

# 围棋规则演变史

陈祖源 著

上海文化出版社

陈祖源著

围棋规则 演变史

ISBN 978-7-80740-147-6



9 787807 401476 >

定价：28.00元

# 演变史 围棋规则

陈祖源 著



上海文化出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

围棋规则演变史/陈祖源著. - 上海:上海文化出版社,2007

ISBN 978 - 7 - 80740 - 147 - 6

I . 围… II . 陈… III . 围棋 - 历史 - IV . G891.39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 044546 号

---

出版人 陈鸣华

责任编辑 李 昂

装帧设计 汤 靖

书 名 围棋规则演变史

出版发行 上海文化出版社

地 址 上海市绍兴路 74 号

电子信箱 cslcm@public1.sta.net.cn

网 址 www.shwenvi.com

邮 政 编 码 200020

经 销 上海书店

印 刷 上海港东印刷厂

开 本 787 × 1092 1/18

印 张 15

插 页 8

字 数 211,000

版 次 2007 年 4 月第 1 版 2007 年 4 月第 1 次印刷

印 数 1—3,201 册

国际书号 ISBN 978 - 7 - 80740 - 147 - 6/G·443

定 价 28.00 元

告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系

T: 021 - 59671164



图 1-1 甘肃永昌鸳鸯池出土的原始社会末期的陶盆



图 1-2 上图的局部细节



图 1-3 山西陵川棋子山天然的棋子石



图 1-15 河北望都汉墓出土的石制棋盘，东汉末（公元 160 年左右）



图 1-14 西安汉阳陵出土的棋盘残片,西汉(公元前 154 年—前 141 年)



图 1-16 安阳市北郊隋代张盛墓出土的冥器棋盘(约公元 600 年)



图 1-17 重庆万州冉仁才墓出土的冥器棋盘,唐(公元 650 年)

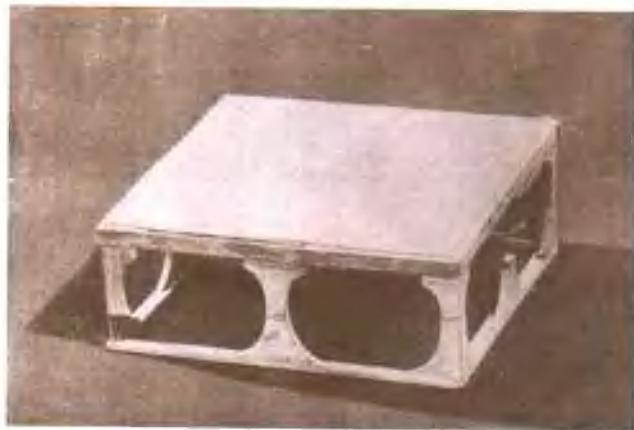


图 1-18 新疆吐鲁番出土的木制棋盘,唐初(约公元 700 年)



图 1-19 新疆吐鲁番出土绢画图



图 1-20 局部细节  
(约公元 700 年)



图 1-22 宋朝官窑围棋子 (1000 年左右)



图 1-23 明中期云子  
(约 15 世纪)

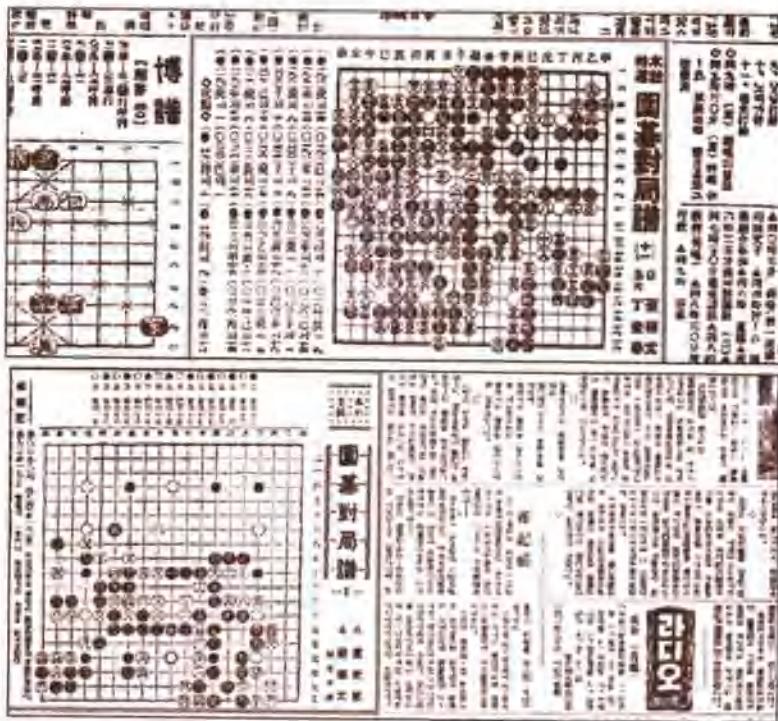


图 2-6 1927 年朝鲜报纸上的棋谱，有 17 个座子。



图 2-7 日本正仓院藏 7 世纪棋 盘，疑为朝 鲜棋盘

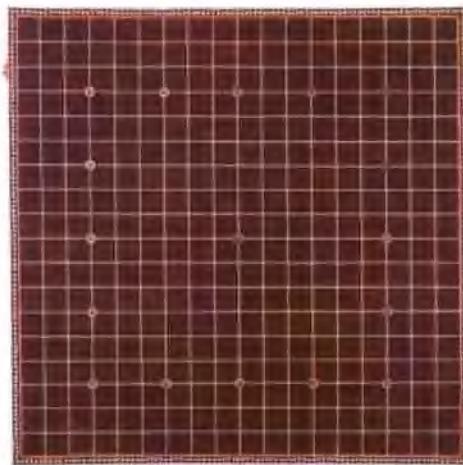


图 2-8 前图棋盘表面图上有 17 个点

图 2-9 公元 7 世纪朝  
鲜赠送日本的棋盘



图 2-10 在韩国西南部发  
现的古代石制棋盘

图 2-11 西藏墨竹工卡  
县加玛乡发现的古代石  
制棋盘



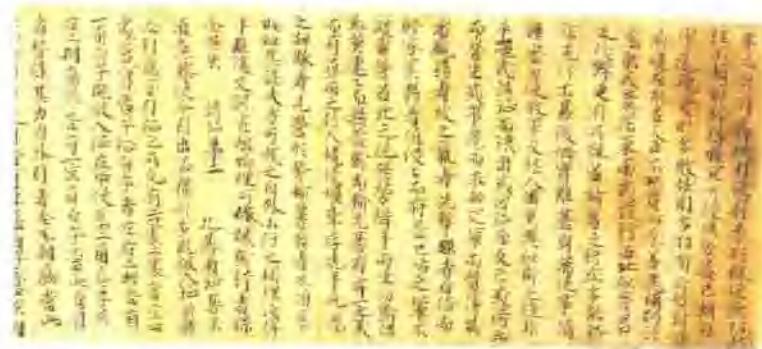
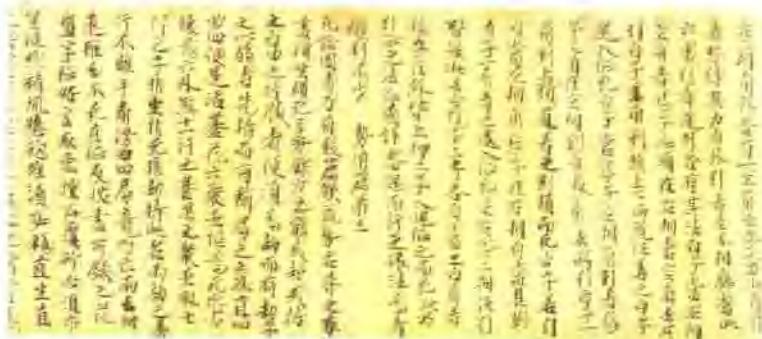
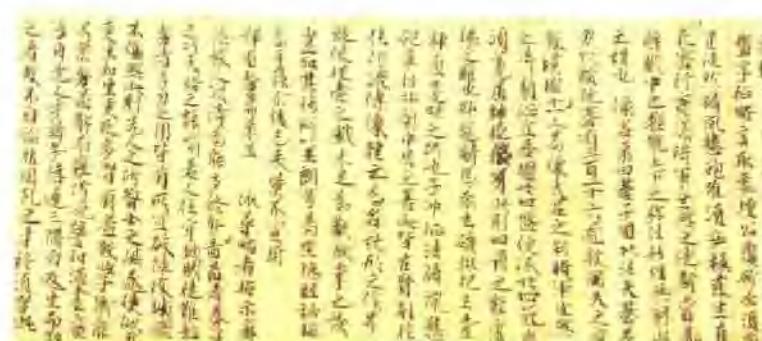


图 3-2 敦煌棋经之一



敦煌棋经之二



敦煌棋经之三

敦煌棋经之四

敦煌棋经之五

敦煌棋經之六

卷之三

敦煌棋经之七

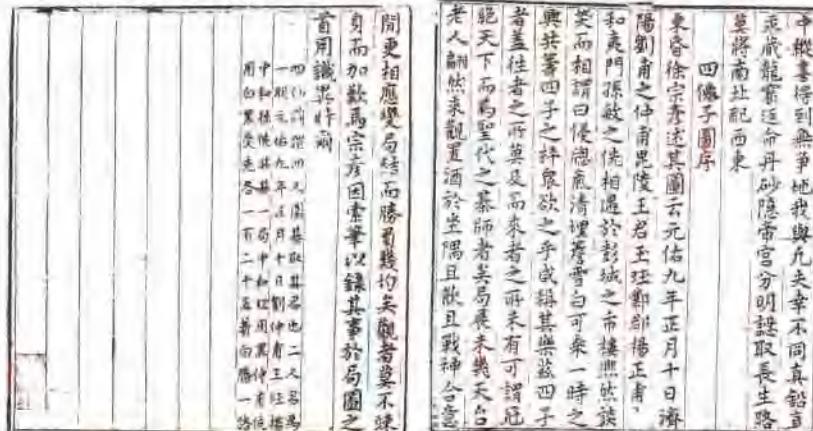


图 3-17 明万历版《玄玄棋经》之四仙子图序

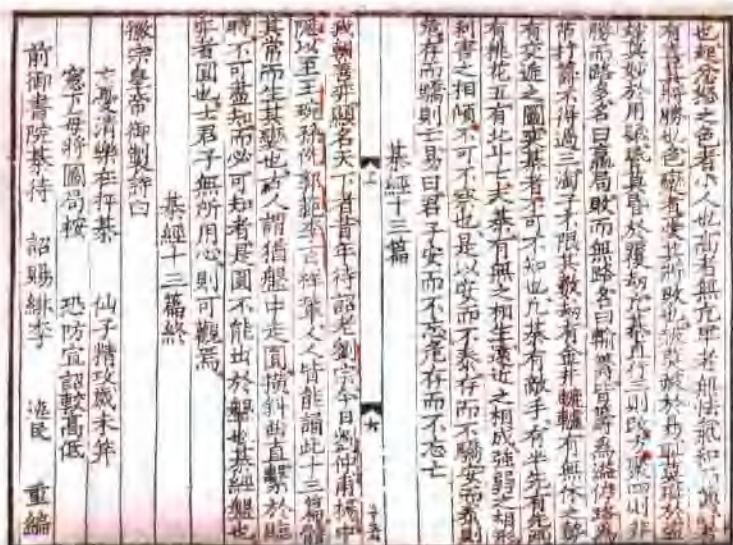


图 3-4 忘忧清乐集 御制诗

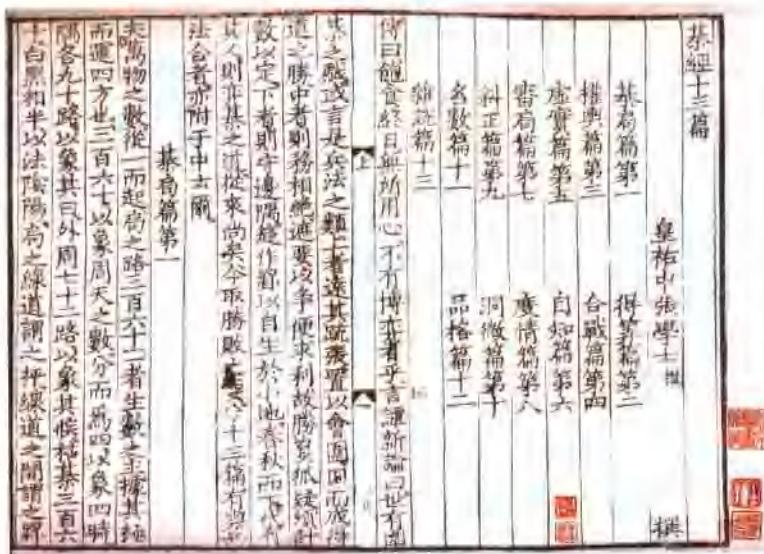


图 3-15 忘忧清乐集 首页

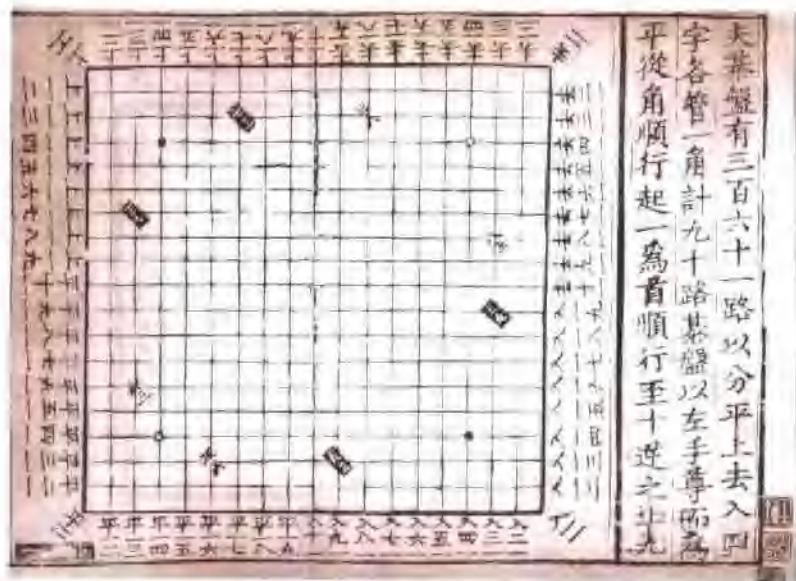


图 3-14 忘忧清乐集 坐标记谱法

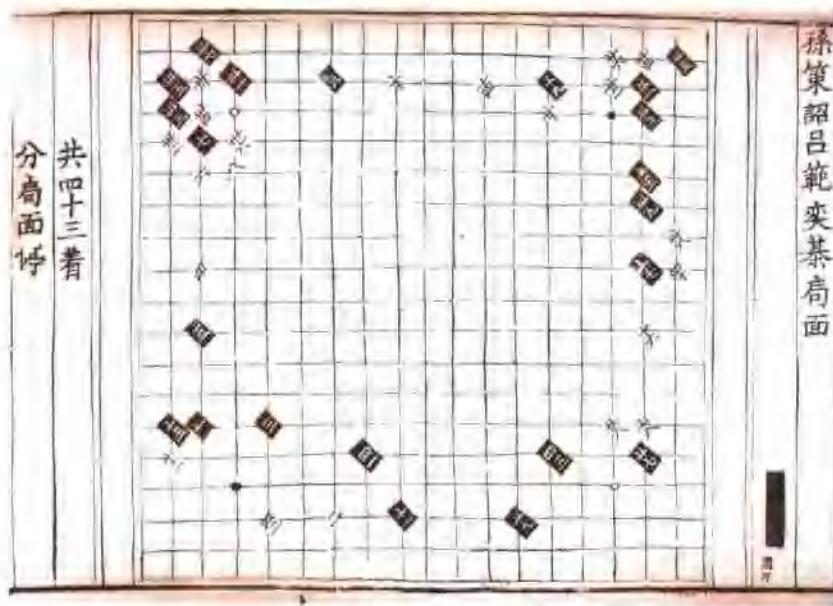


图 3-16 忘忧清乐集 孙策吕范弈谱

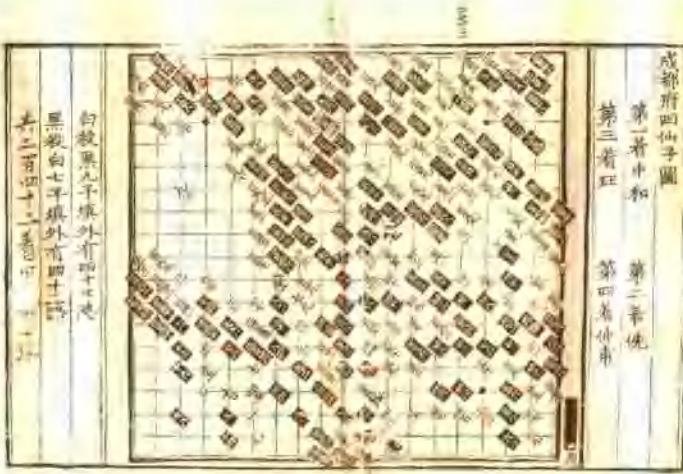


图 3-21 成都府四仙子图

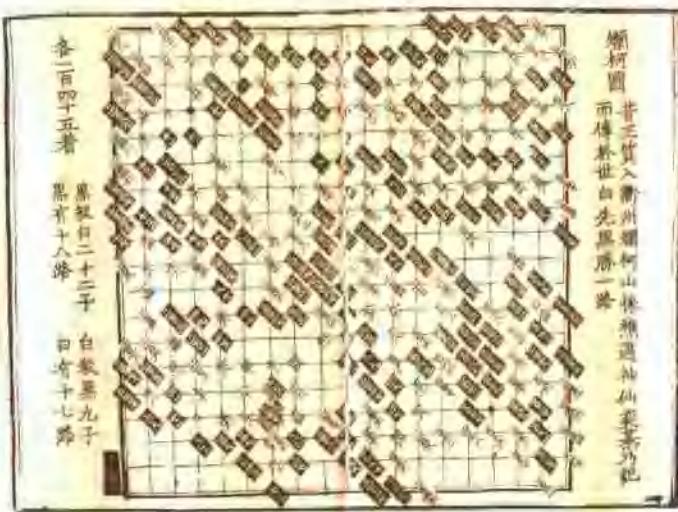


图 3-22 烂柯图

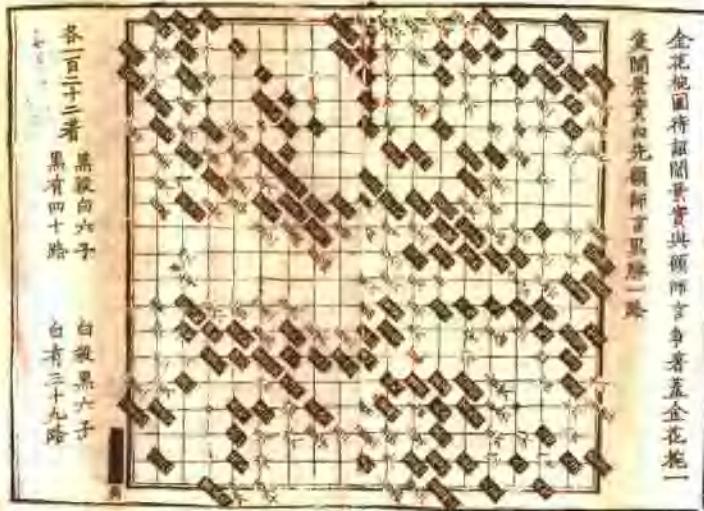


图 3-23 金花碗图

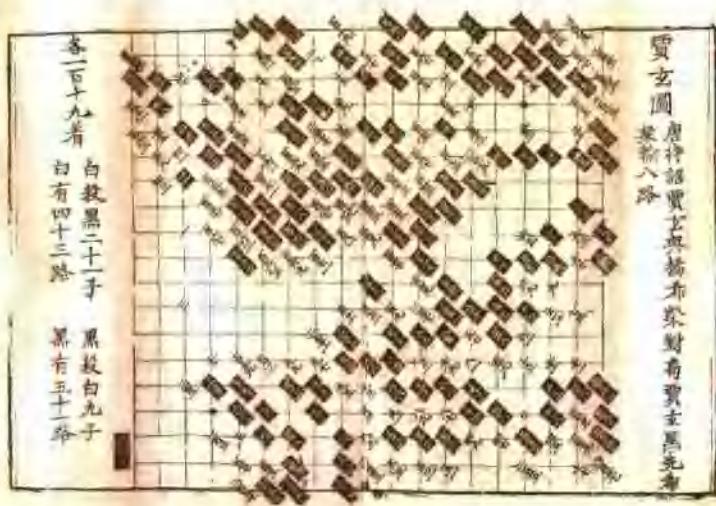


图 3-24 贾玄图

## 目 录

<b>第一章 围棋之初</b>	1
一、最初的围棋——吃子棋	1
二、说说五子棋	3
三、从吃子到活子——一眼活棋的围棋	5
四、禁入点问题	7
五、打劫规则——围棋的划时代的革命	11
六、座子	15
七、古代棋具与围棋盘大小	25
<b>第二章 朝鲜围棋和藏式围棋</b>	32
一、围棋世界的多样性	32
二、朝鲜古式围棋	33
三、藏式围棋	39
<b>第三章 《敦煌棋经》和《忘忧清乐集》</b>	46
一、最古老的棋著	46
二、从尘封中走出来的《敦煌棋经》	48
三、《敦煌棋经》简述	51

四、围棋史上的宏著《忘忧清乐集》	55
五、《忘忧清乐集》简述	58
六、《忘忧清乐集》辨正	68
<b>第四章 子多为胜——围棋规则的本源</b>	<b>80</b>
一、两溢的围棋	80
二、路各有多者为赢	83
三、棋局实例解析	87
四、单官问题	94
<b>第五章 走向分歧的围棋规则</b>	<b>99</b>
一、日本规则——唐朝规则的变流	99
二、变异的隐患——日本规则的悖理	106
三、归本计数的明清规则	113
四、中国规则——明清规则的变流	121
五、演变的总结	123
<b>第六章 统一之路</b>	<b>125</b>
一、围棋规则的理性追求——应氏规则	125
二、新规则的代表——美国规则	129
三、池田敏雄的研究	132
四、法亦有法——公理化与奥卡姆剃刀	135
五、统一之路——理论与现实之间的选择	140

<b>第七章 禁止全局同形与循环劫</b>	149
一、有趣而又为难的循环劫	149
二、循环劫的悖理	156
三、禁止全局同形	164
四、让棋局进行下去	170
五、劫分争搅	181
<b>附录</b>	184
附录说明	184
中国围棋规则	190
日本围棋规则	204
韩国围棋规则	220
应氏围棋规则	233
美国围棋规则	250
<b>参考文献</b>	257
<b>后记</b>	260

# 第一章 围棋之初

## 一、最初的围棋——吃子棋

围棋最初发明的时候是什么样的？现在已经找不到实证，无论是遗物或者文字记载都没有。按《不列颠百科全书》的说法，围棋发明于公元前 2356 年，精确到某一年实在也太有想象力；《美国百科全书》作了点模糊，定为公元前 2300 年，他们的依据大约是中国古代的所谓“尧造围棋，以教于丹朱”的说法。其实这不过是后人的附会，中国人历来有把好事安在古代圣人头上的偏好，那是当不得真的。一些研究者把围棋的发明与古代的占卜、巫术与周易、阴阳、八卦、九宫联系起来，这不说牵强也有点把围棋过分神秘化了，而且围棋的发明应该早于周易。也有说到战争、兵法，围棋是战争的模仿，但应该是模仿为了游戏，千万别以为游戏是为了兵法，更不要把游戏当作兵法。

其实我们没有必要一定要为围棋去寻找确定的发明年代和发明目的，更不可能找到一个发明者。围棋就是一种游戏，它的发明的目的应该也就是游戏吧。在生产力极其低下的时代，游戏也必然很简单，几个人在一起，在地上画几条线，摆几颗石子，想象一种游戏，这游戏也就产生了。作为智力性游戏，围棋的棋盘和棋子是最简单、最容易就地取材便实现的。棋盘纹在原始社会留下来的陶器、岩画

上很常见。例如在甘肃永昌鸳鸯池出土的原始社会末期的陶盆(见图1-1,1-2,彩页1),就绘有棋盘状条纹图案,线条均匀,纵横交错,格子齐整,形状极似11道围棋盘。并不是说它就是棋盘,而是说经常使用这样的纹路,围棋的发明就很自然了。至于棋子,找一些颜色不同、当然最好是黑白的石子即行,自然界是有的,图1-3(见彩页1)即是山西陵川棋子山上的棋子石。开始的时候可能很简单,后来不断地加入新的发明,逐渐地引人入胜了,才成了围棋。因此围棋不大可能是某一个人在某一个时刻的专门发明,也不大可能一开始就有什么复杂的思想内涵。

与象棋不一样,围棋不是比拟现实而是源于抽象图形的游戏,它的规则极其简单和自然,因此围棋的发明过程在一定程度上是可以想象的,甚至具有可模拟的重复性。如果我们现在让几个从来没有接触过围棋的人来自己设计围棋,或者说,给一副棋子、棋盘,凭自己的想象来下棋,那么他们的想象和设计一定会和几千年前古人发明围棋的过程非常相似。因此对于围棋的发明,我们还是可以有一个大致接近的猜测的。

这猜测首先是:最初的围棋是一种吃子的游戏,以把对方的棋子包围起来吃掉为游戏的目的。吃子肯定是每一个人的最直接的想法,相信大部分不懂围棋的人的第一个想象一定是吃子。现在有一种说法:围棋是以围空为目的。但是没有死活,也就不可能有围空,空也要建立在吃子的基础上,围空是死活之后的产物。思维的发展是有层次的,围空之类不是一开始就能想到的。“以子围而相杀,故谓之围棋”(唐·孔颖达)。

因此可以想象,围棋最初发明的时候就是吃子,以吃子多少定胜负,甚至也许开始的时候就看谁先吃掉对方,一次性地定胜负。



因为刚发明时棋盘肯定很小,水平很低,双方互相围,谁吃死对方,谁就赢了。据说在夏威夷的土著中就曾经发现过吃子棋,棋盘是11道的。

## 二、说说五子棋

五子棋是一种很简单的游戏,只要把棋下成五个子连成一条线就赢了,下围棋的人大概人人都下过。五子棋太简单,没有什么很深的技术,大多数人也就是随便地玩玩,比如围棋下累了,下下五子棋调节一下。五子棋有一个很根本的缺点:如果下点功夫用点心,先行方是必胜的。一种游戏如果某方必胜,那就失去了它成立的根本,因此这种为大家所熟悉的原始的五子棋不可能成为一种真正的竞技游戏。

为了使五子棋能成为一种真正的竞技游戏,日本人对规则作了一些修补。既然五子棋的先行方占利,那就在规则上对先行方进行限制。下过五子棋的人都知道,要实现五子,先要实现如“三三”、“四三三”、“四四”、“长连”、“四三”等棋形,你下出了这类棋形,下一步或二步就一定能达到五子了,或者说这样的棋形,是取胜的途径。那么如果限制黑方(先行方)不能下其中的某一种棋形,例如其中最常见的“三三”(即所谓双活三),双方是否就平衡了呢?经过反复实战检验,发现棋艺越研究深入,先行方的利就越难平衡,限制从“三三”开始不断增加,最终到了现在只保留“四三”,即对白方没有任何限制,只要达到五子就赢,而黑方只能通过“四三”方式来获胜,其他均属禁止。但就是这样,仍然还是黑方稍有利,于是又再增加了一些限制,才算认为是基本平衡了。只要不嫌繁琐制造限制,人为的平衡总是可以调整出来的。

由于规则基本达到平衡了，五子棋也就成为一种可以比赛的竞技游戏了，其技术也得到了发展，也有了国际比赛、国际组织，有了段位等级，日本人把这种棋叫做连珠。这种五子棋国内早些年也曾经介绍过，中央电视台还曾经有过讲座，也有过比赛和组织。但是它的吸引力总归无法企及围棋、象棋，发展十分有限，难登大雅之堂。其原因我以为就棋来说，一是规则先天太失衡，后天的修补太随意，既繁琐又毫无理论可言；二是一步定胜负，只有战术没有战略，只有局部缺乏整体。因此我提出了五子棋发展的另一种设想：那就是不以一次五子定胜负，而以一盘棋谁达到的五子数多定胜负，比方说以一个五子为1分，以谁得分多为胜。

如果这样，对先行方的平衡就可以像围棋那样用贴先来解决，比方说贴1分或2分就行了，而不必用勉强的手段在行棋规则上限制先行方，规则也就极为简单而自然，对双方当然也完全都一致了。原来的五子棋，只要达到一例五子棋局就结束了，双方先前在别处下的棋就再无意义，而现在则还有用，因为棋局还要继续，因此每一步棋的意义更深远了，全局的作用更重要了。还有，如果我能在某一个地方有更大的发展，弃舍也可以成为一种策略了。此外还可以对六子、七子定义分数，例如每增连一子增加0.5分，使棋更复杂，也增加了行棋决策时的取舍。我相信这样的五子棋一定会是一种更复杂、更有技术和艺术的棋类游戏。

我在这里这么说，并不是真想要改造五子棋，或者说要再发明一种棋。我只是想从五子棋来说明围棋最初发明时的思维过程。五子棋为什么达到一次五子就算赢了，因为那是最直接思维的结果。两个人一起玩，争连五子，争到了就赢了，这不很自然吗？自然到甚至已经发展到有世界比赛那样的程度，甚至已经发现它的弊端，也

只是从限制先行方去考虑改造，也没有想到要破一破定式思维：棋盘那么大，你五子了，我还可以后来居上多来几个五子呢！

同样可以想象围棋：两个人一起玩，争吃对方的子，吃到了就赢了，这不很自然吗？要打破定式思维说棋盘那么大，你吃了我的子了，我还可以后来居上多来吃你几个子，现在看来很简单的事，其实是很不容易的，五子棋至今就没有走出这一步。原始的吃子棋世界许许多多地方都可能出现过，走不出这一步，也就泯灭了，所幸的是在中国有人想到了，走出了这一步，于是围棋就在中国被发明了。

### 三、从吃子到活子——一眼活棋的围棋

吃子棋是以吃死对方、或者谁吃死对方的棋子数多来决定胜负的，但是随着水平的提高，如果一方只想求活，你就很难吃死他了。这样就可能慢慢地导致下棋的目的从吃子转变到活子，看谁在棋盘上活的棋子多。吃子是吃掉，活子就是没有被吃掉，因此吃子和活子是一件事情的两个表现。从计吃掉的子转变到计没有被吃掉的子，这种转变在思维上也是很自然的。这样终局就是双方的子把这个棋盘全部占满，棋局就结束了，数一数谁在棋盘上活的子多谁就赢。

从以吃子为目的发展到以活子为目的，围棋的第一个发展过程就完成了。虽然这个过程看来非常自然非常必然，但仍然是一个思维的飞跃，也一定经过了很长的时间。夏威夷的吃子棋也许已经从一次吃死定胜负进步到了以吃子多少定胜负，但大约还没有到活子多少定胜负这一步。

有了活子，围空的概念也就随之而生了。虽然结果要数双方的全部活子，但当双方的边界划定，争斗结束时，结果其实已经确定，而后填子过程只是一个程序了。因此从棋艺上说，争活子其实是

争活子的生存地，就是围空。活子是通过围空来实现的，但要明确，围棋的目的仍然是活子，围空是为了活子。中国古代的围棋文献中有一个词：“溢”或者“两溢”，其意思就是棋子一直得下到棋盘要满出来的时候为止，这也表明围棋计的是全部的活子。之所以要反复说明围空在围棋发明过程中的地位，是因为现在日本围棋是把围空作为围棋的直接目的，这是只见了表面丢失了本质。

那么什么是活子呢？死子就是完全没有气，要活棋就要有对方不能入子的气，即眼。叫两个不懂围棋的人（即使是稍稍知道一点的初学者）来下棋，肯定是双方贴着下，大家都是一根棍子，最后谁也没有眼，谁的气长谁就杀赢。到了后来下出眼来了，怎么办？围棋的基础是吃子，而死子的定义是无气，把子下到对方的眼里，自己这个子就无气了，因此马上就会想到这个地方不能下，当然这样的棋就是吃不掉的棋了，即铁定的活棋了。于是就有了“有了眼的棋是活棋”的重要认识。

我们大家现在都已经习惯于两眼活棋的围棋，但从情理上想象，围棋开始应该是一个眼活棋的。两眼活棋之前必然有一个一眼活棋的阶段，这是符合思维发展规律的。如果我们来模拟围棋发明过程，也肯定不可能一开始就会去想到两眼活棋。围棋的发展应该是渐进的，先是一眼活棋的，并且在一眼活棋阶段停留了一段时期，然后再向前发展。

从关注死棋即吃子，到有了眼的概念，关注活棋，围棋就成了一个有规则的游戏了。虽然这个游戏有点简单，没有什么引人入胜的变化，但它的确已经是一个自我逻辑完善的游戏了：无气之子是死子，这是一个严格的、从其本身来说不需要再依赖别的补充来维持其成立的定义，定义完全可以就此为止，围棋也完全可以到这里



为止，也应该到此为止。如此围棋就是一眼活棋的棋。

而两眼活棋的基础是“双方同时无气，保留着子方的子”，它是对本来已经逻辑严格的定义的突破，因此它不可能是一开始就有的。而且这种对死子基本定义的突破、修正，从纯逻辑来说是悖理的；你这着下去的子自己就是无气的，怎么能下？因此这样的发展或者发明既不可能一下子出现，也不可能一下子被接受。尤其是它的出现立即要面临打劫的难题；你可以自己无气地吃过来，我也同样可以自己无气地吃过去，如此就会反复无穷，棋局就无法继续。“双方同时无气，保留着子方的子”是对围棋基本规则气定死活的一个悖理，而劫子的无穷循环反复，就是这个悖理对规则体系的惩罚性反馈的一个表现。因此即使开始有人为了丰富围棋的变化尝试突破，也会在反复提子现象面前困惑，而迈不出这一步。

#### 四、禁入点问题

我想把禁入点作为“围棋有一个一眼活棋时期”的一个不肯定的佐证，在这里联系起来思考。禁入点问题也就是禁自尽的规定问题，如图 1-4a 和图 1-4b，禁止黑棋在 A 下子自尽，前者为颗子自尽，后者为块子自尽。这种棋谁也不会去下，那么既然不会发生的事何必规定禁止？就让他下，不过是自尽，也没有关系嘛！因此这个规定肯定是多余的。如果现在让我们来重新设计围棋规则，想来大概不会对一种实际不会发生的情况有意去设计一条禁令的。事实上在中

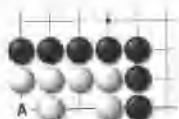


图 1-4a

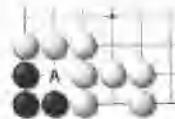


图 1-4b

国围棋规则的几次修订中，这条规则一直被质疑，仅仅因为它毕竟是一件小事，既成传统也就维持了。那么古人怎么会做这样的事呢？任何游戏规则开始总是不会有很多限制，后来发现有问题，才去造出一些规定来。当初专门规定要禁一个什么，总是有原因的，无因的禁不符合思维的常识。

更何况这禁入点不仅仅是加而无由，反而还会添麻烦。请看图 1-5a 中的 A 点，规则定为白棋禁入点；但图 1-5b 中同样的 A 点却是可以下的，因为可以吃黑棋。我们已经习惯于这样的规则

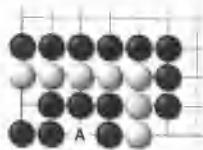


图 1-5a

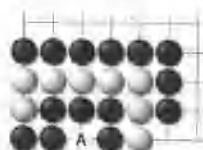


图 1-5b

了，当然觉得这很正常，但细想一下是有问题的：图 1-5b 黑棋无气了是可以被吃掉，但先要无气，即先要 A 位能下子才能吃。实际的动作也是：第一步把白子下到 A 位，第二步因为黑子无气了所以把黑子提出，下子是因，吃掉是果。如果 A 点本来禁入，那么也就无法使它无气；如果因为可以吃子，本来禁入的就可以进入了，这就自我矛盾。禁入点给“双方同时无气，保留着子方的棋”的规则的成立制造了矛盾，制造了一个逻辑困难。

问题还不在于这点矛盾，而是这个矛盾完全是没有理由产生的，如果不加这么一个“禁入点”规则，本来什么问题都没有。如果没有禁入点的规定，那么无论是图 1-5a 还是图 1-5b，A 点都可以下子，只不过是图 1-5a 下的子下去就无气，就提出，等于下了一个空着；而图 1-5b 下了就可以吃子。如此结果不就很自然了吗？本来是

很自然的，什么问题都没有，但现在加了那么一个禁入点规定，不是反而自找麻烦了吗？总之，禁入点的规定是一个不必要的、不合逻辑的、没有理由存在的，照道理也不应该有的，但实际又的确是莫名其妙地存在着的一条规定，在中国，在日本，在韩国，多少年，一代又一代就这么传承着。

那么是否会有别的需要，必须要有这个禁入点呢？应该说没有，只是有了这个禁入点的规定，对棋的实际还是有一点细小的影响

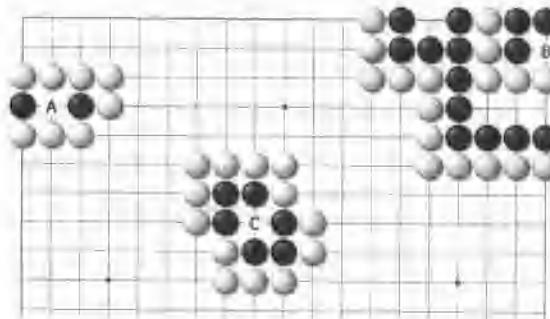


图 1-6

的。中国围棋规则的文本中有图如图 1-6，明确规定其中的 A、B、C 点为黑棋的禁入点。A、C 位俗称“涨鼓牛”，如果可以入子，虽然是自尽，但对方必须补一着做眼，自尽可以成为一个劫材。也就是说这个禁入点的规定的现实作用就是消除了这种劫材。

图 1-6 中的 B 是一个特例。如图 1-7a 白 1、3、5 后可以大眼杀小眼，黑死。但如黑 1 可以在 B 位自尽，则如白图 1-7b，接下去白 2 黑 3，结果公活，即自尽可以成为活棋的手段。

但是难道古人就是为了这而规定禁入点吗？显然不可能。有这些劫材和没有这些劫材对围棋都不是什么大事，它的存在是自然的，它不妨碍什么，人们也就不可能会故意去禁它。而自尽可以活棋

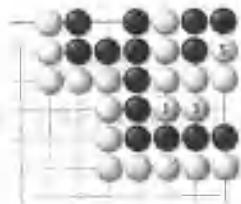


图 1-7a

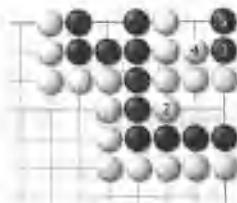


图 1-7b

则更是巧妙而有趣，金庸《天龙八部》中的自尽珍珑，曾经引起多少棋迷兴趣，禁了自尽也就没有了这份意趣。多一点劫材，多一点死活的巧妙的变化，使围棋更增魅力，只会使大家更喜欢。因此这些决不会是禁入点规则产生的原因，而只是它的一个附带的结果。

古人设计规则可以有考虑不周，可以有缺陷，但绝不会无事找事，无理由地自己跟自己过不去。因此我们只能认为这条规则是先有的，当时它是有理由的，是有因的；只是后来围棋总规则变了，这条规则应该是不能再要了，但由于是个小问题，没有去变动，留下来了。那么原来为什么会有这样的规定呢？一个合理的设想是：原来是无论图 1-5a 还是图 1-5b，A 位都是禁入点，因此当然这两个图上的黑棋都是活棋，在这种情况下，围棋就是一眼活棋。禁入点是为了保证围棋有活棋而产生的，它是围棋规则的根本基础“无气死棋”的结果。它是围棋从吃子棋进化到活子棋时产生的一条重要规则，是一眼活棋时代的一条极其重要的基本规则。

禁入点是“双方同时无气，保留着子方的棋”规则出现之前的规则。当规则发生变化时，禁入点已经不再需要了，只因这是一个小问题，于是就被不经意地保留了下来。我们上面分析的所谓逻辑困难，毕竟是细究才有的，一般人不会注意到也不会去计较。

因此，我认为禁入点是围棋中的一个活化石，是一条早就应该



消失而没有消失的规则。但正因为有禁入点规则的存在,使我们可以猜想围棋曾经有过一个确实需要和应该禁入的一眼活棋的时代。

应昌期是最早提出禁入点问题的,他认为这禁入既无道理也无必要,因此他在应氏规则中就废除了。但是他没有进一步去思考这没有道理的规则何以会存在。所有存在的东西一定是合理的,或者曾经是合理的。

我们在这里讨论禁入点问题,是探索围棋发展的历史,并非是要改规则。当然站在理论完美的角度,我是主张不禁的,但这毕竟是围棋规则中一个小问题,就实战而言,禁不禁自尽只是一个劫材问题,无关乎大局,改与不改也无所谓。只是需要提醒一下,在采用应氏规则的比赛中要注意不禁自尽规则所带来的劫材问题。

## 五、打劫规则——围棋的划时代的革命

两眼活棋的围棋的基础是“双方同时无气,保留着子方的棋”,但它会带来悖理性结果:劫子的反复无穷的提,造成棋局无法正常进行。因此寻找解决这个悖理性结果的方法,是两眼活棋的围棋成立的前提。但这个方法并不是自然存在的,要人去发明。如果让现在的人去模拟围棋的发明过程,相信走到一眼活棋阶段并不算是太难的,但要走到两眼活棋,发明打劫规则,那就不是很容易了。

一眼活棋的规则虽然本身已经是完整的,公理化的,围棋原本应该就可以到此为止的。但这样的围棋显然非常简单,缺乏变化,也难有高级、奇妙的技术产生。如果围棋就停留在这个阶段,它充其量只不过是一种简单的田野游戏,比五子棋好不了多少,围棋也就不可能产生这么大的影响。从这个意义上说,两眼活棋设想的提出和打劫规则的解决,是围棋发展史上的一个具有重大意义的革命。有

了这一伟大的革命，围棋才真正地成了围棋。原始的吃子棋、活子棋可能在古代世界的各个角落都曾经出现过，但只有在中国，发明了打劫规则，围棋才真正地诞生了，这就如在生物进化的历史长河中产生了许许多多的灵长类动物，最终只有懂得把前肢解放出来直立行走的那一支才成了人类。虽然那一步在现在看来是那么简单，那么理所当然，其实那真的是十分伟大的。

是哪一位或哪一个群体的古人走出了这一步，已不可考，但中国有名字记载的第一个“通国之善弈者”弈秋，是在春秋时期。一眼活棋的围棋没有什么复杂的变化、复杂的技术，要产生有全国影响的著名高手，一定是棋的本身有丰富的变化，因此弈秋时代的围棋应该已经是两眼活棋的围棋了。由此可以想象：产生这个变革的时间可能在春秋时期；考虑到有一个发展过程，变革可能产生在春秋的早期。春秋时期是中国文化的第一个大发展期，是整个社会的思想活跃期，是可能产生丰富的创造的时代。围棋在那个时代完善成了围棋，这是十分可能的。在此之前围棋还有一个时间不应该太短的雏形和发展阶段——吃子棋和一眼活棋的阶段。因此虽不必太认真地肯定“尧造围棋”，但围棋的源头的确是非常久远的。

但是打劫规则的出现应该是功利性的，是为了解决在吃了子的地方再怎么下子而产生的。功利性的目的可以有多种的不同方式来实现，因此一开始，打劫规则可能有好几种。游戏毕竟是游戏，人设计游戏规则会有个人的喜好，尤其是在最初，不会去想什么理论性。因此我想象围棋在春秋或更早一些时候进入两眼活棋时期以后，有较长一段时期，多种多样的打劫方法同时存在。后来人们发现：只有劫子还原，才会导致循环无穷，必须加以限制；其余的回提，如打二还一、倒扑之类，并不会产生实际的麻烦，可以允许存在。少作限制、

多增加一些变化的观点逐渐占了上风，于是就把回提的禁止只限定在打劫上。如此，围棋规则的自我逻辑也完善了，其行棋规则就和现代围棋的下法完全一样了，围棋的发明也就完全地完成了。

基本已是现代意义上的围棋的这种发明完成于什么时候，现在也无可考证。考虑到还保留着比较原始的、和我们现在不同的打劫规则的藏式围棋棋盘是 17 道的，如果认为围棋到汉朝才发展到 17 道，那么围棋规则的这个完全定型时期应在汉朝以后。纵观中国古代的围棋记载，使我产生一个印象：

围棋在中国真正兴旺是在三国以后。班固(东汉初)在《弈旨》中说：“孔子称有博奕，今博行于世，而奕独绝，博义既弘，奕义不述。”博又叫六博，是一种赌博性的游戏。在班固的时代，六博流行，但见不到围棋。现在发现的最早的围棋实物是在汉景帝阳陵出土的一块陶制围棋盘的残片，同时出土的同坯的陶制六博片数量很多，完整无损的也不少，而围棋盘仅此一残片，看来那时围棋之流行的确远不及六博。有关两汉的文献中关于围棋的记载只是散见，但到了三国以后情况就大不相同了。

三国著名历史人物几乎都好围棋，曹操、曹丕、曹彰父子；孙策、孙权和吕范、诸葛瑾、陆逊等东吴君臣；关羽以及诸葛亮、费祎两代蜀相；还有孔融、王粲、应玚等建安七子，如果开列名单有一大串。接下来的西晋，从司马炎开始，几代皇帝以及大臣和竹林七贤等文人，无不好奕。到了南北朝，梁武帝、梁简文帝等帝王甚至亲自写棋书。从三国到两晋南北朝，可以说是中国历史上一个空前绝后的围棋大流行时期，现代围棋尽管普及程度大大提高，但在政界、知识界的流行程度还是远远不可能与那一个时代相比的。

围棋从两汉的相对沉闷到三国两晋的爆发，应该是有原因的，



如果从棋本身来说，我以为是围棋规则的完善和定型，使得围棋有了一个飞跃，真正成为了一种内涵丰富充满魅力的游戏。围棋盘的大小从 17 道发展到 19 道应该也是在这个时候。

流行推动了发展，发展又推动了流行。于是两晋南北朝就成了一一个现代意义上的围棋规则的定型时期，也是围棋的成型时期。其另一个证明就是出现了《敦煌棋经》，它是围棋史上第一部堪称棋经的著作，其内容之丰富远远超过了以前的棋论，它是围棋发展成熟的一个产物。它记述了“棋子圆以法天，棋局方以类地，棋有三百六十一道，故周天之度数”，那时的围棋已经是 19 道了。真正意义上的围棋发明到此完成了。

两晋南北朝在中国历史上具有重要意义，它是中国民族的大融合时期，是中华民族和民族文化的成型期。中国文化中的许多东西就是在这个时候成的型，围棋应是其中之一。我们不妨以诗歌作一类比：古代的围棋是诗经、乐府那样的民歌，是刘邦的大风歌、曹操的短歌行那样的英雄豪情偶发，比较自由而缺乏格律。而到了南北朝，一如产生了陶渊明那样真正意义上的诗人、出现了格律规范的文学形式的诗歌一样，围棋也有了格律规范。有了南北朝的成型，于是就有了接下来大唐盛世的诗歌的繁荣，也有了唐朝的围棋的繁荣。

不仅仅是诗歌和围棋，还可以再举出文化上的很多例子：中国的文字，或者说书法，秦汉以来从篆到隶，和现代的文字是有很大差异的，经过不断的演变，到了两晋南北朝，到了王羲之，中国的汉字终于定型了。从书再说到画，现在被称为中国画的那种画也定型于这个时期，在中国绘画史上也有一个像书圣王羲之那样的人物：画圣顾恺之。还有一个名字带“之”的人——祖冲之，他和刘徽发明的

割圆术确定了中国数学的基础，出现了《九章算术》和《孙子算经》，引导了以后的中国数学，虽然没有人再向前进一步走向微积分。再有宗教，中国真正意义上的宗教，佛教和道教或传入于东汉，或产生于东汉，但都是在南北朝成型的。道教到了南北朝，才有了完整的教义和组织，真正成了一个教；而佛教中国化的禅宗也产生于南北朝，有了禅宗，佛教才真正意义上成了中国的宗教，并在唐朝传播到朝鲜、日本。

## 六、座 子

现在的围棋是空枰开局，但古代的围棋是有座子的，即在开局之前要先在棋盘上固定的位置放上几颗子。中国古代到底曾经有过什么样的座子已无可考证了。虽然现在还能见到一些汉、晋或稍后一些的有关围棋的文献，但中国古人作文重理辩轻记述，其中关于当时的棋制、棋规的内容极少，偶有几字也语焉不详。现在一般的说法是晋以前的围棋有五个座子，即四角星位加中央天元。东晋蔡洪《围棋赋》中有“取坤象于四方，位将军于五岳”，宋章樵解释说：“棋心并四角各有一子，谓之五岳，言不能动摇也”，认为将军即座子，五岳即座子的位置。宋朝人这样解释，也许当时还有对古代棋制的这样的传闻。

然而关于五个座子的棋谱，历史上并没有记录。日本现在还保留有一局据称是五个座子的、弈于公元 1253 年的棋谱。但总觉有点疑问，现在留有棋谱的唐宋已经是四个座子了，日本围棋是唐朝时传入的，当然应是四个座子。即使也许在更早的时候有更多座子的围棋已经传到过日本，但自吉备真备从唐朝回国，他所带来的围棋就完全处于主导地位，而公元 1253 年已经是五百多年后了，何来五

个座子呢？

我们且来看一下这个五个座子的棋谱，见图 1-8，原谱共有 181 着，这里只标出前 20 着。据说这是日本佛教日莲宗的创始人日莲上人（1221—1282 年）与他的弟子吉祥丸（1243—？）在建长五年（1253 年）的对局。该谱最初见于文政十二年（1829 年）出版的《古碁》中，因此对其真伪历有疑问。我以为此局棋是否为日莲上人和吉祥丸的对

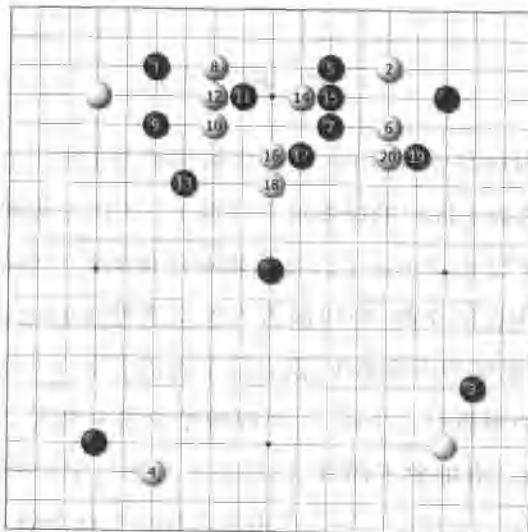


图 1-8 吉祥丸—日莲上人（1253 年）

局自是难以定论，但应该确实是日本古代的对局。因为编造一局完整的棋谱是不合道理的，古代有排局，但从头排到底也是少有的，而且排局总是为了创造一个奇特的结果以博一乐，而这局棋非常普通，因此应该是实际下出来的。再细看这局棋的着法，和中国古棋非常相似，如 2,5,6,7;1,8,9,10 的下法正是《忘忧清乐集》和《玄玄棋经》中最基本的起手式，而与保留至今的其他日本古谱（16 世纪以后）风格迥异，因此此谱是早期日本棋谱应该是可信的。

但此谱似不是五个座子的棋谱。如果是五个座子，黑多一子，第一着应该白。而此谱黑1先下，只能说是让子棋。对局时日莲上人32岁，刚成为他的弟子的吉祥丸10岁，也应该是让子的棋份。宋朝时中国的让子棋就已经和现在一样，空盘下让子，但这不合座子制。这一棋谱表现了一种未见有传说的四个座子下的让子方式，才是其特别之处，因此似不应是伪作的。它传达了日本古代的，也许传自中国唐朝的，座子下让子棋的方式。

19道棋盘座子在四四，17道棋盘的座子在哪里没有准确的记载。现在发现的汉朝的17道围棋盘实物共有两件，一为1954年河北望都出土的东汉时期的石制围棋盘，上面没有星位标记，棋心（天元）也没有；另一为2000年在西安出土的西汉阳陵的围棋盘的残片，我曾专门去看过，残片只有四分之一，但四四上有一个叉，这说明17道围棋的座子也在四四位上。

四个座子的制度一直保持到民国时期。虽然由于受日本影响，清末以后已经开始不设座子了，但民间还是保存了这个习惯，到解放后才正式废除。

围棋为什么要设座子？最初的围棋有座子吗？有多少种形式的座子？古人并无解说，现在也只能凭想象来作点推测了。有总是在无的基础上才产生的，因此最初的围棋不会有座子。座子应该是在围棋发展的某一个时期出现的，这时随着棋盘的增大，游戏者会产生一种想法：双方先在棋盘上布一个阵，在这个阵的基础上开局下棋。这也是游戏设计的一种正常思路，象棋（包括国际象棋）是代表，其他如军棋等现代的游戏也常常如此设计，因此说围棋也许有类似的想法，不是完全不可能的。

事实上一直到20世纪中叶，还存在着两种座子数量很多的围

棋;藏式围棋和朝鲜围棋。藏式围棋有 12 个座子,如图 2-12(见第 43 页);朝鲜围棋有 17 个座子、如图 2-1(见第 34 页),记谱时把黑天元的座子记作黑 1,然后由白方开始下。关于这两种围棋的详细介绍见后面第二章。这么多的座子带来的一个结果就是围棋的变化少多了,更加程式化了,下一盘棋的时间也少多了。但也许当时人的思想就是要程式化?如果仅仅作为一种游戏,程式化的布局有时也是游戏者所想望的。

没有见到中国古代围棋有多于 5 个座子的记录,藏式围棋和朝鲜围棋的座子也许是中国古代的遗制,也许是他们自己加上去的,但不论如何,在围棋游戏的早期,游戏者要加一些自己的设计比如各种花样的阵势(座子)也是可能会发生的事。元朝的《玄玄棋经》中有一个“天地复载图”(图 1-9),并说明先“布成此图”,“然后递相对弈。此一时之巧制也,今人多不用此法”。显然这也是一种座子,那座

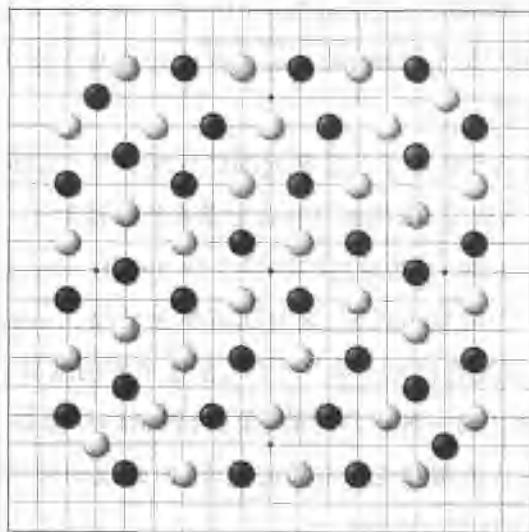


图 1-9

子数量就多达 64 个了。因此藏式围棋和朝鲜围棋的座子无论是中国古代的遗制,还是他们自己加上去的,都不足为怪。但随着围棋技术的发展,各种规则尤其是打劫规则的完善,规则必然要从自由走向规律,随意性的座子设计自然就会退出,最后停留到 4 个座子上。

从纯逻辑出发,围棋的确需要 4 个座子,它的作用是防止模仿棋。日本取消座子以后,就出现过模仿棋;20 世纪三四十年代,模仿棋曾经在日本最高等级的棋手的重大对局中也流行过。

模仿棋就是一方以中心对称的方式模仿对手行棋。最著名的模仿棋是 1929 年吴清源对木谷实的一盘棋(见图 1-10),因为这是著名棋手在正式比赛上下出来的第一盘。吴清源黑棋第 1 着天元,然后以中心对称的方式模仿白棋,一直到第 63 手,白 64 后黑不再模仿。吴清源后来说到这盘棋:“当时黑棋不贴目,按我估计,如果能一直持续下去的话,黑棋最终会赢两三目棋。木谷实好几次走出房间,

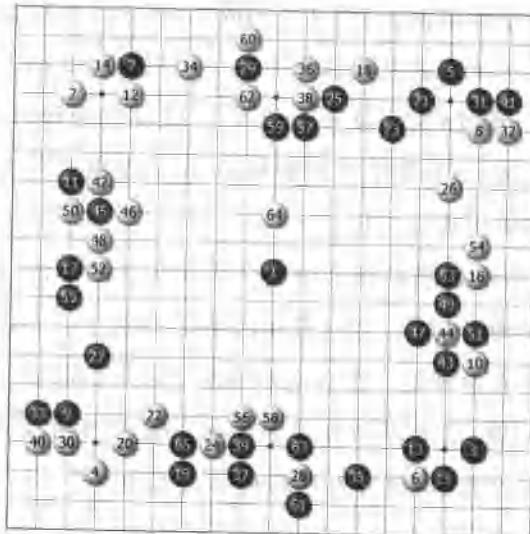


图 1-10 吴清源(黑) — 木谷实(1929)

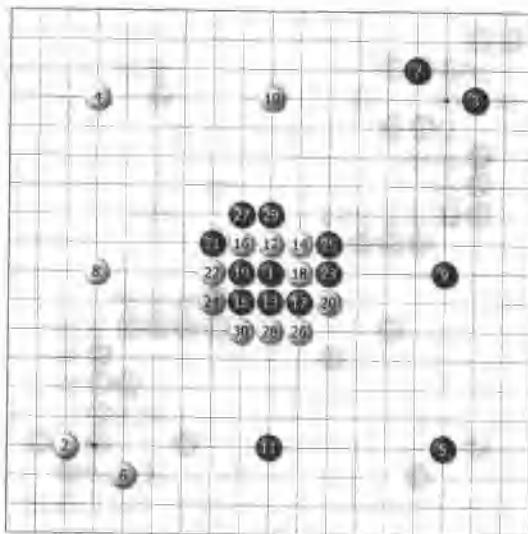
嘴里不满地嘟囔着，显然不理解模仿棋的战略。”

模仿棋下得最多的是藤泽朋斋，他是日本第一个通过段位赛打出来的九段，他在全盛的 20 世纪三四十年代就下了很多模仿棋。需要特别注意的是：当时的模仿棋是黑第一手下在天元，然后黑模仿白。由于有了天元这一子，出现征子黑有利，因此白方必须小心避免征子，当然更不可能用征子的方式来破模仿棋。模仿棋之能成立是因为任何一处的局部得失，必然会在其中心对称的另一处以黑白相反的方式再现，最终全局就会黑白相等。但当棋下到天元附近，黑白棋直接接触时情况会有点复杂。黑方可以利用天元那一个子造成对杀上的有利，从而让对方不得不退让，从而“黑棋最终会赢两三目棋”；即使双方相安无事，天元那一子等于是一个单官，那也至少是黑棋不输。

当然天元那一子也可能反而对黑不利，图 1-11 就是一个广泛被引用的破模仿棋的例子，但这并不成立，因为你虽然破了模仿，但吃亏了。从黑方来说就是要你贴上来，一旦你白 12 贴上来了，黑的目的就达到了，黑 13 肯定就不会如图 1-11 那样再模仿了。实际上前述木谷实白 64 就是挨上来要破模仿，吴清源就立刻不模仿了，他认为如此已经可以赢两三目了。

总之，模仿棋是围棋理论中一个实实在在的悖论，而有了对角置同色棋子的座子以后，全局的模仿棋就不成立了，因此中国古棋的 4 个座子是有道理的。在日本取消座子以后，理论上模仿棋有可能成为一个问题，之所以没有成为实际上的大问题，那仅仅是因为没有人真的那么无聊，没有人真的有那么大的耐心下一局完整的模仿棋。但总归还是有人下了，这无论如何总是令人心烦的。

但是到了 20 世纪 50 年代，围棋先行方开始要贴目了，最初是



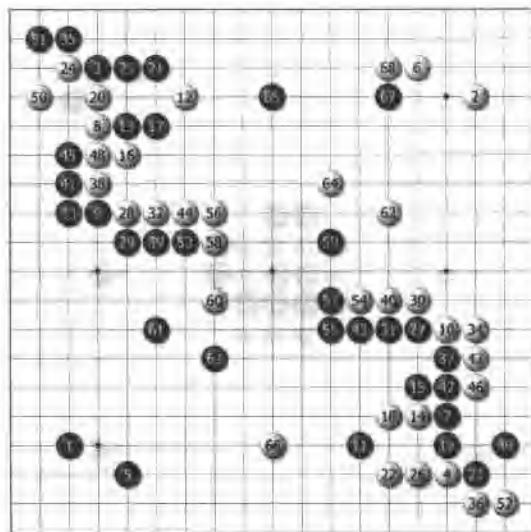


图 1-12 藤泽朋斋（白）—赵治勋（1976）

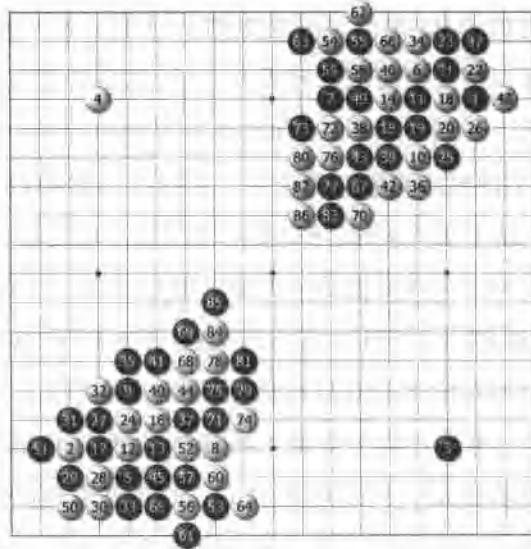


图 1-13 王雷（白）—俞斌（2005）



因此中国古代围棋设四个座子是有其道理的，不过在现代的贴目制度下就没有必要了。

有一种说法认为：中国古代的座子制度是为了抑制先行之利，甚至认为有了座子就不需要贴子了。先行之利客观存在，布上对等的4个子局面仍然完全平衡，怎么就会消失了？还有说座子是为了鼓励战斗。四个座子黑白错分四角，导致对角型布局，可以想象比双方各归一边平行型布局要比较容易引向战斗；我们还可以想象星位比小目对角地的确立要不那么确实一些。但毕竟还只有四个子，离战斗不战斗还远，如果是棋风不好斗的人，不论怎么样的结构，怎么样的棋形，他照样可以回避战斗；如果棋风好斗，什么时候他都可以挑起战斗。即便有座子比较容易导向战斗，那也起不了强制性作用，而规则是要有确定的强制作用才有意义。而且如果说是为了要鼓励战斗，必然是围棋不战斗成了风气，磨得大家都乏味，就像足球平局太多，才要把胜一场定为3分。没有听说中国古代围棋出现过这样的情况，没有动因何来规定？若是由于中国古代围棋有四个座子，因此有可能会比较容易导致战斗，这可以是一说，但设座子的目的肯定与鼓励战斗没有联系。

说到古棋好战，在规则上起到作用的更实在的是古棋要还棋块，每块棋要扣除2子。中国古棋很少三三点角，因为与今棋相比价值要少2目。这些规则上的因素的确都是中国古棋好战的一些原因，但我以为：任何一种游戏在水平较低的时候都是重进攻的，水平越高就越重视攻守的平衡。如果现在恢复古棋规则，也许一开始会战斗的棋多了，但只要过一段时间，适应了，就会找到在新的规则下的均衡感。

最后还需说明一下，四个座子对角布同一方棋子，但究竟左



上角是黑还是白是无所谓的,查看古代棋谱,两种都有,没有特别的规定。有了需要才有规定,而需要的是座子,方向没有关系。这就好比象棋,布了棋子,再来商量谁先,先方是红是黑大家是不大关心的,虽然国家有规定,民间也有红先黑后的说法,但一般人是漠然的。

相比座子的方向,确定先行一方的棋子的颜色,对围棋还是有意义的,因为围棋先行一方有利。中国古代正式的对局采用多局制,称为“筹”,日本则有“先相先”这样的对局制,确定先行方一律执黑(或执白),就会便于计“筹”。如果终局双方相等,是作为先下子方输的,因此,事先规定先行方一定执黑(或执白),还是有意义的。现代围棋要贴先,那就更需要事先确定先行一方的棋子颜色了。

但是到底是规定白先,还是规定黑先,这就没有关系了,只要统一规定一个就行了。中国最古老的宋朝棋著《忘忧清乐集》上一共收有棋局谱 18 局,其中黑棋先的 12 局;白棋先的 5 局;还有 1 局是让三子,也是黑先在星位放三子后白棋下,即让黑棋三先。其中宋朝的棋谱全部是黑先,而宋朝以前的棋谱黑先白先均有。到明朝流行白先了,但开始也并无定规,现在看到的明朝棋谱也有黑先的。真正确定白先是在明末的万历年间,当时的围棋国手苏之轼(字具瞻、亦瞻)在其所著的《弃数》的“凡例·第一条”中说:“诸谱先着黑白互见,每势要查着则(着子规则)谁先,未免劳神检点,今更一例(律)白先,凡系黑先者,一切换去,亦一捷径法门也。”由于苏之轼作出规范,“后来棋谱,皆从此脱胎”。

到了近代,受日本围棋影响,黑先成为规范。而日本围棋的黑先可能也是传自唐朝的习惯。

## 七、古代棋具与围棋盘大小

现在的围棋是 19 道,最初的棋盘是多少道? 历朝历代曾经流行过多少道? 是怎么发展的? 可以想象,刚刚发明时的棋盘一定很小,下几个子就结束了。在比较原始的古代,棋盘一般大概就是在地上选一块平的地方临时画的,也不可能太大。为求绘画的方便,总是从等分开始,先是二等分田字形 3 道,再在上面等分就是四等分 5 道,然后是八等分 9 道,到了 9 道就可以下棋了。因此可以想象最初定型的棋盘可能是 9 道。9 是个位数中最大的数,在中国古代以九为大,九具有特别的意义。现在有教小孩启蒙的 9 道围棋,网上也有 9 道小棋盘围棋,说明 9 道棋盘就可以下围棋了。但也许较长时间里围棋是 11 道的,那陶盆上的棋盘纹是 11 道,夏威夷的吃子棋也是 11 道。9 道是基础,棋盘扩大很自然的是在原有的棋盘上向两边扩大,因此扩大到 11 道、13 道等等,必然是奇数。现在发现的古代棋盘实物,最小的是 13 道棋盘。

要研究和了解棋盘发展的过程,一是古代的文献,二当然是古代围棋盘实物。提到棋盘大小的古代文献虽有但是零星的,迄今发现的古代围棋盘实物也不算太多,也不够系统。但综合分析,我们还是可以大致揣摩出中国古代围棋盘从小到大的发展的大致时间。

到目前为止发现的最古老的围棋盘是 2000 年 9 月出土于西安的西汉阳陵南阙门遗址的一块陶制围棋盘残片(图 1-14,见彩页 2)。阳陵是汉景帝(公元前 154—前 141 年)的陵墓,汉景帝刘启是汉朝第三代皇帝,前接汉文帝后接汉武帝。该棋盘是一块残片,呈不规则五角形,略大于四分之一个棋盘。长 28.5 厘米至 5.7 厘米,宽 19.7 厘米至 17 厘米,厚 3.6 厘米。两面均为棋盘,阴刻直线,手刻。四·四

处有一叉，最多处是 13 道，无法肯定完整的棋盘有多少道。考古专家认为该陶制棋盘形制、厚度与陵地的陶砖一致，应是用此同类陶砖坯所作，而陶砖边长为 33 厘米，由此推断棋盘为 17 道。四·四处的叉应是星位，也即放置座子处，看来 17 道棋盘的星位也在四·四。17 道棋盘的天元在九·九，但棋盘的九·九处未见有叉等记号，似乎当时围棋座子是四个而不是五个。

由于出土地在南阙门，且刻画粗糙，因此不应是随葬品，猜想是造墓人在工作间隙游戏下棋时的棋盘。同时同地出土的还有同样材质的六博盘。笔者曾专程前往汉阳陵博物馆观看实物。站在这两千多年前的棋盘前，我久久沉思，似乎看到古人在面对棋盘深思、落子，似乎听到古人的呼吸，他们的思维他们的智慧，他们从围棋中得到的快乐和启迪也和我们一样，在围棋面前，古人和我们的距离消失了。

另一块西汉的棋盘也在陕西，在离汉阳陵不远的咸阳甲 M6 墓葬出土，是一块石棋盘。棋盘为纵横 15 路。此墓的年代大约要晚一百年，但也是在公元前，有两千多年了。想来那时的围棋是 15 道和 17 道并存，甚至不排斥还有更小的，一种游戏在还没有定型、还没有非常成熟时，规则具有开放性，不同形式多样化的共存是正常的。

东汉的棋盘出土的只有一块，是 1954 年河北望都出土的石制围棋盘（图 1-15，见彩页 1）。这个围棋盘实际上是一个有四个脚的棋桌，高 14 厘米，宽 69 厘米，盘面纵横为 17 道，上面没有星位标记。此墓为东汉晚期，年代约在公元 160 年左右。《忘忧清乐集》中有“孙策诏吕范弈棋局面”棋谱（图 3-16，见图页 10），为 19 道围棋，对其真伪一直有争议。目前为止还没有证据能支持当时的围棋有多于 17 道的。上面所说的望都东汉 17 道棋盘的年代比孙策仅仅早二三

十年，比孙策还稍晚的三国魏邯郸淳的《艺经》上说：“棋局纵横各十七道，合二百八十九道，白黑棋子各一百五十枚。”宋朝收集到的“孙策诏吕范弈棋局面”棋谱难以作为东汉末有 19 道围棋的确实证据。

另外三国吴韦曜《博弈论》中有：“夫一木一枰，孰与方国之封？枯棋三百，孰与万人之将？”对这三百，一般认为是 17 道棋盘的 289 子的约数，虽然说是 19 道棋盘 361 子的约数稍嫌勉强，毕竟也不能绝对排斥。但如果知道那时的规则就清楚了，当时是要把子全部填满棋盘后点数的，有点像现在的应氏规则，称为“溢”，19 道棋盘 300 个子是不够用的。另外当围棋定为 19 道以后，棋人们对 361 这个数采用的是“周天之数”这样一个说法，也不会用三百来近似。

关于邯郸淳《艺经》，另有一说是：“棋局纵横各十六道，白黑棋子各五十枚”。古籍都是几经传抄翻印的，如今所见已非原貌，有歧异不足为怪，但以情理度之，此说有疑。“白黑棋子各五十枚”肯定是错的，五十枚棋子怎么能够下棋？当然是“一百五十枚”，如此则还是 17 道。棋盘还是应该是奇数道的，偶数道棋盘不符合发展规律，而且没有天元也不符合传统。我不认为有 16 道围棋正式流行过。

从两晋到南北朝初期的棋盘还是 17 道的。《乐府诗集》中《读曲歌八十九首》之第七十五首：

坐倚无精魂，使我生百虑。方局十七道，期会是何处。

该诗据《乐府诗集》编者郭茂倩（北宋 1100 年前后人）的说明：《宋书·乐志》曰：“读曲歌者民间为彭城王义康所作也”；《古今乐录》曰：“读曲歌者，元嘉十七年袁后崩，百官不敢作声歌，或因酒宴，止窃声读曲细吟而已，以此为名。”此诗应为南北朝宋元嘉十七年（441 年）前后南方的歌曲。

迄今为止发现的世界上最古老的 19 道棋盘，是 1959 年在安阳

市北郊隋代开皇十五年(595年)的张盛墓中出土的一件瓷制冥器围棋盘(图1-16,见彩页2),还有五枚棋子,现藏河南省博物馆。该围棋盘正方形,高4厘米,边长各10厘米。每角四·四处和中央,各有一小孔,形成5个“星位”。此制大约是棋盘定到19道后产生的,一直延续到近代。17道棋盘或无星位标记,或仅有四角四·四处标记,至于在棋盘9个点上作标记则是近代的事。

《敦煌棋经》(557-581年)上的“棋有三百六十一道,故周天之度数”,《孙子算经》上有:“今有棋局方十九道,问用棋几何?答曰:三百六十一。术曰:置十九道,自相乘之,即得”,都明确说明到南北朝后期的围棋是19道了。东汉、三国到两晋南北朝之初的围棋是17道的,到了南北朝后期至隋唐肯定是19道了,因此我以为围棋从17道发展到19道应该是介于两者之间的南北朝中期,即公元500年前后。前面已经指出南北朝是现代意义上的围棋的成型期。19道围棋也是一个标志。

唐朝的围棋盘出土要稍多些,著名的有重庆万州冉仁才墓出土的一块青瓷冥器19道围棋盘(图1-17,见彩页2)。边长11厘米,高3.2厘米。阴刻棋盘线,四角及中心还刻有叉,以表示星位,盘座镂刻有条孔。冉仁才系隋唐间人,唐高祖的驸马,也就是唐太宗李世民的妹夫。此墓的年代约在公元650年。

1973年,在新疆的吐鲁番境内,考古发掘出一具完好的木质围棋盘(图1-18,见彩页2),也是19道的。该棋盘边长18厘米,带方形底座,底座内是掏空的,颇为讲究,棋盘表面磨制得十分光滑。这是在西域地区发现的第一块围棋盘,据说在中亚地区也有围棋盘发现,但查找不到确实的资料,不过中国的文明沿着丝绸之路的传播,其中也包括围棋当是无疑的。

在这件木质围棋盘出土的前一年,也是在吐鲁番阿斯塔那古墓区,还曾出土过唐代的《弈棋贵妇》绢画(如图 1-19,见彩页 3),画中一位衣着华丽、体态丰满的贵妇人,凝视围棋盘,伸出右手,用食指和中指夹着一枚棋子,思索着如何落子。从细节(图 1-20,见彩页 3)看,其棋盘是纵 16 道,横 17 道,有人据此认为是 16 道棋盘的证据。但据考古者说法,此绢画当时已经是碎片,由考古者拼凑修复而成,只能说不小于  $17 \times 16$ ,不排除更多的道数。其实画是不可认真的,只能给我们一个大致的概念。以上棋盘和绢画的时代为唐初,约在公元 700 年左右。

另外还有两件在湖南出土的唐朝棋盘,有点特别。一件是 1971 年在湖南湘阴一座唐代古墓出土的围棋盘,为 15 道;另一件是 1976 年在长沙咸嘉湖唐墓出土的青瓷围棋盘,为罕见的 14 道。但除简单的消息以外未有详细一点的报道。在李松福著的《围棋史话》中有前一棋盘的一张极不清晰的照片,再也找不到其他资料,因此无法评介。

小棋盘的另一个很特别的实例是 1976 年(又说是 1977 年)在内蒙古敖汉旗丰收公社白塔子大队发掘的一座辽代古墓中出土的围棋方桌,该围棋方桌“高十厘米,边长四十厘米,桌上画有长宽各三十厘米的围棋盘。棋盘纵横各十三道,布有黑子七十一枚,白子七十三枚,共一百四十四枚。另有黑子八枚,白子三枚空放着”。

该盘特别之处一是 13 道,二是上面布有局。从古墓中挖掘出来的棋子还能在棋盘上成棋局,这实在匪夷所思。如果说发掘当时有多少枚棋子在棋盘上,有多少枚棋子在外面,这当然是正常的,但所见到的记述指的就是“棋局”,并被誉为考古中“第一次见到围棋棋局,20 年过去,还未发现第二例”。而且都附有一张棋局图(图 1-

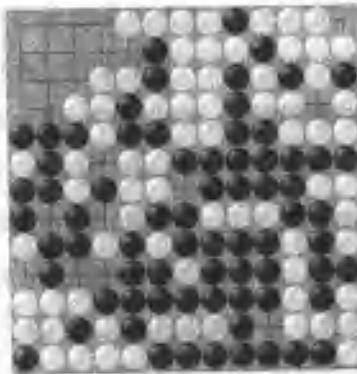


图 1-21 内蒙敖汉辽代古墓出土之所谓棋局（公元 900 年左右）

21)，虽然这实在不是一个棋局。那么到底是怎么回事呢？原来“1976 年在清理白塔子辽墓时，由于精心清理，从淤土中清出摆在方形棋盘桌上的横竖各十三行黑白棋子相同的棋局”。原来发掘者很仔细，保存原样，但都不懂围棋，以为那原样真有意义。于是那个图被广泛地传录，而应该是真正重要的那个棋桌的照片却从未有见。

这个辽代古墓年代大约在公元 900 年左右，即在唐宋之间。13 道、14 道、15 道围棋盘在考古中的发现，说明围棋在发展过程中，在比较正规的棋盘增大的过程中，小棋盘围棋在一定的范围里也许还有人在下。古代没有统一的组织来规定，而且目的纯粹是游戏，大小也就由游戏者自己定了，因此有小棋盘也是可以想象的。但是我更倾向于考古发现的围棋盘不是实际的棋盘，墓中的随葬品一般都是冥器，多瓷制，是模拟的，象征性的，比实际的棋盘要小很多，并非使用品。因此它的道数不可作真。

当围棋成为一种有一定影响的游戏时，比如到了唐朝还有了棋待诏，围棋的规则，包括棋盘大小，就会有基本稳定统一的需要。这时候小棋盘围棋即使还有但不是主流了，一如我们现在在幼儿园里教围棋有用 9 路棋盘的，倘在千年以后恰恰某一块 9 路棋盘被发现，并不会影响 21 世纪的围棋是 19 道围棋的结论。

事实上棋盘的增大并不就是好事，棋盘增大使得围棋更复杂，

技战术更丰富多彩，但也使得下一盘棋需要更长的时间，这很不利于围棋的普及。围棋的普及程度一直远不如象棋，这可能是一个重要原因。

古代围棋子出土的也不少，但因小而零散，本身材质一般也很普通，即使作为文物也常被忽视。古代的棋子多就地取材，常用的当然是木和石了，木的保存不下来，出土的多为石质，如在 1984 年陕西凤翔唐墓和 1987 年西安太平坊遗址出土的围棋子，都是石制的。宋朝后则流行瓷制，图 1-22（见彩页 3）是大约宋时的官窑围棋子。元明以后琉璃料器烧制工艺成熟，也用来制造围棋子，最有名的就是云南的云子，以玛瑙石和紫瑛石为原料，用特殊工艺炼制。图 1-23（见彩页 3）是明中期的云子。此外也有少数用“犀角象牙，白瑶玄玉”、水晶玛瑙等制作的精美高贵的围棋子，当然主要是供欣赏和收藏了。

值得注意的是最初的棋子并不一定是圆的，现成可利用的即可；而专门加工的，也是以便于加工即行，于是方的也曾经流行。西汉扬雄在《扬子法言》里说“楛革为鞠，断木为棋”，断木的形状一般就是方的。安徽亳州元宝坑一号东汉墓出土的石质围棋也是方的，想来方形比较容易磨制。但围棋子在规则的意义上价值不大。1975 年，山东邹城西晋刘宝墓出土一副用黑白卵石磨制而成的围棋子共计 289 子，许多研究者据此认为当时的围棋是 17 道。这也只能说是一种可能，在当时一副真正完整的 17 道围棋的围棋子需要 300 枚棋子，因为要填满，要考虑到赢的一方子数要多一些。即如现在一副棋子也不会恰恰是 361 枚。

## 第二章 朝鲜围棋和藏式围棋

### 一、围棋世界的多样性

现在的围棋源自中国，后来又传播到日本，虽然由于各自独立的发展，规则产生了一些差异，但大同小异，即使差异也是有源可寻的。然而令人奇怪的是在中国和日本之间的朝鲜，却下着一种规则和中国与日本都有明显差别的围棋；而在西面的藏族地区则又流行另外一种叫做密芒的围棋。围棋于 19 世纪末从日本传入欧洲之前，在全世界就仅仅中国及其周围的东亚地区才有。丝绸之路上的中亚地区据说有过古代围棋盘出土，但那应该是过路的中国商人的遗物，并没有发现围棋曾经在中亚流行。在东亚这么一个范围里，在中国和日本这样一个强大的围棋背景下，却还存在着两个小小的界数，而且这两种围棋一直存在到 20 世纪的中叶，这实在是一种非常有趣的现象，值得我们关注。

如果认为位于东亚的中国、朝鲜和吐蕃都各自独立地发明了那么相似的气定死活、打劫和两个眼活棋的围棋，而世界更广大的其他地区却没有（某些研究者中有这样的意见），那总会让人觉得有点牵强。我想大家比较容易接受的还是：这三种围棋在古代有同一个起源，比方说在春秋时中原地区流行的古围棋，然后分别向东和向西流传到朝鲜和藏区，形成了朝鲜的围棋和藏族的密芒。



游戏是人设计出来的，而人的设计是有开放性的，你可以这样设计，他可以那样设计，因此一种游戏当广泛流行的时候，必然会在不同的地方繁衍出一些差别来，最典型的例子是麻将，不同地方的麻将的规则在大同下是有许多小异的。古代通信不发达，交流比较困难，繁衍出来的差别特别容易在一个地方被固化而成为传统保留下来。甚者如象棋，中国象棋、国际象棋、日本的将棋，应该起源于同一种棋，但在各地流传，各地的人按自己的喜好改造规则，枝节蔓延，最终成了不同的棋。而围棋虽然规则有若干差别，但它的基本内涵没有差别，主要规则是一致的，差别仅仅在细节上，那么它不仅仅是同源同宗而且还仍然是同一种的游戏。

只是古代留下来的资料太少，也许我们最终也不可能查考出这些差异的根源，但至少我们可以从中领会出事物的多样性，领会出大千世界的丰富多彩。就像基因突变，变种的出现不需要理由，但自然选择最终会择优。

介绍这两种围棋，一方而是使我们能更加领略围棋世界的多姿多彩，另一方而也是可以从中感悟出古代围棋演变中的一些信息。

## 二、朝鲜古式围棋

由于和中原地区没有地理上的明显阻隔，朝鲜自古以来就和中原地区有着密切的关系。目前能见到的关于朝鲜的最早的记载是《史记·宋世家》的“箕子封于朝鲜”，朝鲜古史《海东绎史》记：“箕子率五千人入朝鲜。其诗书礼乐、医药卜筮，皆从而往，教以诗书，使之中国礼乐之制，衙门官制衣服，悉随中国。”箕子是商纣王的叔父，平壤原有箕子墓，但在1959年被拆除。箕子发明围棋也算是近来围棋起源之一说，山西陵川的棋子山原名箕子山。至于这和朝鲜的围棋

有什么关系,也只能是提供一种想象了。

自东汉到南北朝到唐初,朝鲜处于高句丽、新罗、百济的三国时期,也是古代朝鲜的一个鼎盛时期。有明确的历史记载表明当时的朝鲜围棋十分流行。《旧唐书·东夷传》中记有:“高丽者,好围棋投壶之戏”;《新唐书·东夷传》:“新罗……国人善棋”;《北史·百济传》中说:“百济之国,……俗重骑射,又知医药、蓍龟与相术、阴阳五行法。尤尚弈棋。”图 2-10(见彩页 5)即为在韩国西南部发现的古代石制围棋盘。

围棋在朝鲜很早就流行,这是可以想象的,问题是在朝鲜流行的围棋和中国、日本的围棋有明显的不同。棋盘是 19 道的,这一样,但是它有 17 个座子,按规定在开局前布于棋盘上,称作巡将,如图 2-1,因此朝鲜围棋又称巡将围棋。由于天元的子标为黑 1,因此也可以说是 16 个座子。这么多的座子是现在中国和日本下围棋的人想

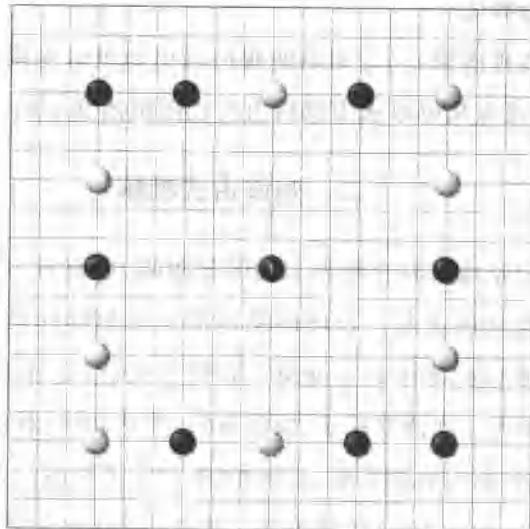


图 2-1

象不出来的。

朝鲜围棋最大的特点还不是这 17 个座子，而是它的胜负计算规则。它是一种绝对计空的规则，既不同于中国也不同于日本，这十分有意思。在中国规则和日本规则之争中，一般认为中国规则计子，日本规则计空。这样的理解其实是不准确的，日本规则在计空之前要把死子回填，这在理论上是一个无由之矩。日本规则的种种弊病之源也正在这不清白的计空。而朝鲜围棋的计空是真正的计空，如某一局部，见图 2-2：

计空时先把对方死子提出，然后己方只保留边界上的子，其余均为冗子清出。如图中 2 个■的白棋死子，3 个□的黑棋冗子均应取出。但边界上不能只有一口气的子，因此 A 子要保留。结果如图 2-3，然后再点数这块棋的空。

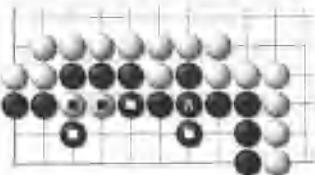


图 2-2

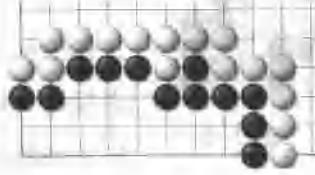


图 2-3

由于边界已定，再在空内无论怎么下子，不论是吃对方残子，还是补棋、补劫材，均不会再有影响，因此不存在日本的比空规则的缺陷。这说明定义必须准确，如准确，则不论是数子如中国规则，数空如朝鲜规则，均是逻辑清楚的，只有日本规则那样名为比空、实际又不是真的比空才会出问题。朝鲜规则和中国规则的差别仅仅是边界的子，如果朝鲜规则把边界的子加上去就等于中国规则了。

按照这一规则，棋要有边界，因此单官要下，而且不同的单官价值还可能不一样。如图 2-4 中的 A 点无论哪一方占了都不改变空，

双方都没有价值;C点黑方占了不增加空,没有价值,白方占了可减一个冗子,有价值;D点则相反,黑方有价值,白方没有价值;而B点则双方都有价值。如果说C,D价值1目的话,B就是2目。

另外双活的棋的空也可能不一样。如图2-5,黑白棋一

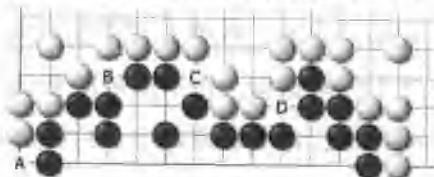


图 2-4

眼双活,但计空时白■一子是冗子,可以清出计数。这样,虽然是双活,但白方比黑方要多1目。局终时如空相等,则为先行的黑方输,这和中国古代一样。

这种围棋在朝鲜一直流行到20世纪中期,如图2-6(见彩页4),是1927年朝鲜的报纸。上面刊登着两局棋谱,明显可以看到有16个座子。天元为黑一,并标“黑先”。早几年韩国著名棋手曹薰铉和李昌镐还按这样的规则下过表演赛。大概和中国的还棋块的老规则一样,这种围棋是在近代日本围棋传入以后才逐渐退出历史舞台的。

朝鲜这种特别的围棋来由已无法考证,但可以肯定它不是来自日本,因为从古代的记载来看,围棋在朝鲜的历史要比日本早。“围棋创自尧舜,由吉备公传来”是日本的标准说法。吉备真备遣唐回日本是唐玄宗时的公元735年;而前面提到的已经流行围棋的朝鲜的三国时期是在南北朝到唐初,早于吉备真备。

其实早在吉备真备之前,日本就已经有围棋流行的记载,有一种说法认为围棋是先传到朝鲜,后来又从朝鲜传到日本的,这从地理上来说也是合乎情理的,平山菊次郎的《日本围棋史》就持这种意见。日本和中国的交流盛于唐朝,而据日本和朝鲜的古代文献记载,

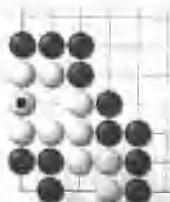


图 2-5

在中国南北朝时期百济和日本之间就已经有非常密切的交流,甚至皇族之间还有通婚。因此出现于日本的中国的文化许多先是通过朝鲜转传过去的,其中应也包括围棋。

现在日本东大寺正仓院藏有一紫檀彩绘象牙镶嵌木质围棋盘(见图2-7,彩页4),据说是唐代赠送给日本的,更有明确的说法是唐朝皇帝送给日本孝武天皇的。这个棋盘的确是珍品,应是皇家之物,但这样的赠送历史上未见有记载。我想查找与孝武天皇对应的是哪一个唐朝皇帝时,却发现日本并无孝武天皇。再仔细看那棋盘,发现棋盘上有17个点(见图2-8,彩页5),位置正好和朝鲜围棋的座子切合,而中国没有此制,隋唐的棋盘上只有4或5个点,或没有点。因此这个棋盘更像是朝鲜的棋盘。

而在日本奈良博物馆的一次展览的报道中,说到展览的展品里有一副围棋子,从棋盒的照片(见图2-9,彩页5)看,也是紫檀彩绘象牙镶嵌,与那棋盘极似一套。而展览说明是百济义慈王(641-660年在位)赐给当时日本大臣藤原镰足(614-669年)的,后来其孙女在成为圣武天皇(701-756年)的王妃时,带入王府,圣武天皇去世之后,王妃为祈求冥福,将王府藏品献给了东大寺。这里记载十分明确,因此这个棋盘是朝鲜古代棋盘的可能性更大,也是17个座子的围棋的一个重要的物证。

由此,我想象日本之所以以“围棋创自尧舜,由吉备公传来”为正统说法,可能是因为在此以前,古代日本的围棋是朝鲜传入的,有17个座子;吉备真备作为遣唐使从中国归来后,日本围棋改用唐制,以后就以此为宗了。

朝鲜围棋的这种特别,我以为是围棋在传播中的变异。很多游戏都是摆好一个阵势再开局对战的,象棋、军棋等都是这样。这也是

一种游戏设计的惯性思维,因为游戏总是战争的模仿,而战争不会是从空枰开始的,总有一个布阵。人们可能会不自觉地把这种思维加到游戏中去,改造游戏。除了朝鲜围棋的17个座子,还有藏式围棋的12个座子,一东一西同一个取向,只能说是思维的共性。17个座子必然是19道棋盘,因此它出现的时间应稍晚些,估计在东晋南北朝时期。

但是朝鲜古围棋的绝对比空规则确实太特别了,从思维的规律来说总是先有子后才有空,比空规则应当是后来创造的。我想唐朝的时候无论是日本还是朝鲜采用的都应该是和唐朝一样的比路规则,但唐朝的比路规则看起来是比空,却又要死子回填,又要一块棋扣2路,如果不清楚它的实质是比子,很难理解。于是日本和朝鲜都按自己的理解作了修改。朝鲜的这种修改看起来很特别,实际上是最简单,最直接的,也是最容易想到的:既然是比空,那就干脆比空。如此倒也不失为一种规则。

自唐以来朝鲜与中国关系密切,围棋交流也非常多。《旧唐书·东夷传》记:“(唐玄宗开元)二十五年,兴光卒,诏赠太子太保。仍遣左赞善大夫邢璫摄鸿胪少卿,往新罗吊祭……又闻其人多善弈棋,因令善棋人率府兵曹杨季鹰为璫之副。璫等至彼,大为蕃人所敬。其国棋者皆在季鹰之下,于是厚赂璫等金宝及药物等。”唐诗人张乔有一首《送棋待诏朴球归新罗》:

海东谁敌手?归家道应孤。阙下传新势,船中复旧图。

穷荒迥日月,积水载寰区。故国多年别,桑田复在无。

棋待诏就是皇家供养的职业棋手,朴球归国不仅仅是海东谁敌手,而且应该对朝鲜的围棋产生影响。

宋初《高丽史·乐志》中的《礼成江曲》记录了一个传说,北宋

商人贺头纲在高丽国礼成江行商时，赌棋赢走了一位美妇。美妇的丈夫后悔莫及，在礼成江边哀歌一首“礼成江曲”，不过那也可能是象棋。

座子还好说，而且要不要、要多少可以商量，但计数规则直接影响到胜负，影响到收官的技术。从上面的记载中很难想象两国的围棋规则会有很大差别。考虑到绝对比空是在唐朝规则上的一种变异，因此我以为朝鲜的绝对比空规则可能是在宋以后的发明，与设 17 个座子是两个时代的事。而由于朝鲜一直以来是一个相对独立的国家，因此规则比较容易异化，而且异化会顽强地保留下来。

### 三、藏式围棋

藏式围棋是流行在西藏和青海、云南、四川等藏族地区的一种围棋，藏名叫做密芒。密芒的意思是很多的眼，有人认为这眼即是指围棋中的眼。我以为大约不是，因为围棋中的“眼”与“很多”联不到一起去，应该是指棋盘像网有很多眼，因此密芒当是指使用这种有许多格子的棋盘的游戏。

很多关于藏式围棋的介绍中都认为藏式围棋分大小两种，比较典型的说法是：“大围棋与目前国际上流行的正式比赛围棋相同。小围棋棋盘纵横各 9 条线（或 11 条线），黑、白各 32 子（或 40 子）。开局时双方各以 16 子放在相邻二边上，然后交替移动棋子，每步一格，循线前进。如甲方一子在一直线上被乙方二子所截，则提去甲方之子而补以乙方之子，至 16 子补完为止。”

很显然，这所谓小围棋并不是围棋，倒有点像是象棋。如果说密芒是指棋盘，那就好理解了，那不过是使用方格子棋盘的另外一种棋类游戏。就像虽然使用相似的棋盘，五子棋不是围棋一样。这种游

戏现在还在藏区流行，还比较容易见到，而且不同的地方差别还很大，例如还有这样的描述：“黑棋要赢必须在棋盘上摆出一些固定的棋形才行，比如下十三路棋盘，则黑方在白方不少于 13 个子之前，摆出‘枪’、‘鞋’和‘三排军队’等各种图形，才可以到达胜利彼岸。”有不少旅游者见到这种密芒，并在文章中介绍。现在有说法认为藏式围棋还在藏族地区流行，其实指的是这种也叫密芒的棋类游戏，它不是藏式围棋，也不是藏式围棋的一种。

真正的藏式围棋是一种 17 道的围棋，原先主要是在西藏上层社会和僧侣中流行，全国人大常委会原副委员长阿沛·阿旺晋美就是其中之高手。据报道，1958 年锡金王子去日本访问时曾与日本围棋高手对弈一种规则奇特的围棋，棋盘也是自带的，引起了日本棋坛的惊异，而这位锡金王子说是学自西藏僧人。其所指应就是藏式围棋。

由于西藏社会的变化，这种藏式围棋现在已经不流行了。2005 年 6 月为发扬藏族文化，云南迪庆藏族自治州专门派人去拉萨学习藏式围棋的下法，并举办了藏棋文化节，邀请了中国棋院院长王汝南和多名围棋专业棋手参加，并按古老的密芒规则下了棋。

藏族地区自古就有围棋流传的历史记载，《旧唐书·吐蕃传》中有：“围棋陆博，吹蠡鸣鼓为戏。”《新唐书·吐蕃传》有：“其戏兼六博。”《敦煌本吐蕃历史文书》(藏文)就记载有：松赞干布的父亲朗日伦赞的大臣，著名的政治家、军事家琼布·苏孜色擅长下密芒，而且棋艺高超，他能边处理公事边下棋。别人下棋时，哪一方不利了，经他一指点就能反败为胜。另外，著名藏族诗史《格萨尔王传—贵德分章本》征服霍尔中，记载有格萨尔与霍尔的亲王梅乳孜下棋，一负后三胜的故事。



关于密芒在西藏现在还有许多传说。西藏山南朗县泽仁乡有一座他巴西日山，是西藏一座著名神山，山下有个村庄叫多参，村后有一块不太规则的方石头，石面平滑，上有石线，像一副雕刻的围棋盘，当地人叫它康卓密芒。据说狮头神女常在这里邀恶魔下棋，每次都下得狂风四起，乌云密布，似乎是盘上厮杀异常激烈，由于观音菩萨的帮助，神女每次都能降服恶魔。日喀则附近的夏鲁寺和萨迦寺，每十二年跳一次独特的宗教舞蹈密芒舞。身穿黑白服装的咒师，戴着面具，在画有藏棋盘的场地挪动，就如是以人代子下一盘神秘的密芒。

据说在日喀则大竹卡的西藏本教(也有译为钵教)热拉雍仲林寺里，至今还保存着一部密芒阿即藏棋咒语经。甘南夏河拉卜楞寺还收藏有一本关于藏式围棋的书《密芒吉单居》，意即《藏棋之理论》，作者是19世纪中期的藏族天文历算家丹巴加措，书中不仅有藏棋的下法和理论，还收录了部分前人所下的密芒图谱。

现在已经考古发现的石制密芒围棋盘有七八处，发现点几乎分布在全国藏区。其中2000年6月在墨竹工卡县加玛乡发现的一块古代石制棋盘最具意义。此地相传为松赞干布的父亲朗日伦赞的强巴米久宫殿所在地，也是松赞干布出生地。直到“文革”前，强巴米久宫以及松赞干布生母亦萨兑嘎之王宫的残址还可寻见。因此令人想象此密芒为朗日伦赞时代(相当于唐初)之物。棋盘见图2-11(见彩页5)，凿刻于长1.44米、宽0.58米的菱形花岗岩表面中央。棋盘线条长宽各0.44米，为正方形，棋盘两端各凿有一凹坑，凹坑直径0.11米、深0.4米，想是放置棋子的。棋盘表面均有磨损，线条较为模糊，但可以数清为纵横有17道线，为 $17\times17$ 格。

曾有报道说：“近来在西藏吐蕃墓葬中发现的棋子，将藏棋历史

推前了 3000 年”,并被广泛引用。这样的说法是不够严肃的。且不说认定有两种颜色的石子就是棋子缺乏说服力,吐蕃时代不过也是在一千多年前,吐蕃墓葬与 3000 年搭不上边。但有一点很明确,藏式围棋在松赞干布之前,即唐朝之前就有了。

由于与唐朝的围棋有明显的差别,因此一些人据此认为藏式围棋是独立产生的,比方认为起源于西藏本教(佛教传入前的西藏的原始宗教,后融入佛教)时期,用占卜算和念咒语,它和中国的围棋分别起源,并且各自平行发展;但更多人倾向于藏式围棋很可能是中国古代围棋的一种变种,我倾向于这种观点。有人猜想诸葛亮七擒孟获时把围棋带入了云南,然后又从云南传入西藏,这也就是猜想,或者说设想。和朝鲜不同,中原地区和藏族地区的围棋交往无明确的历史记载,但传播常常是一种不留信息的过程,细节是无法确定的。比如鸦片战争打开了西方进入中国的大门,但是嗜好辣椒早已就是四川人的习俗,不能就此认为中国的四川和美洲各自独立地培植出了辣椒。

要找到藏式围棋的历史起源实际上是不可能的,作为一种游戏,不可能有历史资料明确地说明它的来源,即使是有,如中国的“尧造围棋”,那也是不可信的。但是我们从它的规则特点还是可以寻找到其历史渊源的一些蛛丝马迹,并增加我们对围棋规则发展轨迹的新认识。

藏式围棋与现代围棋的差异主要有以下几点:一是棋盘是 17 道的,这倒不足为怪;二是它的座子比中国古代围棋还要多,有 12 个,见图 2-12;三是如果一方的棋子做活后,可形成某种八宝吉祥图案的,奖 8 个子,如一方的对角两个星位座子和天元均被对方吃掉,要给对方增加 24 个子,这当然是一种游戏式的附加,不必太关注;

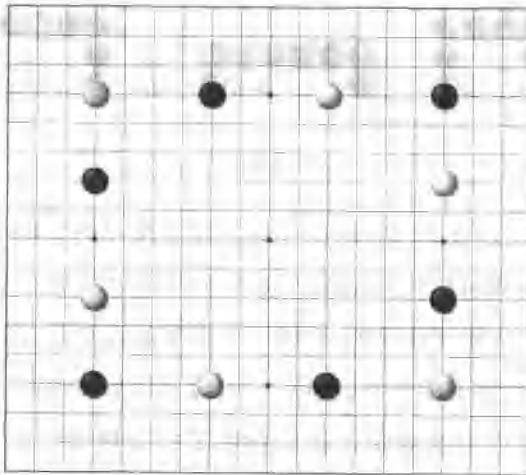


图 2-12 藏式围棋的 17 道棋盘和 12 个座子

最重要最特别最值得注意的，是它的打劫规则。

藏式围棋的打劫规则禁的不是来回提子，而是不能在对方刚提了你的子的地方着子，必须隔一手。如此打劫规则被扩大化了，分成了两部分，一部分是打劫，这没有差别；另一部分则是把很多死型变成了“缓刑”。如倒扑也不能立即回提，需要找一次劫材，当然那不是打劫，打劫是双方来回，这里是单方的，“缓刑”只缓一次，只是给了又一次交换的机会。另外规定不管你提的是一个子还是几个子，例如你提的是 5 个子，那么对方下一步就不能在这个刚提走了子的这 5 个空点上下子。如此一些死型的眼位也成了“缓刑”了。如图 2-13 中，三个典型的黑棋眼位死型，当然还可以举出其他种的眼位死型，由于黑棋提眼位中白棋后，白棋不能立即在里面下子破眼，要去找一次劫材，也成了“缓刑”。如果再往复杂里思考，倘若是对杀，大眼

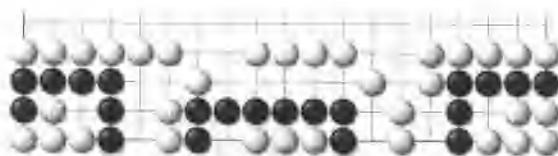


图 2-13

不仅仅要算气，还要算“缓刑”的次数。比方说刀把五是7口气，但其中提了点入，再提再点，共计要点提5次，就要“缓刑”5次，即要找5次劫材。对于这种打劫规则，套用一个形象的说法是：刚死了棋子的地方是热的，对方不能进入，须隔一手，冷了以后方可下子。

这个奇特的打劫规则让我们看到了打劫规则产生时人们的思维状态。打劫规则最初出现的原因应该是功利性的，而不是理论性的，不是理论产生出规则，而是需要创造了规则。当发现两眼活棋使围棋变化更丰富、更有趣味了时，人们喜欢要下两眼活棋的围棋。但由此而产生的回提，或者说在死了的地方再下棋会产生麻烦，怎么办？就有了要禁止的想法，但怎么禁？我们已经有了并且习惯了现在的打劫规则，当然觉得答案很明白，但对于当时的人来说，因为是没有，所以思维就没有框框，是全开放的。

理论会推导出唯一的结果，而功利的目的可以通过不同的方式实现，可以有多个结果。现代的研究知道，打劫规则的理论依据是“禁止全局同形”，但这是后来的人总结出来的。发明打劫规则之初只是要解决问题，只是一个功利性的需要，因此可以设想最初打劫规则可能有多种设计，或者不同的阶段有变化。像藏式围棋那样，禁止在刚提过子的地方立即着子，应该是一个更为粗糙的，因此也可能更原始的禁止方式，到后来发现禁的范围不必那么大，有必要禁的仅仅是会造成循环的劫子，就改为禁止回提了，而且像打二还



一这样的不会产生循环的回提也不必禁，于是就形成了现在的打劫规则。

因此，我认为在藏式围棋中保留的这种打劫规则，正是围棋规则发展早期的东西。在中国中原地区规则已经发展了，改变了，而在藏族地区早期传过去的东西没有改变，就像活化石一样，成为传统被保留下来了。17道围棋在西汉时期已经有了，19道围棋则是在南北朝时期才通行。因此一个可能的设想是围棋是在汉朝或者三国时期，比方说诸葛亮七擒孟获时，传入藏族地区的。而当时的打劫规则就是这样，或者传过去的那些人下的是这样的打劫规则，现在这样的打劫规则是在南北朝时期才定型的。这只是我的猜想，我以为还有点道理的猜想。

另外，从“形成某种八宝吉祥图案的，奖8个子，如一方的对角两个星位座子和天元均被对方吃掉，要给对方增加24个子”的规定来看，它的胜负计算是数子，和中国唐朝以前的古代围棋的规则一样。另外，藏式围棋以一人抓子一人猜单双来确定先后方，和现在围棋的猜先方式一样。藏式围棋没有让子棋，如双方棋力有明显差距，则局前确定差距子数后对局，颇类似于现代的贴子。

朝鲜围棋和藏式围棋这两种不同的围棋，在围棋演变的历史中的位置是不一样的。藏式围棋是在东汉到三国时期从中原传到西南藏族地区的一种围棋，未再有大的变化，因而保留有古代围棋规则信息；而朝鲜围棋传入也很早，但流传下来的是经过在宋朝以后加入了规则改变的围棋。

### 第三章 《敦煌棋经》与《忘忧清乐集》

#### 一、最古老的棋著

如果不计早期的有关围棋的零星记述，专门论述围棋的最早的论著是东汉初班固(32—92年)的《弈旨》，以后还有东汉马融的《围棋赋》、三国应玚的《弈势》、韦曜的《博奕论》、东晋蔡洪的《围棋赋》等，到了南北朝、唐宋，这类文著更是多到不胜枚举。两千多年来，中国古代有关围棋的文献可以说是浩瀚如海洋，其内容丰富，涉及到的不仅仅是围棋的技战术，更有许多延伸到哲学、军事、美学甚至玄学。古人的宏论令人赞叹，但对这“上有天地之象，次有帝王之治”(班固语)的东西到底是什么样的却语焉不详。我们从古代的棋论中几乎找不到有关围棋的最基本的解说。

而最最重要的，围棋到底怎么计算胜负的规定，更是被忽略了。中国古人喜欢从微言中发现大义，却不屑于把微言先说说清楚，于是我们现在想要了解古代的围棋规则，实在是太困难了。

棋谱、定式、死活等方面围棋的棋书，有记录的始于晋，如东晋赵王伦的舍人马朗的《围棋势》二十九卷。到了南北朝时期棋著更多，《隋书·经籍志》载有八部五十二卷之多，书名如《棋势十卷》、《棋势八卷》、《棋图势十卷》、《棋法一卷》、《竹苑仙棋图一卷》等。作者既有棋家，如王于冲；也有官员，如宋员外殿中将军诸思庄，梁上书仆

射柳恽；更有如梁武帝、梁简文帝等帝王。但所有这些书均早已散失，唯在隋书、唐书中留有其名。

到了唐朝围棋更盛，棋著或棋谱当然更多，但也同样湮没。现在所能见到的古谱基本上是明清以来的，其中或有少许名为唐宋的，如明朝的棋谱中有王积薪的《凤池图》，也是流传的，其真实性是不能确定的。而且一般多是所谓“棋势”，即死活常形和定式，即便有少量棋局谱，也只有前几十着。现存较早的对后代影响很大的棋谱专著元朝的《玄玄棋经》就是典型，重视围棋技巧的记录，不重视实战对局的记录。从这些棋谱书中可以看到当时的棋艺水平，但很难反映当时的棋界实况，更无法了解当时的围棋规则。对于探索古代的围棋规则，这些棋书基本上提供不出什么信息。

要了解规则必须要有明确的计数说明，或者全局图谱，而且不能是中盘认输的，要有最终点数结果。如此才能知道当时的规则是怎样计数的。而这样的棋谱即使在棋谱繁多的明朝也不多见。所幸的是还有《敦煌棋经》和《忘忧清乐集》这两部中国古代最伟大的围棋著作，给我们留下了寻究中国古代围棋规则的些微线索，因此，解读这两部著作是探索围棋规则演变历史的关键。

我以为在中国古代所有围棋论著中，有几种是特别重要的：一是元朝（1349年）的《玄玄棋经》，因为它是一本内容系统全面的围棋专著，在棋艺上实际影响了后代的中国、日本；另外有两部代表古代围棋水平最高峰的棋著：清施襄夏的《弈理指归》和范西屏的《桃花泉弈谱》。但从研究古代围棋的价值来说，最重要的仍然还是《敦煌棋经》和《忘忧清乐集》。它们内容丰富，信息量大；而且不仅仅是所有专门棋著中最古老的，尤其难得的是千年古本犹在，其信息的真实度无可置疑。因此在分析寻究古代围棋

规则之前，有必要先对《敦煌棋经》和《忘忧清乐集》作一介绍，以对这两部著作和古代的围棋有一个大致的了解。

## 一、从尘封中走出来的《敦煌棋经》

敦煌是世界著名的文化遗产地。在国际学术界，敦煌的文物研究被称为敦煌学，以一处之研究而称为学，在古文化的研究中大约是绝无仅有的了。民国时代有敦煌研究所，现在则有敦煌研究院——为一处文物设立直属国家的研究机构，这也是唯一的，如果不考虑故宫的话。但国人对敦煌的认识主要是壁画，说到敦煌首先想到的是“飞天”、“倒弹琵琶”，是张大千、常书鸿对敦煌的发现、痴迷和献身。实际上我们现在对敦煌的研究也确实主要在佛教石窟艺术上。但是敦煌之能成为学并不是因为这，而是因为一百多年前的某一天的一个惊人的发现。

清光绪二十六年(1900年)初夏的一天，当时看守敦煌莫高窟的王道士(王圆箓)在清理第17窟(现在的编号)时，发现了一个被封了近千年的藏经洞。笔者曾经去敦煌看过这个洞，那是进第17窟的过道(或叫甬道)右侧的一个不大的密洞。发现时整个洞中全部堆满了经卷，于是此处后来就被称为藏经洞。

1907年英籍匈牙利探险家斯坦因(Marc Aurel Stein 1862—1943年)来到敦煌，从王道士手中骗走了藏经洞中的经卷画册约六千多卷，装了二十九大箱。当这些文物运到英国，陈列在伦敦大英博物馆时，世界被轰动了。在一个地方发现如此大数量的千年古文献，这实在是太惊人了。尤其是其中大量各种中亚古代文字的文献，反映了当年丝绸之路的历史文化，价值真是无可估量。于是一时间世界各国的探险家蜂拥而至，当然还有清朝朝廷，藏经洞中的文物也就很

快被盗窃一空。具有讽刺意味的是：这些被各国探险家盗走的文物，现在都很好地保存在各国的博物馆里，《敦煌棋经》现在就保存在英国大英博物馆。而上缴给朝廷的却大多中间被截留，到北京几乎散失殆尽。斯坦因七年后再来敦煌，从陕西、甘肃、新疆各地又收购了不少散落的敦煌经卷。

图 3-1 即斯坦因所拍摄的第 17 窟（他的编号是 I 号）照片，右边那个窗台状的即藏经洞的人口，其台阶高 4 英尺（1.2 米），现在为



图 3-1 敦煌藏经洞

了便于参观已经开成门。走道上堆的即是从藏经洞中移出的经卷，《敦煌棋经》也是这样的卷。中国古代文献多为卷，装订成册是印刷术发明以后的事。如果没有《敦煌棋经》，我们将永远无法说清楚古代的围棋规则，无法理顺围棋规则的演变史，也无法有说服力地证实日本围棋规则之本源。无论历史如何评价王道士和斯坦因，这两

人的的确为围棋作了贡献，虽然他们发现的文物在其他方面的研究价值也许更大，但我们在此关心的是围棋。

《敦煌棋经》现藏伦敦大英博物馆(British Museum)，编号为敦煌写本“斯 5574”。由于西方的研究者不懂围棋，此重要文献一直无人注意。直到 1933 年清华大学历史系张荫摩教授在英国见到此件，回国后作了报道，并录介了《敦煌棋经》中附录的《梁武帝棋评要略》，国人才得以知道有此前所未见之中国围棋文献。以后又有多名中国研究者在大英博物馆见到此件。1957 年在向达著的《唐代长安与西域文明》中也把他在英国见到的此件列入目录之中。1962 年 5 月商务印书馆编辑出版了《敦煌遗书总目索引》，第一次介绍了《棋经》七篇的篇名。现在陈列于敦煌研究院陈列室的复制件是根据照片复制的，凡到敦煌的游客均可参观。只是敦煌石窟规模宏大，游客光是游石窟还走不过来，常常忽视了陈列室。

图 3-2(见彩页 6~8)即《敦煌棋经》之彩色照片，此资料极为难得，故全部录上，以飨读者。篇末左下方红印为大英博物馆之藏印。

《敦煌棋经》卷首缺损，不知是否有正式篇名和作者，但其卷末有“棋经一卷”四字，因此也可以认为篇名即“棋经”，如此其名应为《棋经·敦煌写本》，但一般习惯称为《敦煌棋经》，我们也从其俗。敦煌藏经洞中的文献上起两晋南北朝，历隋唐五代，但无西夏以后，因此大致可以肯定此洞封于西夏之前，其相应

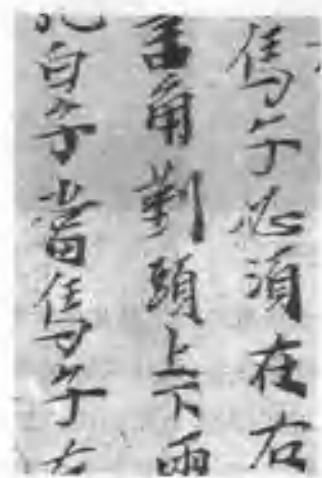


图 3-3 《敦煌棋经》局部放大



下限在北宋初。成恩元先生考证《敦煌棋经》的年代为北周，因为《敦煌棋经》中把“黑子”都写为“乌子”（见图 3-3），应该是为避讳北周太祖宇文泰的字“黑獭”，北周曾经专门下诏改“黑”为“乌”。从内容看，《敦煌棋经》之文字、棋法、术语都明显比唐宋更为古奥；其中提到的人物、典故也无南北朝以后；其书法也尚显北魏遗风，尤其是有一些北朝时期特有的、唐以后不用的别体字，因此定《敦煌棋经》年代为北周是可信的。北周（557—581 年）是北朝的最后一朝，重新统一中国的隋文帝杨坚即是北周重臣，敦煌郡当时正属北周的领域。

### 三、《敦煌棋经》简述

《敦煌棋经》写在一卷佛经画卷的背面，是一个手抄本。不能排斥是用棋经纸作画卷，但我更倾向是利用画卷纸抄的棋经。卷首大约缺损三四行，现存共 159 行，最后一行即“棋经一卷”四字，然后还有一行古藏文字似是收藏者的题记，其后尚有空白，应是结束了。总共有 2443 字。

《敦煌棋经》是一部在中国古代文献中没有见到、也没有被提到过的著作。中国古代名为棋经的，字数在千字以上、全面论述围棋的著作，传世的原来就是北宋的《棋经十三篇》一种。《棋经十三篇》流传甚广，版本很多，其中的名句凡下棋者人人都能说上几句，但是从未见过哪怕一星一点还有另一部棋经的说法。《敦煌棋经》中也有不少精彩的句子，以前从未有闻说过。这说明《敦煌棋经》是一部被历史的灰尘湮没了的作品。

现在有文章在解释《棋经十三篇》时说：“《棋经十三篇》的原名可能只是‘棋经’两字，后来为了区别于更古老的《敦煌写本棋经》……把它呼作《棋经十三篇》”，这是不确切的。包括《棋经十三篇》的

作者在内的当时的棋人，肯定都没有见到、甚至连听都没有听说过还有一本北周时的棋经。《棋经十三篇》从最古的《忘忧清乐集》本开始就明明白白地叫《棋经十三篇》。《敦煌棋经》大约是一部仅仅在西北地区流传的作品，其流传范围很小，影响也很小，因此很早就失传了。由于仅此独见，作者不明，也不可考。

由于有“棋经一卷”四字，一般认为《敦煌棋经》性质类似《棋经十三篇》，是棋论。其体例内容和《棋经十三篇》确实也非常相似。尤其是标题，如：“势用篇第三”、“棋制篇第六”和《棋经十三篇》的“审局篇第七”、“度情篇第八”形式上完全一致，读起来也很有相似的感觉。但《敦煌棋经》的文字要比《棋经十三篇》古奥得多，极其难读，而且遣词造句、成语典故都让人明显地感到有时代差距。当然更重要、更有意义的是其对围棋的有些表述也有细微的差异，这正是我们研究所需要细辨的。

但实际上《敦煌棋经》与《棋经十三篇》不同，它并不是一部棋经，至少作者本意不是写棋经，而只是为他的一部棋著所写的一篇序言。他在其第七篇中说得很清楚：“余志修棋法……分为四部，部别四篇，而为成帙，乃集汉图一十三势，吴图廿四盘。将军生杀之能，用为一部；杂征持赶……又一部；非生非死持劫自活，又为一部；花六聚五直四，又为一部。依情具理，搜觅所知，使学者可知，寻思易解。虽录古人之巧……未敢用斯为好，唯以自试于身，岂成流传以备亡也。”

可知原著是“分为四部，部别四篇，而为成帙”的一部“棋法”著作，其中还有“汉图一十三势，吴图廿四盘”这样的汉朝、三国时的棋谱。只可惜现在见到的只有其序文而无棋谱了。不过这敦煌藏经洞中当初所藏的也许仅仅就是这篇序言，本就不是全书。因为它是抄

写在一卷佛经画卷背面的，不像也不可能有许多棋谱的整部的棋书。想来是佛经的抄写者或者其他，因发现有这样一篇精彩的文章，找来一张废了的经卷纸的背面把它抄了下来。这抄的原本可能也已经不是那本完整的书，而仅仅是序言了，因为它已经是“棋经一卷”了。想来由于这篇序言写得很精彩，于是被人单独录出，传抄，渐渐被人认为或称为是棋经了。

《敦煌棋经》共分七篇，但第七篇后还有一节“棋病法”，其篇幅相当于前面七篇总和的一半。考虑到前七篇每篇都有编号，且篇幅均衡，而且到第七篇最后几句明显已经结束，因此我认为这后面的“棋病法”应是抄自另一篇，就如其后还有一篇“梁武帝棋评要略”。因此这卷《敦煌棋经》当是由抄写者抄录的三篇独立文章组成。下面对其内容作一简述，以便读者了解大概。由于《敦煌棋经》原文有不少古字、借字、别字，或不清晰，成恩元等已作校订，下面引文时不再说明。

前七篇第一篇因前几行缺损，不知篇名。其内容讲的是一般棋理，如“势若已输，自牢边境，贪则多败，怯则少功”，“或以死而营生，或带危面求劫”，“弱者须侵，侵面有益，已活之辈，不假重营，若死之徒，无劳措手，两生勿断，俱死莫连”，这在《棋经十三篇》中也有类似内容，但措辞不同。而这里的用词也相当精彩。其中“两生勿断，俱死莫连”和《棋经十三篇》中的“两生勿断，皆活勿连”有点差异，似乎还是“俱死莫连”更恰当一些，虽然我们熟悉的是“两活勿连”。

第二篇叫“诱征第二”，参照后面应是“诱征篇第二”，漏一“篇”字。内容是关于征子，讲述征子如何判别，即征子路径中可影响征子的范围。这用文字表达是很难的，因此读起来也很难。值得注意的就是用“乌子”来表示“黑子”，而更早的班固、马融等围棋著作中都是

“白黑”，猜测“乌”为避讳是有道理的。

第三篇叫“势用篇第三”。讲的是死活的基本，如“花六聚五，恒为死兆。内怀花六，外煞十一行之棋；果之聚五，取七行之子”，是说花六聚五是死型，但花六有十一口气，聚五有七口气。还有“角傍曲四，局竟乃亡”，与《棋经十三篇》中的“角盘曲四，局终乃亡”小有差异。

第四篇为“像名第四”也缺一“篇”字，说的是围棋的象征意义，如“棋子圆以法天，棋局方以类地。棋有三百六十一道，仿周天之造数”，“所以王郎号为‘坐隐’，祖衲称为‘手谈’”。

第五篇为“释图势篇第五”，指出要学习“先人之巧”，即前人的图谱，“生而知之者自不论，非周孔之才，终须习此”。

第六篇为“棋制篇第六”，说的是棋规，也是我们最关心的，虽词语不多，但极其重要，后面将详细讨论。其中有一句话曾让我难以理解：“取局子停，受饶先下者输”，这“停”字古文中表示相等，围棋的古籍中习用停表示相等。“子停”就是子数相等，我们知道分先棋如果相等是和棋，饶先怎么反而算输呢？

后来才明白，原来古代围棋没有贴子，因此正式对局必须是多局的，要计“筹”。《敦煌棋经》和《棋经十三篇》中说规则，大量说的是这种如何计筹的规则。日本曾经就有很复杂的所谓“先相先”等说法，意义也类似，就如我们现在的积分循环的计分规则。如果只下一局，那先下方统统叫“饶先”，这与双方的棋份无关，子数相等那当然是先下方输。《忘忧清乐集》中记录了十局当时名手对局，全都用“饶先”的说法，这十局的对手互相饶来饶去。

第七篇为“部襄篇第七”。实际上是一篇前言或后记，说明这部棋书的目的、编法，前面已经介绍。

接下来的“棋病法”应是与前面不相干的另一篇。内容是说下围棋的一般道理，类似于棋诀，如“竖二拆三，竖三拆四”等，有些与前面有重复。

最后是“梁武帝棋法要略”，也是一篇棋论。

#### 四、围棋史上的宏著《忘忧清乐集》

由北宋棋待诏李逸民编纂的《忘忧清乐集》，是围棋史上的一部极其重要的著作。它收集了包括《棋经十三篇》、《棋诀》、《论棋诀要杂说》等在内一直传诵至今影响广泛的重要的围棋理论著述；它记录了十余局当时围棋国手、名家的对局谱；它还收集了如“孙策诏吕范弈棋局”、“晋武帝诏王武子弈棋局”、“明皇帝诏郑观音弈棋图”等从三国到晋唐的古谱；而其主要篇幅则是大量的角图、棋势等类似于我们现在所谓的定式、死活等图谱；另外还有记谱方法等。《忘忧清乐集》全面地记录和反映了中国古代一个重要时期的围棋的全貌，可以说正因为有了《忘忧清乐集》，我们才得以能够比较全面和深刻地了解中国古代围棋的发展脉络。《忘忧清乐集》是集到宋朝为止的围棋千年之大成的一部古代围棋的百科全书。

《忘忧清乐集》之重要意义还在于它的宋版原本至今犹在，现珍藏于国家图书馆。中华五千年文明留下了卷帙浩瀚的书文经典，它是中华文明一脉相承的重要标志。但是绝大部分古代经典都经历代传抄、翻印，流传至今的已非原貌，内中难免疏漏错讹，甚至增删伪托，其可信度常常是要打折扣的。而《忘忧清乐集》有宋本在，其内容的真实性无可怀疑，其所传达的信息完全真实地反映了宋朝和宋朝以前的围棋状况，如围棋的技艺水平、理论认识和规则等等，因此其研究之价值尤高。

《忘忧清乐集》北宋“前御书院棋待诏李逸民重编”。此书虽在宋元明藏书家的目录中有记载，但早就失传。清康熙二十九年(1690年)常熟藏书家钱遵王在《读书敏求记》中记录，他游杭州时“有人持宋刻棋谱示余，得之意蕊舒放，欣喜竟日”，并详细介绍书之内容。但此书以后再未见。一百多年后的嘉庆七年(1802年)，苏州藏书家黄丕烈在华阳桥(松江)顾珊之藏书楼试饮堂再次发现此书，求之再三，购得此书，“遂命工重装而为之跋”。黄丕烈考证认为此本与钱遵王之本为不同的两本，但这不重要，重要的是这一本至今仍在的《忘忧清乐集》是南宋刻本。

此书从黄丕烈传到汪士钟，后被常熟瞿氏的铁琴铜剑楼所收藏，民国五年(1916年)，徐乃昌据此刊影刻本问世，才为大家所知。铁琴铜剑楼是清朝著名的藏书楼之一，解放后瞿氏后人将铁琴铜剑楼之藏书捐赠给国家，于是一般认为《忘忧清乐集》也由瞿氏后人捐出。其实抗日战争时，为避战乱，铁琴铜剑楼主人瞿良士带了藏书之部分珍品到上海，其中之几种被著名佛学家兼藏书家丁福保购得，包括《忘忧清乐集》。解放后丁福保将此书捐赠给国家。此书保持着黄丕烈重新装订的式样，有黄丕烈的长跋手迹和他的“蕪翁”和“士禮居”的藏书印，还有汪士钟的“士鐘”、“閻源父”、“汪印振勦”、“梅泉”印记，以及瞿氏的“鐵琴銅劍樓”、“紹基秘籍”、“瞿良士”、“良士眼福”、“瞿印秉沖”等印记。原本现藏国家图书馆。1982年中华书局曾经出过影印本。

最后需要说明的是：《忘忧清乐集》其实并无书名。钱遵王在《读书敏求记》中记载“有人持宋刻棋谱示余，题为前御书院棋待诏赐绯李逸民重编”，他把此书名为“李逸民棋谱二卷”，通篇未有“忘忧清乐集”之说。“忘忧清乐集”之名是后来的收藏者黄丕烈考证出

来的。

《忘忧清乐集》一书在宋元明藏书家的目录中有记载，南宋陈振孙《直斋书录解题》中记有《忘忧清乐集》“棋待诏李逸民撰集”，元马端临（1254—1323年）的《文献通考》中也记有《忘忧清乐集》一卷。而此书上有“前御书院棋待诏赐绯李逸民重编”，且录有一首“徽宗皇帝御制诗”（见图3—4，彩页9）如下：

忘忧清乐在枰棋，仙子精攻岁未笄。  
窗下每将棋局按，恐防宣诏较高低。

诗的第一句正好回答了《忘忧清乐集》书名的来历，因此此书即为《忘忧清乐集》应是无疑的。

此外，宋代晁公武的《郡斋读书志》中记有《忘忧集》三卷，但是“皇朝刘仲甫编，载唐韦延祐《棋诀》，并古今棋图”。晁公武（约1105—1180年）出生时刘仲甫尚活跃于棋坛，其记载应是可信的。明代陈第《世善堂书目》中也有《忘忧集》三卷，说明此书明朝时尚在。对照《忘忧清乐集》在《棋经十三篇》之后有两篇刘仲甫的棋论，再有“李逸民重编”的落款，因此也可以认为《忘忧清乐集》是李逸民在刘仲甫的《忘忧集》的基础上再编的。

刘仲甫是有宋一代最著名、影响最大的围棋名家。关于刘仲甫有许多故事，其中传闻最广的是他初出道时，曾在杭州悬帜：“江南棋客刘仲甫奉饶天下棋先”，约在宋哲宗元祐年间（1086—1093）入翰林院为御前棋待诏。以后“擅名二十余年，无与敌者”（宋·何薳《春渚纪闻》卷二）。

李逸民在《棋经十三篇》之后记：“我朝善弈显名天下者，昔年待诏老刘宗，今日刘仲甫、杨中隐，以至王琬、孙侁、郭范、李百祥辈。”刘宗为宋仁宗至神宗年间活跃的棋手，而刘仲甫等紧接着刘宗，是

活跃在宋神宗、哲宗，到徽宗政和年间的棋手，其时代大致和苏东坡同时。书中录有十局“诸国手野战转换十格图”，而这“诸国手”也即上面所说的“今日刘仲甫……孙侁、郭范、李百祥辈”。每谱都记明对弈地点，如：“东京梁门里兴国寺戒坛院”、“东京于州北万寿观”、“东京于万胜门里长生宫”、“东京新郑门外琼林苑相公庵”等，东京即北宋都城开封。显然都是当时之对局记录。因此《忘忧清乐集》的基本内容应成于北宋徽宗时，虽然李逸民重编时可能稍晚。

至于李逸民其人，其他文献未有记载，但称之为“今日”，应是和刘仲甫同时代人，因此应是北宋时人，当然也可能一直活动到南宋。“前御书院棋待诏赐绯李逸民重编”的“前”表示现在已经不是，很可能“重编”时已到南宋，已不再是棋待诏。据专家考证，现存的这本《忘忧清乐集》是南宋杭州刻印本。“赐绯”是指赐穿绯服，宋朝绯服是四五品官员的朝服，棋待诏不是官，没有品，但赐穿绯服，表示享受四五品官员的待遇；专门把“赐绯”两字写上去，也是对自己往昔荣耀的怀念。“诸国手野战转换十格图”中有朱逸民，有人猜测可能是同一个人，聊备一说。

## 五、《忘忧清乐集》简述

现存的这本南宋刻本图谱有不少缺、乱、错，想是从北宋到南宋历经翻刻而造成，另外还有一些因年代太久而产生的破损或模糊不清，但应该说基本上还是完好的。它真实地反映了北宋时的围棋，当时的棋界，围棋的理论和棋艺水平，还有它的规则。尤其是规则，《忘忧清乐集》可以说几乎是能完整、准确地反映古代一个重要时段的围棋规则的唯一的文献。而它保存的四局完整的棋局，每一局都到终局，并且有具体计算胜负的方法和结果的说明，更是极为难得。正

因为有了《忘忧清乐集》，我们才能够知道古代有很长一段时期曾经使用过这样的规则，才能够知道现在日本规则的来源，才能够全面地了解围棋规则的演变过程，其意义实在十分重大。

全书装订成三册，页边上有“上”、“中”、“下”，页码也分设，应是出版时就是三册。但书的正文虽然内容有区分，却并未有文字分设上中下卷。因此说一卷也对，说三卷也不错。钱遵王记为“二卷”，大约他所见到的那一部缺下卷。为了叙述方便，我们还是分称为上中下卷。上卷是我们关心的中心，将在下文详述，因此先从中、下卷说起。

中卷主要是称作“角图”的角上定式图，共八个定式，108个变图。其中空花角图是一个无座子的定式，但起手是超目外（三六位）（图3-5），很特别；其余六图均是星位小飞挂，一间低夹，一间跳出以后的变化（如图3-6）；另一图为小飞挂，肩冲（如图3-7）的定式。作为定式，显得少而单调。但对照上卷中的国手实战谱，发现开局基本都是图3-6这样小飞挂、一间低夹、一间跳出，可见这也是当时之实际。其中有8个图标有名字，例如“二无入图”，其结果是下成“金鸡独立”；“晋士明转换夺角取胜”，表明这一下法的发明人。

另外还有一个“王积薪一子解二征”图（图3-8）。王积薪是唐朝

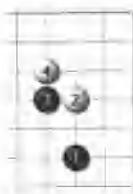


图 3-5



图 3-6



图 3-7



图 3-8

最著名的围棋国手，这个图在围棋史上很有名。白棋有两块被征，而白 43 正好对两块棋同时起到引征作用，体现了中国古代围棋的水平。

下卷是被称为“势”的死活题。其中主要是实用死活题，但还有不少是排局，即先在棋盘的一些地方排布一些子，然后下出一些巧妙的结果来，只是好玩，并无太大实际价值。例如“千层宝塔势”（图 3-9），解答如图 3-9a，结果是白 17 打“成征也”。而这个征子从左下角征到右上角再转回来绕着中间 8 个黑子转了一圈，最后碰到白 A 子，黑子被征死，读者有兴趣可以自己试一下。

这个图在《玄玄棋经》中也有收录，这类排局在古代棋著中不

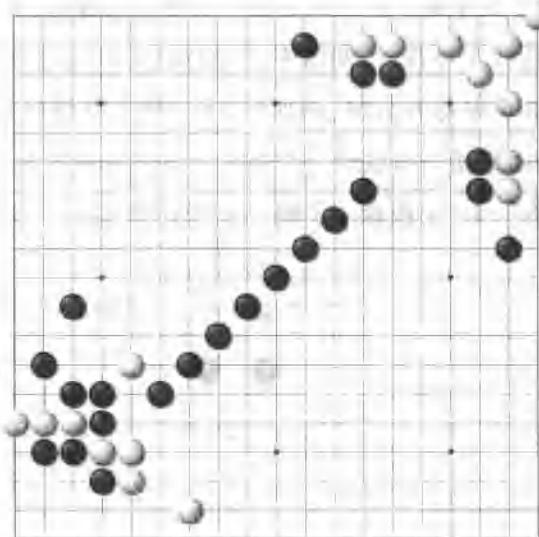


图 3-9 千层宝塔势

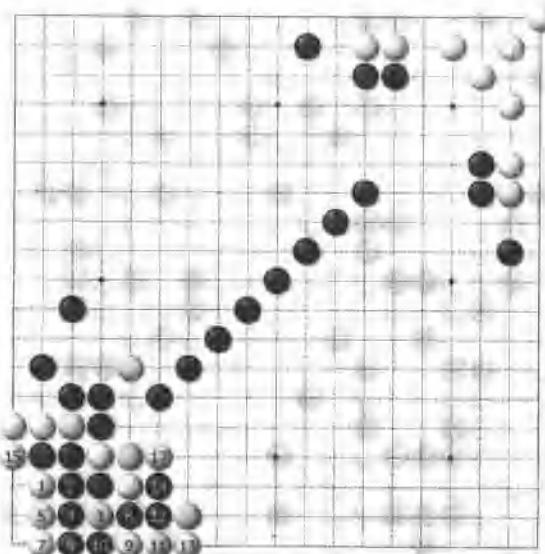


图 3-9a

少，说明当时人对这类人为的奇特设计的兴趣。比较有意思的是“长生八俊势”，如图 3-10，这零零落落的一百多个子，从白 A 位夹开始，形成全盘大对杀。由于在关键地方都布了子，因此对杀几乎是一本道，它所要表现的不是棋艺，而是最后在左下巧妙地成为四劫循环（图 3-11）。作为一个排局并无太大实际意义，但它给我们的信息是当时的人已经发现循环劫，并认为形成循环劫就双方都“长生”了。

另外还有两个循环棋的例子是“长生势”，如图 3-12 和图 3-13，并给出了图 3-12a 和图 3-13a 这样的解答。这里的循环发生在黑 4、8 和白 7,9（图 3-12a），或白 12,14 和黑 13,15（图 13a），双方两个子来回反复扑入，提出。

长生比循环劫更特别，能够发现这样的棋，也从一个侧面反映

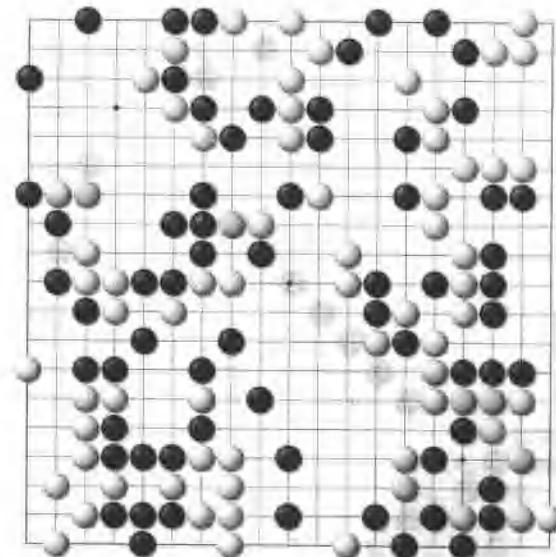


图 3-10 长生八俊势

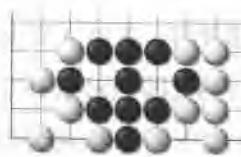


图 3-11 四劫循环

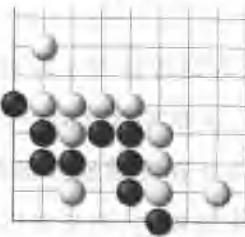


图 3-12

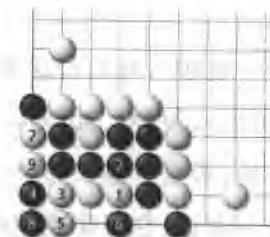


图 3-12a

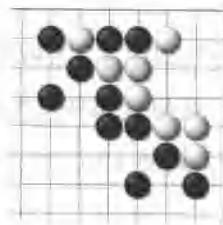


图 3-13

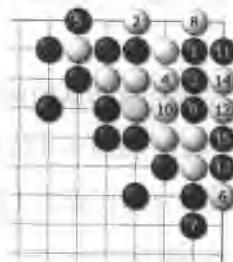


图 3-13a

了当时的围棋水平,虽然这两个图并非一定要下成循环。这几个长生图也是古人对围棋规则认识理解过程中一个阶段的反映,本书后面有专章讨论这个问题。

《忘忧清乐集》中的棋谱记谱方法和现在一样,即按每一着的数序标记在棋盘上,只不过棋子不用圆形,而用斜长方形,这可能是因为中文数字的位置较长的需要。但在下卷开头又专门介绍了一种坐标记谱法,名之为图法:把棋盘分为四个区,类似于现代数学中的四个象限,并分别名之为平、上、去、入,然后再用数字表示,比如“平四四”就是左下星位(见图 3-14,彩页 10)。现在所谓三三这样的说法大约就源于此。下卷的势图的解答都用这象限记谱法用文字记述,这样当然省事了,但也不够直观。

象限记谱法古代还有多种,有用东南西北的,有用八卦的,还有用春夏秋冬的,还有更复杂的,但后代用得比较普遍的还是这平上去入。

《忘忧清乐集》中最重要、最值得关注的是上卷。上卷分两部分,一是棋经汇编,包括《棋经十三篇》、《棋诀》、《论棋诀要杂说》。这些后来流传广泛脍炙人口的棋经名篇,虽有很多版本,《忘忧清乐集》中的应是最早的;二是棋手的实战对局谱,共 18 局。

《忘忧清乐集》无封面、目录,一开始就是《棋经十三篇》(见图 3-15,彩页 9)。《棋经十三篇》是围棋史上影响最大的棋著,是围棋理论的经典,为历来的棋家所推崇。《棋经十三篇》流传至今版本很多,文字各有差异。《棋经十三篇》题为“皇祐中张学士拟撰”,皇祐是宋仁宗年号,公元 1049—1054 年,比李逸民作棋待诏早约五六十年,“我朝善弈显名天下者,昔年待诏老刘宗,今日刘仲甫、杨中隐,以至王琬、孙侁、郭范、李百祥辈,入人皆能颂此十三篇”。对



《忘忧清乐集》来说,《棋经十三篇》可以说就是当代的作品,就是原本,相比其他流传至今的本子几经翻印、传抄可能带来的偏差,应是最可信的。

《棋经十三篇》的作者有张拟和张靖两种说法,我偏向于后者。因为后面还有一篇《论棋诀要杂说》题为张靖撰,而这篇《论棋诀要杂说》就是《棋经十三篇》的第十三篇。在同一本书中对同一作品不可能题两个不同的作者。而且宋皇祐年间确有学士名张靖,而张拟既不大像一个人名,也查不到有这样一个学士。因此也许这“拟”字应该和后面的“撰”字连在一起,“拟撰”即拟写之意。

现在的围棋爱好者不一定读过《棋经十三篇》,但对其中的一些名句一定是熟悉的,试举几句:

“击左则视右,攻前则瞻后。两生勿断,皆活勿连。阔不可太疏,密不可太促。与其恋子以求生,不若弃之以取势。与其无事而强行,不若因之而自补。彼众我寡,先谋其生;我众彼寡,务张其势”;

“高者在腹,下者在边”;

“宁输数子,不失一先”;

“无事而自补者,有侵绝之意,弃小而不救者,有图大之心”。

《棋诀》题为刘仲甫撰,内容和《棋经十三篇》类似,篇幅稍短而更专,更结合实际。大约是刘仲甫读《棋经十三篇》的局部体会或补充。

《论棋诀要杂说》题为张靖撰,就是《棋经十三篇》中的“杂说篇第十三”。把它单列出来重复,当然是因为它有注解,目的也在注解上。中国古人常喜为前人作品作注,有时这注就是一部作品,例如郦道元的《水经注》,其重要性就远过于《水经》。联系上一篇,这注解者应该也是刘仲甫。关于规则的重要表述就在这一篇的注解上,后面

将会详细介绍。

上篇的另一部分是对局谱，共十八局，这是保存至今最古老的对局谱，而且数量较大。由于后来的《玄玄棋经》等不录对局谱，再有保存到现在的对局谱则在五百年后的明中叶了，因此这十八局棋谱更显得弥足珍贵了。这十八局中，“诸国手野战转换十格图”是当时国手间的十局对局；还有让三子棋一局（杂在中卷内）；古谱三局：“孙策诏吕范弈棋局面图”（见图3-16，彩页10），“晋武帝诏王武子弈棋图”，“明皇诏郑观音弈棋局图”，分别是三国、西晋、唐。当然是否可靠可以存疑，但总归是当时流传的古谱，可以认为是流传至今的最古老的棋谱了。

上面这些棋谱均只有百来手，甚至几十手，不终局，因此可以反映当时之围棋水平和技战术，但无法了解当时的胜负计算规则。所幸的是还有四局图谱一直到终局，并有详细的胜负结果说明，这对了解当时的围棋规则实在是太重要了。因此我们有必要对这四局棋作一个全面的分析研究，以从中获取古代围棋的信息。

在作详细的分析之前，下面先对这四局棋的背景作一介绍。

#### 成都府四仙子图

这一局由四个人下的联棋，两人为一方，一人一手。这种棋现在也有，最常见的有男女配对的混双比赛。这一局是有记录的最早的联棋了。关于这一局棋，元朝严德甫、晏天章著之《玄玄棋经》中有一篇《四仙子图序》（见图3-17，彩页10）记录了经过：

东昏徐宗彦述其图曰：元祐九年正月十日，济阳刘甫之仲甫、毘陵王君玉珏、鄆郡杨正甫中和、夷门孙敏之侁，相遇于彭城之市楼。熙然谈笑而相谓曰：“侵窗气清，埋檐雪白，可乘一时之兴，共筹四子之枰，众欲之乎？”咸称其乐。

兹四子者，盖往者之所莫及，而来者之所未有，可谓冠绝天下，而为圣代之棋师者矣。局展未几，天台老人翩然来观，置酒于坐隅，且饮且战，神合意通，更相应变。局结而胜负几均矣，观者莫不竦身而加叹焉。宗彦因索笔以录其事于局图之首，用识异时尔。

四仙图谓四人围棋，取其名也。一人名为一朋。元祐九年正月十日，刘仲甫、王珏、杨中和、孙侁共棋一局。中和、珏用黑，仲甫、侁用白。黑受先。各一百二十五着，白胜一路。

元祐九年即公元 1094 年。“四仙图谓四人围棋”，这很清楚，但“成都府”何指？由于这是一盘最古老的联棋，因此被很多书文引用，但对其名中“成都府”一词均未有说明。这局棋下于彭城即今之徐州，此四人之籍贯“济阳、金陵、邺郡、夷门”，也均在徐州附近之江苏、河南、河北，与四川之成都毫不相关。因此“成都府”一词不好解，通常也就回避而不述，就把它当作一个题目了。近查丕栋对此作了考证，我以为甚是，转述如下：

中国古代有井田制，其纵横似围棋盘，因此有“井田，弈局也”（明·陈继儒）之比喻。《司马法》述井田制：“井十为通，通十为成，成十为终，终十为同”；《周礼·地官·小司徒》述井田制则为：“九夫为井，四井为邑，四邑为丘，四丘为甸，四甸为县，四县为都。”此两述不同是因为各诸侯国有自己的制度，总之“成”和“都”是井田制的单位。

于是就有了以“成都”连用表示井田，从而引申为“弈局也”，然后也就成了围棋的别称。唐朝段成式《观棋》诗有：“闲时弈楸倾一壘，黄羊枰上几成都。”因此“成都府”就是弈府，也就是棋坛之意。不过这个别称不大流行，现代人不大知道。

### 烂柯图

题记：“昔王质入衢州烂柯山采樵，遇神仙弈棋，乃记而传于

世。”烂柯是围棋最著名的故事之一，最早见于南北朝任昉(460~508年)的《述异记》：“信安郡石室山，晋时樵者王质，伐木入山，见二童子下棋，与质一物，如枣核，食之不觉饥，以所持斧置座而观，局未终，童子指谓之曰：汝斧烂柯也！质归故里，已及百岁，无复当时之人。”这一传说影响很大，所谓“山中方一日，世上已千年”之说，即出于此。而围棋界则也有以烂柯作围棋之别名。这图大约是宋时流传的古代棋谱，只当它是一局至少是宋朝的棋谱就行了。

### 金花碗图

题记：“待诏阎景实与顾师言争著金花碗一只。”阎景实与顾师言都是唐宣宗(李忱)大中年间(847~859年)的棋待诏，尤其是顾师言可算是晚唐最著名的围棋名家，关于他有不少传说。《旧唐书·宣宗纪》上记有：“日本国王子入朝贡方物，王于善棋，帝令待诏顾师言与之对手”，后来演绎出三十三手镇神头，使日本王子中盘服输的著名的故事。

这一局棋由唐宣宗特制一盖金花碗作为奖品，也可算是世界上最早的奖杯赛了。

### 贾玄图

题记：“唐待诏贾玄与杨希粲对局。”宋朝阮阅的《诗话总龟》之《前集卷五·投献门》中有：“太宗棋品第一，待诏有贾玄者臻于绝格，时人以为王积薪之比也。杨希粲、蒋元吉、李应昌、朱怀璧皆国手，然非玄之敌。玄嗜酒病死。”可知贾玄和杨希粲为宋太宗的棋待诏。《宋史·艺文志六》记杨希粲著有《四声角图》、《双泉图》、《玉溪图》等棋著，惜未留世。“唐待诏”应是指其原为南唐李煜的棋待诏。

## 六、《忘忧清乐集》辨正

《忘忧清乐集》之名虽隆，但其书至少到明朝时即已在棋界失传，一直到清末才在著名的藏书楼常熟铁琴铜剑楼中被发现，并在民国初被影刻，得以传世。然而令人诧异的是，时不过百年，这样一种原本犹在的名著，经今人几度再印出版，一些内容在不同的版本之间居然就出现了重大的歧异，令人不知所从。这原因主要是因为原著缺损错漏较多，而对于棋谱来说即使错了一个字，就难以理解，难以阅读。如果不校订，对读者而言就如天书。因此校订是十分必需的，而且是一项很艰难的工作。但是校订者不同，思路不同，就可能校订出不同的结果来，于是不同的版本就有歧异了。

比如前而图 3-10 的“长生八俊势”，是根据原著录的图，现在市面见到的几种《忘忧清乐集》上的图都与之有点差异，而且还各不相同。原因是原书并未给出 68 着以后手数，校订者要实现长生就要自己编，但怎么编原图中总有些子的位置不合适，于是就认为那些子的位置错了，就把它给改了。而不同的校订者找到了不同的编法，只要允许任意地改，谁都可以设计出自己的实现方法来。于是在不同的出版社的版本中，这个图就各不一样了。

虽然这个“长生八俊势”本来就是一个排局，即使排的不是原貌也不算大事，但无论如何你不能任意地就定原著为错，你只能说你疑为或拟为是这样，如此才是科学的态度。更有甚者直接改了，连个说明都没有，让人以为原著就是如此。虽然这样一来全书看来都是完璧了，读者看起来是顺利得多了，只是读者越懂，也许是离原著越远了。因为当校订者改动原著越多，越有成功感的时候，就越有可能一不留神，就出了问题，甚至是大问题。

我这么说，丝毫没有贬低校订者的意思；我在阅读《忘忧清乐集》时深刻体会到如果没有校订者所付出的巨大的艰辛，真的很难读通这本有大量损、缺、错的古书。试举一例：我们下面还要详细分析的“贾玄图”的左上角（见图 3-18a）明显有缺损，如不校订难以阅读。校订者依据全谱，既要符合棋理还要符合最后计数胜负结果，校订出了缺损的 44、145、146、147、149 等着（图 3-18b），才使棋谱得以完整可读。



图 3-18a 贾玄图左上缺损

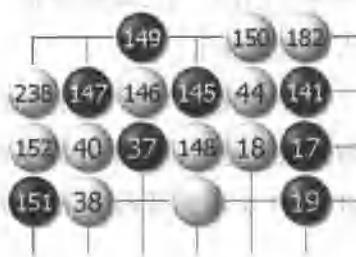


图 3-18b 校订图

但这毕竟是古书，整旧如旧保持原貌还是第一位的，如果要改动，要增删，应该加以说明。因为原貌中常常可能包含着某种古代的信息，你改了也许就把信息给丢了；改顺了，可也许会把金子给丢了。

现在各种版本的《忘忧清乐集》出版已有数万册，读者当然以为都是真的，不可能想到出版校订者会去改动原著，读的时候既不会也不可能去对照原著。笔者原先也根本没有想到出版的书会有什么问题。只是有一次偶尔在一本讲围棋文化的书上发现附有一张选自《忘忧清乐集》的“成都府四仙子图”。笔者因为研究古代围棋规则，而仔细阅读过一本出版的《忘忧清乐集》，对其中包括“成都府四仙子图”在内的四局全局图尤其关注，因此也比较熟悉。一看就觉得此

谱与我看过的那本《忘忧清乐集》书中的谱有差异。一开始以为是那本书选图有毛病，但作者总有所本，于是就去多处寻找各种版本的《忘忧清乐集》，才发现也竟然各不相同。

其中，上海书店 1988 年 6 月出版的《忘忧清乐集》中的“成都府四仙子图”如图 3-20，而上海文化出版社 1996 年 6 月出版的围棋古谱系列之一的《忘忧清乐集》中的同一谱却如图 3-19（为了便于对照，仅对有差异的最后 9 着，即第 234 到 242 着标了号）。这完全是两种不同的下法，显然决非一般之错漏，肯定其中至少有一种是有人故意更改了。

为求究竟，笔者尽可能地查找到了近 20 年出版的共五种《忘忧清乐集》，进行了对照。除了前面说到的两种外，还有蜀蓉棋艺出版社 1987 年版和甘肃文化出版社 2004 年出版的中国围棋古谱全集，

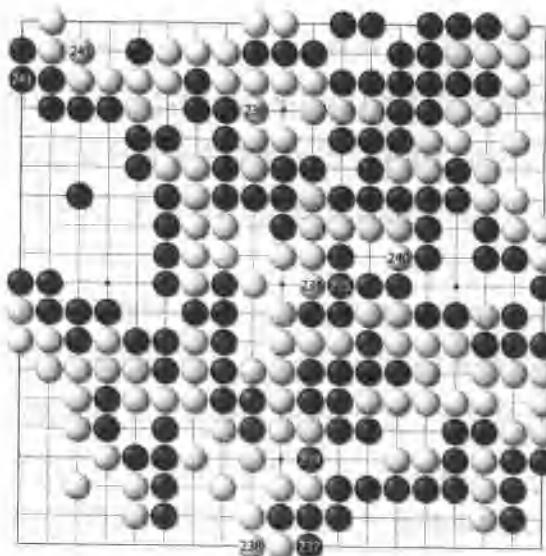


图 3-19 成都府四仙子图 之上海文化版

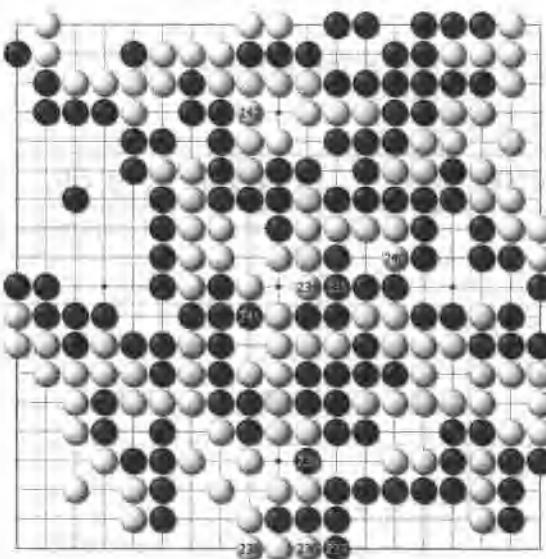


图 3-20 成都府四仙子图 之上海书店版

另外四川科技出版社和蜀蓉棋艺出版社 1985 年联合出版的《中国围棋》中也收录了其中三局。五个版本的“成都府四仙子图”分属两类，三个如图 3-19，两个如图 3-20，列表如下：

表 1：成都府四仙子图谱

中国围棋 1985	蜀 蓉 1987	上海书店 1988	上海文化 1996	甘肃文化 2004
图 3-20	图 3-19	图 3-20	图 3-19	图 3-19

再继续对比，发现歧异远不止这一处，除了图还有图旁的文字的差异，而这尤其有特别的意义。比如对棋局的总着数的文字表达有不同，大体上一种用“各”，一种用“共”，对同一个棋谱图，一种版本的文字是“共二百九十着”，另一种版本的文字则是“各一百四十



五着”。

下面表 2 就是各个版本对棋谱着数的表述：

表 2：棋局总着数

	中国围棋	蜀蓉	上海书店	上海文化	甘肃文化
成都府四仙子图	无	无	无	共二百四十二着	共二百四十二着
烂柯图	各一百四十五着	各一百四十着	共二百九十五着	共二百九十着	共二百九十着
金花碗图	各一百二十二着 (谱上无第二百四十四着)	各一百二十着 (谱上有第二百四十四着)	共二百四十一着	共二百四十三着	共二百四十三着
贾玄图		各一百一十九着	共二百三十八着	共二百三十八着	共二百三十八着

表面看来“各一百四十五着”加起来就是“共二百九十着”，这两种标法似乎是一回事。但细究起来，“各”隐含着双方着数相等的意思，总着数就必然是偶数；而“共”则没有这个含义，总着数可以是偶数也可以是奇数。这在反映古代围棋规则和探究日本规则的渊源上是大有深意的。古谱的任何一些细微之处，都传达着中国古代围棋规则的重要信息，看似小处却是十分要紧，一点都马虎不得，必须辨清楚。对此，下一章中将会有详细的分析，本章先要对此辨正。

对比之下，除了可以明显看出甘肃文化出版社 2004 年的版本是因承上海文化出版社 1996 年的版本外，其余几种互有差异。无论



如何其中总有一部分是错的，如果不分辨清楚，就难免会以讹传讹，时间一长就不免以谬为真了。对古代的围棋规则的探究也必须以确凿正确的原始材料为准，无法马虎。

为对此作一准确的辨正，只有找宋本《忘忧清乐集》的原本来校对。感谢国家图书馆不仅让我看到了宋本原貌，还提供了善本再造件（见图 3-21, 3-22, 3-23, 3-24, 彩页 11, 12）。

一对照原本就真相大白了，结果是：“成都府四仙子图”图 3-19 为宋本谱，图 3-20（《中国围棋》，上海书店）为出版者改了的图；着数表述除“成都府四仙子图”为“共二百四十二着”外，其余三图原本均为“各”。

结果是有了，但这是怎么发生的呢？总得要弄清楚原因。首先来看对局着数问题，这比较简单但关系到规则，非常重要。这里的关键是“金花碗图”。如“烂柯图”那样把“各一百四十五着”改为“共二百九着”尚说得过去，毕竟一样的。但“金花碗图”原本明明白白写着“各一百二十二着”，改为“共二百四十三着”，少了一着，就不好说了。而有三种版本都这样改就更不好理解了。仔细看原本才真相大白，原来原本棋谱上这“二百四四”几个字是用毛笔写上去的，并不是宋刻本上原有的（见图 3-25）。也就是说原本棋谱上确实就只有 243 着，这与文字“各一百二十二着”自相矛盾。于是有的校订者就把“各一百二十二着”改为“共二百四十三着”了。既然一个改了，为了一致把另两

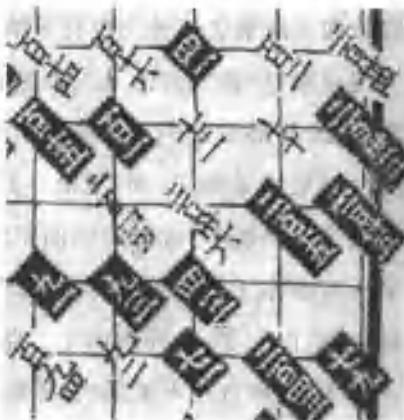


图 3-25 金花碗局部图

个图谱的“各”也改为“共”了。这一个在校订者看来没有什么问题的校订恰恰大有问题，把古代规则的关键给丢失了，关于这，后面将会专门叙述。可能后来有人从另一个角度去修订，直接在原本图上添了第“二百四四”着，此事可能较后，蜀蓉本据此就多了此一着。只有《中国围棋》文字是“各一百二十二着”，但谱上无第244着，看似矛盾却是保留了原貌。

蜀蓉本是唯一保持“各”而没有径自改为“共”的本子，但也有一处小小的改动：贾玄图上的“各一百十九着”被改成了“各一百一十九着”，中间多了“一”字。这于规则当然没有什么关系，但它反映了在宋朝至少是京都汴梁或中原地区对数字的表达还是自然的，不需要加“一”强化，这在语言学上是有意义的。校订者也许是成都人，不知道其实现在还有不少地区的方言中仍然还习用着“一百十九”，真以为原书是漏了“一”，就补了上去。古书中任何一点小小的疑问都可能是包含着信息的，不能随便改动，虽然这里的信息与围棋无关。

比较复杂的是“成都府四仙子图”，原本上是“共二百四十二着黑胜一路”，是原本中唯一采用“共”而不是“各”的。但《中国围棋》、蜀蓉和上海书店三种均没有采纳，而把着数空缺。仔细看宋原本图，发现原来这“共二百四十二着黑胜一路”几个字是毛笔写上去的（见图3-26局部放大图），并非宋本原有。但这“共二百四十二着”还是有两种版本采纳了，而“黑胜一路”四字则所有各本均不采纳，也就是说这五个版本“成都府四仙子图”均无胜负说明。再仔细一看，原来所有版本上的谱旁文字说明均是：“白杀黑九子，填外有四十三路；黑杀白七子，填外有四十二路”，五种版本都一样，如此应是白胜一路才是，那自然不能采纳“黑胜一路”了。

但原本上怎么会是“黑胜一路”呢？原来，原图上的文字已经模

糊，“四十二”和“四十三”不能准确辨认，说是“白四十三路黑四十二路”可以，说“白四十二路黑四十三路”似乎也像。而且从“黑胜一路”字体已经缺损来看，虽是后加也应很久远，也许校订者添写时那“四十二”、“四十三”还很清楚，至少那时应该比现在更清楚。那么凭什么五个版本清一色地认定“白四十三路黑四十二路”呢？凭什么一定要否定更接近原本时代的古代校订者的校订呢？

这有两个原因，一是因为从棋来说，如果按正确收官，确实是应该白四十三路黑四十二路，问题是宋刻本图谱的收官次序有错，于是校订者就要为之改错，如此才出现了这个图的两个版本。

仔细看这两图，可以发现宋原本（图 3-19）的着法确实不如改图（图 3-20）为好。白 236 按宋原本（图 3-19）下法是 1 路（目）的价值，而按改图（图 3-20）的下法（逆收）是 2 路，当然（图 3-19）中 A 位还差 1 着有价值。图 3-19 有毛病，校订者就用自认为是正确的改法，当然就成了白四十三路黑四十二

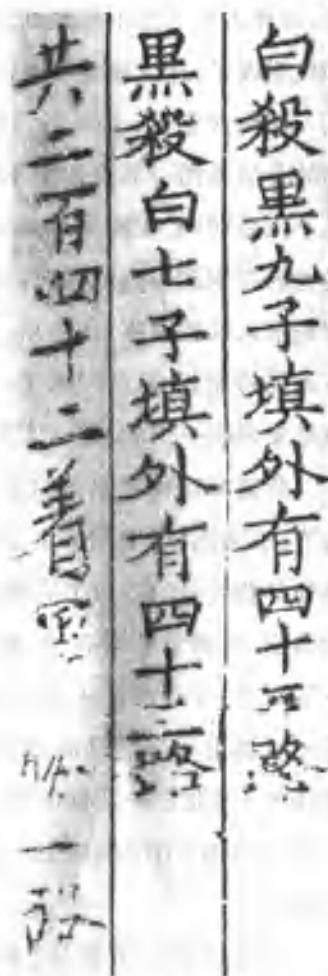


图 3-26 成都府四仙子  
图的局部放大

棋，即使古人下得不是最好，校订者怎么能代古人下呢？甚至连胜负都代为改了，这大概是不可以的吧？

我们注意到，上海书店版用的是校订者改了的图，上海文化版用的是原本图，而这两个不同的版本的校订者都是林益良和林勉。至于出版时间，上海书店版是1988年，上海文化版是1996年，大概是他们意识到不能这样改，就还原了。但也许前一个版本他们采用的是前人的校订本，出版后一个版本时对照了原本，觉得不妥，还是应该保持原貌，就改回来了。但同一校订者作如此大之前后改动应该是要说明一下的，这样才是对原著负责，对读者负责。

我猜测这种对原谱的更改并非始于林益良和林勉，应该较早，因为《中国围棋》中用的也是同一个改了的图，而《中国围棋》比林益良和林勉校订的上海书店版还要早，是五种版本中最早的一种。《中国围棋》是摘录汇编书，汇编了几十种棋著棋谱。它的目的是汇编，不是研究，分析校订从而改动原著不是它的任务，也没有这个精力。它之所据也不会是原本，如我们看到的宋本的那样，未经校订是很难读的。因此它一定据的是一个以前的校订本。当然上海书店也不可能采用《中国围棋》的，因为《中国围棋》对《忘忧清乐集》不过是摘录。

因此合理的猜想是《中国围棋》和上海书店（林益良和林勉）均是抄自同一个较早的校订本。但解放以后似乎未再有其他的本子，那么这个校订本可能是很早时的本子，只是它到底来自何人、何版本，未能查实。

尽管后来的本子把谱改回来了，但是“白四十三路黑四十二路”却是五个本子仍然清一色的坚持。既然图改回来，这结果也该改回来呀，为什么还要坚持呢？原来这白胜一路还有另一个来历：前面提

到的元朝严德甫、晏天章著之《玄玄棋经》中的《四仙子图序》(并无图谱),对局之旁观者徐宗彦在详细叙述对局之过程后,对最后结果的表述是:“各一百二十五着,白胜一路”(见图 3-27)。徐宗彦的记述是第一手的,应该是可信的,这大概也是后来的校订者要改图的一个原因,也是所有现在各个版本坚持不接受原本上那毛笔写上去的“黑胜一路”的原因。

到底是白胜还是黑胜不是大事,重要的是从《玄玄棋经》中我们又一次地看到了“各”。说明《忘忧清乐集》这四局中,原刻本唯一没有标明着数和胜负的棋局,本来也应该是“各”。至于为什么没有标,猜测可能是原谱本应为“各一百二十五着”,而李逸民手中的谱仅到第 242 着,缺 8 着,因此就只到以记录为止,着数和胜负缺而不标了。宋朝的编者在有疑问时按收集到的谱实录,不完整,有疑问也如实保留,我们后人也应如此。你可以提出异议,但不可更动原著,如实在必须改也一定要说明,否则就谱种流传,以其昏昏使人昭昭了。而那不知名的前人拿毛笔直接改在原著上,更是自以为是,误导后人了。

之所以对上面这些歧异特别地较劲,是因为它对当时围棋规则的认识具有重要意义。至于这四局图谱具体与规则的关系将在下一章中详细分析。

最后还有一点附带辨正一下。关于甘肃文化出版社的《忘忧清乐集》出版(2004 年)的说明中说到:“到了清嘉庆年间此书一度藏于顾耐‘试饮堂’,后为黄丕烈所得,视为珠玑,供如尺璧,曾专门为此

各  
一  
百  
二  
十  
中  
和  
五  
五  
用  
着  
白  
黑  
勝  
仲  
一  
甫  
路  
优  
才

图 3-27

作跋；清末此书经辗转，落入常熟人瞿士良之手，解放后，其后人始将此书献于国家。此次出版，正是以此本为蓝本加以整理校订，宋版风貌仍依稀可见。”

而上海文化版(1997年)《忘忧清乐集》有编者林益良写的前言，其中有：“现今珍藏在北京图书馆的宋本《忘忧清乐集》为嘉庆间顾耐‘试饮堂’旧藏，后为黄丕烈所得。黄氏书散后，又辗转于汪士中、何绍基等人，最后落入常熟瞿士良手中，收藏于铁琴铜剑楼中。解放后瞿家后人将它奉献给国家。”

这两段话中都有一些错误，而且错得还一样。首先是人名有误，“顾耐”应为“顾珊”，顾珊字听玉，建藏书楼试饮堂于吴县华阳桥；“汪士中”应为“汪士钟”；“瞿士良”应为“瞿良士”，瞿启甲字良士(1873—1940年)，铁琴铜剑楼第四代主人。名字的错误应是笔误，但大家一起来作一样的笔误实在难以想象。“最后落入常熟瞿士良手中”的表述也不恰当，《忘忧清乐集》上有瞿良士祖父和曾祖父的藏书印，在瞿良士出生前很久《忘忧清乐集》就已经是铁琴铜剑楼的珍藏之宝了。抗战时期瞿良士携部分藏书避于上海，瞿良士去世书散，其中最珍贵的六种由著名佛学家兼藏书家丁福保收购，包括《忘忧清乐集》，解放后丁福保将此书捐赠给国家。因此“解放后，其后人始将此书献于国家”也是不符事实的猜想。

另外，林益良说到“黄氏书散后，又辗转于汪士中、何绍基等人”。《忘忧清乐集》上有“绍基秘籍”之藏书印，清朝文人中名绍基的最著名者莫过于书法家何绍基，但据此就说此书“辗转于……何绍基”，那就联想得太随意了。铁琴铜剑楼主人瞿镛在《铁琴铜剑楼藏书画录》中专门说到《忘忧清乐集》的收藏经过：“《忘忧清乐集》一卷，旧藏士礼居，后入艺芸书舍，湖贾金仁甫携以见示，购之以备杂

艺一门。”士礼居为黄丕烈之藏书楼，艺芸书舍是汪士钟的藏书楼，然后就是湖州商人金仁甫，并无何绍基。更何况瞿镛比何绍基年长，何绍基道光丙申中进士时瞿镛已经去世，瞿镛大概是来不及收藏何绍基散出的藏书的。其实如果知道瞿镛的父亲，铁琴铜剑楼第一代主人、清朝著名藏书家瞿绍基的名字，就不会如此张冠李戴了。瞿镛编写《铁琴铜剑楼藏书目录》时瞿绍基也还在世。

## 第四章 子多为胜—— 围棋规则的本源

### 一、两溢的围棋

围棋规则的核心，也是当今围棋规则最大的分歧点，就是围棋胜负的计算。大概在古人的心目中，胜负计算是一个理所当然的事，当然到不必说了，于是就不说了，于是我们现代人也就找不到关于古代围棋是如何计算胜负的确切的证据了。虽然我们有自古流传下来的口头的说法，或者说传统，但那证明不了古代。直到失踪近千年的《忘忧清乐集》、尘封了近一千五百年的《敦煌棋经》的出现，我们才算找到了一丝线索。虽然线索不多，但细细追究，中国古代围棋规则的脉络也渐渐地清晰了。

在这两部著作里有两句话至为重要：一是《敦煌棋经》中的“棋有停道及两溢者，子多为胜”（见图 4-1）；二是《忘忧清乐集》中刘仲甫《论棋诀要杂说》注中说的“器中积水，满而流出曰溢。孝经云：‘满而不溢’是也，白黑两棋非满局，路各有多者为赢。”（见图 4-2）



图 4-1



先来说说《敦煌棋经》句：“棋有停道及两溢者，子多为胜。”这里说了“停道”和“两溢”两种情况，我们先来看后者即“两溢”。

“溢”，刘仲甫说“满而不溢”；元朝严德甫《玄玄棋经》中说：“溢，盈满也。”因此“溢”的意思是把棋子下到棋盘上下满，再下就要溢出来。“两溢”就是双方都下满了子到不能再下为止。因此它的意思就是：“棋下到双方都把子全部下满再无处可下，再下就要溢出来时为止，这时以子多的一方为胜。”

“停道”中的“停”在古文中表示相等的意思，《敦煌棋经》和《棋经十三篇》中都用“停”字来表达相等。“停”字本义有不偏不倚的意思，如“停匀”表示两边一样，《水经注》中有“停午时分”，即正午，因此“停”特指两边相等。“道”即“路”，中国古代围棋术语，即“空点”，也可对应于大家熟悉的“目”。因此它的意思就是：“如果双方空的道数相等，以子数多的一方为胜。”

如此，“棋有停道及两溢者，子多为胜”的全句的意思就是：“棋下完以后，如果双方空的道数相等，或者双方着子一直到把整个棋盘都下满了，以棋盘上子数多的一方为胜。”

对比“停道”和“两溢”可以发现，这两者其实是一回事。比方说双方空的道数都是 60 道，然后数子，黑子多 5 子胜，此为停道计数；假使

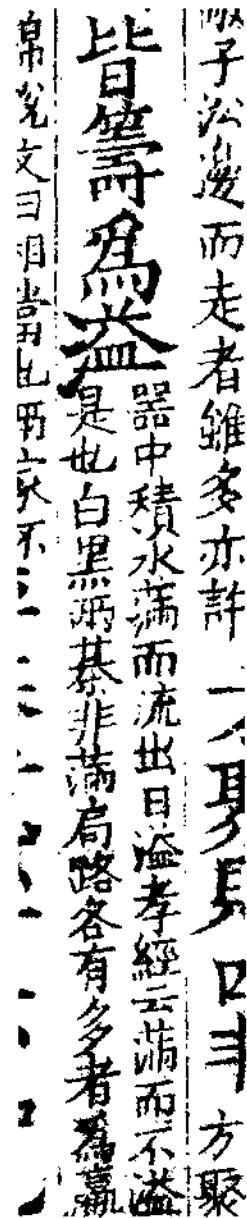


图 4-2



把空的道数双方再填满到溢，再来数子，那就是两溢计数了，那不过是双方的子数都增加了 60，差数不会变，仍然是黑子多 5 子胜，结果完全一样。因此一盘棋下完了，你可以采用“停道”计数，也可以采用“两溢”计数，结果是一致的。

从《敦煌棋经》的这个表述中我们可以看出，围棋是以双方在棋盘上的子数多少定胜负的，双方要把棋一直下到把棋盘下满，再不能下子为止，然后点数，子多为胜。“停道”是对“两溢”的一种简化，或者说是点数的一种方法：省略了相等部分进行比较，这样就可以少数些子。棋下完了，为了方便点数，把空整理成 10 的整数再数子，我们现在就是这样数子的，不过那时是要黑白双方都同时点数，因此要同时整理做空，而且双方要做得一样，比如都是 60，都一样就可以对消，然后数双方的子数就可以“子多为胜”。显然，停道计数法实际上就是现在大家常用的点数方法的双方点数版，或者说我们可以从停道计数法上看到现在点数方法的历史源头。

“两溢”的子多为胜规则和现在的中国数子规则是有一点差异的。“两溢”对空点是真要把棋下满到“溢”为止，或者说空点之所属是因为我能在那下子；而现在的中国规则是“空属邻子”，空点之所属是因为它被我包围。两者实际差异是：“两溢”规则下每一块棋必须留出两个眼位不能下子，否则就要死棋，用现在的电脑术语就是“溢出”。其带来的一个结果是：现在中国规则双方得子总和是确定的 361；而“两溢”规则下，双方之和小于 361，而且不确定，因为活棋的块数是不确定的。因而在实际操作上现在的中国规则可以单方计算，单方点数，而“两溢”规则必须双方点数。

因此结论是：围棋的本质是比在棋盘上生存的子数多少，即比子，“停道”是“两溢”的一种简化，或者说是“两溢”规则的一种实际

操作方法：等空比子。《敦煌棋经》是南北朝的，早于围棋传入日本的唐朝，“棋有停道及两溢者，子多为胜”是迄今为止发现的关于围棋胜负计算的最古老的记述，因此两溢下的子多为胜是围棋规则的本源。

## 二、路各有多者为赢

在《敦煌棋经》以后六百年的宋朝，出现了《忘忧清乐集》，其中收录了刘仲甫两篇棋论，而关于围棋胜负计算规则的一句非常重要的话，出现在刘仲甫为《论棋诀要杂说》的注解中：“器中积水，满而流出曰溢。《孝经》云：‘满而不溢’是也，白黑两棋非满局，路各有多者为赢。”这前半句说的还是“溢”，“满”即“溢”，即所谓“溢，盈满也”；但是后而又说“非满局”，即是说没有溢，就可以计算胜负了。

刘仲甫先要反复说明溢满，可见在他的概念里，棋本来是要“满局”，即两溢才是真正结束的，如《敦煌棋经》所述的，他对围棋本质的认识与敦煌棋经是一致的。但他又有新的说法：实际对局是可以“非满局”的。这也很清楚，实际上，棋下到要在自己的空里填子的时候，结果其实就已经定了，后面那一直下到“两溢”的填子的过程只不过是一个程式，表示这些空我是可以着子的，是属于我的。当双方都认同时，这个程式可以省略，对局就在这个双方都认为已经无可争时结束了，结束时实际是“非满局”的。棋局胜负在这时候就可以计算了，这时可以用一种简化的计算法：“路各有多者为赢。”这就是刘仲甫这句话要表达的意思。

在“两溢”下子多为胜，这是围棋的本质，而在实际上棋并不会下到“两溢”，因为没有必要，而且真下满到“两溢”再点数，数太多也麻烦，因此总会是要简化点数的。简化就是把双方相等的某部分双

方都除开不计，只计数比较其余部分的双方差数。这个差数和完整计数的差数当然一样。《敦煌棋经》中已经提出“停道比子”，就是剔除出相等的空，计数比较剩下的子，即“等空比子”法；仿此自然还可以引申出一种“等子比空”法：让棋盘上的子数相等，对消不计，计数比较剩下的空。“溢”就是子空两部分总和，空相等就比子即可，子相等就比空即可。虽然前者比子后者比空，但它们实质都是比满局下的全部的子。

路即道，即空点。从古籍中得到的印象是唐以前习用道，唐时似道、枰、目都有，宋以后则通用路，名称不可能有什么严格的规定，也就是习惯或流行。“路各有多者为赢”，就是比空，刘仲甫表述的就是那另一种方法：“等子比空。”但是他没有明确说明等子这个前提，他的全句是：棋应该是满溢计数的，实际不满局，比空即可。没有明说等子，但这个前提当然应该是存在的，只不过刘仲甫以为它太理所当然，没有必要说明，省略了，这是中国古文的特点，也是缺点。正是这个小小的省略，使得我们在这里这么下结论的时候，感觉有点不满。

但这个结论应该是事实，他是在说“溢”以后接下来的自然的延伸，整句话是自然的，语意顺畅的。如果因为他没有说等子的前提，就认为没有前提，那么它就是另一种规则了，后半句与前半句说的是两种不同的规则，这就不是小事了，刘仲甫就必然会说明现法与古法不同。既然没有说，就表明他没有变古法，还是“两溢”，后半句只是前半句实现的一种实际的方法。那就必然是有等子的前提的。

如果没有前提，仅按“白黑两棋非满局，路各有多者为赢”字面，那么棋一下完，就该什么都不做就数空。实际当然不是，我们知道在“路各有多者”之前还有一个程序，即一个前提：死子回填。



刘仲甫在前半句表述的溢满中,即《敦煌棋经》所表述的唐以前的古法中,是没有死子回填的程序的,事实上也不存在死子回填的可能性,本来都要下满,还有什么死子可回填?死子回填如果本来就有当然可以不说,但本来并没有,那就应该说明。而且死子回填是一个非常具体实际的程序,如果它是绝对的、与任何其他规定无关的的一条单独的规定,那么它必须在关于胜负计算的表述中表达出来,否则表述就因为遗漏一个重要点而失去意义。

但它居然省略了,那么当然刘仲甫认为那是理所当然的,不言自明的,也就是说它不是一个独立的规定,只是本来的规则在实际操作中的一个表现。虽然本来没有,但如要“非满局”计数,要“路各有多者为赢”,当然要先等子,而实现等子就要死子回填,这一切自然正常,理所当然,没有改变规则,而只是一个方法,大家都清楚,自然就不必说了。死子回填这么重要的内容如此才可能被省略。

而死子回填也确实是实现等子的一个步骤。因为下棋一人一手,如果不是有棋子被吃掉,一盘棋下完,盘上黑白子数应该一样,如果有棋子被吃掉,那么把吃掉的子回填到自己的空里,子数也一样了。当然如果黑收后(黑先),黑比白多1子,这1子要处理,但那也是要在死子回填以后,死子回填肯定是实施等子的一个步骤。

被刘仲甫省略了的不仅仅是死子回填,还有每块棋扣2路。刘仲甫只是说“路各有多者为赢”,没有说每块活棋减2路,但实际上却是要减的。前面已经指出“两溢”规则需要保留眼位,每块活棋要减2路,刘仲甫在说“路各有多者为赢”时没有说,那是因为在他的意识里围棋当然是要溢满计子的,每块活棋当然要减2路,当然到根本不必说,“路各有多者为赢”仅仅是一种在“非满局”情况下如何点数的方法,这与每块活棋减2路毫不相干,毫不影响,自然无须说

及。刘仲甫只说“路各有多者为赢”，没有说死子回填，没有说每块棋减 2 路眼位，是因为他认为这是理所当然不必说的。

好在这个意思虽然刘仲甫在表述中省略了，但在《忘忧清乐集》的那四局棋谱上仍然可以找到：在“成都府四仙子图”的胜负计数说明上有：“白杀黑九子填外有四十三路，黑杀白七子，填外有四十二路”（见第 75 页图 3-26），明确无误地指出死子是要填的；后面将要对这四局棋详细地点数，而具体的点数结果也表明，每块棋的确实是要减 2 路。

因此，“器中积水，满而流出曰溢。《孝经》云：‘满而不溢’是也，白黑两棋非满局，路各有多者为赢”的全句解读应该是：围棋应该下到棋盘满，再下要溢出为止，但实际上只要双方认为已无可争就可以结束，不必下满，这时路多的一方为赢。但先应将死子回填，并且每块活棋要减 2 路，以与满局数子结果一致。后一句是我加的，因为这既是完整表述所需要，也是当时对局的实际，刘仲甫可以觉得因为理所当然而省略，我们当然要把它补上。

由《敦煌棋经》和刘仲甫在《论棋诀要杂说》的注，我们可以得出如下的结论：

中国古代的围棋是以谁在棋盘上生存的棋子多为胜。因此在本质上要在棋盘上把棋子下满，即“两溢”，作为终局，然后点数双方的子数多少而“子多为胜”。这种规则与现在的中国规则相比，每一块活棋要减 2 个眼位。唐朝之前，至少是南北朝，在实际对局中已经是指下到无争状态为止，即如我们现在那样收完官子为止，不再真的还在空内填子。数子的方法类似于我们现在的方法，把空做成 10 的倍数，只不过是双方都做，且做成相等，然后数双方子，比多少。是为等空比子法。

唐宋时期采用了另一种方法，即等子比空法：下完棋后，把死子回填到自己的空里，使双方在棋盘上的子数一样，然后比空多少决定胜负。是为等子比空法。

之所以等子比空法会取代了等空比子法，是因为等空的条件要人为地去做，而一人一步棋，只要把死子填回来，等子条件是本来就自然存在的；等空是做出来的，自身没有意义，而等子自然地引出了围空的概念，对围棋的战略思路具有深化的意义；而且等子时时刻刻都在实现，也就时时刻刻都可以估计双方的形势。因此等空比子仅仅是数数的简化，而等子比空则是一个意义重大的发明。当然，无论哪种方法本质都是“两溢”，子多为胜是围棋规则的本源。

### 三、棋局实例解析

上面对中国古代的规则作了文字上的考证。子多为胜的两溢规则与我们熟悉的清朝规则基本一致，问题是唐宋的比路法，是否真如上面分析的那样，需要有直接的证据来证明。值得庆幸的是《望忧清乐集》上有四局全局棋谱，并且有详细的局终计算，为我们提供了一个当时胜负计算的完整的信息。这四局棋中，唐朝、南唐和宋朝各有一局，另一局是托为“烂柯”局，应也是唐五代或更早的。下面具体进行分析。

#### 金花碗图

这是唐朝的对局。

原谱说明文字为：

阎景实白先顾师言黑胜一路。

各一百二十二着

黑杀白六子 白杀黑六子

黑有四十路 白有三十九路

对棋谱进行点数：死子提出后，黑有 52 个空点，白有 51 个空点。死子回填，双方各减 6 个点，这样黑还有 46 个空点，白还有 45 个空点。然后再看活棋块数，黑白都是 3 块，每块扣除活棋必需的 2 个眼位，各扣 6 个眼位，如图 4-3(图上用○表示保留的眼位；▲表示死子回填、×为计数的路)。

用算式表示：

$$\text{黑: } 52 - 6 - 2 \times 3 = 40$$

$$\text{白: } 51 - 6 - 2 \times 3 = 39$$

$$40 - 39 = 1$$

结果就是：黑有 40 路，白有 39 路，黑胜 1 路，与棋谱上文字完全吻合。

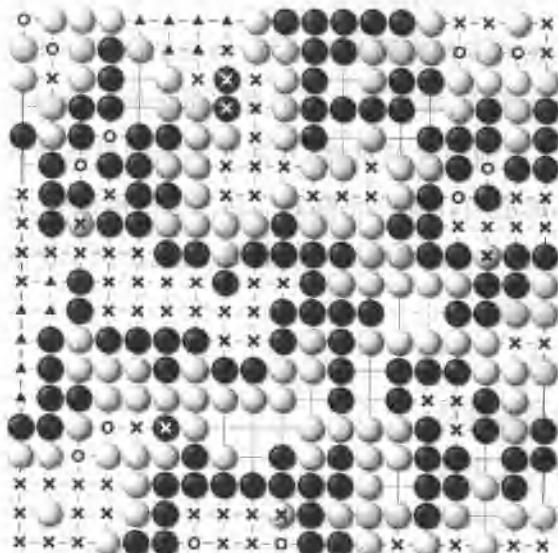


图 4-3 金花碗图 胜负点数图

## 烂柯图

此为托烂柯的棋局，应是宋朝流传的古谱。

原谱文字说明为：

各一百四十五着 白先黑胜一路

黑杀白二十二子 白杀黑九子

黑有十八路 白有十七路

对棋谱进行点数，如图 4-4：死子提出后，黑有 37 个空点，白有 45 个空点。回填死子数：黑方 9 个，白方 22 个；活棋块数黑方 5 块，白方 3 块，黑扣 10 个眼位，白扣 6 个眼位。结果黑有 18 路，白有 17 路。

用算式表示：

$$\text{黑: } 37 - 9 - 2 \times 5 = 18$$

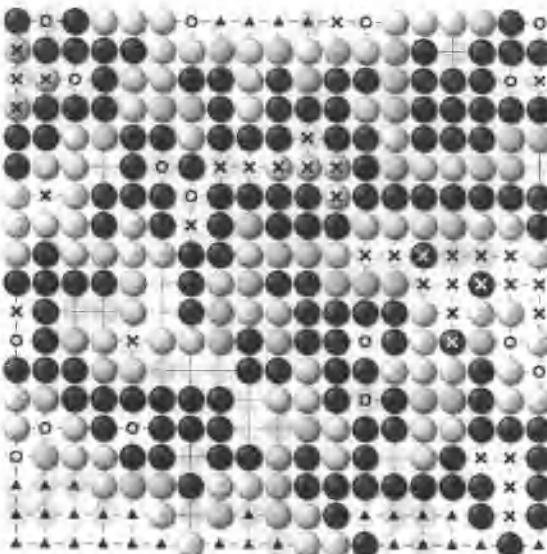


图 4-4 烂柯图 胜负点数图

白:45-22-2×3=17

18-17=1

结果:黑有 18 路,白有 17 路,黑胜 1 路,与棋谱上文字完全吻合。

### 贾玄图

贾玄以作为宋太宗的棋待诏而著名,这应是他在南唐做棋待诏,尚未入宋时的对局。

原谱文字说明:

贾玄黑先,希冀输入路

各一百十九着

白杀黑二十一子 黑杀白九子

白有四十三路 黑有五十一路

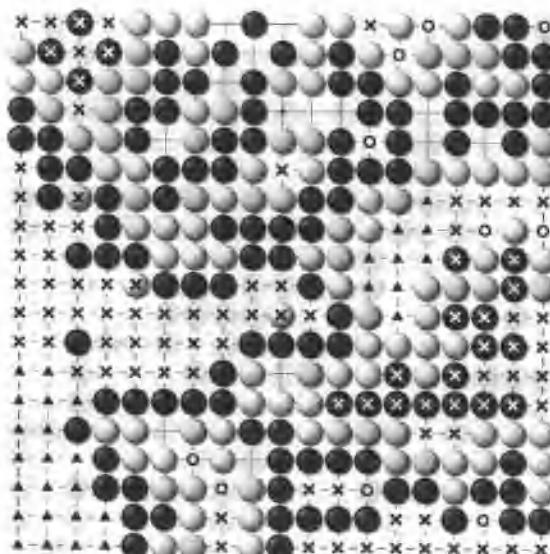


图 4-5 贾玄图 胜负点数图

对棋谱进行实际点数，见图 4-5；死子提出后，黑有 76 个空点，白有 58 个空点。黑方 21 个死子回填，还有 55 个空点；白方 9 个死子回填，还有 49 个空点。再看活棋块数，黑方是 2 块，每块扣除 2 个眼位，共扣 4 个眼位，黑有 51 路；白方是 3 块，扣除 6 个眼位，白有 43 路。

用算式表示：

$$\text{黑: } 76 - 21 - 2 \times 2 = 51$$

$$\text{白: } 58 - 9 - 2 \times 3 = 43$$

$$51 - 43 = 8$$

结果就是：黑有 51 路，白有 43 路，黑胜 8 路，与棋谱上文字完全吻合。

有一点需要说明：本局上边有一处公活，公活双方均无眼，当然也无眼位可扣，上面计算活棋块数的时候没有包括公活的棋块。

“金花碗图”、“烂柯图”、“贾玄图”三图文字说明方式完全一致，其计算方式也完全一样。

#### 成都府四仙子图

这是北宋时的对局，文字说明为：

白杀黑九子填外有四十三(二)路

黑杀白七子填外有四十二(三)路

(共二百四十二着，黑胜一路)

这里“四十三”还是“四十二”不清楚，存疑。最后一行文字为后人用笔写上，非宋原本的内容。

文字说明的写法其他三图完全一致，唯此图不一样，缺棋着数，缺胜负的表述，故后人为之添加。但有“填外”一词，明确说明死子要回填。

实际点数如图 4-6:死子提出后,黑有 55 个空点,白有 57 个空点。黑方 9 个死子回填,还有 46 个空点;白方 7 个死子回填,还有 50 个空点。再看活棋块数,黑方是 2 块,每块扣除活棋必需的 2 个眼位,共扣 4 个眼位,黑有 42 路;白方是 4 块,扣除 8 个眼位,白有 42 路。

用算式表示:

$$\text{白: } 57 - 7 - 2 \times 4 = 42$$

$$\text{黑: } 55 - 9 - 2 \times 2 = 42$$

结果似是:黑有 42 路,白有 42 路

但这里有个问题:棋局到此为止,则 B 处白是否有 1 路成了疑问。接下来应该是黑下,黑下 A 位,白 B 就无路,但棋谱到此没有了,这 B 位 1 路就成了疑问。近代的校订者根据《玄玄棋经》中的记

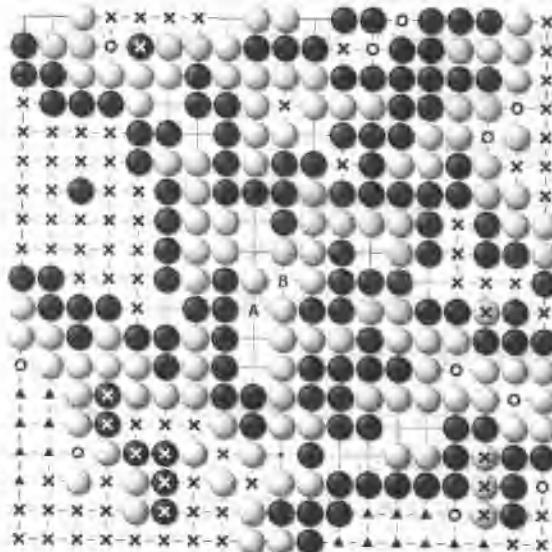


图 4-6 成都府四仙子图 胜负点数图

载：“各一百二十五着，白胜一路”，对棋谱作了校订，上一章中已有说明。

从上述四局棋谱的胜负计算可以看出，胜负计算方法是死子回填，再扣除眼位，和上一节分析的一样。而这里非常重要的一点是：对着数的表述方式，前三局均为“各”：各一百二十二着，各一百四十五着，各一百十九着。“成都府四仙子图”未标着数，原因大约是编者收集的棋谱不够完整，而《玄玄棋经》对这局棋有明确说法：各一百二十五着，白胜一路，也是“各”，说明当时对局要求“各”。“各”和现在用的“共”的差别在于：前者要求双方下一样的着数，总着数为偶数，后者没有这个要求。“各”表明唐宋时围棋要求双方着数相等。

必须指出，从本质上说双方着数相等并不是围棋的规则，而是前面说到的等子比空法的一个操作程序。围棋的本质是比双方在棋盘上的活子哪一方多，即两溢下子多为胜。但为了简化，可以把双方相等的部分对消，比较剩余部分的多少就行。相等的部分在哪里？“各”表示双方所下的子数相等，如果双方都没有死子，那么棋盘上双方的子就是相等的，如果有死子，只要把死子回填，也等子了。因此正是这一个“各”字，明明白白指出了比路法是有“等于”的前提的，也说明了死于回填的根源。

因此，唐宋的围棋虽然是“路各有多者为赢”，是比路的，但实际比的仍然是子，死子回填和着数相等这两个要求说明了比路只是比子的一种方法。宋朝的《棋经十三篇》中有“淘于不限其数”，元朝严德甫对之注说：“自输一子至三五十子，皆谓之输，故曰不限其数”，可见在数路规则流行的时候，下棋的人的心目中仍然很清楚比的实际是子。

#### 四、单官问题

到现在为止，对这四局棋谱我们还忽略了非常重要的一点：这四局棋都是不收单官的，也就是说，在比路规则下的唐宋围棋是不收单官的。这是需要认真对待的一个问题。

当实际操作采用比路，即比空时，下单官没有路，因此当盘上只有单官时，对局者很自然不下单官就结束，在还留有单官的情况下，点双方的路了。这种习惯的产生是很自然的，流行了以后就成了定规。但它忽略了一个问题：如果把单官下完，双方着数是否会相等？如果是先行方下最后一个单官，后行方再无有效棋可下，后行方的着数就少1着，那么这“各”该如何实现？

不收单官等于认为或者说默认着数就是相等的，如果是先行方收后，那么按照默认相等，这一着就被自动抹掉了。上面四局图谱中正好有一局是先行方收后的，那就是“贾玄图”。

它的比路点数前面已经有：

白： $58-9-2\times 3=43$

黑： $76-21-2\times 2=51$

$51-43=8$

如果把“各一百十九着”等子加上去，双方的子数应该是：

白： $43+119=162$

黑： $51+119=170$

$170-162=8$

但是实际上单官没有下，真正的两溢这些单官也应该下完。如果单官是偶数，黑白各半，分别加上去，不影响差数结果，仍然是黑胜8路。但本谱如图4-7，剩下单官13个是奇数，如果下完单官，则

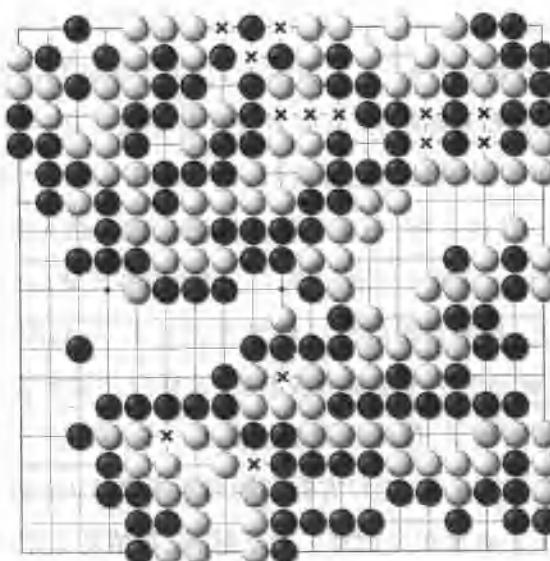


图 4-7 贾玄图单官

是黑(先)得 7 个,白得 6 个。

如此,计算完整的子数结果应该是:

白:  $43+119+6=168$

黑:  $51+119+7=177$

$177-168=9$

也就是说真正的两溢计数应该是黑胜 9 子,而本谱的说明是白棋输 8 路,也就是说唐宋的比路规则因为不收单官,黑(先方)收后这一子被忽略掉了,从而使得它与“两溢”本质有了 1 路误差。那么这 1 路的误差是疏忽还是有意呢? 我以为开始可能是不细究,后来应该是有意。

《敦煌棋经》指出了“两溢”的本质,但实际上棋不会真的下到填满,当棋下到已经结果确定时,后面的棋很自然就不再下了。死子回

填等子比路的方法发明以后，单官无路，单官自然会不下。对于奇数单官的问题，开始的时候，肯定会注意到，为了保证与两溢的结果一致，就会要求把那 1 路补上，但这多少有点麻烦。对一般人来说，单官没有下完就要判断最后是谁收后，也许不那么容易，而且大部分情况下输赢不在这 1 路，白棋是输 8 路还是输 9 路无所谓了，也就懒得去准确补正，模糊一下就过去了。但如果胜负就是差 1 路时，开始也许要认真，后来觉得既然一般没有去补正，不如统统都把它模糊掉算了，干脆完全不考虑是否要补正，这样岂非省事多了？

这样虽然省事了，但先行方被抹去了一子，不亏了？不，抹去了还好些。古代没有贴子，先行方有利的因素本来都无法平衡，把先行方靠收后多下一着棋得来的那一个子抹掉，在情理上正好正常。而且不是要求“各”，双方着数相等吗？那不让你下要破坏着数相等的这一着棋，不也有道理吗？如此不是既省事，又合理，也符合规定吗？因此开始可能是嫌麻烦，后来觉得这样挺好，大家都接受，也就习而成定规了，虽然它与“两溢”的本质有了一点小小的差异。后来走向谬误的日本规则也正是从这小小的差异起步滑过去的。

但是既然不收单官，那这“各”字还有什么意义呢？那是因为围棋在终局以后还会有一些棋要下，例如盘角曲四，例如粘劫收后，例如单方的权利的单官，即使最简单的实吃死子，都需要保持双方着数相等，都需要“各”，即“等子”后，才能实施“路各有多者为赢”，否则就要产生计数偏差。关于这一点，在后面讲述日本规则的悖理时将要详细分析。“路各有多者为赢”的规则从唐朝到明朝中期八百多年，这个“各”字坚定不移地保持着，这是大有深意的。

下面附带介绍一下不收单官判定收后的方法。实际上贾玄图计路的结果是差 8 路（偶数），那就意味着将是黑（先行方）收后。而金



花碗图、烂柯图都是黑胜 1 路，成都府四仙子图是白胜 1 路，都是奇数，那就是后手方收后。这道理也很简单，双方之和 361 是奇数，因此必然是一方奇数一方偶数，双方之差就一定是奇数。如果差数是偶数，例如 8，那就表示那没有下的单官是奇数。总之，总和是奇数就必然有一个部分要是奇数，要么差数是奇数，要么单官是奇数。虽然古代要扣眼位，总和不会是 361，但眼位是偶数，不影响总和是奇数。

但是如果棋盘上有双方都是一个眼的公活，有一个双方都不能占的公活点，那么双方之差就是偶数了，上面的结论就得颠倒。另外还有粘劫收后，有先手方粘劫收后，后手方粘劫收后，也要改变。因此要熟练地很快作出判断，还是很不容易的。不过在大部分情况下，记住偶数黑收后的结论就行了。

说到这里，联想起了曾经的黄金事件，即三星杯比赛上中国棋手黄奕中和韩国棋手金江根在对局结束点目时，对死子数多少发生争议。在此重提并不是想去评说当时的是是非非，而是联系说说目数的判断。当时中国方面提出要复盘来证明死子到底是多少，金江根拒绝了。其实只要知道上述道理，根本无需复盘。事情起因是对局中黄奕中觉得手上对方的死子少了一个，好像是打劫的时候按中国的习惯把握的劫子丢回到对方的棋盒里去了，金江根没有同意复盘，事情就搁下了，到局终胜负正好就在这 1 目，于是争执又起。

其实这时的争执已经不是到底是不是有那一个死子了，当时的目差是 6 目，金江根觉得他的白棋赢半目，但当他落下全盘最后一个单官时，他突然发现：错了。因为 6 目是不可能的，既然是他的白棋收后，那目差一定是奇数，不可能是 6，只可能是 5 或 7，联系到那一个争议的死子，他就明白了，这根本无需复盘。

最后需要说明一下，成恩元在《敦煌棋经笺证》中对“停道及两

“溢”句有另一种解释。他把这一句与后面“取局子停，受饶先下者输；纵有多子，理不合计”连在一起，认为“这是双方各胜一局后，第三局又下成和棋的胜负规定”。于是两溢是“双方各胜一局”，停道为“和棋”；子多为胜是“前两局各胜子数的多寡”，即“算小分”。接下来如果“双方子数仍都相等，则判受饶先下者输”。然后又说这是“白棋先下，黑棋没有收后的情况，因为黑棋全局少走了一着，所以判白棋输”，“既然这一和局算先下者输了，小分也不承认了”，所以“纵有多子，理不合计”了。

成恩元这一解读多是他自己的想象，而且前后矛盾，还把“取局”给忽略了。“取局”一词前面就出现过，成恩元把它解读为“要要棋”，即不是正规比赛或赌彩的一般对局。因此后面这句的解释是非常简单的：“在非正规的对局中，如果双方子数相等，先下的一方为输；各局的胜负子数不合计”，与“停道及两溢”句并无关联。

唐宋的数空（道或路）法中，停道是和棋，但那数的是空，如前面介绍的那些棋局，都是多少路，不数子，又哪来“子多”呢？更又哪来两局的子数加在一起算？成恩元这一解读是受元朝严德甫对《棋经十三篇》的“皆筹为溢”的注的影响，严注：“皆，等也，谓两家各胜一局，其筹等也。”但如果“溢”已是“两家各胜一局”，再“两溢”怎么说？严德甫也说“溢，盈满也”，“皆筹”怎为“溢”？查《忘忧清乐集》原本，一处为“溢”，另一处是“益”，后人添加了三点水（见第 81 页图 4-2）。“益”即所得，更合文意，“两家各胜一局”应是“益”。而“停道及两溢”句的“溢”还是应按刘仲甫解释为“满局”，如此则全句依字直读，无需增减，无需猜测，解读自然。

## 第五章 走向分歧的围棋规则

### 一、日本规则——唐朝规则的变流

从上一章介绍的四局唐宋对局谱，我们一定能够强烈地感觉到：那不就是日本规则吗？死子回填，不收单官，比空决定胜负，日本规则和唐宋的规则几乎完全一样。而我们现在的中国规则，包括以前的明清规则，在形态上与唐宋规则就差多了。尤其是日本规则不收单官导致黑收后没有价值，也和唐宋的规则一致，而这也是当今中日规则分歧中极其重要的一点。规则后来在中国发生改变的时候，日本却把中国古代的规则保留下来了，这应该是我们看到这些古谱时的一个很重要的印象。

这也很容易理解，日本的围棋本来就是从中国唐朝传过去的。按日本正式的说法：“围棋创自尧舜，自吉备公传来。”这是享保十二年(1727年)正月二十九日，日本围棋四大门派(本因坊、安井、井上、林)掌门人签署的书状中表述的。吉备真备(695—775年)为日本著名的遣唐使。虽然至少在中国南北朝时期日本已经有围棋，但那时的围棋是通过民间的形式传人的，甚至是通过朝鲜间接传人的，其水平较低，规则也可能比较随意。而到了唐朝出现了一个中日交流史上的空前的繁荣期，大批的日本遣唐使来到中国，全而地大规模地学习中国文化，并带回日本，其中当然也包括围棋。而由遣唐使带回

来的围棋水平既高，规则也更权威，自然就完全取代了原来的围棋，而成为正宗。因此日本把其围棋之始定在唐朝。

为了全面学习中国的先进文化，从隋朝起日本就派出留学生来中国，其中遣隋使 5 次，遣唐使从公元 630 年(唐贞观四年、日舒明二年)到公元 837 年(唐开成三年，日承和五年)间共计达 15 次，总人数近六千人。他们在中国一般要学习一二十年，归国后多在日本朝野居要位，他们所学到的中国文化也深刻地影响了日本，奠定了日本文化的基础。其重要的如日本的文字：汉字加假名，也是回国的遣唐使发明的。

吉备真备是日本遣唐使的代表人物，他于 717 年(唐开元五年，日养老元年)遣唐，735 年(唐开元二十三年，日天平七年)归国，后又在 752 年(唐天宝十一载，日天平胜宝四年)作为天皇的副使带队再来中国，两年后归国。他在日本传授儒学、律令、唐礼、历书、兵书，并带回唐朝的音乐、武器、乐器、测量器具等。还为阿倍皇子(后来的孝谦天皇)讲授《礼记》、《汉书》等，官至右大臣。据说日本的汉字式字母假名就是他创造的。日本的遣唐使有五千多人，带回围棋的应该是这一个群体，而不仅仅是某一个人。把吉备真备奉为日本围棋之祖，还有种种传说故事，也许真是他的贡献最大，也许只是他的名气大。是否一定就是吉备真备个人成就并不重要，重要的是：现在的日本围棋是自唐朝传人的这一点应该是可以确定的。

实际上，日本围棋与现在中国围棋还有一些细微差异，也是反映了中国唐朝围棋的特点，比方说黑先。明清以来中国围棋的习惯是白先，但是从《忘忧清乐集》中的棋谱来看，唐宋围棋以黑先为主。还有“目”这个字应该也并不是日本首创，中国的古籍中也有“目”。汉桓谭《新论》中说到围棋时有“下者，则守边隅，趋作目”(也有作



‘罫’，与目同义）；梁武帝《围棋赋》中有“方目无斜，直道不曲”，用“目”表示一个方格是中文中常见的，如“纲举目张”。现在口语上还常常习惯把数叫做数目，目即数，点目即点数。另外，“目”和“道”、“路”一样都是中国古代的军事单位，“目”是最小一级军事单位，古代军队中所谓的“头目”即是“目”这个单位的头。围棋模仿战争，以军队的名称借用是很正常的。唐以前多用“道”，宋以后通用“路”，唐朝时大约多用“目”和“枰”，日本围棋传自唐，因此不用中国在宋以后才流行的“路”。另外我们应该可以注意到《敦煌棋经》中棋写作“碁”，而宋朝的《忘忧清乐集》中是“棋”，现代为“棋”。日本用“碁”正表明了它传入时的特征。

但日本对唐朝的规则也是作了一些改变的，这改变表面上看来很细微。大家都看到的改变就是两点：一是取消座子；二是取消每块棋扣 2 目。取消座子，如前所述，在理论上它将会带来模仿棋的弊端。如果不考虑这一点，毕竟没有多少人真会那么嗜好模仿棋，取消座子使布局解脱了束缚，围棋更富变化，这无疑是一个好的改革。

至于每块棋的 2 目扣不扣，也是一桩小事，至少表面看来没有什么大不了，无非是本来棋块多的要吃亏，现在没有这个因素了，具体表现在围棋的技战术上，当然也会产生一些差异，但就事论事，似也并无一定之不可。这两个改变实际上是一种简化，唐朝规则中的这两点表面看来是单独的，如果不去细究，简化似乎也无妨，甚至还是很必然的。因此日本规则就是取消了座子和扣眼位的中国唐朝规则。

日本规则来自于中国唐朝的规则，还有两点可以证明，首先是日本规则中的公活无目。



公活无目，是中国的围棋爱好者不太了解的一条日本规则，也是日本规则中看起来最明显令人不解的一条规则。公活大致有以下三种，如图 5-1、图 5-2、图 5-3。按日本规则，这些公活棋都无目。图 5-1 本来就无目且不说；图 5-2 双方×位都各有 1 目空，虽然说双方同时不计不影响结果，但毕竟不能说这里没有空；而图 5-3 黑方没有空，但白方有 2 个×位的空，不能计算，那实在是太没有道理了。目就是空，明明有空怎么能说没有呢？

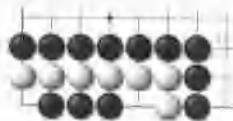


图 5-1

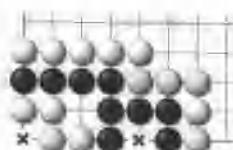


图 5-2

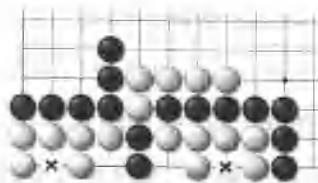


图 5-3

对此，现在的日本规则作出了如下的解释：“完全并独立生存的活棋的目称为地，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。”日本规则既然是以空多少定胜负的，空就是空，这是十分清楚的，何来一个“不是独立生存的活棋”空就不算空了呢？为什么要在本来很明白很简单的空的定义里故意去生一些事出来呢？当然，如果这事是必须要生的，不生会出别的问题，那也没有办法，但实际上什么问题也没有，那不是没来由的自找麻烦吗？而且这类公活十分少见，为那么一个绝少碰到的情况专门去造一条并不必要的，除了增加麻烦没有任何意义的特别的规定。



这不违背制定规则的最起码的情理吗？

由于这条规则的确太不合情理，日本围棋规则专家池田敏雄曾经煞费苦心地为此找了一个理由：“永恒子围成的空才是地（目）”，永恒子是指“连下两手都吃不掉的子”。两眼活棋让对方连下两手也吃不掉，双活棋如果让对方连下两手当然是要死的。看起来似乎像个理论，但围棋规则是一人一手，这是最基本的道理，怎么能“连下两手”呢？围棋只有活子、死子，哪里又来一个永恒子呢？而且这永恒子在规则的任何其他地方都不再有用，硬是为双活无目而制造，何其勉强，又何其无理！在这里池田敏雄的思维犯了一个毛病：对于一个存在的不解的东西，你要做的是寻找它产生的原因，而不是为它去编造理论。一条规则之所以存在一定是有原因的，是有必要的，是不得不有的，事必一定有因，找到这个因才是关键。

那个因其实很简单：那是中国唐朝规则中本来就有的。唐朝规则本质是数子，因此每一块活棋要留 2 个眼位，减 2 子（扣 2 路），同样道理公活棋中的眼位也是活棋的需要，也不能入子，也要扣，不过是一般活棋扣 2 个眼位，公活棋扣 1 个眼位而已，图 5-2、图 5-3 中的 x 位不能入子，当然是不能计的。

不过既然扣眼位已经被废除了，那么这公活中的扣眼位当然也应该废除呀！原来日本棋界对唐朝的规则为什么每一块棋要减 2 目的道理不明白，而有眼双活又很少见，没有细究，2 眼活棋扣 2 子的废除了，1 眼活棋扣 1 子的没有废除，漏网了，遗留了下来。时间一长成为了传统，即使知道有点和整个规则不合调，但传统怎么也要维持，于是还要去为它寻找理论依据，编造出一些理由来，“独立的活棋”、“永恒子”，离事实越来越远了。

当规则中已经没有扣眼位了时，那漏网的规矩也就失去了根，

于是只好成了公活不计目，成了一种硬性规定，也带来了一些完全不合基本棋理的结果，这留待后面再解释。

日本规则中保存的唐朝规则的另一个遗留是不提三目。图 5-4 是一个很有意思的棋形。白下 A 位当然能够吃黑 4 子，但是死了以后黑棋还可以在里面下棋。按图 5-4a、图 5-4b 白 1 提黑 4 子后到白 7。整个过程黑死 5 子，白死 3 子，无空目，应是白方 2 目。本题意在对比，不考虑打劫的因素。

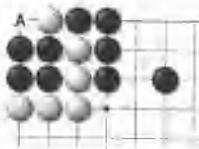


图 5-4

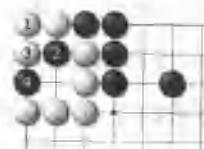


图 5-4a

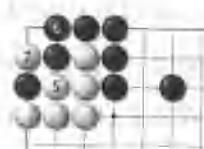


图 5-4b

但是如果这里黑方先动手会怎么样呢？黑 1 在 A 位提白一子后，白 2 倒扑提黑五子，然后如图 5-5 黑 3 再进入打，到白 6，整个过程是黑死 5 子白死 2 子，应是白方 3 目，也不考虑打劫。

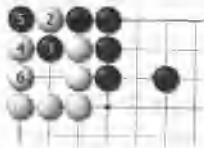


图 5-5

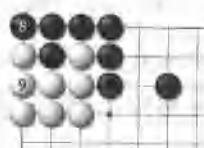


图 5-4c

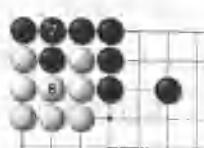


图 5-5a

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？对此日本传统有一个不成文的惯例，认定为白方的“不提 3 目”，即这里不下了，就当作是白的 3 目了。这就是著名的“不提三目”棋形。

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 2 目才是。也就是说这里按照日本规则的基本道理应该是白方 2 目。你不服气，你不下，要叫对方来下让你得 3 目？哪有这个道理？对方偏不下，你还要坚持，那 1 目都没有。这在规则下并没有问题，怎么能够硬插一个违背规则的“不提三目”出来呢？怎么可以为一个棋形专门搞例外呢？这种棋形极其少见，又怎么会有人想到它、特别地为它去破规矩呢？这不符合起码的情理。

原因也很简单，按照唐朝规则，那里本来就是 3 目。虽然先动手者吃亏，谁也不会在这里下棋，但到了局终，别的地方已经无棋可下了时总要动手。如果都下到单官下完，分别如图 5-4c 和 5-5a。结果发现两个图最后完全一样。无论谁先动手都一样，并没有什么吃亏的问题。也就是说这里什么事也没有。那么这 1 目是怎么回事呢？

原来这里如果黑先下共 8 着棋，双方各 4 着；而如果白先下共 9 着棋，白 5 黑 4，同样的结果，但白多下了 1 子，实际上是多被吃了 1 子，一回填就减了 1 目。而在唐朝规则下，知道它在本质上是数子，如果到局终下，白先下和黑先下一样，白棋先下也不会吃亏。一定要具体操作，我们知道唐朝规则有一个“各”，双方着数必须相等。对这一局部，白 9 以后黑必须要下黑 10，而这时盘上已无官子可下，只能填在自己的空中，也减了 1 目，不就平衡了？注意这自填一目准确地说并不是一着棋，而是唐朝的比路规则是等子比空，棋下完了，要比空了，先要棋盘上的子数相等，如不相等要下一子做成相等。而在实际操作上也就不那么麻烦了，总结为一个“不提三目”口诀，简化了。

但经过改革的日本规则已经不是数子，而是比目，这个口诀已经不合适了，可是日本人显然是被谁下谁吃亏的现象给迷惑了，有

点不知所从了,但有从唐朝学来的口诀在,也就没有细细推敲,而一直保留下来;到1989年重新制定规则时觉得有问题,又改为公活。当然实际上这棋也不会真的以公活结束,白方总要下,那就该是二目,但这个棋形仍然还是名为“不提三目”,因此到底怎么办还是不清楚。

据说是日本第一代本因坊算砂(1556—1623年)废除了座子和扣眼位。现在尚留有一局据称是天正十年(1582年)日海(即后来的本因坊算砂)与另一高手鹿盐利贤的对局,即是无座子的。但另有两局流传至今的,据称是日本著名军事家武田信玄与家臣高坂昌信的对局谱,和另一位军事家真田昌幸与其子真田信幸的对局谱,也是无座子的,时间是更早的永禄九年(1566年)。当然,对这三局棋谱的真实性没有定论,但把日本围棋规则的变化定在16世纪中期以后大致应是可以的。

## 二、变异的隐患——日本规则的悖理

唐朝规则虽然在表面上是比空(路),但由于每块棋扣2路的规定的存在,强烈地表明它还是在比子,比谁活的子多。它在提醒你:比空是表面的,本质还是两溢比子。对于中国唐朝的下棋人来说,这一点是明白无误的。然而当围棋传入日本,大量的新的人群接触到围棋,他们接受的是表面的东西,不知道规则的历史的本原,不知道表面方法背后的深意。他们只觉得,每块棋扣2目的规定既麻烦又没有道理,慢慢地就把这个“莫名其妙”的规定给淘汰了。

但这样一来,围棋的子多为胜的本质也就丢掉了。

除了取消每块棋扣2目,还有极其重要的一点是不知不觉地就丢掉了,那就是那个“各”,即双方着数必须相等。而这一点的被丢掉

的根源在中国，在中国原来就已经不下单官，在中国原来就已经模糊掉了收后。如果不下单官，如果模糊掉了收后，那么这个“各”字就已经名存实亡了。就以前面的四局谱为例，如果再下一着，当然是单官了，“各”字破坏了，但对结果有什么影响？什么影响也没有，因为比的是路，即空，多一个、少一个单官与胜负计算不相干。那这个“各”字有什么用？既然没有用，那自然地就被淘汰了。

如果说取消座子、取消扣眼位还有过考虑，有一个过程，那这个“各”字可能是连知觉都没有就消失了。消失得那么的当然，即便是在中国现在的《忘忧清乐集》的校订者，对原本清清楚楚的“各”，不也自以为高明地做一个加法，改为“共”了吗？然而古人是明白的，即便在一般情况下这“各”字确实看来没有意义，但从唐朝到出版《忘忧清乐集》的宋朝，已经五百年，他们可是坚定不移地一直坚持着这个“各”。而在日本，当“各”字消失了的时候，等子比空的等子条件也消失了，连同扣眼位的取消，在改变者也许并非有意识之中，围棋规则的本质彻底地被改变了。围棋已经不再是比子了，而变异成了一种所谓的比空规则，而且在他们看来围棋就是比空的，从中国传过来的本来不就是这样的吗？

说所谓的比空规则，是因为它也算不上是真的比空规则，它不是有意识地产生的。有意识的改革一般是会有相对比较完整的设计的，你可以对它有不同的喜恶，但它自我一般还是完善的，或者说至少是自圆其说的。

然而对一个本来是体系完整的规则，删除简化其中之一部分，那一定是要出毛病的。看起来并不大的改变却种下了严重的隐患。

最初被发现的问题是盘角曲四。如图 5-6 的棋形，曲四一般是个活，但由于角上的特殊性，可以成为打劫，白 A、黑 B 后，白 1 再点

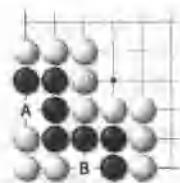


图 5-6

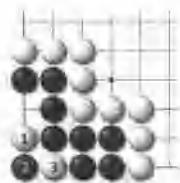


图 5-6a

入，黑 2 白 3，成了打劫，而且是白的先手劫。更何况这打劫的主动权在白方，因此白棋可以到局终从容把劫材补完，再动手开劫，白必死。“盘角曲四局终乃亡”是围棋死活的一个常识。但按日本规则就有麻烦了，因为你要执行上面的程序，就要补劫材，而补劫材是在自己的空里下子，那就损空减目。如果劫材很多，当你把劫材补完时，也许把那几个黑子吃掉已经人不敷出了。在这里，日本规则进入尴尬的境地了，碰到了逻辑悖理。

而中国规则的本质是比子，在自己的空里下子并无影响。按照唐朝的比路规则，有一个要求着数相等的“各”，当黑方补劫材时，为了保证“等子”的条件，白方必须也着子，也要在自己空里填子，如此就没有问题了。到此我们可以明白唐宋棋谱上坚持的“各”字实在是大有深意啊！在局终用比空的方法计算时，这“各”字是万万不可省略的啊！元朝严德甫注《棋经十三篇》有“角盘曲四，言四子曲盘其角也，虽可以劫活，然而局终无劫可打，所以亡”之解说。当时采用的仍然是与唐宋一样的比路规则，但严德甫的解说完全是数子规则的。

对于盘角曲四，日本规则就只好规定为死棋，不必补劫材，实际吃就算死。且不说规定为死多么地不合道理。而且盘角曲四也并不一定就是死的，如果劫材补不完呢？比方说盘上有一个如图 5-3 那样的公活，黑可以 2 子自杀作劫材，这个劫材白棋补不了。规则本身出了问题，想用简单的一个规定就弥补，是不可能的。

而且围棋千变万化，制定规则的人永远不可能穷尽，盘角曲四绝不是唯一的，随便就可再举一例，如图 5-7，双方都是一个眼，应该是公活，但是还有一个劫，而且白方提了黑 3 子是一个大眼，于是白方就可以在局终以后补完劫材，再提 3 子，然后在 A 位劫杀黑棋，结果和盘角曲四情况完全一样。

同样，前面说到的“不提三目”这样谁先动手谁吃亏类型的棋形也绝不是唯一的。据《围棋天地》报道，2004 年 9 月在贵阳举行的围棋规则研讨会上，来自瑞士的 Mattisiiivola 摆出了一个如图 5-8 的棋形，引起了与会者的兴趣。《围棋天地》对此图作了解说，解说的基本道理是正确的，但不够仔细，有些小错，这里作一详细解释。

这个图左边与下边对称，黑白双方死活不清。首先每一块都没有独立的活，白棋是直三，黑棋是聚六。然后是：无论是哪一方先动手，结果都是一边黑杀白，另一边白杀黑。但按日本规则计算

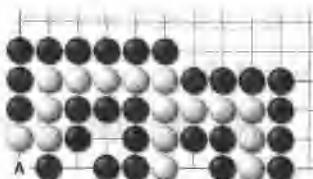


图 5-7

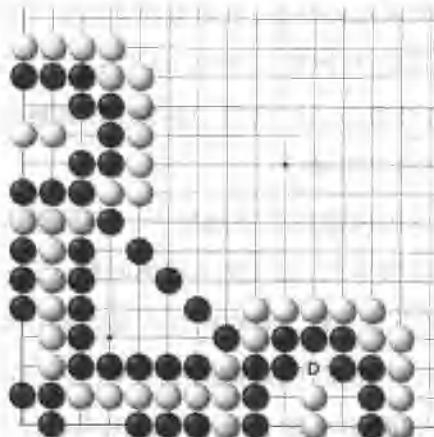


图 5-8

目数，也是谁先动手谁吃亏。类型和“不提三目”完全一样，只是要复杂得多。

黑先动手如图 5-9：黑 1、白 2、黑 3 在 A 位点入就可以吃掉下边

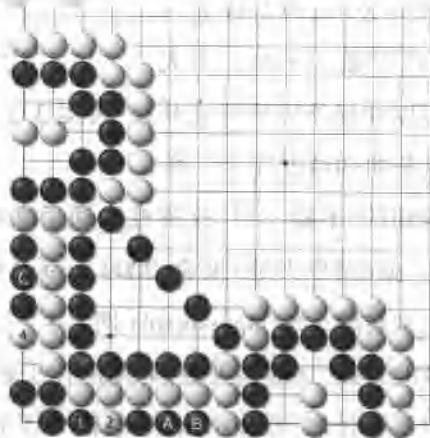


图 5-9

的白棋。但是黑 1 白 2 后角上黑棋撞紧了一口气，白 4 提 3 子后，黑 5 来不及点 C 破眼，而必须 B 位紧气，白 6 在 C 位做眼活棋，则上面黑棋就死了。结果黑吃白 9 子，再加右面 5 点空 2 个死子，计 27 目，还要减去白 2 时提的 3 个黑子，共计 24 目；而左边白杀黑 14 子，加 5 点空，减去 C 位补眼位，计 32 目， $32-24=8$ ，结果是白棋 8 目，得不偿失，黑棋当然不会去主动下。

但是白棋可以迫使黑棋必须这样下。白只要从 D 位开始紧气，黑棋当然不能坐视被紧死，到气要不够的时候，还是不得不如图 5-9 吃下边白棋，结果当然一样。但如按日本规则算目就有问题了；聚六的气特长，自从 D 开始紧气，黑吃掉，白再点入，如此反复计 3 次，到黑棋必须开始如图 5-9 黑 1 动手时，黑棋已经吃掉点进去的白棋 15 个了。如此，与前面相比，黑棋就多出 15 目，扣去空从 5 点减

为2点，实际多了12目，成了36目，比白棋的32目，反而是黑棋多4目了。

于是：黑棋先动手白棋得8目，白棋先动手黑棋得4目，与“不提三目”一个类型，只是悖理得更离谱。怎么办？结果到底怎么定？如果知道中国古代确定“不提三目”的道理，这里应该是白8目。但我敢肯定日本的规则专家们不研究它三五天是答不出来的。而按照中国规则，这两种下法结果完全一样，什么问题都没有，那完完全全是日本规则自己的幻觉。

还有一个消最后一劫问题。这个问题曾经由吴清源挑起，在日本围棋史上产生过重大的争论（参见作者的《围棋规则新论》）。也正是这一次争论使得日本棋界不得不正视日本围棋规则的缺陷，从而开始了他们为规则打补丁的历史。典型如图5-10，棋已经下完，问题是这里有一个劫，黑棋要不要在A位提掉白一子，即消掉这个劫？在中国规则下这个问题不存在，你就把它提了就是，但在日本规则下在A位下1子就要少1目。吴清源就是因为类似的情况下不粘劫，而与当时的日本棋界发生争执。

这个劫能留到局终，说明黑棋不怕打劫，白棋打不赢，要不然白棋早开劫了，既然你打不赢劫，那黑棋当然可以不消，吴清源之所以这么执著，大概也是源于他自小所接受的中国规则的凡事讲实证的传统。但白方说：一次打不赢，空一着，你还不消，不还可以再来打吗？劫材有限，你不总还要消吗？于是又产生了一个空一着算不算找了一次劫材的问题。还有，如果盘上有无穷劫材，可不可以不消呢？这个在中国规则下根本不存在的问题，到了日本规则下成了一个找不到答案的问题。当然规则是人定的，讲不清道理就编

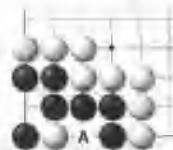


图 5-10

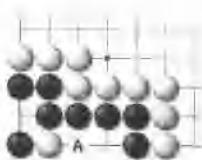


图 5-11 补丁是打不完的。

一个，现在的日本规则就专门为此设计出一套规则，其中规定如图 5-10 这样黑棋必须消劫，但如图 5-11 那样就不必消劫。但问题就此解决了吗？前面已经指出，悖理是系统出了问题，

实际上日本规则的根本问题是不能实证死活。何止盘角曲四、消最后一劫？我在《围棋规则新论》里指出，即便是如图 5-12 那样的一个黑子，当然不可能活，但你要真把它吃死要下 4 个子，吃 1 子得 2 目，下四子要填满 4 目，这还成道理？我这样的说法很多人不理解：那怎么可能？那一子当然是死了，还要真去吃？问题不在是否真的要去吃，而是规则应该是可以吃的，但在日本规则下，它是不好吃的，一吃就悖理。于是日本规则只好规定，凡是死子局终可不必吃，直接提去。但是你不去吃怎么就能说它是死子呢？我就说它不死，你来吃啊！你要是吃，我就弃着，就让你损目。你可以说那是赖皮，但那是规则啊，于是日本规则特别说明：“本规则必须基于对局者的良知”，这就已经是没有底气了，虽然面对面下棋也不会真的那么没有良知。

在写《围棋规则新论》时还没有网络围棋，只过几年网络围棋流行了，这一点悖理终于爆发了。网上可以没有良知，有人就是不承认死子，你又不能真去吃，于是赖皮成为网络围棋的一大公害。不要责怪赖皮，他能赖皮还不是因为你的规则有毛病？因此我一直说赖皮是对规则的考验，如果用中国规则还能赖皮吗？如果不是把唐朝规则中的双方着数相等给丢掉了，会有这些悖理吗？

唐朝的人发明了等子比空法，从而使得围棋的局终点数变得方

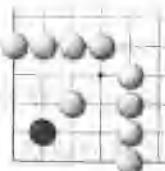


图 5-12

便多了，而且还能很好地在对局中随时估计形势，这实在是一个伟大的发明。但是日本在没有弄清楚等子比空的道理的情况下就随意地把它给进一步地简化了，这真应着了一句话：真理前进一步就成了谬误。

### 三、归本计数的明清规则

当中国唐朝的规则在日本沿着比空的路变异的时候，围棋规则在中国到明朝又有了变化。从唐朝到明朝，比路规则流行使用了八百多年，却突然又变了，而这变并不是向前变，不是如何使比路规则更简单，更好用，而是回过头去复古，返回到唐朝以前的两溢规则去，即要求双方把单官下完，然后全部数子。

历史怎么会倒退？习惯了简便的比路规则的人怎么又会再去接受麻烦的两溢数子？那当然是比路规则有毛病，不然不会改。但两溢数子太麻烦，与那麻烦相比，小小的一点毛病一般也就忍受了，因此有点毛病的比路规则流行了八百年。但到有一天人们找到了一种两溢数子的新方法，它完全没有毛病，虽然与比路法相比，它还是要稍麻烦一些，不过已经是大家可以接受，可以实际操作了。两相比较以后人们接受了这种新的方法，于是围棋规则发生了又一次的变化。

那么比路规则到底有什么毛病呢？最明显的毛病是由于要死子回填，因此要求保存死子。而死子的保存常常可能出错，无意的有意的都可能，出错就会导致争执，这当然是很讨厌的。有关这方面的故事很多，史书记载的就不少。

唐冯贽《云仙杂记》记“李杓与人棋而败，乃窃数子咽之。寻问，乃鼓局大怒”。把保存在对方那里的自己的死子窃来，吞到肚子里，以减少回填，这样的作弊方法在数子规则下根本不成立，事实上我

们的习惯是吃了你的死子，用不着你来窃，就丢还到你的棋盒里了。

宋王安石《荆公诗注》：“太宗时，待诏贾玄侍上棋，太宗饶三子，玄常输一路。太宗知其诈，乃曰：‘此局汝复输，我当榜汝。’既而满局不生不死。太宗曰：‘汝亦诈也，更围棋一局。汝胜，赐汝绯；不胜，投汝泥中。’既而不胜不负。太宗曰：‘我饶汝子，今而局平，是汝不胜也！’命左右抱投之水。乃呼曰：‘臣握中尚有一子！’太宗大笑，赐以绯衣。”伴皇帝下棋赢不得，输不得，于是把皇帝的一颗死子握在手中，不拿出来是输，拿出来是赢。绯衣是宋朝四五品官服，赐以绯衣即享受四五品待遇。这个贾玄就是前而《贾玄图》中的贾玄。

日本《古事类苑·游戏部二》载：吉备真备与唐人下棋，和棋之际，吉备偷吃唐方黑子。终局，唐方负。唐人有疑问，卜之，知其吞子。于是让吉备服泻药。吉备又服呵梨勒丸，以不泻，吉备就胜了。这个故事有点疑问，偷吃的应是自己的死子以减少回填才有用。

以上是有意的，大量是无意的，尤其是死子很多的时候，出错是难免的。三星杯上的黄金事件，是当今的一个例子，闹得各方都不愉快。

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。回到围棋的本质，并没有死子什么事。死子仅仅是我们点数时所借用的一个工具，但这工具并不好用，易出误差，易为作弊，易引争执。

唐宋规则的另一问题是不收单官。当然规则并没有要求不收单官，但是当结果表现为比空时，单官自然就不下了。然而单官会影响到一块棋的气，下单官紧了气以后就可能会有棋。而这有棋也可能

会是很复杂,很有技术内容的,如果不收单官,问题就暴露不出来;如果你去下单官,那么等于是告诉对方:这里有棋。因此下围棋的人一方面不想下单官,一方面又知道应该下完单官。但只要围棋是比路的,收完单官的习惯是难以养成的,只有同到两溢数子,那单官才会被强制地不得不下完,因为每一个子都是要计数的。

这个问题在日本也已经被认识到,因此现在日本和韩国的围棋比赛都是要求下完单官的。但中国棋手们在下单官时是实实在在认为那每一着是有效的要计数的,而对于日本和韩国的棋手来说,那单官与空无关,根本是无效着手,不过是规则强制要求不得不下。因此收单官出棋情况比中国要多得多。

以上说明了唐宋比路法的毛病或者说缺点,如果回到本质去两溢数子,当然就不会有毛病了,但是两溢数子显然很麻烦,唐宋的比路法本来就是为了解决这个麻烦而发明的。一盘棋下完,要点数白子、白空、黑子、黑空,而比路法只要数白空、黑空就可以了,点数量可以减少一半,甚至一半以上。因此完全要复古是不可能的,但是可以想象在一些重要的对局中为了避免争端,可能采用两溢数子,而在两溢数子实践中终于产生了一种新的点数方法:单方点数法,从而使围棋规则产生了又一次变革。

围棋盘共有 361 个点,点了一方,另一方就不必点,用 361 一减就可以知道了,因此只要单方点数,如点数黑子、黑空(白子、白空也一样)就可以了,我们现在就是这样做的。这么简单的道理古人怎么会不知道?原来中国的围棋自古是要两溢比子的,每块活棋要减 2 个眼位不能计数,这样双方之和就不会是 361,例如上一章贾玄图点数黑 177 子白 168 子,总和 345 子。而且活棋块数不确定,总数当然也不确定,当然也不可能只单方计数。

但是虽然活棋块数是不确定的，实际上一盘棋活棋块数不会太多，一般是二三或四块，五块以上的很少；而且双方的块数差别一般也就一二块。我们可以想象会有这样的情况：在一些确定要填满数字的重要对局中，发现双方的活棋的块数正好一样，双方扣一样的数等于双方都不扣，于是就都不扣了，总和保持 361 了，也很自然地就单方计数了，而这样就简单得多了。接下来当然：如果某一方活棋数多一块，只要减下 1 子给对方；如果白比黑多一块，则只要把某 1 个白子换成黑子；一减一增差数是 2，相当于扣了 2 个眼位，而一减一增仍然保持了总数 361。如此就可以普遍地实行单方计数了。

发现了由于扣眼位而导致的总数小于 361 可以简单补正，于是就可以简单地单方计数，复古就成为了现实的可能。开始也许只是部分的使用，后来发现它确实严谨，没有弊病，也不难，于是渐渐地就占据了主导地位。

单方计数还带来了一个自然的结果：既然是单方计数，那么计算也就简化，没有必要真的算出另一方的子数了，单方计数也即单方计算，即计算与棋盘总数 361 的中数 180 又  $1/2$  的差就行了，这个中数又叫归本数。

下面，从上一章中按唐宋比路法计算过的例子中选两个谱用此法来作一计算，以作对比。先看烂柯图（图 5-13），首先把单官下完，共 16 个单官，黑白各 8 个；然后比较活棋块数，黑棋 5 块，白棋 2 块，黑棋多 3 块，减 3 个黑子，如图上 3 个△黑子被减掉。然后点数全部黑子和其内的空，结果为 180 子。与 180 又  $1/2$  子的归本数相比，黑输半子。当然这时白方应是 181 子，对比到唐宋比路法应是黑输 1 路。两者完全一致。方法虽然不同，结果是一样。

贾玄图就有点差异了（图 5-14），把单官下完，单官共 13 个，先

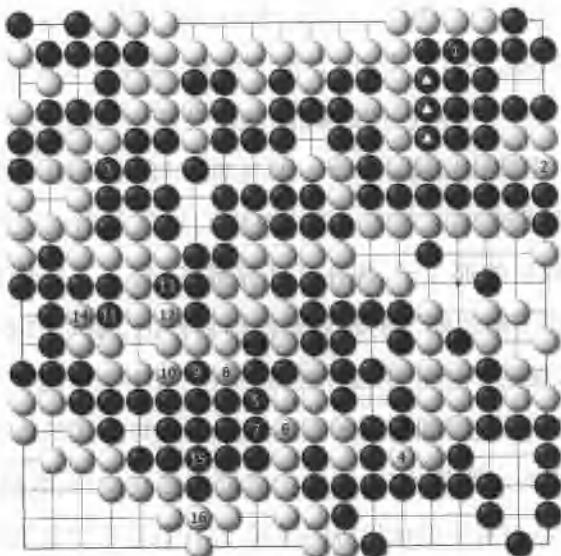


图 5-13 烂柯图局终数子

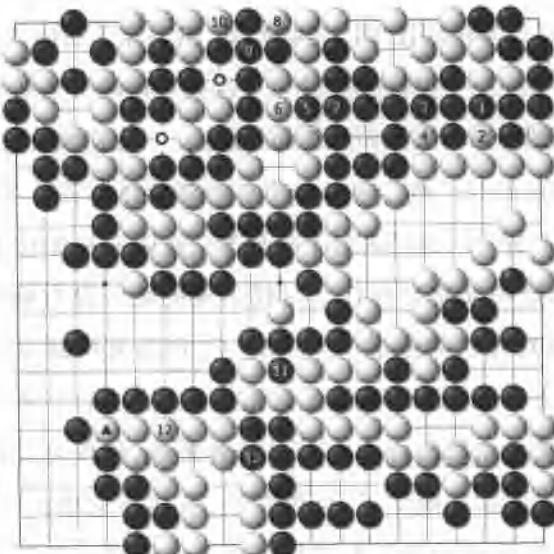


图 5-14 贾玄图局终数子

行的黑方得 7,白方得 6;由于要归本到 361 计算,因此公活的 2 个○公气也要归本,一方 1 个;白方是 3 块棋,黑方是 2 块棋,白方多 1 块,需要减 1 子,图中▲1 子要减去。然后计算白方的全部子空,共计 176 子。与归本数相比输 4 子半。如与黑方 185 子相比则是输 9 子,对比上一章比路的结果黑胜 8 路,相差 1,这就是前面说到的,比路法丢掉了黑收后的那 1 子,现在又还原数子,这 1 子自然不会丢了。在唐宋比路法下被忽略了的收后重新得到补正。胜负的差数一般都是奇数,唐宋规则下经常可能出现的和棋一般不大可能产生了。

需要说明的是:明朝的这种点数和胜负计算方式的改变,并没有完全排斥原来的比路的方法,路这个名词仍然在使用,数路的方法也仍然在使用。在对局中估计形势的时候,在计算官子价值的时候,仍然使用路。数路的方法最简便,中国人从唐朝开始到现在已经习用了一千四百多年,数路法已经深入人心,成为棋手的最基本常识。现在有一种观点认为:日本规则比中国规则简单,棋手在下棋时实际上还是在用日本规则,这是一种极大的误解。中国棋手用的不是日本规则,而是在中国从唐朝以来一直沿而习用的比路法。一直到解放初中国的棋手使用的名词还是叫“路”,1962 年出版的刘棣怀等著的《围棋官子常识》用的就是“路”字,到后来由于和日本交流多了才改用“目”字。

规则的这种变化是在什么时候出现的呢?没有确切的历史记载。从两溢到先唐的停道(等空)比子,到唐宋的路多(等子)者为赢,再到单方计数,虽然形态在变化,但是围棋的子多为胜本质没有变,变的只是点数的方法。对下棋者来说,仅仅是觉得这样比那样好,渐渐地大家都接受了,自然而然,不知不觉地就变了,人们也并没有认为这下棋的规矩有了什么改变,因此也就不会刻意地去记录,如果真是有比空改比子这样的原则性改变,那是不会不留下



说法的。虽然很难确切地考证，但一般认为在元朝还是流行比路法。明初有一本朝鲜的汉语教科书《朴通事》，以朝鲜人在中国的生活、见闻，用口语的形式写成，其反映的不少元末明初的中国社会风貌，例如早在吴承恩之前的《西游记》故事的民间流行，历来为研究者所重视。其中有一段下围棋时一方赢棋以后的调侃话：“你的杀子多，没眼棋，咱摆着看。我却怎么赢了这三十路棋？来么兄弟，常言道高棋输头盘……”说明当时的围棋还是比路。

这个变化大致上可能是在明朝中叶或稍早些时出现的。明朝初期朱元璋为革除弊政，振兴道德，厉行务本逐末，严惩荒逸惰游，采取了极为严厉的甚至严酷的政策，其打击所至也包括围棋，甚至有下棋者断手、拘禁甚至致死。因此围棋在明初有一段低迷时期，明初的围棋著作也很少，流传下来的则几乎没有，现存的最早的弈著是嘉靖三年(1524年)的《适情录》。明朝的围棋到永乐年间开始复兴，至成化年间才开始出现了新的兴盛时期。因此围棋规则的这一次变化应不会早于永乐至成化期间(1403—1488年)。

明朝的围棋书籍中也没有见到中期以前的棋谱，能像《忘忧清乐集》那样全局到终并有胜负计算的。倒是一些小说中透露出了这一规则的信息。凌濛初(1580—1644年)的著名的话本小说《二刻拍案惊奇》之卷二“小道人一着饶天下，女棋童两局注终身”中描写小道人与女棋童对局结果是：“算来白子一百八十着，小道人认输了半子。”

这说明一是要点白棋全部得子；二是以一百八十一个半为胜负标准，单方计数，因此眼位并不是实扣，而是归本到361。和唐朝的比路法完全不同了。

另外《金瓶梅词话》(1617年)有一段描写白来创和常时节两人下围棋，局终计数时情况：“于是填完了官着，就数起来，白来创着了

五块棋头，常时节只得二块，白来创又得找还常时节三个棋子。口里道：‘就输在这三子了。’连忙数自家棋子，输了五个子。”

这里明确地说明了扣眼位是采用找还棋块来实现的，一个是5块，一个是2块，相差3块就要找还3子。这两处小说把这种规则的操作方法说得完完全全清清楚楚，不过其时间已经是明朝后期了。

对这种操作方法我们还可以这样来理解：按照两溢数子，生存需要的基本眼位是不能计算的，上面例子一共有 $7(5+2)$ 块棋，全盘有14个眼位不计数，计数是在 $347(361-14)$ 总数下的黑白之差。为了实现单方计数，总数必须固定为361，那只要把那扣掉的14个眼位还回来，平分给双方，一方7个，既归本到了361，又不改变双方的差数。因此还棋块实际就是基本眼位平分。结果就成了：子空皆地（总数361），眼属双方（下到两溢，剩下的基本眼位平分给双方）。

还有一种更简单的理解：现在的围棋有贴子，黑先贴3又 $\frac{3}{4}$ 子，明清规则相当于是活棋块数多的一方，每多1块贴1子。实际上也是基本眼位平分，棋块多的一方要把多的眼位分一半给对方。

万历年间李言恭、郝杰的《日本考》(1592—1593刊行)里记录了作者见到的日本的围棋：“其围棋呼曰俄……但胜负与中国殊。假如围占著数，将内所得彼棋子拾是于手各收之，待盘内两围接毕，然后各将所得棋子填彼所占空内，两皆填满为和局。如填空不满，算数多少，以分胜负……”这段话重要的不是他记述的日本围棋规则，这我们都知道，重要的是“但胜负与中国殊”，说明中国已经不用此法。而李言恭费了很多笔墨解释的“与中国殊”的日本规则，其实这本来就是中国之法。这一方面是李言恭于围棋不精，另外当然中国新法已经行了多年，一般下棋者已经只知有今不知有古了。因此围棋规则的这一变化至迟在公元1500年前后。

如此，在中国比路（目）法从唐朝初期到明朝中叶约流行了八百年；而归本数子法从明清一直流行到民国，则流行了四百多年。新中国的第一代棋手是从民国过来的，他们大多还在这个规则下学过棋，下过棋。因此，我们称之为明清规则的这个围棋规则不能算是古代的，而是大家还是比较熟悉了解的一个规则。

当围棋规则在日本向着比空方向发展的时候，在中国却回过头去复古数子了，于是中日的规则开始分道扬镳了。当一种游戏扩展范围很广时，不同地方的人们一定会根据自己的理解和喜好，来给规则加入自己的内容，规则必然会出现分歧。只有当这种游戏的交流非常频繁时，规则才能有统一和稳定。中日两国的交流在唐朝是一个高峰，以后官方形式的交流停止了，民间的交流主要是商业上的。到了明朝中期，由于倭寇导致了海禁，也有说是由子海禁导致了倭寇，这且不谈，总之是连民间的交流也降到了很低的水平。明清两朝五百多年，能找到的记载只有一条：明弘治年间（1488—1505年）时在日本因坊算砂改制之前，日本京都建仁寺僧人虚中移居杭州，精于弈，著《决胜图》二卷。弘治十七年，林应龙“取虚中《决胜图》益以臆见，成《玄通集》”（《适情录·林应龙序》）。虚中后来终老中国，即使当时中国已经改为数子，也不可能传回日本了。

日本嘉永六年（1853年）六月，日本围棋四大门派之一的井上家的十一世幻庵因硕，因与第一大门派本因坊争斗失利，从长崎乘船西渡，想到中国来，然而船遇风浪，终未能成，中日围棋交流史上的一次机会错过了。

#### 四、中国规则——明清规则的变流

清末民初，由于中日围棋交流的开始，两国围棋规则的差异成



了问题，自然也引起了重视，中国的围棋规则面临了又一次变化。不能排除对强大的日本围棋的学习心理，但废除座子和不扣眼位也确实使围棋规则更简明了。于是规则开始不知不觉地变了。废除座子是一个单独的举措，很简单也没有什么问题；而废除扣眼位在当时明清传统规则下也已经很自然了。因为当时规则在形态上已经不是两溢时代的留眼位，也不是唐宋时期的扣眼位，而是在完全计数下，棋块多的一方局终贴子，表面上已经与眼位不相干，形式是贴子了，甚至在叫法上通常也叫做还棋头，叫头而不叫眼了，大部分人也许都不知道它的缘由了。

计算方法归了本，这棋块贴子就成了一条看起来完全是独立的、外加的规定，没有甚至比有更自然，废除也很正常。因此不知不觉地也就变了。对比前面的那两个棋谱的实际点数操作，显然除了那棋块贴子的▲子以外，明清规则和现在的中国规则没有差别，或者倒过来说，从明清规则变到现在的中国规则实在是非常的顺理成章。

但是日本规则是数目。数子还是数目却包含了许多复杂的问题，也许当时的棋手并没有真的认识到数目的种种缺陷，坚持数子而没有采用数目，可能还是传统和习惯的因素。而且废除了座子和扣眼位，一般情况下和日本围棋已经比较一致，不妨碍对局，就改到这里为止也够了，大家也比较容易接受。因此围棋规则只是在原来的中国传统的基础上发生了一点不大的改变。

也许正是那简单和自然，使得当时的棋界没有完全地接受日本规则，使得围棋规则的发展避免了一次走入歧途的可能，也使得围棋从几千年的子多为胜规则中，悄无声息地脱胎出了一个“子空皆地”的新规则，这在围棋规则的发展史上是一件意义十分重大的事。





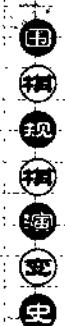
这样的改变起初可能仅仅是在与日本棋手对局时采用,后来开始在高等级的棋手间尝试,但明清以来还棋块的传统的中国规则仍然在民间使用,一直到解放以后,1954年正式颁布了中国围棋规则,旧规则才被完全废止。

这个新规则的产生之初是一种自然而然的行为,并没有什么理论。一直到差不多半个世纪以后,应昌期提出了“子空皆地,空属邻子”,才完满地解决了这个规则的立论的基础。别小看这八个字,围棋到底计什么?是规则必须首先要说清楚的一个问题。中国古代围棋是子多为胜,概念非常清楚,没有任何一点点可疑之处;而日本规则的自到底是什么?无法有一个明确的定义,概念不清。日本规则的种种缺陷的根源也在此。扣眼位废除以后,中国规则就不是两溢计子了,那么计的是什么?“子空皆地,空属邻子”给出了完满而严谨的回答。

## 五、演变的总结

一部围棋规则的演变史,其实是方法和本质之间的关系史。在子多为胜的本质下产生了不同的具体实施方法,方法本来是用来表达本质的,但当方法比本质更为大家所熟习时,方法有可能渐渐地掩盖了本质,再后来就凌越了本质,于是本质也就变了,就成了另一种规则。

唐朝的数目法,是等子比空,是用比空来代表比子,但比空是表而直接的,等子条件是隐蔽的。表面强于隐蔽,渐渐地也是自然地,单官不收了,眼位也不扣了,“各”字也不要了,等子条件从隐蔽到丢失,于是就成了只比空的现代日本规则,也就变质了。



到了明朝,发明了单方计数法。为了实现单方计数,就要归本,361全部都算,基本眼位也要算了,实际上已经成了子空皆地了,即“子空皆地,眼属双方”。眼位既然要算,那么双方平分是一法,空属邻子也是一法,而且空属邻子看起来显然比平分更合乎情理。这样,规则也就自然地演变了,产生了新的中国规则。

子多为胜的古代围棋规则产生了两种方法,这两种方法演变出了当今的两种规则:中国规则和日本规则,这就是围棋规则的演变史。

如果把演变的结果与子多为胜的原来规则进行本质比较,日本规则简化掉了两点:“两溢”(扣眼位)和“等子”;中国规则只简化掉了“两溢”。简化掉“两溢”,就是从唯子为地转化到子空皆地,理论上仍然是逻辑自洽的,不会带来任何实际问题;而简化掉了“等子”,使得死子回填无了根,从而带来逻辑悖理,产生局终不能提证死子等等的本质性缺陷。



## 第六章 统一之路

### 一、围棋规则的理性追求——应氏规则

围棋规则这几千年来，往近的说这一二千年的演变，是一个渐进的过程，并没有哪一个机构、哪一个人有组织有计划地制定或者修改规则，只不过是一种习惯。年代那么长，习惯总会渐渐地发生一些变化，有些变化无声无息地产生，又无声无息地消失，但也有些变化被大家接受了，成了新的习惯，于是新的规则就产生了。这样的演变具有自然性，因此通常也是一种发展，有其合理性，但是也难免有随意性，对表面的简化的追求多一些，对深层次的主动认识少一些。而且围棋这几千年来，从来就没有过成文的规则，世界上的事情常常是看看简单，较起真来问题就会很多。大家都在下棋，不觉得规则有什么了不得，但当真要认认真真一条一条写出来的时候，各种各样的问题就会出来。只不过在围棋仅仅是游戏的时代，人们也没有那么的较真，于是规则的演变也就有点跟着感觉走。

但是到了 20 世纪中期，围棋广泛地向全世界传播，围棋比赛也越来越正规化，甚至国际化，规则的意义也就越来越重要。人们开始对规则的科学性有了追求，也就对规则有了主动的研究，有组织的也有个人的。其中最重要的代表是中国台湾的应昌期和日本的池田敏雄。而围棋在欧美的传播也使得欧美有了制定围棋规则的需求，

由于较少受传统的影响,他们的研究也就更客观一些,因而也更具有特别的意义。

应昌期和他所创制的应氏规则,在围棋规则发展史上无疑具有极其重要的意义。应氏规则是第一部主动设计的围棋规则,应昌期首先是把围棋规则当作一门学问来研究,他的目的是建立一个科学的规则体系,而规则的合理性和实用性是科学体系下的一个自然结果。应氏规则的出现使围棋界第一次真正认识到围棋规则的重要性,开始认识到规则也有自身规律,也是一门学问。而在此之前,规则对于围棋似乎是一种不必探究的天然存在,即使发现有些问题,也因为它的自然而默然,没有想到要寻根究底,研究围棋的本质。

围棋规则的第一件事是要弄清楚围棋的本质,即首先必须回答围棋干什么?这本来应该是很简单的问题,围棋干什么都说不清楚那还下什么棋?但到了现代真的是已经说不清楚了。比方说原始的围棋是为了吃子,虽然太原始但毕竟是清楚的;再比方说是为了活子,“子多为胜”,那也是清楚的。但是现在呢?说是比空,但真的是比空吗?那死子呢?这算空那不算空,又是怎么回事呢?不清楚。说是数子,那子是什么?没有子的地方为什么也可以数?围棋规则的历史演变使方法超越了本质,方法模糊了本质。应昌期所做的第一件事是重新明确地定义围棋的本质,这就是:“子空皆地,空属邻子”。

一盘棋下完了,棋盘上有子,有空,怎么计算?按照“子空皆地,空属邻子”非常清楚:子空都算。空属于其相邻的子,相邻的是白子就属白,相邻的是黑子就属黑,相邻有黑有白就黑白各半。这的确很简单,但是应昌期第一次明确地把它表述出来了,应昌期给了围棋一个新的准确的定义。而有了准确的定义,围棋就能科学地逻辑自洽地成立了。而它反过来也就衬托出了日本规则的不科学,因为日

本规则无法给围棋一个明确的定义,这就是日本规则不能自洽即不能自圆其说的根源。

而对行棋规则,应昌期也很简明地提出了两条:气定死活和除穷任择。气定死活就是无气是死,有气是活,这本来就是围棋的基础,只不过日本规则由于害怕逻辑悖理,到局终就有点不敢理直气壮了,要求助于对局者的良知了。除穷任择是用来解释“禁着”的。围棋应该是凡是空点皆可着子的,但又有禁,比如打劫,为什么?这还要问为什么?这是围棋的规定啊!是围棋的规定,但你是规定的制定者你就必须要回答为什么,如果要把围棋规则当作科学,就必须回答为什么。只有以这样的态度对待规则,规则才会是科学的合理的自然的,用应昌期的话说是:绝无判例的。也就是说有了原则,一切皆有了,实际中可能出现之一切问题均可从原则中找到自然的答案,用不着再有什么具体的规定。

除穷任择中的“穷”,应昌期说是“变穷”。按字面的意思就是:每一着棋都应该使得棋局发生变化,禁止不产生变化的棋着,其余则无禁任择。而我们认为“变穷”就是“全局同形”,简单地说就是同形反复,就是还原,就是没有产生变化。它为打劫规则提供了理论基础,关于这一点我在《围棋规则新论》中有详细的论述,本书的下—章也有专论,这里不具体说了。

应昌期以如此严格、科学的态度对待围棋规则,使得围棋规则的发展进入了一个新的时代。他的思想影响和指导着后来所有的研究者,不管将来的统一规则会有什么具体的取向,应昌期已经树立的严格的、科学的榜样是不可回避的。

遗憾的是现在对于应氏规则还存在着一些误解。误解之一是人们普遍认为应氏规则太麻烦,太复杂,或认为应氏规则就是贴 8 点,

就是延时罚点，就是填满计点等等这些枝节性的标新立异；误解之二是以为应氏规则是一种什么新的特别的规则，填满计点会计算出什么新的结果来。

其实贴多少与哪一种规则无关，日本规则原来贴 5 目半，现在贴 6 目半了，仍然还是日本规则，有一天像应氏规则一样贴 7 目半了，也不会说就成了应氏规则。而用时方法更是可以多种多样，延时罚点与读秒、时间包干等等一样，任何规则都可以用。至于填满计点也就是点数的一种方法，应昌期提供了一种专用的棋具，使得点数很方便而已，你不愿意那样点也无不可，比方说在电脑上下棋，电脑给点数了，当然也用不着填满计点了。在本质上应氏规则和中国规则是一致的，应氏规则是用科学的方式解释了的中国规则，而现在的中国规则（2002 年版）和应氏规则也已经没有什么大的差别。

在这里有必要对填满计点作一解释，由于中国的围棋爱好者一般不可能有过这种实践，故对填满计点不甚清楚，甚至有误解。其实那也就是一种点数的方法。棋下完了，怎么点数，应昌期说有一种方法很简单，那就是把空全部用子填满，然后把这些子一数就行。这是当然，但简单吗？当然不简单，那么多子数起来怎么简单得了？不过如果棋盒里双方的棋子保证都是 180 个，那就简单了；如果刚好填满，那不用数就是 180 了；如果填满后棋盒里还有 1 个棋子，那就是 179，依此类推，不必数，一看就有结果。这就是填满计点，这种方法优点多多，就是有一条必须保证棋盒里的棋子是 180 个，应昌期为此发明了专用棋盒。理论上填一方就行，但实际上黑白都填，一多必有一少，双方填，互相可以校对。

我始终认为，应昌期先生后来在枝节上过分标新立异所起的作用是负面的，尤其是填满计点的强调有点过头。应氏规则没有什么

麻烦的地方,但却会使所有人都产生这样的印象,这实在是很遗憾的。应昌期对围棋规则的贡献是他的思想,而不是具体的那个应氏规则,现在的中国规则就已经吸收了应昌期的思想。

## 二、新规则的代表——美国规则

我们常常说现在世界上有三种围棋规则:中国规则、日本规则和应氏规则,这实际上是不确切的。因为美国和欧洲也有他们自己的围棋规则,只是因为欧美地区的围棋普及程度和水平比较低,而被忽视了。围棋在欧美推广时间较短,在规则上传统的影响力比较小,也就更客观一些,因此经他们研究而制定的围棋规则也更具有特别的借鉴意义。

欧美的围棋是从日本传过去的,这一方面是日本开放较早,与欧美的交流较早,至少在19世纪后期已经有欧洲人从日本把围棋带回欧洲,并出书介绍。另一方面是从战后的50年代开始,日本棋院和一些职业棋手有意识地走出去,向欧美宣传推广围棋。因此到20世纪中后期,围棋活动在欧美已经有了较大的发展,欧洲的大部分国家和美国都成立了围棋组织,有了固定的赛事,甚至也开始参加国际比赛。

因为欧美的围棋是从日本传入的,因此有关围棋的一切都是日本式的,围棋术语基本上是日语的音译,甚至连围棋这个名称GO也是日语“碁”的音译,围棋规则当然也是日本的了。但是当成立了国家的围棋组织,开始举办正式比赛,需要正式的规则的时候,他们也当然发现日本围棋规则有毛病。从20世纪八九十年代开始,欧美对围棋规则开始进行研究,并先后制定出了自己的规则。从现在收集到的信息来看,由国家的围棋组织制定的正规的围棋规则有美国围

棋规则、法国围棋规则和新西兰围棋规则。此外还有一些非正式的或者个人发表的围棋规则方案，以及一些在网络上使用的规则。

下面以 1991 年制定的美国围棋规则(AGA 围棋规则)为例作一分析。美国围棋规则保留了日本比目规则的基本形态，即死子回填后比空，但它明确地规定双方“着子数必须相等”，请看其第 11 条：

11) 收后：最后一手棋必须由白方下，如果需要的话，这步棋也可以是追加的一步弃着，并按通常的弃着一样交给对方一个弃子。在整个对局过程当中，双方的着子数与弃子数之和必须相等。

而弃子等同死子，都被称作为战俘，一起要回填的。如此回填以后，盘上双方的棋子数就必然完全相等。也就是说，美国规则是一个严格的等子比空规则。

尤其是它规定必须由白收后，以保证着子数相等；如果是黑收后，白无棋可下，则要视为弃着，增加 1 个战俘，也即要减 1 目。我在前面多次说过，这在本质上并不是减白 1 目，而是等子比空前把子数做成相等的一个程序。

因此，美国规则实际上就是中国规则的等子比空方式，而且它还明明白白地说明了，即它列的计算法本就有比“空域”和比“地域”两种，上面说的是比“空域”，而“地域”定义则是：

‘一方存在棋盘上的所有活子及它们所围住的领地中的点组成该方的地域。

这句话几乎就是子空皆地，空属邻子。而规则第 12 条明确地说：

12) 计算：终局后，有两种计算得点数的方法。一种是计算空城，一种是计算地域……虽然对局者在两种不同方法下会有不同的得点数，但对局的结果是相同的。

这里明明白白地说了两者是一致的。事实上地域是子空全计，而空域是等子下计空。前者定义简明，而后者为了等子要引入弃子、死子回填等烦琐的概念。这说明“地域”是本质，“空域”是其另一种形态，或者说一种计算操作的方法。而在前文关于围棋规则的演变史中我们反反复复说明的也正是这一点。日本规则因嫌烦琐，把等子条件给丢掉了，美国规则又把它给找了回来，这就是美国规则的实质。

为什么美国规则要把等子条件给找回来，因为如前所经分析，日本规则是一个存在悖理的不能自圆其说的规则，其原因正在于丢掉了“各”，即丢掉了等子。可以肯定美国围棋规则的制定者们并没有研究过围棋规则的演变史，不知道日本规则的源头中国唐朝的规则是要“各”的，但只要对规则进行科学的客观的研究，必然要走到这条路上来，因为那是规律。

由法国围棋协会颁布的法国围棋规则，据介绍，在实质上和美国规则一样，但以数子规则为主，先列出子空皆地的结果，然后再介绍数目方式，并说明其差数结果同子空皆地。新西兰规则是由新西兰围棋协会颁布的，是一种子空皆地的数子规则。新西兰虽然是一个小国，主要城市都有围棋组织。未见到正式的德国规则，但应该是大同小异的。很多国家的围棋组织还没有制定自己的规则，但可以说这样说，一个新的地区只要正式制定围棋规则，就必定要走到美国已经走过的这条路上来。

到了应昌期和美国围棋规则，可以说围棋规则的理论问题已经明了，也已经解决了。剩下的问题实际上仅仅是日本围棋如何来面对这个现实，当然也要看我们如何来面对日本和韩国的这个有毛病的却又影响强大而又顽固的传统。

### 三、池田敏雄的研究

事实上，在日本也早就有人对围棋规则作了研究的，那就是池田敏雄。在围棋规则研究史上，池田敏雄的研究绝对是一个里程碑，他可以说是以研究自然科学的思维方式把围棋规则作为科学来研究的第一人。他对围棋规则的研究是全面的，他不仅分析了日本规则的缺陷，比较了各种规则，还收集了大量奇形特例，进行分析；他明确地提出了“禁止全局同形”的概念，并提出了超级劫，可以说从当时到现在，所有在围棋规则上的疑难问题全都涉及到了。他的研究成果于1968年9月到1969年11月在关西棋院机关刊物《围棋新潮》上发表，后来汇集成册。

池田敏雄的研究中最值得关注的，是他在围棋规则建议案上对日本规则的修正的意见。池田敏雄提出了几个可能的规则设想的建议，其中比目规则Ⅰ如下：

#### 比目规则Ⅰ

##### 终局

- 1 休止：对局者连续弃着，对局休止，之后双方可继续下棋
- 2 弃着：对局休止后如再下棋时，某一方弃着时，必须将一枚己方棋子交给对方作为战俘
- 3 终局：双方再连续弃着，对局终止
- 4 着数相等：如果由对局休止后先着子的一方提出弃着，这步弃着不必交战俘

计数规则：一方的得数是该方的空域减去该方死子以及弃着战俘数，比较双方的得数决定胜负

池田敏雄的表述有点难懂，要来作点解释。我们知道日本规则

由于丢掉了着数相等这一重要前提，导致规则悖理出现。而这悖理产生在局终以后，即局终后不能实证死活。而要解决问题就必须把着数相等这一前提找回来。但池田敏雄认为问题出在局终以后实证死活上，就只在实证死活这一个阶段，把着数相等找回来。于是他用休止把对局分成两个阶段，只在休止后实行着数相等。相比美国规则中的同一条规则：在整个游戏过程当中，双方的着子数与弃子数之和必须相等，是何等的简明。池田敏雄不知道吗？当然不是，他是不愿意走出这一步，因为这样一来，如前面说过的那样，那就完全等同于中国规则了。

相反，池田敏雄想要的是中国规则向日本规则靠拢，于是他又提出了一个向他的这个规则靠拢的、改造中国规则的提案：

### 数子规则Ⅲ

计数规则：一方的点数为其盘上子数与其空域中的点数之和。但如白方先局终弃着，则黑方须减去 $1/2$ 点，并加给白方，比较双方的得点数决定胜负。

他的第一句话就是子空皆地，但是又加了一条：如果黑收后，那1子要双方平分。如此一来，数子规则就被改造等同于他前面的那个比目规则Ⅰ了，也就是使中国规则向日本规则靠拢了。很明显，中国规则和美国规则是一对，定义简单，本质清晰；池田敏雄的比目规则Ⅰ和数子规则Ⅲ是一对，是在上面的本质下加进了一个修正，以凑合现行的日本规则，定义就被复杂化了，他写起来拗口，别人读起来也困难了。

但是重要的是他毕竟认识到了着数相等的重要意义，并以弃1着等同死1子这样的方式，解决了日本比目规则的缺陷。这是池田敏雄的首创。虽然到美国规则才是最终完善，但是先有池田敏雄这

个提案，后才有美国规则。更重要的是，不管池田敏雄的这个方案在理论上是多么的不自然，但它毕竟是直面日本规则的缺陷，作出修正，向本质靠近了，靠近到在实用上已经不至于再有问题了。比起坚持抱残守缺、回避问题，无疑是要进步多了。当人们开始讨论围棋规则统一时，重新学习一下池田敏雄三十多年前所作的研究，对日本围棋界无疑是有意义的。

以池田敏雄的才智，他应该可以为围棋规则作出更大的贡献，但可惜他英年早逝，1974年刚过五十即去世。池田敏雄的早逝是围棋的一大损失，如果他在世，围棋规则统一的前景将会明朗得多。池田敏雄是一位杰出的科学家，他的早逝对日本的科学和技术更是重大损失。他研制成功了日本第一台计算机，他是20世纪60年代计算机技术产业化之初的日本的代表人物，池田敏雄领导富士通挑战美国IBM曾经激动了日本人，但是壮志未酬身先死，池田敏雄是一个值得怀念的人。吴清源先生说：“在每届开幕式上，富士通的社长都一定会提及，是因为池田和我的关系，才会有今天的富士通杯。”但池田敏雄去世已经三十多年了，在日本的围棋界已经成为一个要被遗忘的人了，现在的日本规则中几乎看不到他的研究成果的任何应用。只是在富士通公司，现在还有一个池田敏雄纪念馆，在富士通公司的网站上还可以链接到池田敏雄的围棋规则研究。

应该说池田敏雄的研究成果在应昌期之先，包括空属邻子这样的思想，在他的研究中也已经有了类似的表述。而且池田敏雄是一个科学家，他的数理逻辑基础和研究方法的科学性都要强于应昌期。但是由于他的研究出发点是要为日本规则进行维护和弥补，因此虽然他心里很明白日本规则的毛病是在根子里，是逻辑悖理，但是太强的情感性，使得他的研究因此始终是表面的，是罗列式的。什

么都涉及到了，但都缺乏更深刻的结果，他把一切都清清楚楚地剖析给你看了，但没有结论，或者说结论不明确。他把修补日本规则的方法提出来了，但是他回避不提日本规则产生这些毛病的根源。他缺乏应昌期研究的那种深刻、鲜明和自信，这实在是一个遗憾。

#### 四、法亦有法——公理化与奥卡姆剃刀

1960年，日本第一个围棋代表团访华，标志着国家间的围棋比赛的产生，此后中日围棋比赛越来越多，而1984年开始的中日围棋擂台赛则把两国间的围棋比赛提升到一个新的高度。到了1988年，终于产生了富士通和应氏杯两个国际围棋锦标赛，而现在每年重大的国际围棋比赛有十几个。当围棋仅仅是一种游戏时，规则的细微差别并没有太大的关系，搞一个君子协定，马虎一下也就过去了。但当围棋上升到有关于国家荣誉的，带有体育性质的竞赛时，不同的国家不同的地区还采用着不同的规则，无疑是一个令人头痛的问题了。前几年日本和韩国，还有中国，对围棋进奥运产生很大兴趣，但说不清的规则成了围棋这项高雅的运动中的一个极不协调的和音。

规则应该统一，围棋界的所有人都同意，但是实际上却又谁都并不想动真的，因为它涉及到传统，很敏感。近几年应昌期围棋基金会发起组织了几次围棋规则研讨会，表面上热热闹闹，高调也不少，但其实并不认真。以至于在韩国举行的一次研讨会上，韩国的舆论居然是：“目前在围棋界最不受欢迎、最令人厌倦的话题可能就是围棋的规则问题。”

笔者作为一个研究者，无法现实地影响世界各国围棋组织的决策者，能够行使的仅仅是纸上谈兵的话语权；一部围棋规则演变史



写到现在，总得要有一个结果，走向岔路的围棋规则，总要回归共同的大道，才能修成正果。下面就来试试这回归共同的路该如何行走。

围棋规则要统一，无非是两条途径，一条是唯理，唯科学；另一条是面对现实寻找一个折中方案。下面先来说说前一种：唯理。围棋规则统一为什么难？因为各有各的道理。你坚持你的道理，我坚持我的道理，而这些道理又多与各自的传统有关，于是公说公有理婆说婆有理，说不到一起，谁也不会服谁。日本规则有毛病，在我们看来铁证如山，但从吴清源与日本棋院发生规则之争开始，至今已经半个多世纪了，日本棋院就只认他的理，你和他说的不是一个理，他怎么会听你的？显然，没有一个大家都共同遵循的“理”，任何争论都难有结果，因此制定规则也先要有“规则”，定一个共同服从的“理”，然后才能谈具体的规则。比如制定法律，也要有一些基本原则，还要有《立法法》，法律也不是可以随意制定的，法亦有法。

因此如果按照唯理、唯科学的方式来制定围棋规则，就必须抛弃所有现成的规则，不说你的我的，一切从零开始，从头开始，放弃各自的规则，放弃各自的理。先为围棋规则的制定来制定一个立法法。在这个共同遵循的基本原则下，围棋规则的具体结果就会自然地产生，只要这个立法法是大家都认同的，它的结果就无可争议了。那么，这个围棋的立法法怎么来制定呢？大家又怎么能都认同呢？这里有一个现成的榜样或者说模式：数学。

数学有一条基本规则：数学只承认大家都认同的公理和逻辑法则，任何一切结果都必须通过基于公理的逻辑证明才能成立，因此在数学上只有已知和未知，没有错误和争议。如果对围棋也制定几条“公理”，也就是前面说的定一个共同服从的“理”，那么围棋中的一切具体规则问题，都应该从“公理”出发，通过逻辑推理，找到唯一

的结果。争议和分歧就会有解决的标准。所谓公理就是理所当然的，大家都应该接受的，如果有人认为它还达不到“理所当然”，不接受，那就不能成为公理，也就是说公理必须具有绝对无疑性。我们常说围棋规则是自然规则，自然即不是人刻意制造出来的，自然而然的，合乎人的最简单最直接思维的，理所当然的。因此围棋规则的基本点应该是可以具有公理性的。

公理的一个很重要的特性是最简性原则。要人人都接受，它就必然具有最原始最自然的真理性，比方说“ $1+1=2$ ”，比方说“过两点可以作一条直线”。围棋中也有这样的公理，比方说棋分黑白，比方说每次只能下一颗子，比方说棋子只能下在空点上，比方说下棋是着子而不是走子（如象棋那样）等等。最原始的真理性就是最简性。只有最简大家才不可能不接受，不可能有争议。

最简的标准就是：没有它围棋就不能下，围棋比赛就不能进行，如果达不到这个标准，别人就可以认为那不是理所当然的，就成了公理。再进一步说，公理的个数也符合最简性原则。如果有四条公理就可以完满地下围棋，不会出现规则性纠纷，那么就不需要第五条公理，因为这第五条当然不符合上面的最简的标准，而且这新的公理必然会和前面公理发生矛盾。

举一个例子：按照最简性原则，座子制就有问题。空盘开始是最原始的，最简的，所有的棋子都是棋手下上去的，这是自然的，无需说明；而要有几个棋子直接就在棋盘上，那你就必须说明理由，如果这个理由不是绝对的，那就不符合公理性原则，别人可以不接受。最简性还表现为唯一性，非最简的就不可能有唯一性，加座子加几个？放在什么地方？朝鲜说 17 个，西藏地区说 12 个，凭什么说你的就是理所当然的？公理必须是无疑的，如果本身都不具备确定性，能成为

公理吗？不能随意地增加并非本来就有的东西，因为那是不可能成为公理的。

打劫规则是围棋规则中公理性表现最不明显的一个规则，隔一手提劫规则更是完全没有公理性。因此，许多年来许多人都在为其寻找公理性的本质。中国人提出了“禁止同形反复”，池田敏雄用准确的语言表述为“禁止全局同形”，应昌期提出了“禁变穷”，我在《围棋规则新论》中提出“禁否定”：不可以否定一个棋手的着子，即棋已着下就不可以再拿起来重下。自己否定就是悔棋，而否定对方，把对方下的棋子从棋盘上拿起来，要对方重下，当然更是无理，这当然可以是公理了。而立即提回劫子，不也就是否定了对方刚才这步棋吗？所以应该禁止。如此，打劫规则也就成了公理。

当然，围棋毕竟不是数学，不可能完全都达到公理，只能要求公理化，即哪一种表达更具公理化特征。如果按照公理化来要求，古代的子多为胜规则最具公理性。棋下完了计算什么？计算你能在棋盘上活多少子。一句话就完了，清清楚楚，没有丝毫可以产生疑惑的地方，没有任何一点需要解释的必要，当然更无需再作任何补充。子空皆地的中国规则就要差一些，别人可以问：子和空是两个不同的东西，为什么可以一起算？你需要补充解释，还要有空属邻子来补充完整。而日本的比目规则就离公理性太远了；既然是比空，死子为什么要回填？这两者可是差得太远了，而缺乏公理性的直接后果就是它干涉了死子的定义，使得局终死子无法实证。倒是古代朝鲜的绝对比空规则是很公理化的，只是空的边界如何定义还需说明。因此，按照公理化的标准，中国古代的子多为胜规则是最符合的，中国现在的数子规则和古代朝鲜规则是可以逻辑自洽的，而日本比目规则是不符合的。

与公理化相应的还有一种哲学的表达,那就是“奥卡姆剃刀”。哲学上有一条被称为奥卡姆剃刀的很著名的思维定律:“如无必要,勿增实体。”世界上的事物,常常会自然地或人为地,被附着了许许多多并无必要的东西,使得它变得繁复、纷乱难以认识,难以理解,围棋规则的问题不就是如此吗?怎么办?高高地举起奥卡姆剃刀,对每一个规定问一声:“一定必要吗?没有它会天塌下来吗?不会,那就剃掉!”英国哲学家威廉·奥卡姆提出的这个思维定律,其实是人人都会觉得很有道理的,但面对实际却常常会忘记,甚至还会沉醉于去增加并无必要的实体,以为那还是创造。如果我们的头脑里时时刻刻都装上那把奥卡姆剃刀,那么思维的效率就一定会高得多,也就不会为一些无谓的问题而争论。

围棋规则中,在奥卡姆剃刀下第一个被剃掉的应该是公活无目。其实,习惯于日本规则的人心里也知道,这条规则可有可无。如果当初池田敏雄能得到奥卡姆剃刀定律的提示,那么以他的聪明,一定不会挖空心思地去制造那个“永恒子”了。

有人会说,围棋是一种游戏,何必那么认真?是的,围棋是游戏,本不妨以游戏视之,但一说到规则,大家都不大肯让步,不那么游戏,于是也只好认真。认真本就是好事,要解决矛盾也不得不认真,要彻底解决就要彻底地认真。那就是大家都收回自己的规则,甚至意见、认识、理解、传统等等,回归到围棋最本质的起点上去,从头开始,抛开感性,按照公理与逻辑的原则,一步一步地建立科学的规则体系。

当然,这些都有点理想化,我也并不能期望大家都会接受,我只是把它表达出来,不管我的这个意见能不能被接受,这些思维方法还是有参考价值的。本质一定是最简洁的,但我们平常看

到的总是千变万化的表象，我们习惯于从表象去理解，去思索，去描述，看问题难免会带有一些主观的、感性的色彩，当一旦本质呈现，抖落了粘在它身上的星星点点琐屑时，要放弃这些在自己心中已经定型了的想法，在感情上不是那么容易。日本规则为粘最后一劫问题制定了非常复杂的规定，但如果本质显示，那粘最后一劫问题根本就不存在，那是一种幻觉，那些复杂的规定全都不需要，他能那么容易接受吗？

## 五、统一之路——理论与现实之间的选择

围棋规则应该怎么统一，唯理的方式已经说清楚了。而其结果的代表就是美国规则。美国规则早就把规则问题完全解决了。有一次国际围棋规则讨论会上作了一项测试，看日本规则、中国规则和应氏规则哪一种规则局终点数快，结果日本数目最快。这似乎使得处于受攻击地位的日本规则大大地风光了一下。这实在是一次模糊概念的测试，因为规则之爭根本不在这里。规则之爭争的是点什么，而不是怎么点；前者是本质，后者是方法，方法可以有很多种，繁简不同，各有特点。没有人否定点目快速的优点，点目的方法中国自古到今也一直在用，并非日本规则独有。前面推荐的美国规则也是点目的，所有数子的中国人都会接受点目的美国规则，但同是点目的日本人大概很难接受也是点目的美国规则。

我认为，以美国规则为统一规则，应该是最佳的选择。不仅仅是美国规则本身的科学性，美国规则也具有它的特殊地位，即它的产生是没有受到传统的影响的，是客观的，因此也是最应该可以接受的。

但是世界上的事情常常并不能总是唯理的，当事涉多方时，为

了照顾各方利益,或各方传统,结果常常不得不成为一个妥协的产物。美国规则实际上只是保留了日本规则的外形,其内在完完全全的是中国规则了,要日、韩接受是有困难的,在这种情况下,比较现实的选择还是折中。

那么,怎么进行现实的选择呢?我们先不考虑理论,从实际出发,从双方的具体差异出发,进行选择。如果讲实际,中国、日本两大规则体系的差别其实是很细微的,否则国际比赛就不好进行,各方也不可能互相容忍相安至今。如果假定特殊情况出现的比例为5%,在95%的正常情况下,有一半是黑收后,有一半是白收后。而白收后两种规则的结果是一样的,因此在47.5%情况下,两种规则结果完全相同。

差异部分是特殊的5%,和黑收后的47.5%。后者显然是主要的,不仅仅是比例大,而且正是在这上面,反映或表达了双方对规则的来自传统的认识差异。虽然在理论上存在问题,但日本规则也有它的道理:

其一,规则要讲公平,黑棋先下,又占最后一着,就多下了一着,中国规则算这多的一子有失公平,日本规则不算(或把这一子平分)显然更公平。

其二,在中国规则下棋盘361固定,有一进必有一退,双方的得子差距以2子进退,黑185白176,黑多9子,黑184白177,黑多7子,9与7差2;而按日本规则的观念,由黑收后时那一子没有价值,折合过来相当于平分,就多出一个黑184又1/2,白176又1/2来,两者差为8。因此在日本规则体系下结果差异更精细,这在当今比赛胜负细微情况下,无疑是一个优点。日本和韩国的贴目可以从5目半增到6目半,而在中国规则(美国规则)下增这1目不起作用,

要增加到7目半才有意义。

因此,站在日本规则的立场上,要坚持也是有道理的。而且日本规则的现实的毛病并不是出在这里,而是出在局终不能实证死活上,因此在修正缺陷的条件下保持上面的传统,就可能成为日本规则方面一个可以接受的折中的选择。而这个折中的选择已经存在,那就是池田敏雄在近四十年前就已经提出的比目规则建议案。

池田敏雄的比目规则建议案尽管在理论上仍然还是牵强的,不符合公理化和奥卡姆剃刀的,但它在实际使用上已经是不再有问题的了,是可以经得起电脑程序和赖皮考验的、即经得起实用逻辑考验的规则,在实用上可以自圆其说而不至于出现悖理。因此它是一个可以供实用的规则方案。

如此一来,这47.5%的差异不妨就采用日本规则了,那剩下来的5%的特殊情况当然按照中国规则,否则那就不是折中了。事实上,按照池田敏雄的提案,那些特殊情况当然也是按照中国规则的。如前所述,日本规则产生悖理的原因,两种规则差别产生的原因,是日本规则没有实行着数相等,而池田敏雄的修正是在终局(休止)以后实行着数相等原则;所有特殊情况又正都出现在局终以后,因此当然都符合中国规则了。

下面,我给池田敏雄的生硬的两段规则(休止后才实行着数相等原则)作一点理论弥补,以使其有点道理。日本规则毛病的关键在于弃着上,把弃着当作一种自由的选择。而池田敏雄提出弃着是要作俘虏的,由此问题就解决了。他的这一方法为美国规则所采纳,也为当今所有围棋规则的研究者们所认同。这说明弃着并不可以是一种自由的选择。那么,我们何不还弃着以本来面目呢?

什么是弃着?就是我已经没有有价值的棋可以下,我不下了,就



我而言棋局已经结束。这时候如果再下棋,那就不是双方相争了,而是完成棋盘上单方的权利,比如吃掉对方不可能活的棋。池田敏雄的休止就是指争棋的结束,然后双方行使单方的权利。如果对方有权利可以行使,你只能弃着,那弃着当然表示你不如对方,这弃着本质上是输着。这就是池田敏雄的弃着作俘虏的合理内涵。

下面我们来具体分析一些特例,即那特殊的 5%。首先当然就是如盘角曲四,不提三目等等了。有了着数相等,这些问题统统和中国规则一样自然而然得到解决。图 5-8 那个 Mattisiivola 棋形之所以白先动手会让黑多得 12 目,是因为白棋在紧气时黑棋弃着,弃了 12 着,如果弃着要加在死子上,那就还原了一样了,自无问题。而且以后再有任何其他各种疑难,不论是实际出现的还是人为设计出来的,在着数相等原则下也统统都可自然解决,解决的结果当然也和中国规则一样,不会再有任何判例的为难。这本来就是池田敏雄设计的目的,本来就是为了解决日本规则的毛病的。中国规则没有这类毛病,日本规则改了以后和中国规则一样了,自也在情理之中。

其次是公活无目,公活分三种,一种本来就无目或者双方相等,这无所谓,这是公活的大多数,至少占 90% 以上;另一种是断头,如图 6-1,按公活无目,这 A、B、C、D、E、F 断头处均无价值,按中国古

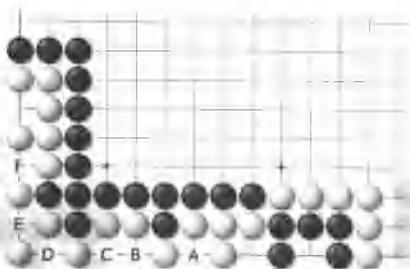


图 6-1

代规则,这块活棋只要扣 1 个眼位,那 6 个点都是可以填子可以算的。按照空的最基本定义,这里当然也都是白方的子围的空,只是在“公活无目”下被不分青红皂白一笔勾销了。而按弃着作死子,则白棋可以在局终弃着后再来把断头填起来,它的价值就被找回来了。

当然这个例子有点夸张,但一二个点的情况是可能的。如图 6-2 那样的情况在实战中常有见到,在弃着等于死子的原则下,A 位黑棋的单方权利也得到了体现。另外如图 6-3 双活,白有 2 点空,黑只有 1 点空,还可以理解为白可以在 A 位行使单方下棋权利,这被公活无目所模糊掉的 1 点空也找回来了。

第三种是三活,如图 6-4、图 6-5,一方有空,一方无空,如前面已经指出,这里的空不计,是两溢子多为胜的规则下生存必须留的眼位,在扣眼位规则被废除以后,它也没有理由再被扣掉。

其实即使在日本规则下,公活无目也是一条不合拍的规则,仅仅因为是传统才保持着,按照奥卡姆剃刀,它实在没有再继续存在



图 6-2

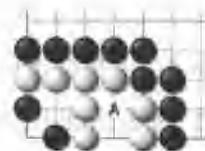


图 6-3

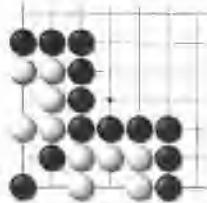


图 6-4

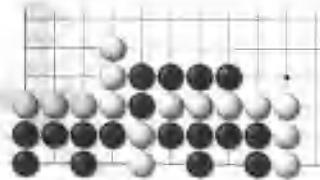


图 6-5

之理由。事实上,现在采用日本规则的网络围棋中,公活也有其目,例如世界上最大的围棋网 IGS 采用日本规则,现在日本韩国网络围棋的技术其实最初也来自 IGS,没有采用公活无目。道理很简单:围棋规则逻辑性很强,公活无目是对围棋逻辑的一个自我矛盾,这给编程带来很大麻烦。为了这么一条没有什么存在理由的、又在绝大部分时候用不着的规定,程序将变得非常累赘。因此很自然被电脑的奥卡姆剃刀给剃掉了。强词夺理常常令别人无奈,但在计算机面前,一切都原形毕露。

上面这两部分对现行日本规则的变动,或者本来就是日本规则之需要,或者也是日本规则可以接受的。

重要的是粘劫收后,或叫打劫收后。在中国规则中这是我们大家所熟悉的下法:当最后只有 1 个劫和 1 个单官时,抢单官留劫,然后再把劫打赢,这样劫和单官都占。但前提是劫材有利,否则就不如粘劫了。但在日本规则中,单官无价值,当然就粘劫了,这个下法当然也就没有意义了。这也可以说是中日规则之间的一个重要差异。不过到了池田敏雄的修正规则中,情况就变了。

当最后打劫时,对方打不赢,就再无有价值之棋可下,只好弃着,棋局就进入休止,即无争状态。从这时开始就要着数相等了,你粘劫,对方再弃着就要交 1 子做俘虏了,这就等于承认了粘劫收后的价值了。这里的道理是:你打不赢这个劫,那它就是我单方的权利。

如此,则前面图 5-10 和图 5-11 的最后一劫是否需要粘的问题也简单地解决了:当白棋打不赢这个劫时,黑可以把此棋保留到终局,然后进入着数相等阶段,因为黑能打赢劫,和上面粘劫收后一样,白不得不弃着,而要交 1 子作俘虏,有了这 1 目,黑再在 A 位

消劫填减 1 目,实际等于是终局时黑 A 可以不提。图 5-10 和图 5-11 完全一样。在一个总的着手相等的原则下,什么问题都不会发生,因而也不必如日本规则那样,碰到一个问题便煞费苦心去制造一条规则,规则成了打补丁。

还有一个单方权利的单官问题,如图 6-6 的公活。非常不解的

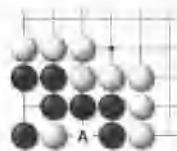


图 5-10

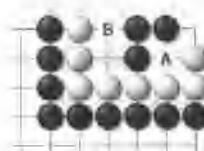


图 6-6

是据《围棋天地》(2004 年第 19 期)报道,在围棋规则研讨会上,韩国的金秀壮九段以此图指责:“在这个棋形中,数子规则始终解决不了一个人一手的问题,但数目法就可以判定了。”不明白金九段是指。“按照一人一手,子空皆地的中国规则,无法解释黑棋为什么不能着子,而白棋却可以连续抢占官子的原因”,我猜测金九段大概是略略听说了一个人一手的着数相等原则,因此提出这个着数不能相等的例子。其实真正的中国数子规则并无着数相等这一条,棋随便下,弃着也自由,最后子空皆地点数,简单清晰。在“子空皆地,空属邻子”定义下没有问题需要解决,当然也就不存在解决不了的问题。一人一手着数相等,是池田敏雄提出的用来解决数目规则问题的一个技术手段,是属于数目规则的。

本图黑棋不能再下棋,再下就会成为刀把五死棋。而白棋可以在 A、B 处下子,然后剩下 2 个空点才是公活的公空。而这 A、B 两点是白单方的权利,白方完全可以等到对方弃着以后再来下,这时它们的价值通过对方弃着作死子表现出来了,结果和中国规则一致。

而在现行日本规则下单官无目,它的价值被忽视了。

总结下来,这个新规则:

1. 与日本规则相同的是:单官无价值,收后不计,以1目为输赢的最小进退单位;

2. 与中国规则相同的是:承认粘最后一劫的价值;

承认双活中的目;

承认单方权利的单官。

3. 完全解决了日本规则逻辑悖理的所有问题。

相比之下,第1条比第2条要重要得多,而且第1条是整体的,第2条是局部的,尤其是双活中的空有差异和单方权利单官是极其少见的。况且第2条也并不是第1条的折中交换,而是为了实现第3条而自然带来的后果。因此这应该是一个可以接受的现实的折中方案。

这个方案,这个池田敏雄在四十年前提出的方案,其实就是中国唐朝的规则,准确地说是废除了座子和扣眼位的唐朝规则。这个规则,中国在唐宋至元明曾经使用了约八百年。上面列出的同中国规则的三条,唐朝本来就是这样的,只不过后来被日本给丢掉了,现在把它再还原回来。或者说围棋规则在唐朝以后一是传向日本,发生了变化,二是在中国到明朝发生了变化,然后成了现在的中国规则和日本规则这两个分歧的规则。怎么办?当双方不能一致时,回到唐朝去不也是一法吗?

另外需要附带说明一下,有些研究者对中国唐朝规则是否有粘劫收后,是否承认单方权利的单官有怀疑。毕竟保留到现在的棋谱仅仅只有《忘忧清乐集》上的这四局,这四局中没有这样的情况,因此缺乏确证。而且这四局棋谱都没有下单官,既然单官都不下,那怎

么还有粘劫收后呢？但我以为这是不用怀疑的，“不提三目”的存在告诉我们，唐朝规则是承认单方权利的单官，有粘劫收后的。因为如果没有，那里就只有二目，那一目就是那个单官。如果不计那个单官就根本不必列出那个棋形来，并且专门为它起一个名字。专门列出“不提三目”正是表明，在没有这类特殊情况时实际下棋单官可省略，但如有这类情况还是要算的，要认的，即使单官不实际的下。粘劫收后本质上也是单方权利的单官。

而且从唐到宋，数路（目）规则数百年始终坚持“各”，即着数相等，当然是有实际意义的，它的实际作用就在这单方权利的单官和粘劫收后上体现，否则这“各”字就没有着落了。另外，唐朝以前的围棋是实行两溢和停道规则的，那当然是承认单方权利的单官，有粘劫收后的，明朝以后的规则也是，不可能设想中间唐宋会另行一套。一个规则改过去又改回来，是不大可能的，而且那个“不提三目”正是表示着和它的前后保持着一致。因此，中国唐朝规则是承认单方权利的单官，有粘劫收后，这个结论应该是确实的。



## 第七章 禁止全局同形与循环劫

### 一、有趣而又为难的循环劫

本章是围棋规则中的一个独立的内容,也是围棋规则发展史中很特别的一章。对本章所述的问题,棋友们有浓厚的兴趣,网络论坛上这方面的讨论很多。《围棋规则新论》中对此已作了比较全面和详细的分析,但当时比较关心理论问题,一般性的解说显得不足,通俗性不足;另外,虽然在理论上解决了循环劫问题,但当时尚未找到可简单实用的操作方法,是一大遗憾。写作本篇的主要目的,是提出一个解决循环劫的极为简单的实际解决方法;以补前著之不足,从而为循环劫问题作一个终结。当然本篇也是完整的,如果不是想更深入了解理论问题,对循环劫的理解到此也就可以了。

所谓循环劫,是指三个或四个劫,以一个劫作另一个劫的劫材,双方互不相让,导致这几个劫之间循环无穷,不能终局。此外,在实战中出现过的、也会产生循环不能终局的棋形还有所谓长生(或叫长生劫),前面有过介绍;另外还有一些如提2子循环、提3子循环等实战中没有出现过、大概也不大会真的出现的排局(参见《围棋规则新论》)。这些循环棋,性质都一样,在不特别需要细分的时候姑且统称之为循环劫,因此,我们下面说到循环劫时,也包含了其他各种循环棋。

为了让读者有点感性认识,本节先介绍一些在重大比赛上出现的循环劫的实际例子。《围棋规则新论》里有不少例子,这里介绍的是从 2001 年到 2005 年间新出现的实例。通过这些实例,我们可以大致地了解循环劫是怎么回事,感受到循环劫并不遥远,就在我们身边,并不是千载难逢,更不必奉为千古奇局。这些实例也确实很有趣味,显示了多姿多彩的围棋的灿烂的一角。循环劫是围棋中很有趣味、又使规则很为难的一个问题。

在日本,知名棋手依田纪基九段在相隔不到两年的时间里,下出了一盘三劫循环和一盘四劫循环,实在是一个奇迹。图 7-1 是 2002 年 5 月 9 日日本第 41 届十段战中,依田纪基九段(黑)对彦坂直人九段的对局图。如图局面,白 1 紧气,黑 A 提劫,然后白 B、黑 C,就出现三劫循环了,其间白可在 D 位提黑 2 子缓气,但黑再点入,然

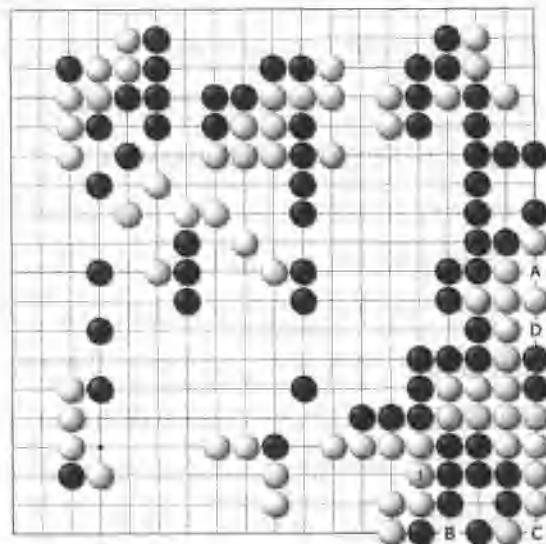


图 7-1 依田纪基九段(黑) — 彦坂直人九段

后仍然是三劫循环。此棋就此中止，判为无胜负。

图 7-2 则是 2004 年 4 月 3 日第 2 届日本 JAL 杯快棋赛中，依田纪基九段（黑）对王铭琬九段的对局图。如图黑 1 后白 A 位提劫，黑 B 位提劫，然后白 C、黑 D 找劫材应劫，白再提回 B 劫，黑再提 A 劫，如此继续出现四劫循环，也被判为无胜负。

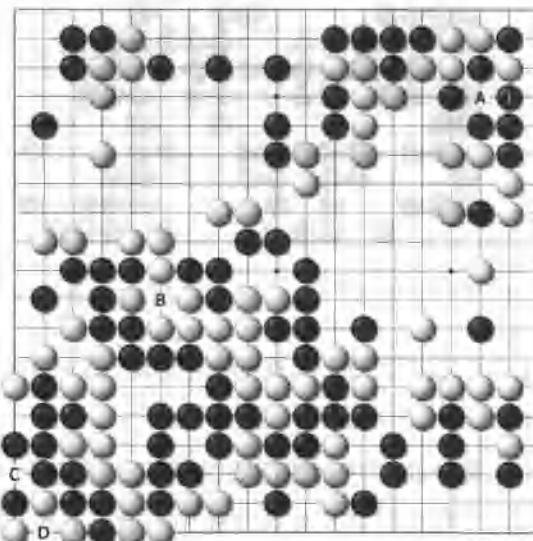


图 7-2 依田纪基九段（黑）—王铭琬九段

下面再举国内比赛的例子，图 7-3 是 2001 年 4 月 23 日第三届中国棋圣战本赛王磊执黑对周鹤洋的一局棋的局面。黑白两块棋对杀，白 1 提劫，黑 A、白 B，黑再提 1 位劫，就出现了三劫循环。这劫双方都不能让，如果让白棋粘住 1 位劫，则下边白棋是摇橹劫，黑死；如果让黑棋粘住 A 位劫，则黑棋成了摇橹劫，白死。

但本局出现了戏剧性的一幕：白 1 提劫后，王磊大约是对出现循环劫有点缺乏思想准备，反复看这几个劫，看得有点糊涂了，一下

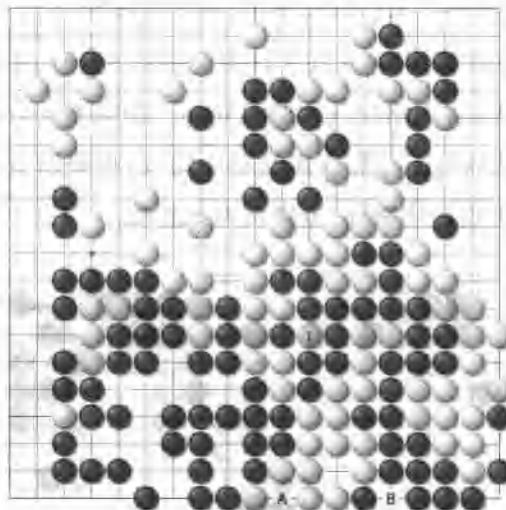


图 7-3 王磊八段(黑) — 周鹤洋九段

子随手就把 1 位劫提了回去,未找劫材,犯规,棋立刻就输了,没来得及真的循环。

真的循环了起来而被判无胜负的循环劫,发生在一年后的 2002 年 3 月 15 日第 15 届中国名人战第四轮中。俞斌九段(黑)对邱峻六段的对局下出了一局四劫循环。如图 7-4 的局面:白 1 紧气后,黑 A 提劫,然后白 B、黑 C、白 D,出现了四劫循环。当时也按无胜负处理,加赛一盘。而这一对局发生在依田纪基和彦坂直人下出三劫循环前的一个多月,这么短的时间里,在中日两国的重大比赛中先后出现循环劫,而不得不作无胜负处理,这也说明循环劫离我们并不遥远。

近年来最轰动的循环劫,莫过于 2005 年 9 月 11 日在湖南凤凰举行的南方长城杯上被冠以世界围棋巅峰对决的常昊(白)对李昌镐的比赛。局面如图 7-5,常昊白 1 后,李昌镐黑 A,然后白 B 黑 C,白提回 A 劫,黑再 D,白 B 黑 C,如此出现了 A、B、C、D 四劫循环,

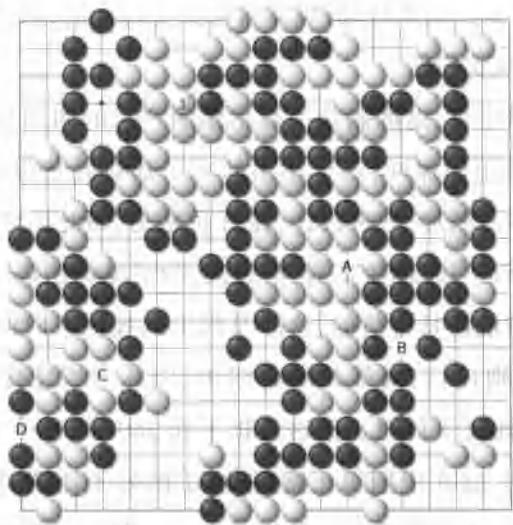


图 7-4 俞斌九段（黑）—邱峻六段

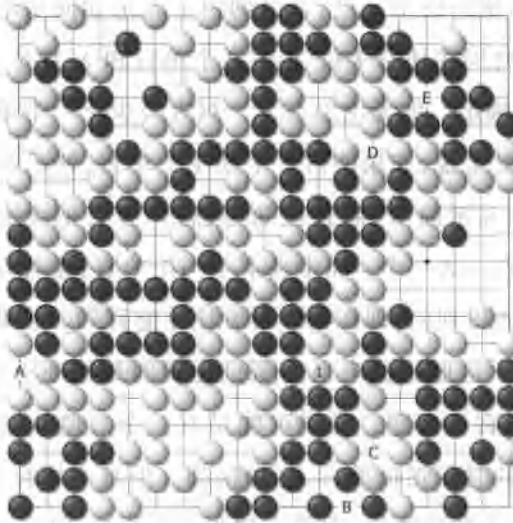


图 7-5 李昌镐九段（黑）—常昊九段

被判为和棋。这一局循环劫，媒体曾说是千古奇局，但很多棋迷指责为假棋，一时众说纷纭。

如果就棋论棋，这的确是一盘出错而产生的四劫循环。首先如很多棋迷所指出的那样，这个小小的官子劫对胜负没有影响，李昌镐不必坚持四劫循环，他可以让，在B位粘劫，如此仍然是赢。对此，李昌镐的解释是当时他数不清，怕失误，为了保险还是选择和棋。这样的说法应该说还是可信的，这涉及到中韩规则不同而带来的习惯差异：韩国规则比目，局终死子要回填，因此习惯把提子保存在旁边，点目时用此死子计算。但这盘棋下到369手，棋子不够用，把死子还给对方用，这在中国很正常，把吃了的死子还到对方的棋盒里在中国是习惯，于是就抓了一把死子过去。但这一抓就把李昌镐给抓糊涂了，再高的高手习惯被破坏了心里就没有确凿的谱了，这也是可能的。

但我说出错指的不是这，常昊的白1无论如何是吃亏的。道理十分简单：当时局面还有1位、E位2个单官和A、D位2个劫，共有4个地方尚未确定，你无论怎么下，对方至少下一个单官总是可以的，因此对常昊来说，如果能占2个劫1个单官，就是所能获得的最大利益了。这非常简单：粘D位劫，然后凭B、C的无穷劫材打赢A位劫，两个单官一人一个。而常昊下了一个单官，让对方找到四劫循环，本来简单能得到的，现在要靠对方让才能得到。如果胜负就在这里的话，那岂不是把稳稳当当的赢棋走成四劫循环了？这应该是一个并不复杂的官子问题，常昊可能是有一个习惯性的粘劫收后思维；在形势差的时候强抢单官，不肯粘劫。但且不说打单不打双，一盘棋只能有一个粘劫收后，有两个劫两个单官当然应该先粘一个劫，留另一个劫去粘劫收后。

最后一个例子，就是2005年12月16日罗洗河在三星杯半决赛决胜局上主动放弃三劫循环那惊人之举了。罗洗河执白，如图7-6中腹黑白大龙对杀，接下来白A紧气，黑B提劫，然后B、C、D三劫循环似成必然。然而在此关键时刻，罗洗河落下了石破天惊的一着：在D位把劫粘住。如此三劫循环没有了，成了对方的先手劫。而这个劫相关双方近六十个子的死活，对方先手劫就表示已经是送死了。然而罗洗河已经看清，这个劫只要换回三四十目就可以赢棋，就毅然放弃三劫循环。

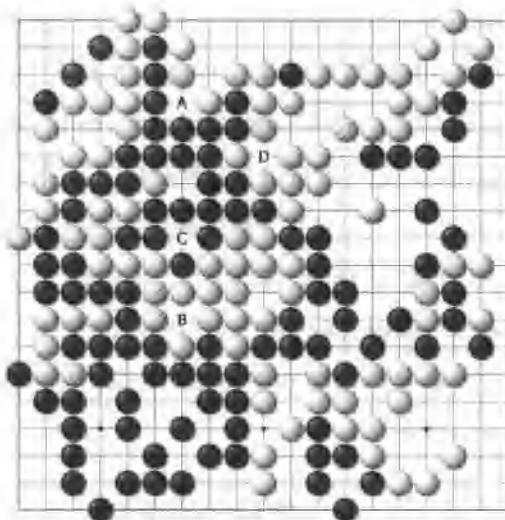


图7-6 罗洗河九段（白）—崔哲瀚九段

在大家为罗洗河的胆魄而由衷钦佩时，我特别注意的是对局者罗洗河的一个重要的心理状态：本来这块棋就是打劫活，只要劫材交换回来一点，也就是说只要不是白死，我就可以赢。现在成了循环劫，内部循环了，外面的劫材失效了，不能交换了，心有不甘。于是宁可成为后手劫，也要打劫。这种心理状态也是出于对棋理的一种基



本感觉：打劫是对某一局部双方各不相让，由劫材来决定谁让，是一种公平的方法，而循环劫使得劫材失效了，这显然有问题。罗洗河是以他的胆魄来挑战，而我们后面将从规则的角度来分析解决这个问题：这里本来就应该是打劫，就应该是以劫材交换解决问题。

循环劫是一种很特殊的棋形，出现的概率极小，古人对此没有特别的注意。中国古代虽然有循环劫、长生劫的图形或排局，但未见有实际出现的记载，日本棋史上也只有所谓的“本能寺三劫”（1582年）一次记载。出现概率之小，真是千百年难得有一次。吴清源先生曾经说：如果出现循环劫，不妨共庆，何必去想怎么解决？

但是进入现代，围棋的发展普及程度大大提高，正式比赛也比从前有成百上千倍增多，循环劫这类棋的出现机会也极大地增加了。近二十几年，仅仅是见诸报道的、职业棋手间正式比赛中出现的，就我收集到的已近二十例了。最短的间隔还不到两个月。著名棋手如林海峰、王立诚、王铭琬、彦坂直人、淡路修三、片冈聰、常昊、俞斌、王磊、周鹤洋、邱峻、刘小光、钱宇平等都在正式比赛中碰到过，依田纪基、赵治勋甚至都碰到2次了。因此，对循环劫不能再当作稀有现象而不予理会了。

## 二、循环劫的悖理

出现了循环劫怎么办？大部分人觉得，就算和棋或者无胜负算了，甚至认为就应该算和棋；按照打劫规则，只要没有立即提回刚提的子，就没有违反规则，因此循环提劫符合规则，双方都坚持循环提劫不肯休止，那当然就是和棋。有人说：“象棋有和棋，围棋为什么不可以和棋？”其实这是对和棋的误解。

什么是和棋？象棋是以吃死对方的将为赢，和棋当然就是谁也

吃不死对方的将。因此说循环棋是和棋，按象棋胜负的定义来说，还勉强可算一说，虽然实际上象棋中主要的循环棋（长将），也是禁的。而围棋是以得子（目）多少来决定胜负的，这是规则的定义，大家都公认，因此围棋的和棋就是双方得子相等（包括贴子）。循环劫是双方反复还原无穷循环，不是围棋胜负定义的和棋，而是无法终局。就好比老式的留声机唱片坏了，不断地只在原地来回，播出来的老是一个声音。一部好的规则应该能够解决实际出现的所有问题，把循环劫当作和棋不是规则应有的结果，而是一种缺陷、一种无奈。

但就算是一种无奈，当作和棋处理既然最为简便，围棋毕竟是一种游戏，就定它是和棋有什么不可以呢？非要解决循环劫又搞出一些新名堂出来，把规则搞复杂了，有必要吗？当然规则本来就是人为的，和棋也是一种选择，并无一定之不可。但一条规则之能成立，总要能自圆其说，或者说应该是自我逻辑完善的，必须不会产生出自我矛盾或违背正常棋理的结果来，不会有毛病的，这是最起码的要求。如果“和棋”规定真的就可以一切万事大吉，也并非不可以作为规则的一种选择。但事实并非如此。下面我们以三劫循环为例来作一分析。

图 7-7 右下角，双方各有一眼，两个劫（B、C）连环，是公活。但由于有两个劫，这块棋也成了双方的无穷劫材，只要棋盘上再有打劫，那就不可避免要出现三劫循环。如图左下角，双方都是一个眼，A 位

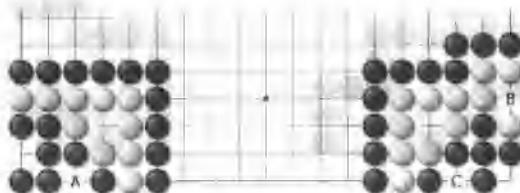


图 7-7

的劫决定生死，双方都可以用右边的无穷劫材：白 A 提劫，黑 B、白 C，如此就三劫循环了。如果你要认为双方这样循环无穷的提劫完全应该允许，因此这棋就应该是和棋，或者可以是和棋，那么我们对局面稍为作点改动，看看怎么办？

如图 7-8，基本图形和图 7-7一样，但白棋有许多口外气，图上是 9 口气也就是示个意。黑棋虽然 A 位有一个劫，按照一般棋理，缓 1 口气的劫就差不多是死了，缓 2 口气的劫就近乎赖皮了，缓 9 口气劫还能下吗？但你提劫他就循环，你奈何不了他，到棋局最后他一口口外气从容填来，最后和你来个生死劫，那还符合最起码的棋理吗？岂不要把你气死？当然如果你一定要一条道走到底，也不顾一般棋理了，循环劫就是允许，那就该和棋，自然也无话可说，但再稍作改变，如图 7-9，该怎么办了呢？

三个劫的图形与前两个图完全一样，如果一定要认死理，一条道走到底，左下方这黑棋当然也一样是吃不掉，硬要吃就要循环，就



图 7-8

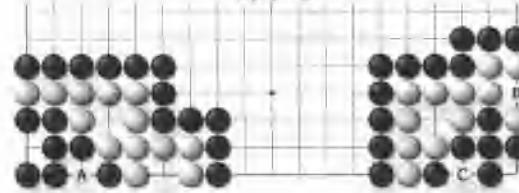


图 7-9

是和棋。但如果这样一个眼的棋还是活的，那围棋的基本棋理可就给糟蹋尽了，这一条道可是要走进悖理里面去了。对于这个棋形，古代有一个名称叫假生，毕竟还是要服从基本的棋理，那个循环劫是不允许打的，那还是死的。

但同样的三劫循环，当然只能有同样的规定，有时允许循环打劫，有时不允许循环打劫，逻辑上无论如何是不通的。规则是只管规定，不管死活的，谁死谁活或大家都活，那是规则下的结果，不能先认定它要死就规定其不可，先认定活就规定其可，凡事先有因后有果，由果来定因，违反逻辑的最基本道理。

但是这些道理我们都不管了，就规定一般循环劫就是和棋，但如图 7-9 这样的黑棋只有一个眼还循环太不像话，那是赖皮，就规定这种情况不可以循环提劫，黑棋是死棋。反正规则是人定的，只要解决问题就行。事实上，中国规则文本上就确有这个图，专门把它规定为死棋，日本规则在附录上也有此图，也定为死棋。这样定规则的方法是打补丁，打补丁虽然可以解决个别问题，但是如果规则本身不科学，补丁是打不完的。最近在网上见到棋友下的一盘棋，它让我们切切实实地领略了围棋变化的无穷，补丁的规则在它面前是多么的渺小。如图 7-10：

图中中腹有几块公活，这虽然少见但当然没有问题，问题是左边有 A、B、C 三个劫的白棋，一个眼都没有，但它与右边那块有一个眼的黑棋有两个劫，那循环起来也算和棋吗？图 7-9 是一个眼对两个眼，定为死棋，而这个例子是无眼对有眼，有眼杀瞎，白棋当然也应该是假生才是，但规则中没有这样的“补丁”怎么办？那再加一个吧！但棋形无穷，补丁打不完，什么时候又冒一个出来呢？这还是一部好规则吗？规则如果不是依据道理，因为的需要随意面定，那么

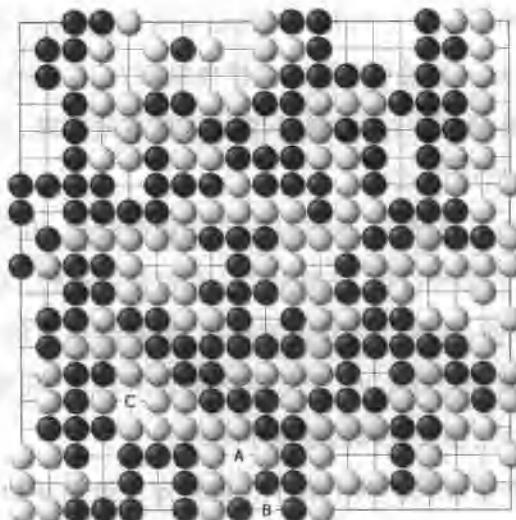


图 7-10

悖理必然会产生。一个“和棋”能解决，那是把事情想简单了。想偷懒是偷不了的。

上面是三劫循环，下面再举一个四劫循环的例子。四劫循环是到现在为止在实战中发生最多的循环棋形，其表现形态是摇橹劫。以大雪崩为例：大雪崩定式是很普通很常见的，定式过程就略了，图 7-11 是大雪崩内曲定式终了图。

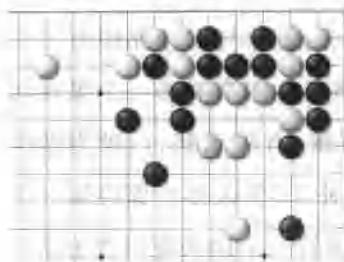


图 7-11

由于角上 3 个白子死了，黑棋实利较好，但作为定式应该两分，这里白棋利用死子还有其他利益。图 7-12 是后续手段，至黑 6 上边黑棋摇橹劫，左右两个劫总能有一个，是活棋，角上白子还是死棋，但这个摇橹劫也成了白方的无穷劫材，这盘棋黑方将

背上一个不敢打劫的负担，这是这个定式的完整内容的一部分，定式的两分是包含白方这个利用的。

但是接下来的事情只要你稍微发挥点想象力就行了：如果在另一个角上再同样下一个大雪崩，如图7-13有了两处摇橹劫，这A、B、C、D四个劫连起来打，那就成四劫循环

了。这个图首先的意义是，它表示循环劫是可以人为制造出来的。这个图的确有职业棋手在正式的比赛中下过，当然是在和棋有分的比赛里，双方默契地下出来的。更重要的是，这个图形下成循环劫是违背基本棋理的。

摇橹劫是白棋的劫材的权利，是黑棋的包袱，白棋有利用这个

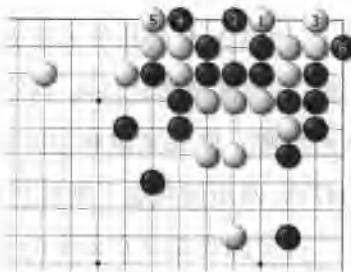


图 7-12

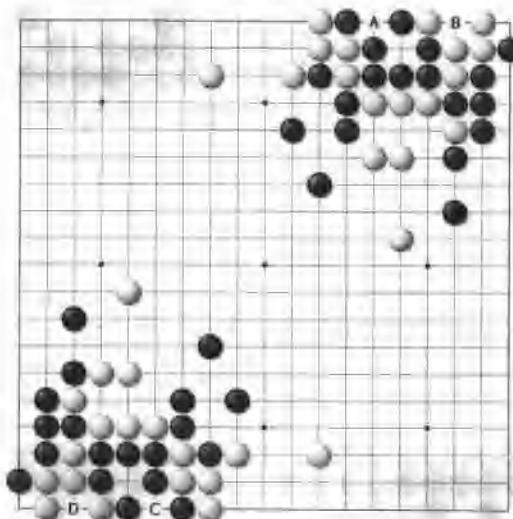


图 7-13

劫材库在盘上打赢一个劫的权利。但是现在白棋的这个权利忽然失效了，白棋 A、B 的劫材不能赢得 C 劫，同样 D、C 的劫材也不能赢得 A 劫，一个摇橹劫是包袱，两个摇橹劫连在一起反而不是包袱了。怎么回事呢？原来黑棋利用四劫循环硬是挺住，不让白棋获得打赢劫的权利，四劫循环成了黑棋违背棋理的工具。

这类四劫循环在最小的官子劫情况下出现，棋理不通更明显。图 7-14 右上角，由于 C、D 两劫是摇橹劫，黑棋是活棋，但是白棋的无穷劫材库，因此如盘上再有劫，黑棋只能让。如果全局一直没有出现劫，到最后有一个官子劫，如左下的 A，盘上其他收官已完，图中省略不细示了。那么由于摇橹劫，这个 A 劫当然是白棋的，这很清楚。但是如果又有 2 个官子劫，还有一个 B，又会怎么样呢？显然一个是白的；黑 C 消掉这个劫材包袱，白粘 A，这是摇橹劫确定的白的权利；一个打劫的负担只承担了一个最小的官子劫，应该是很庆幸的了。

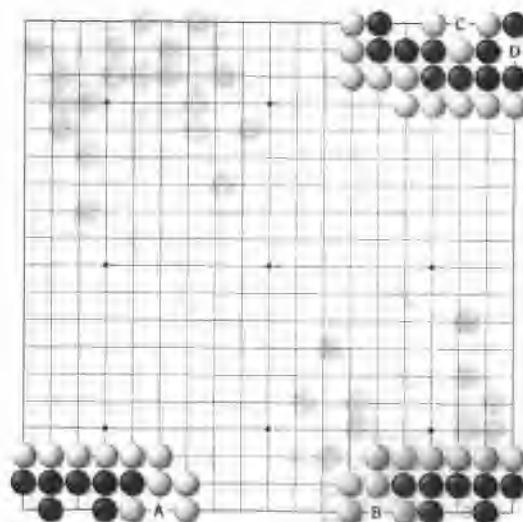


图 7-14

剩下B劫，看盘上还有的劫材谁多了，棋理情理无疑都应该是如此。但是如果黑棋发现这劫打不赢，而胜负正好就在此一劫时，黑棋就可以来四劫循环：黑提A，白D，黑C，用无穷的摇橹劫材提回A劫，黑不可能打赢A；但这时黑可转而提B劫，虽然同样不可能打赢，但黑可以在A、B两劫之间来回，造成四劫循环。通过四劫循环，黑棋否定了白棋摇橹劫材打赢一个最小的官子劫的权利，也否定了最基本正常的棋理。这个四劫循环实质和两个大雪崩的四劫循环是一样的，只不过官子劫价值小，悖理表现得更明显。

摇橹劫虽然对打劫不利，但那是打一个劫，不要紧，你只要再去下一个劫出来，就制造出四劫循环来了，可以和棋了，而且主动权在你手里，能赢当然不必用，要输时才去引爆。

要知道，这已经不是我的纸上谈兵了，这样的方法已经有人用过了。上一节举的依田纪基九段（黑）对王铭琬九段的对局（图7-2）

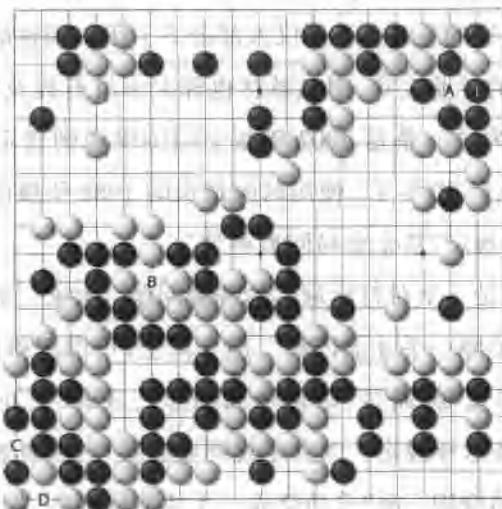


图 7-2



就是一个实例。中腹对杀结果成 B 位劫杀,但由于左下角 C、D 摆橹劫,黑棋是无条件劫输,损失惨重。于是黑棋随后又在右上角 A 位再造了一个劫出来。

照理,白在 C、D 的劫材与 B 位劫互相见合,A 位的劫当然应该看盘上其他地方劫材谁好,但现在这盘上其他劫材已无意义,因为四劫循环了。这样的循环劫和棋,无论如何是对围棋基本棋理的违背。不知道依田纪基是否是有意识的,但好在大多数职业棋手们还不知道这个歪门邪道,否则对围棋是幸还是灾呢?

### 三、禁止全局同形

之所以会有循环劫问题,归根结底还是打劫规则的问题,是“打劫隔一手”这样的规定本身缺乏科学性。虽然没有正式见诸文字,但是“禁止同形反复”这样的说法,在民间流传的历史也很久了。1975 年中国围棋规则就采用“禁止全局同形再现”来表述打劫规则,只是一直未受到大家的关注。不仅仅大部分下了很久围棋的人没有听说过,甚至相关的专业文章、围棋教材也都大多没有提及“禁止全局同形”。有人以为这一条是 2002 年版中国围棋规则新定的,其实从 1975 年至今至少 30 年了。使用时间最长的 1988 年版的中国围棋规则上也明确地规定“禁止全局同形再现”。

这实际上是一个对打劫规则的理解问题。大家一般的理解打劫规则就是“劫要隔一手才能回提”,但实际上《中国围棋规则》中并没有这样的打劫规则,而是“禁止全局同形”,或者“禁止全局同形再现”。为什么要这样规定?因为定规则要有道理;围棋规则是自然规则,是有道理的规则。而“打劫要隔一手才能回提”是硬性规定,为什么我不可以马上提?你得有个说法,有个道理。道理在哪里呢?

其实道理也很明显，劫子立即回提要造成棋局还原，双方都坚持回提就会循环还原，棋局就如钟摆般在原地来回振荡，不能有意义地进行；“隔一手”棋局变了，再提劫，就不是还原了。因此打劫规则的本质是禁止还原，“隔一手”只是其实现的方式。

还原就是形状和原来相同，就是全局同形。中国围棋规则的总则里没有打劫的说法，只有“禁止全局同形”。2002年版的中国围棋规则并明确地表述为：“着子后不得使对方重复面临曾出现过的局面。”“禁止单劫立即回提”则是在“禁止全局同形”下的一个推论，属于操作方法层面。

因此，所谓“循环劫每一步提劫都符合规则，所以就可以连续地、循环无穷地提，就应该只能是和棋”的说法并不正确，因为你所想象的“打劫隔一手”的规则并不存在，规定的是禁止全局同形。按照禁止棋局还原或者说禁止全局同形，循环劫、长生等循环棋也是要禁的，虽然它的每一着棋都不对上一着棋还原，但一个循环下来还是还原了。或者说它同样是来回振荡，不过是单劫的振幅小些，它的振幅大些。

如果把打劫看作棋形的来回振荡，那么打劫规则就是每振一次就要到振荡外去找一次劫材。假生之假是在于它利用循环劫作劫材硬撑，现在循环劫成了振荡内的过程，你还是要到振荡外找劫材才算数，那赖皮就赖不成，假生也就生不成了。当规则从“打劫隔一手”这样没有理由的纯操作性的法则，上升到“禁止全局同形”这样的理论时，规则就圆满了。

以禁止全局同形来解释打劫规则的思想早就存在，中国在20世纪60年代就有用此来解决循环劫的实际尝试，1975年版的《中国围棋规则》则是最早以明确的文字规定了“禁止全局同形再现”。而

且那一版的中国围棋规则对三劫循环还有具体规定。

三劫循环有两种，一种三个劫在一块棋上，典型图如图 7-15。白 A 提劫，然后黑 B、白 C。棋关双方生死，双方都一个劫也不敢松，连着提就循环了。这比较简单，规定双方都不可以在这三个劫中连续提，只打一个劫（无论哪一个都一样）决定生死。也就是说用一个劫作另一个劫的劫材无效，盘上其他地方劫材才是有效劫材。劫材的作用是改变“全局棋形”以防止“同形再现”，内部劫材最终仍然导致“同形”，因此无效。而且三劫争生死与一劫争生死本质上完全一样，对比一个劫争生死的图 7-16，虽然棋形有所不同，但有一个基本点是一样的：在这个局部，双方在争的时候有同等的权利，即双方之争是平手，既然在这里不能争出结果，就用在此以外的地方找劫材来解决，道理一样，自然对两个图也可以一样处理。

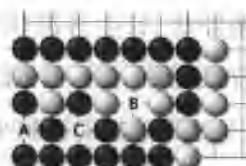


图 7-15

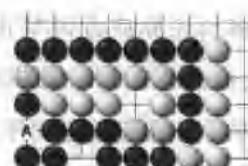


图 7-16

另一类三劫循环三个劫在两块棋上，如前面已经提到的图 7-9，右下角双方各有一眼，两个劫（B、C）连环，双方各占一劫，是共活。由于这两个劫的存在，这块棋也成了双方的无穷劫材，只要棋盘上再

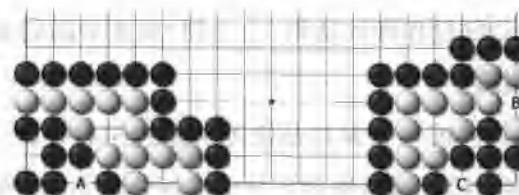


图 7-9

有打劫，那就不可避免要出现三劫循环。如图左下角白 A 提劫，黑 B、白 C 就三劫循环了。

这看起来比在一块棋上要复杂，其实还是一个振幅大一点的振荡，理解也是内部劫材无效。打劫当然是看谁的劫材多，但这里双方都有无穷多的劫材，怎么办？我们知道无穷大也是可以比较的，比如： $m$  是无穷大，那么  $m+2, m+3$  也是无穷大，无论是数学还是常识都告诉我们  $m+3 > m+2$ 。在这个例子中，黑白双方在右下角都有无穷多劫材，而且对双方都一样，也就是说双方都是  $m$ ，那么就看看盘上其他地方的劫材谁多，看看谁是  $m+2$  谁是  $m+3$  或加更多，不就解决问题了吗？或者说右下角的劫材虽然是无穷多，但大家一样多，抵消了，由其他地方的劫材来决定，这不很合理吗？

对此，1975 年的中国围棋规则规定，左边打劫时双方均只能用右边的连环劫作一次劫材。这样的规定无论是理解还是操作都十分简明。只允许一次，就是不可以无穷地用而导致循环不能终局，双方都允许一次，实际上还是要由别的地方劫材来决定。但还是允许一次，因为在一个循环内还没有同形，本就可以。另外，就如象棋是禁止长将的，但实际操作上允许将两着，即两打，这是为了给对局者一个思想准备，以选择是在对方进将的时候变着还是在退将的时候变着。这类三劫循环也一样有个选择，劫打输了就要舍让，是让左边还是让右边？虽然右边不能成为左边的有效劫材，但如果左边比右边大时，当然可以选择把右边作为左边打劫的交换。三劫循环比长将复杂，就像象棋那样，再放宽一点允许循环两次，即允许双方作两次劫材也无妨。

遗憾的是循环棋的种类很多，比如四劫循环就更要复杂，即使是三劫循环，前面几个实例也比上面两种情况更难解。如果能够解

决的只是一部分，那规则就是不完善的。因此后来的规则反而从1975年的规则退了回去，就只规定“禁止全局同形再现”，对具体操作方法不再加以叙述。而实际使用时仍然允许变通为和棋或重下，以至于一般人就只知道变通，把变通误为正宗了。

除了循环劫以外，还有一种实际出现过的循环棋形叫长生。打劫是双方各一个子来回提，长生则是双方各两个子来回提，因此也有叫长生劫。第三章中介绍过，在宋朝的《忘忧清乐集》中就已有两个长生的图（图3-9和图3-11），元朝的《玄玄棋经》也有长生势（图7-17）和长生不老（图7-18）两个图，说明对这种循环棋古人已经有了相当了解。

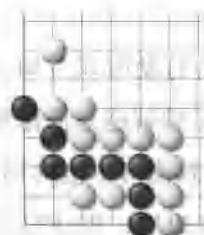


图 7-17

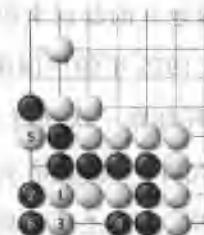


图 7-17a

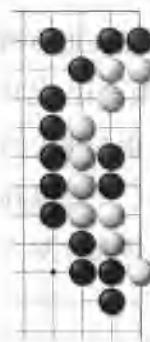


图 7-18



图 7-18a

前面已经介绍两个大雪崩就可以人为地下出四劫循环来,下面介绍一个以“准定式”方式下出来的劫与长生劫串打的棋例,让我们对围棋的变化无穷增加新的印象。图 7-19 黑小目,白低挂,黑二间高夹,最后到形成打劫如图 7-19a。但接下来的结果如图 7-19b、图 7-19c,右旁的棋形正好是双方都可以“送二还一”的“长生劫”,它成了左边那个劫的双方的无穷劫材。如此就会循环无穷,成了一个“劫”与“长生”串在一起的循环棋。整个过程并无什么明显的不正常,几乎可说是一个“定式”,只要双方默契,谁想下都可以下出来。如果有比赛中的某一局棋,和了对双方都有利,那就有人会这么做。有一位职业棋手就对我说过,他在一次段位赛中,与对方就这么下,他说虽然事先并没有约定,但是一旦下了几手双方就明白了,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。

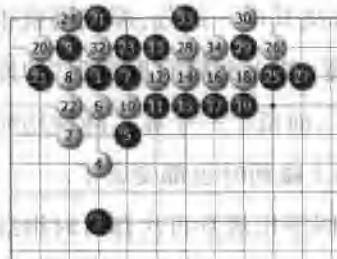


图 7-19

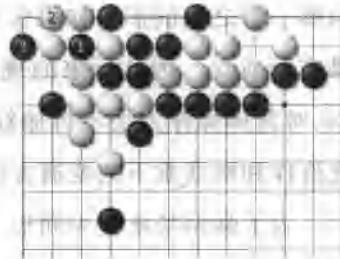


图 7-19a

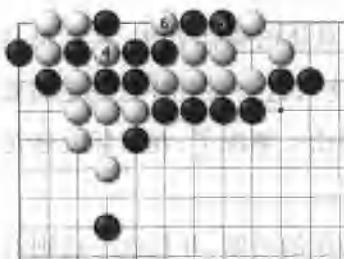


图 7-19b

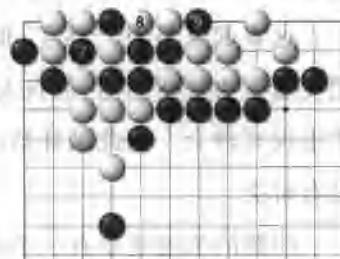


图 7-19c

他们这么下了,你又奈何得了吗?

但是如果按照禁止全局同形,这也是一种同形,只不过单劫一个振荡来回是2步,而这个振荡来回是6步(从白4到黑9)。如果我们参照前面的三劫循环,不妨可以这样规定,左边打劫时,右边的长生劫劫材双方均只能用一次。

#### 四、让棋局进行下去

上一节介绍了用禁止全局同形的原则解决循环劫的一般道理,指出1975年中国围棋规则即已解决假生与三劫循环。但遗憾的是循环棋的种类很多,仅仅具有一般的认识是不好解决的。碰到具体问题时,理解常常会产生分歧,如果要严格按照定义,寻找同形那一着去禁,那循环棋一旦出现,几乎步步都在同形,不知道该寻哪一着与哪一着之间同形。如果仅仅只能够解决其中一部分,那规则就很难实际成立。因此后来的规则就只规定“禁止全局同形再现”的原则,对具体操作方法不再加叙述,回避了,而留了一个在实际使用时允许作和棋或重下的变通方法。而实际上碰到时也都变通了。

为了强调禁止全局同形,2002年中国围棋规则再次修订时继续明确规定了禁止全局同形,并规定原则上必须执行,如果要作和棋或重下处理,则应该事先有补充规定。

这看起来是更严格了,但由于没有具体的操作方法,实际仍是把变通视为理所当然;而且大部分比赛连对这个要有补充规定的要求也没有理会。因此循环劫的问题在理论上解决了,在实际上还是没有解决。

问题的关键是要有一个可供具体操作的法则,并且这个法则对所有各种类型循环劫、长生等循环棋形都可普遍适用,而且还要非

常简单,甚至不必专门地学,一说就明白,不必记,就和原来打劫规则一样。许多人包括棋界有决定权的人,对禁止全局同形很畏惧,觉得要在复杂的循环劫中寻找同形简直是不可能。其实那根本是不需要的。

实际上,上一节中介绍的三劫循环的解决方法是可以很简单地推广到所有的循环棋上去的。循环棋本来和打劫是一个道理,解决循环劫(棋)按普通的打劫规则就可以了,并不要什么新的规则或法则,那就是:

1. 双方轮流变着(找劫材);
2. 循环内部的着手不算劫材;
3. 先提子(劫)一方是先手。

其实这也就是一般的打劫规则,不过单劫循环只有一个回合,不存在内部着手作劫材问题。

真的这么就行了吗?当然还不是,这些都容易,1975年的规则就是这样,为什么实际还是有困难呢?原来这里有一个结:循环里有那么多的劫,或者说一个循环有那么多步,打劫打哪一个?马上想到的是打同形的那一个,但怎么找同形的那一步呢?一旦绕进了找同形,就无法操作了。

其实这里有一个认识上的误区:既然打劫规则的内容只有三点,那么后面这个问题本就不存在。“打劫打哪一个?”没有说,那就是随便打一个。

打劫规则的根本是轮流找劫材,循环劫再加一个内部不算劫材,由此棋就不会循环无穷,问题就解决了,规则到此也就够了。因此,重要的是确定这一轮由你找劫材,或者说不准你循环下去了,由你变着,一旦确定了我就等着你变,至于在变之前就让你在循环中

下几步那又有什么关系？就像象棋是禁止长将的，但规则允许将两次，反正你不能无穷地将，在你终归要变之前将几下又有什么关系？而其实际作用当然是在将的过程中选择确定是在对方将的哪个位置时变。

循环劫也是这样，循环内部只是不算劫材，并不是禁止下，而且在一个循环内还没有同形，本来就可以下一圈。既然可以下，当然也可以随便在哪一步停而变着，规则只规定这一轮你要变着，并没有规定你在哪一步上变着，如何选择当然是你的权利。再说直白一点：劫打不赢了，我不打了总可以吧？这几个劫我不能个个都坚持，但选一个退出了总可以吧！

规则是用来限制的，既然是没有特别规定限制就是可随意，就不属于规则的内容，因此这循环劫规则仍然只有三点。当然实际上可有一个规范，比方可以这样规定：允许你把几个劫都提一遍，由此确定准备在哪一着变，第二遍就定了。

为了形象地解说，我们拿钟摆振荡作比方。如果把打劫比方为一个钟摆，循环劫犹如摆的来回振荡，打劫规则就好比规定：

提过来时，我必须找一个劫材才能够荡回去；

摆回去了，你必须找一个劫材才能够荡过来。

单劫的振幅很小，只有一步，其表现就是立即找劫材，立即荡回去；

循环劫不过是振幅大一点，有好多步，这没有关系，终归是找个劫材荡回去。

至于在什么时候荡回去不需计较，可以是一直振到最远处再找劫材荡回去，也可以是刚振过来第一步就立即荡回去，总之是你完成了找劫材这个前提，就有了荡回去的权利。

下面就用这个打劫的方法来解决第一节举的那些实例。首先看看前面指出的有违棋理的伊田纪基(黑)对王铭琬的那个四劫循环(图 7-2),按照禁止全局同形的规则局面会怎么样继续。

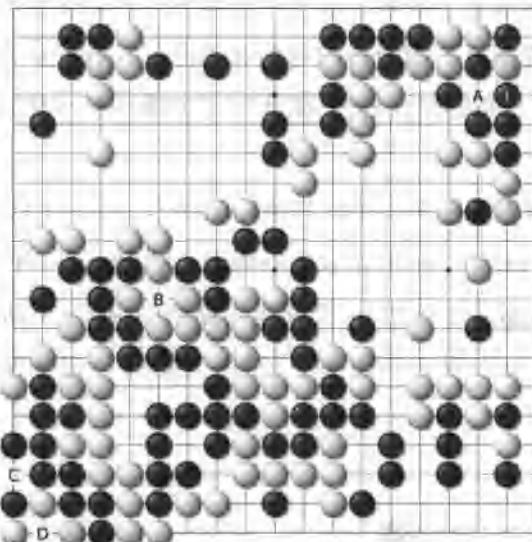


图 7-2

本图这四个劫真正打的是 A、B 两个劫,白方一个不让,黑方想要在两个中得一,而 C、D 摆橹劫太大黑方不可能放弃,只是过桥。操作起来是:因为白 A 先提劫,因此白方先手,黑方该先在盘上其他地方找劫材,才能选择一个打回来;接下来轮白了,B 劫大 A 劫小,白棋每次都选择在 A 劫时找劫材,如果劫打不赢,就随便找一个劫材,交换出 A 劫,右上角黑棋就因打贏劫而活了,B、C、D 依然不变。而这一切实际效果等于是黑棋用盘上劫材打贏了 A 劫,与 B、C、D 无关。

但如果黑棋能打贏 A 劫,本就不必搅到 B、C、D 劫里去循环,只要在 D 位把那个劫材库消掉。这样白棋只能马上粘住 B 位的大劫,黑棋再来干干净净地把 A 劫打贏岂不简单。而且从棋理上来说也是

这样，白棋在 C、D 处的摇橹劫有无穷劫材，它本就有打赢 B 劫的权利。黑棋之所以要搅到循环劫里去，当然是因为看到盘上劫材打不赢 A 劫，利用在无穷循环下盘上劫材失效这一规则的缺陷，才到循环劫里去浑水摸鱼。黑棋想用循环劫取巧，而“禁止全局同形”把在循环劫下被模糊掉了的劫材的权利又还原了：右上角你要打劫，那就打，看谁盘上的劫材有利，进循环与不进循环都一样，你要取巧没门了。

下面来看看第一节介绍的其他几个例子。图 7-1 依田纪基（黑）对彦坂直人的对局。棋形是双方一眼共一内劫、各一外劫的三劫循环。哪一个劫都是生死劫，一个劫也不能松，打哪一个劫都一样。为了简化操作，可以双方都认一个劫打，当然你一定要换劫打也行，一样。

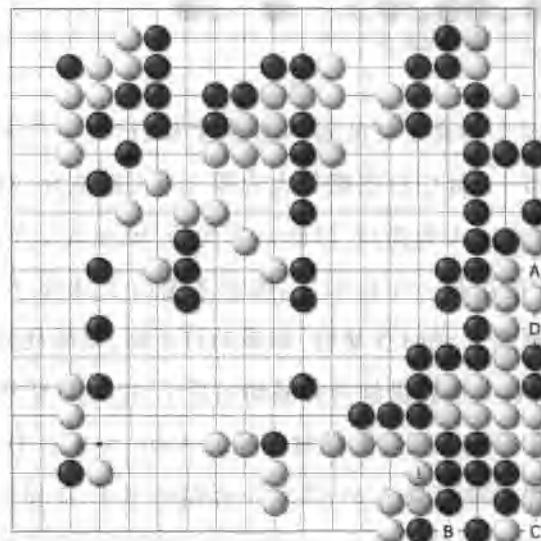


图 7-1

白1紧气，黑A提劫，应是白先找劫材，但白D位有一个宽气的本身劫材，再就轮黑在盘上找劫材。本局中腹白棋尚未活净，打劫可能不利，但怎么打劫，谁能打赢，那是对局者的事，我们这里说的只是规则。总之只要认准三个劫之间不算劫材，其余就如一般打劫一样地下，没有什么特别，也没有什么疑难。棋局可以正常进行下去，不会无法终局。

图7-3 王磊(黑)对周鹤洋对局的三劫循环的棋形是：白方有一眼，黑方有一口对方来不及紧的外气，等效于上例的双方各一个眼，然后双方共一内劫、各一外劫三劫循环，因此解决的方式也与上例完全一样，随便打哪一劫决生死。白1先提劫，该黑棋先找劫材。由于此劫太大，先手劫方(白方)什么劫材也不应，赢了此劫也赢了此局。本局实际是王磊提错劫犯了规，输了棋，就是没有犯规也是输

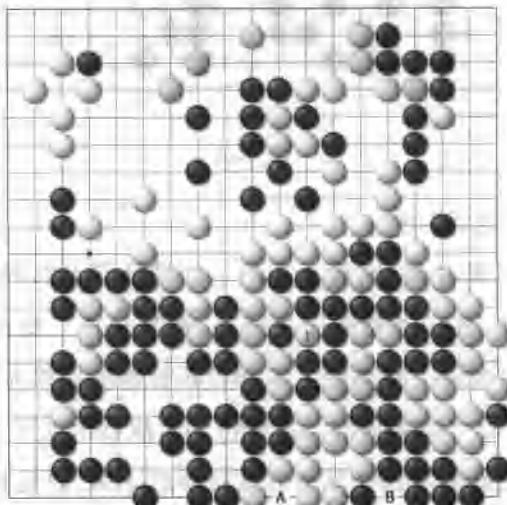


图7-3

了。按禁止全局同形，周鹤洋也应该是赢。

罗洗河(白)对崔哲翰的那一局棋(图 7-6)非常有意思，也非常有启发价值。如果罗洗河白 A 紧气，则黑 B，然后白 C 黑 D 三劫循环。罗洗河认为自己打劫即使后手劫也能赢棋，不愿意三劫循环而大胆地在 D 位粘劫，成了后手劫。那么，如果按照禁止全局同形，走

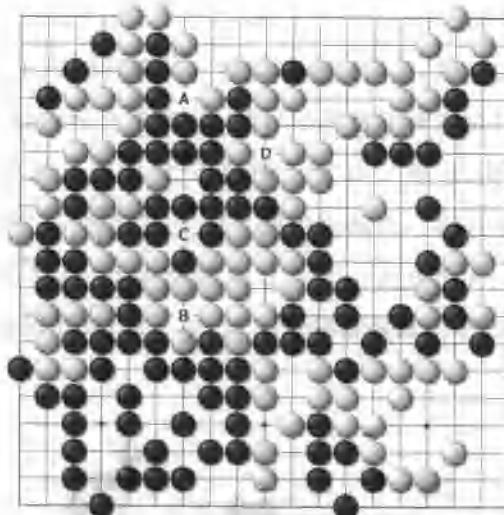


图 7-6

成三劫循环会怎么样呢？

白 A 紧气黑 B 提劫，接下来的三劫循环同上两例一样，是双方一眼共一内劫、各一外劫的三劫循环，看来这种三劫循环是循环棋中比较容易出现的一种类型。本例是崔哲翰的黑棋先手劫，应是白棋先找劫材。这个结果居然与罗洗河的实战粘劫放弃三劫循环完全一样。也就是说本来这里就是应该打劫解决的，但是现在出现了循环劫的陷阱，把打劫给模糊掉了，作为打劫就能赢的罗洗河当然不甘心，于是他调换了次序，从陷阱中跳了出来，仍然回复到打劫。



我反复研究后的心得是：罗洗河的这种方法只适用于后手劫一方，即最后紧气、接着对方提第一个劫、后手循环劫的一方。把紧气改成粘劫，少了一个劫，后手循环劫就成了后手劫。如果后手劫能赢，这也是跳出循环劫的一个等效的方法。先手劫一方没有这种可能。

俞斌九段(黑)对邱峻六段的四劫循环(图 7-4)是白棋下出了两处要靠摇橹劫活的棋。先一处是 D、C 劫，后一处是 A、B 劫。按打劫解决；黑 A 先提劫，轮白找劫材，没有明显的劫材，白劫输，由白停止循环，如此 A、B 或 C、D 总得丢一边，两块白棋总得死一块。至于活哪一块死哪一块，那倒是由你选的。你可以在 A、B、C、D 四个劫里下几步，选择在一个合适的劫时退出循环；或吃掉上面黑棋活中间，死左边；或保左边，死中间。当然如果劫材白棋有利，白棋能打赢劫，那么两块棋倒都能活。但如果能打赢他就不必搞四劫循环了，摇橹劫的四劫循环都是摇橹劫一方在按正常打劫不行时挑起的。

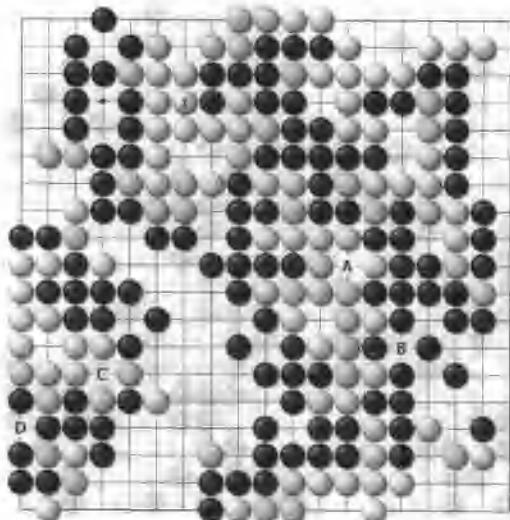


图 7-4

摇橹劫虽然是活棋，但同时也是对方的无穷劫材，如果再出一块摇橹劫，那么这块摇橹劫中的一个劫已经是对方的了，只有一个劫了，那么这块棋就不是活棋，最多只可能劫活了，这是正常的棋理。四劫循环模糊了这个棋理，禁止全局同形又把它还原了：你只能活一块，另一块最多只能劫活，如果劫材不行，那就要死一块。

虽然常昊(白)对李昌镐的那个四劫循环(图 7-5)是不应该产生的，但成了四劫循环以后应该是什么结果呢？当然还是打劫。B、C、D 三个劫都不会放弃，实际上争的是 A 劫。白棋可以在右上角找出很多劫材，白棋可以劫胜，A、D 两个劫都归白，李昌镐的黑棋只能放弃劫占 E 单官，这个四劫循环应该李昌镐退让，常昊的目的可以实现。只不过他本来很简单地就可以实现。罗洗河是从循环劫中逃了出来，而常昊是自己跳了进去，如果就棋而论，那是自找麻烦。

为了给长生劫一个交代，下面再附上一个在《围棋规则新论》中

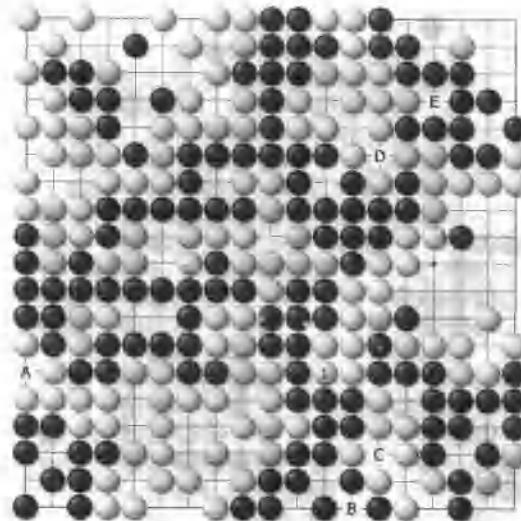


图 7-5

已经介绍过的实例。图 7-20 是 1993 年 9 月 3 日日本第 49 期本因坊循环赛上林海峰(黑)对小松英树对局最后局面图。A 位有一个劫，而按 B、C、D、E 的顺序，是两个子来回提的长生劫，其形状基本上和图 7-19 那个准定式形成的图形一样。按照禁止全局同形，不论是什么形式，全局同形都禁止。本例整个循环过程 6 步在一个地方连续完成，步步都不能松，因此可以在任意一步打劫，和三劫循环一样。黑 A 提劫，轮到白找劫材，盘上无劫材可找，白劫负，黑胜。白当然可以在 B、A 下几着，但无实际意义，因为这一轮是你找劫材，你终归得到盘上其他地方着子才行。

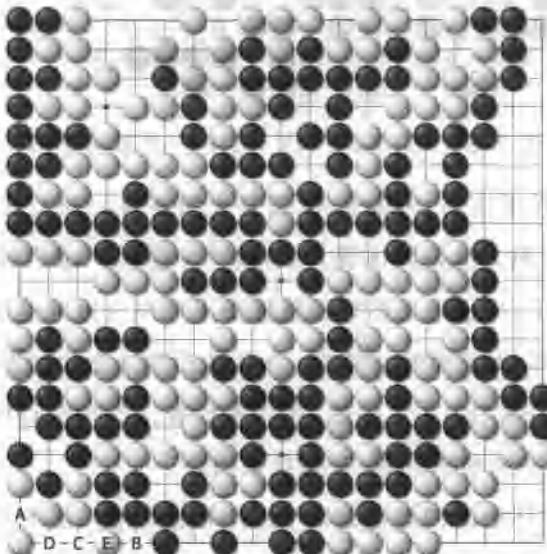


图 7-20 林海峰九段(黑)对小松英树九段

在本书已经完稿的时候，传来了围棋乙级联赛中出现三劫循环的消息。在 2006 年 4 月 17 日围乙第 5 轮广东苏耀国八段(黑)对浙江朱松力六段的比赛中出现了三劫循环，被判和。如图 7-21，黑 1 后白 A 提劫，然后黑 B、白 C 三劫循环。严格地说这不过是官子劫，黑

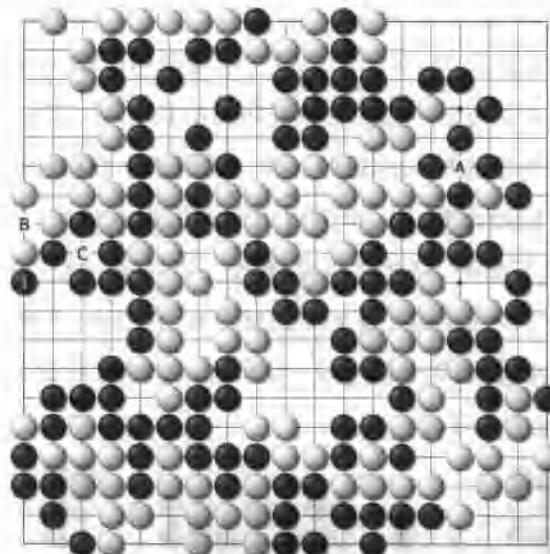


图 7-21 苏耀国八段（黑）—朱松力六段

棋胜势并不在乎这劫，可以退让，而且上面还有一处大官子，让出劫本也不亏，但因为这是团体赛，黑方的广东队另三盘已经 2 比 1，这盘作和就胜了，为了稳妥苏耀国就接受了和棋。因此这个三劫循环并非棋之需要，而是棋外的需要。如果执行禁止全局同形，就要求轮流退出循环变着，白 A 先提劫，黑棋先变着，就如普通打劫，该怎么下就怎么下，只有技术问题，没有规则问题。

至此，循环劫的问题就解决了，只不过是把一般的打劫规则延伸了一下，并没有什么需要新记的法则，实际操作也没有什么困难，完全可以实行。唯一的问题是有时是在提了几个劫以后才发觉是循环劫了，这时需要退回去确认是哪一方先提劫（子），以确定是谁的先手劫。

## 五、劫分争搅

上面介绍了把循环劫当作劫来打的方法,很简单地解决了循环劫问题。但是规则是禁止全局同形,我们并没有严密地证明禁止全局同形就一定会引导出循环劫等同于打劫的结论。我们仅仅是用理性的分析,认为循环劫就是循环手数多一点劫,在这里我们不自觉地用了一个假定:这一轮是我同形,那么找了劫材以后下一轮就一定是你同形,如此才是打劫。但真的都是这样吗?这是需要严密的证明的,而证明结果却表明不都是这样(见《围棋规则新论》)。即有一些是这样,但还会有一些循环劫永远是一方全局同形。先发现这一现象的是应昌期,他因此提出了劫分争搅的结论。争即打劫,搅即是不作打劫的另一类。如此,事情不是变得复杂了吗?我们上面说的那些不是有问题了吗?

劫分争搅曾经引起过一场大争论,应昌期并没有论证,只是凭他的想象将循环劫分了两类,而这两类怎么分也没有一个具体的方法。正是这场争论把我吸引到围棋规则的研究中来,无意之中进入了围棋规则中这个小小的角落,却最终把我引入了围棋规则这个复杂的大殿堂之中,欲罢不能,成了我一生的又一事业,这是题外话,暂且不说。

劫分争搅是围棋规则中非常小的一个小问题,而且结果表明它也是一个并无实际意义的问题,而正是它的无意义,才使得我们前面的结论得以成立。即在我找到如何区分的具体方法以后,发现了一个极为重要的事实,那就是虽然劫分争搅两类,但是能摆得出来的循环棋形,只有两个图形是搅,其余都是争,即打劫。而这仅有的两个图形在实战中还从来没有出现过,而且从棋形来看,也不可能

真的下得出来。因此虽然劫分争搅，实际上只有争。因此我们可以完全放心地说：循环劫可以当作劫来看待，用打劫的方法就可以解决。对于循环劫还有搅这一类，不理会也完全没有关系，因为那实际不会发生。对于大部分下棋者来说，到上一节为止完全就可以了。而这一节你如果看得有点糊涂，就让它糊涂，甚至不看、不知道也可以。

但是毕竟还有两个图形不能作打劫处理，为了规则的完整性和严谨性，我们还是把这两个图形附列出来，加以说明。

图 7-22 黑白两块棋共四个劫，一方占两个，应为双活，任何一方均不可以去提第三个劫造成四劫循环。更准确地说，这种情况下双方各持两个劫是这四个劫局部的稳定态，任何一方均不可争三个劫，争第三劫一方必会全局同形。如图 7-23，因为黑棋不可以坚持提第三个劫叫吃白棋，因此白棋可以从容杀死上面的黑棋，这时劫没有意义了，里面的黑棋当然也就死了。

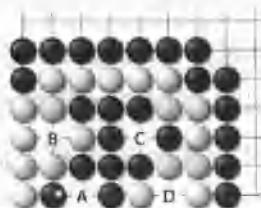


图 7-22

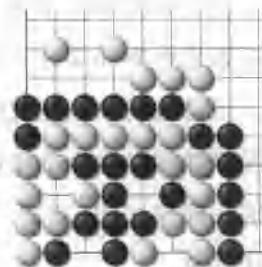


图 7-23

还有一个图形是如图 7-24：中间白棋四个劫，两块黑棋都是一眼两劫，结论是：这里应是白杀黑，如果白棋提劫叫吃黑棋，黑棋不可以利用四劫循环硬撑，硬撑必然会全局同形，黑棋属于假生。

这两例的结论可以通过禁止全局同形来证明，这里就不证了。

读者知道就行了，甚至不知道也不要紧；要紧的还是记住把循环劫当一个劫来打。

### 胜负手

胜负手是指在对局中，一方通过自己的一个或几个着法，使自己获得胜利，而对方无法避免地输掉一局。胜负手的种类很多，如图 7-24 所示，图中 A、B、C、D 四点都是胜负手。

### 两对胜负手

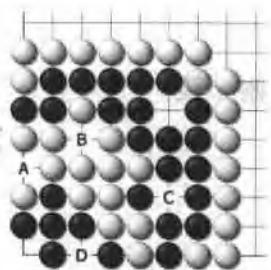


图 7-24

图中 A 点是黑棋的胜负手，白棋如果在此处落子，黑棋就可以通过 B、C、D 三点连环劫，从而获得胜利。图中 B、C、D 三点都是白棋的胜负手，黑棋如果在此处落子，白棋就可以通过 A、B、C 三点连环劫，从而获得胜利。图中 A、B、C、D 四点都是胜负手，说明在对局中，一方通过自己的一个或几个着法，使自己获得胜利，而对方无法避免地输掉一局。胜负手的种类很多，如图 7-24 所示，图中 A、B、C、D 四点都是胜负手。

附 录

## 附录说明

下面附录了五种目前使用得比较广泛的由各围棋组织正式颁布的围棋规则。现在欧美也有不少人在研究或者关心围棋规则,提出了各种规则方案,在一些范围内(包括网络上)使用,但多大同小异,美国 AGA 规则可谓其代表了。

### 一、中国围棋规则

中国围棋协会 2002 年颁布的新版围棋规则应该说是一部迄今为止最好的规则。颁布以来反映良好,中国台湾的“中华民国围棋协会”的新版围棋规则也基本采用了这个规则。这个规则的最大特点是对围棋的表述特别追求严谨和准确,试举一个小小的例子:

规则第 2 条第 4 款是“棋子下定后,不再向其他点移动”。1988 年版规则有同样一条,但有一字之差:“不再”处原是“不得”。很多人对把“不得”改为“不再”很不理解,觉得把程度降低了,甚至认为是笔误错字,出版单行本的编辑更自以为是地把它按老版改了回去。这其实反映了我们对规则的基本概念的模糊。什么是规则?双方交替着子是规则,无气之棋从盘上提出是规则;不准悔棋是规则,比赛中不准接电话是规则;是积分赛还是淘汰赛也是规则。这些都叫规则,但围棋怎么下和人能不能接电话完全风马牛不相干,至于这盘棋赢了接下来跟谁下更是另一码事。但实际上我们常常把它们都混

在一起都叫规则。规则的第一章讲的是围棋是什么，是对围棋的表述，前面的第3款就是讲交替着子，这第4款讲的是围棋的子是不动的，和象棋不一样，这里只有“不再”，没有什么得或不得的。

当然这种小地方较不较真没有什么大不了，但这反映了规则制订者对待规则的严谨认真的态度。例如什么是禁止全局同形？颗子自尽是不是全局同形？对它的解释其实也有模糊，应氏规则就因此而禁止颗子自尽（见237页图例A9）。而这一版规则明确地表述为：“着子后不得使对方重复面临曾出现过的局面”，这就把要禁止的是“还原”这一实质准确地表达出来了。因此颗子自尽不是全局同形。应氏规则对循环劫的处理是有误的，其原因就在于对“变穷”缺乏准确的定义。

另外，规则中有几处容易被忽视，一是对循环劫的处理，如第20条第3款：

3. 原则上禁止三劫循环、四劫循环、长生、双提两子等全局同形再现的罕见特例（如图四）。根据不同比赛，也可制定相应的补充规定，如：无胜负、和棋、加赛等。

这就是说循环劫原则上是不可以无穷循环的，但考虑到实际操作的困难，允许变通为和棋等，但要在赛前制定补充规定。但是实际上大家以为是循环劫就应该是和棋，也没有多少比赛的组织者注意到要制定补充规定，否则就不可以作和棋处理。

再有，第22条第5款规定读秒超时判负，但——

经被读秒方申请，也可视为放弃着手权使用虚着，改判弃权一次，允许续弈。

也就是说读秒超时可以视为弃着，这既合乎道理，也为某些特殊情况留了一条双方应能接受的折中处理方法。可是大部分棋手甚

至裁判都没有注意到有这一条。

另外，规则第一次引入了警告罚则，犯规罚1子，而改变了以往一点点犯规就立刻判负的传统，这符合所有竞技比赛的处罚的一般原则。

## 二、日本围棋规则

日本规则有一个特点：它制造了一些新的理论。传统的日本规则有毛病，为了解决矛盾就要作修补规定，日本规则的修订者非常注意理论，要为那些修补造一些理论出来，以表明其规则是一个有理论依据的规则。试据几例：

日本规则公活无目，为什么公活无目呢？它造了一个理论：还有单官的棋里的空不是目。公活棋有公气，这公气不能没有，那双方的棋就都没有目。这也带来了另一个结果：单官必须下，如果不下单官，那正常活棋里面的空也不算目了。但我们知道日本人下棋一般是不收单官的，因为单官没有目，一些老传统的日本棋人甚至厌恶收单官，认为距离才是美。而事实上这个日本规则文本对下单官几乎是强制性的，比中国规则要严厉得多。

另一个例子是为了解决粘最后一劫问题，制造了一个理论：终局后实证死活时劫子回提的条件不是找劫材，而是自己弃着一次。由此则一口气的劫必须补，否则劫不能打回来要死棋；二口气以上的劫可不补。

但这些理论大概没有多少人注意，更不用说认同，要知道日本规则的问题是根本性的，这些小零小碎的理论解决不了问题，最后还是不得不“基于对局者的良知”。

请注意日本规则对死活的定义。活棋是“不被吃掉的棋子”，而



死棋是“活棋以外的棋子”。这完全是文字游戏。有气就是活棋，无气就是死棋，这么明白的话就是不敢说。死活的定义是日本规则的软肋。日本规则附有一个共有 25 个棋形的死活和目数计算的说明的目录，包括盘角曲四、不提三目等。需要附录来特别规定正是它的定义困难的表现，其中尤其是不提三目棋形，实际上到底要怎么样还是没有说清楚。

据说日本规则这几年在修订，不知其详，至少应该多看看池田敏雄的研究才好。

### 三、韩国围棋规则

韩国规则在本质上和日本规则一样，因此没有什么可以多说的，只是这个文本更像一个初级教材，而不像规则，用图来说明内容，而文字却很贫乏无力。日本规则还想造一些理论来，韩国规则是既然说不准，就干脆一个图例一个图例来规定，连两个眼是活棋也写在了规则上。

中国规则完全可以用简单的文字、几句话就说清楚（我在《围棋规则新论》上拟的规则共 264 个字，一切尽在其中），而韩国规则要用许许多多的图来解释，最后还是不完整。根基对于一个规则太重要了。

请注意其补充规定的图 5，日本规则传统上的“不提三目”，在韩国规则下成了 2 目，因为它规定如果双方不下就是公活，于是只能提而得 2 目了。日本因为是有从唐朝传过来的“不提三目”的传统，从日本再传到韩国，这个传统就有问题了，按棋下，那就只有 2 目。如果说日本在“不提三目”这个名字里还留着原来数子规则的痕迹，那么到了韩国规则，连这点痕迹也给磨灭了，就像当初在日本“各”

字被磨灭了一样。

这里的文本是我根据韩国棋院的英文本翻译的,这也是第一个韩国规则的中文译本。里面的围棋术语我一律按中文围棋术语翻译,而不管它原用的韩文、日文和英文。韩国规则里的围棋术语后多附有日语,后面的美国规则也一样,而从不提及相关的中文术语,这实在令人感慨,尤其是对于刚刚写了这么一部厚重的围棋历史的人来说,实在是感慨万千啊!

#### 四、应氏围棋规则

如前所述,应氏规则在本质上和中国规则一样,因此毋庸赘述。不要觉得应氏规则复杂,那只是他讲得复杂。如果你觉得有什么不懂,就用你对中国规则的认识来理解就是了,那一定是一样的。当然我这里指的只是围棋的规则、棋内的事,棋外的规则勿论。

应氏规则有大量例图是讲循环劫的,建议搁置不论。对循环劫还是按前面第七章,当一个劫打就行了。

#### 五、美国围棋规则

美国规则即 AGA 围棋规则,AGA 是 American Go Association 的缩写。American 可以是美国,也可以是美洲,实际上 AGA 的范围是包括美国和加拿大,因此也可以叫北美。美国或北美没有职业围棋组织,如篮球 NBA 那样,因此比赛都是业余(amateur)的。

前面已经说过,这是一个很好的规则,规则非常简洁。AGA 还有一个简明版规则,更简洁,要说的都说清楚了。这里翻译的是完整的正式规则,如果仅仅是作为规则,我以为还不如那个简版,但考虑到

读者的需要,多作了点解释,对于在一个原来没有基础的地区推广还是有实际意义的。而我翻译提供这个规则,因为毕竟它是 AGA 发布的正式规则。

美国规则对劫的表述是:

禁止下棋后重现先前出现过的一个全局棋形,而且轮下棋的一方也相同。

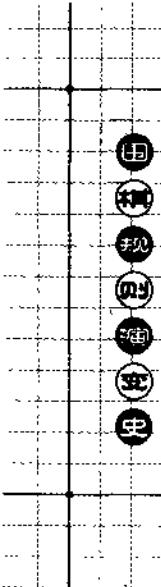
并且:

还有很少见的多重的劫,或者其他循环棋形,原则上按同样的方式处理;对局者必须避免还原全局同形,因此必须周期地、交替地、强制性地离开这个还原的棋形寻劫材。

特别指出“轮下棋的一方也相同”,对循环劫也是原则上禁止,并简单地说明按打劫处理,可以说几乎与中国规则完全相同。

美国规则仍然保留禁止自杀条款。

美国规则不计公活公气,这表明它本出自对日本规则的修正,虽然有局终既可计空(点目)也可计地(数子)的规定,但实际上是指目而不数子的。



# 中国围棋规则(2002年)(前三章)

中国围棋协会 审定

## 第一章 总 则

### 第1条 围棋的棋具

#### 1. 棋盘

棋盘由纵横各十九条等距离、垂直交叉的平行线构成。形成361个交叉点，简称为“点”。

棋盘整体形状以及每个格子纵、横向相比，横向稍短，通常每格分别为2.4厘米、2.3厘米。

在棋盘上标有九个小圆点，称作“星”。中央的星又称“天元”（见图一）。

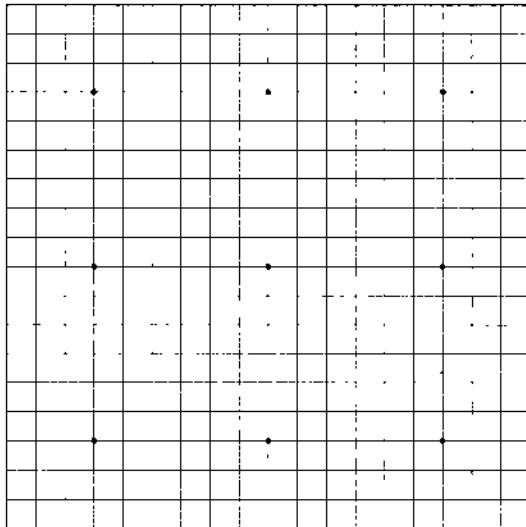
#### 2. 棋子

棋子分黑白两色，形状为扁圆形体。

棋子的数量应能保证顺利终局。正式比赛以黑、白各180子为宜。

### 第2条 围棋的下法

1. 对局双方各执一色棋子。
2. 空枰开局。
3. 黑先白后，交替着一子于棋盘的点上。



图一

4. 棋子下定后，不再向其他点移动。
5. 轮流下子是双方的权利，但允许任何一方放弃下子权而使用虚着。

### 第3条 棋子的气

一个棋子在棋盘上，与它直线紧邻的空点是这个棋子的“气”。直线紧邻的点上如果有同色棋子存在，这些棋子就相互连接成一个不可分割的整体。

直线紧邻的点上如果有异色棋子存在，此处的气便不存在。棋子若失去所有的气，就不能在棋盘上存在。

### 第4条 提子

把无气之子清理出棋盘的手段叫“提子”。提子有两种：

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

#### 第5条 禁着点

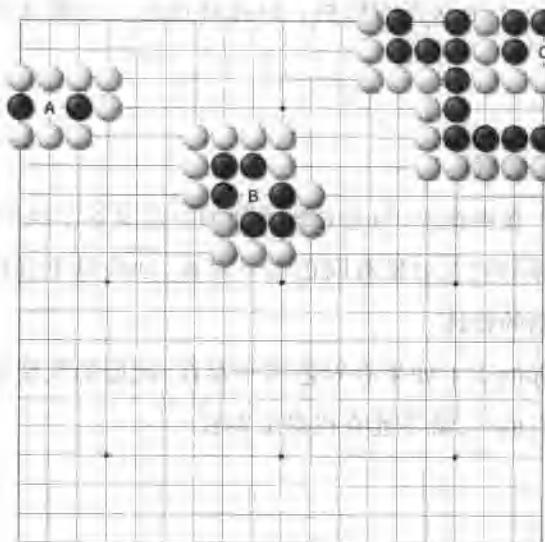
棋盘上的任何一点，如某方下子后，该子立即呈无气状态，同时又不能提取对方的棋子，这个点叫做“禁着点”。如图二的A、B、C点都是黑方的禁着点。

#### 第6条 禁止全局同形

着子后不得使对方重复面临曾出现过的局面。

#### 第7条 终局

1. 棋局下到双方一致确认着子完毕时，为终局。



图二



2. 对局中有一方中途认输时,为终局。

3. 双方连续使用虚着,为终局。

### 第8条 活棋与死棋

1. 终局时,经双方确认,不能被提取的棋都是活棋。

2. 终局时,经双方确认,能被提取的棋都是死棋。

### 第9条 计算胜负

着子完毕的棋局,采用数子法计算胜负。将双方死子清理出盘外后,对任意一方的活棋和活棋围住的点以子为单位进行计数。

双方活棋之间的空点各得一半。

棋盘总点数的一半 180.5 点为归本数。一方总得点数超过此数为胜,等于此数为和,小于此数为负。

采用贴子方式的围棋竞赛,另行制定胜负标准。

## 第二章 竞赛规定

### 第10条 先后手的确定

对局的先后手,由赛会抽签编排或对局前猜先决定。竞赛规程对此应作明确表述。

猜先的顺序是:先由高段位者握若干白子暂不示人。低段位者出示一颗黑子,表示“奇数则己方执黑,反之执白”;出示两颗黑子,则表示“偶数则己方执黑,反之执白”。高段位者公示手握白子之数,先后手自然确定。双方段位相同时,由年长者握手。



## 第 11 条 贴子

正式比赛采用黑棋贴子制度,终局计算胜负时,黑棋贴还 3 又 3/4 子。例如黑方总共得 185 子则黑胜 3/4 子, 得 184 子则黑负 1/4 子, 得 184.5 子则为黑胜 1/4 子。

## 第 12 条 计时

计时是保证比赛顺利进行的重要手段之一。一切有条件的比赛均应采用计时制度。

### 1. 计时器

提倡使用电子语音计时器。允许继续使用指针式机械钟。正式比赛时,计时钟一律置于白方右手一侧。人工读秒提倡使用秒表,允许使用其他计时器。高等级的由专职裁判员负责计时的比赛,由主办方另行规定计时器种类和放置方式。

### 2. 时限

不同的赛事均应事先规定一局棋的每方基本时限。

### 3. 读秒

读秒是强制性的延续比赛的办法。在采用规定基本时限外加读秒制的比赛中,应事先明确,在规定时限内保留几分钟开始读秒。此类慢棋比赛的读秒每手棋限时为 60 秒,不足 60 秒的着手不予计时。达到 60 秒的视为已使用保留时限之中的 1 分钟。

读秒工作由裁判员执行。60 秒一手的读秒方式为:30 秒、40 秒、50 秒、55 秒、58 秒、1 分钟、还剩×分钟。用至最后一分钟时,读秒方式变为:30 秒、40 秒、50 秒,此后随即以准确的语音逐秒报出:1、2、3、4、5、6、7、8、9、10。裁判员读出“10”而棋手同时落子或尚未落于,均应判为已使用 1 分钟。

采用30秒、20秒、10秒或其他读秒办法的快棋比赛,可根据上述原则,事先规定读秒实施细则。

#### 4. 包干用时制

包干用时制是规定基本时限之内必须结束比赛的计时办法,超时判负。

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

- (1) 计时钟一律置于白方右手一侧。
- (2) 下子和按钟必须使用同一只手,不得一只手下棋,另一只手按钟。
- (3) 下单官仍须计时。
- (4) 当一方放弃盘上竞争而导致放弃着手权时,允许终止计时,双方可争之点全部归属于对方。双方地界的勘定由裁判长负责。
- (5) 提倡使用电子钟计时。使用机械指针式钟计时,以计时钟的红针倒下、分针与秒针均超过“12”为超时。
- (6) 当计时钟发生故障时,裁判长应根据实际情况作出临时更换计时钟、解释计时钟读数、对某方超时判负等果断裁决。
- (7) 裁判长有权制止无理消耗对方时间的非正常行棋。

#### 5. 定时限步制

这是象棋、国际象棋延时办法的移植。用完基本时限后,限在规定时间之内着完规定的步数。例如每10分钟限着15手等。着完规定的步数而未用完规定时间,节余时间可延至下一节使用。

### 第13条 终局

1. 除总则第7条的规定外,凡参赛一方弃权或被判负、判和的

棋局,也作终局处理。

2. 双方确认终局的次序是:先由轮到着手的一方以简洁的语言表明“棋局结束”,“棋已下完”,对方予以回应,终局即告成立。

#### 第 14 条 对局的暂停和封棋

在规定有暂停的比赛对局中,暂停时间不计人对局时限。规定的暂停时间一到,裁判员应立即指示对局双方退场,同时暂时关闭计时器,待续弈时重开计时器。

采用封棋制度的赛事,应另行制订封棋实施细则。

#### 第 15 条 棋手的职业道德和赛场纪律

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



## 第 16 条 棋手的权利和义务

1. 弘扬职业道德, 遵守赛场纪律, 维护赛场秩序, 确保竞赛顺利进行, 是棋手的义务。
2. 读秒时, 棋手有查询剩余时间的权利。如读秒至最后一分钟而裁判未以相应方式读秒, 棋手有权利要求裁判员按规定从读错之处重新读秒。
3. 对于妨碍正常比赛的违规行为, 棋手有提出意见和申诉的权利。但对于一局棋中对手违规行为的具体申诉, 须在对局进行当时立即提出, 逾期失效。
4. 在双方正式确认胜败结果之前, 棋手有权提出复核。对方有义务真诚配合复核。经对局双方和执行裁判正式确认的胜败结果, 任何人均无权改变。
5. 对局中一方离席期间, 对方可以下子。当离席方回席时, 对方有义务指明落子点。
6. 比赛终局后, 棋手有整理好棋具并按规定退场的义务。
7. 参赛棋手有准时参加赛会规定的开、闭幕式和其他礼仪性、公益性、宣传性活动的义务。

## 第三章 裁 判 法 则

### 第 17 条 行棋

1. 已由赛会确定先后手的比赛中, 如开赛后拿错黑白棋, 在第 10 手之前(含第 10 手)允许改正。超过 10 手棋之后, 一律不予改正。此后的编排工作以原先赛会确定的为依据。
2. 一方并未表示弃权, 另一方连下两着, 判第二着无效并警告一次。



3. 棋子离手,表示着子权完成。完成着子权后,再将棋子拿起下在别处,称为悔棋。发生悔棋时,由对方于下一手着子之前向裁判提出方为有效,裁判应判悔棋无效,判棋子放回原处,并向悔棋方提出警告一次。如一方的棋子不慎掉落于棋盘,经对手同意后,允许其捡起后任选着点。如双方不能达成一致意见,则由裁判长裁决。

4. 在使用计时器的比赛中,须于着子之后才能按计时器。着子之前或与着子同时按计时器的,判警告一次,不改变计时器读数。

5. 比赛过程中若发现前面下的棋子已有移动,在双方意见一致的前提下,应将移动之子挪回原处。无法确认原处时,允许挪子于双方一致认可的点。如果双方无论如何不能达成一致意见,裁判长可根据移动之子对棋局进程的影响程度,判:

- (1) 移动之子挪至合理点;
- (2) 移动之子有效;
- (3) 和棋;
- (4) 重赛;
- (5) 双方均负。

采用电脑进行积分编排的比赛,由于编排时成绩一项不可空缺,不能判双方均负时,允许采取抽签办法决定轮次的编排。

如有故意移子的证据,则应判移子者为负。

6. 比赛中,因非对局双方原因造成棋局散乱,经复盘,如双方达成一致意见,应按复盘次序继续比赛。如果无论如何不能达成一致意见,裁判长可根据实际情况,判:

- (1) 和棋;
- (2) 重赛;
- (3) 双方均负。





双方均负之后的抽签,按第三章第17条第5款的原则处理。

如对局者确属无意中散乱了棋局,允许复盘续赛。不能复盘的,则判散乱棋局一方为负。

### 第18条 提子

1. 下子后,误提对方有气之子,被判警告一次,并应将有气之子放回原处。
2. 下子后,未提或漏提对方无气之子,被判警告一次,并提取无气之子。
3. 劫争须找劫材时未找而提劫,判提劫之手无效,弃权一次并警告一次。

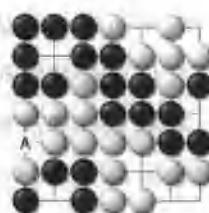
### 第19条 禁着点

棋子下在禁着点上,判着手无效,弃权一次。

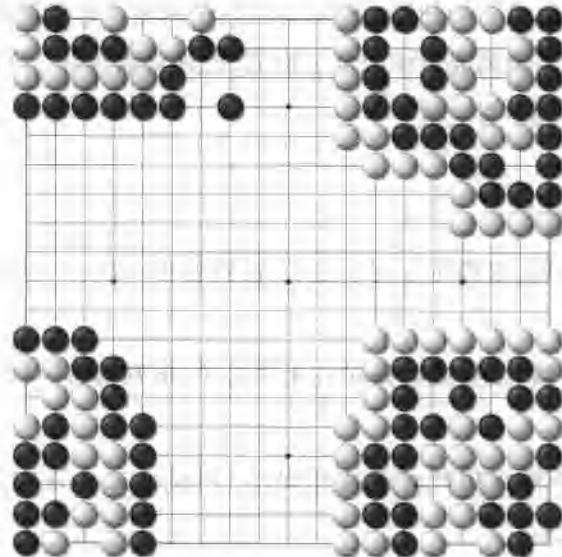
### 第20条 禁止全局同形再现

全局同形再现是妨碍终局的唯一技术性原因,原则上必须禁止。

1. 禁止单劫立即回提。
2. 禁止假生类多劫循环(如图三黑A位提劫为假生)。
3. 原则上禁止三劫循环、四劫循环、长生、双提两子等全局同形再现的罕见特例(如图四)。根据不同比赛,也可制定相应的补充规定,如:无胜负、和棋、加赛等。



图三



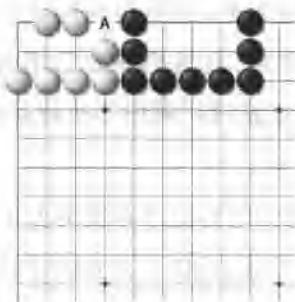
图四

## 第 21 条 终局

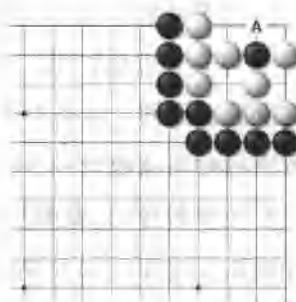
1. 轮到着手的一方提议终局，随之放弃着手。如果对方不同意就此终局，则应允许对方着手。放弃着手方随即恢复着手权利，对局重新开始，直至双方一致同意终局。
2. 双方已经确认终局，如果盘上尚留有可争之点，其归属按双活方式处理（如图五 A 点）。
3. 双方已经确认终局后，一方或双方即使又发现了有效手段，也不允许重新开始对局（如图六黑 A 之类的有效手段）。
4. 对死棋和活棋的确认，对局双方意见必须一致。如有争议，重新开始对局，由认为是死的一方先下，以实战解决。

## 第 22 条 计时

1. 赛场和住地分离的，比赛开始时，棋手迟到不得超过 1 小时



图五



图六

(含),超过这一时限判负。未超过这一时限的,在其规定时限内加倍扣除。暂停后续弈时迟到,一律打开计时器进入自然计时状态,但不设迟到判负时限。

2. 赛场和住地基本上同在一处的,比赛开始时棋手迟到不得超过15分钟,超过这一时限判负。其他规定同上款。

3. 双方迟到应按以上两款分别处理,直至判双方负。关系到下一轮抽签时,按第三章第17条第5款第5项原则处理。

4. 在不设规定时限或规定时限很短的快棋比赛中棋手迟到,应实施按时缺席读秒。棋手在读秒过程中入座,允许参加比赛。如读秒过程告终,棋手即自动失去该局参赛资格。

5. 读秒至最后1分钟超时而未着子,原则上应按判负裁决,但经被读秒方申请,也可视为放弃着手权使用虚着,改判弃权一次,允许续弈,继续实施原先读秒方式。

6. 提子是着手的组成部分,包含提子的着手,必须全部提清之后方可按钟,违者判警告一次,不改变计时器读数。读秒过程中出现提子,仍视全部提清为着手结束,应照常读秒。

7. 读秒期间棋手在对方思考时间之内离席,须征得裁判员许可,每局仅限一次。其余情形下棋手离席,一律照常读秒。

8. 比赛开始之后,发现计时器故障和失准,读数总和的误差超过每小时 2 分钟(含)的,应立即更换计时器,并参照双方已用时间按比例拨正时间。误差小于此数的,可以更换计时器但不改拨时间。单方面的时间读数改拨,须经裁判长的认可。

9. 比赛暂停时,裁判员应将前半段双方用时记录在案并经对局双方确认。续弈时如发现计时器故障和失准,并且找不到前半段双方用时书面记录时,前半段用时判为双方均摊,对执行裁判员另行教育和处罚。

## 第 23 条 赛场纪律

1. 在比赛中下假棋、搞“君子协定”等作弊行为,一经查实,可对有关棋局立即判负或判双方负。如现场已经宣布了比赛结果,已经按这一结果进行了下一轮抽签,甚至在经过数局之后才证实作弊行为,仍允许作出部分或全部取消单方或双方成绩的处罚。情节严重的,允许作出今后停赛的处罚。

2. 棋手报名参赛后,无正当理由部分或全部退出比赛,除对有关棋局判负之外,允许作出今后停赛的处罚。

3. 对于比赛中严重妨碍对方思考和扰乱赛场秩序的行为,根据情节严重程度,允许判警告一次或判负。

4. 比赛中和暂停时,当局者与其他人议论该局或者查阅有关资料的,根据情节严重程度,允许判警告一次或判负。

5. 比赛中违反第二章第 15 条第 5 款交谈规定的,根据情节严重程度,允许判警告一次或判负。

6. 无正当理由不参加竞赛规程规定的开幕式、闭幕式和其他礼仪性、公益性、宣传性活动的棋手,除通报批评之外,根据情节和社



会影响的严重程度,允许作出降一个名次发放奖金及停赛处罚。

7. 在赛场中禁止正在参赛的棋手的手机、呼机发出响声,初违者判警告一次,再违者判负。凡注视手机、呼机屏面显示内容的,一律判负。已赛完的棋手及不参赛的棋手在赛场中使用手机、呼机的,由大会通报批评。
8. 棋手在对局中违反赛会禁烟规定而吸烟者,判警告一次。再违者判负。

#### 第 24 条 警告处罚

1. 被判警告一次时,该局计算胜负时在原规定基础上,被警告方罚出一子。
2. 一名棋手在一局中被判两次警告,则判该局为负。



## 日本围棋规则(1989年)

本围棋规则是日本棋院在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。

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,从开局至第9条“对局停止”,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(pass)“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. 轮流下子行棋是对局者的权利;
2. 行棋权利的放弃(pass)是放弃者宣言停止对局,接着对方也pass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。

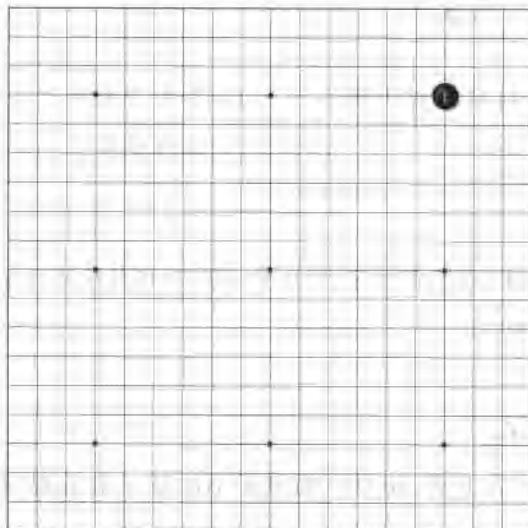


图1

#### 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。

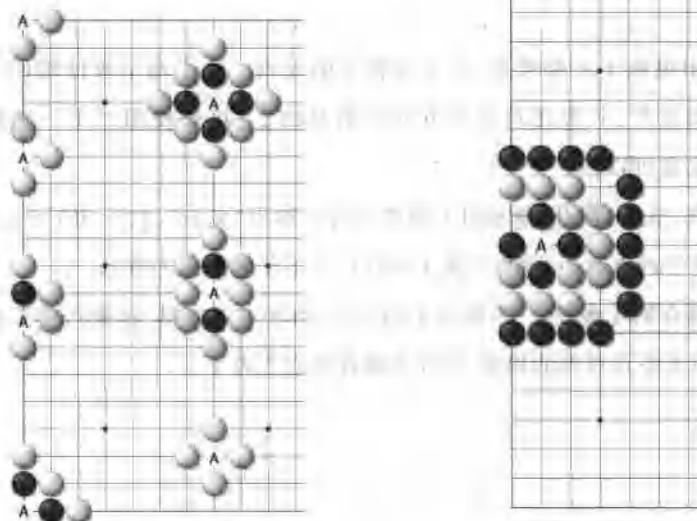


图2 黑棋不能在A点下棋。  
注:黑处仍有空点,故A点可以行棋落子。

解说:

不能在棋盘上存在的棋子;图3的白子,由于邻接处没有空点,则不能在棋盘上存在。

#### 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。

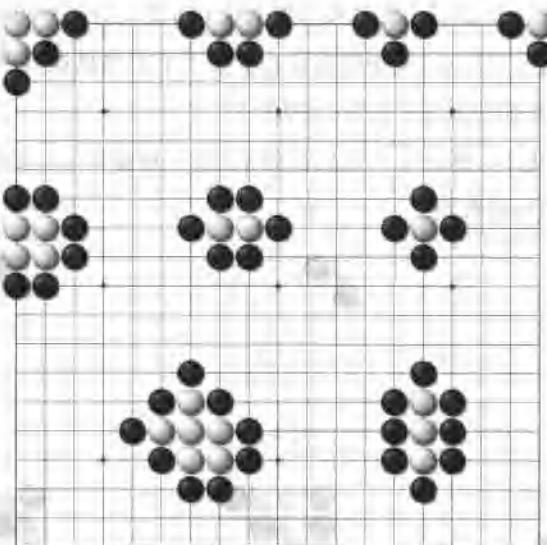


图 3

解说：

被提取的棋子：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：图 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：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;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△子处下子把黑棋提回来。由于这个目的,在别的地方下称为“寻劫材”;
3. 不“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。

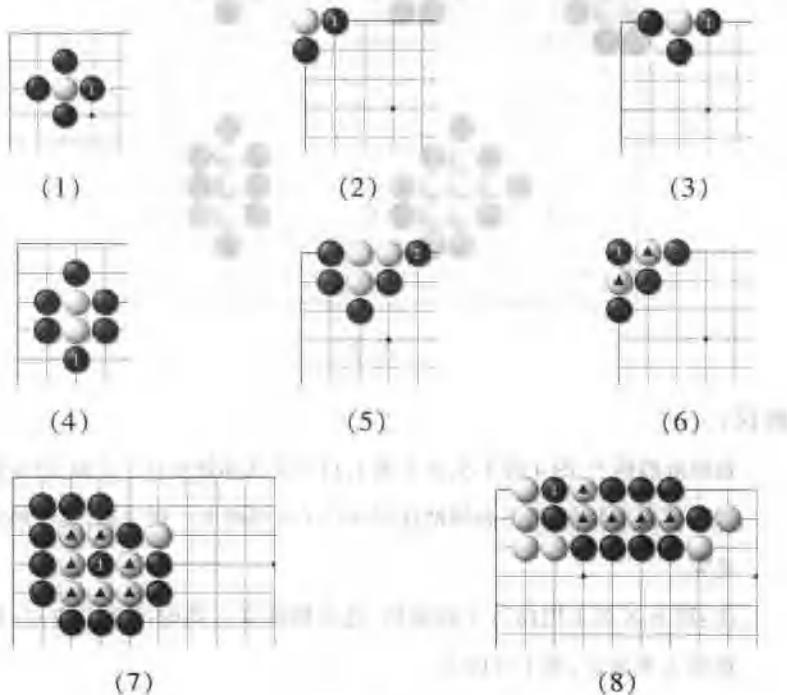


图 4

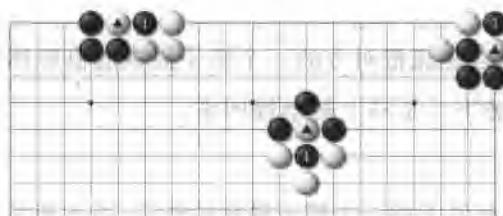


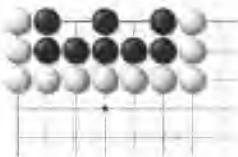
图 5

### 第7条-1 (死活)

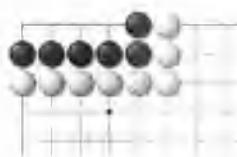
对方行棋着手后,不被吃掉的棋子,或者即使被提掉又能重新产生出不会被吃掉的棋子,则称为“活棋”。活棋以外的棋子称为“死棋”。

解说:

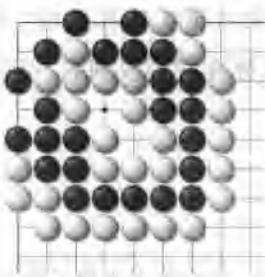
1. 对方着棋后不被吃掉的活棋:图6的1-4的所有黑棋均是活棋。
2. 即使被提取又能重新产生出不会被吃掉的棋子的活棋:图7的1-3的黑△一子、黑△二子和黑△一子,如白方着手均会被提掉,但黑方下一步棋又可把白子提取,从而产生出不会被吃掉的棋子。这是倒扑棋例。
3. 死棋:图7的1-3的白△二子、白△一子和白△四子全部都是死棋。



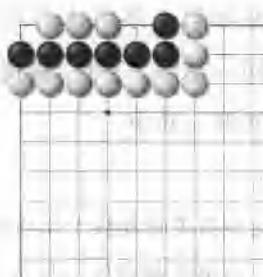
(1)



(2)

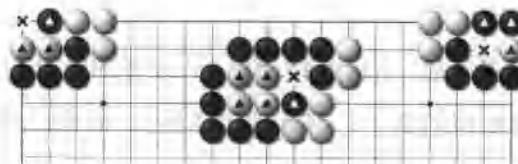


(3)



(4)

图6

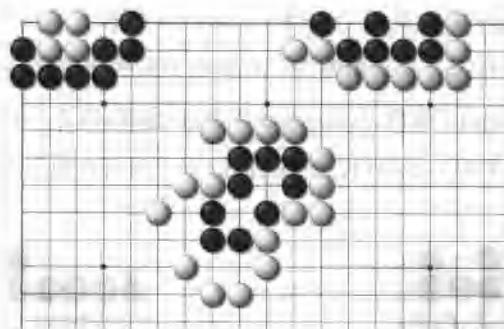


(1)

(2)

(3)

图 7



(1)

(2)

(3)

图 8 黑子都是死棋

### 第 7 条-2

在如第 9 条所述的对局停止后，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，即便盘上存在橘槽劫双活，而有无限多的劫材，也不能利用它来把劫反提过来。

(1) 黑方因为劫材多而在 A 位补棋，就此主张终局。会产生什么问

题呢?

(2) 结论是:如果这样就此终局的话,黑白双方都是死棋。

(3) 图 9 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是白下 B,黑只能弃权(根据不能反提回同一劫争的规定,故黑 2 只能弃权),白可再下 A 吃七子。

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。

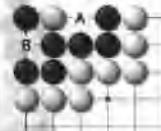
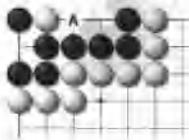
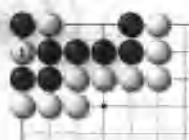


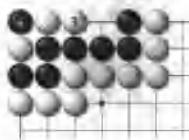
图 9 紧气劫的补棋



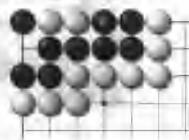
(1)



(2)



(3)



(4)

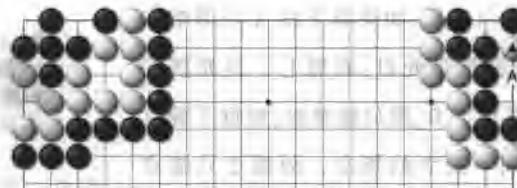
图 10 缓一气劫

(1) 黑方能否不在 A 位补棋而终局?

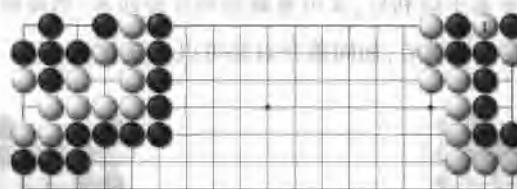
(2) 结论是:只要是白方不在实战中通过劫来加以解决,而就此终局的话,图中的白一子是死棋,黑八子是活棋,从而不必在 A 位补棋。

(3) 黑八子是活棋的理由如图 10 的 2-4 所示。黑 2 放弃着手权利一次,故可于黑 4 提回劫争。

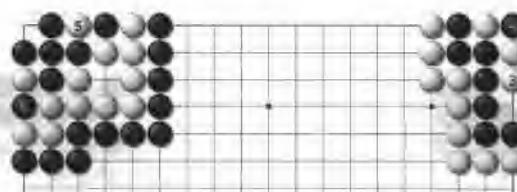
3. 反提回同一劫必须满足放弃着手的条件：同时出现两个互提的劫时，必须指定在哪一个劫放弃着手权利。



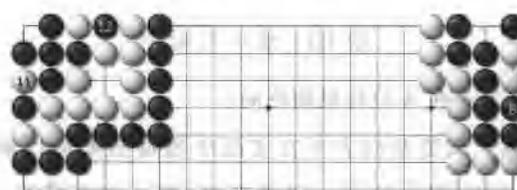
(1)



(2)



(3)



(4)

白 7 右角弃权，白 9 左角弃权，黑 10 左角弃权

图 11 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，对与右角的缓一气劫，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) 其理由如图 11 的 2-4 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。

## 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。

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。

### 1. 目与地

图 12 的 A-D 是黑棋独立生存的活棋的目，所以是地。

### 2. 双活棋与单官

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，B、C 位是双活棋中的目不是地。连环劫双活图 14 的 A、B 位，不是某一方的活棋所围住的空，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

图 15 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。

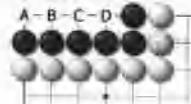


图 12

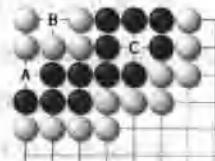


图 13

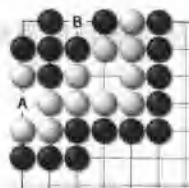


图 14

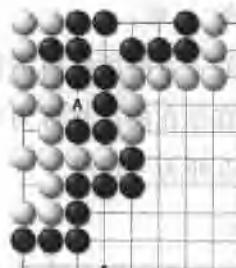


图 15

### 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子取出，加算到提子中。

解说：

地中的对方的死子，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 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。

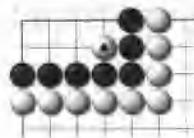


图 16

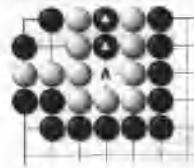


图 17

注：白棋可在终局前，在 A 位提掉黑△二子，黑补，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己方地的目  
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（如在胜负确认之前，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，可以提出己方失败来结束对局，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。

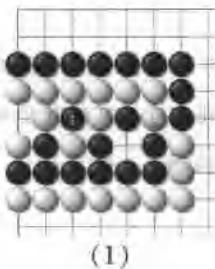
### 第13条-1 (双方负)

如第9条所述的有关对局停止后，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。

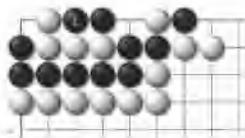
解说：

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，就都不要求重开对局，而不能就终局达成协议时，双方都为负。

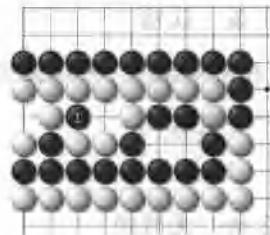
例如参考图19的1-2图的状态下“对局停止”之后，双方都发现A



(1)



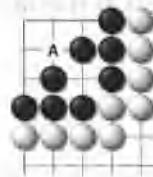
(2)



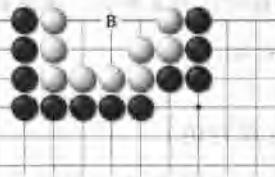
(3)

图 18

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。



(1)



(2)

图 19

第13条-2

对局中棋子移动了位置，并已继续对弈，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如何复原不能协调时，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，在犯规时即告负。

解说：

在确认胜负前，无论任何情形，当犯规着手出现即时告负。

注：胜负确认之后再发现曾有犯规情况时，根据第 10 条-4 的规定，胜负不变。

按：后面附有 25 个棋形的死活和计目的规定，篇幅较长，在中国规则看来殊无必要，略。

# 韩国围棋规则 (1992年)

KBA(韩国围棋协会)规则适用于所有在韩国的围棋比赛。KBA 围棋规则在 1992 年 1 月出版。

## 第一章 基本规则

### 第 1 条 围棋的定义

围棋是一种领土的游戏,两个对局者(黑白)用他们各自的棋子在棋盘的交叉点上下棋。

### 第 2 条 棋具

- 1) 棋子:黑白玻璃子,用来围地和吃对方的棋子。一副围棋通常有 181 颗黑子和 180 颗白子。
- 2) 棋盘:围棋的棋盘为 19×19 的方格,宽 42.5cm,长 45.5cm,一般木制(图 1)。

### 第 3 条 棋手

棋手即下棋者,可分为专业和业余。专业棋手由 KBA 给予资格,授予段位。业余棋手也可以有级和段。

- 专业段位从 1 段到 9 段,9 段为最高。业余棋手的级或段由他们的能力确定。



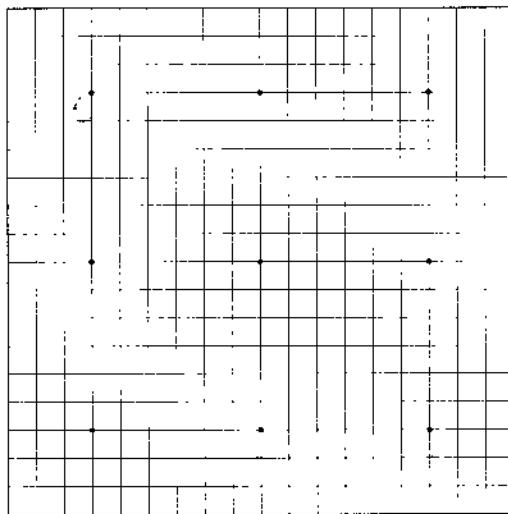


图 1

#### 第4条 对局

下围棋称为对局。由 KBA 组织的为正式对局。理想的对局应该是公平的，但业余比赛往往会有缺陷。

### 第二章 着 手

#### 第5条 着手的定义

着手就是把棋子下到棋盘上(图 2)。

#### 第6条 着手原则

交替着手，局终可以放弃。

#### 第7条 生存

任何有气的棋子或棋块留在棋盘上直至比赛结束，没有气的棋子必须立即提出(图 3)。

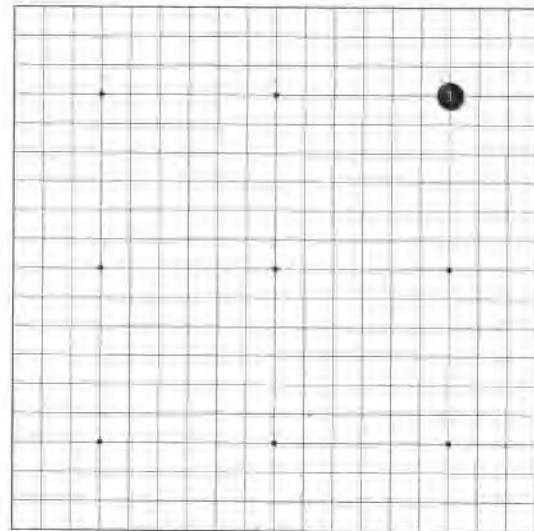


图 2

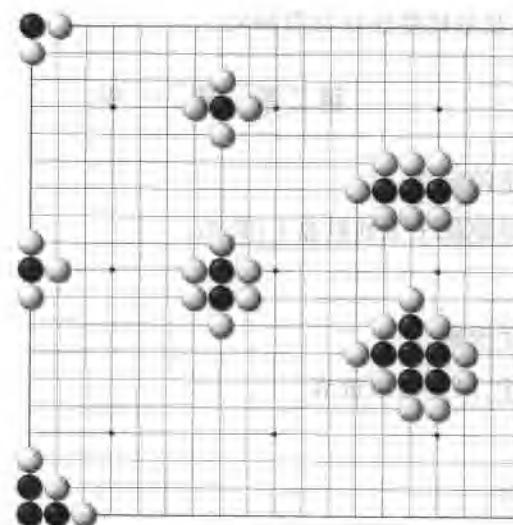


图 3

图 3 黑方必须立即提出白子。

#### 第 8 条 禁着

禁止自杀。只有当着子后对方的棋子或棋块被完全围死时才可以(图 4-1, 图 4-2)。

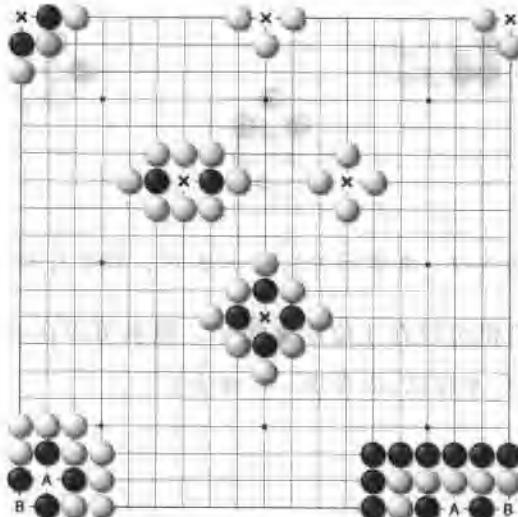


图 4-1 黑方不可以着于 X 位置, 但可以着于 A 或 B。

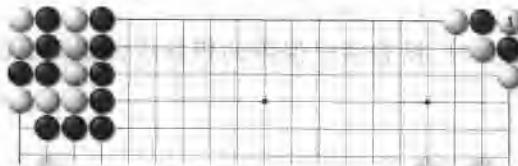


图 4-2 白方可以着于 1 位。

#### 第 9 条 打劫

在一颗棋子刚刚被吃掉的地方, 对方不可以在同一位置又把已经吃掉的子再下回去。这被称为劫。但此禁着只实行一个回合。(图 5-1, 5-2)

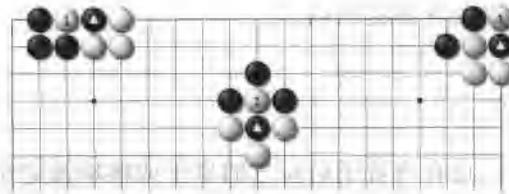


图 5-1

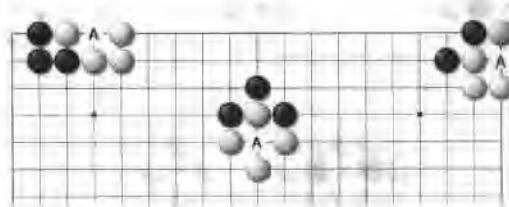


图 5-2 黑棋不可以着于 A 位，除非打劫。

图 5-1 白棋可以在 1 位吃▲黑子，黑棋可以在 A 位吃一颗白子。(本图并无 A 标记，似有误——译者)

#### 第 10 条 战俘

如果着子后一块棋不再有气，这块棋必须立即从棋盘上提出。  
(图 6-1)

在棋局结束时，没有活棋保障的棋块应该提走，无论它还有多少口气。

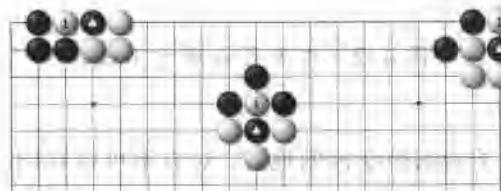


图 6-1 白棋可以着于 1 位

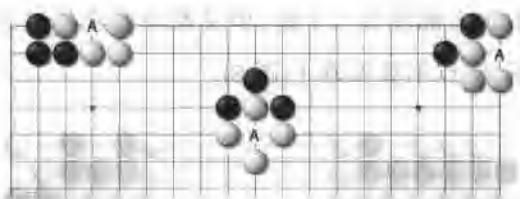


图 6-2 局终时，白棋不必再下棋即可将二颗黑子提出。  
(原文中此二图重复上二图，明显有错——译者)

### 第三章 死 活

#### 第 11 条 活棋

一块棋有或者可以有两个独立的完全的眼，就是活棋。如果一块棋没有两个眼，但是不可能被吃掉，那它也是活的(图 7)。

#### 第 12 条 公活

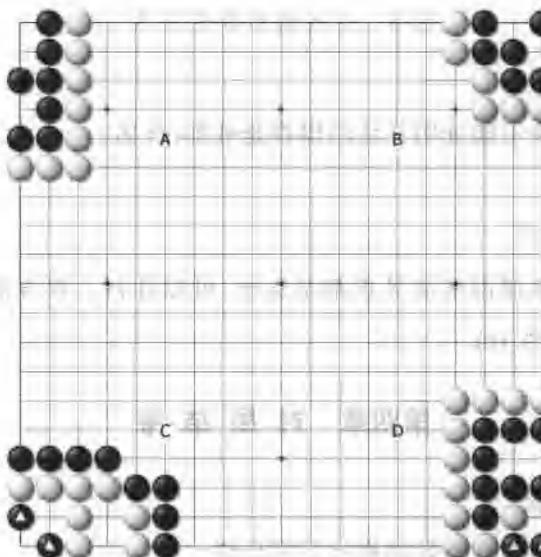


图 7A 和 B 黑棋是活的。C 和 D 里面的黑棋是活的。

在对杀中双方都没有二个眼，但又都不能杀死对方，就是公活。  
在这种情况下，空点不算作领土(图 8)。

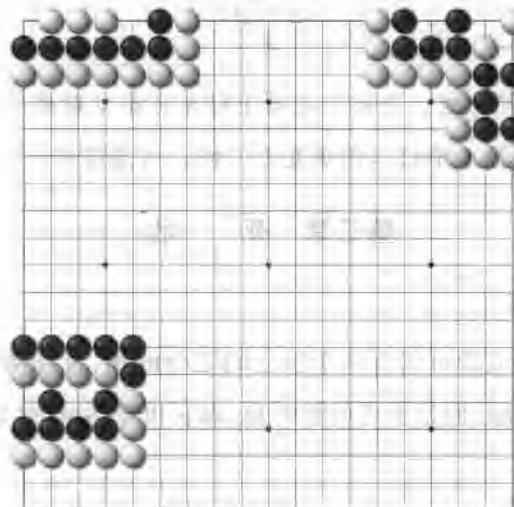


图 8 这些棋形都是公活

#### 第 13 条 死

任何一块不能证明其活的棋都是死的(图 9)。

#### 第 14 条 计目

任何活棋里面的交叉点都是领土，可以计目。双方活棋之间的单官不计。(图 10)

### 第四章 对局结束

#### 第 15 条 局终

棋局到不再有有效的棋可下时局终。

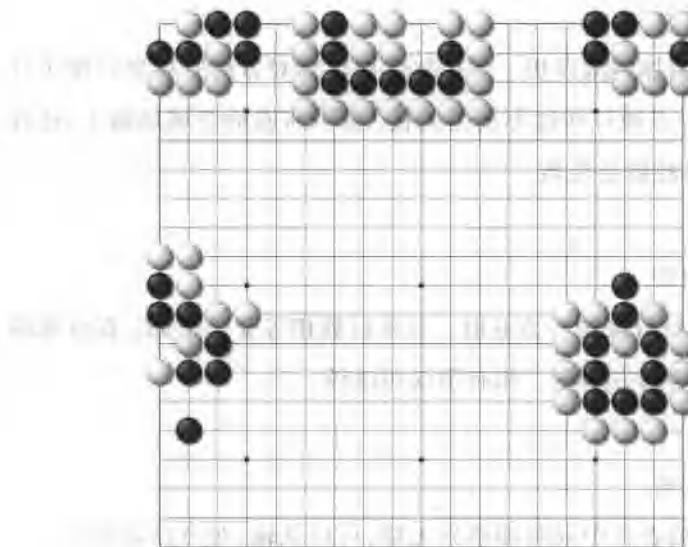


图 9 这里的黑棋都是死的，因为会被倒扑。

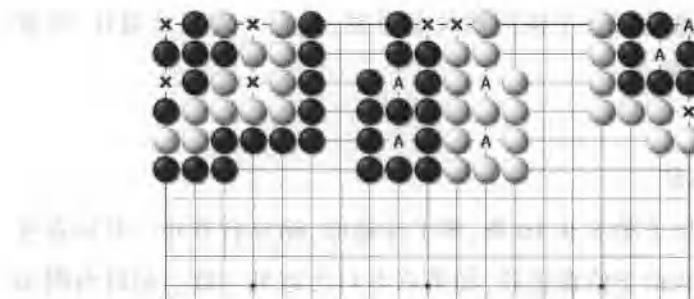


图 10 A 点都是领土。但是 X 点是单官。

## 第 16 条 对局结束

局终填满单官后对局就结束。单官由双方轮流来填，除非对方同意由一方来完成。



## 第 17 条 计算

死子提出加到战俘里。所有战俘都填到对方的空域里以便于计算。剩余的空点被计作这方所得的目。如果所有的空域填满了，还有剩余战俘，目数就是负数。

## 第 18 条 胜负

终局后，目数多的一方获胜。如果目数相等就是平局。在分先的对局中需要给白方贴先。如有争议再继续。

## 第 19 条 认输

如果对局者在中局时即感到无望，可以认输，对方自动获胜。

## 第 20 条 无胜负

如果棋盘上的一个棋形被反复重复，没有一方愿意退让，比赛就终止，无胜负。

## 第 21 条 违禁

如果违反了第 8、9、10 条，棋子应还原，除非有意外。对局者可以把移动了的棋子位置还原，如果双方对之意见一致。超时由附加规则处理。

## 补充规定

### 第 1 条 补充规定的定义和原则

1. 补充规定是为了解决特别的疑难而设置的。
2. 补充规定以公认的围棋逻辑为原则，以解决不清楚的情况。

3. 如果对于某一特别的情况，补充规定还不够用，则由 KBA 作出裁决。

## 第 2 条 强调

图 1，黑 3 是一个有效着手，它将导致公活。

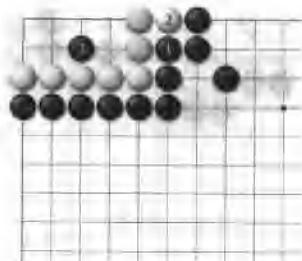


图 1

图 2，如果黑 2 是最后一着单官，白棋弃着，黑棋仍然可以继续下棋，发动攻击。

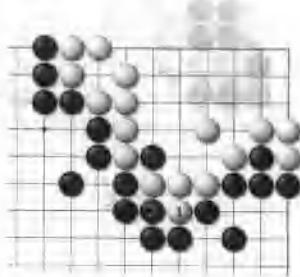


图 2

图 3-1，白棋如果确定劫材不够，不需要在 A 位下棋。

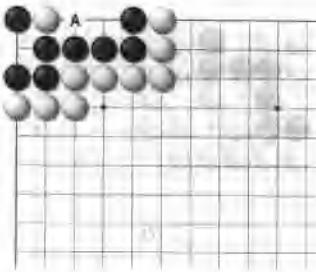


图 3-1

图 3-2，如果确定白棋劫材多，白 1 就可以杀死全部黑棋，白棋不需要实际再下。

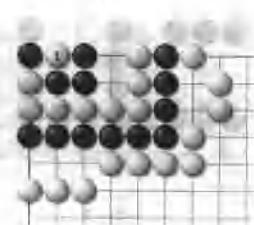


图 3-2

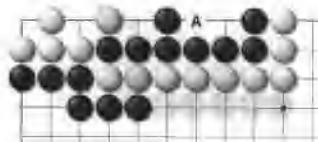


图 4

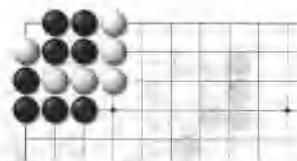


图 5

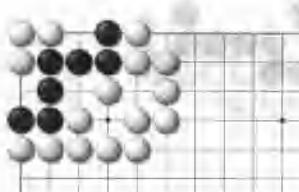


图 6

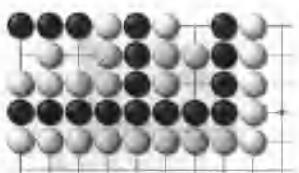


图 7

图 4,白棋必须在 A 位下子,以公活,因为黑有获得这一目点的权利。

图 5,如果如图局面一直保持到对局结束,没有一方有下棋的表示,那就认为是公活。

### 第 3 条 死活

#### 1. 盘角曲四

图 6,黑棋是死的。劫材的数目是有限的,杀死黑棋是白棋的权利。

#### 2. 对杀时的盘角曲四

图 7 和 8,虽然长串黑棋不是活形,但如果此形一直保持到终局,应是白棋死,因为黑棋盘角曲四可杀白。

#### 3. 带有大小眼对杀的劫

图 9,白棋是死的,因为只有黑棋能杀白,白棋不能。

#### 4. 连环劫

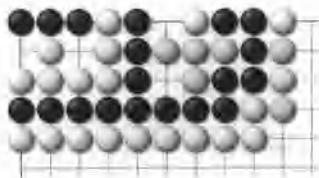


图 8

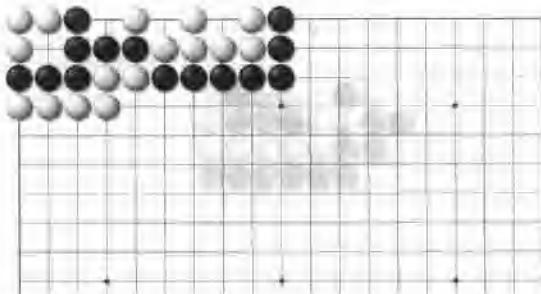


图 9

有一个眼对杀的连环劫

图 10, 黑棋是死的, 因为只有白棋能杀黑。但是如果另外的地方还有一对劫, 或者类似的双方有同等权利的棋, 则对局终止, 遇有这种情况, 通常此局取消。(图 11, 12, 13)

5. 连环劫或循环劫实行对局终止的规则。如果双方都不相让, 坚持循环, 此局就取消。

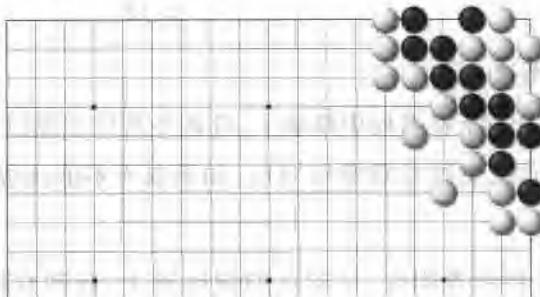


图 10

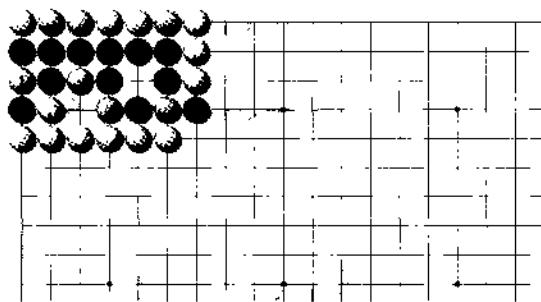


图 11

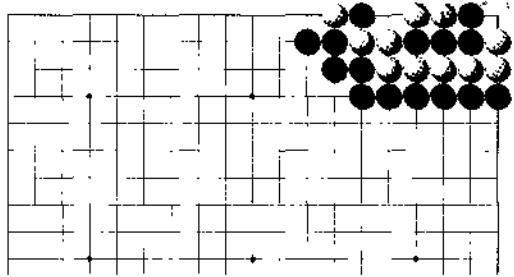


图 12

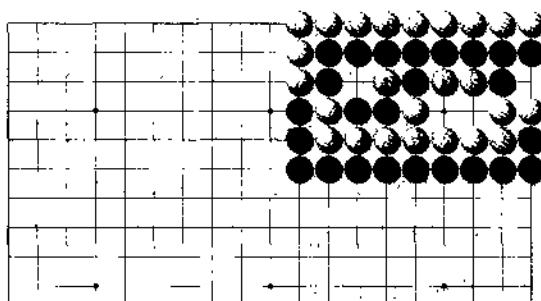


图 13

#### 第 4 条 争端解决

1. 如果一个棋子在对局中移动了, 应该将其尽可能回到原来的位置, 如果不可能, 就按现状继续对局, 如果双方不能达成一致, 就双方作负。
2. 在锦标赛或者职业、半职业的锦标赛上, 裁判有最后的决定权。



## 应氏围棋规则

### 仅选棋局规则部分

#### 第一条 着手：着分虚实、除穷任择（图解 A1-19）

围棋：围棋乃“争点”之竞技，争得之点，不论子空皆为“域点”。域点较多为胜方。

对局：围棋之比赛称为“对局”。对局分黑白两方，空枰开局，黑先白后，一次一手，称为“着手”。终局后，须填满计点称为“计点胜”，无须计点称为“不计点胜”。

着手：着手简称“手”，本规则分实手、虚手。实手以棋子着于着点，有棋形变化及手数增加。虚手无棋子着于着点，无棋形变化仅手数增加。对局以实手开局，虚手终局。

实手：实手之着点选择，除同型反复或循环之“变穷”着点外，任意择点。本规则创“除穷任择”为择点唯一限制。颗子自尽、热子提取、越环再搅，变穷禁着。块子自尽，变未穷，不禁着。

虚手：单方虚手认输，着手自然终了。其余单方虚手如无权争点之“让手棋”及无点可争之“偏单官”必须着手继续。单官着完各一虚手着手休止。死子清完再各一虚手着手终了。

## 第二条 提取、气尽提取、提证死活 (图解 B1-20)

**气尽**: 凡死活有关之棋子, 其贴邻空点称为“气点”, 简称“气”。  
**气之类别与死活**: 恒气单活、衡气双活、虚气不活、争气劫活、换气搅局、无关互活。棋子之内外虚气着完称为“气尽”。

**提取**: 凡气尽之棋子, 不论被尽或自尽, 由尽其气者, 移置于棋枰之外, 称为“提取”, 简称“提”。双方同时气尽, 提取对方棋子。

**死活**: 棋子之死活以“可否提取”为准。可以提取为死子, 不可提取为活子。清除死子如有歧见, 本规则以“提证死活”为唯一死活准则, 不得以判例定死活。

## 第三条 打劫: 变穷打劫、劫分争搅 (图解 C1-16)

**覆子**: 凡可反复或循环提取之棋子称为“覆子”, 有单覆子、双覆子、三覆子。覆子连续提取不加限制为“变穷”, 加以限制为“打劫”。

**劫型**: 由覆子所构成之棋形称为“劫型”。本规则打劫创“劫分争搅”, 任何劫型必有结果, 废无胜负判例。

**争劫**: 死活未定反复争气称为“争劫”。反复所争之覆子称为“热子”。凡提取热子必须间隔一实手或虚手。

**热子**: 所有单覆子提后成为“单热子”, 双覆子逢双成为“双热子”。争三劫除单热子外, 另一单或双覆子视同热子成为“李热子”。

**搅劫**: 死活已定循环换气称为“搅劫”。造成搅劫一方称为“搅方”。搅方迫使对方或利用双劫循环提取, 造成“无热子”之搅劫。凡越环再搅, 必须随时禁止搅方续搅。

**注三**: 双热子、李热子, 双方连续误提相等手数后, 再按提取热



子规则免罚，见第二章罚则。

#### 第四条 计算：子空皆地、填满计点（图解 D1-6）

**准则：**本规则以“子空皆地”为计算准则。双方域点之和必为棋枰点数，双方域点之差则为胜负点数。

**实务：**本规则创“填满计点”为计算实务，原有棋形一子未移，胜负点数一目了然。应氏量斗棋罐用于填满计点。

**填满：**双方棋子各自填完后，有余空称为“胜空”，有余子称为“负子”。邻界黑白兼有之双活空，称为“分空”，双方各填其半。仅有唯一分空时，双方不得填子。

**区位：**胜空应位于角点，如无角点改于边点。负子填入对方胜空。局差还点、时差罚点，二点折一子，分区填于胜空或分空邻近之腹点。

**计点：**胜负之点数以“差值”为准。胜空差值为一点，负子、还子、罚子，每子二点。无差值之棋局，双方域点相等，称为“和棋”。

### 应氏计点制围棋规则图解

#### 图解 A 虚手之限制及其手数功能

虚手与着手弃权定义不同。虚手有严格限制，着手弃权并无限制规定。虚手是围棋规则术语，着手弃权是一般用语。

虚手除“无权争点”与“无点可争”及中途认输外，不得虚手。

1. 单方无权争点之虚手，造成“让手棋”。

图例 A1 中的白 2、4 是虚手 无权争点——让手棋(白让二手)

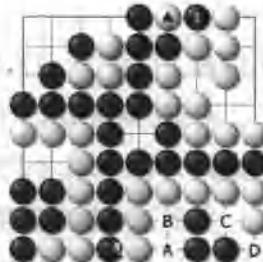
2. 单方无点可争之虚手，造成“偏面单官”。

图例 A2 中的白 2、4、6 是虚手 无点可争——偏面单官

3. 单方虚手, 对手着手继续。图例 A1、A2。



图例 A1



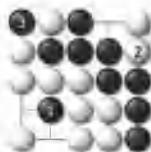
图例 A2

4. 双方各一虚手, 连续二次虚手, 着手休止。因二次虚手后仍可“隔虚提劫”, 清理死子如有死活歧见, 着手尚须继续。所以二虚只能称为“休止”而非“终了”。图例 A3 至图例 A8。

间隔虚手提劫实例(5×5)小棋盘。图例 A3-A8。

二虚休止, 仍有死活纠纷。隔虚可以提劫, 四虚方可终局。

5. 双方清完死子再各一虚手, 再无任何争执, 着手终了。



A3 是否终局? 死活如何?



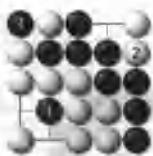
A4 白 4 是虚手, 实手互攻



A5 互攻继续

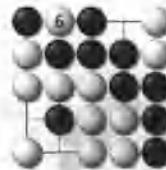


A6 结果黑棋全灭



A7 白4黑5是虚手，

黑以虚手应之，结果



A8 隔虚可提黑全灭

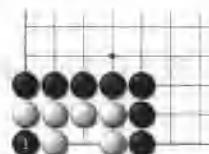
着必有变，变穷禁着。谓之“除穷任择”。

实手着点之选择，除变穷之着点外，任意择点。谓之“除穷任择”。

变穷之一般用语：(一)着了等于没有，即颗子自尽；(二)着来着去老样子，即同型反复或循环之争劫或搅劫。若无禁着规则，反复或循环提取，永无止境，成为变穷。

1. 颗子自尽变穷禁着。

图例 A9。

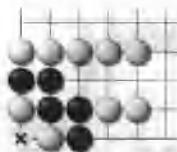


图例 A9

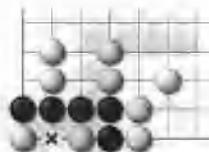
2. 块子自尽可作劫材——白可着于×位。

块子自尽变未穷不禁着。块子自尽可以产生史无前例之创新变化，围棋变化越多越好，禁止变化之规则是不合理规则。

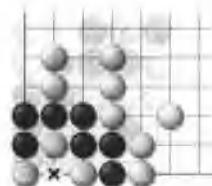
图例 A10-A15。



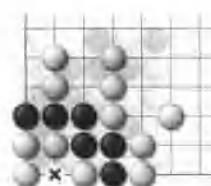
图例 A10



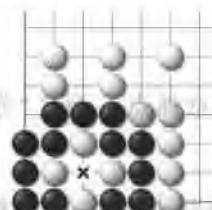
图例 A11



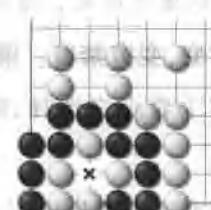
图例 A12



图例 A13

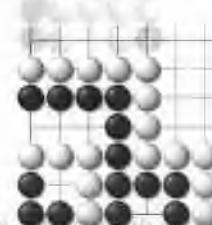


图例 A14

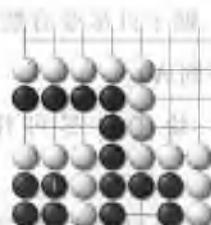


图例 A15

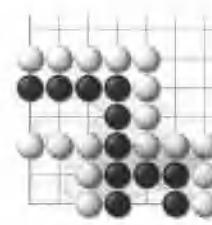
块子自尽可以紧气 图例 A16-A19。



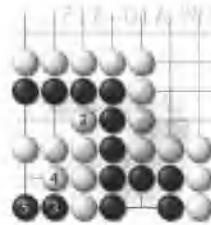
A16 原形



A17 自尽



A18 提后



A19 双活



“除穷任择”是应氏规则极重要的原则。“穷”就是“变穷”，变穷即同型反复或循环，而无法终局。所以只要“禁止变穷”，其余的禁止都是多余的，多余的禁止，使棋局变化减少，这是制定围棋规则的大忌。

中国传统规则有两项多余的限制：

(一)对子棋和让子棋都有大量减少变化的座子限制，这完全是多余的不必要的。

(二)块子自尽尚有变化而规定为禁着点，这显然也是不必要的限制，会减少棋局的变化。围棋变化越多越好，除穷任择是废除不必要的限制，增加传统规则无法出现的变化。

日本围棋界几百年来，有两大贡献：

(一)废除对子棋的座子，增加大量对局变化，可惜让子棋的座子还未废除，也许是为了白方的方便，应该赶快废除。

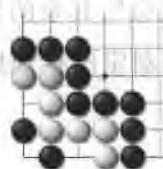
(二)废除“块头还子”，增加了进三三点角的种种变化。在“块头还子”制度下，点三三进角大致要损失四点左右，所以中国古谱很少开局时就点三三进角。

### 图解 B 提证死活，绝无例外，以“盘角曲四”为例。

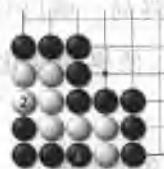
棋子之死活以“可否提取”为准，可以提取为死子，不可提取为活子。提证死活，绝无例外。乃客观、合理、公平之死活准则，死而无冤，绝无纠纷。

盘角曲四死活条件：图例 B1-B10

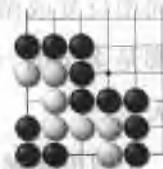
### 基本型 常见被动劫杀过程



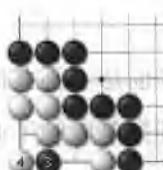
B1



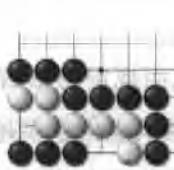
B2



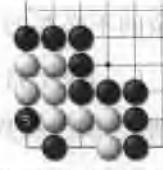
B3



B4

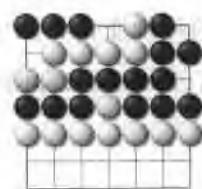


B5

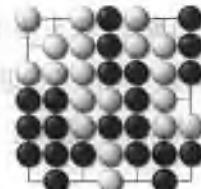


B6

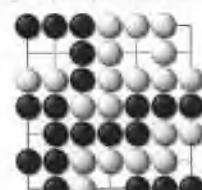
### 盘角曲四死活与全盘息息相关



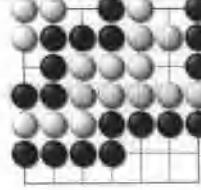
B7 无劫净死



B8 劫大共活



B9 劫小交换



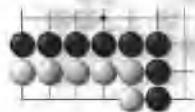
B10 先攻者胜

## 气之五类八型

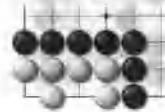
凡死活有关之棋子，其贴邻着点称为“气点”，简称“气”。气乃棋子死活之命脉，有气即活，无气则死。气之类别与死活关系，共有五类：(一)恒气单活；(二)衡气变活；(三)争气劫活；(四)换气搅局，死活不变；(五)虚气不活。

气之型式共有八型：恒气与衡气为活棋，其气必配对成双。无法配对成双之气，则为死棋之虚气。单式气型有四：(一)地气、(二)眼气，皆属恒气。(三)公气、(四)劫气，皆属衡气。图例 B11-B20。

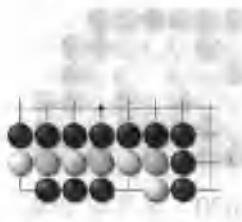
单式气型 图例 B11-B14



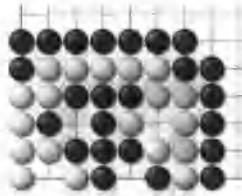
B11 地气



B12 眼气



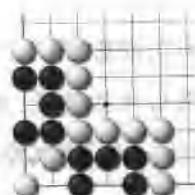
B13 公气



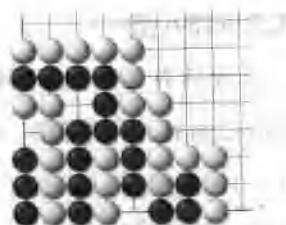
B14 劫气

衡气尚有复式气三型及复合虚气一型，(五)公眼合气；(六)公劫合气；(七)眼劫合气；(八)虚气复合型式为无法配对成双之眼气或劫气及一盘虚气。争气与换气详见图解 C。

复合气型 图例 B15-B20

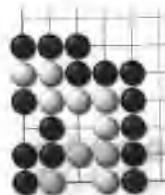


B15 公眼合气

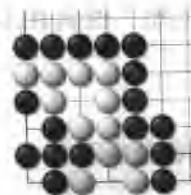


B16 公眼合气变型

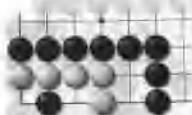
注：此公眼合气变型，乃日本围棋规则专家贝瀬尊明所作，黑白各三子实为各一眼。



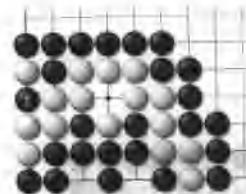
B17 公劫合气



B18 眼劫合气



B19 虚气

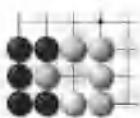


B20 虚气复合型

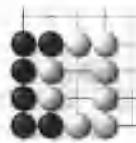
### 图解 C 劫分争搅，局有胜负。

双方各一虎口对峙成为劫型，其中所含异色棋子称为“覆子”。因为虎口中所含之子，双方可以反复或循环提取，所以称为“覆子”。有单覆子、双覆子及三覆子三类。图例：C1-C4

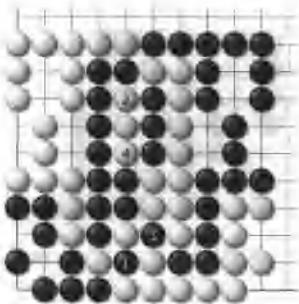
三覆子搅劫实战例，白2与黑7为循环利用劫材搅局，应予



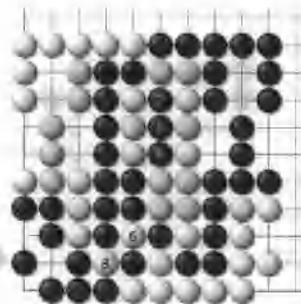
图例 C1 单覆子



图例 C2 双覆子



图例 C3-C4 三覆子实战例

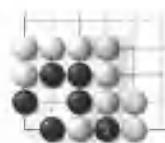


禁止。

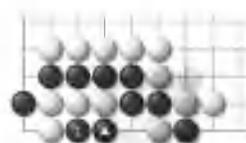
反复提取为“争劫”。循环提取为“搅劫”。不论反复或循环，如无规则加以禁止，一定造成“变穷”，变穷则妨碍终局，对局无结果。争劫之热子立即提返，双方互不相让，提来提去永无止境，就是“变穷”。因此争劫规则规定：凡提取热子必须间隔一实手或虚手，变穷禁着，除穷任择。

另外，除子争劫提热子外，搅劫之越环再搅永无止境，也是变穷。因此搅劫规则规定：凡越环搅局必须随时禁止搅方再搅。搅局以第一循环为限，超过第一循环之搅局，称为“越环再搅”。争劫之热子立即提返与搅劫之越环再搅，都是变穷，必须禁止。否则日本规则之“无胜负”永远无法消失。

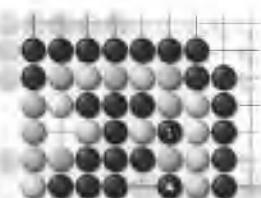
争劫单、双、三三种热子构成之单劫与三劫，四图例；图例 C5-C8



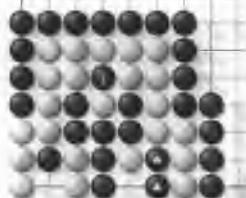
C5 单活子——黑1



C6 双活子——黑1与黑▲

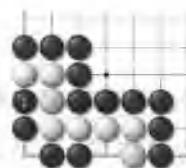


C7 三活子——黑1与黑▲

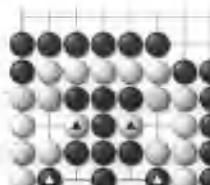


C8 四活子——黑1与黑▲▲

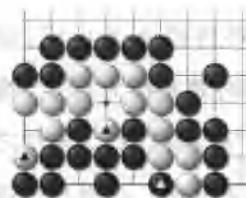
搅劫之活搅，所谓活搅即欲杀对方活棋或双活而搅，四图例；图例 C9—C12



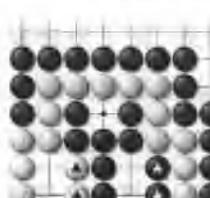
C9 类似劫型送二还一  
黑1成为活搅搅方



C10 四劫衡气双活  
双方皆可为活搅方



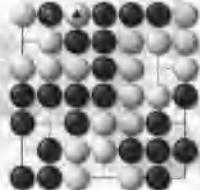
C11 有眼三劫衡气双活  
黑方可为活搅方



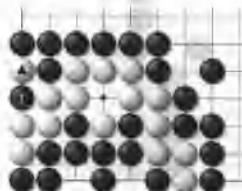
C12 双覆子衡气双活  
双方皆可为活搅方



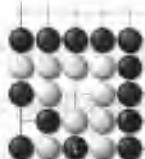
搅劫之死搅，所谓死搅即为己方死棋而搅，四图例：图例 C13—C16



C13 双劫假生 白利用右下双劫为死搅搅方



C14 有眼假三劫 白无法粘劫为死搅搅方

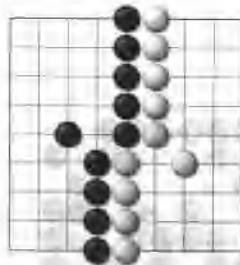


C15、C16 全局两块双劫串连成为死搅，搅局变穷 黑为死搅之搅方，禁止越环再搅则死定

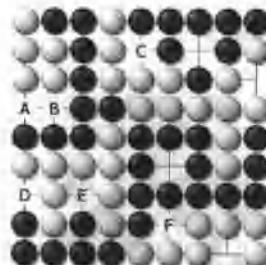
#### 图解 D 子空皆地、空属地界。

终局后，棋枰上所有死子全部清理完毕。棋枰上只有三种符号（一）黑活子、（二）白活子、（三）棋枰的空点。这三种符号的总和必定等于棋枰枰点点数。所以子空皆地就是每一枰点都是“地”，“每点必计，无点不计”。361 点没有一点不是“地”，活子确定地界，属空乃地界内之领土，地界全黑为黑空，全白为白空，地界黑白兼有则为“分空”。

当盘面上产生双活的棋形时，双方公气所形成之空点，其邻界由黑白棋子共同组成，称为“分空”，其权利由双方平均分配。



图例 D1 黑空与白空



图例 D2 分空

### 图解 D 填满计点实务说明。

(一) 简介：填满计点乃配合子空皆地之唯一完美计算实务。应用“以子量地”之方法，以已知子数之和，量出未知域点之差。终局后，360 子全部填于 361 点，必剩一个胜空，若非胜空则为分空。分空仅有一空时，不得填子，但分空超过一空时，可由双方各填一半。

填满计点之优点：(1)全枰棋形丝毫未动。(2)胜负点数一目了然。更有填满图形之整洁美，以及保持子数完整无缺之特点。乃计点制规则首创之科学化计算务实。其计算速度经长期实验，最快一分钟，通常两分钟，最慢三分钟。

#### (二) 差值：构成差值子空之因素有二：

1. 反填于异色空域之子：负子、还子、罚子。
2. 剩余或不得填入之空：胜空、分空。

每一棋局之胜负点数皆由差值子空组合而得，其可能之组合有四：

1. 胜空组。
2. 胜空负子组。
3. 分空组。
4. 分空负子组。

经常出现之组合 99.5% 以上为 1、2 两组。

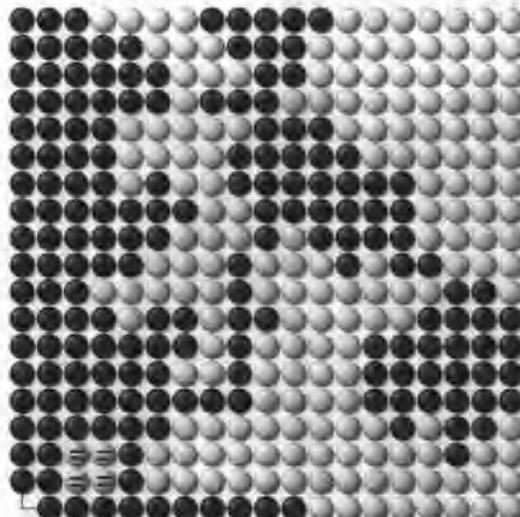
(三) 差距: 计点制规则胜负点数之差距, 以二点为一单位。361 点中甲方多占一点, 则乙方必少一点, 一正一负, 相差二点。局差还点、时差罚点乃胜负点数之调整, 其调整差距亦应以二点为一调整单位, 不得有奇数点数之调整。

(1) 无分空之棋局, 其胜负点数为奇数。

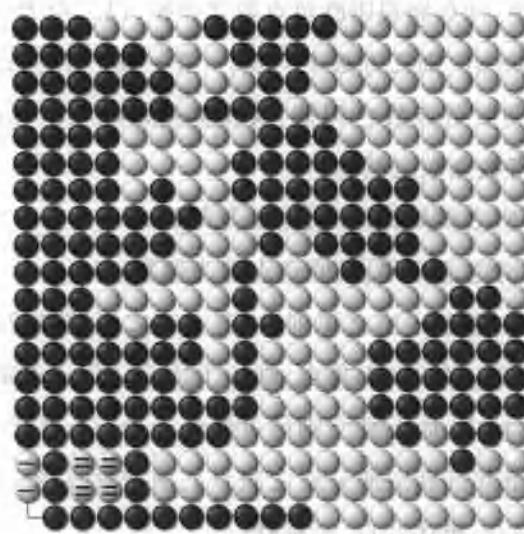
(2) 具有分空之棋局, 其胜负点数为偶数。

(四) 区位: 差值子空之填列, 应有一定之区域与位置。胜空应位于最大最厚之一角, 如无角点, 则位于边点。负子规定填于边点, 若有胜空应紧接之, 如无胜空则尽可能邻近分空。还子、罚子, 应分区填列(并尽量邻近胜空或分空之腹点), 使净胜点数一目了然。

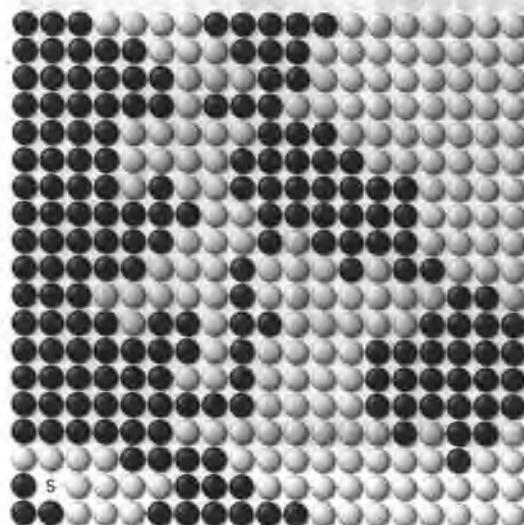
1. 胜空组合: 黑还八点, 一点胜。



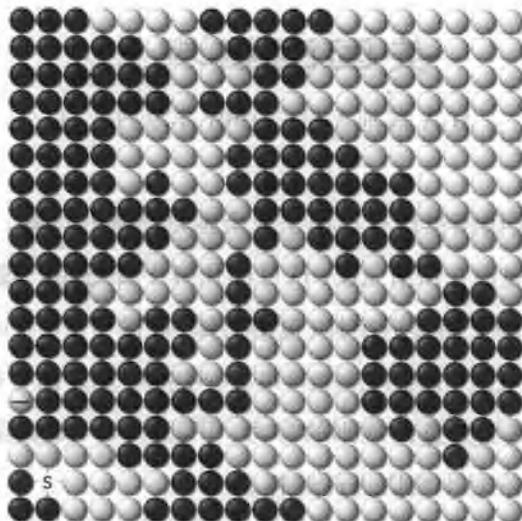
2. 胜空负子组合：黑还八点，五点胜。



3. 分空组合：互不还点，和棋。



4. 分空负子组;互不还点,黑二点胜。



## 美国围棋规则

AGA 规则委员会 1991 年 9 月 1 日

以下是美国围棋协会适用于业余围棋比赛的规则。除非另有特别规定,这个规则在所有 AGA 认可的比赛中都适用。规则的正文用黑体,解说和例子用普通字体(包括斜体,带括号)(译者注:为保持体例一致,本译文正文用普通字体,解说等用小一号字体)。并插有例图。

作为对更加完整的规则的参考,只要和本 AGA 围棋规则在内容上等同,允许对本规则进行解释。

内容等同指的是解释的结果在任何情况下和本规则等同。

根据 AGA 比赛规章制定补充规则,包括时限,棋手行为规范,监督的任务等等。

### 第 1 条 棋盘与棋子

围棋是一种对局双方之间的谋略的游戏,通常在  $19 \times 19$  道的棋盘上下棋。也可以在较小的棋盘上下棋,如  $13 \times 13$  及  $9 \times 9$  就是最常见的两种。对局开始时棋盘是空的,除非有让子(见第 4 条)。对局双方为黑方和白方,他们使用的棋子即黑棋和白棋,数量要足够。

为了记录需要,棋盘的横线从黑方的底部开始标以 1, 2, 3, … 19; 竖线从黑方左边开始标以 A, B, C, … T(空缺 I)。棋盘上的点可以用它的坐标表示(例如 A-1, C-3, T19 等等)。



## 第2条 下 棋

对局双方轮流下棋，黑方先下。如果是让子棋，则在黑方放好让子后，由白方先下。一着棋可以是将己方的一个棋子放到空的交叉点(包括棋盘的边和角上的点)上，也可以弃着。某些着法是禁止的(见第5条和第6条)，但弃着总是允许的(见第7条)。如果用后面将要叙述的方式(见第12条)控制了某些地域，就获得了点数。游戏的目标是终局时获得的点数比对方更多。

## 第3条 贴 点

如果是分先(即没有让子)的对局，黑方须贴给白方5又 $\frac{1}{2}$ 点，以抵消先行优势。这些点数将在游戏结束后加进白方获得的点数之中。如果是让子棋，则黑方须贴还白方 $\frac{1}{2}$ 点，以避免和棋。

## 第4条 让 子

对局可以设置让子，以平衡双方的棋力差距。棋力较弱的一方执黑，也可由黑方先行而只贴还白方 $\frac{1}{2}$ 点(即所谓让一先)，也可由黑方先在棋盘上摆2至9个棋子，然后由白方下第一步棋。

在横线的4, 10和16，竖线的D, K, 和Q有9个星位，见图1。

除非有特别情况，让子以一定阵式放置。在小于19道的棋盘上下多于9个的让子棋是不标准的(以下略去关于9个星位的位置坐标和让子的布置的表述——译者)。

如果对局者协议使用地域算法来计数(见第12条)，则黑方从第二个让子开始，每多让一子，还要多贴还白棋1点(黑方对子每一颗让子要还出一个附加点)。

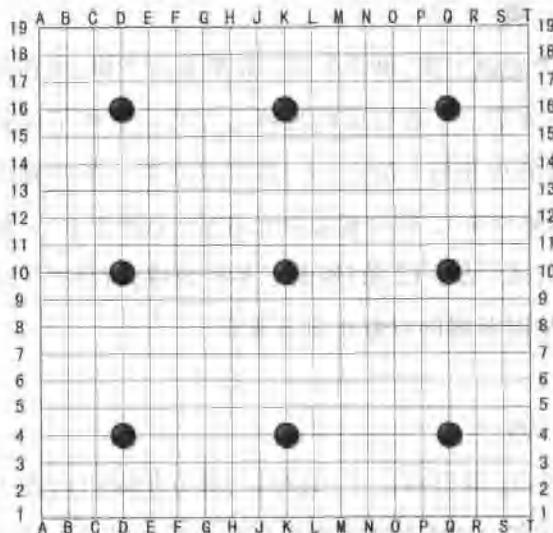


图 1

## 第5条 提子

同色的棋子之间，如果沿棋盘上的横线或竖线（不是对角）相邻，称作相连。由同色的棋子相邻连接而成的一些棋子组成一块（串）棋。一块棋如果在水平和竖直方向（不包括对角）都没有空点，就是被对方的棋子围死（这样相邻的空点称为这块棋的气）。

当一方下棋后，若对方的某个棋子或棋块被这一方的棋子完全围死，则该棋子或该棋块就被提取出盘外。被提的子成为提掉它们

的那一方的战俘。禁止对局者着子后使自己的某块棋被完全围死（即无气），除非能使对方的棋子围死被杀。

即下面的着法是允许的：在对方的棋子中间的空点填一颗子，虽然在杀棋同时下的棋子或棋块也被死子包围，见图2；但自杀是不允许的。

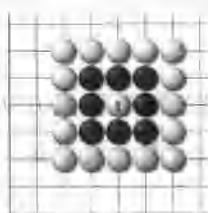


图 2 白1杀黑棋

## 第6条 全局同形再现(劫)

禁止下棋后重现先前出现过的一个全局棋形，而且轮下棋的一方也相同。

最典型的例子是这样的一种棋形，在该处双方可以交替地提和回提一个棋子。这就是劫(见图3)。一方首先提子后，下一方不可马上提回，因为这会使全局同形再现，而必须下在别处，或弃着。然后先提子的一方可以粘劫(或者用其他的方式消劫)，或者下在别的地方(即是对对方上一着棋的应着)。如果棋盘上的棋形改变了，这个劫还没有解决，对方又可以再提子，这时起始方就不可以马上提回了。这个过程就是打劫，寻劫材。

还有很少见的多重的劫，或者其他循环棋形，原则上按同样的方式处理：对局者必须避免还原全局同形，因此必须周期地、交替地、强制性地离开这个还原的棋形寻劫材。

## 第7条 弃 着

轮一方下棋时允许弃着，即不在棋盘上着子，而是交给对方一个棋子作为弃子。

正常情况下，如果棋盘上还有有价值的棋可下，对局者不会弃着，至少他不必要放弃一个弃着的棋子。因此弃着表示对局者认为棋局已经结束。当然，对方可以自由地选择继续下棋，如果他认为还有有价值的棋可下，弃着的一方当然可以应棋。

## 第8条 禁 着

禁着即违反规则的着法。例如在对方下棋前下了两着，下到有子的点上，自杀、提劫导致全局同形。如果一方走了一步禁着，该步应被判无效(如果是连下两着，则该两着均无效)，并视作弃着一步。

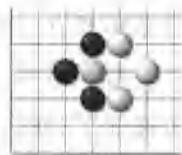


图 3



并交给对方一枚弃子。

对于禁着，对方必须在下棋之前就提出，如果一方下了棋，另一方接受了，那么这棋就事实上有效。如果发现一方在较早的时候下了一步禁着，棋局将继续，除非对局双方能对先前棋形和从那一点开始的经过达成一致。

## 第9条 终 局

通常，两步连续的弃着表示对局结束。在两步弃着之后，对局双方必须就棋盘上所有棋子的死活状态达成共识。如果双方一致认为继续进行下去必然会被提取的棋子，就判为死子。如果双方能对所有棋块之死活状态达成共识，则死子被提出盘外，成为对方的战俘，然后按第12条计算胜负。如果对某些棋块的死活有争议，则按第10条继续对局。

## 第10条 争 议

如果对局双方都弃着后，未能就棋盘上某块棋子之死活达成共识，则对局恢复，由最后弃着的一方的对方先下。直到双方对棋盘上所有棋块的死活达成共识为止，若始终不能达成共识，而对局双方又连续各下两步弃着，则对局也结束。这时所有棋盘上的棋子都视作活棋。在这期间吃掉的所有棋子都应该加到战俘里去。

如果对局者语言不通，可以采用如下方式：两次连续弃着以后，一方指点他认为的对方死子，如果对方不同意就也指点这些棋子。如果一方表示某一块棋子是死的，他就弃着，像通常一样给对方一个弃子，对方也采取同样程序。对于任何一个点，对局者都可以恢复对局，无论是继续下棋以证明死棋还是弃着。如果对局双方都弃着，这就表示双方没有不同意见，对局结

束，双方都认为是死的棋子提出盘外。如果双方都弃着，而仍然有争议，则所有还在棋盘上的棋子都是活的，就在这样的局面下计算。

## 第 11 条 收 后

最后一手棋必须由白方下，如果需要的话，这步棋也可以是追加的一步弃着，并和通常的弃着一样交给对方一个弃子。在整个对局过程中，双方的着子数与弃子数之和必须相等。

## 第 12 条 计 算

终局后，有两种计算得点数的方法。一种是计算空域，一种是计算地域。对局者应在对局之前确定用哪一种方法。如果没有约定，则就认为是计算空域。

虽然对局者在两种不同的方法下会有不同的得点数，但对局结果是相同的。

空域：棋盘上被单色的活子围住的空点为该方的领地。

棋局结束，棋盘上剩余空点为空域。空域是由一个空点仅仅通过相邻的空点运动能够到达的一些空点组成。空域被同一色棋子完全包围，这个空域的空点就属于那个相邻的颜色的棋子的。在某些情形(即公活)下，某些空点至终局也没有被单色棋子完全围住，而双方又都不着子，因为如果这样会带来严重后果。见图 4。如果计算空域，在双方的活棋之间还有一些双方没有下的中立点(单官)，虽然在局终计算之前填满这些点是习惯。

地域：一方在棋盘上的所有活子及它们所围住的领地中的点组成该方的地域。

中立点：终局时棋盘上未被任何一方的棋子完全围住的空点称为中立点。中立点不计人

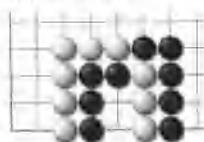


图 4 公活

任何一方的空域或地域之中(这样的点一般很少)。

按空域计数;如果按空域计数,对局者用他的空域点数,减去对方手中的战俘数(包括终局后被提出的死子),再按第3条还点修正,得数多的一方获胜。

习惯上,对局者会将他们的战俘填回对方的领地之中,并整理领地形状以方便计数。不过这些只是用以简化计数实用的习惯。

按地域计数:如按地域计数,对局者将其地域点数总加。战俘不计。按规则第3条和第4条还点修正,得数多的一方获胜。

事实上,因为两个对局者的领域之和等于361,除去棋盘上公活的一些中立点。通常只需要对两个对局者中的一个计算领域;如果超过180(或者加上公活中立点的一半)就获胜。通常习惯把领域填满,再重新把棋子整理成便于点数的块这样的方法进行计算。整理仅仅是一个习惯,以达到一个简化的计算过程。

## 参 考 文 献

- 李逸民[宋],《忘忧清乐集》,国家图书馆
- 李逸民[宋],《忘忧清乐集》,1987,蜀蓉棋艺出版社
- 李逸民[宋],《忘忧清乐集》,1988,上海书店
- 李逸民[宋],《忘忧清乐集》,1996,上海文化出版社
- 刘善承,《中国围棋》,1985,蜀蓉棋艺出版社
- 严德甫 晏天章[元],《玄玄棋经》,明万历汪廷讷《坐隐斋先生自订棋谱全集》,国家图书馆
- 严德甫 晏天章[元],《玄玄棋经》,1996,上海文化出版社
- 苏之轼[明],《弈数》,国家图书馆
- 《中国围棋古谱全集》,2004,甘肃文化出版社
- 钱曾[清],《读书敏求记》,清乾隐六十年,嘉兴沈炎耆英堂
- 陈振孙[宋],《直斋书录解题》,1985,中华书局
- 桓谭[汉],《新论》,1967,上海人民出版社
- 马端临[元],《文献通考》,1986,中华书局
- 晁公武[宋],《郡斋读书志》,1987,江苏广陵古籍刻印社
- 郭茂倩[宋],《乐府诗集》,1998,上海古籍出版社
- 阮阅[宋],《诗话总龟》,1987,人民文学出版社
- 《二十五史》之《南史》、《北史》、《隋书》、《旧唐书》、《新唐书》、《宋史》,1986,上海古籍出版社
- 韩致齋[朝鲜],《海东绎史》,大正二年,朝鲜光文会
- 郑麟趾[朝鲜],《高丽史》,四库全书之史 160-161,1996,齐鲁书社
- 李言恭 郝杰[明],《日本考》,2000,中华书局
- 伦敦大学亚非学院,《英藏敦煌文献》,1992,四川人民出版社

- 黄正建,《中国敦煌学百年文库民族卷》,1999,甘肃文化出版社
- 池步洲,《日本遣唐使简史》,1983,上海社会科学院出版社
- 斯坦因[英国],《斯坦因中国探险手记》,2004,春风文艺出版社
- 成恩元,《敦煌棋经笺证》,1990,蜀蓉棋艺出版社
- 李毓珍,《棋经十三篇校注》,1988,蜀蓉棋艺出版社
- 赵之云,《围棋实战指南》,1995,上海辞书出版社
- 何云波,《围棋与中国文化》,2001,人民出版社
- 陈祖源,《围棋规则新论》,2000,蜀蓉棋艺出版社
- 韩念文 吴玉林,《日本围棋历史名局精选》,1998,蜀蓉棋艺出版社
- 李松福,《围棋史话》,1990,人民体育出版社
- 张如安,《中国围棋史》,1998,团结出版社
- 蔡中民 赵之云等,《中国围棋史》,1999,中国统计出版社
- 朱铭源,《中国围棋史趣话》,1990,蜀蓉棋艺出版社
- 王沂暖 华甲,《格萨尔王传·贵德分章本》,1981,甘肃人民出版社
- 正仓院事务所,《正仓院の宝物》,1965,朝日新闻社
- 查丕栋,《围棋与成都》,2006年第7期《围棋天地》
- 李致忠,《宋本忘忧清乐集》,1980年第11期《文物》
- 中国科学院考古研究所,《安阳隋张盛墓发掘记》,1959年第10期  
《考古》
- 四川省博物馆,“四川万县唐墓”,1980年第4期《考古学报》
- 中华基督教会燕京书院围棋学会 <http://go.yenching.edu.hk>
- 燕来,《燕来围棋文选》, <http://yanlai.weiqi.cn>
- CCCP,《围棋规则研究》, <http://nikita.khrushchev.blok.tom.com>
- Robert Jasiek, Go (Weiqi, Baduk) Rules, <http://home.snafu.de/jasiek>
- Sensei's Library, rules of go, <http://senseis.xmp.net/RulesOfGo>



John Tromp, The game of Go, <http://homepages.cwi.nl/~tromp/go.html>

Fred Hansen, Some fundamental go problem, <http://www.cs.cmu.edu/~wjh/>

Wikipedia, the free encyclopedia, rules of go, <http://en.wikipedia.org/wiki/Rule>

## 后记

作完了最后的一点修改，把稿子发给了出版社，终于可以坐下来写这篇后记的时候，我真有一种如释重负的感觉，写这本书对我来说实在是太艰难了。

当初写《围棋规则新论》时，需要的是对围棋的理性逻辑性的思考，虽然于围棋我不是专家，但毕竟那和我的自然科学的基础还是可以相通的，甚至还可以说有点优势。但探求围棋规则的演变史是文史研究，这完全属于另外一个学术范围。即便不说研究方法，就是文史研究所必需的古代历史文献资料的收集与厘正，对我来说也是很现实的困难。研究要求真，只有资料准确，结果才能可信。不仅仅每一种材料都要找原著核对，重要的关键性的还要力求找到原本，比如宋本《忘忧清乐集》和英藏《敦煌棋经》，而这几乎超出我之力所能及了。面对许许多多需要寻找需要考证的资料，有时真觉得是一座翻不过去的山。这本书的写作过程拖了好几年，主要就是因为资料的困难，以及由此而带来的心理上的畏难。但既然是做了，再难也只能做下去，否则自己就会永远地遗憾。因此，当终于写完了最后一个字时，我有的不是成就后的喜悦，而是终于了却一份心愿后的轻松。

六年前《围棋规则新论》出版以后，我并没有想过还会再写第二本围棋规则的书。我不是做围棋工作的，我有自己学有所长的专业，即便是歪打正着，也不过是做了回票友，并不曾想过要在围棋上倾注如此心力。终于又来写这本书的起因，是网络论坛上许许多多围棋爱好者的热情。在网络上我才发现，有那么多人关心围棋规则，有那么多人看过《围棋规则新论》；与爱好者的共同讨论，激起了我



后

记

把围棋规则的文章继续做下去的热情。尤其是燕来、CCCP 等网友的许许多多真知灼见，更是直接给了我启发和帮助。没有网络论坛就不会有这本书，写这篇后记的一个重要原因，就是我必须要表达我对网友们的感谢，对燕来、CCCP 等的感谢。

这几年关于围棋规则统一的话题又热闹起来了，在国际的官方的层次上举行了一次又一次的讨论会。但是在那些各唱各的调的讨论会上，明明白白的道理竟然那么难以交流，分歧竟然那么难以沟通。我终于明白世界上的事情常常并不是如数学：一加一等于二，不容置疑地大家都必须接受。现实中的问题不仅仅只是理，还有历史、传统、文化等种种因素。一个个具体的道理可以争论明白，但分歧之结依然解不了。这就是我要从历史和文化的层面来研究围棋规则的一个原因。要解决当今的分歧，需要找到分歧产生的根源，需要到历史中去探索规则演变的源流。只有把规则的来龙去脉说清楚，才会有讨论的共同语言。

既有纯理论的层面的演绎，又有从历史与文化的层面的追索，如此，围棋规则问题才可以说是完整地解读了。

十几年前应昌期先生的围棋规则思想吸引了我，开始不过是也想发几句言，却不曾想到就此“误落尘网中”，一去若许年。在《围棋规则新论》之首我写了一篇《开篇的话》，在这本《围棋规则演变史》之尾我写了这篇《后记》，这应该不仅仅是这两本书的前言与后记，也是我误入尘网若许年的起首与结尾，关于围棋规则，我有始有终了。

2006 年 5 月 20 日

[ G e n e r a l I n f o r m a t i o n ]

书名 = 围棋规则演变史

作者 =

页数 = 261

S S号 = 0

出版日期 =

V s s号 = 76757201