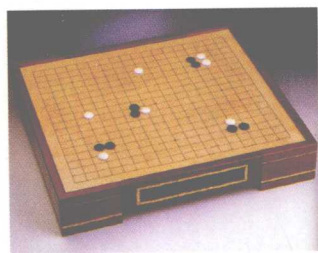


最新21世纪生活百科手册

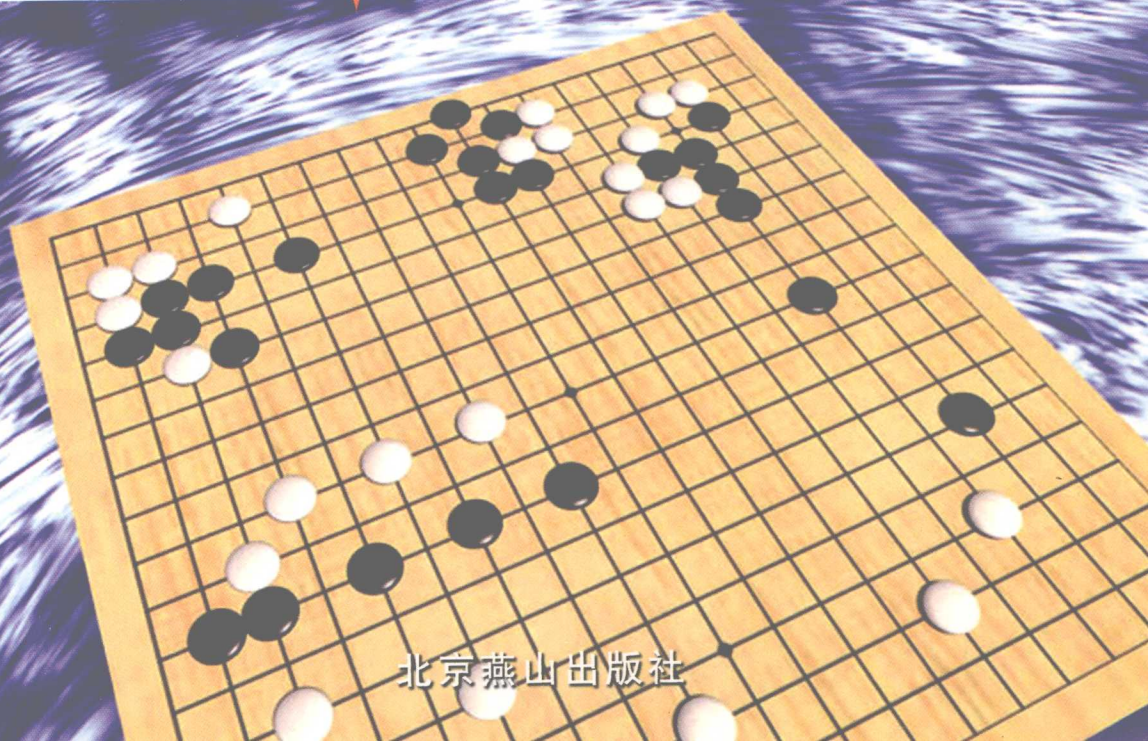
ZUIXIN 21 SHIJI SHENG HUO BAIKE SHOUCE

21 世纪是信息化时代，本套手册分类描绘了人类社会生活的真实蓝图，对现代社会的生活问题进行了一次全景式的广域扫描，是了解和认识现代社会生活的基础知识大全，是一套培养个人素质的大套餐。本套手册的内容全面广泛、营养丰富，又生动具体、趣味盎然。



围棋

宝典



北京燕山出版社

最新 21 世纪生活百科手册

江苏工业学院图书馆
藏书章

宋涛 主编

北京燕山出版社

图书在版编目(CIP)数据

最新 21 世纪生活百科手册/宋涛主编. —北京:北京燕山出版社,
2008.8

ISBN 978—7—5402—1992—5

I. 最… II. 宋… III. 生活—知识—手册
IV. TS976.3—62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 089235 号

典定集团

书 名: 最新 21 世纪生活百科手册

责任编辑: 王 琳

出版发行: 北京燕山出版社

(北京东城区灯市口大街 100 号 邮编: 100006)

经 销: 新华书店

印 刷: 北京一鑫印务有限责任公司

开 本: 720×980 毫米 16 开

印 张: 310 印张

字 数: 4000 千字

版 次: 2008 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2008 年 8 月北京第 1 次印刷

书 号: ISBN 978—7—5402—1992—5

定 价: 1860.00 元(全三十一册)

本版图书凡印装错误可及时向承印厂调换

目 录

第一章 打入的基本知识	(1)
一、与侵消的比较	(1)
二、打入的目的	(2)
三、打入的场所	(3)
四、打入的价值	(11)
五、打入的准备	(12)
六、归纳	(15)
第二章 通向初段的布局	(16)
一、具有后继手段的拆很大	(16)
二、厚味的周围	(22)
三、定式的选择	(27)
四、现代布局	(36)
第三章 模样的形成和侵消	(41)
一、构筑模样的方法	(41)
二、有关模样消长的必争点	(48)
三、侵消模样的方法	(58)
四、打入	(65)
五、实战打入	(74)
第四章 攻击和防守	(84)
一、攻击的意义	(84)
二、攻击的方法	(88)
三、防守的重要性	(101)
第五章 官子的思考方法	(112)
一、假如脱先	(112)
二、收官的手筋	(117)

第六章 入段须知的三十条格言	(125)
一、弯三角是愚形的典型	(125)
二、厚味勿围地	(127)
三、厚味勿近	(128)
四、一路跳可脱险	(129)
五、追击以小飞、逃出以单关	(129)
六、不能逃废子	(130)
七、棋筋不得弃	(132)
八、缠绕攻击好	(132)
九、从断的一边打吃	(133)
十、兄弟打架自取灭亡	(134)
十一、对小飞用跨断	(135)
十二、“刀柄五”有八气	(136)
十三、腾挪从靠入手	(137)
十四、不知征吃不能弈棋	(138)
十五、杀棋用空扳	(138)
十六、上手直挡下手尖	(139)
十七、初棋无劫	(140)
十八、不围有漏洞的空	(141)
十九、边攻边取地	(144)
二十、紧气要从外边紧	(145)
二十一、撞紧气有害无益	(146)
二十二、避免断跨出的子	(146)
二十三、敌之要点即我之要点	(147)
二十四、缓两气劫不是劫	(148)
二十五、二、一处有手段	(149)
二十六、二子头必扳	(150)
二十七、以弃二子为好	(150)
二十八、镇以飞应	(152)
二十九、有眼杀无眼	(153)
三十、两扳长一气	(154)

第一章 打入的基本知识

一、与侵消的比较

以往一般认为布局的顺序是一占空角，二是守角(挂角)，三是开拆，四是拦逼，五是跳起。而现在采用象星位、“三·三”等这样直接占空角的则比较多，以前守角的下法不多了。或许因为黑方作为对于贴目的一种对策，而趋向急于求战，因而不一定按照古典式的顺序去行棋了。但是不管怎样行棋，布局的基本思维方法仍如上面所述的顺序。

打入与顺序“五”的跳具有同等价值。就象坚实守角与作为一手棋价值相同的挂角一样，跳是扩张，侵消是削减，围空是防守、打入是侵袭，它们都是具有同等价值的。1 对于白△。的逼，黑或是 a 位扩张形势，或是 b 位巩固实地，白方或 a 位侵消，或 d 位打入，这些下法无优劣之分。

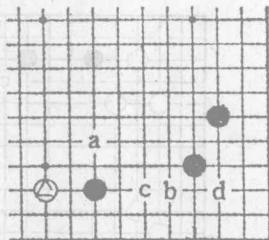
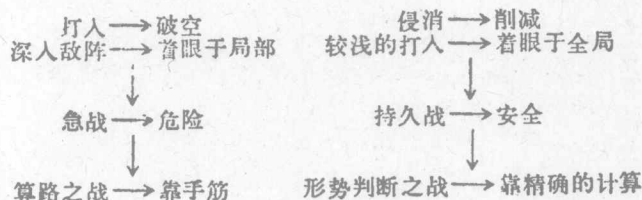


图 1

如果对方须直接补空或间接跳补而脱先活，应立即抓住时机，果断地打入或是侵消。至于什么时候补棋，怎样补，以及何时冲击，怎样冲击，都需要从全局的形势来进行判断。

不过，在数多的棋局里，侵消、打入，是从布局导向战斗，从序盘过渡到中盘的一个转机。因此必须在此之前作出周密、慎重的考虑。

要判别一个局面到底是侵消好，还是打入好，本书就不赘述了，这里仅就打入和侵消的基本特征作一比较。



二、打入的目的

打入的目的，在于破坏对方的空或阵势。如图2这种局面，黑如果在1位围空的话，则白在2位围，这样便形成持久战。如按这样下的话，在持久战中，黑棋就会增大贴目的负担。另外，黑1如改在a位扩张，白则b位跳，这样一来，白的阵势不但很可观，而且还给白棋留下c位肩冲削减黑模样的好手。故黑a位跳缺乏实效。从全局来断判，图3中，黑1侵消，使下边多少留有余味，产生在3位打入的一系列手段。

黑1如单走3位虽为常型，但有遭白a位攻击之嫌。黑1与白2交换后，白4如再于a位尖，黑就可在b位腾挪了。

打入的目的虽然在于破坏对方的空，但因时机和场合不同，对全局产生的效果也会有所不同。如图4，黑3可以说是一种寻求战机的下法，如果战斗在这里开始，可以看出，黑左边上下的配置将会发挥巨大的作用。白4如改于a位压，则黑4位渡过，这个结果远比黑直接在8位飞，白3位应来得优越。

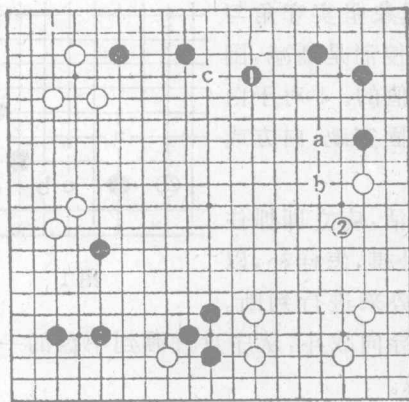


图2

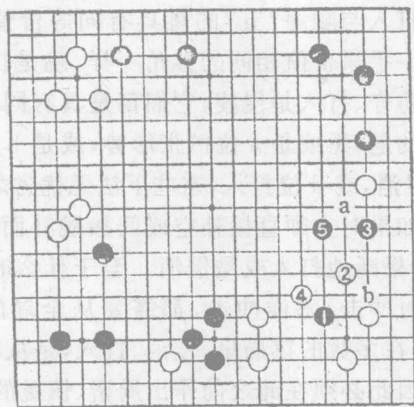


图3

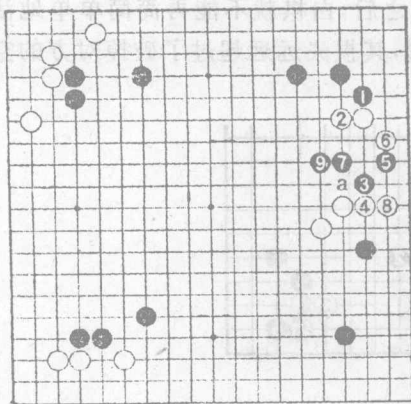


图 4

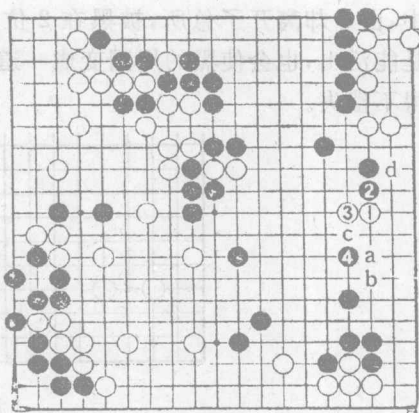


图 5

又图 5, 白 1 决心在此打入以决胜负。黑 4 后, 白 a、黑 b、白 c, 成为白活弧决胜负的局面。另白 1 如在 d 位托, 可保平安无事, 但是黑只需在 2 位退, 忍让一下, 白的实地就不够了。

另一问题是当打入破掉对方空后付出了多少代价, 倘若不扣除象厚势, 攻击, 先手等所失去的东西, 那么打入的收效是无法计算的。

三、打入的场所

关于打入的场所, 就象刚才所说的那样, 当从序盘过渡到中盘时, 是直接围空, 还是伸张大模样, 是侵消, 还是打入, 都必须从全局进行比较后才能作出选择。如果打入地过早, 就有使对方加固的危险, 如过迟, 则有全军覆灭的危险。

那么, 究竟在哪里打入呢? 周围又是在怎样的情况下才能打入呢? 这些问题将给打入的成败以很大的影响。如果所走的棋不是急所, 不仅不能达到预想的效果, 而且活棋也将变得困难。又如判断错了周围的形势, 就会夺不回在破坏对方时所付出的代价, 而造成损失。

相反地从被打入的一方来说, 假如错误判断被对方所破掉的空, 谋求在什么地方得到补偿, 同样会送给打入的一方所期望的利益。打入的成败, 在于能否看清场合、着点, 以及周围的情况。要想把打入时所破坏的程度尽量地压到最小限度, 必须在打入后有个正确、适当、清晰的算路。

图 6 中, 白 1 是打入的急所, 即使被黑 2 封起来, 白 3 以下至 7 已呈活之形。但

图 7 中,白 1 却离开了急所,被黑在 2 位封锁之后,白棋就不能再简简单单地活棋。即便是能活出,也会使黑的周围变成一道厚壁,其损失远远超过了破掉对方的空,白棋将得不偿失。

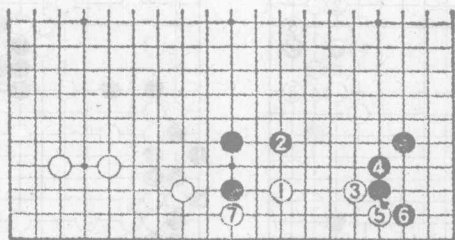


图 6

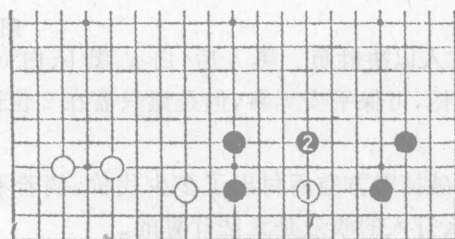


图 7

那么打入的急所究竟在什么地方呢? 现将打入的急所的一般特征分成角、边、特殊例的中央这三种情况加以说明。

角的急所是点“三·三”,需根据对方阵守的坚实程度而行。如图 8,黑棋如象这样的结构,白 1 打入则劫活。但是象图 9 这样的活动较小时,白如仍去点“三·三”的话,那么黑走 b 位可将白棋全歼。由于这种情况,白 1 就成了打入的急所。黑如在 c 位尖,白就点“三·三”,这个角大概是可以到手的。

然而,这仅是孤军深入的情况。在一般情况下,周围都有援军的,与援军相联系的打入的急所就另作别论。

图 10,如有白△的援军的话,那么 a、b、c 便都成了打入的急所,这三点既瞄着 d 位的托渡,又瞄着“三·三”突入,尤其是 a 位的点,可以说是点到了白的穴位的急所,是边上打入最佳立足点。

另外,即便是同形,如图 11,在白有△的援军时,a 位的点仍是成立的,这同样瞄着 b 位的托渡和点“三·三”。如此一来,无疑是提高了打入的安全性。

第一章 打入的基本知识

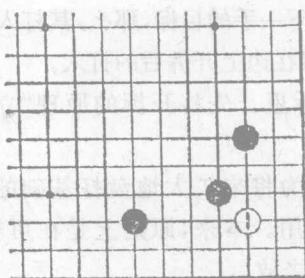


图 8

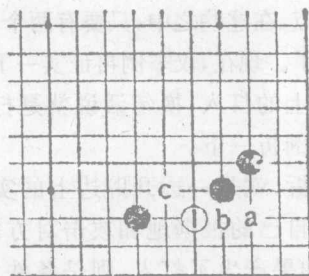


图 9

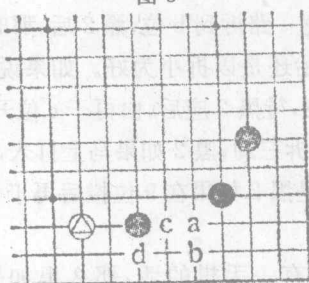


图 10

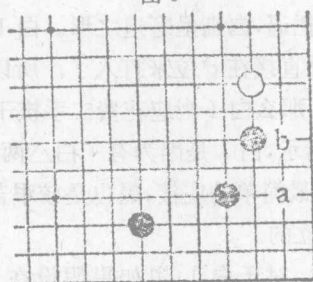


图 11

倘若把“三·三”当作“活棋”的代名词的话，那么在打入时单独没有希望活的情况下，瞄着与援军联络和求活的点便是急所。另外，在边上打入须补加一个要素，就是中腹的进路。图 12，白 1 打入，虽然没有活希望，但有 a 位的托渡和在 b 位向中央跳出，所以这个打入不必担心。图 13 中，黑 2 是颇有工夫的一着，是既防止白渡过，又可阻止白向中央跳出，但是白 3 的尖可一边瞄着角上的弱点，一边可向中腹跳出。以下黑子 a 位尖，白 b、黑 c、白 d 断后可毫无顾忌地在 e 位跳出。

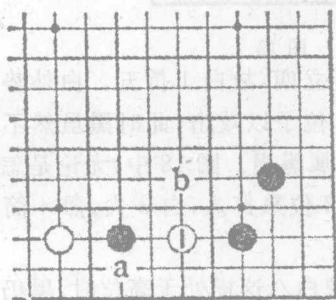


图 12

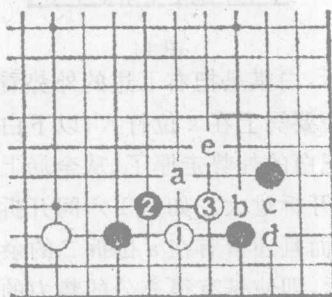


图 13

这样，关于写打入方面的已经基本上都着墨了。如活棋、联络、中央的进出，以至进一步瞄

准对方的弱点,在这些之中,只要有二个以上作为下一手的目标,那么,其打入的安全性就可以有保障了。现在,仅举例再证实一下并谈一谈在边上开拆后的打入。

所谓边上的打入,换句话说就是打入到开拆里。先将开拆的原理“立二拆三”与打入的关系剖析一下。

所谓开拆,就是一边开辟边上的实利,一边为将来扩大地盘打基础的一种手段,并起着确保自己的根据地和攻击对方等多种作用。本来,原则上是在可行的限度内进行开拆,如果产生了打入,则是条件发生变化之故。

图 14 所示,白 1 是根据“立二拆三”的原理而立一拆二的。可是黑 2 飞后,下一手黑棋如在 a 位拦逼,白则呈窘迫之形。白 1 如在下宽一路拆到 b 位,黑 2 后,那时黑就不在 c 位拦逼,而是直接在 d 位来打入了。所以白棋开始还是以拆小为好。如果说将来黑不愿在 a 位拦逼,那么白 1 当应花费二手棋于 e 位小飞,待黑 2 应后,白再于 c 位开拆。

图 15 所示,白 1 是因为有了白△两子而立二拆三的,黑 2 如果马上打入,白 3 以下至 9 止,即便是最简单的应接,黑也是较艰苦的。可是黑 2 如果在 9 位拦后再于 2 位打入,那是很容易成立的。

图 16 所示,对于白 1,黑如果假设在 a 或 b 位有一手棋的话,那么黑如果去打入是可以成立的。这对白棋是讨厌的两点,故白棋甚至也有拆到 c 位的。

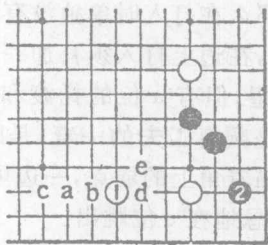


图 14

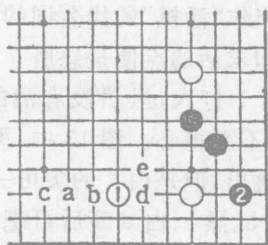


图 15

图 17 所示,白棋是把右下边的外势看成相当于立四,故白 1 拆五。白外势一旦广阔起来,黑便要马上在 a 位打入,以下白定会在 b 位予以攻击,此时黑虽然不可能被吃,但如果把白的外势走厚了,从全局上来判断仍属黑损。图 18 中,无论是怎样厚的外势也不能开拆过大。如白 1 六间开拆,黑便于 2 位来打入,白 3 尖,黑 4 简单一飞就出去了。而且还留有在 a 位拆二的余地。

图 19 所示,即使是有充分势力的五间拆,象白△这样处于高位时,黑仍可于 1 位打入。黑棋除了可在 a 位跳出、b 位拆、c 位靠之外,还有瞄着 d 位的飞, e 位的托和 f 位的透点。

第一章 打入的基本知识

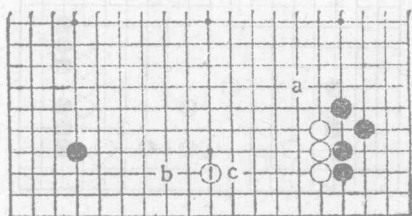


图 16

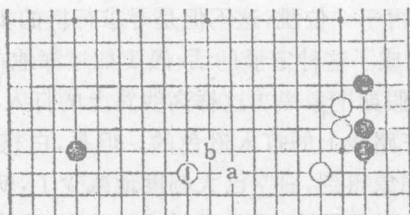


图 17

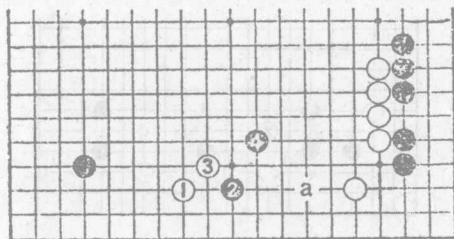


图 18

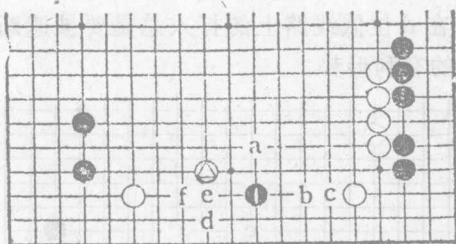


图 19

图 20 所示,即使是白棋有了△子,黑在向中央跑出没有什么希望时,黑可通过△子来冲击白棋的薄弱之处,这样黑在 1 位打入仍能很轻松地活出。

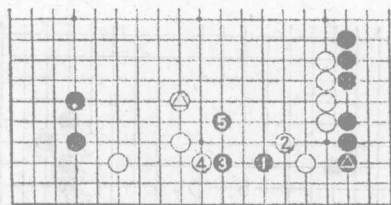


图 20

图 21 所示,打入不只限于在三路线上,象黑 1,着实地打入在四路线上的战例也不少其后,逼白 2 跳,然后黑再于 3 位跳,这不但是寻求行棋的步调,而且完成了黑 1 打入的机能假设白 2,黑 3 已走成了这种定形的话,黑 1 如过深地在 a 位打入,则白只要走 1 位就控制住了它的活动。假如把象黑 1 这样高线路上的打入与在三路线上的打入进行比较的话,其破坏力比在三路线上的打入逊色的。但是,白棋虽然有随时在 b 位飞,把左右联络起来,然而可以想象得到,白空已大幅度地减少了,就结果而论,黑是十分满意的。对于高位上的打入,如过于深入,而处在被盖进去的不利形势,则要重视向中央出头的速度。这以后,白若于 c 位跳,黑便可悠然自得地在 d 位跳出。

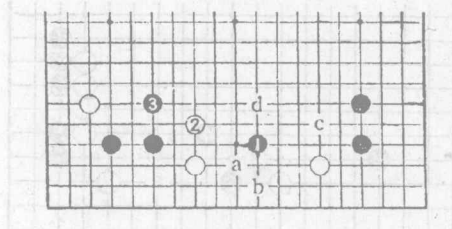


图 21

图 22 所示,是黑在 1 位高位打入的情形。黑因有下一手在 a 位的渡,则白 b 位或白 c 位阻渡。反正黑在 d 位低线路上的打入总是要被遮断的。因此,不如干脆黑 1 打入取得向中央出头的有利形势。

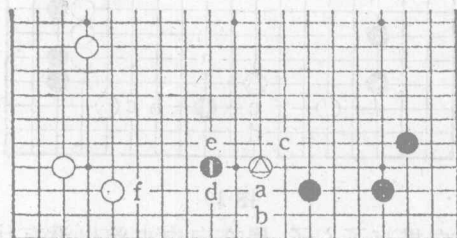


图 22

第一章 打入的基本知识

黑 1 还含有把白△从左边切断作为攻击的目标的意思。黑 1 如果是走在 d 位，那白就要在 e 位飞封了。这一手不仅使得白子左右联络起来，而且还对于扩大左边的模样将会起很大的作用。除此以外，黑 1 还可根据白的应手在 f 靠进行腾挪，这既可渡过，又可向中央跳，且带有腾挪，这是安全的打入。不过高位上的打入比起低位上的打入来，则要求具有多方面的算路，但作为定式来说是难以收集的，因而“打入定式”还是以低位的打入为主，现就图 22 中出现的“靠、腾挪”之形从无到有所生出的手段再说明一下。如图 23，白 2·4 后，黑 5 是筋，白如在 6 位长，黑 7 便能获得良好之形。又自 6 如于 a 位扳，则黑于 b 位挡。图 24 中，白如在 2 位下扳，黑 3 就一脚踏进去扭断腾挪，这时黑棋，可根据对方的动态来整形。白 6 若于 7 位粘，黑就在 b 位打吃。

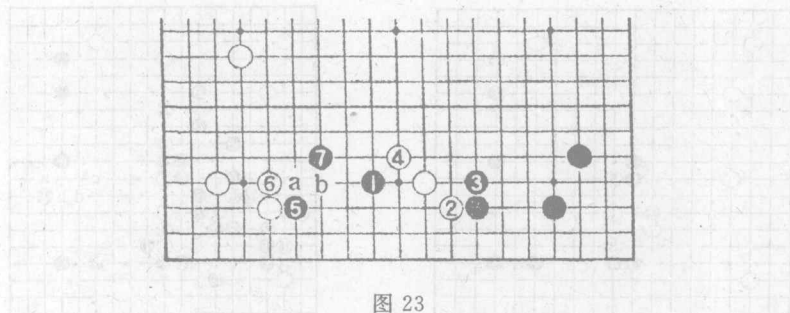


图 23

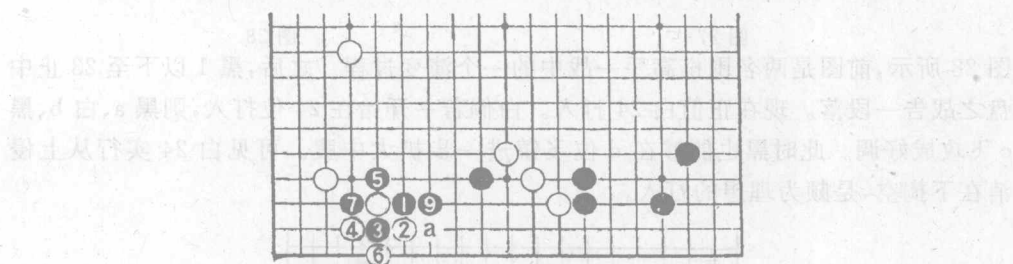


图 24

图 25 所示，白 1 如只身去打入，黑势必在 2 位进行攻击。这样就被黑夺去了作战的主动权。

图 26 所示，白 1 靠是一种无中生有的有效的手筋。白 3·5 在黑 2·4 守角间也筑起了一道外势。黑 8 后，白无论是走 a 位还是走 b 位，都可行使在下边攻防的主动权。此结果黑棋虽然巩固了角地且得了利，但下边却受到约束。图 27 中，白 1 是在

中腹打入的一例。这在实战中是很少见的。现在暂且说一下大致的要领。当对方的模样一直扩展到中腹的时候,首先必须考虑到侵消中腹的一手。此时白如忙于打入边角,待黑中腹的势力进一步扩大之后再去打入中腹,必将遭到黑棋的严厉的攻击。这样便一下子决定了胜负。

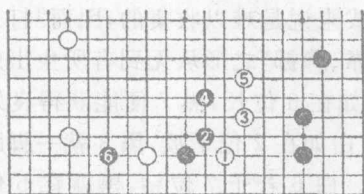


图 25

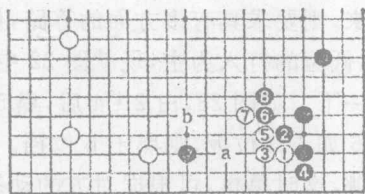


图 26

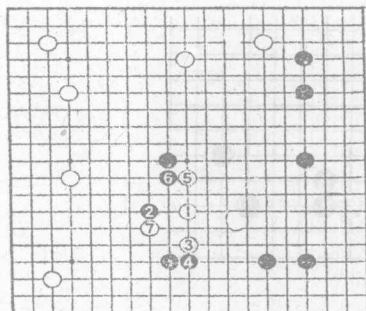


图 27

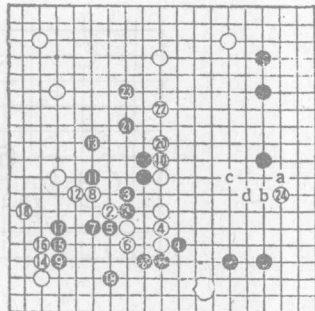


图 28

图 28 所示,前图是两名围棋高手一战中的一个演变过程。之后,黑 1 以下至 23 止中盘之战告一段落。现在正值白 24 打入。白倘若一开始在 24 位打入,则黑 a、白 b、黑 c 飞攻成好调。此时黑也能够能够在 d 位飞镇进一步扩大中腹。可见白 24 实行从上侵入下掏空,是颇为理想的打入。

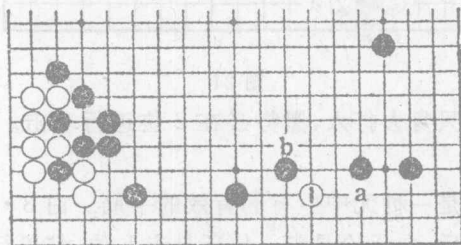


图 29

最后,关于打入的场所,重要的是要冷静地看清对方的应手。图 29 中,白 1 的打入是期待黑走 a,白 b 位飞,这当然是一相情愿。黑对白 1 的打入无疑会在 2 位飞封扩大中腹图 30 中白 1 的打入也是期待黑走 a 位、白于 b 位的变化。这当然也是徒劳的。黑必然在 2 位立守住角地后再追击白棋。

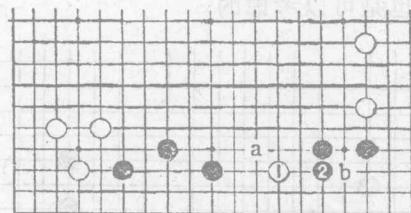


图 30

四、打入的价值

决定打入的价值这要看在守空时所形成的地域有多大,并且要看在打入时是否涉及到攻击对方。图 31 中,黑 1 仅是单纯地破空,但是图 32 的黑 1 就含有攻击白△的味道。可以说,这种走法的价值远远比图 31 中黑 1 打入的价值大得多。

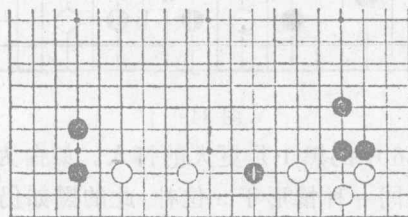


图 31

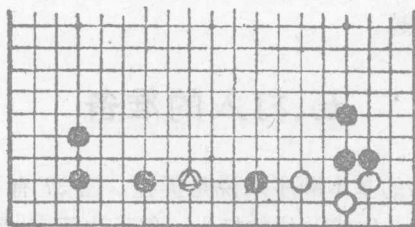


图 32

图 33, 黑 1 不仅夺取了白左右的根据地, 而且还破掉了白在 a 位飞将要成数 10 目的地。因此, 此图是三个图中价值最大的一个。实际上要判别地的大小是比较困难的。模样过于大了, 即使再补一手, 仍然留有被打入的危险。图 34, 在黑 1 之前, 即便是让白抢占到了 a 位, 也不能说全部都是白的实地。另白 2 如改走 b 位拦, 黑 c, 白 2 这样的下法也是可以考虑的。

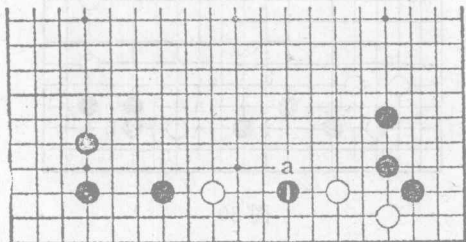


图 33

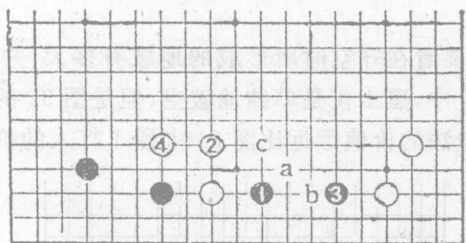


图 34

图 35 中的黑 1 比图 36 中的黑 1 是更大的打入。如白为了守住确切的地域在图 35 里于 a 位守, 图 36 作为同一种情形于 a 位补, 此的黑如仍要打进这窄小的地方就显然显得很窘迫。两者在削弱黑△的程度上也有很大的差别。加之图 35 中的白若要补棋, 通常是在 b 位补而不是在 a 位守。当然黑也会在图 36 中的 b 位补, 这要比此图中的 1 位打入来得优越。

五、打入的准备

打入的前阶段, 从布局的基本顺序来说是拆拦。图 37 有了白飞这手棋, 既可壮大自己左方的模样, 又可瞅着 a 位或 b 位的打入。仅下边而言, 黑 2 跳在扩张自己模样的同时, 相反地也瞄着对白方的打入。作为做到双方各自都没有打入和侵消这种准备来