

围棋官子

〔日〕大竹英雄九段 著

北京出版社

技巧



围棋官子技巧

〔日〕大竹英雄九段 著

金爽 张竹 译

徐荣新 审校

北京出版社

围棋官子技巧

Weiqi guanzi jiqiao

【日】大竹英雄九段 著

金爽 张竹 译

徐荣新 审校

*

北京出版社出版

(北京北三环中路6号)

新华书店北京发行所发行

安平印刷厂印刷

*

787×1092毫米 32开本 9.75印张 208,000字

1989年8月第1版 1989年8月第1次印刷

印数 1—13,400

ISBN 7-200-00664-5/G·180

定价：4.00元

前 言

实际上不喜欢研究官子的人，还是很多的。如果你喜欢研究官子，肯定对提高你的棋艺，十分有益。的确，官子和布局中的自由构思，中盘阶段的激烈壮观的战斗相比，也许要朴实的多吧！

众所周知，不论是职业棋手，还是业余棋手，在势均力敌的情况下，官子技术的好坏，往往可决定胜负。我们稍加留意，就会发现由于先手、后手的不同，局面就会发生逆转，差距就会拉大。不去研究这么重要的官子，难道不值得深思吗？

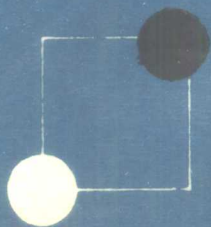
官子和布局、中盘战，是围棋的三大内容。如果能学习一下官子，肯定会提高获胜率。这正是官子的可贵之处。由于不重视官子的人很多，所以，如果说需要全面加强棋力的话，那就要学习官子。

官子布局

大竹英雄

责任编辑：汤光华

封面设计：尤国华



ISBN 7-200-00664-5/G · 180

定 价：4.00元



试读结束：需要全本请在线购买：www.ertongbook.com

目 录

第一章	官子基础知识.....	(1)
第二章	此手是几目.....	(31)
第三章	官子技巧.....	(78)
第四章	十一路棋盘上的测验.....	(162)
第五章	实战的官子.....	(220)

第一章 官子基础知识

一 大官子、小官子

由于是基础知识，就从最基本开始。懂得官子技巧的人和不太懂的人，都请仔细地学。因为在进入第二章、第三章时，本章的知识是不可缺少的。

一局棋是从序盘开始，进入中盘战，再进入终盘。也可以理解为：序盘等于布局、中盘等于战斗、终盘等于官子。其中有继中盘战的战斗，看似官子又非官子之类的棋，也有从布局突然进入官子的棋。所以，在本书中，把官子区分为大官子和小官子两种。

图1 大官子

中盘战刚刚结束，死活的问题已经不存在了，可是在各处尚留有10目以上的未确定地。比如，黑a尖、黑b挡、黑c围空、黑d吃住等等。像这一类10目以上的手段比比皆是的局面，叫做大官子。

中盘刚刚结束，也许你觉得是处于压倒优势地位，可是一进入大官子阶段，不知道怎么回事，这种优势就不存在了。这种情况，对业余棋手来说是屡见不鲜的。不单是业余棋手，就连我们职业棋手，往往也会在大官子阶段失算。大官子的次序不对，就会形成逆转。有时这种逆转还会反复多次。

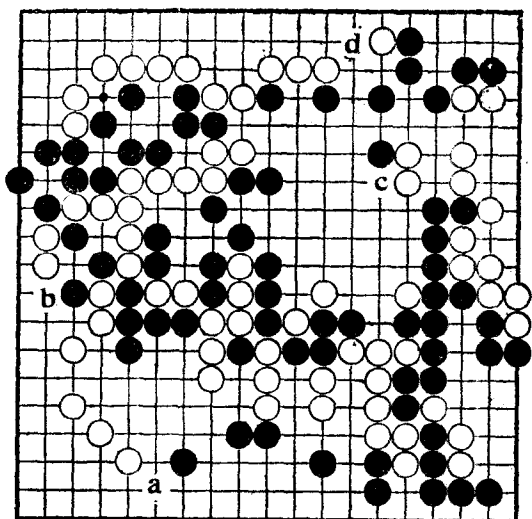


图1

大官子是一局棋的收尾，为了取胜，这是最后努力的关键时刻。以大官子为中心，有各种官子技巧、计算方法、次序等等，本书都要一一进行学习，希望你能全面掌握。

从大官子进入中官子，再进入小官子。

图2 小官子

这是小官子阶段，是确定双方最后的界线。双方的得失只有3、4目。

10目以上叫做大官子，3、4目的叫小官子，中间的称为中官子。

如果是小官子，职业棋手绝大多数都不会搞错，但是，在业余棋手中，不会应付的人还是很多的。所以学习小官子，也很有必要。

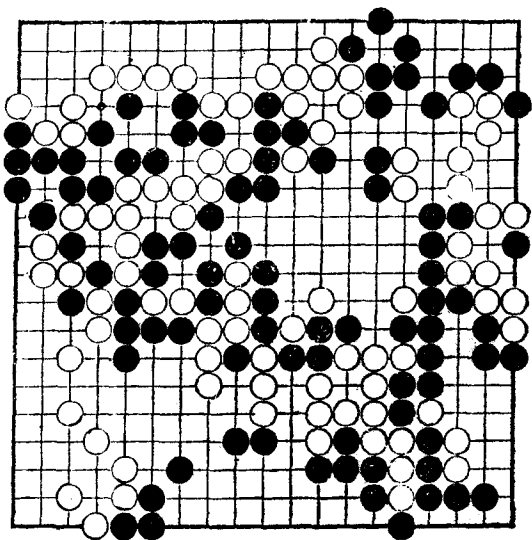


图2

二 官子的计算方法

官子的计算，十分复杂，常常可以看到，对官子只凭直感行棋的人。此外，似乎不懂得计算的人也很多。对官子，从计算能力来看，有小学二、三年级的运算能力就可以了。可是从其烦琐程度、难以理解、不可随意逆悖的情况来看，官子是非学不可的内容。

有人认为，官子并不难，主要是要注意1目也别疏忽。虽说有些道理，但单纯计算几目几目，则会使人感到厌烦，所以本书把计算目数压缩到最低限度。

我们从最简单的计算开始。

图1 1目

黑1是几目?

是1目。这样走可形成1目实地。

图2 1目

这个白1，也是1目手段。黑要构成1目实地，白走1位进行破坏。

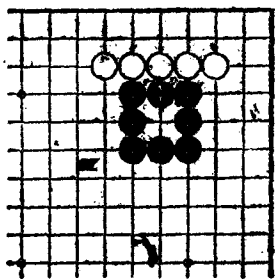


图1

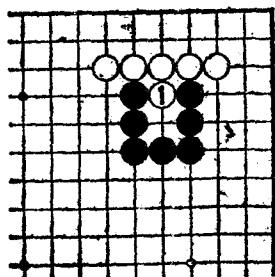


图2

图3 2目

那么，本图黑1是几目呢？是2目。提吃一子是1目，所提之子的位置又有1目价值，合计是2目。像这种提吃的场合，实地和被提之子，必须合起来计算。

图4 2目

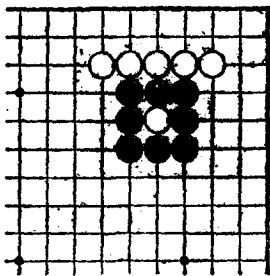


图3

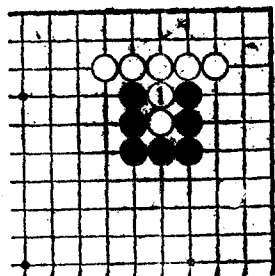


图4

白1粘，当然是2目。这里还没考虑先手、后手的算法。

从图1至图4，棋的大小，自己走和对方走之差的比较，大致是这样的。这个计算法，就是目数的增减计算。还有一种是平衡计算法，在这里尚未谈及。

现在来看一下，在各种官子情况下的“增减计算”。

图5 几目

黑1、3在一线扳粘。这是最常见的官子手段。此手价值有几目呢？

图6 双方目数

白如在1、3位扳粘，两图相比，图5黑地是9目，白地是8目。图6黑地是8目，白地是9目，各增减1目。即谁先扳粘，谁获2目。这是2目的官子。

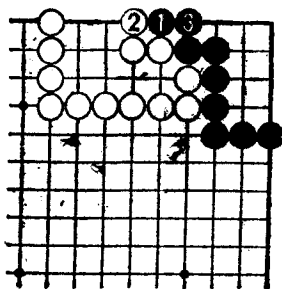


图5

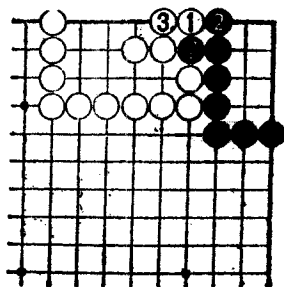


图6

图7 几目

黑1、3于二线扳粘。这是几目官子（为了便于说明，暂不计死活关系）。正如图6，此后，黑a、白b、黑c粘，或白c扳、黑d、白a粘的权利均等。

图8 黑9目

即使看成白4、黑5，也可以。此图黑地9目，白地4目。

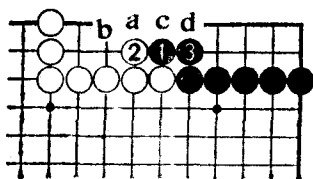


图7

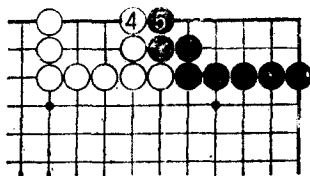


图8

图9 白7目

反之，白1、3扳粘，与之相比较，黑a、白b后，黑地6目，白地7目。

和图8相比，黑地减3目，白地增3目，故有6目之差。即图7的扳粘，和图9的扳粘，都是6目的官子手段。

图10 几目

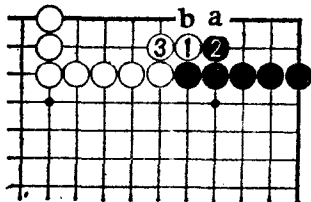


图9

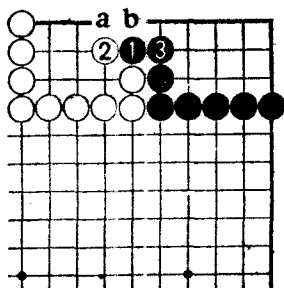


图10

图7在第二线扳粘，是扳粘中价值最小的手段。同是于二线扳粘，所构成的形却不一样。黑1、3后，白a、黑b时似可便于计算。可是，本形不能这样计算。

图11 黑13目

黑 1、3 扳粘时，白 4 不可省。黑是先手（关于先手、后手以后再讲解）。反之，白 3、黑 a、白 1，则是后手。因此，在第一线的扳粘，往往是黑的权利。至白 4 是公认尺度。本图，黑地 13 目，白地 5 目。黑多 8 目。

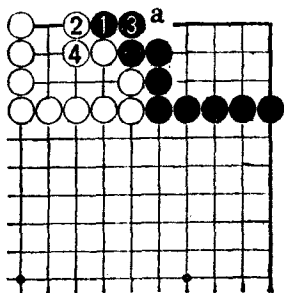


图11

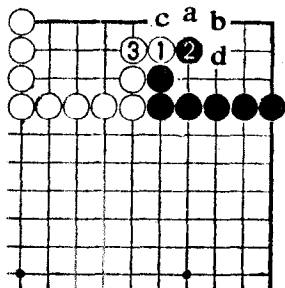


图12

图12 白10目

白 1、3 扳粘，和前图一样，以下白 a、黑 b、白 c、黑 d 时，黑地 8 目，白地 10 目。白胜 2 目。

和图11相比共有10目出入，所以图10、图12的扳粘，相当于10目。

图13 几目

这也是常见的官子手段。黑 1、3 断吃，是几目？

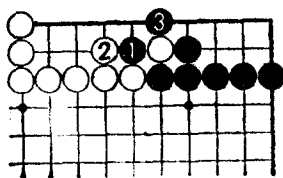


图13

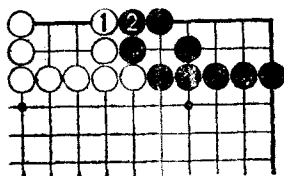


图14

图14 黑胜5目

继前图。白1、黑2是公认尺度。黑地9目（请不要忘记被提之子），白地是4目。黑胜5目。

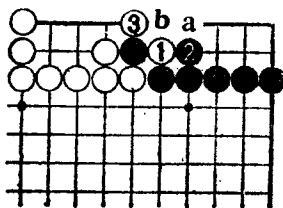


图15

图15 白胜1目

反之，白1、3断吃，黑a、白b时，黑地是6目，白地是7目，白胜1目。和图14相比，有6目出入。即，此手是6目。

在第二线的扳粘、断吃，是官子中的重要手段，将在第二章详述。

三 从大到小

官子要从大到小进行。为此，必须懂得每个官子的大小。

图1 计算

为了便于比较官子的大小，特意摆了本图。从上到下有七处官子，各自都是几目呢？请按黑先来考虑。当然，要和白先之差，进行比较，来计算目数的增减情况。

图2 目数

先看一下小官子。黑1是1目；黑2是2目；黑3是3目。黑4是4目，反之，被白4提，白地可构成4目（包括被提二子），所以，黑4援救二子，是理所当然的4目。

黑5这一手，有点难处理。白可于a位扳。现在5目实地消失。黑5这一手，恰到好处。

黑6，是6目。这不能按黑2的情况来考虑。黑6提的利益是2目。反之，白占6位提，则可构成4目白地，所以

$2 + 4 = 6$ 目。

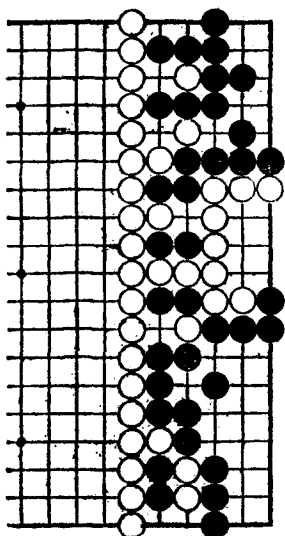


图1

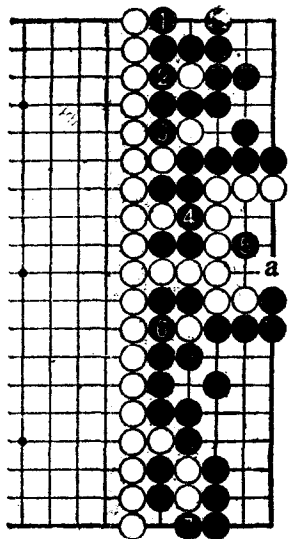


图2

黑7，是8目。黑7提是4目黑地，提黑2子时也可构成4目，合计8目。

以上这些，你能正确计算吗？

图3 计算

如果懂得了棋的大小，就可以按先大后小的次序行棋了。黑如是先手收官，则可按7至1的顺序走。黑棋是： $8 + 5 + 3 + 1 = 17$ 目、白棋是 $6 + 4 + 2 = 12$ 目。

图4 冷静处置

如果黑要从小处下手，白从大处开始走，又将如何呢？黑棋则是： $1 + 2 + 3 + 4 = 10$ 目，而白棋却是： $8 + 6 + 5 = 19$ 目。如果是这种情况，即便是处于优势的棋，也会形成

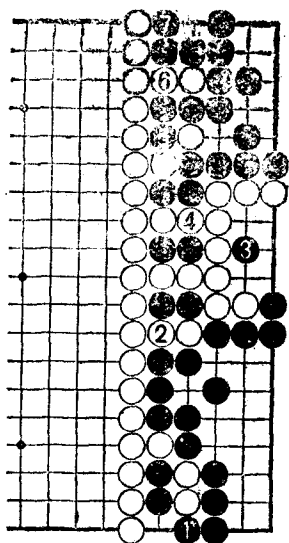


图3

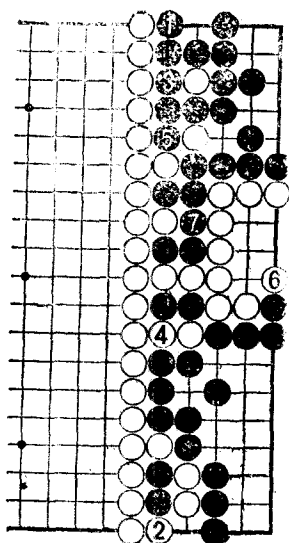


图4

逆转。像这种处置不当的情况，也许在业余棋手中能够见到。当你遇到类似这种形的局面时，要冷静思考之后，再按照收官的原则进行。

从大到小，这是官子的一大原则，要牢记，要时常想到此原则。

四 先手官子、后手官子、逆官子

另外还有一个原则，就是先手和后手的问题，这也是绝对不能忘记的一个问题。

所谓先手官子，就是自己十分主动，而迫使对方必须应对的手段。如果对手不应，而转战其他战场，则将受到严厉的打击。如果被对手脱先，而且还占了好点，那这一手就不

是先手，而是后手。

图1 扳粘

在第一线的扳粘，不论是谁先走，都是先手官子。

图2 先手

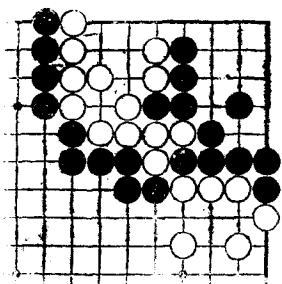


图1

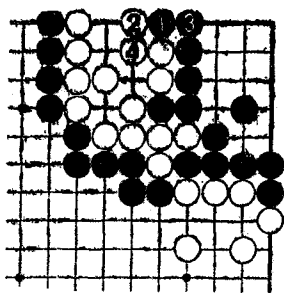


图2

黑先，走1、3位扳粘，白4粘不可省。黑获先手。

图3 必争点

反之，白走1、3位扳粘，也是先手。与图2相比，白地增2目，黑地减2目，此扳粘是4目官子。像这种对双方都是先手的位置，叫做“两先手”。进入官子阶段，像这种“两先手”之处，即便还有后手20目、30目的大官子，也应优先考虑。像这种无条件可获4目的官子，也是左右胜败的

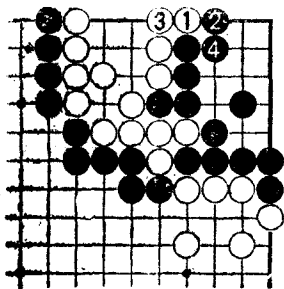


图3

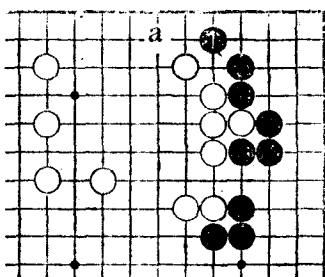


图4