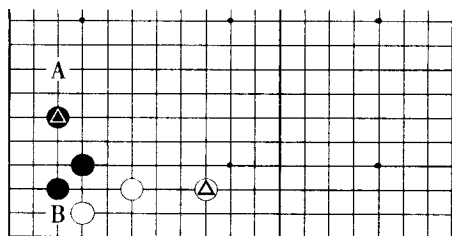


第 1 章

定式以后的打入及对策（让子棋篇）

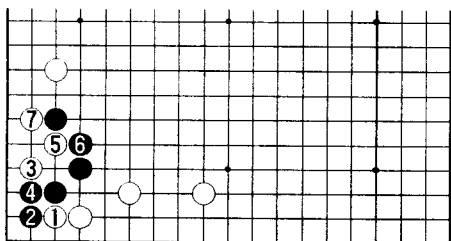
这里所说的“定式以后”的问题是让子棋中的一些变化，是从低手的立场出发进行探讨的。定式以后，特别是遇到高手采用打入或扰乱战术时，如何采取有效的对策，防止对手破坏自己的棋型就是本章所要讨论的主题。这是围棋中首先要解决的问题。这样就能自然而然地积累起高超的应对手段，熟练掌握攻击的方法和技巧等。希望棋手能够考虑“定式以后的主要变化，注意其要点”。



1 图〔代表性定式〕

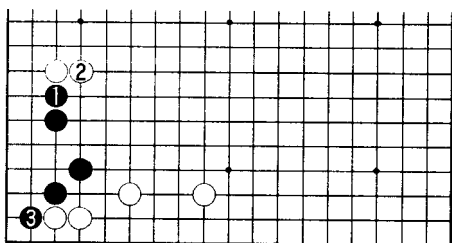
本图是最具代表性的定式之一。黑▲子和白△子低位行棋,比较坚实,希望棋手能够注意到这一点。

首先看黑棋,即使白走到 A 位逼 B 位长两点,黑仍无死活之忧。B 位是双方根据地急所,有 15 目棋的价值。



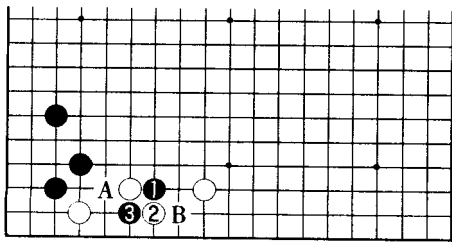
2 图〔后续手段〕

白 1 后,黑 2 如扳,白有 3 至 7 的手段。



3 图: (对应手段)

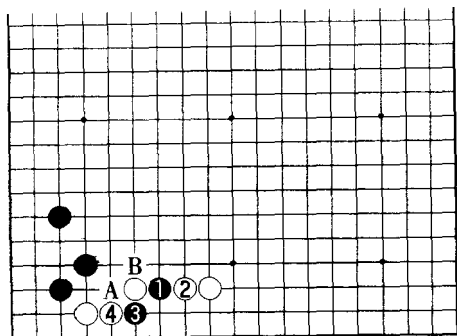
黑 1 并,防止白打入。黑 3 扳守角,黑棋很好。



4 图〔白棋的弱点〕

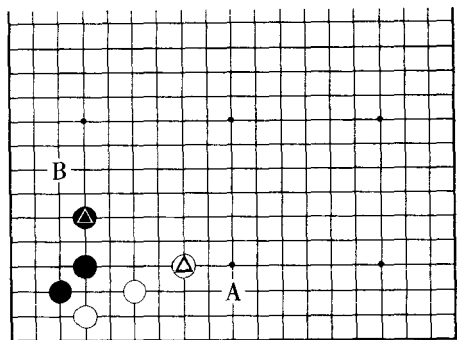
白棋型坚固。弱点就是黑 1 碰后,黑 3 扭断白棋时, A、B 两点必得其一,黑满意。

此后,白棋中盘作战是未知数,因此不要在一开始就陷入黑棋行棋步调,按黑棋意图下棋。变化看下图。



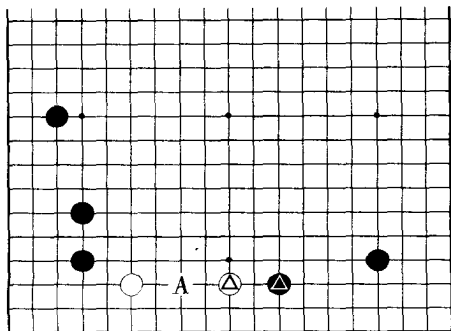
5图(后续的好点)

黑1碰,白2夹,黑3位下扳时,白4并后,黑无论如何也分不断白棋。因此,黑3应走A位夹,白走4位时,则黑3位虎打,可加强厚势。



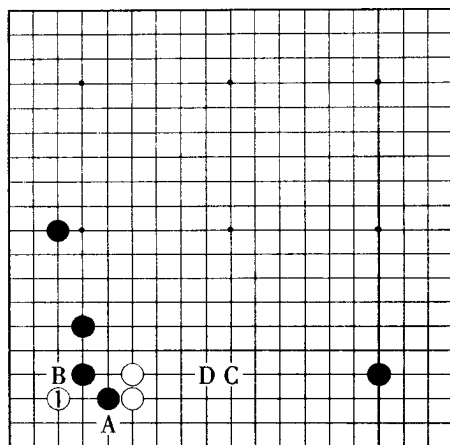
6图(白4路小飞)

如图所示,黑A位小飞逼、白B一间夹攻是瞄着双方根据地的急所。白4路飞虽然对边或中央发展有利,但要清楚白棋的弱点。



7图(研究用的实例)

本图和前面的基本定式不同,为了明确主题,特举此例。白△三间跳拆边,黑▲一间逼时,白若脱先,黑有A位打入的攻防要点。

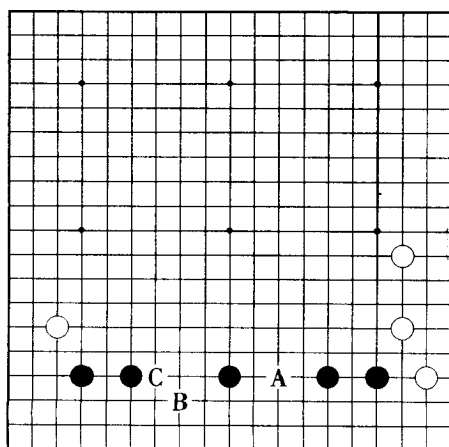


8图(对付点三·3)

本图是由白棋挂角，黑棋尖顶形成的变化图。白棋不拆边，改点三·3，黑走A位立，还是B位挡？

若C位有黑子，或者黑在D位进行有力攻击的话，黑可于A位立，与白作战。

相反，若下边是白棋的势力范围，则B位挡，注重实空是要点。



9图(让子棋典型战例)

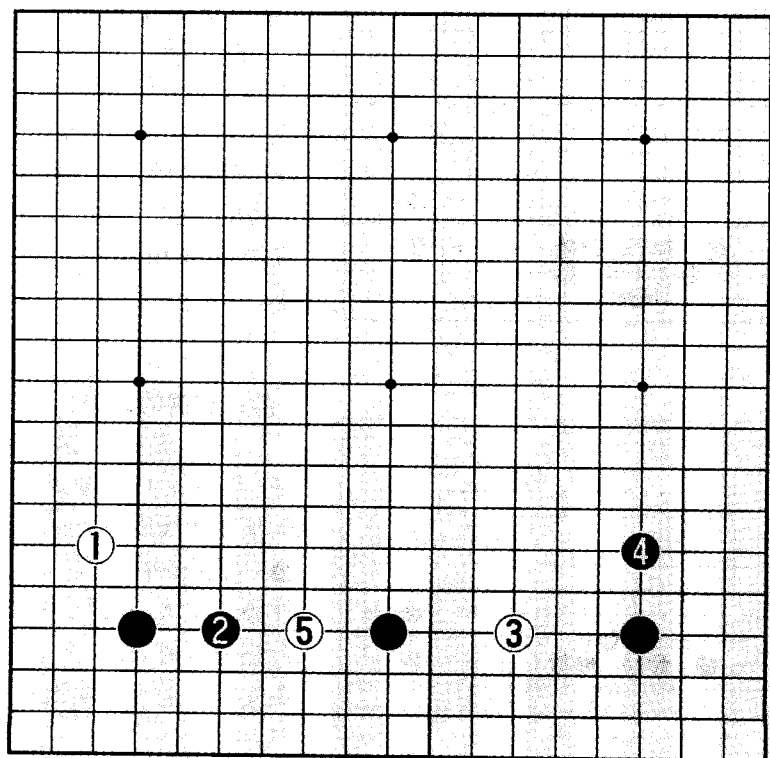
如图所示，典型的让子棋中的变化。白若于A、B、C位打入，黑有必要熟练掌握应对方法（包括与本图略有区别的布局）。

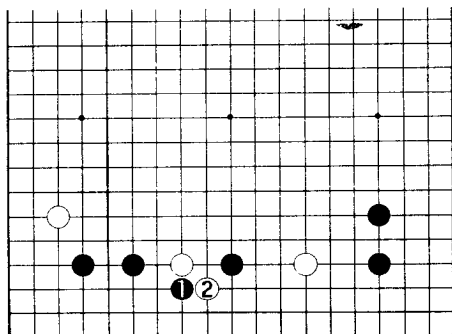
第1型

白棋

白1小飞挂角后,再于3位分断黑棋,是扰乱黑棋的常用手段。

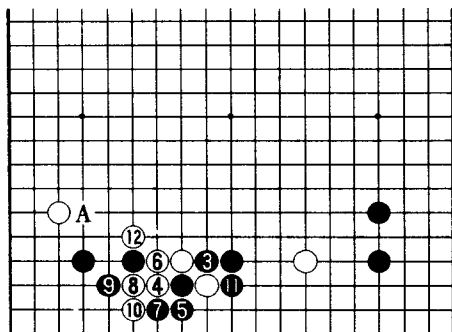
黑4一间跳守角是普通的下法,应该知道白棋有5位打入的手段。





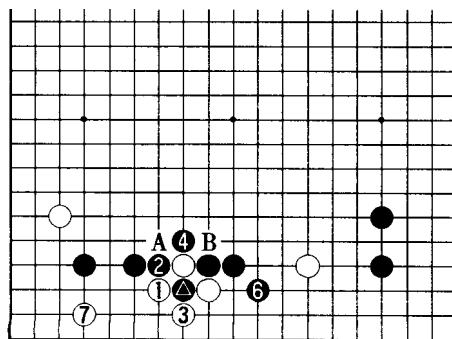
1 图 (典型的俗手)

黑 1 托是最糟糕的下法。黑棋盲目渡过, 则白 2 下扳, 黑棋被分断。黑盲目贴近白棋弱子, 导致局面的混乱。



2 图 (碰伤角地)

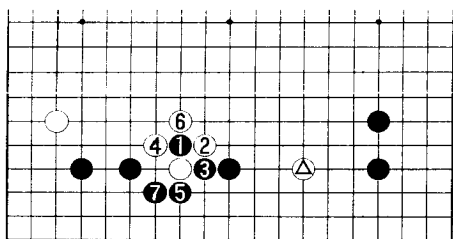
续上图。黑 3 扭断必然, 白 4 打、6 粘后, 下边黑一子受损。以下至白 12 打, 黑角破碎。虽然黑有 A 位碰的下法, 但这和当初布局形势相比却大相径庭。



3 图 (空洞的外势)

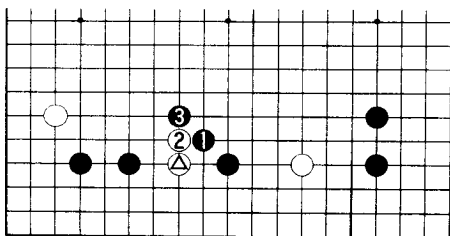
白 1 虎打, 黑 2 反打。至黑 4, 白棋被封住。限制在 3 线以下。白提黑 ▲ 一子后, 再 5 位粘, 则黑外势上有 A、B 两个断点, 白充分可战。白 7 大飞, 白棋安定, 黑下边实地被掏空。

⑤ = ▲



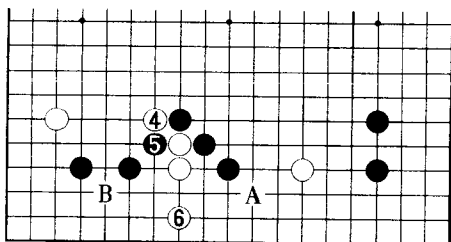
4 图 (典型的恶手)

黑 1 飞压是典型的大恶手。以下至黑 7, 与黑取得的实地相比, 白棋在中央提黑一子不仅价值大, 而且对白 △ 子也有接应。



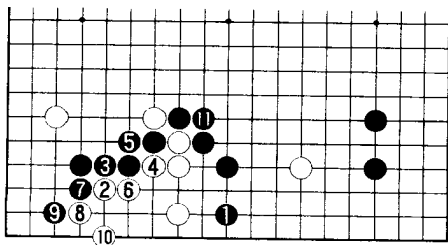
5 图 (正确的小尖)

黑棋无论如何不能容忍白 △ 子的打入, 强攻白棋是正确的下法。白走 2 位长, 则黑 3 扳着白二子头。



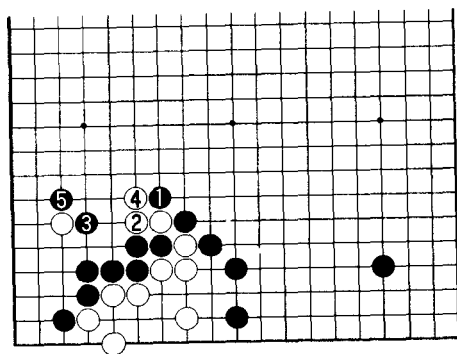
6 图 (果断分断白棋)

续前图。白 4 扳, 黑 5 应毫不犹豫断白棋。白 6 跳是眼见的好点, A、B 两点可得其一。



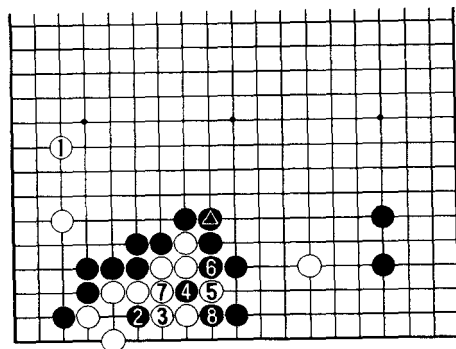
7 图 (在黑阵内做活)

续前图。黑 1 跳, 断绝白棋退路, 攻击右边白一子。白 2 刺是活棋的要点。以下至白 10 虎是必然的下法。黑 11 接是正解。



8 图（黑在角上获利）

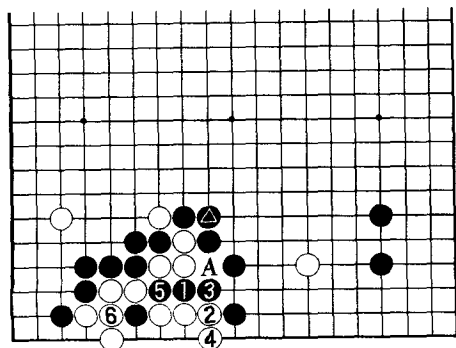
上图黑 11 若改在本图 1 位打，白 2 接时，黑 3 碰是强手，至黑 5 扳，黑角不仅安定还获得实地。



9 图（白棋死）

续 7 图。黑 子接，下边白棋仍无法脱先。

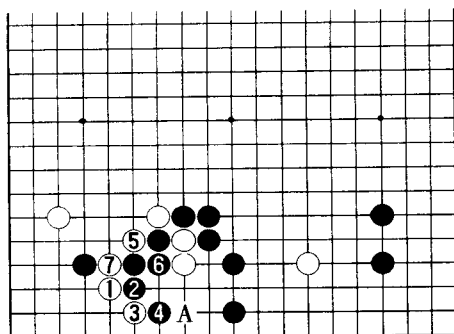
假设白棋在左边拆二，黑 2 点是破白棋眼位的急所。白 3 虎顶，黑 4 妙手，至黑 8 挤，白大龙被擒。



10 图（断吃白棋筋）

黑 1 夹攻时，白 2 爬是妥协的下法。至白 6 接，白棋是活型。黑 5 先手断吃白三子棋筋，大获成功。

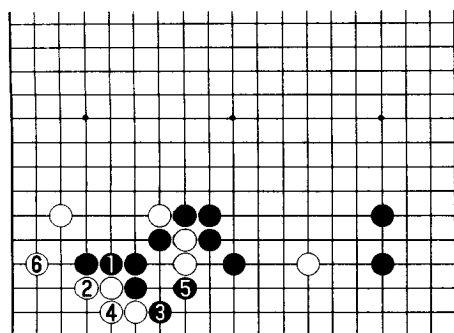
参考：若没有黑 子的话，白 A 位长是先手。图中的白 2 可改在 5 位接，白棋无忧。



11 图(黑棋中计)

本图是白不在 A 位跳, 改在 1 位刺的变化图。

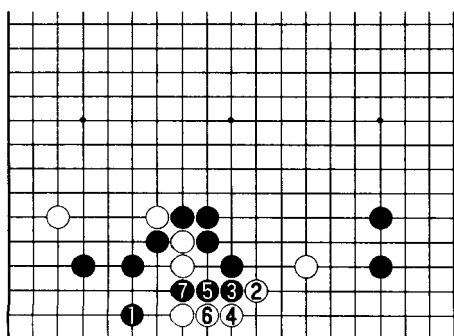
黑 2 下立, 白 3 下扳有问题, 但黑 4 挡随手, 至白 7 白棋通连。黑棋下随手棋, 丢掉角上一子是不行的。



12 图(沉着的接)

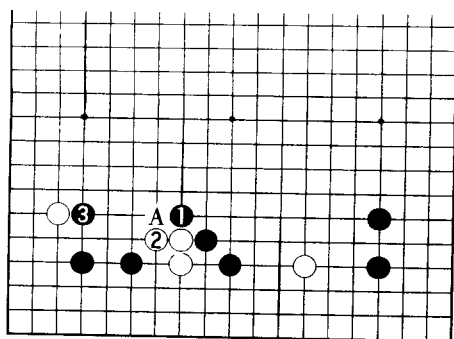
上图黑 4 改在 1 位接, 则白 2 爬, 至黑 5 尖, 白二子被擒, 黑棋充分。

针对白棋的变化, 沉着应对, 黑 1 接是控制局面的好点。



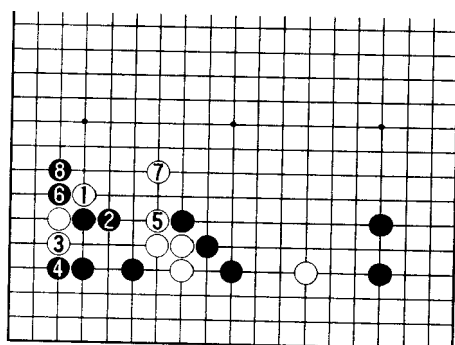
13 图(轻描淡写的一手)

本图是黑 1 一间跳守角的变化图。白 2 飞是轻描淡写的一手, 至黑 7 长, 白二子被擒, 黑棋有利。



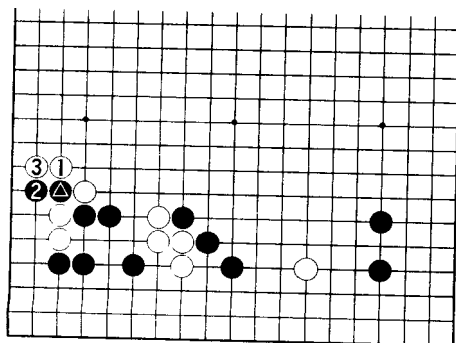
14 图 (白棋拐弯的变化图)

回到本型之初。黑 1 扳二子头时，白不于 A 位扳，改在 2 位拐弯的变化图。黑棋一旦迫使高手走出拐弯的愚型，黑满意。黑 3 碰是得意的一手棋。这就是中盘战斗中高级战术之一的“试应手”。



15 图 (左边黑实空大)

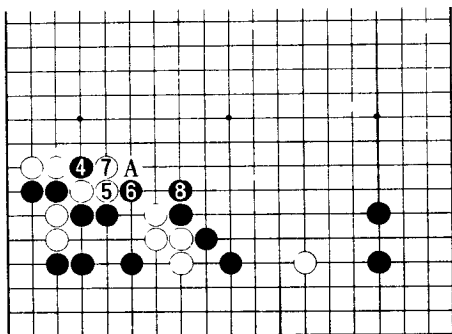
白 1 扳至黑 4，是角部的基本应手。白 5 拐头，黑 6 扭断强有力。白 7 跳补，则黑 8 三路长，左边黑实地巨大，黑满意。



16 图 (白抵抗)

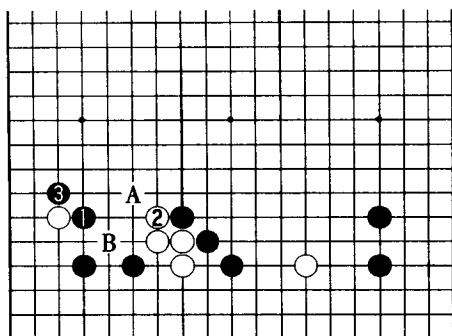
黑▲断，白 1 打，再 3 位立时，情况如何？

白理所当然进行抵抗是比较危险的。仔细观察白棋缺陷，黑有隐藏的严厉手段。



17图(白4子被擒)

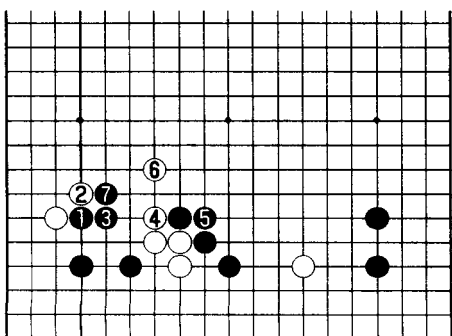
续上图。黑4断是弃子战术。白5长必然,则黑6、8可吃住下方白4子(黑A位长是先手)。



18图(黑棋满分)

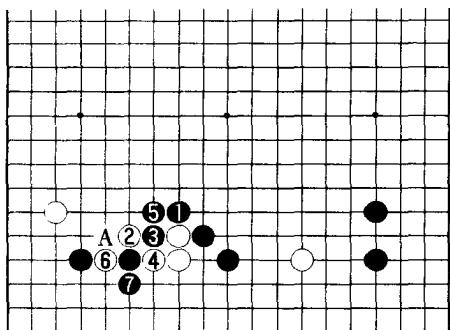
黑1碰,白2拐出,则黑3扳着白一子,黑棋充分。黑1碰试应手的战术非常奏效。

黑1若改走A位封锁白棋,盲目轻率。若允许白棋占据B位的急所,其结果和本图有天壤之别。



19图(白棋薄)

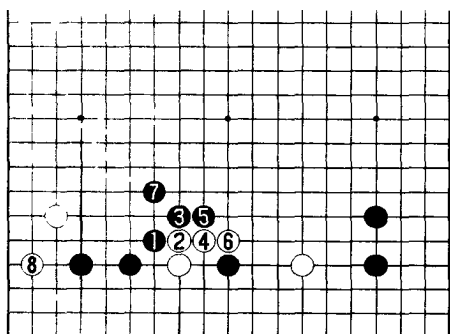
如图所示,至白6跳,黑7拐头,则白左右两块棋受攻。右下边白一子左右腾挪的范围狭窄,白棋困难。



20 图 (白棋无理)

黑 1 扳, 白 2 跳是无理手。黑 3 挖断, 白棋被紧紧地缠绕住。白棋 4、6 两手打后, 黑 7 下立, 白棋无应手。

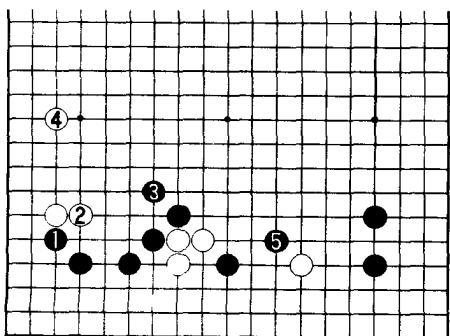
黑 3 若改走 A 位虎, 则白走 5 位虎, 黑棋失败。



21 图 (黑 5 大恶手)

下面是黑 1 左边小尖的变化图。

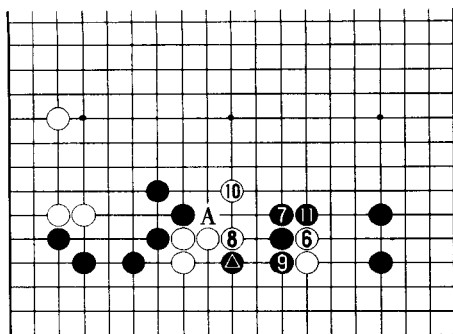
白 2 贴出, 黑 3 扳二子头, 形状和前面的例子一样。白 4 弯出, 黑 5 压与白 6 交换是大恶手。黑 7 在中央虎补是必然。白 8 小飞进角两边都走好效率高。



22 图 (黑棋守角)

黑 1 尖顶守角, 再于 3 位虎补, 沉着。白 4 拆三必然, 黑 5 尖冲是得意的一手棋。

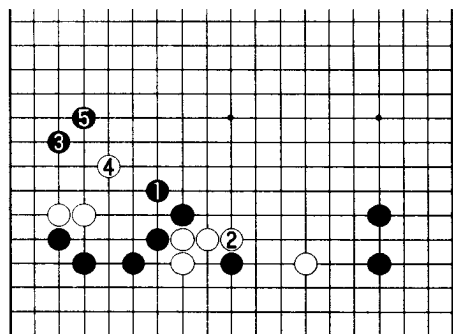
本图是典型的试应手战例。



23 图 (黑棋厚)

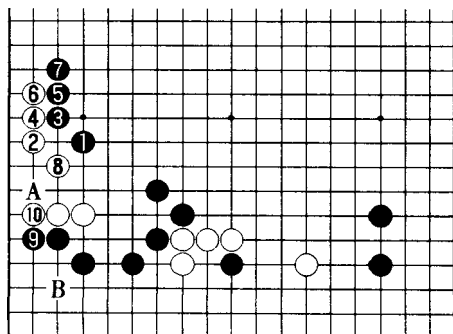
续前图。白 6 贴起, 则黑 7 单长。白 8 长、10 一间跳, 补强中间白棋, 黑 9 立、11 拐, 走厚势, 封住白两子。

若黑走 A 位, 白于 8 位压, 黑  子受压迫 (与 21 图对照比较)。



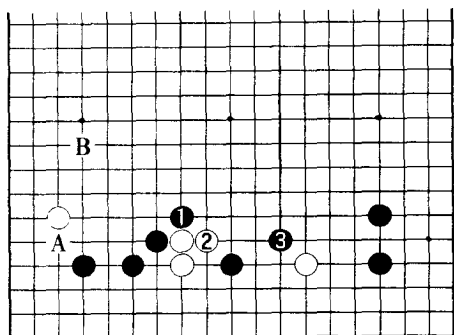
24 图 (白无处安生)

黑 1 虎补, 白 2 压时, 则黑 3 夹攻白棋。白 4 飞, 黑 5 小尖整型。黑取实地的时候, 占据了白棋活棋的根据地。



25 图 (黑棋充分)

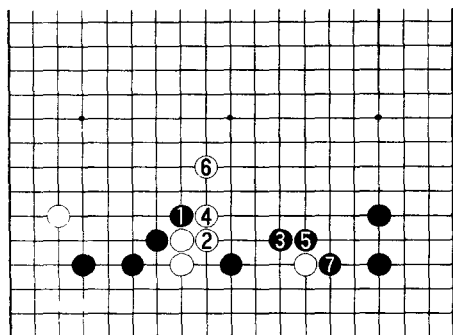
黑 1 二间夹, 棋感好。以下至黑 7 是普通下法, 黑棋充分。白 8 若于 A 位跳, 黑 9 下立仍是先手, 阻止白棋 B 位点三·3。



26图(黑棋轻灵)

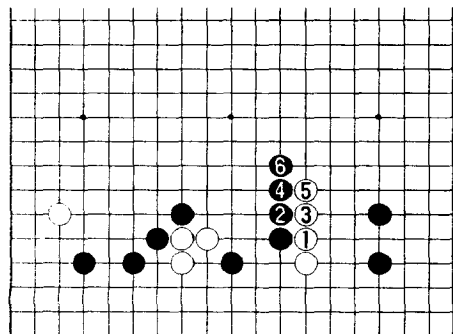
黑1扳二子头，白2拐时，黑3飞把白棋分断为两块，黑作战有利。

左边黑棋可于A位小尖护角，也可于B位夹攻白棋，黑棋行棋步调好。



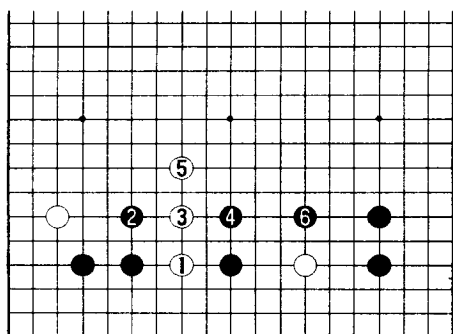
27图(黑棋充分)

续前图。若白棋重视中央发展的话，黑5压时，白6一间跳进入中腹。黑7扳可吃住白一子，白棋左右不安定，无后续手段。由于当初白2下成愚型，白棋不好。



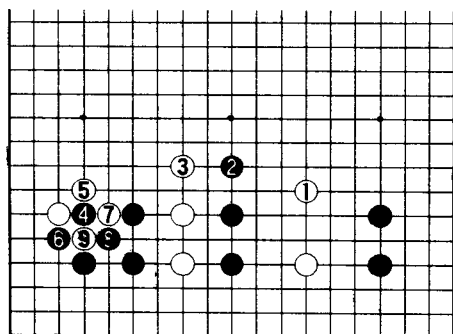
28图(白后手棋)

若白1长，救出右边白一子，以下至黑6长，黑棋顺势进入中腹。白1至白5随着黑棋走，始终是后手，则左边白三子被黑棋歼灭。



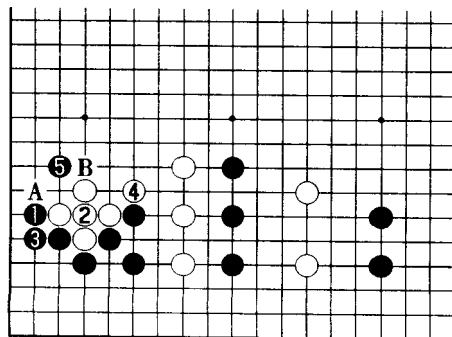
29 图（一间跳）

再回到本型之初，白 1 打入时，黑 2 一间跳是常法。白 3、5 连续一间跳是黑棋期待的下法。黑 4、6 两手封锁右下白一子。虽然白棋打入的棋子得以逃脱，但右下一子被黑棋吃住，黑棋成功。



30 图（封锁白棋）

如图，白 1 二间跳逃棋不得已。黑 2、白 3 必然。黑 4 碰是棋型的要点，黑棋厚实。以下至黑 8 虎，黑棋做劫是重要的一手。白 9 提黑一子。



31 图（气势逼人的接）

续上图。黑 1 下扳时，白 2 单接，双方各有所得。黑 3 接，白 4 虎，则黑 5 飞出。

若白 4 改走 A 位虎，则黑 5 可于白 4 位长。以下黑棋瞄着 B 位碰的手段，白棋不行。