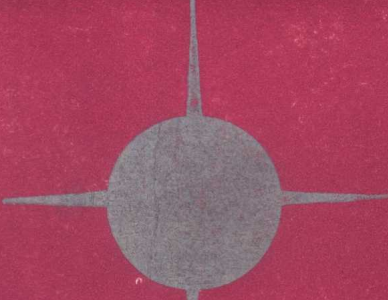


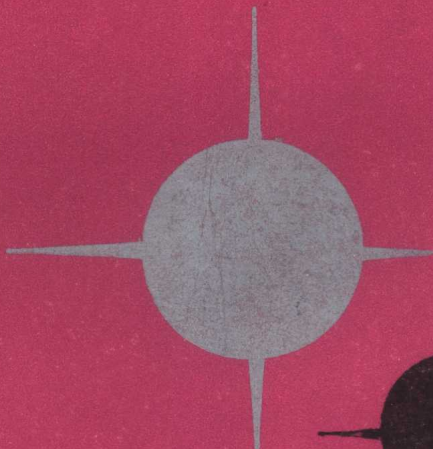


赵 治 勋 著



增强打入的实力

赵 建 军 杨 真 编 译



北京体育学院出版社





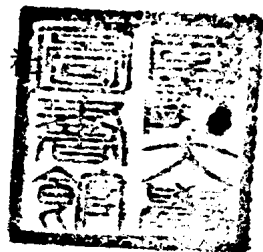
2 033 9559 3

增强打入的实力

赵治勋 著

赵建军 杨真 编译

北京体育学院出版社



增强打入的实力

赵治勋 著

赵建军 杨真 编译

•

北京体育学院出版社出版

新华书店发行

北京大兴张各庄印刷厂印刷

•

787×1092毫米 32开本 6印张 120千字

1990年3月第1版 1990年3月第1次印刷

印数：00,001—18,130

ISBN 7-81003-343-3/G·253

定价：3.20元

前 言

本书的主题是“让子棋中的边上的打入”。我选择了15例被黑打入的棋形、15例被白打入的棋形。几乎每局都是在实战中出现的棋形。

通过学习“边上的打入定式·让子棋编”，理应大大地提高无代价地闯过棋力较差的人感到最为头痛的从序盘到中盘的难关的概率。为了选择适合实战的棋形，需要有全局观点，然而，没有现成的材料也无法选择。

本书中，有关打入的目的、打入的准备、打入的急所、打入的次序等问题，并未特别涉及。而是以实战性极强的“如有可能打入的场所即打入”、“妥善应付被对方的打入”这两点为中心汇集整理的专门书籍。而且，围棋是很灵活的，若一着一着地记忆，不仅无益，反而有害。请你们把此书看成是提供实战判断依据的目录，即马上能想到如果出现这种棋形，就有这种手段。通过多次而非一次的浏览，就能够体会到打入的领域(世界)是意想不到的广阔。

谨祝诸位棋运长久。

棋圣 赵治勋
一九八七年春

目 录

第一章 打入的急所

第1型	阻止做成富士山形.....	(2)
第2型	攻击两方.....	(8)
第3型	第三线的场合.....	(14)
第4型	侵蚀富士山形.....	(20)
第5型	如何弃子.....	(31)
第6型	曲尺处的攻防.....	(40)
第7型	让四子棋的基础.....	(48)
第8型	对三间拆的速攻.....	(51)
第9型	第二阶段的打入.....	(60)
第10型	分断的第四线.....	(64)
第11型	打入立二拆三之处.....	(70)
第12型	二间高挂的场合.....	(76)
第13型	一间高挂的场合.....	(82)
第14型	压长定式.....	(88)
第15型	令人头痛的打入.....	(94)

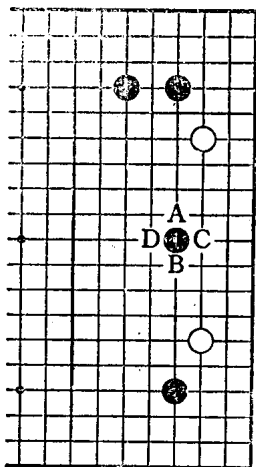
第二章 打入的对应

第16型	从内侧挂角.....	(98)
第17型	从边上挂角.....	(106)
第18型	向四连星处的挂角.....	(112)
第19型	打入四连星的边上.....	(118)

第20型	从下边挂角于小飞处.....	(122)
第21型	靠向大飞处.....	(128)
第22型	下托于一间处.....	(136)
第23型	打入高三间.....	(144)
第24型	向高三间输送援军.....	(152)
第25型	对拆一的横靠.....	(154)
第26型	打入压长型.....	(160)
第27型	从远处窥探断点.....	(166)
第28型	打入低拆处.....	(168)
第29型	打入高拆处.....	(174)
第30型	打入对方的虎位.....	(178)

第一章

打入的急所

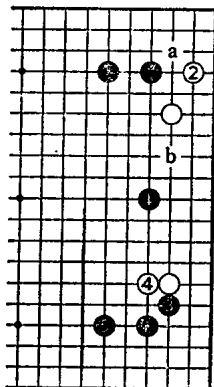


(基本图)

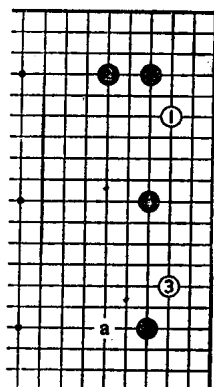
第1型 阻止做成富士山形

黑1的打入是阻止白做成理想形的好点。根据与其他方面的关联，有些场合也许将打入的位置变为A、B和上下。但不论怎样，第一级的打入应该是将白分断加以攻击。

黑1不走第三线的C位，是避忌被白D镇。由于白有可能在右下角占据优势地位，所以，在进退自由的第四线打入是令人满意的。



(2图)



(1图)

1图 (至基本图) 白1、3挂两个角，黑4隔断走成基本图。黑4如于a位应，被白4位守住阵地，大致形成白的理想形。

2图 白2如去补强较弱的一方，黑3、5攻击下方一子。黑3如a位尖，白不走b位

定形，留有黑b的可能性，很好吧。

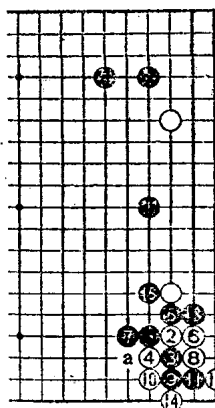
3图 假如白被夹，这种场合不能运用点三·三进角的定式常识。白10之后，黑11尖靠攻击，绝好的形势。

4图 如果采用白?、4腾挪的手法，黑5、7很好吧。白8如13位爬，黑a抱吃。由于右下白棋子占多数，所以很贪婪。

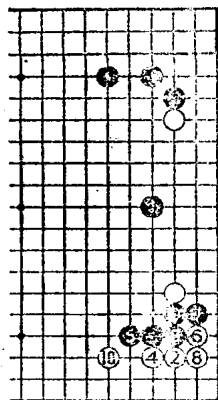
5图 白强调棋子数的优势，白2双飞雁吧。总之，黑应将白左右分断，黑3尖，有力。对白4点三·三，黑5挡。

6图 接着，黑1跳，简明。被白2抢先手，黑形崩；然而却窥探着a位的封锁。

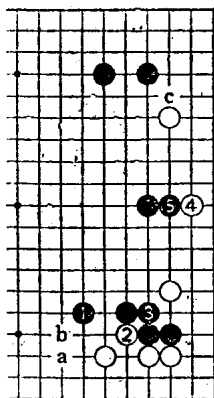
白4如走b位，黑c尖靠转而攻击，步调顺畅。



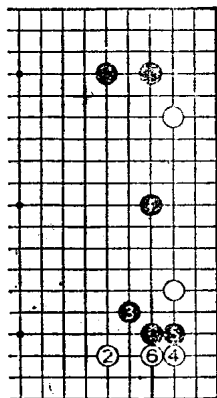
(4图)



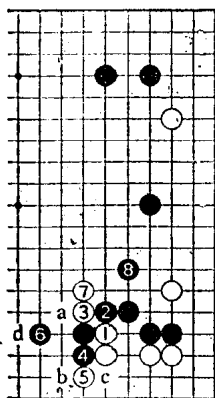
(3图)



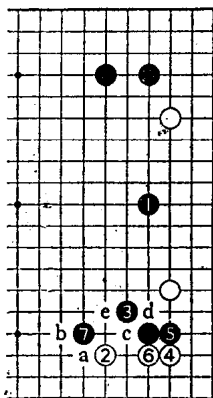
(6图)



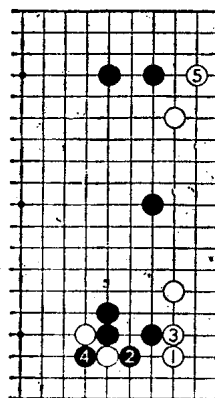
(5图)



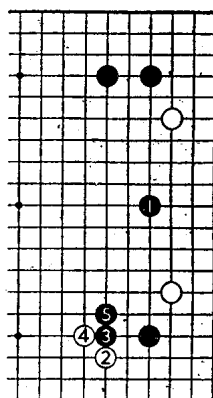
(8图)



(7图)



(10图)



(9图)

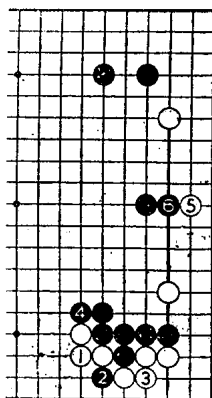
7图 黑7飞罩虽是顽强抵抗的手段，但必须防备白的反击。若白a、黑b，正合黑的意愿。白如征子有利，形成白c挤、黑d粘、白e扳的战斗。

8图 白1、3冲断展开战斗。黑4以下至黑8跳，左下的子力配备将会怎样呢。白7如a位长，黑b扳，白c粘，黑d退。

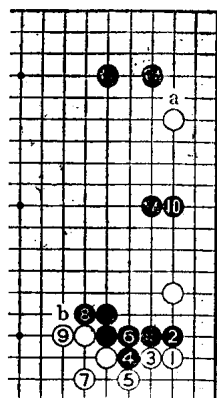
9图 黑3、5压长的意图是，即使巩固了下边的白，也要攻击右边的白。试图使黑1的打入发挥作用。

10图 接着，对白1点三·三，黑2如挡，白先手初步要定角地，再处理右上。黑的厚味究竟能在下边发挥多大威力呢？

11图 对白的点三·三，若重视右边的模样，黑2从上边挡。至白9，黑虽局部受损，但黑10玉柱是好点。若打算攻击，黑10即走a位尖靠，若准备扩大规模，即走b位压。



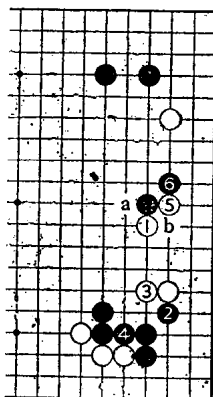
(12图)



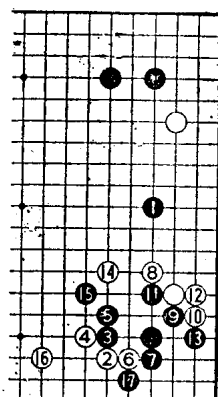
(11图)

12图 前图白7如于本图白1实粘，黑2断、4曲靠。黑中央厚壮。

13图 白6退、8尖是双挂的基本定式。按照定式次序进行，黑1发挥着很大作用。

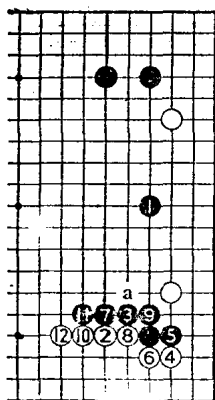


(14图)

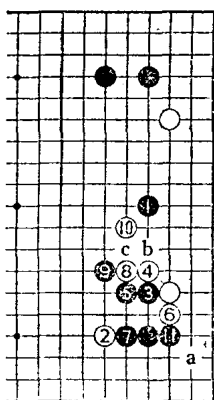


(13图)

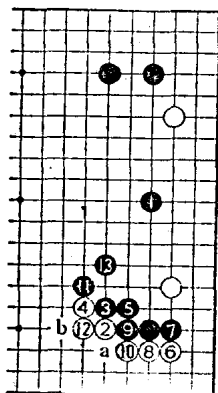
14图 前图白8如于本图白1寻求纠缠，黑2、4守住断点简明。对白5扳，黑6挡，黑形成可充分战斗的棋形。黑2如走a、5、b位也是定式，然而，这些走法都很费解。



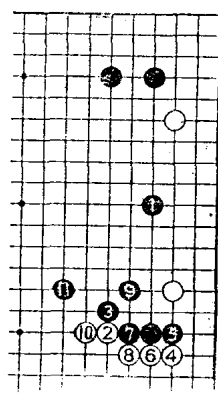
(16图)



(15图)



(18图)



(17图)

15图 对白2的
双高挂,黑3、5有方
向错误之嫌。白8如
a位缔角,黑3位
曲,白b退,黑c贴长,
则是厚味的棋形。本
图至黑11是攻击的棋
形。

16图 黑3尖也
许有些步调迟缓,至
白12的棋形,黑比11
图差。白4如7位立起,
黑a长,白1点三·三
进角,即走成黑6位
挡的棋形。

17图 “向坚强
的一方靠”,黑3是通
常的方向。白4如
三·三进角,形成黑5
以下至11的进行,右

边的规模很雄大。

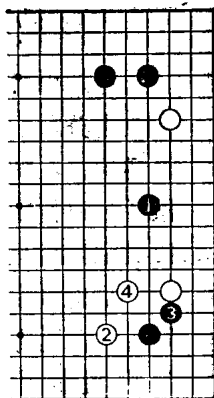
18图 若白4扳、6三·三进角,黑7以下至13,这也是厚实的棋形。根据左下角的子力配备,黑11如于12位断,白a粘,黑b长,展开作战也是可能的吧。

19图 黑3、5被看作是局部的最强手段。至黑15，形成含有劫争的复杂战斗。然而，黑是可战棋形吧。

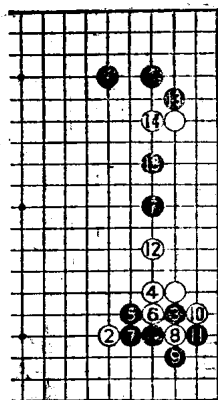
20图 但是，白也许1位跳，避开正面冲突。白只要封锁此处，将产生攻击打入进来的黑棋的希望。因此，黑3应向中央跳。

21图 白2如二间高夹，黑3尖，简明，而且也不坏。白4以下至12或a位渡时，黑13靠、15退，大大地扩展了右边。

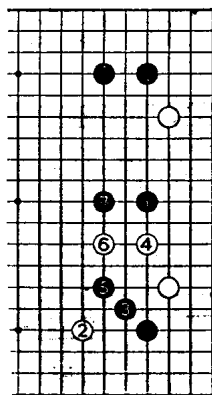
22图 若白1飞，试图逃出一子，黑5尖、7跳，猛烈攻击。白呈现四分五裂的惨状。



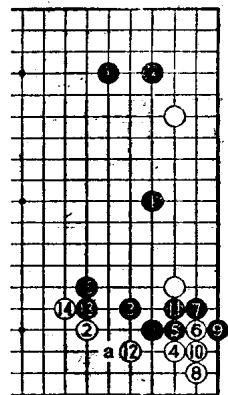
(20图)



(19图)



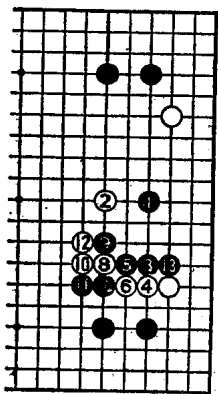
(22图)



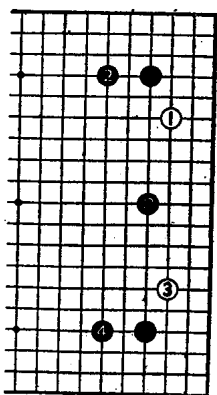
(21图)

从这点来看，黑是近乎理想形的打入。在此之前，若黑A、白B交换，其严厉程度将骤增吧，然而，黑A尖靠时，白定会在C位附近开拆，看轻一方。

(基本图)



(2图)



(1图)

1图（至基本图）白1、3挂两个角，然后是脱先的棋形。黑6隔断，是防止白做成富士山好形的手段。

2图 白2镇，是高手常常在授六子棋中尝试的手段。黑1相当于边上的让子棋。

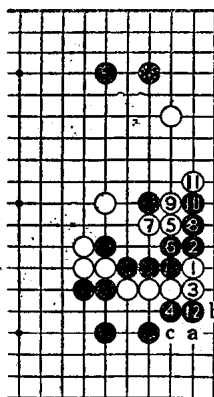
黑3以下是“边上的定式”，黑9、11是寻求征子的手筋，黑13挡，形成黑可充分战斗的棋形。

3图 接着，若白1、3做眼，黑4靠，一口气地实施攻击。对白5、7暗伏做劫，黑8紧气，即不问天下事，提清开花守。

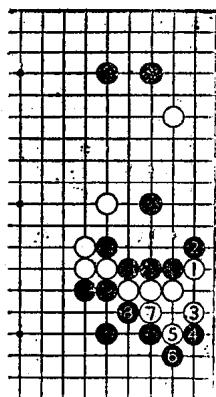
4图 对白3粘，黑4紧气是重要的手段。白5以下的杀气，黑12挡，恰到好处地取胜。即使白5于a位跳，黑12挡，白b渡，黑c粘，白也不能延长气数。

5图 为避免3图、4图的情形，白也许将2图的白10长于本图白1反打吃。黑无条件地走2位提清开花，对白3打吃，黑如何应呢？

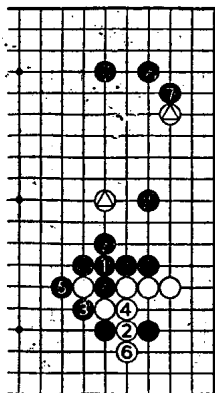
6图 黑1粘，黑5提清开花，厚实。黑7攻击，构成很充分的势态。白⊙二子不应分开攻击，而应连起来猛烈攻击。



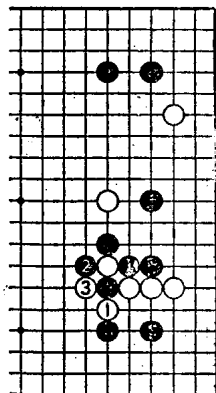
(4图)



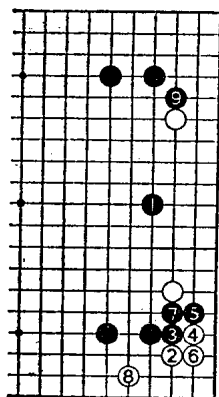
(3图)



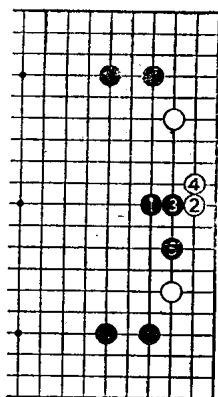
(6图)



(5图)



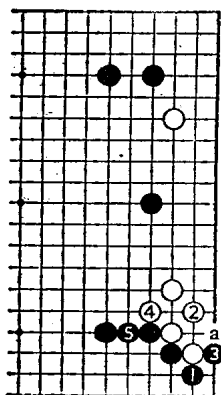
(8图)



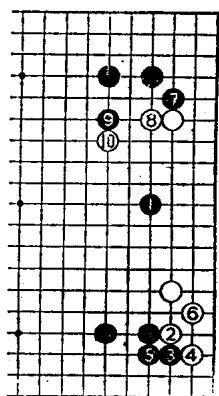
(7图)

7图 假如镇属无理的话，为了保持上下关联性的腾挪，可考虑白2的走法。黑3走在同形中央，很好，达到将白分割开目的。

8图 分别腾挪的第1方案是白2的点三·三。但是被黑抢先手，遭到黑9尖靠攻击，形成单方面痛苦棋形。



(10图)

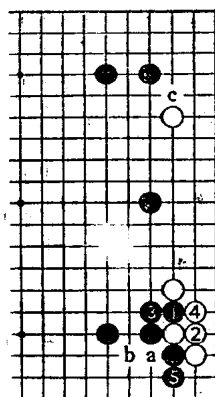


(9图)

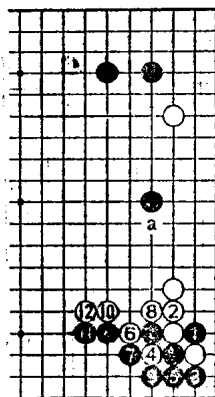
9图 白2托、4扳是常用的腾挪手段。对黑5粘，白6就地做活。由于未出现前图那样的黑壁，所以，对黑7之后的攻击，白也可顽强抵抗。

10图 前图黑5如于本图黑1向下连扳，一旦白2虎时 白4是富有弹性的棋形。白4于a位做劫，则担心“序盘无劫材”。

11图 黑1、3是在实地上顽强抵抗的手段。但是，白如征子有利，被白1、6的手筋伏击。即使征子不利，被白6于a位靠，白可轻松腾挪。

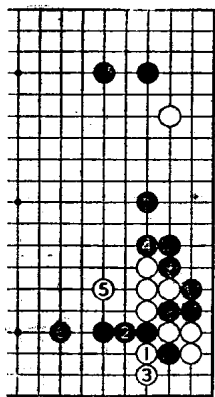


(12图)

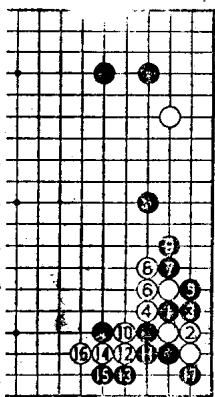


(11图)

12图 黑1、3厚实，格外有力。至黑5，白还未初步定步。白4如a位断，黑4位挡，白b做活时，黑c回过头来尖靠。



(14图)



(13图)

13图 黑1、3冲击，似乎很严厉，但也给了白腾挪的余地。白4断至白8抢先手，白10、12冲击，将厚实与先手握在手中，黑也采取取实地的走法。

14图 前图白10如于本图白1、3做活角地，黑4、6转向中腹作战。这样局面黑似乎也能应付。

