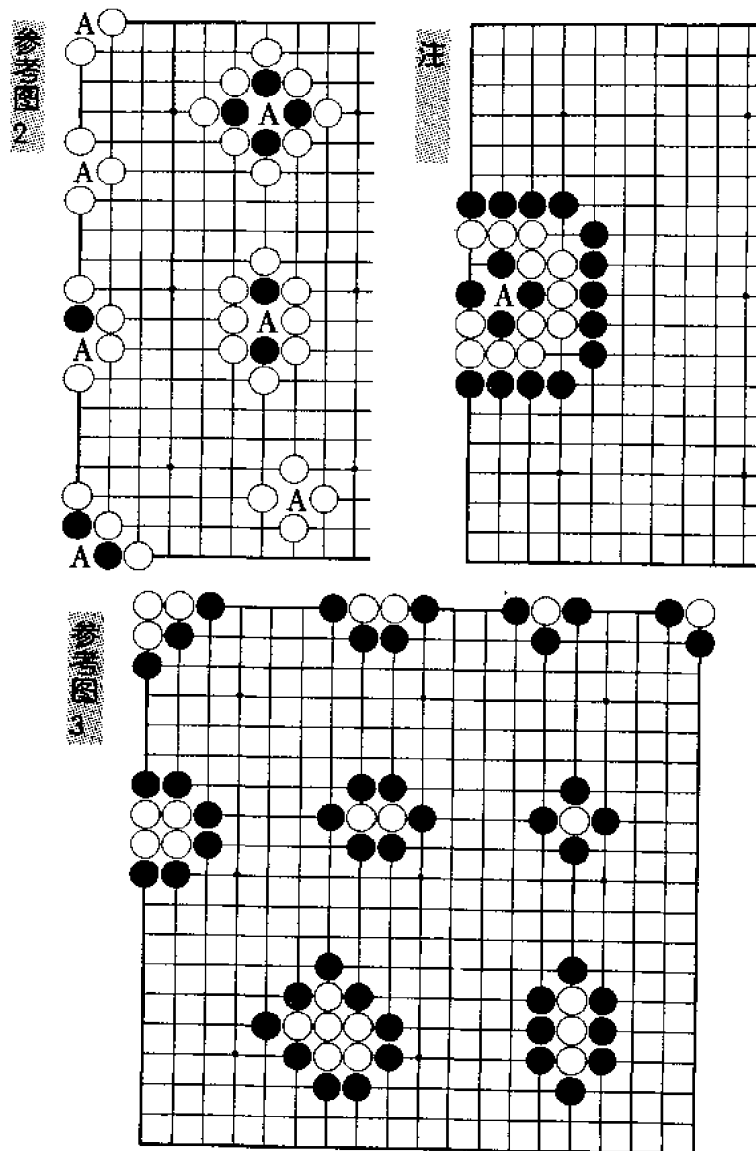
的黑 1 的点称为“交点”，共计 361 个；尚未落子的点称为“空点”，黑 1 那样已经下子的点称为“着点”；3、不符合第 4 条规定，不能下子的空点；由于下子行棋，结果产生了紧邻处没有空点存在的棋形，因而不能在棋盘上着手。（如胀牯牛棋紧形，不能下子形成“自杀”——译者注）

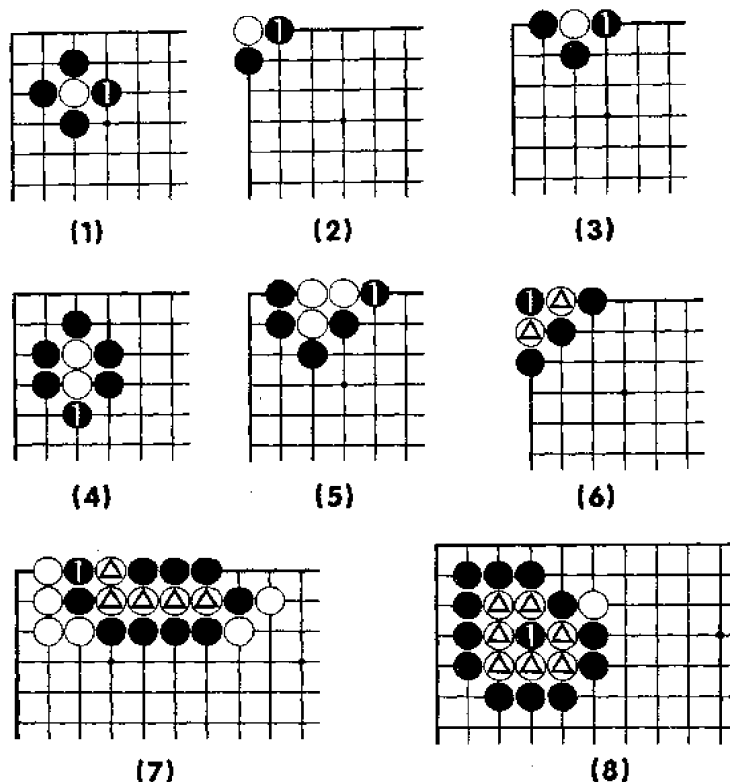
参考图 2 黑棋不能在 A 点下棋。

注：黑棋在 A 点下子后，邻接处仍有空点，故可以行棋落子。

第 4 条（棋子的存在） 下子后，一方的棋子在其邻接点上只要有空点，就可以在棋盘上存在；如没有空点，则不能在棋盘上存在。

解说：不能在棋盘上存在的棋子：参考图 3 的白子，由于邻接处没有空点，故不能在棋盘上存在。





第5条(提子) 由于某一方下子,使对方的棋子不能基于前条规定在棋盘上继续存在时,则应该把对方的这部分棋子全部提取,被提取的棋子称为“提子”。这时,把棋子提取完毕,这步棋才算结束。

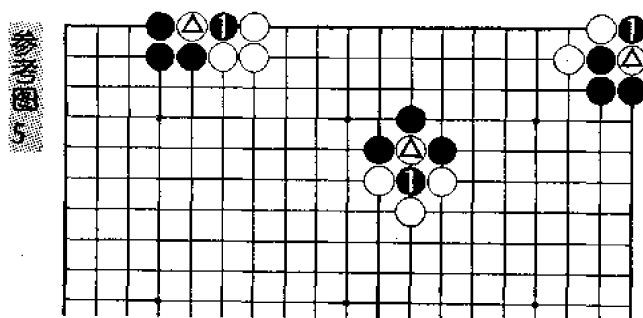
解说:被提取的棋子 参考图4的1—5,由于黑1,白子在其邻处没有了空点,故不能继续在棋盘上存在,黑方必须把这部分白子全部提取。提完后,这步棋才算走完。

注:6—8,黑1把白△子提取后,这步棋结束。此时产生了空点,故根据第4条规定,黑1可以走。

第6条(劫) 双方均可以轮流把对方的一个棋子提取的棋形称为“劫”。被提劫的一方,不能下一步马上把劫提回来。

解说:1、可轮流把对方的一个棋子提取的棋形:参考图5的黑1可以提掉白△子,白棋也可以反提掉黑1之子的棋形;
2、不能在下一步马上把劫提回来;

参考图5的黑1后,白棋如果不在别的地方走一步以上,就不能在白△处下子把黑棋提回来。由于这个目的,在别的地方



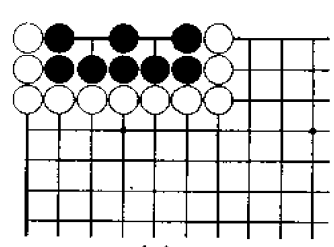
下子称为“寻劫材”;3、“寻劫材”便在下一步反提回劫,这时根据第14条规定,形成犯规,全局即告负。

第7条—1(死活) 对方行棋着手后,不被吃掉的棋子,或者即使被提掉又能重新产生出不会被吃掉的棋子,则称为“活棋”。活棋以外的棋子称为“死棋”。

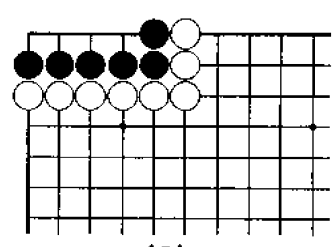
解说:1、对方着手行棋后不被吃掉的“活棋”参考图6的1—4的所有黑棋均是“活棋”。

2、即使被提取又能重新产生出不会被吃掉的棋子的活棋:参考图7的1—3的黑△一子、黑△二子和黑△一子,如白方着手均会被提掉,但黑方下一步棋又可把白棋子提取,从而产生出

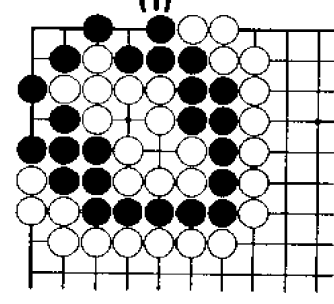
問題 22



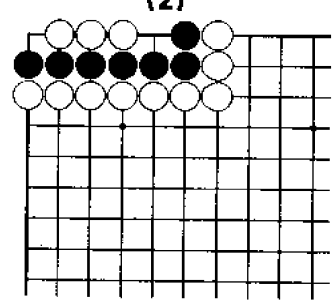
(1)



(2)

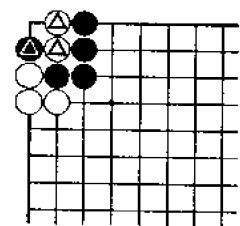


(3)

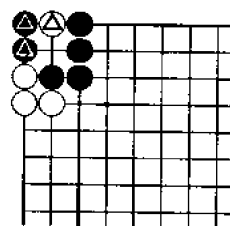


(4)

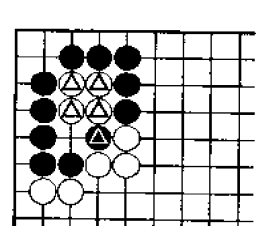
問題 23



(1)

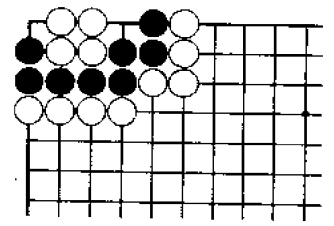


(2)

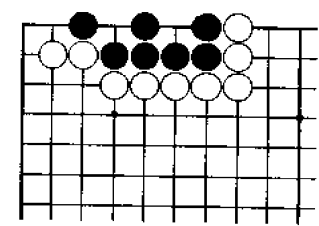


(3)

問題 24

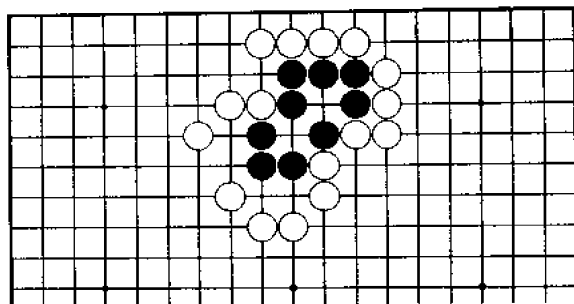


(1)



(2)

参考图 8



(3)

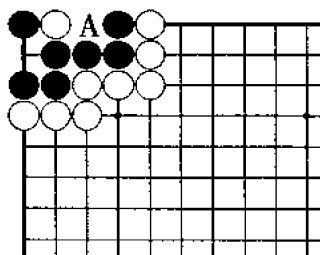
不会被吃掉的棋子。这是“倒扑”棋例。

3、死棋：参考图 7 的 1—3 的白△二子、白△一子和白△四子全部都是“死棋”。

参考图 8 的 1—3 的黑子都是“死棋”。第 7 条—2 在第 9 条的“对局停止”后，在确认棋子的死活时，不能反提回同一劫争。不过，被提劫的一方一旦放弃着手权利后，可以重新反提回那一劫争。

解说：这是有关带劫棋子死活的规定。

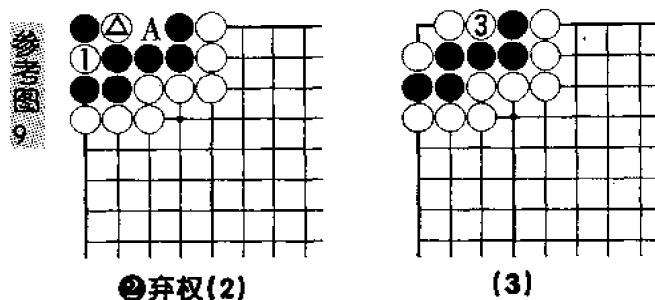
1、不能反提回同一劫争：随着对局的停止，劫的反提也随之停止，即便盘上存在“摇橹劫双活”而有无限多的劫材，也不能利用它来把劫反提过来。



参考图 9 (1)

参考图 9—1 紧气劫的补棋

(1) 黑方因为劫材多而不在 A 位补棋，就此主张终局会产生什么问题呢？(这一点是日本规则与中国规则的相异之处。由于日本规则规定，在终局后计算胜负是以各自所实际占得的



“地”的多少来决定的，所以黑不在 A 位补棋即可多得一目棋，在半目胜负的情况下胜负逆转。而中国规则是以实际生存棋盘上的棋子的总数来决定胜败，故即便黑在 A 位补一手棋，也不会影响全体总数。在后面的有关双活时的计算上同样相异，这都是胜负是以“地”还是以“活棋总子数”的多少来决定的差异所造成的——译者注)

(2) 结论是：如果这样就此终局的话，黑白双方都是“死棋”。

(3) 参考图 9—2 的白△一子，如被黑下在 A 位即被吃掉，故显然是“死棋”；而黑七子是“死棋”的理由如 2—3 的白 1 至 3 所示。(根据不能反提回同一劫争的规定，故黑 2 只能弃权通过)

2、一旦放弃着手权利后，又可重新把劫反提回来：劫被提后，放弃下一步棋的着手权利后，如同重开对局可以重新提劫。

参考图 10—1 缓一气劫(1)黑方能否不在 A 位补棋而终局？

(2) 结论是：只要是白方不在实战中通过劫争来加以解决，而就此终局的话，图中的白一子是“死棋”，黑八子是“活棋”，从而不必在 A 位补棋。

(3) 黑八子是“活棋”的理由如参考图 10 的 2—4 的白 1 至

黑6所示。黑2放弃着手权利一次，故可于黑4提回劫争。

3、反提回同一劫必须满足放弃着手的条件：同时出现两个互提的劫时，必须指定在哪一个劫放弃着手权利。

参考图11—1“缓一气劫”与“连环劫双活”并存

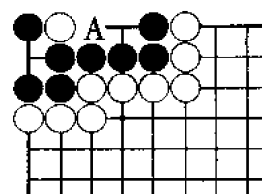
(1) 右角和左角的棋形同时在棋盘上出现时，对于右角的“缓一气劫”，黑方能否不在A位补棋而终局呢？

(2) 结论是：如果这样终局的话，即使左角存在“连环劫双活”，右角的白△一子也是“死棋”，黑八子是“活棋”，左角的“连环劫双活”不变，黑方不必在A位补棋。

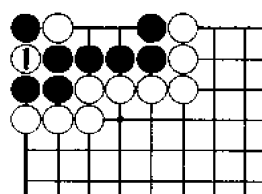
(3) 其理由如2—4图白1至黑12所示。黑4反提回劫，是因为黑2已经满足在同一劫争中放弃着手的条件。

第8条(地) 某一方的活棋所围住的空点称为“目”，目以外的空点为“单官”。有单官存在的活棋称为“双活棋”，双活棋以外的活棋的目称为“地”，地的一点即为“一目棋”。

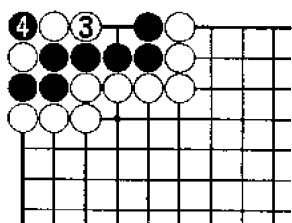
参考图10



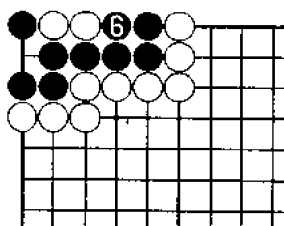
(1)



(2)

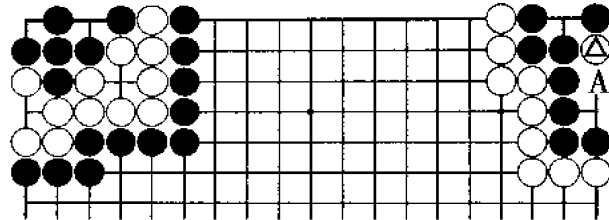


②弃权(3)

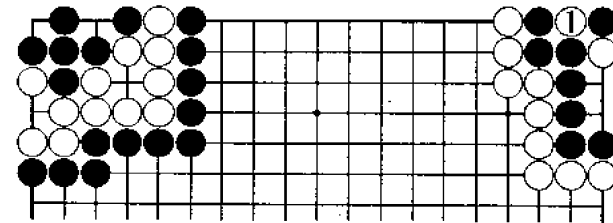


⑤弃权(4)

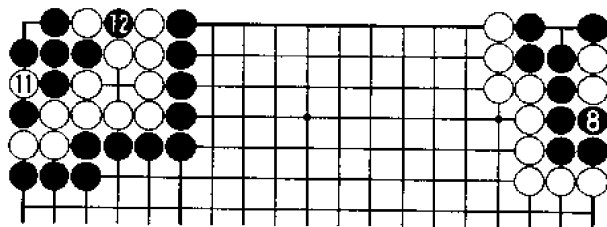
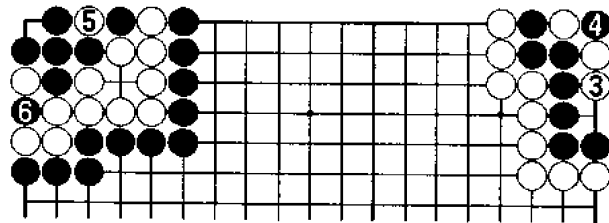
参考图11
(1)



(2)



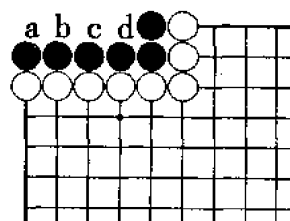
(3)
弃权



⑦右角弃权⑨左角弃权⑩右角弃权(4)

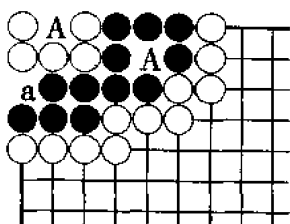
解说：“地”的基本概念是：“完全的并且独立生存的活棋的目称为地，而共有单官才得以生存的双活棋，因其本身不是独立的活棋，所以其围住的目不是地”。（这是终局后计算胜负时涉及的概念。日本规则规定，胜负是以“地”的多少来决定的。中国规则则是以生存于棋盘的总子数。其中包括“双活棋”的子数的多少来定。因此，计算同一盘棋的胜负，用不同的规则就可能产生相反的结果。另外值得一提的是，在局面相当细微并且只存有一个“单片劫”时，日本规则是只要打赢该劫便可多得一目“地”，单官与最后计算“地”的多少无直接关系。中国规则由于是以总的活棋子数来定胜负（包括单官），故在劫材有利的情况下，可以强行“打劫收后”，以此多占得一个甚至数个单官——译者注）

1、目与地 参考图 12 的 a—d 是黑棋独立生存的活棋的目，所以是地。



参考图 12

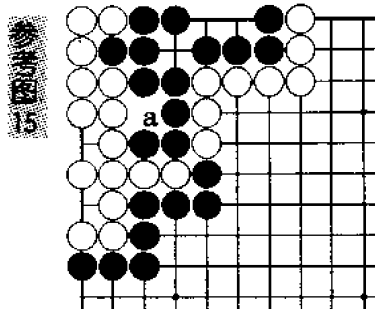
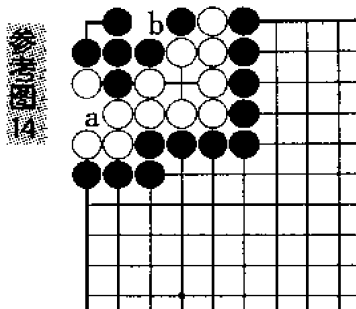
2、双活棋与单官 参考图 13 的 a 位是单官。黑十二子与白五子是共有单官而生存的活棋，所以是“双活棋”，A 位是双活棋中的目而不是地。



参考图 13

连环劫双活 参考图 14 的 a、b 位，不是某一方的活棋所围住的空点，故为单官。黑六子与白十二子是共有单官的双活棋。

3、为确定“地”收单官 参考图 15 的状态。因黑白都是共有 a 位单官的活棋，故为双活棋，围住的目不



成其为地。黑白双方为了使目变成地,必须在 a 位下子。

第 9 条—1(终局) 一方放弃着手权利,接着另一方也放弃时,“对局停止”成立。

解说: 放弃着手是对局停止的宣言,接着对方也同样放弃时,对局即停止。双方表明放弃着手的意思时,也就是对局停止之时。

第 9 条—2 对局停止后,双方确认棋子的死活以及地,并且达成协议对局结束,称之为“终局”。

解说: 1、“收单官”、“补棋”是必要着手 为了确认棋子的死活和地,根据第 8 条规定,终局前必须“收单官”及“补棋”。

2、对局停止后的“收单官”、“补棋”规定的例外 根据对局者的协议,对局停止后所进行的适宜的“收单官”及“补棋”不属于规定内的着手。

第 9 条—3 对局停止后,一方要求重新开始对局时,必须服从对方有先行下子的权利。

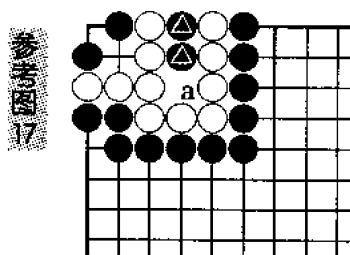
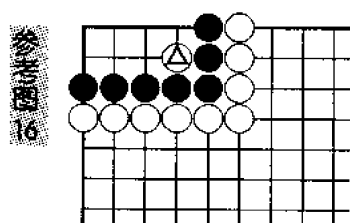
解说: 1、重开对局的要求 即解除对局的停止状态,再次开始竞技。

2、对方有先行着手的权利 (1) 对局再开之前,在停止期间

如果有规定外的着手,可视其为无效,重新开始对局;(2)从要求重开对局的对方开始行棋。

3、必须服从本项规定 被要求重开对局的一方,如果认为无继续着手的必要性,可以放弃着手权利。

第10条-1(决定胜负) 双方达成终局协议后,相互把自己地中的对方死棋子取出,加算到提子中。



解说:地中的对方的死棋子,没有必要根据第5条的方法将其全部围住之后再提取,可以不着手而直接就此提去。

1、终局后可以就此提去的棋子 参考图16的白△一子是黑地中的死棋子,终局后黑方可以就此将其提去;

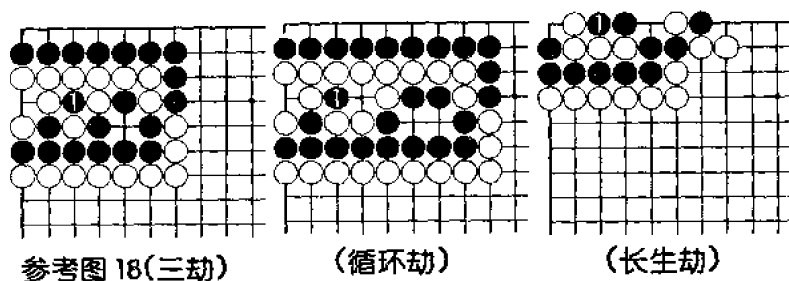
2、终局后不能就此提取的棋子 参考图17的黑△二子虽是死棋,但由于白棋是双活棋,其中的目不是地,因而终局后白方不能就此提去黑△二子。

注:白棋可在终局前,在a位提掉黑△二子,黑扑,白再提去该黑一子。

第10条-2 用提子互填对方的地,比较双方地的目数,多的一方为胜。相同时称之为“和棋”。

解说:提子数多于对方的地的目数时,以剩下的提子数加算到自己的地的目数中。

第10条-3 一方对胜负有异议时,必须通过复盘再现等



办法,再次确认胜负。

解说:从第一着起复盘再现,再次确认胜负是义务,不得加以拒绝。

第 10 条—4 双方确认胜负后,不能以任何理由来加以改变。

解说:例如,发现了“提子”的一部分,或在棋谱中发现对方有连续下子、未寻劫就提回劫等犯规事实(如在胜负确认以前,犯规一方在犯规时即时告负…… **第 14 条**),但在确认了胜负之后,不能以上述事实为由来改变胜负。

第 11 条 (认输) 在对局途中,可以提出自己失败来结束对局,称之为“认输”,对方获“中盘胜”。

第 12 条 (无胜负) 对局中出现同一局面反复的情形时,经双方同意,为“无胜负”。

解说:1、同一局面反复的例子 即参考图 18 的三劫、循环劫、长生劫等出现时;

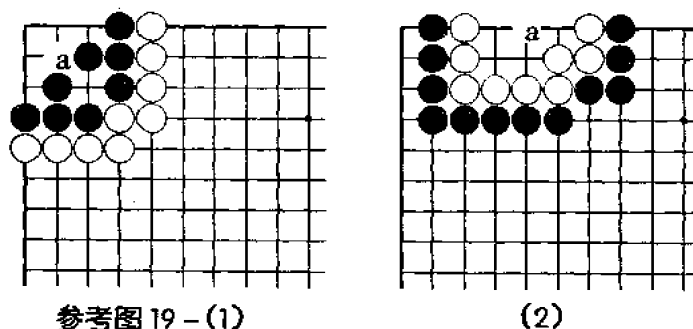
2、双方同意时作为无胜负 考虑到确认反复次数有困难,经双方同意时为无胜负。

第 13 条—1(双方负) 第 9 条的有关对局停止后,对局者发现了有效手段,因此而关系到胜负,以至于不能达成终局协议时,双方都为负。

解说：双方在放弃着手权利后都发现了有效手段，如果让对方先下手则自己必败时，就都不要要求重开对局，而不能就终局达成协议时，双方都为负。

参考图 19 的 1—2 图的状态下“对局停止”之后，双方都发现 a 位是有效手段，如让对方先着则败局定，并就终局又达不成协议时，双方为负。

第 13 条—2 对局中棋子移动了位置，并又继续了对弈，把移动的棋子复归原位后继续进行对局。这时，如果对局者对此不能达成协议，双方告负。



解说：对局者就移动的棋子复原不能协调时，或者在原来的位置上已有别的棋子存在，或成为不能在棋盘上存在的棋子等情况，在规则上不可能复归原位时，双方对此都有责任，故均为负。

第 14 条（犯规负）如果在双方确认胜负之前，一方违反了以上规则时，在犯规时即告负。

解说：在确认胜负前，无论任何情形，当犯规着手出现时即时告负。

注：胜负确认之后发现时，根据第 10 条—4 的规定，胜负不

变。(完)

本围棋规则是日本棋院及关西棋院在1949年10月制定的旧规则的基础上,于1989年4月10日重新修订,并于同年5月15日起实施。

应氏棋规(1996 年版)

第一章 总 则

第一条 围棋

围棋:围棋乃“争点”之竞技,争得之点,不论子空,皆为“域点”。双方域点之和即为棋枰之点数,双方域点之差则为胜负之点数。

艺品:棋艺简称“艺”,棋品简称“品”。棋艺与棋品乃对局胜负之战术与战略。棋艺乃熟能生巧之功夫,棋品乃人品哲理之化境,因人而异。一代围棋宗师除“超高”之棋艺外,兼具非常人所能及之“无上”棋品,才能有此成就。仅有棋艺而缺棋品,则难以大器晚成。

理规:棋理简称“理”,棋规简称“规”。棋理乃棋规之本,棋规乃棋艺之本。棋艺虽千变万化,但万变不离其宗,“宗”即棋规。棋理之奥秘在于:穷则禁、禁则变、变则通、通则终。易经哲理:穷则变、变则通、通则久、两者相通。千年前第一代“比目”,五百年前第二代“数子”,两代传统棋规因“穷未除尽”,必有“无胜负”之判例。“何者为穷如何除尽”乃五千年不解之迷。

棋道:(一)锻炼棋艺、(二)培养棋品、(三)深究棋理、(四)熟记棋规、(五)遵守棋礼、(六)讲究棋器规格统一。艺、品、理、规、

礼、器、六者兼备,斯为“棋道”。乃围棋教育之必修课题。

第二条:对局

对局:对局乃围棋之比赛,一次比赛称为“一局”,比赛之胜负以“局”为单位。不论一点胜或不计点胜,皆为“一局胜”。胜负点数多少,不过大胜或小胜之差而已。

棋礼:对局之礼节即称为“棋礼”。双方遵守棋礼可使对局气氛和谐、优雅,提高棋赛品味与格局。棋礼(一)对局衣着正常,不得奇装异服。(二)对局坐姿端庄,不偏不倚。(三)决定着点后,方可从棋罐中取子,而后着下。(四)不得预一把棋子握于手掌中,而交互左右换手发出噪音,或抓抄棋罐中棋子发出噪音。(五)预备着手时,不得手持棋子游移全枰,妨碍对方视线。

棋器:子空皆地填满计点,乃无点不计之最精密算法,必须使用量斗棋罐,并遵守三项规定:(一)查子:对局前必先检查棋子是否齐全,如有缺少,必须补足后再开赛。(二)置子:对局中除棋枰上有活子、死子,放置提子处有提子,或将提子交还对方。棋罐中有剩子外,其他任何处所不得放置棋子。(三)收子:填满计点完毕后,应各自将棋子收入量斗中,证明所填子数各180颗,胜负点数始可确认无误。

手谈:国际棋赛日渐增加,语言不通已为对局常事。围棋古称“手谈”无须对话。但是“无争或认输”之虚手,应以放一子或二子于棋枰右外侧,替代“无争或认输”之语言表达。

第二章 棋局规则

第三条 着手:手分虚实 除穷任择

着手：空枰开局、黑先白后、一次一手、手分虚实，乃着手规律。实手有着子兼手数，着必有变变穷禁着。虚手无着子仅手数，除认输外四虚终局。

实手：本规则创“除穷任择”，为实手择点之准则。热子即提、越环再搅变穷禁择；自尽自提棋有变化可任择。

虚手：单方虚手认输，着手终止。非认输之单方虚手，着手继续。单官着完，双方虚手，着手休止，清除死子如有歧见，着手可再继续。死子清完，双方再虚手，着手终了。

让手：白方无权争点而虚手称“让手棋”，一方无点可争而虚手称“让手官”。

第四条 死活：气定死活 提取证明

死活：凡有关棋子死活之贴邻空点，称为“气点”，简称“气”，气有静动两态：静分虚实动分争搅。有子方有气，子分颗块劫，气因子而异。本规则创“气定死活”：以气之虚实，定子之死活。

气类：外气皆为虚气，除非双方内外劫气“配对”。内气皆为实气至少“成双”，单活实气称“恒气”双活称“衡气”。争气虚实未定双方必争，劫材失效争则成搅，搅气虚实已定单方搅局。

气型：基本气三型：眼气、公气、劫气。合气三型：眼公合气、眼劫合气、公劫合气。争气三型：单、双、孪热子。搅气三型：热子环搅、劫材环搅、自提环搅。

提取：简称“提”，须气尽后有变，由尽其气者为之。双方气尽应提对方。颗块子提必有变皆可气尽，劫子提后有变方可气尽，提后变穷则为打劫。

证明：双虚后死活有歧见应“提取”证明之，提取为死子，不提为活子。任何棋型一律提证死活，不得判定死活。

第五条 打劫:变穷打劫 劫分争搅

变穷:简称“穷”乃双方互不相让之同型反复或循环。穷则无胜负,穷如何除尽乃五千年不解之谜。

打劫:乃劫子除穷规则,本规则创“劫分争搅”:反复为争循环为搅。热子禁提除争穷,越环禁搅除搅穷。穷已除尽,任何劫型死活,皆有一定结果。

劫型:黑白虎口配对造成“劫型”。劫型中可互提之子称为“劫子”,虎口有小中大,劫子有单双三。

争劫:乃生死劫,双方反复所争之劫子称为“热子”。凡提取热子须间隔一实手或虚手。

热子:传统仅“单热子”。本规则创:长生劫之双劫子逢双称为“双热子”,争三劫除单热子外另一单或双劫子,视同热子,称为“孪热子”。

搅劫:乃搅方利用热子或劫材失效,所造成之循环劫。双方循环提劫互不相让,除妨碍终局外,一无作用。本规则创“越环禁搅”:任何搅局,越环后之着手皆属变穷,随时禁止搅方续搅自可终局。

第六条 胜负:子空皆地 填满计点

准则:本规则创“子空皆地、空属邻子”为胜负准则:凡“活子”及其“属空”皆为“域点”。

实务:本规则创“填满计点、以子量地”为计算实务:原有邻子一子未变,胜负点数幼儿可一目了然。

填满:双方棋子,各自填完后。余空称“胜空”,余子称“负子”。双活中邻子黑白兼有之“公空”,多于一空各填其半,少至

一空不得填子。

区位：胜空定位先角后边。负子填入胜空。局差还点、时差罚点，二点折一子分区填入近剩空之腹点。

计点：点数之计算以“差值”为准。公空无差值，胜空一点，负子、还子、罚子、每子二点。

第三章 棋赛规约

第七条 赛约

赛约：凡正式比赛，主协办单位必须事先制订，书面之“棋赛规约”或称“比赛办法”公布之，以便参赛者、裁判、工作人员、共同遵守之。其内容要目：(一)比赛名称、(二)比赛宗旨、(三)参赛资格、(四)采用规则、(五)比赛日期、时间、地点、(六)对局局差、时限、(七)比赛赛制、(八)奖金、奖品等。

赛式：凡围棋比赛通常采用正统对局方式，每方对局者为一人，双方使用同一棋枰，相对而坐之对局。但主办单位亦得特定方式举办棋赛例如：商谈围棋、联棋、利用电脑等电讯工具之隔地远程赛。

赛制：比赛制度应按比赛性质，参加人数，选择合宜之赛制，例如：单式或复式淘汰赛，循环赛，擂台赛，应氏选拔赛，瑞士制选拔赛，十局升降赛。主办单位亦得举办独创一格之新赛制。

主分：循环赛或选拔赛应以得分之多寡排定优胜名次。每胜一局得“主分”一分，主分相同再计辅分。

辅分：辅分乃辅佐主分之不足，得以精密方法排出优胜者名次，为近代国际采用之方法。本规则之辅分构成要素有四：(一)S为胜局、(二)B为败局、(三)JH为所有对手“主分之和”、

(四)FH 为所有对手“辅分之和”。则可产生四种辅分:(A)SJH、(B)BJH、(C)SFH、(D)BFH。依次计算应可排出优胜名次。

第八条 局差

局差:对局者棋力之差距,以“还点、让先、让手”三种方法,平衡胜负率称为“局差”。局差名位有品、段、级三种,由各围棋社团依其所订办法,以比赛成绩核定局差名位,授予证书,证书是参加比赛资格证明。以利举办有局差之比赛。

还点:凡分先之对局,应以“局差还点”平衡其胜负率,分为“规定还点”与“设定还点”。由主协办单位择一采用之,明订于“棋赛规约”中。

(一)猜子方式:任何局差还点,皆须先行猜子。A 棋手握棋子若干颗,让 B 棋手猜其单双数。

(二)规定还点:一律规定,黑还八点,平局黑胜,由猜对棋手,任选持黑或持白。

(三)设定还点:应还点数由猜错棋手设定之。但必须为偶数,再由猜对棋手,任选持黑或持白。

品位:职业棋士之名位,以一品为最高,至九品为止。每品差距为 $1/4$ 先,折贴二点。一品让五品一先,让九品一手,折贴八点进位为一先,余类推。

段位:业余高手之名位,以九段为最高,至初段为止。每段差距为 $1/2$ 先,折贴四点。九段让七段一先,让五段一手,让三段二手,让初段三手。业余七段棋力相当于九品,九段相当五品承接叠制。

级位:初段以下之名位,以一级为最高至十八级为止。每级差距为一先,无须贴点。初段对一级让先。对二级让一手,对十八级让十七手,余类推之。级位以下称为“级外”,不再细分。

第九条 时限

时限:比赛时间之限制称为“时限”,分为基本时限、延长时限、休息时限三部分。任何重大比赛,应当天比完,否则有违当场公开竞技之原则。基本时限在三小时以内,应规定(一)上午开赛时间,(二)午餐休息时间,(三)下午开赛时间。基本时限超过三小时,则应加列(四)晚餐休息时间,(五)晚间开赛时间。主协办单位,应于棋赛规约中详细规定上列各项时间,以及罚点延时或读秒延时等。

基时:基本时限简称“基时”,乃每局每人可以任意使用之时间,最长不得超过四小时,以符合比赛必须当天比完之公平原则。基时如有剩余,属于无效时间不得与延时罚点一并计算。

延时:延长时间简称“延时”,乃补救“基时”之不足使用。延时方法分“罚点延时”与“读秒延时”二种,主协办单位择一采用之。

罚点:罚点延时乃本规则所首创之延时方法。先罚点,后延时。每罚二点,可延长“基时”六分之一之时间。罚点以三次为限,罚满六点,延时超过基时之半,即基时之六分之三,判为逾时败。

读秒:读秒延时乃数十年前日本棋院所首创。其延时方法以“秒限”为单位,每一秒限最多六十秒,并规定秒限次数,最多十次。每一着手在秒限内完成不计时,秒限次数用完,判为越时败。

第十条 罚则

迟到:参赛者未按规定时间到达比赛场所,其迟到时间在

基本时限六分之一以内，则按实际迟到几分钟加倍于其基本时限中扣减之。如已超过基本时限六分之一，应作“弃权”论。

弃权：参赛者于出赛最后时限未参加比赛，或于比赛中途发生事故无法继续比赛，一律判弃权裁定败。

逾时：参赛者每局比赛可使用时间有一定限制，以表示比赛之公平合理，基本时限用完后，尚有延长时限可用，延长时限用完未能赛完判裁定败。

悔着：棋子着下后，重新变更着点，称为“悔着”，落子无悔大丈夫古有明训，判裁定败。

误着：连续着二手，违反一次一手之着手规律，或未间隔一手而提劫，违反除穷任择之着手规律，称为“误着”，判“裁定败”。

漏着：最后一手单官，着手一方以为单官已着完，而明确表示虚手，即应着而漏着。由对方占到最后单官，除少着一实手损失二点外，不另加罚。如双方皆未发现而填满计点，作公空论。

罚停：对局者缺席或请假次数超过规定，停止其以后比赛，其已赛成绩无效一律判“裁定败”。

失格：故意违反规定，破坏棋赛进展，得停止其参赛资格若干时间，如果情节严重者得取消其品段级名位证书，永久丧失参加发证单位主协办之比赛。

第四章 棋具规格

第十一条 棋枰

枰道：棋枰纵横直线各 19 条称为“枰道”。纵道间距 22 公厘，横道间距 23 公厘。枰道名称，纵道自左至右以 A 至 T(I 省略不用) 19 个英文字母代表。横道由下而上以阿拉伯数字 1 至

19 代表。棋枰全长 450 公厘,宽 430 公厘。夹板制厚 25 公厘以上。

枰点: 枰道之交叉点称为“枰点”。枰道自乘等于枰点即 $19 \times 19 = 361$ 点。枰点名称以纵横枰道名称相加而定,上下左右第四道及纵横中央道相交之枰点,皆以小圆点标出之,称为“星位”,中央星位称为“天元”,全枰共有九星。

第十二条 棋子

颜色: 棋子分为“黑子”与“白子”两种。

形状: 棋子为“扁圆形”,中心厚,边缘薄。

尺寸: 棋子直径为 21.8 公厘,中心厚度 10.5 公厘。

重量: 棋子每颗重量为 6.5 至 7 公克。

子数: 棋子之黑白子数,应各为枰点数减一除二,以棋枰 361 枰点为准,则黑白子数,应各 180 颗。

第十三条 棋罐

容器: 棋罐乃放置棋子之容器,又称“棋盒”。黑子与白子应分别放置于各自棋罐中。

形状: 棋罐通常为圆形,但亦有方形或长方形。填满计点专用之量斗棋罐则有六角形。

第十四条 量斗

计数: 量斗乃棋子之计数器,乃应氏棋规所发明。如无量斗棋盒,则难以推行填满计点之计算实务。

形状: 量斗棋罐之形状,有圆形、方形、长方形、六角形等。有量斗与棋罐各为一件之分离式,及量斗装入棋罐为一体之升

降式,两大类。升降方法又分斗身升降与斗底升降两种。先后设计制造十七年。

孔数:单独使用之量斗棋罐,亦即非附装于棋桌、棋几之量斗棋罐。1977年以后所设计皆为圆形十九孔,量斗与棋罐各一件,除中心一置放备子九颗外,其余十八孔,每孔置棋子十颗。1986年以后所设计皆为六角形三十七孔,除中心一孔装置升降器或置备子四颗外,其余三十六孔,每孔置棋子五颗。

第十五条 棋桌

用途:书桌型棋桌可用于比赛,或放置儿童书房中。

尺寸:宽 80 公分,长 60 公分,高 65 至 70 公分。

量斗:长方形三十孔,每孔有棋子六颗,斗底升降式。

用法:拉弹簧翻开棋枰,顶起侧板竖直插入桌缝中。

第十六条 棋几

用途:方茶几型棋桌,平时用作精美之方形茶几。

尺寸:长 60 公分,宽 55 公分,高 65 公分。

量斗:长方形三十孔,每孔有棋子六颗,斗底升降式。

用法:拉弹簧翻开棋枰,旋开两侧半月几。

第五章 附 则

第十七条 主办

凡有巨额奖金及比赛费用之大规模围棋比赛,其经费之捐助人,不论部份或全部经费,自然人或法人,一律称为“主办单

位”。至于书面名称用赞助人或其他名称,实质上仍属本条所称之“主办单位”,有权决定棋赛规约中各项规定,例如棋赛各称、参赛资格、采用规则、比赛制度等。

第十八条 协办

凡受主办单位之委托,承办棋赛有关事务,称为“协办单位”,应协办工作范围,依主办单位委托规定之。例如:开幕闭幕典礼,电讯文书连络、比赛场地布置、公共关系、裁判、计时、记谱。

第十九条 裁判

传统规则合格裁判难以胜任本规则裁判。本规则有十项〔一〕手分虚实、〔二〕除穷任择、〔三〕气尽(有变)提取、〔四〕气定死活、〔五〕变穷打劫、〔六〕劫分争搅(单热子、双热子、李热子、越环禁搅)、〔七〕子空皆地、〔八〕填满计点、〔九〕四种辅分、〔十〕延时罚点。裁判对于以上十点,非经彻底研究难以执法。必须另行考试方可胜任。

第二十条 参赛

凡参加比赛之棋手,事先有是否参赛之选择权。决定参加后,则必须遵守棋赛规约中各项规定,无权提出任何异议,绝对服从裁判之裁定,保持竞技礼节与纪律,顺利完成比赛。