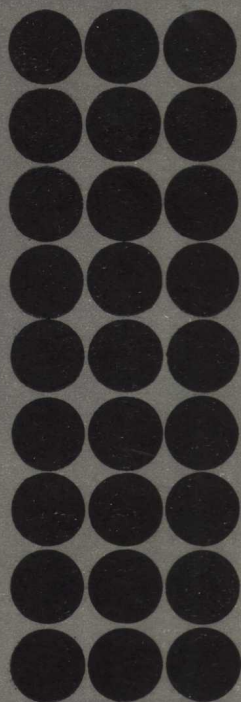


XINGDEWILI

星的攻防技巧

人民体育出版社



“星”的攻防技巧

(日本)	长谷川章	著
	王国兴	译
	刘赓仪	校

人民体育出版社

“星”的攻防技巧

(日本) 长谷川章 著

王国兴 译 刘赓仪 校

人民体育出版社出版

北京印刷一厂印刷

新华书店北京发行所发行

787×1092毫米 32开本 $7\frac{4}{32}$ 印张 140千字

1988年7月第1版 1988年7月第1次印刷

印数: 1—34,000册

统一书号: 7015·2548 定价: 2.00元

ISBN 7—5009—0078—3/G·71

目 录

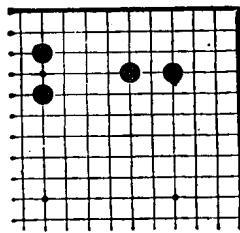
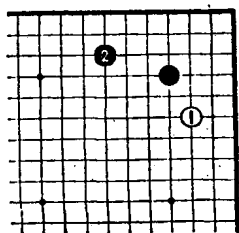
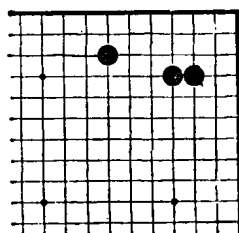
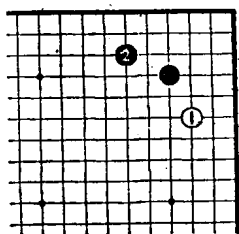
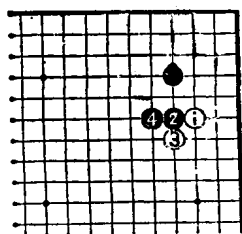
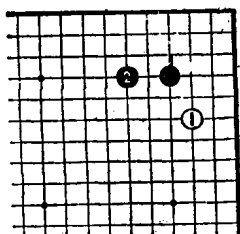
序 论	一间跳的本质.....	1
第一章	侧面的攻防.....	15
第二章	白的纵向攻击.....	46
第三章	战胜诱惑战术.....	63
第四章	尖顶与三、三.....	77
第五章	对白的腾挪的对策.....	97
第六章	横碰的对策	113
第七章	二间高挂	145
第八章	两面挂角的攻防	161
第九章	攻击的要领	178
第十章	我的实战谱	204

序论 一间跳的本质

1. 星位应手的四种情况
2. 大飞定式
3. 小飞定式
4. 压长定式
5. 一间跳的特长
6. 与大飞的比较 （攻防）
7. 与大飞的比较 （规模）
8. 一间跳的要点

序 论

一间跳的本质



1. 星位应手的四种情况

图1 对于黑的星位，白1小飞挂是最普通的挂角方

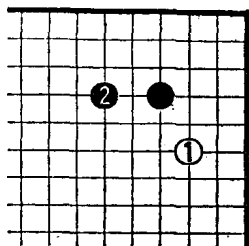


图 1

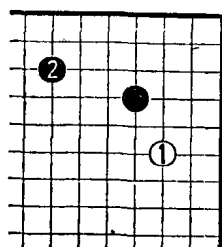


图 2

法，黑的应手大致有四种。本图黑2就是本书的主题——一间跳定式。以下依次讲叙。

图2 黑2的大飞为自古以来被经常采用的定式，不过，近年来已有被一间跳和小飞所取代的趋势。

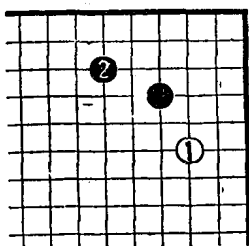


图 3

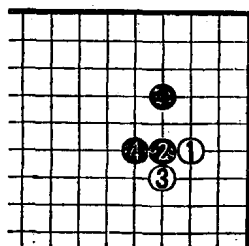


图 4

图3 黑2的小飞，从前认为棋形不振，这样走要受到斥责，可是近来认为这样下变化少，上手反而感到棘手。

图4 黑2以下也是古来的定式称为压长定式。以下对这几种型试作概论。

2. 大飞定式

图1 黑2的大飞定式的优点是即使白3从侧面来攻，

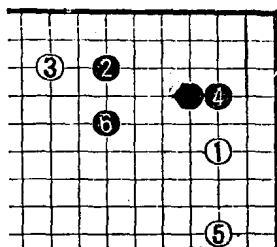


图1

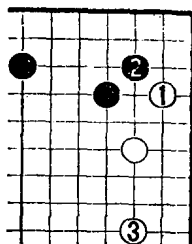


图2

只要黑4守一手，就比较容易围地。白5、黑6即构成理想之形。

图2 白如1入侵，黑2应。总之，大飞的特长是容易获得实利。

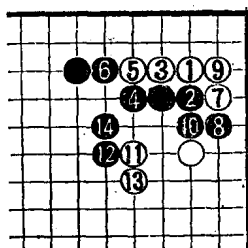


图3

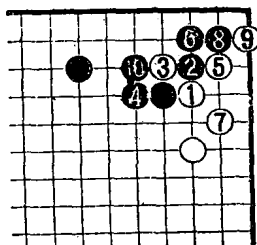


图4

图3 白1若点三、三，以下至黑14止是基本定式之一。此形虽然变化繁多，但在白11可以取得先手这一点上和后面的小飞定式有重要的不同之处。

图4 对于黑大飞，还有白1、3扭断的变化。然而从全局上来看，大飞偏向于实利，规模较小。

3. 小飞定式

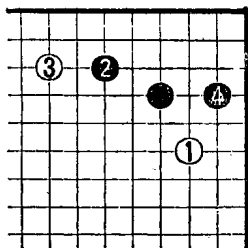


图1

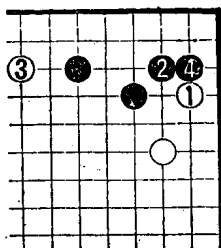


图2

图1 黑2的小飞与大飞比较更加坚实，白施展手段的余地极少，在让子棋中为下手所喜用。白3时，黑4跳下即可守住角地。

图2 相反，白1飞进时，黑2应即可。白3时，黑4是要点。

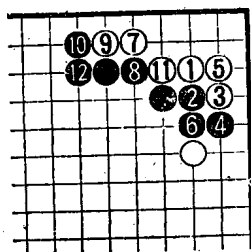


图3

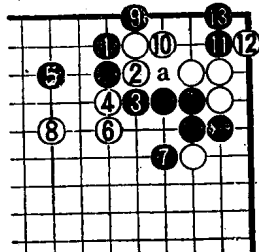


图4

图3 白1点三、三时，和大飞比较变化也少，而且白落后手的可能性大。本图黑虽后手，但和图3比较黑势要厚实得多。

图4 上图黑8根据情况也有走1位挡的。所谓情况，就是即使被白2、4冲断，黑也能依靠周围形势进行作战。

白 8 若不在 a 位粘，黑 9 以下白死。

4. 压长定式

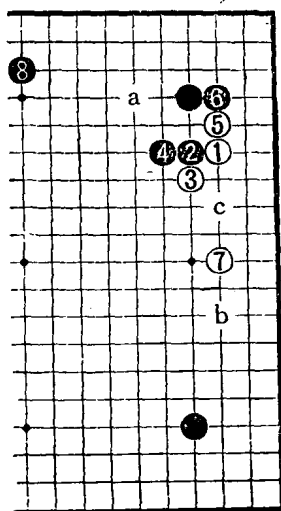


图 1

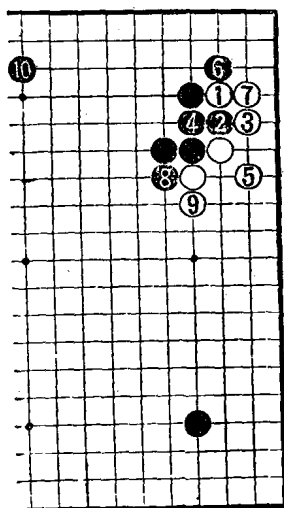


图 2

图 1 对白 1，黑 2、4 就是前述的压长定式。从前有段时期曾经有这样的见解，若让四子以上的棋，务必在一个角上这样下。

黑 8 也有走 a 位应的，一般认为伸展至 8 位好。此形中以后黑若走到 b 位，还能伺机在 c 位打入。

图 2 上图的白 5 也有走 1 位托跳的着法，这也是基本定式的一型。这种定式看来黑形严整，以后容易走下去，可是另一面，白也整了形，黑难以攻击，在这点上有问题。上图黑形中虽然留有打入的余地，但也基本整好了棋形，至于本图则已根本不能考虑攻白了。

5. 一间跳的特长

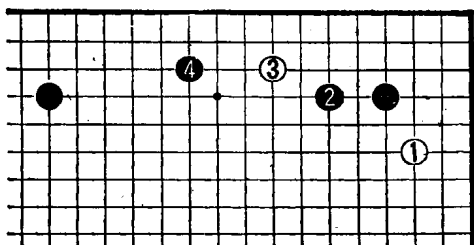


图 1

图 1 本题的一间跳定式和前所例举的三种定式有本质上的不同。若以角上实利为主，就不应选用一间跳的定式，因为此形黑两面有漏洞，不利于围地。

黑 4 从侧面攻击是最普通的手法。白 3 挂之后，下一步有对白这样进行攻击的手段是一间跳的价值。

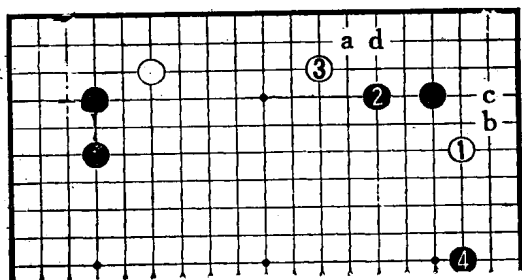


图 2

图 2 有时黑 4 从这方面攻击也是饶有趣味的手段。当然应该根据情况选择究竟攻击哪一面。

当棋局已经发展到一定的阶段，别处已无更大的地方可走时，自当别论，如果是在开局时，不应考虑走黑 a 或 b 谋取角上实地，因为黑如 a、白 c，而黑如 b、白 d，黑成地太

小。

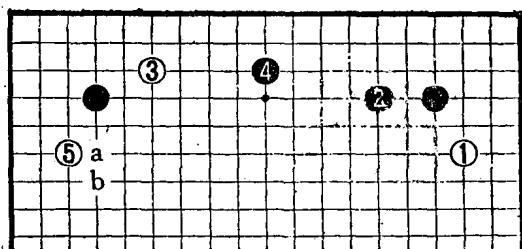


图 3

图 3 图 1 的白 3 挂会受到夹击，所以白 3 反挂也是常用手段。对此，黑 4 是兼拆带夹的攻防好手。

这种情况下，白当然大多采用走 5 位或 a、b 位的“脱先”定式（两面挂角定式）。对此，以后再详细叙述。

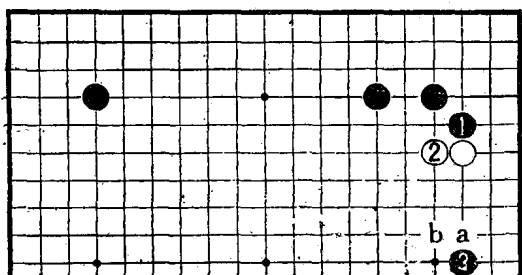


图 4

图 4 一间跳是以攻击为主的，这一点前面已经讲到了，从而，如本图，白小飞挂角后若不采取相关的后续手段，黑可以毫不犹豫地走 1、3 进行连续攻击。不过黑 3 有必要根据周围情况考虑走 a 或 b。

图 5 黑 1、3 是初学者常走的典型的恶手。这样一来一间跳的效果就完全付之东流了。这不仅强化了白棋，自己

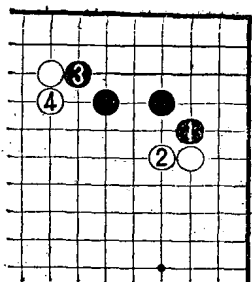


图 5

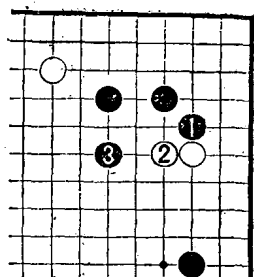


图 6

还漏洞百出，角上极不干净。与其这样走，倒不如走大飞或小飞要强得多。

图 6 这里再强调一次，黑不象本图这样连续进行攻击，就毫无价值。

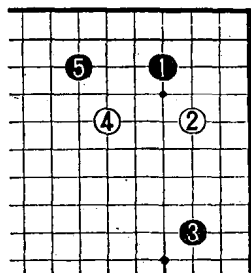


图 7

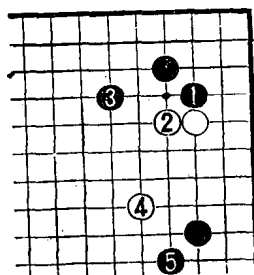


图 8

图 7 上图展示了攻击白棋的一种理想形。尖顶后进行攻击的手段在分先棋的定式中被采用，举一例作参考。三间夹定式中白 4、黑 5 交换是因为：

图 8 黑有走 1、3 进行猛烈进攻的手段。上图白 4 就是缓和这种进攻的手段。

图 9 这是从图 1 发展成的局面。白 1 关出时，黑不顾虑两面漏洞而在 2 位曲跳好。到黑 4 止，右上角虽然两面仍

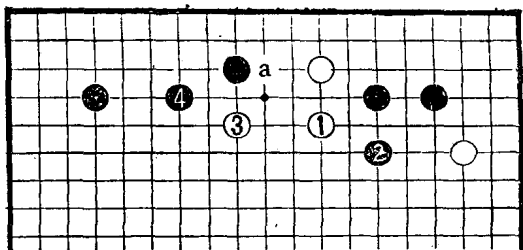


图9

留有漏洞，但由于一间跳的作用，左上角走成了好形。此后，黑a 并是攻白的要点。

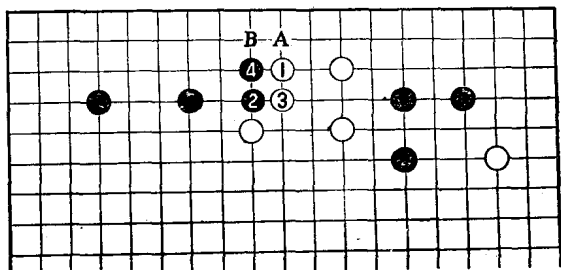


图10

图10 上图讲黑a 并是攻击的急所。“敌方之要点亦即我方之要害”，因此白1 靠也是防守的好点。

白若这样走，黑当然2 顶，迫白3 应后脱先。

此时，黑2 若在a 位扳，被白b 扭断，白就容易腾挪了。黑不扳而取得先手他投，当然黑充分。

图11 尽管说一间跳不以实利为主，但是如图有了白的拆3，形成了理想的阵形时，就应该走1 位取得实利。

图12 在这种情况下由于白有2 飞入的余地，黑不能象上图那样大块收口，黑1 跳就须要考虑了。黑1 之后有3 的

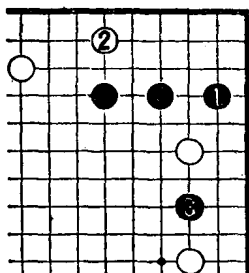


图11

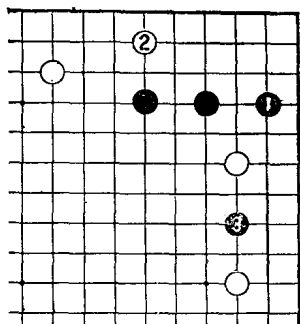


图12

打入，黑1虽不算是恶手，但是不充分。

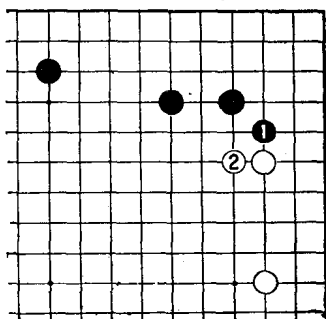


图13

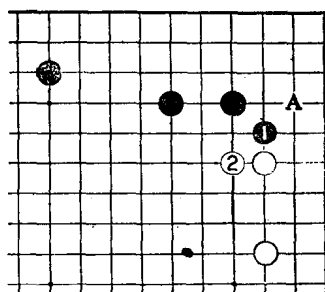


图14

图13 图11的黑1边守角，边瞄着以后在a位打入，此着如走本图1位尖顶就成了恶手。让白走成立二拆三的好形，黑就失去打入的机会。

图14 白的拆如狭一路，黑1当然可以尖顶。此形中如果轮白走必须立即在a位飞一手。

6. 与大飞的比较（攻防）

图1 一间跳是进攻的准备，大飞则是进攻和防守的着

法。那么，大飞立即展开攻击，会怎么样呢？

黑的攻法大体上是1尖顶后再3飞。但是——

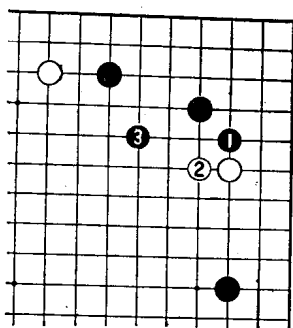


图1

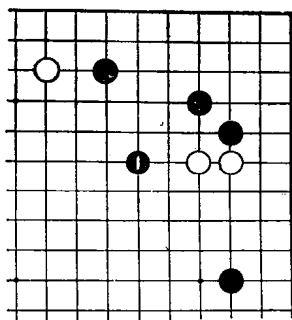


图2

图2 黑1若再进一步，就反而予白以反击之隙，不能进行强有力的攻击。

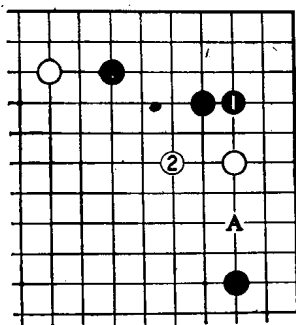


图3

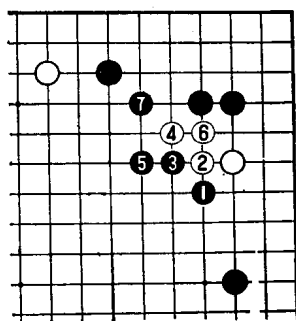
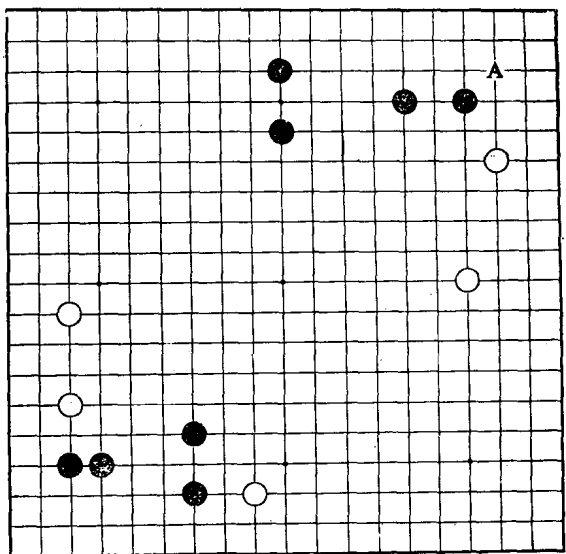


图4

图3 大飞的场合，首先黑1立玉柱守角是正着。若无此着，以后的攻击就不会奏效。但同时白也有2位或a位补的余地。



规模比较图

图4 上图黑1之后，白如脱先，黑就有了走i位强攻的手段。这和一间跳相比截然不同。

到黑7止，白是濒于溃灭之形。

7. 与大飞的比较（规模）

最后试比较一间跳和大飞的规模。

比较下面的两图，都是走了四手的形，左下的大飞虽坚实，但缺乏发展性。

与此相反，右上由一间跳发展起来的形具有向全局广泛发展的规模。

当然a位的三、三空着，不能认为完全是黑地，但黑形伸缩自由，有无论怎样安排都不会吃亏的余地。白若贸然打