



倪林强 编著

侵入消侵 的技巧

QINXIAO DARU DE JIQIAO

上海科学技术出版社

围棋步步高

侵消打入的技巧

倪林强 编著

上海科学技术出版社

内 容 提 要

围棋爱好者在对弈中为了阻止对方模样的扩张,常有效地采用侵消和打入的战术来瓦解对方扩张的企图。而在打入和侵消的过程中,常见棋形、定式以后打入的技巧,打入的时机与着点,侵消的各种手法以及在实战中的灵活应用等问题是爱好者最难掌握的。本书采用了大量实例,作了具体而详细的分析,相信爱好者读后对提高棋力一定会大有帮助。

图书在版编目 (C I P) 数据

侵消打入的技巧/倪林强编著. —上海:上海科学技术出版社, 2002. 2

(围棋步步高)

ISBN 7-5323-6384-8

I. 侵... II. 倪... III. 打入 (围棋) —基本知识
IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 090974 号

上海科学技术出版社出版发行

(上海瑞金二路 450 号 邮政编码 200020)

上海书刊印刷有限公司印刷 新华书店上海发行所经销

2002 年 3 月第 1 版 2002 年 3 月第 1 次印刷

开本 850 × 1168 1/32 印张 12.25 字数 325 千

印数 1—6 000 定价: 24.00 元

本书如有缺页、错装或坏损等严重质量问题,
请向本社出版科联系调换

出版说明

在我国,围棋与足球一样已成了最火爆、参与者众多的体育运动。为使围棋爱好者少走弯路,及时了解一些新定式与变化,掌握各种应对技巧,迅速提高棋力,我们特邀请了原国家围棋队、上海围棋队的专业七段棋手,1986年第二届“新秀杯”围棋赛冠军,1987年第六届全国运动会围棋赛冠军(上海队)成员,1988年“振动杯”围棋赛冠军倪林强编写了这套“围棋步步高”丛书,以飨读者。

众所周知,围棋入门容易提高难,尤其是棋力达到了一定基础后再要有明显提高就更难。本丛书用大量实例,深入浅出地分析爱好者易犯的错误,并指出正确的行棋方法,从而改变爱好者对弈时只追求厮杀的痛快而忽视棋形及子力效率等问题,建立与培养起良好的全局观,使爱好者在对弈时达到神游全局、意在子先的境界。

“围棋步步高”丛书一套六册:《实战中的星变化》、《棋形与子力效率》、《形势判断和作战》、《布局的全盘构思》、《侵消打入的技巧》、《死活破解的诀窍》。六本书的内容包括了一局棋全过程中定式变化、全局构思、形势判断、手筋、死活等内容。相信爱好者认真读后,对棋力的提高可以起到事半功倍的效果,这也是我们出版这套丛书的最大心愿。

前 言

打入和侵消是实战中非常实用的技术手段,可以说每一盘完整的对局都会遇到这类问题。因此,了解和掌握这些技术就尤为重要。

所谓的打入和侵消,就是指在对方的势力范围内或附近落子,一般都会引发局部的战斗。

一般而言,打入和侵消的基本目的都是为了破坏对方的实地,获得和扩大己方的实地。

打入与侵消又有什么区别呢?打入除了破掉对方实地外,有时还能起到积极的攻击性效果,从而制造战机,夺取局部甚至全局的主动,为最终的胜利打下坚实的基础。侵消的作用就是缩小对方成地的模样,自始至终都是在对方的势力范围附近作战,是依托己方的势力来削弱对方的一种较稳健的下法。

希望读者在阅读本书之后,对打入和侵消的技巧有一定的理解和掌握,并能在对弈中熟练运用。

倪林毅

目 录

第一章 打入的作用和种类·····	1
第二章 常见棋形的打入技巧 ·····	22
第一节 打入的着点 ·····	22
第二节 定式以后的打入 ·····	51
第三节 常见棋形的打入 ·····	78
第四节 打入的时机·····	196
第三章 模样的侵消·····	242
第一节 模样侵消的常用手法·····	242
第二节 常见棋形的侵消·····	282
第四章 实战打入和侵消·····	365

第一章 打入的作用和种类

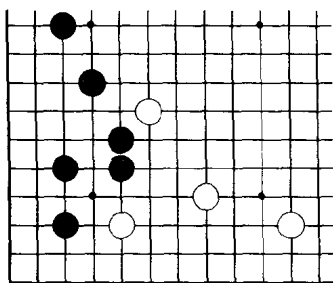
打入是围棋实战中一种战术手段。实战中的打入，必须事先制定明确的作战目标，才能在打入的过程中取得良好的效果。如果没有整体的作战方针、策略，盲目打入，不仅无法取得较高的效率，而且还会在局部作战中陷入被动。因此，学会打入就必须事先了解不同场合、不同局部各种打入的作用和目的。

打入的基本目的大致有三种：获取实地、分隔对方、弃子定型。下面就逐一介绍。

一、以获取实地为目的的打入

获取实地是所有打入中最常见的目的。

基本图 1 黑白双方已基本确定了各自控制的实地范围。通过观察可以发现，黑棋因棋形坚实，已完全拥有了左边的实地，但白棋的棋形相对薄弱，黑棋通过正常的打入，即可达到夺取部分白地的目的。



基本图 1

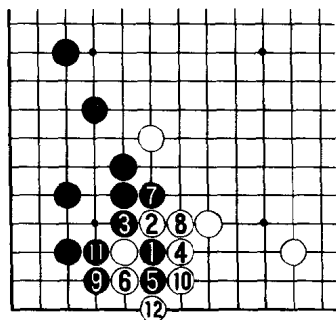


图 1

图 1 黑 1 靠，是普通的整形好手。对此，白 2 扳，是必然的反击。黑 3 断，白 4 打，以下至白 12 提，黑棋两边均获得了利益，是多

数场合下的定型。

但是,黑棋对图 1 的结果不能满意。因为黑棋虽然棋形坚实却相当重复,并且在实地上也没有取得明显的收益。

图 2 黑 1 打入,其作战目的非常明显,就是尽可能多地获取实地。白 2 挡,虽然确保了右边的白地,但被黑 3 顶后,白⊕一子已很难逃脱,至此黑棋取得了极大的实地,白棋失败。

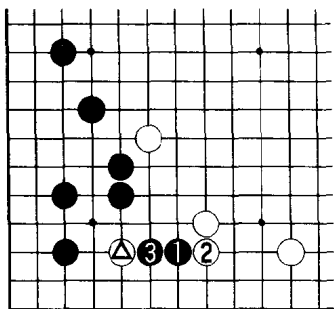


图 2

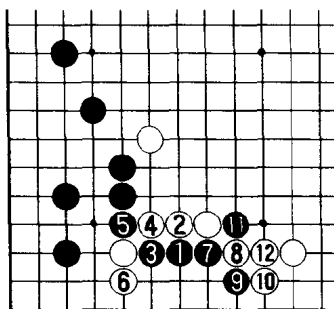


图 3

图 3 黑 1 打入时,白 2 压,确保与角上一子的联络,是正确的应对。黑 3 顶,白 4 压时,黑 5 断,意欲断吃白子。白 6 立至白 12 接后,入侵的黑棋已无处逃生,黑棋失败。

图 4 黑 1 至白 4 时,黑 5 扳,是明智的选择。白 6 接至白 8 拐,黑棋达到了压缩白地的目的,是双方两分的定型。

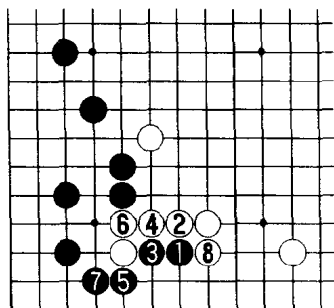
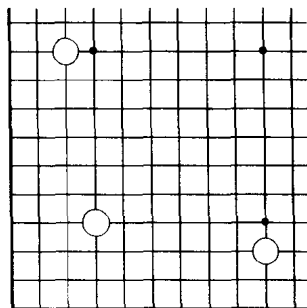


图 4



基本图 2

基本图 2 白棋星位向两翼开拆后,黑棋的打入可起到限制

白棋模样进一步扩展的目的。

图 5 黑 1 挂角，是堂堂正正的打入着点。白 2 尖顶，待黑 3 长时，白 4 再跳，通过攻击入侵的黑子，基本确立左边的实地，是常见的攻击手段。黑 5 拆一，急于确定自身的根据地，白 6、黑 7 后，黑棋的棋形略显笨重，并影响了 A 位点角的手段，对此结果黑棋略感不满。

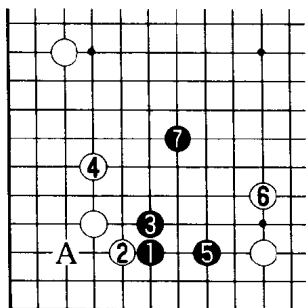


图 5

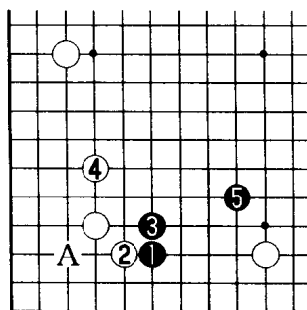


图 6

图 6 黑 1 至白 4 时，黑 5 大飞，是轻灵的出头方法。本图黑棋虽然没有明确的眼形，但保留着 A 位点角取地的机会，是黑棋正常的下法。

图 7 黑 1 直接点角，是最彻底的取地方法。白 2 挡至白 12 虎，黑棋虽然先手取得了角地，但白棋的势力完整，一般认为是白棋有利的局面。

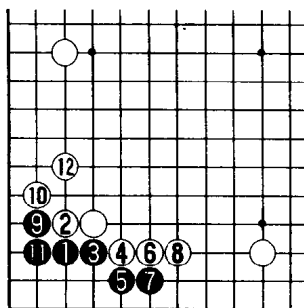


图 7

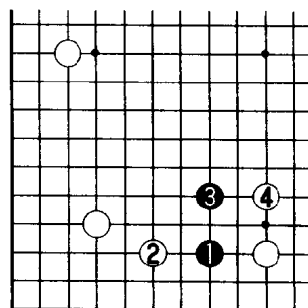
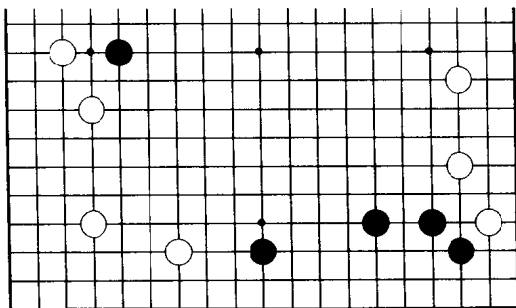


图 8

图 8 黑 1 在此打入,是明显错误的着点。白 2 小飞守角,有效地限制了黑棋的眼形和各种腾挪手段。黑 3、白 4 互跳后,黑棋已明显成为攻击对象,黑棋陷入苦战。

基本图 3 本型与基本图 2 的情况有本质的区别,黑棋应如何有效地打入获取实地?



基本图 3

图 9 黑 1 直接打入,白 2 并,先确保角地。黑 3、5 跳出后,黑棋虽然破掉了部分白地,但随着白 A 位飞出,黑棋无法避免被白棋攻击的命运。

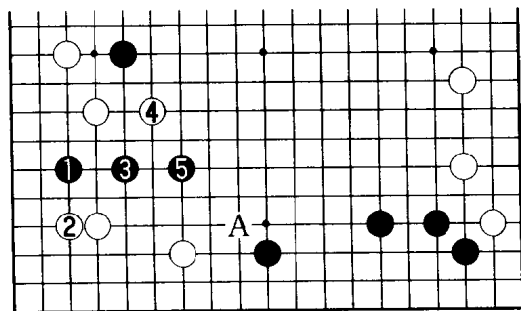


图 9

图 10 黑 1 打入时,白 2 靠压,是最严厉的应对。黑 3 长,白 4 挡,由于左边可供黑棋腾挪的空间已非常有限,黑 5 至白 8 接后,打入的黑棋陷入了无法动弹的窘境,黑棋失败。

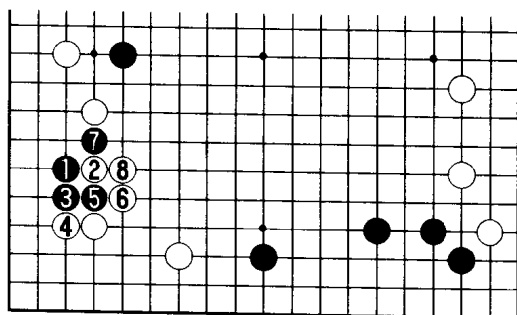


图 10

图 11 黑 1 点角, 是正确的选择。白 2 挡, 方向正确。黑 3 爬时, 白 4 如长, 则黑 5 爬、7 扳、9 接。白棋为了确保左边成地, 还需在 A 位再自补一手, 至此黑棋已轻松达到了预期的目的。

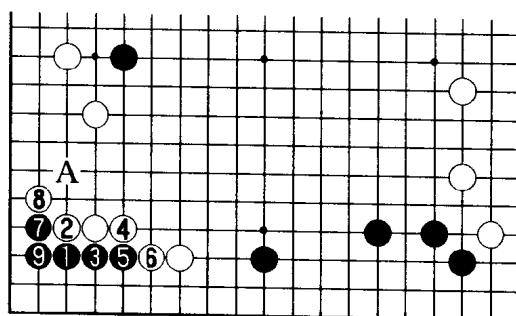


图 11

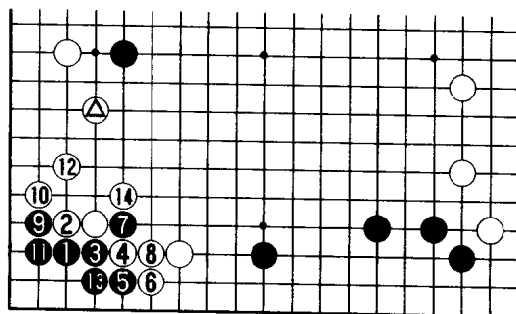
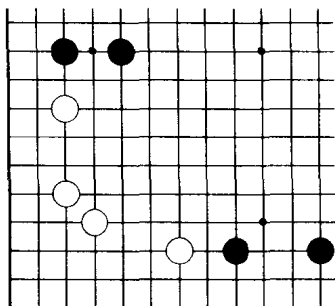


图 12

图 12 黑 1、3 时，白 4 扳、6 虎，则黑 7 断打，至白 14 抱吃一子，黑棋同样是先手活角，取得了相当可观的实地。由于白⊕子过于靠近角部厚势，因此，本图的结果黑棋可以满足。

基本图 4 四个白子基本控制了角地，但还不足以全部拥有角地，黑棋如果立即打入，即能达到压缩白地的目的。



基本图 4

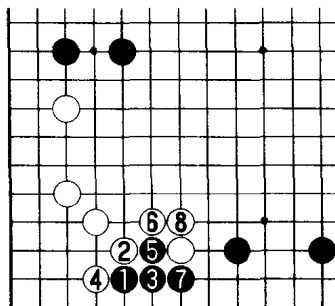


图 13

图 13 黑 1 在二路打入，是侵分白角地的好手。白 2 尖顶，是比较平稳的应对。黑 3 长，白 4 扳，至白 8 接，黑棋达到了压缩白角地的目的，而白棋则通过定型，完全强化了对角地的掌握，这是两分的局面。

图 14 黑 1 打入时，白 2 并，是最强硬的应对。黑 3 冲，待白 4 挡时，黑 5 再大跳，是做活的要点。白 6 飞至白 14 形成劫争，这是双方最佳的结果。

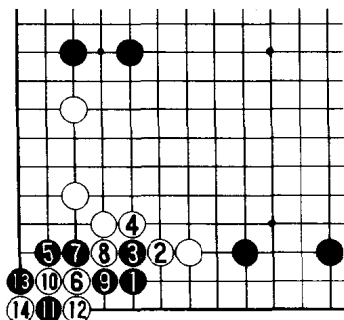


图 14

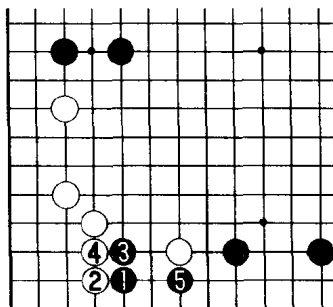


图 15

图 15 黑 1 打入时,白 2 靠,是争先手的下法。黑 3 长,待白 4 接时,黑 5 再托过,黑棋在下边取得了明显的收益。

图 16 黑 1 靠,也是侵分白棋角地的常用手段。白 2 下扳,是最大程度保住角地的应对。黑 3 上扳至黑 7 长,黑棋取得了厚实的外势,黑棋亦无不满。

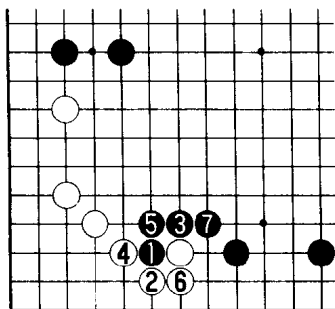


图 16

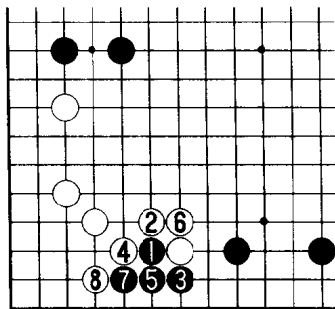
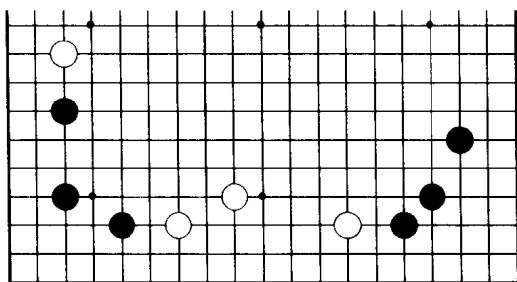


图 17

图 17 黑 1 靠时,白 2 上扳,力图保持势力与实地的平衡。黑 3 下扳后,白 4 打至白 8 扳,黑棋已先手压缩白地,其结果与图 13 相同。

基本图 5 下边三个白子棋形虽然漂亮,但当两边均被黑子拦逼后,已明显暴露出棋形薄弱的缺陷。黑棋通过打入取地,也是情理中的事。



基本图 5

图 18 黑 1 在四线打入,被白 2 托过,黑 3 长至白 6 顶,黑棋虽取得了一些势力,但白棋则完整地守住了边地,结果是白棋有利。

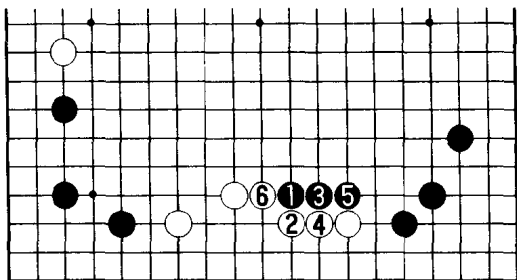


图 18

图 19 黑 1 打入,是保证取地成功的正着。白 2 尖,虽然能阻止黑棋的连回,但被黑 3 冲、5 托至 9 夹,外围的白棋已露出了 A、B 两个断点,至此白棋已难以为继。

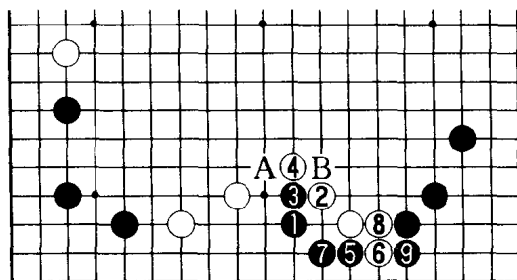


图 19

图 20 黑 1 打入时,白 2 靠压,是正确的应对。黑 3 顶,待白 4 压,黑 5、7 扳过,至白 8 虎,黑棋既大大压缩了白地,又顺势强化了角地,并且在外围还保留着 A 位点的先手,这是黑白双方必然的下法。

图 21 黑 1 打入,白 2 靠压时,黑 3 长,目的是进一步侵分白地。白 4 接至白 10 拐后,外围白棋势力坚实,因此,本图的结果黑棋并未更多获利。

此外,黑棋采用图 21 的下法时,必须提防白 4 于 6 位退,强行封杀黑棋的可能。

获取实地的打入,双方只要应对正常,仍可保持局面的均衡。

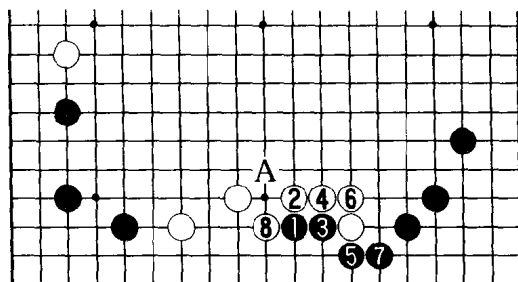


图 20

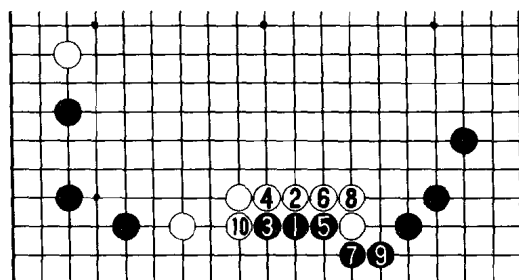
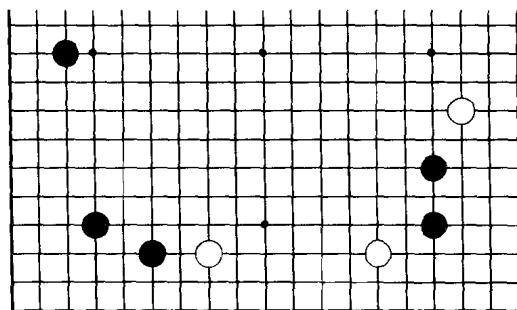


图 21

二、以分隔、攻击对方为目的打入

当对方的子力间距过大时，就产生了以分隔对方为目的打入。通过打入，除了破坏对方成地的机会，更主要是通过分隔打入，对对方两边的子力进行攻击，最终夺取局部或者全局的主动。



基本图 6

基本图 6 下边两个白子的间距过大，黑棋顺势打入，即可取

得局面的主动。

图 22 如果白棋有机会的自补一手的话, 白 1 拆二, 已将左右两边的白子紧紧地连在了一起, 并围得了相当可观的实地, 这是价值极大的一手。

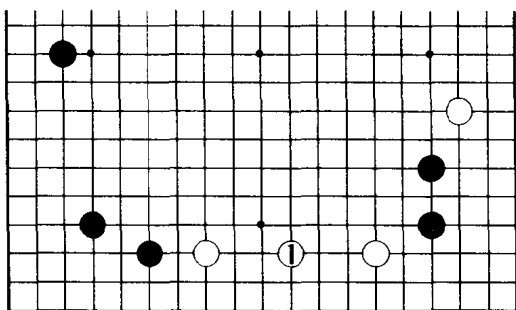


图 22

图 23 黑 1 打入夹击角上一子, 经白 2 跳后, 黑角为了防止被白封住, 黑 3 只得尖, 白 4 飞罩, 打入的一子已失去了活动的余地, 黑棋失败。

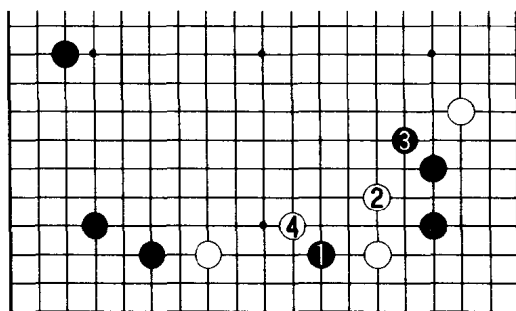


图 23

图 24 黑 1 在高位打入, 是普通的着点。白 2 跳出时, 黑 3 即可放心尖出。由于白棋无法有效地对付黑 1 一子, 三个白子均需处理, 至此, 黑棋已掌握了局面的主动。

图 25 黑 1 在此打入, 以彻底夺取白棋的根据地为目的, 重点攻击左边一个白子, 是最严厉的打入。白 2 跳, 黑 3 尖, 以下至黑

5 跳，左右两处的白棋已失去了根据地，其后势必疲于应付，黑棋已牢牢掌握了局面的主动。

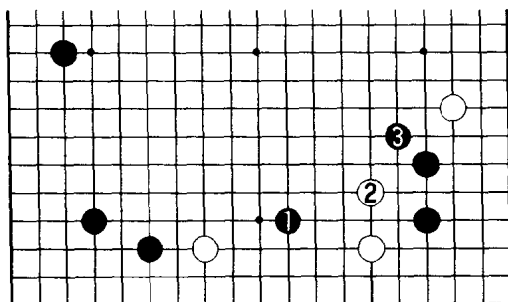


图 24

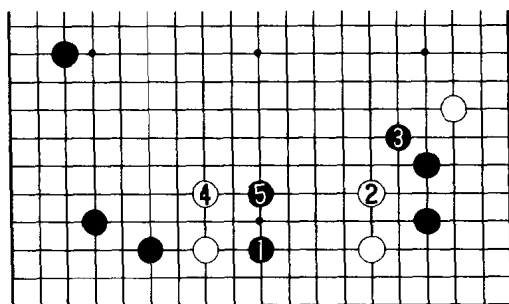
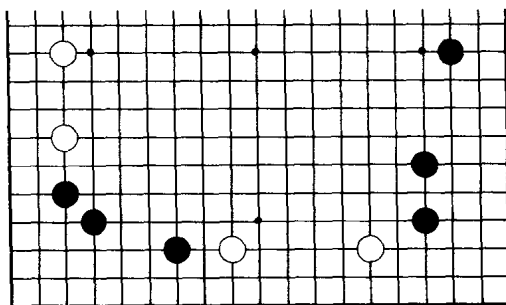


图 25

基本图 7 利用右边黑棋坚实的棋形，通过打入白阵，即可获得攻击白棋的良好效果。



基本图 7