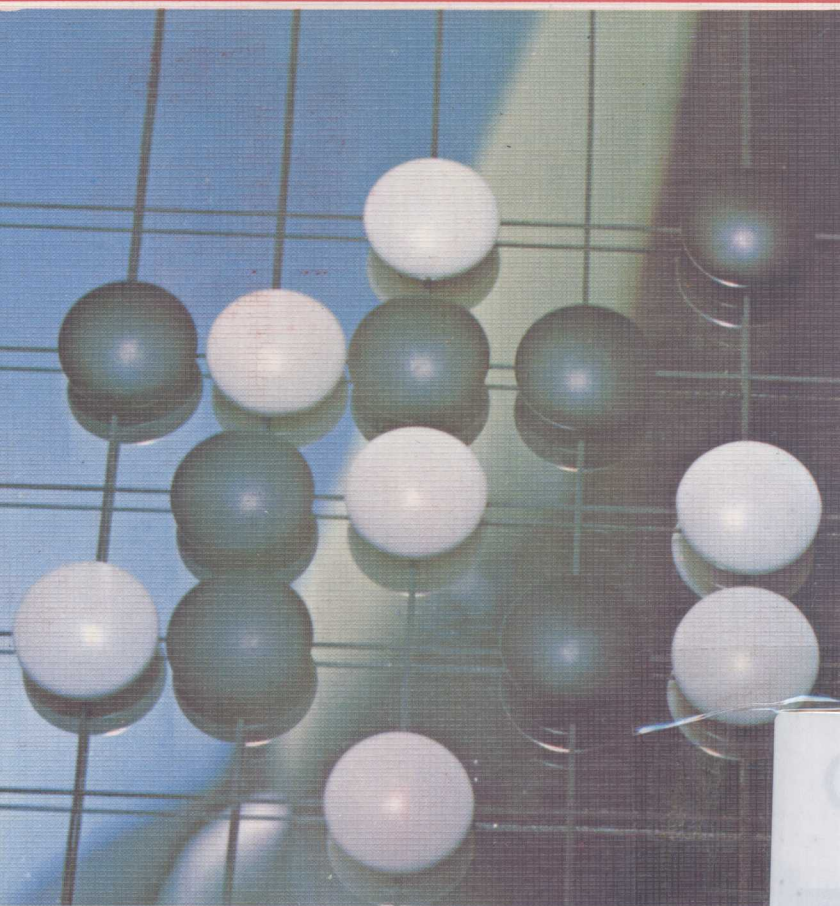


圍棋叢書

接近戰入門

九段 梶原武雄著 吳 仁譯



圍棋叢書

接近戰入門

每冊六〇元

中華民國七十一年一月初版

企劃：徐

主編：徐

原著者：梶

譯者：吳

原武

仁雄 勳 勳

發行者：鄭

少

春

登記證：局版臺業字第〇七五七號

出版者：世界

文物出版社

臺北市重慶南路三段二七巷五號

經銷者：世界

文物供應社

臺北市重慶南路三段二七巷五號

郵政撥匯：三三五五號

電話：三二一八二〇一號

印刷：立成

美術印刷有限公司

電話：五九一六一號

版權所有

請勿翻印

G891.3
836(3)

S001966

圍棋叢書

梶原武雄著
吳仁譯

接近戰入門

世界文物出版社



石 景 宜 先 生
惠 贈



S9007347

前言

圍棋是中國古老的國粹，相傳為堯的兒子丹朱所發明，一直流傳到今天。自唐朝之後方有棋譜問世，東傳至日本，經過日本人的潛心研究，使圍棋在異國生根茁壯，竟有後來居上之勢，因而導致世界各國誤認圍棋乃日本所創。迨吳清源大國手東渡扶桑，所向披靡；林海峰繼而崛起，更擊敗日本當代棋王坂田，雄霸日本棋壇，因而帶動起國內沉寂多時之棋風。

近年來國內各企業界、各大報社、文復會等機構，莫不大力推動發展棋運。圍棋規則、職業棋士制度已具規模；各級學校之圍棋社團及各地棋社亦如雨後春筍、蓬勃發展，惟獨坊間一直缺少一套有系統的圍棋叢書，以供圍棋愛好者啓蒙及進修之用。

本人一本推展棋運、發揚國粹之熱忱，加以世界文物出版社之支持鼓勵，得以有此機會主持編務，以日本棋壇高手之著作為參考資料，並廣邀國內圍棋名家提供寶貴意見，使這套圍棋叢書得以問世，期能拋磚引玉，對國內棋風之興復略盡綿薄之力。謹此向對本叢書鼎力相助之諸位先進致深忱謝意，並望專家指正。

在序盤，先佔大場是原則，雙方之子有距離。

但進行至中盤階段，雙方之子逐漸接近，然後展開白刃戰，短兵相接。

本書說明中盤階段的接近戰。一局棋可分為序盤、中盤及終盤三個階段。專家棋士所最重視的是序盤階段，苦心描繪其構圖，連一手棋也不疏忽。

一般業餘棋友大多不重視序盤階段，錯誤百出，進入中盤階段之後，也往往會不知所措，因為吃子或被吃，大龍有活也有死，激烈的戰鬥反覆不斷展開，戰鬥力較強的一方，獲勝率也較大。

本書第一章說明中盤戰鬥之要領，第二章說明死活的基本技術，充分吸收接近戰的攻防知識，如能提高各位讀者的棋藝，則感幸甚。

梶原武雄

第一章

中盤之攻防

攻擊與防守·····	九
根據的重要性·····	二三
打入·····	三五
棄子·····	四〇
要子與廢子·····	五
交換·····	三
基本手筋·····	八
練習問題·····	七

第二章

死活之基礎

假眼.....二三

領域.....一七

眼位之急所.....一五

緊貼.....一五

死活與手筋.....一六

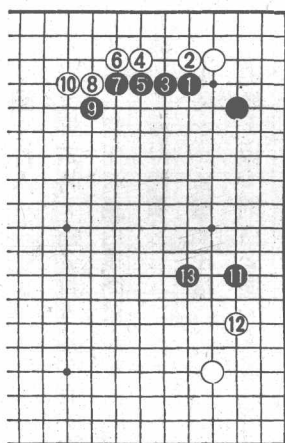
攻殺.....二〇

練習問題.....三三

〔第1章〕 中盤之攻防

雙方之子接近時，生存之競爭較圍空獲取實利爲重要，當然，適當地圍空保持地域之均衡是接近戰的要素。

一局棋以一塊大龍之死活而馬上決定勝負是常有的事。中盤的焦點集中在眼位與根據，如何在戰鬥時站在優勢的地位？在攻擊時切勿忘記自己的眼位與根據，盲目攻擊必定會導致失敗。

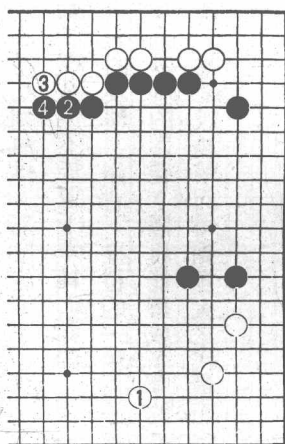


1 圖

勢之後黑11拆六，完成了地模樣，白12時，

1 圖：（拆六）

攻擊與防守



2 圖

邊築成理想的地模樣，白棋雖也在上下二邊獲取實利，但不及豐富的黑棋地模樣，白棋導致不利的一手棋是1圖白12。

2 圖：（充分之形）

黑13跳。

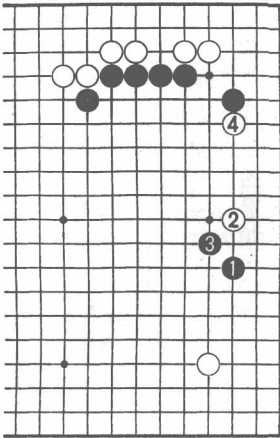
白1大飛，黑2、4連壓，黑棋在中右

3 圖：打入

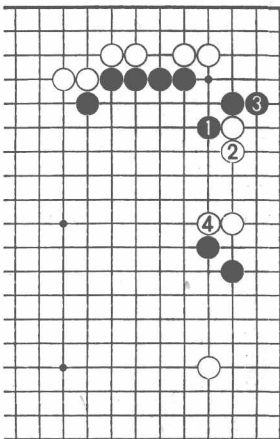
黑1折六時，白2打入是應有的構想，黑3尖，意在不讓白棋簡單安定，同時獲取某種利益獲得代價。

4 圖：（攻擊與代價）

黑如1扳，則白2退、4壓是常形，黑

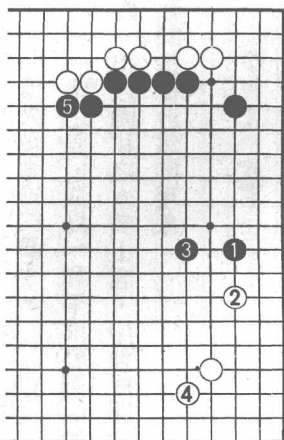


3 圖



4 圖

棋不易吃到白棋。那麼吃不到白棋，黑棋吃虧了嗎？但不能遽下單純的斷語，因為黑棋後來的攻擊，如右下星位一顆白子會不會受到不利的影響？黑棋能築成多厚的外勢？等，就是以攻擊而得到多大之代價而定好壞。



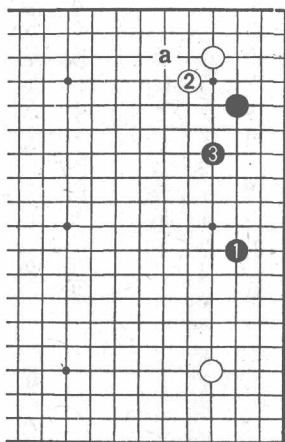
5 圖

5 圖：（一路之差）

黑如狹一路 1 拆，則白 2、4 是常識的進行，成立互相圍空之局面。

黑 1 是平穩的開拆，上下兩塊白棋地域之和足以匹敵中間一塊黑棋。

這就是下得堅實，會發生地域之大小問



6 圖

題，又把地域儘量擴大，會發生打入問題，這是從佈局將進入中盤階段的戰略分歧點。

6 圖：（常形）

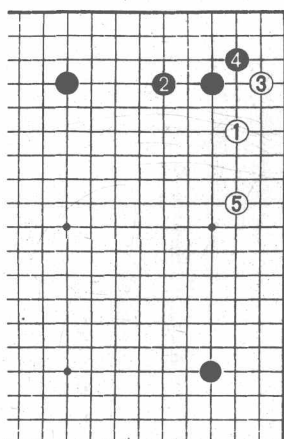
黑棋不欲給白棋以圍空上邊之機會，而單黑 1 拆，也是一策，白 2 尖、黑 3 飛是常形；手順中，白 2 如不尖，則黑 2 飛掛或黑

a 一間低夾是普通的着手。

一路之差，成為「和平或戰鬥」的分歧點，但以圍棋之本質上言，中盤展開激烈的戰鬥是很自然的現象。

7 圖：（定石）

白1掛時，黑如2跳，則白3、黑4、

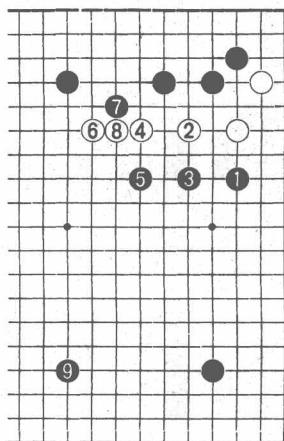


7 圖

白5是基本定石；必須要一提的是白3與黑4交換一手，則白5不能省。

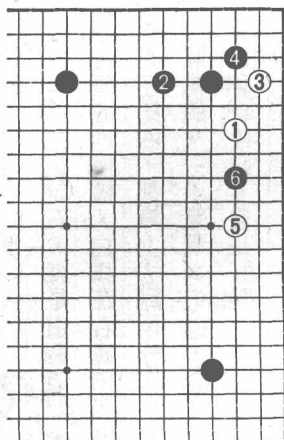
8 圖：（攻擊取利）

白5如不理，則黑1夾擊是嚴酷的一着，在白2、4、6逃亡之際，黑3、5與9，在右下一帶築成理想的模樣。



8 圖

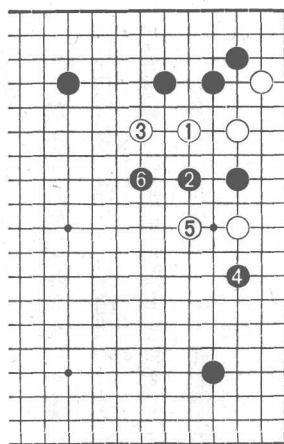
攻擊與防守



9 圖

9 圖：（過廣）

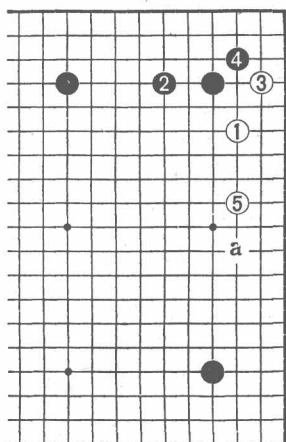
白如5拆三，則過廣，黑可馬上6打入，不論白棋怎樣下都吃虧，其中的一個變化是——



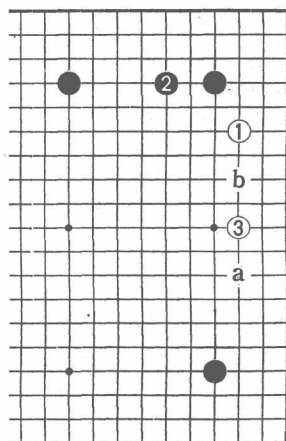
10 圖

10 圖：（前途多難）

白1、3只好逃出，但單官逃出，怎能忍受？黑4、白5、黑6，上下兩塊白棋被雙擊，前途多難。



11 圖



12 圖

11 圖：（兩分之二形）

白5拆二是定石，就是這個道理。黑棋

在上邊築成地模樣，白棋在右邊確保小空，

子數是三七四，都算上去為兩分之二形。

黑棋的次一手是黑a近迫，與右下星位

之黑子配合恰好，自是好點。

12 圖：（拆三）

黑2跳時，白單3拆，也有這樣的定石

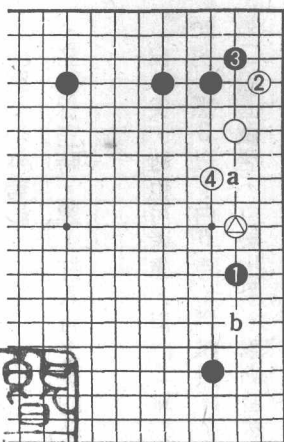
。黑棋只好狹一路a拆是白棋的好處，但白

棋也有壞處，就是留有黑b之打入。

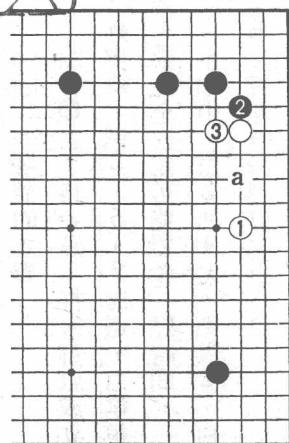
圍棋沒有「萬能之子」，而必須要選擇

合乎其用途或目的的着手。

攻擊與防守



13 圖



14 圖

13 圖：（防守）

黑 1 時，白棋必須要下 2、4 防黑 a 之

打入。

黑 1 迫，平穩，雖也是一局棋，但當然

也可黑 a 打入。

白 4 後，相反地生出白 b 之打入，攻擊

與防守大多有關連。

14 圖：（立二拆三）

白 1 拆三時，黑 2 尖碰是惡手，白 3 立

，成為理想的立二拆三的好形，黑 a 之打入

自然解消，黑 2 幫了大忙。