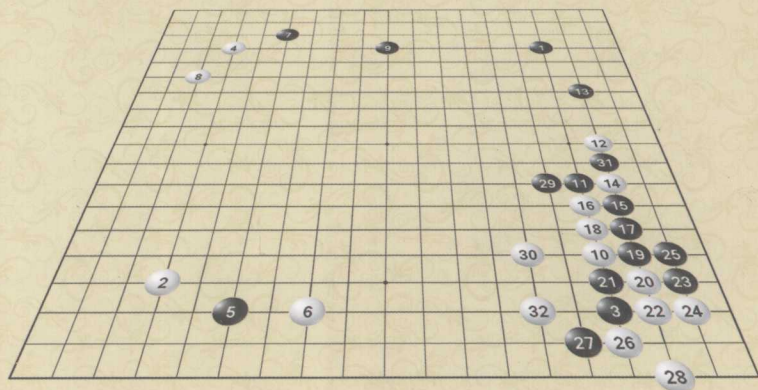


围棋序盘 攻杀宝典

朱金丹 著



安徽师范大学出版社

围棋序盘 攻杀宝典

朱金丹
著

 安徽师范大学出版社

· 芜湖 ·

责任编辑：胡志恒

装帧设计：桑国磊

责任印制：郭行洲

图书在版编目(CIP)数据

围棋序盘攻杀宝典 / 朱金丹著. — 芜湖: 安徽师范大学出版社, 2015.7

ISBN 978-7-5676-2025-4

I. ①围… II. ①朱… III. ①围棋 - 基本知识 IV. ①G891.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第139465号

围棋序盘攻杀宝典

朱金丹 著

出版发行: 安徽师范大学出版社

芜湖市九华南路189号安徽师范大学花津校区 邮政编码: 241002

网 址: <http://www.ahnupress.com/>

发 行 部: 0553-3883578 5910327 5910310(传真) E-mail: asdcbsfxb@126.com

印 刷: 安徽芜湖新华印务有限责任公司

版 次: 2015年7月第1版

印 次: 2015年7月第1次印刷

规 格: 700×1000 1/16

印 张: 25

字 数: 409千

书 号: ISBN 978-7-5676-2025-4

定 价: 50.00元

凡安徽师范大学出版社版图书有缺漏页、残破等质量问题, 本社负责调换。

前 言

在围棋的序盘阶段，若布局平稳、定式简明，则棋局很漫长；若在布局时走出难解的定式，或下出怪异的着手，甚至骗招、无理手，将会导致复杂的战斗，往往很快就决出胜负。

本书第一章精选有关序盘攻杀的精彩战例，详细解说。也有个别战例是序盘阶段出现的高级死活题，如“绝妙”和“脱困的妙手”两例。第二、三章是对妖刀、神刀定式的研究，同样属于序盘攻杀的范畴。

妖刀是小目高挂二间高夹定式的简称，神刀是小目高挂一间低夹定式的简称。因为在小目高挂的夹击中，二间高夹和一间低夹为主流，故这样取名合情合理。

妖刀有跳、小飞、大飞、超大飞、外靠5个分支。跳的下法过于简单，超大飞（工藤长刀）实战中很少出现，大飞最常见，外靠也较多见，小飞（小妖刀）出现最晚，也有一定的杀伤力。在这一章重点探讨妖刀外靠顶断之后的下法。

神刀有托角、小尖、跳下3个分支。在这一章只探讨托角之后的下法。神刀托时单拆二是出现最晚、也是目前最流行的下法，其分支变化还处于探索阶段，是这一章的重点研究对象。

妖刀目录中的四、九、十一正常，五、六、十三为明显的骗招，十、十二为稍过分的强手，最后6个是定式之外的有趣着手。

神刀目录中的五至二十一是神刀托时单拆二的系列讲座，几乎涵盖了所有分支。目录中的最后3个是定式之外的下法。

本书整体水平在业余3段以上，适合中级以上的读者。通过本书的学习，读者能够掌握正确的思考方法，提高局部攻杀的计算力，进而提高棋力。

由于初次著述，水平有限，出现疏漏不足在所难免，请多多包涵，并欢迎指正。

目 录

前 言	1
第一章 序盘攻杀	1
一、绝 妙	2
二、小目二间高挂外靠扳断	9
三、脱困的妙手	17
四、妖刀避战套路	20
五、目外象步挂之大斜	26
六、星二间低夹反二间高挂	35
七、芜湖天元	38
八、紧夹之腾挪	41
九、外靠星位再扳	43
十、“小林流”尖冲被冲断	48
十一、目外反一间夹两边靠	52
十二、四劫循环	65
十三、打入一靠再靠时尖出	75
十四、小目高挂一间高夹	79
十五、小目高挂一间高夹之飞压	83
十六、大雪崩内曲	87
十七、大雪崩外拐吃角	95
十八、小目低挂一间低夹之难解型阻渡	98
十九、小目低挂二间高夹飞压之难解型	106
二十、高“中国流”侧挂小目靠扳扭断	112
二十一、高“中国流”侧挂小目靠扳扭断(续)	118
二十二、高“中国流”挂星位时脱先	124
二十三、高“中国流”之大压梁	133



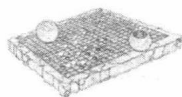
第二章 诡异的妖刀	139
一、小妖刀跳时单跳	140
二、小妖刀正面作战	145
三、小妖刀之大转换	149
四、妖刀扳后托	154
五、妖刀跨时扳断	157
六、妖刀托后反夹	162
七、妖刀强立后的怪招	171
八、妖刀强立后的怪招(续)	176
九、妖刀外靠扳断	179
十、妖刀外靠顶断强扳	183
十一、妖刀外靠顶断扳粘	188
十二、妖刀外靠顶断长扳粘时虎	196
十三、妖刀外靠顶断立扳时断	201
十四、妖刀外靠顶断下贴下扳	204
十五、妖刀外靠顶断之跳碰	213
十六、妖刀外靠顶断之跳碰时挖打	222
十七、妖刀外靠顶后扳	227
十八、妖刀外靠顶后扳(续)	233
十九、妖刀外靠顶后扳之连扳	242
 第三章 超凡的神刀	247
一、神刀托角扳后拆二接飞镇	248
二、神刀托角扳后拆二接飞镇(续)	254
三、神刀托角扳后小飞接飞镇	258
四、神刀托角扳断先打再挖	266
五、神刀托时单拆二接下扳	273
六、神刀托时单拆二接尖顶(上)	277
七、神刀托时单拆二接尖顶(下)	280
八、神刀托时单拆二接靠压	285
九、神刀托时单拆二接靠压(续)	290



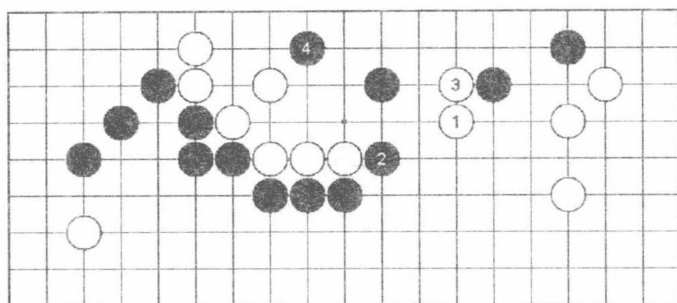
十、神刀托时单拆二接压长	297
十一、神刀托时单拆二接压长扳角	303
十二、神刀托时单拆二接压长(贪角强扳)	310
十三、神刀托时单拆二接飞点	322
十四、神刀托时单拆二接外碰	327
十五、神刀托时单拆二接大飞碰	331
十六、神刀大飞碰长时扳	338
十七、神刀大飞碰扳挡	343
十八、神刀大飞碰内扳时跨夹	351
十九、神刀先靠再大飞碰长时扳	361
二十、神刀先靠再大飞碰长时长	368
二十一、神刀先靠再大飞碰接挖打	373
二十二、神刀外靠	377
二十三、神刀外靠扳断	381
二十四、神刀飞压	386

第一章 序盘攻杀



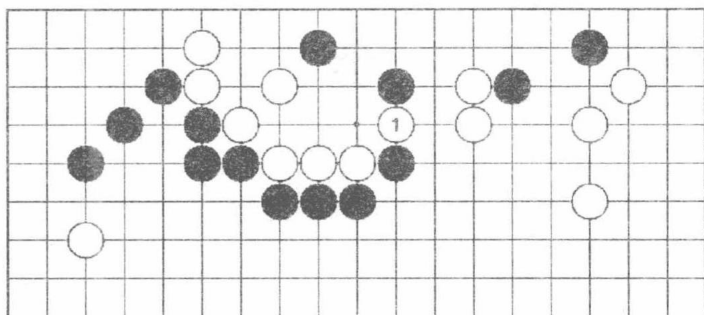


一、绝 妙

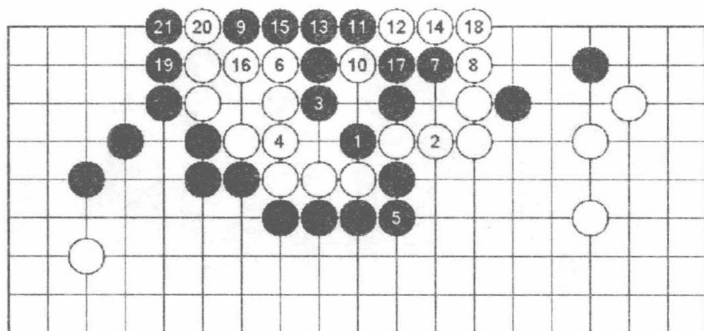


白1点刺，不料遭到黑2扳头强烈反击，白3只有穿通，但黑4飞攻严厉。白上边靠左一大块岌岌可危，必须设法做活。但做活也要付出代价，对方会救回右侧2子。

(一) 挖



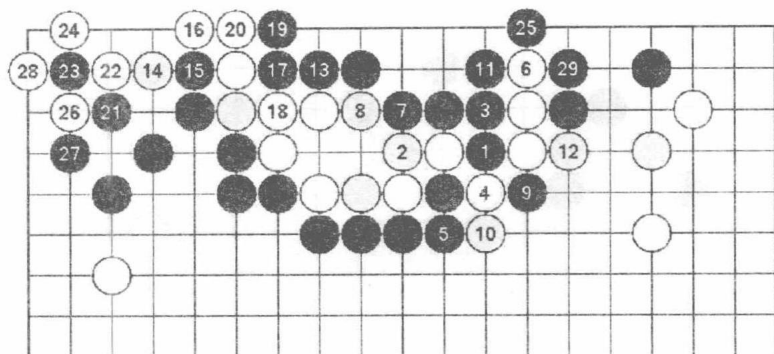
1. 内打



黑1内打，白2粘。黑3虎，白4粘。黑5粘，防征子。白6挡。黑7尖，白8挡。黑9点，白10点刺。以下至黑21挡，黑方后手双活。黑方失败。

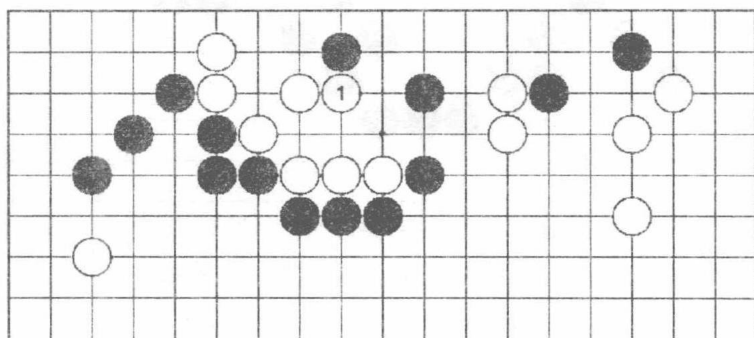


2. 外打



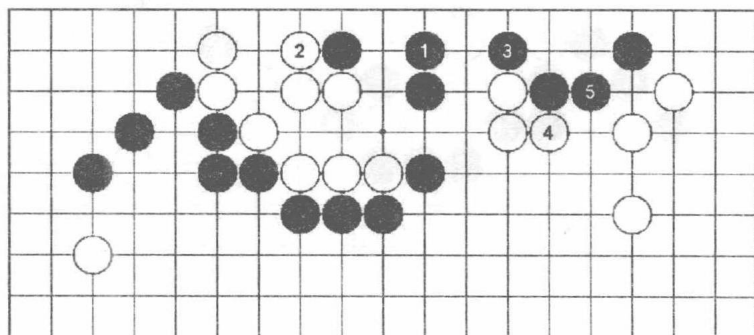
黑1外打，白2粘。黑3粘。白4打、6立。黑7贴，白8做眼。黑9打、11挡。黑13爬。白14跳进角。以下至白24扳，必然。黑25在一路扳，防止白方点入“老鼠偷油”。白26打吃、28提子。黑29渡过。此结果黑方可以满足。

(二) 贴

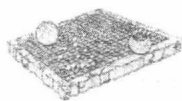


白1贴，正解。

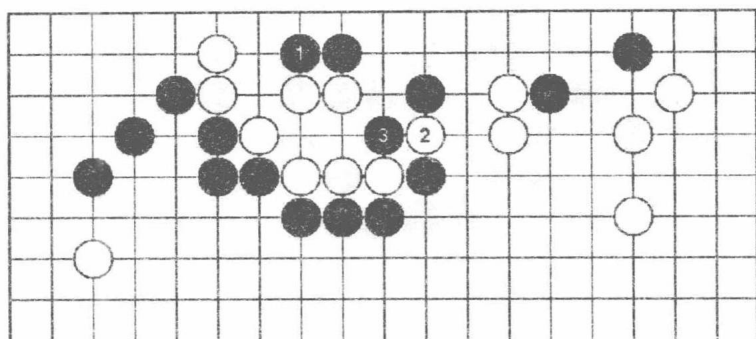
1. 立



黑1立，似是而非。白2挡。黑3虽渡过，但没有后续利益。

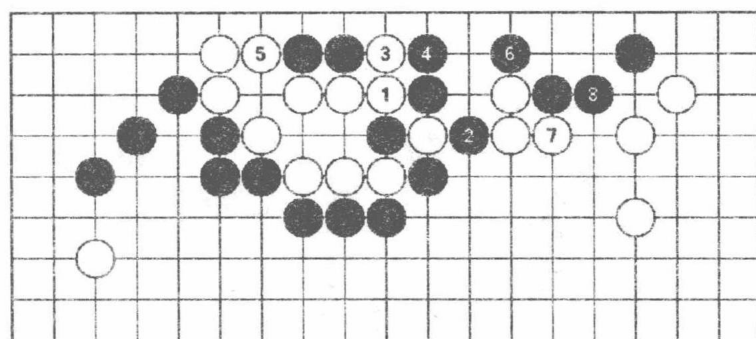


2. 爬



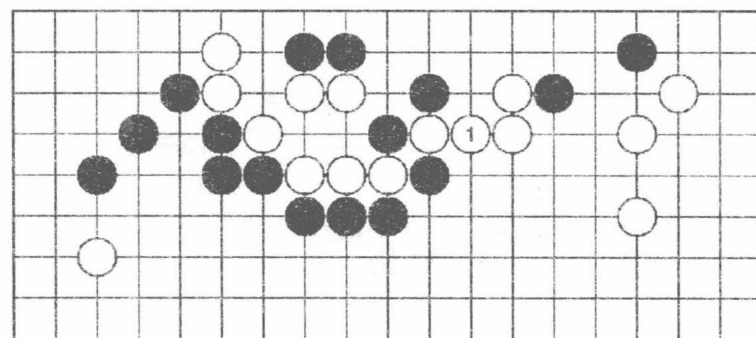
黑1爬，正解。白2挖，黑3内打，必然。

(1) 打吃再立



白1打吃，黑2提。白3立。这是正解。黑4挡，白5做眼。黑6渡过。黑方2颗子接不归。黑方还有吃白方3颗子接不归的后续利益。

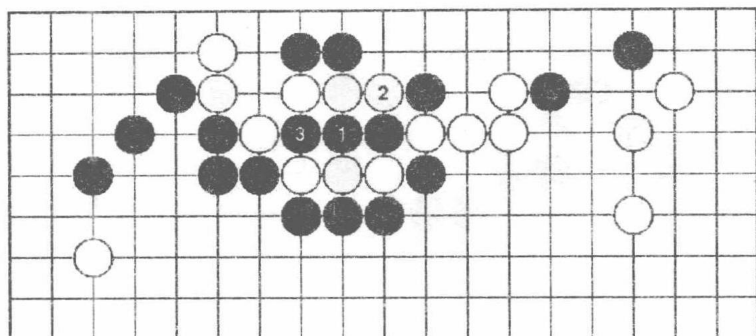
(2) 粘



白1粘，不好。

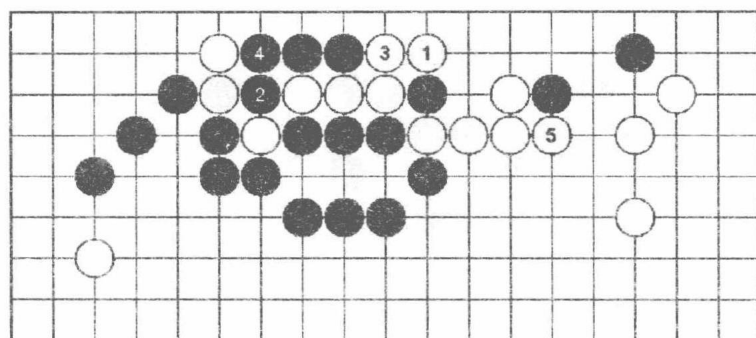


①打吃



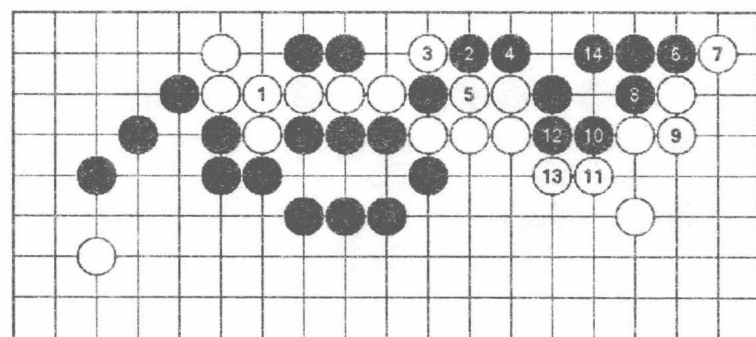
黑1打吃，急躁。白2反打，黑3提。

A. 抱吃

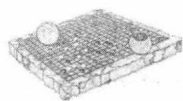


白1抱吃。黑2提并反打。白3粘，黑4粘。白5大致要补一手。

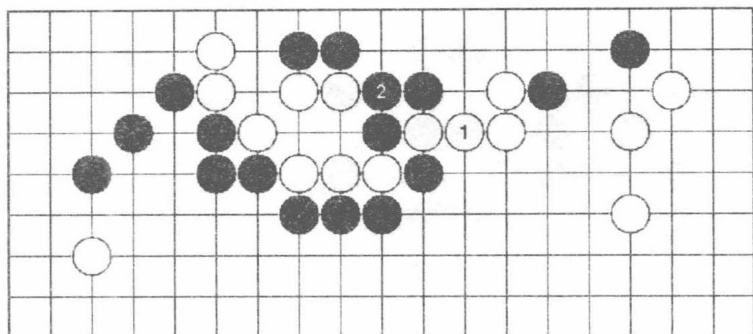
B. 粘



白1粘。黑2小尖，妙手。白3打吃。黑4爬回，白5提。黑6至14做活。

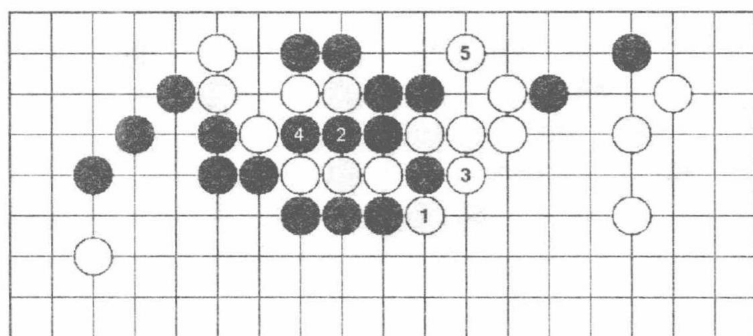


②粘



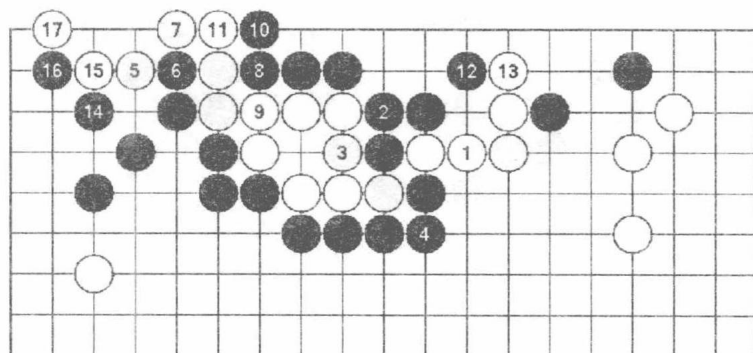
黑2粘，正确。

A. 打吃



白1打吃，错误。黑2打吃，白不敢粘。白3提。黑4断打。白方数子全部被吃，大亏。白5还要小尖，补一手。

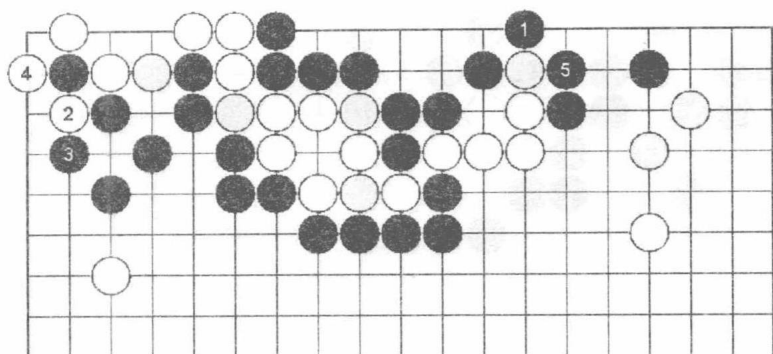
B. 做眼



白3做眼，正确。黑4粘，防征子。白5跳进角。以下至白17扳，必然。

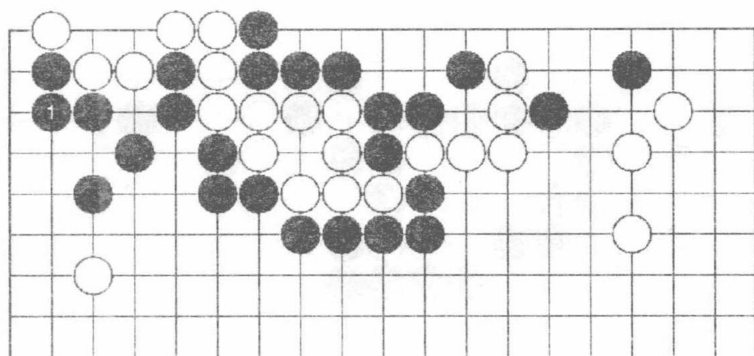


a. 一路扳

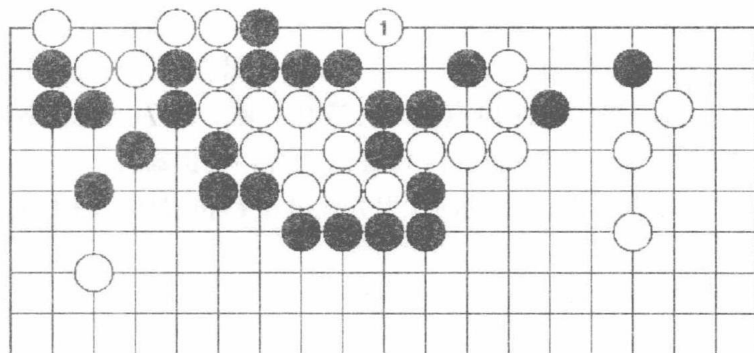


黑1一路扳，错误。白2打吃、4提子。黑5渡过。

b. 粘

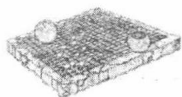


黑1粘，对杀。接下来：

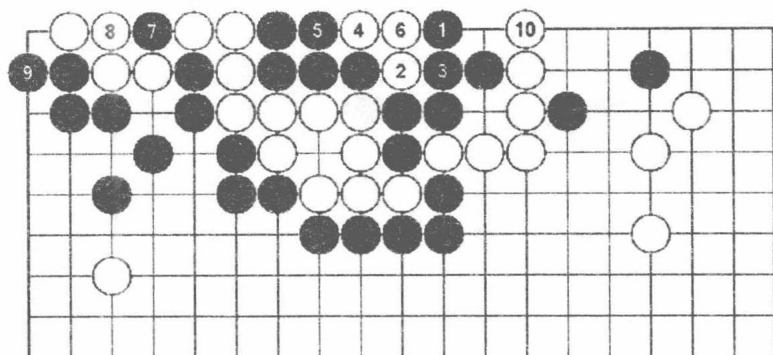


白1点，要点。

接着：

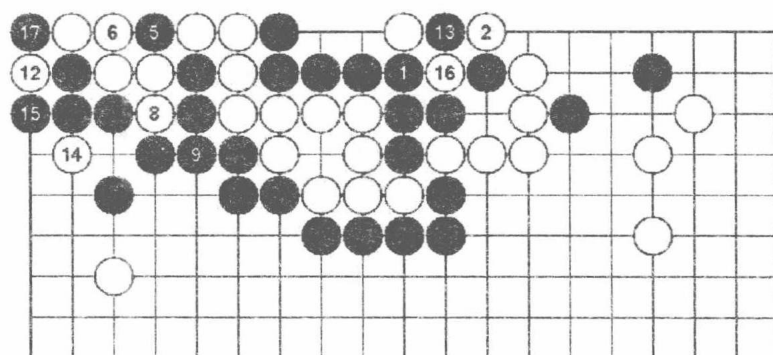


I. 虎



黑1虎，错误。白2断，黑3打。白4打吃，黑5提。白6点。黑7扑、9立。白10立。对杀黑差一气。

II. 粘

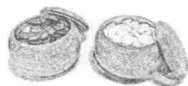


上图，3=7=13，4=10=16，11=17。

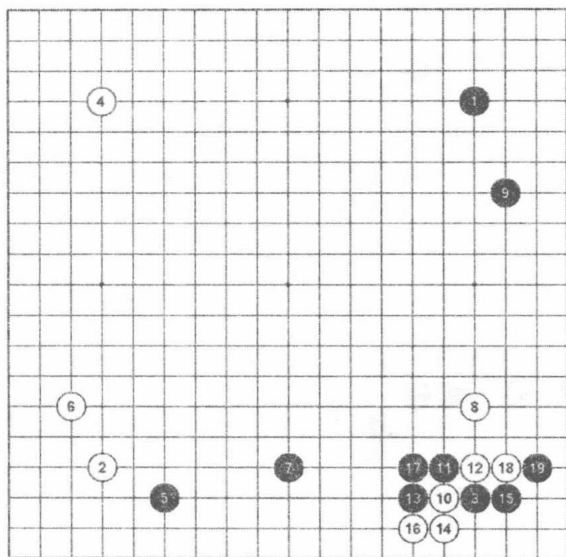
黑1粘，白2渡。黑3扑劫，白4提劫。黑5扑，黑7提回。白8打，白10提回。黑11扑，黑13提回。白14点刺时，黑15打吃，强手。白若断打，黑17位提劫后，万劫不应，提至5位。白16提劫，黑17也提劫。

接着，就算白方找劫，在12位提回，黑方也可在13位提回。白方无法打赢这个劫。

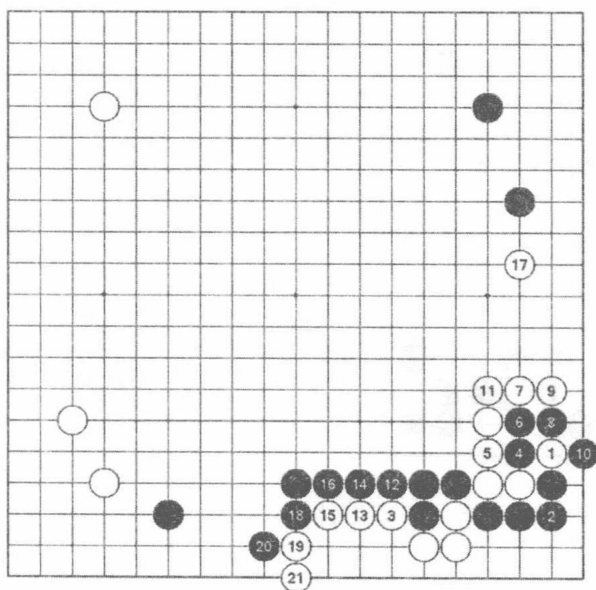
黑方以“连环劫”快一气杀白，白方崩溃。



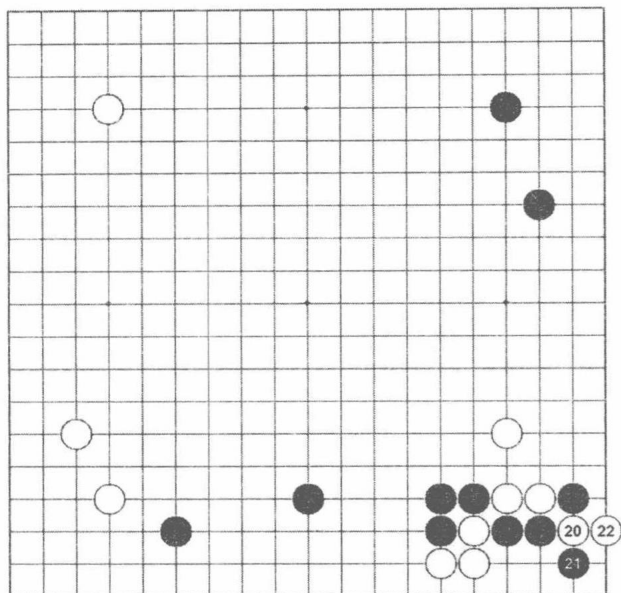
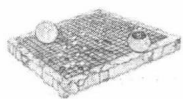
二、小目二间高挂外靠扳断



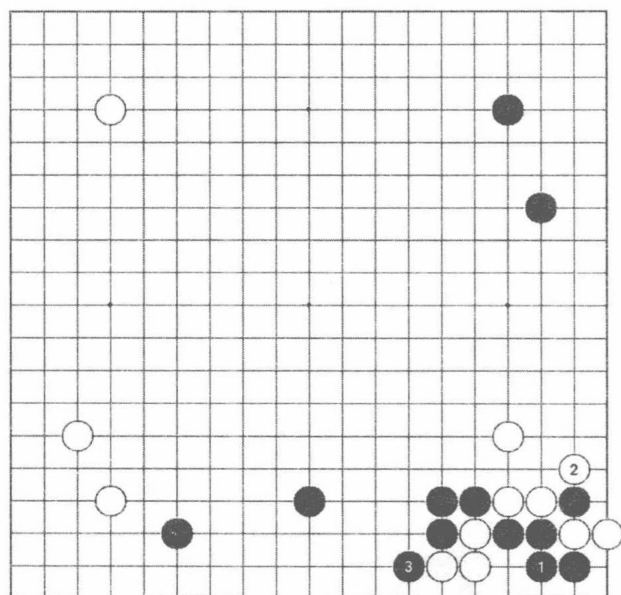
白8对黑3小目二间高挂。黑9在右上角大飞守角。白10不在15位托，而是反常规的外靠。黑11扳，白12扭断。黑13打、15立。白16拐。黑17粘，防双打。白18挡，黑19扳。



按常规，白1扳，黑2粘。白3扳。黑4断打至白11粘，必然。黑12拐头至黑16粘。白17开拆。黑18拐。白19扳、21立做活。



白20断、22立，是阴险的下法。



此时，黑1粘，可避开陷阱。白2打吃。黑3扳，吃掉白方3颗子。相当简明。