

目 录

第一章	打入的目的·····	1
第二章	打入的时机·····	9
	第一型——第十一型	
第三章	打入点的选择·····	22
	第一型——第十五型	
第四章	常见型打入的攻防·····	40
	第一节 对星位角的打入	
	第二节 单关角阵势的打入	
	第三节 小目大飞缔角的打入	
	第四节 小目小飞缔角阵形的打入	
	第五节 定式后的打入	
第五章	实战打入问答·····	63

第一章 打入的目的

打入必须有明确的目的，才能获取良好的效果。如果盲目打入，往往成效很低，甚至会因为打入不当，反使全局陷入被动，不能自拔。打入一般有以下几个目的。

一、分取、破坏对方的地域

图一：这是小目定式产生的棋形。白在1位打入黑阵，目的在于分取黑地。以下到白9止，黑地减少而白地增加，白达到了预想的目的。

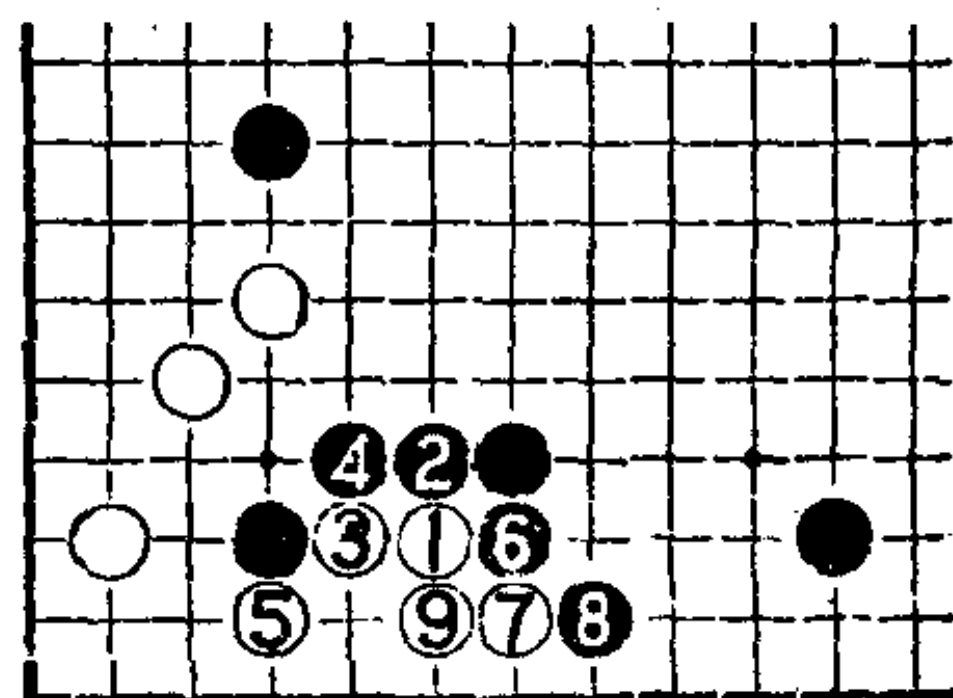


图 一

图二：白1时，黑如2位挡，白3顶是好手，使黑⊗一子基本上失去了活力，白同样达到了预期的目的。以后黑如a位长，则白b扳，黑c扳，白再d位跳出，黑不行。

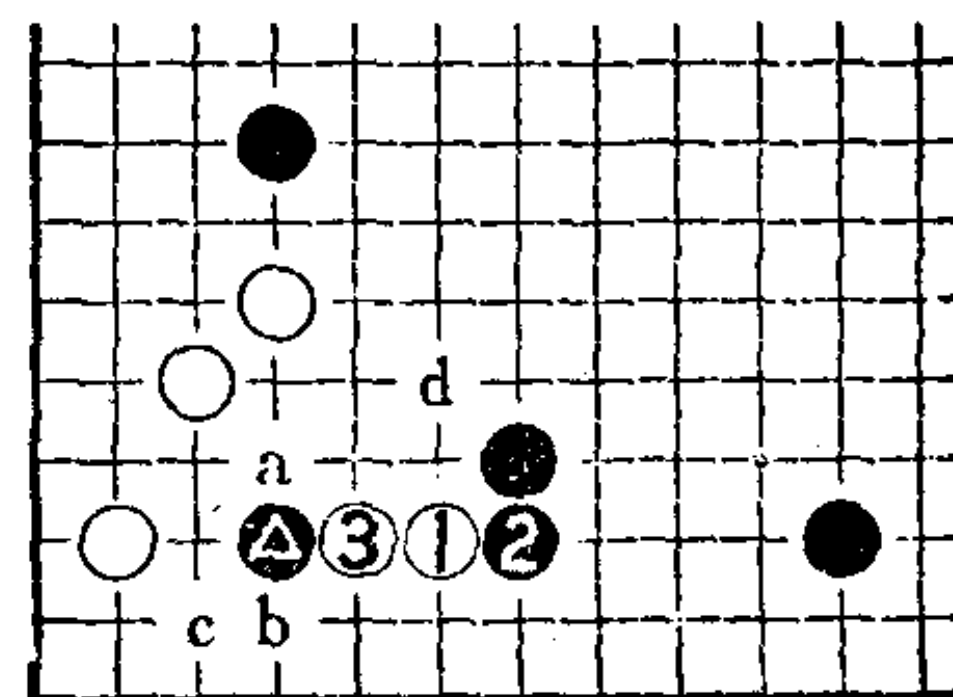


图 二

图三：白于三·三打入黑阵，目的是分取黑的地域。黑2从哪一方挡，效果都差不多。以下至白11止，白顺利地构活，达到了分取黑地域的目的。

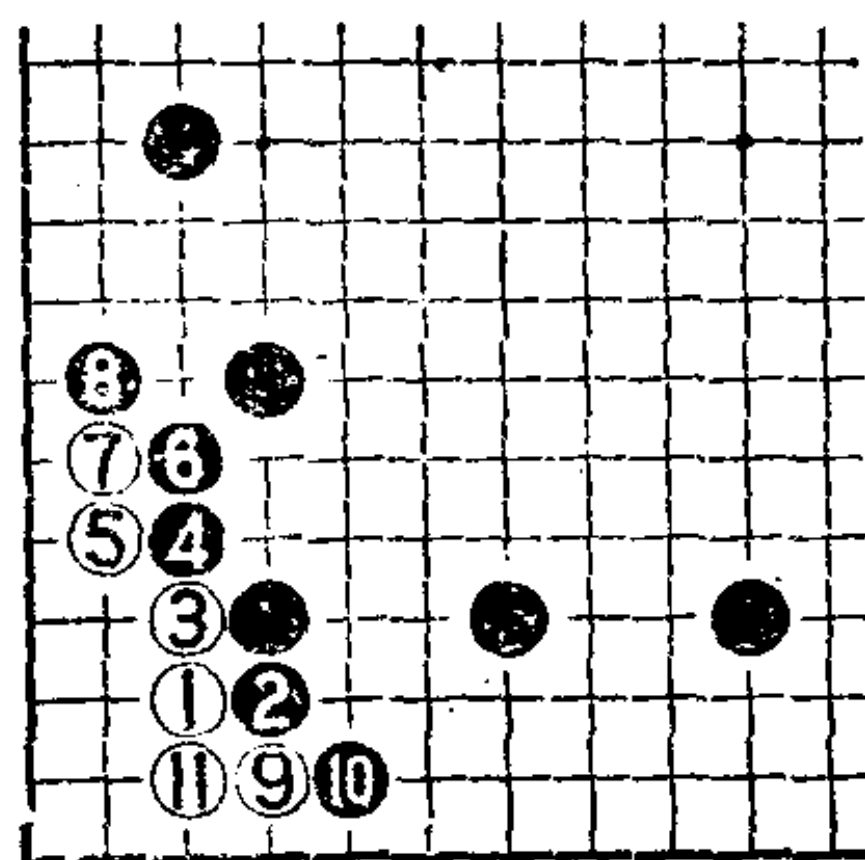


图 三

图四：前图的黑6如改走本图1位连扳，是无理的下法。白4、6提掉一子后，再于8位冲出，黑已阻拦不住。如图的结果，黑保角丢边，得不偿失。

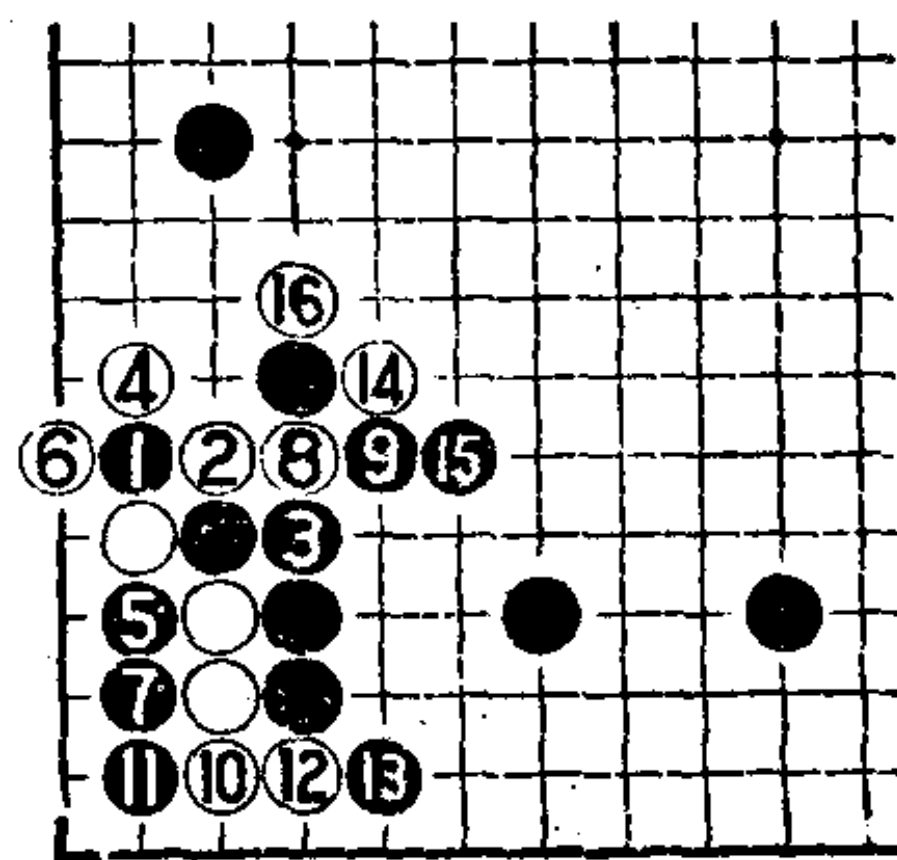


图 四

图五：黑在下边形成了庞大的阵势。白1往敌阵纵深打入，目的是最大限度地分取、破坏黑方的地域。对于白1的打入，黑2守角。

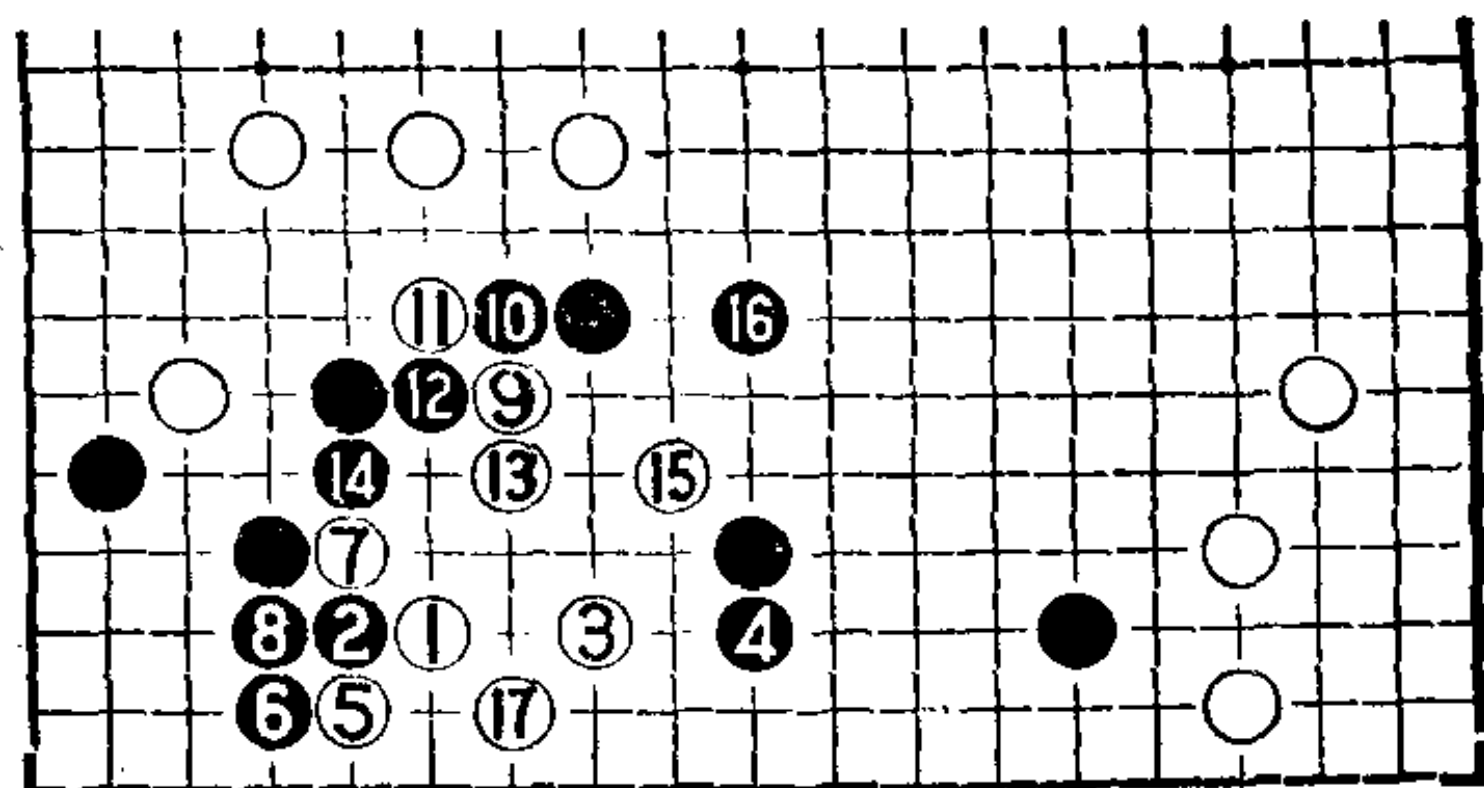


图 五

白3跳，在下边谋求眼形。以下便是一场生死存亡的搏斗，变化非常复杂，本图仅是其中的一例。到17止，白大致构成活形，达到了打入的目的。

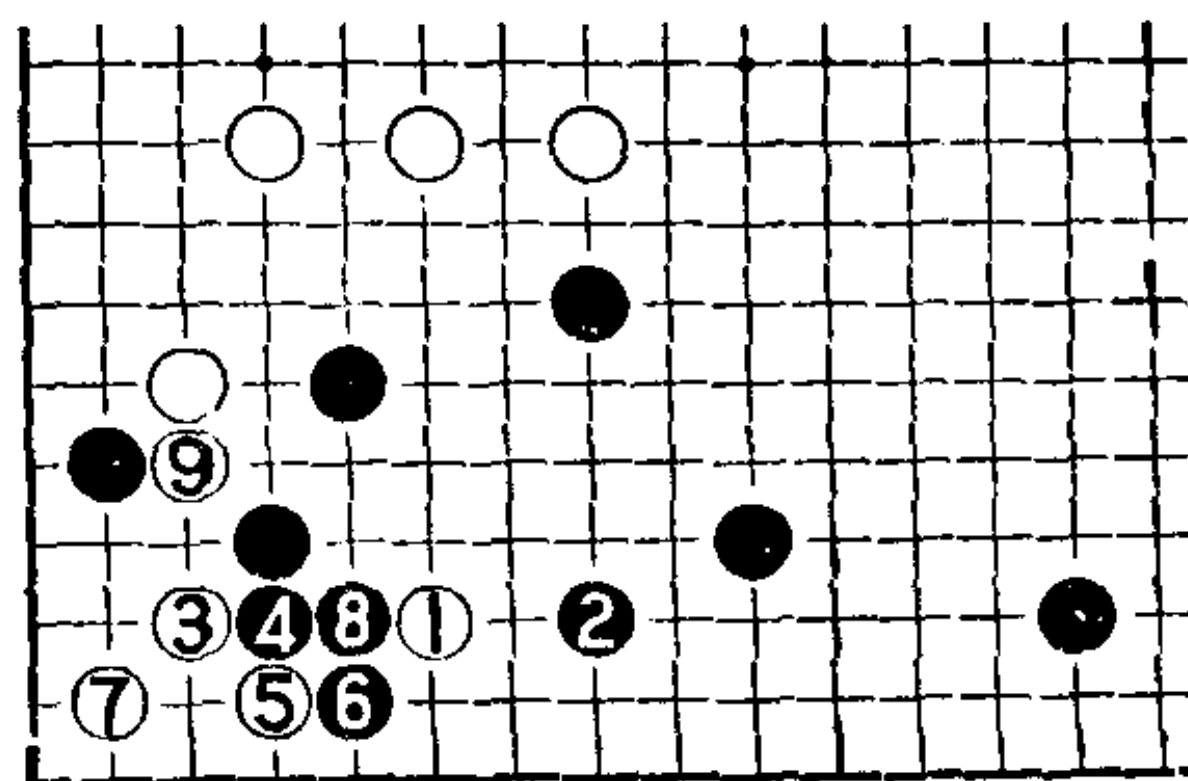


图 六

图六：白1时，黑2如从右边攻逼，白3点角是灵活的手法，以下必然形成到9止的结果，白得多失少，达到了预想的目的。黑2时，白如不舍1这子，就有被全歼的危险。

图七：这是日本高段棋手的对局，进行至如图的局面，轮白走。此时，中央的白棋很薄弱，需要加强。白1的补正是基于这种想法。但黑2抢先守角后，黑在右边已经形成了五十目左右的实地，白方无法与之抗衡，这样，白方的全局形势就落后了。

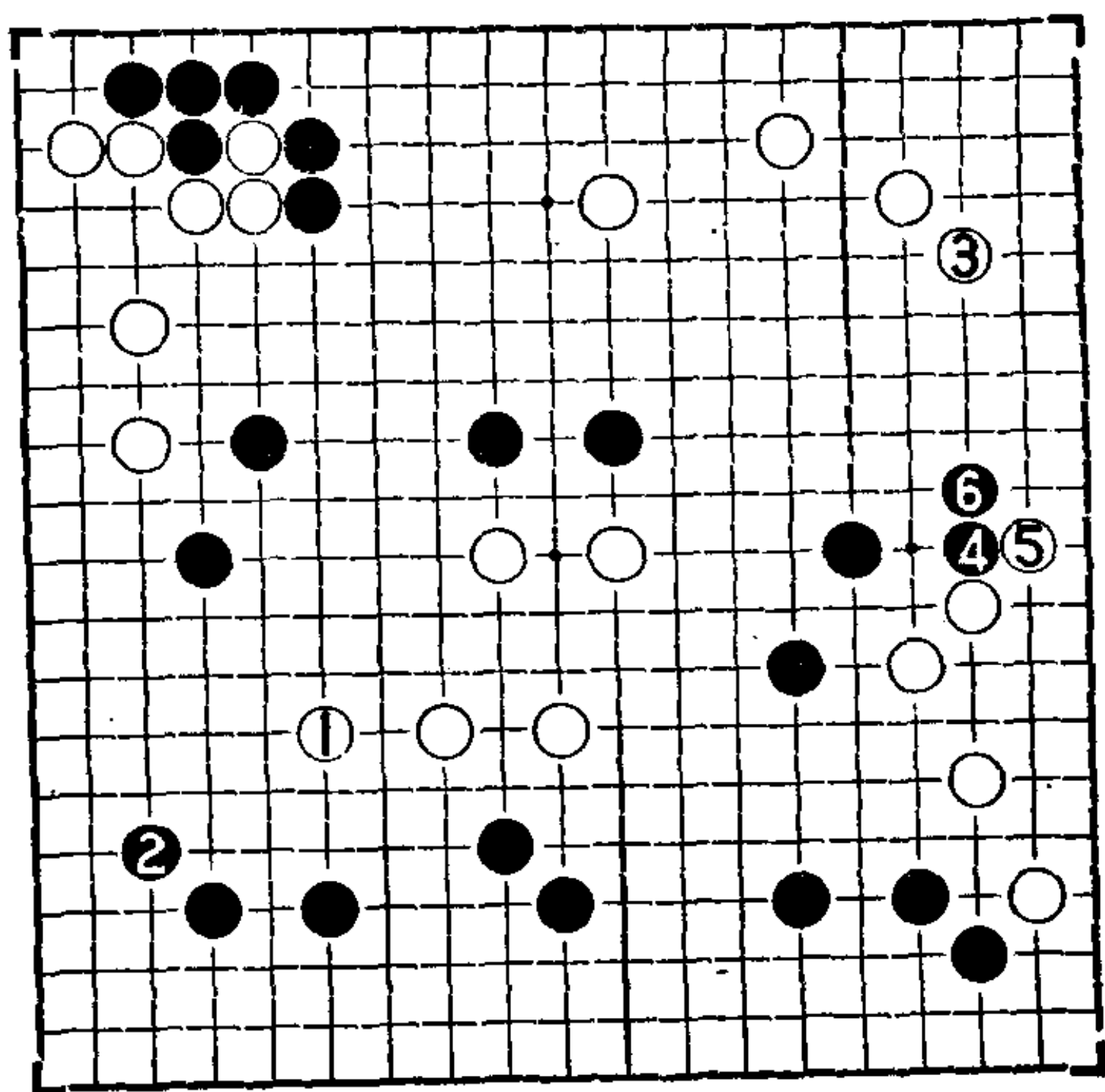


图 七

图八：实战中，白1果断地打入黑角，分取黑方地域。至白7，白在角上基本构活，这样就使黑右边的地域大为减少，白方在全局上的实地超过了黑方。当然，作为它的反面是中央白棋更薄弱了。以后双方在中央的攻防将成为胜负的关键。

以上是为了使全局实地不致于落后，以分取对方地域为主要目的而进行的打入。

二、隔开对方的棋进行攻逼，进而夺得局面的主动权

图九：白◎二子间隔太大，招致了黑的打入。黑1的打入虽有破坏白地的因素，但主要的目的是隔开对方的棋进行攻逼。白2、4向外逃出，黑3先手跳后，再5位镇，左边白子陷入苦境。

图十：黑1时，白白2至6，采用就地构活的战术，希望能减轻黑对左边白子的影响。但黑7飞是好手，左边白子仍然摆脱不了被动挨打的处境。

从本型可见，隔开对方的棋进行攻逼的打入，是所有打入类型中最严厉的一种。

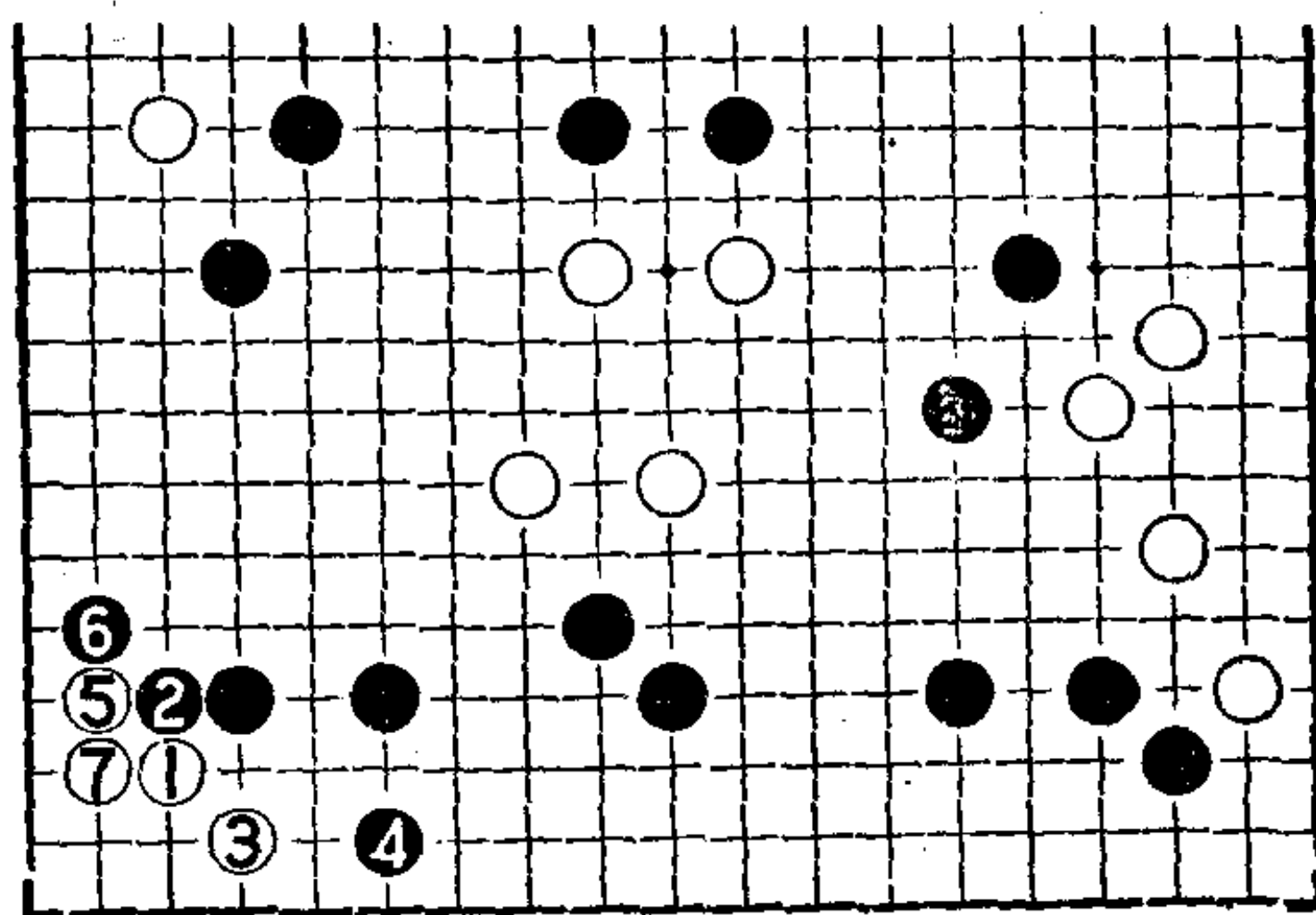


图 八

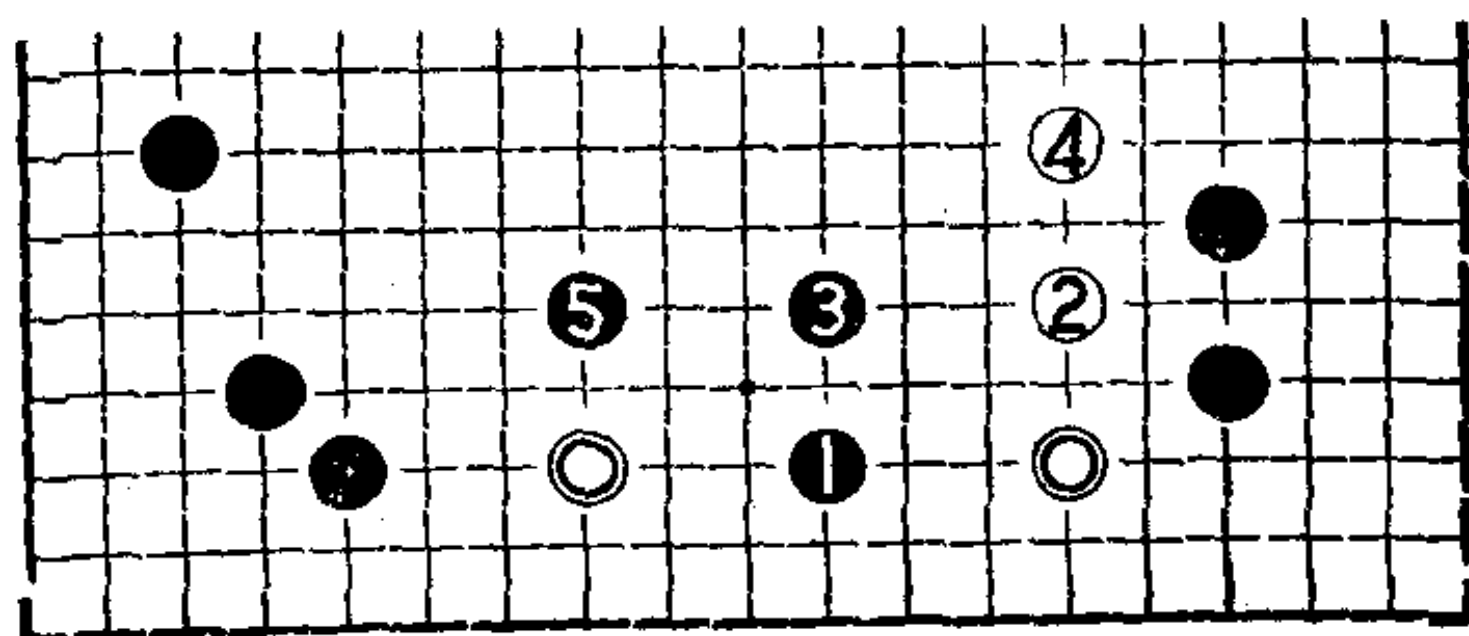


图 九

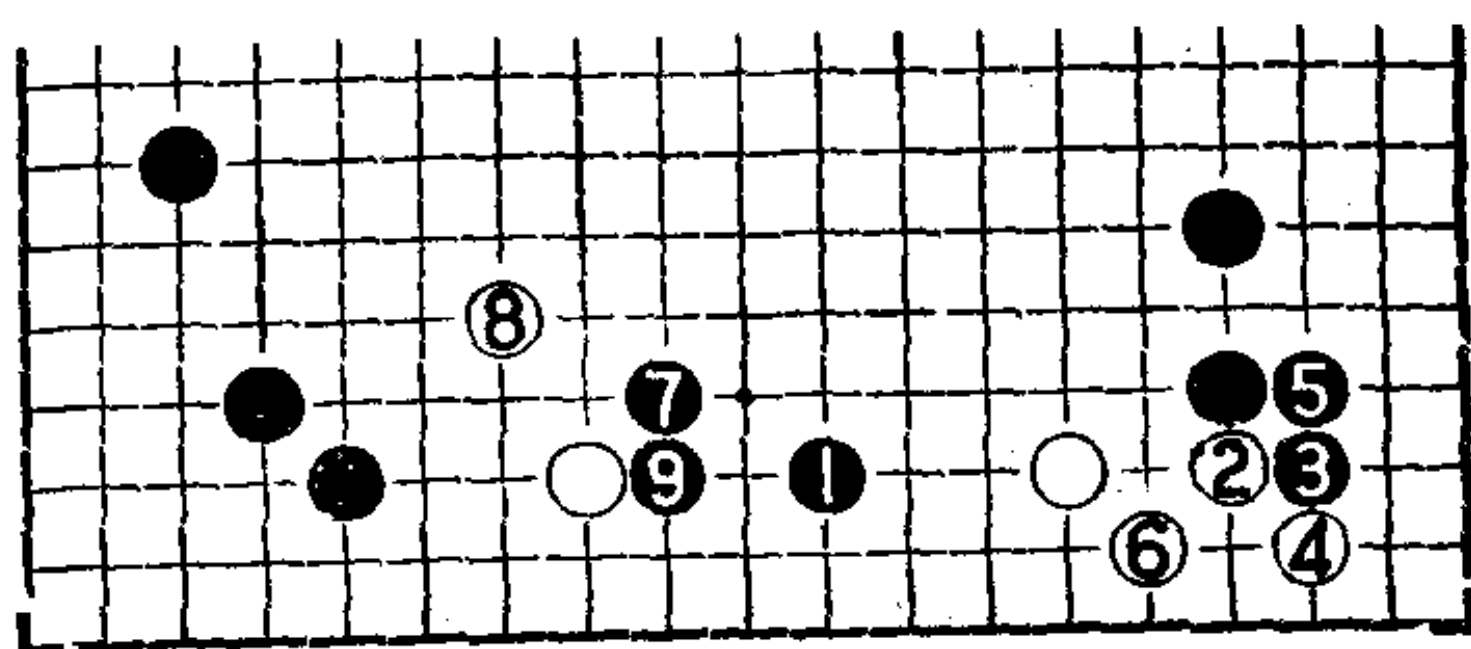
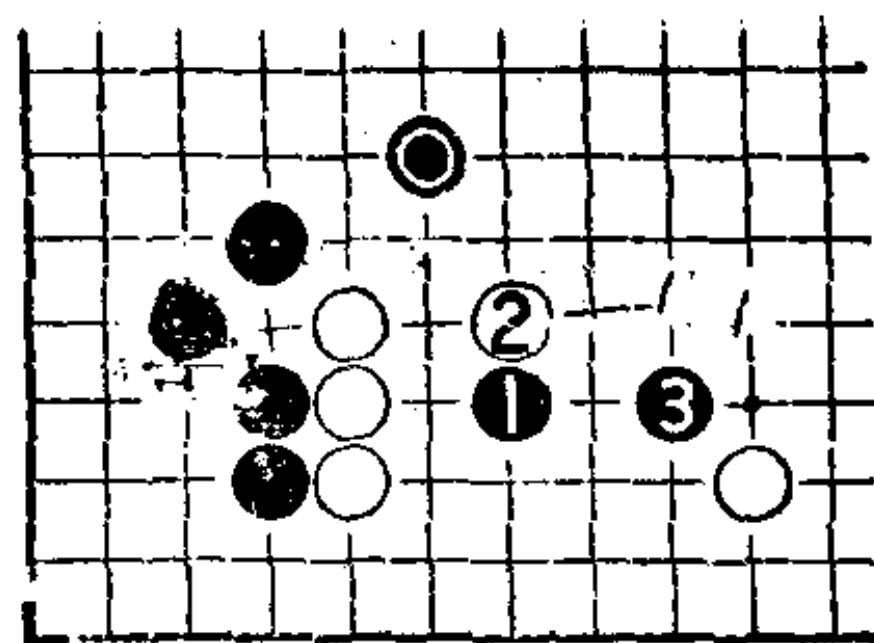


图 十

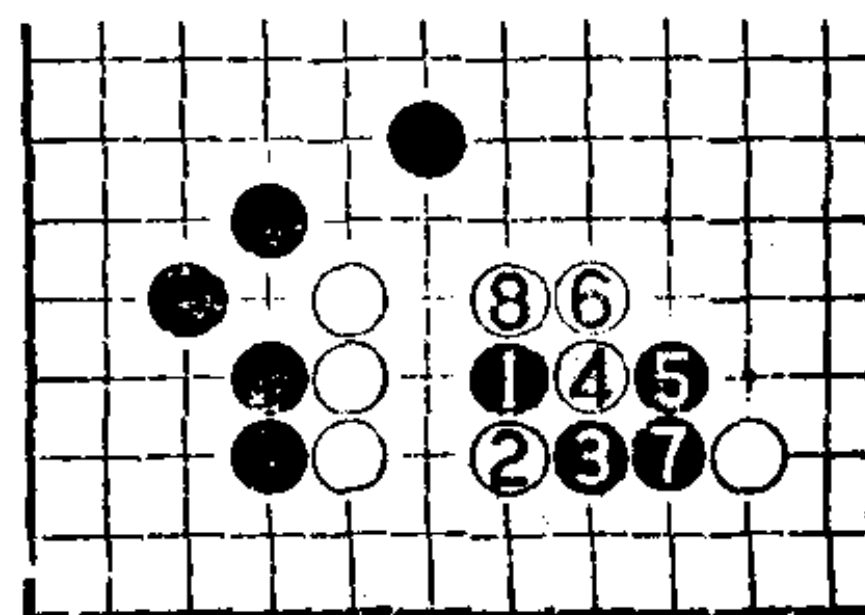
图十一：这是定式演变出来的棋形。黑方有了●一子后，于1位打入非常严厉。它的目的显然是要把白棋隔而攻之。白2压时，黑3跳，即达到了隔开白棋的目的。



图十一

以后白两边棋子都很薄弱，必将陷入被动境地。

图十二：黑1时，白采用2、4托断的腾挪战术，至白8止，虽使左边白子安定了，但右边一子受创，损失太大。

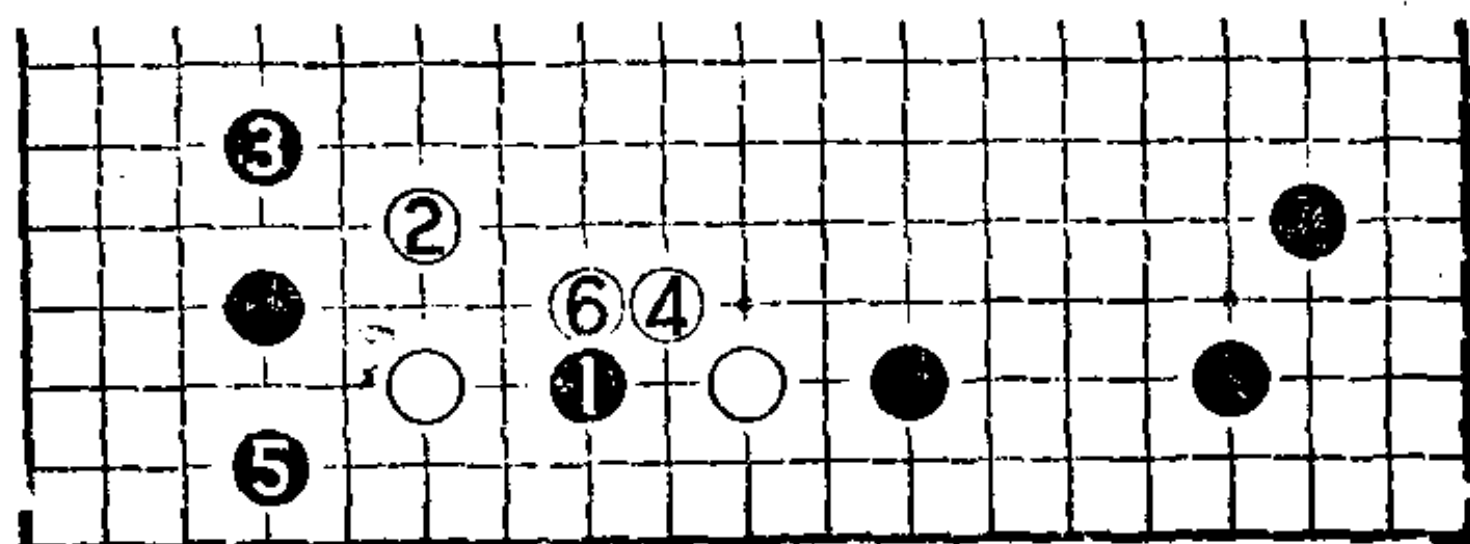


图十二

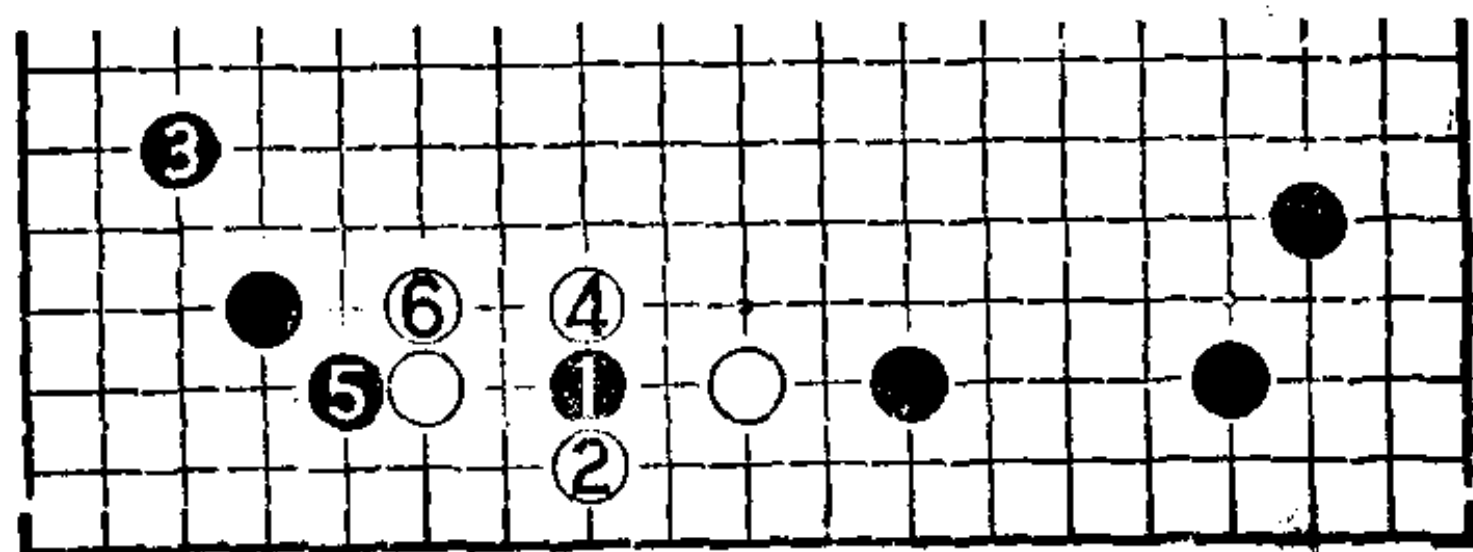
三、作为弃子的打入

图十三：黑1的打入是一种有计划的弃子作战。

如图，白2先手跳后，再于4位尖，封住黑1这子，使之处于受制境地。但黑置之不顾，转身于5位补角，迫使白不得不在6位补一手。这样，黑在左边所得地域，足以补偿右边的损失。黑的弃子打入获得成功。



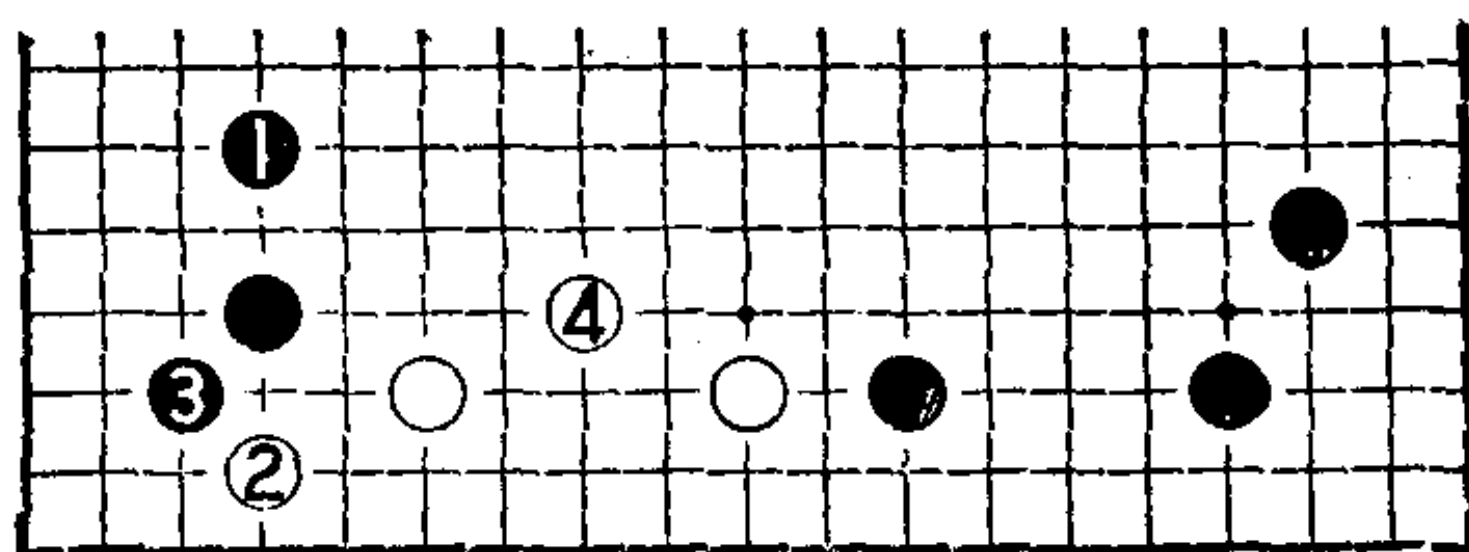
图十三



图十四

图十四：白方为了破坏黑的弃子意图，不围吃黑1一子，而改走2位托渡。黑3飞是冷静的好手，待白4夹后，黑5尖顶，依然达到先手守角的目的。

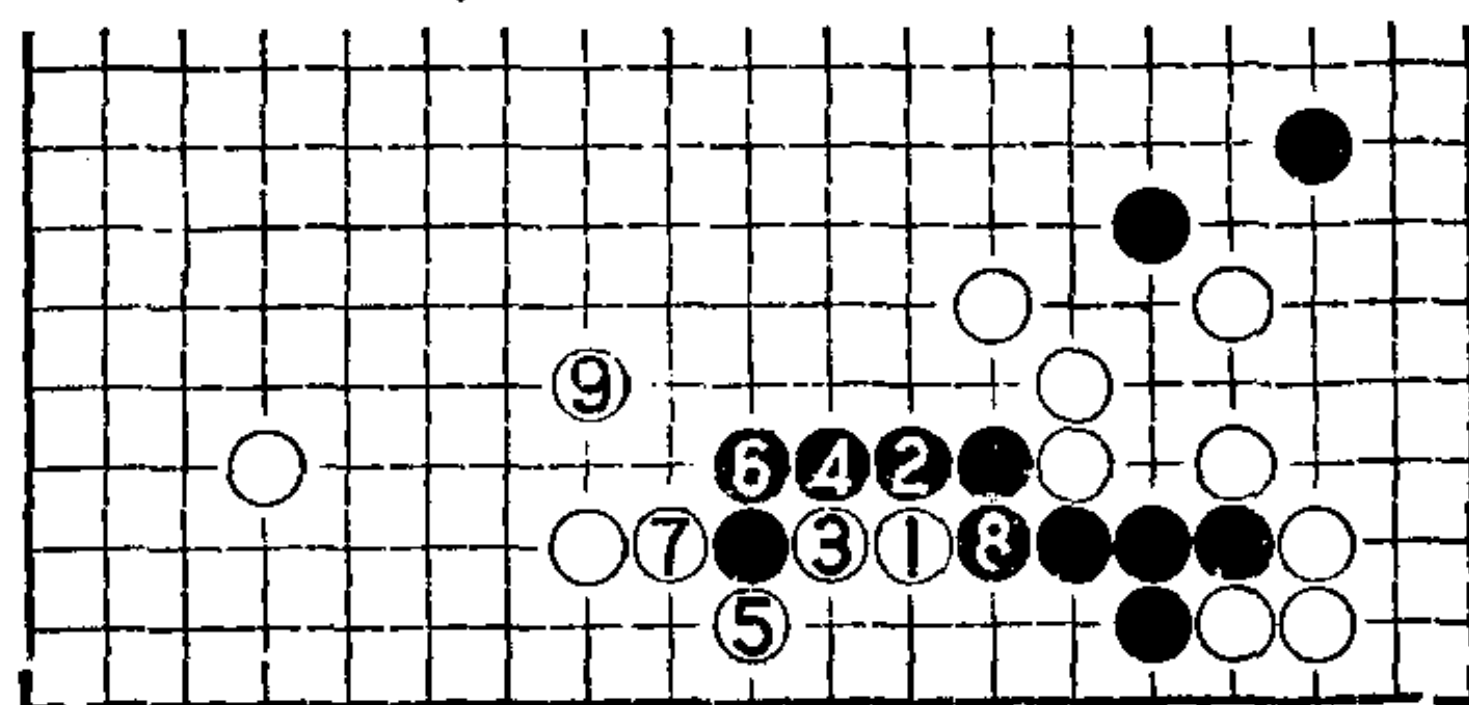
图十五：黑不打入而直接在1位守角，至白4的结果，黑方所得显然不如前两图。



图十五

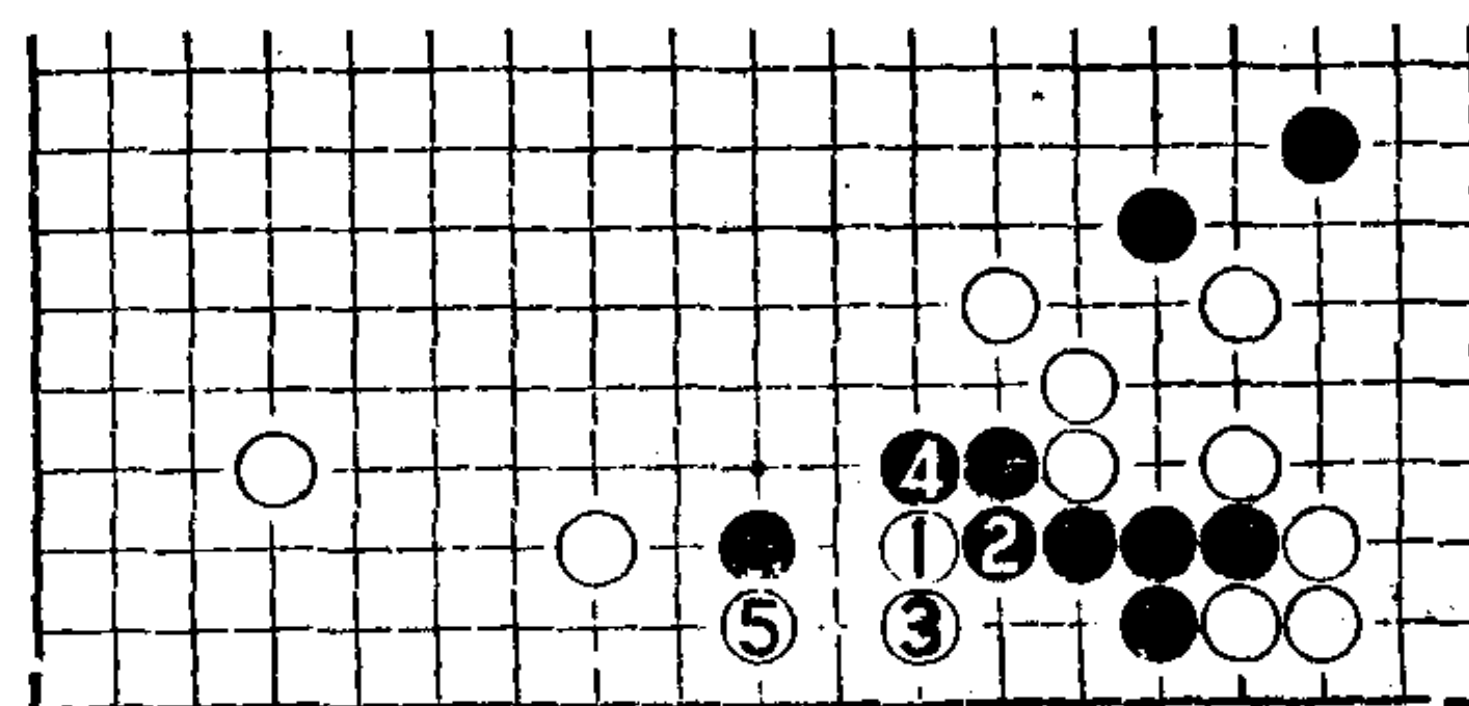
四、夺取对方根据地的打入

图十六：白1的打入，着重点在夺取对方根据地。黑2位压，白3、5渡过，夺黑根据地，迫黑向外逃窜。这种打入，有百利而无一害。因此，在实战中一出现这种情况，应抓紧时机打入。



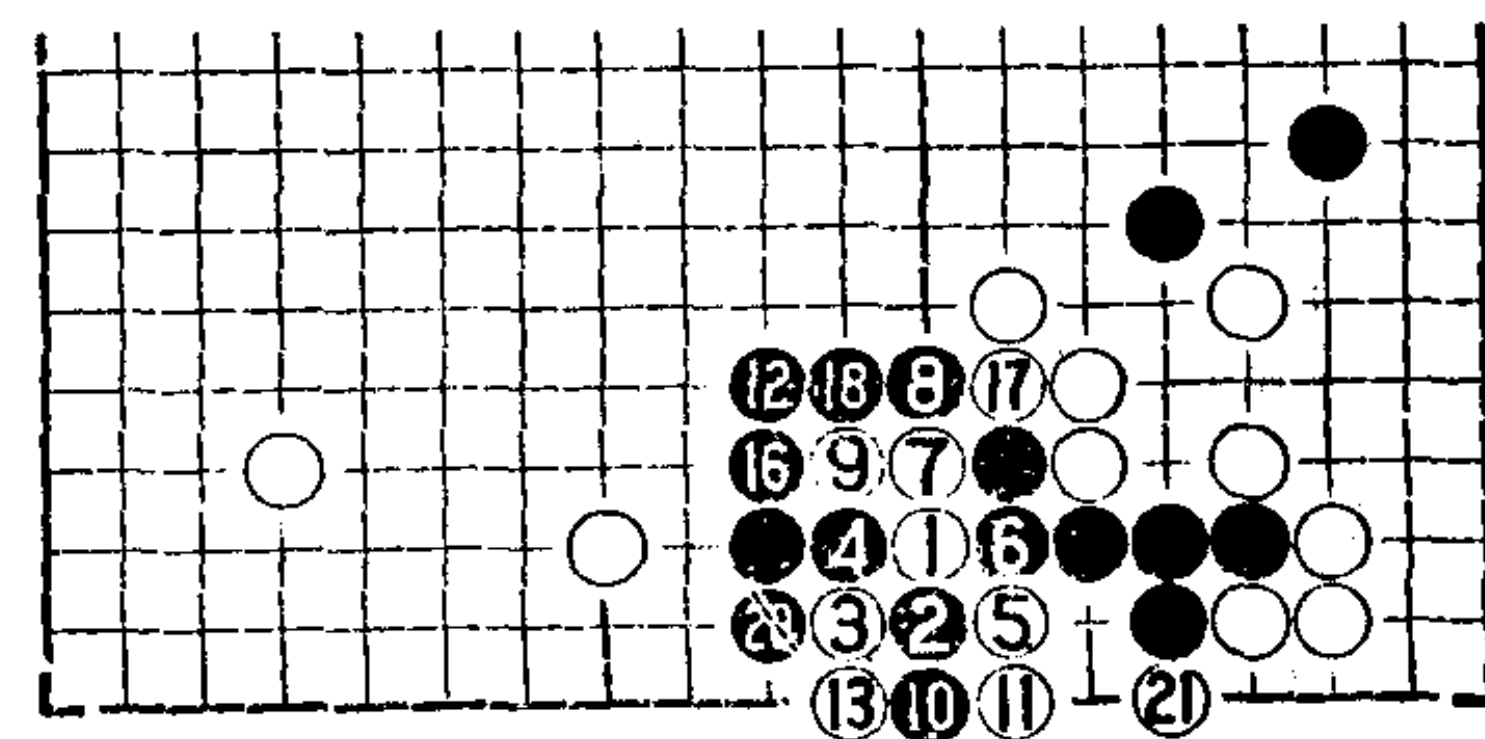
图十六

图十七：白1时，黑如于2位接，白3下立是夺黑眼位的强手，至白5托渡后，黑棋依然飘浮在外。



图十七

图十八：黑2托是一种腾挪手法。白3位扳，黑4位断，以下必然形成至白21的转换。黑取得厚势，免去了跑孤棋的苦恼；白方吃到数子，实利很大，也可满足。



图十八

⑭ = ② ⑮ = ⑩ ⑰ = ②

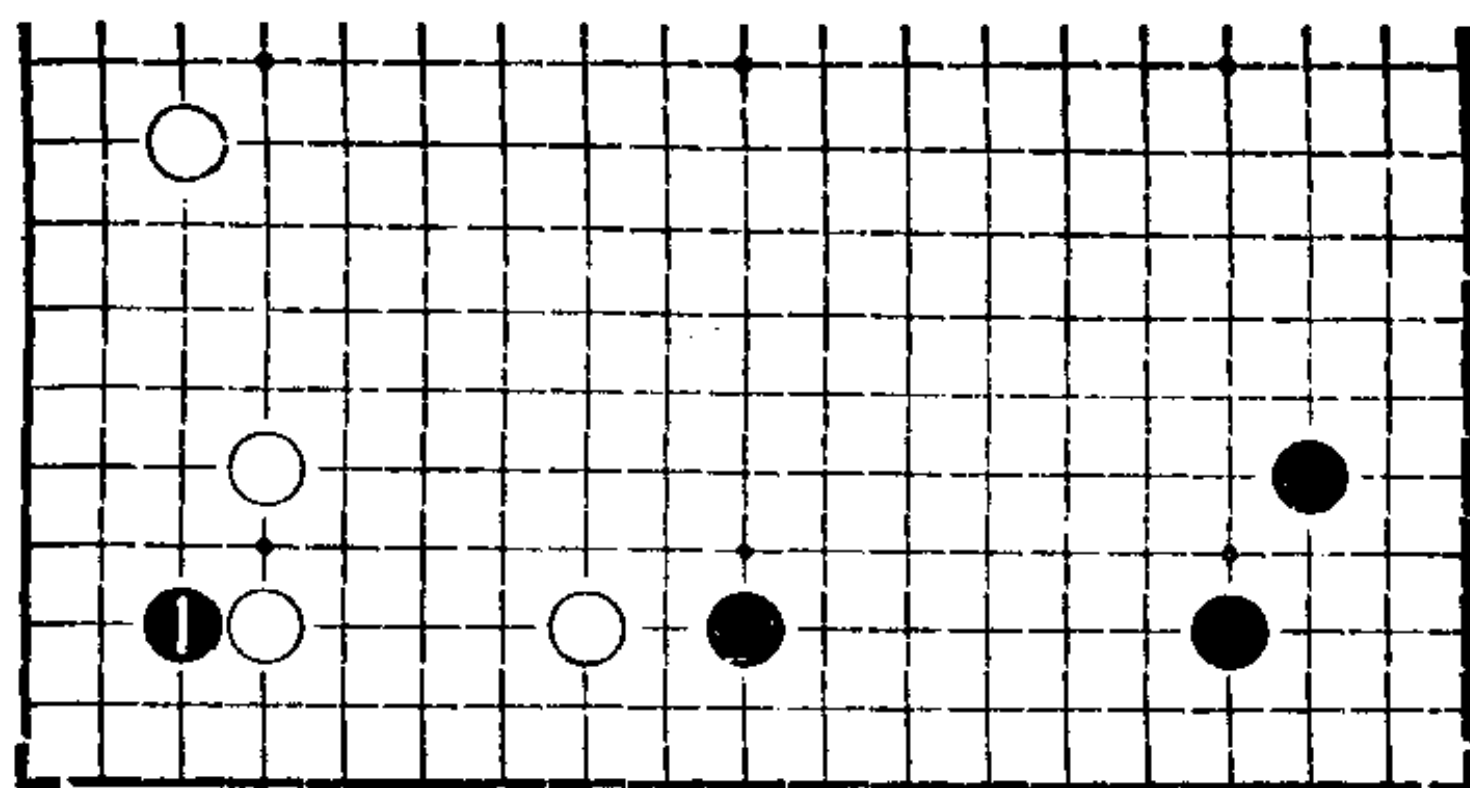
五、作为试应手的打入

图十九：黑1打入是一种试探对方应手的手法，它根据对方的动向，再决定自己的作战计划。这是一种比较高级的打入战术。

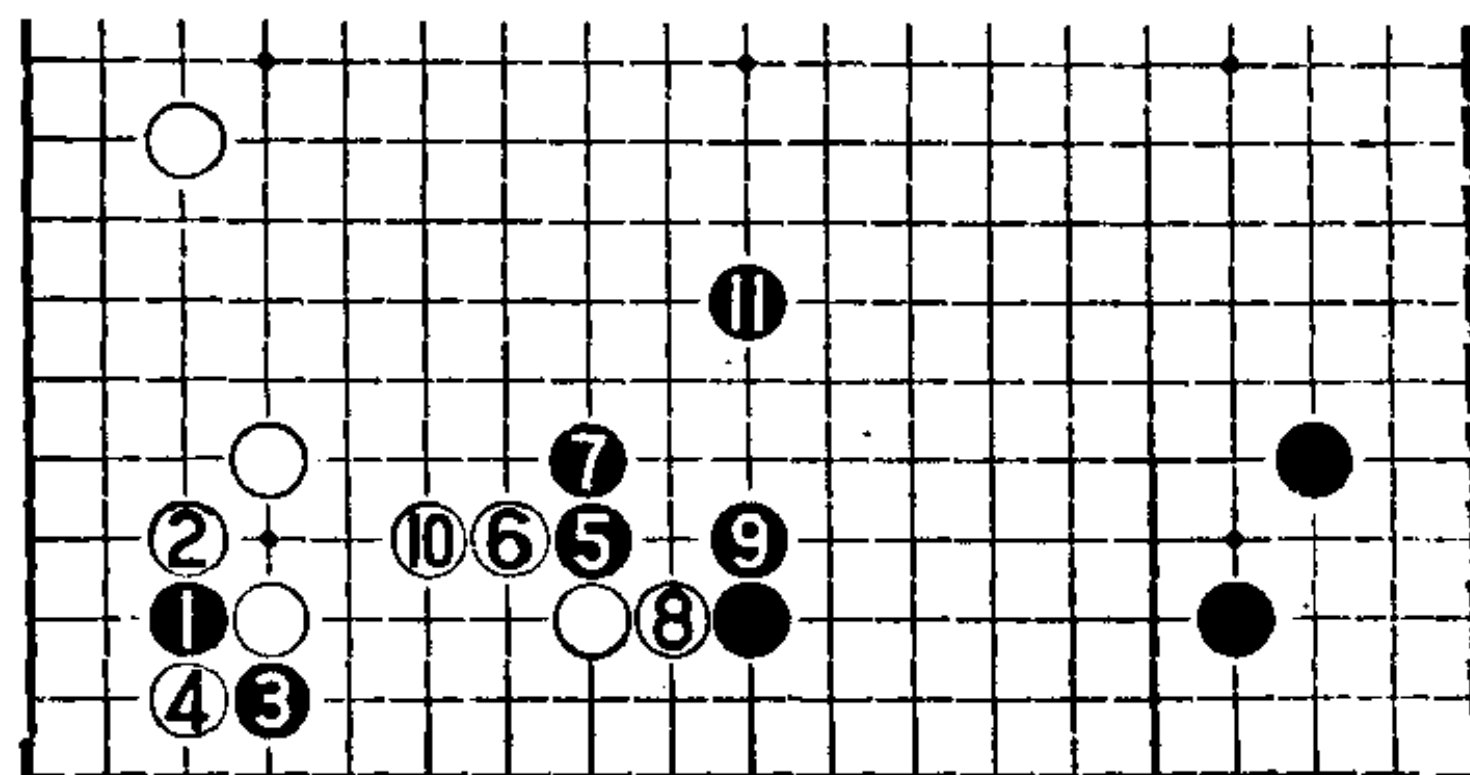
图二十：黑1时，白2虎，黑3与白4交换后，再5位压，黑9退后，白10不得不补。黑11大关后，右边形成庞大阵势。黑的战术获得了成效。

图二十一：前图白10如不补，黑1先手打吃后，再3位断，两个白子被吃掉。当初埋伏在这里的黑●二子，充分发挥了作用。

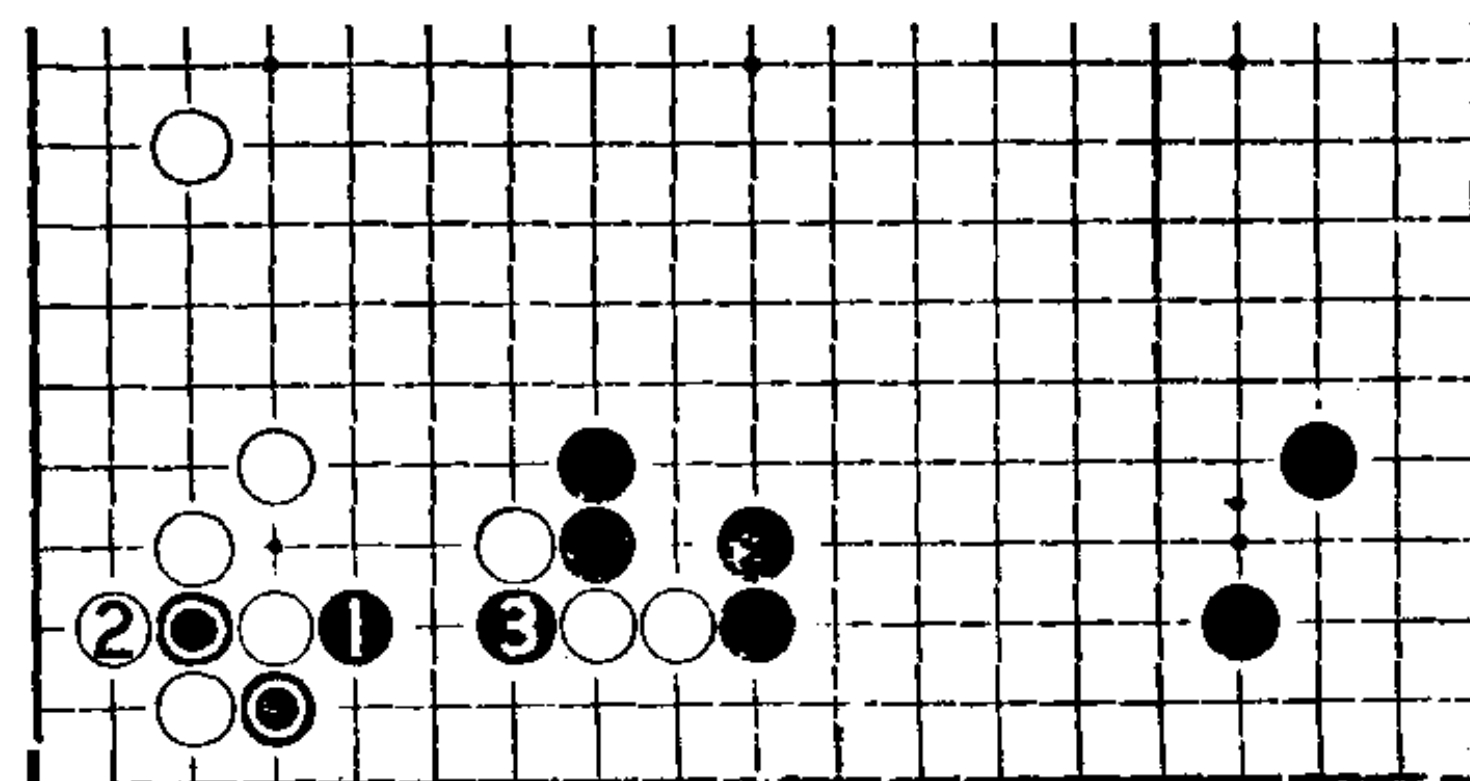
图二十二：黑如直接对白进行盖压，被白6、8冲断反击后，难于应付，以下至白22跳出，黑围封右边阵势的计划就完全破产了。



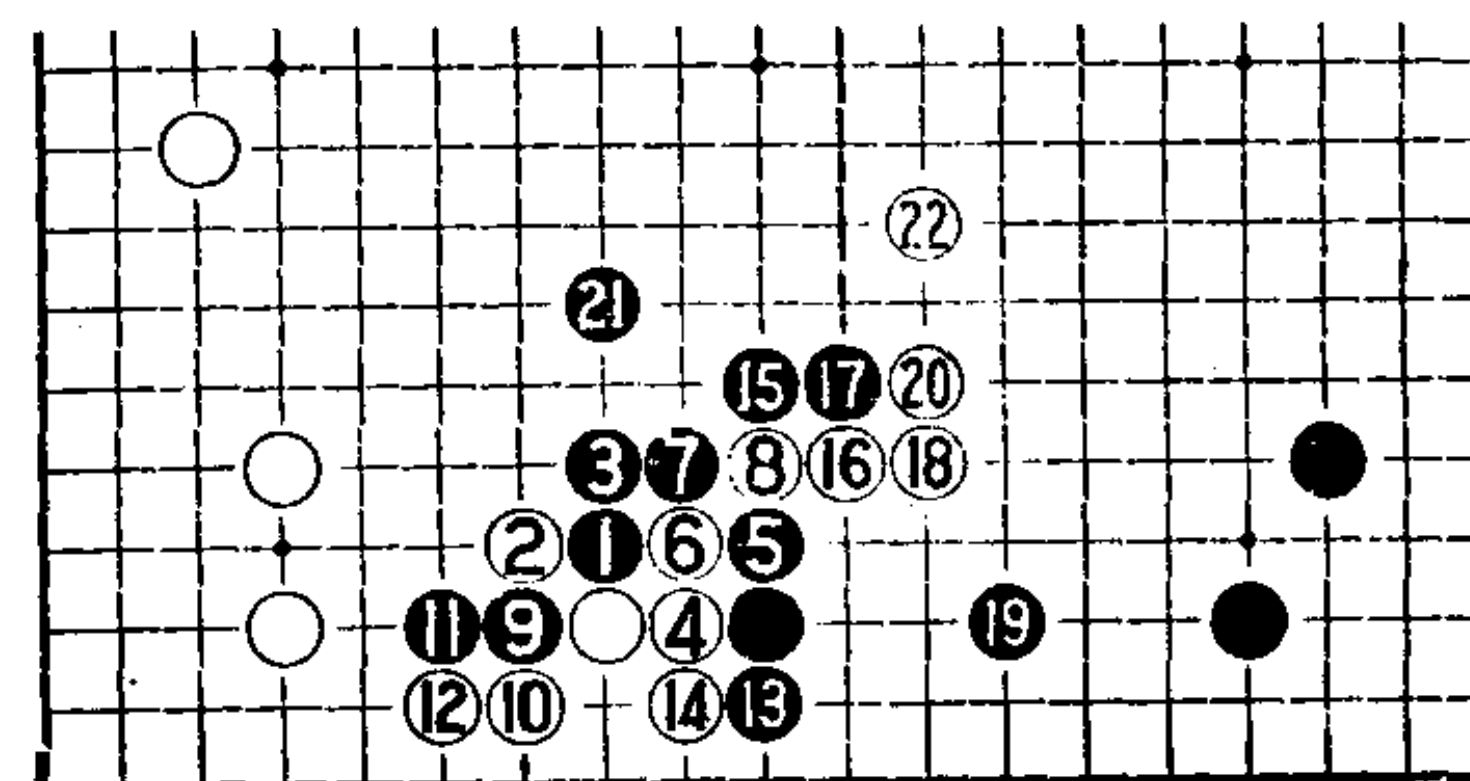
图十九



图二十

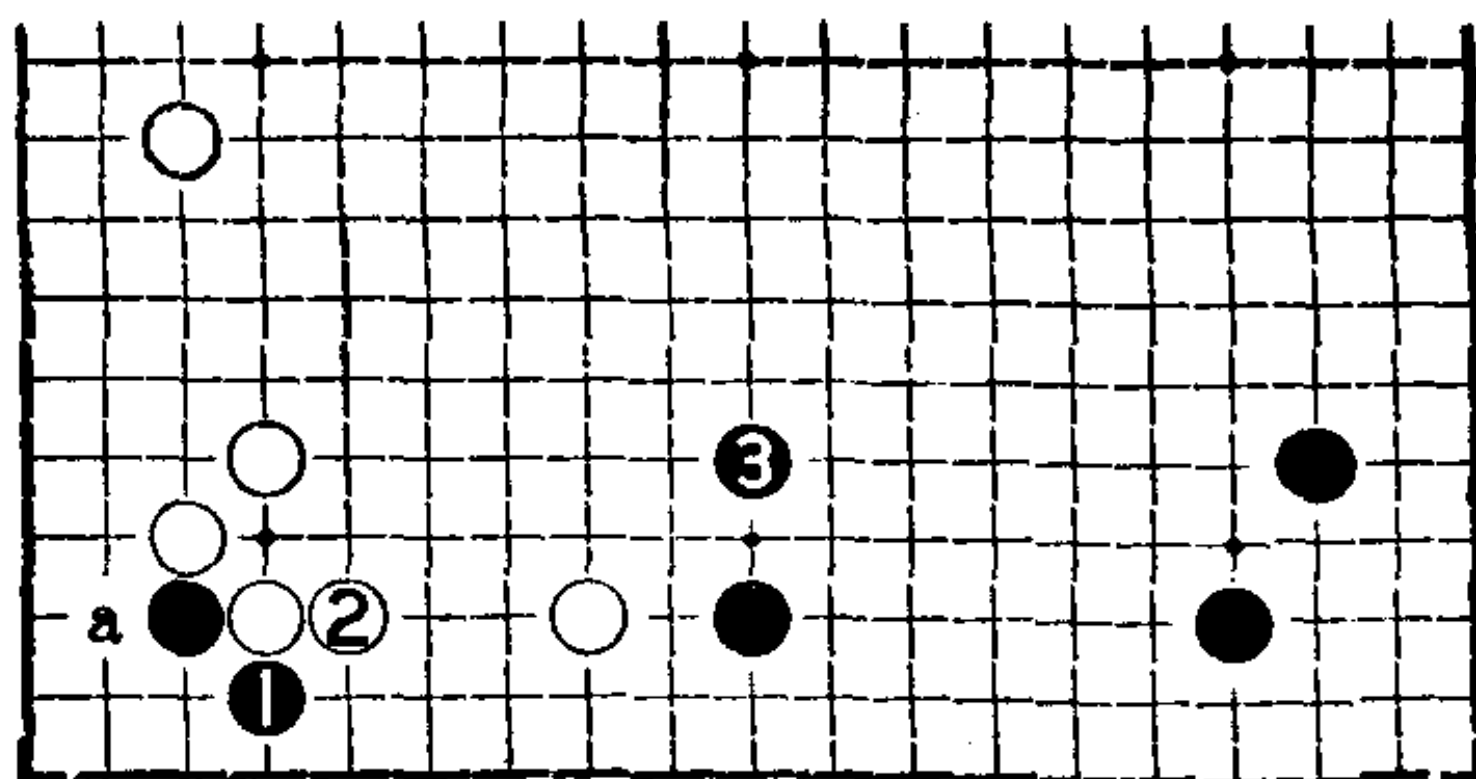


图二十一



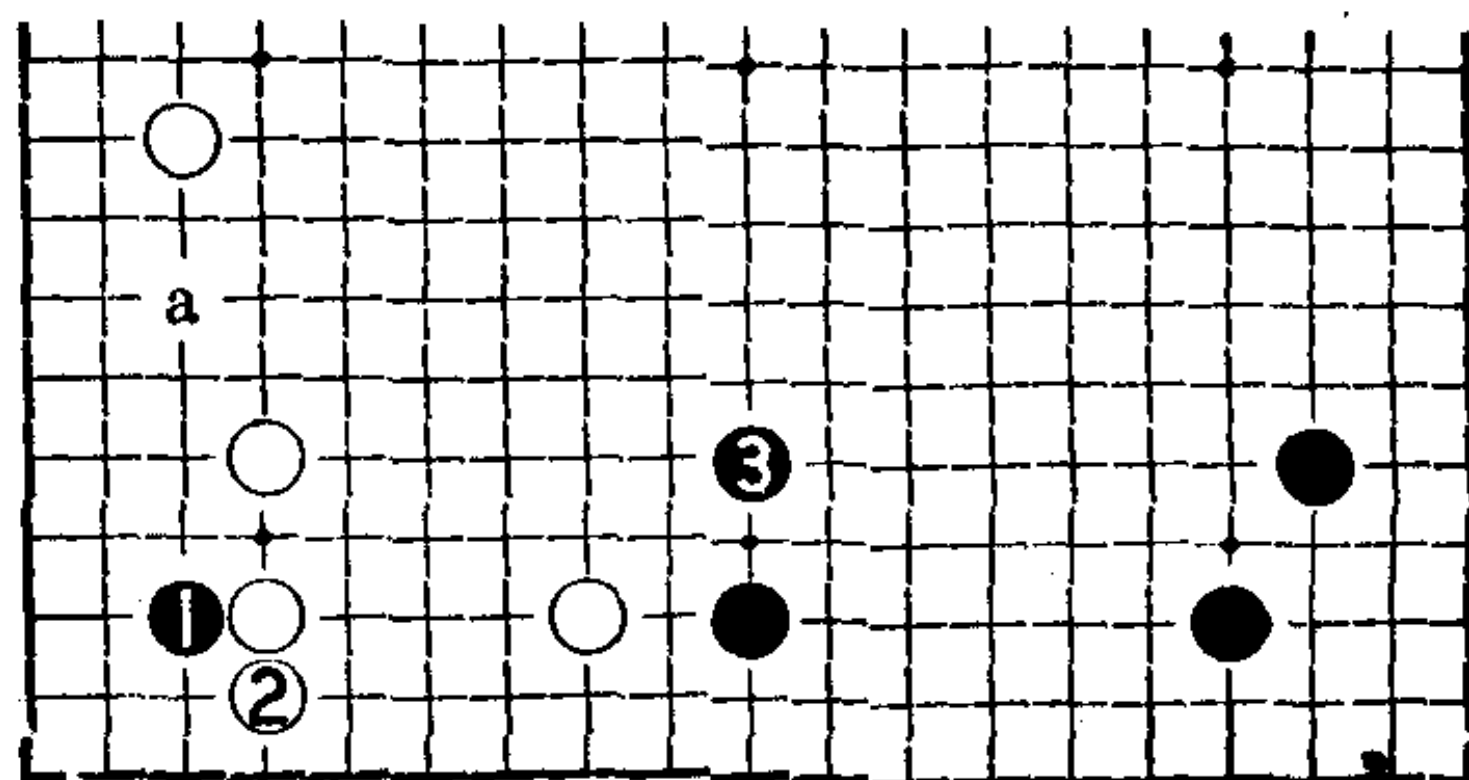
图二十二

图二十三：黑 1 扳时，白 2 退，不给黑以利用之机。但这种下法使黑保留了 a 位活角的机会，从这个角度上来说，黑的打入已占到了便宜。但此时立即活角，时机尚早，因此黑抢占 3 位的大场。



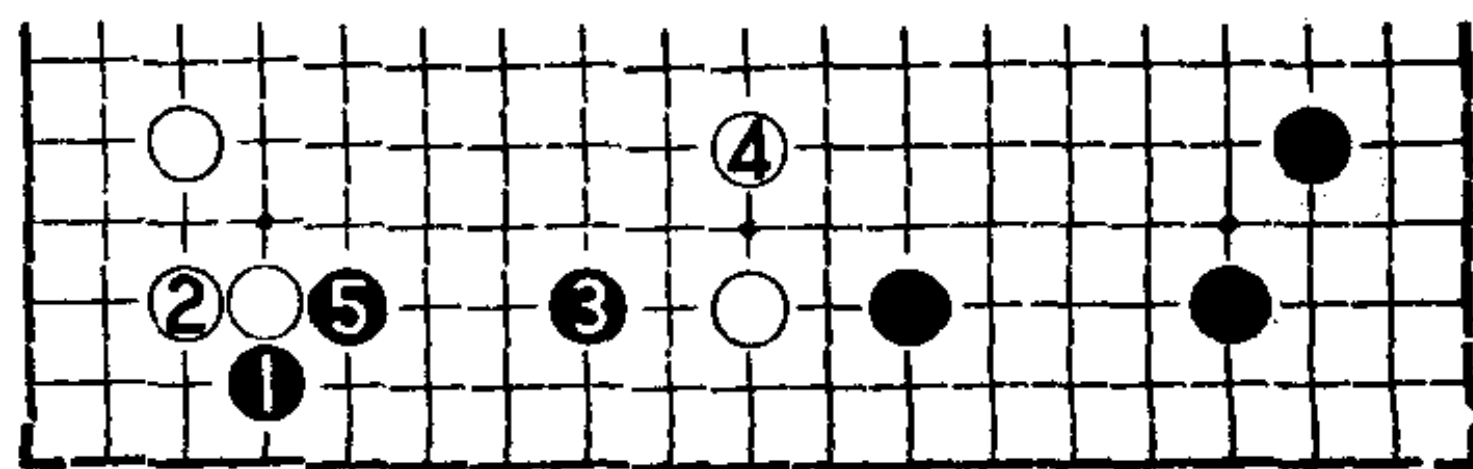
图二十三

图二十四：黑 1 靠时，白如应在 2 位，黑仍占 3 位大场。以后在 a 位打入时，黑 1 这子就可以发挥作用了。



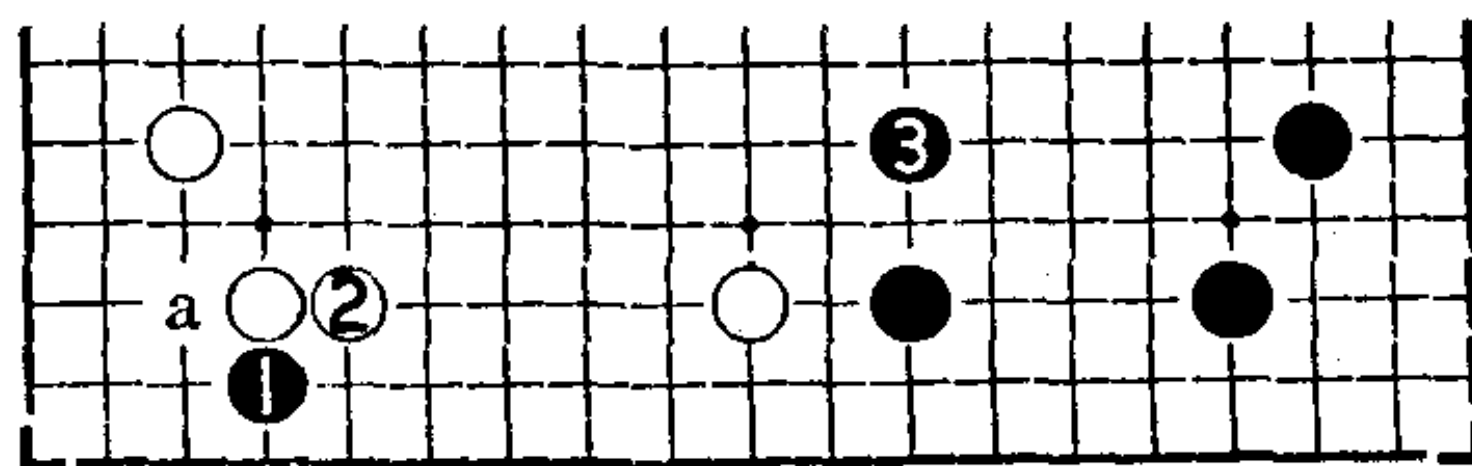
图二十四

图二十五：本图黑 1 在二线托，也是一种试应手的打入。白 2 退，坚守角地，黑 3 夹后，再 5 位扳，就舒适地构成活形。



图二十五

图二十六：黑 1 托时，白向外退，阻止了黑在边上的打入，却留下黑 a 位活角的缺陷。



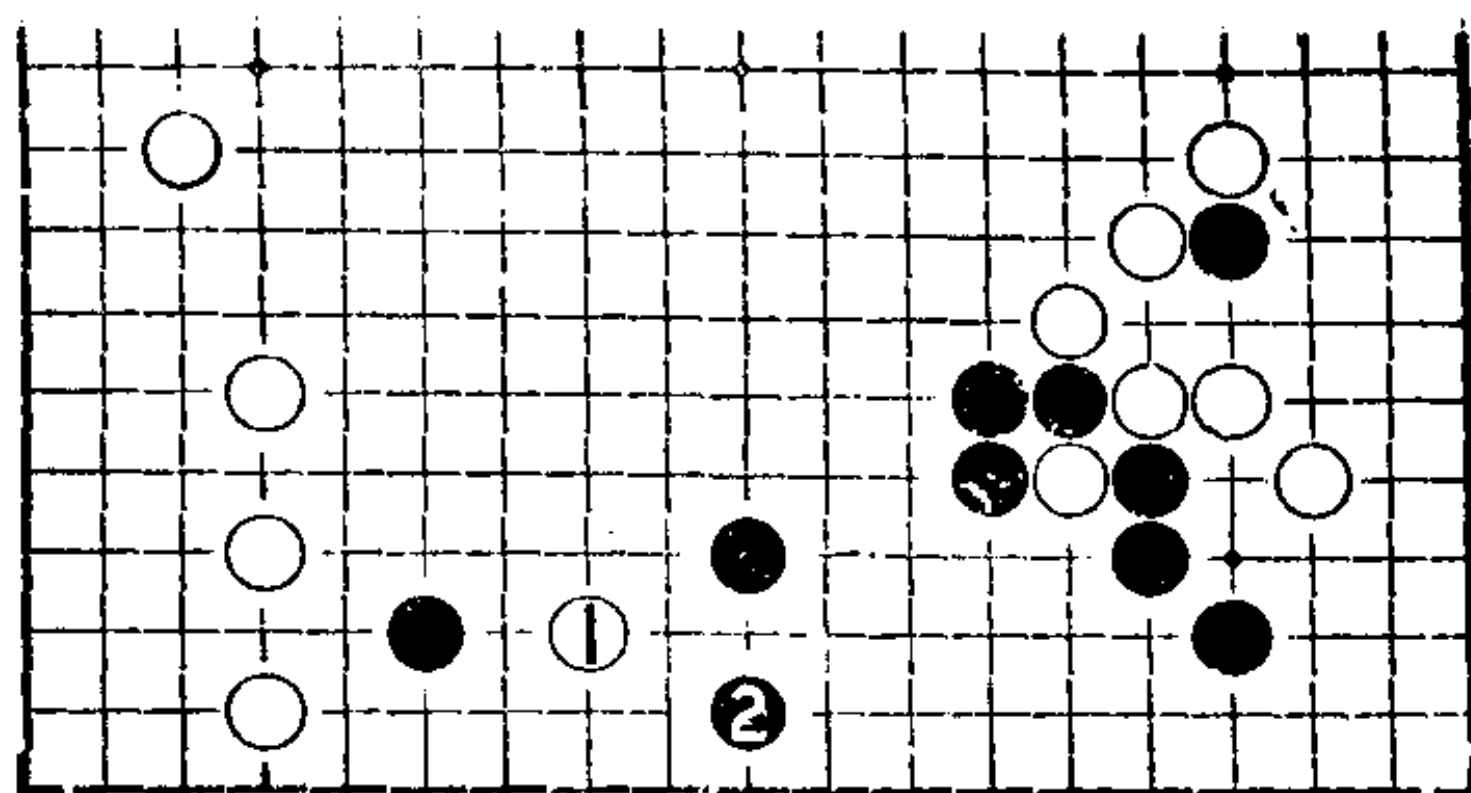
图二十六

黑 3 先抢占大场，保留活角的余味。

以上两例介绍的是试应手的打入，其特点是根据对方的动向而随机应变，因而预先没有固定的目的，如果说有的话，这个目的即是试应手。

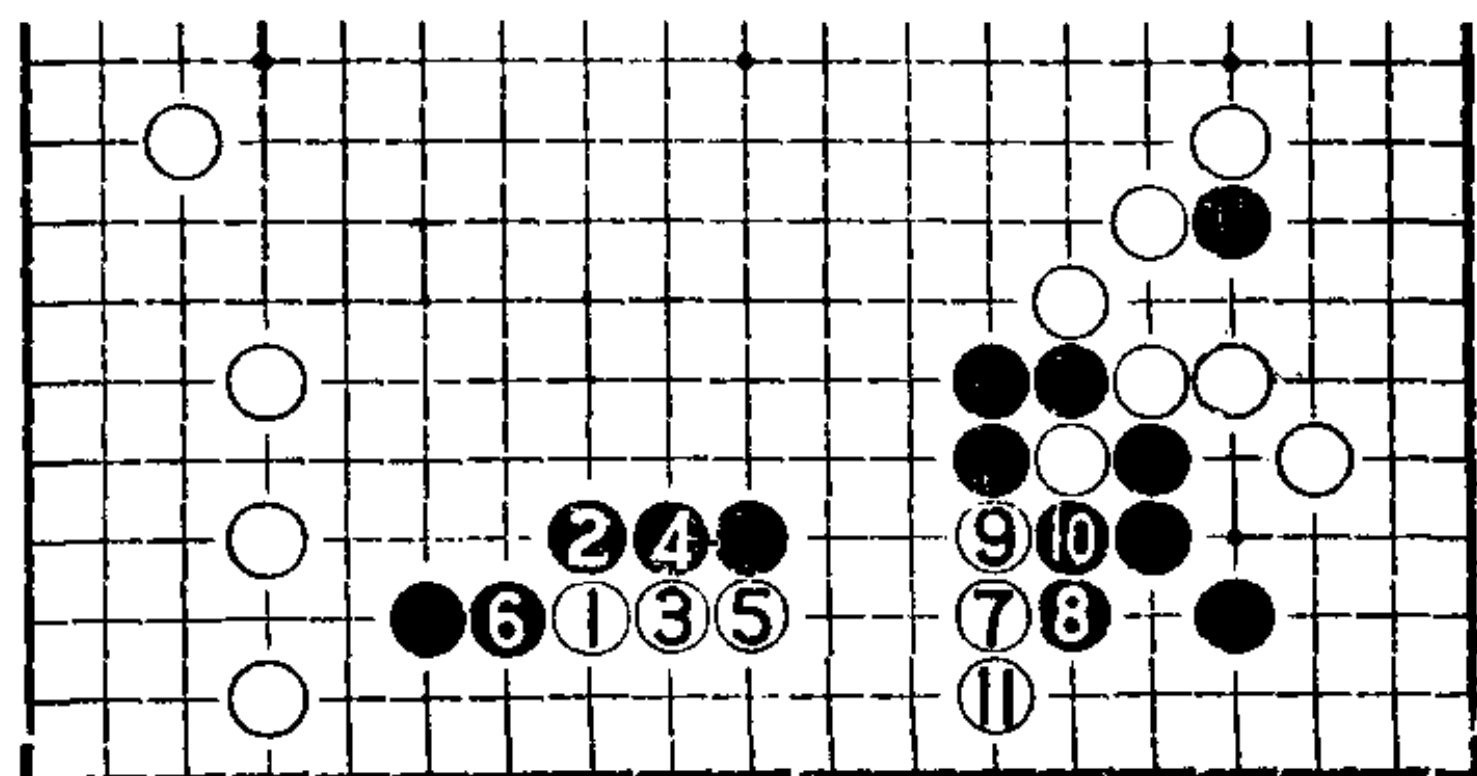
六、作为先手利的打入

图二十七：白1打入的主要目的并不是在下方开战，而只是想先手利一下，然后抢占他处大场。



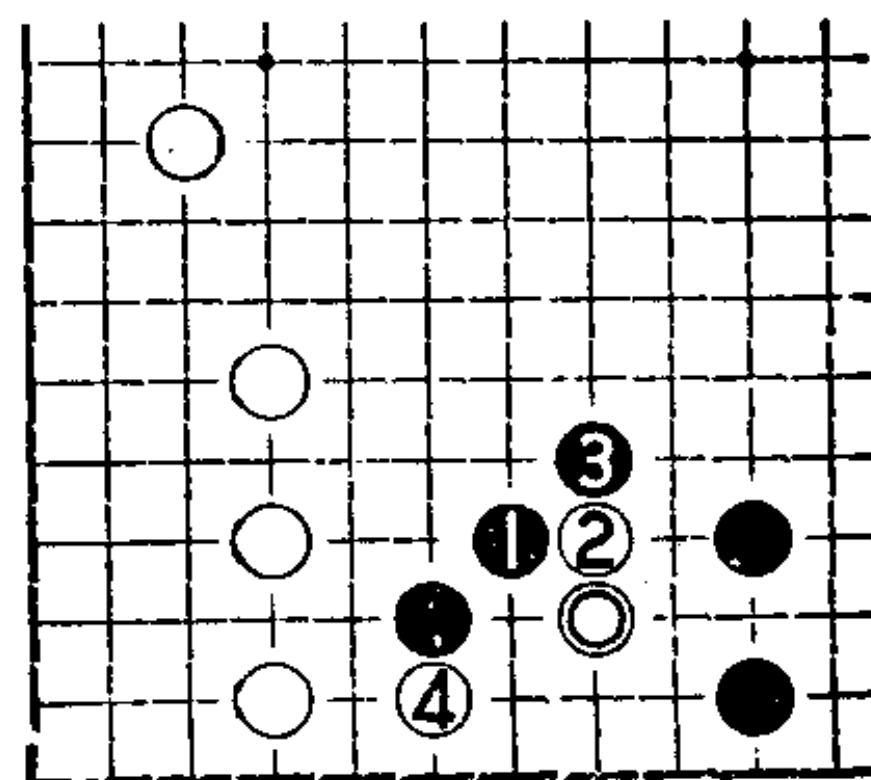
图二十七

图二十八：黑如不愿象前图那样老老实实应一手，在2位压与白纠缠，白3以下乘势进入黑空，至白11，黑苦心经营的大空，全部付诸东流。



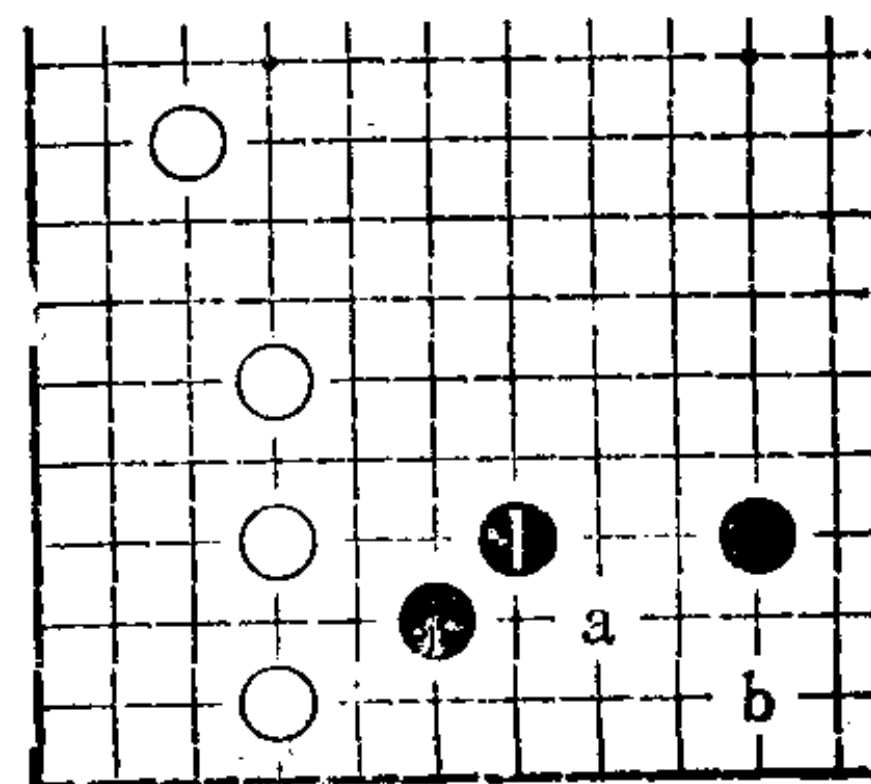
图二十八

图二十九：如图，白脱先后，黑仍吃不净白◎一子。黑1尖，企图封住白子，白2、4挺、托，即平安渡回。



图二十九

图三十：白如不先在a位与黑b交换一手，被黑1一步围成大空，甚为可惜。



图三十

本例介绍的是一种以先手利为目的打入。在这种场合，不打入是很可惜的，但打入后又不愿落后手被对方占到盘中的另外大场。因此打入只是作为先手利一下，然后立即脱身，抢占大场。

第二章 打入的时机

在对局中，打入不是目的，而只是一种战术手段，它必须服从全局。根据全局的需求来决定是否要进行打入，这就产生了一个打入的时机问题。

在对局过程中，遇到打入的良机，必须牢牢抓住，否则坐失良机，导致败局，后悔莫及。但这并不是说可以有打必入。如果不择时机，盲目打入，虽着法精练，也会事倍功半。

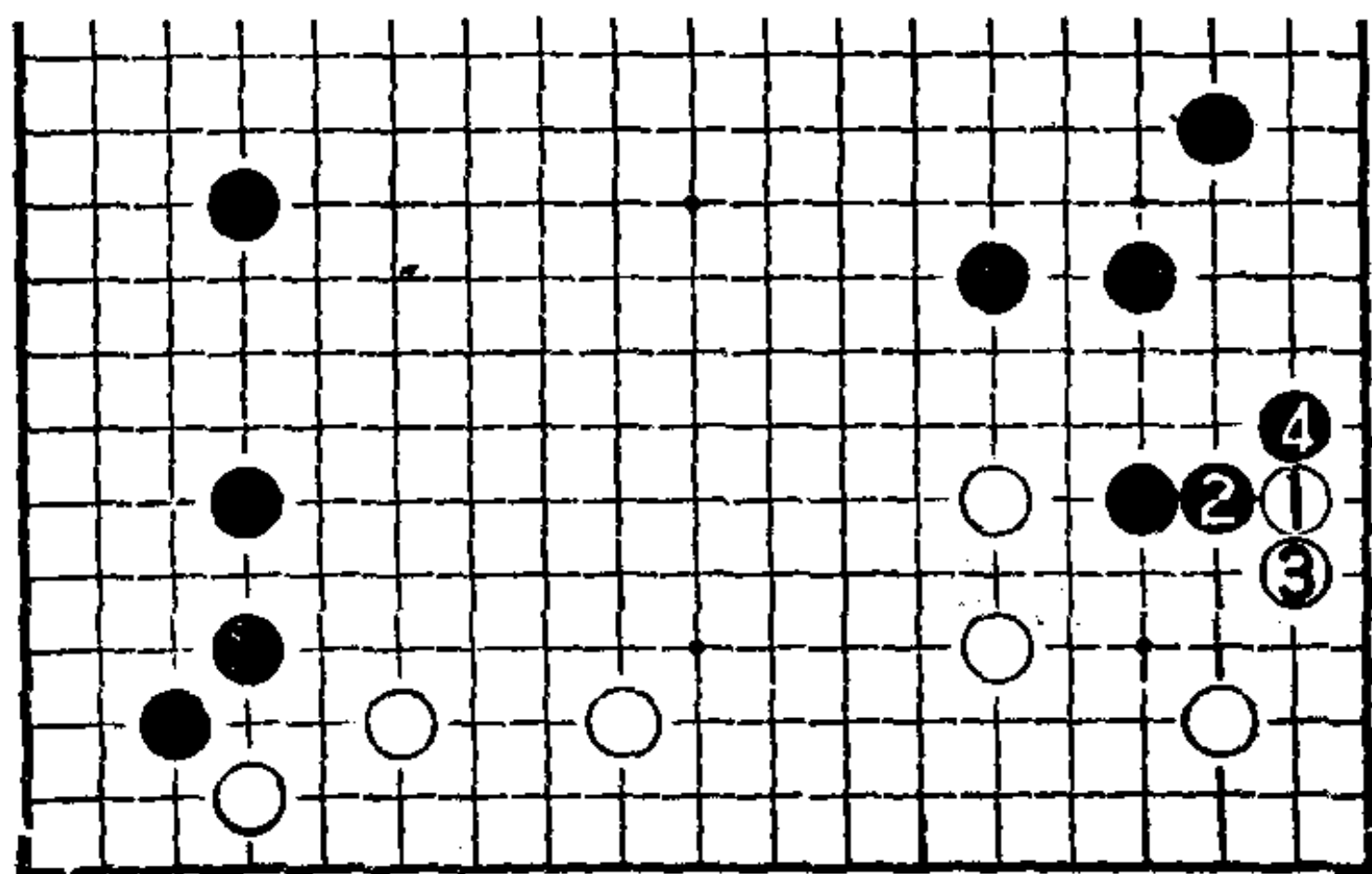
因此，要取得打入的成功，须通观全局，把握时机。发现打入对全局有利时，要当机立断，毫不手软；反之，则静待时机，见机而行。

第一型

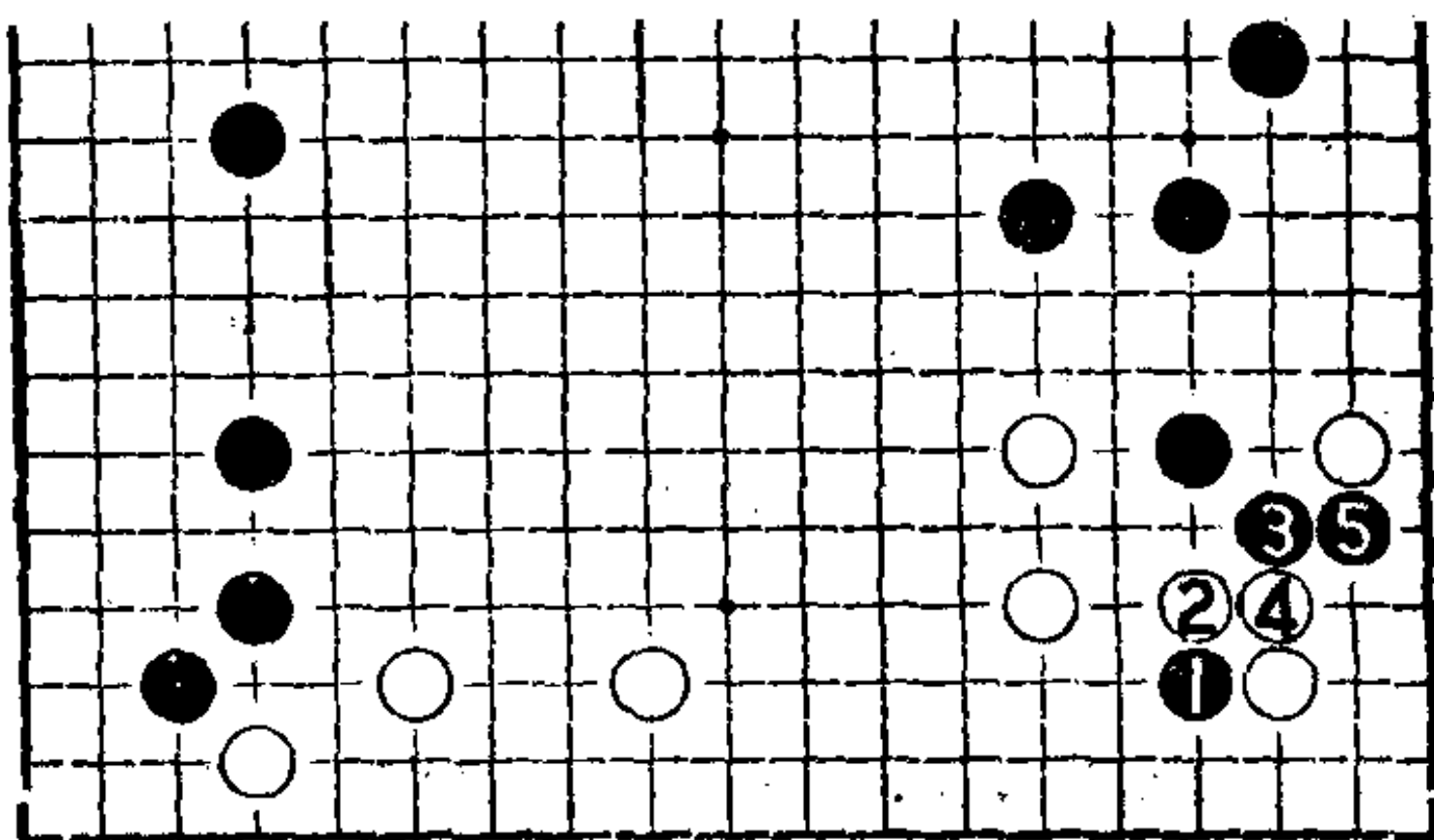
反击的时机

白1大飞侵入黑空，黑2、4如正面进行抵挡，则白先手达到了侵分的目的。

图一：黑置右边而不顾，在一位打入正是好时机。白2扳应，黑3尖是一子两用的好手。白4粘，黑5挡下，吃掉白侵入的这个子。可以说黑1作为反击的打入奏效了。

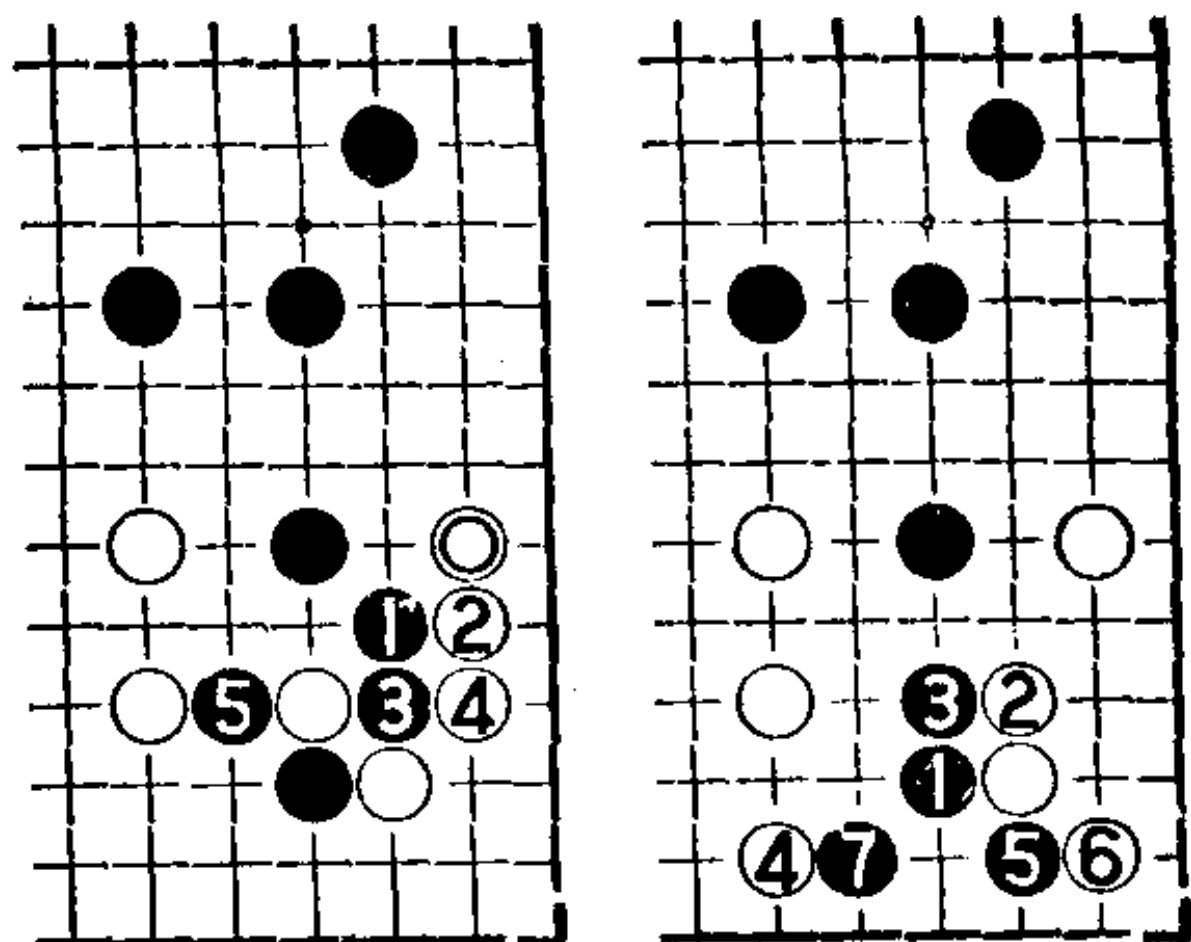


第一型



图一

图二：白如不愿◎一子被吃，在2位挡，以下黑3与白4交换后，再于5位打吃，至此，白空不攻自破。



图二

图三

图三：黑1时，白2稳健地长，黑3至7，同样顺当地打破了白边。

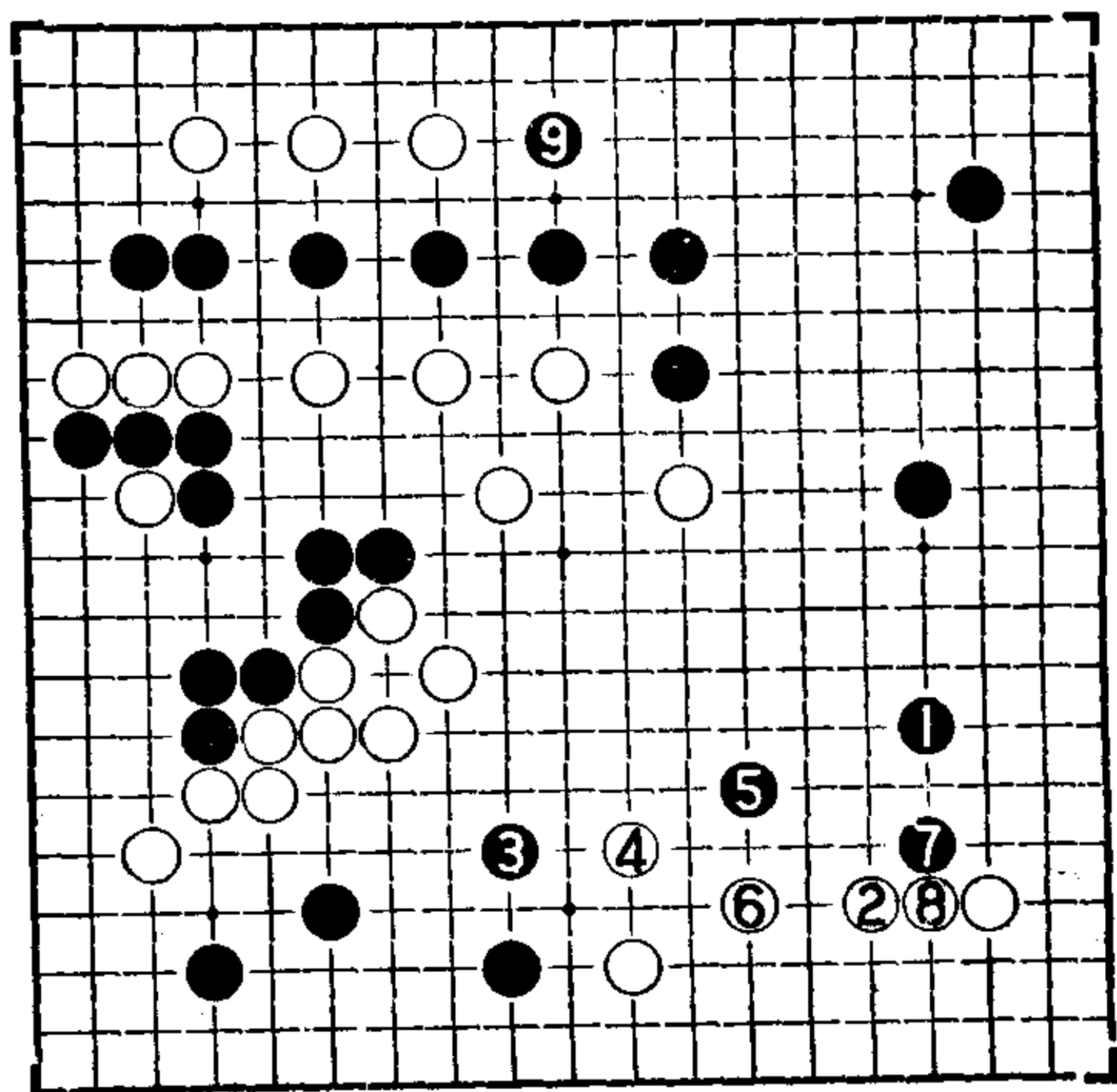
本型中，黑方出色地掌握了打入的时机，有效地对入侵白子进行反击，使白方得不偿失。

第二型

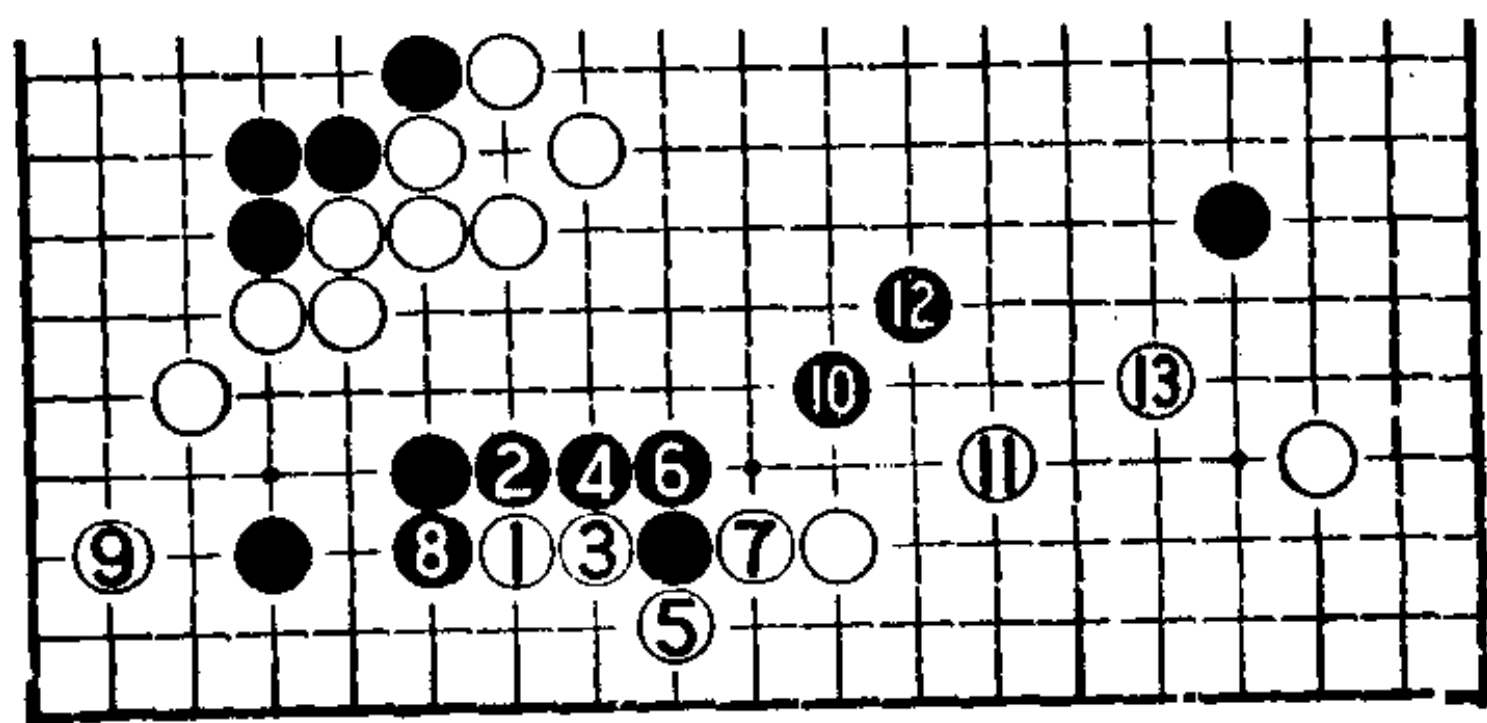
打入是最好的防御

黑1拆时，白2守角是消极的下法。黑3以下迅速地加强了自己的棋形，再抢占到9位的大场，终于在全局的实空上取得领先地位。

图一：白方改变上图消极防御的战术，及时捕住战机，在1位打入。黑2压，以下至白9止，黑根被挖除，只能外逃，而白却在攻逼黑棋的过程中，自然而然地围成了边空。



第二型



图一

图二：白1时，黑如2位挡，白3冲后，再5位立是除黑根的好手。白9飞进角，迫黑向外逃，乘势加固了下边。

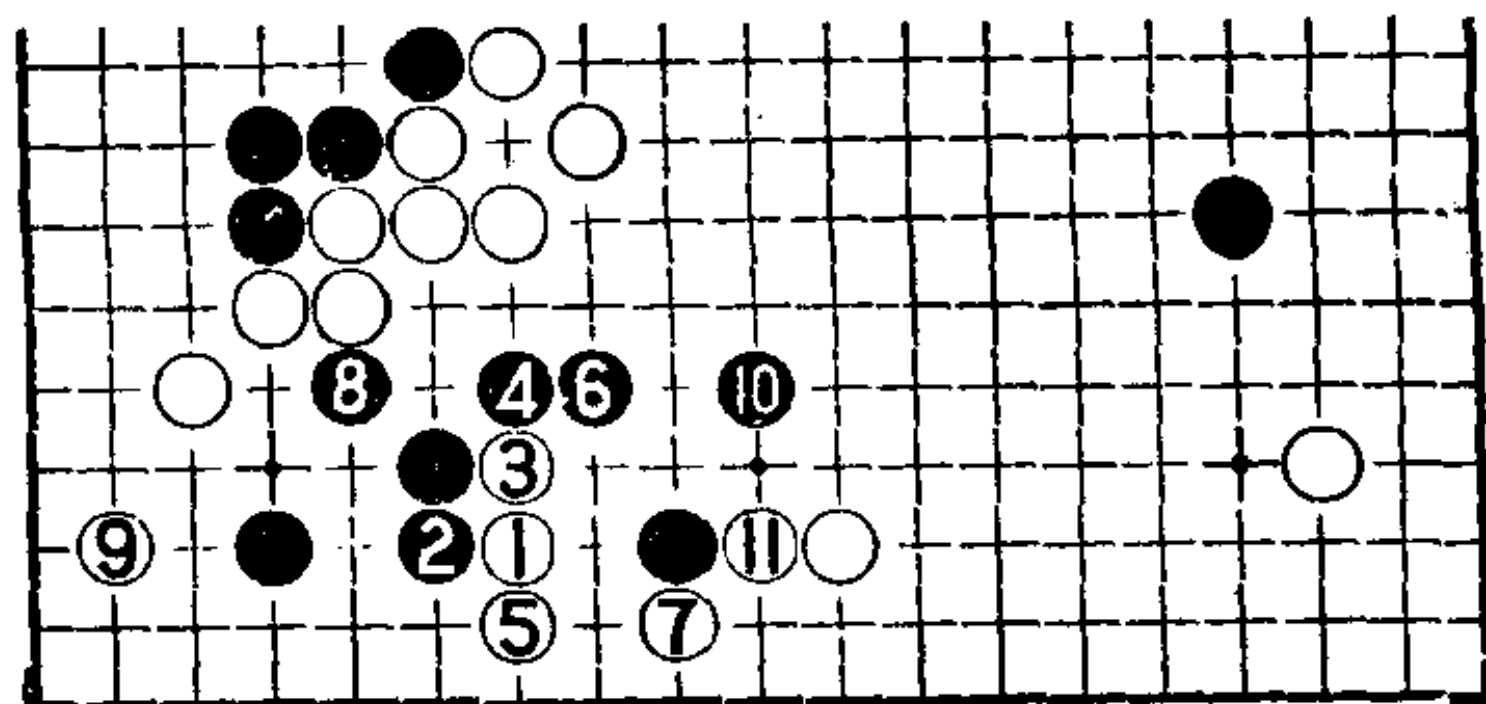


图 二

图三：黑2尖封白子是无理的下法。白3、5先手托退后，再于7、9位冲断黑棋，角上黑子反而被吃。

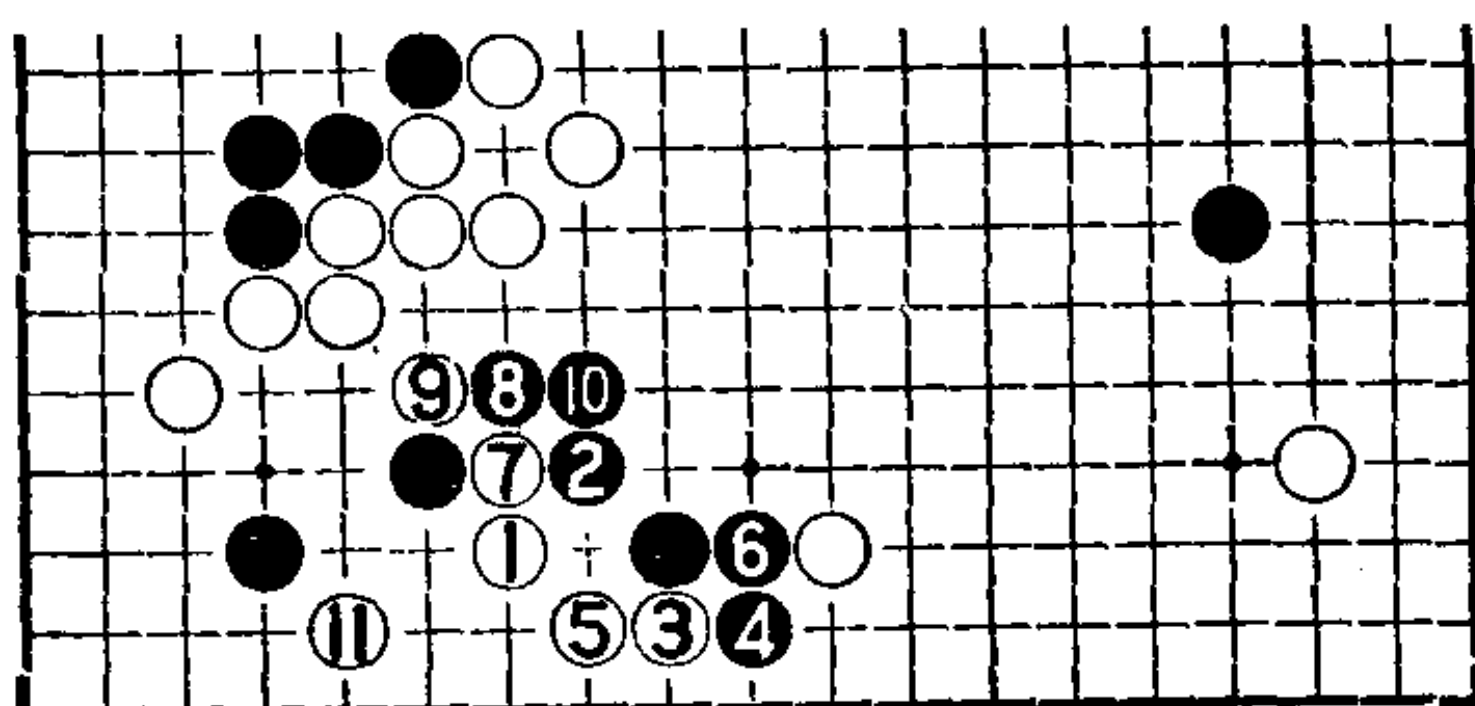


图 三

图四：白3托时，黑如4位扳，则白5断，以下至白15止，黑棋分崩离析。

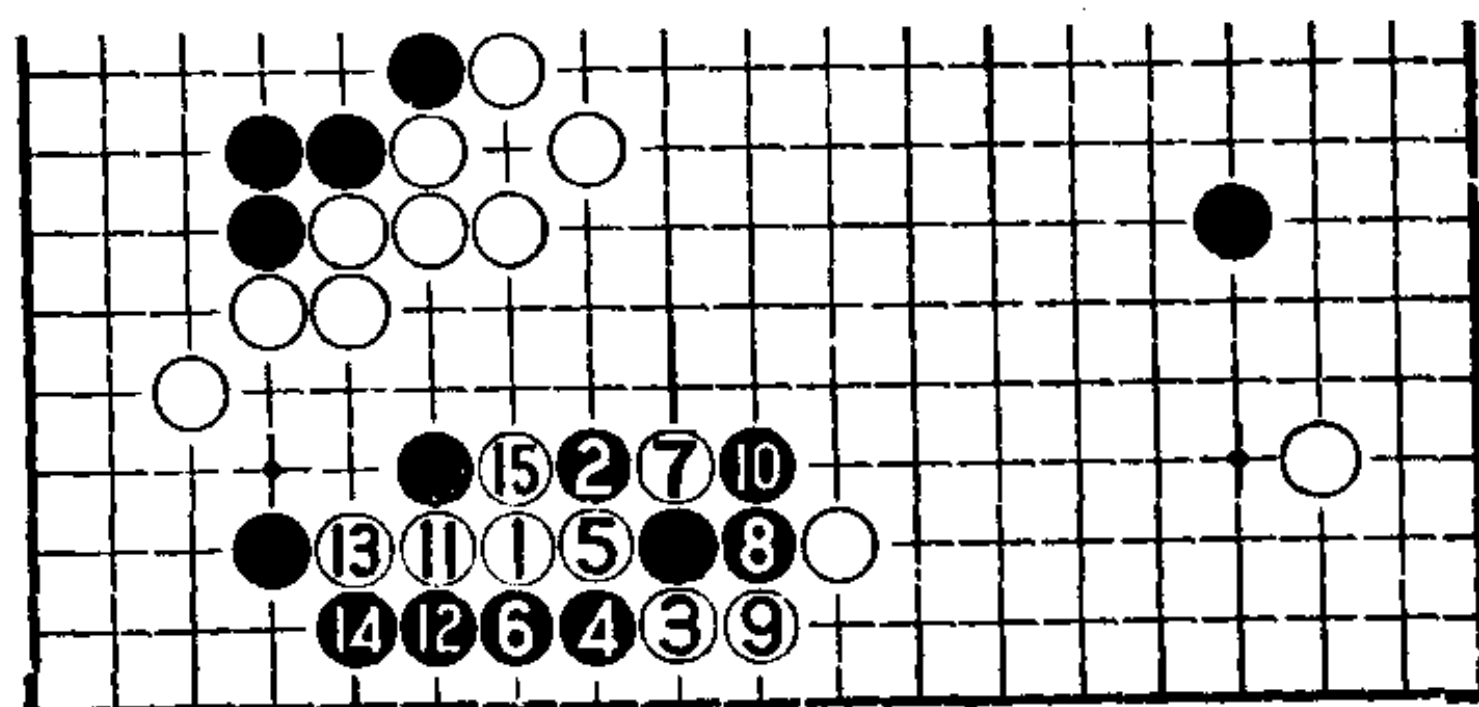


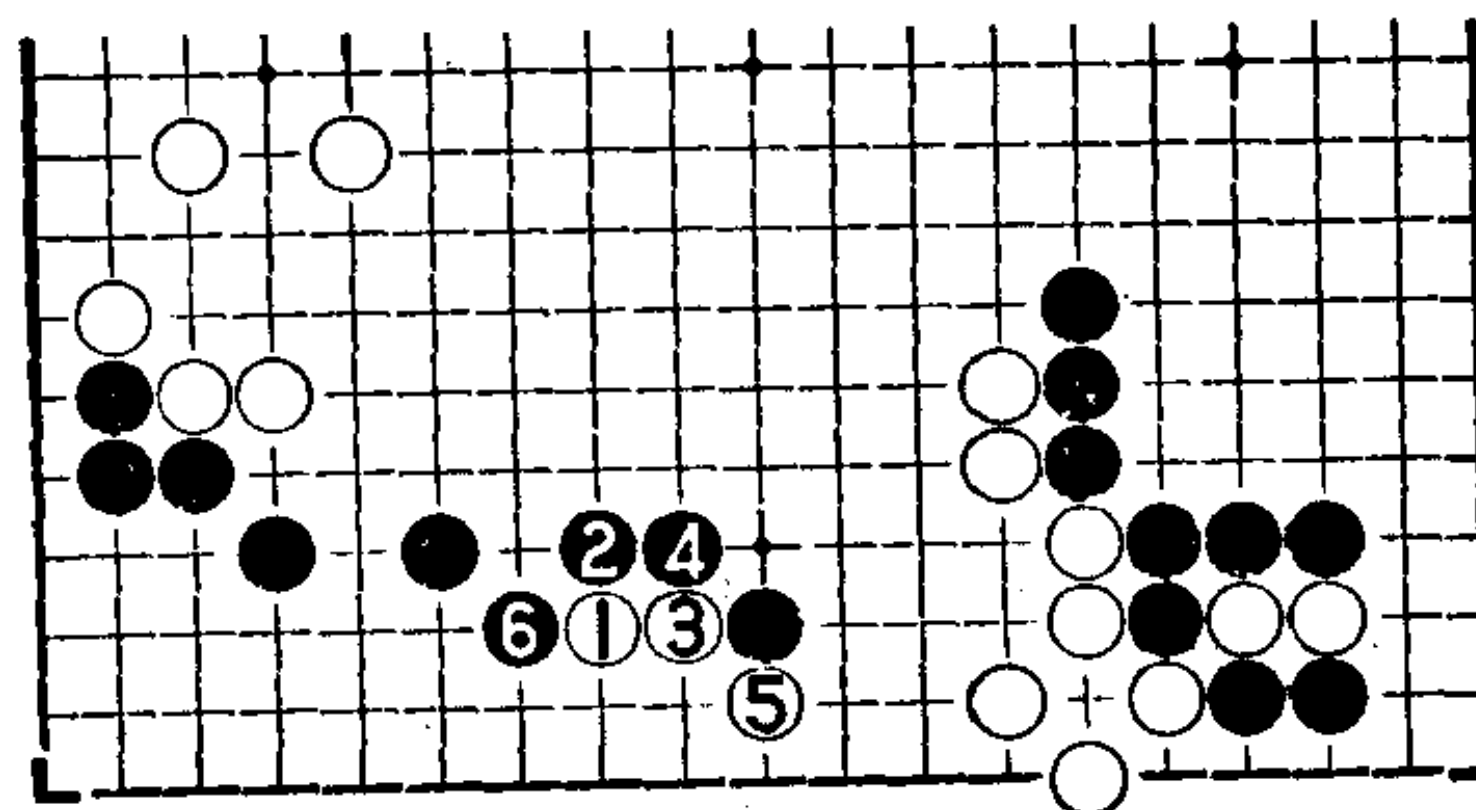
图 四

本型中，白方利用中腹势强的有利条件，以攻为守，抓住时机打入，最终高效率地守住了右下大空。

第三型

利用厚势打入获利

白以右边的厚势作背景打入黑空，作战条件非常有利。黑2以下，由于看到右边白势强盛，不敢恋战，只得放白渡过，至黑6的结果，白先手削减了黑空。



第三型

图一：白如果不愿意下成前图的结果，在3位挖也是一法，黑不敢用强，以下必然形成至黑10止的结果，白先手封住了黑棋，可以满足。白3时，黑如5位打，则白4、黑7、白a，黑不行。

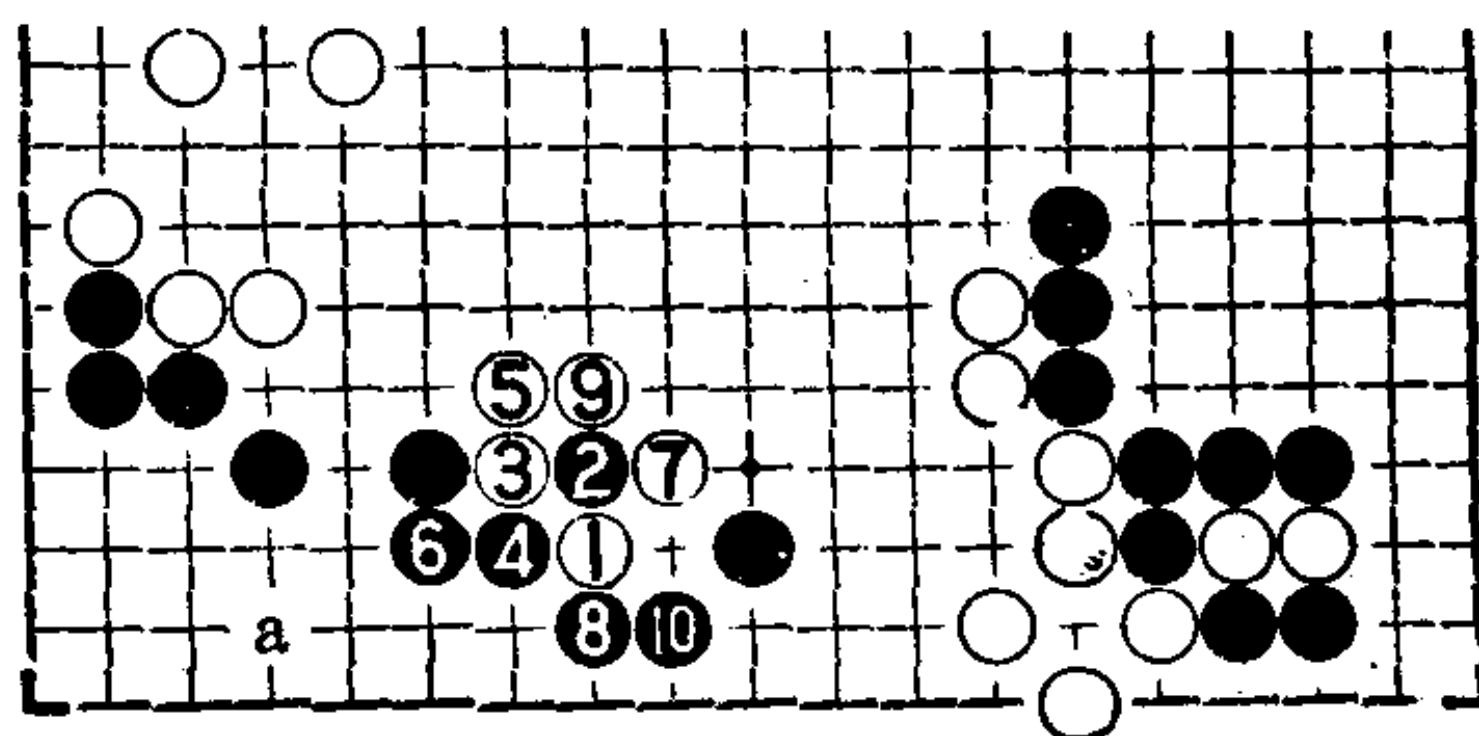


图 一

图二：黑1的尖在本场合是恶手，白2以下，很容易构成活形。白棋安定后，黑一无所获。

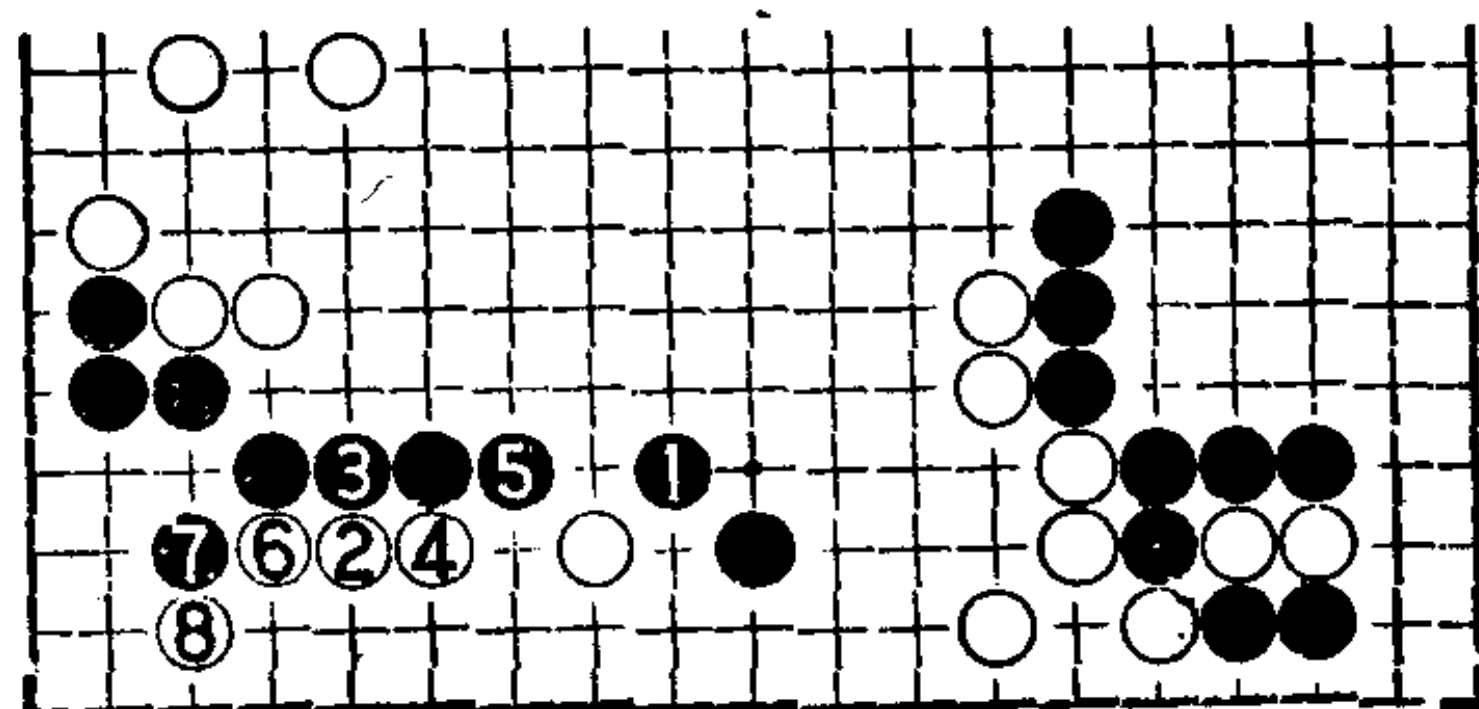


图 二

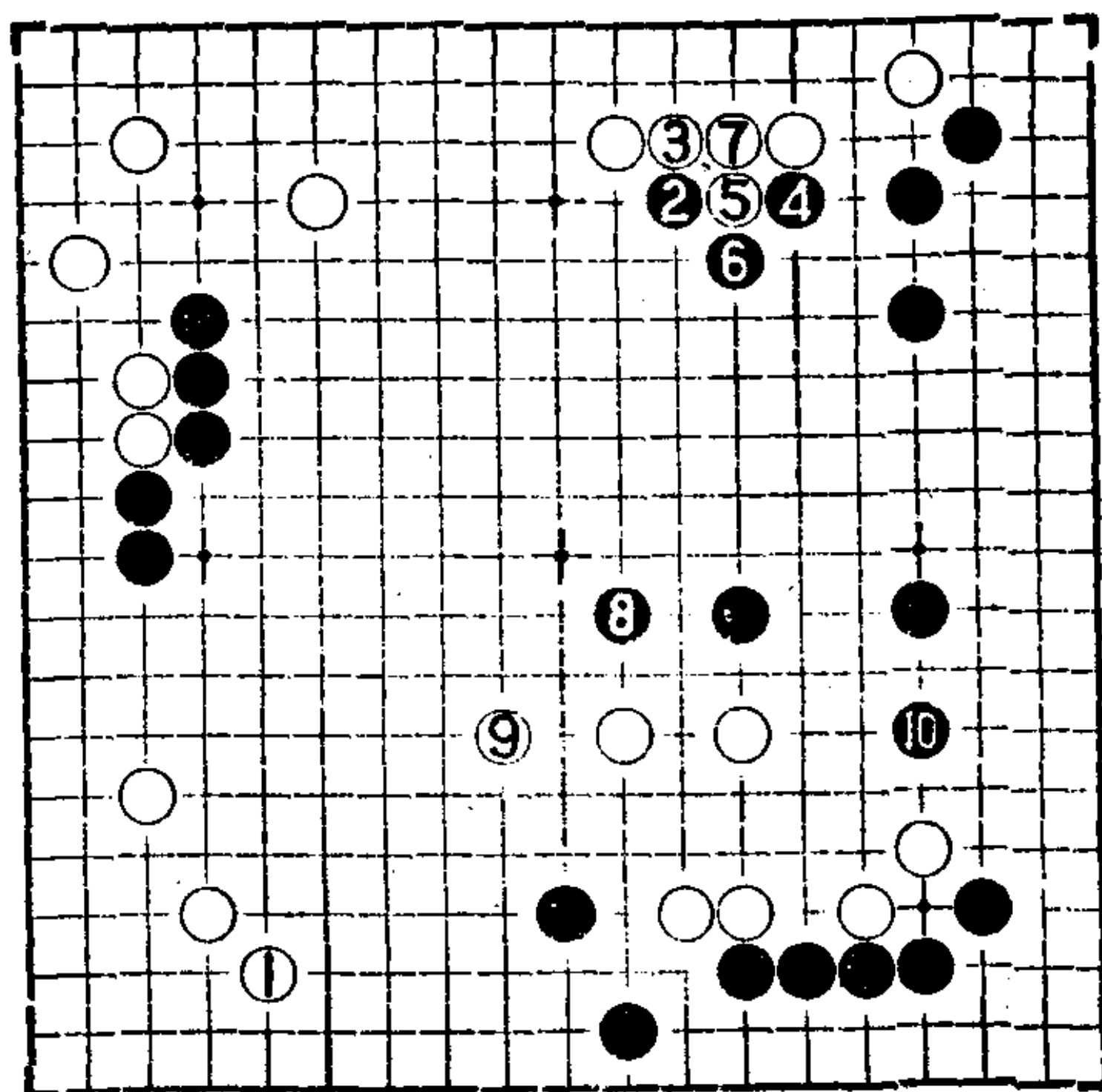
本型中，白方充分利用厚势有利于作战这个因素，用打入的手段在下边挑起纷争，伺机获利。

第四型

机不可失

白1守角是大场，但它却错过了一举打破右边黑阵的绝好时机。

黑2、4刺压是扩展阵势的常用手段。黑8、10又通过攻迫右下薄弱的白棋，加固自己的阵势。至此，黑势羽翼丰满，白再想进入，已绝非易事了。



第四型

图一：机不可失，时不再来。此时黑阵线尚未稳固，白1打入，正是良机。黑2以下，企图强攻白棋，被白于7位飞后，黑非但捕捉不到白棋，自己的棋反受所累。

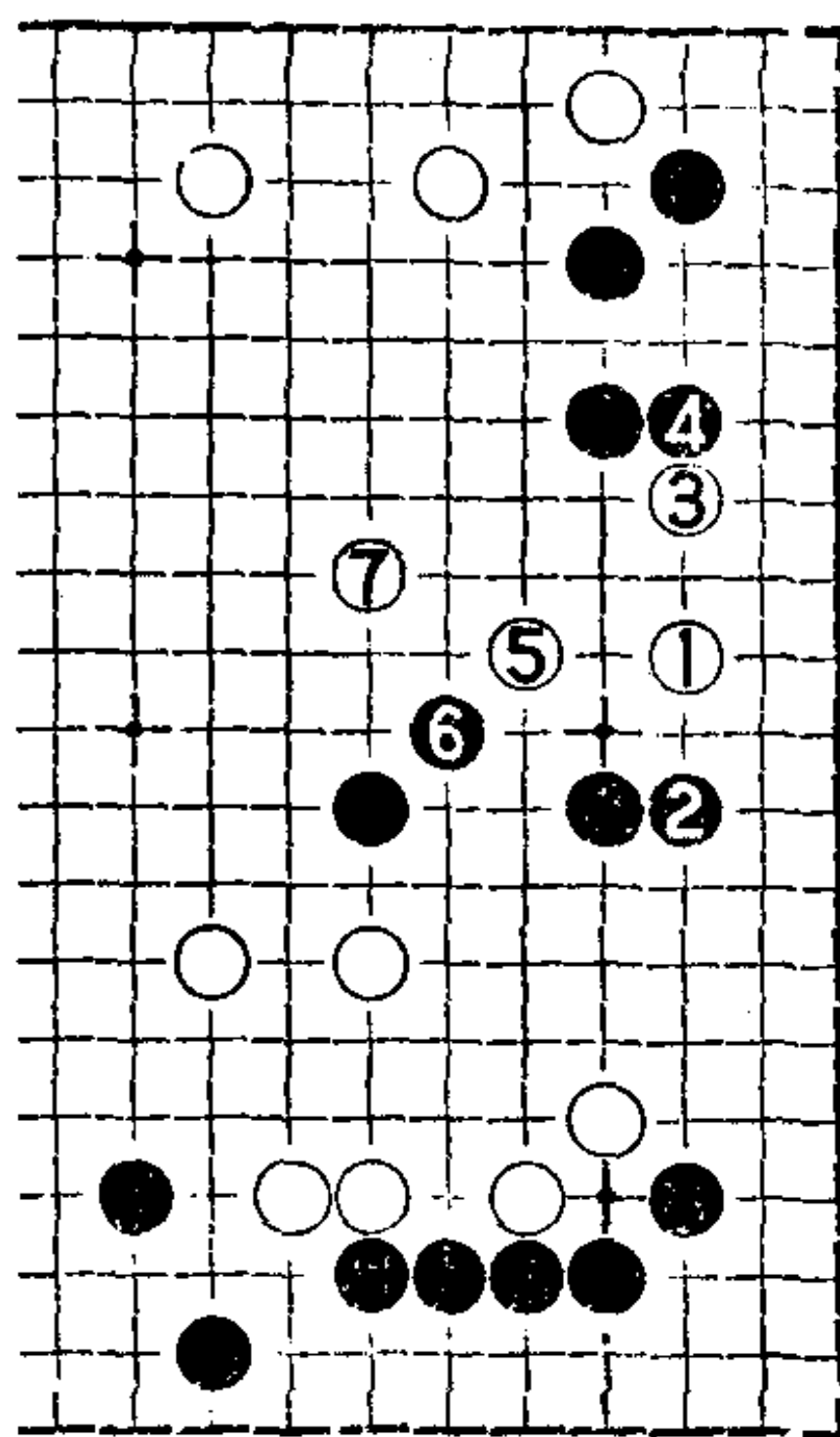


图 一

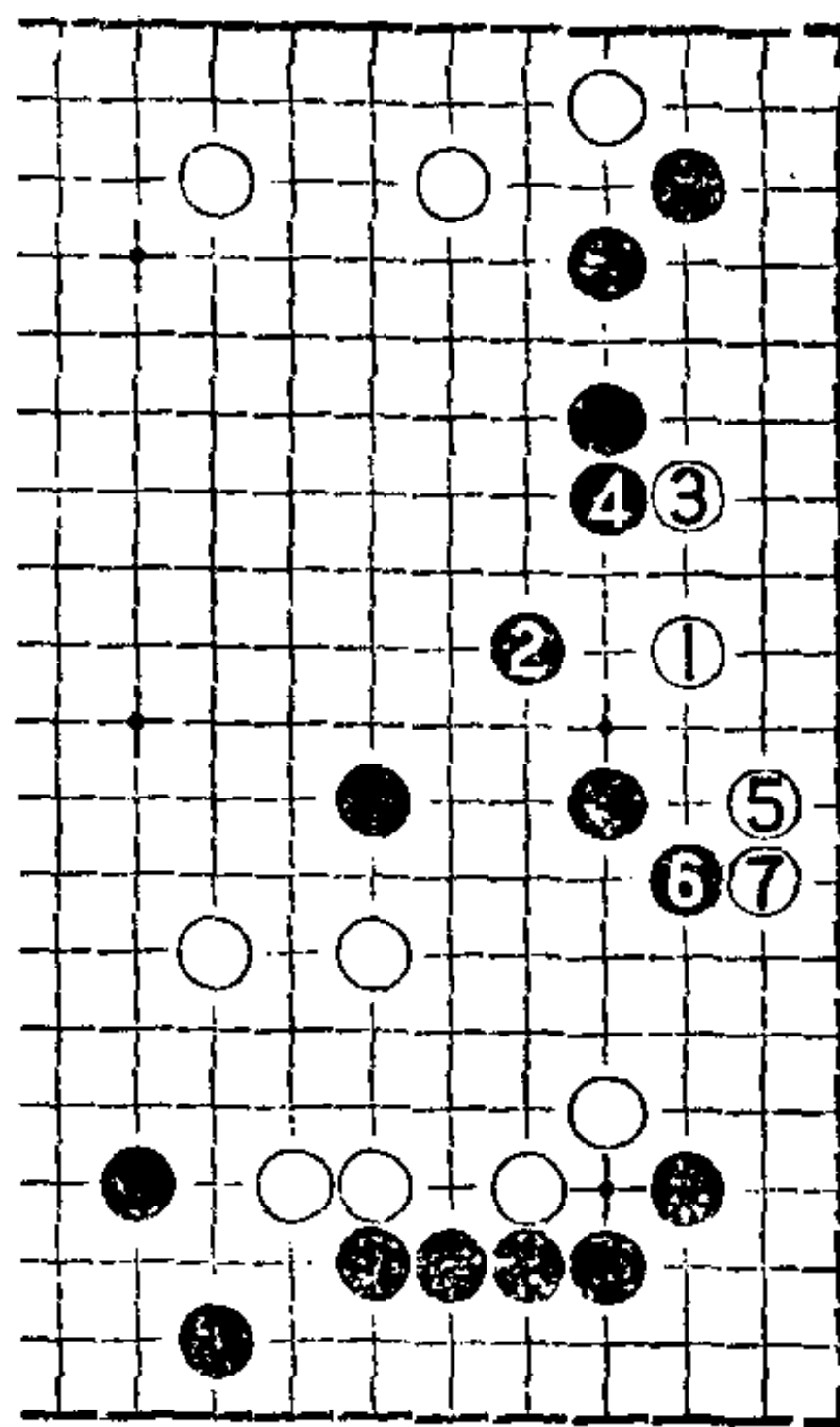


图 二

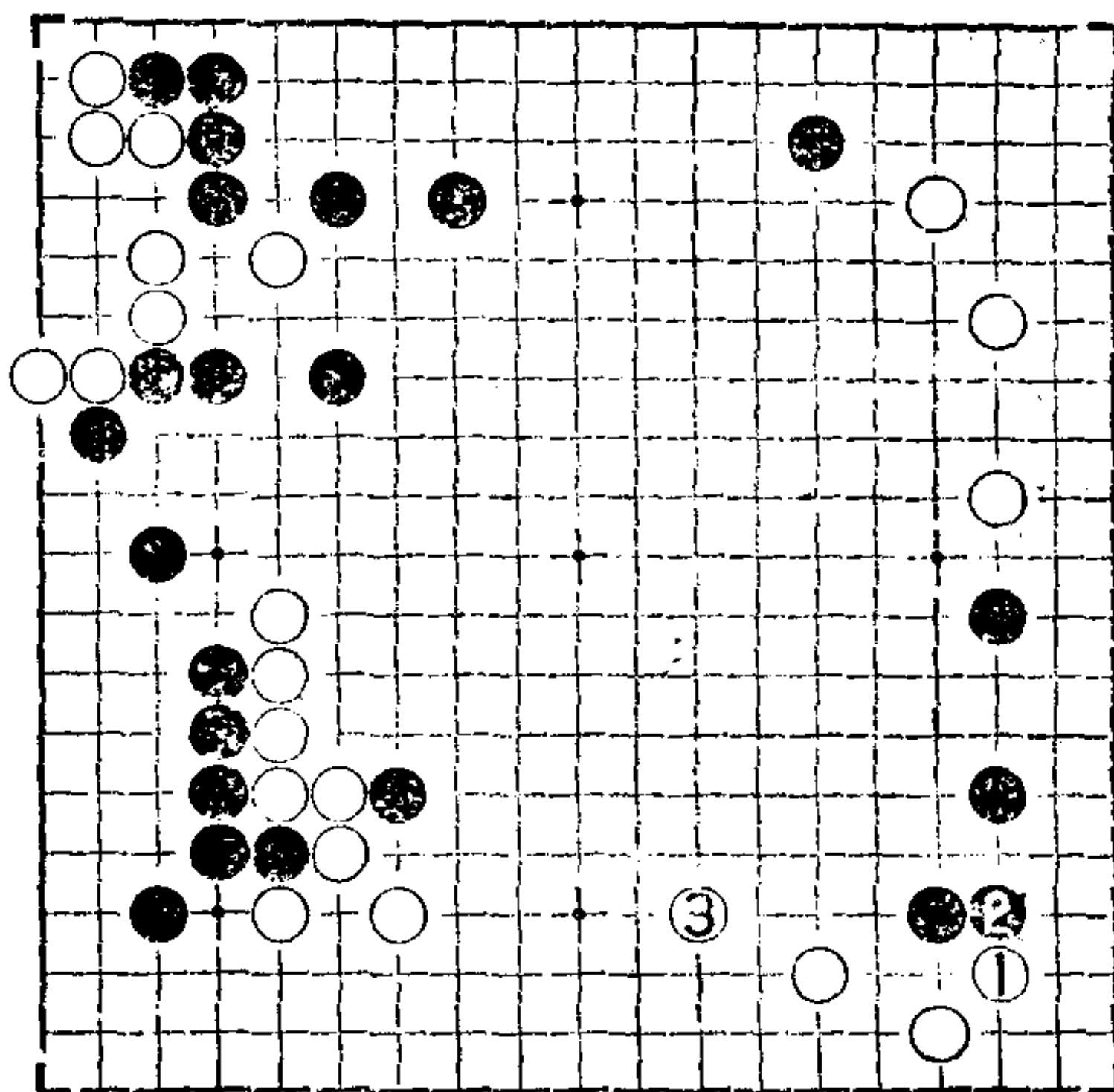
图二：白1时，黑2如采用飞封手法，则白3以下，简易地在黑阵内构活。这样，白在实空方面就领先了。

本型中，白棋充分掌握好打入时机，乘黑阵势尚未完全稳固之机，一举侵入，大获成功。

第五型

当机立断

白1尖，黑2跟着应是懦弱的下法。白3



第五型

飞，与右边厚势遥相呼应，形成大空。黑势显然落后。

图一：黑1当机立断，毅然打入，它的意图是想把白的大阵势扼杀在摇篮里。白2夹击时，黑3靠，再5、7封住白棋，采用的是以攻为守的战术。白8扳出反击，黑11后，由于白子也受牵制，黑得以从容逃脱。

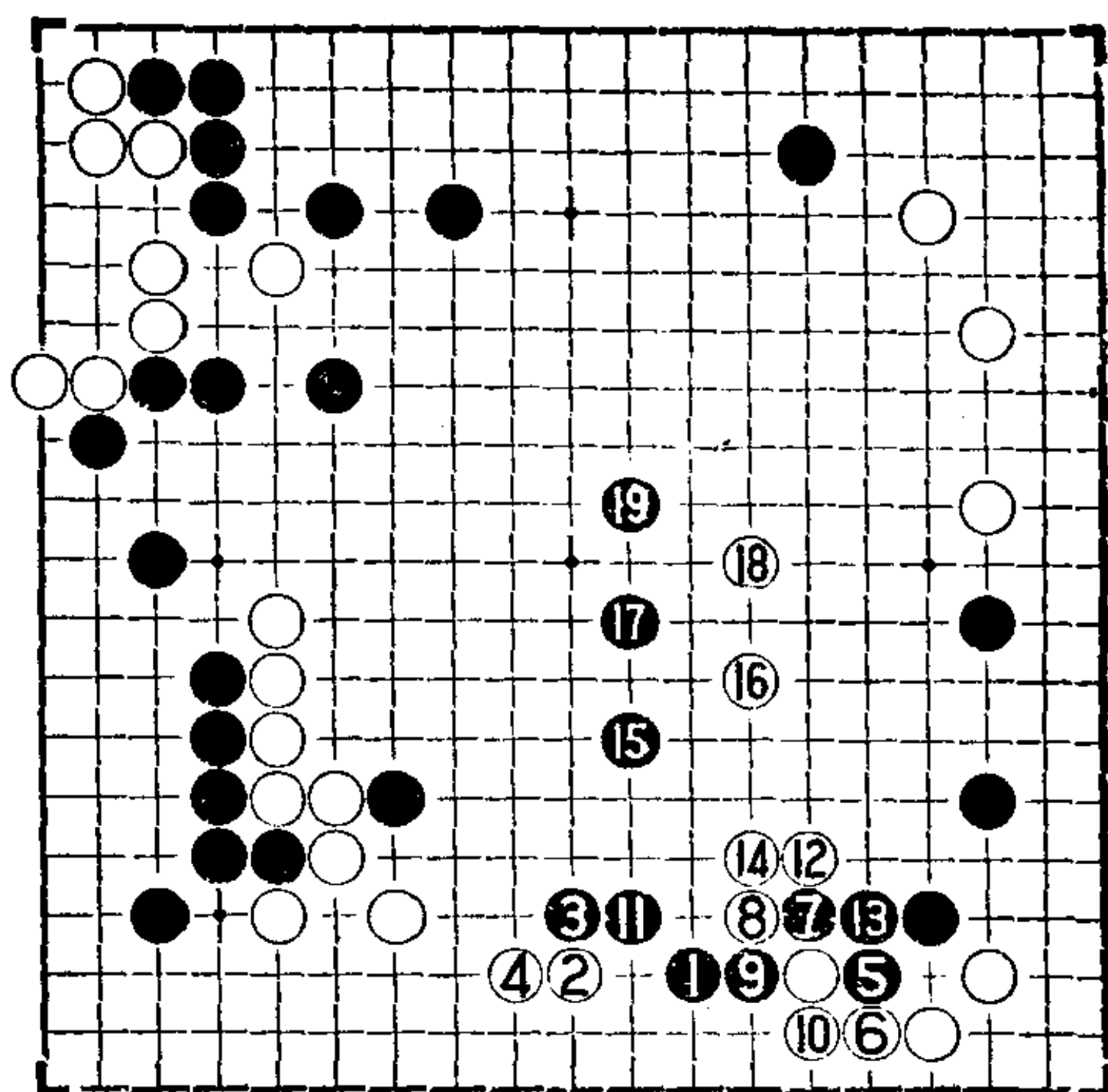


图 一

图二：黑1时，白为了防止前图黑5的手段，在2位跳出。黑3以下逐步加固自己的棋形，至9止，基本上获得了安定。

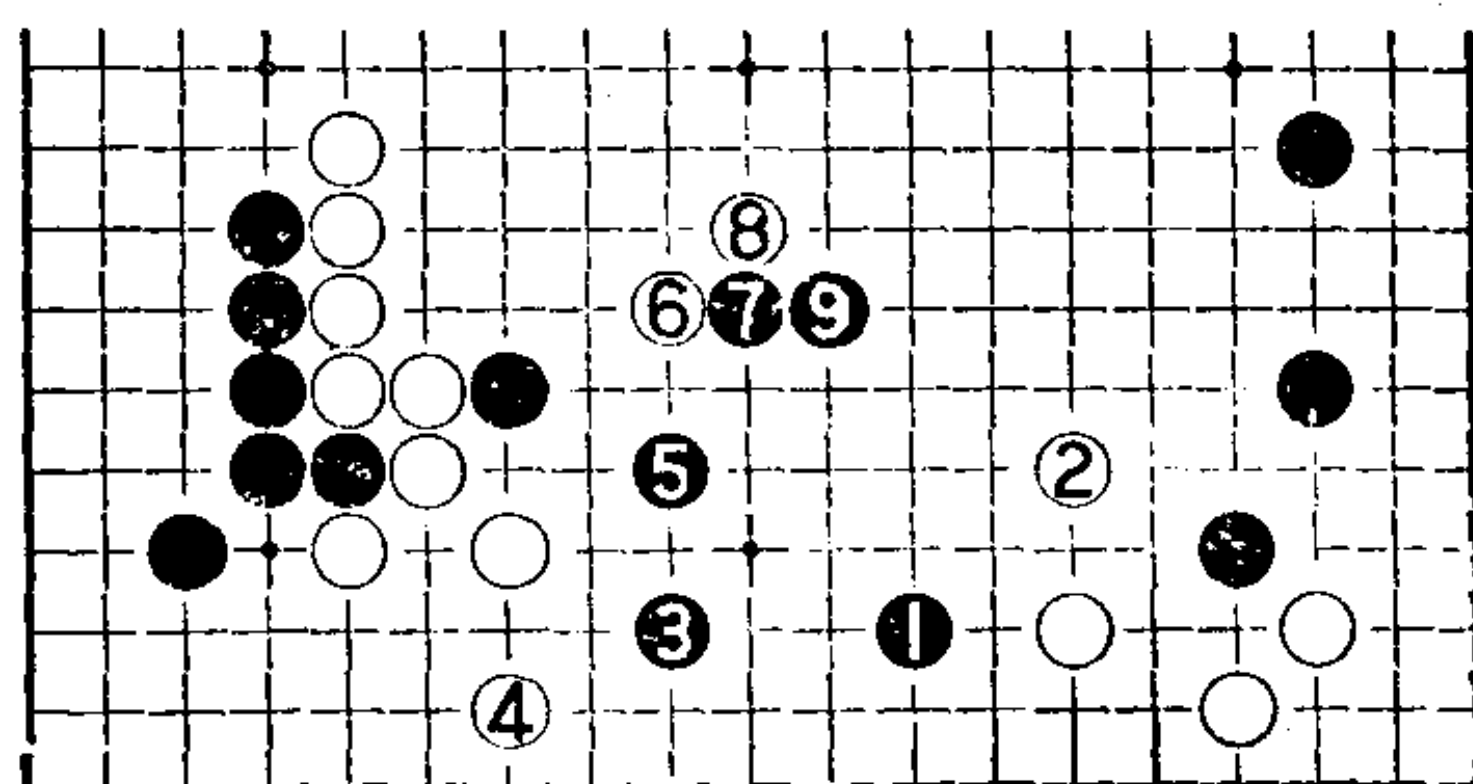


图 二

图三：黑3时，白如4位阻止黑棋向中腹脱出，则黑5以下就地生根。以下至黑11止，黑方能在白阵中舒适地活一块棋，终归是成功的吧。

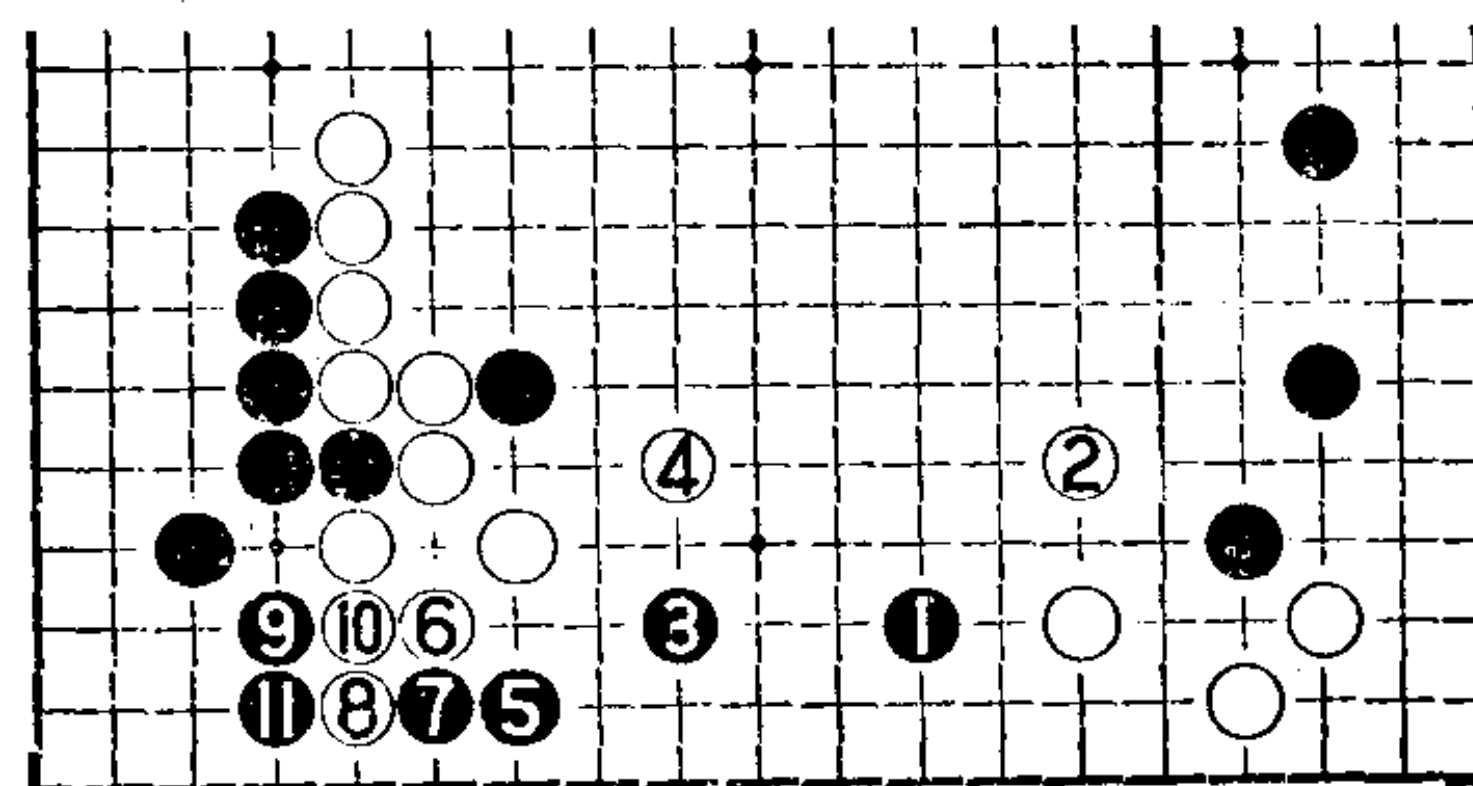


图 三

本型中，左下白势雄厚，但右下子力尚少，黑趁此机会，果断打入，使白阵势尚未形成，就遭到了彻底的破坏。

第六型

厚势的威力

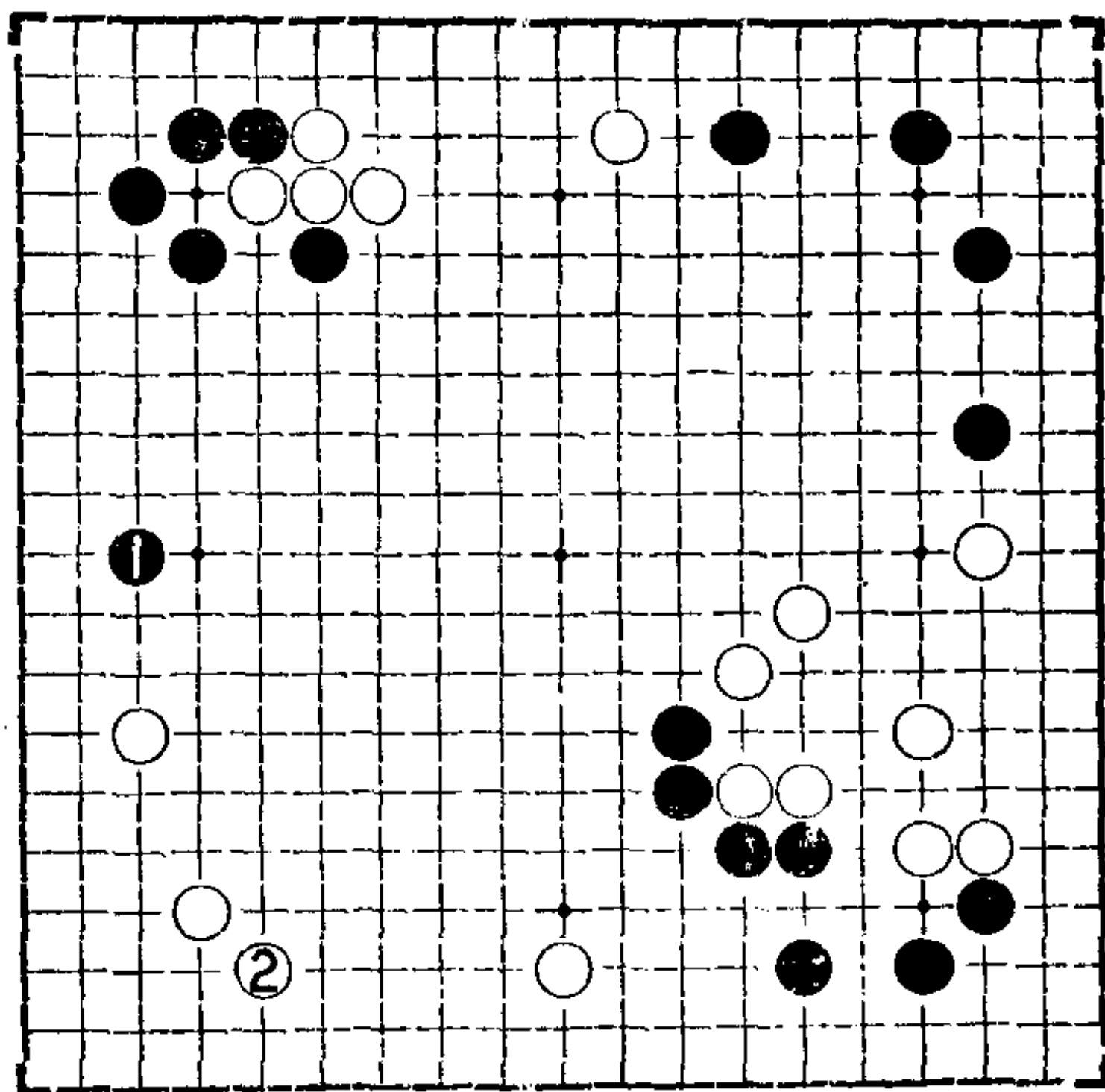
本型是实战中出现的局面。黑1和白2互占大场看似正着，实际黑方形势已落后，那么是哪儿出的问题呢？

图一：黑方没能利用右下方的厚势，是导致形势不佳的根源。黑方应抓住时机在1位打入，白2如守角，黑3跳出，仅两手棋，白⊙一子已处于黑的罗网之中，可见黑厚势的威力之大。

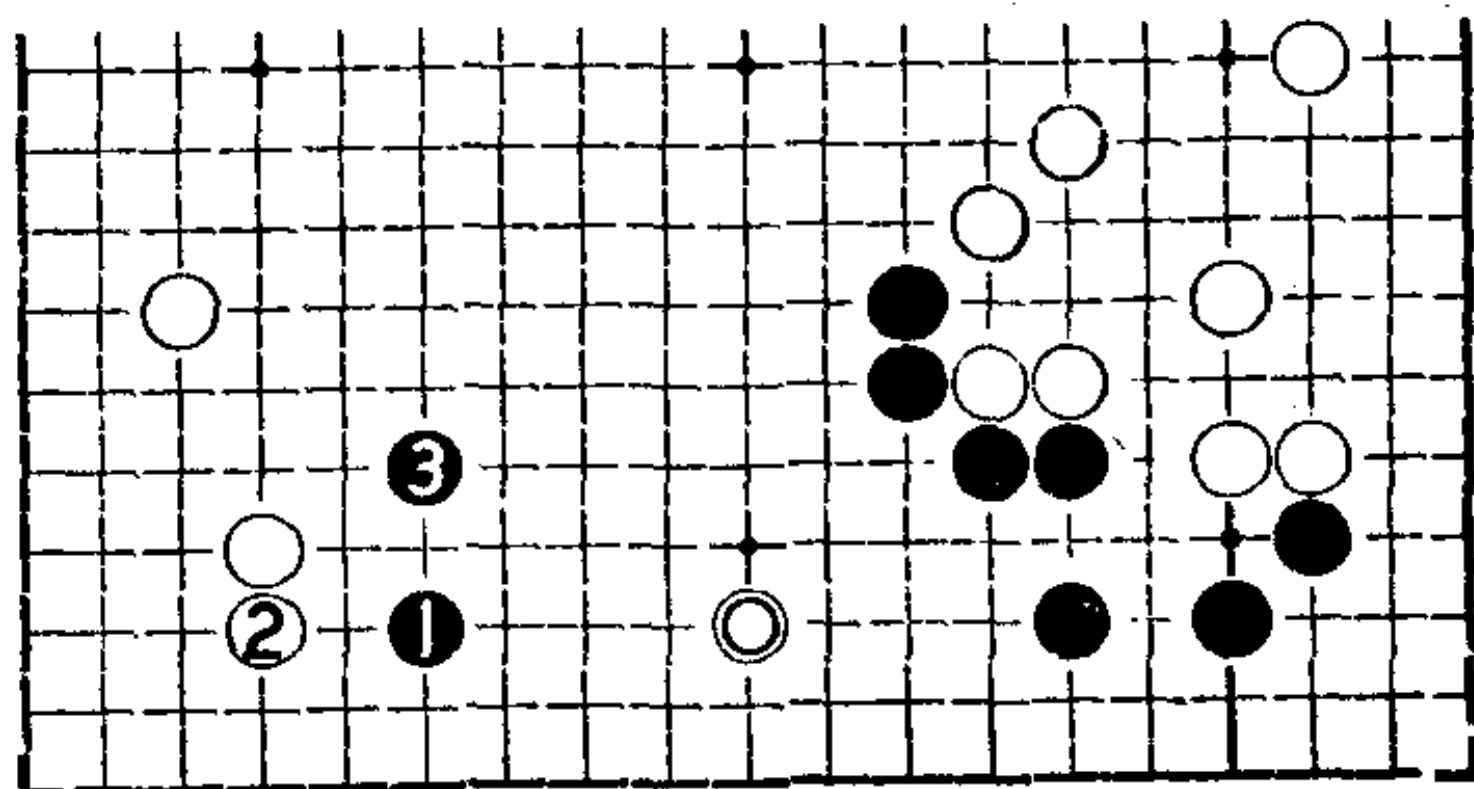
图二：黑1打入时，白2采用“倒垂莲”手法，企图以攻为守。黑3、5冲断必然，至黑11靠出后，下边白棋仍处于黑厚势的威力之下，白方前途艰难。

本型局面黑胜负的关键，在于及时利用厚势的威力，进行打入。

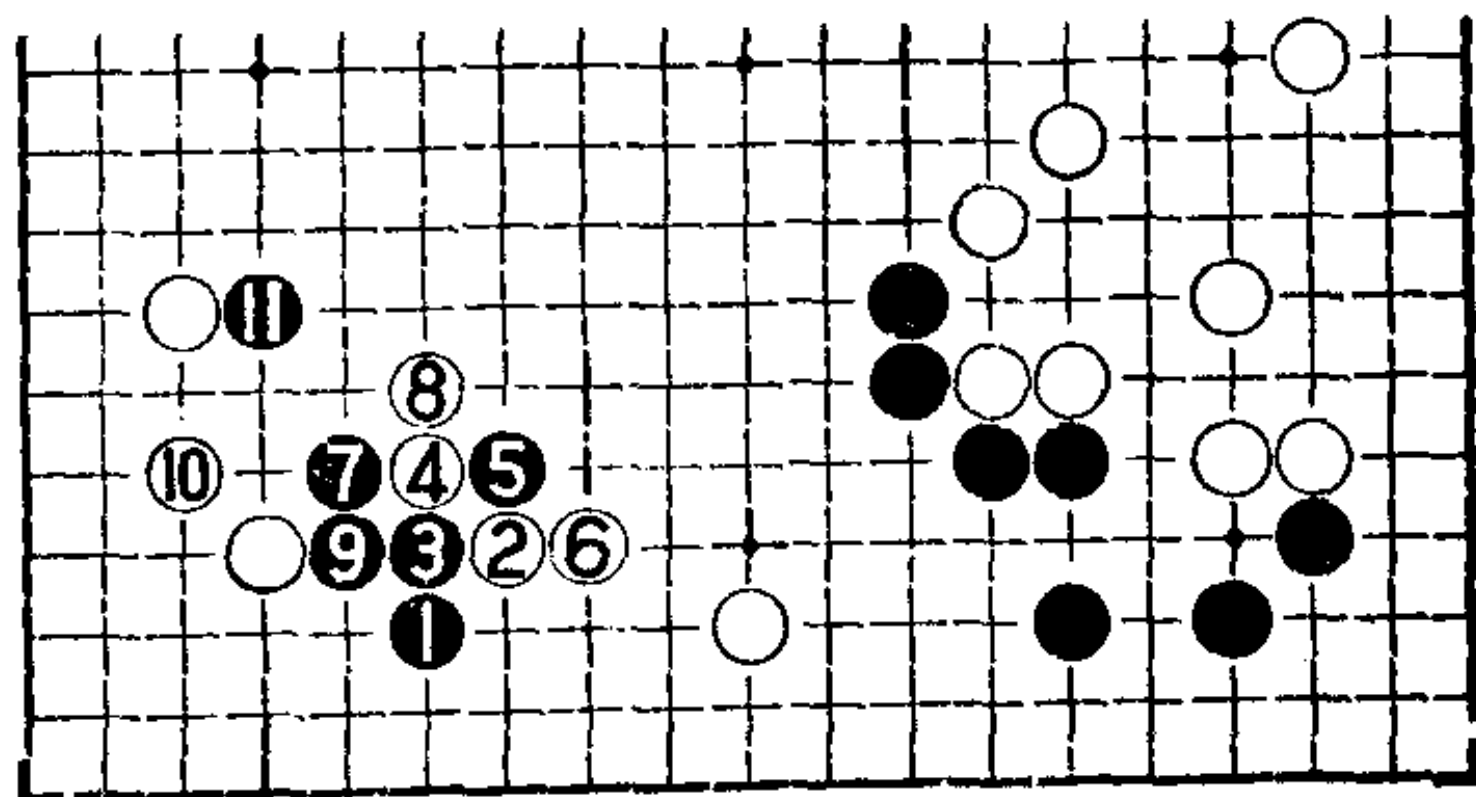
后两图中，黑及时打入，夺得局面的主动权。



第六型



图一



图二

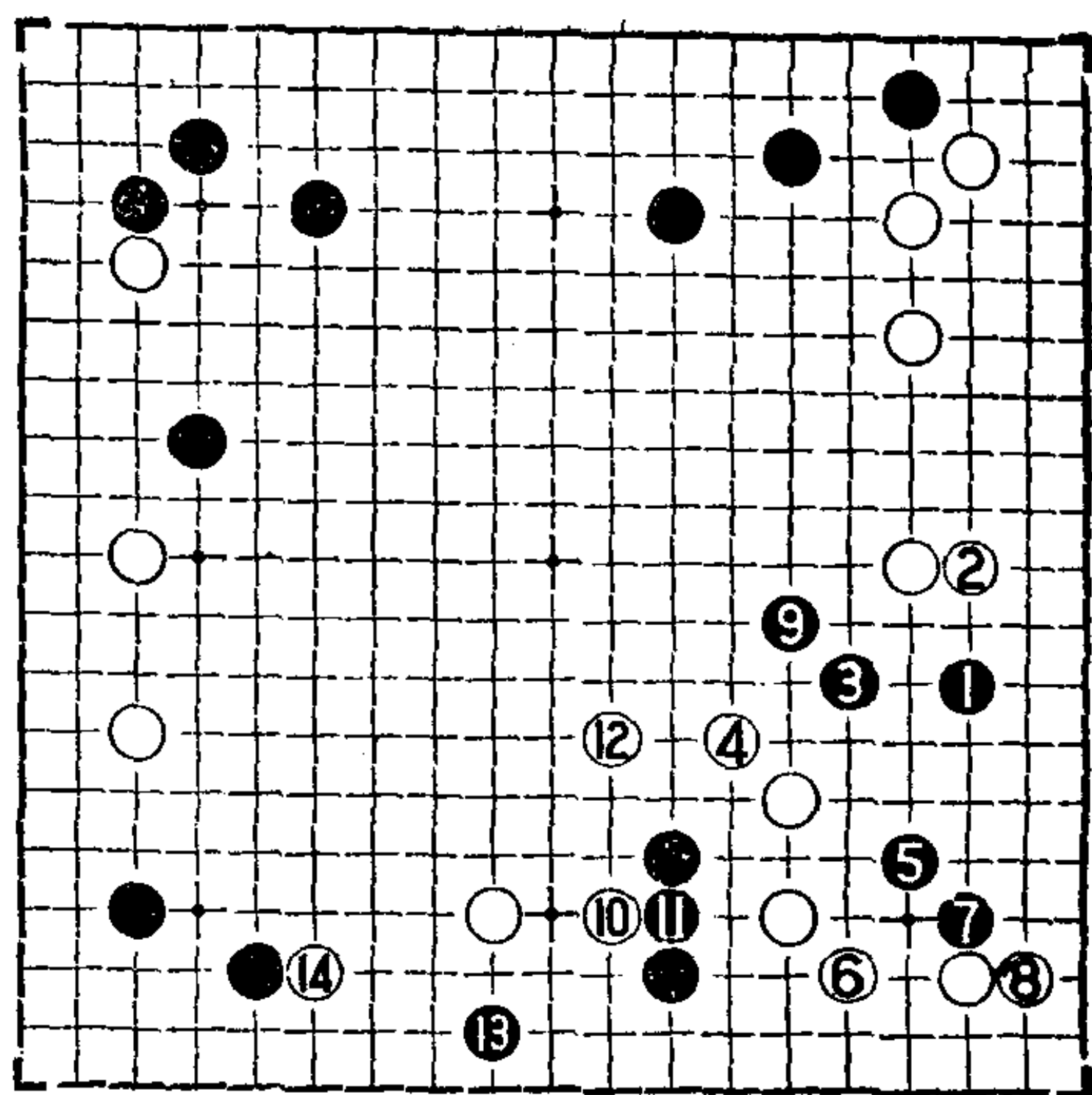
第七型

力不从心

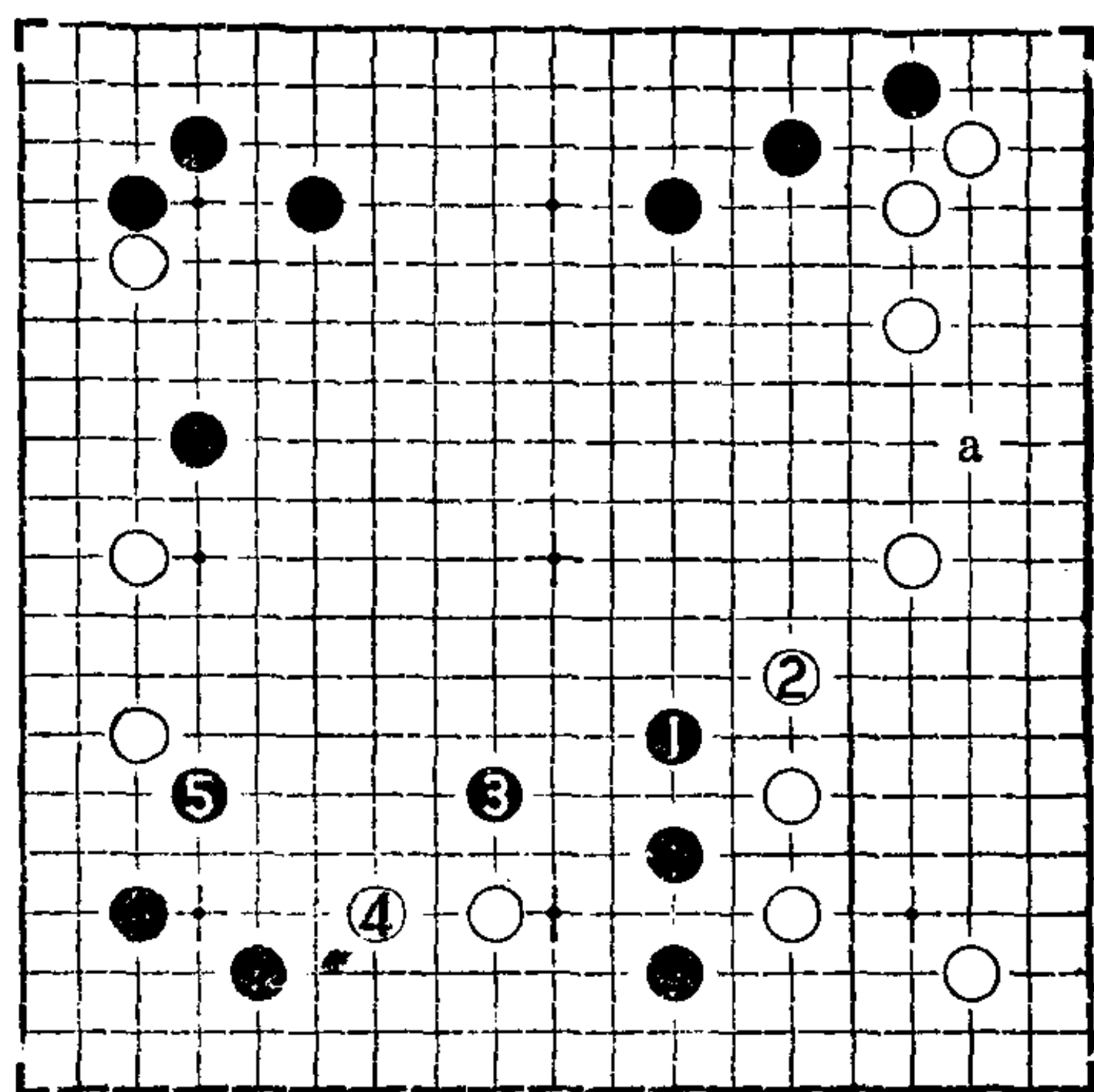
这是1982年升段赛中两位五段棋手的实战对局。当时黑方看到右边白阵声势浩大，因此急于在1位打入。但由于下边两个黑子还很薄弱，黑的打入显得无力。白2以下，利用黑的这一弱点，巧妙地进行缠绕攻击，至白14止，黑处处受攻，打入显然失败了。

图一：黑1跳，先加强下方黑棋，是冷静的好手。被白2补强了下边，虽有些痛惜，但黑占到3位镇的攻守要点，立即夺得了下边作战的主动权，从全局衡量，黑仍是有利的。对于右边白空，黑以后还可a位打入。

本型中，黑想破坏白成大空的心情是可以理解的，但由于条件并不成熟，操之过急，结果力不从心，遭到失败。由此可以联想到，掌握好打入的时机是何等重要。



第七型



图一

第八型

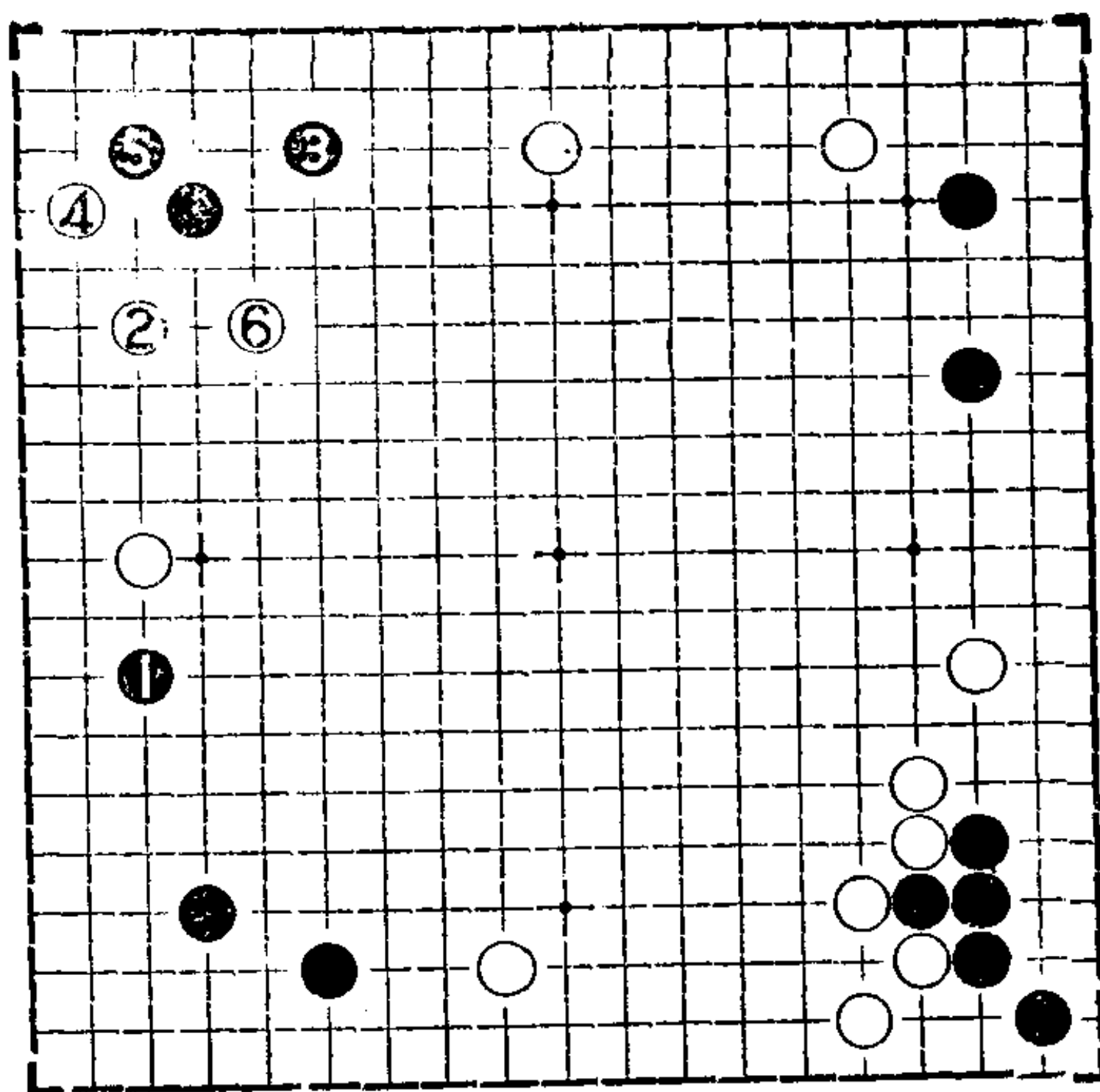
利用征子

黑1拆逼后，再顺调于3位守角，不失为一种从容的布局法，但它却错过了一个打入的绝好时机。

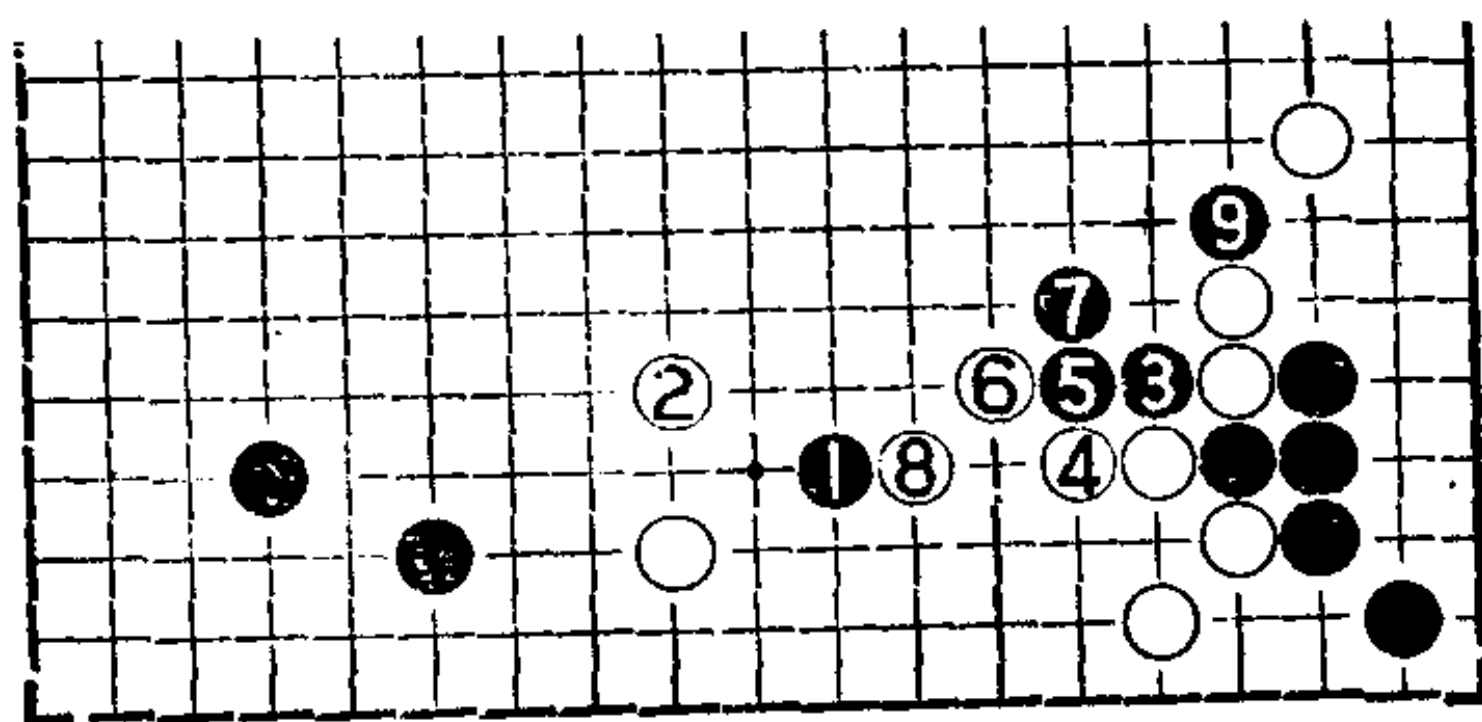
图一：黑一打入，时机绝好。白2单关跳起，黑利用征子有利的条件，在3位断是关连的强手。白由于征不掉黑子，只能在4位退，黑5、7先手压、曲后，再于9位顶吃两个黑子，便大功告成了。

图二：黑1时，白2如补断，下边被黑先动手，作战总是黑有利。白4扳时，黑5断是强手。白6以下被迫进行腾挪，以求转换，但黑7以下应对得当，白仍难摆脱被动。

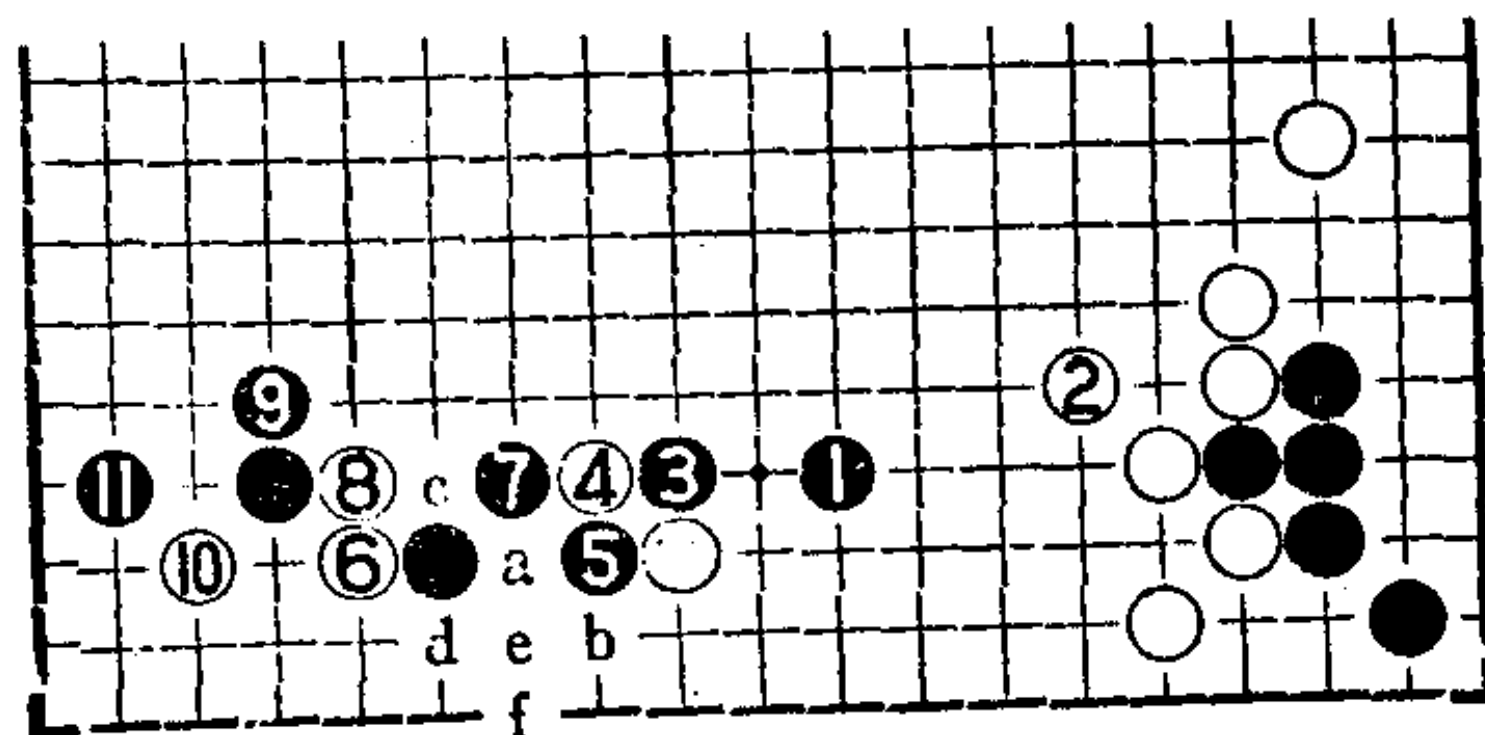
图中白6碰时，黑如8位挡，就中白计谋了。以下经白a、黑b、白c、黑d、白e、黑f、白7，黑崩溃。



第八型



图一



图二

图三：黑1时，白2挖是稳健的一策。至白8连回，黑虽未打进白边，但先手压缩了白空，而且取得外势，获利不小。

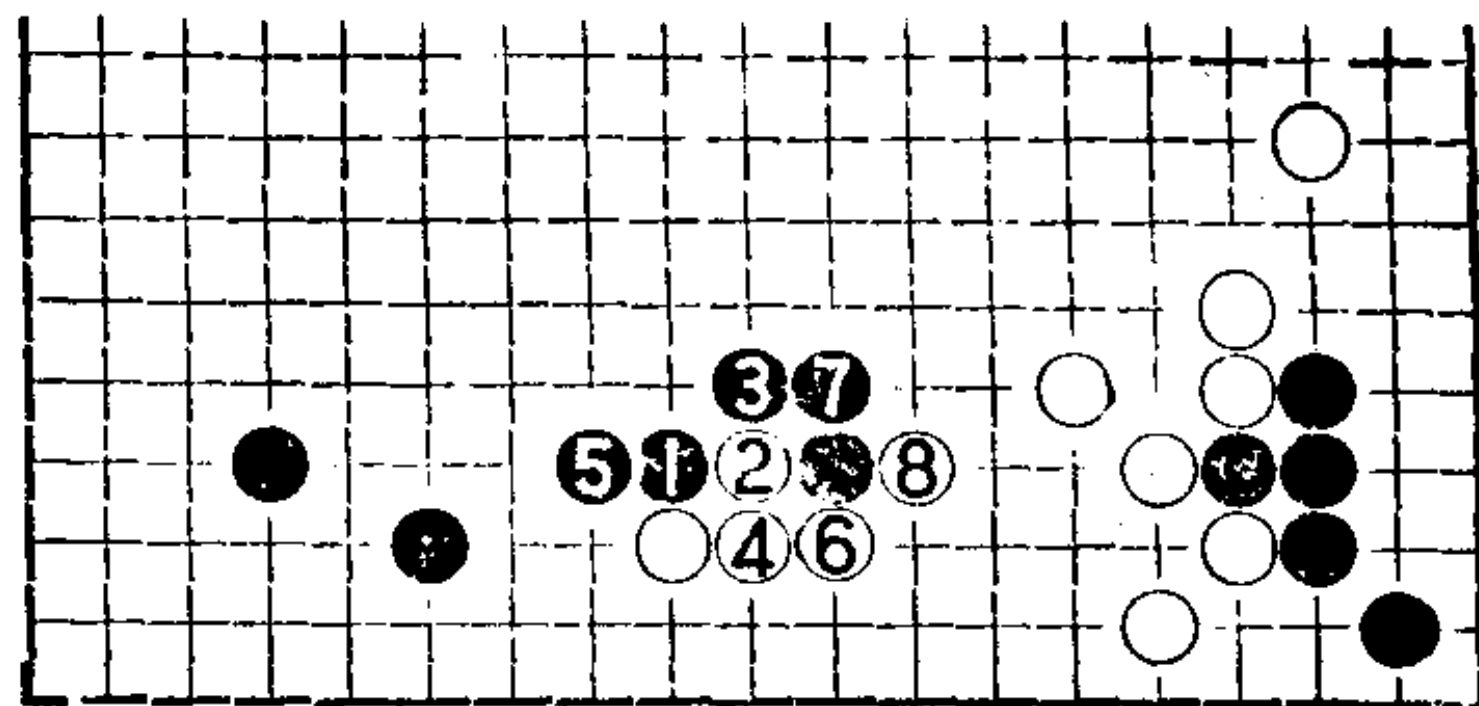


图 三

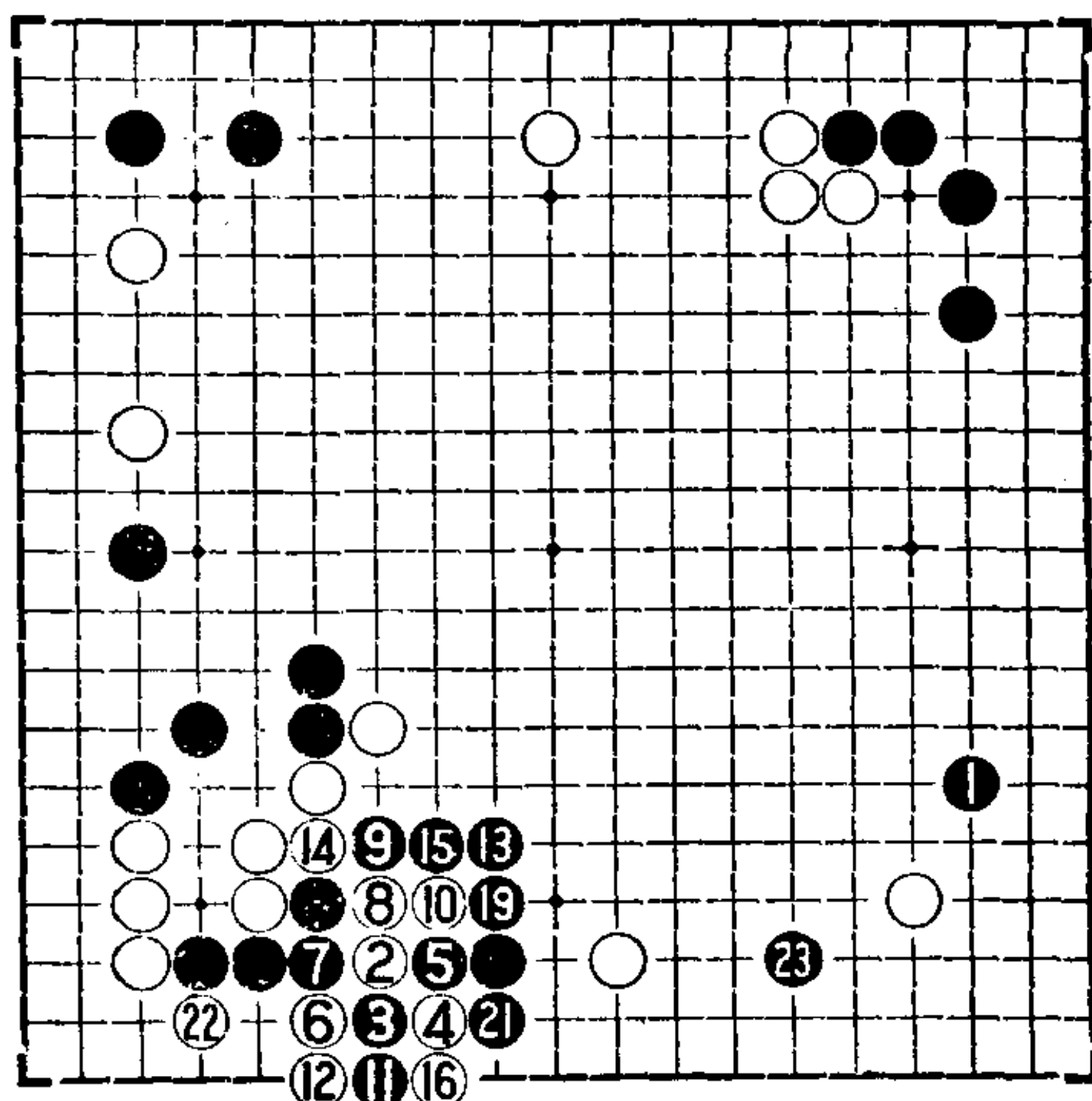
本型中，黑抓住征子有利的时机，及时打入，取得成功。

第九型

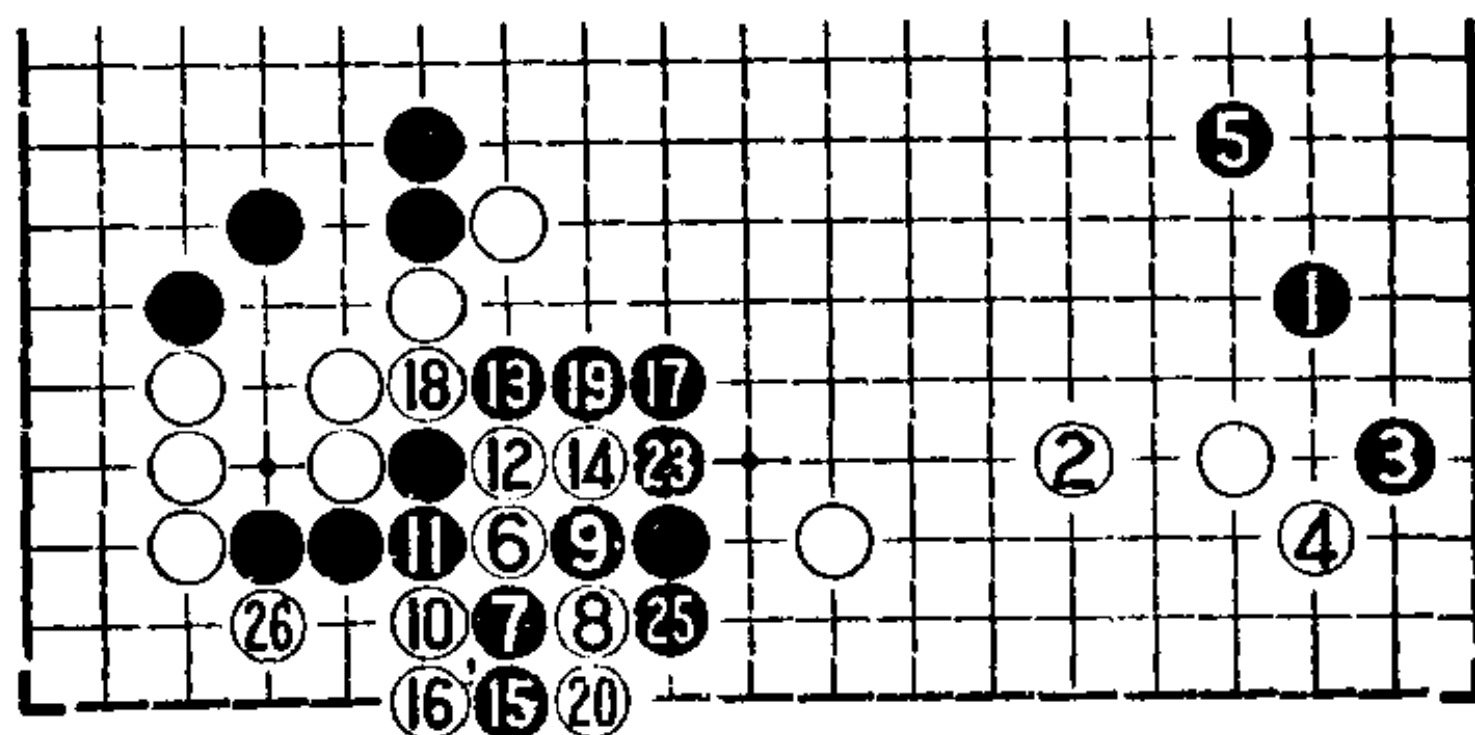
得不偿失

黑1挂时，白2打入过于急躁。黑3以下通过弃子获得外势，然后于23位打入，白右下势单力薄，难以抵敌。

图一：黑1时，白2单关是冷静的一手。待黑3、5经营右边时，再于6位打入，恰到好处。黑7托、9断，仍采用前图弃子取势的战术，至25止，虽先手封住了白棋，但因右下白棋已得到了加强，黑的外势发挥不了多大作用。从这个角度上来讲，白的打入作战是成功的。



第九型 ①7 = ③ ①8 = ①① ①20 = ③



图一 ①21 = ⑦ ①22 = ①⑤ ①24 = ⑦

图二：白1时，黑2位上压，白5、7先手夺黑根后，再于9位虎补攻黑。至此，黑地势两失，结局很恶。

图中黑2如8位接，则白3位顶，黑6位长后，白再a位跳出，黑被分裂，厄运难逃。

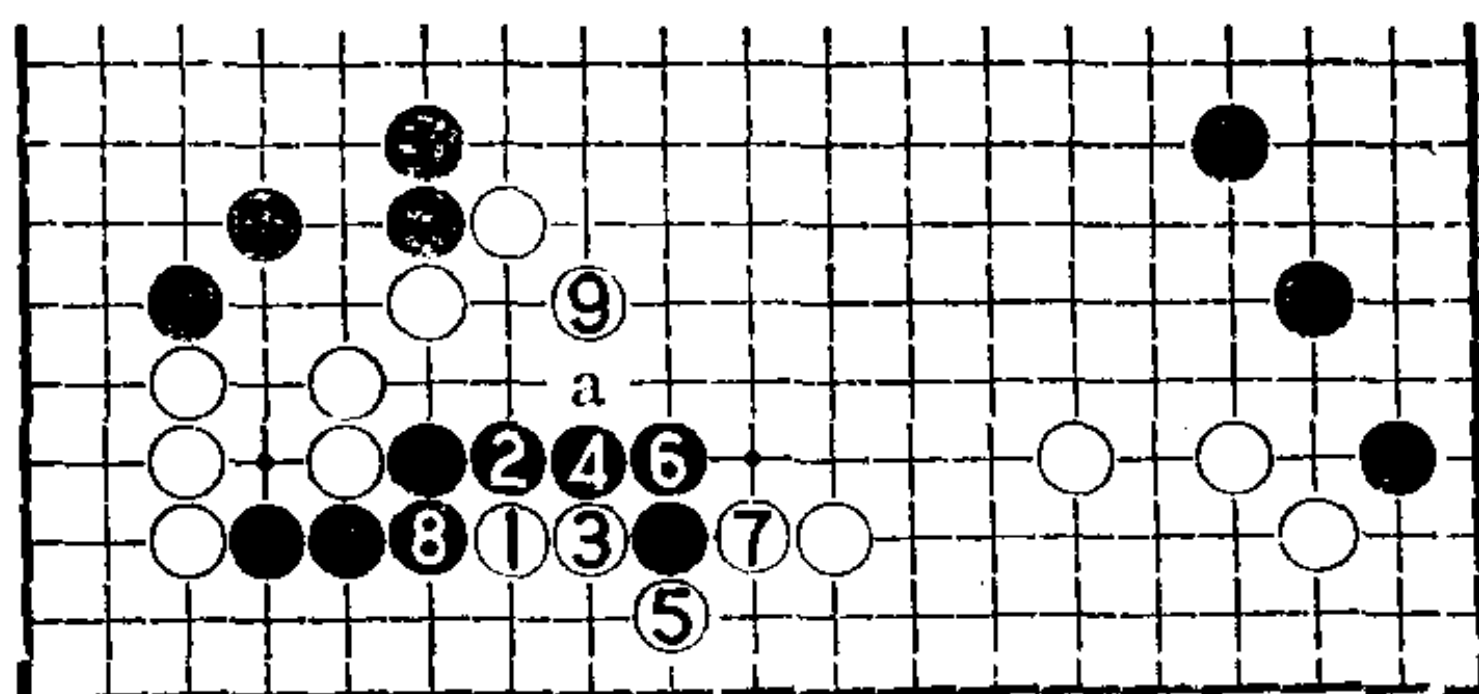
图三：白1单关时，黑2跳，防止白的打入手段，但被白3尖顶后，再5位夹击，黑二子受攻，损失很大。

本型中，白如不掌握打入时机，在自己还未加强时，急于打入，其结局虽捕获几子，但它处受损，得不偿失。

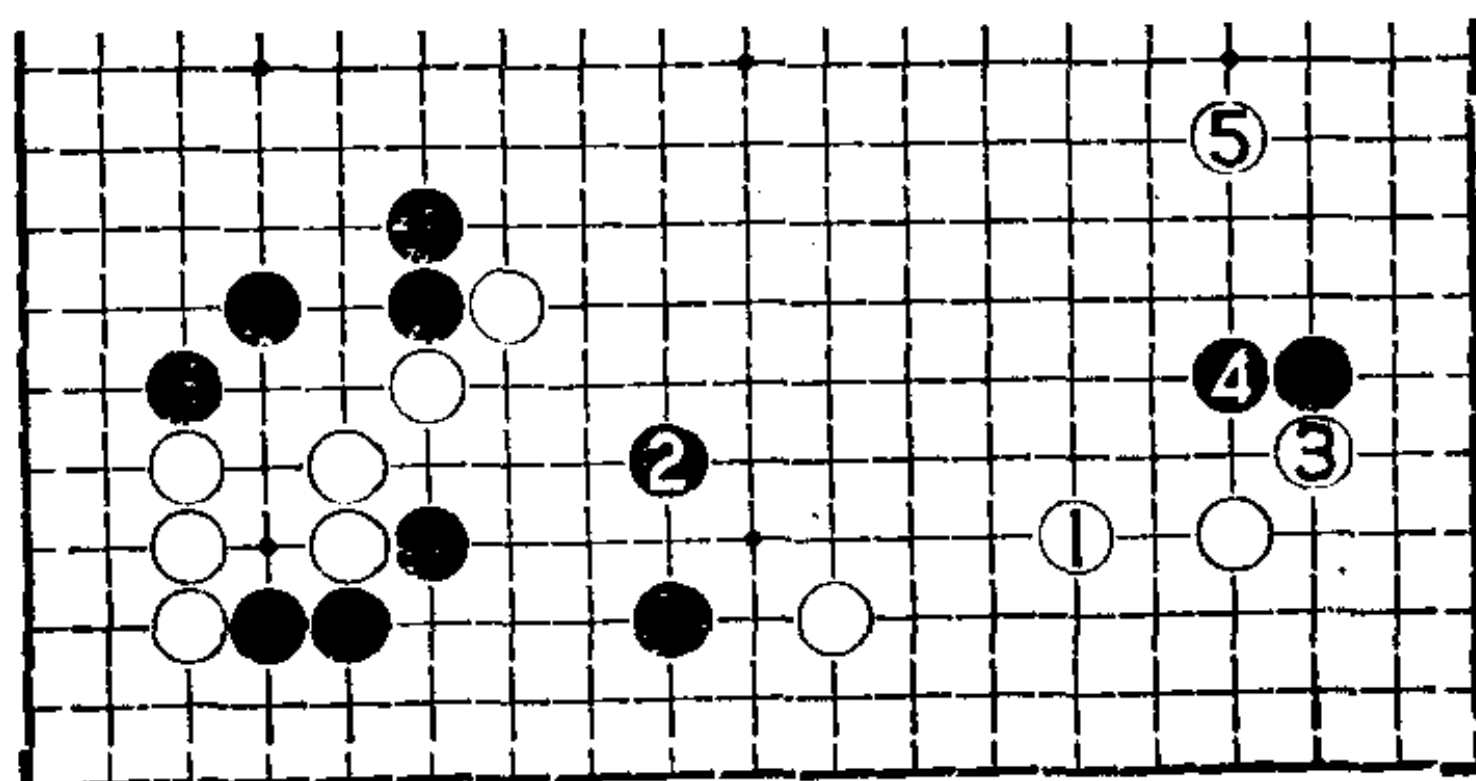
第十型

胜负机会

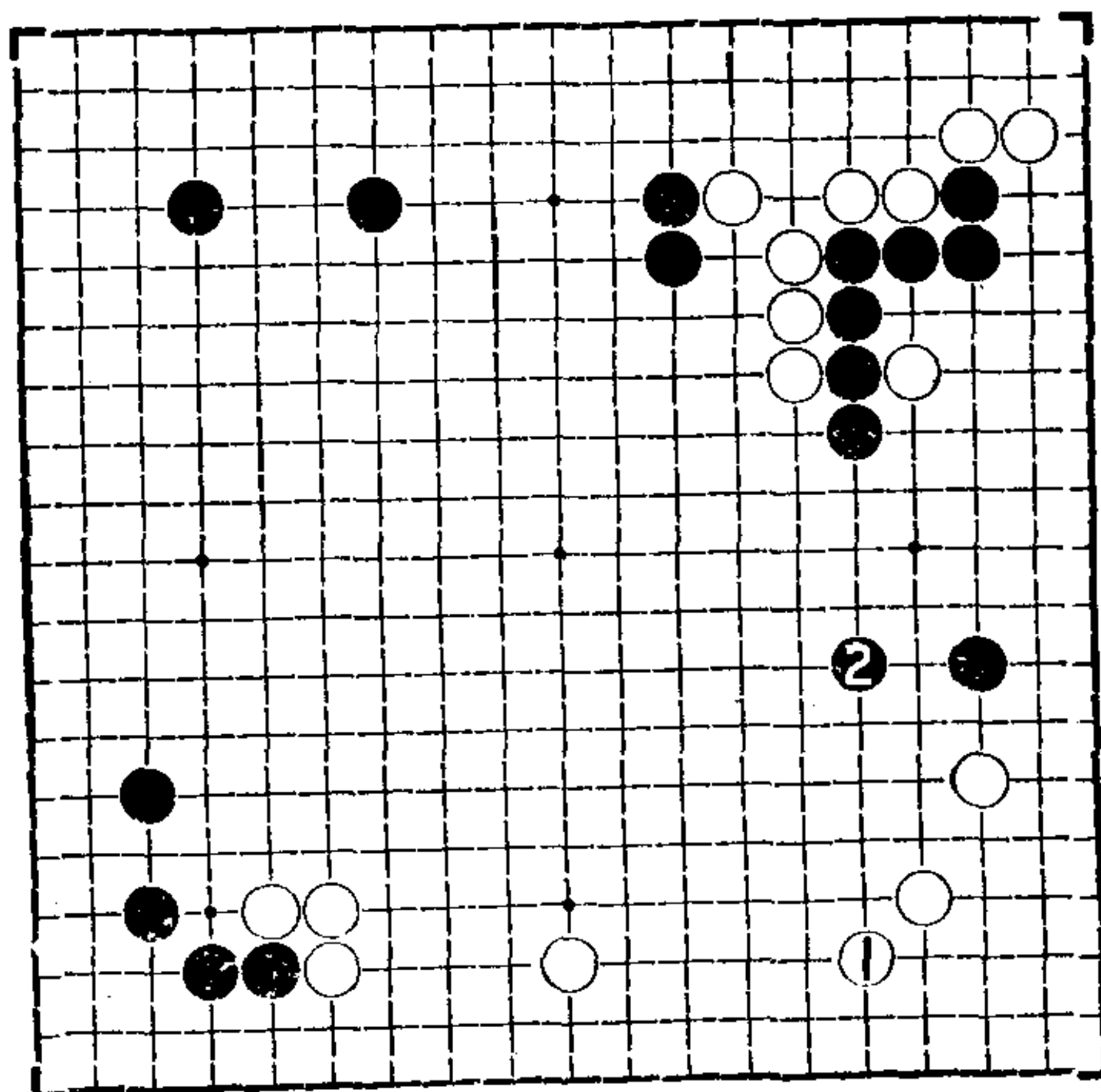
白1守角，黑2也加强右边。双方各自防卫自己的地域，形成细棋局面。但这对于白方来说，却失去了一个争胜负的好机会。



图二



图三



第十型

图一：白1打入，甚为严厉，它使黑棋一分为二。黑虽在2位进行顽抗，但白3尖是巧手，挫败了黑想通连的计划。黑4以下忙于安顿两块黑棋，无暇他顾，而白方却通过攻逼，自然而然地达到了强化下边阵地的目的。图中黑2尖顶时，白3如a位长，被黑于b位扳，白即无应手。

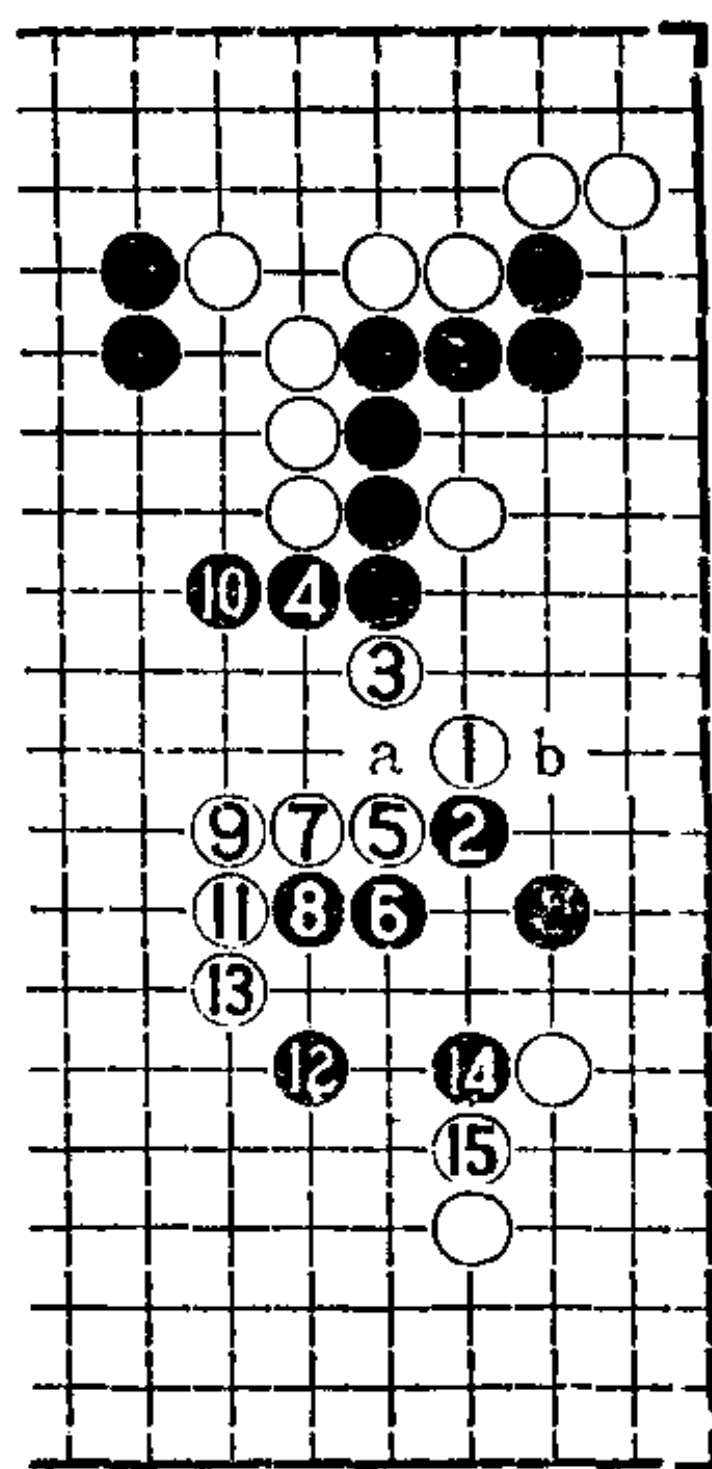


图 一

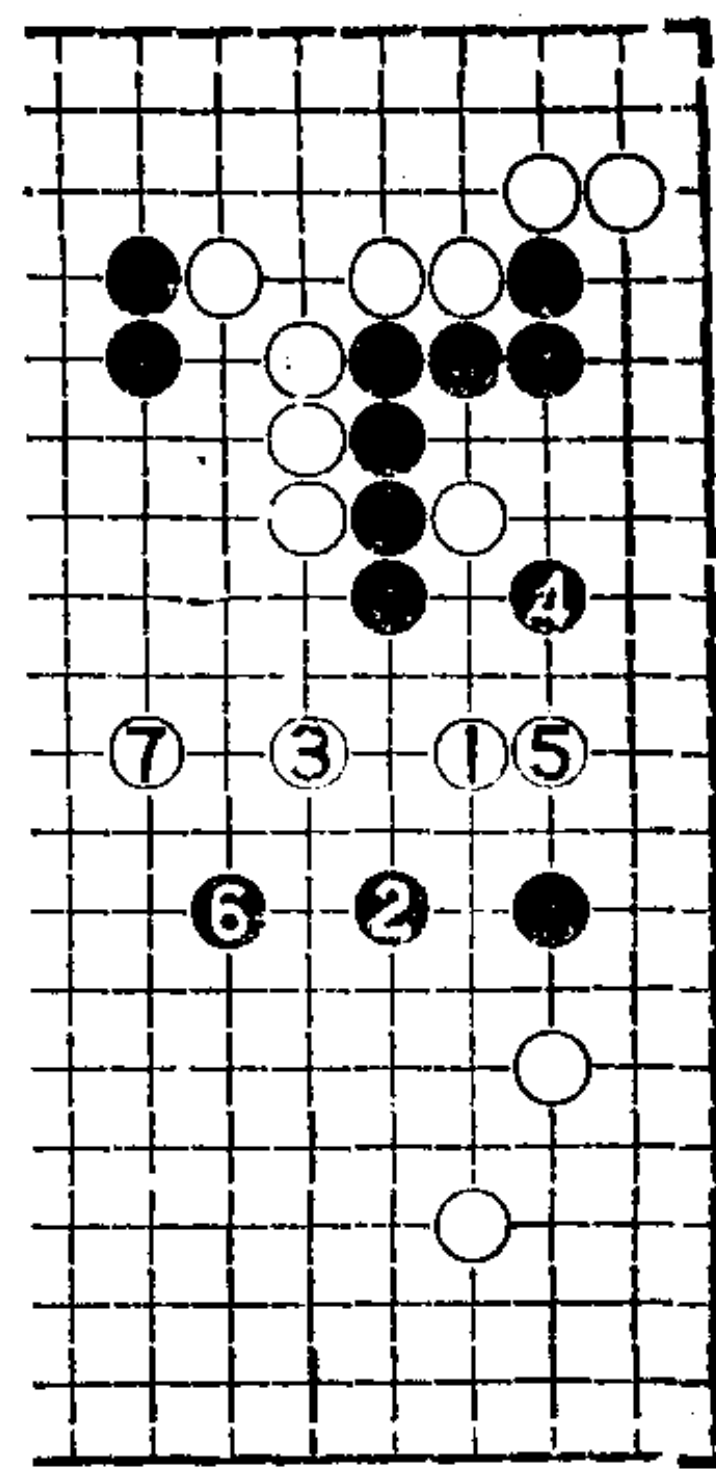
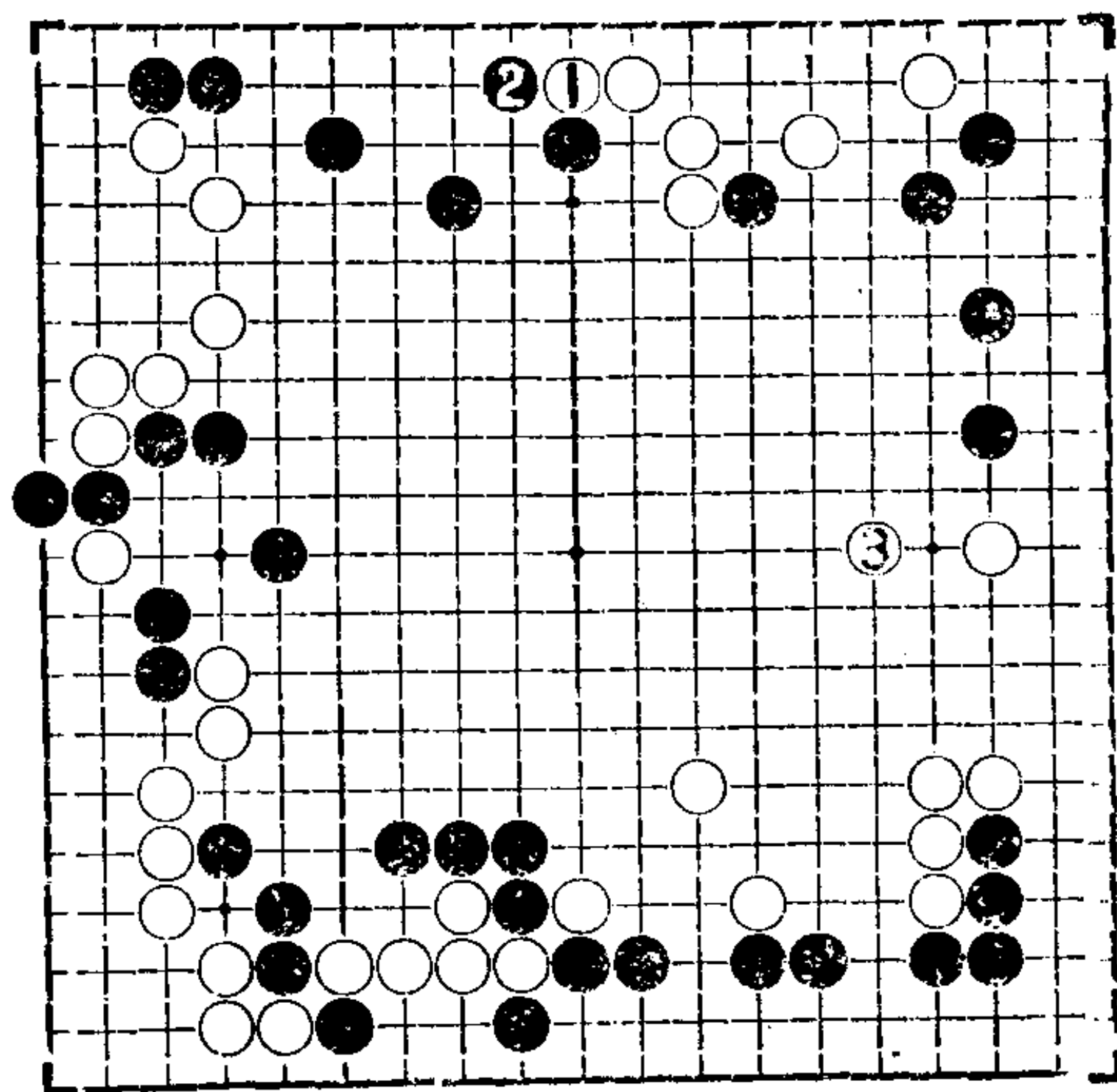


图 二

图二：白1打入时，黑放弃通连的计划，单在2位跳出，至白7跳出后，两处黑棋仍未安宁，其结局与图一相差无几。

本型中，白方觉察到右边黑空中存在着很大缺陷，及时打入，一举奠定了优势。



第十一型

第十一型 地的胜负

白1冲，黑随手在2位挡，白3跳补后，白在全局的实地上就占优了，但对于黑2这步棋，仔细推敲一下，仍有争胜负的机会。

图一：前图的黑2改走本图1位打入，是争胜负的好机会。白2时，黑3立是好手，迫使白4补一手，黑5渡过后，变白边为黑地，所得远远超出了右上的损失。

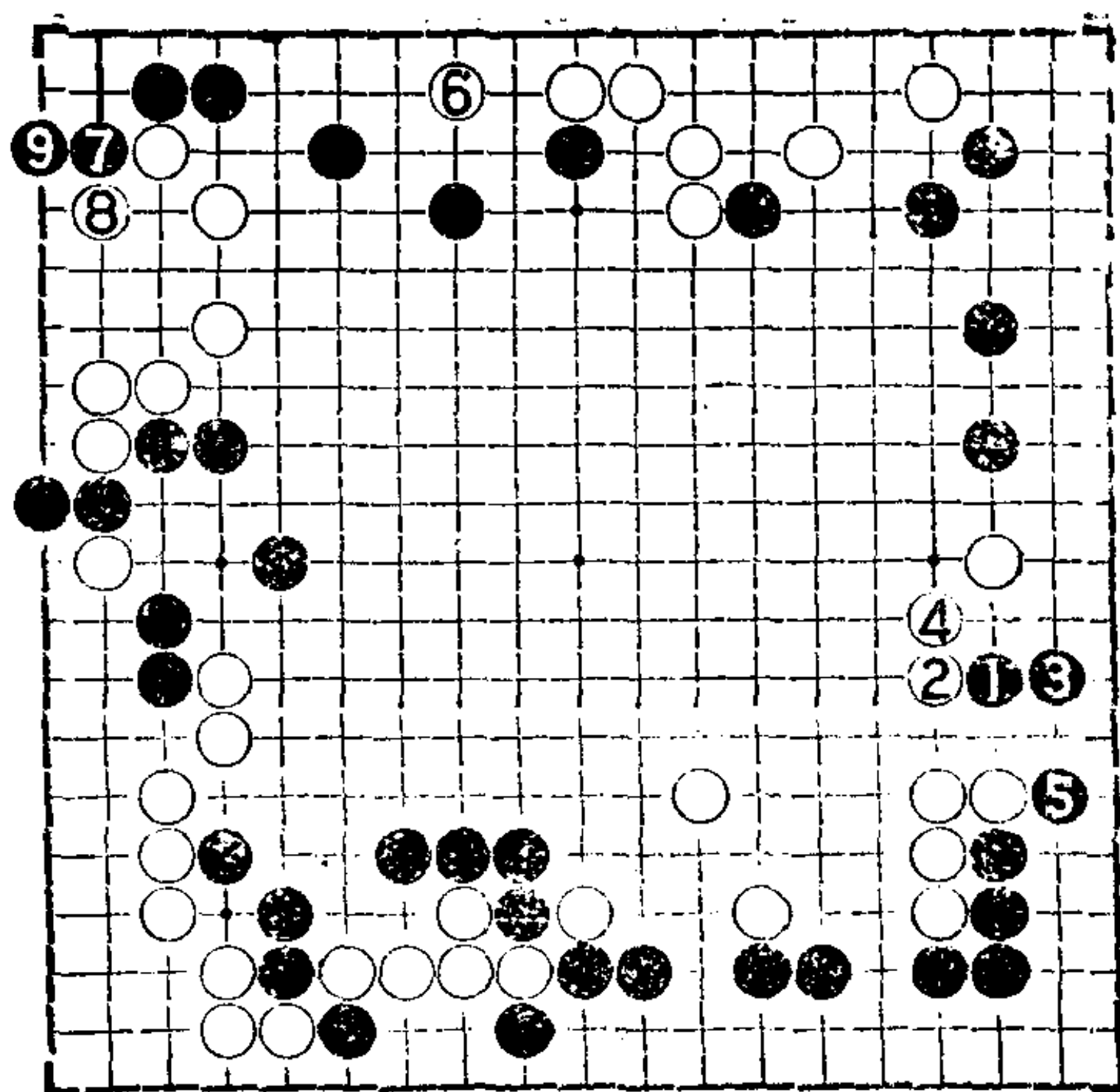


图 一

图二：黑1时，白2阻渡，黑3扳断白棋后，再7位压，白二子差一气被吃掉。

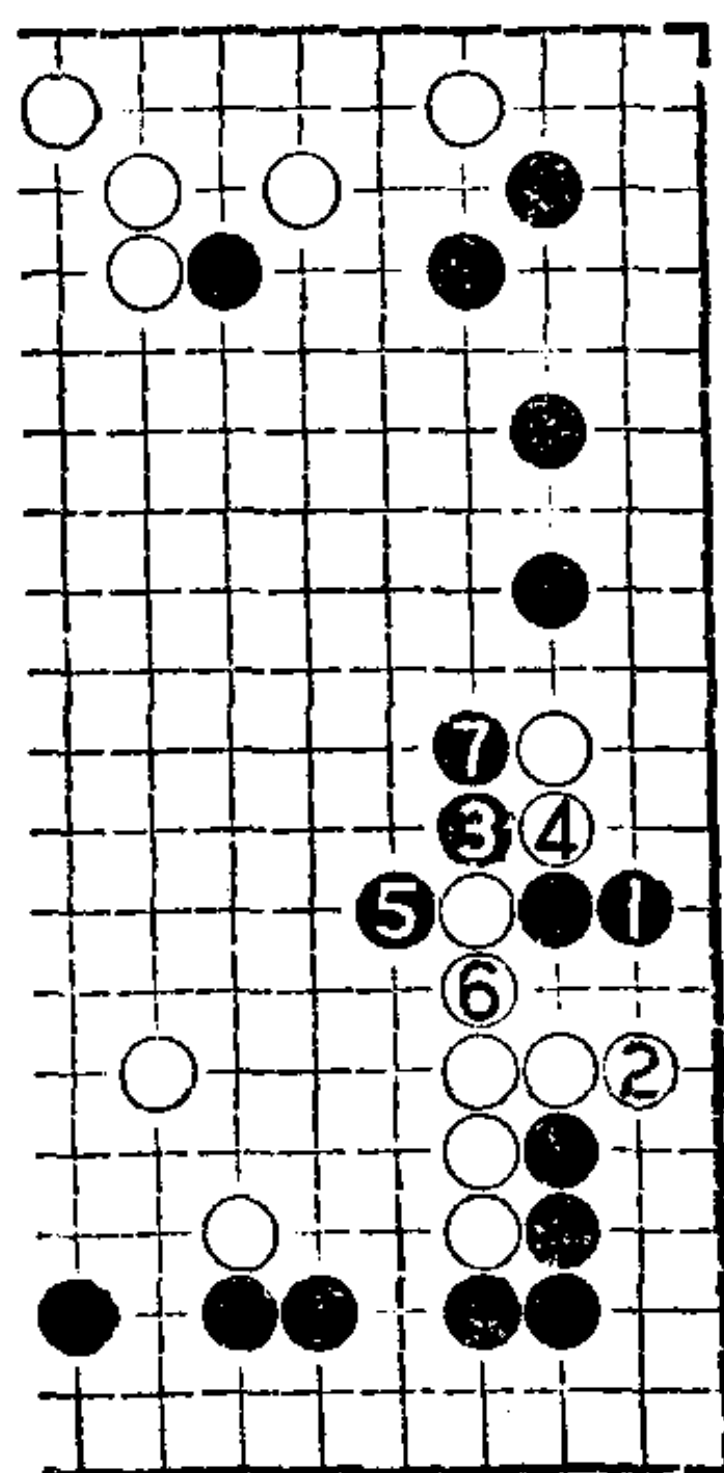
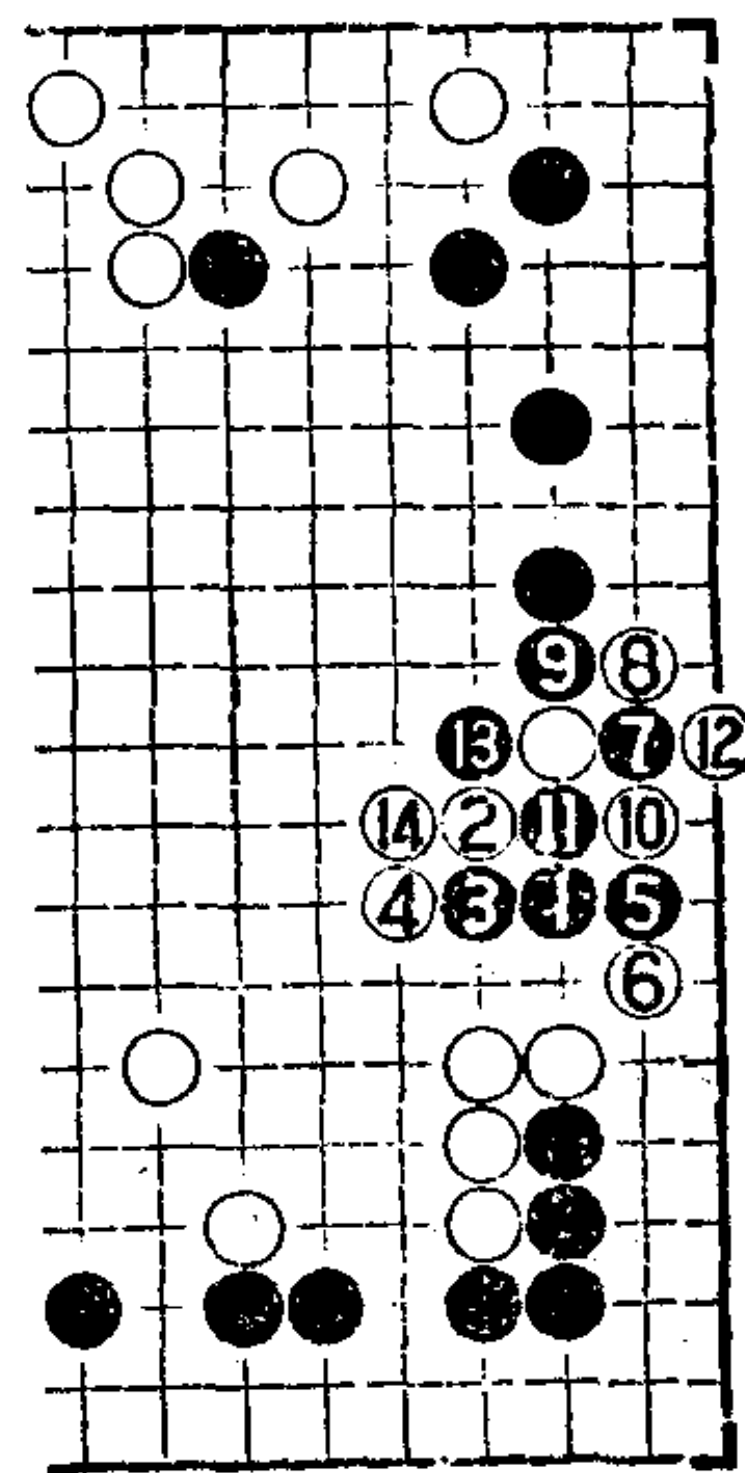


图 二

图三：黑1打入，白2尖封，黑3冲后，仍占5位要点，黑7托渡时，白8扳，黑9断，至黑15形成劫争，因此劫黑轻白重，黑乐得打。



图三 15 = 7

本型中，黑方及时通过打入夺地，使黑白实空对比发生逆转，终于挽回劣势。

第三章 打入点的选择

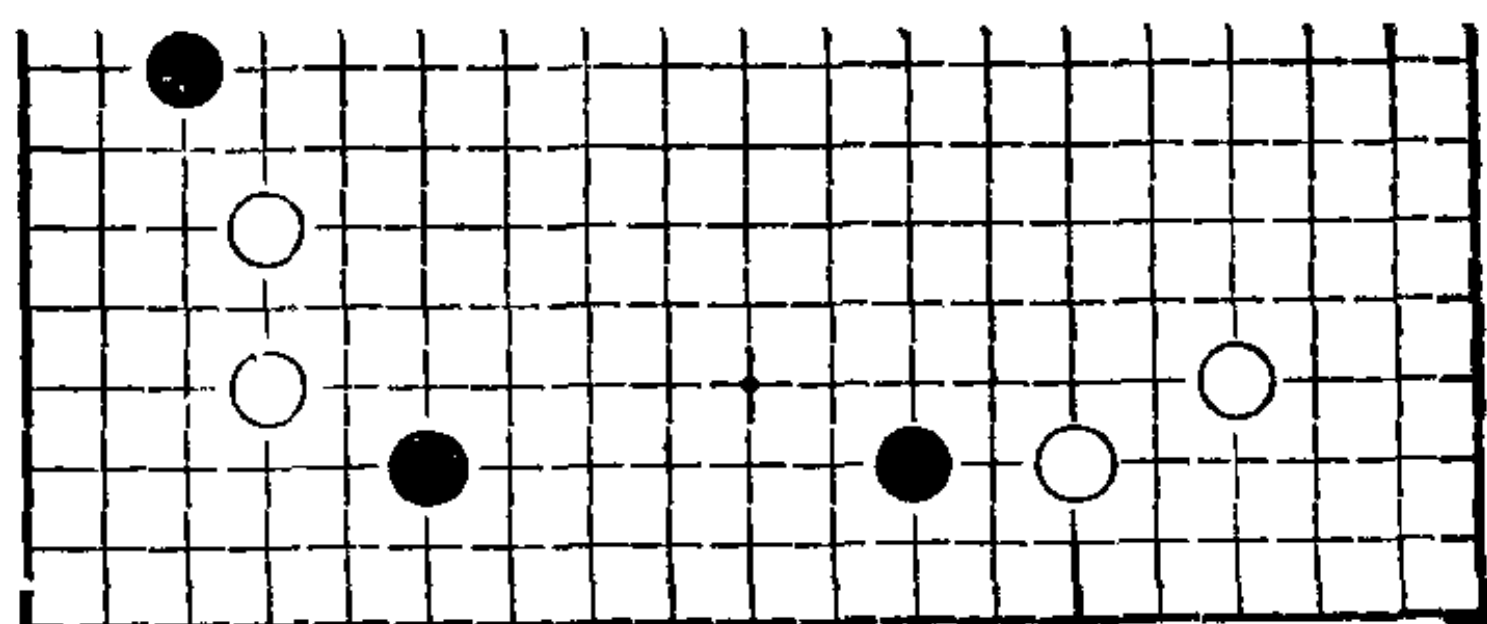
打入从何着手，第一步工作就是选择打入点。选点好比选苗，只有苗子选得好，才能沿着正确的方向发展。在下棋的过程中，由于情况是千变万化的，因此初学者对如何选择打入点往往会感到迷惑。打入和选点客观上都存在着一些基本规律，我们如果能掌握这些基本要素，打入起来就能得心应手。为了阐述方便，使读者能迅速掌握，下面举实例加以说明。

第一型

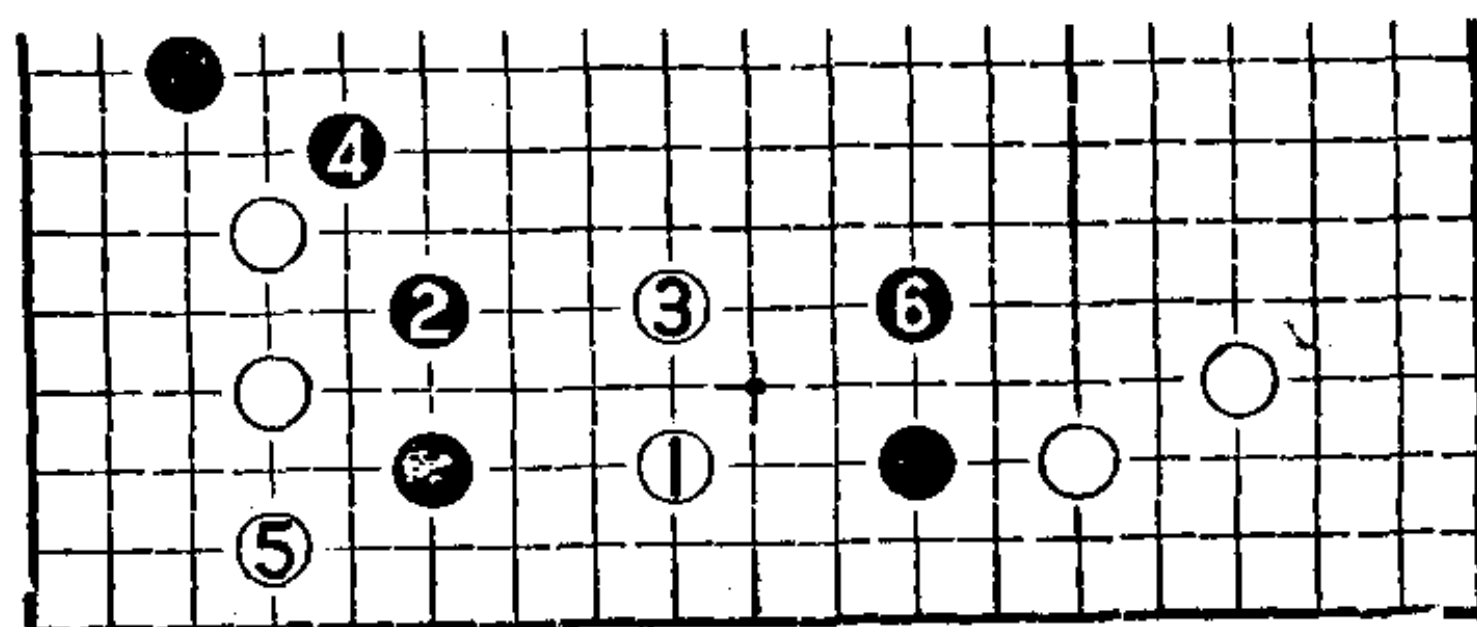
打入点的高低

下边两个黑子之间的间隔太大了，因此白如打入，可把黑棋隔而攻之，进而图利。但必须掌握好打入点的高低。

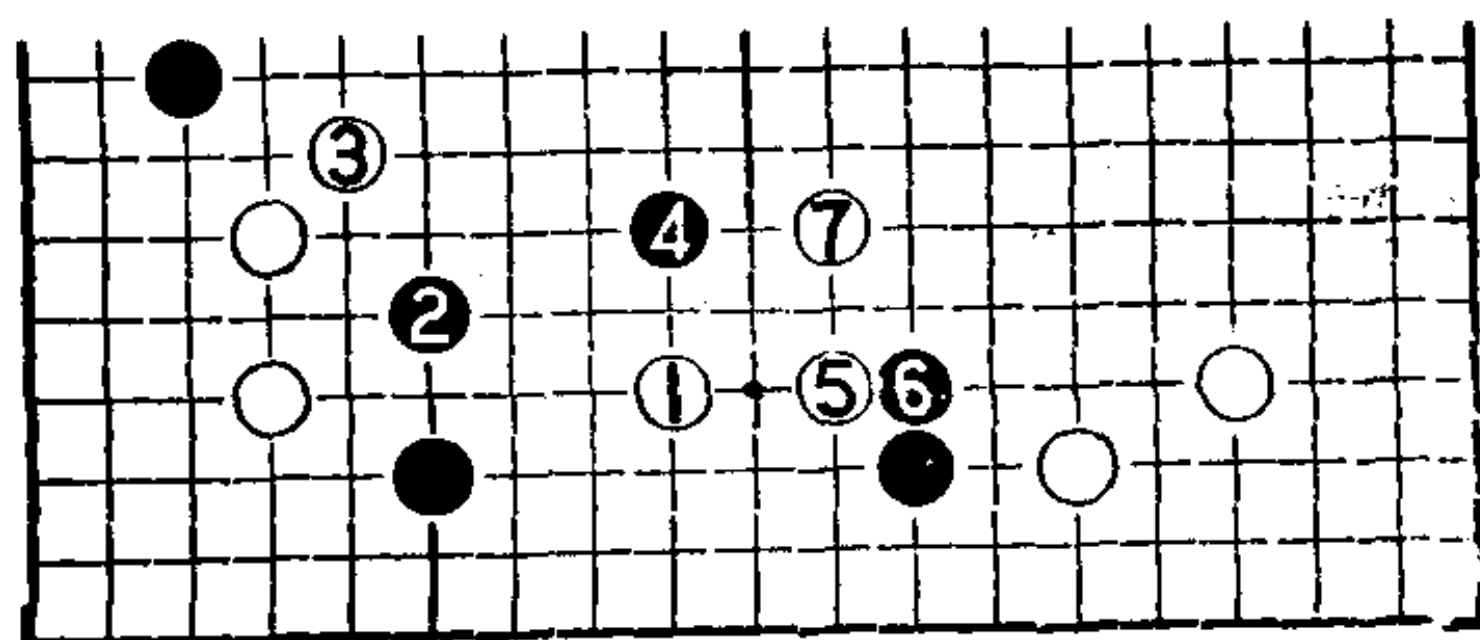
图一：白1把打入点选在三线，虽能把两个黑子隔开，但黑2跳出，迫使白3也跳后，黑抢先占到4位要点：它是一步一子多用的好棋，不但使自身取得联络，而且封锁住左下角白棋，使之不得不在5位补活，黑获得先手在6位跳，白1、3两子反而受攻。黑2后，白如抢占4位出头，



第一型



图一



图二

6位跳，白1、3两子反而受攻。黑2后，白如抢占4位出头，

黑便可占得 3 位攻防要点，对白 1 这子进行先发制人的攻击，白仍被动。

图二：白 1 在四线打入，选点是恰当的。黑仍于 2 位跳，这回白可在 3 位尖了；黑如仍在 4 位罩，白可走 5 位从容地跳出。以下白 7 向中央舒畅地出头后，两边黑棋都无根据，将忙于奔命。

本型中双方如何抢先向中央奔出，进而占据攻防要点，是打入后的关键问题。在这个场合把打入点选择在高线（四线），加快了向中央奔出的速度，因此保证了打入的成功。

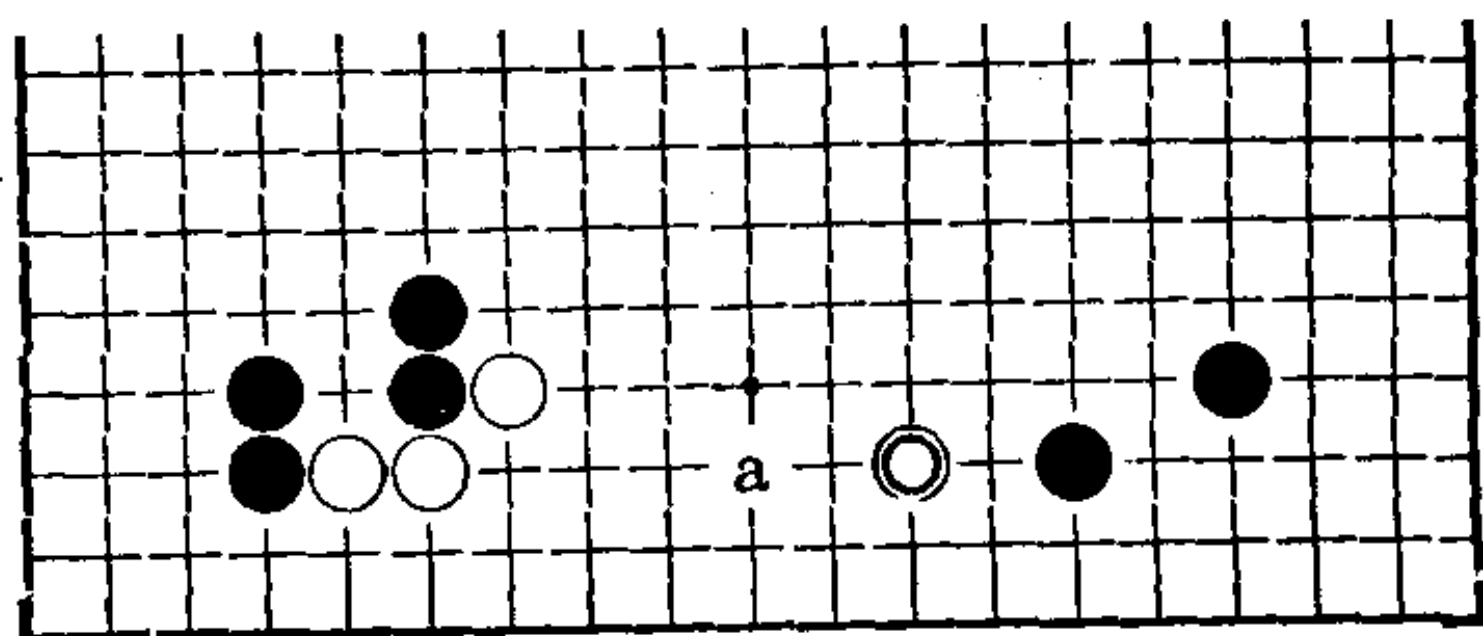
第二型

击中要害

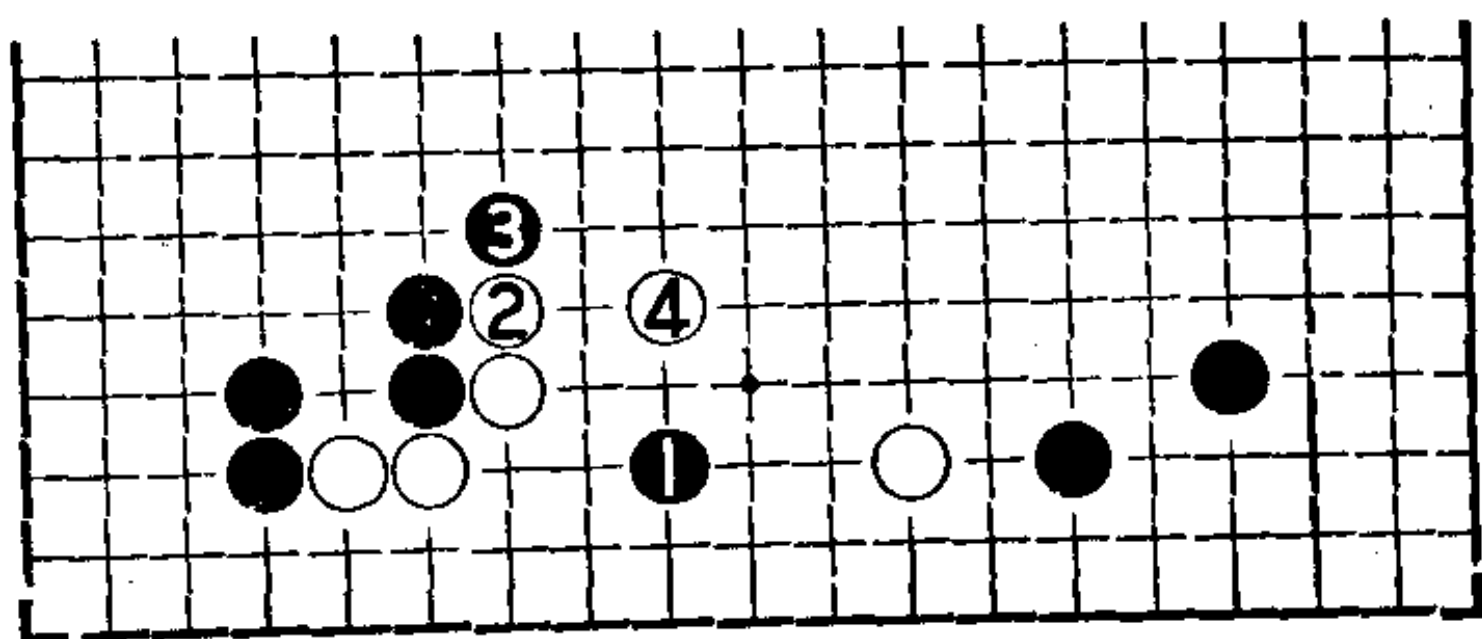
这样的棋形，白在 a 位拆是普通的下法。本例白◎拆大了两路，黑必然要乘虚打入。但打在何处，才能对白棋打击最大呢？

图一：黑 1 打入，选点偏低，未击中要害。白 2 压与黑 3 交换后，占到 4 位攻防要点，黑 1 一子反而受攻。

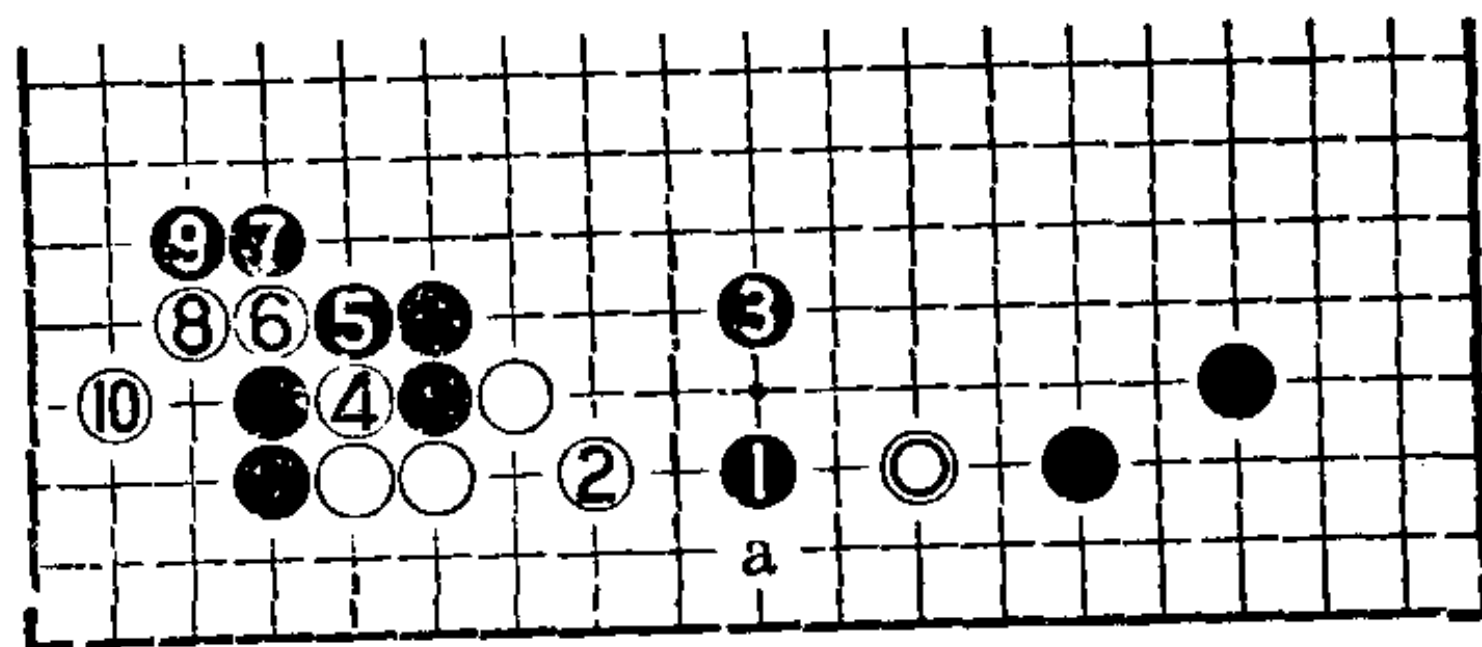
图二：黑 1 打入，重点在夹击白◎。白 2 虎，黑 3 跳出虽能攻白◎一子，但黑 4、6 冲断成立，至 10 止，角上二子被吃，黑得不偿失。图中黑 3 如改在 7 位补角，则白 a 位托渡，黑即无计可施。如成这样的结果，黑打入事与愿违。



第二型



图一



图二

图三：黑1是打入兼分割白棋的要点。它逼使白△三子为了向中央出头而走成愚形三角，这一点黑是颇为快意的。以后黑可a位补或b位跳，白两边受攻。

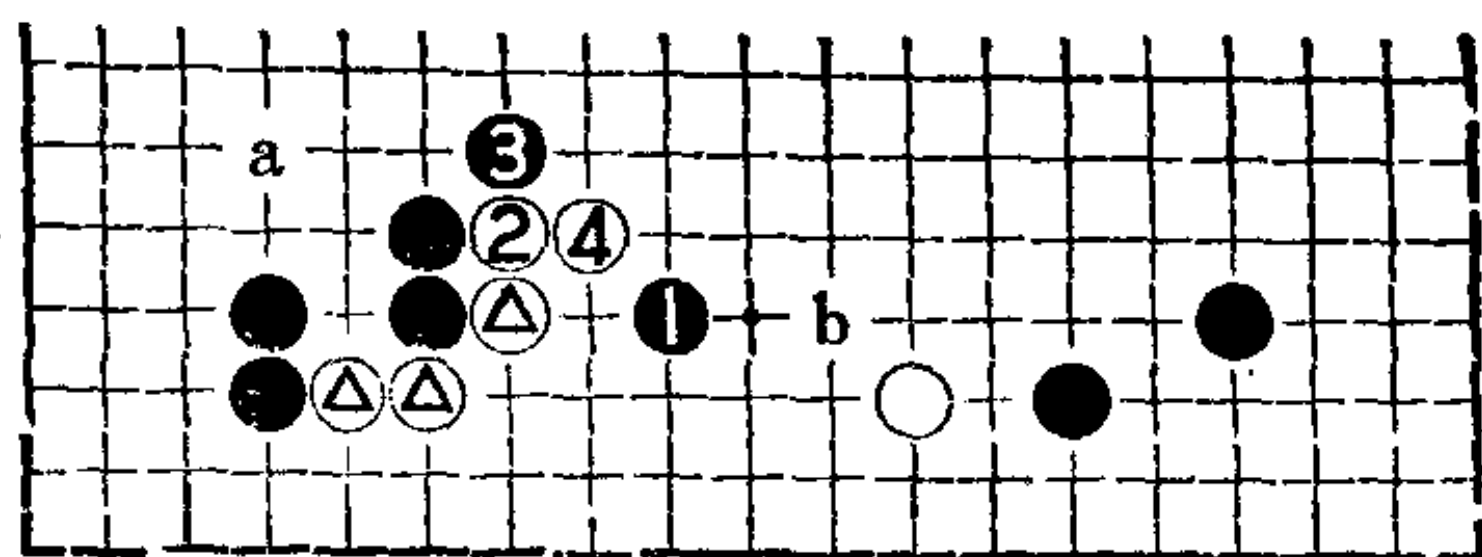


图 三

图四：黑3扳时，白不甘委屈强行在4位扳出无理，以下黑5断必然。白12接时，黑不于14位攻白而在13位补是明智的下法，以下至16止形成转换。白虽然保全了下边实地，但左边损失过大，黑打入明显成功。

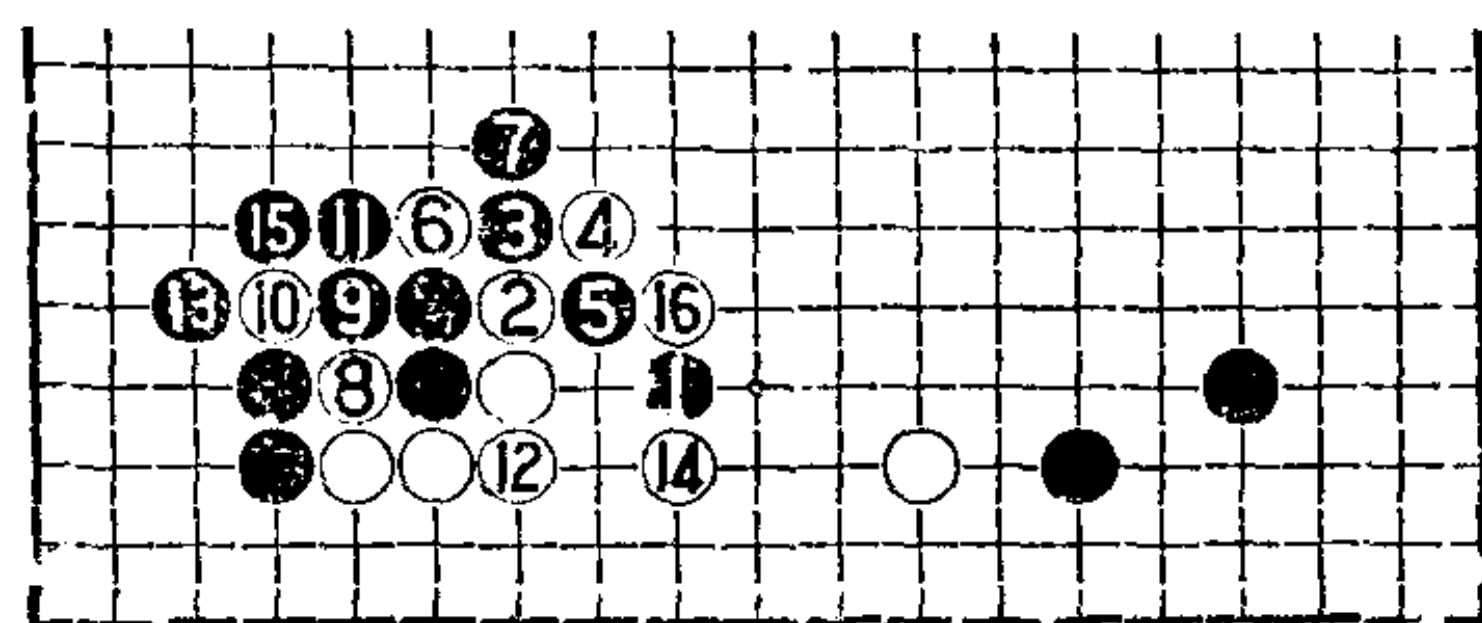


图 四

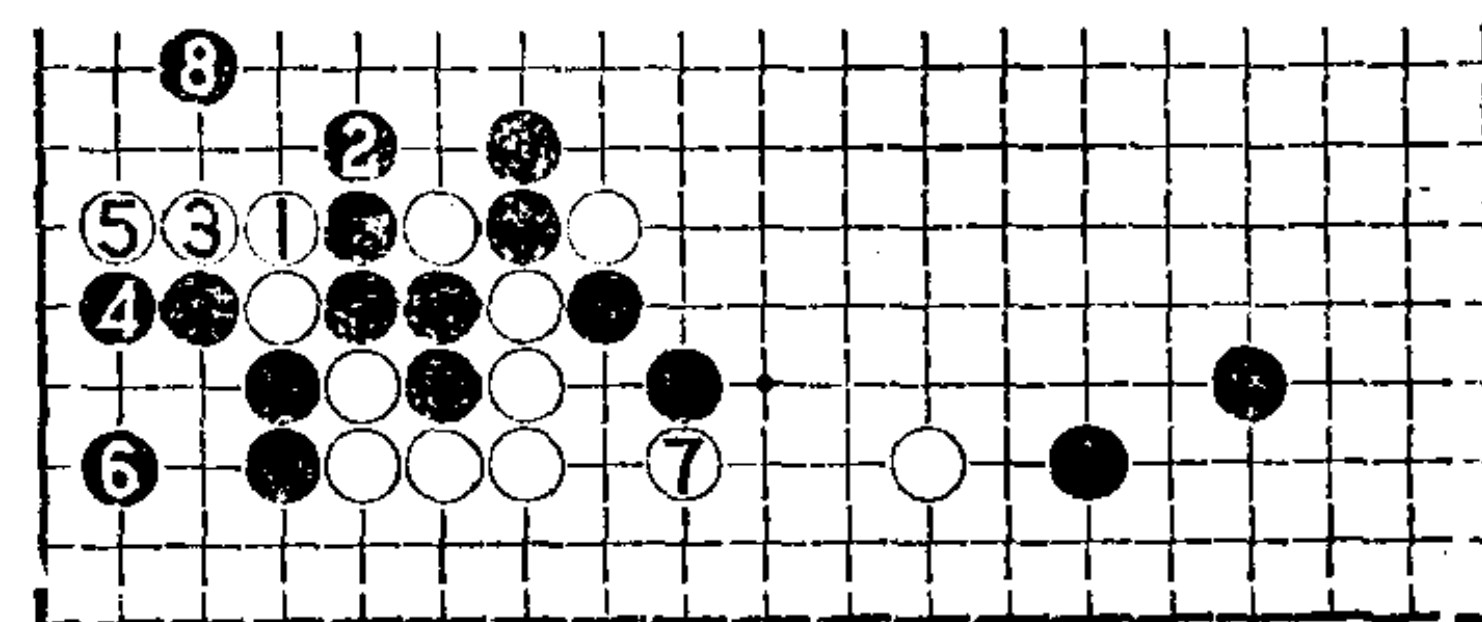


图 五

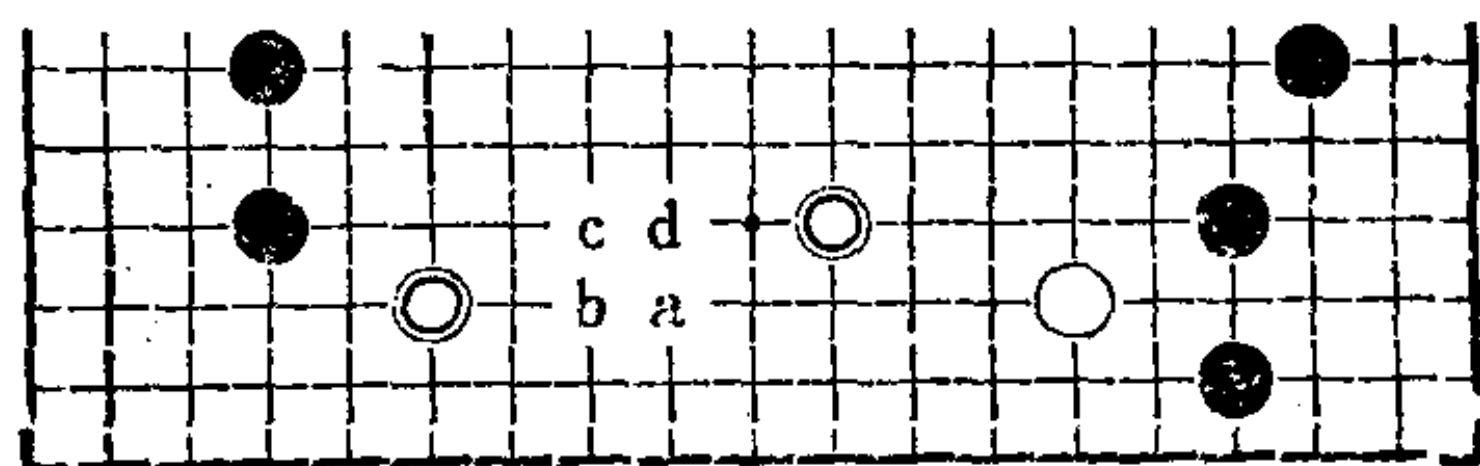
图五：前图白14如直接在1位出动，至黑6补角，白无成算，仍得于7位托过；黑8罩死左边白子，白失败。

本型白棋形薄弱，黑打入如能击中要害，便能一举成功。

第三型

选点优劣分析

白◎两子间存在间隙，黑从中间打入是无疑的。但这里可供选择



第三型

的有a——d四点，如何分析比较各点的优劣，找到最佳点呢？

图一：黑1在三线打入，重点放在夺白根据地上；但白利用黑的低位，采取2、4以下以攻为守的战术封锁黑棋，至11，黑

虽做活，但外势尽让白方，黑打入失败。

图二：前图黑5如改走本图1位，弃●一子以求转换，但如图至白8，白实利很大，黑仍不好。

图三：黑1打入虽能避免白的封锁手段，但白2、4跳出，速度上抢了先；黑5则白6，白占到了攻防要点。黑打入虽分开了右边白棋，但1、3、5三子离白右边白两子稍远一些，威胁不大，黑不能满意。黑1如改在a位打入，则白1位托，黑b扳则白c断，简单还原成图一，同样无济于事。

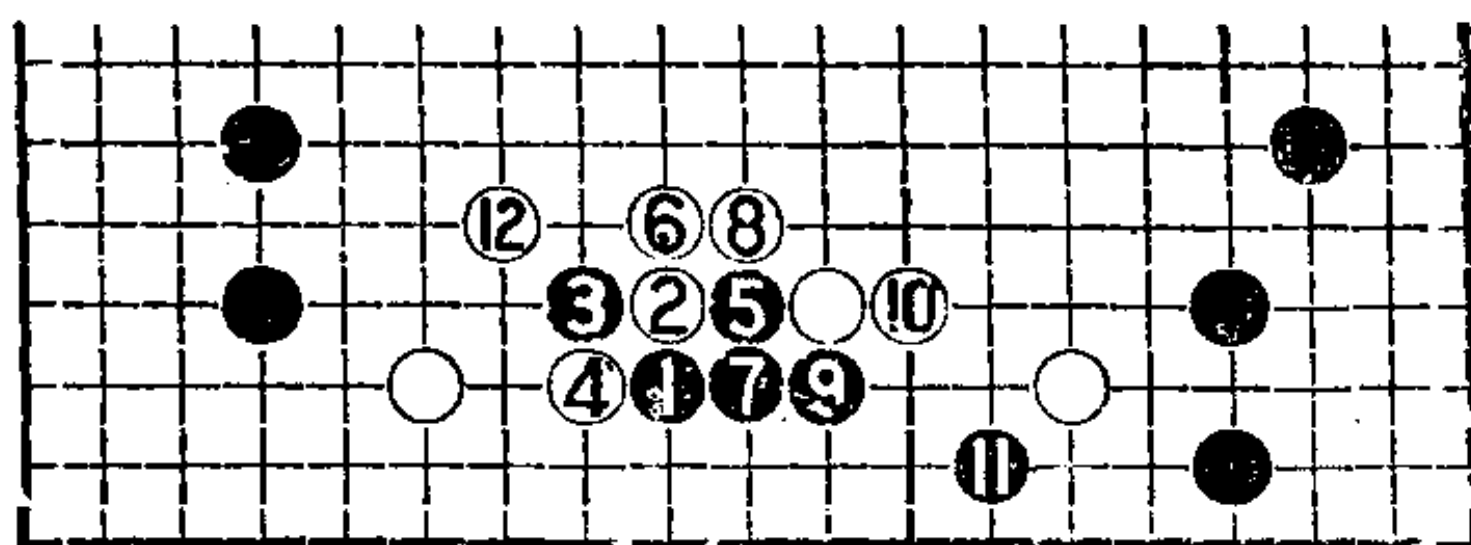
图四：黑1打入选点适当：既能防止白的强袭，又能快速向中央走出，同时由于紧靠右边白子，对白造成了一定的威胁。白被迫2、4走出，黑抢到5位攻防要点，白即陷入被动局面。

本型通过对可供选择的打入点进行分析、比较、鉴别，最后挑选出最好的一点，这种方法，是下棋中常用的思考方法。

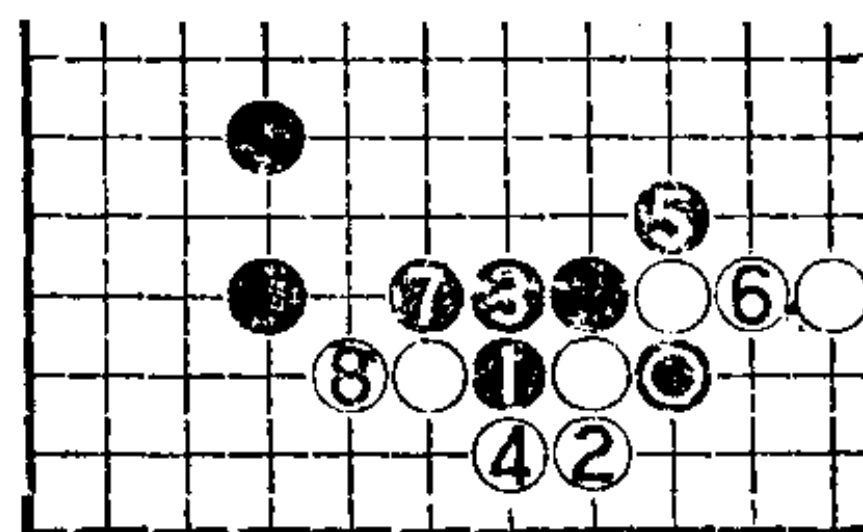
第四型

选点与周围的条件

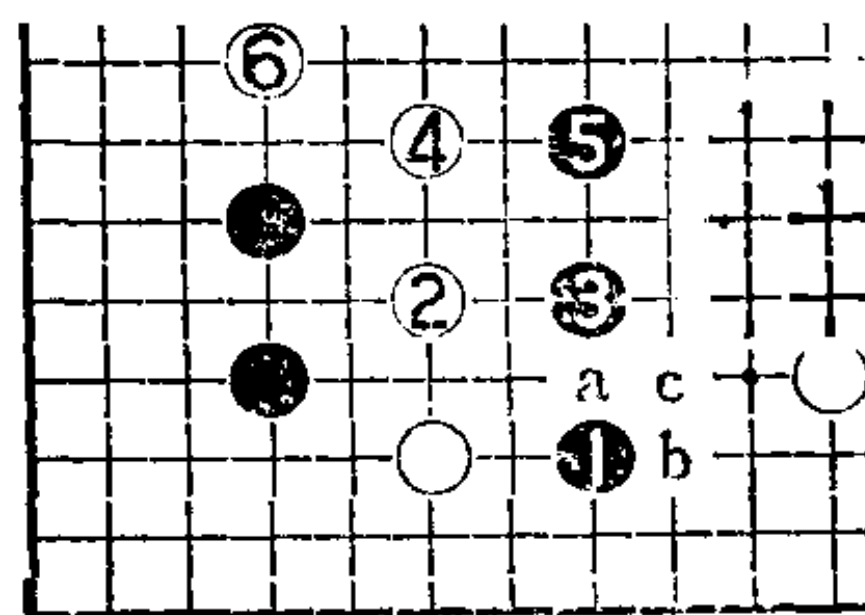
左下黑阵尚不完善，白可进行打入。但选点必须注意周围的条



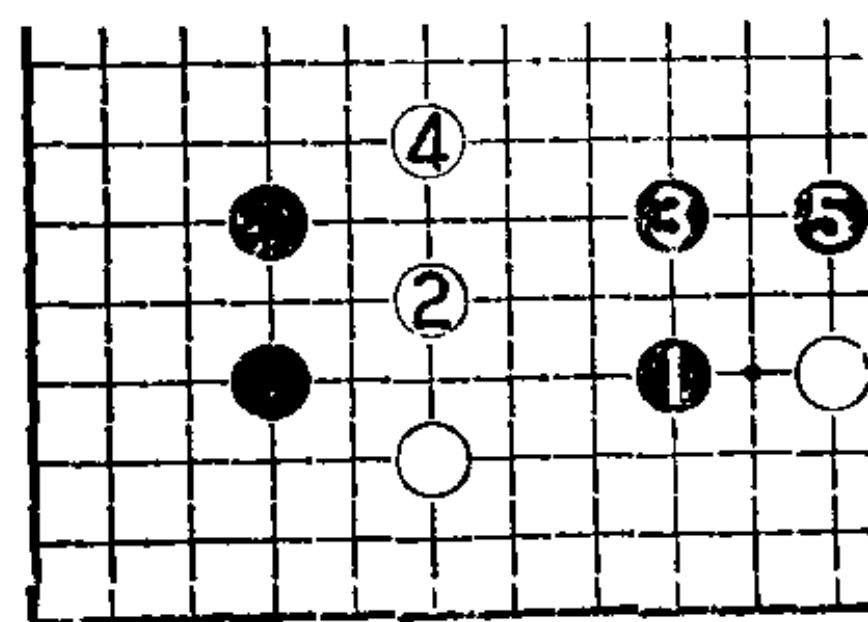
图一



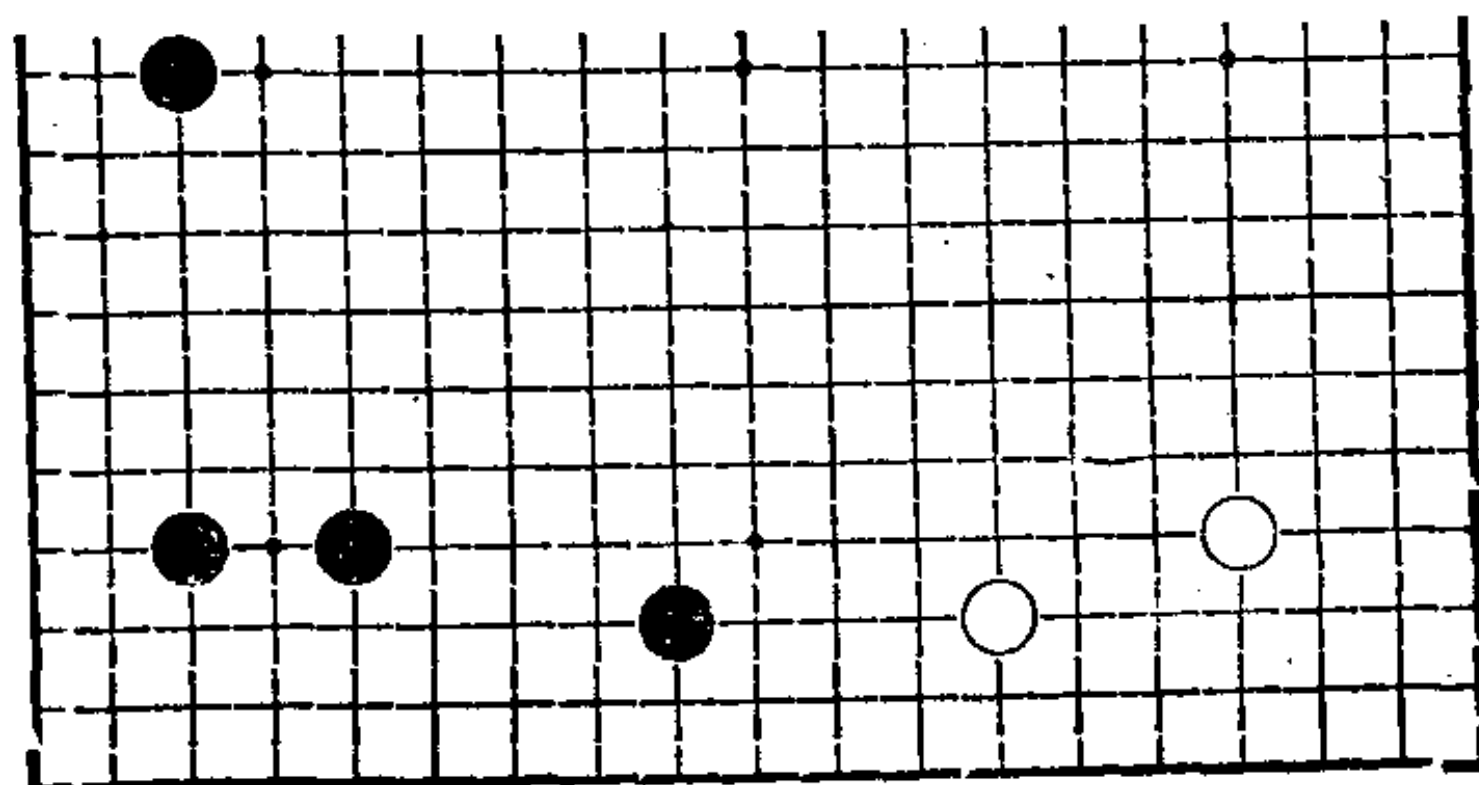
图二



图三



图四



第四型

件：即根据周围的情况来决定打入的选点，才能获得最佳的打入效果。

图一：白1选点普通，黑2压，以下大致成黑10止的结果，白虽得角地，但黑外势厚壮，和●配合极好，这个结果，白得不偿失。

图二：前图结果白不理想，关键打入点选得与周围条件不适宜。如图白1考虑周到，黑2时，白3连扳是关联的手筋；以后白弃子腾挪，加强了自身，压扁了下边黑空，并取得先手于15位再次闯入左边黑阵，白打入如愿以偿。白5时，黑如坚实地在7位接，则成白a、黑b、白6、黑c，白再抢占d位要点破左边黑空，黑仍无济于事。

图三：白1时，黑2长着重防守左边，白3、5跳出，下边黑▲等三子被割开，白◎正好形成夹击，黑处于被动状况。

图四：假如左边有白子，如图白1的打入正确；黑2如尖封，至17止，白安然做活，由于两边都受到白子的限制，黑外势不能发挥，这一点可以证明白打入成功。

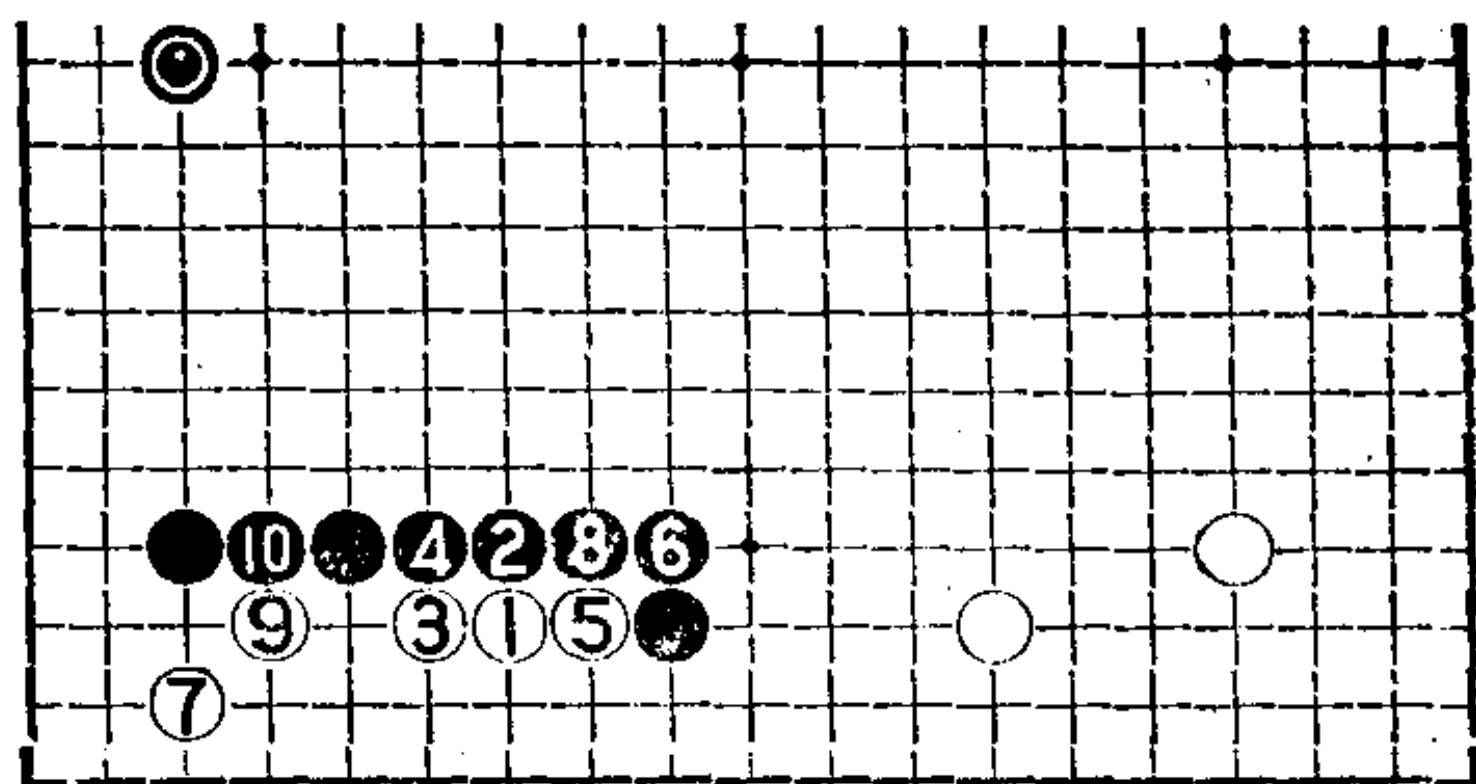


图 一

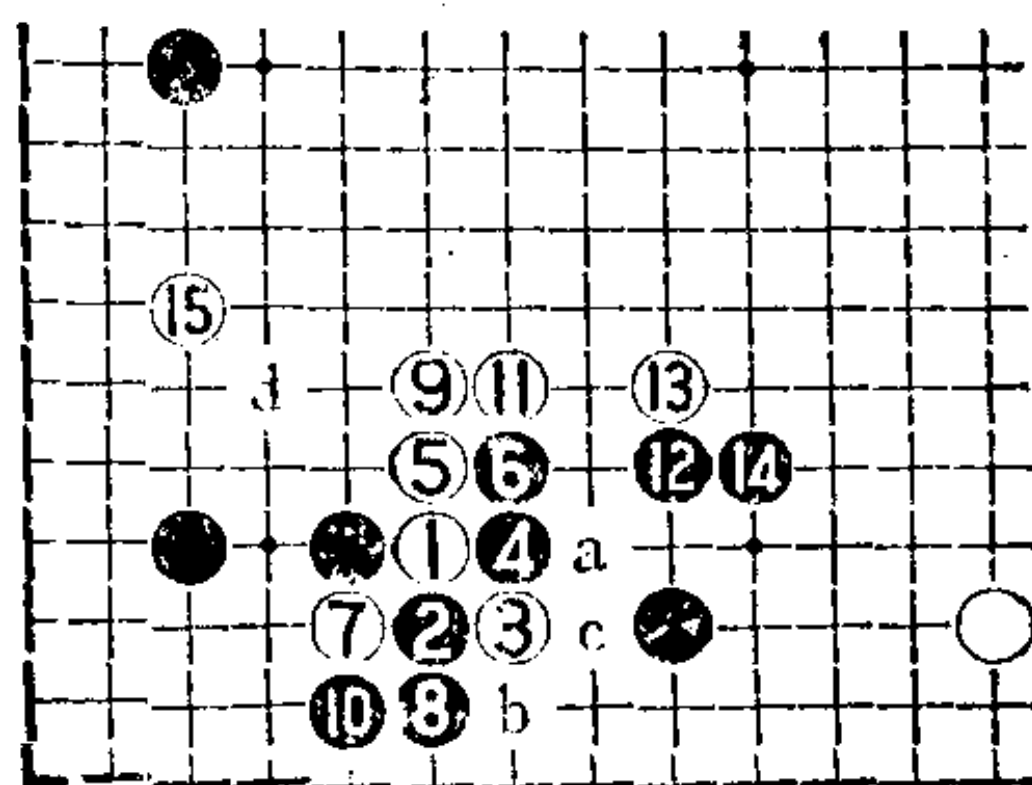


图 二

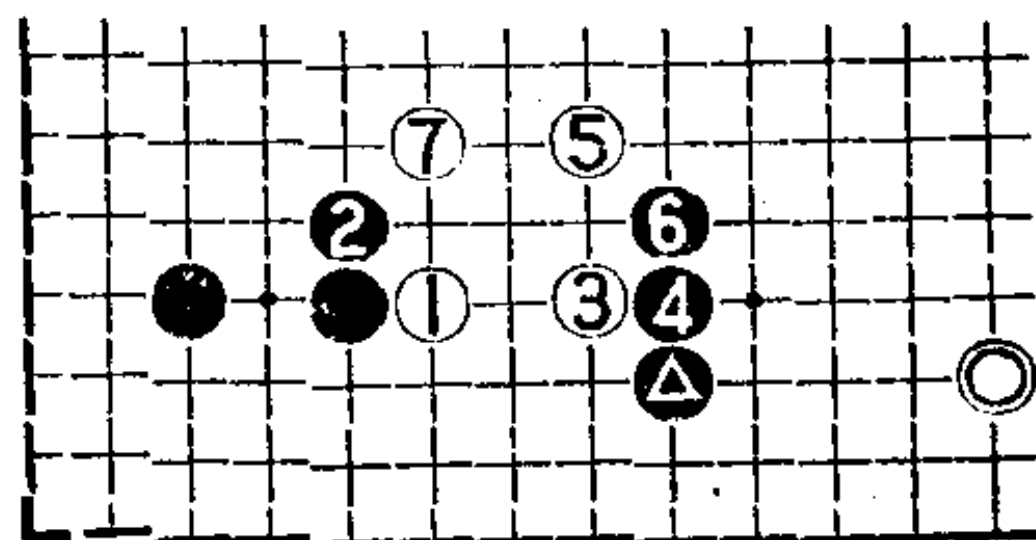


图 三

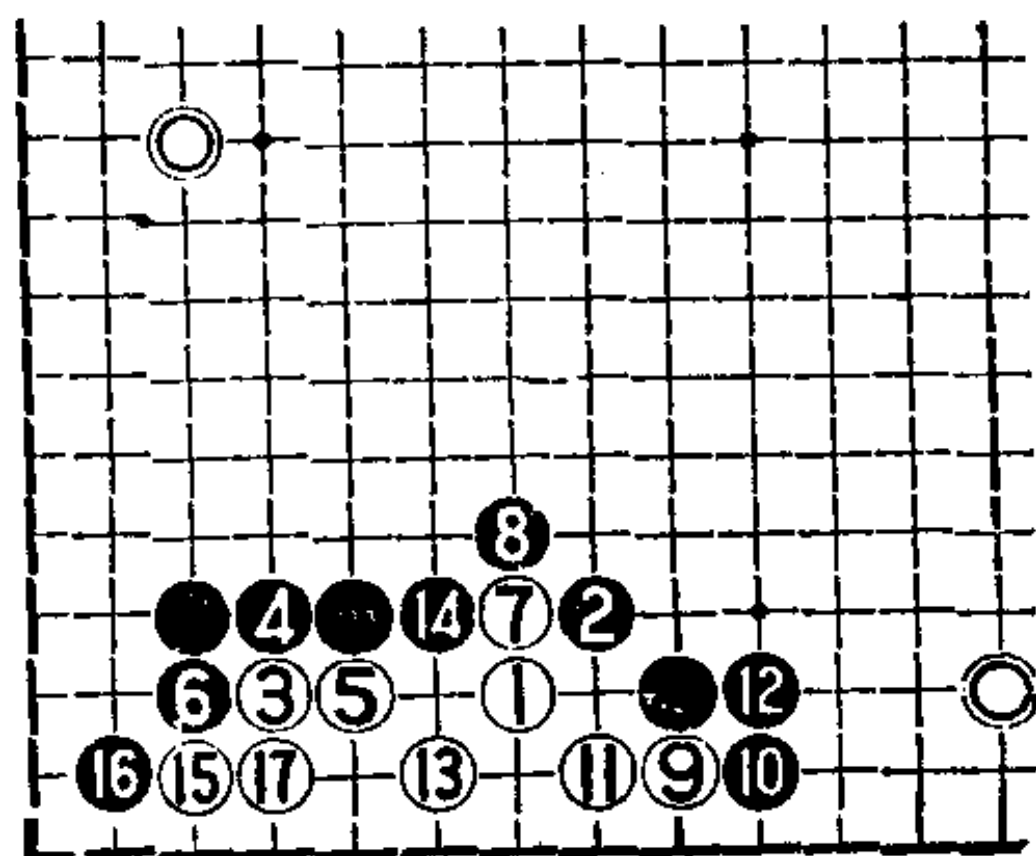


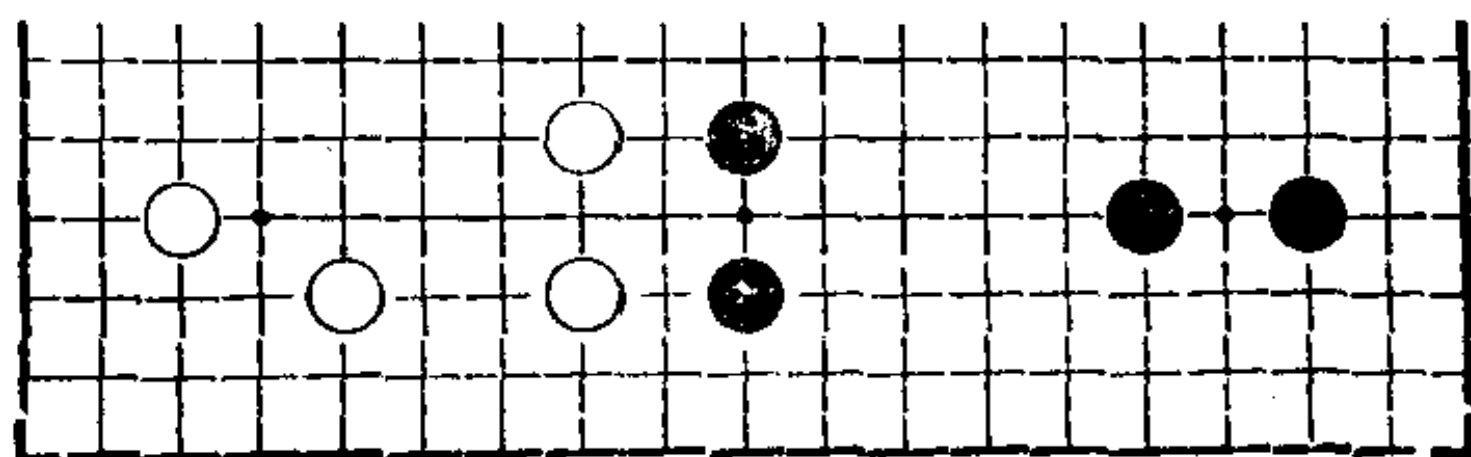
图 四

本型告诉读者，打入选点时必须要结合考虑周围的条件，不同的场合，采用不同的手法，才能获得良好的效果。

第五型

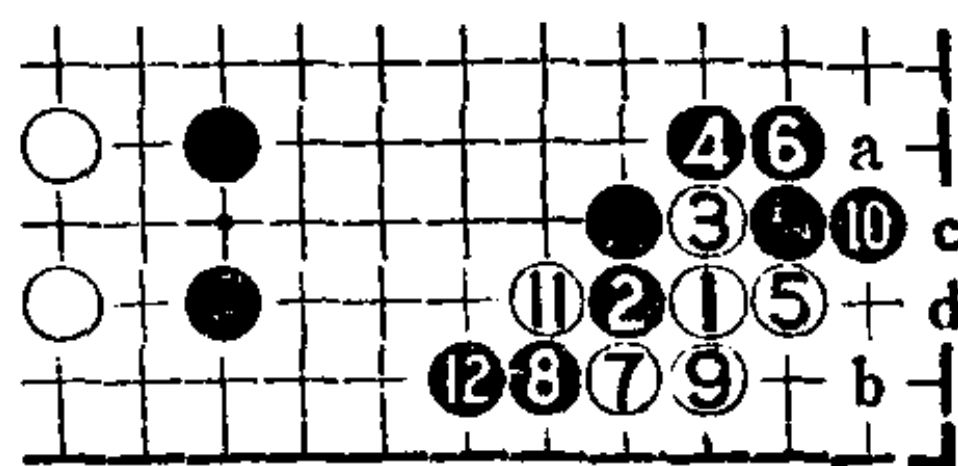
依靠后援

白打入右方黑阵，选点时要考虑利用左方白势作后援。



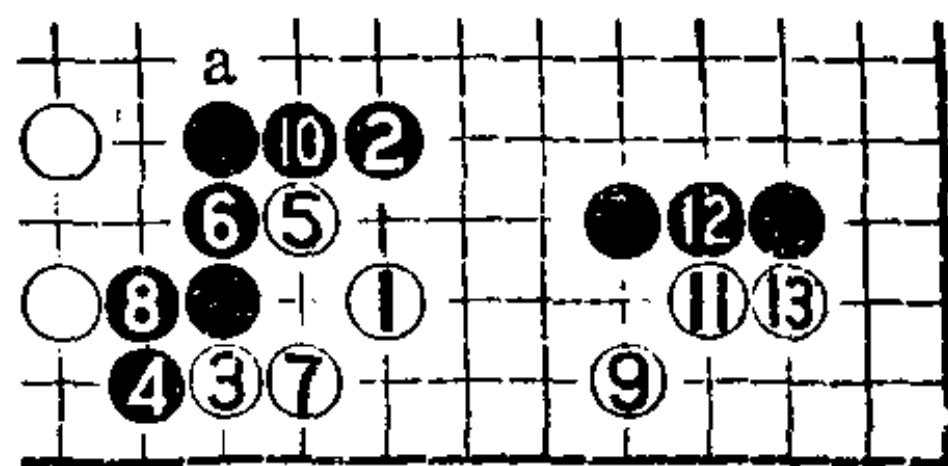
第五型

图一：白1孤军深入危险，黑2挡，以下如形成12止的变化，白崩溃。白7如10位扳，则黑a、白b、黑c、白d，成劫，白仍不行。



图一

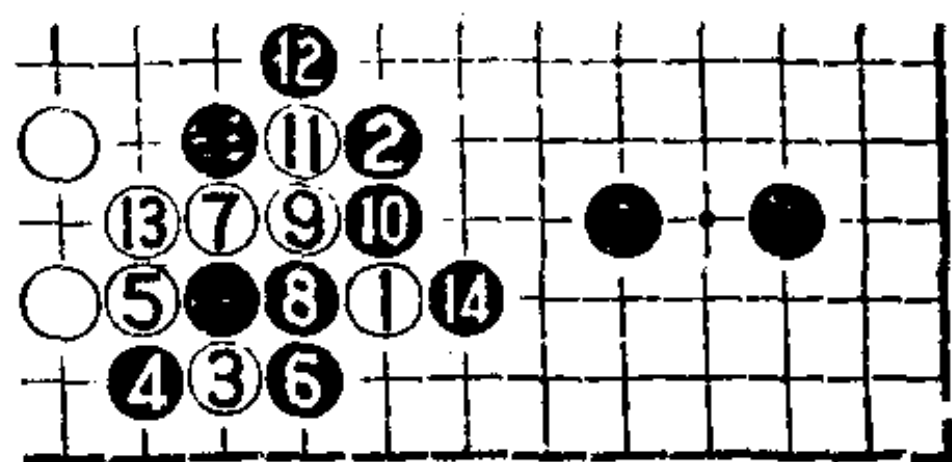
图二：白1打入选点正确，由于紧靠左边已阵，可期获得后援。黑2是攻防要点。白3、5、7次序井然。白9大飞又是先手，迫使黑10补，至13止，白巧妙地依靠左边白势作后援活净，黑空化为乌有。



图二

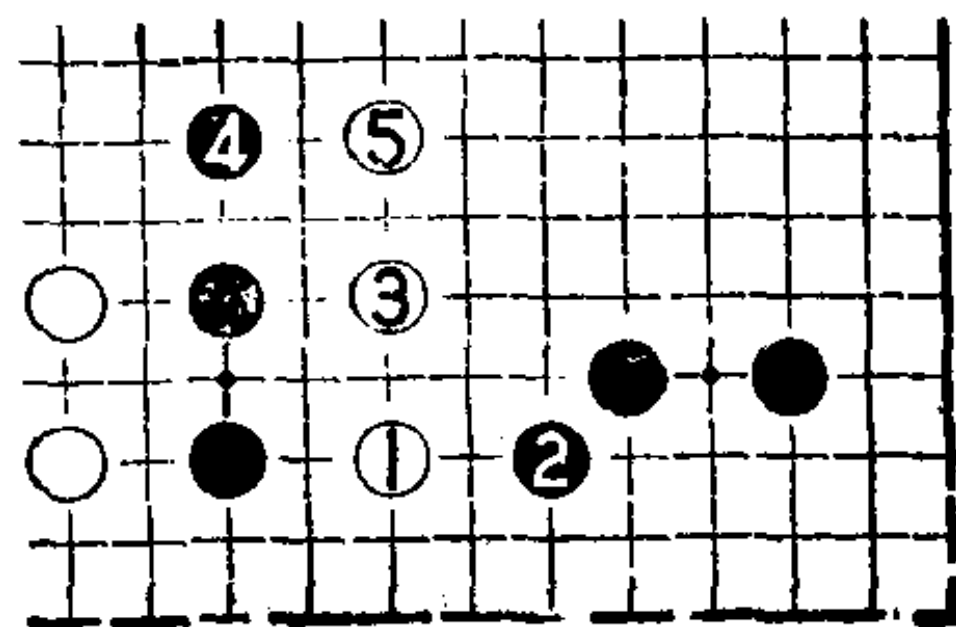
黑10不补而在11位守角无理：以后白10位冲、a位断，黑即难以抵挡。

图三：黑4扳时，白5断这里不成立，以下至14止，白所得甚微。



图三

图四：黑2如直接守角，白3、5跳出，与左边白势配合，夹击中间黑三子，这样的局面白有利。



图四

本型选择打入点时，由于充分依靠和利用白势作后援，因此在打入后的作战中，处于有利地位。

第六型

利用托渡

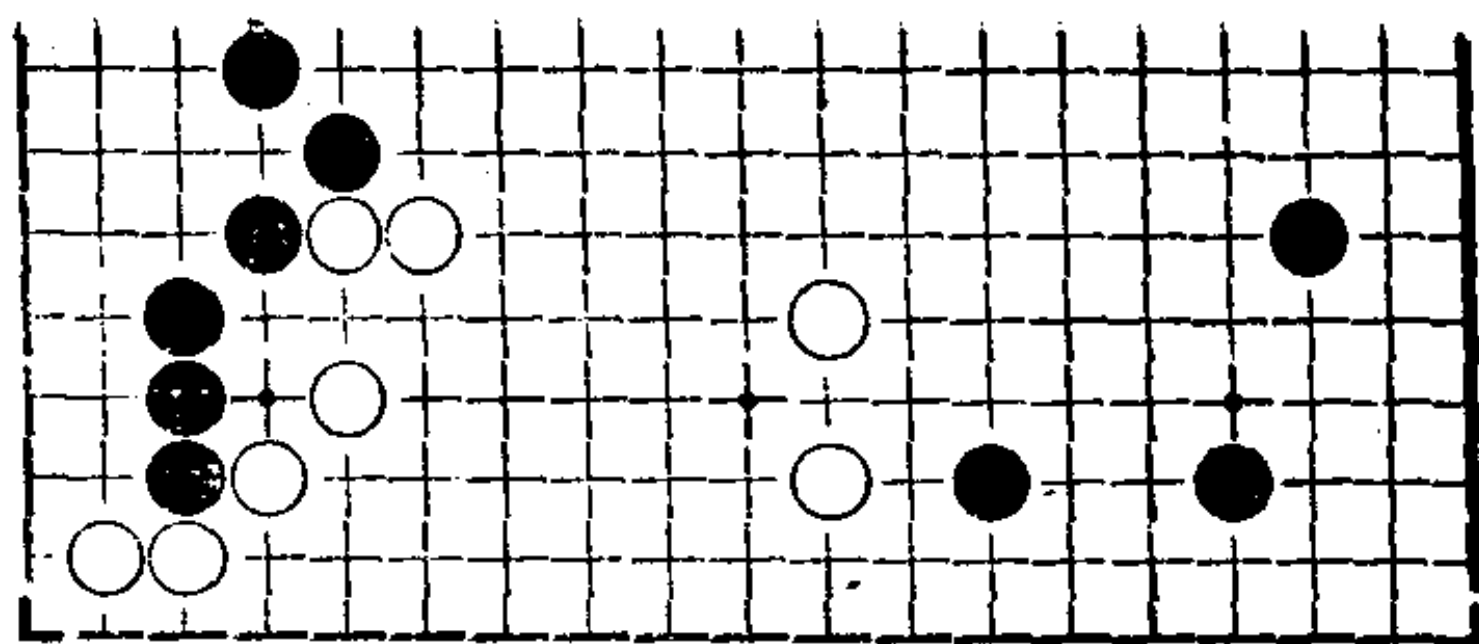
左下白棋阵形整齐，看来打入已十分困难，但如能巧妙地利用托渡手法，便可一举破阵。

图一：黑1似乎是孤军深入，但它是此时唯一能突破敌阵的好点。白2飞，不让黑有做活的余地。黑3托巧妙，全然渡回。

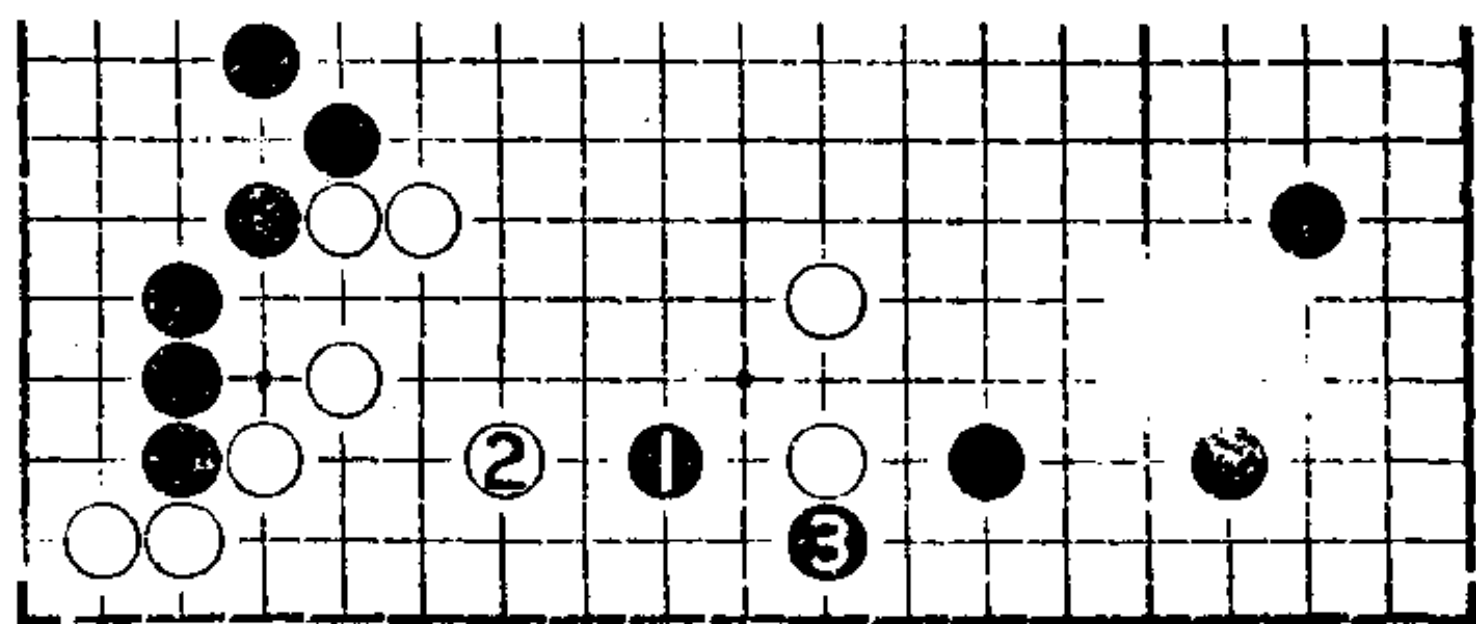
图二：白如不甘心让黑渡回，在2位内扳阻击，至黑7，白8不得不补，黑9虎即安全联络。

图三：白如外扳阻渡，以下至黑9止的结果，白明显不利。

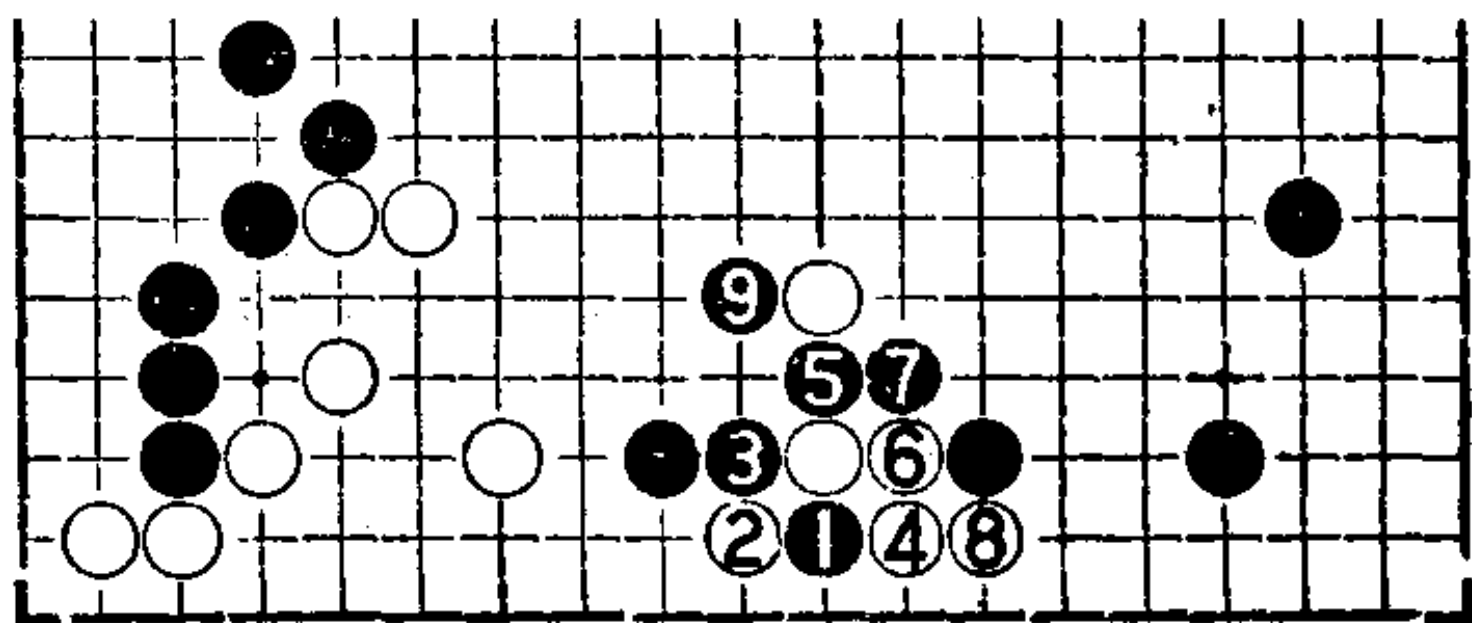
图四：黑1时，白2镇是要点，它既可封锁黑向中央的出路，又可起到阻渡的作用。黑5至9的手法在前面已介绍过，在这里也是极其适宜的。黑11后，黑已成活形，黑打入完全成功。



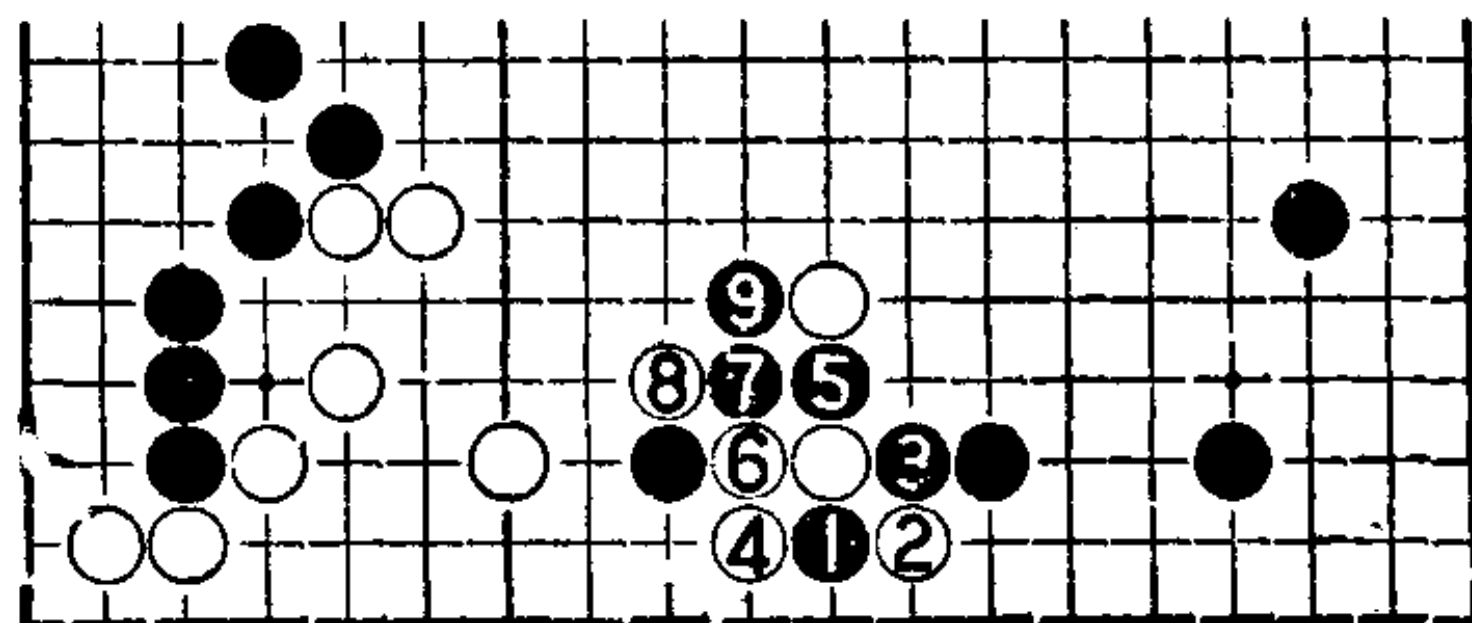
第六型



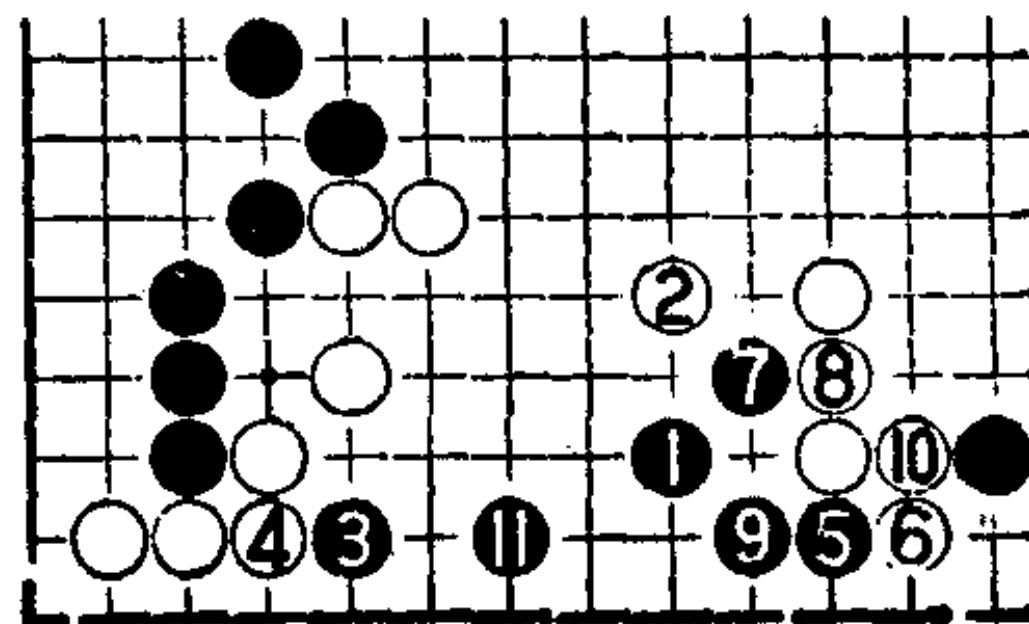
图一



图二



图三



图四

图五：黑 1 打入，选点不好，白 2 封锁后，黑很难做活。

本型介绍在敌阵似乎已无隙可击的情况下，如何巧妙地利用托渡手法，深入敌阵，一举破阵。

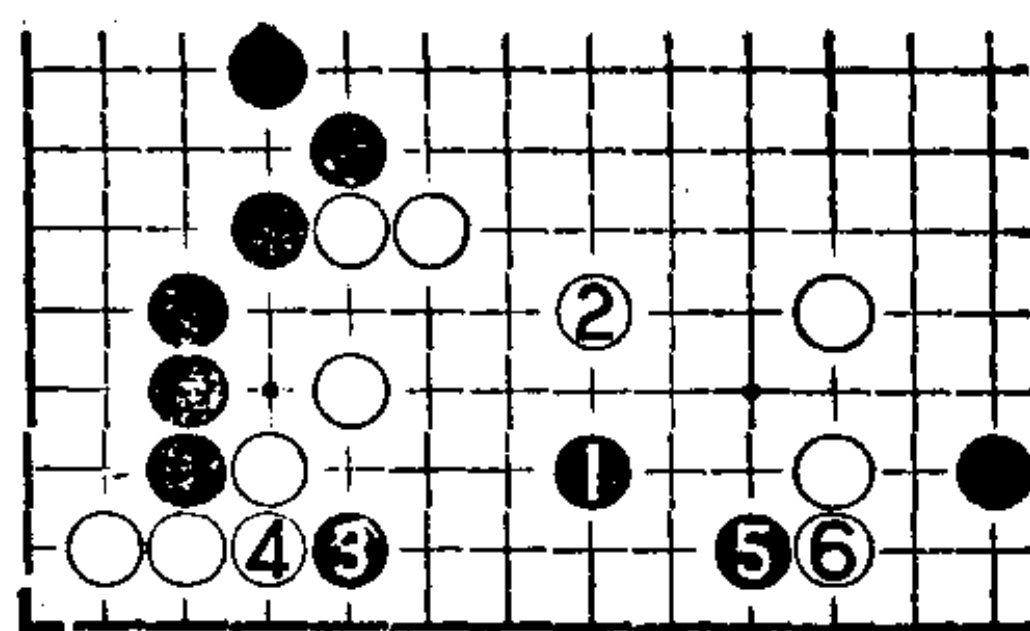


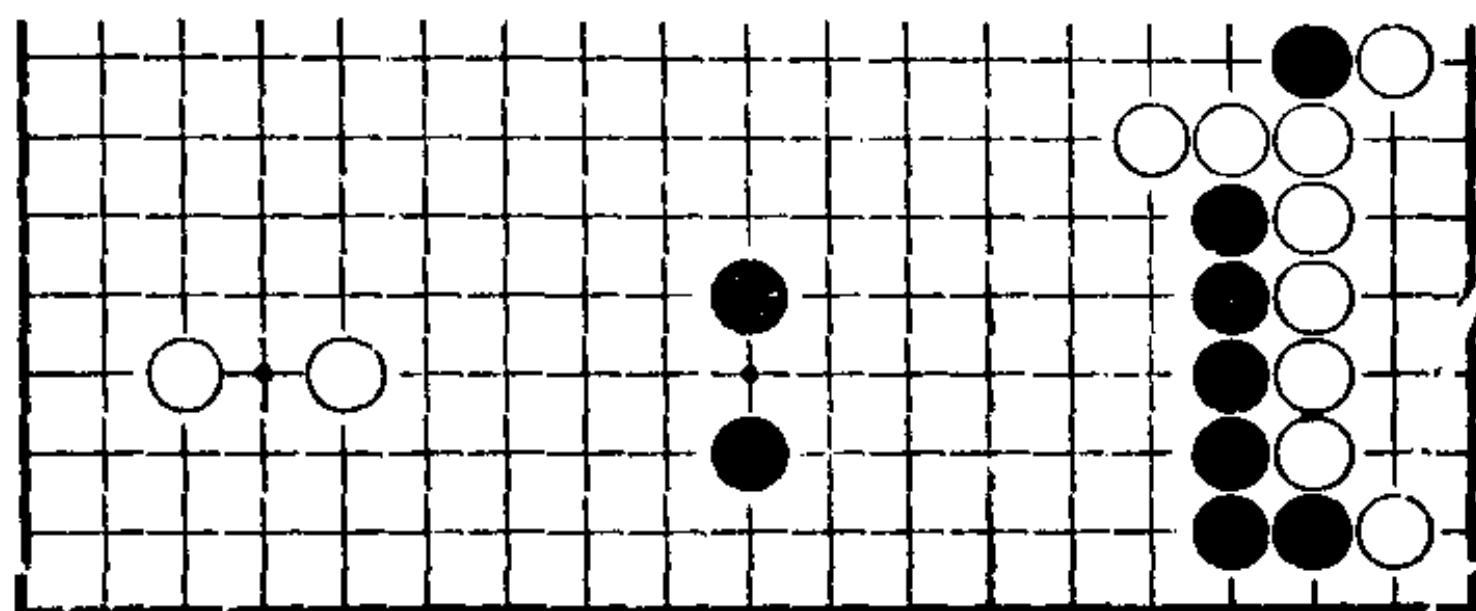
图 五

第七型

碰的手筋

对下边黑阵，如一般的打入点都不能令人满意时，应考虑有无特殊的选点和打入手法。

图一：白通常都是在 1 位一带打入的，但此时黑 2 飞渡是好手。白 3 以下虽竭尽全力阻断黑棋，但最终未能取得成功。如图至黑 14 止的结果，白所得甚微。



第七型

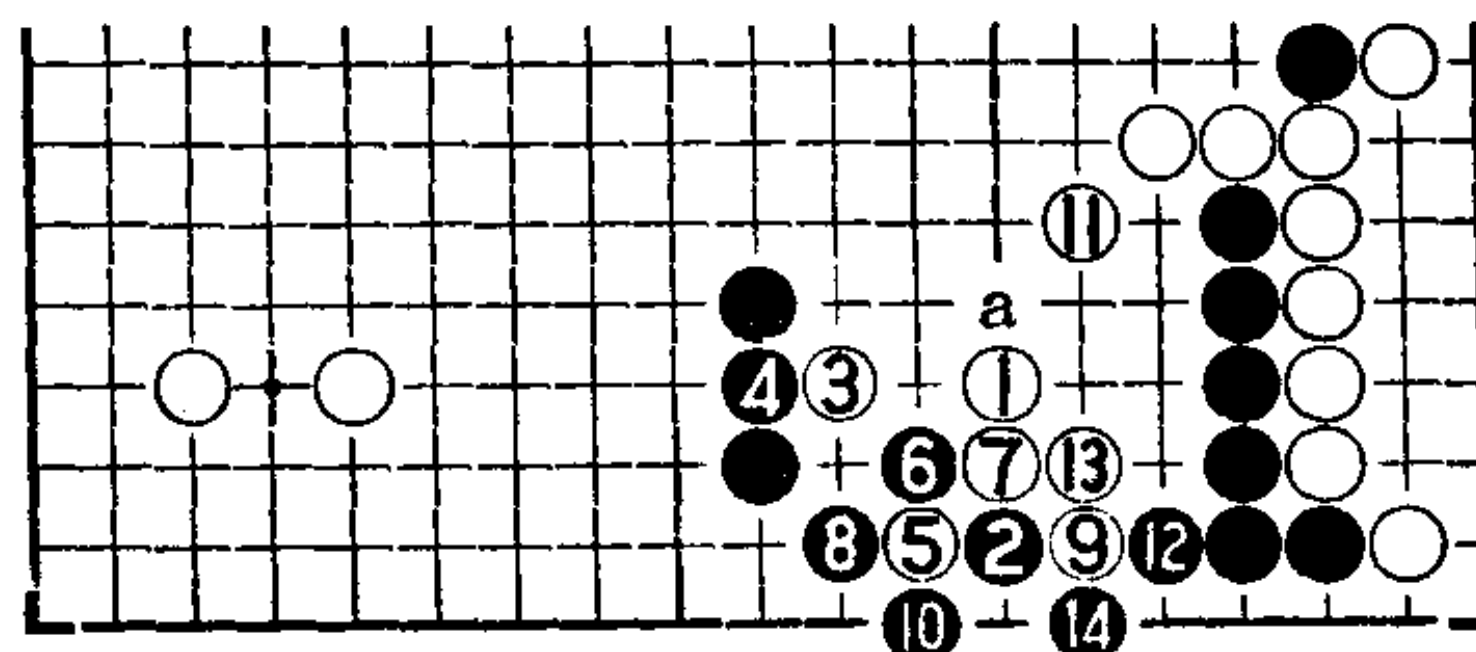


图 一

白 1 如低一路在 7 位打入，则黑 a 位罩反击十分严厉，白打入之子即被黑置于死地。在这样的场合，看来一般的选点是不行的。

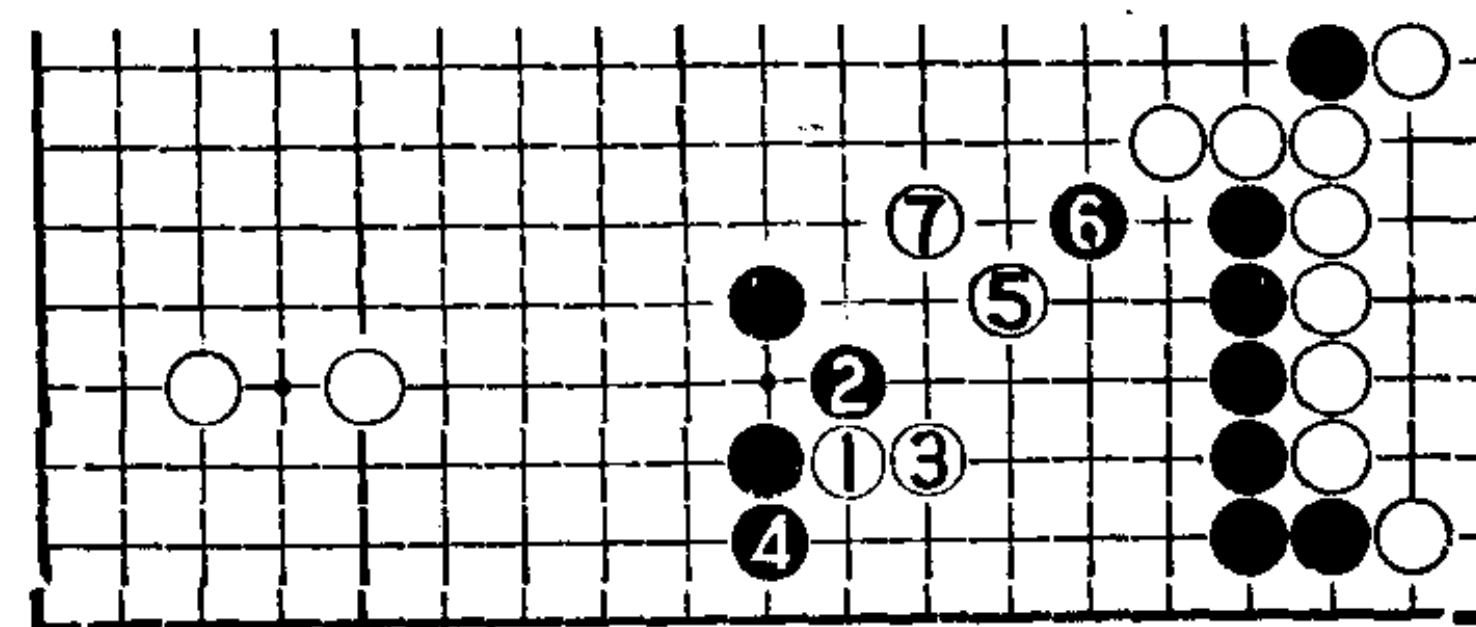


图 二

图二：白 1 碰是好手筋，是特殊的打入手段。黑 2 虎应，白 3 长后，4 位和 5 位两个好点必得其一。黑如 4 位立，则白 5 飞出反击。白 7 后，右边黑棋反而陷入苦境。

图三：前图黑4如改走本图1位飞，虽使两块黑棋安全联络，但被白占到2位扳的要点。至8止，白简单做活，黑空全被破尽，白成功。

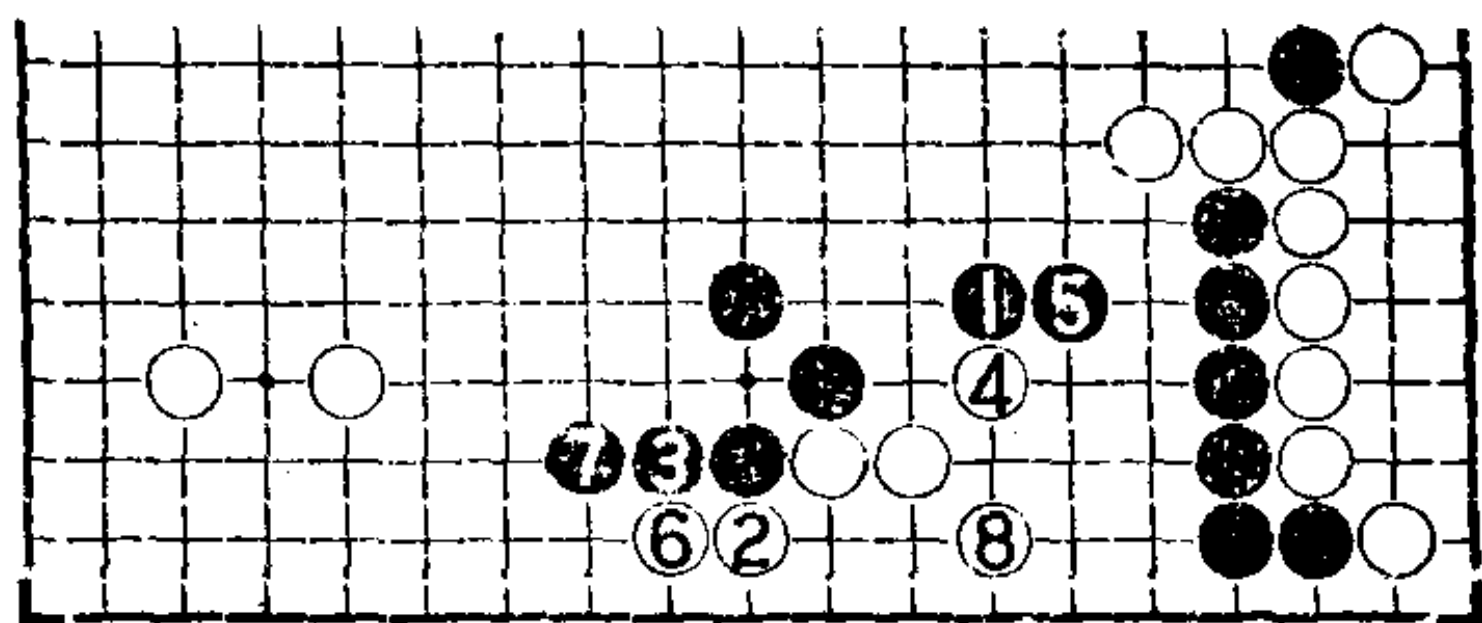


图 三

手筋不但在中盘战斗、死活、官子等场合被广泛应用，在挑选打入点方面，也可应用它。本型在选用一般着点都不能满意时，使用了碰的手筋，使打入取得完美的结局。

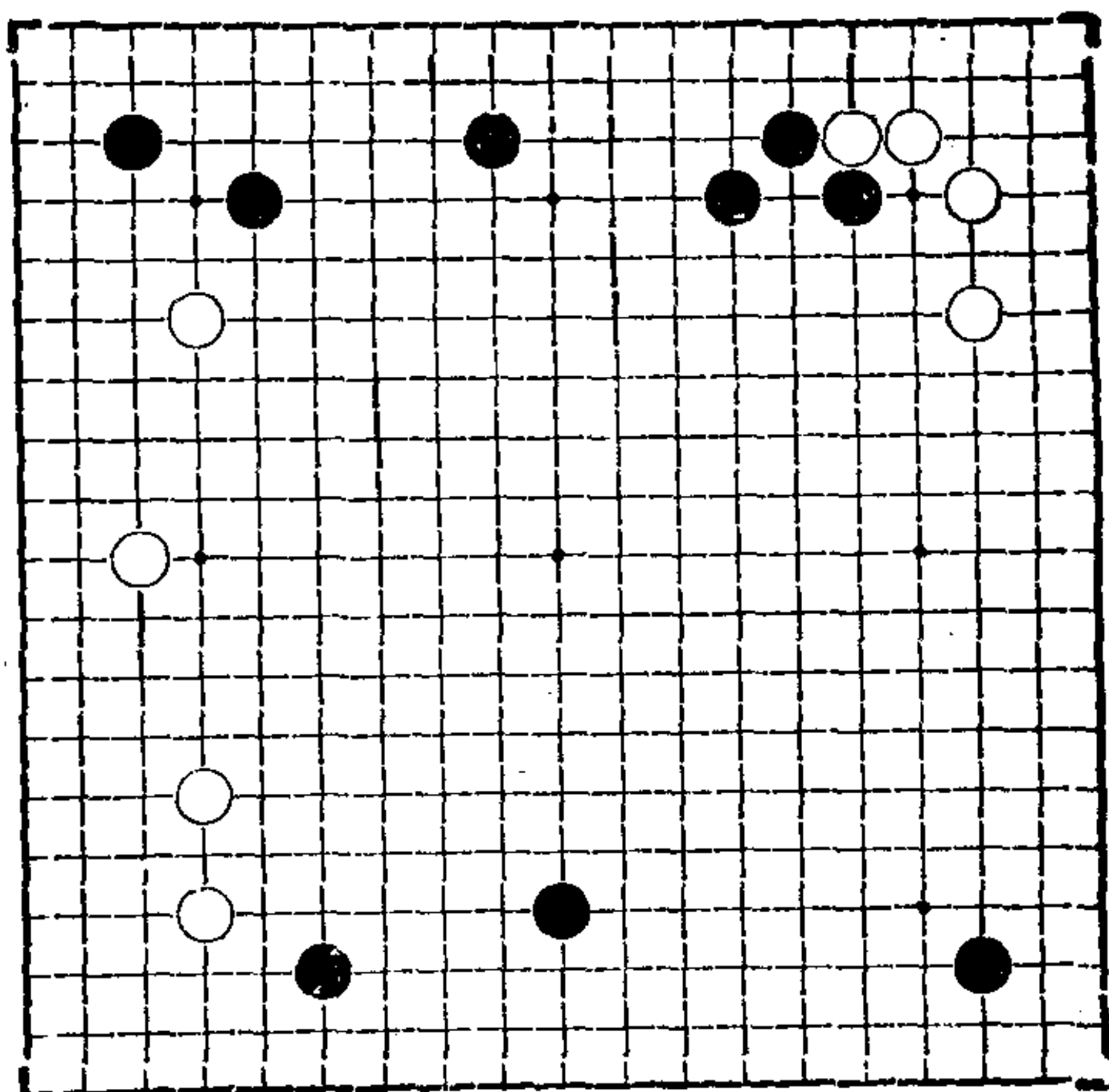
第八型

打入后…

现在轮白走。白在右下黑阵打入是局面中的最紧要处。但从何着手，是应很好推敲的。

图一：白1打入选点绝好。打入后，2位是白反攻的要点，3位是建立根据地的要点，白两个好点必得其一，正是进可攻，退可守。如图黑占2位，白3拆二，建立了根据地。

图二：白1时，黑如2位拆逼，不让白安定，白3以下至15止，通过压迫黑角，同样使自己安定下来。



第八型

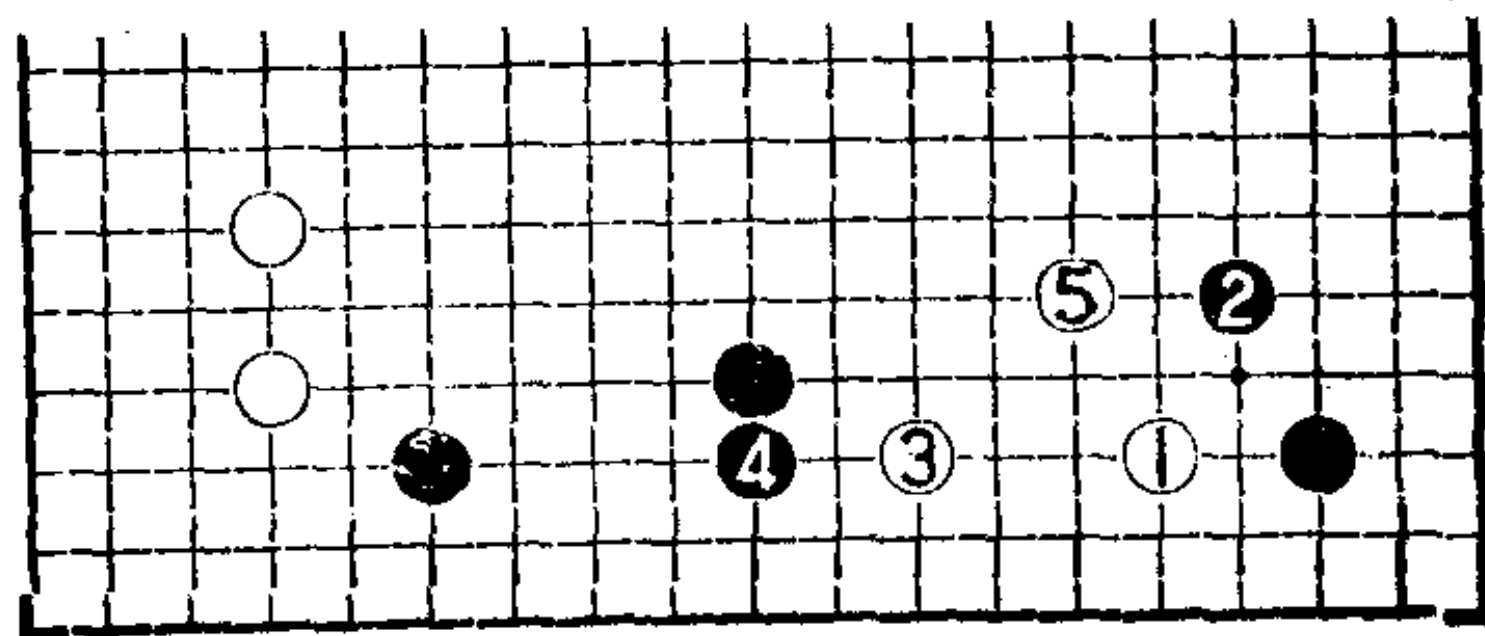
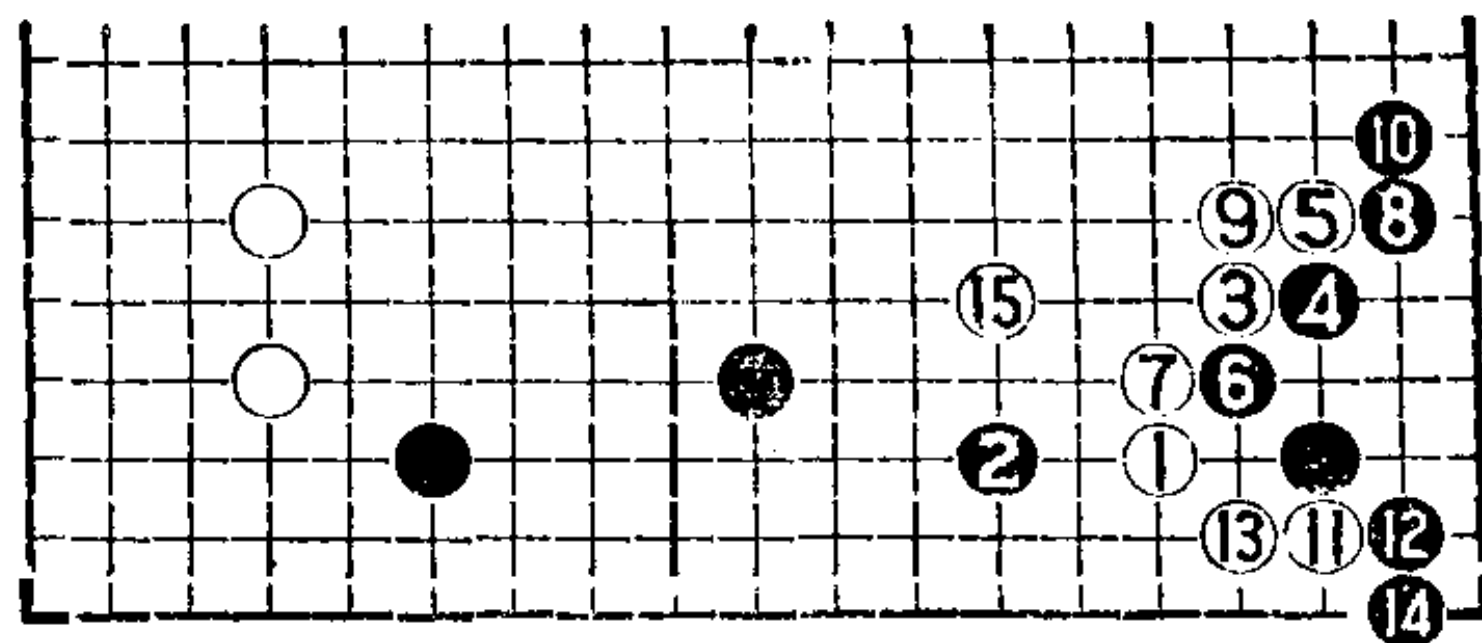


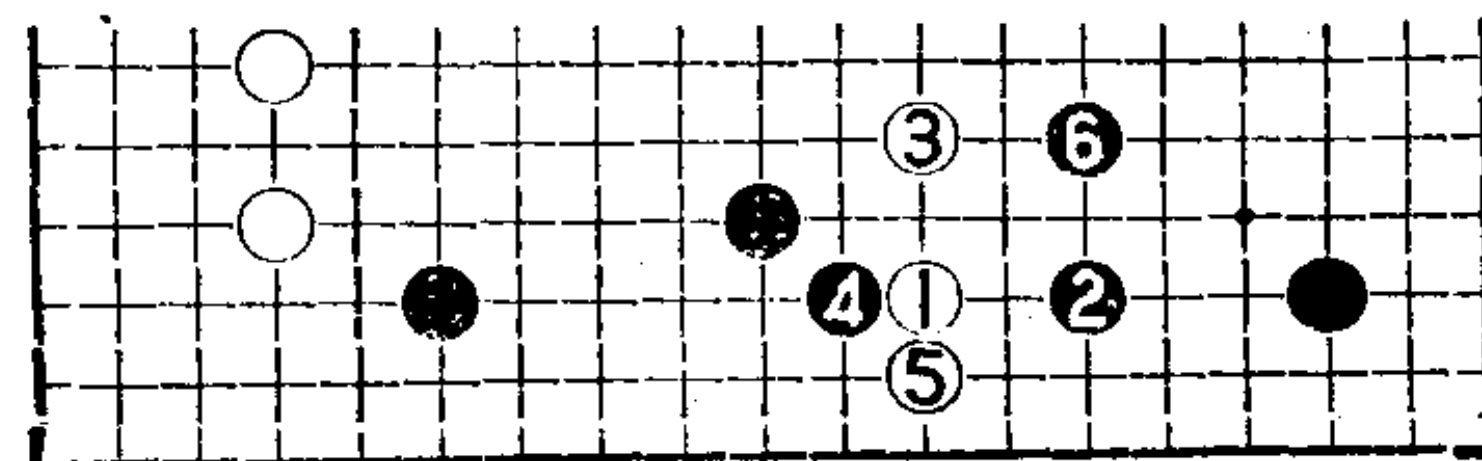
图 一

图三：白1打入选点错误。黑2是攻守的要点，白3如跳出，黑4尖顶夺去白的根据地，以后白只能向中央逃窜，这样的局面是很被动的。



图二

在准备打入时，一定要考虑好打入后的后续手段，才能使打入万无一失。本型白打入考虑周到，打入后能有效地控制局面——即打入后产生了攻与守两个好点，使自己有充分的回旋余地，终于使打入顺利成功。



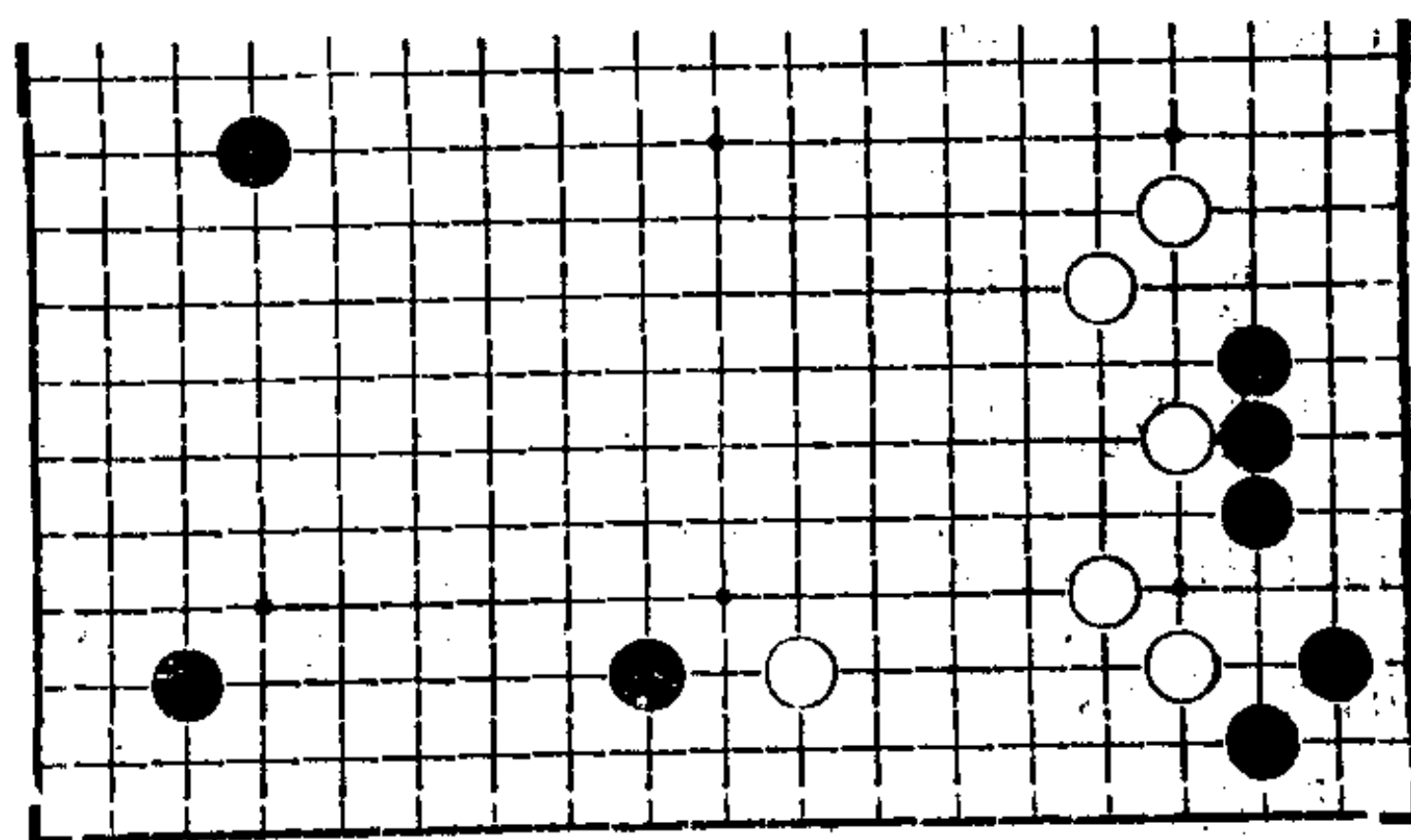
图三

第九型

第九型

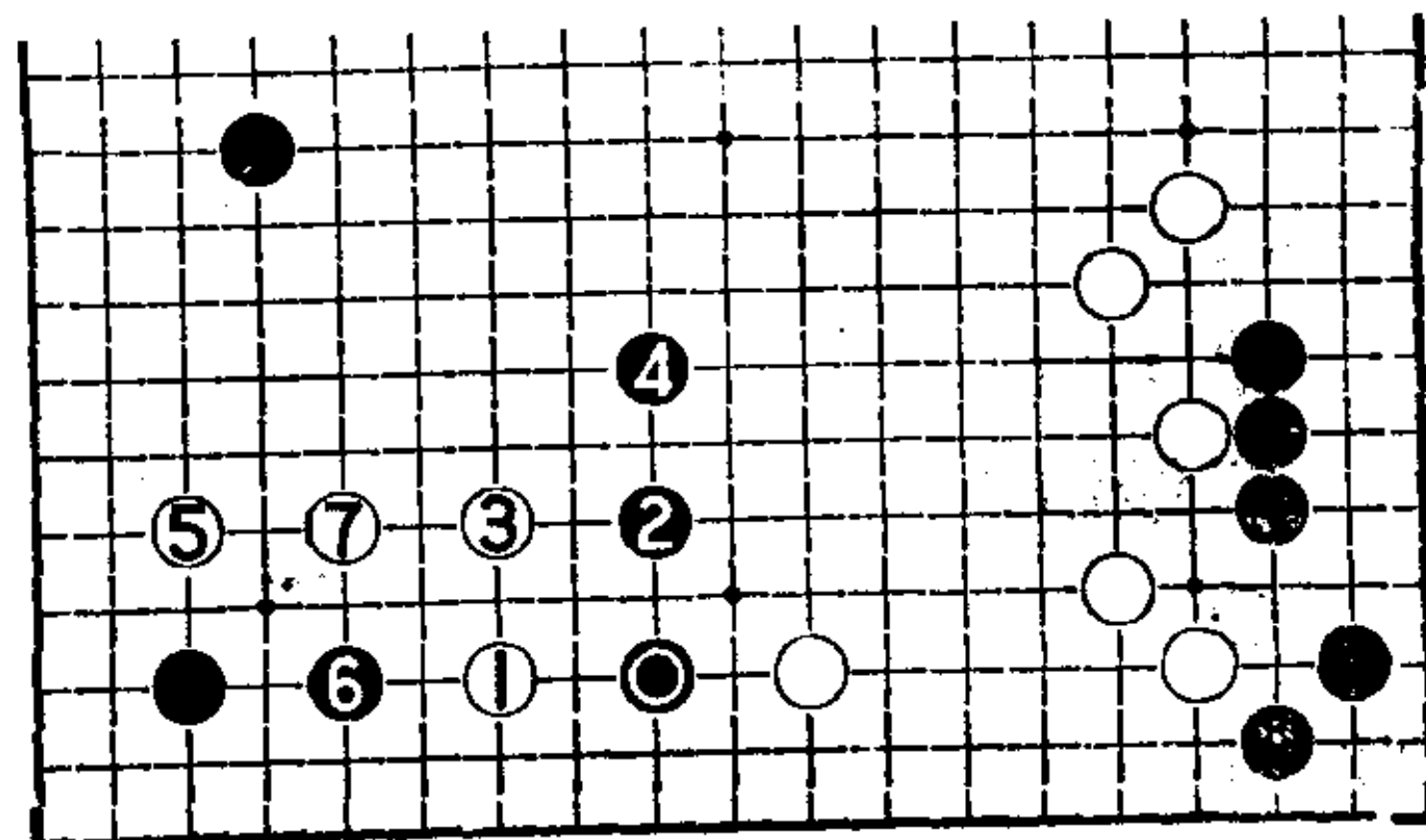
从薄弱环节突破

左上黑阵广却空，因此打入点也很多，但如能选准最薄弱处打入，就能使打入事半功倍。



第九型

图一：如图●靠近白势，显然是最薄弱处。白1打入，同时攻击黑●。黑2、白3后，白5又转而攻击黑角，至白7，黑角尚须补活，外面更是七零八落，黑处处被动，防不胜防。



图一

图二：前图黑4如在本图2位防守左边，则白3飞继续攻逼右方两子，至白7，黑在白势力范围内作战，明显被动。

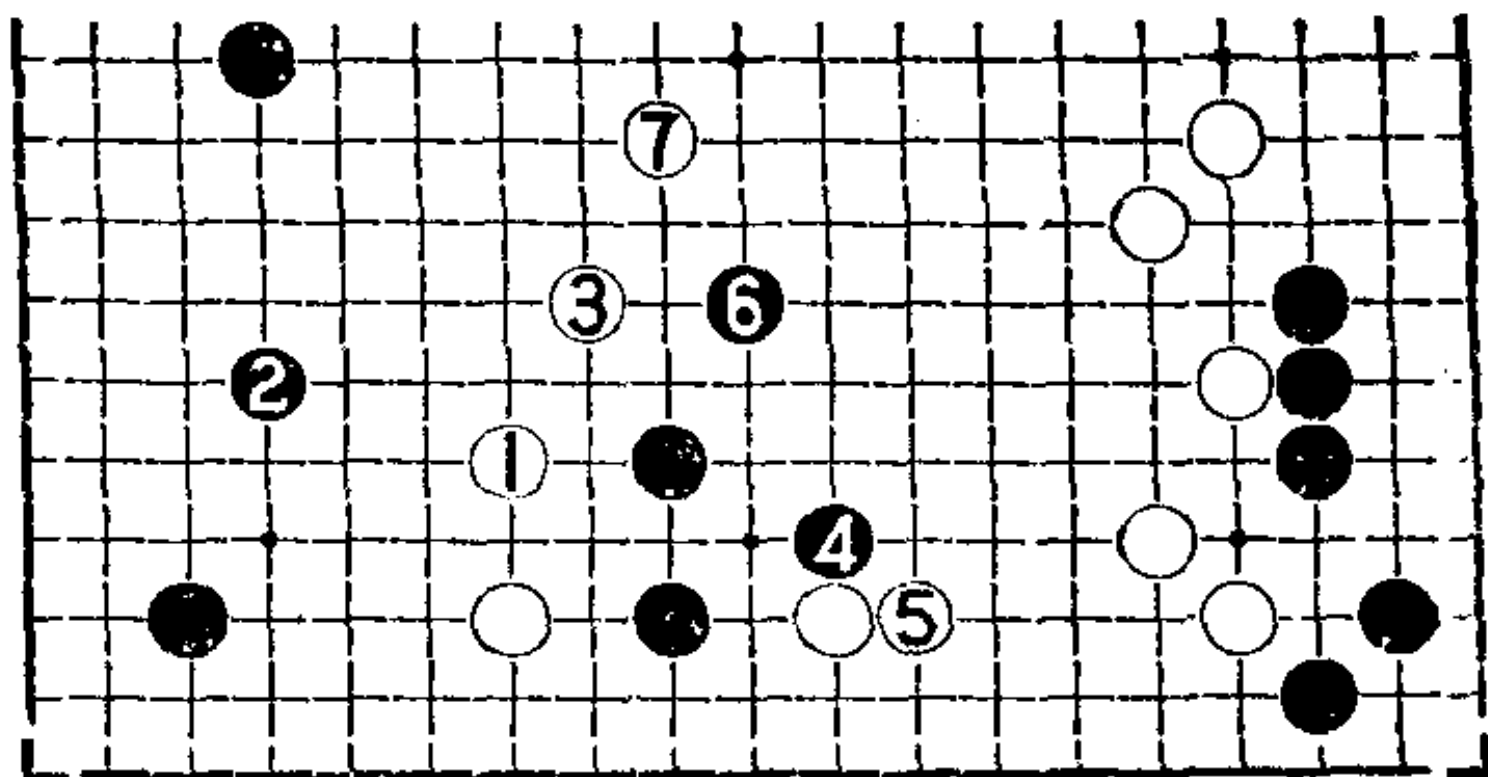


图 二

图三：白1从左边打入，黑2飞，白3拆，各得其所。以后黑4、6盖压，结果双方平安无事，但与上图比较，白大差。

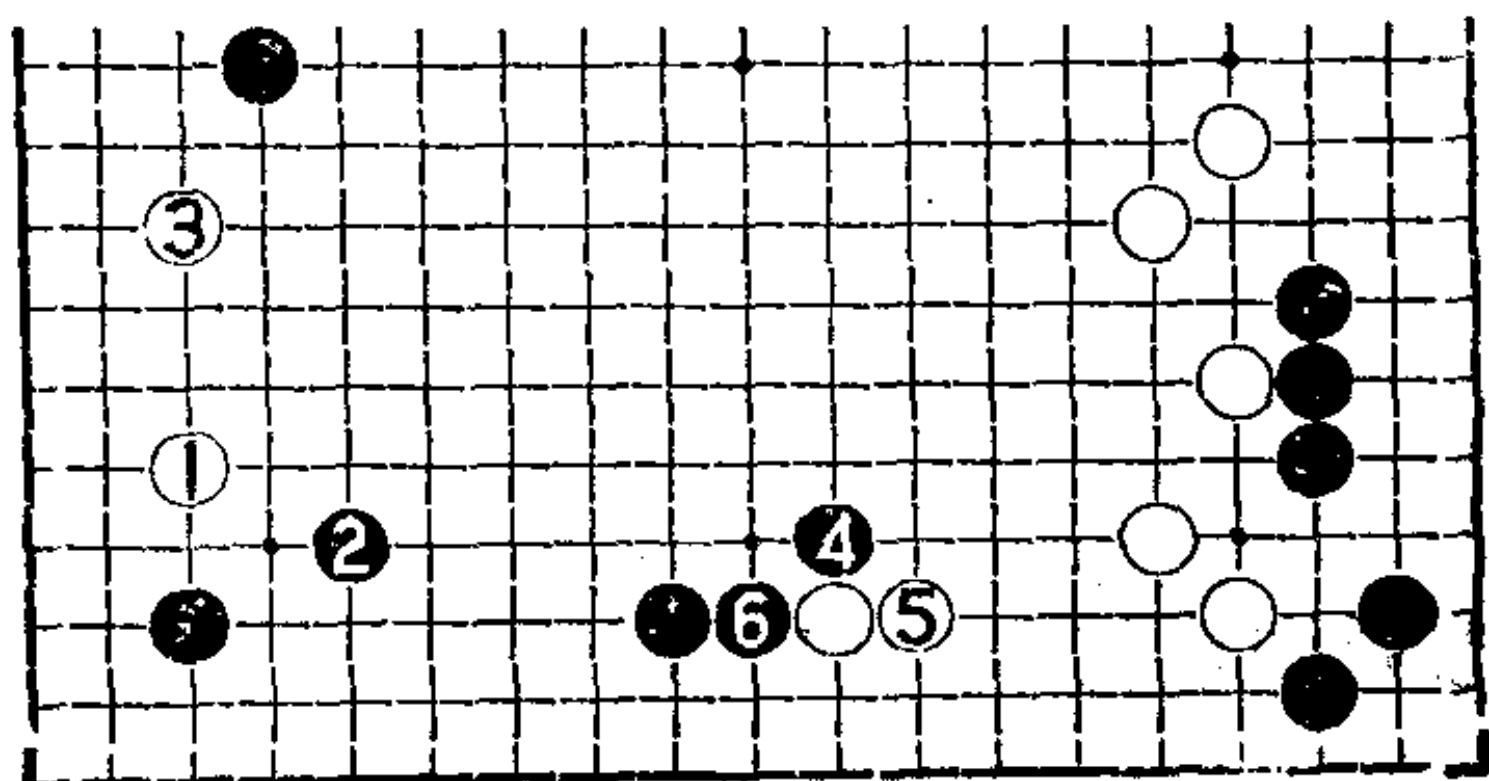


图 三

图四：白1肩冲是打入三·三阵势的常见手法，但在这里却不行。黑2长后，再4、6飞起巩固自己，白7拆后虽得到安定，但与前图一样，由于未能打击黑的薄弱环节，因此不能获得最佳的战果。

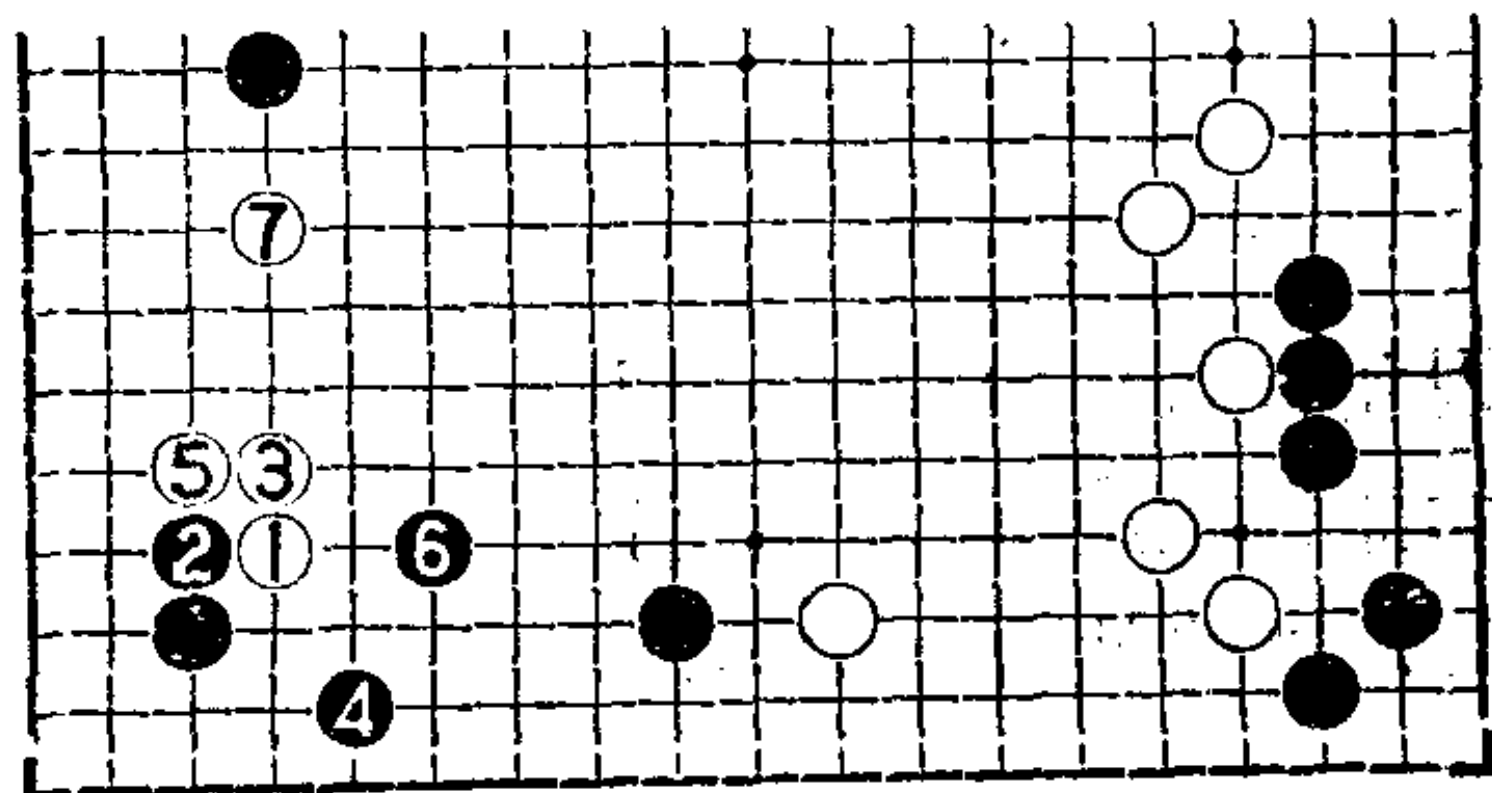


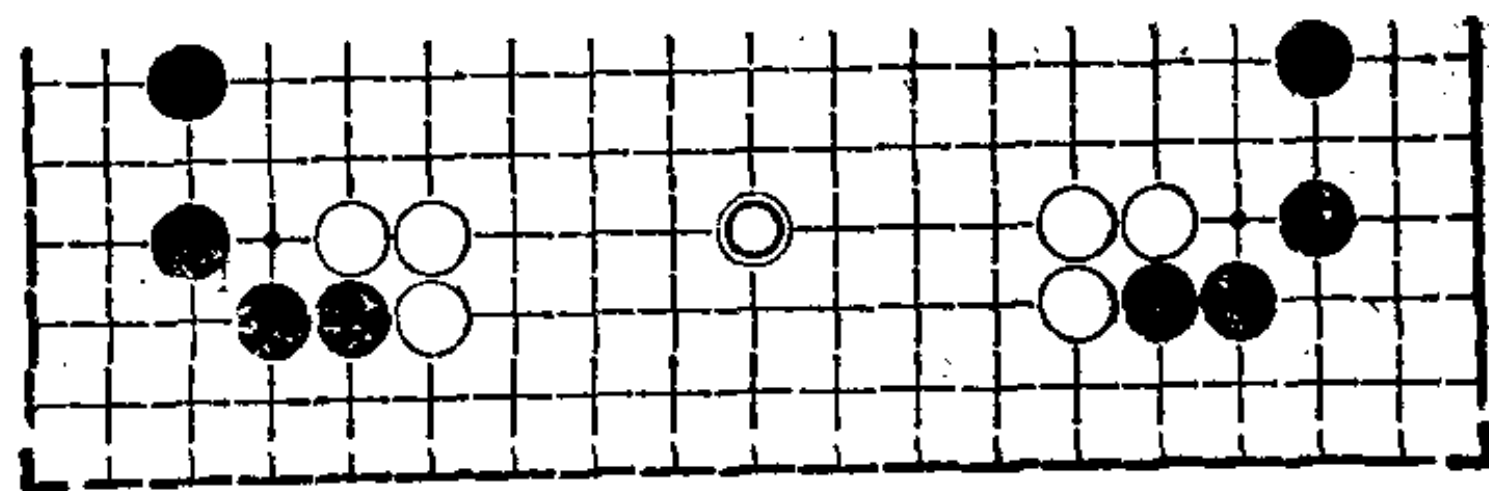
图 四

从打入对方的薄弱环节着手，逐步突破，是取得打入作战主动权的捷径。本型实例就是一个典范。

第十型

二线潜入

◎“立二拆三”恰到好处，但这里黑仍有打入的手段。



第十型

图一：在通常情况下，往往会把打入点选在1位，但这里却不适宜。白2压，以下黑虽竭尽全力求活，但最终仍难逃复灭。

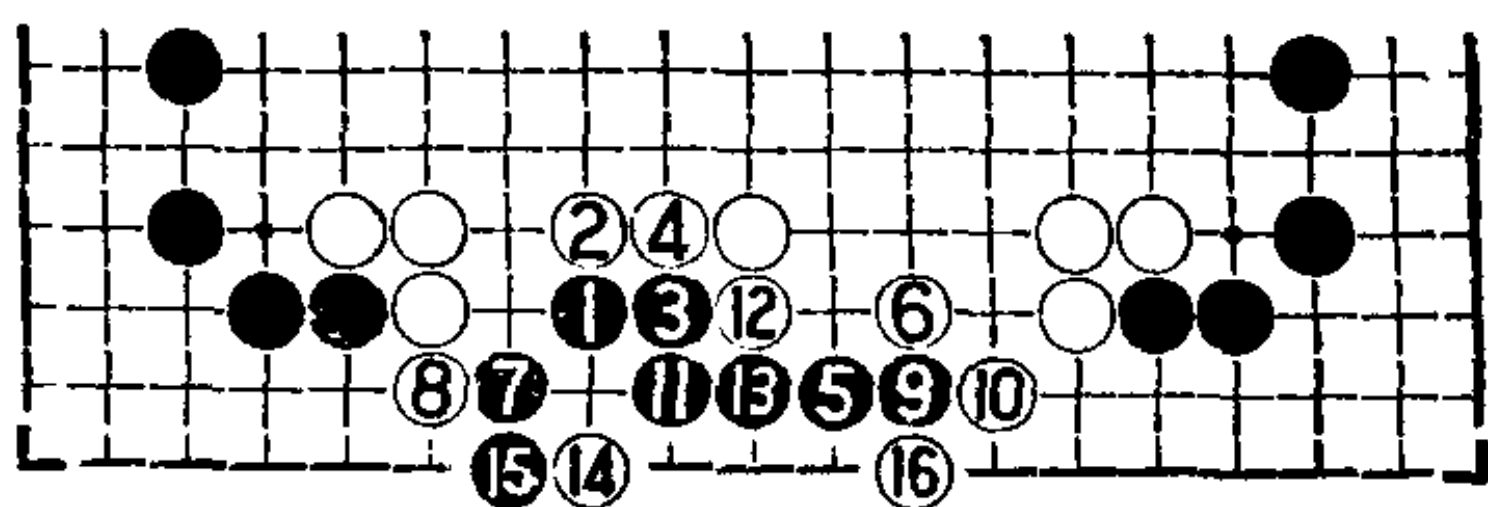


图 一

图二：黑1从二线潜入是很别致的下法，对打入类似这样的敌阵却非常有效。白2势必阻渡，白3再采用同样的手法引诱白4阻渡，以后黑走5、7、9做活，至黑13，终于大功告成。

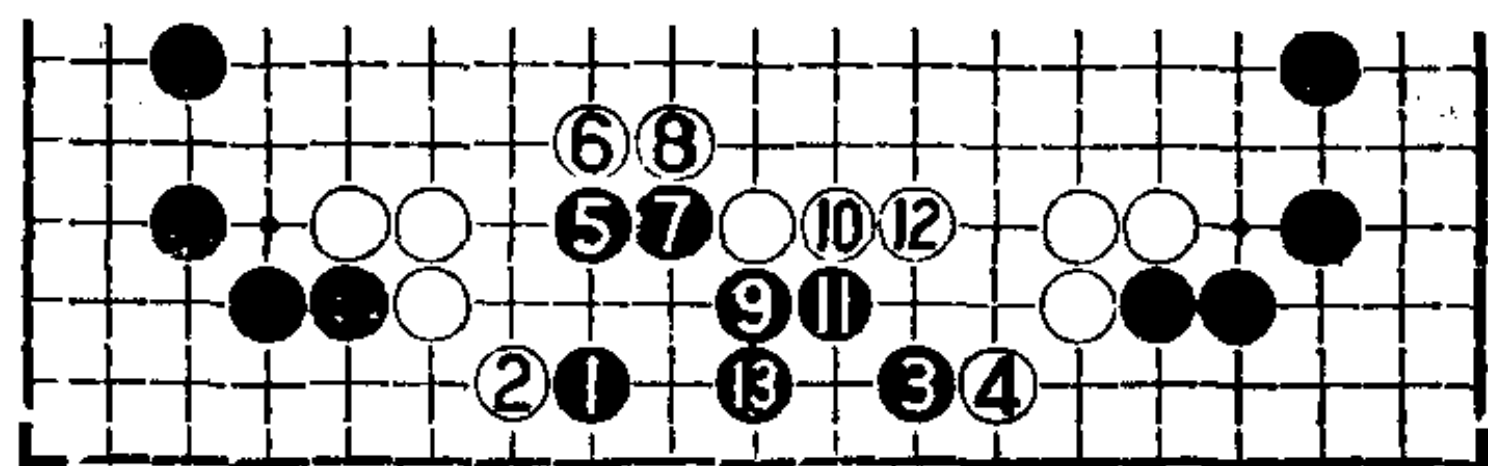


图 二

图三：前图白4如在本图2位保空，则黑3渡回。白4挡后，当初●和○交换虽成为损着，但黑在右方所得，足以弥补这个损失，况且以后黑还可a位跳出，白并未吃尽黑棋。

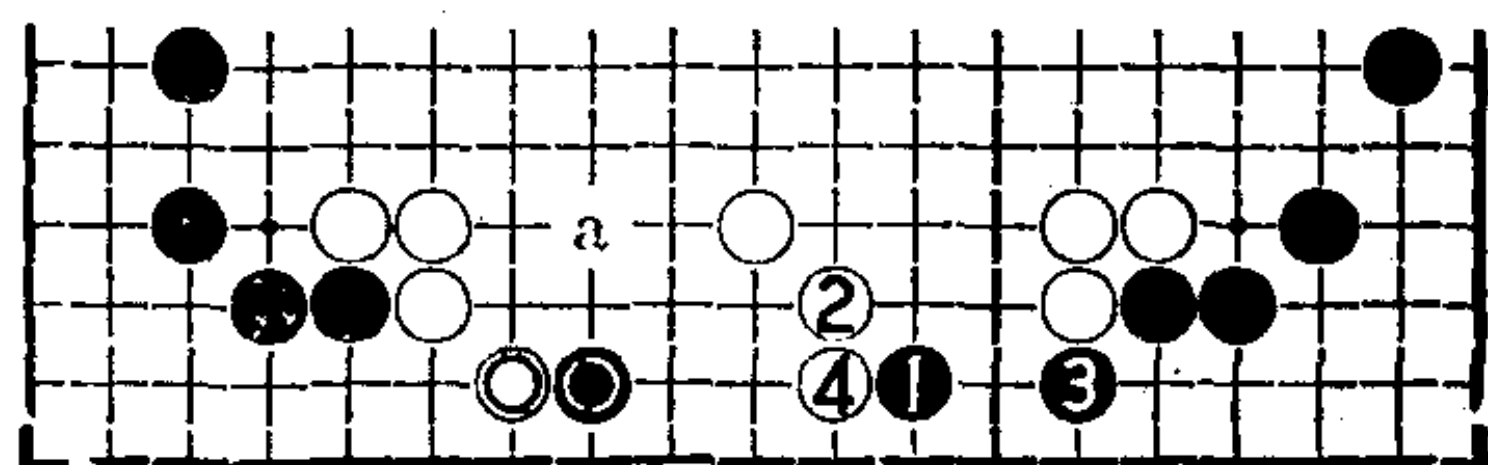


图 三

跳出，白并未吃尽黑棋。

图四：黑1时，白如2位盖压，黑3、5得利后，再7位渡回，白10还得后手补，黑先手破了左方白空。成为这样的结果，白打入明显成功。

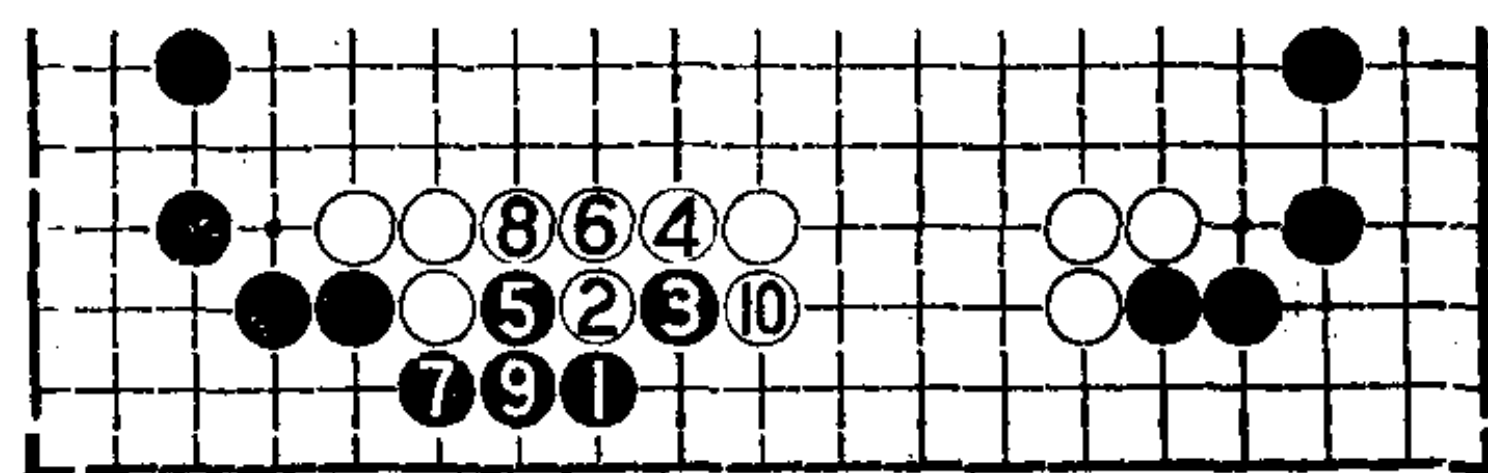


图 四

从二线潜入，在打入中是很少见的，但在考虑选择打入点时，却不能忽略它，就是说，打入最根本的一条是不拘泥，要根据不同的情况采用不同的手法。本型采用别致的二线潜入手法出奇制胜，就是成功的一例。

第十一型

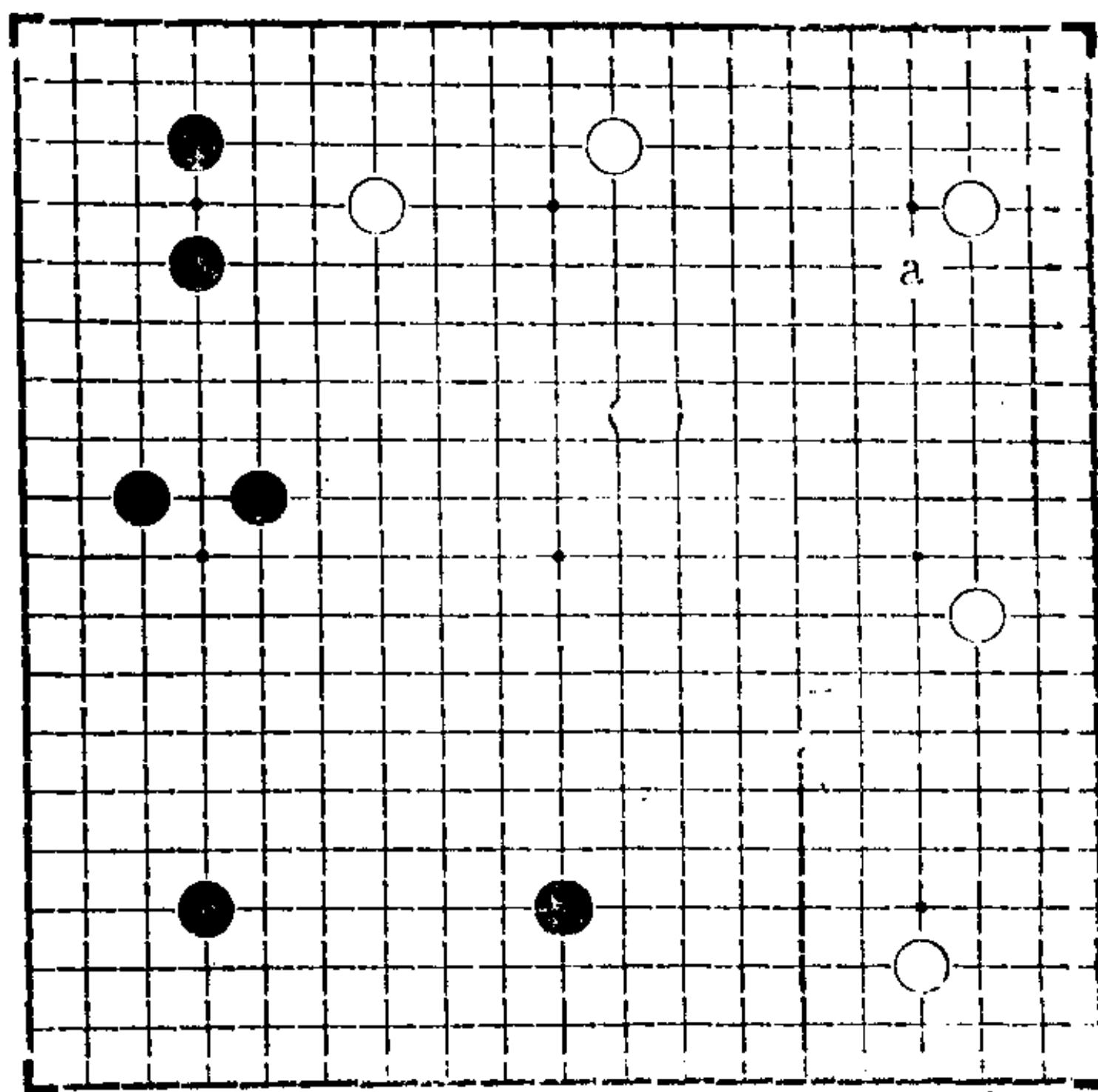
敌势旺盛，力求安定

这是布局阶段的打入问题。对黑方左边庞大的阵势，白应怎样打入呢？

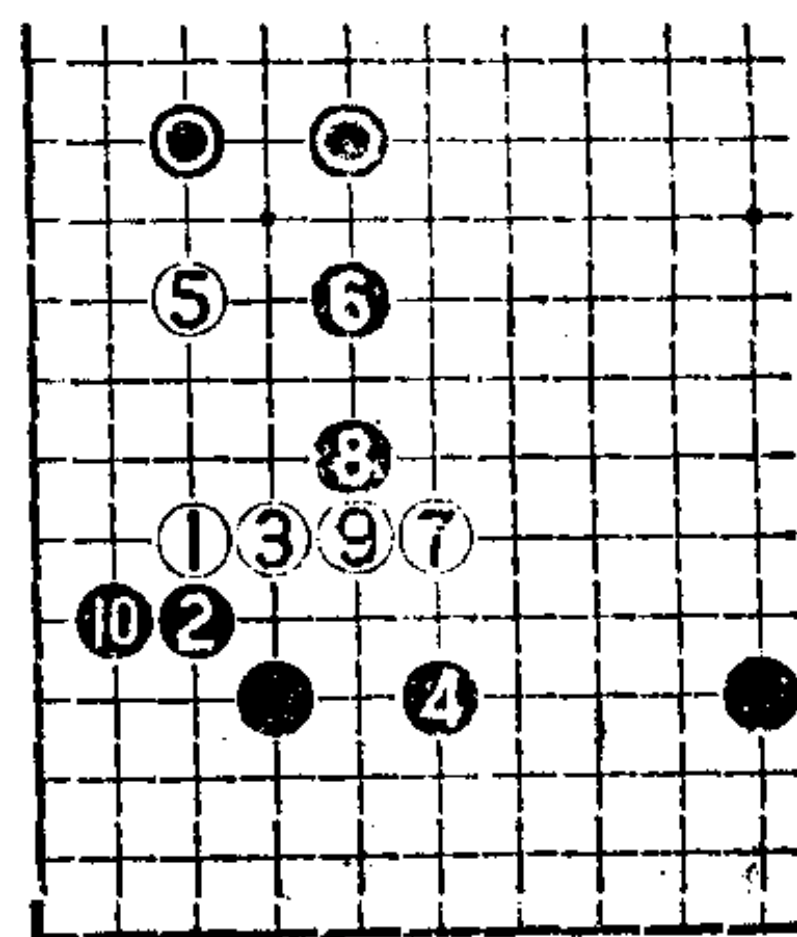
图一：白从左边用挂角的手法打入。黑2尖顶，防止白侵角。白3时，黑4单关，把白棋向自己坚固的左上方驱赶。白5拆二，但在坚固的●两子影响下，仍得不到安定。黑6、8逐步消除白做眼的余地，逼使白向外逃，在黑棋的势力范围内，白难以摆脱被动局面。

图二：白1从这边挂，黑采用同样的策略，先2位飞防白侵角安根，然后逐步把白棋赶向左上己方势力圈。

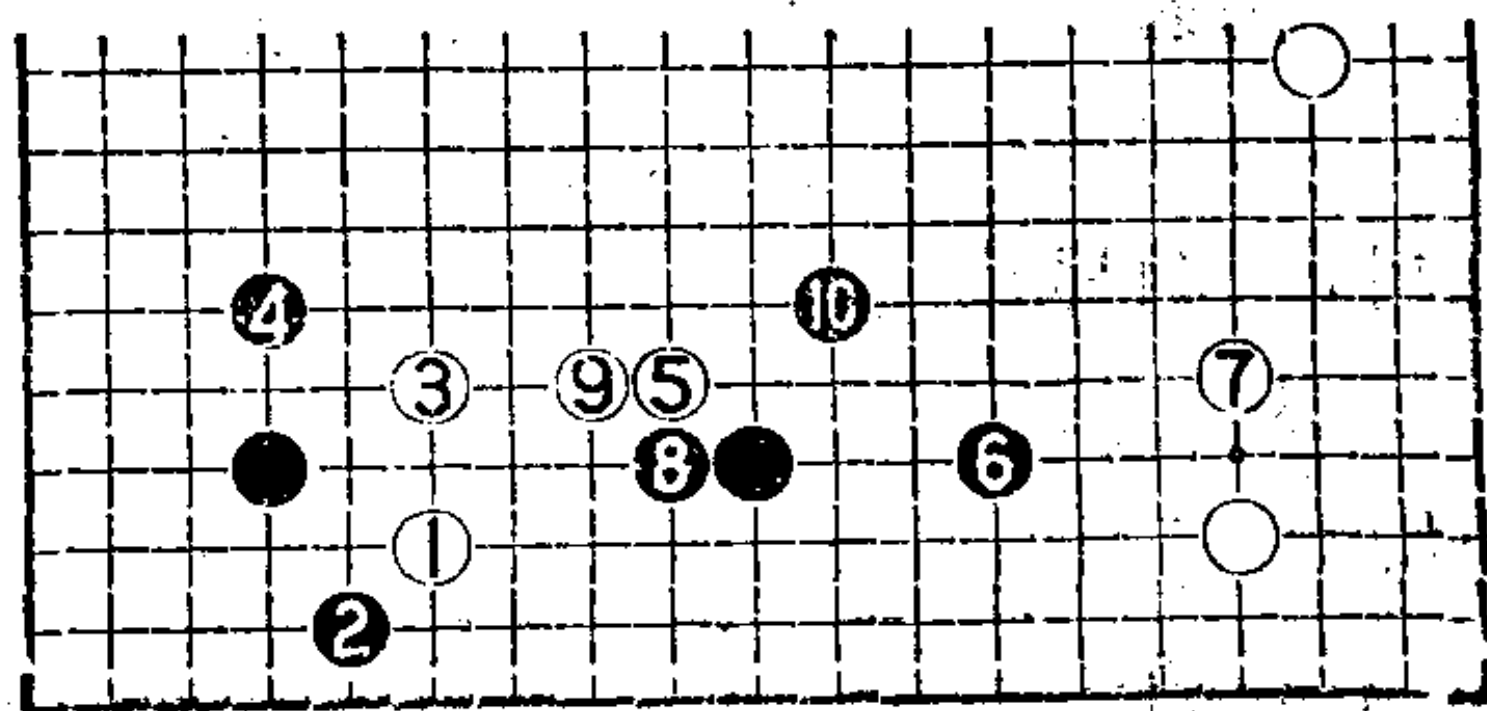
图三：在黑势旺盛的左方，白避免作战，力求安定才是良策，如图白在三·三打入是最适宜的。对于三·三点角，黑无论采用什么方法，都无法攻击。以下必然形成至12



第十一型



图一



图二

止的变化，白先手活角，分取了左下黑的地域，再抢占问题图中a位大场。从全局战略上讲，白的打入还是成功的。

在下棋过程中，遇到敌子力优势の場合，应避免正面作战，力求安定，这条棋理，在选择打入点时，也是完全适用的。本型三个图的不同结局，即是明证。

第十二型

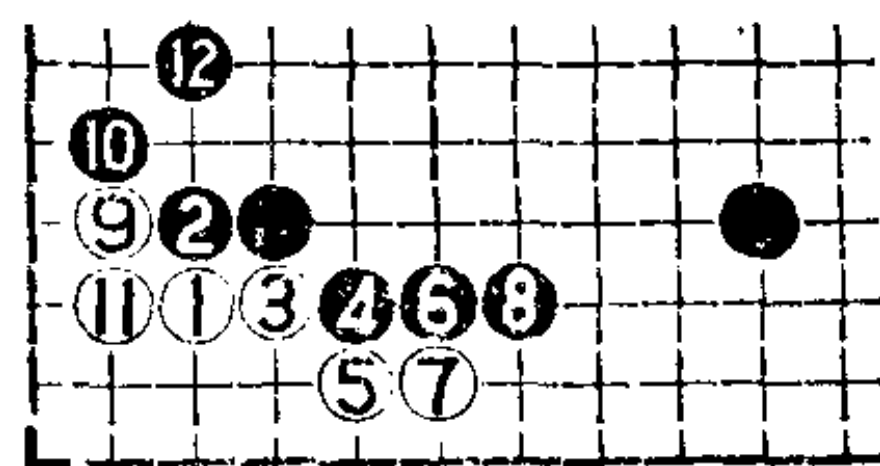
利用残子

在选择对黑左下边的打入点时，如能利用◎残子，可对打入助一臂之力。

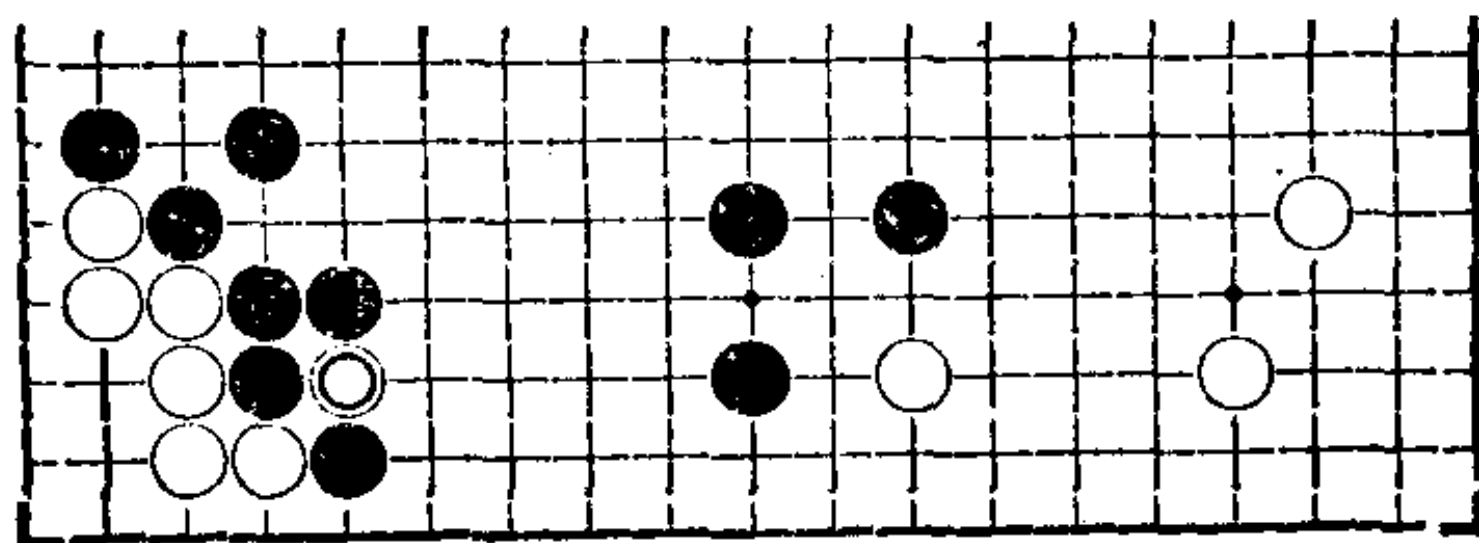
图一：白1碰是打入的要点，下面既可5位扳渡，又可伺机出动◎残子，使黑不能两顾。如图白3长后，黑4不得不补，白5渡回，完全达到了打入的目的。

图二：白1时，黑如下扳阻渡，白3长出，再5位连扳是相联的手筋，以下至11止，白同样达到目的。

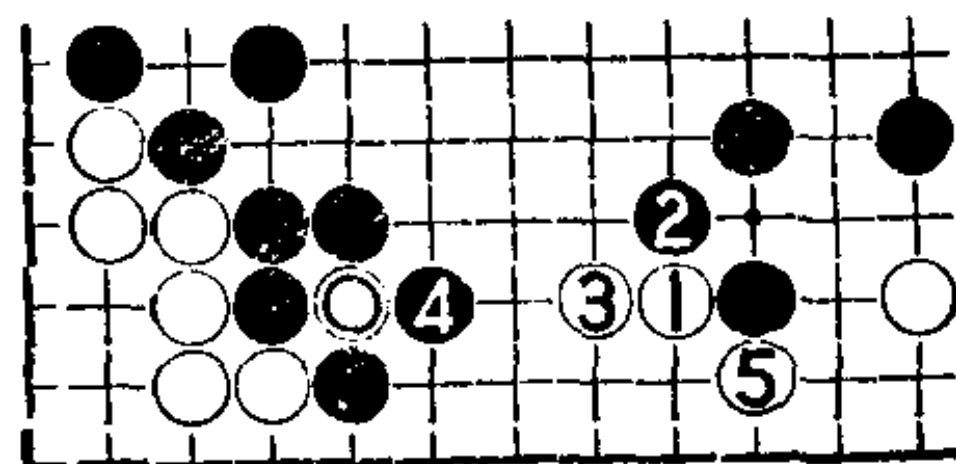
图三：前图黑10如在本图1位打吃阻渡，下面白4往外冲，迫使黑5补；至10止，白冲出包围。过程中，白如想迅速安定，白4可改走6位，即成活形。



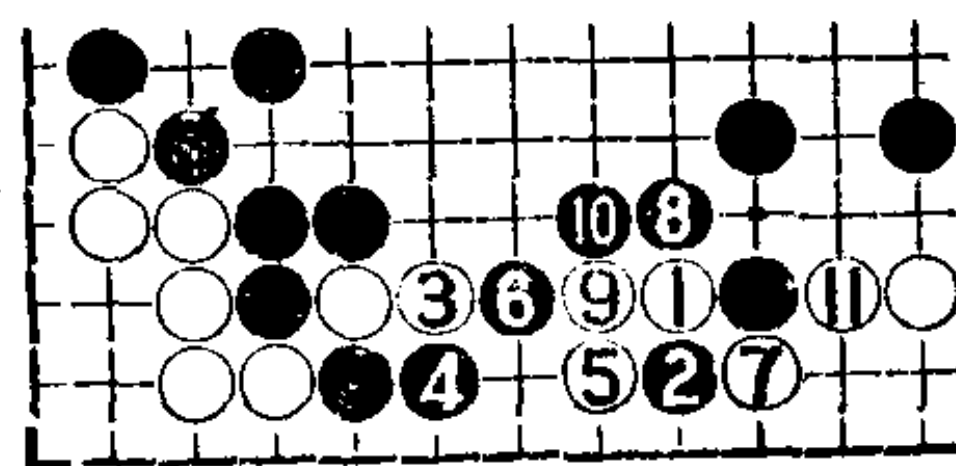
图三



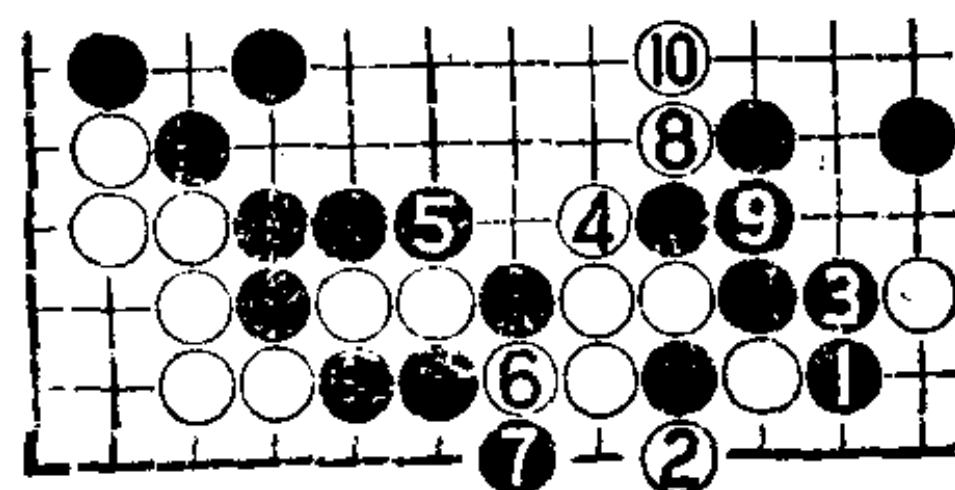
第十二型



图一



图二



图三

图四：白1打入，选点错误。黑2后，白即无计可施。如图白3托以图渡回，但黑4以下狙击成立，至10止，白完全失败。

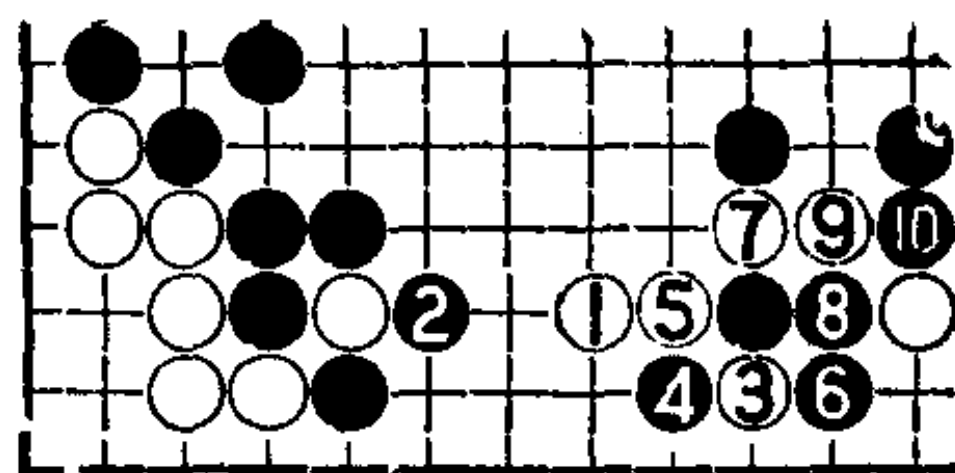


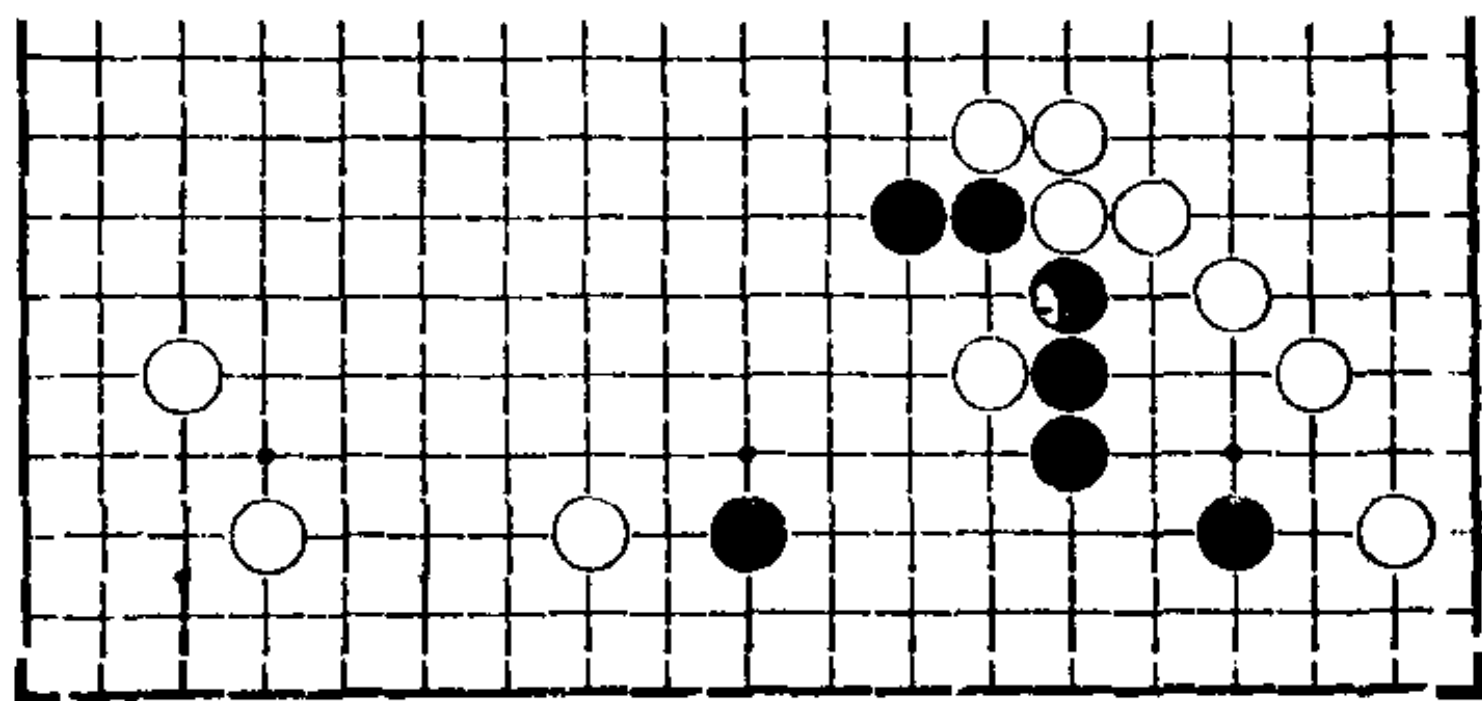
图 四

在选择打入点时，应该考虑到利用一切可以利用的因素来协助打入作战。这是使打入获得成功的一个重要环节。本型合理地利用了残子，使打入获得了成功。

第十三型

腾挪手法

黑空看来已很坚固了，采用普通的打法确实难以进入，但腾挪手法在此际却可以发挥作用。



第十三型

图一：白1、3扭断是常用的腾挪手段，黑如4、6打接，白7简单吃掉黑一子，战果辉煌。

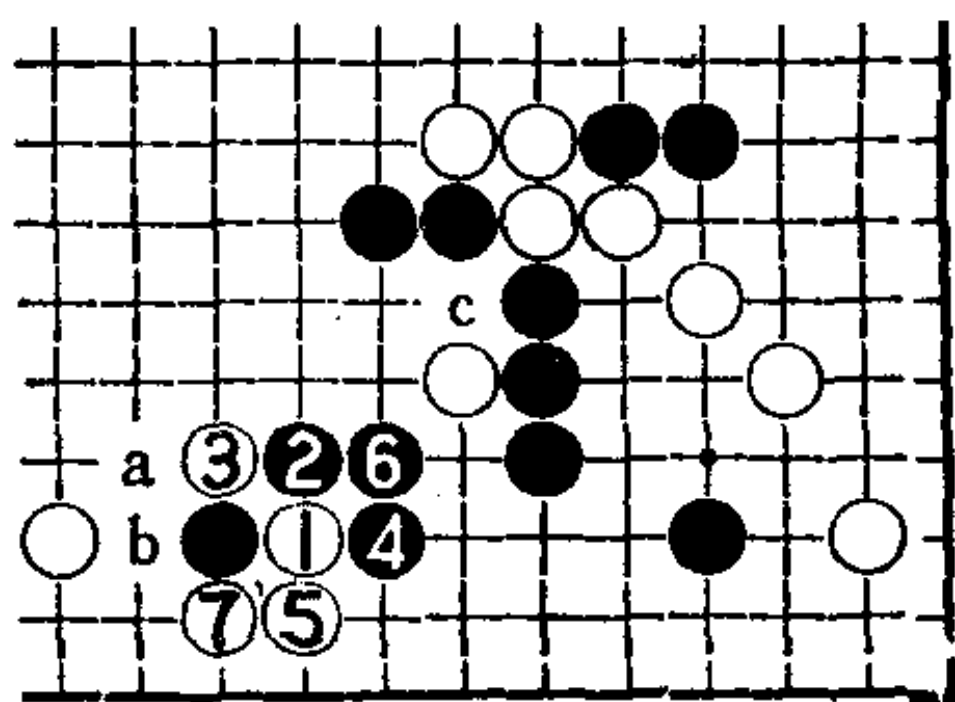


图 一

黑4、6如在a位打、b位接，白7即可在6位征吃黑2一子，这样的结果，黑空被破，并留下c位的断点，黑失败更惨。

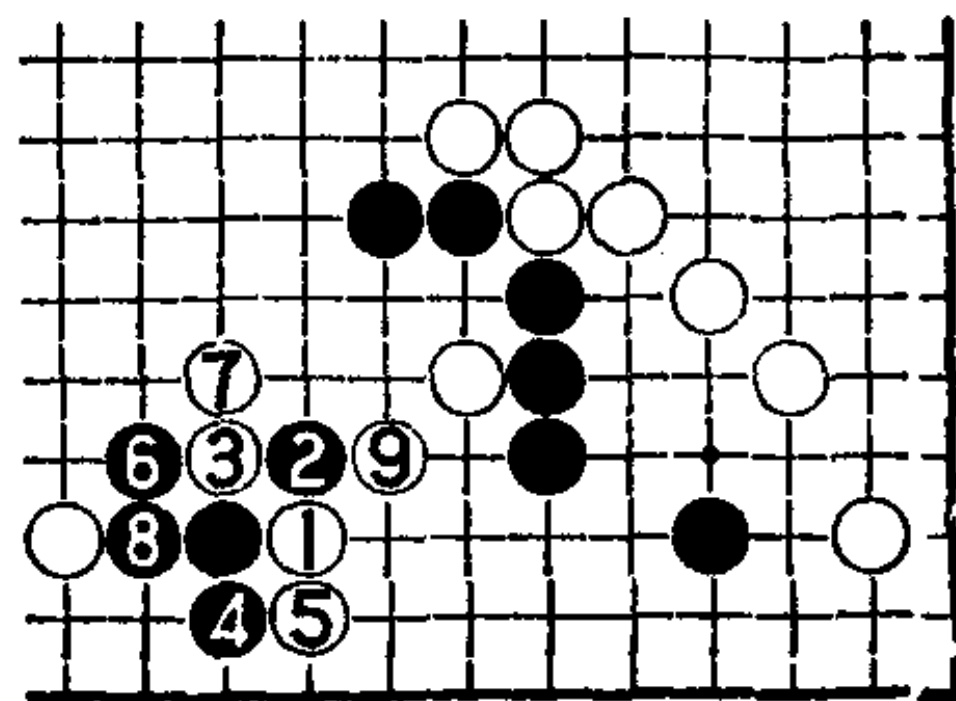


图 二

图二：白3断时，黑如在4位应，白5挡后，黑仍须从6、8位打出，白9同样征子，黑结局比前图更劣。

图三：前图黑2如在本图2位长，白3、5先手扳虎后，再于9位跳出，黑空不但被破，而且被分割成两块棋，不得安宁，这个结果，黑仍然很糟糕。

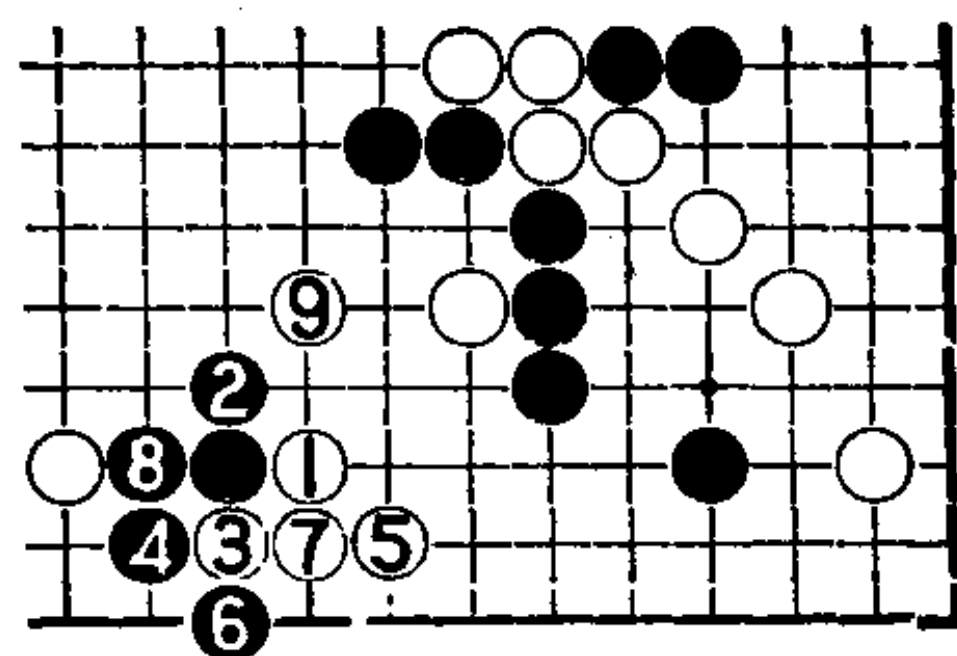


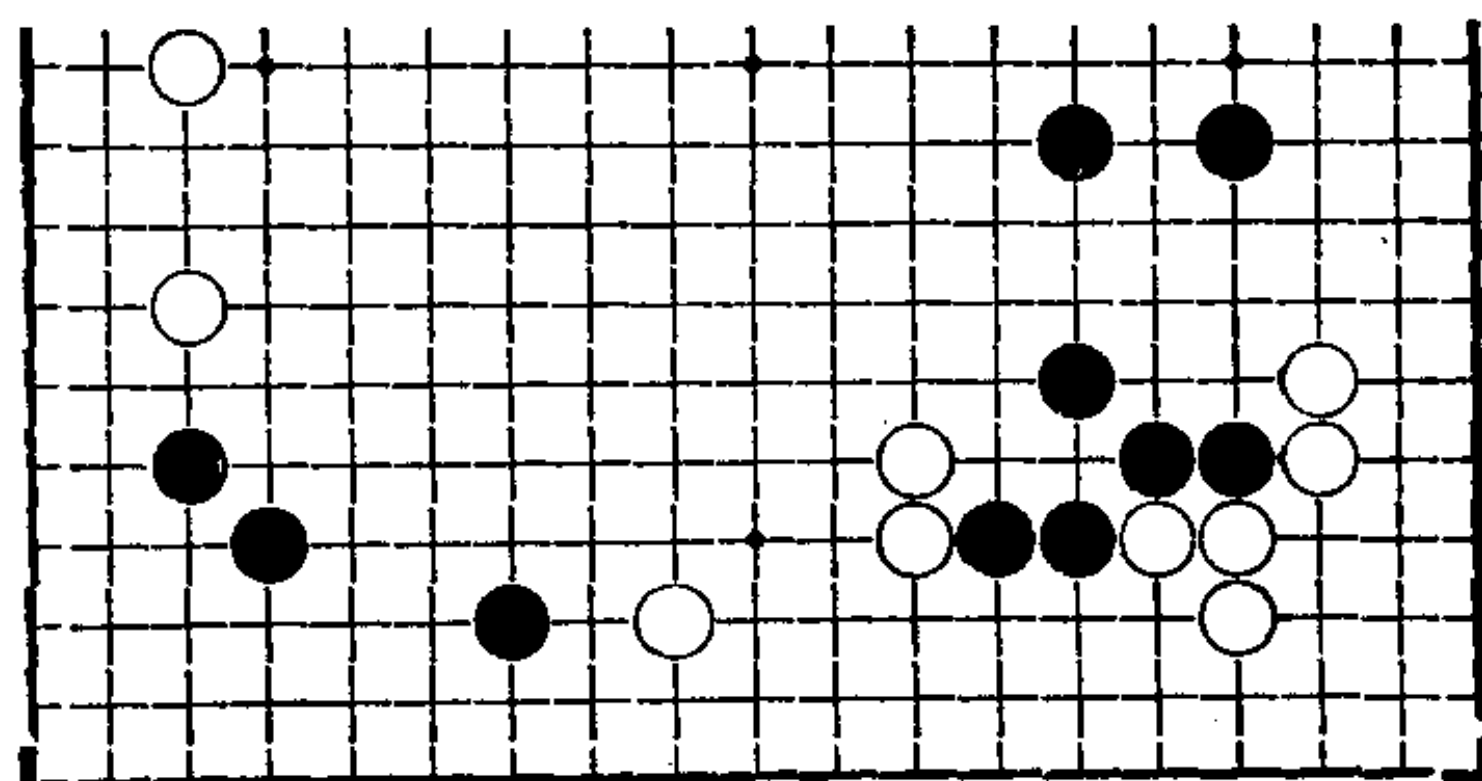
图 三

在选择打入点时，应考虑应用各种技能和手法，本例巧妙地把腾挪手法应用到打入中，使打入获得了意外的战果。

第十四型

角中的打入点

对于黑左下这样的大飞守角，在两边都有白子紧逼的场合，是存在打入的。但从何处着手，效果才最佳呢？



第十四型

图一：白1三·三

点角虽是通常考虑的打入点，但黑2挡，以下至8止，白角成打劫活，白不能满意。

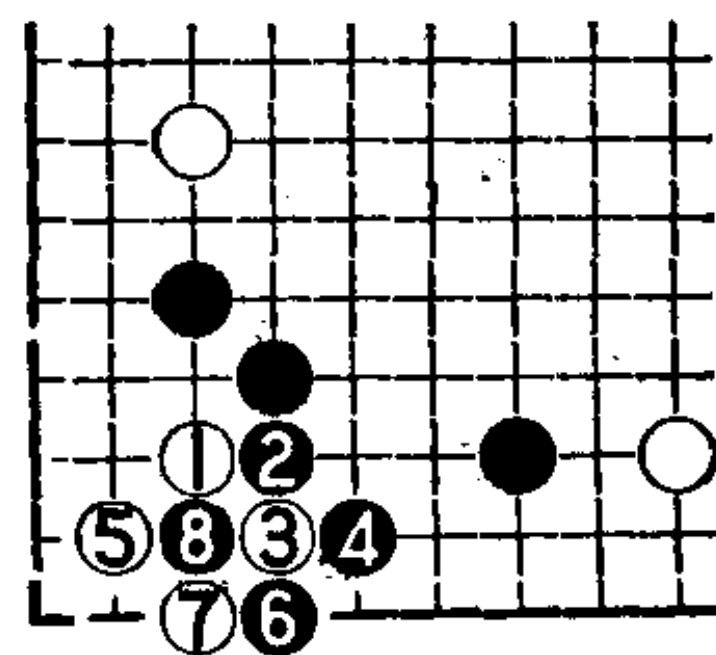


图 一

图二：黑2挡时，白先在3位托、5位退，再9、11扳接可净活，但白3托时，黑可5位内扳，以后白4、黑a，白所得很少，仍然不能满意。

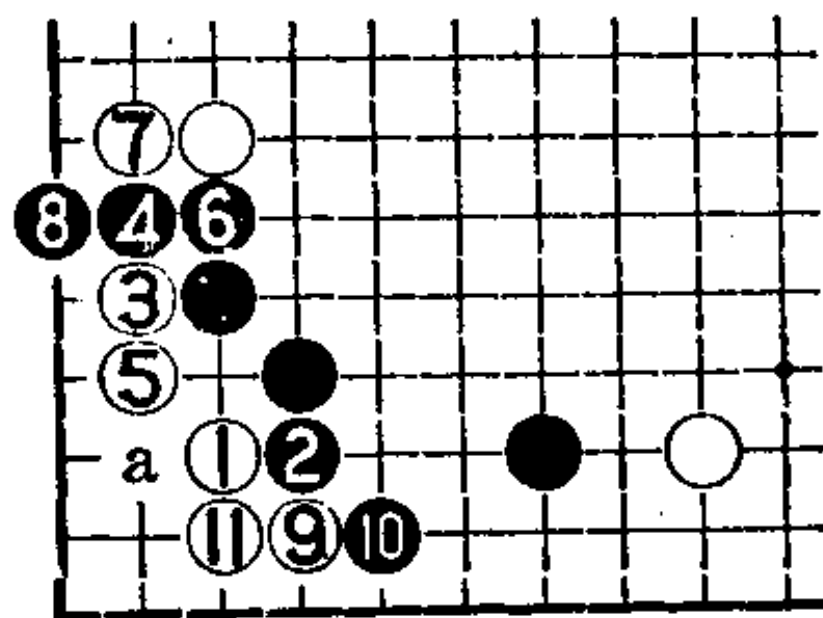


图 二

图三：白1的侵入手法在中国古谱上称为“二·五侵分”在本场合尤为适宜。它一方面要进角地，

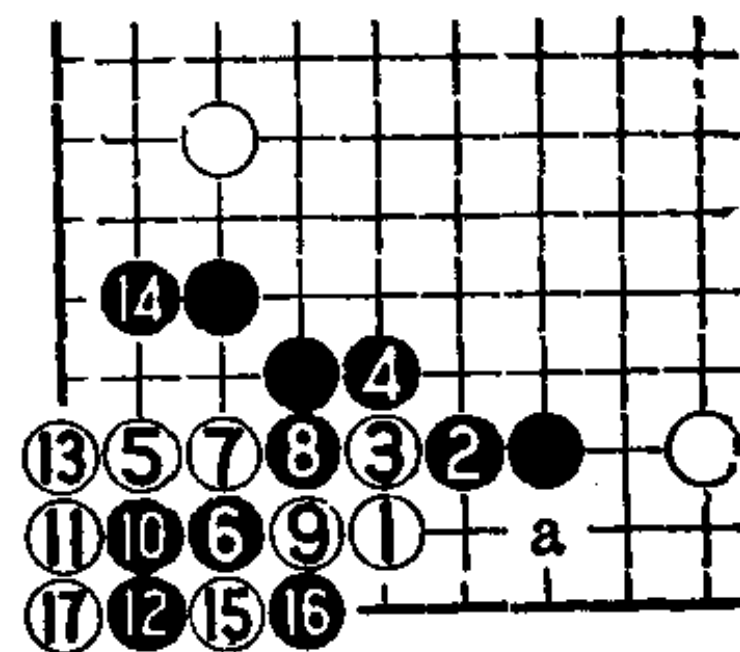


图 三

一方面瞄着a位的托渡，二者必得其一。黑如于2位阻渡，白3冲后，再5位进角，次序精妙，至17止，精采地在黑角里做活。

图四：白1打入，黑如2、4守角，白即3、5、7渡过，与图二中白托，黑内扳的变化结果比较，虽然同样没占多少便宜，但由于本图白在下边获利，强化了下边白棋，因此显然更优越。

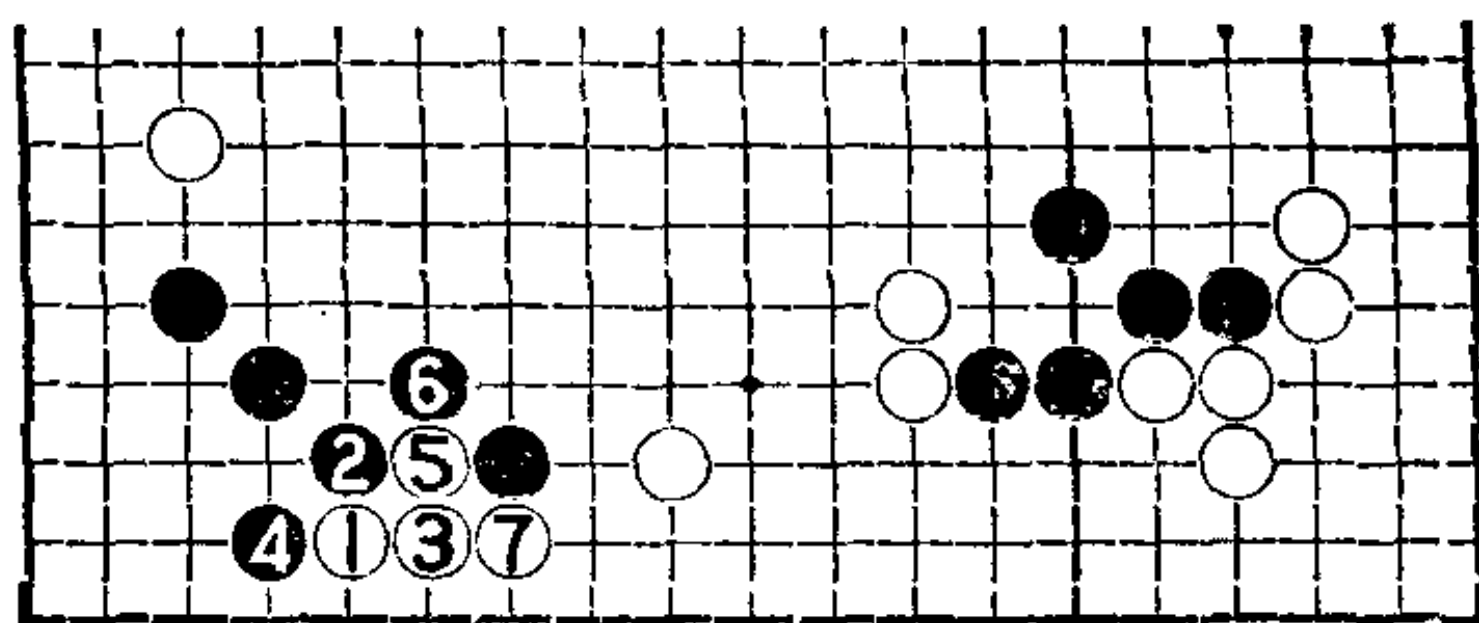


图 四

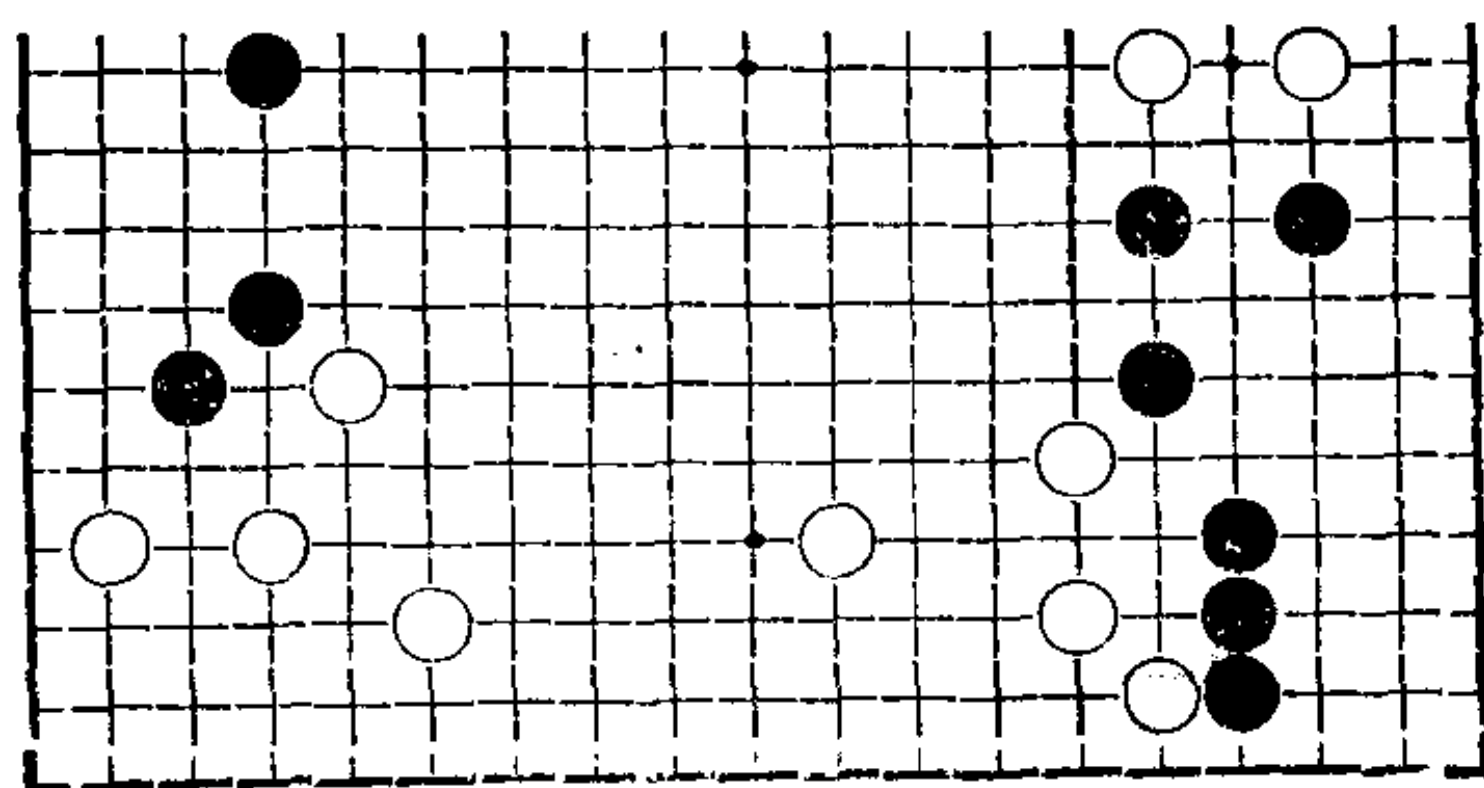
本型介绍了对星位大飞守角的各种打入手法，只有在了解各种手法的基础上，才能根据不同情况，找到最合适的打入点。

第十五型

打入的效率

打入下边的白阵打入点选在何处，才能获得最高的效率？

图一：黑1碰是打入的好点，意在使已经强固的白左下角子力重复，这是一种高级的构想。白6尖，防黑生根，黑7打、9飞，出头非常舒畅。



第十五型

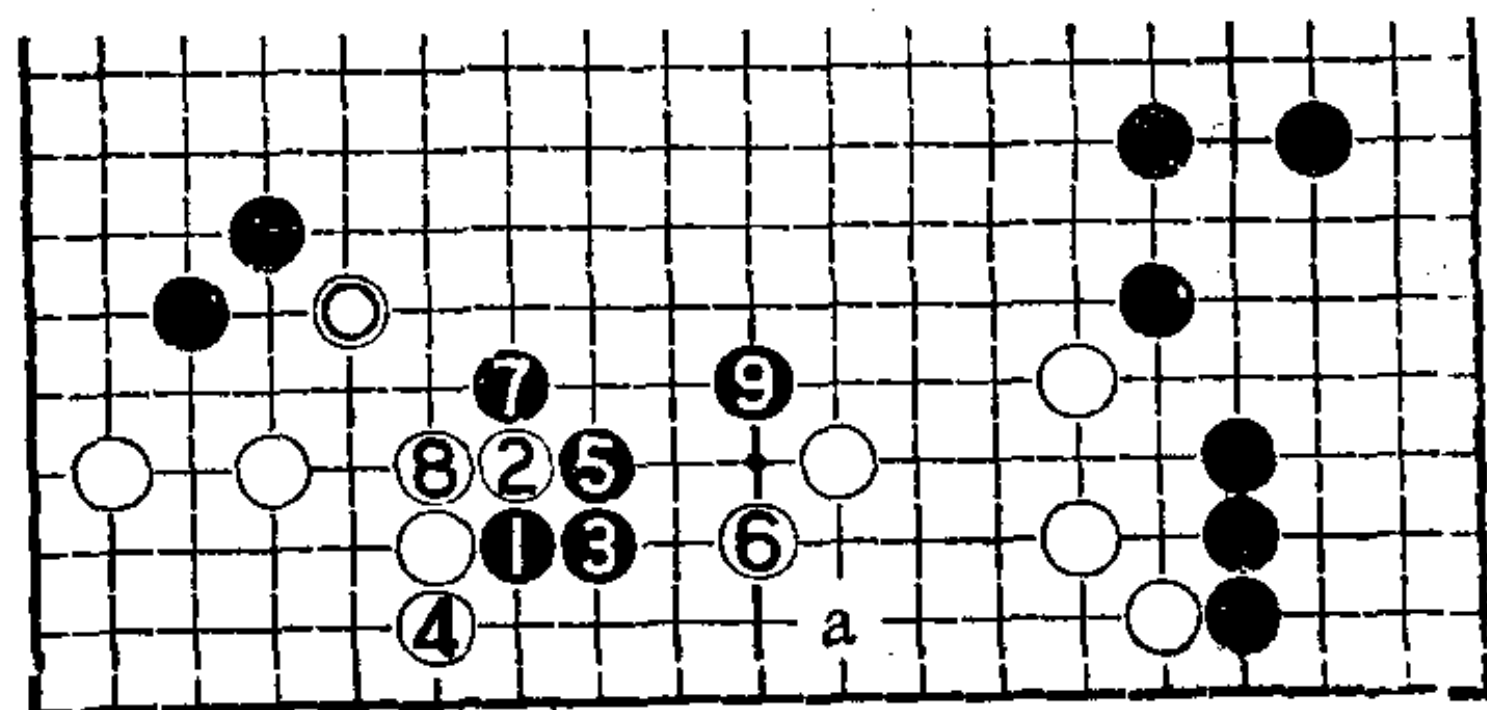


图 一

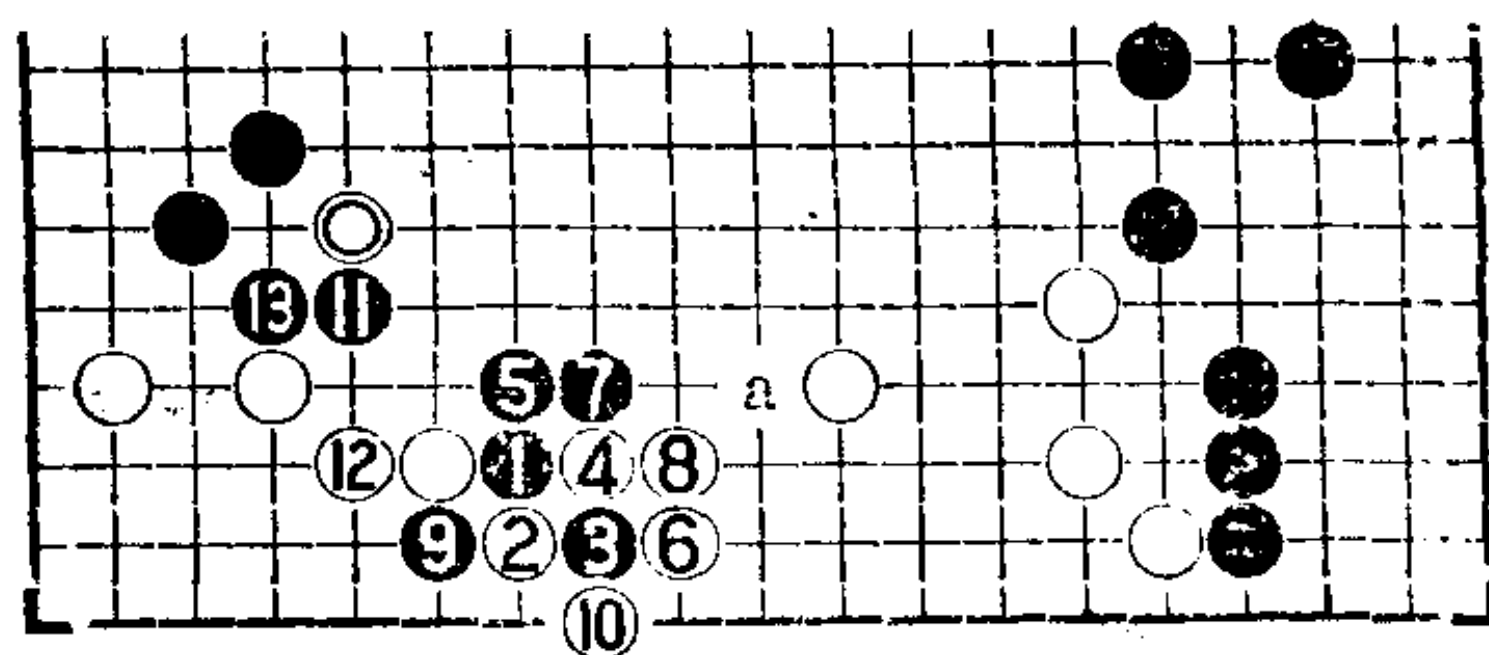
白6如不尖而在7位长，从◎子可以看出，左下角白子已十分重复，况且黑于a黑位飞后，白对黑已无可奈何。

图二：黑1碰时，白2如下扳，黑3连扳是腾挪的手筋。黑5以下利用弃子手法，成功地将◎分断，压缩了白空。

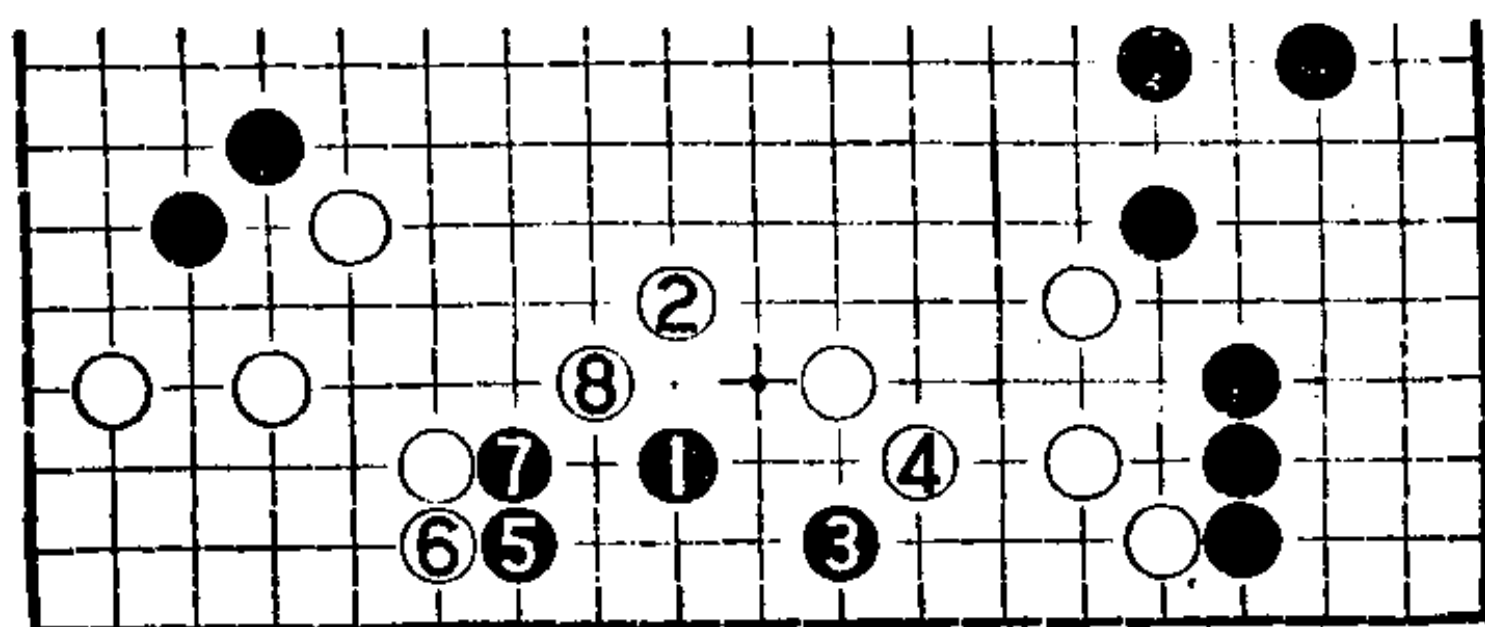
白6如不打而在9位接，黑即有a位的手筋，以后白要避免

4位之子被征，则右边白棋必然受损伤，因此白不可能走好。

图三：黑1从这里打入，是容易考虑到的一点。但此着对于白棋没有“压迫感”，白可以放手发起攻击。如图，白2罩，黑3小飞，以下至白8，黑很难做活。



图二

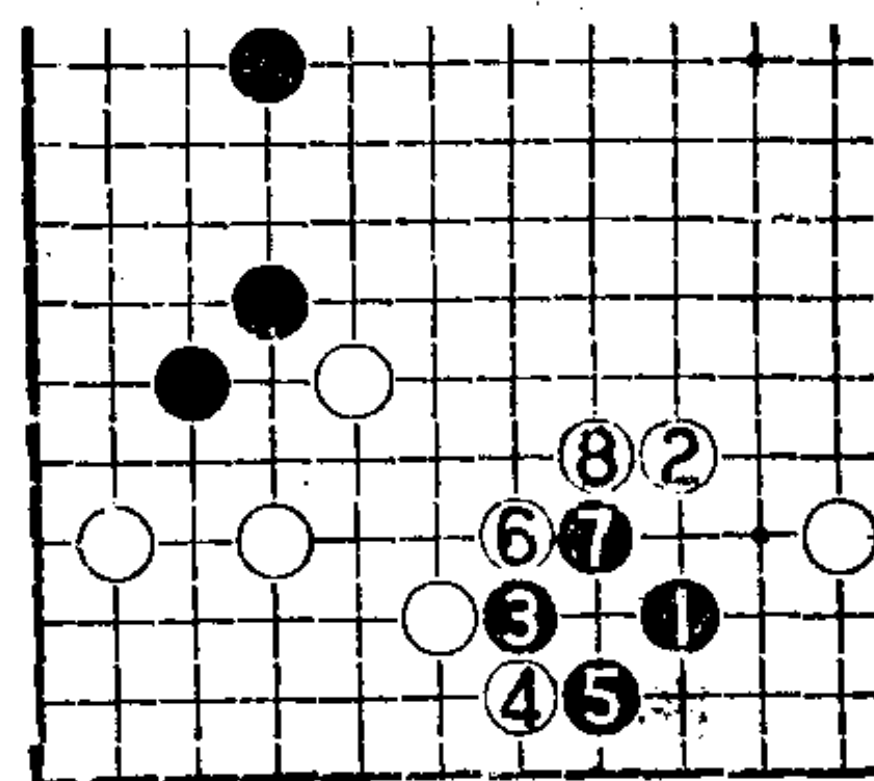


图三

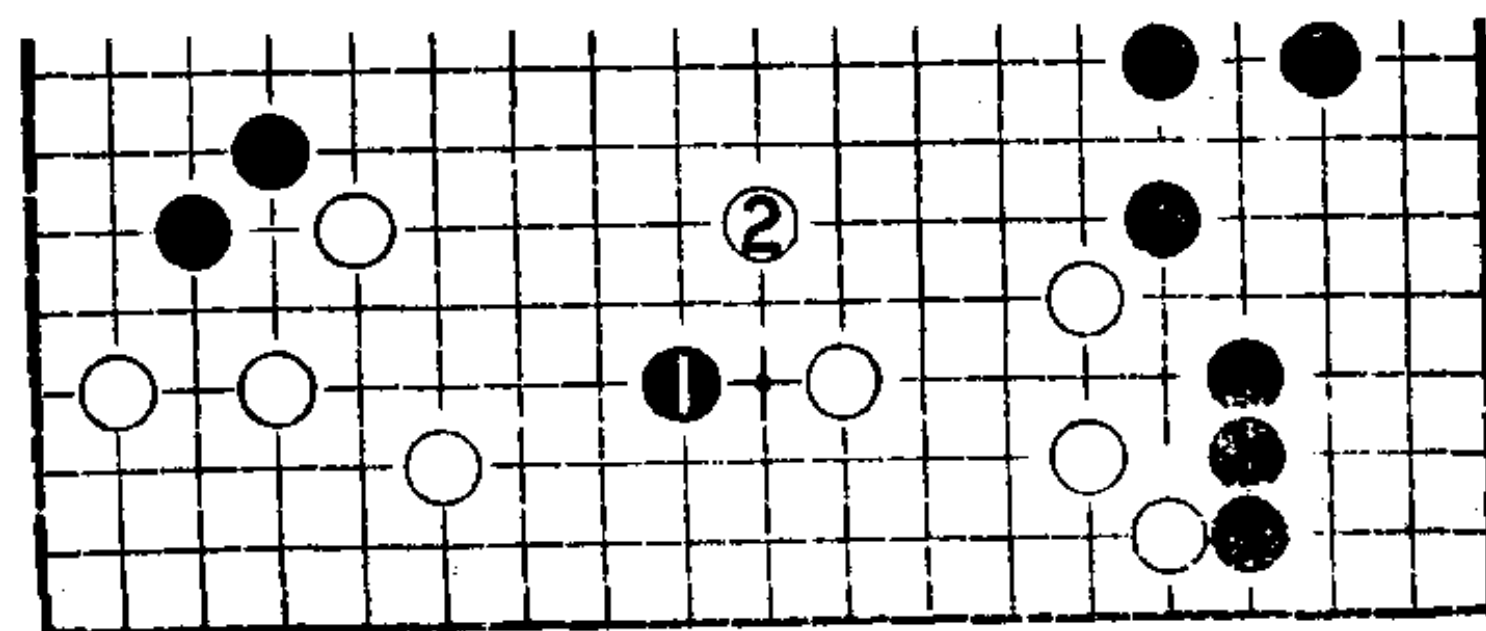
图四：白2罩后，黑不愿束手待毙，在3位碰，尽力腾挪，至8形成劫争。在序盘没有有力劫材的情况下，黑的这种下法是不能成立的。

图五：黑1在四线打入，仍然不得要领，被白2飞后，黑很难畅快逃出。

选择打入点时，如何考虑发挥棋子的效率，并使对方子力呆滞，也是一个重要的课题。本型通过实例，就这一问题进行了探讨。



图四



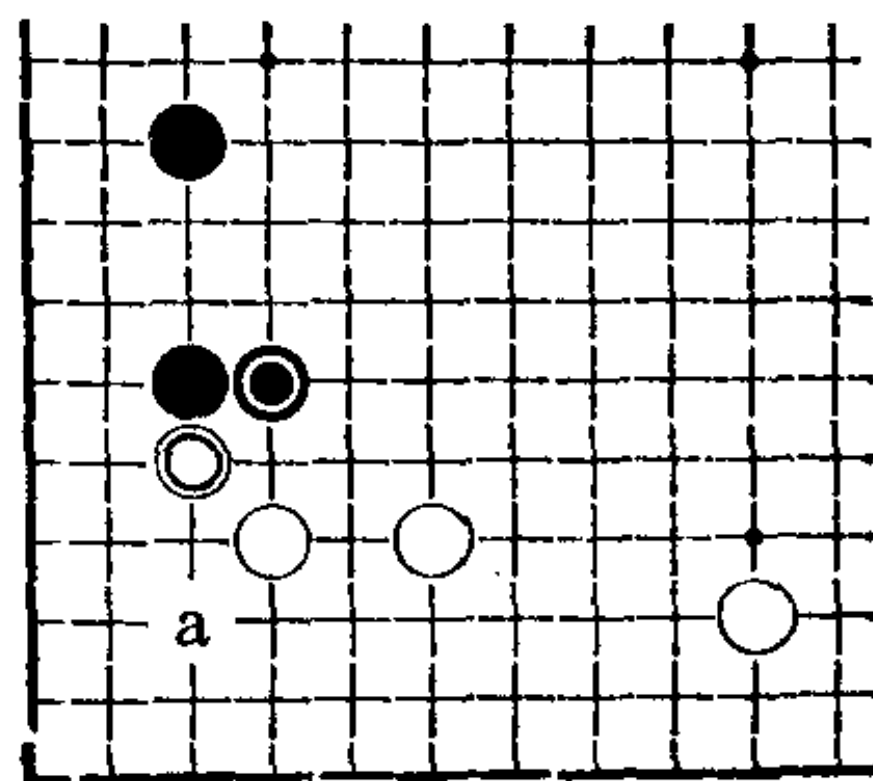
图五

第四章 常见型打入的攻防

第一节 对星位角的打入

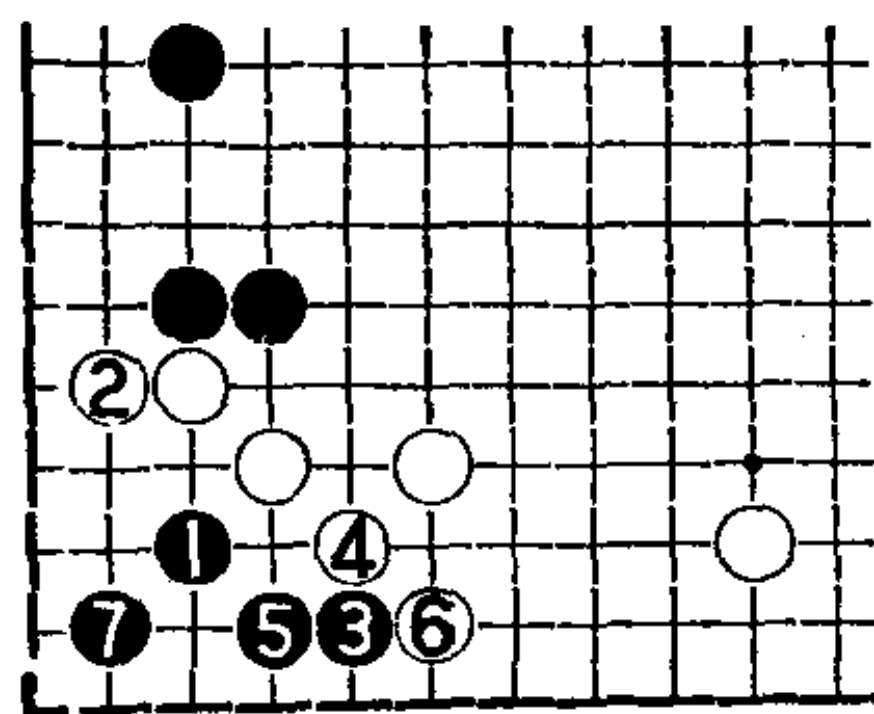
基本型一

这是星定式产生出的棋形。⊙和⊙虽已交换，但黑仍可在a位打入。问题是以后的变化。



基本型一

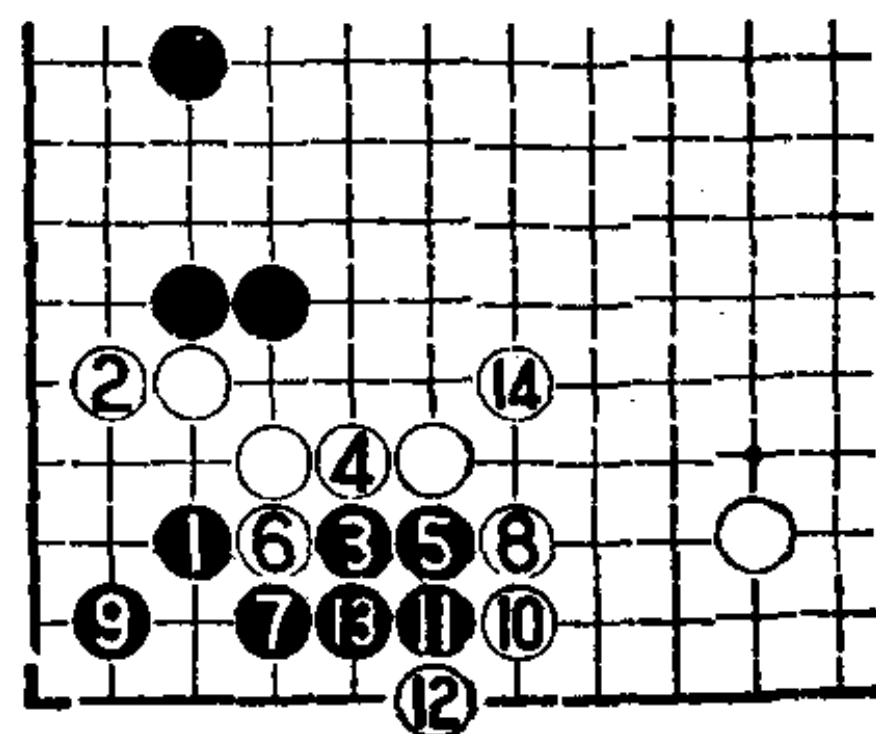
图一：黑1打入时，多数场合白是不愿让黑联络，而要在2位下立。黑3飞，白4顶好手，迫使黑5退。白6挡，黑7虽能做活，但活得很小，又落后手；而且左面黑子变得薄弱。因此，这个结果黑不好。



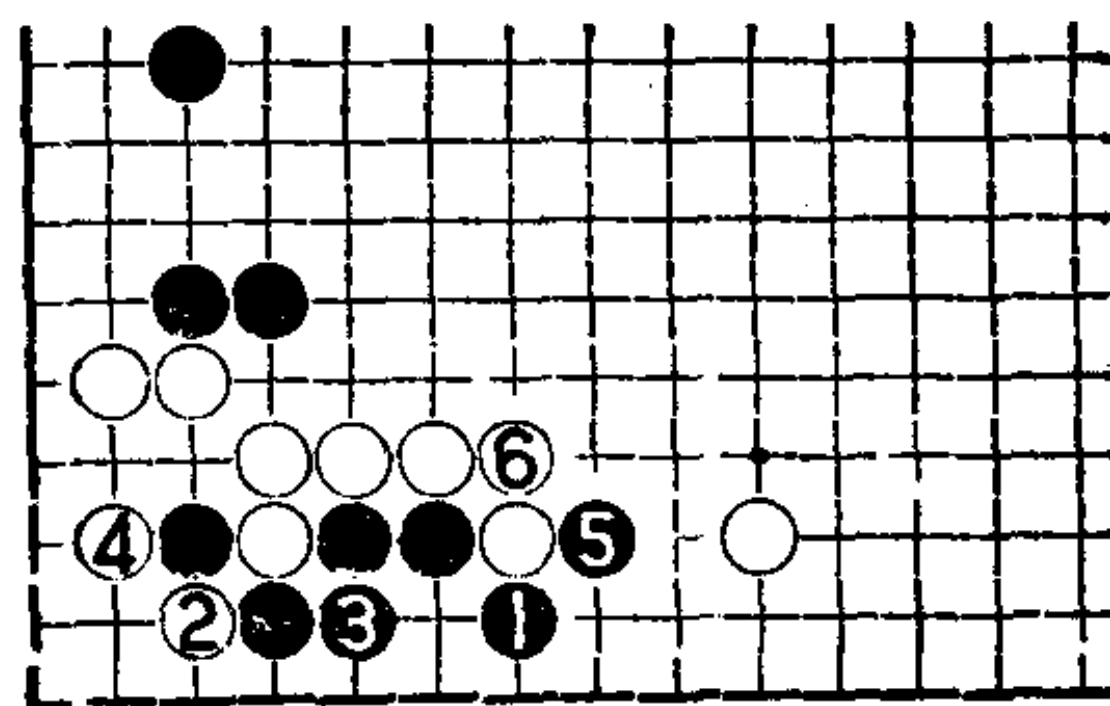
图一

图二：黑3

跳比飞积极，白只能4位接，以后黑5长顽强。白6、8先冲后扳次序好，使黑生出断点。以下至白14止，黑虽争得先手活，但白的外势比前图更厚壮，左上黑3子受到更严重的影响，从这个意义上讲，白也不吃亏。



图二



图三

图三：前图黑9不守角而于本图1位扳也是一策，以下必然形成至白6止的结果，黑白双方各得其所，大致两分。

以上变化孰优孰劣，要根据临局的具体情况来判断。

图四：黑 1 时，白 2 尖虽可阻渡，但不如 a 位立有力。

黑 3、白 4 交换后，黑再 5 位挡构成活形。由于白棋形不整，难以对左上黑三子实施攻击，所以白不能满意。

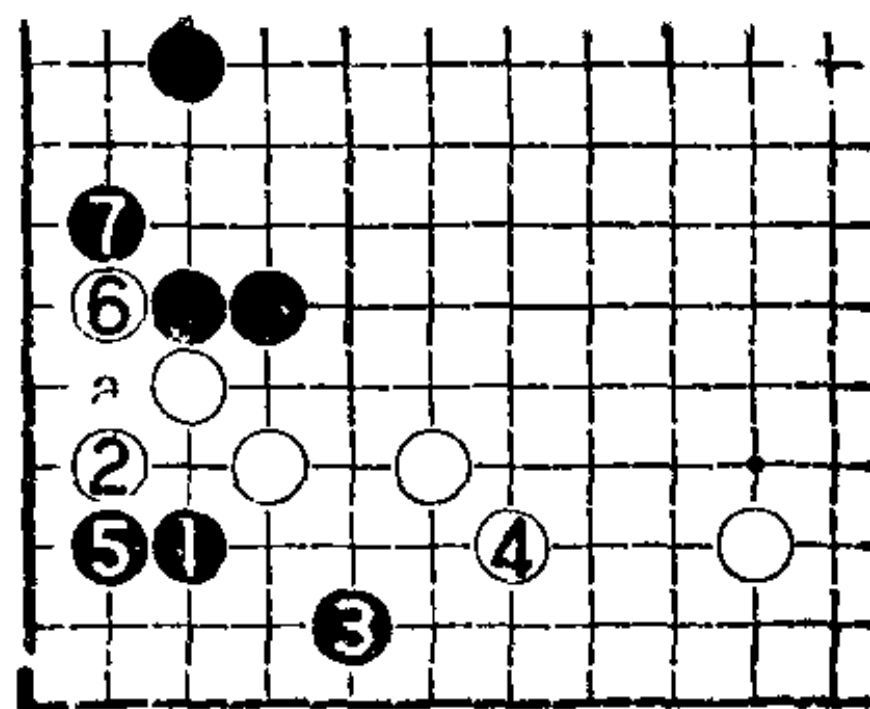


图 四

图五：黑 1 点时，白如彻底放弃攻逼●三子的打算，可采用 2 位挡的走法。黑 3 时，白 4、6 是好手筋。以下至 8 止，黑吃到白一子，●三子得到加强。白的这个下法，从作战的意义上讲是消极的，但却完整地保住了角地。

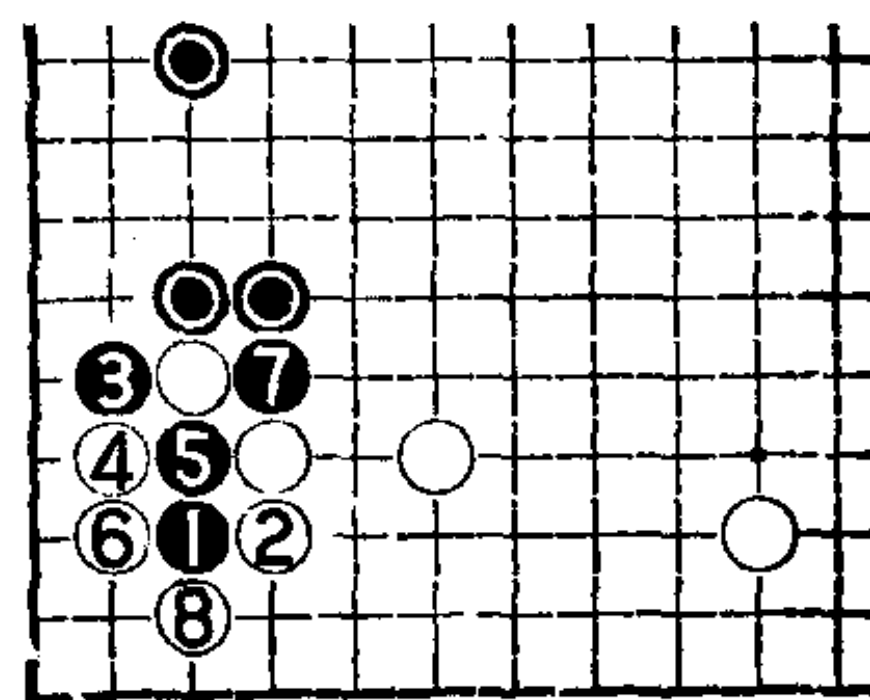


图 五

图六：对黑 3，白也可采用本图的变化。这种棋形，黑白双方都留有余味。与前图比较，各有利弊。

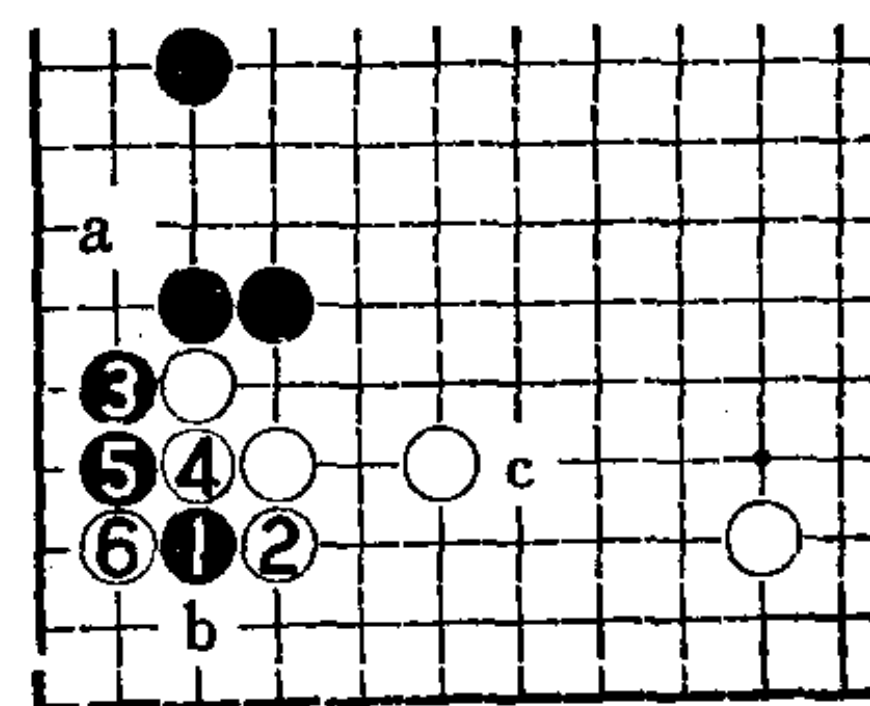


图 六

图七：如图白 2 扳，虽可先手阻渡再吃掉黑 1，但黑形更厚，白显然不好。

图八：如图，白 2 是决定不下究竟在 a 位阻渡，还是 b 位守角的一种模棱两可的下法。由于其自身已成愚形，且对●三子无影响，所以黑 1、白 2 交换黑已占得便宜，将来黑还有 c 位或 d 位的手段。

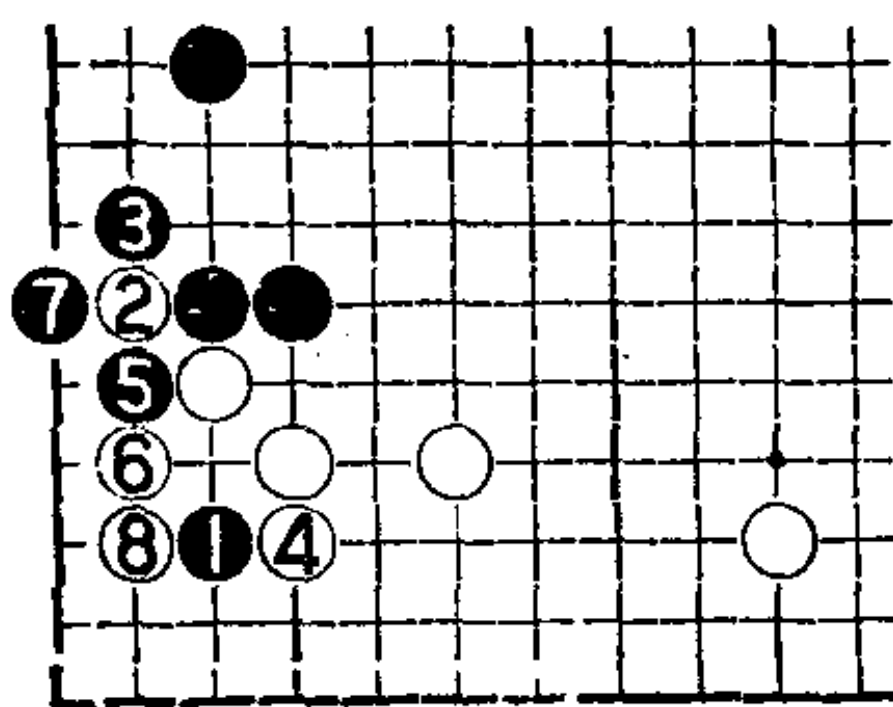


图 七

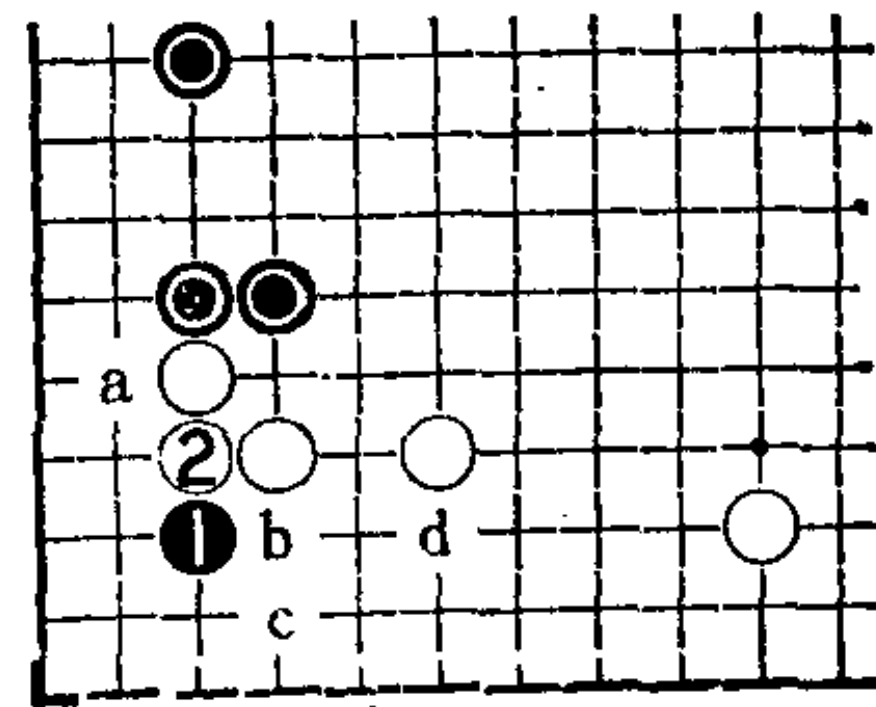


图 八

基本型二

对于这样的阵势，黑应怎样下，才能有效地打入白地？

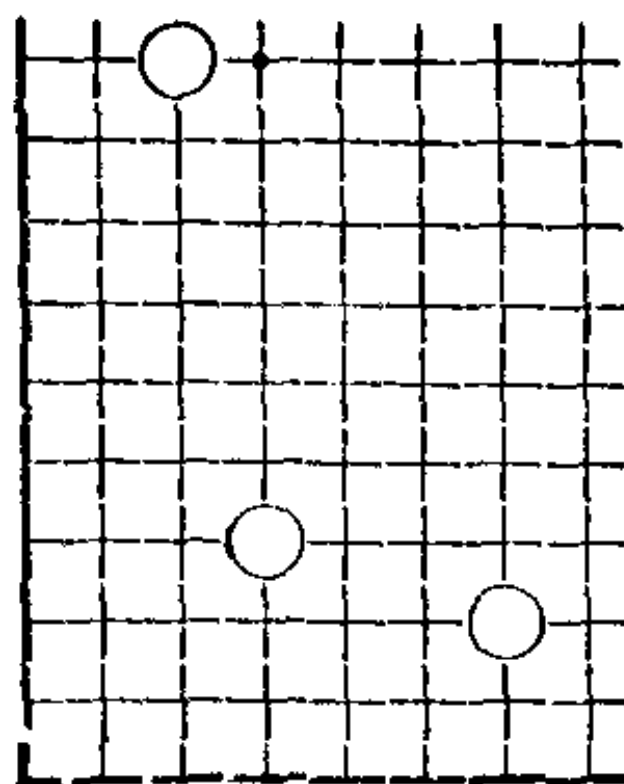
图一：黑1采用通常挂角的手法打入白阵不好。白2是攻防要点，既是守角，同时不给白进角腾挪的余地。黑3委曲拆一，无可奈何。白4跳起，有效地形成了对黑的攻击。

图二：黑1托，是这种场合比较适宜的打入点。白2内扳，着重保角。黑3与白4交换后，再于5位拆二。至此，黑基本得以安根，不易再受攻击，结果远比前图优越。这个棋形，a位是双方要点，以后无论哪一方有机会，都必须争先抢占。

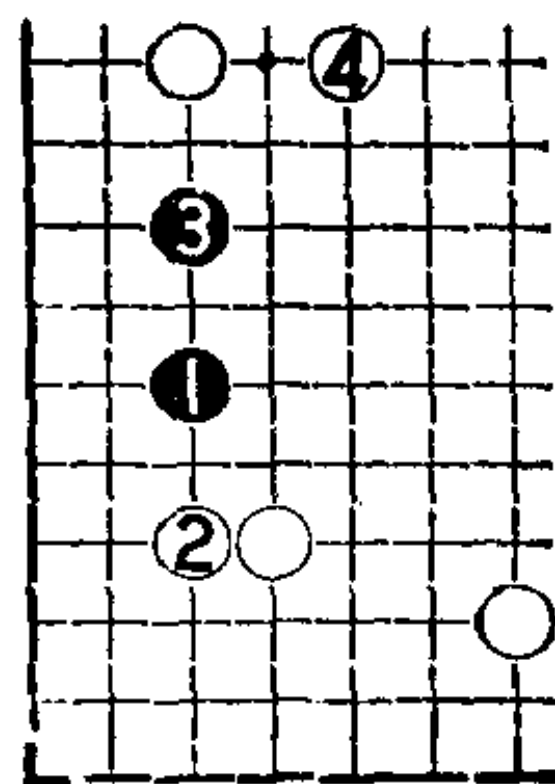
图三：如图白4立，不让黑简易安定，黑5轻快地飞是好手。白如6，则黑7拆二，黑出头已畅，也不易受到攻击。

图四：黑1飞时，白如2、4立即冲断，以下黑弃子整形，结果显然黑优。

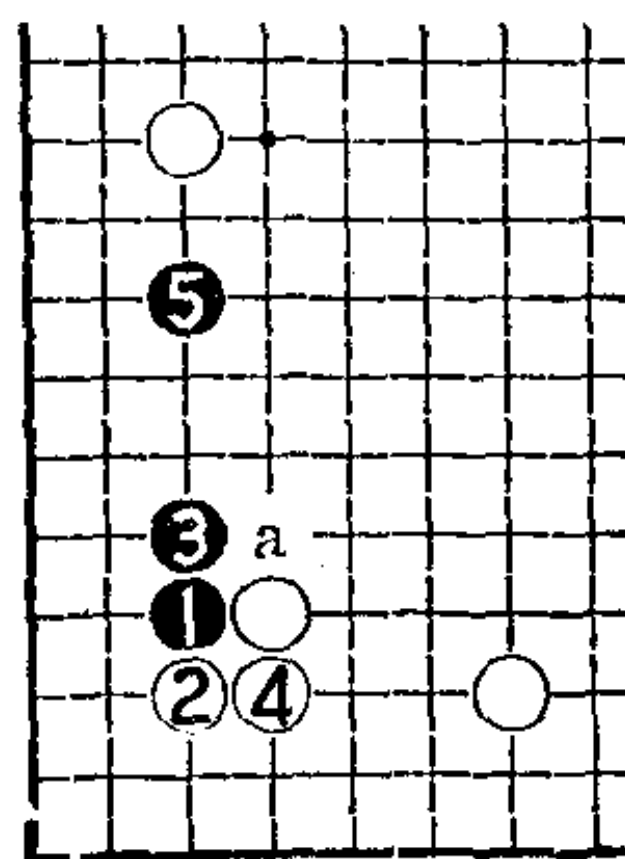
图五：黑1飞，白如2位拆逼搜根，黑3夹是好手筋。白4、6冲接，待黑7接后，再8位夹攻，是正确的下法。但黑9靠，再11跳，已轻快地向中央奔出，以后无论白a或b打，黑都能在c位挡。这个结果，双方得失相当。



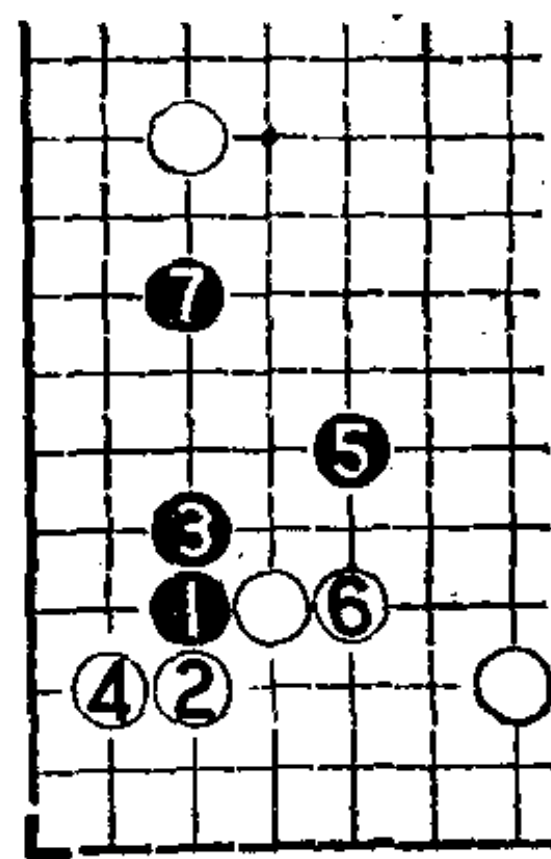
基本型二



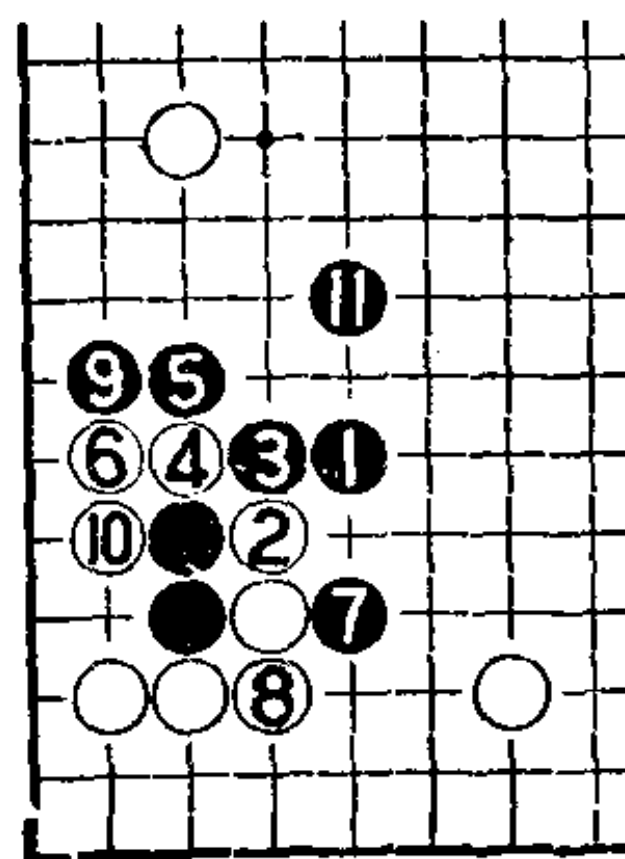
图一



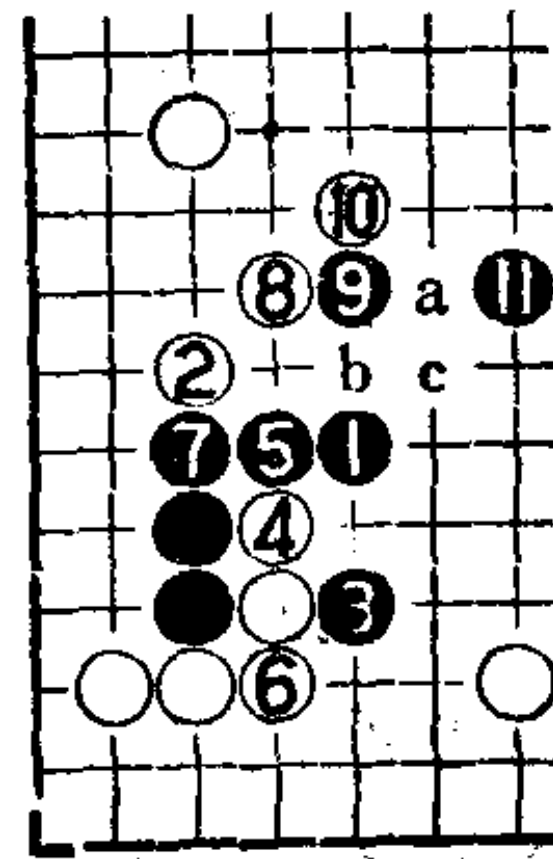
图二



图三

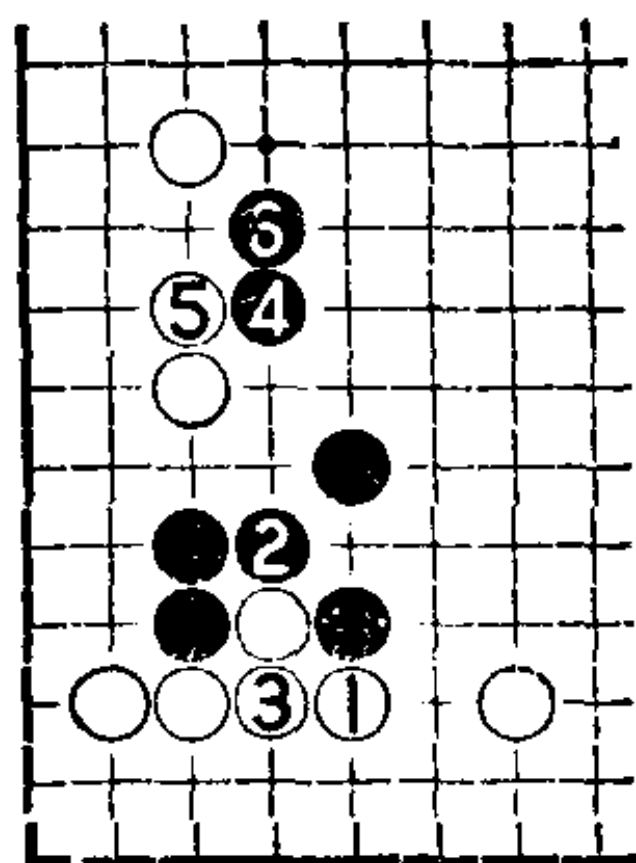


图四



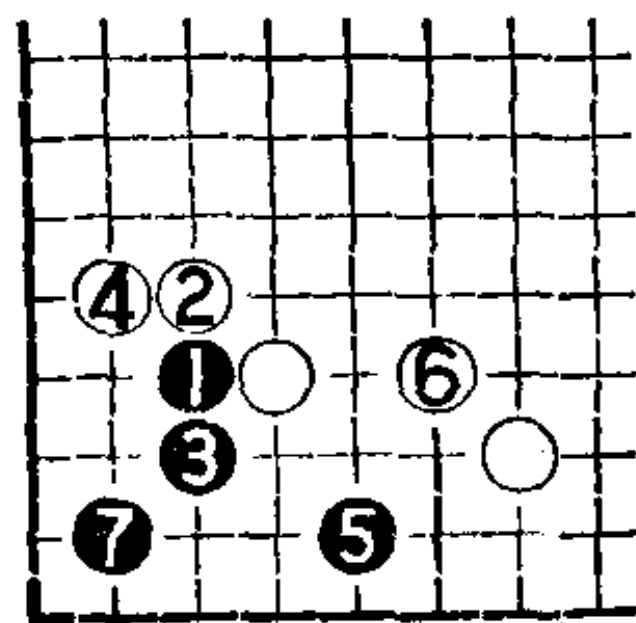
图五

图六：前图白4如在本图1位虎是坏棋。黑2先手打后，再4位飞压，黑棋形生动而白处于低位，白不利。



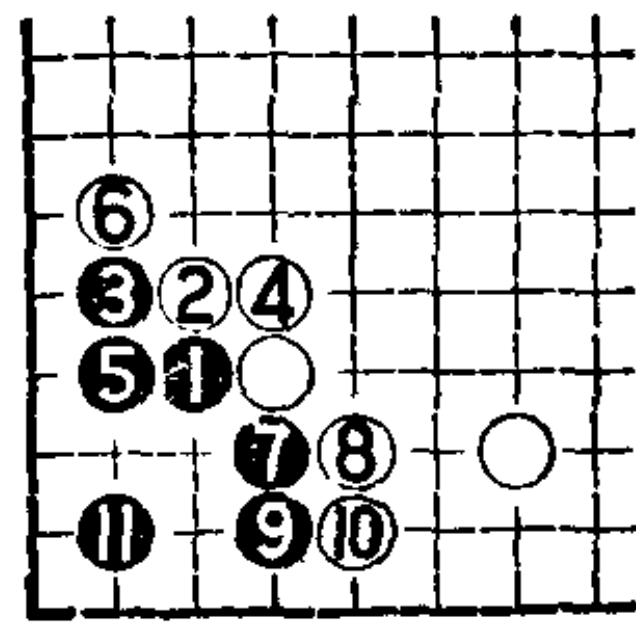
图六

图七：白2外扳，着重护边。黑3进角，以下至7的结果，黑先手活角，由于白外势厚实，黑不能满意。



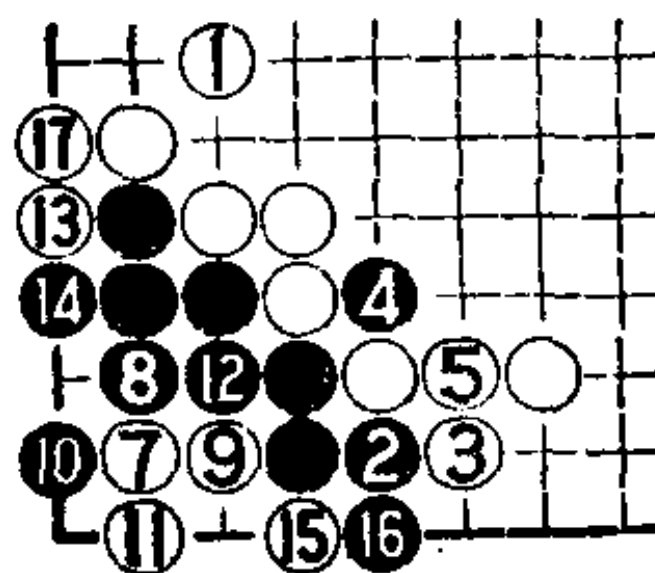
图七

图八：白2外扳时，黑3连扳是好手筋。白4接是坚实的下法。以下至11止，黑虽后手活，但其目数要比前图的黑角多。



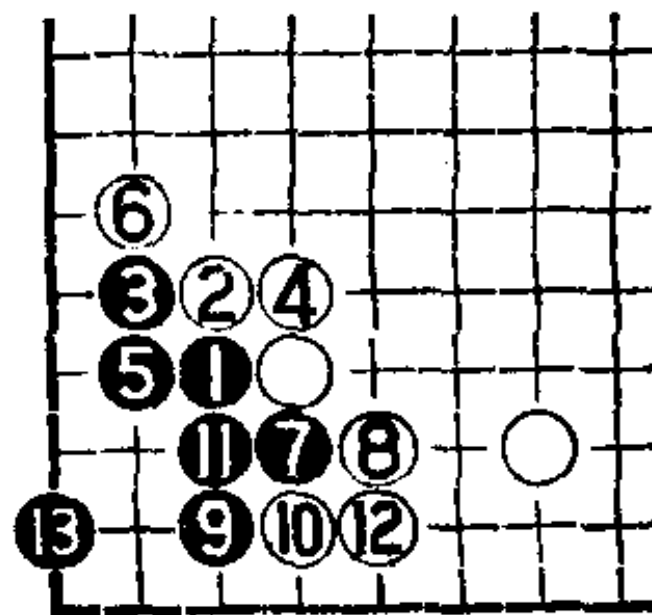
图八

图九：前图白10亦可在本图1位虎。以下黑2、4先手利，但要注意，此时黑如脱先，角中尚留有白7至17的劫。这是黑缓一气的劫，虽然一时还不会形成对黑的严重威胁，但黑角上毕竟留下一手棋的负担，使黑今后的作战，受到一定的牵制。



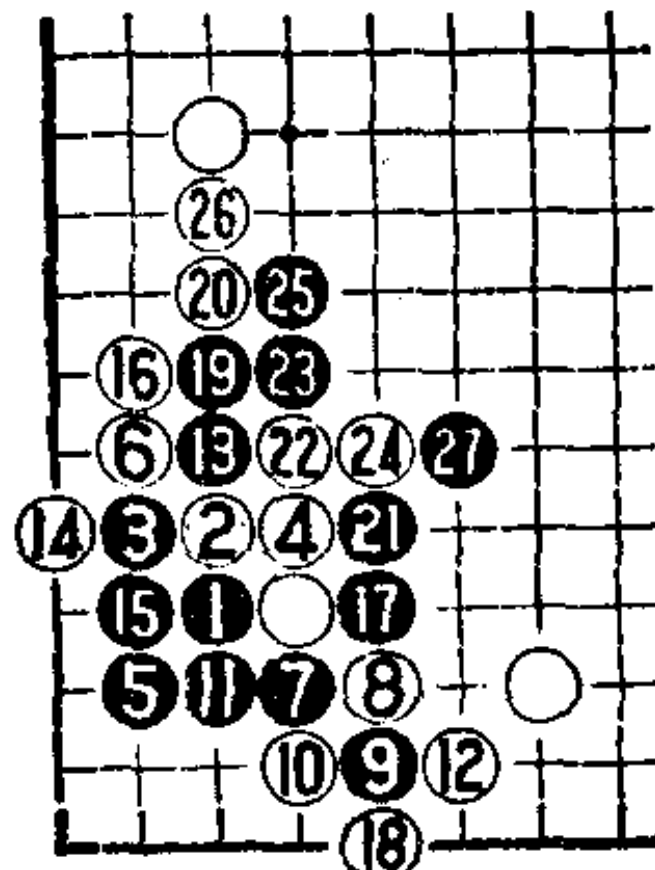
图九 ⑥脱先

图十：如图黑9虎干净地做活，但白10、12先手利，黑后手小活，无论如何也不能满意。



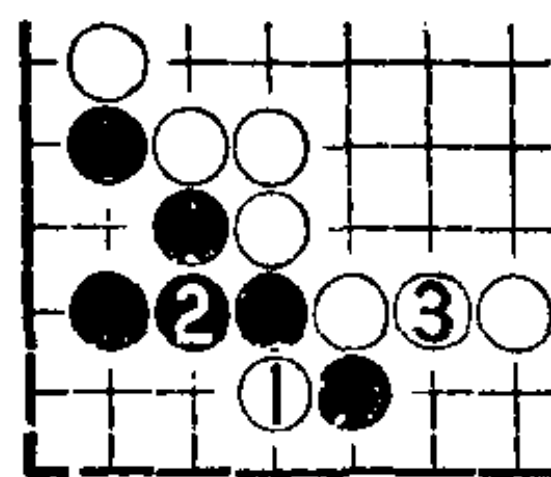
图十

图十一：黑在征子有利的情况下，可在5位虎。白6如扳，黑7、9连扳是严厉的手段。白12打吃无理，以下必然演变成至27止的变化，白五子被征吃。

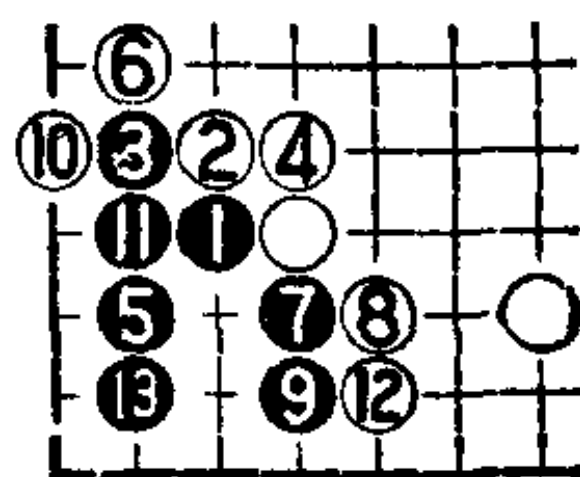


图十一

图十二：征子不利时，前图白12只能在本图3位接，这样黑先手活。



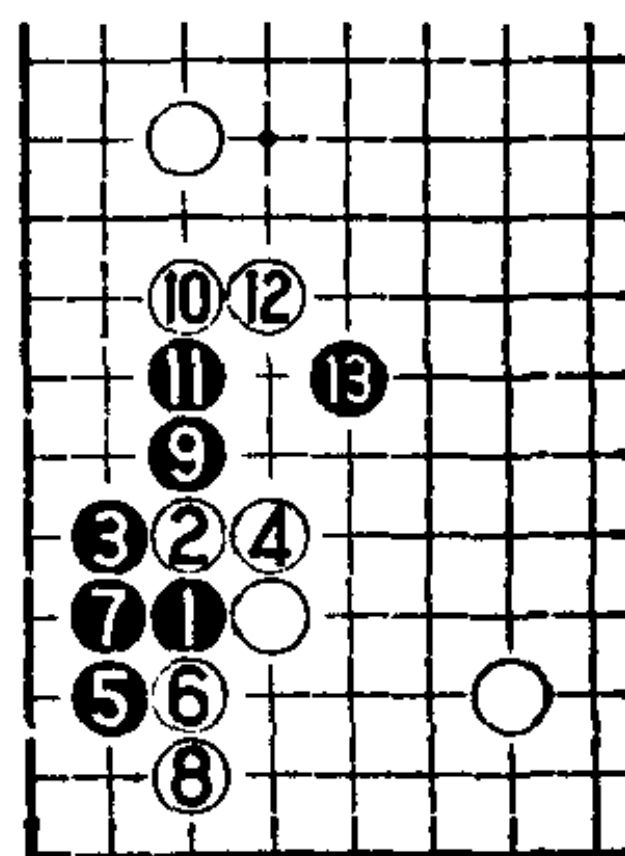
图十二



图十三

图十三：如果征子对白有利，黑5虎就有问题。以下黑9不能连扳，只能立后手活。这样黑不好。

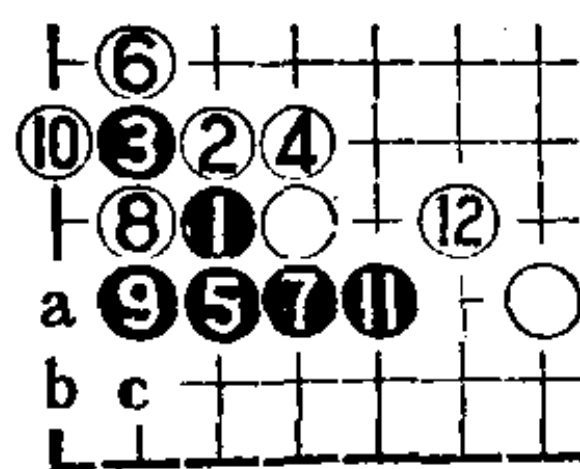
图十四：黑5时，白如6、8占角，黑9位扳起；白10再攻，黑11顶、13跳，棋形生动，白失去了攻逼的手段，这样白不利。



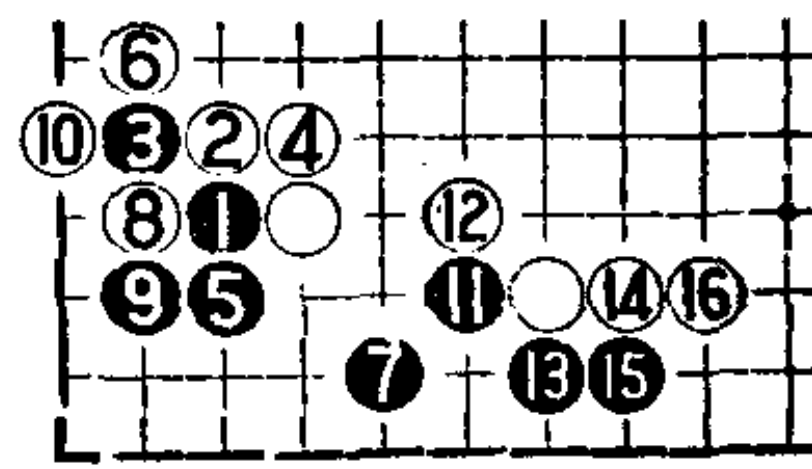
图十四

图十五：白5挺三·三不是好手。白6、8吃一子是坚实的下法，以下至12止。黑角尚留有白a、黑b、白c的劫，黑不行。

图十六：黑以本图的走法活角，白外势得到充分加强，这样的结果，黑十分难受。



图十五



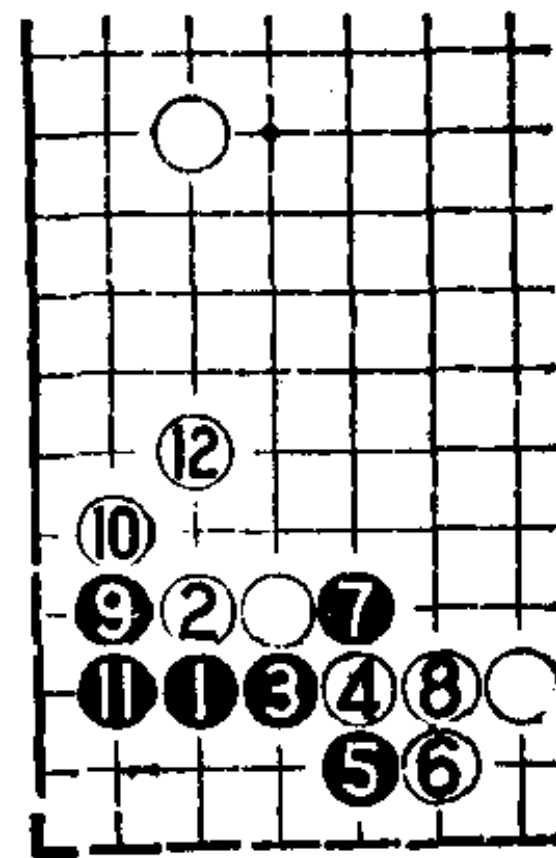
图十六

图十七：黑3连扳时，如图白以4、6对抗，黑7断反击严厉，以下至19止的变化，黑弃子腾挪，不但破了白边，而且分割开◎，白作战成功。

图十八：黑在不怕白得厚势的场合，也有直接点三·三的。白2挡必然，以下至12止，黑先手活角，白也取得厚势。



图十七

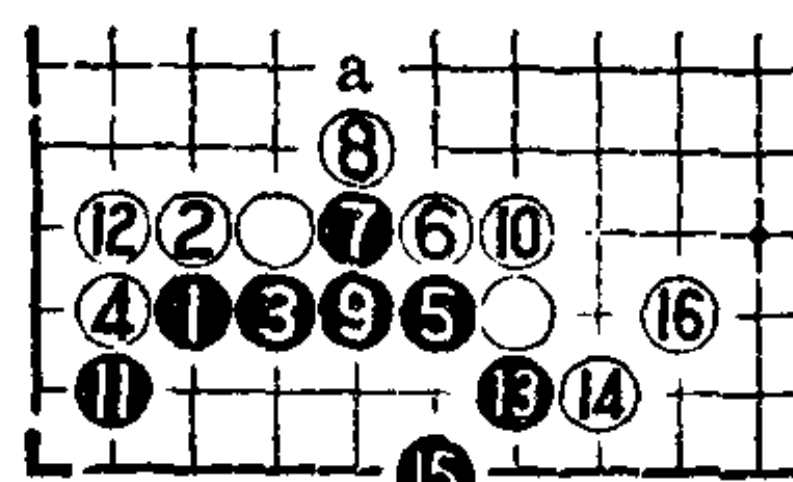


图十八

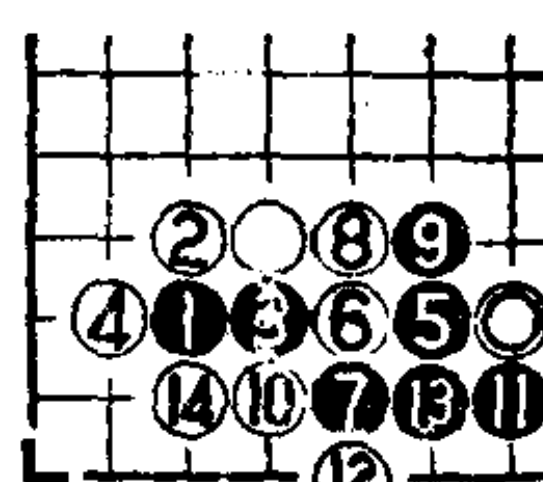
图十九：黑3时，白如4位扳，黑5碰是手筋，以下至16止，黑虽被封锁，但白外势也不完美，留有a位夹的种种余味，

这样的结果，可看作两分。

图二十：黑5时，白6如挖，以下至14，白◎被分断，得不偿失。

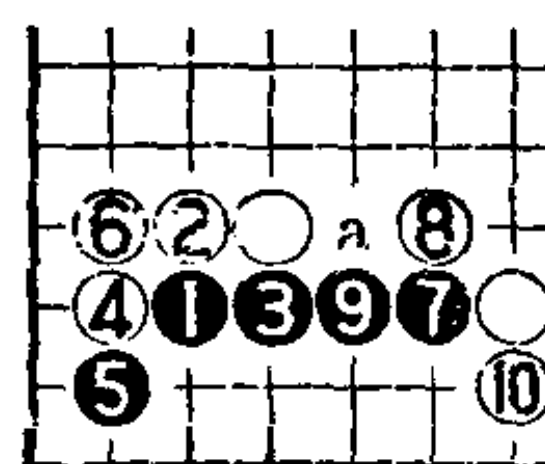


图十九



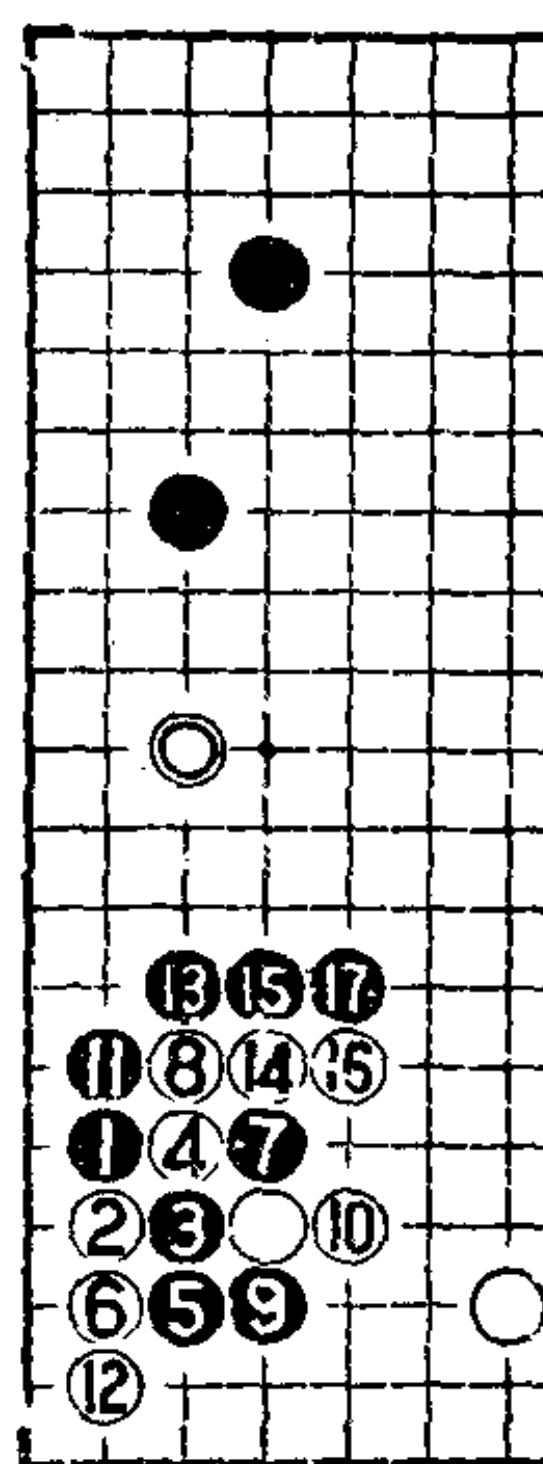
图二十

图二十一：白4扳时，黑如5位先扳再7位碰，由于次序错误，后果严重：黑9时，白不a位接而直接10位立，黑角即被杀。



图二十一

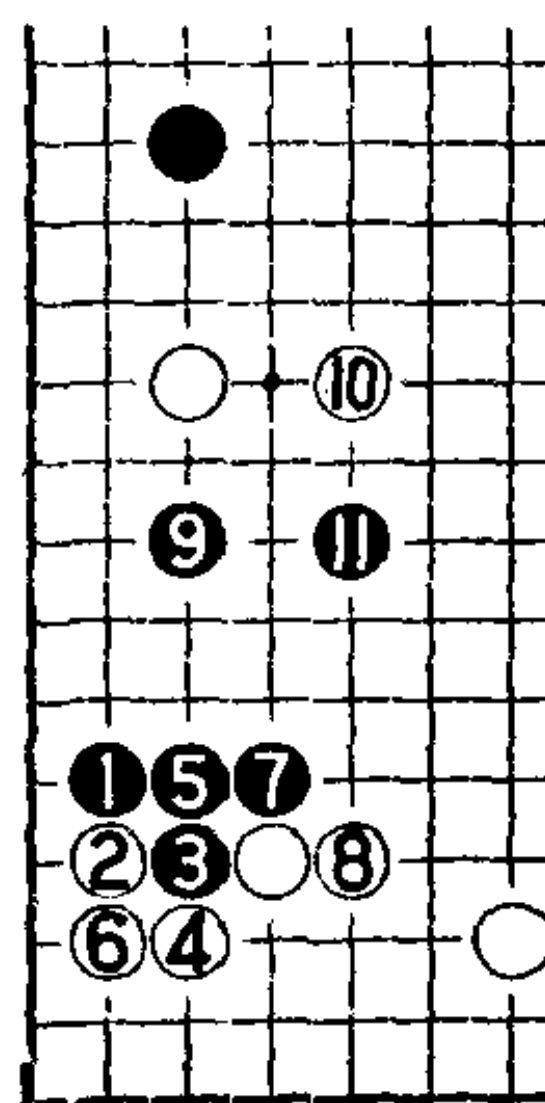
图二十二：在左上角有黑子的情况下，如图黑1是较适宜的打入点，黑把重点放在边上，伺机隔开并攻击白◎。



图二十二

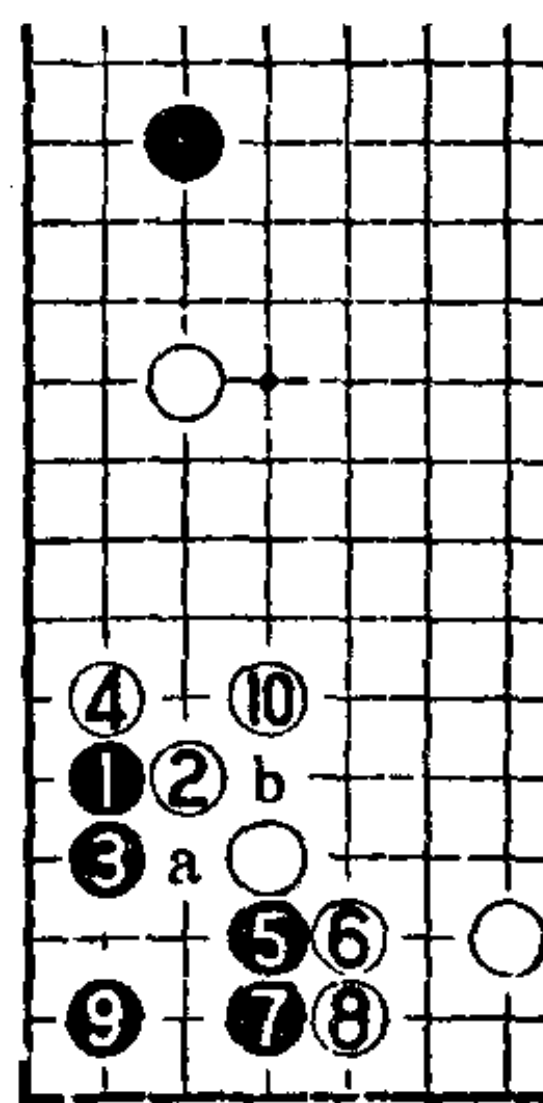
黑1时，白如2位抵抗，黑3挖好。以下是双方最强的下法，黑弃子腾挪，达到了隔开并攻击白◎的目的。

图二十三：黑3挖时，白4如里边打，以下至11，黑舒畅地构成活形。



图二十三

其中白2如坚实地在3位守角，黑即于9位飞，待白10位跳后，黑再于11位从容跳起，同样达到了预期的目的。



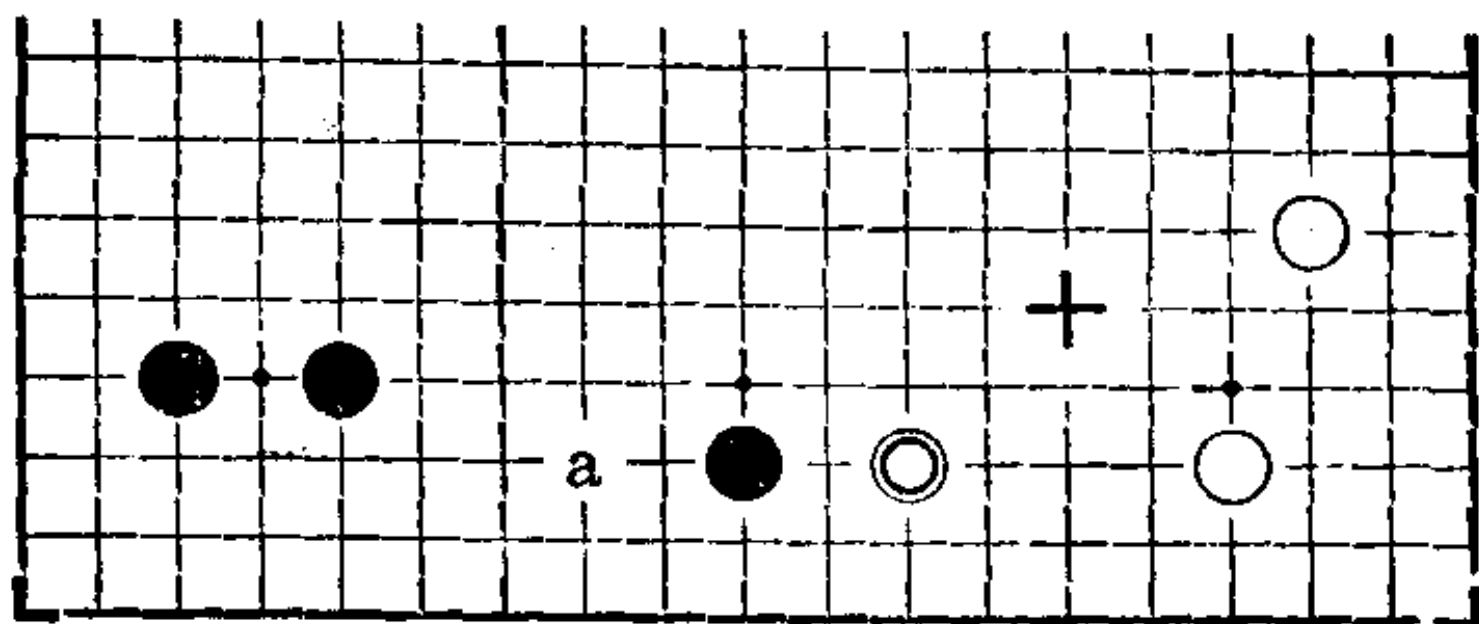
图二十四

图二十四：对黑1，白2尖顶是强手，黑3进角。白8挡时，黑不走a位与白b位交换，直接于9位补好，这样迫使白10后手补，黑先手活角，可以满足。

第二节 单关角阵势的打入

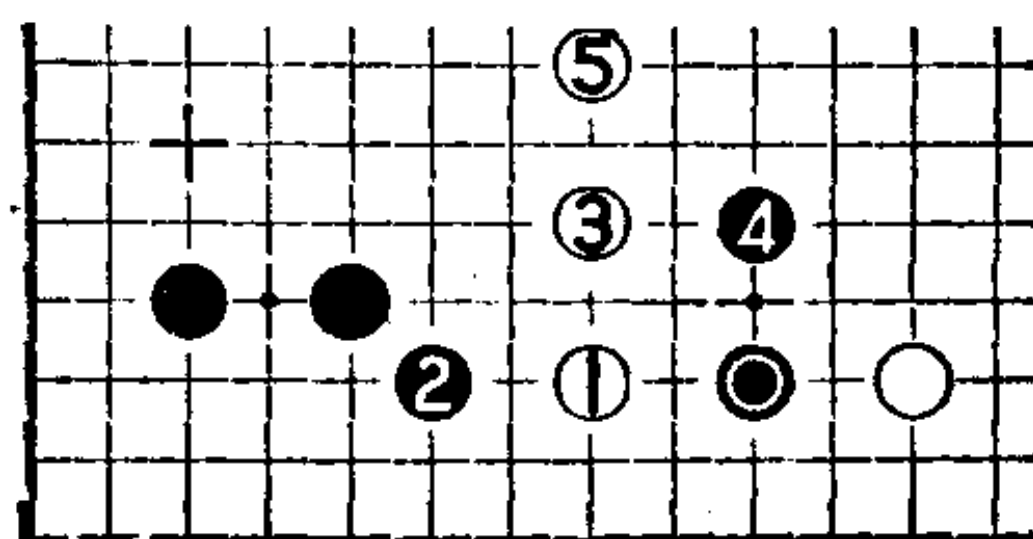
基本型三

这是实战对局中常见的阵形。对于黑单关角再开拆的这种阵势，白在打入时，要注意利用◎子作为策应。



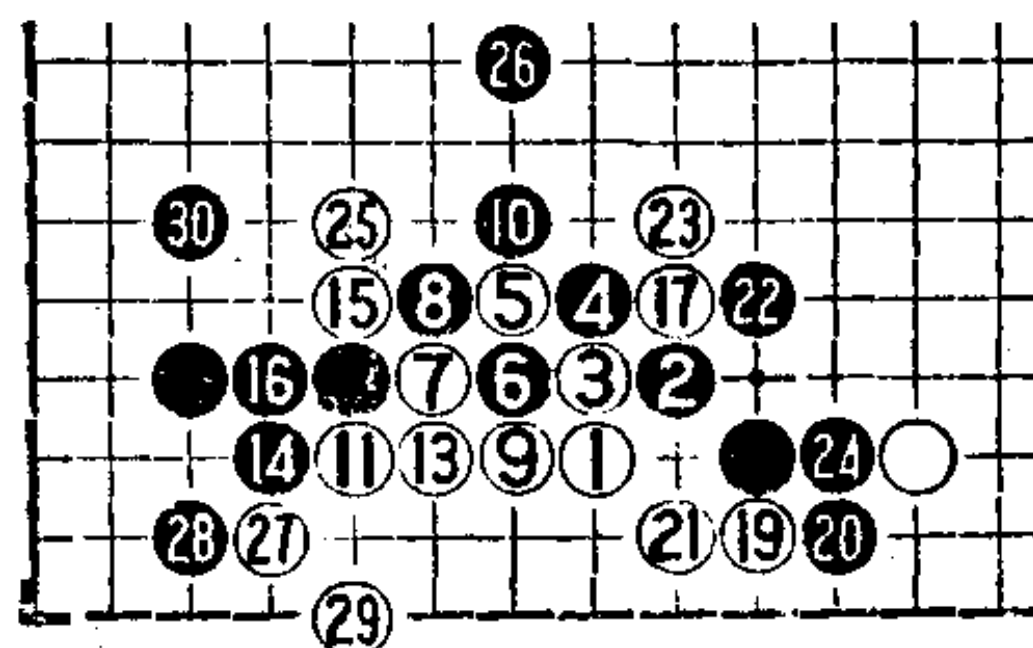
基本型三

图一：白1是打入要点。黑2尖，着重守角，同时防白在下边生根。至白5的结果，黑保全了角地，但它的反面，黑◎和黑4一子被分开，处境难免孤单。



图一

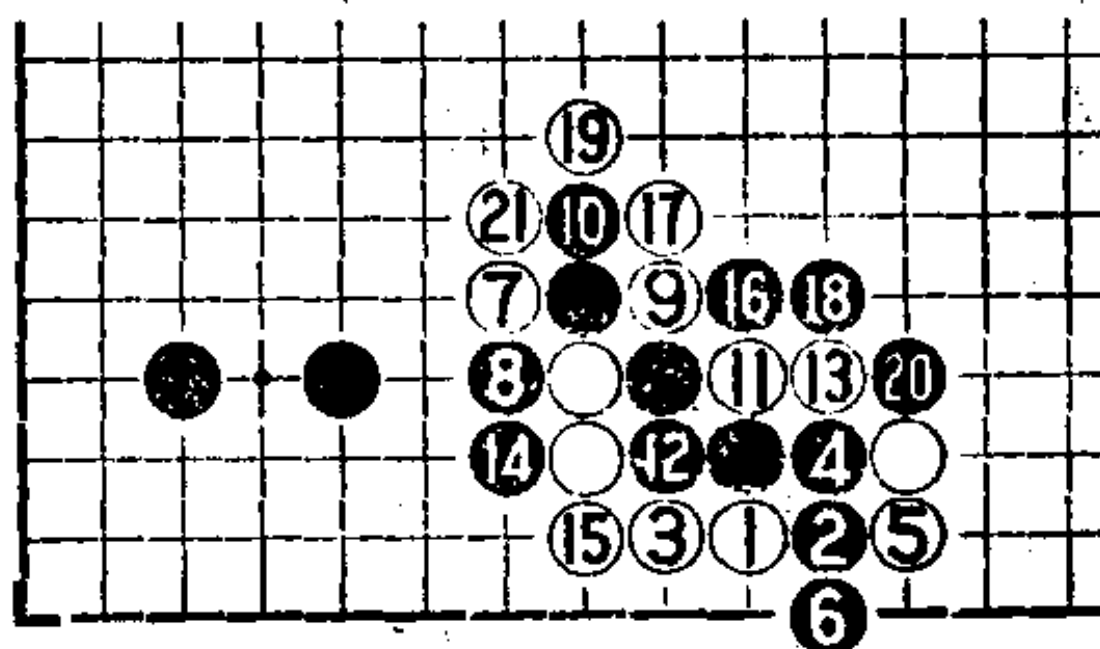
图二：对白1的打入，黑2尖封是此时最强的应手。这样下变化十分复杂。



图二 12 = 6 18 = 5

本图和图三的变化比较典型，前者双方形成混战局面，后者形成简单的两分。这里要特别注意研究双方行棋的次序和手筋，摸索其变化，便能临局运用。

图四：黑2尖时，白3飞出是一种轻快的下法。黑4尖是要点，既守角又搜白根。至白7奔出，双方得失相当。

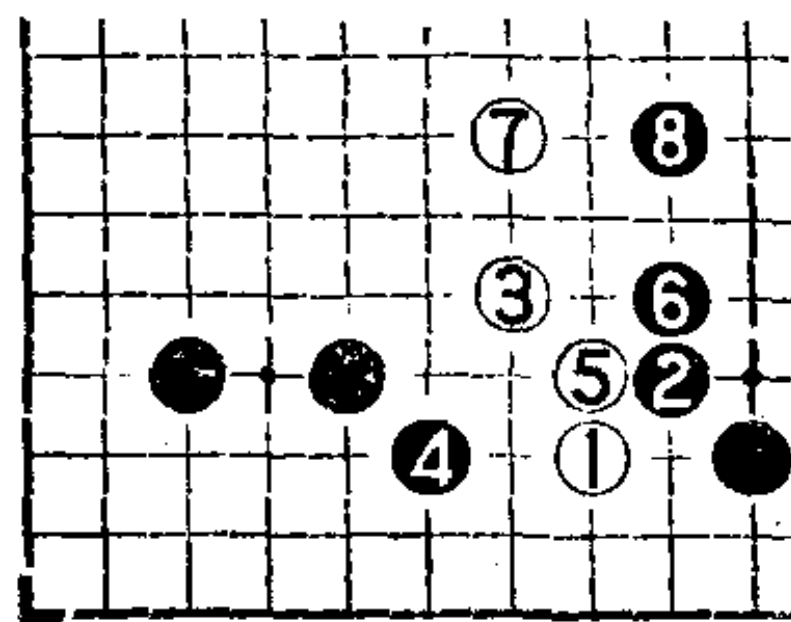


图三

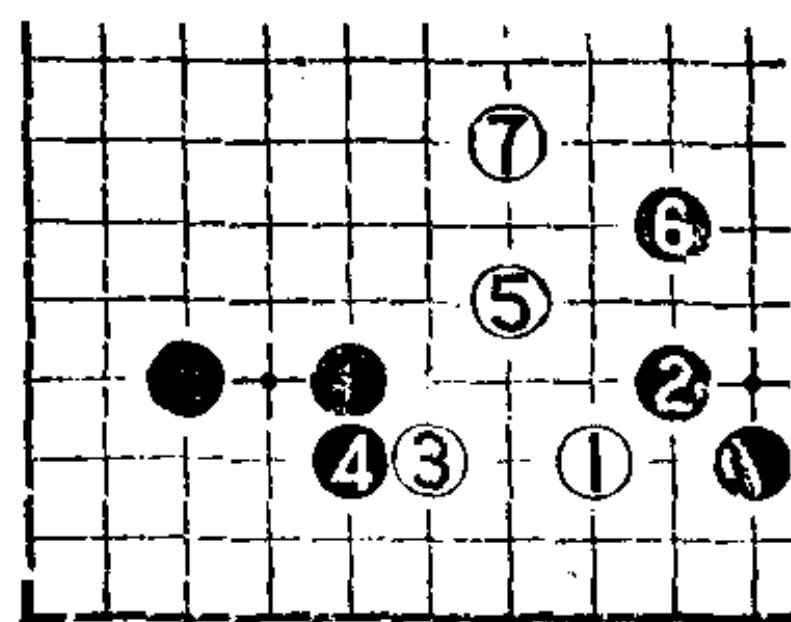
图五：本图白3、5的下法，较前图更为踏实。但要注意白3时，黑并不是一定要在4位挡的。

图六：黑2从上面挡，以下至黑10，白先手成活，黑取得外

势。如果白棋有信心与黑的外势相抗衡，本图的变化也是可取的。

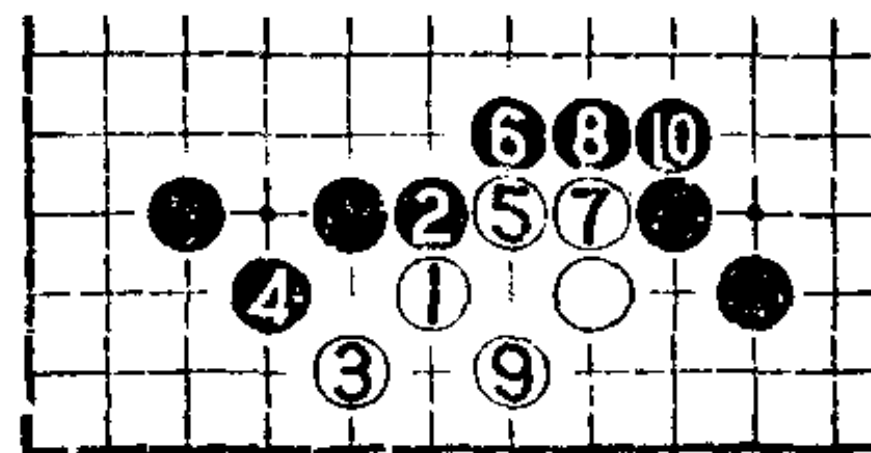


图四



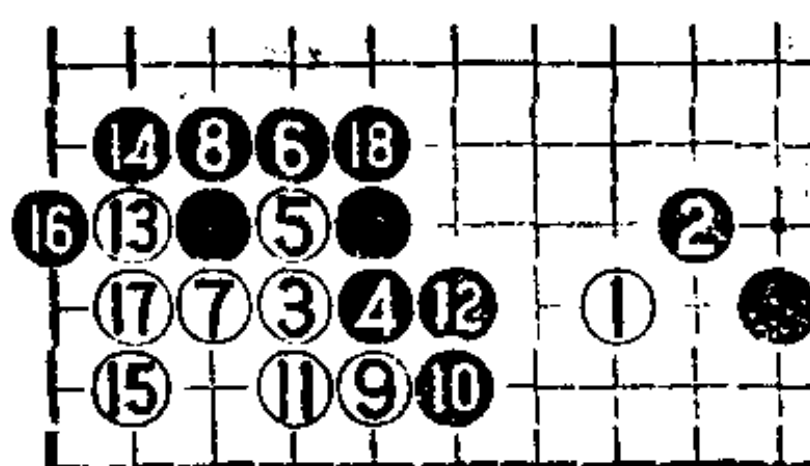
图五

图七：黑 2 尖时，白 3 点角是一种试探应手的战术。它根据黑的动向来决定自己的下法。黑 4 挡外侧，阻断白 3 和白 1 的联系，白 5 以下成功地在角上做活，黑也构筑了坚实的外势。

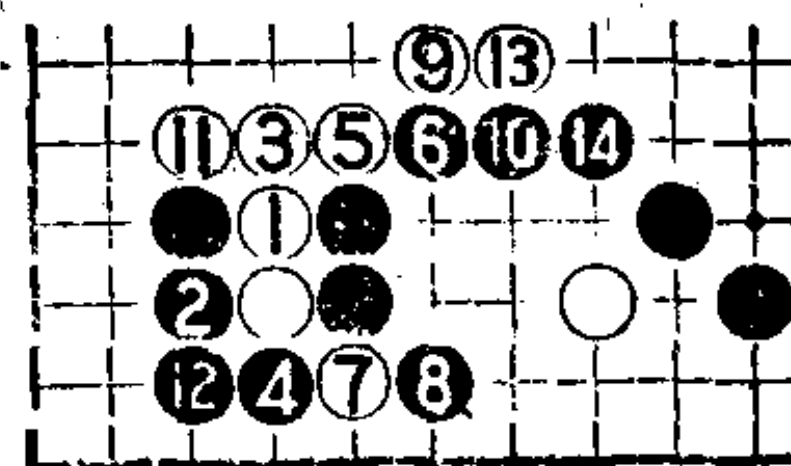


图六

图八：前图黑 6 如在本图 2 位夹，待白 3 长后，再 4 位渡过，是取实地的下法。白 7 先断再 9 位扳次序巧妙，这样白先手占到了 11 位挡，至 14 止的结果，白取得外势，十分满意。

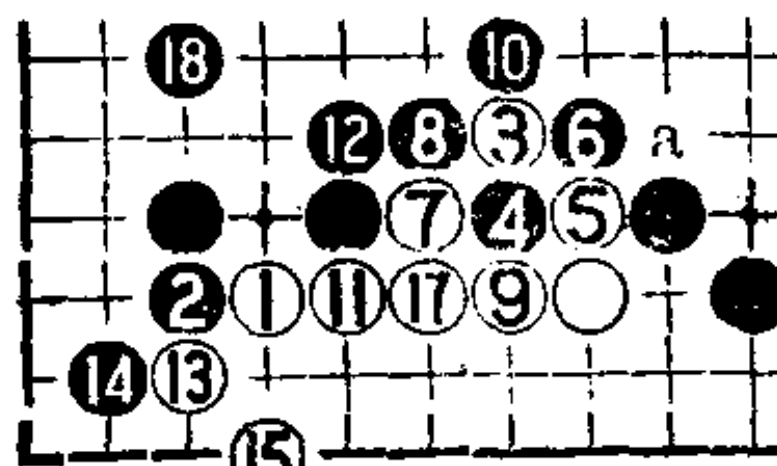


图七

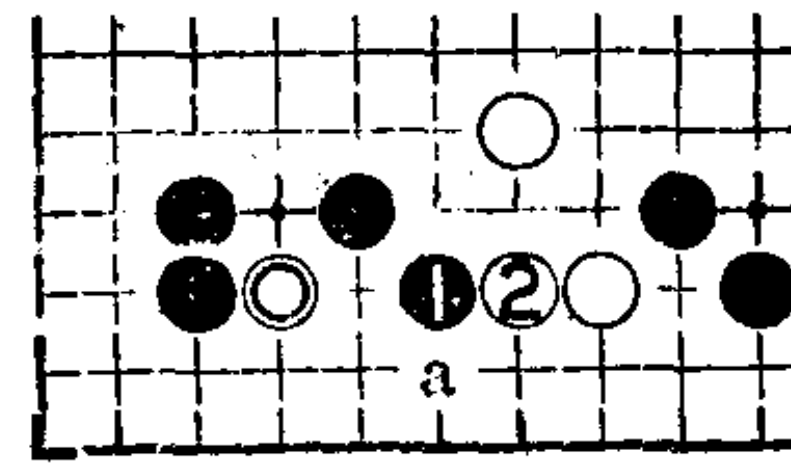


图八

图九：白 1 点时，黑 2 在内侧挡，以下至白 11，下法与图二大致相同，但由于白有了白 1 这手，黑只能 12 位补断。以后白先手成活，并留下 a 位断点，大获成功。

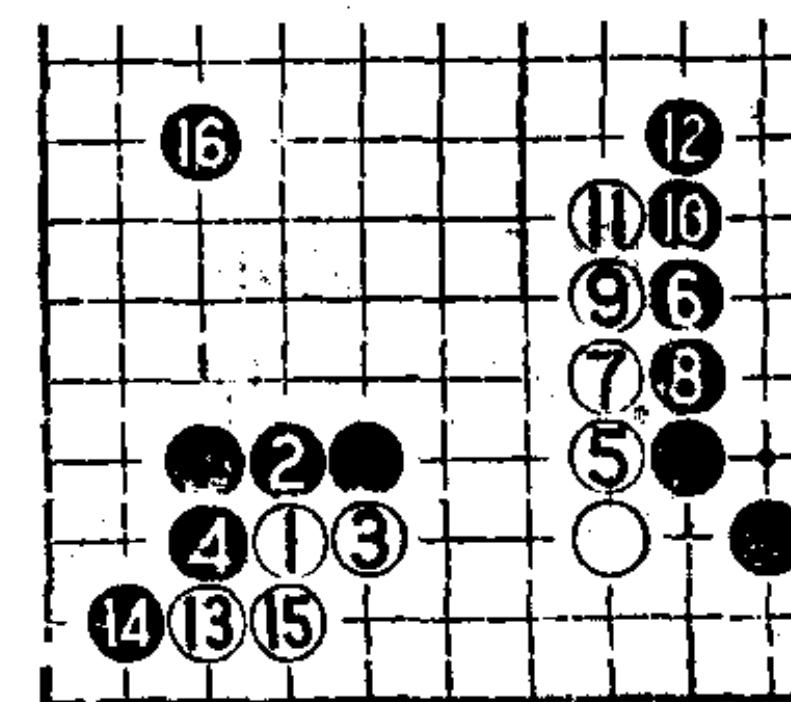


图九 16 = 4



图十

图十：前图黑 4 如在本图 1 位坚守，从图四的变化可看出，由于有⊙，白 2 应后，产生了 a 的扳，这样白显然更有利。



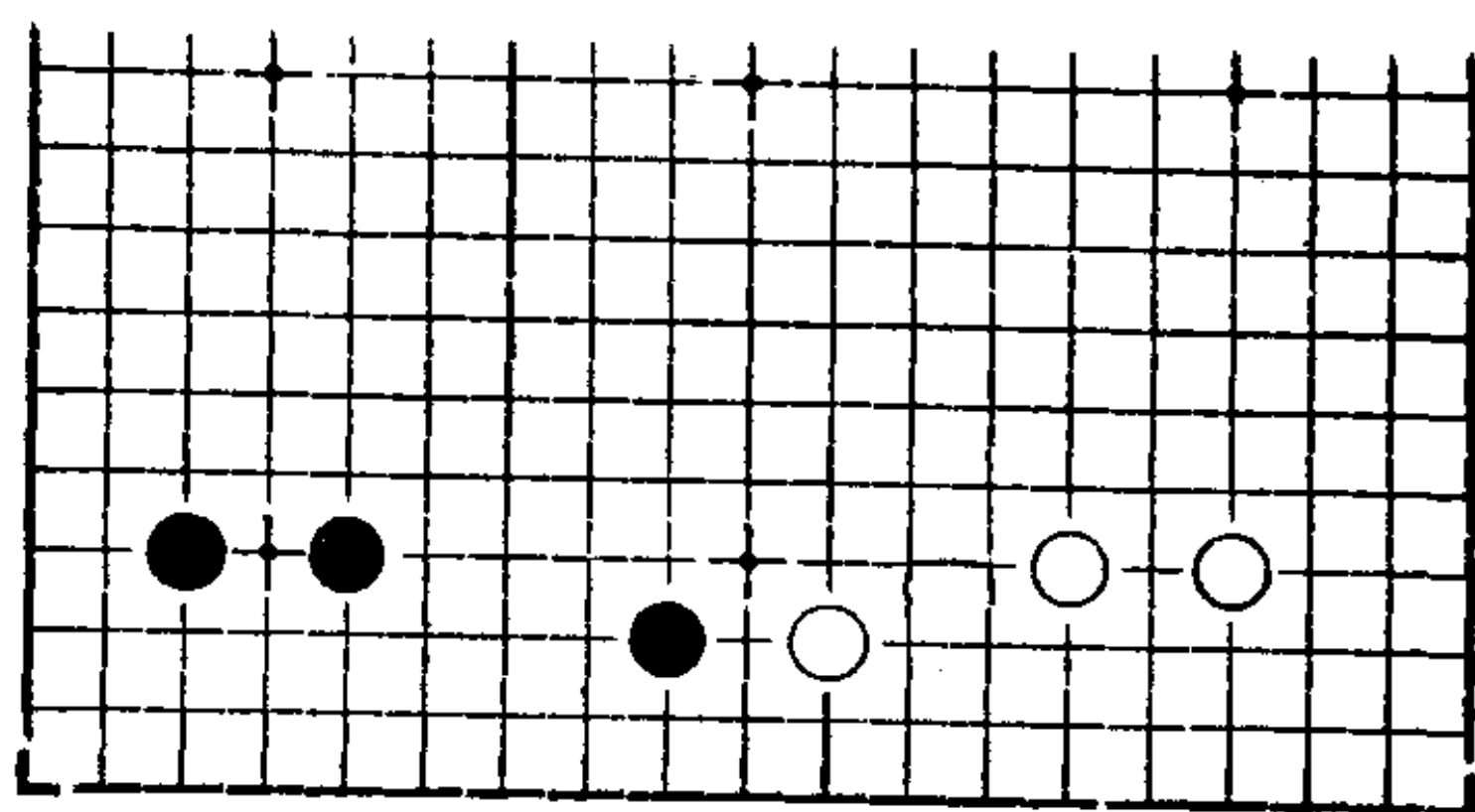
图十一

图十一：白 1 点时，黑 2 接应最稳，以下至 16 止，大体两分。

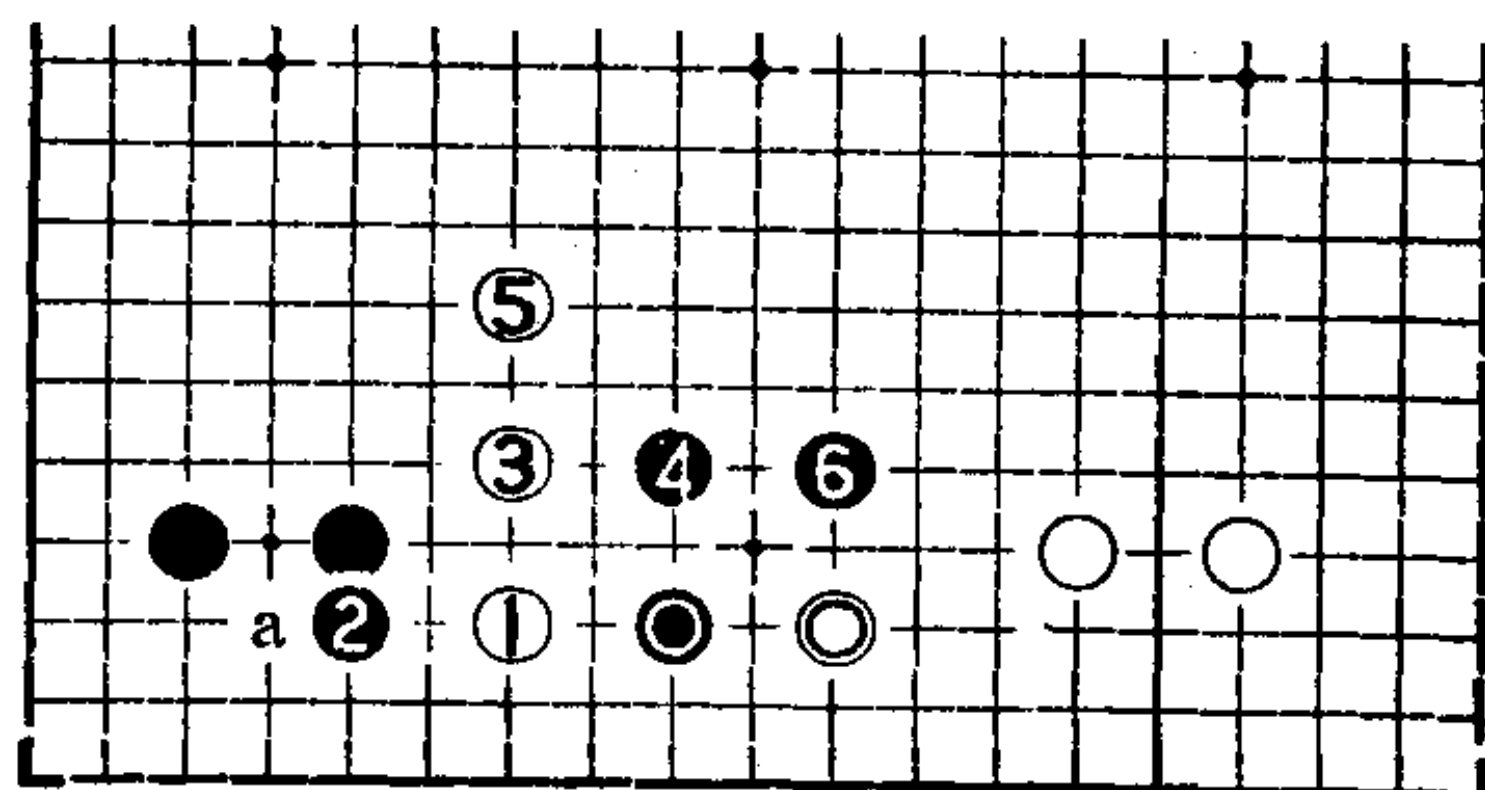
基本型四

这是小目单关缔角侧面大大飞开拆的棋形。

图一：白利用○子为策应，在1位打入仍是要点。但由于黑●子比前型的开拆窄了一路，因此要注意打入以后变化的不同。黑2立，防白a位点，是一种坚实的下法。以下到6止，双方各得其所，形成两分的格局。

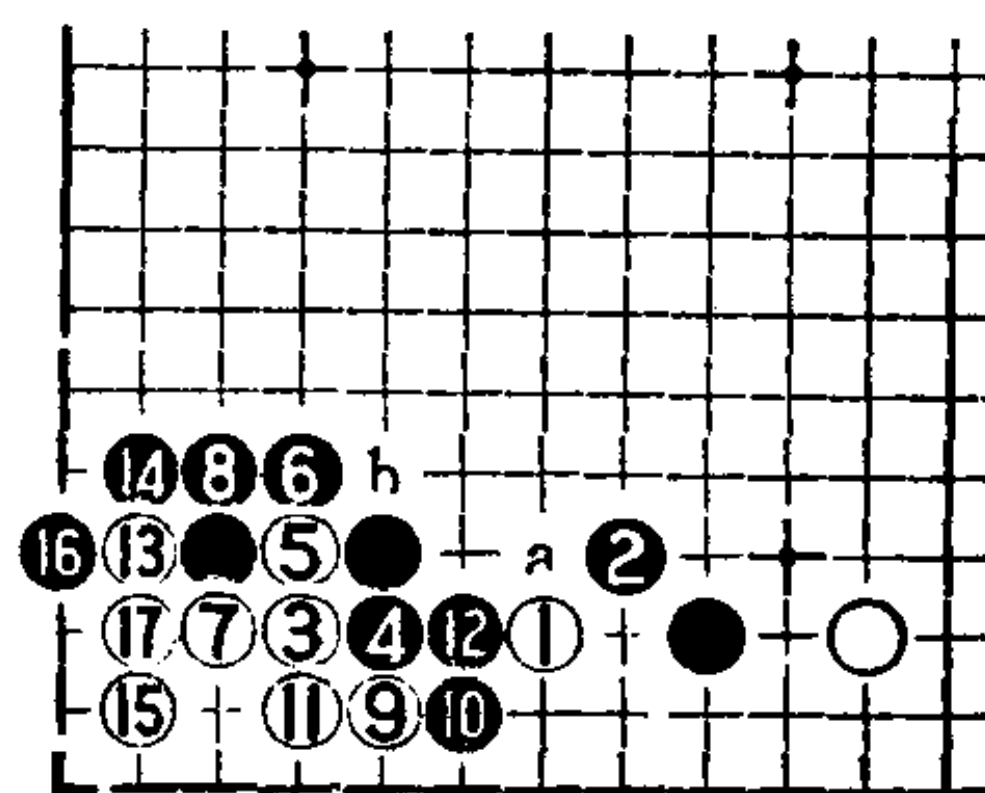


基本型四



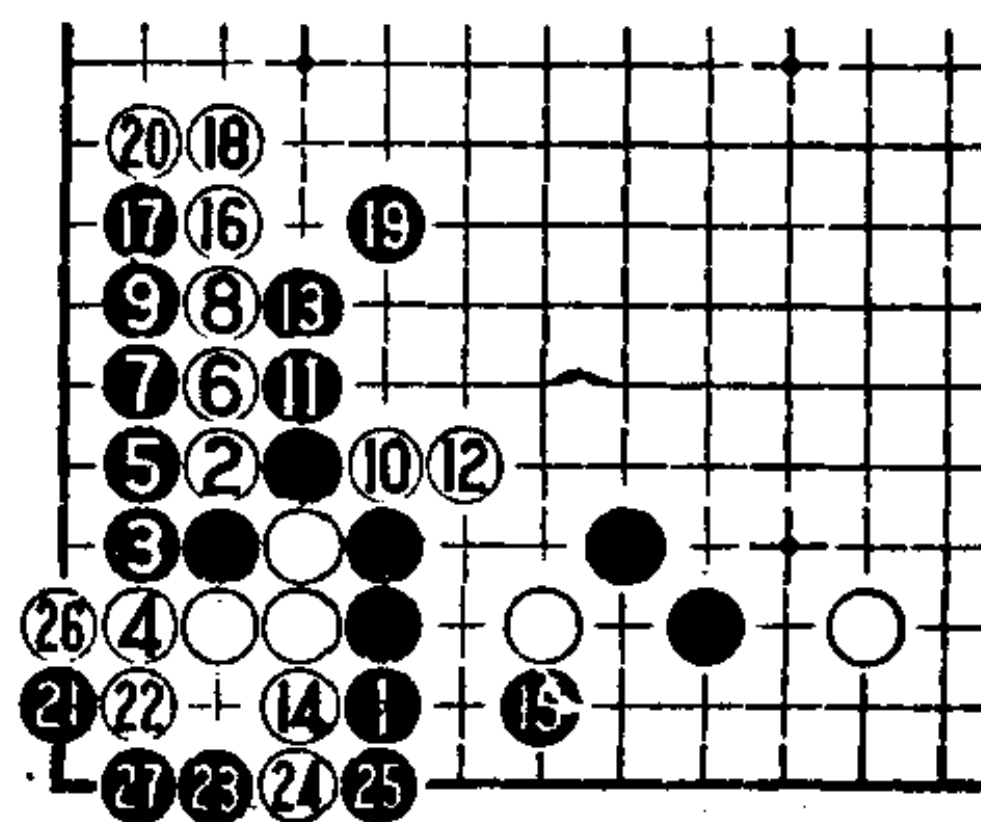
图一

图二：白1时，黑2尖是最强的一种应法。白3点先试探黑的应手，然后决定自身的动向。黑4有种种应法，如图在4位挡，阻断了白1这子，但到17止的结果，白转身夺了黑角，其结果也是两分。以后，黑还需提防白a位冲出或b位断的手段。



图二

图三：黑如不愿被白方在1位先手扳，而抢先占1位是一种极其危险的下法。白2打吃反击，黑3以下虽顽强抗争，但到28止形成劫争。由于白棋是先手劫，因此这一劫争可看作对白方有利。



图三

图四：黑2挡时，白先从3位扳也是一种下法。到18止，黑获得厚实的外势；白在黑阵中活出一块棋，总的说来双方得失相当，但具体临局时，则需看全局棋子的配置。

图五：白1时，黑如在2位强行扳挡，是无理的下法。

白3先手接后，再5、7位冲断，对黑进行反击。黑8以下进行最顽强的抗争，到21止形成的转换。黑虽吃住了角中的一些白子，但右边两子被割，损失惨重。

图六：白1夹时，黑如不愿右边两子被割，在2位挡，白3渡后，角上形成对杀。黑如按普通的收气法，要比白棋差一气。因此只有在6、8位扑，再于10位打吃，以下形成劫争，但此劫是白的先手劫，黑仍然不行。

图七：白1点时，黑于2位接是一种简明的应法。白3如长入角内，到11止，形成白方得角地，黑得外势的转换，结局与图二大同小异。

图八：黑2接时，白3如退回，则黑挡三·三，这样白虽能救出◎子，但△、11两子却遭受严重损伤，白不好。

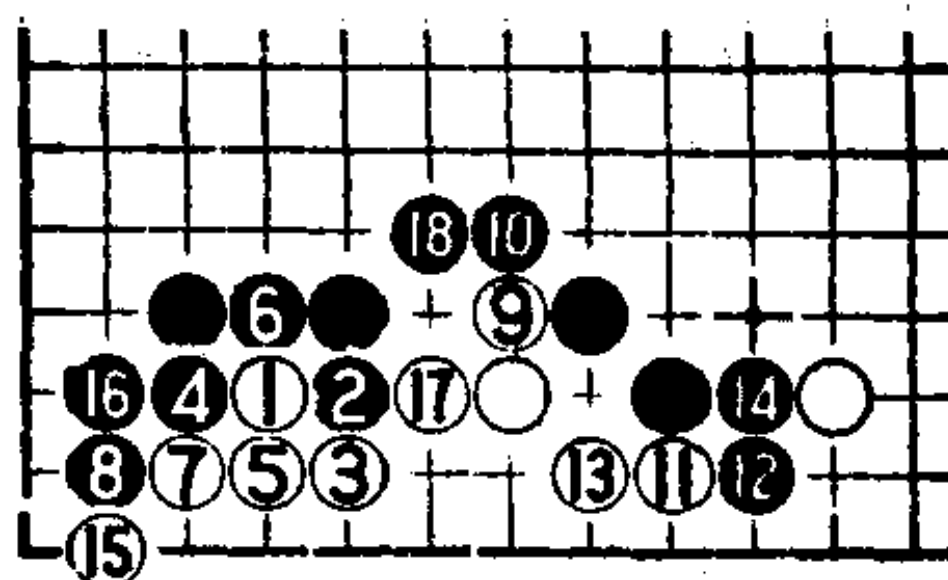


图 四

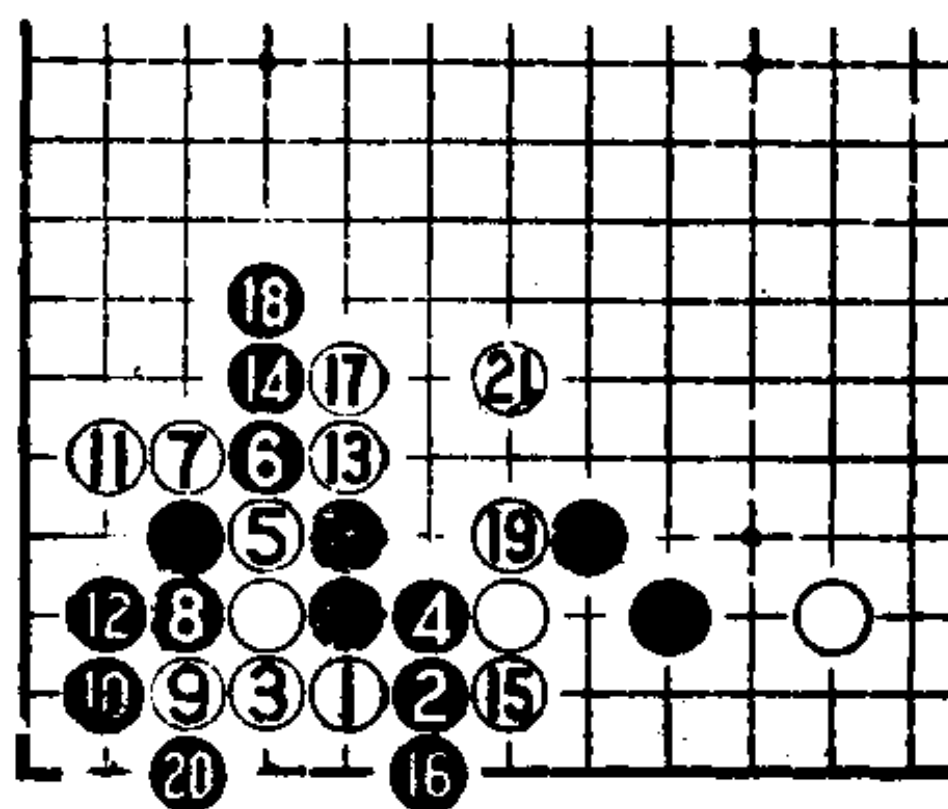


图 五

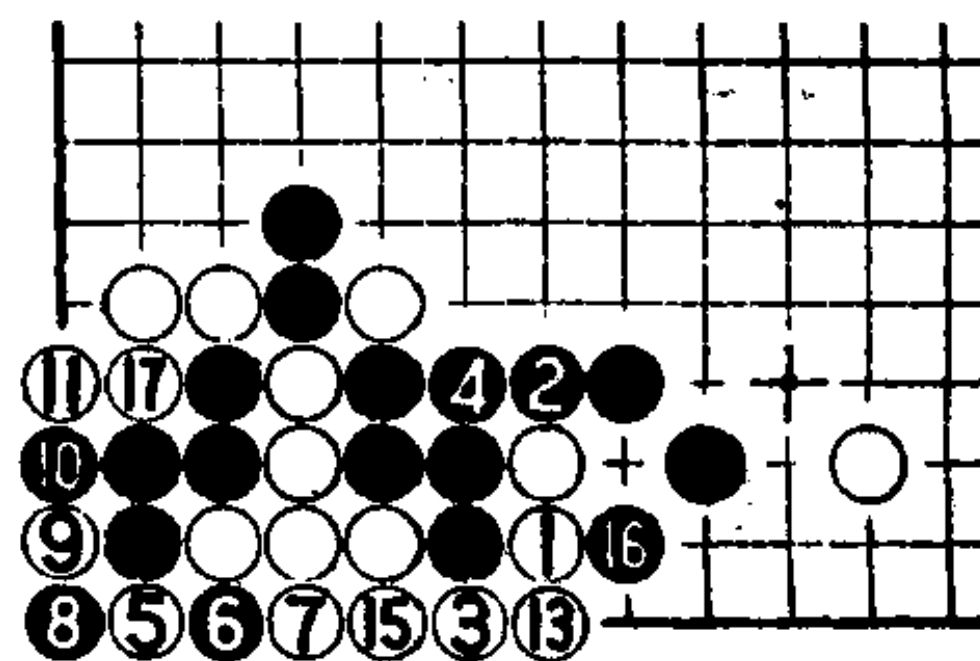


图 六

12 = 8 14 = 6

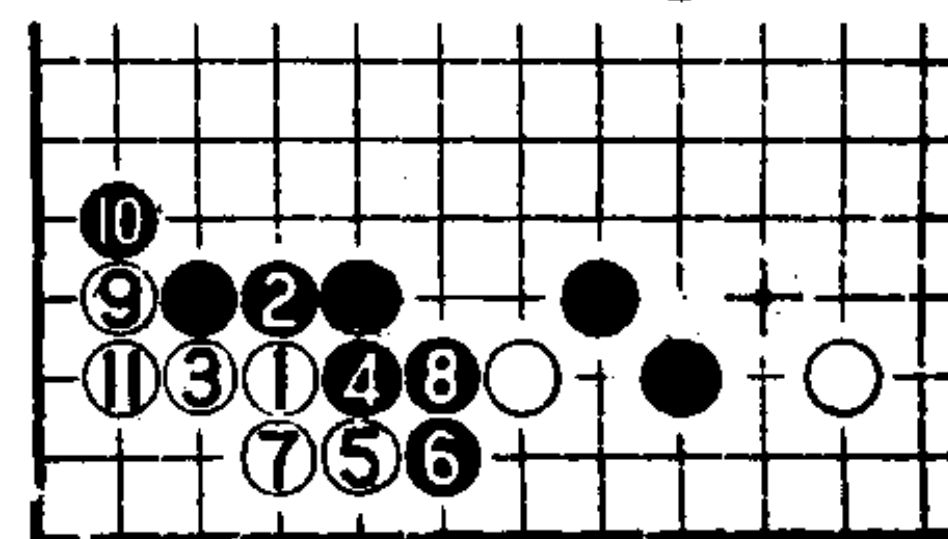


图 七

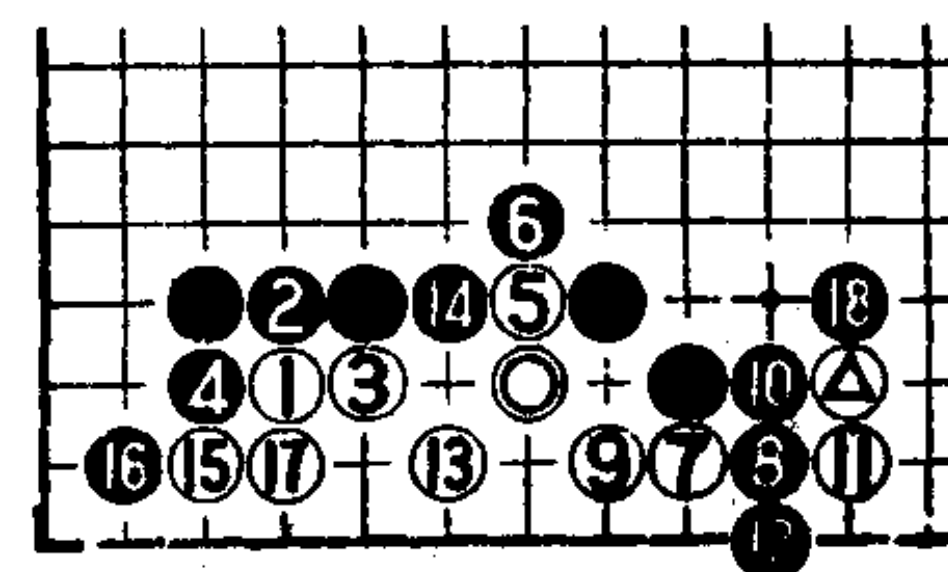


图 八

图九：黑2如从里边挡，则给白棋可乘之机。白3冲，以下至白9时，黑10立就不再成立了。如图，白可在11位扳出，接着，黑14长时，白15扳是好手筋。黑20如下在a位，是想从b位征吃白子，但黑下a位后，白可先走c位解脱征子。以后至多形成双方各提两子的局面。这样，无论如何也是对白有利的。

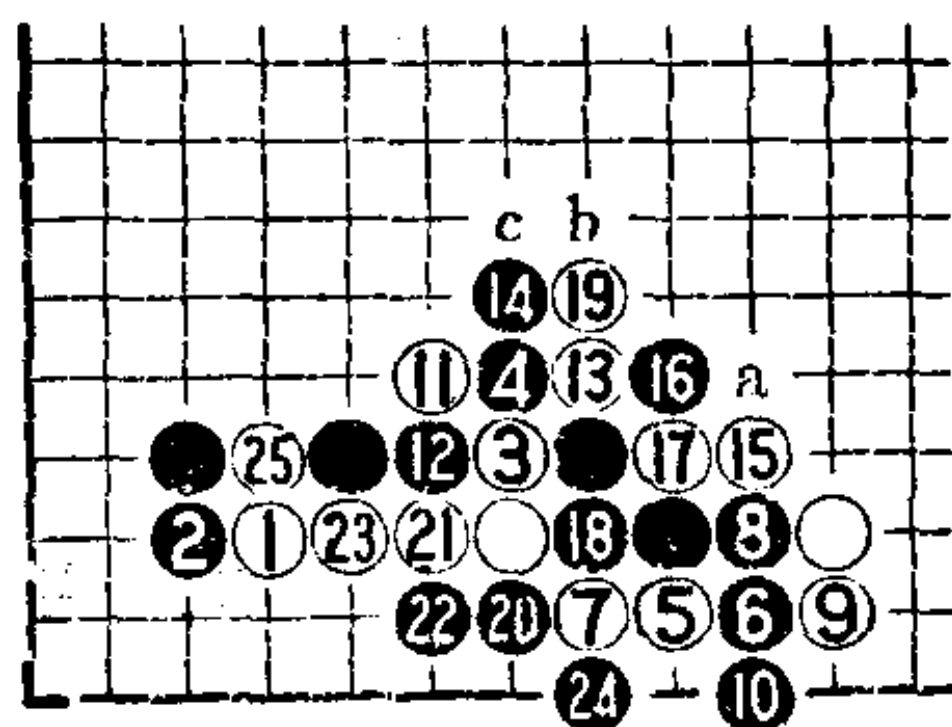


图 九

本图至25止，黑虽吃到白5、7两子，但左边棋形被冲散，黑失败。

假如当初白1没有与黑2交换，直接在3位冲，以下至黑20断时，可征吃掉白子，白反而崩溃。

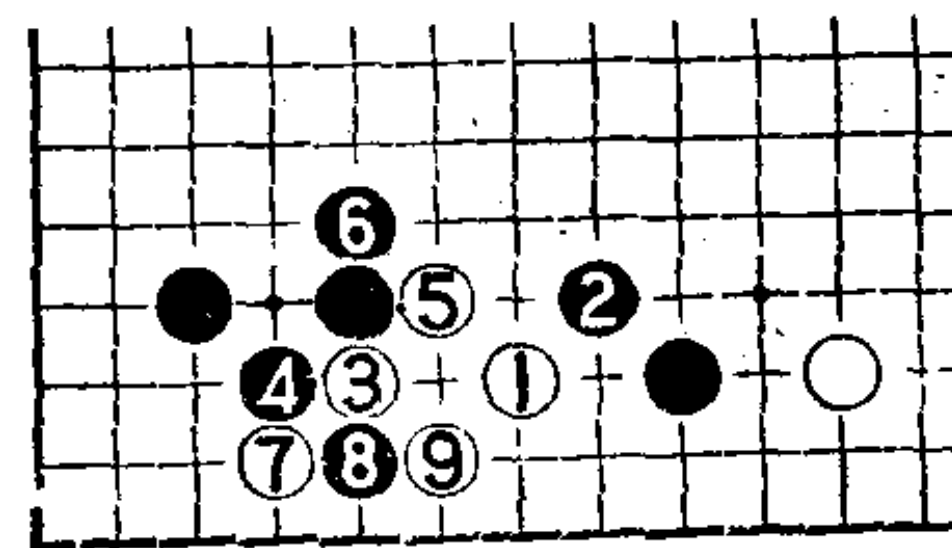


图 十

图十：黑2尖时，白在劫材多的情况下，在3位托也是有力的手法。黑4如虎，白5亦虎，迫黑6退后，白再7扳，诱黑8位断打，白9打达到与黑斗劫的目的。

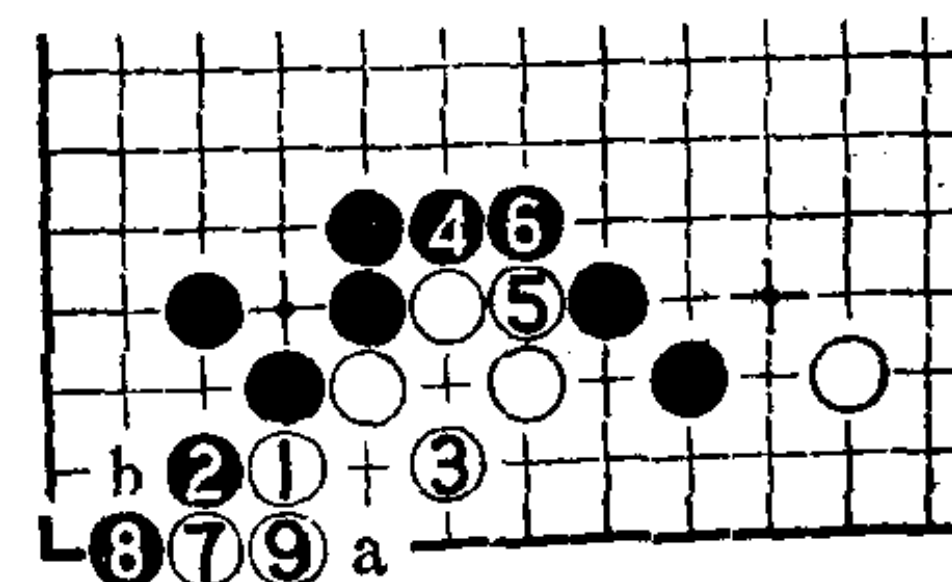


图 十一

图十一：白1扳时，黑为了避免劫争，简单地在2位挡；白3虎是棋形的要所。黑4如于9位打吃，则黑a位虎打，又成劫争。

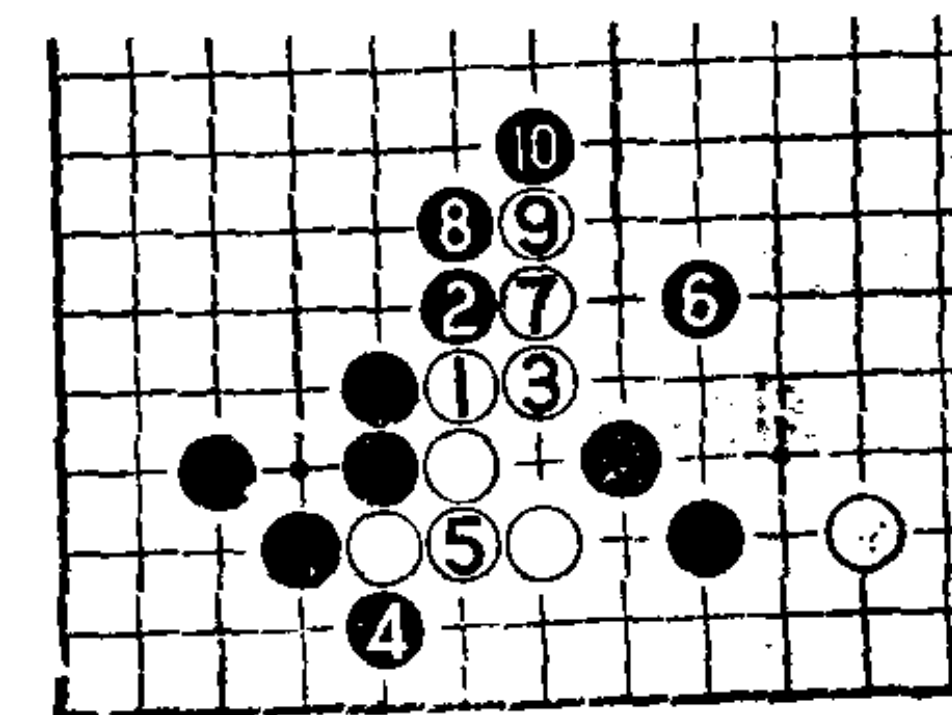
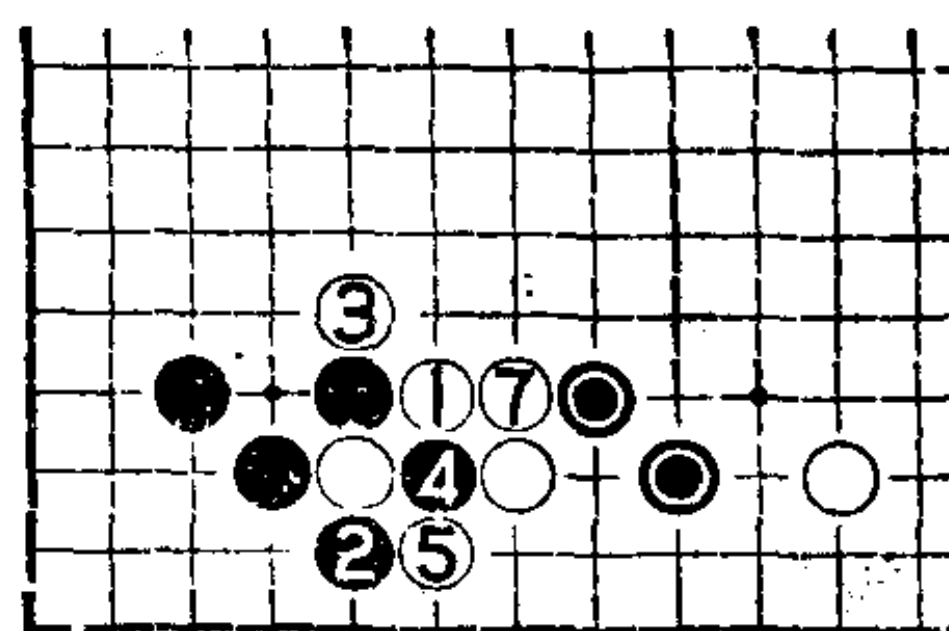


图 十二

黑4、6封锁白棋是坚实的下法。白7、9做活，尚留有b位的官子。如此结果，白打入成功。

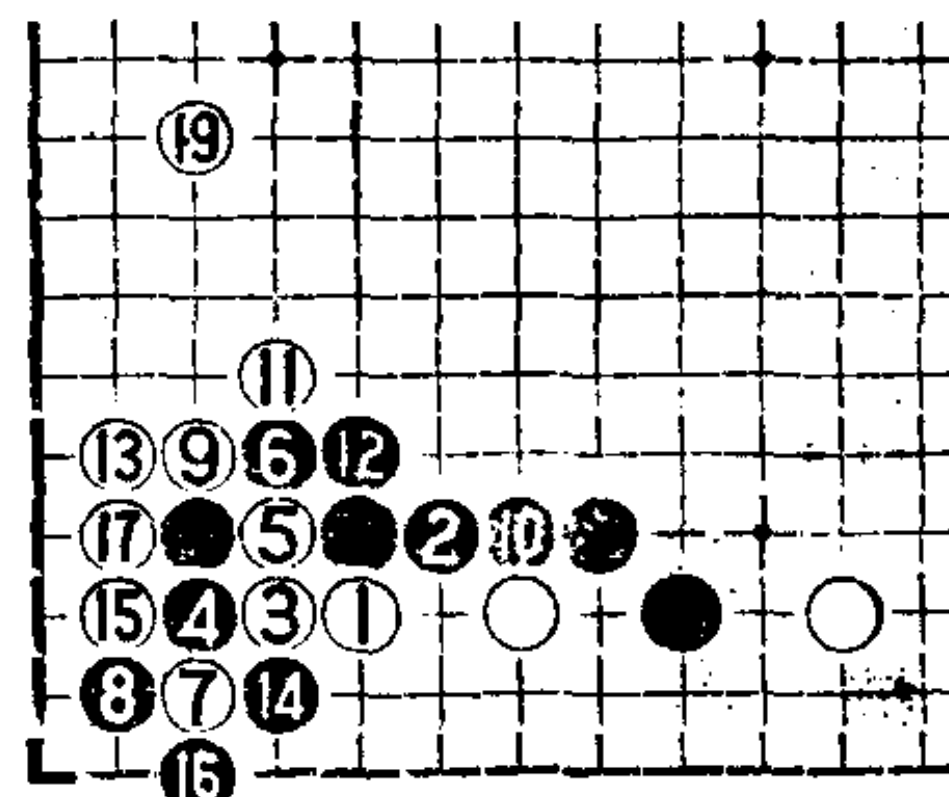
图十二：前图的白1如按本图压出，是笨重的下法。黑2扳后，白3曲成愚形，已经很难受；黑6以下继续攻逼，虽不能吃住白棋，但白棋的前途毕竟是艰难崎岖的。

图十三：白1虎时，黑直接于2位打是有疑问的走法。白3、5打吃后，再于7位接，左下角黑形凝集，●两子被隔，非常单薄，黑显然不利。



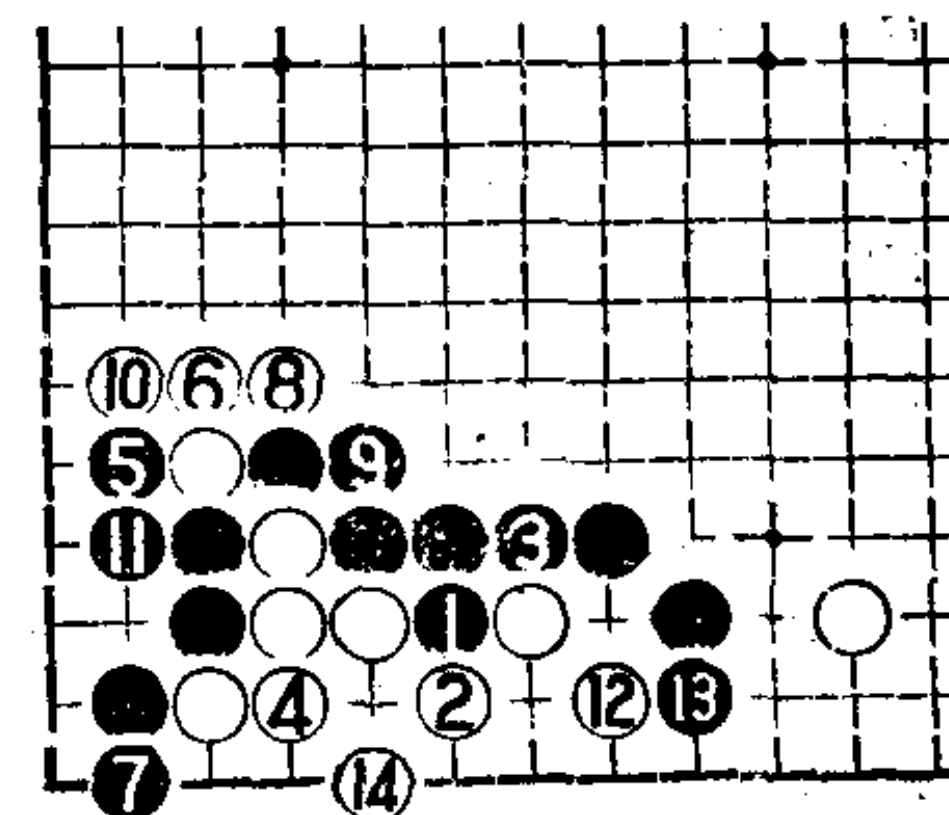
图十三 6 = ●

图十四：对付白1托，黑也有在2位长的下法。白3长，黑4夺白根基。白5以下进行冲断作战，至18止，白弃子作战，获得了左边利益，可以满足。



图十四 18 = ⑦

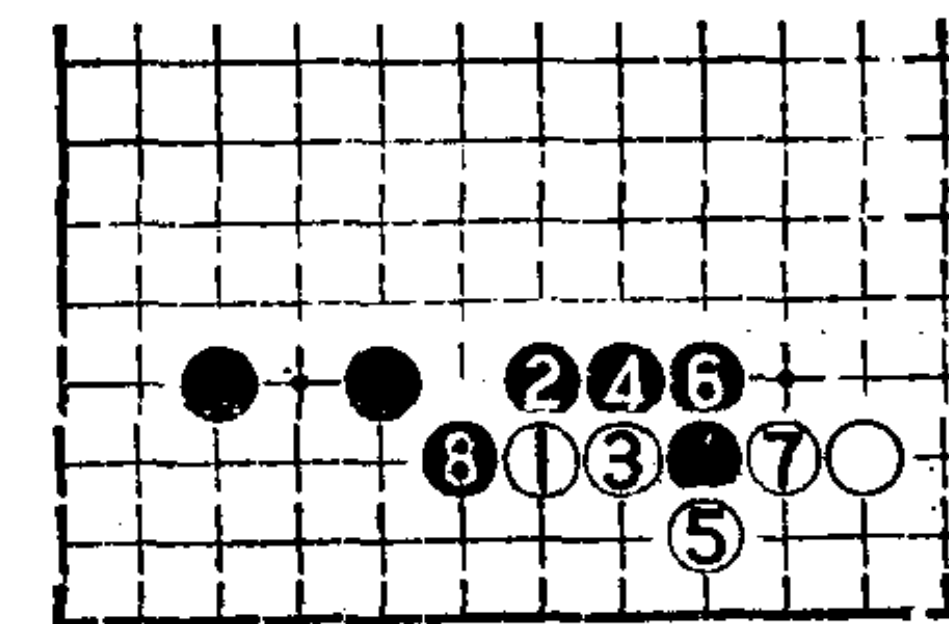
本图白9断时，黑如立即于白13位打，则中了白的计谋，白因有在12位打的手段，故可在10位冲，黑阻挡不住，棋形被撕裂。



图十五

图十五：前图黑10如按本图先于1位冲后，再于3位接，虽可破坏白的弃子计划，但白可在4位接；至14止，白已构成活形，而黑所得甚微，黑作战不成功。

图十六：白1打入时，黑采用2位压，是一种消极的下法。白3、5渡过已消减了黑地，又使右边白地有所增加。如此结果，白达到了打入的目的。

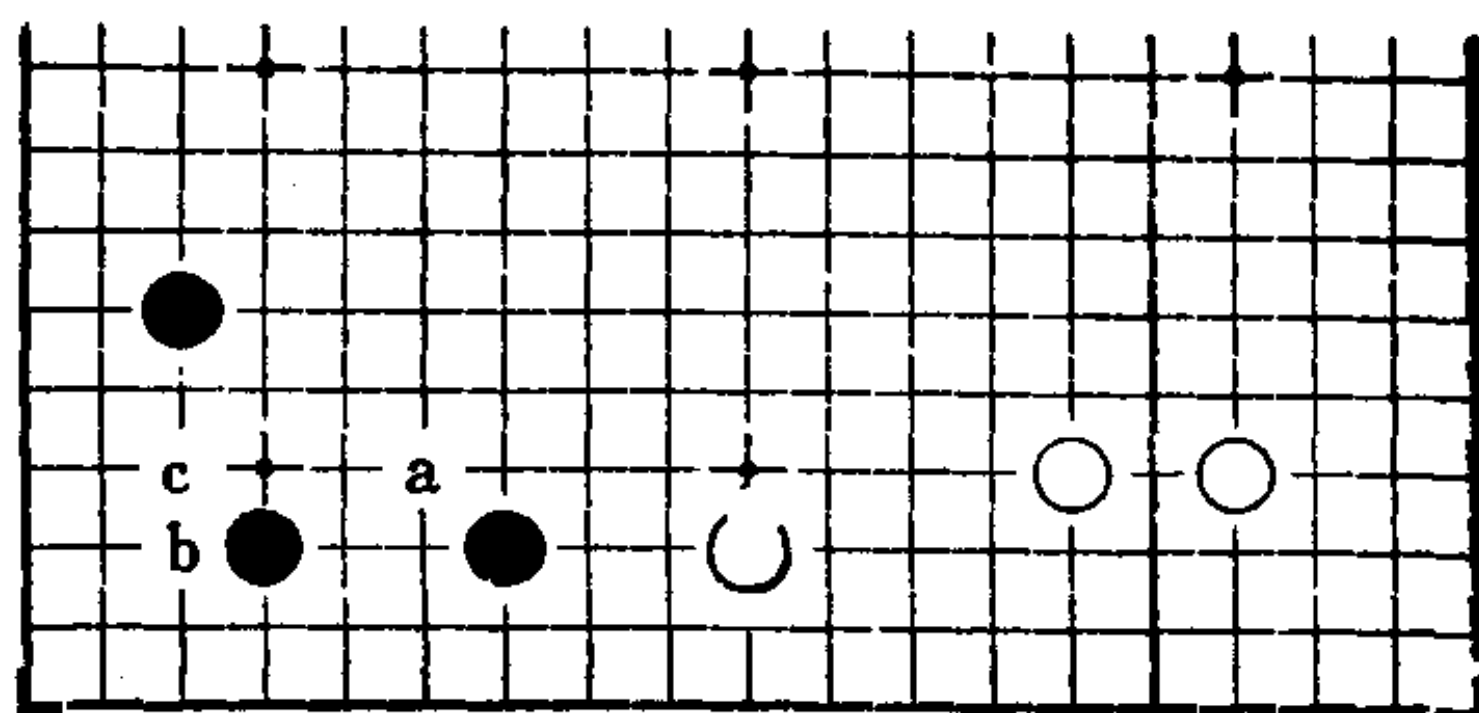


图十六

第三节 小目大飞缔角的打入

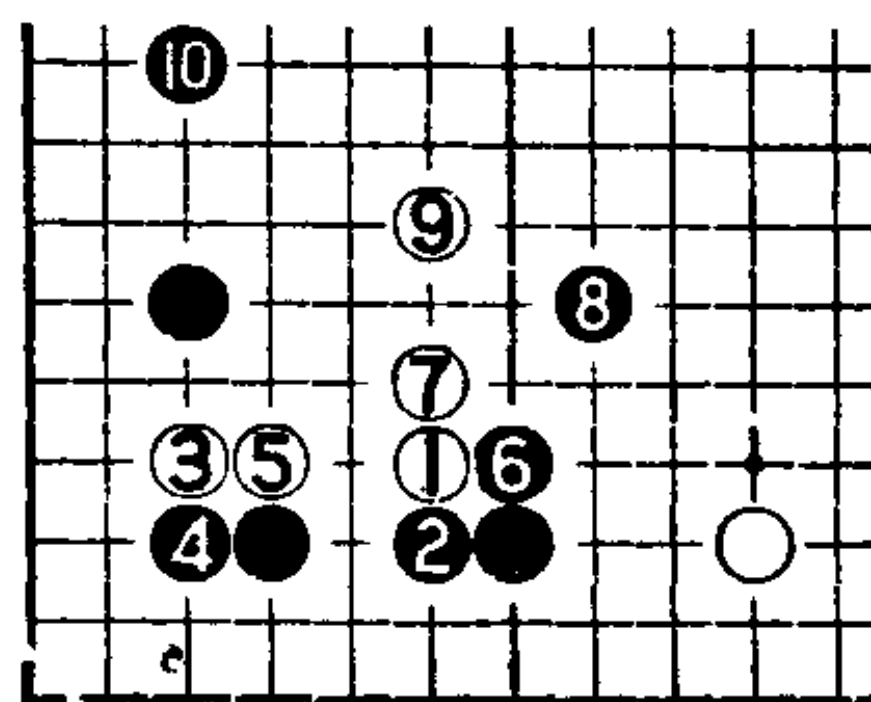
基本型五

这是小目大飞缔角加拆二的阵形。对于这个阵形，白先在a位刺，待黑在右方应后，再从b位或c位打入，其效果比直接打入角内好。



基本型五

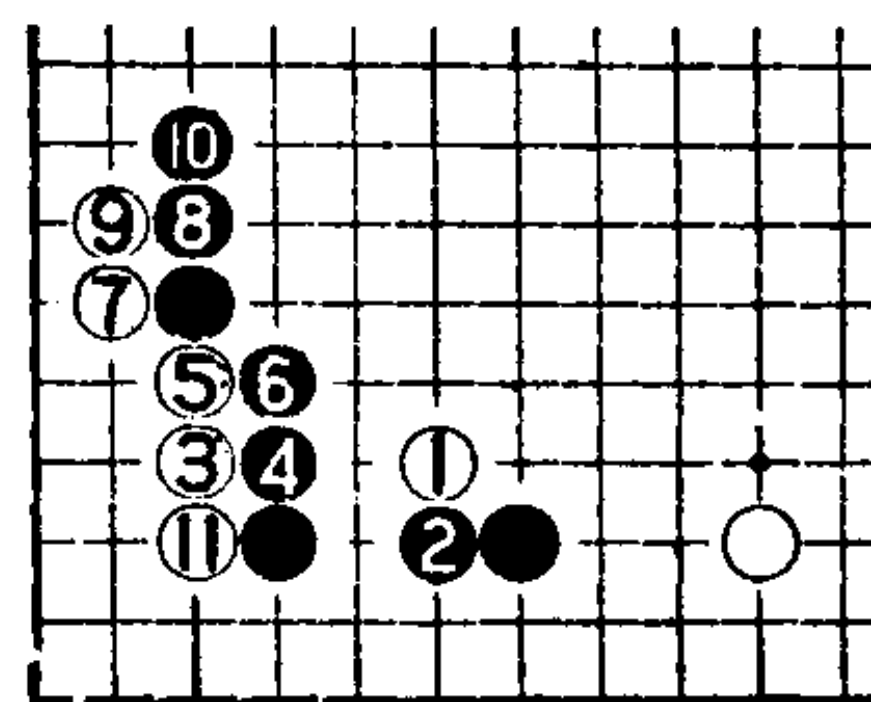
图一：白走1位试探，黑如2位挡，白3再打入角内是预定的战术。



图一

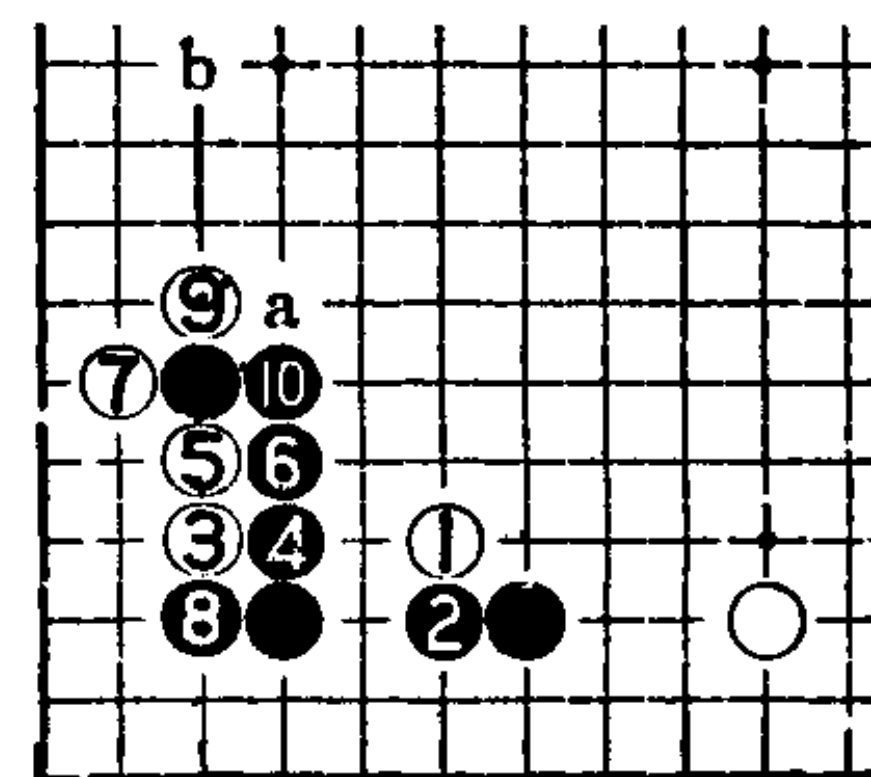
黑4挡角，夺白根基，迫使白5逃出。此后黑6、8、10数着均是预定的步署，形成对白棋连续的攻势。因此黑打入前必须事先权衡全局形势，不然会给自己增加负担，影响局势。

图二：白3时，黑4、6连压，是一种厚实的下法。以下至白11止，黑外势虽厚，但白获得了很大的角地。因此在一般情况下，被认为黑稍损。



图二

图三：前图黑8如不愿丢失角地，也可改走本图黑8位在角上挡。但被白在9位翻打出来，从打入敌阵的角度讲，白总是成功的。以后白可根据情况决定在位a压或b位折二。



图三

图四：白5时，黑6长是强手。以下至15止，白在角上做活，黑获得了比

图二更大的外势。这个结果，一般被认为是两分。

图五：白9时，黑抢先10、12扳粘是成立的。白13、15是唯一的做活手段。如此，白角活得虽小，黑的外势亦有a处断的缺陷，仍属两分。

图六：前图黑10改在本图10位立，是严厉的一手，其图意是不允许白棋简单地在角上做活。

白11扳，13打吃，次序井然。黑18后，由于白13一子的作用，白21、23扳粘成为先手，此后至25位立，终成活形。这个结果，黑外势虽雄厚，但白是先手活角，仍是两分。

图七：白1时，黑2破眼，企图置白于死地，是无理的下法。白5以下对黑反击。至白13顶，黑反被围，形成对杀；白15要点，至此无论黑怎样下，均以一气之差被吃。

图八：前图的白15若按普通走法在1位扳、3位接收黑气，则被黑占得4位要点，以下演变至黑12止，形成劫争，这样当然不如净吃优越。

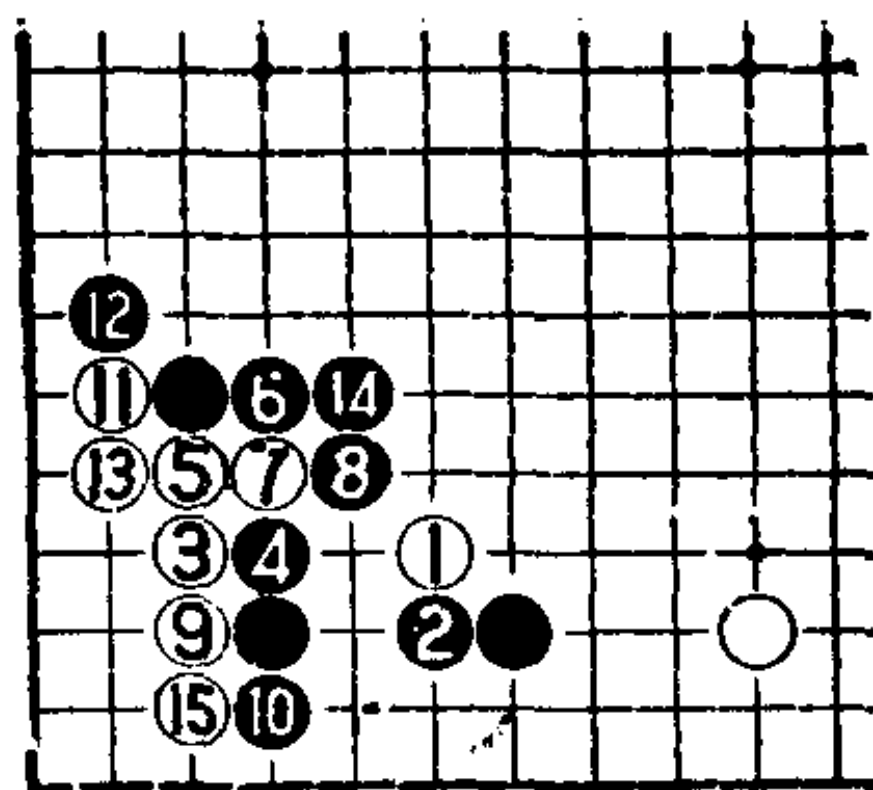


图 四

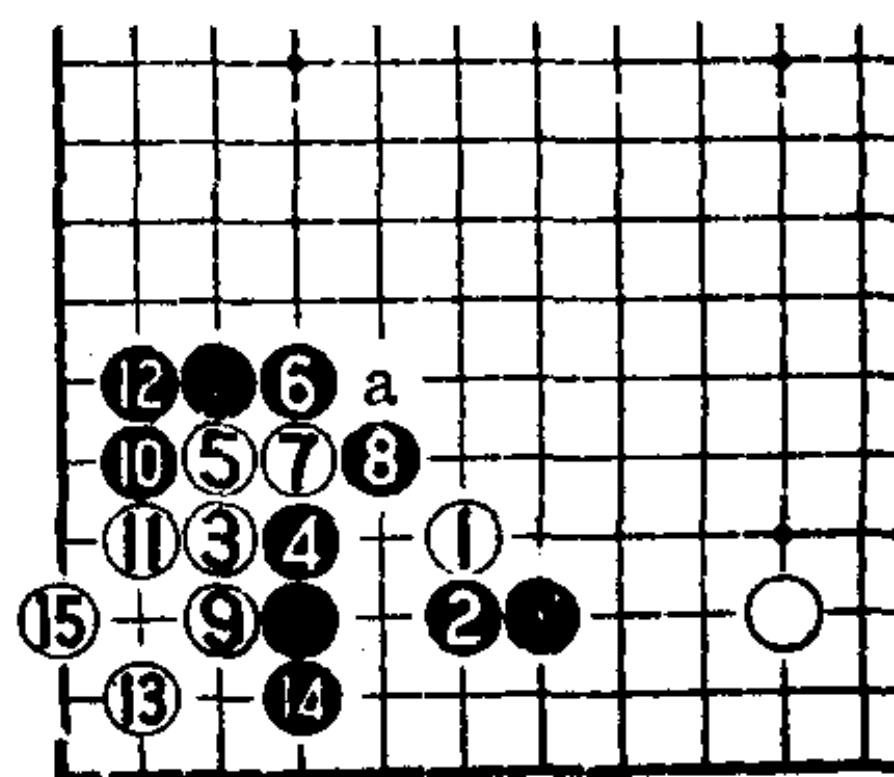


图 五

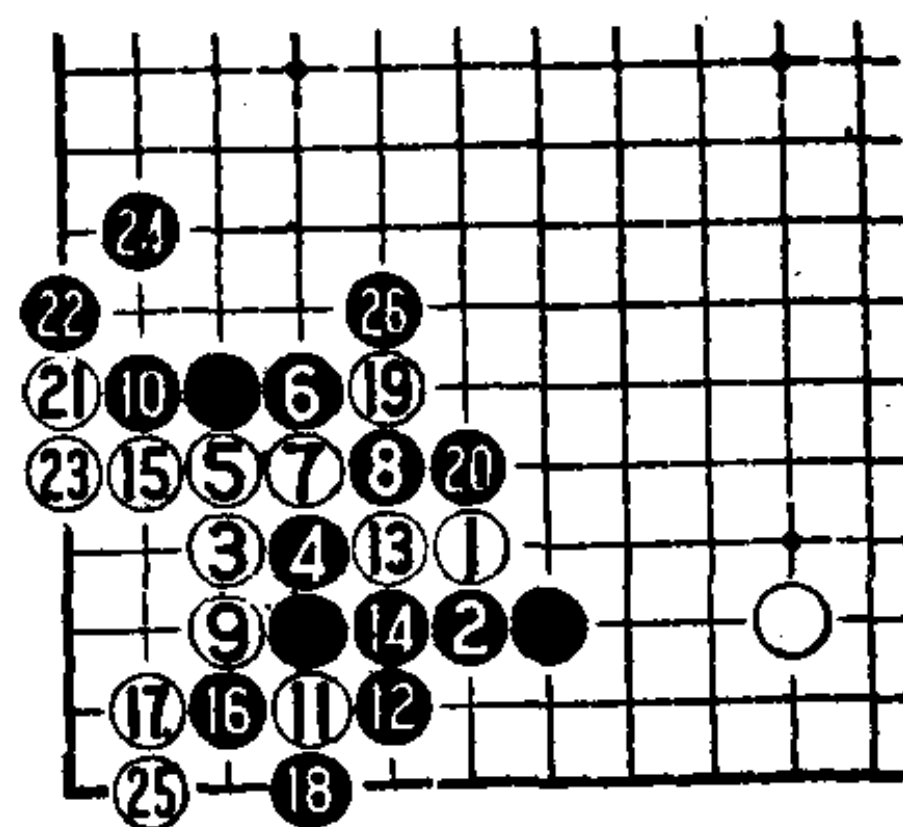


图 六

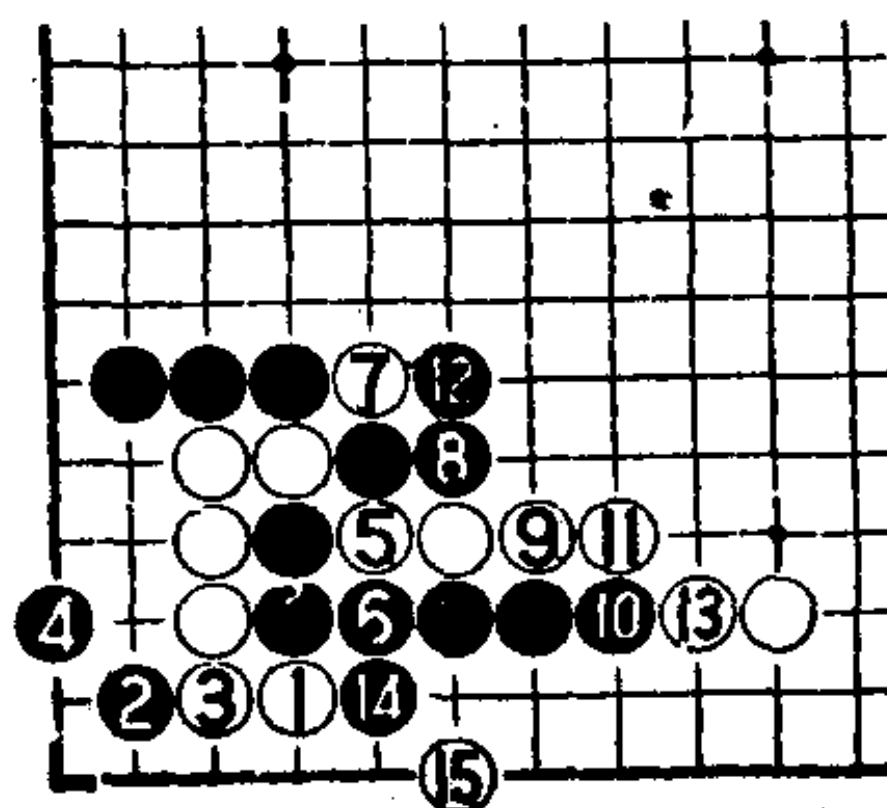


图 七

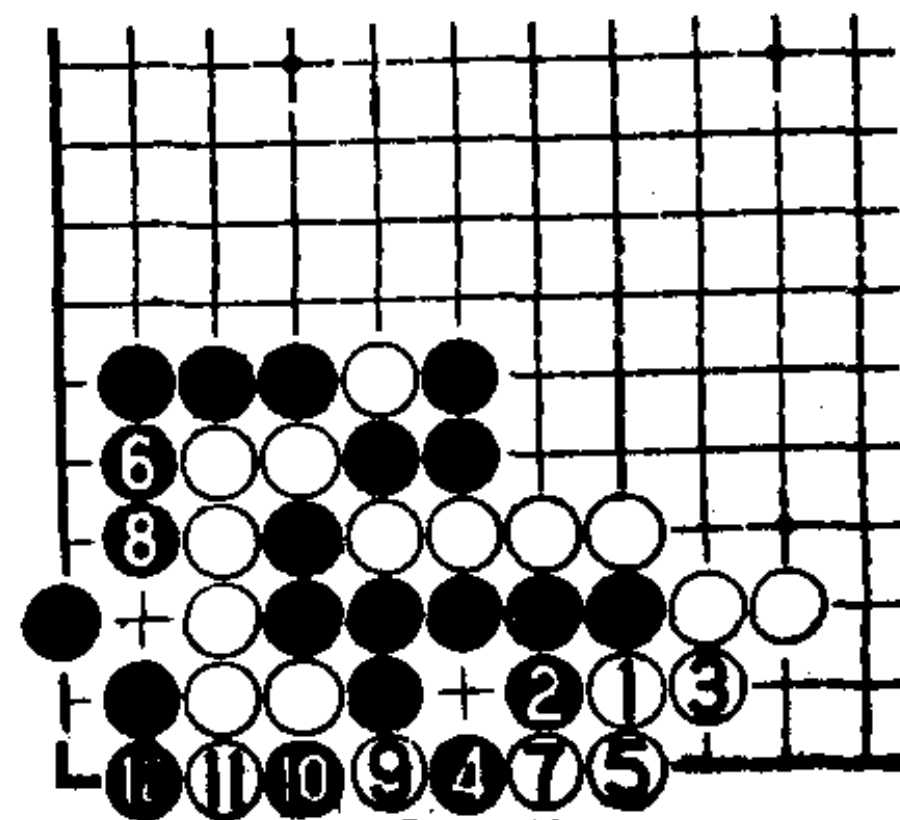
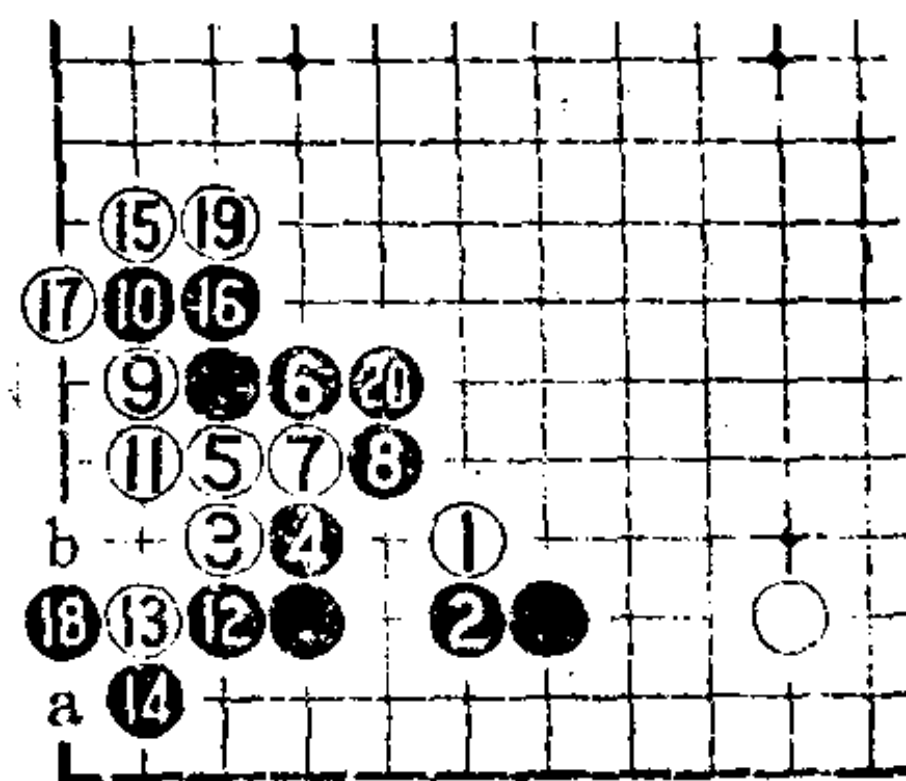


图 八

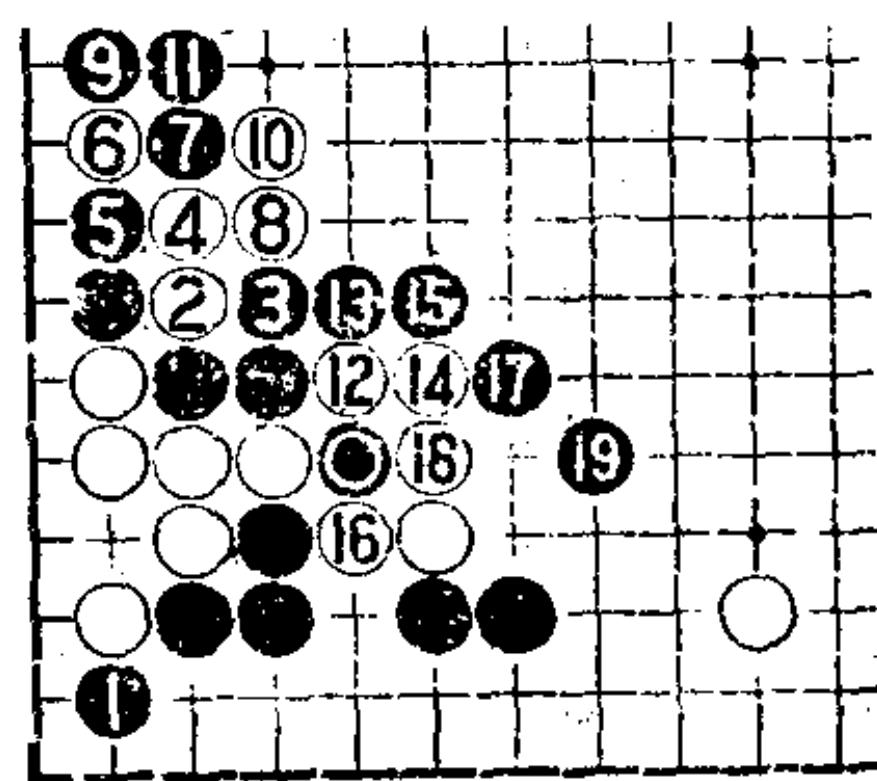
图九：图4的白9如强行抢先在本图9、11扳粘，是极其危险的。黑12、14必然要夺取角中的根据，攻逼白棋。白15夹，从一线渡逃，其状极为狼狈，至黑20，黑外势厚壮，白仍未安定，白不好。



图九

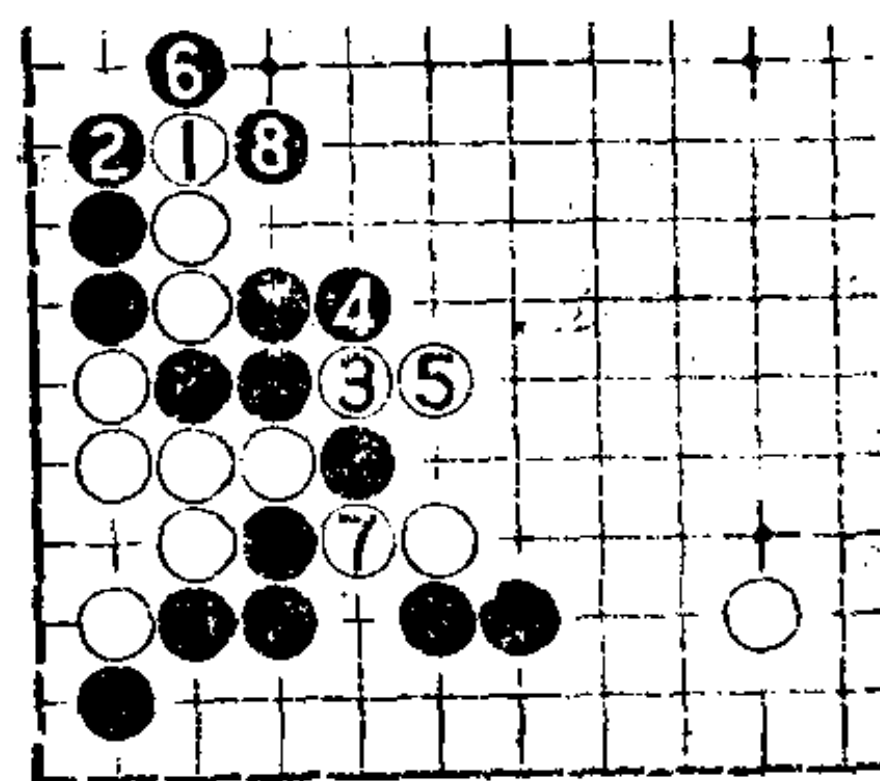
白15若在a位扳，企图先手利，则轻率。黑抓住时机于b位点严厉，白弄巧成拙。

图十：黑1时，白2直接切断作战。黑3打吃后，再5位长，是正确的应法。以下双方经过激烈的争斗，白虽吃到黑●子，但仍未能突破包围网，终于被歼。



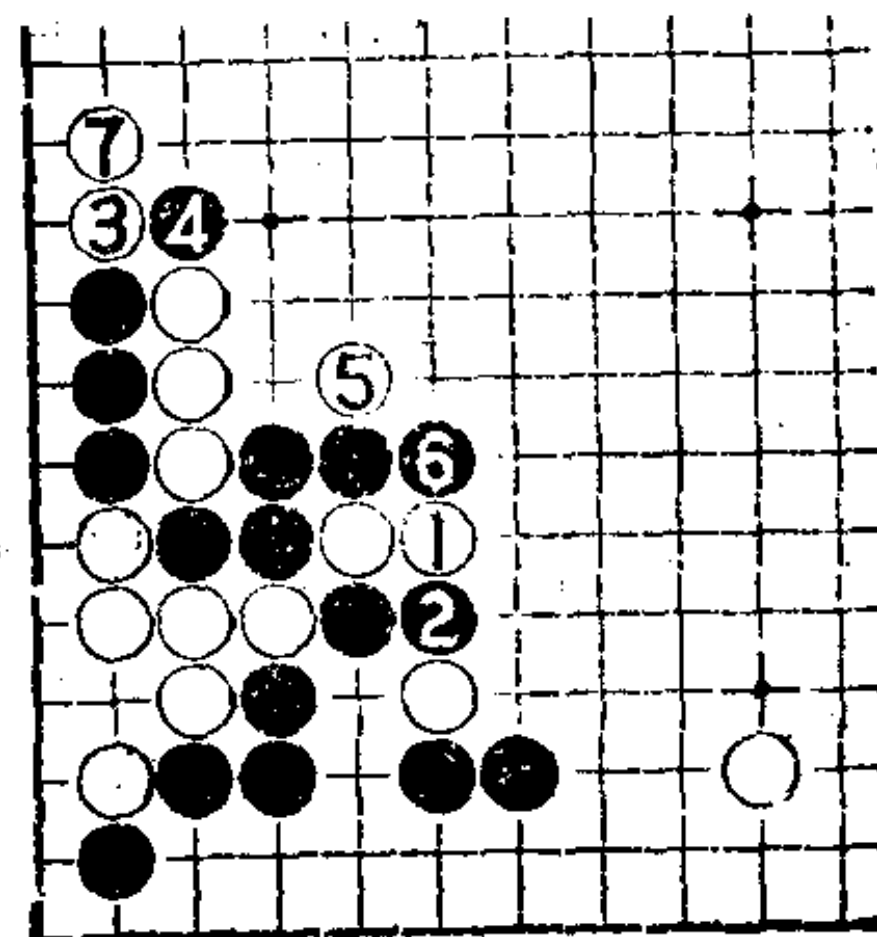
图十

图十一：前图的白6如改下本图的1位，与黑2交换后，再走3位断。这样虽能救出左下白棋，但左上白三子被吃，损失太大，白仍不成功。



图十一

图十二：白1时，黑如仍贪吃左下白棋，于2位抗争；则白3扳后，再于5位靠是好手筋。到7止，左边黑3子反而被歼。



图十二

图十三：白3时，黑4采用尖封，这种走法有薄之嫌。以下至11，白角已活，黑倘留有a位断的缺陷。黑不好。

图十四：黑4尖时，白还有在5位托的妙手，这是非常有意思的一步棋，

黑只能在6位接，白7从容挡上，

干净利落地在黑角中活出一大块。

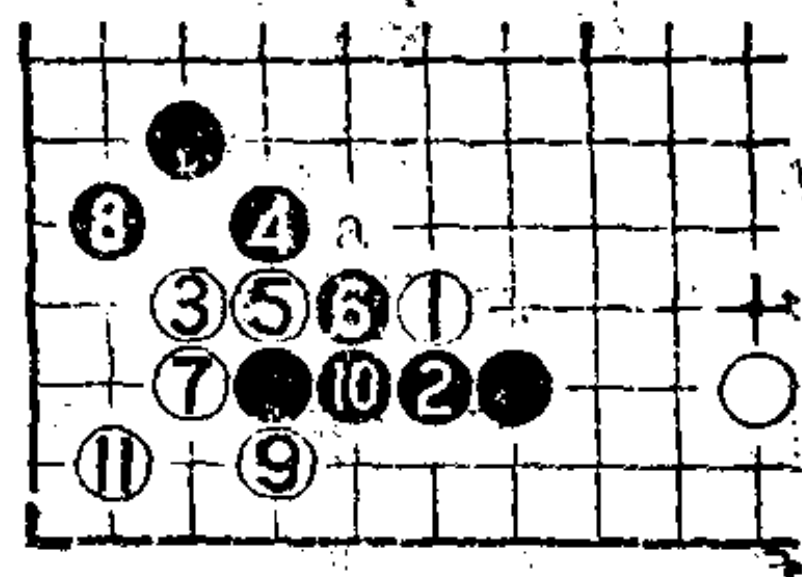
图十五：白1时，黑如不愿屈服，在2位挡进行抵抗，则正好落入白的圈套，白3长是预定的手筋，以后a与b两处必得其一，黑不能两全。

图十六：白也有在3位靠的手筋，但在这个场合却不适用。黑4夹是冷静的好手。白5后，黑6渡过，白乏味。如此，黑1白2之交换反成白损。结论是白3还是走在4位为好。

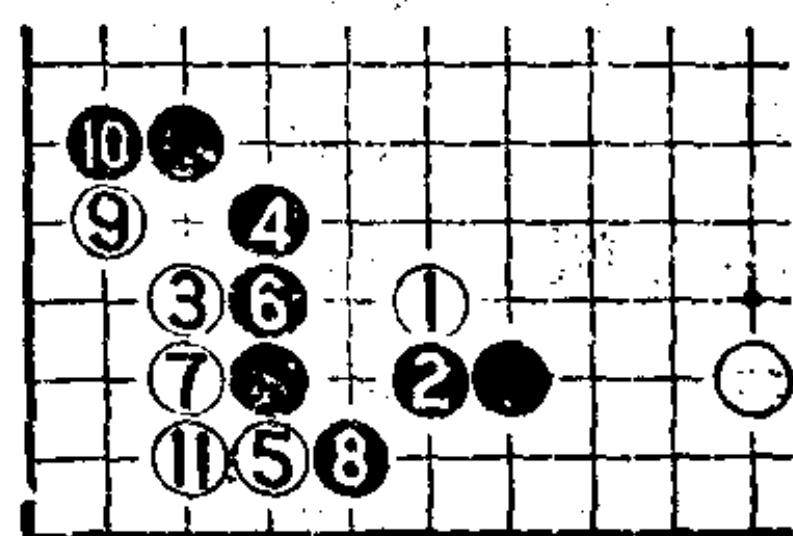
图十七：黑2如向上长，则白3碰是适宜的好手，黑如4、6夹渡，白7断是手筋。此后黑8、白9利、再11打，次序不可疏忽。以下白通过弃子巧妙地把黑二子分断。在此过程中，白13、15、17等着，值得玩味。至21止，白所得多于所失，作战成功。

图十八：如图黑4若扳，以下至黑10止。与图三同形，故仍是白好。

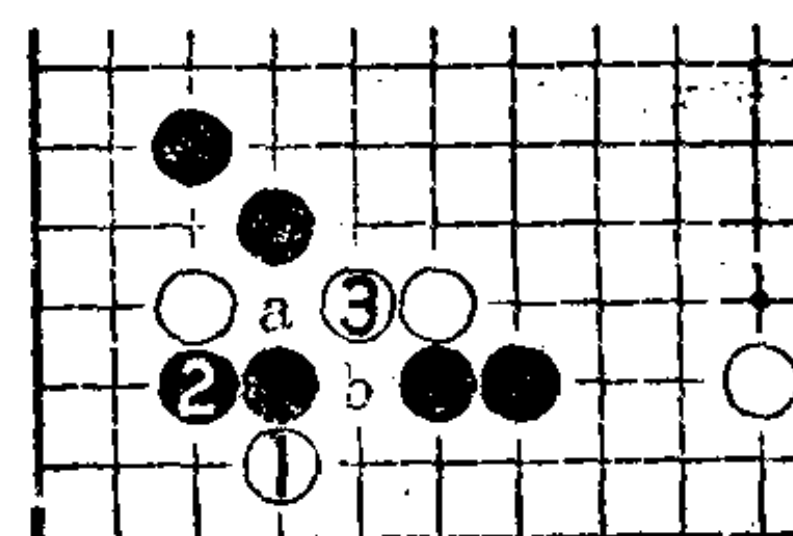
图十九：黑2如长，白3位的打入则不好。黑4是有关双方根据的要点，迫使白5逃出，黑6扳头继续攻逼白棋。以后白虽可于a位逃出，但前景毕竟太苦。



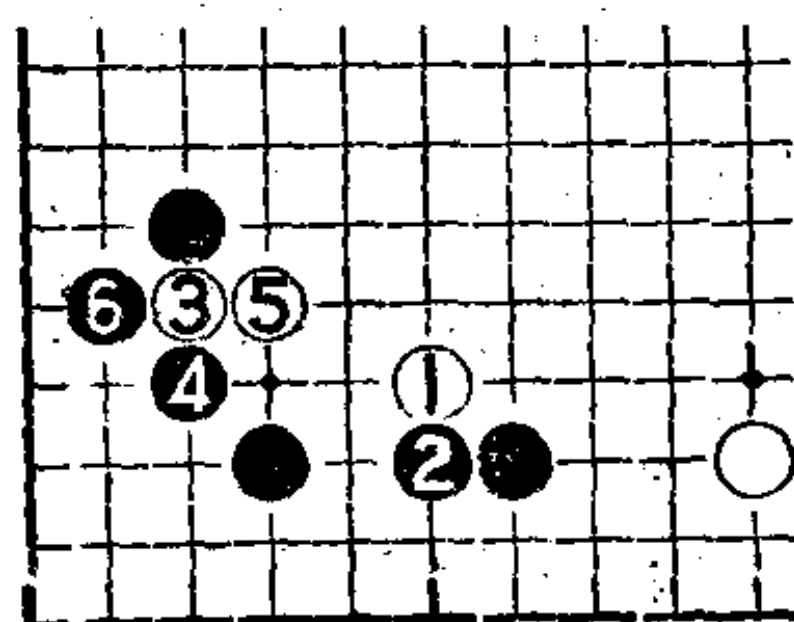
图十三



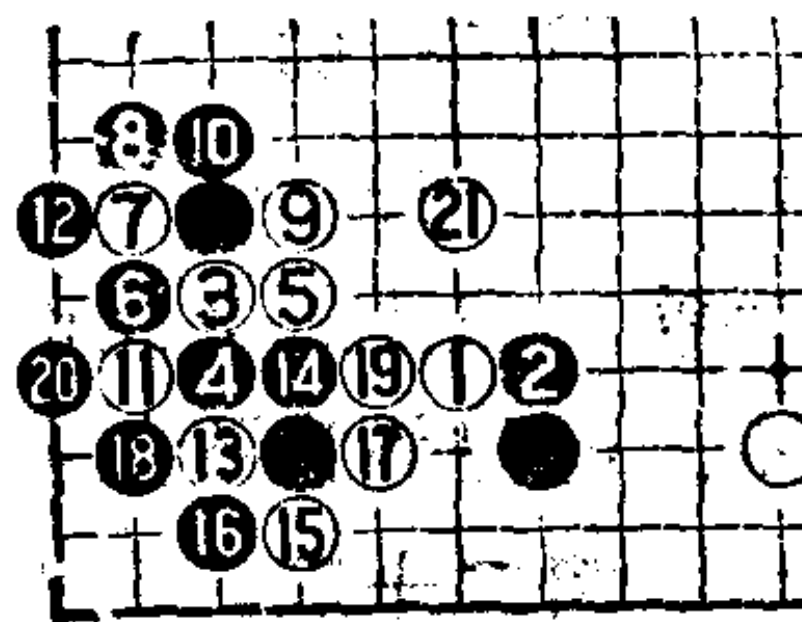
图十四



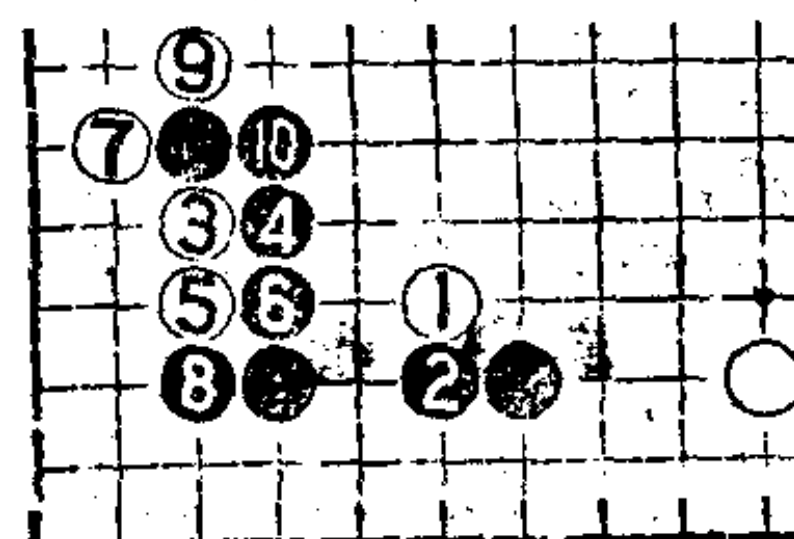
图十五



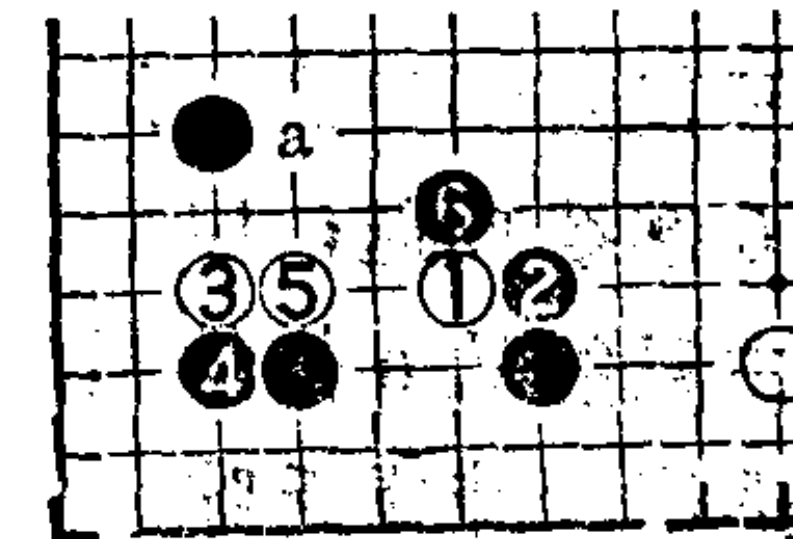
图十六



图十七

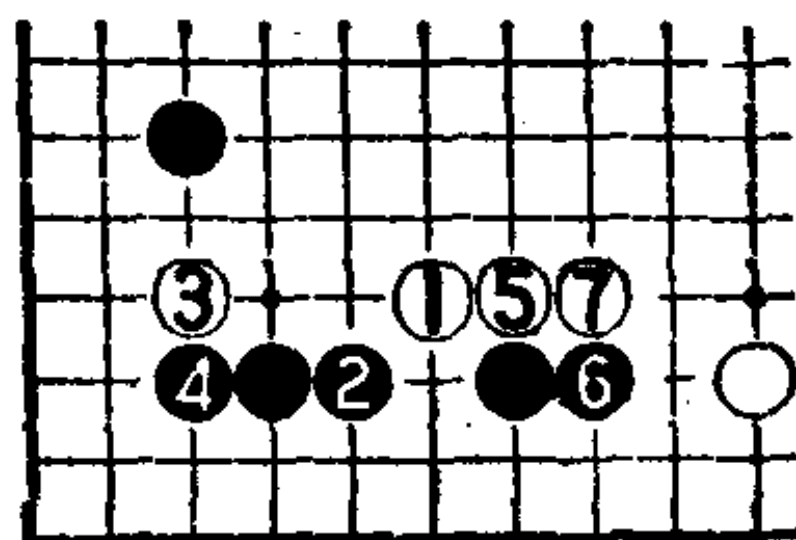


图十八



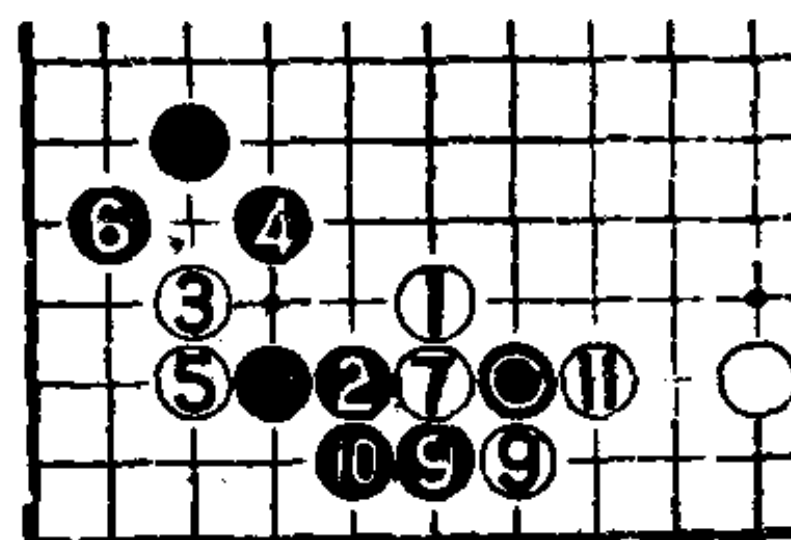
图十九

图二十：对付白1，黑2并也是一种应法。白3打入，试探黑的应手；黑4如挡角，白已得利，以后白只须走5、7位联络即可满足。如留恋白3之子而坚持在角部纠缠，则有走重之虞。



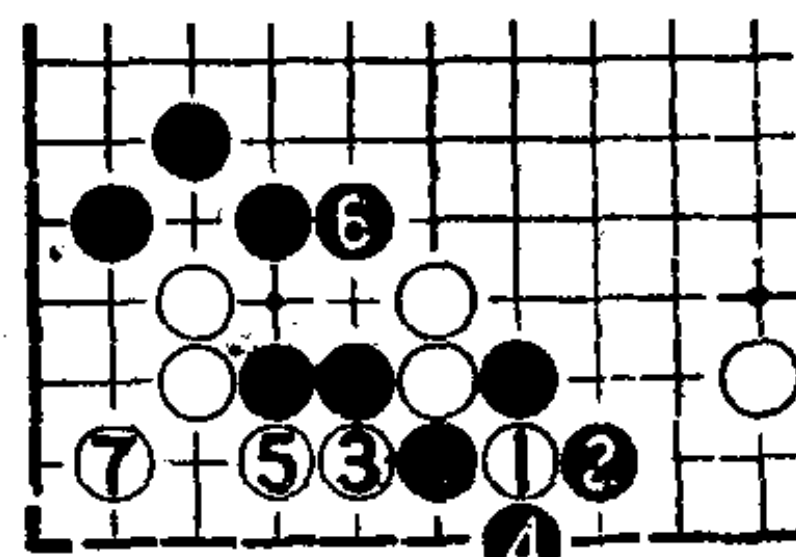
图二十

图二十一：黑4尖，企图吞吃白3之子；白5长，试黑应手。黑如于6位尖，图歼白棋，则白乘机在7、9位冲断，迫使黑在10位接，这样，白可征吃黑●子。



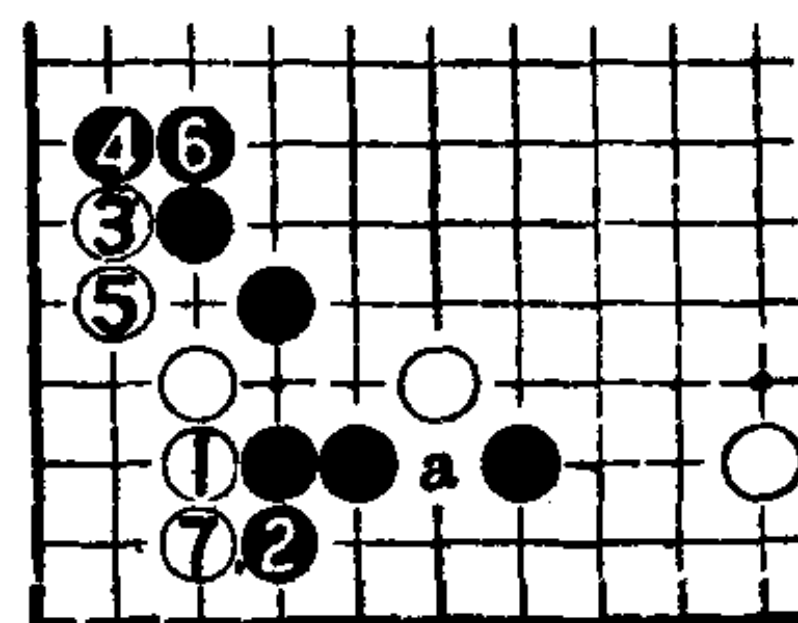
图二十一

图二十二：白1断，黑2打符合“断哪边打哪边”的原则。因此一般来说是不吃亏的。白3以下简单活角，黑得外势也无不满足。



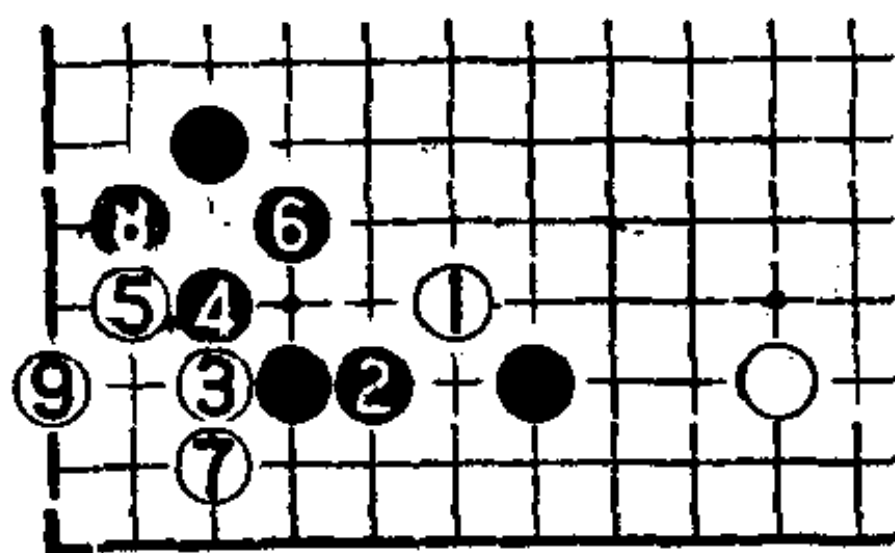
图二十二

图二十三：白1时，为了防止白a的手段，黑2位立。但白3、5先手利后，再于7位挡，即成活形。



图二十三

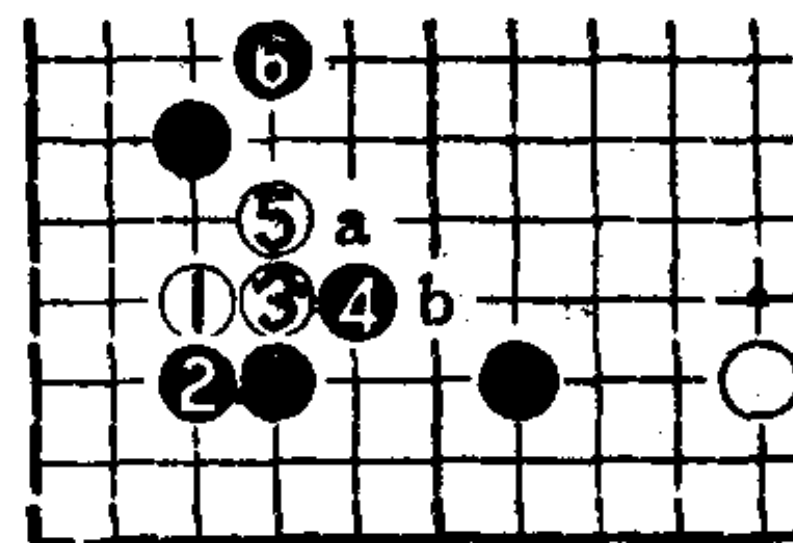
图二十四：白3直接托角，也是打入角空的一种好手法。黑4时，白5连扳是手筋，演变到9止的结果，白角虽活得很小，但黑势也不如前图厚。



图二十四

图二十五：白1直接打入过于急躁。

黑走2、4后，白5只能愚形走出。黑6继续攻逼；以后白只能从a位勉强逃出，非常乏味。



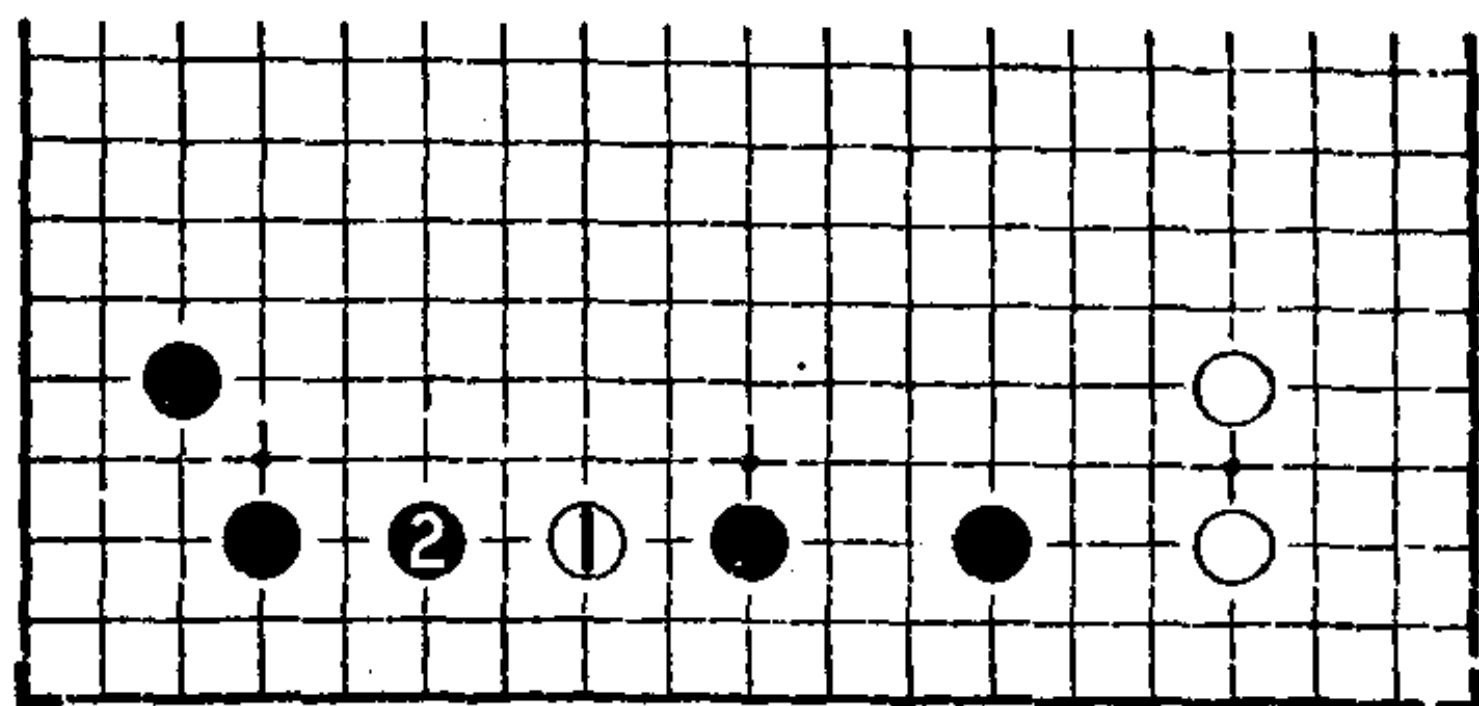
图二十五

所以白于1位打入之前，先在b位走一着是很有道理的。

第四节 小目小飞缔角阵形的打入

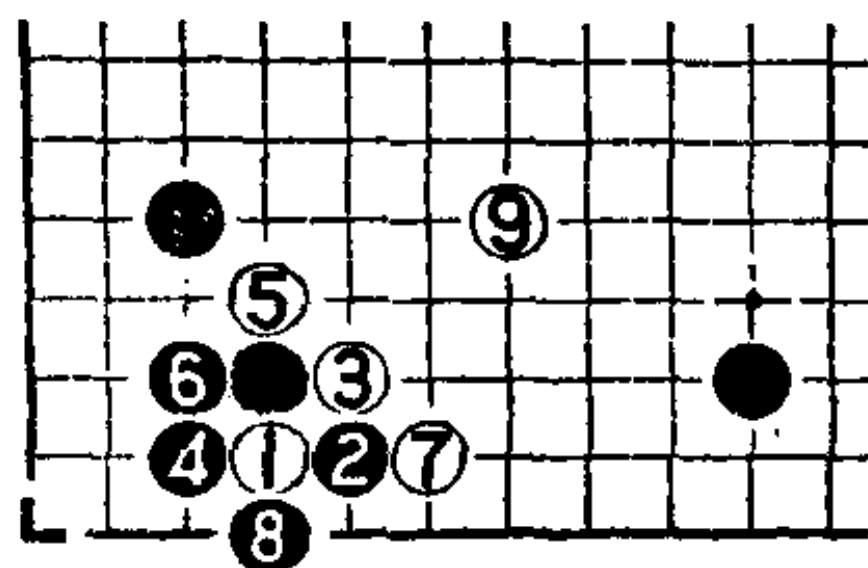
基本型六

这是小目小飞缔角，星下开拆再拆二组成的阵形。对此，白如从1位打入，被黑2攻逼，右边是黑坚实的拆二，白遭受夹击，显然不利；白如改走2位打入，则黑1位攻逼，白仍不能摆脱遭夹击的困境。



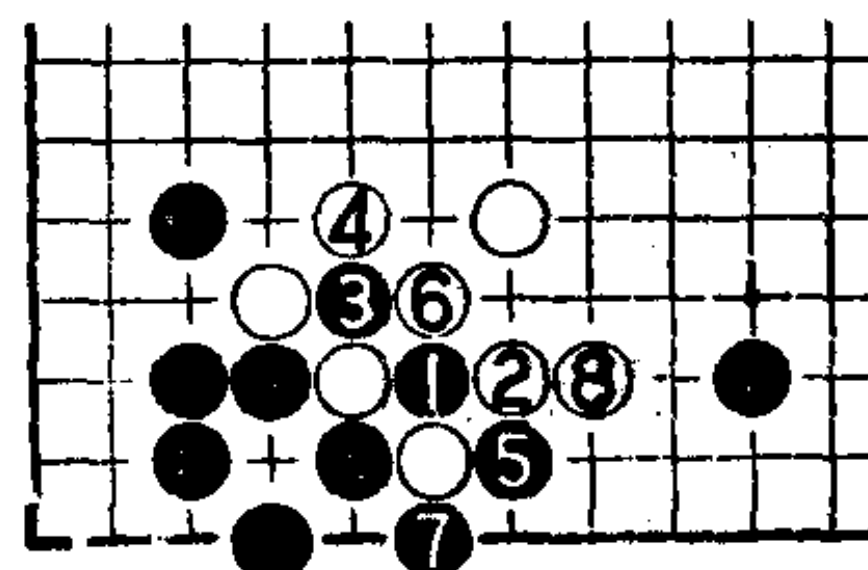
基本型六

图一：白1托，其意图是以腾挪摆脱黑的攻逼。对付白1，黑有多种应法。本图黑2外扳，白3断是手筋。以下到9止，白轻灵飞出，棋形生动。



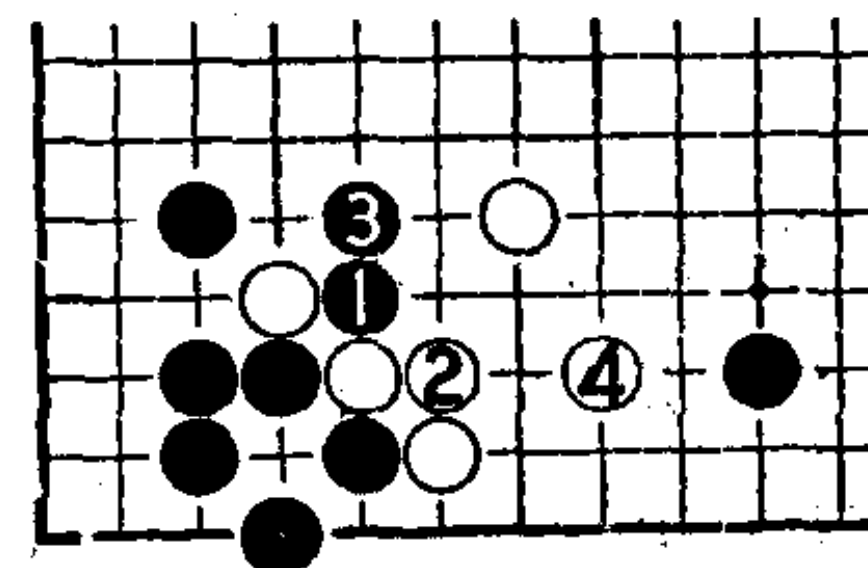
图一

图二：前图之后，黑如1位打企图继续攻白，白可继续贯彻前图“轻”的方针，在2位反打，再度弃子。以下到白8止，白虽又丢两子，棋形却大大强化，黑棋虽吃得三子但得不偿失。



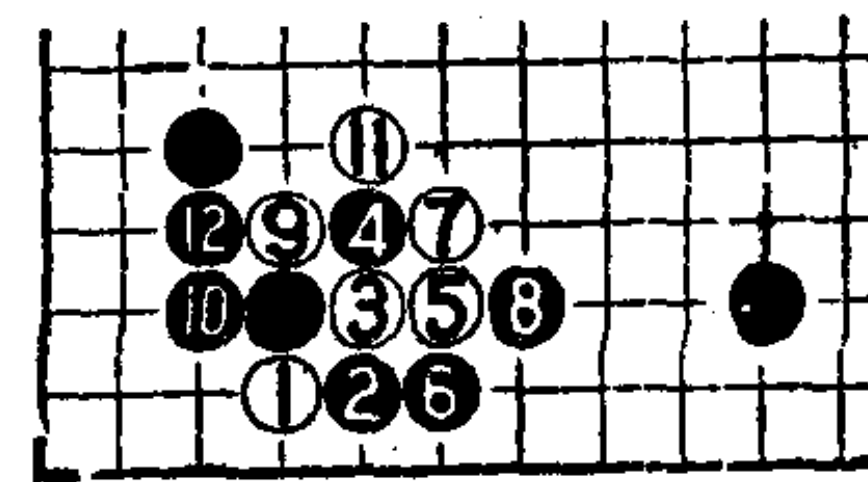
图二

图三：黑1从此处断吃，白可于2位接。黑3长，白4拆购成好形。以上下法的要领在于走得轻，因地制宜，随机应变，不给对方以攻击之机。



图三

图四：白3断时，黑4、6是最强的抵抗手段。白7曲是冷静的好手。黑8如扳，则白9、11提掉一子，先手达到削减黑地的目的。



图四

图五：白一曲时，黑如不愿●子被吃，在2位接，但留下了白a长的余味；白3碰继续腾挪。以后黑如4位长，白5扳后再7位虎，构成好形。

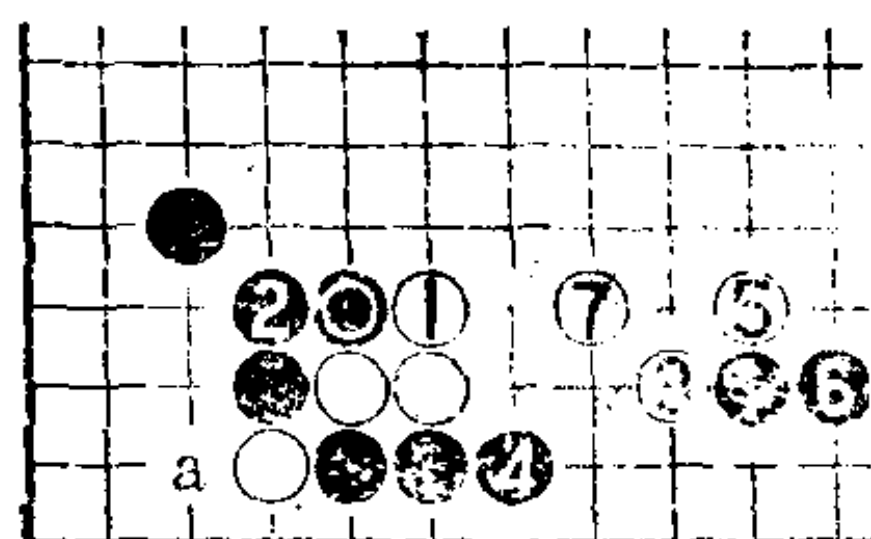


图 五

图六：白1托，黑2改从里面扳，是一种稳健的应法。白3夹，仍采取轻的方针。黑6是破坏白棋形的要点。

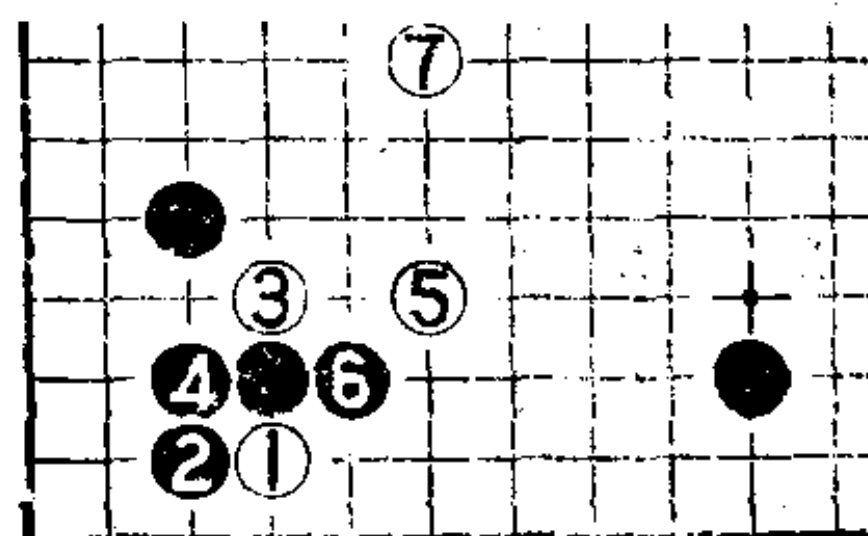


图 六

白7轻灵地跳出。如此下法在分先的对局中是屡见不鲜的。

图七：白7如下档，虽能破黑边地，但棋形沉重，违背了轻的方针；如图遭黑8镇后，白难下。

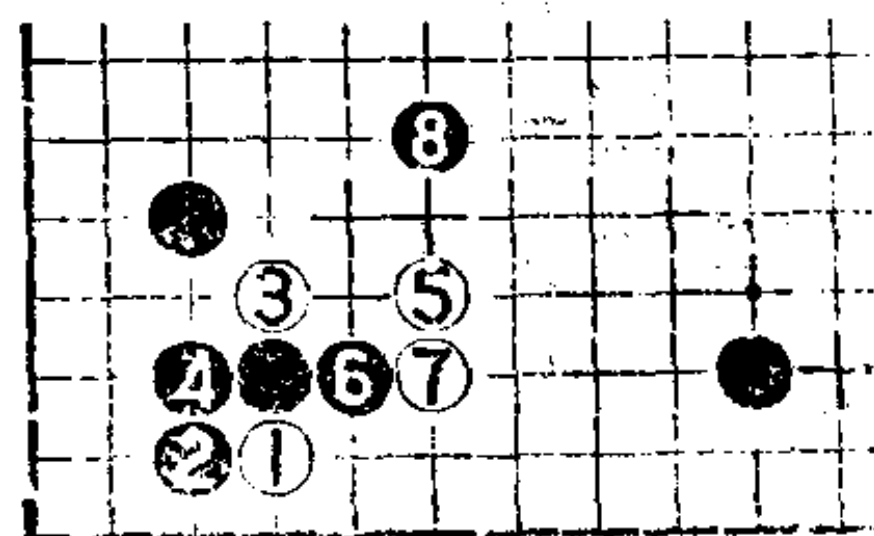


图 七

图八：黑2扳时，白3连扳，在这种形势下不适合。黑4退，白5只能折二。由于右边是黑坚实的折二，白形显得薄弱。

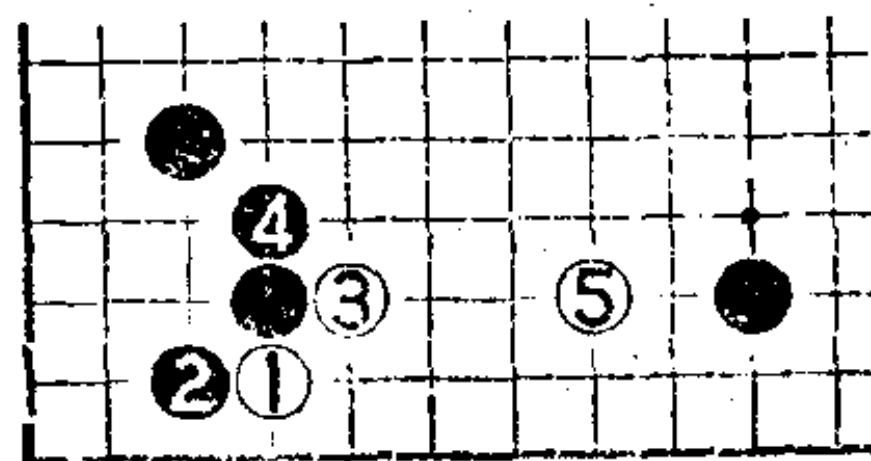


图 八

图九：白1托，黑2外长，让白在角中小话，是着眼于取势的下法。如图白3扳，黑4挡……，白后手活角。

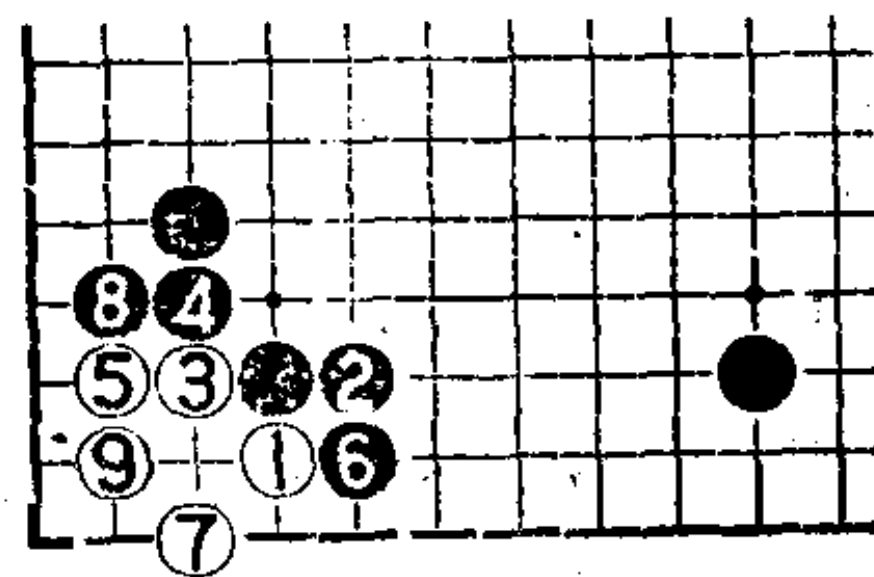


图 九

在中盘之时，以先手为代价去活小角是不能令人满意的。故在大多数情况下，黑2退后，白往往转向它处大场着子，待以后有了机会再回头活角。

图十：白1扳时，黑在有●子配合的场合，走2位挡是强手。白5、7扳粘后，黑可于8位杀白。通常白可在13位夹出，但现在有黑●之子，这条路被堵上了。

在本图黑有●子的场合，白5只能在8位虎，黑10位打，白

走 a 位成劫。

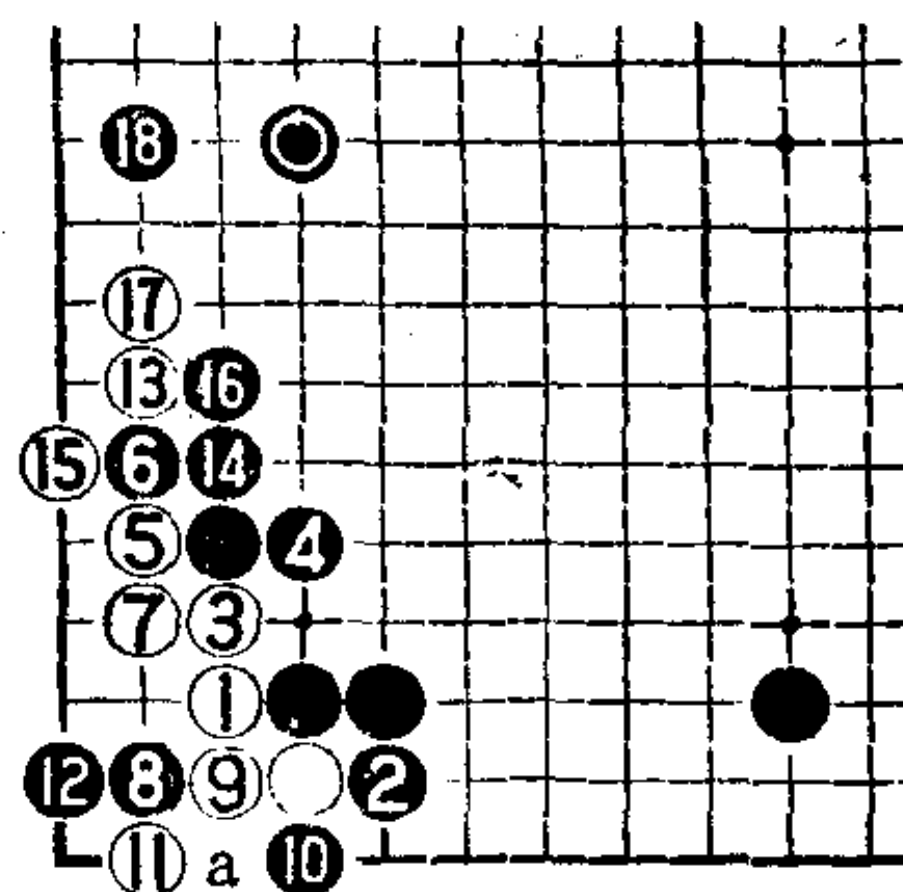
图十一：白 1 扳时，黑在 2 位夹，也是一步值得玩味的手筋。白 7 打，则黑于 8 位枷，以下至 17 止，白虽成活，但黑外势厚壮。这个结果，一般认为黑稍利。

图十二：对付黑 1 的断，白往往在 2 位曲头，黑只能在 3 位接，白 4 先手打后，再 6、8 整形。这个结果可看做两分。

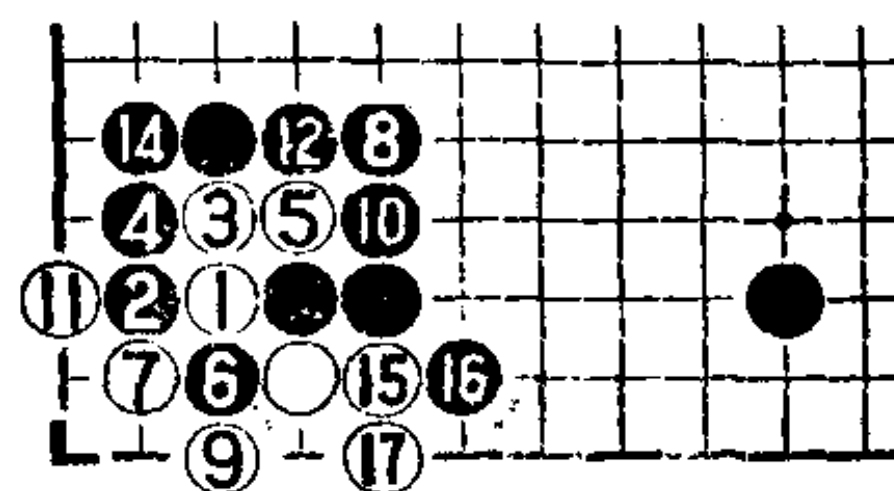
图十三：黑 2 外长时，白 3 再于二线爬也是强手，黑如于 4 位退，白 5、7 活角。与图九的结果相比，白棋显然要优越得多。

图十四：黑如不甘心让白舒适地在角上做活，必然会如图在 4 位扳，阻止白在角上作眼；白 5 扳起，当然之着。黑 6 夹击；白 7 顶，再于 9 位跳出，棋形已基本完善。白以后还留有 a 位靠的手段，因此已不易受攻。

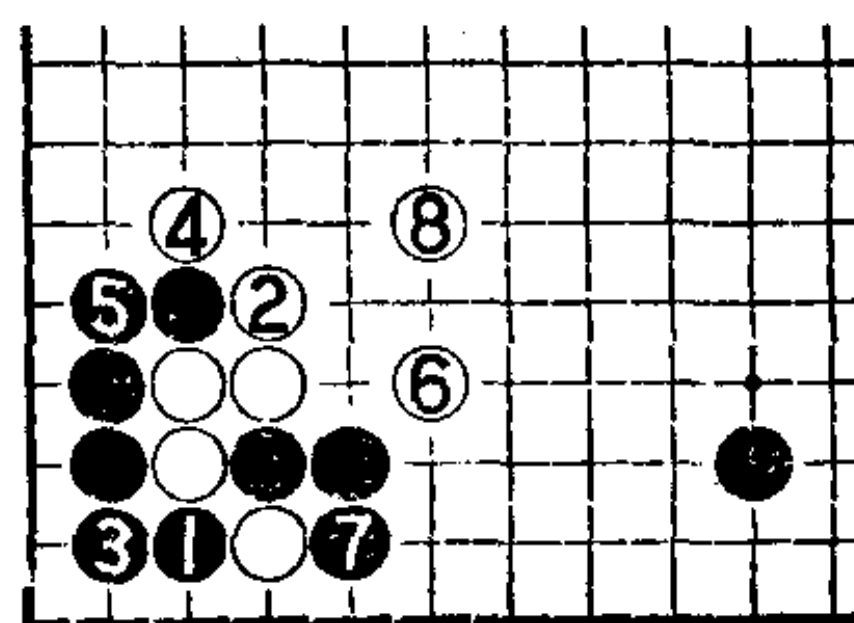
图十五：白 5 扳时，黑 6 夹是比前图更猛烈的激攻手段，在中腹有黑势呼应的场合更显得严厉。如图 13 之后，已由角部的纠缠发展成为中腹的战斗。



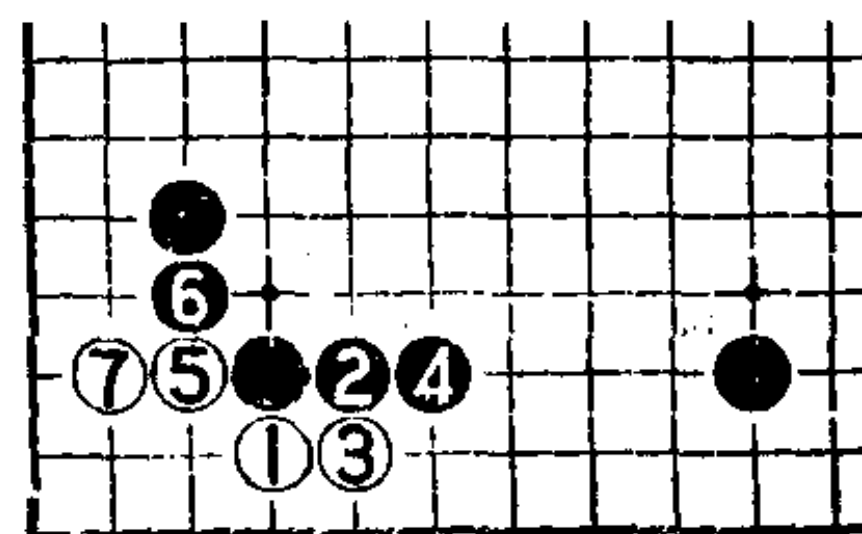
图十



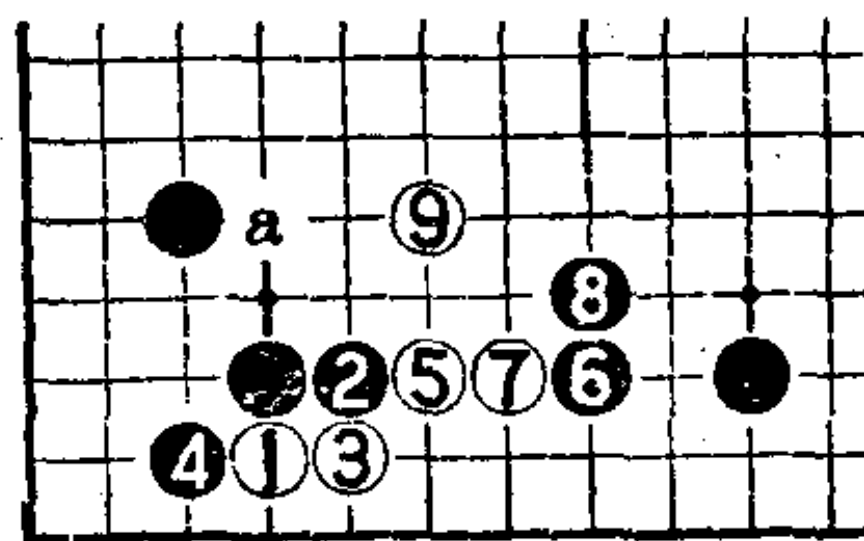
图十一 ⑬ = ⑥



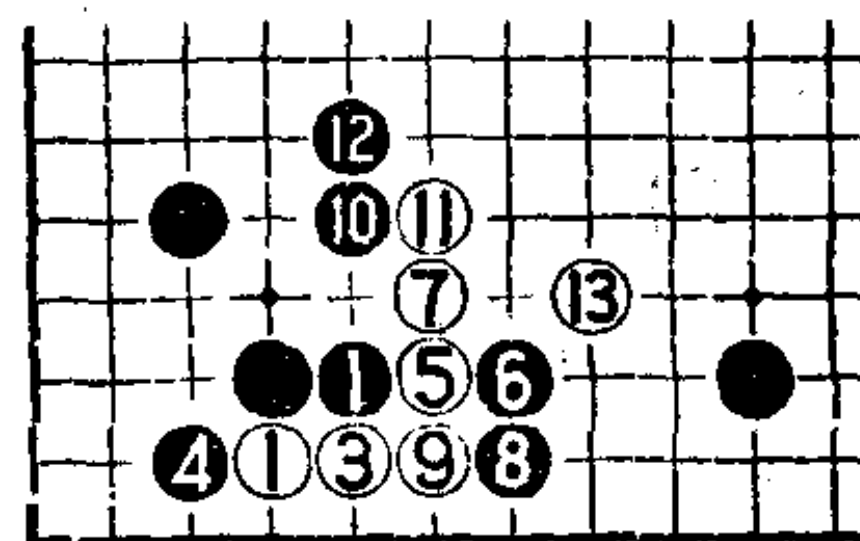
图十二



图十三

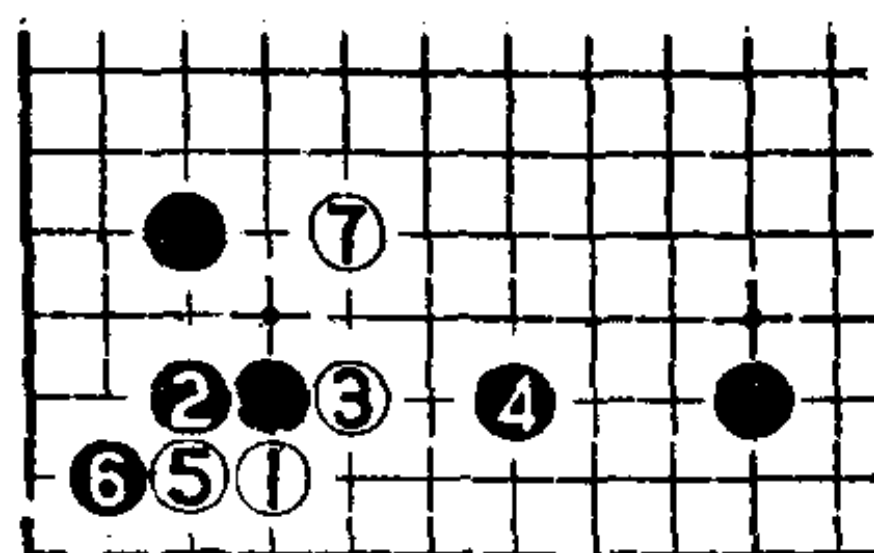


图十四



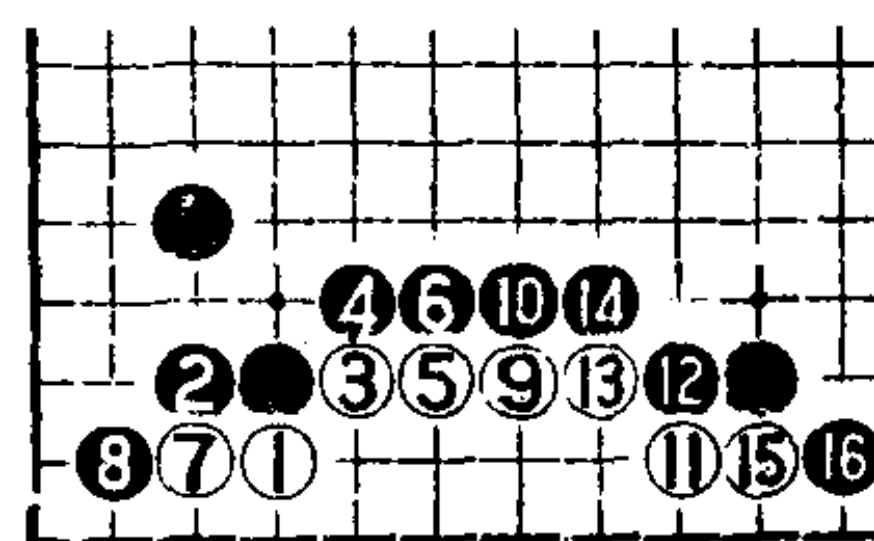
图十五

图十六：白1托时，黑2向角部退，是一种坚实、平稳、取实地的走法。白3扳，黑4逼，以下至7止的棋形，看起来似乎与图十四差别不大，但实际上却有很大的差别（由于往左边靠近了一路），失去了图十四中a位碰的手段，因此本图的白棋不如图十四优越。



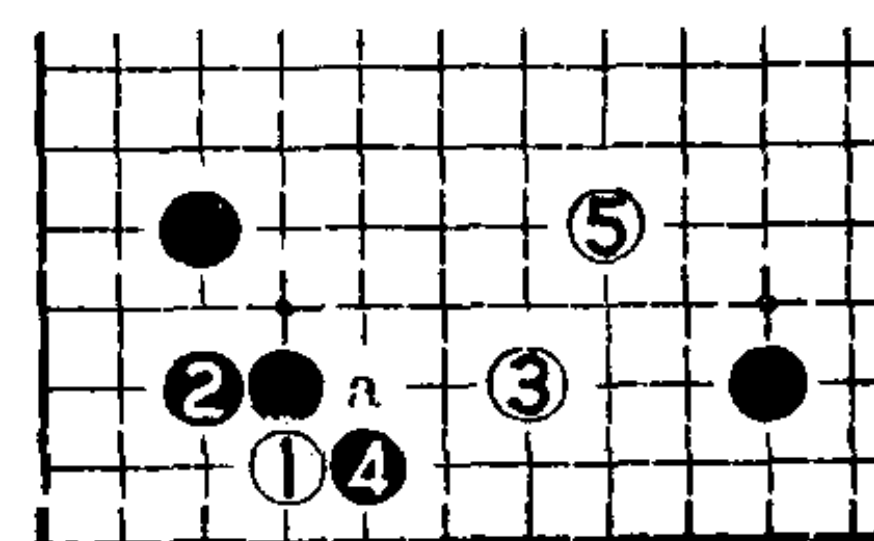
图十六

图十七：白3时，黑如想取势，在4位扳也是一策。以下至16止，白在边上先手活出一块，但黑也达到了目的。



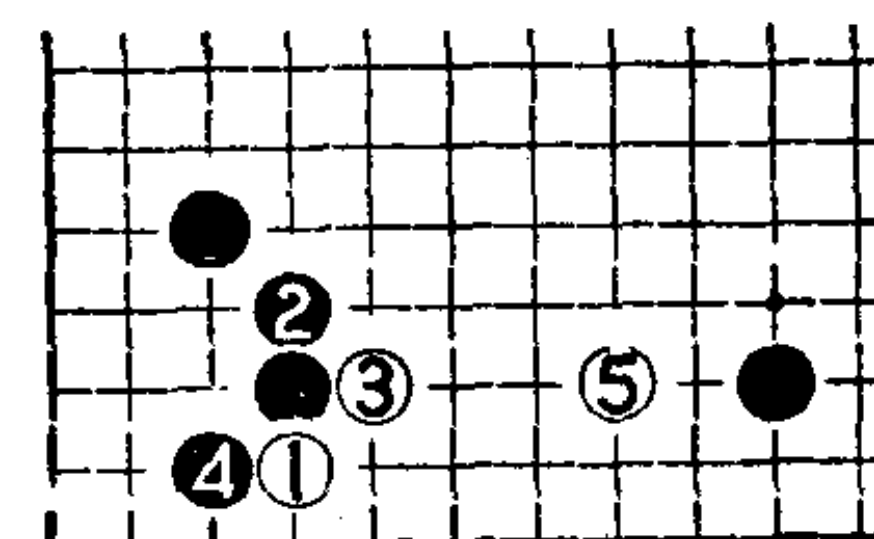
图十七

图十八：黑2时，白避免在角部纠缠，直接在3位分投也是一策。黑如在4位扳，白5轻灵地飞出，破坏了黑边上的阵地，还留有a位断的余味，可以满足。



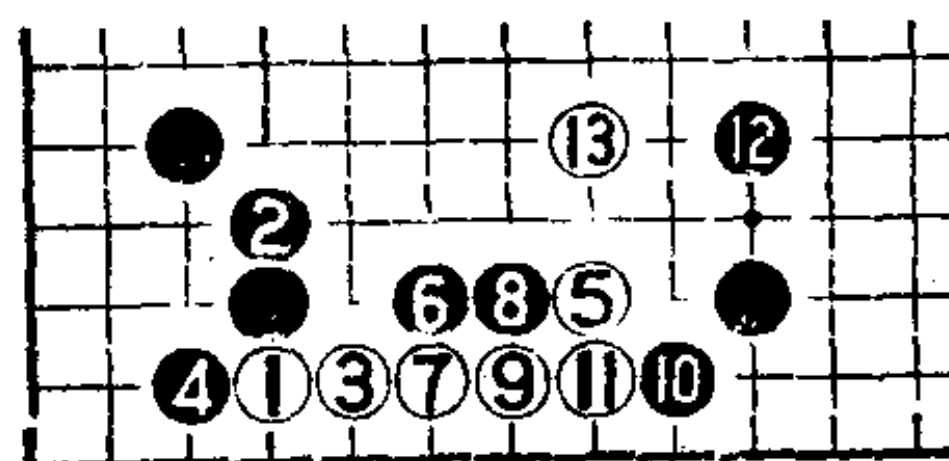
图十八

图十九：黑2并，看似呆笨，实际上也是有力的应手。白3如扳起，黑4挡角。结果与图八相同，仍黑有利。



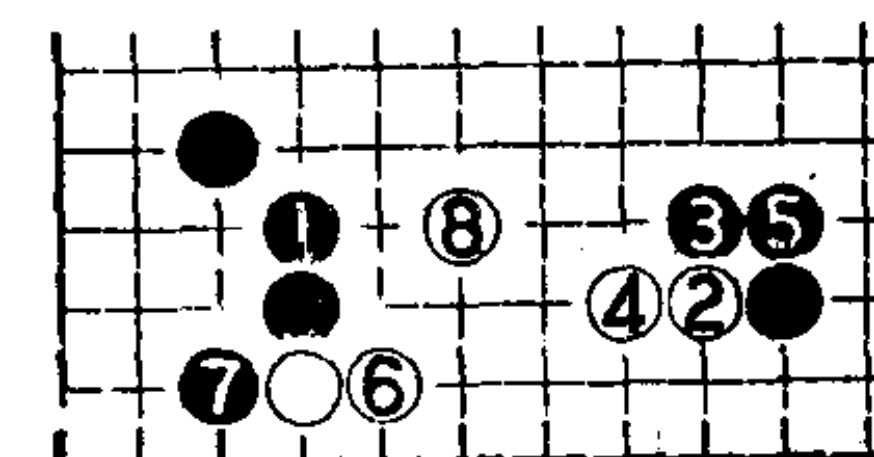
图十九

图二十：前图白3改走本图3位长后，再于5位飞，企图在边上谋求根据地，黑6、8、10是破白眼位的强手，白13跳出后，战斗转向中央。



图二十

图二十一：白如希望



图二十一

避免纠缠，也可先走2位碰进行腾挪。如图，有2、4呼应后，再于6位长出，到白8止，白已构成比较安定的形状。

第五节 定式后的打入

基本型七

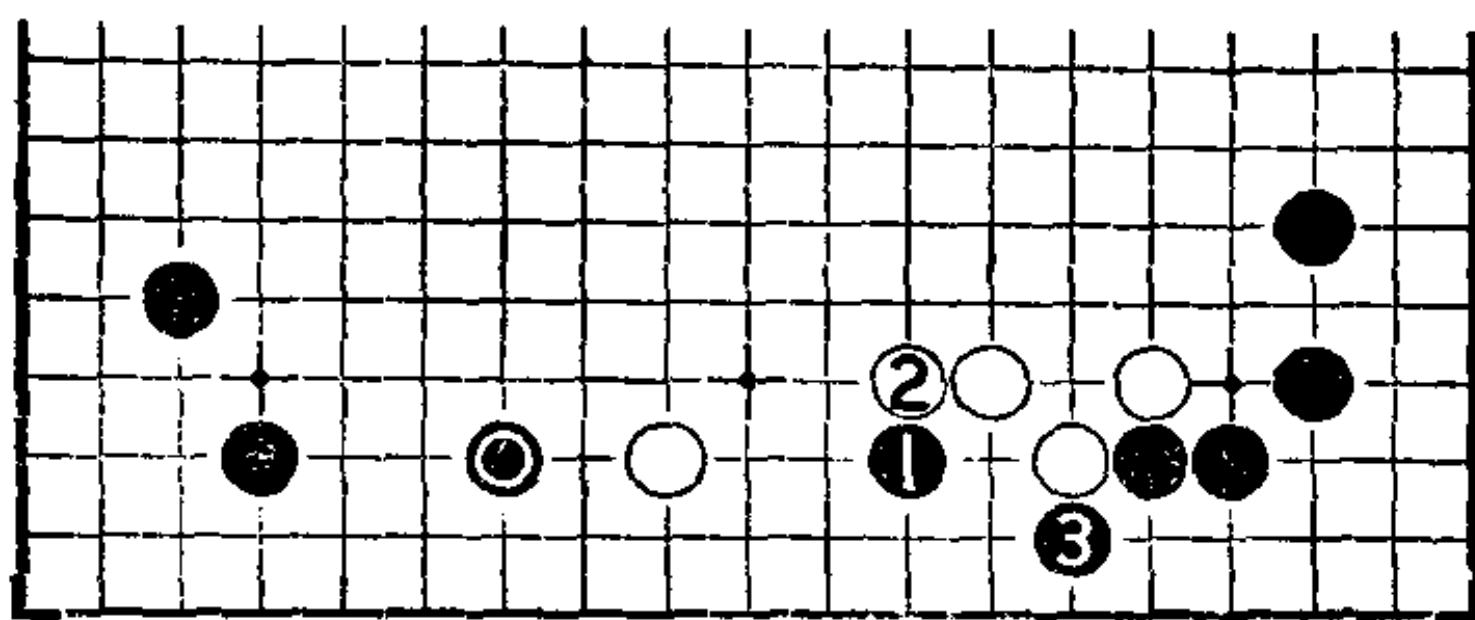
这是小目挂流行定式所构成的棋形。黑有了●子拆二后，于1位打入是对局中常见的手法。对此，白如简单地在2位压，虽可平息战火，但实地损失太大，难以忍受。

图一：白2阻渡正着。黑3飞，白4不能下挡(理由后述)，黑5弃子争先好手；白10、黑11交换消除了黑a位的冲断。结果两分。

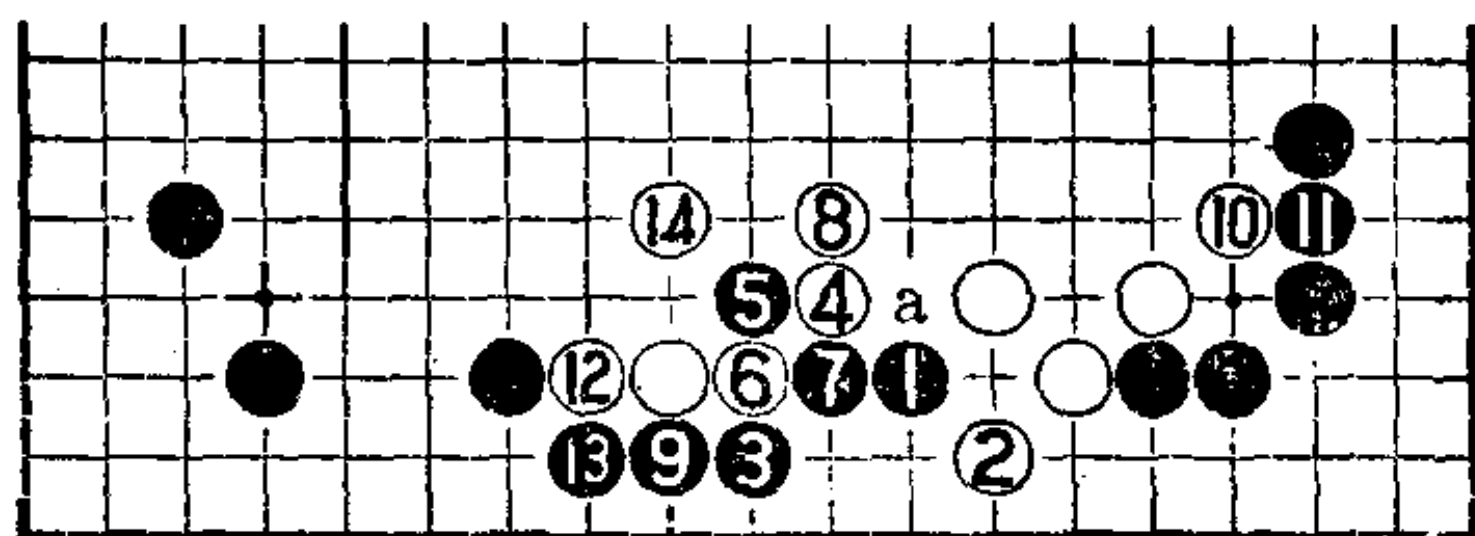
图二：白如不愿交换a、b，可改走本图2位接，但黑●子未死尽，白须随时提防。

图三：白2阻渡，无理！黑3、5、7后，白难两全。

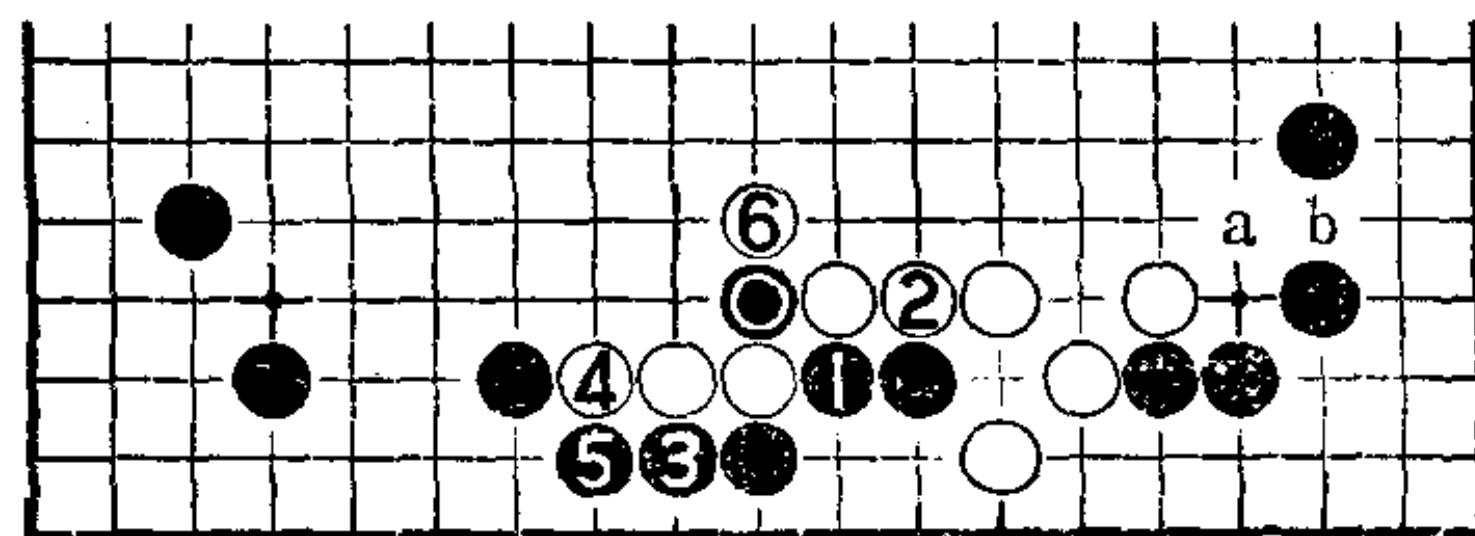
图四：黑如想取势，可采用本图黑3上飞的走法，迫使白4渡；黑7、9压即得外势。



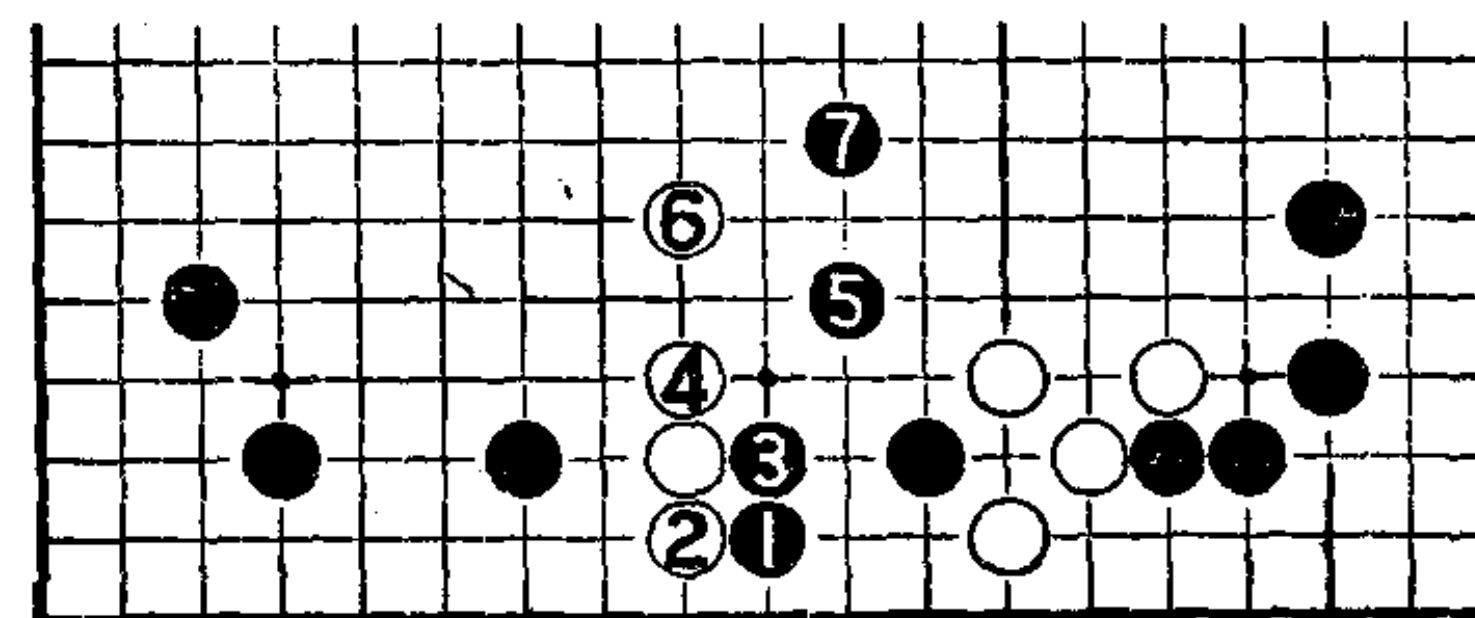
基本型七



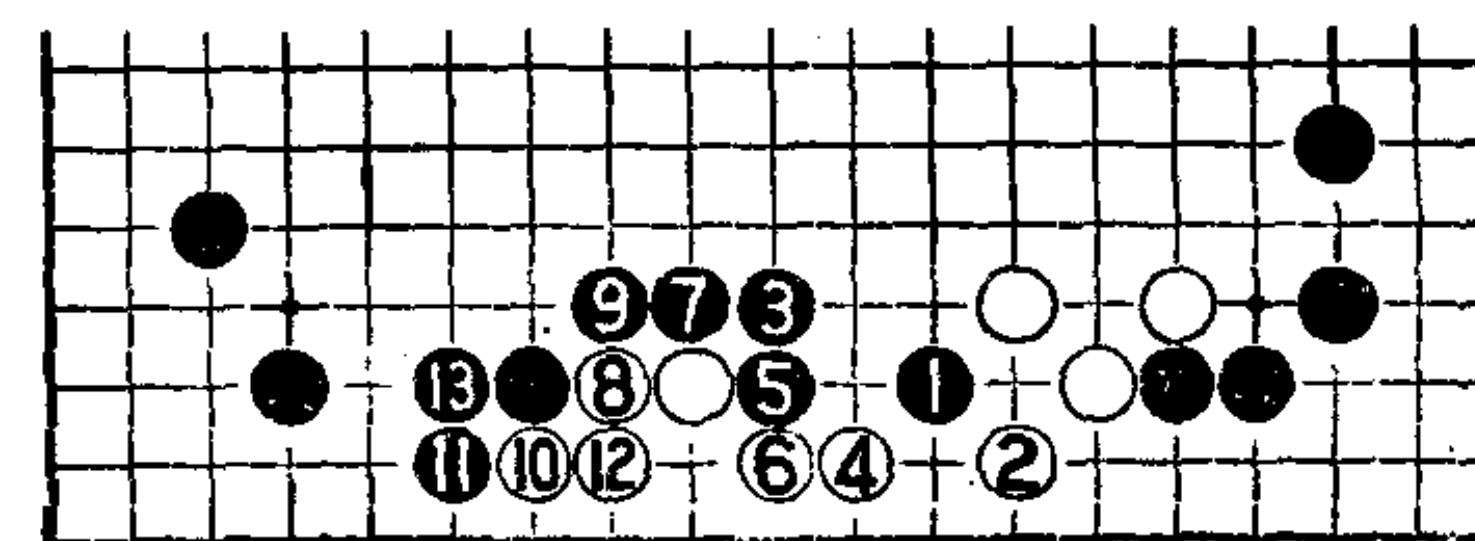
图一



图二



图三



图四

图五：白2长，不甘被封住；至黑7止，与图四相似，白不利。

图六：黑1碰是打劫有利时的下法。白若于a位扳，经黑b、白c，黑d后，成为劫争，白如劫争失败，后果不堪设想。

白2长，是想避免劫争；黑3、5、7跳出后，白将忙于在两面治孤，战斗显然对黑有利。

图七：黑3飞时，白4先在右边与黑交换一手，再于6位尖封，是最近研究出来的新手。以下演变至白8，是简明的两分局面。

图八：前图的黑7如改走本图1位冲，不但不能冲破白的封锁，至黑5止的结果，黑反落后手。

图九：黑3扳后再5位立，虽能弃子争先，但损失太大不能满意。

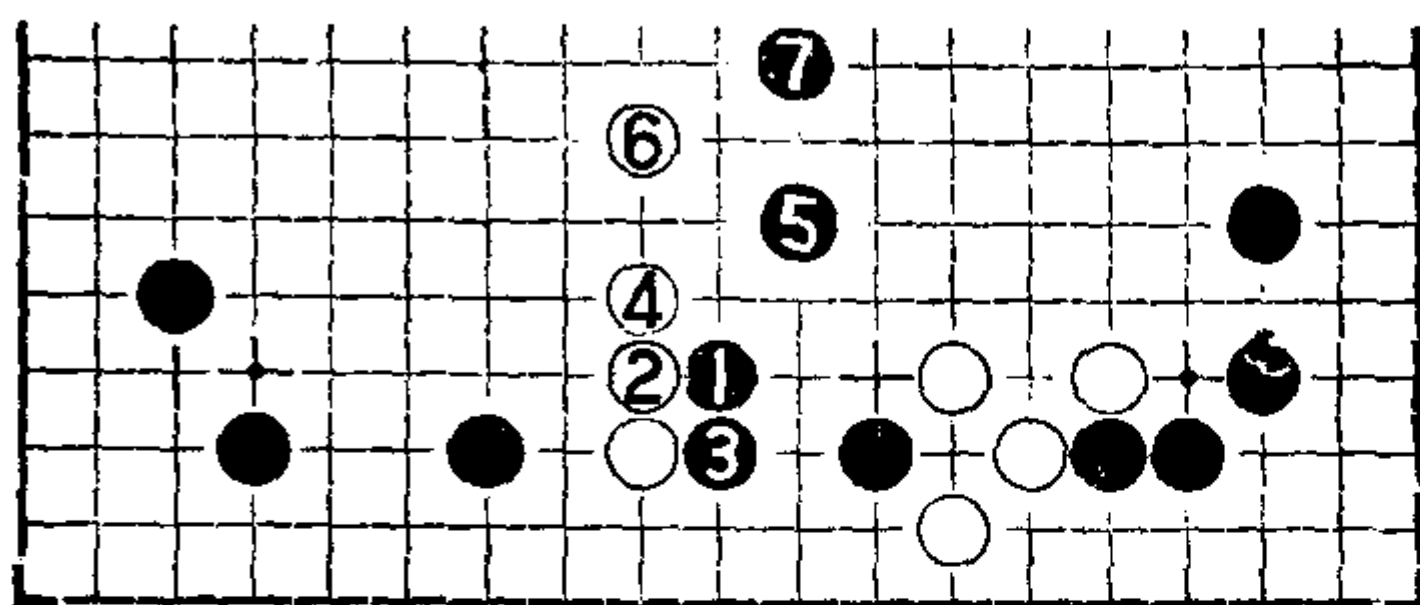


图 五

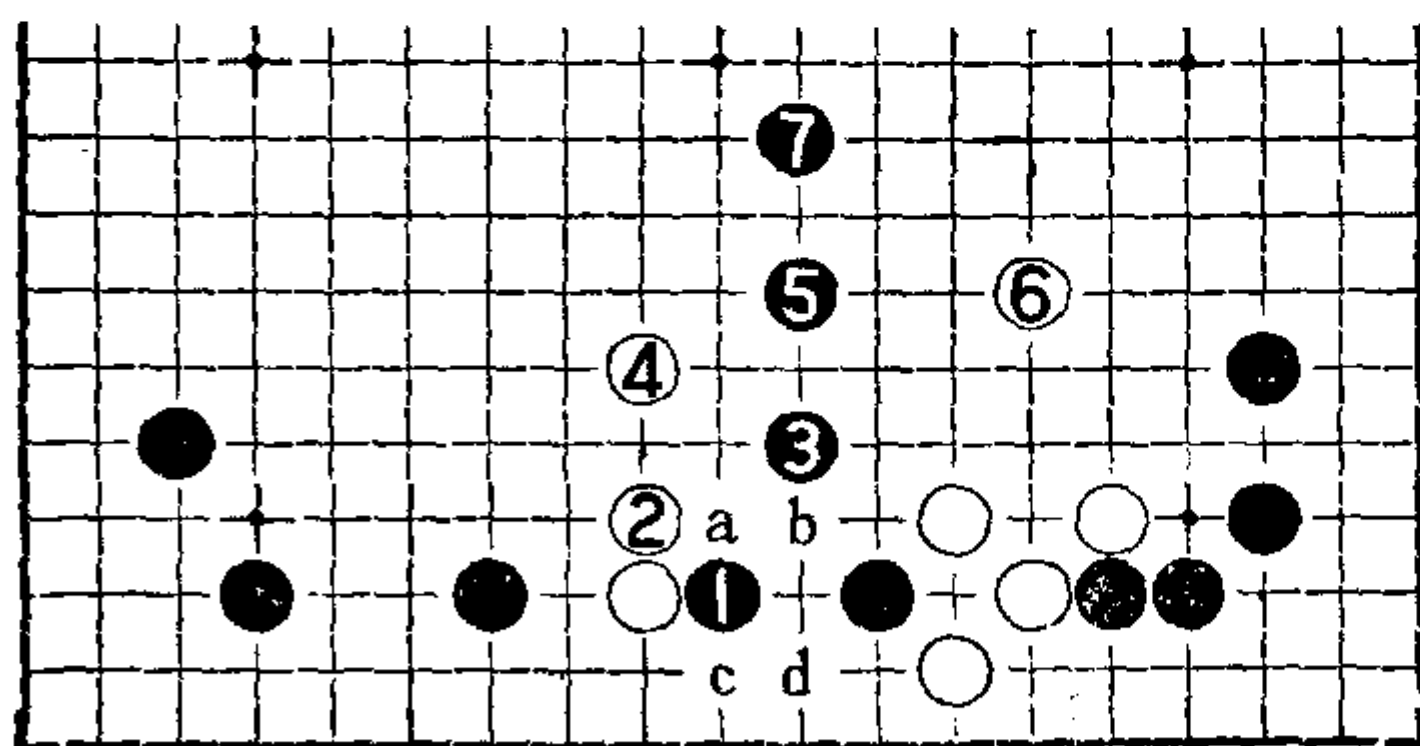


图 六

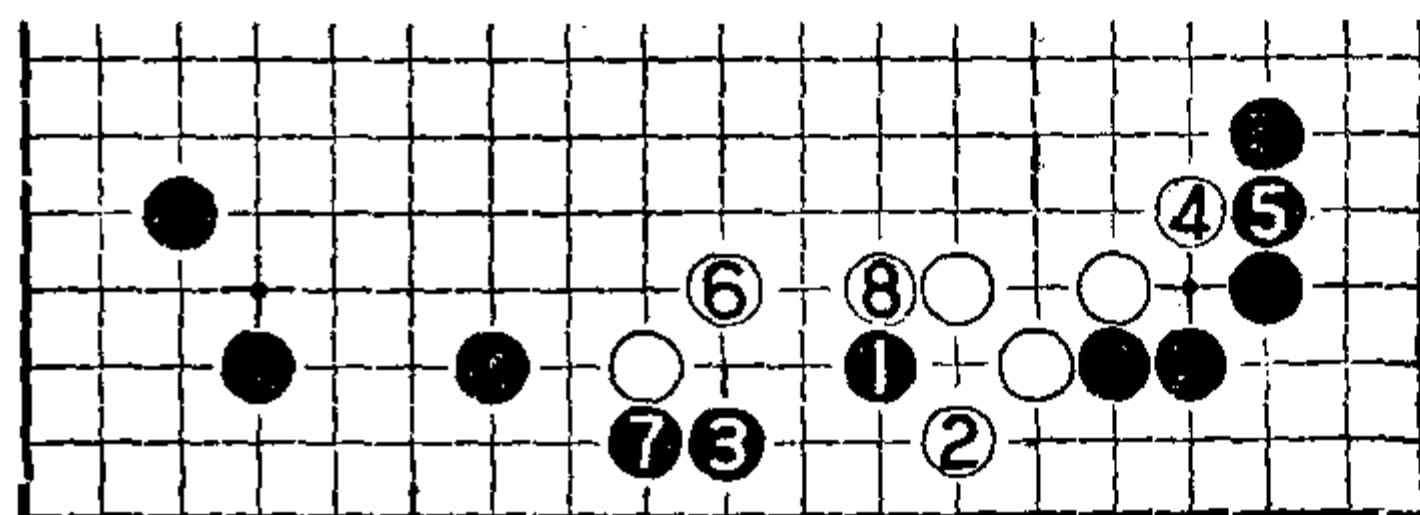


图 七

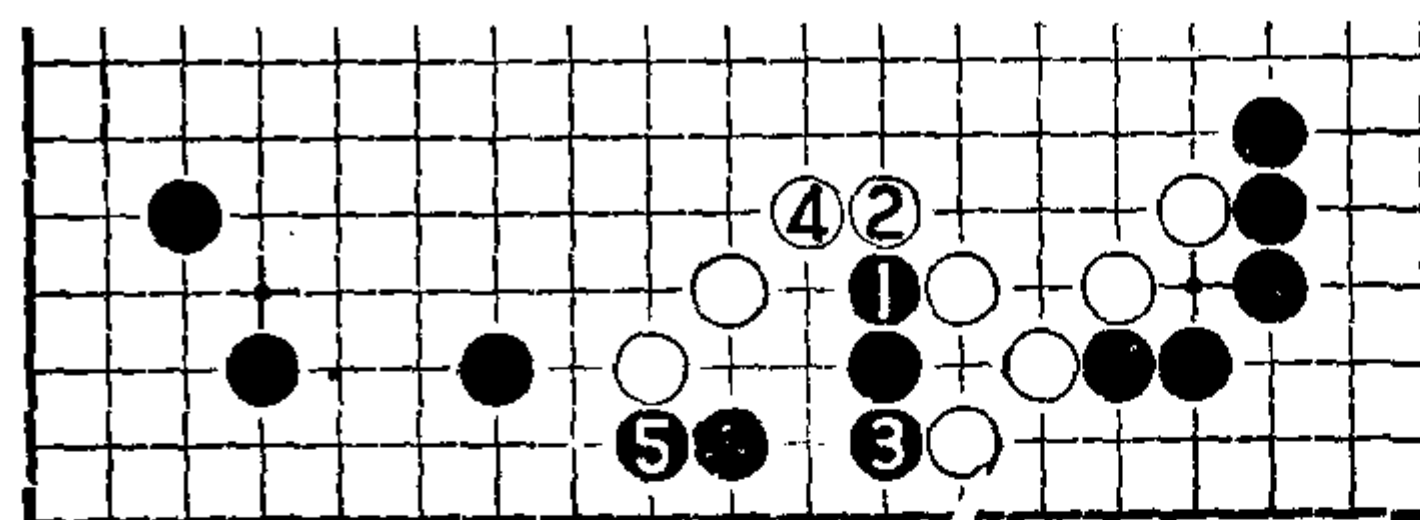


图 八

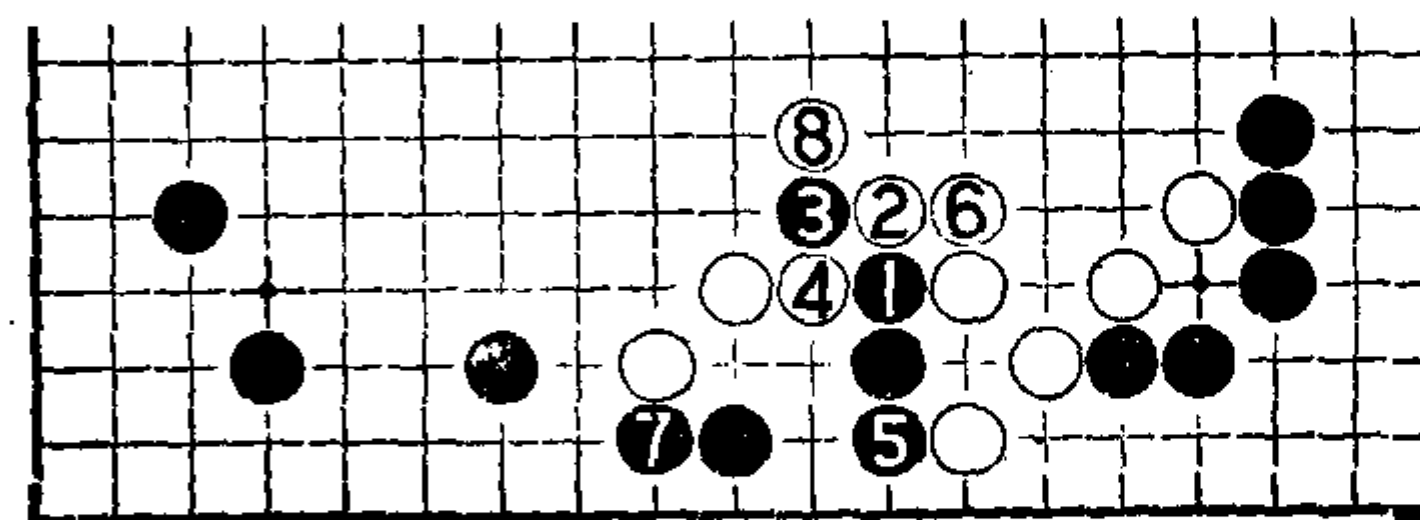
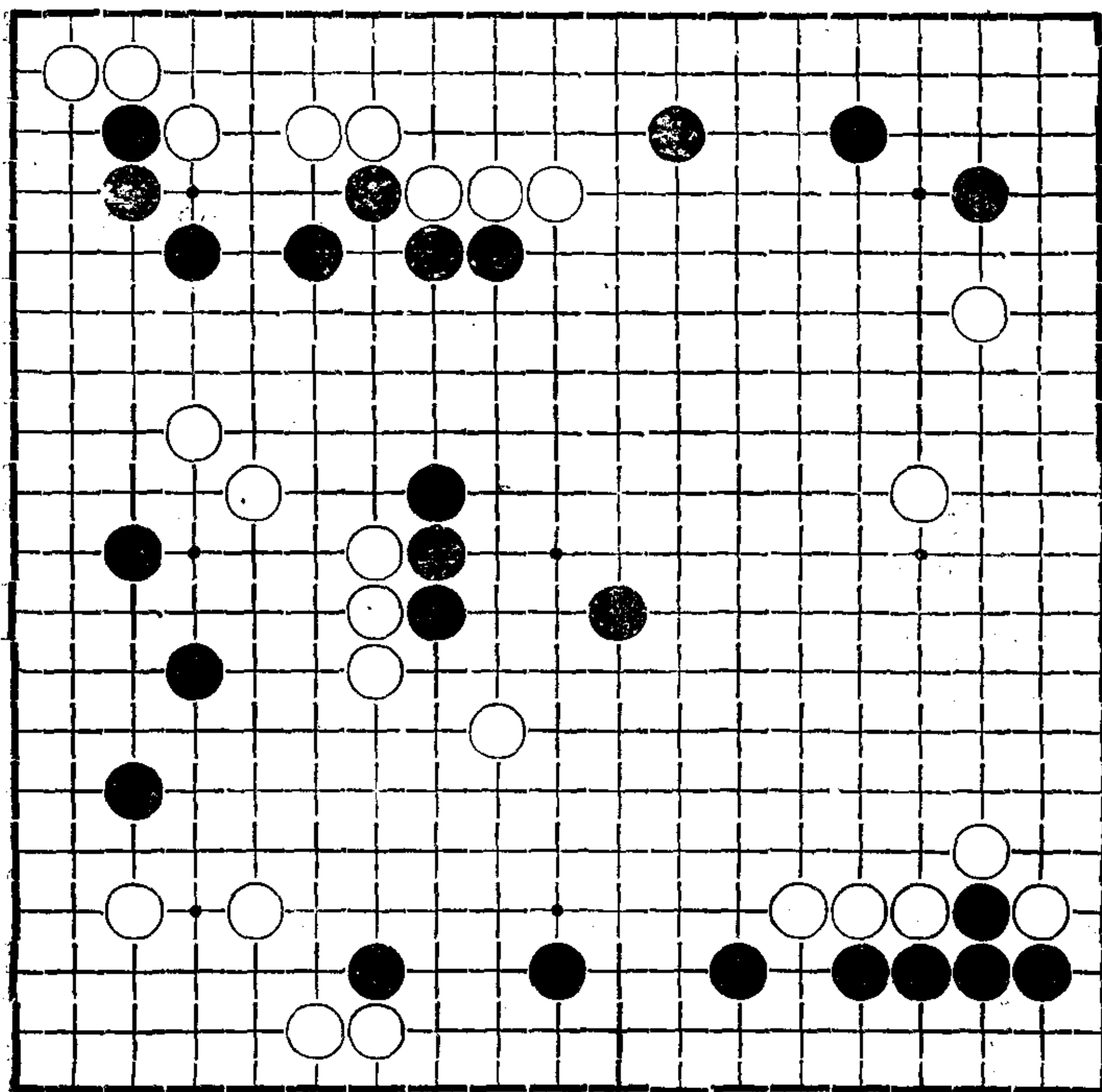


图 九

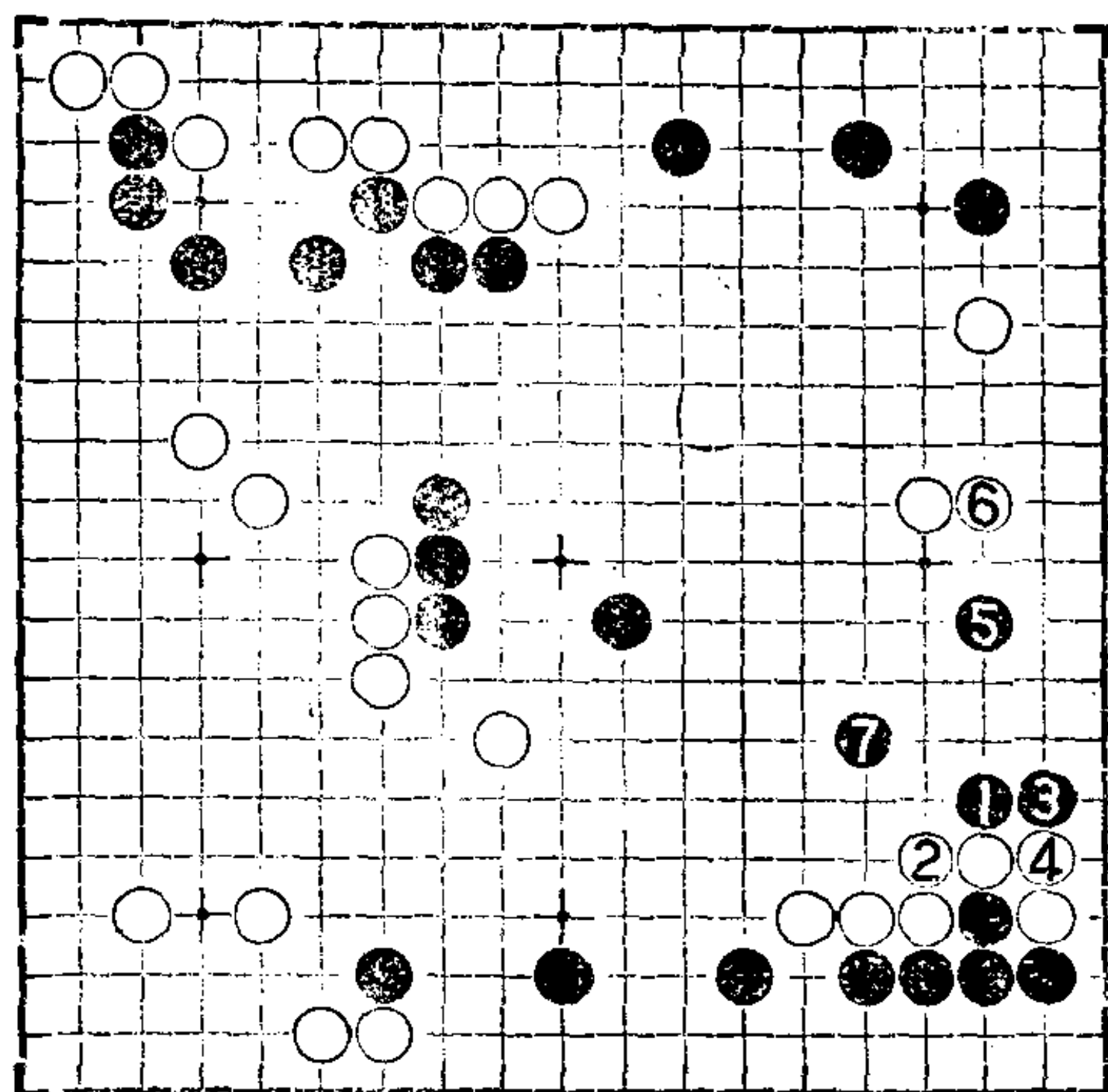
第五章 实战打入问答

问题图一（黑先）

对右边的白空，怎样打入，才能收效最大？



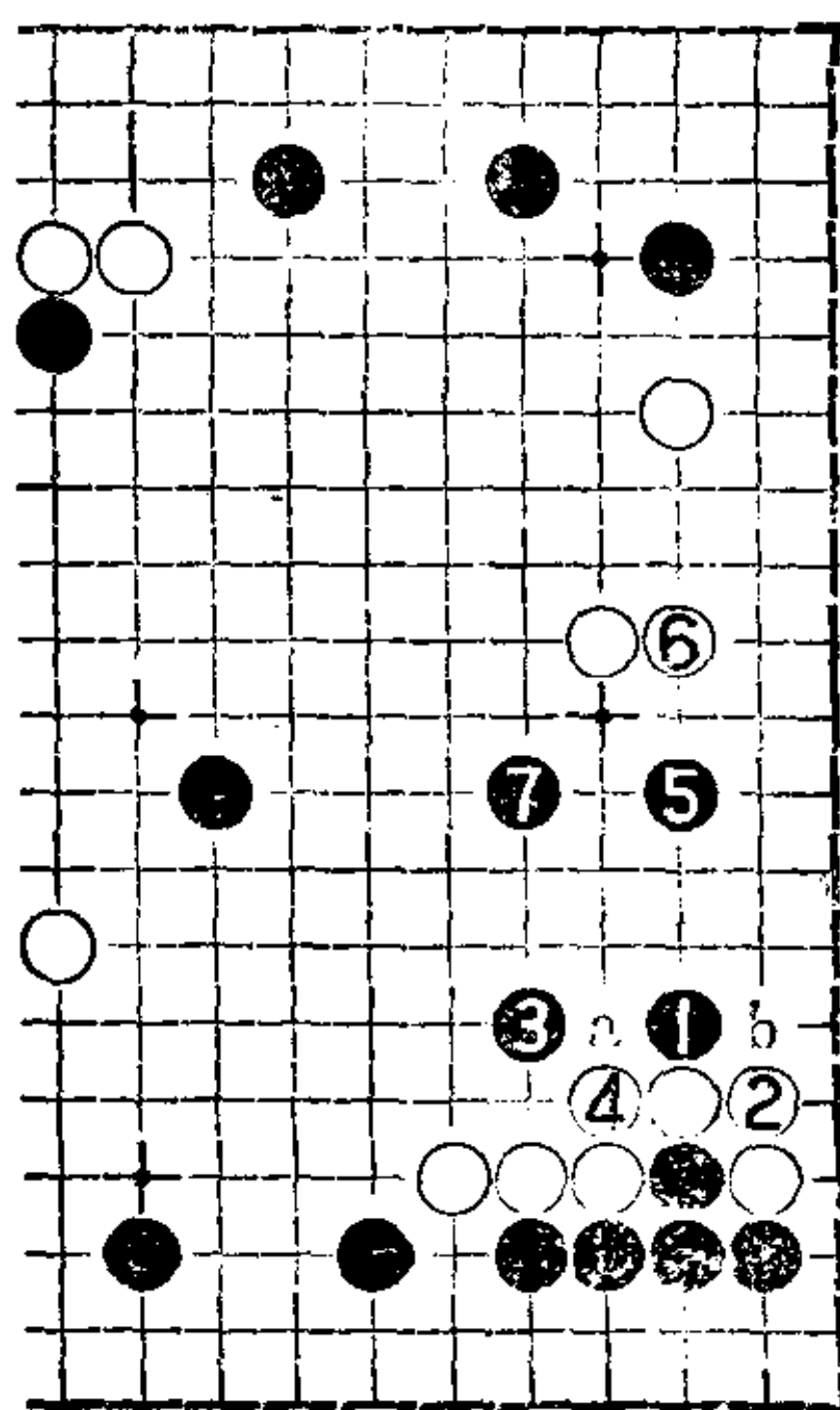
正解图：黑1夹是好手筋，迫使白2、4补断。黑有了1、3两子之后，再于5位拆，在右下方建立起根据地，白6如护右上边空，黑7飞，反而形成对白右下棋子的攻势。



正解图

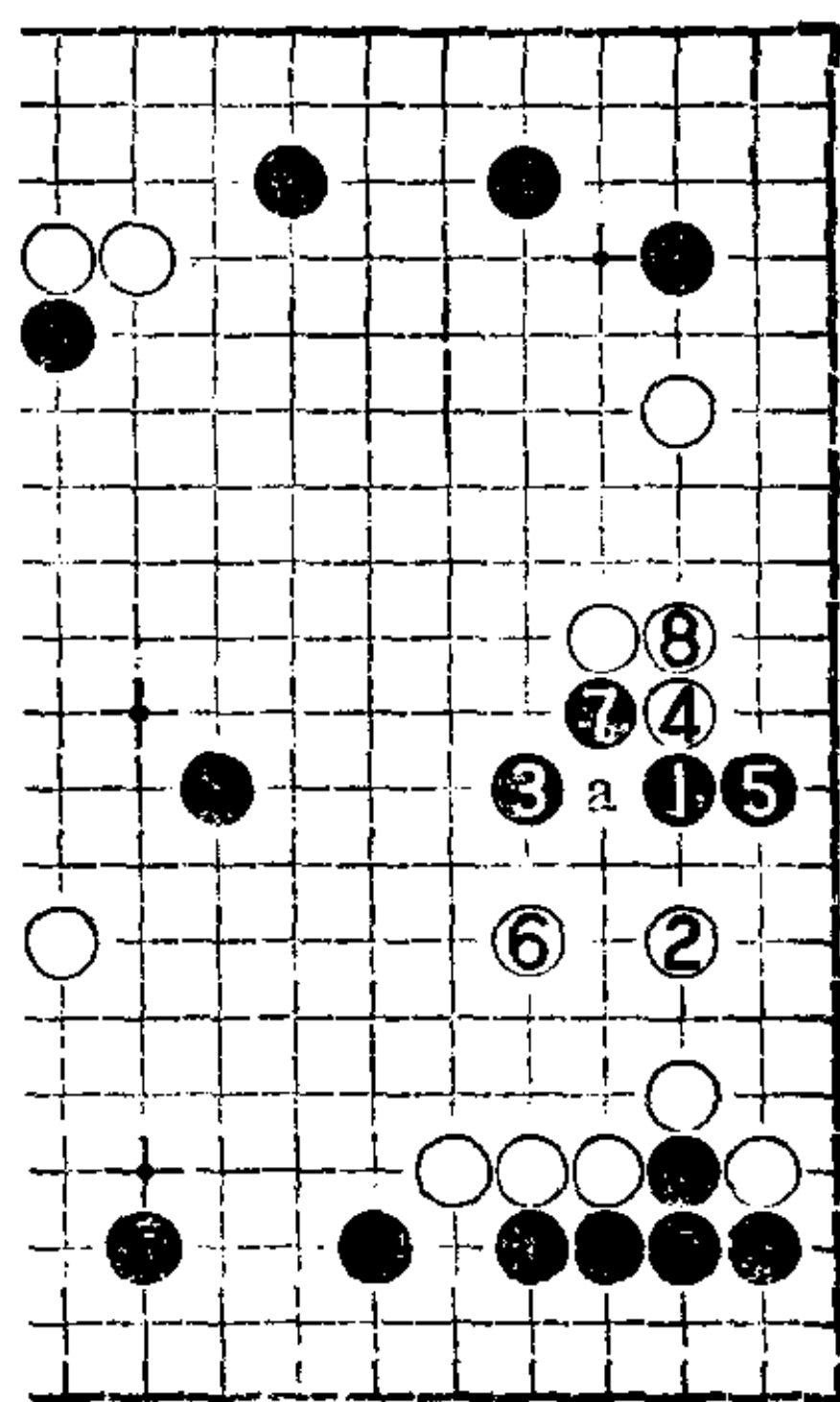
变化图：白2如在二线接，黑3跳后，仍走5位拆。到7止，黑已向中腹舒畅地展开，本图结果与正解图大同小异。

黑夹时，白如放弃二线之子，在a位虎；黑即2位打；白4位粘；黑也b位粘。这样，黑获利很大，结论是黑优。



变化图

失败图：黑1打入，白2是攻防要点。黑3跳出；白4、6

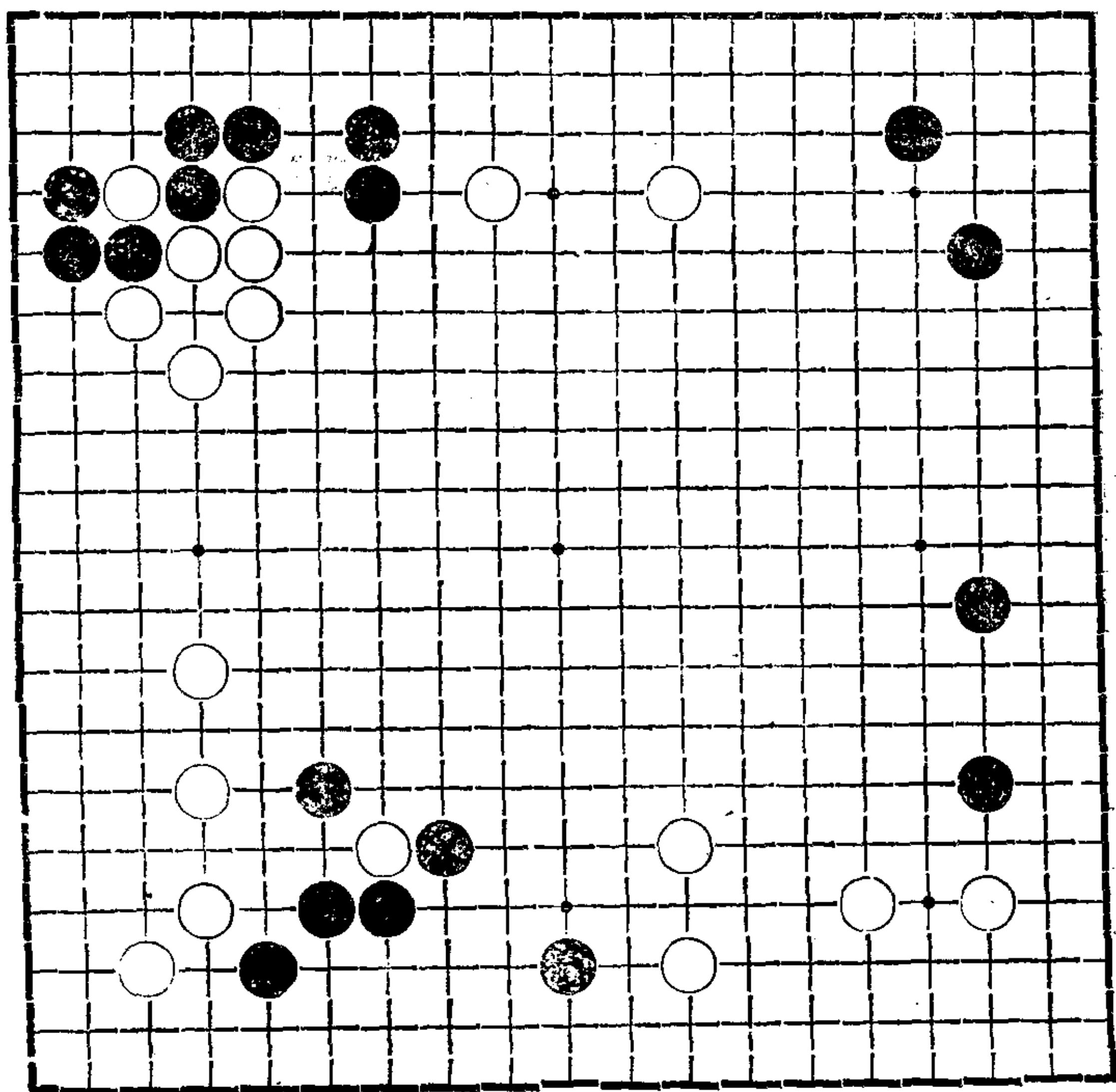


失败图

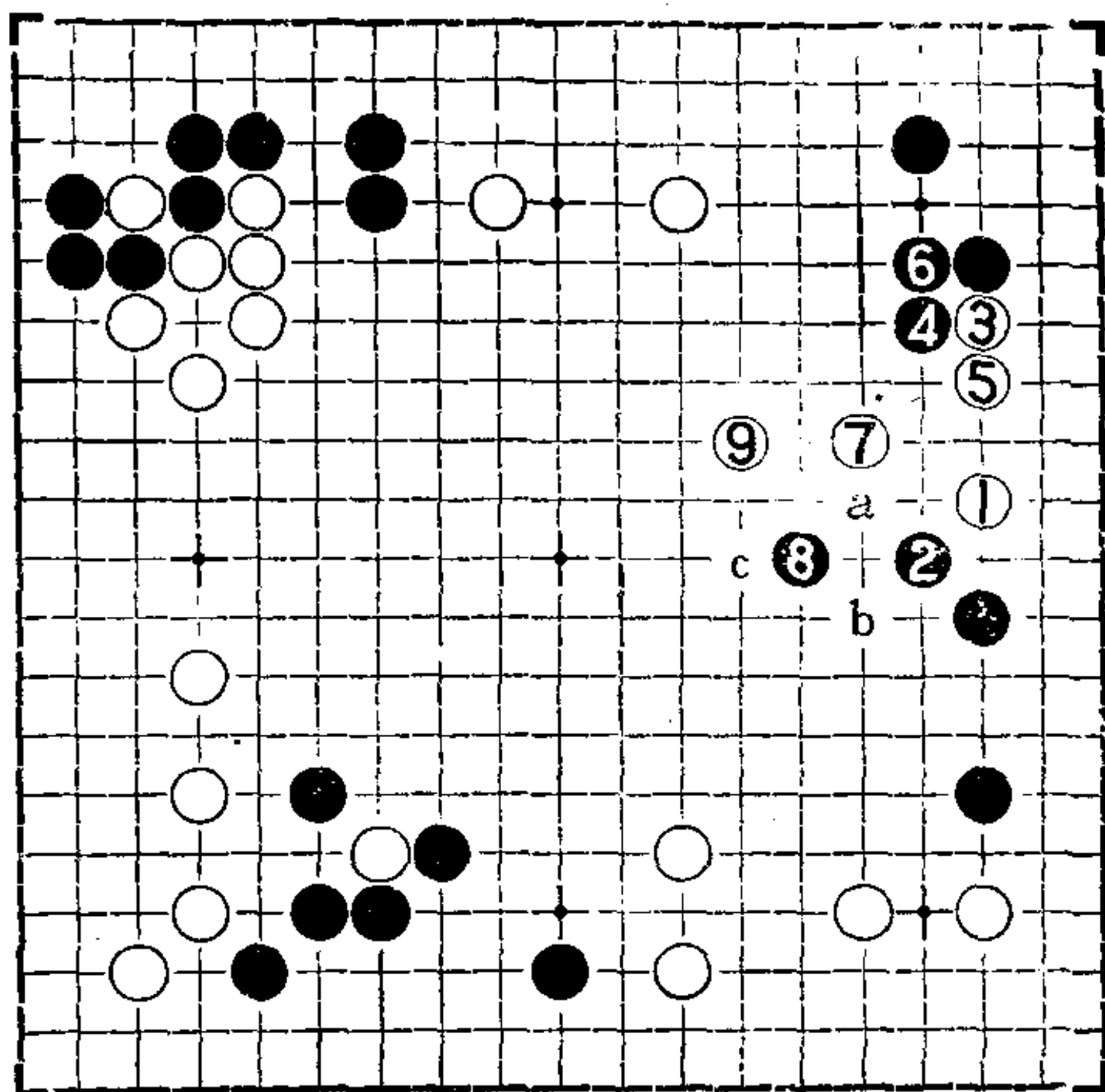
既加强了左右两块棋，又挤掉了黑作眼的空间。为了防备白a位挖的手段，黑不得已交换7、8一手，前途仍多凶少吉。

问题图二（白先）

目前局势白方并不乐观。应该怎么下？才能把握住胜利之机。

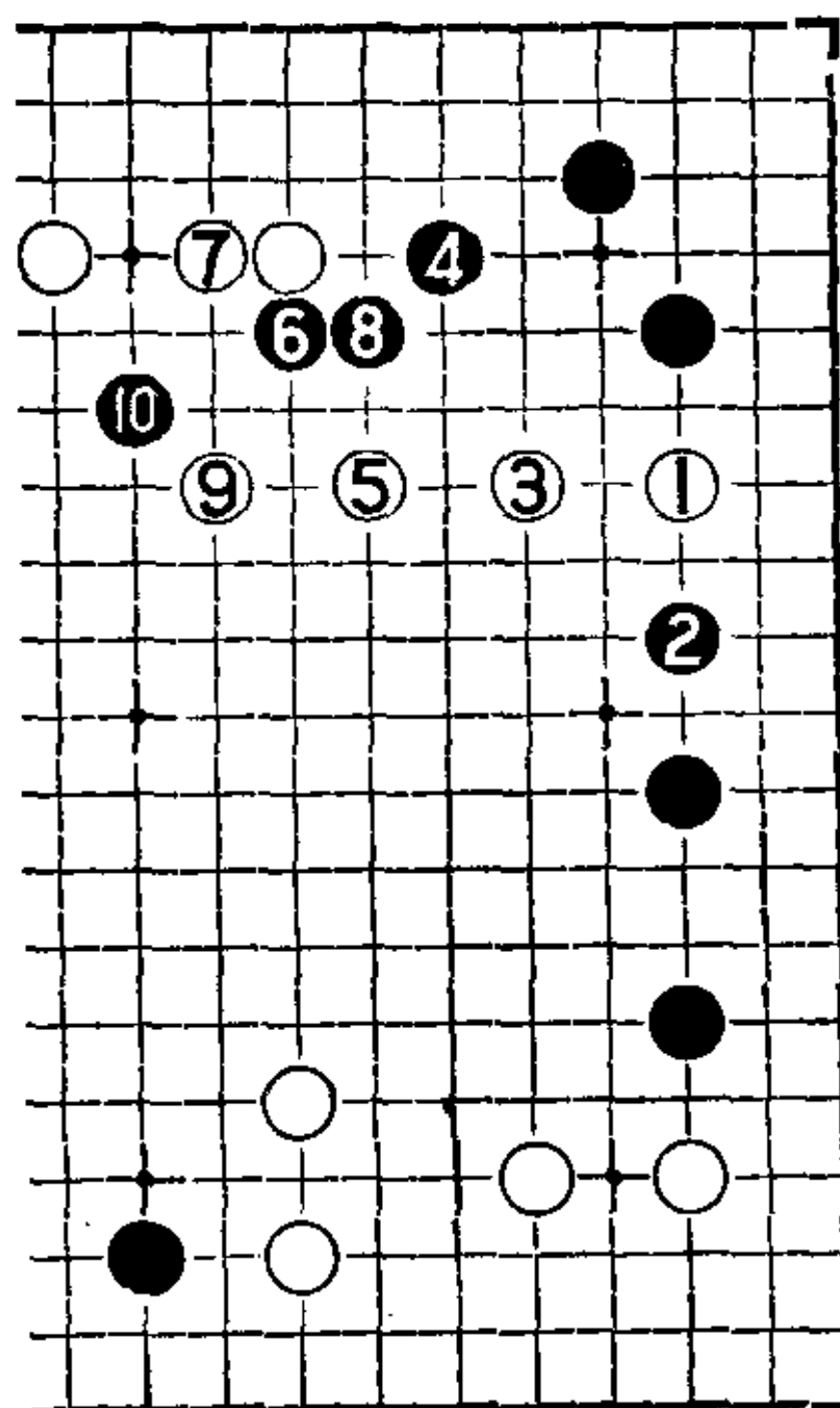


正解图：白1打入是走向胜利的第一步。它不但破坏了右边黑地，并威胁右下边两个黑子。黑2尖时，白3、5碰退后，再于7位飞出，是处理弱棋的要领。白9跳出，与上边白棋相呼应，并继续威胁着右下黑棋，由于右边黑地遭到了破坏，白全局实空上取得了领先的地位。

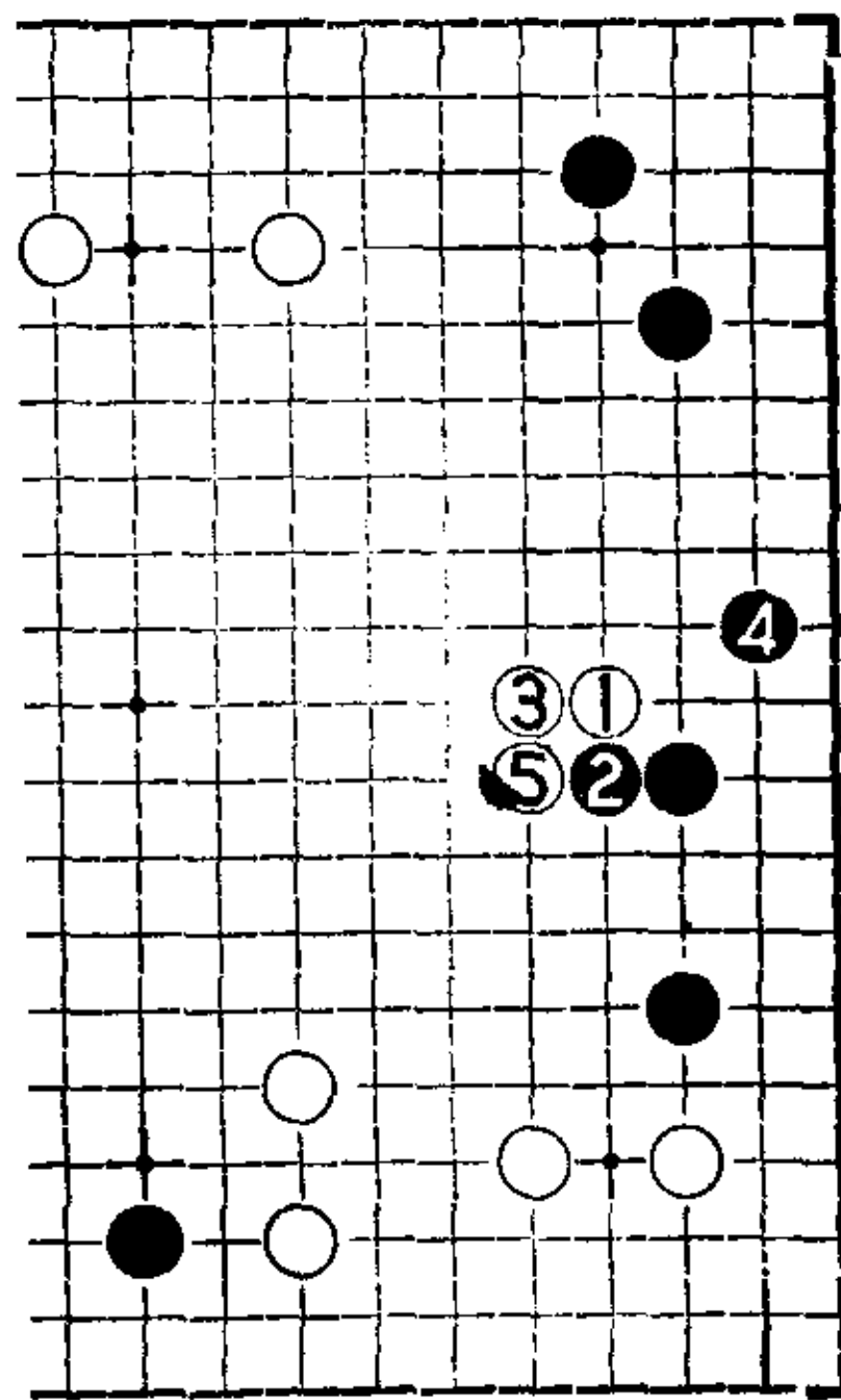


正解图

白1时，黑如不愿白获得根据，走5位逼；则成白a、黑b、白c。右下黑棋处于白的包围之中，黑被动。



失败图一



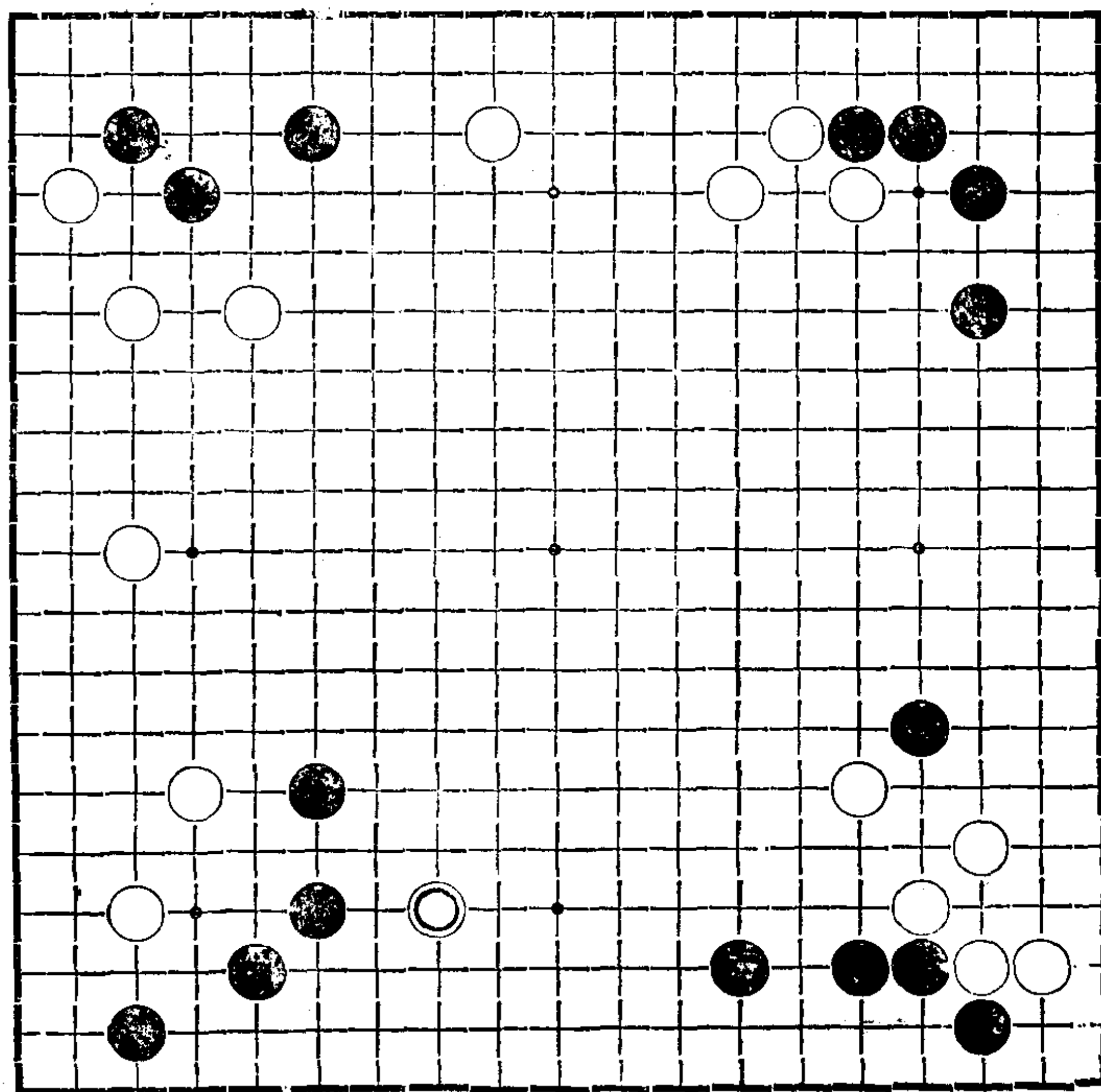
失败图二

失败图一：白1打入选点不好，黑2拆逼，白被迫向中央逃窜。以下黑运用缠绕战术，白左右为难。

失败图二：白1如采用肩侵手法，虽无风险，但黑4飞后，白全局实空落后。

问题图三（黑先）

这个局面，白◎子比较孤立，但这个子很轻，采用急攻却未必能获得很大的收效。因此对薄弱的左边白地实施打入手段是当务之急。

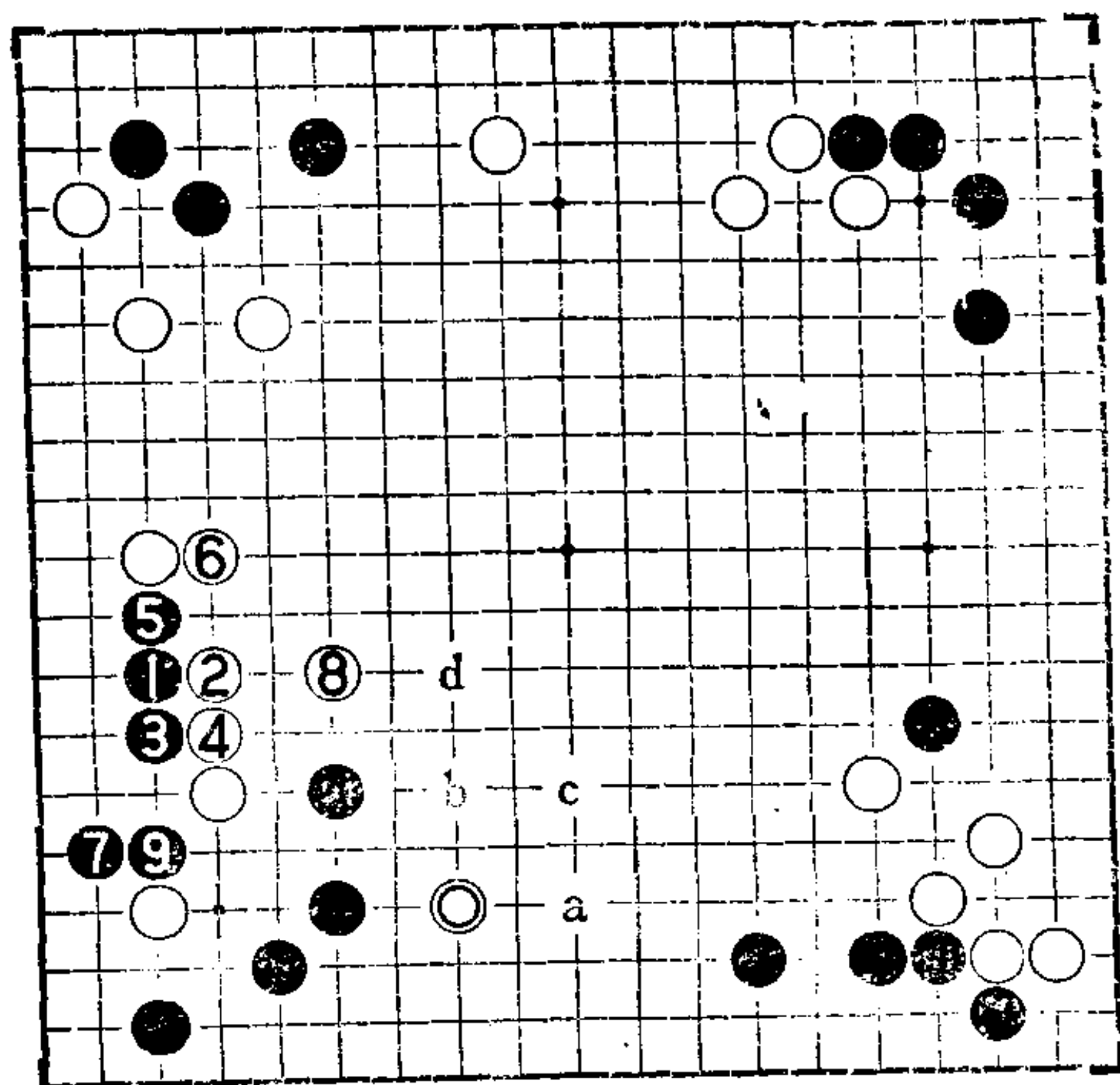


正解图：黑1打入，是正确的着点。白2如盖压；黑3、5后，再于7位飞是好手。到黑9为止，黑通过打入，获得很多实地。这样，在全局的实空上已领先于白棋。

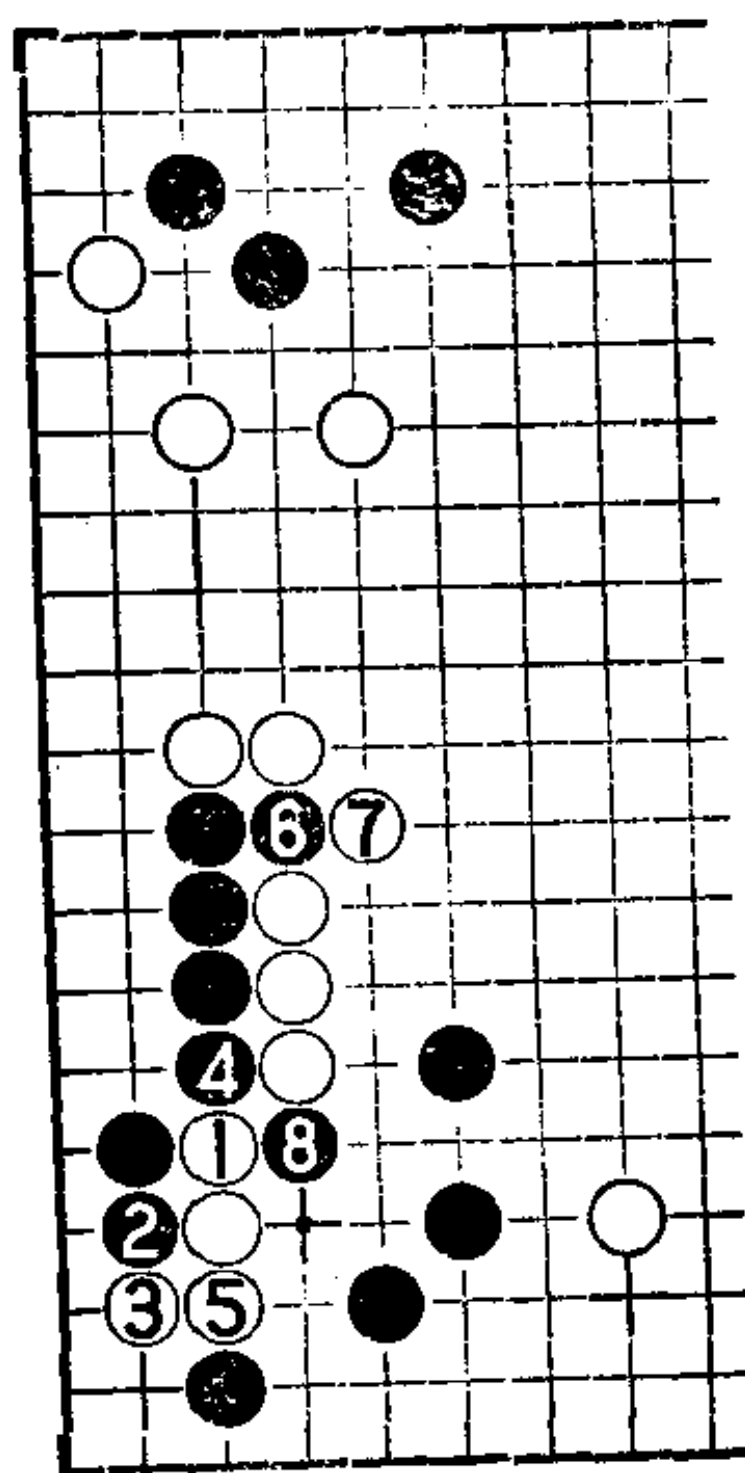
黑1如下在a位，立即攻击白◎子；则白b跳，黑再于8位跳时，白正好下在2位，补强右边。以后黑c、白d，黑已难捕捉白棋，终归一无所获。

变化图一：前图的白8如改走本图1位，黑2长时，白3位扳阻渡，是无理的下法。黑6冲、8断，白棋崩溃。

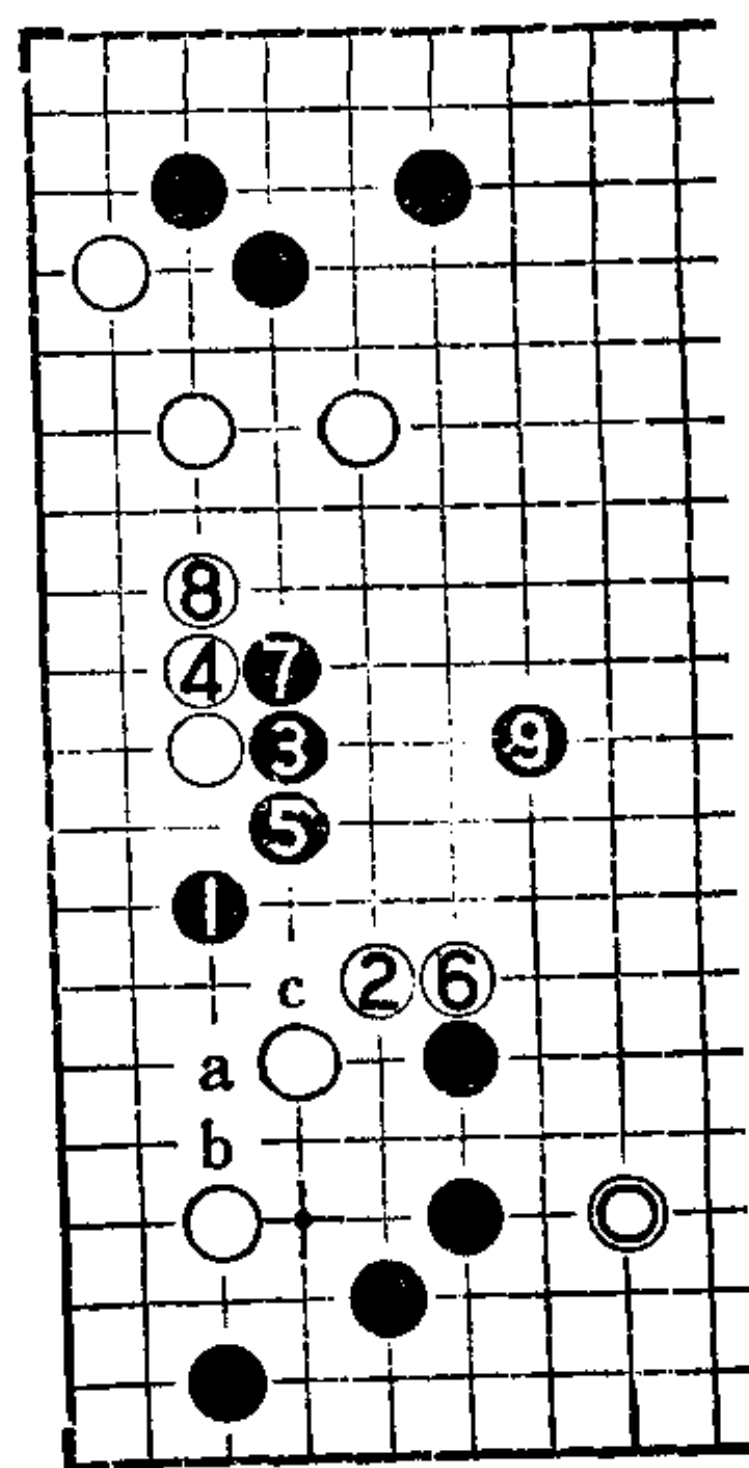
变化图二：白2尖出，黑3、5压退，白6压，黑再下9位走出。形成和白左下棋子互跑的局面，这样白◎子自然受到影响。白2如在5位尖封，经黑a、白b、黑c虎，简单把白棋吃掉。



正解图



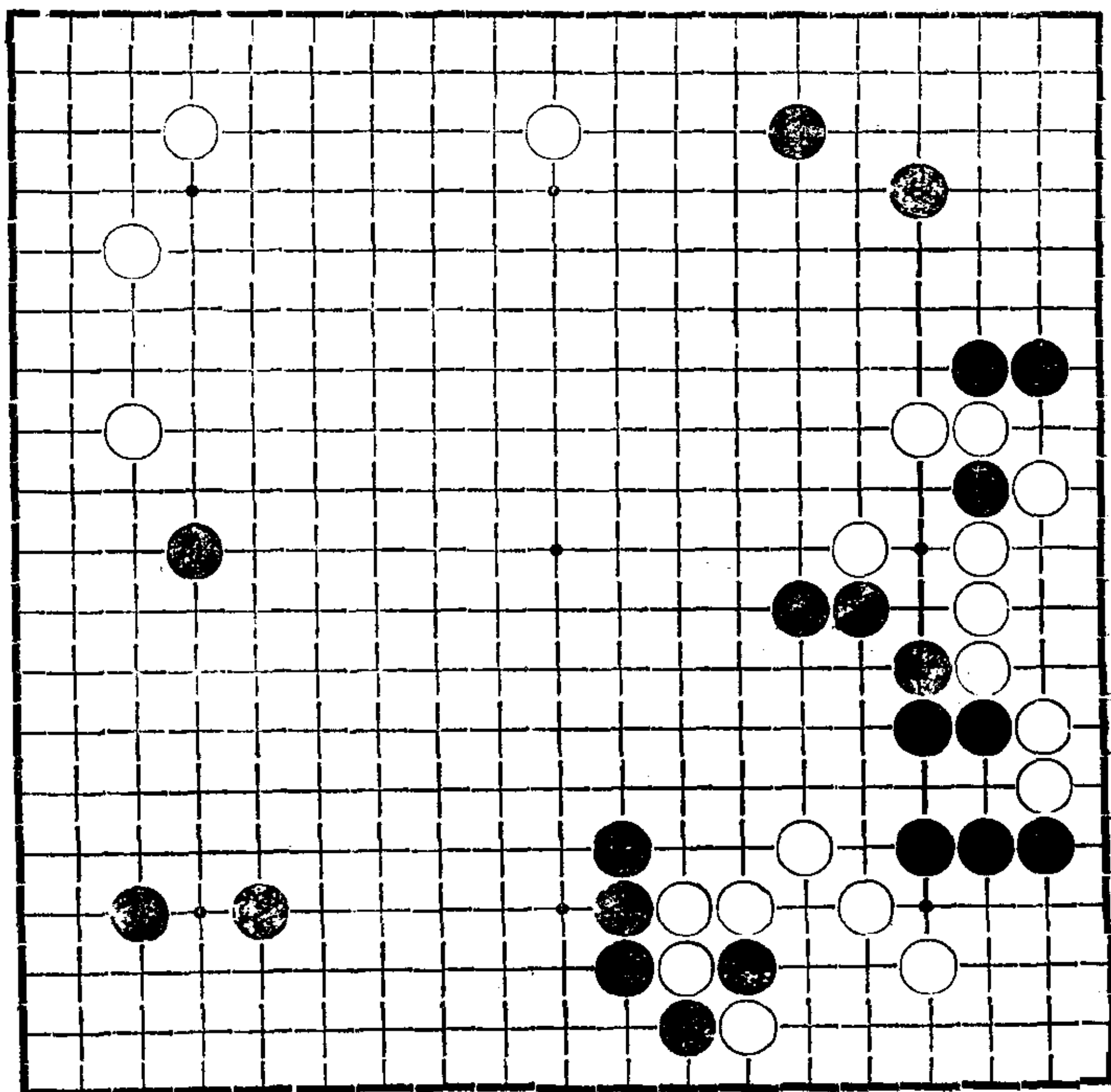
变化图一



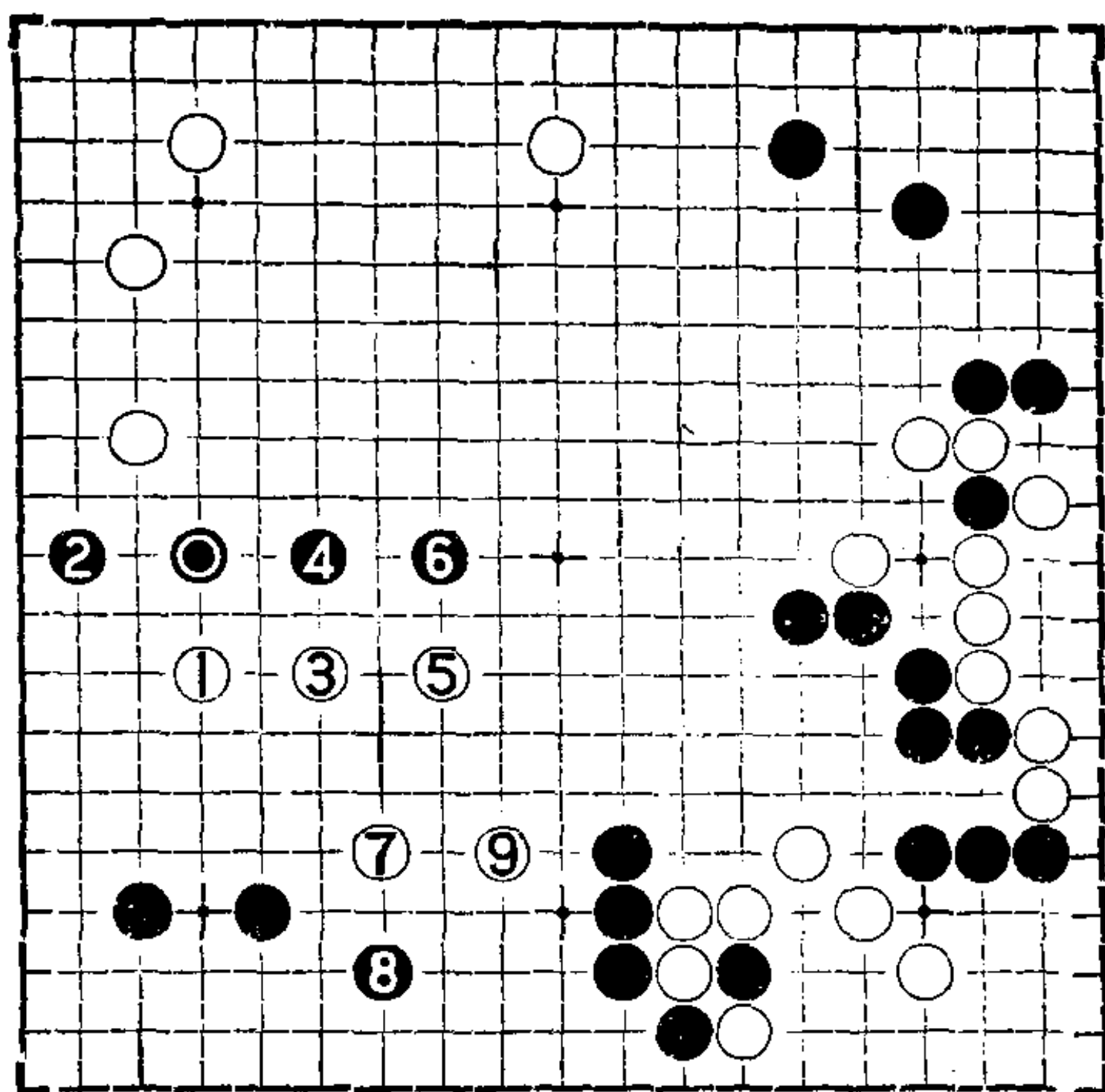
变化图二

问题图四（白先）

右下方黑势旺盛，如何消减黑势必定成为本局胜负的关键。



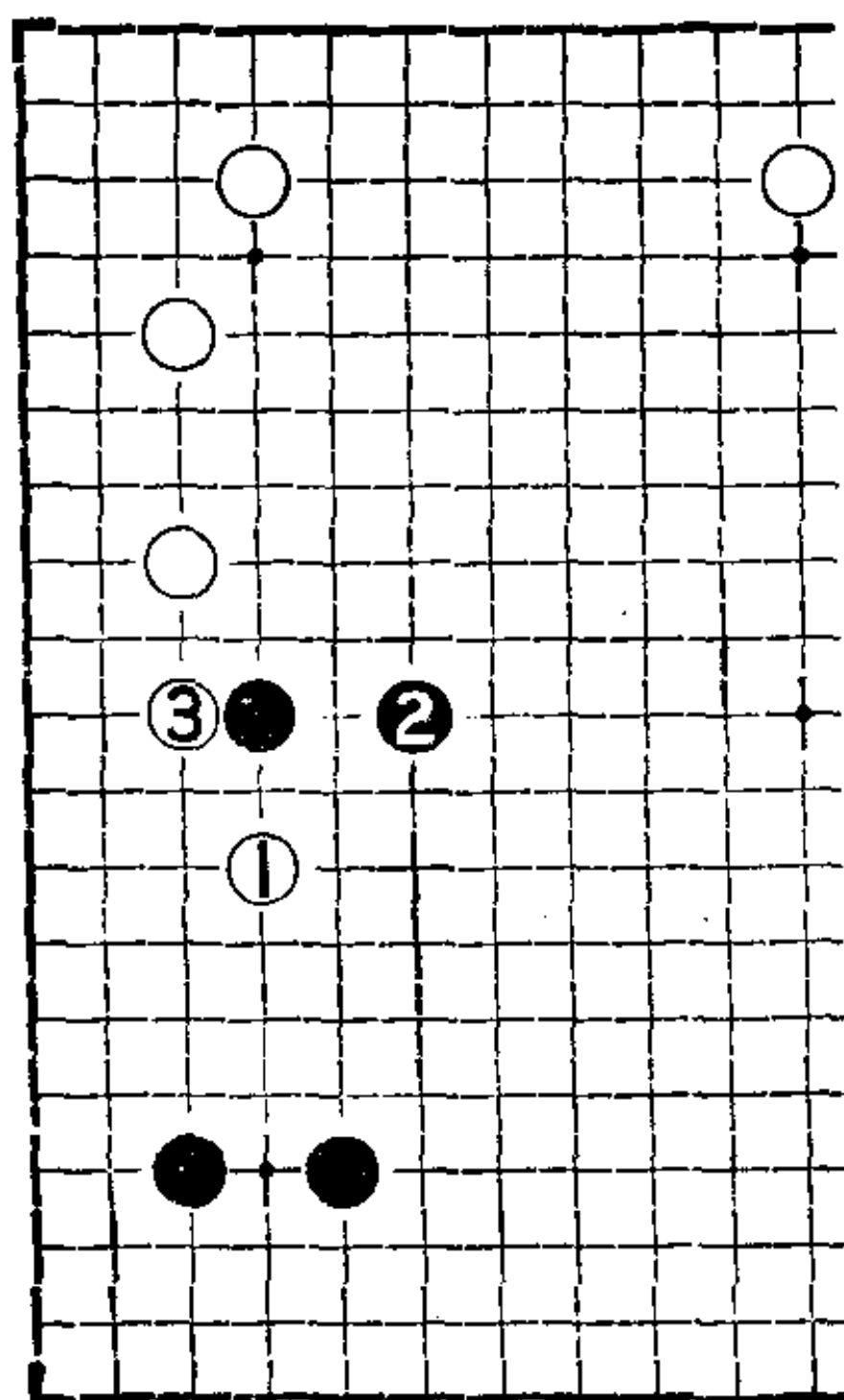
正解图：白1打入，其选点紧靠黑●子，是避强击弱的好手。黑2下跳，阻白过渡。白3、5与黑棋对跑，使黑左边到中腹的形势化为乌有。白7、9在消减下方黑空的同时，稳健地成构活形，打入至此，白获成功。



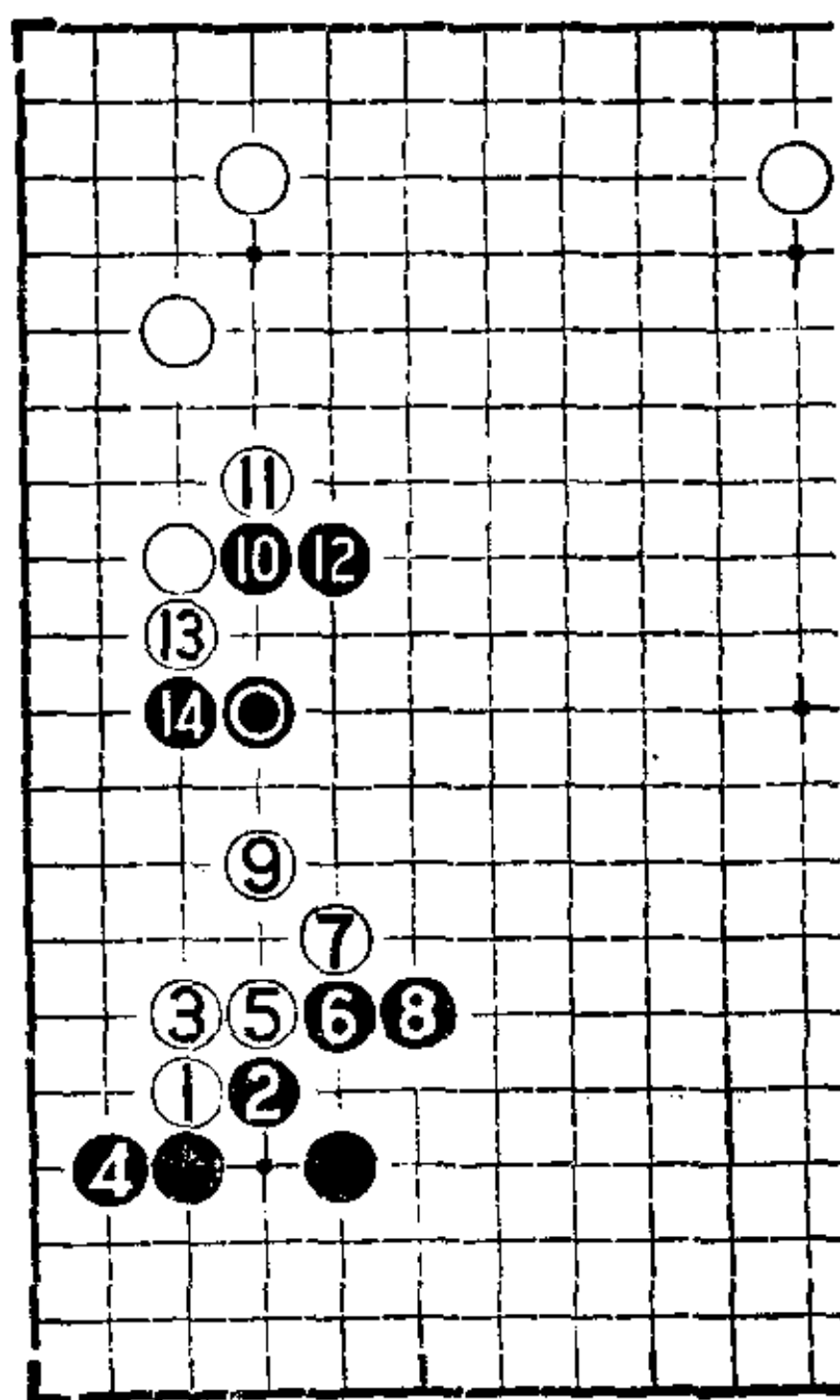
正解图

变化图：白1时，黑2如抢先向中央走出，白3托渡后，黑阵势就大为逊色了。

失败图：白1采用碰的手段打入黑阵，并非良策。到黑8为止，黑在下方围成大空，黑●印子虽被隔开，但有中央黑势呼应，黑并不担忧。黑10以下，通过靠压加强黑●子，而右下白棋仍需逃窜寻求活路。



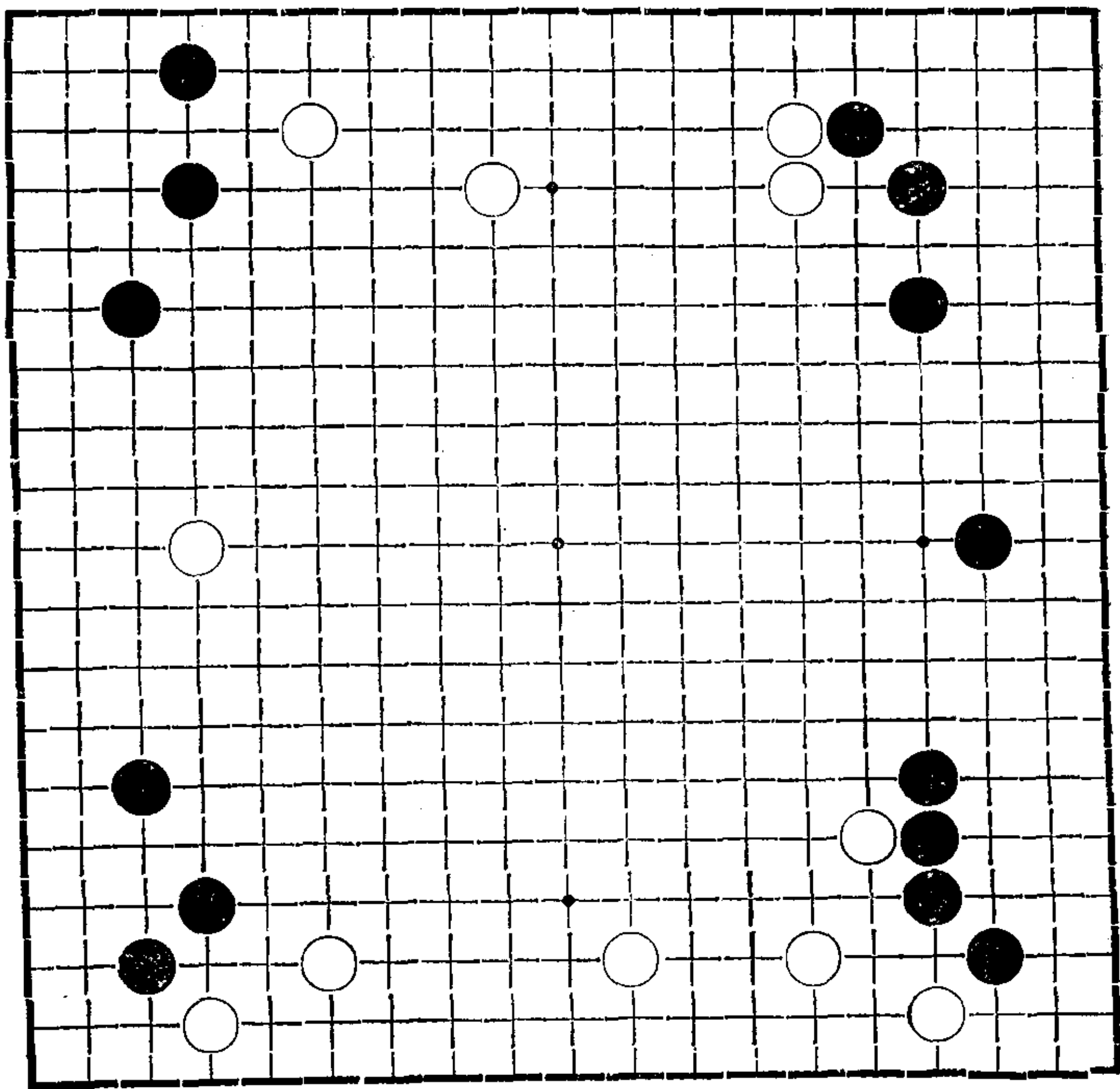
变化图



失败图

问题图五（黑先）

这是让四子棋出现的局面。对上下两边的白空，黑方都可打入，但现在先从何处着手有利？

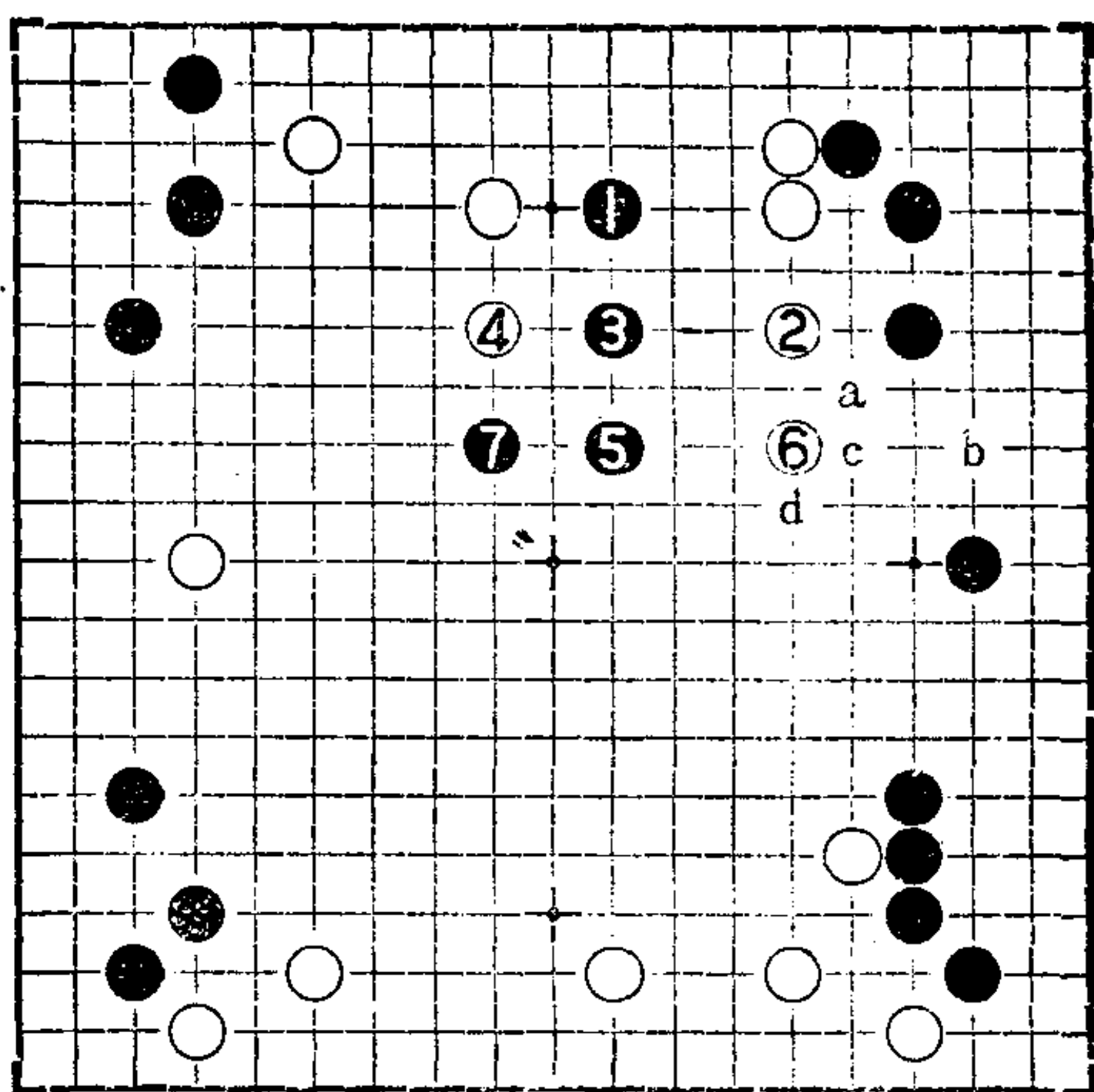


正解图：黑1从上边打入，选择是正确的。黑1后，白棋被一分为二，不得不往中央逃窜，但顾此失彼，白6刚刚逃出，左上白棋又被罩住，白已深深地陷入泥潭。

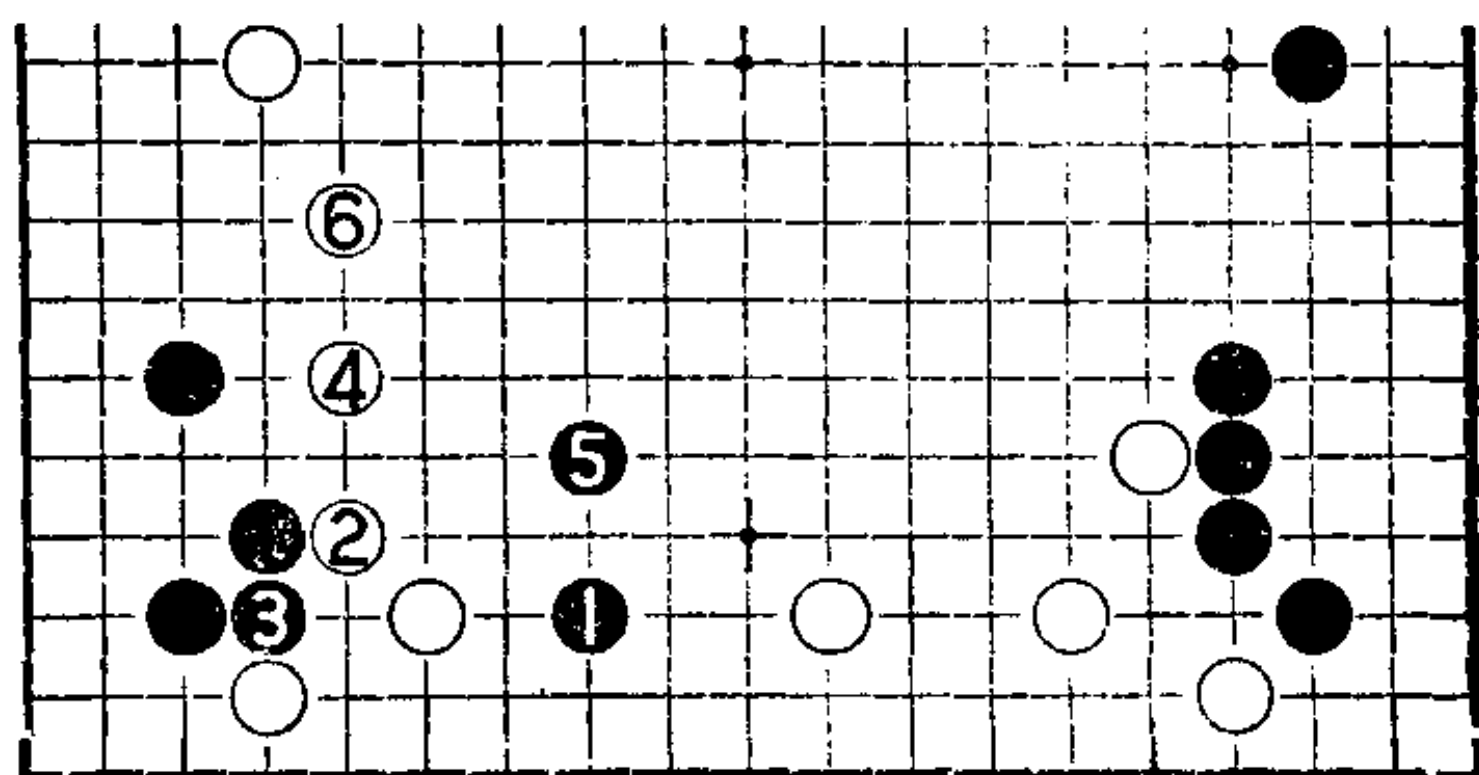
黑5时，白6若先照顾左边，在7位跳；黑即6位罩，以下白a、黑b、白c、黑d，右边的白棋出路狭窄，同样也是难受的。此后白棋前途险恶。

失败图一：黑1从下边打入，由于右下边的白棋很坚实，白可走2、4，安心经营左下边而无它虑。白6后已与左边的白棋取得联络；黑虽破掉部分白空，但全局被动，黑不好。

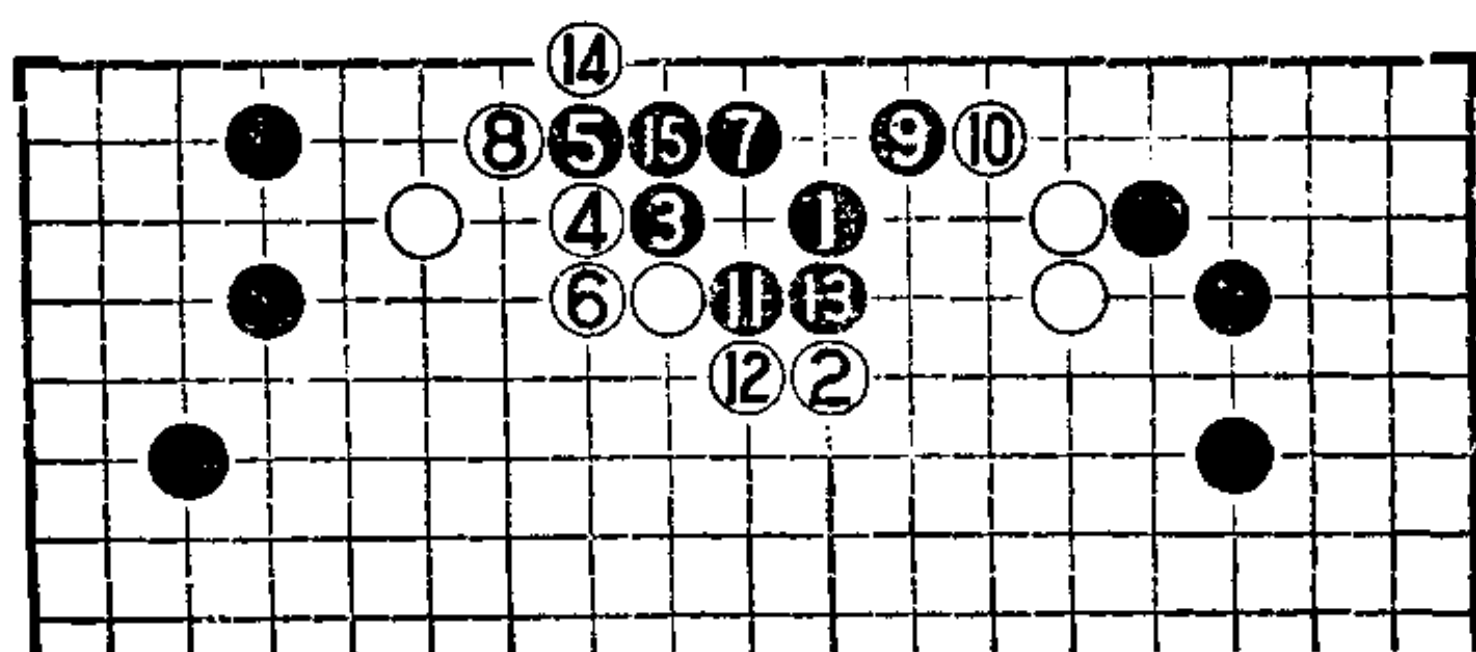
失败图二：黑1的打入点选择不当，遭白2位封锁，黑3以下只能就地谋活。结果白获得雄厚的外势，而且黑左右均受损伤。因此，黑打入失败。



正解图



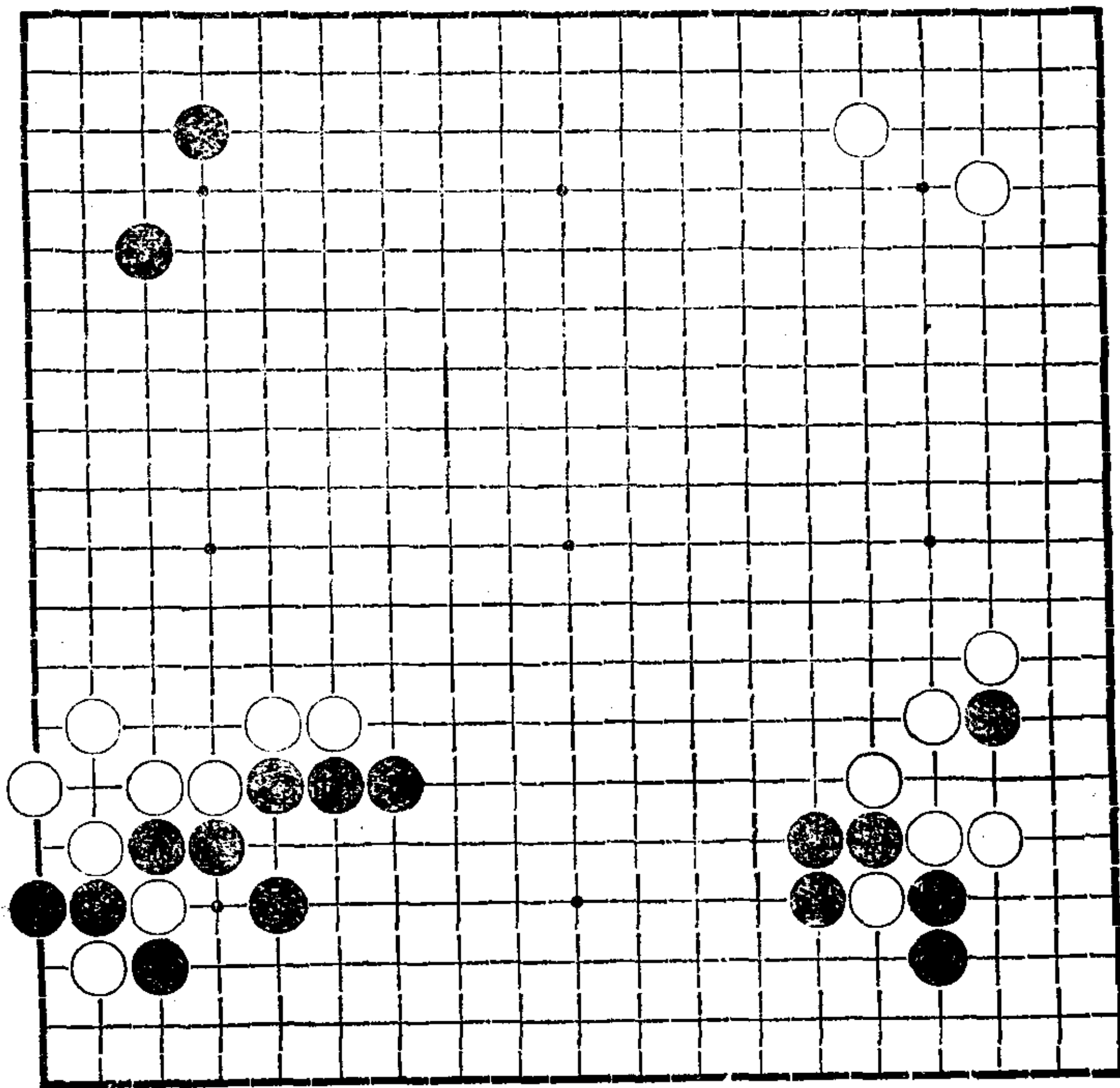
失败图一



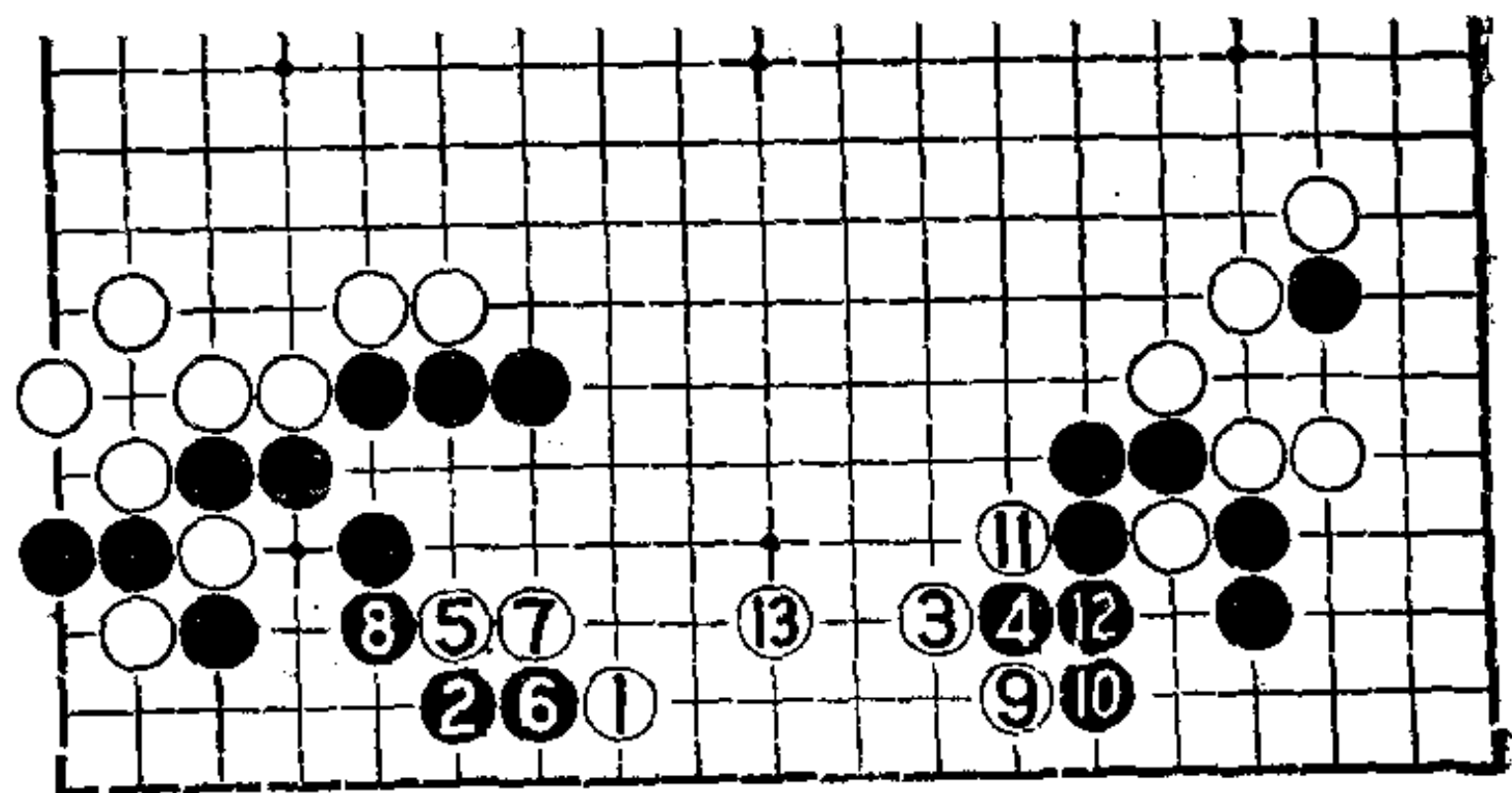
失败图二

问题图六（白先）

黑方集中子力在下边经营大空，声势甚大。对白方说来，如何破坏黑下方大空，是关系到胜负的重大问题。

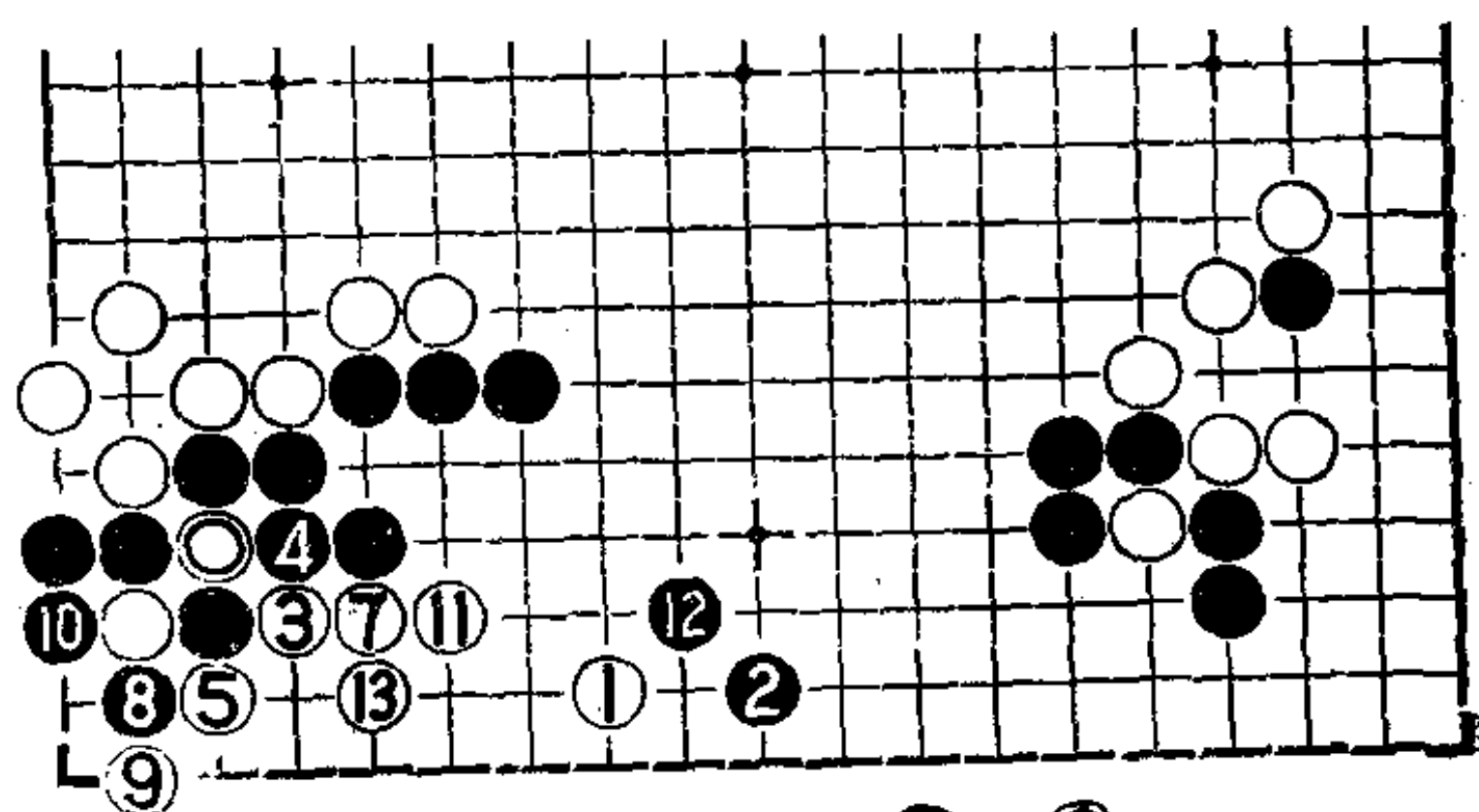


正解图：白1打入，着点选在二线上，看似奇特，实则含意深远。黑2如守角，白3开折恰是好点，与白1搭配完美无缺；黑4尖顶，防止白于10位飞入。白5、7、9、11均是先手利，再于13位补，已成活形。黑大空顿时化为乌有。



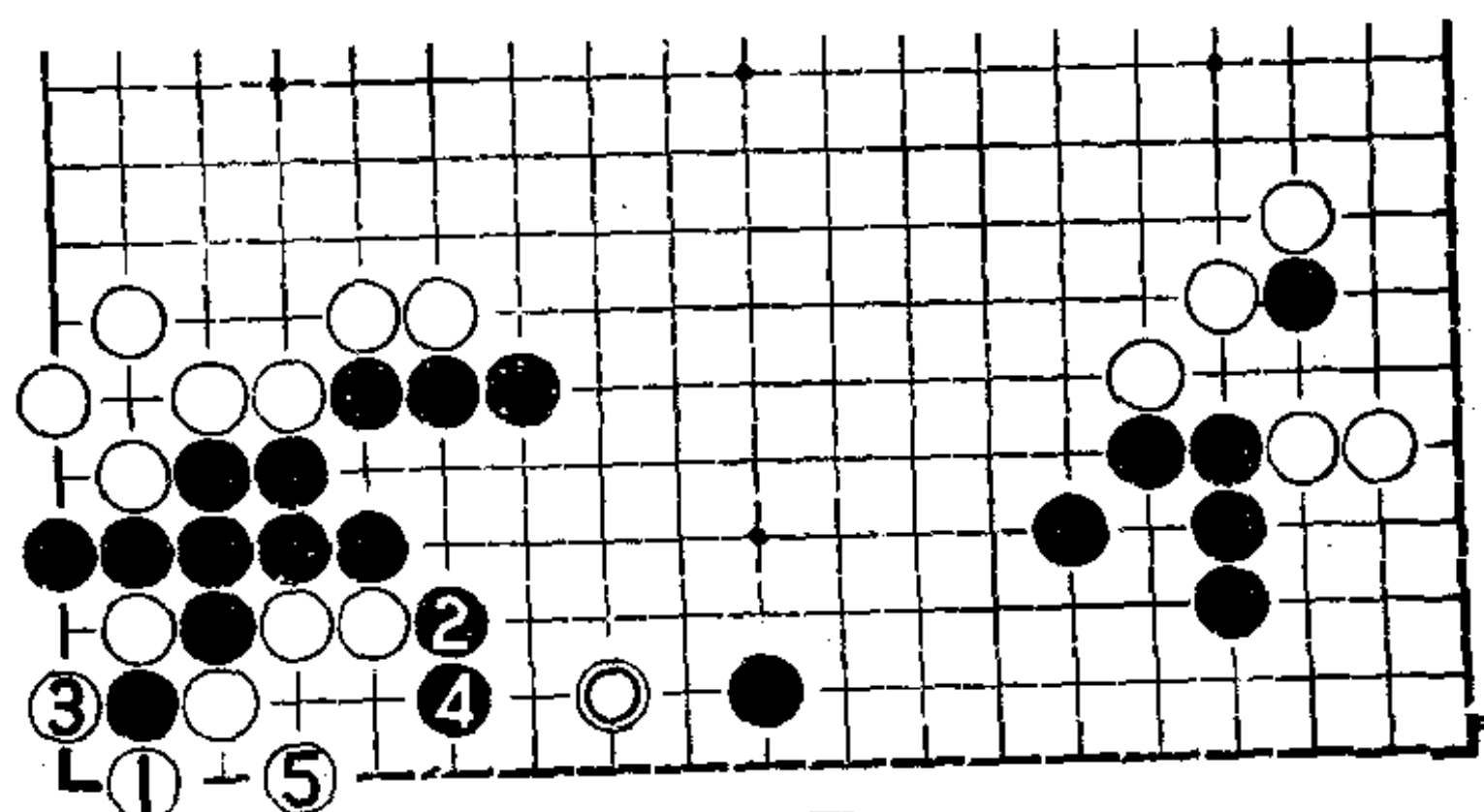
正解图

变化图一：白1时，为了防止白右边开拆，黑2先逼；白3、5充分利用角中残子，到13止，终于构成活棋。这样，白虽未得边，但夺了黑角，打入也算圆满成功。



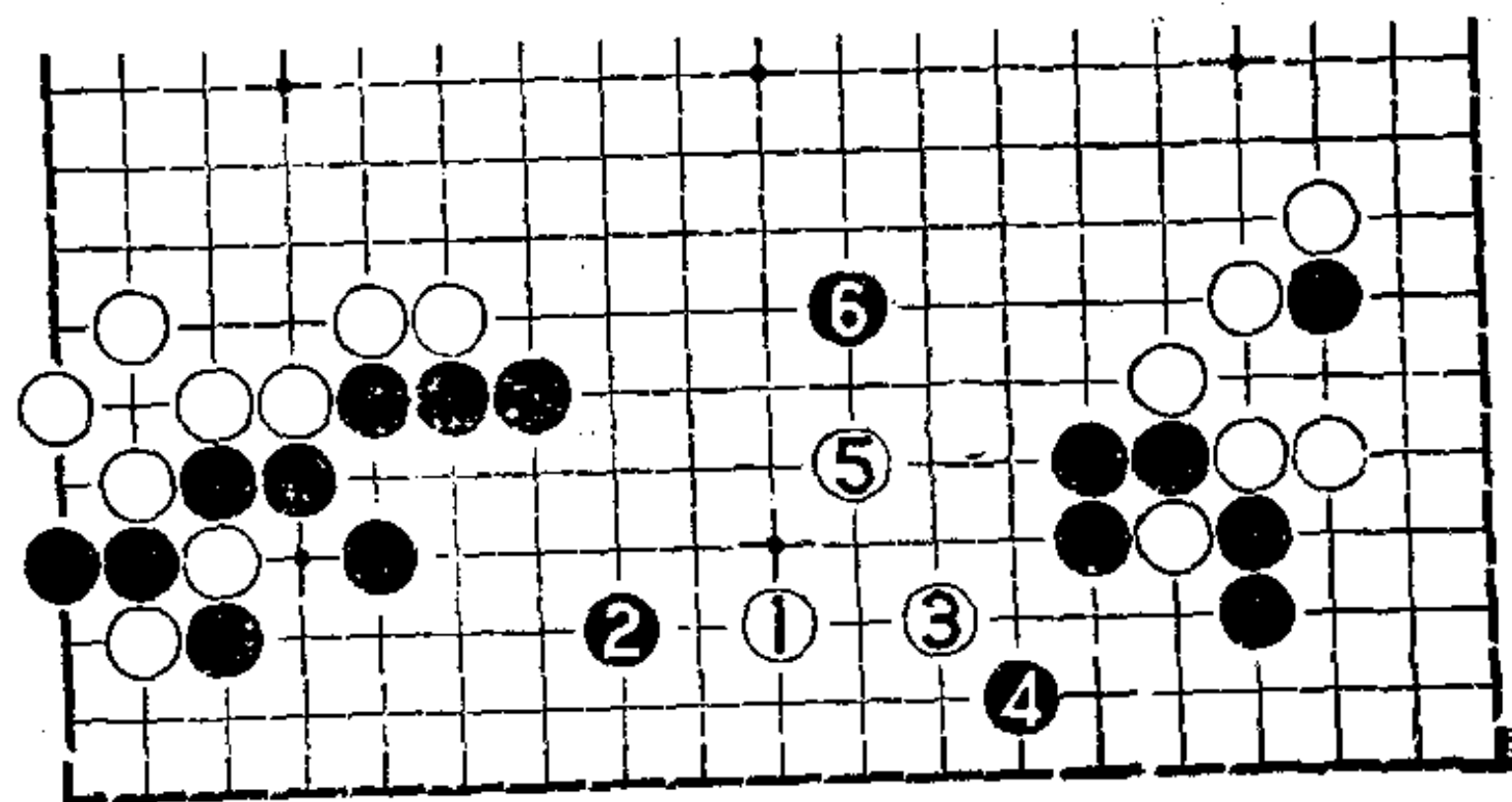
变化图一 6 = ○

变化图二：白1时黑如于2位扳，虽能切断白○子，但白○还尚有活力，与前图比较，各有千秋。



变化图二

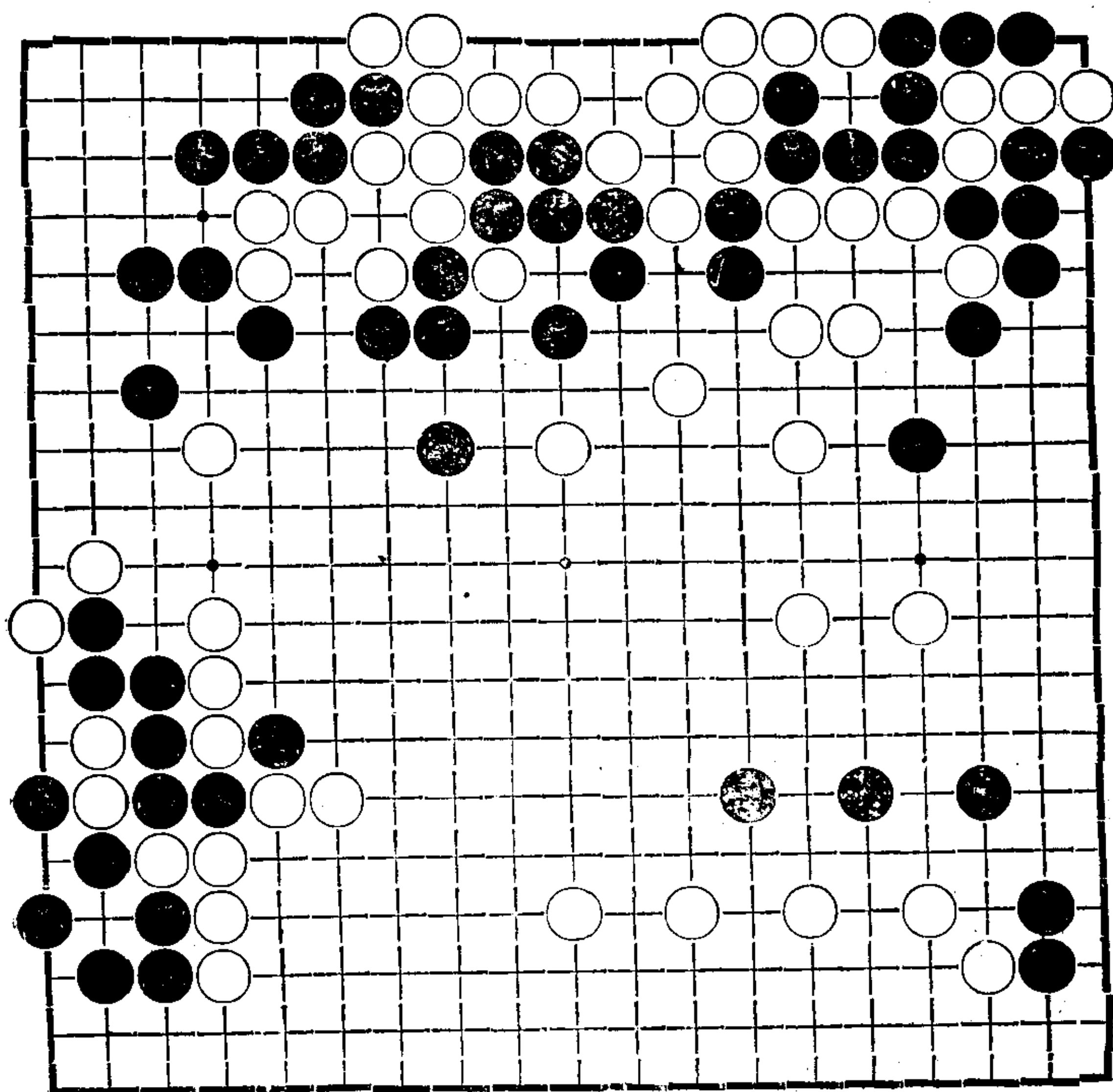
失败图：白1分投，被黑2、4逼，不能成活；白5飞，遭黑镇，前途甚艰难。



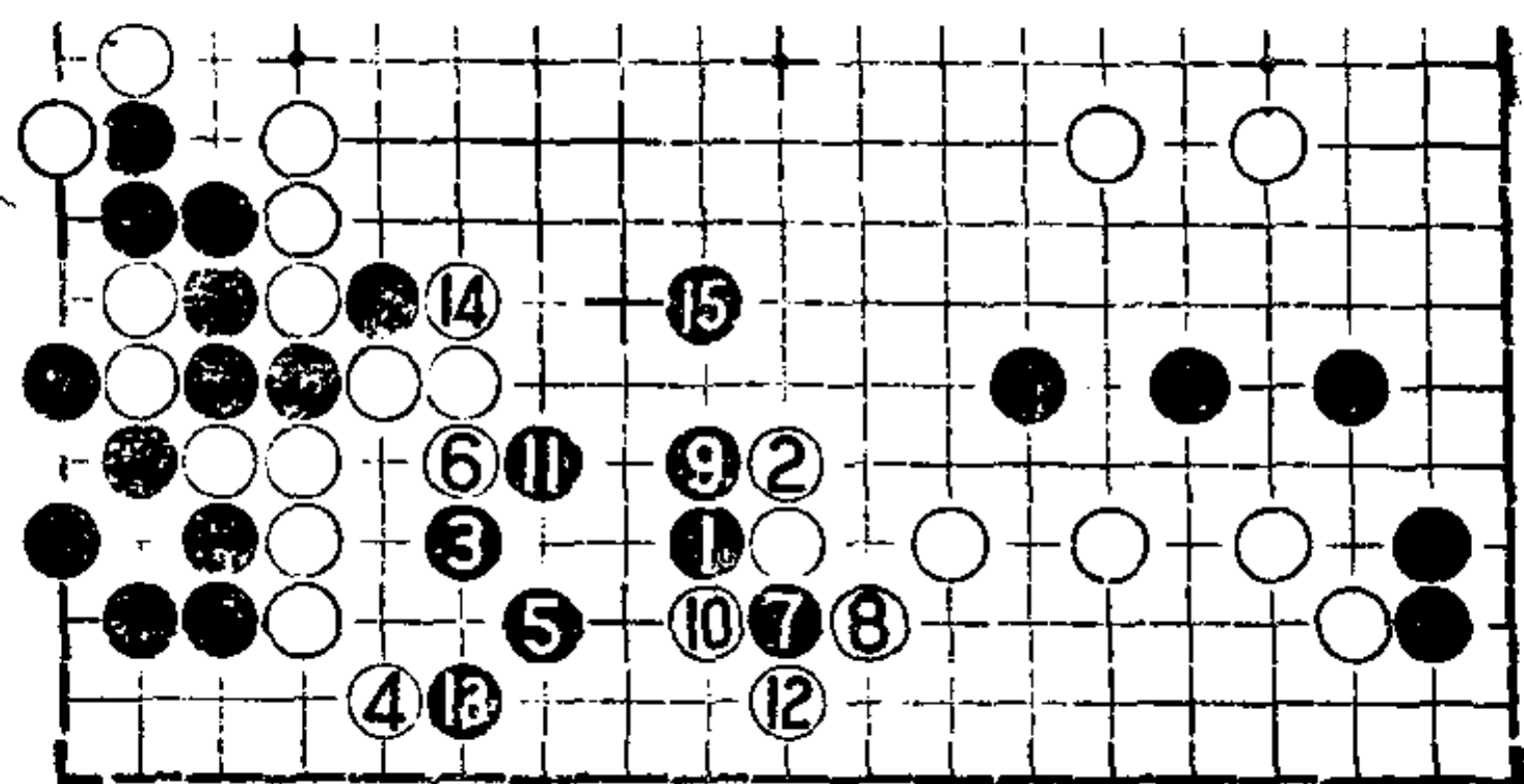
失败图

问题图七（黑先）

上边的战斗已告一段落。战斗将移至下边，黑方如何破坏白空，已是当务之急。

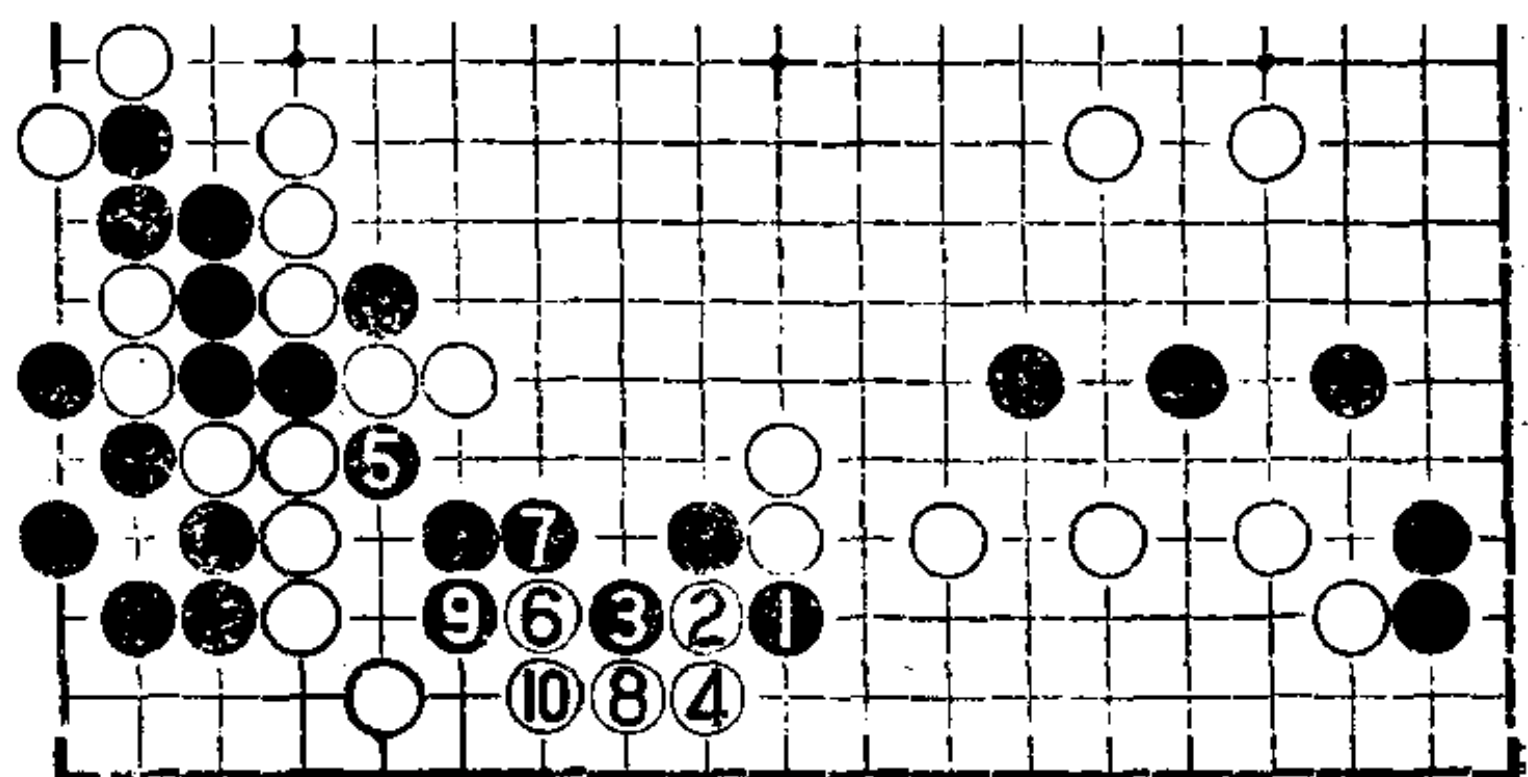


正解图：黑1碰是常用的打入手筋。黑3点巧妙地利用白棋形的缺陷来处理弱棋。黑5尖、7、9扳长，次序精妙，至黑15，黑已鱼归大海，白难以继续追捕。



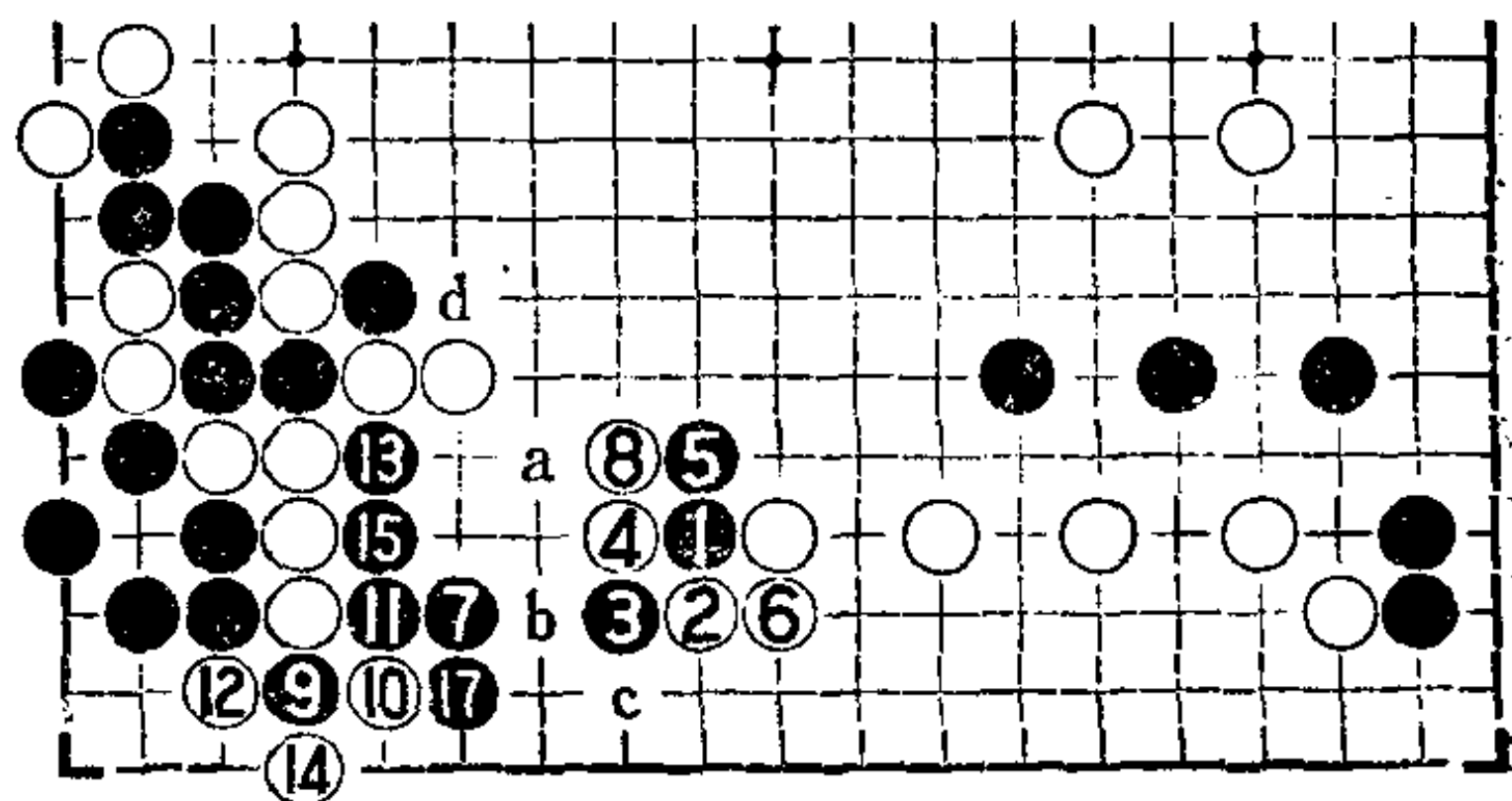
正解图

变化图一：前图黑5直接走本图1位扳是不能成立的。白2断强手！至10止，白已通连，黑只能向中央逃窜，这样黑苦。



变化图一

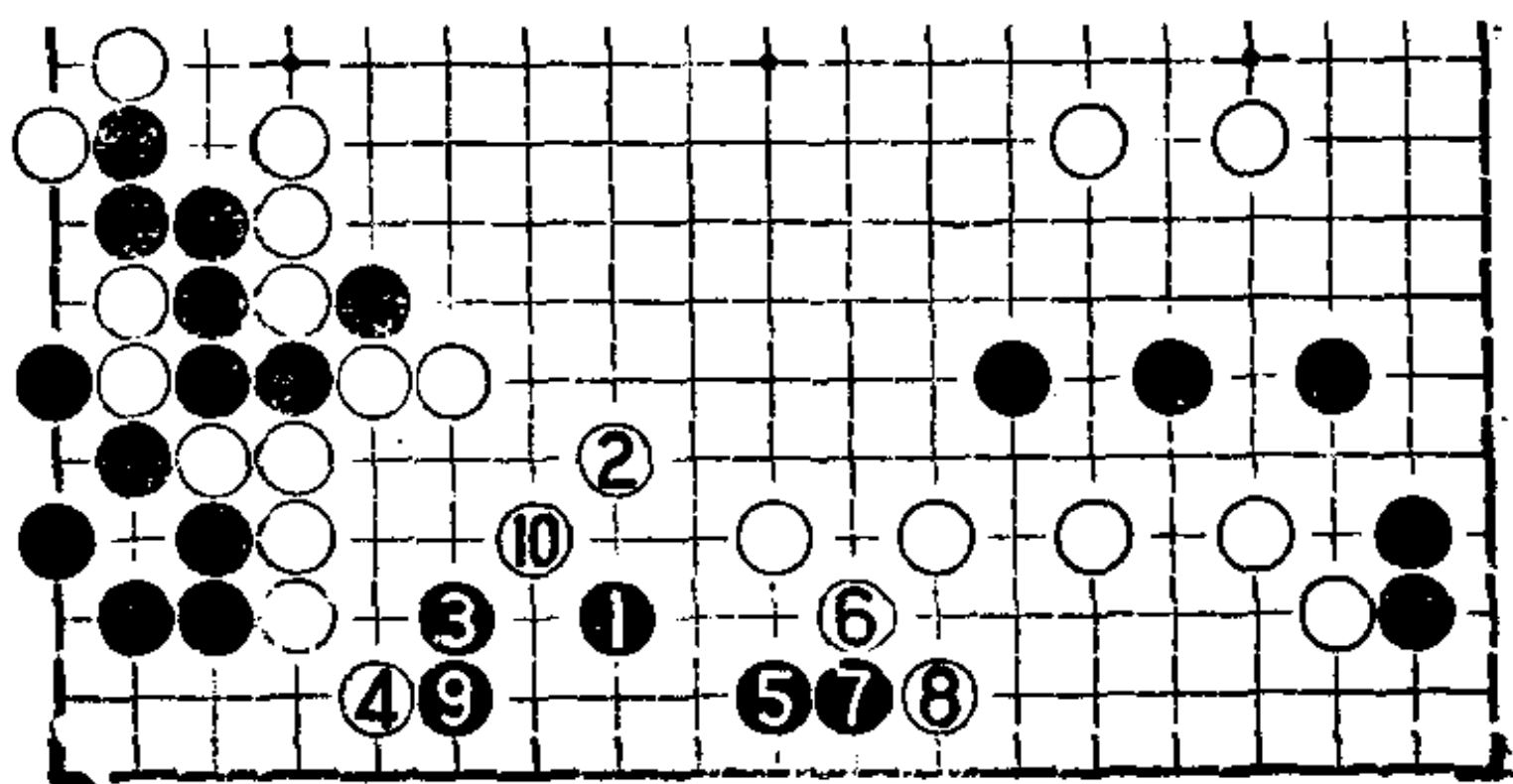
变化图二：白2扳，黑3连扳是预定的好手。白6接；黑7跳妙手。白8如长，黑9扳即已渡过。白10如强行阻渡，至17反被歼。



变化图二 ⑬ = ⑨

白8若先于10位尖阻渡，黑a位虚枷，白b位打，黑8，白c提，白d；黑已获利不小，同时左边白棋也陷入了苦境。

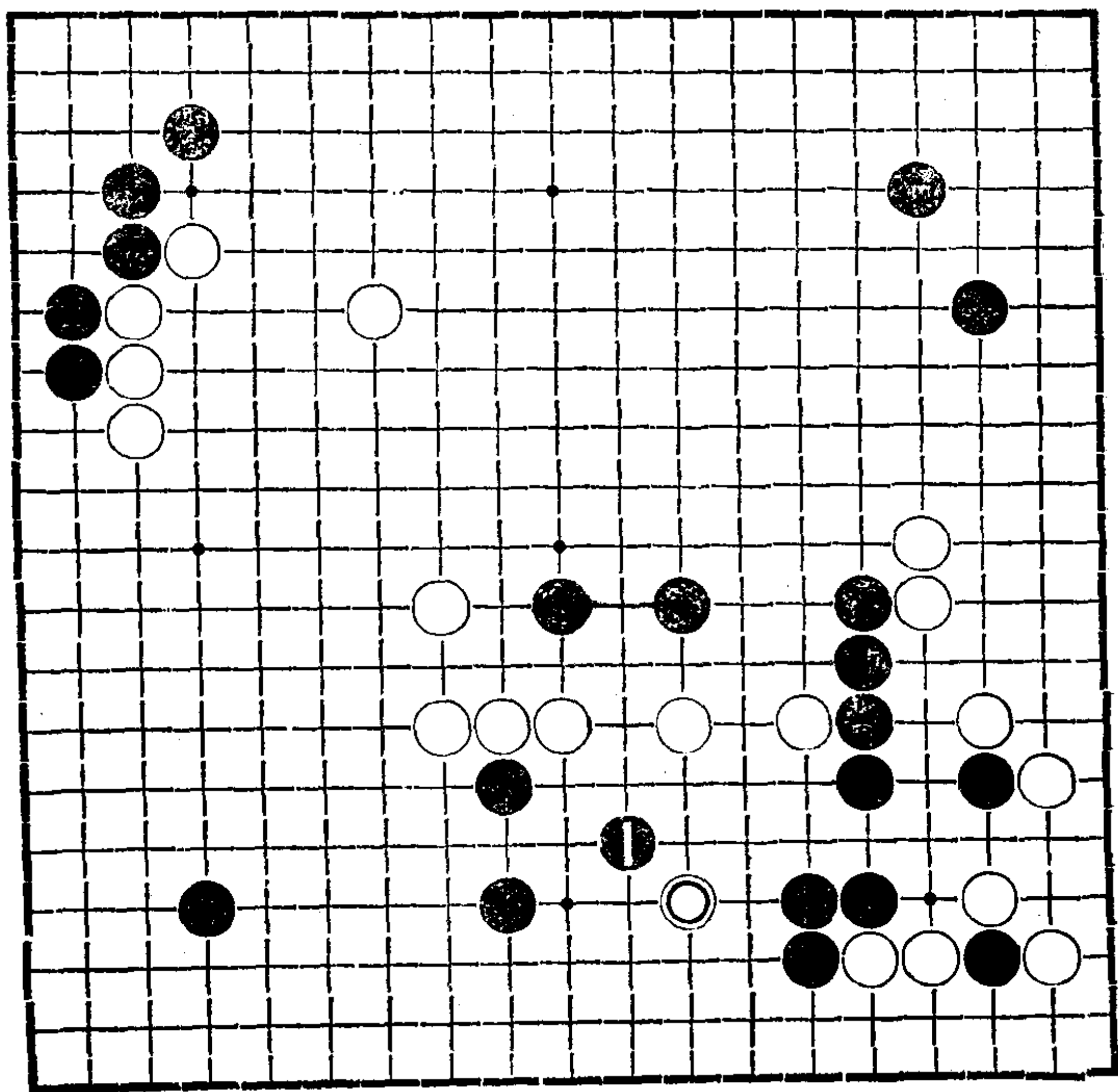
失败图：黑1深入白空错误！至10止，黑不活。



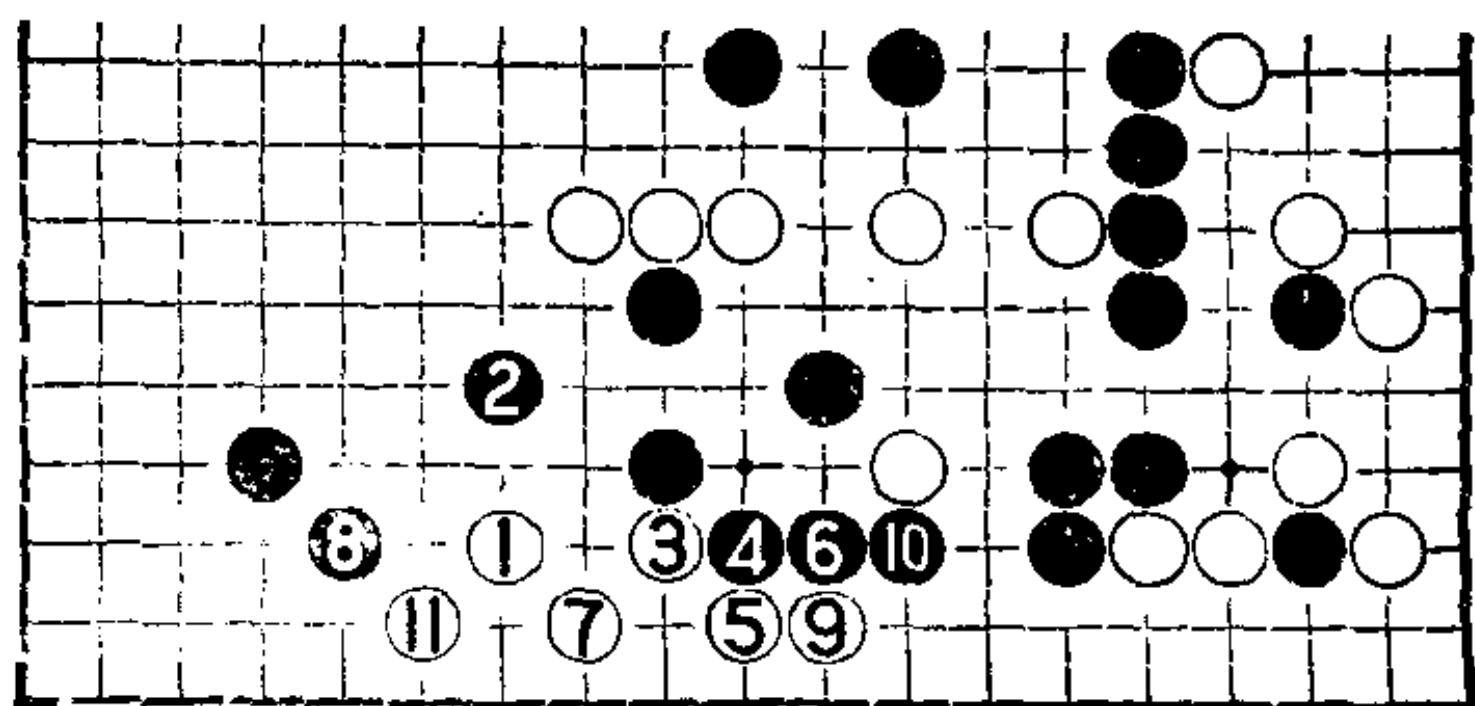
失败图

问题图八（白先）

这是让两子棋下出来的局面。黑1飞严厉，企图切断白◎子，进而围成下方大空。白应如何应付？

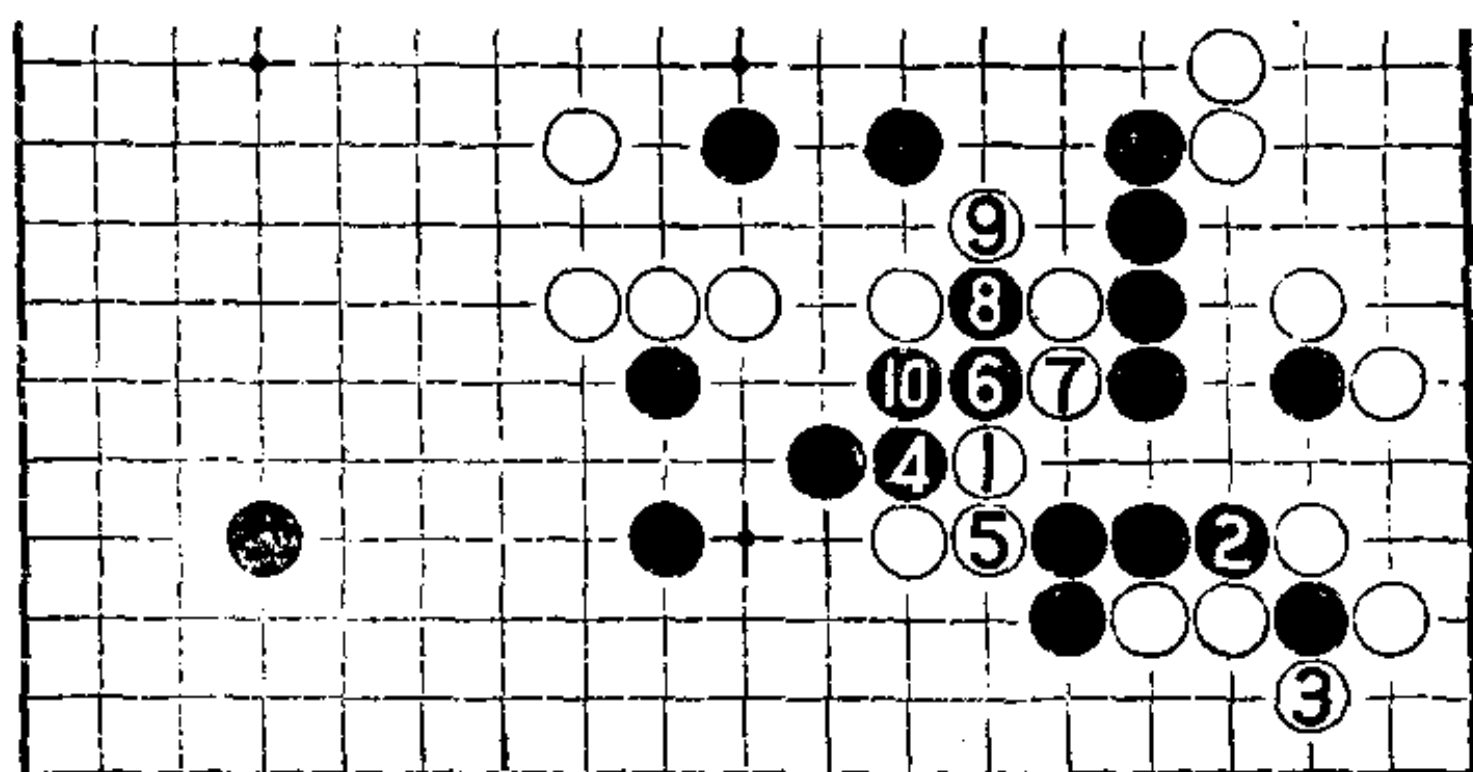


正解图：白1采用迂迴的手法，避开黑的锋芒，从左下打入黑空。黑如2位飞封，白3、5托扳是就地生根的常用手筋。以下演变至白11，白成功地在黑空中做活。白行棋计划成功。



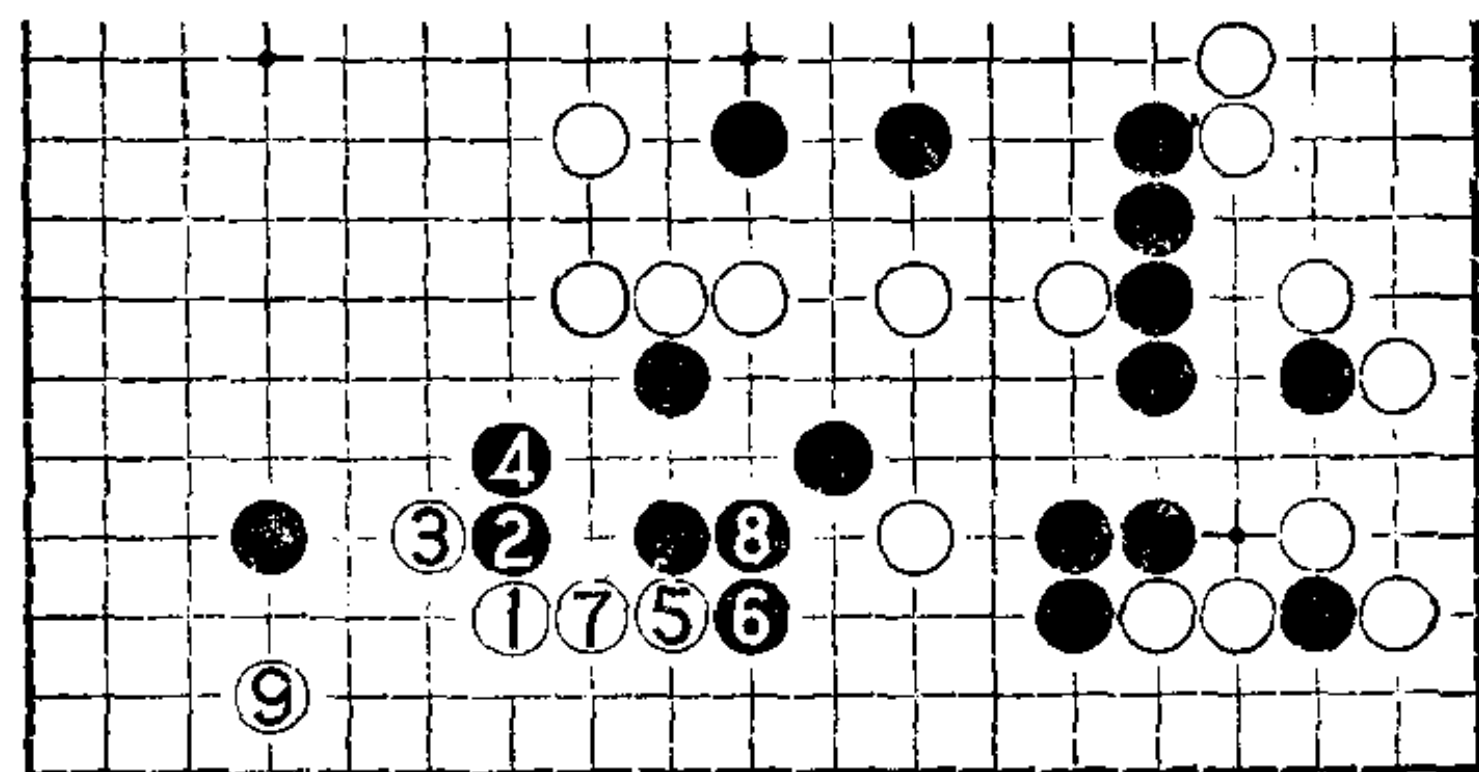
正解图

失败图：白1坚持在正面作战，黑4长、6扳是先手；以下至黑10止，白被切断，难以两全。



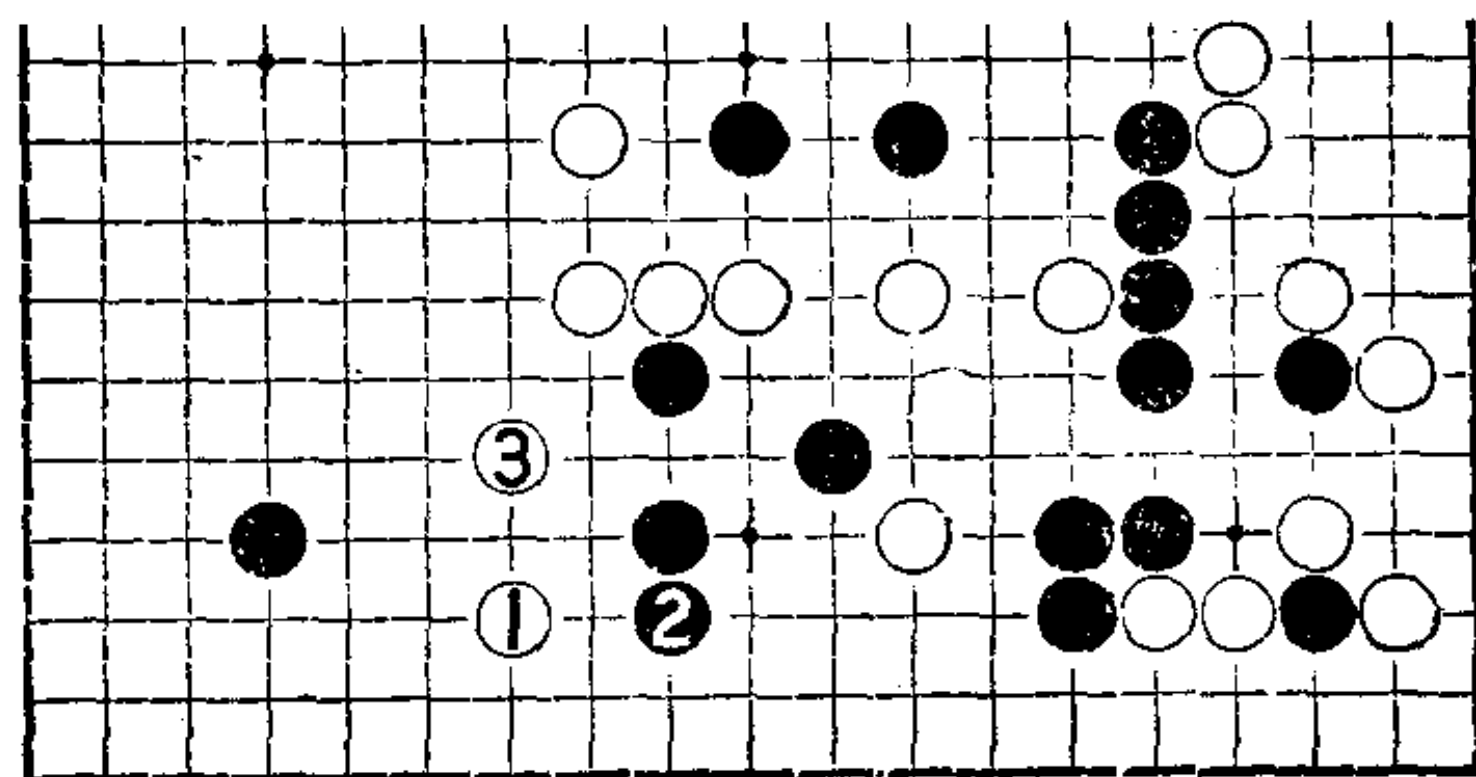
失败图

变化图一：白1时，黑改走2位盖压，白3扳后，再于5位托是好手。黑8后，白9飞入角地构活。白破坏黑空成功。



变化图一

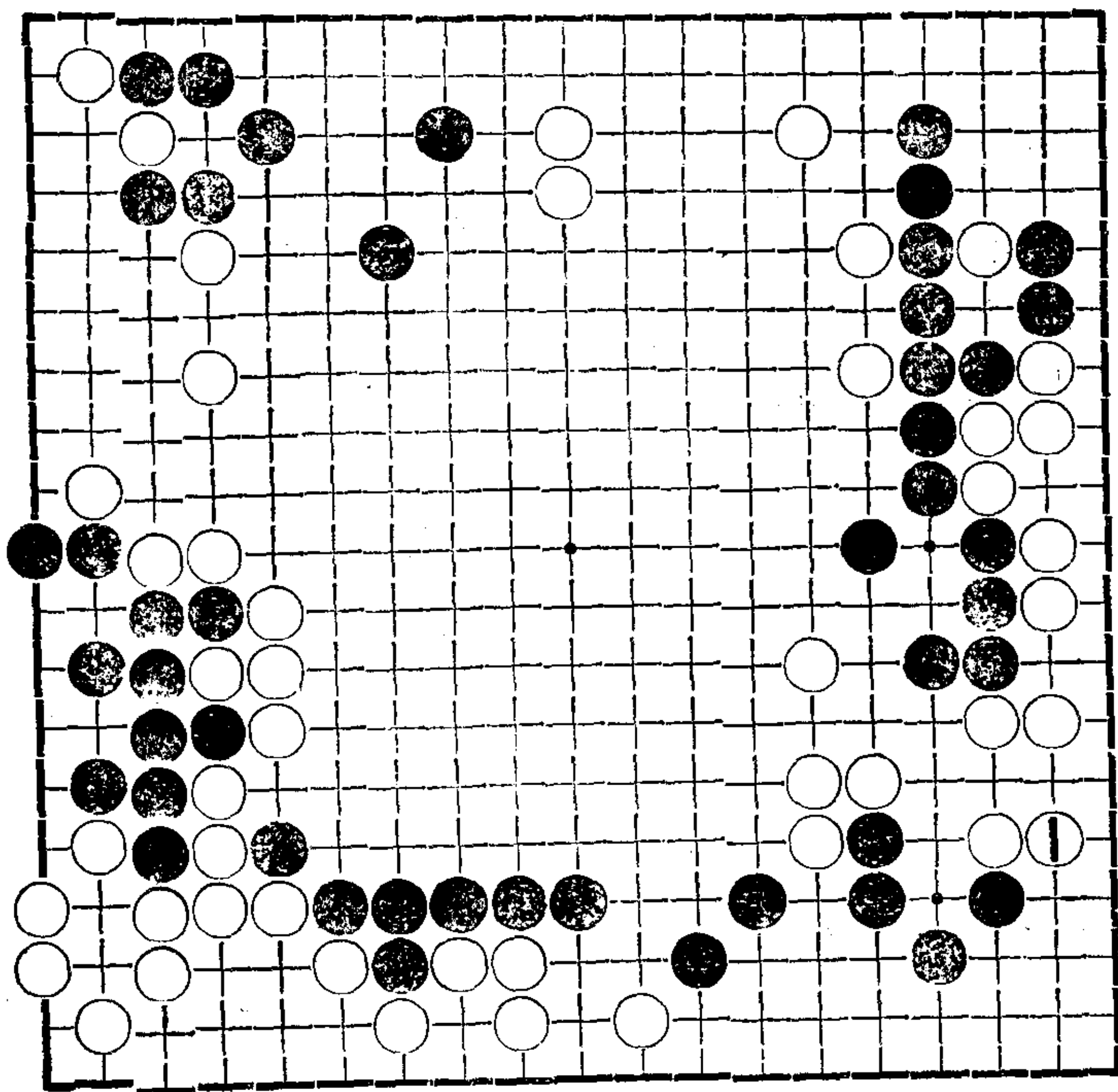
变化图二：白1时，黑如不愿白向右边发展在2位立守空，这样，黑的实空虽然增长了，但被白在3位跳出后，黑角被孤立。



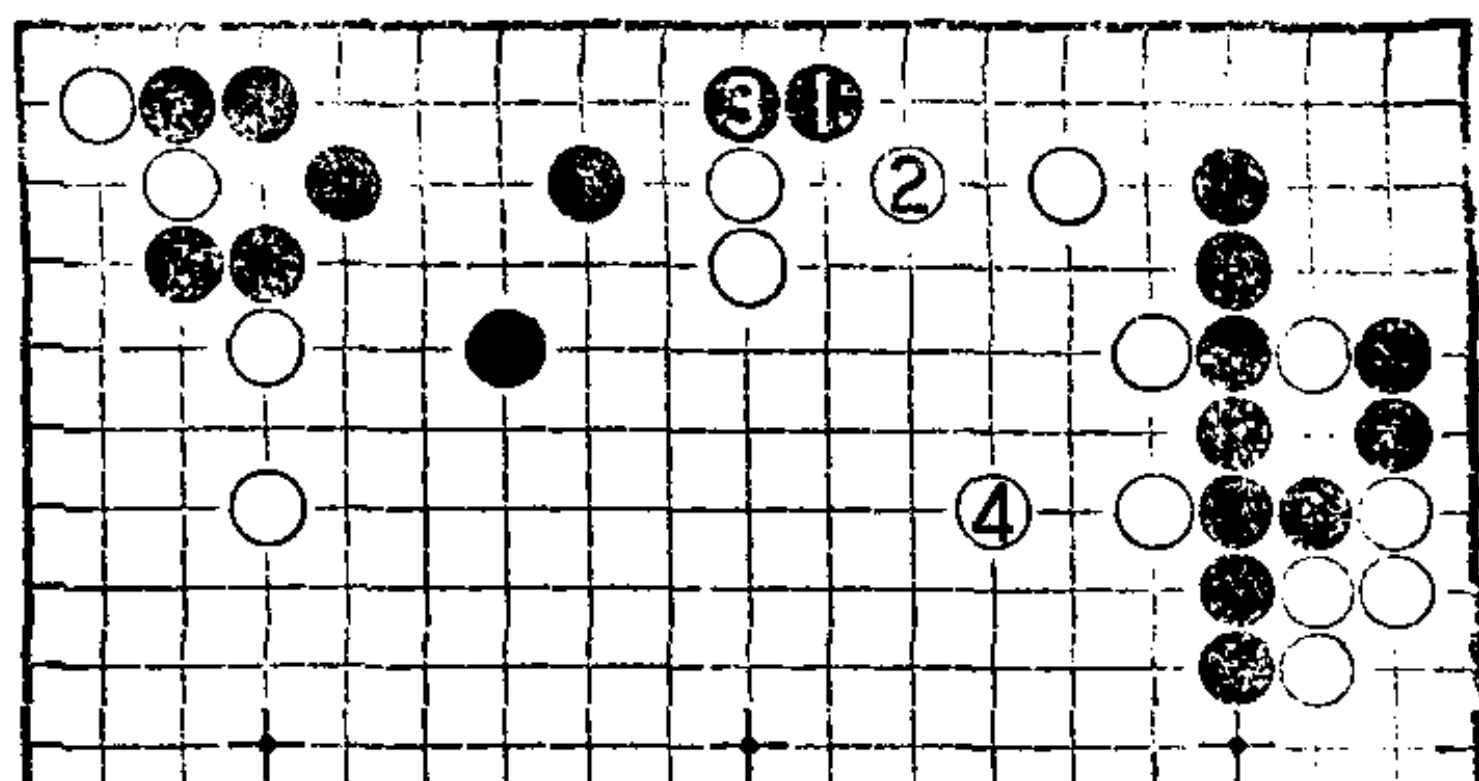
变化图二

问题图九（黑先）

本图取材于1982年世界业余围棋锦标赛决赛的对局。盘中白1立是最后败着。试想一下，黑方应如何抓住这个时机，一举获胜。

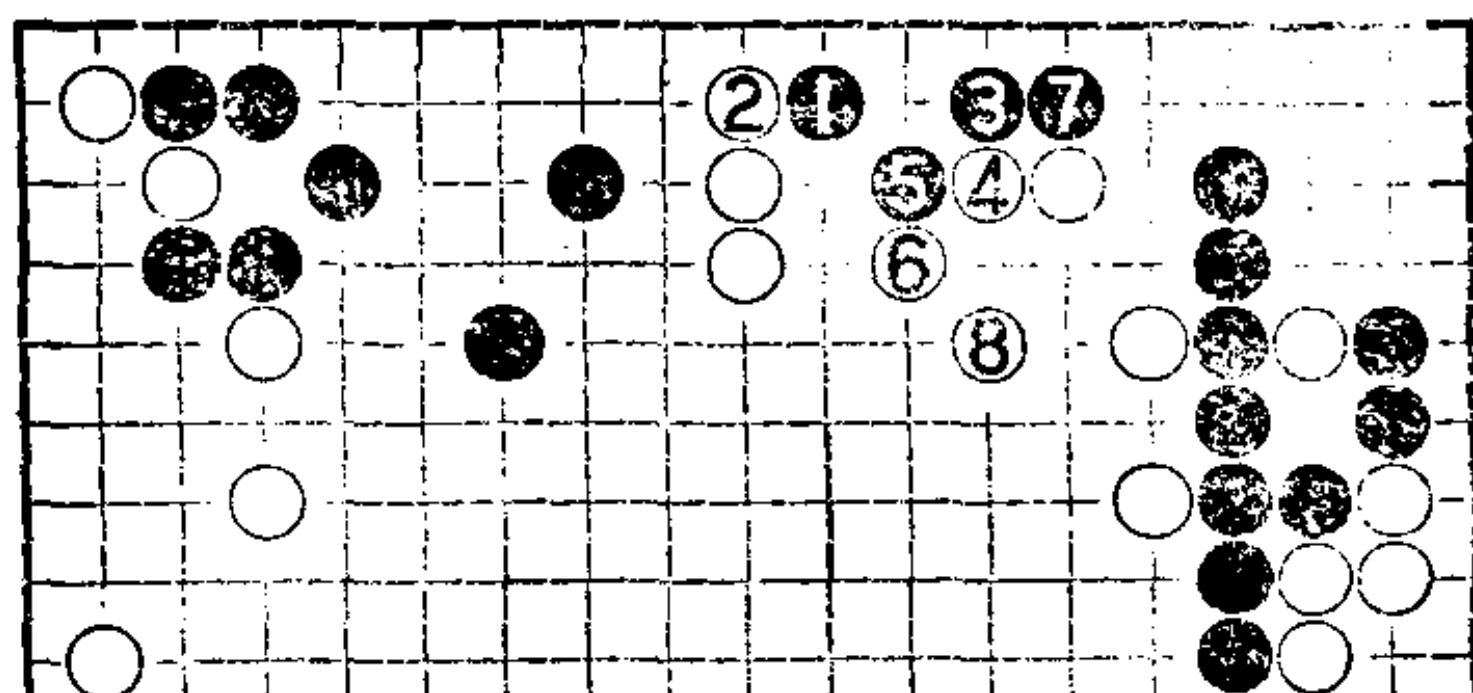


正解图：黑1从二线打入右上白空是好手，白2如退守，黑3先手连回，获利很大。这样黑实空就大大领先了。



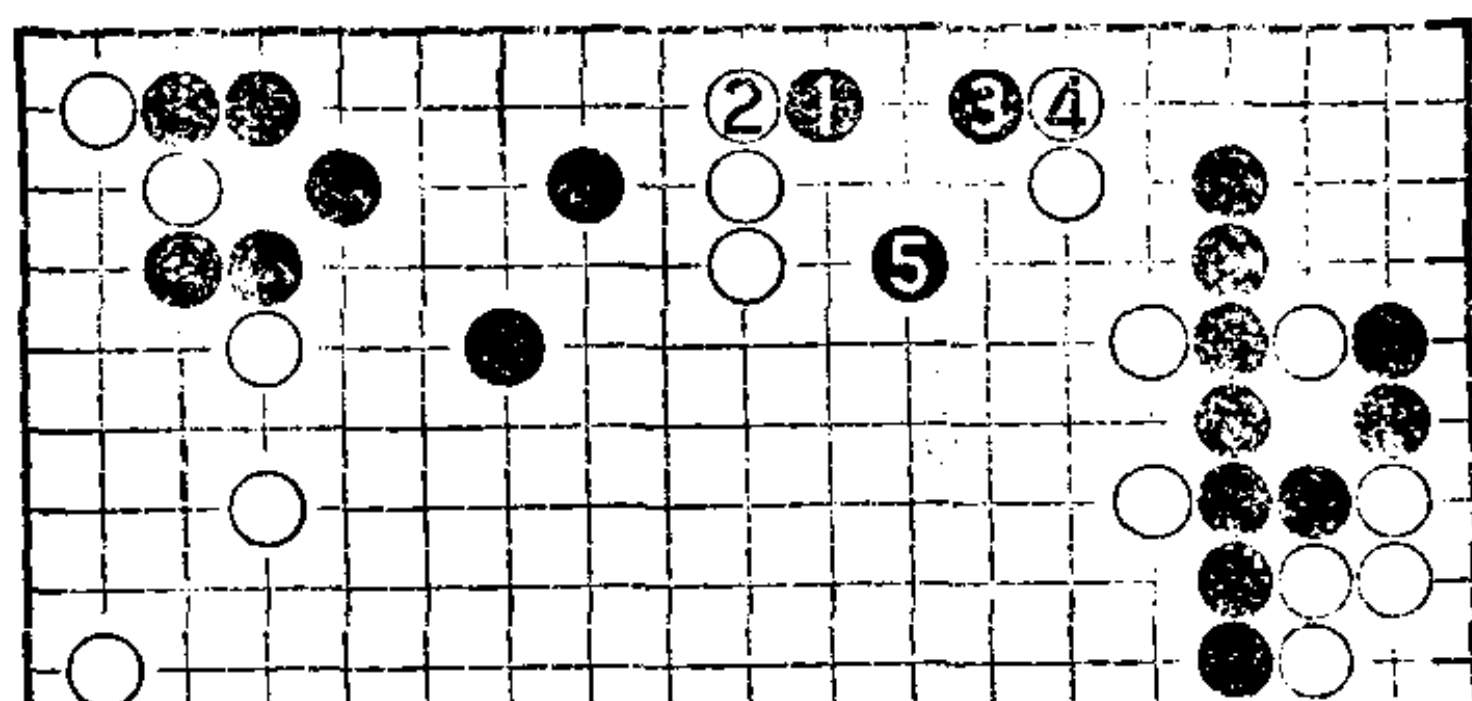
正解图

变化图一：黑1时，白2阻渡，黑3跳是关连的好手。它迫使白于4位防守，黑5后，再7位先手连回，仍获成功。



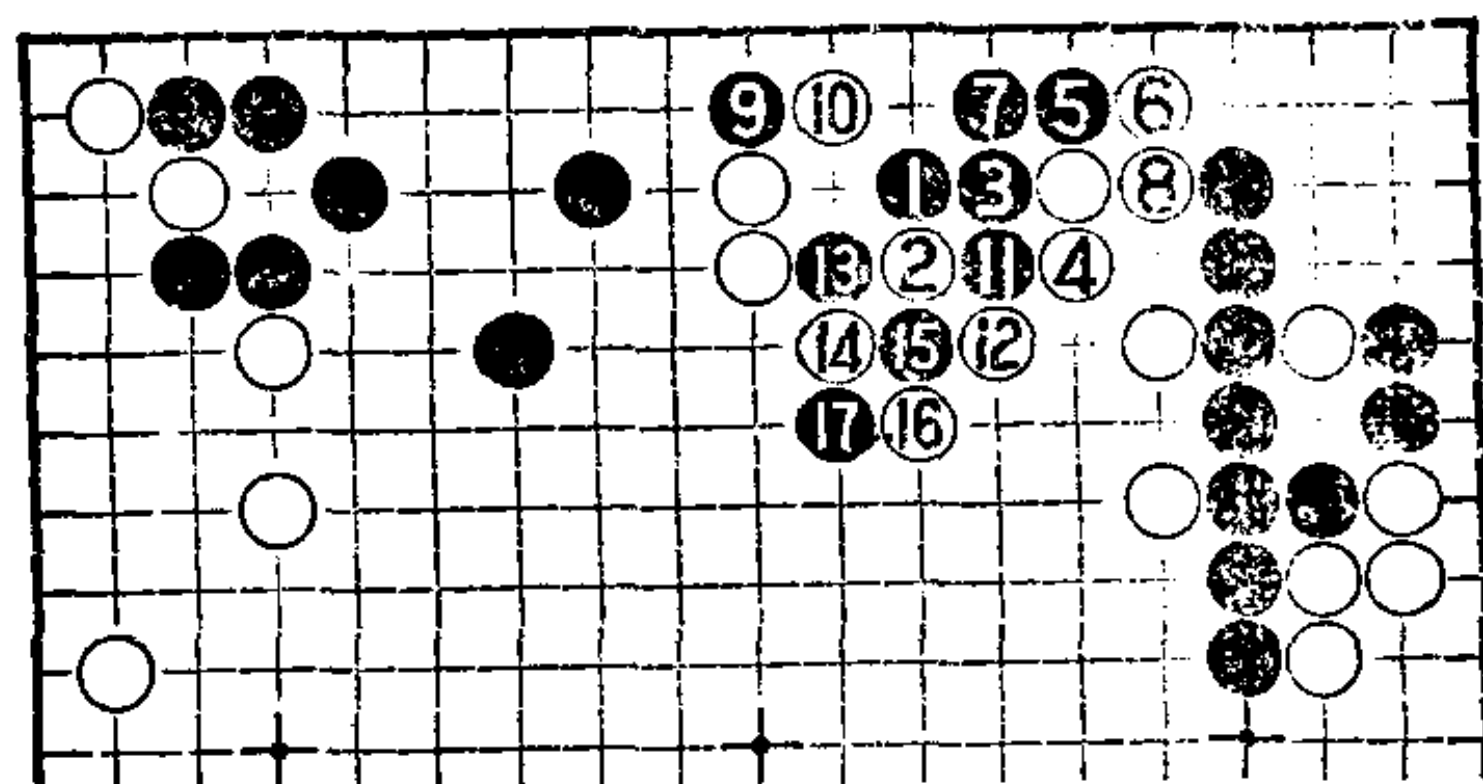
变化图一

变化图二：黑3时，白4如仍阻挡，黑5飞出，白棋被撕裂开，难逃灭顶之灾。



变化图二

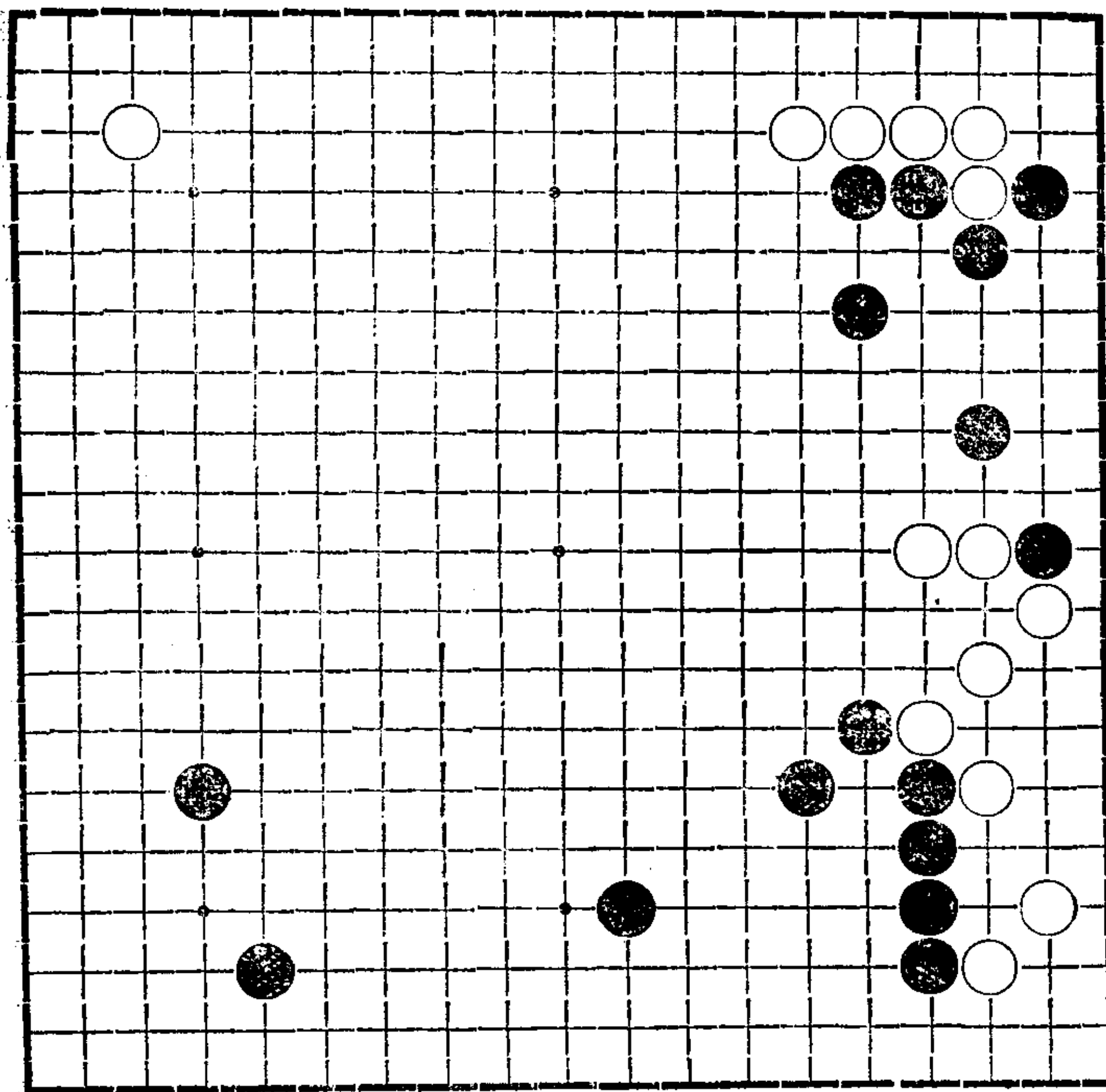
失败图：黑把打入点选在1位，不如正解图的下法简明。白2以下，必然竭尽全力抵抗。到18止，形成劫争。这样，局面又混乱了，黑的打入事半功倍。



失败图 ⑱ = ②

问题图十（黑先）

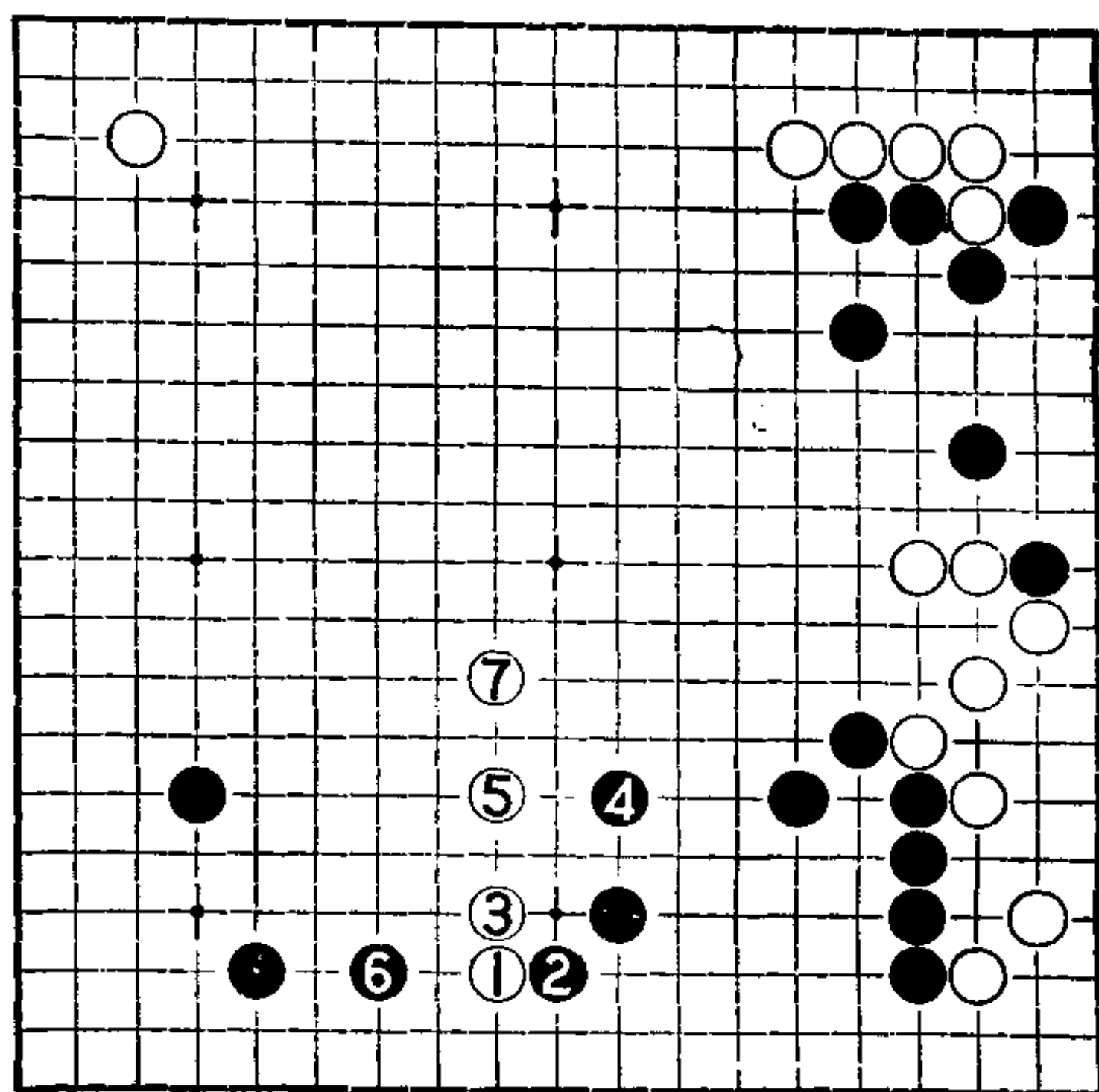
对黑棋下边的大阵势，白方应如何打入？



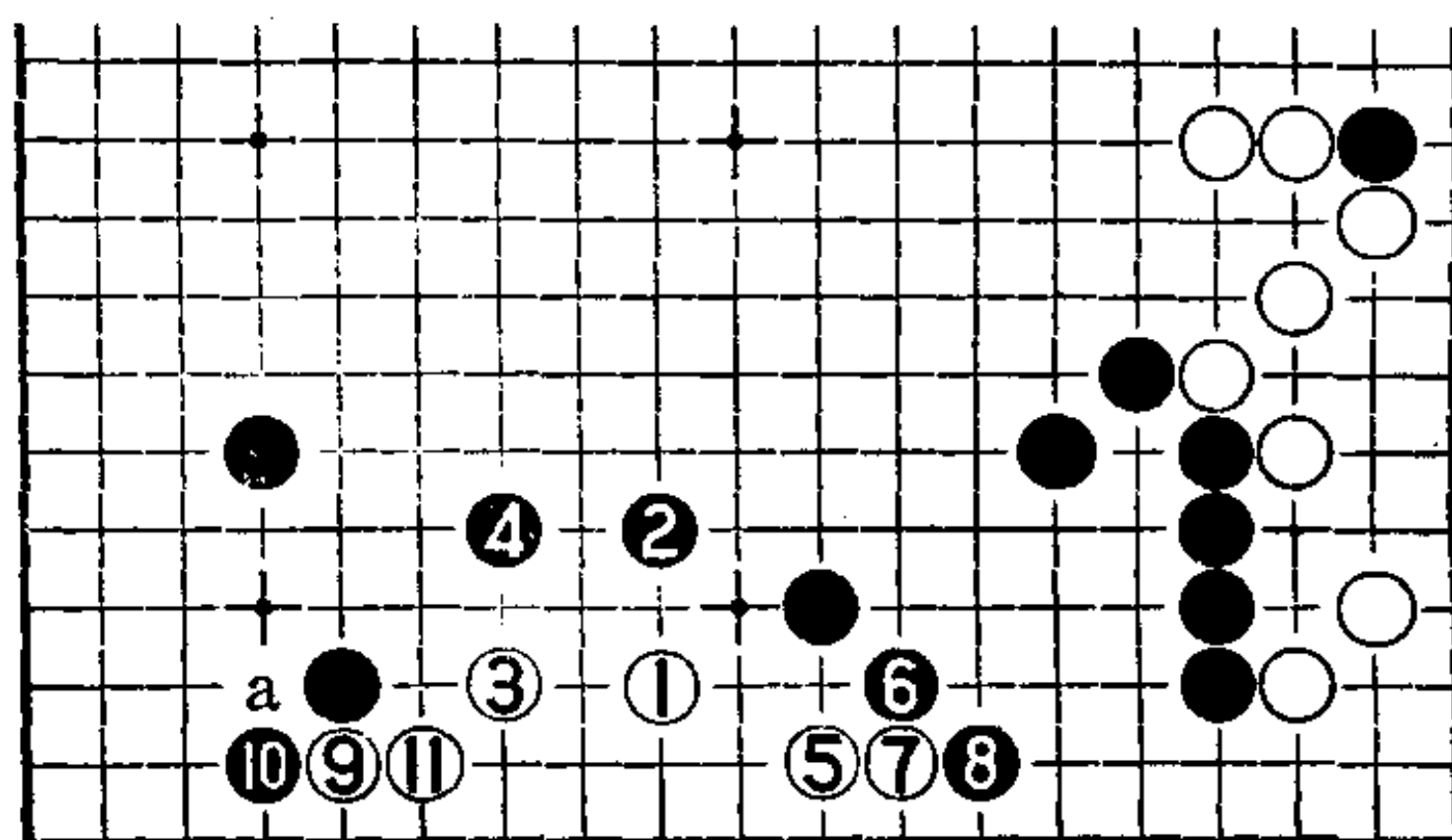
正解图：白1打入着点正确。如黑2、4守护右下边空，白5、7向中腹扬长而去。

变化图：白1时，黑如在2位罩封，白3以下，就地成活；白9托是做活的要领，白11退后，给黑留下a位断的缺陷。

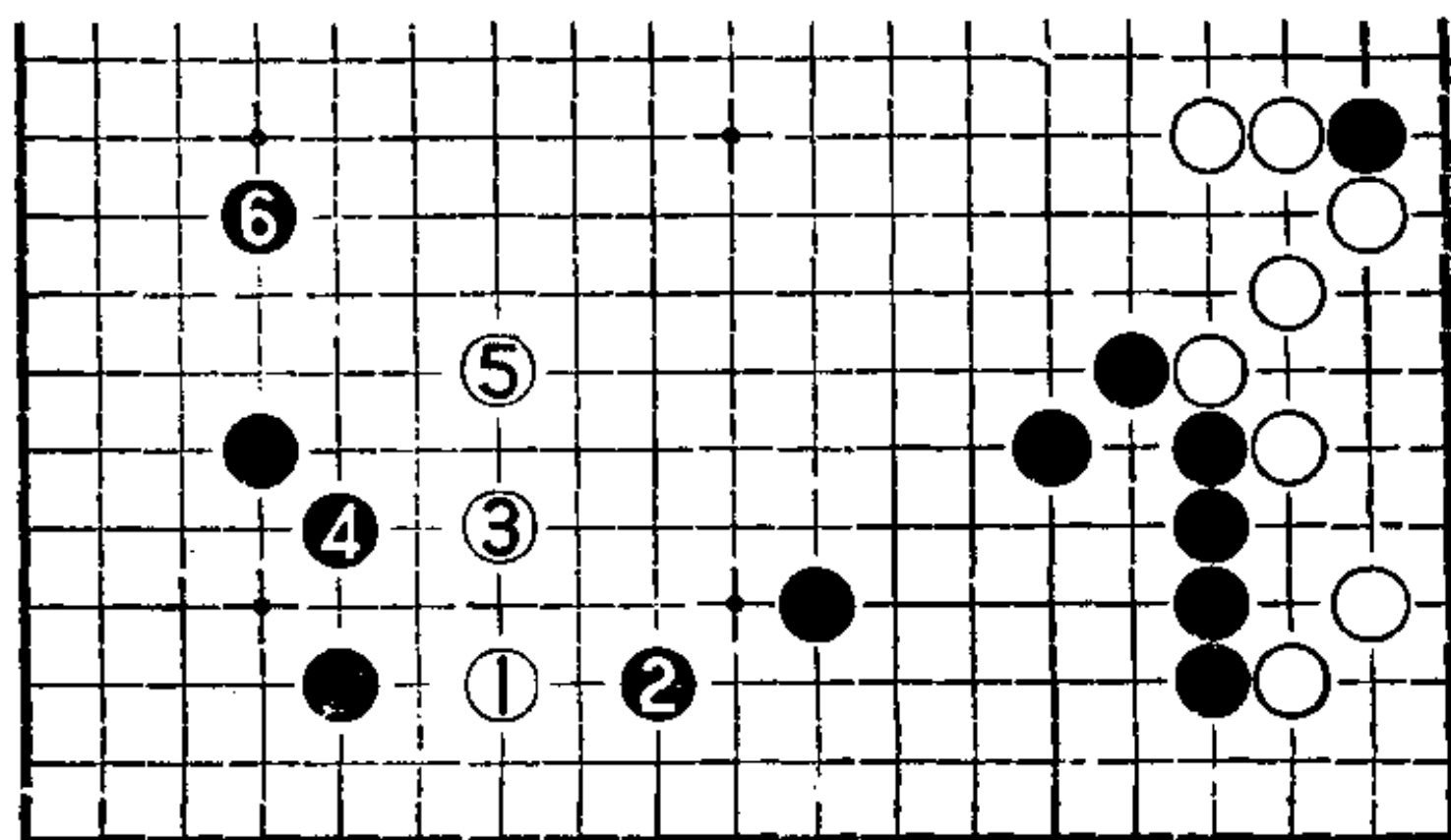
失败图：白1从紧靠黑角的地方打入，选点不好。黑2飞逼后，白3、5虽同样向中腹奔出，但是由于太靠近黑角，黑便能通过攻逼白棋来加强和发展角空。



正解图



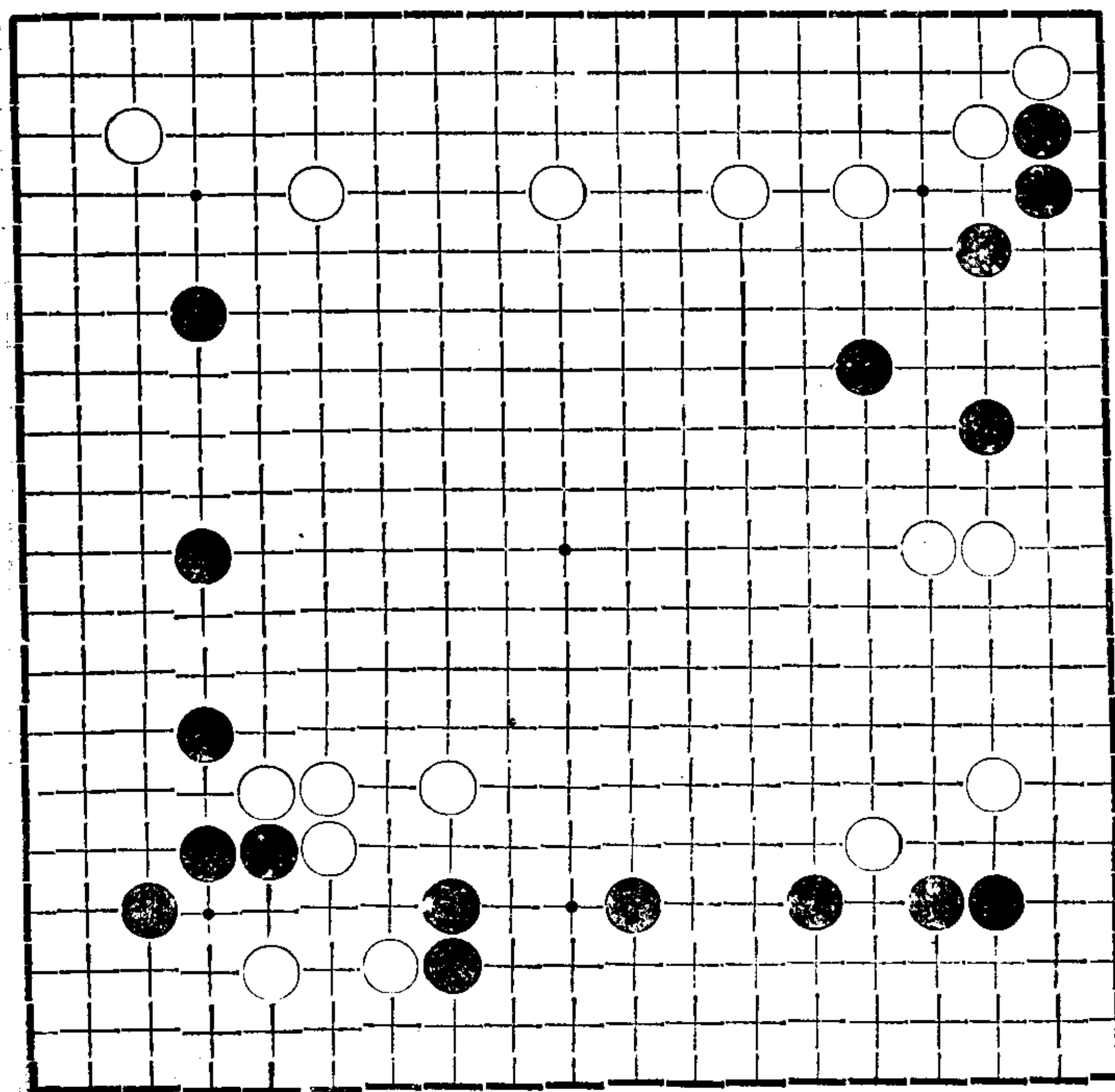
变化图



失败图

问题图十一（黑先）

本图与问题图九取材于同一对局。对上边的白阵，黑应如何打入？



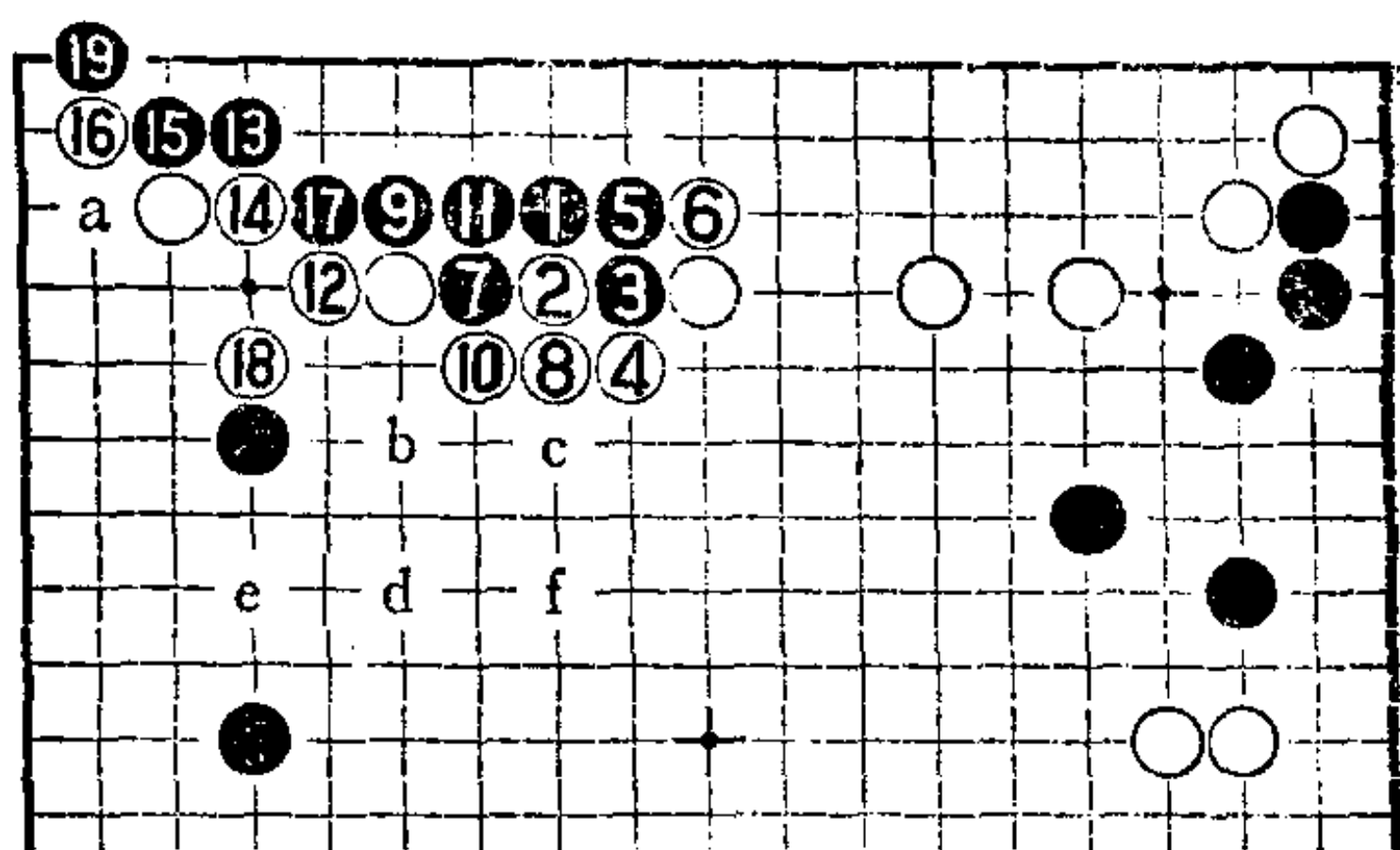
正解图：黑1选择在三路打入，重点在于破空。白2盖压时，黑3挖好手！迫使白在4位打，这样造成了7位先手打吃的便利，黑9以下便能顺利成活。黑19扳，白如在a位应一手，黑可脱先它投。

黑1若在四线的白2位打入，白b、d跳出；黑c跳出后，下一手不得不在e位补，这样被白f镇头，黑的打入反而作茧自缚。

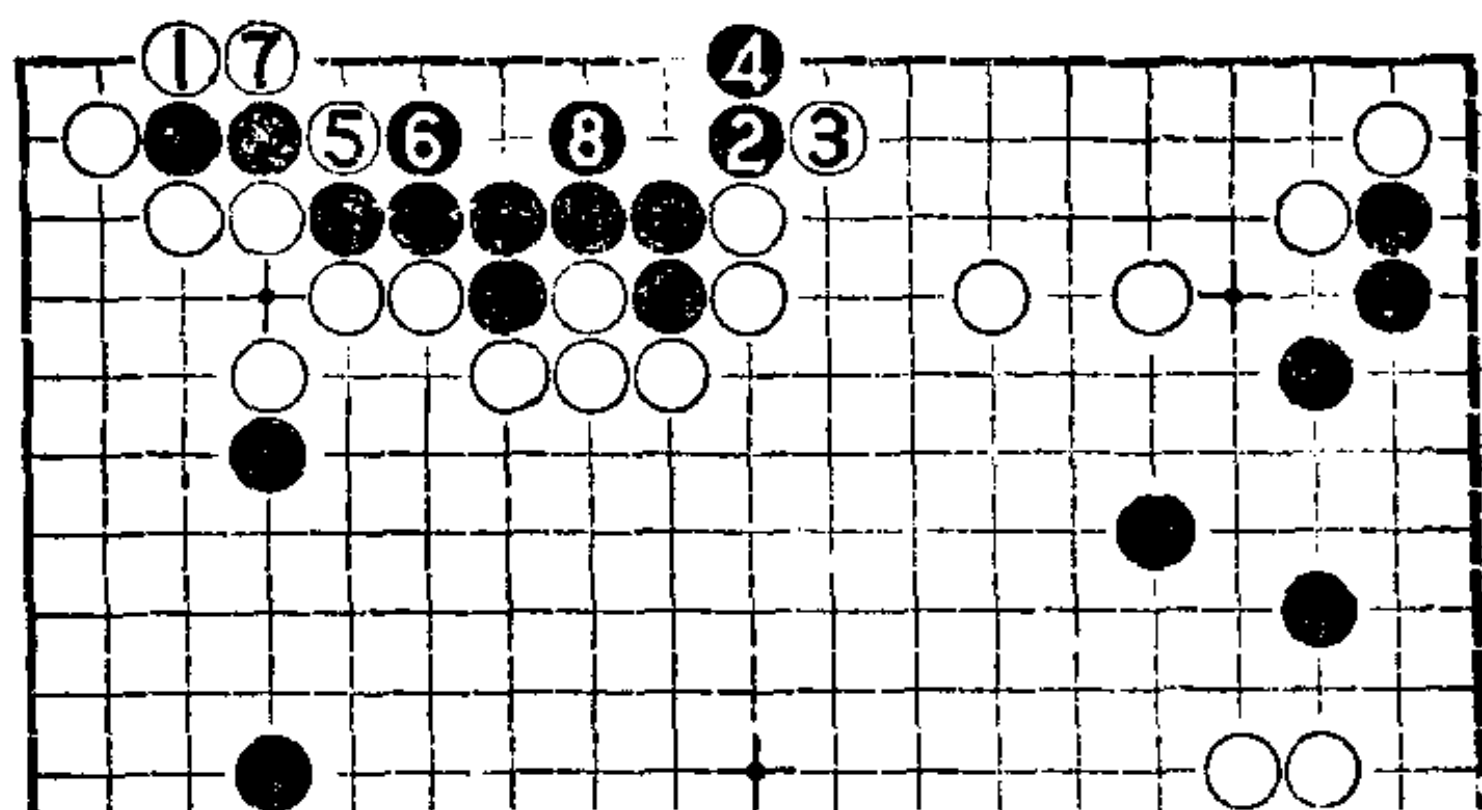
变化图一：前图黑19也可脱先不补。但如图所示，到8止，黑不得不忍痛舍去两子做活。因此，一般来说黑应补一手。

变化图二：正解图的白14如改走本图挡也能获得先手，但如图所示，白有a、b之敝。

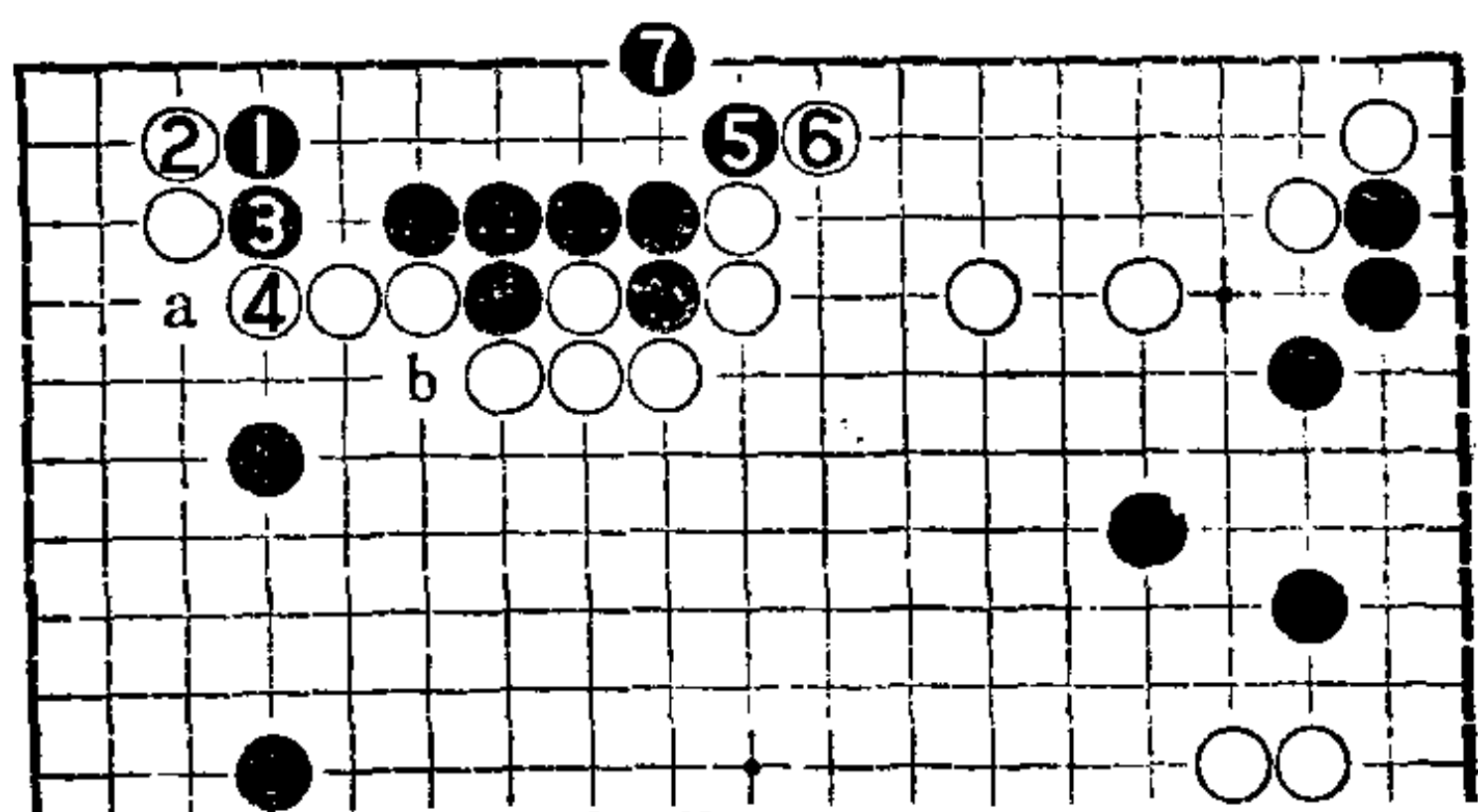
变化图三：黑3挖时，白4如从三路打，至11止，白反受威胁。



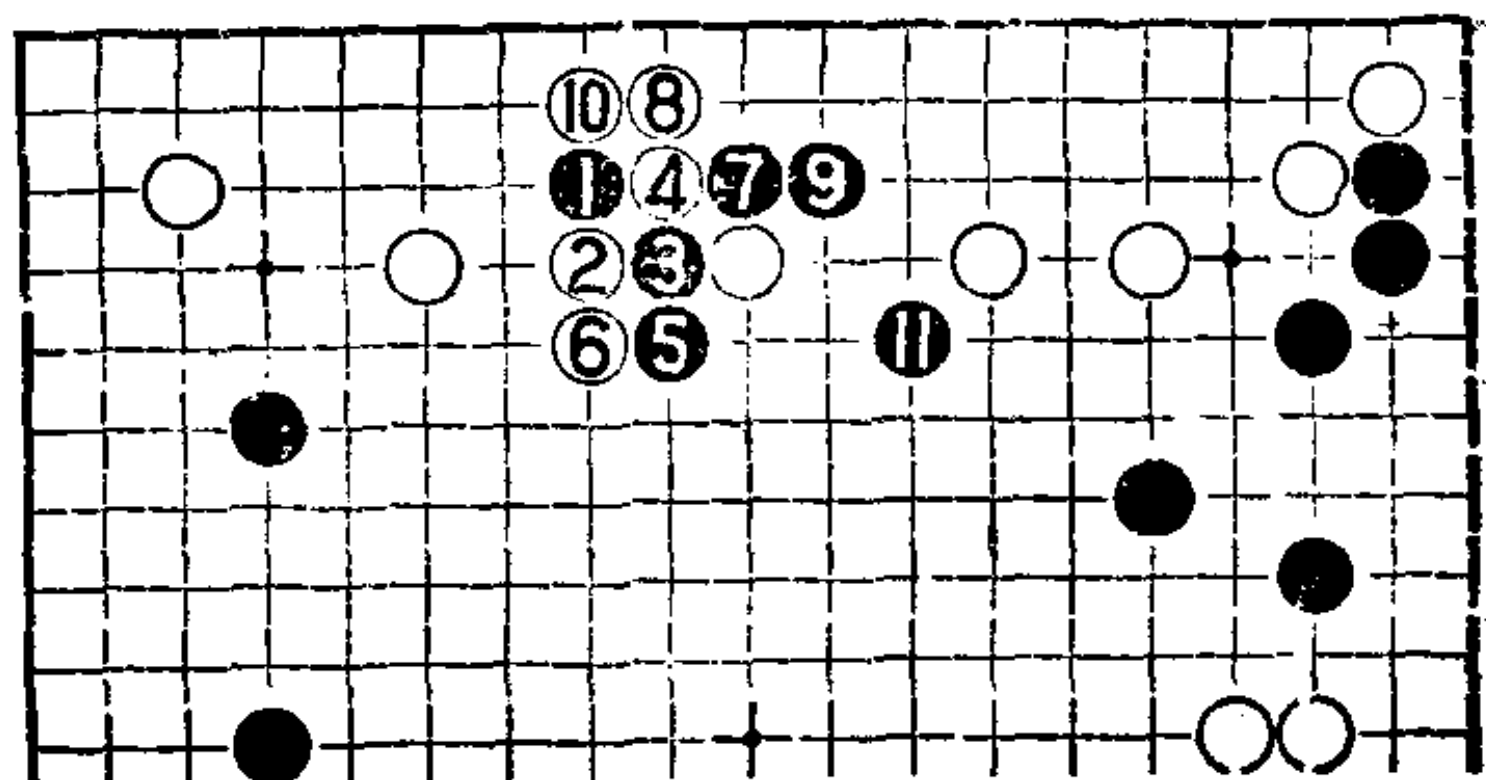
正解图



变化图一



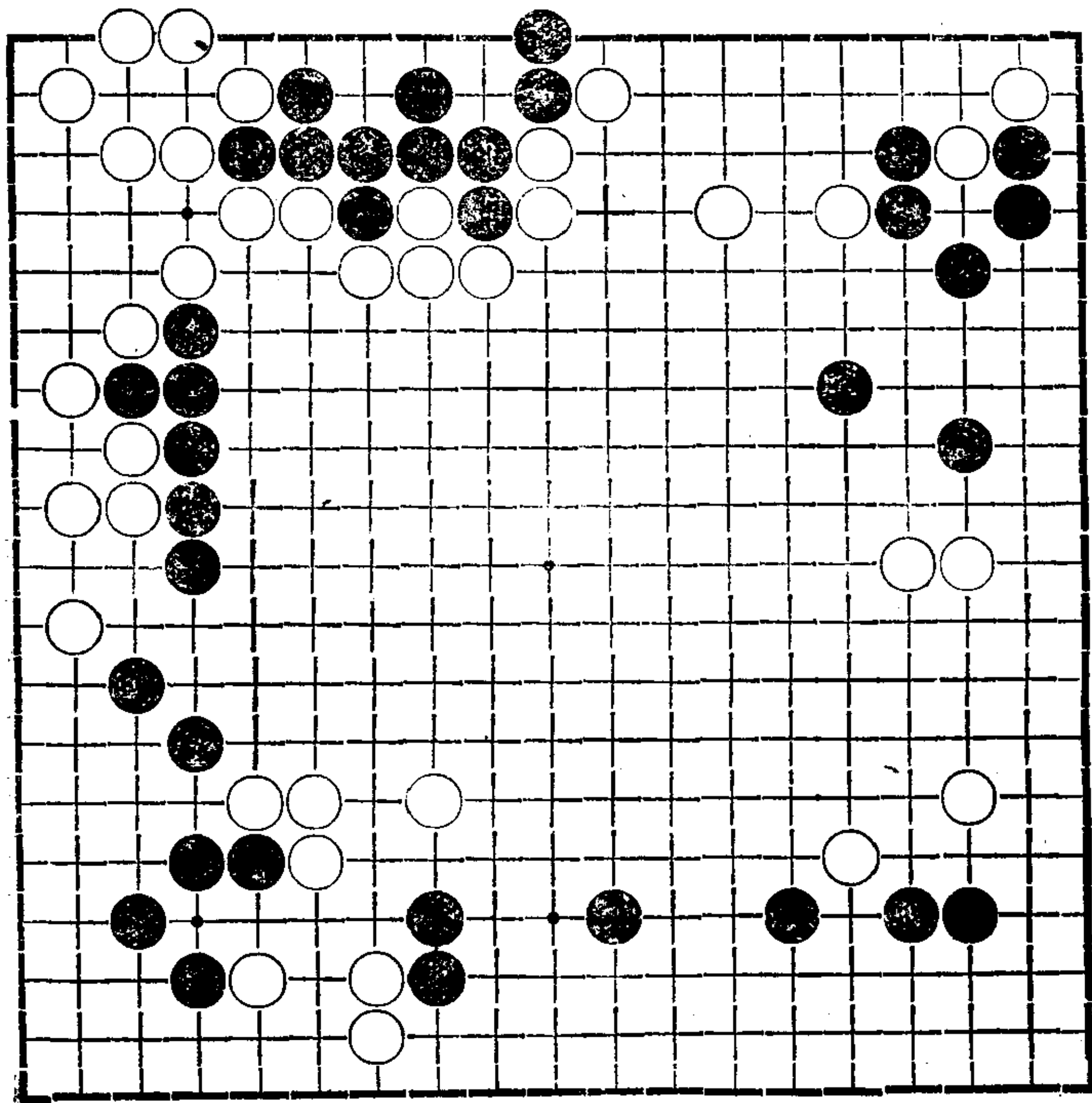
变化图二



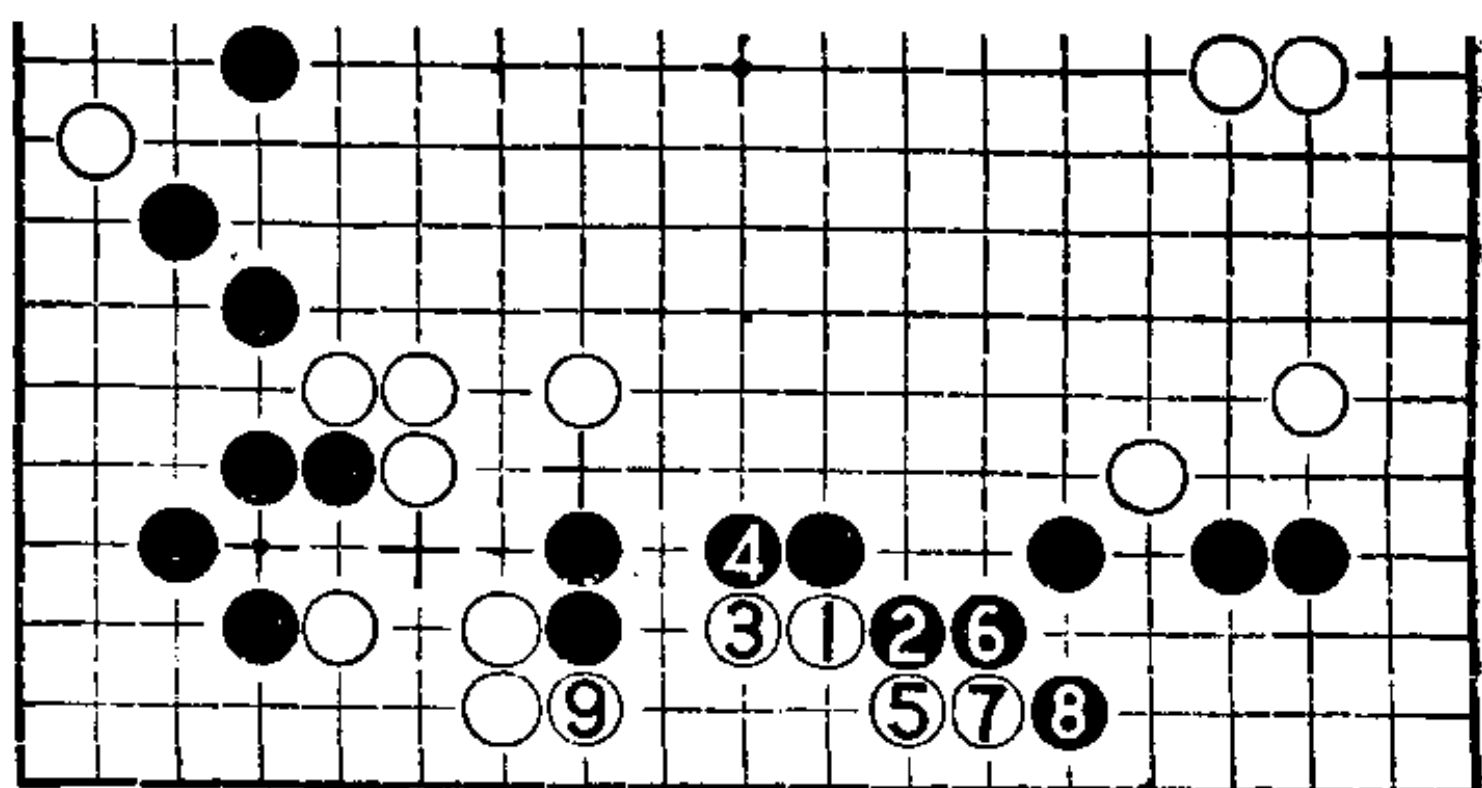
变化图三

问题图十二（白先）

本题也是取材于1982年世界业余围棋锦标赛决赛的对局，目前白空稍嫌不足。如何打入右下黑空才能缩小实空的差距？

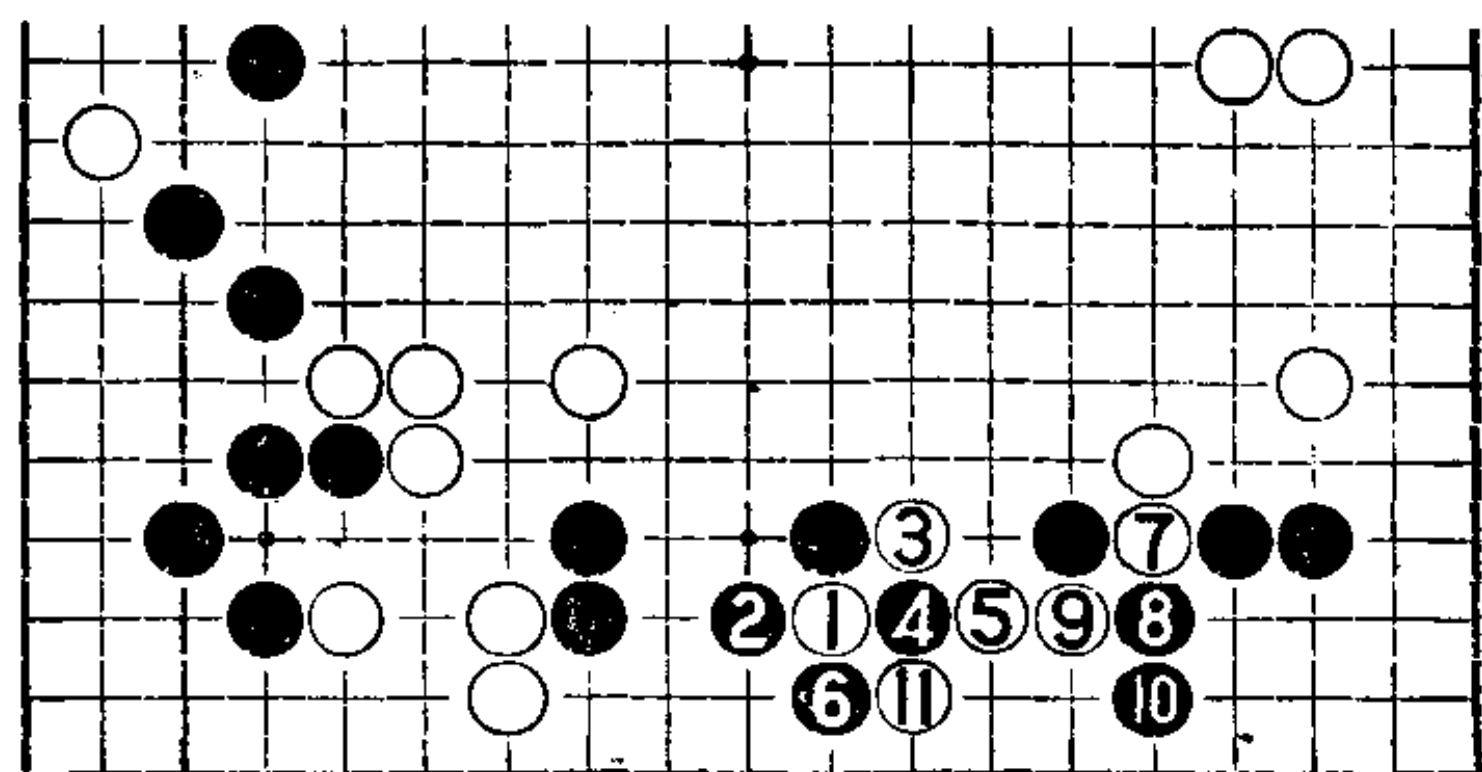


正解图：白1碰是打入黑空的好手。黑2扳，保护角空；白5、7先手侵削黑角地后再9位连回。这样，白方的实空终于赶上了黑方。



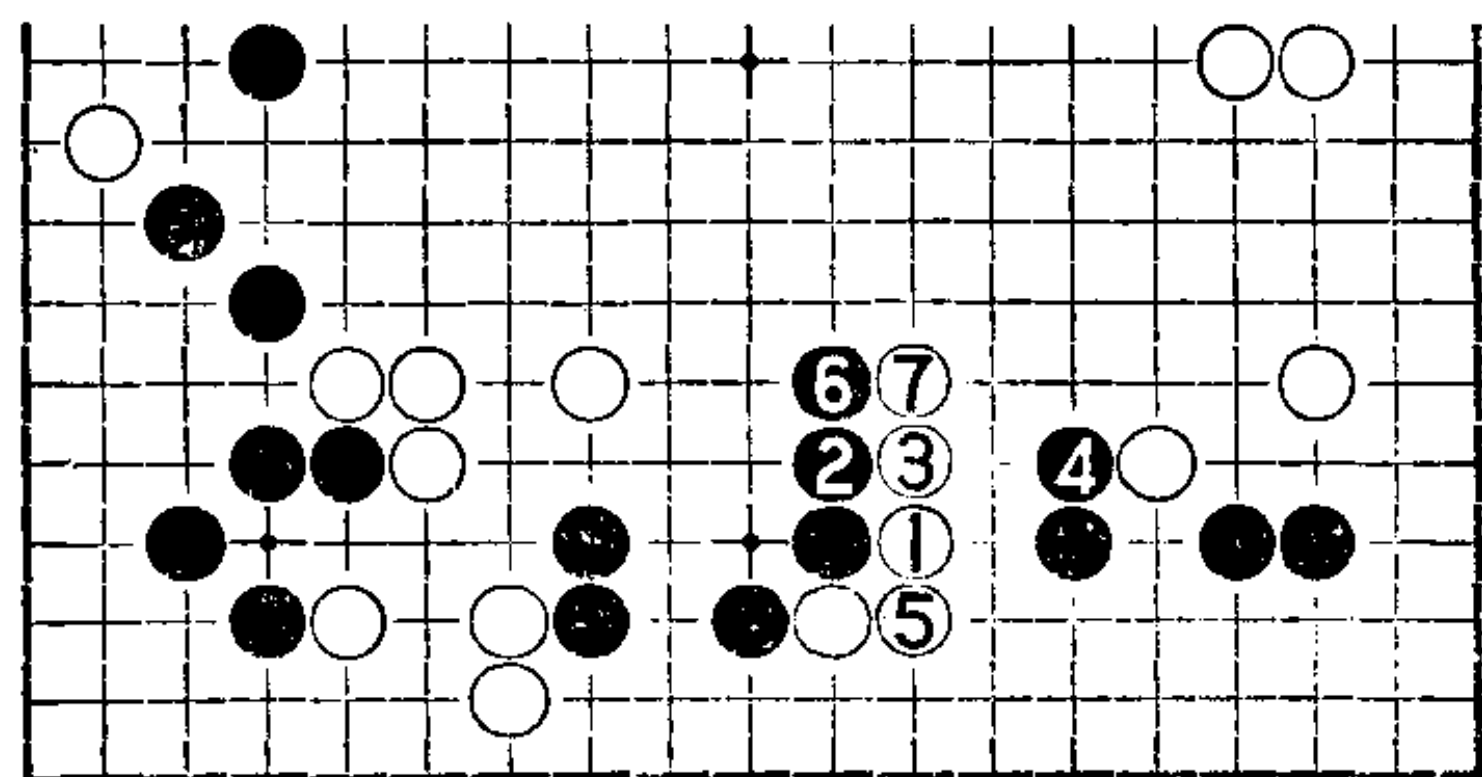
正解图

变化图一：白1时，黑如一毛不拔，在2位扳，白3位连扳进行作战，黑4断，白5以下通过弃子打破黑边。



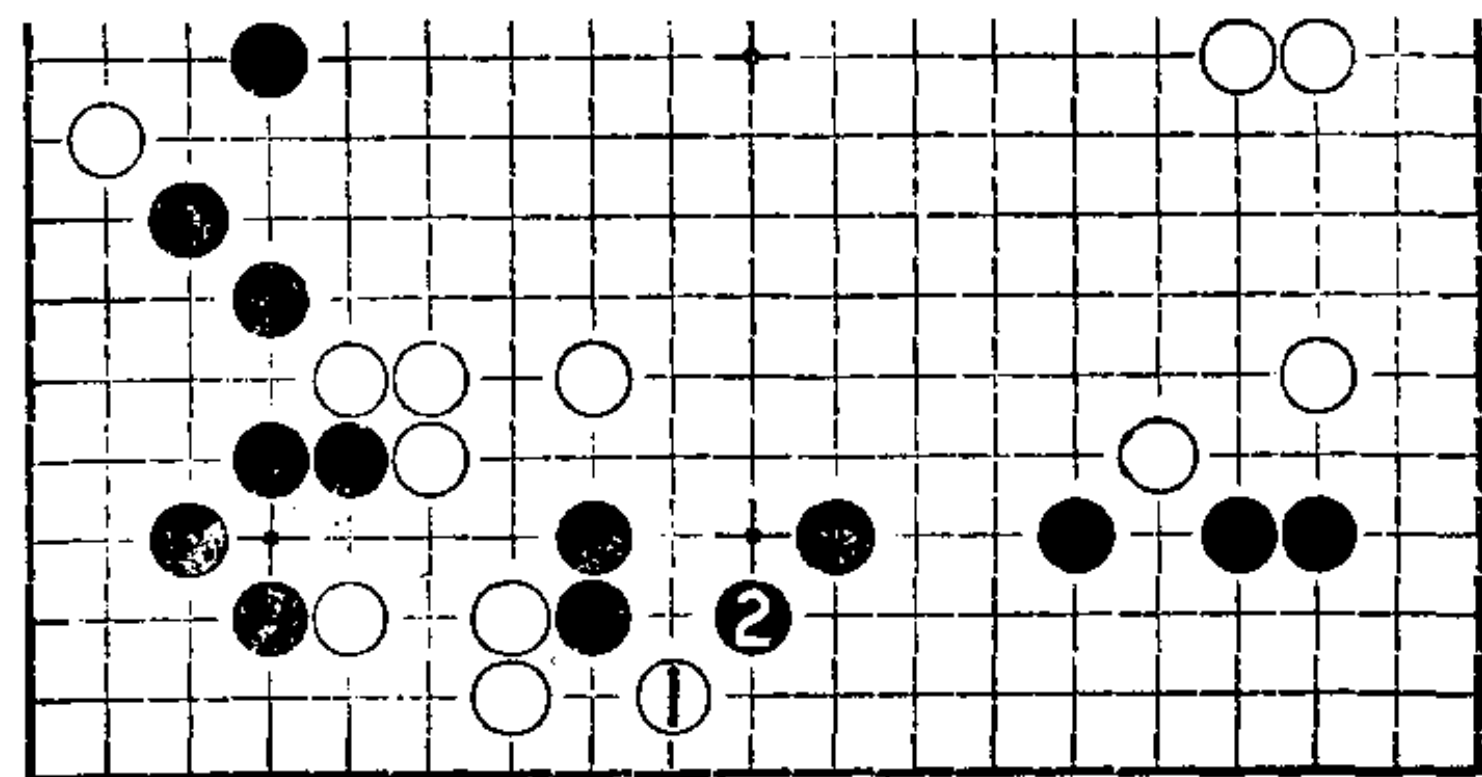
变化图一

变化图二：前图的黑4如改走本图2位退，白3连压是好手。黑4仍想分隔白棋，白5接强手，迫使黑6位退，白7乘势压出，终于化险为夷。



变化图二

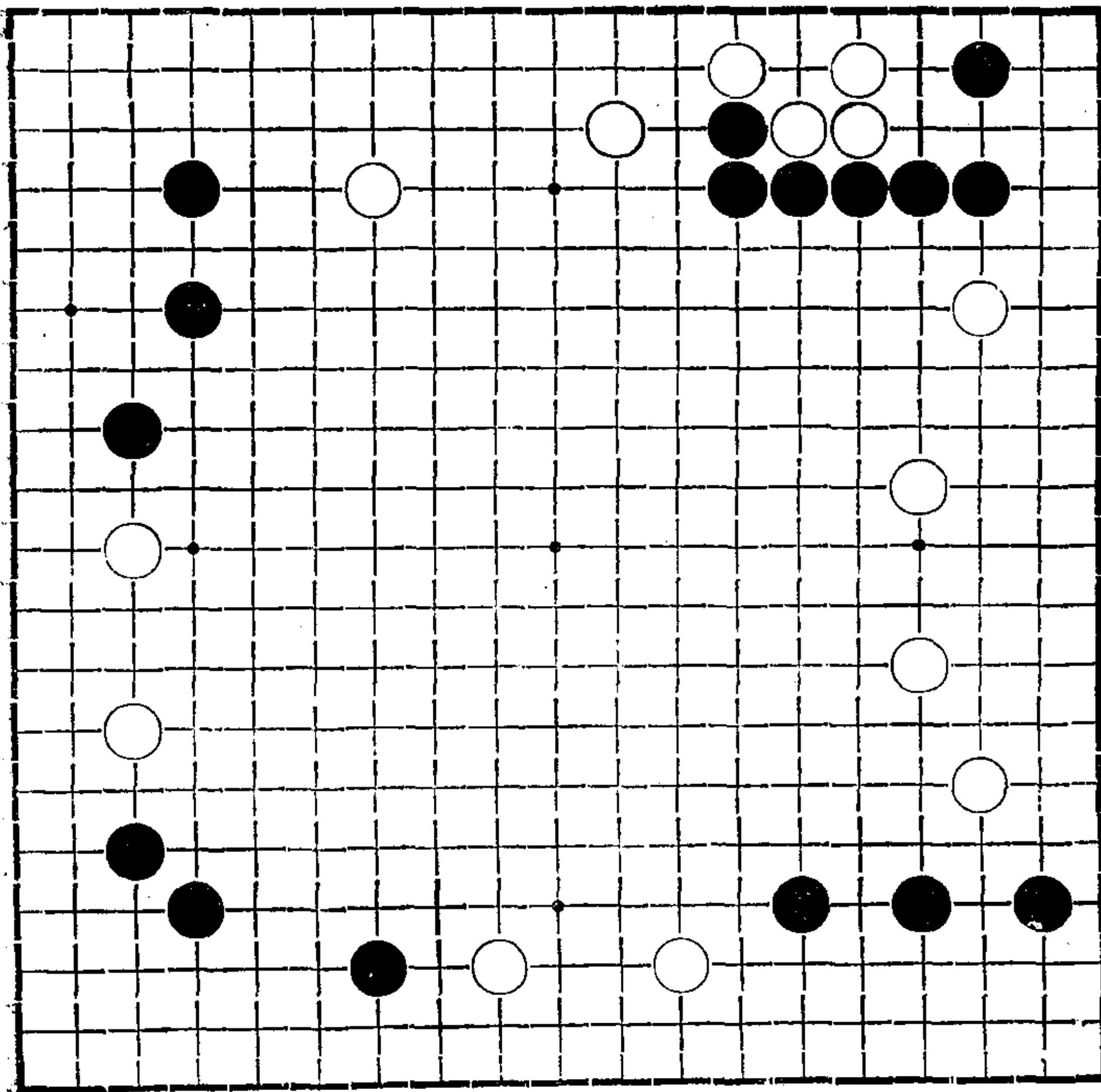
失败图：白1跳，侵分部分黑地，但对全局却无济于事。因此白1只有及时打入黑空才能与黑抗争。



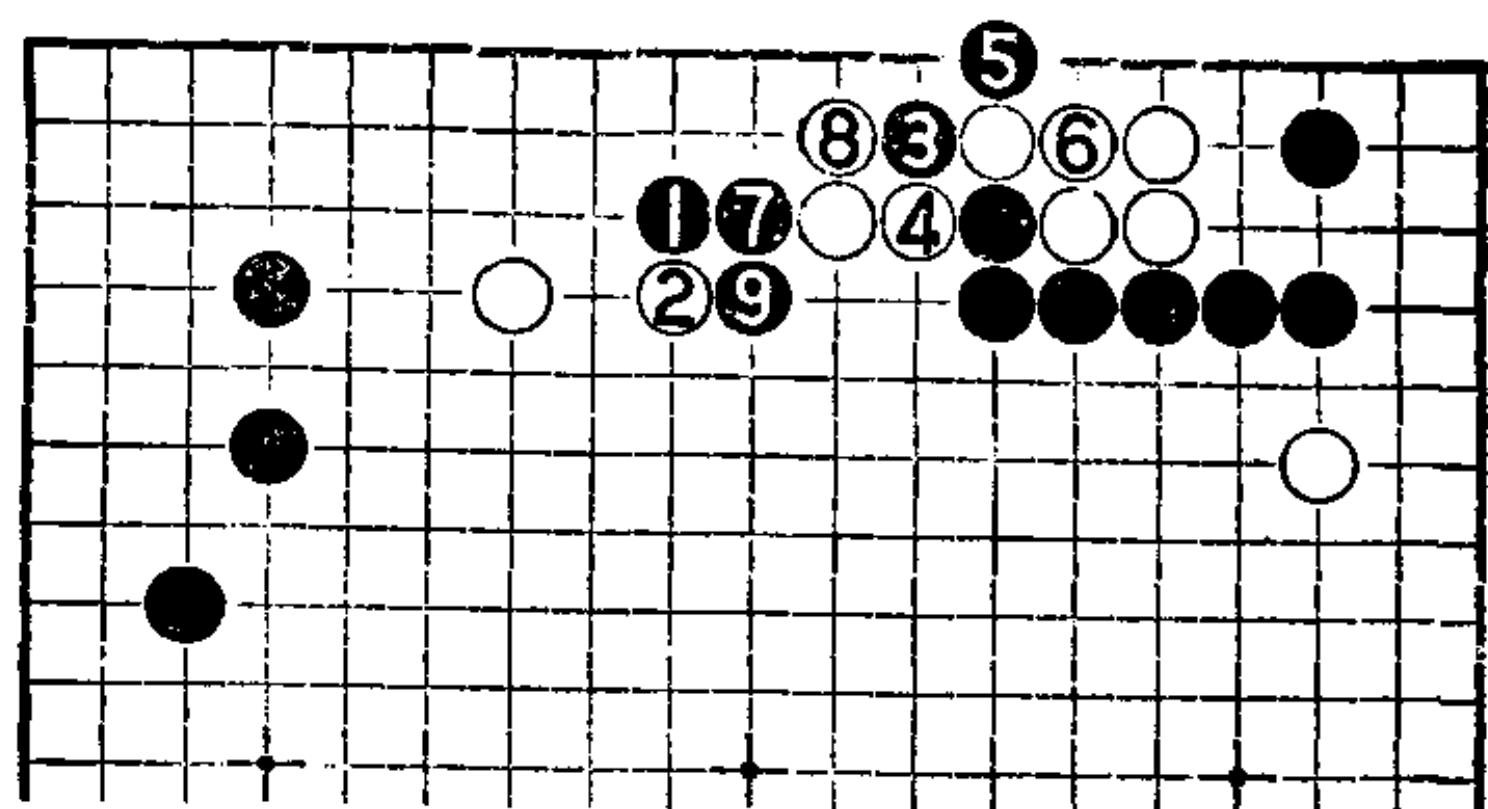
失败图

问题图十三（黑先）

黑怎样才能重创白上边？

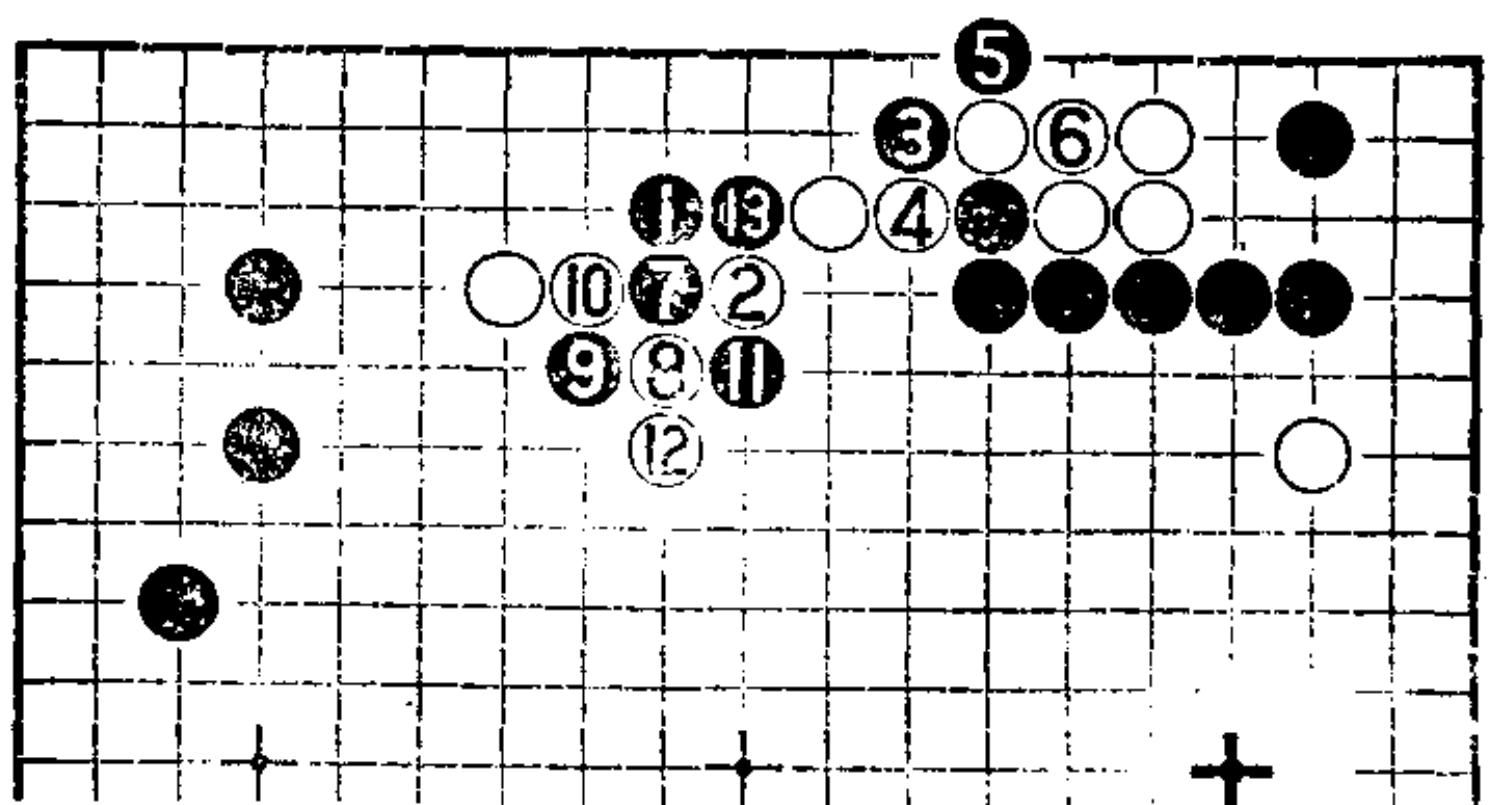


正解图：黑1打入和白2盖压，是常见的打入应付，以下黑3至7是关连的强手，白棋出现了裂痕，终于被黑9冲破而不可收拾。



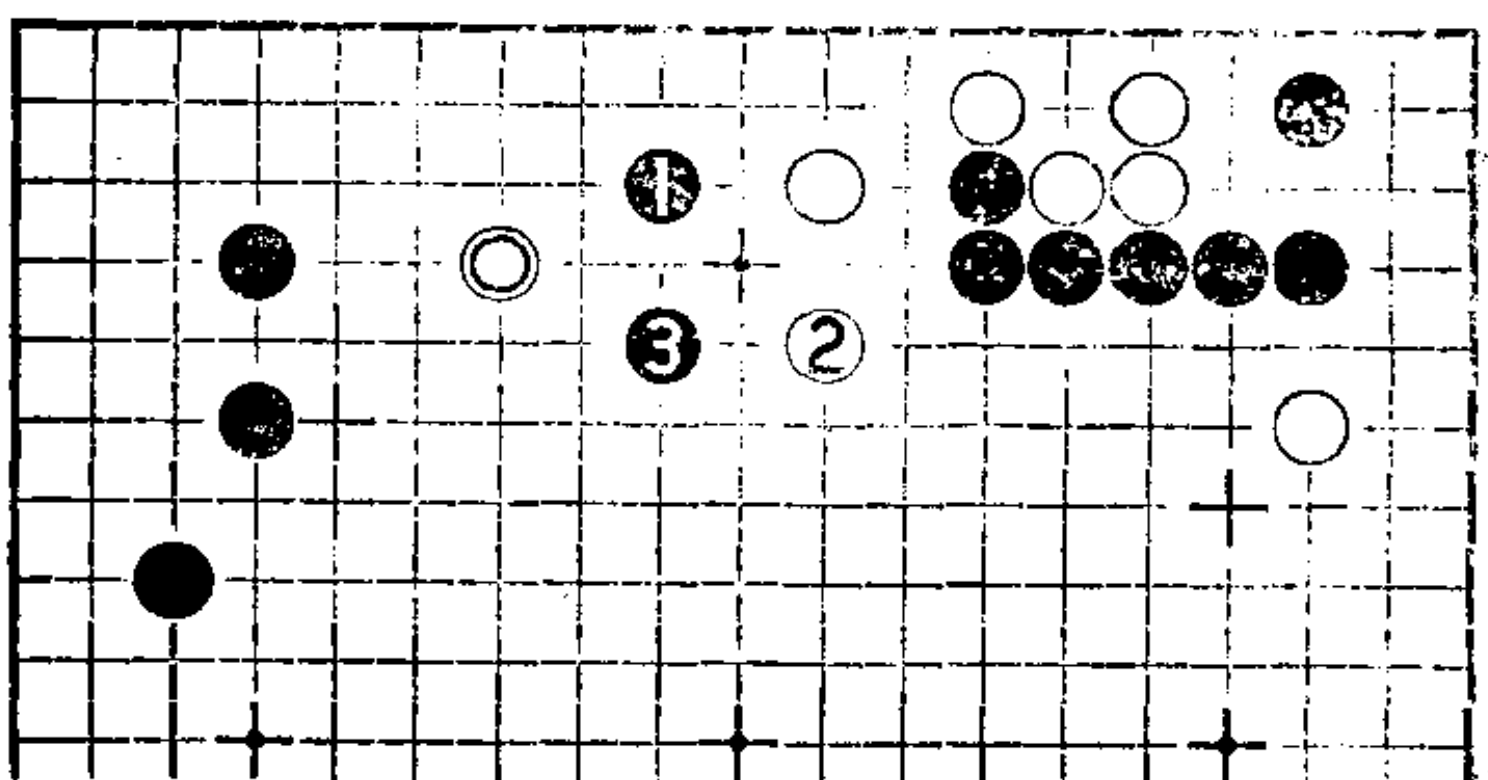
正解图

变化图一：黑1时，白2改用尖封，黑3、5作好战斗准备，再走7、9往外冲，白8以下，虽极力顽抗，但仍无济于事。



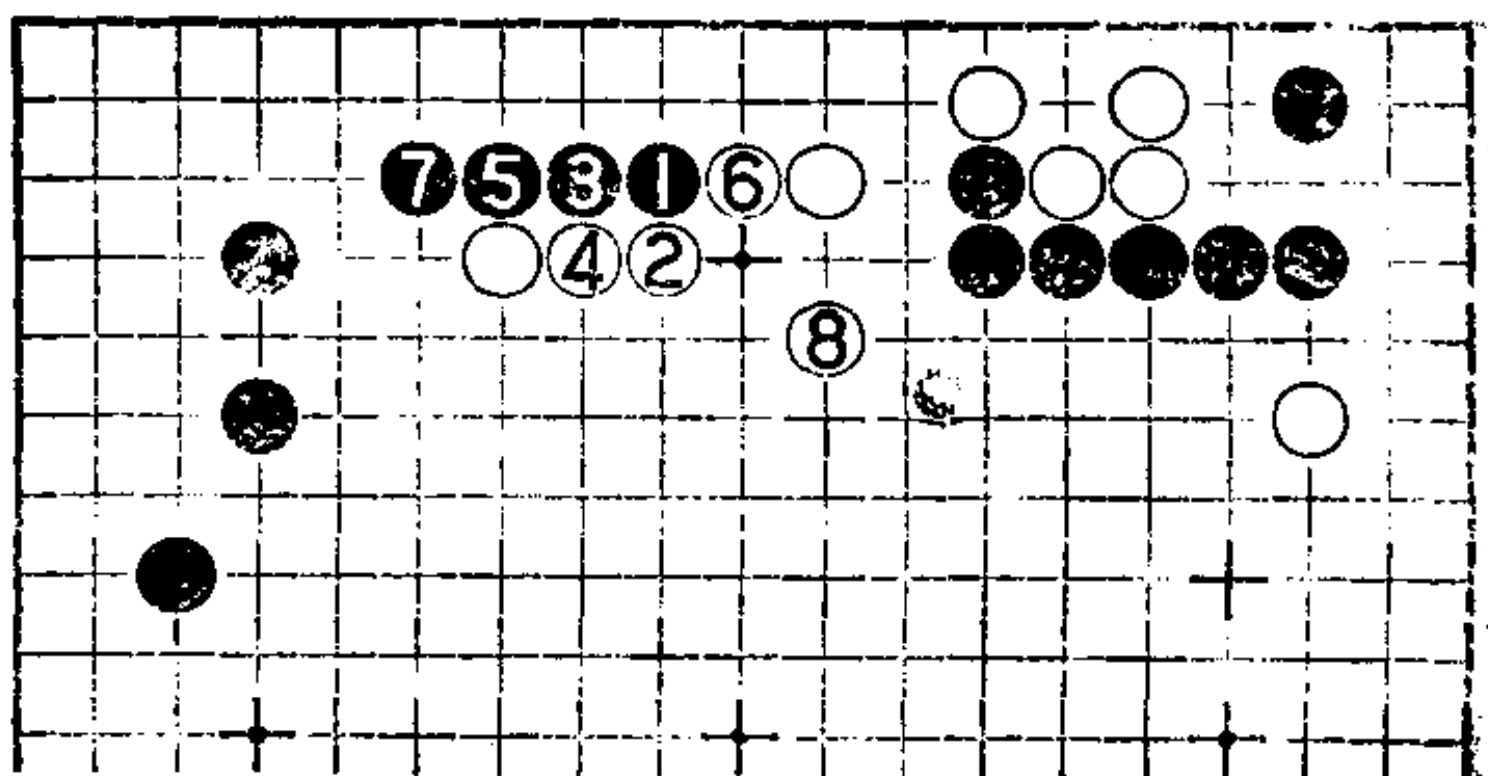
变化图一

变化图二：对付黑1，白如不实施封锁，黑3跳出后，白◎子即陷入绝境。



变化图二

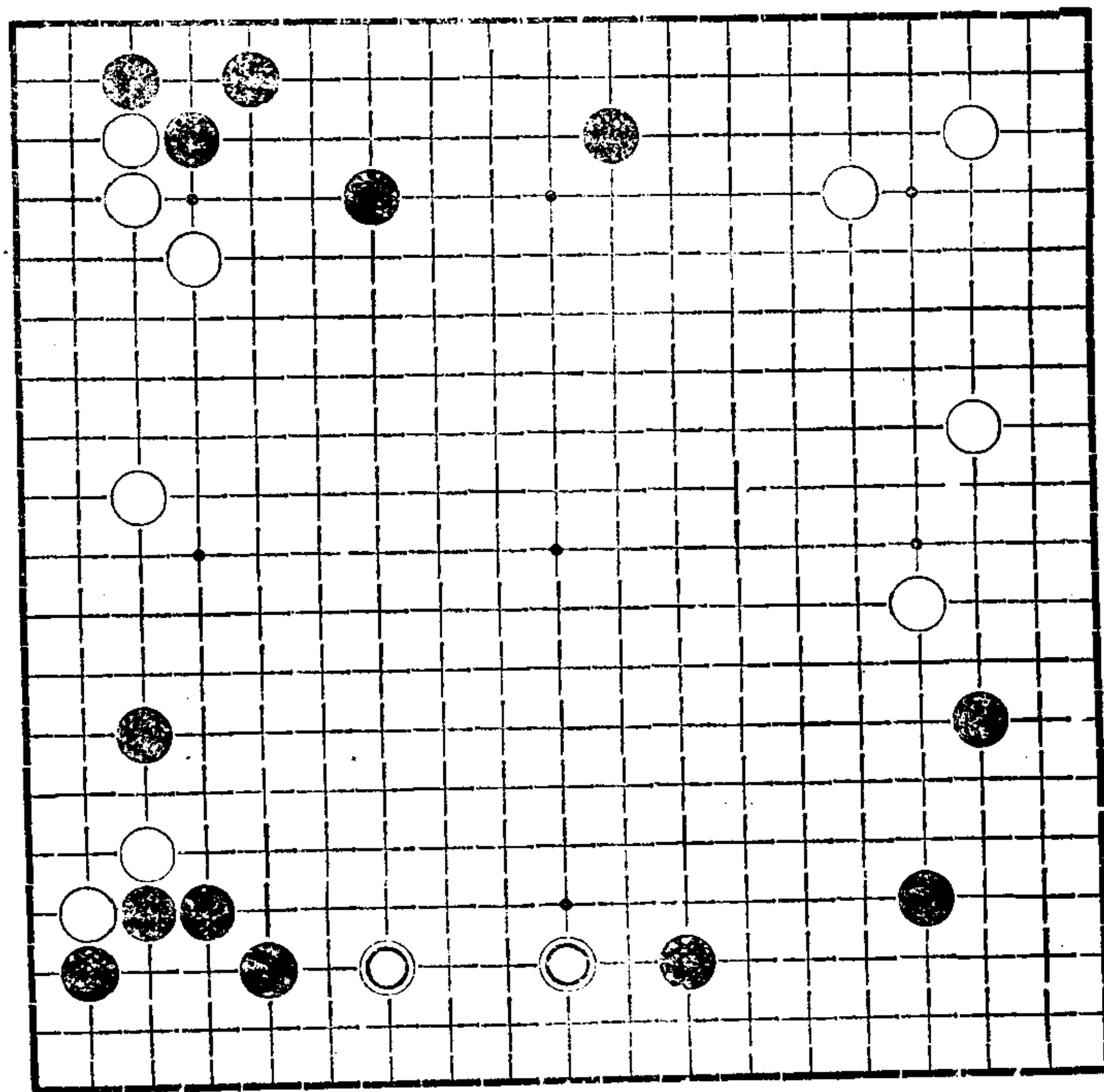
失败图：白2时，黑3、5急于联络，则坐失战机。白6先手顶后，再8位整形，使黑失去了一个重创白棋的好时机。



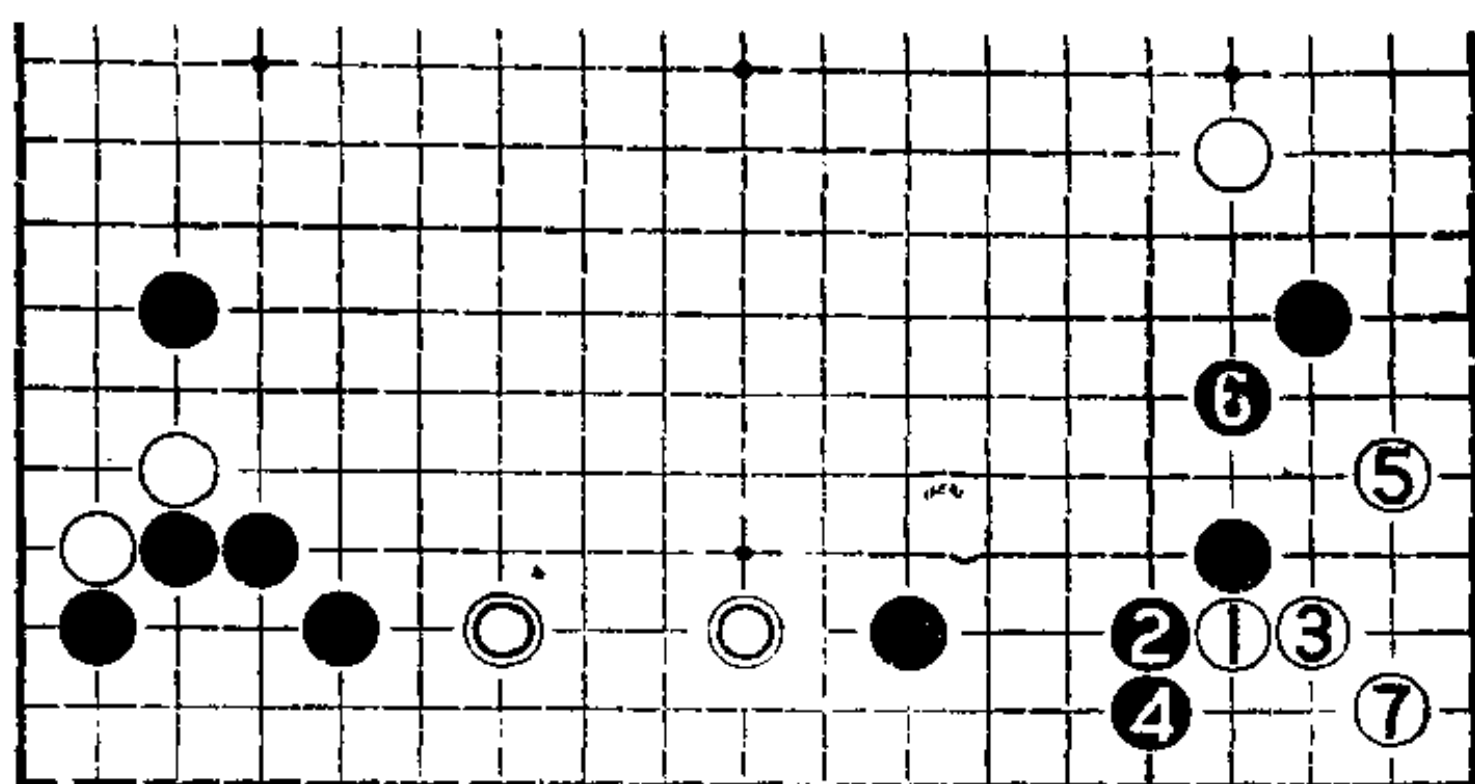
失败图

问题图十四（白先）

怎样打入黑右下角，才能不殃及白○两子。

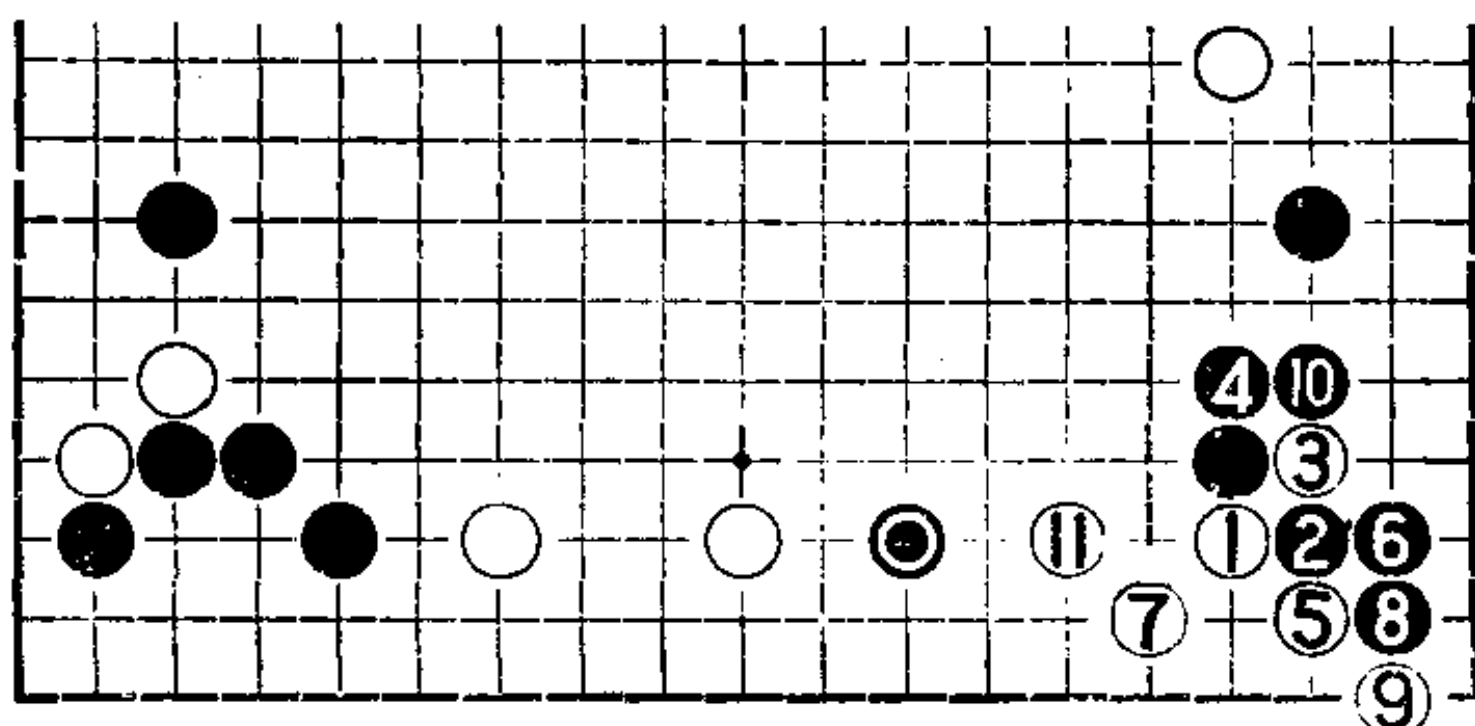


正解图：白采用1位托，其意图是黑2如外扳，白3长，到白7尖止，白在角中构活；同时黑的外势也不十分厚实。因而减轻了对◎两子的影响。



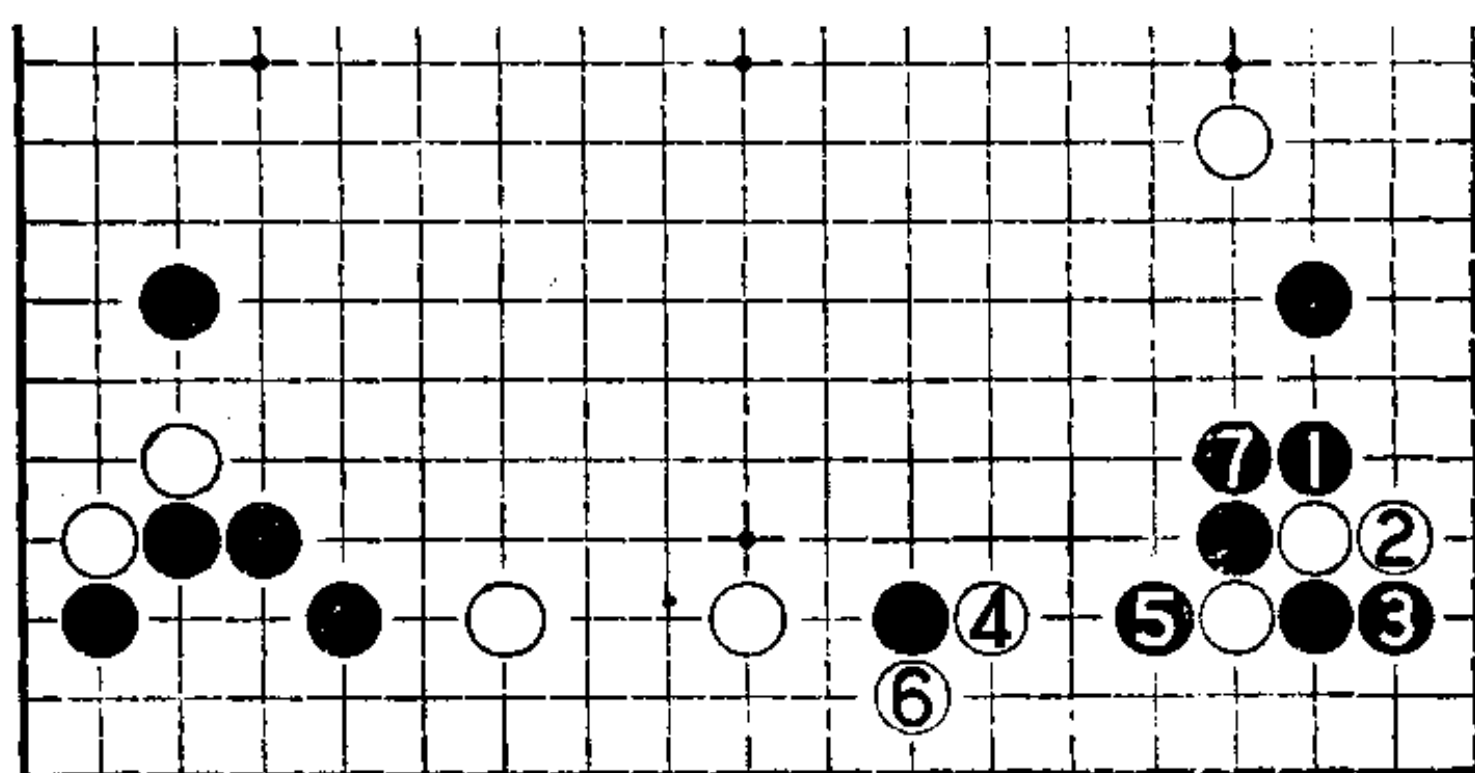
正解图

变化图一：黑2如内扳守角，白3断是腾挪的好手法；到11止，白虽弃掉白3之子，但走强了右下白棋，并反客为主，夹击黑◎子。



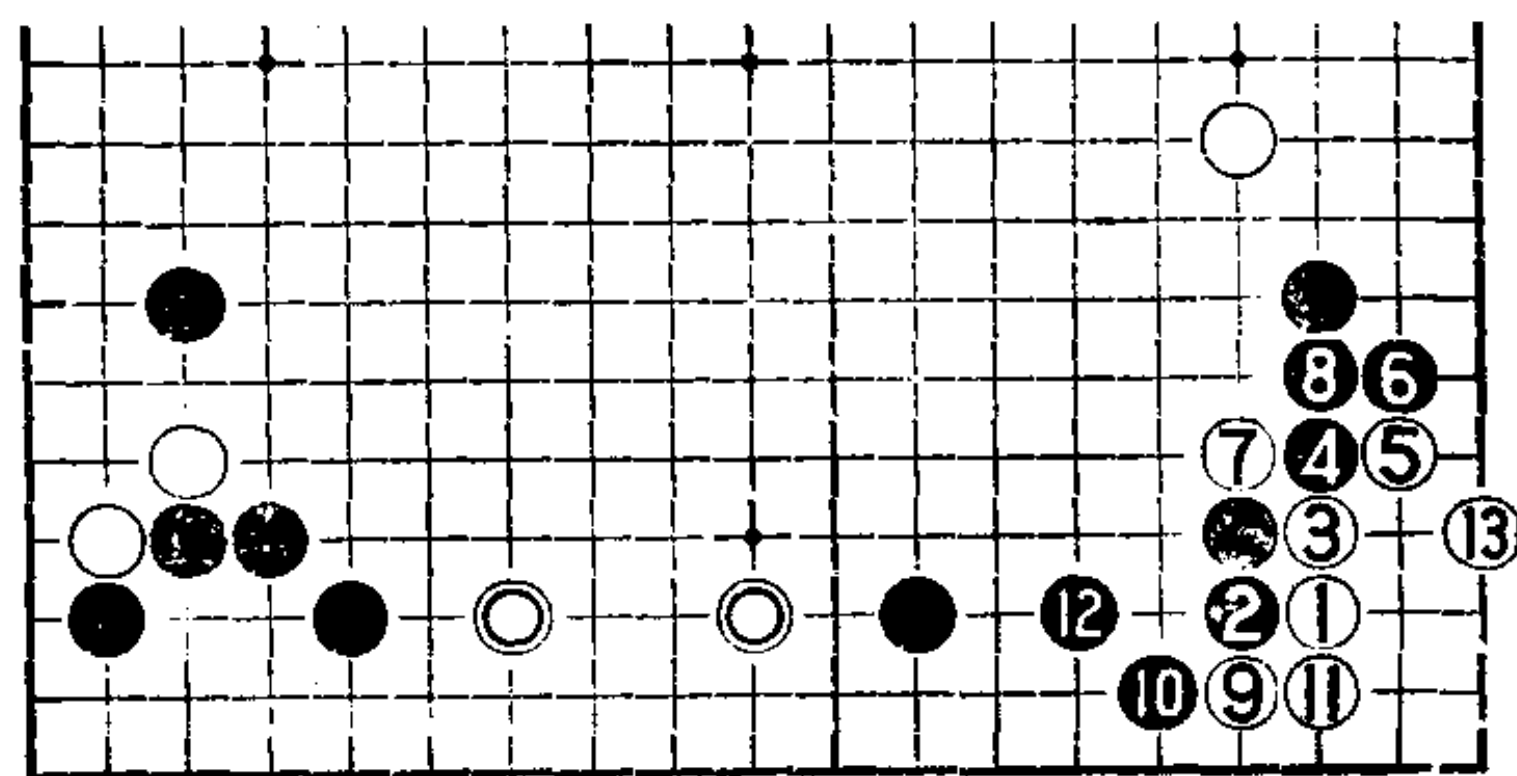
变化图一

变化图二：前图的黑4如改走本图1位打吃，白2立，黑3强攻；白4是声东击西的好手。黑5如补上边，白6扳，先手使右边得到加强。



变化图二

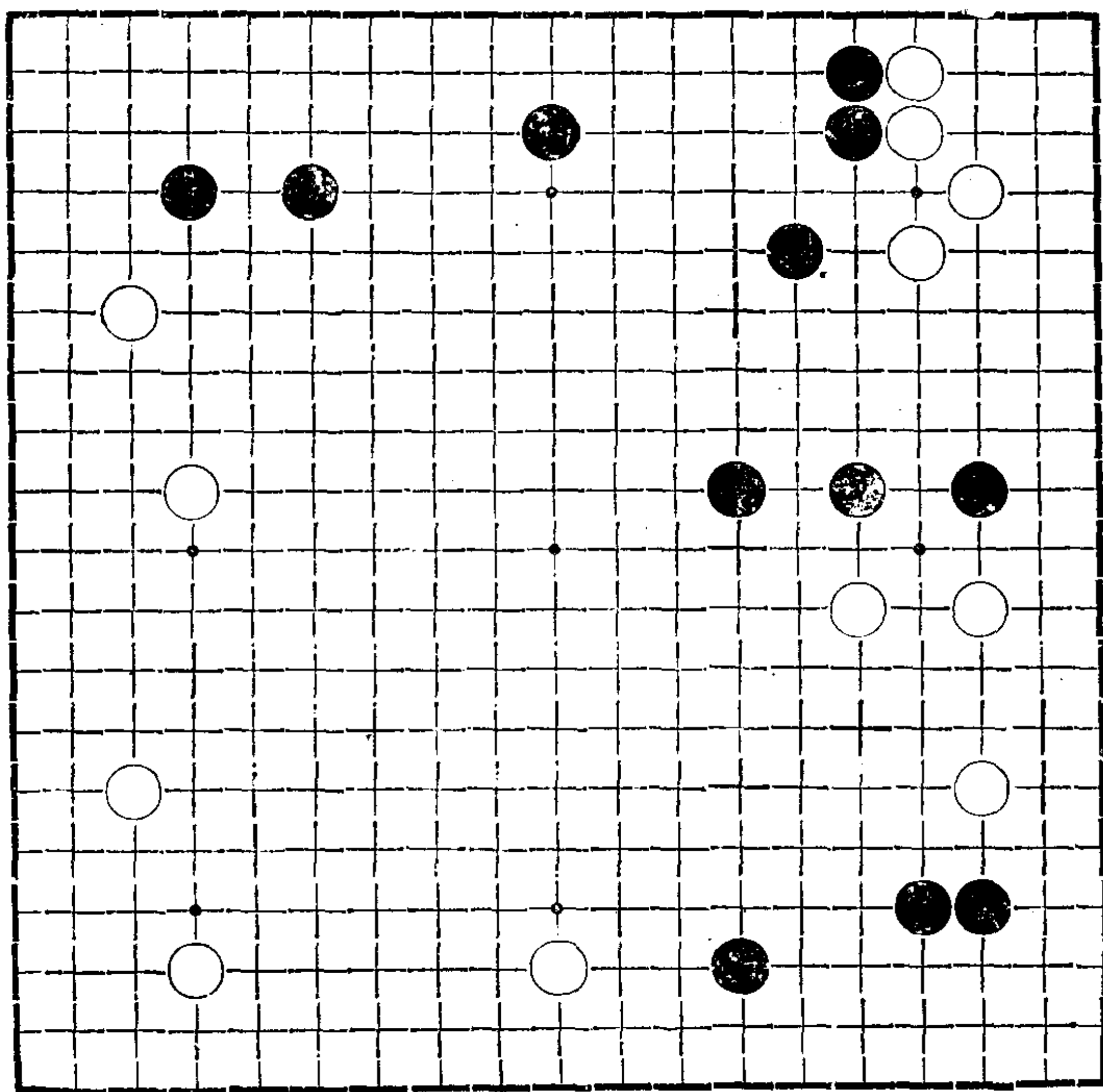
失败图：白1点三三，虽简单活角，但黑筑成强盛的外势，严重地威胁到白◎两子的生存。



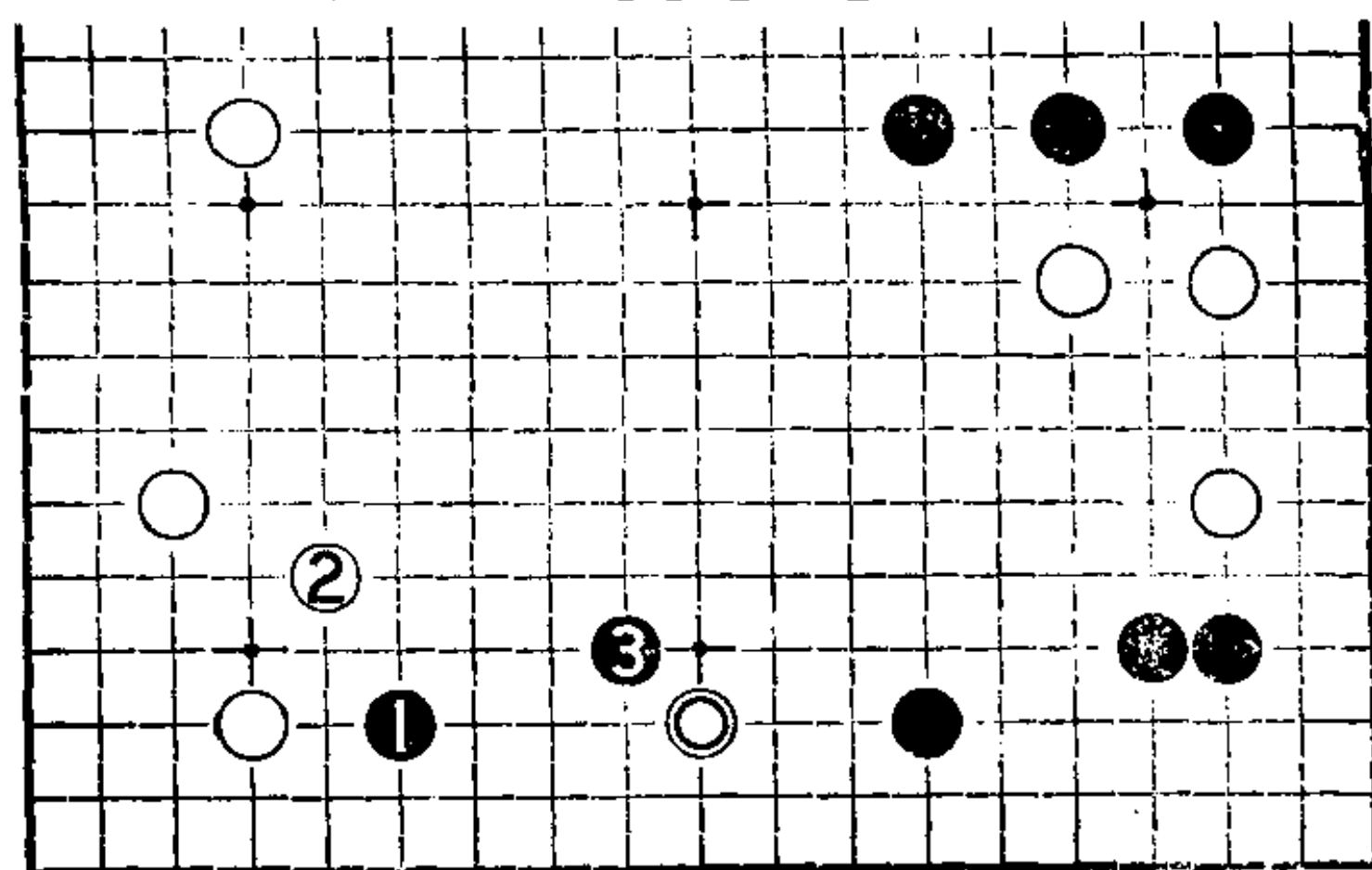
失败图

问题图十五（黑先）

对于左下白阵，从何处打入最好？

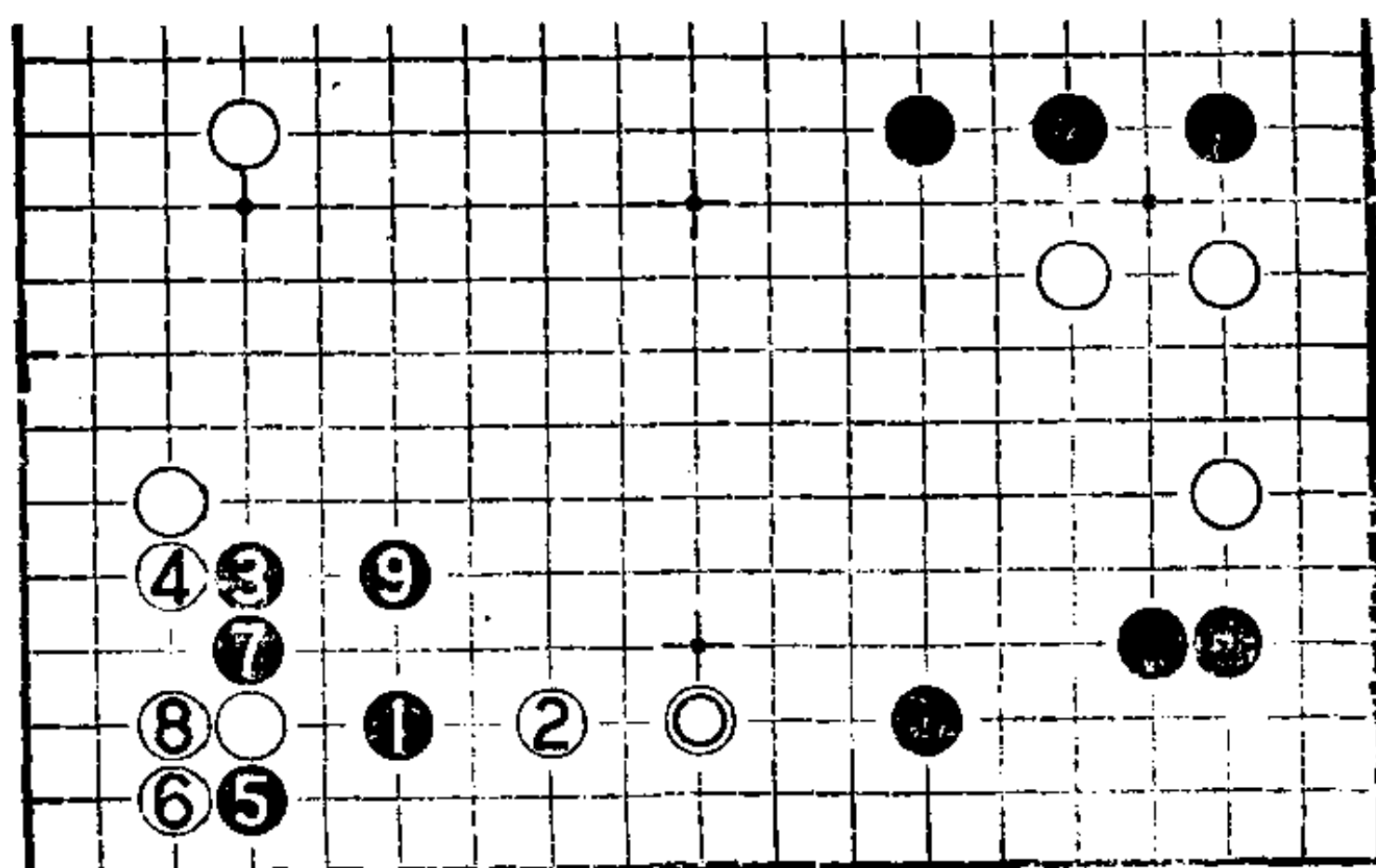


正解图：黑1打入，选点最佳，它进可攻逼◎白子，退可在白角部腾挪整形；如图白2补，加强角部，黑3立即攻击白◎子。白因右边三子也很薄弱，今后将难免遭到黑的缠绕攻击。



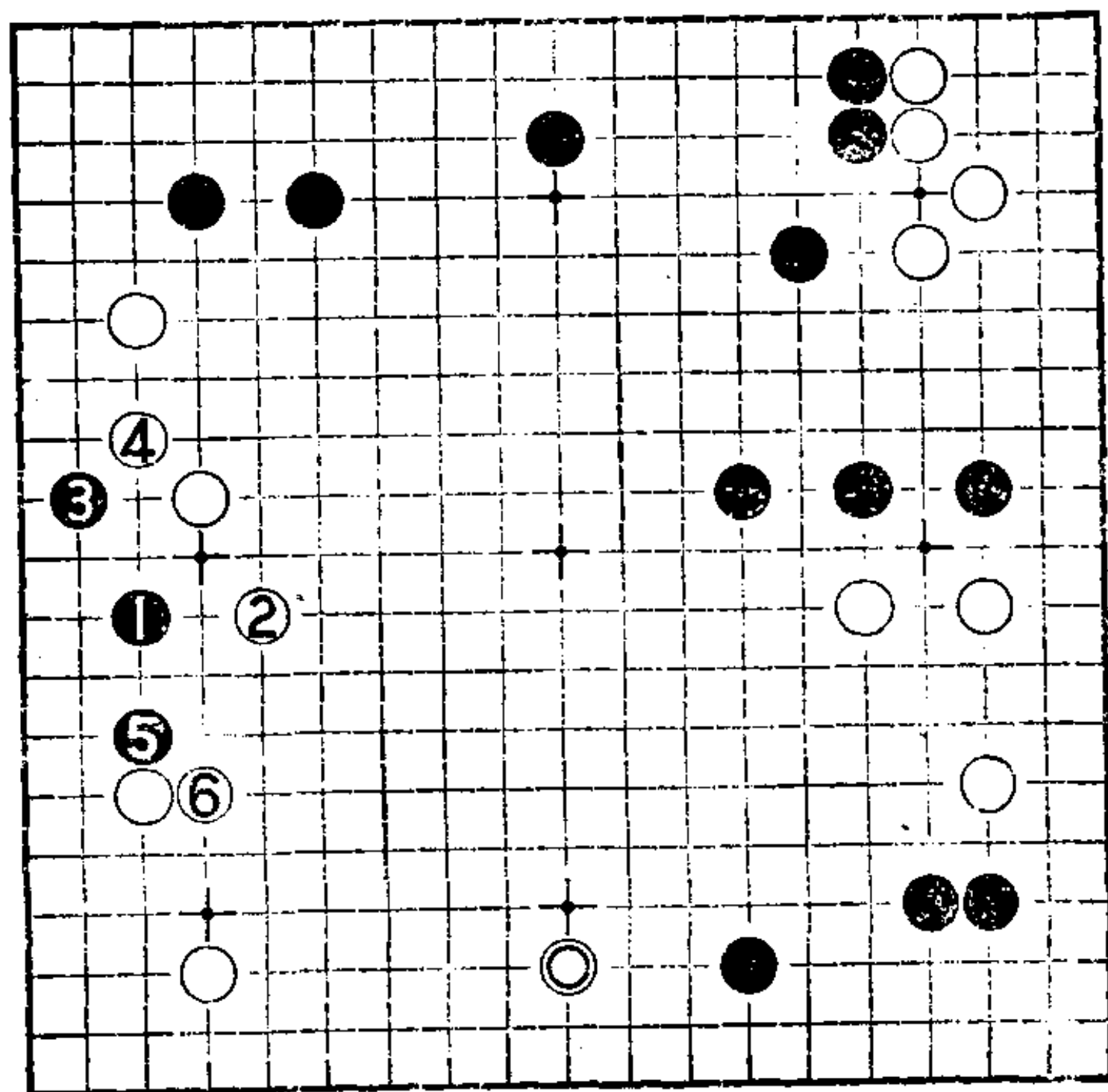
正解图

变化图：黑1时，白2逼是攻守兼顾之手，但黑可先在角上动手。至9止，黑利用白角的弱处整形后，下边和右边的白棋仍显得虚弱。



变化图

失败图：黑1从左边打入是消极的下法。白2罩，黑3、5寻根做活；白不但不用担心◎子被隔，而◎子将与左下角呼应，形成大空。



失败图

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 《成都棋苑》围棋丛刊 · 1 4 · 围棋打入战术

作者 = 邱鑫著 《成都棋苑》编辑委员会编辑

页数 = 9 2

S S 号 = 0