

怎样对付

怎样对付欺着

· 让子棋之部 ·

沈果孙 邵震中 编著

一 着

人民体育出版社

怎样对付欺着

· 让子棋之部 ·

沈果孙 邵震中 编著

人民体育出版社

(京)新登字 040 号

怎样对付欺着

· 让子棋之部 ·

沈果孙 邵震中 编著

*

人民体育出版社出版

北京印刷三厂印刷

新华书店总店北京发行所发行

*

787×1092 毫米 32 开本 9.625 印张 185 千字

1994 年 6 月第 1 版 1994 年 6 月第 1 次印刷

印数:1—4300 册

*

ISBN 7-5009-1083-5/G·993

定价: 7.30 元

前 言

围棋对弈中的一些不合常规的特殊下法，称为“欺着”。

欺着不同于骗着，也不是任何一手不讲理的棋都能称谓欺着。欺着的特点是：一看之下使你觉得不顺眼，但仔细想想又颇难应付。如果你掉以轻心，则很可能上当，吃大亏；如果你应付得当，下欺着的一方往往稍稍损失一点。

由于欺着有这样的特征，因而有很多执白棋者喜欢下欺着，而执黑棋者则多少对白的欺着有点害怕。

有人认为用欺着来赢棋不光彩，其实不然。应付欺着，是提高棋力的必修课，只有明白某一定式中的各种变化，你才能真正掌握这一定式。

我们撰写此书，首要目的是使爱好者明白有这样一些变化，其次才是解除执黑子者害怕欺着的心理负担。

《怎样对付欺着》分上、下两册，上册为让子棋中的欺着。在让子棋中，俗话说“欺三骗四”，意为让三子的要欺才能赢，让四子的则需要骗。对这一部分的欺着，黑方的宗旨应是力求简明，凡是搞得过于复杂，则易被白方所乘。因而，对于一个变化结果的判断，我们也是按是否难以掌握来作为一条依据的。

下册是对子棋部分，则是以通常的眼光来判断得失，以后再和读者见面。

编著者

1994年元旦

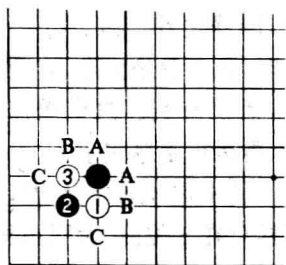
目 录

- 第一型 扭十字····· (1)
- 第二型 三路扳头····· (18)
- 第三型 靠人小飞····· (27)
- 第四型 碰撞小飞角····· (36)
- 第五型 一间夹上挺····· (51)
- 第六型 倚盖内托····· (57)
- 第七型 倚盖冲断····· (66)
- 第八型 双飞燕倚盖····· (79)
- 第九型 镇后双飞····· (89)
- 第十型 双飞燕封锁····· (104)
- 第十一型 点角硬顶····· (112)
- 第十二型 三路托断····· (115)
- 第十三型 远挂扭十字····· (118)
- 第十四型 常见透点····· (128)
- 第十五型 扭断大飞角····· (136)
- 第十六型 二路侵人大飞角····· (148)
- 第十七型 接不归的圈套····· (170)
- 第十八型 大飞下托····· (184)
- 第十九型 侵人大飞玉柱角····· (204)
- 第二十型 飞角搜根····· (217)
- 第二十一型 未关先镇····· (225)
- 第二十二型 托角连扳····· (238)

第二十三型	曲尺刺断.....	(246)
第二十四型	单飞作战.....	(257)
第二十五型	荷叶包蟹.....	(269)
第二十六型	二路侵入单关角.....	(279)
第二十七型	双挂托角.....	(292)

第一型 扭十字

在周围没有子的情况下“扭十字”，是让子棋中的欺着，黑方只要应付得当，白方是应该吃亏的。不过，黑方心慌意乱之下，就容易应不好。白方下欺着，往往是以心理战为辅助的，因而此刻你必须冷静！

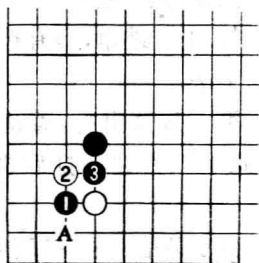


基本图

基本图 黑原有星位一子，白1托、3断，称为“扭十字”。

对此，黑方的正着是A位长，称为“十字必长”。左右两边是可供选择的。

B位打，通常不太好，有时也能用。C位打最不好。



图一

图一(三人欺俩) 初学者总爱打，不爱长，原因是怕被动。但不必顾虑。

黑1由高目方托小目，是最常见的，白方应当在A位扳。现在白2是错着，黑3断后成为“三人欺俩”，黑有利。

基本图中黑若A长，正

好成为本图。由此可知，无故去“扭十字”的一方，等于走了一个错着，自然是该吃亏的。

明白了“三人欺俩”，对“扭十字”就不用害怕了。

明白了去“扭十字”的一方应该吃亏，对以后形成的图形该怎样判断，你心里也就有了数。

但在这里你必须明白，是让对方吃点亏，而不是把对方全都吃光！初学者上当的原因就在于心太黑。只要心平气和，欺着就容易对付了。

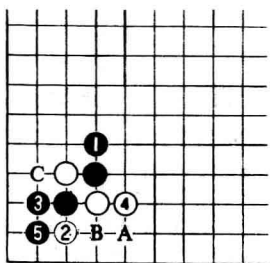


图 二

图二(黑有利) 黑 1 退，冷静之着。白 2 打、4 退之时，黑 5 曲是要点。走成这样，黑棋有利。白棋送掉一子，帮黑棋走厚实了。

其中白 4 若于 A 虎，黑同样可在 5 位曲，大同小异。

白 4 若在 5 位长，则黑 4 位打，白 B，黑 C，黑有利。

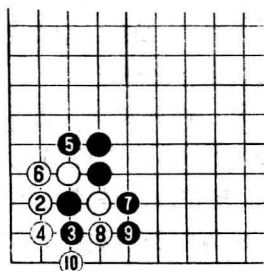


图 三

图三(黑简明) 白 2 在这边打，4 跟进角，是有迷惑性的下法。

黑 5 从这里打，着法简明，此手不宜在 8 打后再 6 打。

白 6 必粘。黑 7 打简明，若于 8 位打，也是可下的，但变化复杂。见图七、图八。

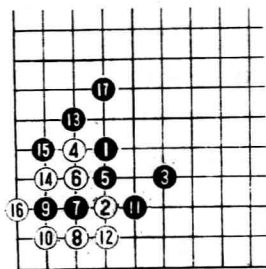


图 四

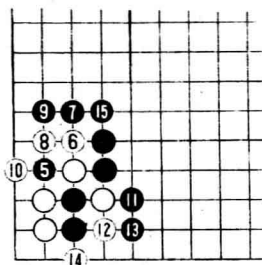


图 五

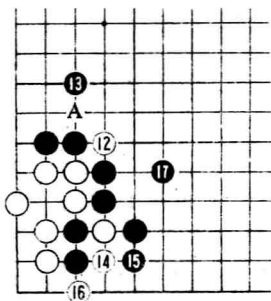


图 六

黑 9 打后,黑得先手,黑有利。怎样判断这里的得失呢?先记住在这里双方所花手数相等,再参照图四。

图四(对照) 这是一个高目定式,大体上两不吃亏。

本图的黑方比图三好不了多少,但本图黑方多花了一手棋。

据此可知,图三为黑方有利。

图五(庸医治病) 有些初级读物上,黑 5 在这里打,黑 7、9 滚打,再 11 打,至 15 粘接,黑势大盛。不过,有点一厢情愿。

首先,本图落了后手,是否一定比图三好,尚且难说。其次,白 12 时有变。

图六(病根) 一经滚打之后,白已活净,白 12 可以切断。黑 13 只能补,若 14 提,白可 A 扳。

一经切断之后,黑棋就不厚实了,留下了病根。

白 14 再吃两子,至黑

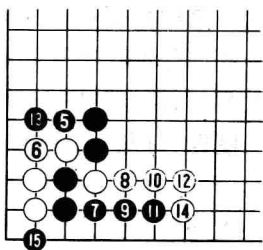


图 七

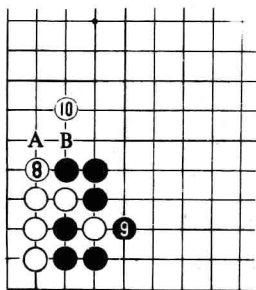


图 八

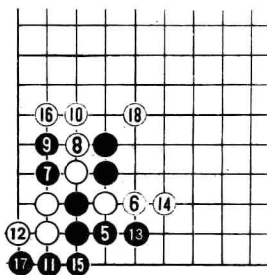


图 九

17 补后，黑外围仍有毛病。不如图三简明。

图七(杀白) 黑 7 打是可下的。9、11 连长之后，13 挡可杀死白角。至 15 止，黑方是后手，黑方稍便宜。

在这里要注意周围的情况。其中黑 13 以在这里挡为好，若先在 15 扳，被白 13 曲，容易走出棋来。

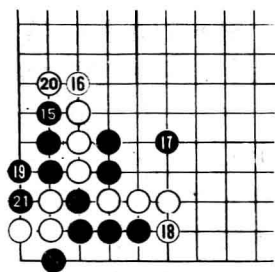
图八(简明) 白 8 若先在这边曲，黑 9 提简明。白 10 必补。黑先手走厚实，黑方有利。

黑 9 若于 A 扳，B 位多一个断点，容易出问题。由于以后的变化复杂，就不一一作图了。

图九(黑大亏) 黑 5 黑 7 连打，企图吃角，是不好的。

白 12 立是妙手，黑为了收气，只有在 13 爬。至 18 止，黑中腹两子被吃，大亏。

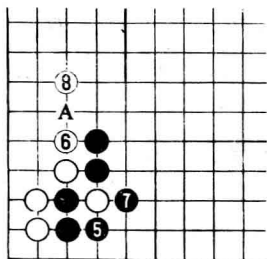
其中黑 15 改在 16 爬，见图十，黑同样不好。



图十

图十(白可战) 黑 15 再爬,白 16 仍退。这样,黑 17 虽可逃出,但白 18、20 均是先手便宜,黑得角甚小,两边的白棋在三路上容易生根,白可战。整体也是白有利。

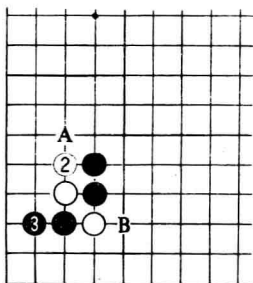
读者不可与图六作对等的比较。因为在此处黑本应该占便宜的。



图十一

图十一(白可下) 黑 5 打原是不好的。白 6 长是机敏之着,免得黑及时回头在 6 位打。黑 7 只有提,若于 A 扳,白在 7 位长出,变化复杂。

白 8 得以跳出,白比图八明显好,黑未能占到应有的便宜。

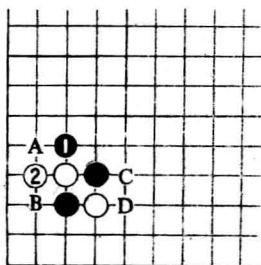


图十二

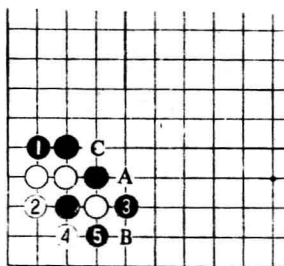
图十二(白大恶) 白 2 长是大恶手。黑 3 立好手, A、B 两点必得其一,白大亏。

黑 3 也可在 B 打,白若 3 打,黑提一子也是黑便宜。

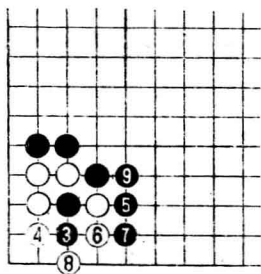
黑 3 不宜在 A 扳,因白在 3 打后,大致要还原成图



图十三



图十四



图十五

五或图六。

图十三(俗手) 黑1打是俗手,有帮白走棋之嫌。

白2立下后,黑大致有A、B、C、D四种下法,但无论哪种下法,均不如形成“三人欺俩”为好。

现将几种下法分述如下。

图十四(危险) 黑1在外面挡,白2当然之着。

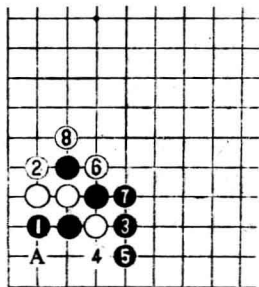
黑3打时,白4提是正着,黑5打是很危险的,这个劫黑棋相当重。

黑5若在A粘,白B虎,白明显有利。

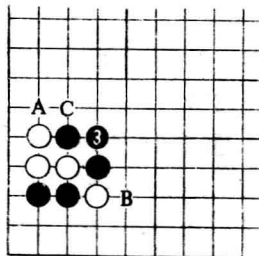
黑5打成劫,白大致要在C打,得失非局部所能解决。

图十五(黑不便宜) 黑3长多送一子,虽是弃子取势的常法,但总体而言,黑落了后手,不便宜。

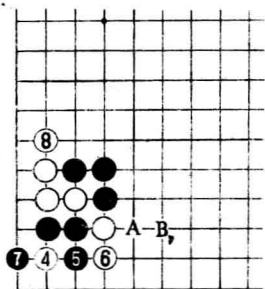
请与图三比较,便可一目了然。等于图三中黑又在二路上挡了一手,而这手挡是不急于下的。



图十六



图十七



图十八

图十六(两不吃亏) 黑 1 内挡,是可行的。白 2 必曲,黑 3 吃住一子,至白 8 形成转换。

此图黑方容易产生便宜了的错觉,其实是两不吃亏,因为今后白有 A 夹的先手官子。

形成“三人欺俩”黑可占便宜,现两不吃亏,黑不合算。

图十七(考考你) 黑 3 粘接,伏有 A、B 两点必得其一的后续手段。

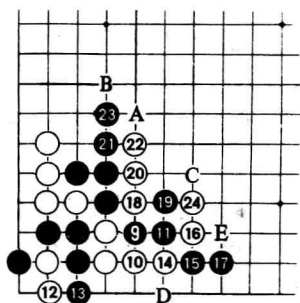
白若 C 扳,黑 B 打,黑大便宜;白若 B 退,黑 A 扳,便宜更大。

白棋该怎样下呢?

请记住,白若无法可想,“十字必长”就不成立了。

图十八(白妙手) 白 4 夹、6 立是妙手,不让黑棋有收气吃白的机会。白 8 长出后,黑能否吃住下边两个白子是关键。

黑可选择的有 A、B 两点,变化较为复杂,并涉及到

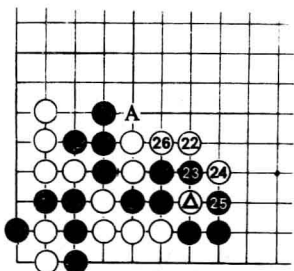


图十九

形成征子。如果 24 征不掉黑子，还可先在 A 压，伏有 B 扳杀黑和 24 打后再 C 征黑的手段。如果还是征不掉黑子，那么，当白 A 压时，黑可 D 扳杀白。

那么，在黑征子有利时，白棋是否一定不行呢？

也还不是，因为白 22 时还有一些变化。



图二十

双方水平相同，白棋不容易下好。如果黑方棋力较弱些，那就难说了。

但本图的结果是建筑在黑征子有利的前提上的，请不要忽略这一点。

另外，图十九中的白 24 还可在 E 压，黑 D 扳，白又可换一个方向征黑。不过只要对角有颗黑星，征子黑皆有利。

征子关系。

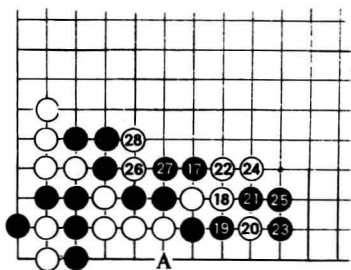
图十九(征子) 黑 9 扳紧，至 15 不能松气，如果 15 在 16 退，松出一气，角上白可杀黑，参照图二十二。

白 16 切断，黑 17 只有退，若于 24 打，见图二十一。

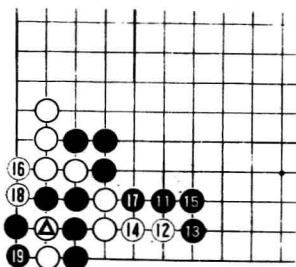
白 18 断打，严厉，至 24

图二十(难解) 白 22 虚枷，是巧手。黑 23 只有这样冲，若于 26 冲，白 A 长出，黑棋就上当了，黑将被吃。

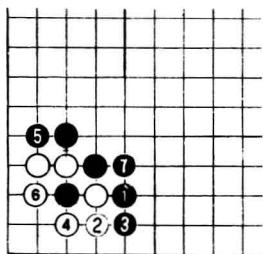
白 26 完成滚打包收，以后怎样下，很难。白棋是无法封住中间四个黑子的，如果



图二十一



图二十二 20=△



图二十三

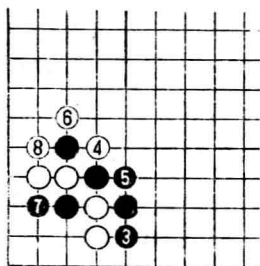
图二十一(黑溃) 黑 17 打是无效的,白 20 扳,送一子是好棋。白 24 打时,黑 25 若 A 位扳,虽可吃白四子,但被白 25 位提,白有利。

黑 25 粘,白 26、28 打出,黑溃。

图二十二(白吃黑) 黑 11 飞,白 12 可托,黑 13 扳,白 14 粘,黑 15 若于 17 位,则还原成上面的变化。今 15 松一气,白 16 立是对杀正着,白方从后面收气,至 20 扑,可吃住黑子。结果当然是白棋便宜。

图二十三(想当然) 黑 1 再打,3 挡下,白 4 吃住一子,黑 5 挡又是先手,然后 7 粘,黑将白全部封净。

这样的结果,黑棋是后手,大致是两不吃亏。但过程中黑棋有些一厢情愿,因白方还有变化。

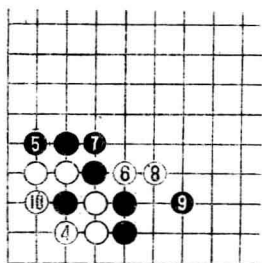


图二十四

图二十四(还原) 黑 3 挡时,白并非要吃角,也可于 4 位打形成转换。

黑 7 挡,可先手得角,乍看似乎黑棋便宜,其实却还原成了图十六,黑并无便宜。

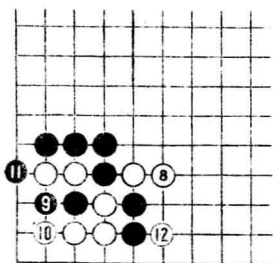
初学者对本来自己被吃的棋,反过来吃死对方会感到特别高兴,容易造成错觉。



图二十五

图二十五(混乱) 白 6 打,是白方第二个求变办法。黑 7 只有粘,白 8 长出后再在 10 补,棋就比较混乱了。

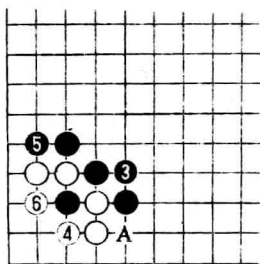
在对子棋中,黑棋是不怕白棋这样下的,因两边黑棋不难安定。但在让子棋中,黑棋容易弄不好。



图二十六

图二十六(白有利) 白 8 长时,黑 9 吃住二子是不行的。白 10 打后,12 吃住两子,结果为白有利。

白实地稍多,黑较厚实,本身几乎完全拉平。但此处黑先占角,本当稍有利,但“扭十字”不好,黑本当进一步得利。现在一点利都没有。

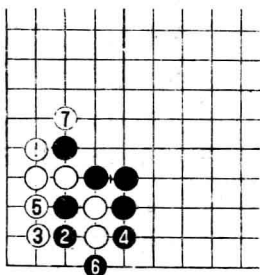


图二十七

图二十七(白上当) 黑3不挡而粘,静观白棋动静,是暗伏机关的一手。

白4急于吃角上一子,上当。黑5挡,白6必提,黑省去了A位一手棋,黑稍有利。

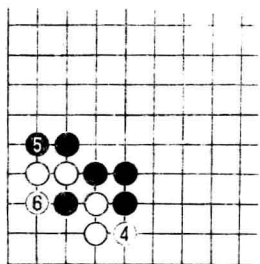
不过,黑3并非好棋,白方是有法对付的。



图二十八

图二十八(白不坏) 对策之一,白1向这边曲。黑2只有吃住两子,白3、5先手得利后,白7打,白不坏。

本图白方虽不如图二十六,但比图八好。



图二十九

图二十九(白有利) 对策之二,白4向这边曲。黑5若挡,白6吃住一子,白省略了提一子的一手棋,曲到外面来了,自然是白有利。

在这里我们可以看出,有利与不利之间,只有一点儿区别。初学者往往忽略,总想不是你吃我就是我吃你。