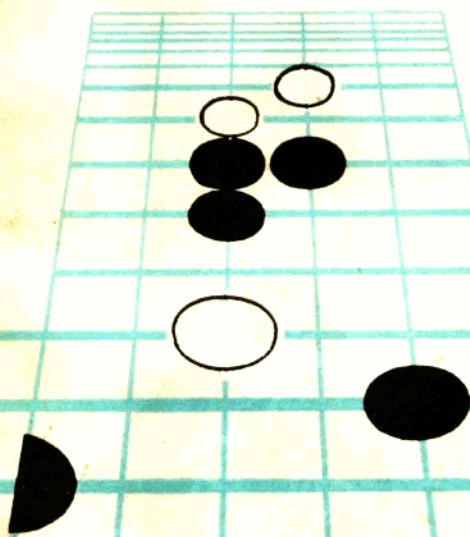


江 铸 久
江 鸣 久

围棋入门之后



未 来 出 版 社

作 者 序

围棋艺术的魅力是毋需多言的。但滥下无益。

事实上，许多业余爱好者在入门之后都会面临这样一个问题：这就是把下围棋单纯地作为一种娱乐性活动，已不能满足自己心理的要求，而是谋求掌握一些围棋的基本理论，得以在更高的层次上，体味围棋艺术的精妙，并使自己胸中有着起码的布局构思、中盘战斗计划、力量的培养、寸土必争阶段的官子大小判断等等，从而真正把下围棋作为一种智慧的角逐，在角逐中提高技艺，享受其中的苦和乐。

这种心境是十分可贵的，因为它对于棋艺的升华能产生无法抗拒的力量。

本着这一想法。我们以已入门的业余围棋爱好者为对象，撰写了这本《围棋入门之后》。全书共分七个部分，针对对弈的各个阶段，及其基本而又重要的技术问题，进行了具体介绍。

希望此书对爱好者能有所帮助。

江铸久 江鸣久

1989年5月

目 录

第一章 需掌握的定式	(1)
一 星位定式.....	(2)
二 小目定式.....	(8)
(一) 低挂.....	(9)
(二) 高挂.....	(14)
(三) 大飞挂角.....	(19)
三 三·3定式.....	(20)
四 目外定式.....	(21)
五 高目定式.....	(21)
附 小雪崩定式.....	(23)
大雪崩定式.....	(24)
大斜定式.....	(24)
第二章 基本战法	(25)
一 让子棋常用战法.....	(25)
二 分先局部常用战法.....	(68)
第三章 布局	(86)
一 让子棋布局.....	(86)
附 让子棋布局问题及解答.....	(100)
二 分先布局.....	(107)
(一) 原理.....	(107)
(二) 简单的布局技术.....	(108)

(三) 布局类型.....	(134)
附 布局问题及解答.....	(159)
第四章 基本手筋	(179)
一 定式中的手筋.....	(179)
二 连接和切断的手筋.....	(186)
三 吃子的手筋.....	(195)
四 腾挪的手筋.....	(207)
附 手筋练习题及解答.....	(214)
第五章 基本死活	(223)
一 初级部.....	(223)
二 提高部.....	(244)
附 死活练习题及解答.....	(268)
第六章 官子基础知识	(276)
一 官子类型.....	(276)
二 官子的简单计算方法.....	(278)
三 收官原则.....	(285)
四 常见大官子的价值.....	(292)
五 收官技巧.....	(303)
附 官子练习题及解答.....	(324)
第七章 综合练习题	(335)

第一章 需掌握的定式

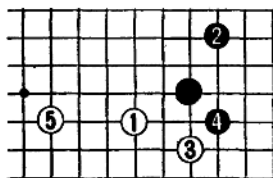
当入门之后，看到那上千种的定式形式，总难免要产生些畏难情绪。其实，真正需要掌握的定式并不多，对业余棋手更是如此。

定式实际上是对局双方在角部互不吃亏的一种下法。我们已经知道，角的部位是最容易围空的，守个无忧角就可占到12个交叉点。而在边上或中央走2子，是无论如何也围不成这样一块地的。所以对局双方一般都从角部的争夺开始。千百年来的对局实践，形成了一种在角部的争夺中，互不吃亏的下法。这种下法被人们承认了，形成了一种模式，便成为定式。从反面推理，为了不在角部的作战中吃亏，那就必须掌握一些定式。任何事物都不是一成不变的。定式也在不断的更新、发展。当达到一定水平时，还可以创造定式。这就是人们常讲的，高手不用背定式。其道理就在于明白了定式的含义：在角部位的争夺中没有走出吃亏的着法。但对入门之后的爱好者来讲，又确实必须记牢一些常用定式。因为对于一个具体的定式，解释其为何是两分，对业余爱好者而言，既费力，也无必要，就象学生在学习阶段不必去了解许多数理公式是怎样推导出来的。事实上，人们在认识事物的过程中，常常是知其然后，才知其所以然的。对于定式的理解也是如此。本着这个实际情况，我们在此介绍一些常见的定式，并请读者记牢。

一 星位定式

在现代棋中占星位的人明显增多。它的优点是，一手就占到了角部的较好位置，对中央的发展起的作用较大，能快速抢占棋盘上的有利位置。缺点也正是它的反面，对角部的实地控制不够。星，又是初学者，被高水平的选手让子时所固定的位置。所以星位一些简单的定式是一定要掌握的。

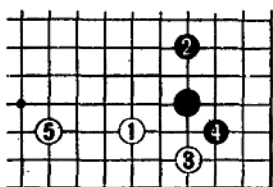
定式 1



星 定式 1

白 1 挂，黑 2 小飞，白 3 飞角，黑 4 护角，白 5 拆二。一人得一边。角部地的控制上黑方稍占优势。这是由于黑先占 3.3 角部有利位置所致。

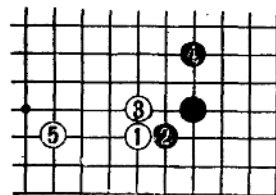
定式 2



星 定式 2

黑 2 不在定式 1 中小飞，而单关一子，目的是为了对中央的作战有所帮助。当然对边上的实地控制就较小飞差一些。

定式 3



星定式 3

这是一种积极的下法，既不给你角，而又拆到边上。由于效率过高，角上的地并未被控制住。所以这是种场合定式。

如图 1 这种情况下，采用黑 2 尖顶的下法就显得非常有力。因这时主要是利用黑②一子对白 1 进行攻击。如简单的按照定式 1 行棋，则过于消极。这种尖顶的手法，对入门的爱好者来讲，要学会使用。

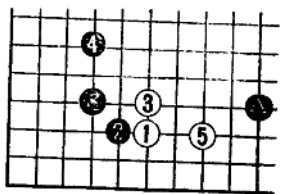
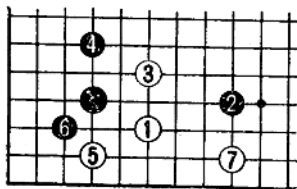


图 1

定式 4

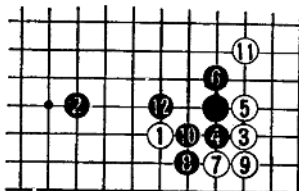
黑 2 采取夹击的手段，白 3 在出头后，走 7 位先根。虽比定式 1 中的拆二委屈一点，但白 3 对中央有些影响。以后，还可对黑 2 一子采取攻击手段。



星 定式 4

定式 5

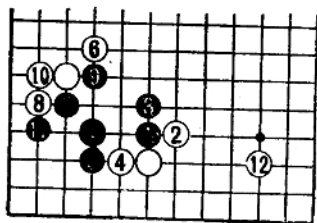
当黑 2 夹攻白 1 时，白 3 点角，舍弃白 1 而占角，这也成为了一种定式。



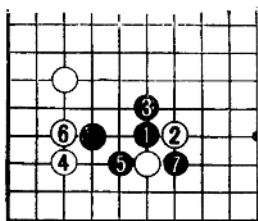
星 定式 5

定式 6

这是白挂星位后，黑脱先的一种下法。也是被称为“双飞燕”的定式。结果是白得 2 边，黑得角。



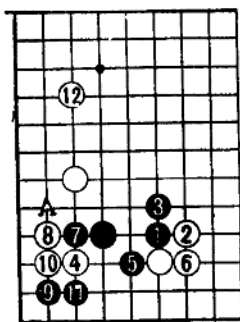
星 定式 6



星 定式 7

定式 7

“双飞燕”定式的另一种形式。白 4 点角，黑 5、7 吃掉一子，各有所得。



星 定式 8

定式 8

它是定式 7 的演变形式。白棋不想被黑吃掉一子，走 6 粘住。黑 9 是好手。如黑在 A 位扳，则如图 1 所示。

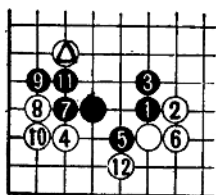


图 1

图 1

虽黑把白△一子断在了外面，但角地被白全部占去了，而且白 2、6 两子对边一带的发展也起着较大的作用，所以说在角部的作战中，黑吃亏了，也就不能成其为定式了。

图 2

定式八结束后，黑不必担心白有断黑 9、11 两子的可能

性。如白1，则演变为图2的变化。如白先在3位扳，黑也在2位应，白仍无手段。

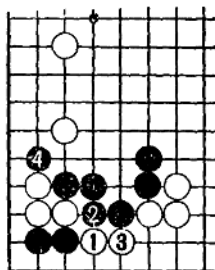
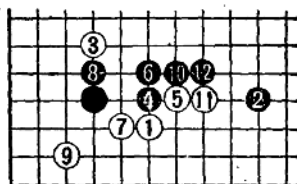


图2



星 定式9

定式9

白1挂时黑2夹，以下形成了白占实地，黑得外势的两分局面。切记：黑8只能如定式所示。如想强行得角地，必将吃大亏。

图1

黑1挡住强行得角地。黑5想断吃白3子，被白6、8扳粘后，黑只能补角，否则白断吃黑就不可救药了。白10打吃，黑总是逃不掉的。黑一无所获。

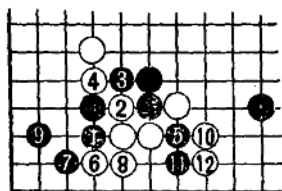


图1

图2

黑5不断，在5位立下，白6虎补，黑7只得逃三子，要不被白走7位就枷吃掉了。白8一扳，黑角便不能做活了。

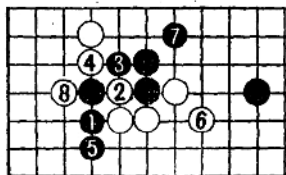
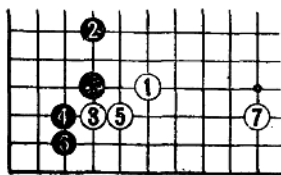


图2

定式10



星 定式10

白1采取高挂的形式。然后托角，再走7位的开拆。这种定式实地上黑棋得的多一些，所以通常白棋极少采用。但为了扩展边上一带势力时，就成为有利的定式。

星位的缺点是对角地控制的不够。点角，是常见的一种下法。那么走了星位，对方又来点角该如何应呢？大致上有以下几种应法。因这些应法是双方都不怎么吃亏的下法，觉得它们符合定义的涵意，故也把它们列为了定式。

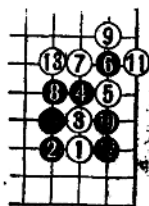
定式11



星 定式11

白1点角后，双方的着法都是平稳的，结果白得角地，黑得外势。这种定式不宜下的过早，因为在局面还未定型，也就是说在布局刚开始，就采用这种下法是不好的。黑所得的外势非常厚实，对将来形势的发展起的作用较大，白棋用占得角部的这点实地的价值，是无法同黑棋的外势相比的。

定式12

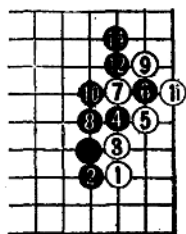


星 定式12

黑利用弃6一子，把角上白2子吃掉了。白棋吃掉一子后，利于在边上一带行棋，也是一种互有所得的下法。

定式13

黑棋想继续扩张左边的势力，在10位打吃，白此时无法在12位粘，因这样一来，等于先被黑把头压了一下，这一点上不能忍受。

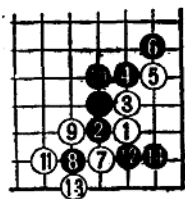


⑬=⑥

星 定式13

定式14

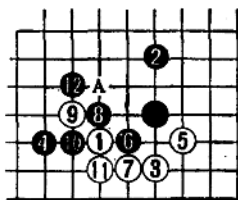
白棋为了破坏黑在左边一带想成厚势的意图，舍弃1、3、5三子，吃掉黑8一子，也有所收获。这个定式很需要看周围的形势，它的选择性较大。



星 定式14

定式15

这是黑不让白走成定式2，所采取的积极下法。黑12要注意征子是否有利。如不利，只能在A位长。

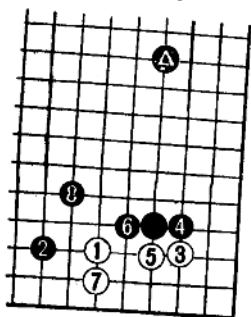


星 定式15

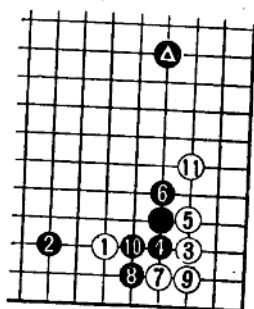
定式16

黑2夹时，白3点角，黑4挡的方向正确。如从白5方向挡如参考图所示，整个星同⊙的一子配合，便受到了损

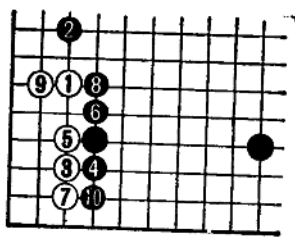
害，△一子起不到什么作用了。现白得角，黑星同△带合也是十分理想的。



星 定式16



参考图



星 定式17

定式17

它同定式16的区别在于，先后手。定式16是绝对白先手。定式17的黑10，也可脱先走别处。

二 小目定式

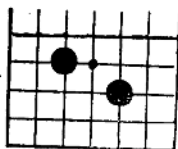
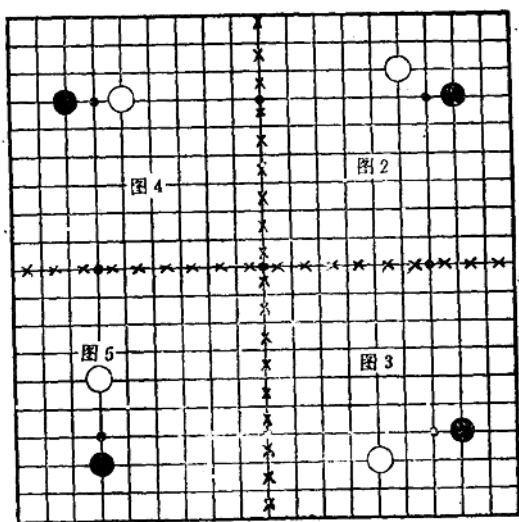


图1

小目的位置比星位对地的控制上强一些。如能走成图1的无忧角，便成了围角地的最佳结构。它的变化比星位多。有低挂（图2），大飞挂（图3），高挂（图4），二间高挂

(图5)等等形式。相应的也就对挂角的一子。有了一间夹(图6)，A位二间夹，B位三间夹，及往上一路的C、D位叫二间高夹、三间高夹的走法。



既然有这么多种的挂角与夹的形式，必然定式的变化就有许多。这里仍本着最基本的，也是最需要的原则，介绍给读者。

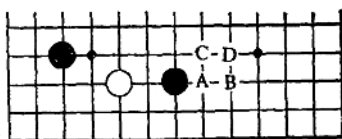
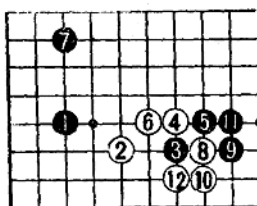


图 6

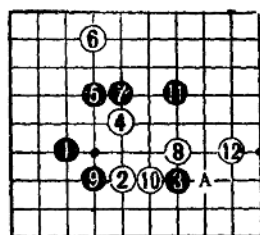
(一) 低挂

1. 一间夹

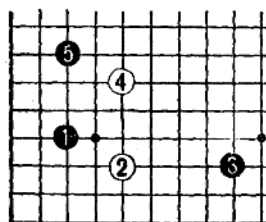
定式 1



小目定式 1



小目定式 2



小目定式 3

这是最早出现的一间夹定式。黑得边上，白吃掉黑3一子也争得了一些地盘。关键看以后黑5、9、11这三子的作用了。如能对中局的作战起些作用，无疑是黑占便宜了。但若三子成为被攻目标，则局面可能陷入困境。

定式 2

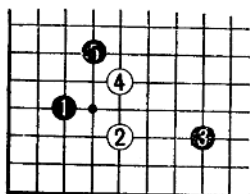
这个定式就显得深一些了。如还没有理解，也不妨先记住，等水平提高一点，自然就会悟出点道理来。因这个定式也是十分常见的，所以先介绍给大家。定式中白12在A位打吃，也是定式的一种形式。

2 二间夹

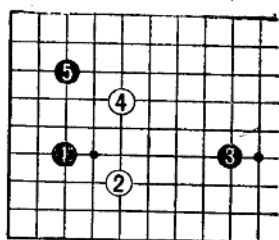
定式

只介绍二间夹中的这一个定式。白4简单的朝空中一跳，争得个先手，防止了黑守成无忧角的形式。注意白4不能单关跳。若跳单关，见示意图黑5朝上小飞，白没有后续手段。原因是黑3一子离白2、4二子远了一路，出现不了小目定式1中的靠压

战术。



示意图



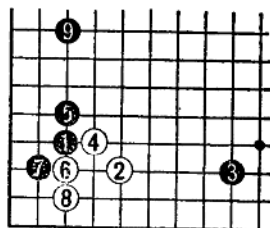
小目定式 4

3 三间夹

它的道理同二间夹定式 3 中的一样。

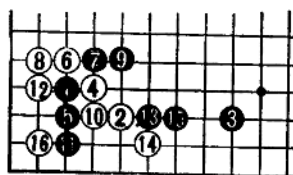
定式 5

又是一例白先手的定式。从所占的实地上来看，黑方稍多。这是由于黑先占角，多一子所造成的，白能争得先手走别处，也是一种互不吃亏的下法。



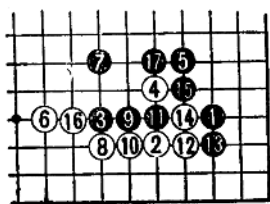
小目定式 5

其中黑 5 长角，其变化如图：到白 16 为止，白虽争得角地，但黑的外势非常厚实，又是先手。实际上这也是三间夹定式的一种，读者有兴趣，不妨一记。



变化图

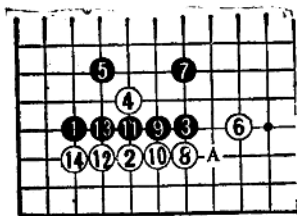
4 一间高夹



小目定式 6

定式 6

是间高夹常见的形状。
定式的结果是黑稍占便宜。
白争得先手也是可下的。

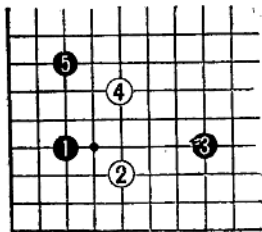


小目定式 7

定式 7

它同上一个定式的区别
在于，黑方为了争先手而失
去了角地。如果白14脱先不
应了，那么黑走14位是绝对
先手，有A位扳下来的手段，
这一出一入价值较大，所以
白只好落后手。

5 二间高夹



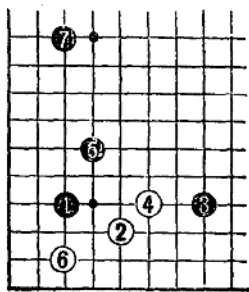
小目定式 8

定式 8

同二间低夹，三间低夹一
样，简单跳，争先手。

定式 9

可以说是最原始的二间高夹定式了。没有激烈的冲突与纠纷，都在积蓄力量，把战场移到别处。

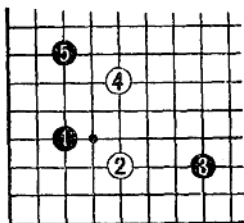


小目定式 9

6 三间高夹

定式10

列此为止介绍了二间低夹，三间低夹，二间高夹，及现在的三间高夹都采用的跳二的战术。它们的目的都是一致的，抢先手，又破坏了对方守无忧角的意图，把战线拉长，打持久战。只要记住一间低，高夹时不能跳二，其余均可就行了。当然，通常没有四间夹的说法了。



小目定式 10

图 1

一间夹时，白如跳二，被黑5一靠，然后一顶，白2一子陷入困境。

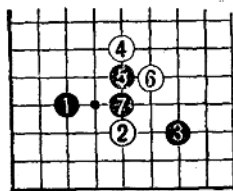


图 1