

韩凤仑 张竹译
日本棋院 编

让子棋小百科

围棋小百科丛书

华夏出版社

前 言

众所周知，“让子棋必胜法”等浅薄的语言是靠不住的。虽是这么说，但归根结底，终究还是个棋力问题。这是不容置疑的。

如果你缺乏有力手段，在培养棋力方面没有佳径可寻时，本书在这方面是有一定办法的。

本书完全是从让子棋角度构思，从让九子至让三子，精选出富有实战性的类型，来学习在序盘中的各种正确构思。让子棋就是要在序盘上下工夫，这是个原则。同时要以积极、厚实手段为主，没必要记那些小飞应等消极手段，所以就删掉了这些。虽然姿态好、积极的类型也不算多，如尖顶、一间应、夹等，但都要根据不同情况来选择。

本书不仅有分析指导棋的实战谱，也讲解了胜负关键之处，特别是对形的意义，有深刻理解，并对实战次序等都有精辟论述。通过学习肯定会使你的棋力迅速提高。

目 录

第一章	让九子局.....	(1)
第二章	让八子局.....	(40)
第三章	让七子局.....	(55)
第四章	让六子局.....	(92)
第五章	让五子局.....	(117)
第六章	让四子局.....	(160)
第七章	让三子局.....	(193)

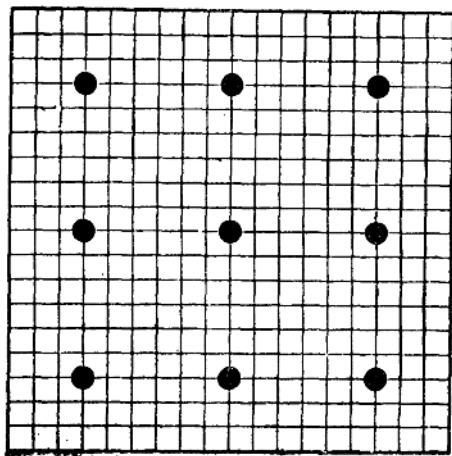
第一章 让九子局

——让九子局心得

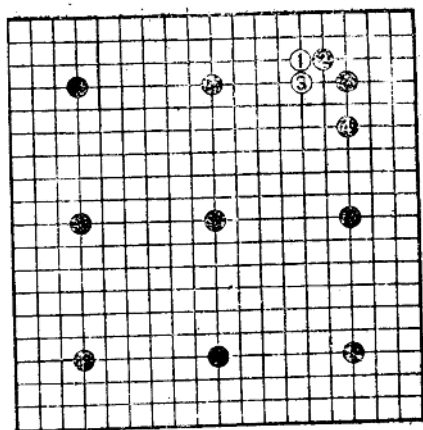
让九子局就是在盘面上的九个星位，都置上黑子。此威力很大，白开始挂时，白与黑的势力对比是九比一。

“让子棋”必须充分利用序盘布局的绝对优势来制胜，这是基本原则。

在这种强势中，肯定地说是可以构成优势局面的。即，考虑进攻要比考虑在星位构成实地更重要。要理解此点，利用合乎棋理的手段来应对。



第一，要记住形。即，从形入手，这是最简明的方法。在理解的基础上，反复进行实战。



谱 1 (1—4)

类型 1 尖顶

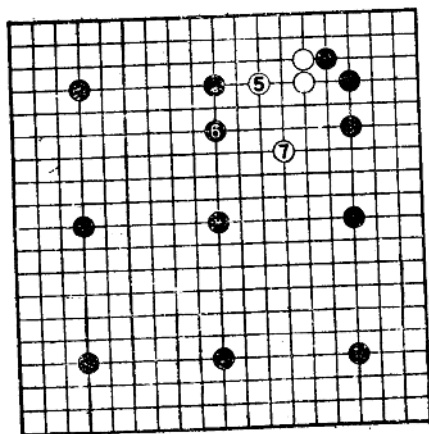
(1)

谱 1 攻击。

黑 2、4 是要点

对白 1 挂，黑

2、4 是攻击形。



谱 2 (5—7)

谱 2 一间

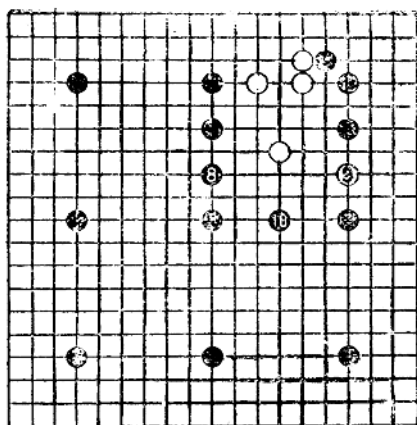
跳。黑 6 是要点

白 5 位，在分

先棋中，是正着。

如果是这种局面，黑 6 向中央跳，是平凡的好手。

白 7 是形……



谱3 (8—10)

仍是大局上的好手。对白完成了封锁，步调不错。

谱3 黑8、10是要点

黑8跳，封住右侧白棋，此手可以说是从大局着眼的一手。

至此，左半侧的布子，完全发挥了作用。

白9打入，并不可怕。黑10位封，步调不错。

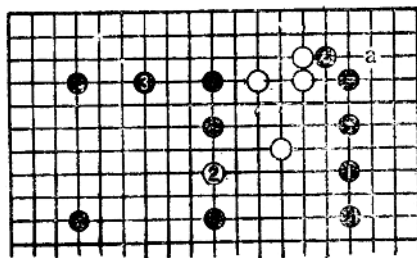
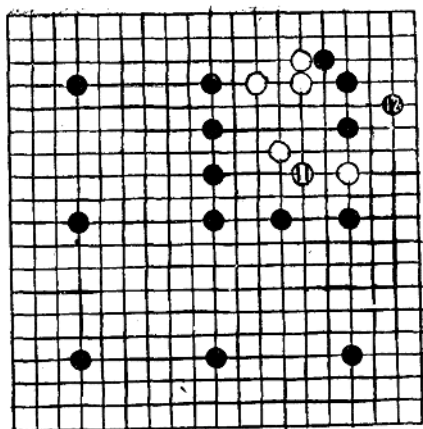


图1

图1 规模小
黑1守，用此手来防守，有些松懈；

白如2位分割，黑的规模变小。另外，由于黑1守，白有点a位“三、三”的大棋。



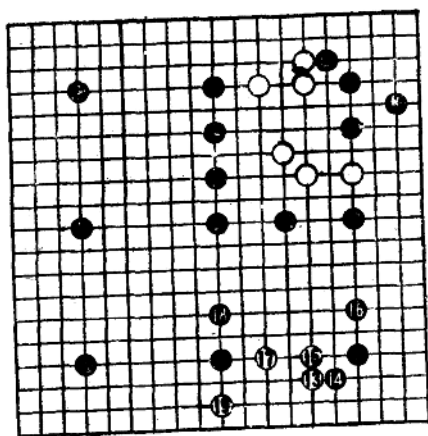
谱 4 (11—12)

谱 4 黑12守

是形

白如走11位补强，则黑走12位守，是形。

请牢记此手。至此，黑不担心角地。



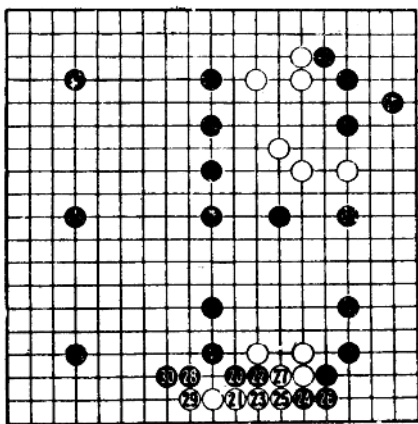
谱 5 (13—19)

谱 5 手法相同

同

在让多子局中，如果只走出象白17这样手段，则势力悬殊不成对手。

黑18封住上边，这次白大约要走白19位，可是.....



谱 6 (20—30)

谱 6 下边定形

黑20，以下至30，大致是一连串的必然手段。

右边黑地得到巩固。黑30联络左边的大模样，很明显，黑是必胜局面。

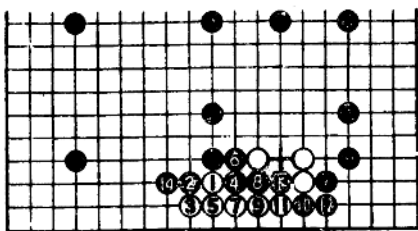


图 2

图 2 黑好

这是前页白19的变化。

白1、3连扳是手筋。不过，以类似前图的次序行棋，黑好。

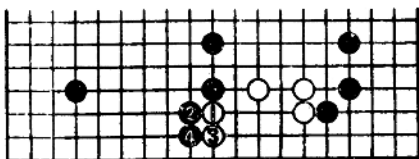
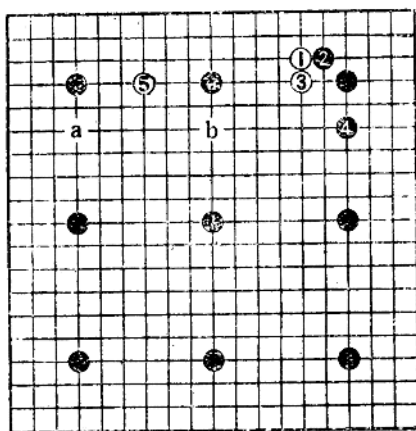


图 3

图 3 白恶

很明显，白1、3等手段，是很艰苦的活法。



谱 1 (1—5)

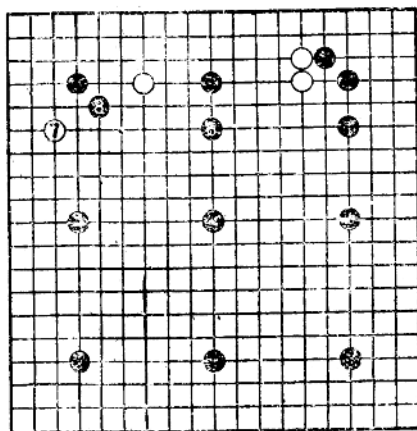
类型 2 尖顶

(2)

谱 1 对白棋的变着……

对黑 2、4，白改走 5 位侵入。

此时，黑可选择走 a 或 b 位。



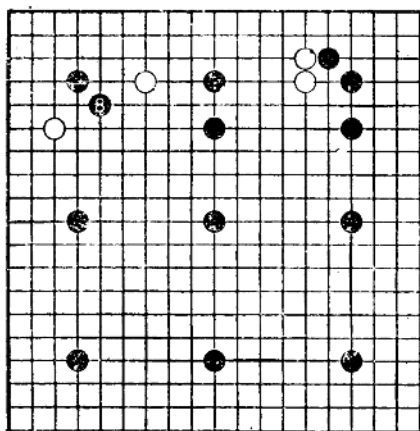
谱 2 (6—8)

谱 2 黑 6，

有力

黑 6 跳，是决定全局方向的一手。

对白 7，黑 8 尖出是要点。



谱 3 (8)

谱 3 黑 8，

简明

黑 8 尖，十分简明，而且是严厉的好手。

占此点可将白分割为三部，进行缠绕攻击。

如果把黑 8

.....

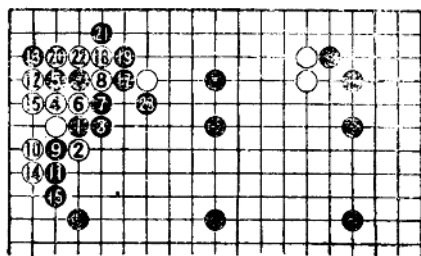


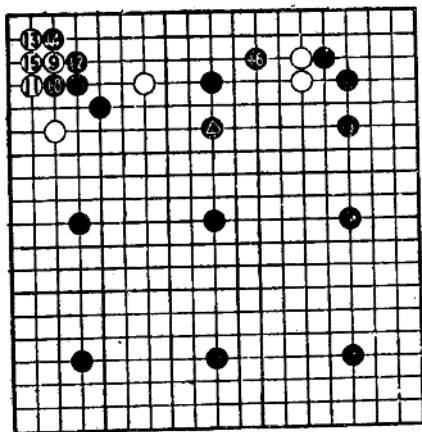
图 1

图 1 白不利

黑 1 压的定式，十分难解。

当黑走 5 位时，白如 6 位冲断，则黑 7 以下是弃角二子的战法，十分有力。

不过，在让九子局中，这样定形，黑可获大胜，所以，白 4 或白 6 可进行种种变化。



谱4 (9—16)

谱4 重点

白9点“三、三”，是普通下法。不过，黑10、12挡，是把重点放在上边的基本方针。

对白13虎，黑于14位打，是定式。

黑16是关键的一手，显示出开始走黑▲跳的威力。

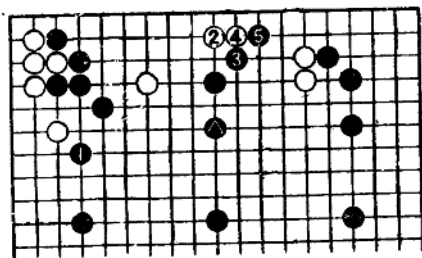
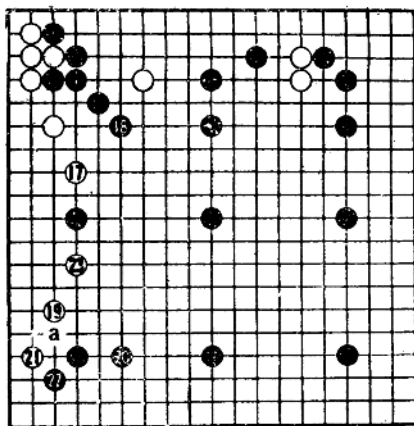


图2

图2 难解

黑走1位飞封，也很不错。不过，对白2打入，黑虽有▲但如何攻白，却相当难解。所以，还是谱4中的黑16是很好的后续手段，

即便是图2局面，白也苦。

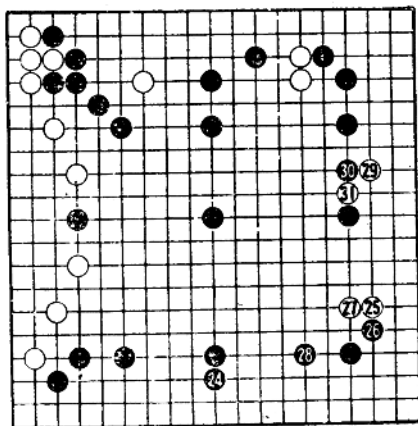


谱 5 (17—23)

谱 5 黑20，
好

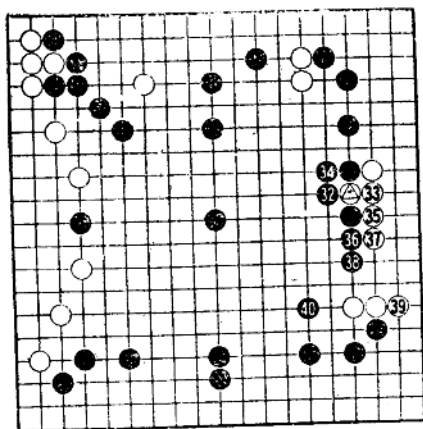
对白17，黑走
18位尖，冷静应
对。

对白19，黑可
于20位平凡地应。
(由于上边白变强，
所以就不能走黑
a尖顶了。)



谱 6 (24—31)

谱 6 要点
黑24，好手。
对白25，黑走26尖
顶，28跳是要领。
白29侵入。黑
30封锁是基本型。
白31是手筋，
不过……



谱 7 (32—40)

谱 7 厚实下 法

白▲挖，黑32打，这种封锁的手段厚实。

黑34粘，简明。以下白35至39，但黑在这里占40位，通过黑模样限制了白棋。

上边白二子，使人感到可自然被歼。此种走法好，请牢记。

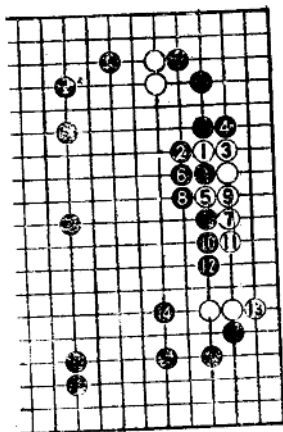
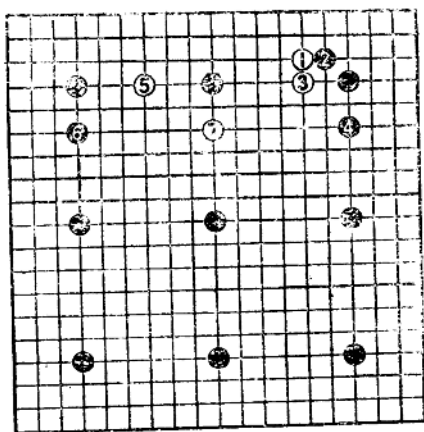


图 3

图 3 对策

把谱 6 的白31，走在本图1位挖时，黑可于2位打，好。

对白3，黑4位挡，好步调。以下至黑14，同谱7的进程，大致基本相同，黑好。



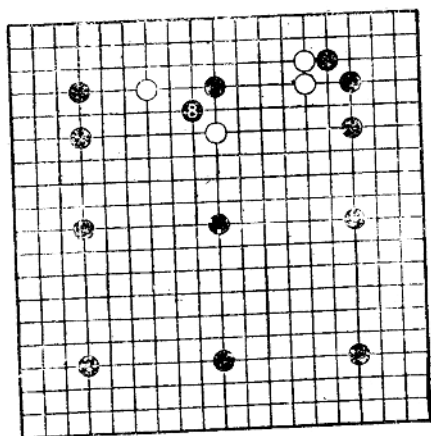
谱 1 (1—7)

类型 3 尖顶

(3)

谱 1 镇

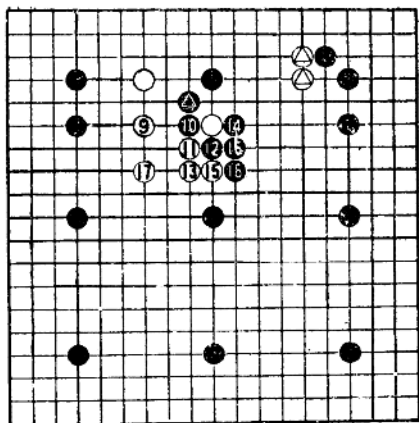
对白 5，黑 6 位应时，白 7 位镇。此形是让子棋中的“第一关”，黑必须冲破。



谱 2 (8)

谱 2 简明

黑 8 尖出，是十分简明的能手。



谱3 (9—18)

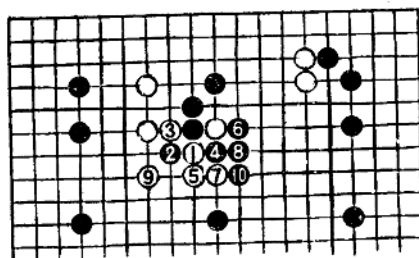
谱3 黑12,

重要

黑⊗尖后, 白没有封锁手段。

白9跳, 黑于10位长。白如11位扳, 则黑12断, 正确。这是基本棋理。

即……



图①

图① 黑2,

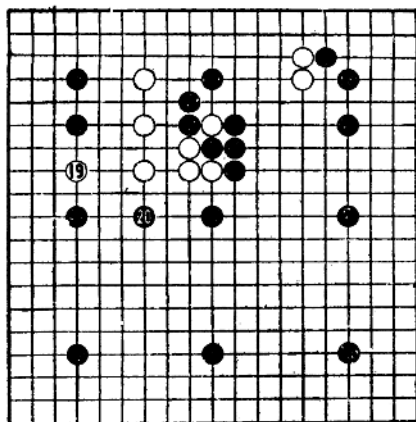
送吃

对白1, 多数都走黑2、4位。

但以下至黑10时, 与谱相比黑2变成送吃。那么, 当黑12断时, 白大致走13位长。黑14坚实

地抱吃。对白15、17, 黑走18位曲, 此时和天元之子配合, 甚厚。

此结果, 白Ⓐ二子被包围, 证明黑走法正确。



谱4 (19—20)

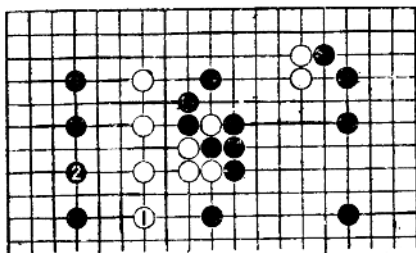
谱4 威胁不

大

即使白19打入，也无甚威胁。

由于白包围圈并不严密，所以，黑左上角问题不大。

黑20，是制止白发展的一手。黑模样变大。



图②

图② 对等平

分

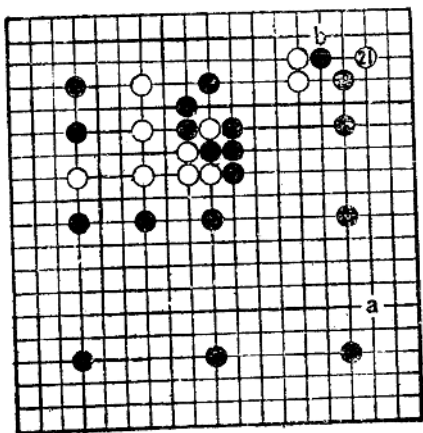
若把前图白19，走在本图1位跳，则黑2位守，好。

白1、黑2见

合，得失相当。

白冲破黑大模样，但是黑2获实利，所以，黑充分。

这样来考虑棋的平衡，是十分重要的。

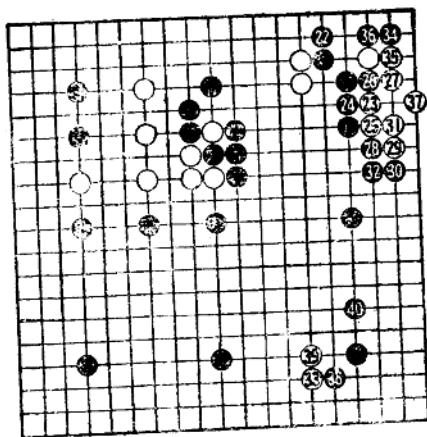


谱5 (21)

谱5 点“三、三”

白21点“三、三”。这是白常用的手段。

如果把此手走在a位挂，则黑b位立是攻白的好手段。



谱6 (22—40)

谱6 要点

黑22立，十分重要。白23以下至31，是做活的一例。

但是，黑34、36进攻，黑38尖顶，黑据优势。