

围棋初级丛书

常用 基本战术

赵成虎 著



蜀蓉棋艺出版社

围棋初级丛书

常用基本战术

赵成虎 著

蜀蓉棋艺出版社

书 名/围棋初级丛书——常用基本战术

著 者/赵成虎

策 划/白小川 杜维新

责任编辑·廖渝生

封面设计·陈 晴

版面设计·廖渝生

责任校对·周 荣

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街72号 邮编 610072

发 行 新华书店

印 刷 四川省邮电印制厂

版 次 1999年2月 第1版

1999年2月 第1次印刷

规 格 787×1092mm 1/32

印张9.5 字数218千字

印 数 1—10,000册

定 价 12.80元

ISBN 7—80548—593—3/G·594

版权所有 侵权必究

四川省版权局

举报电话:(028)6636481

前 言

学棋之始，首先就要学会吃子，学会打、双打、关门吃、打劫、扑与倒扑、征子、枷吃等各种战斗技巧。再进一步，就是根据局部作战的需要，如何将这些技巧有机结合起来综合运用，这就是围棋的基本战术。

一局棋分布局(序盘)、中盘和收官三个阶段。一般来说，布局强调的是战略决策，中盘作战是力量的较量，而“官子”则是实地的收割争夺。很多棋手往往把短兵相接的中盘视为体现作战能力的唯一场所，因而认为基本战术就是中盘战斗的专用技巧。然而笔者认为这是不全面的。事实上，序盘中的定式，是前辈高手们在长期实践中总结出来的角部攻防的最佳战例，当然是力量的结晶。而“官子”阶段，高手们往往因一目半目官子而引起轩然大波，重新激战。所以，只要是短兵相接的战场，都是施展基本战术的场所。

本书所选图例，除大量取之于中盘作战实例外，有相当部分是从角部定式的解剖变化中得来。也有不少“官子”中的常见战例。希望通过本书的学习，能帮助读者增强全局作战能力。

本书的图解，分问题图、失败图、正解图 and 变化图。基本上将问题图的各种可能变化都涵盖进去了。这些变化，除了主题内容

外,还有一些非主题变化(以参考图显示)。同时,在解说中,力求讲清方方面面的作战常识,因而可能显得有点啰嗦,但愿这对初学者来说,也不失为反复学习、理解、练习的机会。

目 录

第一章	切断与联络的战术	(1)
第一节	切断战术	(2)
第二节	护断战术	(29)
第三节	渡的战术	(47)
第二章	对杀中的收气战术	(72)
第三章	弃子战术	(118)
第一节	弃子取势	(119)
第二节	弃子得利	(135)
第三节	弃子在死活中的应用	(157)
第四节	脱骨战术	(172)
第五节	弃子争先	(188)
第六节	扑与接不归	(195)
第七节	滚打包收	(205)
第四章	劫的战术	(226)
第一节	紧气劫	(227)
第二节	缓气劫	(253)
第三节	连环劫	(263)
第五章	一子两用战术	(270)
第六章	腾挪与缠绕战术	(283)
第一节	腾挪战术	(284)
第二节	缠绕战术	(294)

第一章 切断与联络的战术

在实战对局中,如果能够分断对方,便可进行攻击。从某种意义上讲,全局形势的优劣,往往决定于能否切断对方。围棋谚语称:“棋从断处生”、“当断则断”等等,这就是说,围棋的许多变化就是从切断中产生出来的,可见切断在对局中的重要性。

护断则与切断是矛盾的两个方面。一方想方设法要切断对方,而另一方则需竭尽全力维护联络。切断,常常是简单明了的,只要断开就行。而护断并不只是简单的粘接,或是使用尖、虎、跳、飞等手法直接补断。实战时,往往需要利用各种作战技巧,带有攻击性的间接补断。

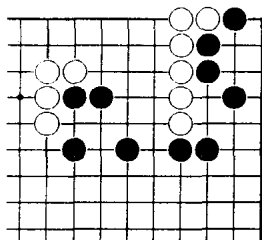
渡就是在边角上使两块棋通连。但要注意,如果两块棋均是活棋,就没有必要通连了,这就是围棋谚语“两活勿连”的含意。渡能使分离的孤棋得救,从而导致战局的转机。当然要觅得渡的战机则不是简单的事,它往往意味着一场激战。

本章所选的切断、护断和渡的战术实例,可说是精彩纷呈。既有冲、挖、挤、刺、扳、顶、跨、靠、飞、打等各种作战技巧的运用,又有弃子、劫争等战术的组合。相信通过本章图例的演练,你在切断、护断和渡的战术运用上的心得,一定会跃上一个新的台阶。

第一节 切断战术

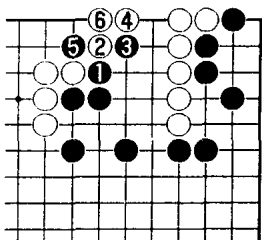
问题图 (黑先)

白棋间距较宽,但是,你如果认为轻而易举就能将其隔开就错了。一定要算清楚后才下子。



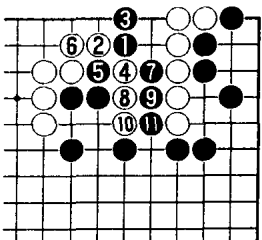
失败图

黑1拐、3扳的随意下法当然失败。正好让白棋的硬腿发挥作用。黑5打之后再无处着力,白通连。



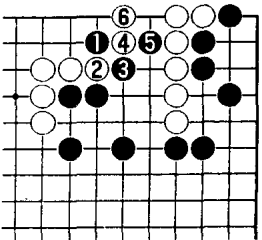
正解图

黑1二路单飞好。白2尖顶时,黑3下立阻渡。当白4欲扳断白棋时,黑5反断,使白棋产生两个补点。白6不得已,黑7、9、11将白突击队包吃了。



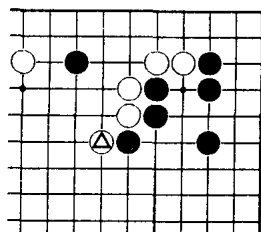
变化图

黑1若如本图二路跳,则白2冲、4断。白棋右边硬腿再次发挥作用,黑不成功。



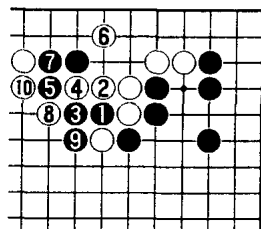
问题图 (黑先)

对白△的用强,黑棋的机会来了。请算清各种变化,找出最佳方案来。



失败图

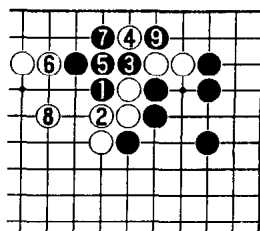
普通于黑1断,但白2打4冲之后,再冷静地6跳整形。此时黑的两断头无法两全,如谱至白10,黑边上三子被杀。



正解图

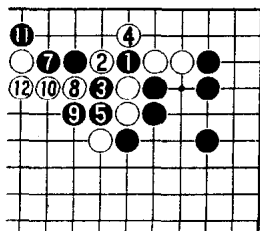
黑1尖,虽未直接断开白棋,但随之产生了两个断头,使白难两全。如谱白2则黑3断,对杀白不够气,只好走6、8封外势。

白2若走3位接则黑2断,白虽可活边但外势尽给黑棋。



变化图

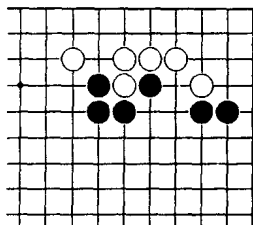
黑1在三路断,意在3、5包打得利。但之后白有扳过,黑棋只好硬着头皮走7位阻渡。但白8打10长将黑分开。如谱至白12,边上三子和中央三子必死一处,黑失败。



⑥粘

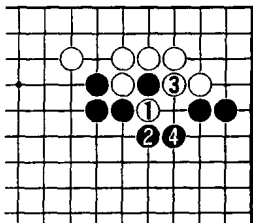
问题图 （白先）

黑棋外势并不完整，白棋在此能否有所作为呢？



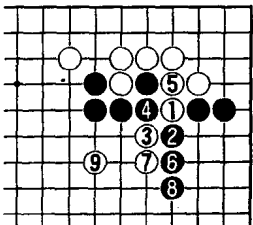
失败图

黑1、3是典型贪小便宜的低级招式。吃到一个废子，让黑棋外势更加强，白太蠢了。



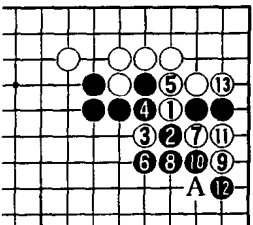
正解图

白1扳再3连扳，好技巧。黑4打后6退，意在保护边上两子。如谱至白9，显然白达到了断开黑棋的目的。



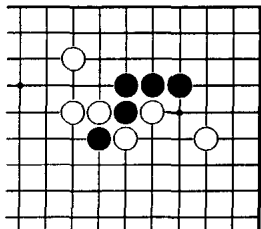
变化图

黑6若采用打吃的选择，则白7打后9尖细致。如谱至白13吃住黑两子。白9的尖还造成了A位的断点利用。



问题图 (黑先)

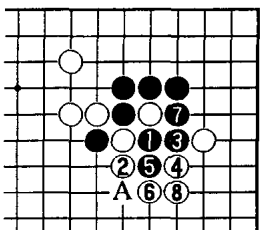
这是让子棋中常出现的局面，只要你搞懂了，就再也不怕上手的这一骗着了。



失败图

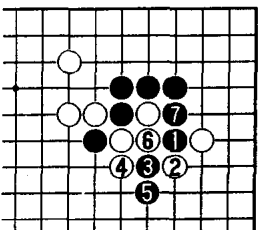
黑1、3的下法是初级棋手容易走出的吃亏招法。

如谱至白8,黑虽有A位的断打,但以后的作战却难有作为,这是白棋所希望的结果。



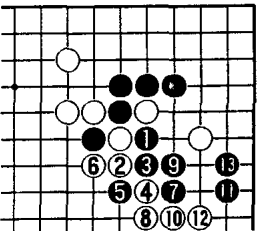
正解图

白1跳压占据筋位,对白2的扳黑3反扳严厉。如谱至黑7,被分割的白棋头痛至极,不管白如何处理,黑都立于不败之地。



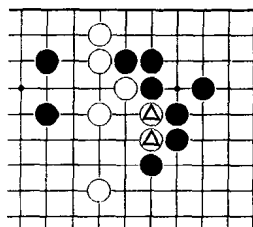
变化图

黑若如本图采用1打3长的下法,则白以2、4应。如谱至黑13,白封得了强大的外势,黑所得远不能与之相比。



问题图（黑先）

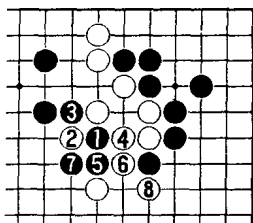
要充分利用白△两子气紧的缺陷，想办法断开白棋。



失败图

黑1抓住了筋位要害，然而黑3断却操之过急。如谱至白8顺利突围。

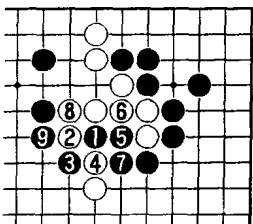
对白2的扳，若黑3改走4位打，则白弃二子不顾而走3位接，亦顺利突围。



正解图

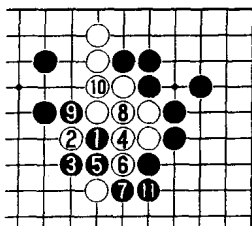
黑1靠3反扳妙。只要黑1一子不被吃掉，8位的断头和9位的封，黑总能得到一个，

如谱至黑9，顺利将白封杀。



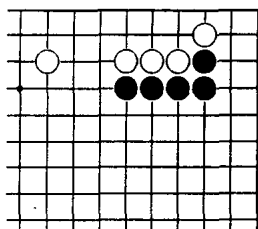
变化图

白4如改走本图打，仍然难逃黑的枷锁。如谱至黑11补，白仍被封锁。



问题图 （黑先）

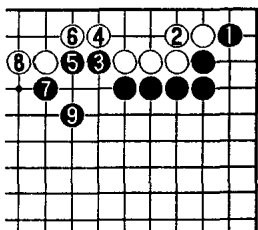
白棋左边一子间距较远，你能抓住其露出的破绽，制定出成功的战术来吗？



失败图

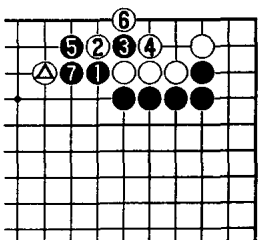
本图黑1至9的下法，是仿照初级棋手思路而设计的，当然要不得。

如果说黑1扳失去机会，黑5、7的下法却是愚笨之招。



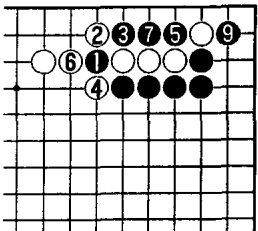
正解图

黑1扳3断，是一个精妙的战术构思。如谱至黑7，活生生把白△一子隔开，相当漂亮。



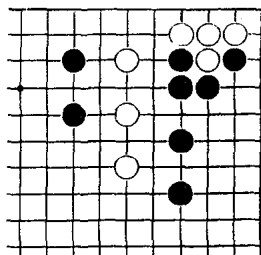
变化图

对黑3的断，白若4打，则黑棋5、7滚包后再9位打，收获颇丰吧！



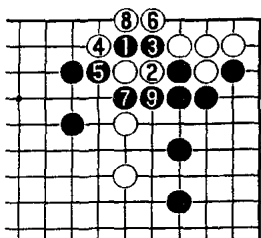
问题图（黑先）

断开白棋容易，但要取得最佳效果则须要动一番脑筋了。



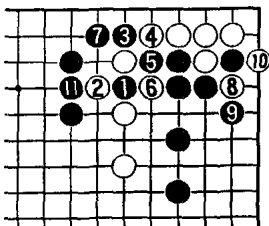
失败图

黑1的下法不好。如谱至黑9，黑虽将跳出的两白子断开，但白棋吃得黑1、3两子，也收获颇丰。黑不满意。



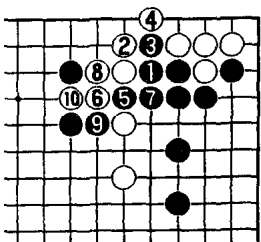
正解图

黑1先挖再3夹是好手法。白2、4不得已，黑以5、7断开白棋后，白8只能活角。至黑11补强，白中央数子依然变重，成为黑绝好的攻击目标。



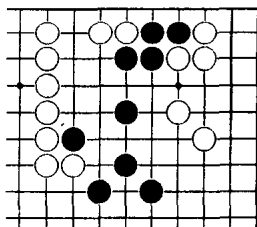
变化图

黑棋如本图这样的隔断，得不偿失。这是因为黑1、5的下法太愚笨。



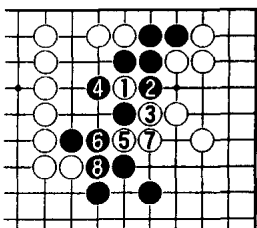
问题图 （白先）

黑棋联络不完善，而周边白棋又坚强，显然给白棋留下用武之地。请算清楚了，怎样才能断开黑棋？



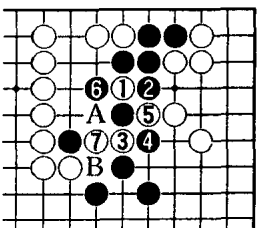
失败图

当然要使用挖的手段，但本图白棋1、3急于求成的露骨手法，却因黑6的打而失之交臂。



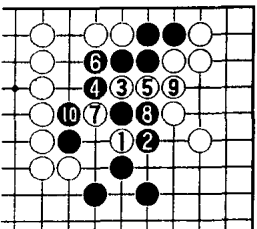
正解图

黑1挖后3再挖好计谋。白3的挖是伺机而动的妙招，如谱黑4打后，白以5、7将对方断开。黑4若从7位打，则白在4位退，留下A、B两断点白终能得到一处。



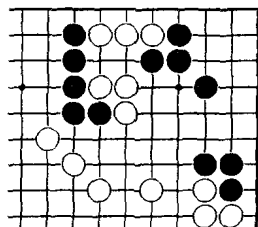
变化图

白1、3的挖如本图这样反次序进行则不成功。如谱至白7断时，黑8、10后白7一子已无处逃逸了。



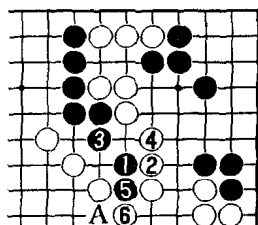
问题图 （黑先）

在设计断开方案时，切莫被假象所迷惑。请算深一点，细致一点。



失败图

对黑1的点，白2坚实。由于黑1一子存有归路问题，不敢强行扭断而先回家。白4不要花招简单连回。黑5冲后虽产生了A位的断点，但与大局无碍，黑不成功。



正解图

黑1扳3挖，妙！故意送双打吃而胸有成竹。如谱白虽提黑3一子，但黑7却将白大截尾巴留下。白虽有8、10、12的抗争，但黑13就足以令白棋偃旗息鼓了。

