

围棋角部攻防

(日) 加藤正夫著 孔祥宏译

日字型



围棋角部攻防90型

日本九段 加藤正夫 著

孔祥宏 译

蜀蓉棋艺出版社

责任编辑：杜维新

封面设计：陈克刚

校 对：刘思泽

国模角部政防90型 日本九段 加藤正夫 著 孔祥宏 译

蜀蓉书业出版社出版

四川省新华书店发行

成都 青龙巷 9 号

成都印刷一厂印刷

787×1092 毫米 32开本 6 印张 150 千字

1989年5月第1版 1989年5月第1次印刷 印数：1—30,000册

ISBN7-80548-193-8/G·194

定价：(复膜)2.00元

前 言

“角的魔性”是已故前田陈尔九段的名言。角部的死活、攻防是多么地千变万化、光怪陆离，就犹如有恶魔栖居在那里一样。已经定形的死活是这样，况且在这之前，角部的侵分和被侵分尚属未定形的阶段则更是这样了。防守守在无用之地，进攻也没有攻到要害之处，因而遭受了意外的损失，这样的人不是很多吗？

本书尽量收集了角部复杂而又困惑的形状，尽可能按形状编排顺序并进行通俗易懂的解释。每一型占据二页的篇幅，不少变化只得忍痛割爱。尽管如此，如果能把各型共同的部分联系起来融会贯通的话，在某种程度上是可以获得全体展望的效果。本书中的主要变化都打上了☆印，最重要的变化打上☆☆印，希望在通读时把此作为大致上的标准。

因为本书中的各型都是以星位为中心发展变化而来的，因而“三三”往往就是急所，直接或间接的狙击手段均是围绕三三的攻防。为了达到实战运用的目的，本书列举了三三攻防的各种类型。书末附有目录索引，如能把本书作为角部辞典并灵活运用，笔者将不胜荣幸。

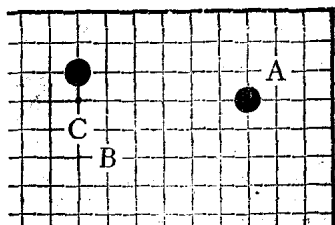
加藤正夫

第1型

星位

基本图 (限制在角部的变化)

此型不能限制白棋的种种手段，在此仅探讨白A位点入三三以后的变化。当然白棋可以考虑先在B、C等处先手利后再点入三三，但这是布局的微妙之处，这里就不加涉及了。

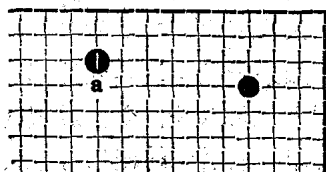


基本图

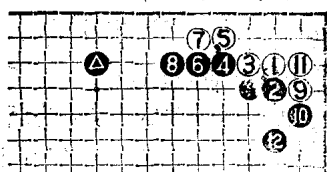
次序图 (先占大场)

从星位广阔地开拆到1、a等处，这是最基本的原则。

1图 (方向错误) 黑2挡的方向不对，至12的结果，黑△子效不充分。



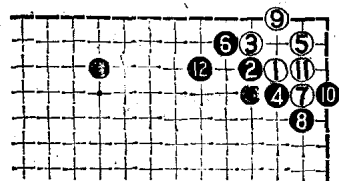
次序图



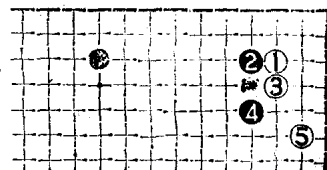
1图

2图 (白穷屈) 黑2从成地的地方挡住是原则。白3恶手，黑4拐下之后白棋受欺凌，虽然白可以做活，但也是大恶之形。

3图 (黑得先手) 白棋当然要在3位爬，黑4如长，白5飞，棋形潇洒。黑棋取得先手也是一策。



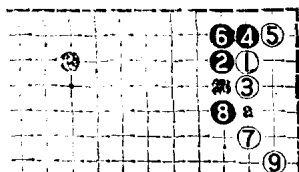
2图



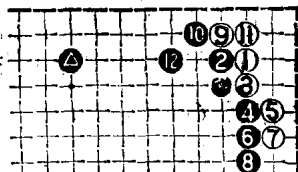
3图

4图（重视上边）白3时，黑走4、6扳接是重视上边地域的下法。白在右边走7、9是“形”。白7如走在a位则是重形，不好。

5图（常形）☆☆黑4、6扳长至12形成外势是常形。黑△也有劲力。



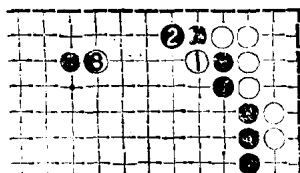
4 图



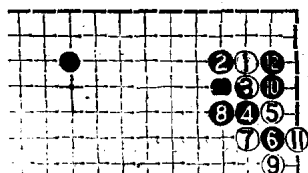
5 图

6图（味恶）上图黑12虎补构成厚势是本手。如果黑12脱先的话，白1断、3靠是手筋。这样就破坏了黑棋上边。

7图（连扳）☆☆黑4、6连扳之后有两种下法。一是白7、9时，黑10、12夺取角地。



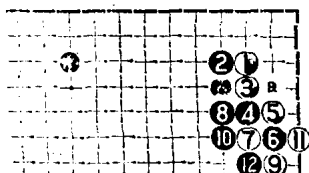
6 图



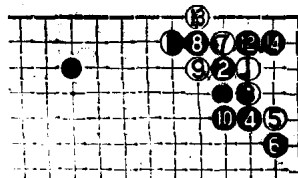
7 图

8图（夺得先手）☆ 再有一种下法是：黑10打、白11提、黑12再打，白粘，黑取得先手。白11如在12位接，黑则在a位打夺取角地，如果走成这样黑棋就比7图优。

9图（白反击）☆ 对黑棋的连扳，白有7扳、9断的反击手段，黑10如接住，白11、13吃掉一子破黑上边。



8 图



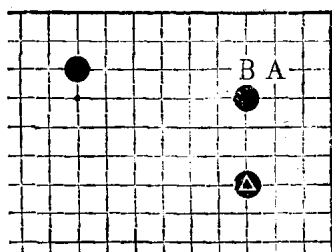
9 图

第2型

星位、二间关

基本图（黑走二手之后）

黑△是重视中腹势力的走法，对于守护角地较弱，白怎样侵分都行。这里仅限定在白A位点三三以后的变化。当然，白棋在B位靠也是有力的侵分手法。

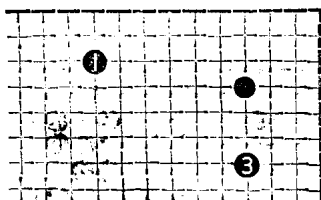


基本图

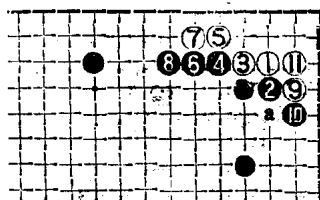
次序图（重视中腹）

黑1先拆占大场，白2脱先，黑3高拆二，这意味着：如果白棋点入三三，黑棋就筑成外势。

1图（方向错误）黑2违背了“从广阔的方向”挡这一原则。白3至11，白棋活得很大，黑棋还有a位的断点。



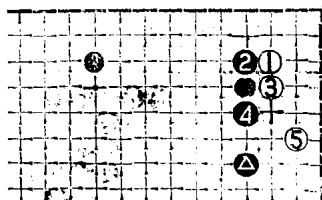
②脱先 次序图



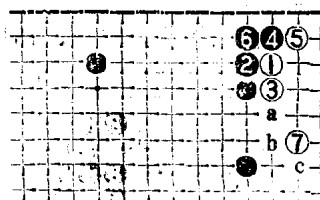
1图

2图（黑先手）黑2当然要挡这个方向，黑4长，黑△的位置很好。

3图（稍薄）如果黑4、6扳接增大上边的地域，白棋应该首先求活，可在7、a、b、c之中选择一点。



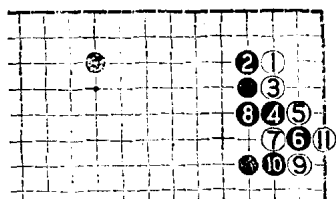
2图



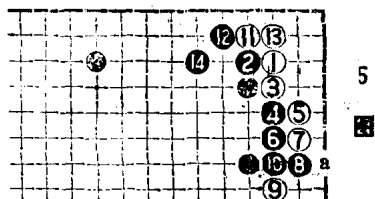
3图

4图（厚实的先手）☆ 黑4、6连扳期待白走7、9。这样黑8、10就先手处理。此图黑的外势比2图更为厚实。

5图（常形）☆☆ 黑4扳、6长至14形成严整强大的厚势，很充分。此形黑棋在a位立到底是先手。



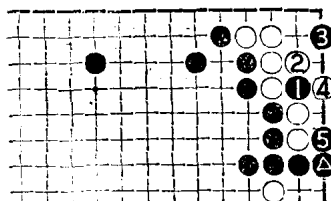
4图



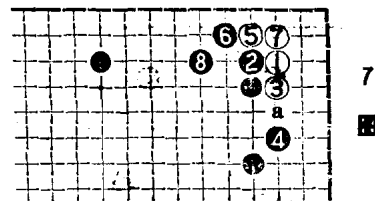
5图

6图（立到底）黑△立下之后就有1断、3点杀棋的手筋。因而上图黑棋的外势比看起来还要厚实。

7图（次序变化）白3时，黑4也可尖应，白5、7定形，因为白a是先手，故白棋已先手活。



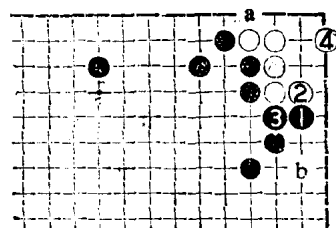
6图



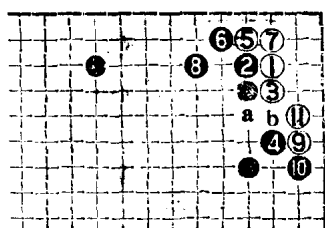
7图

8图（欺负）上图之后，黑棋如能在1、3欺负白棋的话，黑棋就比5图还好。如果黑棋外部强化之后，还可以硬杀白棋。（黑1、白2、黑a、白3、黑b）

9图（先手）☆ 白9、11托退活得很大。黑棋虽然取得先手，但白棋有a位扳出的狙击手段，黑如在b位补一着就与5图同型。



8图



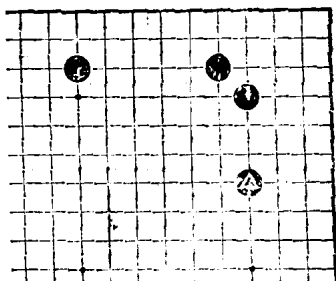
9图

第3型

星位、二间关、小尖

基本图（两晚）

黑棋在角上守了一着，白棋在三三点点入就不会有满意的手段。普通的着想是从外部来接近黑△的缺口。但是如能发现三三和△的缺陷，就能意外地深入黑地。



基本图

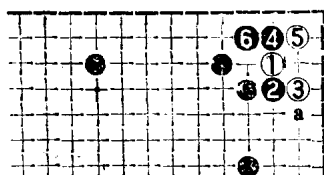
次序图（守角）

黑5如在a位守角，虽然弥补了三三的缺陷，但白从b位等处浅消就较为舒适。

1图（有余味）☆ 白1点入三三，角部就有味道。黑4靠或者在a位挡住，其变化详见第5型。



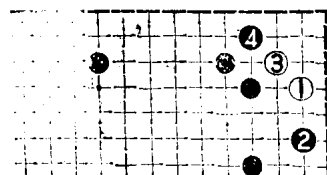
②④脱先 次序图



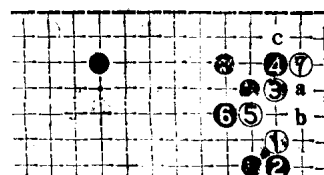
1图

2图（中途半端）白1闯入，中途半端，被黑2围攻之后，白棋行动不便。

3图（打劫）☆ 白1打入，黑2如挡，白3靠、5虎意外地有力。白7扳，黑如a位打，白在b位做劫，黑如走b位点，白在c位活角。



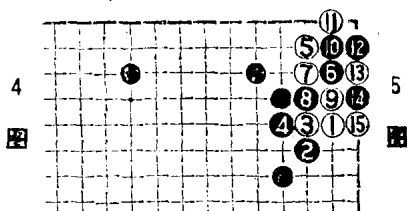
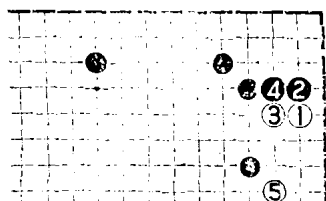
2图



3图

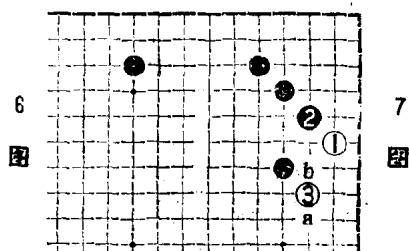
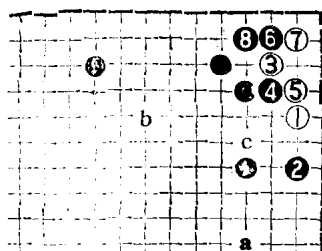
4图（两脱）白1是窥伺上下两方之手筋。黑2、4如守角，白5跳出，好调。

5图（打劫）黑2如尖，白3、5是手筋。此形无论黑采用什么手段，结果总是打劫。



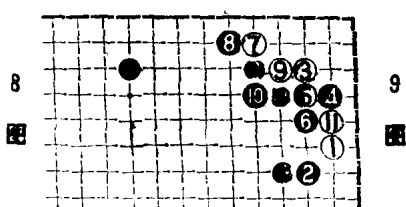
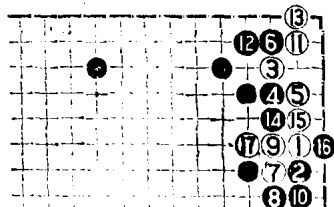
6图（援军的问题）☆ 但是，黑2跳封，白在角部就不能成活。如果a位或b位有白援军的话，白在c位靠出就充分可战。白1这手棋在有援军的情况下是成立的。

7图（稍浅）白1打入，侵消的程度稍嫌不足。黑2位应，白3飞出，与4图相比就有很大差别。当然，与白1走在a位，黑b位守地相比，白棋又多掏了些黑地，侵消稍浅就比较安全。



8图（不需要援军）黑2靠，白3以下，即使没有援军也可一战。

9图（落空的攻击）黑如果象2、4这样落空的攻击，白无论如何也是腾挪之形。白7至11就是一例。

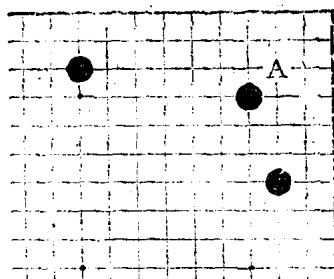


第4型

星位、大飞

基本图（出现最多之型）

黑棋的结构变成大飞，防止了右边的缺口，在星位结构中，此型可以说是出现率最多的吧。白的打入有以角为主和以边为主的区别。在此仅集中说明A位点入三三的变化。

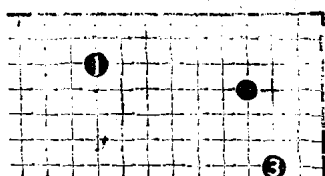


基本图

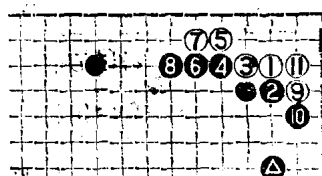
次序图（好平衡）

黑1大拆，3守角。虽然三三比较空虚，但白方如点入的话，黑必然在上边形成很厚的外势。

1图（方向错误）黑2从狭窄的方面挡是恶手。白9、11扳接使黑△之子成为愚手，并且角都活得很大。



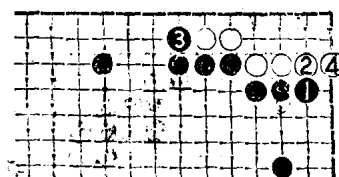
②脱先 次序图



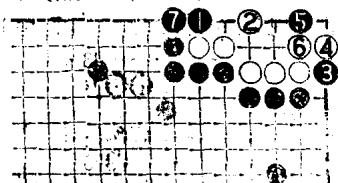
1图

2图（先手利）上图白如省略扳接，虽然也能活棋，但黑1、3是先手利，白是苦形。

3图（扳杀）上图白4如疏忽不走，黑1以下扳杀是常用手筋，白无条件死。



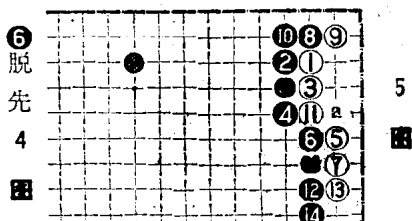
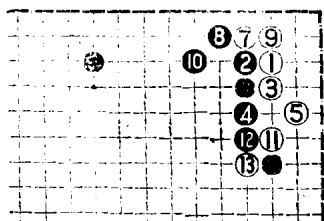
2图



3图

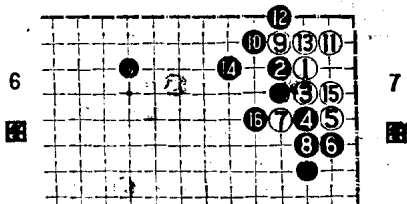
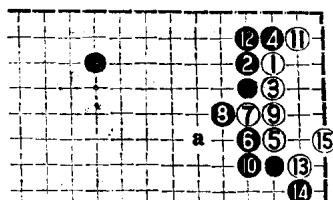
4图（黑先手）黑2挡，白3爬是必然的，黑4长是为了抢先手。白5小尖，之后就有11、13切断狙击的手段。

5图（白先手）白5飞，黑6是厚实的下法。黑10如走a位，白就在10位断吃，味道很好，黑不行。



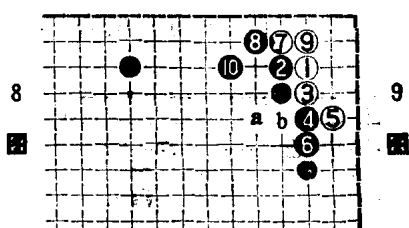
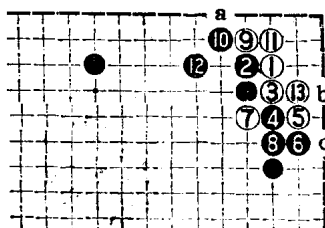
6图（以上边为主）☆ 黑4扳至15白活净，黑在a位虎补，上边很大。白5如先走11位，黑12位接，黑10在13位立下很强烈。

7图（常形）☆☆ 黑4、6连扳是强手。16抱吃一子，黑棋的厚势伸向中腹，是充分之形。



8图（从外部利用）白11接住虽然也是活棋，但白13接住，黑棋就有a位的利用。白13如在b位虎，黑棋有c位立下的利用。

9图（中腹的利用）黑6硬接之后，白有a、黑b的利用，这与7图有很大差别。

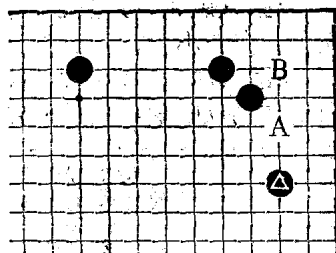


第5型

星位、大飞、小尖

基本图 (消空或窥伺余味)

因为黑△是在三线上，因而白就没有象第3型那样窥伺黑棋缺口的手筋。一般的走法，如在上方消空，A位是急所，如瞄住角上的味道，B位是所急。

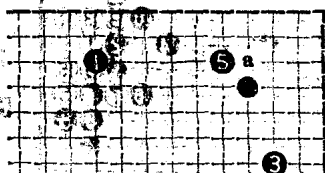


基本图

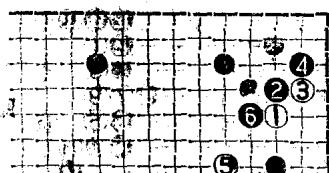
次序图 (理想形之一)

黑1先拆大场，3位守备右边，5守角。这是从星位展开的理想形之一。黑5如在a位守角，角上固然坚实，但上边就多少有些薄。

1图 (消的前提) ☆ 白1点，黑2挡、白3扳、黑4挡，这是白5镇的前提。周围如果没有白棋的援军，恐怕只能侵消到这种程度。



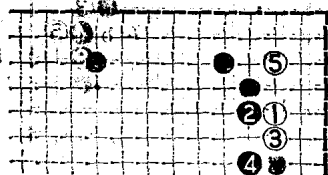
②④脱先 次序图



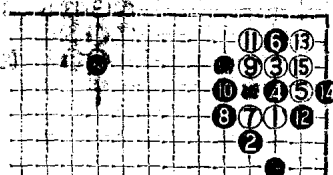
1图

2图 (黑地损) 黑2、4封锁，白5跳，活得很大。一般总是黑损。

3图 (厚实的下法) 黑2小尖是厚实下法的构思。白7是弃子战法，至15白巧妙地做活了，但黑棋先手构成厚势也很有效力。



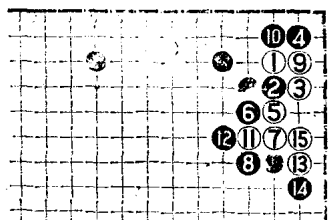
2图



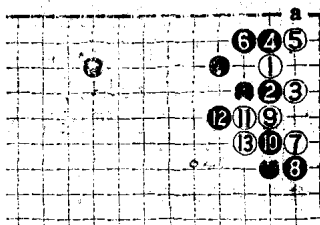
3图

4图（点三三）☆ 白1点三三、黑2挡、白3扳，黑4以后就有白5以下的下法。黑6如9位断，就与1图大同小异。

5图（可怕的硬吃）黑4靠、6退、10卡，白无眼形。但这种场合下硬吃是稍无理之形。黑10如走13位，白a位立下即活。



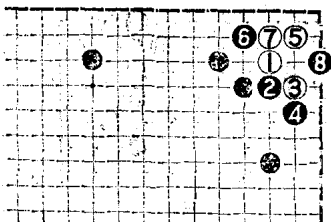
4图



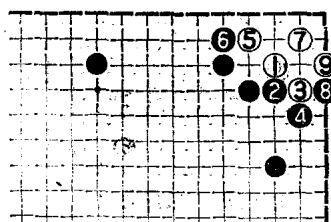
5图

6图（顿死）黑4应一手，白5虎太急，黑6尖、8点，白无条件死，在外部也没有什么利用。

7图（打劫）☆ 白5小尖是见机的手筋，黑6如挡住，白7虎便成劫活。



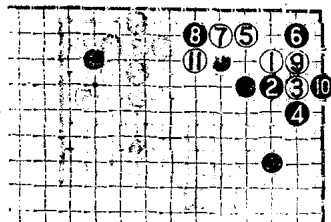
6图



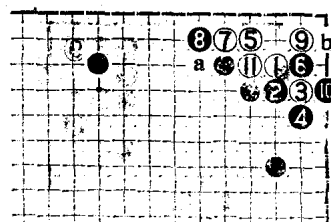
7图

8图（味恶）黑6味道很坏。白棋如果觉得11位断没有威力的话，白5可以考虑7位托，黑8、白11扭断腾挪。

9图（见合）黑6断吃一子，白11之后，a与b白必得其一，白棋是活形。白3如单走5位小尖，黑在3位立下是急所。



8图



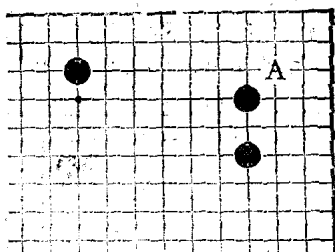
9图

第6型

星位、一间关

基本图（首先着手于角）

黑从角部星位一间关，这是构成大模样的基础。特别是黑棋在右边再有开拆的情况下，白棋就往往采用点三三先夺取实利再消减中腹的手法。在此仅限于A位点三三的变化。

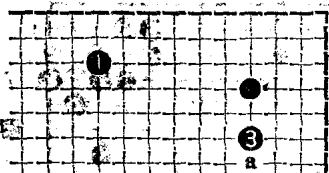


基本图

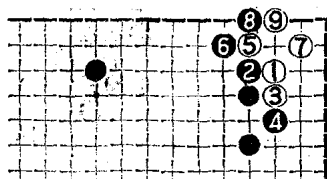
次序图（开拆的基础）

黑3一间关，之后是开拆右边同时张大上面的形势。黑3的一间关比起a位的二间关，对角部的作用大些。

1图（白痛苦）黑2如在3位方向挡住是恶手，当然要在2位方向挡住。白3爬，恰好被黑4挡住，结果只能打劫活。



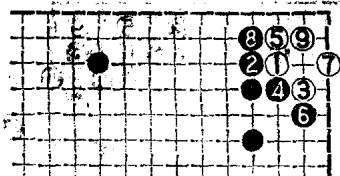
②脱先 次序图



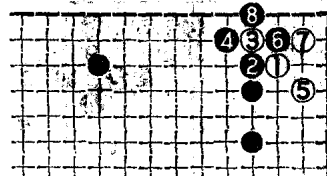
1图

2图（白软弱）白3、黑4都是手筋，但白5软弱，至白9，白活得很小，黑外势厚实。

3图（扳损）白3先扳再5小尖是损着。黑棋毫无顾忌地在6、8打吃一子，很厚实。白棋即使做活也很无趣。



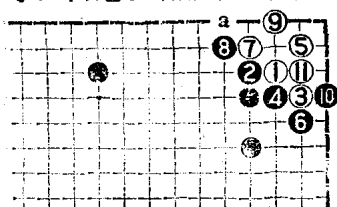
2图



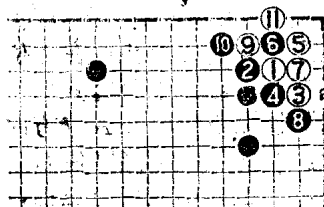
3图

4图（常形）☆☆ 白5虎是正形，黑单在6位挡住好。以下至白11是常形。黑a是先手。

5图（黑大损）黑6打吃大损。至白11，黑失去了a位的先手，白地也增加了2目左右。



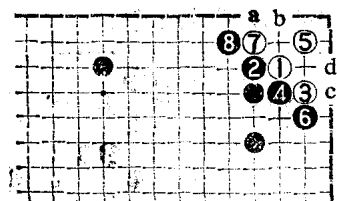
4图



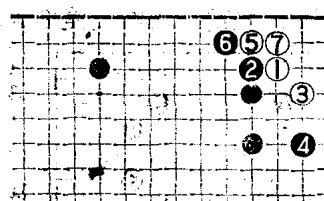
5图

6图（打劫）黑8之后白9脱先。黑如在a位打、白b，黑如c位打，白d，顽强地挑起劫争。

7图（常形）☆☆ 右边如果有黑棋开拆的子，黑4跳下阻止白棋进入右边。白在5位扳接，就目前状况而言，白是无条件活棋。



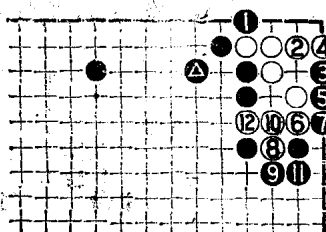
6图



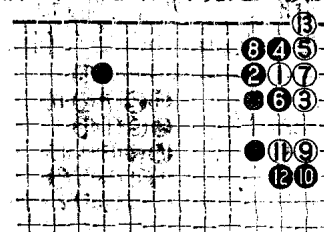
7图

8图（冲破包围）上图黑如再加上△一子，白也不是死形。白6以下至12冲破包围网。

9图（场合的手法）黑4、6或者先走6位再4位，黑8接住是场合的手法，白9至13做活。此形多数情况是黑损。



8图



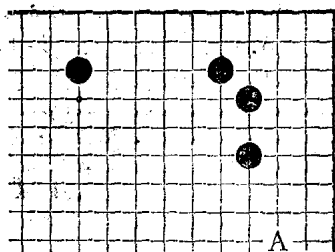
9图

第7型

星位、一间关、小尖

基本图(假设黑棋已经开拆)

在上型的基础上,角部又增加小尖守角。但是,在多数情况,黑棋守角之前往往在A位方面已有开拆。为了研究其变化,那就假设黑棋已经在A位方面开拆吧。既然黑棋已经守住右边的缺口,那么白棋只好点三三,瞄住角上的味道。

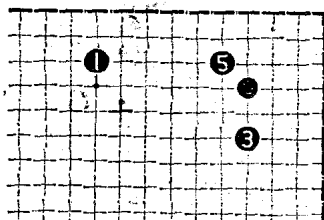


基本图

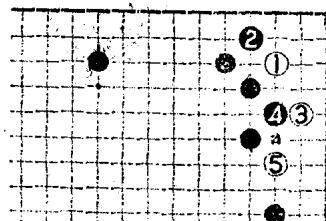
次序图(侵消困难)

黑5小尖守角,与1、3配合形成高结构的模样。白棋侵消就意外地困难。

1图(轻灵处理)白1见机而点入三三,黑2尖、4顶,白3、5轻快地进入右边是要领。白3在a位靠是手筋。



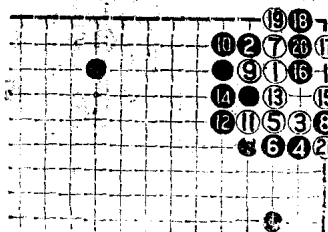
②
④
脱先
次序图



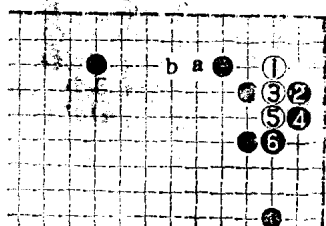
1图

2图(味恶的打劫)黑4靠,白5长、7挡,白是有弹性的形状,白9以下的结果,虽然味道坏,但毕竟还是劫活。

3图(在上边留有味道)黑2跳、4退,虽然白棋没有眼形,但在上边a、b等处有利用。



2图



3图