

赵余宏 编著

围棋陷阱与对策

围

棋

实

战

技

巧

丛

书

北京体育大学出版社

●围棋实战技巧丛书●

围棋陷阱与对策

赵余宏 编著

北京体育大学出版社

策划编辑:董英双 责任编辑:董英双
审稿编辑:鲁 牧 责任校对:刘 祺
责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋陷阱与对策/赵余宏编著. —北京:北京体育大学出版社,1998.2

(围棋实战技巧丛书)

ISBN 7—81051—235—8

I. 围… II. 赵… III. 围棋-竞赛战术 N. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(97)第 26027 号

围棋陷阱与对策

赵余宏 编著

北京体育大学出版社出版发行
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销
国防工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 1/32

印张:7.875

定价:13.80 元

2000 年 1 月 1 版第 3 次印刷

印数:11001—16000 册

ISBN 7—81051—235—8/G·218

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

围棋陷阱,顾名思义,就是利用“骗着”来引诱对方“受骗上当”,使自己获得利益

围棋对弈中的一些不合常规的特殊下法,称为“骗着”。

实战中确实存在陷阱,它作为一种手段,可能诱使对手下出棋味不佳、计算不够的棋,以至受骗上当。棋手应付骗着,是提高棋力的必修课。

陷阱不可怕,而上当受骗就可怕了。应当知道,上当受骗是自身的问题。本书着重针对各种陷阱,教会读者有效地识破陷阱,培养避开陷阱的能力。同时从中学到有益的手筋及攻防技巧,从而提高棋力和临场应变的能力。在实战中能有效地给予使用“骗着”的对手以痛快的一击,其愉快的心情是不言而喻的。

本书介绍了大量实战中最容易出现的实用骗着和陷阱,内容特别适合初、中级爱好者。第一章主要介绍定式骗着基本知识;第二章介绍识破骗着问答题,分别讲解对付骗着的好办法。如本书能成为您识破各种陷阱的金钥匙,并对提高棋力有所帮助,著者将不胜愉快。

本套丛书由赵余宏主编,参加编写的人员有:刘迎、徐氩、张鲲。

目 录

第一章 骗着基本知识.....	(1)
第一节 星位的骗着.....	(1)
第二节 小目的骗着	(67)
第三节 目外的骗着.....	(107)
第四节 高目的骗着.....	(147)
第二章 识破骗着问答题.....	(182)

第一章 骗着基本知识

第一节 星位的骗着

(图 1—1) 白 1 对小飞角进行侵分,黑 2 靠是正着,白 3 碰是有名的骗着。

对此,黑方怎样应付为好呢?

(图 1—2) 黑 1 挡,求简明,是稍作退让的下法,在让子棋中可以采用。

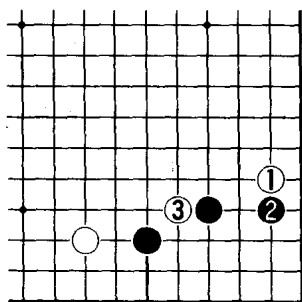


图 1—1

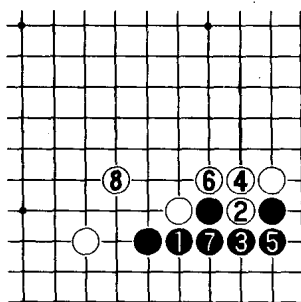


图 1—2

白2挖时,黑3打,稍有问题,黑5粘,就会陷入圈套,至白8,上边白已走厚,而黑角则被压扁,白骗着获得成功。

(图1-3) 经常可以看到黑走1位冲出的下法,不过这样走实地受损。白2、4提子后,又走到6位扳的好点,白满意。

(图1-4) 白1靠时,黑2扳是强有力的反击手段。白3挖,黑4、6确保角地,着法正确。

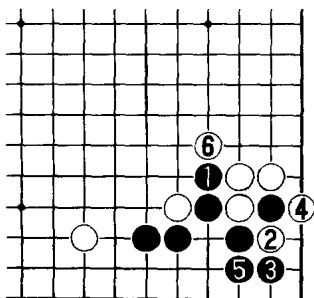


图 1-3

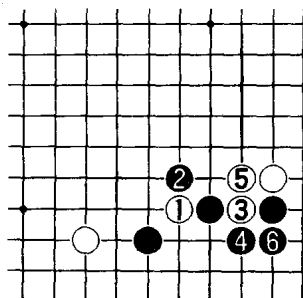


图 1-4

(图1-5) 白1位断吃是无理手。但是若弄不清以后的变化,也许就会失败。

白5扳时,由于白气很紧,黑于6、8位点并是绝妙的手筋,白已被吃。这是有名的“黄莺扑蝶”。

(图1-6) 白1时,黑如轻率地在2位扳,被白3再扳,黑4挡,白5断,便引起纷乱。白7、9打粘必然,以下至黑14止,黑快一气吃白,白仍不行。但黑不如前图简明。

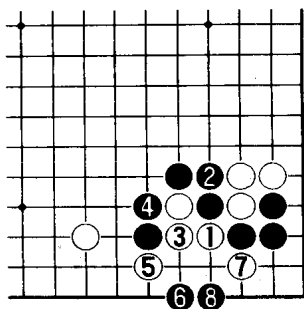


图 1-5

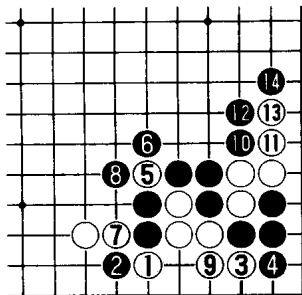


图 1-6

(图 1-7) 白 1 如断打, 以下至黑 6, 黑太理想了, 而白△一子相对变薄。

(图 1-8) 黑 2 扳时, 白若 3 位反扳, 黑 4 虎, 以下至黑 12, 黑棋十分可下。

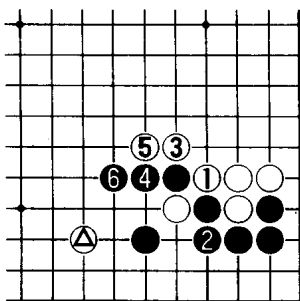


图 1-7

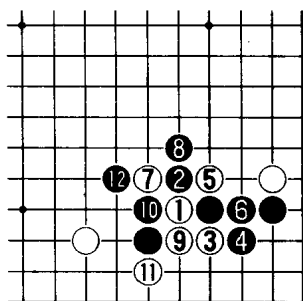


图 1-8

(图 1-9) 白 1 挖时, 黑 2 外边打也是可取的, 白 3 只有长出, 以下进行至黑 8, 白虽先手得角, 但黑外势完整, 黑 A、白 B 是黑的权利, 且白△一子已成废子, 黑十分满意。

(图 1-10) 白 3 单挖是正着, 以下进行至白 9, 双方大

致如此,这是实战中常见之形。

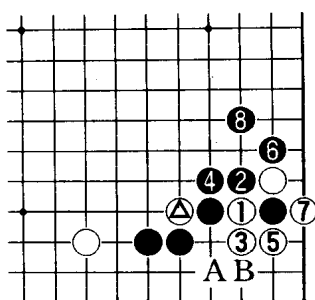


图 1—9

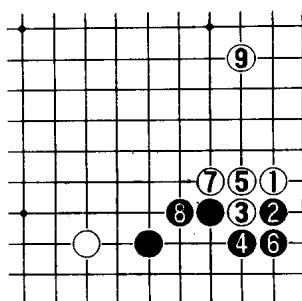


图 1—10

(图 1—11) 白 1 时,黑 2 立稍软,白 3、5 先手得利后,再于 7 位拆,黑不如在 3 位靠有力。

白 5 夹时,黑 6 不能在 A 位立,否则以后白有 B 位跳的严厉手段。

(图 1—12) 白 1 打入,黑 2 托渡,白 3 靠,是一着很迷惑对手的可怕骗着。在让子棋中经常出现这种下法。

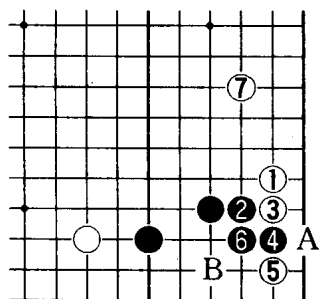


图 1—11

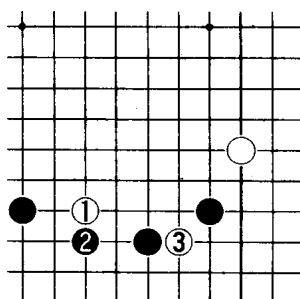


图 1—12

(图 1—13) 黑 1 挡、3 断,在初学者看来,似乎是必然之着,其实正是上当受骗的开端。以下至白 10,黑棋已经无法补干净了,这是典型的上当图。

(图 1—14) 黑 1 内拐吃,白 2 打是次序,即可长气,又令黑粘重。然后再 6、8 位长出,黑 7、9 只能如此,白 10 拐后,黑 11 仍需补。被白 12 吃住两子,外势很厚,白棋明显便宜。

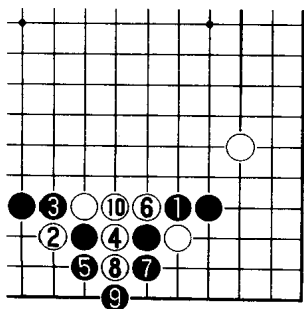


图 1—13

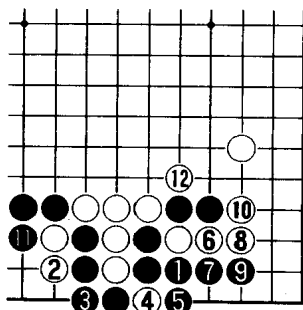


图 1—14

(图 1—15) 黑 1 外拐吃,白 2 同样打重黑棋。白 4 长出,黑 5 只能二路打,以下爬二路无奈。至白 12 跳出形成转换,与前图结果大同小异,白明显有利。

(图 1—16) 对白 1 打入,黑棋最好的办法是不予理睬。

黑 2 尖顶后再 4 位跳起,是正确的应法,这样就不用担心白的骗着了。黑 A 位应,容易给白可乘之机。

(图 1—17) 黑 2 若单跳,则稍嫌软弱,被白 3、5 尖拆后,还原成最常见的定式,只是多了白 1 与黑 2 的交换。因为此形多出现在让子棋中,所以双方得失难定。

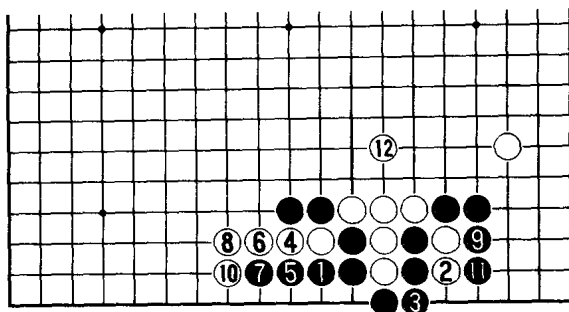


图 1—15

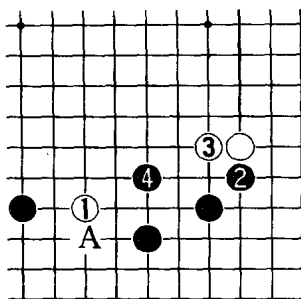


图 1—16

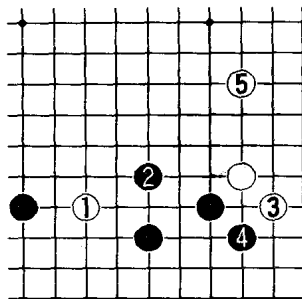


图 1—17

(图 1—18) 当初白 1 靠时,黑于 2 位虎,是好点。白 3 冲出,黑 4 顺势长出,白 5 扳,黑 6 再压,瞄着 A 位断点,黑充分可下。

(图 1—19) 白 1 扳时,黑若 2 位粘,不好,让白 3 位粘,黑 4 位扎钉,此方法过于简单,在让子棋中可以采用。

本图中的白△与黑●二子相比,黑损失稍大,因此,本图结果白稍有利。

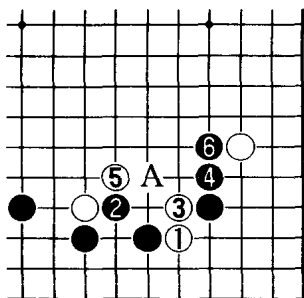


图 1-18

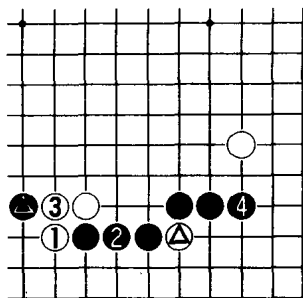


图 1-19

(图 1-20) 黑不走 3 位下立,而在 2、4 位断打取外势。通常让白在 3 位提一子不好,然而在此场合,黑却能左右连成一片。

(图 1-21) 白 1 打、3 粘,黑可 4 位断打,再 6 位打是次序,以下至黑 12 夹攻白一子,黑十分可下。

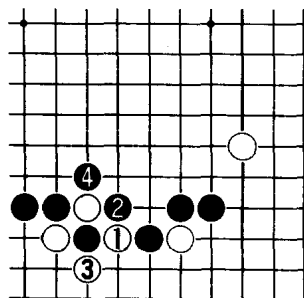


图 1-20

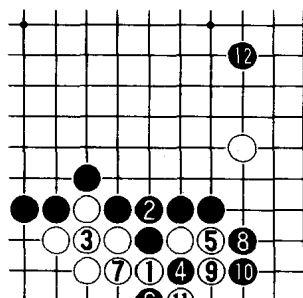


图 1-21

(图 1-22) 白 3 若长进角,黑 4 提很舒服。白 5 粘无奈,此劫无法打。

黑 6、8 扳虎是常法,白虽可拆边,但黑外势扳厚,将来 A

位虎又是好点,黑有利。

(图 1-23) 由于有白△一子,白 1 爬,黑 2 扳时,白征子若不利,白 3 点入是步骗着。若征子有利,白 3 点是有力的手筋,因 A 和 B 位两点成见合。

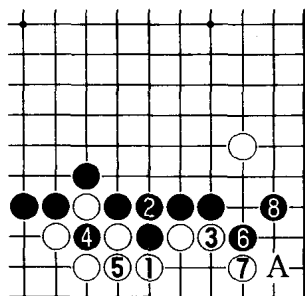


图 1-22

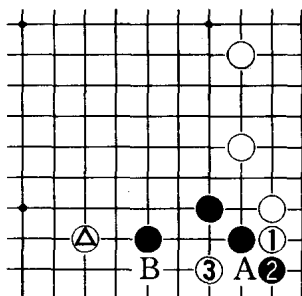


图 1-23

(图 1-24) 黑 1 粘,是软弱的下法。白 2 托渡,不仅得到了实地,而且使黑棋成了孤棋,白大成功。

(图 1-25) 黑若征子有利时,于 1 位尖顶是手筋。白 2 断,黑 3 立是相关连的要着。

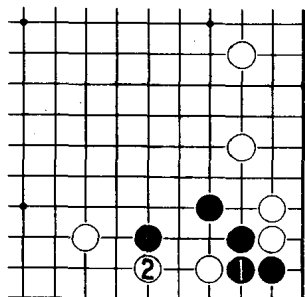


图 1-24

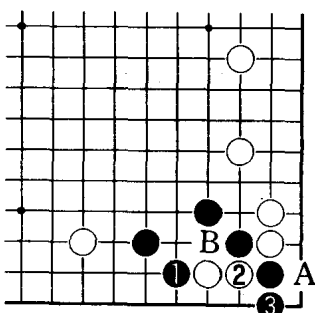


图 1-25

此后，白若A扳，黑B团一手，白明显不行。白征子有利，势必要在B位打。

(图1—26) 白1打，黑2必粘。白3只有扳，不能在5位挤，否则黑3位封，白被吃。

白5粘，黑6先拐，再8位扳吃是次序，以下虽形成转换，但黑棋明显有利。

(图1—27) 前图黑6若疏忽不走，而急于在本图1位扳，被白2枷封是要点，白外势雄壮，白有利。

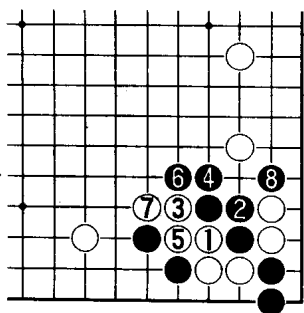


图 1—26

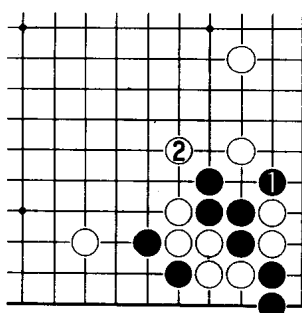


图 1—27

(图1—28) 黑1拐时，白于2位补是大失着，被黑3位挡后，白已被吃。白4若断打，黑5、7包打，白棋全部被吃。

这也是当初黑“二·1”路立下所埋伏的杀手。

(图1—29) 本图白若征子有利时，白1扳后再3位压，是局部的好手。黑4长出，白5紧气，此时黑6不能在7位断，否则白6可征吃。

以下进行至白7，吃掉角很大，黑大损。

(图1—30) 白1点，黑若征子不利是很痛苦的。假如黑于本图2位靠，企图寻求腾挪，这是异想天开。

白3冲,虽老实,却是最佳应着。黑4断后再6位顶,至黑8后可形成金鸡独立。初看黑棋成功了,其实白方还有手段。

(图1-31) 白1打后再3位粘,是绝妙的一手。这样虽不能长气,但可以做成另一妙法“倒脱靴”。

以下至白9断打,白右边已十分坚实,将来白在A位尖,黑全体缺乏眼位,白棋明显有利。

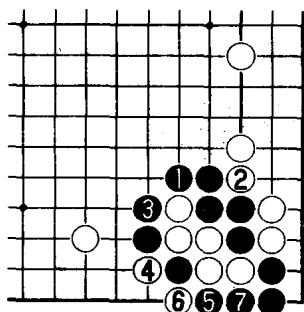


图 1-28

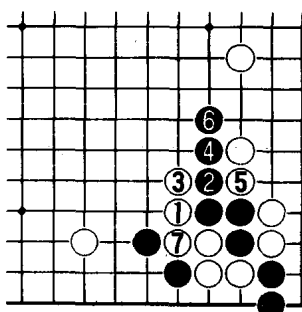


图 1-29

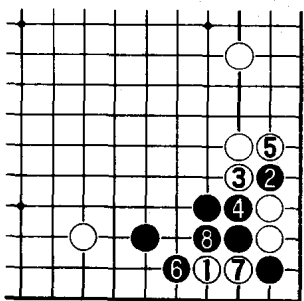


图 1-30

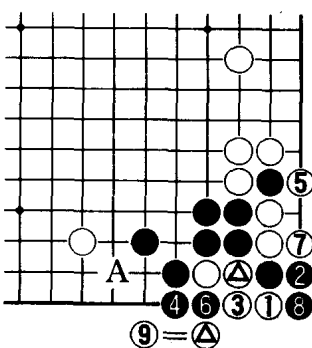


图 1-31

(图 1—32) 由此得出结论,白 1 爬,黑征子不利时可先于 2 位顶,白 3 长后,黑再 4 位扳角,现在就不怕白 A 位点入。一般情况,黑 2 和白 3 交换黑损,这只是应急措施。

(图 1—33) 白 1 爬时,黑 2 向中腹出头是常法,以后黑 A 位靠是好形。黑 2 也可在 B 位跳。

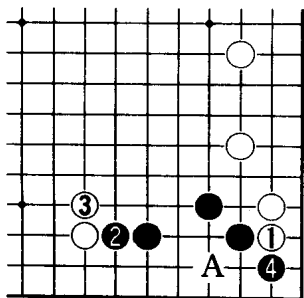


图 1—32

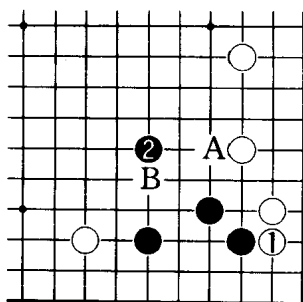


图 1—33

(图 1—34) 这是让子棋中经常出现的下法。白 1 大跳,黑若 2 位应,由于白有⊗子的接应,白 3 位碰,企图给黑留下陷阱,黑若应不好,将蒙受很大损失。

(图 1—35) 黑 1、3 的应法,过于单纯。让白 4 简单与⊗子取得联络,黑明显不行。

(图 1—36) 白 2 长时,黑若 3 位立,由于白有⊗子的关系,白 4 冲后黑无应手,黑如强行挡,至白 8 断,黑仍不行。

(图 1—37) 白 1 靠时,黑 2 小尖是好手。白如 A 位挡,黑可 3 位立,白不行。

白 3 扳渡,必然,黑 4 飞后,形成转换局面,双方大体相当。但作为黑方,没有上当受骗,应算成功。

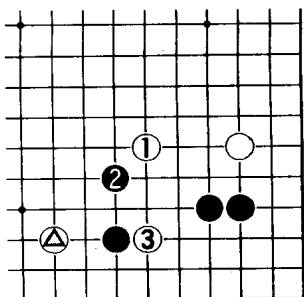


图 1—34

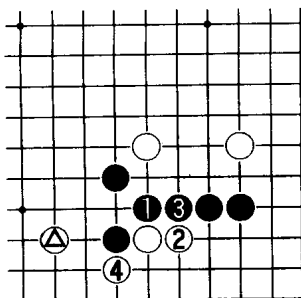


图 1—35

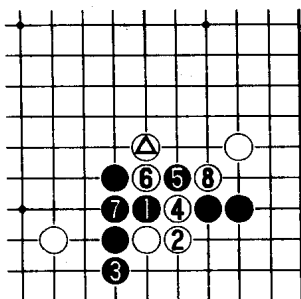


图 1—36

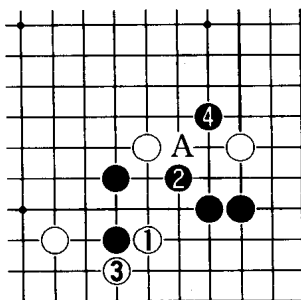


图 1—37

(图 1—38) 黑 2 棒粘, 手法相当有力, 也是此际最强的应手。白 3、5 扳虎只能如此, 以下至黑 14, 白虽在角上成活, 但黑外势很厚, 黑十分可下。

(图 1—39) 前图白 9 如改于本图 1 位尖断如何?

黑 4、6 必然, 白 7 以下至 19 止, 双方大致如此, 黑成先手双活, 抢先占到 20 位飞, 黑外势雄壮, 白右边数子仍未活干净, 黑明显有利。