

怎样

进行打入后的攻防

下围棋多围空是取胜之道。
反过来，
防止对方多围空也是取胜之道。
而打入，
就是防止对方多围空的重要手段。

全国唯一专业棋牌出版社
成都时代出版社

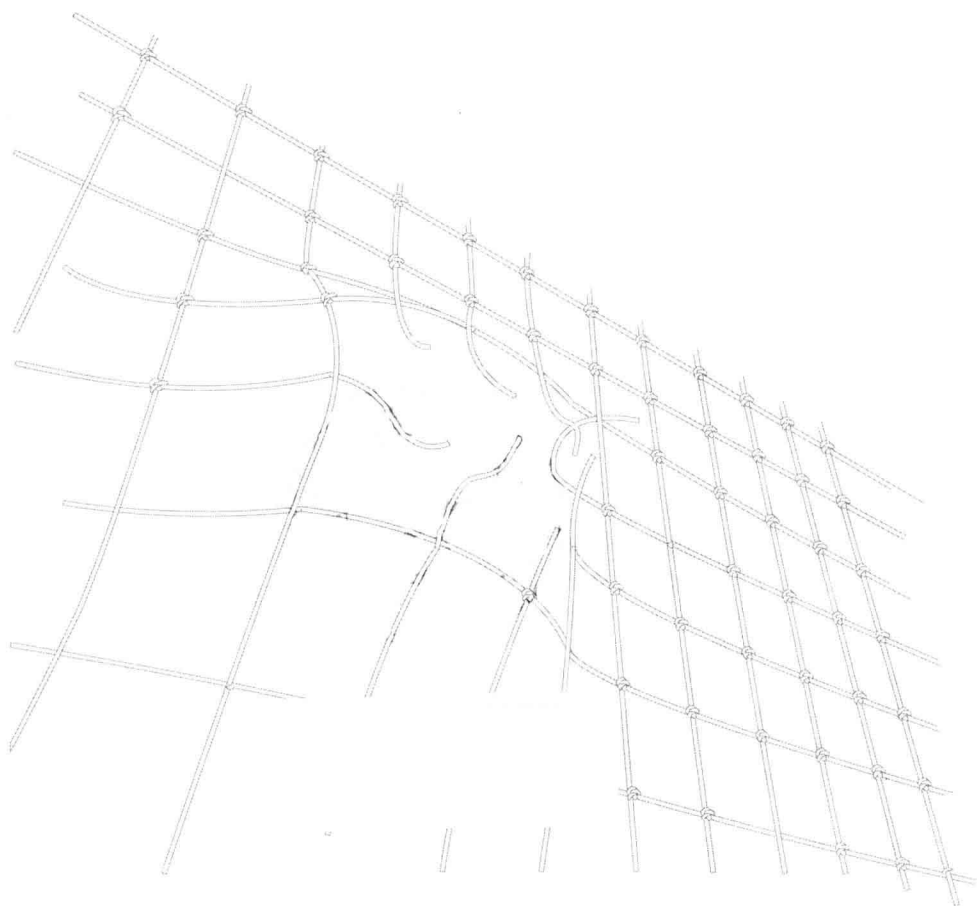


围棋实战技巧丛书

怎样

丁开明 编著

进行打入后的攻防



成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

怎样进行打入后的攻防/丁开明编著. —成都:成都时代出版社, 2012. 6

(围棋实战技巧丛书)

ISBN 978-7-5464-0660-2

I. ①怎… II. ①丁… III. ①围棋—基本知识
IV. ①G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 087470 号

怎样进行打入后的攻防(围棋实战技巧丛书)

ZENYANG JINXING DARU HOU DE GONGFANG

丁开明 编著

出品人 段后雷
责任编辑 曾绍东 黄 晓
责任校对 黄静怡
封面设计 古亚东书刊设计工作室
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都时代出版社
电 话 (028)86619530(编辑部)
(028)86615250(发行部)
网 址 www.chengdusd.com
印 刷 成都君区印务有限公司
规 格 165 mm×230 mm 1/16
印 张 12.5
字 数 315 千
版 次 2012 年 6 月第 1 版
印 次 2012 年 6 月第 1 次印刷
印 数 1~5000
书 号 ISBN 978-7-5464-0660-2
定 价 26.00 元

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)86920016



前言



下围棋多围空是取胜之道，反过来，防止对方多围空也是取胜之道。而打入，就是防止对方多围空的重要手段。

在对方围空阵地的深处投子，术语叫“打入”，打入是围棋的重要战术和技术。

为了防止对方围空阵地的扩大和巩固，经常需要使用打入战术。打入可以在任何尚未最后巩固的矩阵中进行，可以在角部进行，可以在边上进行，也可以在中腹进行。

在实战对局中，敌阵的情况千差万别，如何才能通过打入有效地防止对方围空阵地的扩大和巩固，必须具体情况具体分析。这一点，是初学者掌握和使用打入战术的难题。

要解决这个难题不能性急，必须一步一步地来。第一步也是最重要的一步，就是要熟悉了解一些基本的打入手法和基本的打入变化。

以角星为中心的阵地，以小目守角为中心的阵地，这些阵地在对局中最常见，对这些阵地进行打入，围棋高手们已经积累了丰富的经验。有些经验具有基础性和普遍性，适合初学者学习和借鉴，我们就说它们是打入技术的常识。基本的打入手法和基本的打入变化，就属于打入技术的常识。

介绍基本的打入手法和基本的打入变化，是本书的主题。

全书共三章。

第一章介绍如何对以角星为中心的阵地进行打入以及打入后

双方的攻防变化。角星阵地的打入变化，有些进程相对稳定，得失相比明确，因而具有了定式的特征，有的人把它们叫“打入定式”，本书把它们称为“打入常型”。记住打入常型，了解打入常型的变化，并在对局中选择使用打入常型，就能帮助初学者逐步熟悉了解基本的打入手法和基本的打入变化，从而提高打入技术。

第二章介绍如何对以小目守角为中心的阵地进行打入以及打入后双方的攻防变化。小目守角，包括小目小飞守角，小目大飞守角和小目单关守角。小目守角阵地的打入变化没有产生打入常型。阅读这一章，着重在体会其打入手法，包括打入点的选择、怎样变化、怎样活棋、怎样腾挪转换等。

第三章其他的阵地，指的是一些定式形成的阵地，对这些阵地进行打入，也产生了打入常型。本章介绍对初学者适用的一些打入常型及其变化。

本书是“围棋实战技巧丛书”中的一册。丛书共8册，分别是《怎样提高死活技术》、《怎样掌握和使用手筋》、《怎样选择和使用定式》、《怎样进行打入后的攻防》、《怎样提高打劫技术》、《怎样认识大场和急所》、《怎样进行形势判断》、《怎样将优势变为胜势》。

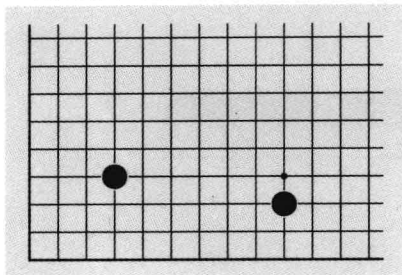
本套丛书适合具有初、中级水平的围棋爱好者和学下围棋的学生阅读，内容包括了围棋战术的方方面面，有利于读者学习围棋和提高水平。

**目录**

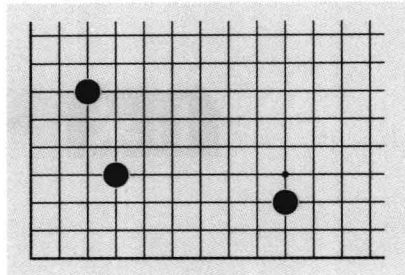
第一章 角星阵地的打入	(1)
第二章 小目守角阵地的打入	(85)
第三章 其他阵地的打入	(167)



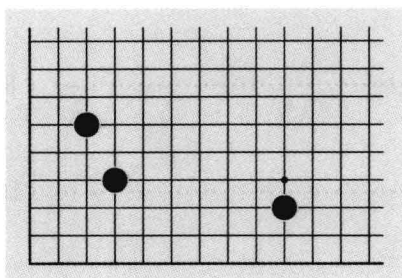
角星阵地、小目守角阵地和其他阵地打入攻防基本图索引



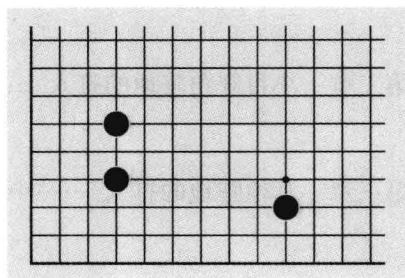
3



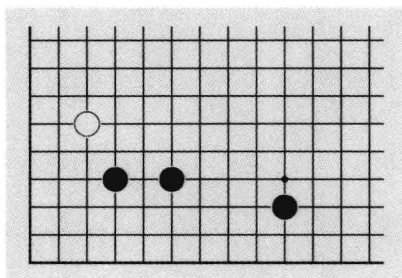
15



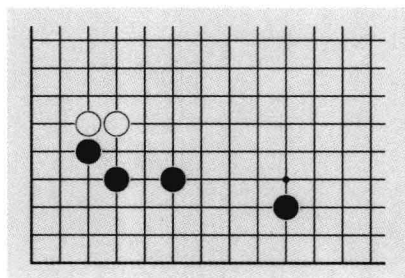
29



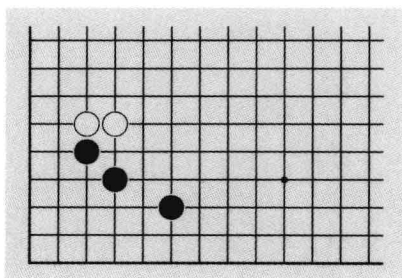
41



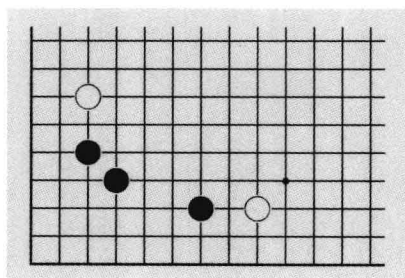
52



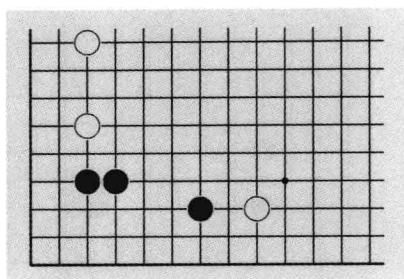
58



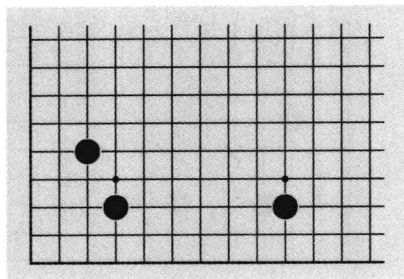
65



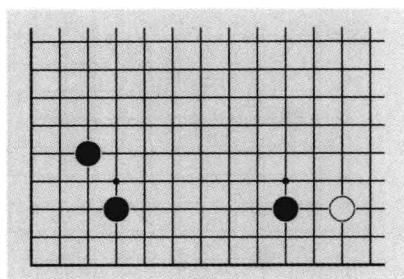
67



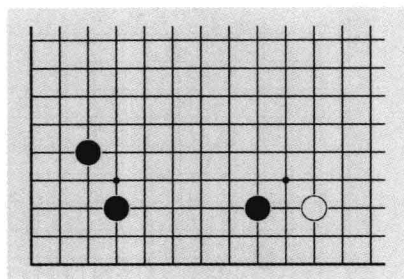
77



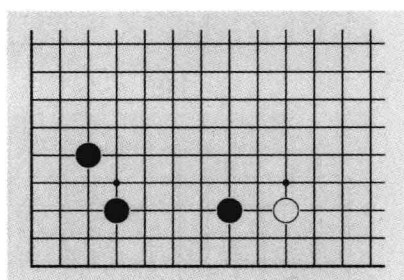
87



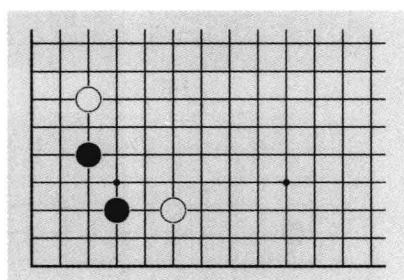
95



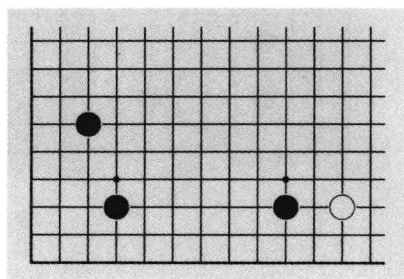
101



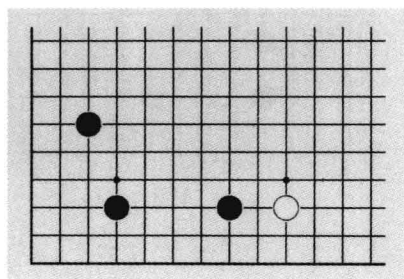
107



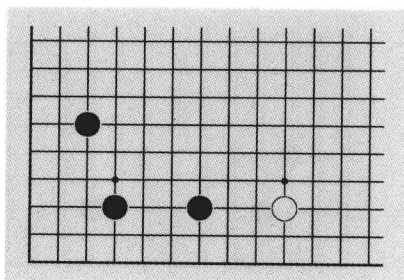
110



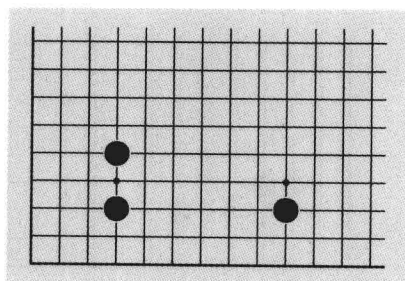
114



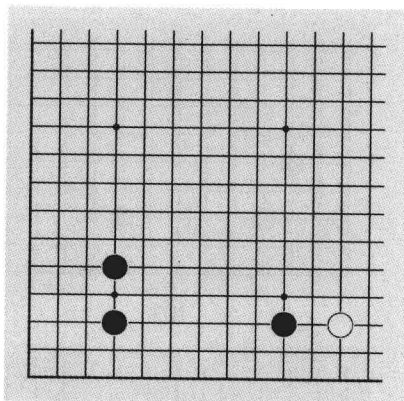
123



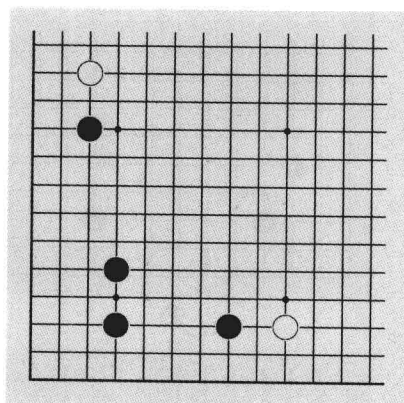
129



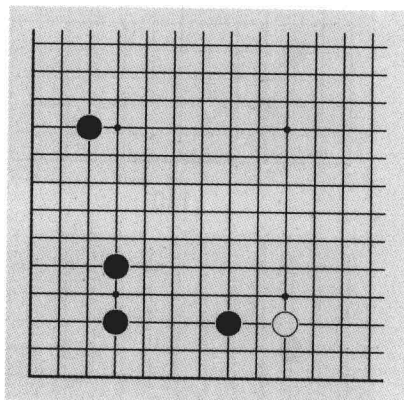
137



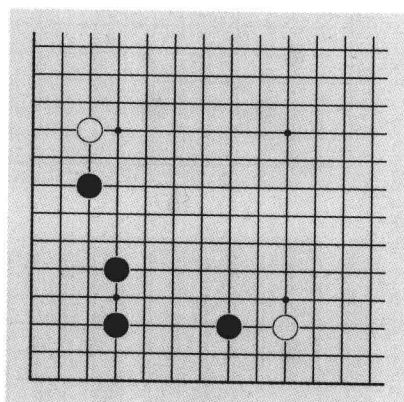
140



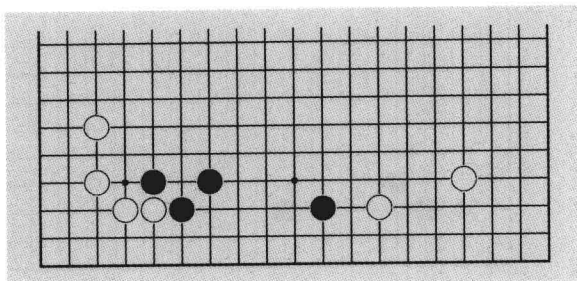
148



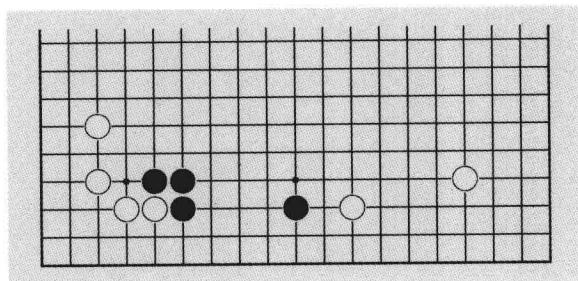
153



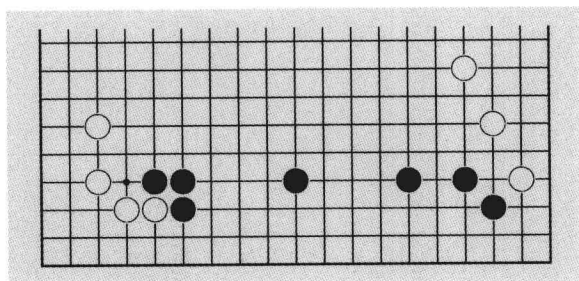
162



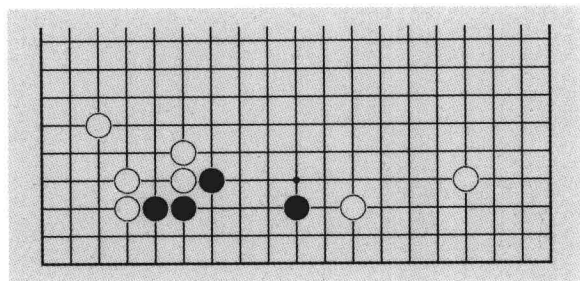
169



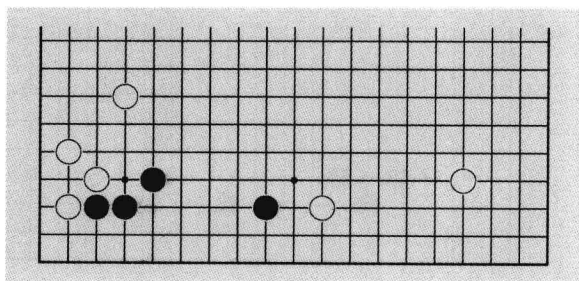
175



179

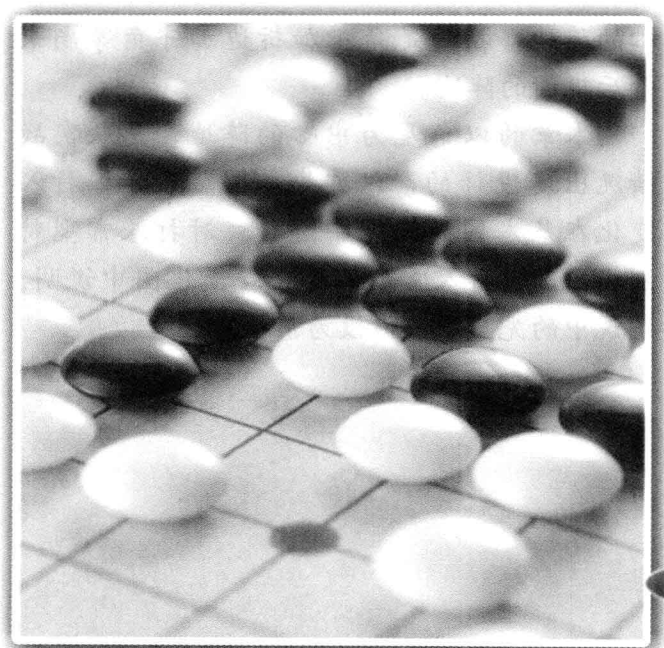


183



187

第一章 角星阵地的打入



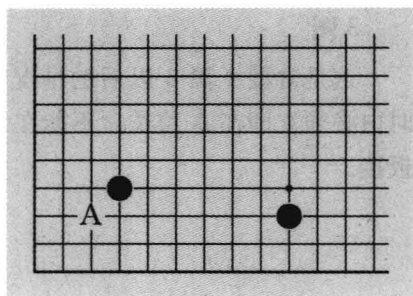
下空角星深受棋手喜爱，在实战对局中，以角星为中心的阵地经常出现。以角星为中心的阵地，指的是角星加拆边加守角等尚未最后巩固的阵地。

本章的以角星为中心的阵地，是从实战情况出发设计的，以“基本图”表示，打入变化在基本图的阵地中进行。对打入常型特别指出，对打入常型的变化在变化图中说明。解说中的先后手以假设为前提。



基本图

这是角星加边上拆五的阵地，在实战中经常出现。就局部而言，对这样的阵地进行打入，A位点三三效率最高。

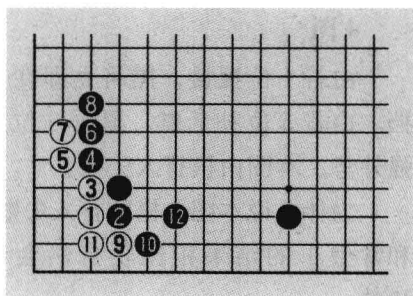


基本图

常型 1

白1点三三打入，黑2挡，白3长，以下至黑12是常型。

过程中，黑2的挡，白7的长，白9的扳接以及黑12的虎，都值得体会。

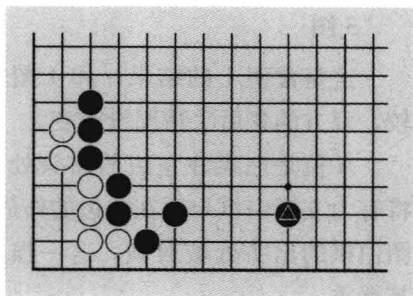


常型 1

1图

这是常型1的结果。

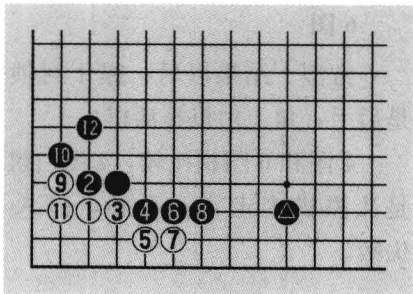
本变化白棋打入先手得角，黑棋则获得外势，黑棋的外势与黑▲子相配合，效率得到了充分发挥，形成了围空的模样。



1图

2图

白1点三三，黑2若这边挡，结果使黑▲子效率降低，白棋得先手在左边着子，将限制黑棋外势的发挥，黑棋不利。

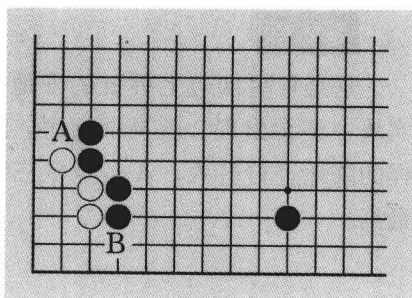


2图

怎样进行打入后的攻防

3 图

这是常型 1 黑 6 以后的情况。此时白必须立即在 A 位长，不能在 B 位扳接。

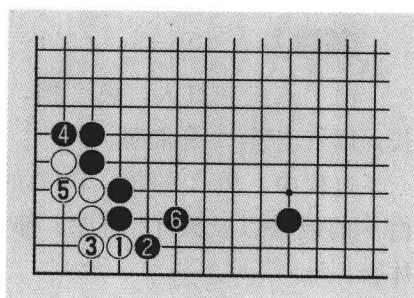


3 图

4 图

白若 1 位扳接，黑将立即在 4 位挡，白若 5 位补活棋，黑再 6 位虎加强外势。本图白棋打入失败。

为什么说本图白棋的打入失败呢？和常型 1 的结果相比较自然会十分清楚。

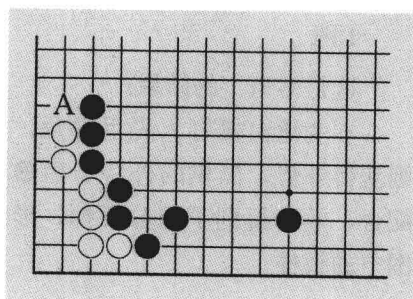


4 图

5 图

这是常型 1 的结果，和 4 图相比较，双方的先后手情况没改变。

A 位是白棋在左边的出头处，它将有力支援白棋今后在左边的作战。4 图白棋的出头处被封锁，这一损失极其严重。

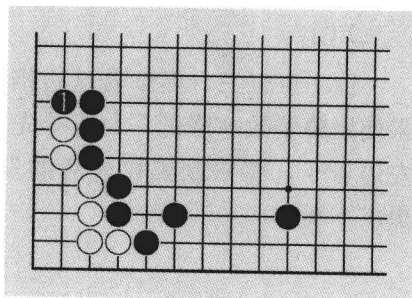


5 图

6 图

常型 1 结果以后，黑 1 封锁白棋是后手，角上白棋是活棋。

4 图和 6 图相比较，4 图白棋等于是让黑棋多走了一手棋，打入当然失败。



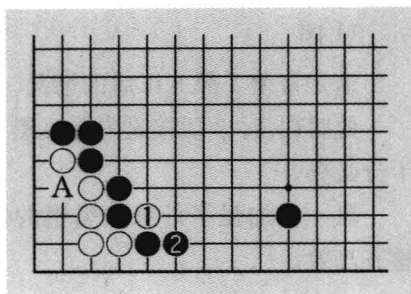
6 图



7图

这是4图黑4挡以后的情况。

此时白若1位断，黑2长就是，由于白棋必须回头在A位补活棋，白1断后的作战无法进行。

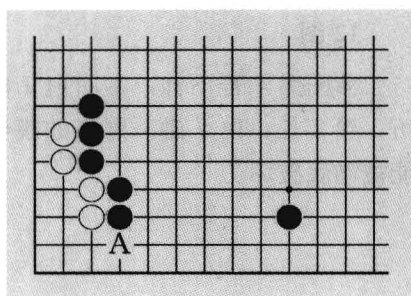


7图

8图

这是常型1黑8以后的情况。

此时白A扳接是先手，必须立即走，否则将招致损失。

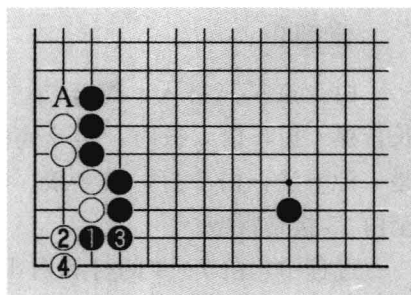


8图

9图

前图白棋若不走A位的扳接，本图黑1、3先手扳接惩罚白棋。

本图黑棋惩罚白棋的方法效率不算最高，因为白棋还保留了A位的出头。

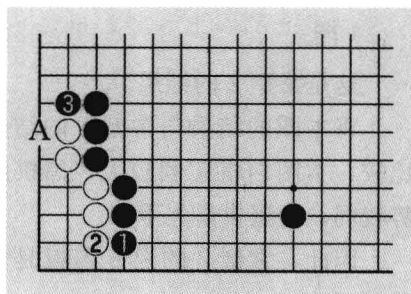


9图

10图

黑1立、3挡是高效惩罚白棋的手段，黑3后，白棋必须补活，否则黑A位扳将杀死白棋。

本图黑棋先手堵住了白棋的出头处。



10图

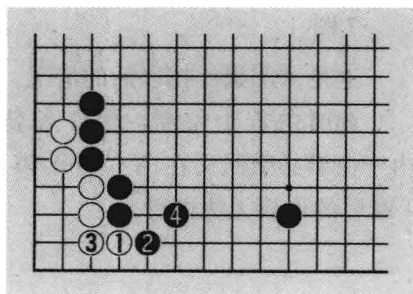
怎样进行打入后的攻防

11 图

这是常型 1 黑 8 以后的情况。

此时白 1、3 扳接是先手，黑 4 虎十分必要。

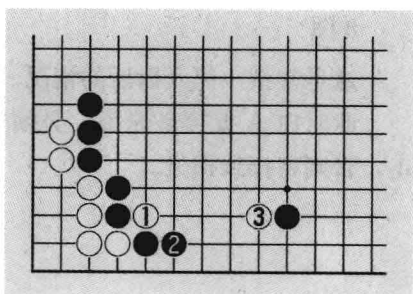
黑 4 虎加强了外势，黑棋的模样整齐高效。



11 图

12 图

前图黑 4 若不补，本图白 1 断严厉，黑 2 长，白 3 碰，黑棋的模样可能被彻底破坏。

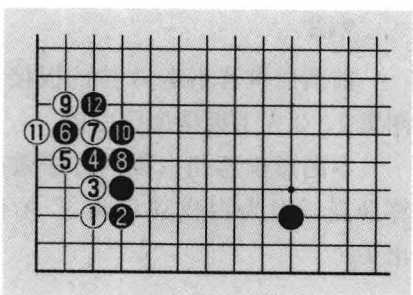


12 图

常型 2

白 1 点三三打入，黑 2 挡，白 3 长，黑 4 扳，白 5 扳时，黑 6 连扳也是一种下法，白 7 打，黑 8 接，以下至白 13 接是常型。

过程中，白 7、9 的打和白 11 的提值得体会。



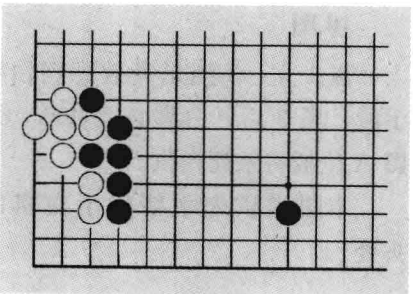
常型 2 ⑬ = ⑥

1 图

这是常型 2 的结果。

将本图的结果与常型 1 的结果相比较，本图白棋实利较大，黑棋的外势较弱，但黑棋是先手。

因此，常型 2 的黑 6 连扳是争先手的下法。



1 图