

围棋高级指导〔四〕

攻击与防守的要领

〔日〕坂田荣男 九段著 薛至诚 姜小平 编译

中国国际文化出版公司



围棋高级指导 (四)



攻击与防守的要领

[日]坂田荣男九段 著
薛至诚 姜小平 编译

674.75/12



国际文化出版公司



围棋高级指导 〈四〉

攻击与防守的要领

〔日〕坂田荣男九段著

薛至诚 姜小平编译

*

国际文化出版公司 出版

新华书店北京发行所发行

一二〇一工厂 印刷

787×1092毫米 32开本9.25印张 266 千字

1991年3月第1版 1991年3月第1次印刷

印数: 15000 册

ISBN 7-80049-602-3/G·176 定价: 4.20元

前 言

○精选了能提出各种各样的课题的内容丰富的实战对局，并试作了幅度广阔的解说。

○绝不是单纯的解说，而是对那些实战中所派生出的课题进行了彻底的研究。而且，为了便于这一个个的课题能马上有效地应用，特意以实战中经常出现的形作为研究课题。

○本书也可以说是综合围棋讲座。诸位如能从中多少学习到一些实战的窍门，我将感到非常荣幸。

坂田荣男 九段

编译者的话

坂田荣男九段可以说是我国围棋爱好者最熟悉的日本棋手之一。大约在50年代到70年代中期，坂田称雄日本棋坛近30年之久，至今仍保持着获得重大棋赛冠军次数最多的记录。而且，去年竟战胜了连日本超一流棋手也畏惧三分的聂卫平棋圣，足以证明坂田人虽老矣，宝刀却未老。

一提起坂田，人们马上会联想起日本棋坛赠他的外号——“剃刀”和“不死鸟”。确实，从坂田的棋中，常常能欣赏到利刃突闪、摧枯拉朽般击垮对手及在千钧一发之际巧妙化险为夷的精彩场面。这充分体现了坂田在攻击和防守上的高深造诣和独特本领。可以说一进入“肉搏战”，坂田九段的潜力似乎就大大发挥出来了。而这“肉搏战”（指棋子接触）恰恰是业余爱好者最感头疼最难于掌握的方面。不问可知，他们的输棋绝大多数是输在这上边。

据此，笔者精选了坂田九段在全盛期撰写的综合围棋讲座中能提出各种课题的内容丰富的实战对局解说，编译成《围棋高级指导》一书。

本书分《如何培养实战能力》、《如何养成职业棋手的感觉》、《学学作战的棋理》、《攻击与防守的要领》等四部。从

各个角度讲解了如何应用各种技巧进行攻击和防守。本书的实战解说绝非单纯的解说，而是对那些从实战中所派生出的种种课题进行了彻底的研究。而且，为了便于读者能马上有效地应用，特意将实战中常见之形作为重点课题。由于所有素材均是坂田九段在大赛中的实战场面，内容又是他在实战时呕心沥血所思考的结晶，故读来感受尤深，受益匪浅。

总之，本书唯一目的是教给读者在棋盘上的取胜之道！

编译者

1989. 10

目 录

第一章 实地与厚味的判断	(1)
一 序盘的作战	(1)
要点1 关于目外的一间反夹	(9)
二 中盘的作战	(27)
三 终盘的作战	(53)
第二章 攻击的缓急	(59)
一 序盘的作战	(59)
二 中盘的作战	(86)
第三章 激战的课题	(117)
一 序盘的作战	(117)
二 中盘的作战	(130)
三 终盘的作战	(163)
第四章 余味与暗藏手段	(173)
一 序盘的作战	(173)
要点1 关于平行型布局的常识	(174)
二 中盘的作战	(192)
三 终盘的作战	(220)
第五章 如何发现急所	(229)
一 序盘的作战	(229)
要点1 一路之差的常识	(232)
二 中盘的作战	(254)
三 终盘的作战	(275)

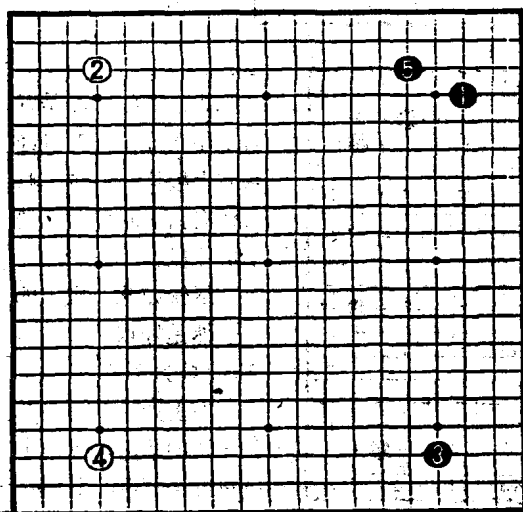
第一章

实地与厚味的判断

本章内容选自第4期日本最高位决定战挑战第4局。
本局木谷实九段执黑棋，笔者执白棋。

一 序盘的作战

第1谱(1—5)



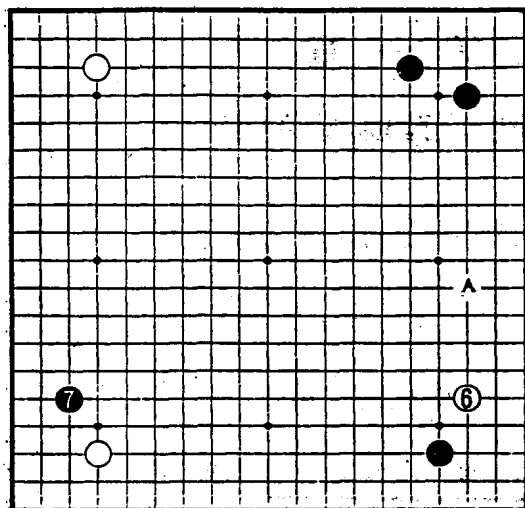
第1谱(1~5)

黑1、3占错向小目，黑5再小飞守角。

白2、4在左边占相向小目。

这完全是现代流行的布局。

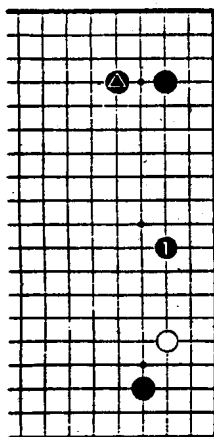
第 2 谱 (6—7)



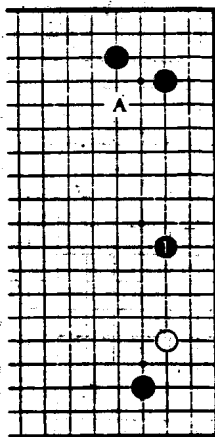
第 2 谱 (6~7)

白6小飞挂角。
此手被黑A位夹，
过去是认为白不
好，现在由于对棋
的认识广阔了，故
也常有人这么走。

黑马上A位夹，
当然也可以，但黑
7挂左下角也是不
坏的。



2 图



1 图

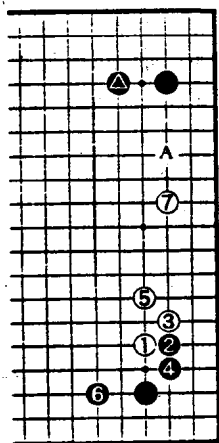
1 图(夹)

黑1夹的意图是以
右上小飞守角为背景经
营右上模样。不过，将
来留有白于A位急所侵
消的手段。

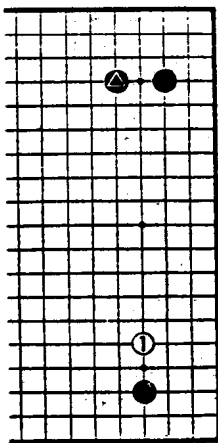
尽管如此，黑1的
夹仍然是好点。

2 图(单关守角)

右上如果是黑单
关守角的话，黑1的夹
就更好了。其原因在于，
将来白没有适当的侵消
手段。



4 图



3 图

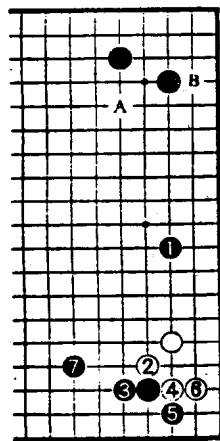
3 图(高挂)

因而，黑▲单关守角时，白1的高挂是通常下法。实战中，这样高挂的下法是很常见的。

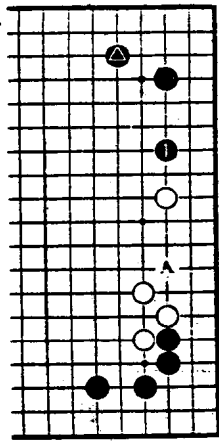
4 图(定式)

对白1，黑2托，白如不走雪崩定式，那么至白7也是定式。

一旦成为此型，由于黑▲处于高位，上边的下摆有弱点，黑A位的拦拆就不太急了。



6 图



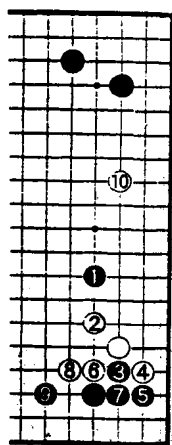
5 图

5 图(差别)

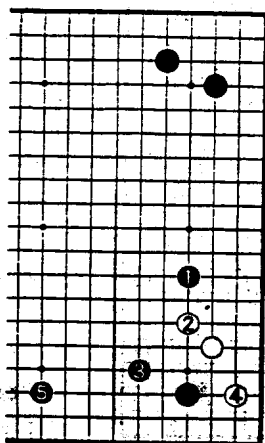
黑●小飞守角时，黑1的拦拆则恰到好处，所以是比较急的好点。黑1后即可瞄着A位的打入。

6 图(夹)

黑1如马上夹，白2、4或立即求安定，或脱先不应。本图之后，白还留有A位侵消和B位试应手的手段。



8 图



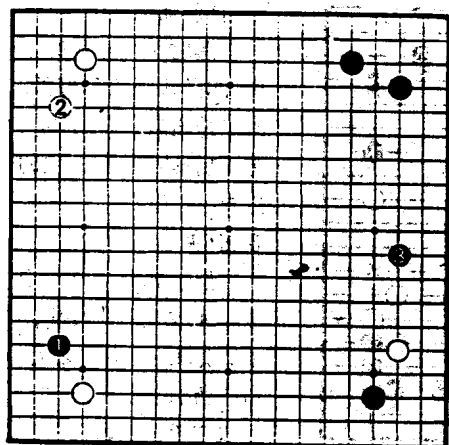
7 图

7 图(二间高夹)

黑1如二间高夹, 以下至黑5也是一种定式。

8 图(定式)

黑3如尖顶, 以下至黑9也是定式。之后白10大致会分投。

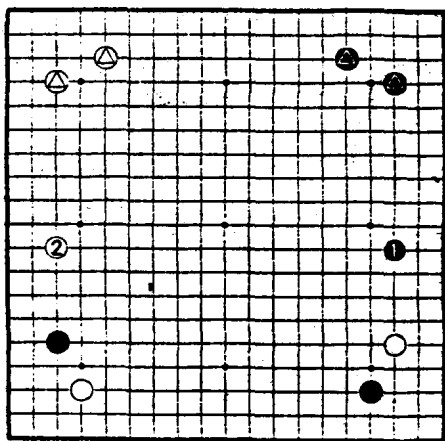


9 图

9 图(趣向)

黑不在右边走棋, 而于左下黑1挂角, 这是趣向。以下白2如按棋理守左上角的话, 则黑3再夹就有利了。

其道理与下图相比较就容易理解了。



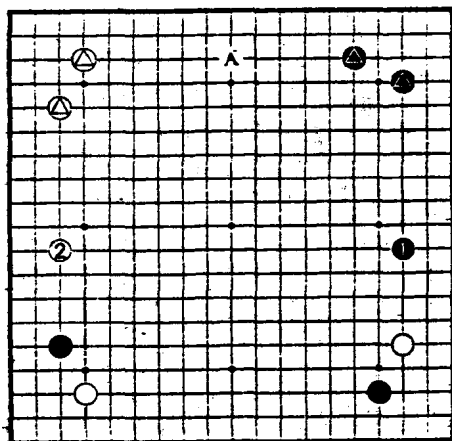
10 图

10图(假定图)

这是假定图，请注意黑②与白△的对峙。此图完全是对称形。

因此，黑1如夹，白2也夹，此两手价值相等。也就是说，这样黑在右边脱先挂左下角就没多大意义了。

当然，如果是下图——



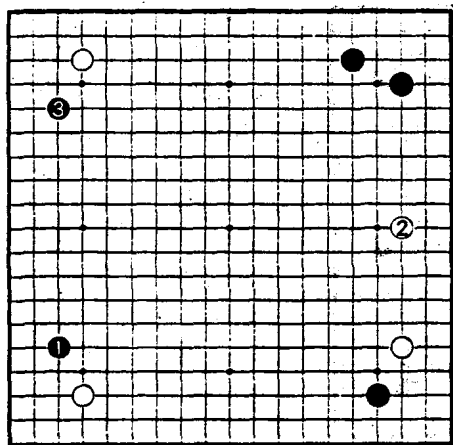
11 图

11图(实战)

实战黑1夹，白2如夹，黑抢先挂角就便宜了。请注意白△、黑△的守角方向。

也就是，黑1以黑△小飞角为背景的夹兼拆恰到好处。反过来，白2的夹却价值不大，因为白△守角的开拆方向应该在A位。

这就是当初黑先挂左下角的道理。

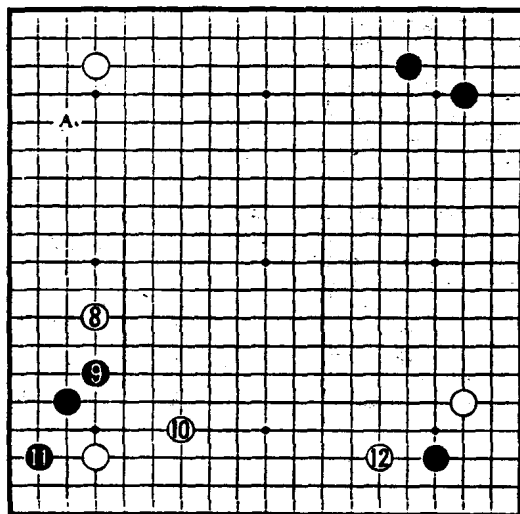


12 图

12图(妨碍守角)

既然白于3位守角不太好，那么白2也许
会开拆，但黑3又挂角。
这样，黑先守住一角，
又妨碍了白棋守角，黑
显然有利。

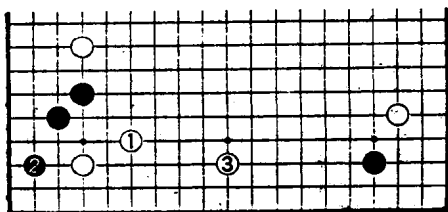
第 3 谱 (8—12)



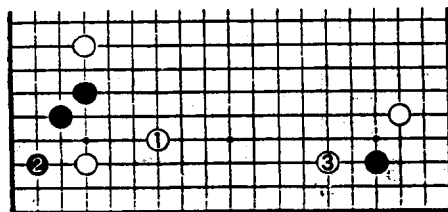
第3谱 (8~12)

白A位守角即
便有些难受，但仅
凭此点也不能说白
棋不利，就看白之
后的下法了。

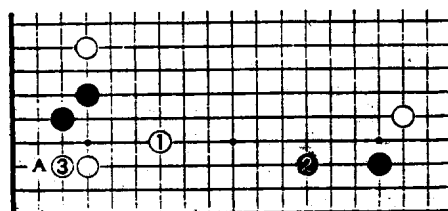
白8夹，黑9
小尖，白10再大飞
应正是白所希望
的。黑11如飞，则
白12最大限度地夹
挑起战斗。



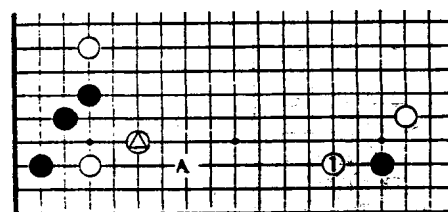
1 图



2 图



3 图



4 图

1图(普通)

白1走小飞，黑2时，白3再开拆。这是普通的定式下法，虽然没什么优劣问题，但恐怕黑就会挂左上角了。

2图(作战)

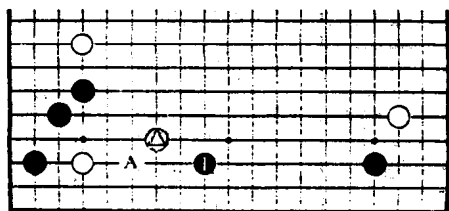
白1、3的下法，使下边变得很急迫，同时也含有让黑来不及挂左上角的意图。

3图(回避)

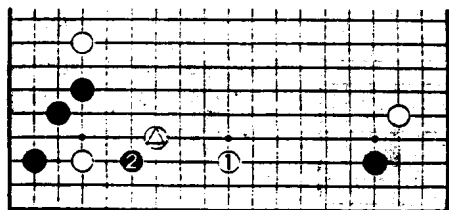
如果回避白的作战，白1时，黑2或走别的不让白来夹击，则白3（或白A）可以攻击左下黑二子。本图黑不如谱中进行。

4图(急所)

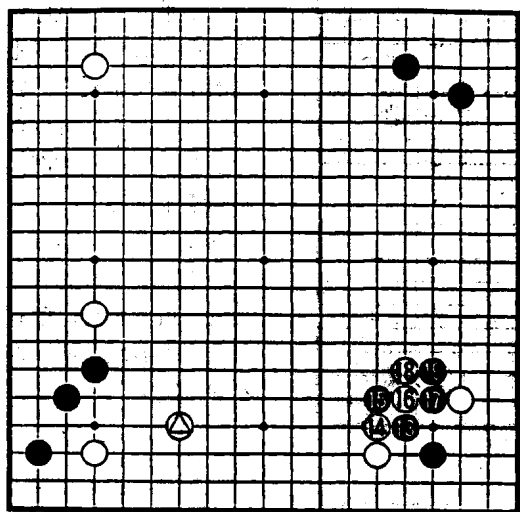
不过，白△如果是小飞，白1再夹，留有黑A位攻逼的急所。白不好。



5 图

6 

第 4 谱 (13—19)



5 图(轻灵)

这里是有趣的地方，白Ⓐ一旦大飞，黑1就不是急所了。也就是说，在有A位及黑1两处急所时，白形都是毛病反倒成为轻形了。

6图(应变)

白1如拆，黑2正好打入，所以当初白△的意图就是不准备再于这里补了。

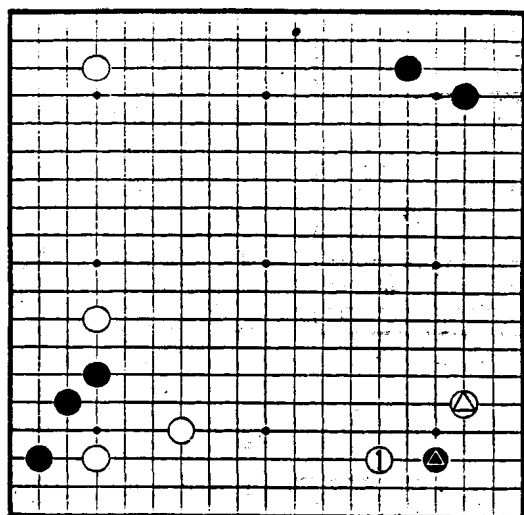
白走白△，也是准备在作战之中定型的应变态度。

第4譜(13~19)

黑13的小尖是定式的一型。不过，黑15扳是新手。

白16只有切断，黑17打、19冲出，是双方必然的应对。

要点1. 关于目外的一间反夹



基本图

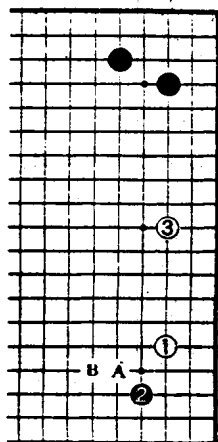
对黑△，白△小飞挂后，白1的一间反夹十分严厉。对此，黑有许多应法。以下来研究一下。

1图(自然)

白1占目外时，黑2如挂角，白3大概会在右边开拆。

还有，白3走A位或B位也是自然的感觉。

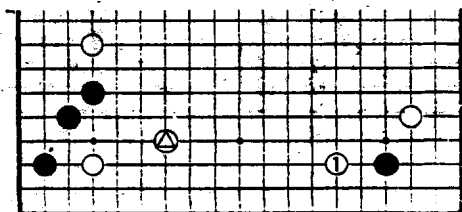
基本图



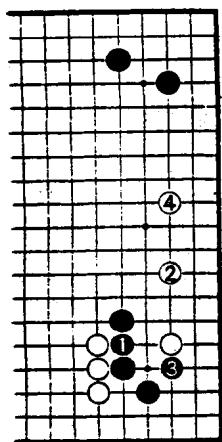
1图

2图(重视)

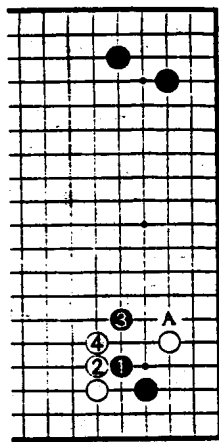
白1的反夹是重视下边的下法，也是与白△相关联的构思。实战中这也是常见之形，黑绝不能脱先不应。



2图



4 图



3 图

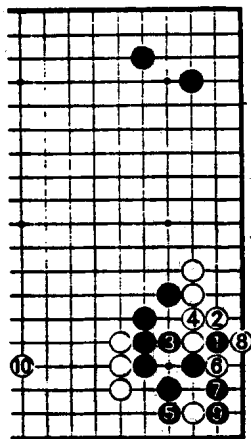
3 图(一般)

黑1小尖出头是最一般的应手。白2压是当然的，黑3再跳。

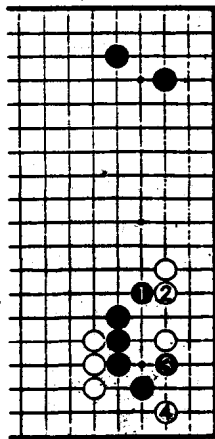
对白4的长，黑有棒粘和A位靠两种应法。

4 图(粘)

黑1如厚实地粘，白2当然补。黑3安根并夺白根据时，白4拆二防被黑夹击。此棋形当然可以考虑。



6 图



5 图

5 图(旧定式)

黑1先手逼应，然后黑3尖顶是旧定式。这样，白4透点成为好手。

6 图(两边走到)

接下去，黑1扳、3打，黑5虽分断白一子，但白6、8提黑一子即安定。黑9补也安定了，但白10又转回开拆。结果白两边都走到了。