

# 围棋

## 定式

## 飞刀

## 与陷阱宝典

围棋是体现中华文化内涵的艺术瑰宝

秦正安◎编著



*Weiqi Dingshi Feidao Yu Xianjing Baodian*

集教材与工具书

于一体的围棋指导书

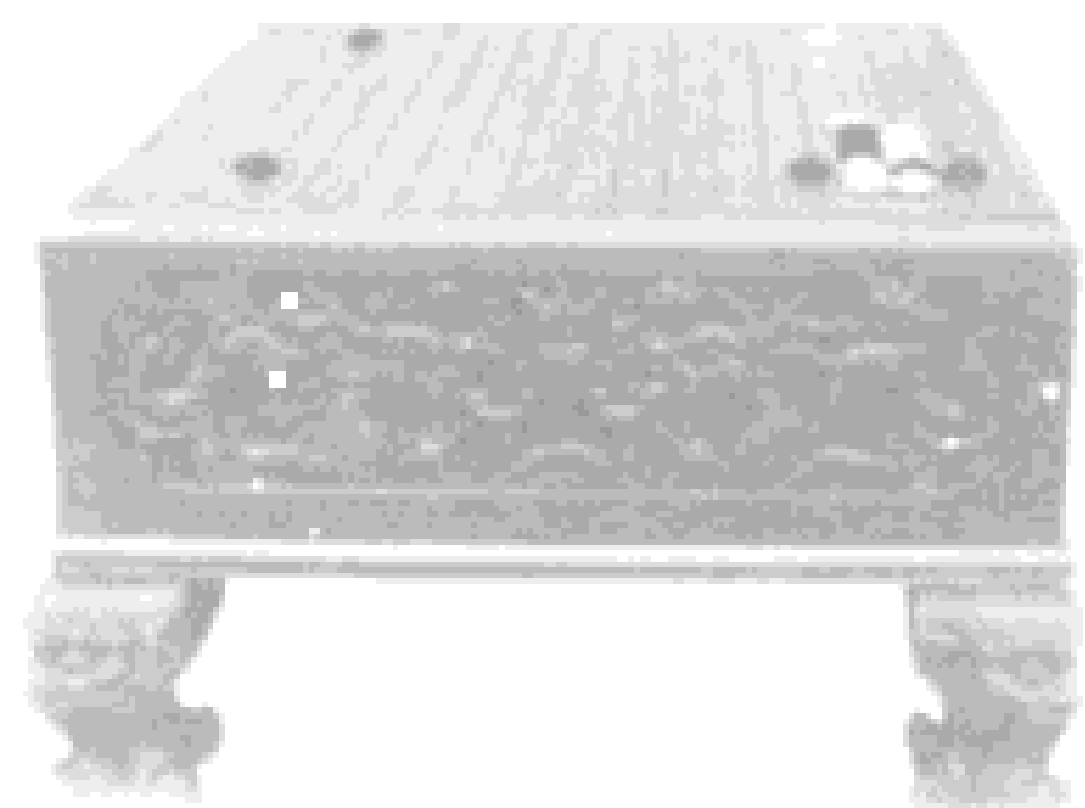
天津科学技术出版社

PDG

# 围棋

## 定式 飞刀

## 与 陷阱 宝典



集教材与工具书

于一体的围棋指导书

秦正安◎编著

天津科学技术出版社

PDG

**图书在版编目 (CIP) 数据**

围棋定式飞刀与陷阱宝典 / 秦正安编著. — 天津: 天津科学技术出版社, 2009. 3

(围棋定式系列讲座丛书)

ISBN 978-7-5308-5079-4

I. ① 围... II. ② 秦... III. ③ 定式 (围棋) — 基本知识  
IV. ④ G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 033540 号

责任编辑: 石一崑

责任印制: 白修生

天津科学技术出版社出版

出版人: 胡振奎

天津市西康路 35 号 邮编 300051

电话: (022) 23332398 (事业部) 23332697 (发行)

网址: [www.tjkjbs.com.cn](http://www.tjkjbs.com.cn)

新华书店经销

北京中印联印务有限公司印刷

开本 710 × 1000 1/16 印张 22.5 字数 250 000

2009 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

定价: 36.00 元

## 前言

先讲一个故事。

“……年轻人深深地吸了一口气，用三个手指轻轻地拈起一枚黑子，以食指和中指发力，‘啪’！黑第9手内扳！一柄飞刀脱手而出！这是他准备已久的飞刀暗器，这一扳，是来自京城围棋秘籍里收录的必杀之技，后面隐藏着数十种变化，每一种变化里有隐含着不同的变着、骗着和杀着……”

上面一段文字取自网络上的一篇围棋小说，讲的是飞刀的故事。那么，飞刀是什么呢？

飞刀，是冷兵器时代最厉害的暗器之一，厉害就厉害在一个“暗”字上。趁人不备，突下杀手，在一瞬间将对手置于死地，这是飞刀的理想效果。

用在围棋上，飞刀的含义大概是这样的：在下棋过程中，一方突然使用一招对方未曾见过、带有欺骗性和迷惑性的着法，由于时间有限等原因，对方在临场往往难以识破其中的奥秘，故落入陷阱！使招方便达到了出奇制胜的目的。

有人说，飞刀就是骗着，作者对此不能完全苟同。作者认为，骗着是飞刀，但飞刀不见得都是骗着。



本书分两部分：定式飞刀和定式陷阱。这两部分其实都可以称为飞刀，之所以分开来，主要原因是后一部分的定式陷阱，基本上属于纯粹的骗着，特点是变化不多，容易破解；而前一部分的定式飞刀，对于多数围棋爱好者来讲，具有更大的迷惑性，原因是变化繁琐，盘根错节，普通人很难一下子找出正确的答案，而且，很多时候，即便你走出正解了，使用飞刀的一方也未必会吃亏。

这，正是定式飞刀厉害之处。

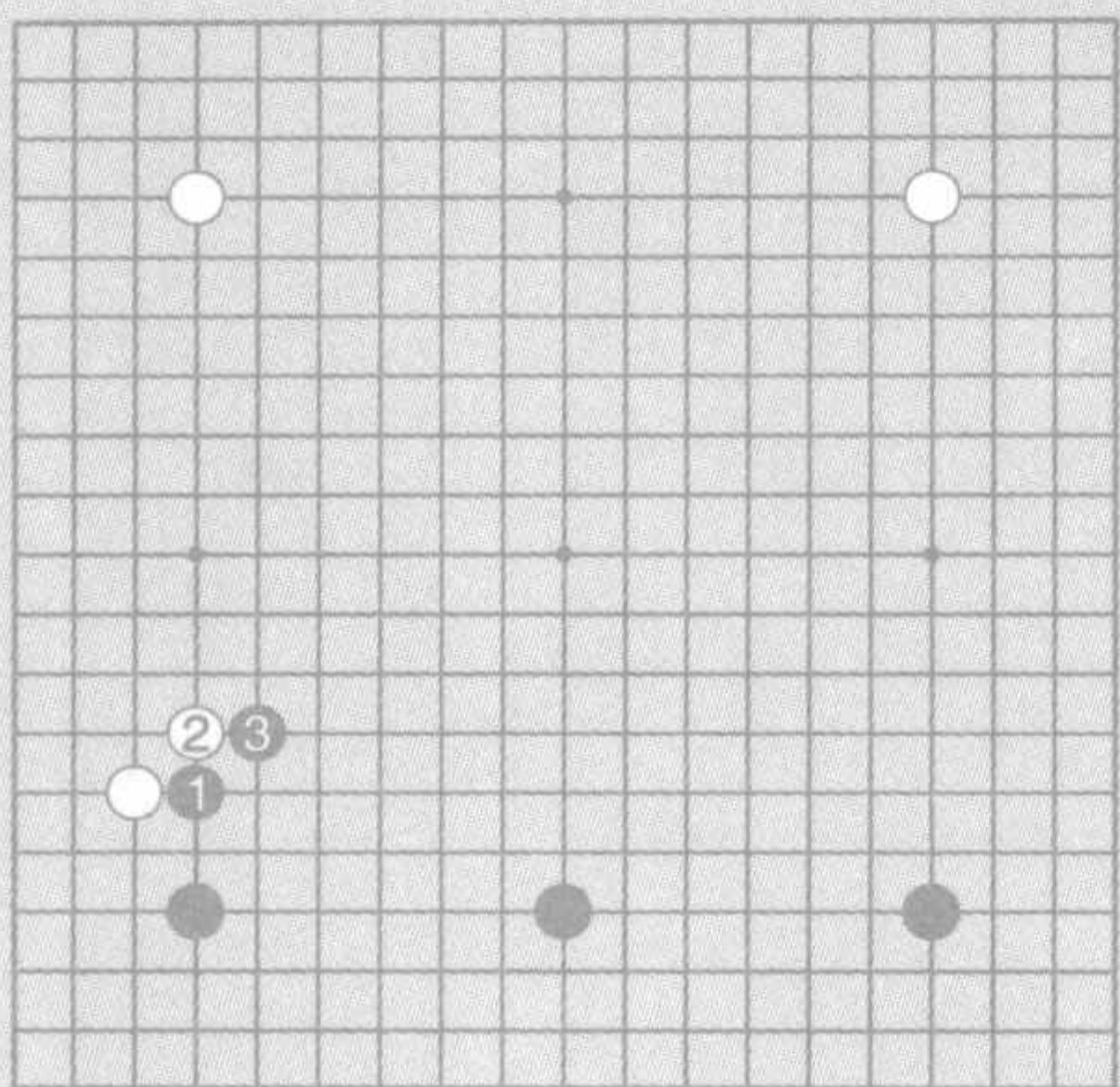
毋庸置疑，这是一本为业余围棋爱好者编写的书，作者的初衷很简单：希望大家在本书中能感受到围棋的乐趣。

很想给大家一个建议：对于纯骗着，知而不用。这就像走在大街上，突然有人要以很便宜的价钱卖给你他家祖传的老古董，你知道这是陷阱，这个时候，你避开就行了，要是你同样再拿一件老古董出去卖给别人，就不对了。

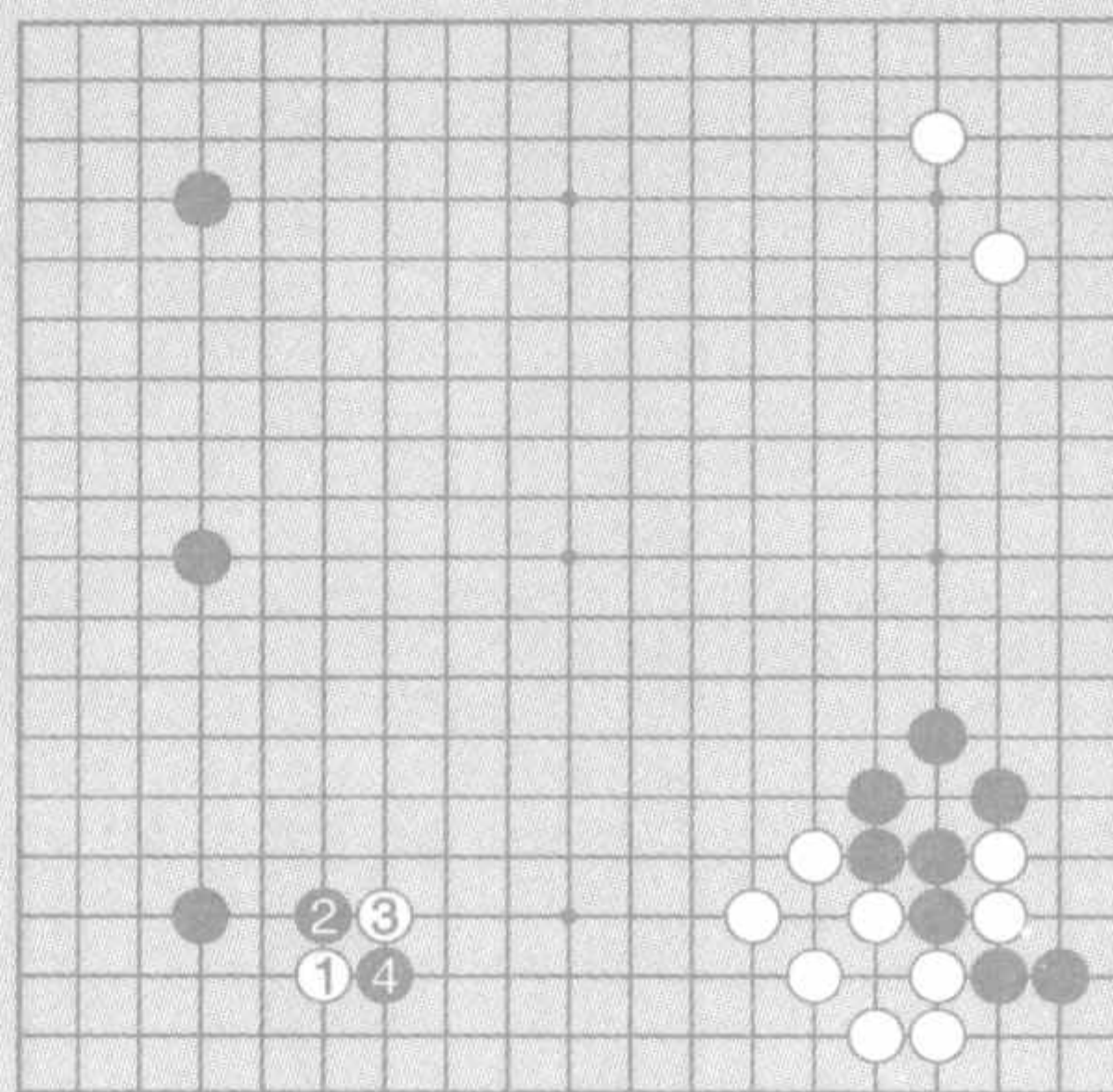
而对于非纯骗着的飞刀，则完全可以大胆拿来使用，也许不久以后，你会惊讶的发现：咦？我怎么变得这么厉害了呢？

秦正安

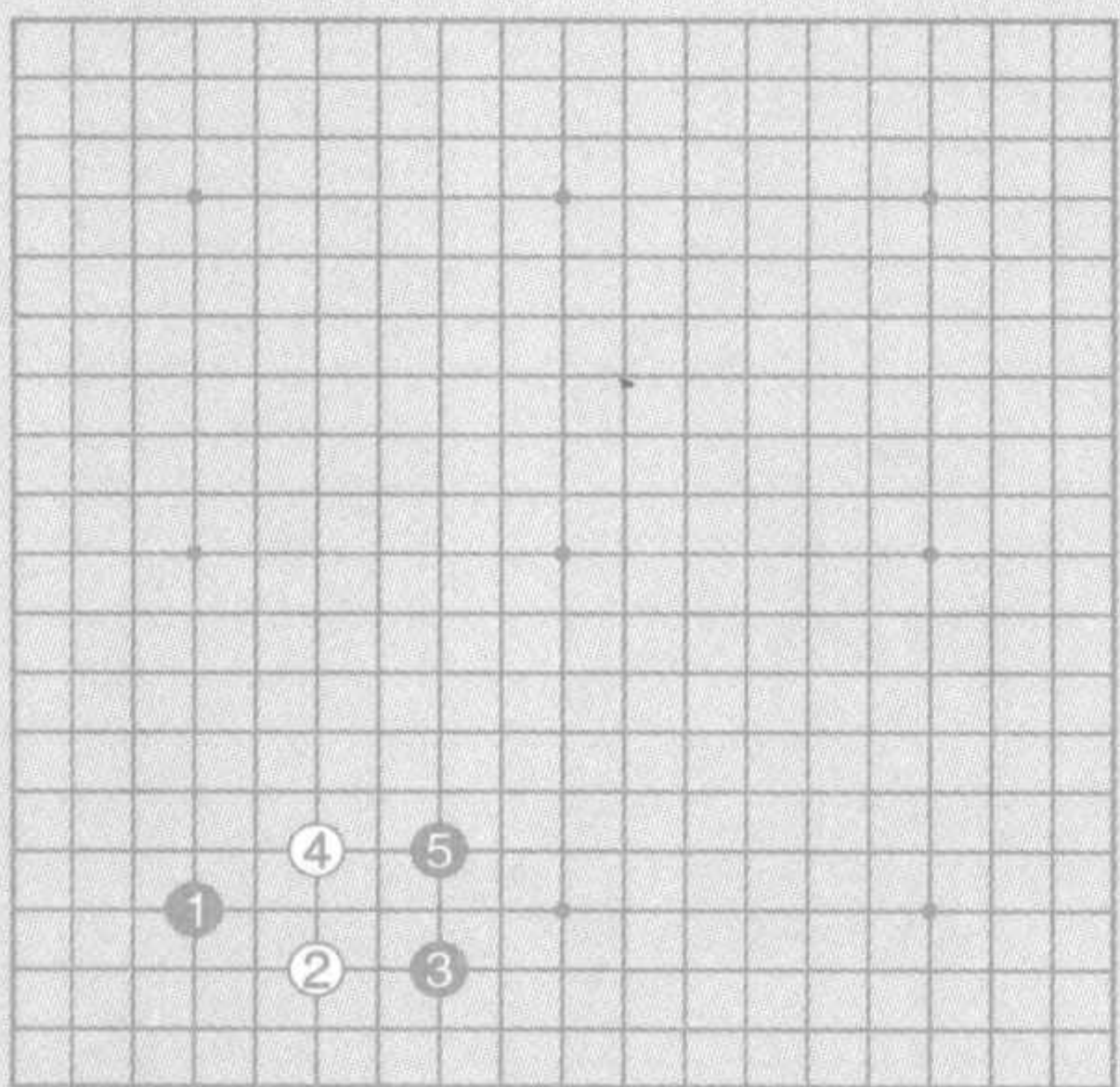




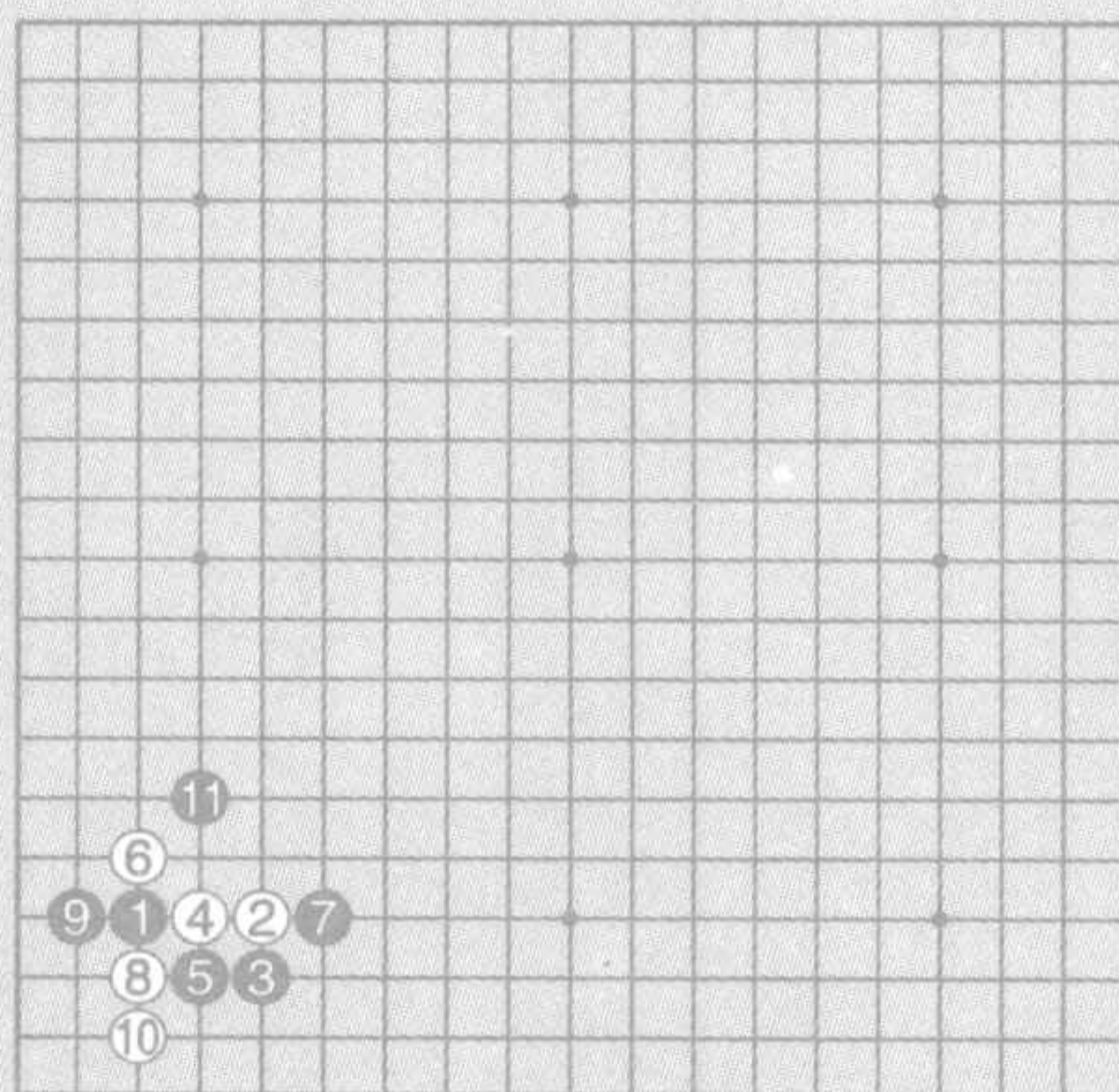
第一型 基本图 (002)



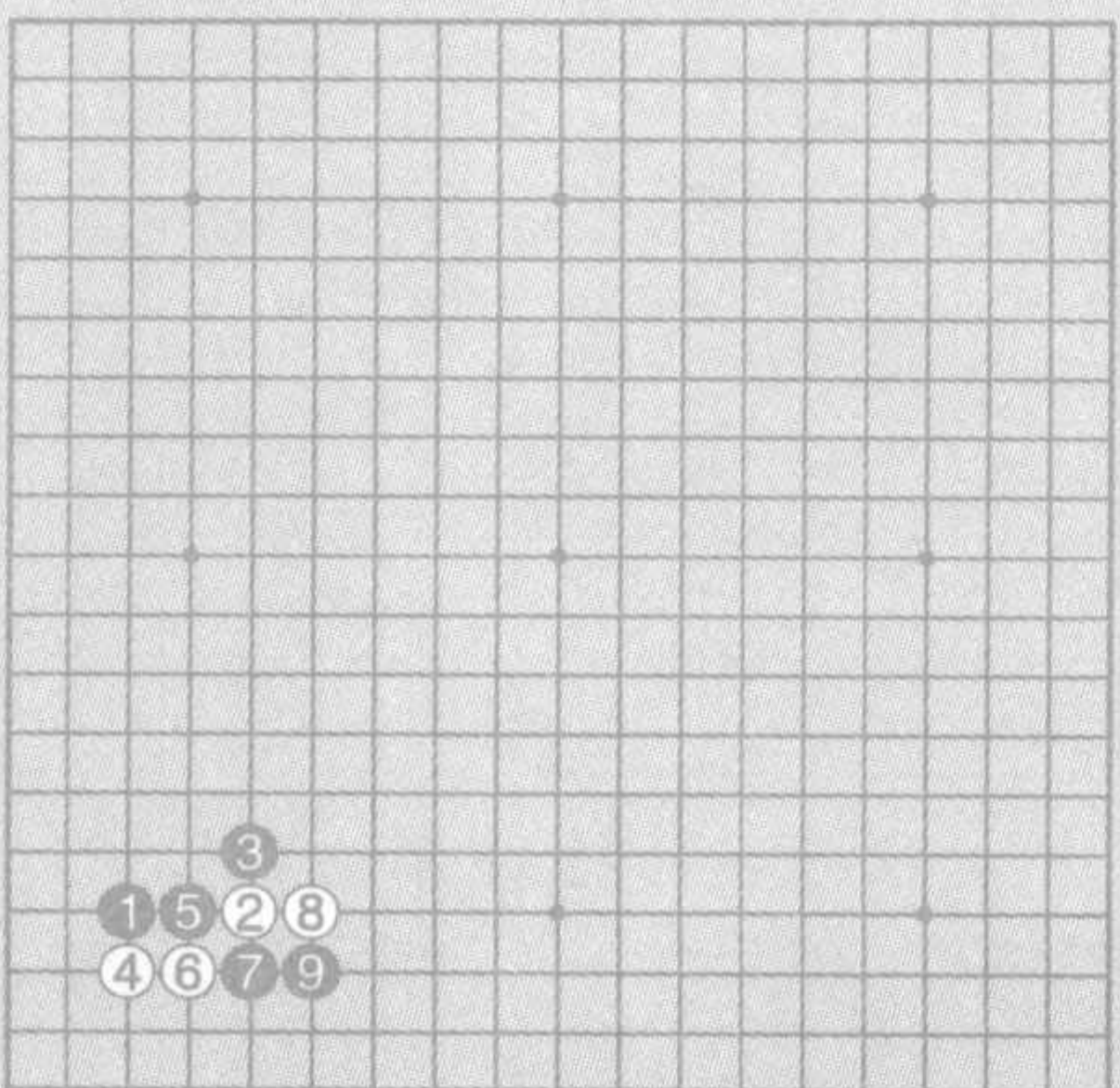
第二型 基本图 (016)



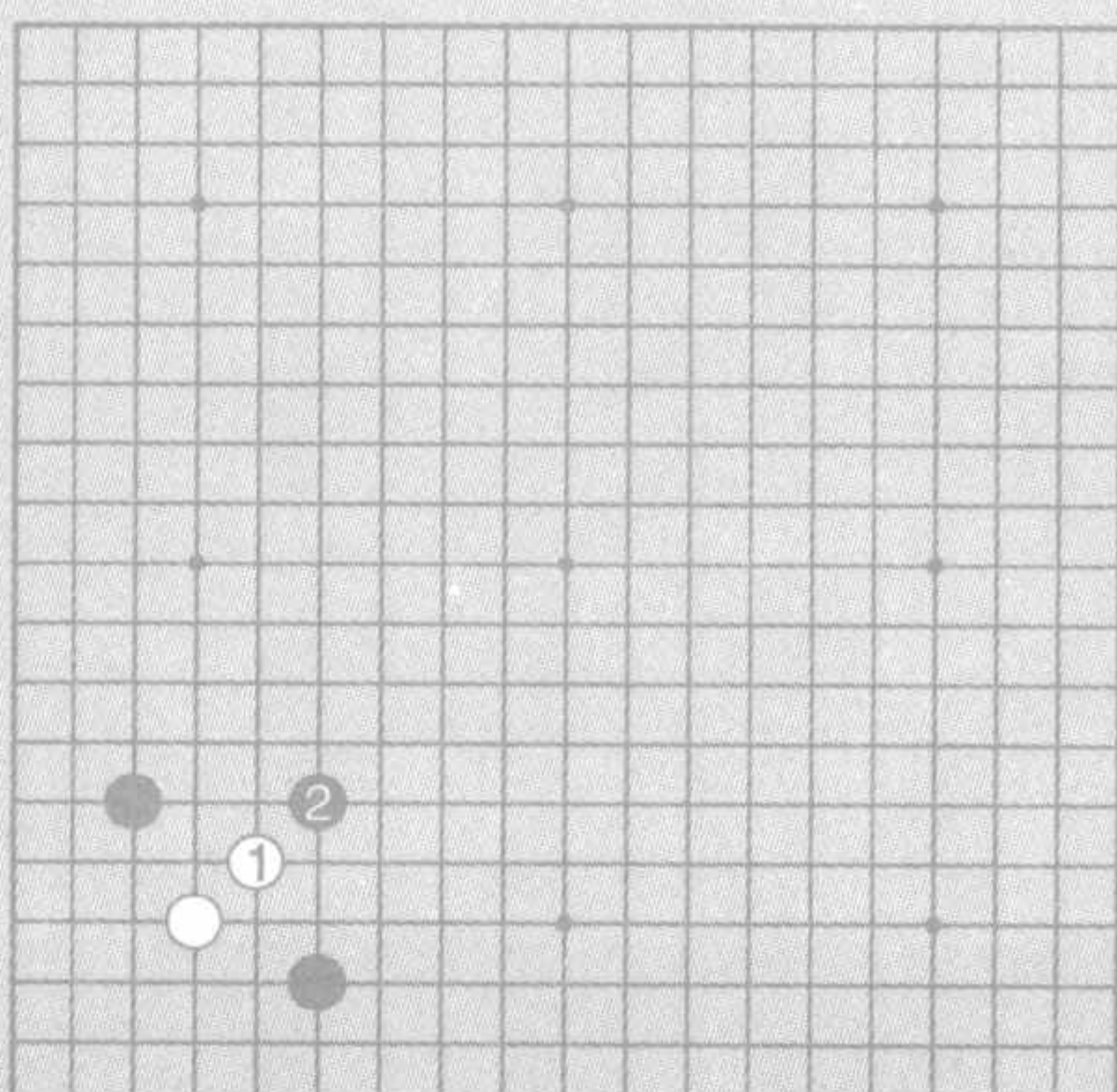
第三型 基本图 (028)



第四型 基本图 (045)

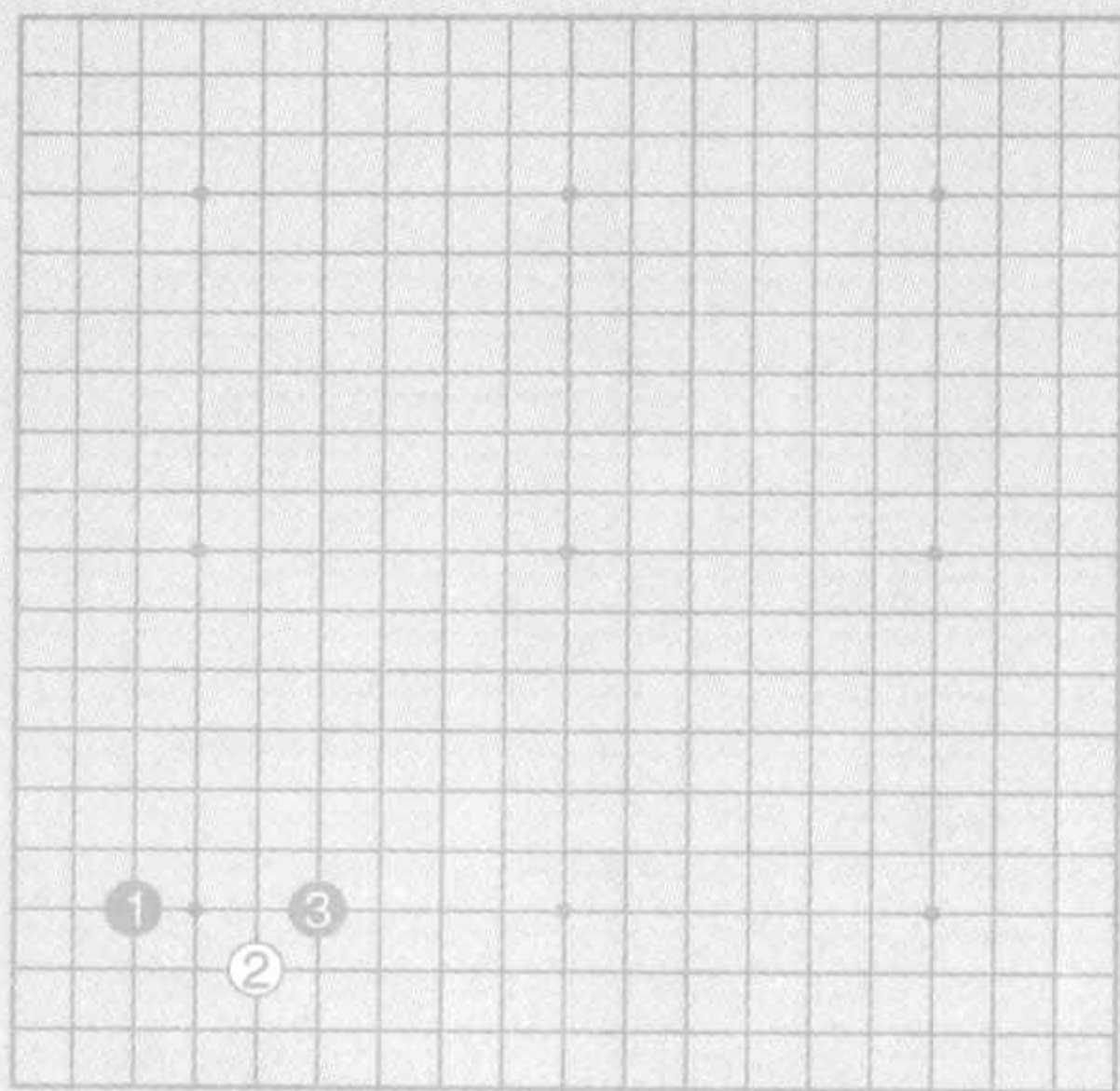


第五型 基本图 (055)

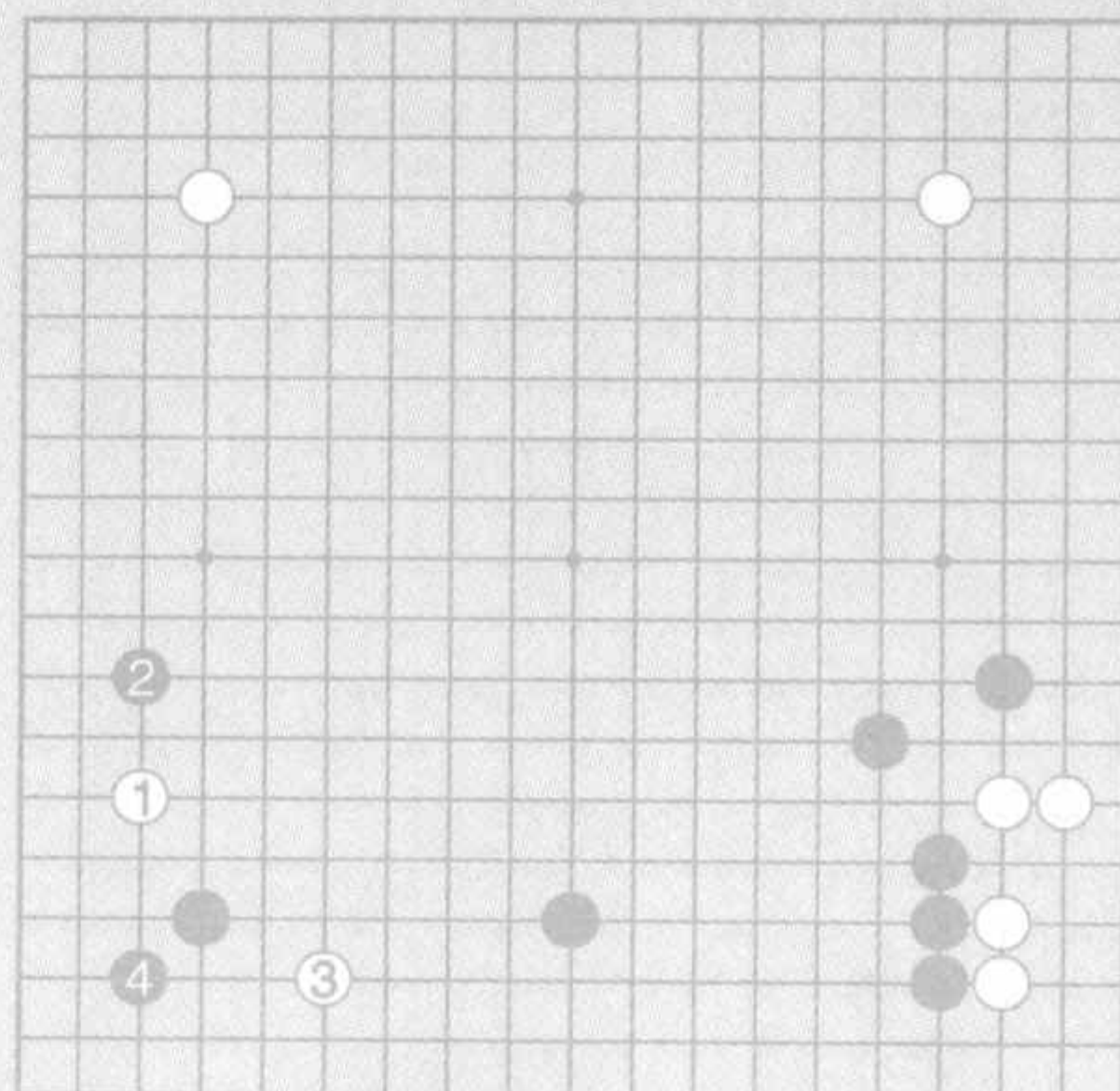


第六型 基本图 (064)

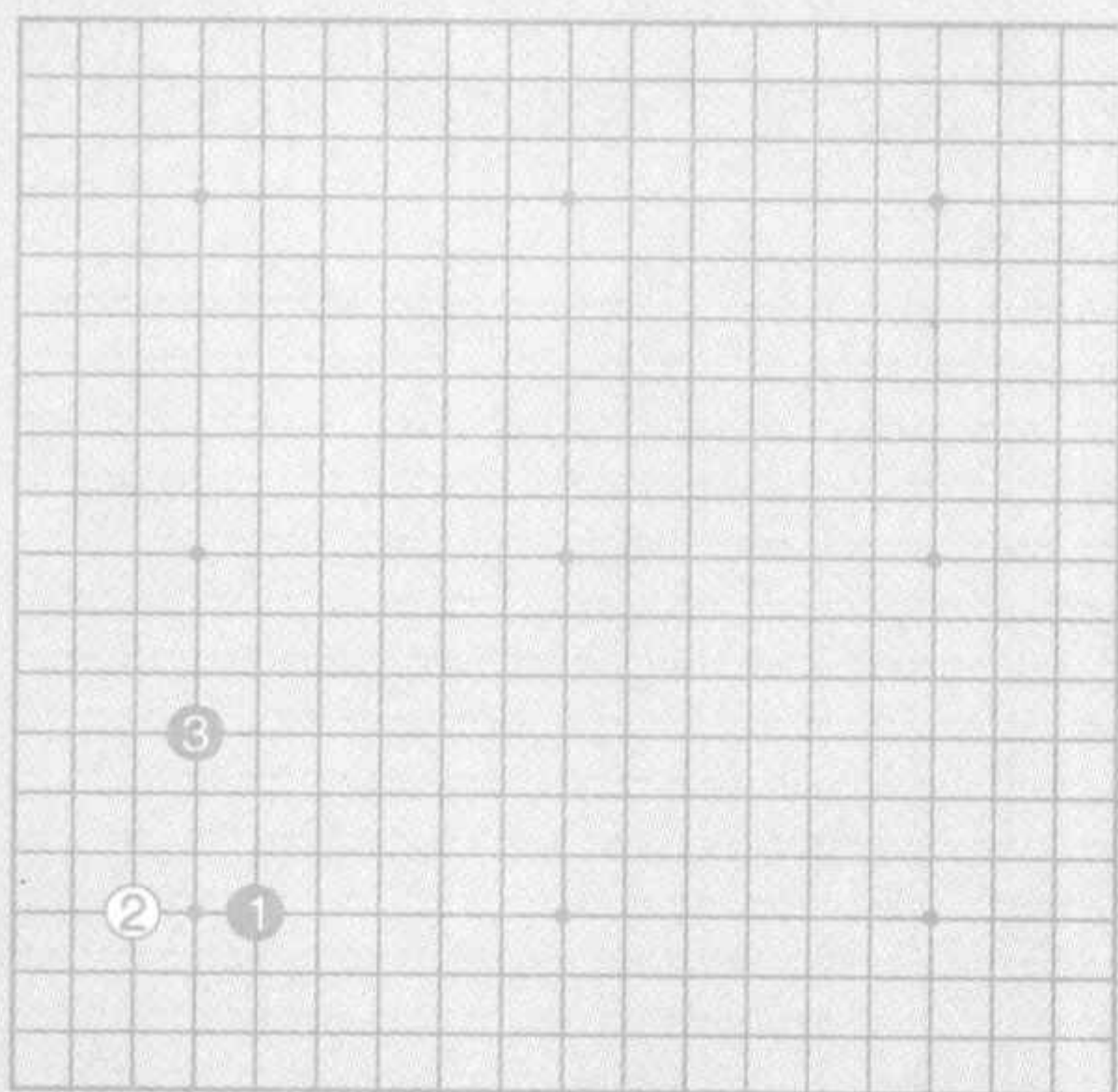




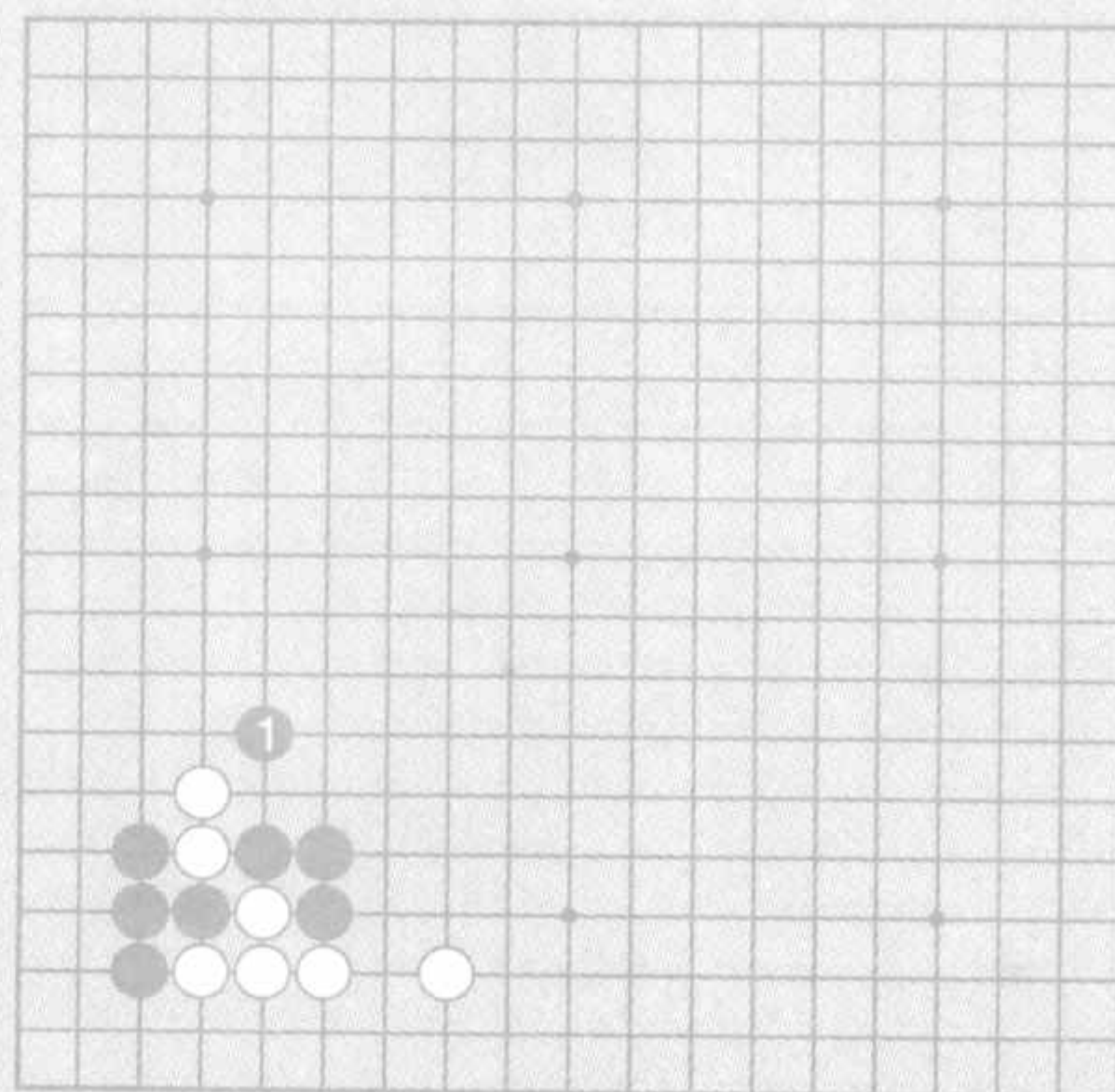
第七型 基本图 (072)



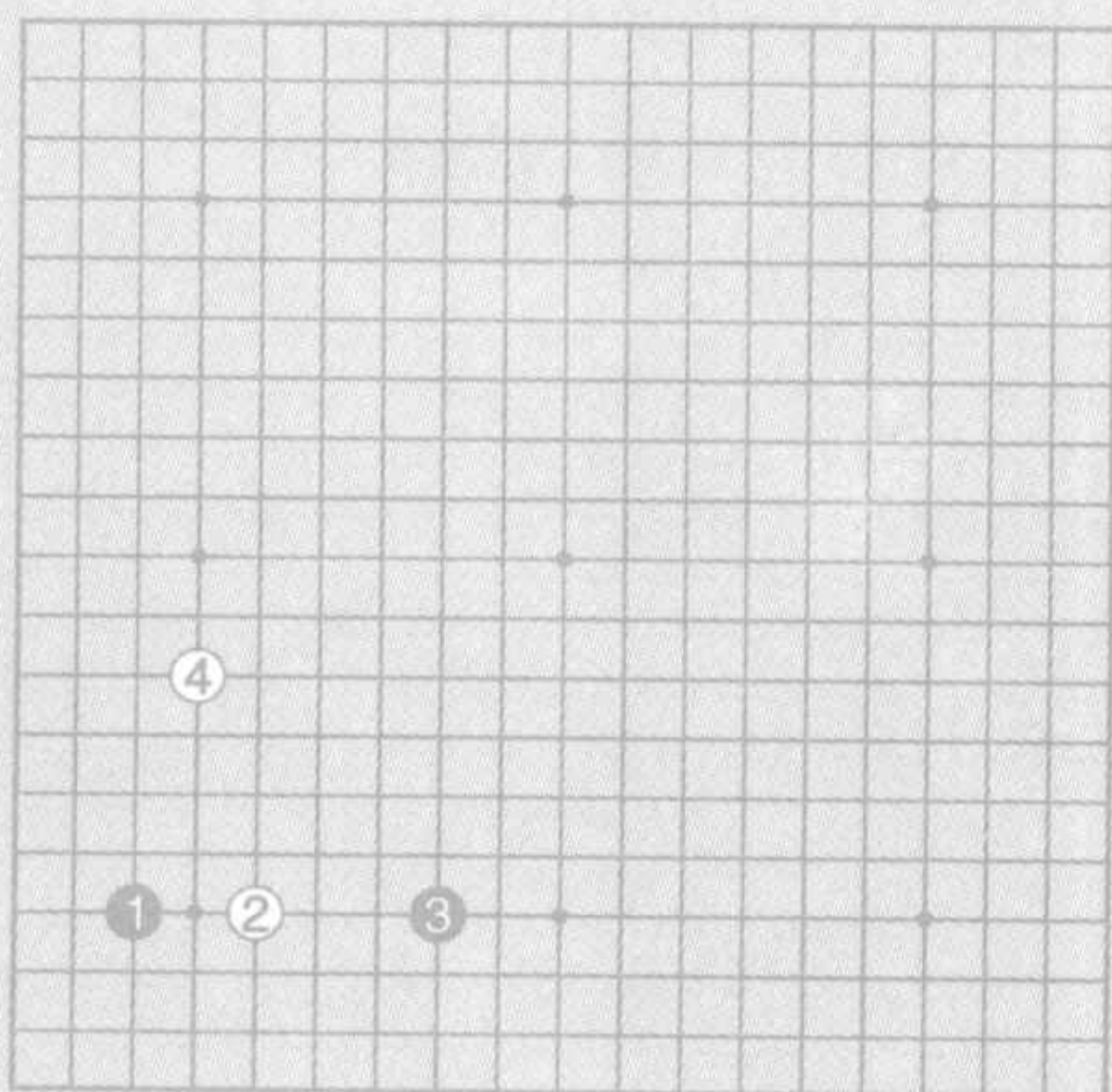
第八型 基本图 (086)



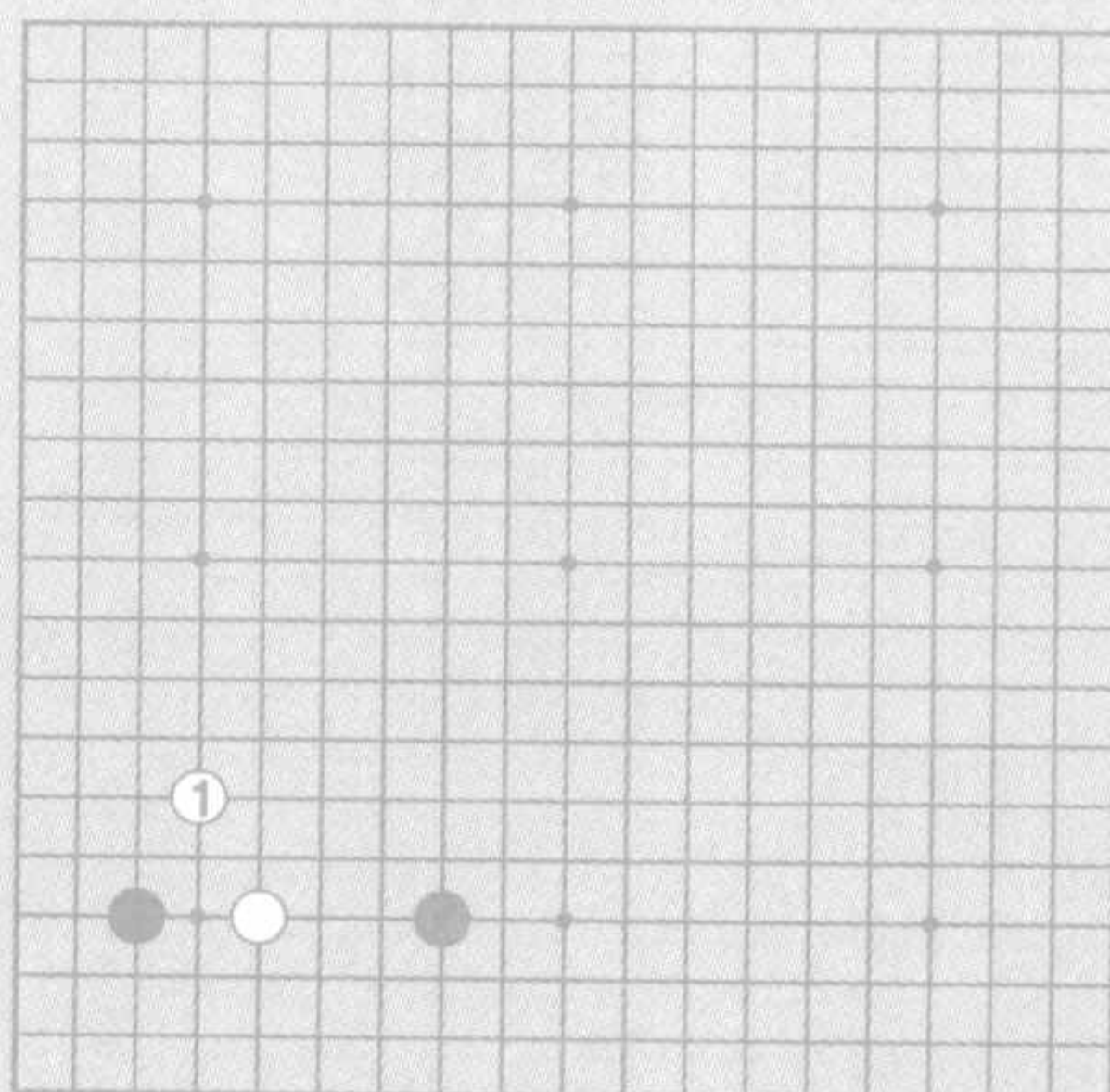
第九型 基本图 (102)



第十型 基本图 (127)

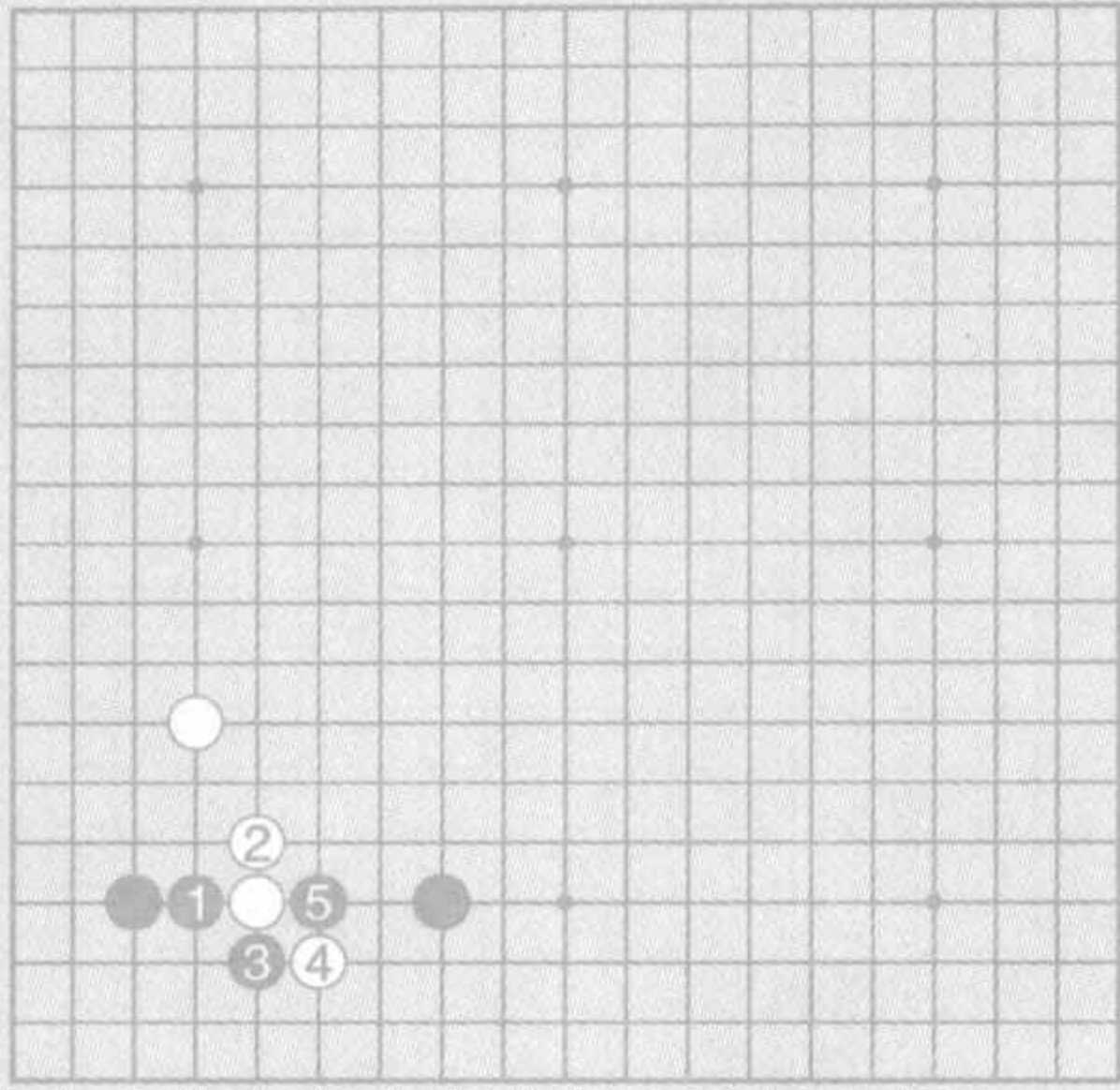


第十一型 基本图 (146)

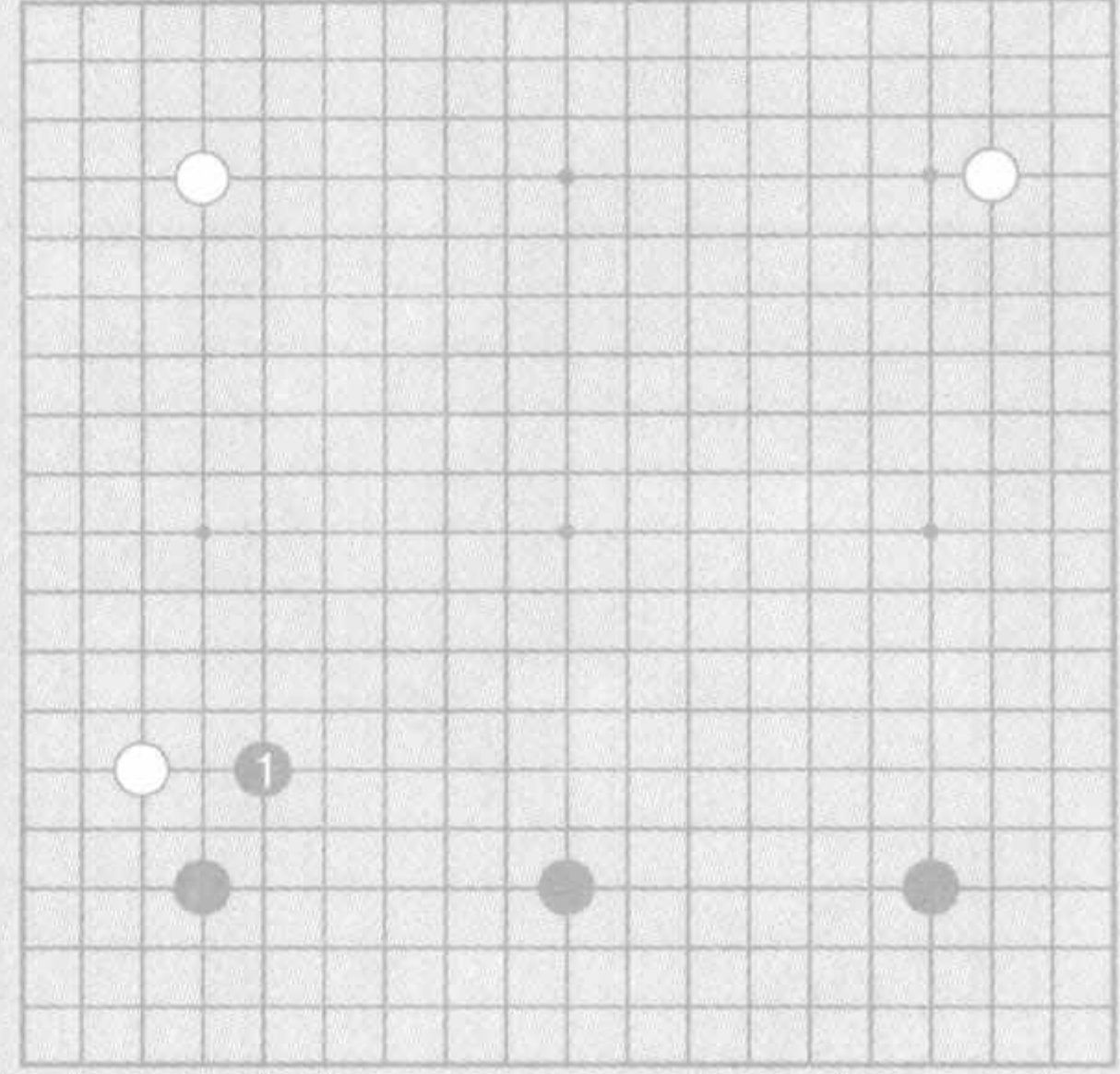


第十二型 基本图 (161)

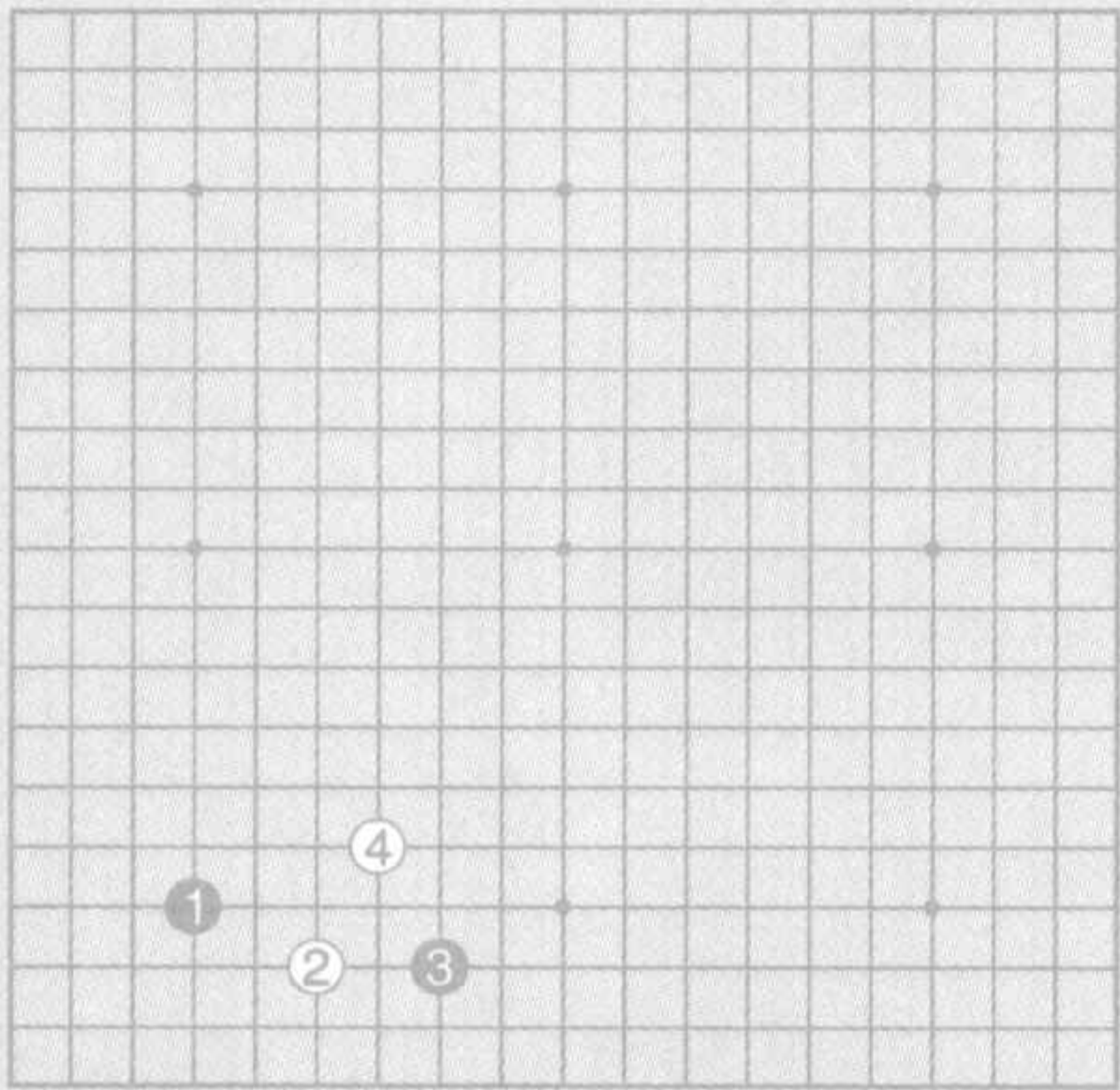




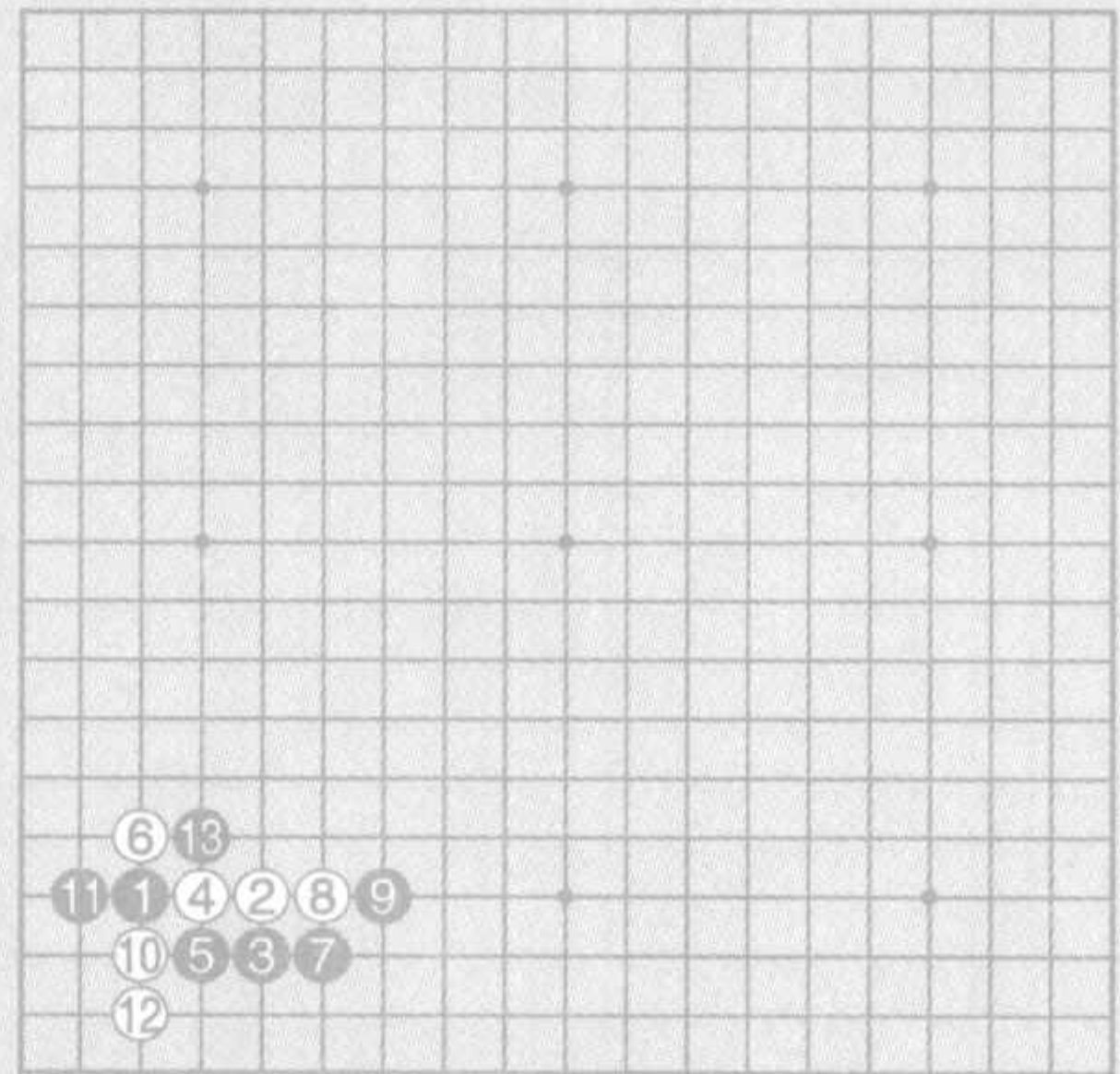
第十三型 基本图 (181)



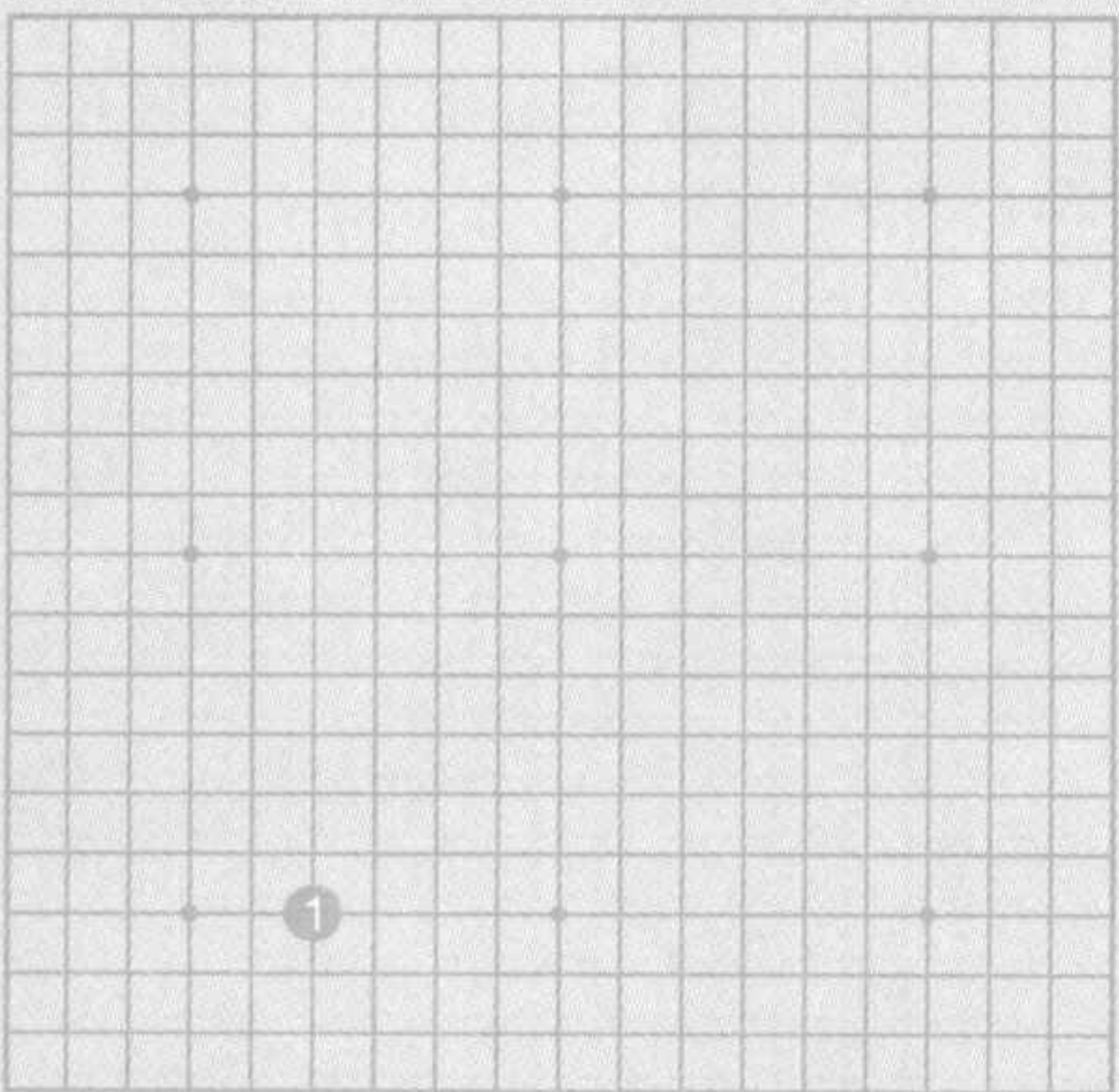
第十四型 基本图 (194)



第十五型 基本图 (219)

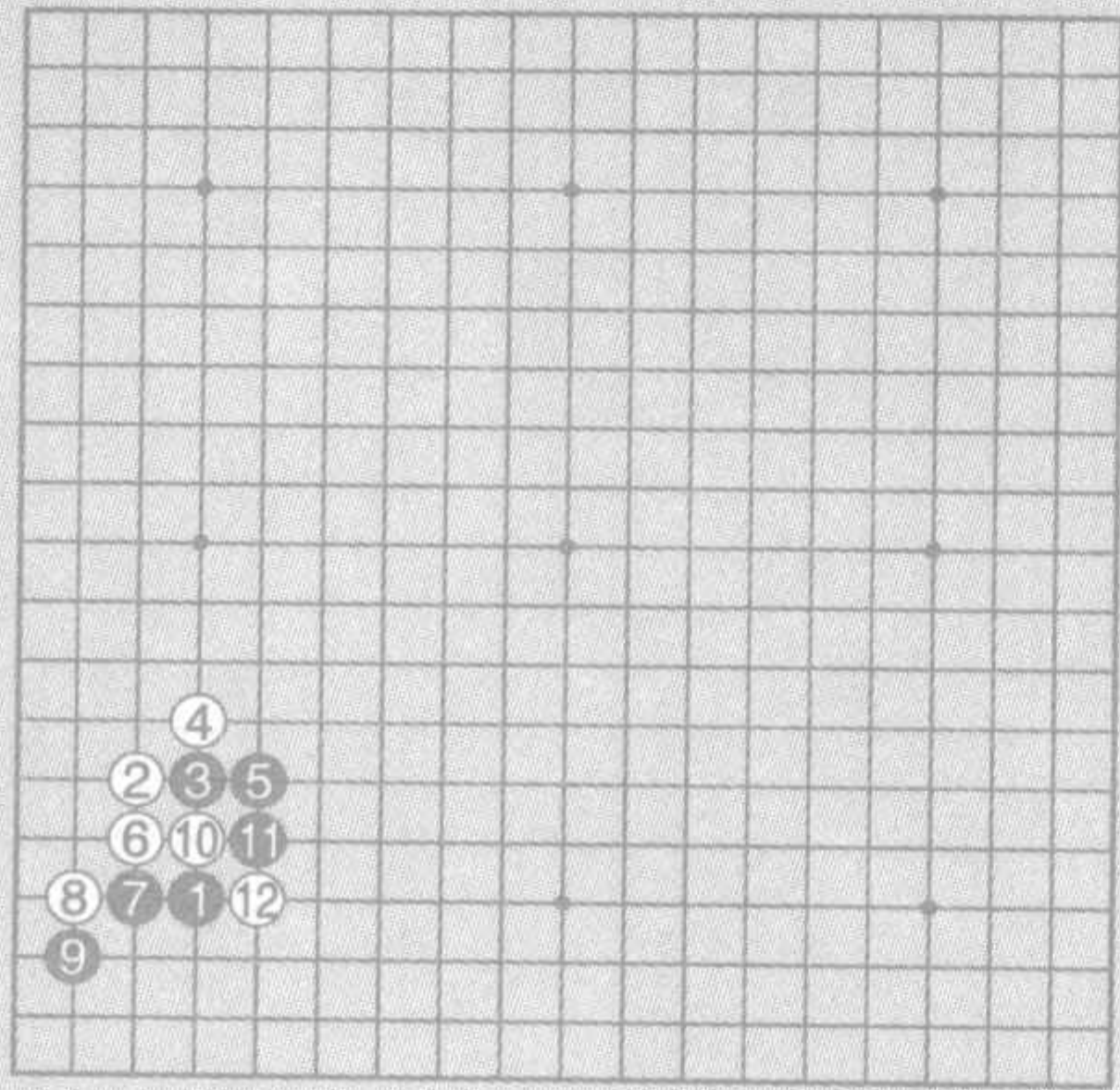


第十六型 基本图 (227)

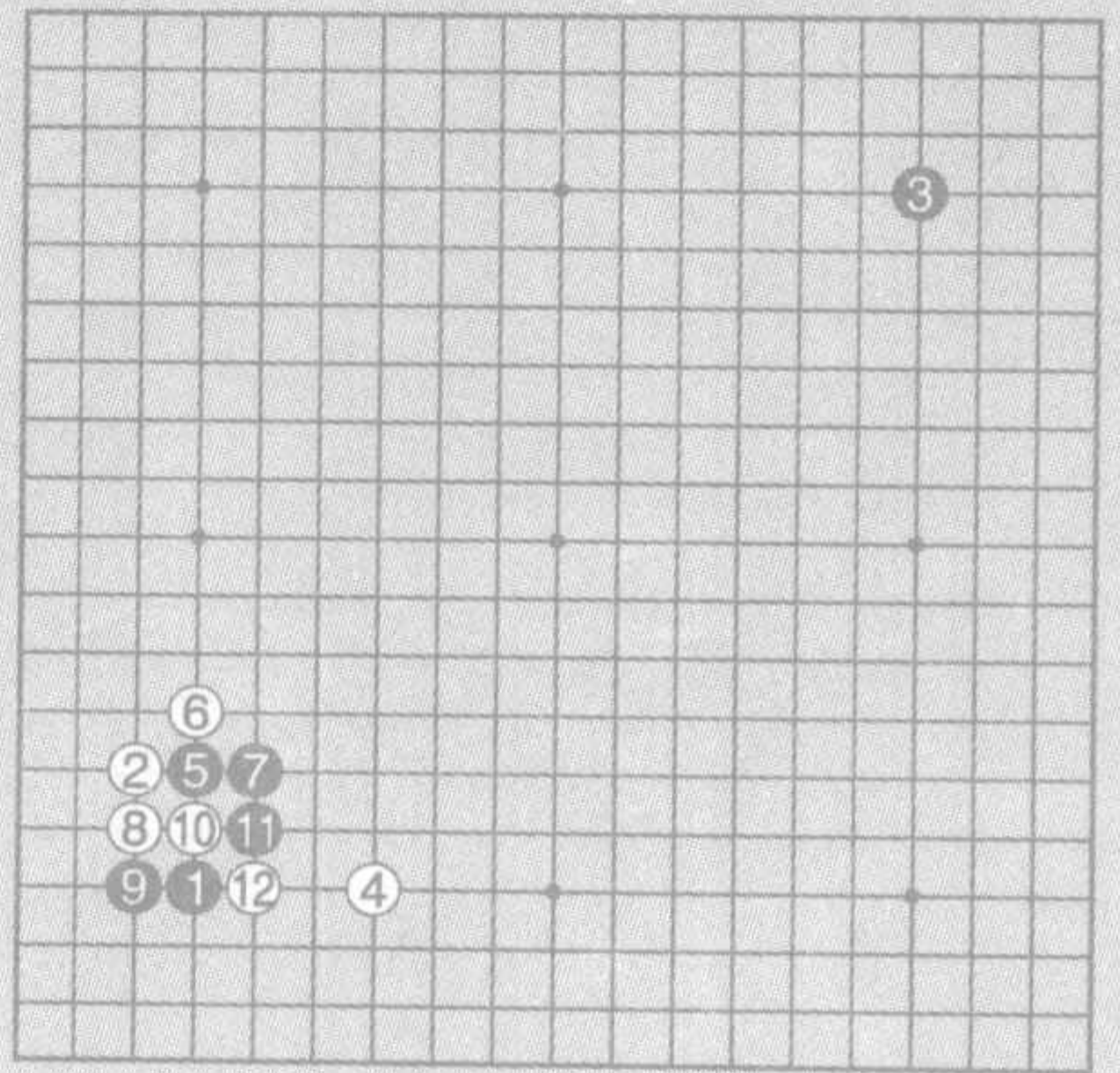


第十七型 基本图 (241)

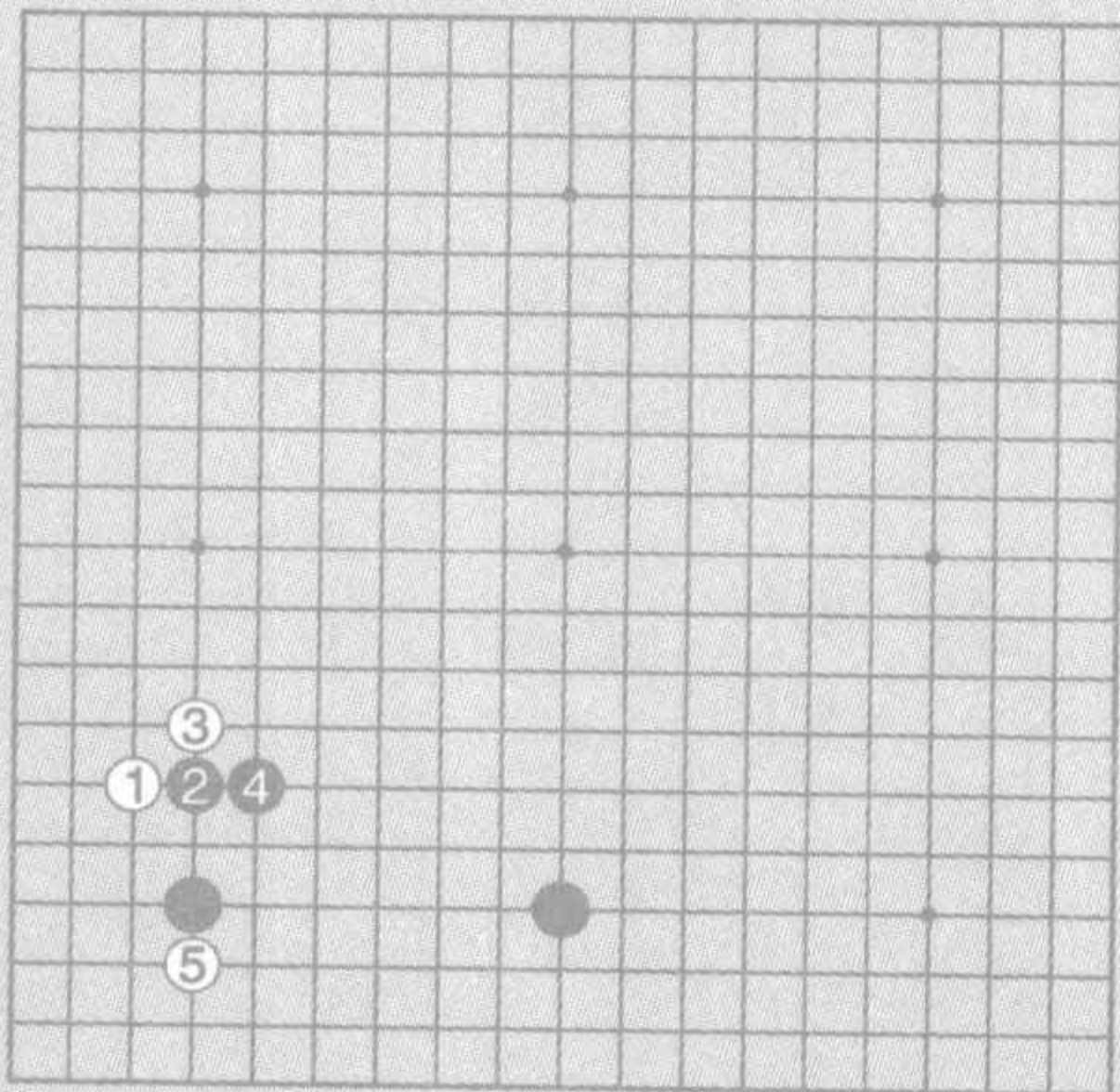




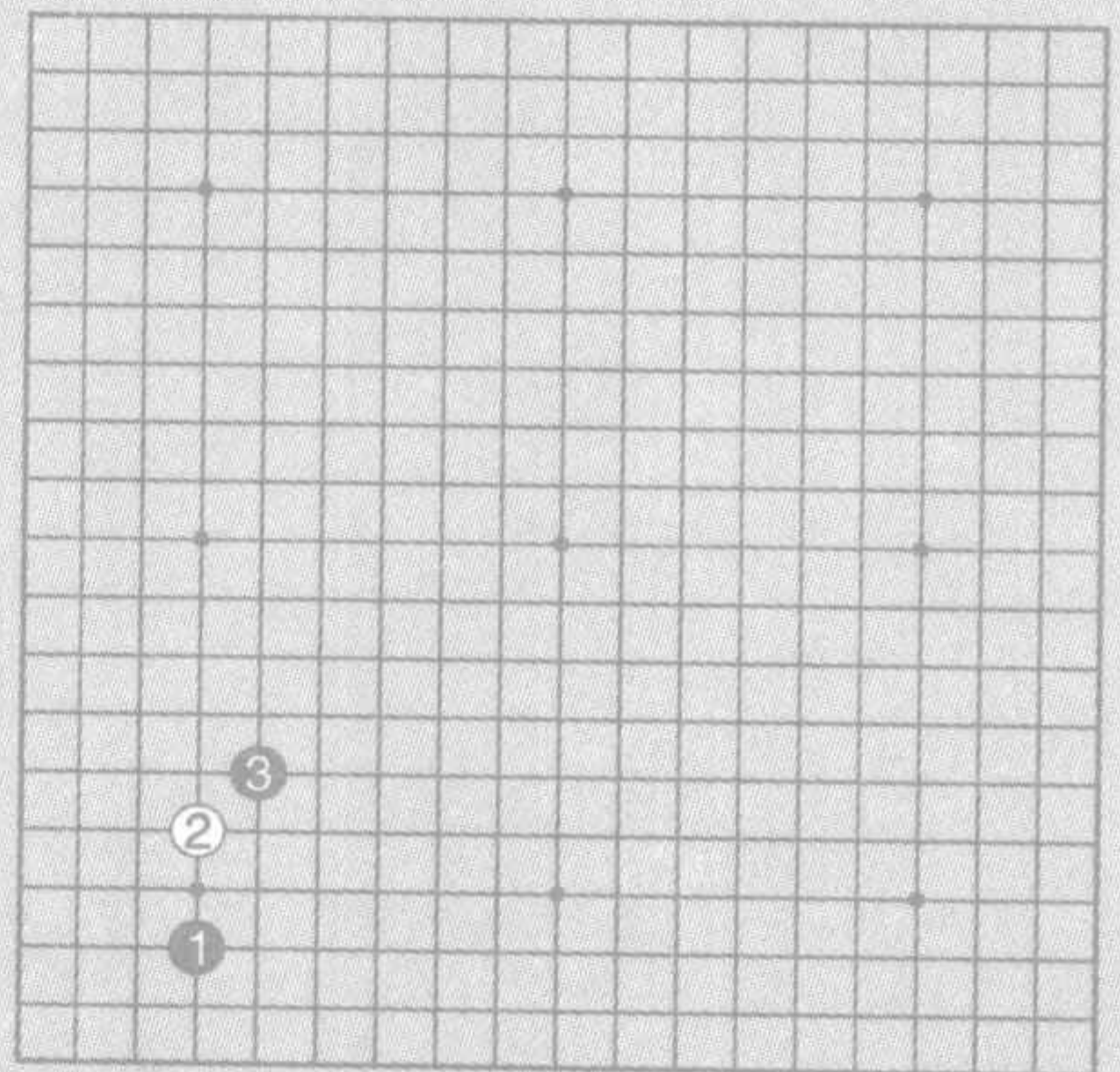
第一型 基本图 (264)



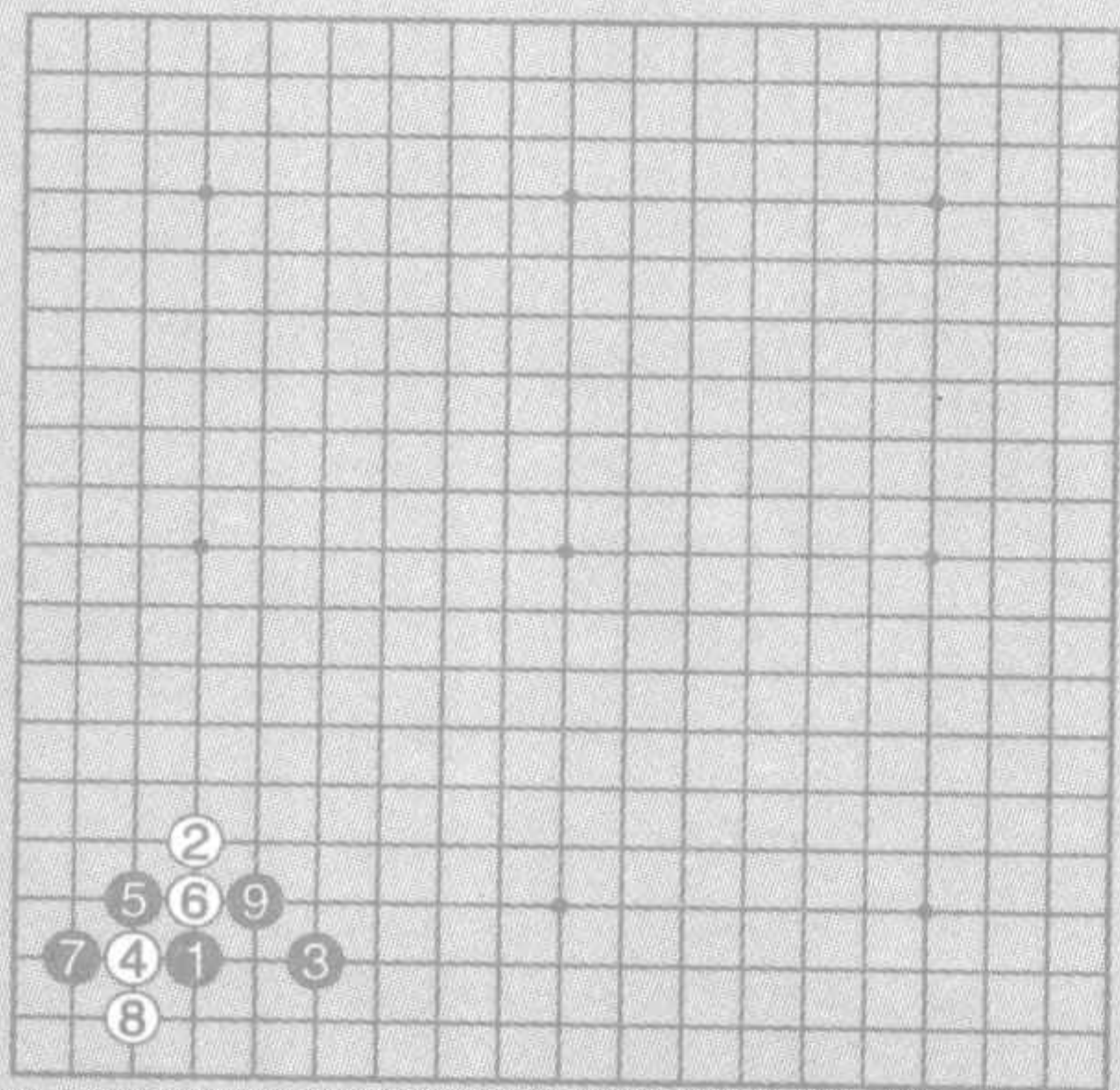
第二型 基本图 (268)



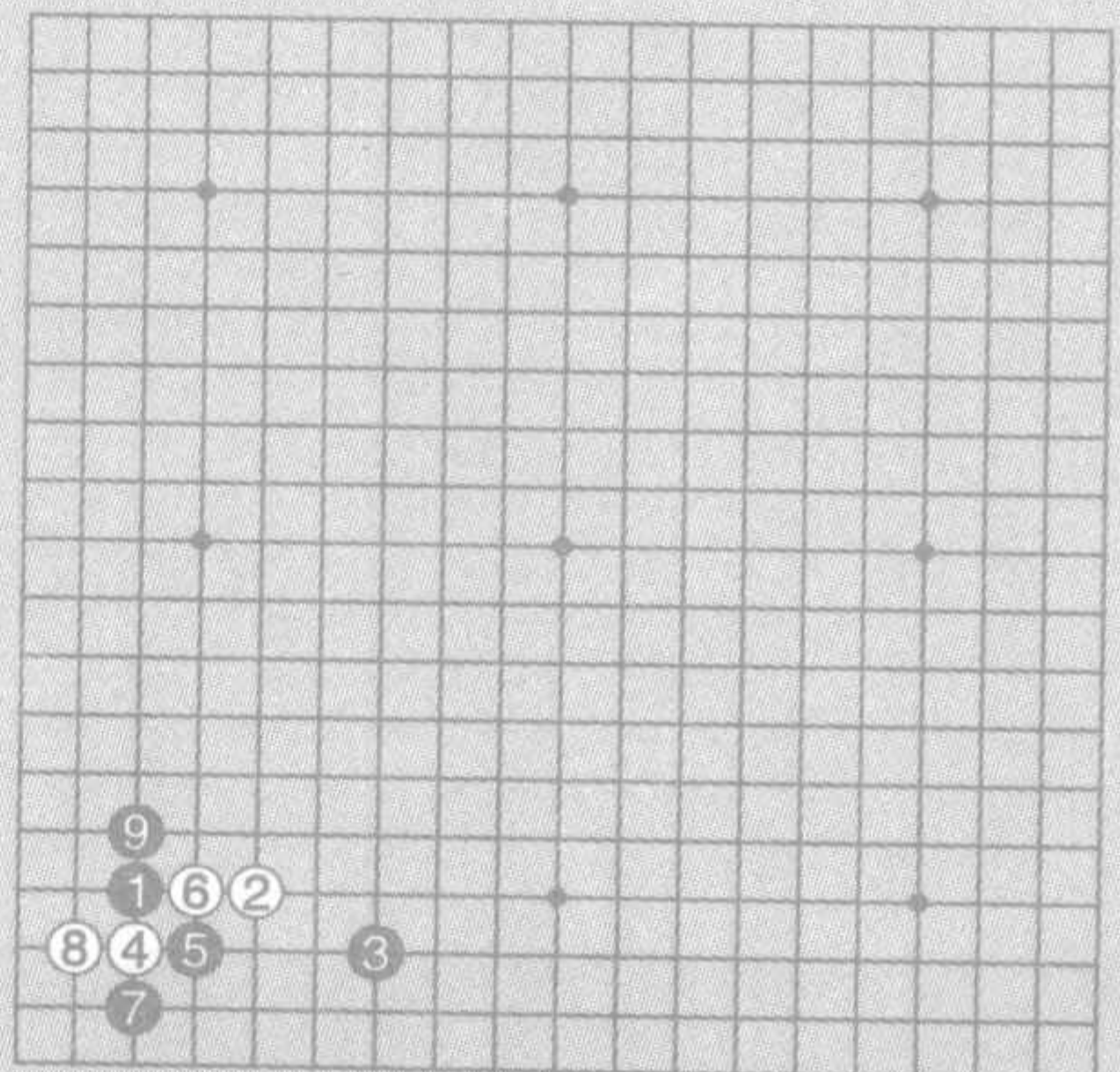
第三型 基本图 (273)



第四型 基本图 (278)

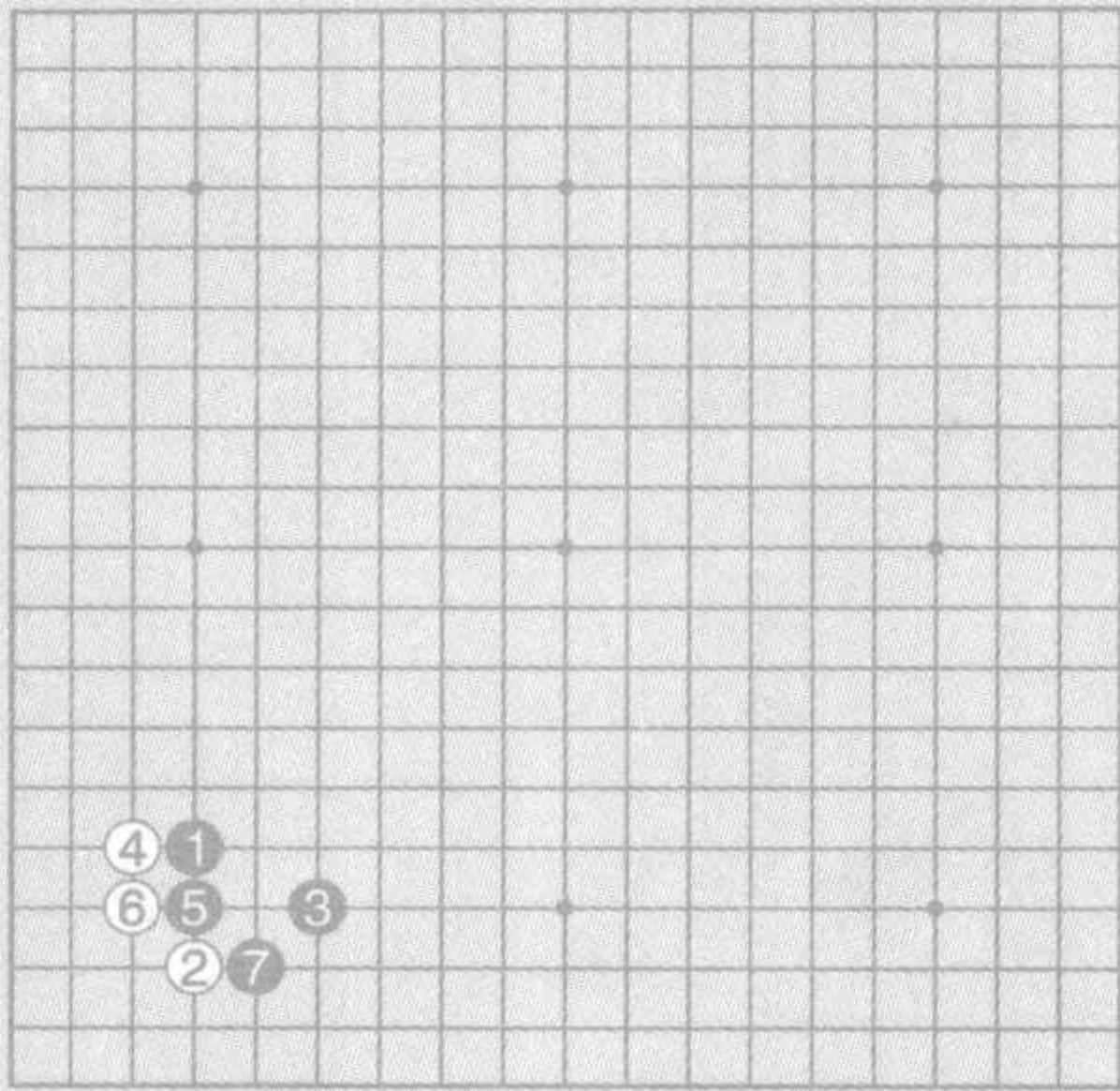


第五型 基本图 (284)

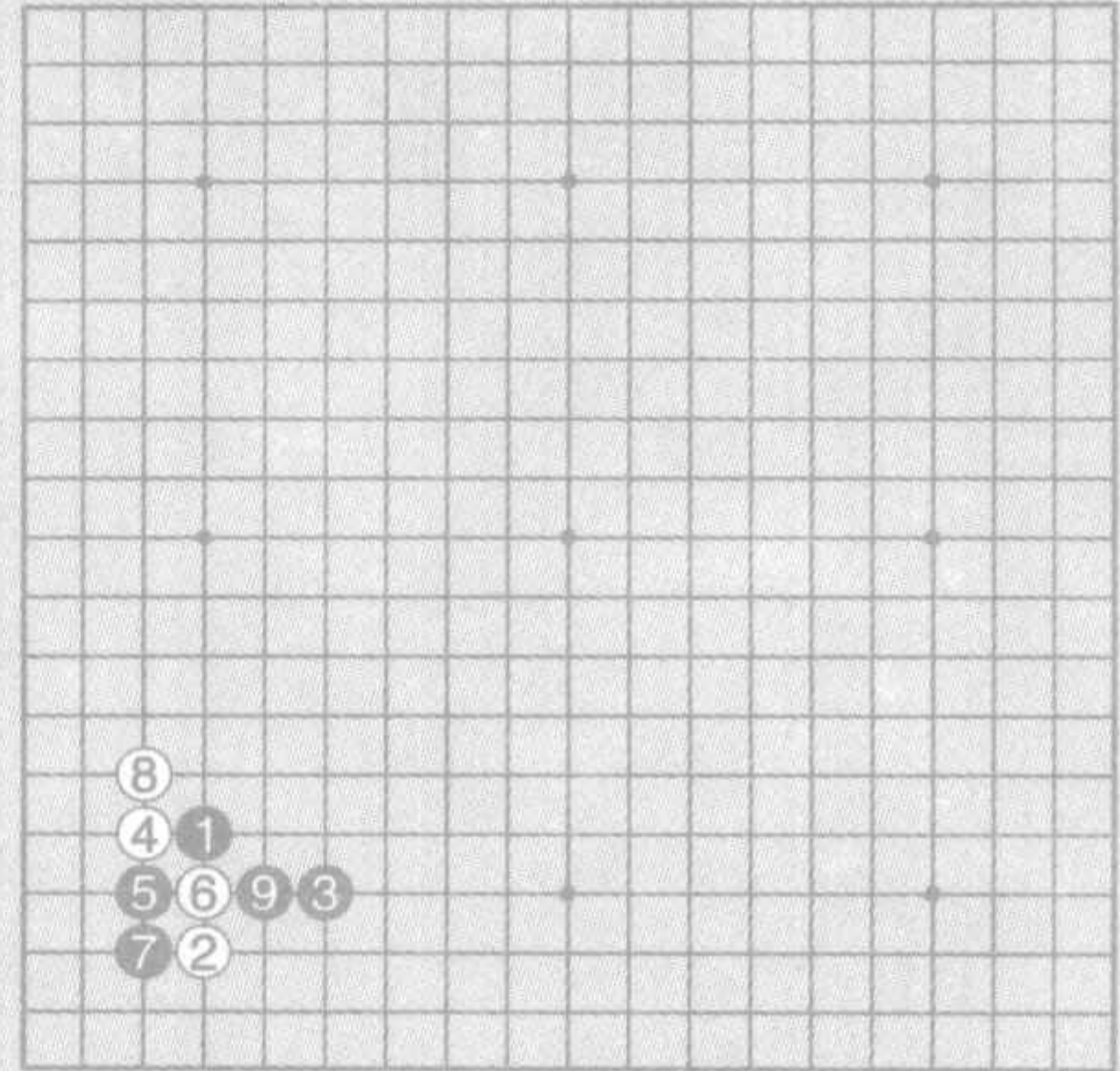


第六型 基本图 (292)

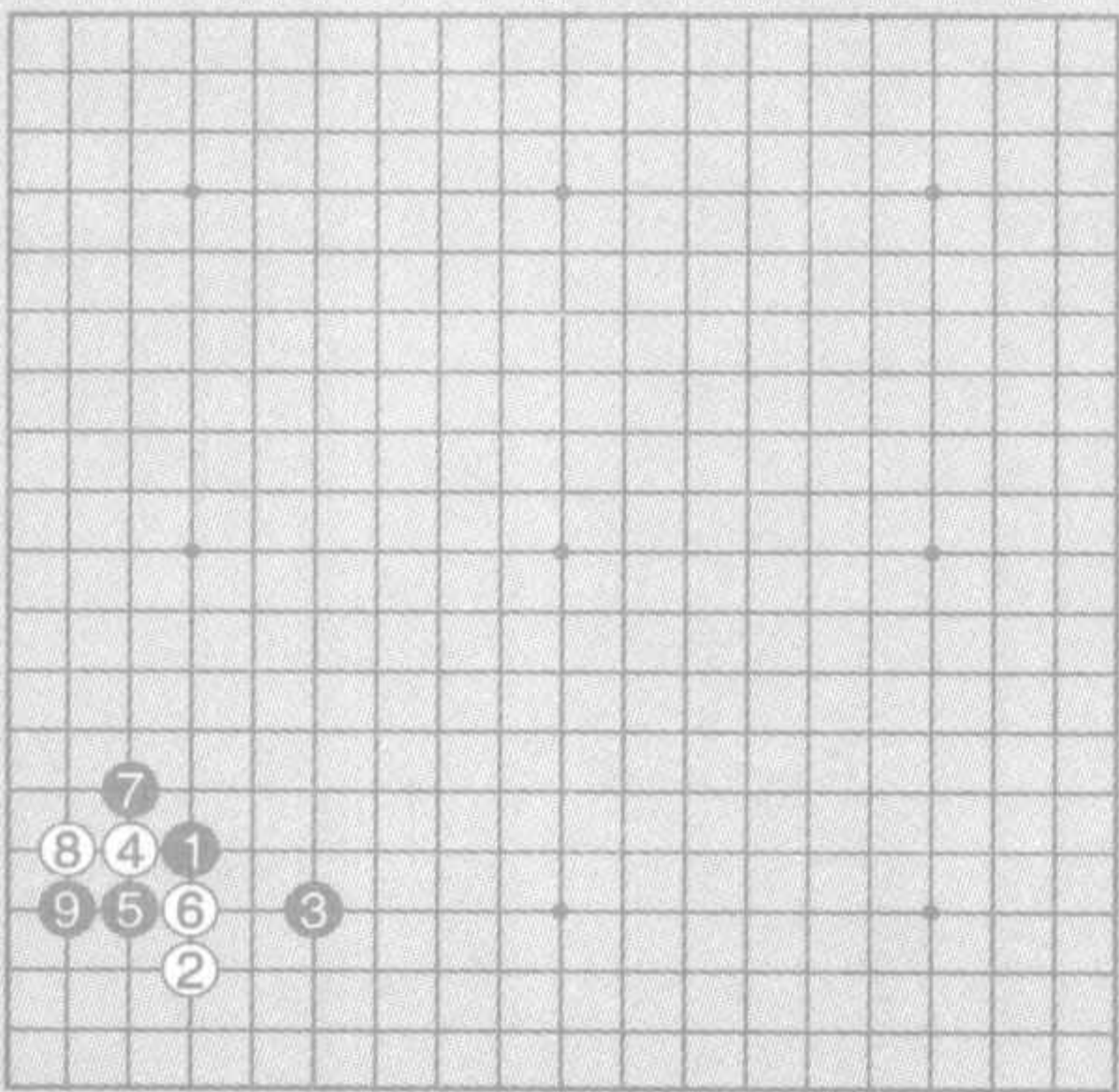




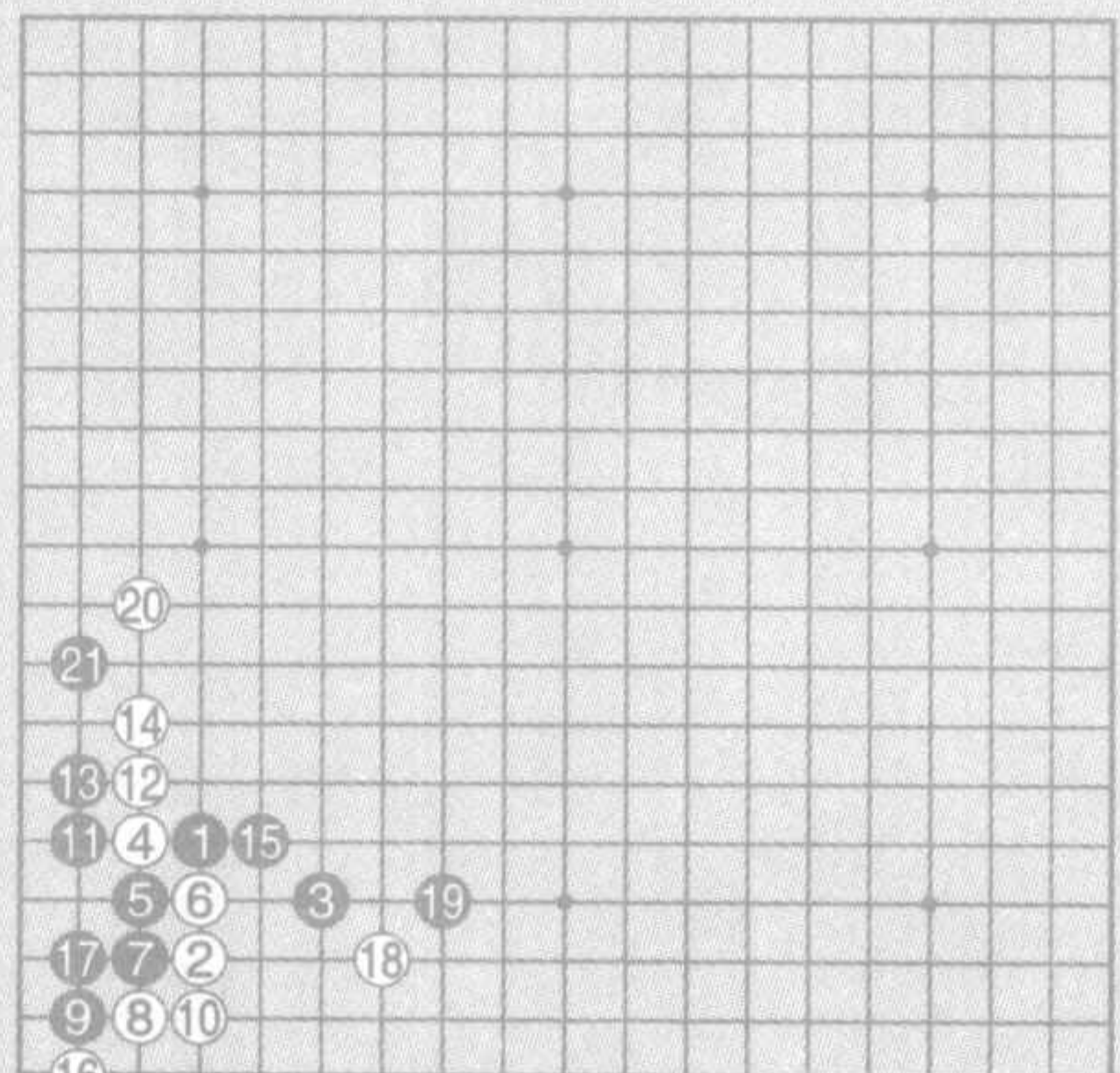
第七型 基本图 (298)



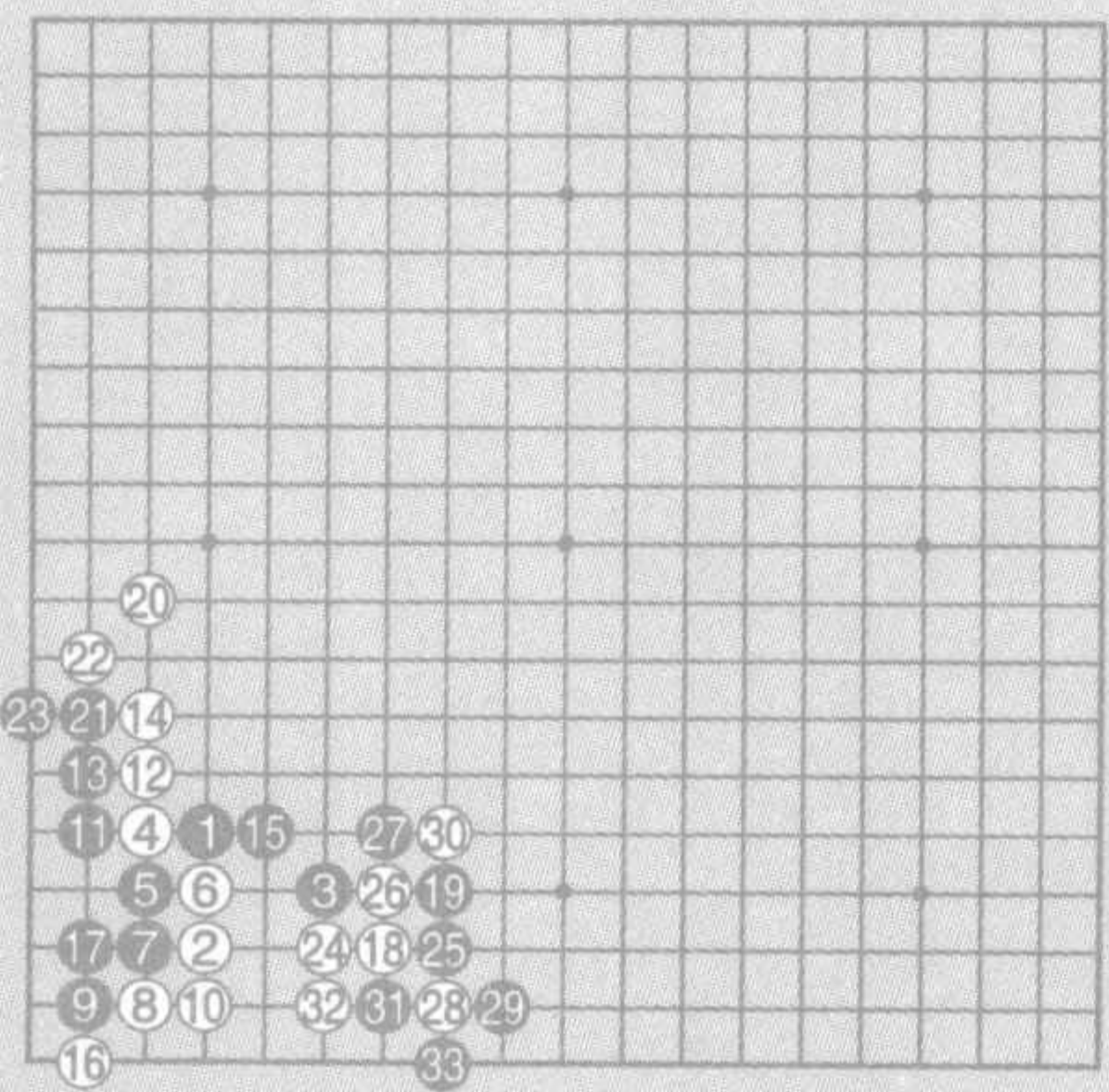
第八型 基本图 (304)



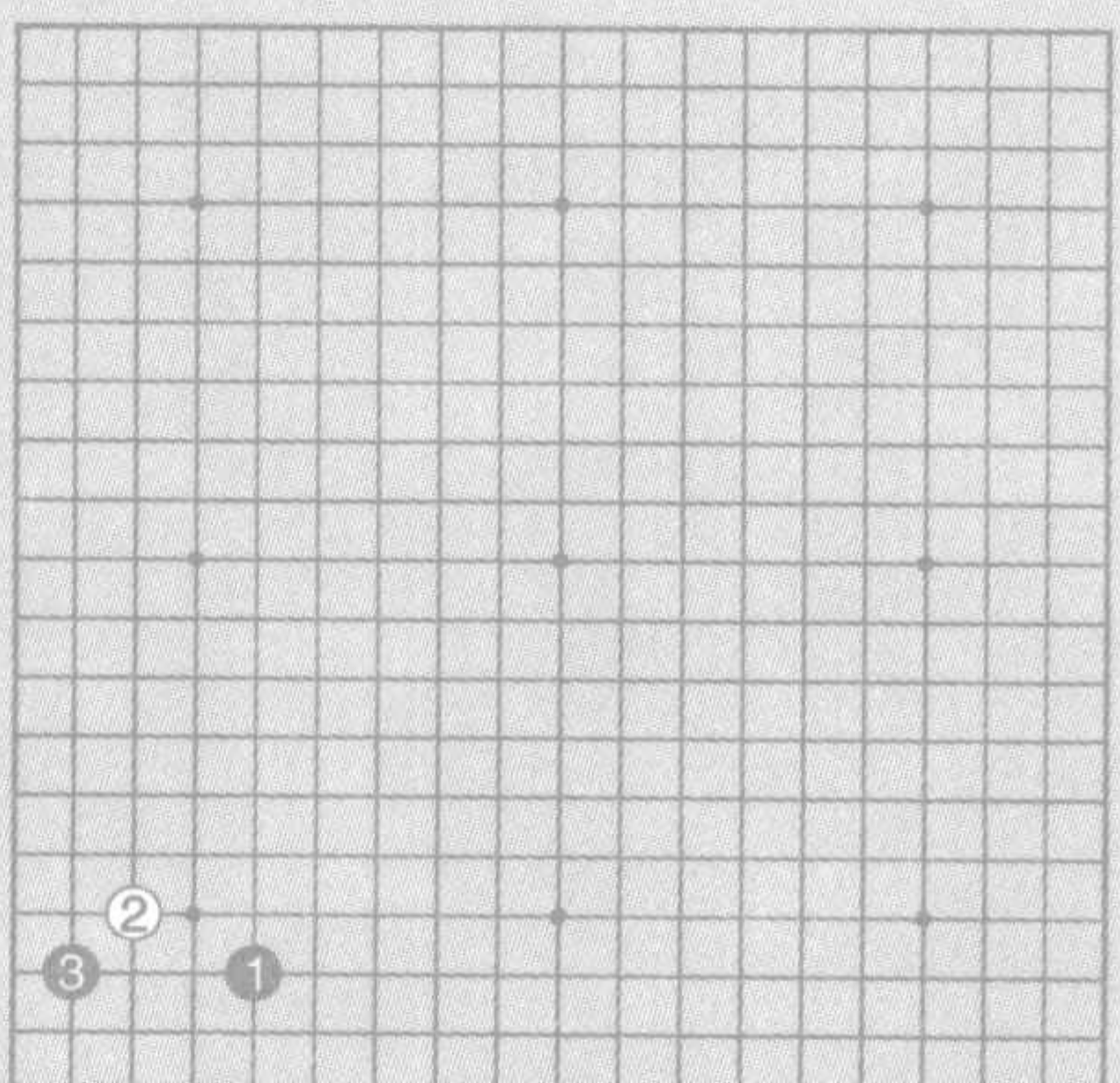
第九型 基本图 (309)



第十型 基本图 (314)

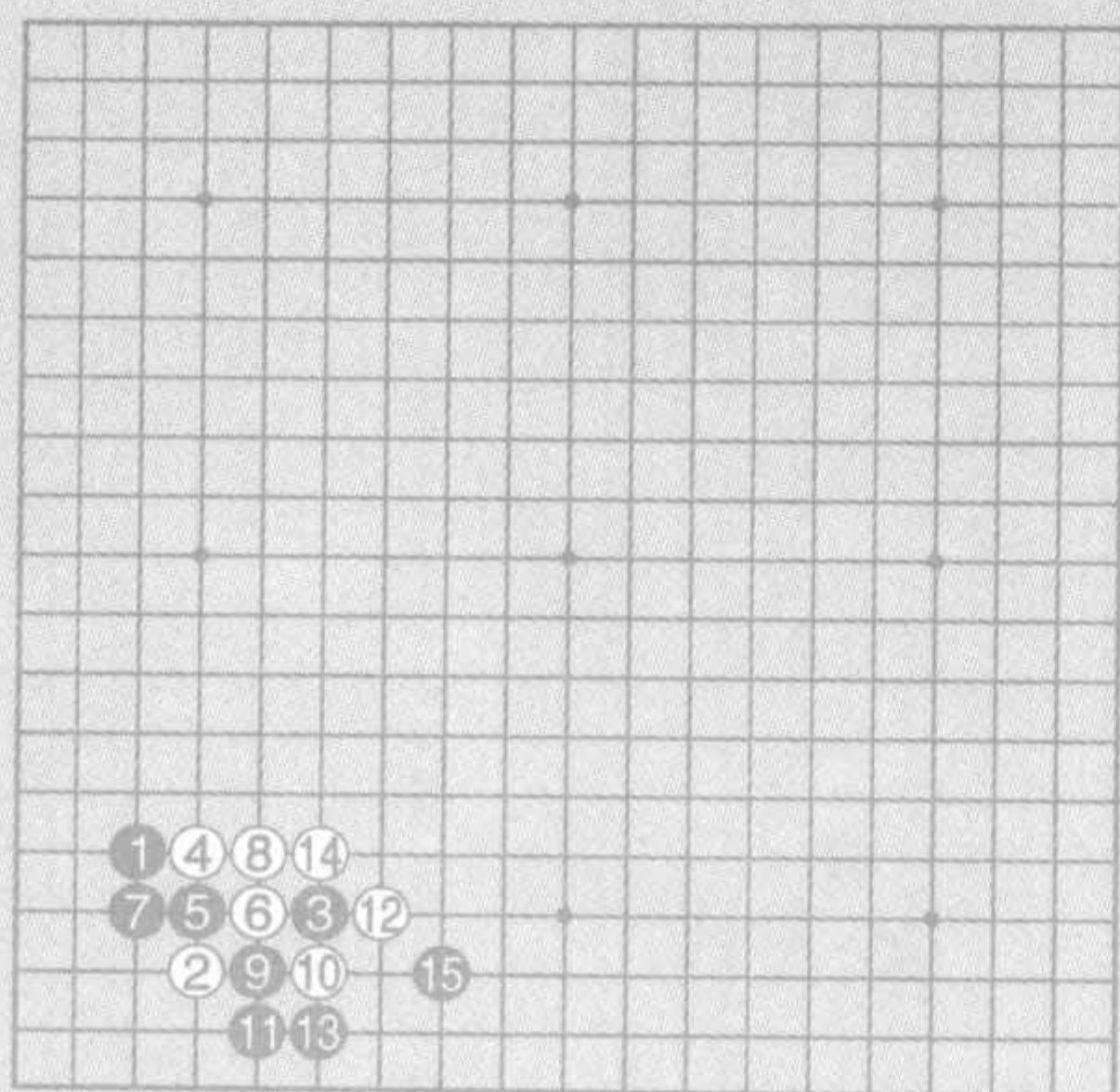


第十一型 基本图 (318)

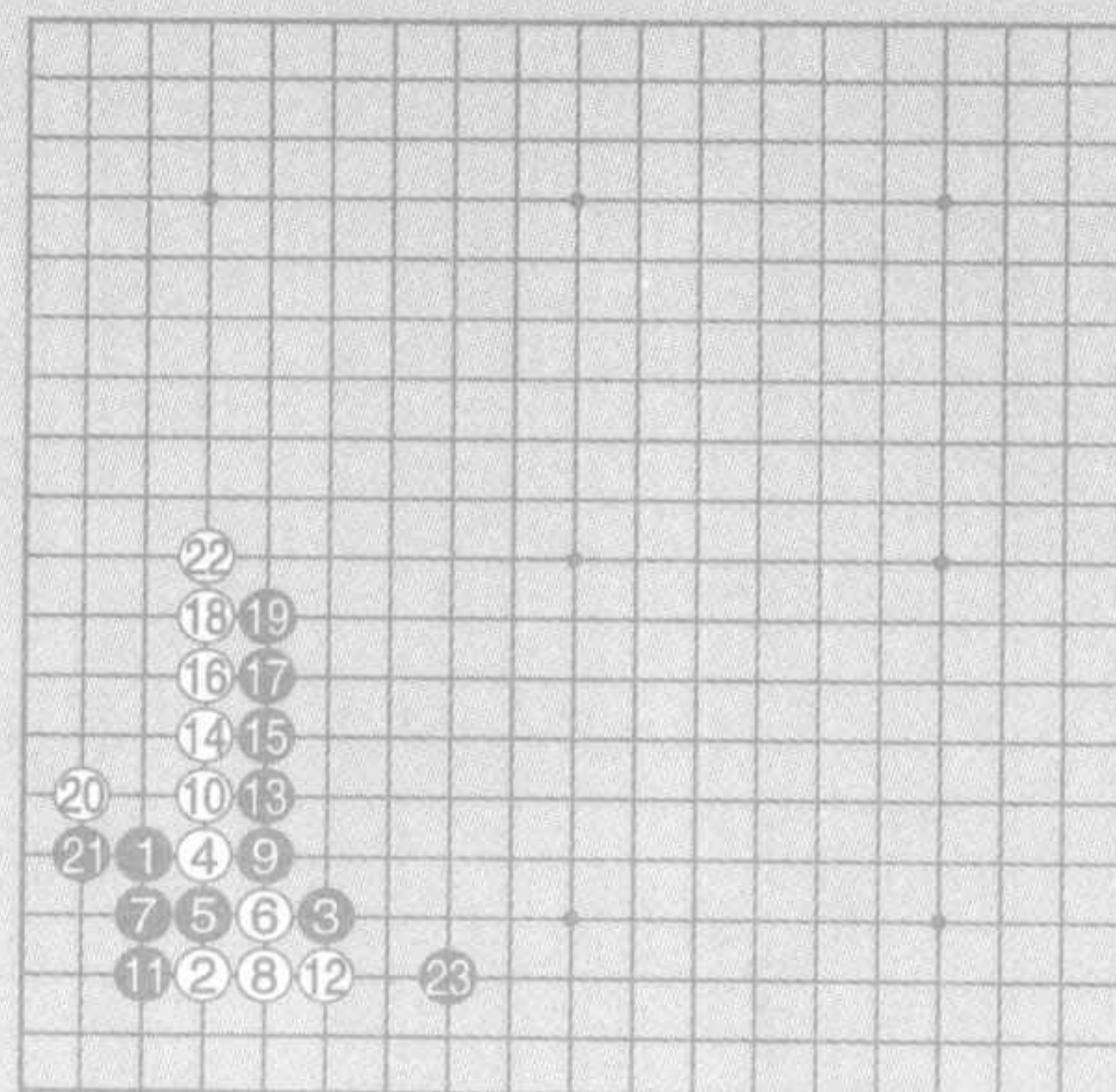


第十二型 基本图 (325)

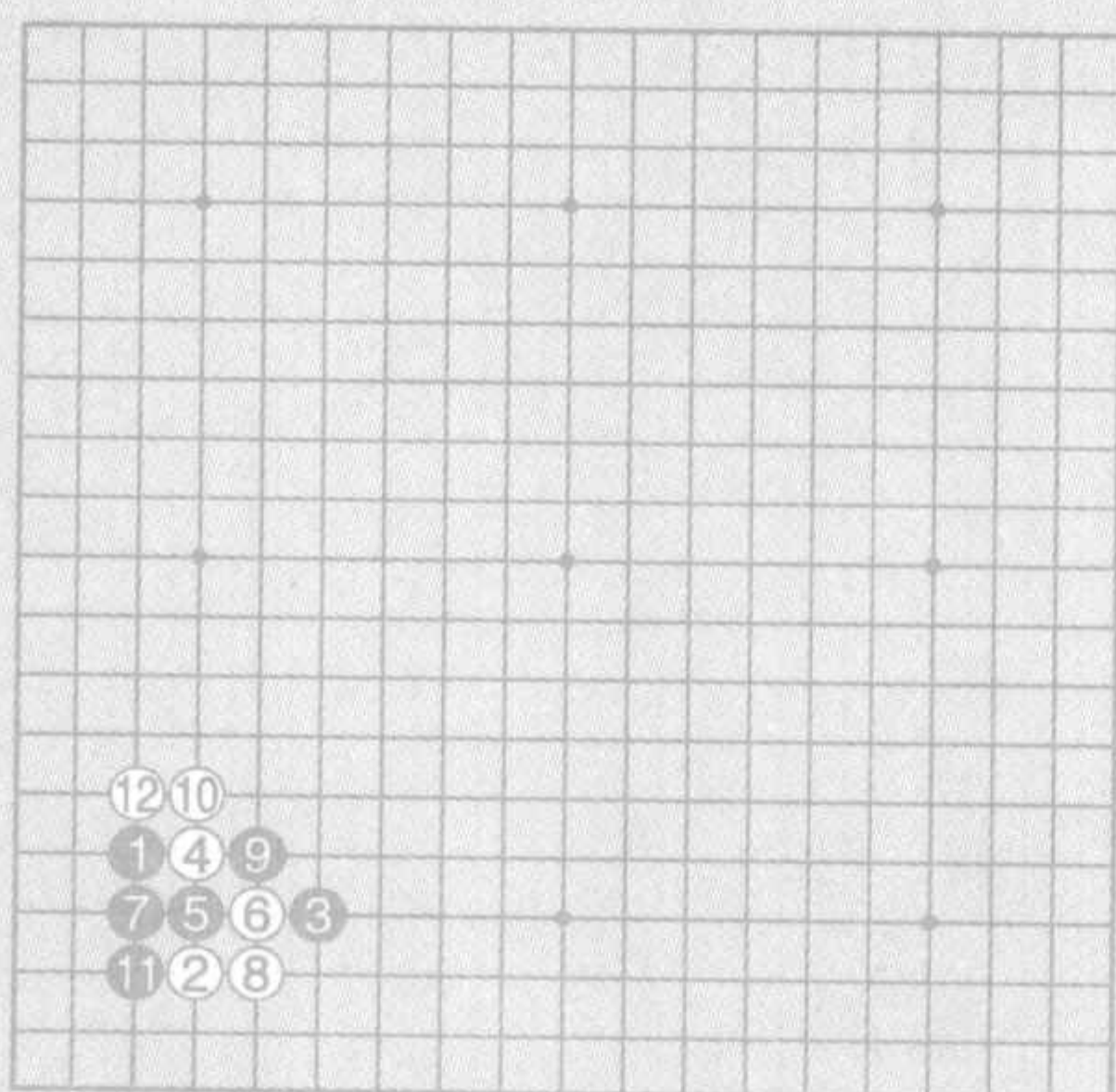




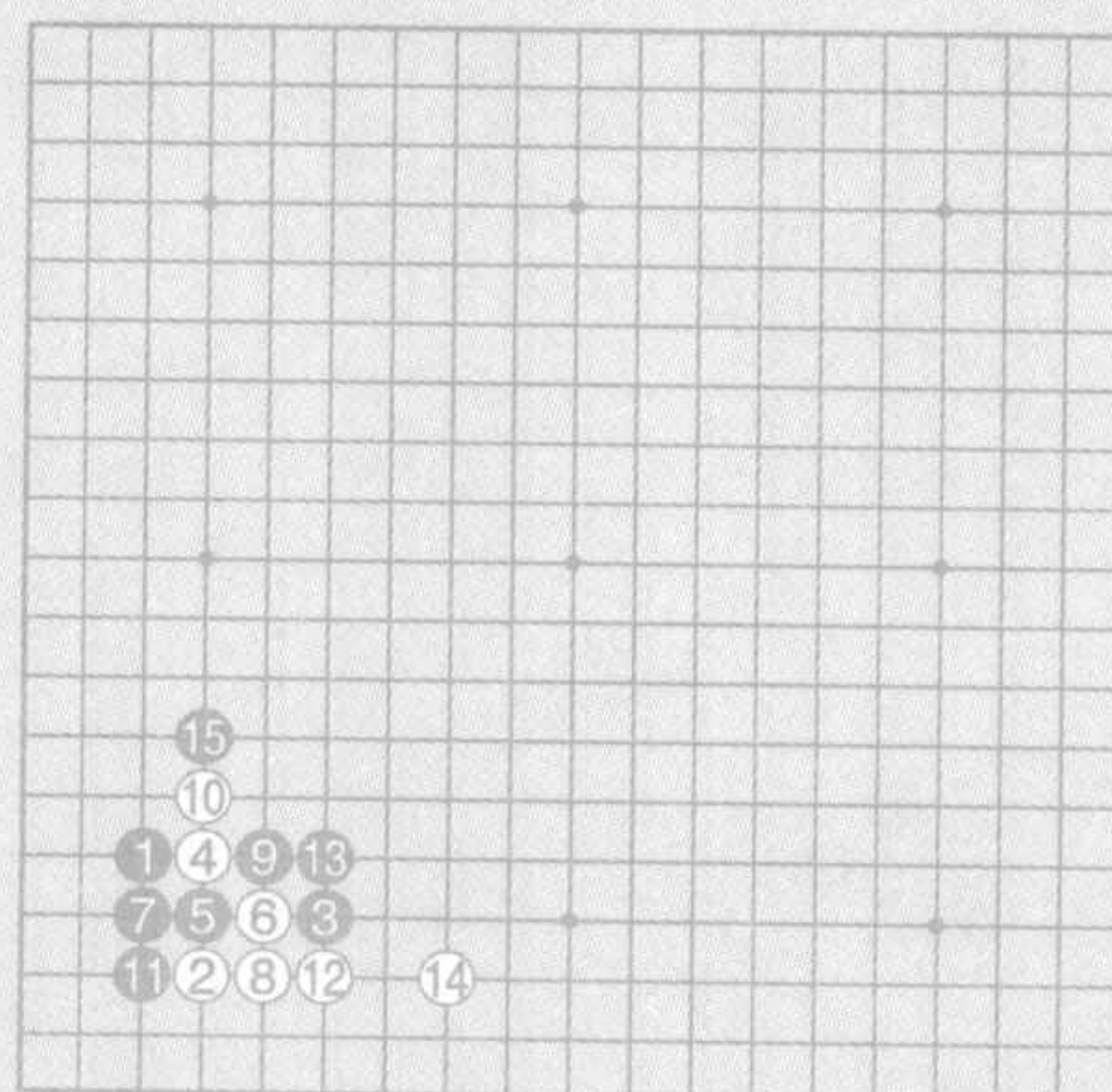
第十三型 基本图 (330)



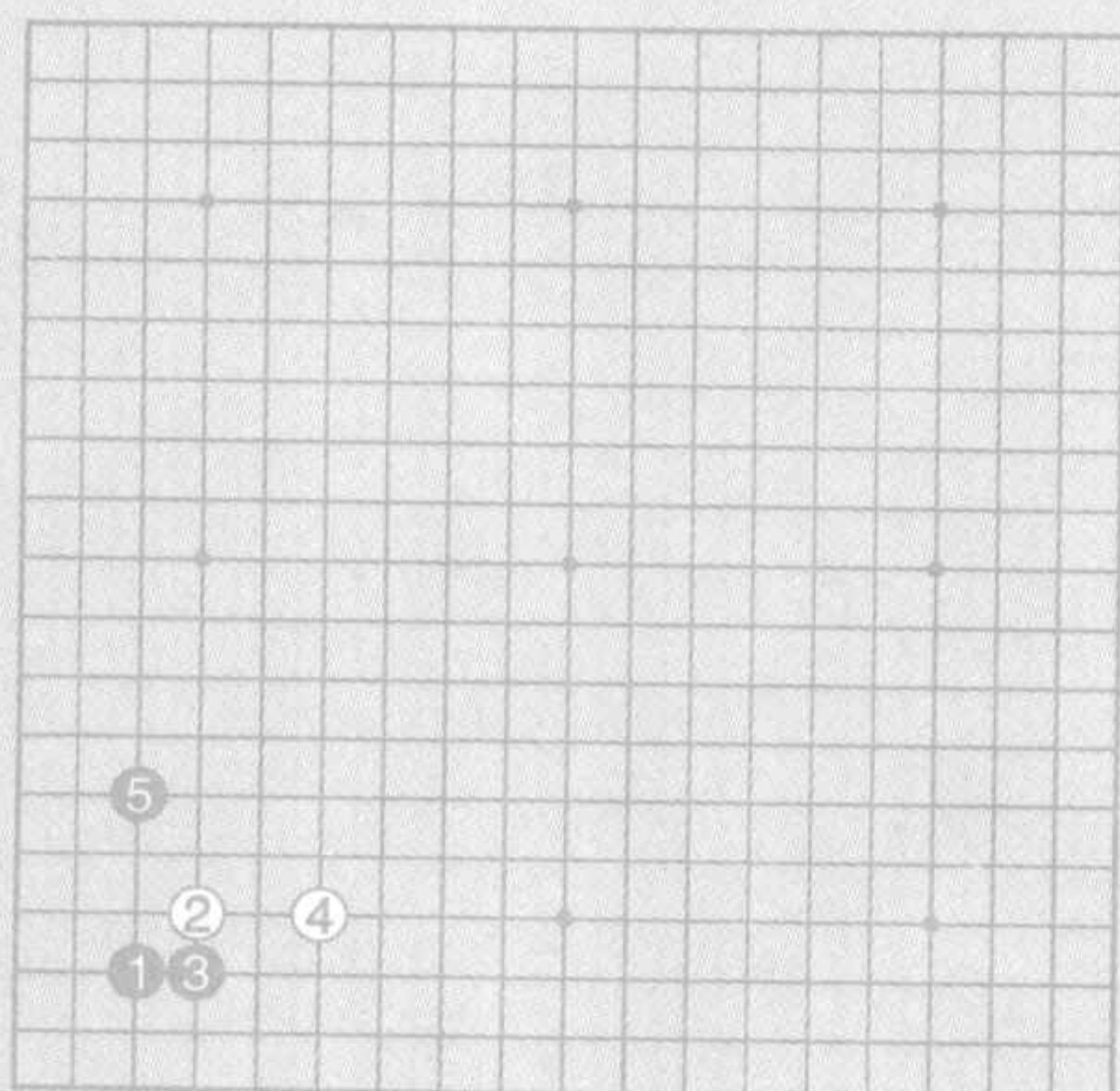
第十四型 基本图 (333)



第十五型 基本图 (337)

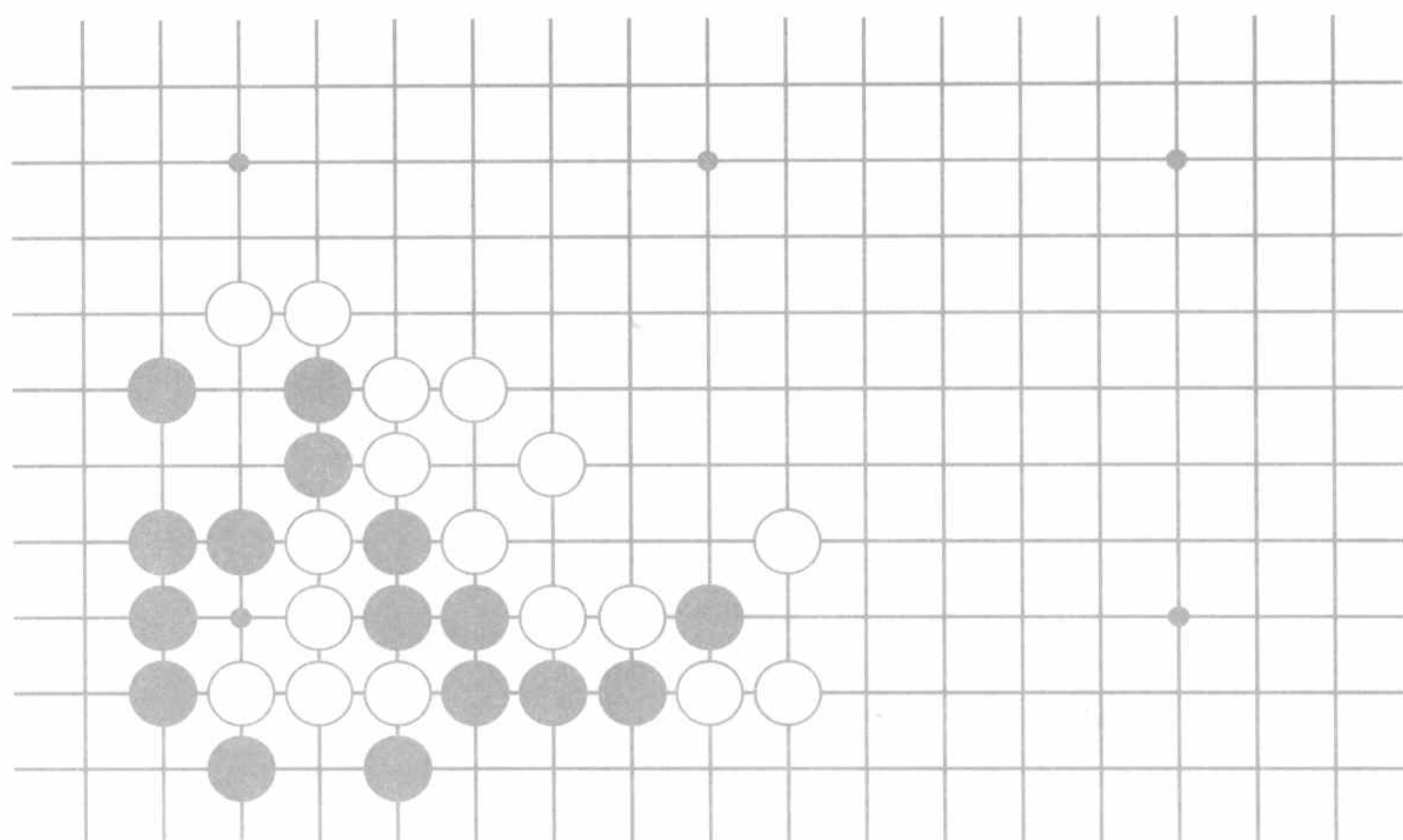


第十六型 基本图 (342)



第十七型 基本图 (345)





## 第一篇 定式中的飞刀



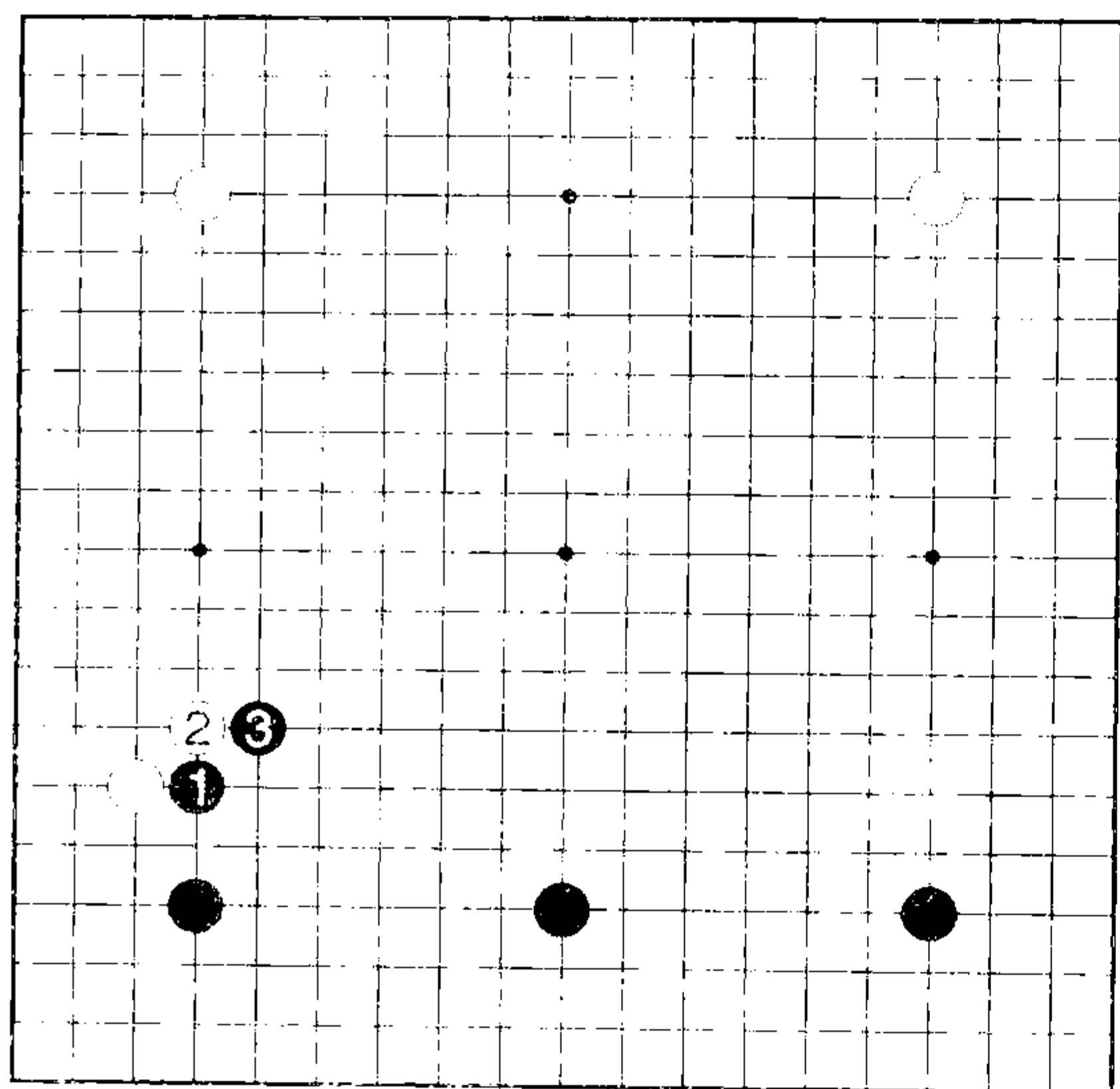
用在围棋上，飞刀的含义大概是这样的：在下棋过程中，一方突然使出一招对方未曾见过、带有欺骗性和迷惑性的着法，由于时间有限等原因，对方在临场往往难以识破其中的奥秘，故落入陷阱！使招方便达到了出奇制胜的目的。

定式飞刀，对于多数围棋爱好者来讲，具有很大的迷惑性，原因是变化敏琐，盘根错节，普通人很难一下子找出正确的答案，而且，很多时候，即便你走出正解了，使用飞刀的方也未必会吃亏。

给大家一个建议：对于纯骗着，知而不用。



## 第一型 基本图



黑1靠，3扳，名曰“大压梁”，在业余棋手中，出现频率很高。这步棋的目的很赤裸：在外面有配合的情况下，强行做起外势。

对付“大压梁”，白可以选择简明变化，也可以进行作战。

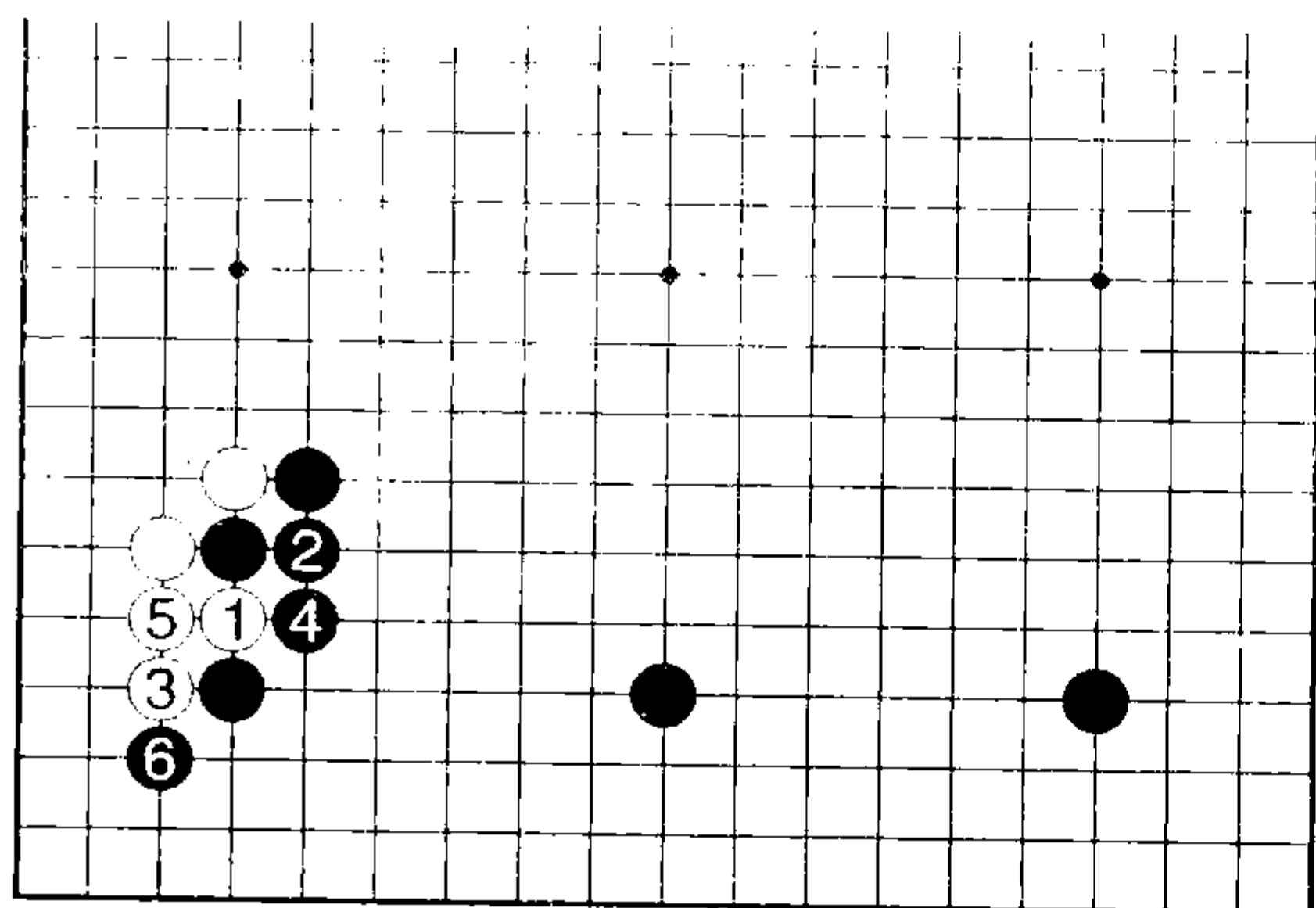


图1 普通着想

白1打，3虎，是容易想到的下法，黑4打后，6位扳紧凑……

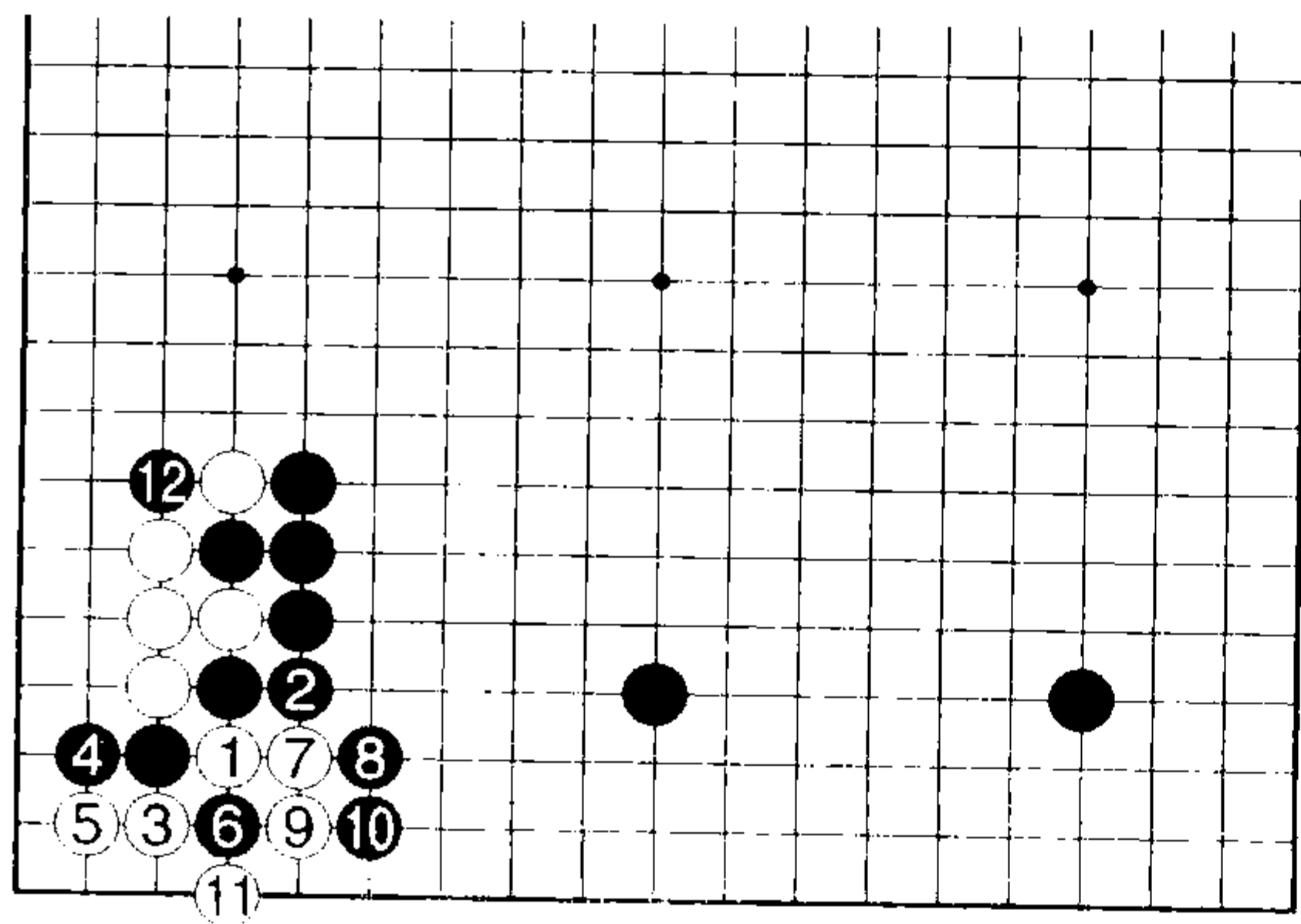


图2 吃角

白1、3吃角实地不小，黑6至10先手定型后，再12位断，接下来……

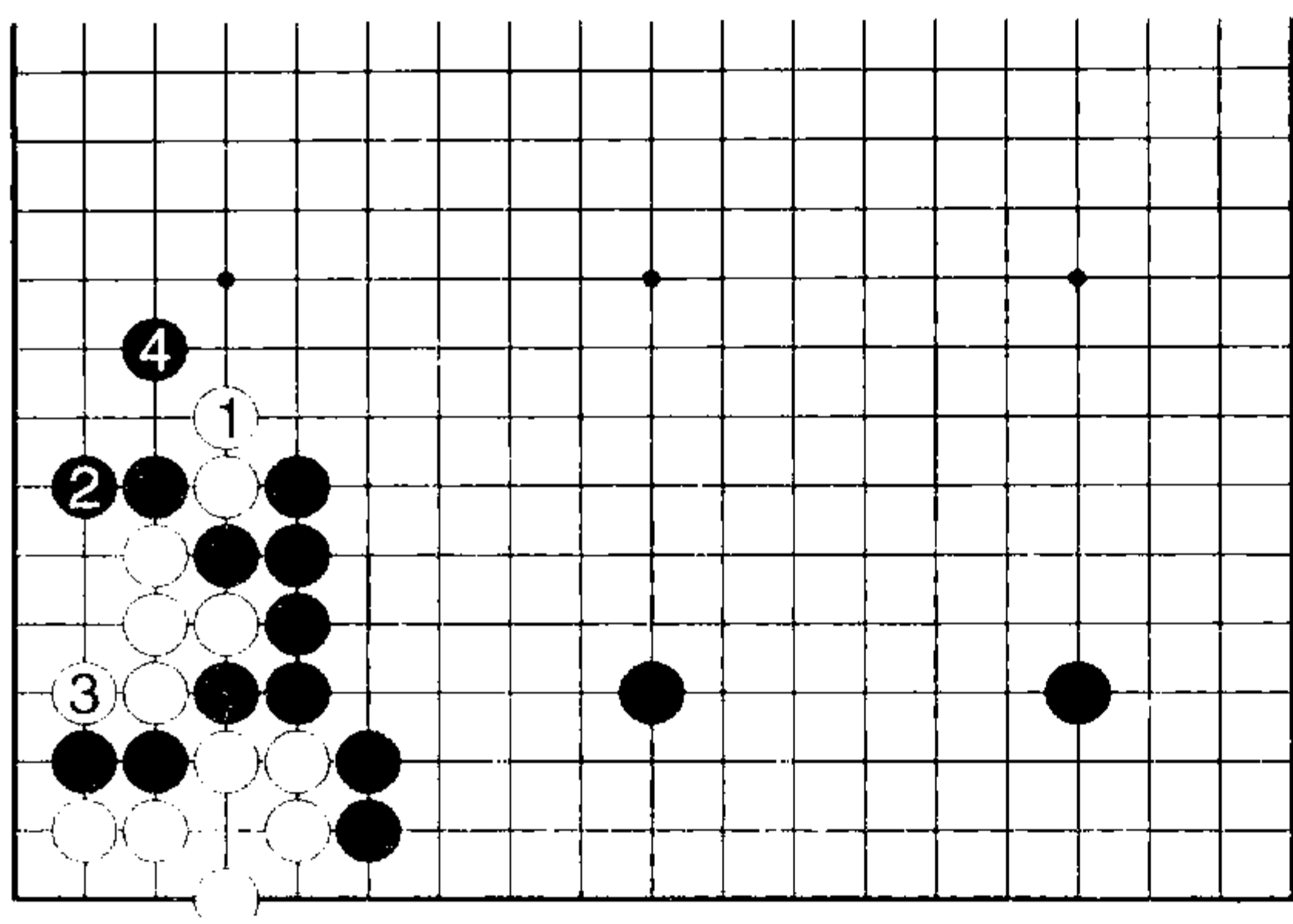


图3 白无趣

白1如长，黑2立先手，白3补，黑4跳出，白两子很重，无趣。

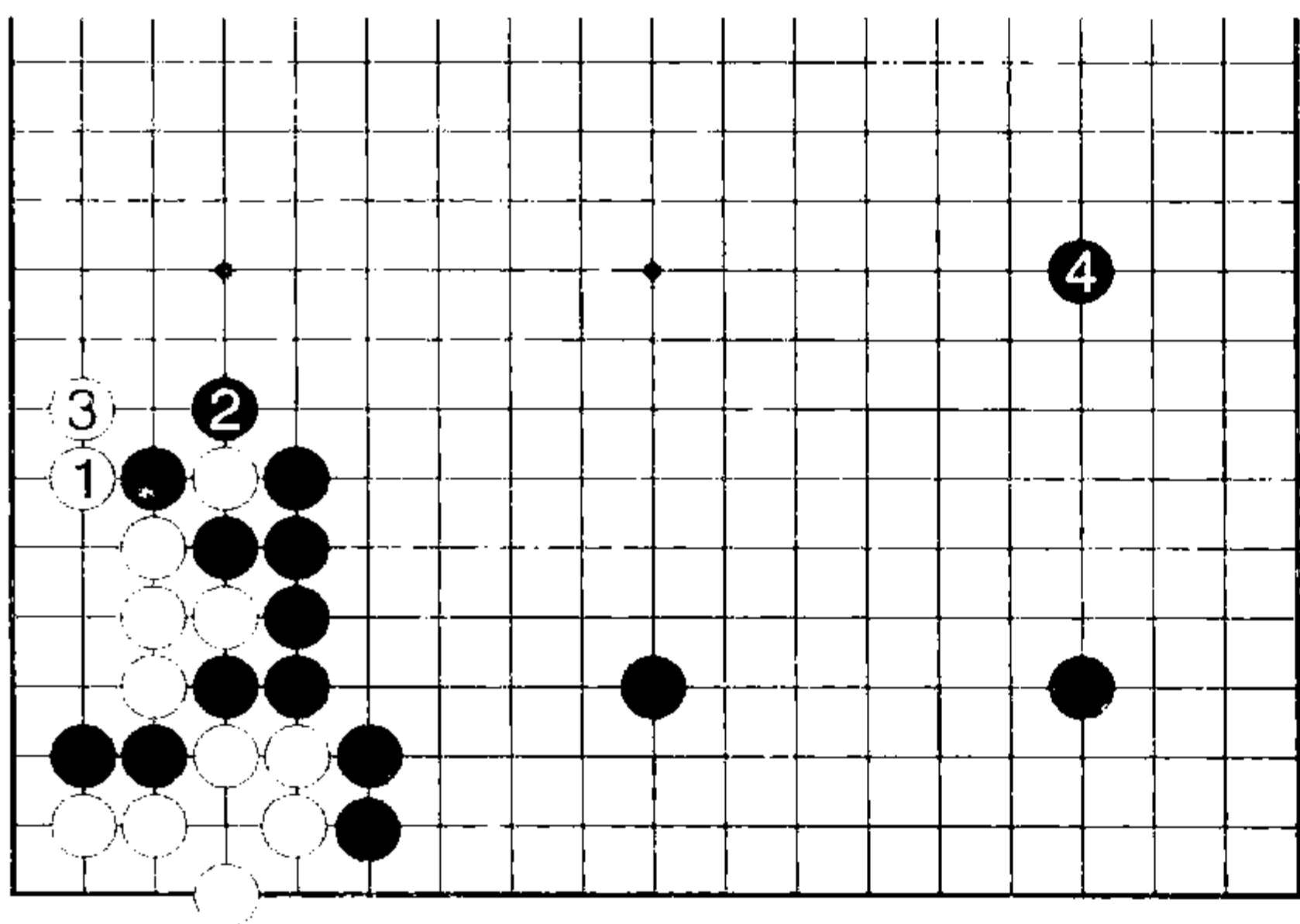


图4 黑达到目的

白1大致在1位打，黑2提，白3长，黑4继续扩张模样，可以满足。

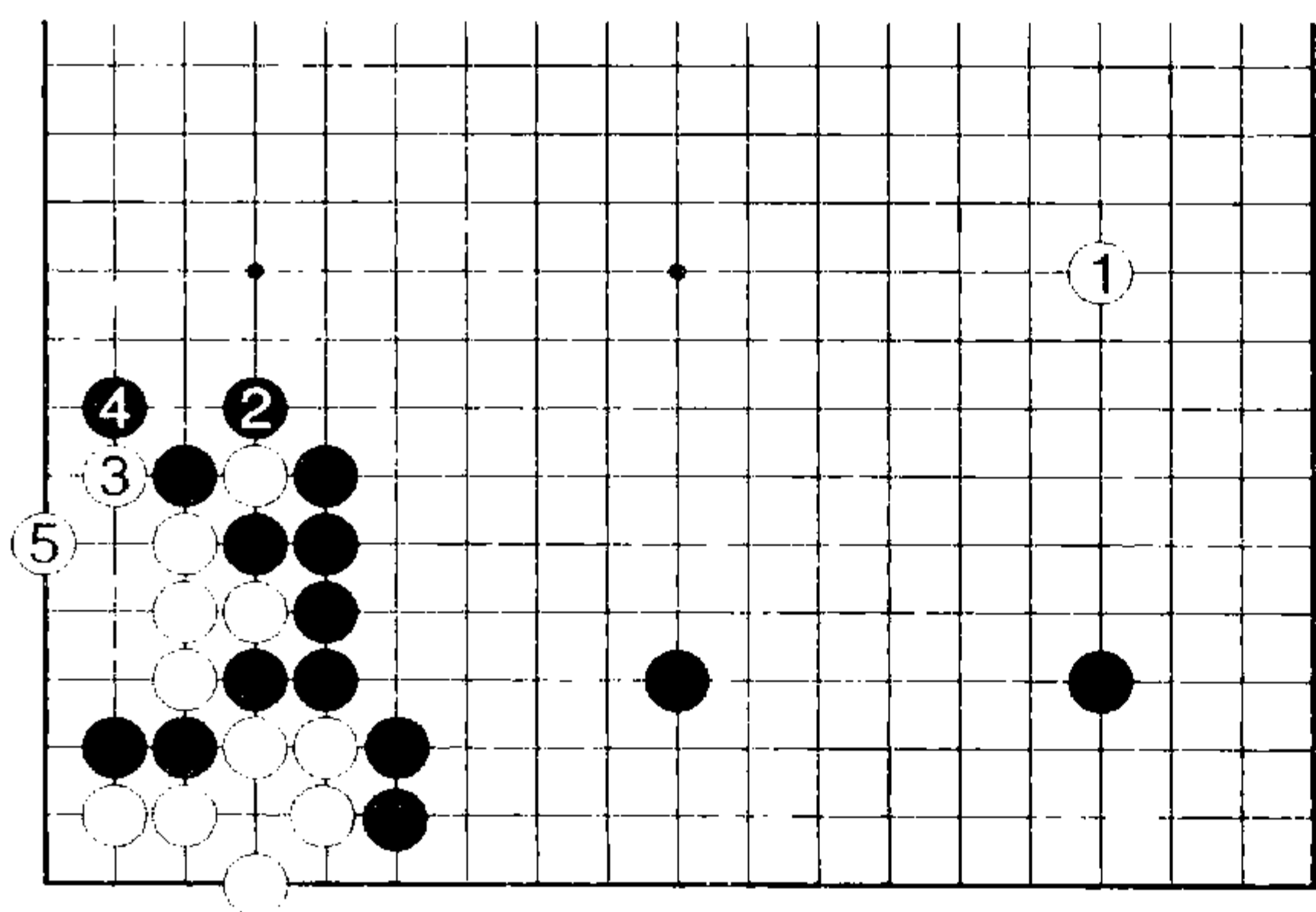


图5 黑稍好

白1脱先占领大场，黑2提先手，白3、5补棋后，是黑便宜的结果，原因在下图说明。

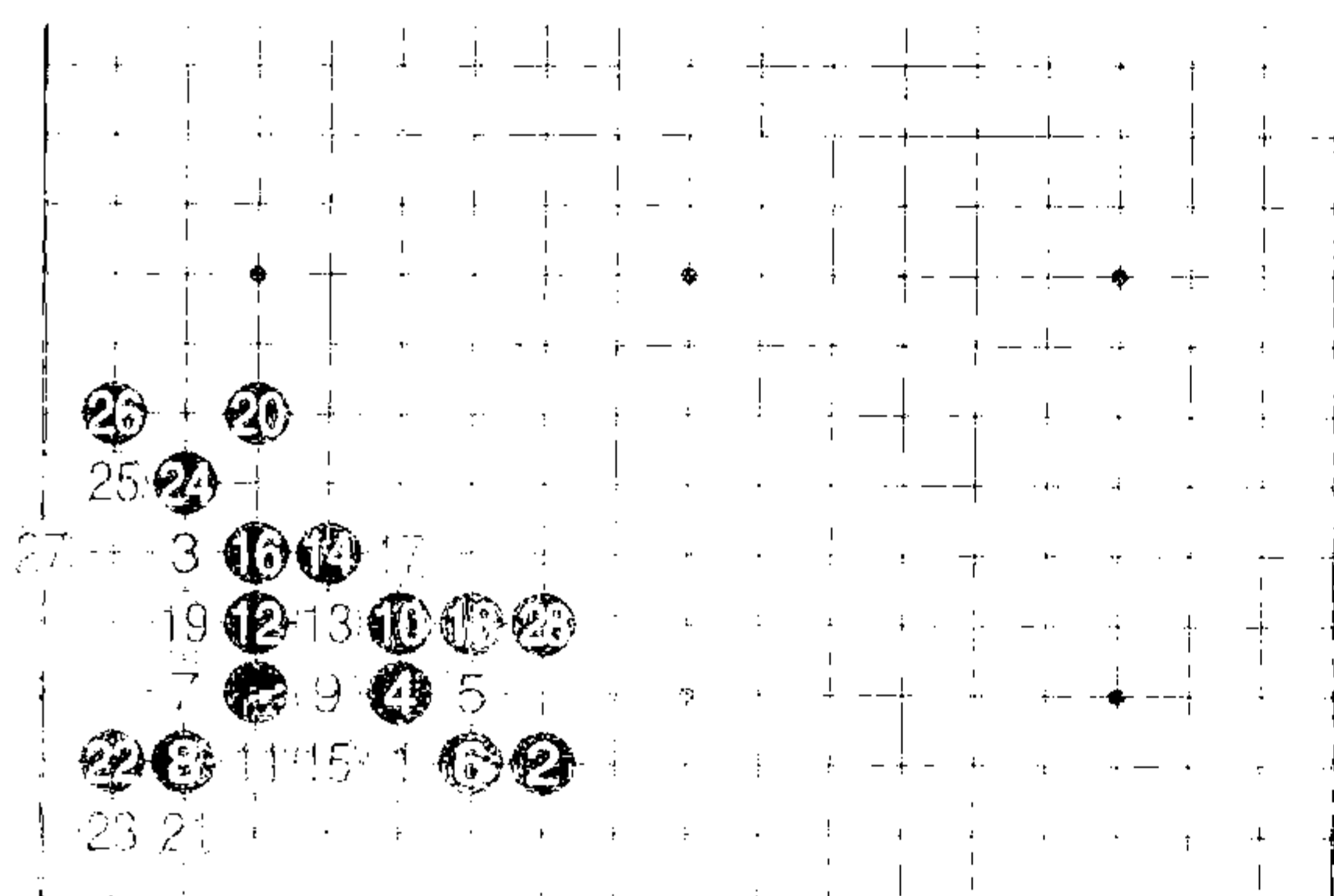


图6 和定式比较

本图是一间低夹双飞燕的常见定式，和上图比起来，白的形状类似，实地变化不大，但黑棋外势明显没有上图厚，因此可以认为上图结果更便宜。

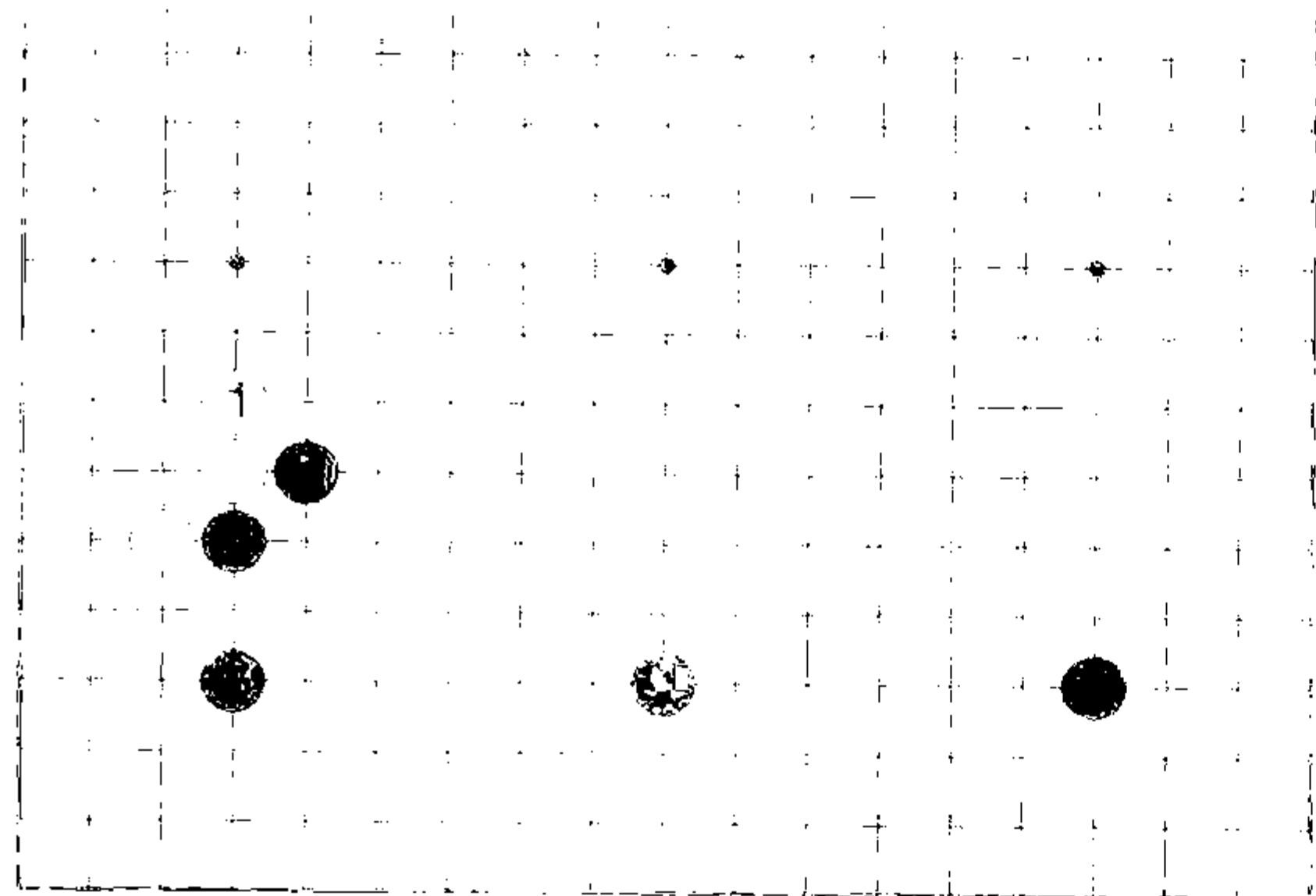


图7 简明结果

白单退，是最简明有效的手段，前提是白子有气。

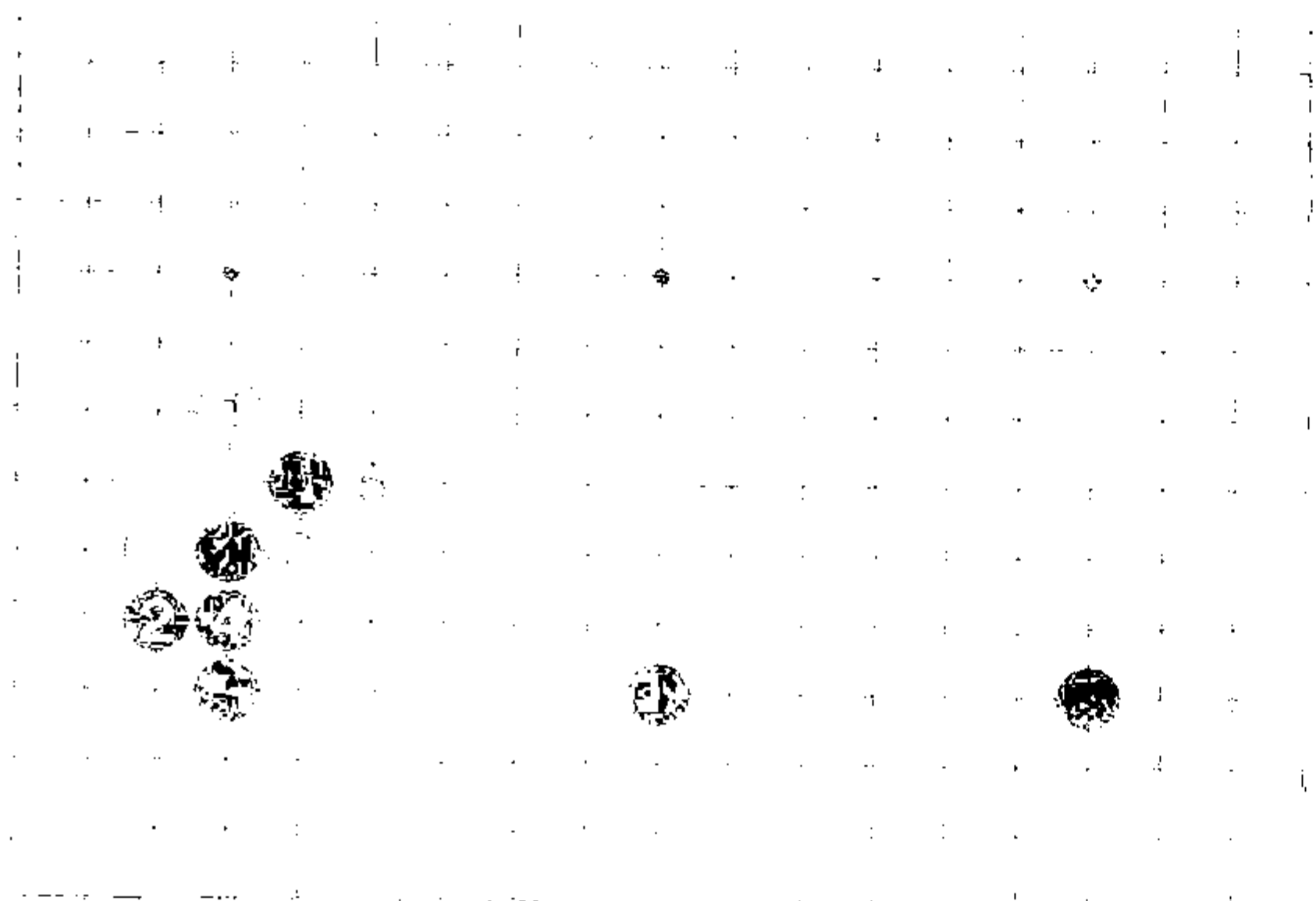


图8 简明结果

黑退，白以劫争，黑子有气时以劫争。



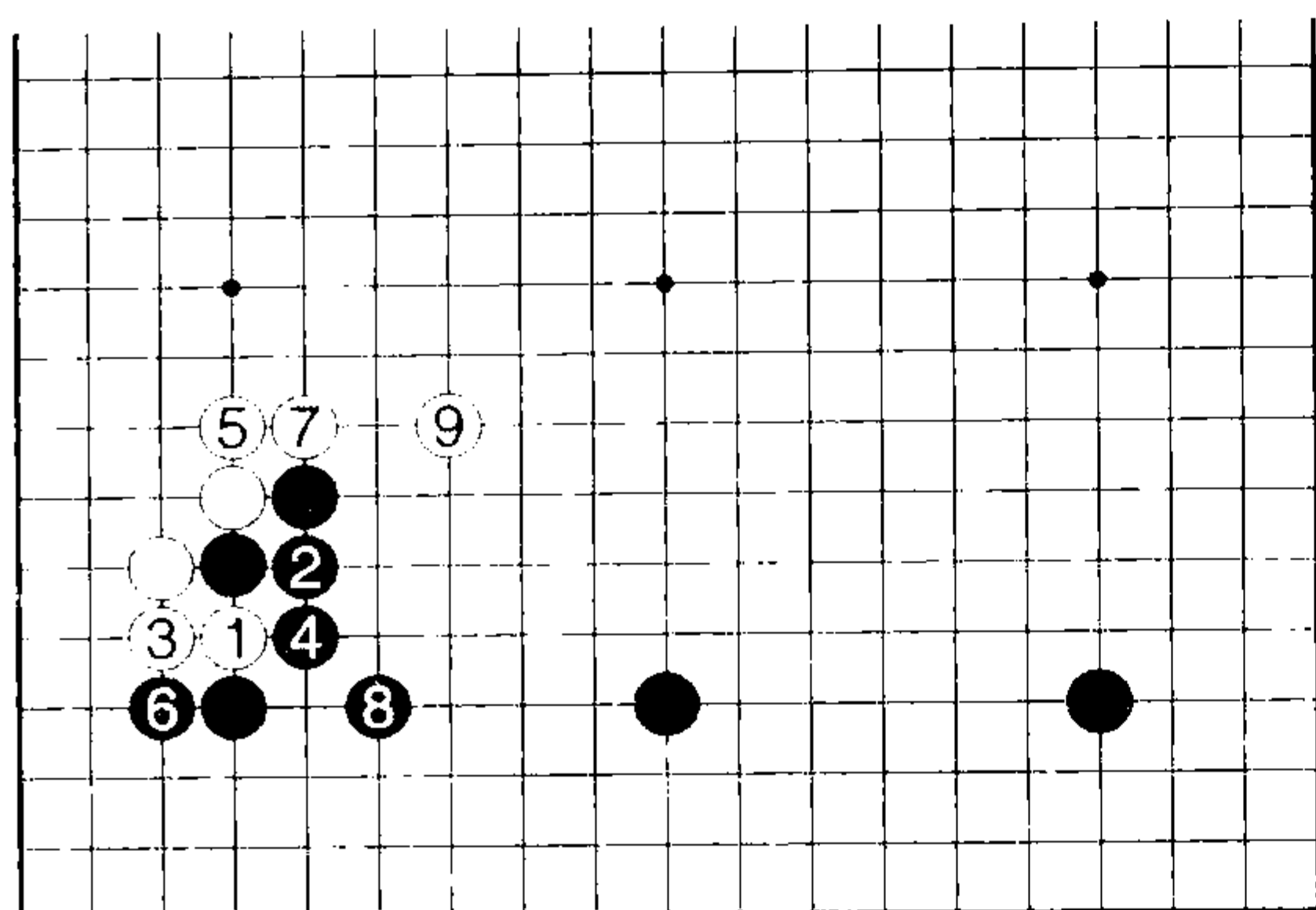


图12 大同小异

白1打，3接，也是一法，黑4挡，白5退简明，黑6如挡角，白7拐，和上图相比，虽然多了白1、黑4的交换，但白棋依然不错。

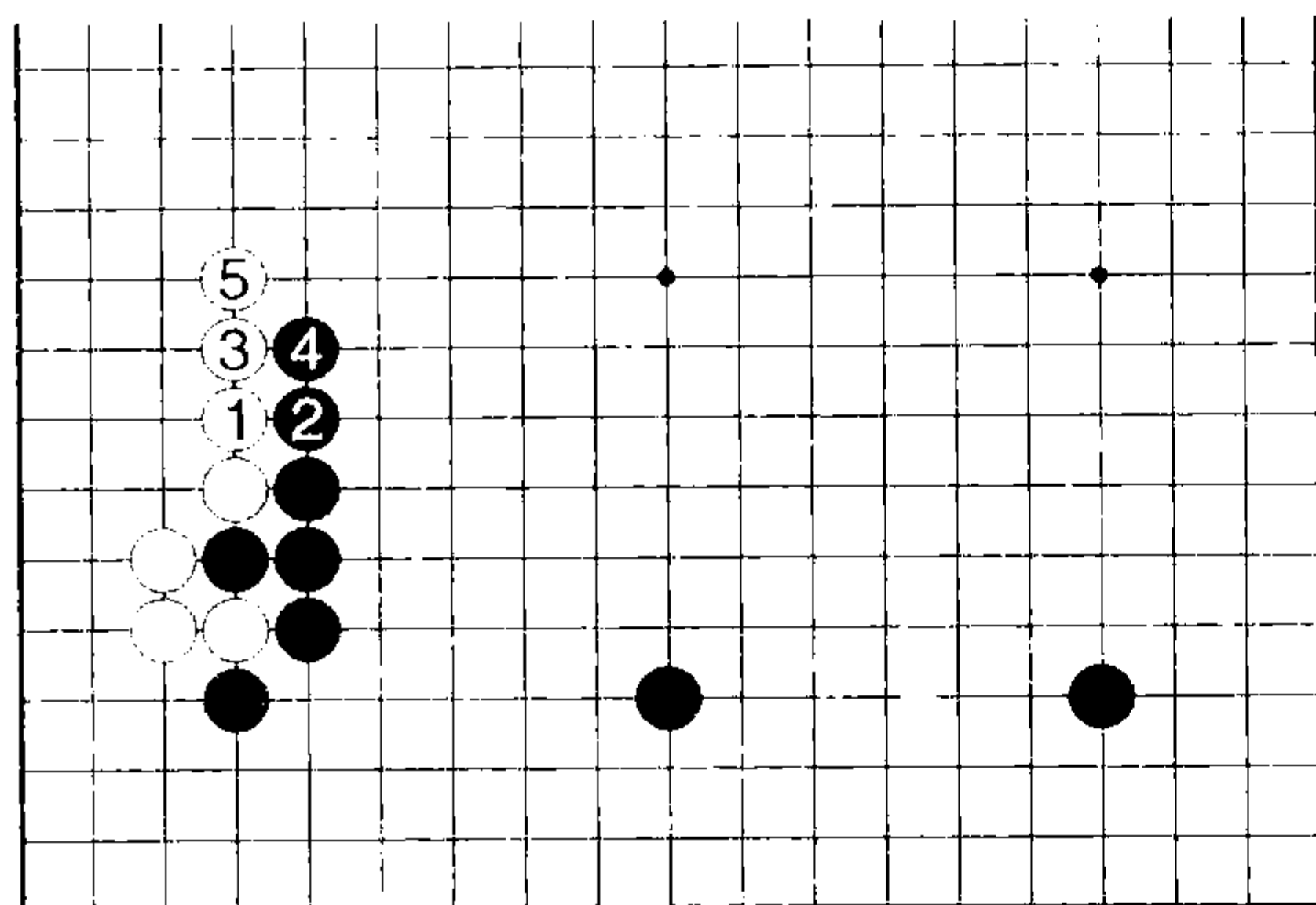


图13 自有利

白1长时，黑若2、4压走厚中央，白3、5长，围起四路大空，总是不错。

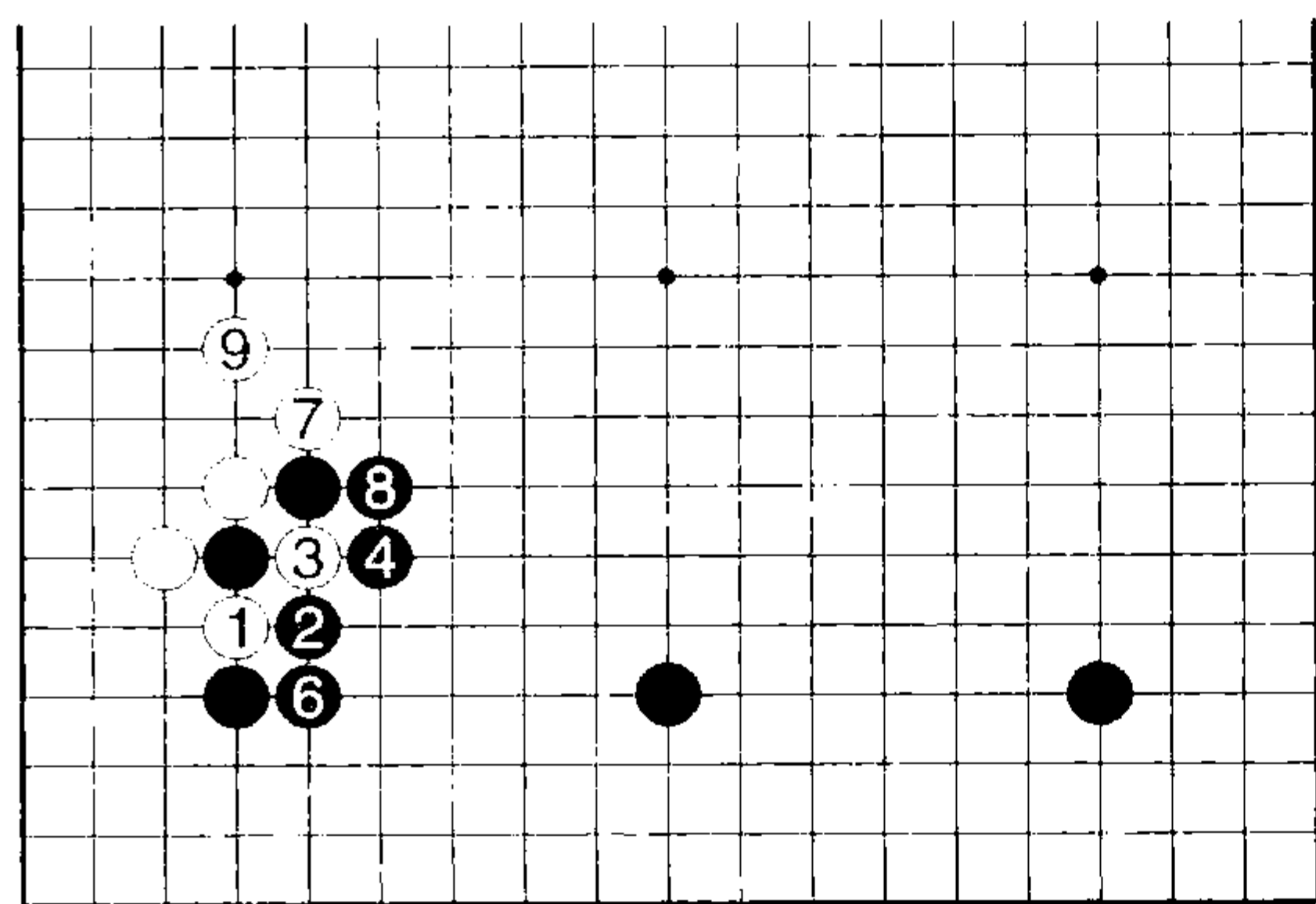


图14 强行封锁

白1打时，黑2包打有气势，但至白9的结果，黑未见有利。（5接）

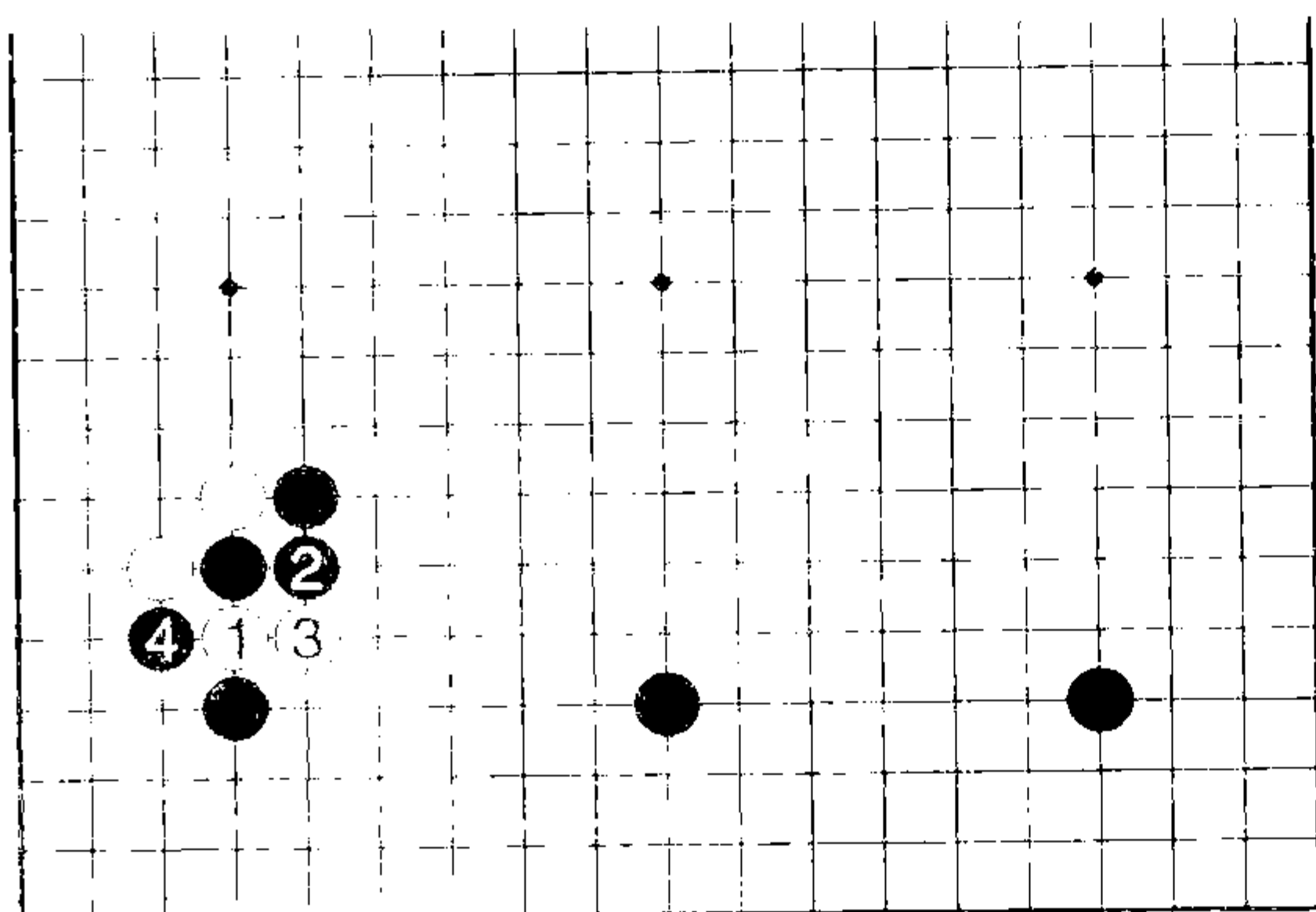


图15 难解

白1打，黑2接，白3冲进黑阵，黑4断，进入“大压梁”的难解变化。

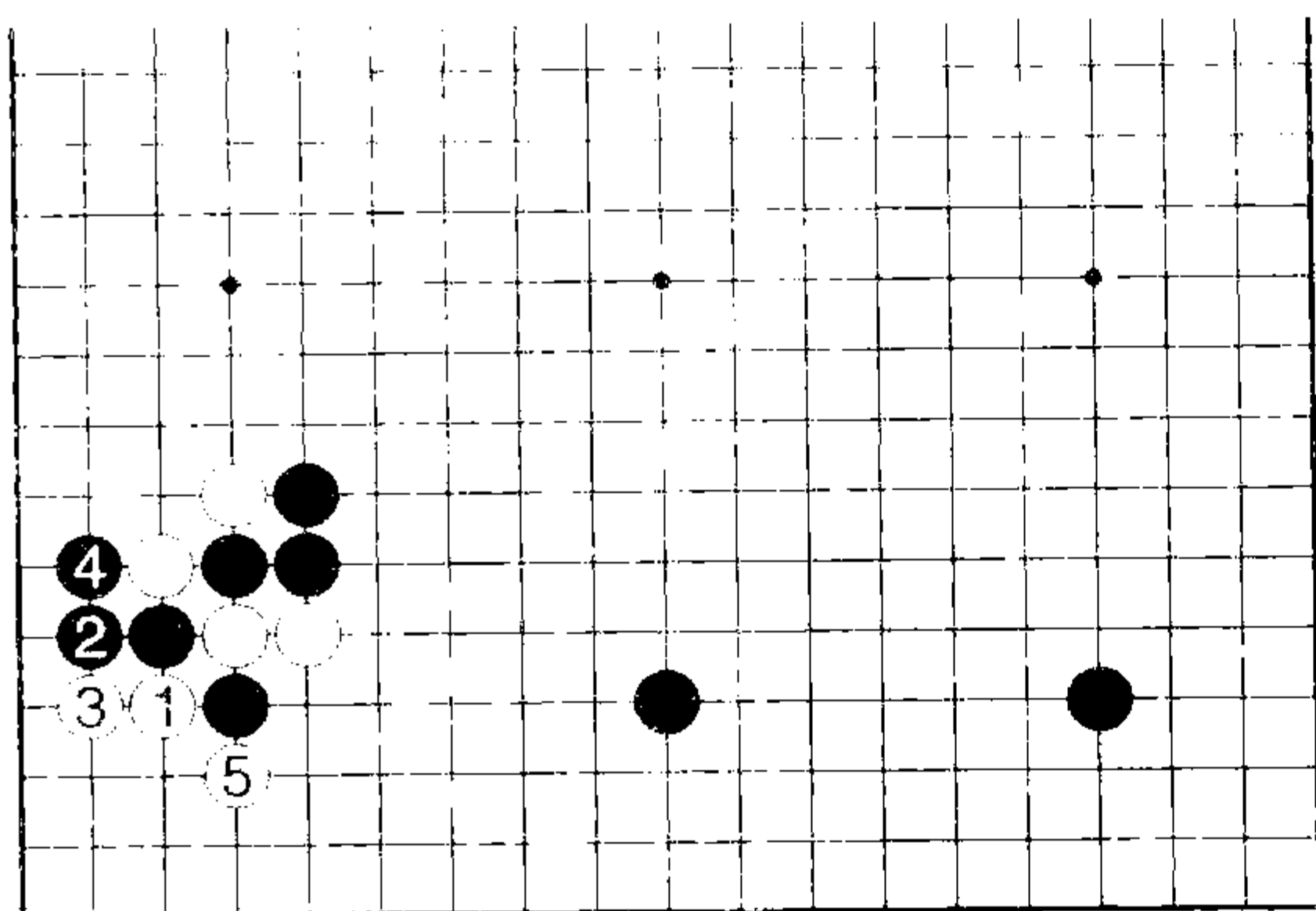


图16 必然

接前图，白1断，黑2立，白3贴，黑4打，白5打吃，是必然变化，接下来……

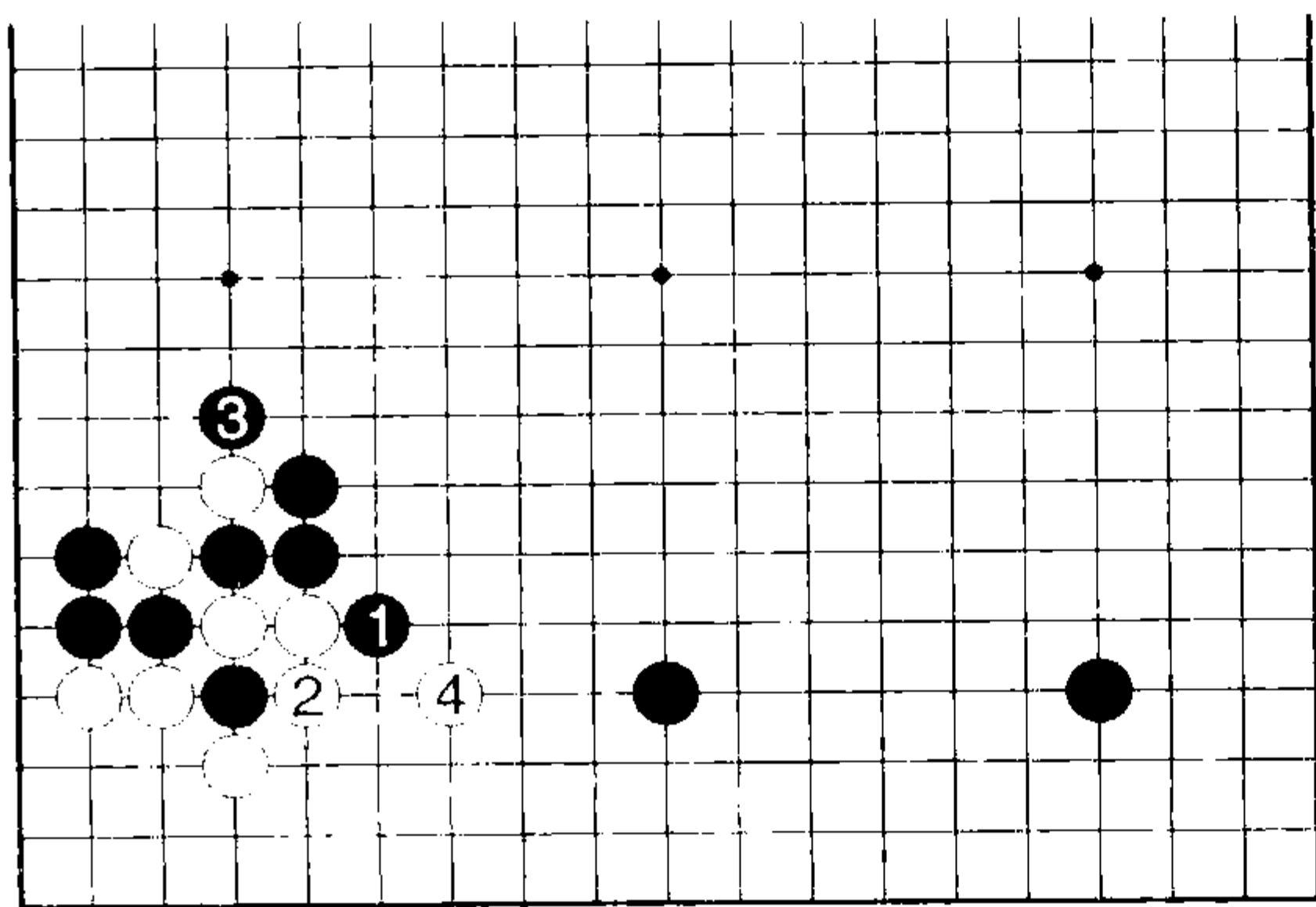


图17 白好

黑1打吃，可以避免复杂变化，但白4跳出后，黑不满。

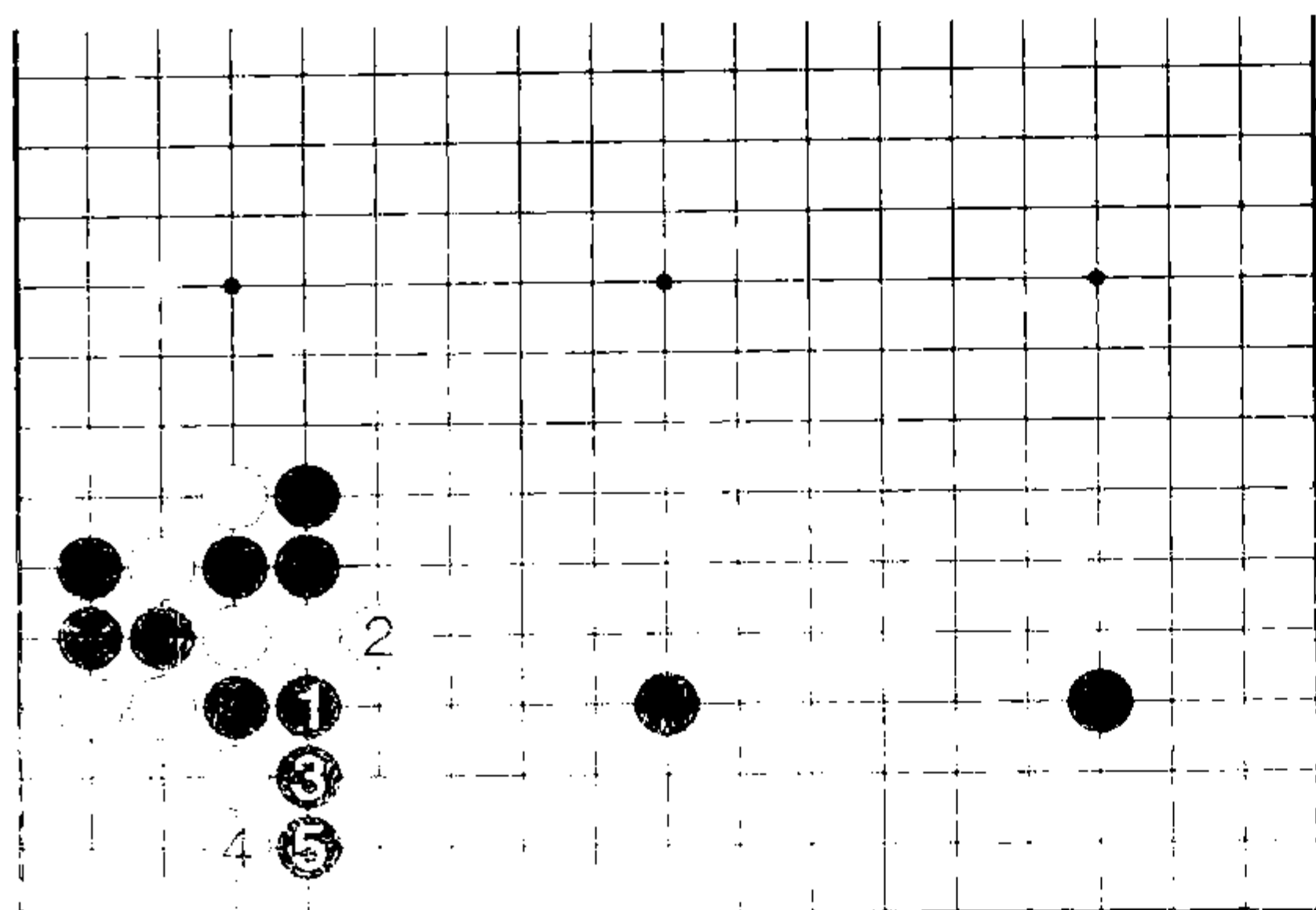


图18 必然

因此，黑1必须要长，白2长，黑3拐，白4立，黑5挡都是必然。

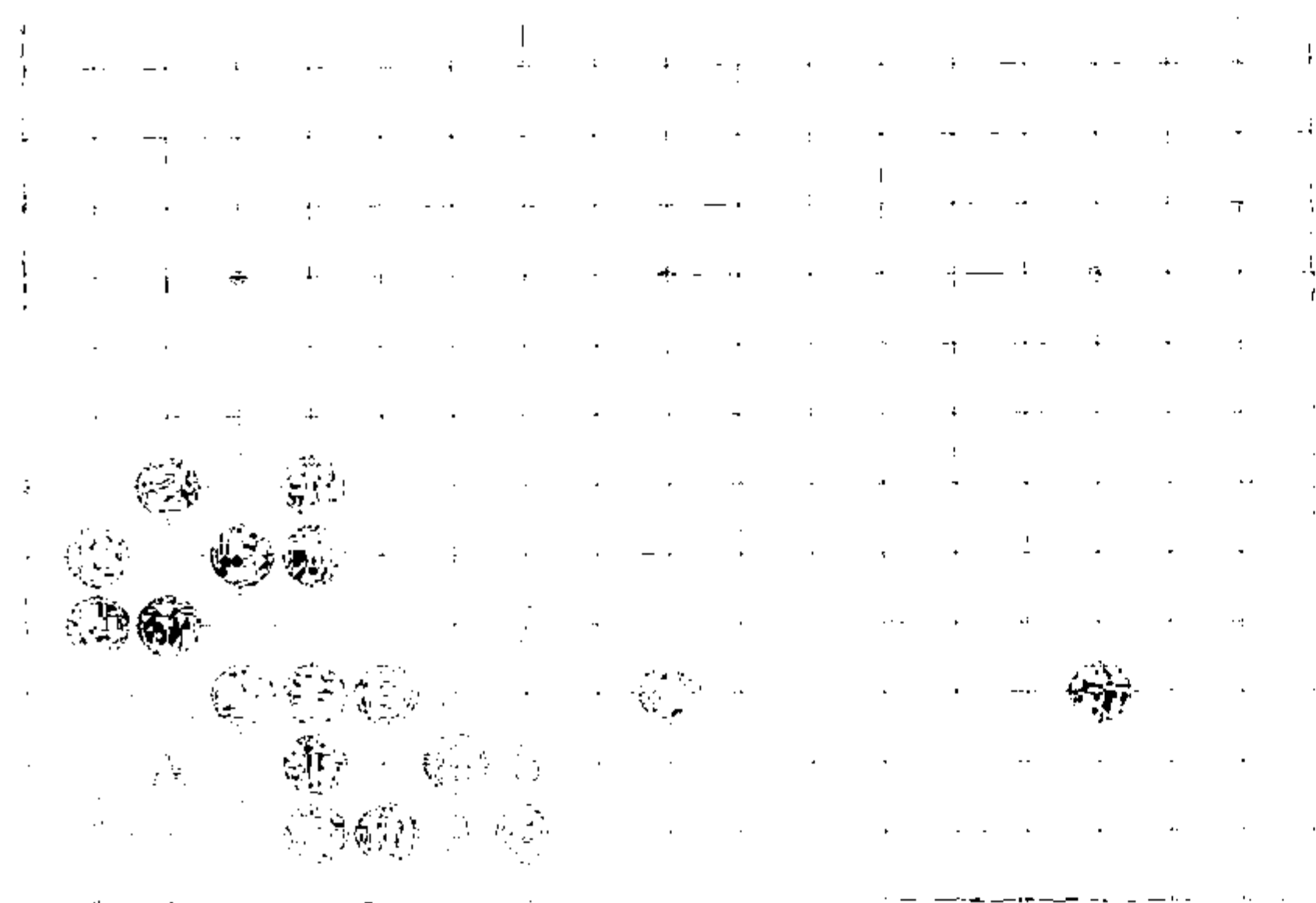


图19 翻

白补角，黑2得强硬，以下至黑10，黑成打劫，因为白有A位的劫，黑不理。

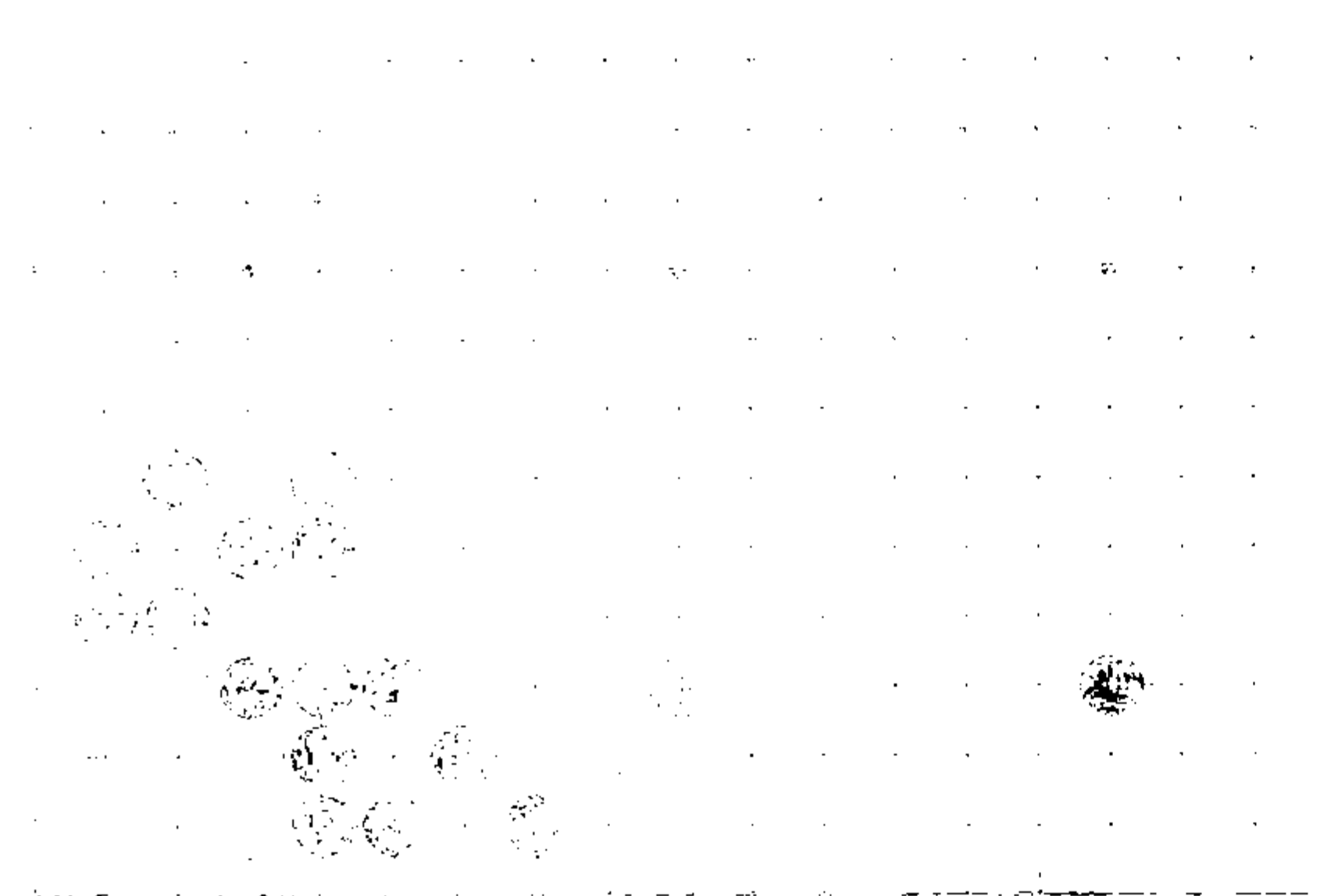


图20 入接

白补角，黑2得强硬，以下至黑10，黑成打劫，因为白有A位的劫，黑不理。

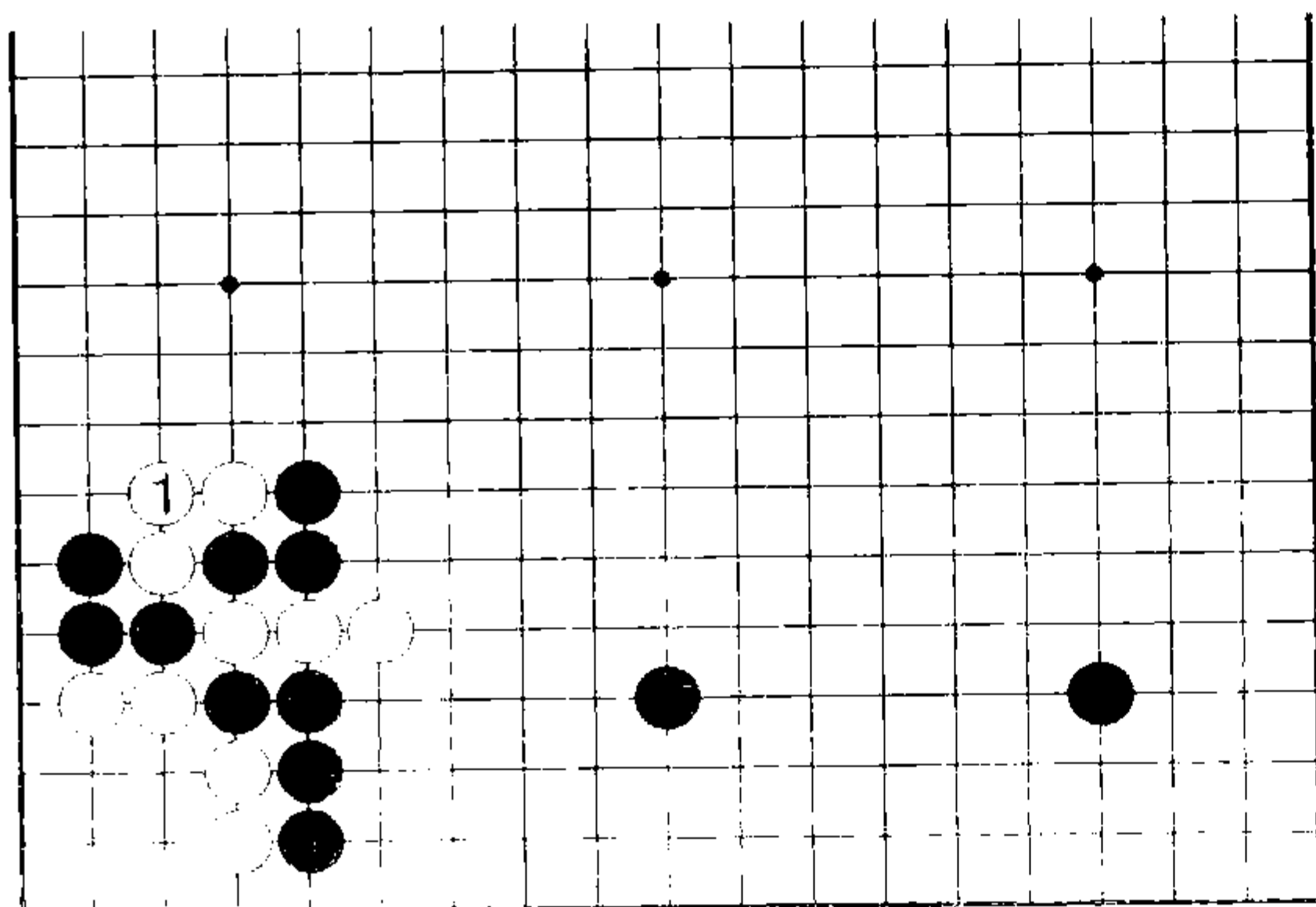


图21 白过分

白不在角上补，而接在1位，强硬，目的很明显：不让黑棋一手提干净。但这手棋过分，黑应对得当的话，白没有好结果。

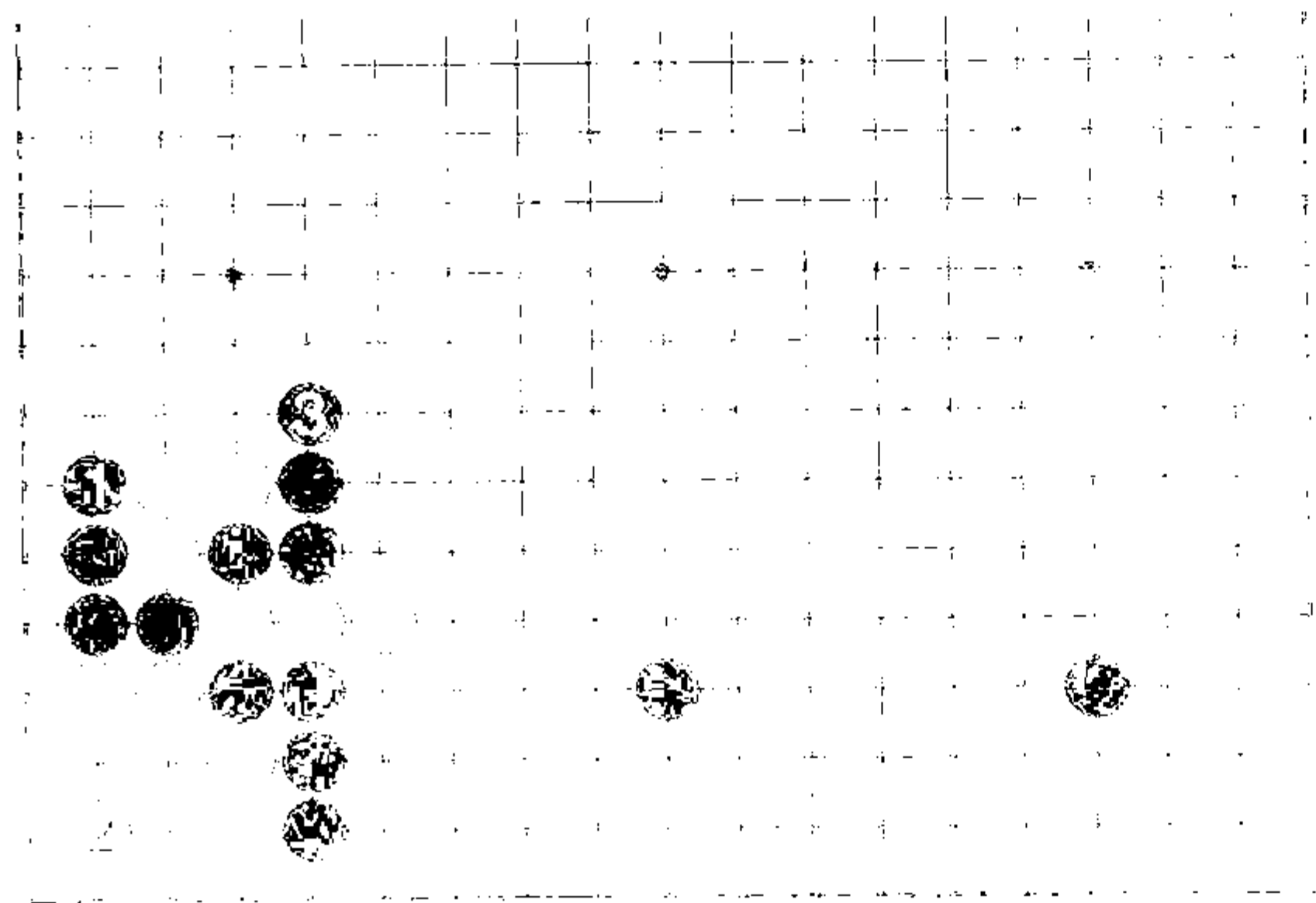


图22 疑问手

黑1爬，白2必须活角，接下来黑3存有疑问。

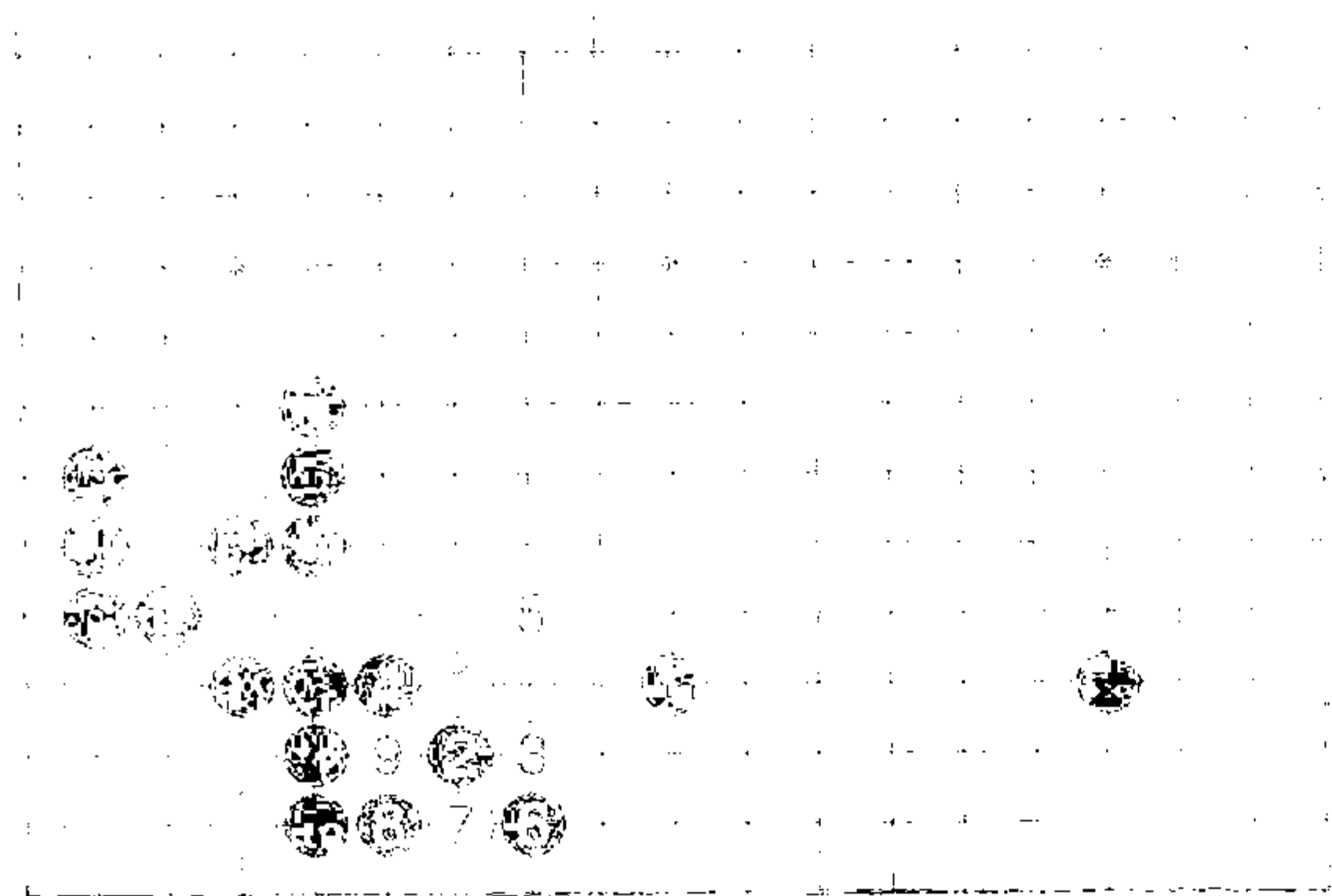


图23 白过分

因为黑角上3子有本身劫材，白4可以提，白5可以开劫，白6提劫……



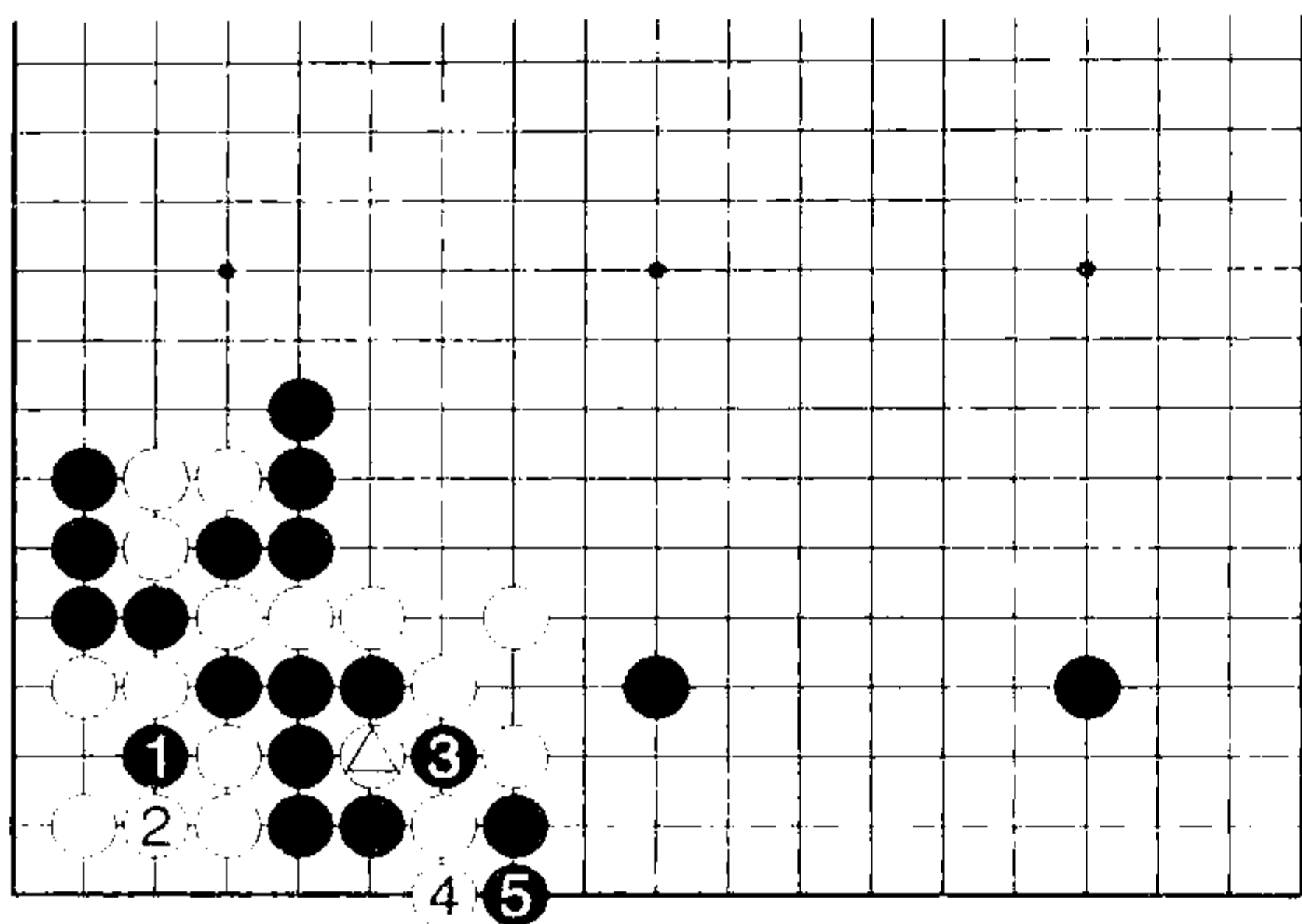


图24 必然

黑1找劫材，白2应，黑3提劫，白4立是本身劫材，黑5打，白6提。

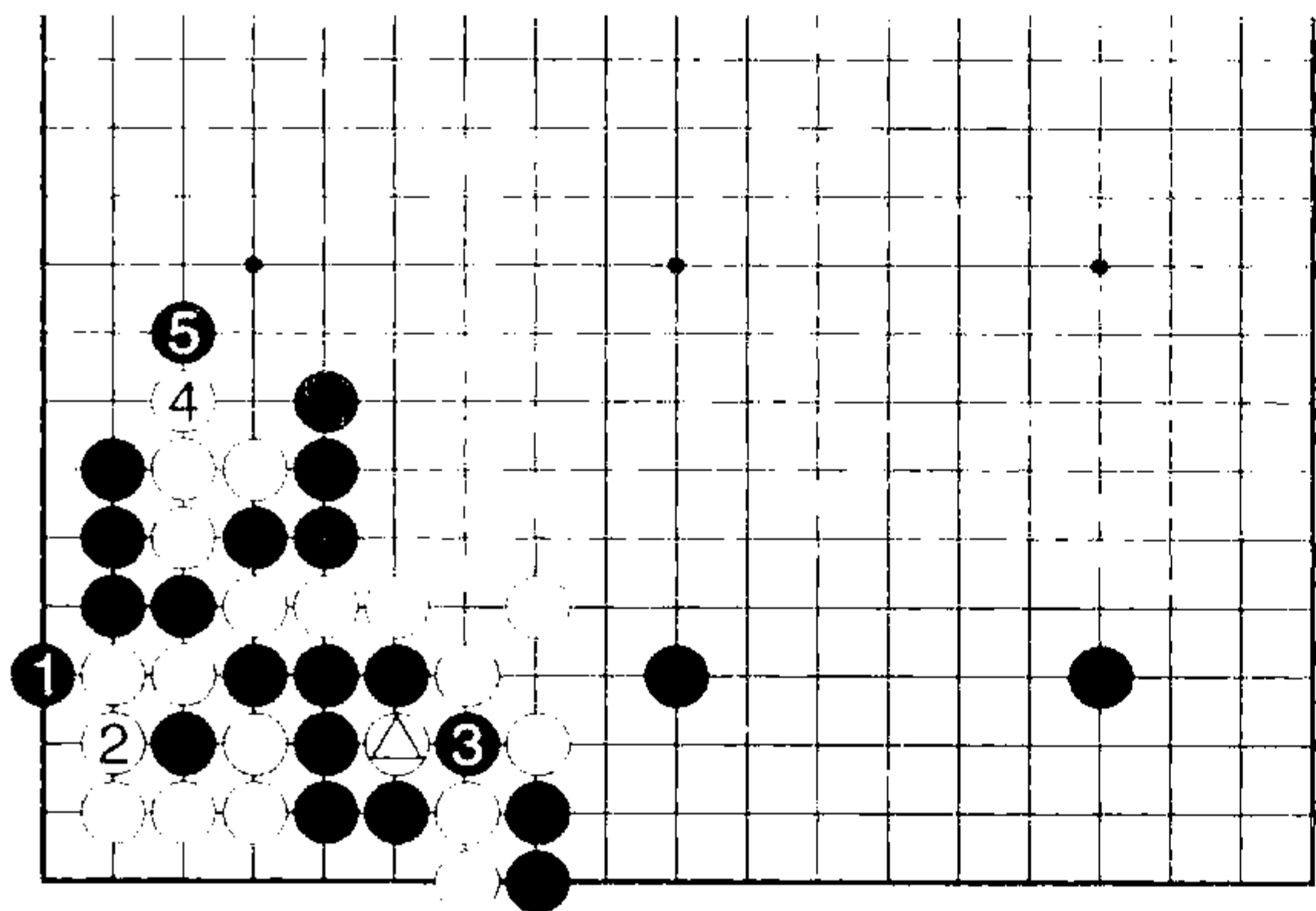


图25 黑不行

黑1打，3提后，白4的本身劫材令黑棋头疼，黑难办。

(6提劫)

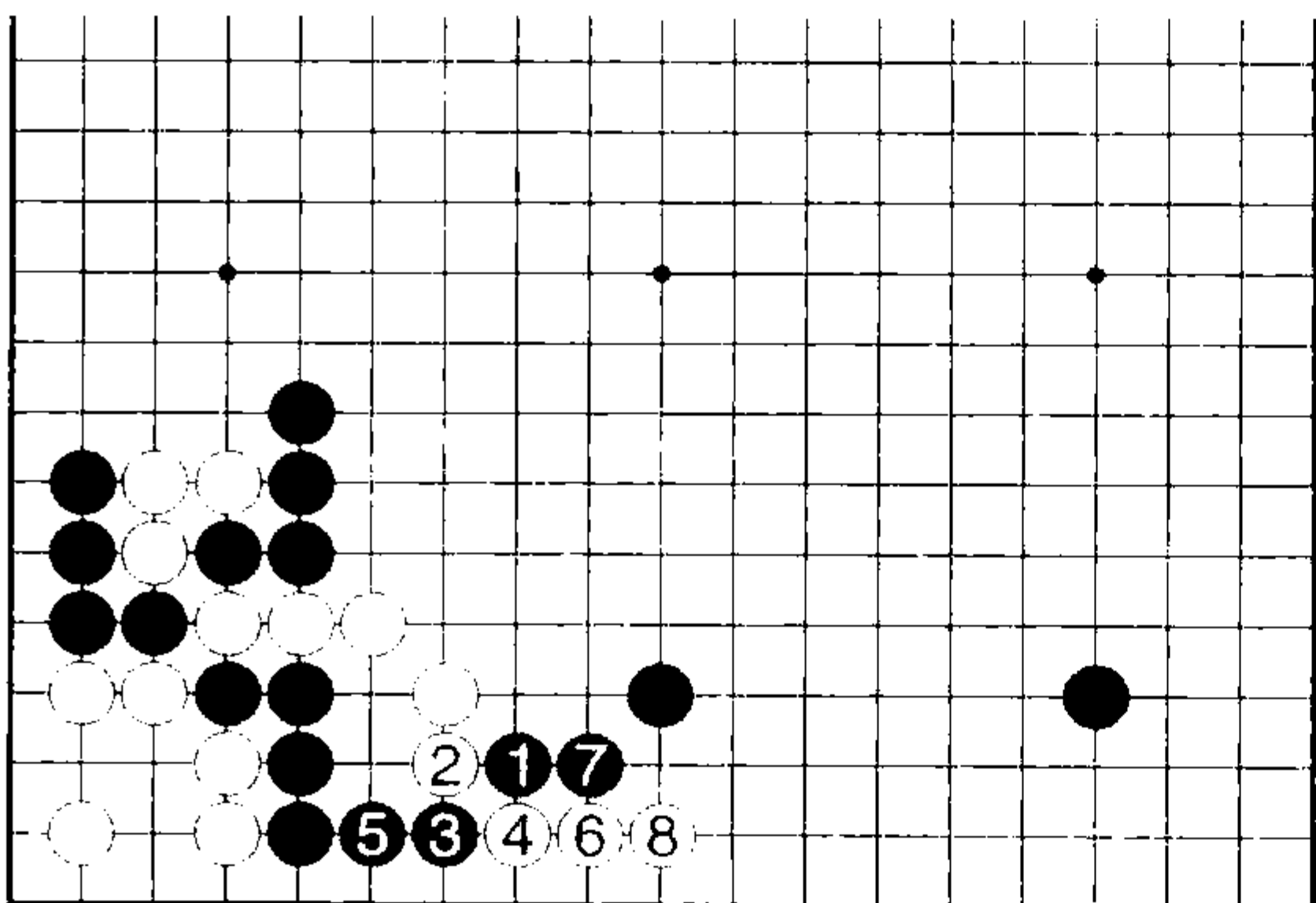


图26 变化

黑下1位结果要好些，白2、4冲断，至8长没有变化余地。

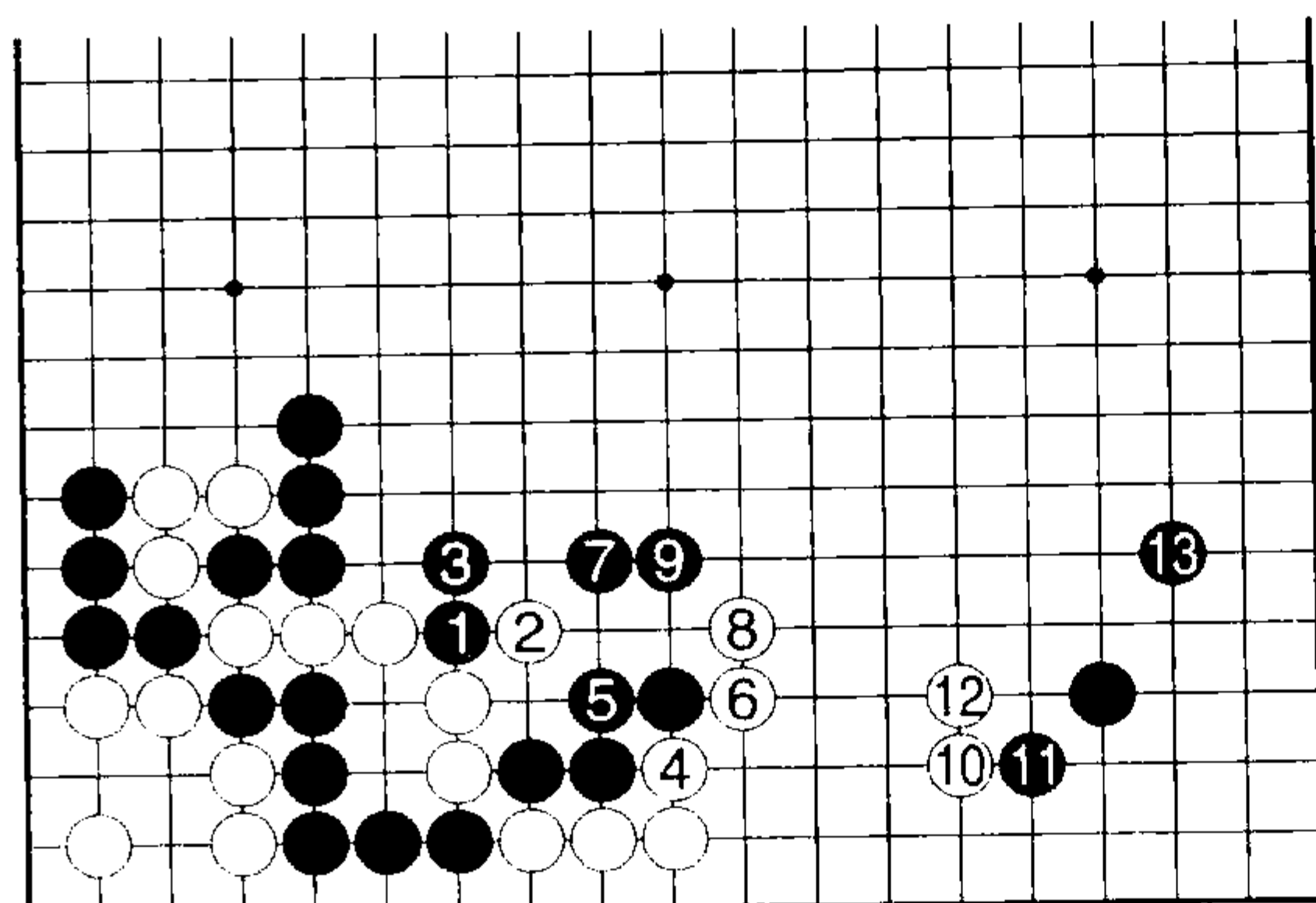


图27 白成功

黑1卡，是解困手筋，但白4至12在黑空里轻松先手安定，再占到其他大场，可以满足。

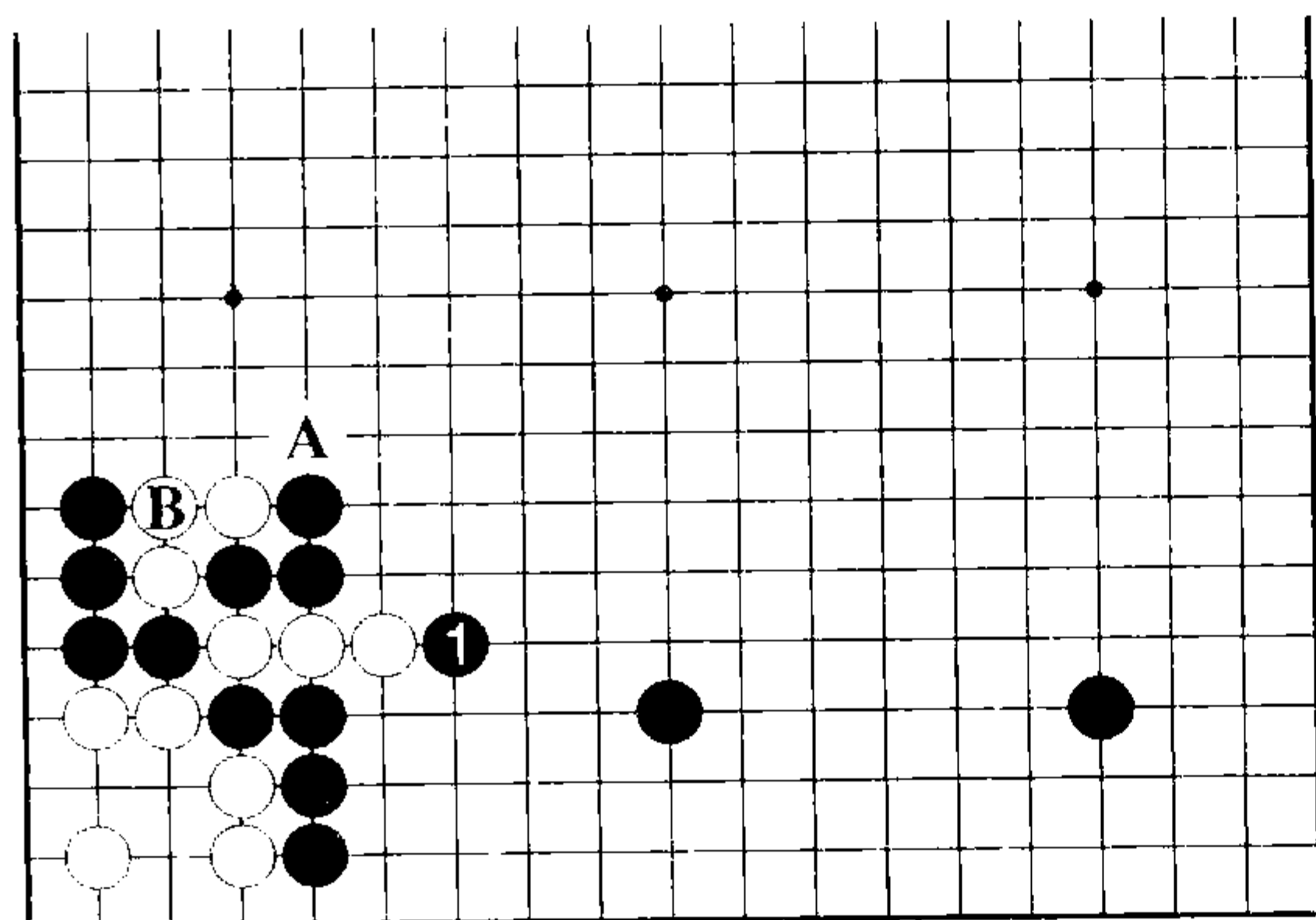


图28 顶的妙手

黑A位长结果并不理想，1位顶是神来之笔，有这一手，白难以期待好的局面，需要为当初B位接付出代价。

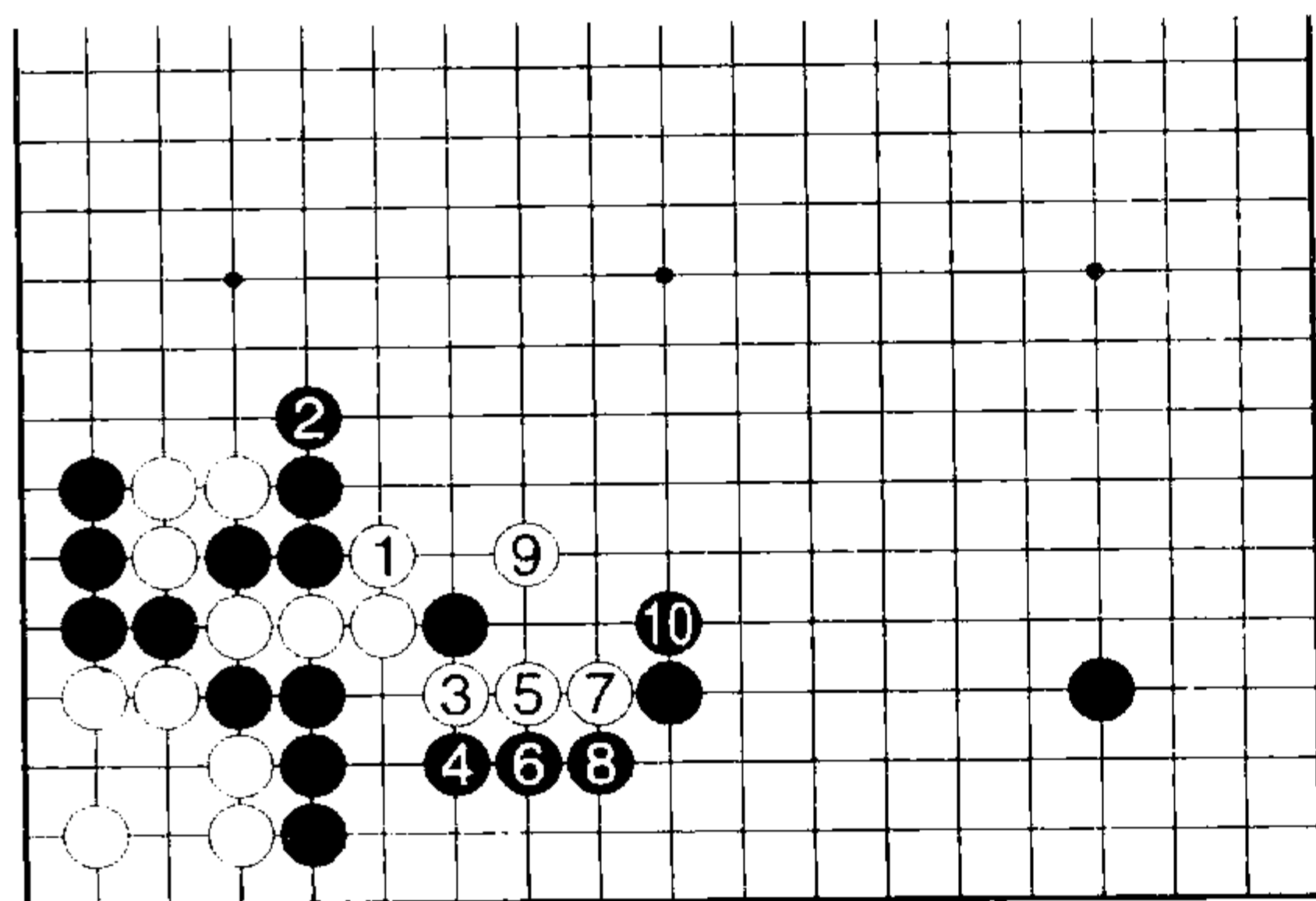


图29 黑有利

白1如拐，黑2长，白3时，黑4至8简单连过，黑10后，因为白大龙不活，黑下面一带有望围成大空。

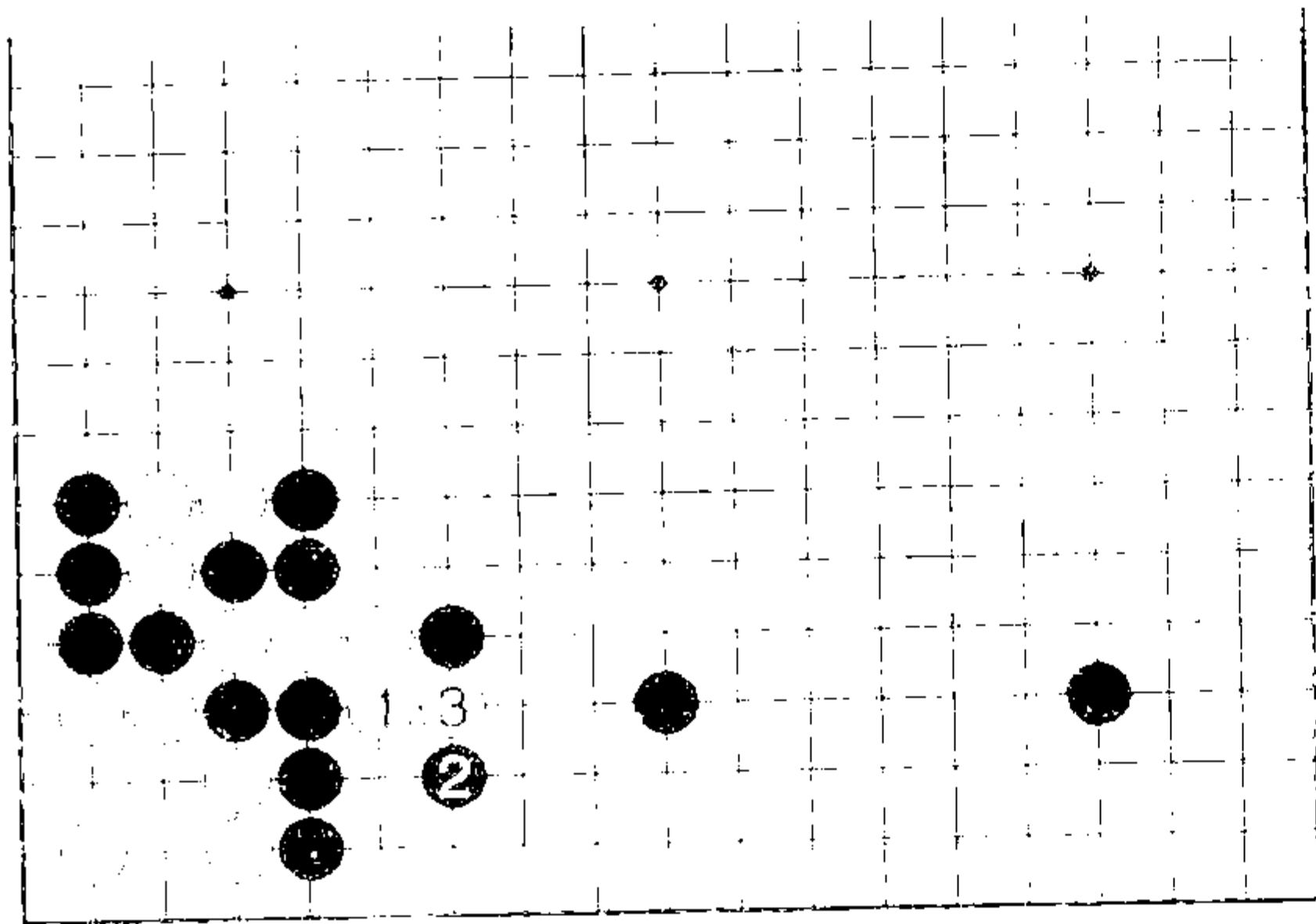


图30 变化

白1改在这里拐，黑2跳，白3冲时……

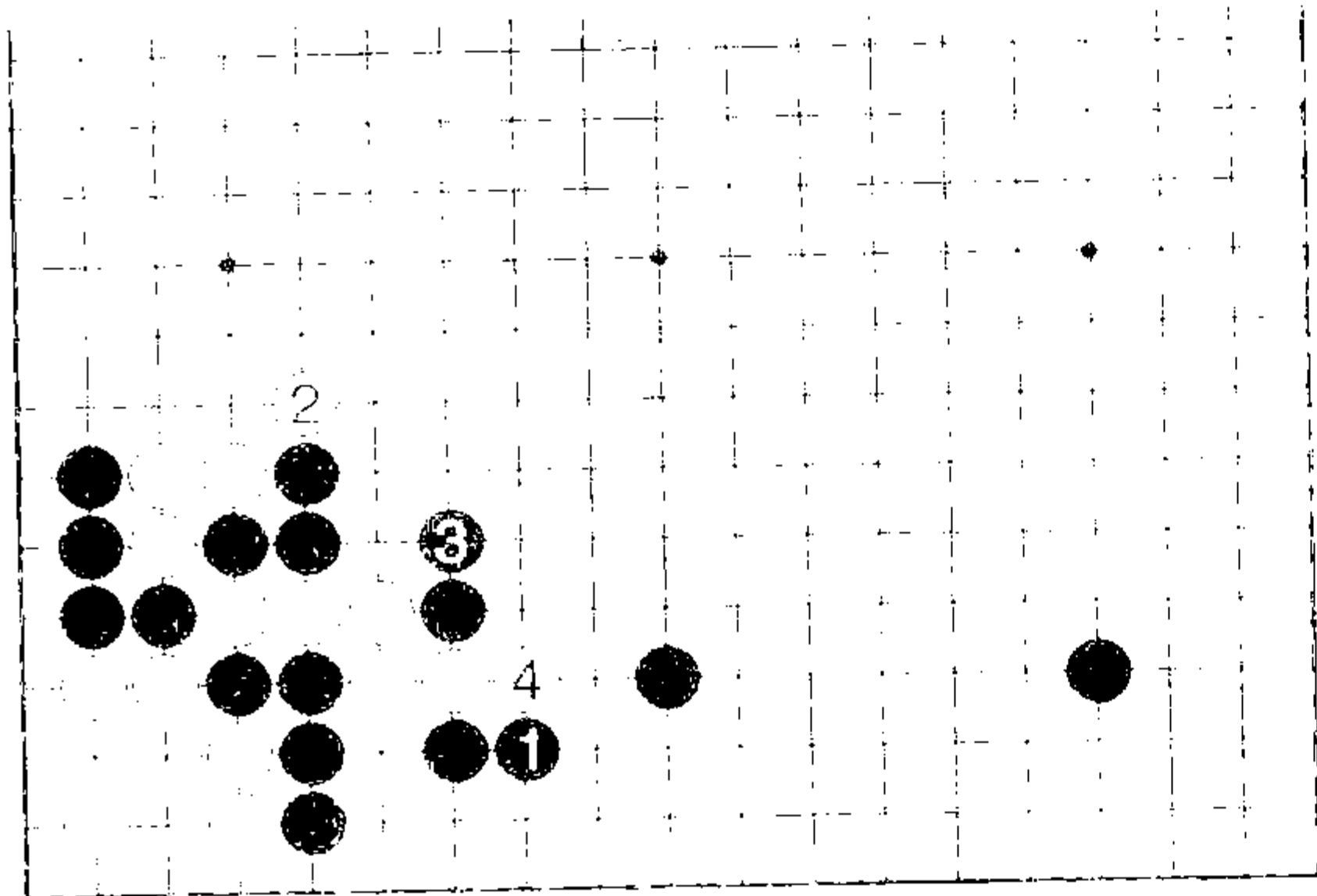


图31 不简明

黑1退不简明，白2扳，1压，会形成乱战。黑还有更好的办法。

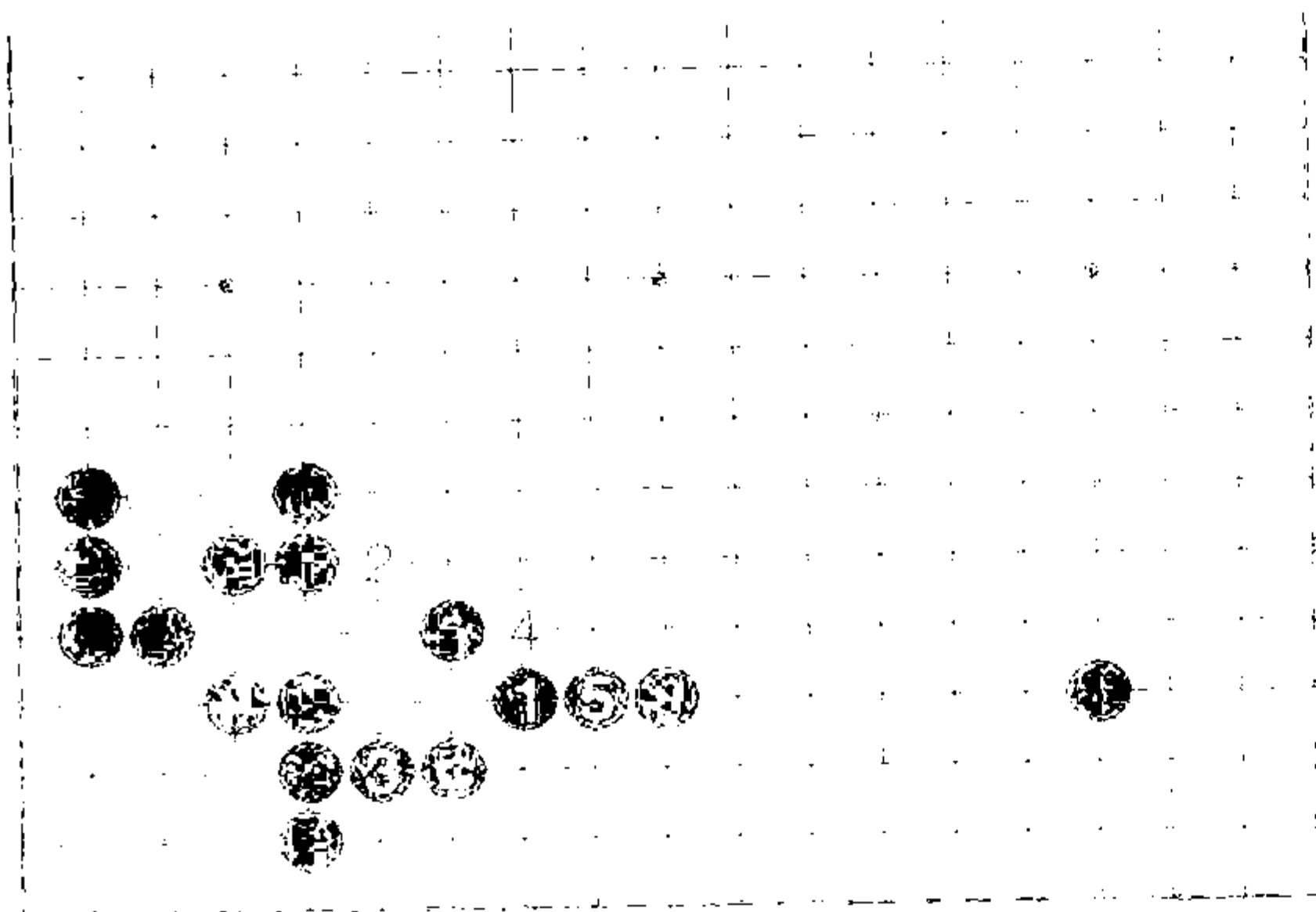


图32 封锁

黑挡上紧活，白2冲时，黑3扳，白4断，黑5长，确实，接下来……

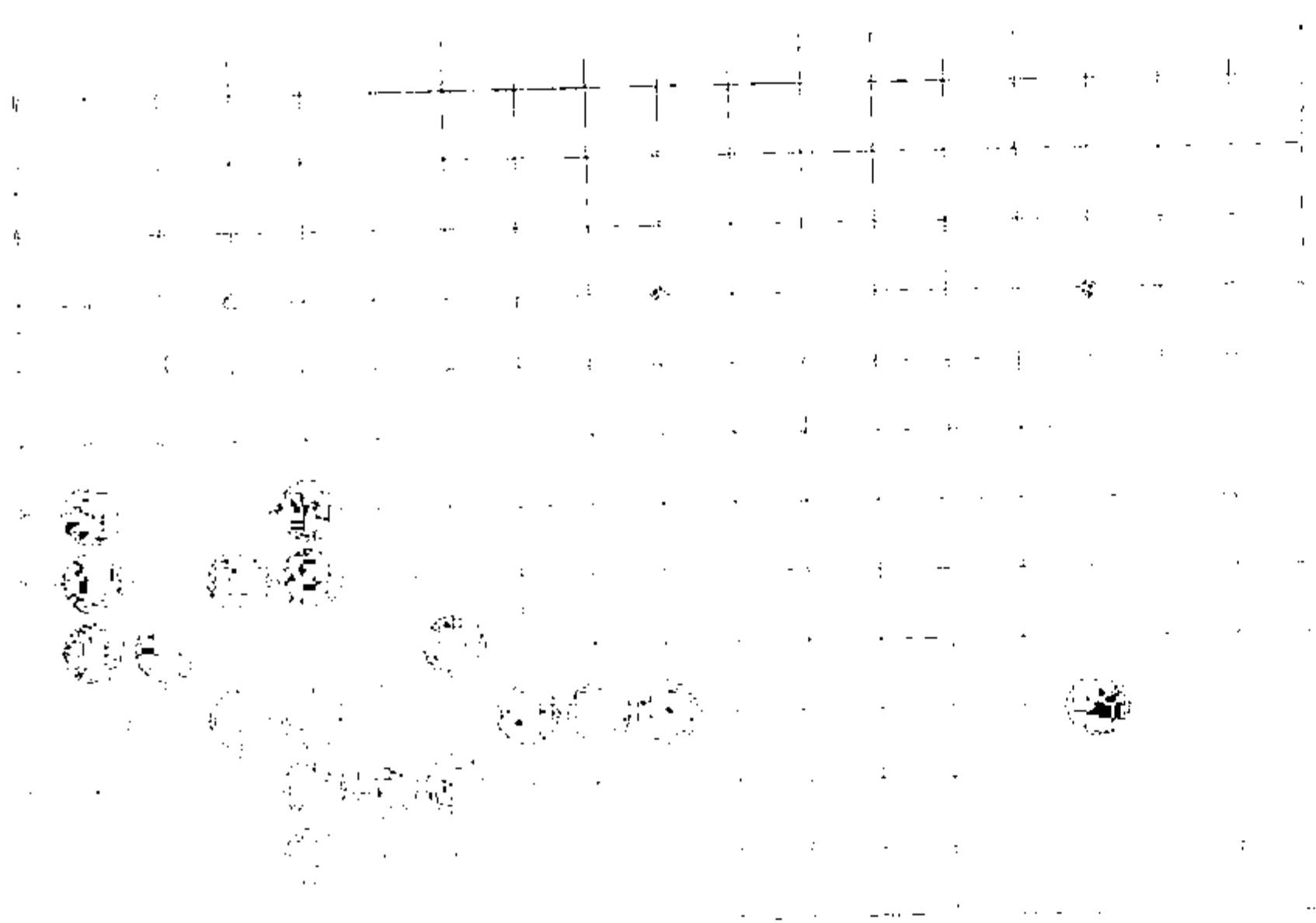


图33 三路跳

白如果1位跳……

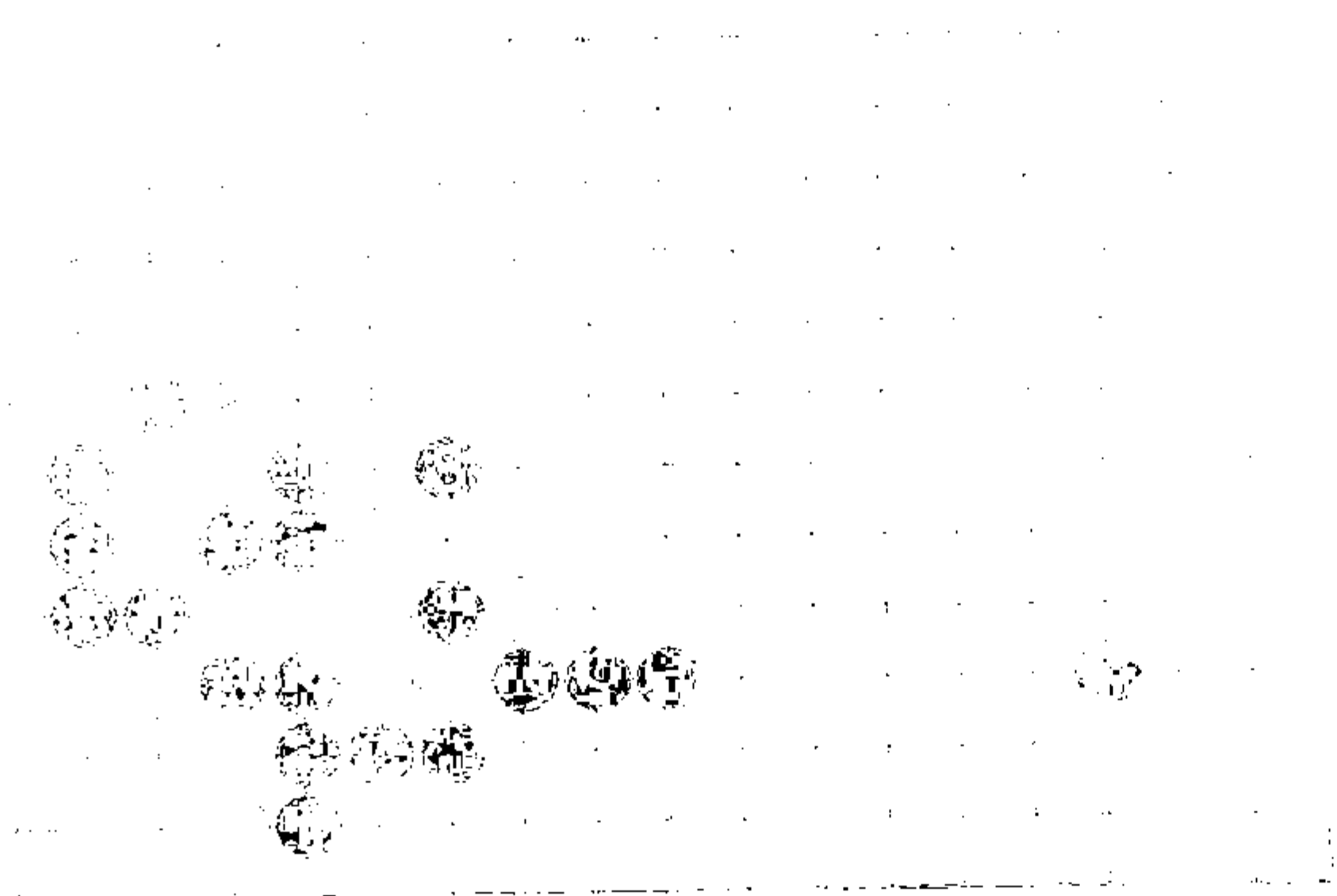


图34 白跳

黑2打，白3提，黑4打，白5提，黑6打，白7提，黑8打，白9提，黑10打，白11提。

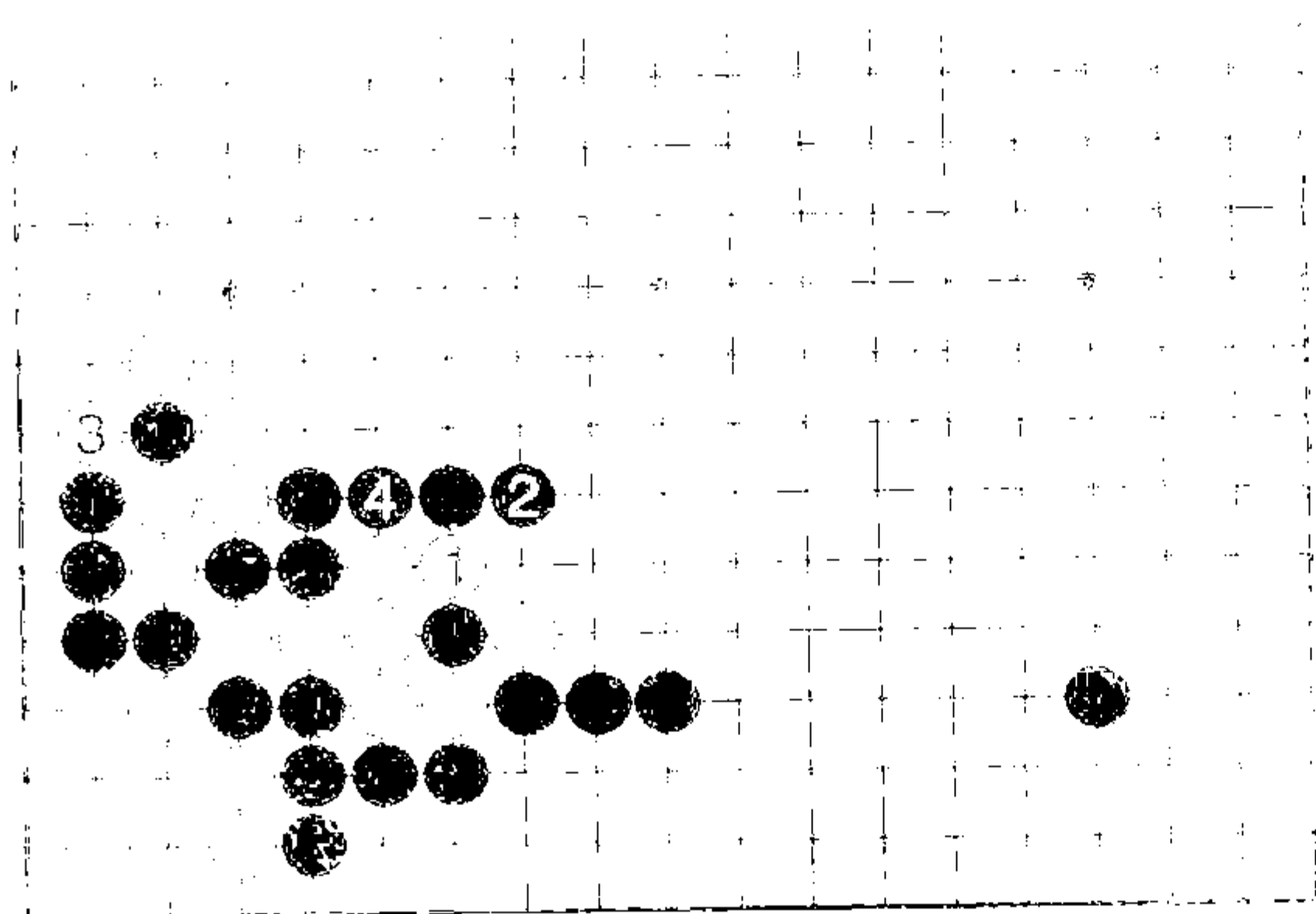


图35 白形

接上图，白1扳，黑2长，白3提，黑4紧气，白死。

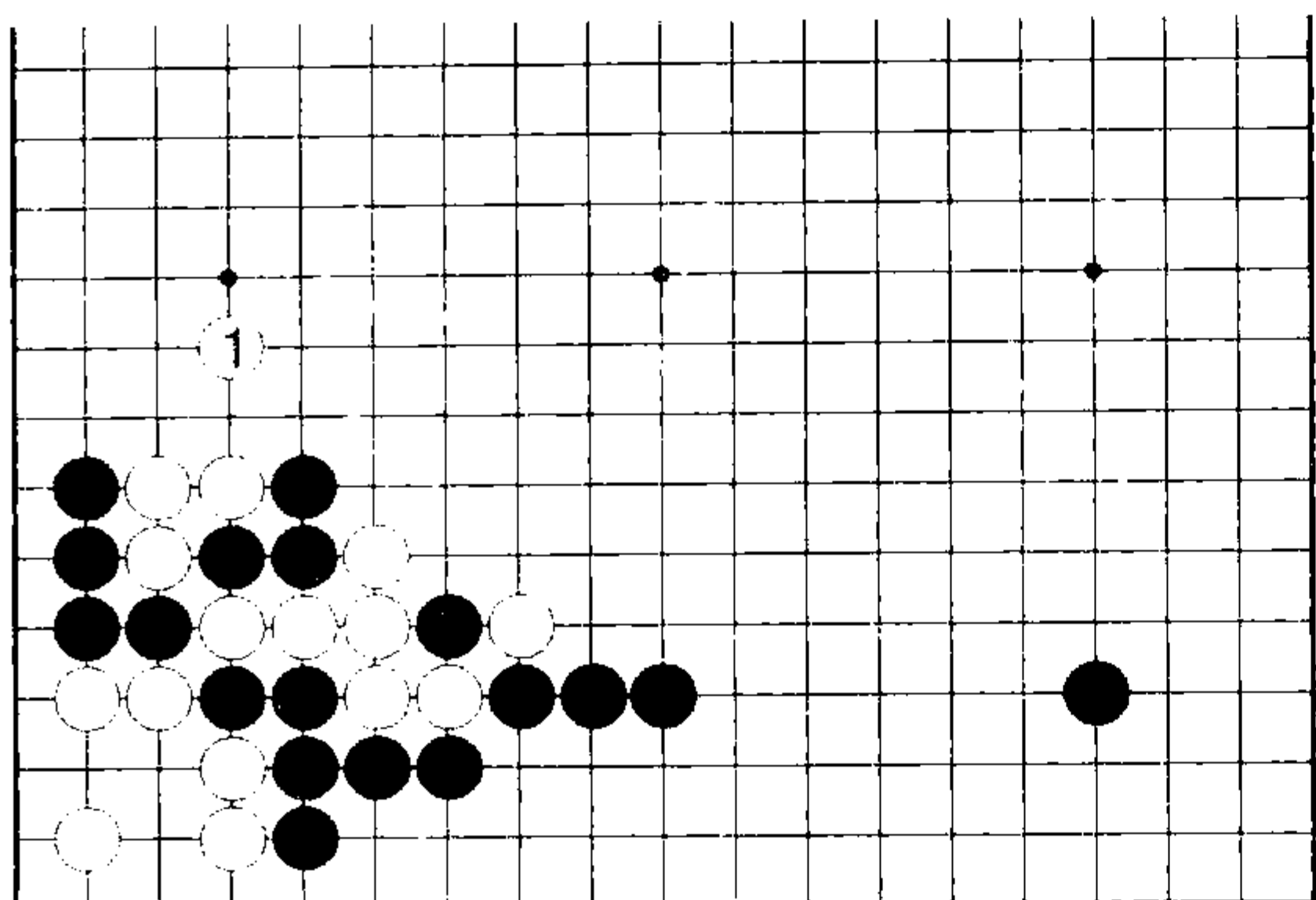


图36 四路跳

白如改在本图1位跳……

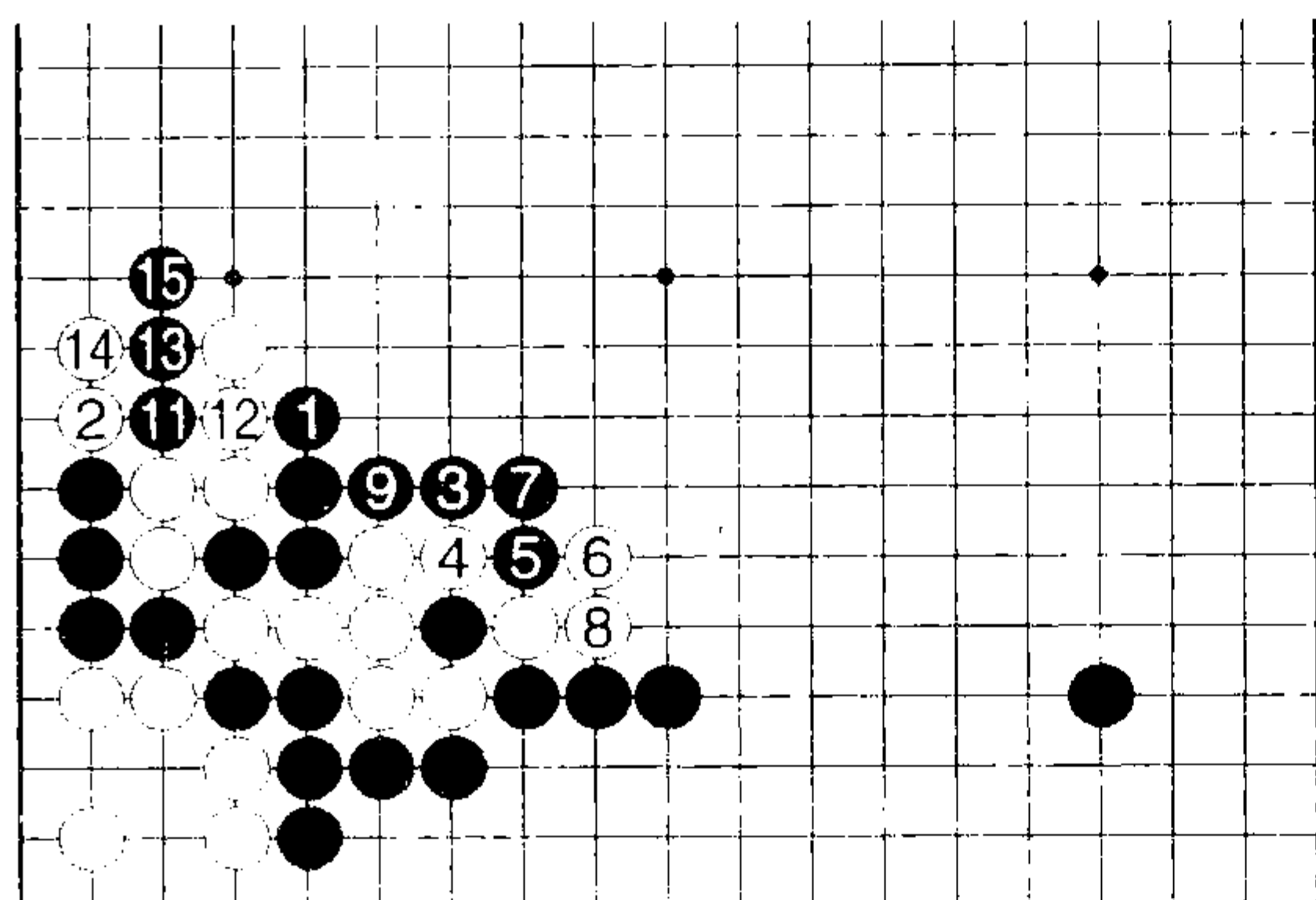


图37 白不行

黑1长，白2如挡下紧气，黑3至9先手加强后，在11位断严厉，15长后，白难以善后。

(10接)

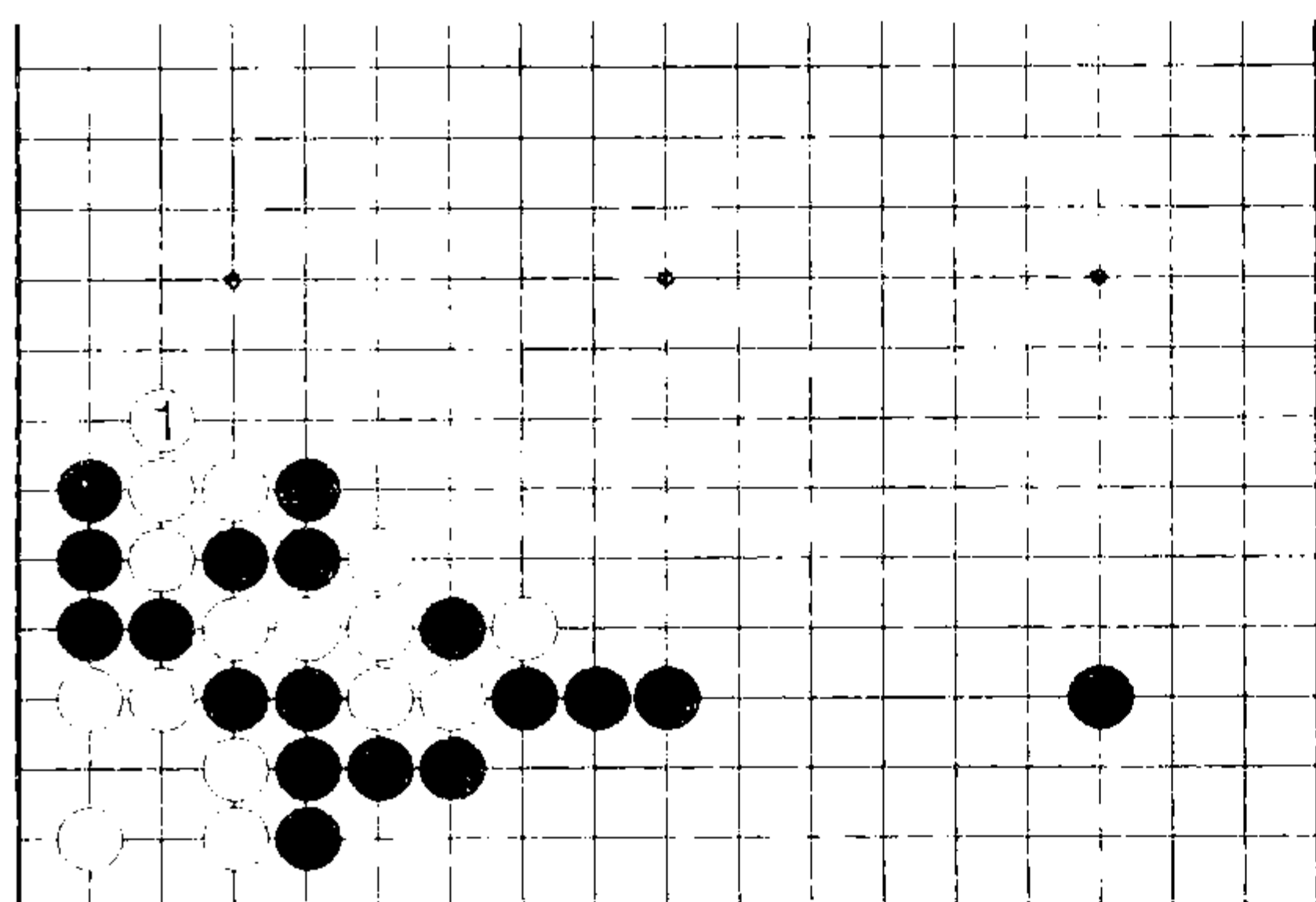


图38 顽强

白1长，是最强的抵抗。

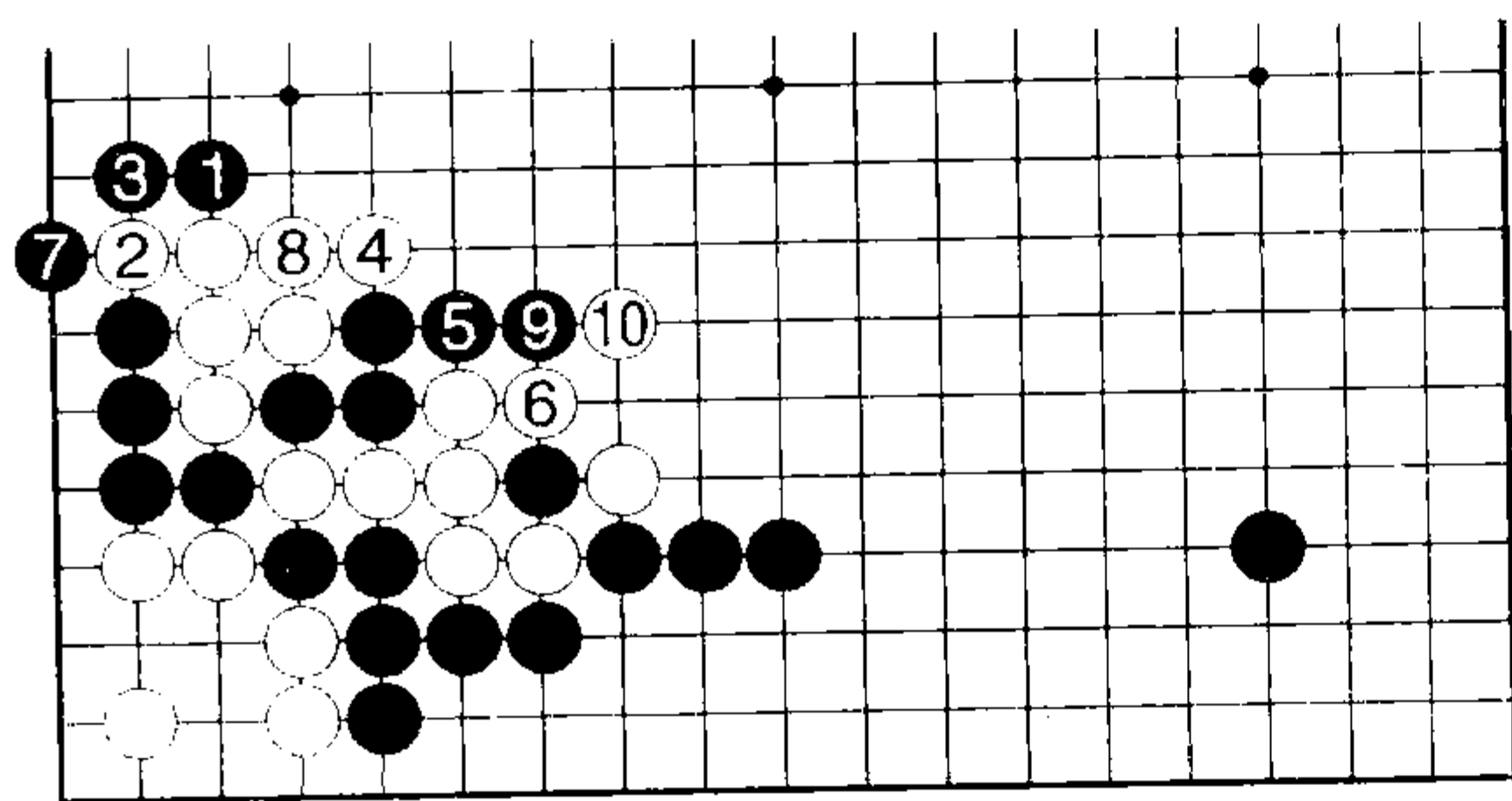


图39 妙手筋

黑1在外侧碰是奇妙的一手，白2拐，黑3贴，白如4位打，黑5、白6后，黑7打，白8接，黑9压，白10扳……

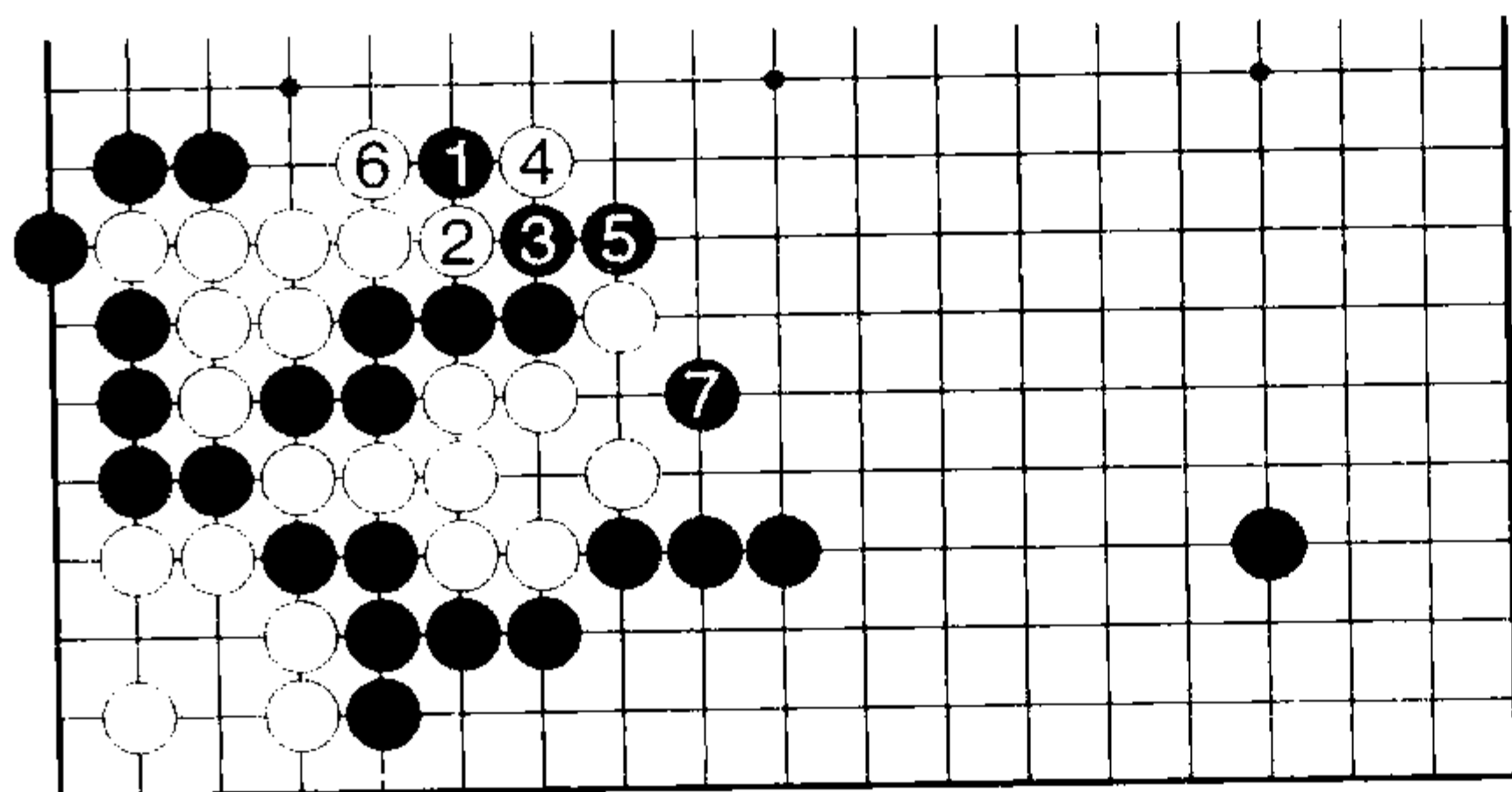


图40 白被吃

黑1跳好手，至黑7，白中间几子全体阵亡。

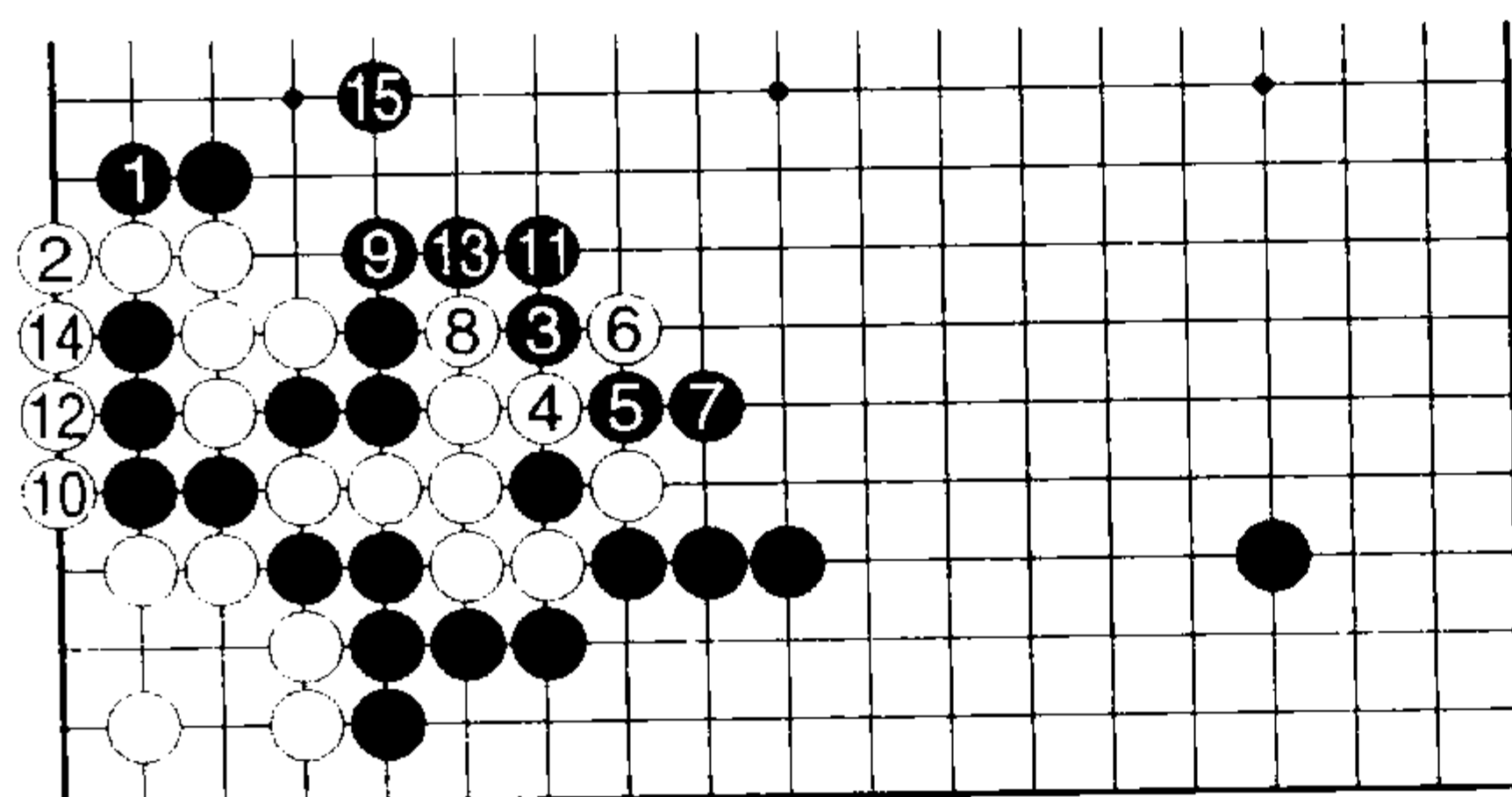


图41 黑大优

黑1夹时，白2如立，黑3以下至15，黑棋在中腹获得巨大外势，白明显亏损。

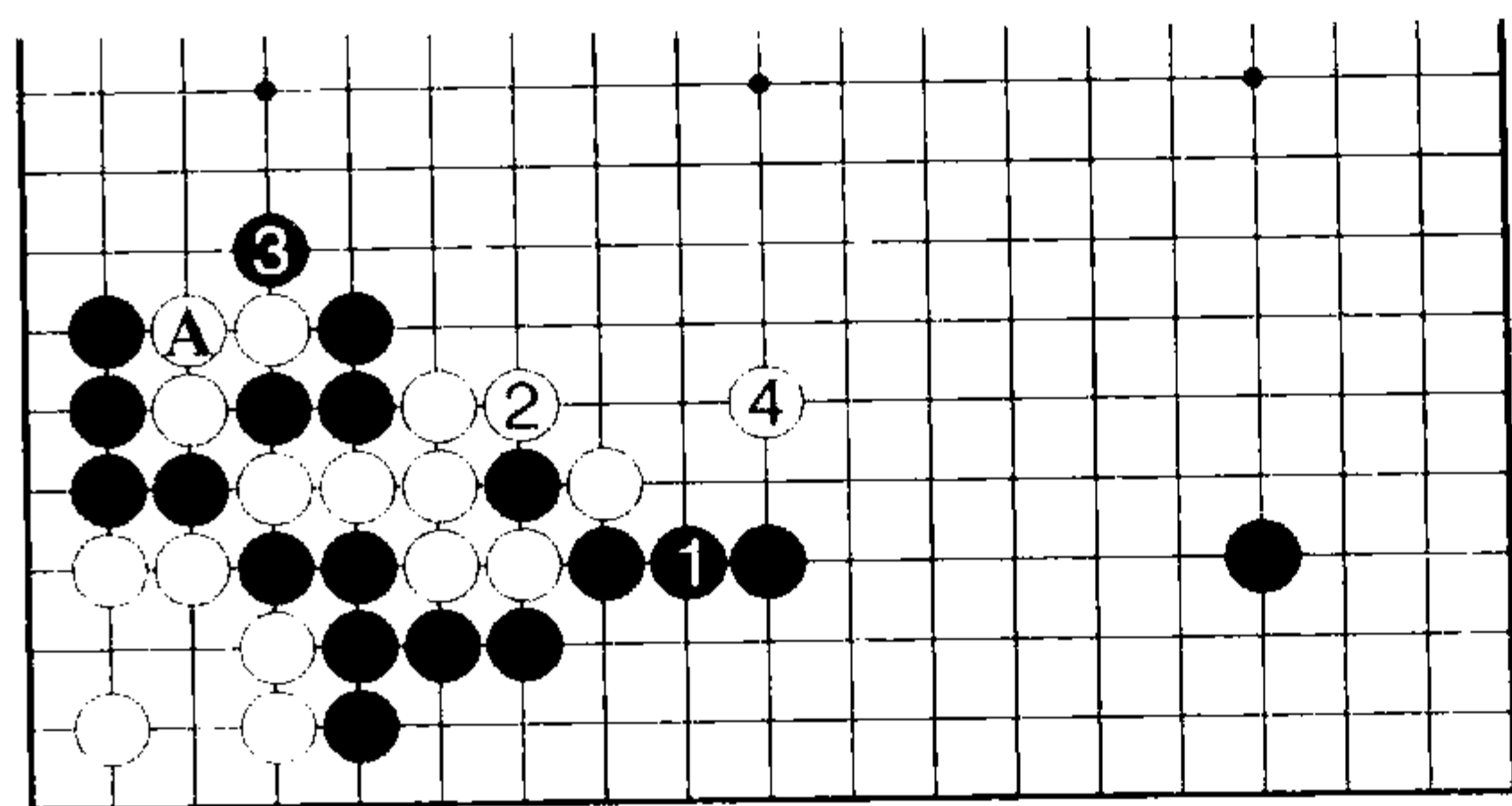
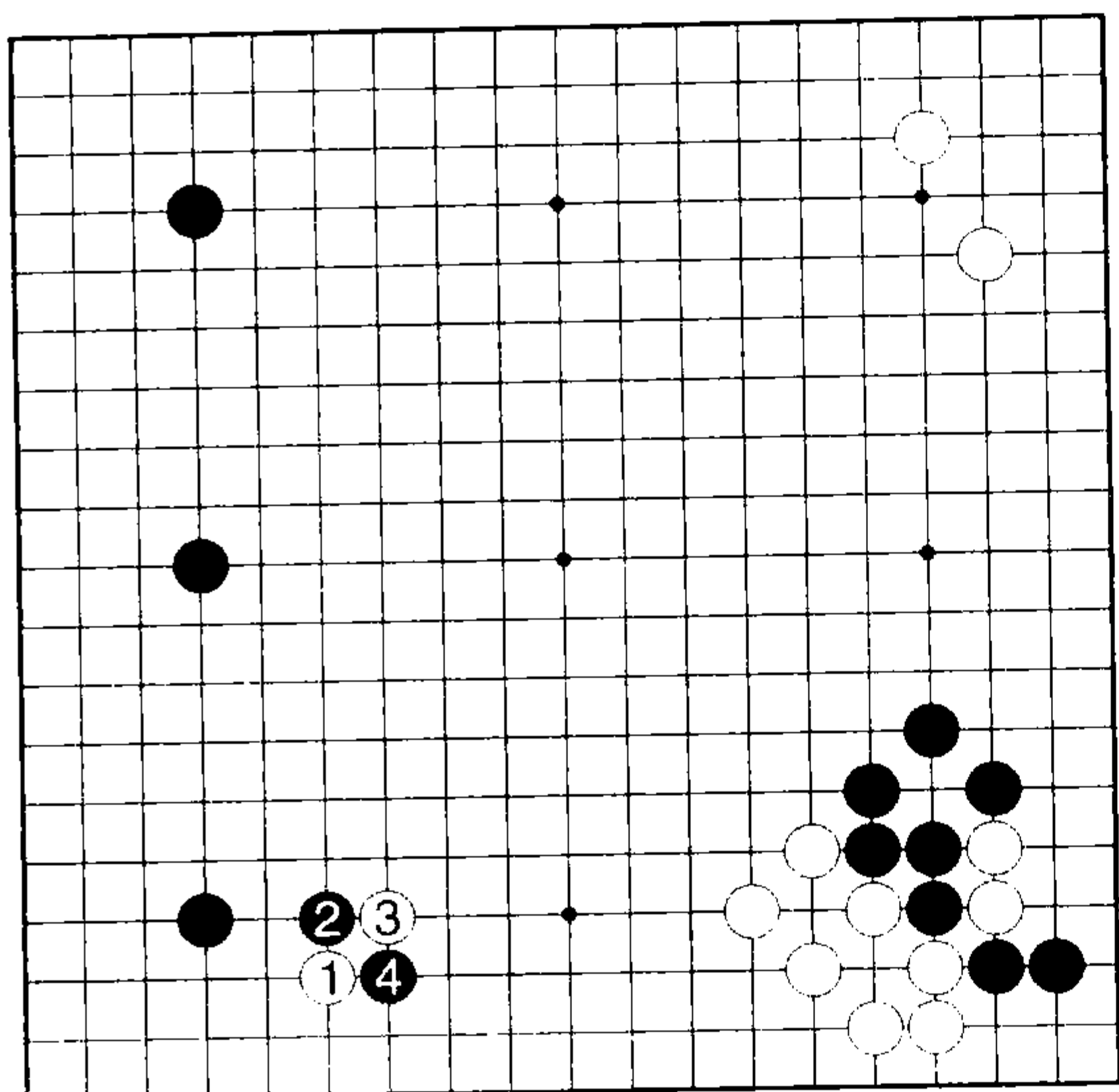


图42 黑主动

黑1接时，白2大概只能提一子，黑3吃，白4逃，如此作战黑优势。

因此，当初白A位接是不成立的，只能按图19或图20来下。

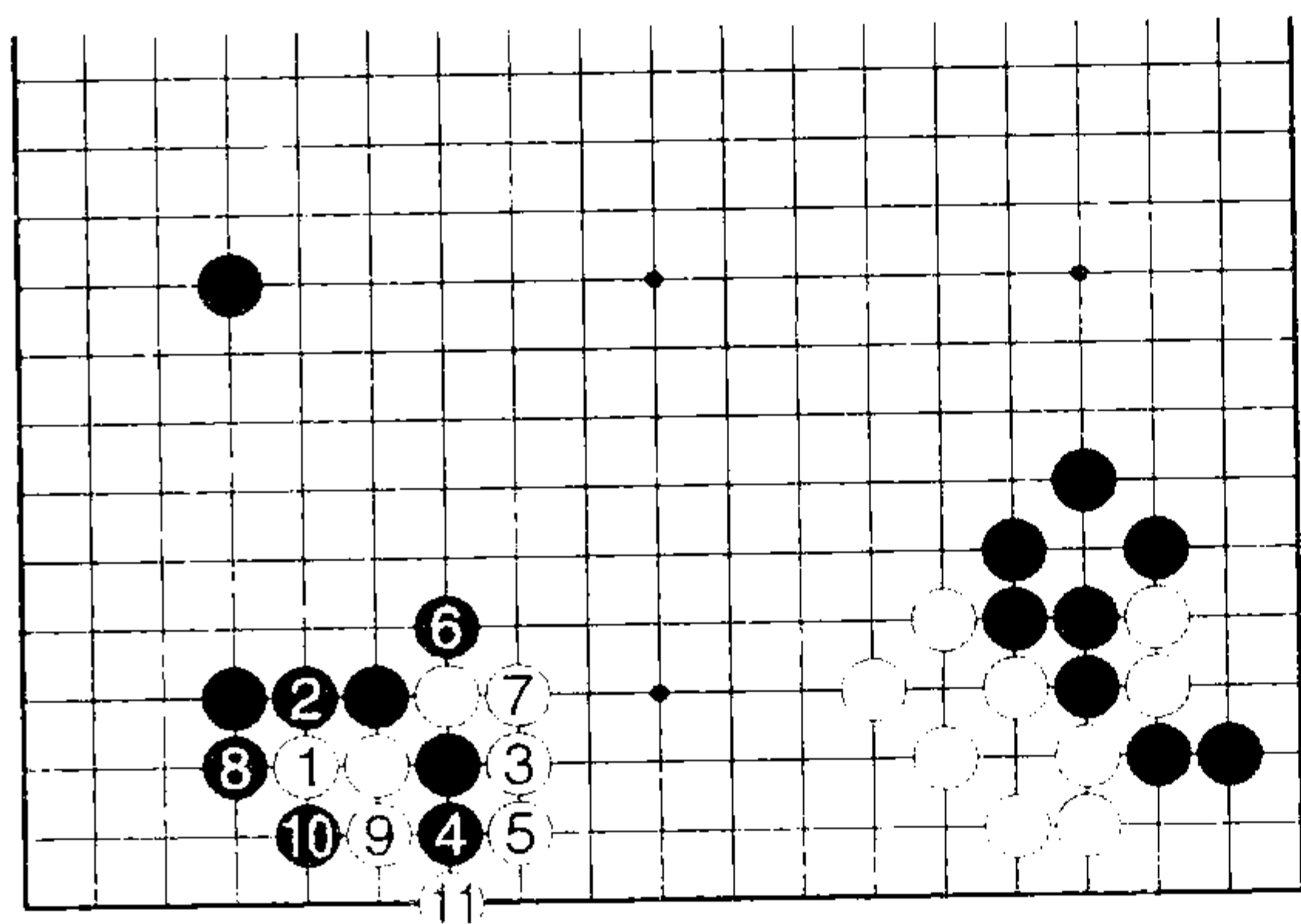
## 第二型 基本图



白1挂，黑2靠，白3扳时，黑4断，是场合性下法，在有配合时，是有力的一手。

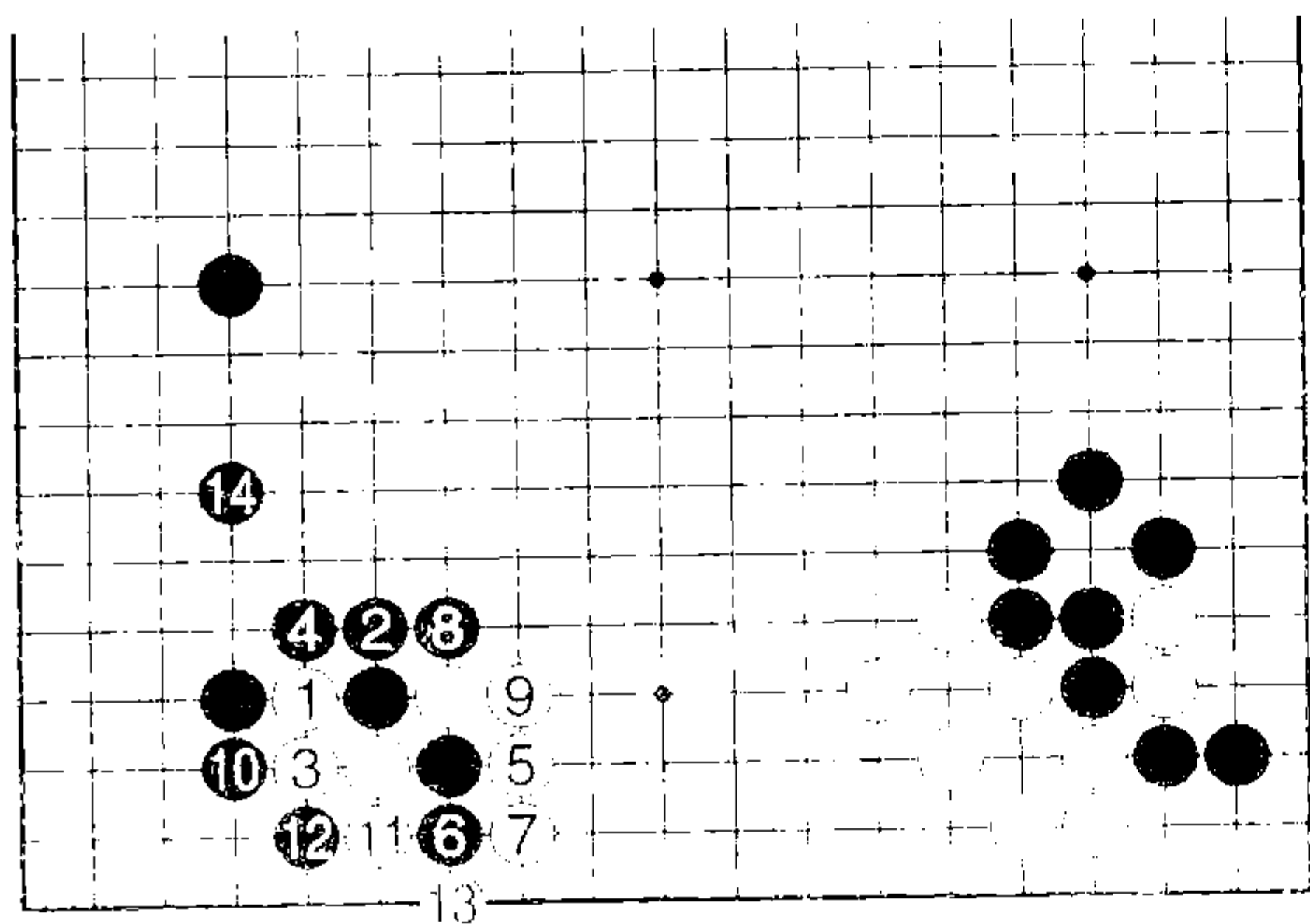
这手棋成立的前提是：一，白右下一带很厚；二，黑左边有形势配合。

图1 白重复



白1长，黑2接，白3打吃至白11，白虽然吃下黑两子，但两道厚势间隔太近，非常乏味，难以满意。

图2 大同小异



白1、3先打接，再5位回头吃黑，更为积极一些，但黑14补后，左边已成黑空，白下面还是很重复，黑满意。

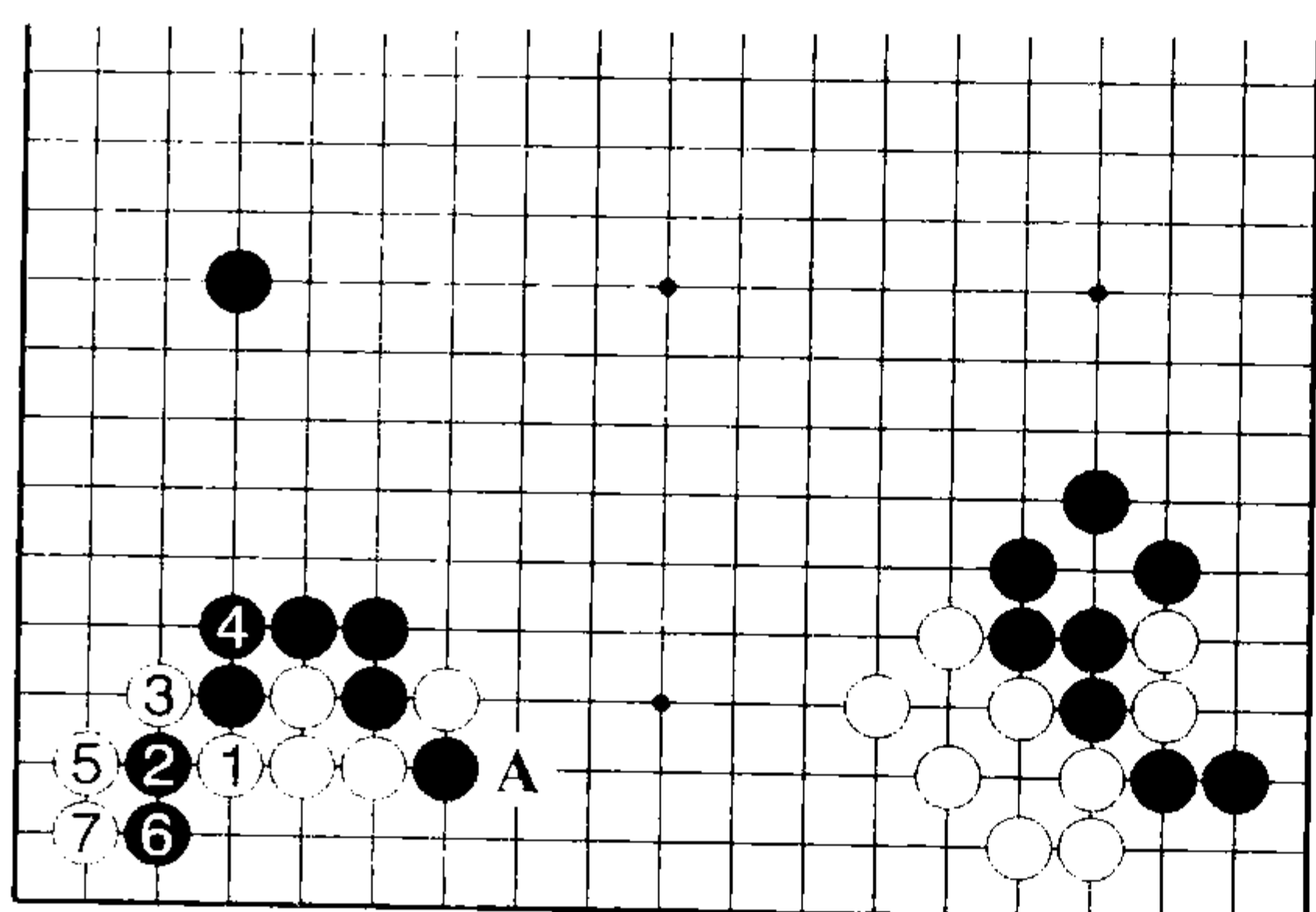


图3 变化

白不在A打，而选择1位拐进角，黑2扳是要领，白3打，黑4接，白5打，7立后……

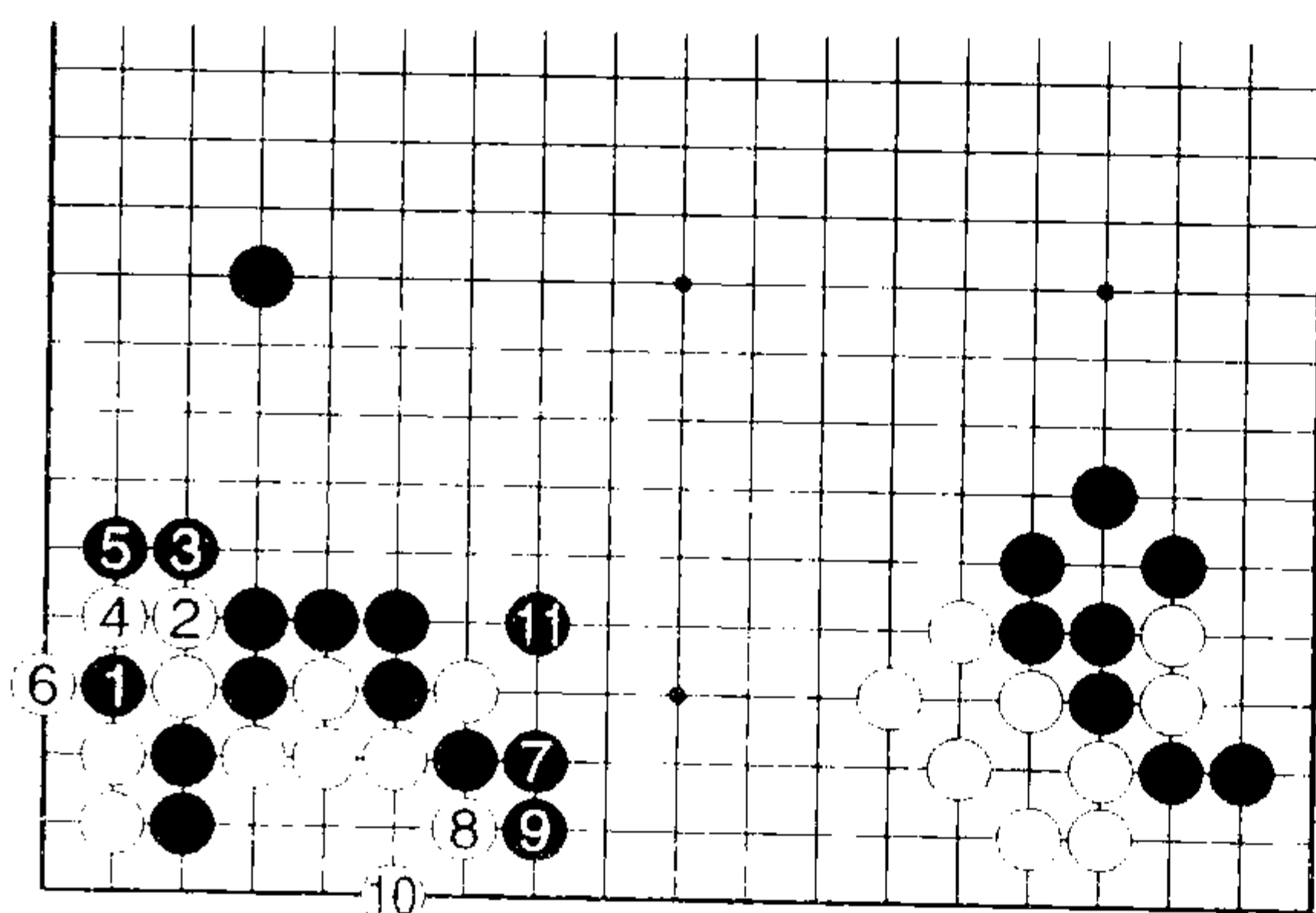


图4 黑可战

黑1至5先手便宜后，再走7至11，外势完整，潜力很大。

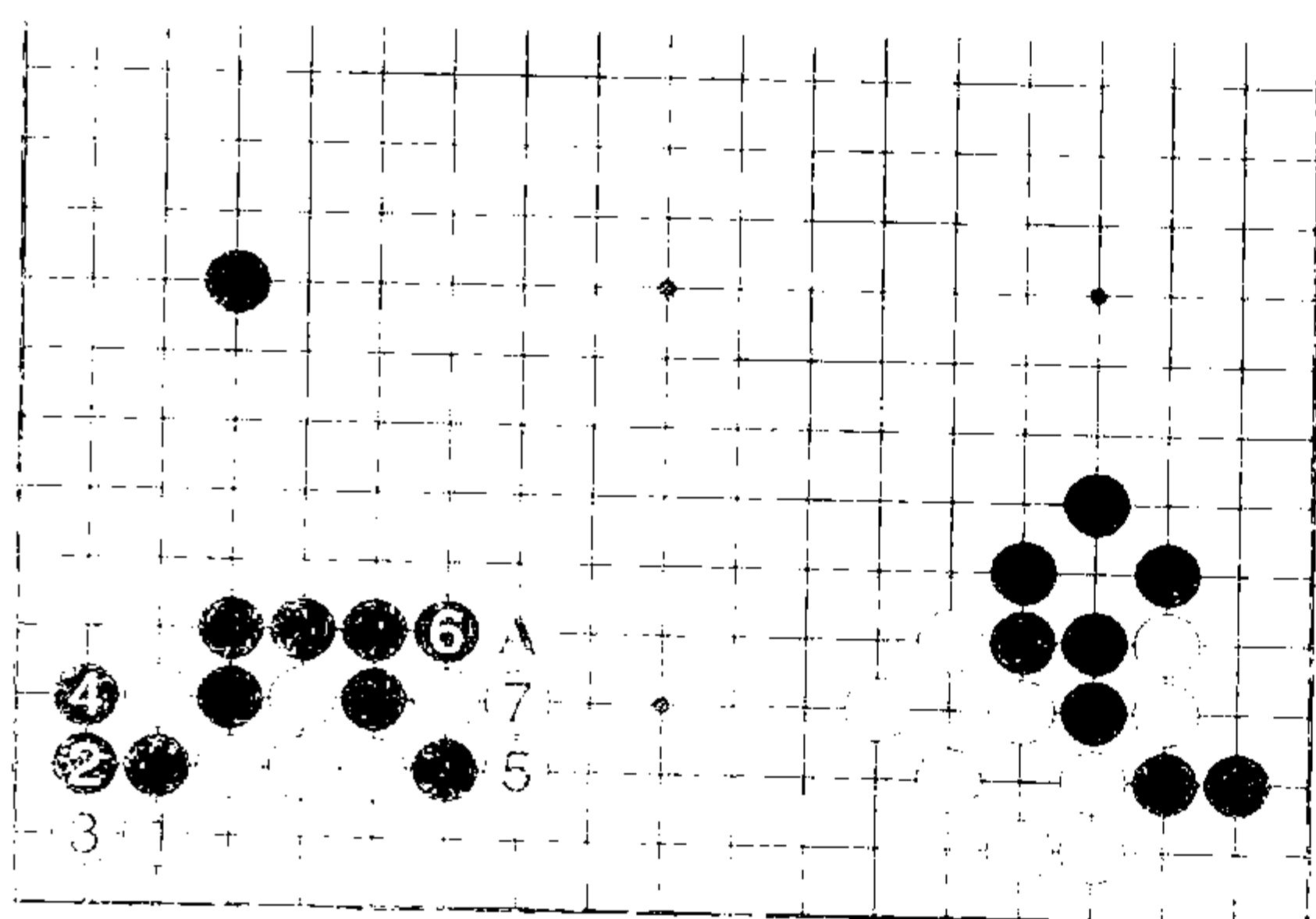


图5 黑充分

白改在1位打，至白7，白得到了下面的实地，但黑棋外势厚壮，且先手在握，是黑不错的局面。以后A位压很大。



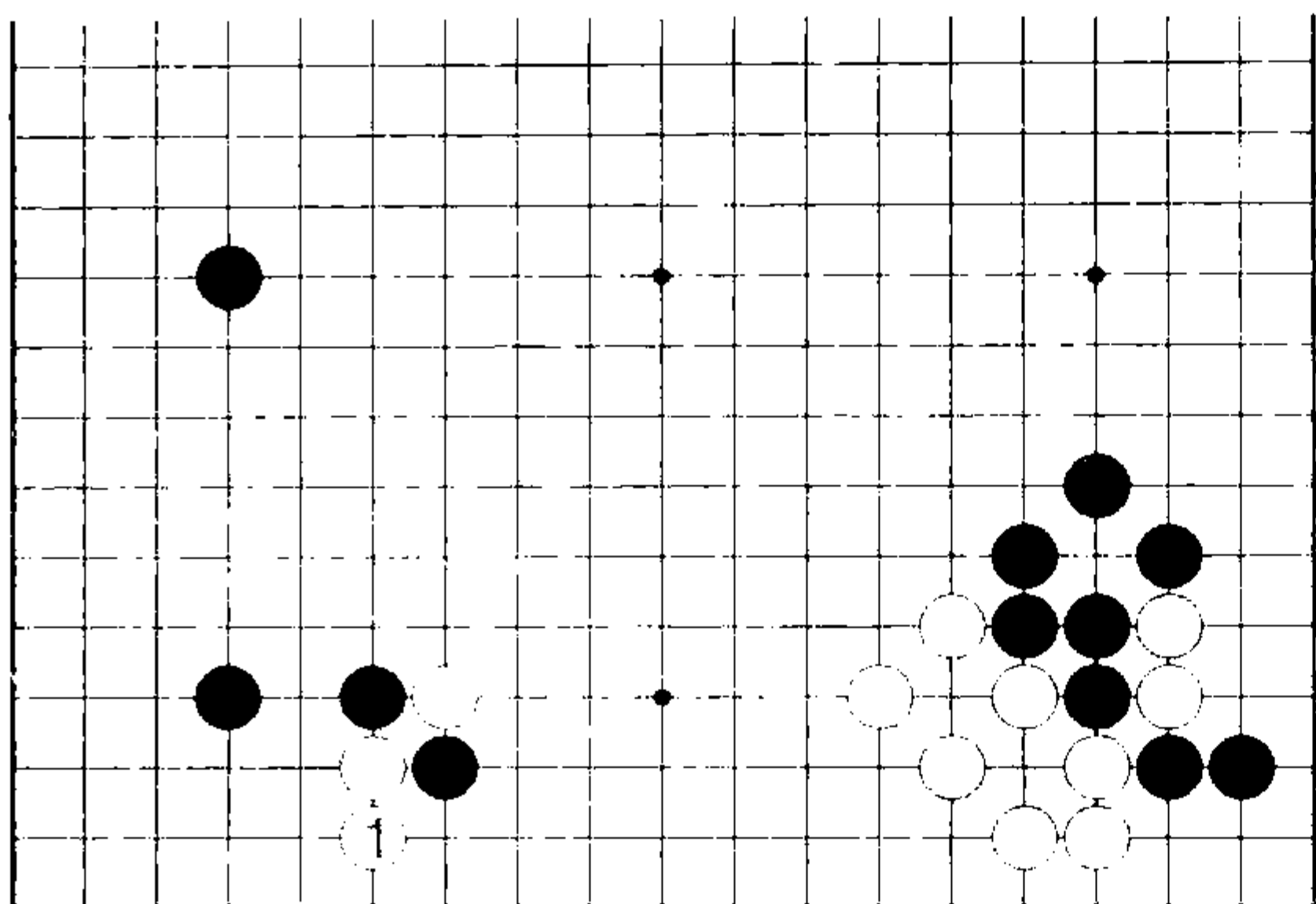


图6 立

白也有1位立的。

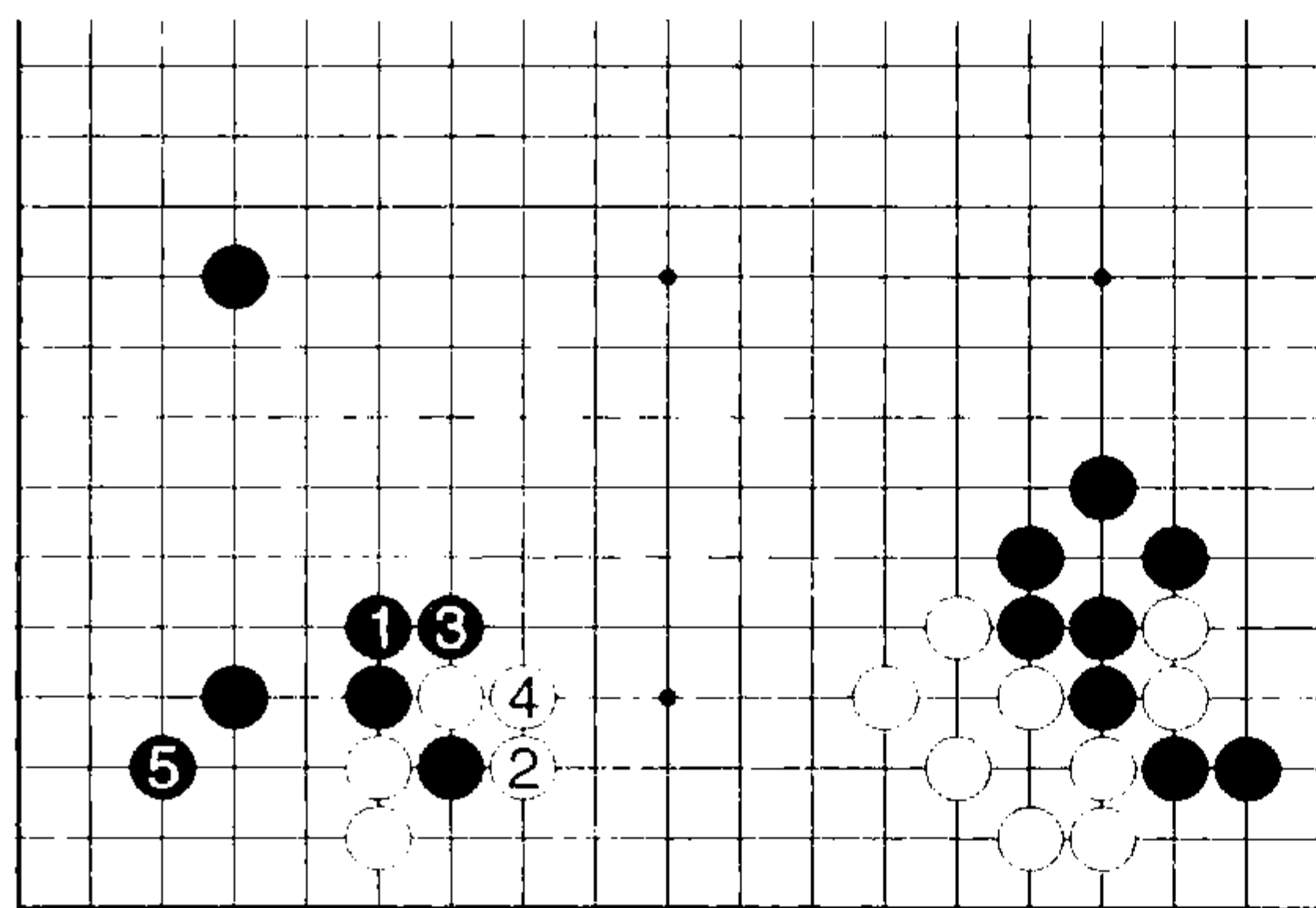


图7 黑充分

黑1必然，白如2位吃一子，黑4打后，走5位尖三三，实利大。

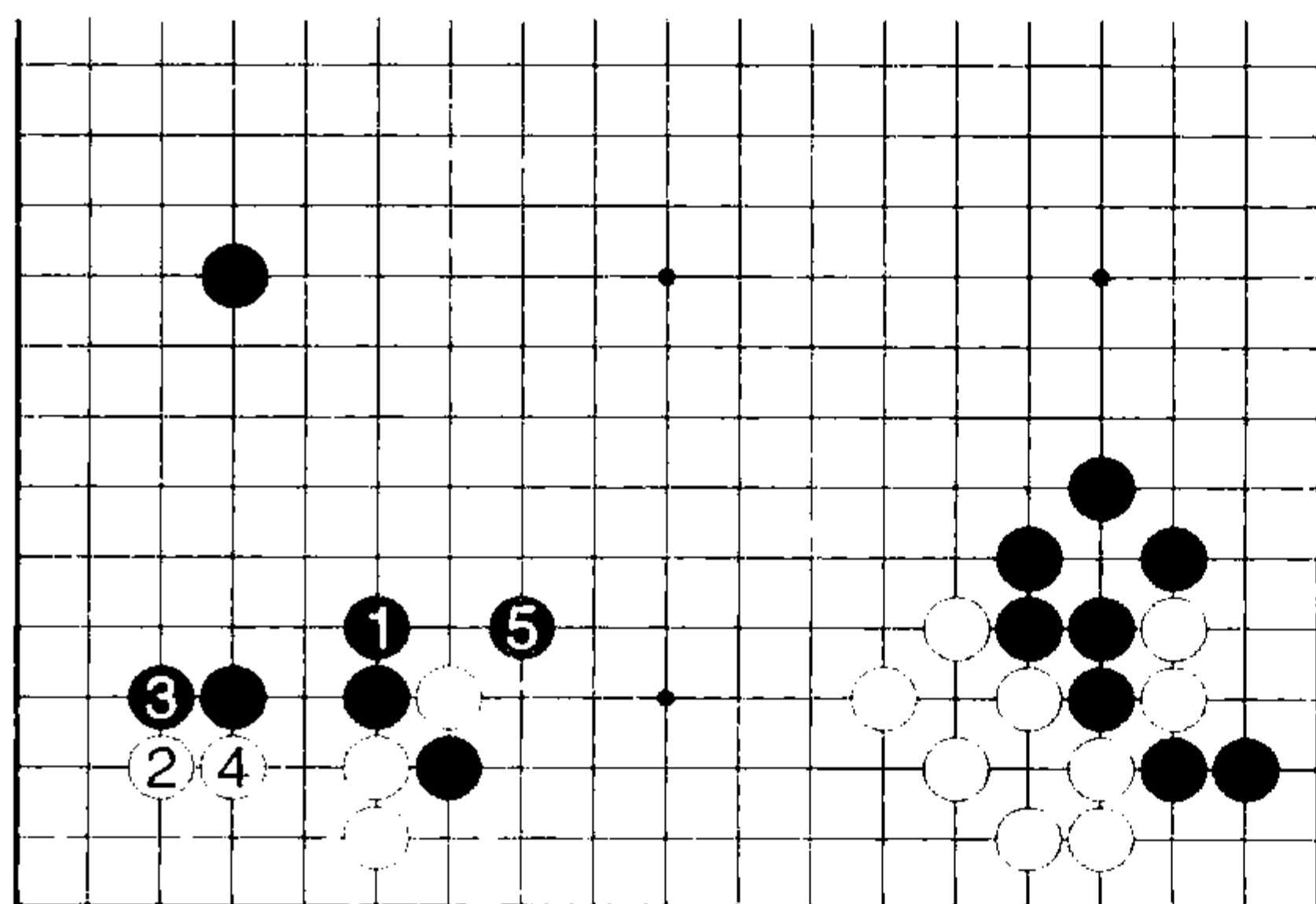


图8 双方可下

白2、4进角实惠，黑征子不利时，在5位罩，大体上两分。

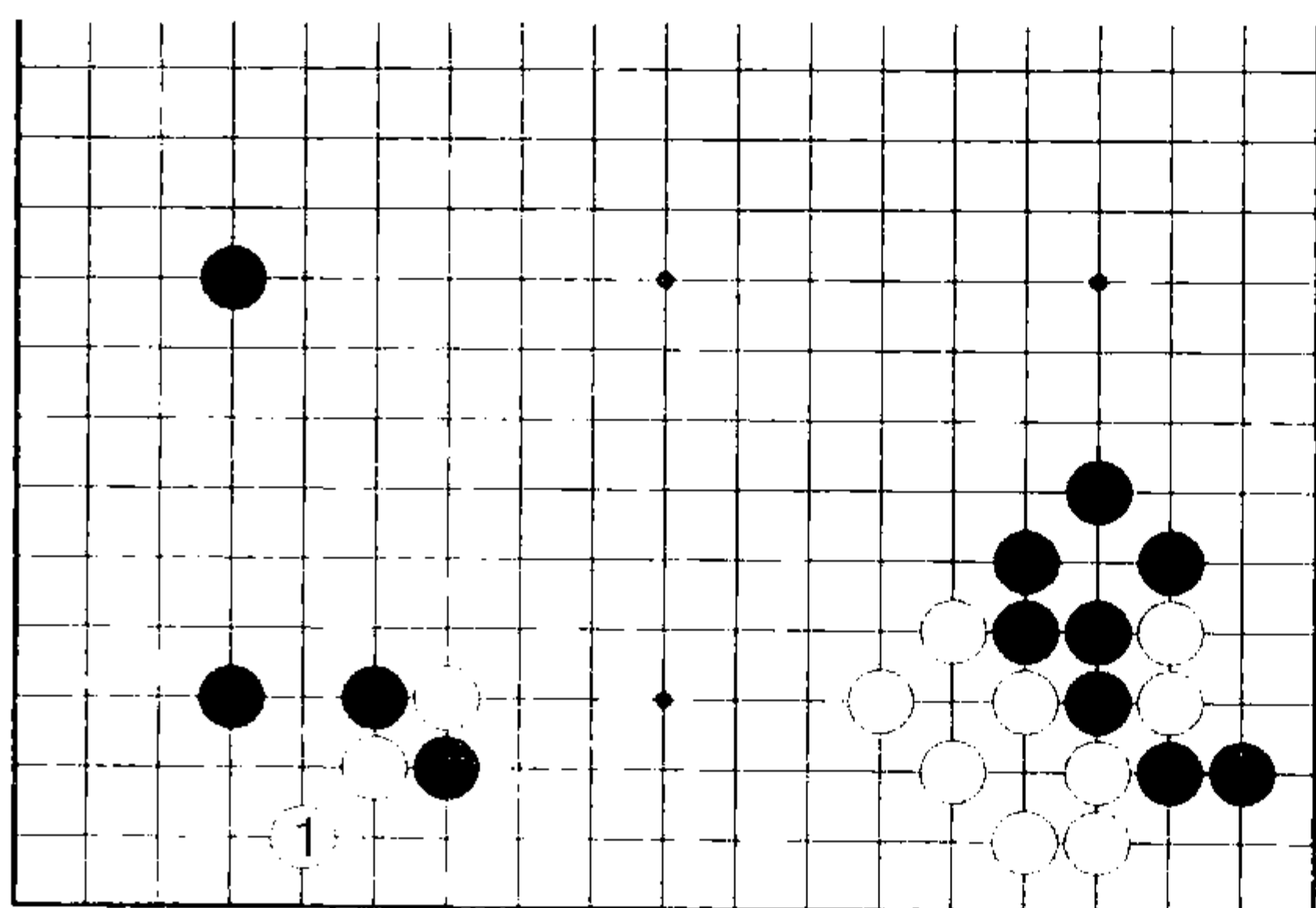


图9 见是最佳

白1小尖，是此时的最好的应法。

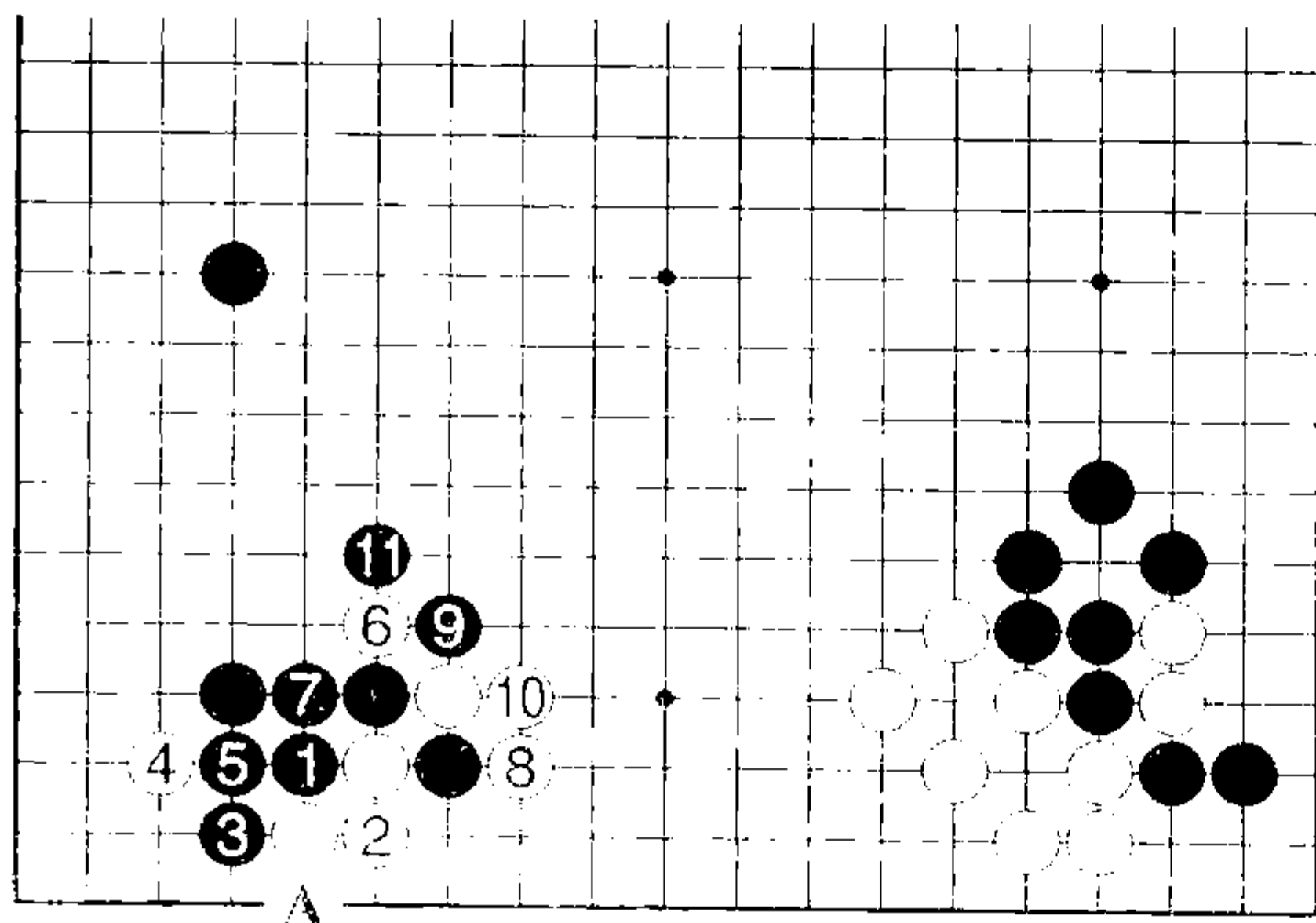


图10 两分

黑1打，3虎，简明，白4先点，再6打是次序，黑7接，白8打，黑9打，白10接，黑11打吃一子，告一段落。此变化中，因为黑A扳是先手，角上白4一子的活动受限，因此……

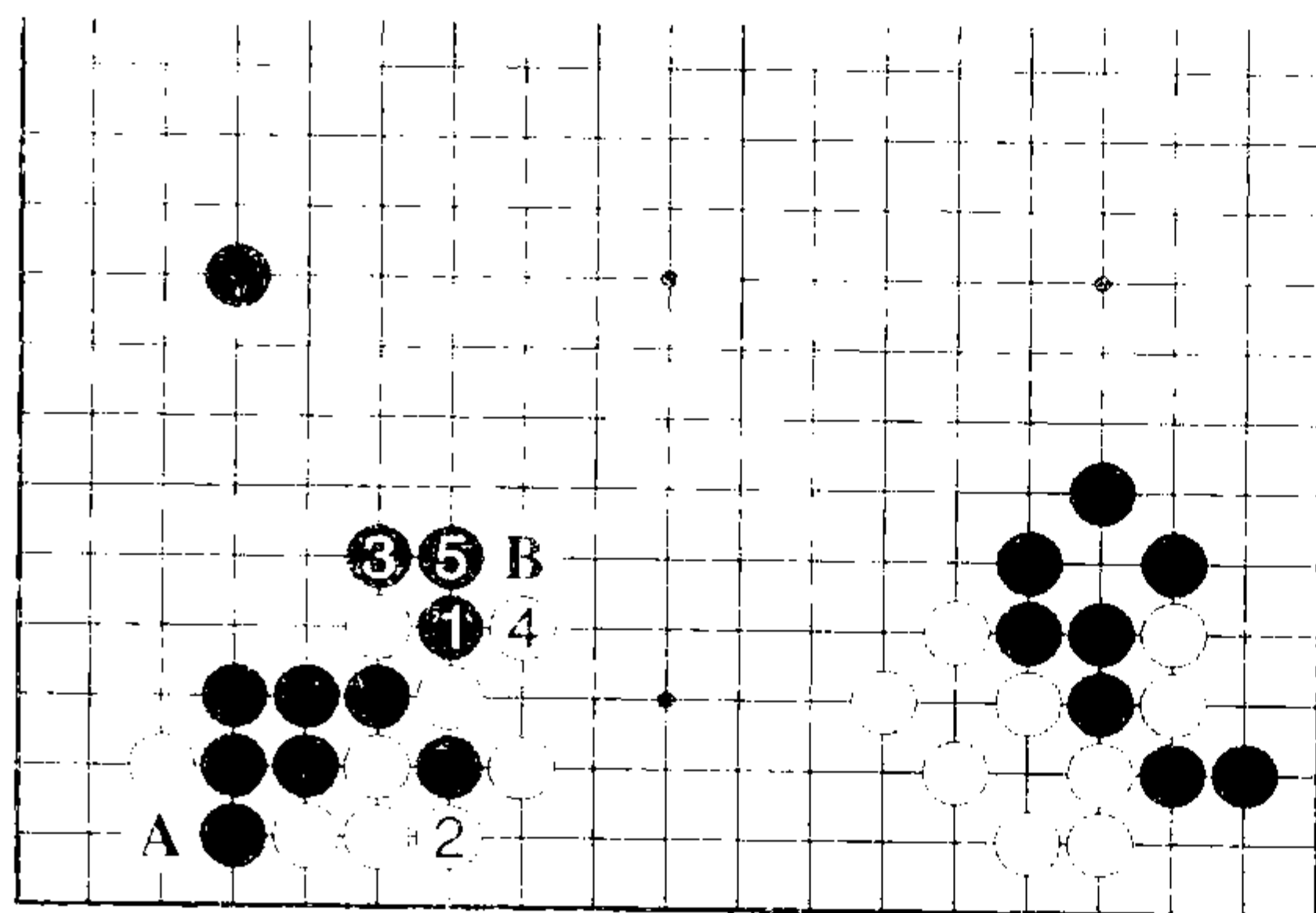


图11 有利有弊

黑1打时，白有2提的，强调角上A位的味道，但黑5后，黑在B位的压让白难受，白是软头，形状不舒服。

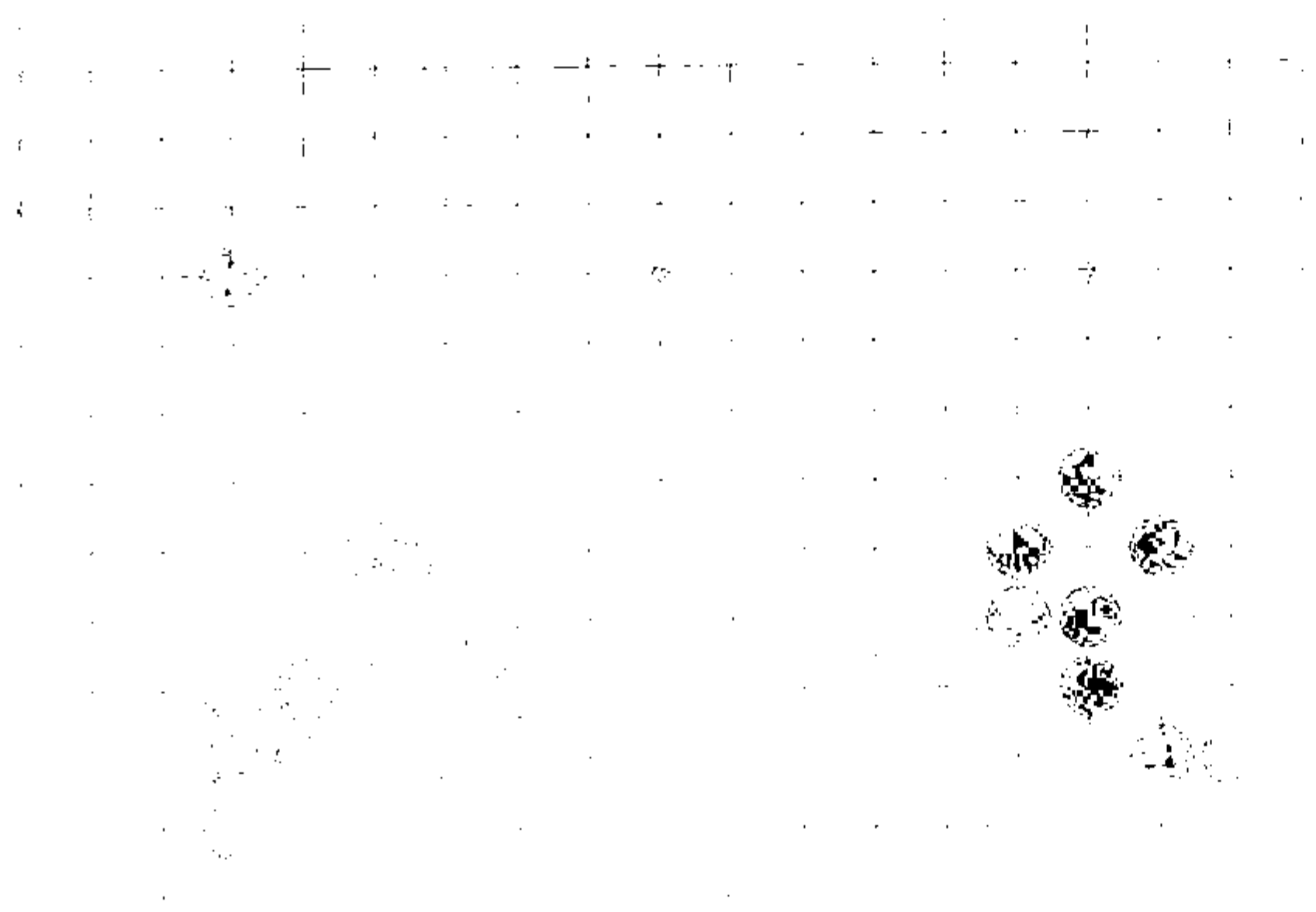


图 12 推讓退守

在图 12 黑 1 的场合，白 2 打，黑 3 退，白 4 打，黑 5 退，白 6 打，黑 7 退，白 8 打，黑 9 退，白 10 打，黑 11 退。

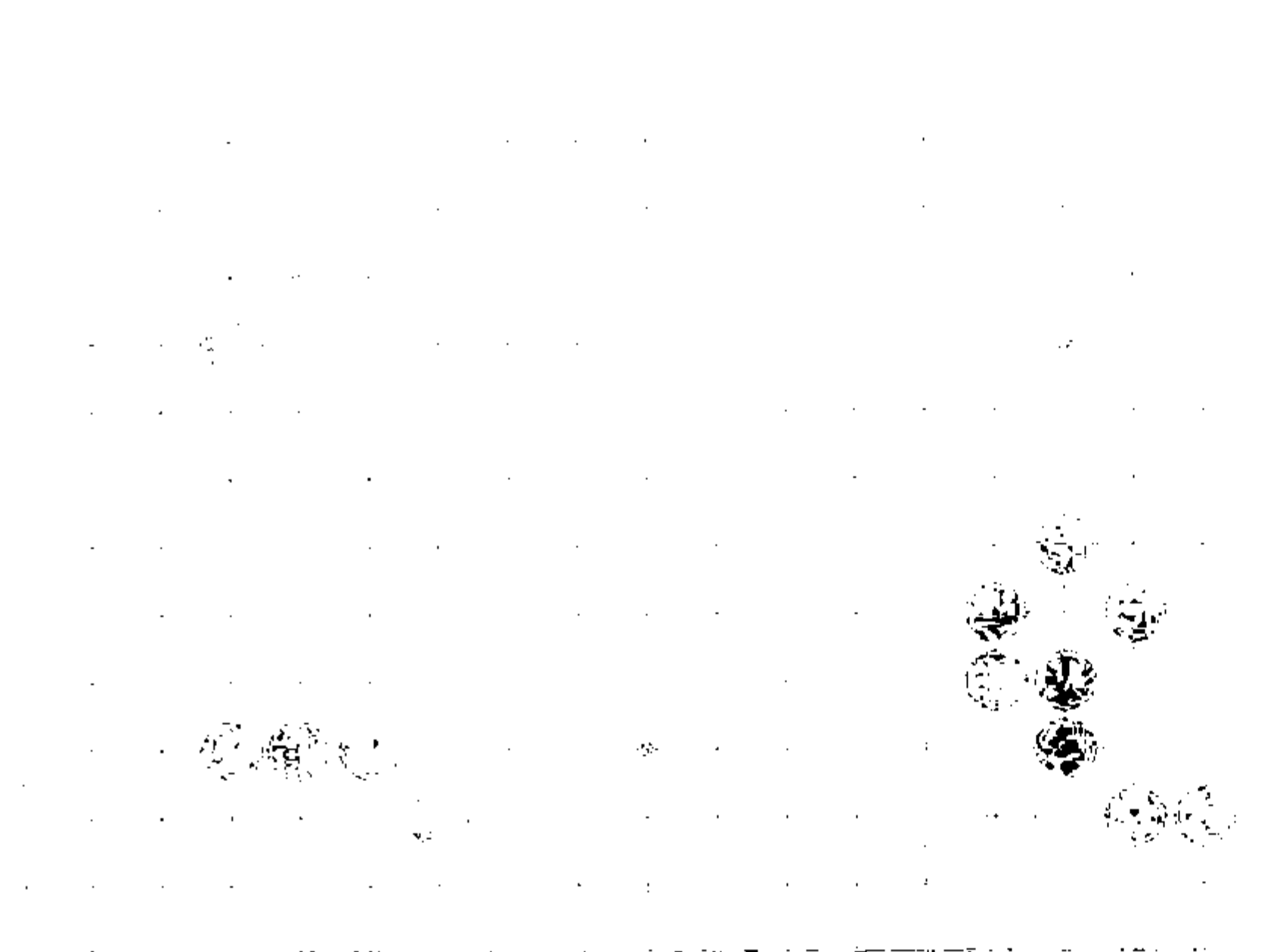


图 13 推讓退守

在图 13 黑 1 的场合，白 2 打，黑 3 退，白 4 打，黑 5 退，白 6 打，黑 7 退，白 8 打，黑 9 退，白 10 打，黑 11 退。

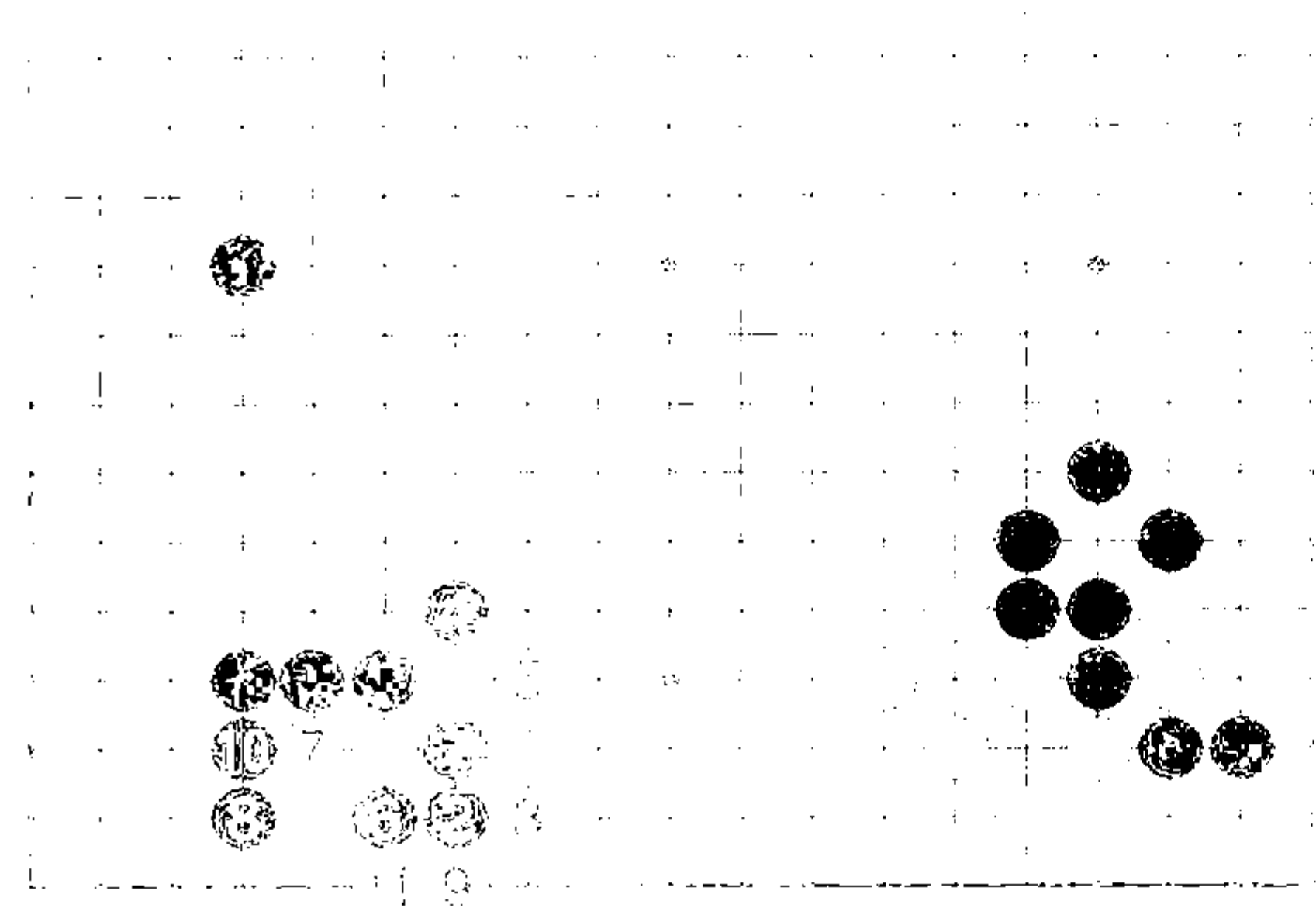


图 14 推讓退守

在图 14 黑 1 的场合，白 2 打，黑 3 退，白 4 打，黑 5 退，白 6 打，黑 7 退，白 8 打，黑 9 退，白 10 打，黑 11 退，白 12 打，黑 13 退，白 14 打，黑 15 退，白 16 打，黑 17 退，白 18 打，黑 19 退，白 20 打，黑 21 退。

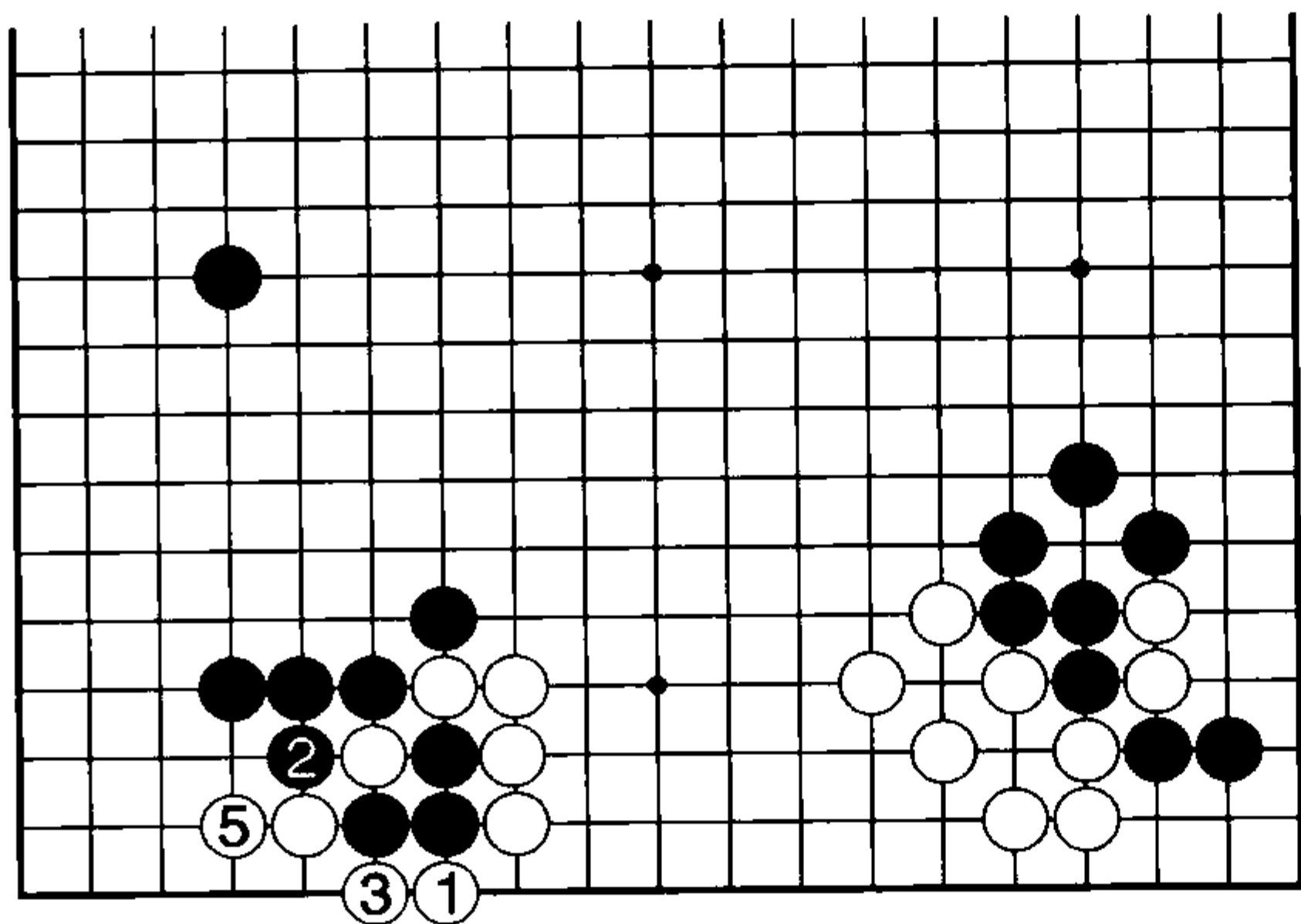


图15 白充分

白1、3包打是正确下法，黑4如粘，白5长，黑形状不佳，难以满意。

(4接)

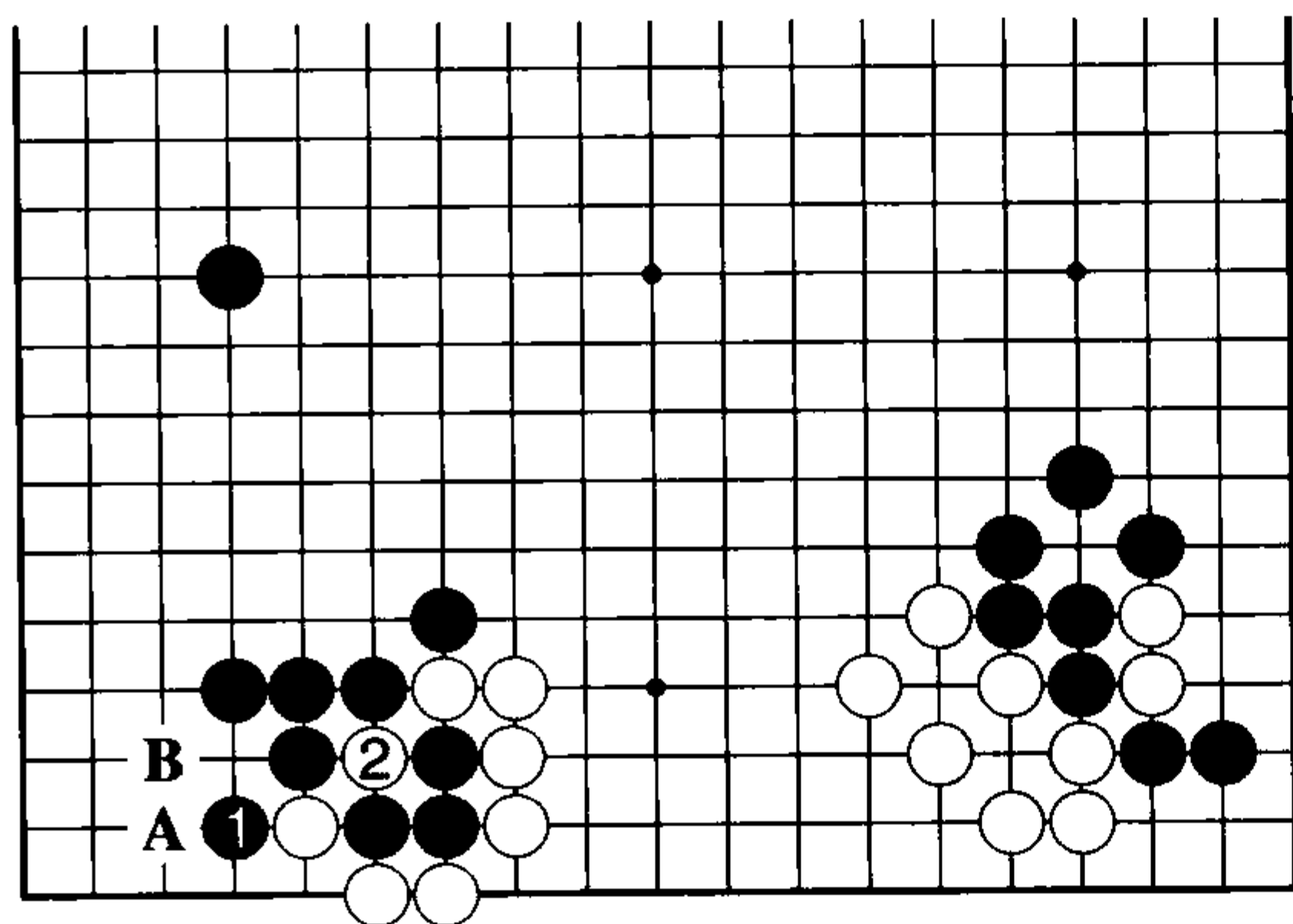


图16 白可下

黑改在1位打，白2提后，因为角上存在A、B的利用，白无不满。

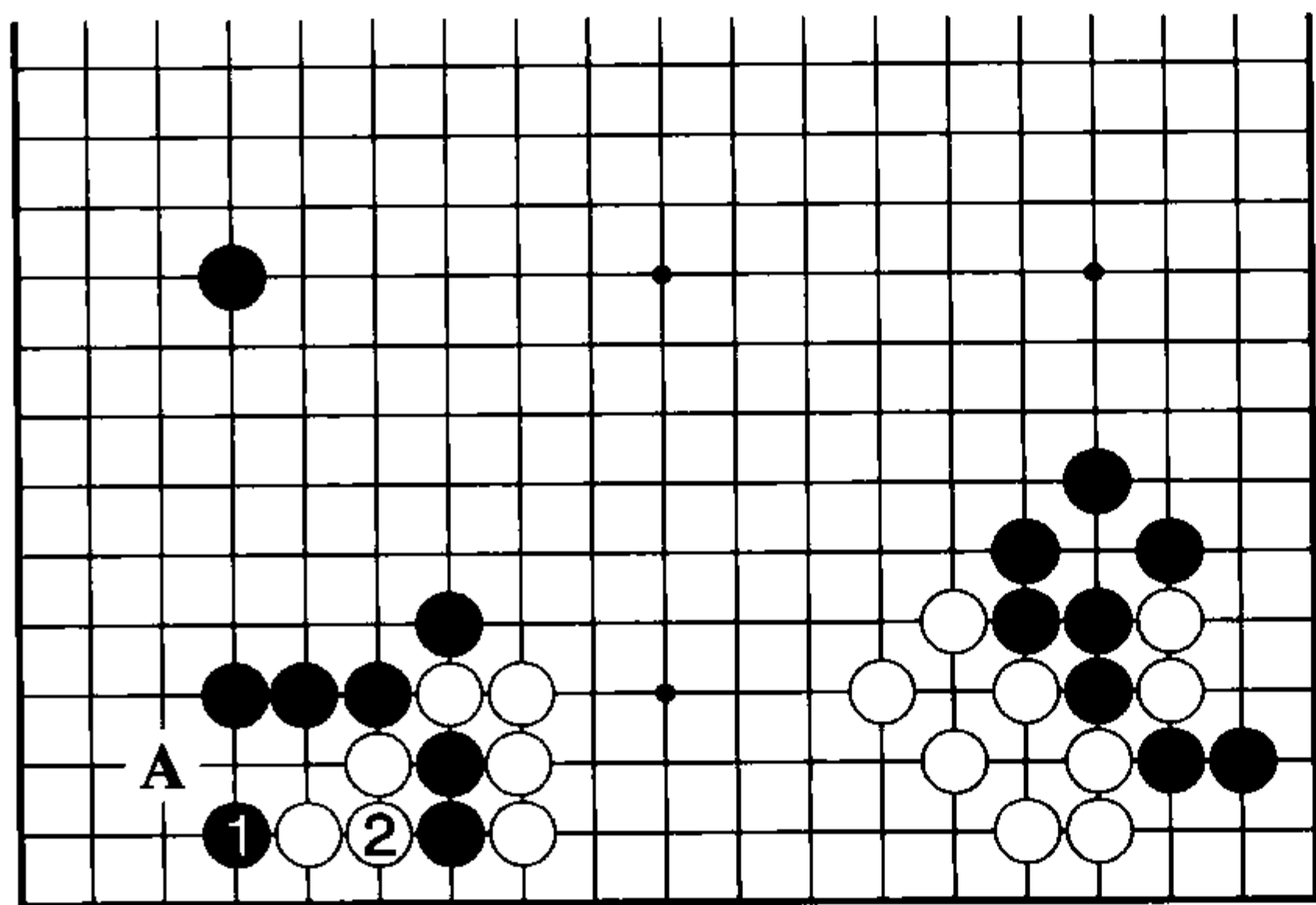


图17 黑不满

黑1单靠，白2吃，角上A位的味道还是黑棋的隐患。

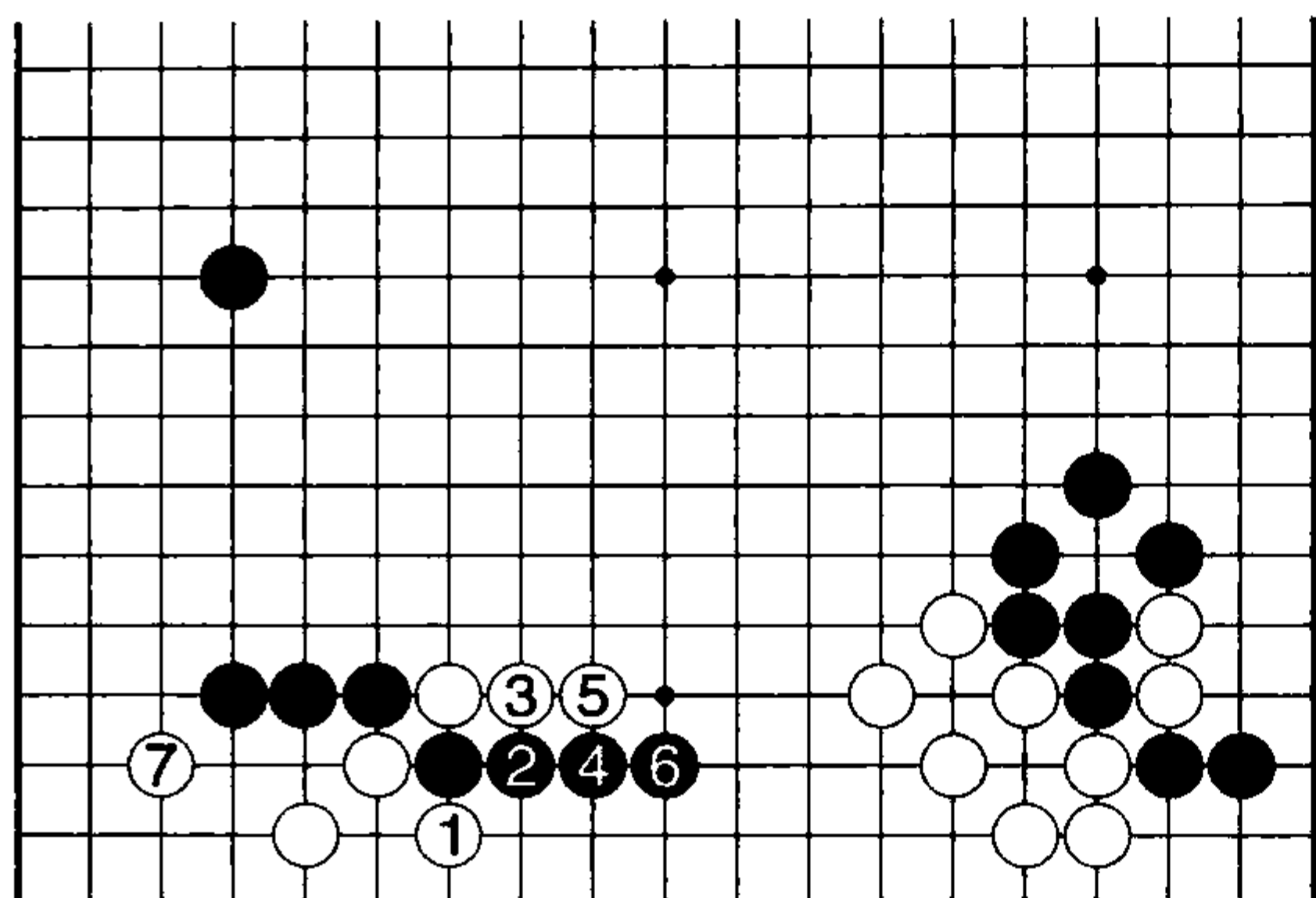


图18 白的强手

白还有本图的强硬下法，白7飞后……

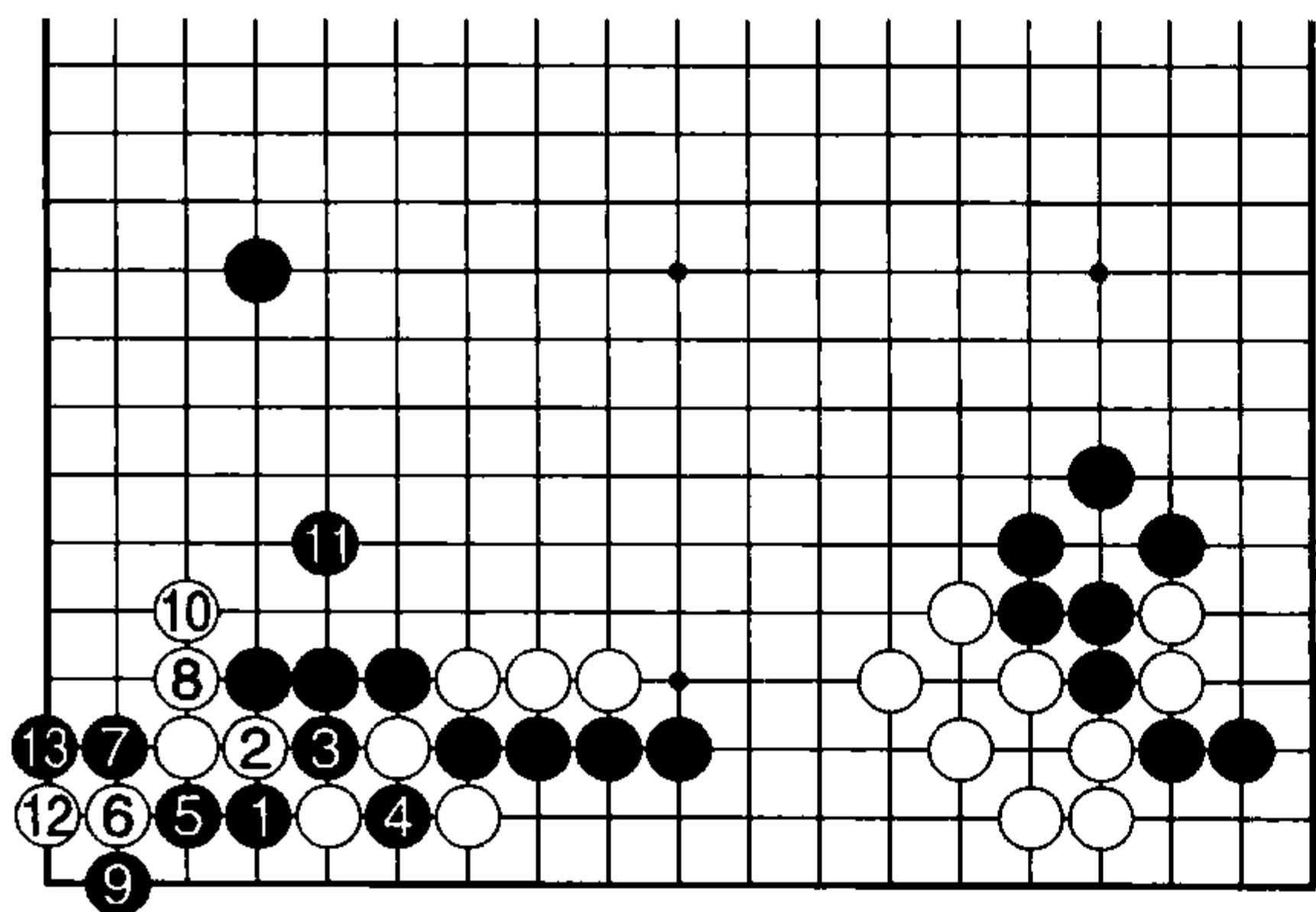


图19 对杀

黑1靠，以下形成对杀，至黑13必然，接下来……

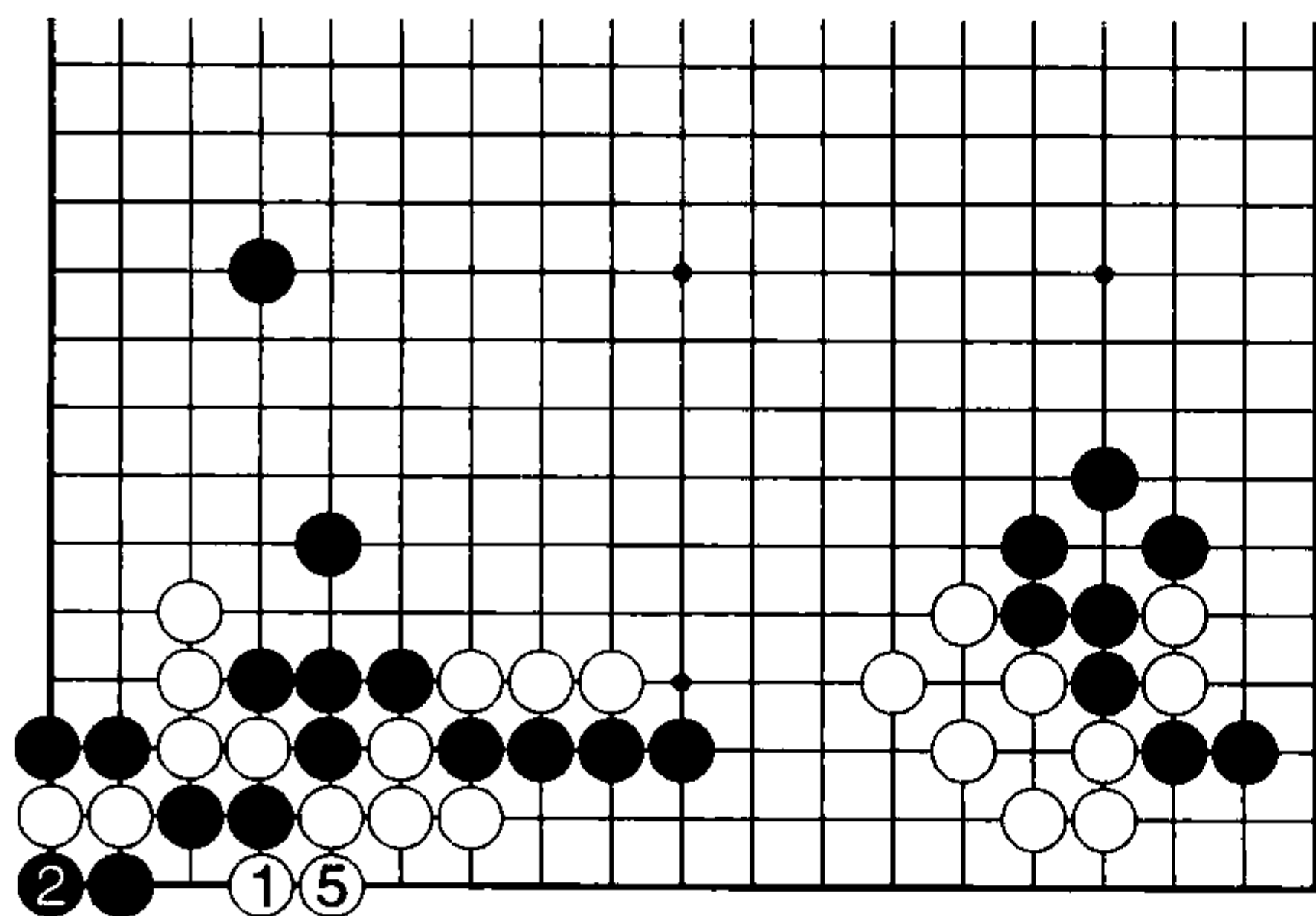


图20 大头鬼

接前图，白1打，3扑，走成“大头鬼”，黑死。

(3扑，4提)

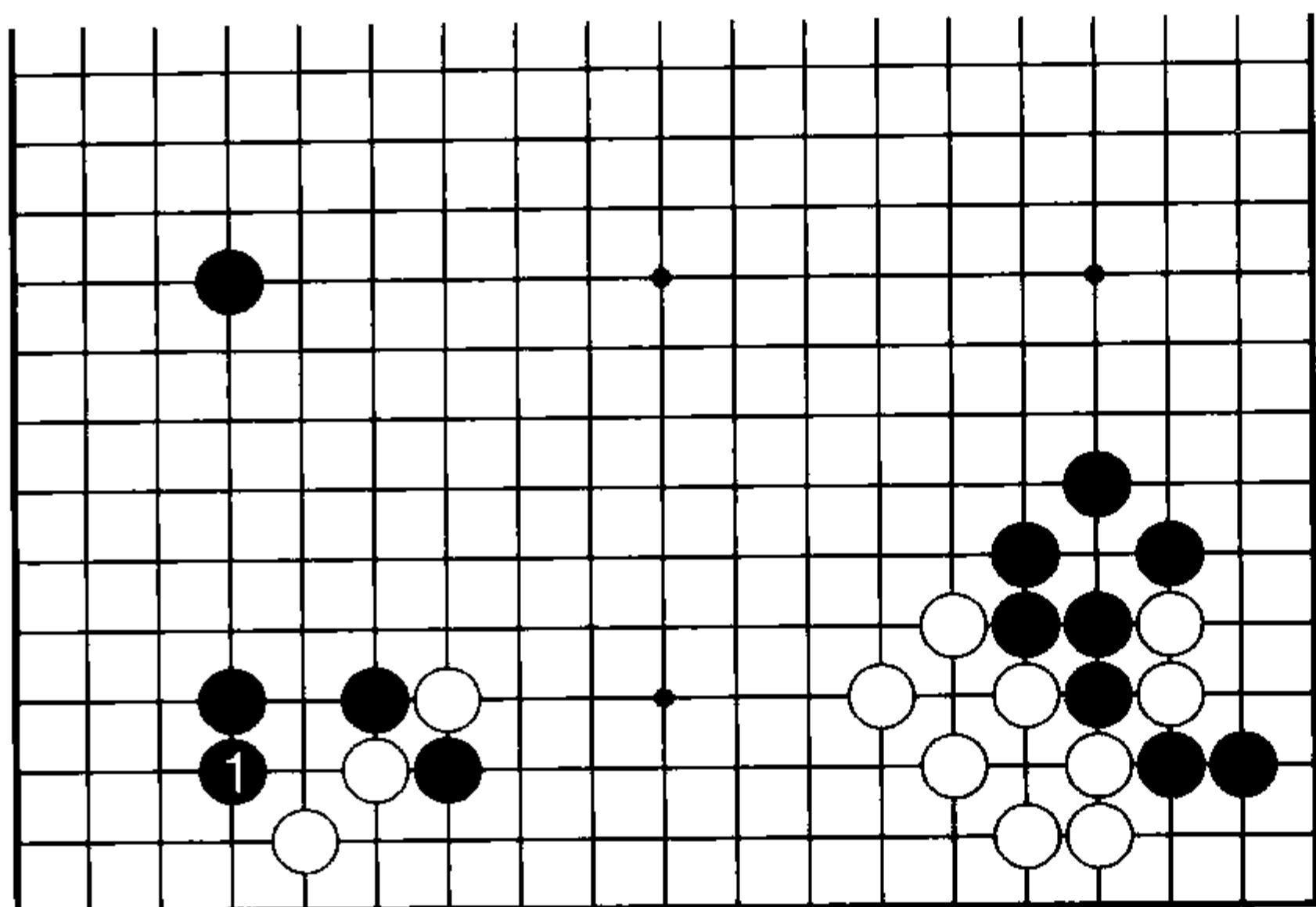


图21 黑的正着

1位并，才是黑棋正确的下法。

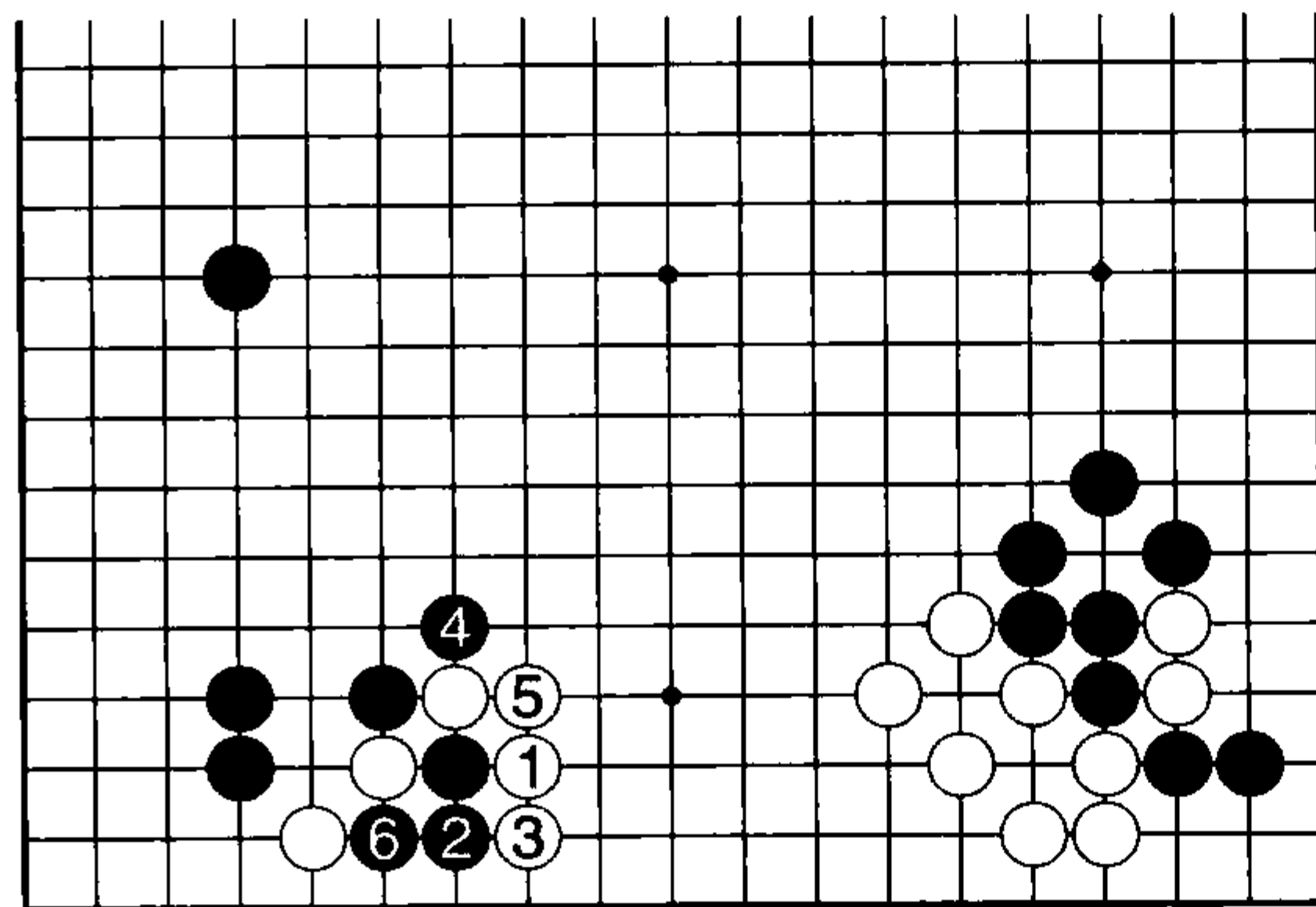


图22 区别

白1打，3挡，黑4、白5交换后，6位打时，白如还象15图那样包打……

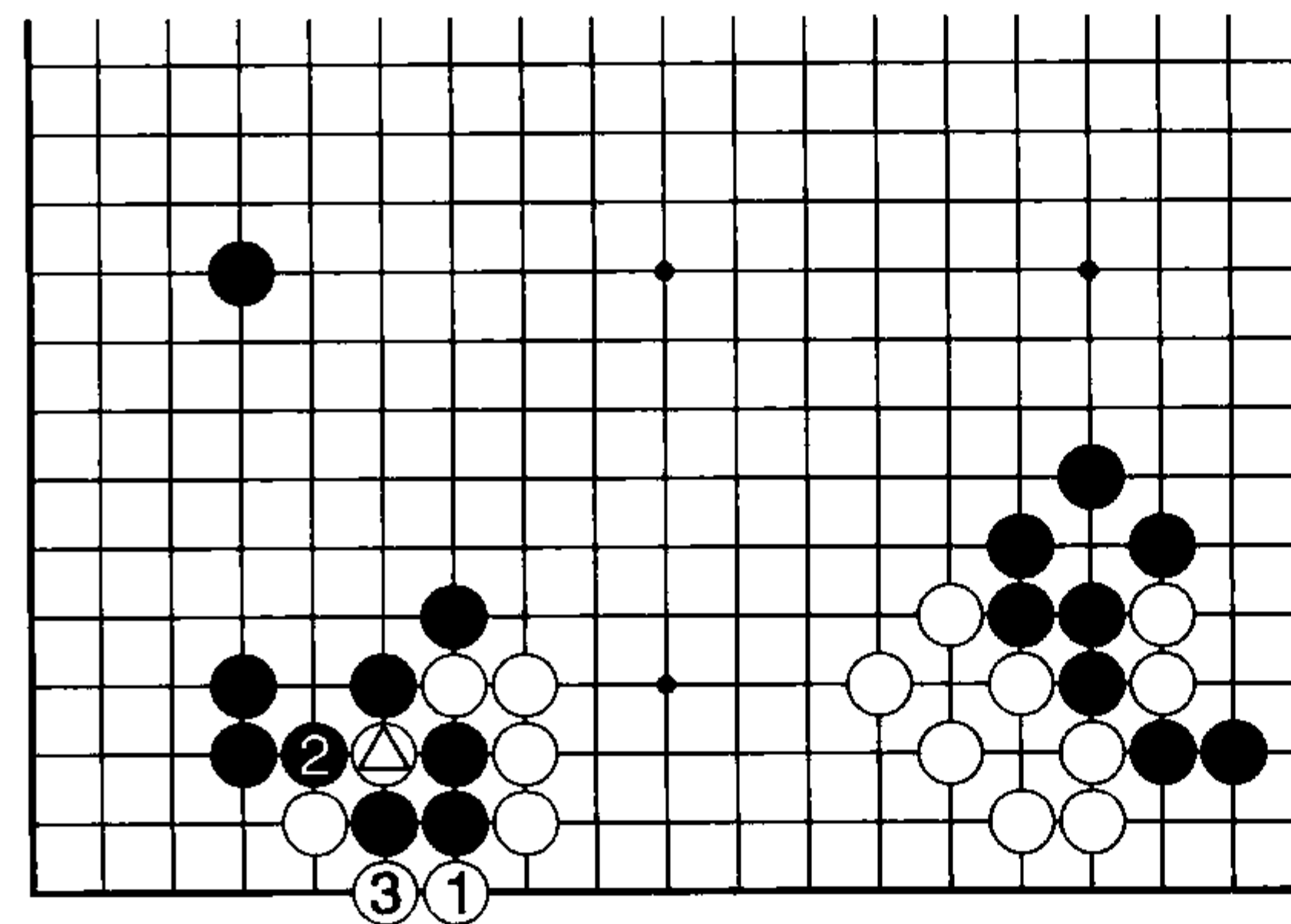


图23 黑好

白现在1、3包打是错着，黑4粘后，白无趣。

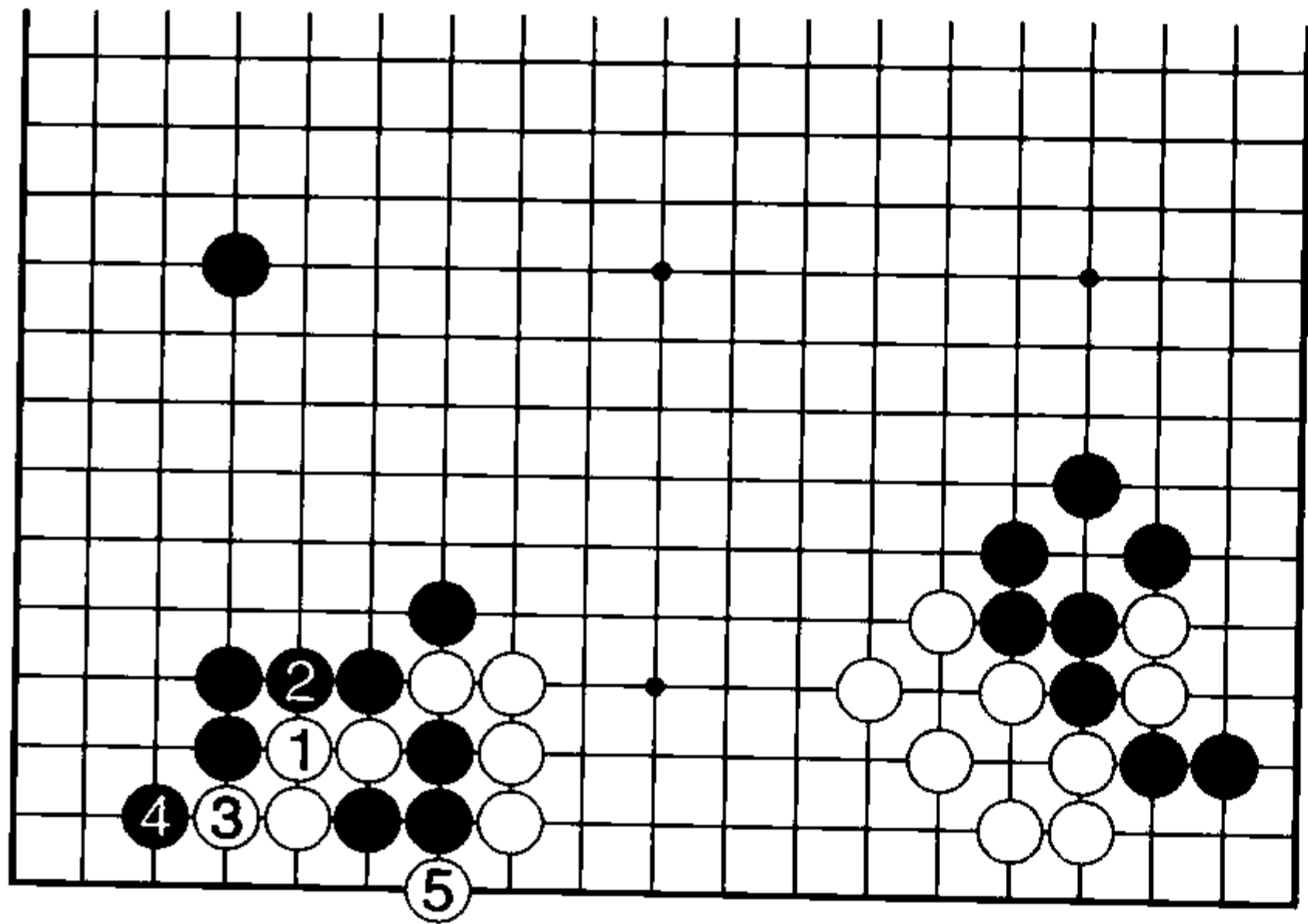


图24 黑稍好

白只有1接，至白5，黑得先手，可以满足。

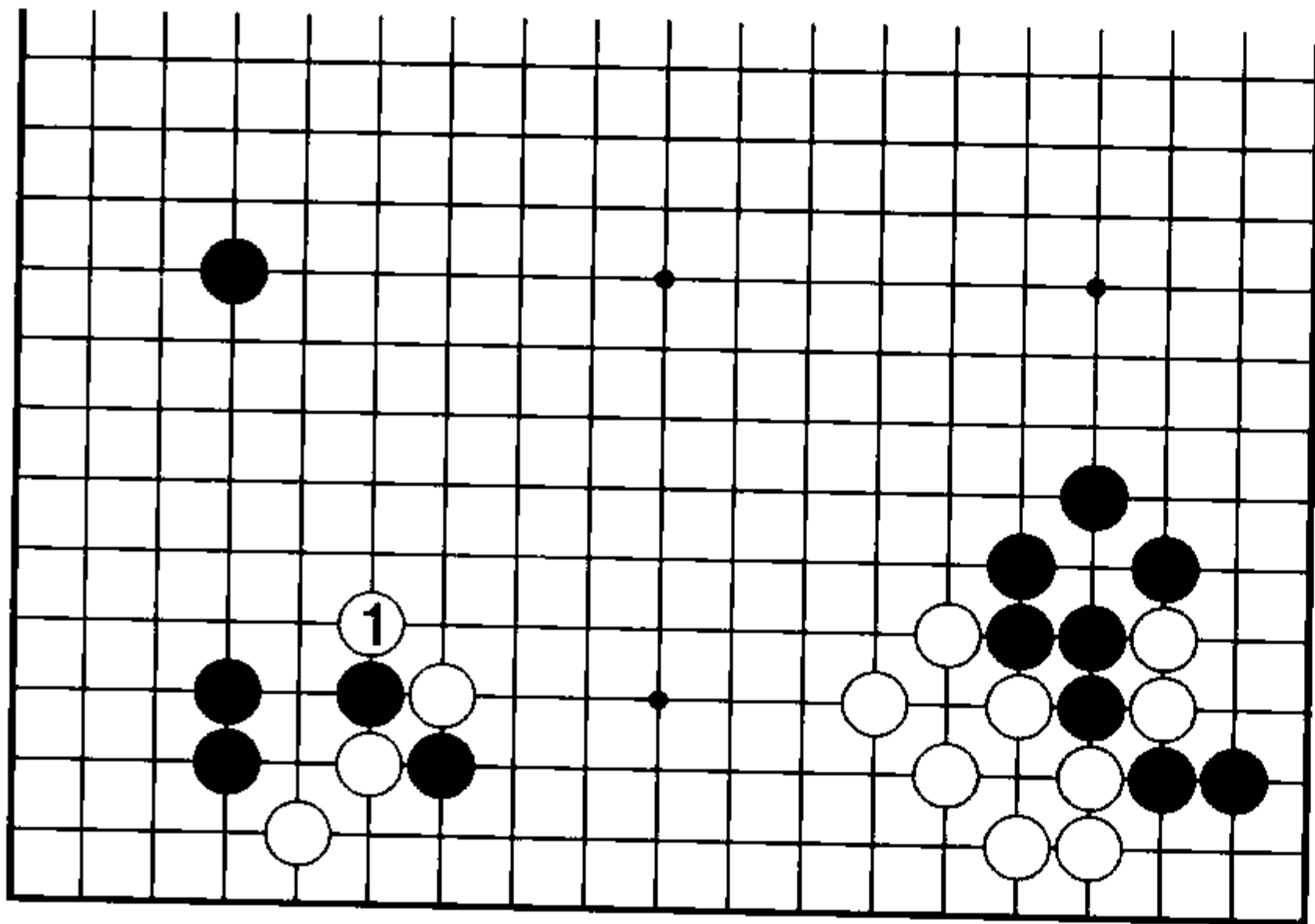


图25 反击

白不满前面的结果，于是在1位先打是强手。

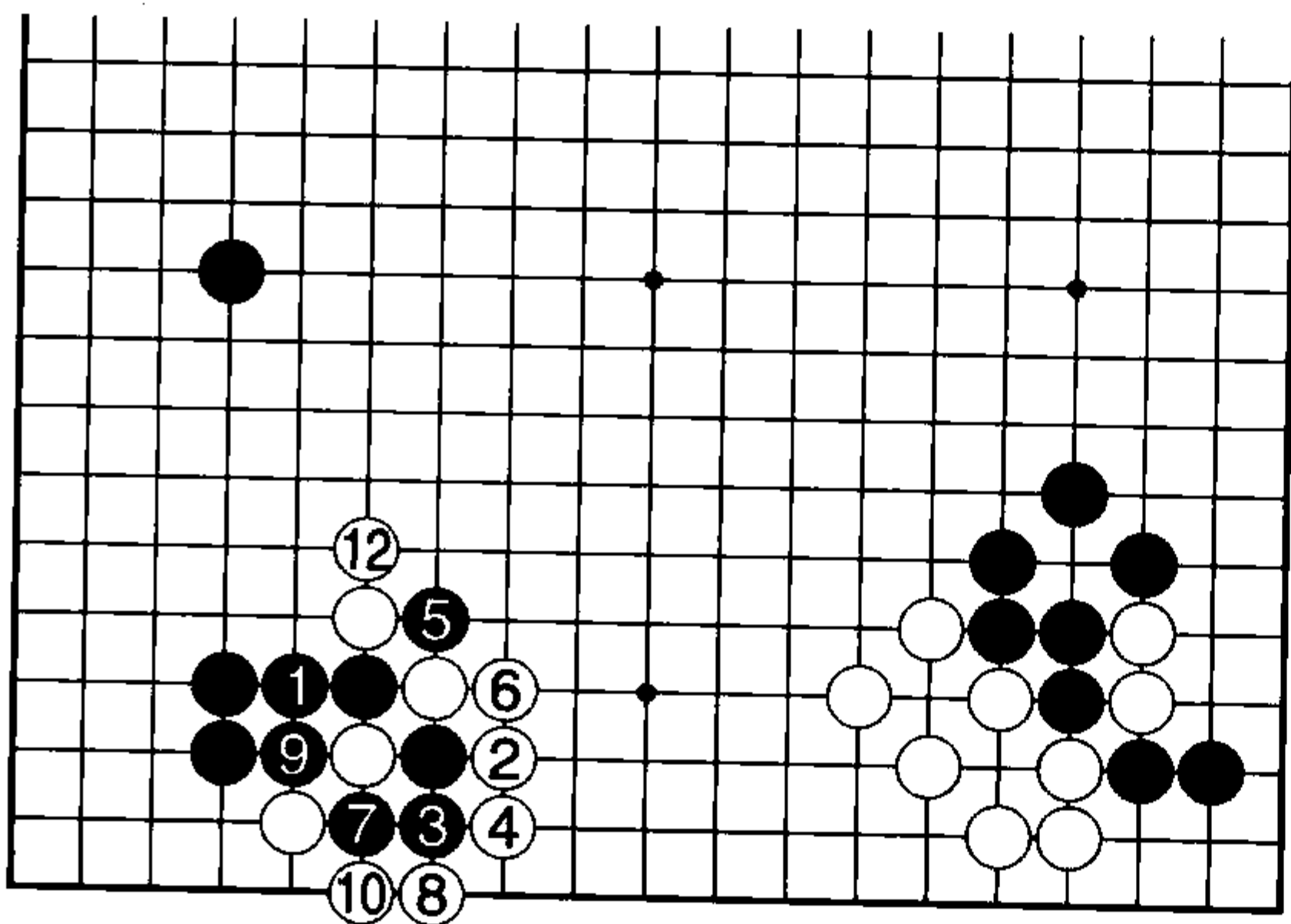


图26 白满意

黑1如接，以下黑7打时，白8可以包打了，至白12长，黑棋不利。

(11接)

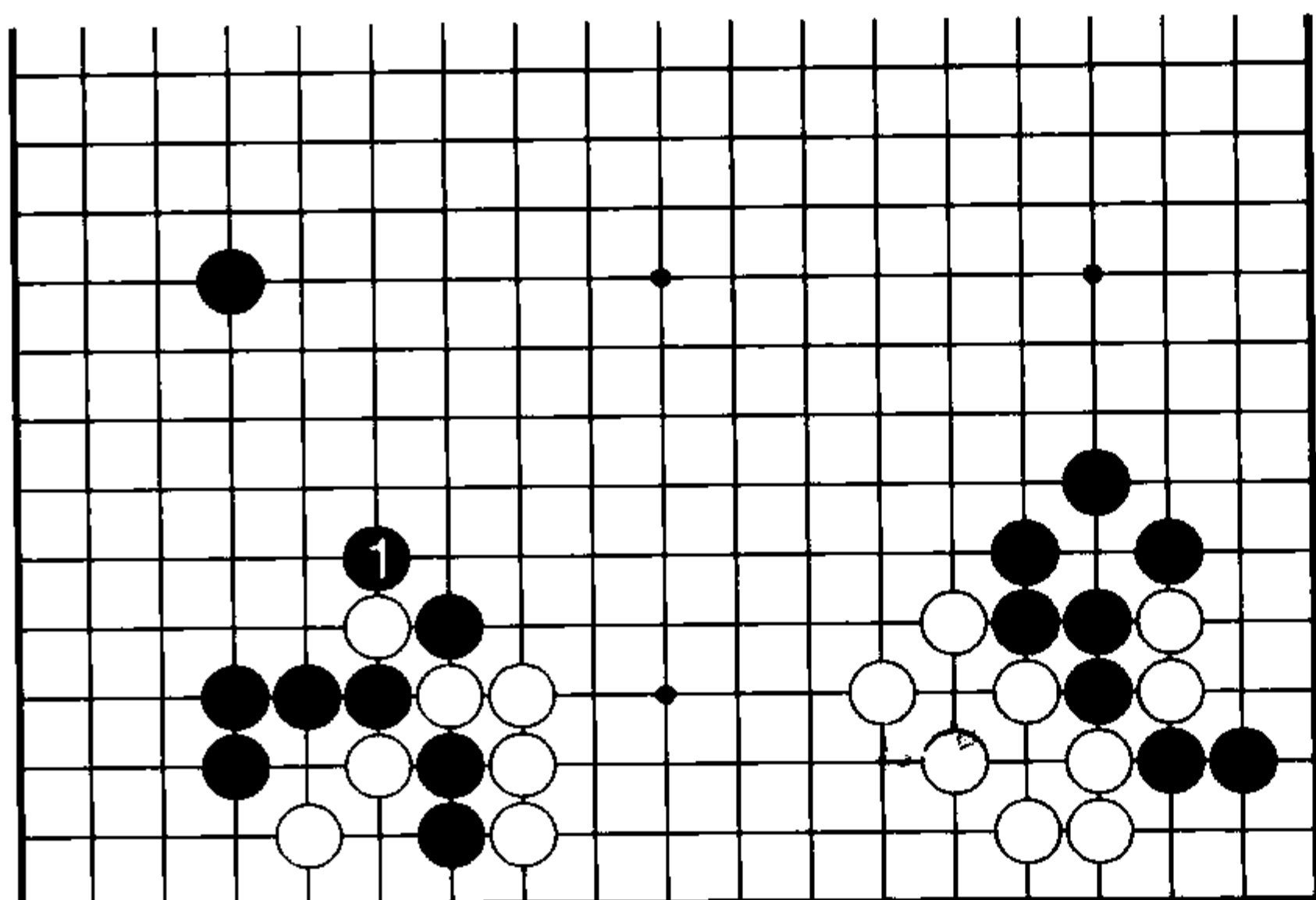


图27 白先手

黑只有1位征吃一子，白拿到先手，可以接受。

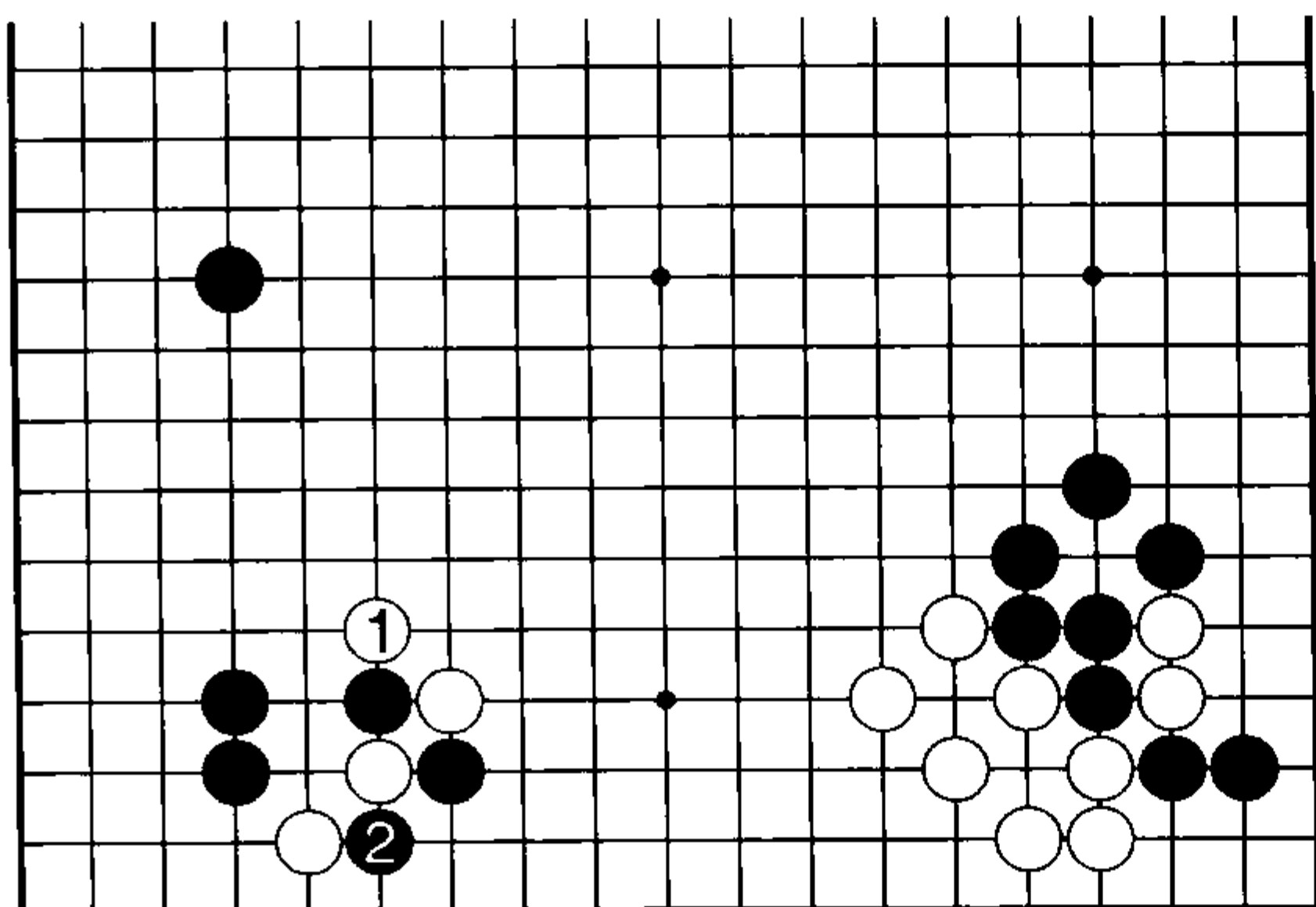


图28 黑的反击

白1打时，要注意黑2的强烈反击手段。

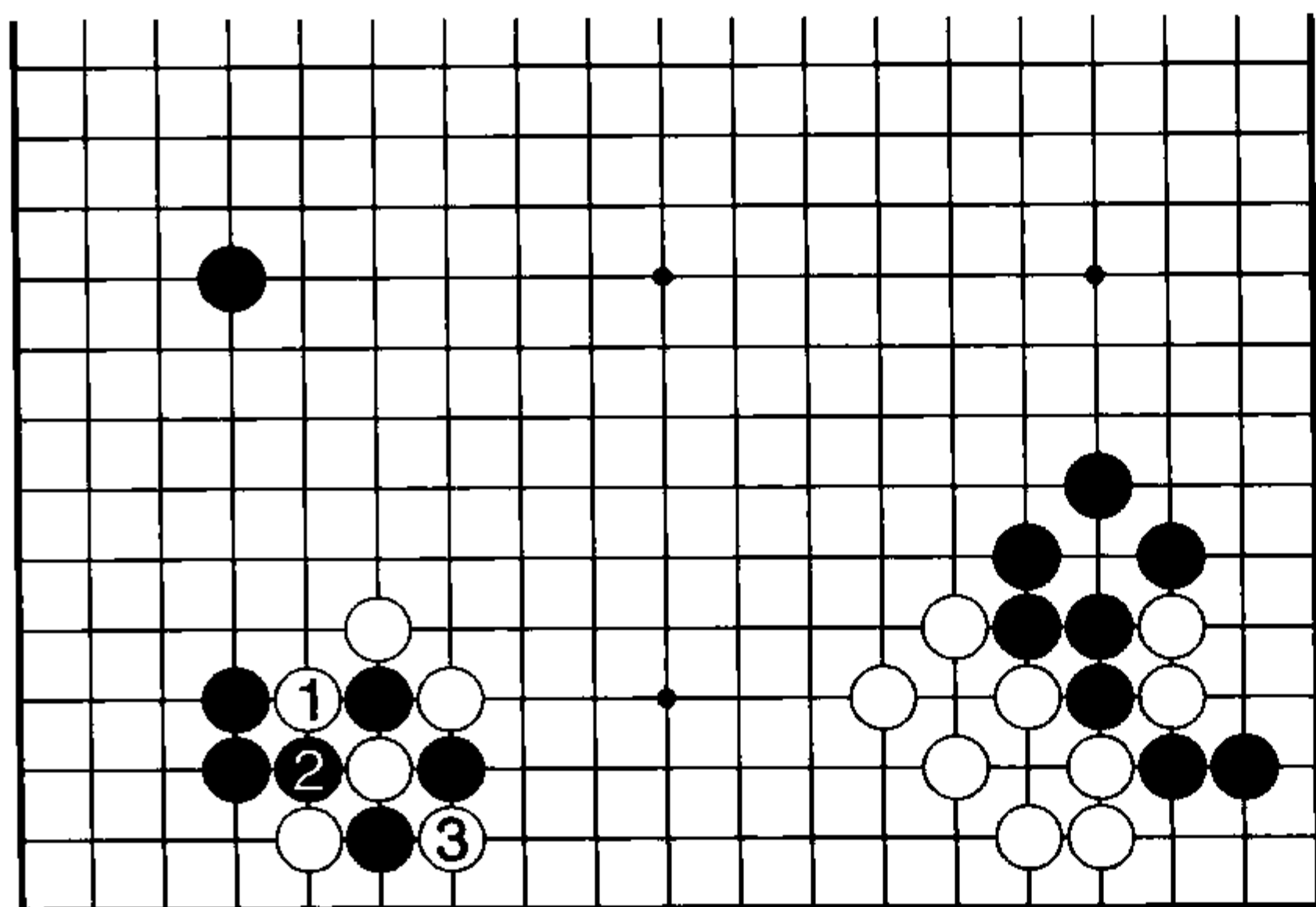


图29 打劫

白1若提，黑2打，白3开劫，此劫对双方来讲都很重，一定要事先看清劫材。



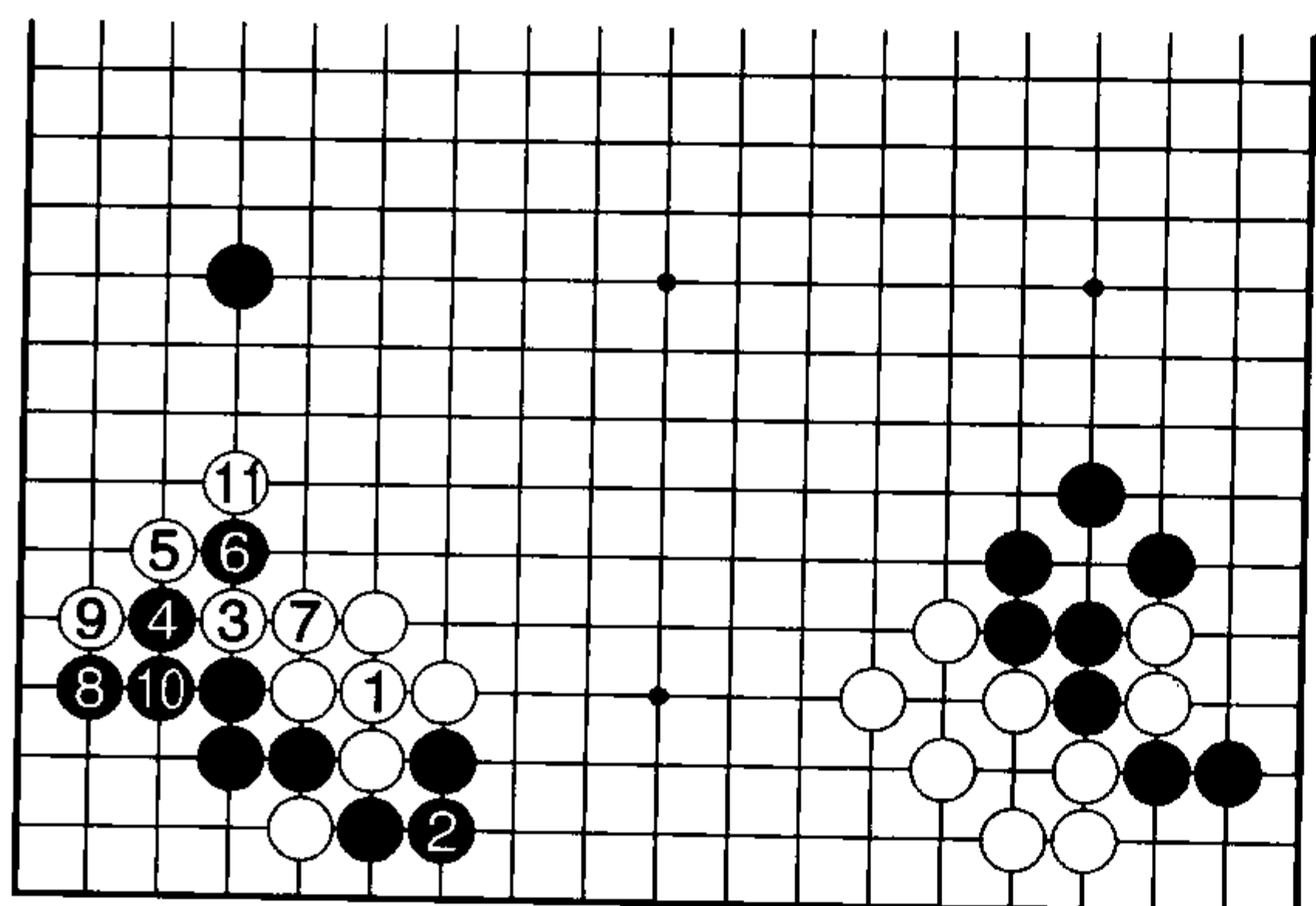


图30 黑优

白若不敢开劫，只能在1位粘，黑2接，以下至白11，黑有利。

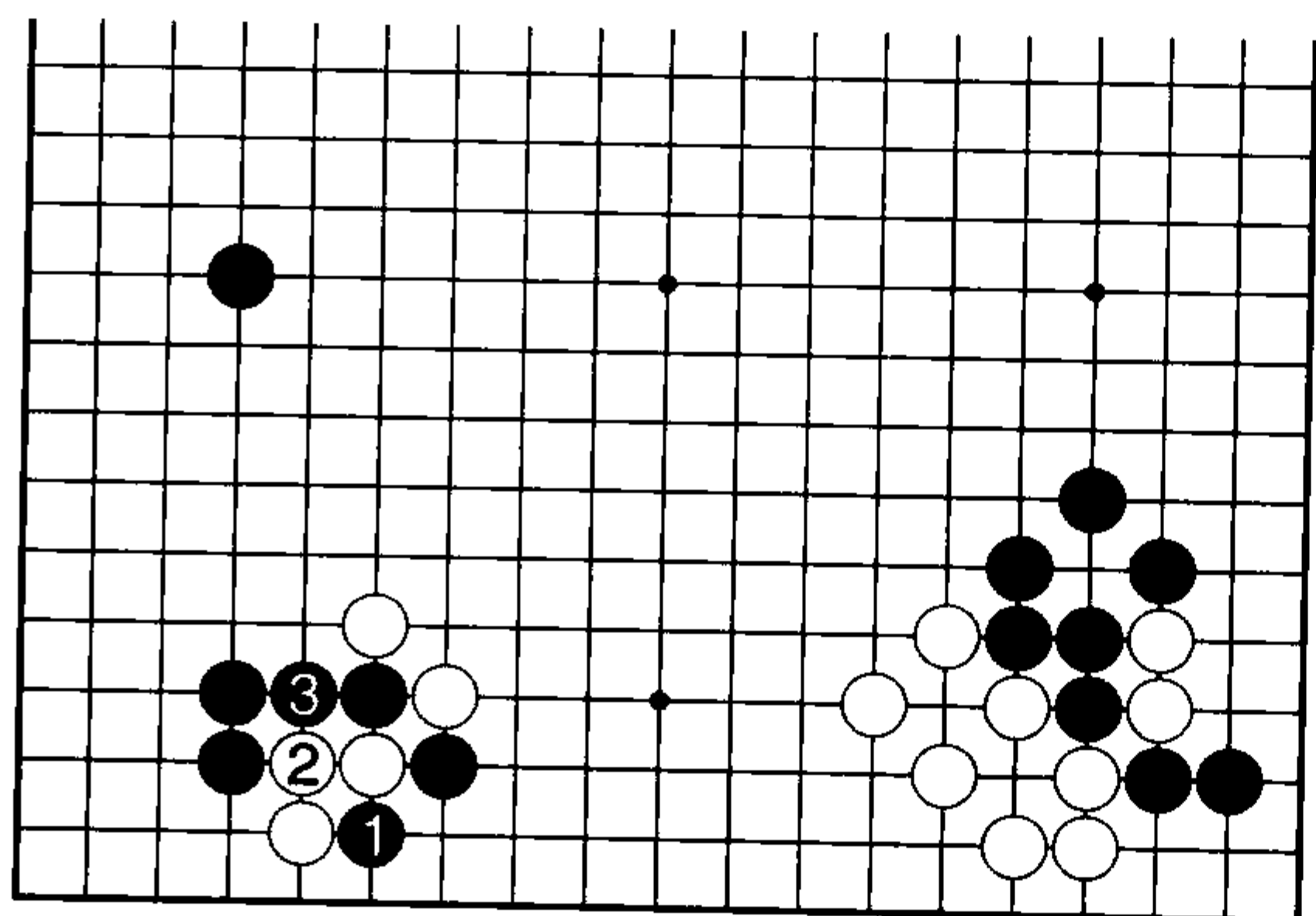


图31 黑易下

黑1打时，白2接不好，黑3接上，以后无论怎样变化，黑均不坏。

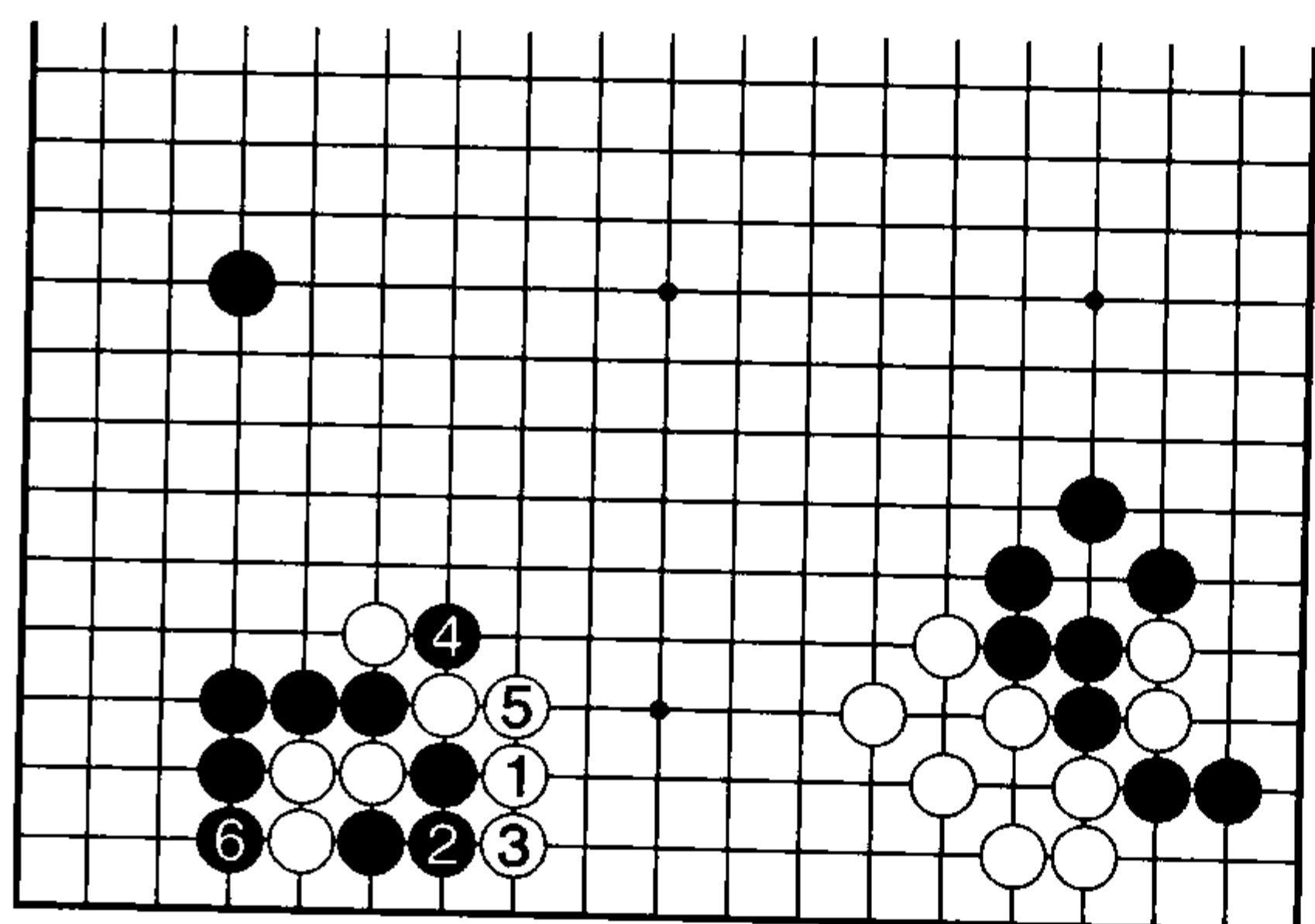


图32 黑实利大

白1打、3挡已经不行，黑6可以吃掉三子。

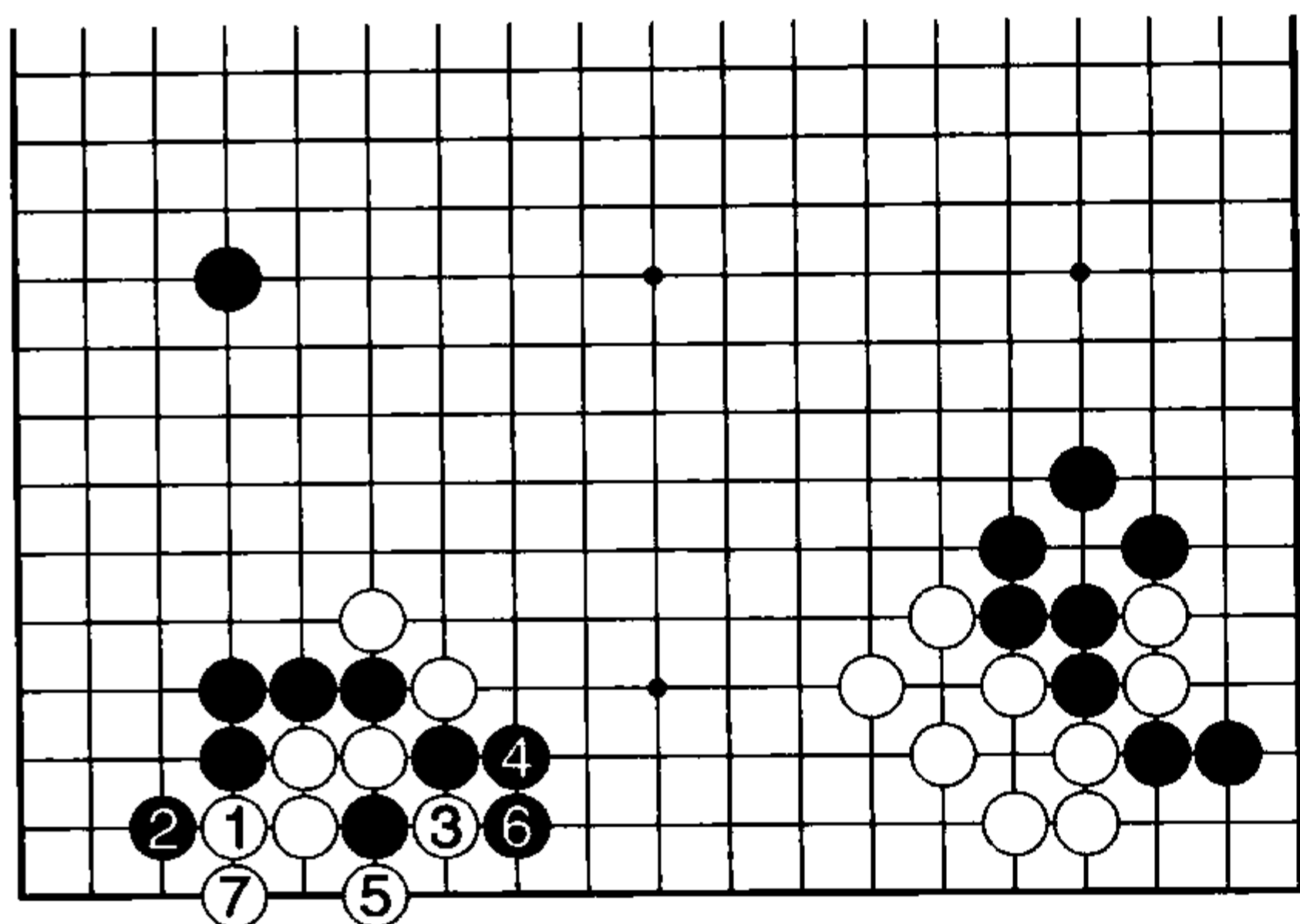


图33 白委屈

白1拐，3打，至7位做活，比较委屈，接下来……

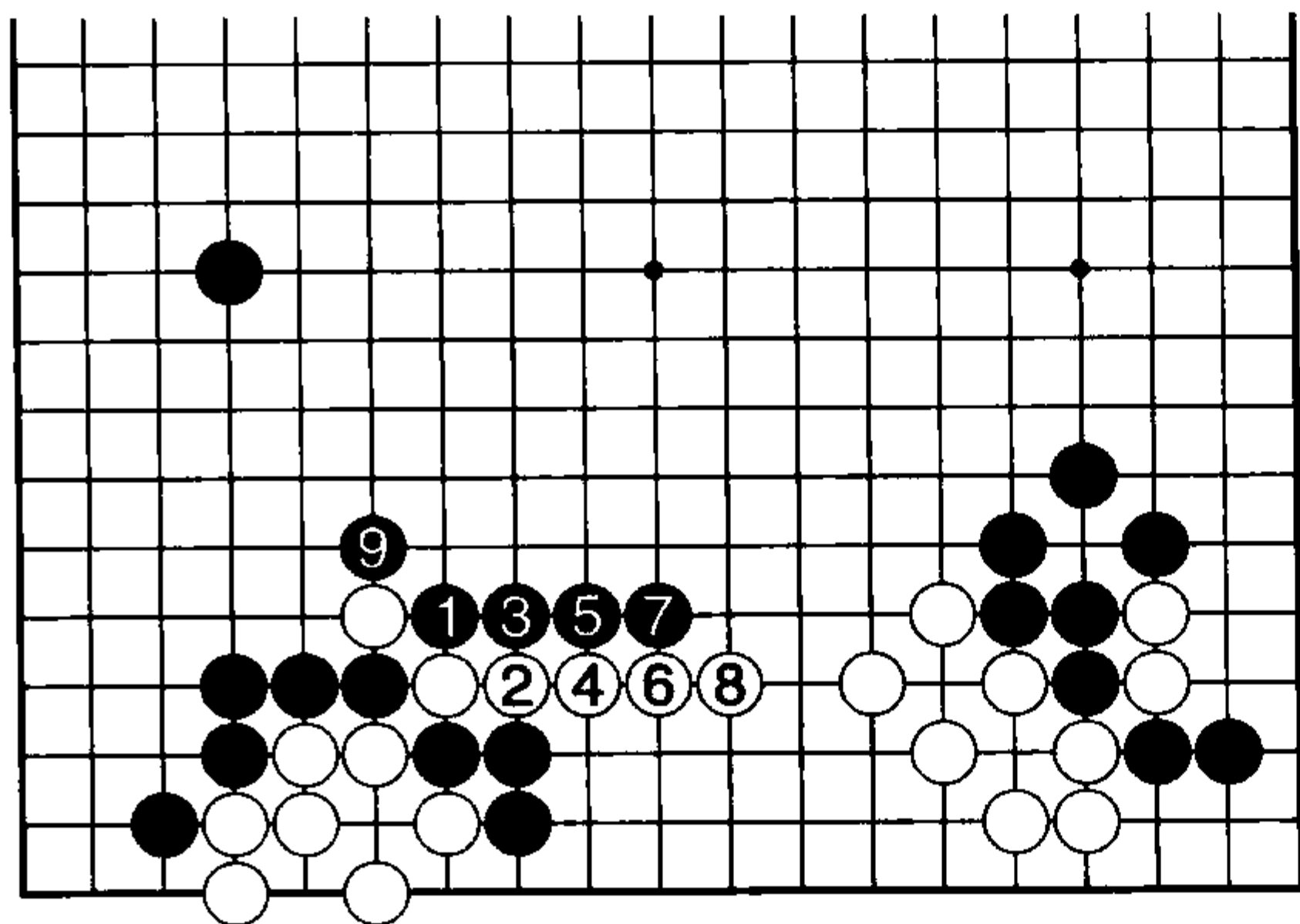
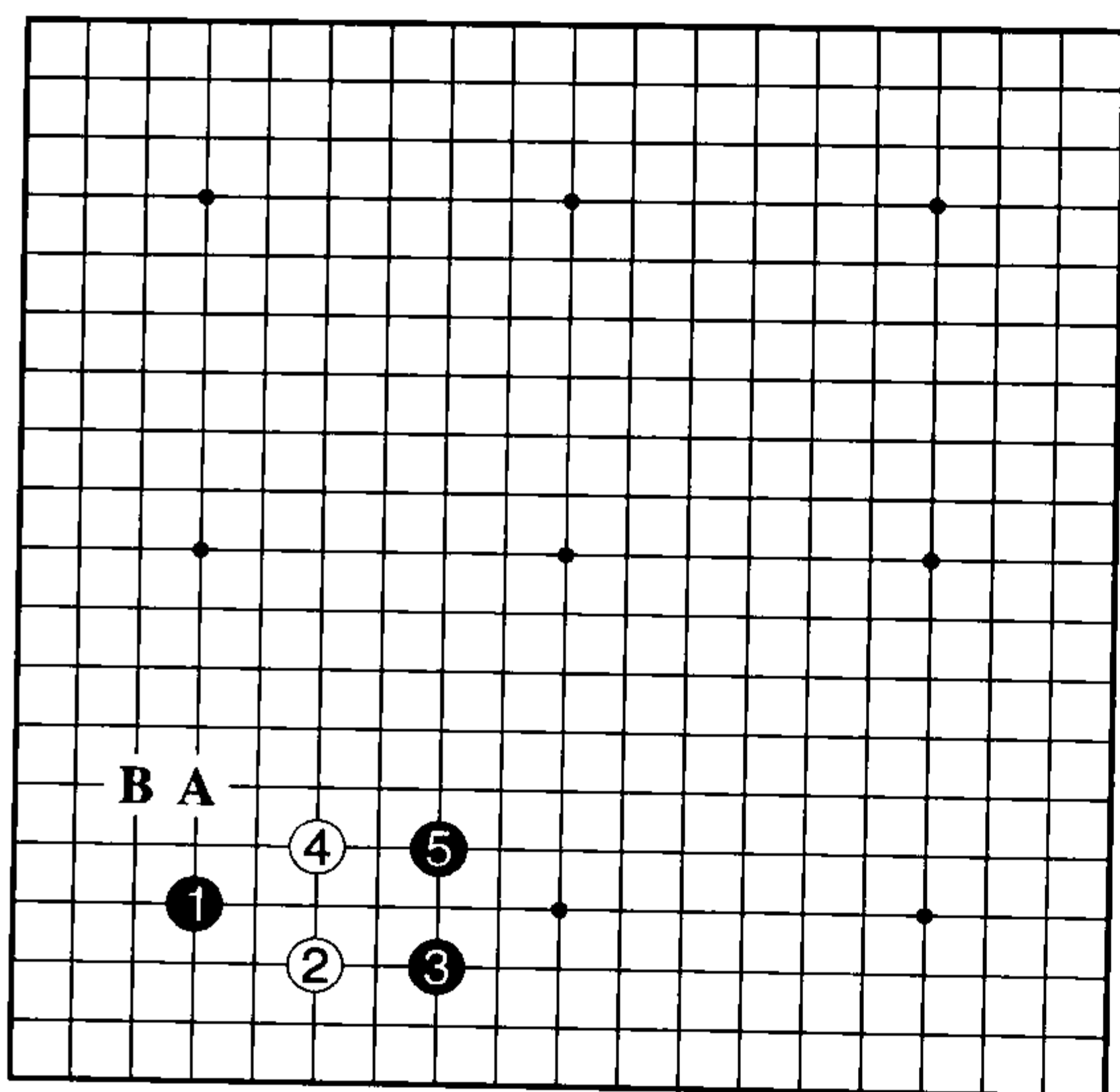


图34 黑优

接前图，黑1至7一路压过去，然后9位补住，气势十足，白不满。

### 第三型 基本图



对白4，黑一般要在A、B等处应，黑5在外面跳，被称为“金井栏”。

金井栏是古典定式，在业余棋手里，这个定式受关注程度很高，在此，我们结合古代围棋典籍，加上现代棋士的研究，把这个梦幻般的定式飞刀分析一下。

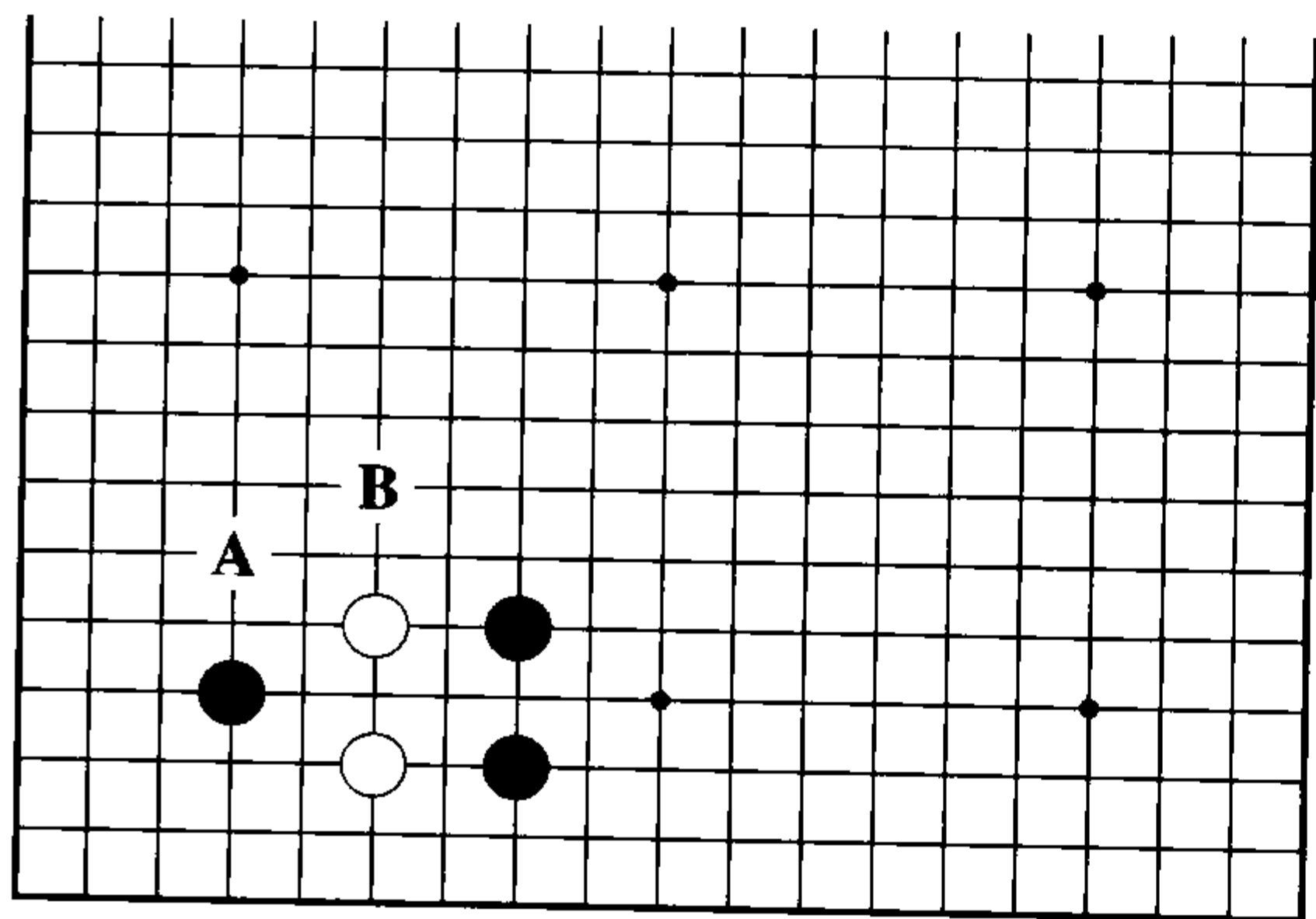


图1 以后的选择

基本图以后，白通常走A位飞，其他走法比如B位，略嫌不够紧凑，无法对黑在角上脱先给予惩罚。

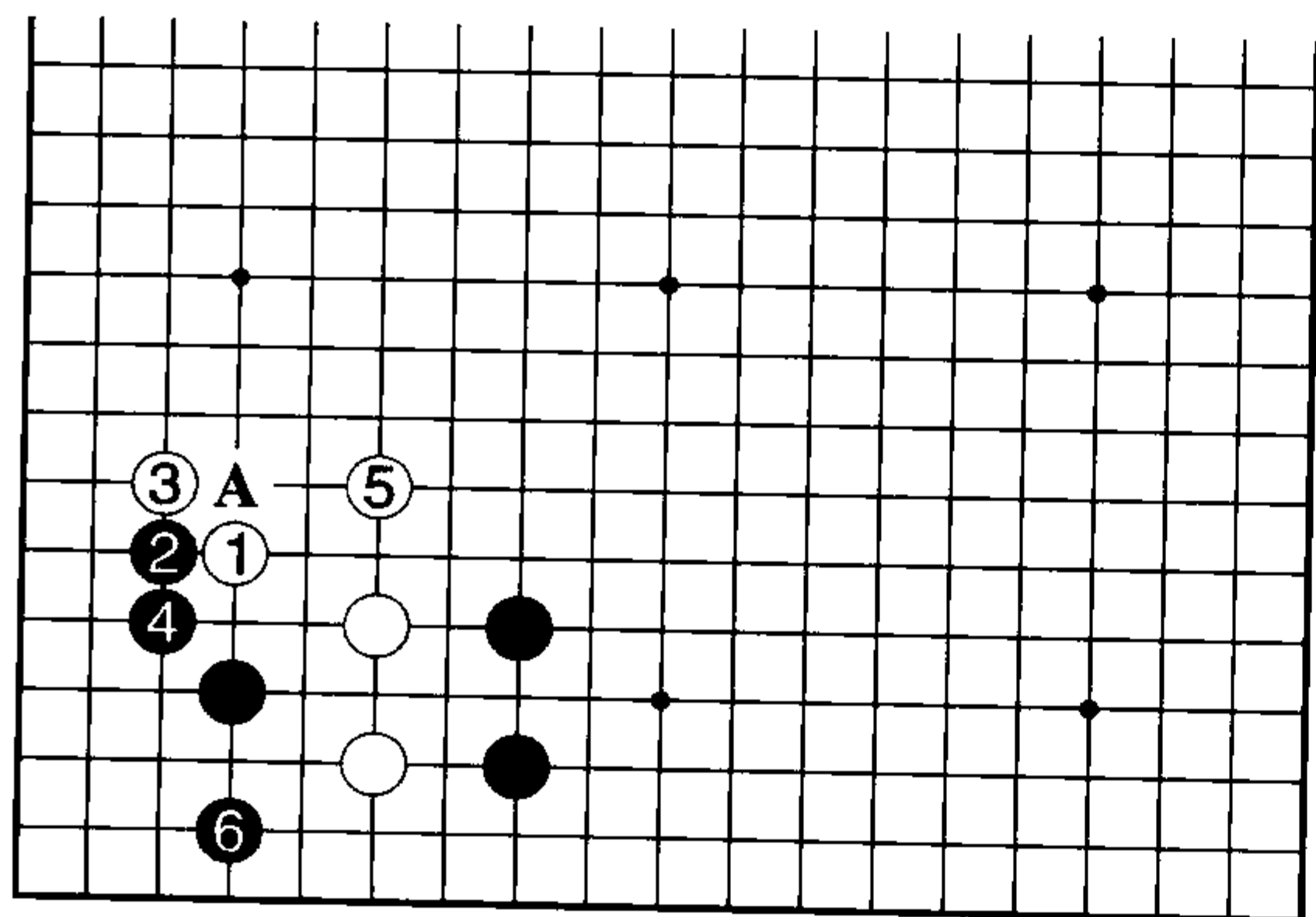


图2 白好

先看白1飞的变化。黑2如下托，是回避战斗的下法，至黑6，黑委屈。白5也可在A位粘。

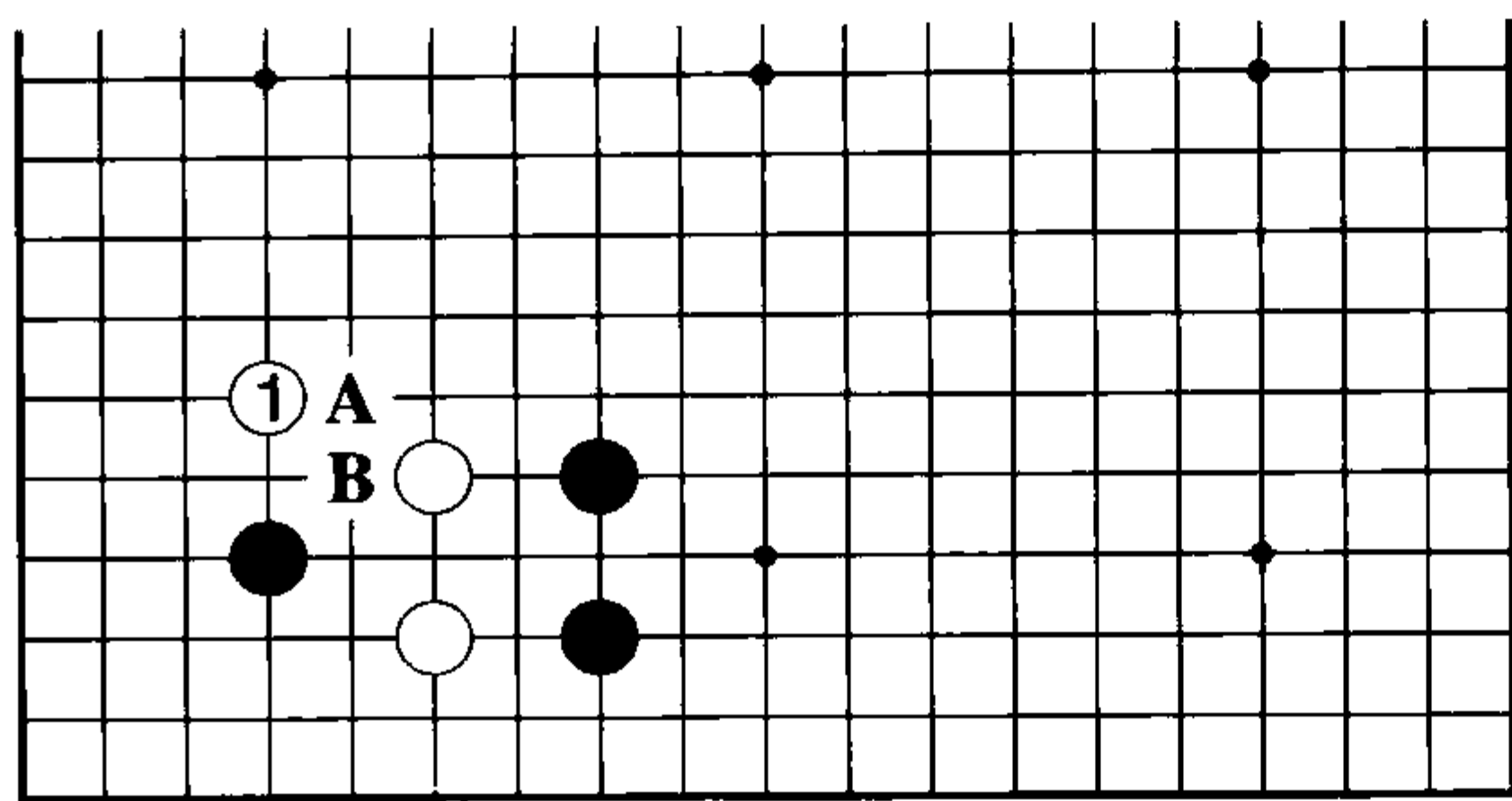


图3 反击

对白飞，黑一定要采取反击，有A、B两种选择。这里主要讲A的变化，它的前提是征子有利。

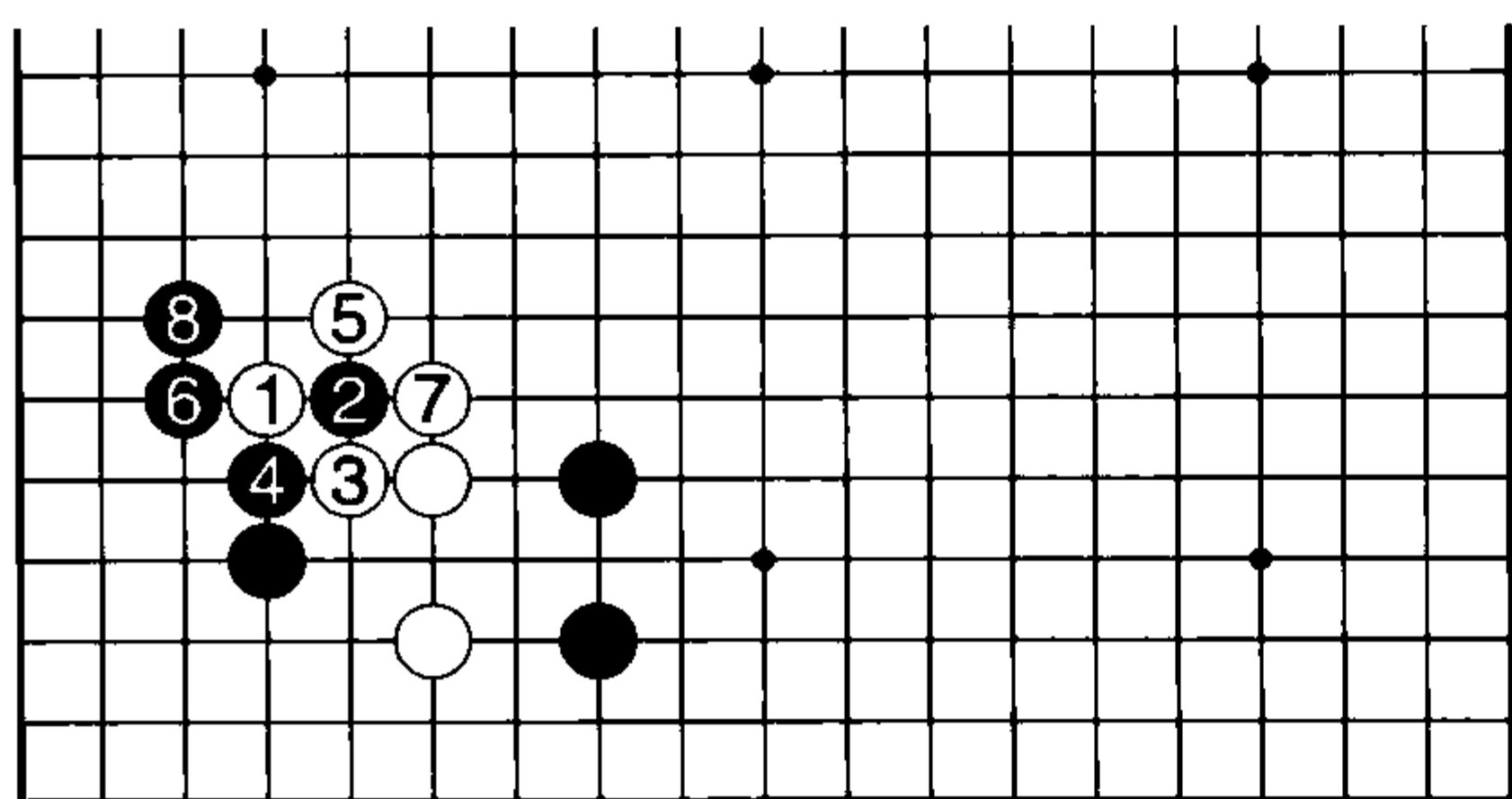


图4 白稍好

黑2靠，白3挡必然，至白7能先手吃掉黑一子，是白不错的局面。

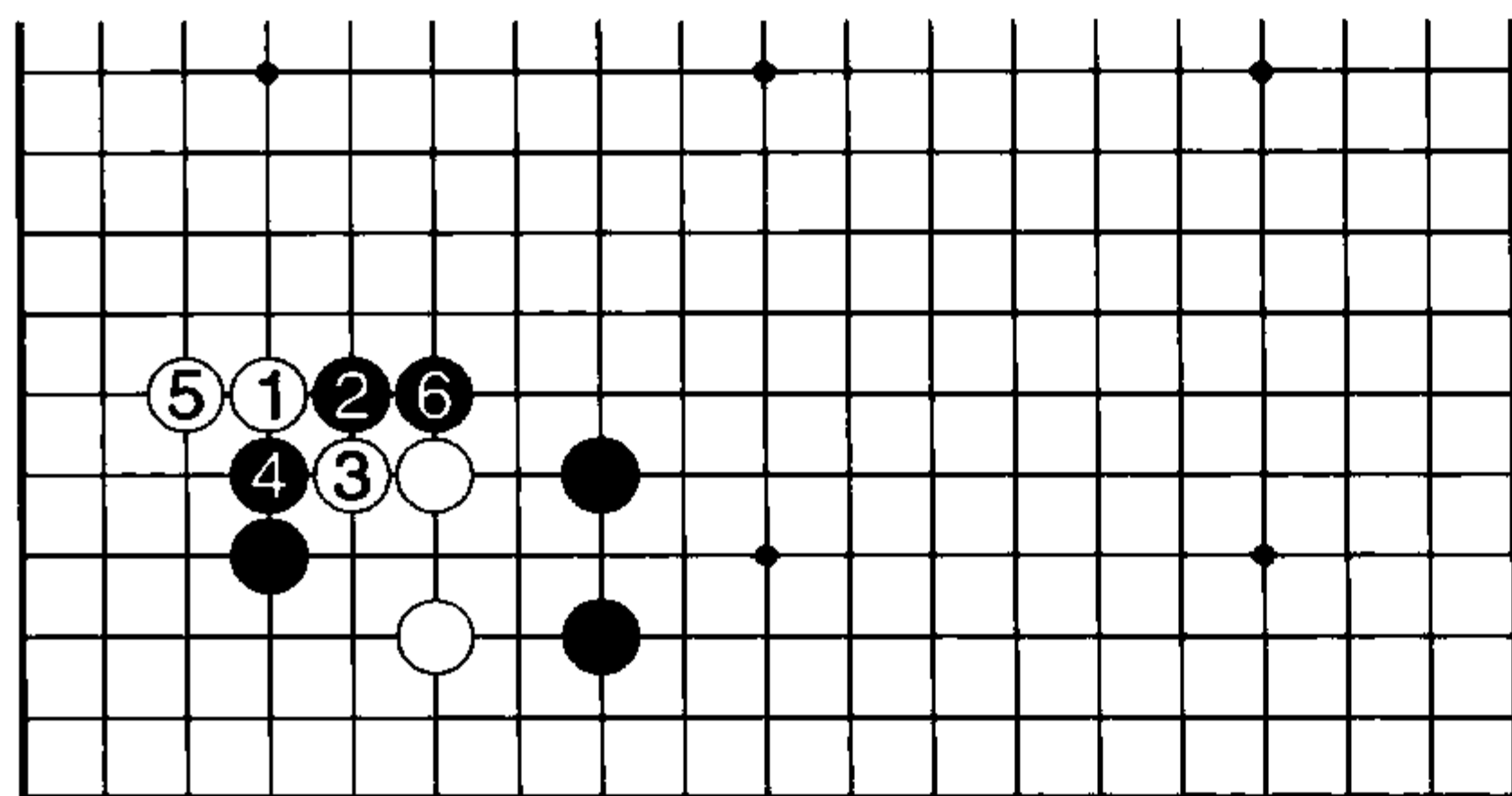


图5 必然

黑既然选择了金井栏，必然征子有利，因此，白5也只有下立，黑6贴住也必须如此。接下来……

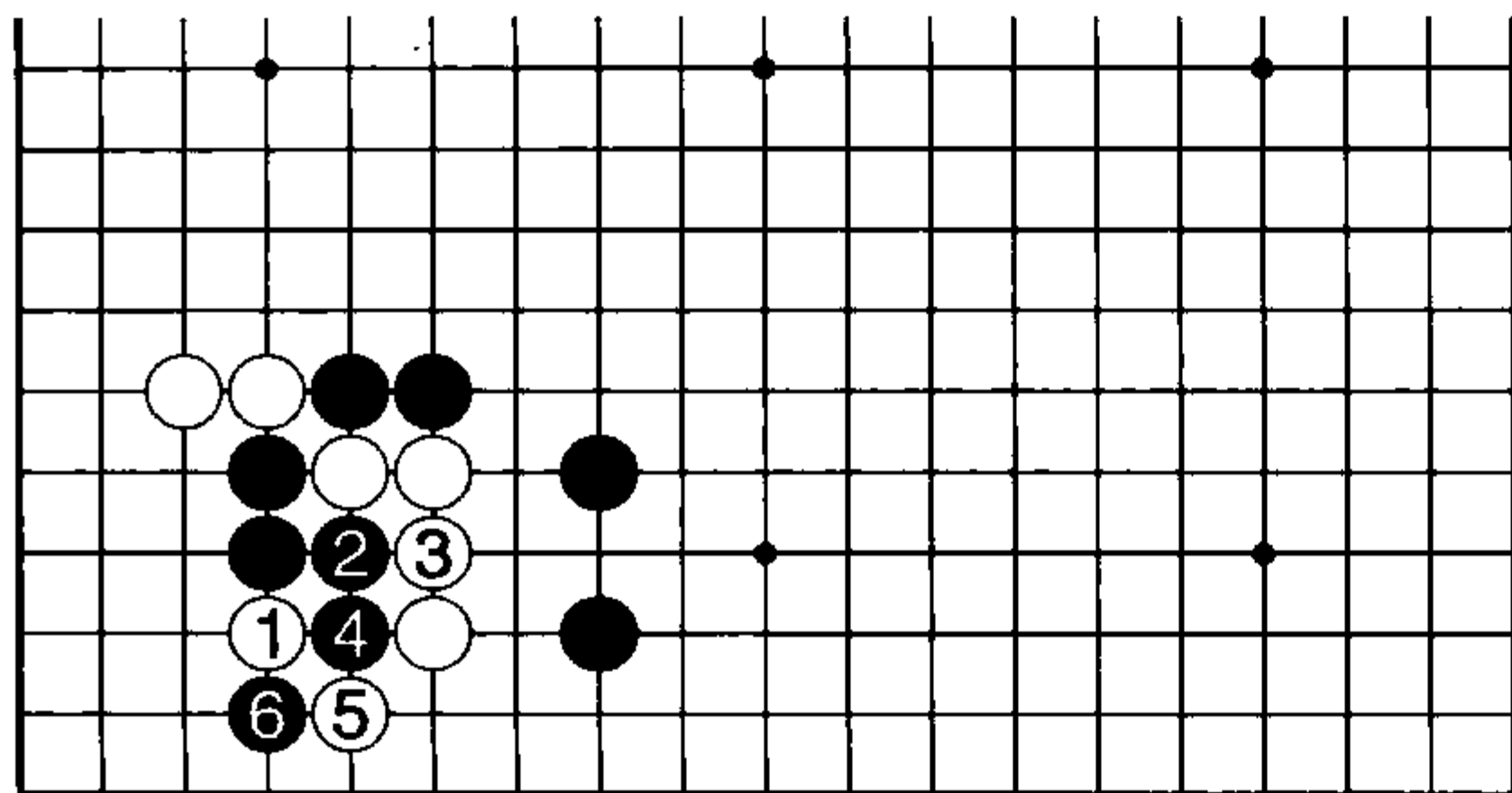


图6 白中刀

白1托，黑2冲，白3挡，黑4冲，白5挡，中刀！黑6打后……

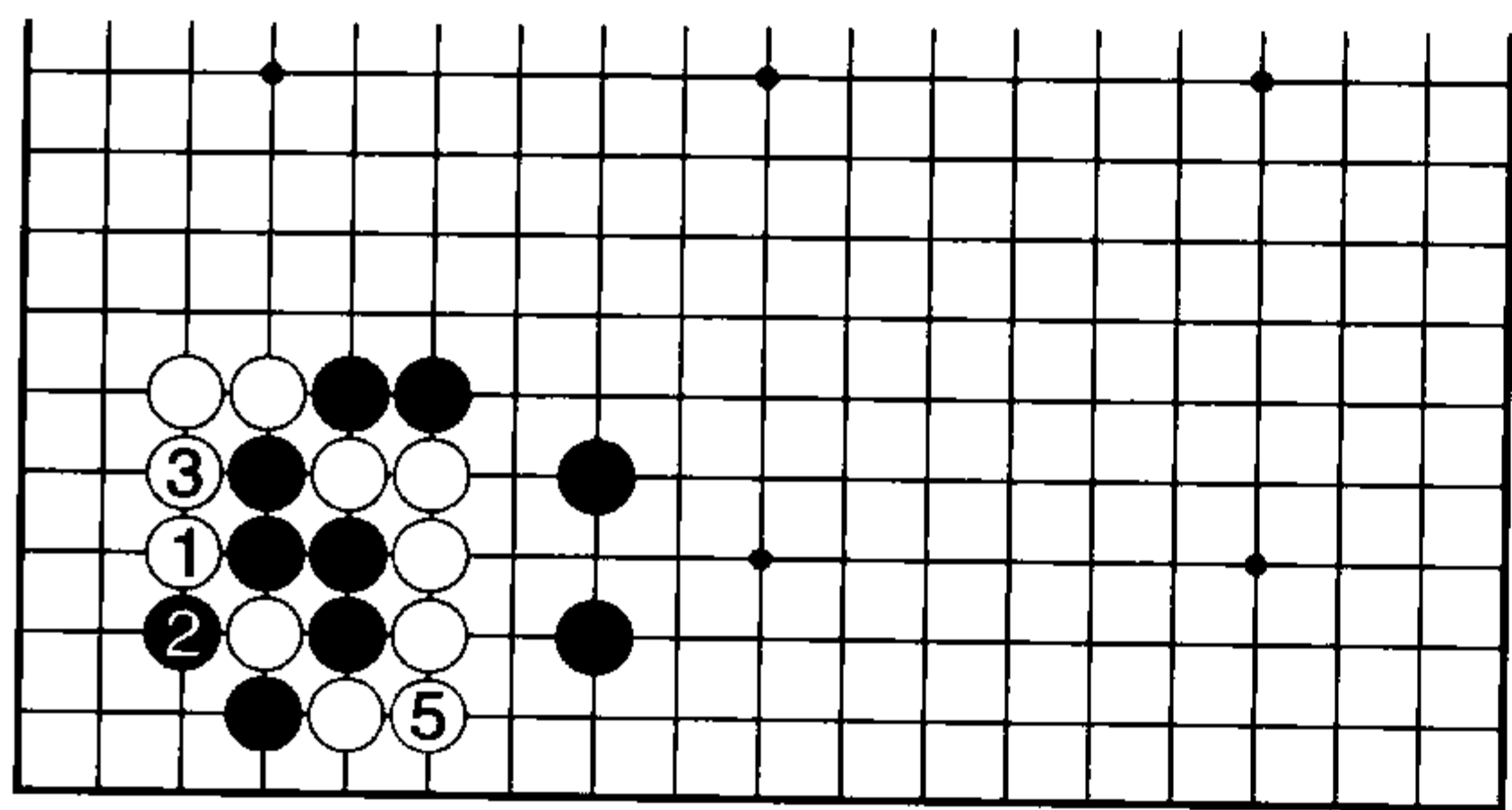


图7 必然

白1、3包打至5接必然，下面一步很关键。

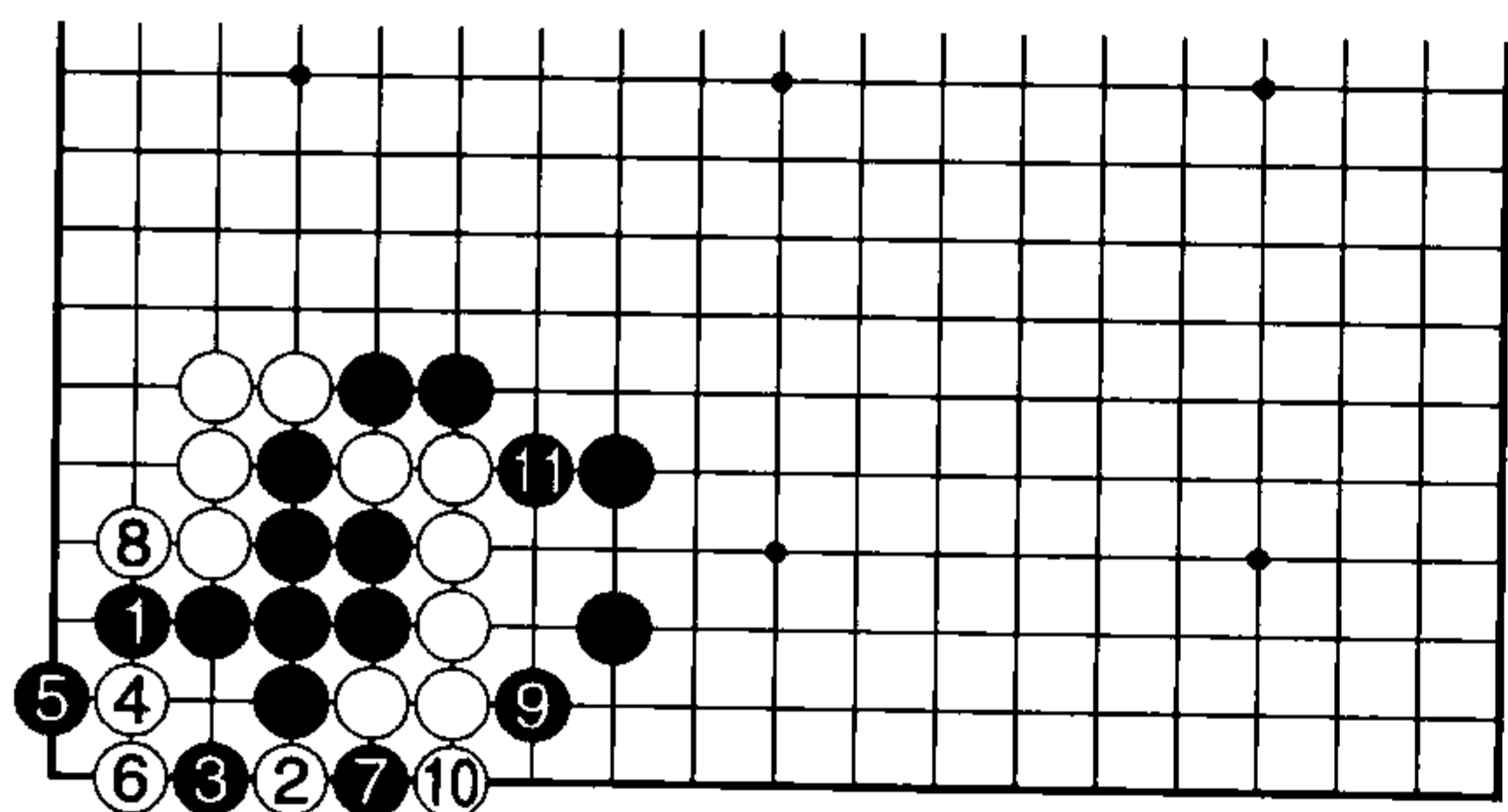


图8 白有利

黑1立下，不是正解，白2扳至12，是白棋的缓一气劫，黑不满。

(12提)

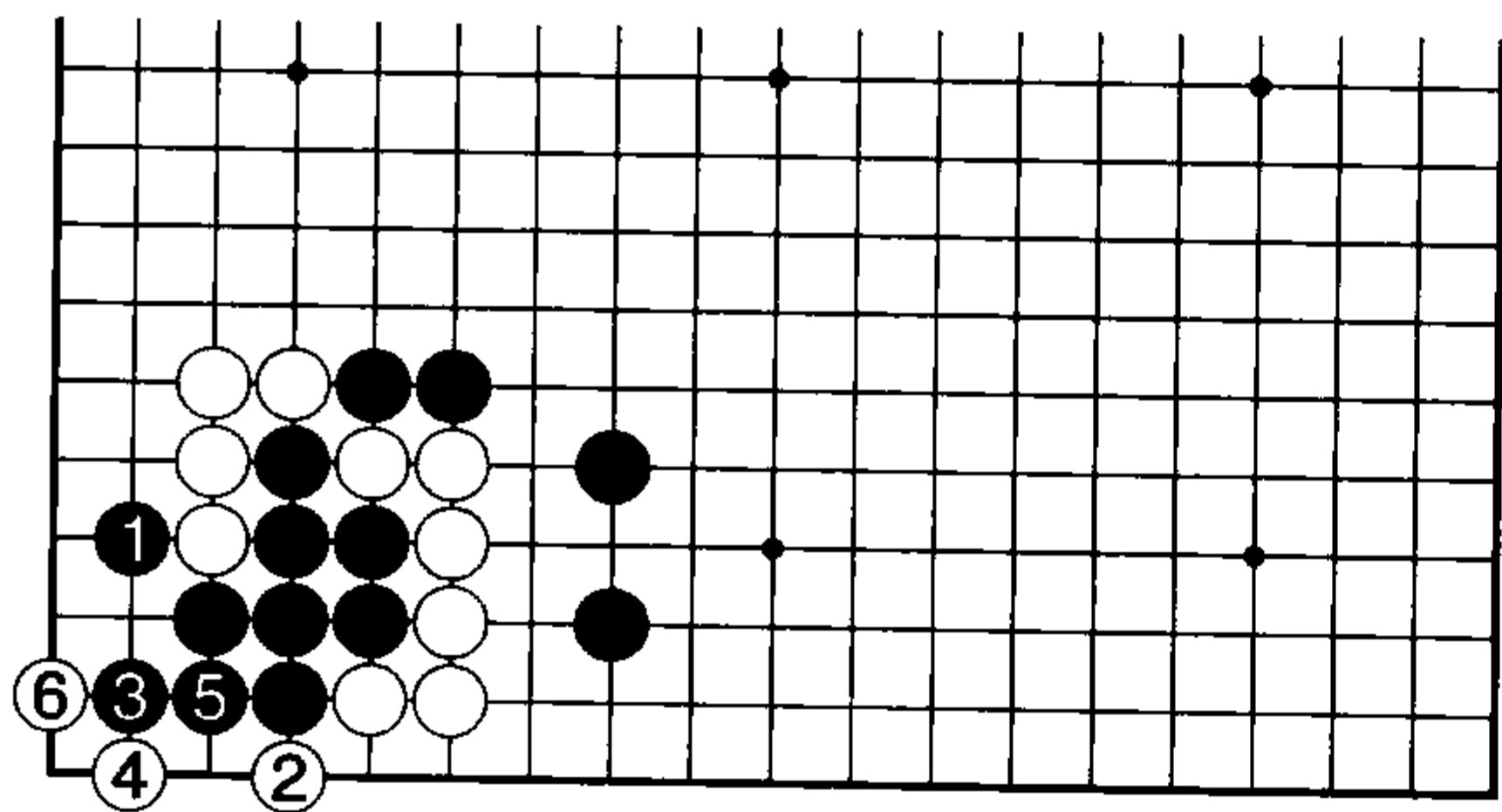


图9 黑坏

黑1扳也不好，白2下扳要点，至白6，黑明显不行。

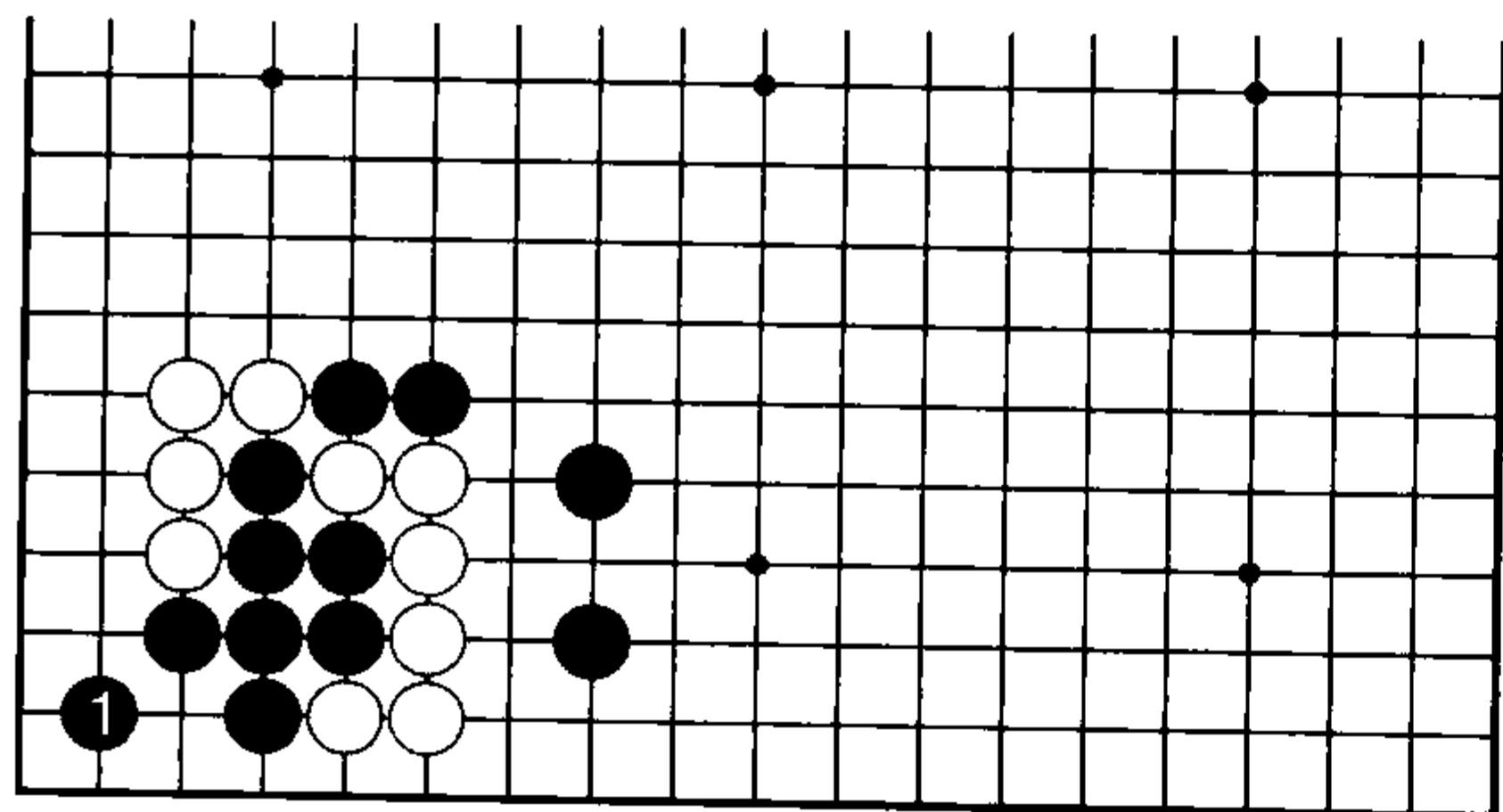


图10 尖是正解

黑1倒尖是此局面下常用手筋，也是唯一的一手。

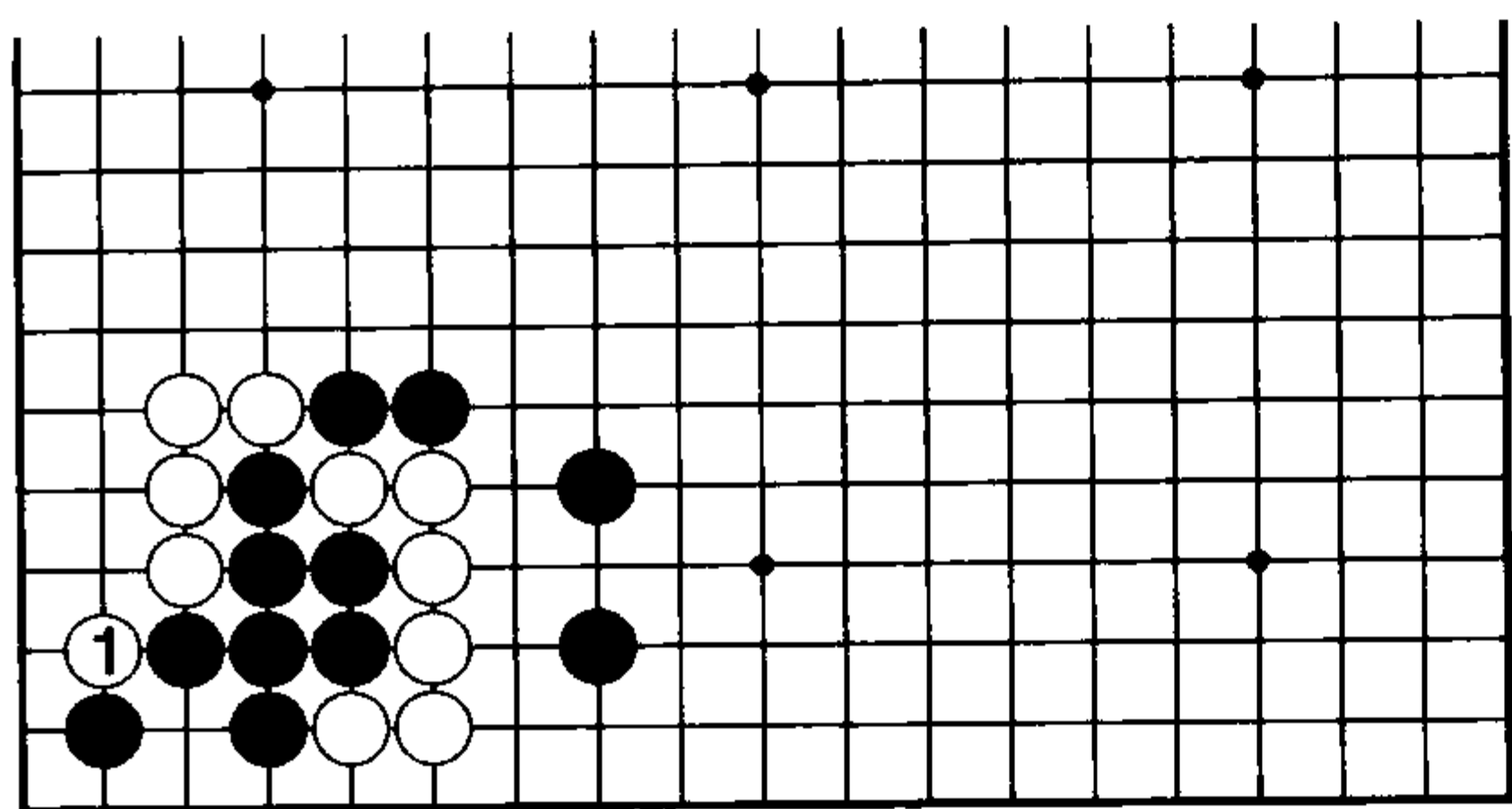


图11 白的手筋

白1挤，是顽强的一手，角上黑不能净活。

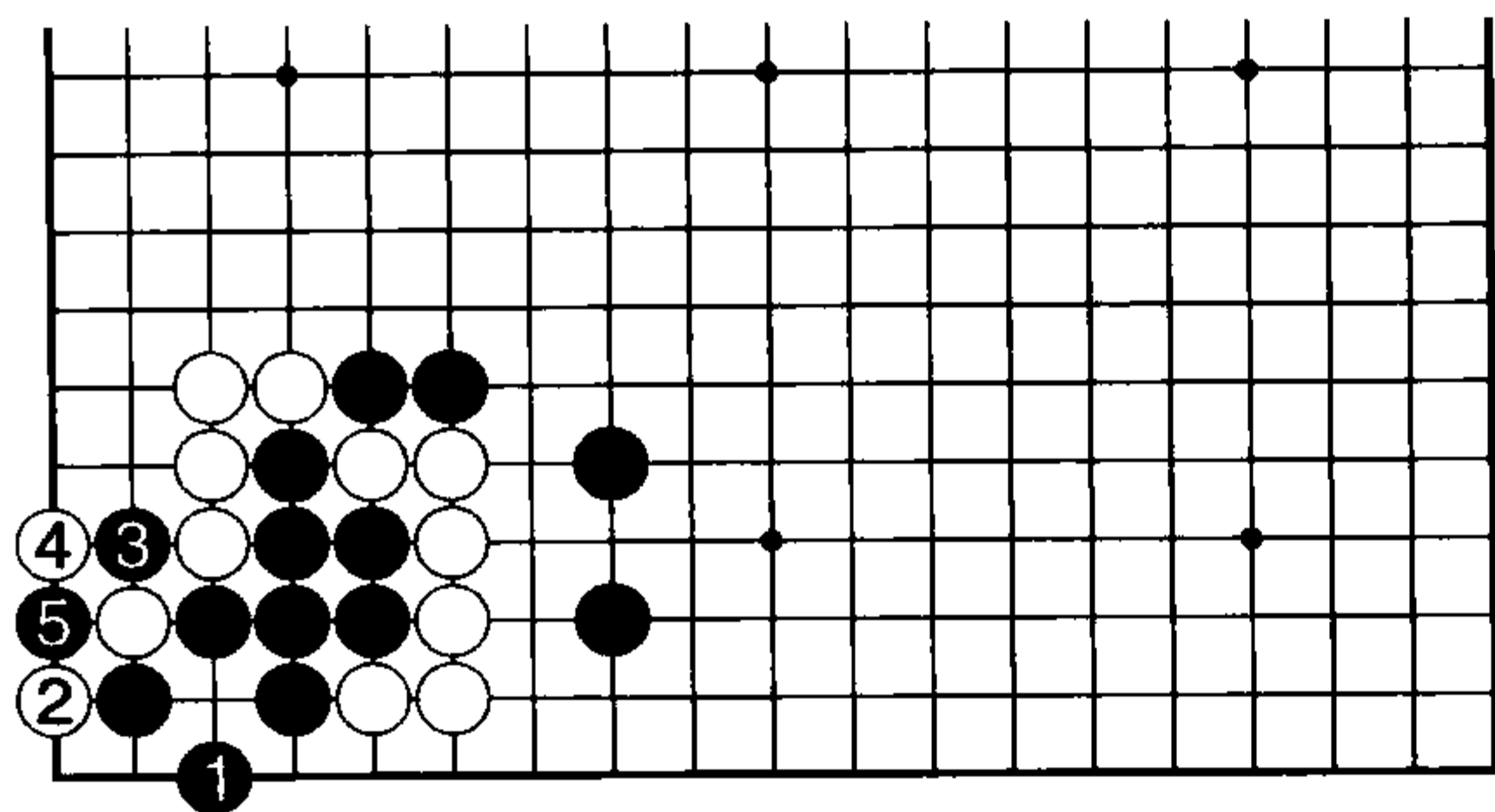


图12 打劫

黑1做眼是要点，白2扳做劫只此一手，黑3打，白4开劫，黑5提……

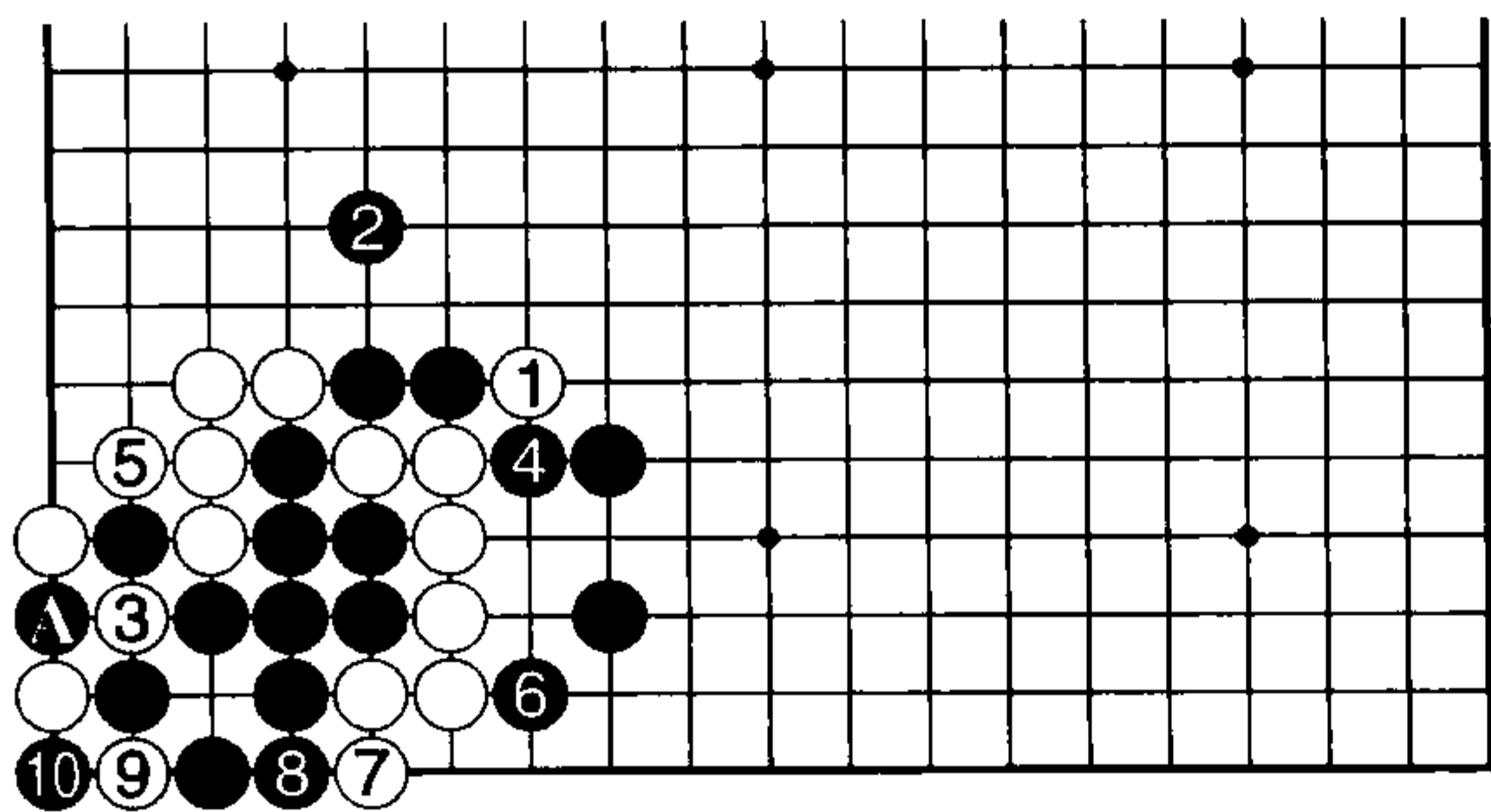


图13 黑有利

白1扳找劫材，黑4断已有收获，角上白5消劫，至黑10还是打劫。以后白如A粘，黑直接紧气是白先手劫，但黑可以暂时不走，局部对白是麻烦的两手劫。

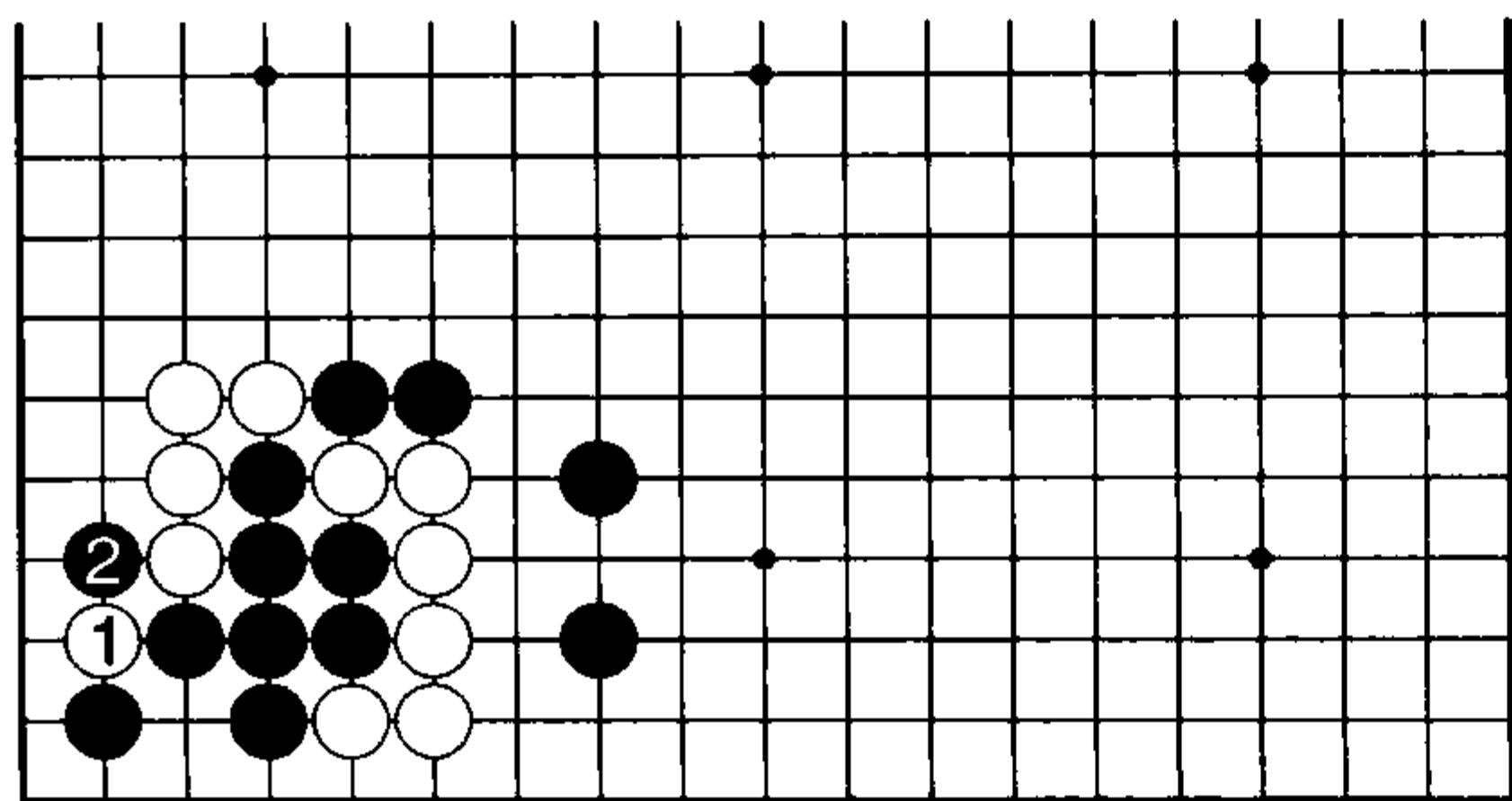
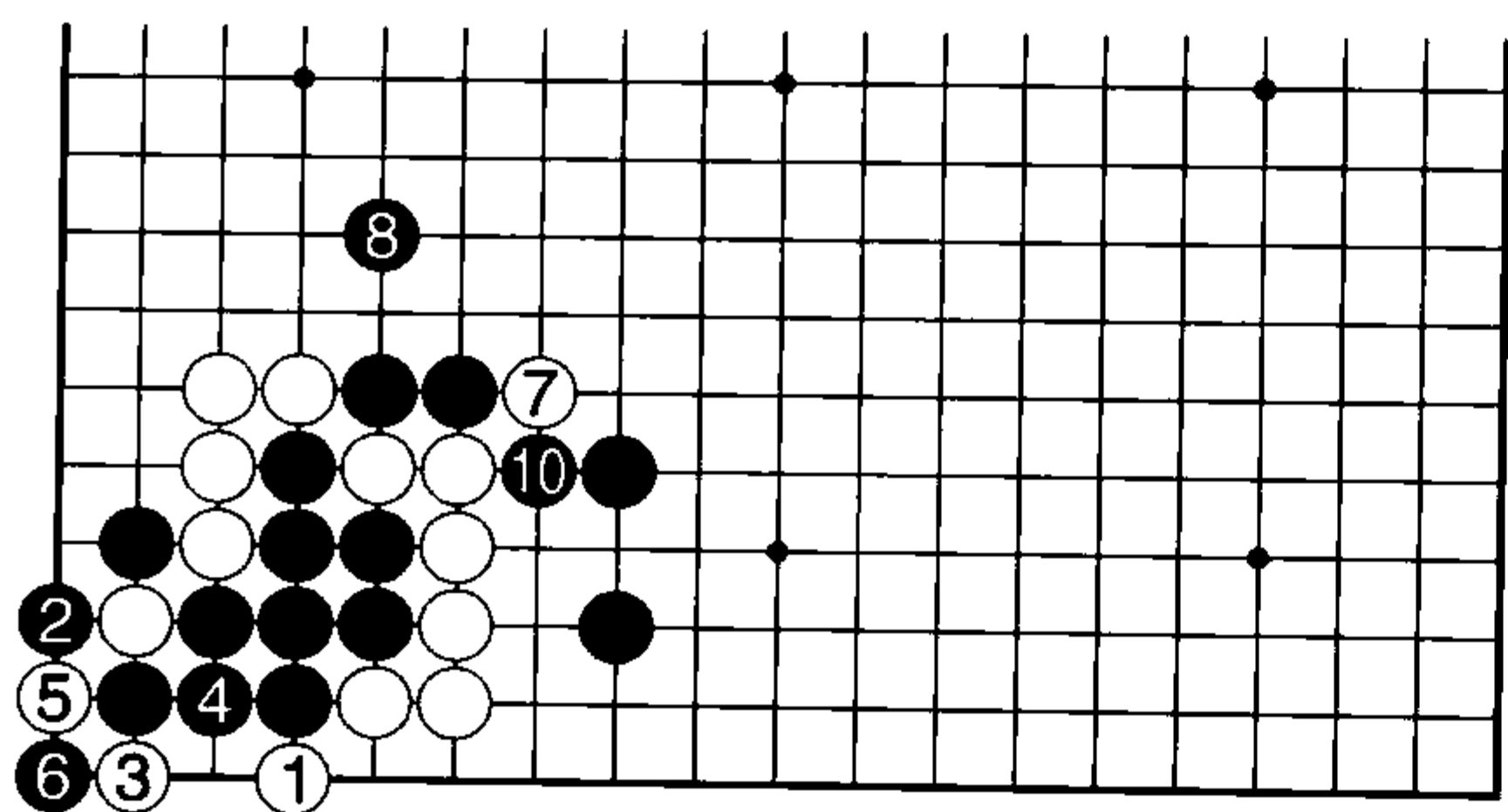


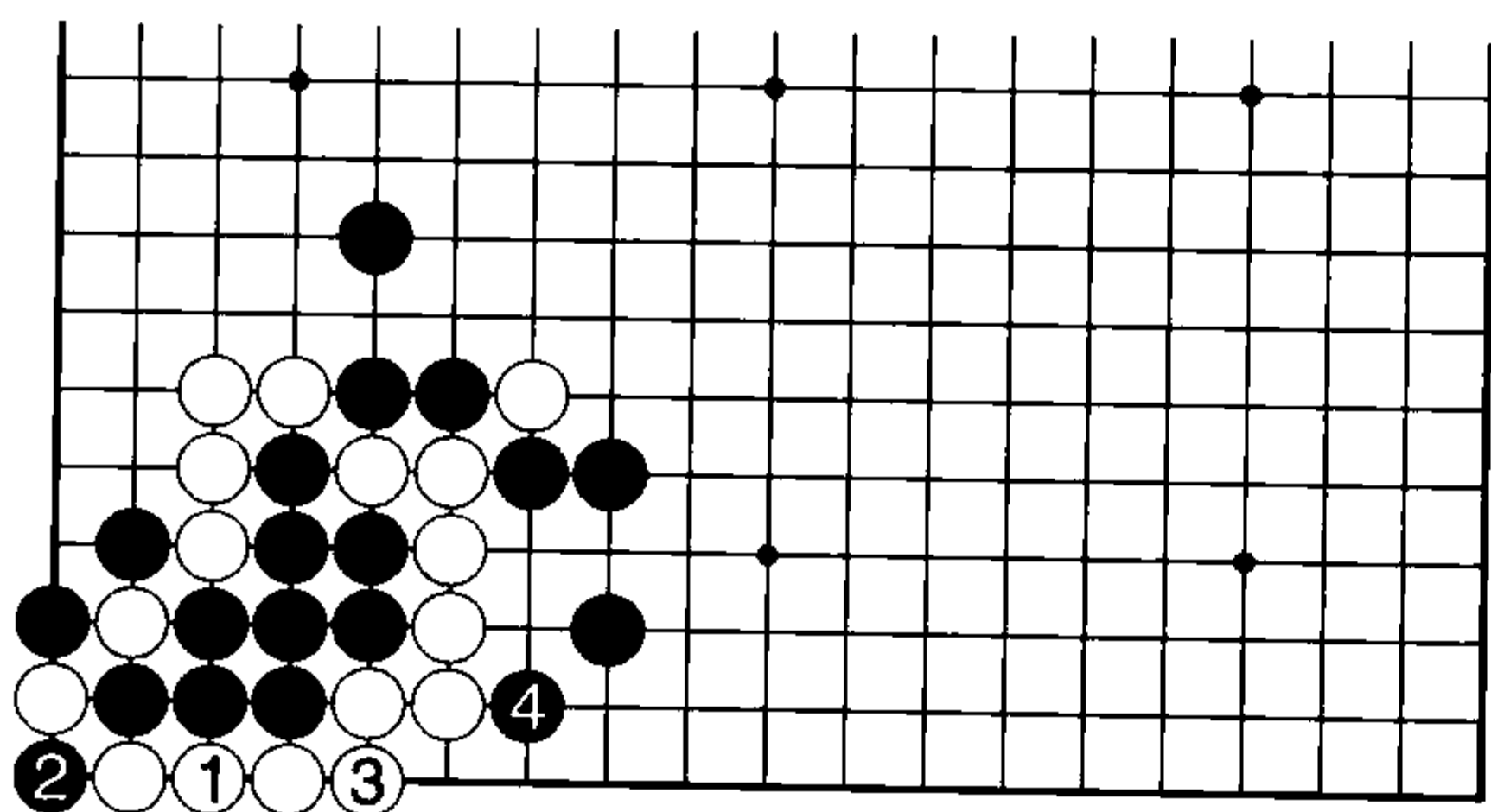
图14 黑的错着

白1挤时，黑2打错误。



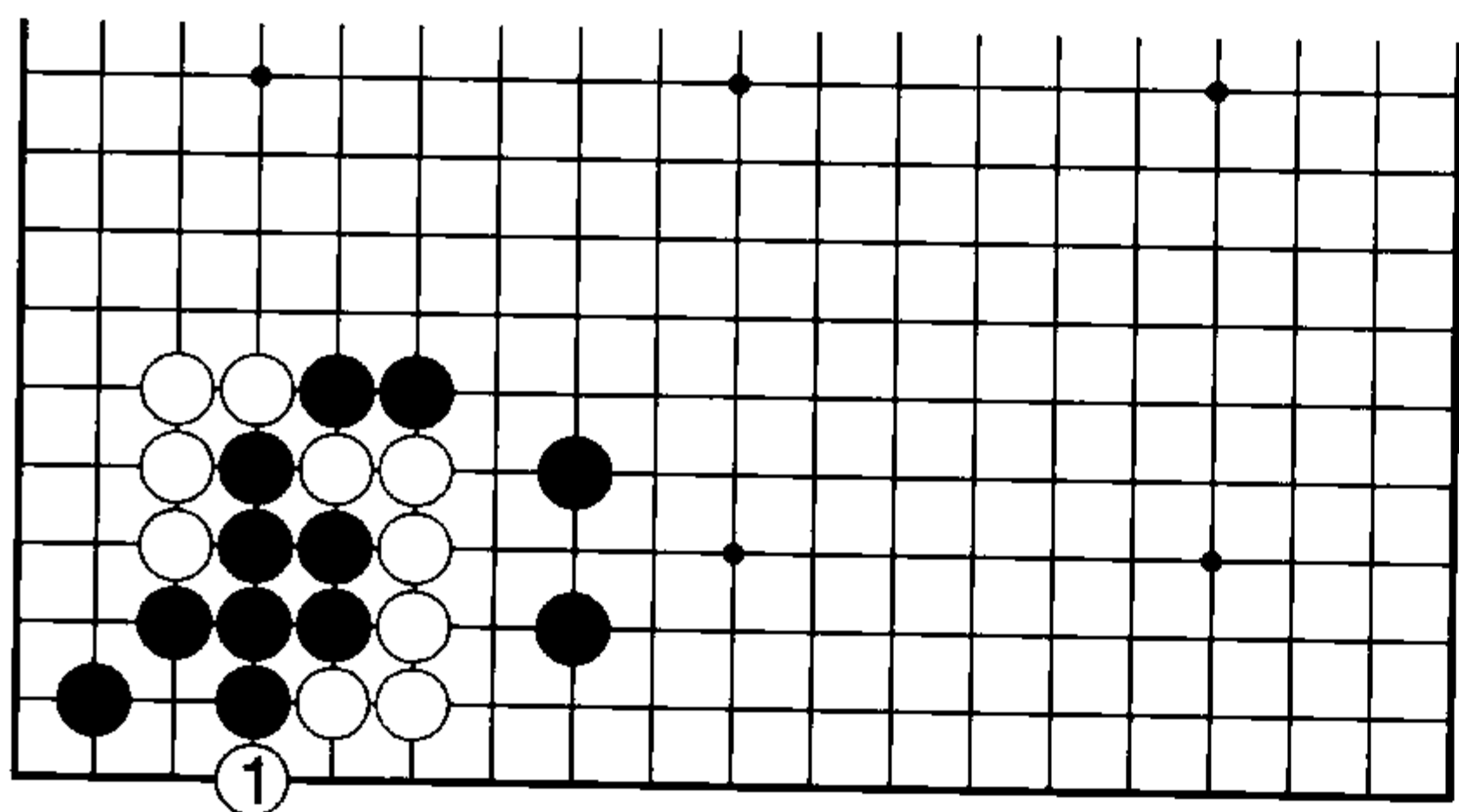
**图15 劫争**

接前图，白1打，黑2提，白3托好手，黑4接，白5扑劫，黑6提，白7找劫材，黑8跳，白9提劫，黑没有劫材，只有在10位断……



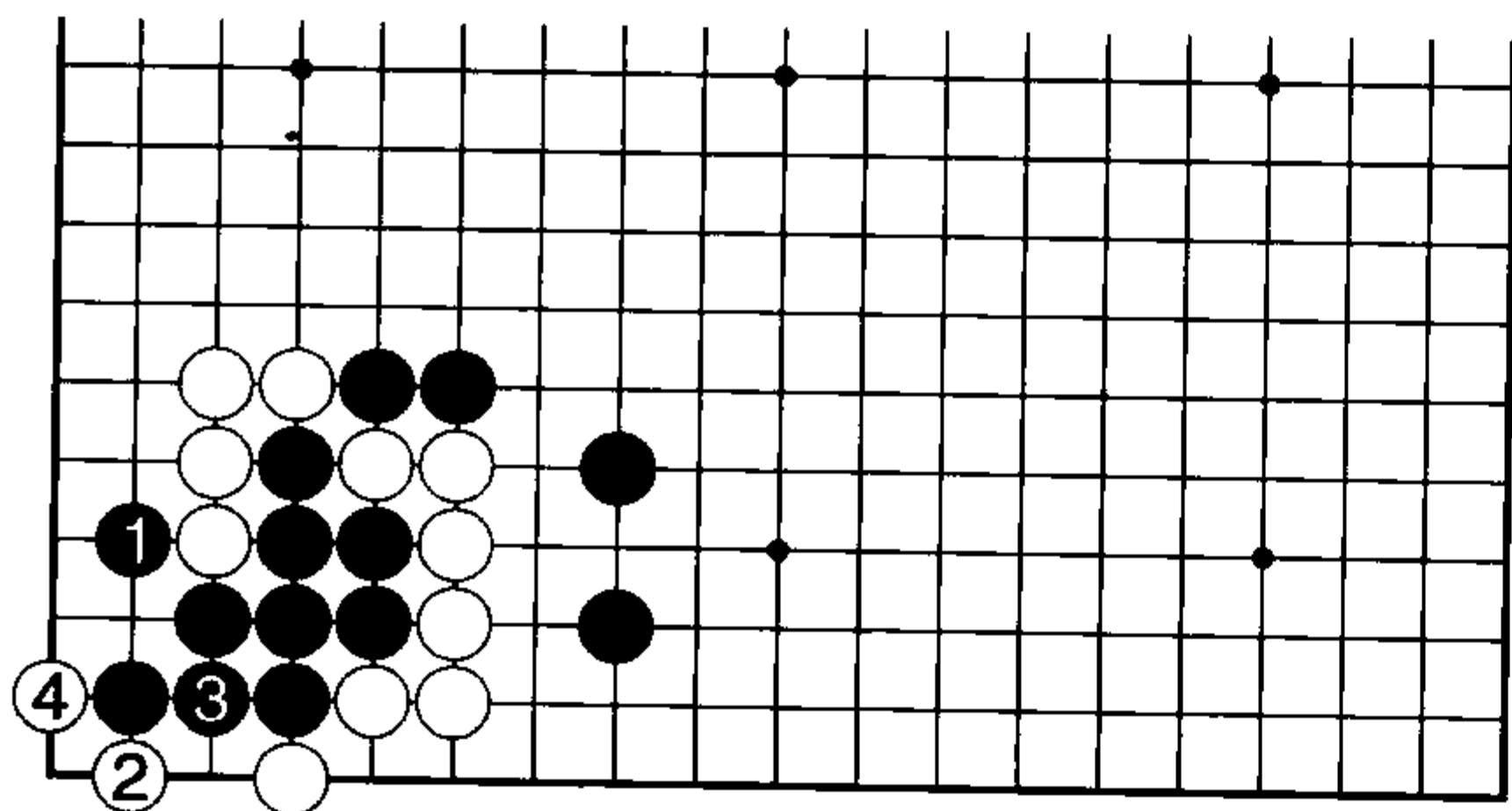
**图16 白的先手劫**

白1至5必然，白先手提劫，和图13的劫比起来，本图明显白好。  
(5提)



**图17 另一个劫**

白1扳，也会走成打劫。



**图18 白有利**

黑1虎不好，白2以下至白4扳，还原成为图9的结果，黑不行。

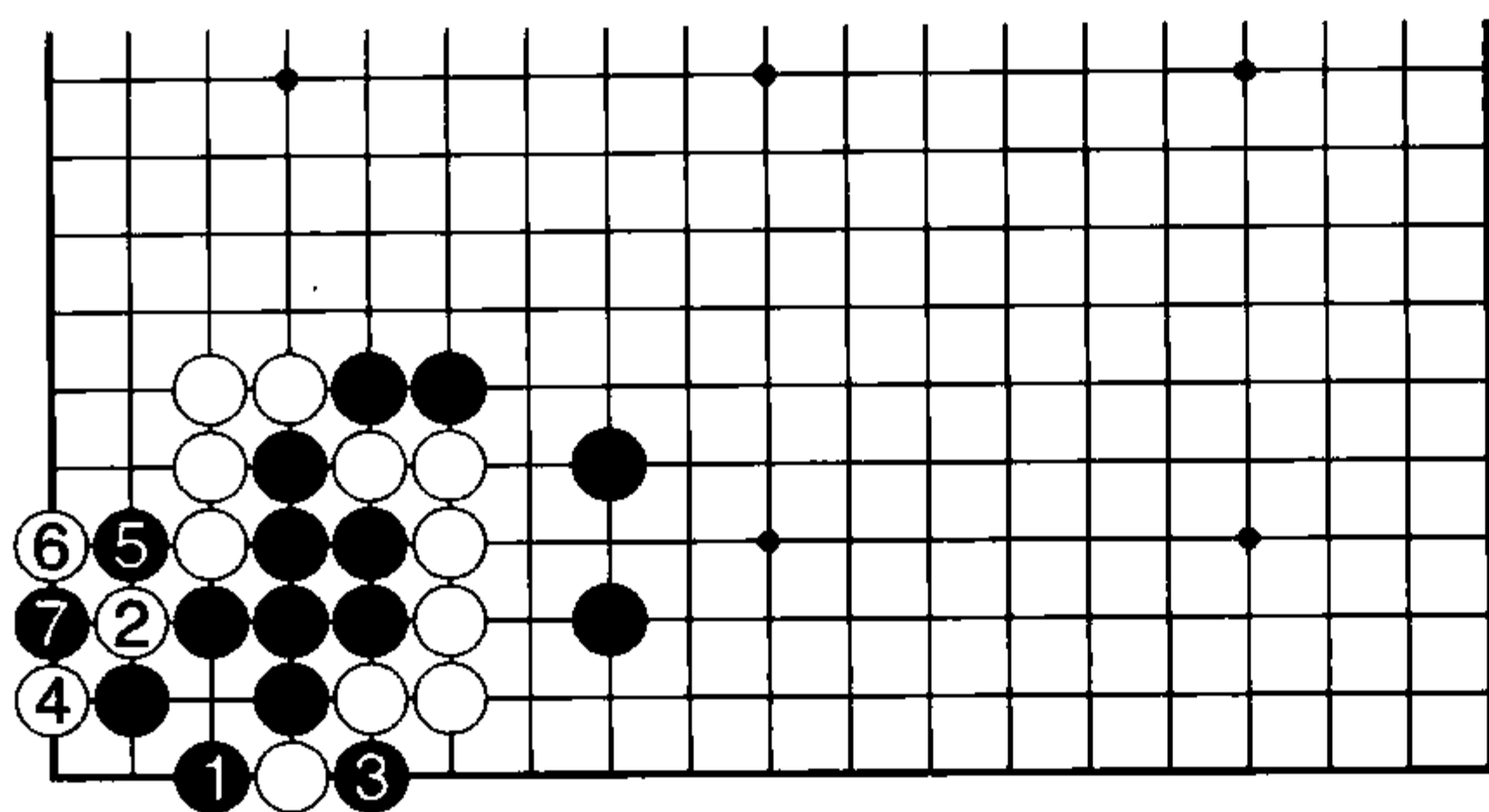


图19 打劫

黑1挡正确，白2打，4扳强行开劫，黑7提劫后……

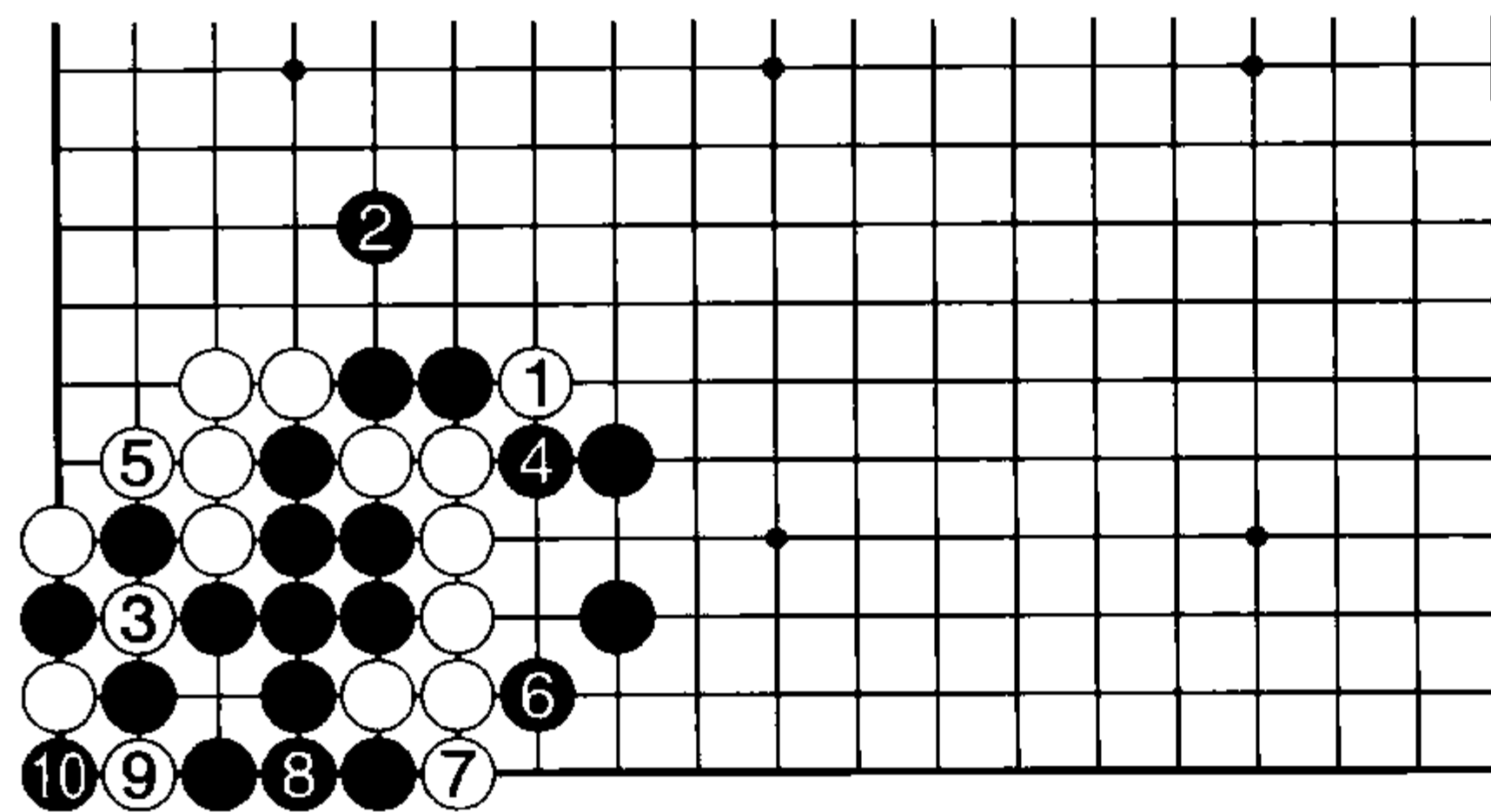


图20 大同小异

白1扳至黑10提，和13图的结果大同小异，白不满。

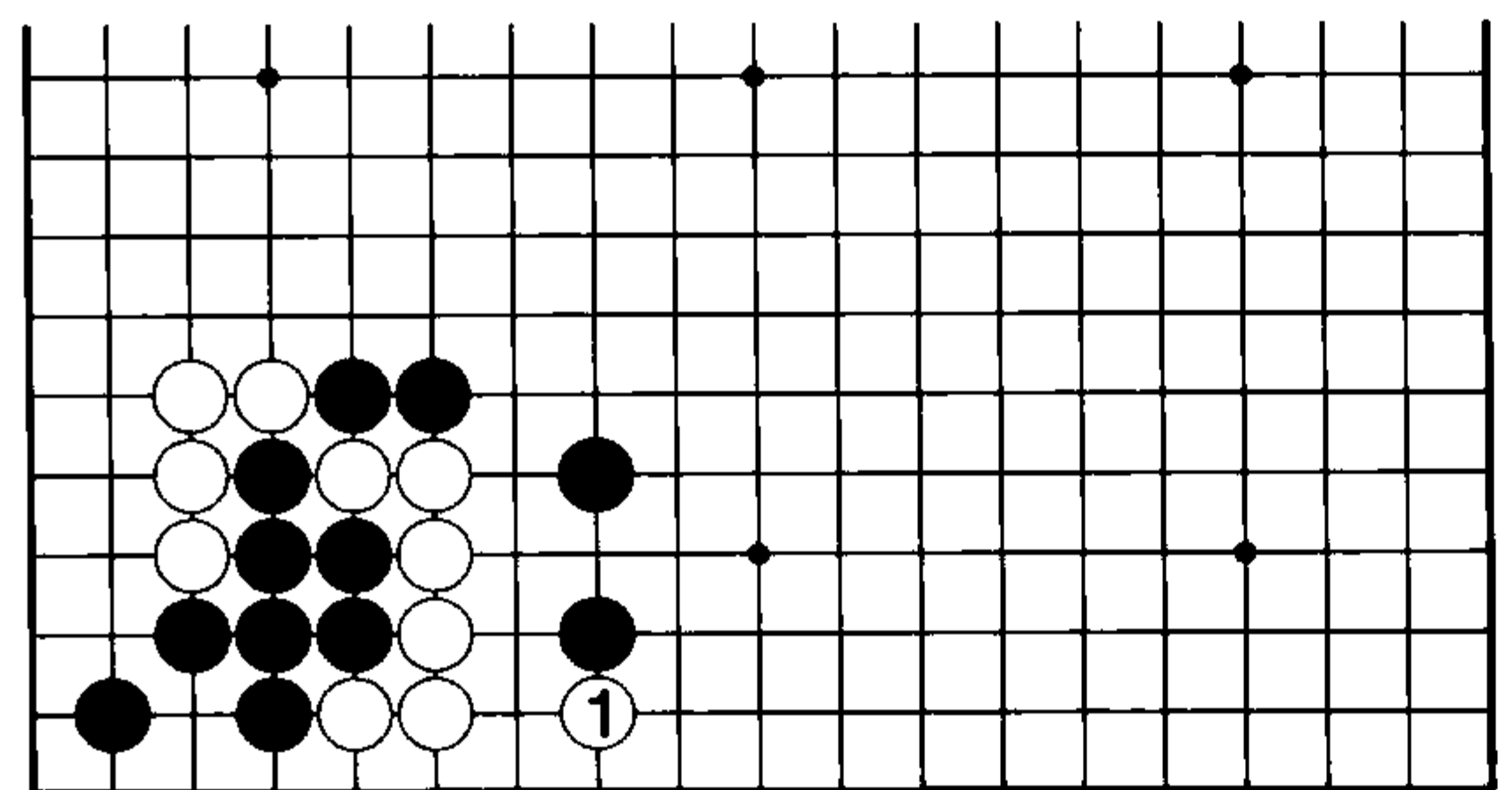


图21 另找出路

通过以上分析，可以看出，白直接在角上行棋不会有理想结果，因此，白1寻求其他办法。

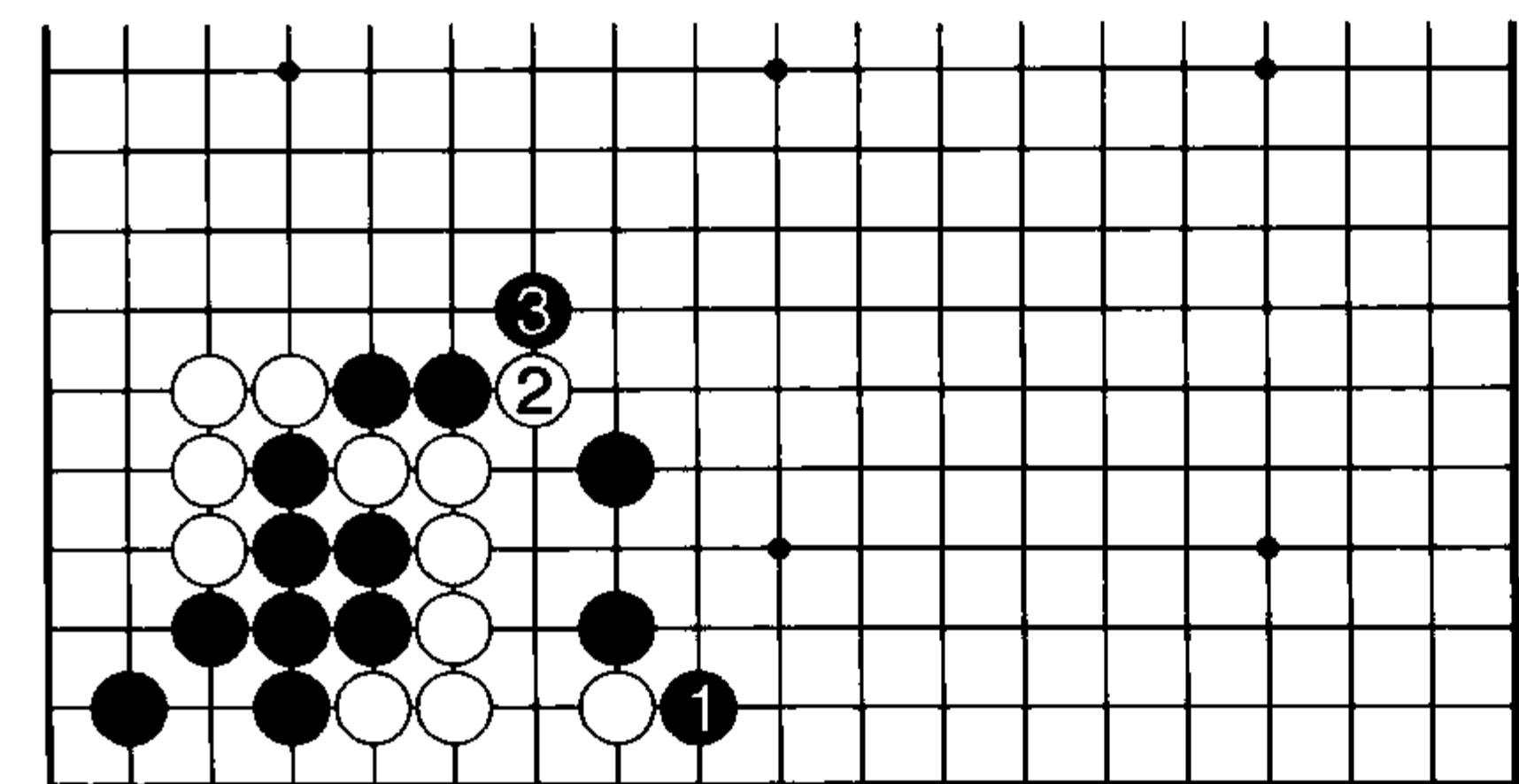


图22 黑过分

黑1扳必然，白2扳黑两子，黑3过分，白有严厉手段。



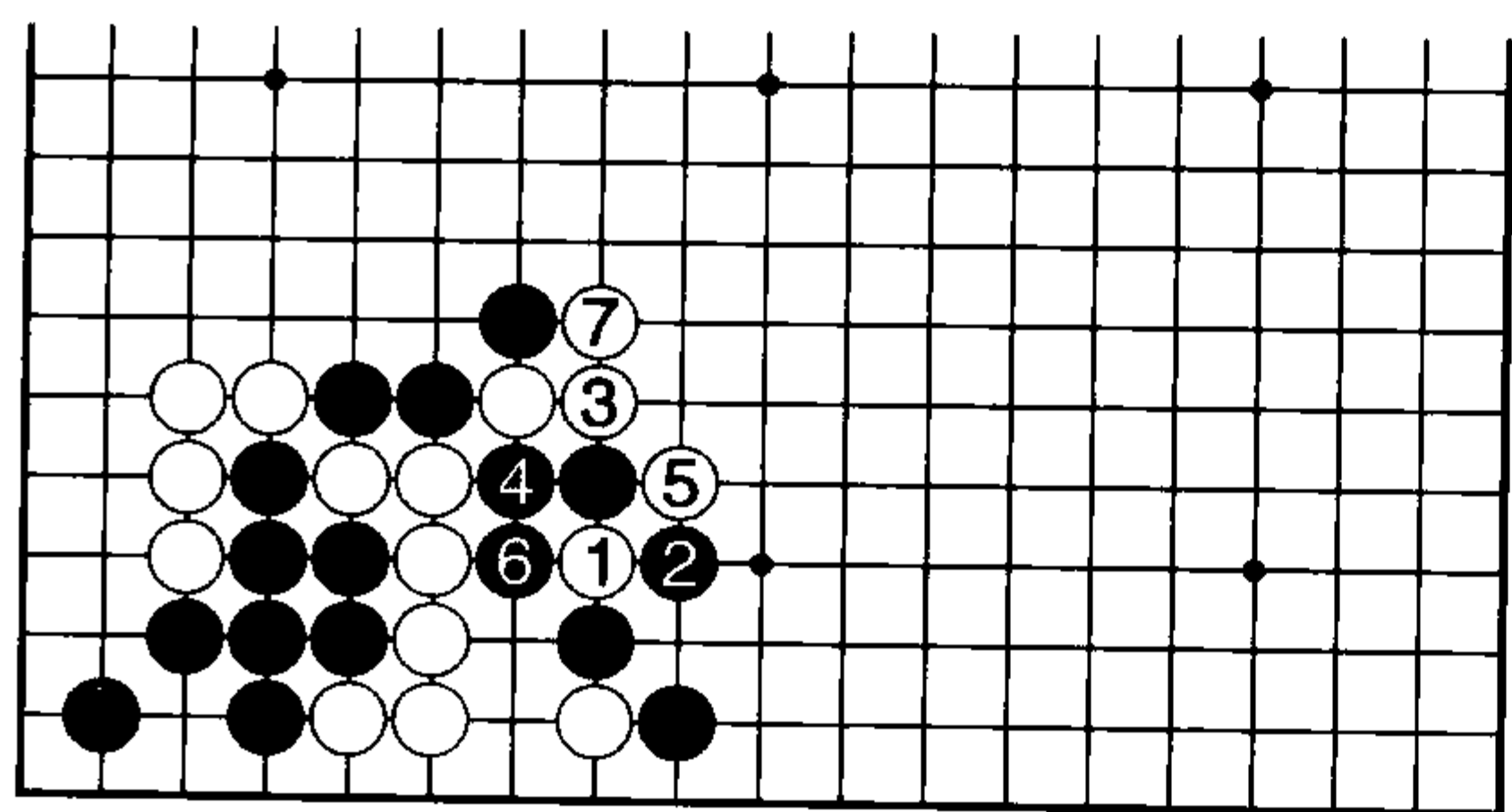


图23 单拐重要

白1挖是手筋，黑2打，白3冲，黑4断，白5打，黑6提，此时，白7单拐是要领。

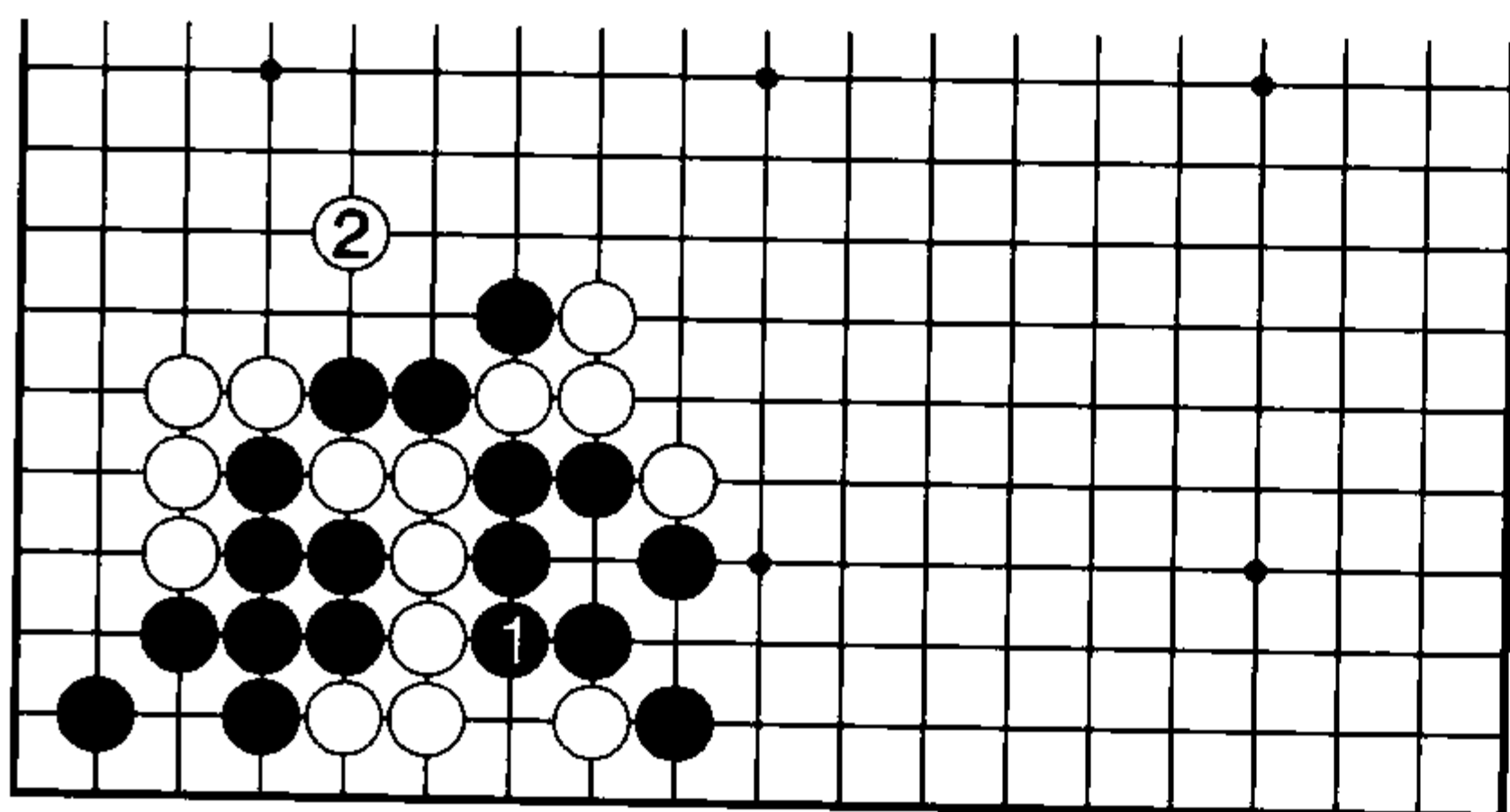


图24 黑死

黑1如紧气，白2飞，黑不行。

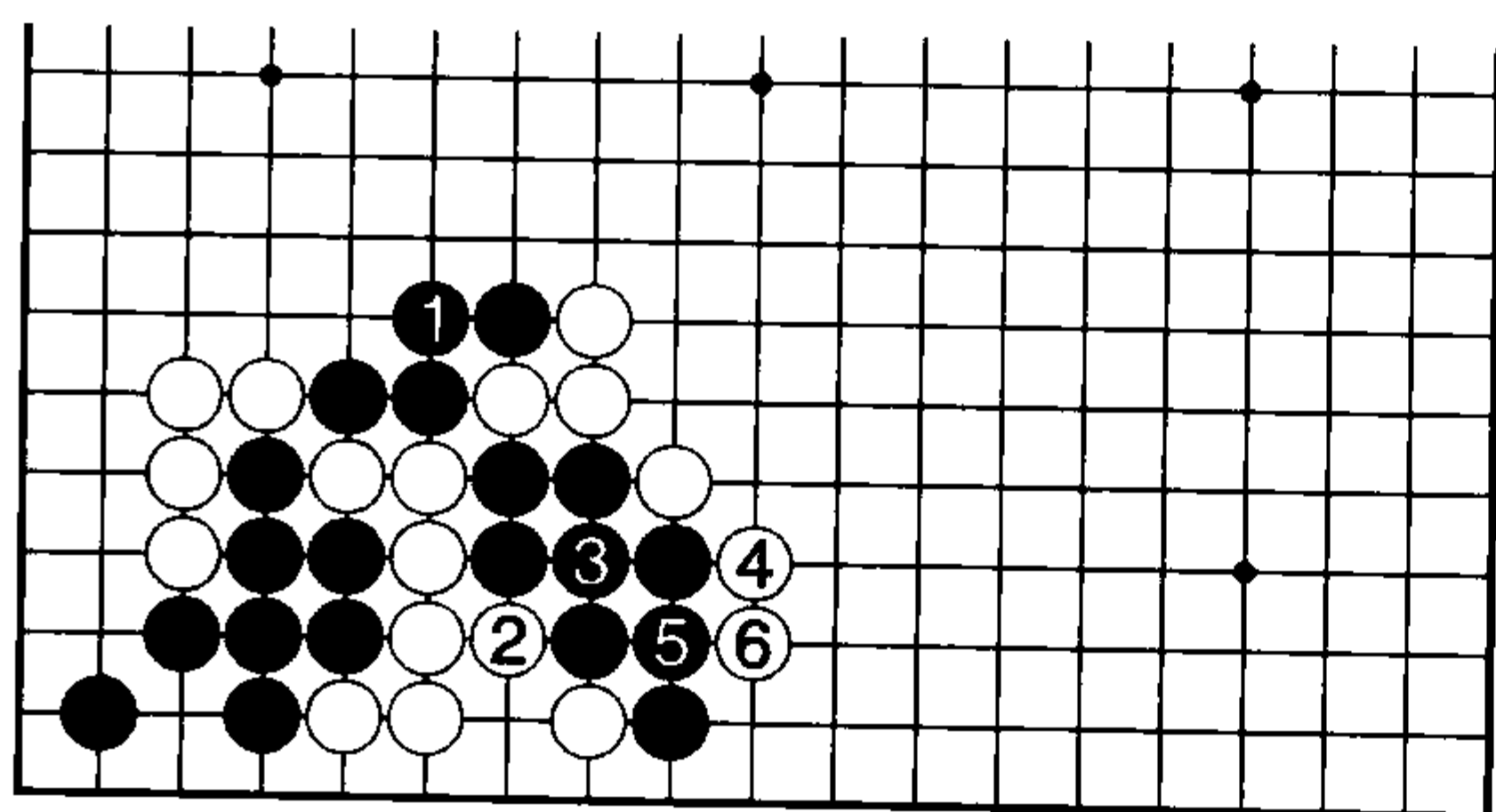


图25 黑崩

黑1接也不行，白2、4、6紧气，黑崩溃。

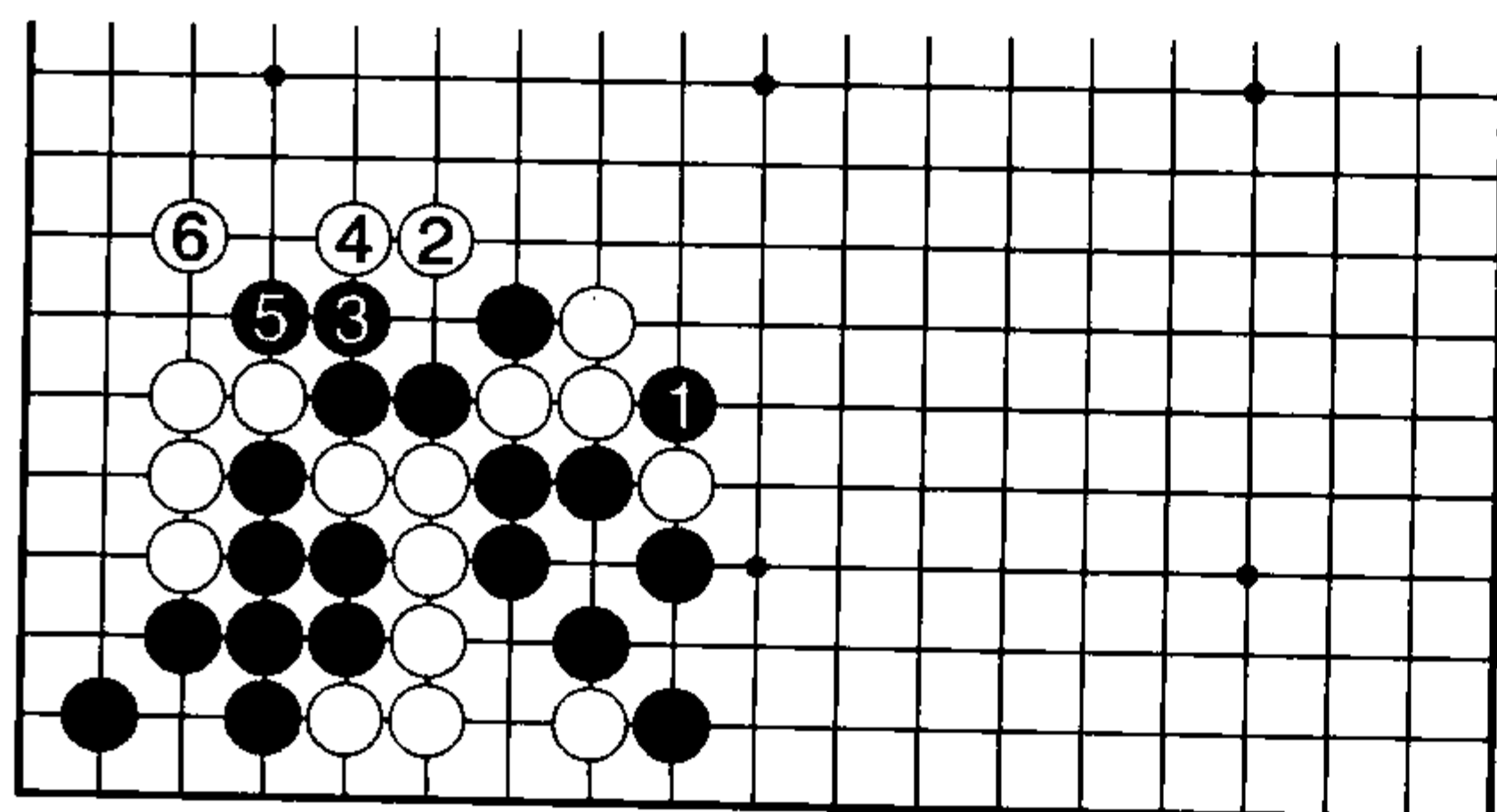


图26 黑不行

黑改在1位打吃，白2是妙手，白6后，黑棋难以脱困。

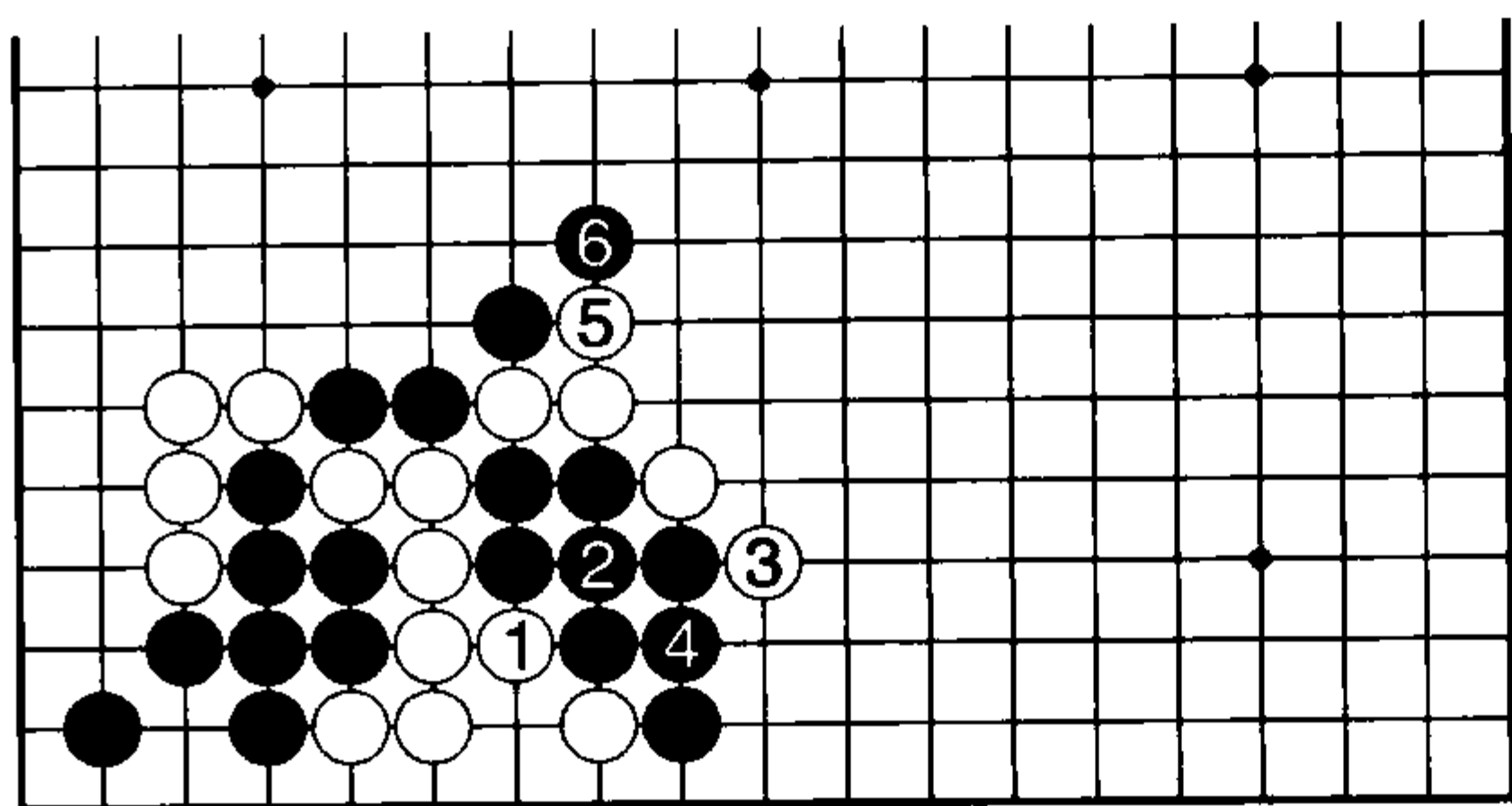


图27 次序错误

当初白1先打吃次序不对，白5拐时，黑有6位扳的反击。

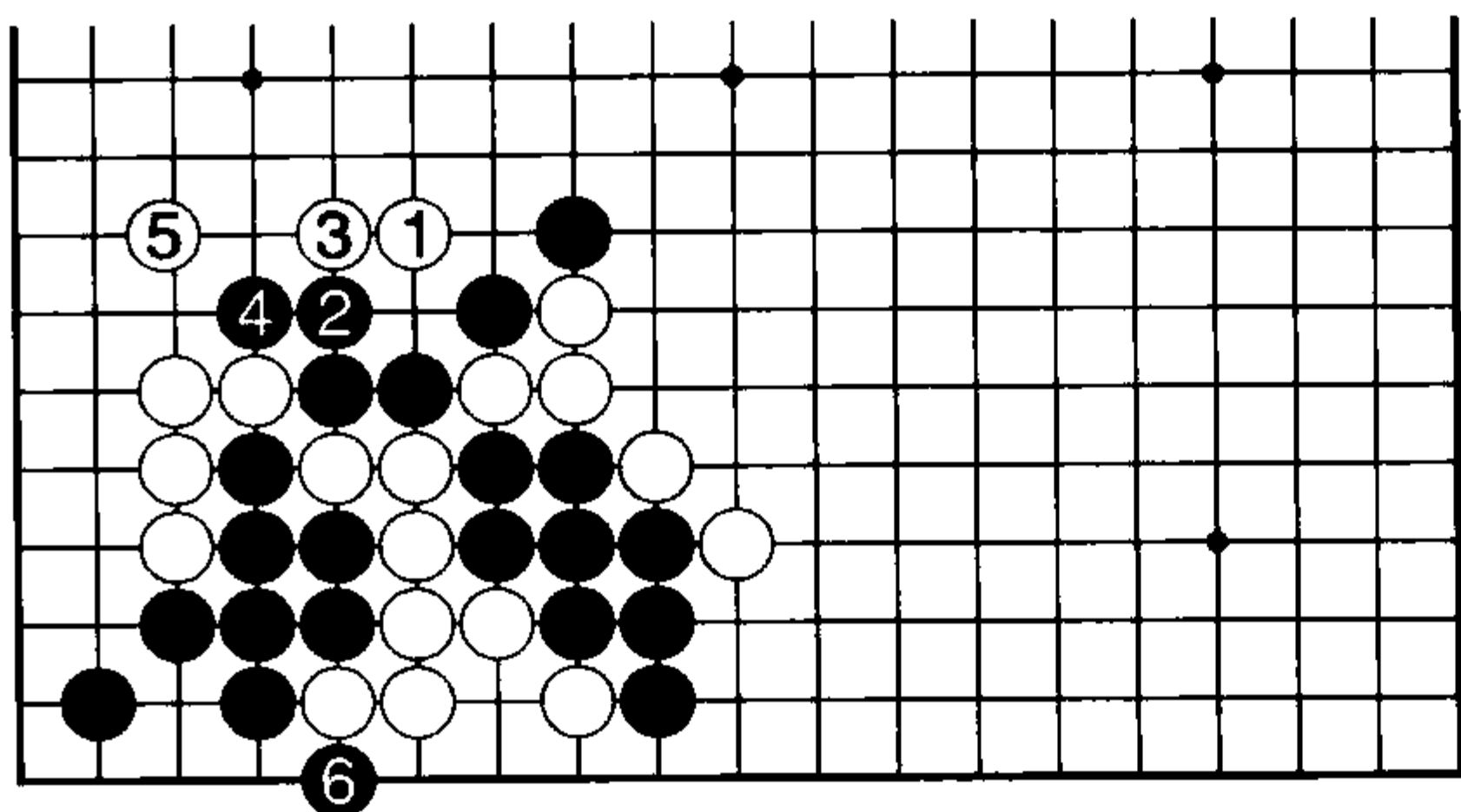


图28 白死

白1的手段现在已经不管用，白5枷时，黑6紧气，白不行。

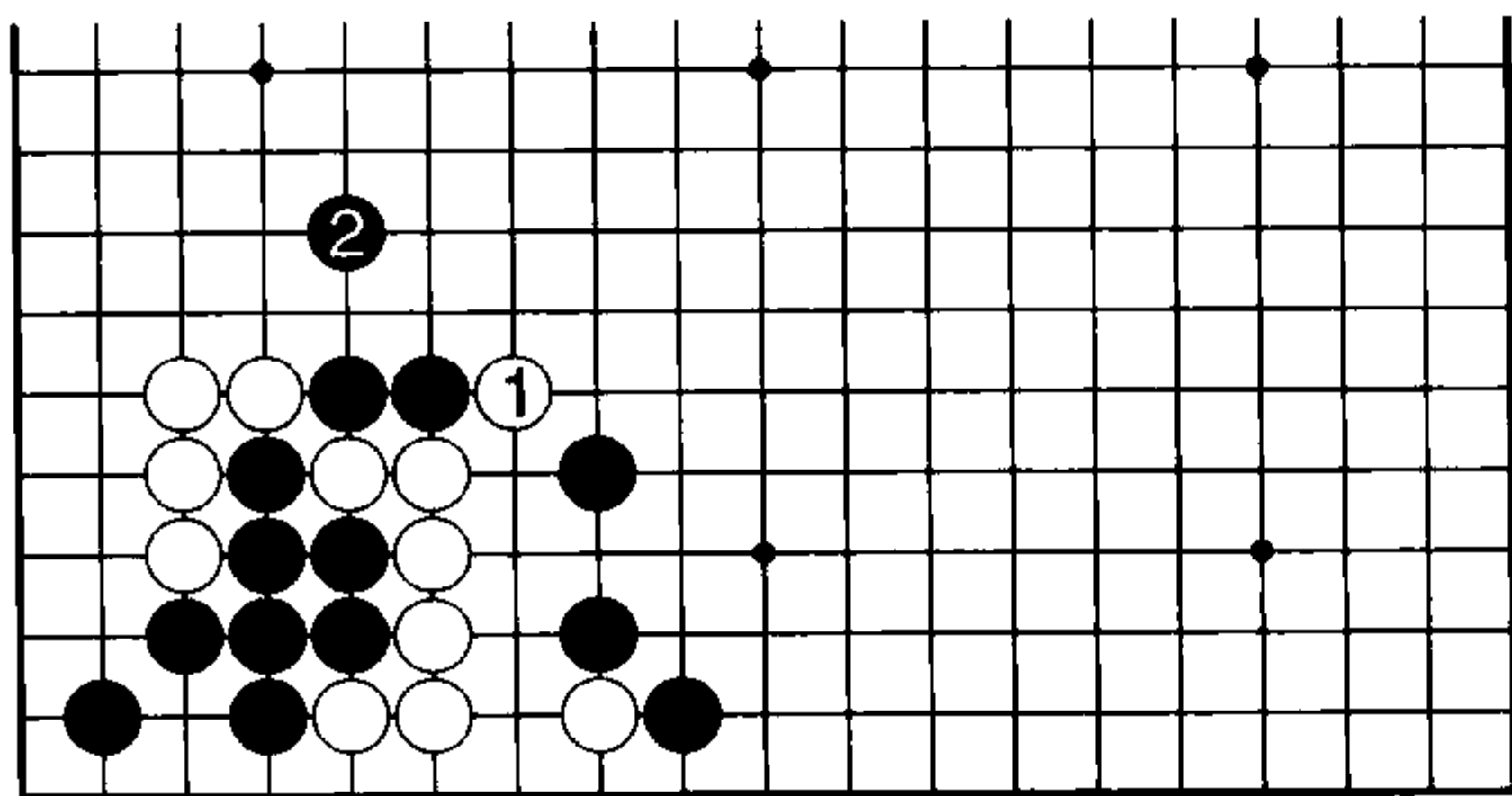


图29 黑的正着

白1扳时，黑2跳正确。

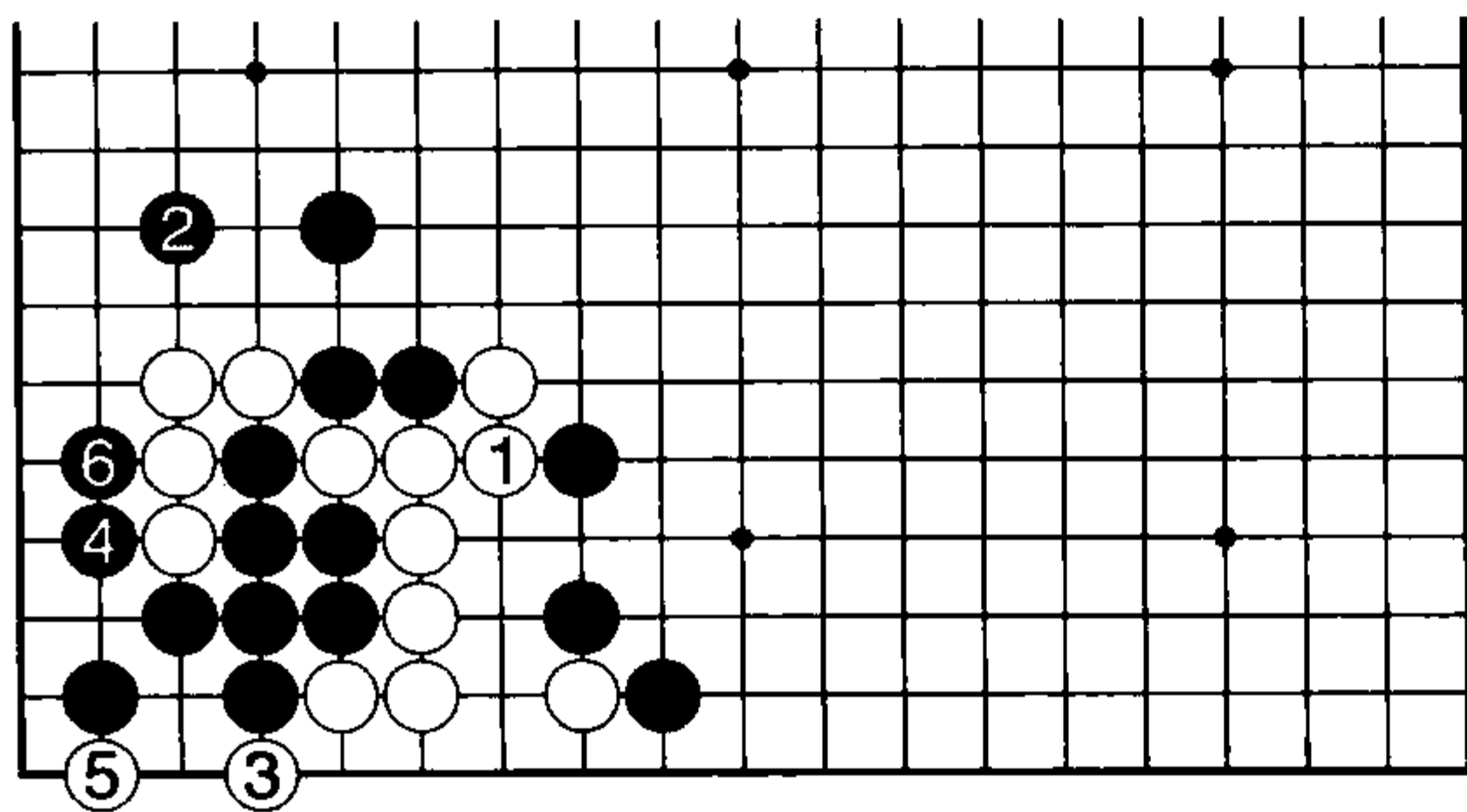


图30 黑好

白1接，黑2跳下，白3如紧气，黑4以下可以吃掉白四子。

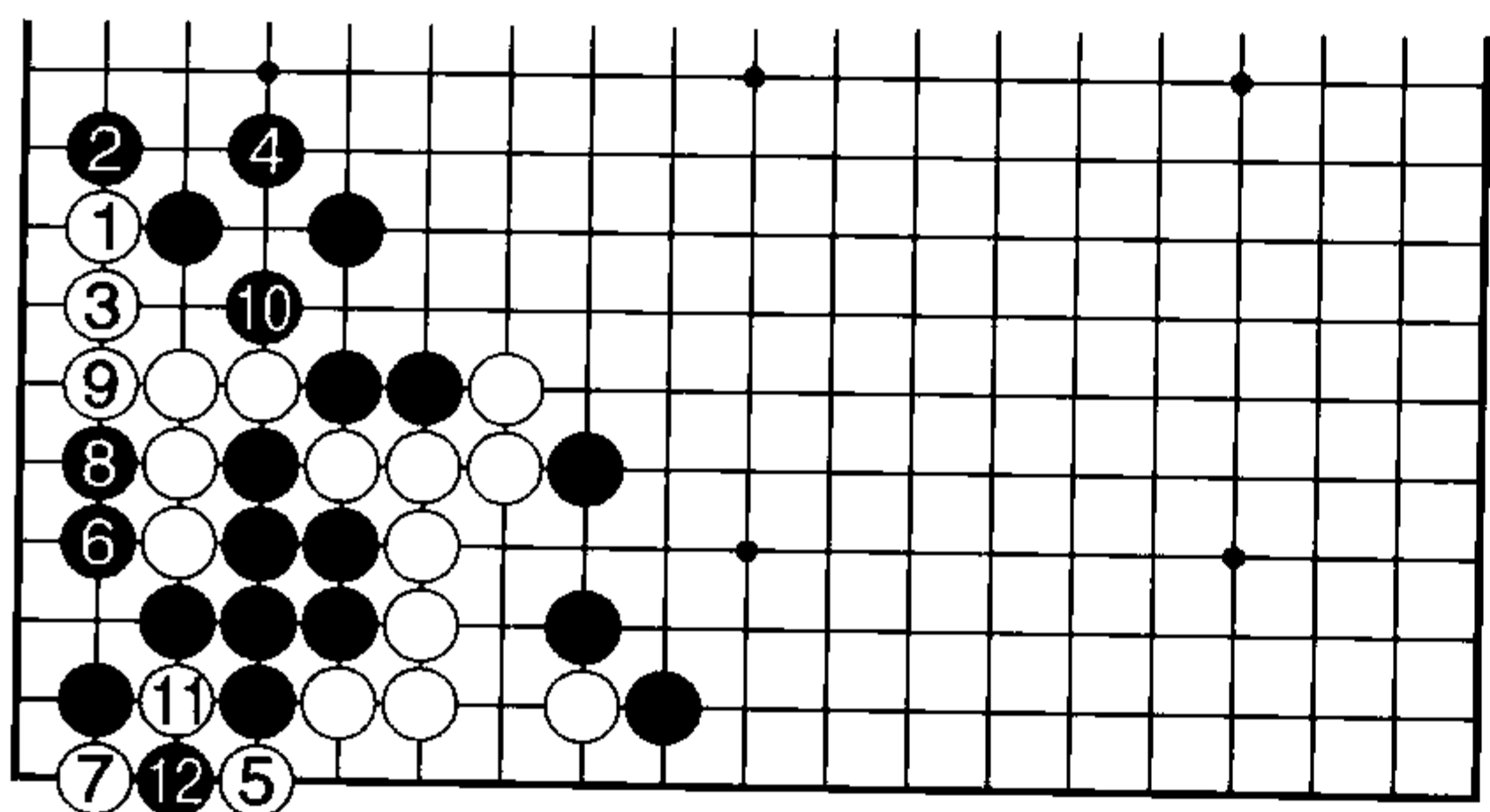


图31 长气

白1、3托退可以长气，以下至黑12走成打劫……

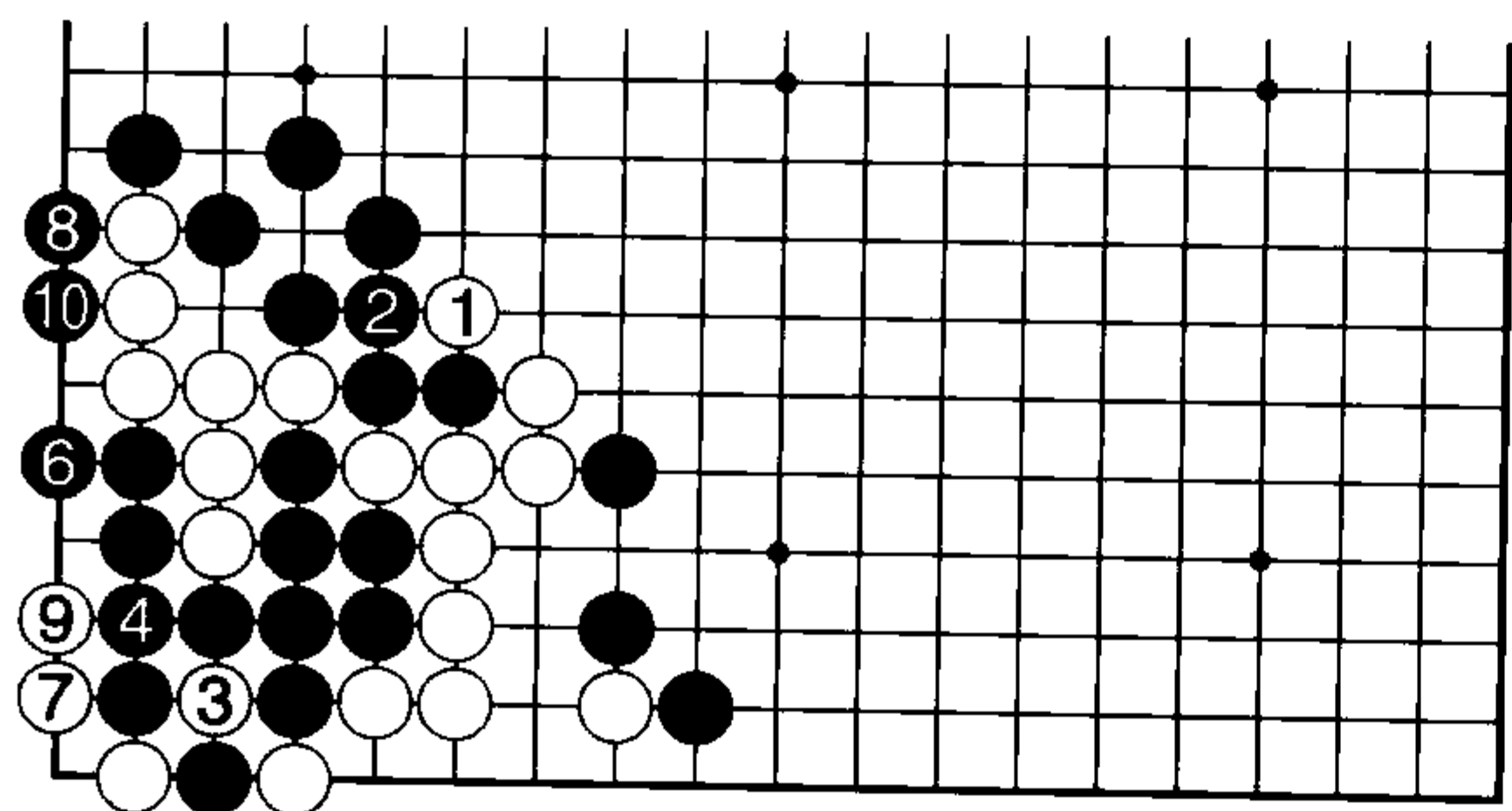


图32 白死

白1找劫材，然后3位提劫，黑4接，白5如粘上消劫，黑6立下，白气不够。

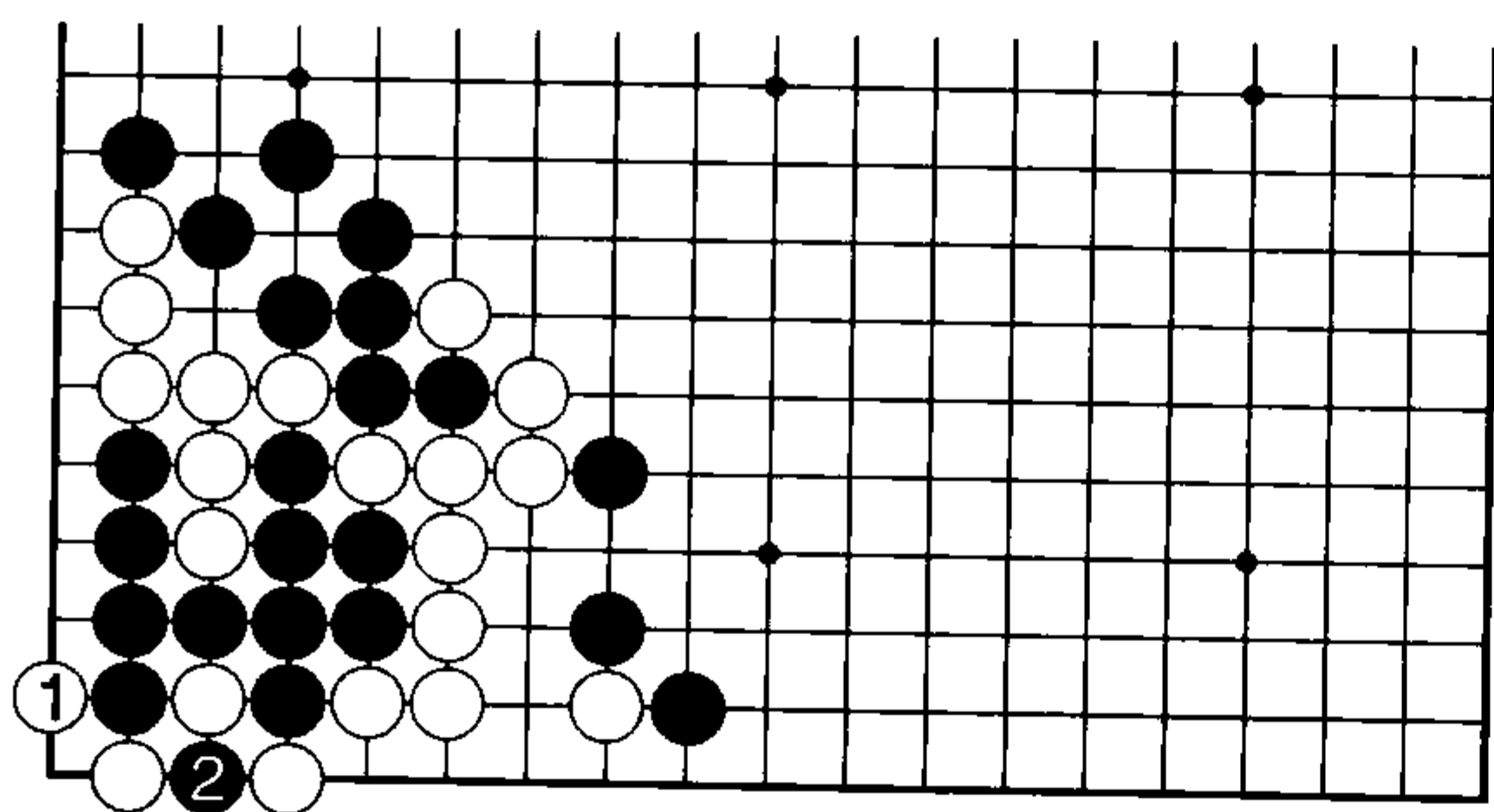


图33 打劫黑有利

白1只有紧气，黑2先手提劫，而且黑以后每走一步都是劫材，白难办。

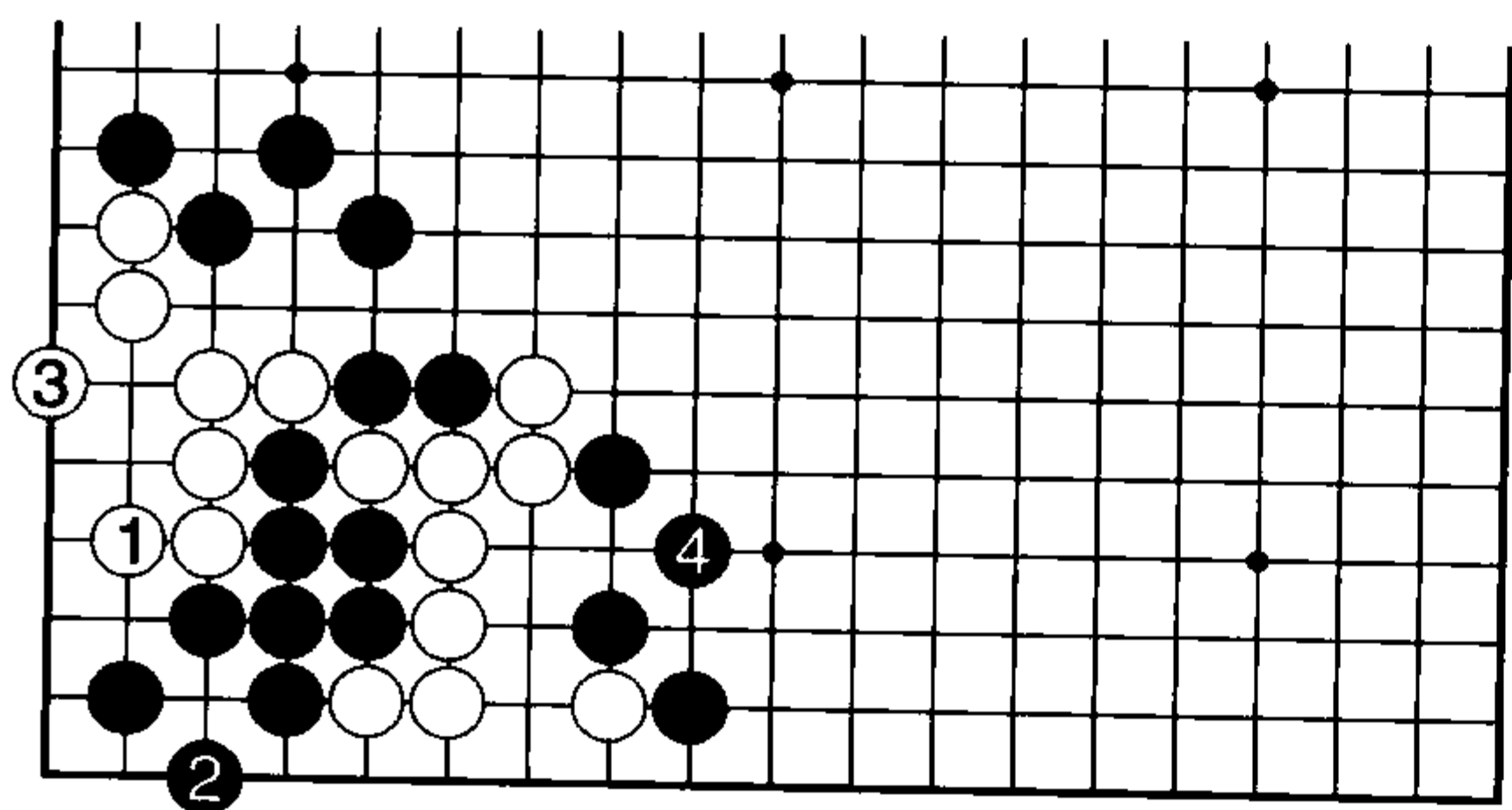


图34 虽然活棋

白1、3倒是可以做活，但是黑4补棋后，白大龙需要逃生，苦战。

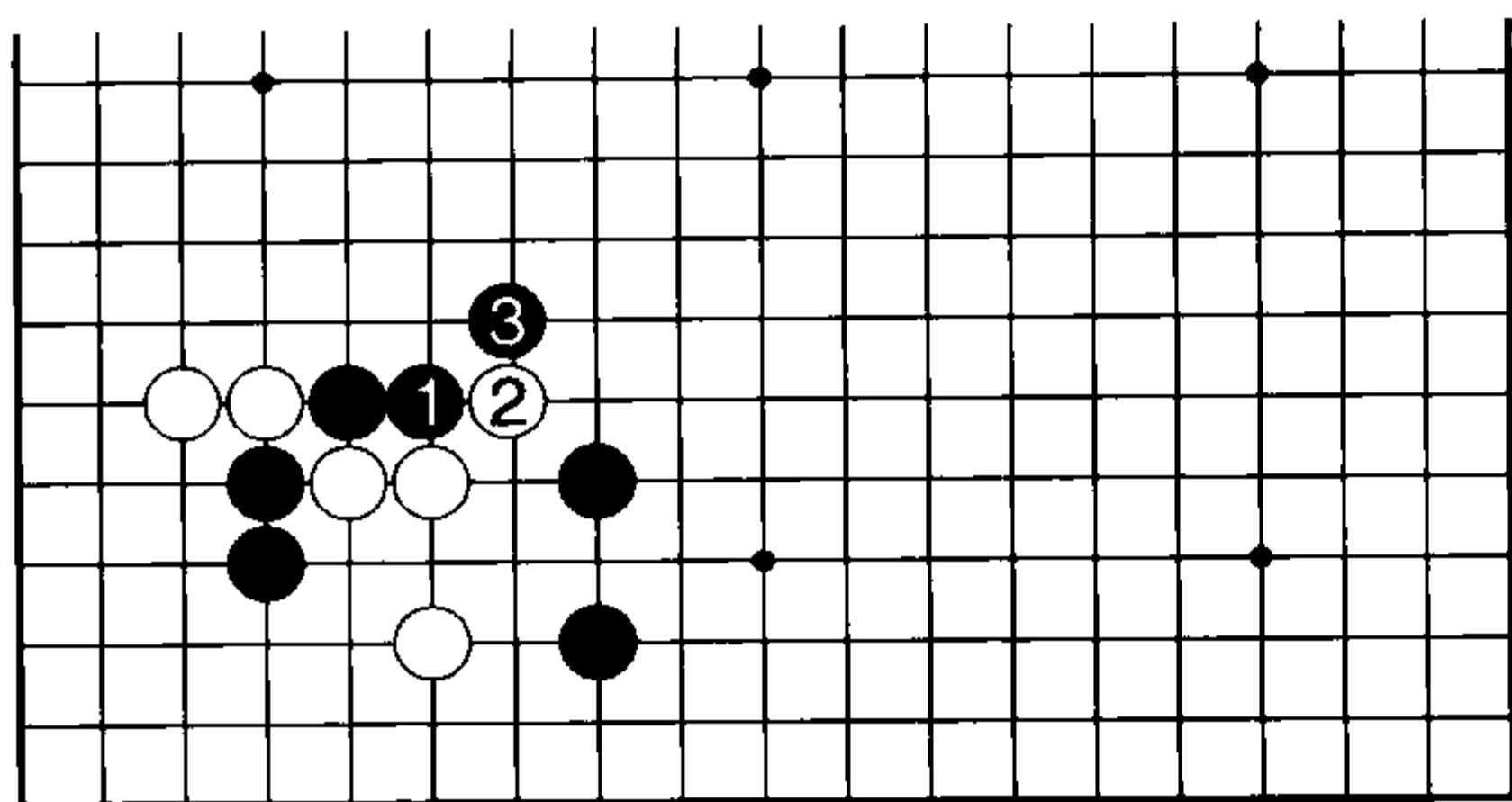


图35 正确次序

当初黑1贴时，白2先扳是重要的次序，黑3只能反扳。

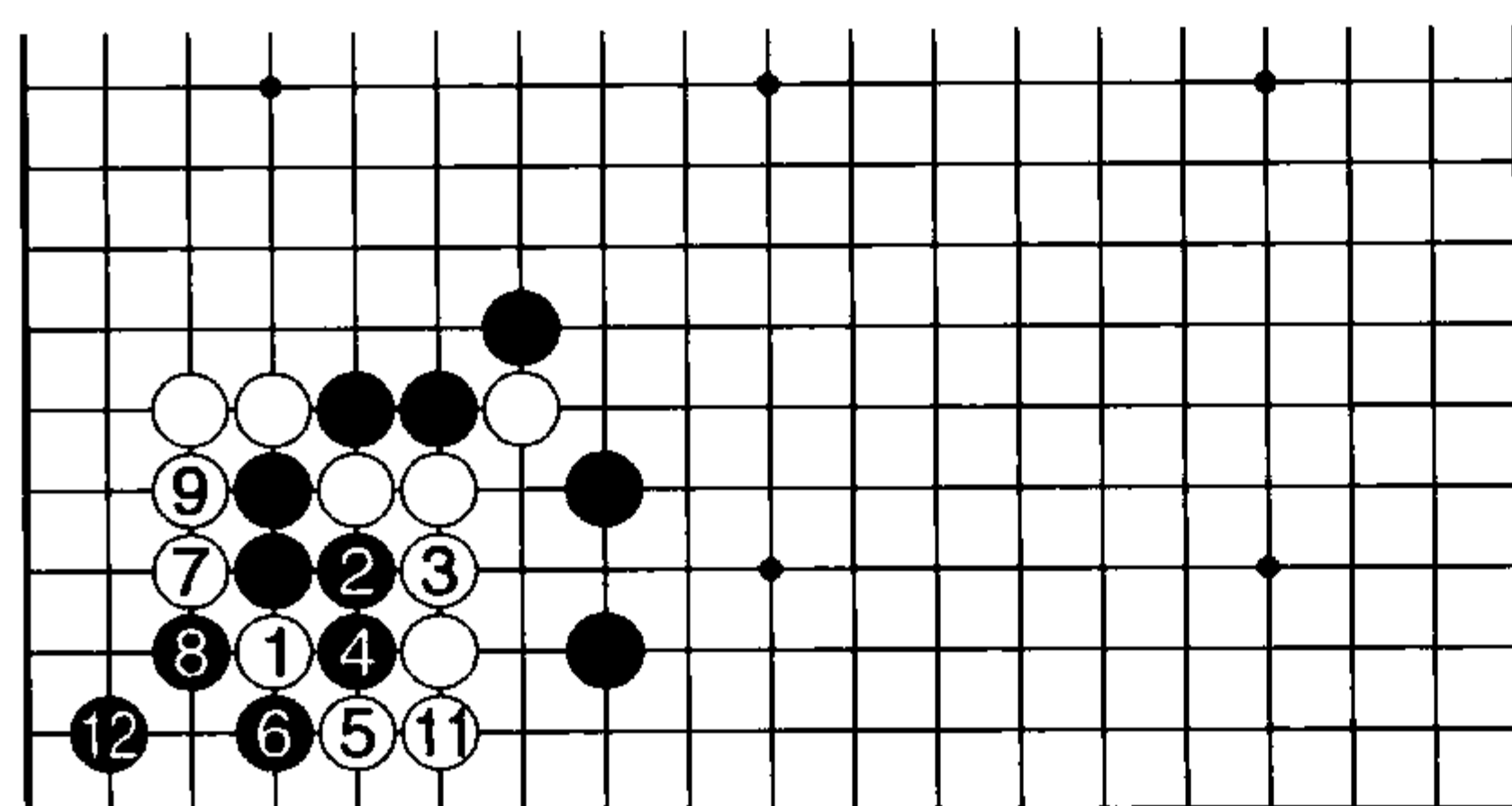


图36 必然

白1托再回到前面的变化，至黑12必然。

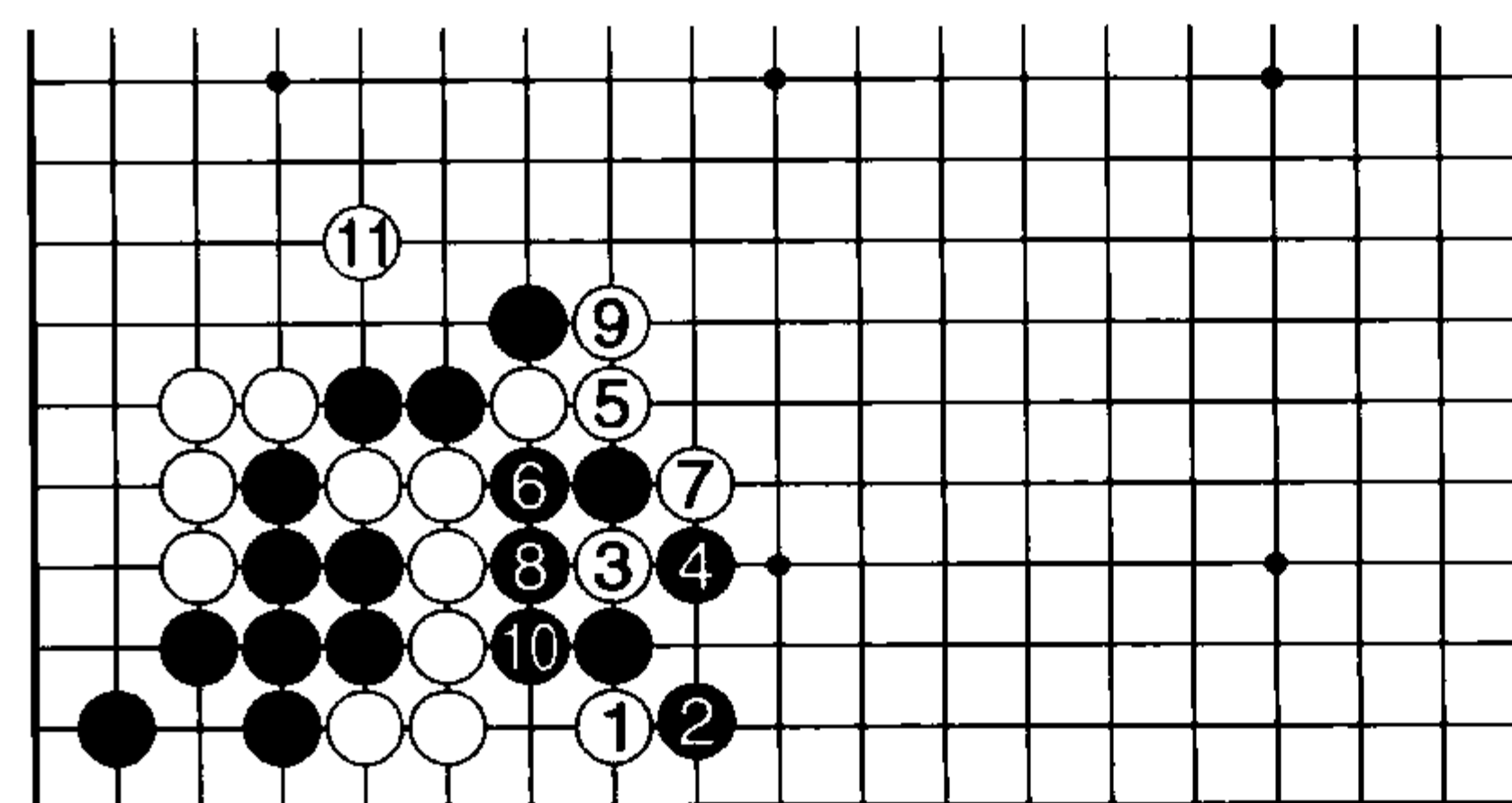


图37 黑不行

白1托，至白11，走成前面讲过的变化，黑棋筋被吃，大亏。

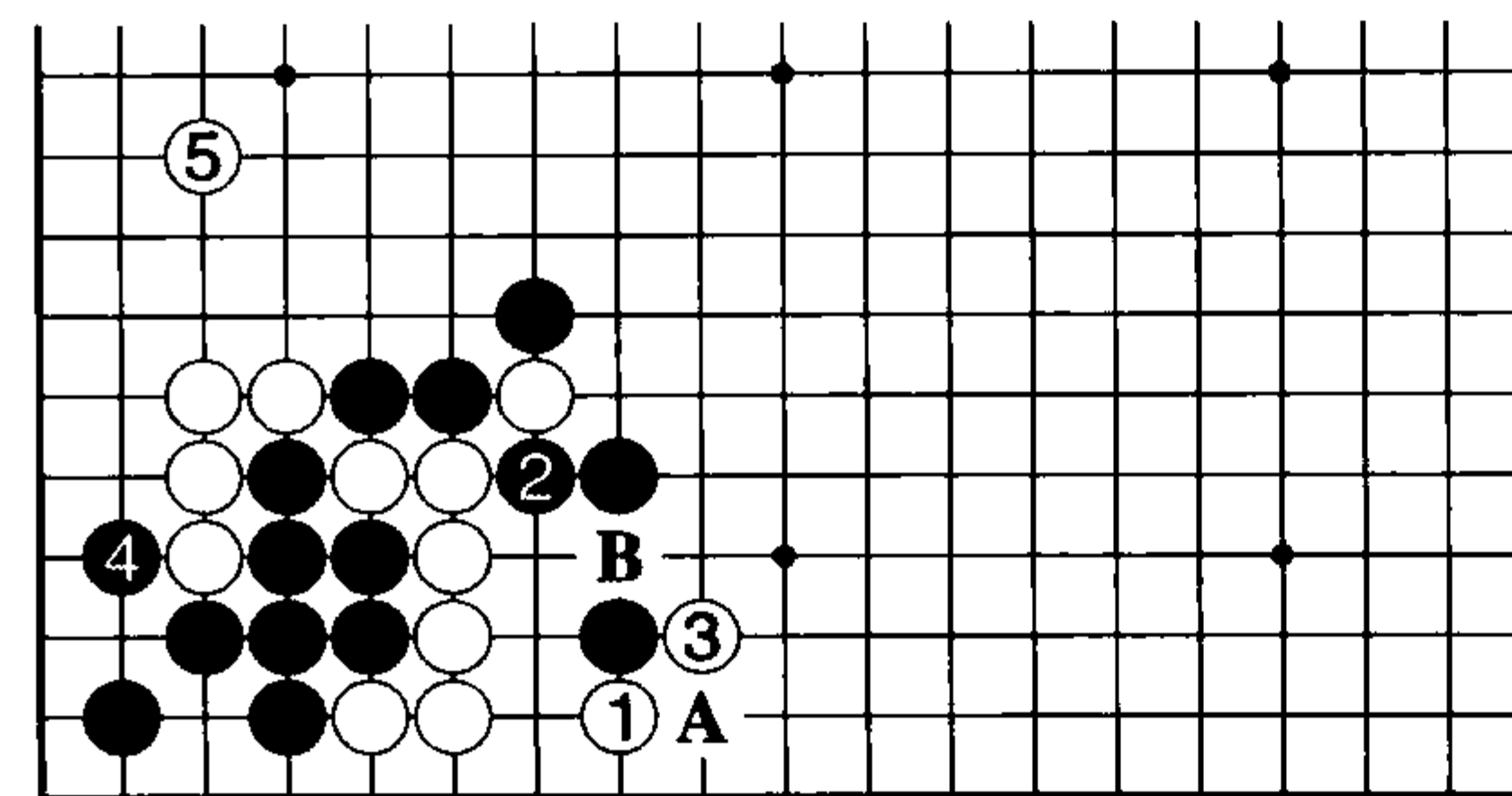


图38 可下

前面讲到，白1托，黑在A扳，白B挖后黑不行，于是，黑2征吃一子，白3扳简明，黑4补角，白5拆，告一段落，大致两分。

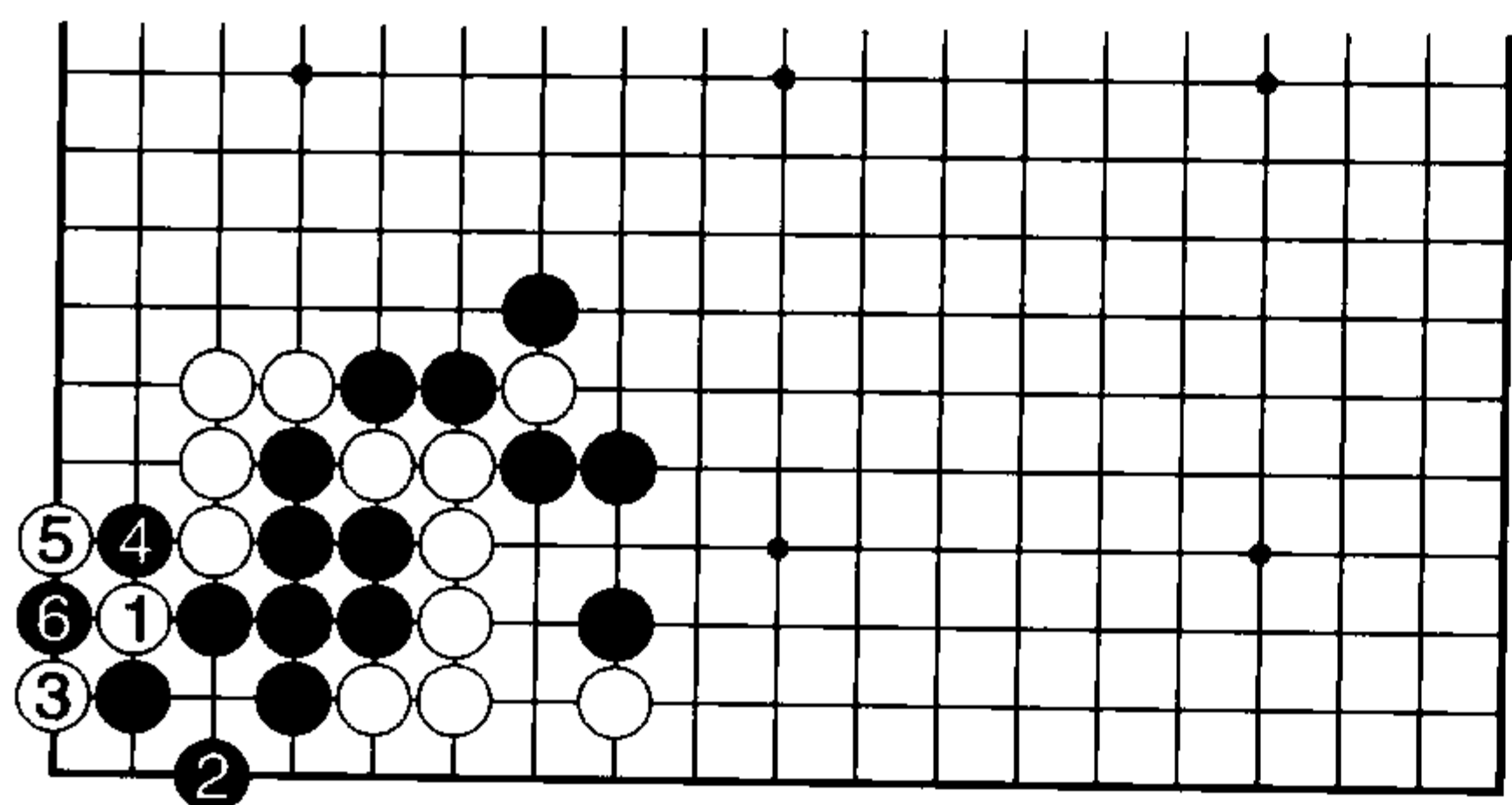


图39 不简明

白1打劫，未见便宜，黑6提劫后，白没有合适劫材。

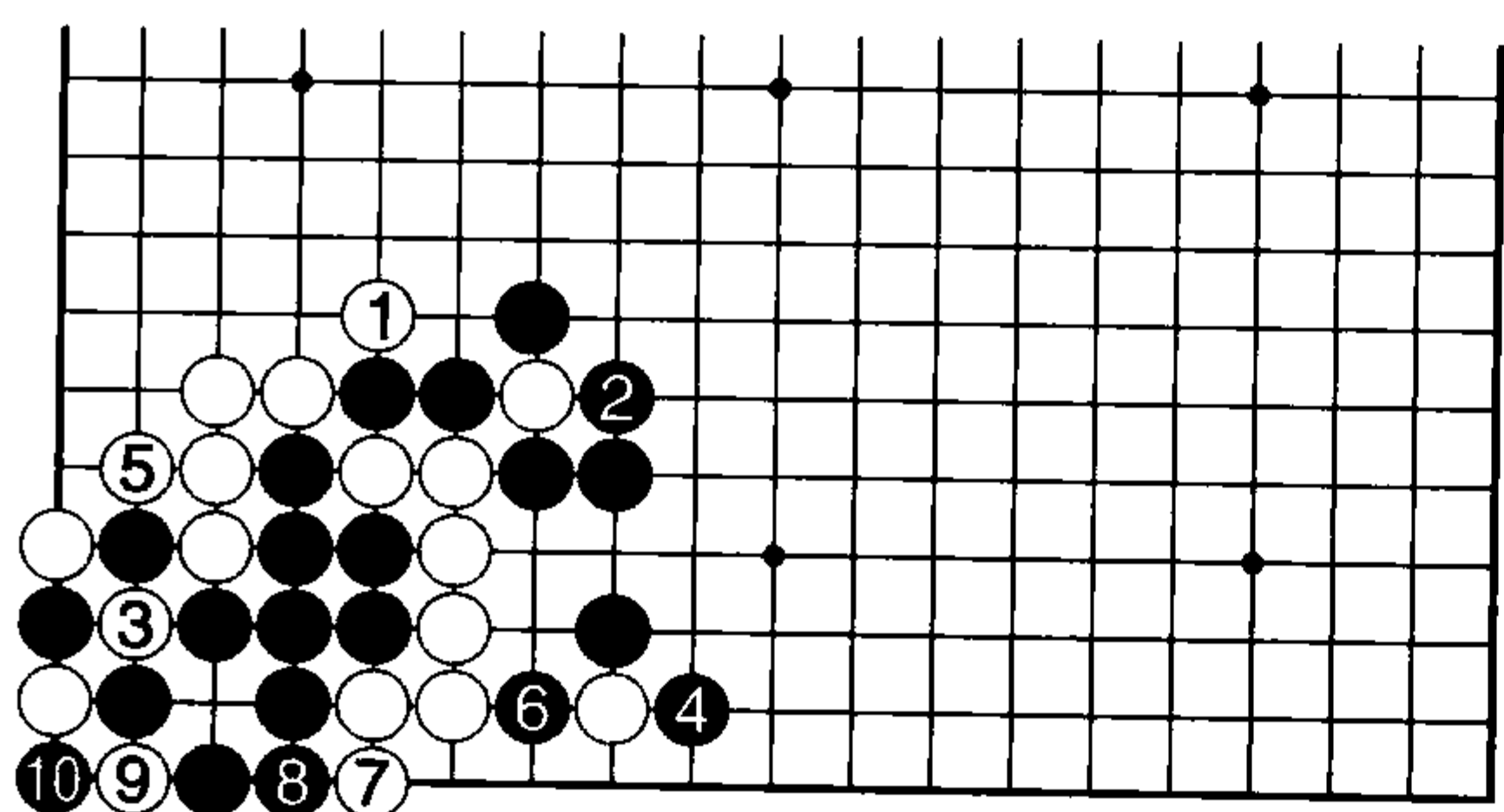


图40 黑厚

白只能1位找损劫，黑2拔花巨厚，已经得分，角上黑10后还是打劫，白不满。

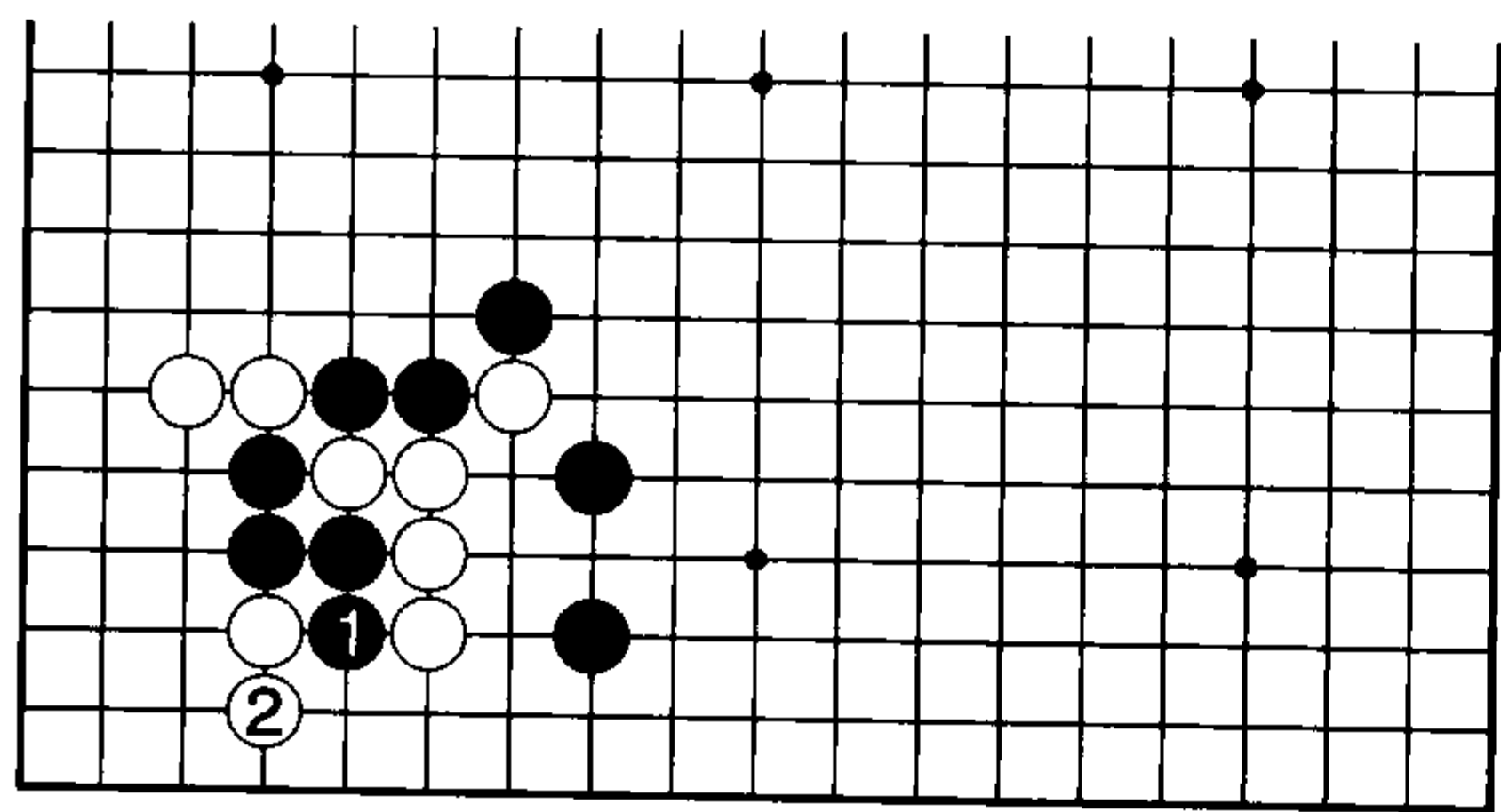


图41 绝妙的立

黑1冲时，白2立是不容易想到的一手，有了这手棋，黑的“金井栏”就难以取得预想的效果，白起码不会吃亏。

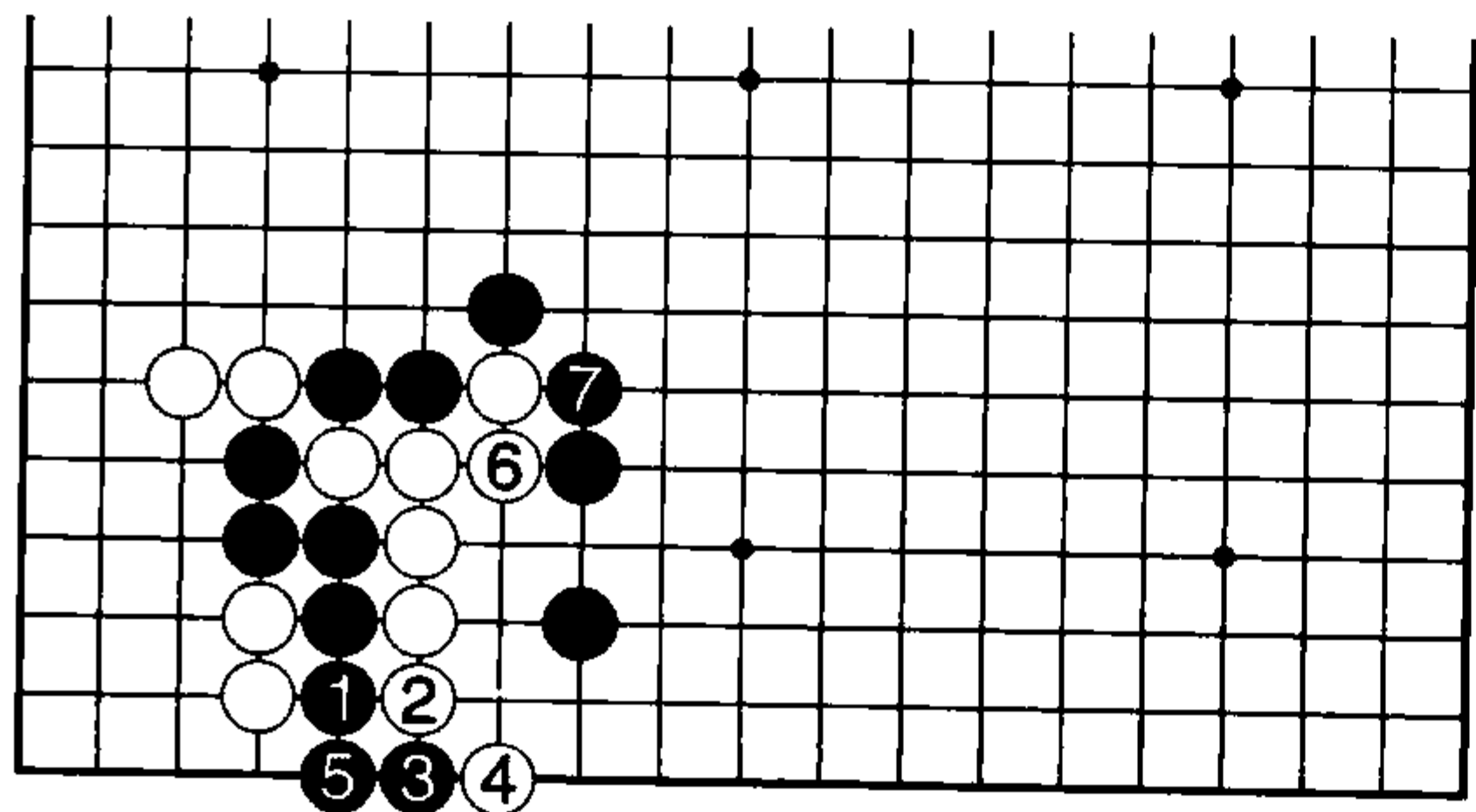


图42 次序

黑1至5必然，白6先接是次序，黑7后……

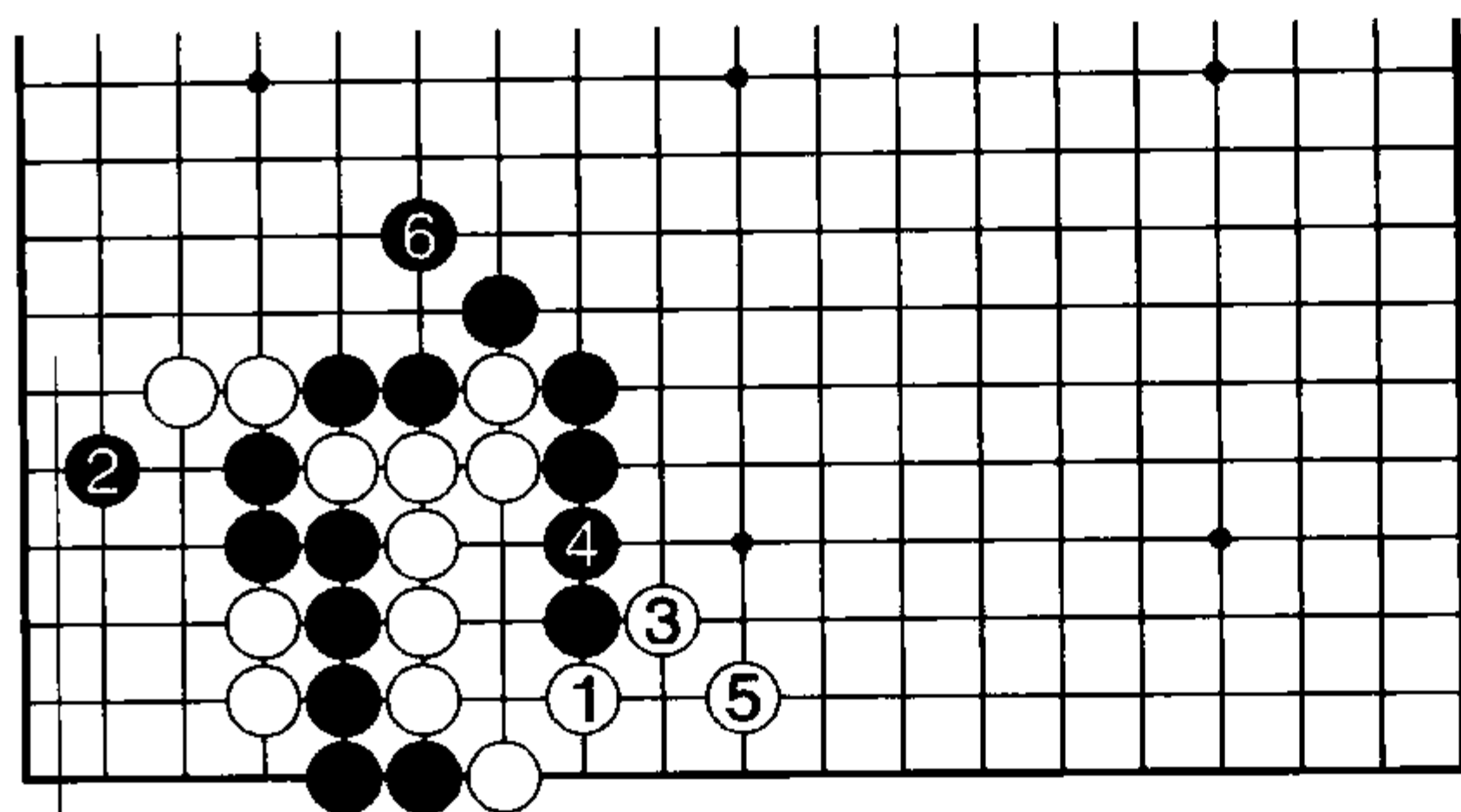


图43 准备

白1至5先补好自己，黑2、6也需要补，接下来……

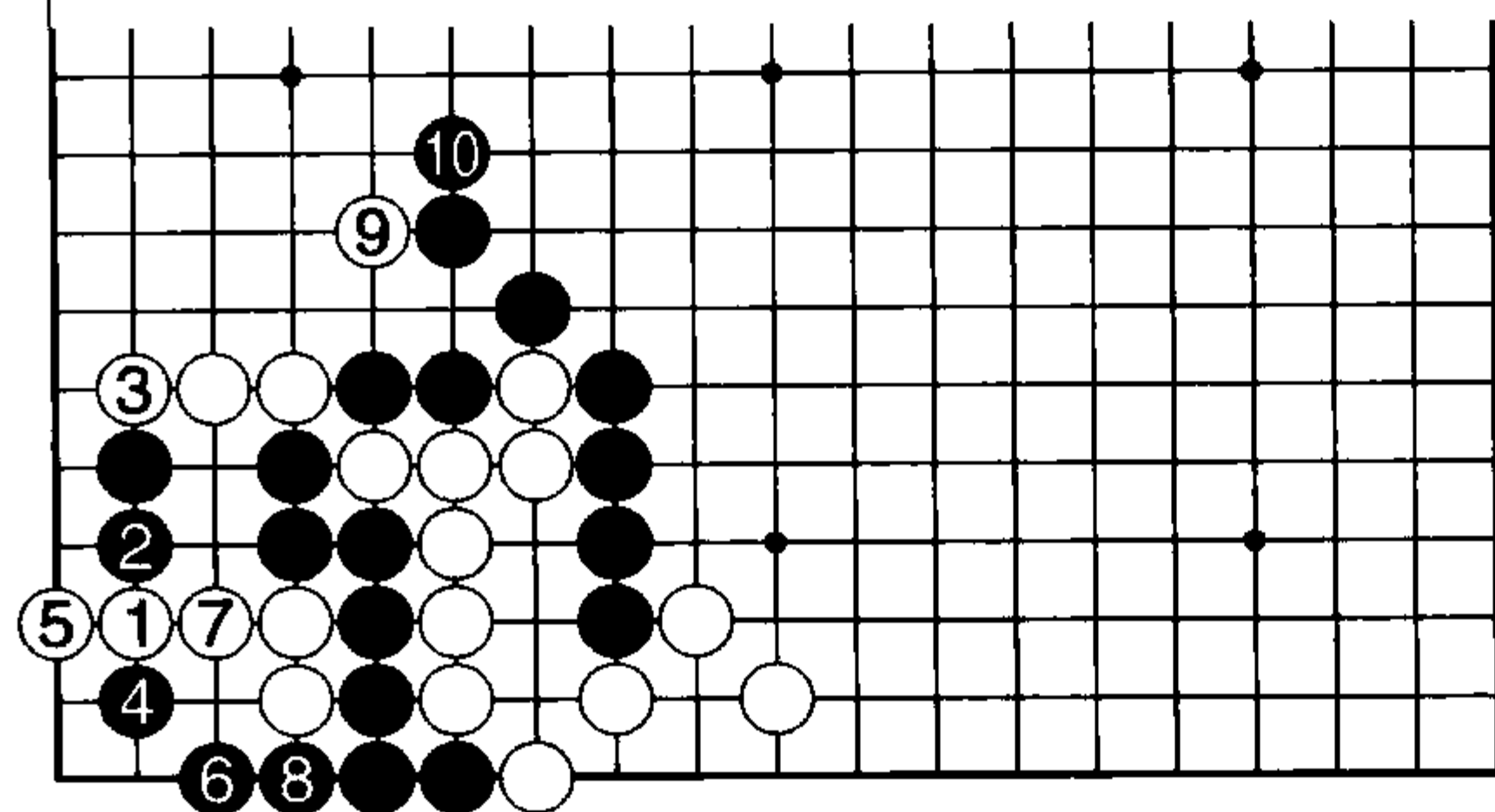


图44 比气

白1跳，角上黑棋并不干净，白9、黑10以后……

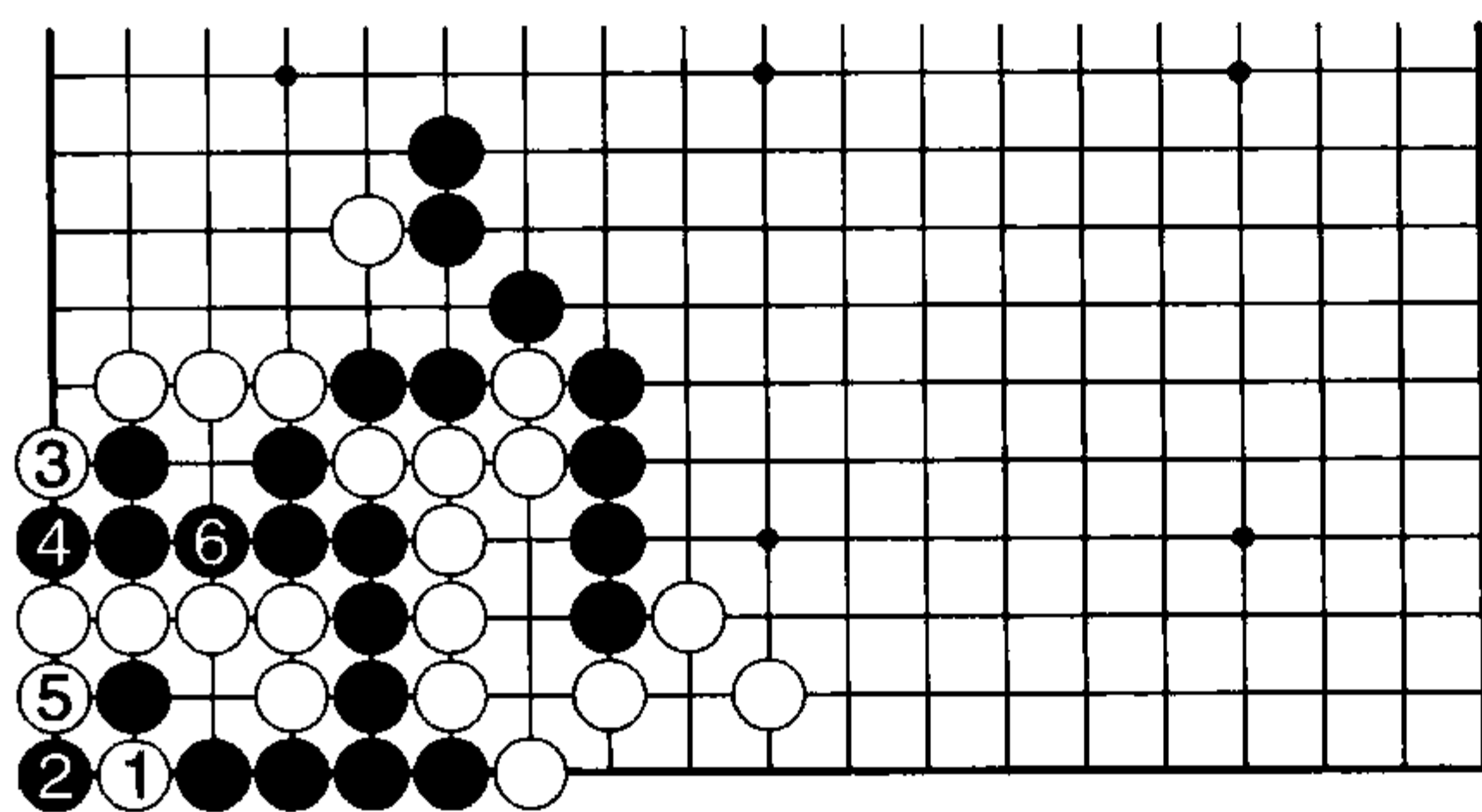


图45 打劫

接前图，白1扑至黑6，打劫在所难免。

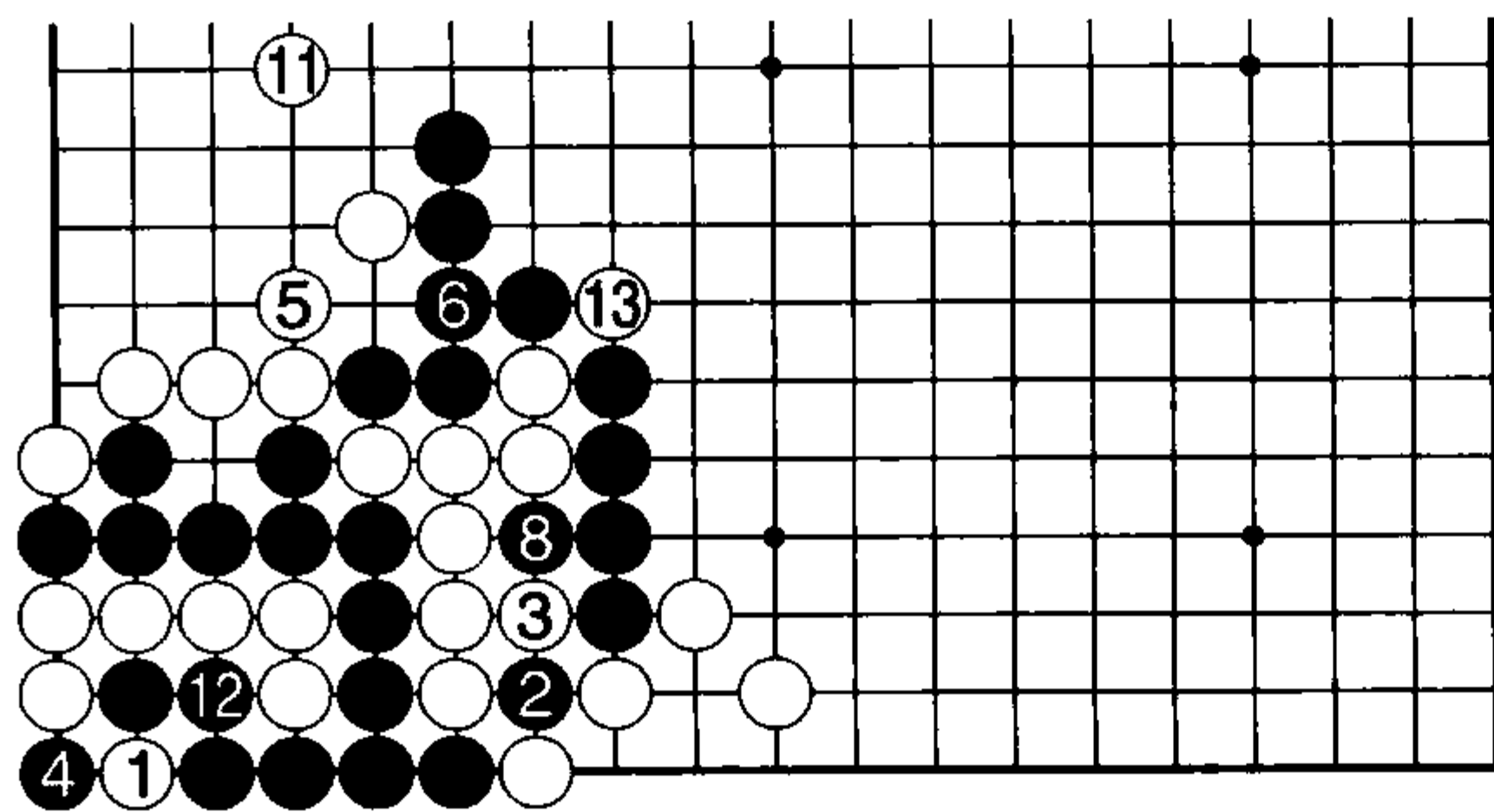


图46 白有利

白1提劫，至黑12，虽然黑劫胜，白在外面连走两手，黑不便宜。

(7提，9接，10提)

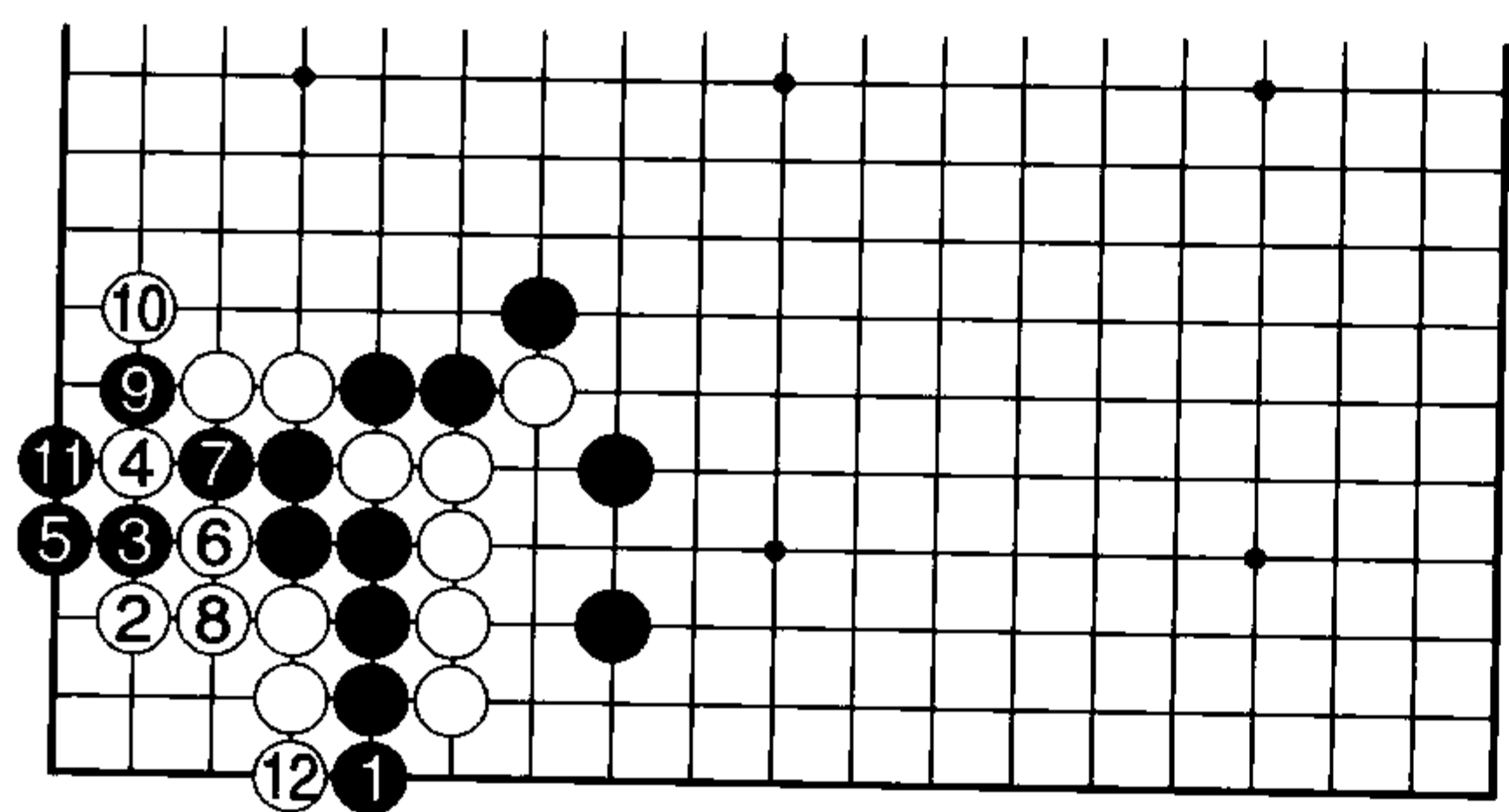


图47 黑死

黑1立错着，白2跳至12，黑不行。

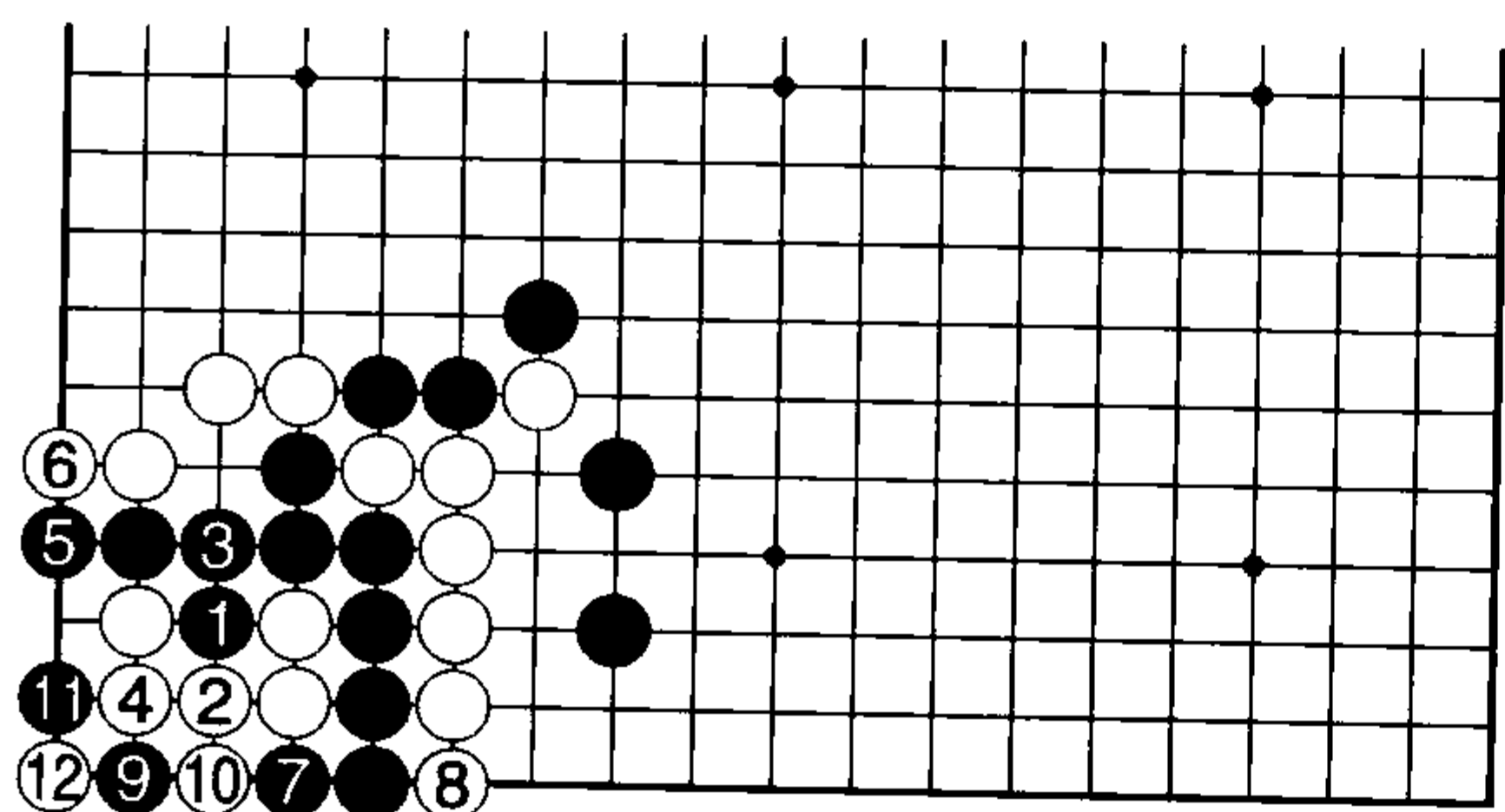


图48 打劫

黑1挖好点，但是白12以后，角上是白的先手劫，而且白有很多本身劫材，黑还是不行。

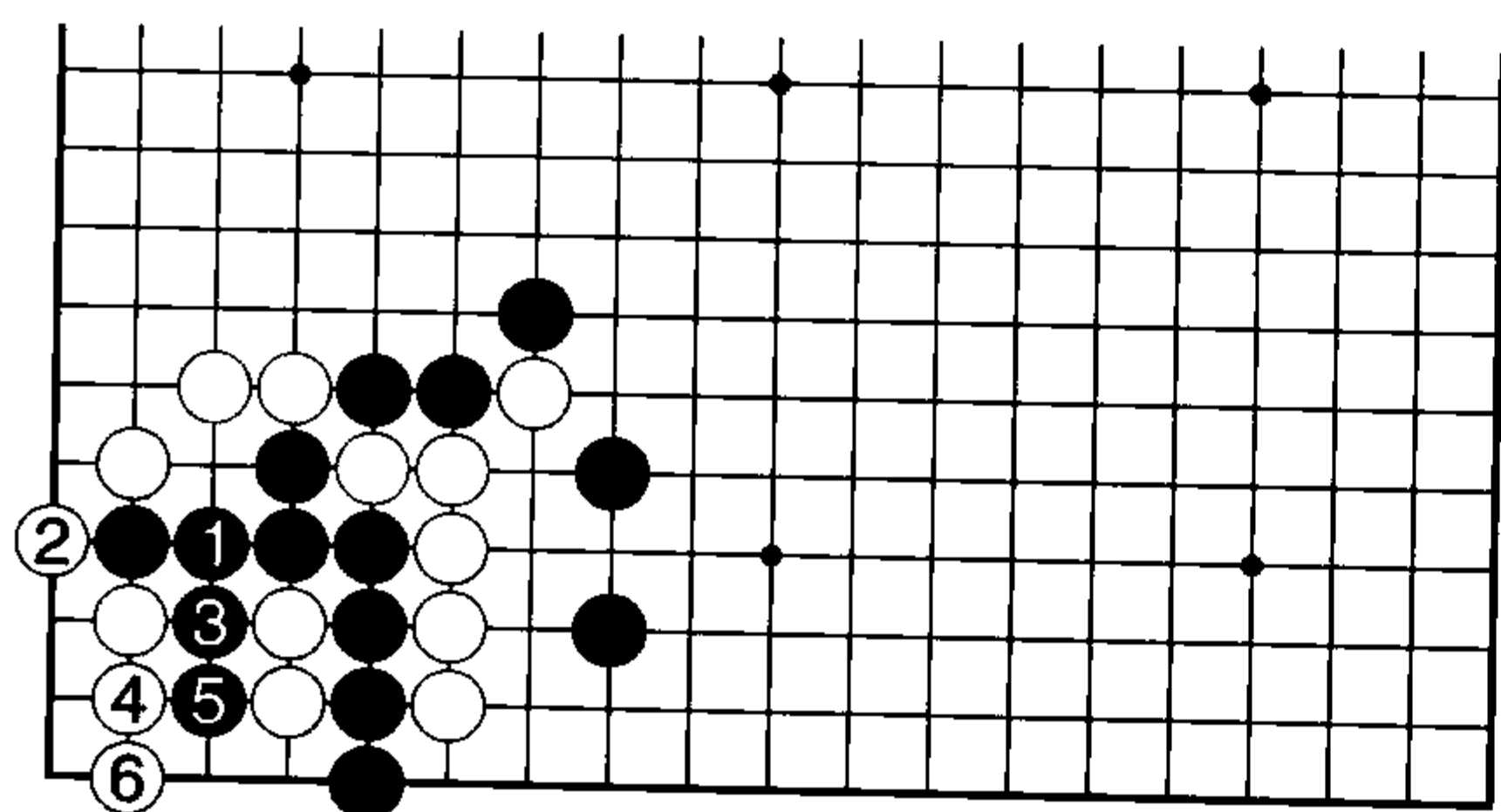


图49 黑死

黑1接，白2以下依然可以吃掉黑棋。

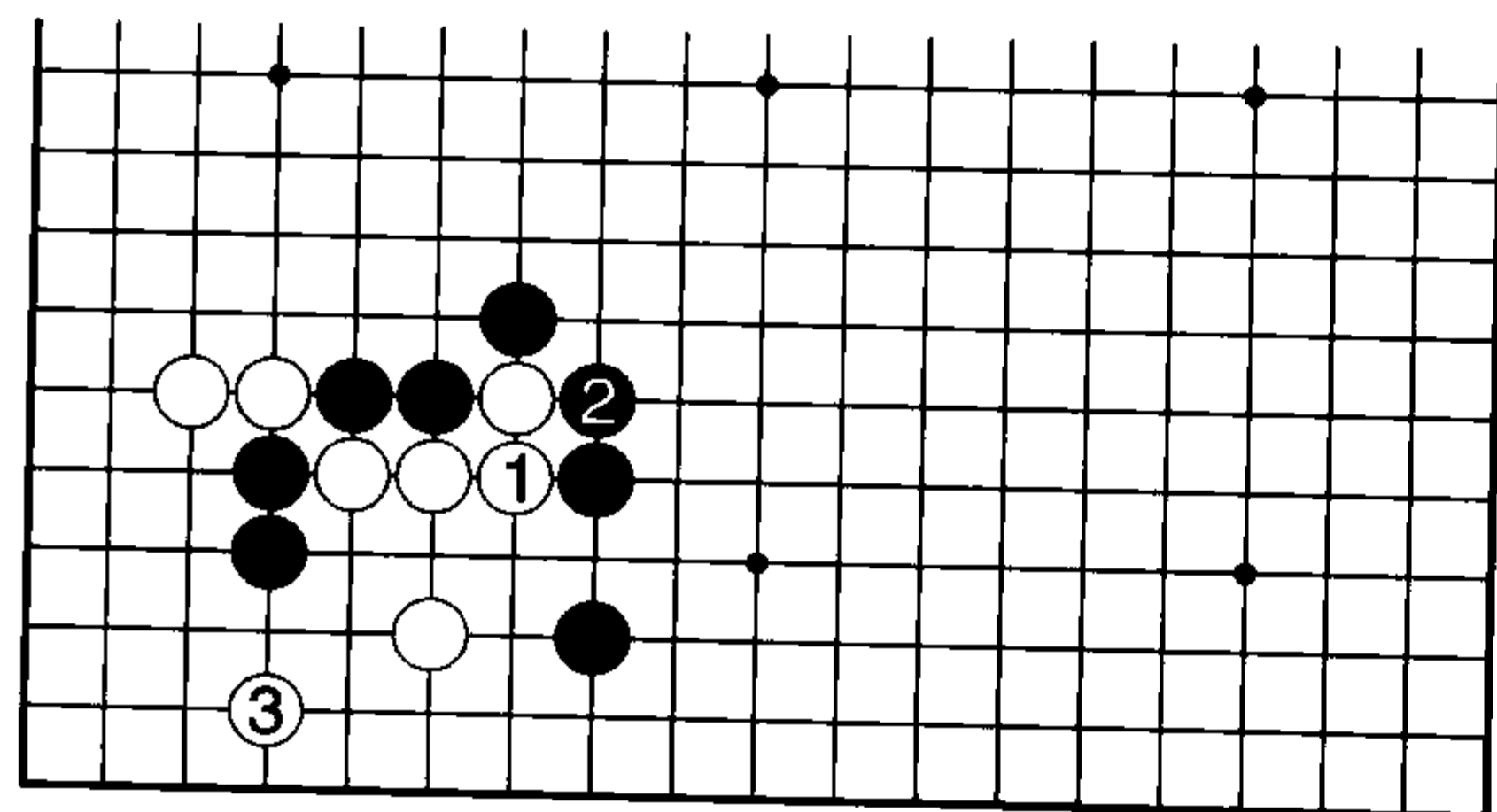


图50 另外一策

白1接后，再3位飞，也是有力的手段。

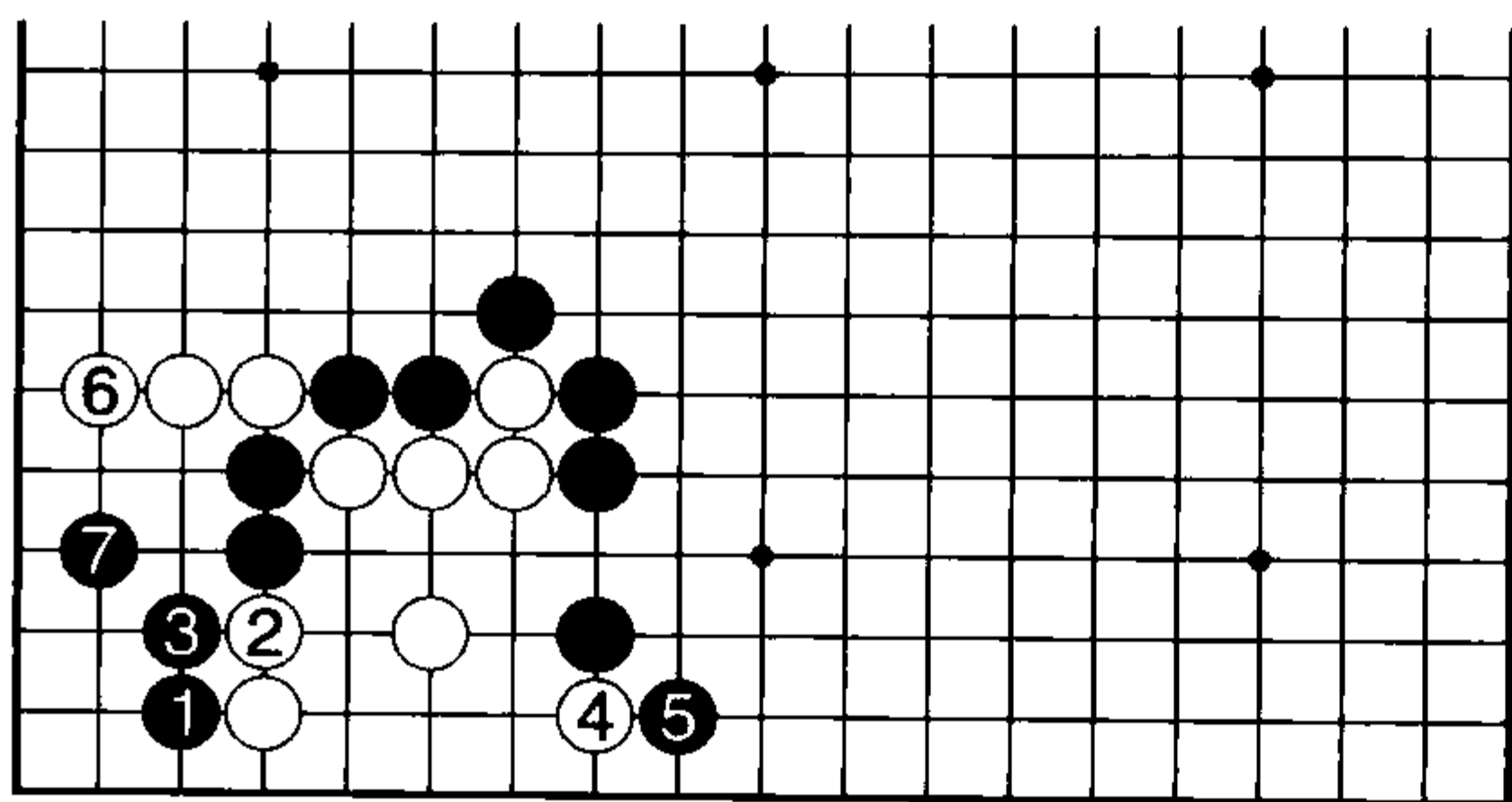


图51 黑不当

黑1靠不好，白2顶后，4位托是次序，黑5扳时，白6并是妙手，黑7要补，否则白断，黑不行。

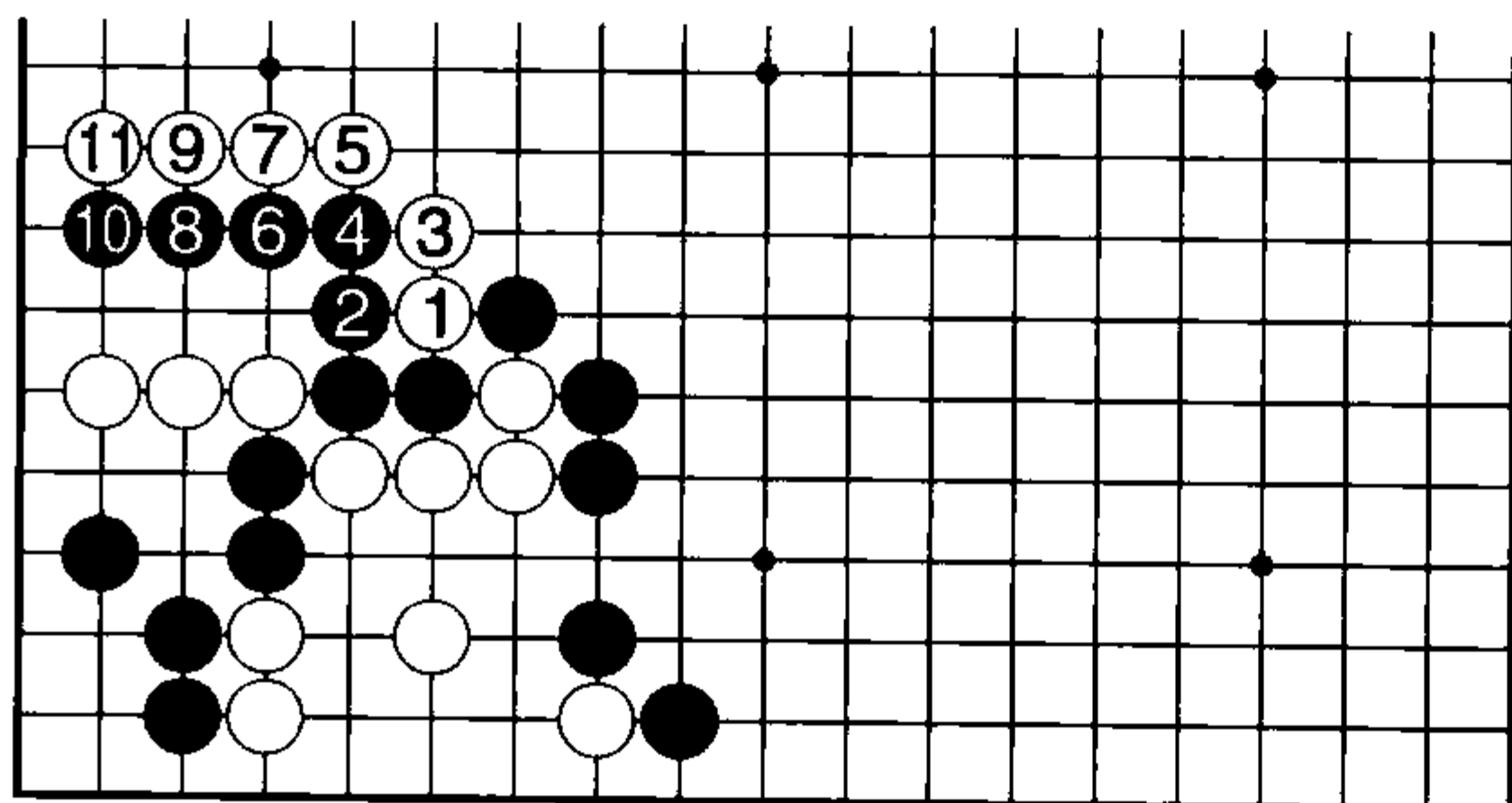


图52 比气

接前图，白1断至白11，白一气呵成……

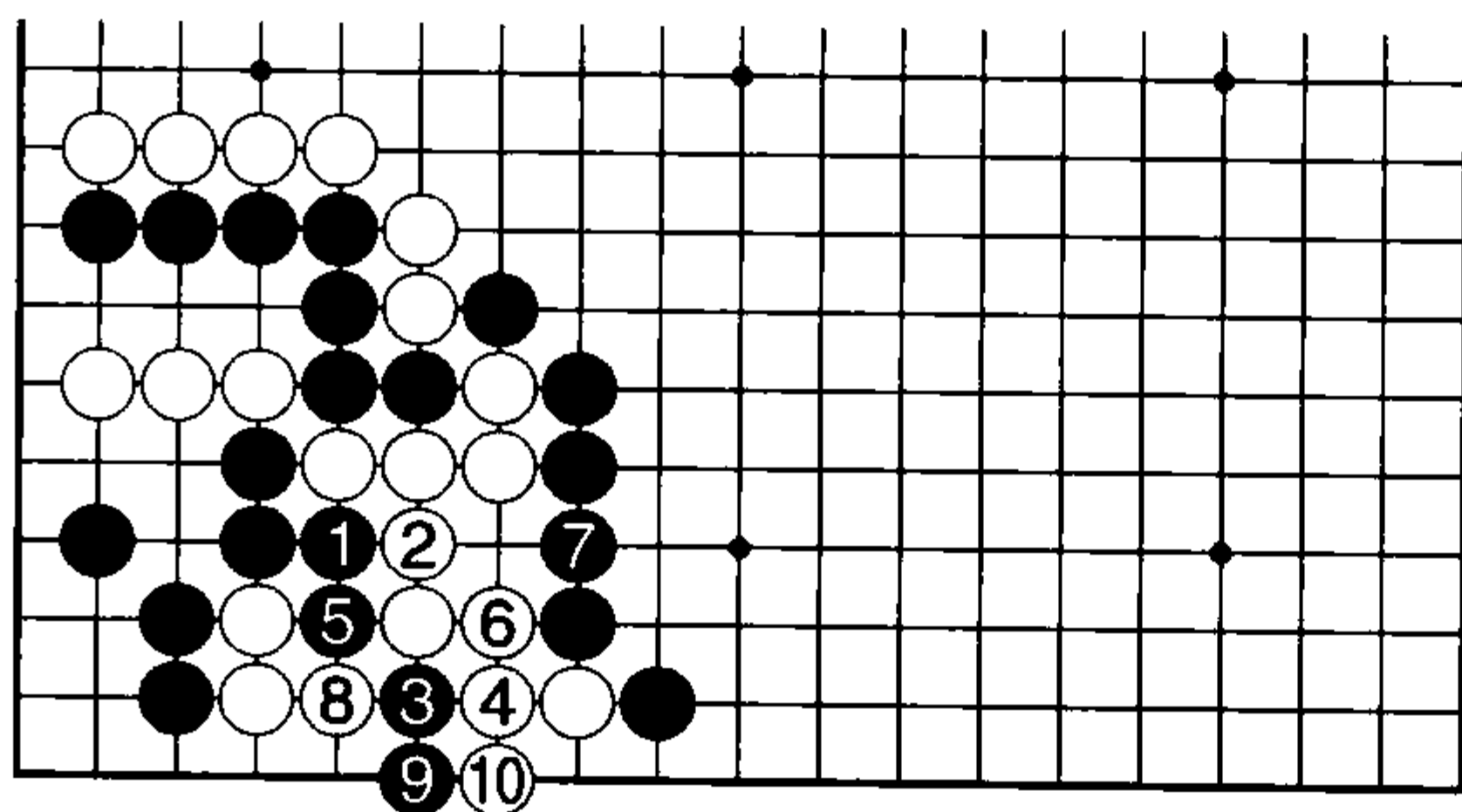


图53 黑死

黑1以下至白10，黑气不够。

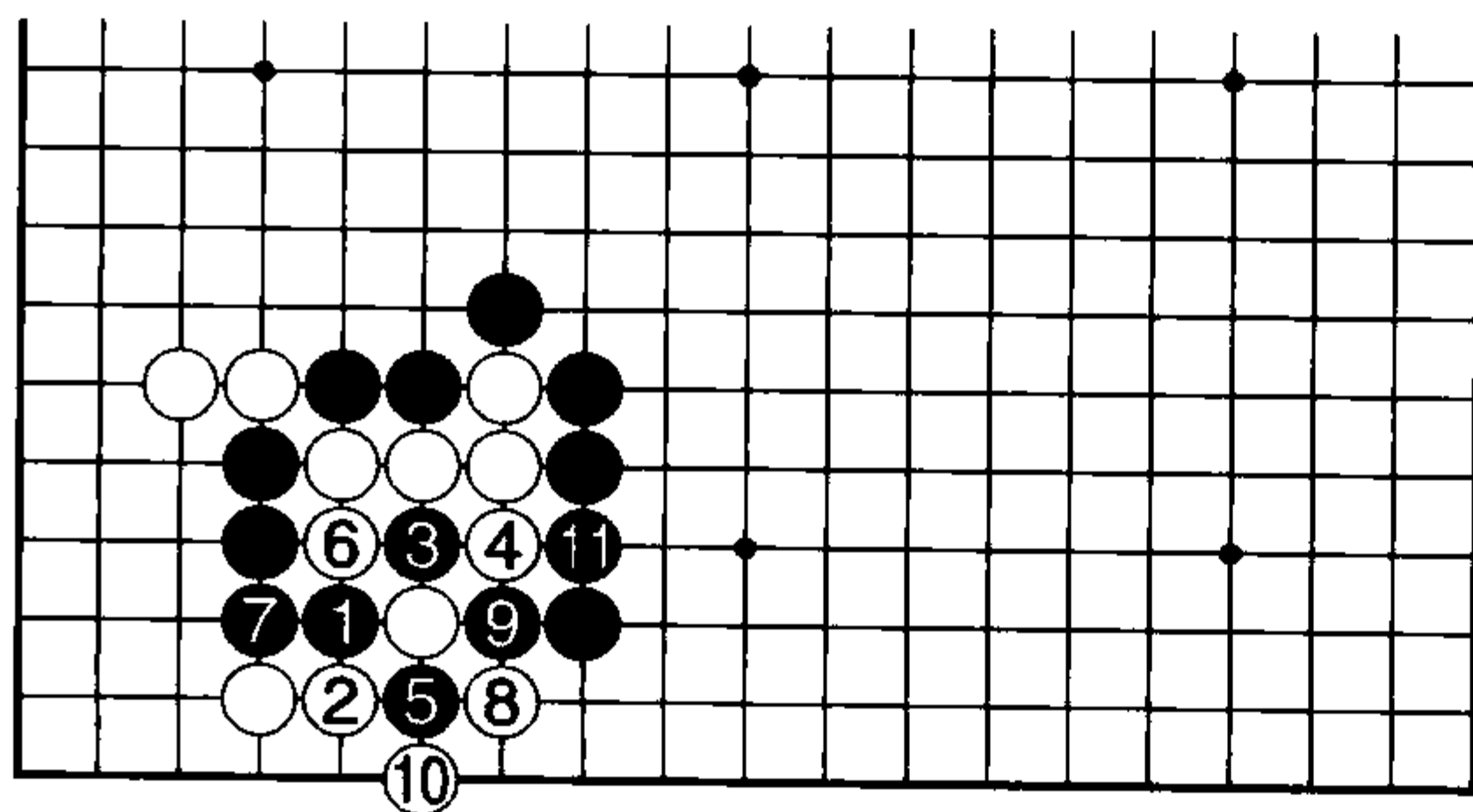


图54 白错着

黑1尖、3挖的手段也难奏效，但白8不好，黑9挤打，吃白接不归。



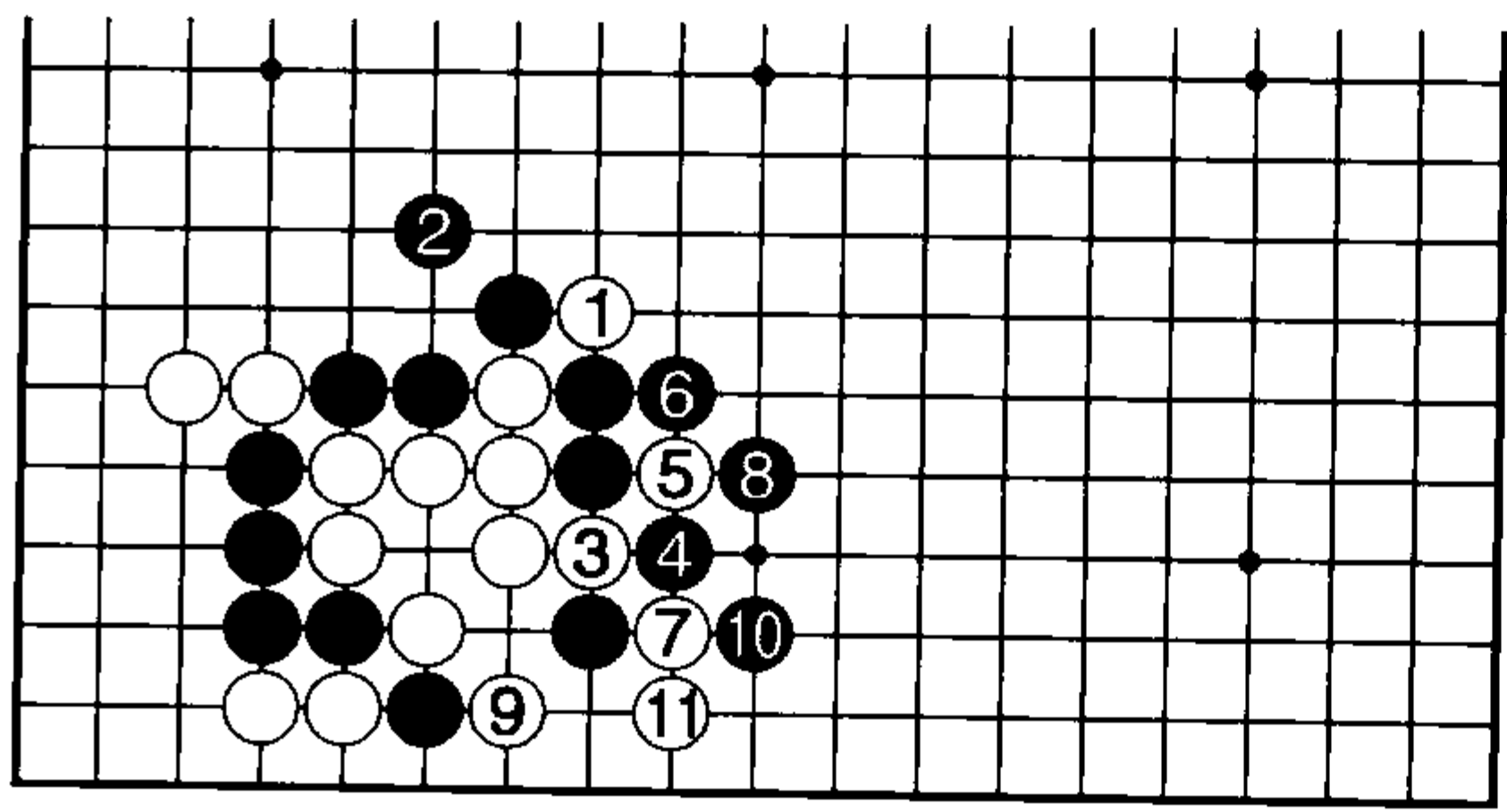


图55 白大优

白1先断，再3冲，至白11，实地巨大，黑明显不满。

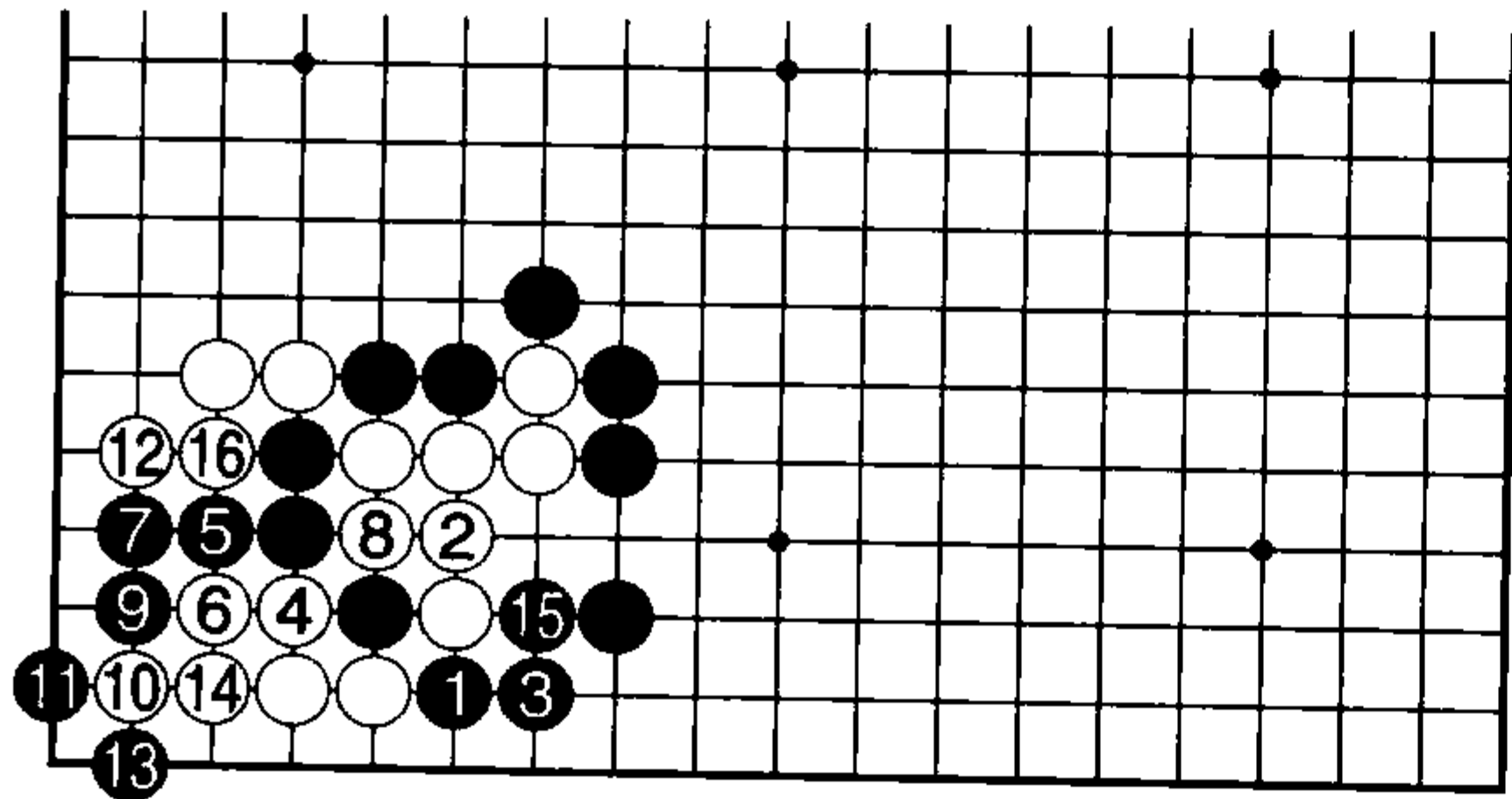


图56 黑死

黑1如断，白2接好手，以下比气黑差一气。

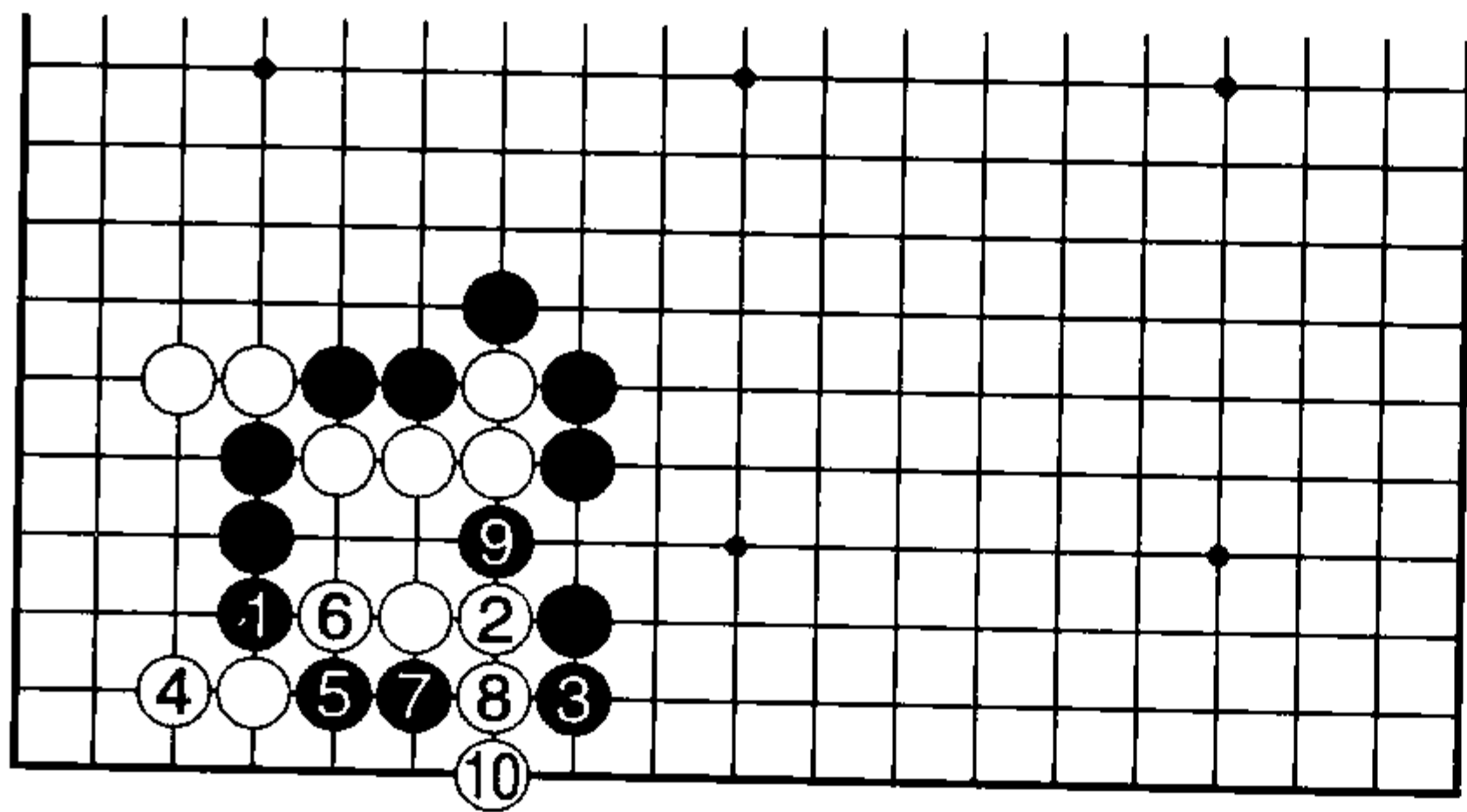


图57 变化

黑如改走1位，白2顶是次序，黑3立时，白4长，黑5扳，7长，白8挡，黑9挖，想吃接不归，但白10立好手，黑没棋。

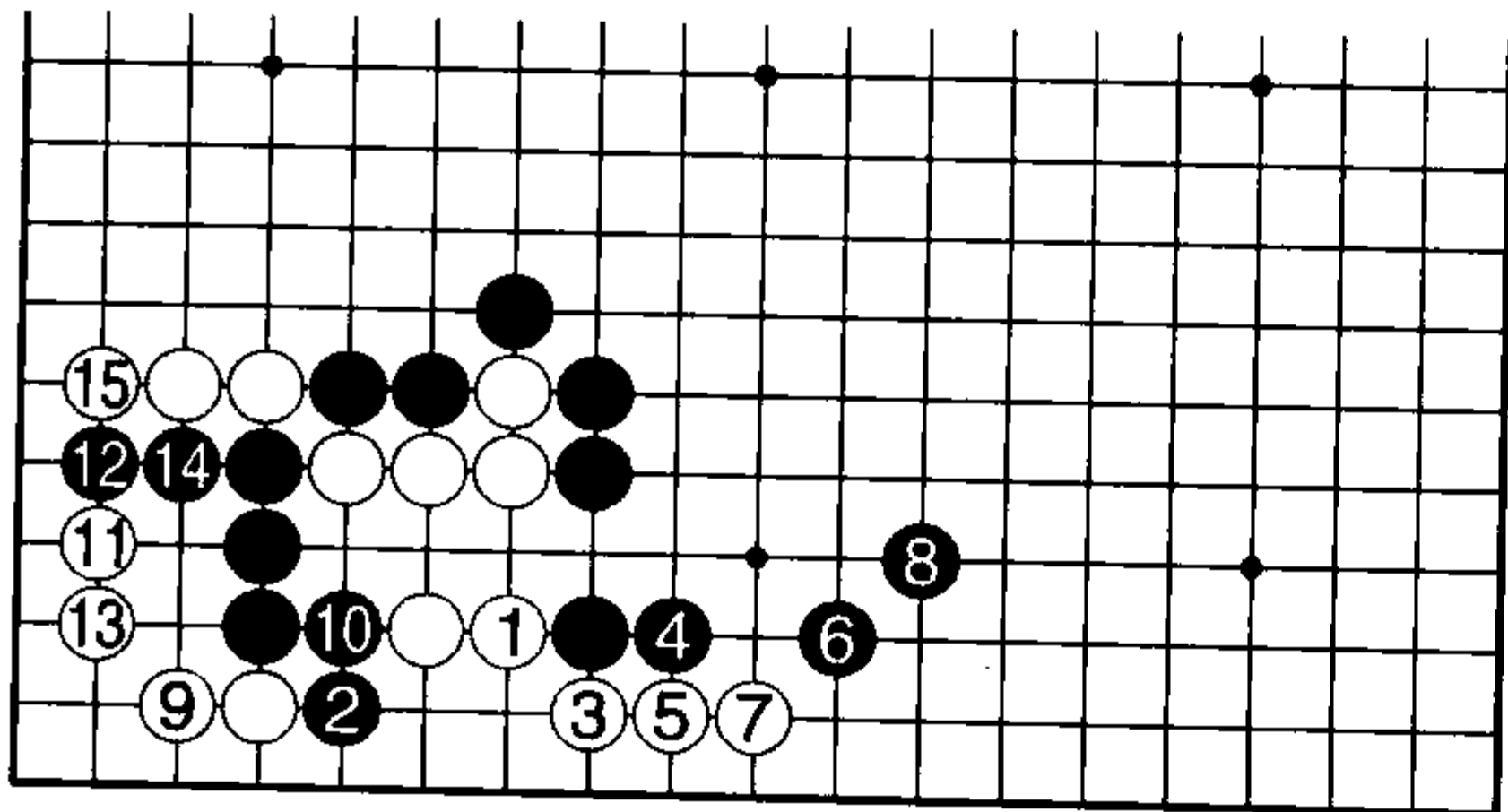


图58 黑被吃

白1顶时，黑2扳顽抗，白3扳，黑4退，白5爬，黑6跳，白7长，黑8如尖补，坚持要吃白，白9退至15，黑反被吃。

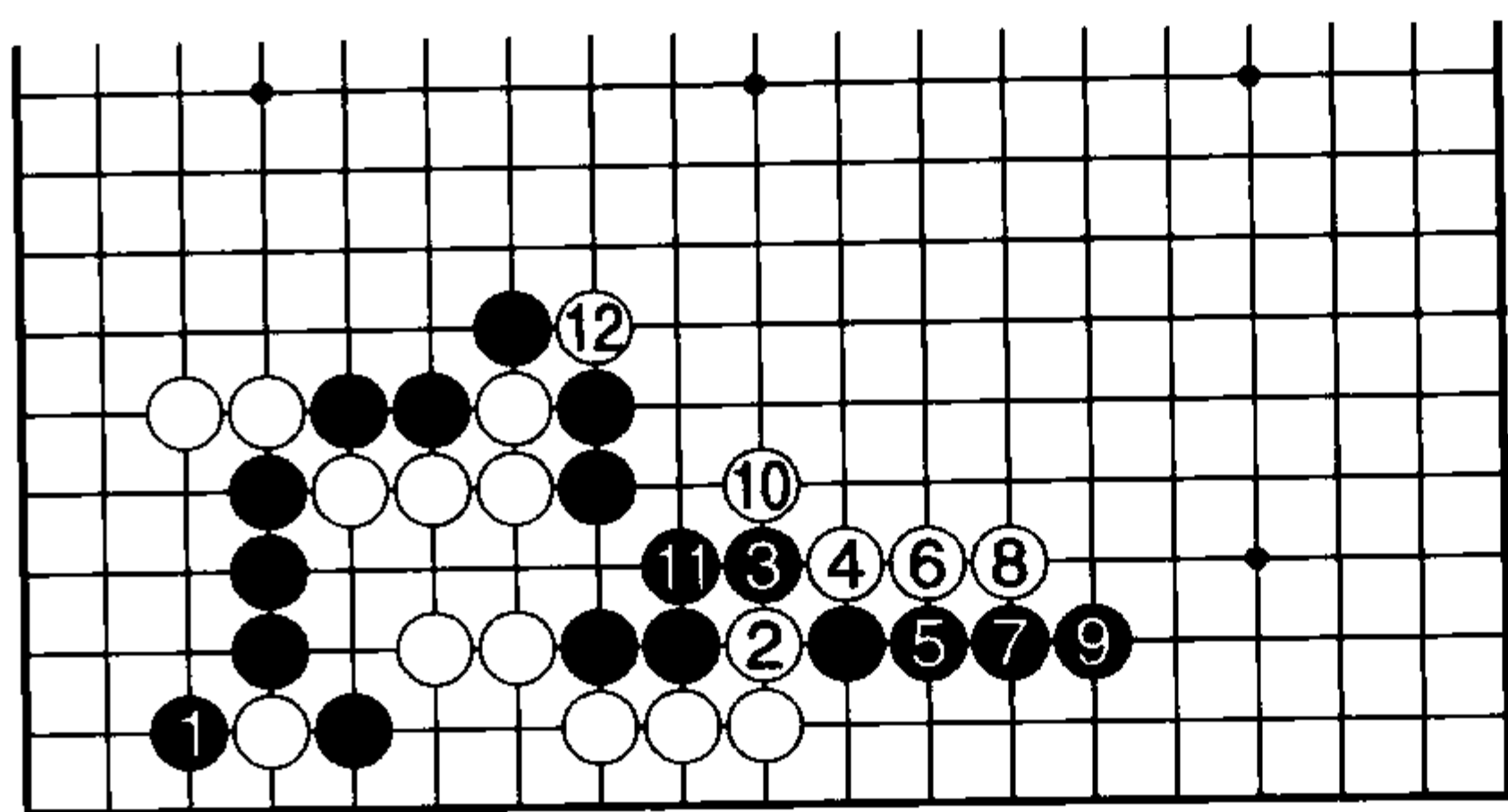


图59 黑形碎

前图黑8改在本图黑1补角，白2、4冲断后，黑5如顽抗，白4、6、8先手压后，10打，12断，黑棋形七零八落，难以收拾。

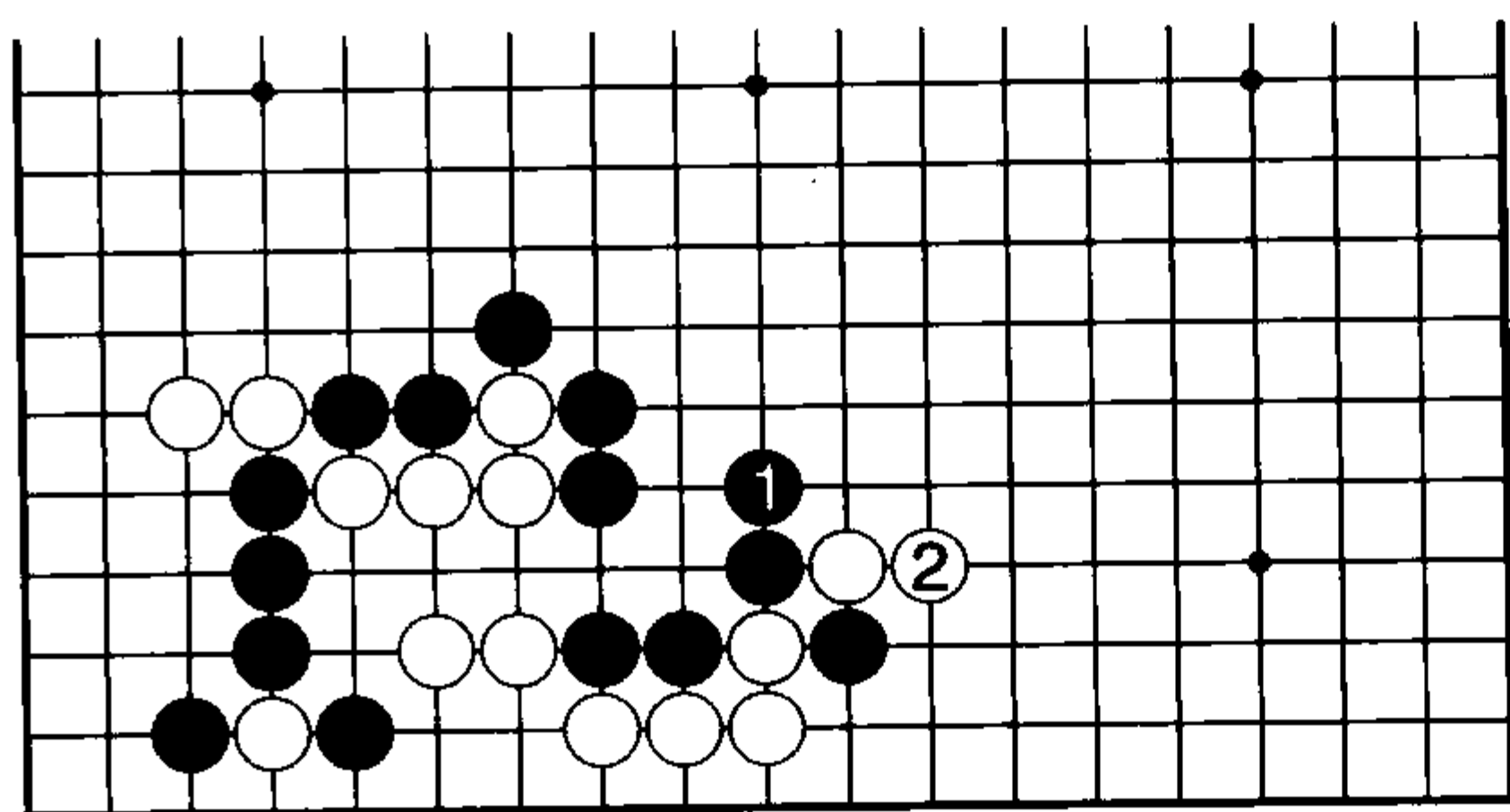


图60 白好

黑若走1位，白2长，黑中间还有两个断点需要处理，白明显有利。

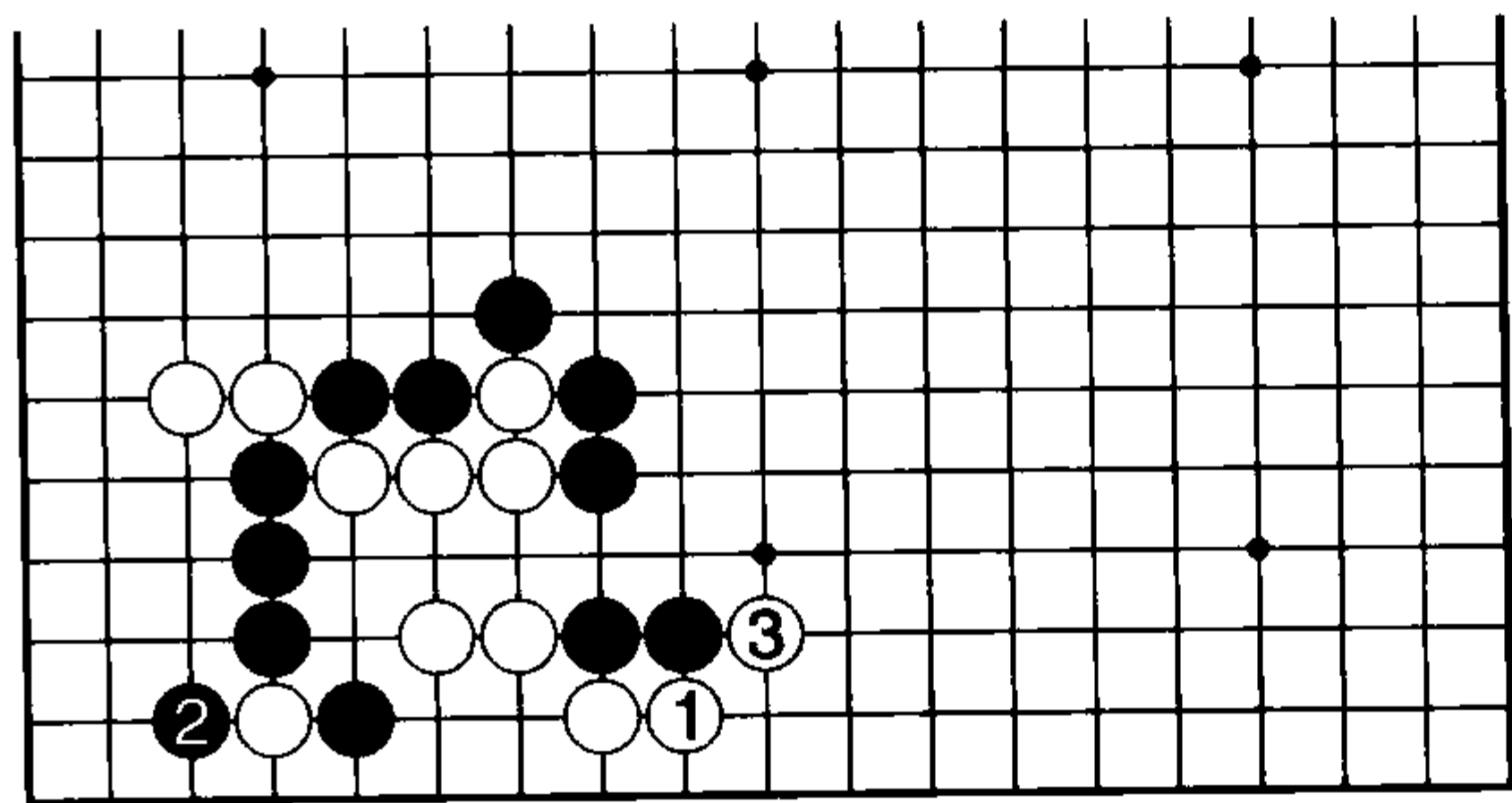


图61 黑薄

白1爬时，黑2补角，结果好一些，白3扳起来，黑棋形薄，但勉强可下。

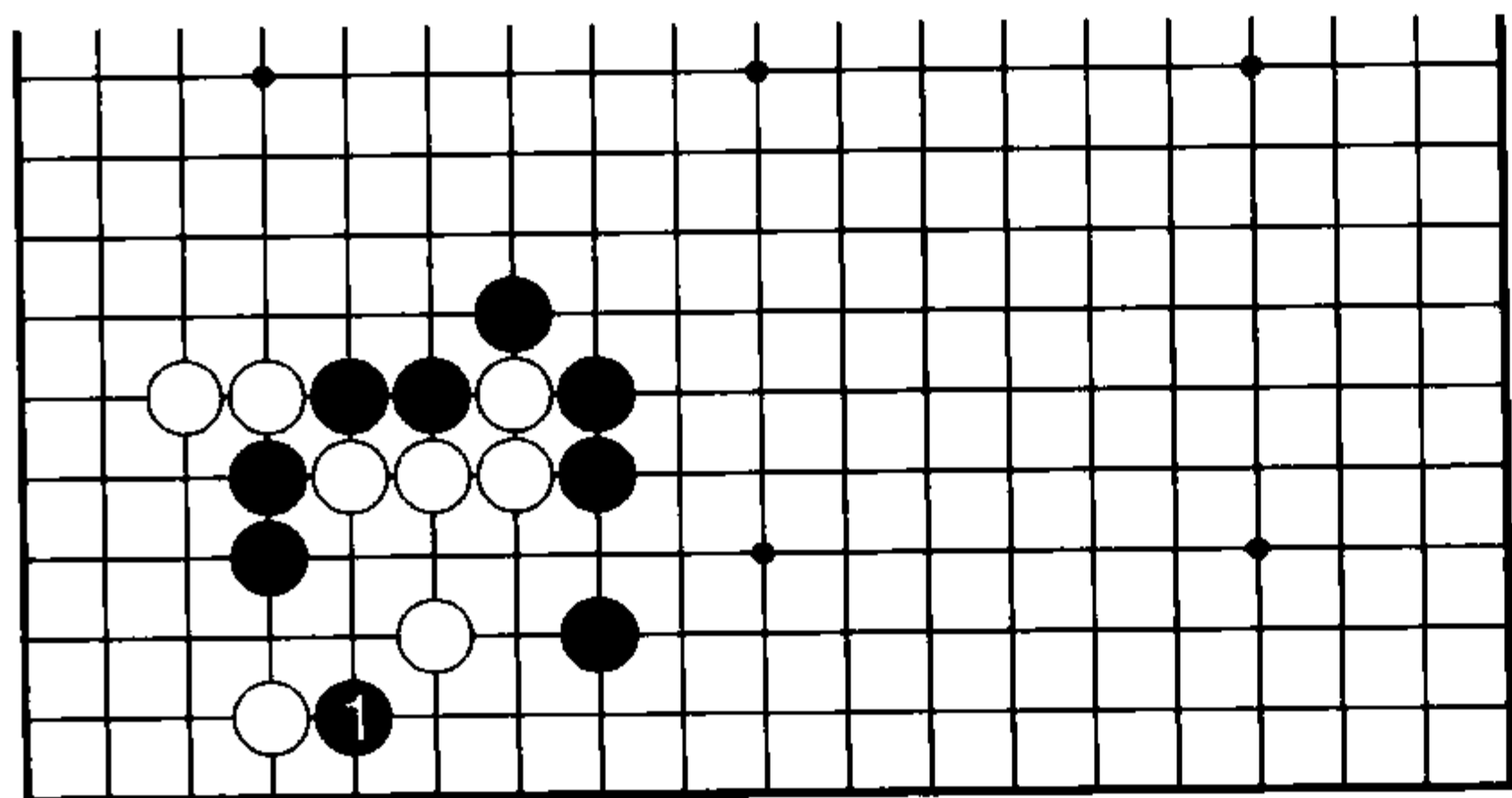
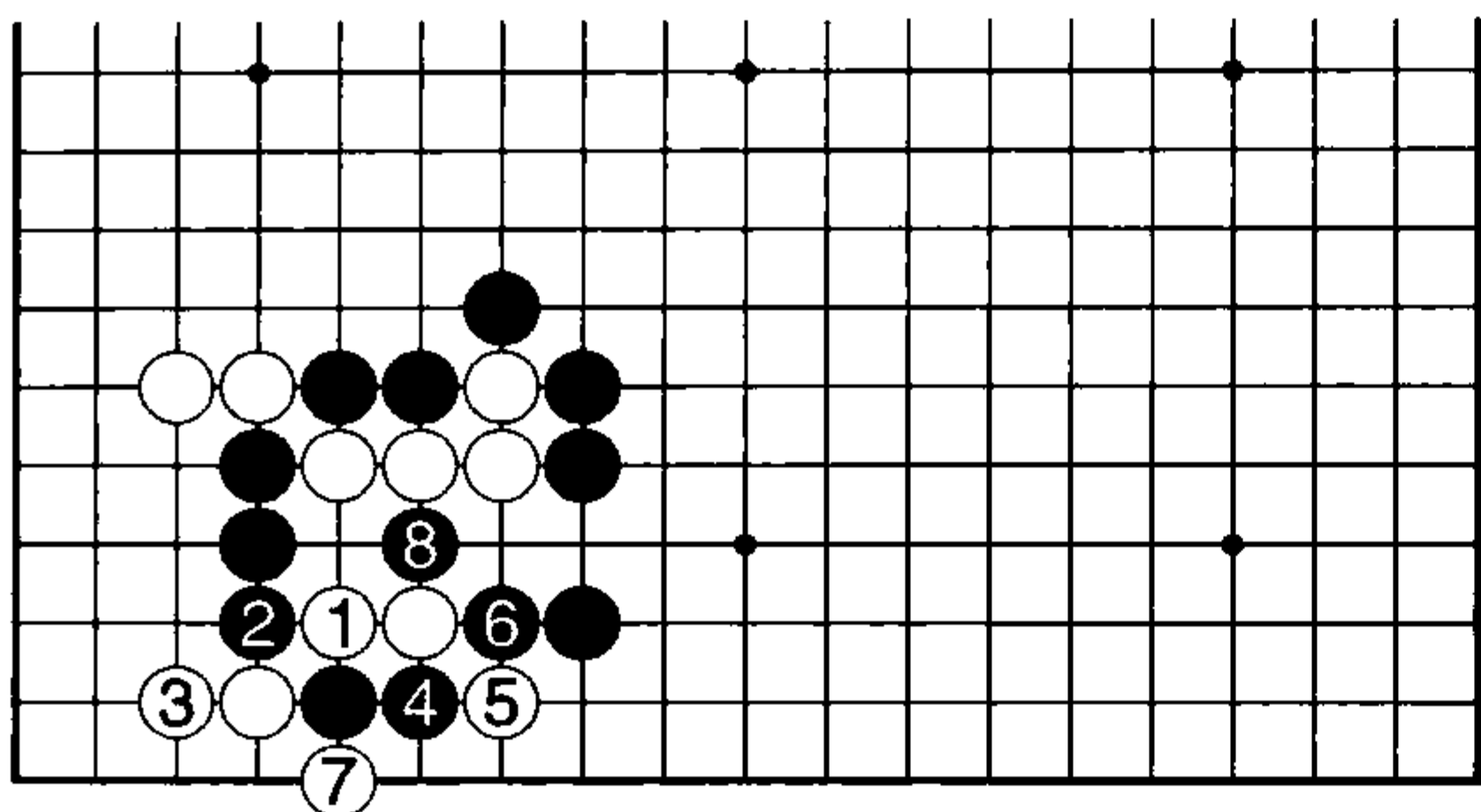


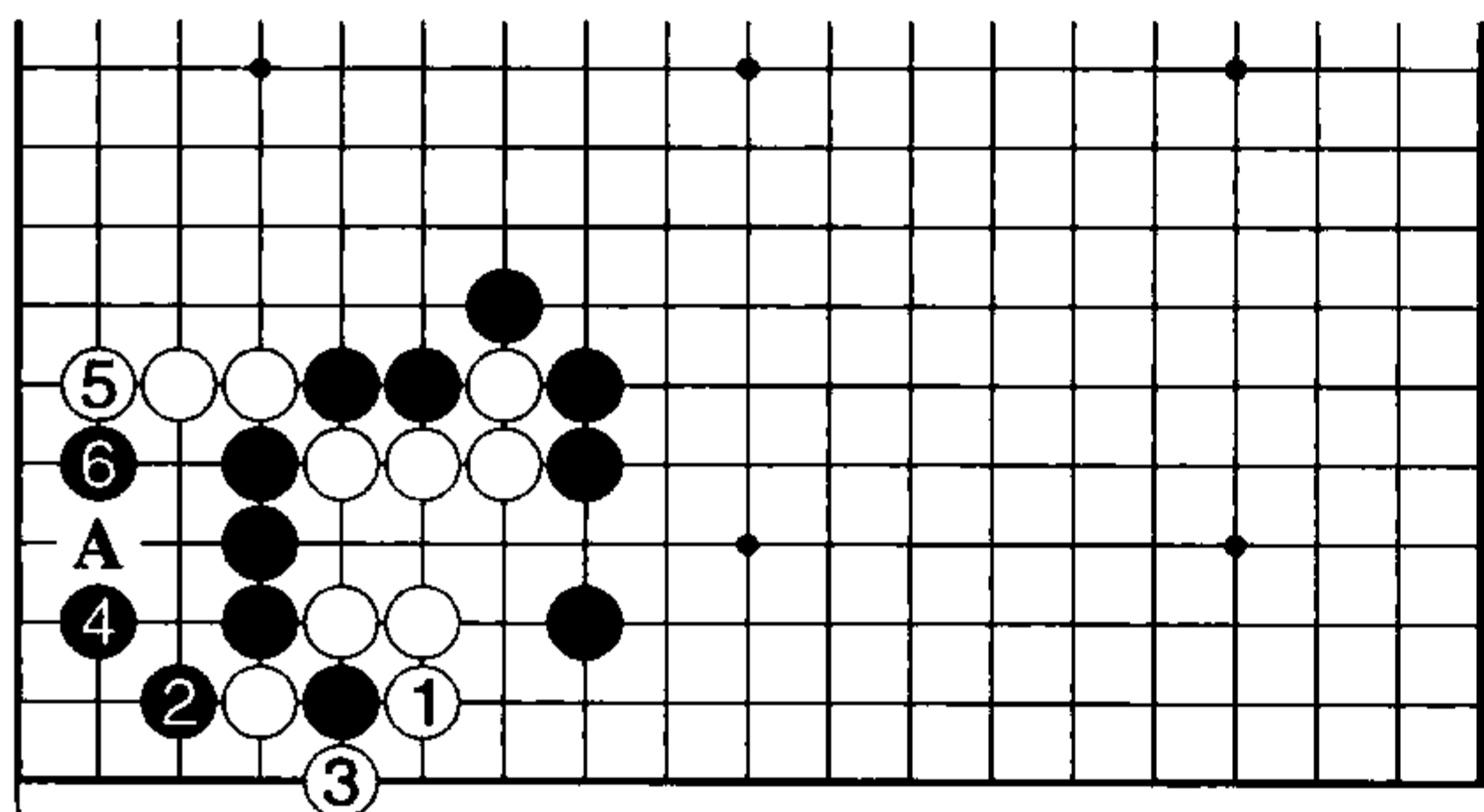
图62 黑的正解

黑1跨，是黑棋目前局面下唯一的应手。



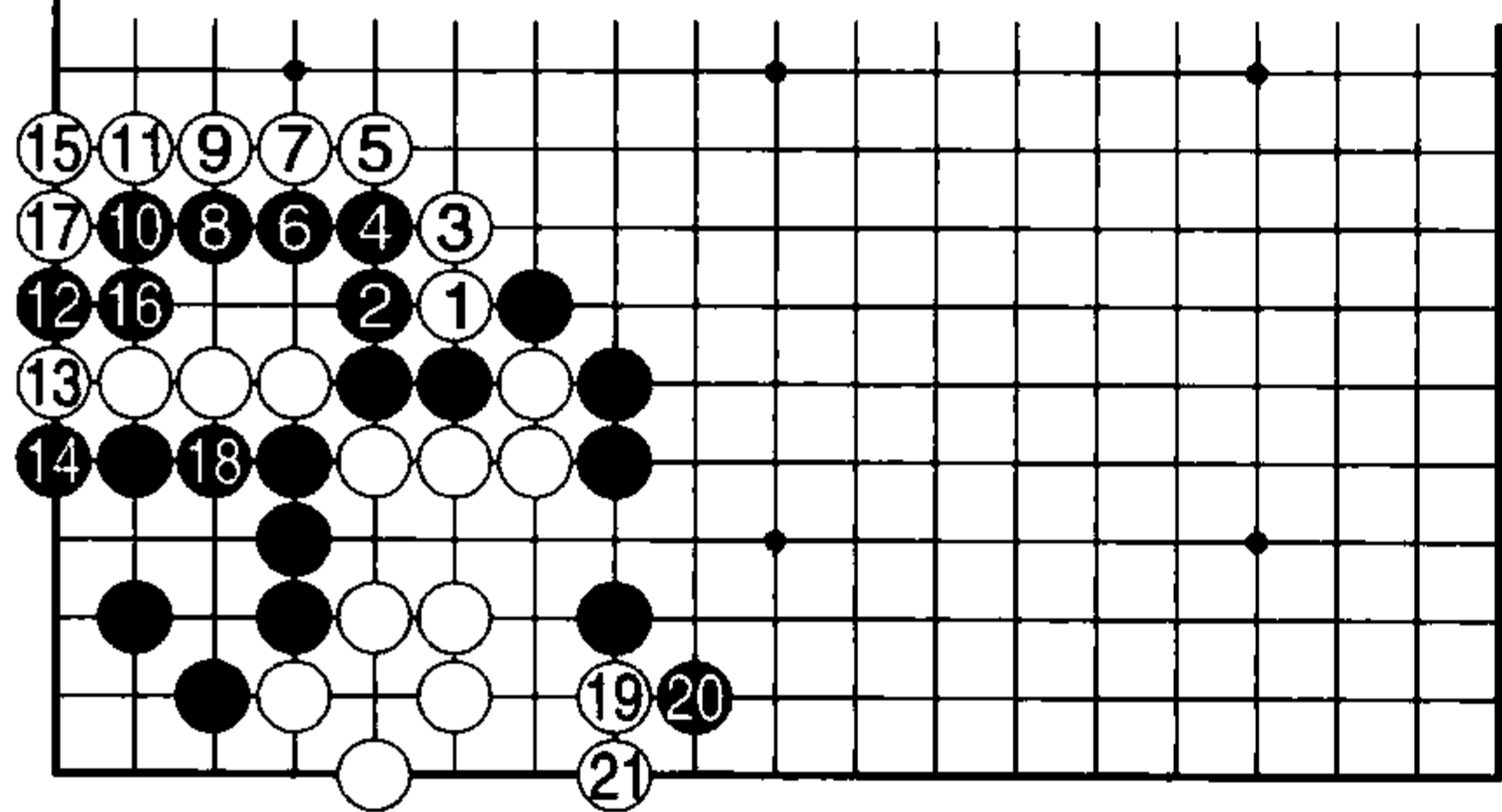
**图63 白棋筋被吃**

白1冲，黑2断必然，白3长过分，黑4爬至黑8，白四子无法生还。



**图64 顽抗**

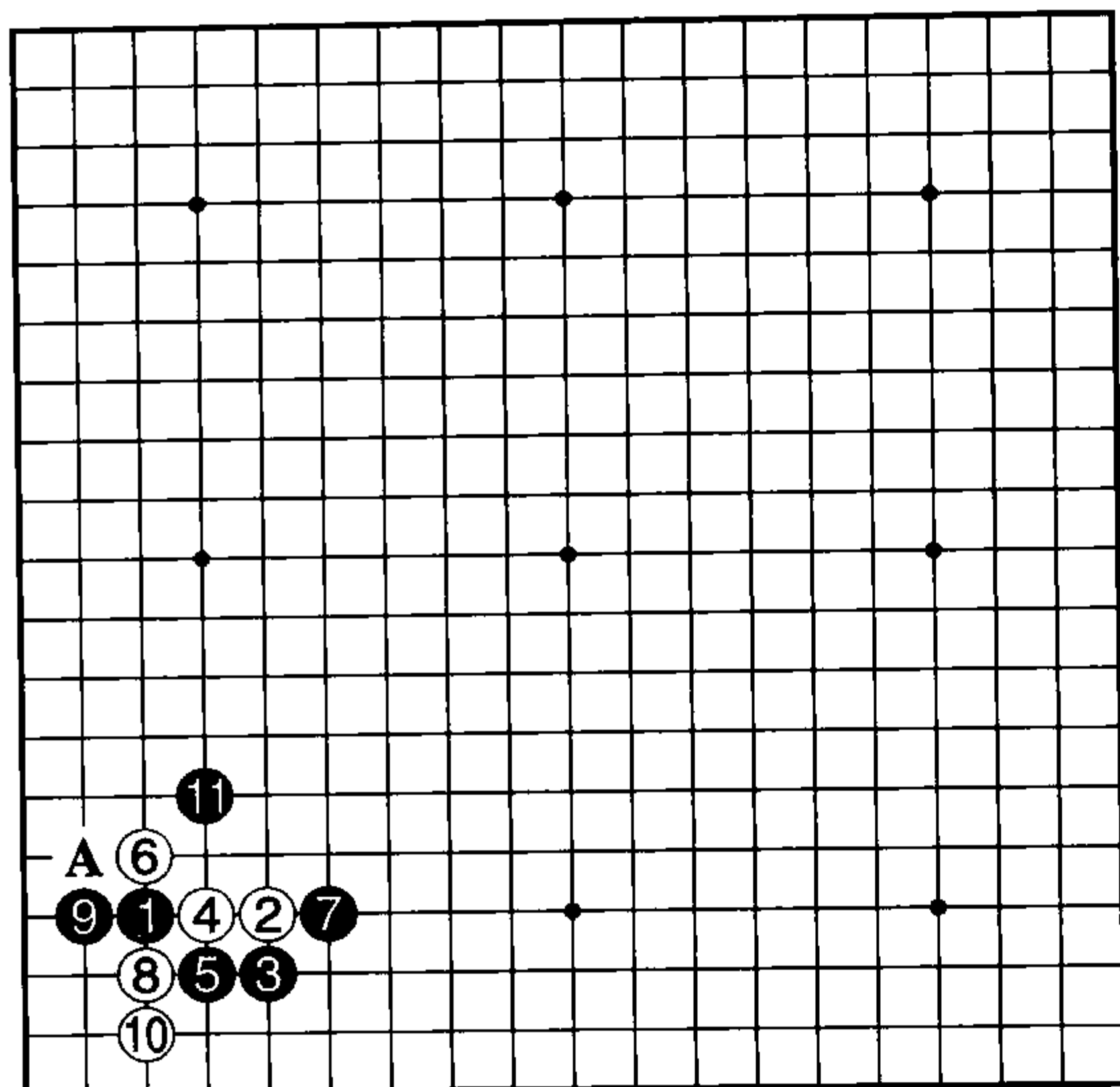
白只有1、3吃一子，黑得以2、4做活，白5立，还是好手，现在黑6靠是手筋，防止白A位破眼的同时，紧了白一气。



**图65 白略好**

白1断至黑18必然，是白的先手双活，然后白19做活自己。这是黑的最佳结果，白棋稍好，但黑也可以接受。

## 第四型 基本图



黑1至白10，是小雪崩定式的正确次序，黑下面的正着是在A位拐。黑11刺，不按常规套路出牌，白不能大意。

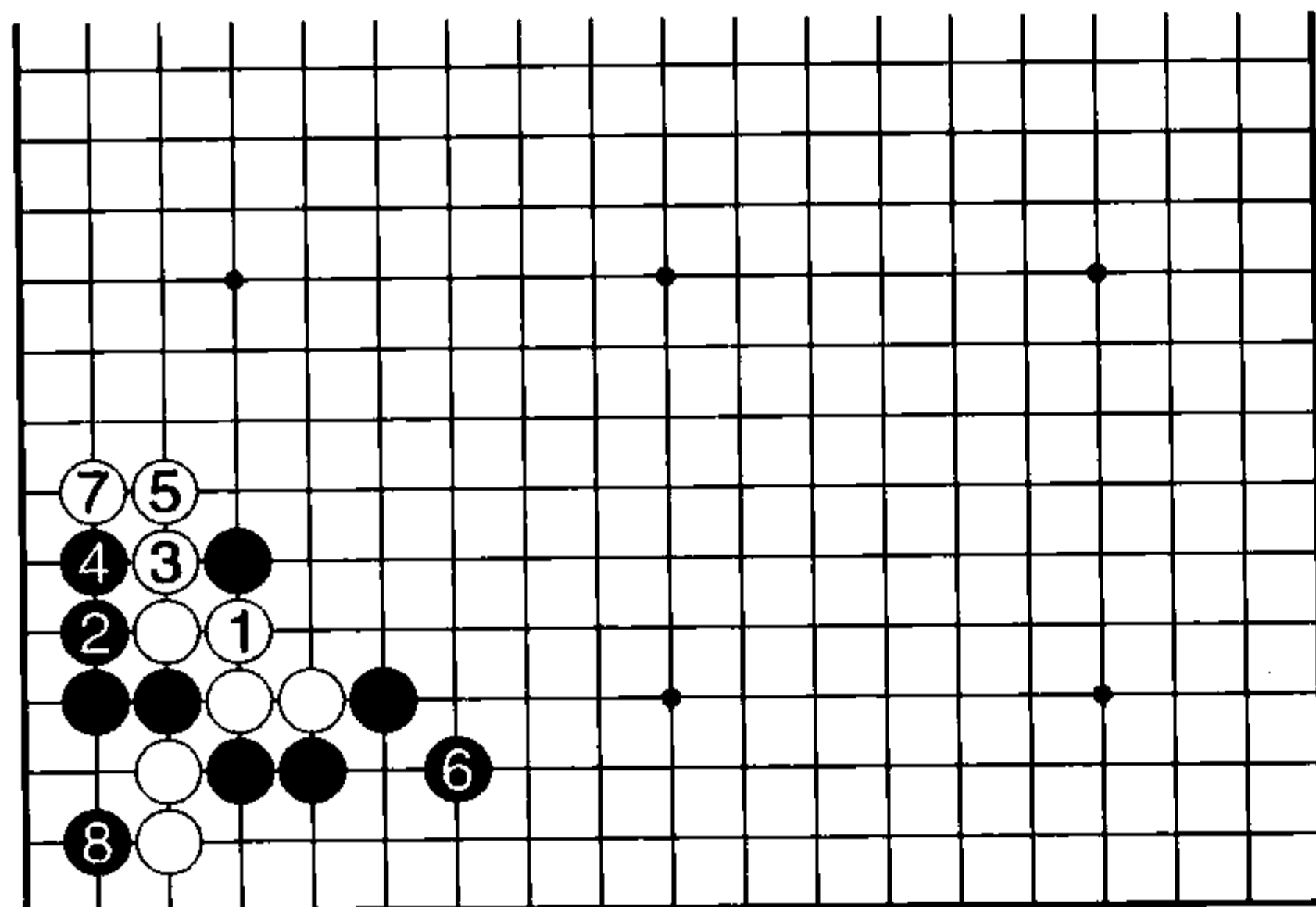


图1 白上当

白1接，是上当图，黑2拐，4爬，然后6位虎，白7拐，黑8靠吃住角上两子，白亏。

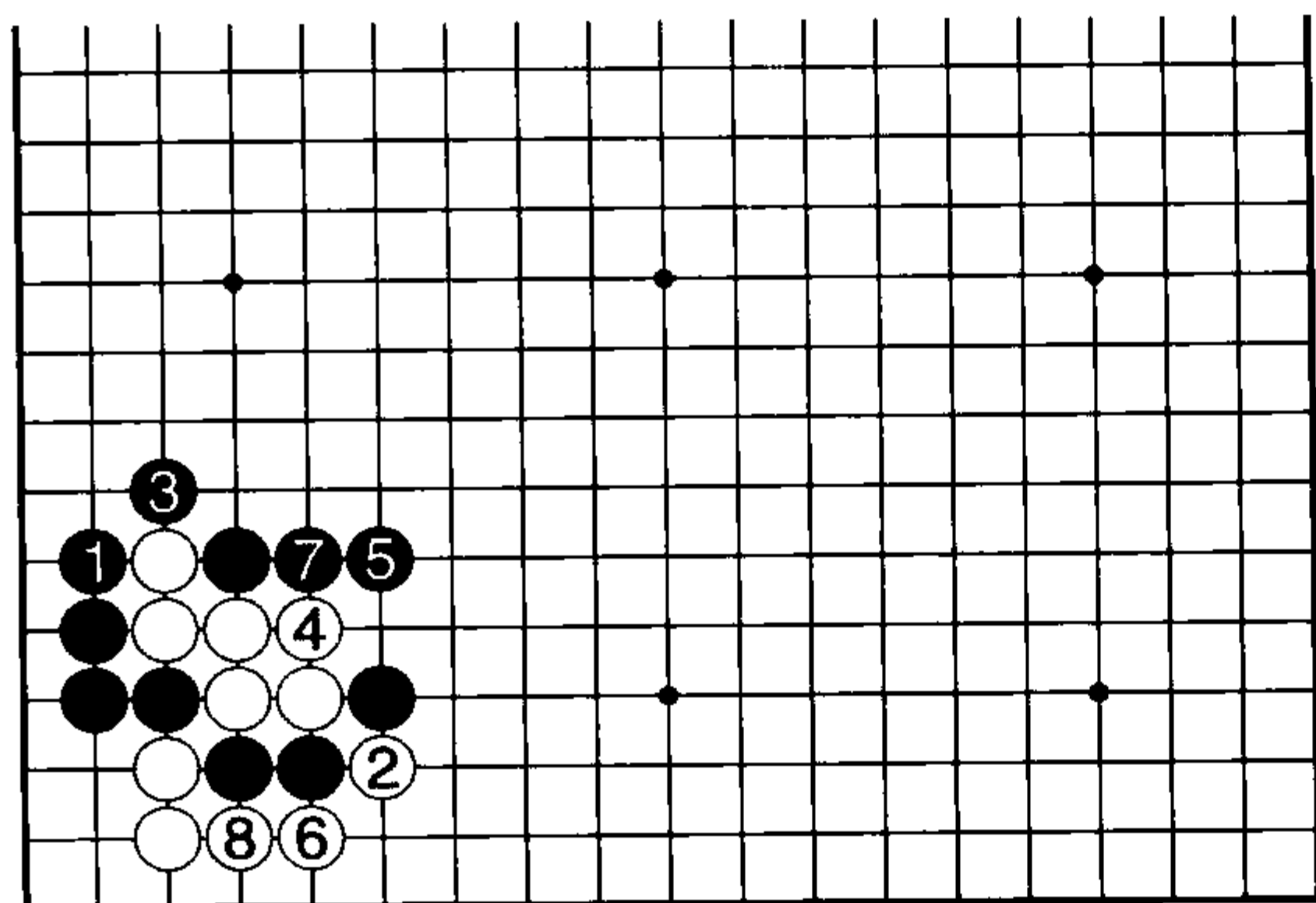
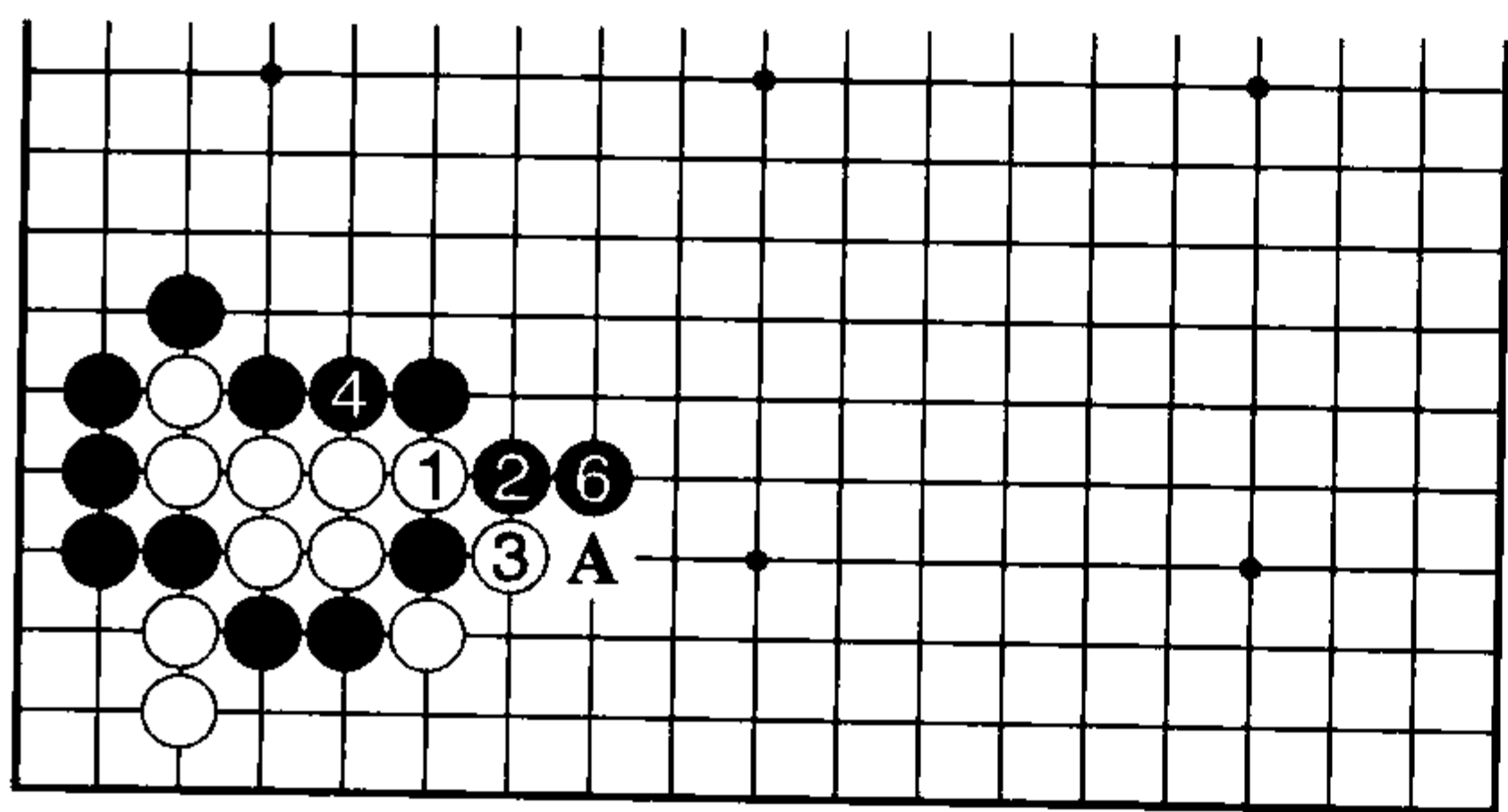


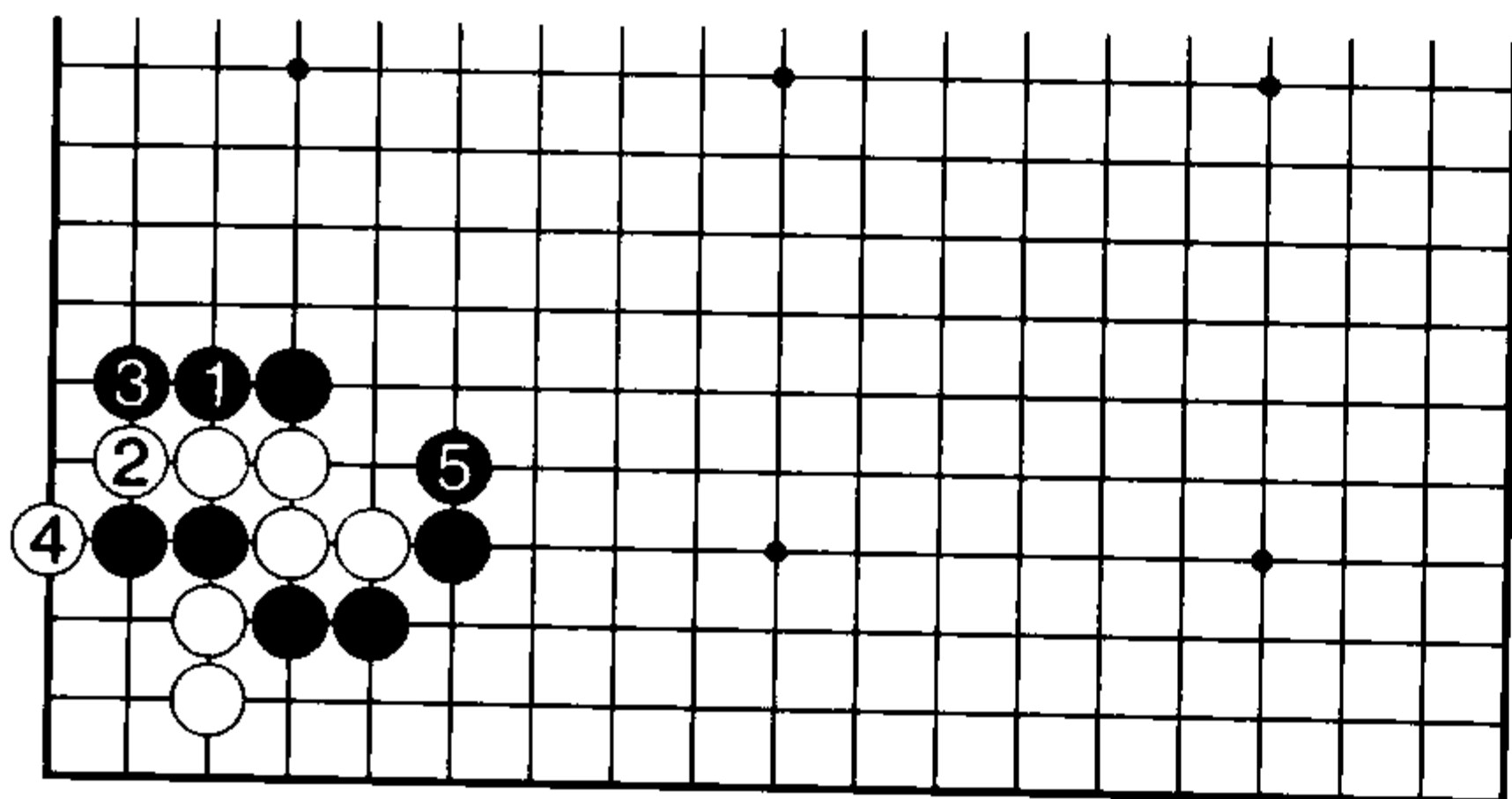
图2 黑不错

黑1爬时，白2断反抗，黑3打，白4应，黑5罩是常用手筋，白6、8后手吃两子，黑得先手，可以满足。



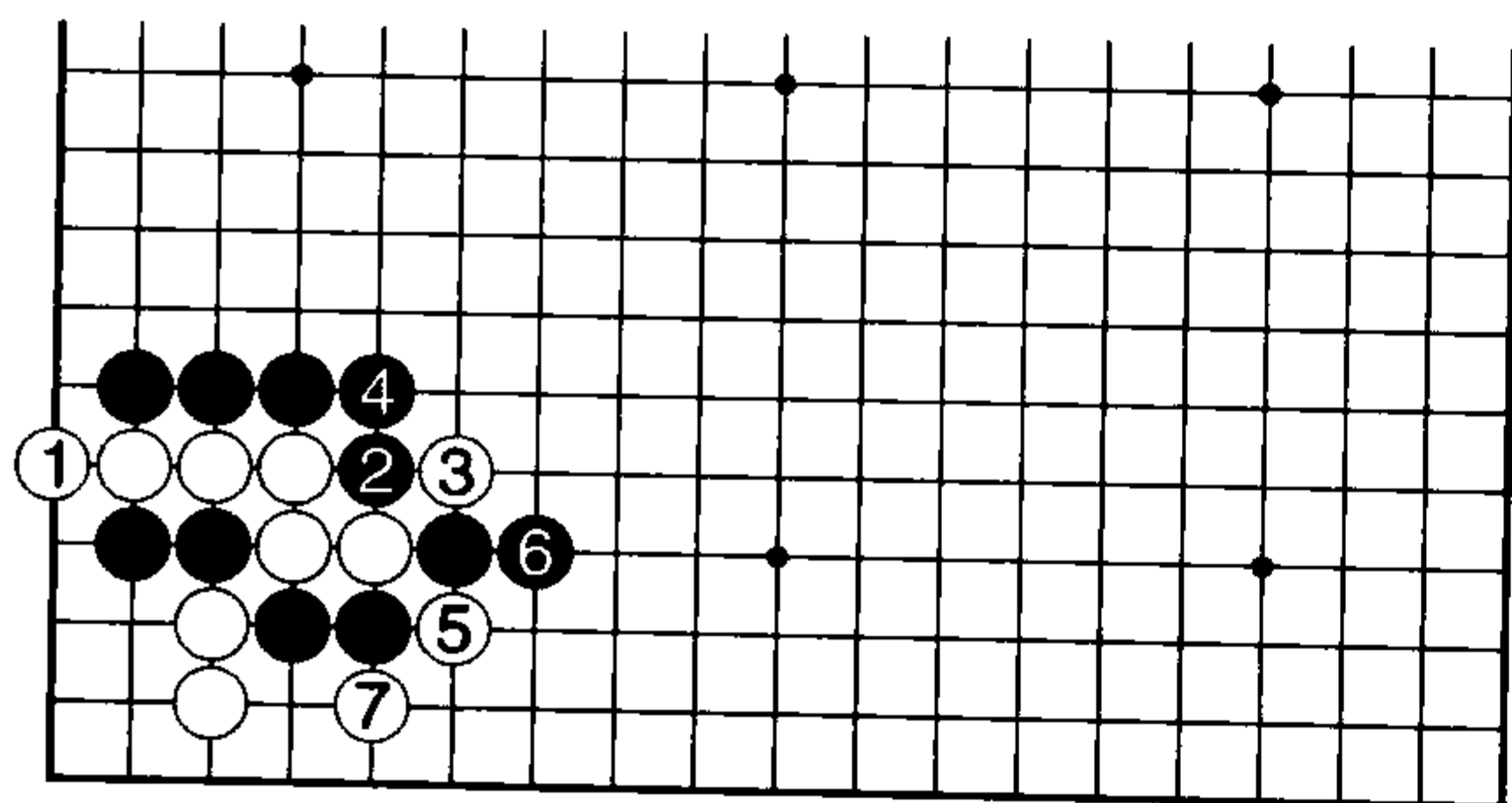
**图3 黑厚**

白改在1位吃，虽然可以得到先手，但黑2、4滚包后，6位长，形状厚且舒展，以后还有A位拐的手段，白不满。



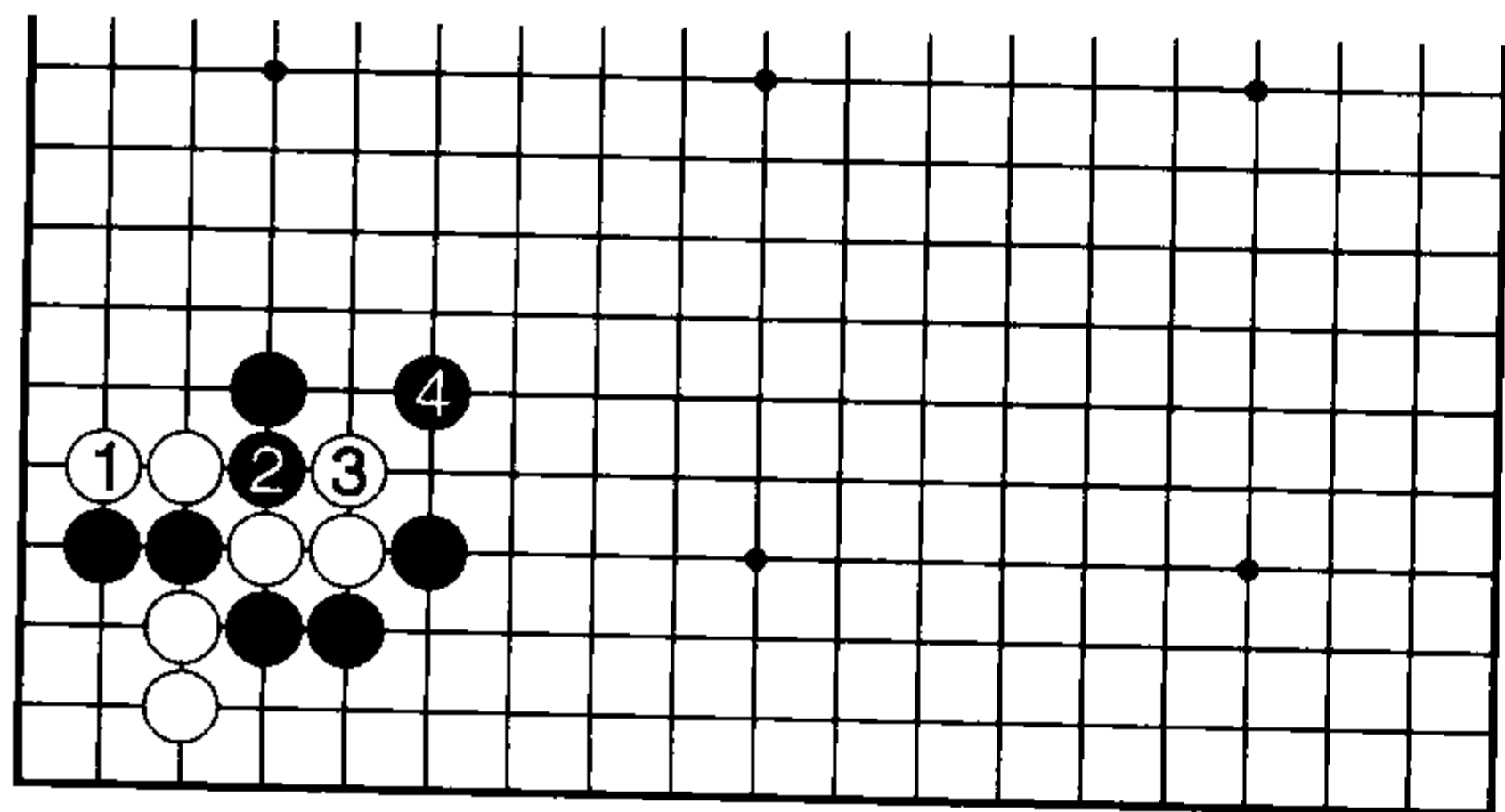
**图4 两分**

黑1贴简明，至黑5，白获先手，黑外侧变厚，各得其所。



**图5 包封**

白1如立，黑2贴着气是要领，至白7的结果，黑厚。



**图6 黑好**

白1挡，是征子有利时的下法，但是被黑2打，4枷，白不便宜。

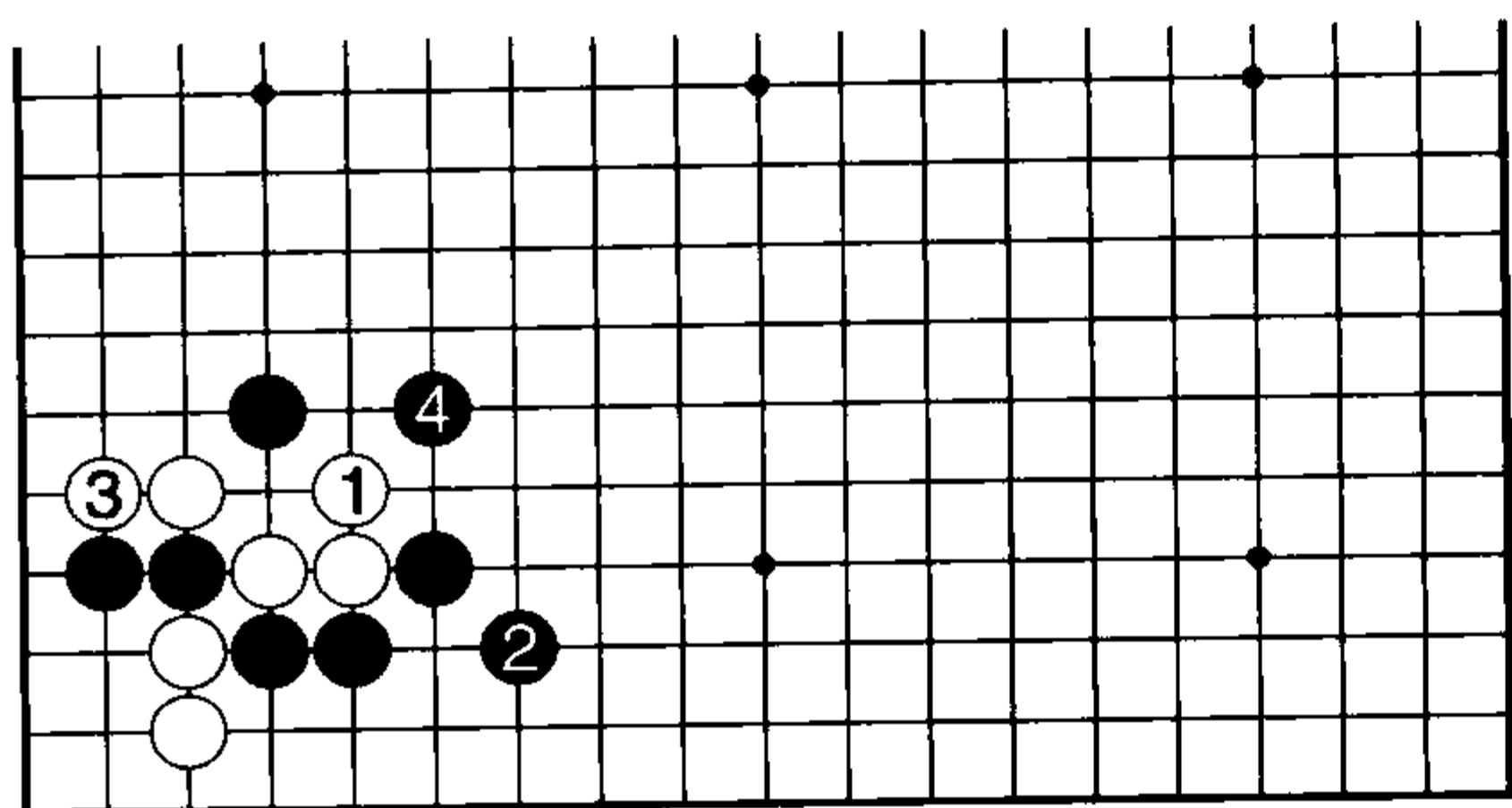


图7 黑稍好

白1曲，不想给黑调子，但黑2虎，白3挡，黑4虚枷后，白难以在中腹有所动作，黑不错。

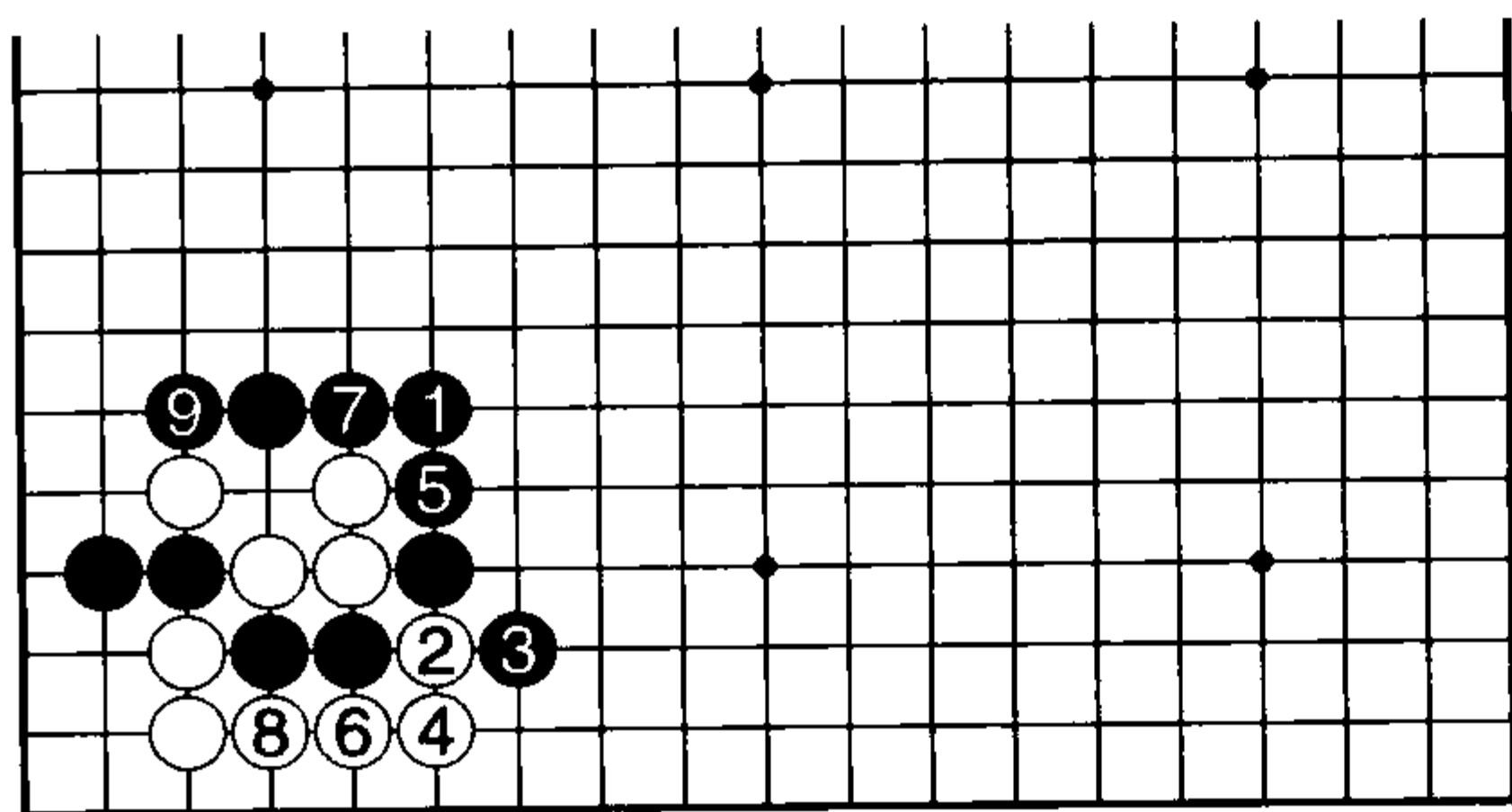


图8 黑厚

黑1直接枷也不错，白2如断，黑3打以下至黑9必然，黑外势太厚，白有所不满。

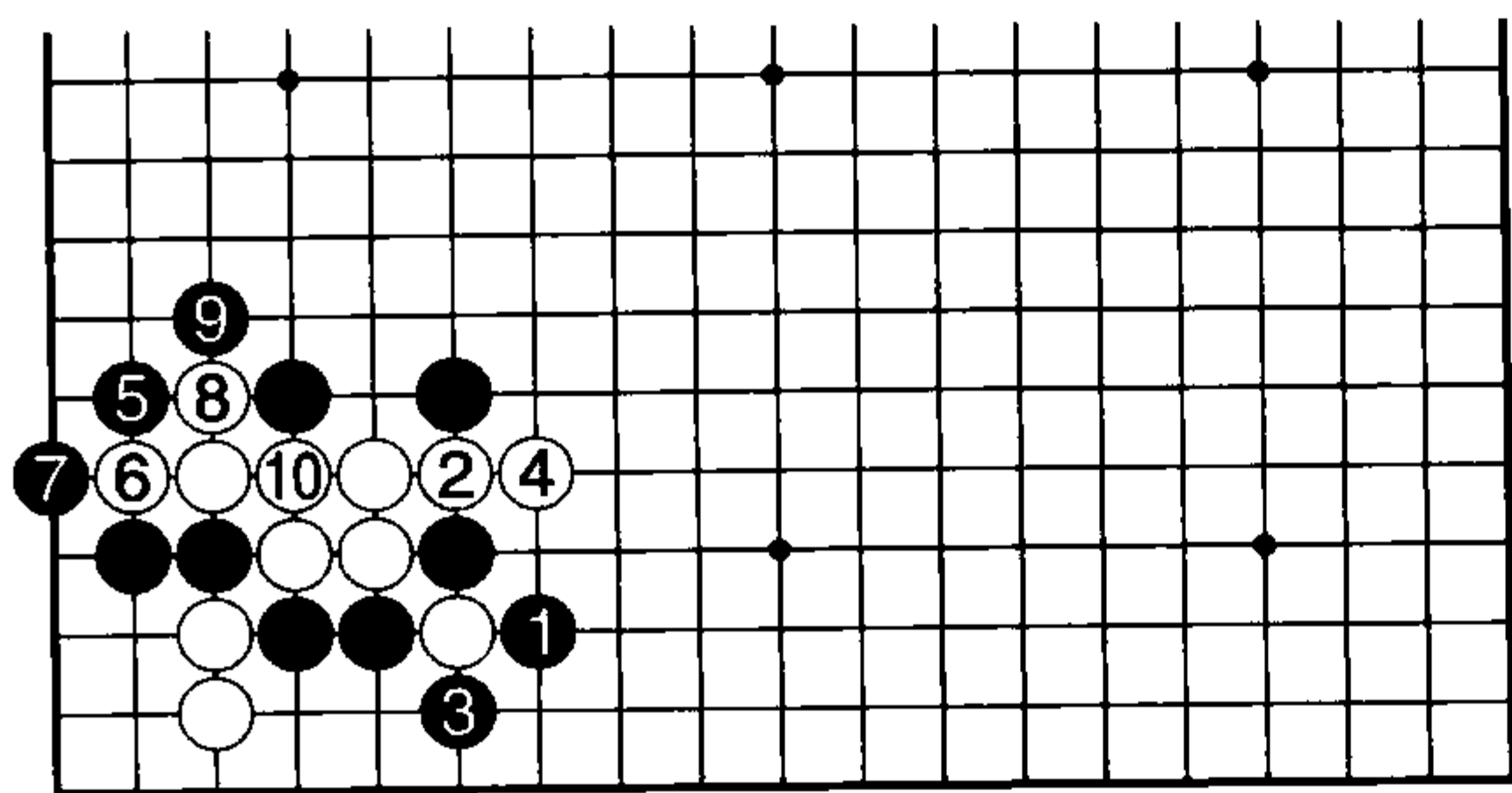


图9 变化

黑1打时，白2打反击没有成算，黑3提，白4冲出，接下来黑5好手，白6冲至10以后……

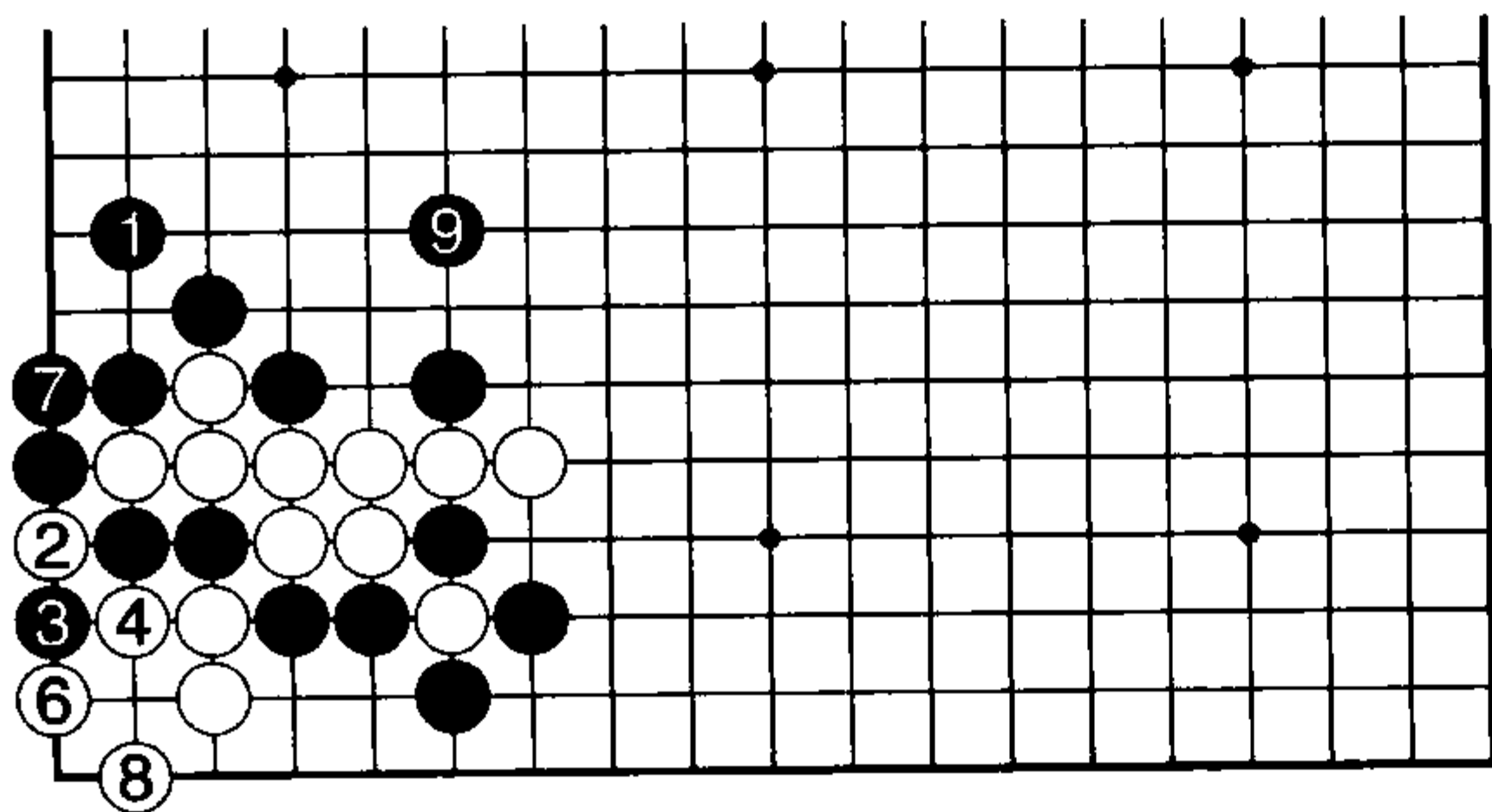


图10 白委屈

接上图，黑1虎，白只有利用2位扑后手做活，黑9后，白苦。  
(5接)

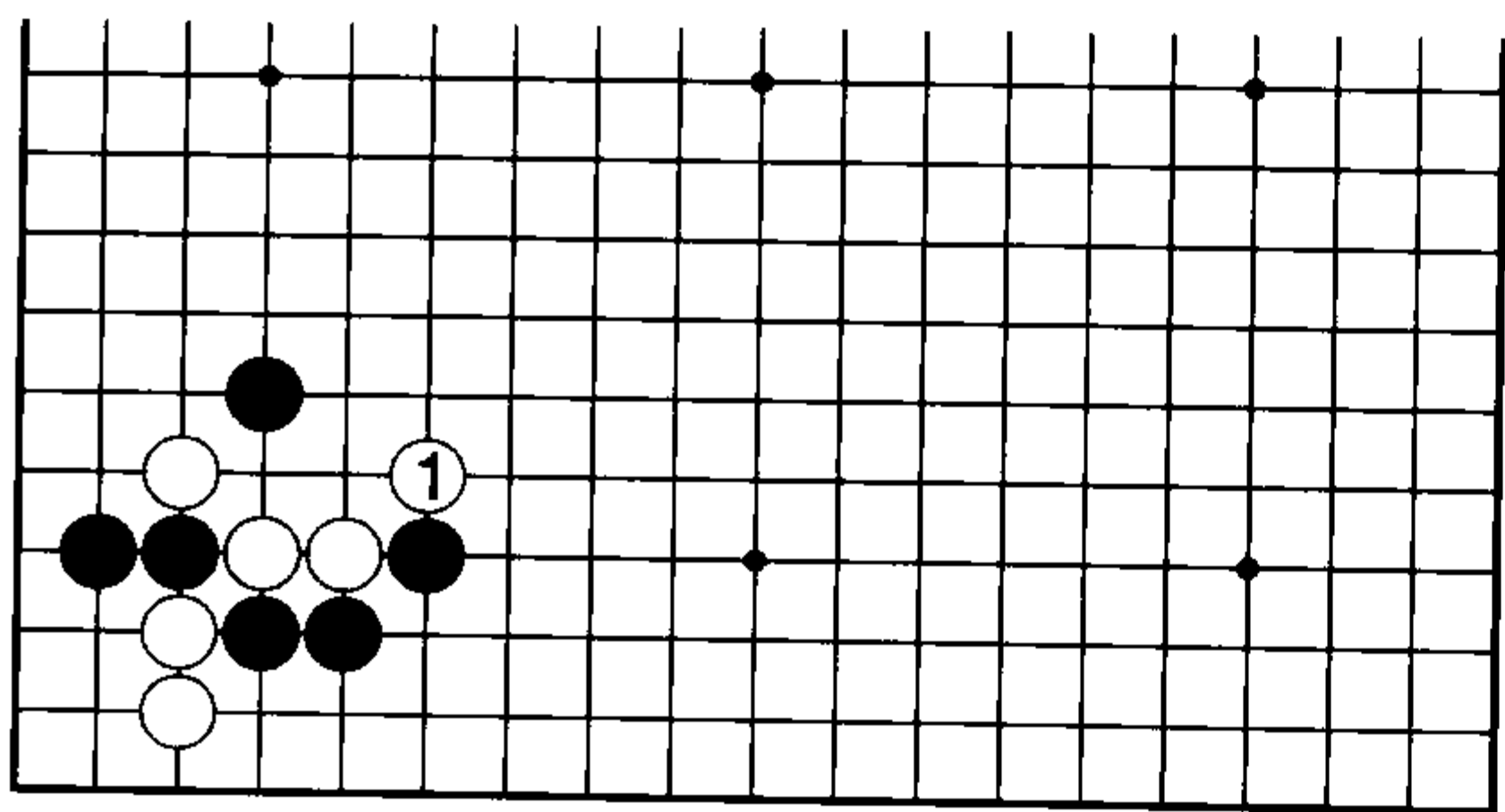


图11 白的正解

白1扳，是白棋的最佳下法。

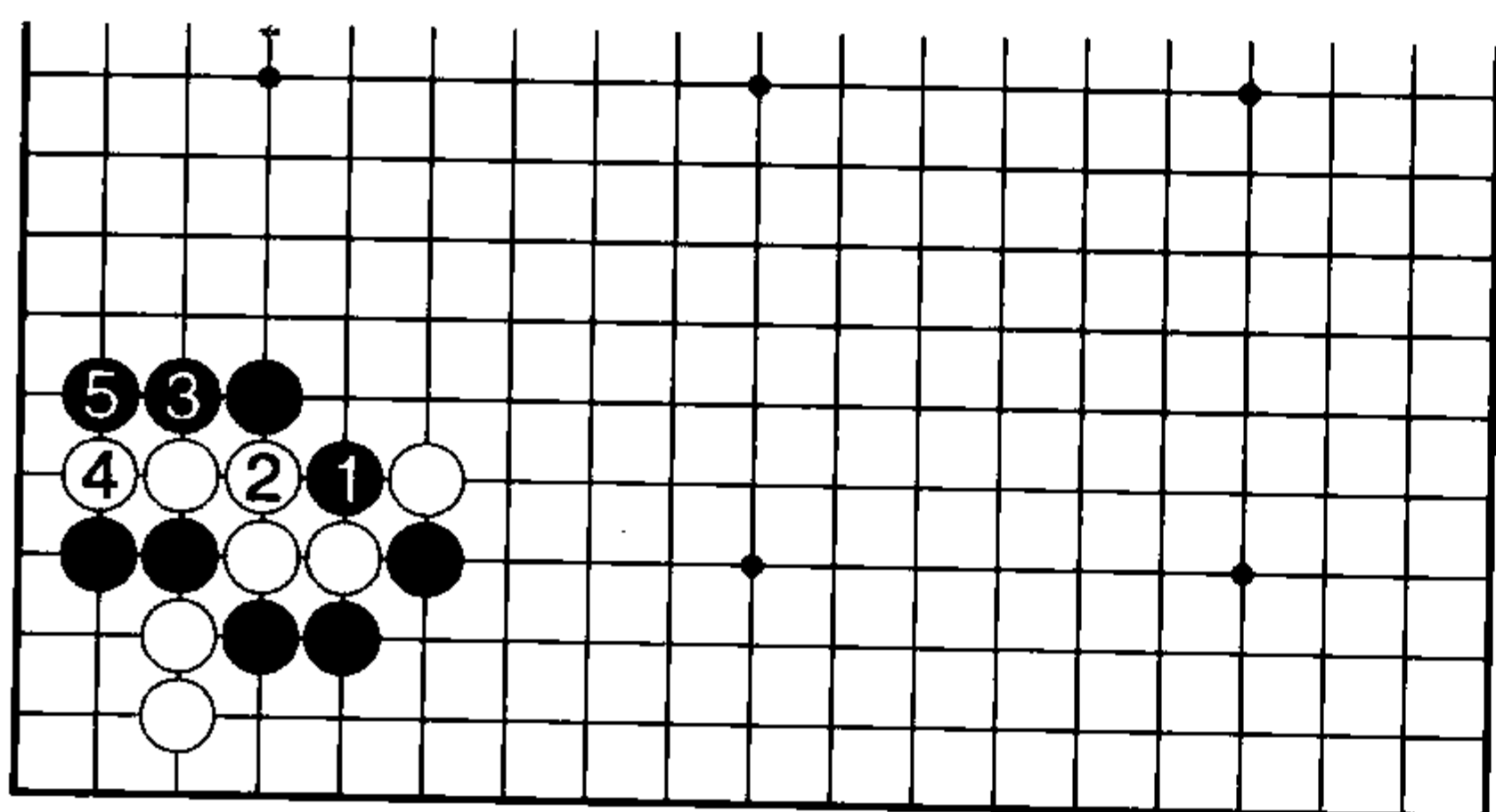


图12 追吃

黑1断，然后3、5追吃过分，黑5后……

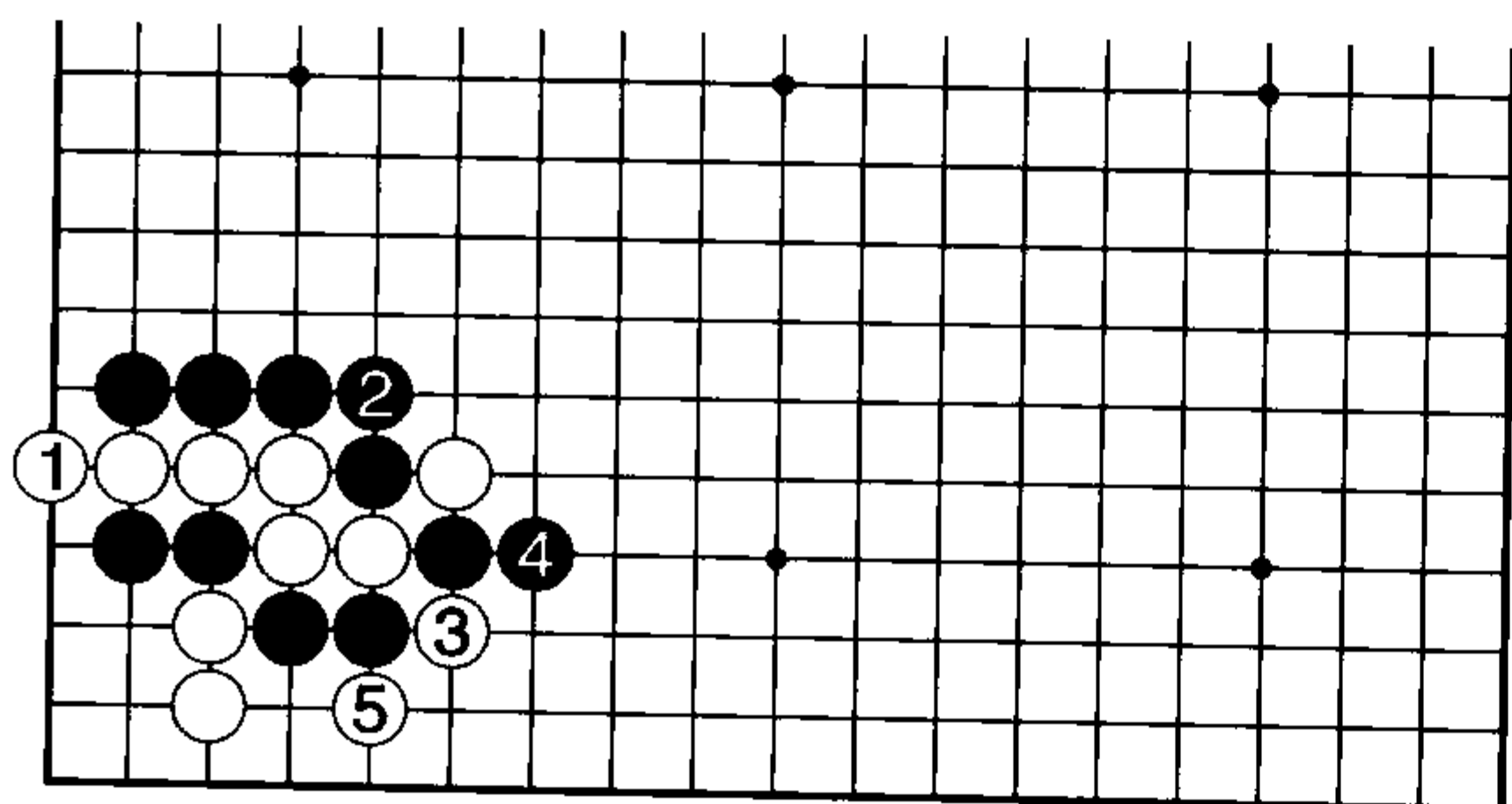


图13 还原

白1如立，黑2接，可还原成图5的变化。

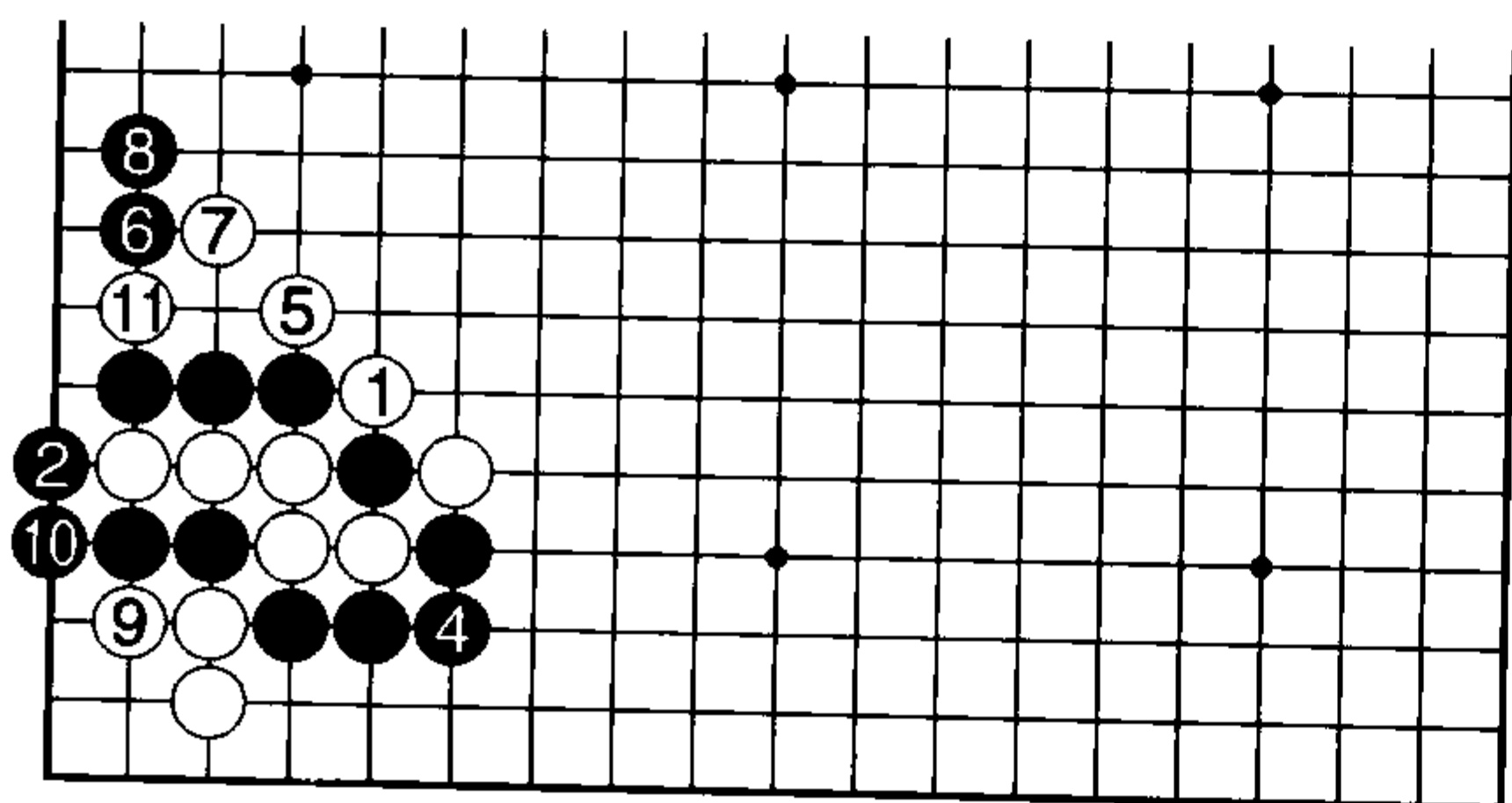


图14 黑不行

白1提好，黑2打，白3粘，黑4补断，白5扳好手，黑6如跳，至白11挖，黑崩。

(3接)

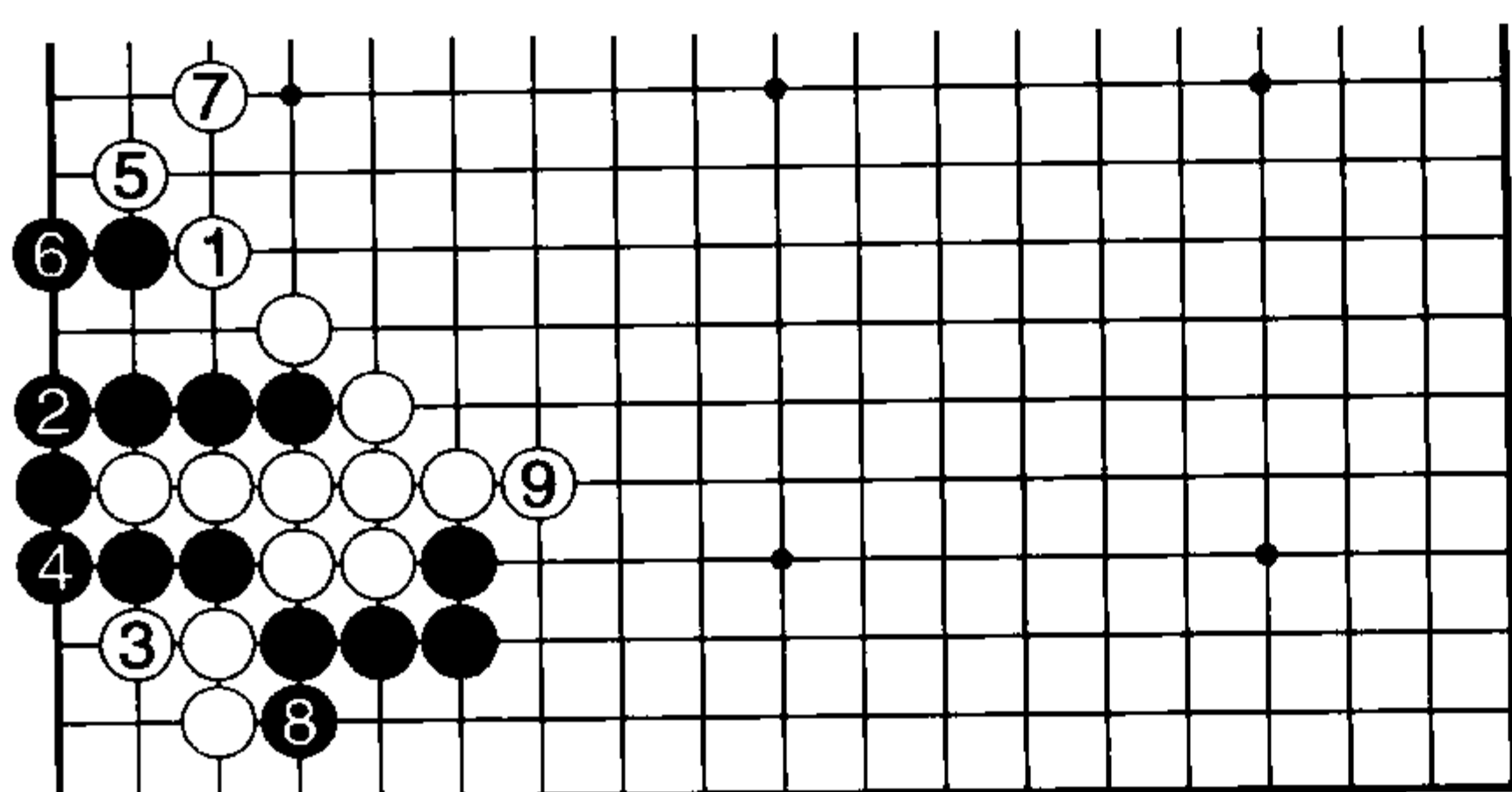


图15 自生动

白1尖时，黑2接，可避免上图被吃接不归的手段，至黑8，吃掉白角，但白9长后，白外势很壮，黑不满。

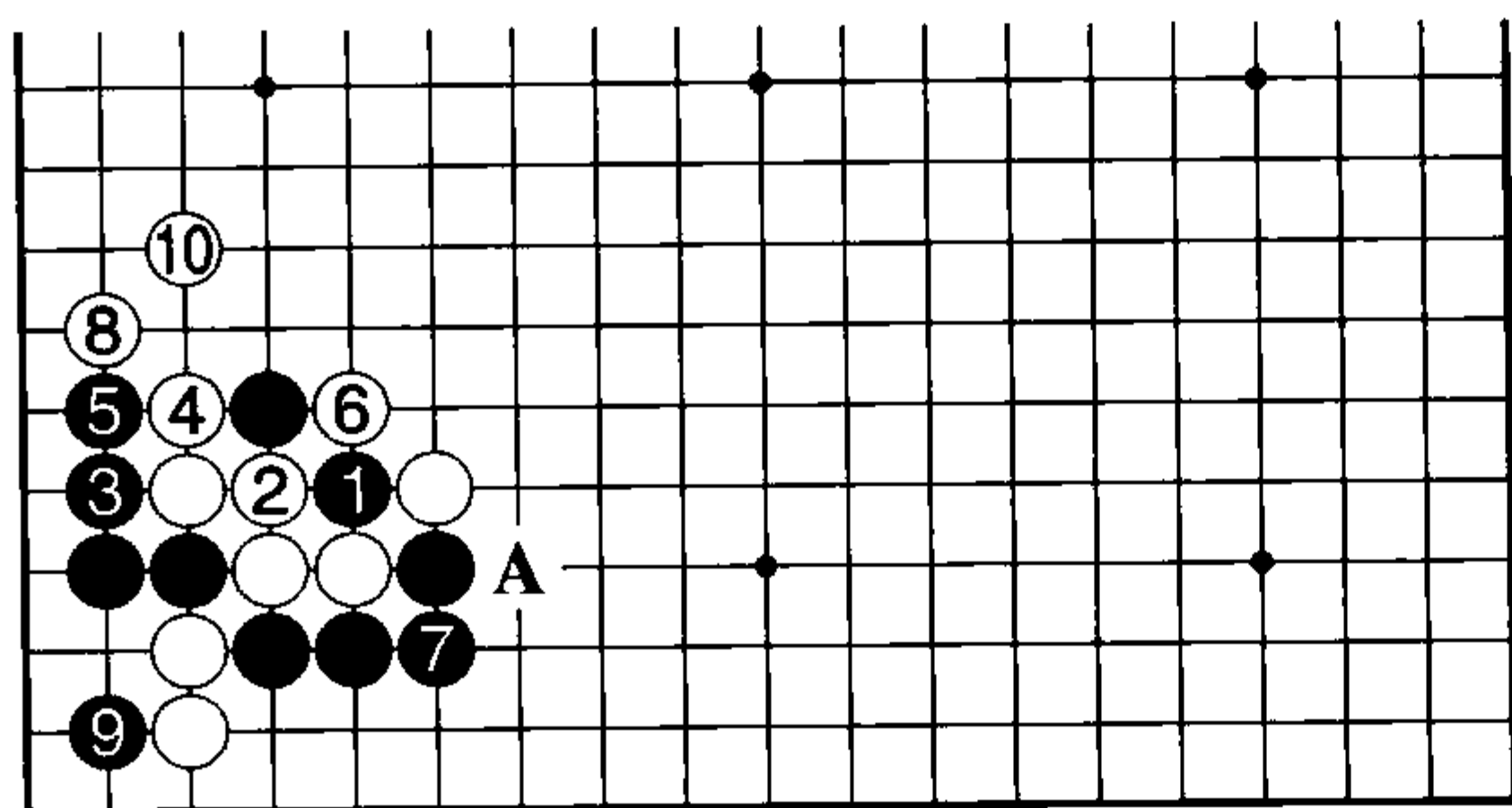


图16 两分

黑1断，白2打时，黑走3位也是可以考虑的下法，至白10，黑先手得角，大致两分。其中黑7接不可贪图便宜在A位长，否则……

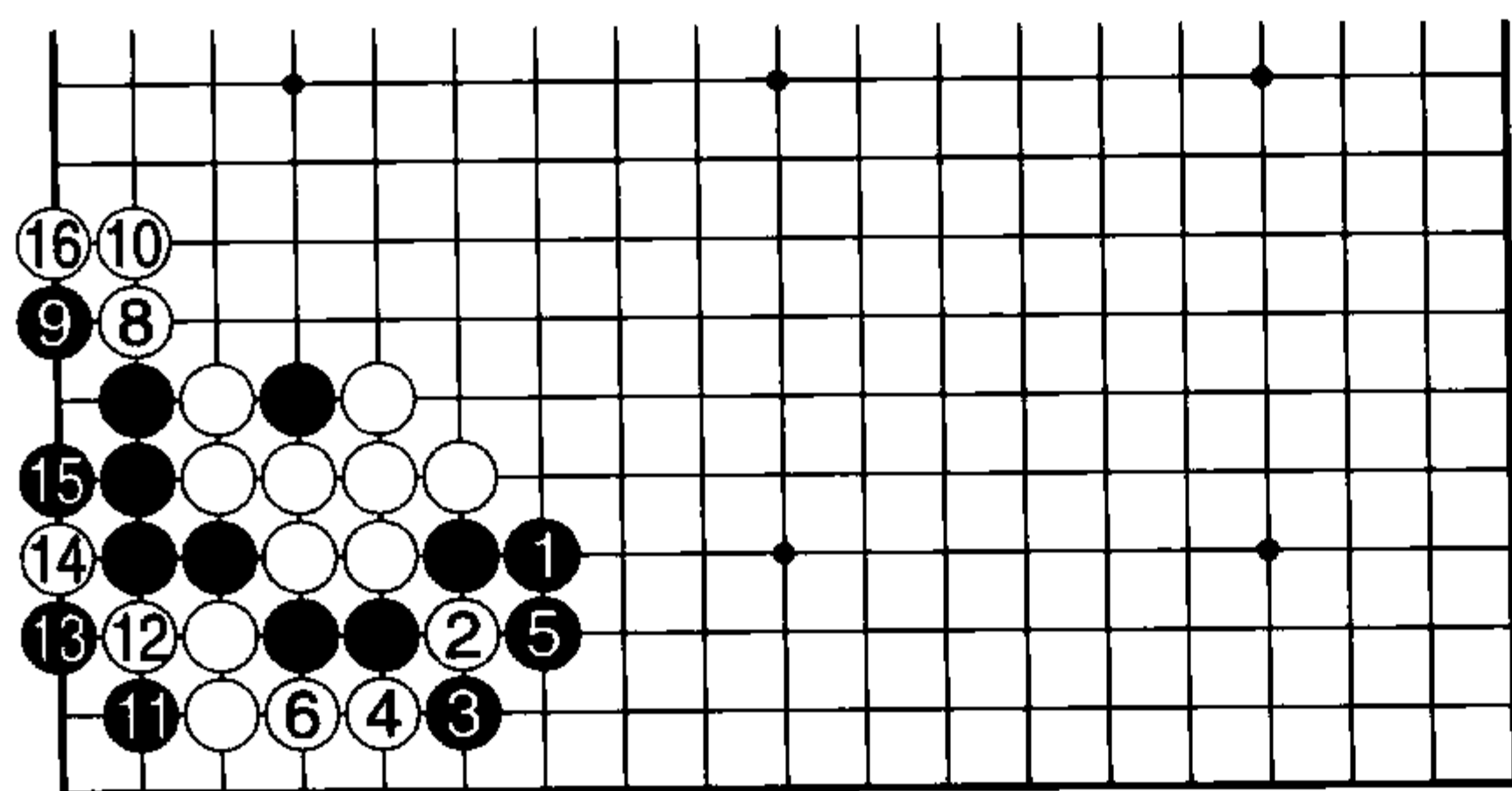


图17 出事

黑1长贪婪，白2断后4、6包打，再8位扳，角上明显有棋，黑不行。

(7接)

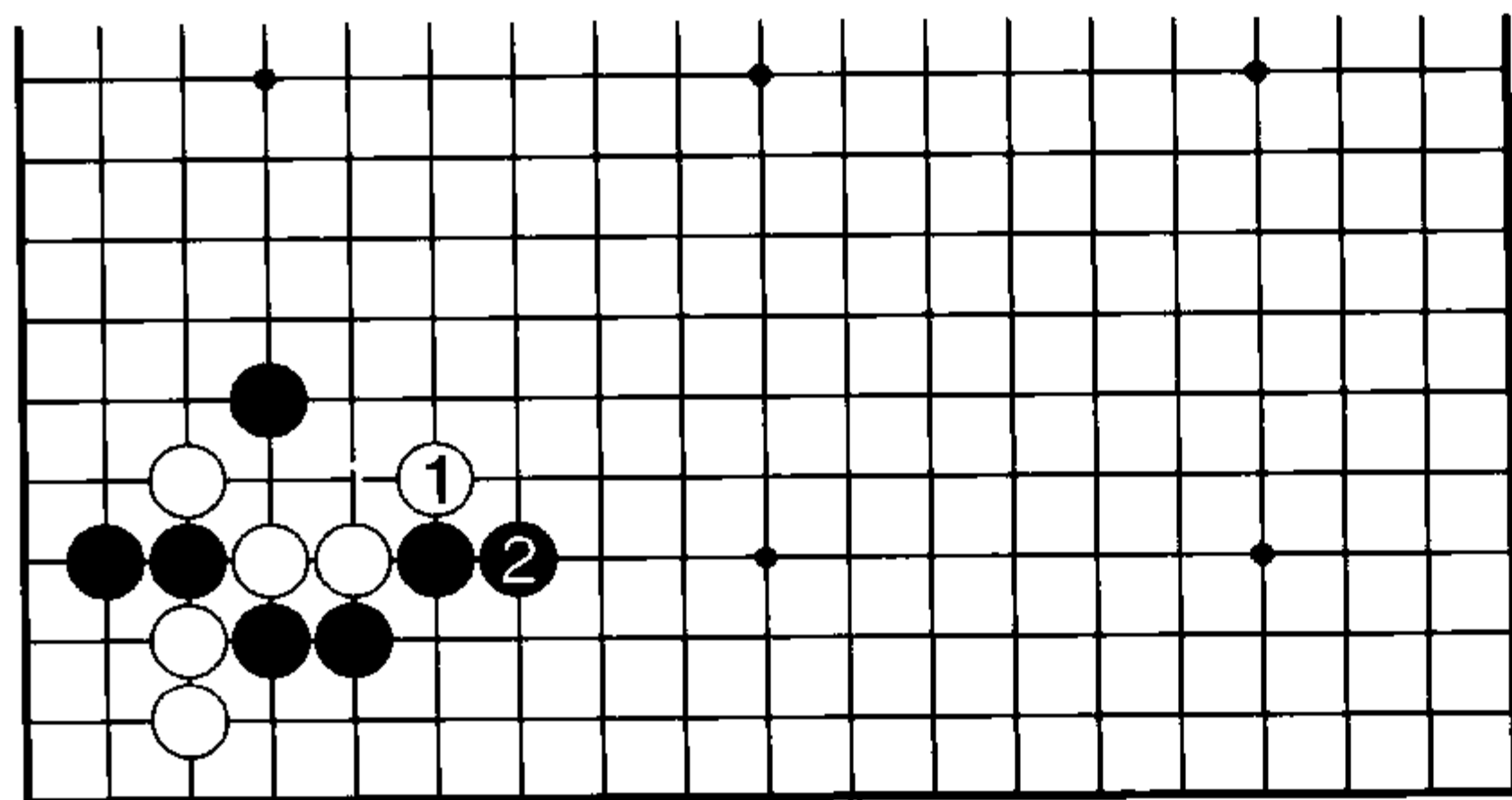


图18 双方最佳

白1扳，黑2长，是双方最好的下法，接下来……



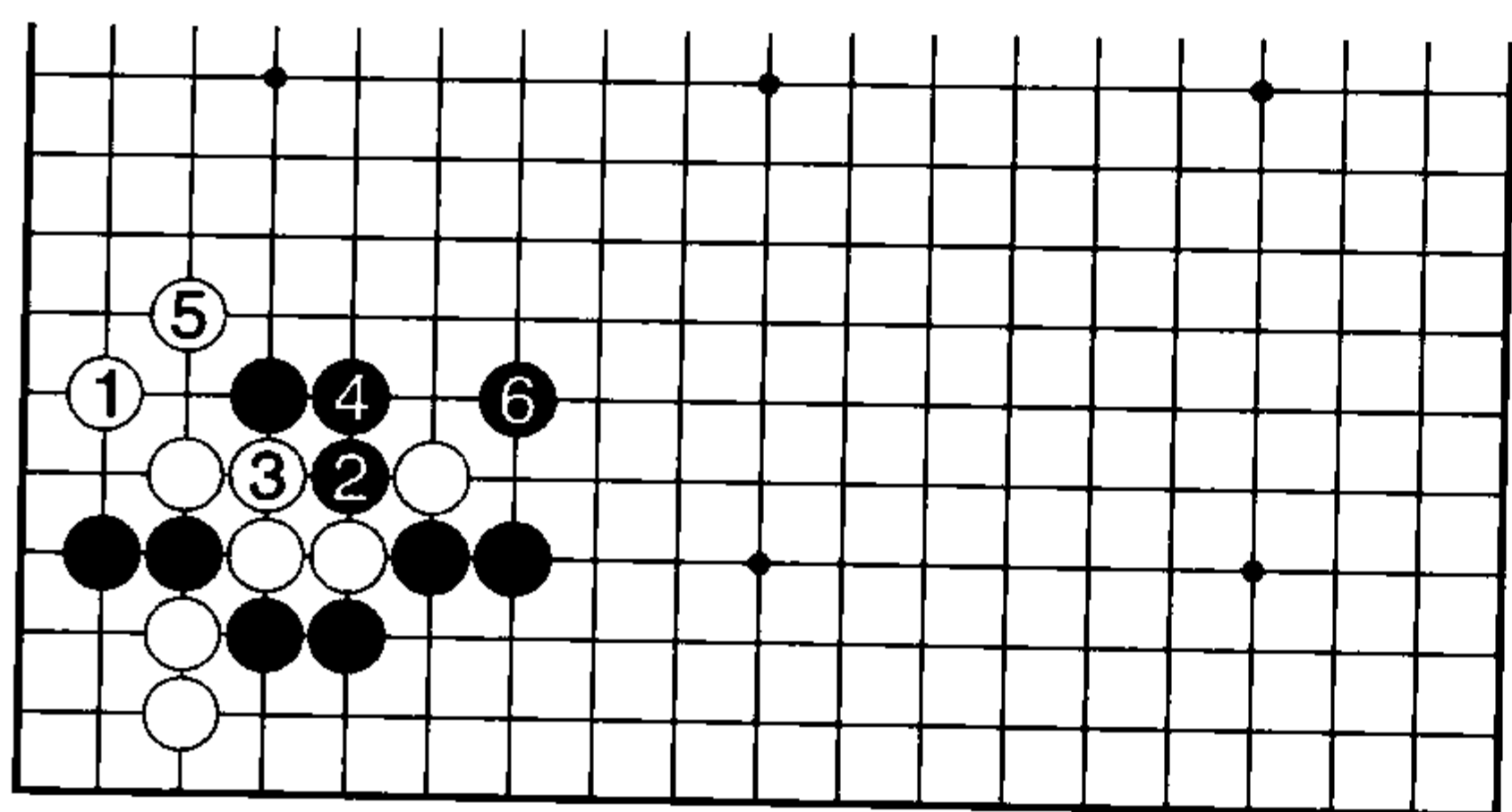


图19 两分

白1小尖，至黑6，是变化之一，基本两分。

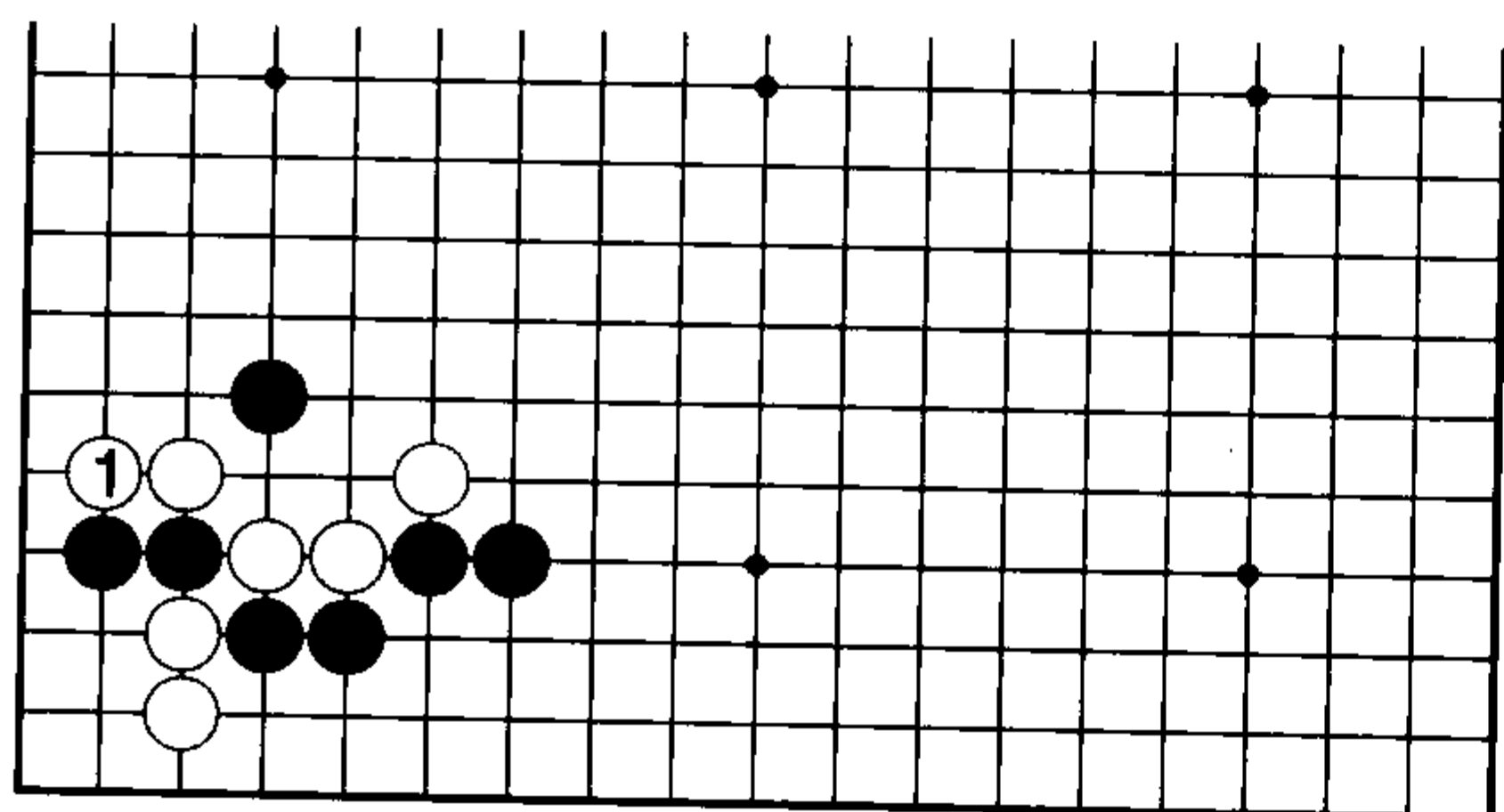


图20 挡

白1挡更为常见，以后的变化比较复杂。

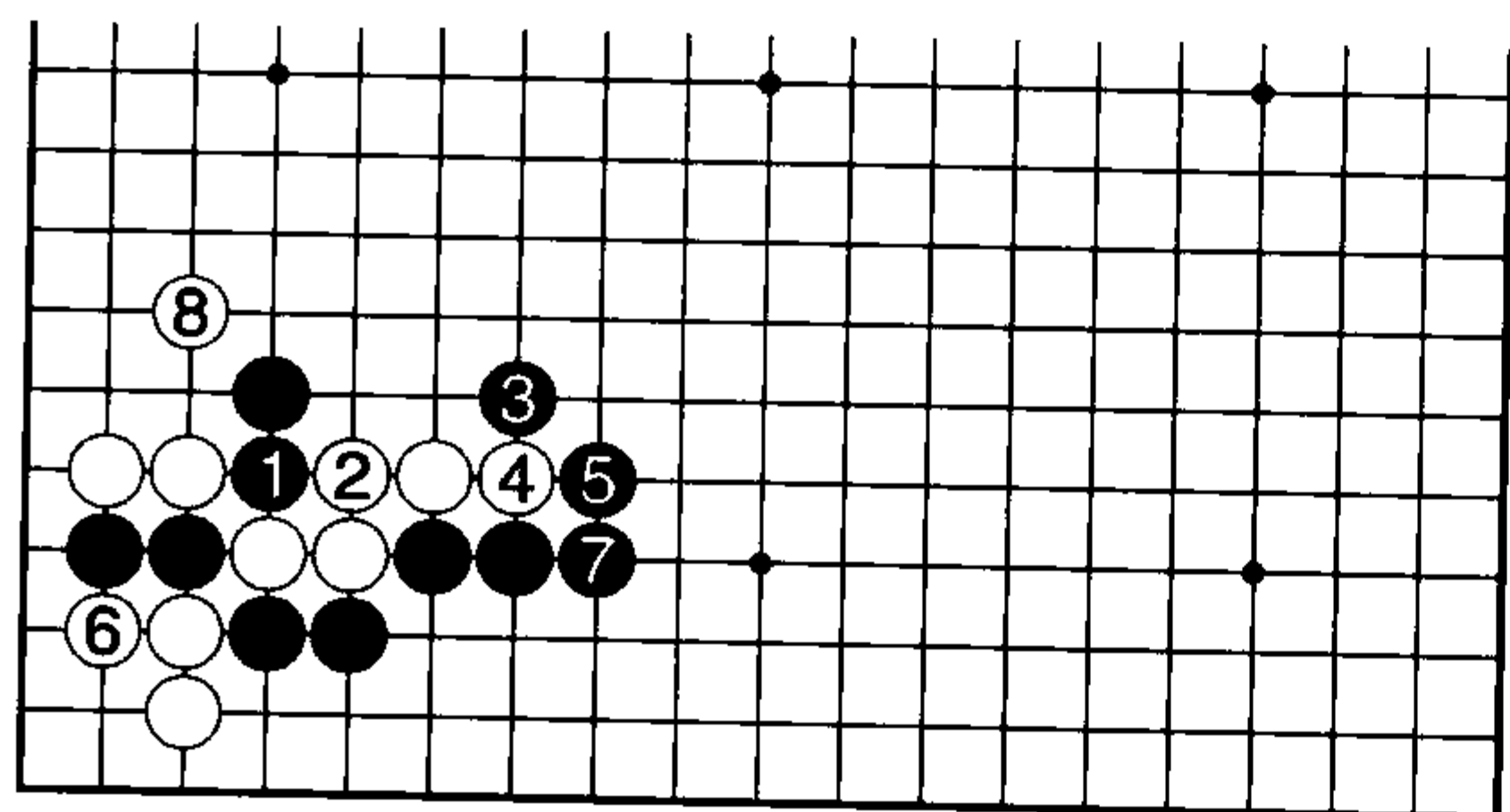


图21 可下

黑1断，白2接，黑3枷，是比较直接的下法，目的是要求封锁中央，白4冲给黑棋制造两个断点，然后6补，黑7接，白8跳出，白不坏。

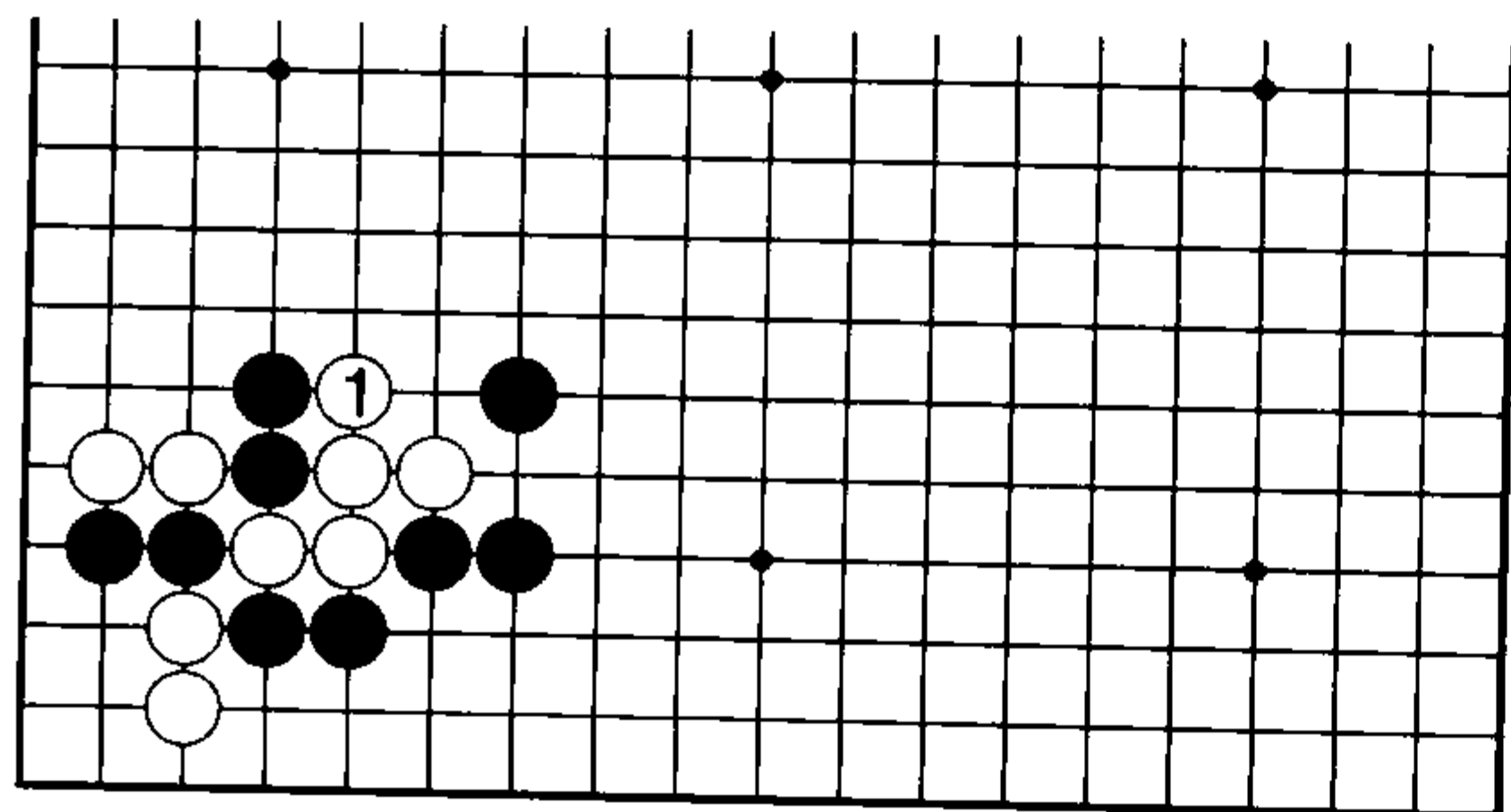


图22 出头

白1愚形压出，希望在中间出头。

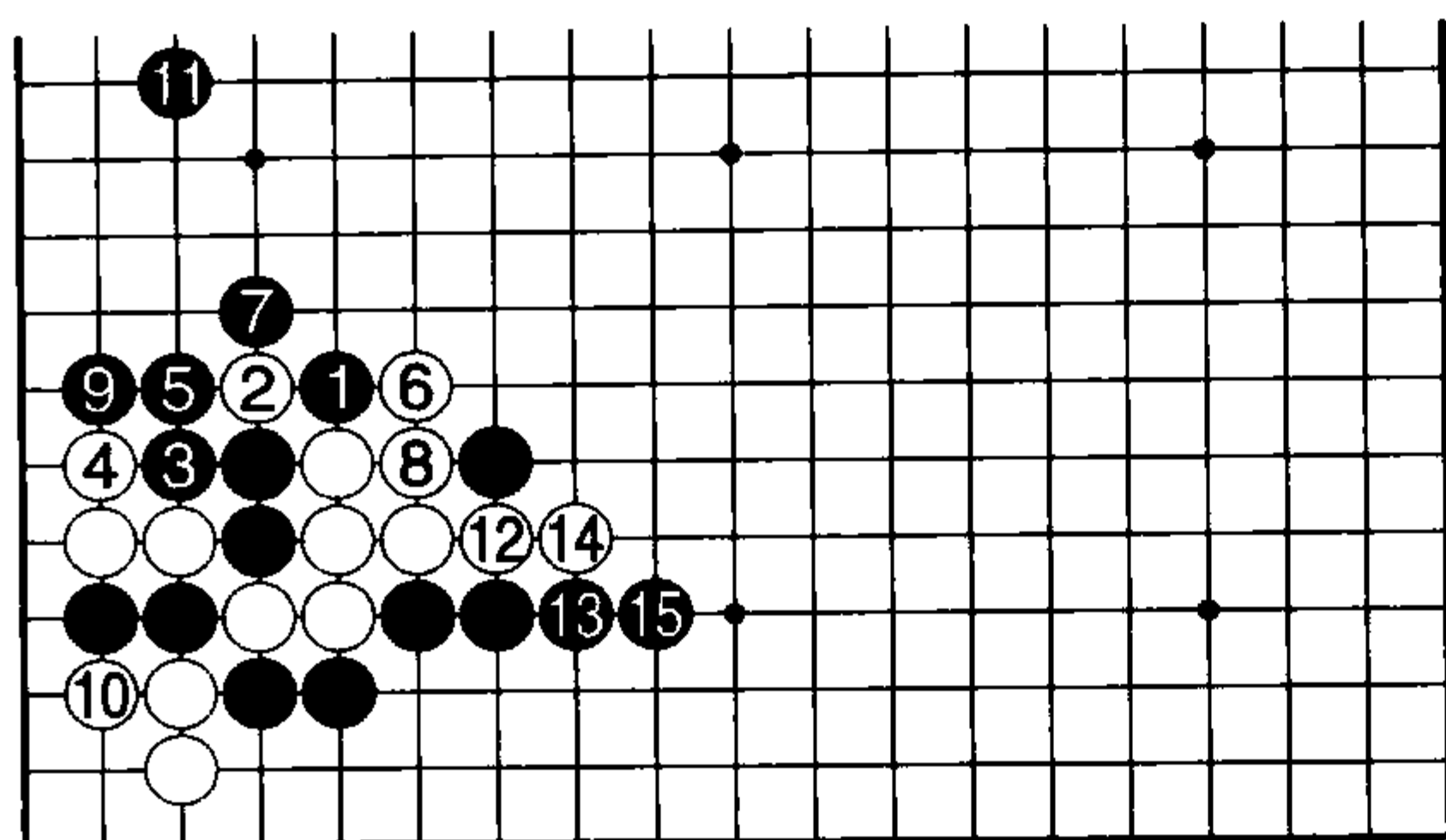


图23 黑两面走到

接前图，黑1扳，白2打，以下至黑1拆大致如此，白12冲时，黑13退，白14压，黑15长，白棋达到了出头的目的，但黑棋两边均处理好，没有不满。

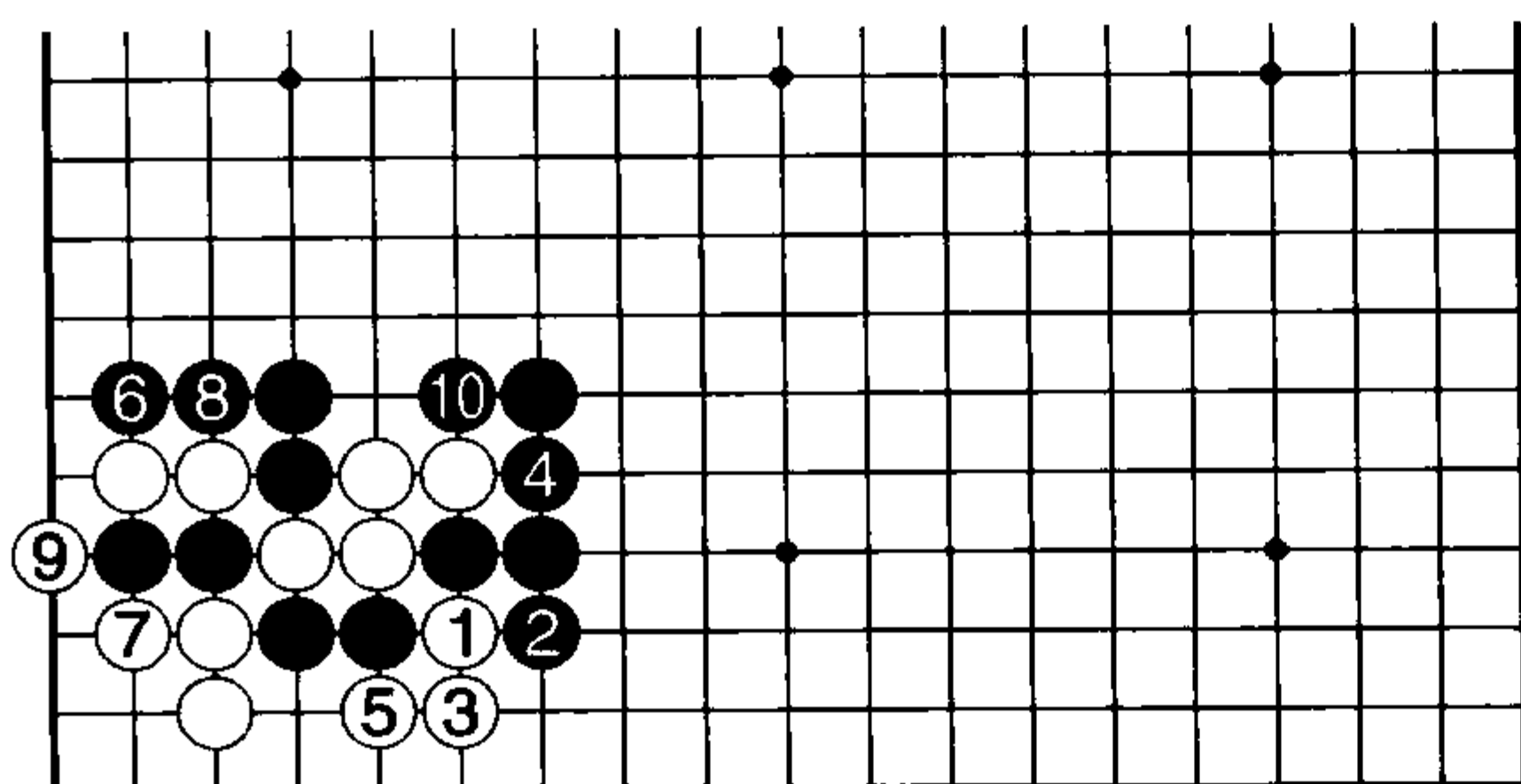


图24 黑厚

白1断，不是好棋，黑2打后4接，白5紧气，黑6、8便宜后，再10位拐，白无趣。

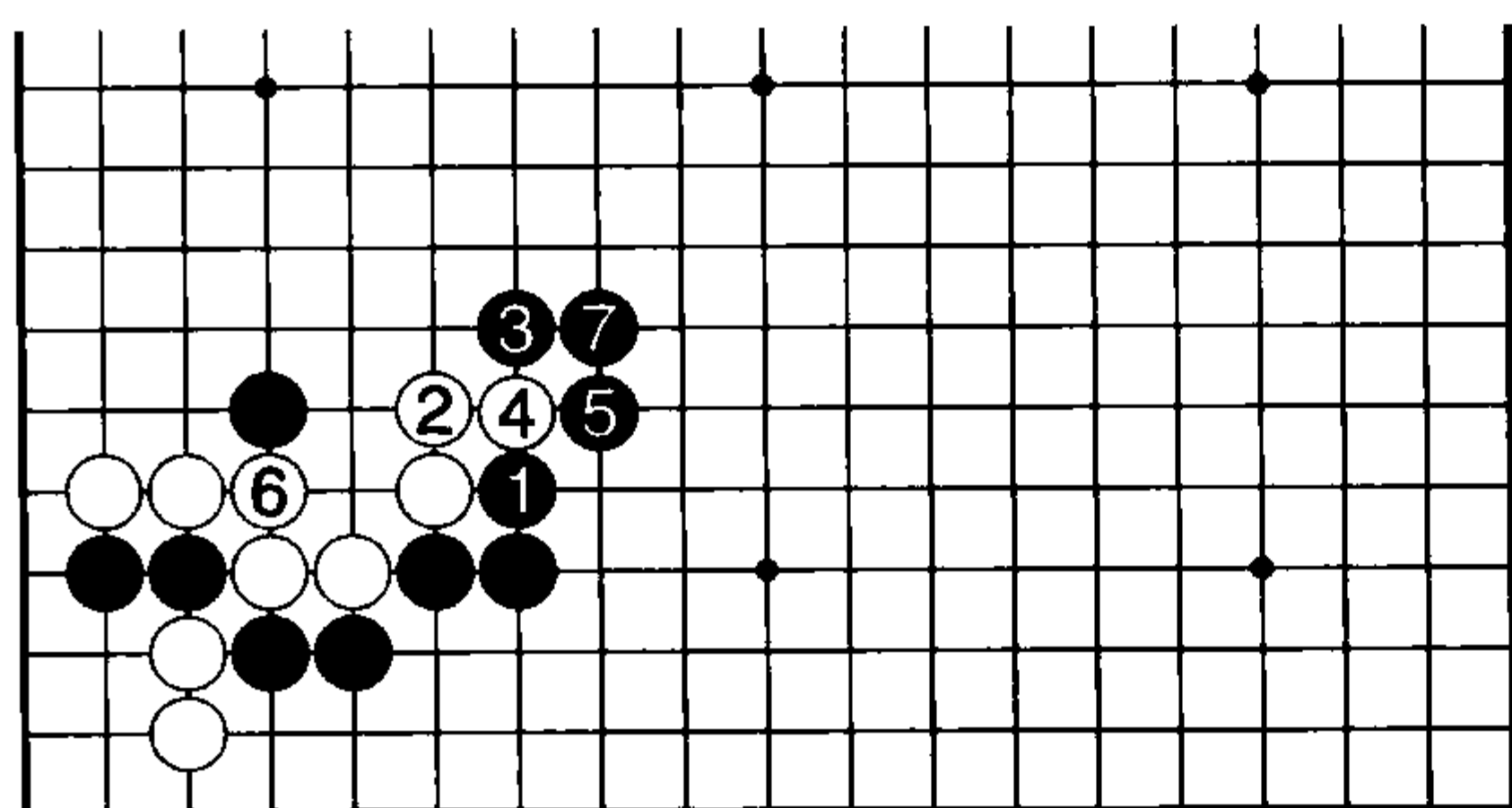


图25 取势

黑1拐是取势的态度，白2长，黑3跳是手筋，白4冲至黑7接，大致两分。

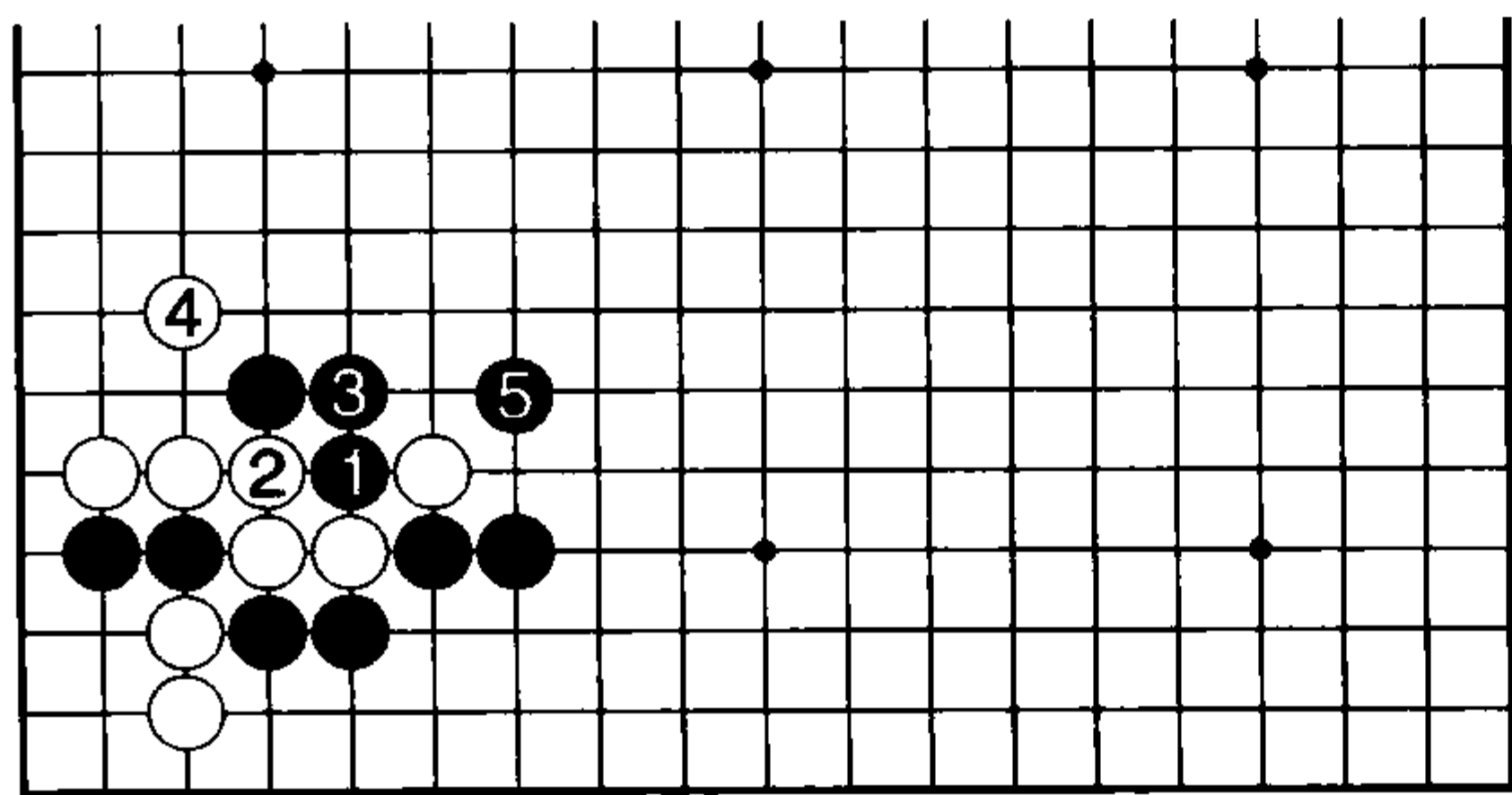


图26 白稍好

黑1打，3接的下法明显不得要领，白4跳出，黑5补，黑的外势以后有种种借用，白不错。

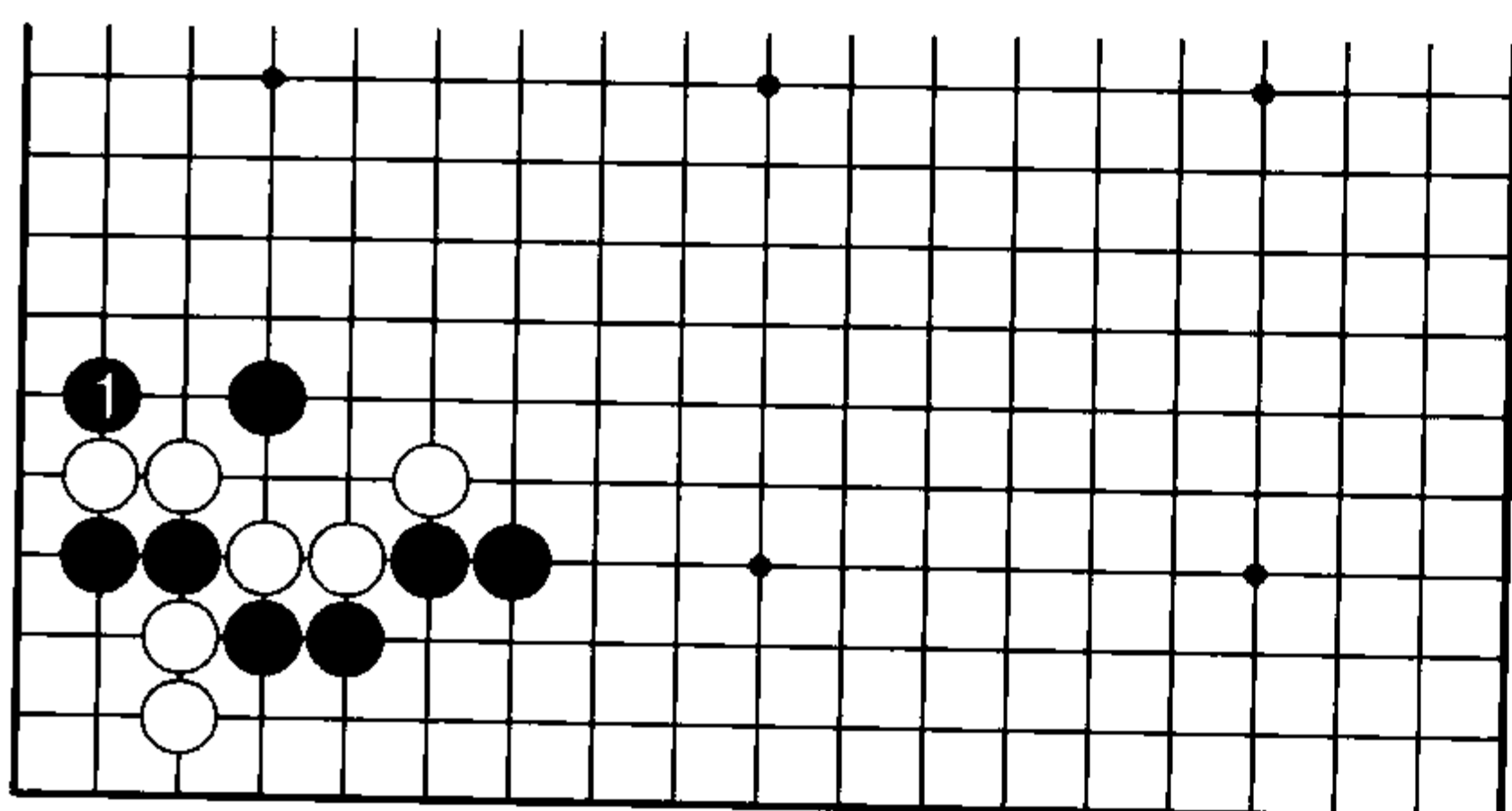


图27 手筋

黑1夹，是此时的手筋。

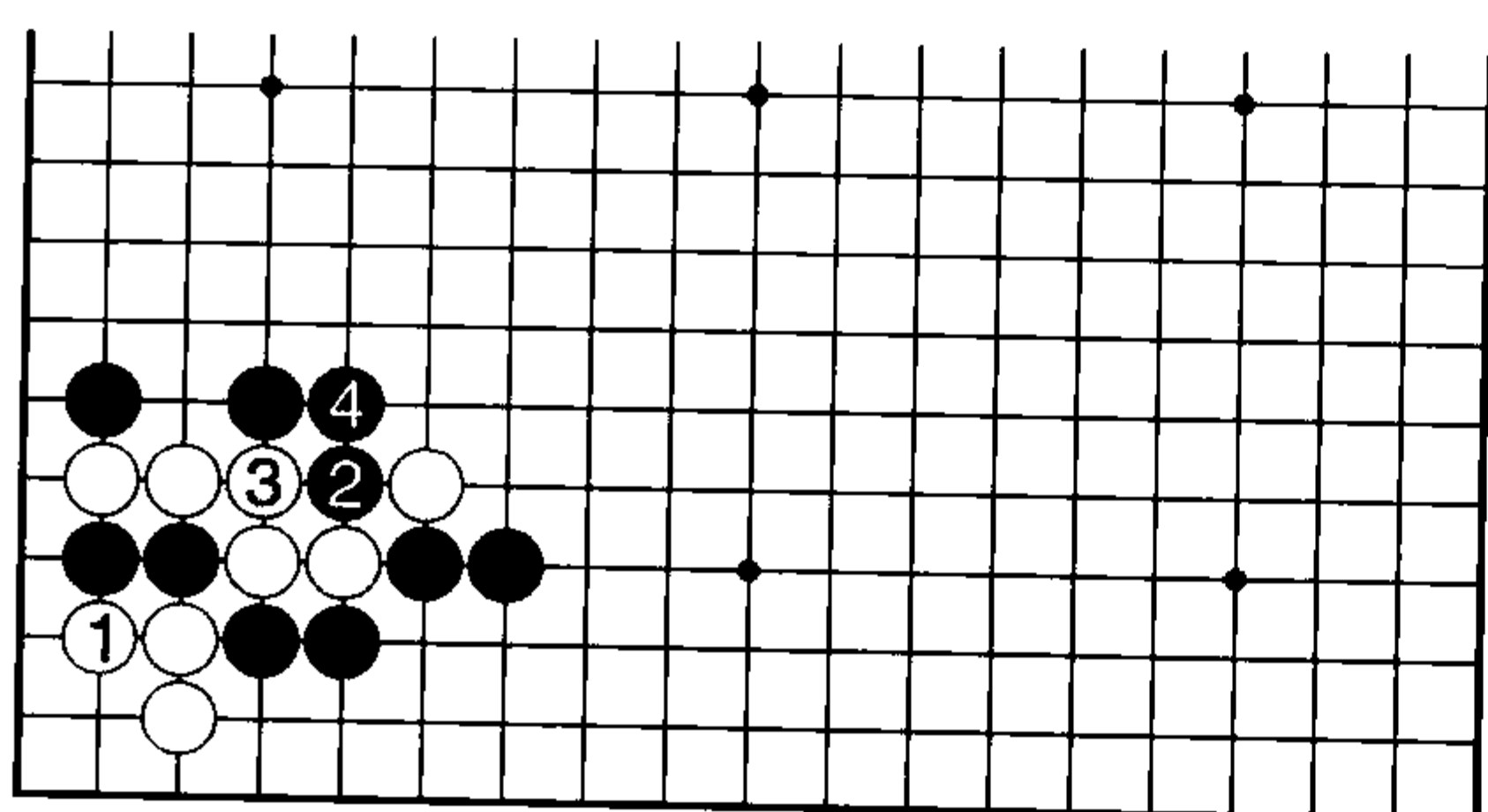


图28 黑优

白1吃不好，黑2打，4接，白在下面已无法出头，难受。

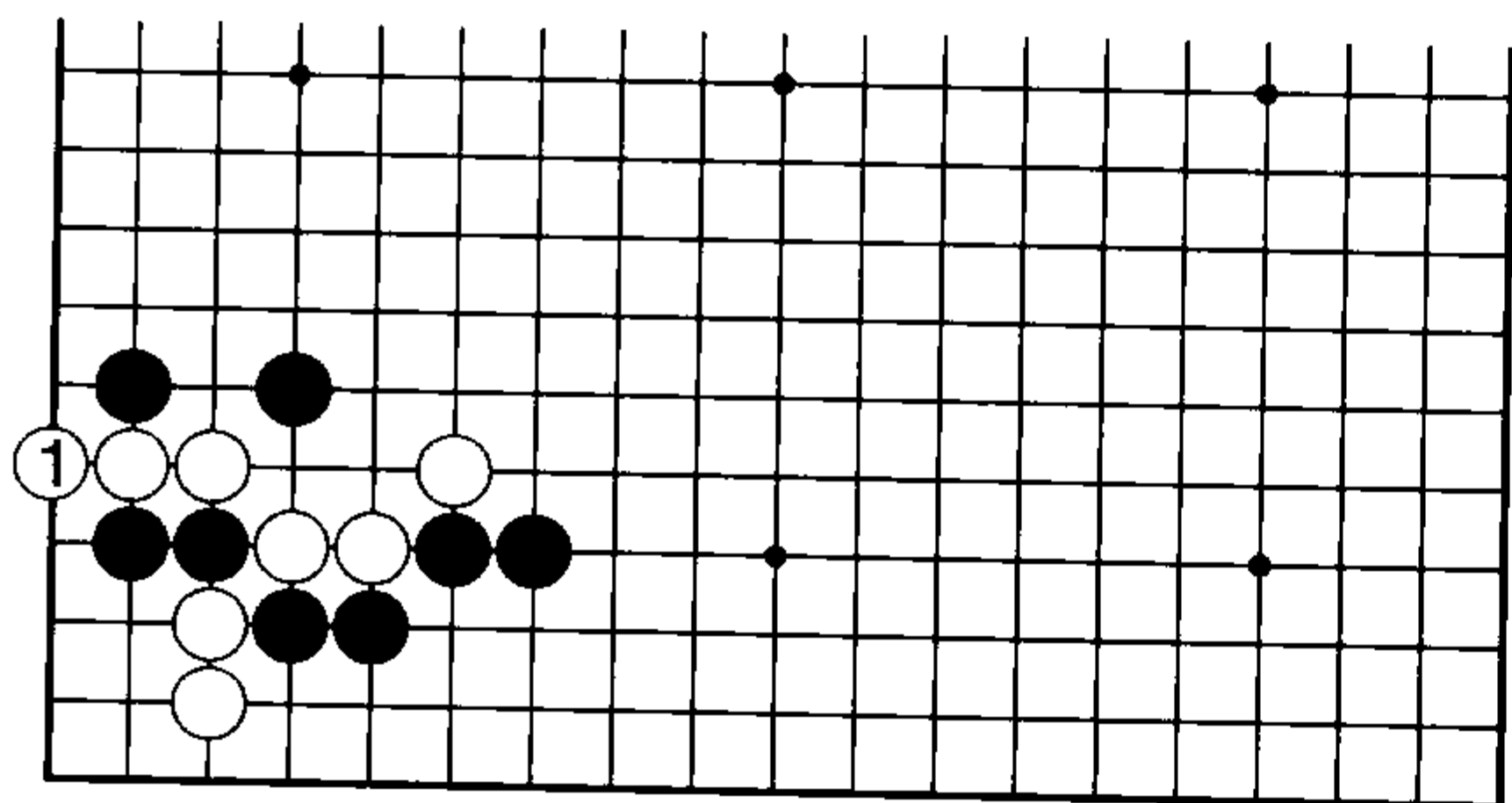


图29 立是正着

白1下立，只此一手。

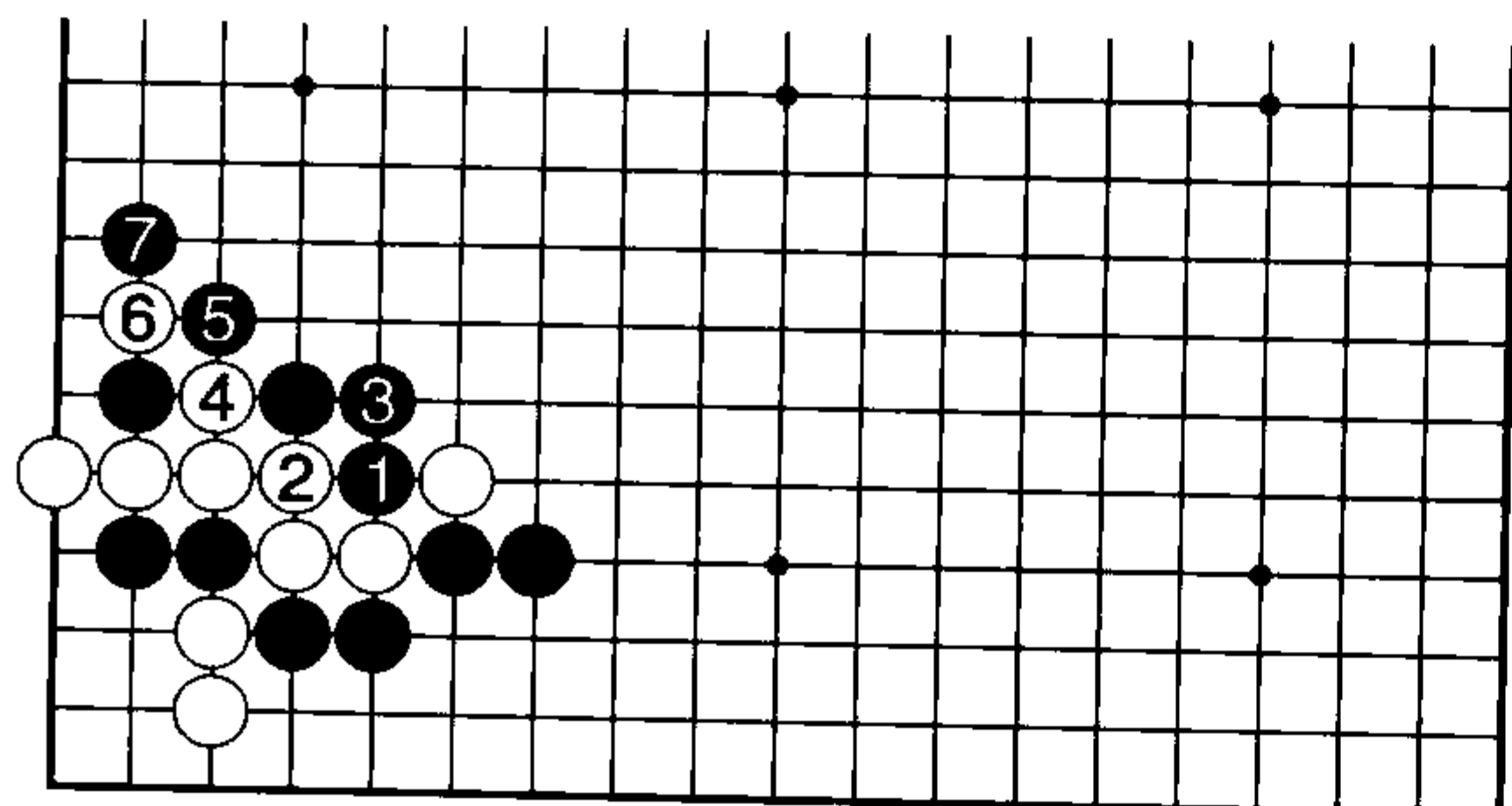


图30 破绽

黑如还走1、3位，白4冲后黑棋外围出现破绽，黑7打后……



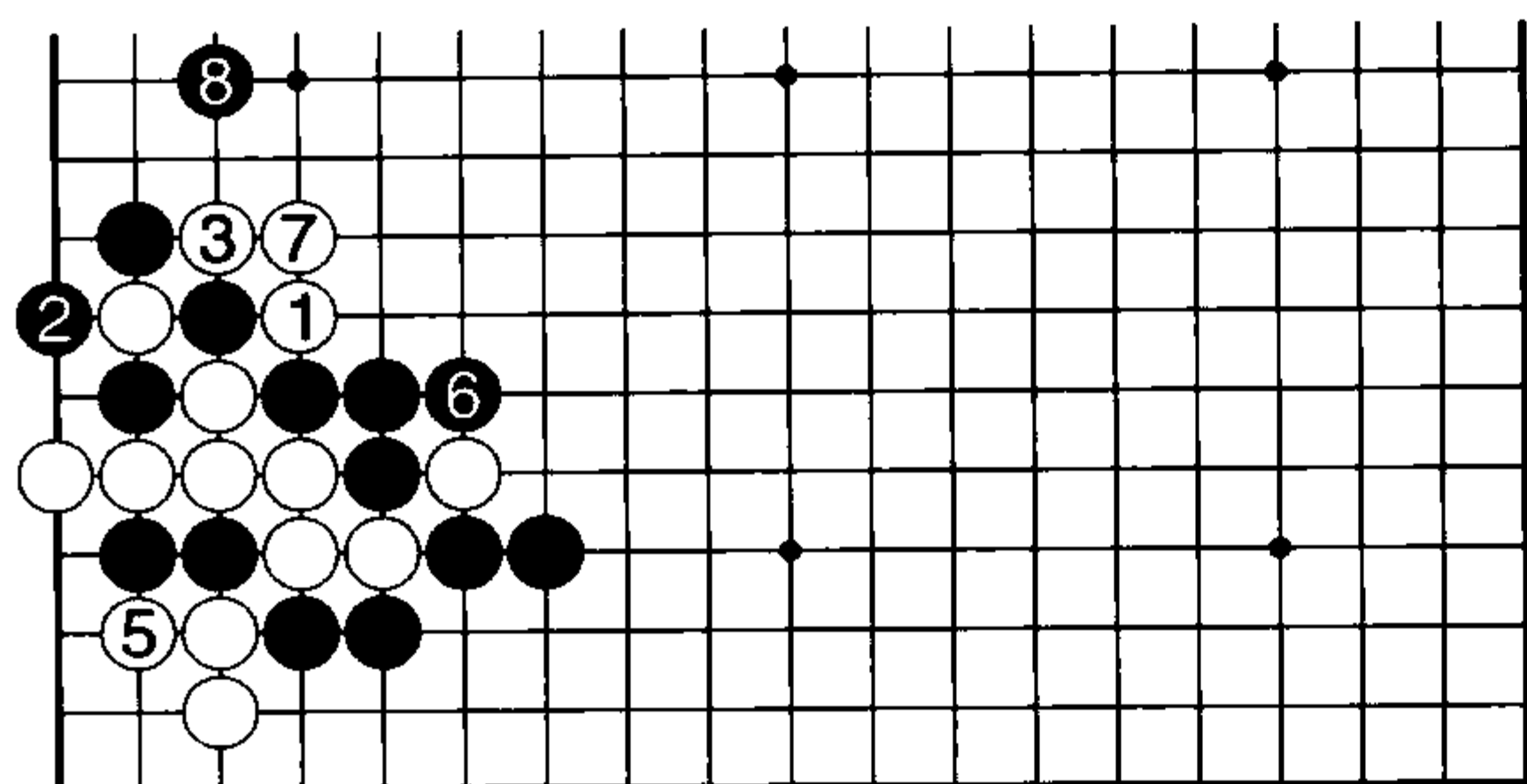


图31 白的反击

白1、3反击，黑8以后，黑的外势不厚，双方可下。

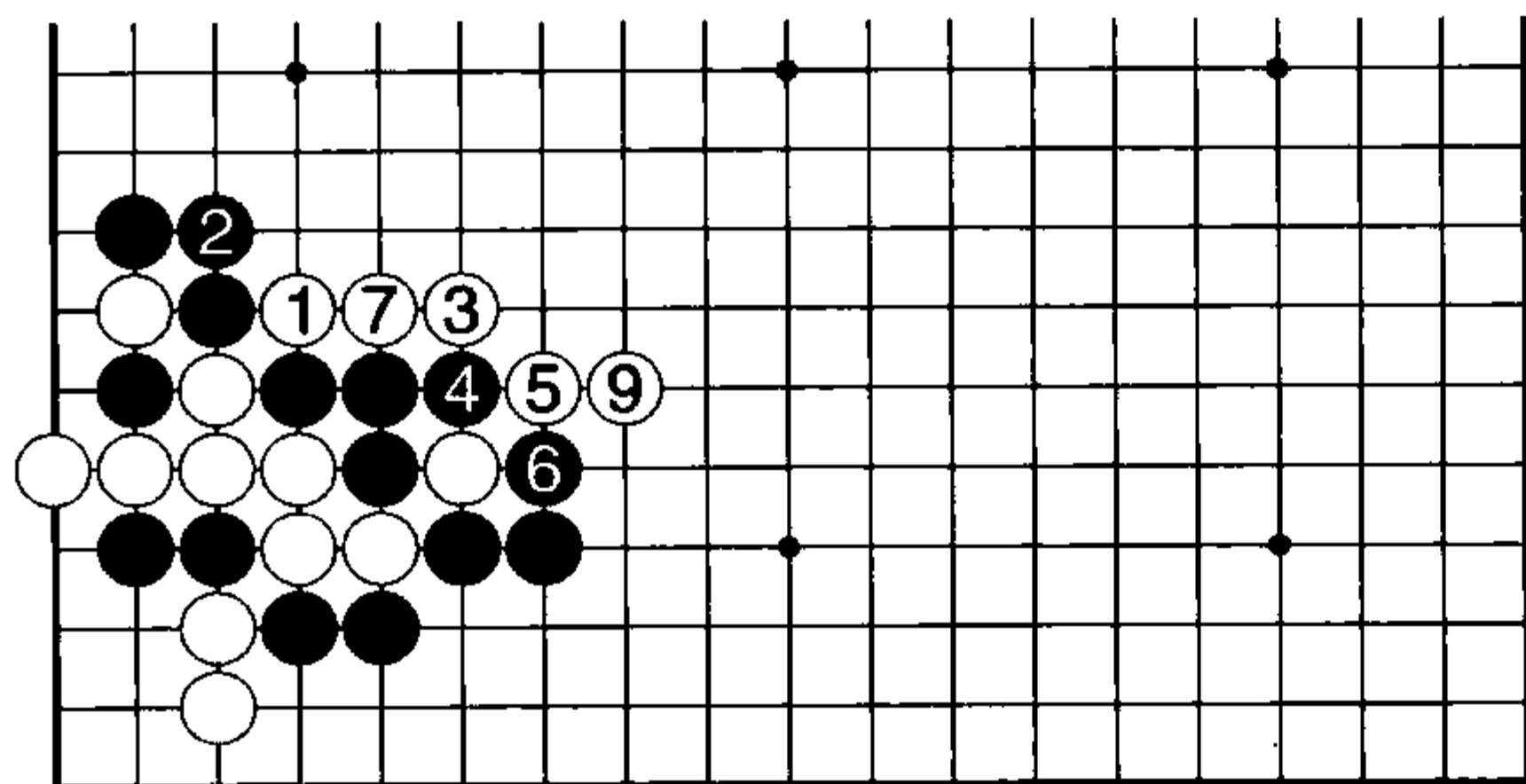


图32 白可战

黑2如接，白3跳枷，滚打包收后在9位长，是白可战的局面。

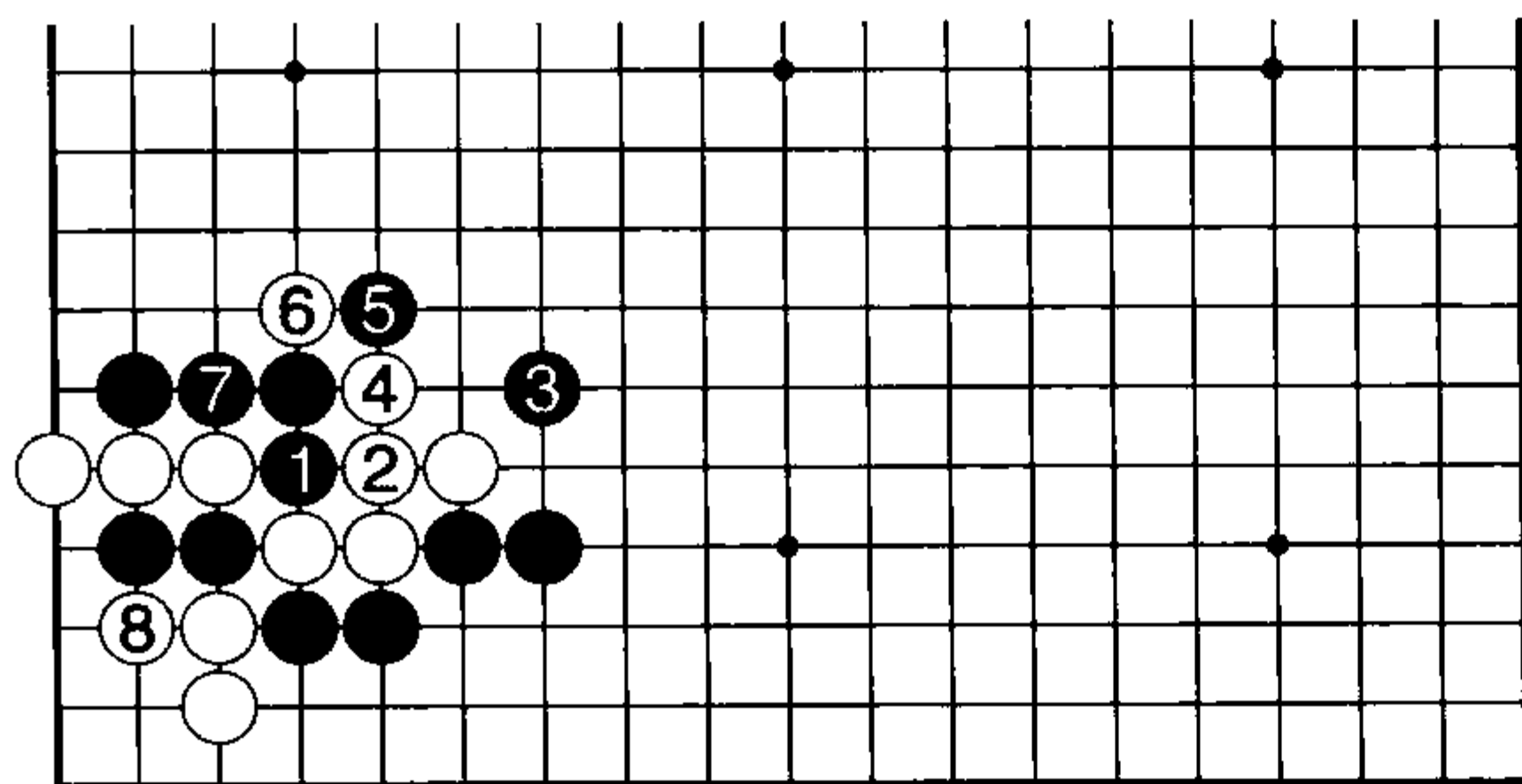


图33 换个地反断

黑1断，简明有力，白2接，黑3罩，白4如反击，黑5扳，白6打，黑7接，白8必然……

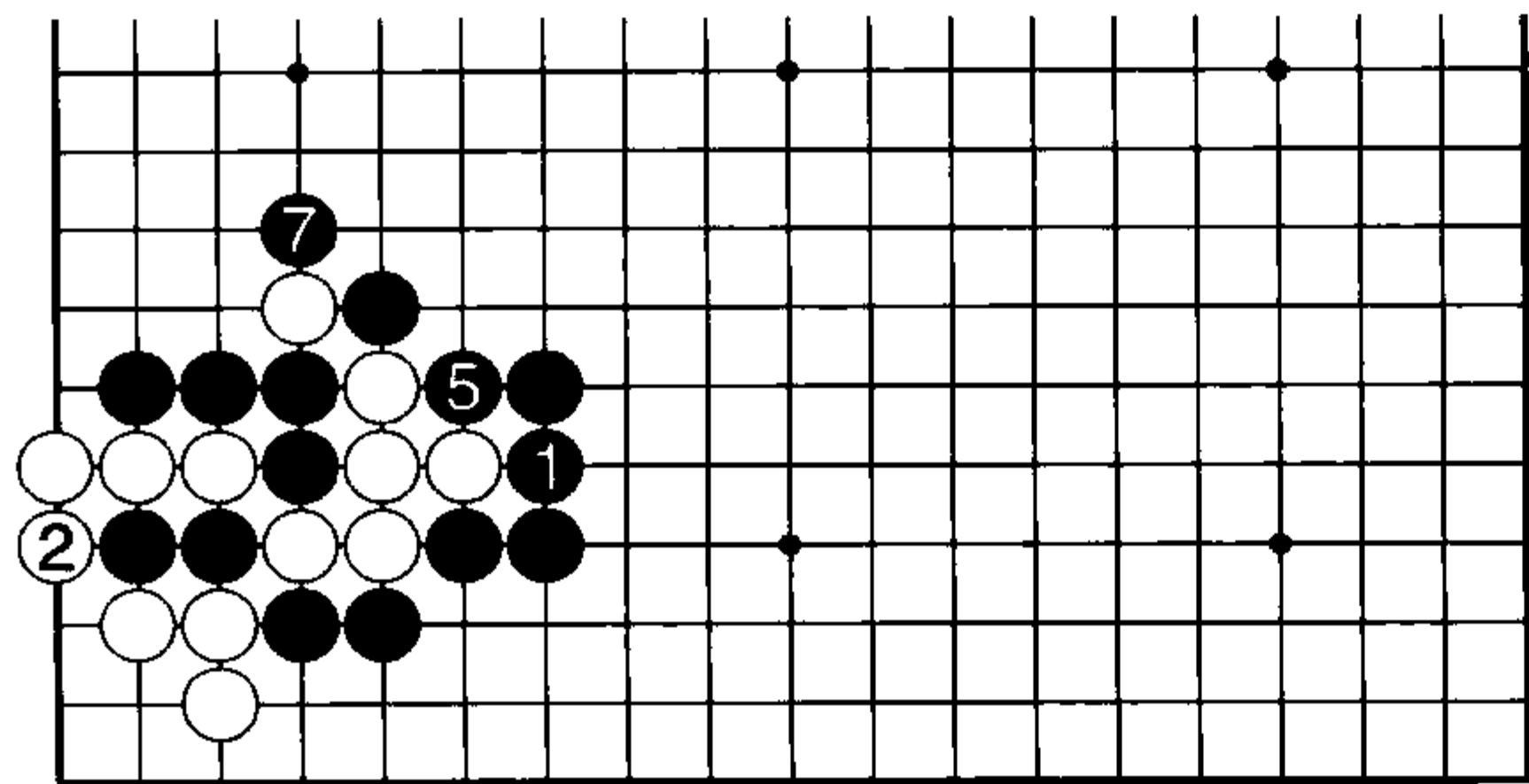


图34 黑厚

接上图，黑1打，白2提，黑3扑至黑7，黑外势很厚，可以满足。  
(3扑，4提，6接)

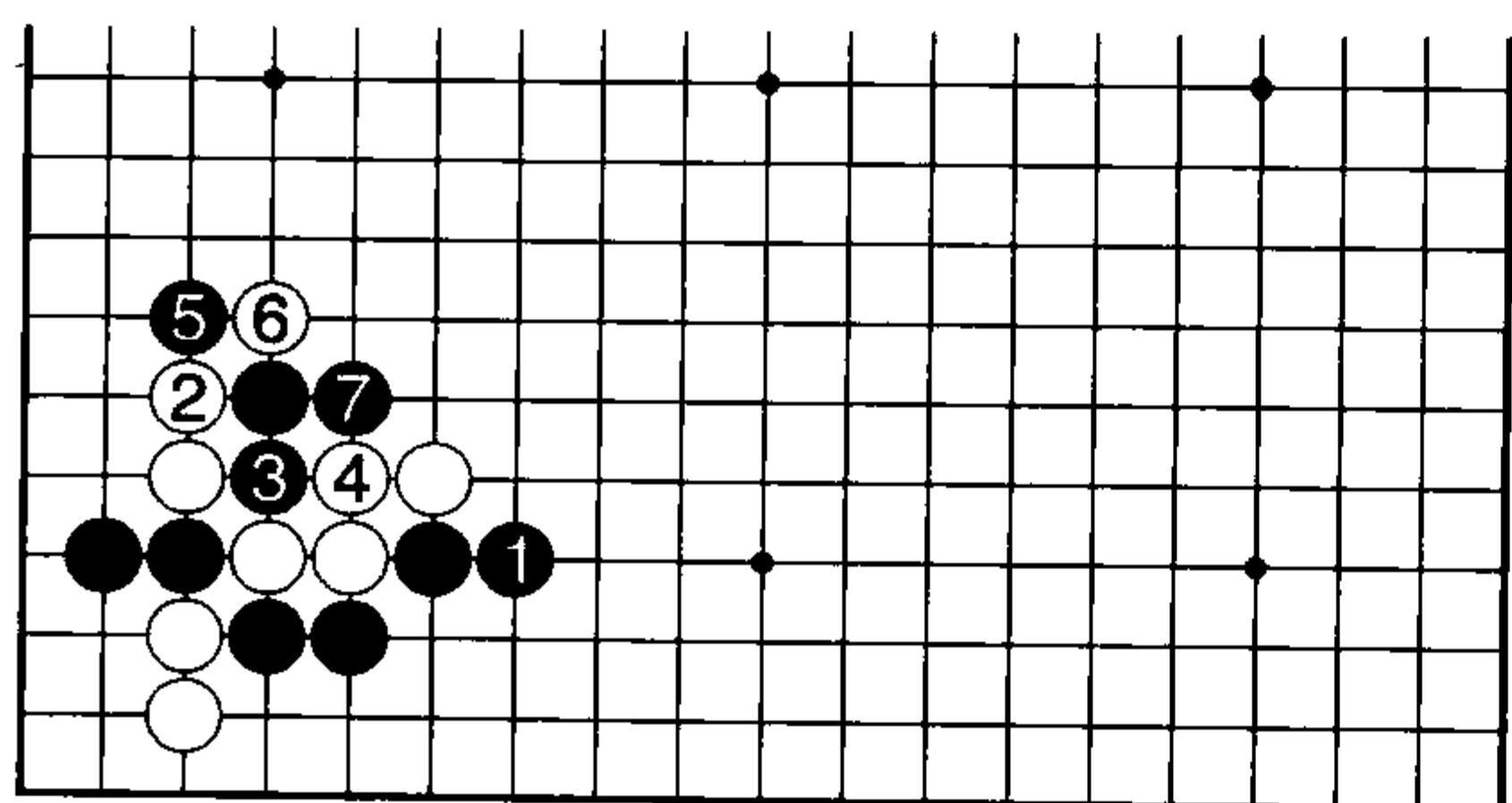


图35 白过分

黑1长时，白2爬过分，黑3断，白4接，黑5扳紧凑，白6打，黑7长……

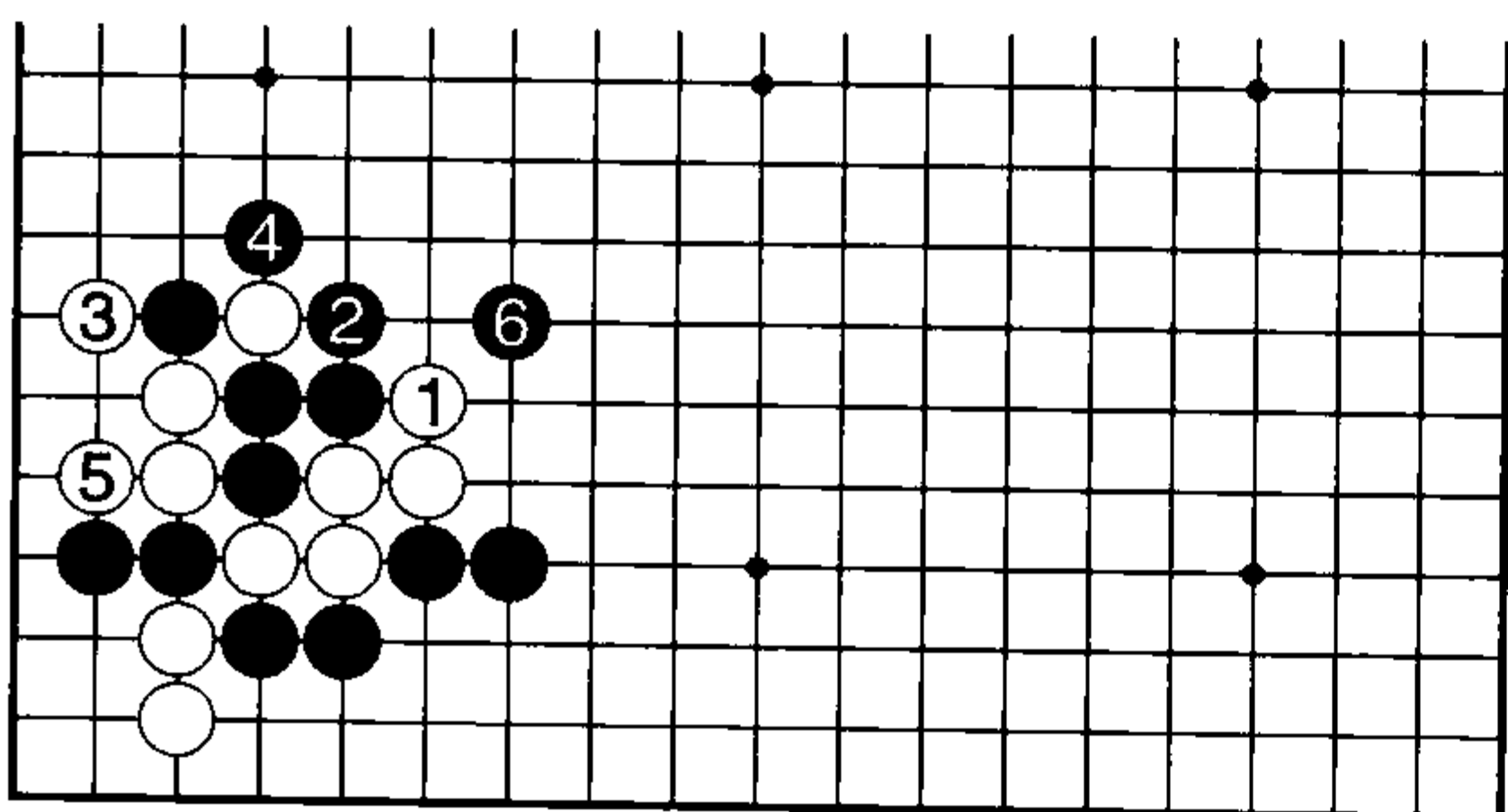


图36 黑优势

白1打至黑6，必然，黑外势极厚，白不满。

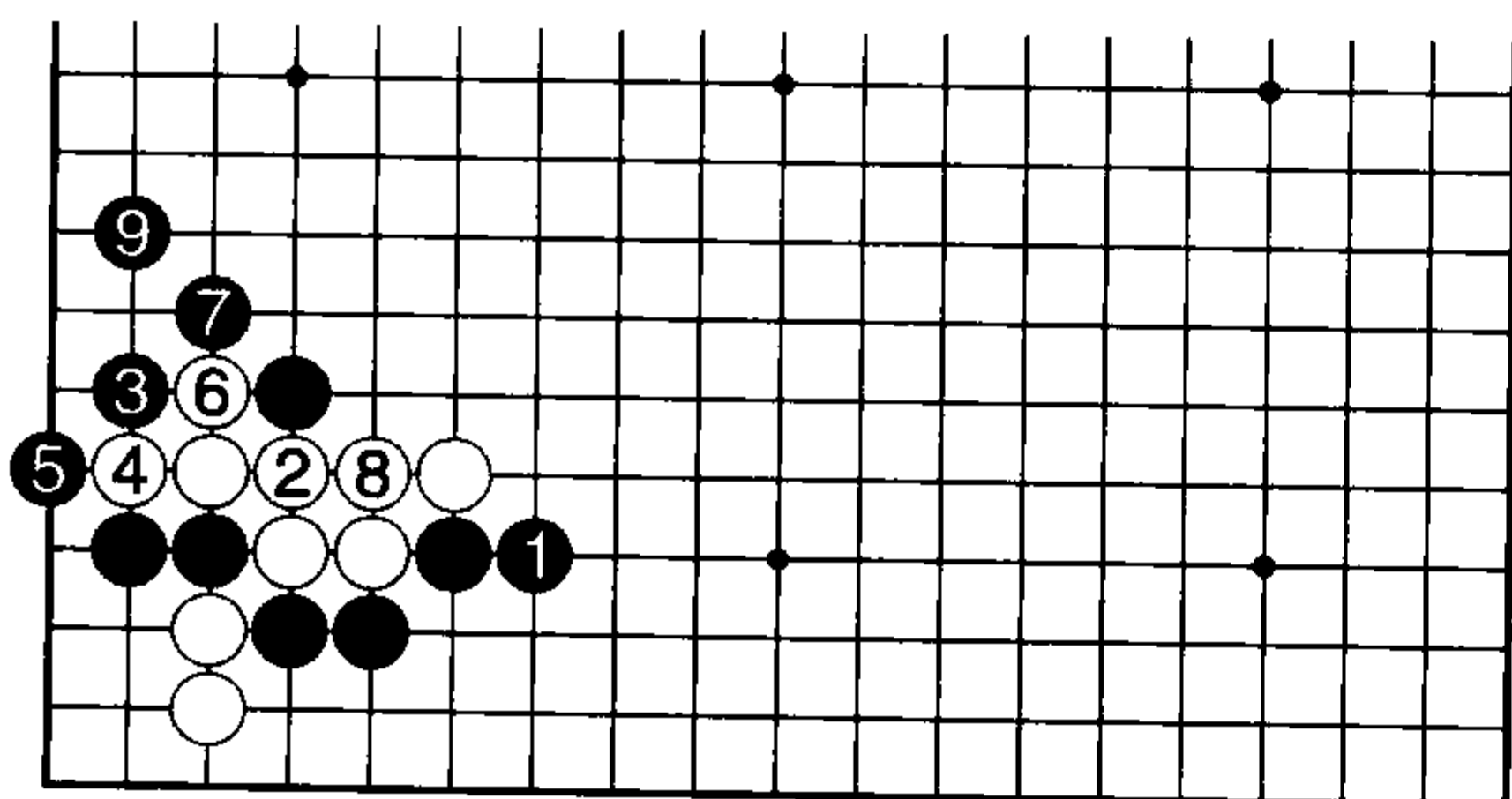


图37 白被分断

黑1长时，白2接也不理想。黑3跳过，白被分成两块，黑9以后……

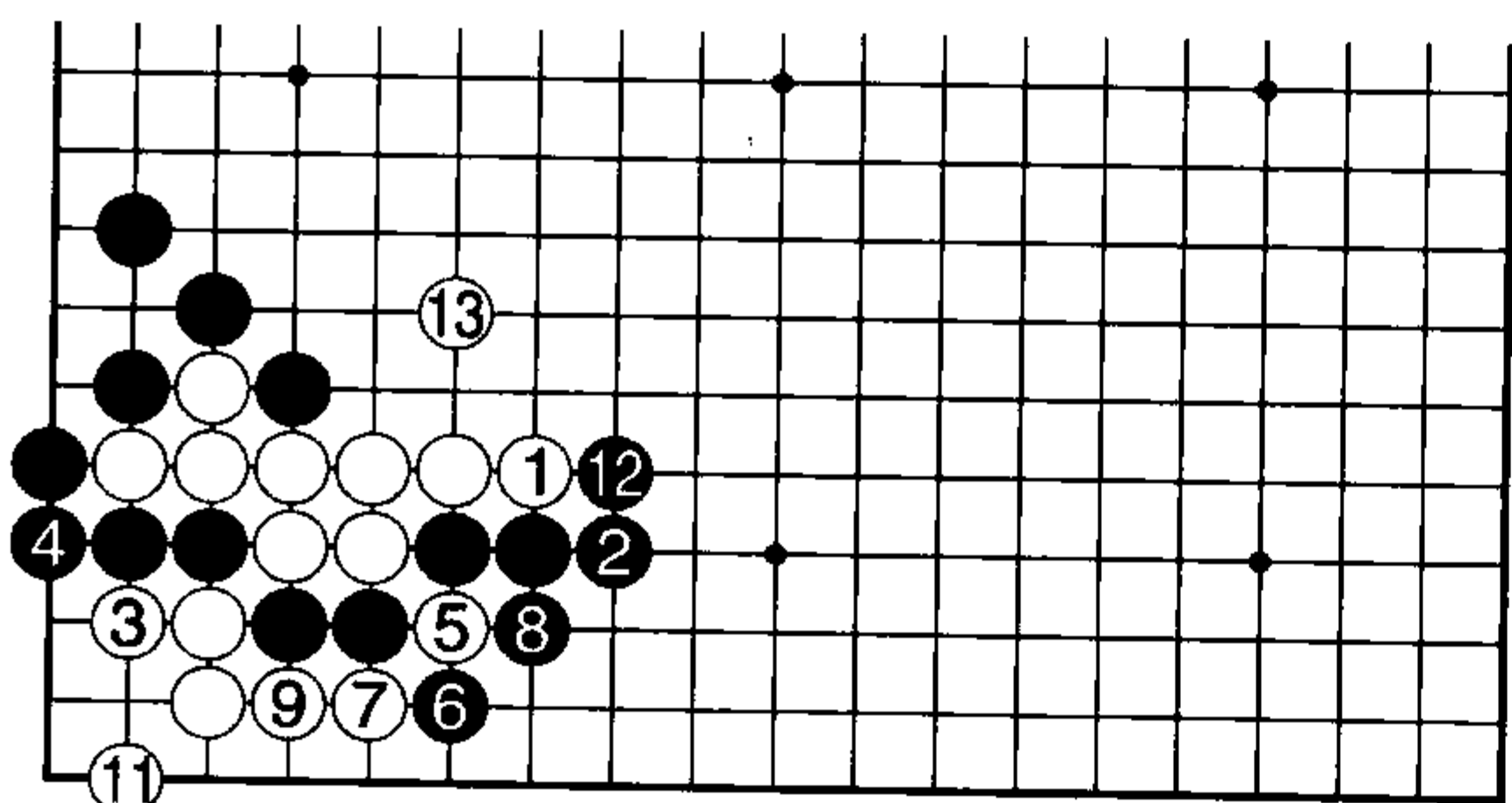
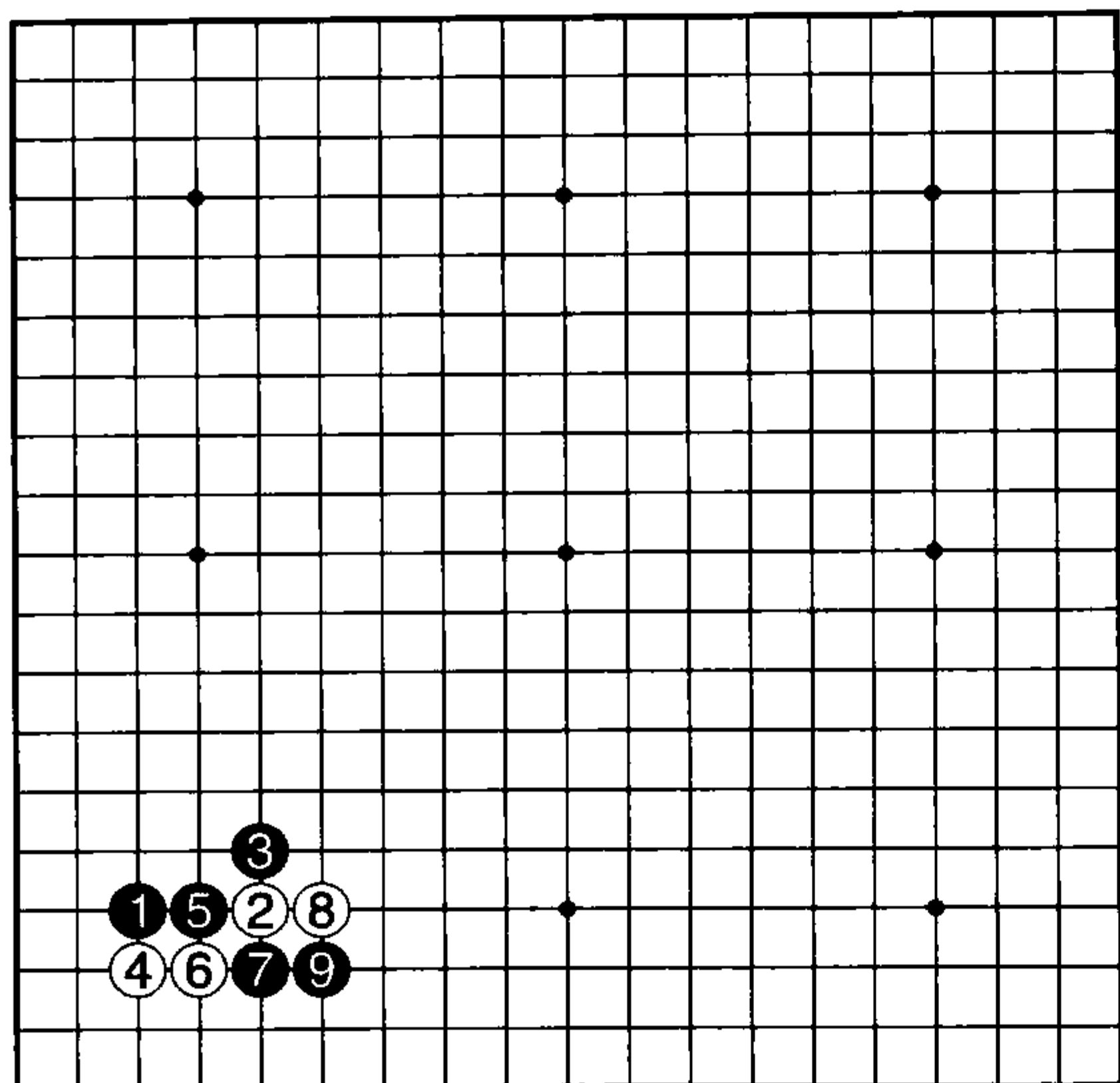


图38 白苦战

白1压是要点，黑2退，白3打，5断是做活的次序，白虽然在角上成活，但黑12拐后，白棋中央苦战在所难免。  
(10接)

## 第五型 基本图



黑1小目，白2高挂，黑3外靠，白4托，黑5顶、7断一般认为需要征子有利，但是，即便征子不利，黑也有9位爬的下法。

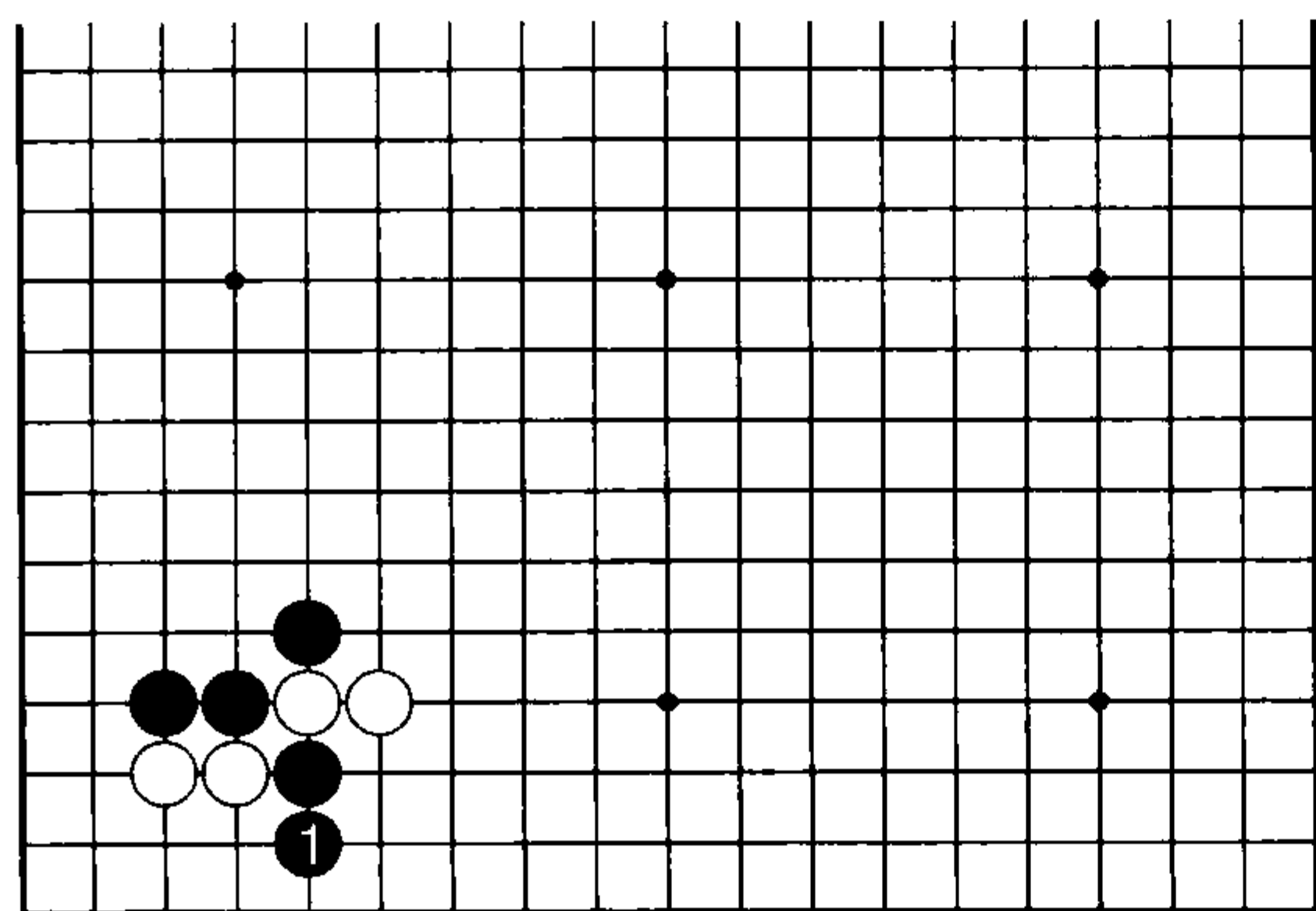


图1 定式

定式普通是1位立，以后……

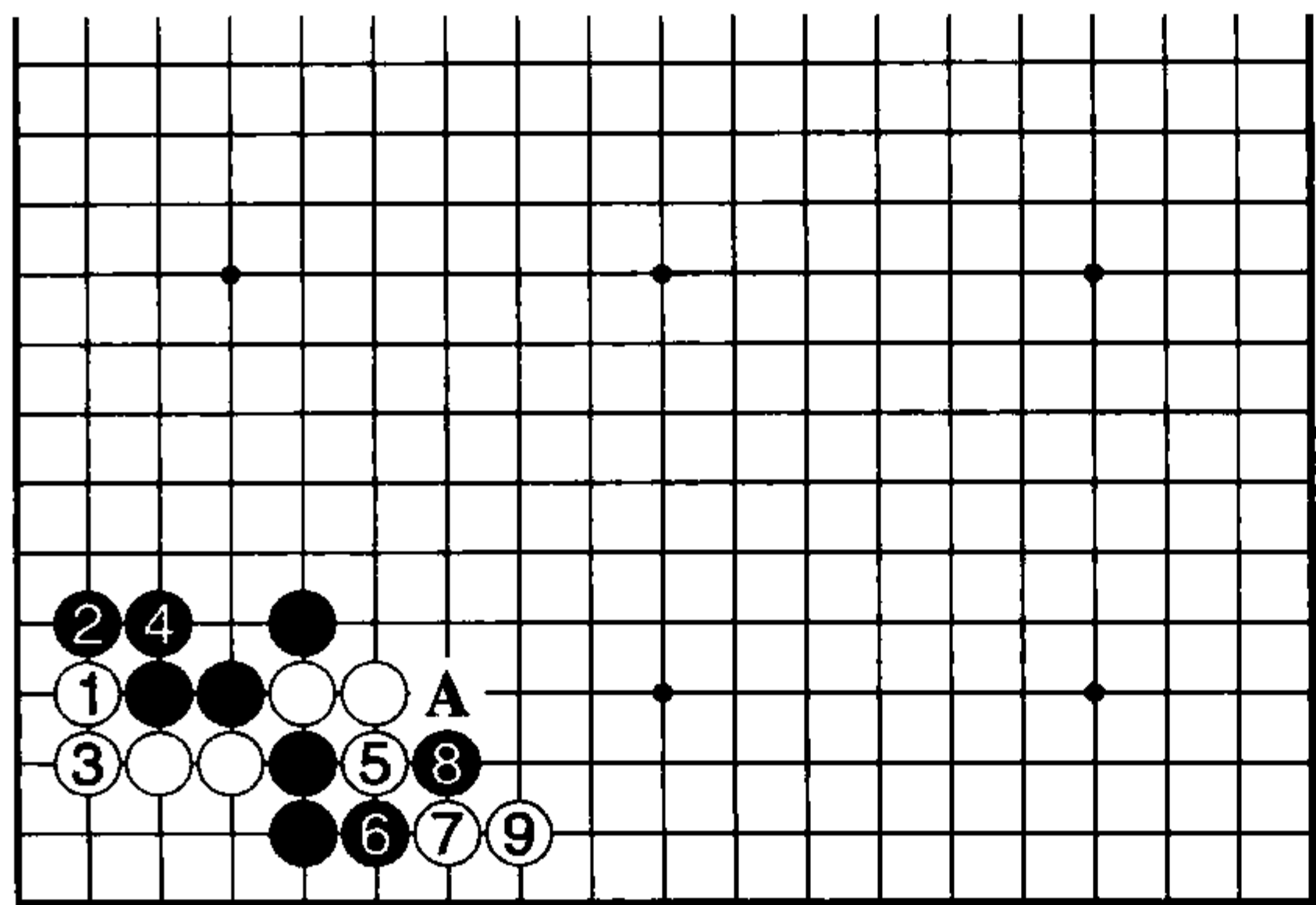
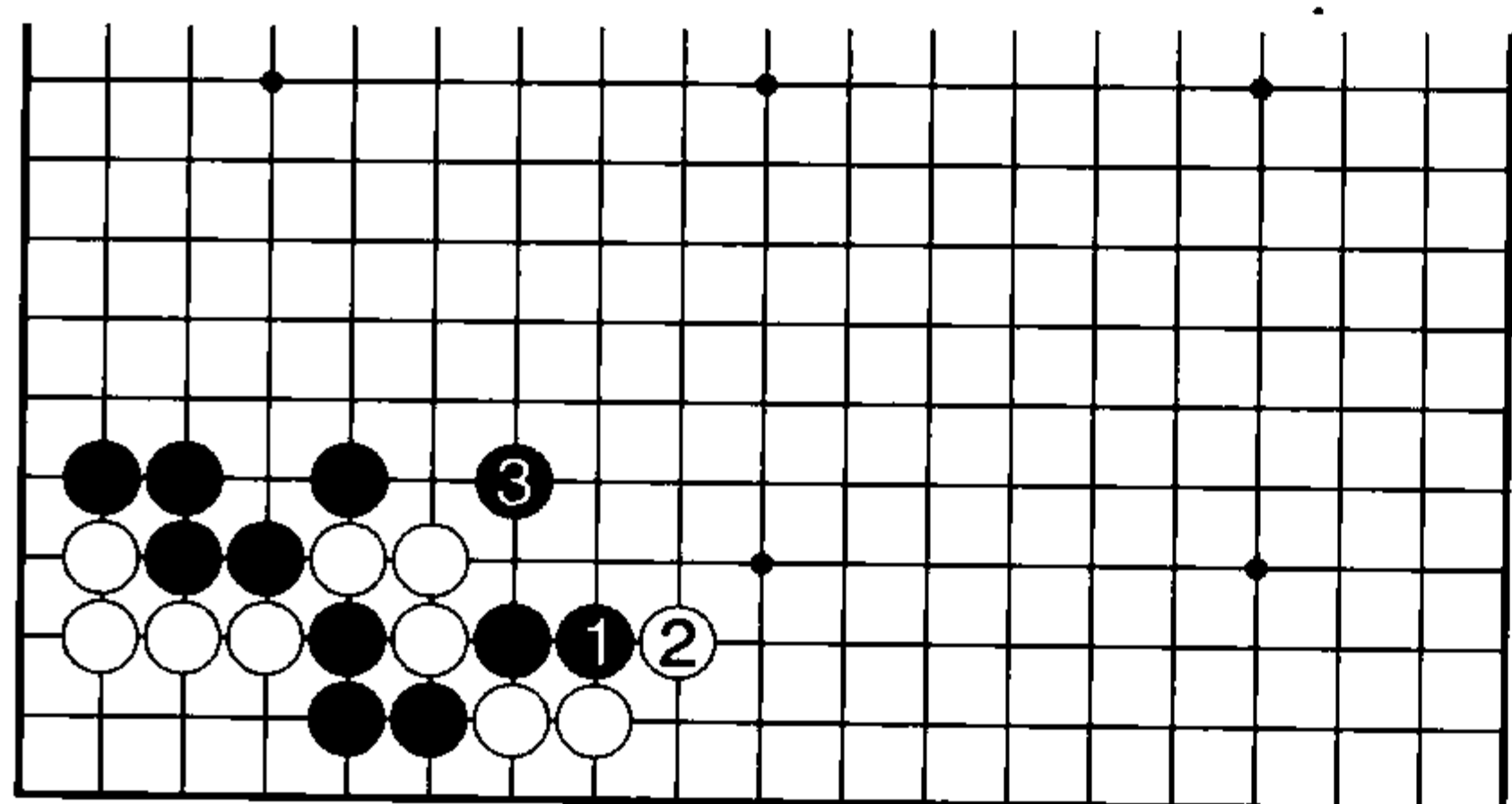


图2 征子关系

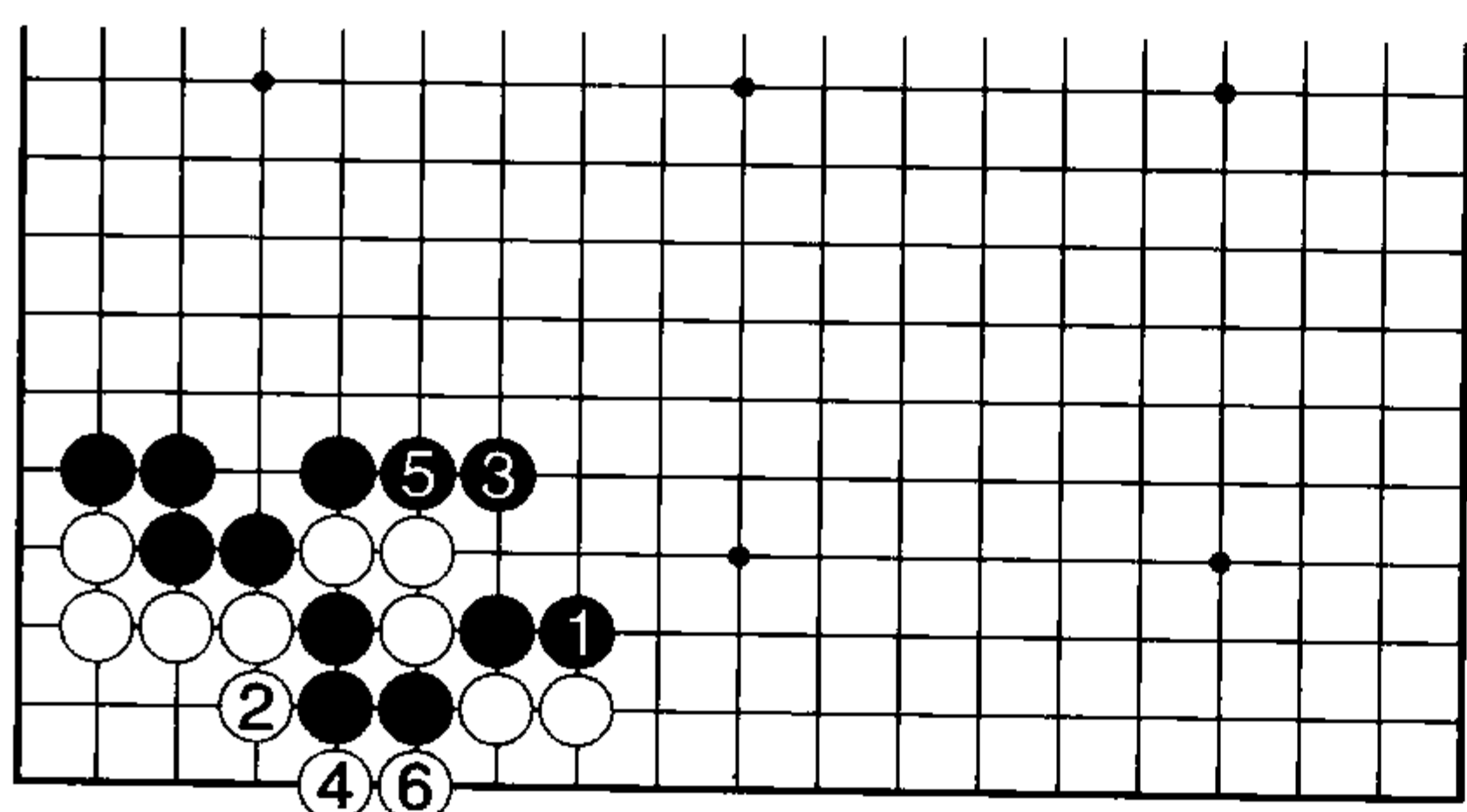
白1、3扳粘，黑4接，白征子有利时在5位拐厉害，黑6拐，8断时，白9长，黑无法在A征掉白子，难办。





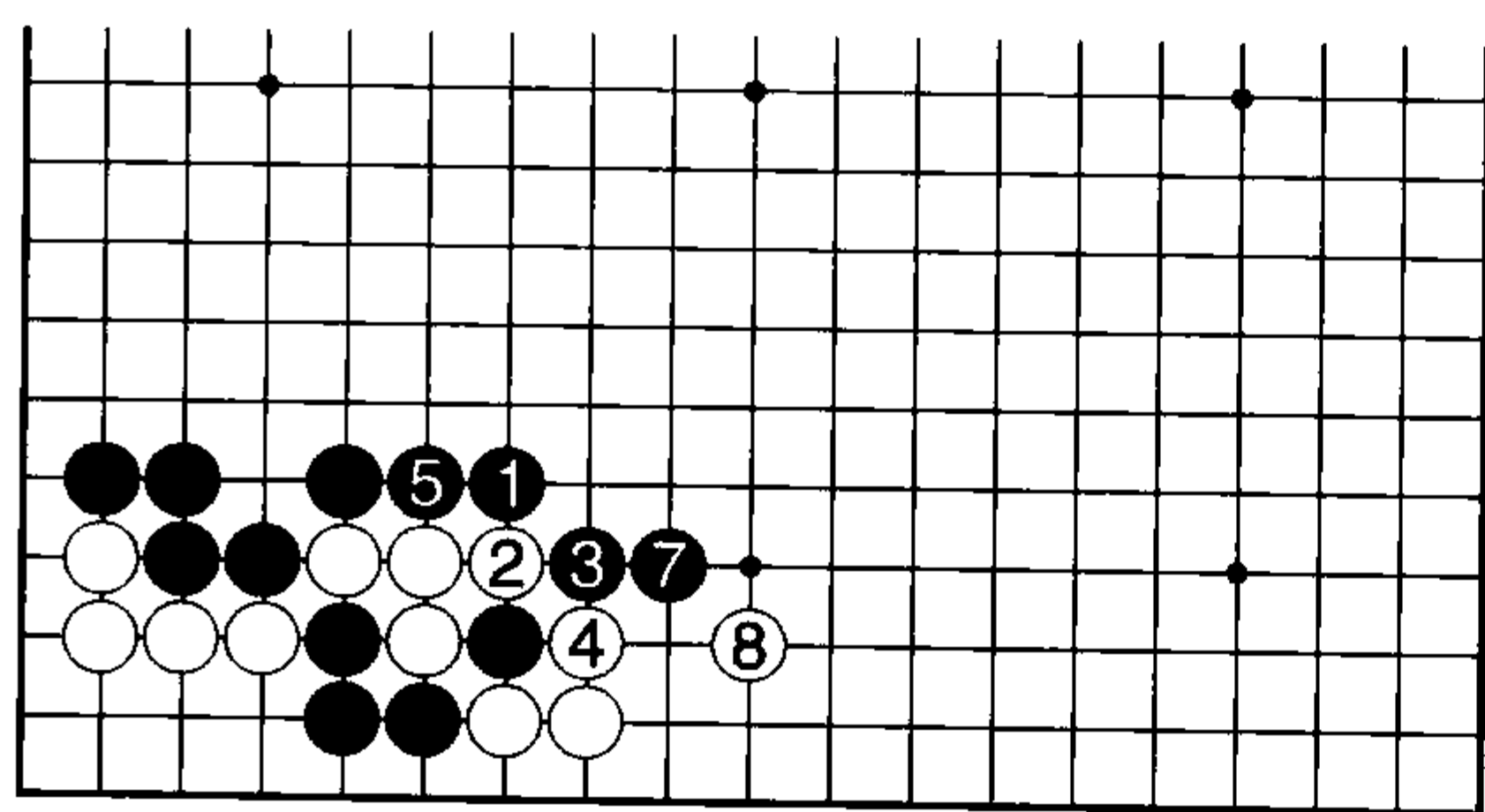
**图3 自上当**

黑1压，白要注意，如果随手在2位扳，黑3可以枷死白三子。



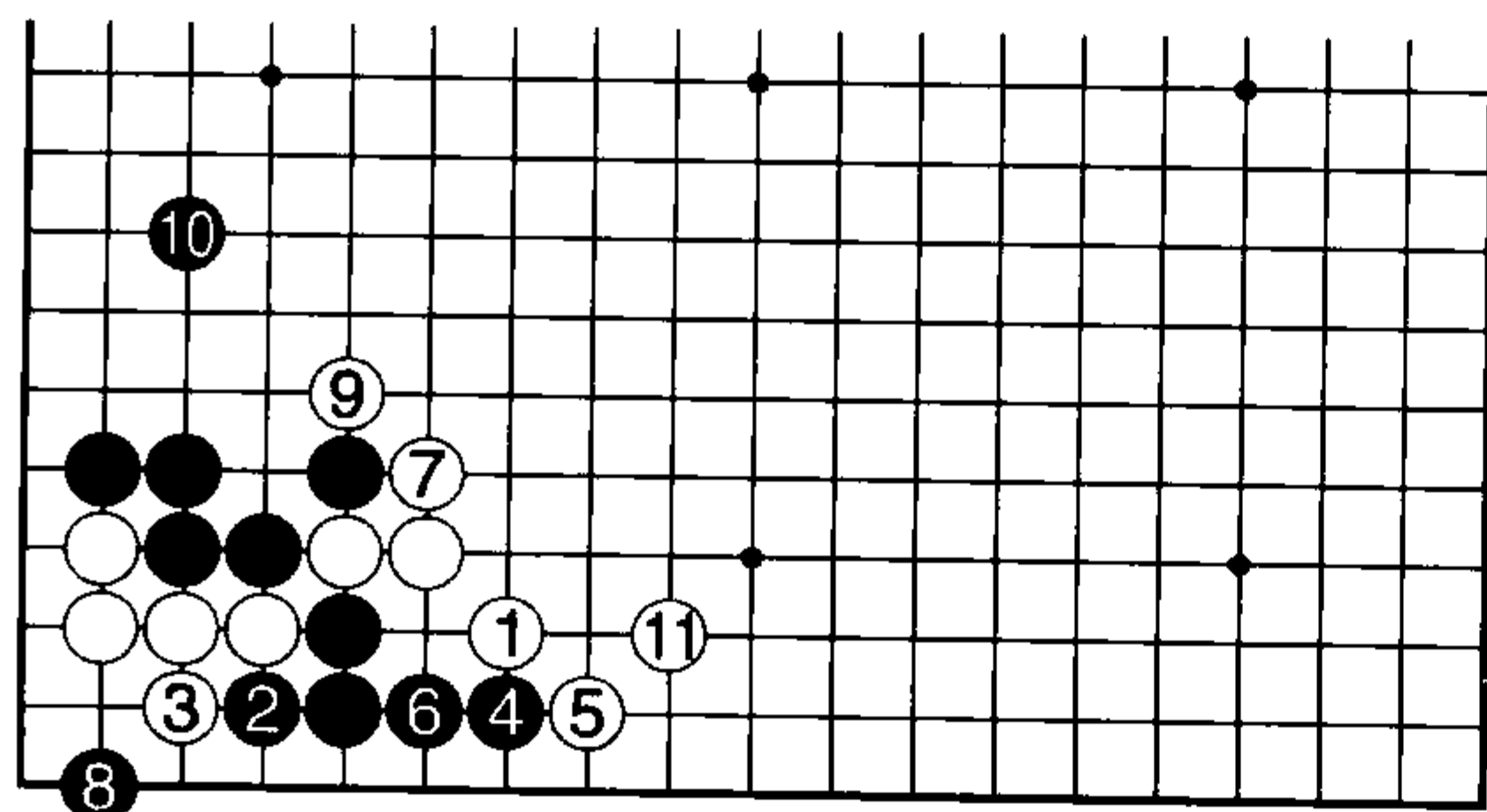
**图4 白好**

白2紧气是要领，至白6吃掉黑三子，黑亏损。



**图5 白实地大**

黑1跳枷是无奈之举，黑虽然滚打白棋，但是，白8后，实地非常可观，黑有所不满。



**图6 定式**

白征子不利时，只能在1位小尖，黑2先拐再4托是次序，至白11，是黑得实地、白取外势的对抗局面。

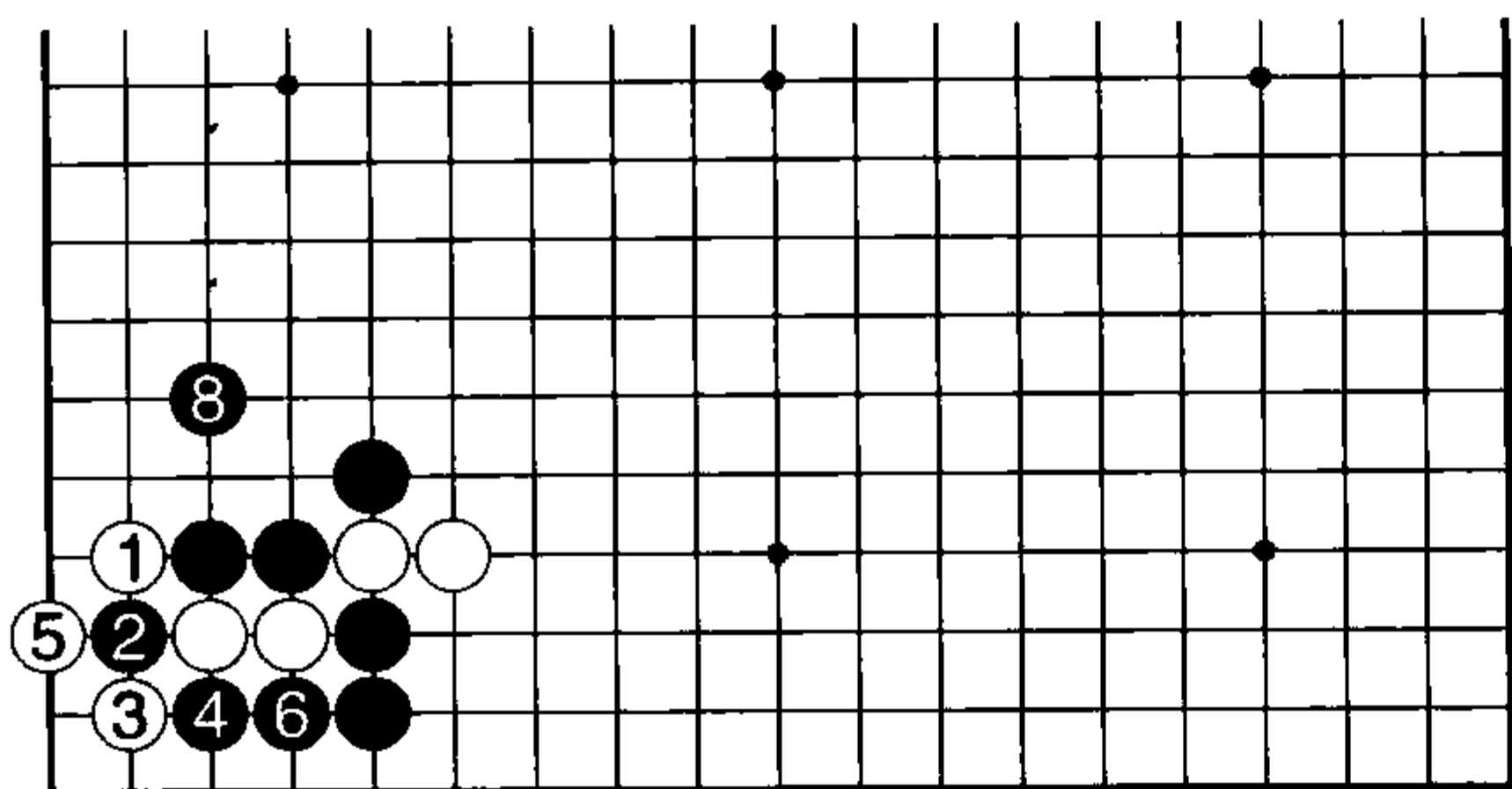


图7 拐

黑征子不利，有在2位断的下法，至黑8必然。

(7接)

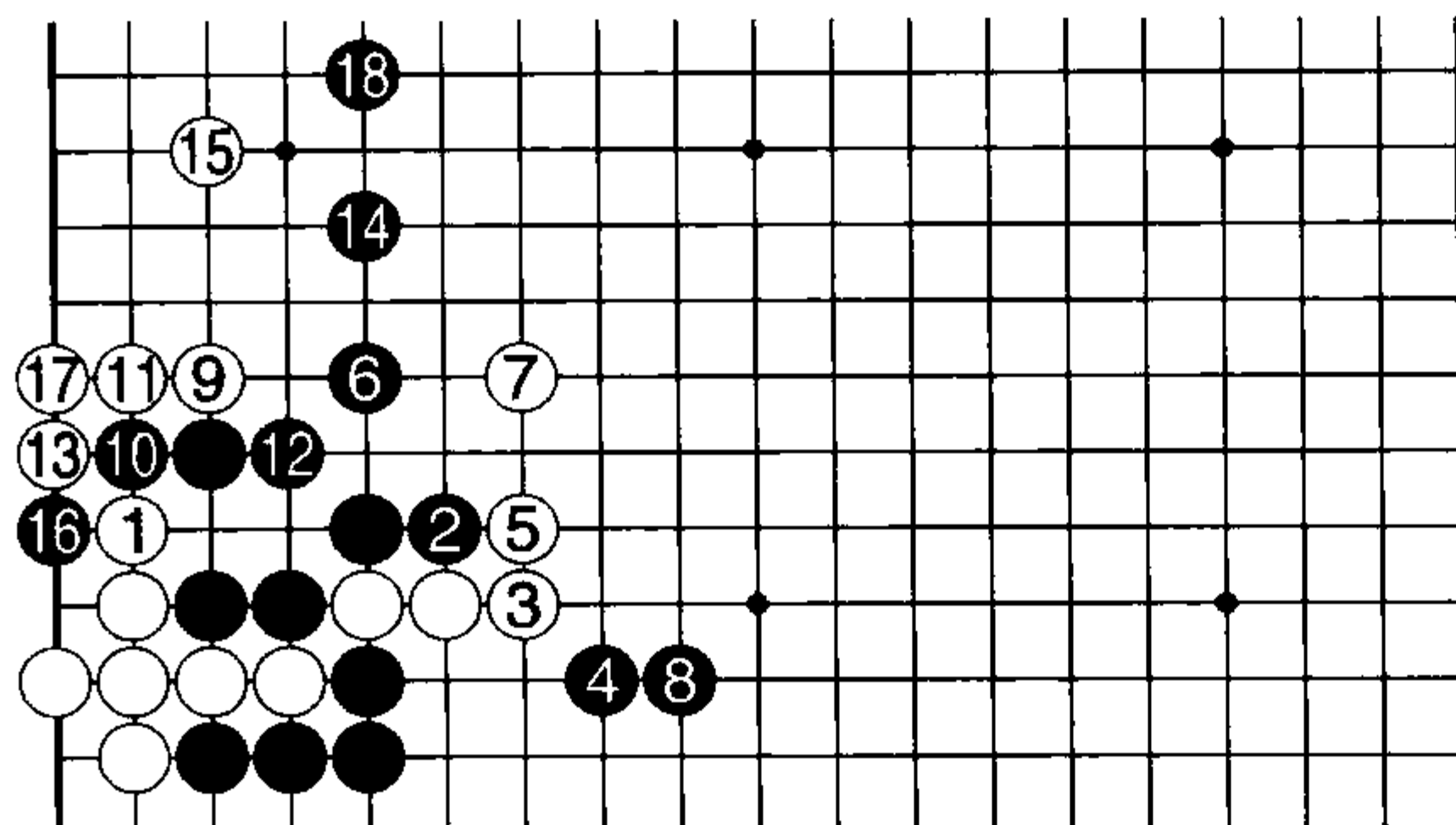


图8 黑主动

白1以下至黑18大致如此，结果，白棋形薄，黑满意。

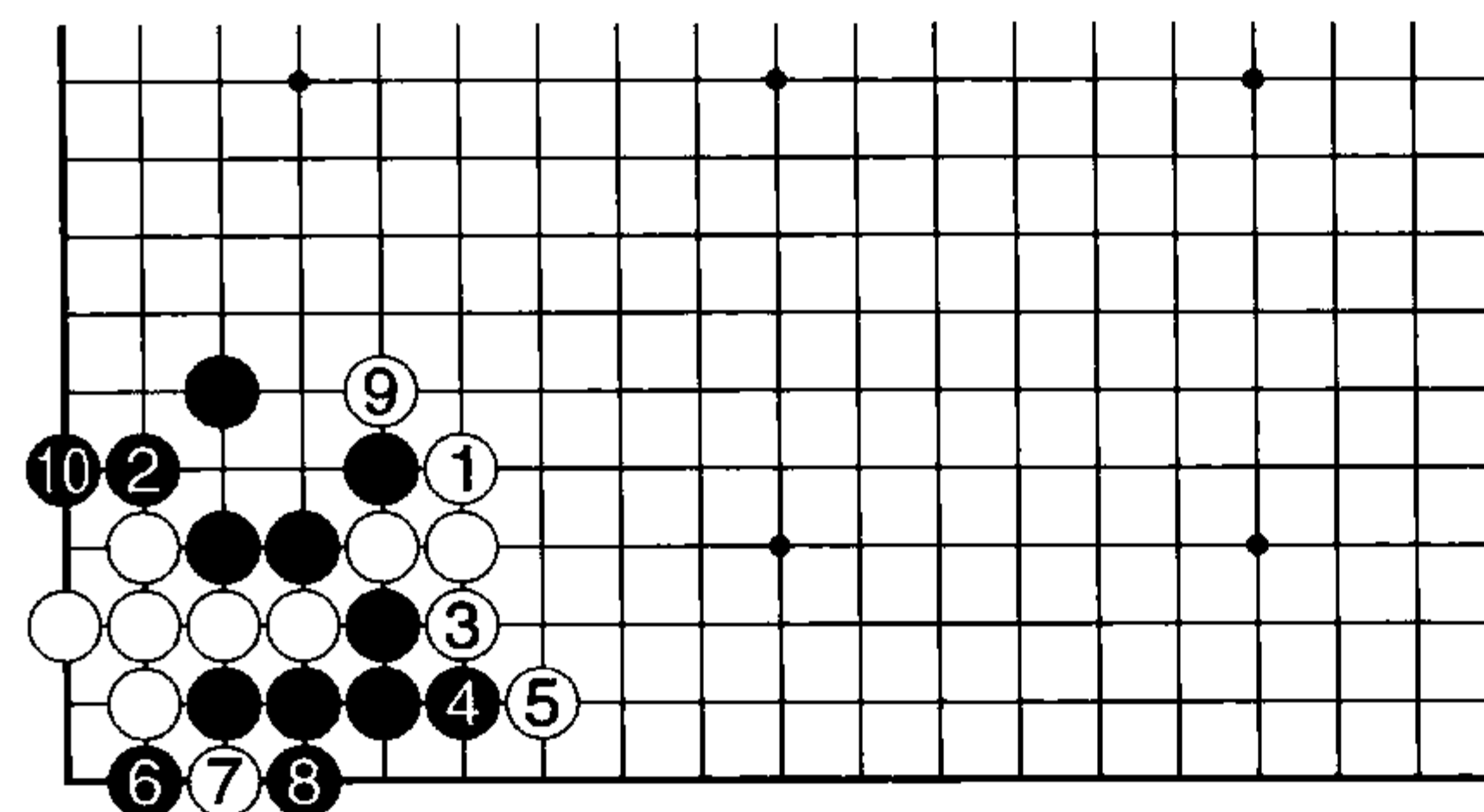


图9 白可下

白对前面变化有理由不满，于是改在本图1位拐，黑2虎，以下至黑10，白得先手，且角上还有做缓气劫的味道，可下。

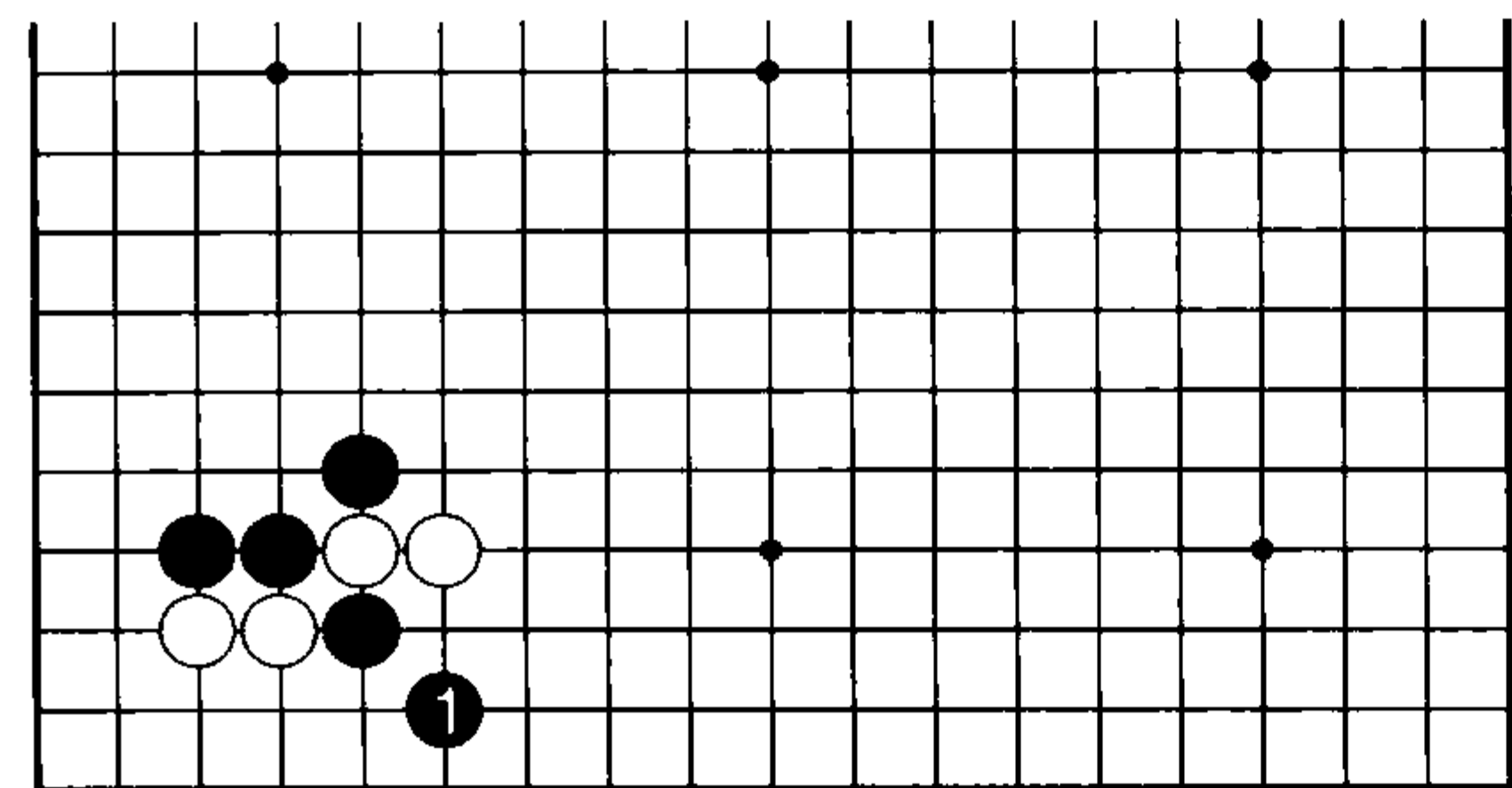


图10 小尖

黑也有走小尖的，不过同样需要征子关系。

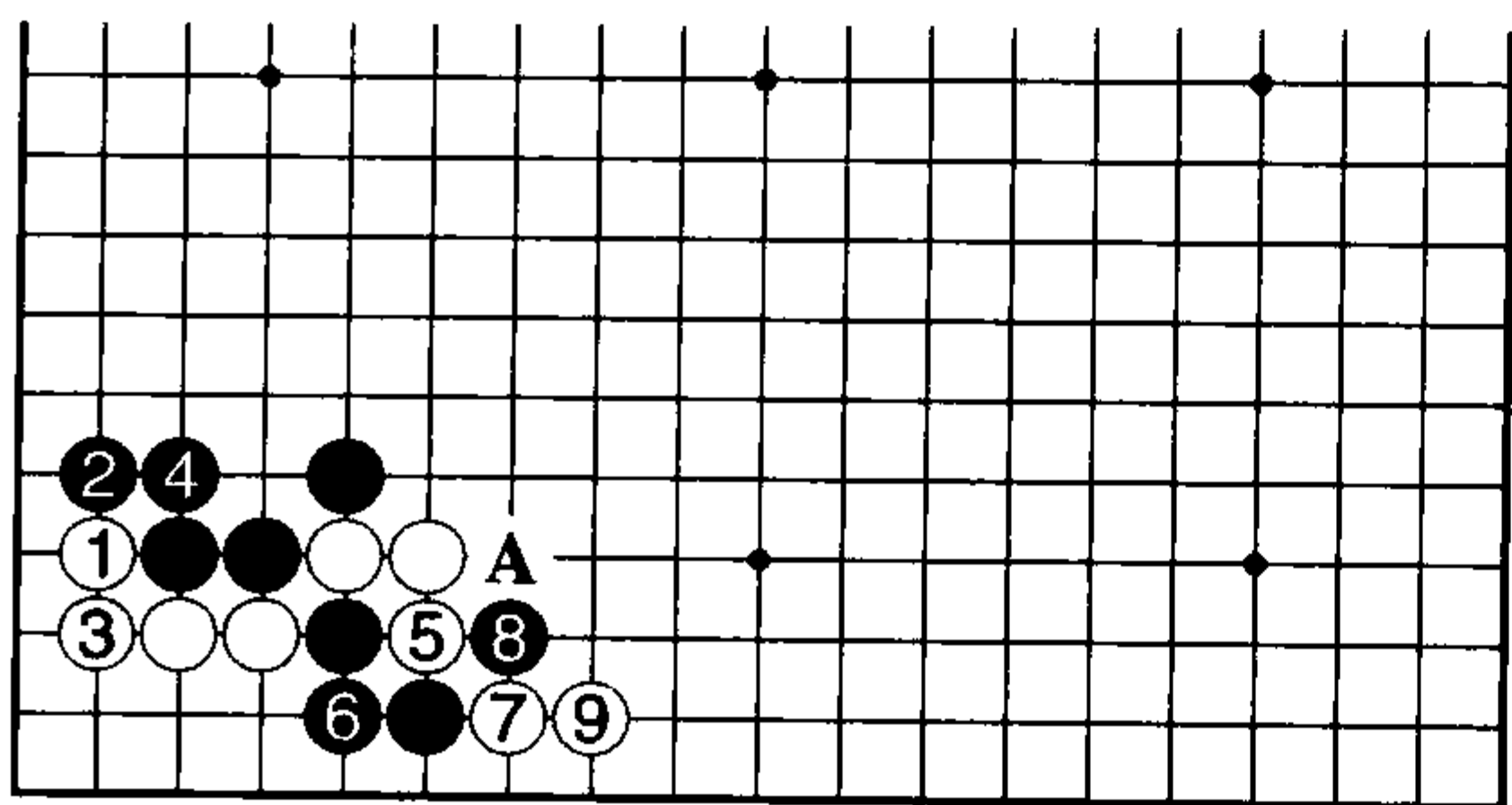


图11 征子

白1、3扳粘后，5打，7扳，黑8断，白9长，A位的征子依然是关键。

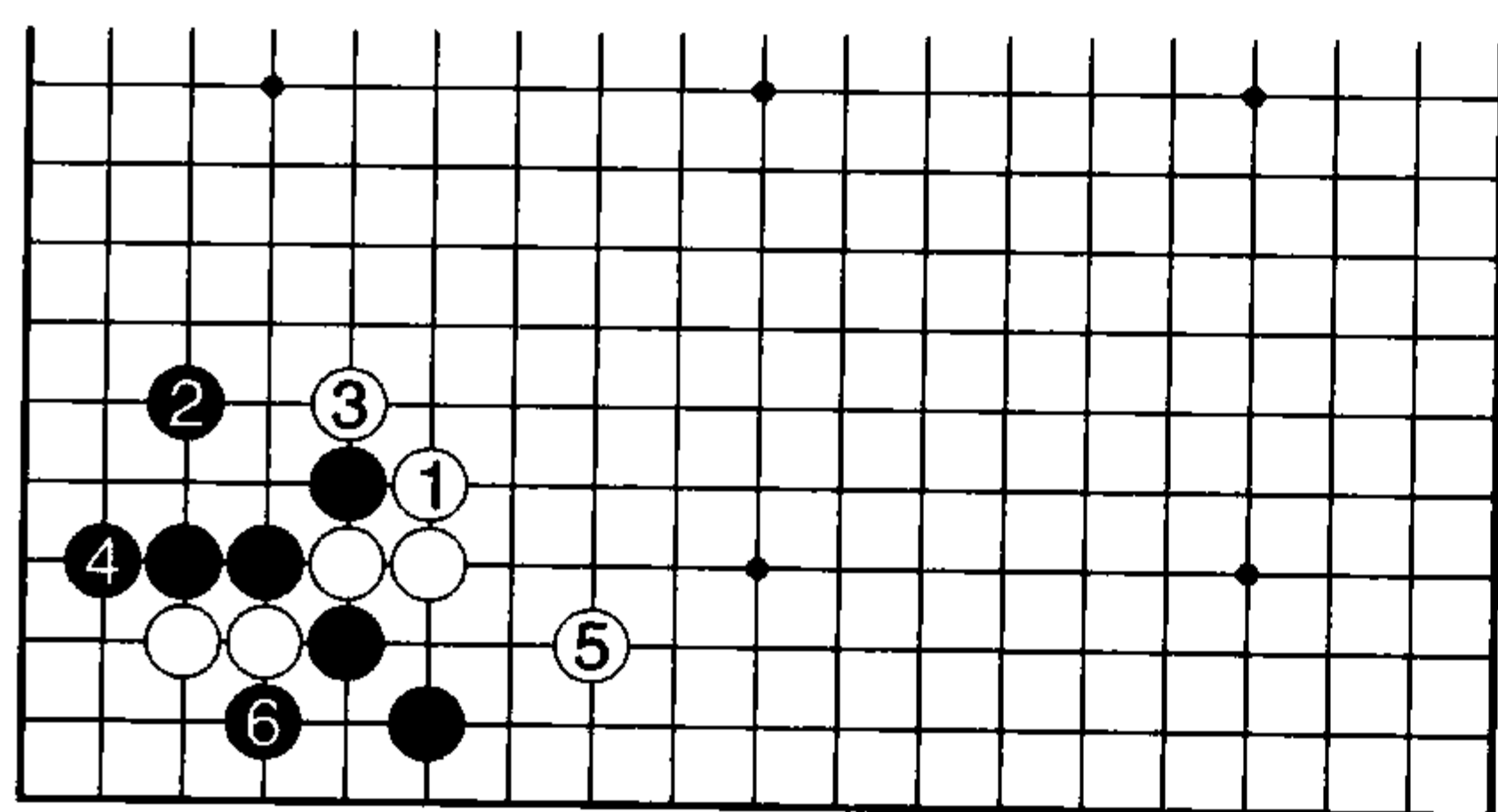


图12 黑稍好

征子不利，白只好在1位拐，以下至黑6，黑角上实地很大，白外围不算很厚，白略有不满。

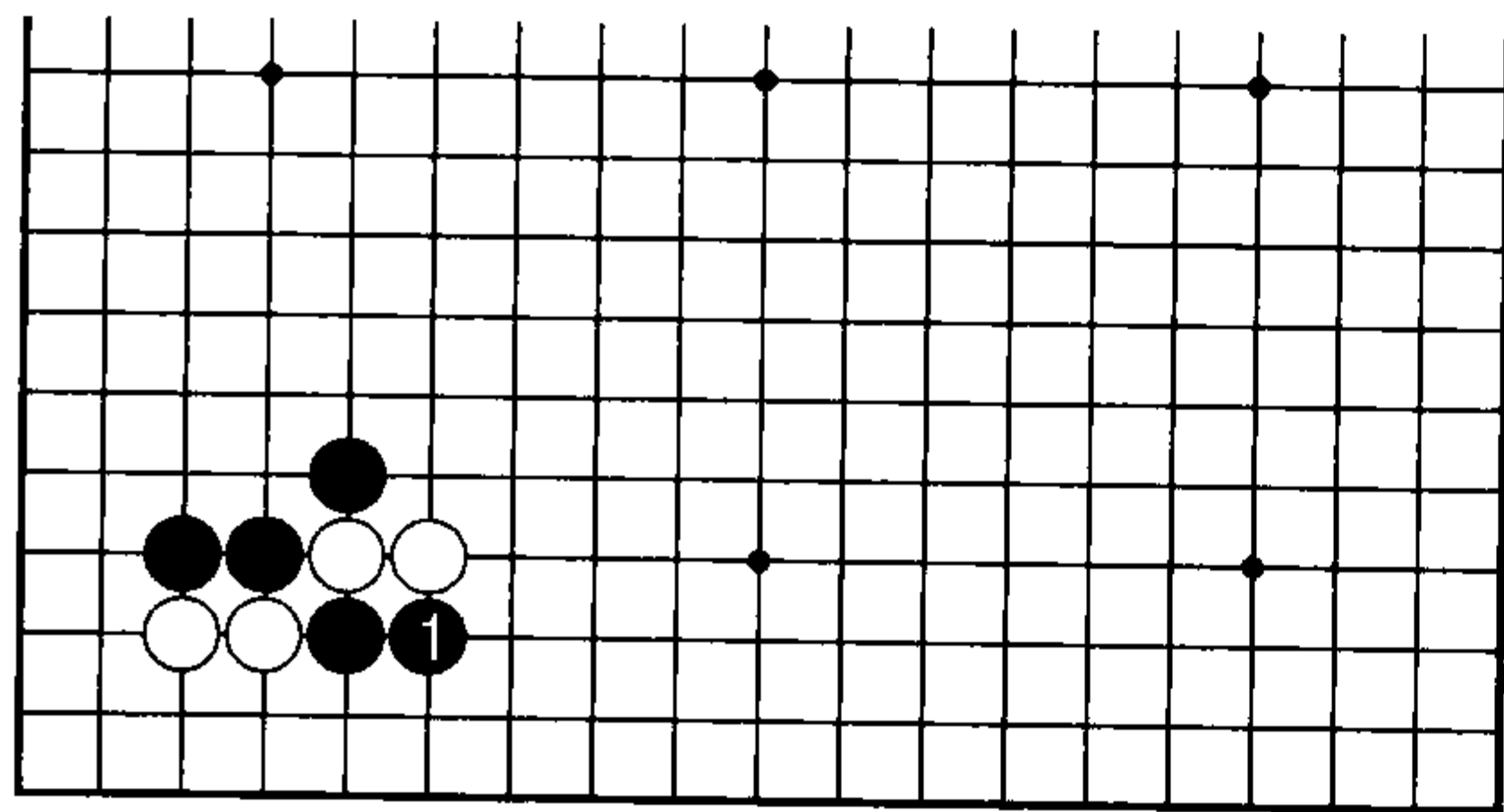


图13 拐

上面的变化可以看出，这里面有重要的征子关系，黑1的爬，就是征子不利时的应急措施。

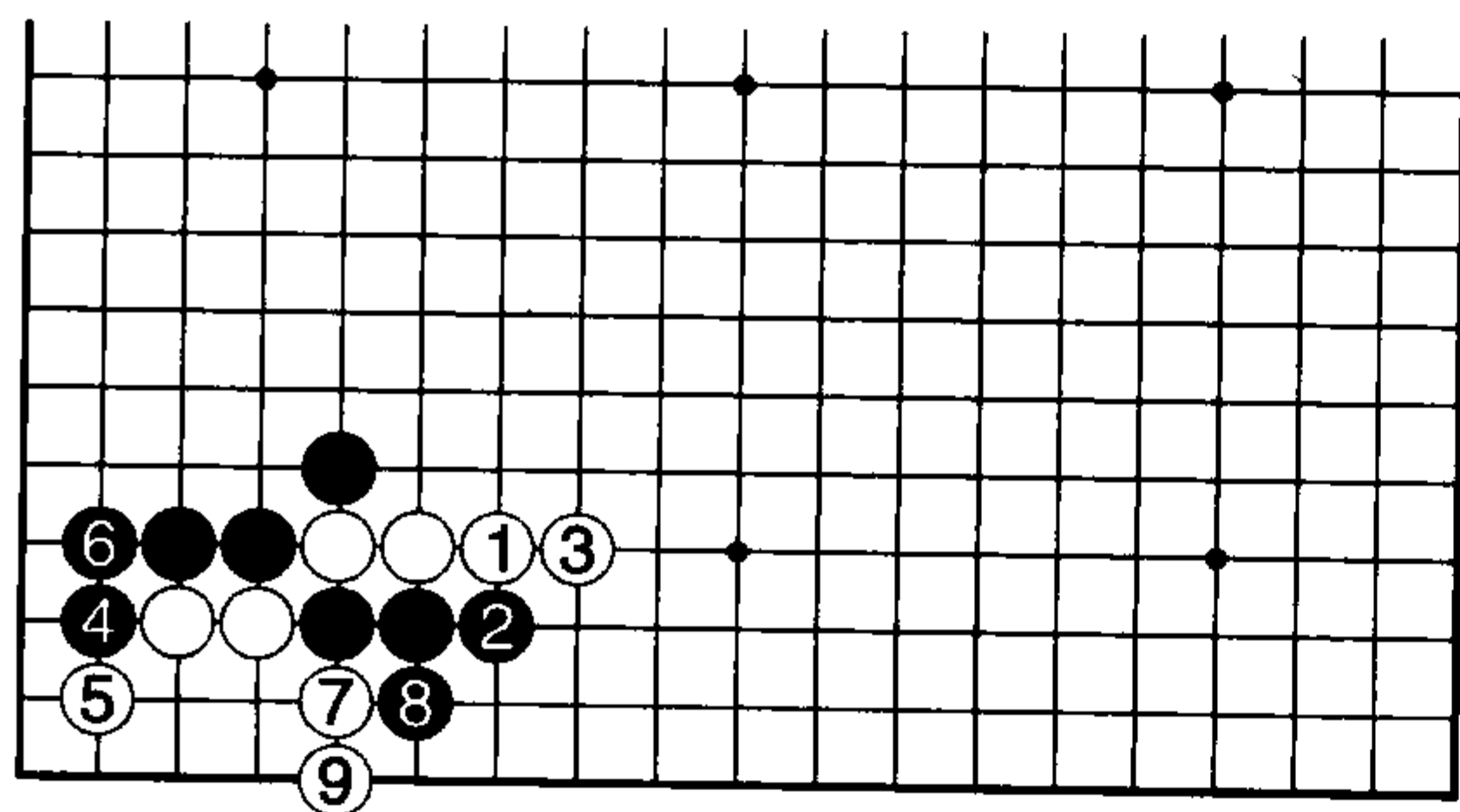


图14 长

白1长是正着，黑2爬，白面临选择。如在3位长，黑4、6扳粘重要，白7、9是解困好手，接下来……



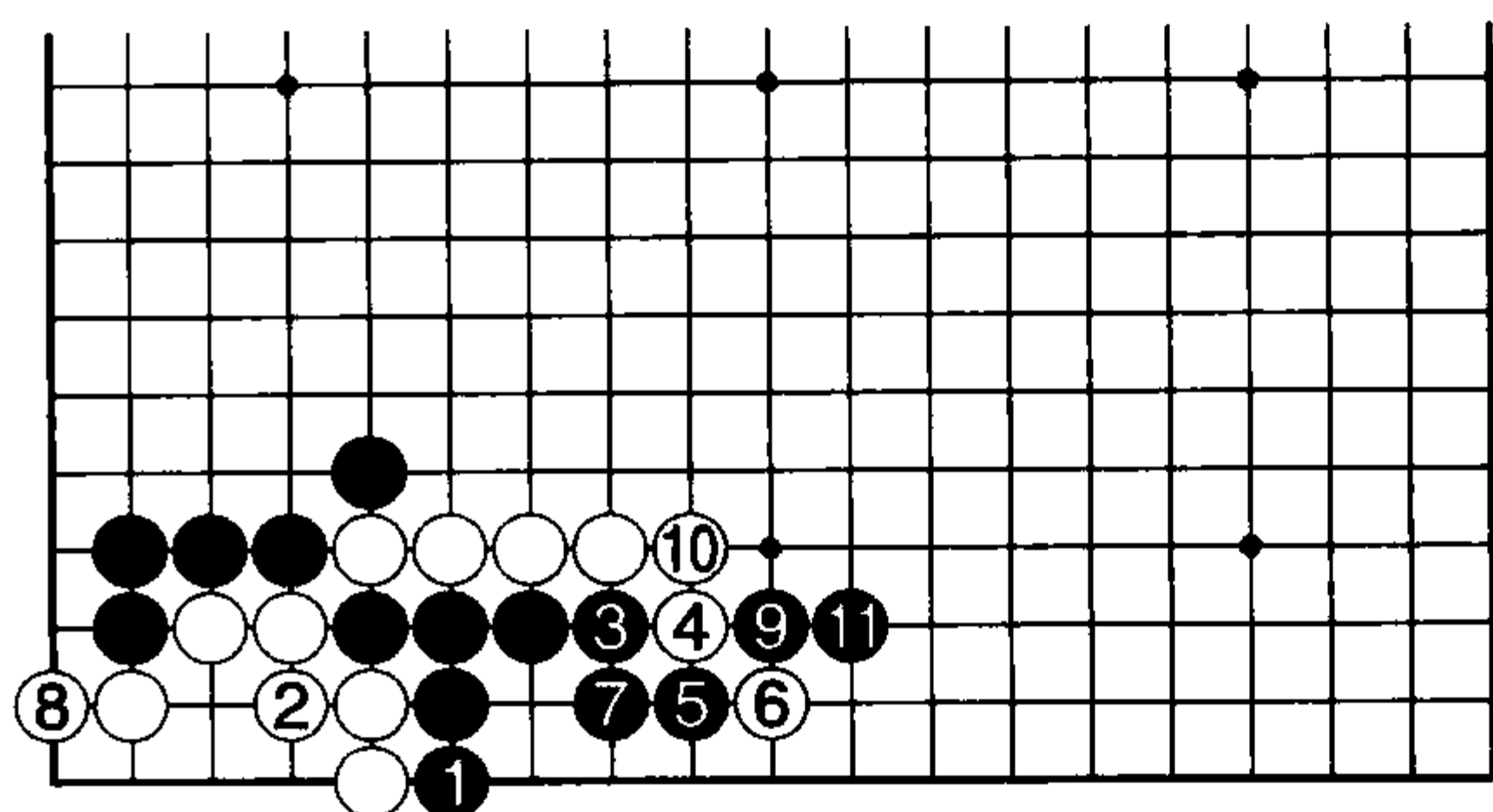


图15 黑略好

接上图，黑1挡，白2粘，黑3爬，白4、6连扳是常用手筋，黑7接，白8要补活，黑9打，11长，结果黑充分。

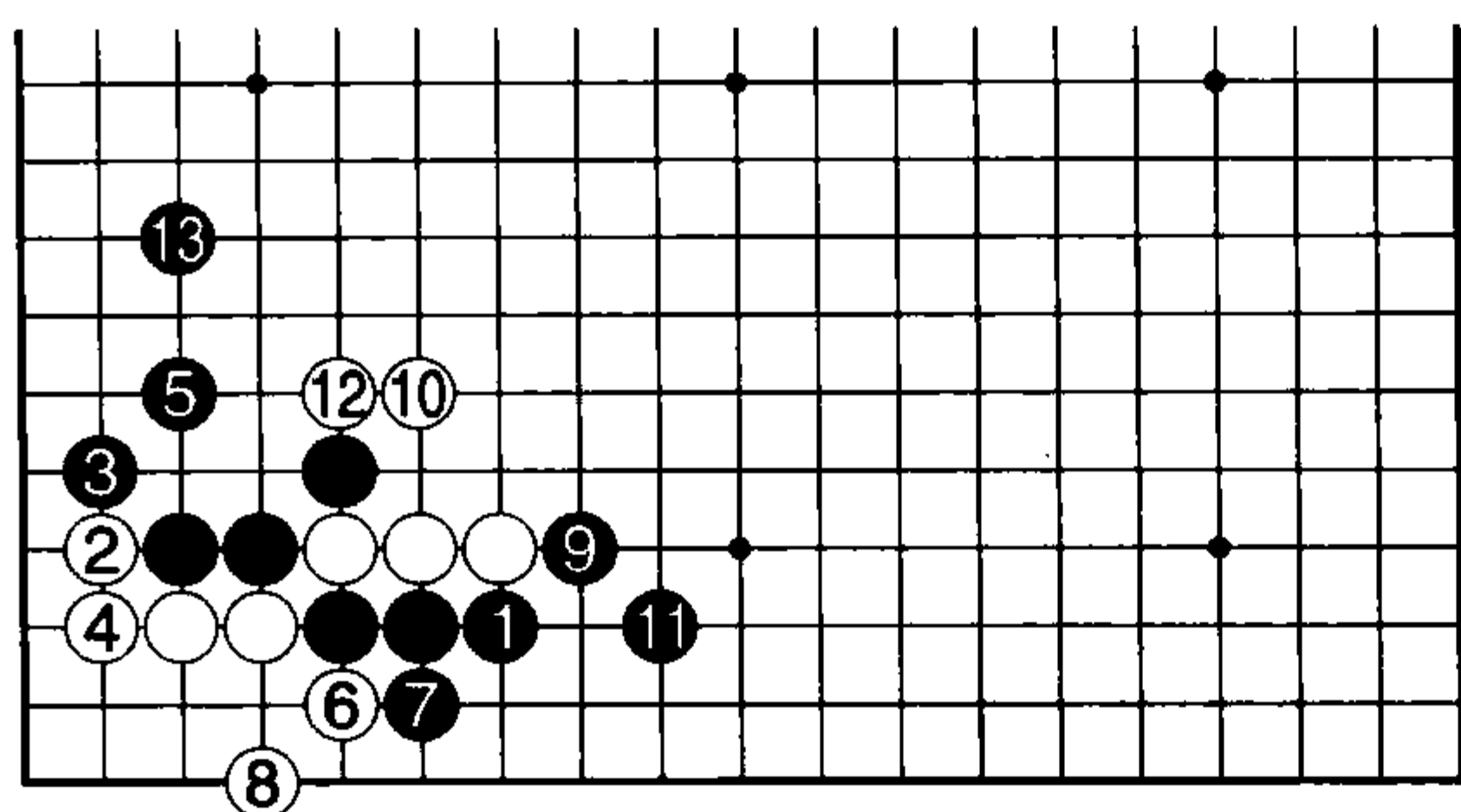


图16 两分

黑1爬时，白在2、4扳粘不错，至黑13，大体相当。

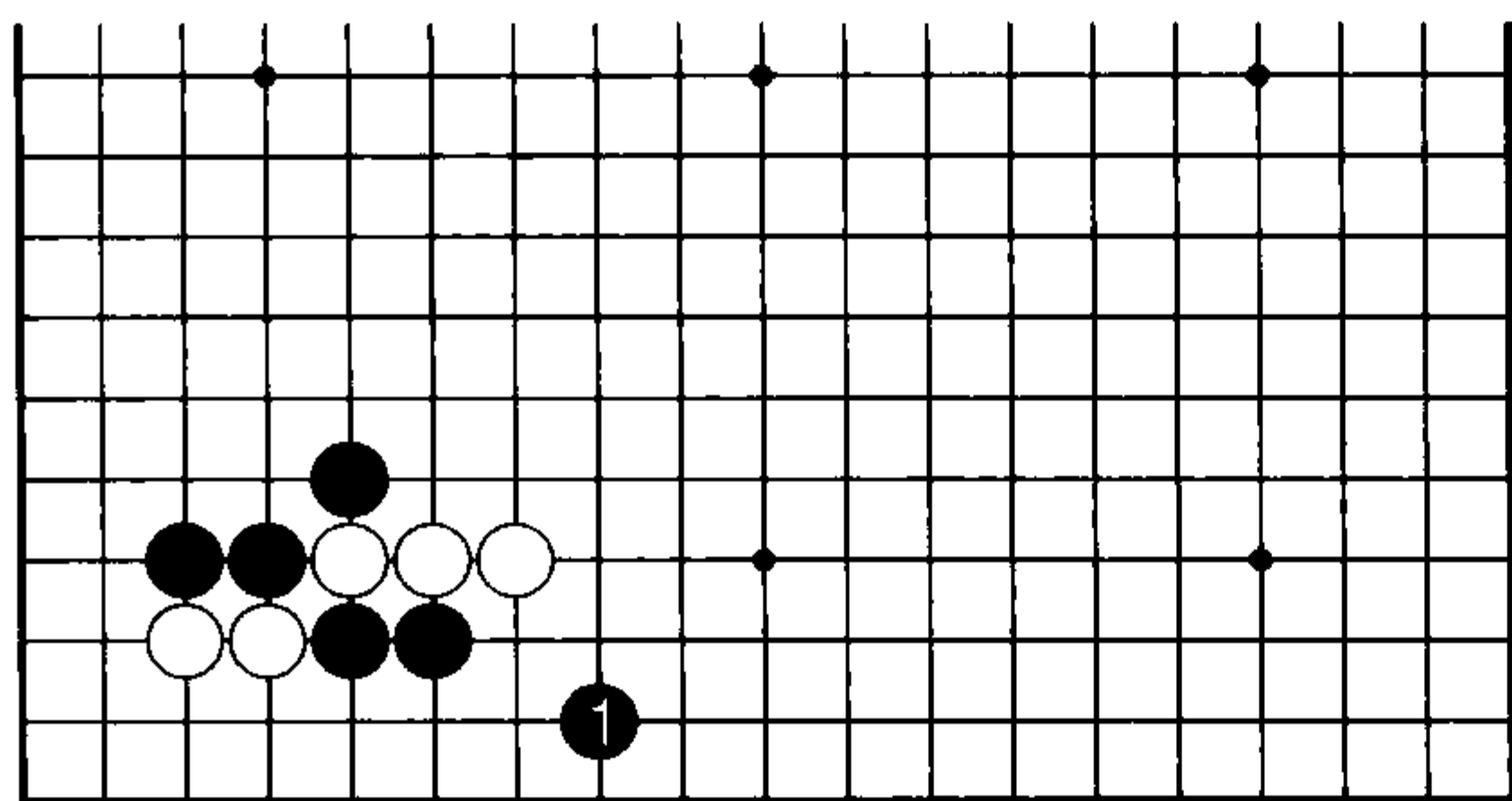


图17 小飞

黑的棋形，普通是1位小飞。

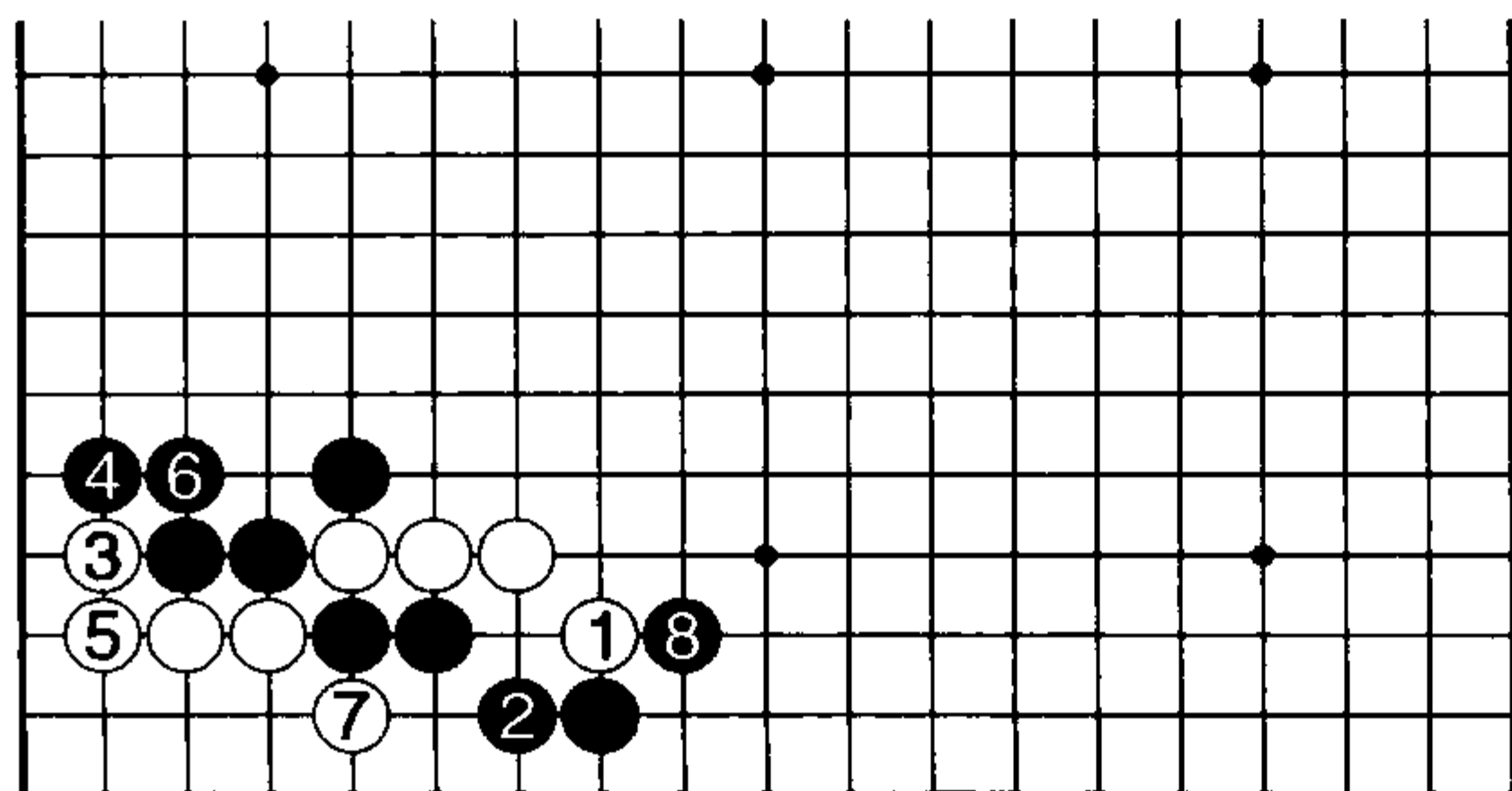


图18 黑可战

白1尖是形，黑2退，白3、5扳粘，黑6接，白7做活，黑争到8位的扳，没有不满。

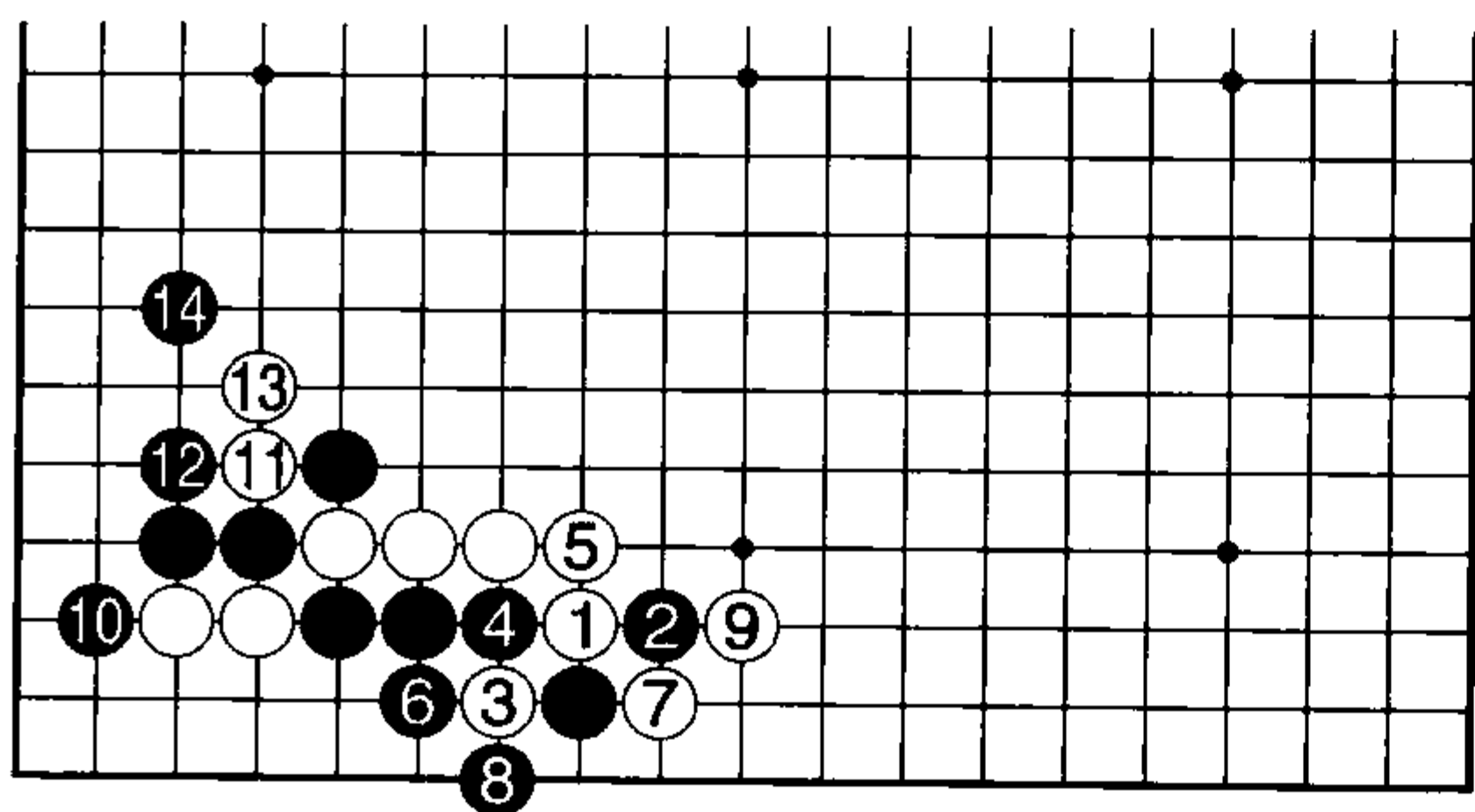


图19 黑实利大

白1尖时，黑2扳起也是可以选择的变化，至黑14，角上实地不小，以后还有引征的借用，可以满足。

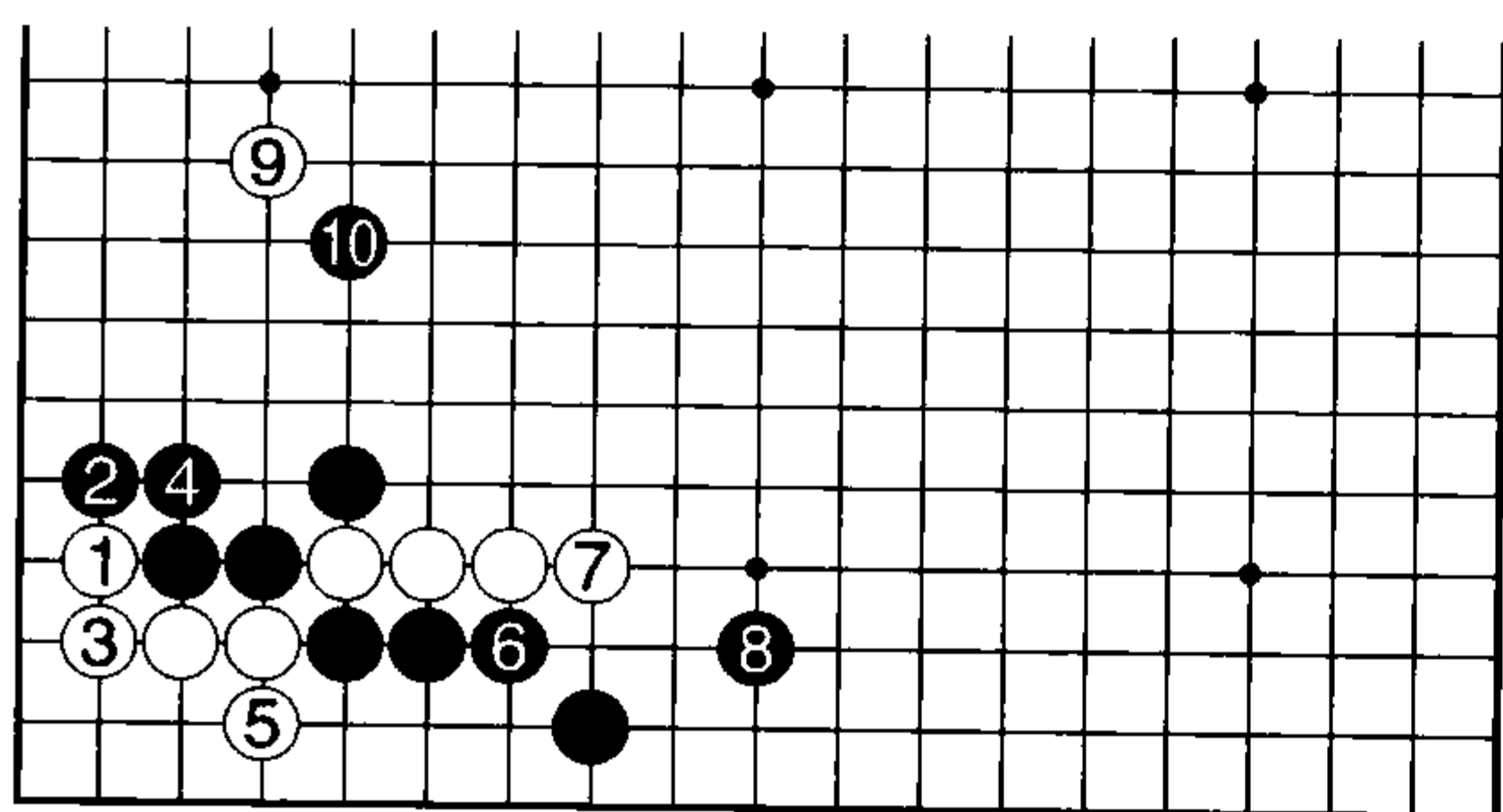


图20 均势

白如对上面变化不满，可以在本图1、3扳粘，黑10以后，进入战斗局面。

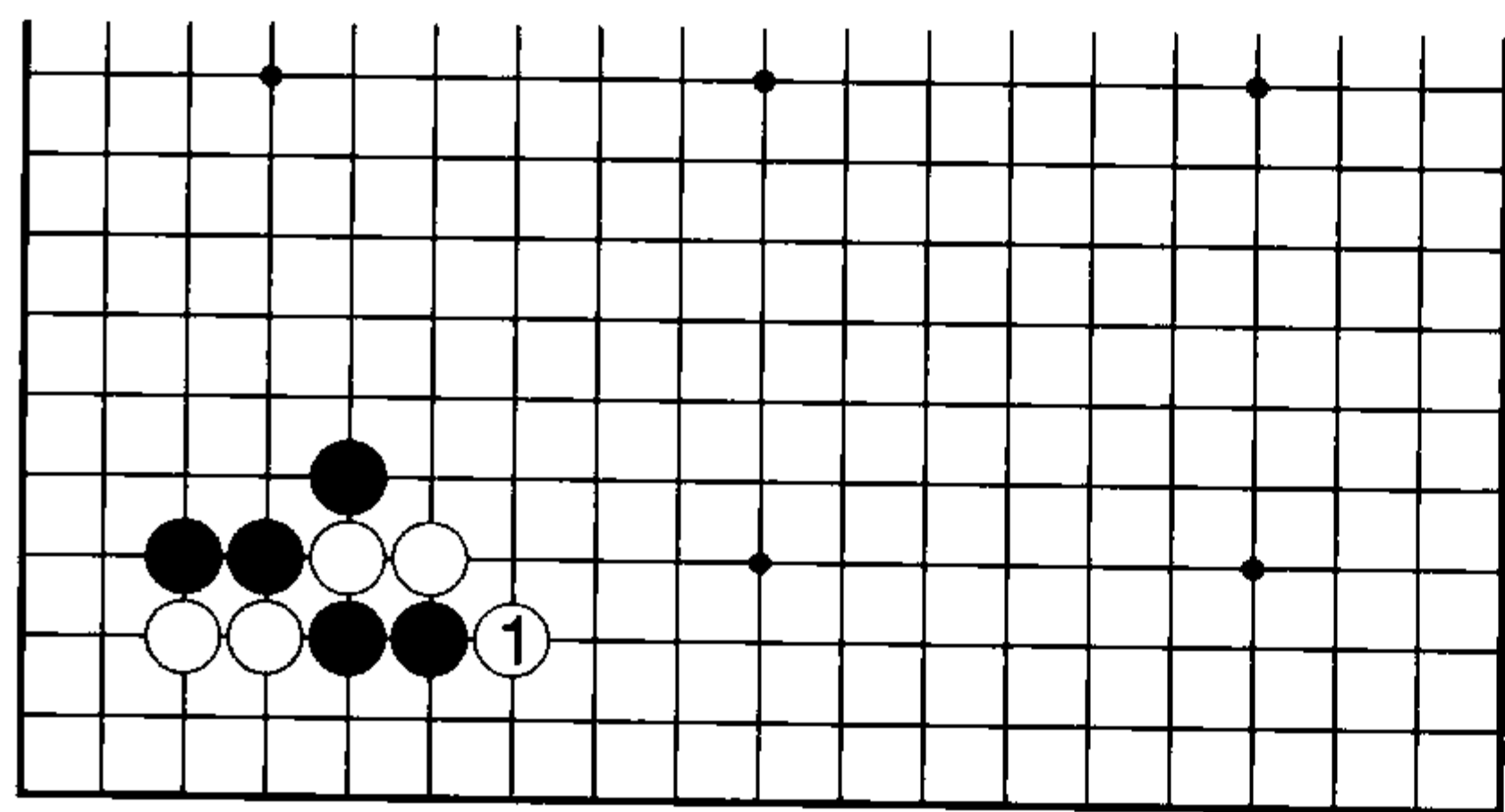


图21 强硬的扳

白1扳，强硬，但略显过分，里面也和征子有一点关系。

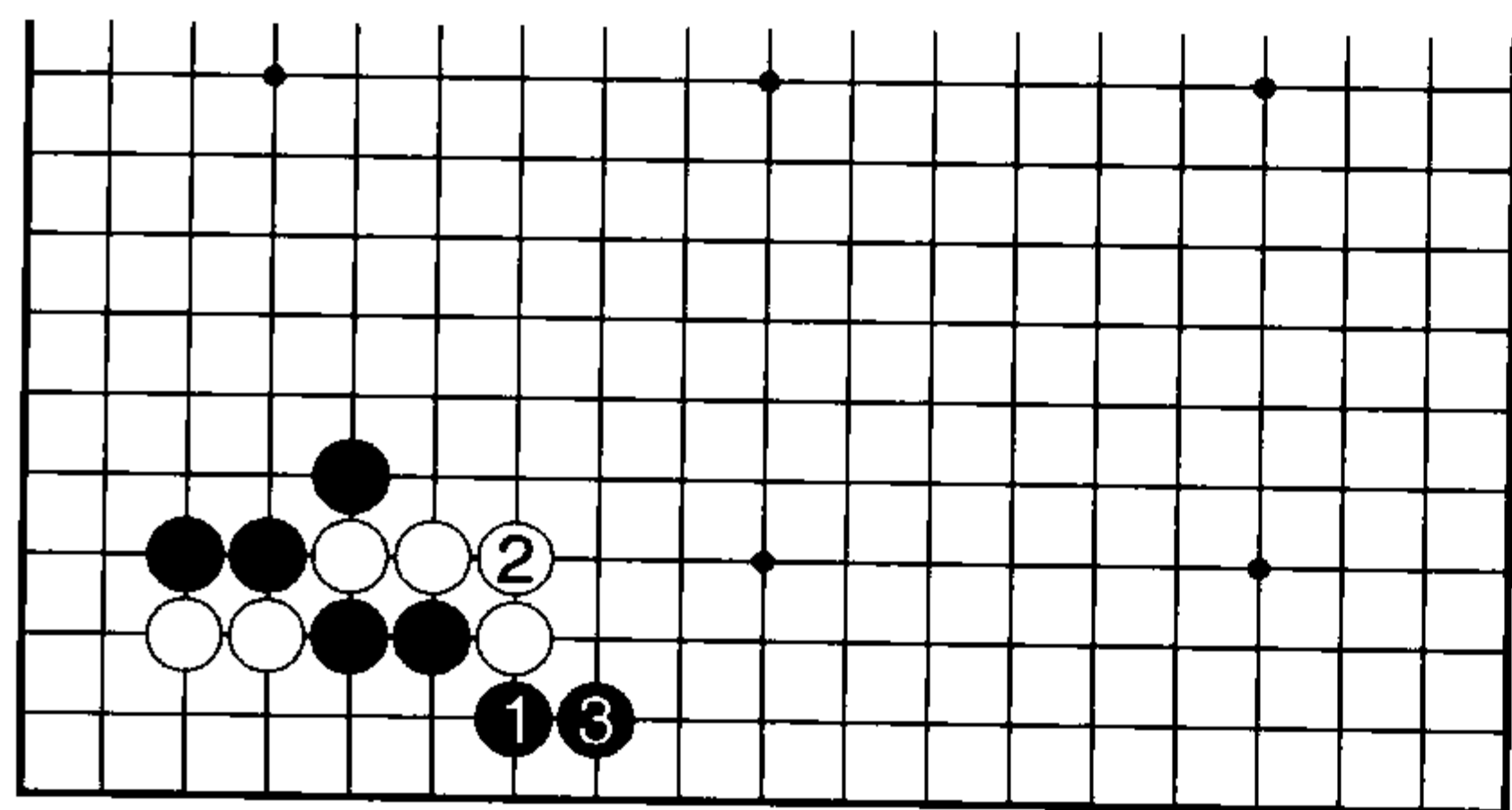


图22 俗手

黑1扳，白2如接，黑3长，白的形状是明显的俗手。

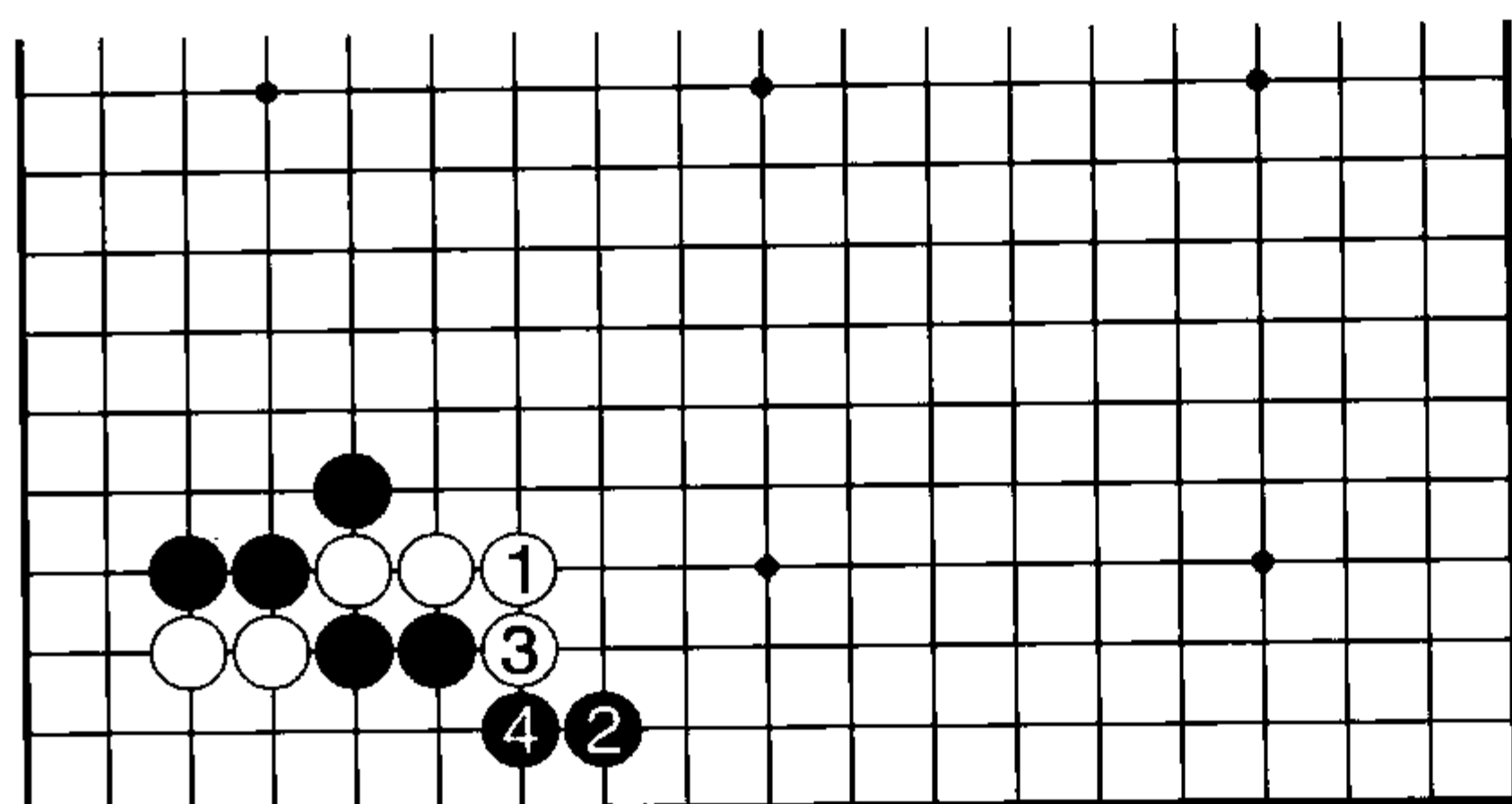


图23 手割

分析一下上图的形状。白1长，黑2飞，白3冲是大俗手，黑4挡上，还原成前图。因此，这个形状白难有好结果。

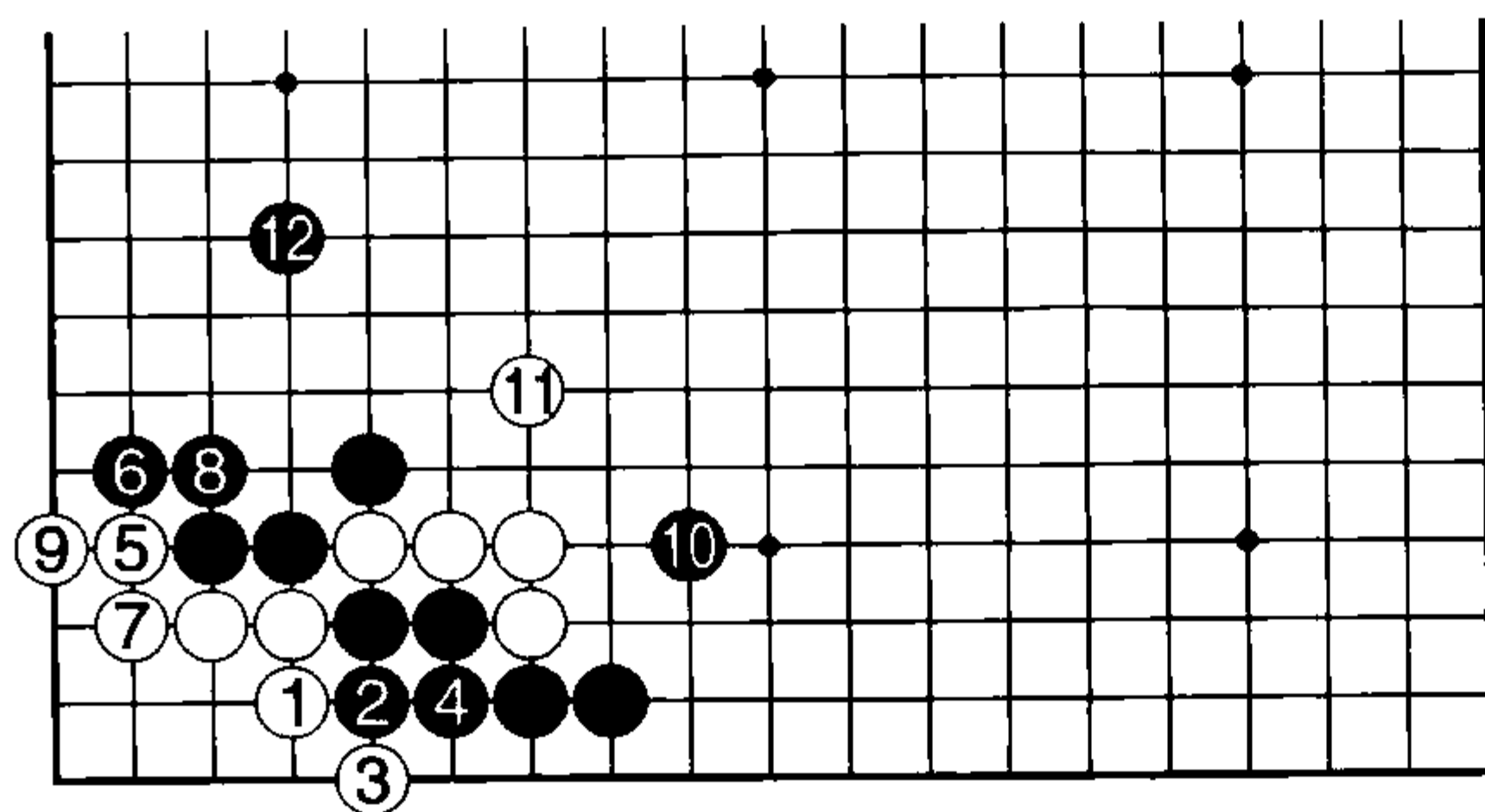


图24 黑充分

接前图，白1以下至白9只好后手做活，黑10飞攻，白难受，只得11位逃，黑12顺调行棋，白不满。

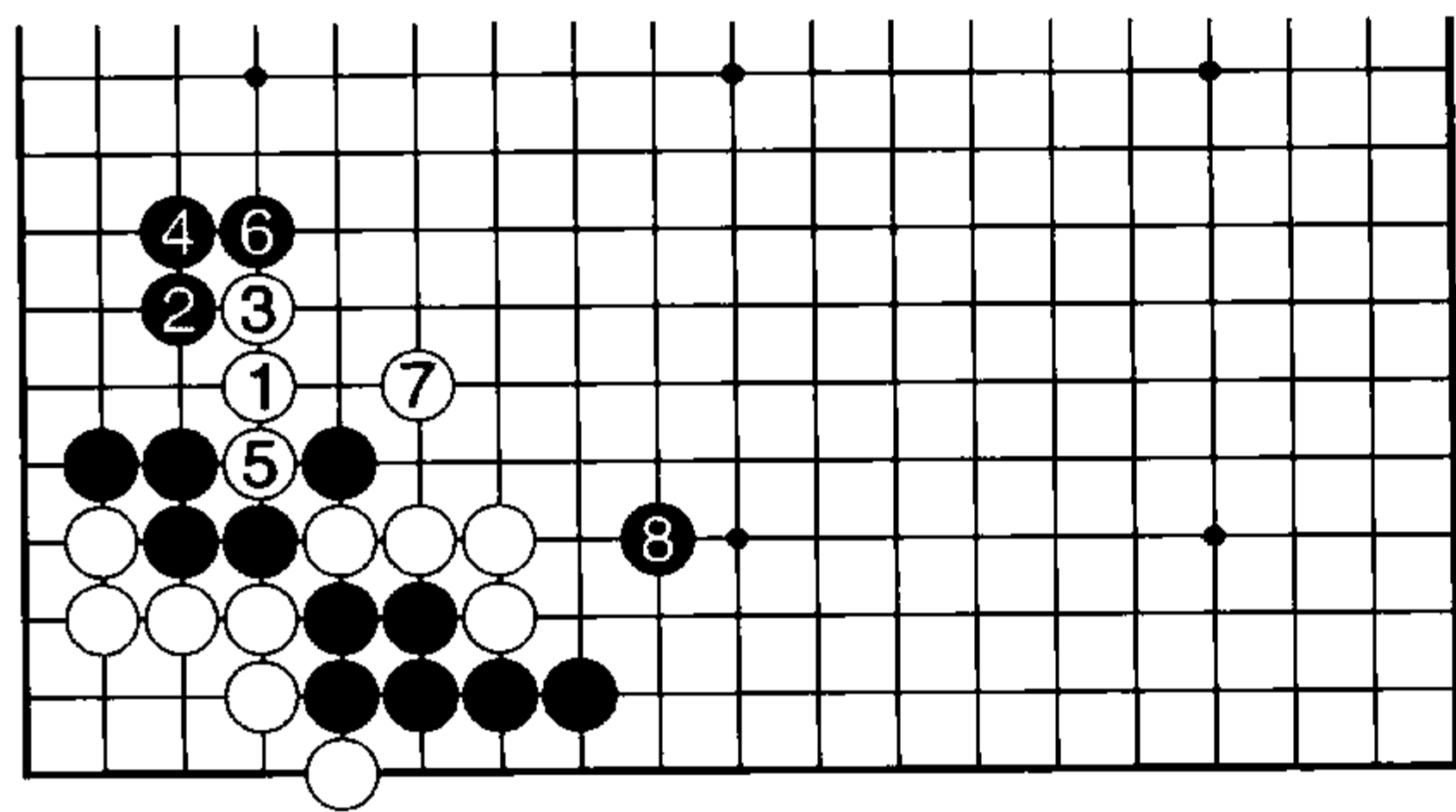


图25 黑充分

白1点，求变，黑如在5位接，是愚形。黑2跳正着，以下至黑8飞起，白角上以后是“万年劫”，白总是有负担。

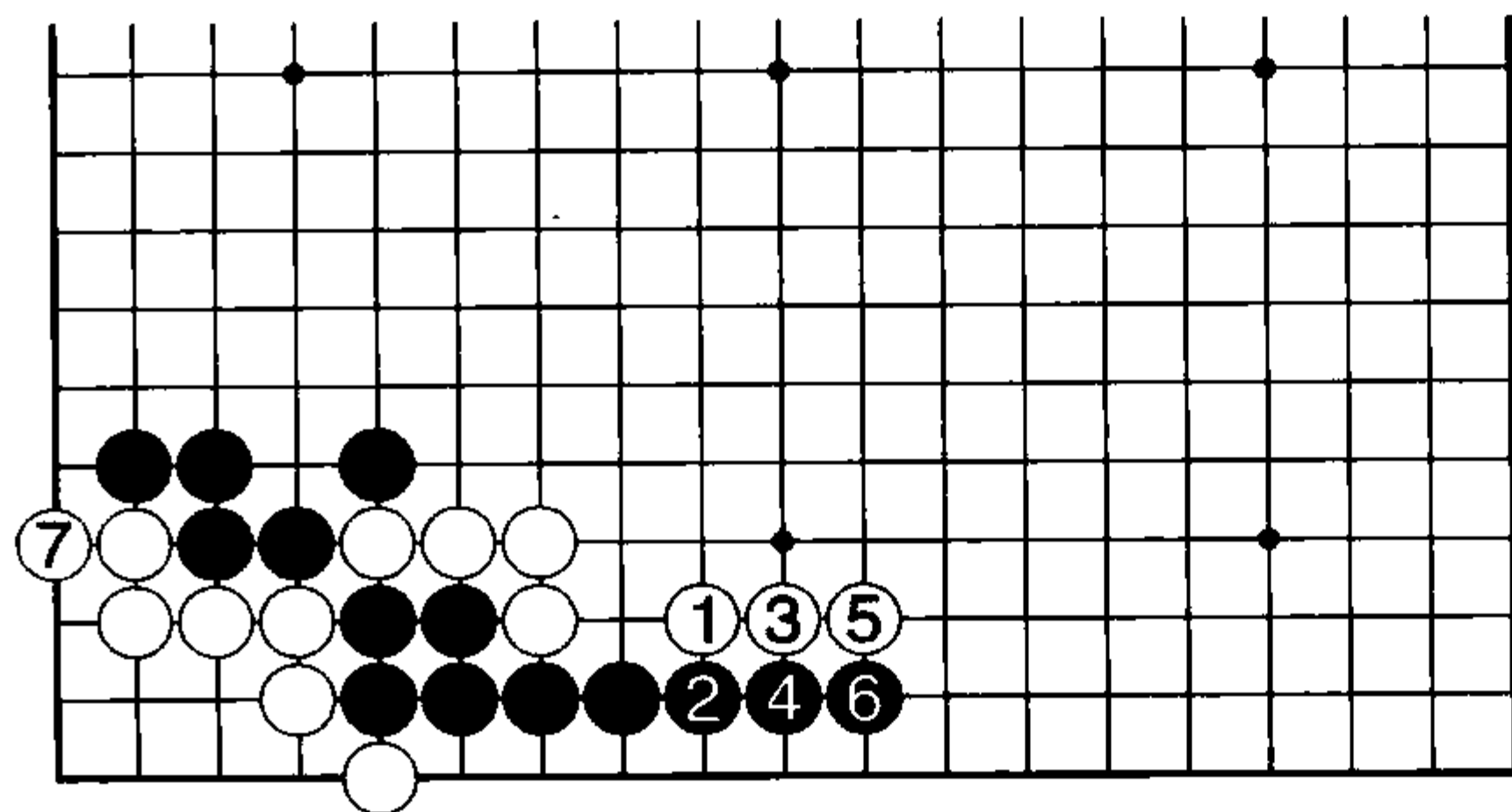


图26 白便宜

白1位跳，想在补角前先手便宜一下，黑2、4、6爬二路上当，不能满意。

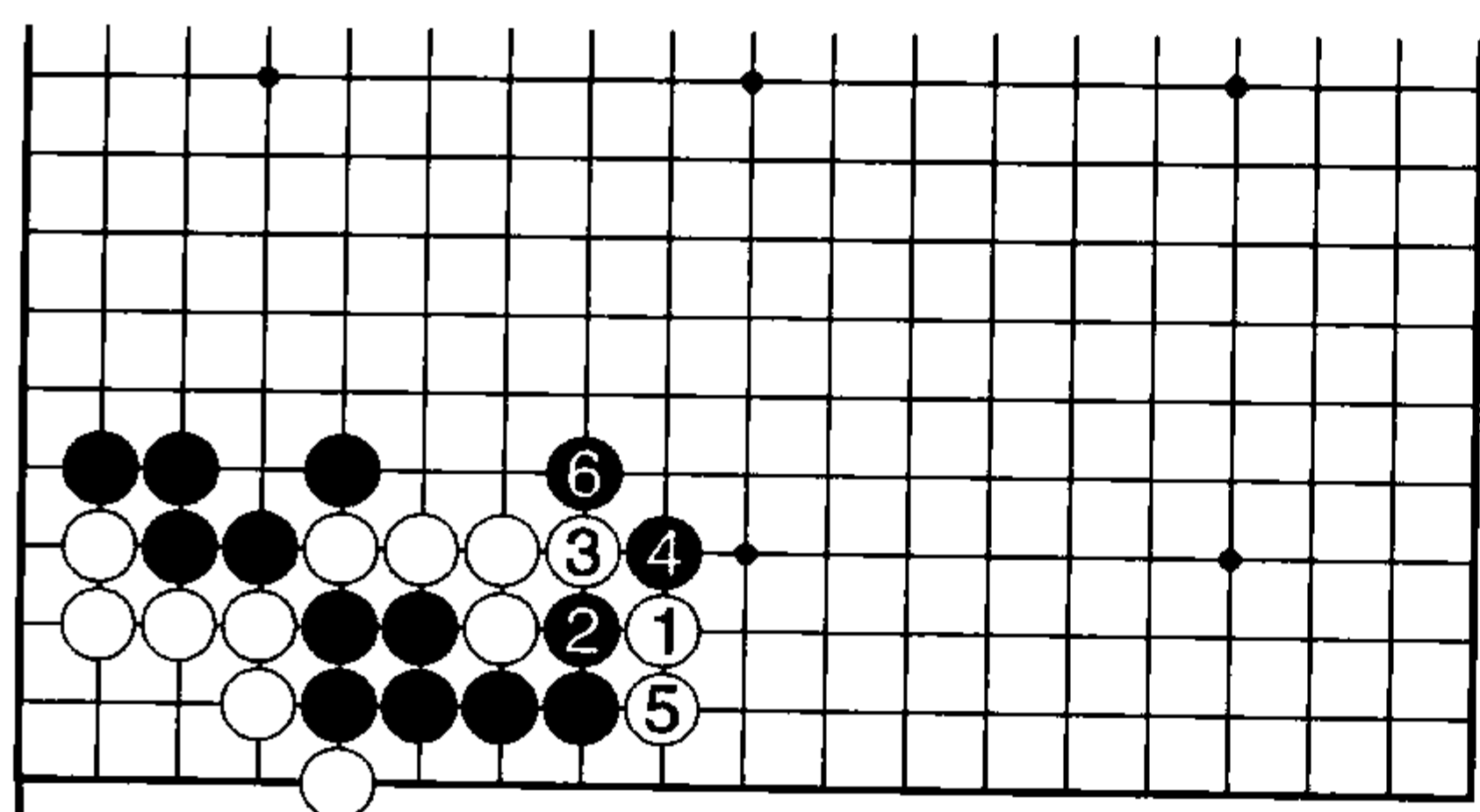


图27 白崩溃

黑2、4冲断严厉，白不行。

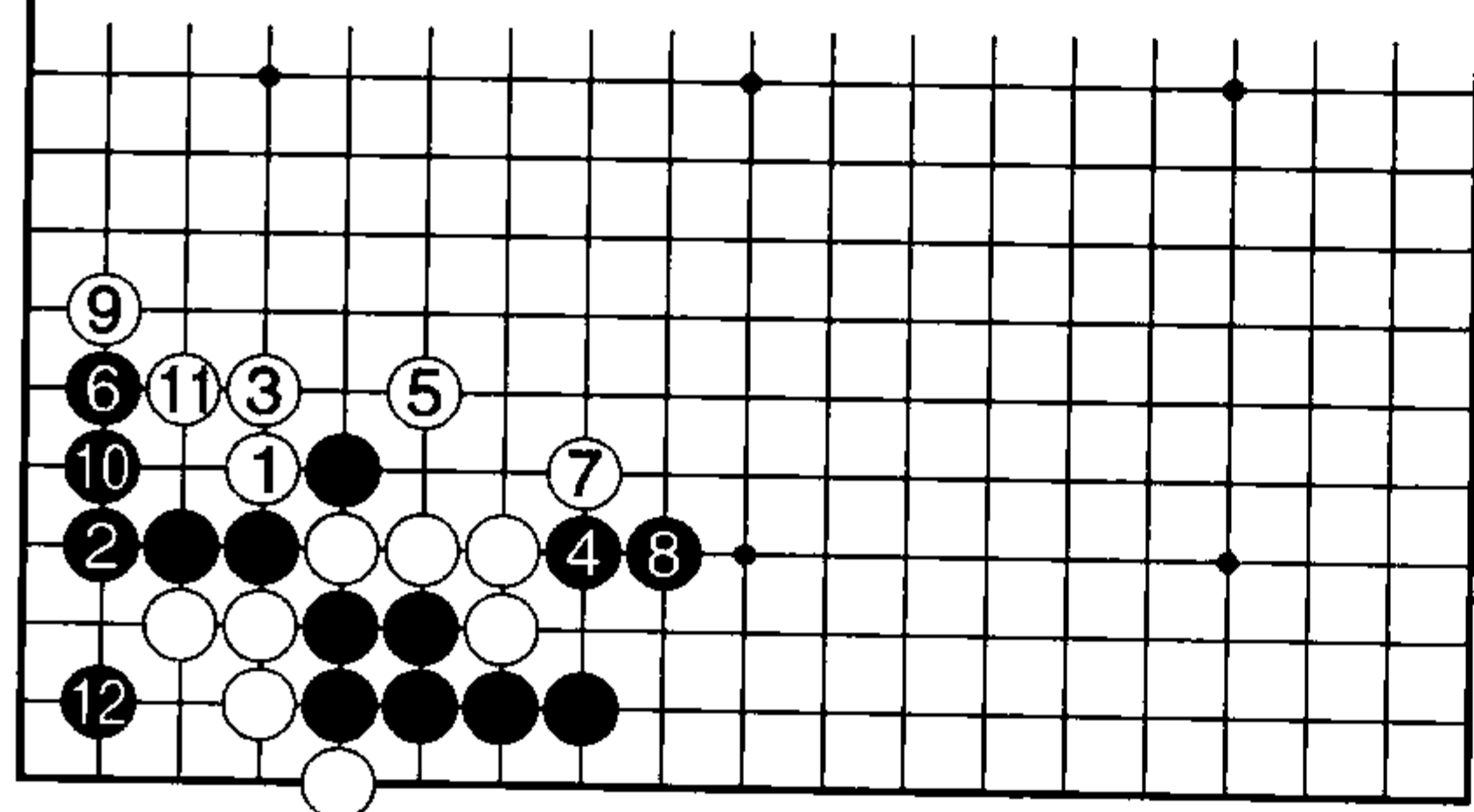


图28 黑有利

白如不扳粘，直接在1位断，黑2立好手，白3以下至黑12吃角，黑稍有利。

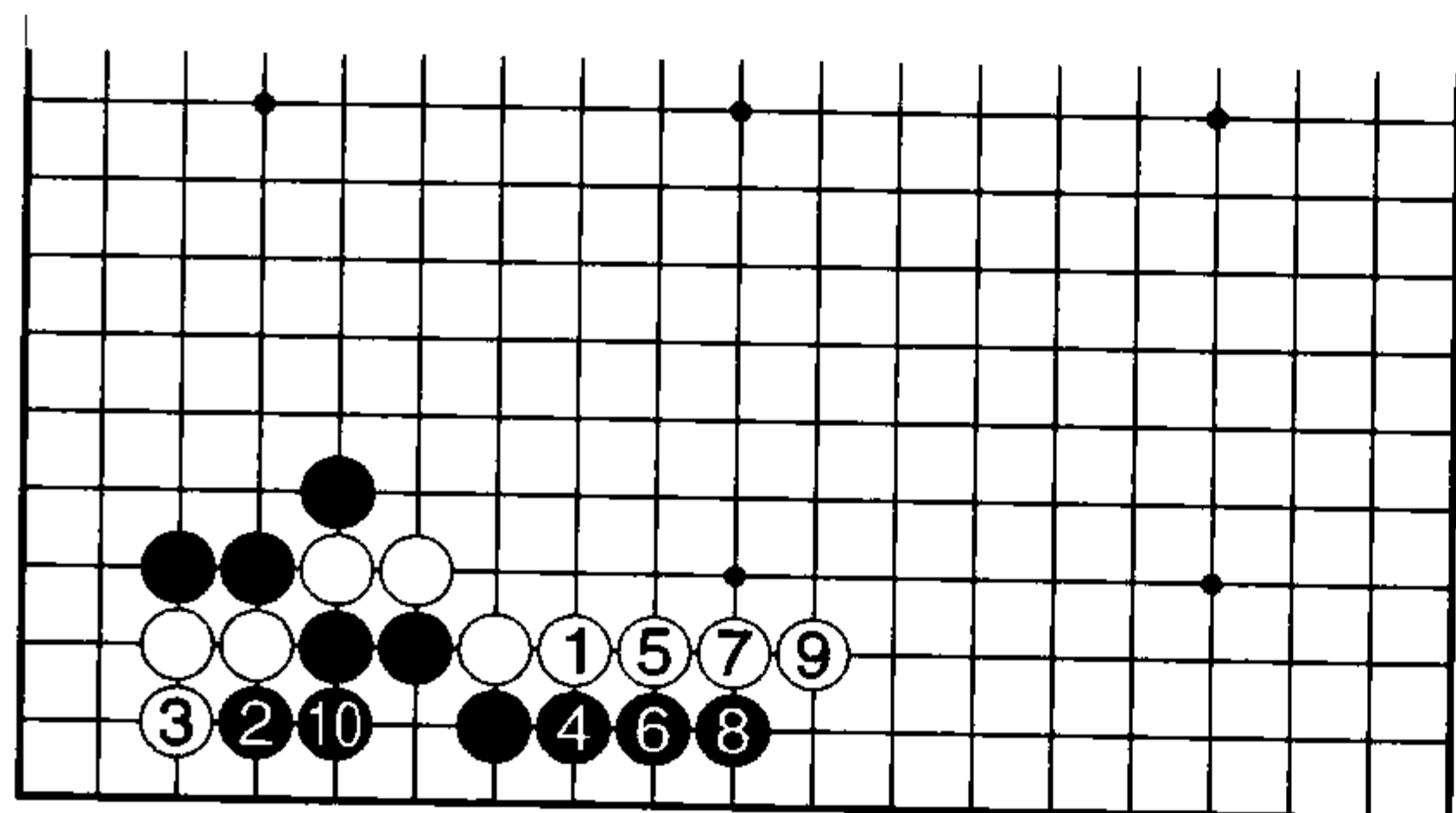


图29

白1长也是疑问手，黑2、白3交换后，4至8先手爬，然后10接，接下来……

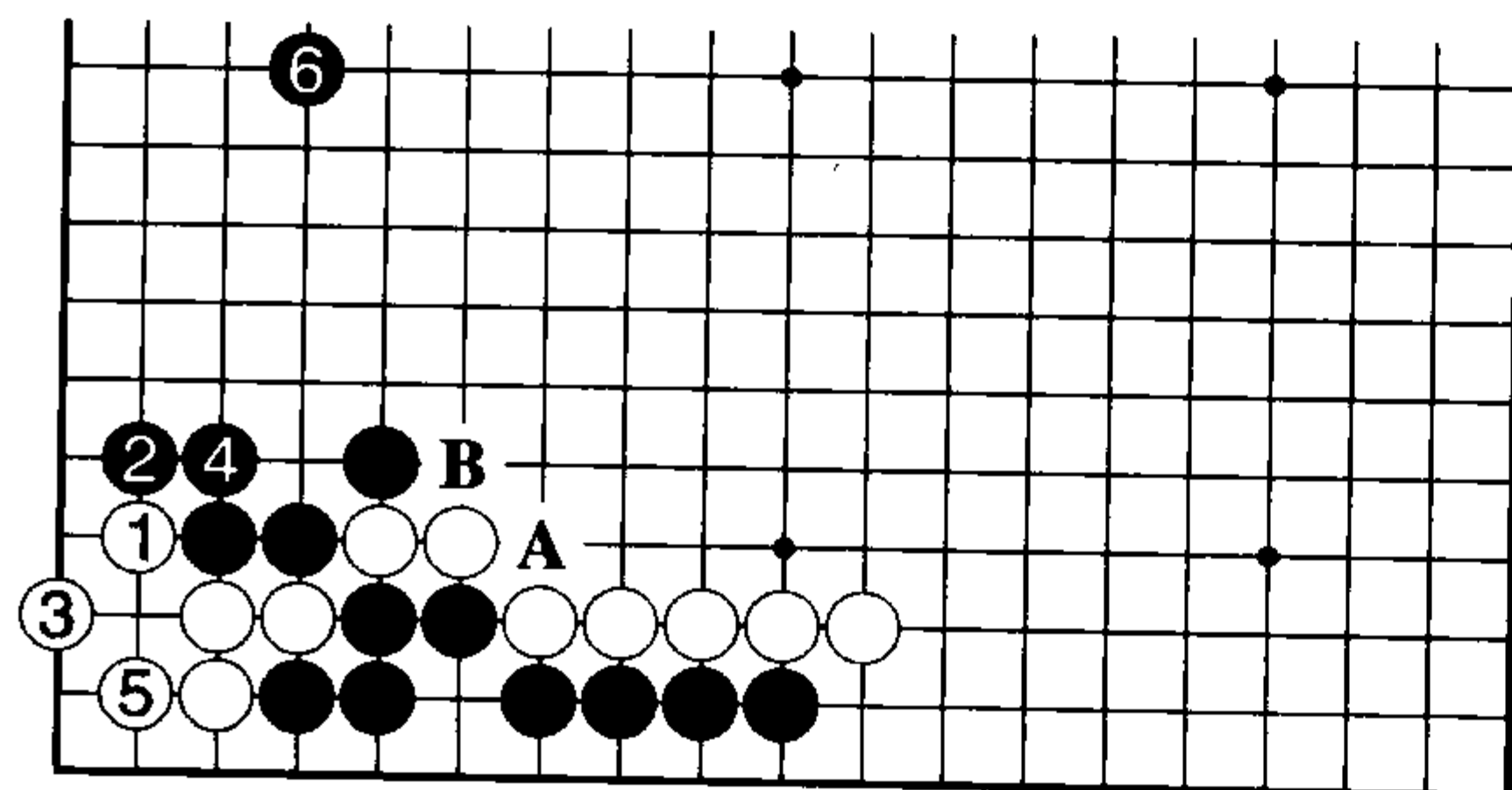


图30 黑充分

白1至5只有在角上活棋，黑6拆边，以后有A和B打吃的利用，白难以满意。



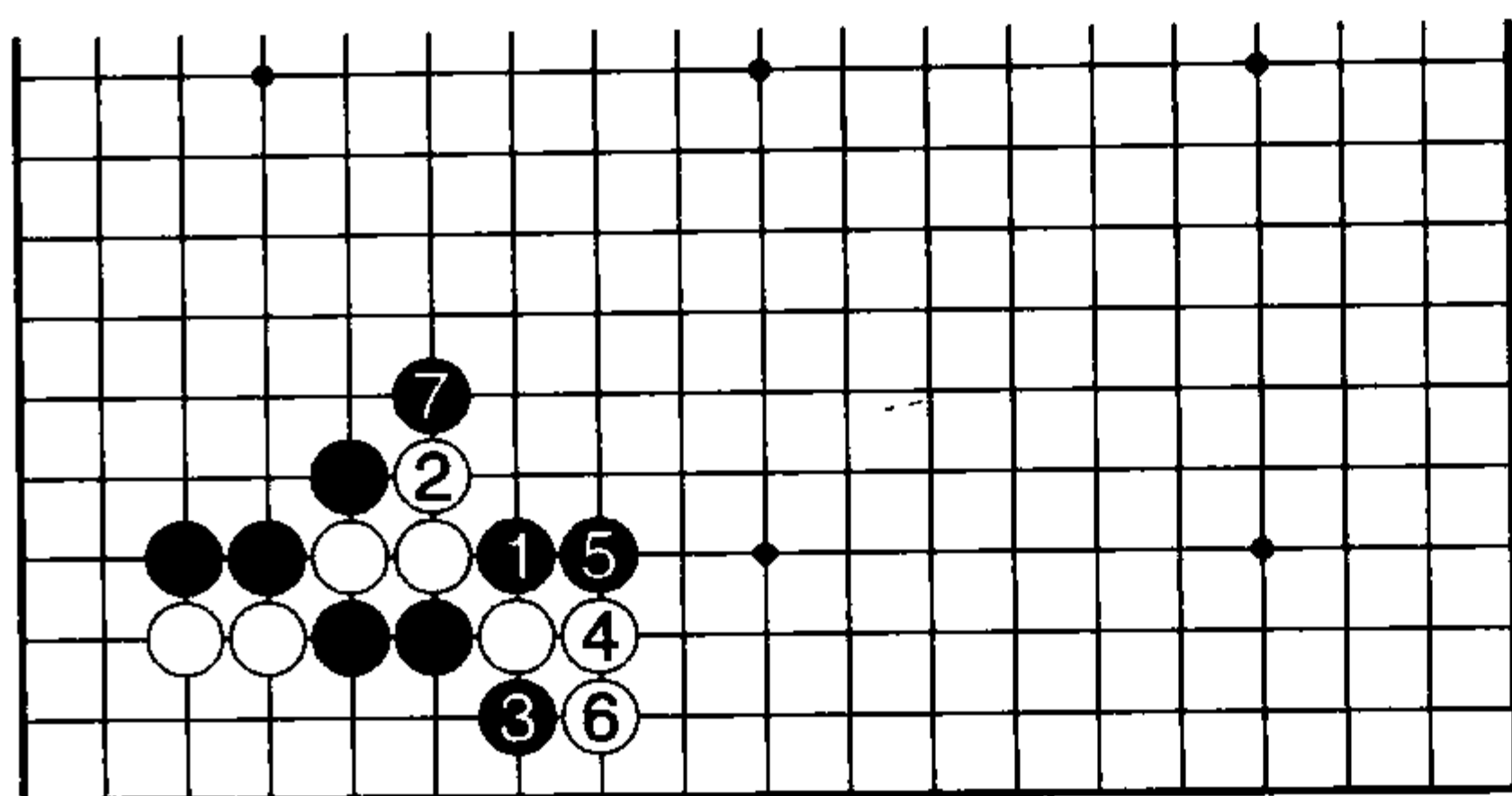


图31 征子

黑征子有利时，可以在1位打，白2拐，黑3打、5压，白6拐时，黑7征掉白棋。

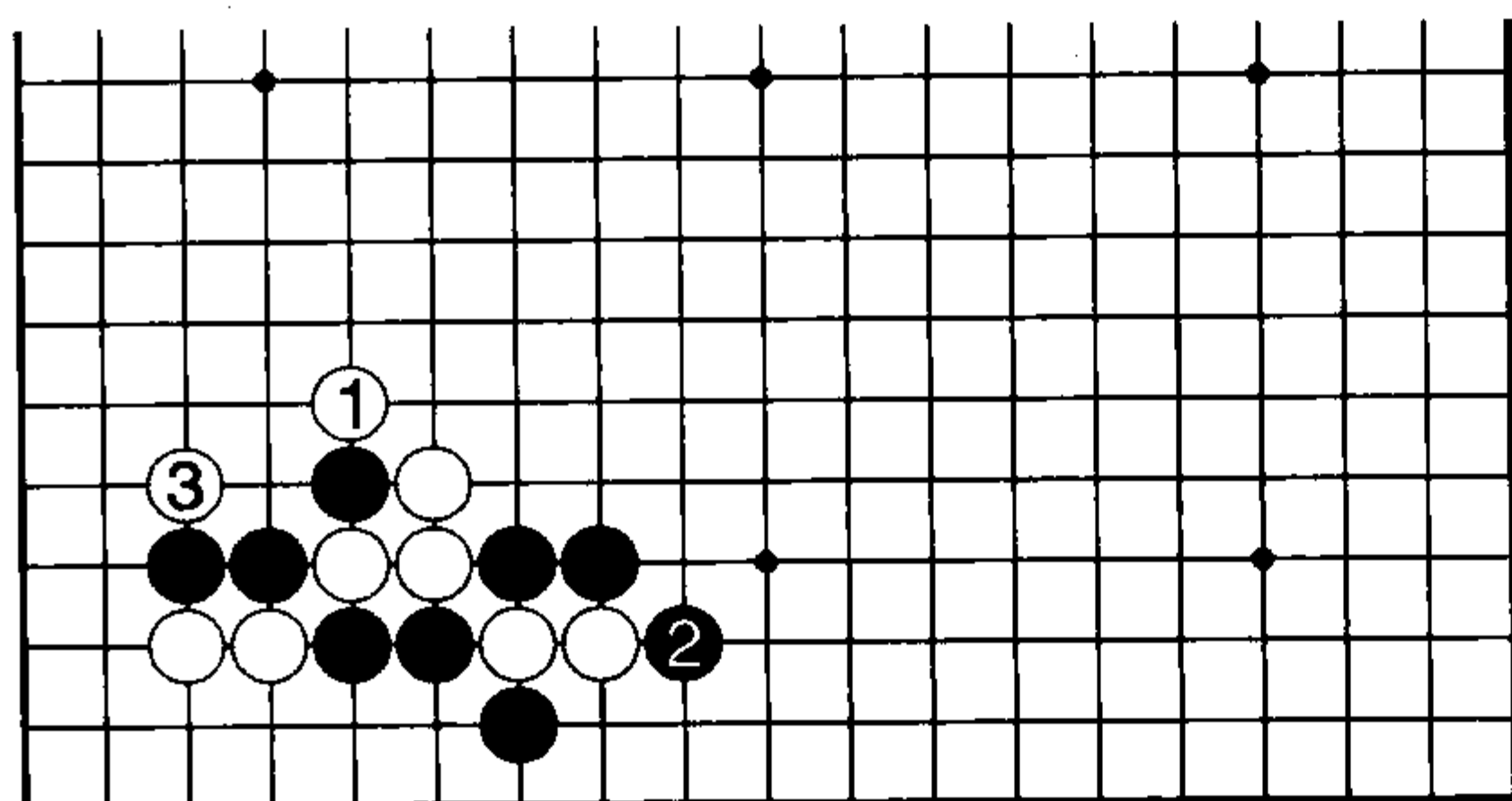


图32 黑充分

白1只得寻求转换，黑2吃掉两子大极，白3靠下，以后角上还留有余味。

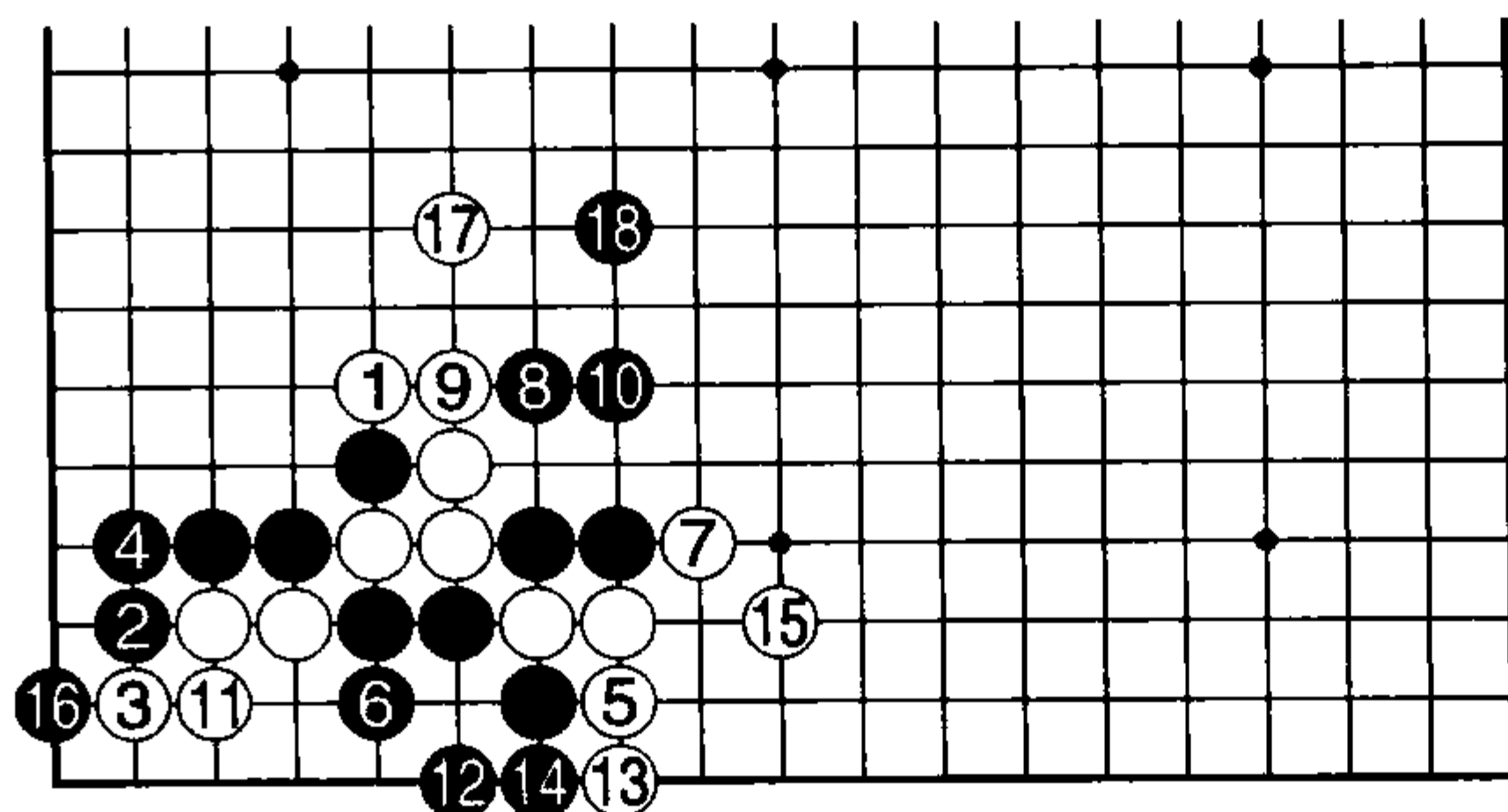


图33 变化

白1打时，黑2、4扳粘是重视角地的下法，白5以下至黑18，大致如此，黑虽然得到一些实地，但外围白厚，战斗起来对白有利。

## 第六型 基本图

黑双飞燕，白1尖，黑2凌空一罩，十分潇洒。这手棋的目的主要是取势。

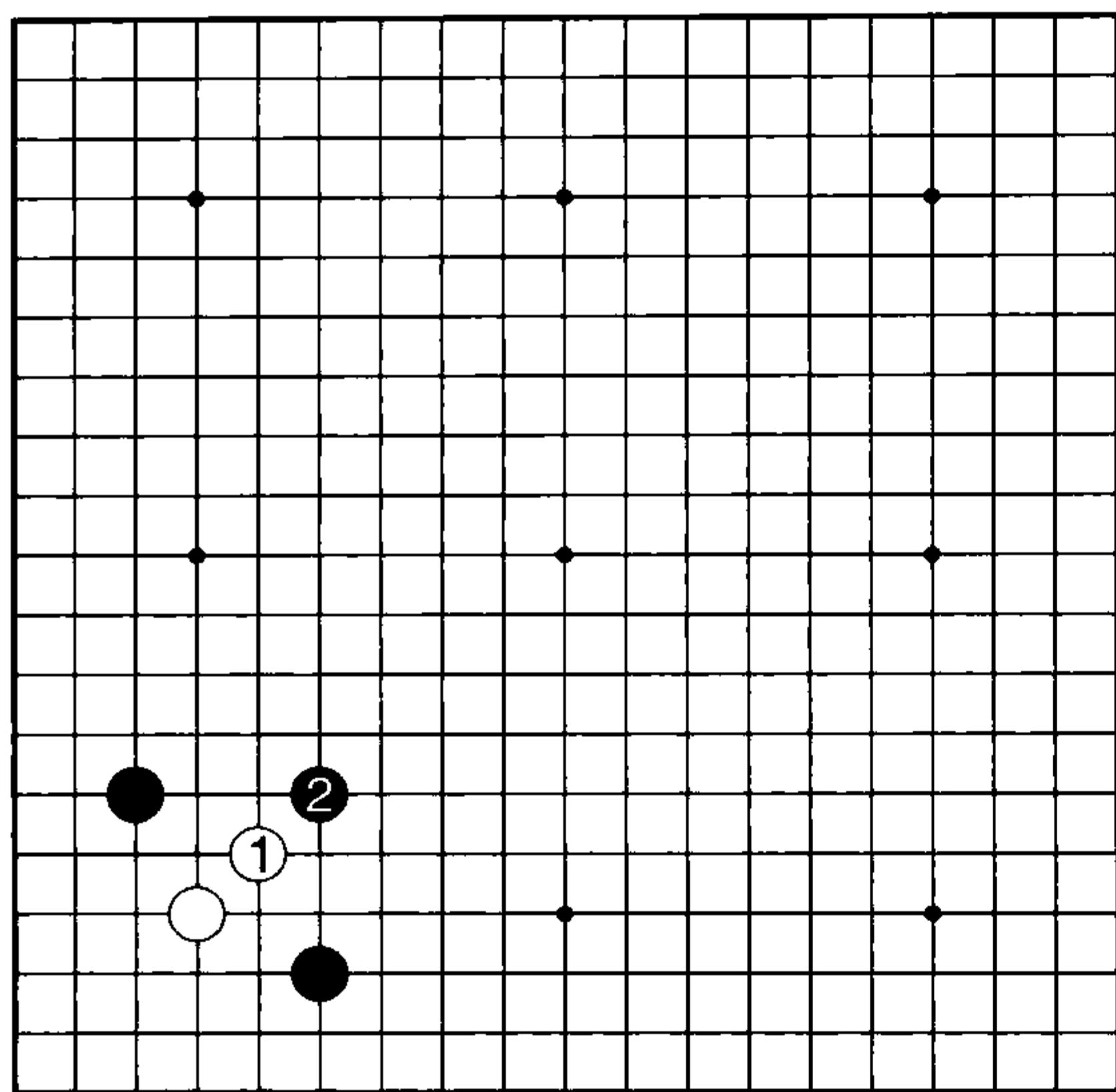


图1 黑有利

白1飞，是第一感，但不是好棋。黑2贴，白3挡，黑4点三三，可以活棋，白5挡，黑6爬。接下来……

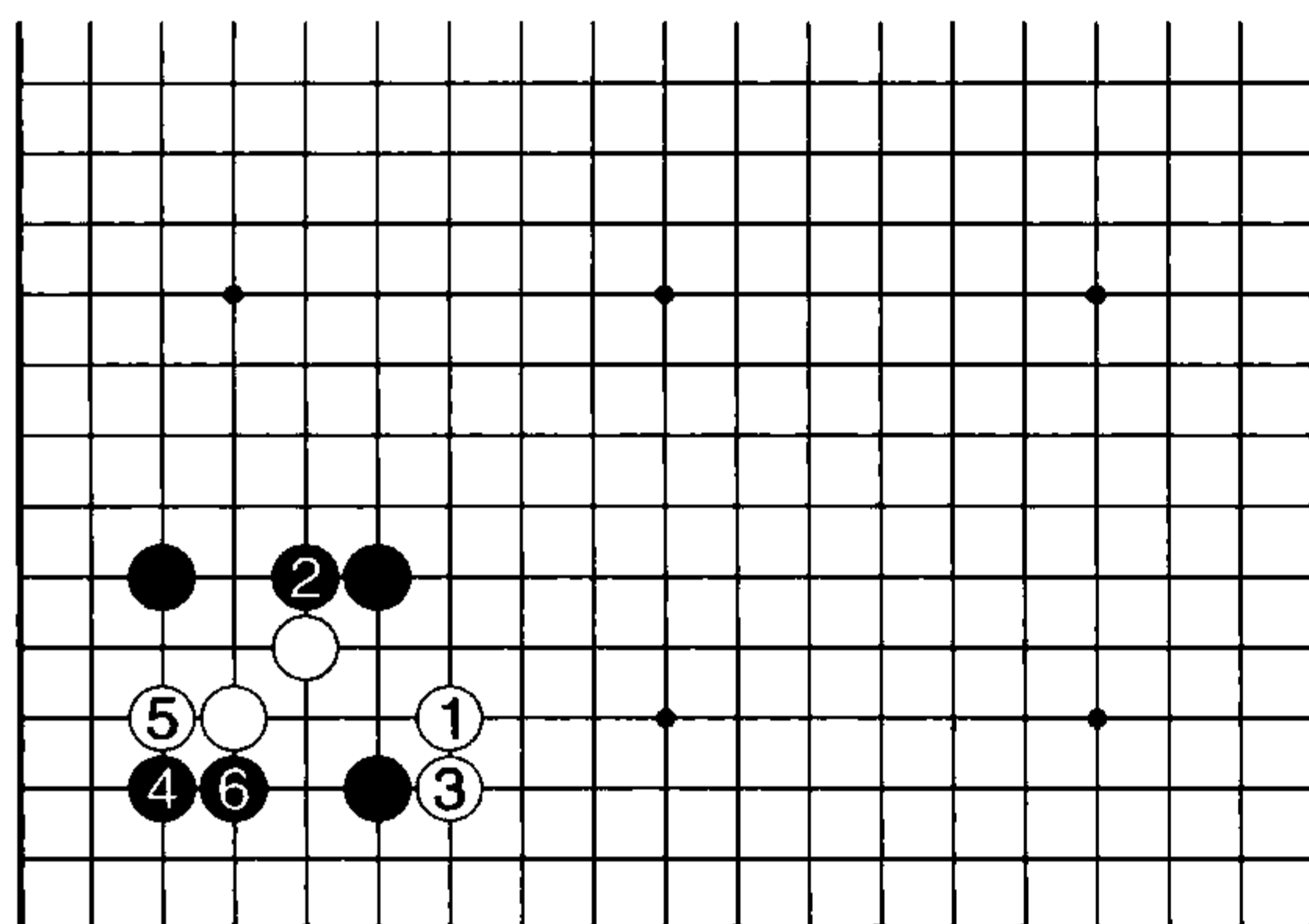
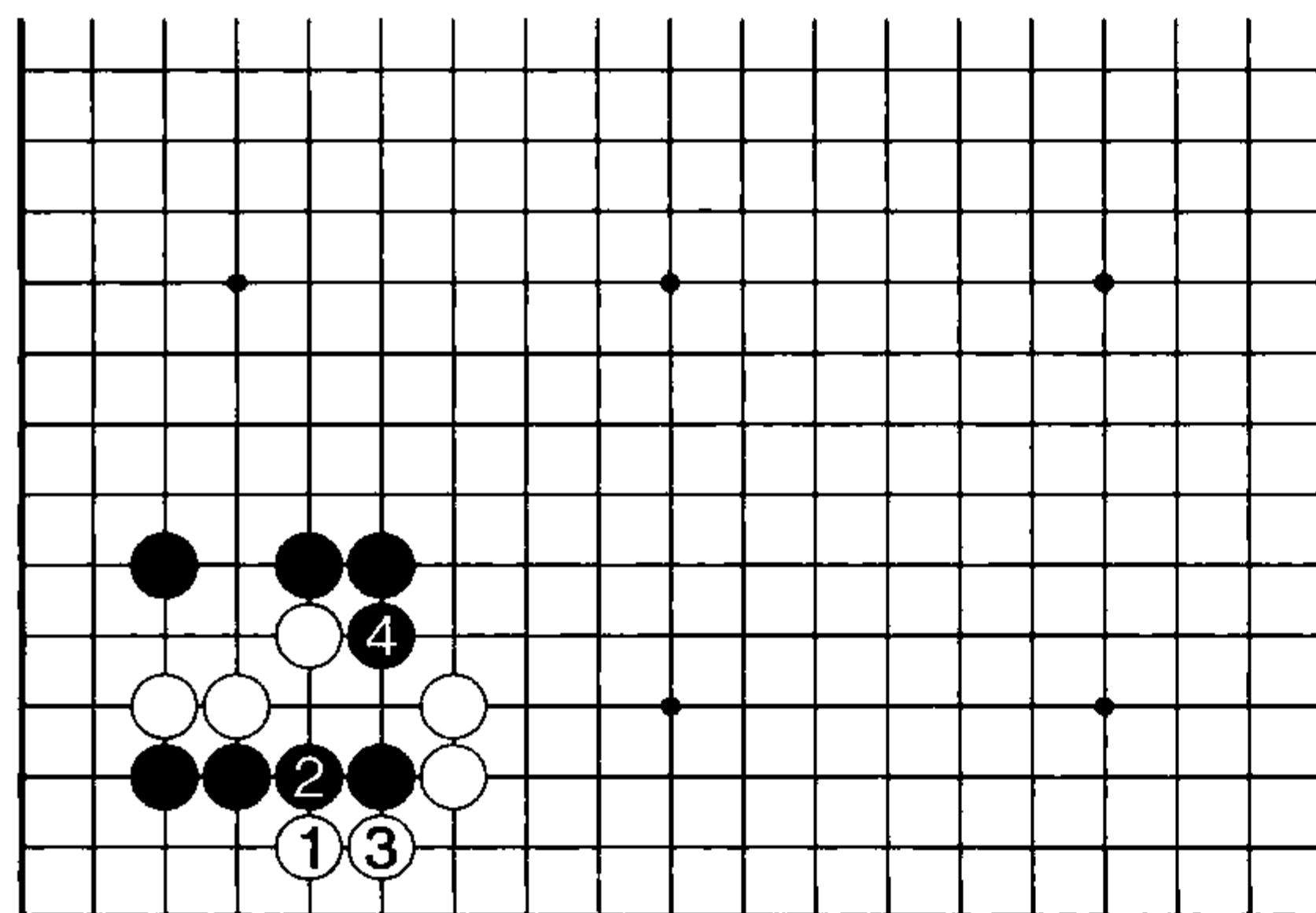


图2 白不行

白1直接点，因为黑4的冲，白不行。因此……



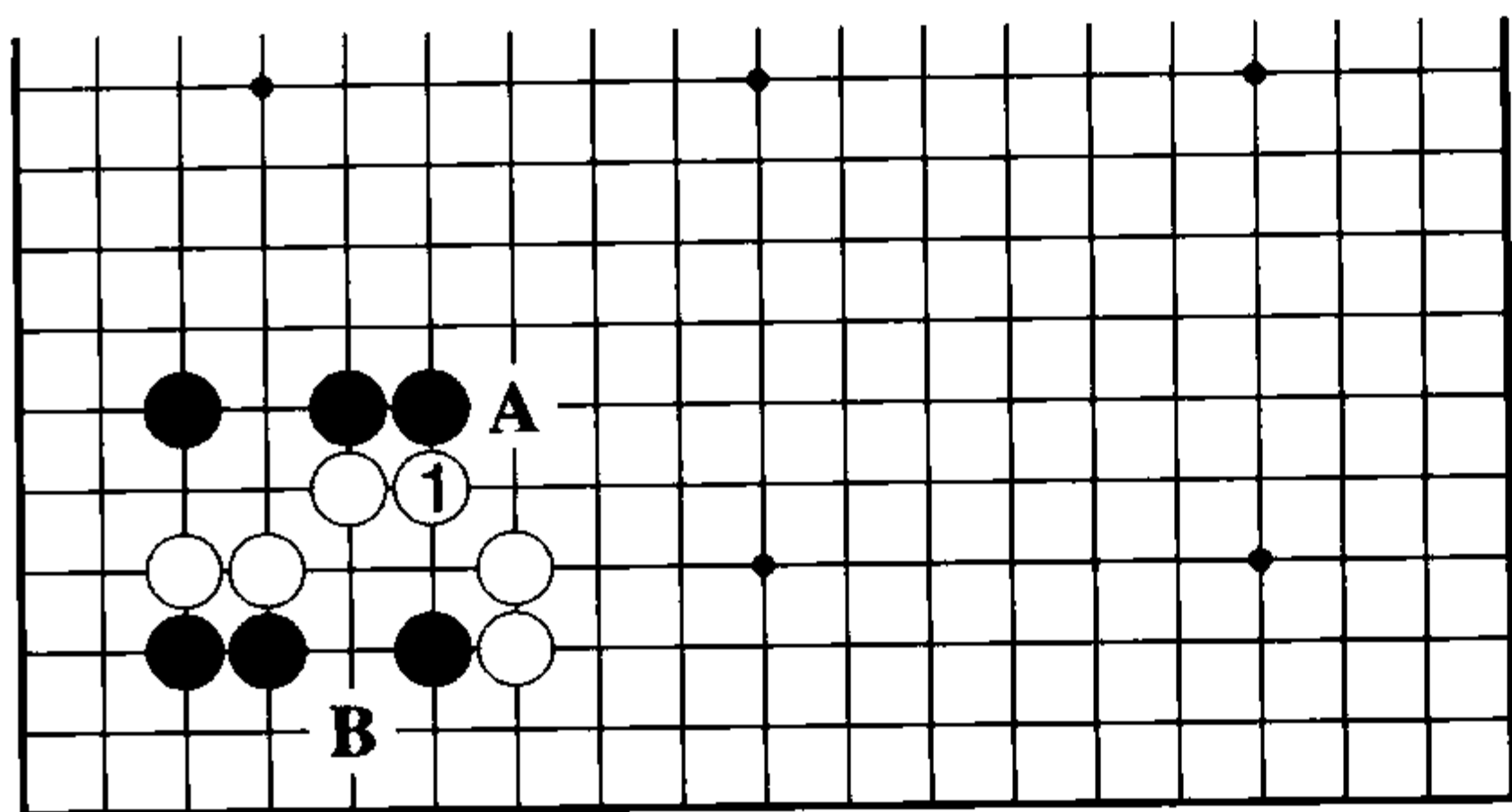


图3 白的如意算盘

白1贴，瞄着A、B两点，希望可以占到一个。

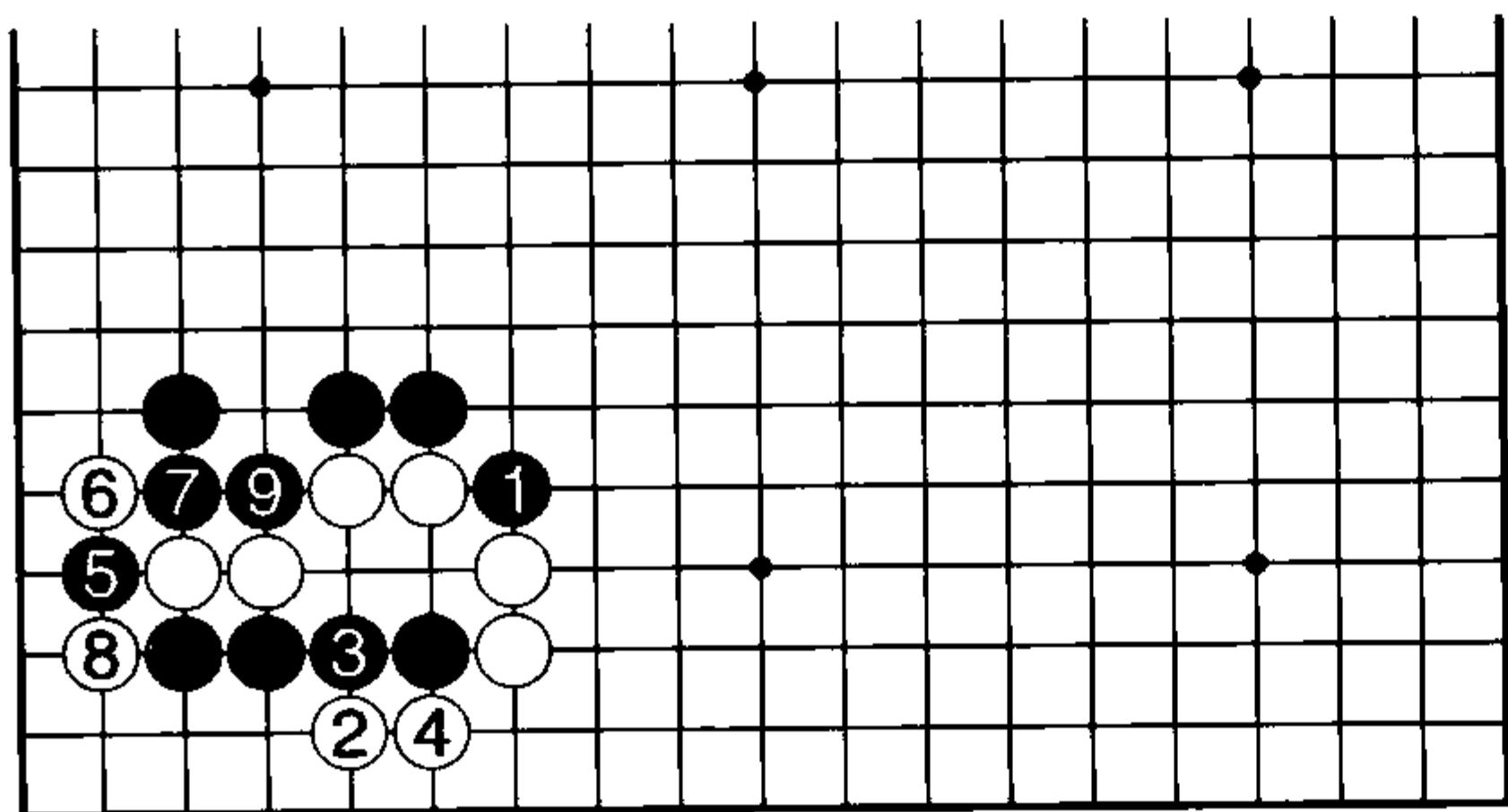


图4 一石二鸟

黑1挤是好手筋，同时补掉了两个毛病。白2如点杀，黑3、白4交换后，黑5扳以下可以联络。

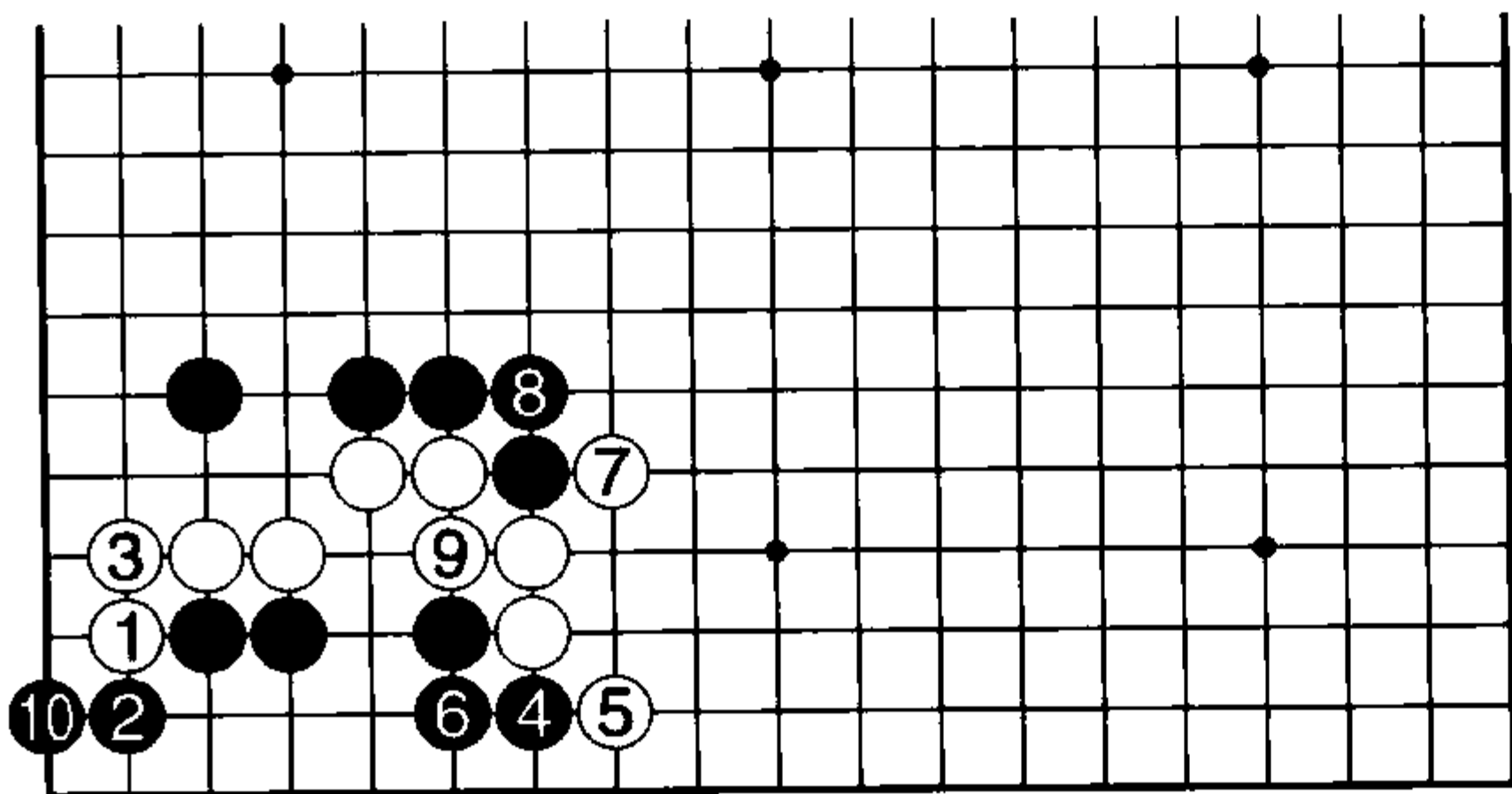


图5 黑满意

白大致只能1、3扳粘，以下至黑10立活角，黑两面走到，当然满意。

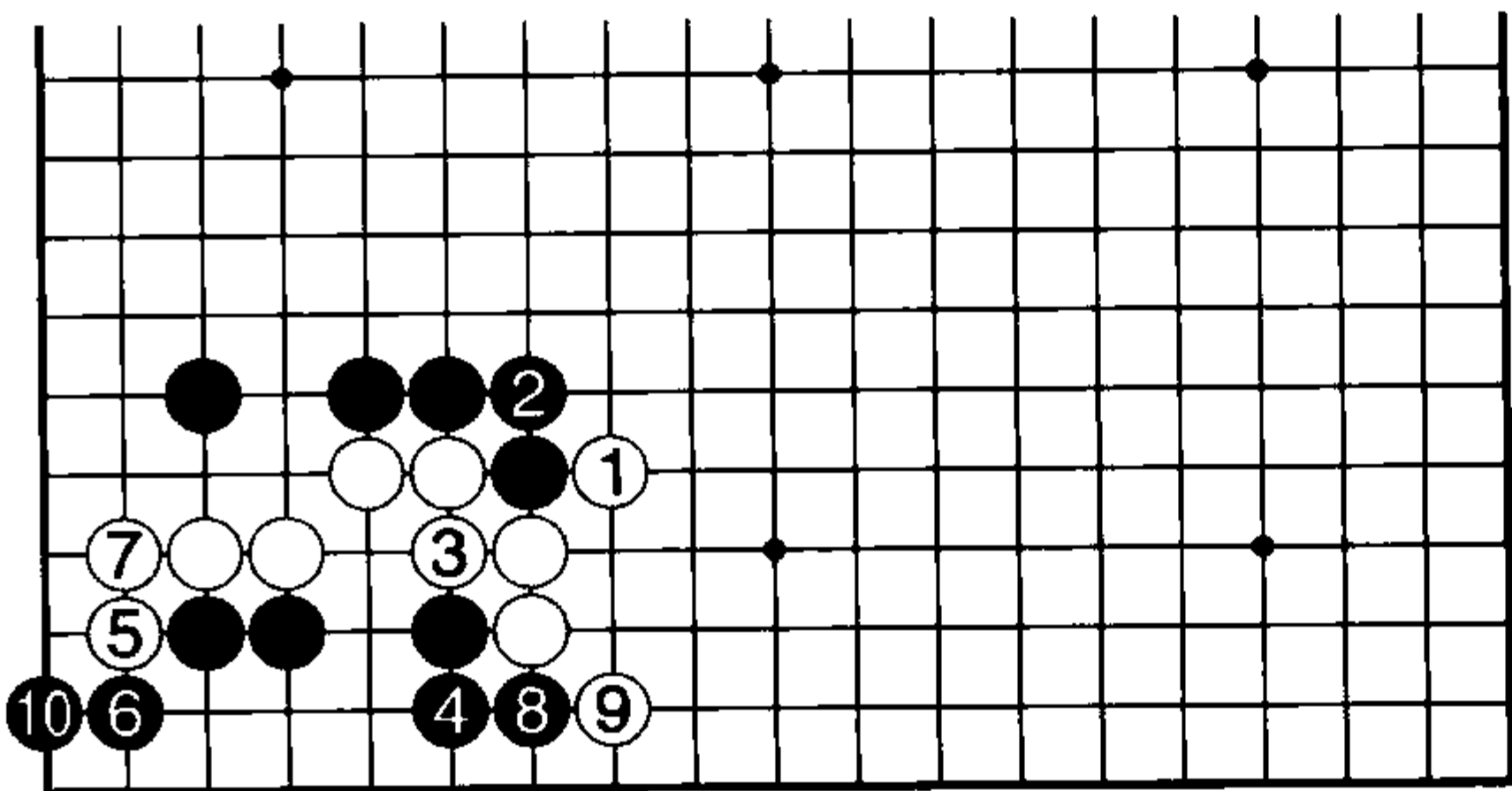
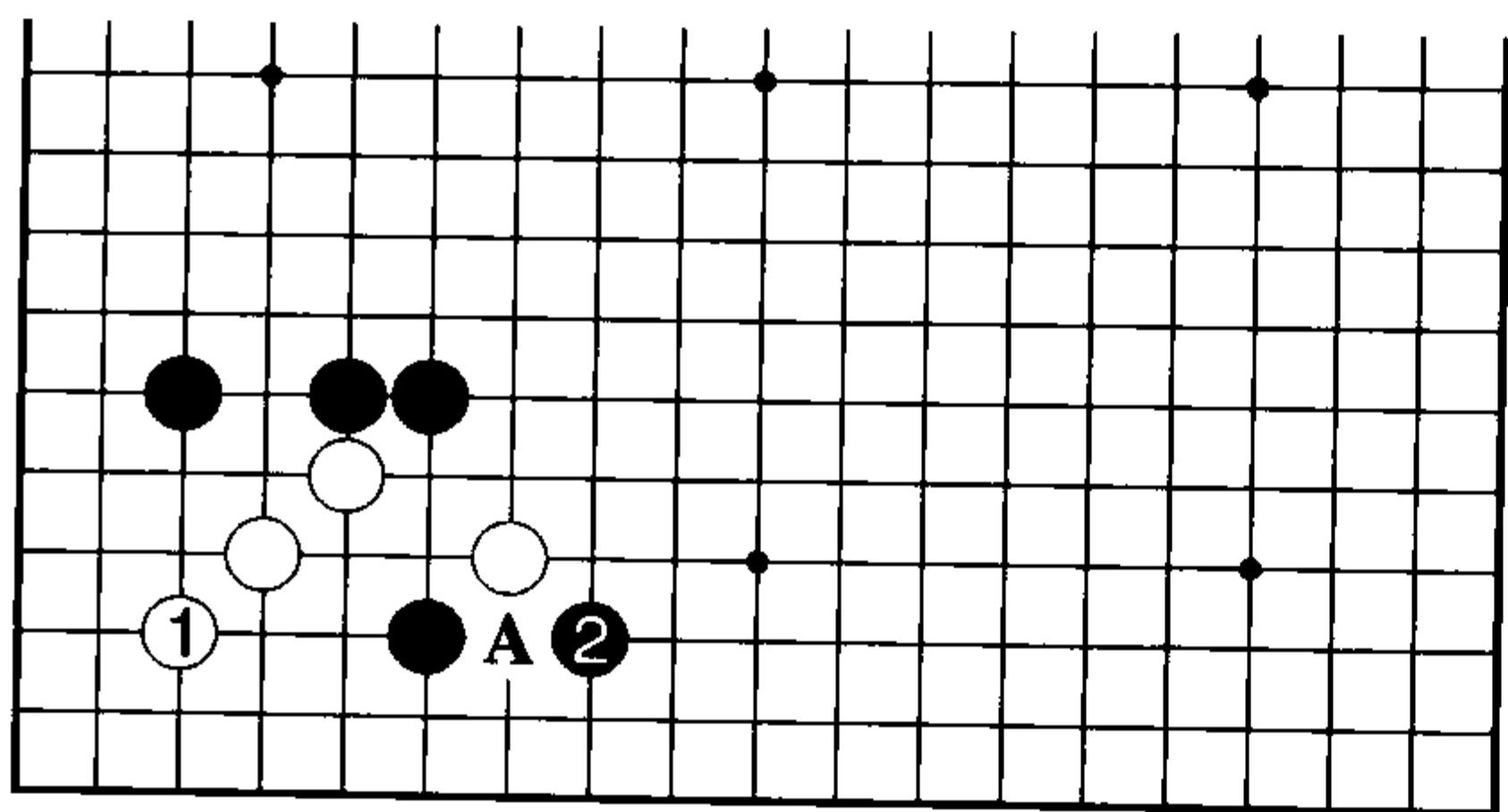


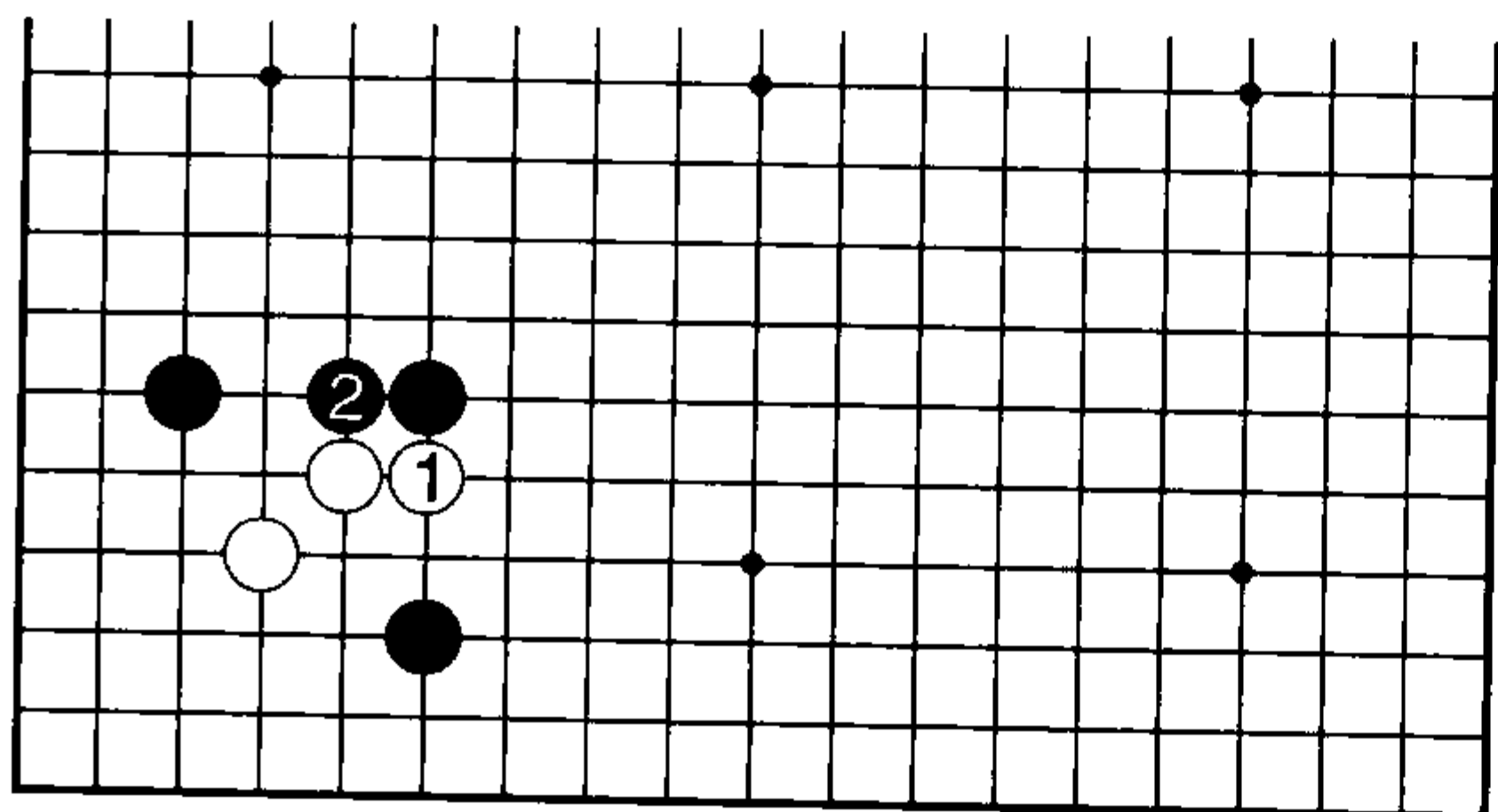
图6 还原

白1打，3接，黑4立，以下还原成了前图变化。



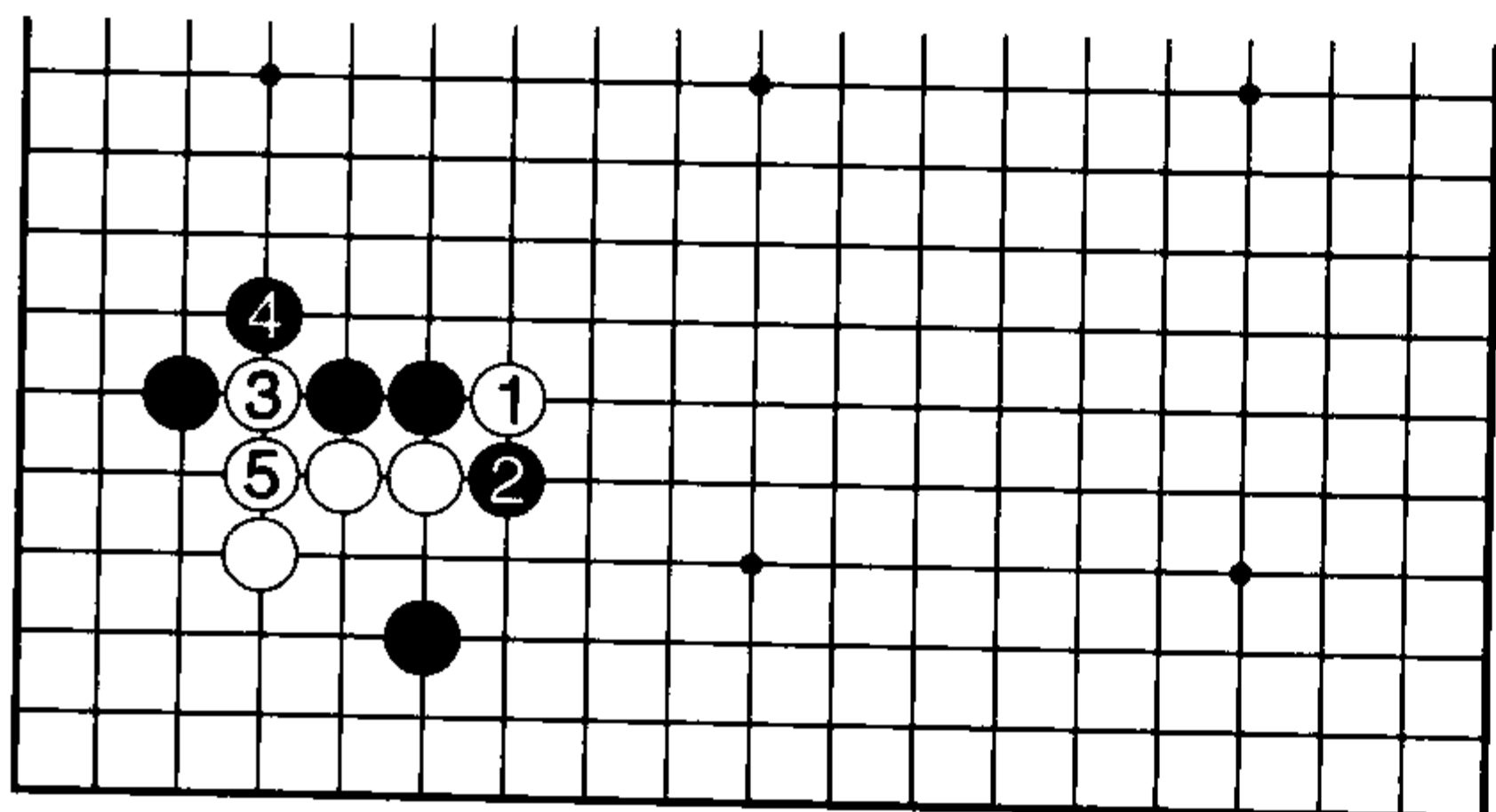
**图7 黑充分**

白不在A位挡，改在1位尖三三，重视实地，黑2跳出后，充分可战。



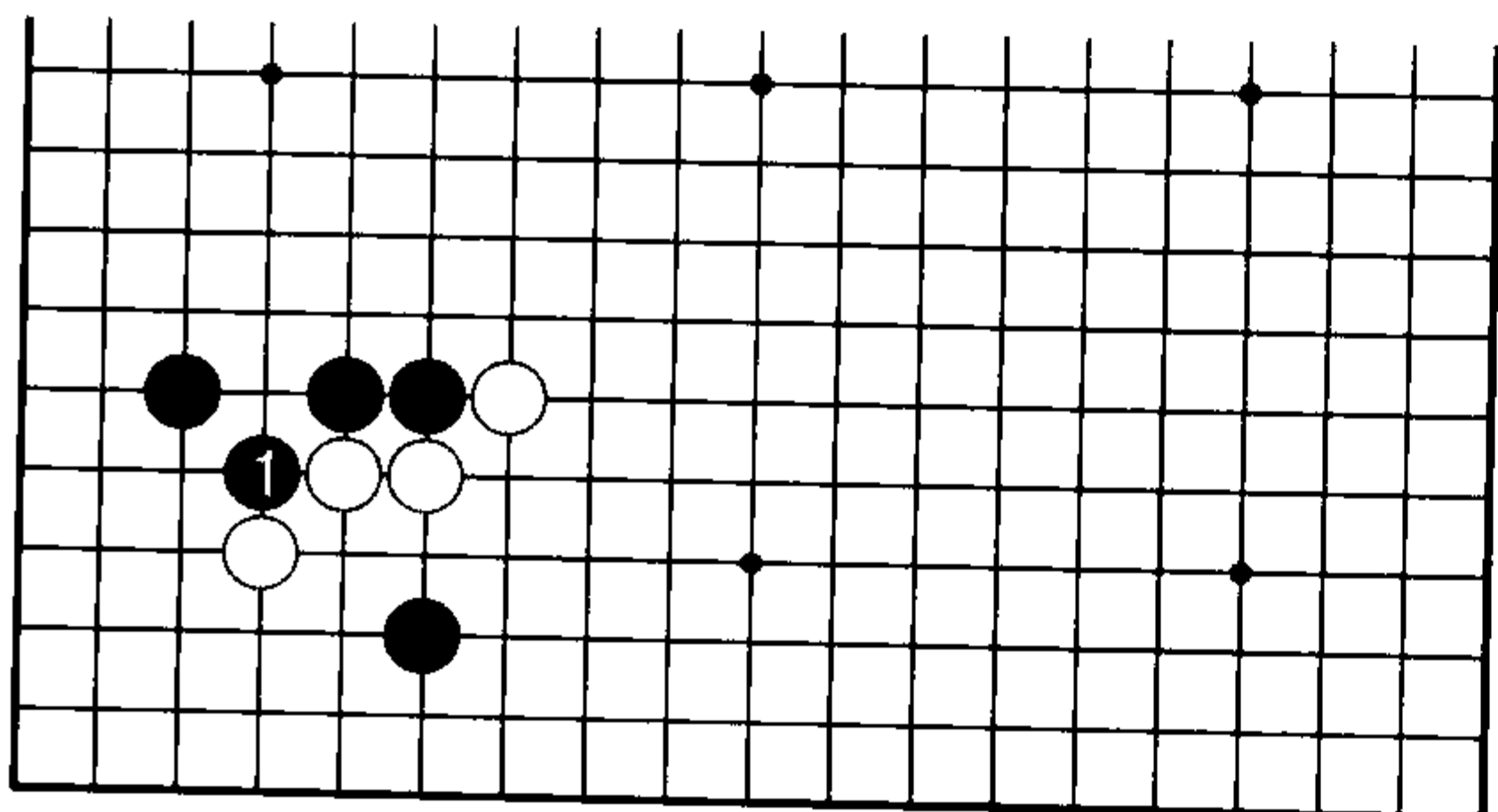
**图8 白的正着**

白1冲，是此时正确的应法，黑2贴必然。



**图9 黑形碎**

接上图，白1扳是气势，黑2断不好，白3、5挖粘后，黑外围毛病很多，难以收拾。



**图10 急所**

黑1挤是不可放过的要点。



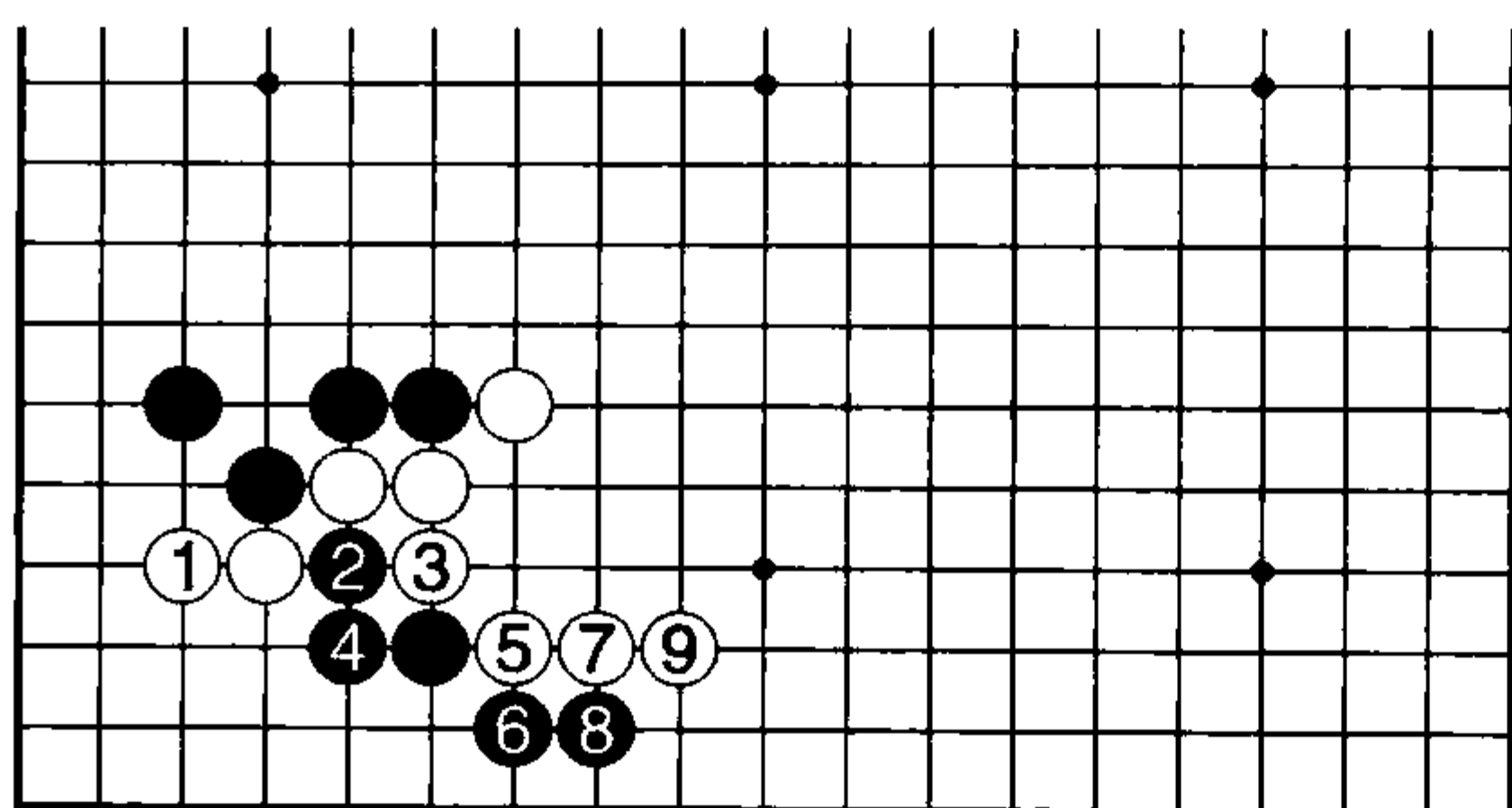


图11 断开

白1如选择立，黑2当然要断，白3打，5扳是俗手，黑6至白9必然……

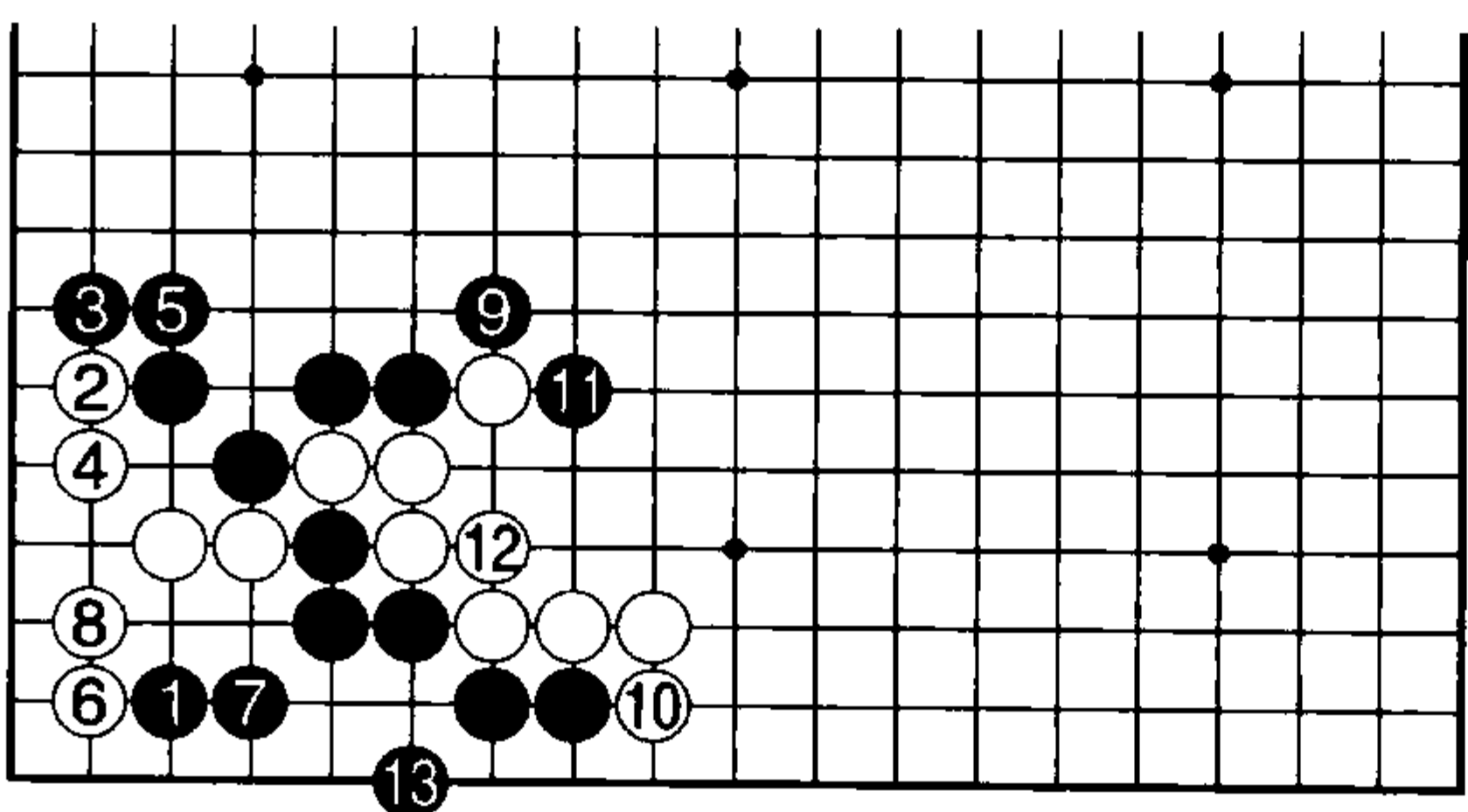


图12 黑大优

黑1飞，白2、4托退是次序，黑5接，白6、8活角，黑9扳头很爽，白10拐时，黑11是痛快的一手，白12接，黑13补活，白明显委屈，不能满意。

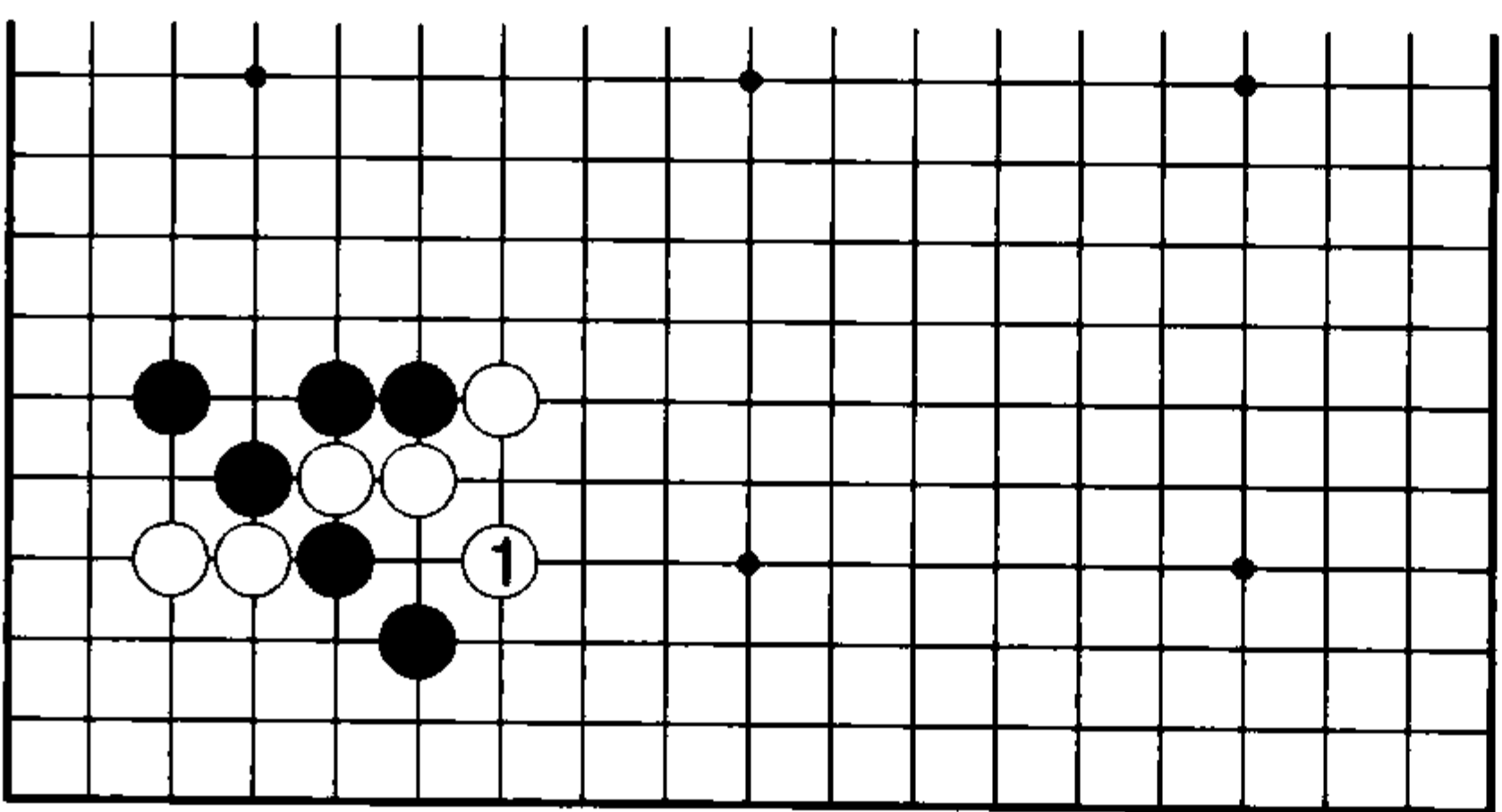


图13 尖虎

白1尖虎，结果要好于上图。

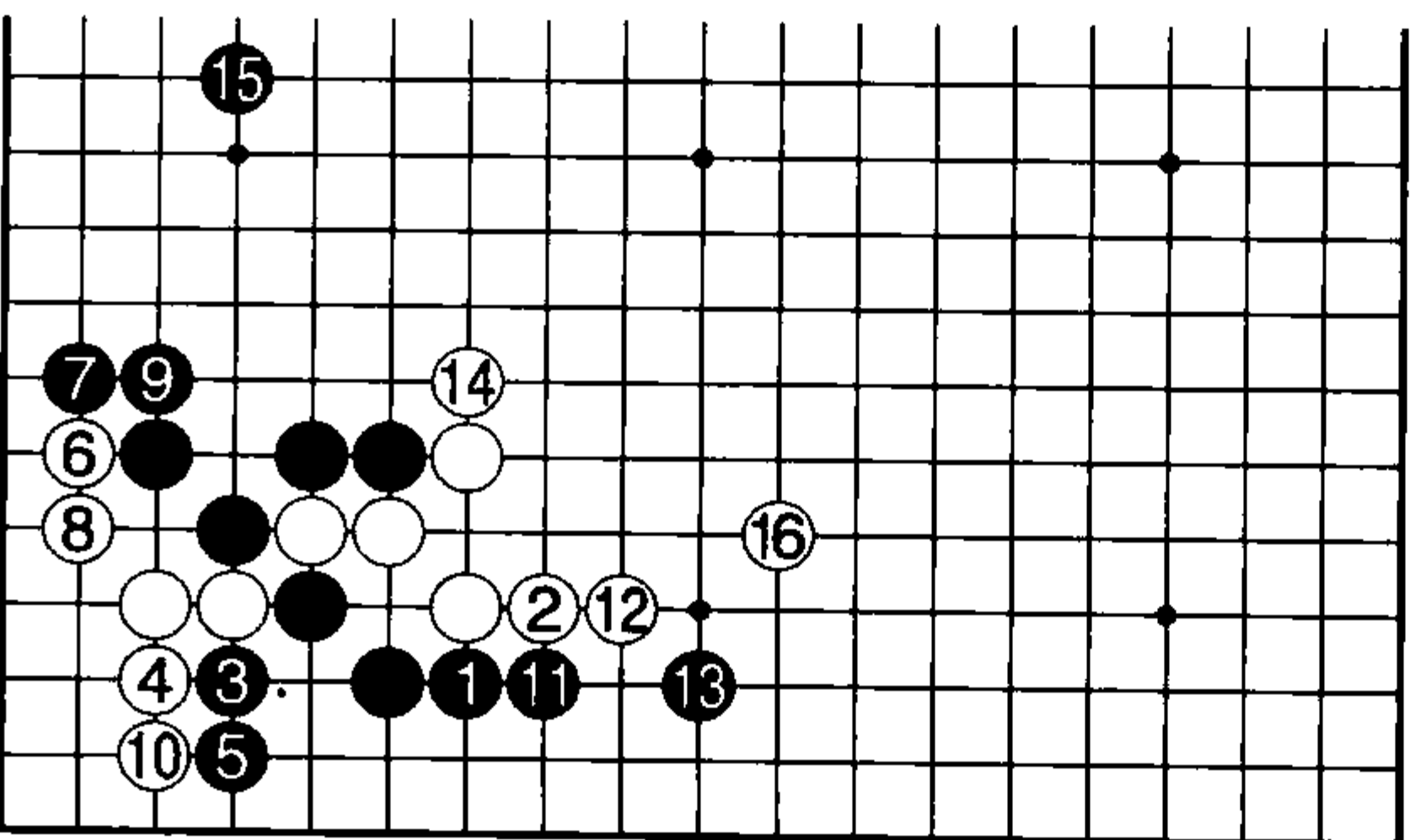


图14 两分

黑1以下至白16，大致如此，白活在角上，黑左右均处理得当，白中间大龙形状也不错，双方得失大体相当。

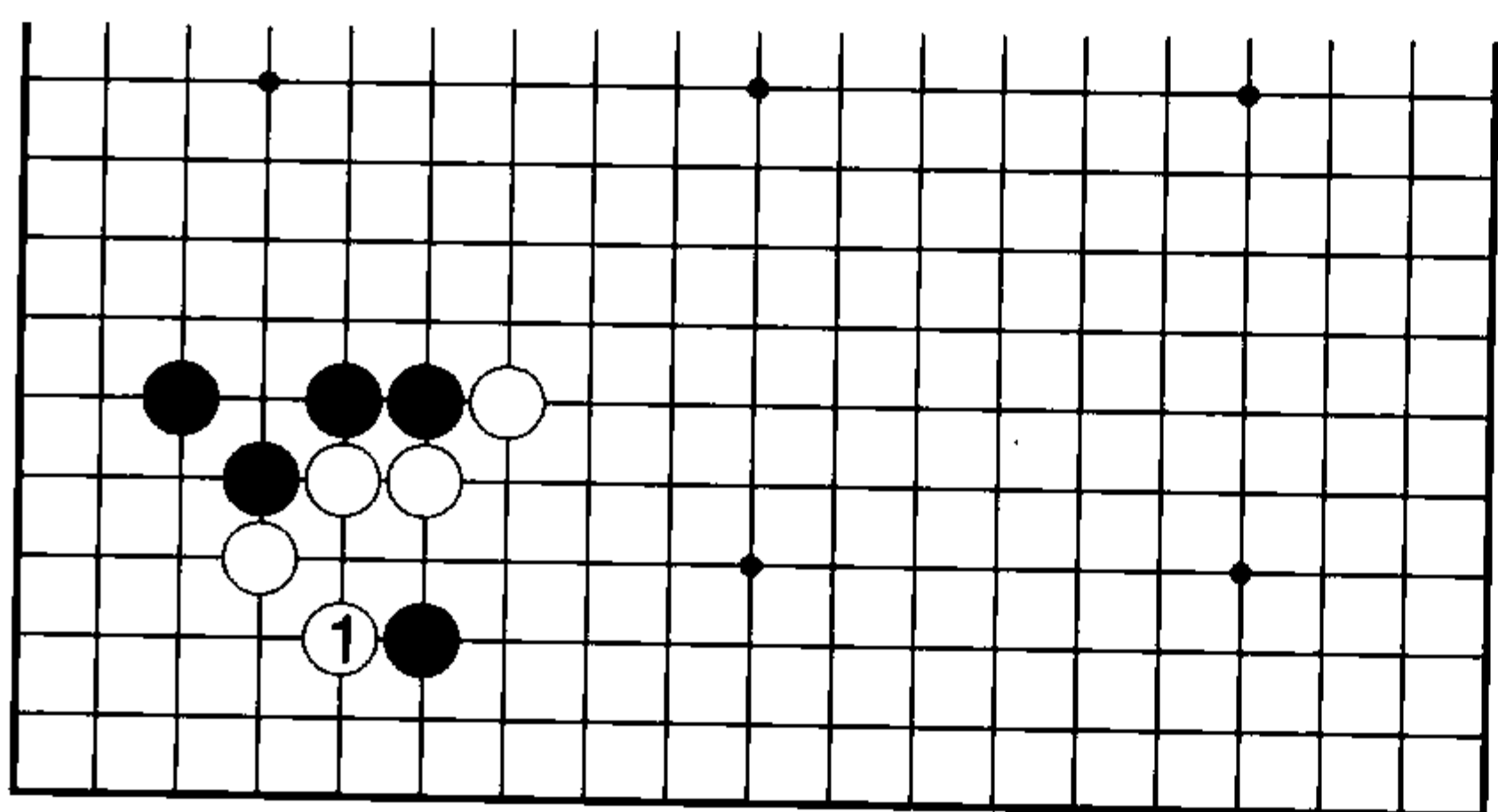


图15 虎

白1虎是可以考虑的下法，但变化比较复杂。

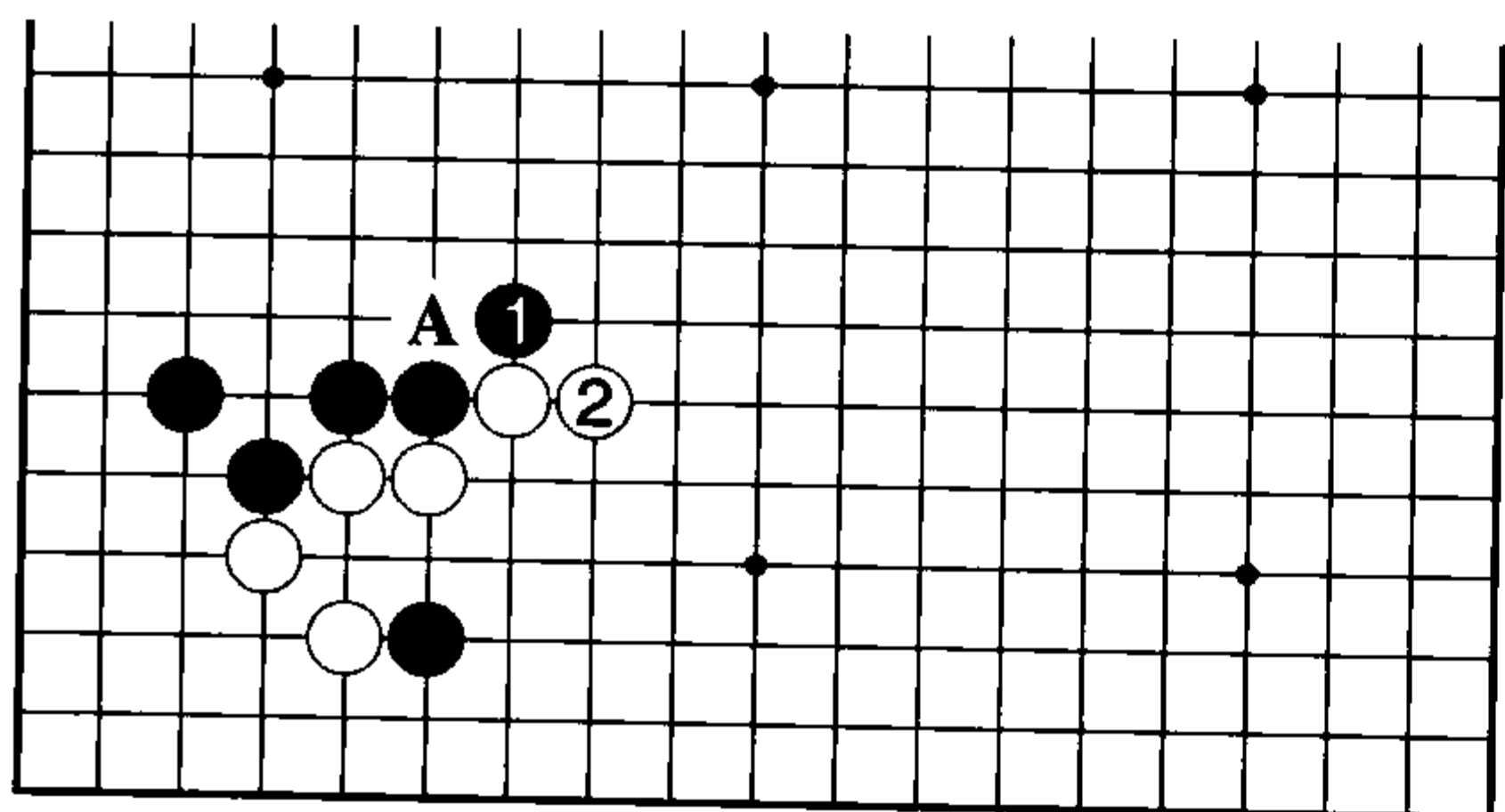


图16 黑无趣

黑1扳，白2顺势长，补掉自身毛病，黑尚有A位断点需要处理，白满意。

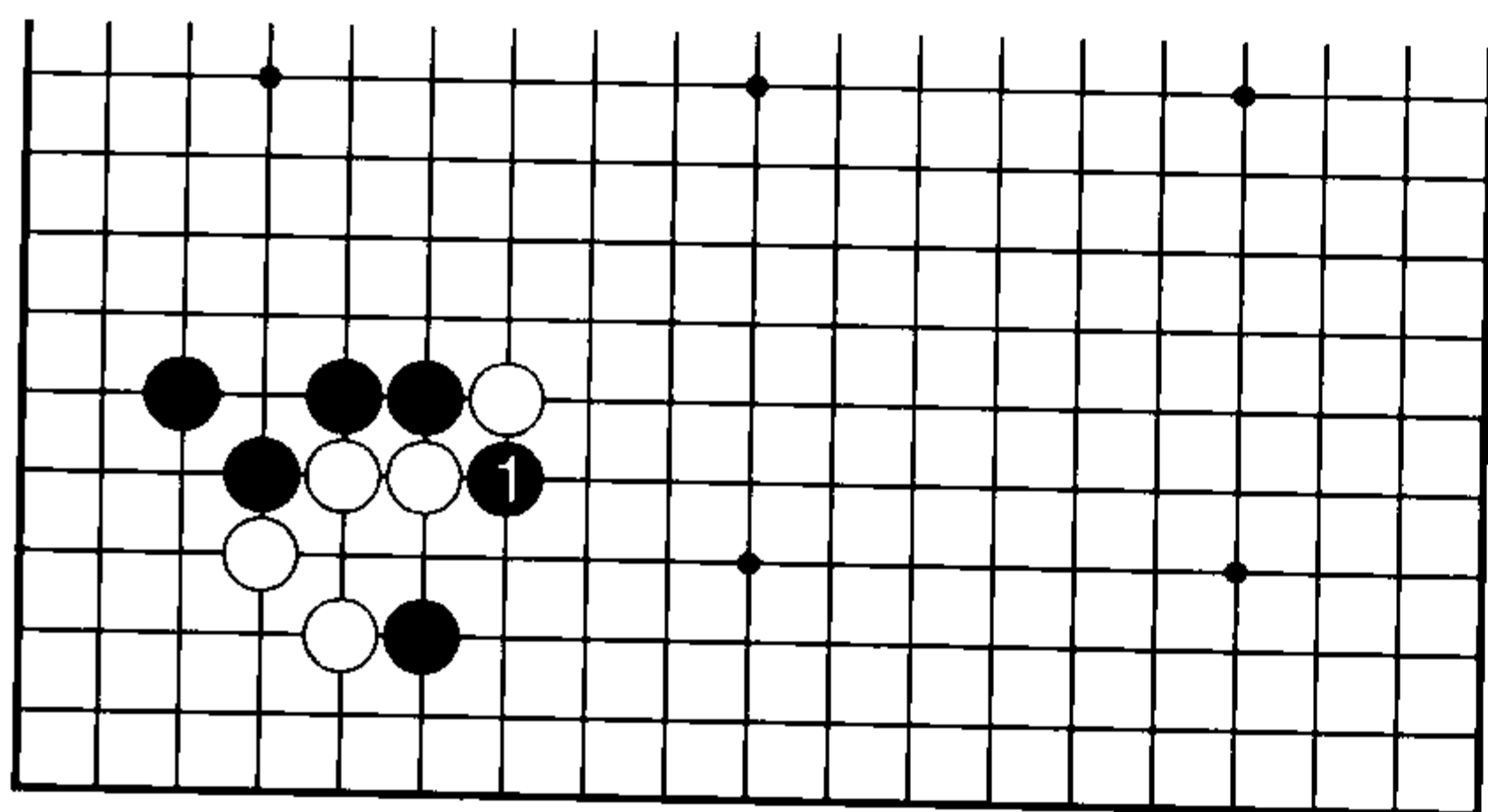


图17 必须要断

黑1断，没有选择余地。

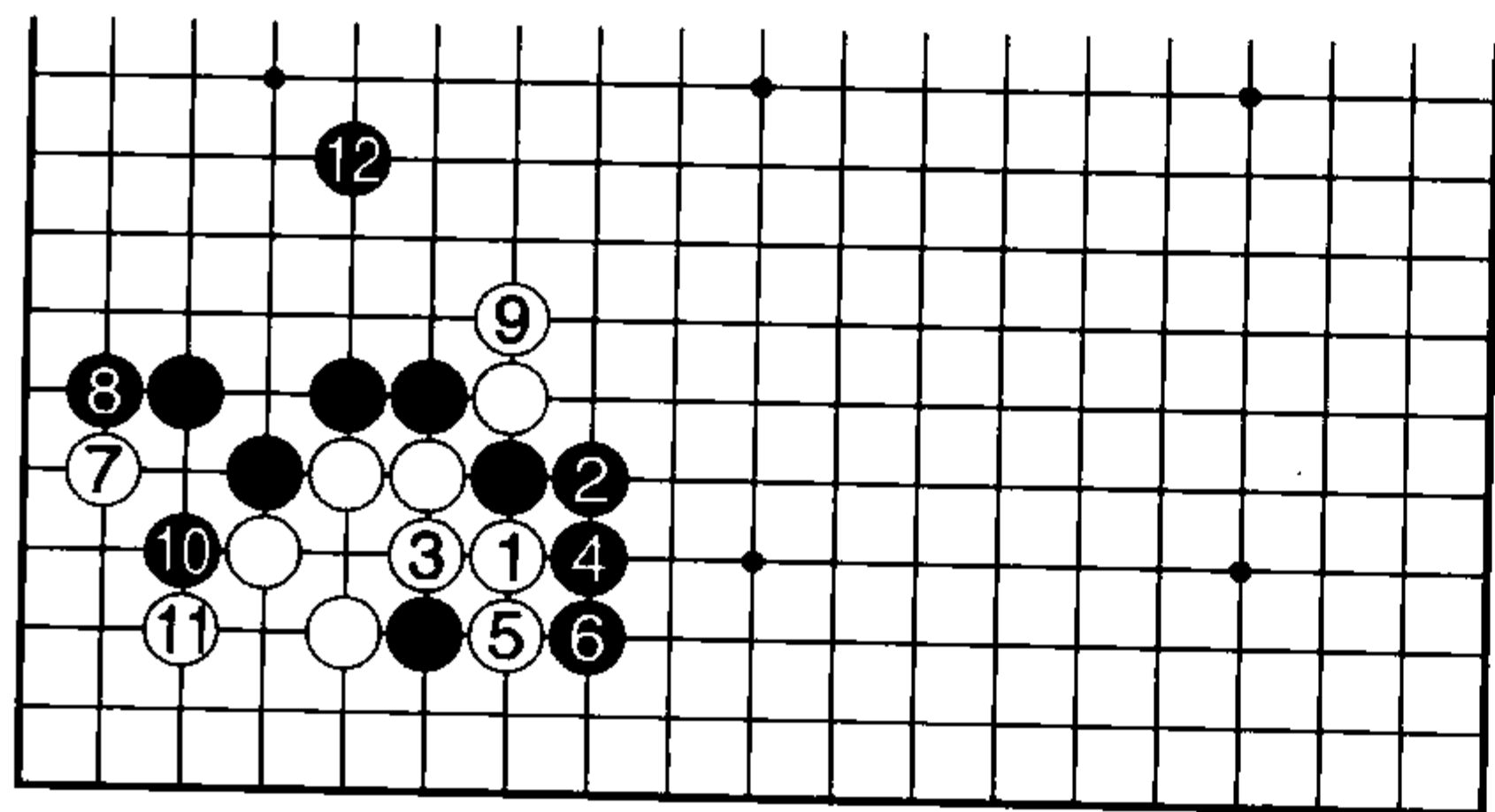


图18 黑好

白1打，3接，委屈，黑4、6挡上至12，白虽然得到角上实地，但外面两子需要处理，黑作战有利。

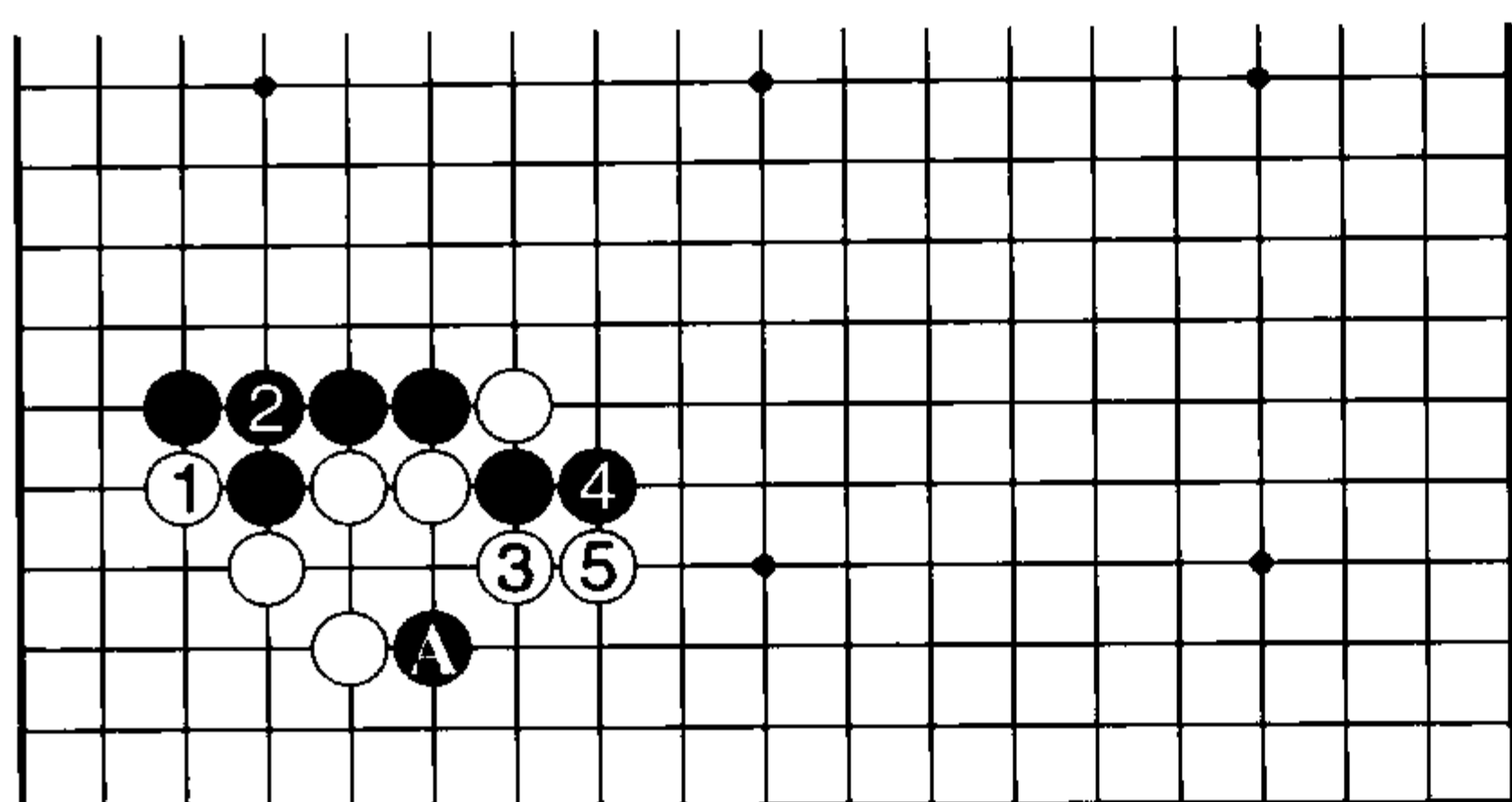


图19 变化

白1先打，再3打，5爬，比上图要好，接下来，黑棋面临选择。过程中白1有必要，目的是消除黑A位一子的利用。

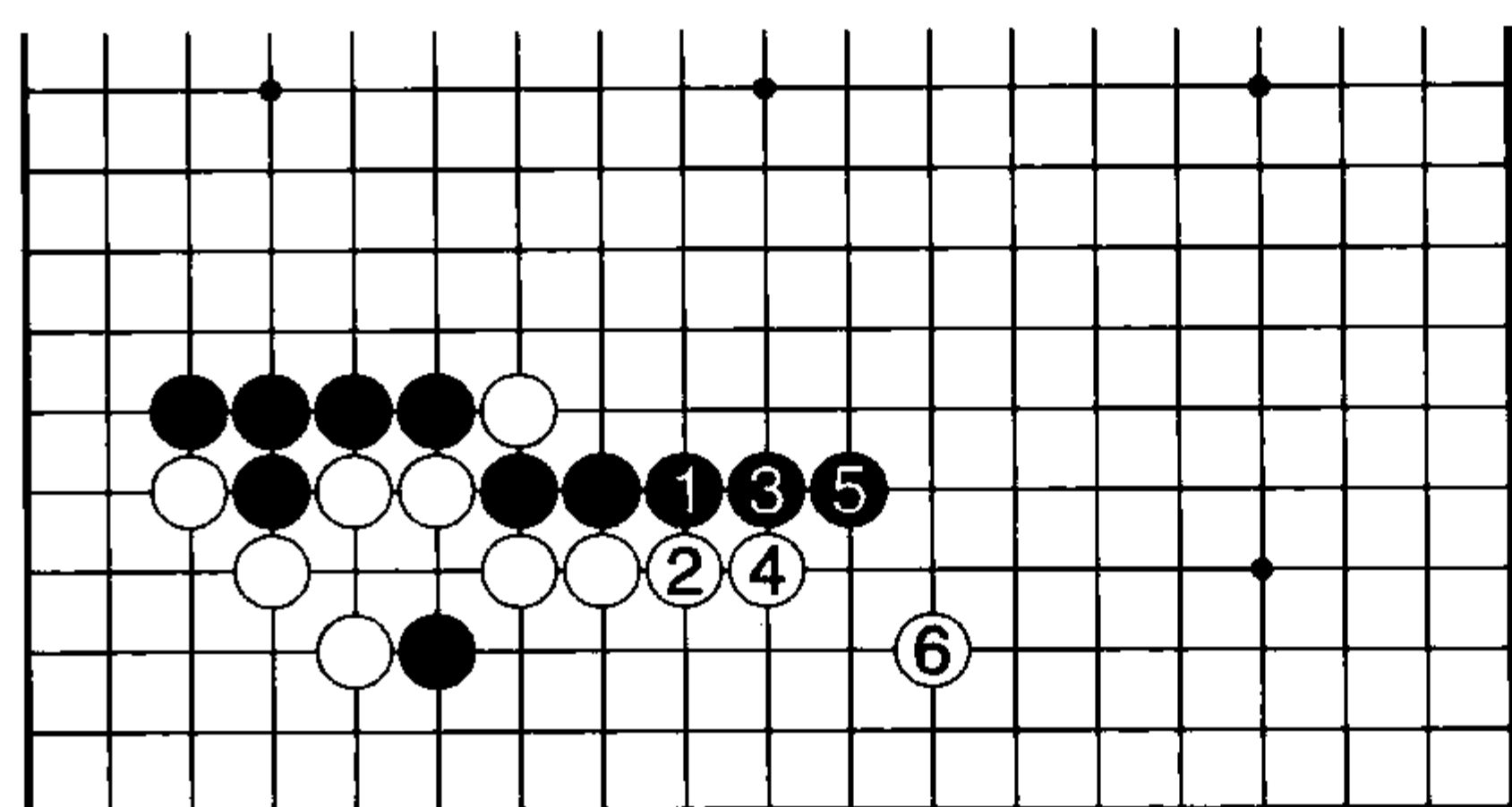


图20 白实地大

黑1如长，白2、4爬，然后6位飞，边上实地巨大，可以满足。

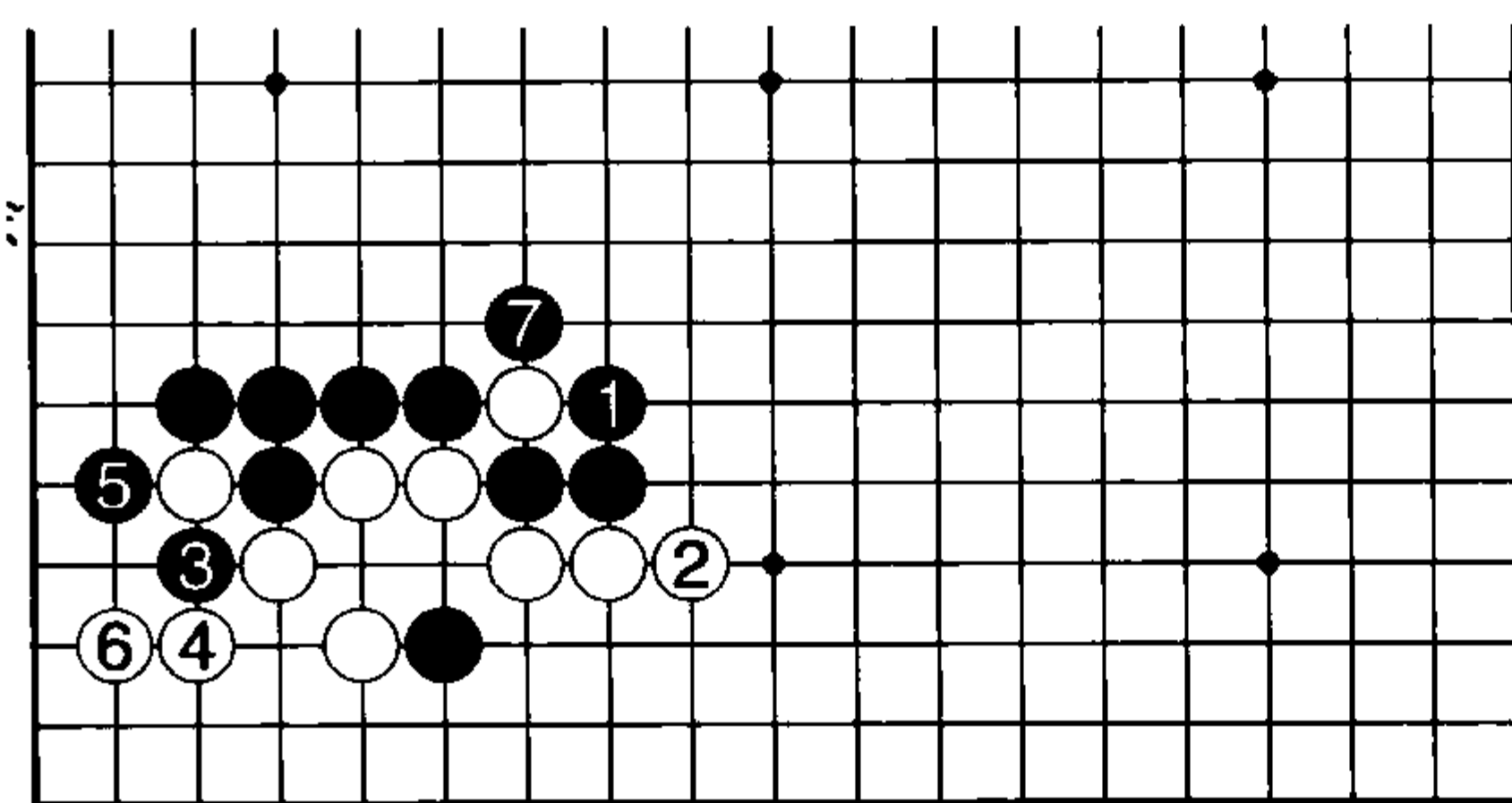


图21 简明

黑1打吃简明，白2长，黑3、5先手吃一子，白6立，黑7拔花，告一段落。黑外势极厚，但白先手得到了20目实地，大体上两分。

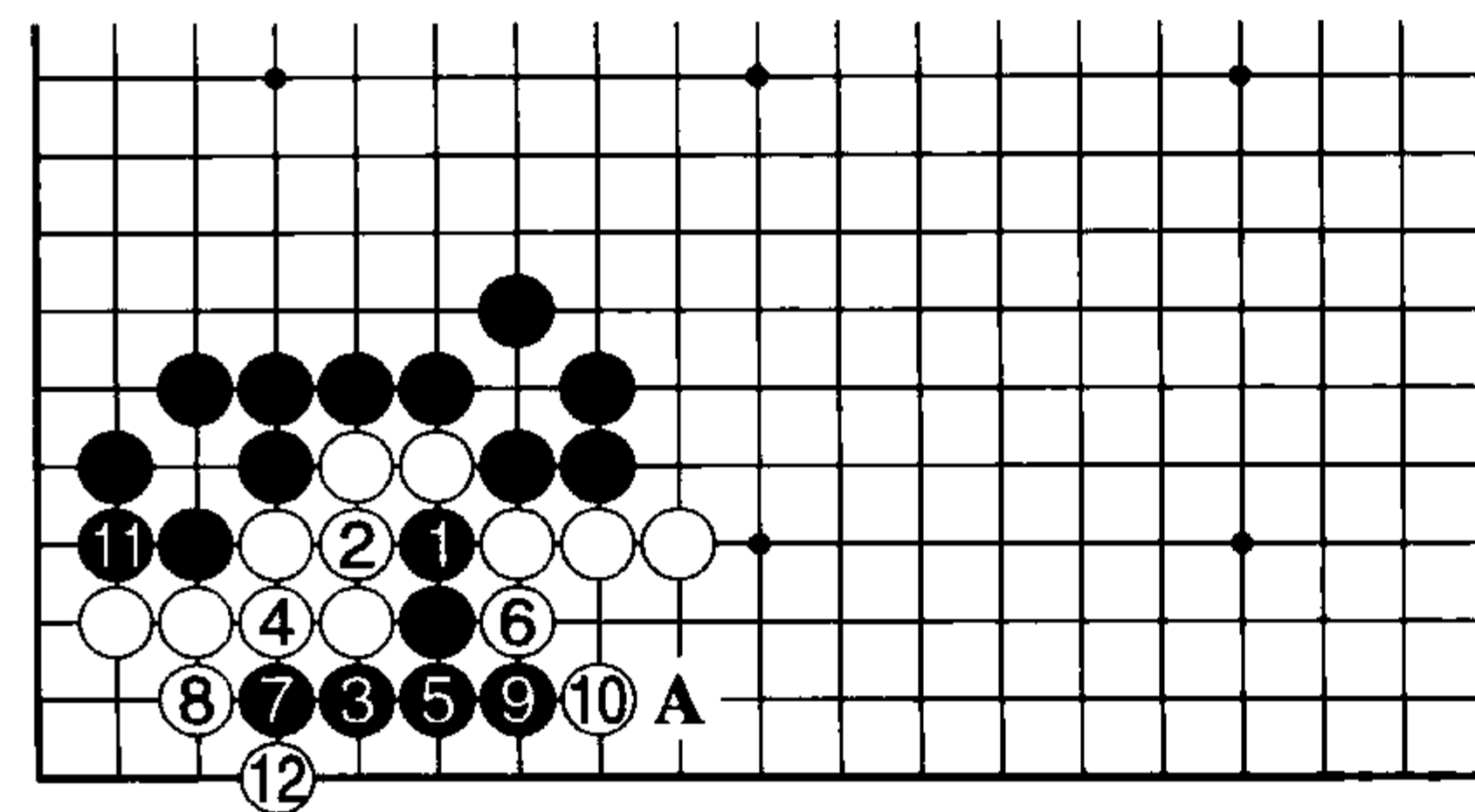


图22 空中无棋

前图后，黑1断至白12，黑慢一气被吃，但以后黑有A位的利用以及官子便宜。

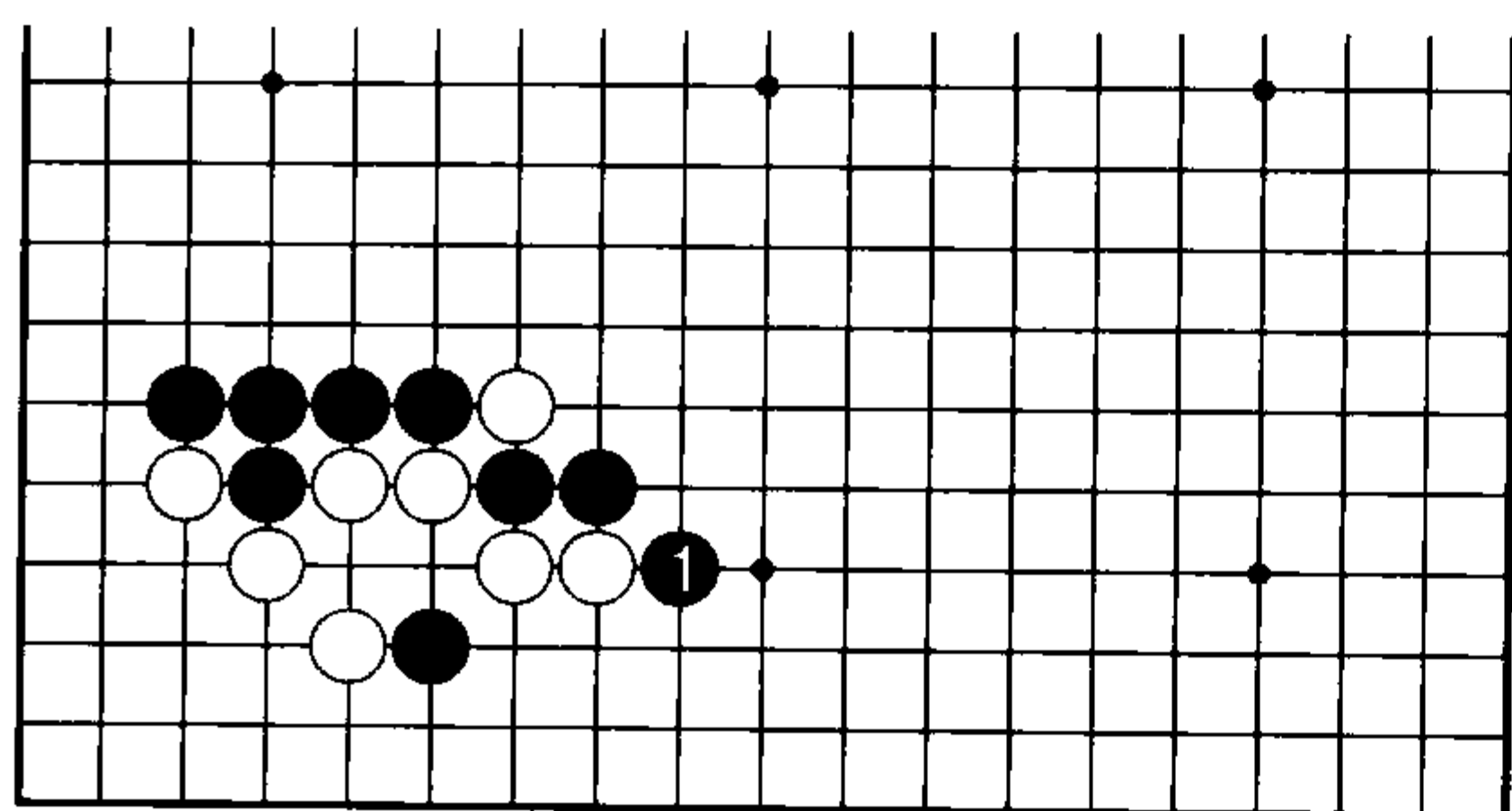


图23 强手

黑1扳，强硬，后面变化十分复杂。

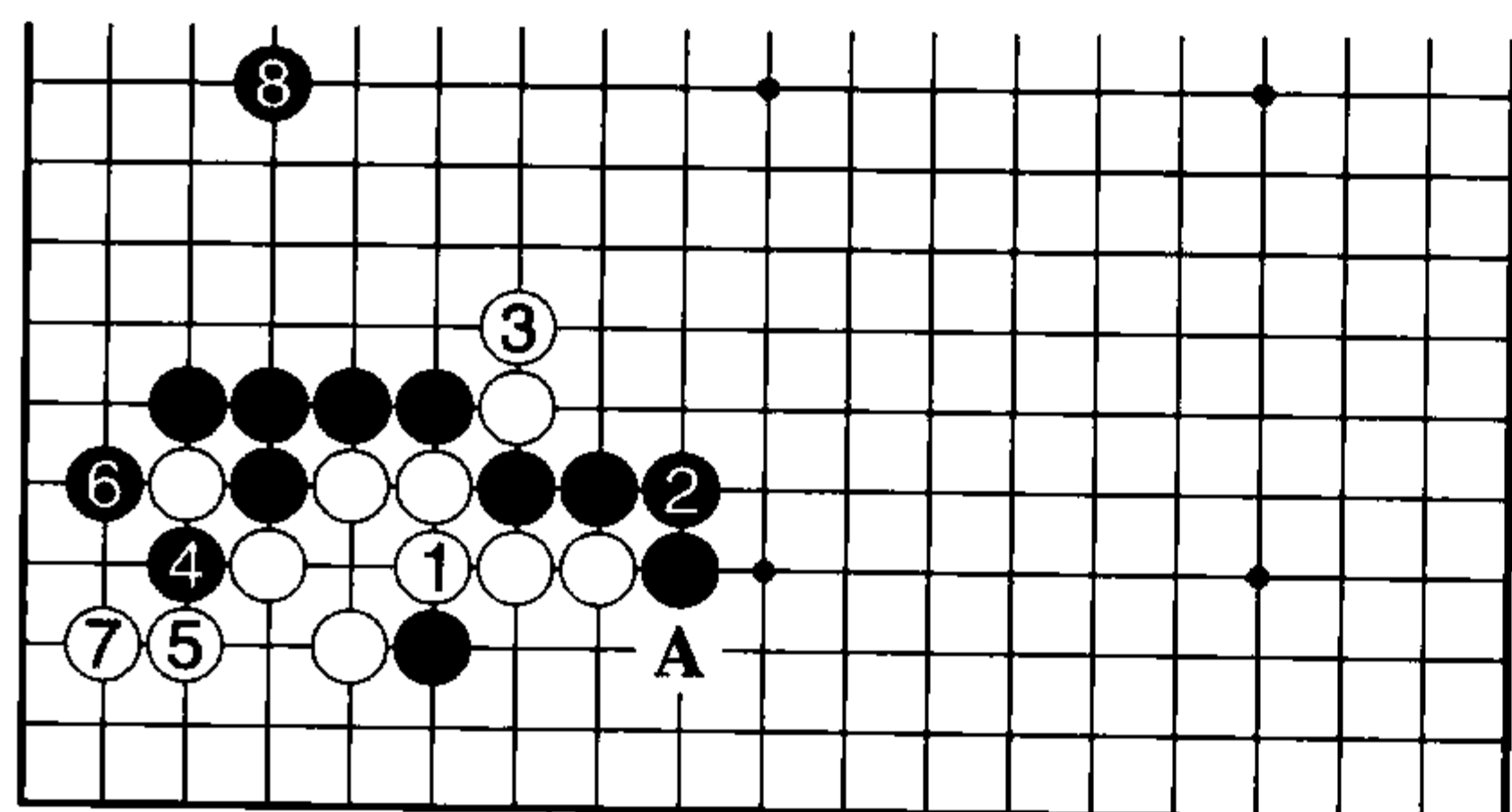


图24 黑简明

白1接，把自身缺陷先补上，是稳健的态度，黑2接简明，以后白3若长，黑4、6是权利，黑8后，因为以后黑A位立基本是先手，局面黑容易把握。

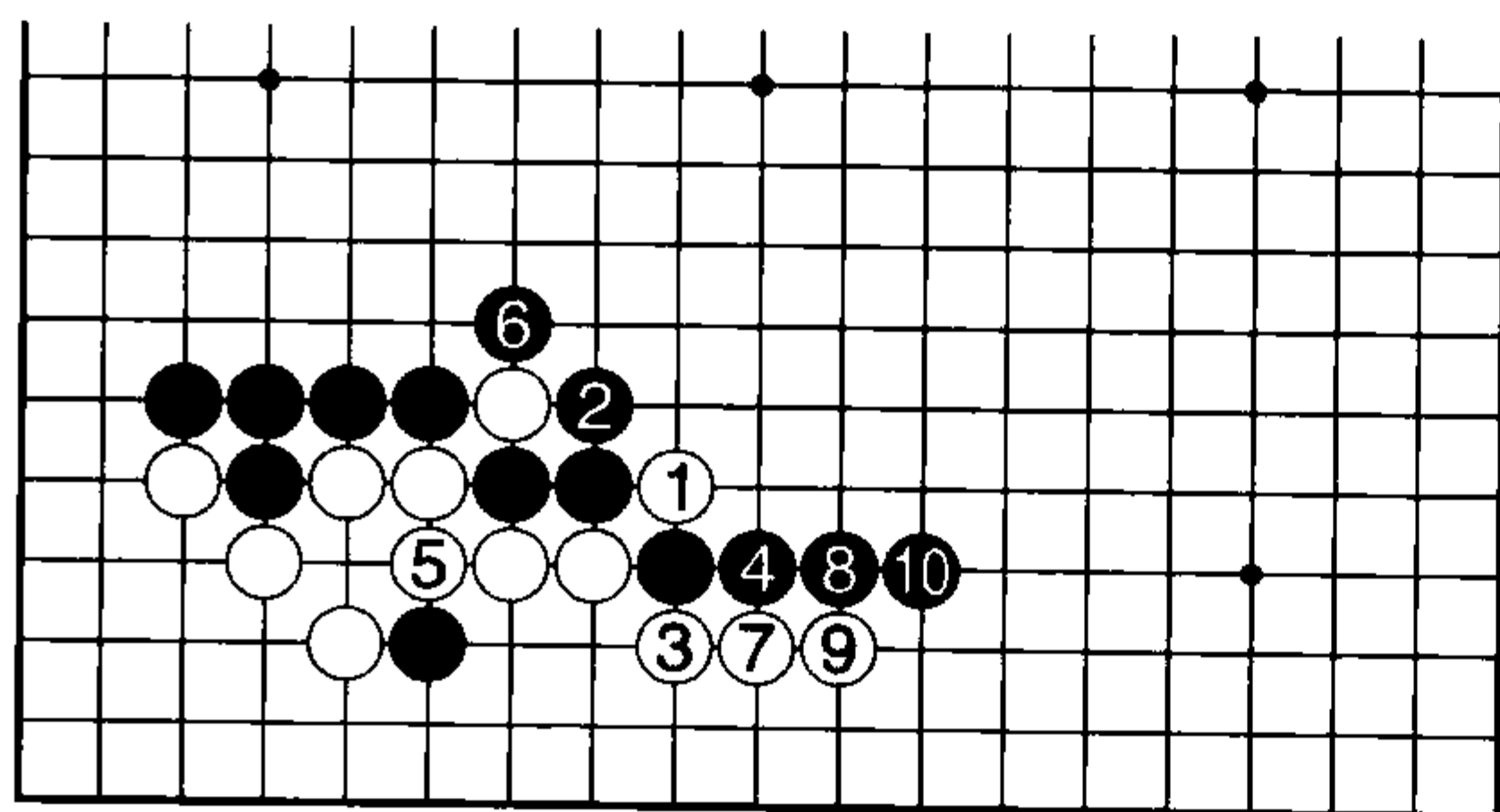


图25 黑优

白改为1打，3打，5接，黑6提干净，至黑10后，黑中腹外势滔天，白不利。

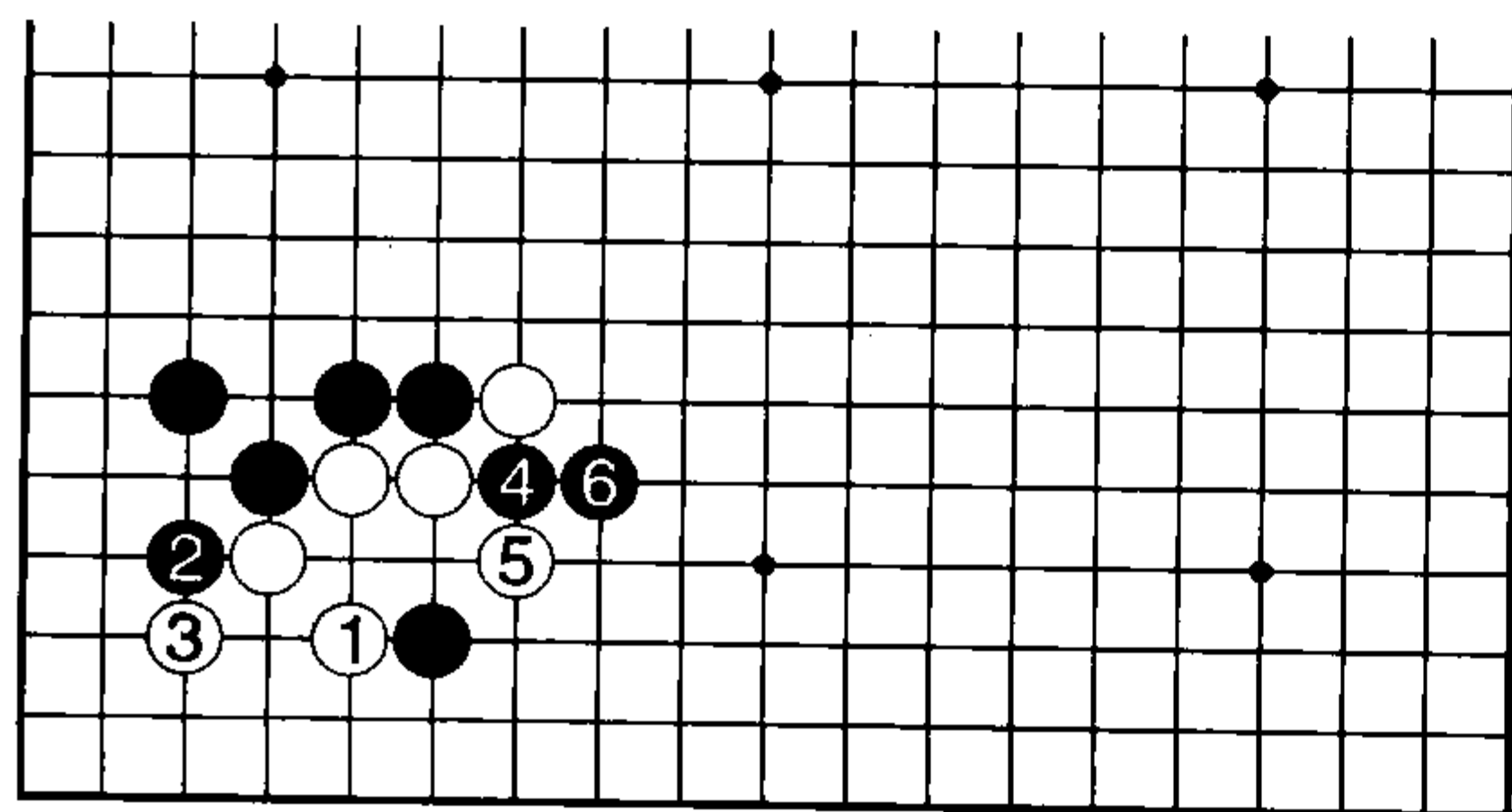


图26 黑的选择

当初白1虎时，黑2先扳是很好的一手棋，白3如挡，黑4断严厉，白5打，黑6长时……



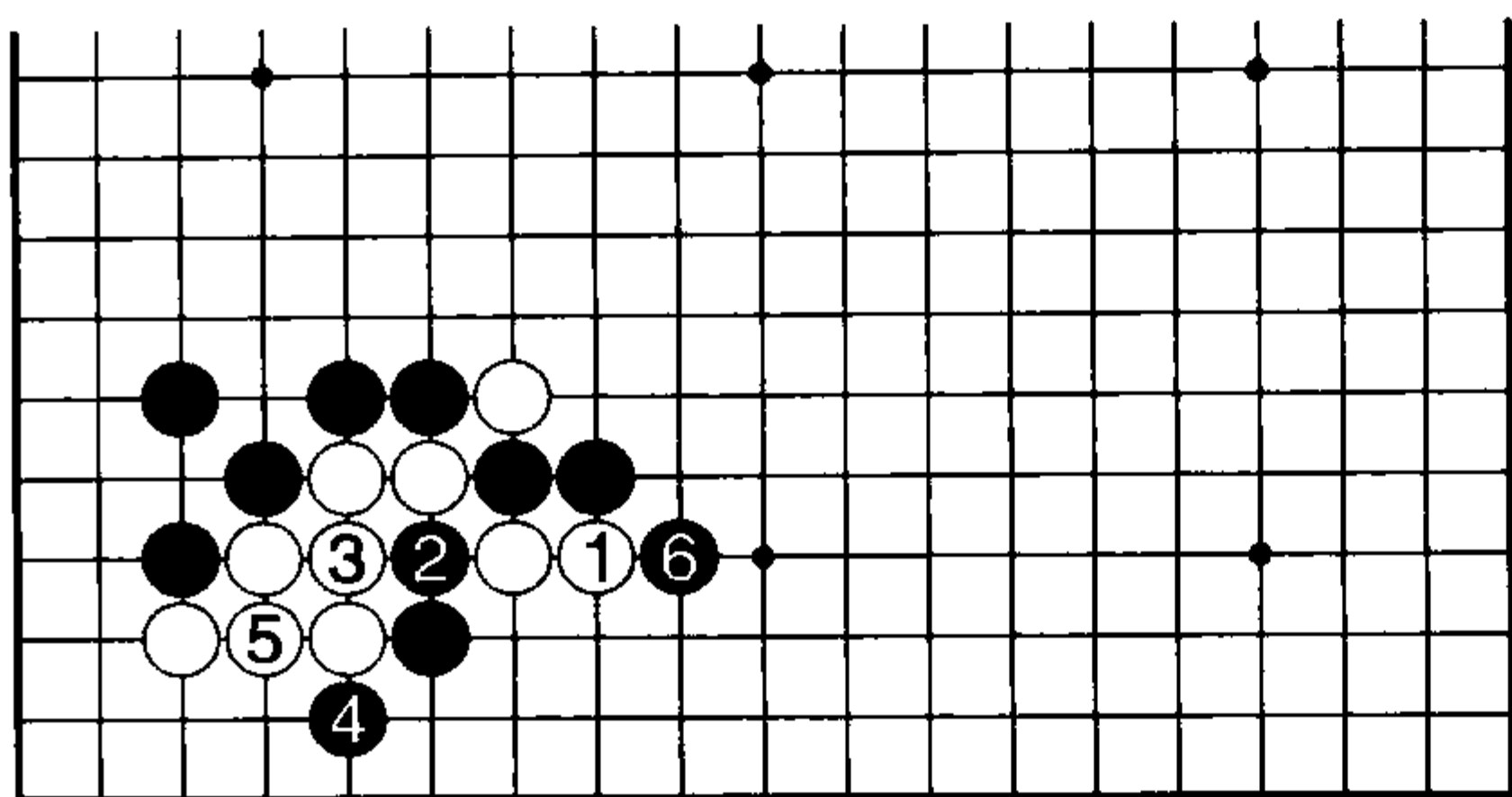


图27 激烈

白1长，黑2、4和白3、5交换后，黑6扳紧凑。

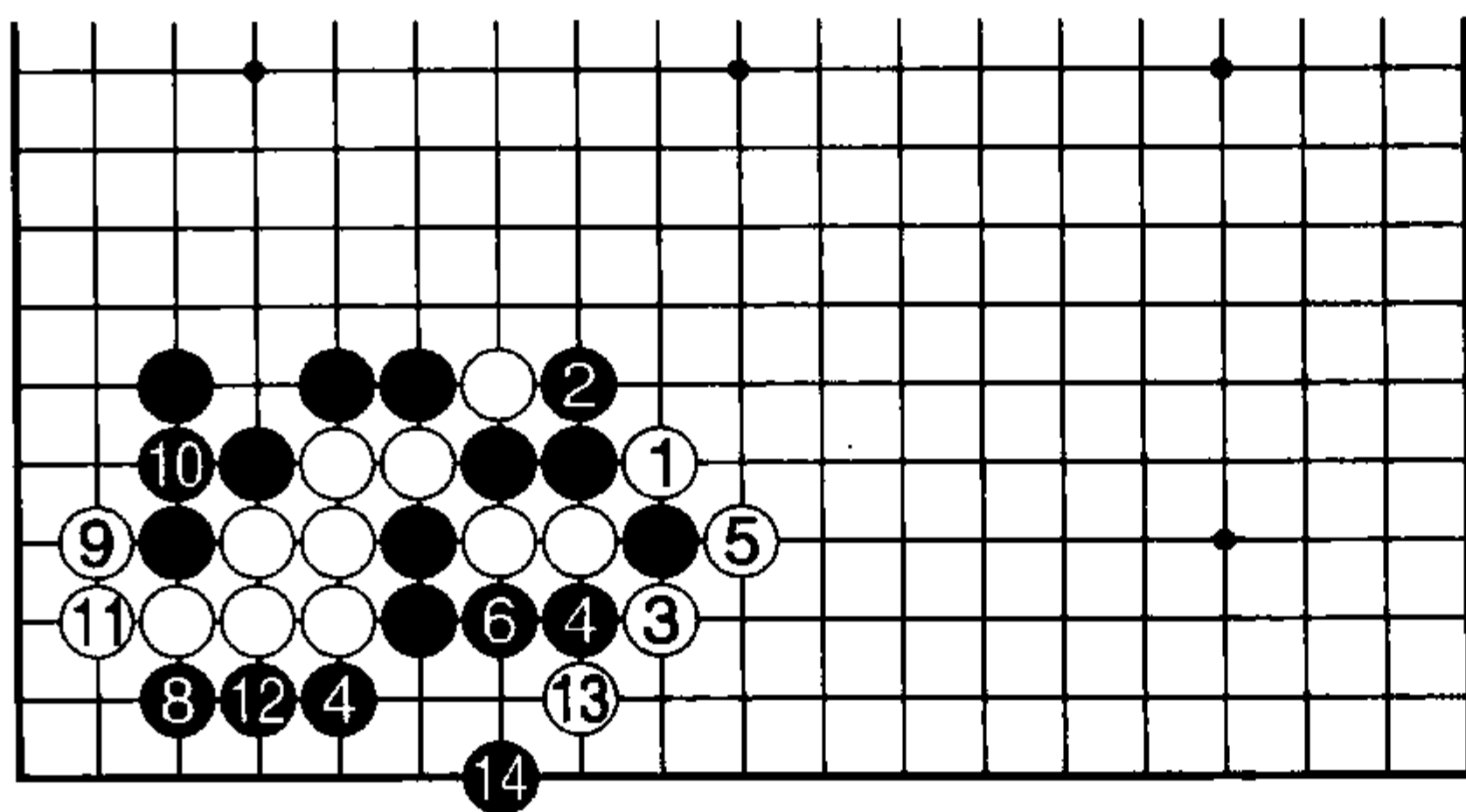


图28 白被吃

白1打，黑2拐，白3打，黑4、6包打，然后8位夹至黑14，白死。

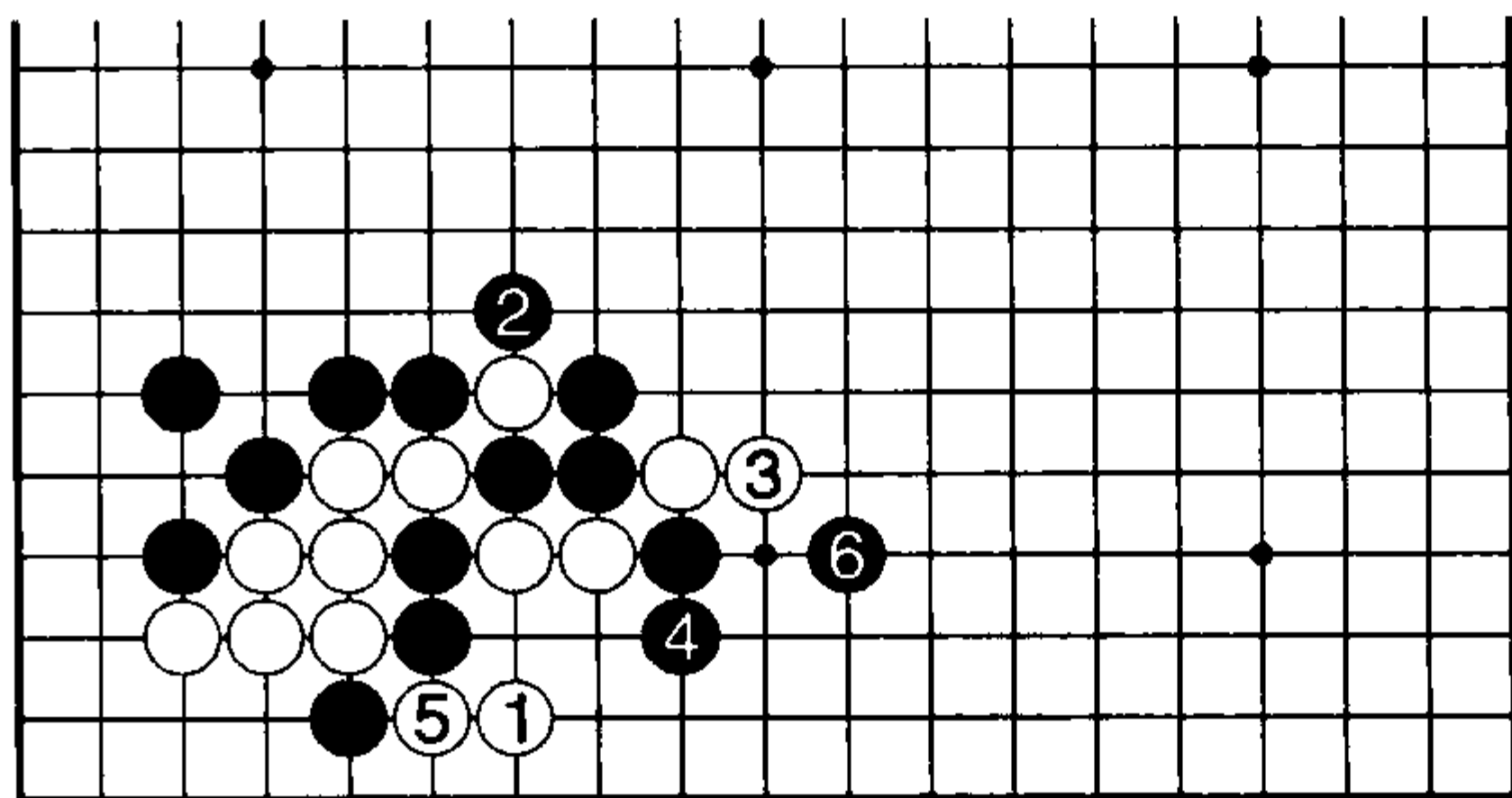


图29 黑有利

白1跳点，黑2提简明，白3长，黑4先手立，白5吃，黑6跳出，黑作战主动，易下。

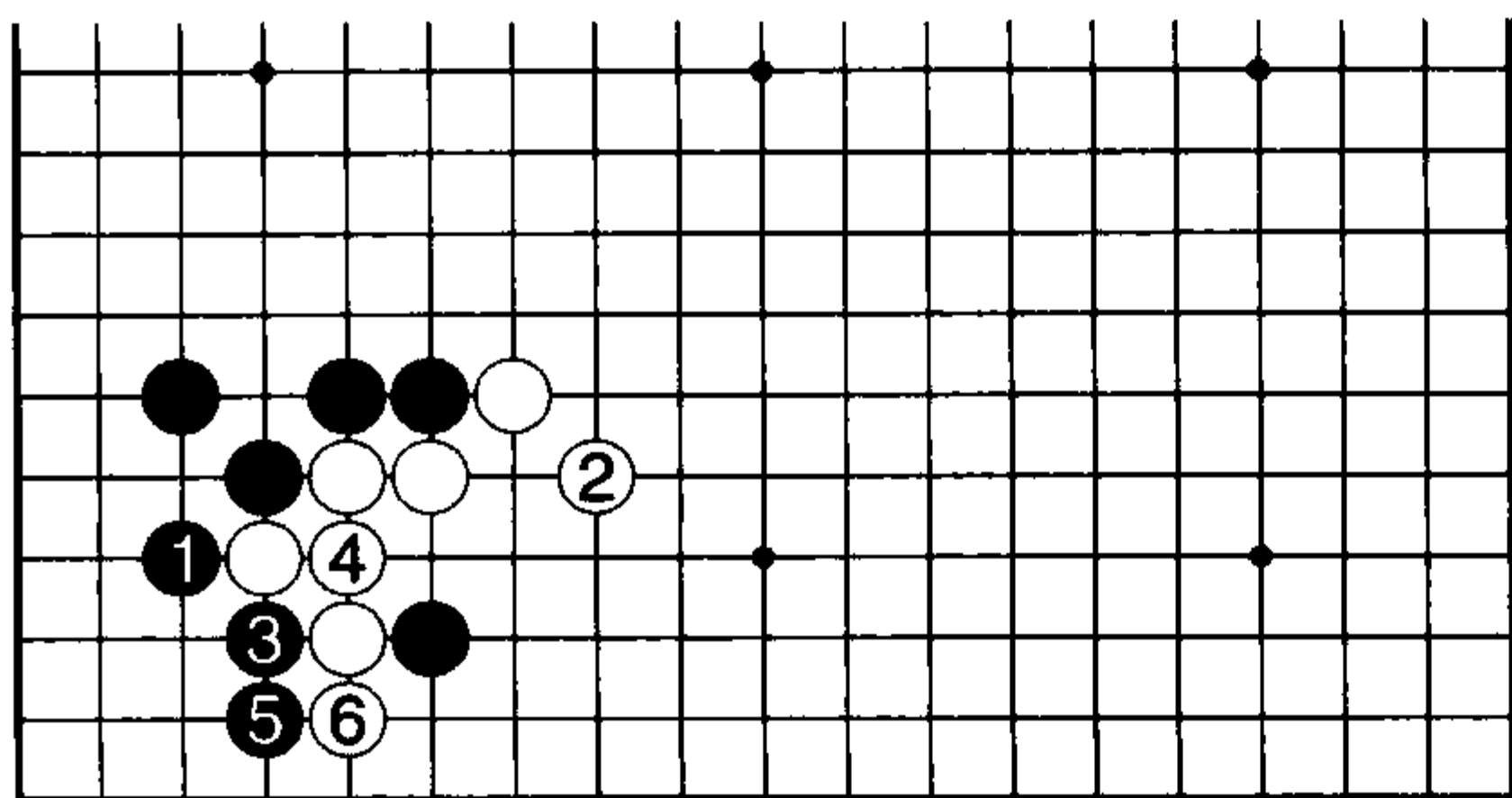


图30 简明

黑1扳时，白2虎在外面简明，白6后，黑的形状不厚，白可下。

## 第七型 基本图

白2小飞挂时，黑3肩冲，里面有复杂变化，白需要小心应对，方可保无事。

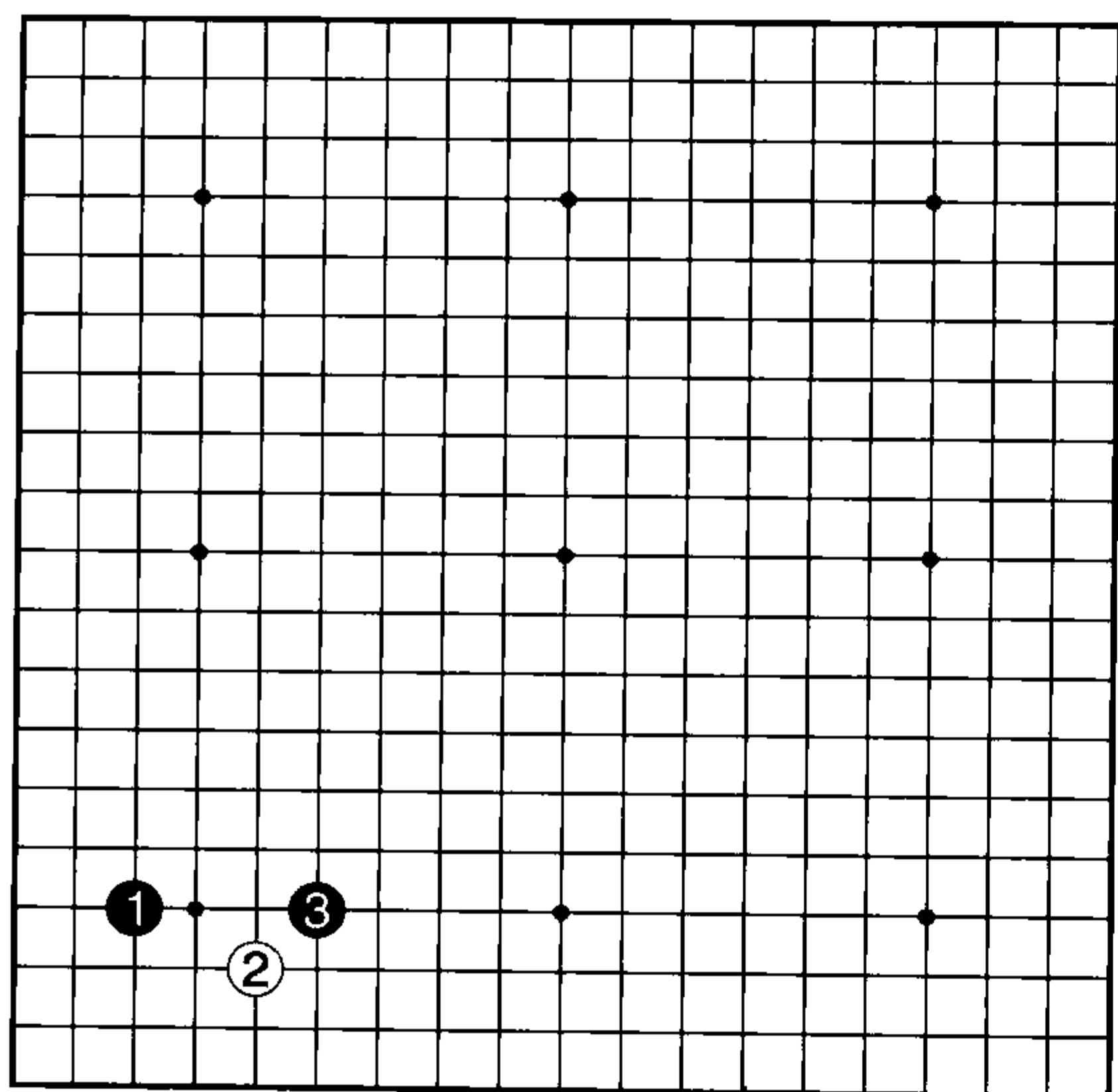


图1 正当

白1飞，难有好结果。

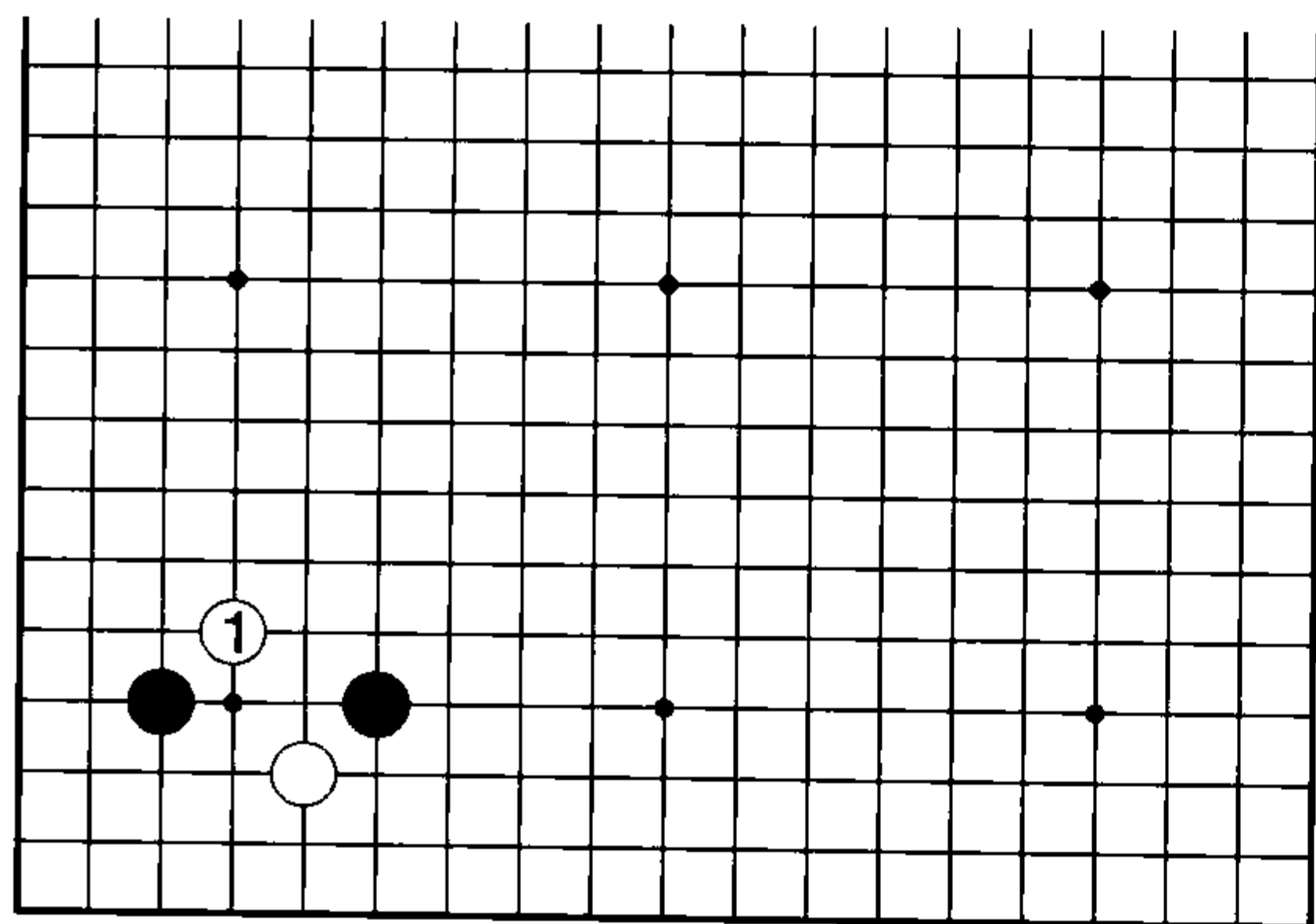
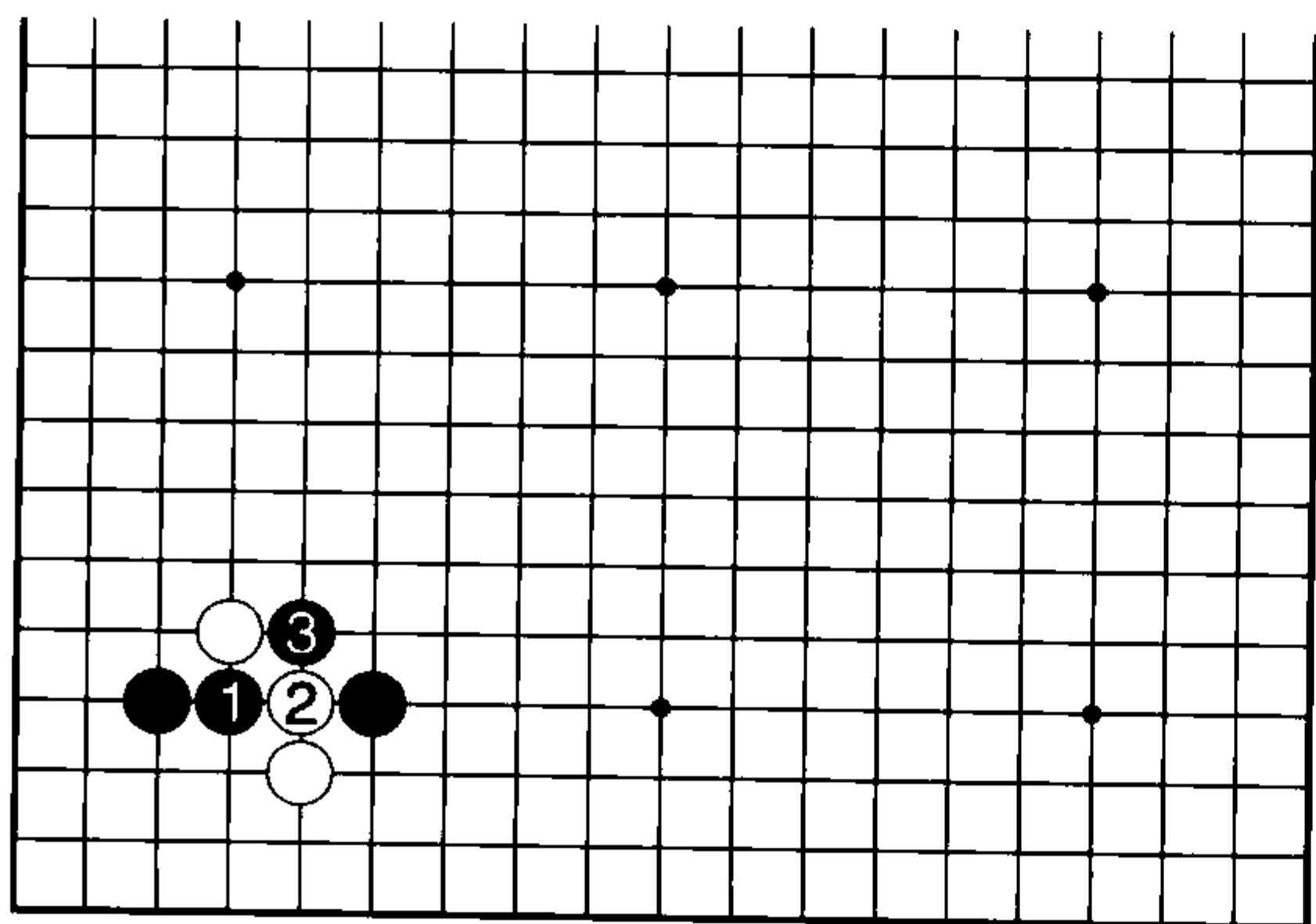


图2 冲断

黑1、3冲断必然，接下来……



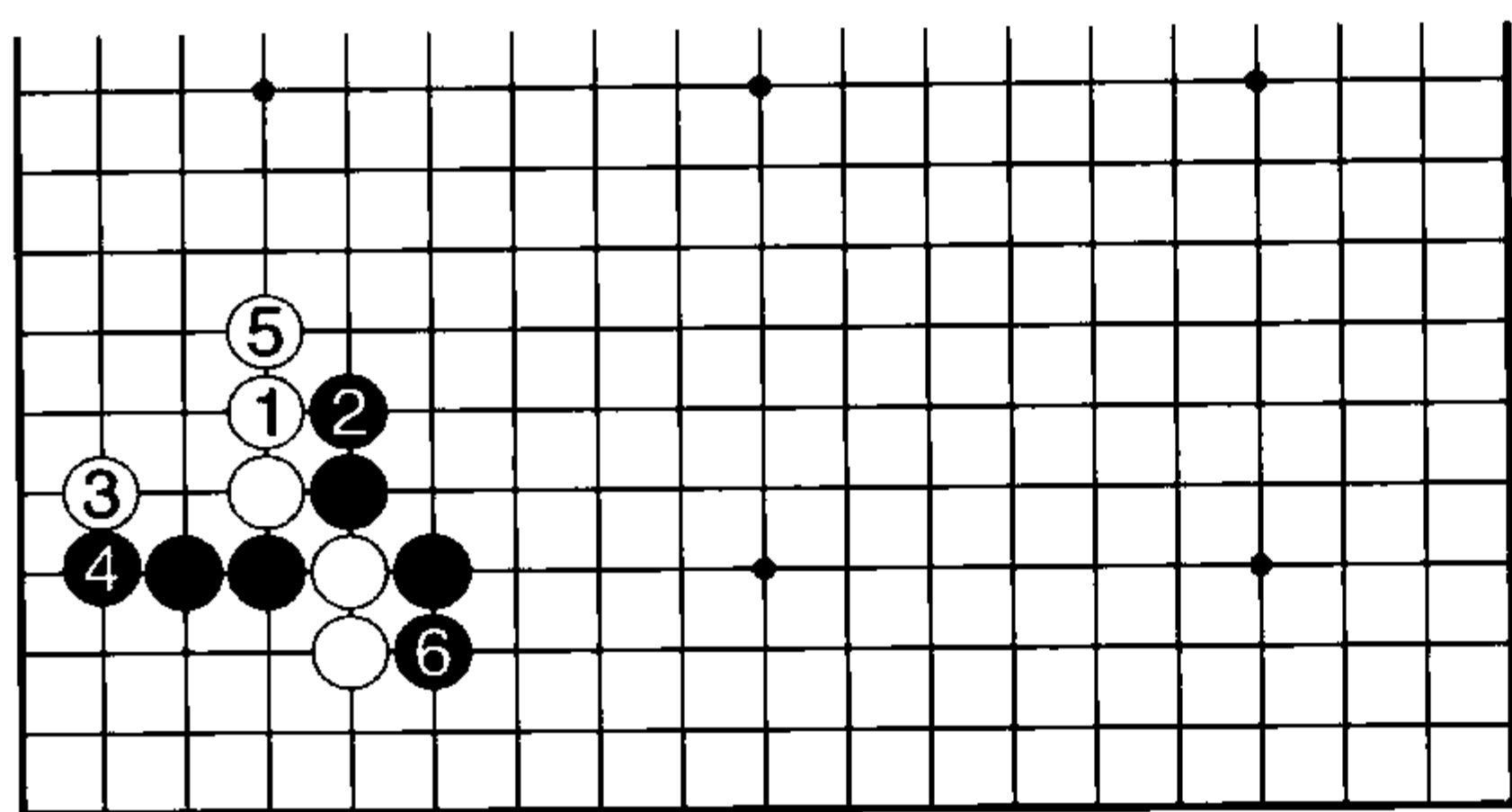


图3 白不利

白1长不对，黑2压以下至黑6，角上对杀白不利。

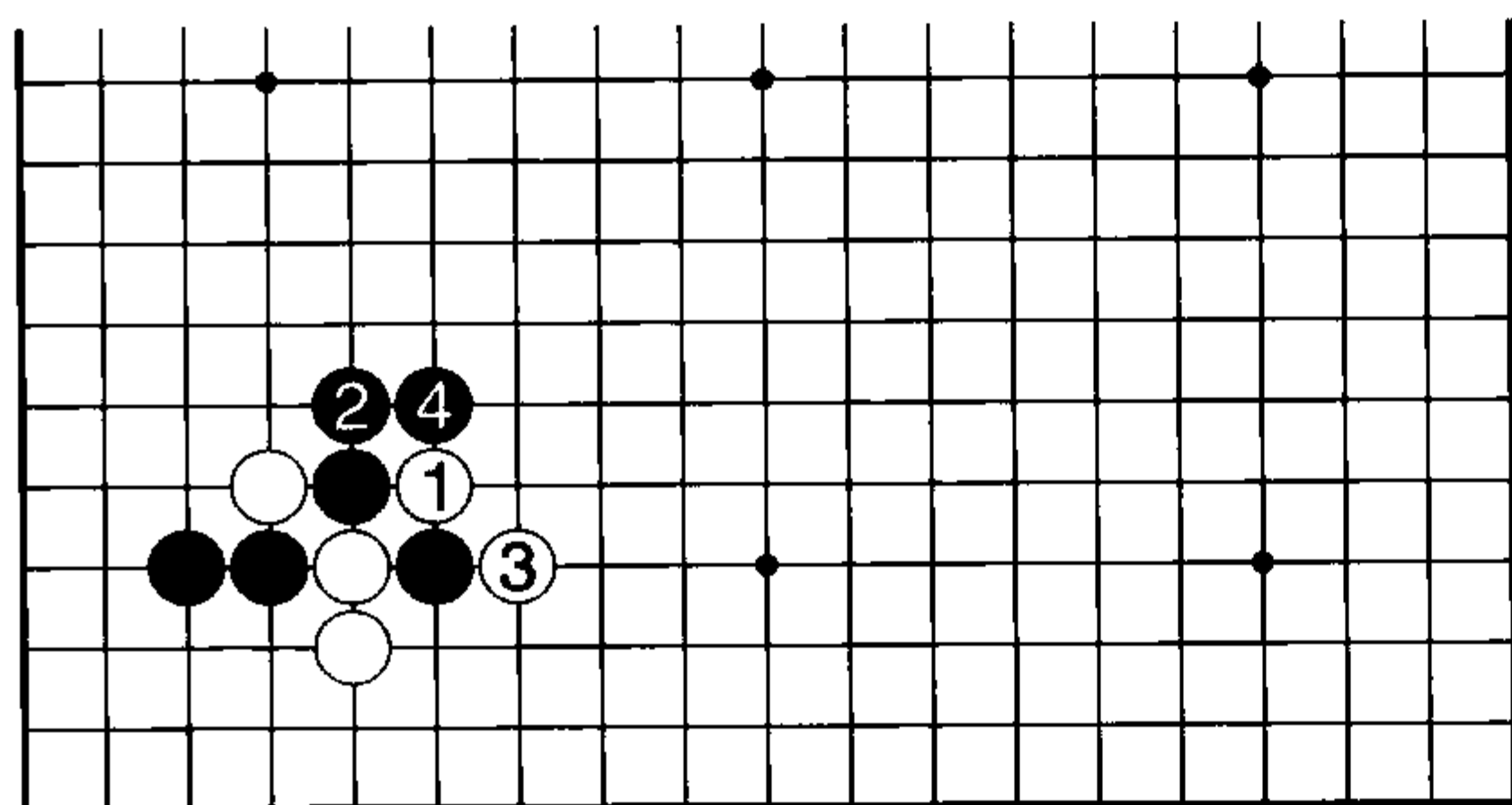


图4 选择

白只有1位打，黑2长，白3抱吃一子，黑4反打，此时，白面临选择。

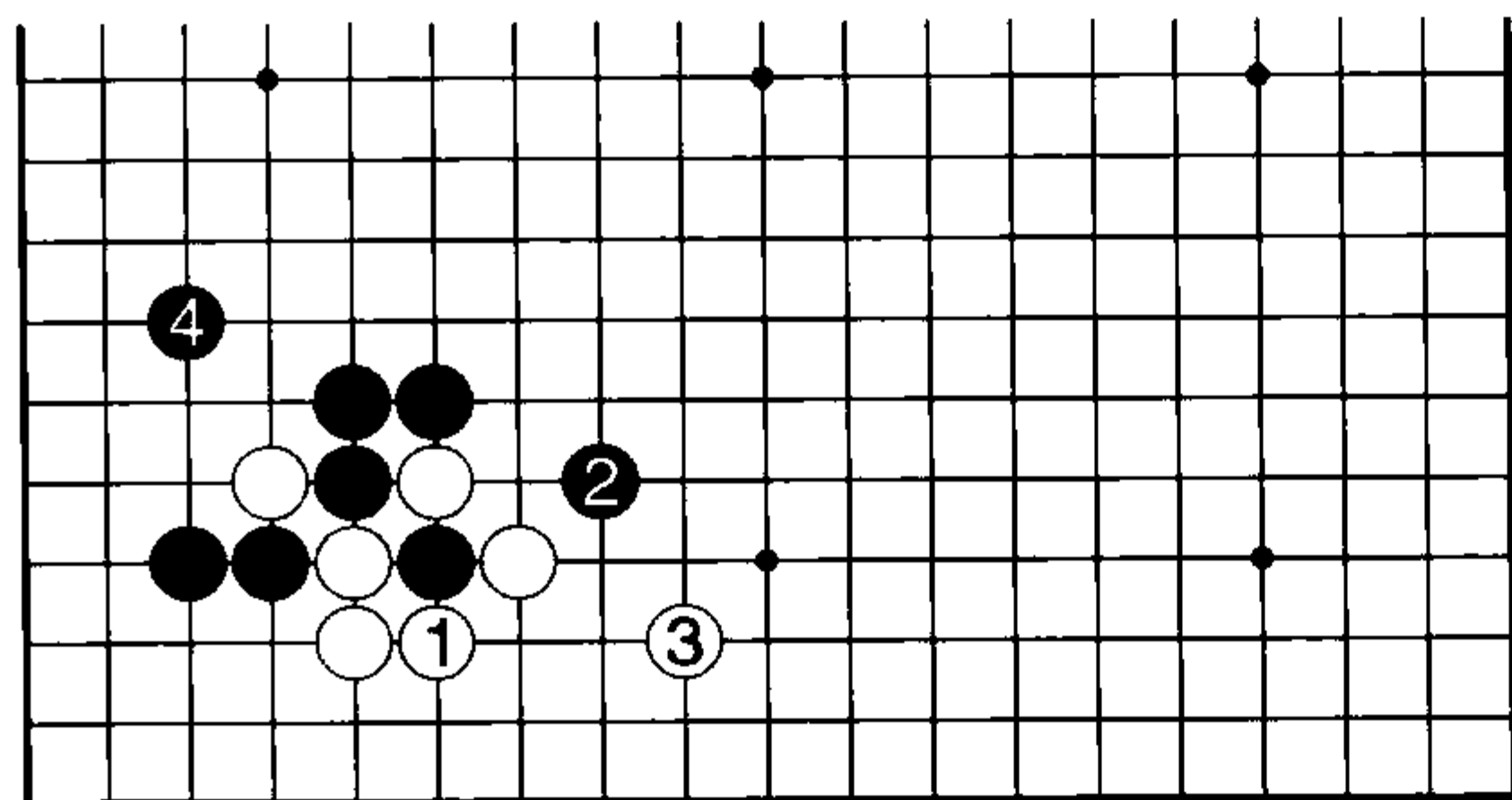


图5 黑好

白1提，比较干净，但黑2先手飞，白3应，黑4补棋后，白棋委屈。

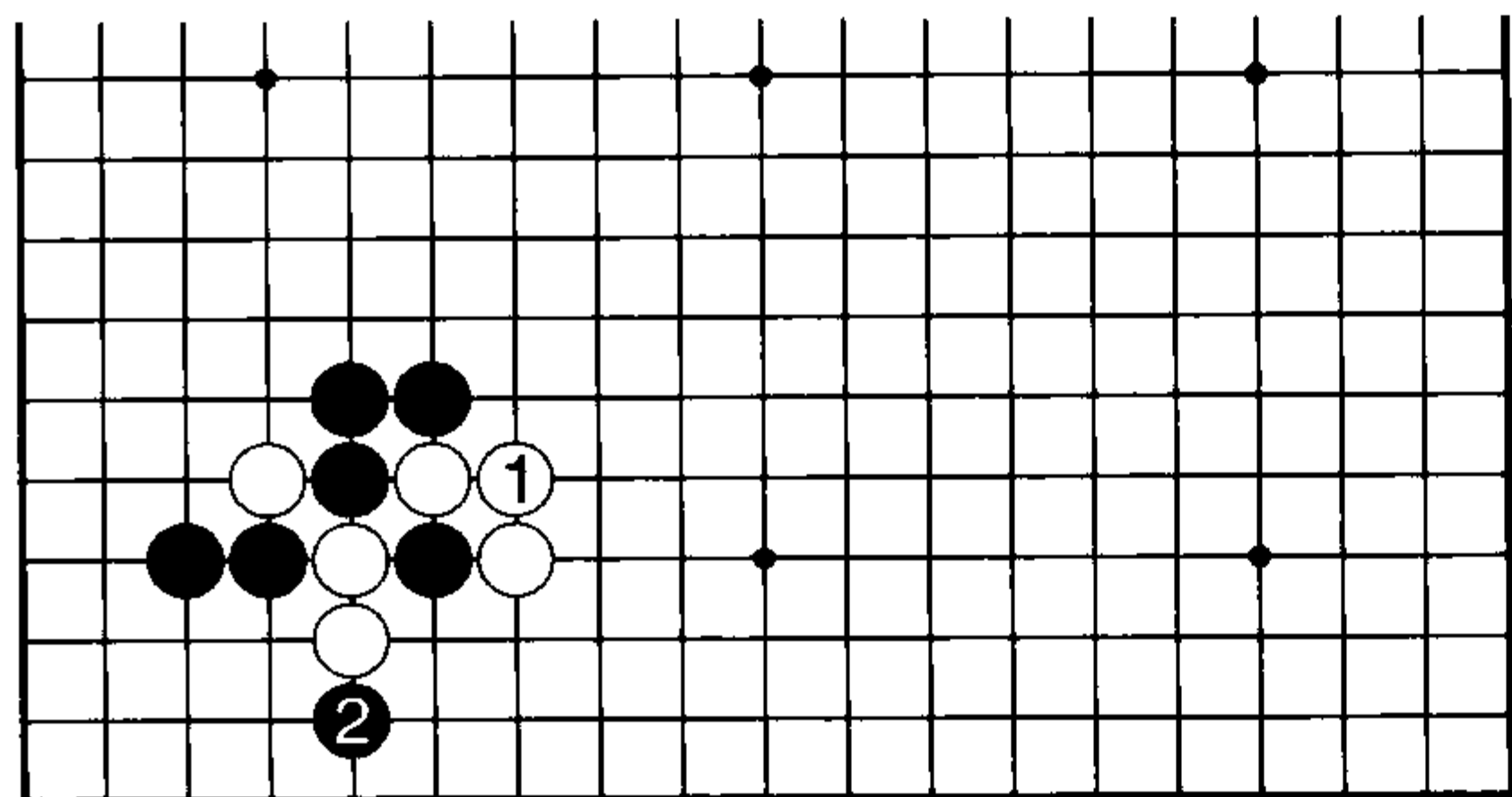
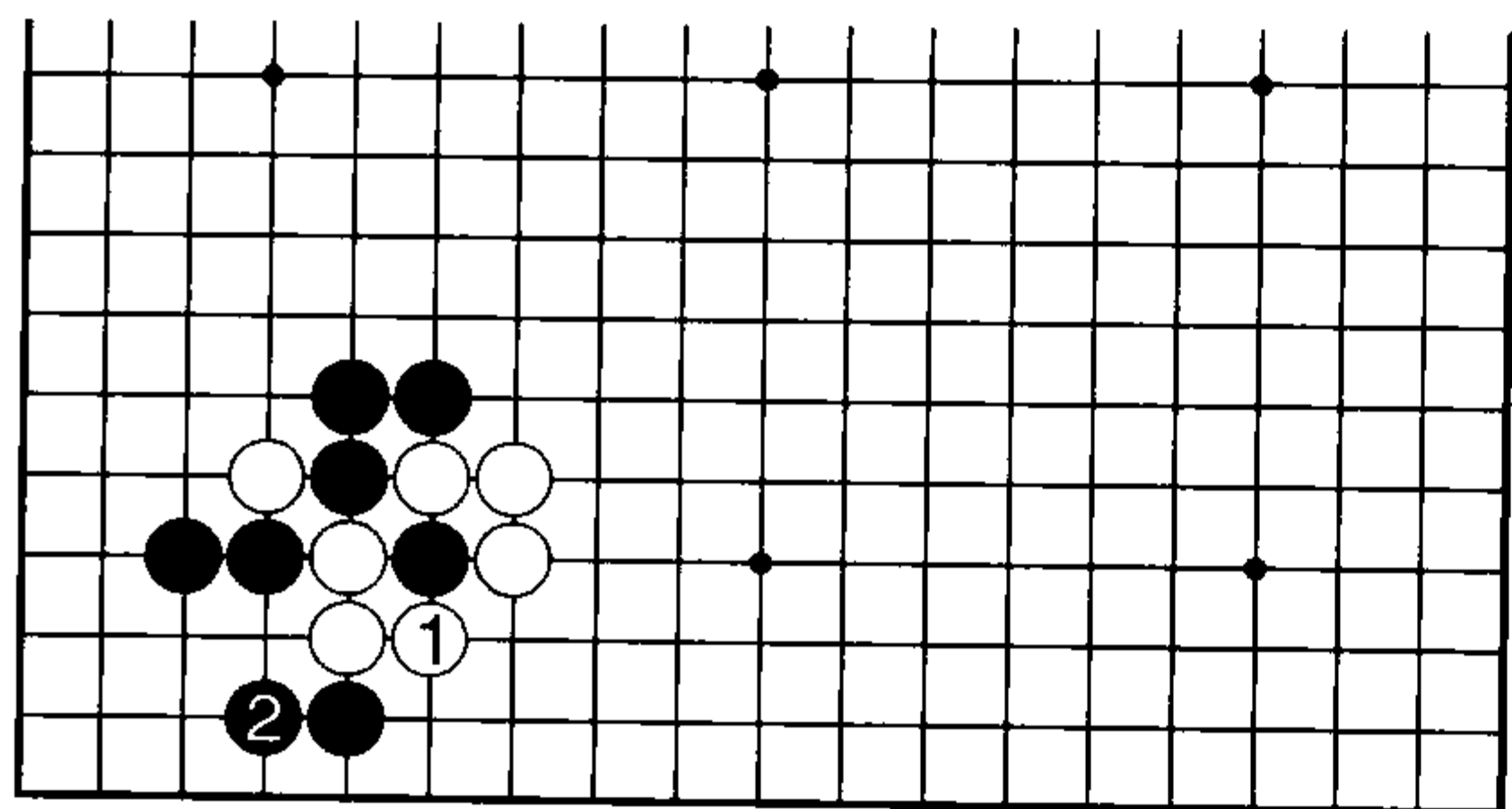


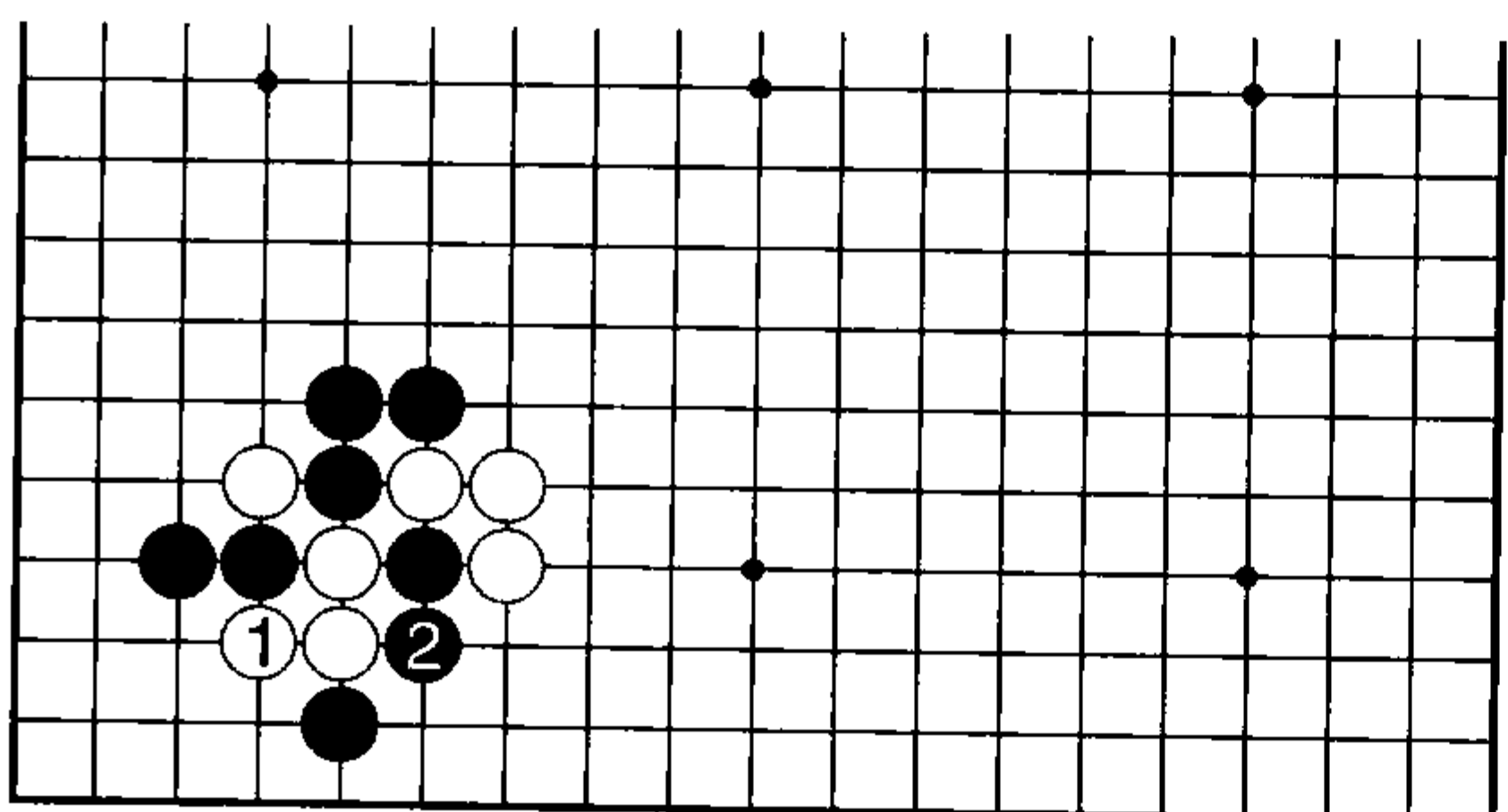
图6 陷阱

白1如接，黑2顶，是有预谋的一手，白难办。



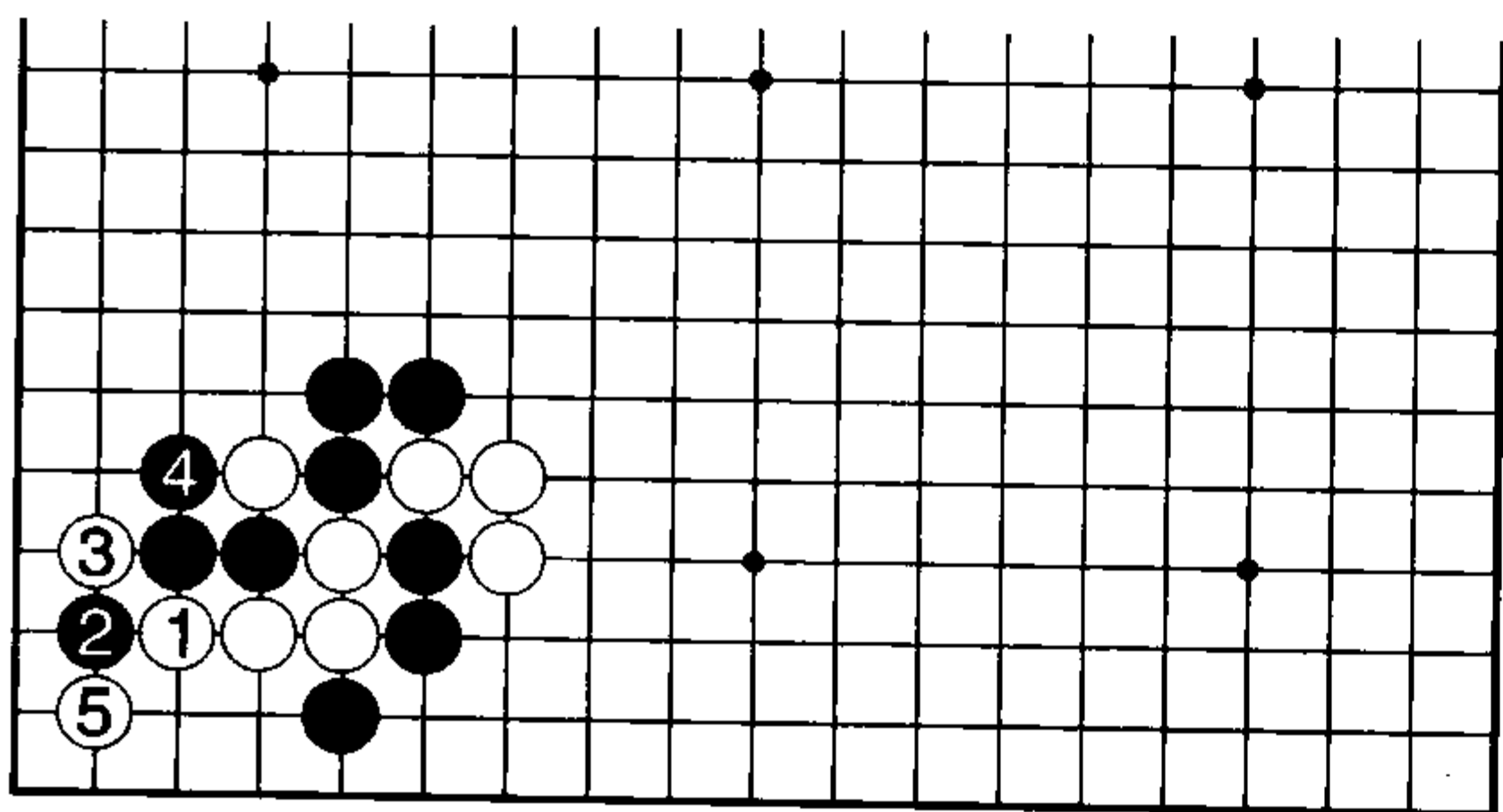
**图7 黑便宜**

白1提一子，黑2退，实地大增，白不满。



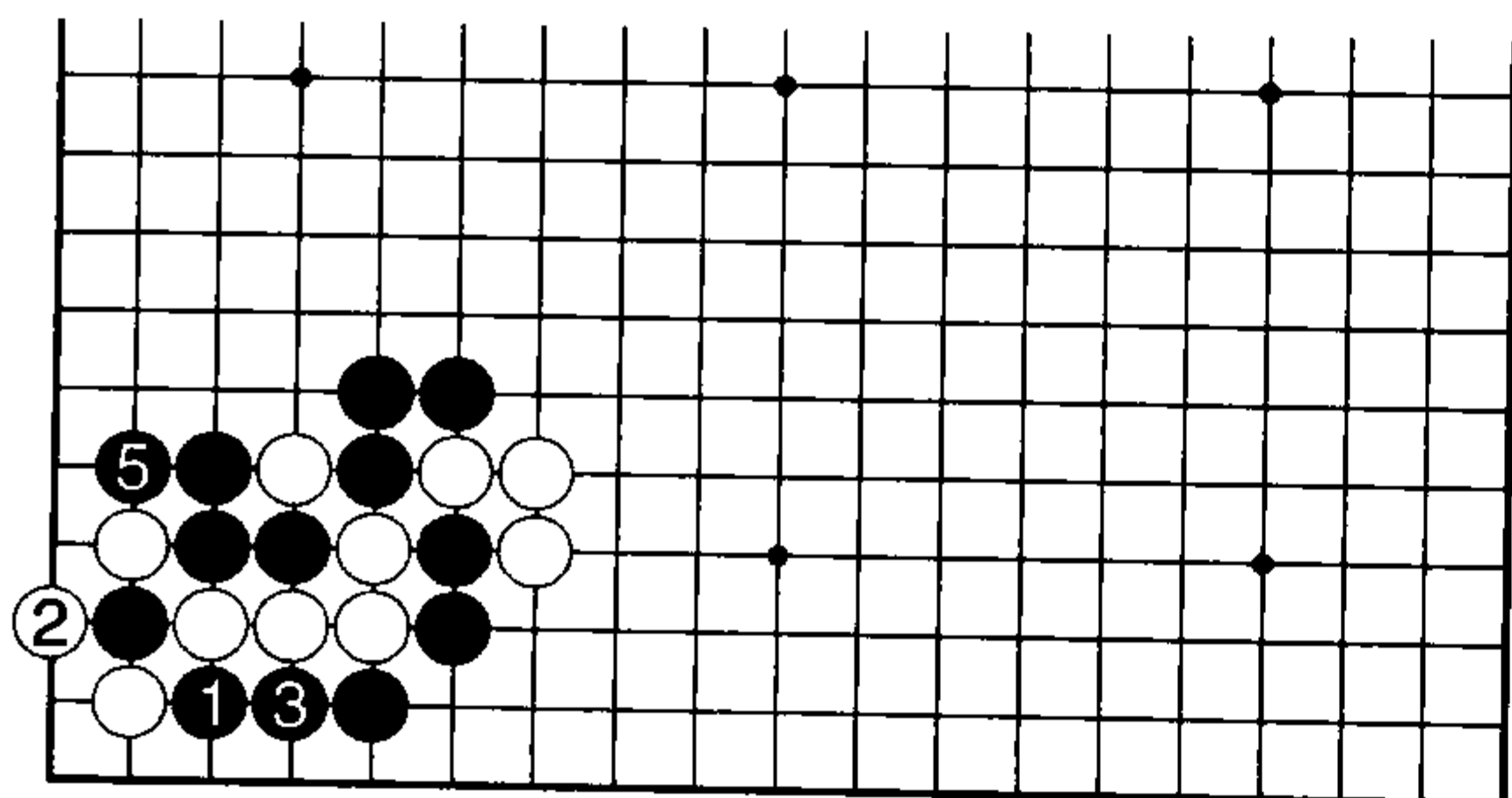
**图8 只好如此**

因不满上图结果，白1拐无奈，黑2长出来，以下变化复杂，但无论怎样变化，白都是上当的局面。



**图9 陷**

先看看白1挡的变化。黑2扳要紧，白3，黑4，白5后……



**图10 包打**

黑1、3包打必然，白4接，黑5拐重要。

(白4接)



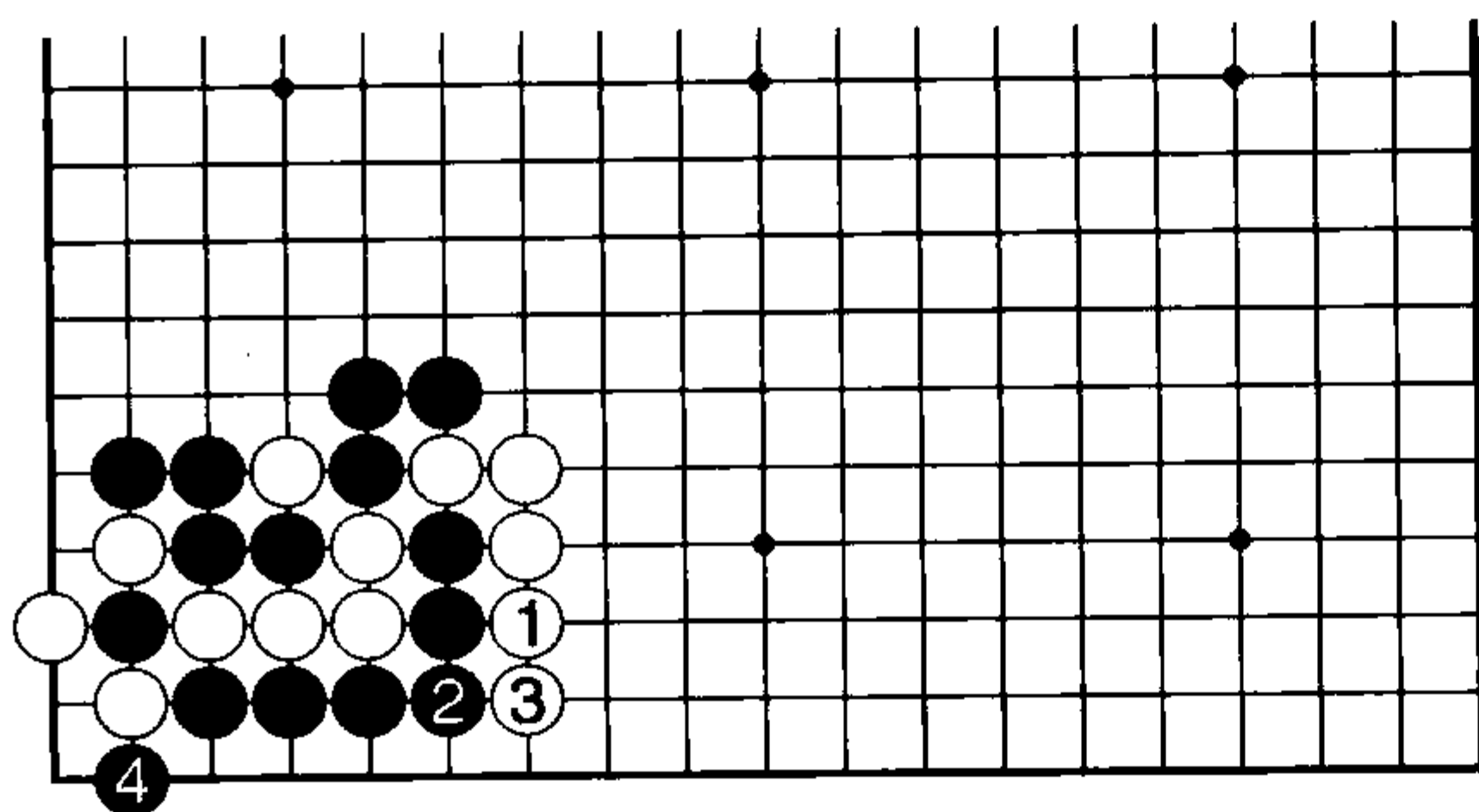


图11 白崩

白1如从外面打吃，黑4扳后，角里对杀白不行。

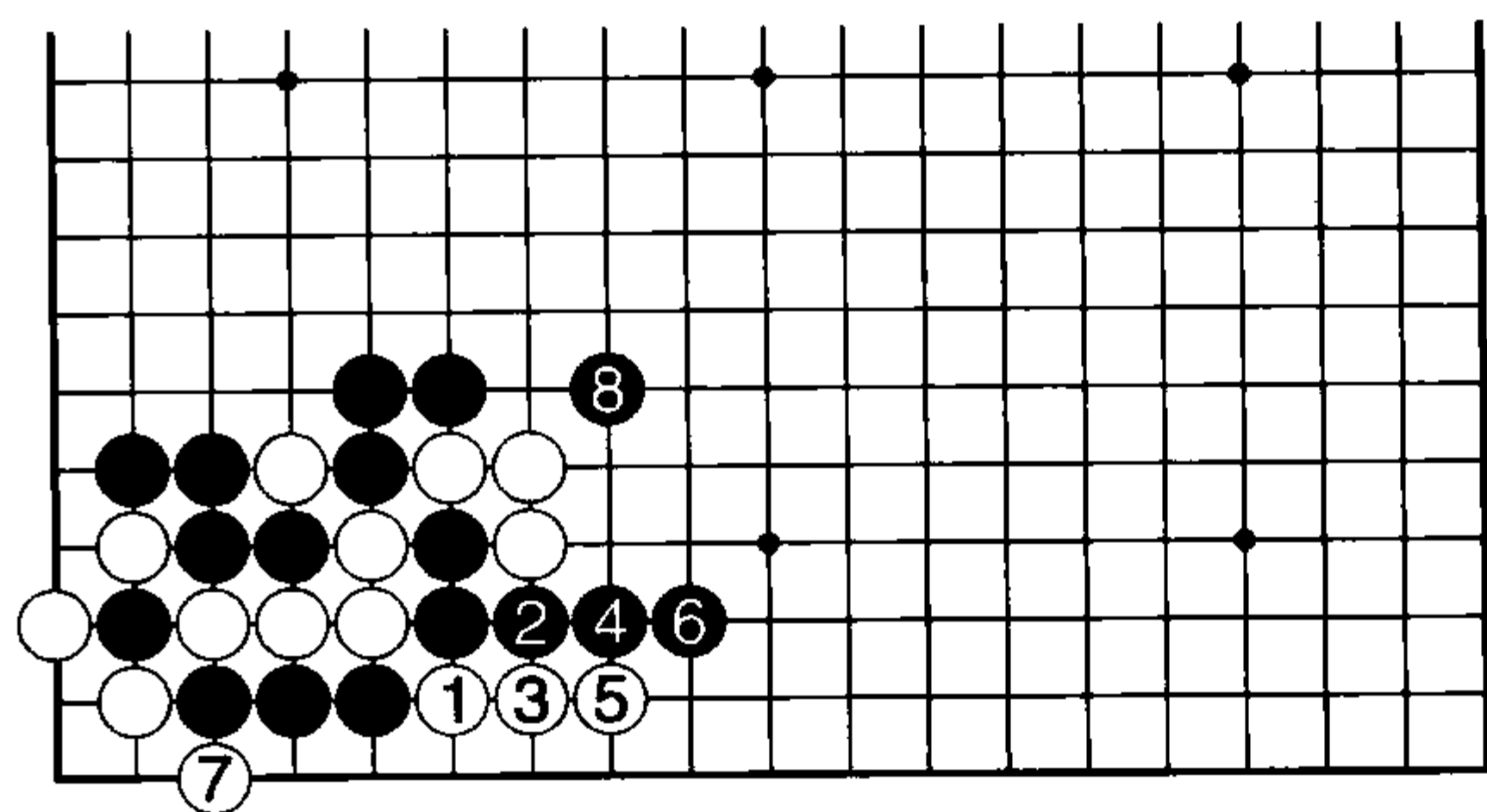


图12 黑大优

白只得在1、3、5连走三手，然后回头补角，黑8吃住白三子，明显优势。

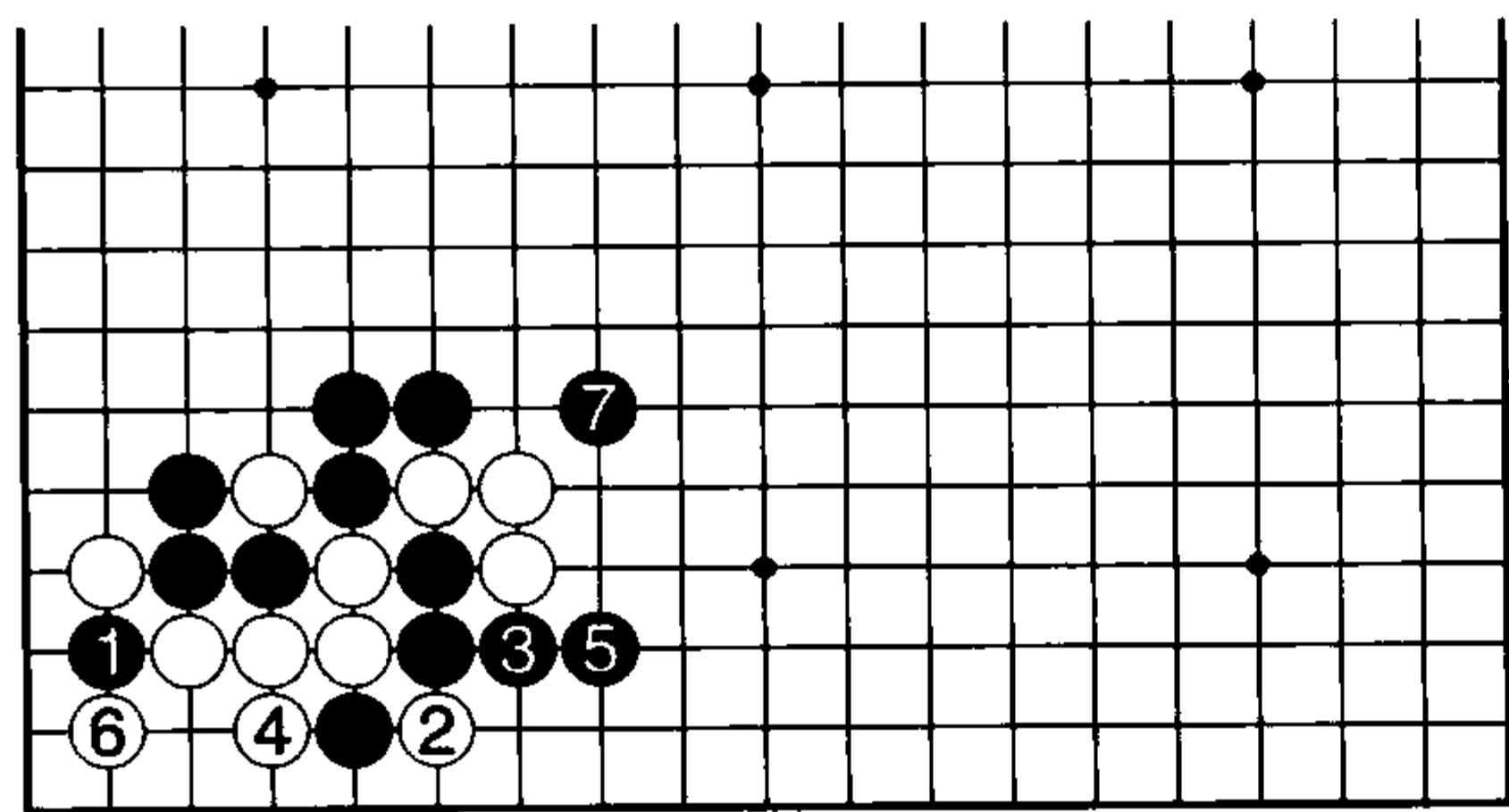


图13 黑充分

白2打，黑3长，白4吃，黑5长，白6吃，黑7枷后，白虽然可以成活，但外围黑厚，白没有道理满意。

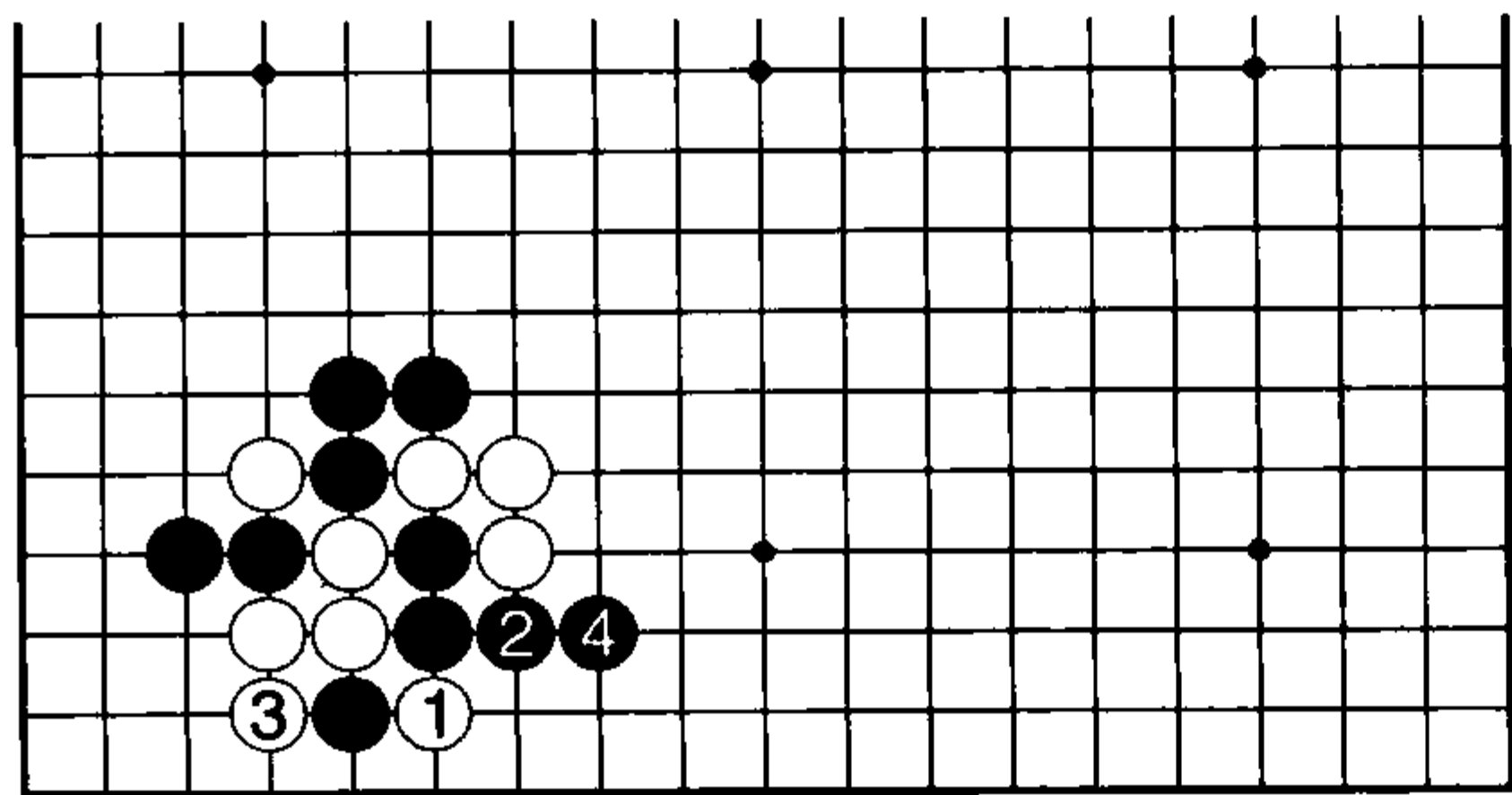


图14 黑冷静

再看看白1的变化。黑2长，白3吃一子，黑4长是冷静的好手。接下……

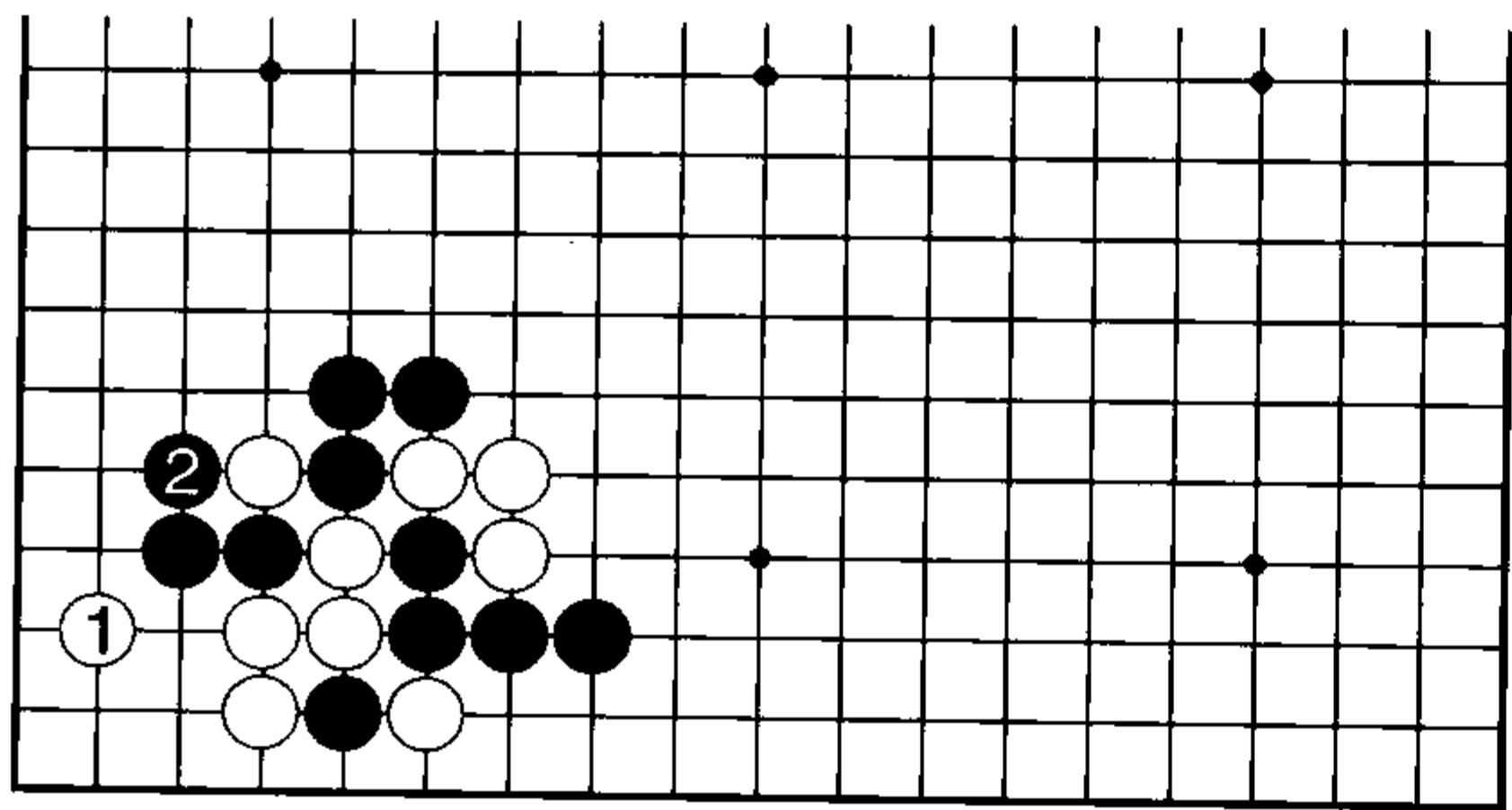


图15 黑充分

白1若跳，黑2补棋太厚，白难以接受。

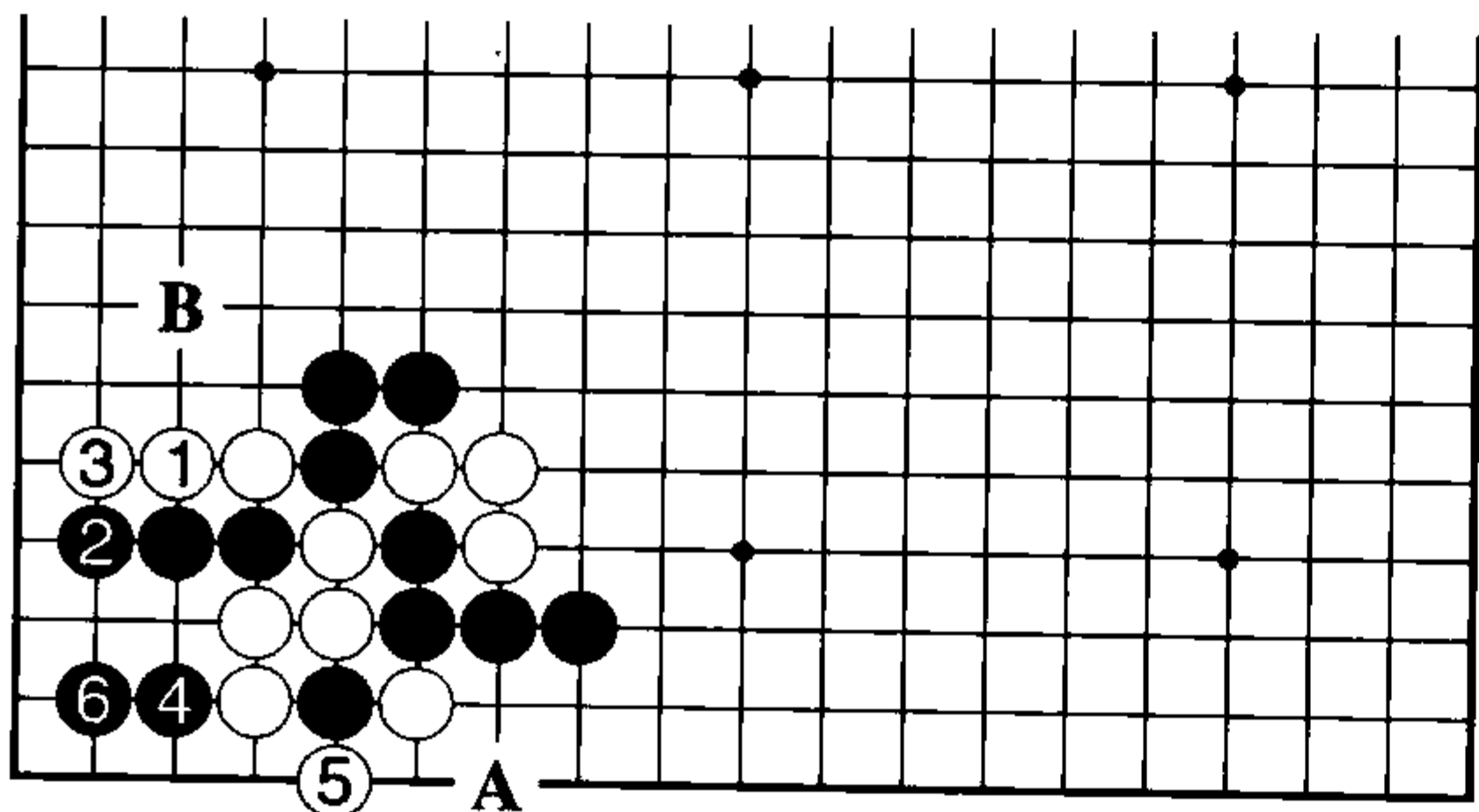


图16 白困难

白只有1位挡，以求和黑棋对杀。黑2立，白3挡，黑4靠，白若5位提，黑6双后，A、B两点见合，白应手困难。

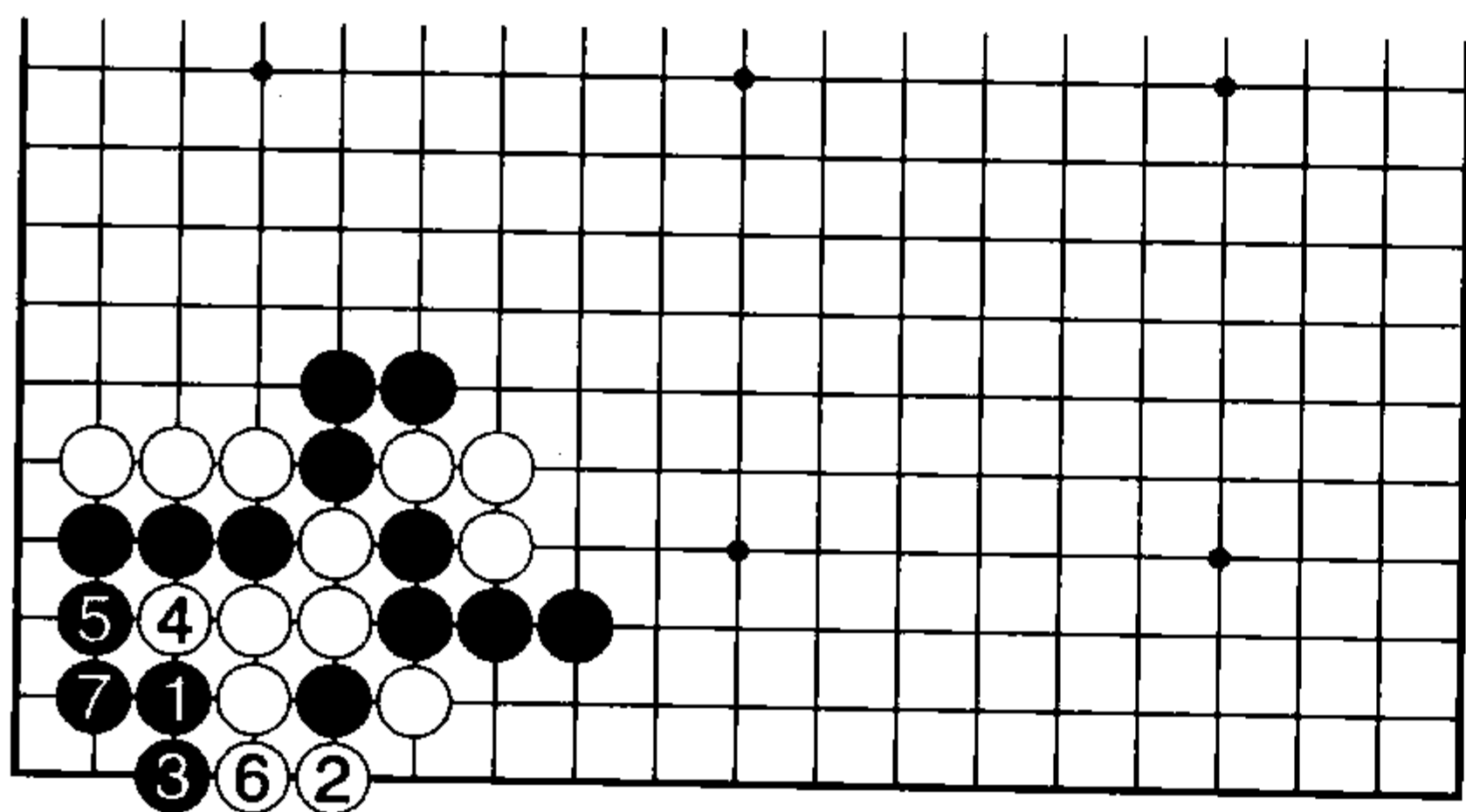


图17 变化

黑也有在3位立的变化，白4至黑7必然。接下来……

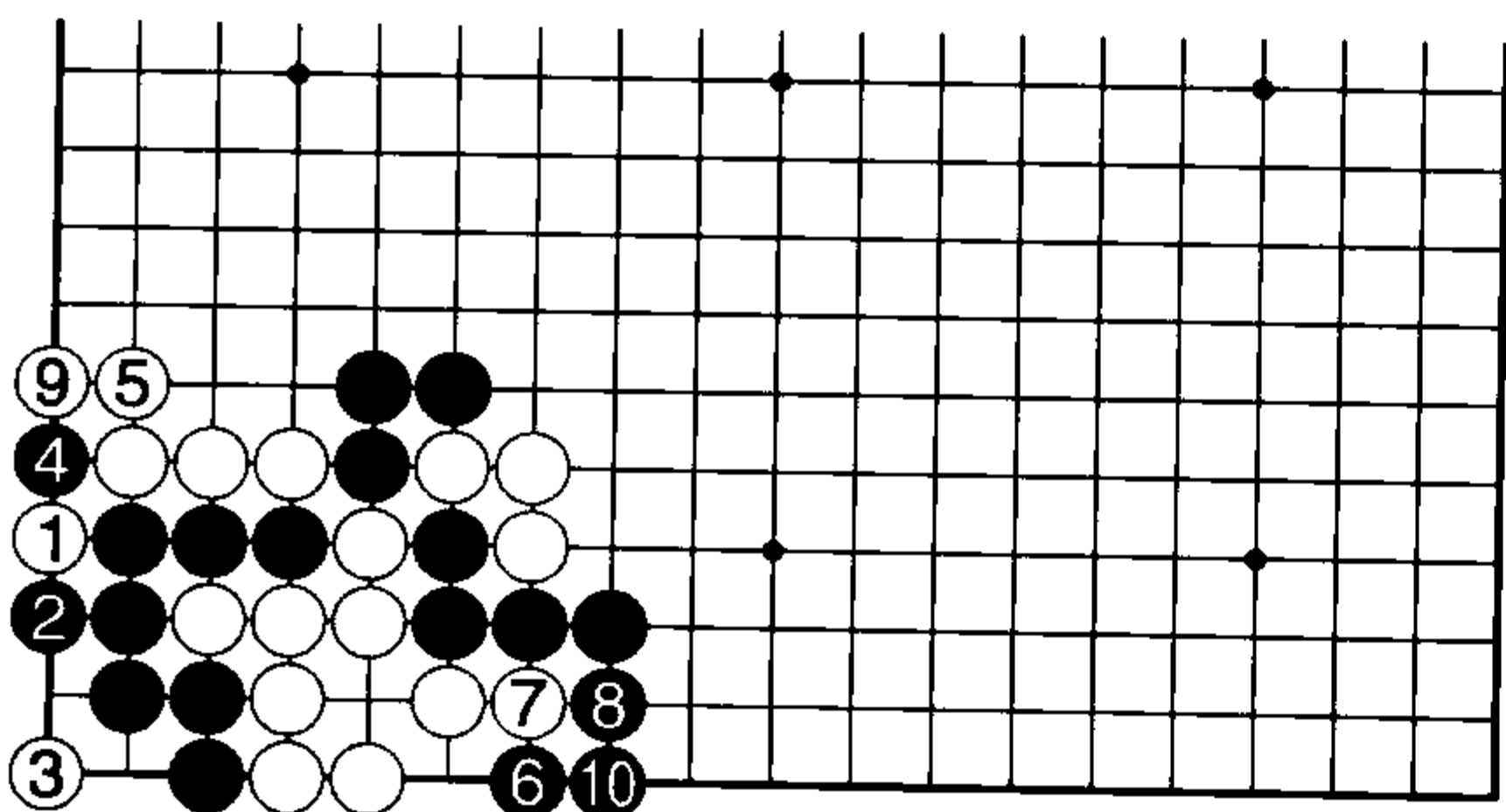


图18 白死

白1直接紧气，至黑10，白不行。

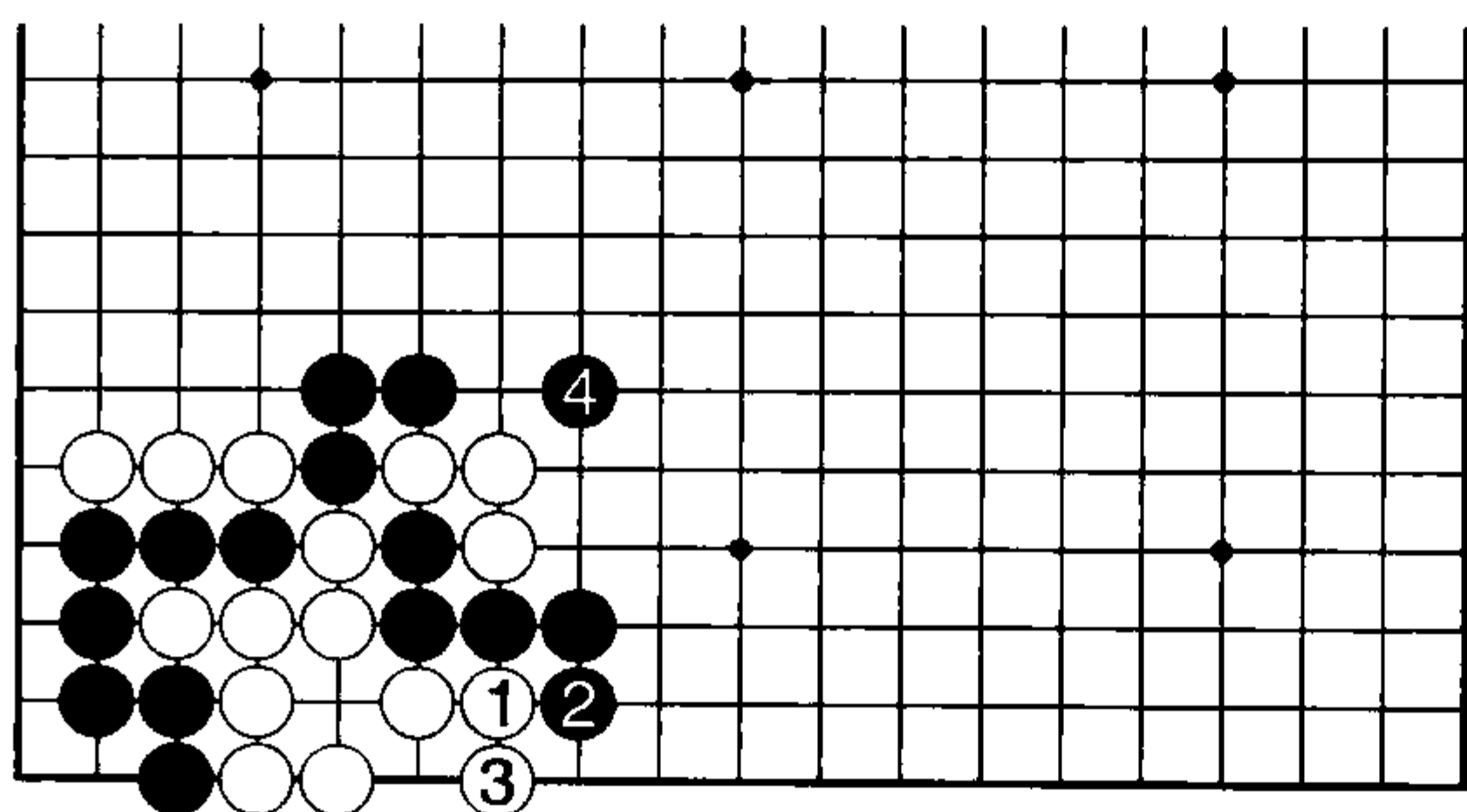


图19 黑优

白只有1、3做活，黑4吃下白三颗子，很大。而角上白想净吃黑棋需要付出代价。

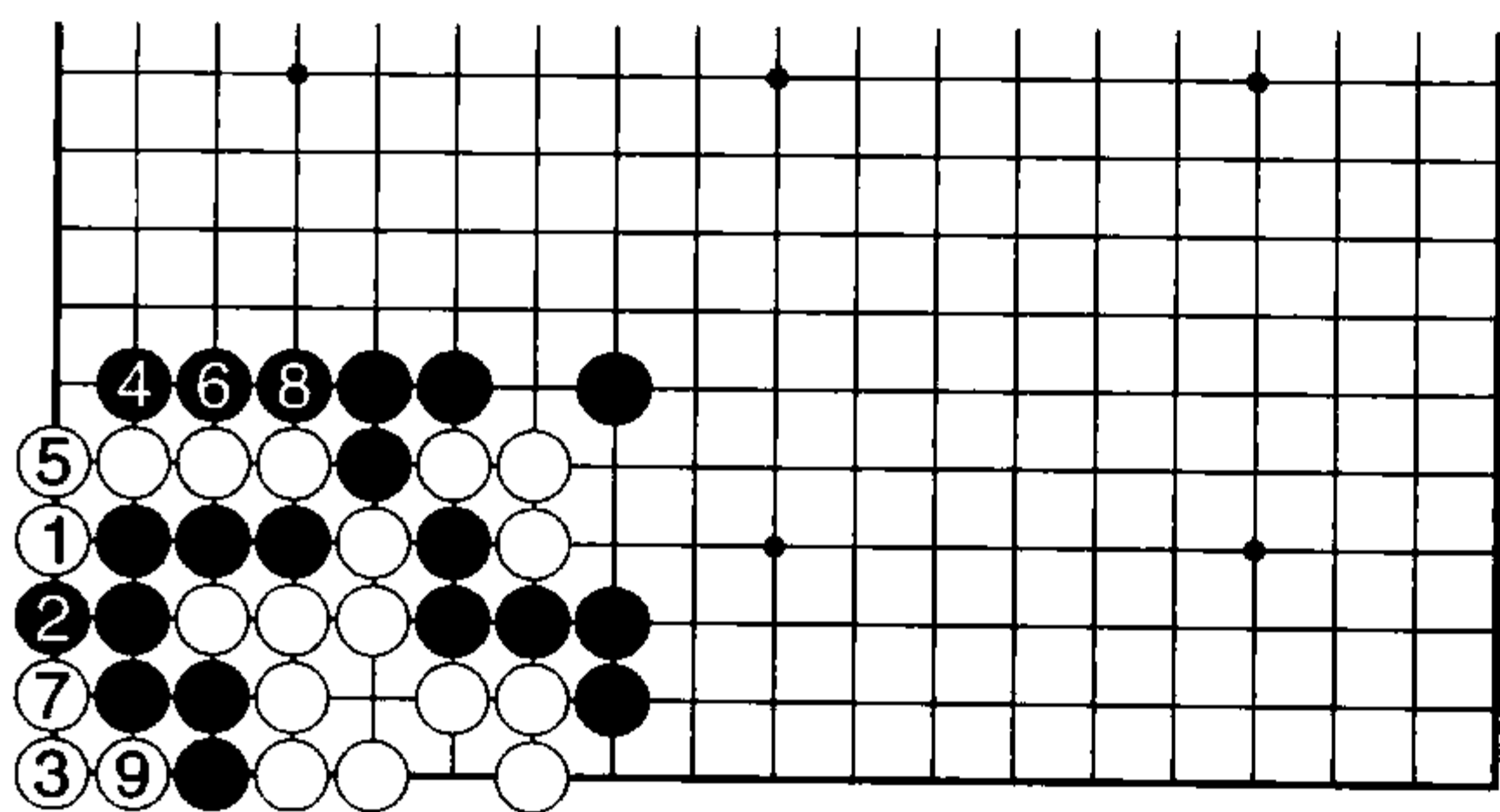


图20 黑便宜

白1扳，3点可以吃掉黑角，但是黑4夹是手筋，白5以下紧气吃黑，黑得到4、6、8几个先手，外势厚壮，足可满意。

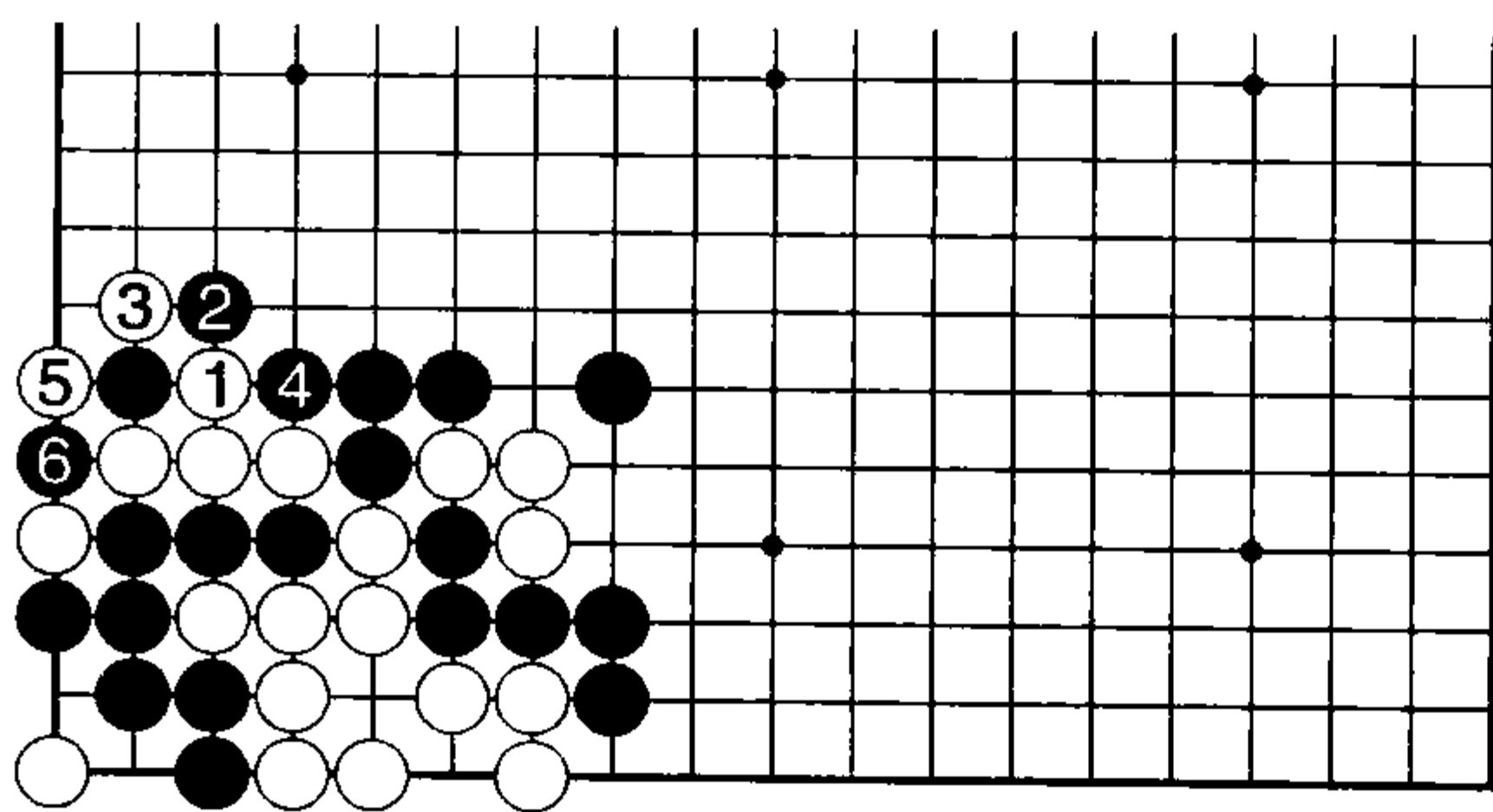


图21 黑先手劫

白1若反抗，黑2扳紧凑，白3打，黑4反打，白5提，黑6得以先手提劫，白不行。

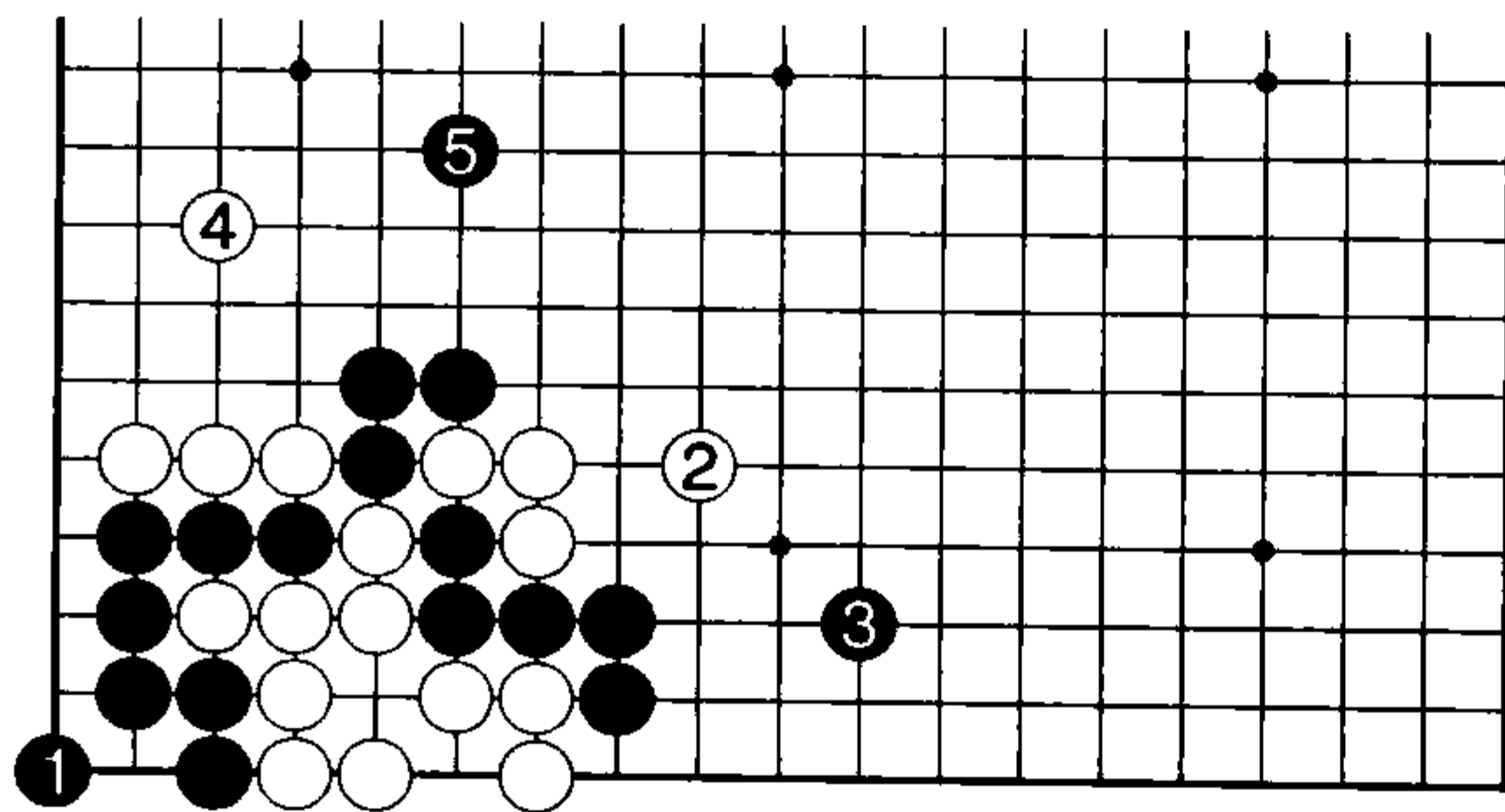
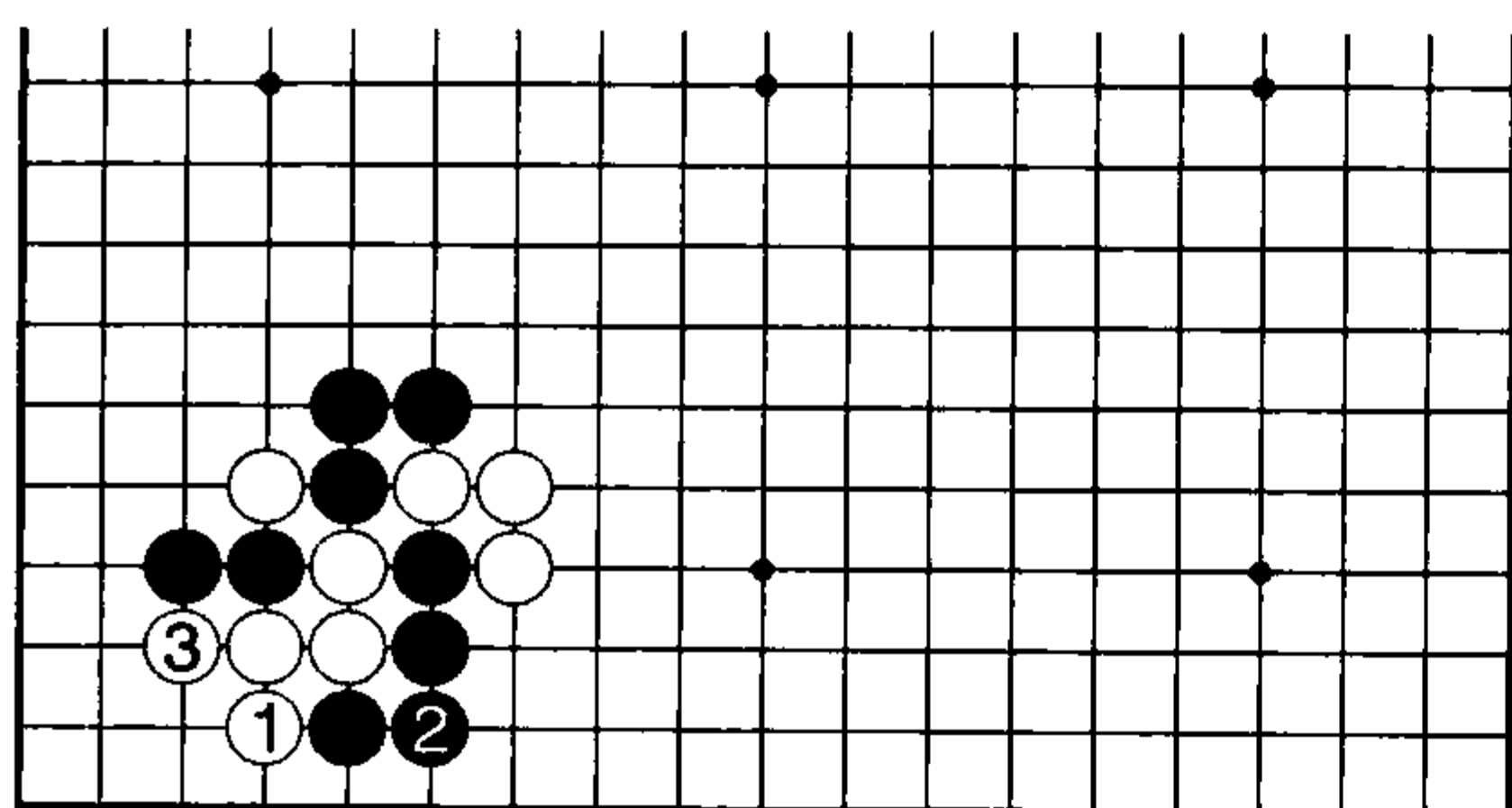


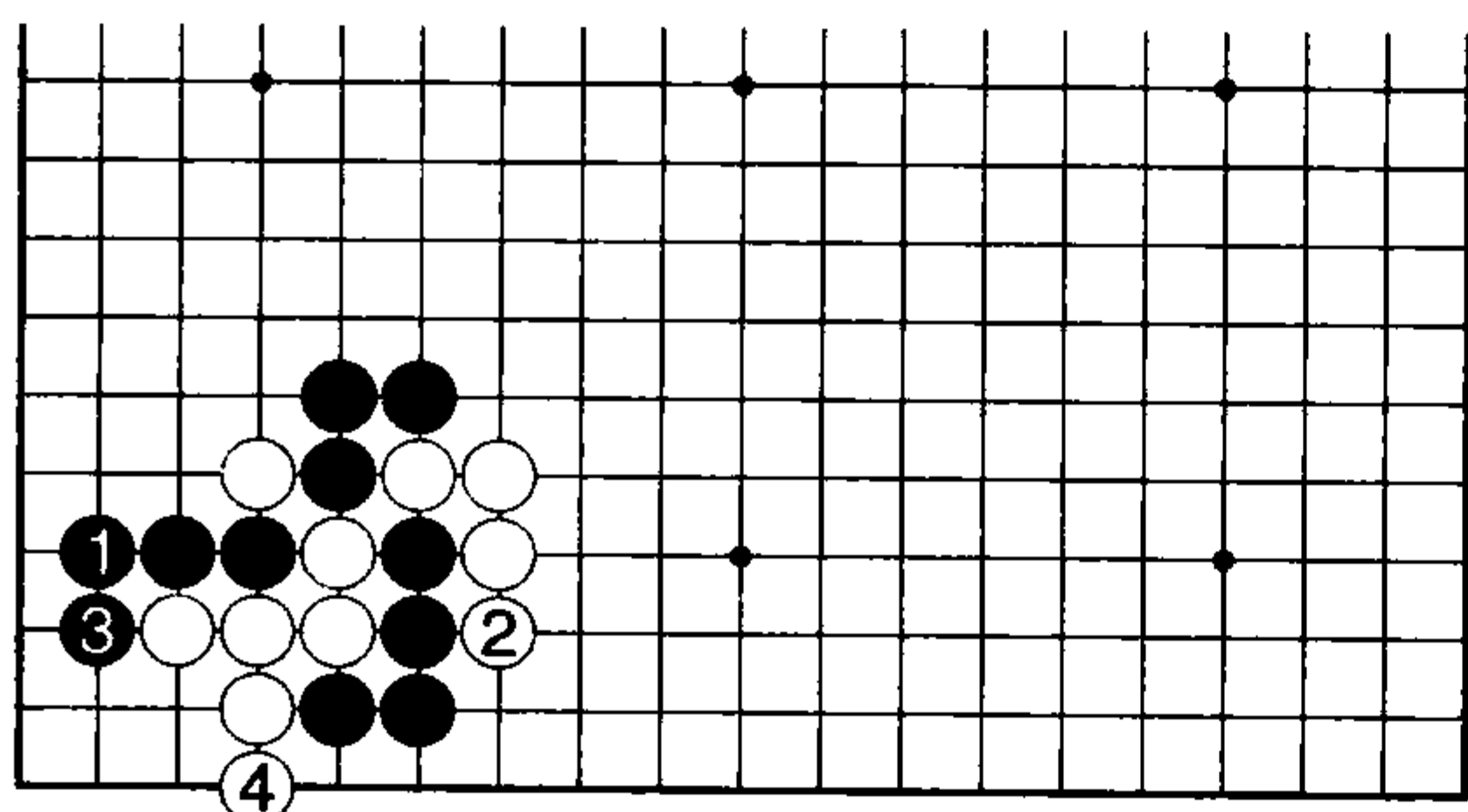
图22 黑充分

黑1把角上补活，也是可行的办法，以下至黑5，大体如此，作战起来黑主动。



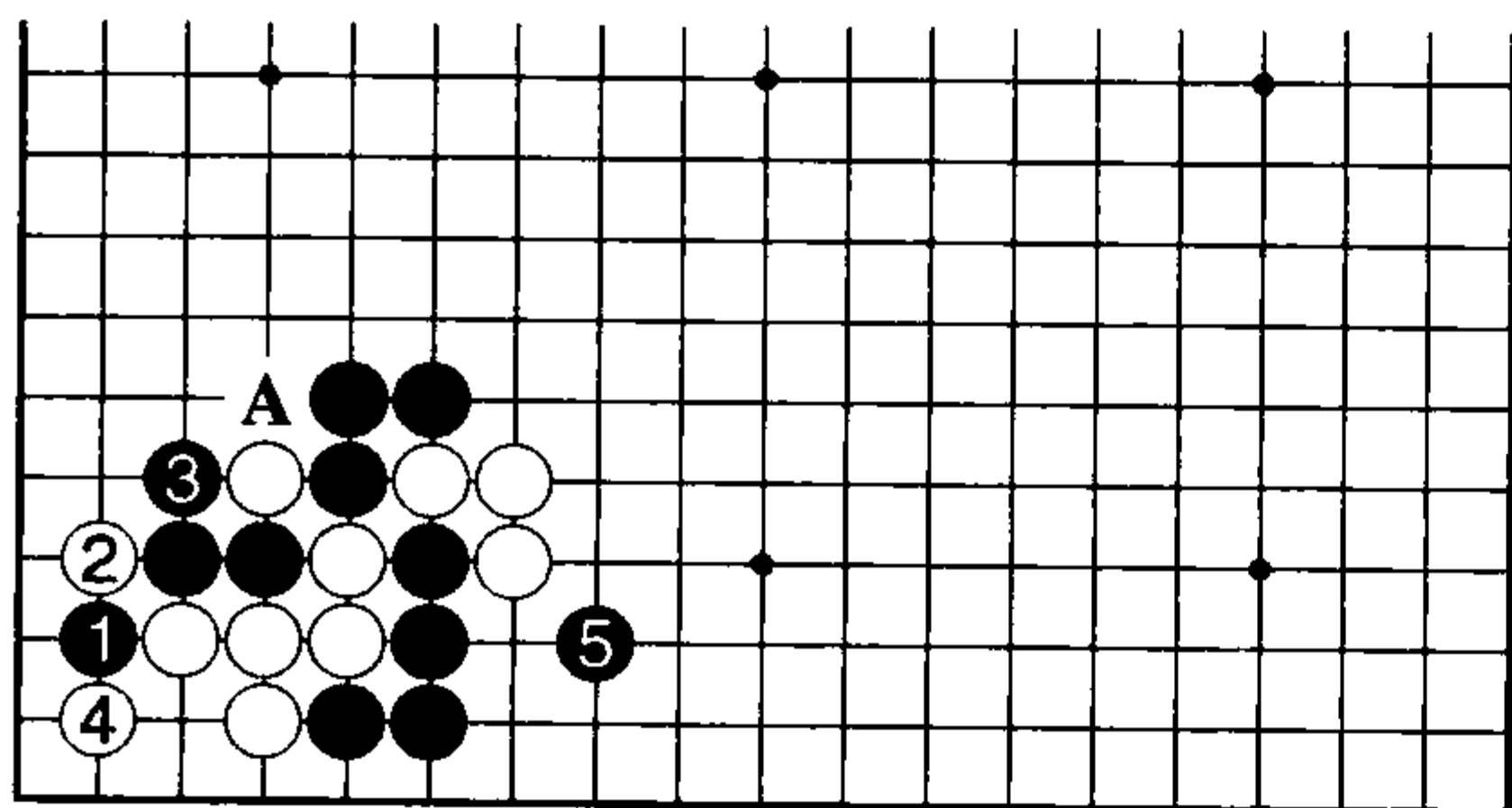
**图23 顽抗**

白1拐顽抗，黑2接，白3愚形挡是好手，黑不能马虎。



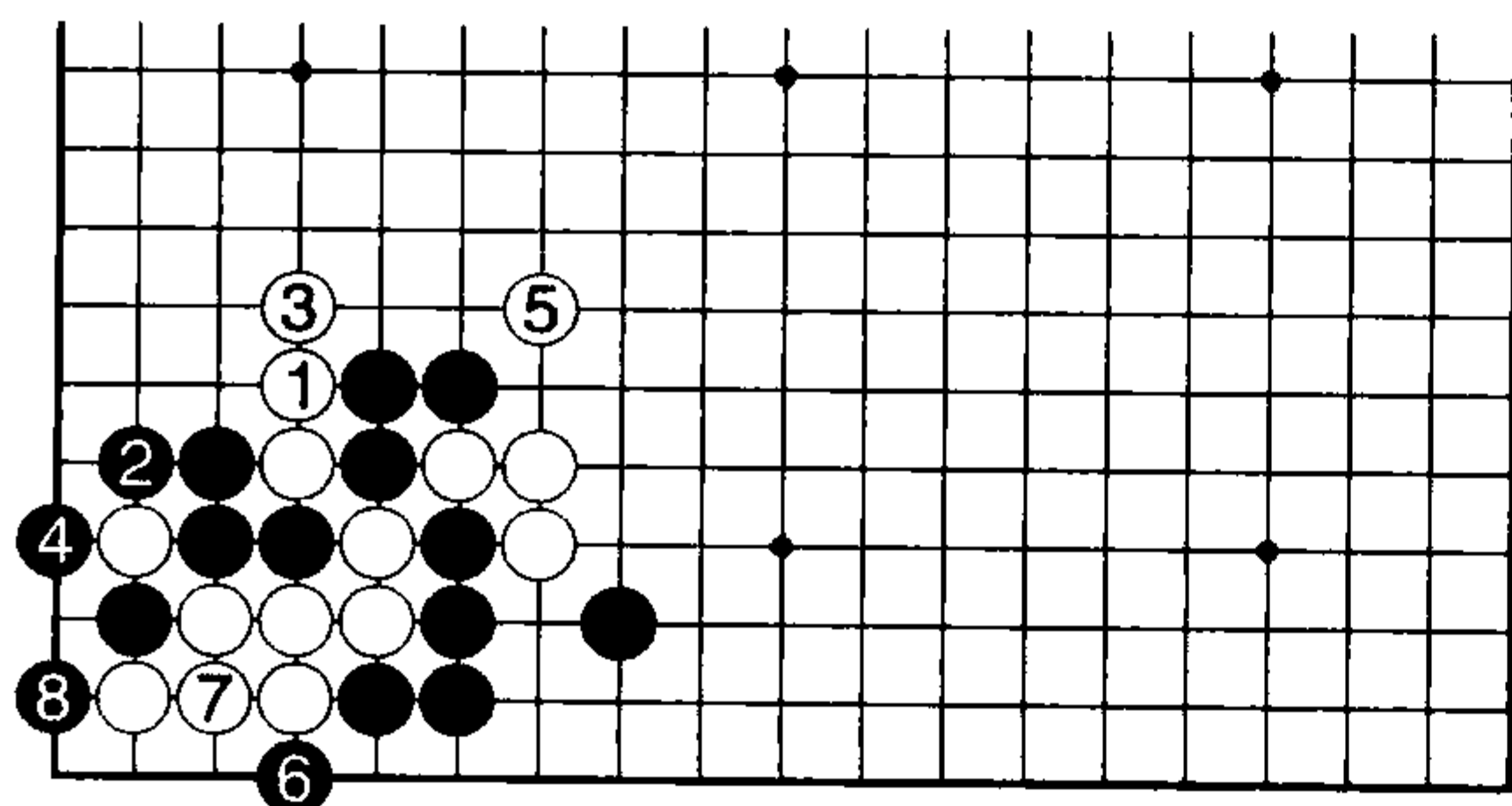
**图24 黑被吃**

黑1立，错着，白2拐，黑3拐，白4立是紧气要点，黑四子不保。



**图25 黑好**

黑1扳是要领，白2、4吃黑一子活棋，黑5跳出，白三子还要逃跑，苦战。白很想在A位长出来，但是……



**图26 白损**

白1长，黑2打，白3还要长，黑4提，白5跳枷，黑6打，可以吃掉角上白棋。



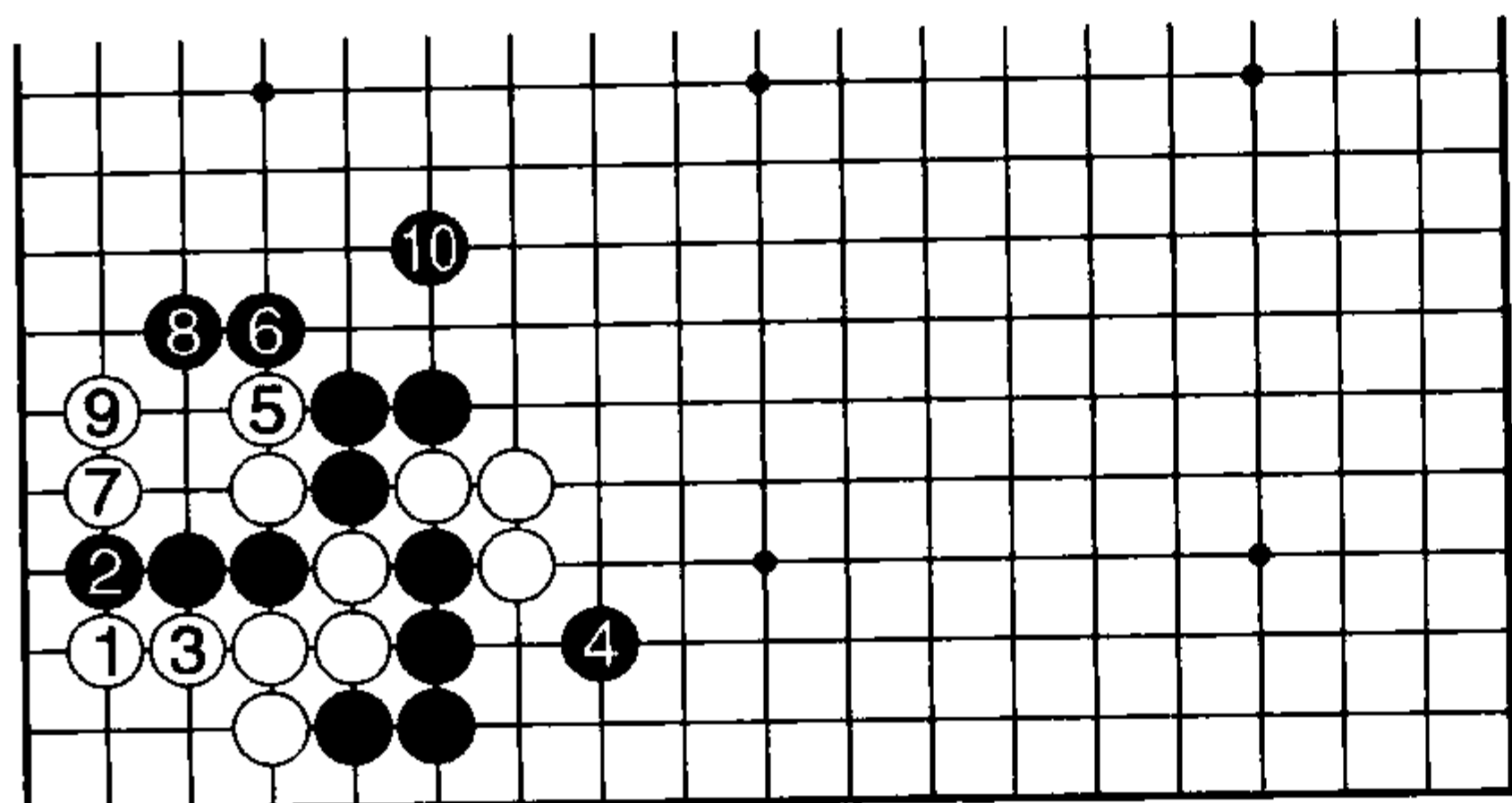


图27 黑充分

白1跳也是一变，黑2挡，4跳，白5以下虽然可以吃掉黑三子，但黑10后，黑的所得要超过角上的损失。

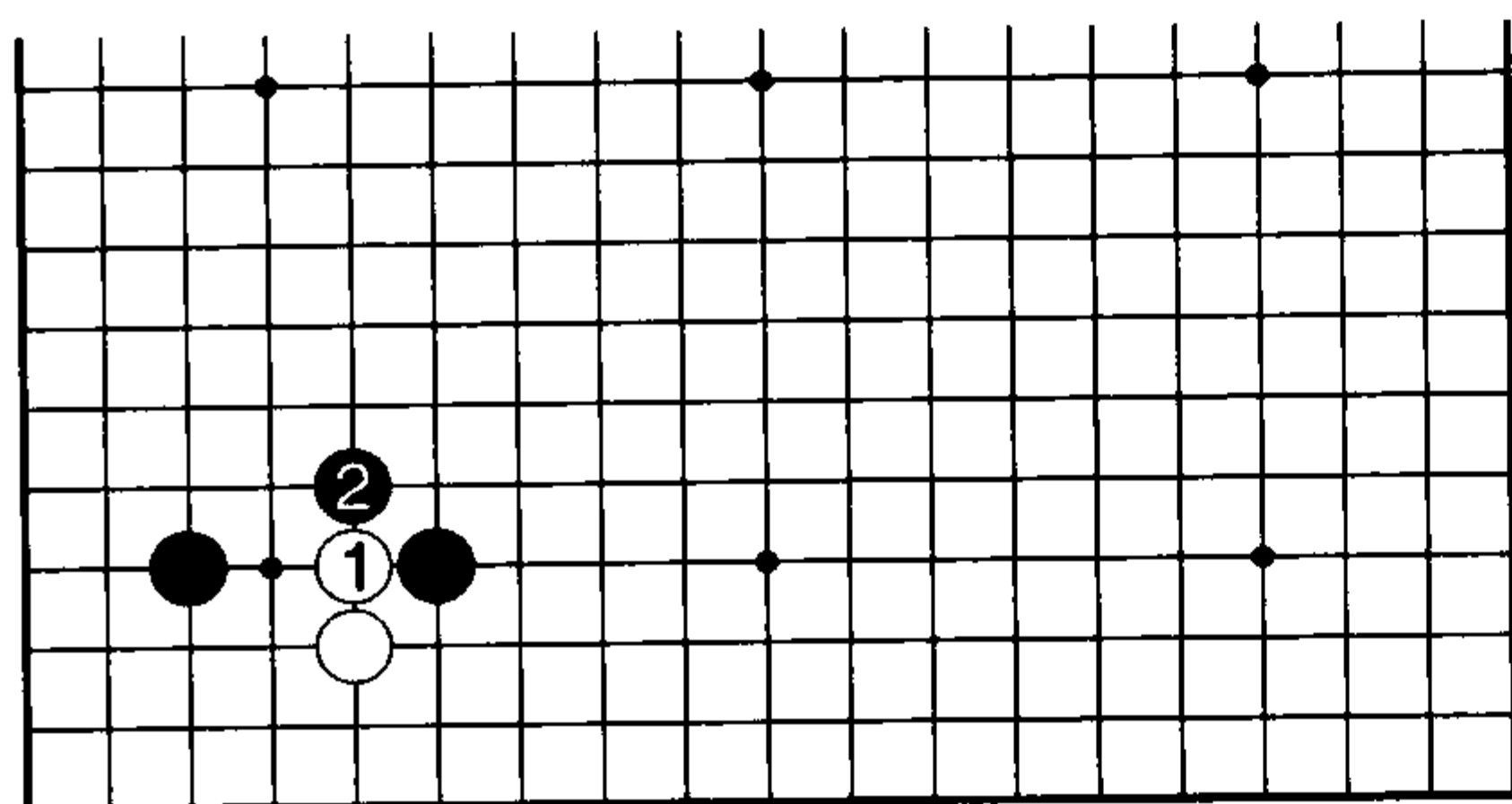


图28 白的正解

白1冲是正解，黑2要挡。

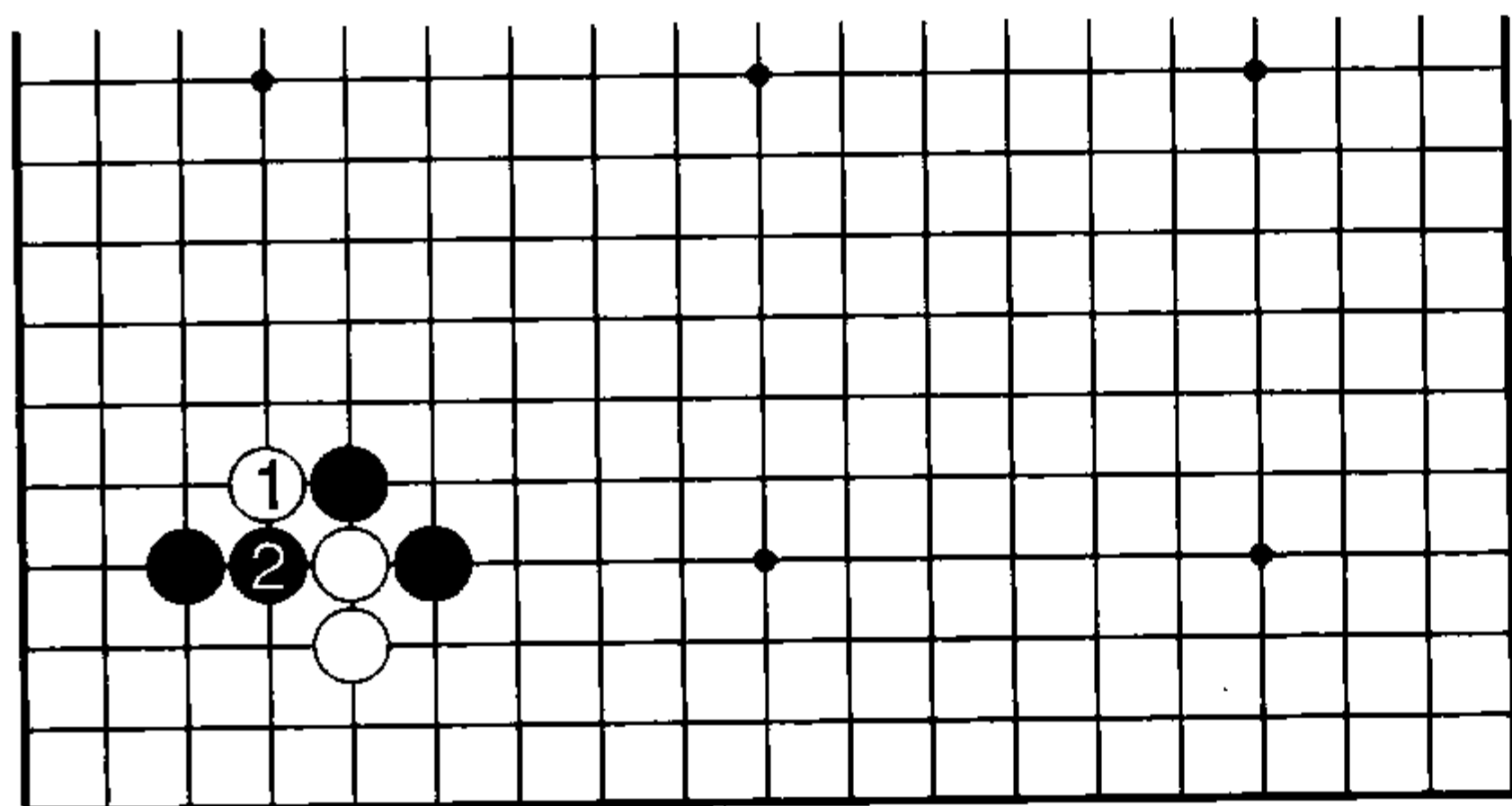


图29 还原

白1扳不好，黑2断后，还原成了前面讲过的白1飞黑冲断的变化。

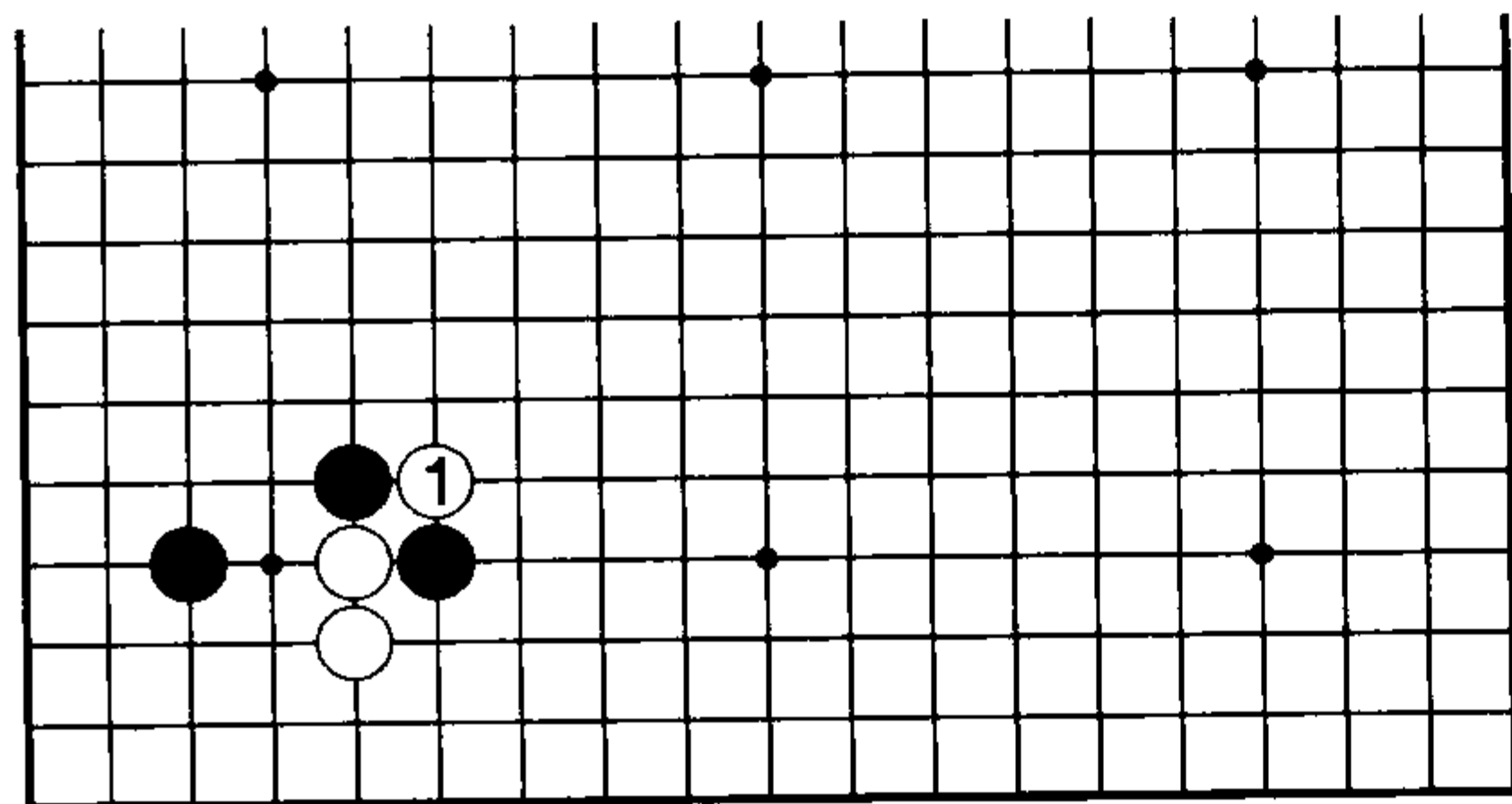
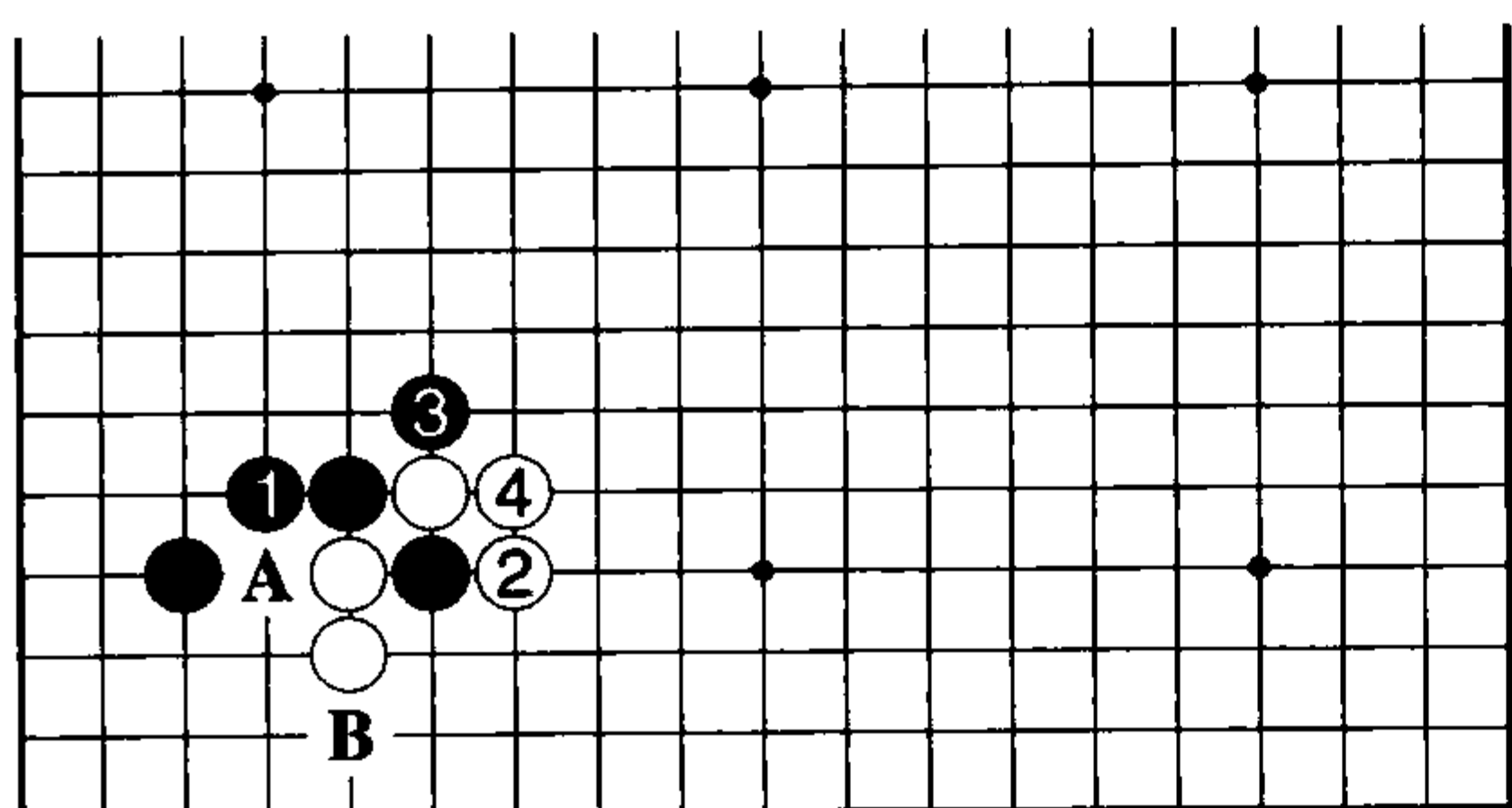


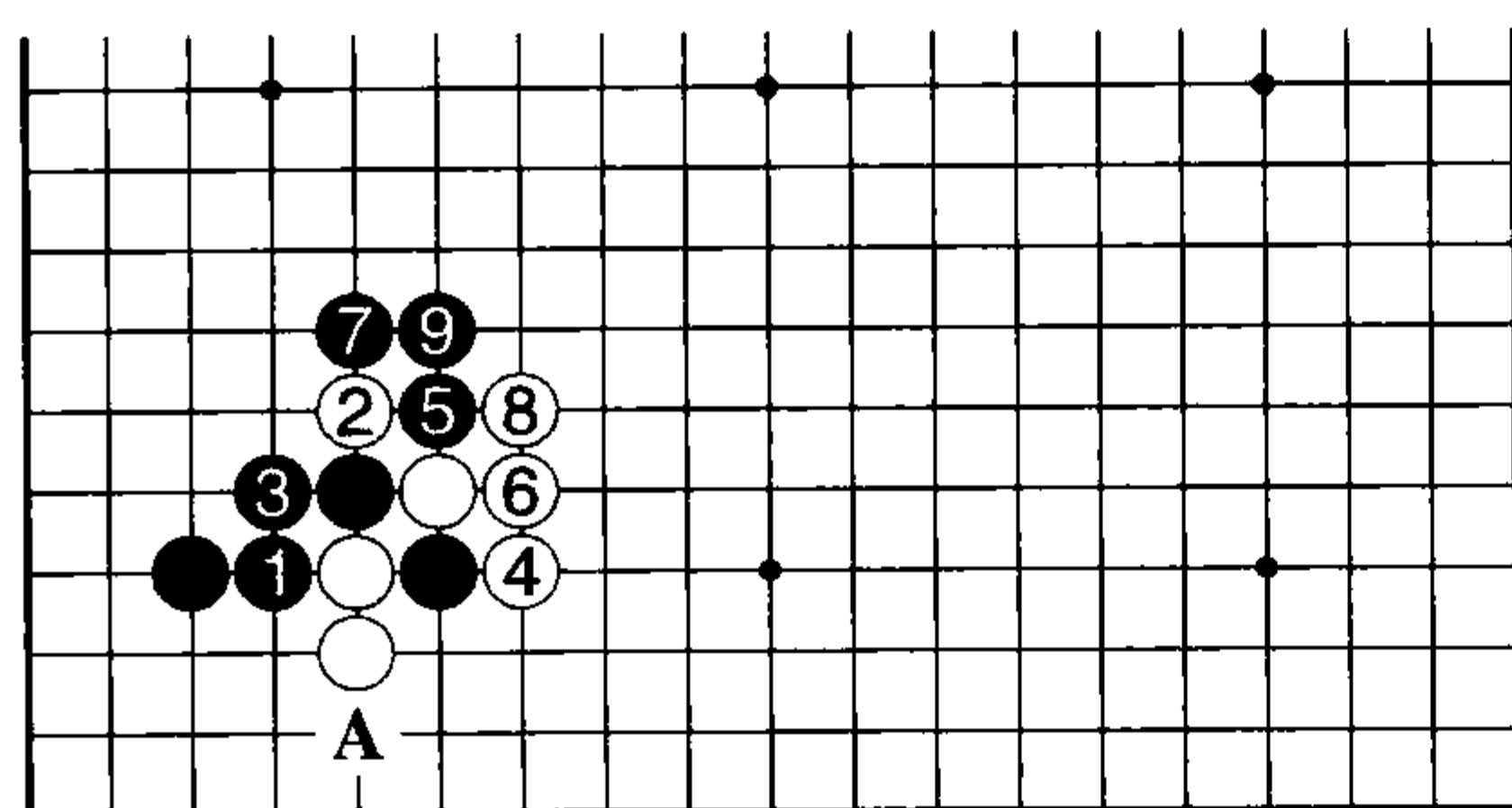
图30 只此一手

白1断，必须如此。



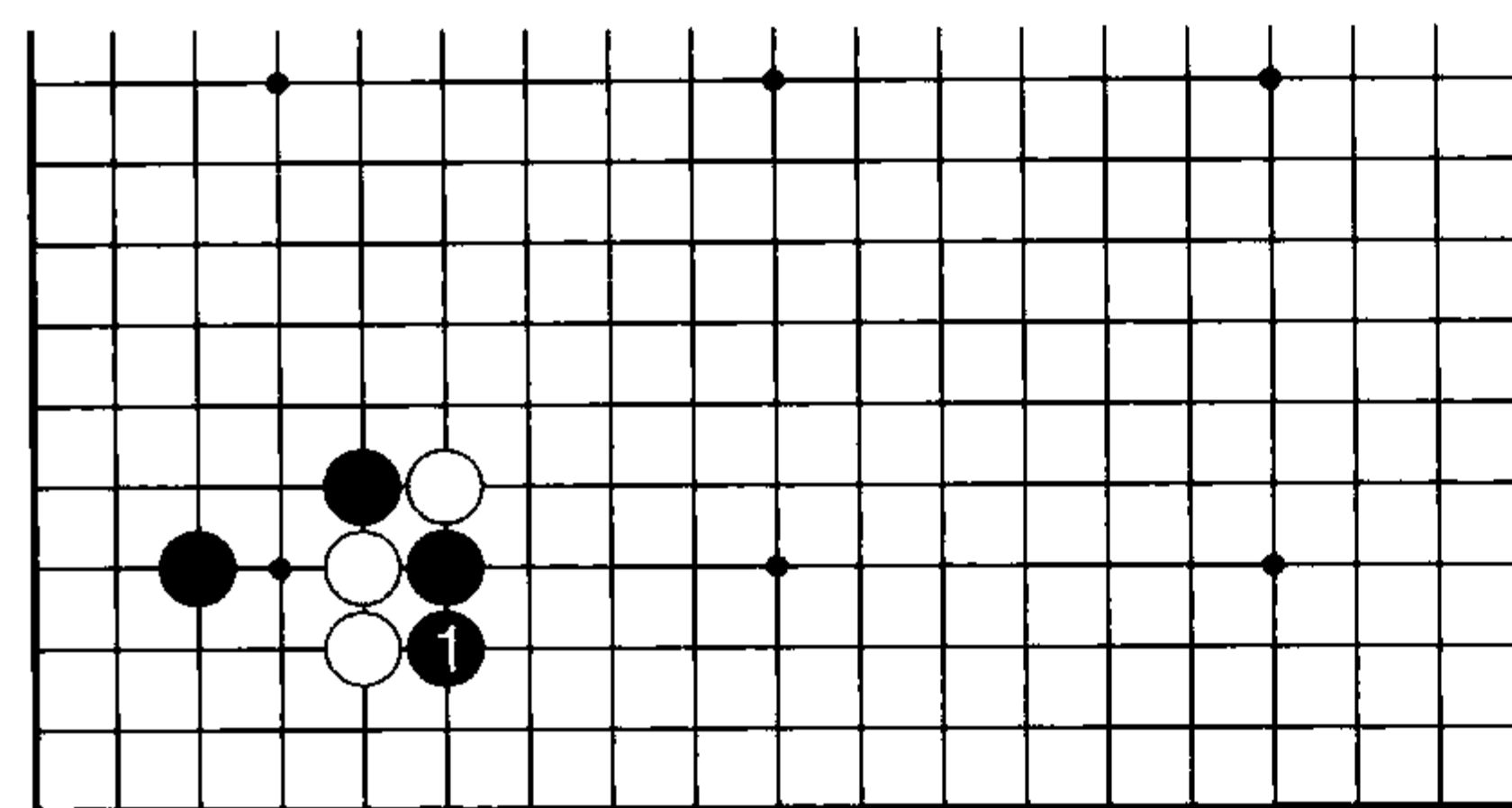
**图31 白充分**

黑1退，白2抱吃，黑3打，白4接没问题，因为白A位松了一气，B位托的手段也就不复存在了。



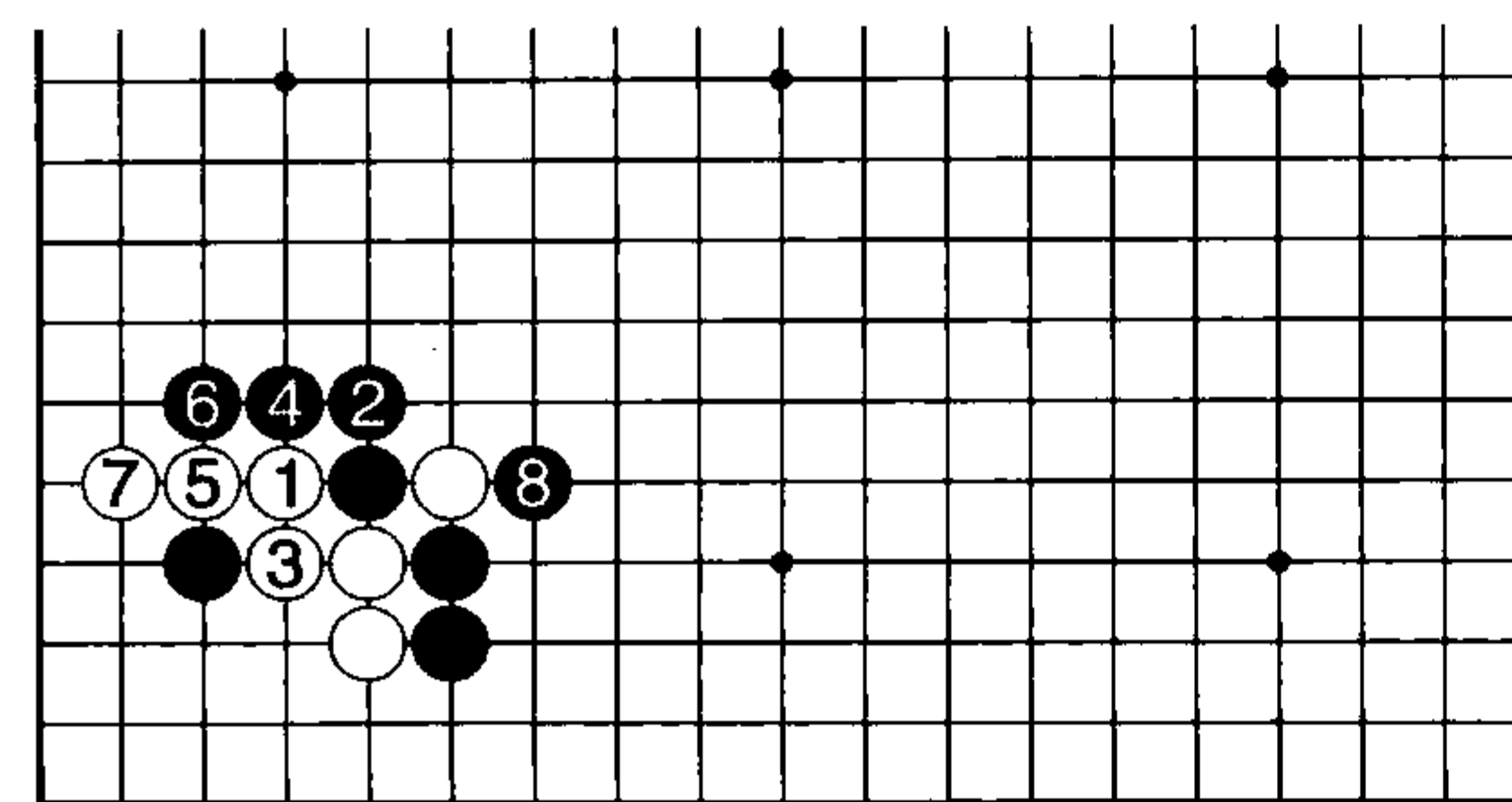
**图32 白充分**

黑顶，强调A位的托，有些勉强，白2打至黑9，白得先手。其中白2如在3位打，就还原成前面上当的形状了。



**图33 顽抗**

黑大概只能1位挡上顽抗，但这步棋需要征子关系做配合，黑如果征子不利，1位挡就很无理。



**图34 两分**

白1打是简明之道，至黑8征子，黑取外势，白得实地，两分。

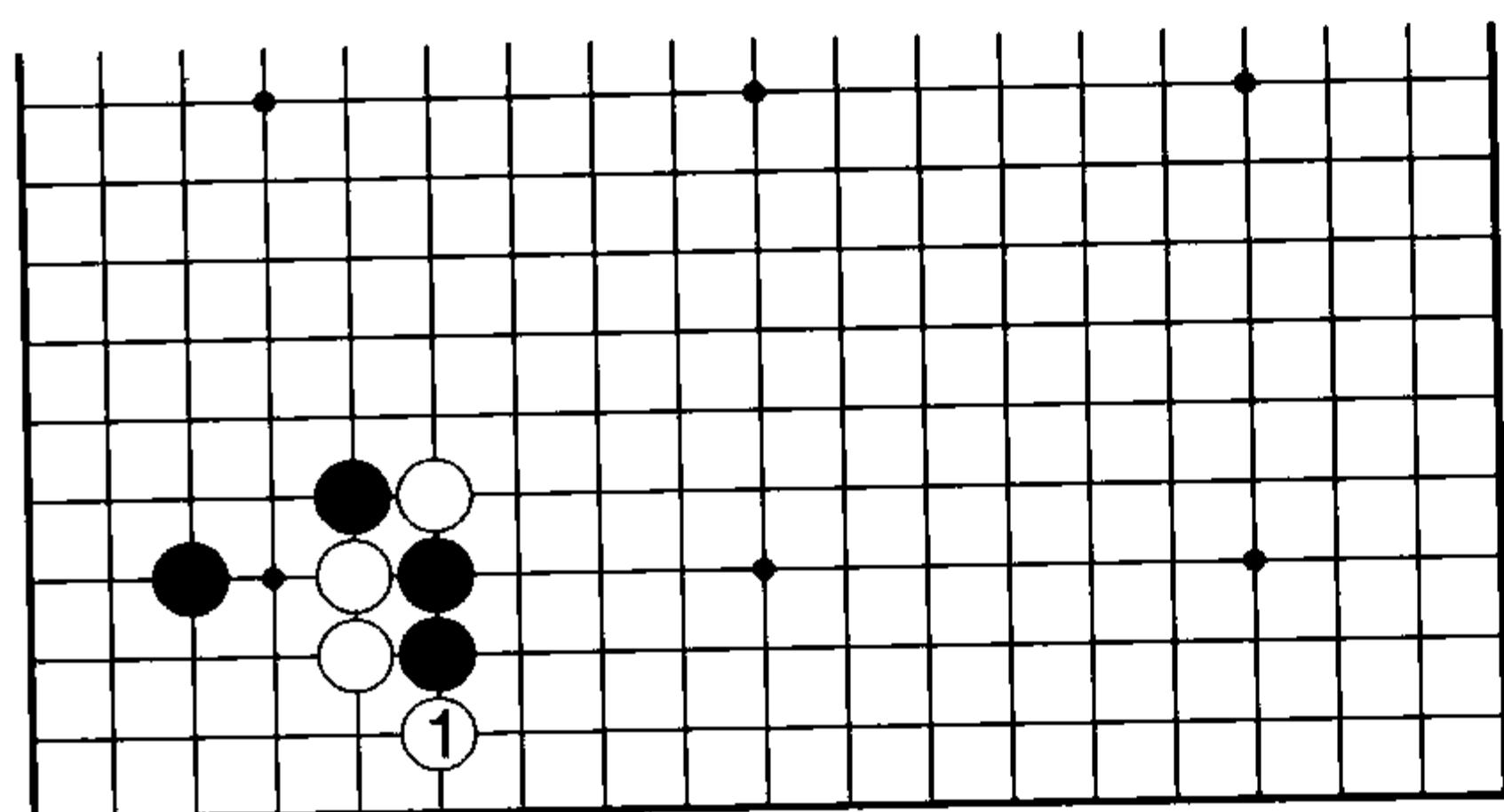


图35 反击

白1扳，杜绝上图的变化，是顽强的一手。

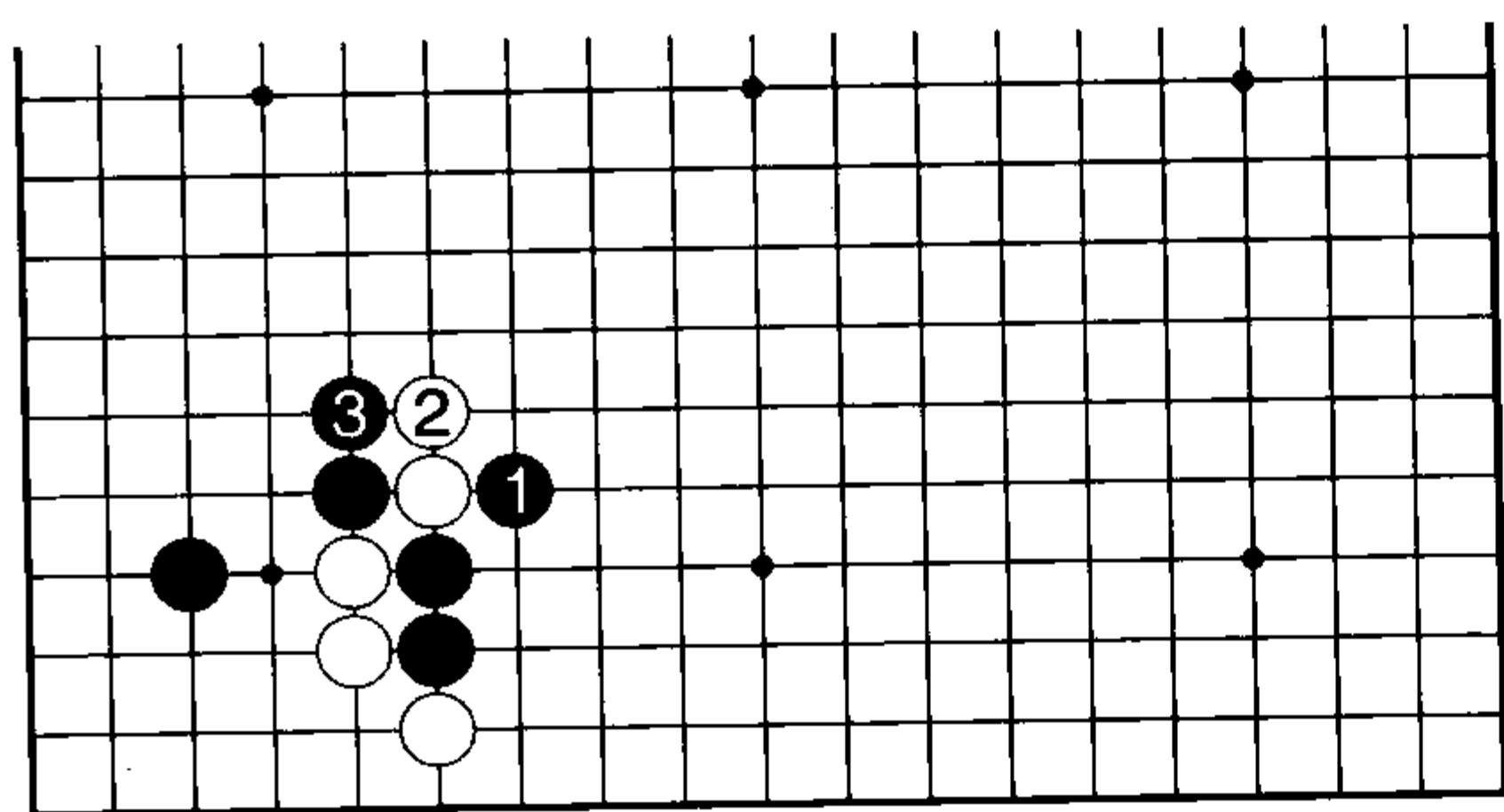


图36 必要次序

黑1打、3贴，是必要次序。

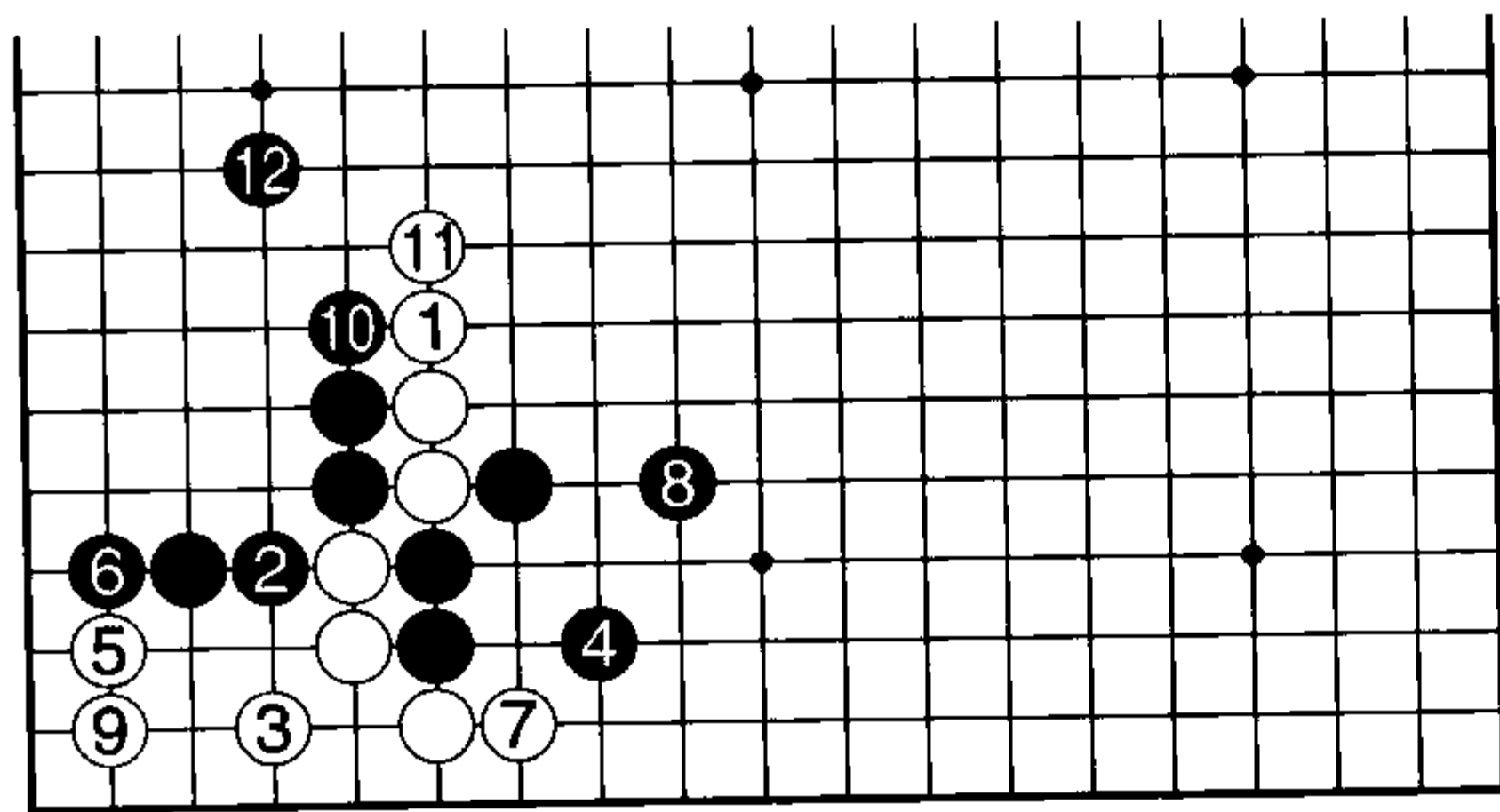


图37 黑有利

接前图，白1长，单纯防征子，软弱，黑2以下至12飞，白中间孤棋需要处理，黑充分。

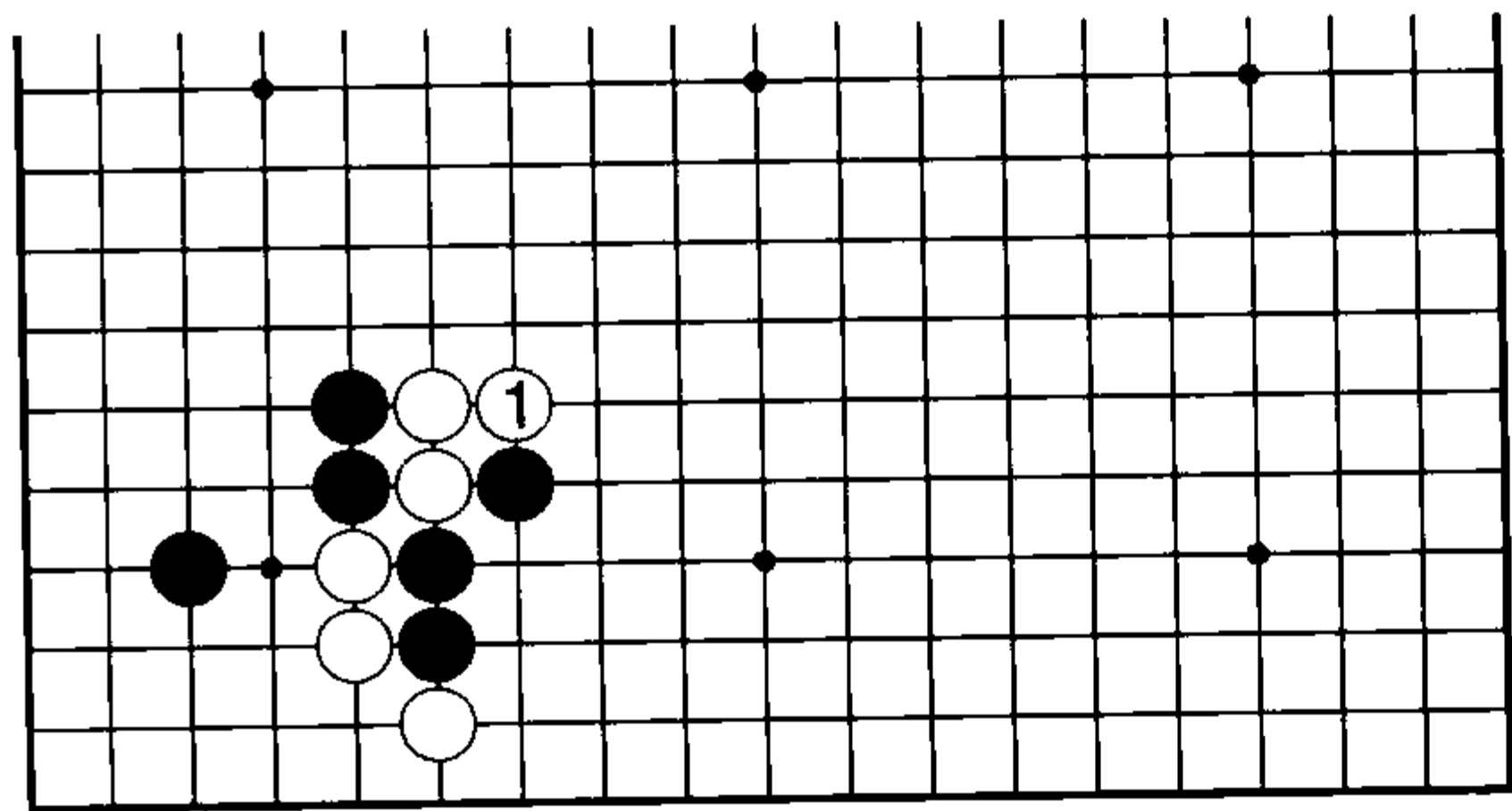


图38 白的正着

白1拐，正确。

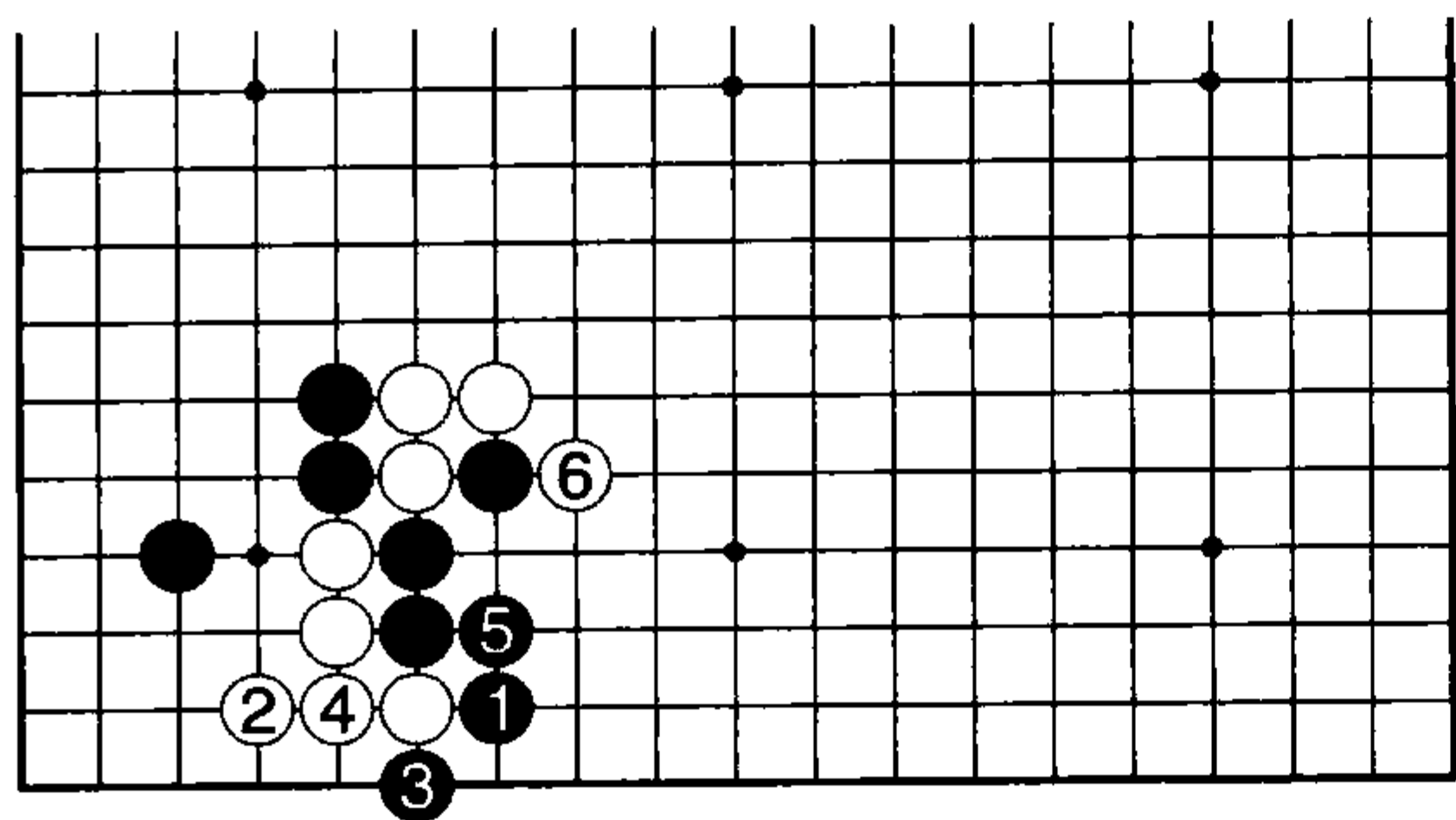


图39 必然

黑1挡至白6打，是必然变化。接下来……

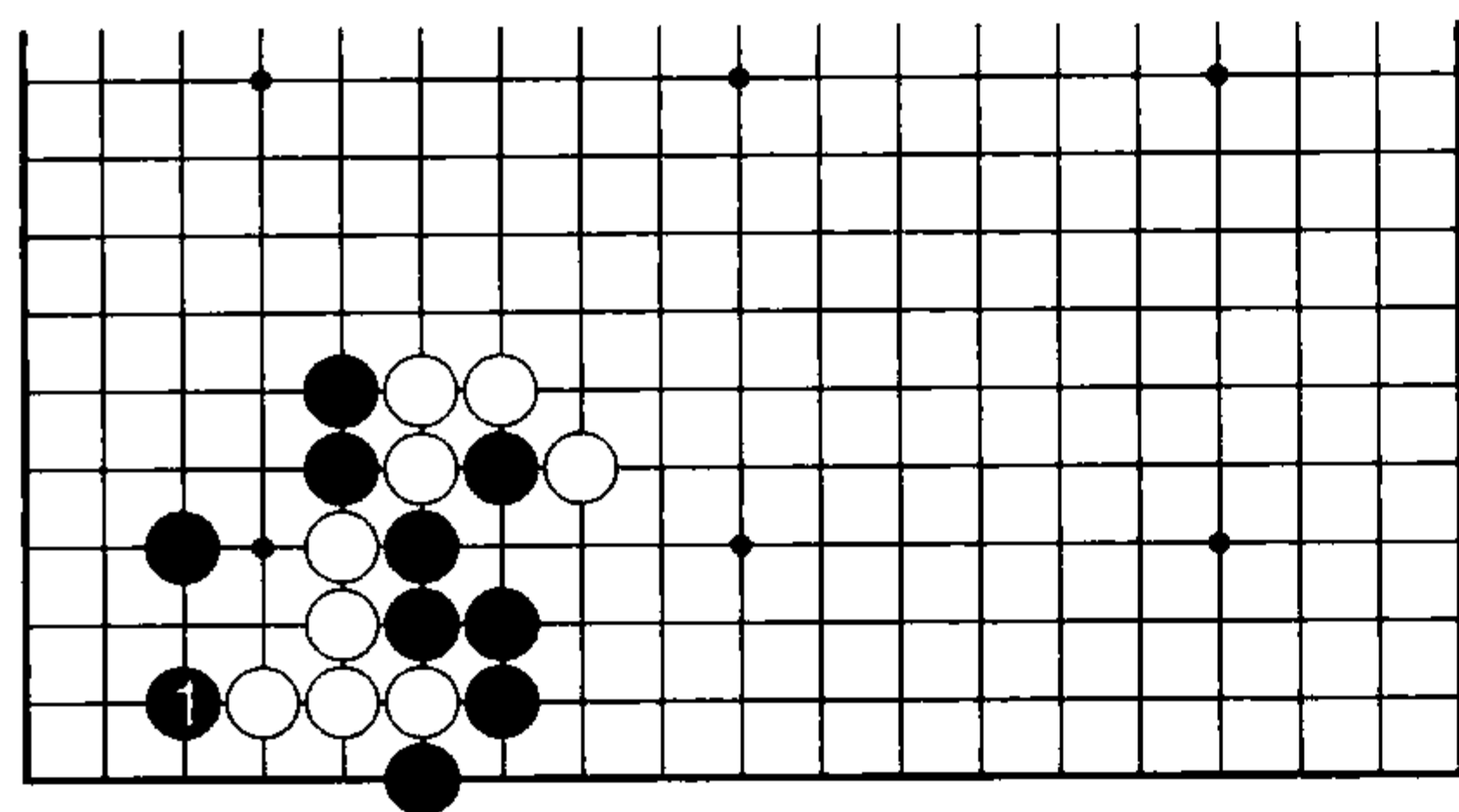


图40 黑无理

黑1靠，试图吃掉白棋，无理，白有强烈反击手段。

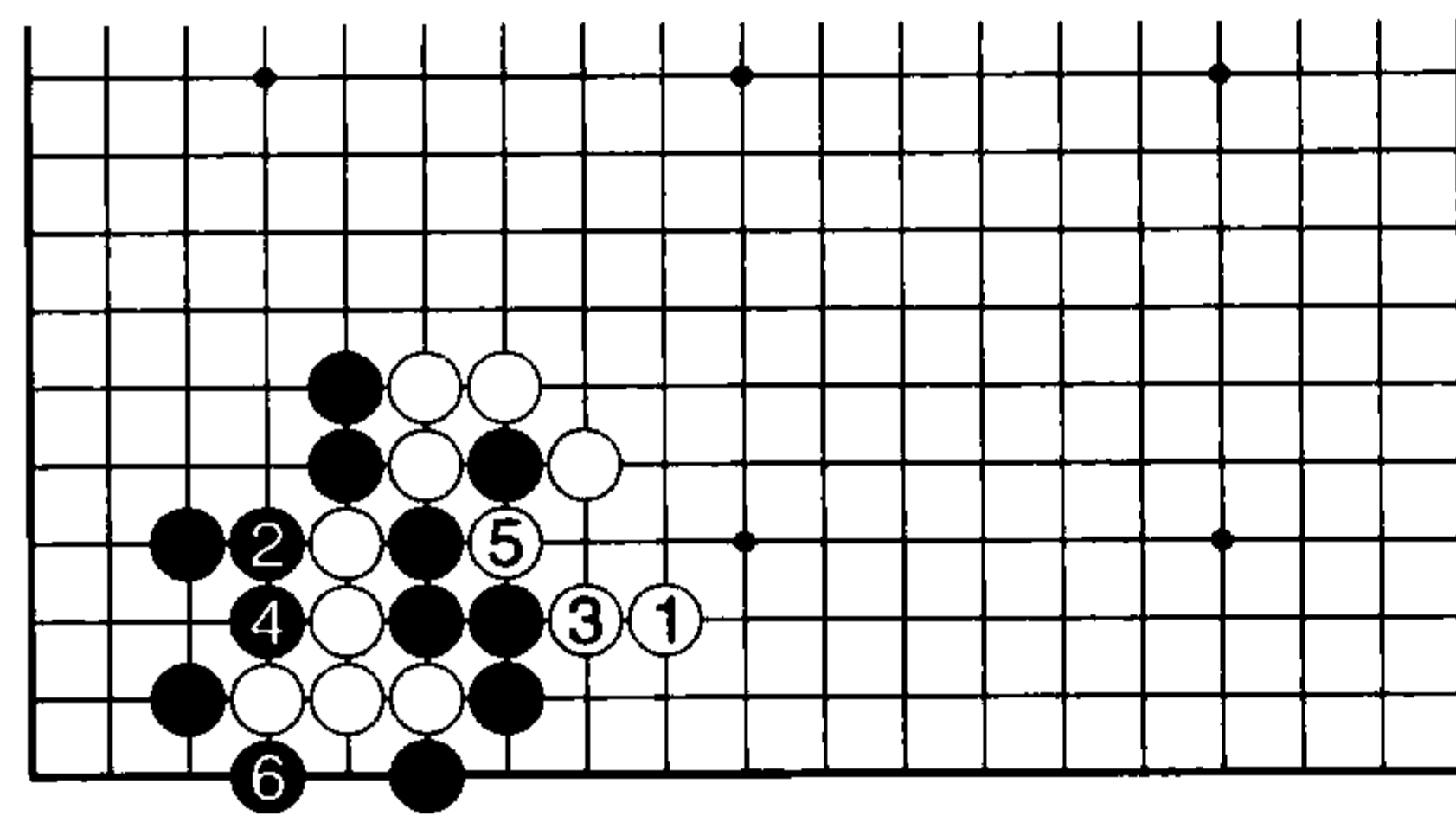


图41 黑实利大

白1飞封，没有动脑子，黑2以下快一气吃掉白子，角上实空巨大，而白1的位置却是愚形，黑可以满足。

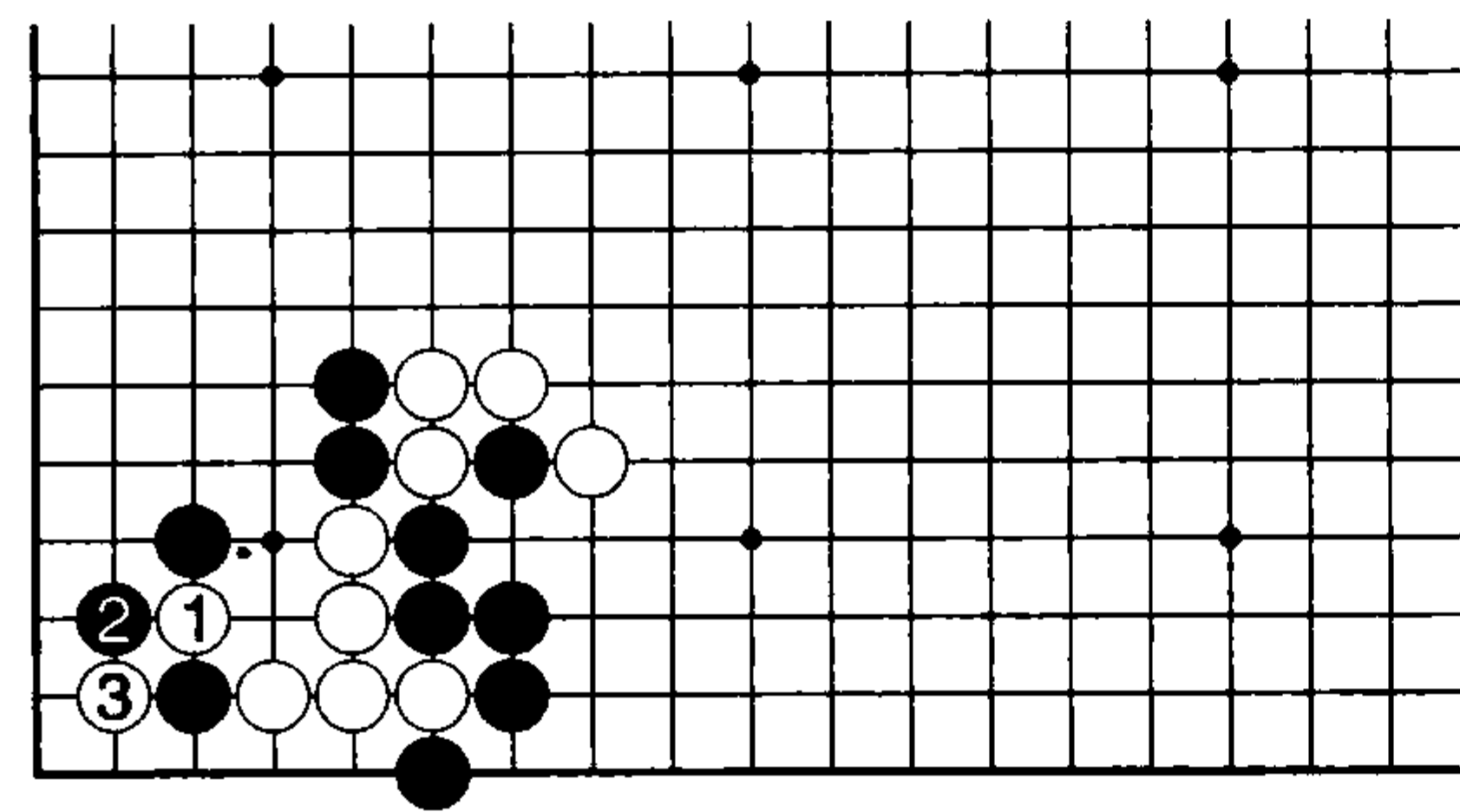


图42 劫的手筋

白1挖，3断是打劫的手筋，为的是先手提劫。



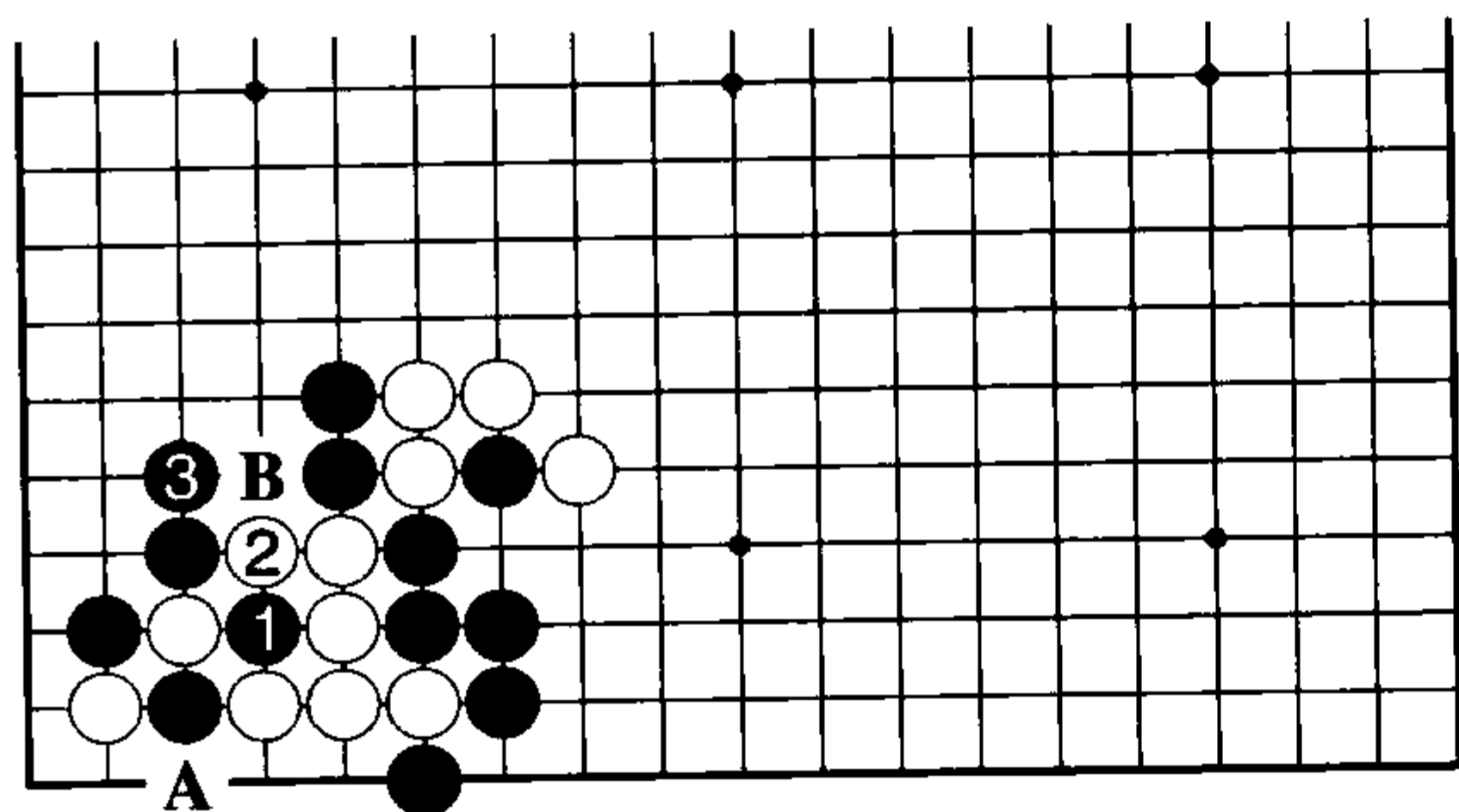


图43 打劫黑败

接前图，黑1提，白2顶，黑3退，白4得到宝贵的先手提劫。以后黑有A位的本身劫材，白也有B位的本身劫材，黑失败。

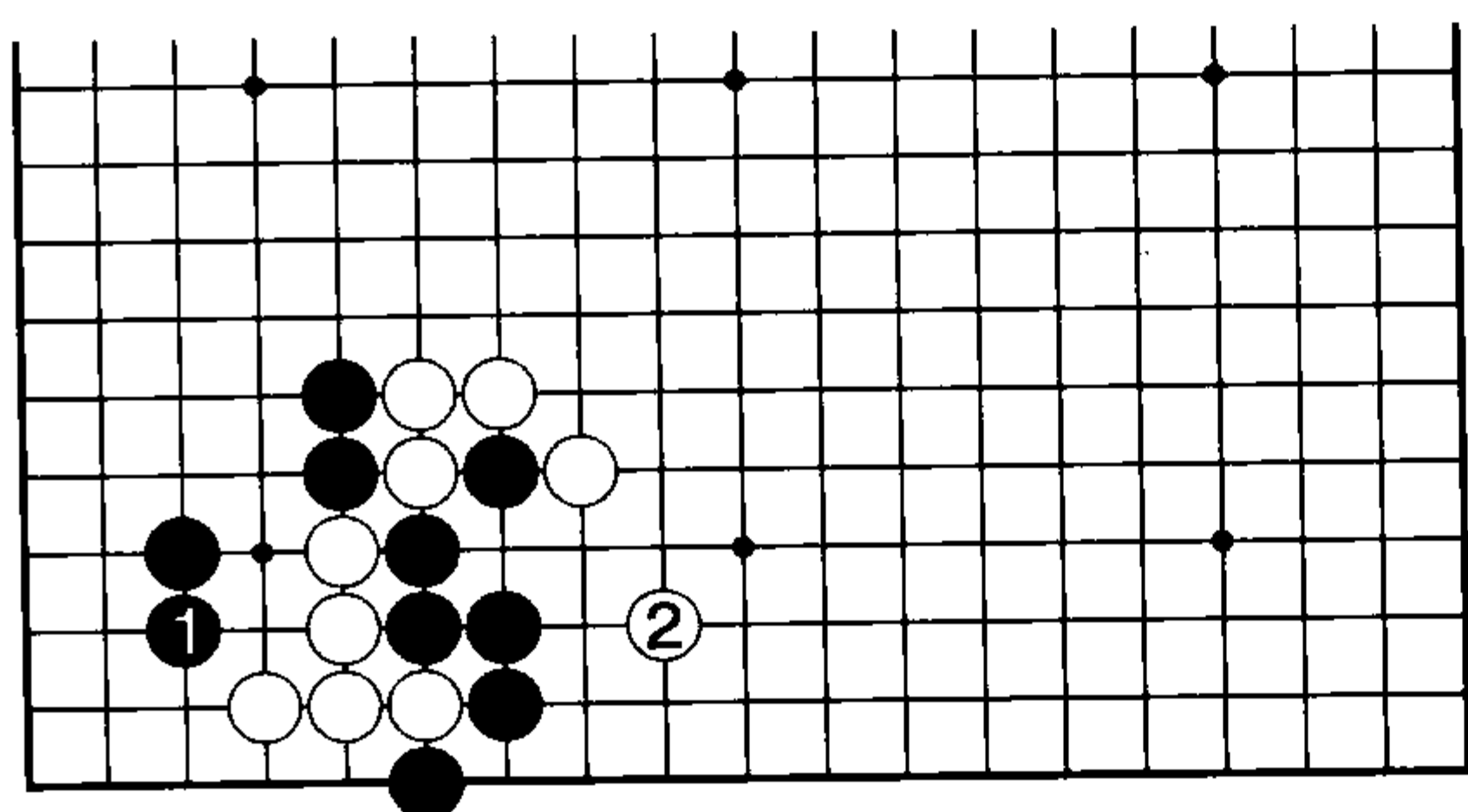


图44 并

黑1并，可以避免打劫，但结果未必便宜。白2飞下收气，接下来……

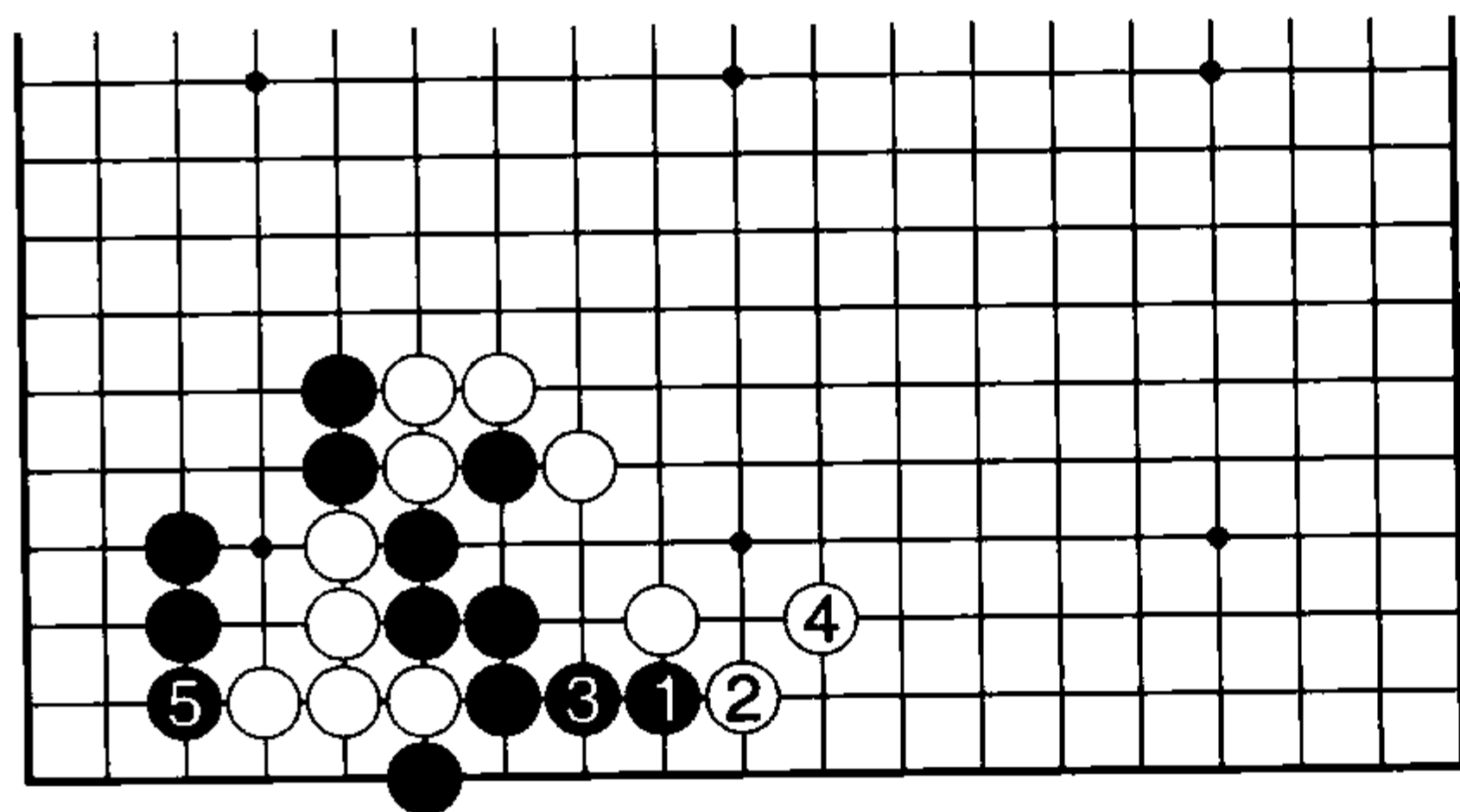


图45 黑快气

黑1托，3接，白4虎，黑5紧气，可以吃掉白棋，但是……

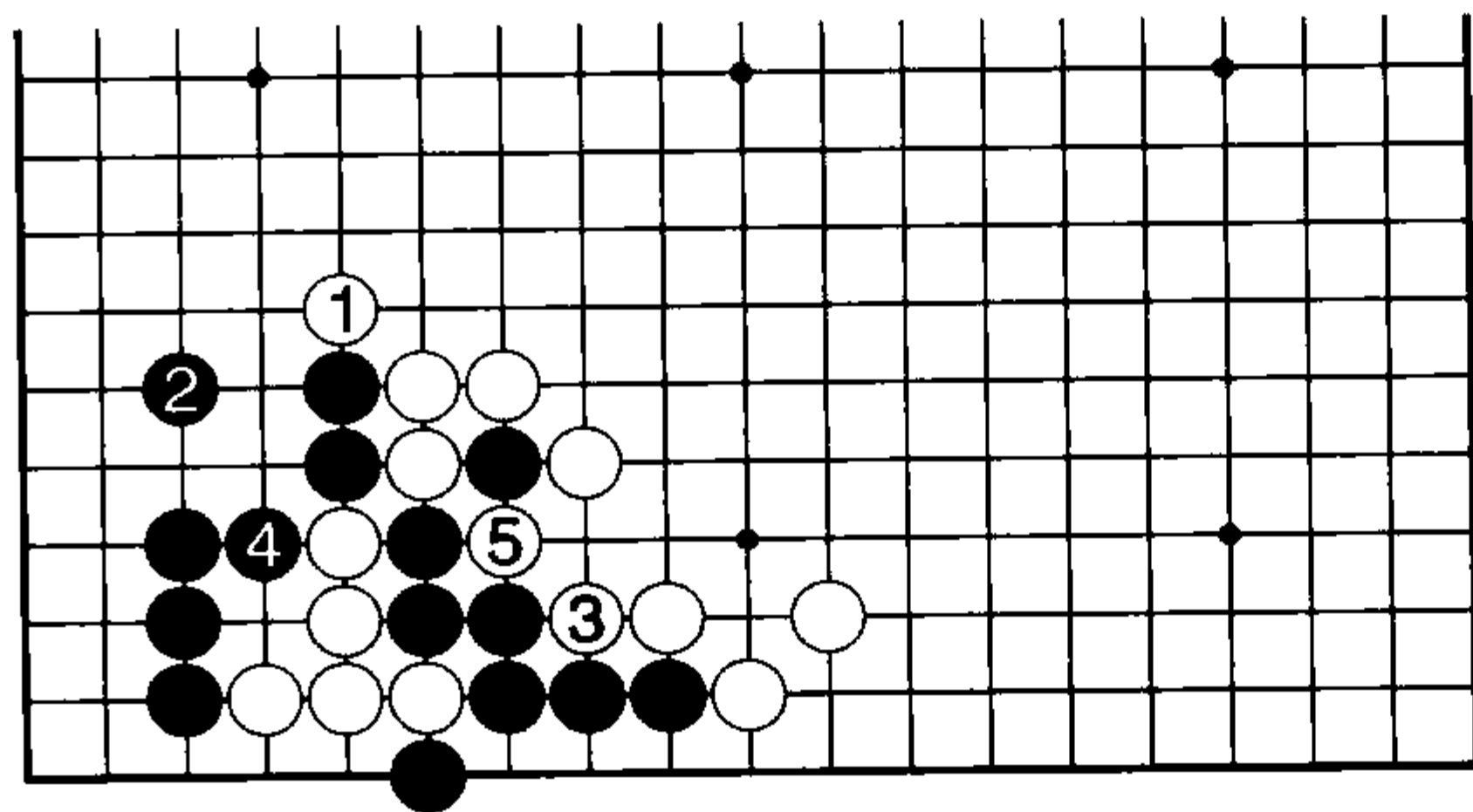


图46 白优

白1扳和黑2跳交换后，3、5先手紧气，白棋外势很理想，黑不满。

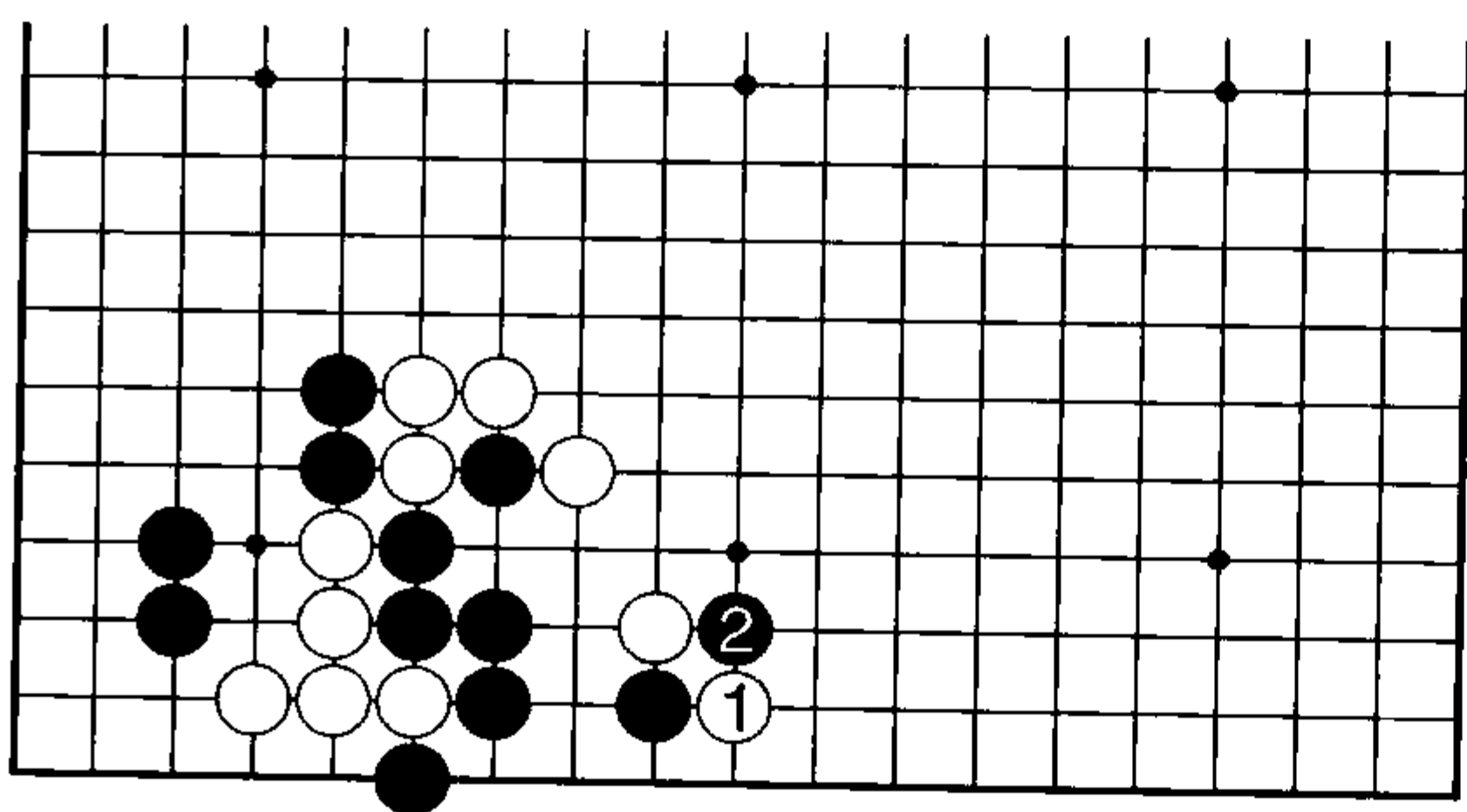


图47 骗着

白1扳时，黑2断是骗着，白需要小心。

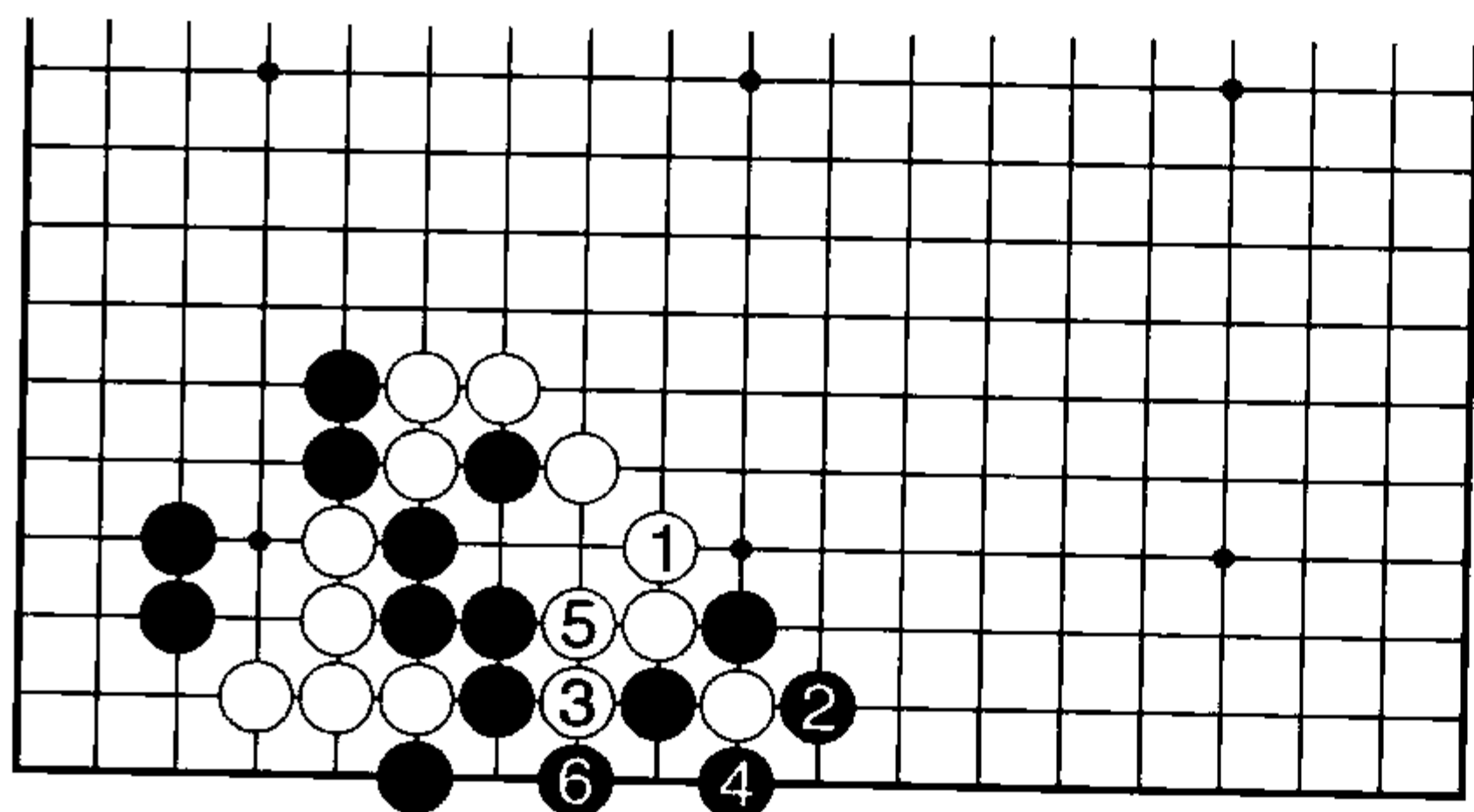


图48 上当

白1退，被黑2打吃后，至黑6渡过，白角自然死亡。

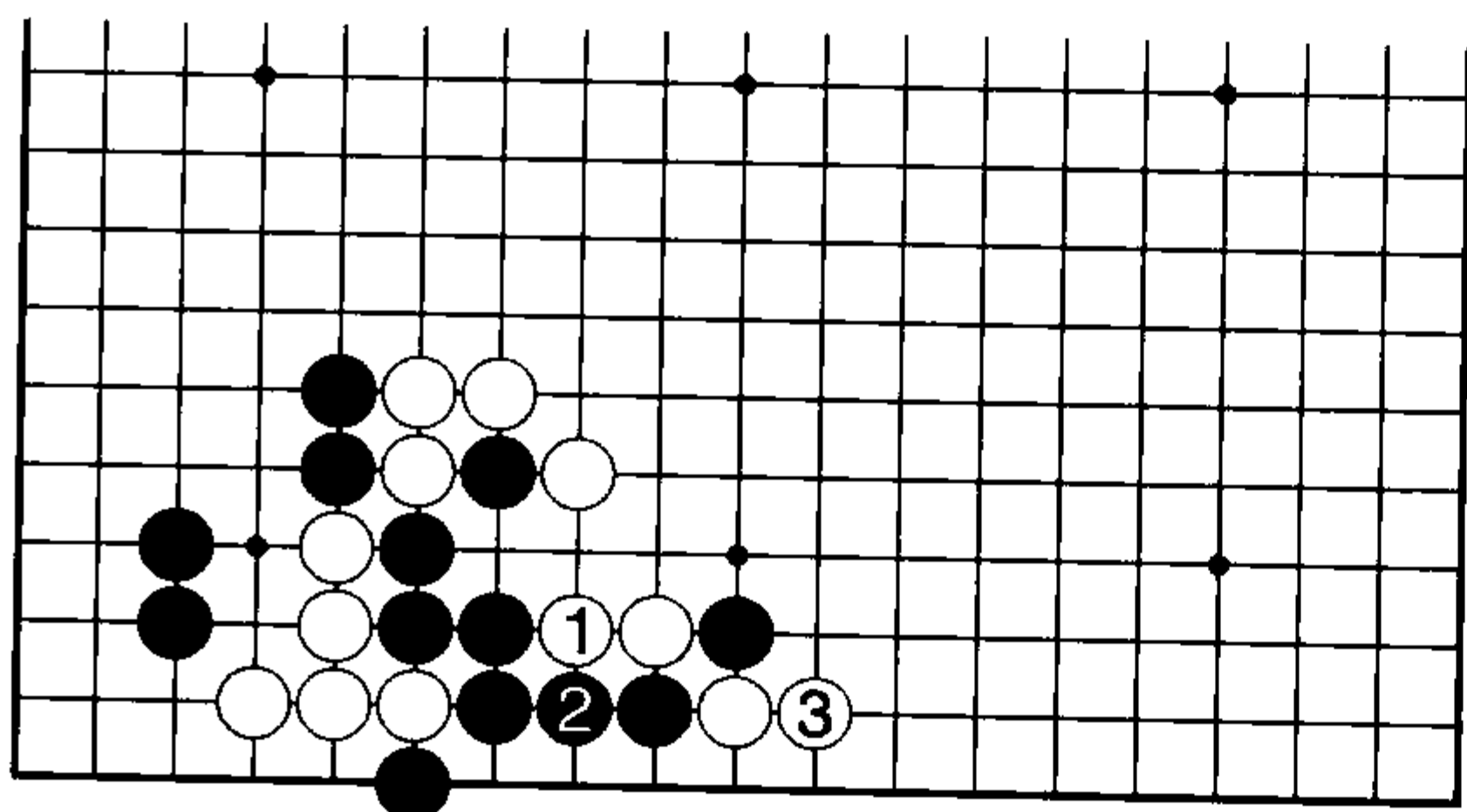


图49 次序不对

白1顶紧气，黑2接，白3长次序不对，黑有可怕的手段。

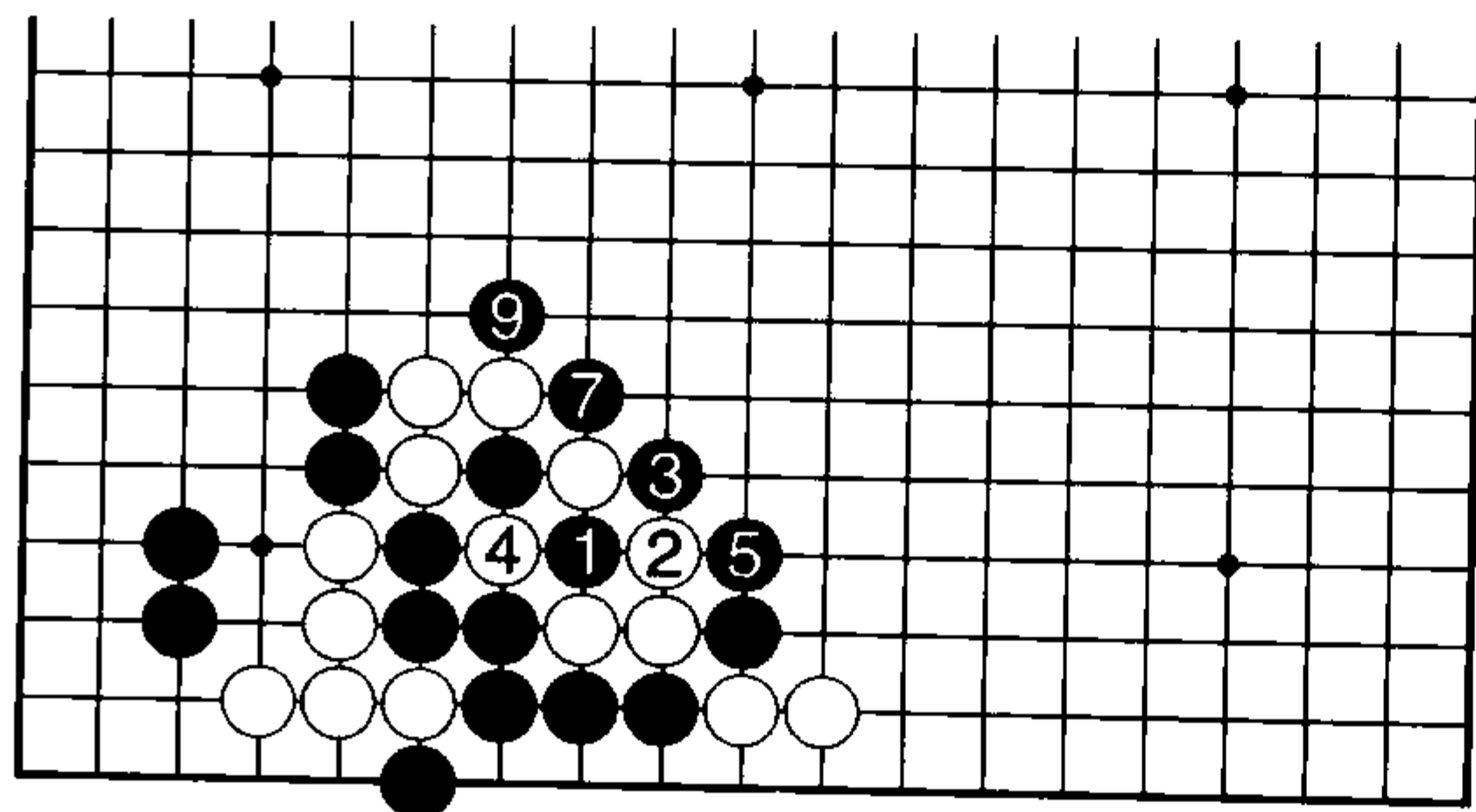


图50 白崩溃

黑1挖、3断，以下可以征掉白棋。造成这样的结果是因为白少交换了一个次序。

(6接，8接)

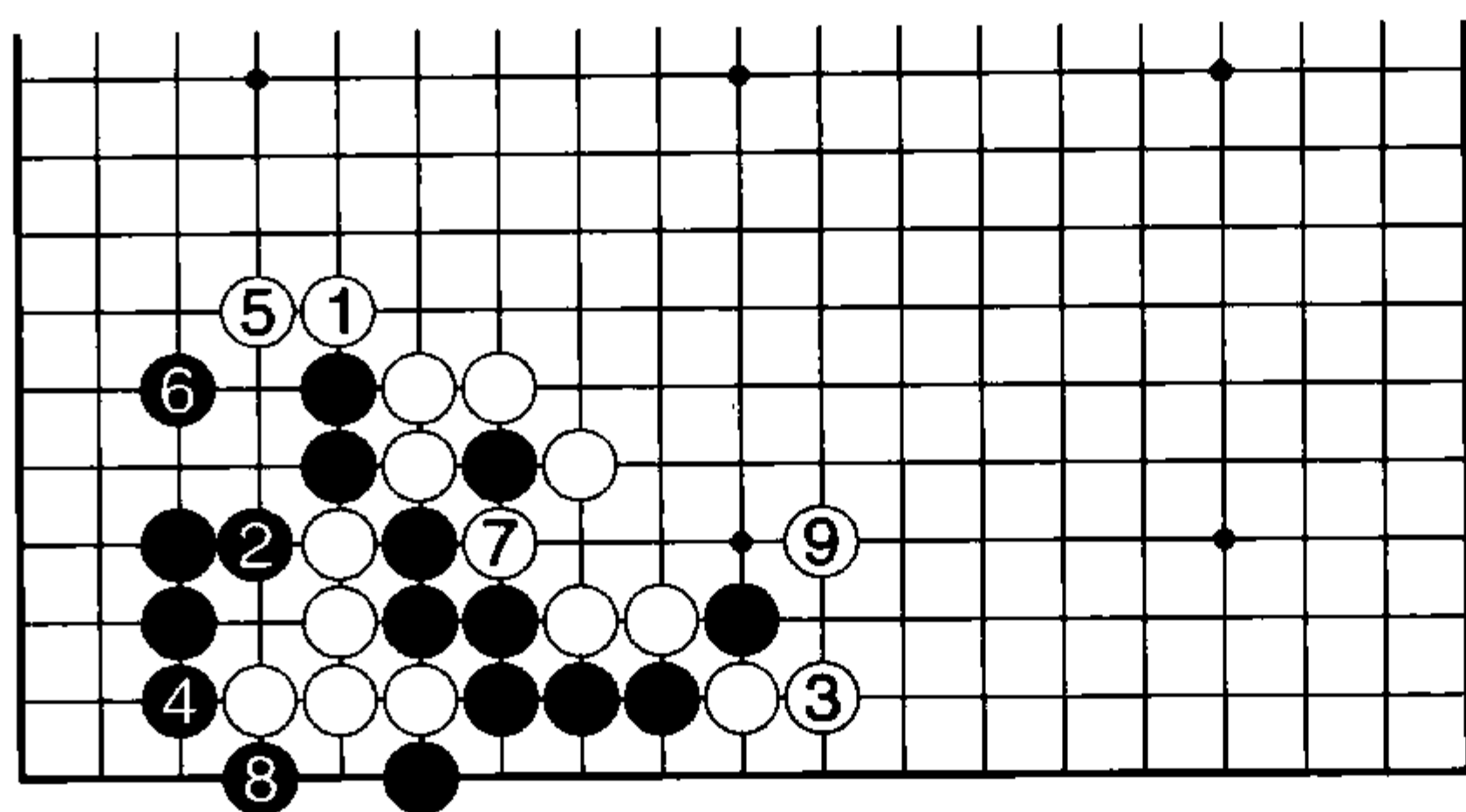


图51 白好

白1先扳是重要次序，黑2紧气，白3再长，黑虽然可以吃掉白棋，但白外围得到了更大的便宜。

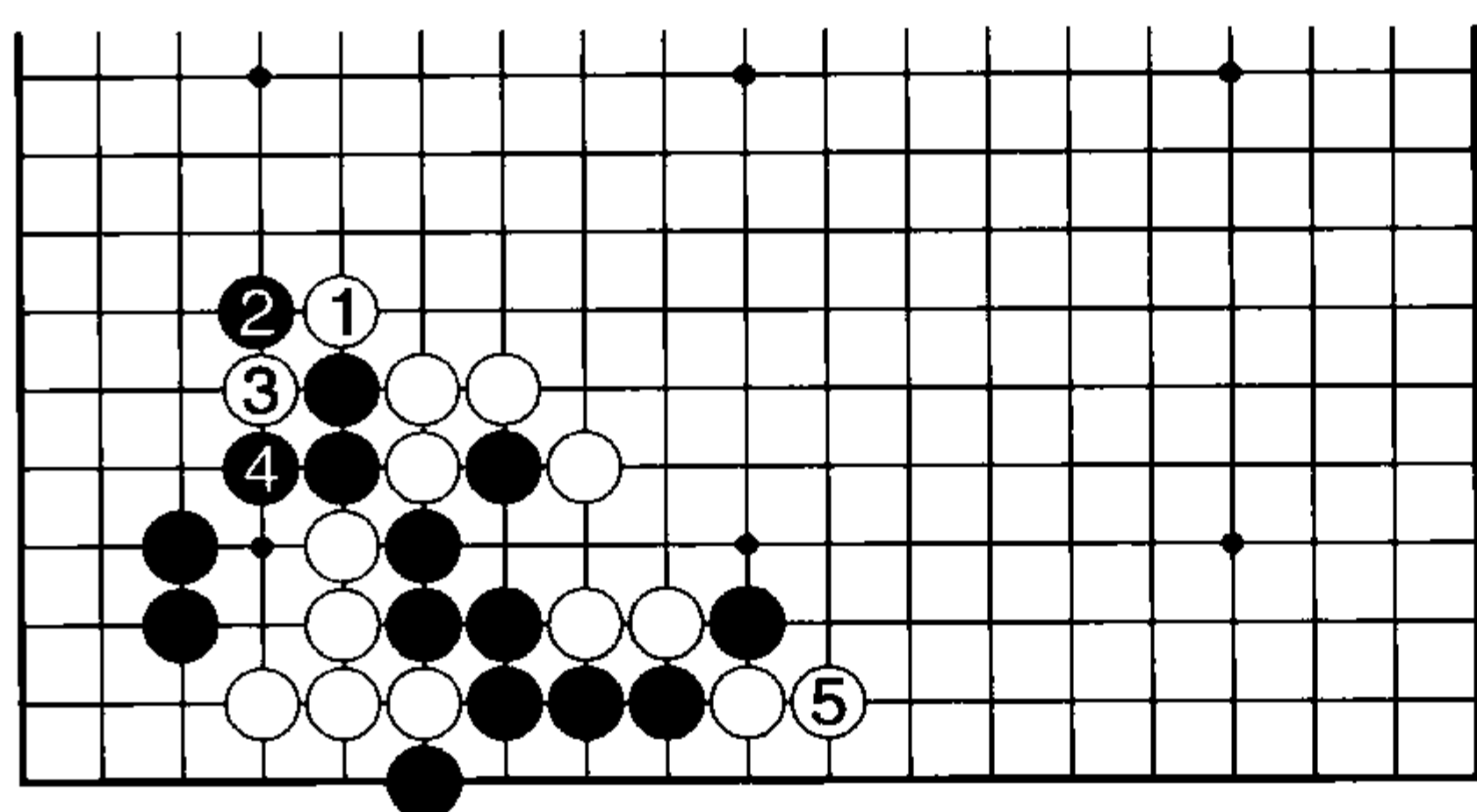


图52 变化

黑2扳顽抗，白3断好手，黑4后，白5长。

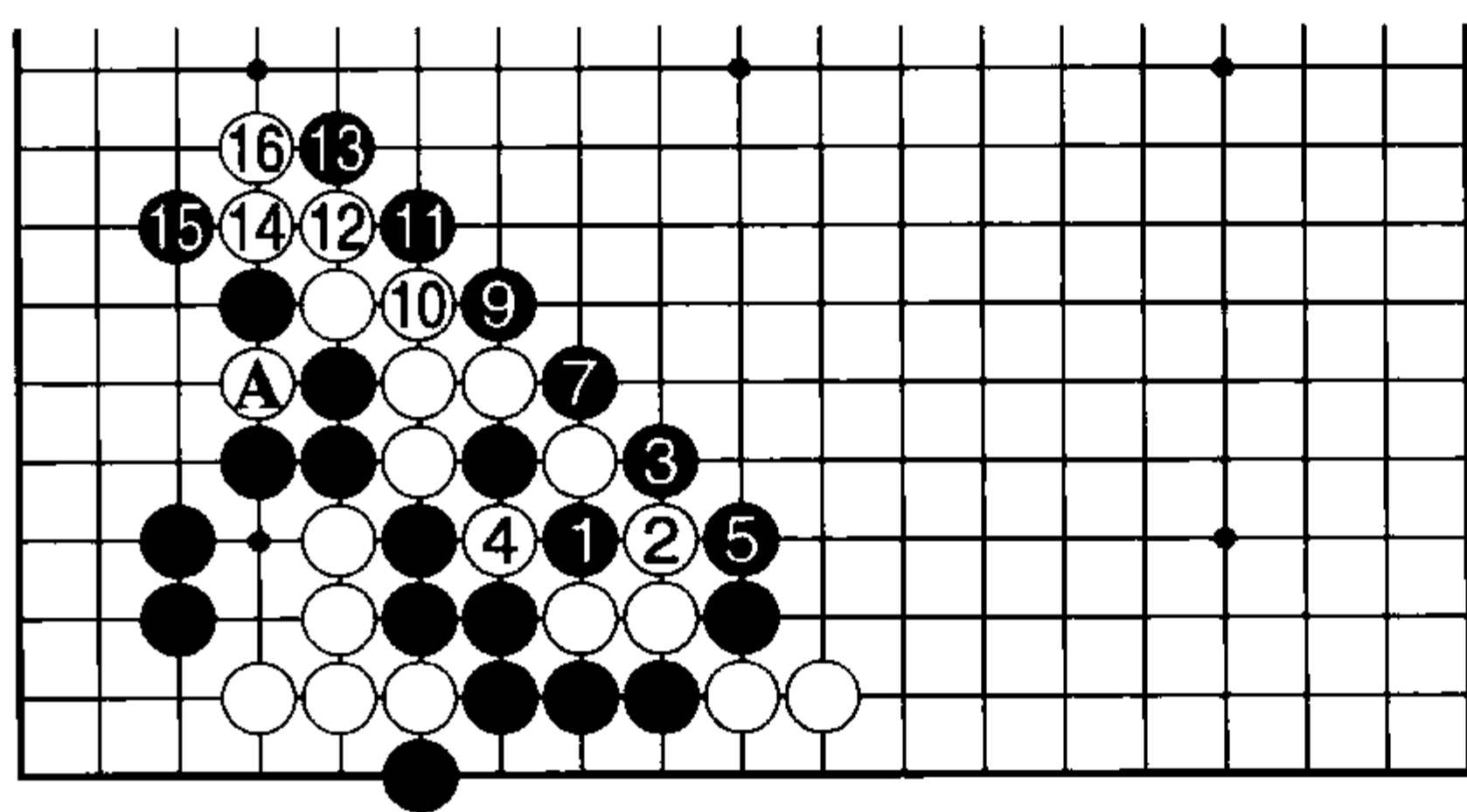


图53 征子不成立

有了白A一子，黑1挖的手段就不成立了，以下至白16，黑失败。

(6接，8接)

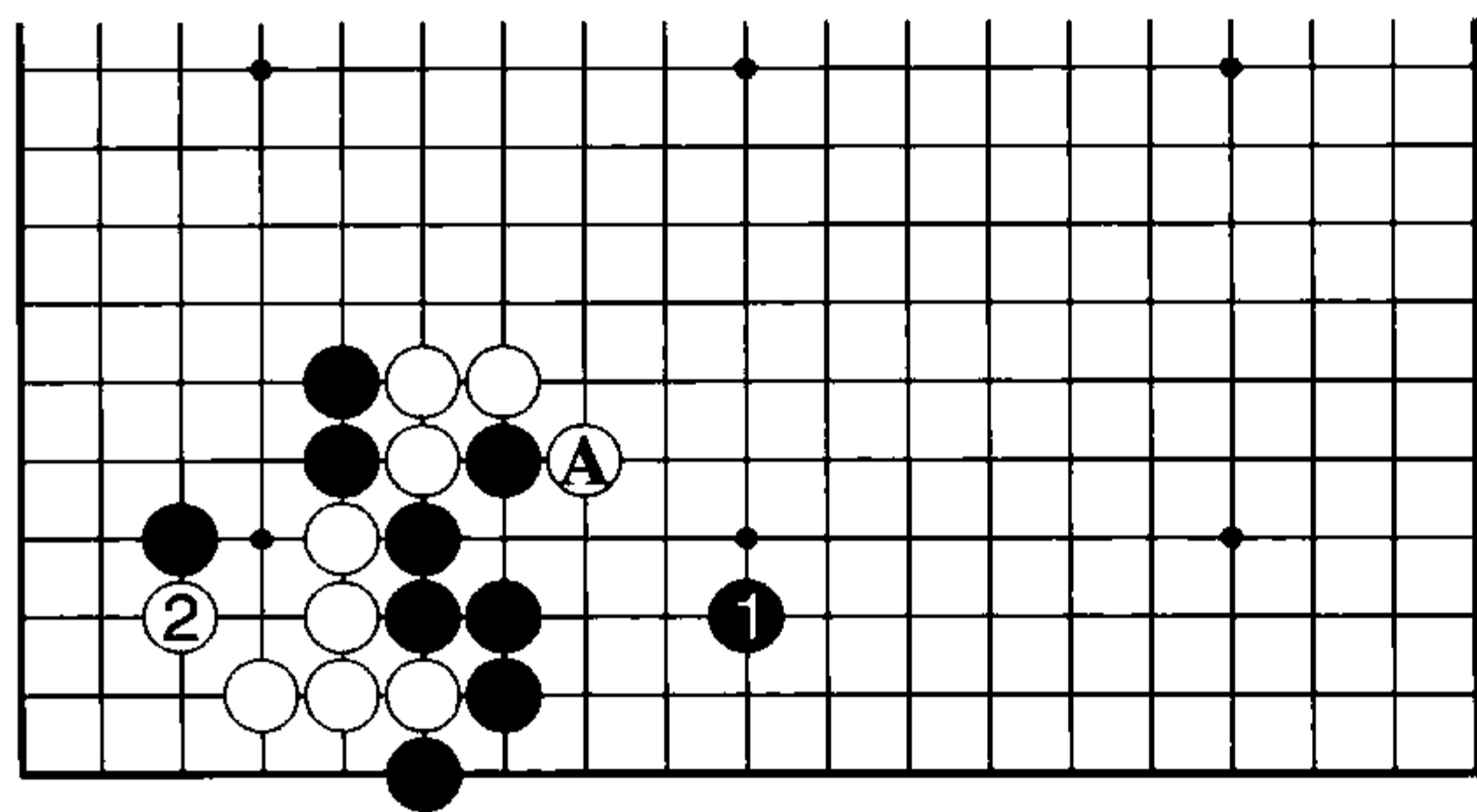
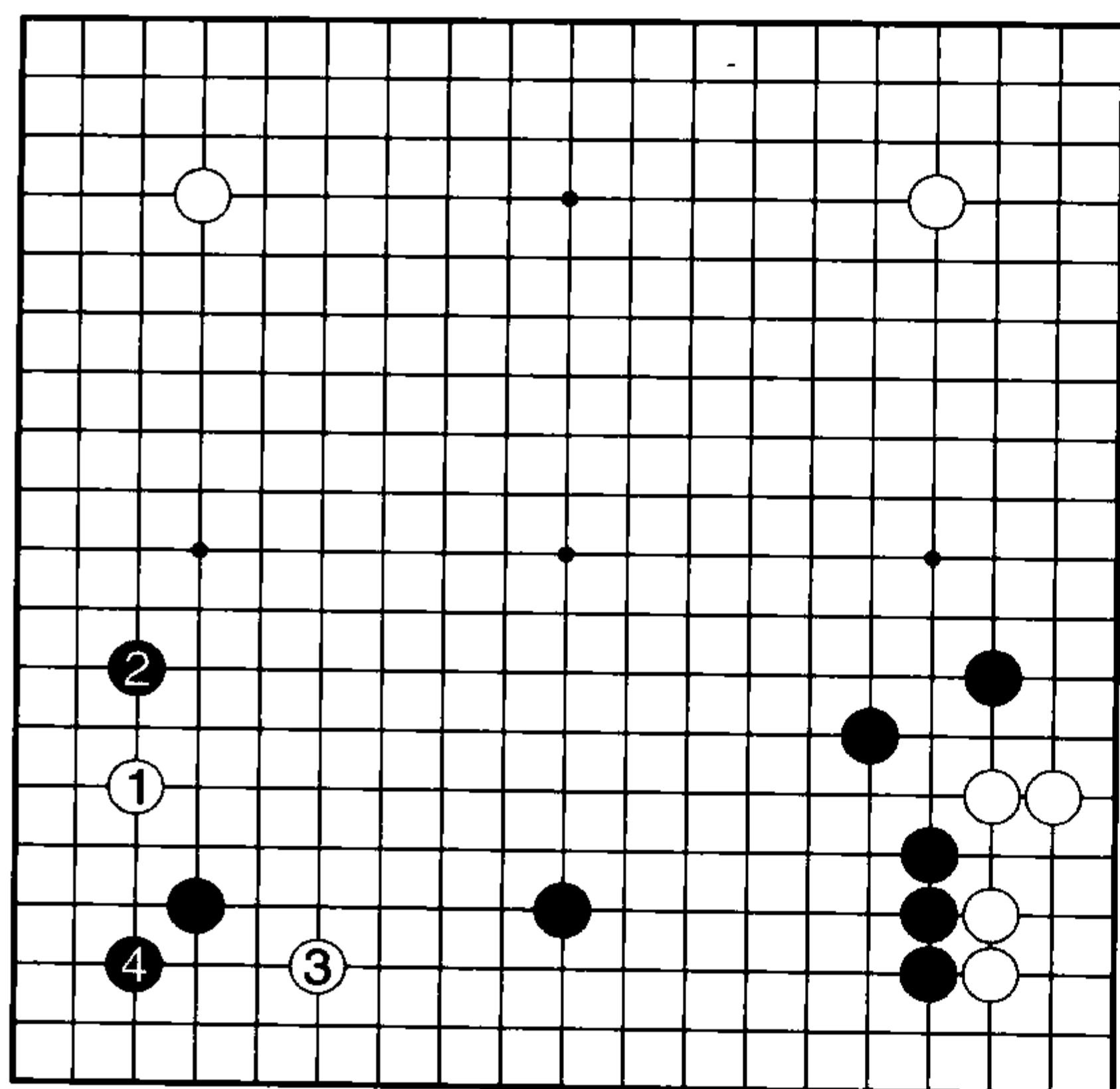


图54 白充分

回到前面，白A打时，黑大概只能1位拆，白2活角，没有不满。

## 第八型 基本图



白1挂，黑2一间低夹，白3双飞燕，黑4尖三三，是这个局面下强硬的手段，在黑棋下面星位一带有配合的情况下，这手棋很严厉，无论怎样变化，黑都不会坏。

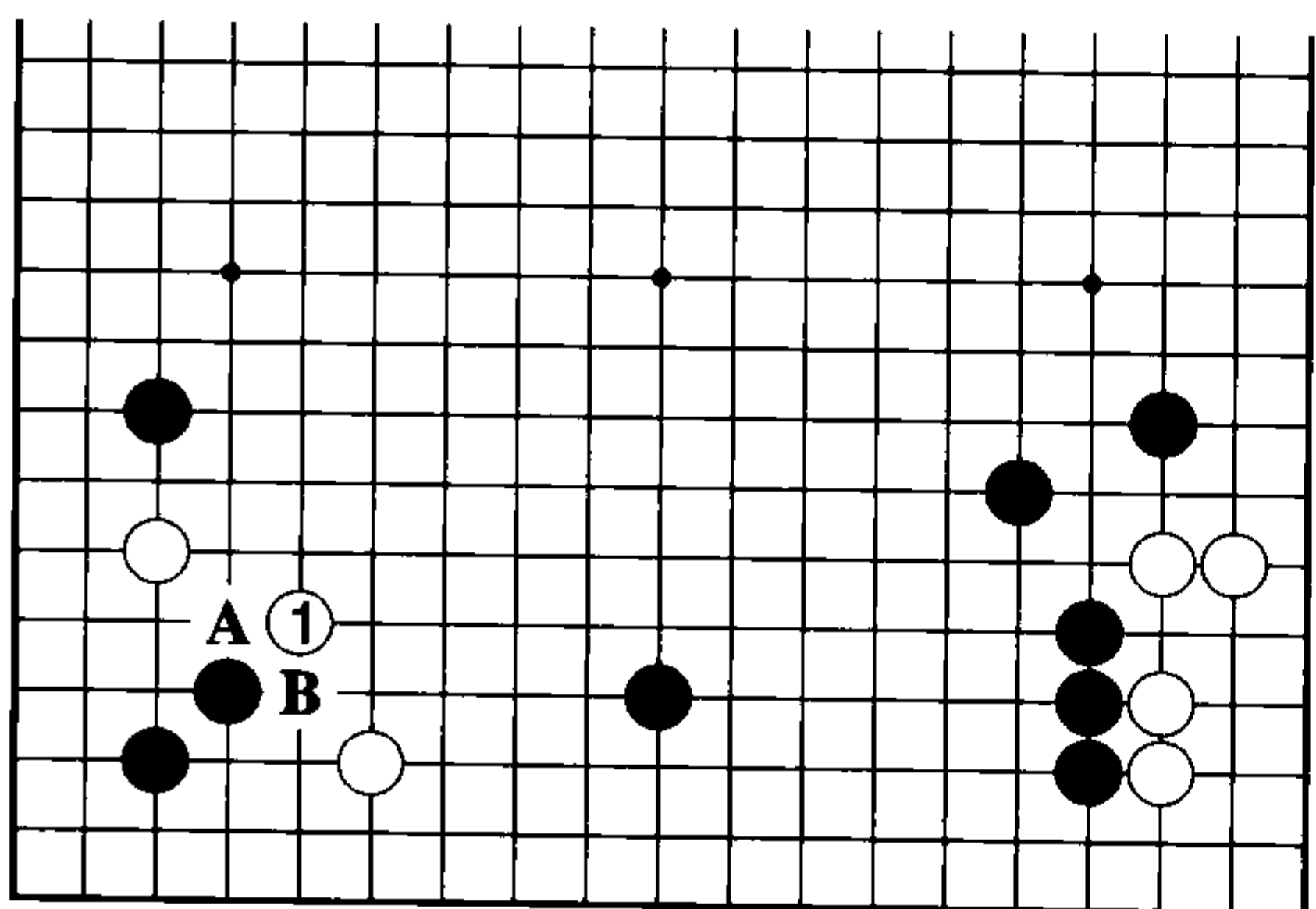


图1 飞罩

白1飞罩，是第一感。黑以后有A、B两个选择。

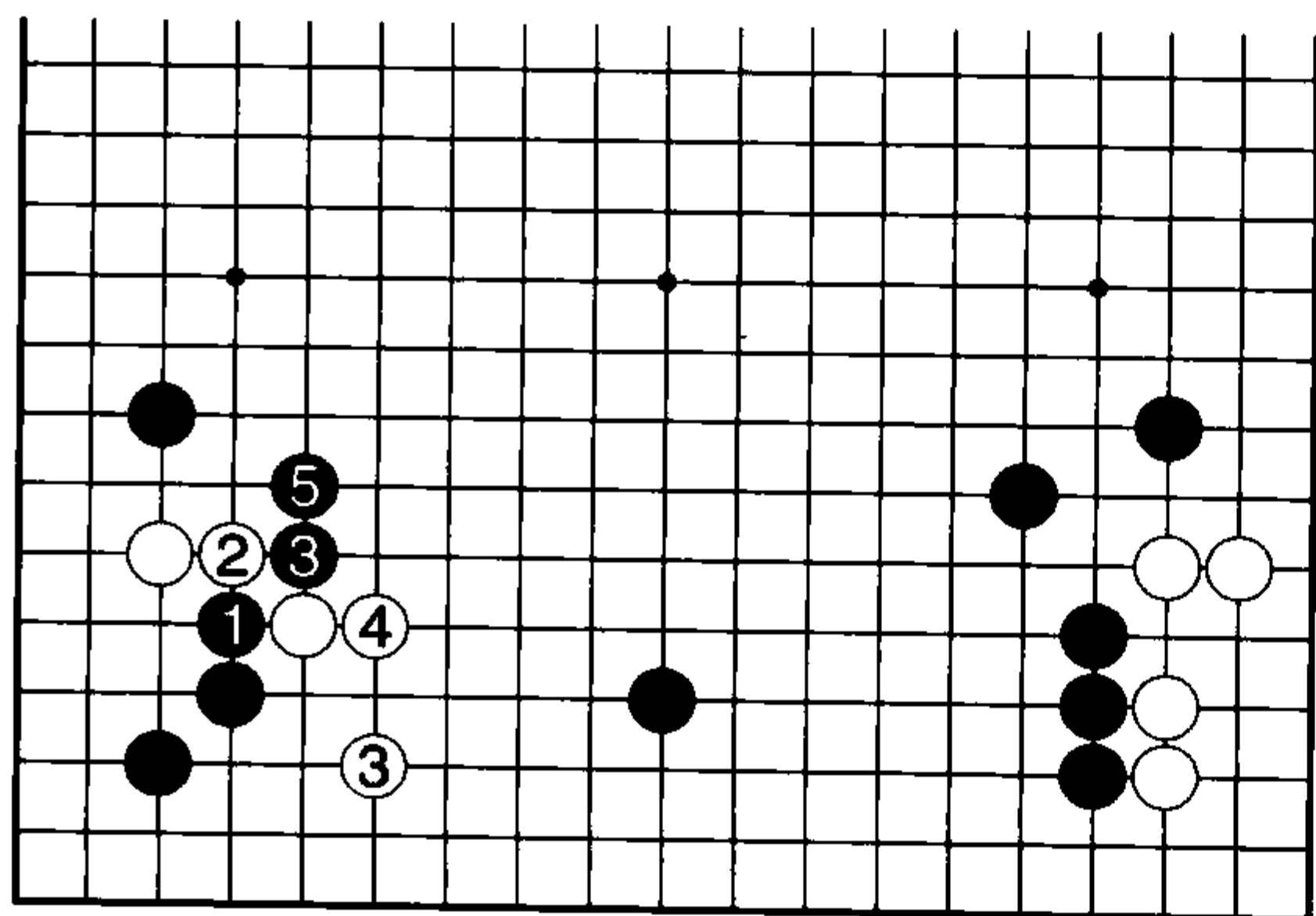


图2 黑好

黑1的冲，方向不对，白2挡，黑3断时，白4长也不好，黑5后，左面白两子已死，白明显不利。



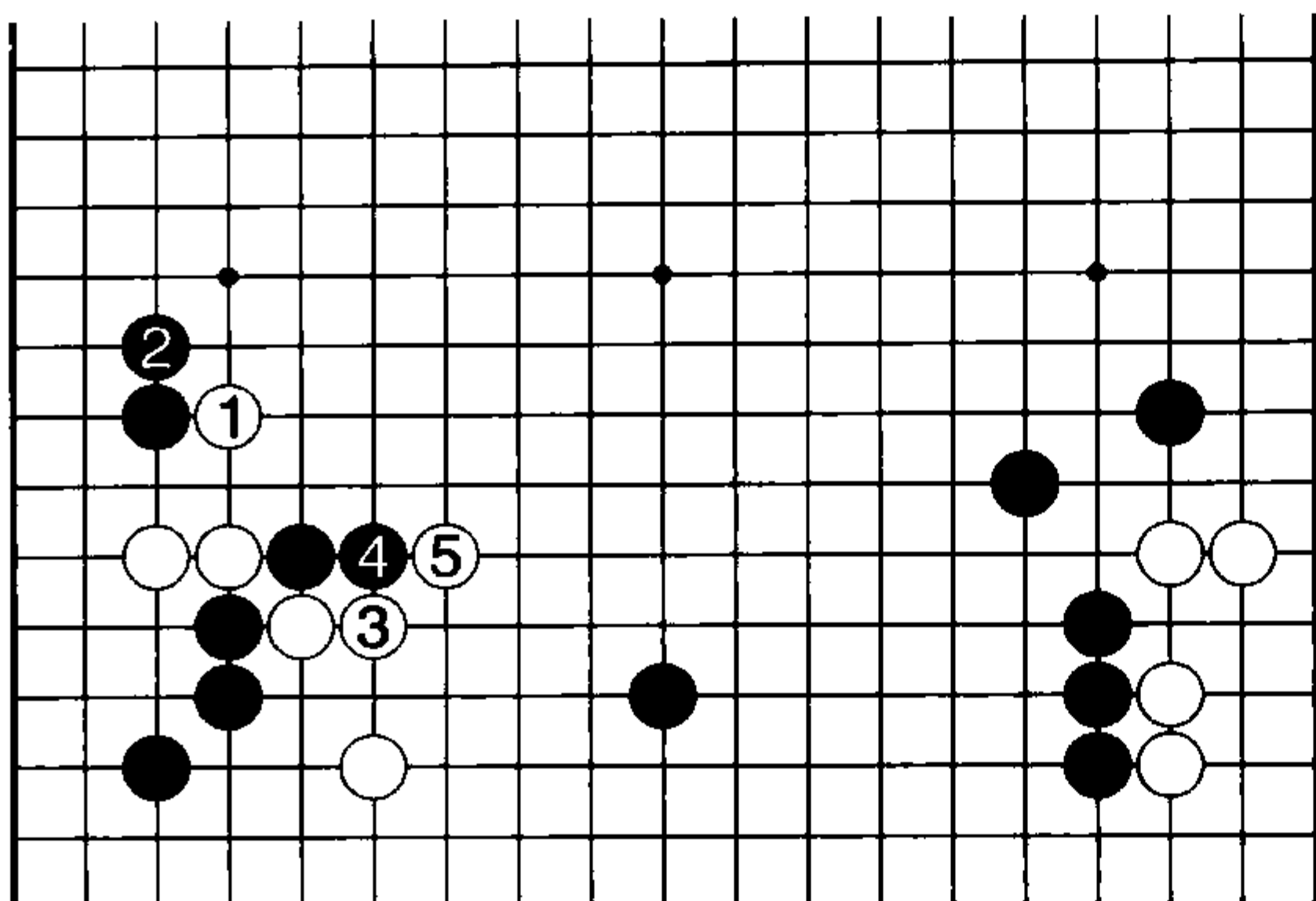


图3 白的正着

白1靠好手，黑2退无理，白3长，黑4贴时，白5扳头要紧。接下来……

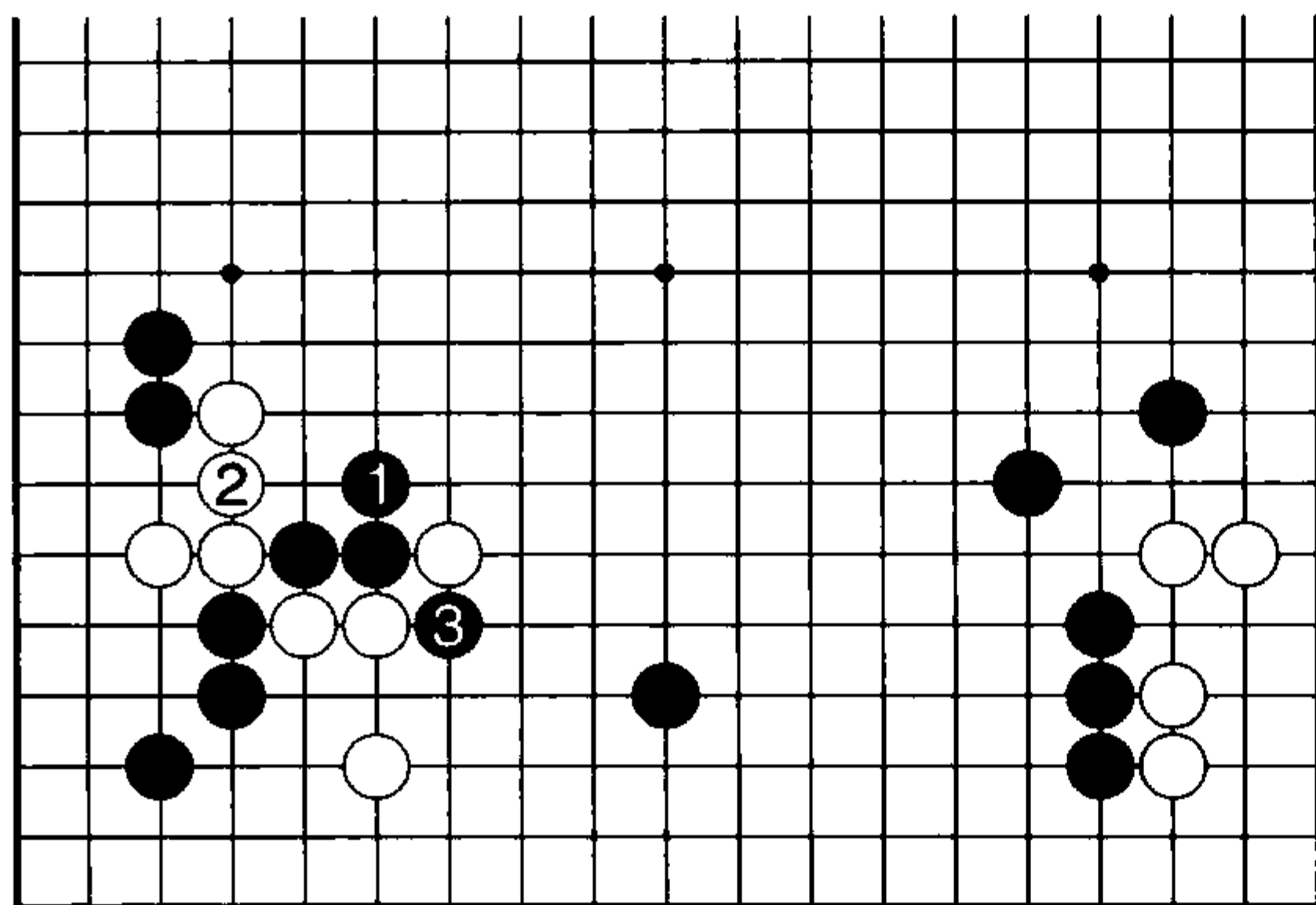


图4 战斗

黑1弯是先手，白2必须接，黑3断，战斗开始。

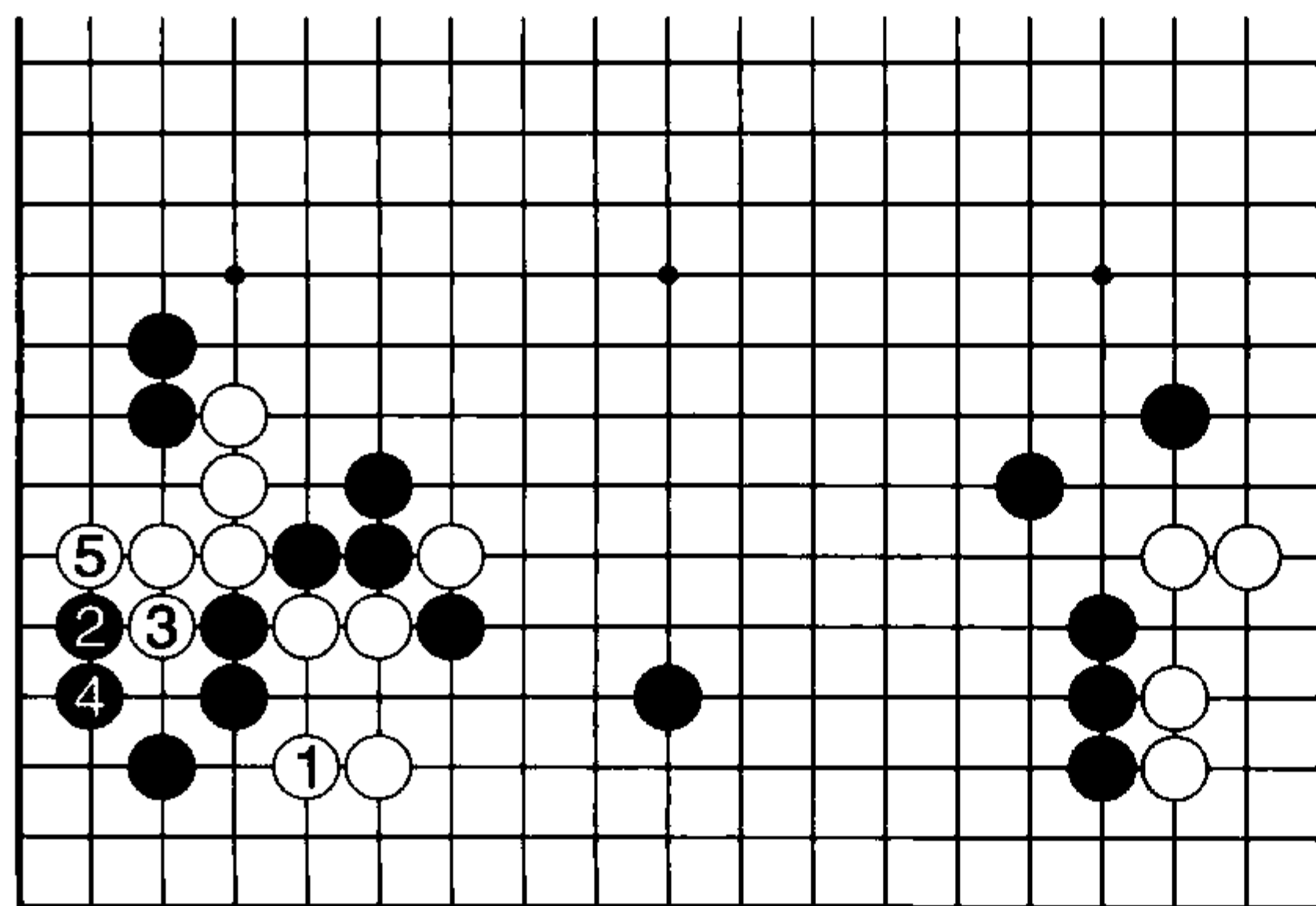


图5 必然

白1双，黑2跳，白3，黑4，白5都是必然的下法。白5挡时，黑很想……

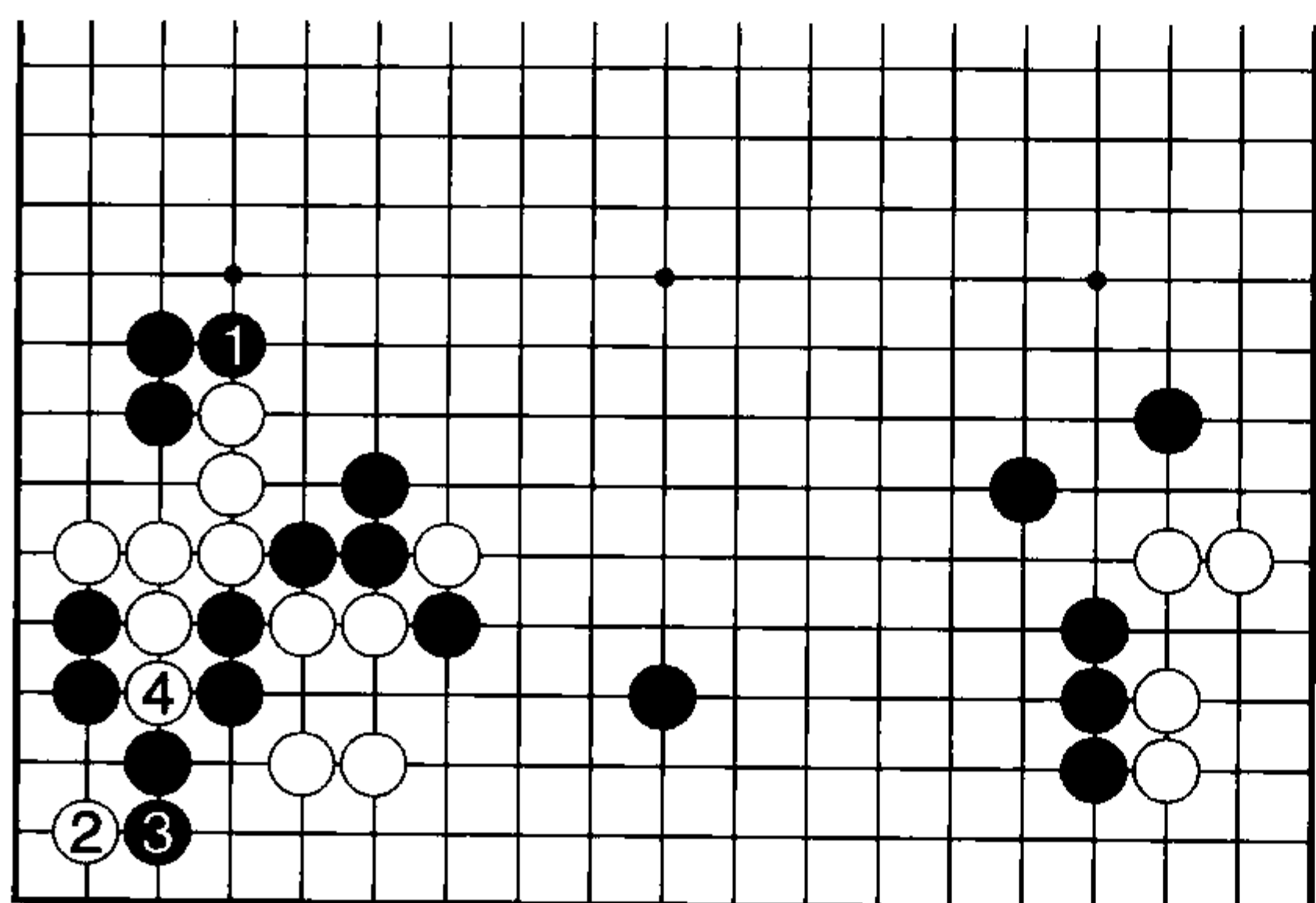


图6 黑棋筋被吃

黑1拐，是很想下的一手，但是白2点是好棋，黑3若挡，白4挤，黑棋筋不保，作战失败。

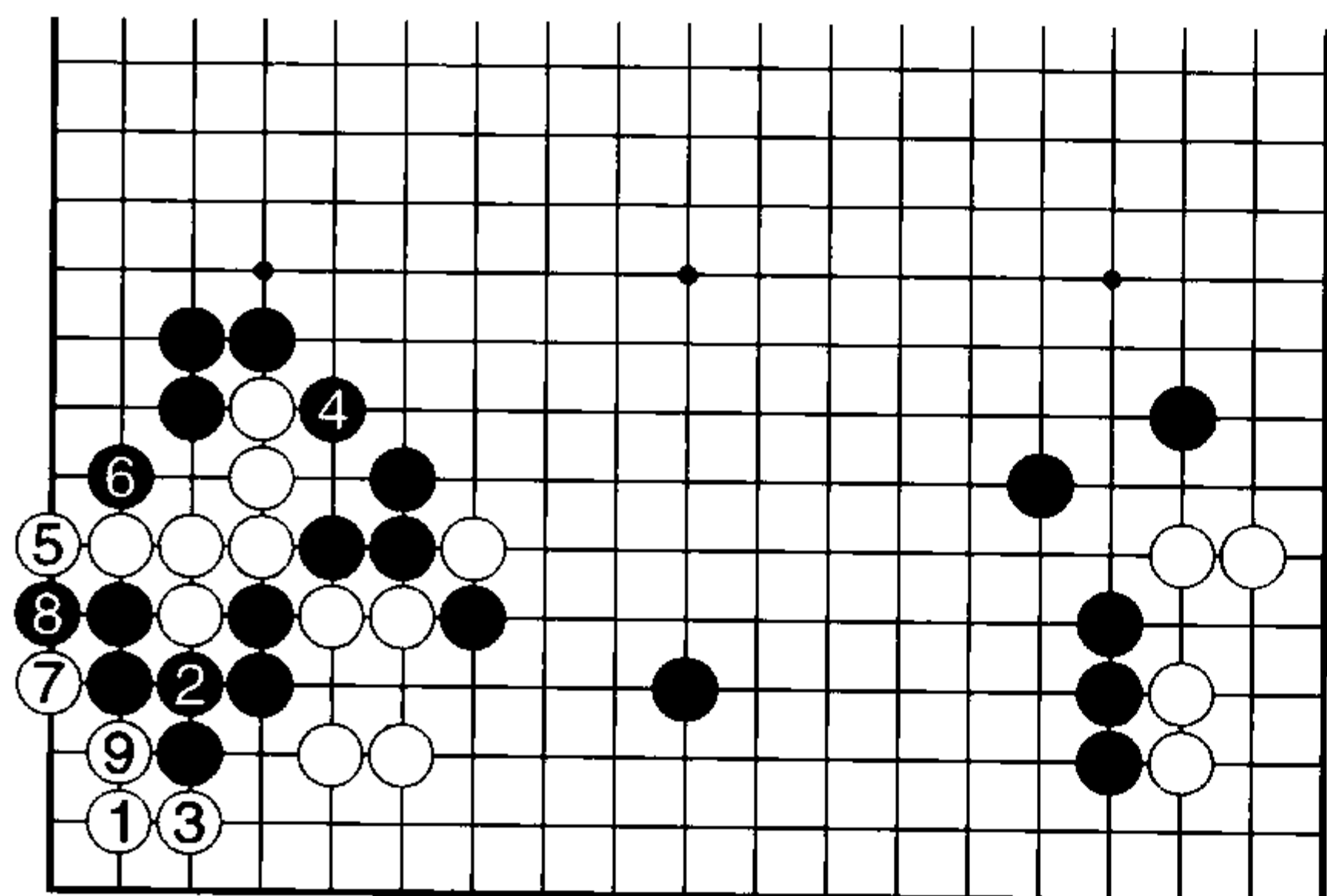


图7 黑死

黑改在2位紧气，白3连回，黑4紧气，白5立后，黑差一气被吃。

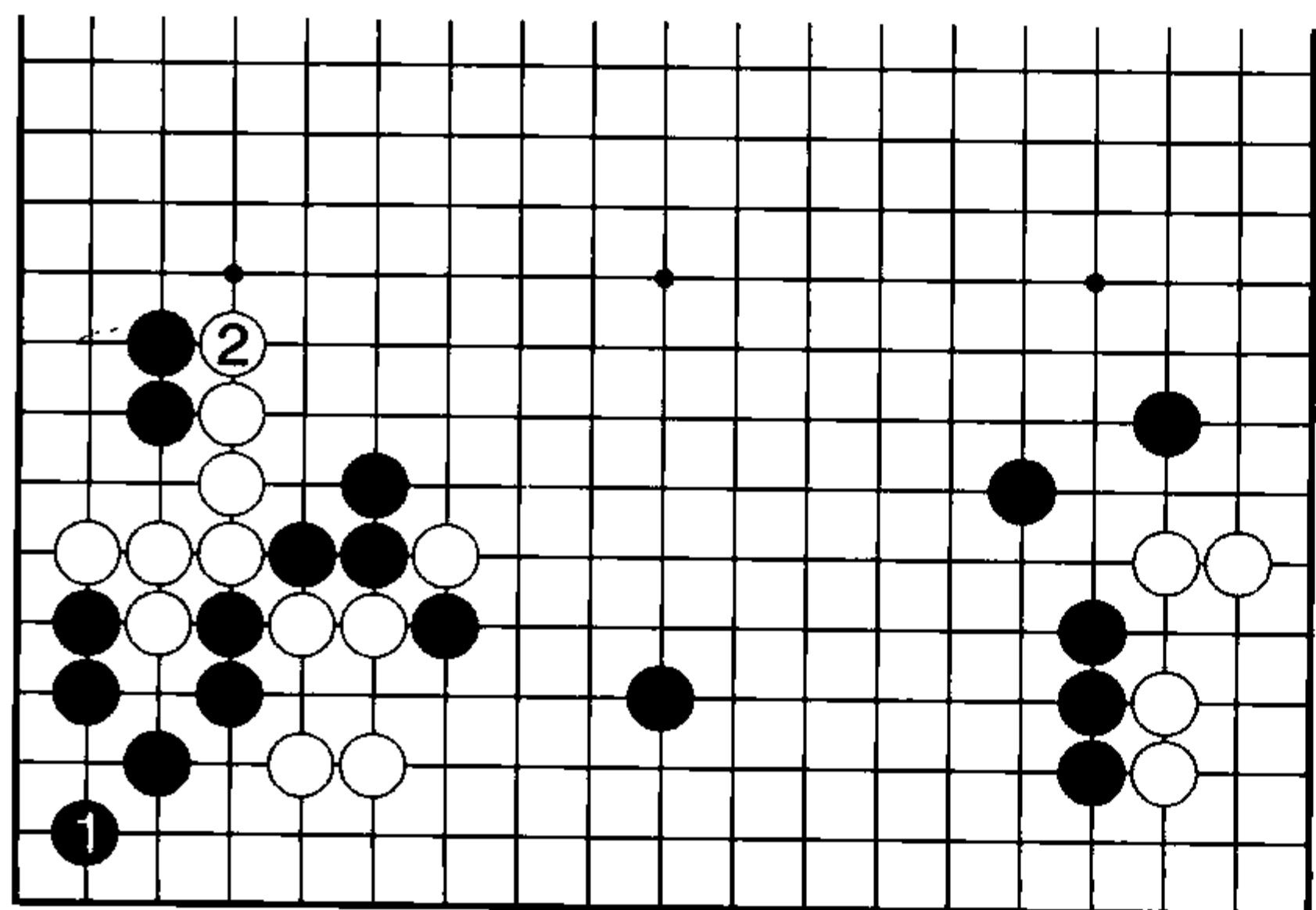


图8 必然

因此，黑1尖，活角没有选择余地，白2压是形状要点。

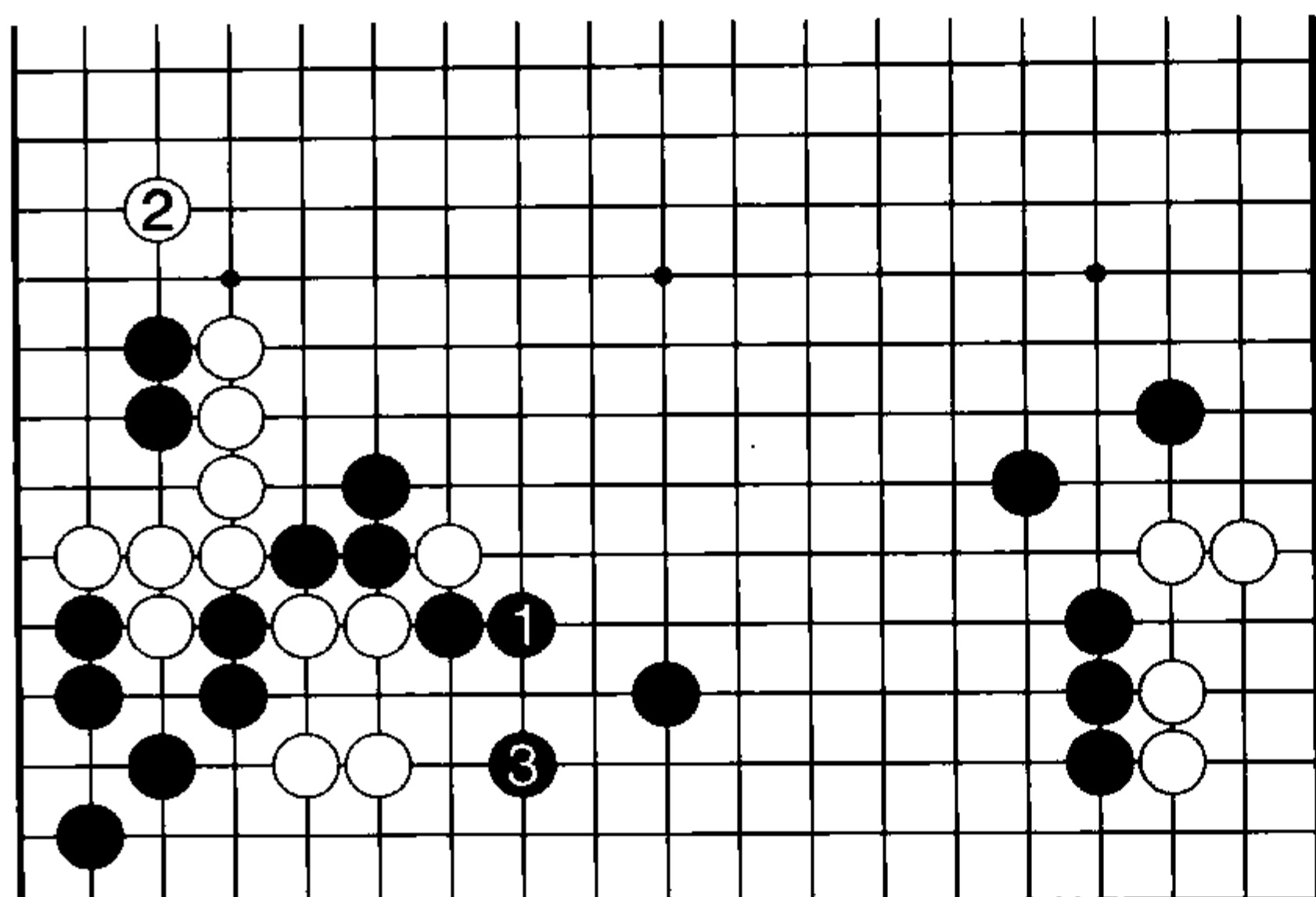


图9 转换白好

黑1若长，白2飞，简明，黑3补棋，白得以争到先手占领大场，下边白四子还有种种借用，此结果黑难以满意。

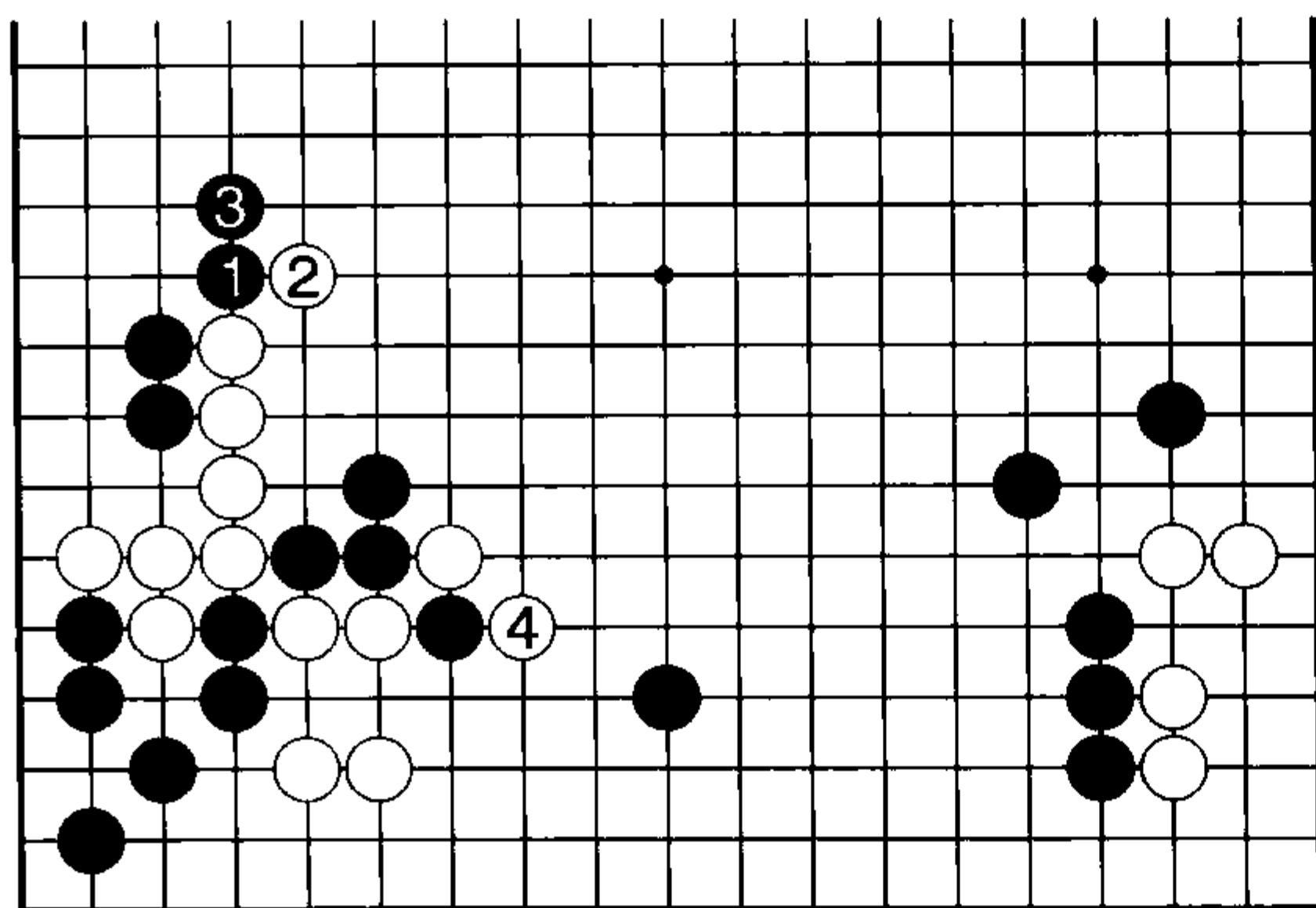


图10 变化

再看看黑在1位扳的变化，白2、黑3后，白4打……

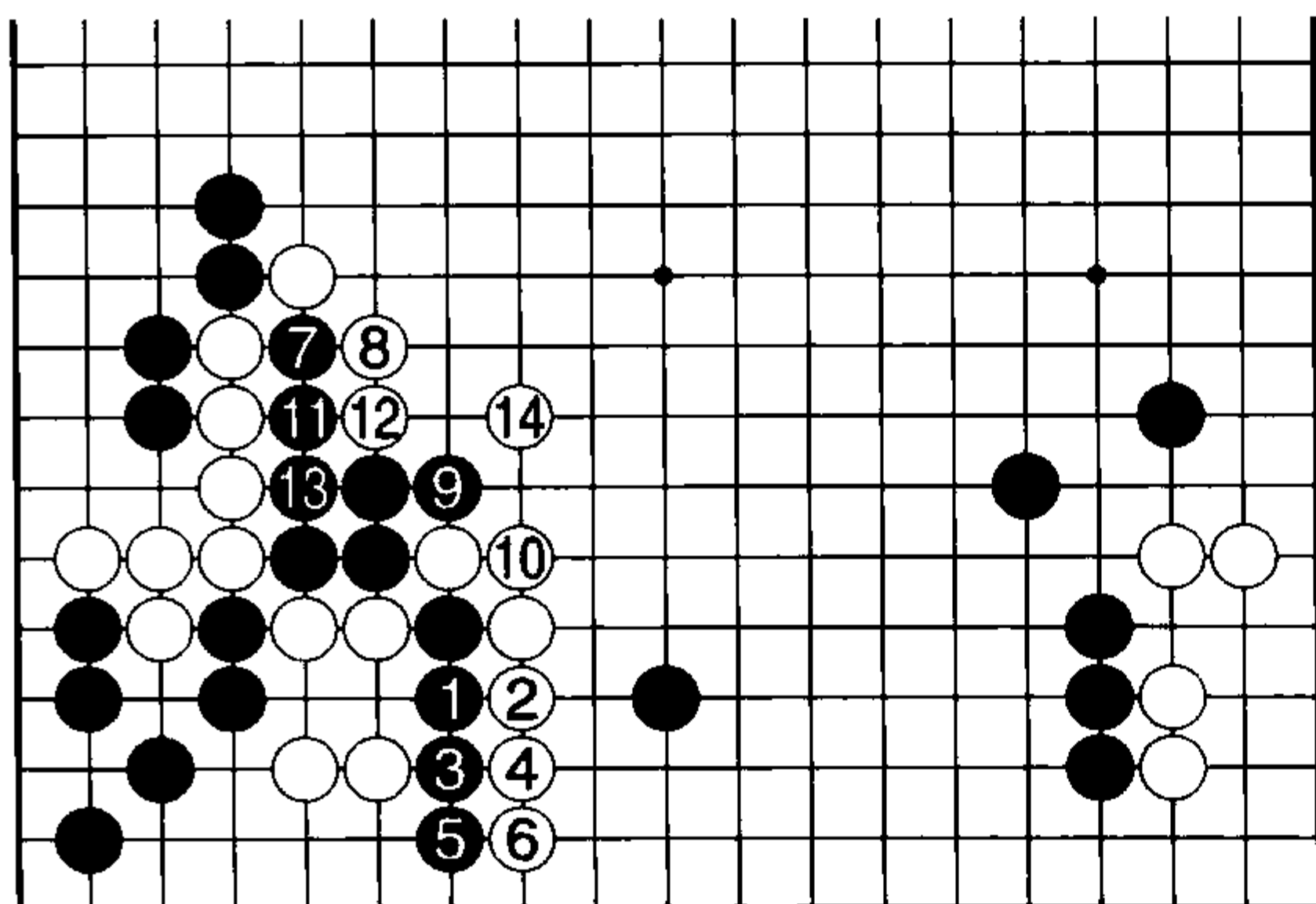


图11 黑崩溃

黑1逃，然后7位断作战，无奈白8以下至14，黑难以脱困，全军覆没。

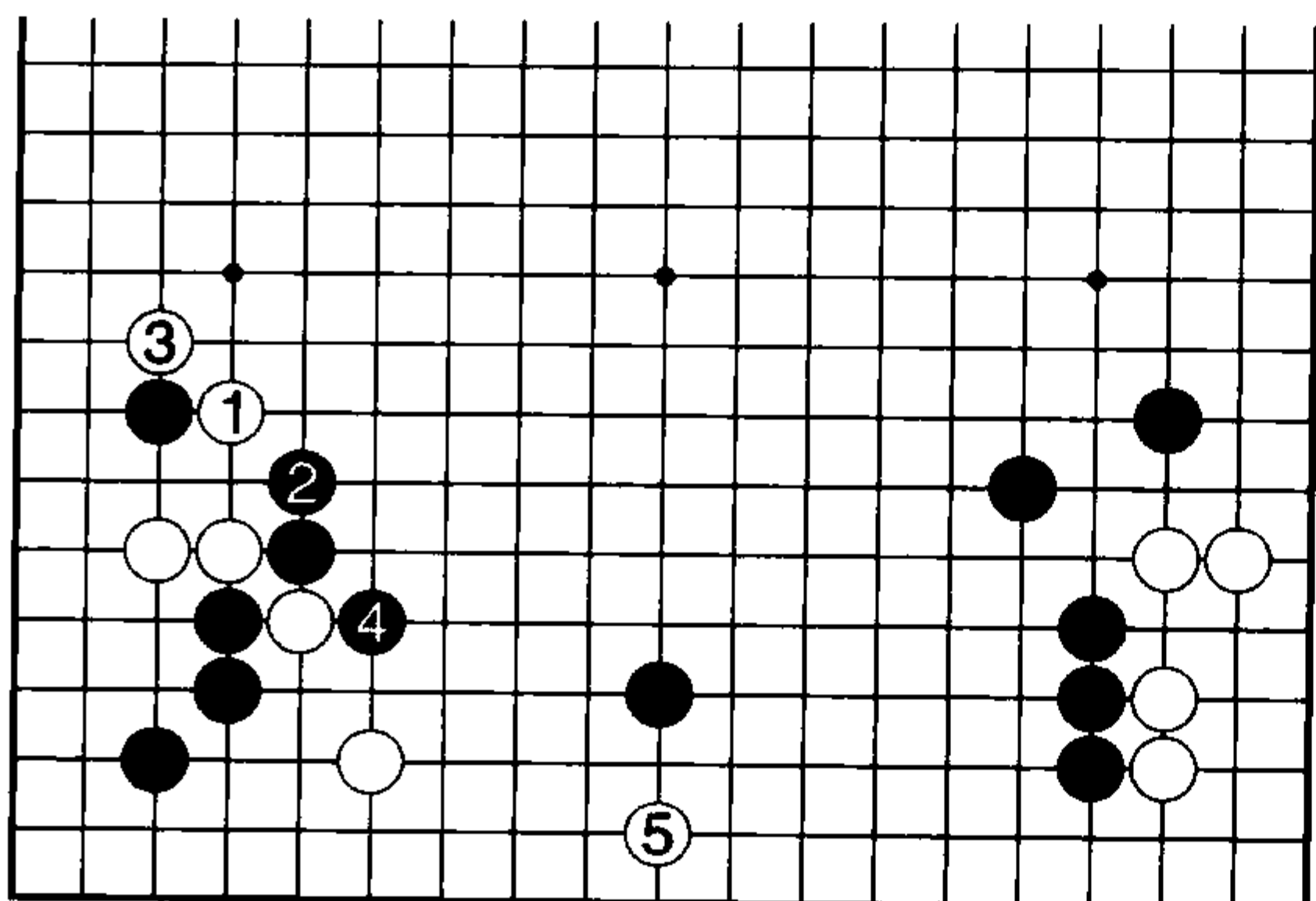


图12 白可下

白1靠时，黑大致2长和白3交换后，4位打吃，白5超大飞，潜入黑棋阵地，黑并无收获。

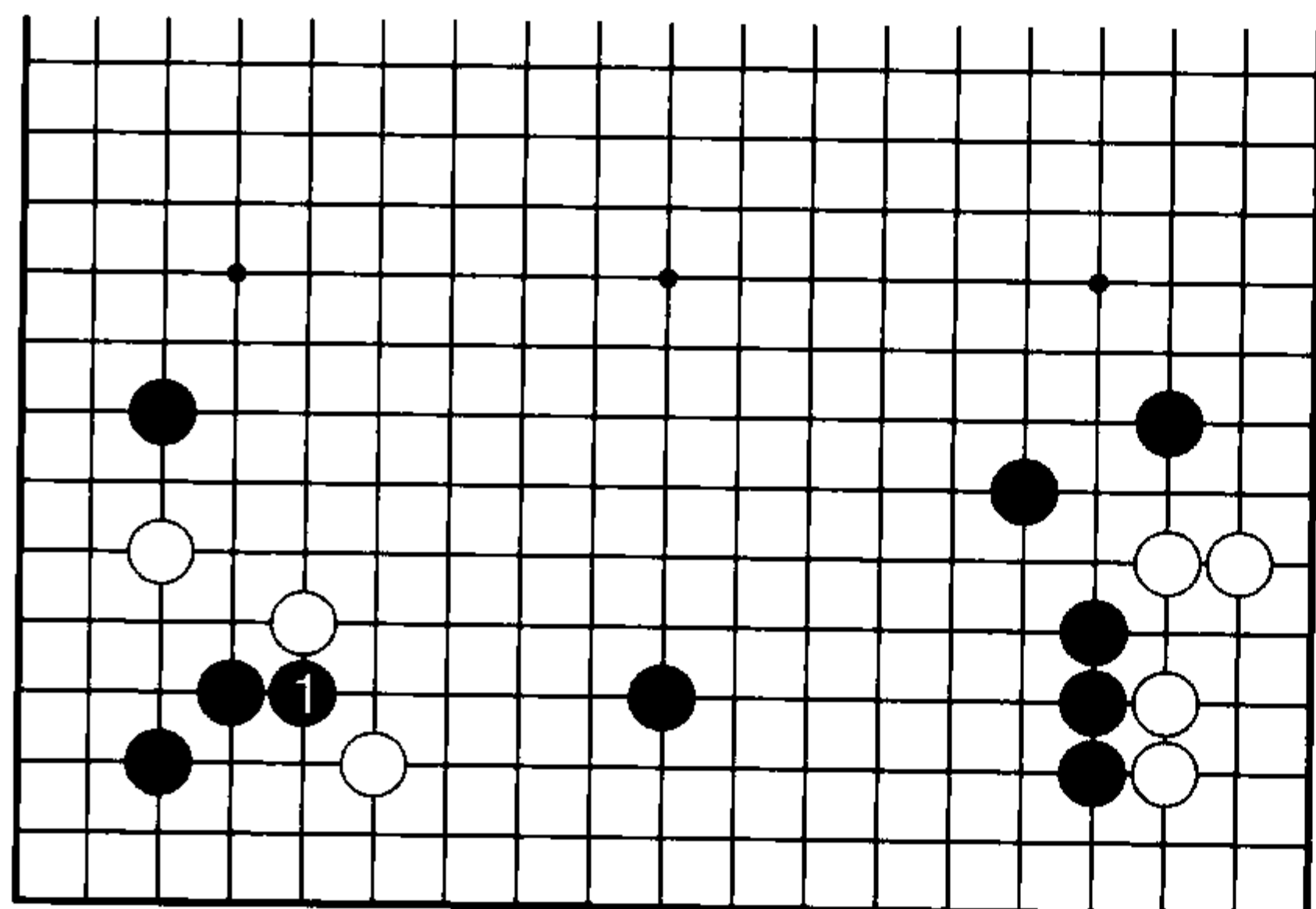


图13 正着

黑1冲这里，才是正确下法。

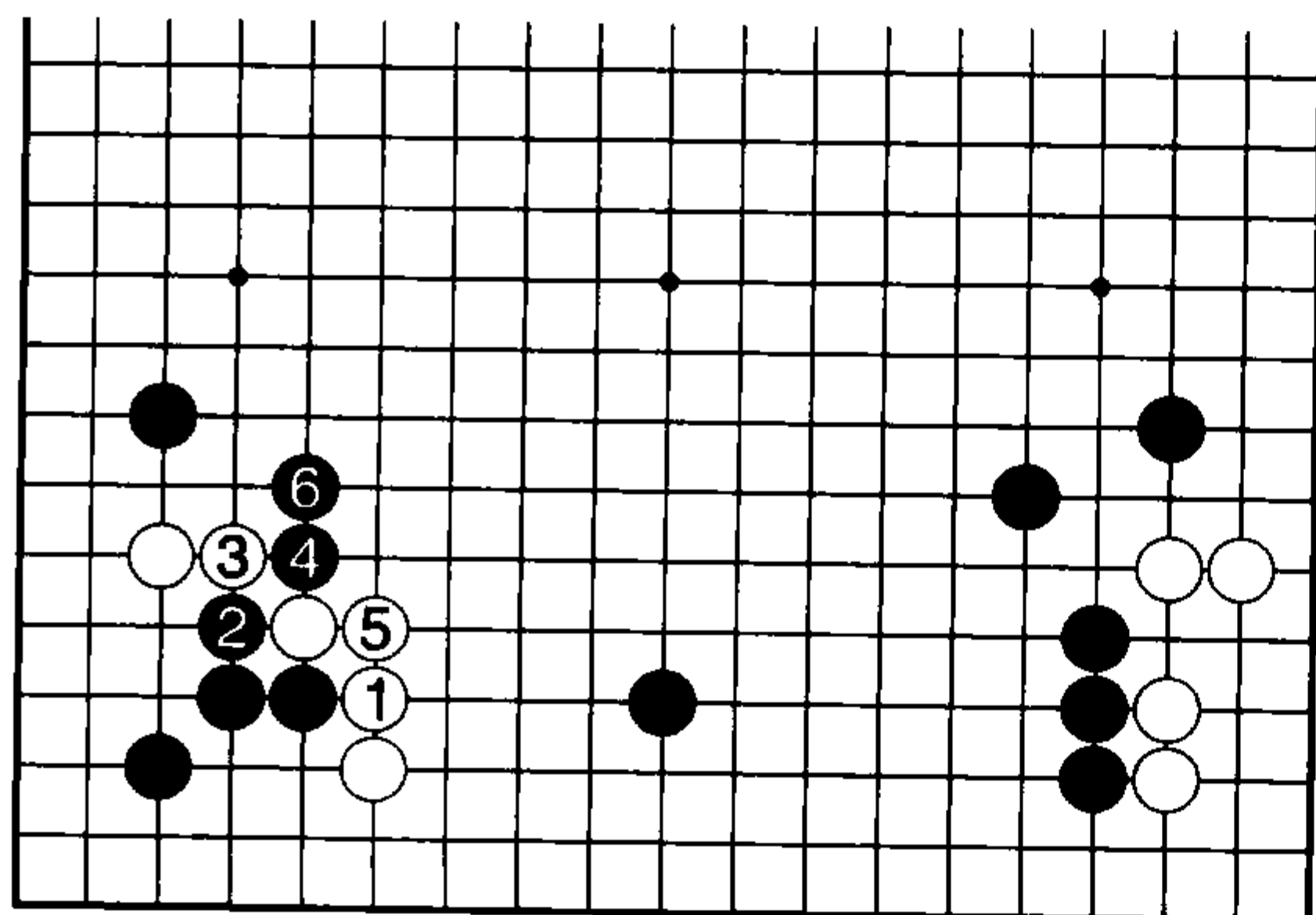


图14 黑好

白1挡，黑2再冲是俗手，白3挡不好，黑4、6吃掉两子，实利巨大，黑明显有利。

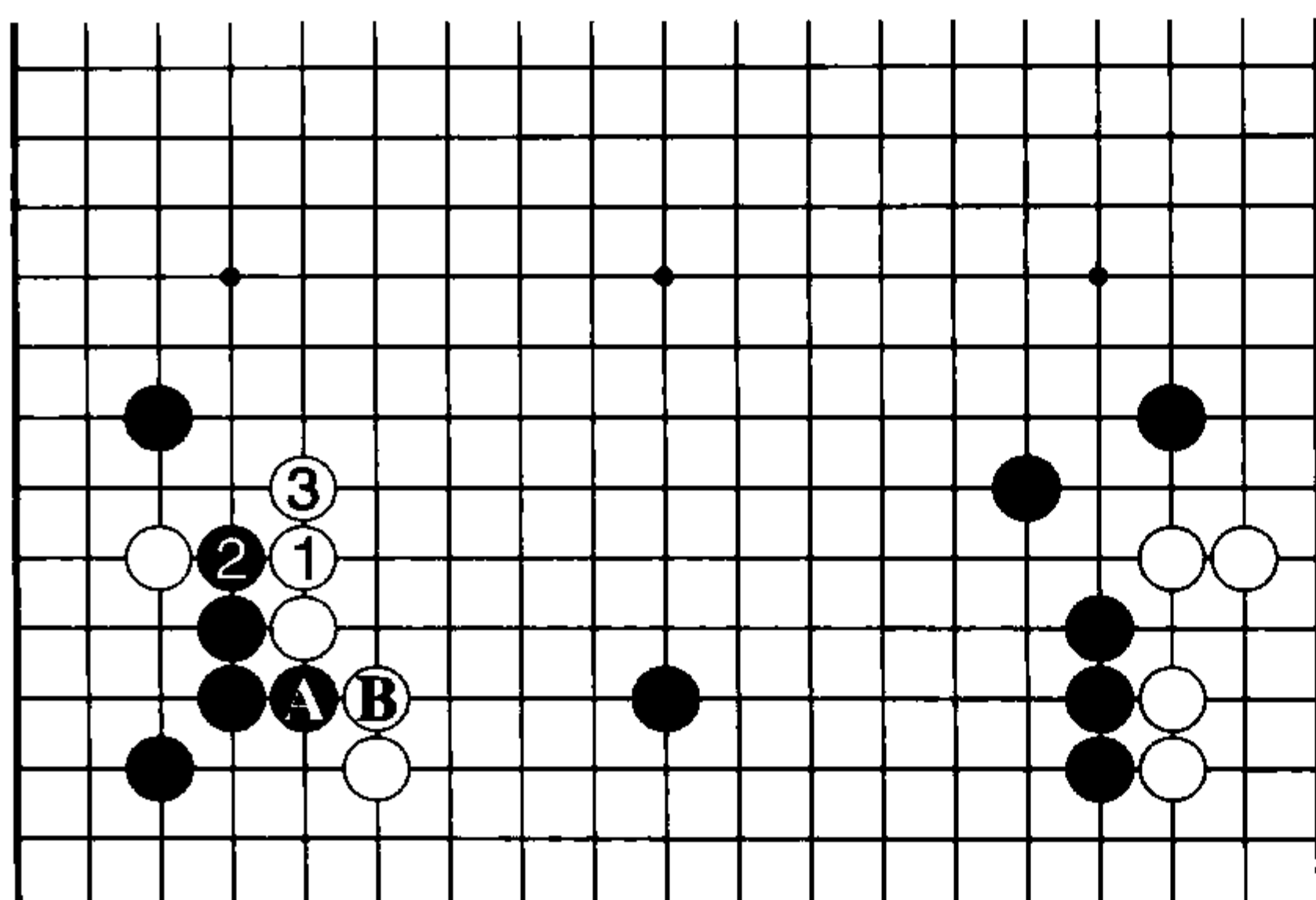


图15 白可下

白1长正确，黑2，白3后，A和B的交换大损，使白棋变厚，左面一颗白子还有借用。

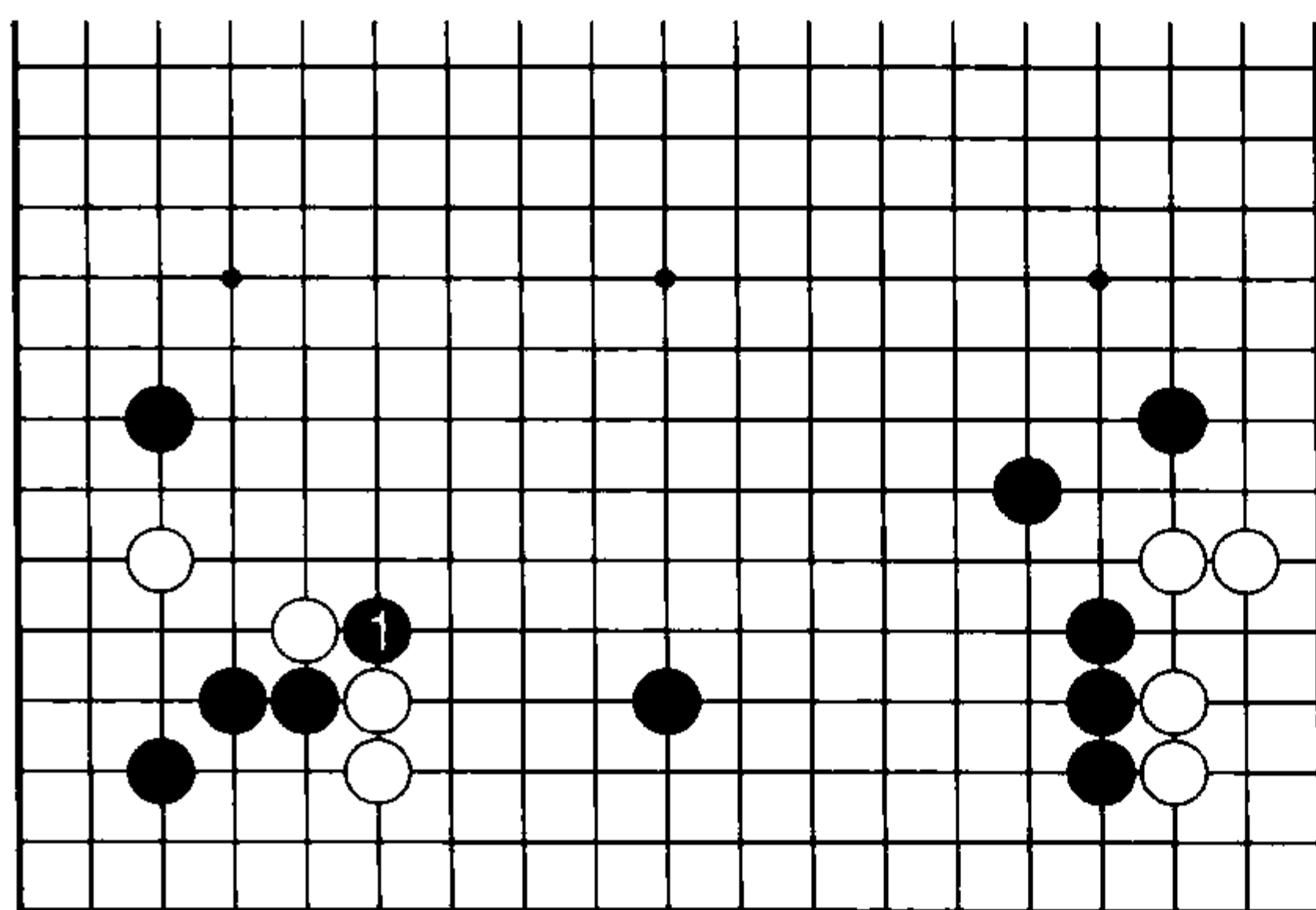


图16 正着

黑1断才是正着。

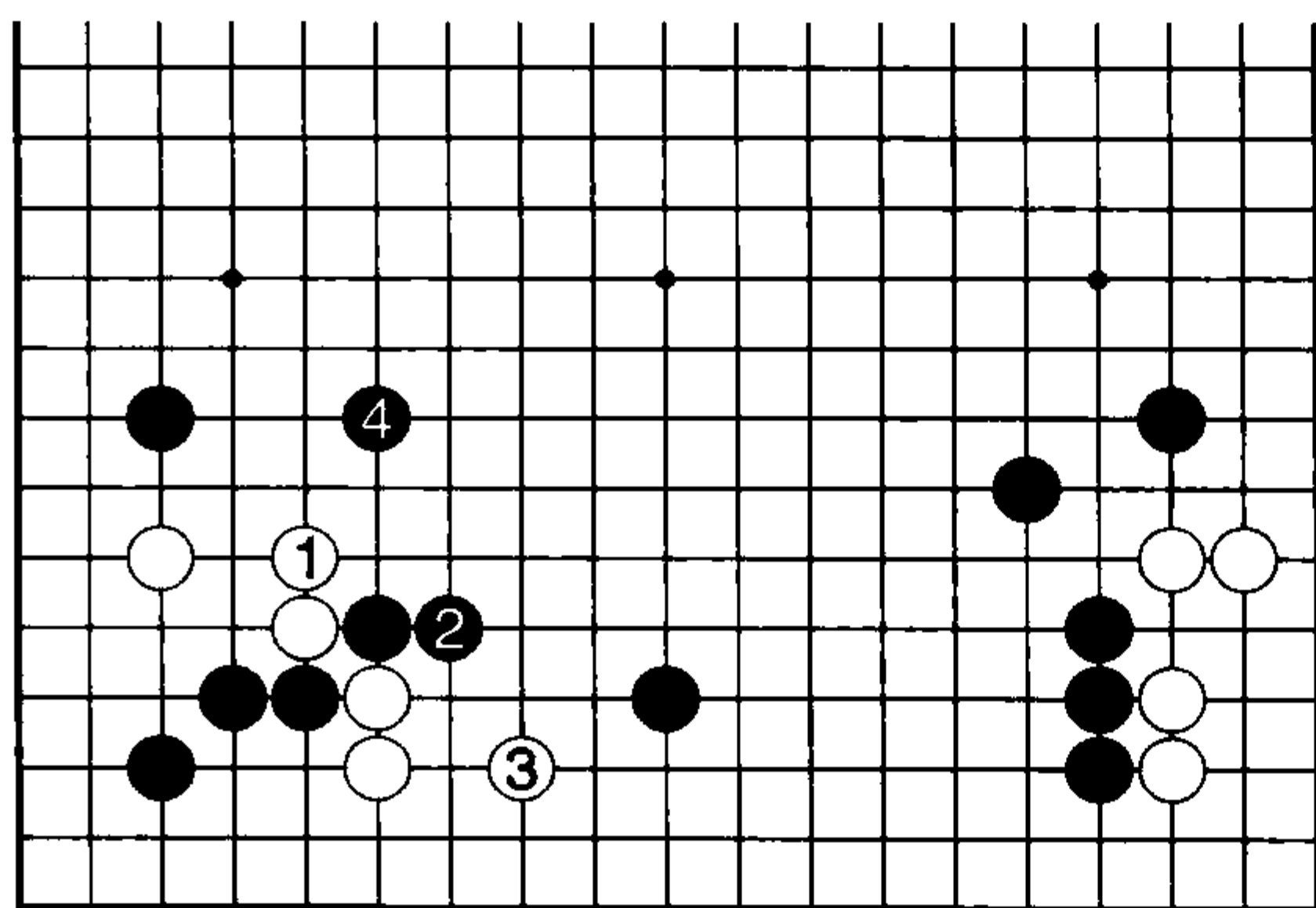


图17 黑有利

白1长是通常意义上的形，但此时黑2长正确，白3跳，黑4封锁，是可怕的一手，白难办。



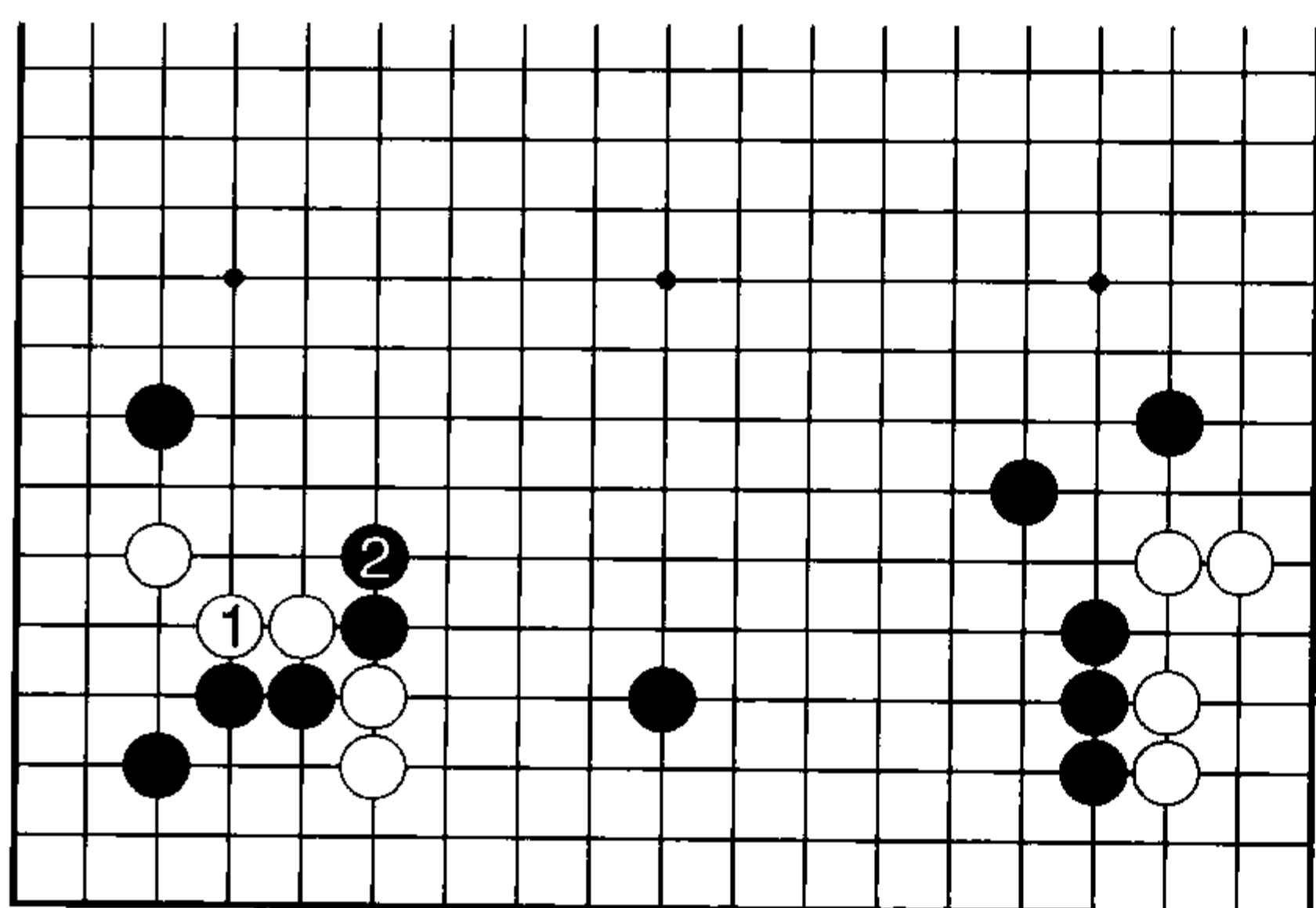


图18 贴

白如1位贴，黑2长，接下来……

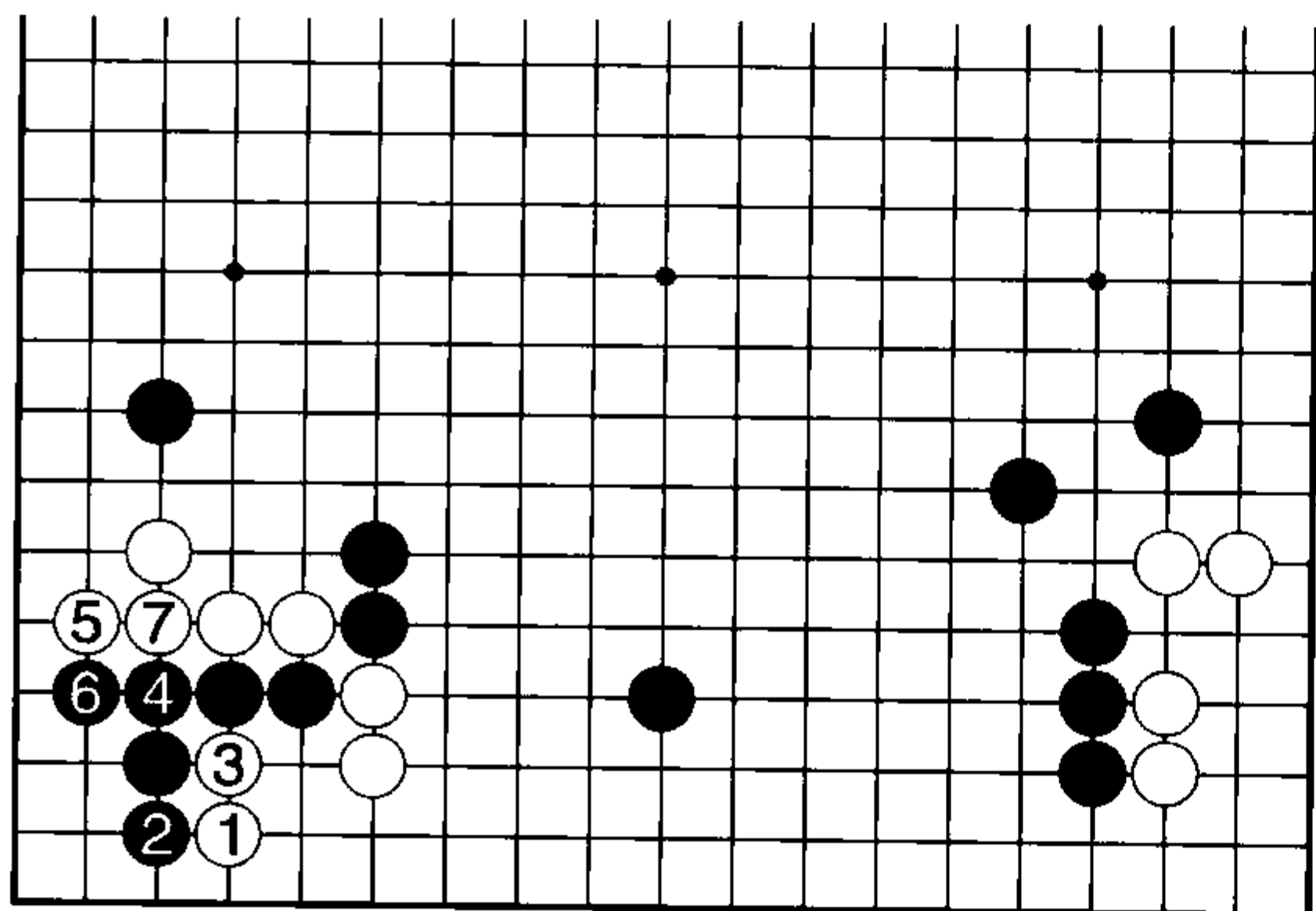


图19 对杀

白1飞，3顶，黑4接，白5尖，黑6挡，白如走7位紧气，角部形成对杀。

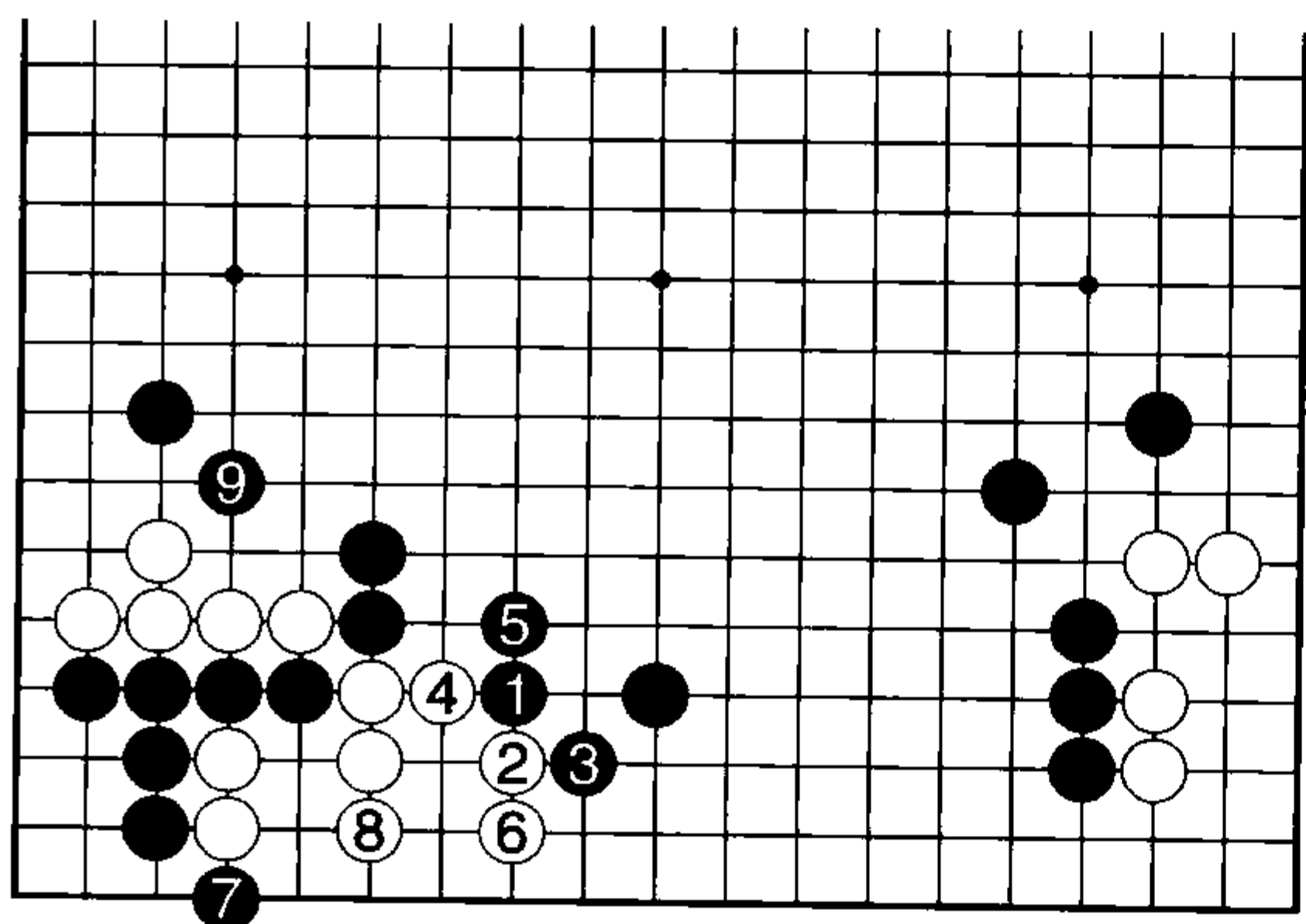


图20 次序

黑1、3先手压迫白棋是行棋次序，然后黑7扳，9飞……

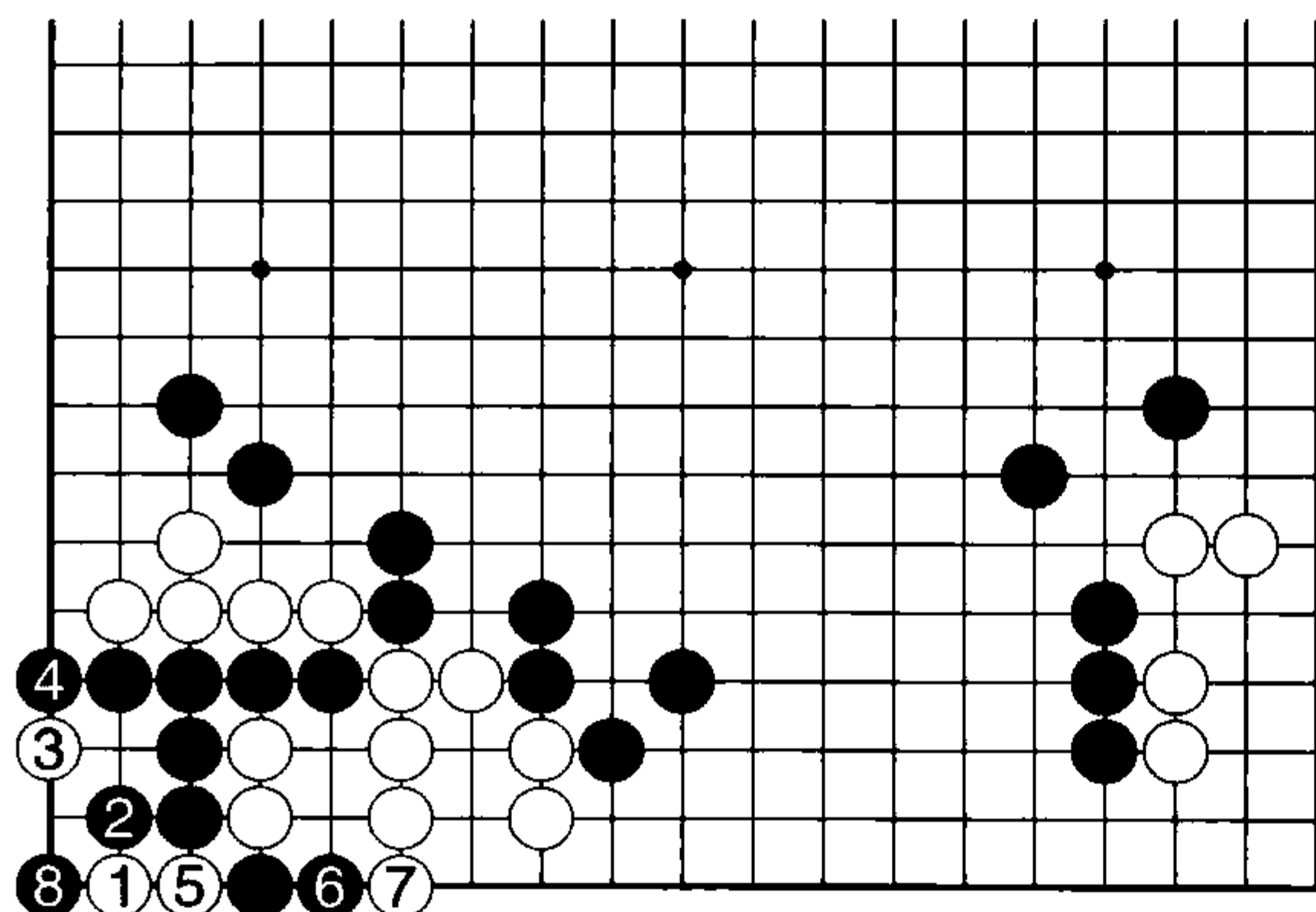


图21 比气

白1点是紧气要点，至黑8必然。

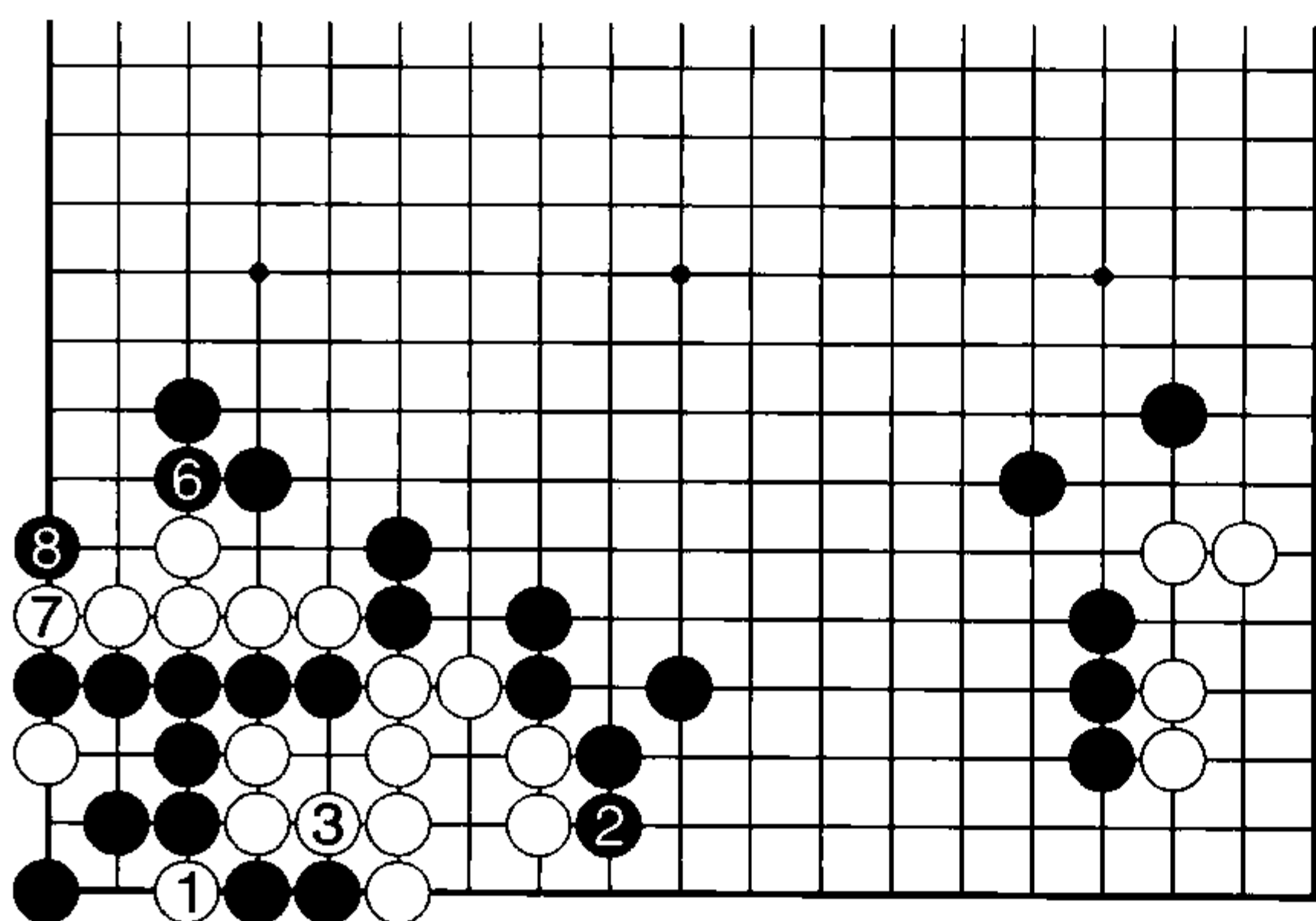


图22 白全军覆没

白1扑，以下至黑8，白棋两面全部不活。  
(4扑，5提)

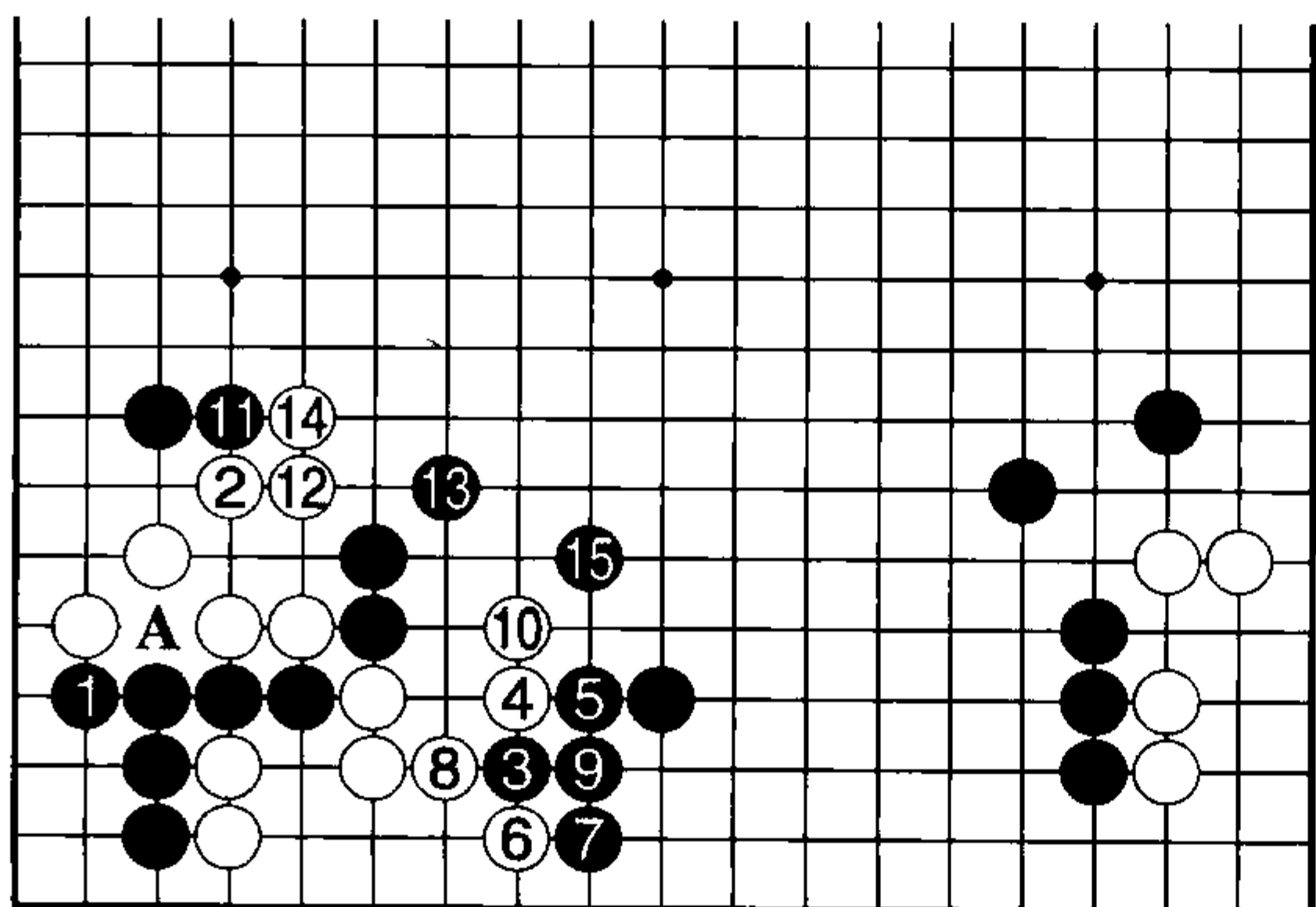


图23 封锁

白把A位改下在2位，要好一些，但黑占到3位的逼，已经很满足，以下至黑15封锁白棋，白只能在角上寻求对杀手段。

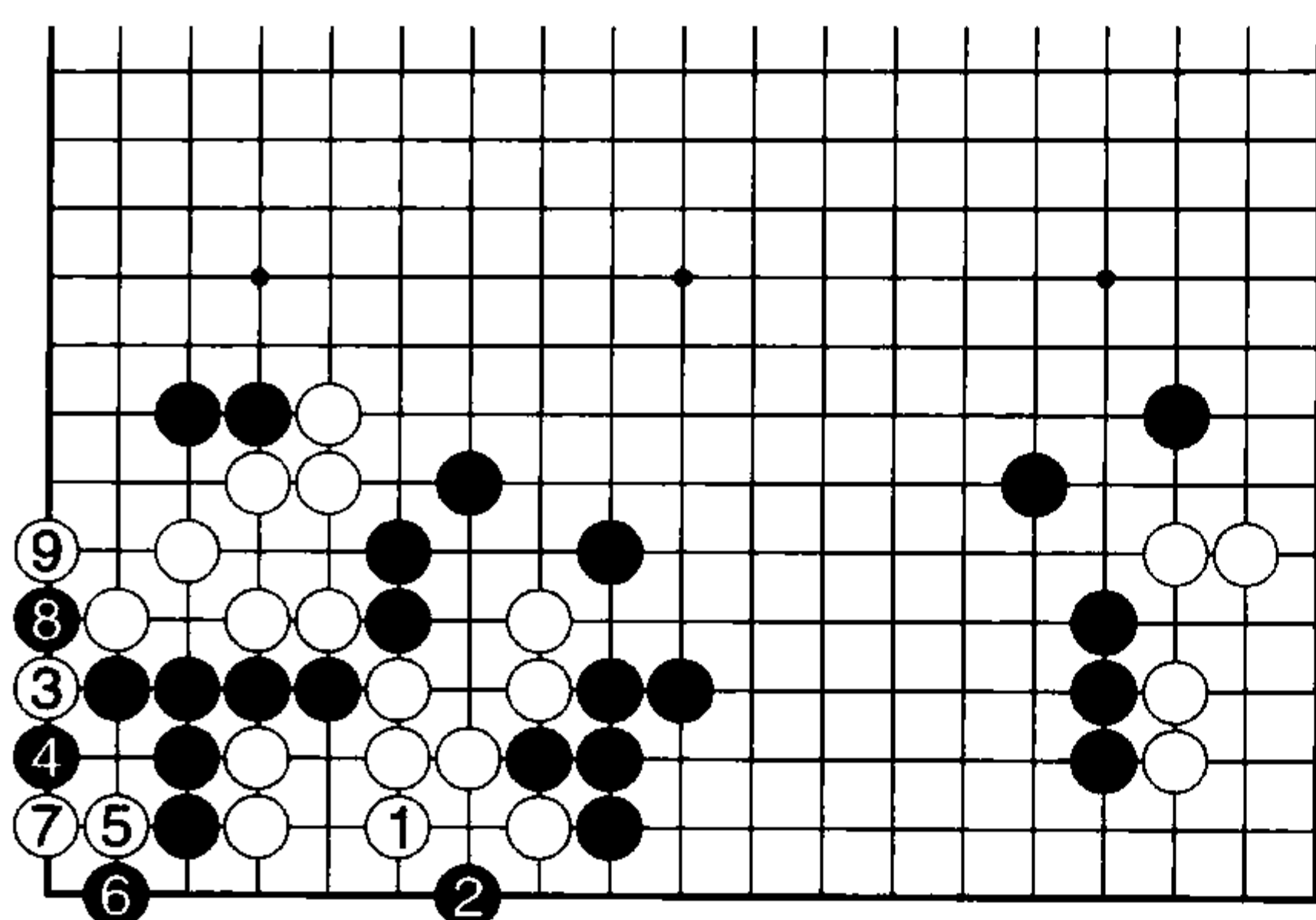


图24 复杂

接上图，白1是气和形的要点，黑2点，白3扳至9步步紧逼。

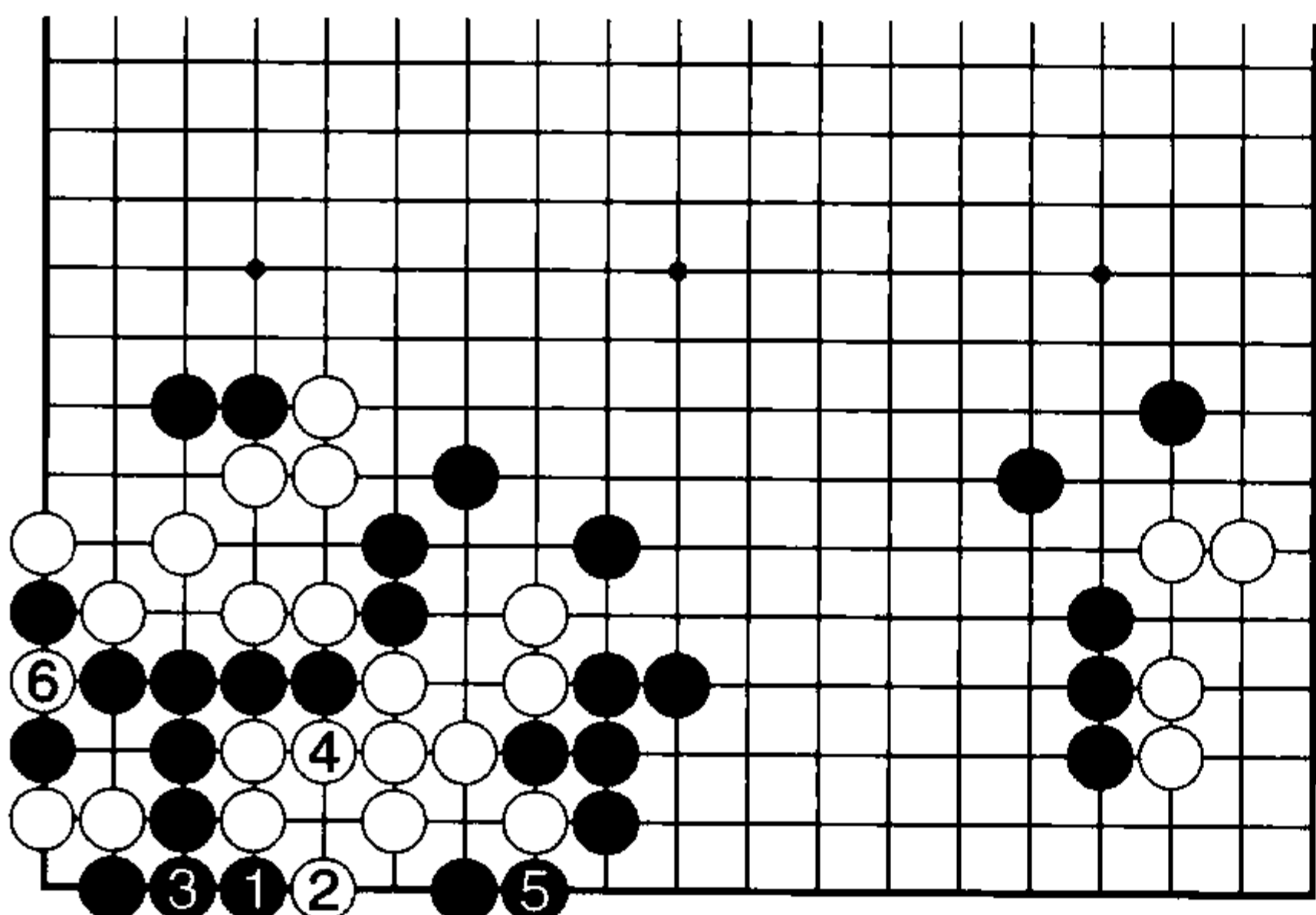


图25 劫争

黑1扳，3接，白4做眼，黑5退，白6提，形成打劫。因为黑外围已经得到便宜，此变化黑可以接受。

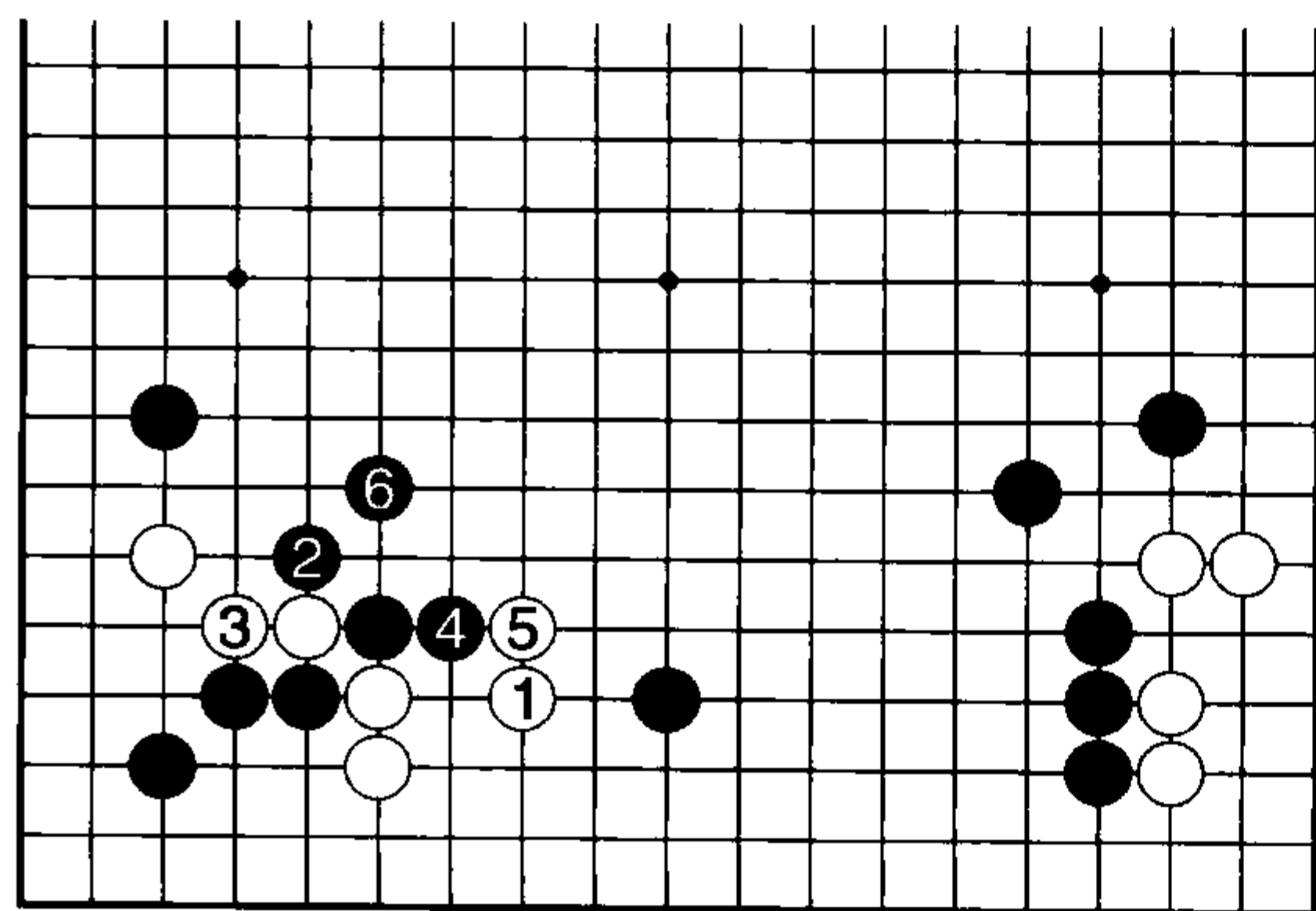


图26 跳也不行

白1跳，黑2打至6虎，白三子不保。

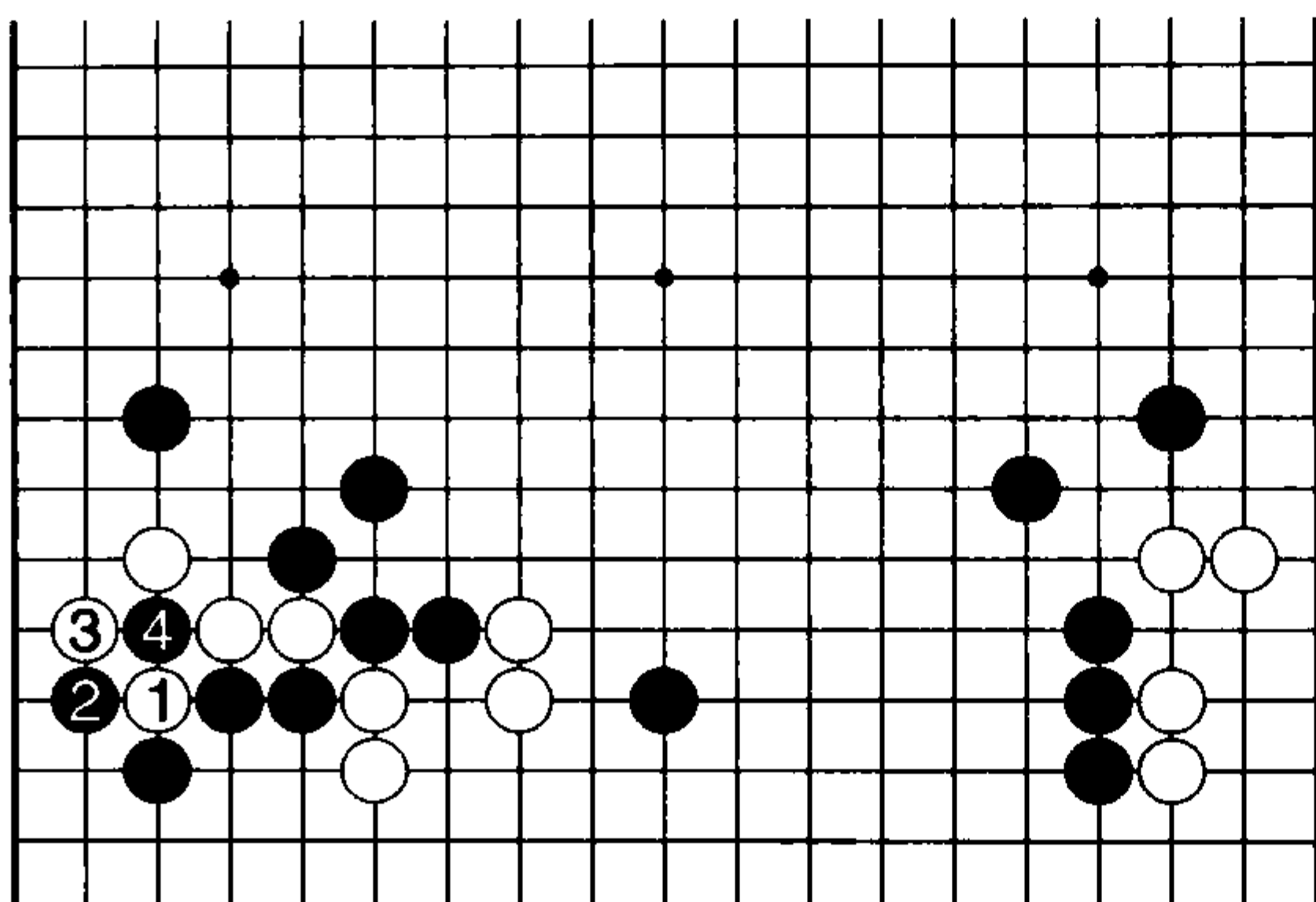


图27 白无劫

前图后，白1挤、3虎顽强做劫，但黑4提厚，白没有合适劫材，难办，黑有利。

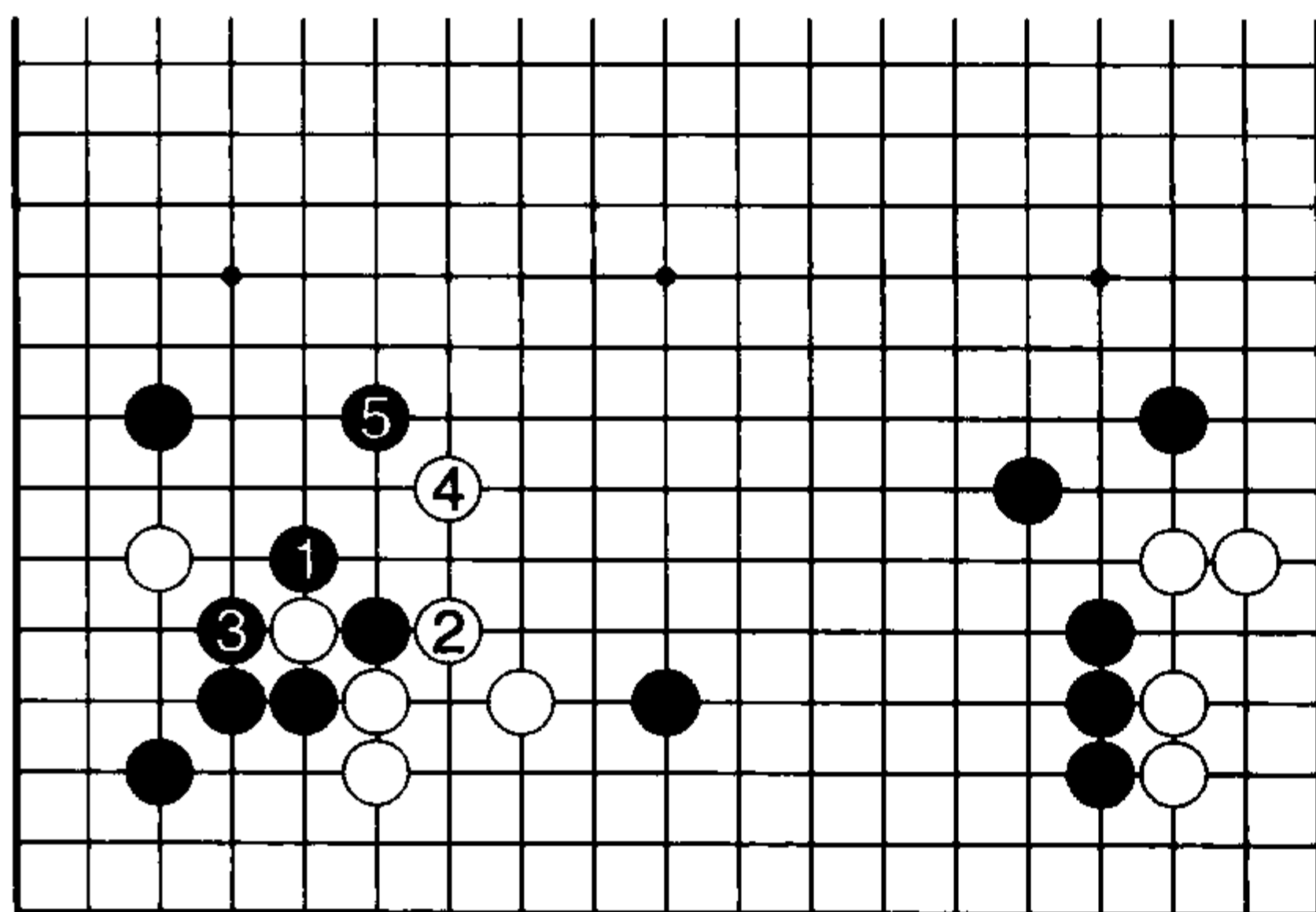


图28 黑好

黑1打时，白2反打弃子，黑3提太大，白4跳，黑5飞彻底吃住白一子，同时对白大龙施加压力，白苦。

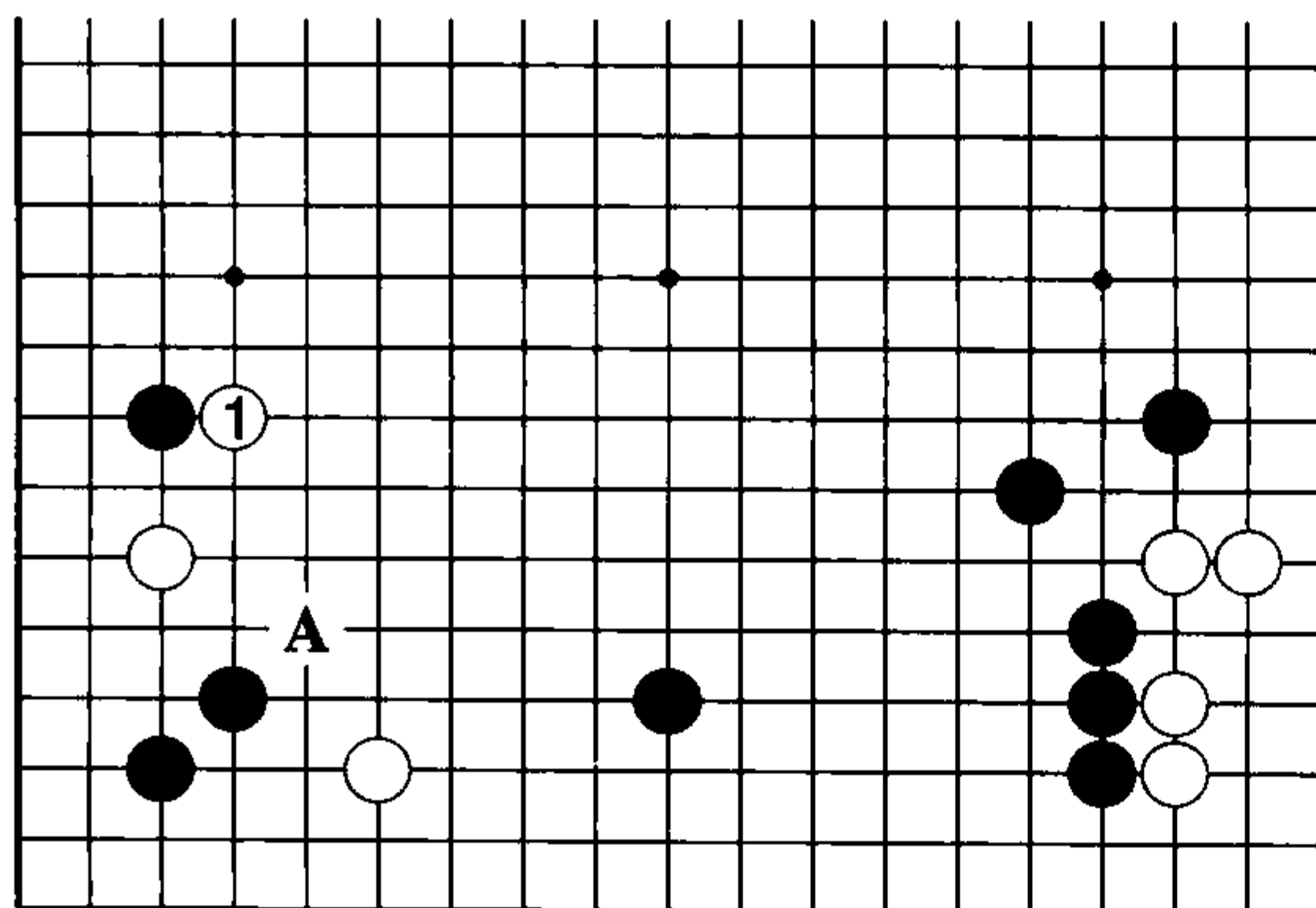


图29 白的对策

白A位封的结果都不理想，改在1位靠，是有思想的一手，也是白无奈的反抗。

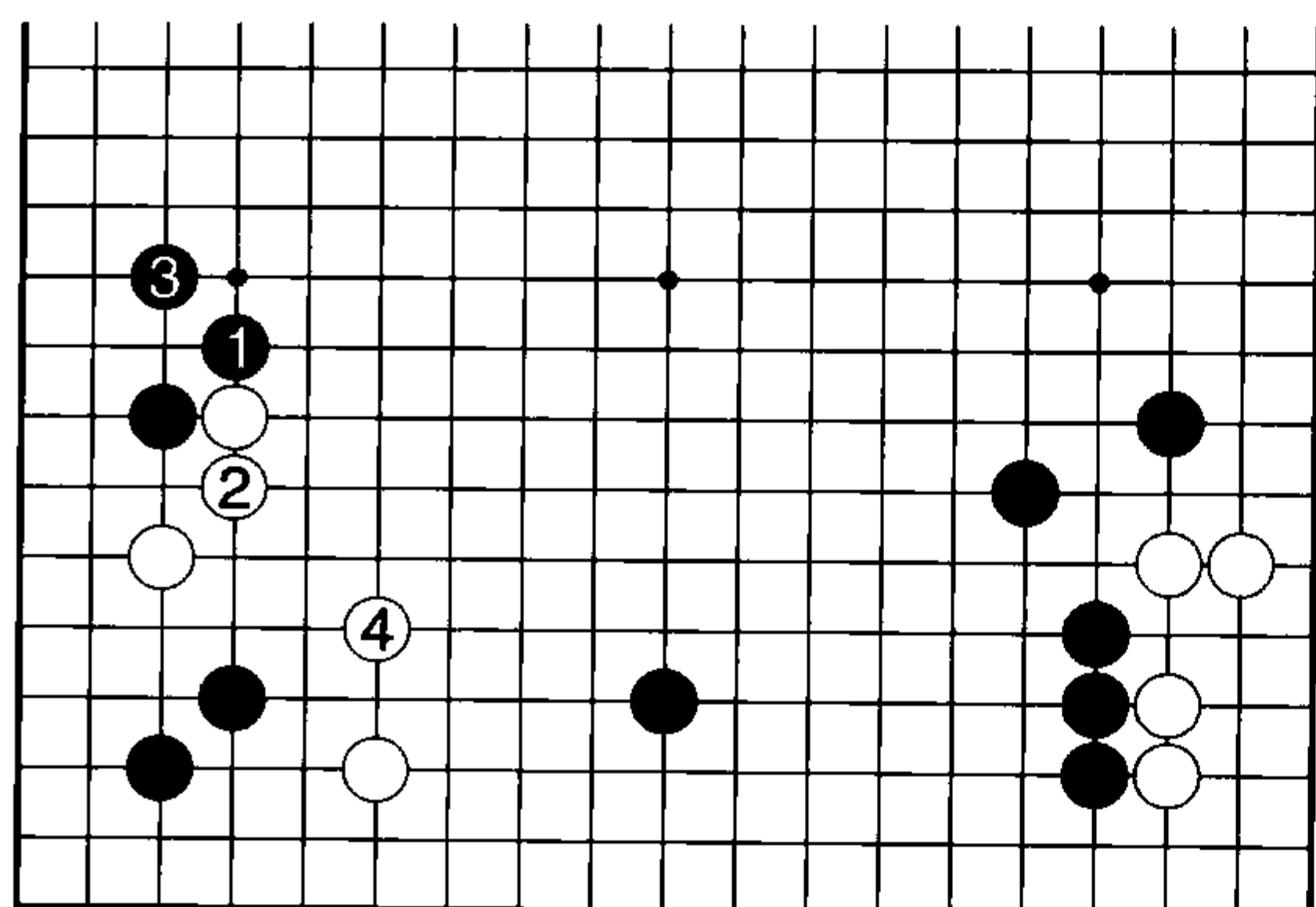


图30 白不错

黑1扳，白2退，黑3虎消极，白4跳封，有力。

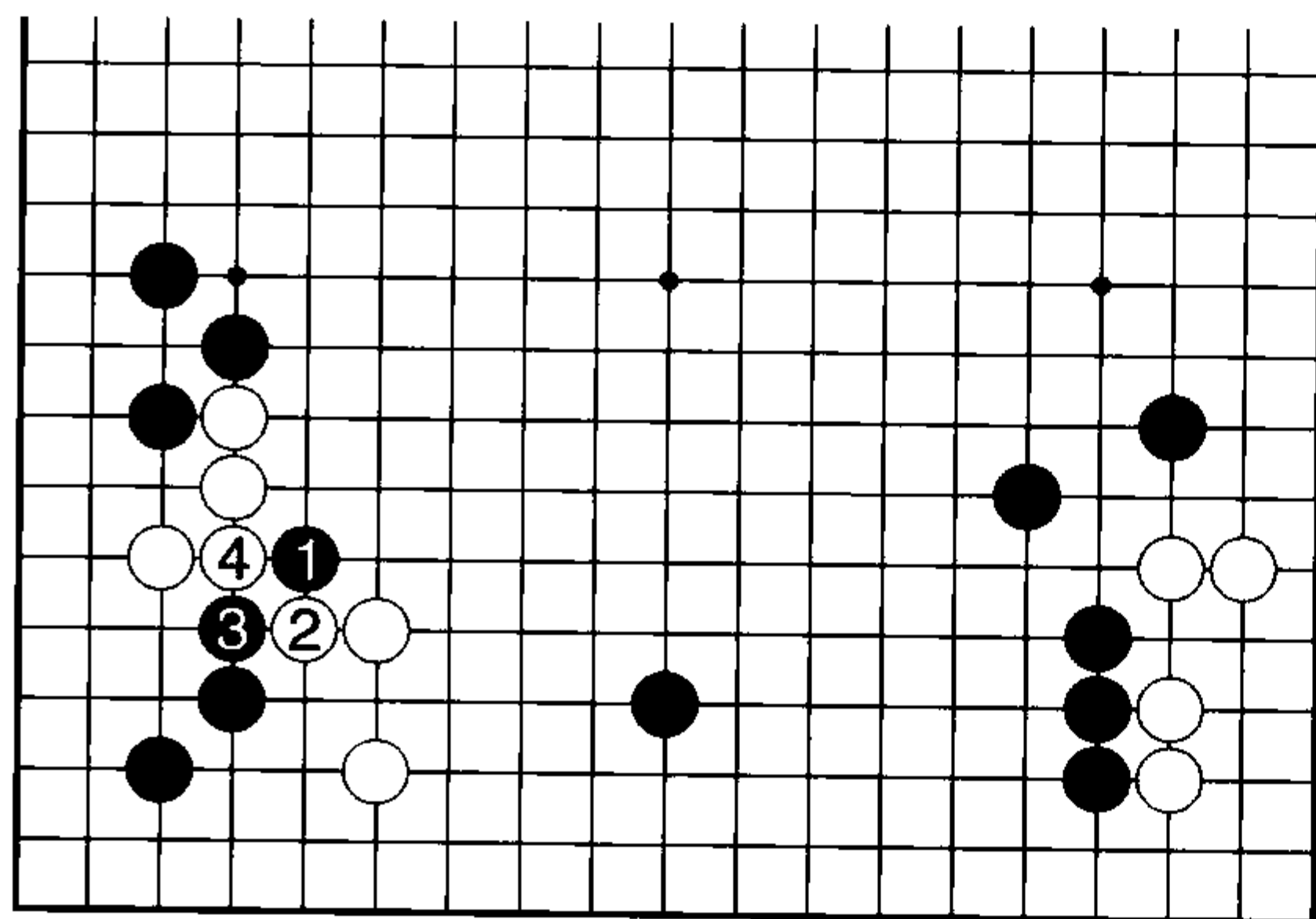


图31 飞断

被白连上，黑棋无趣，因此，很想1位飞断，白2、4冲断必然。

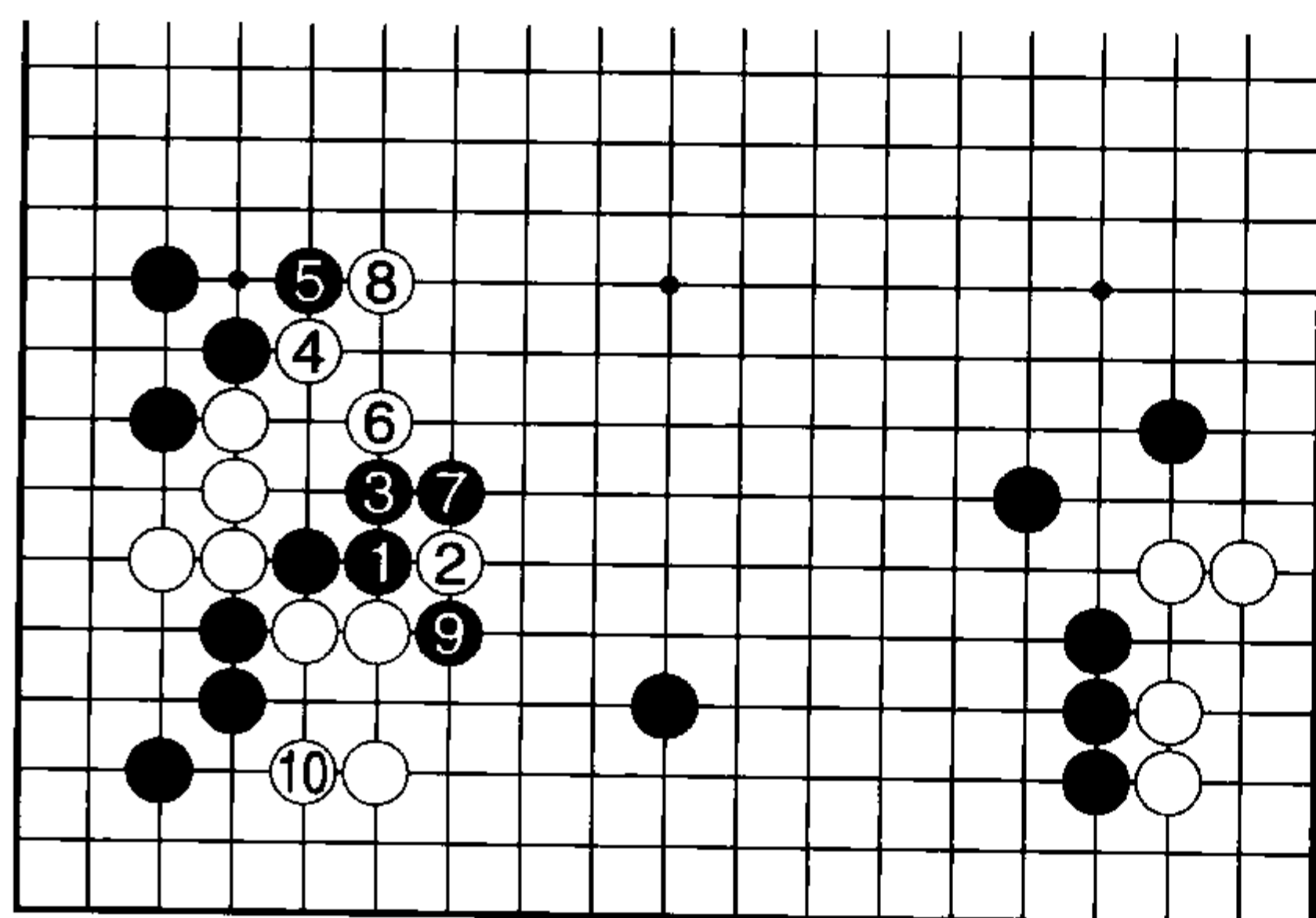


图32 战斗

接上图，黑1压，白2扳头，黑3弯出，白4以下至白10必然。



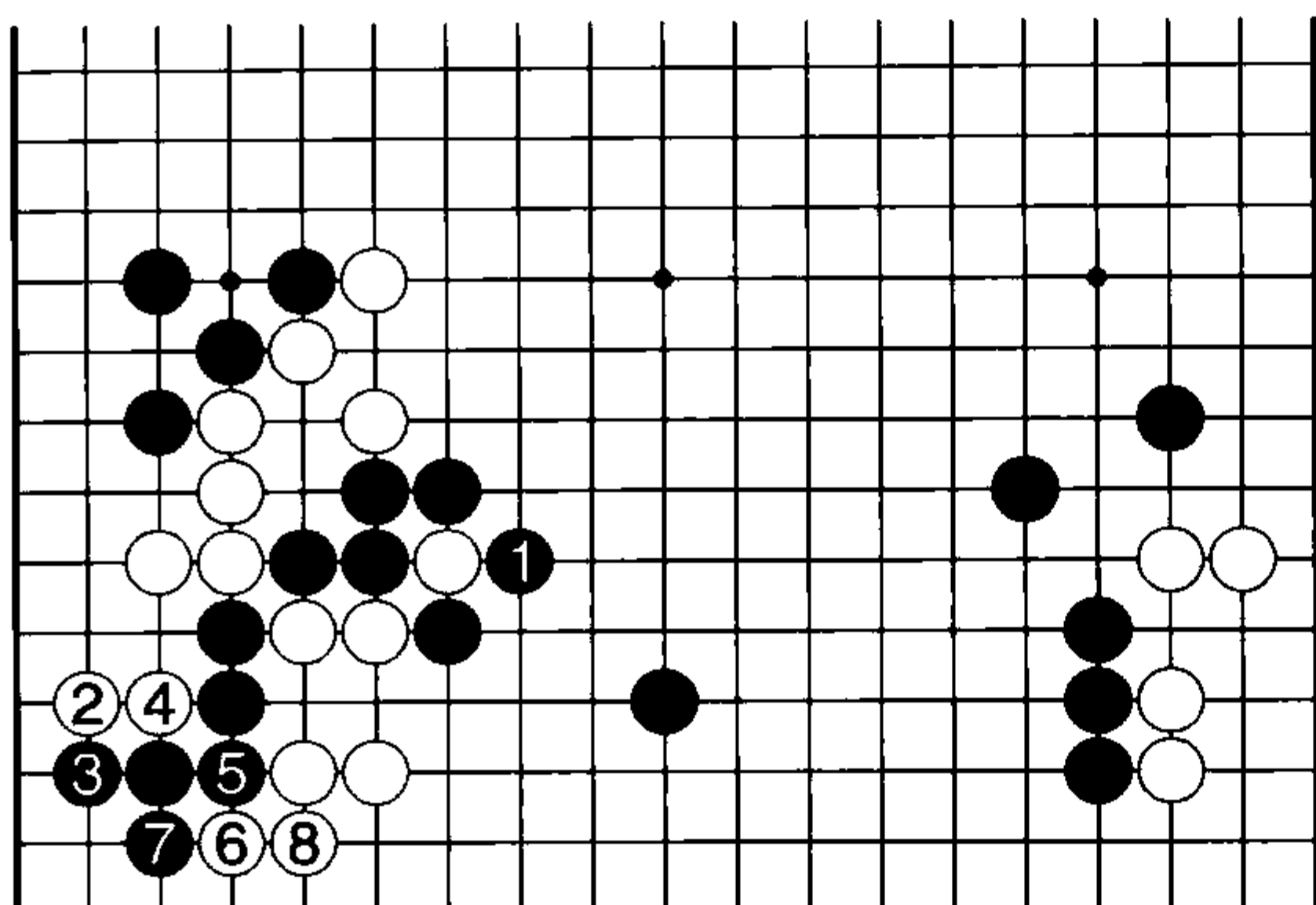


图33 黑死

黑1如提，白2飞以下至白8，黑气不够。

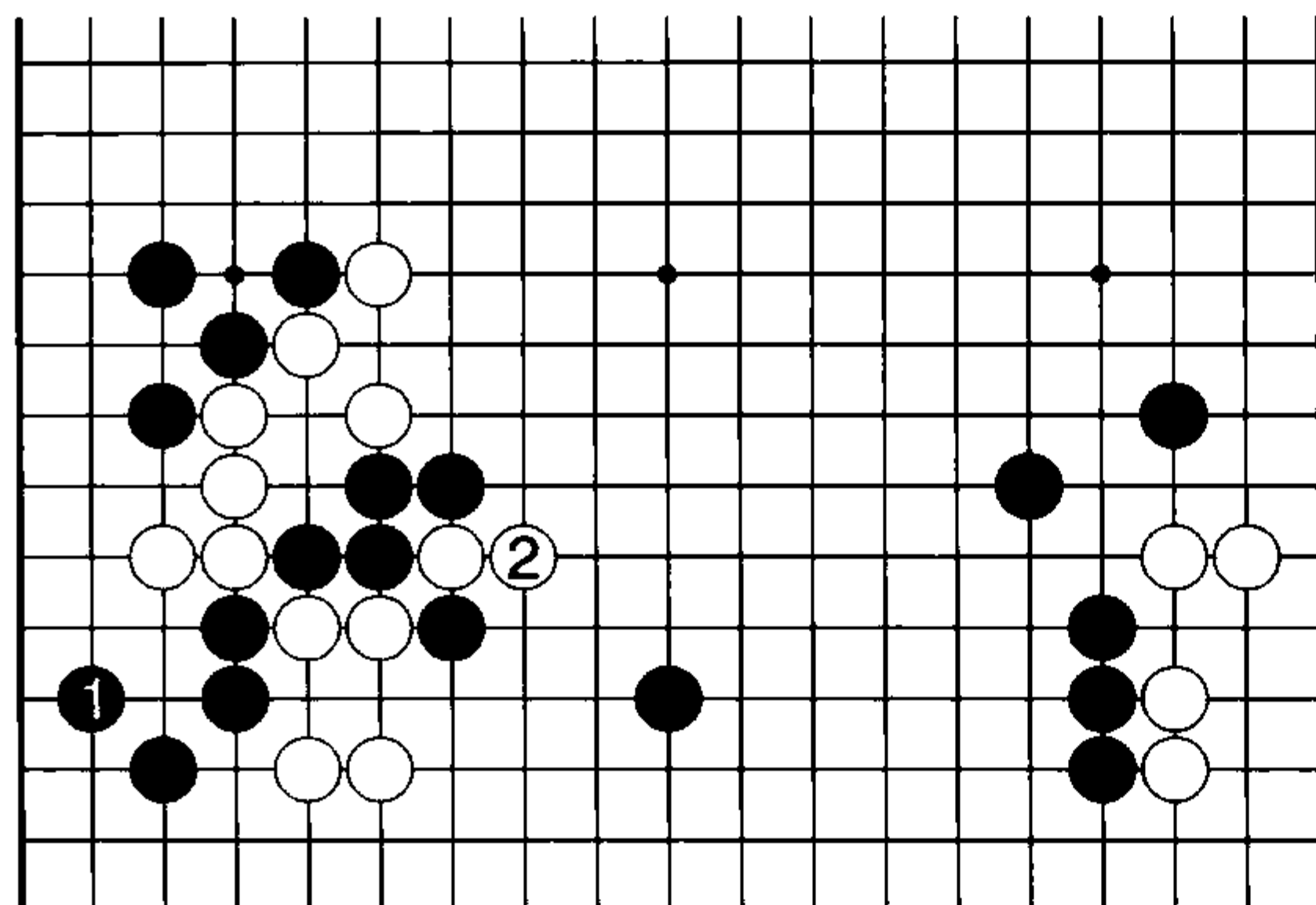


图34 白有利

黑1只好补角，白2长出后，黑棋形不好，难以期待有好结果。

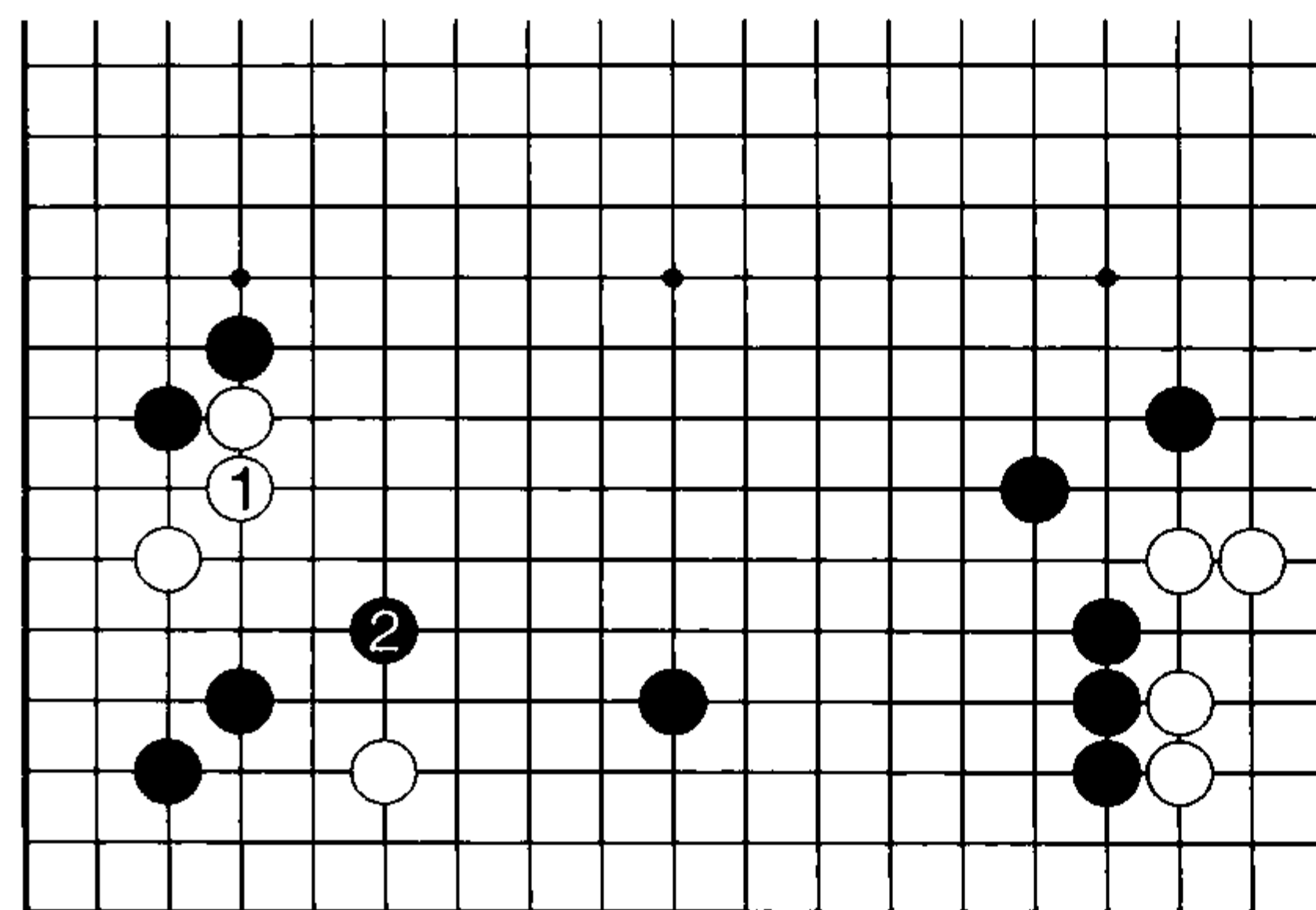


图35 抢攻

白1退时，黑2飞攻是好手。

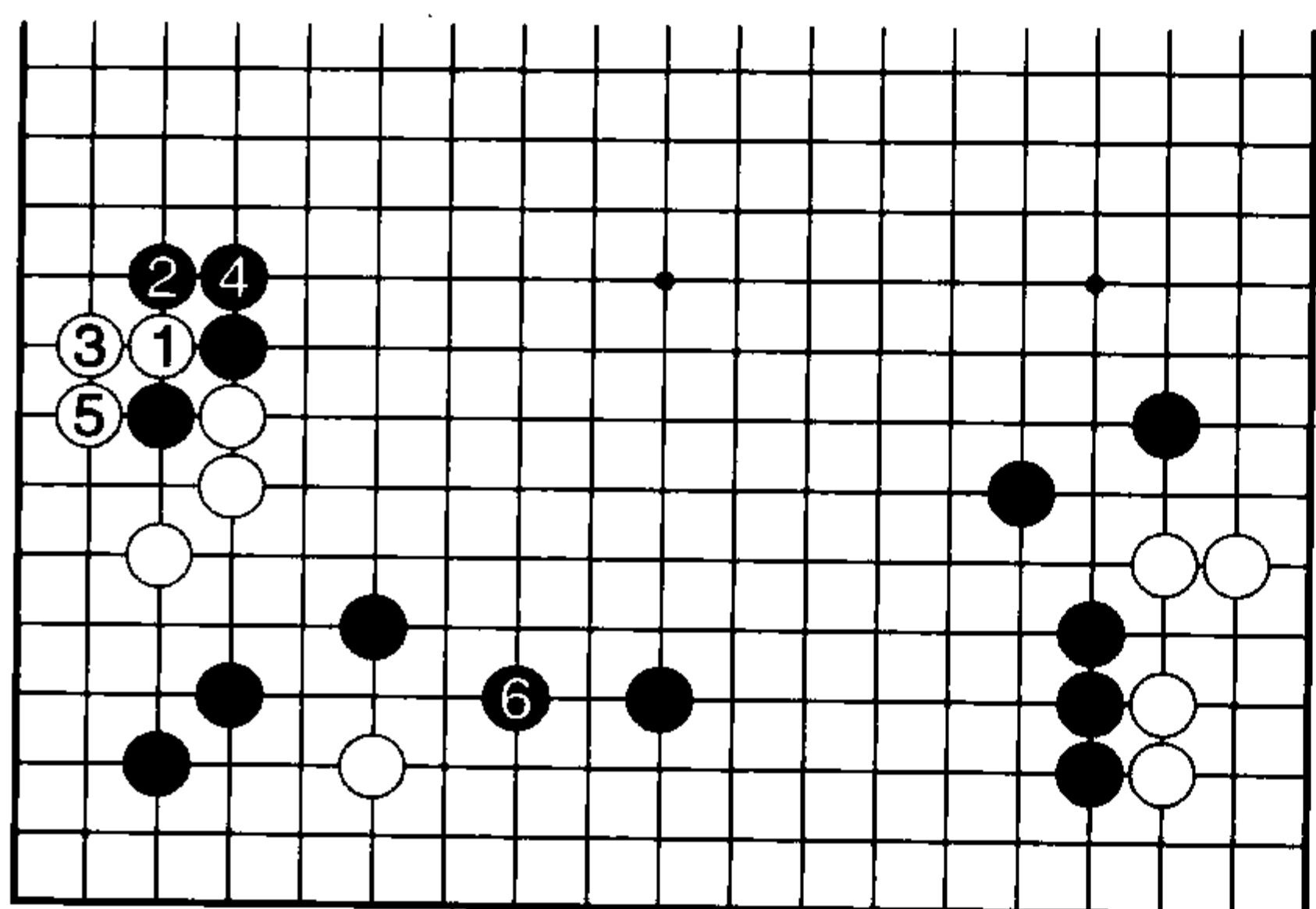


图36 黑充分

白1至5后手断吃一子，稳重，但黑6后，下边白一子尽管有活动的味道，但白总体稍显不利。

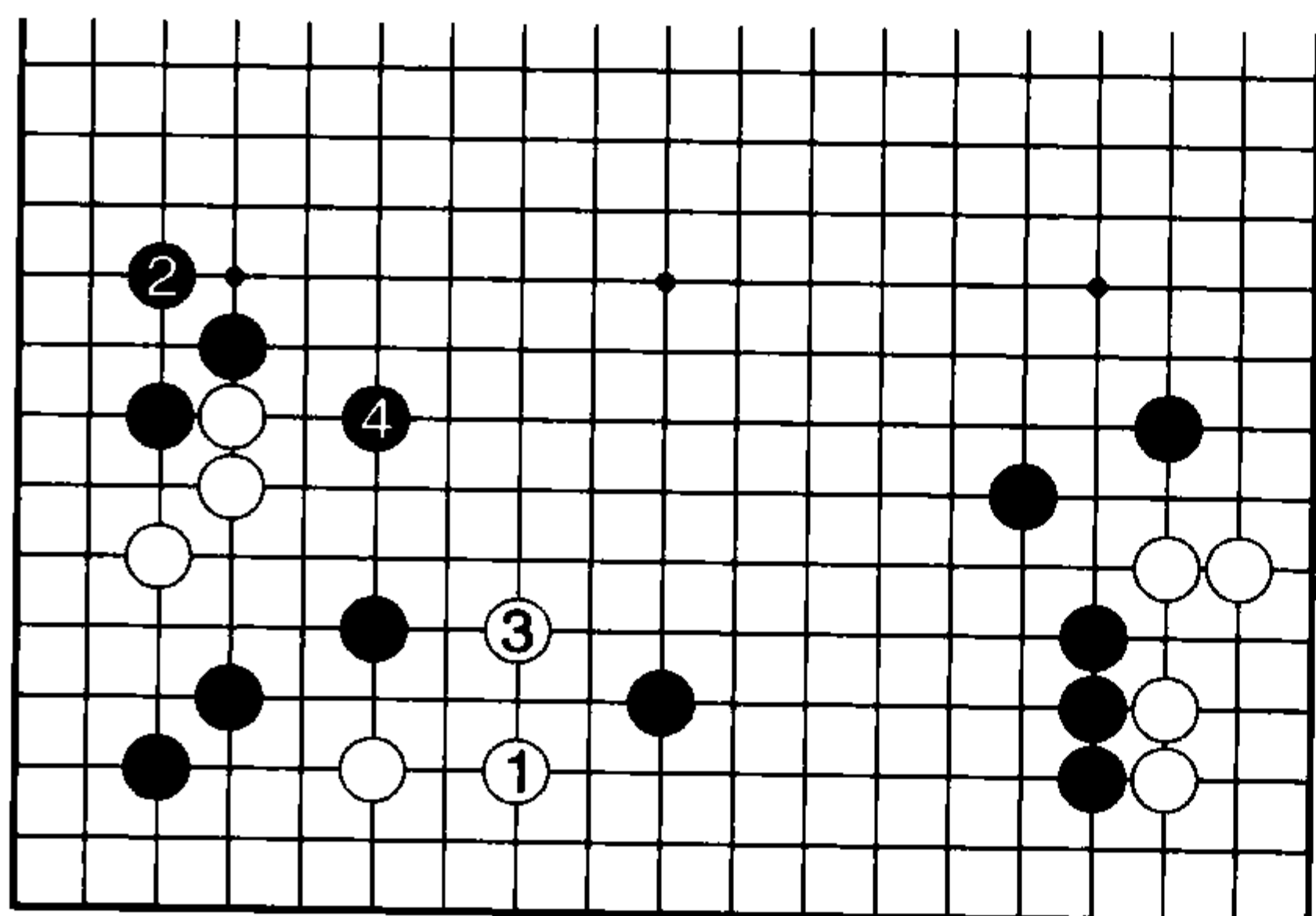


图37 白苦

白1跳顽抗，黑2虎老到，白3若出头，黑4封锁，白危险。

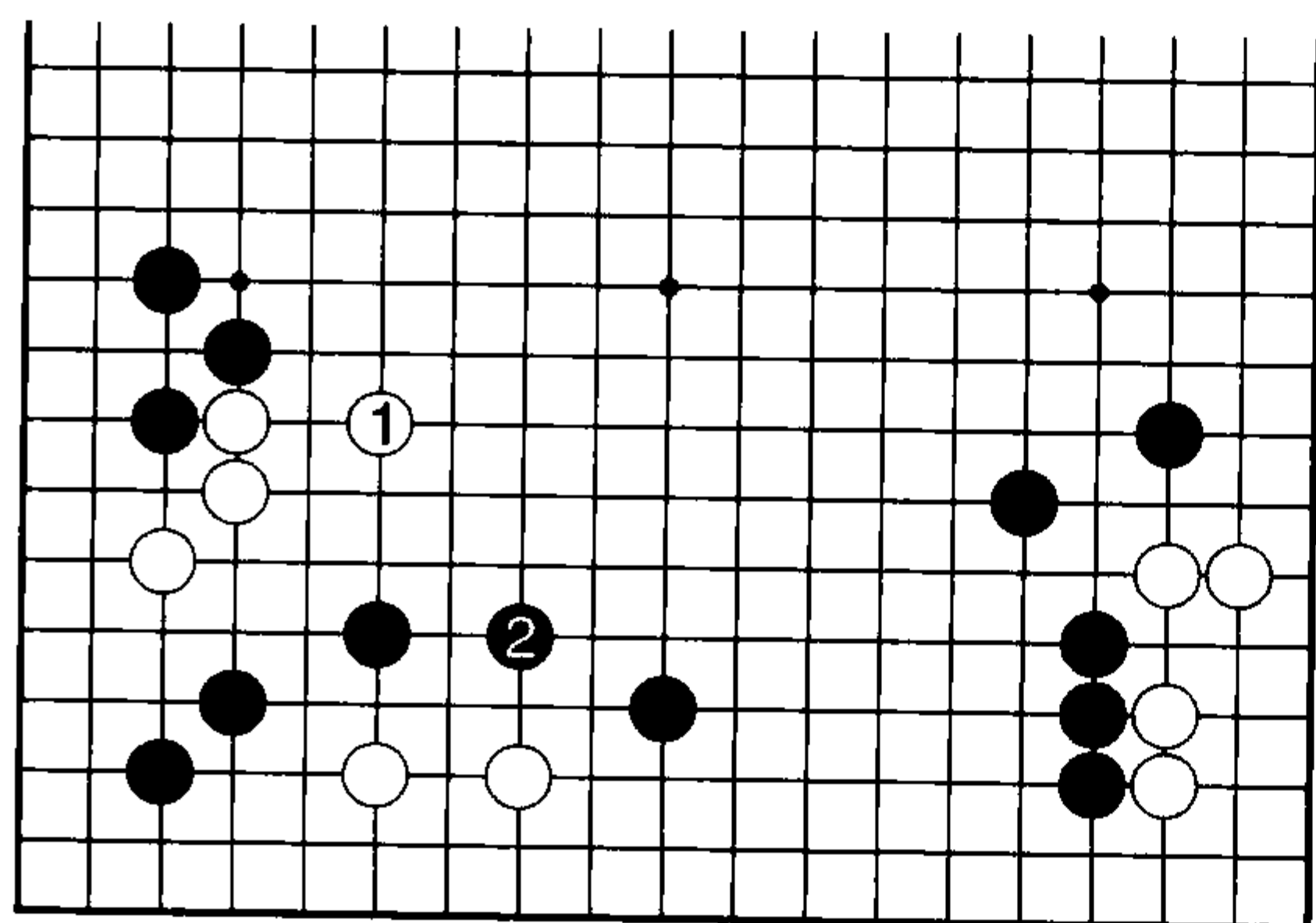


图38 封锁

白1只得跳出，黑2占到封锁要点。

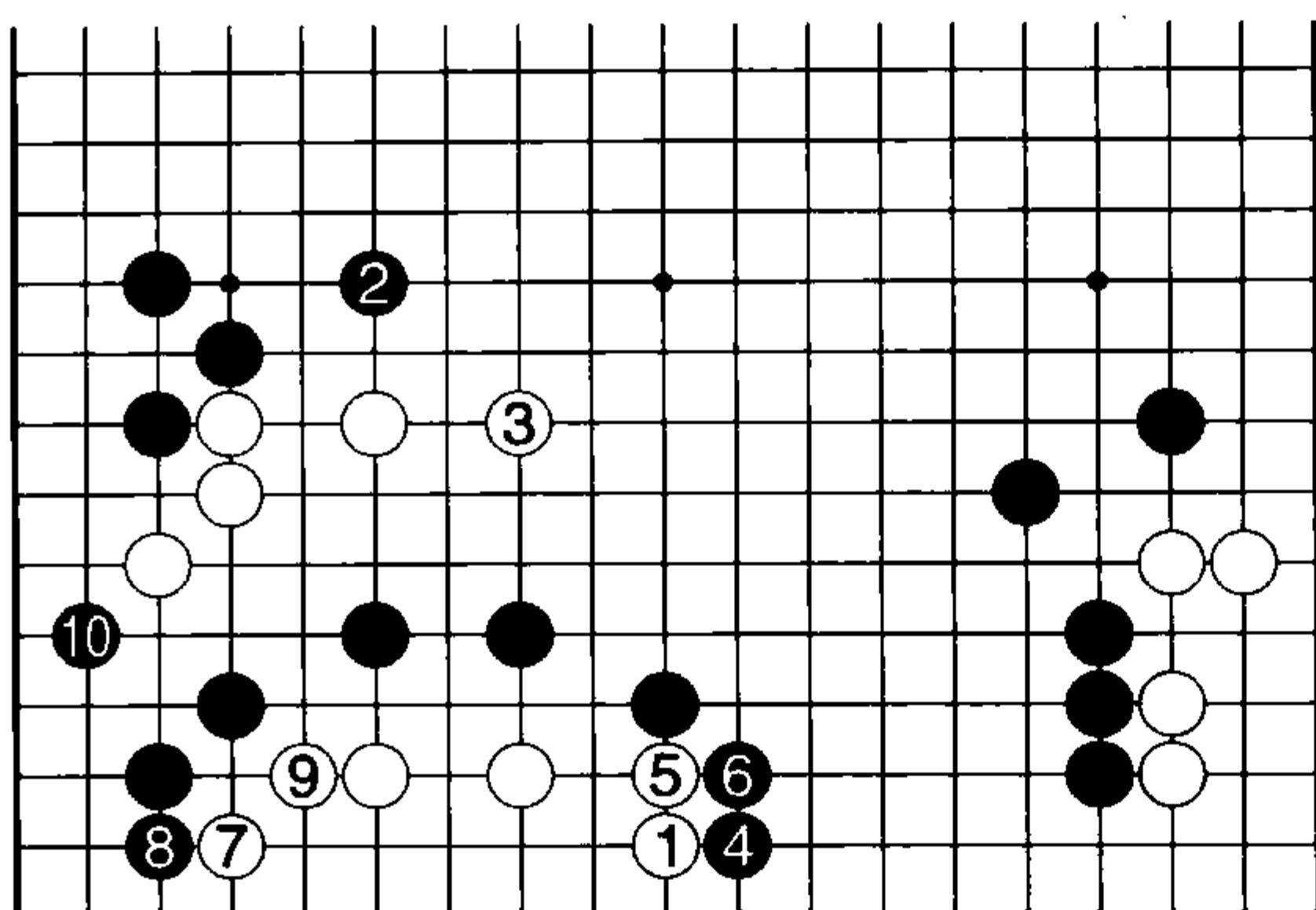


图39 白苦战

白只有1至9在下边苦活，黑10飞，边补棋边破掉白棋眼位，白棋大龙成无根浮草，作战不利。

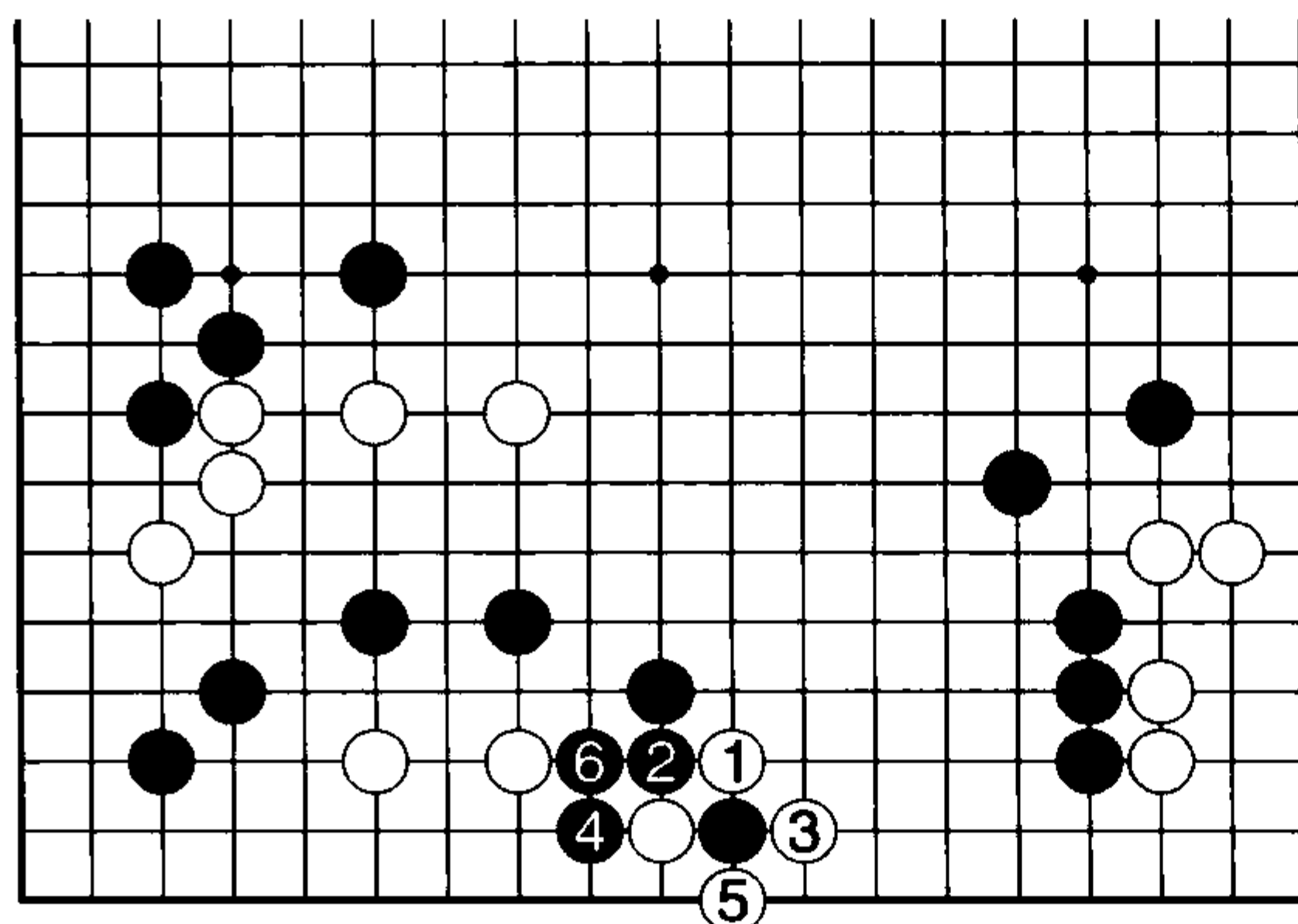


图40 黑实地大

白1选择弃子，结果黑6以后吃掉两子大极，没有不满。

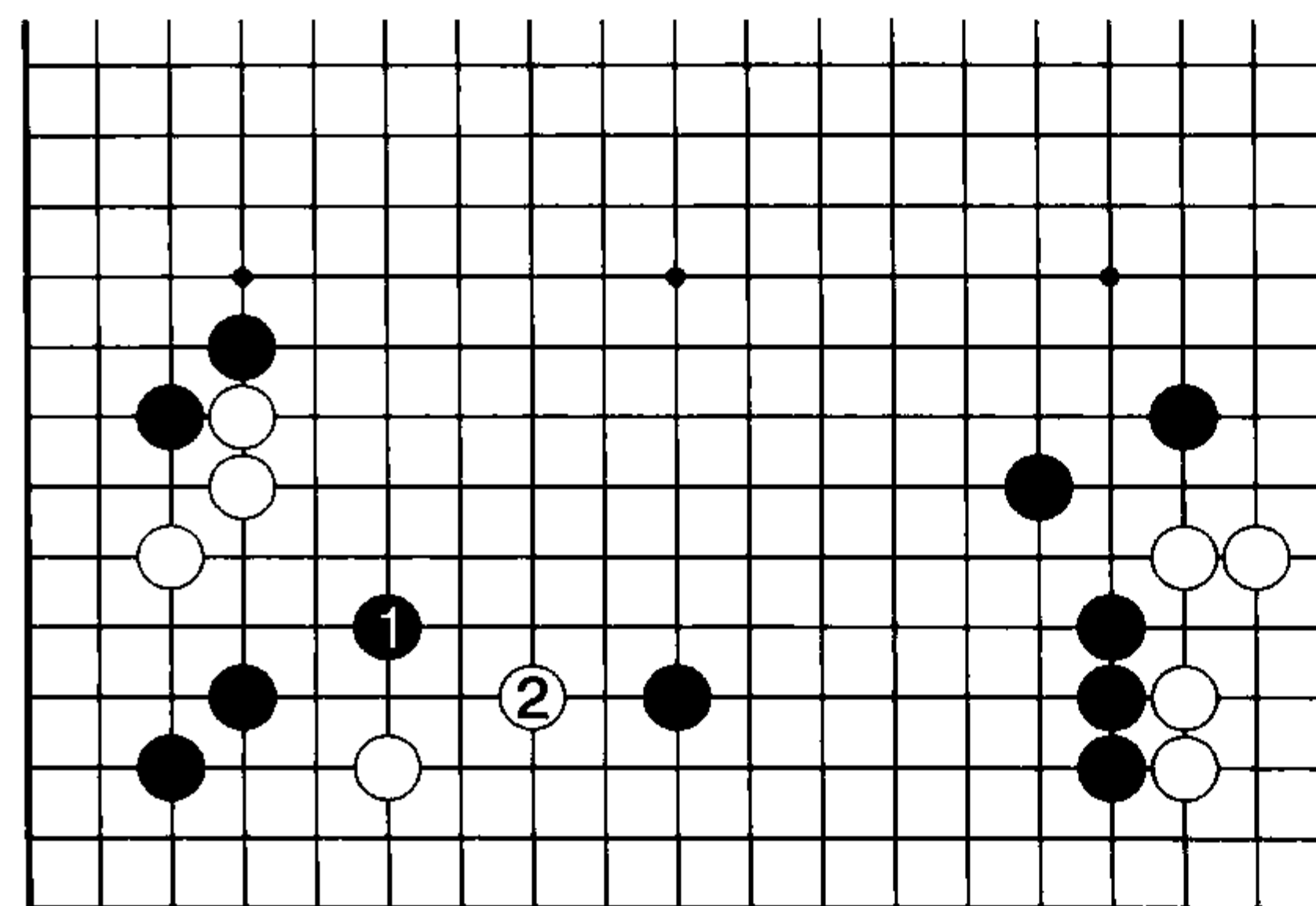


图41 黑实地大

黑1飞镇时，白2飞顽强，黑需注意当中有陷阱。

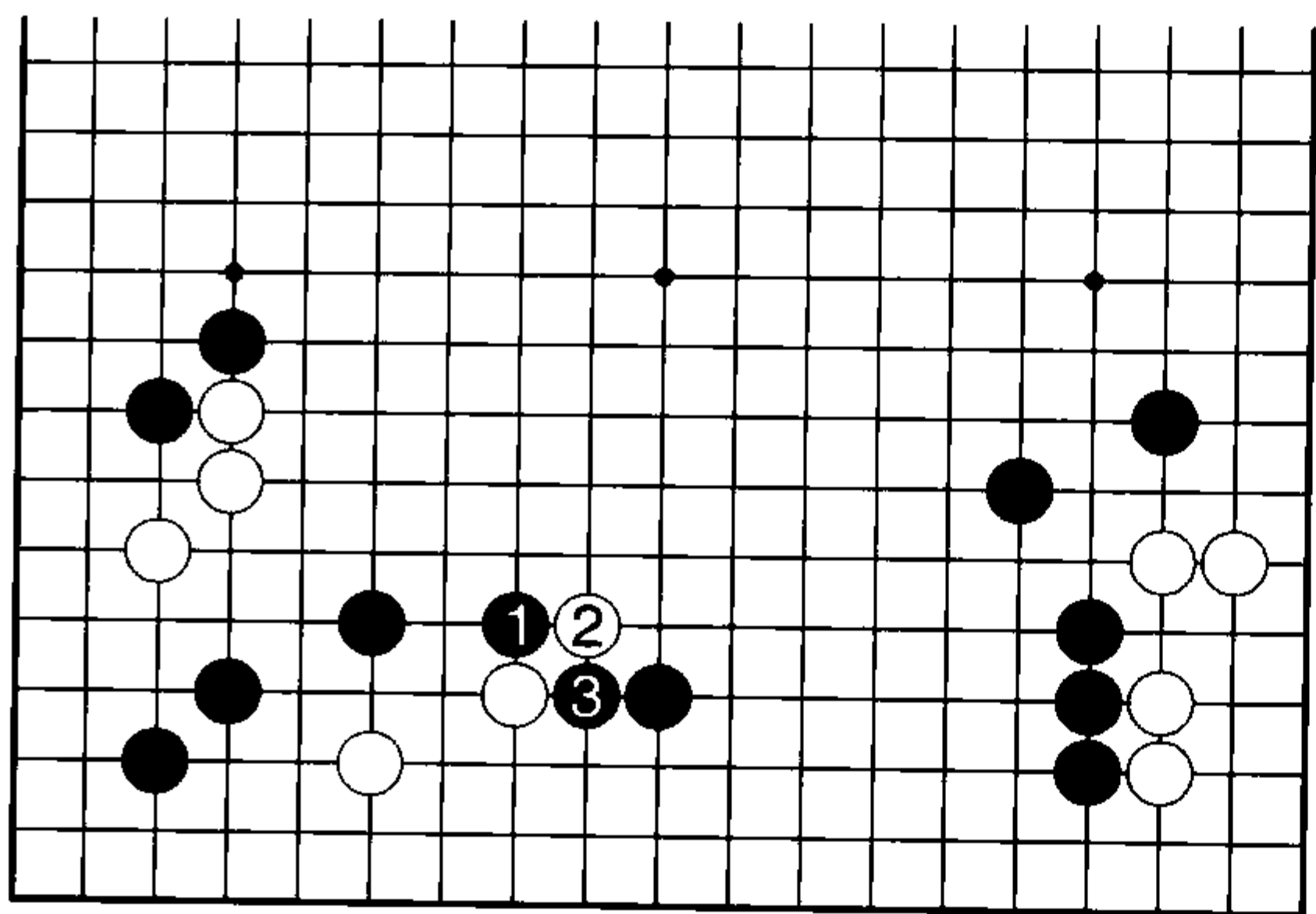


图42 靠断

按照常形，黑1靠、3断，但是……

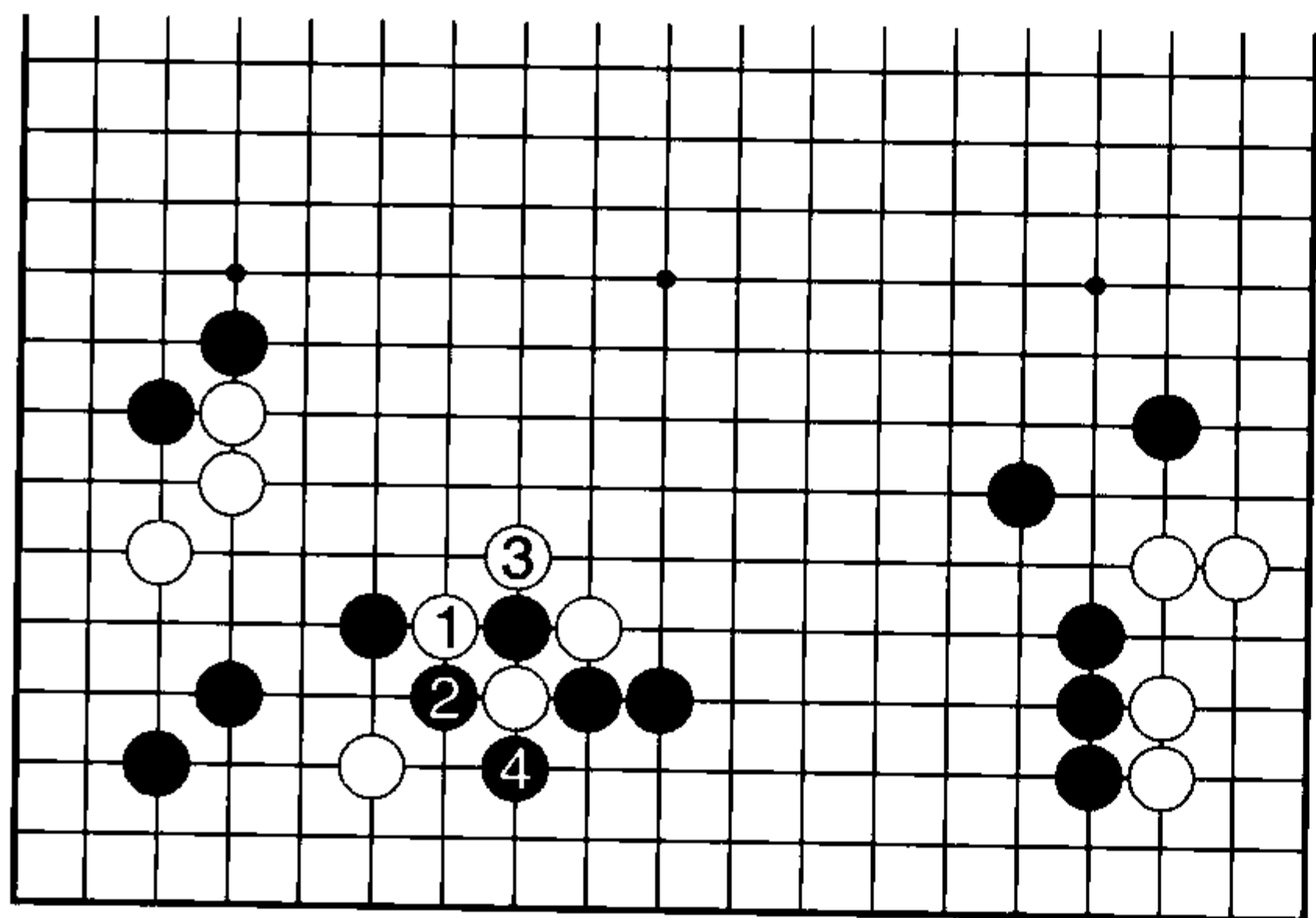


图43 俗手

白1打是俗手，黑2反打，白3提，黑4打渡，虽然有打劫的手段，但此劫实在太重，加上白棋也没有合适的劫材，黑下边实地太大，白不满。

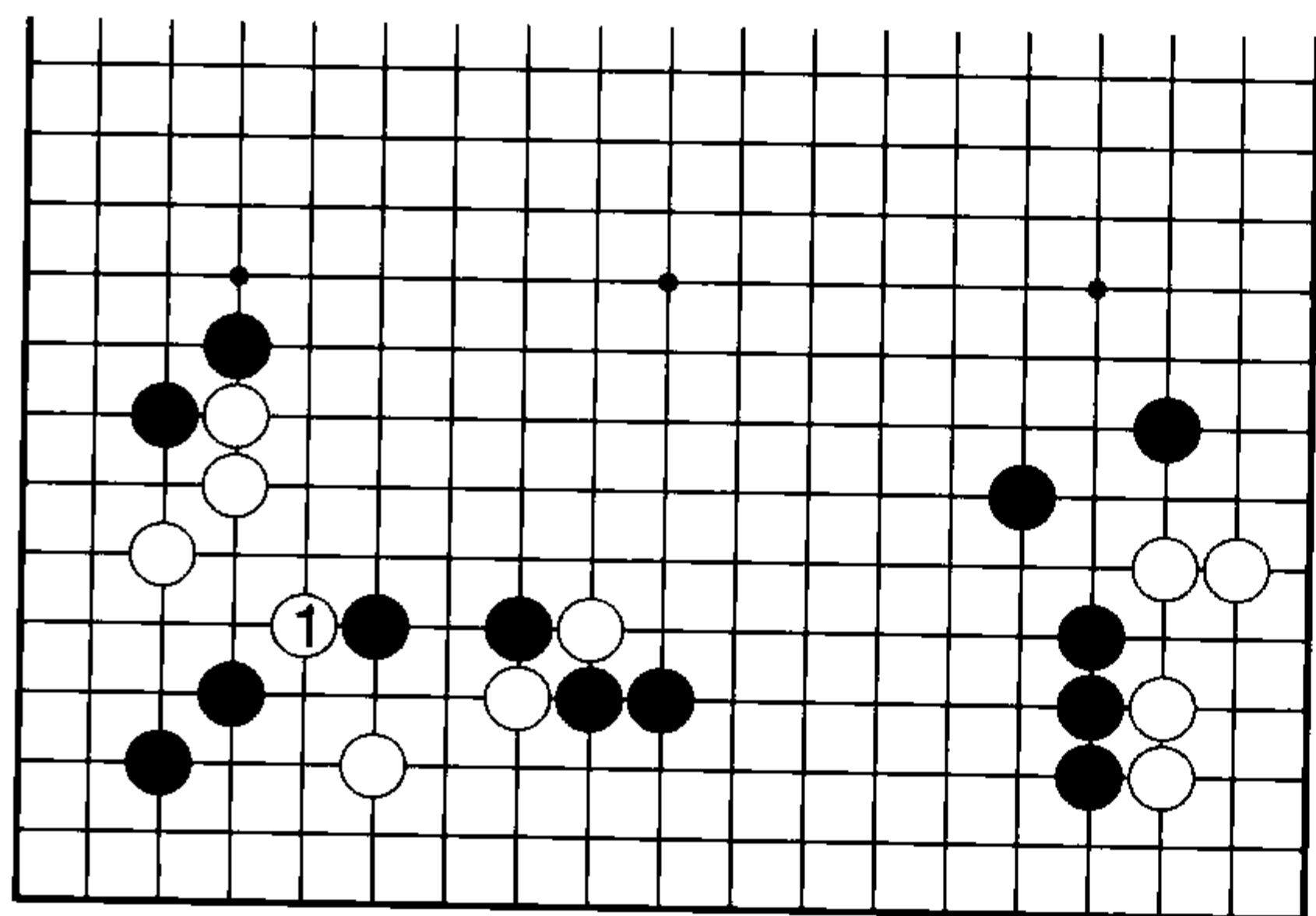


图44 手筋

白1跨，才是手筋。

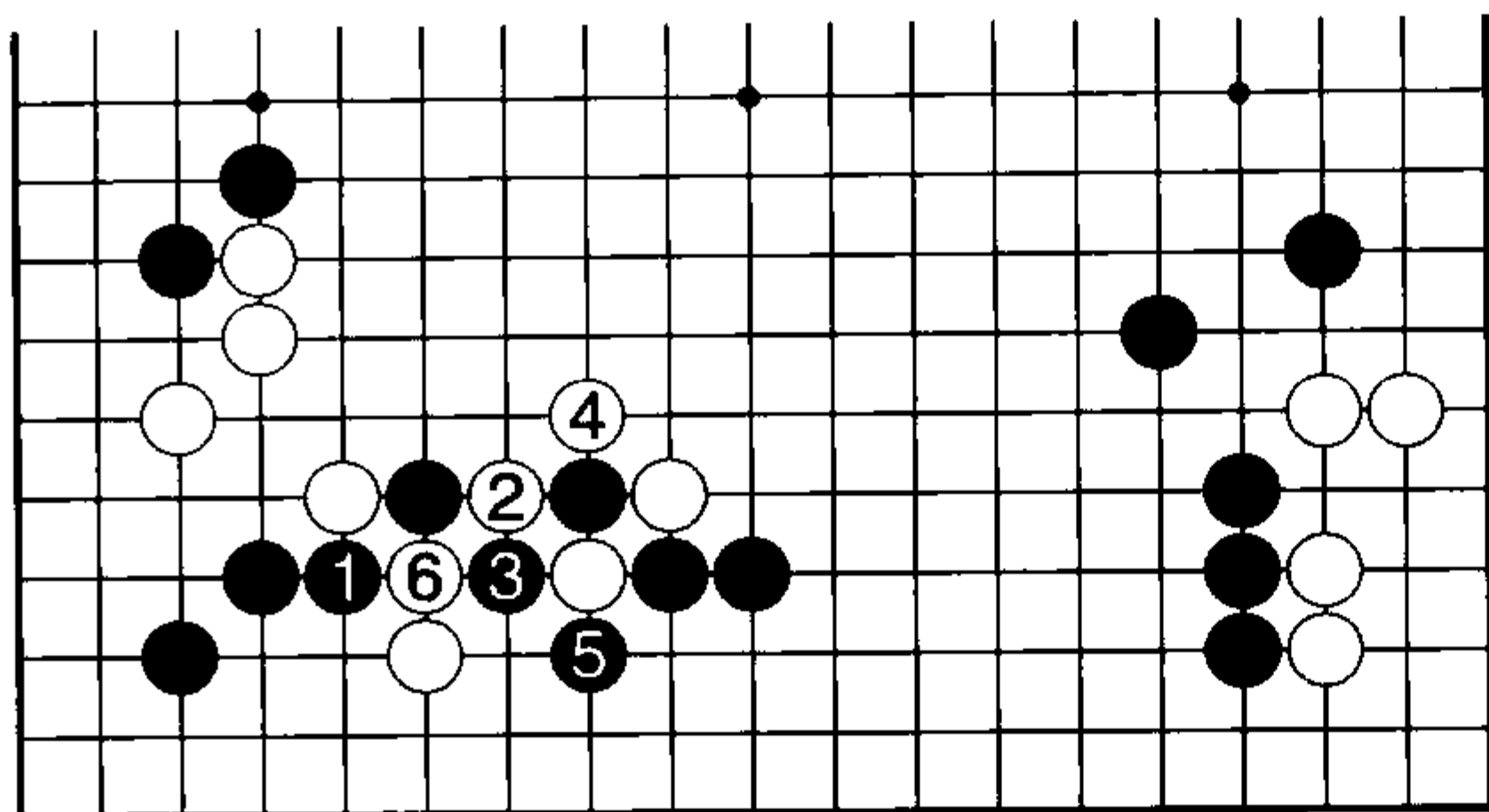


图45 黑崩

黑1冲，白2再打时，黑3的手段就不好使了，白4提，黑5打，白6双打吃，黑不行。

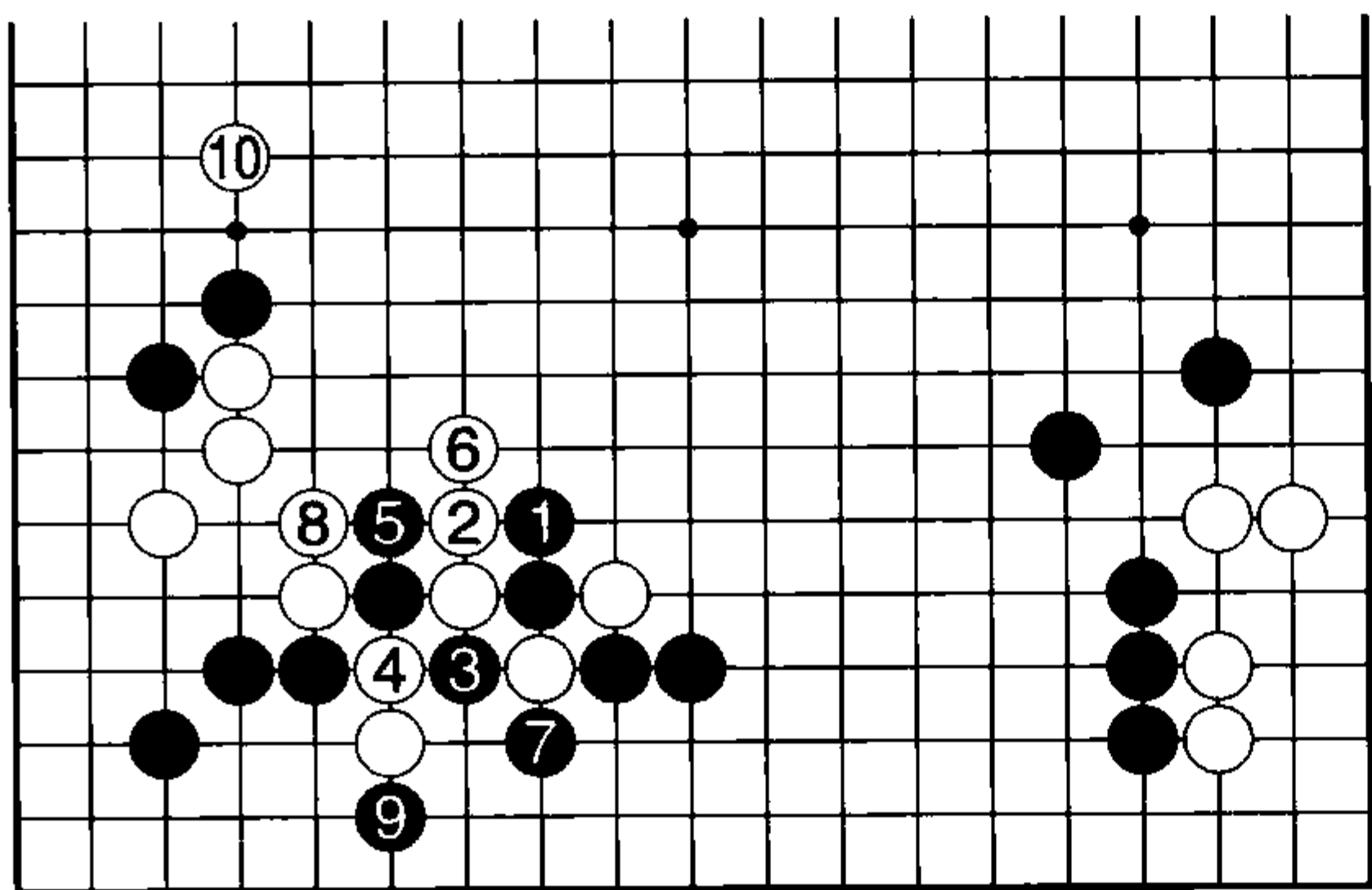


图46 白优势

黑1必须长，以下至黑9顶过，必然，白10抢先攻击左面黑子，黑苦战。

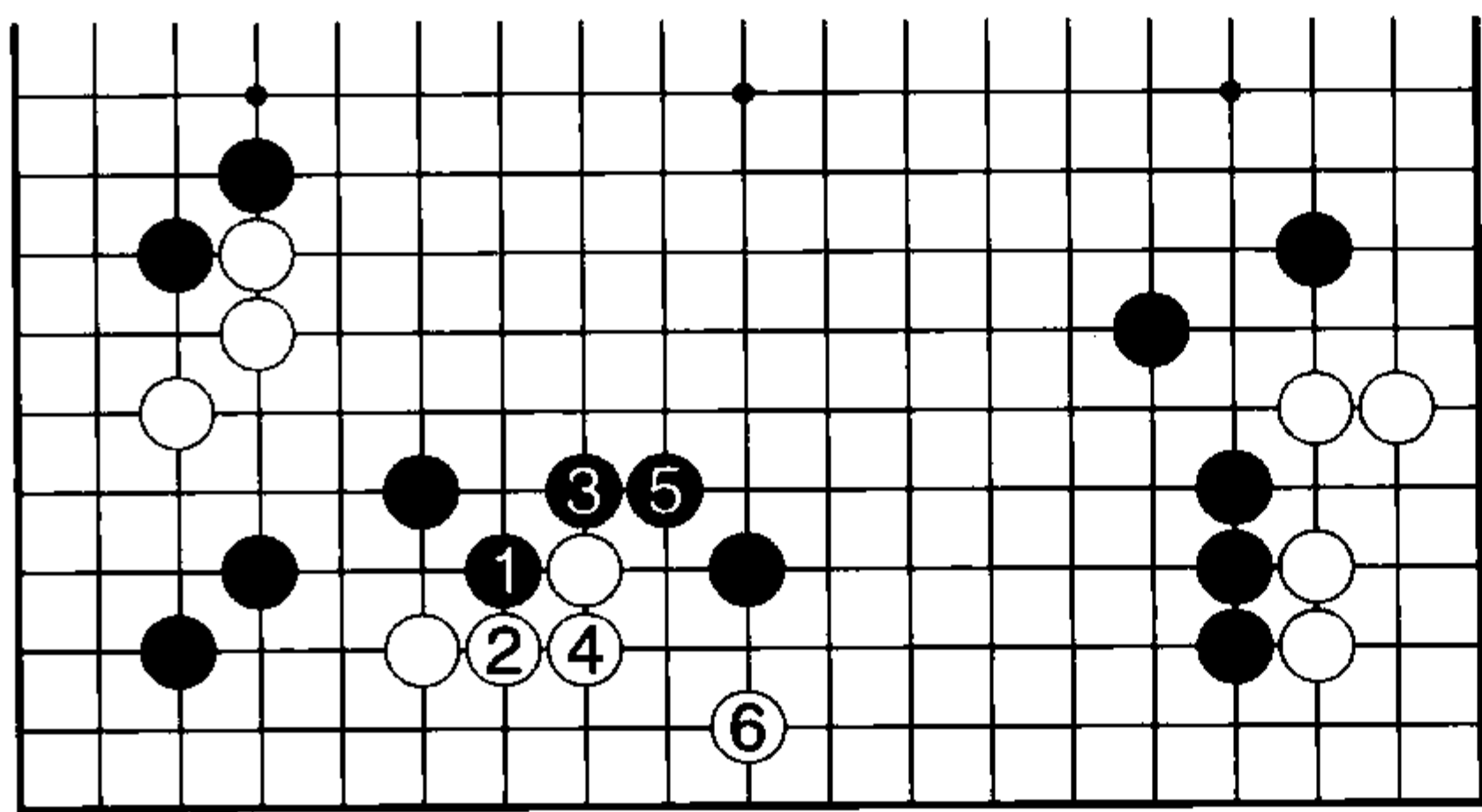


图47 虽然是俗手

黑1虽然是俗手，但目前是好棋，白2挡，黑3扳，白4接，黑5长，白6飞，必然。

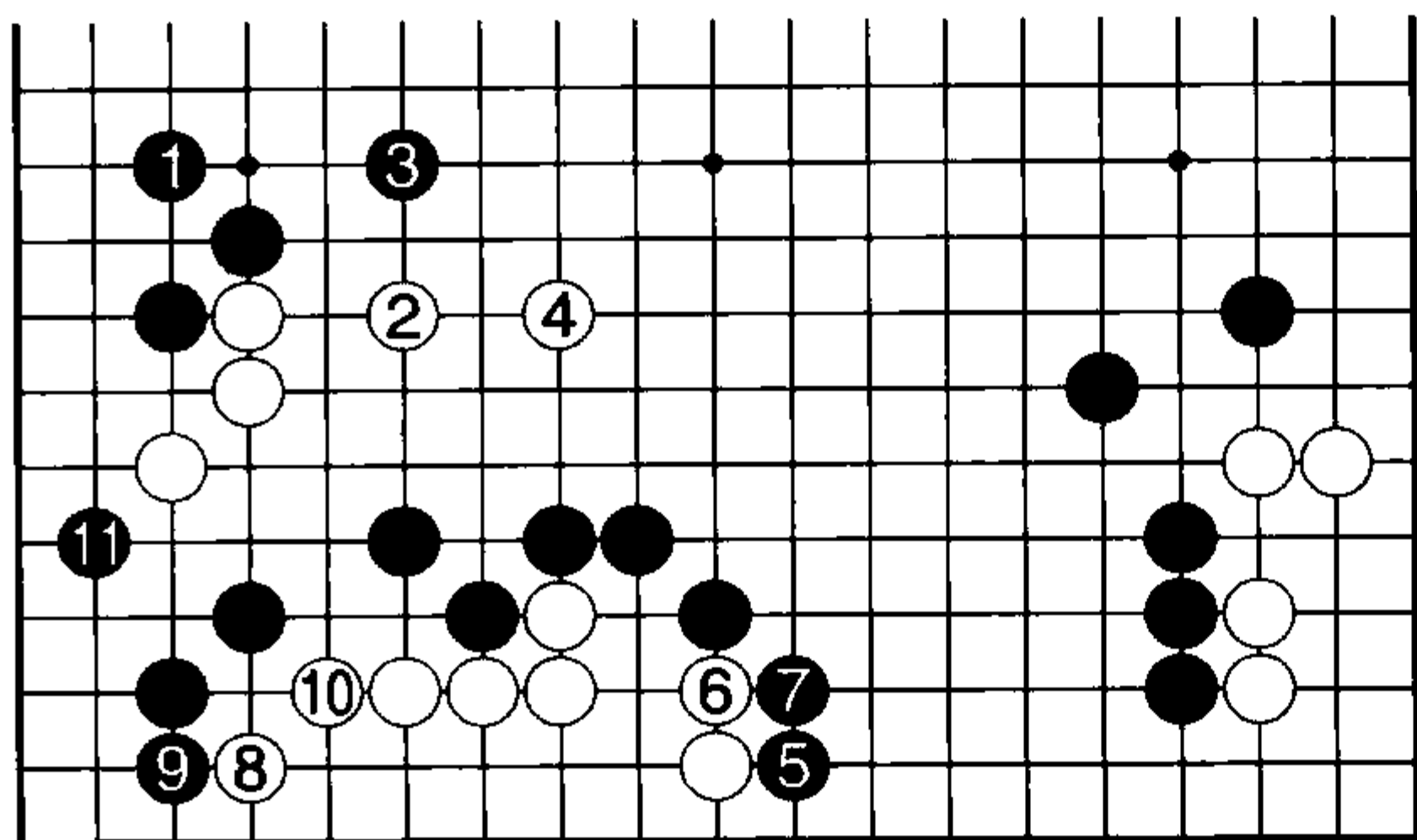


图48 黑有利

黑1虎，至11，依然是黑有利的结果。



## 第九型 基本图

黑1高目，白2挂，黑3大飞，应该也算是定式，但白如果应对不当，也会有麻烦。

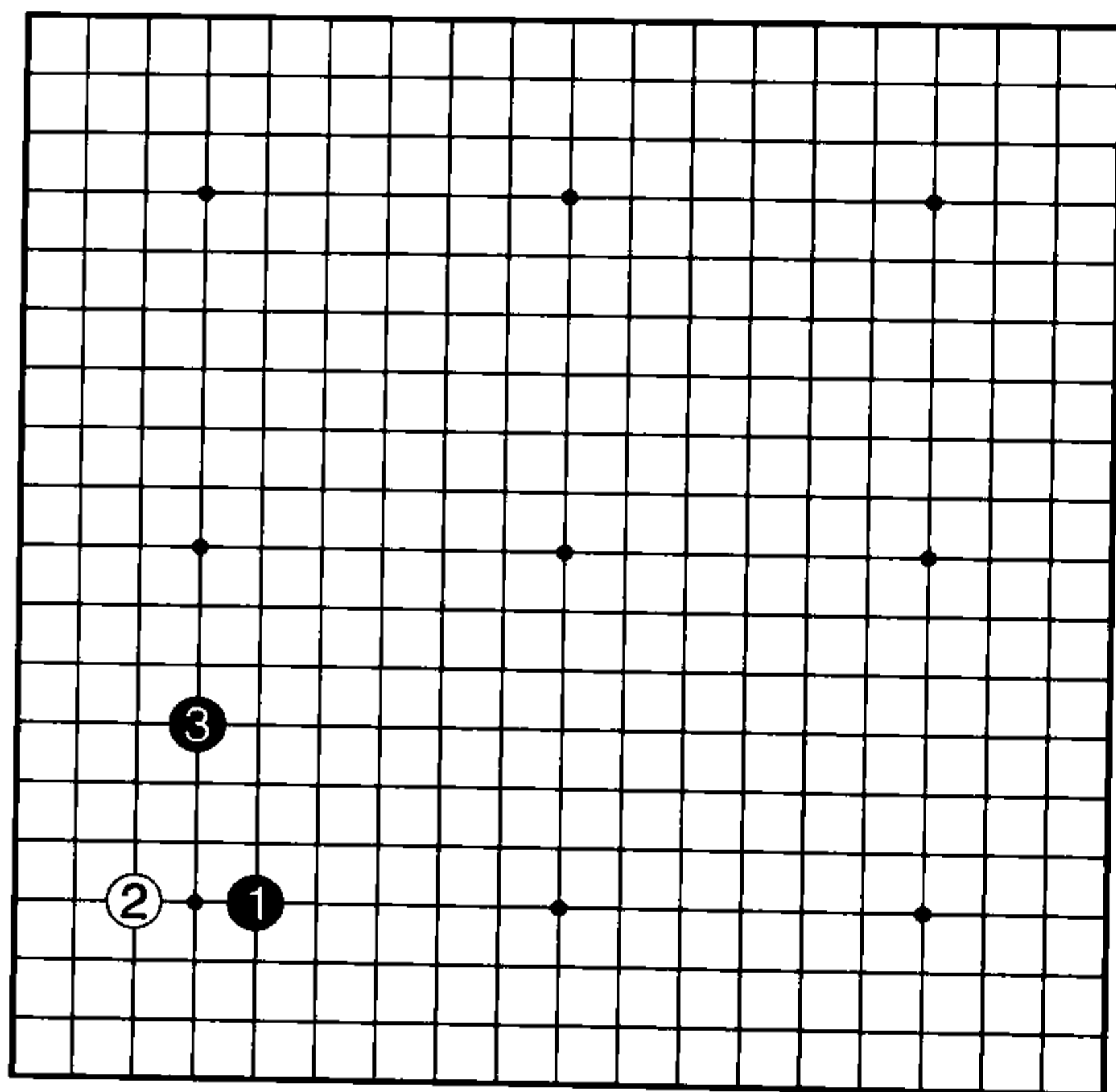


图1 托

白1托是很多人的第一感，但是，当中有陷阱，必须当心。

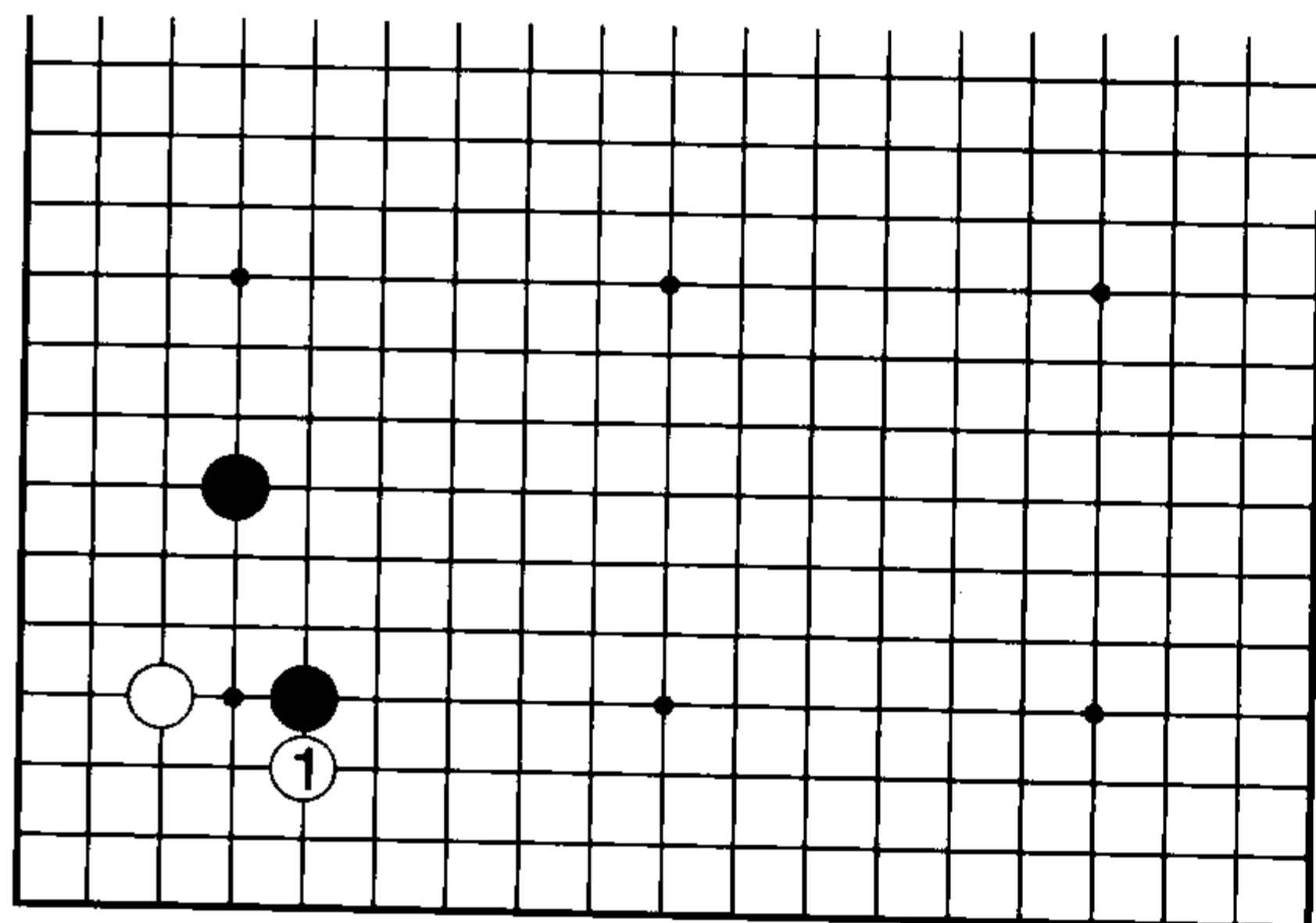
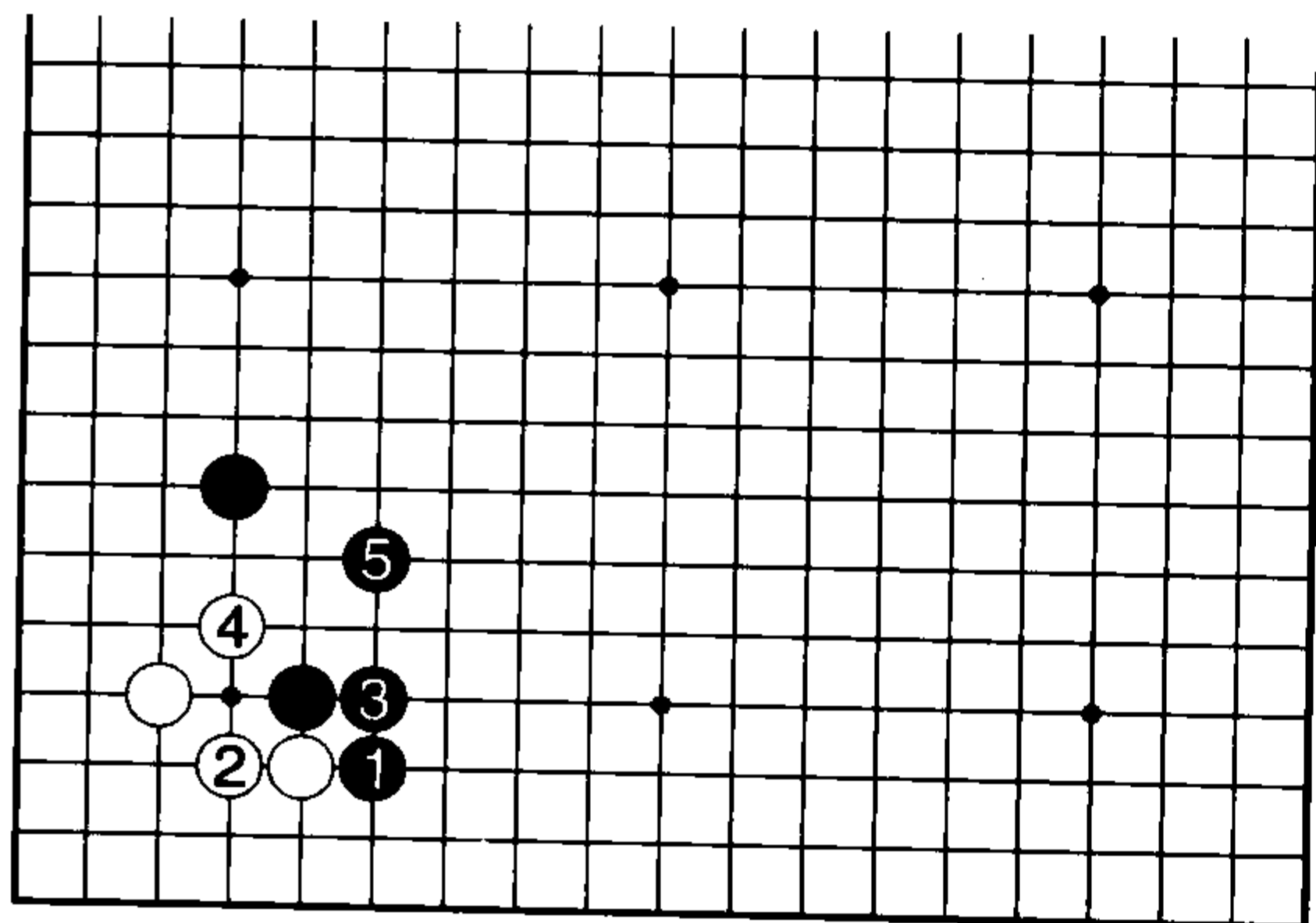


图2 黑听话

黑1外扳，实在太听话了，白2退，黑3接，白先手守住大角，白4、黑5的交换也可以暂时保留。如此结果白充分。



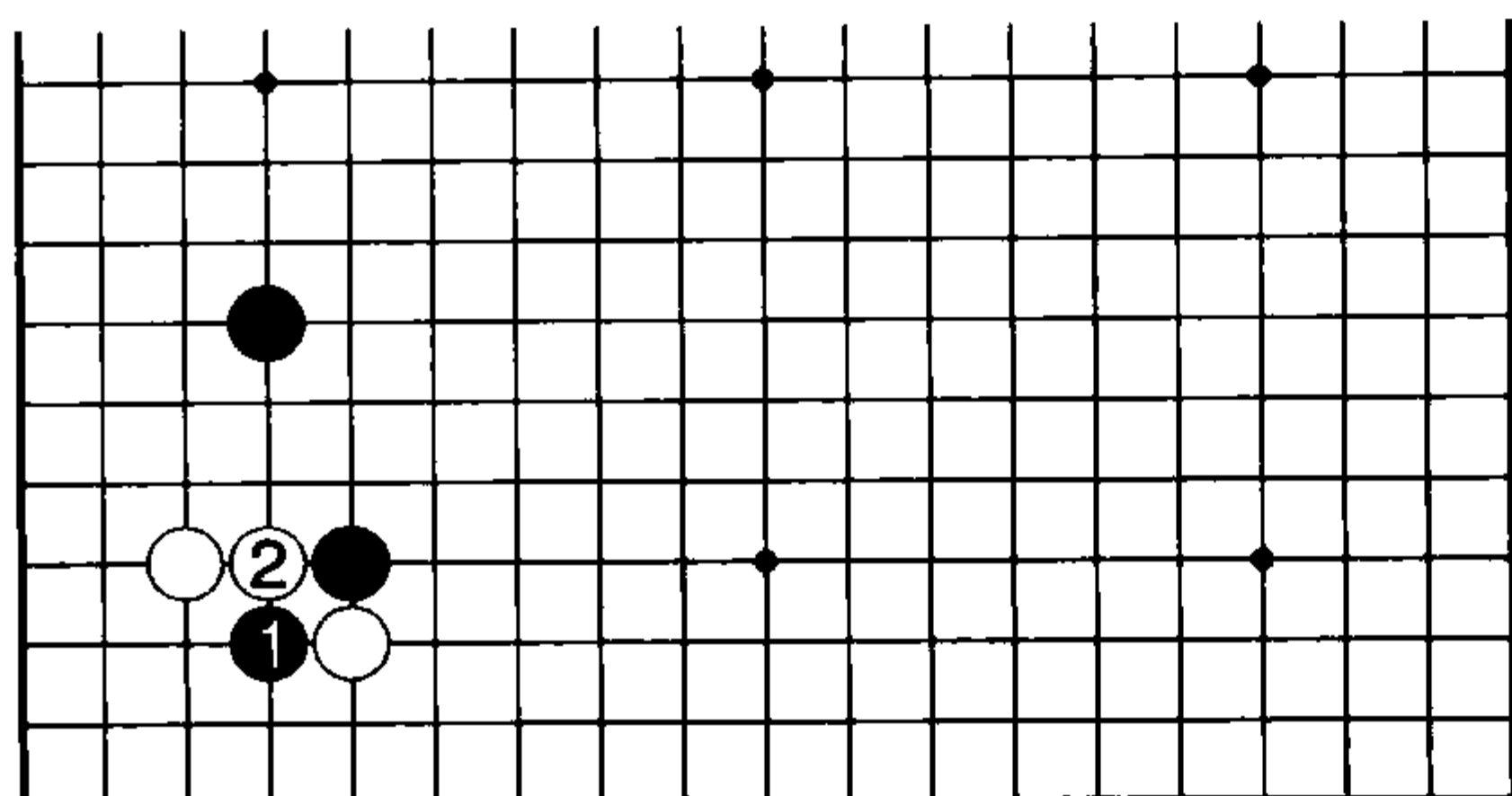


图3 反击

黑1内扳反击，必须这么下，白2断必然……

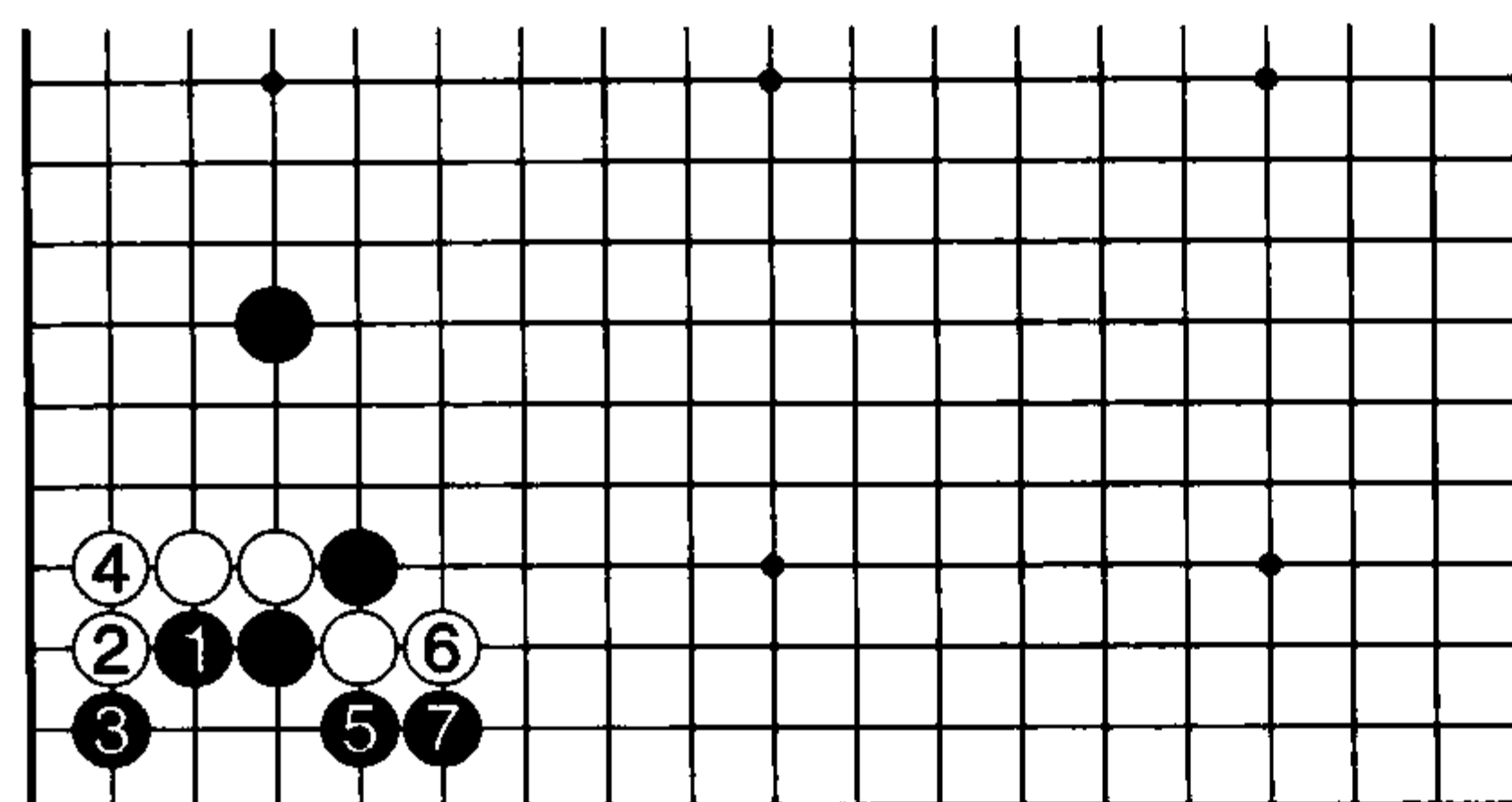


图4 选择

黑1挡，白2、4扳粘，黑5打，白6长，黑7爬时，白棋面临选择。

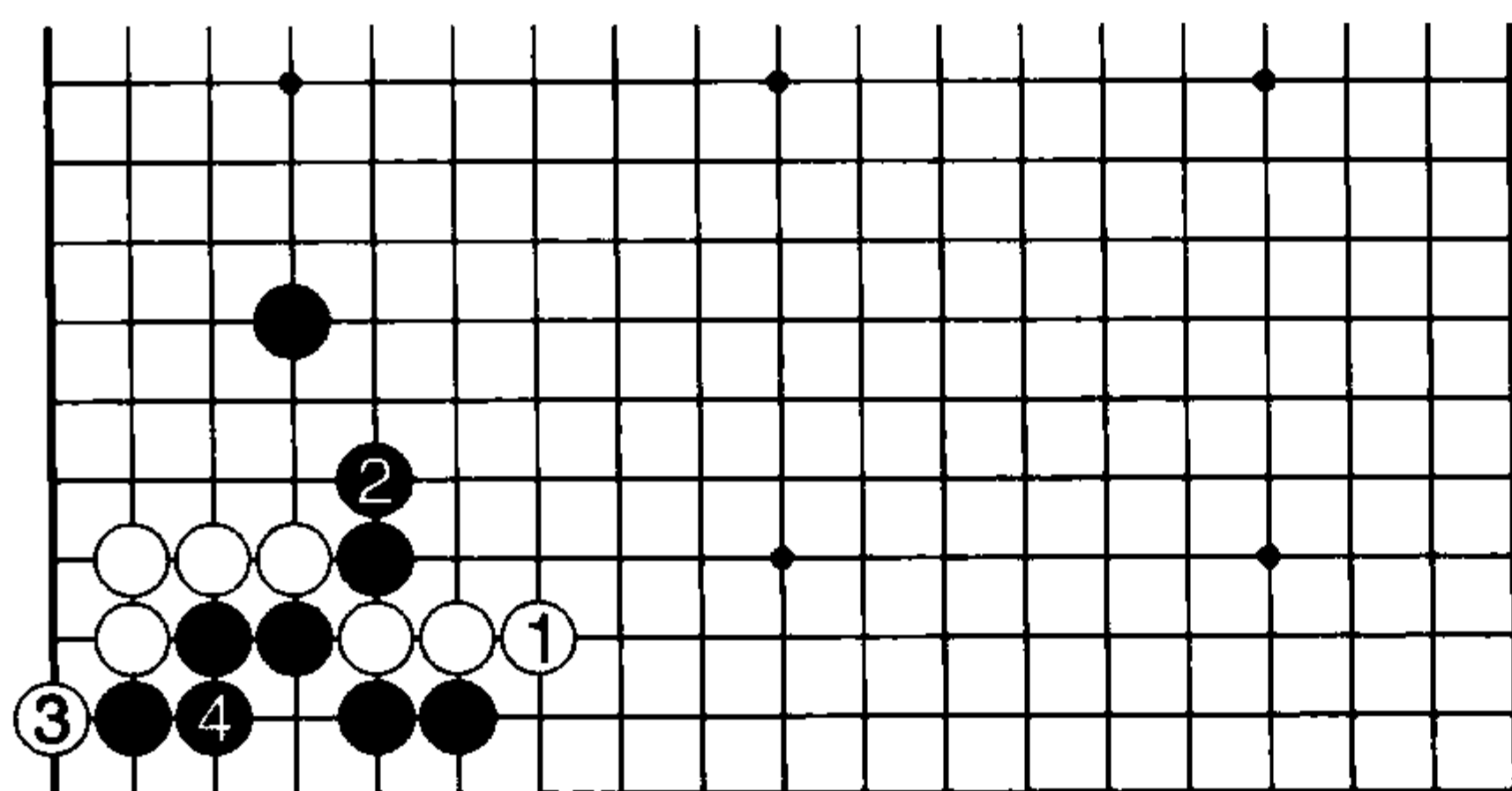


图5 白窘迫

白1长不妥，黑2长后，白左面几子难受。白3、黑4交换后……

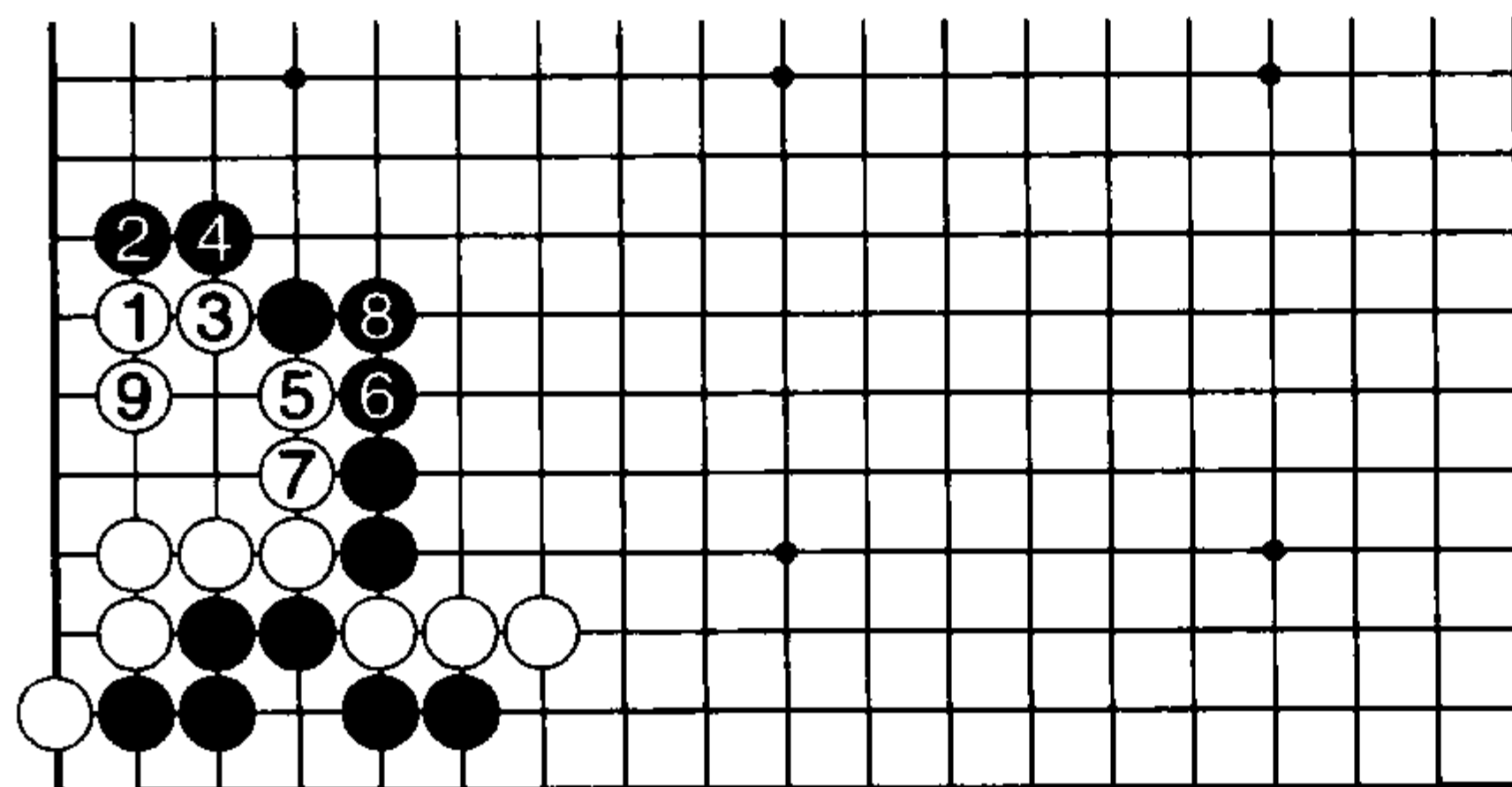


图6 白大亏

白1跳，黑2靠紧凑，白如3以下做活，实在是生不如死，黑先手得到强大外势。

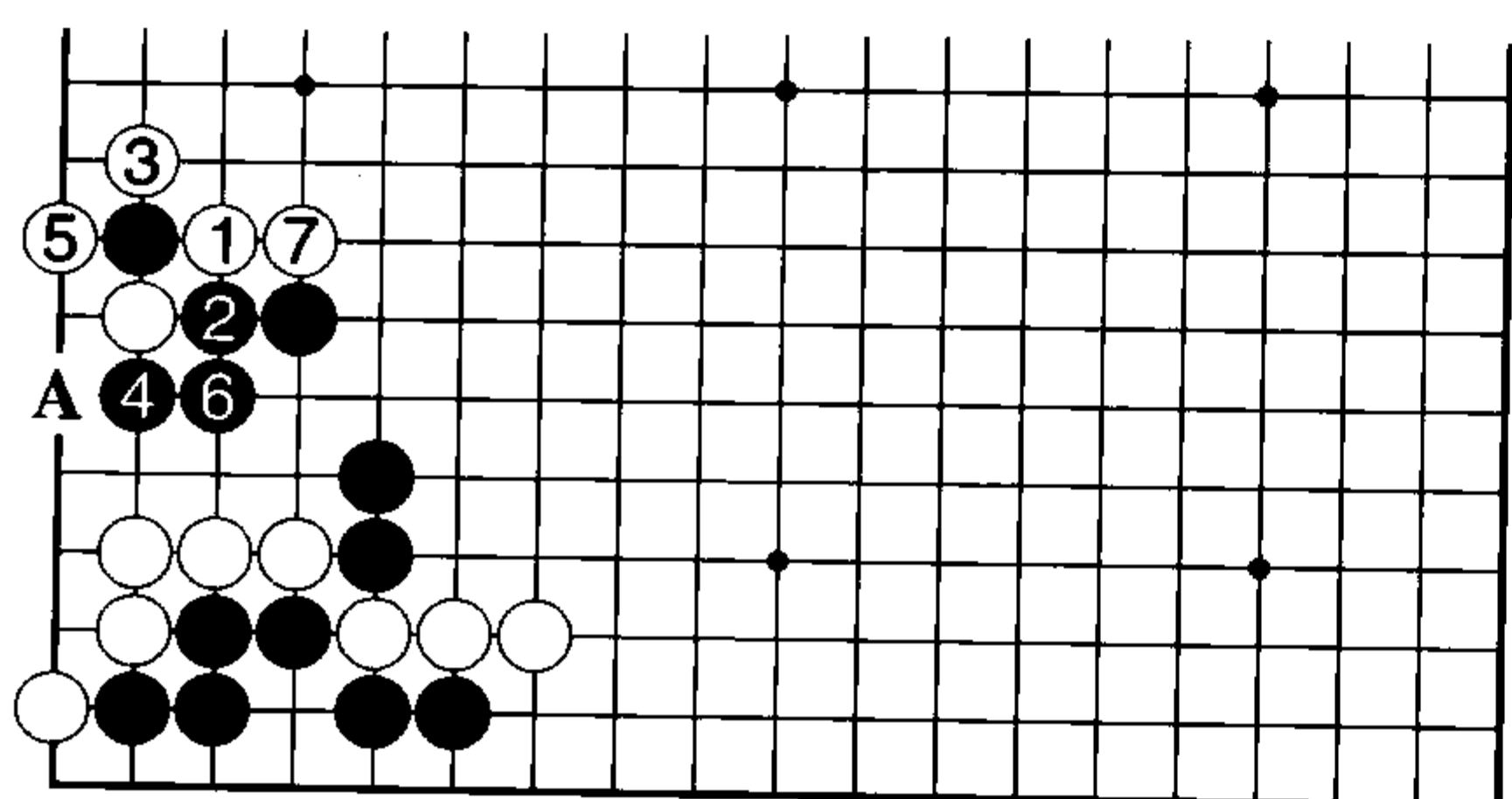


图7 白转身

白只好1位扳，谋求转换，黑2断是俗手，白3、5先手拔花，然后7位贴，因为以后有A位扳的打劫手段，白可下。

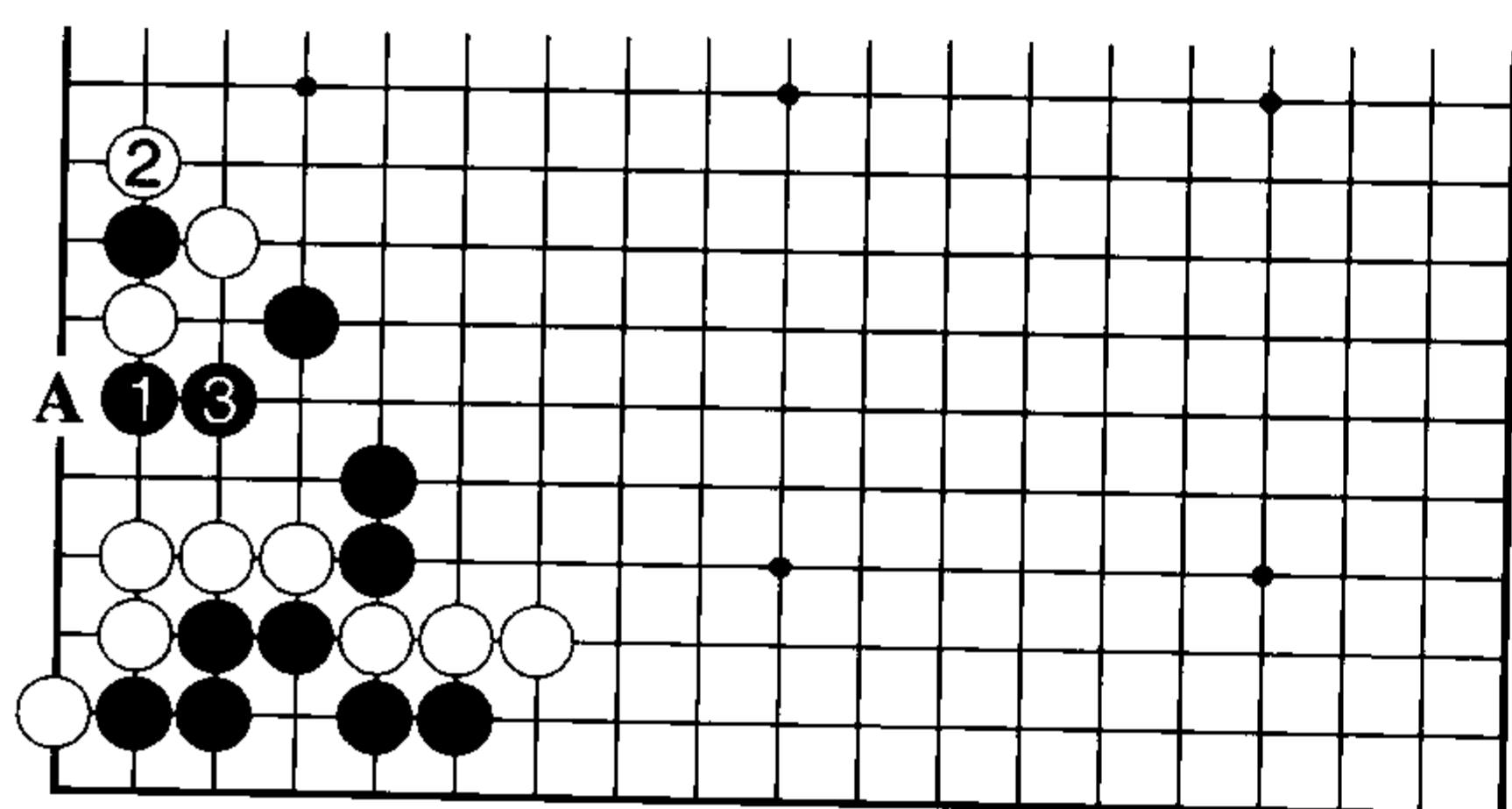


图8 黑有利

黑1夹是正着，白2吃，黑3长，上图A的打劫就不复寻在了，黑吃掉角上几子，很实惠。

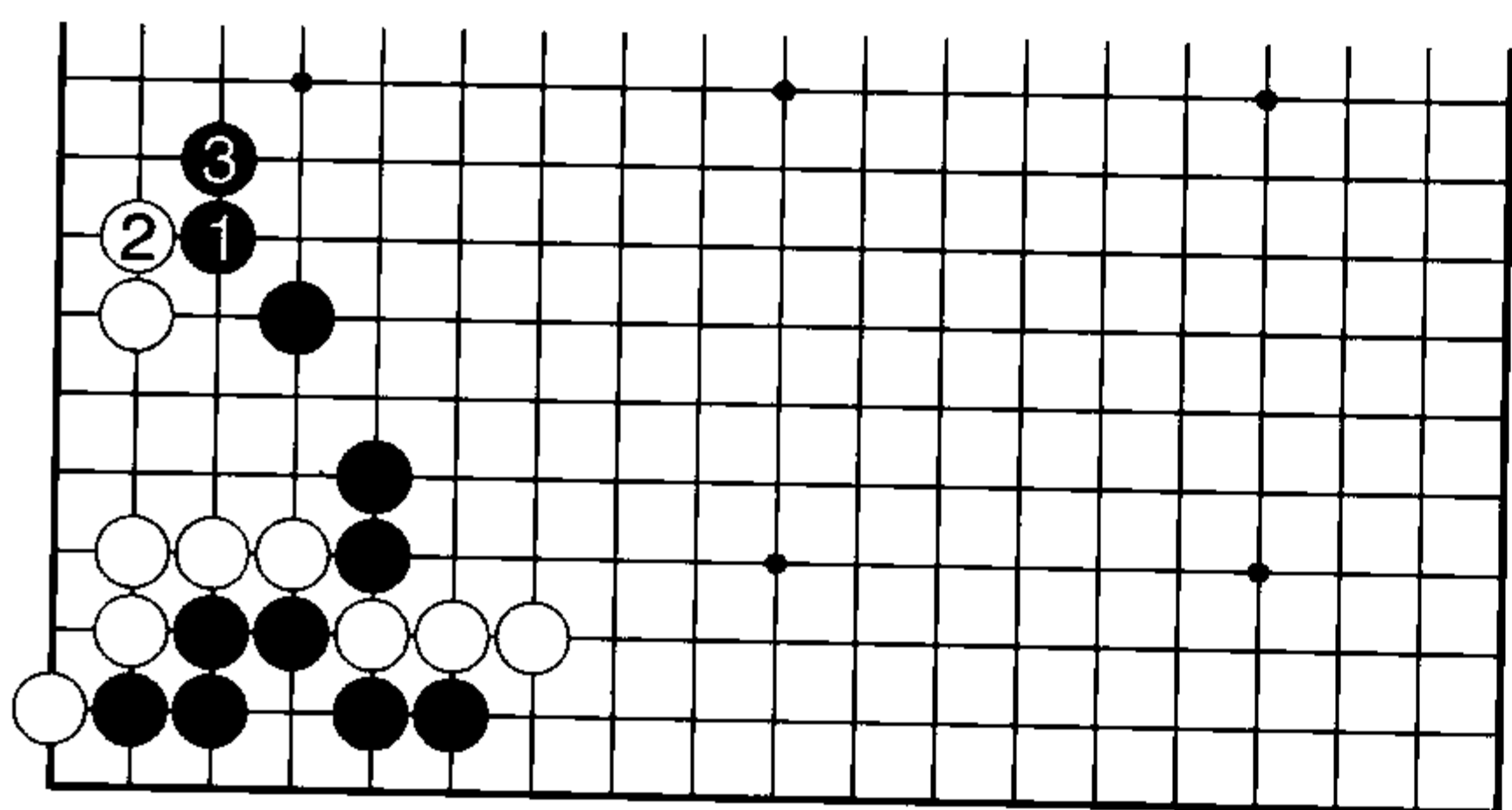


图9 黑有利

黑1小尖可以杜绝白棋转身，白2只能爬，黑3长，白棋位置太低，不能满意。

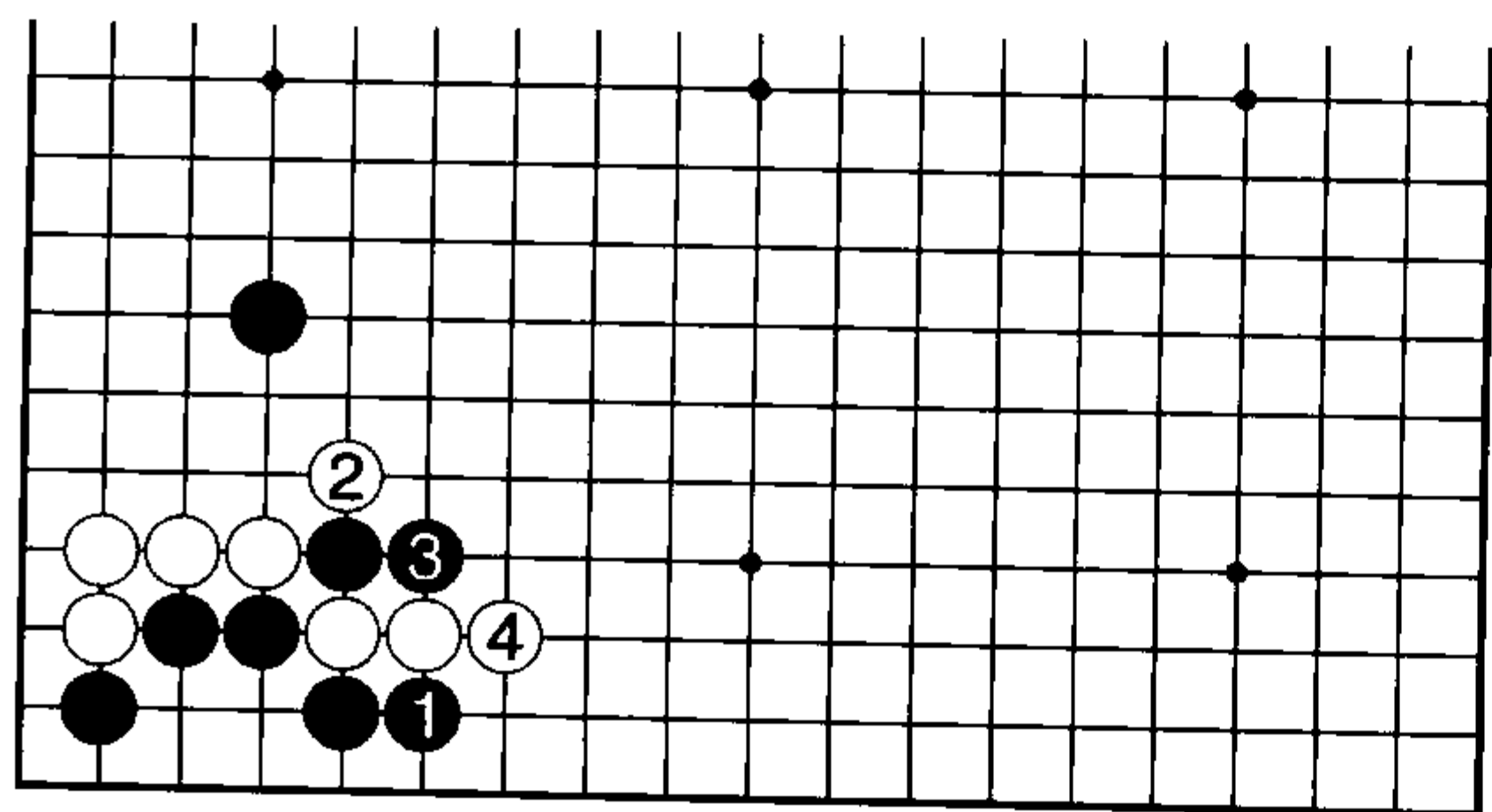


图10 只能战斗

白对前面的结果很难接受，因此，在黑1爬时，白2只能打吃，黑3、白4必然，形成大型战斗在所难免。

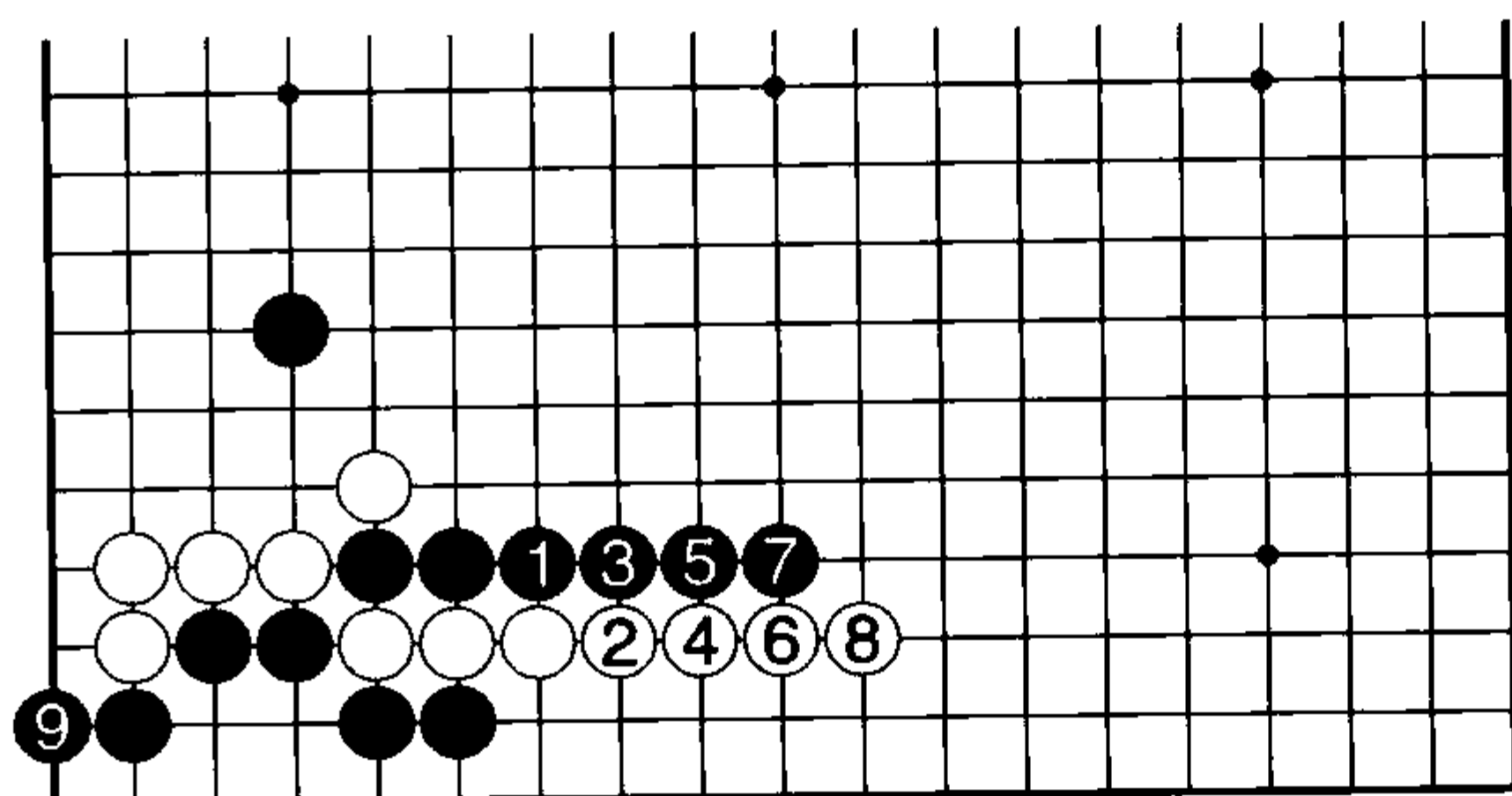


图11 难解

黑1至7连压四手，然后回头9位在角上做活，是必然的进行。

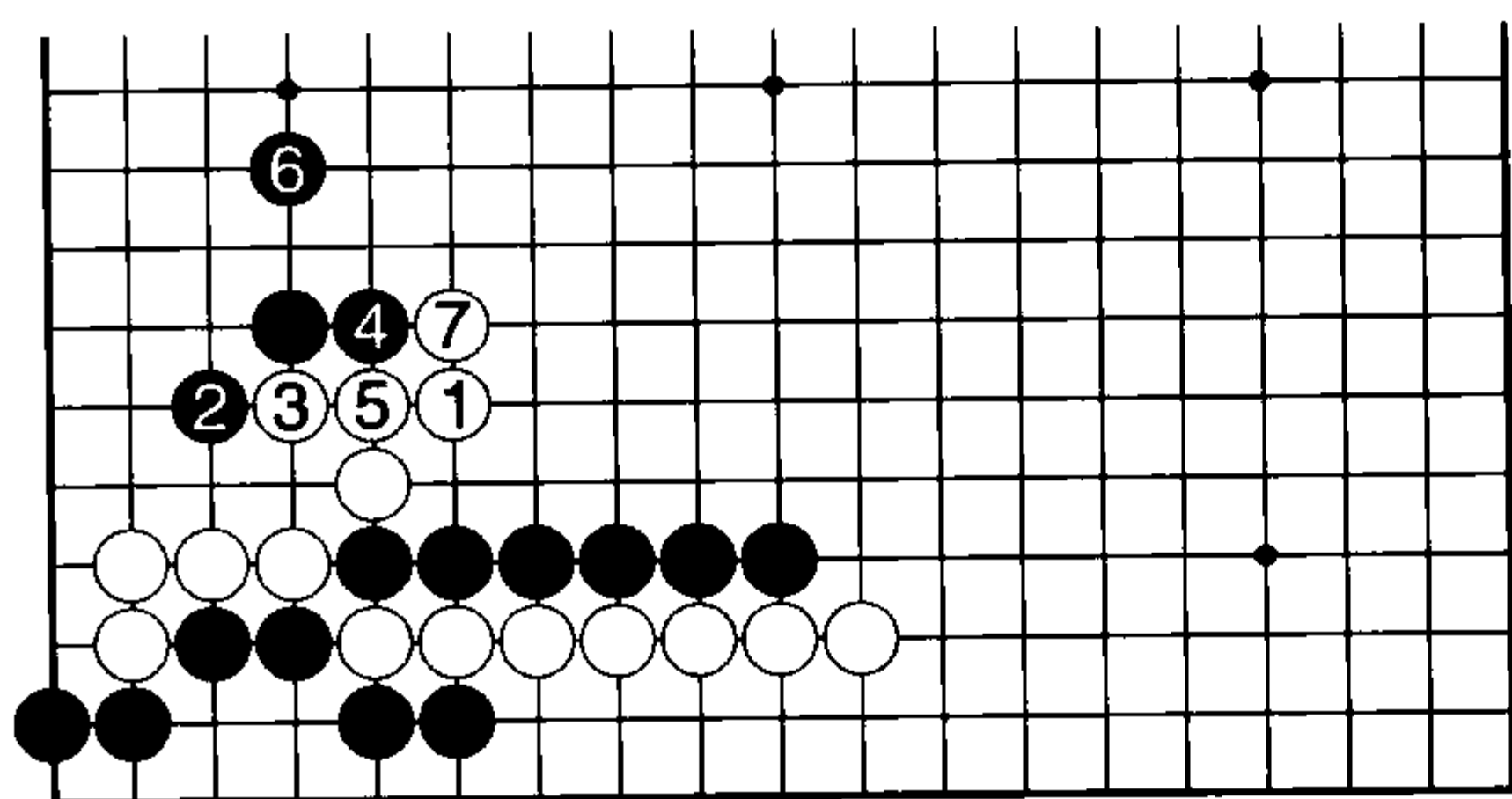


图12 黑缓

白1小尖必然，黑2是缓手，白3尖虎以下至7位拐，白顺利出头，黑中间几子也相对变弱。

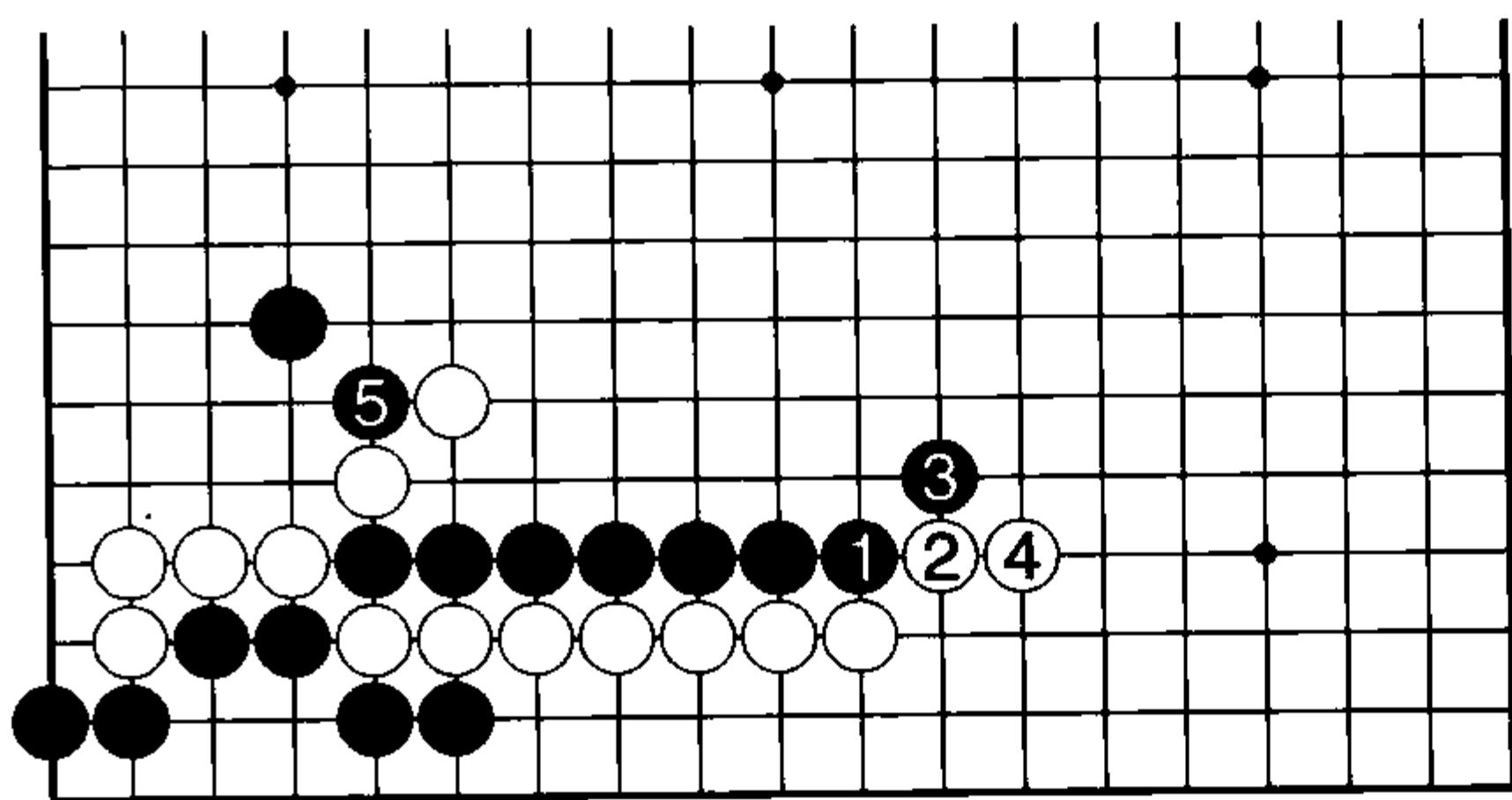


图13 强袭

黑1再压紧凑，白如2扳，黑3、白4后，黑5尖强烈。

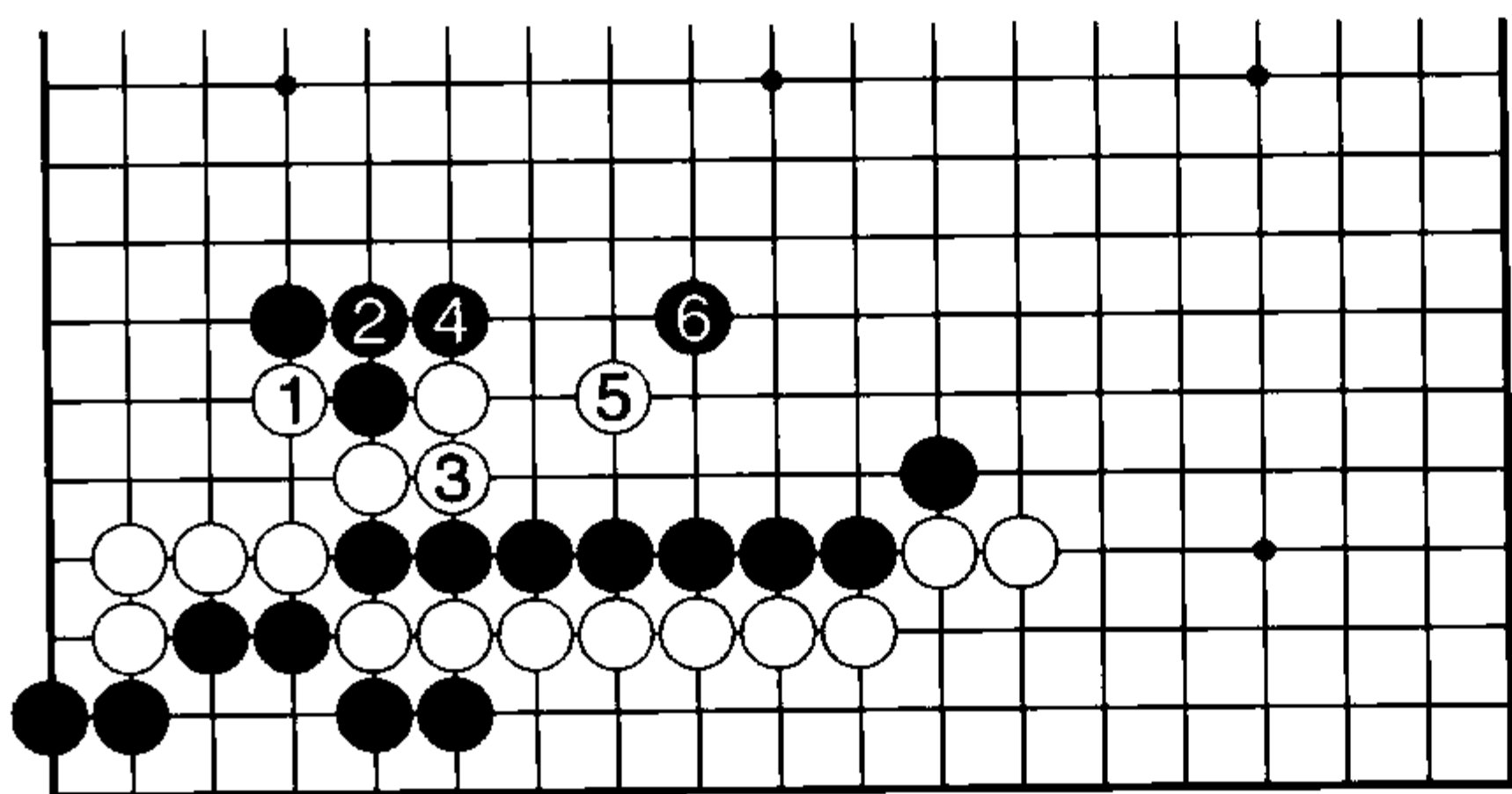


图14 白难受

白只好1打，3接，黑4拐，白5跳时，黑6封锁严厉。

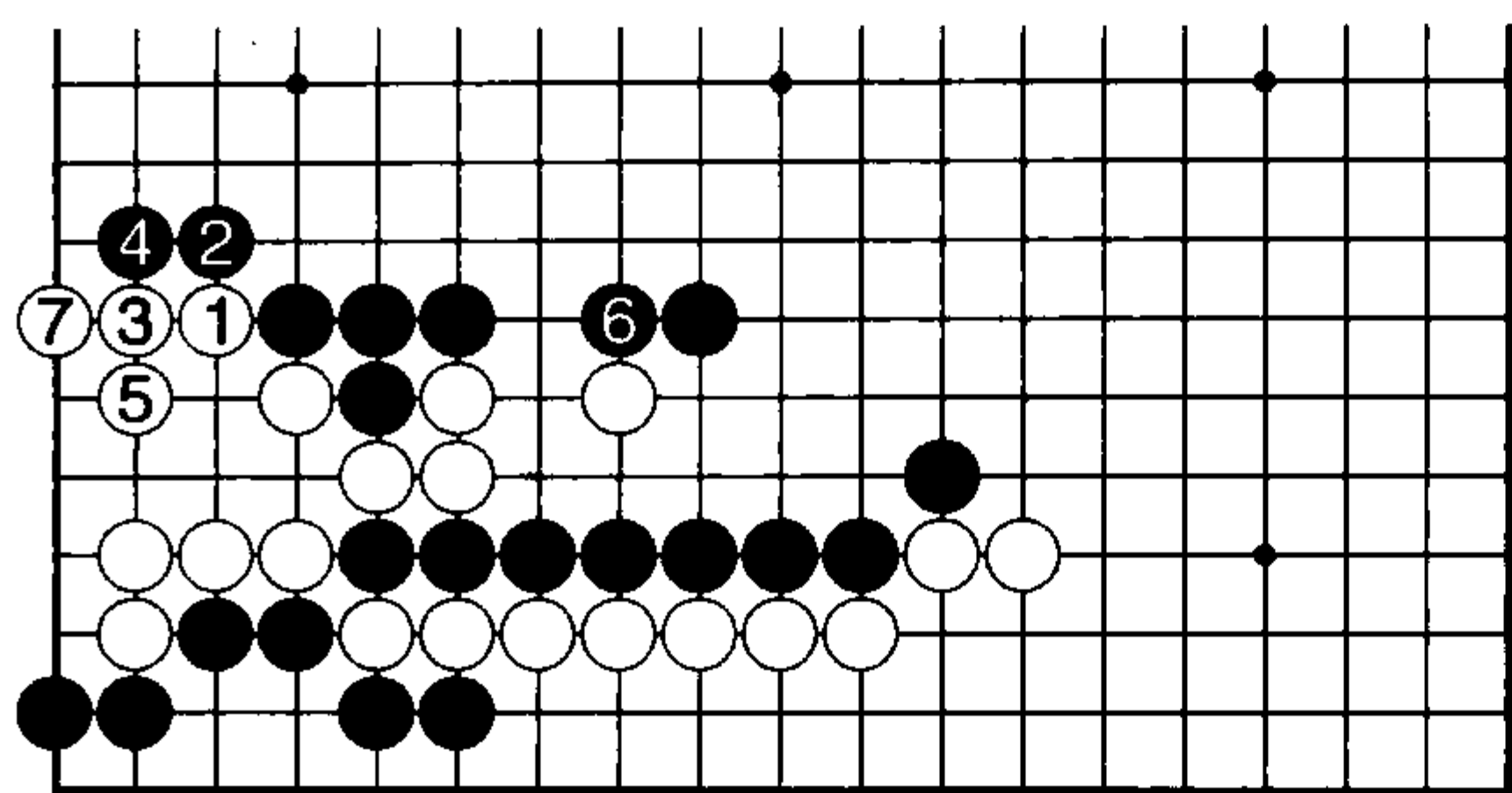


图15 黑优势

白1以下只能苦活，黑满意。

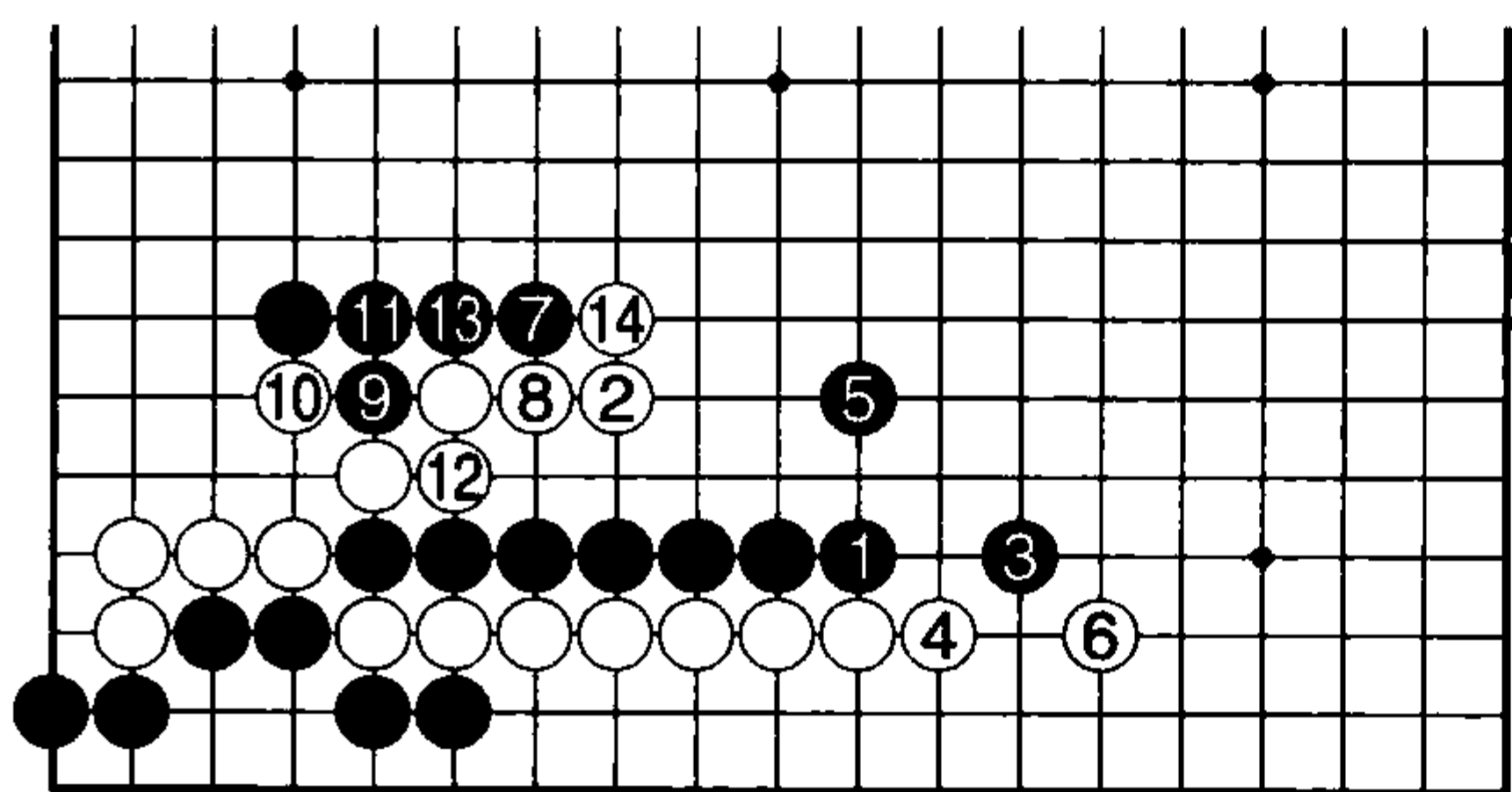


图16 中腹战斗

黑1压时，白2大致只能跳，黑3以下至白14拐，成为势均力敌的战斗。

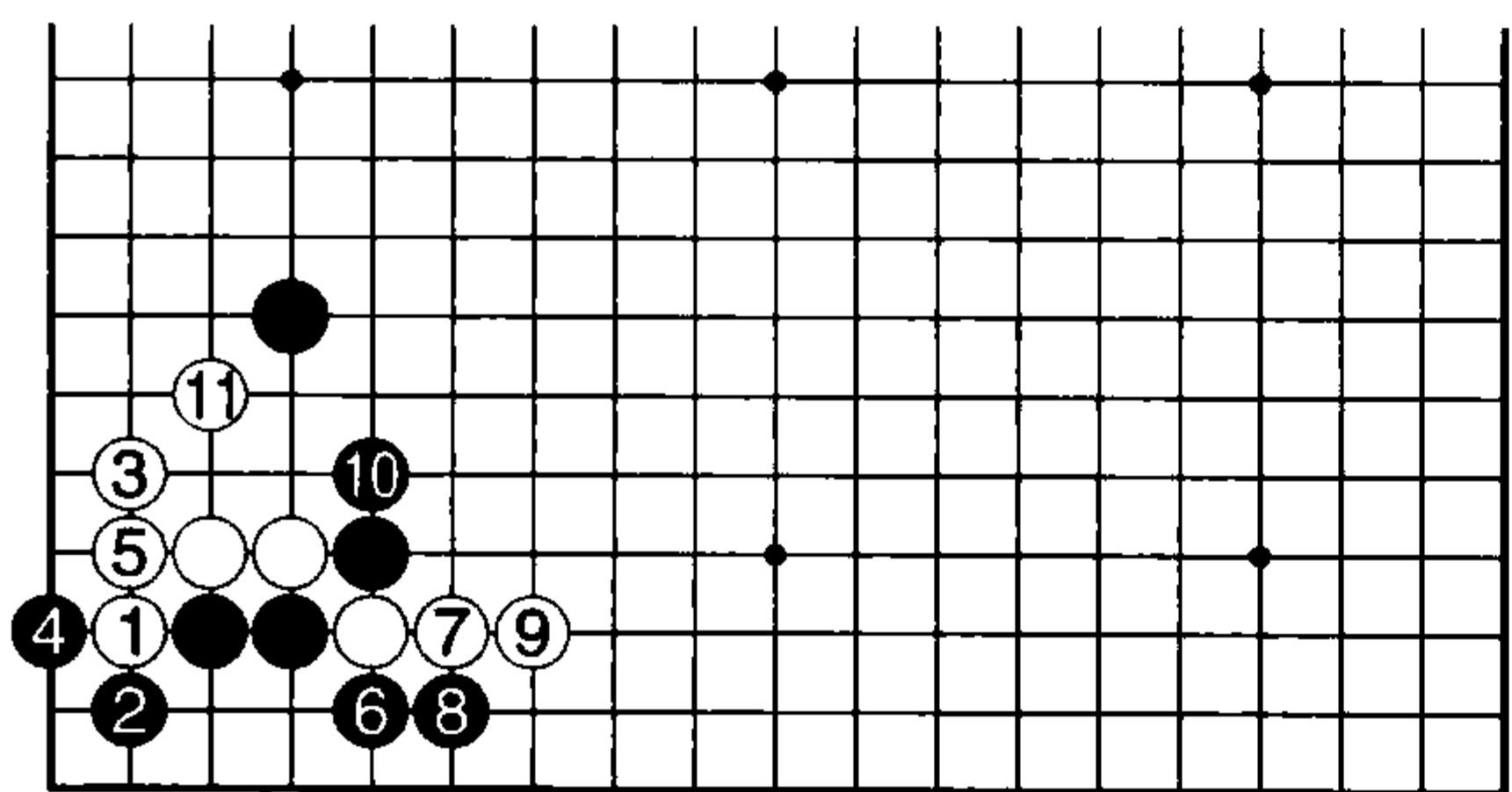


图17 扳虎

当初，白1扳后3虎，也是有趣的下法，黑4打至黑10长必然，白11尖后……

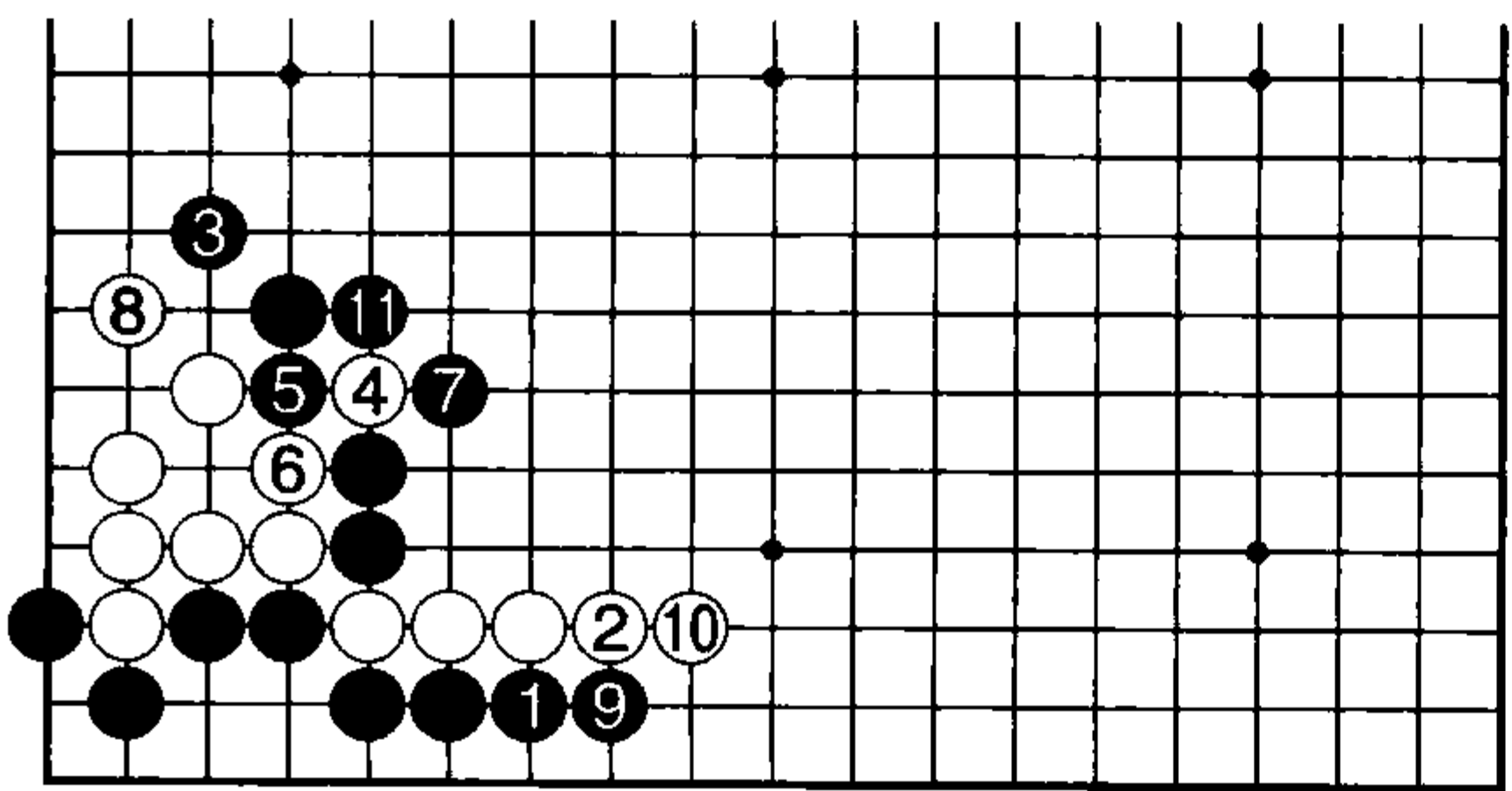


图18 大致两分

黑1以下的结果基本上双方可下。



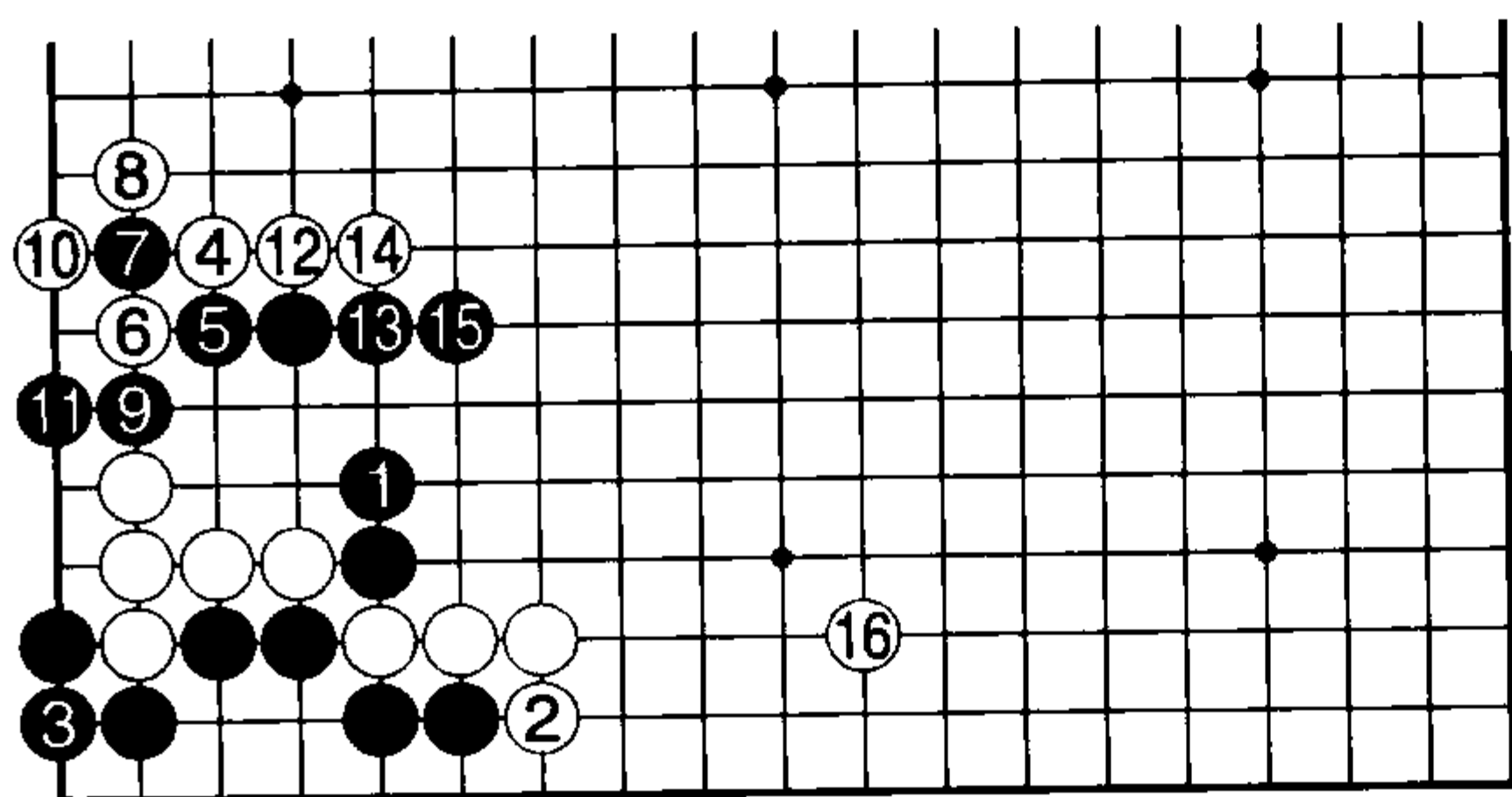


图19 弃子

白2拐是弃子的构思，黑3接重要，否则被白在此处一扑，很不干净。白4飞出，以下白棋弃掉五子，把两面都处理好，黑棋也得到不小的实地，大体相当。

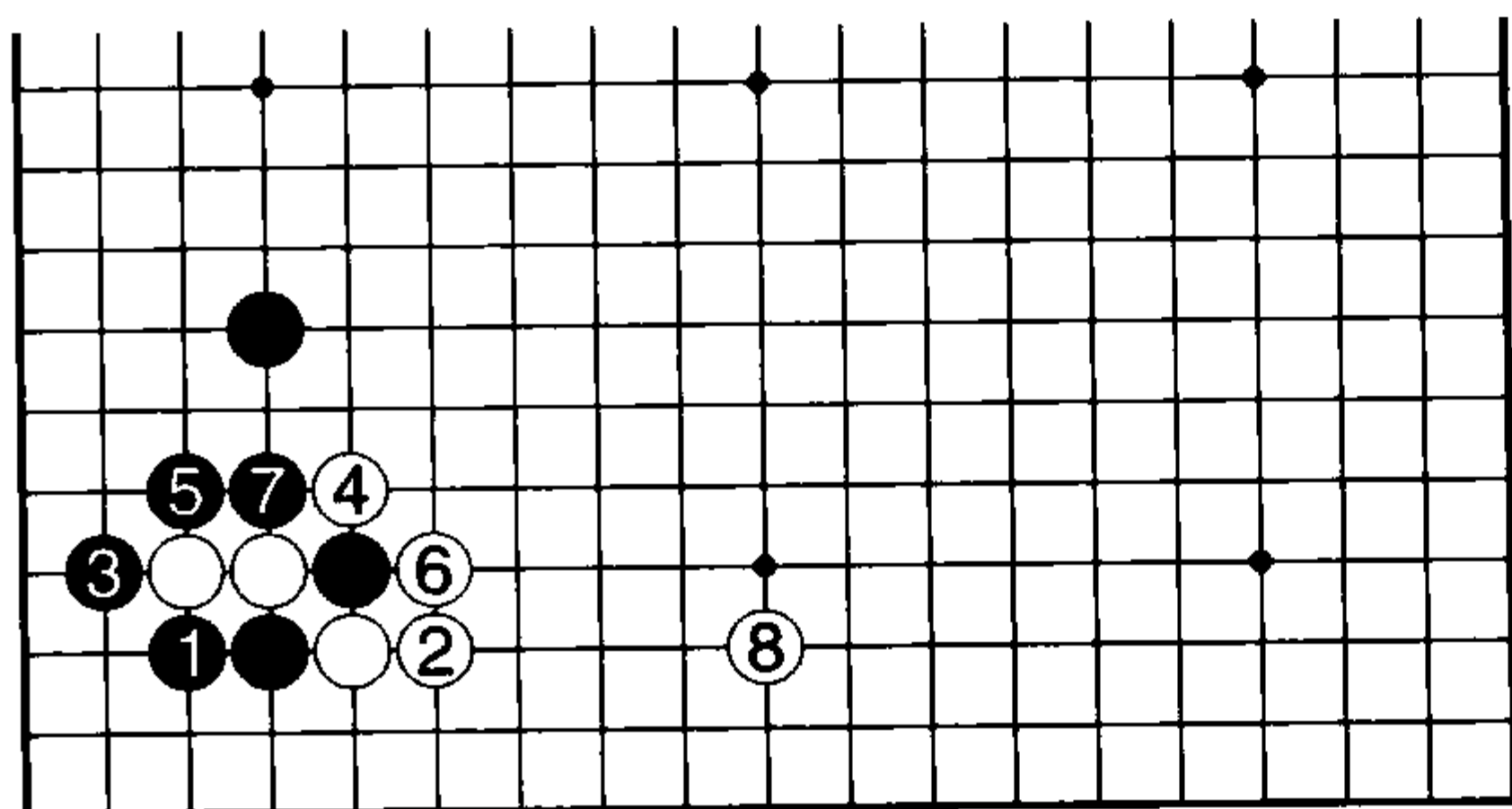


图20 黑稍好

黑1时，白2长需要征子有利，但是，即便可以4位征吃黑子，黑5、7后，白也不便宜。

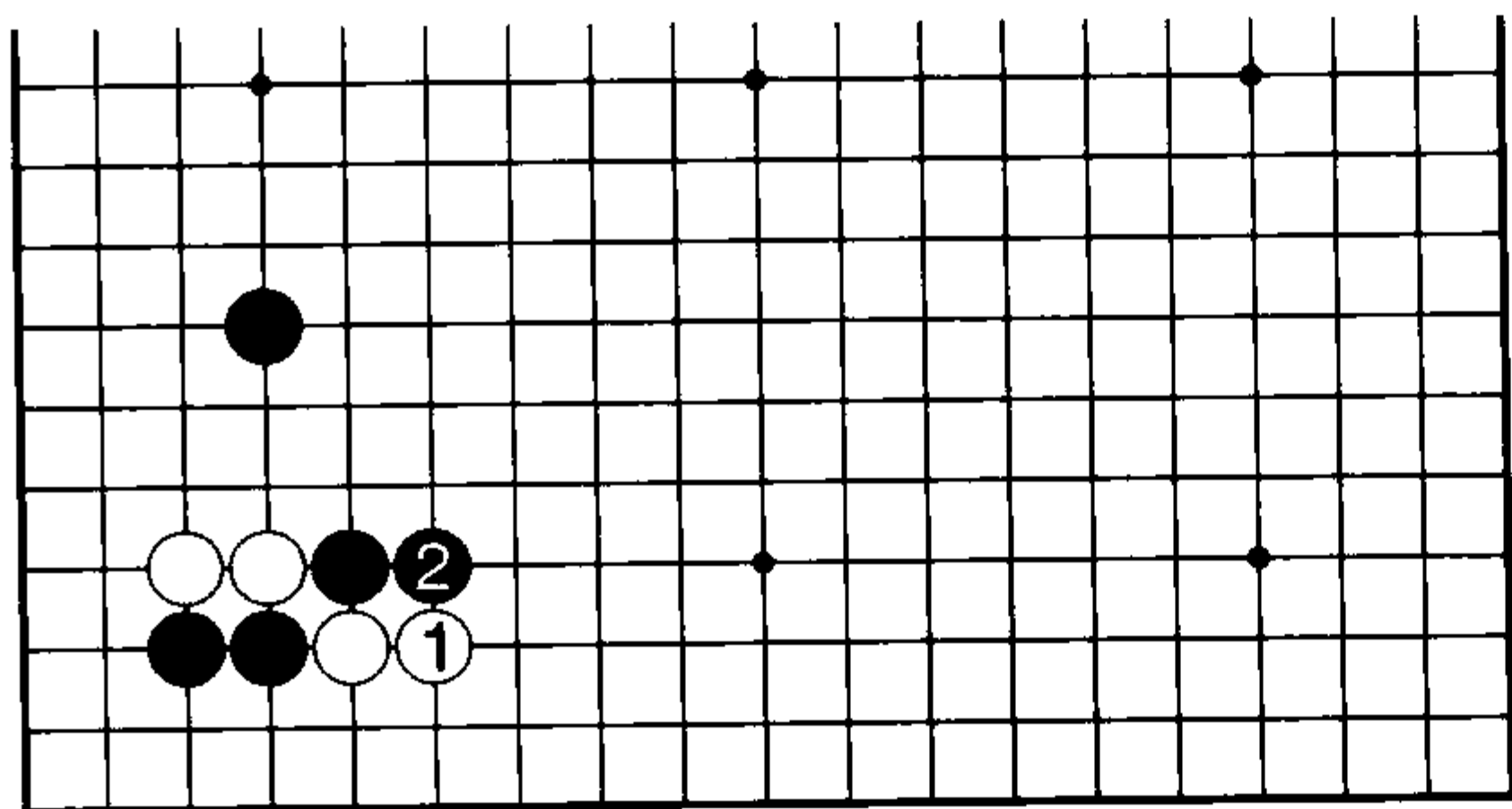


图21 不简明

黑2压，有些过分。

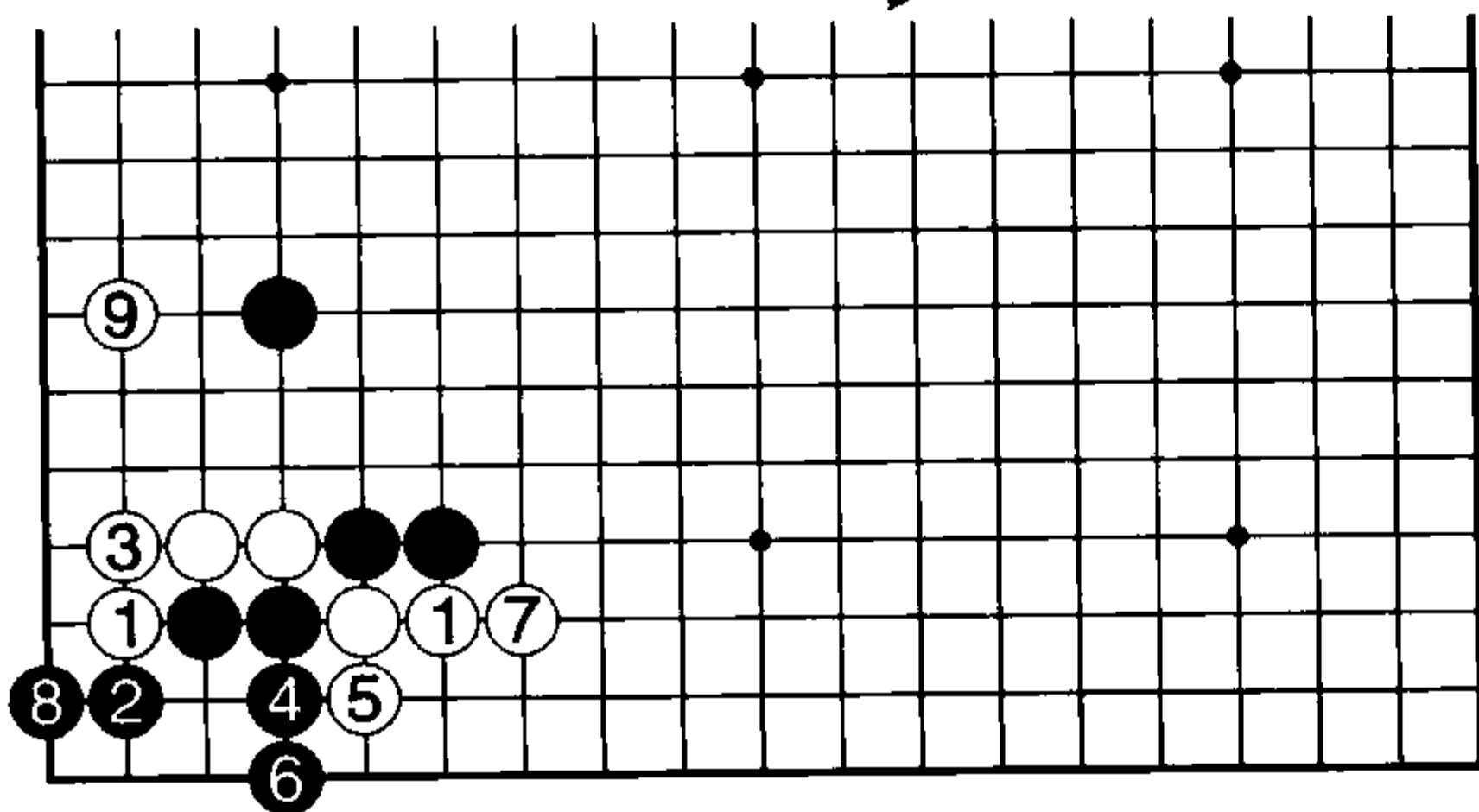


图22 白可战

白1、3扳粘是要点，黑只得4至8在角上苦活，白9跳，可满意。

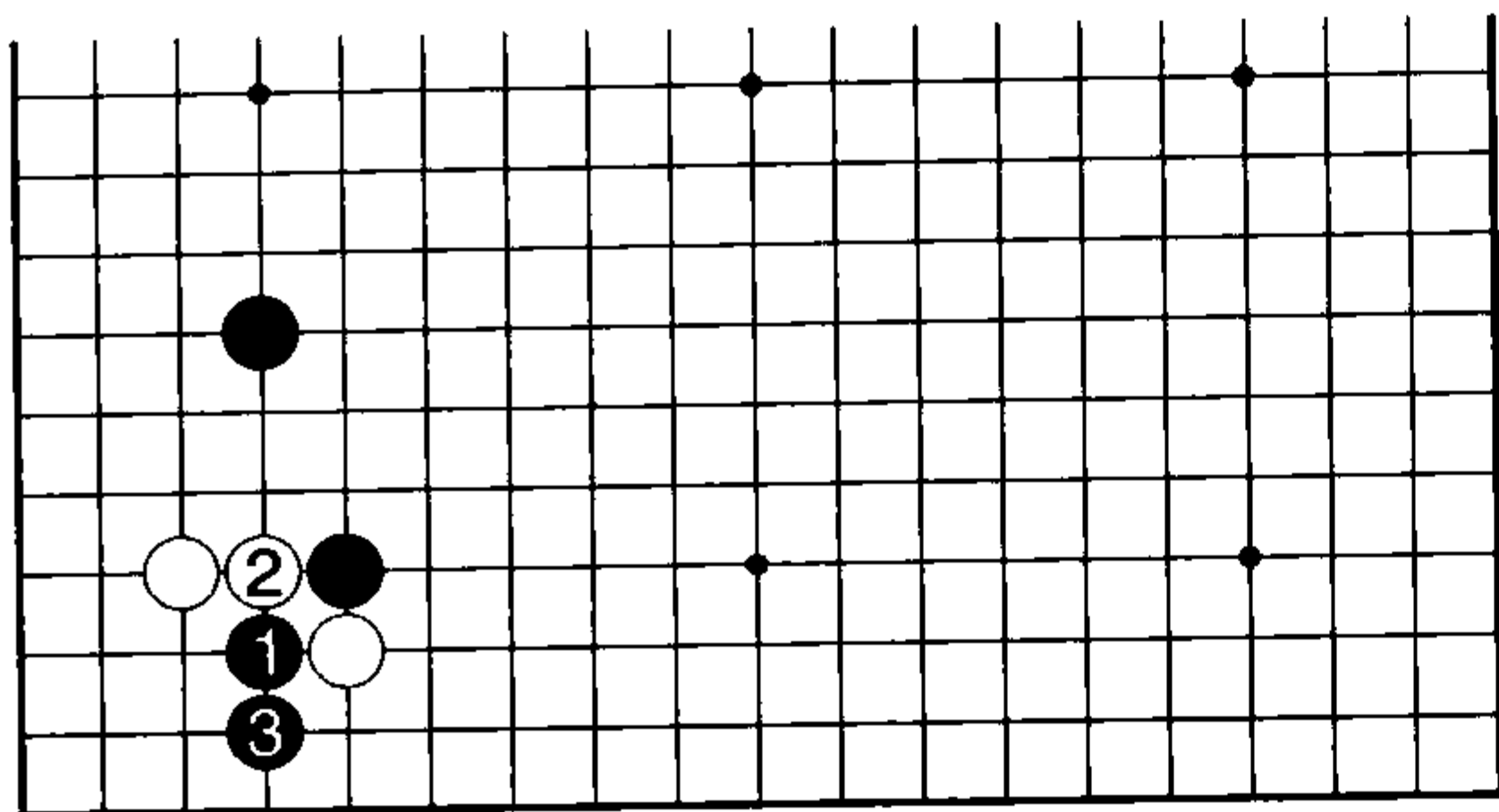


图23 求变

黑3立求变，但不能算是好手。

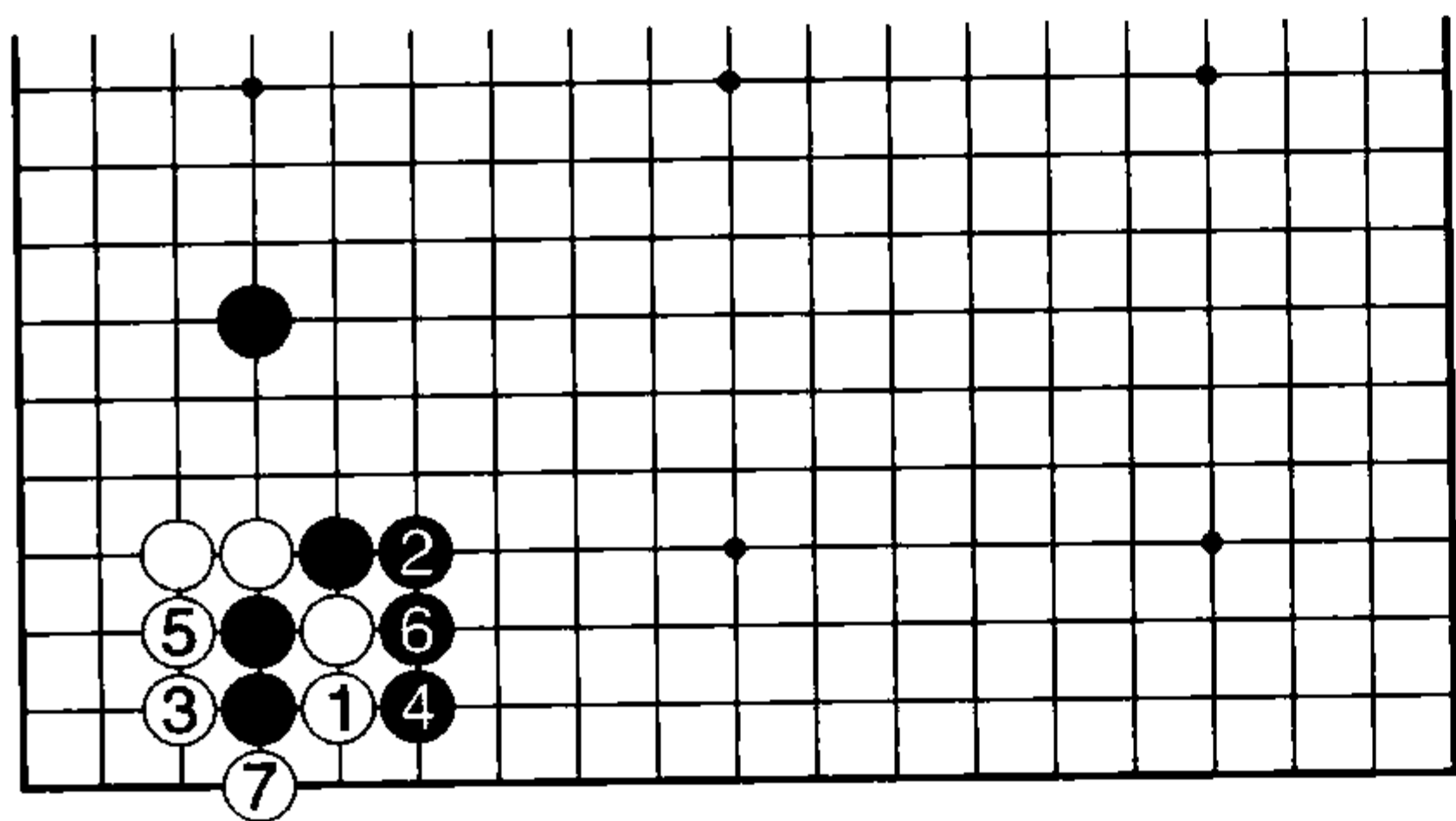


图24 白好

白1挡，黑2长，白3至7吃掉两子实惠，黑当初的大飞一子位置明显不佳。

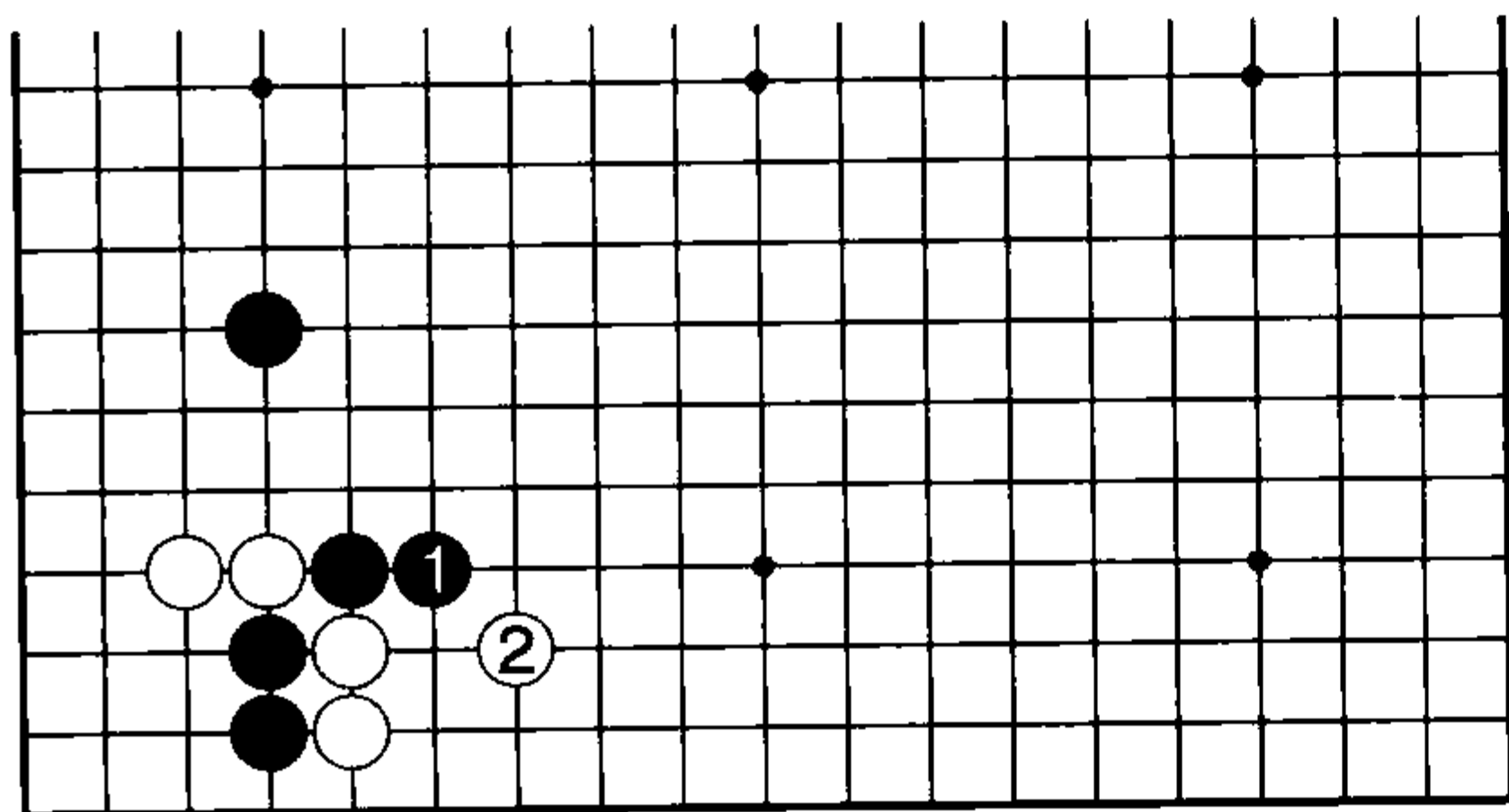


图25 跳不好

黑1时，白2跳试图追求更好结果，但此手有问题。

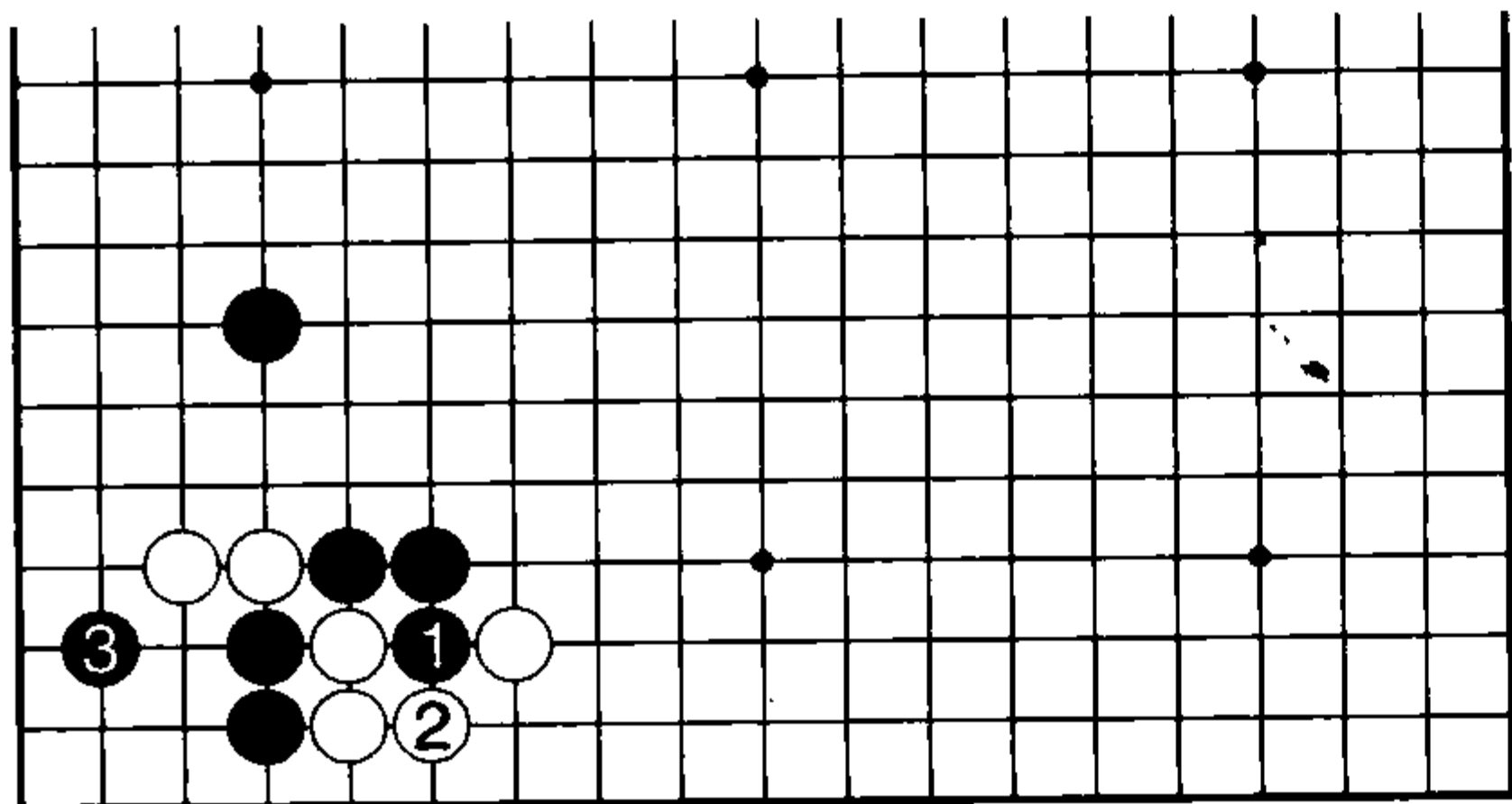


图26 选择

接上图，黑1先手，然后3跳，给白棋留下选择。

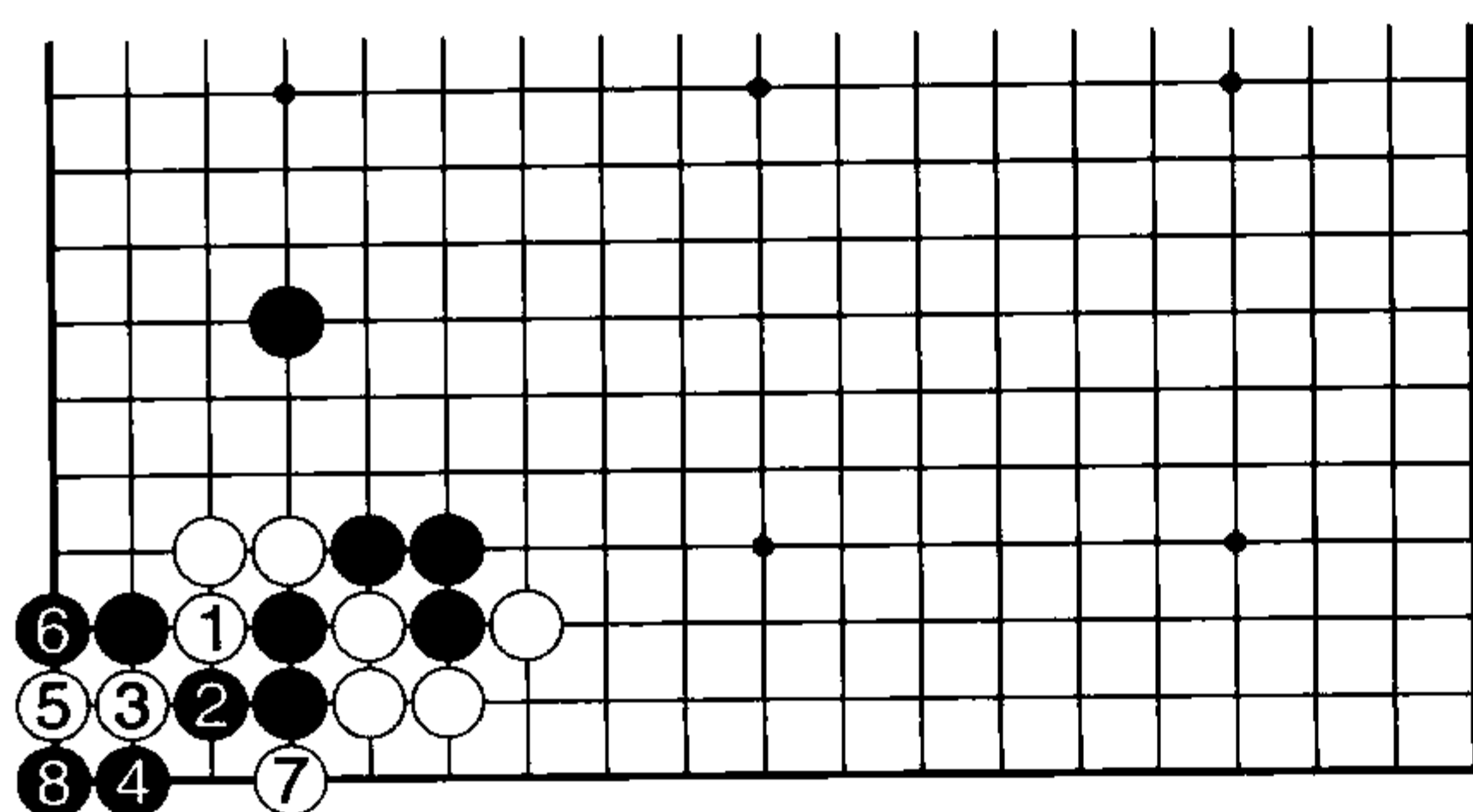


图27 大头鬼

白1冲，3断，打算把黑走成“大头鬼”，至黑8必然，接下来……

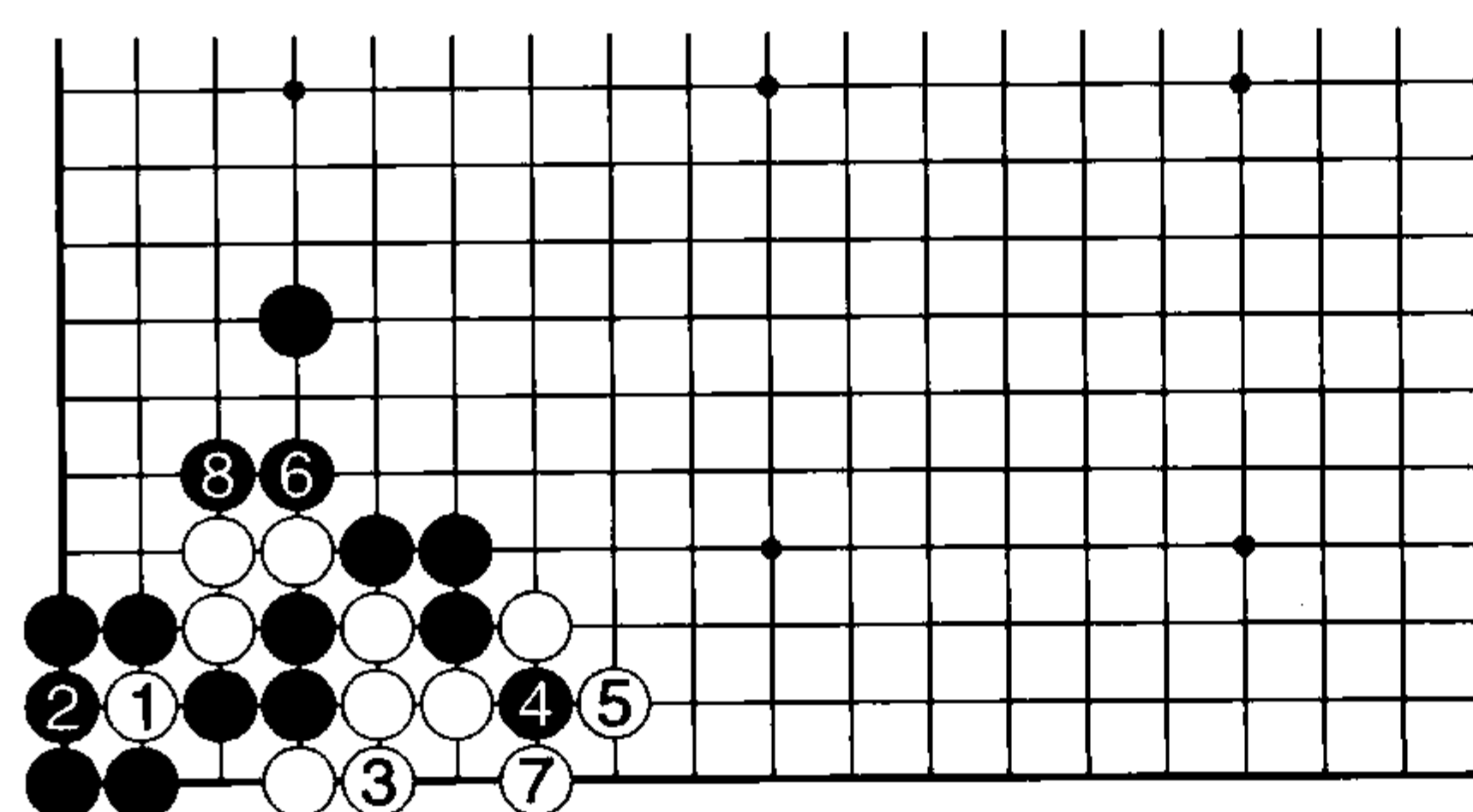


图28 黑大优

白1扑，3接，是走成“大头鬼”的必然次序，但是黑4断好手，白5打，黑6紧气，白7提，黑8吃三子，白的计划失败。

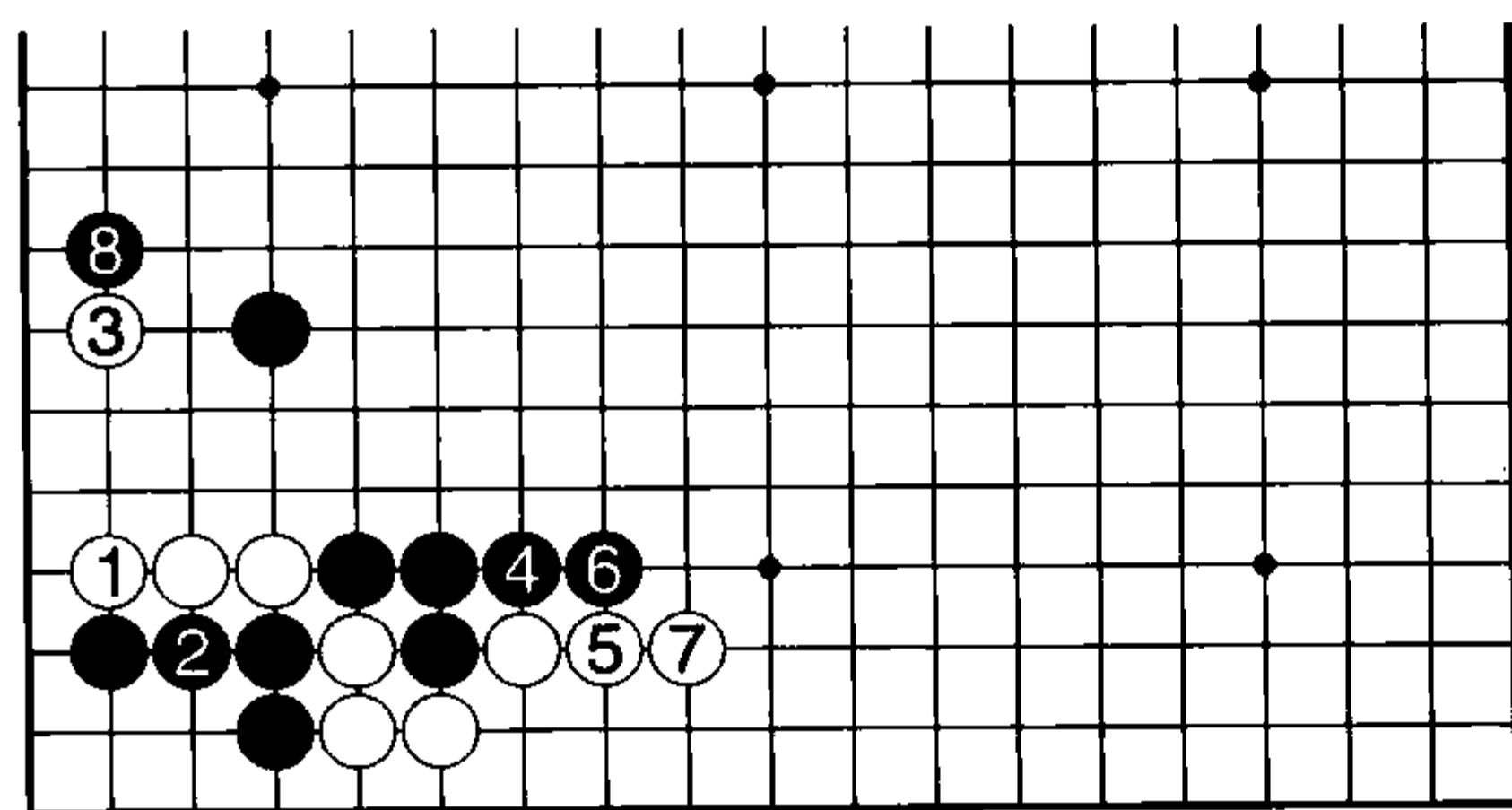


图29 溜

上图白大亏，只好在本图1位挡，黑2接，白3跳必然，黑4、6先手压后，再8位靠……

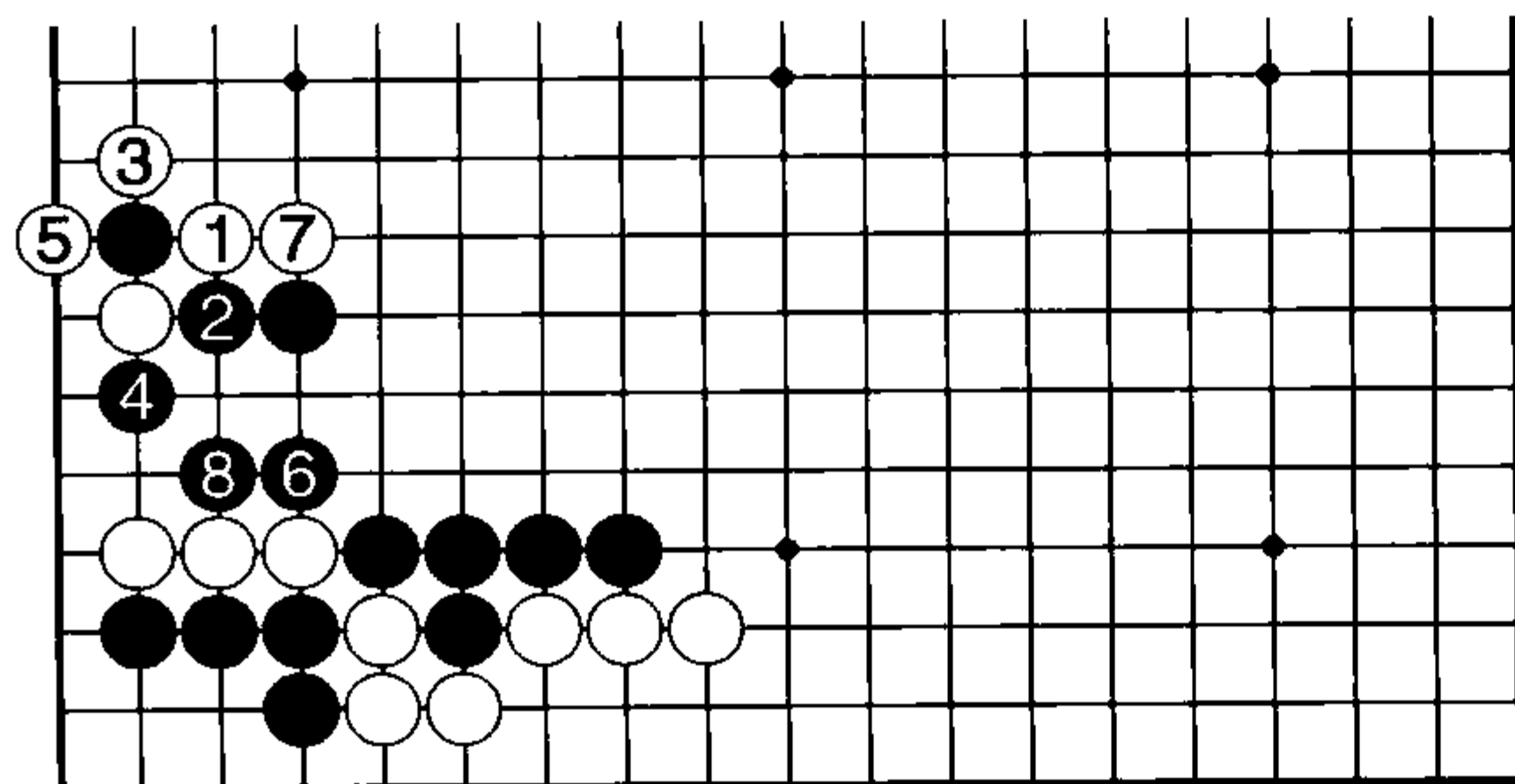
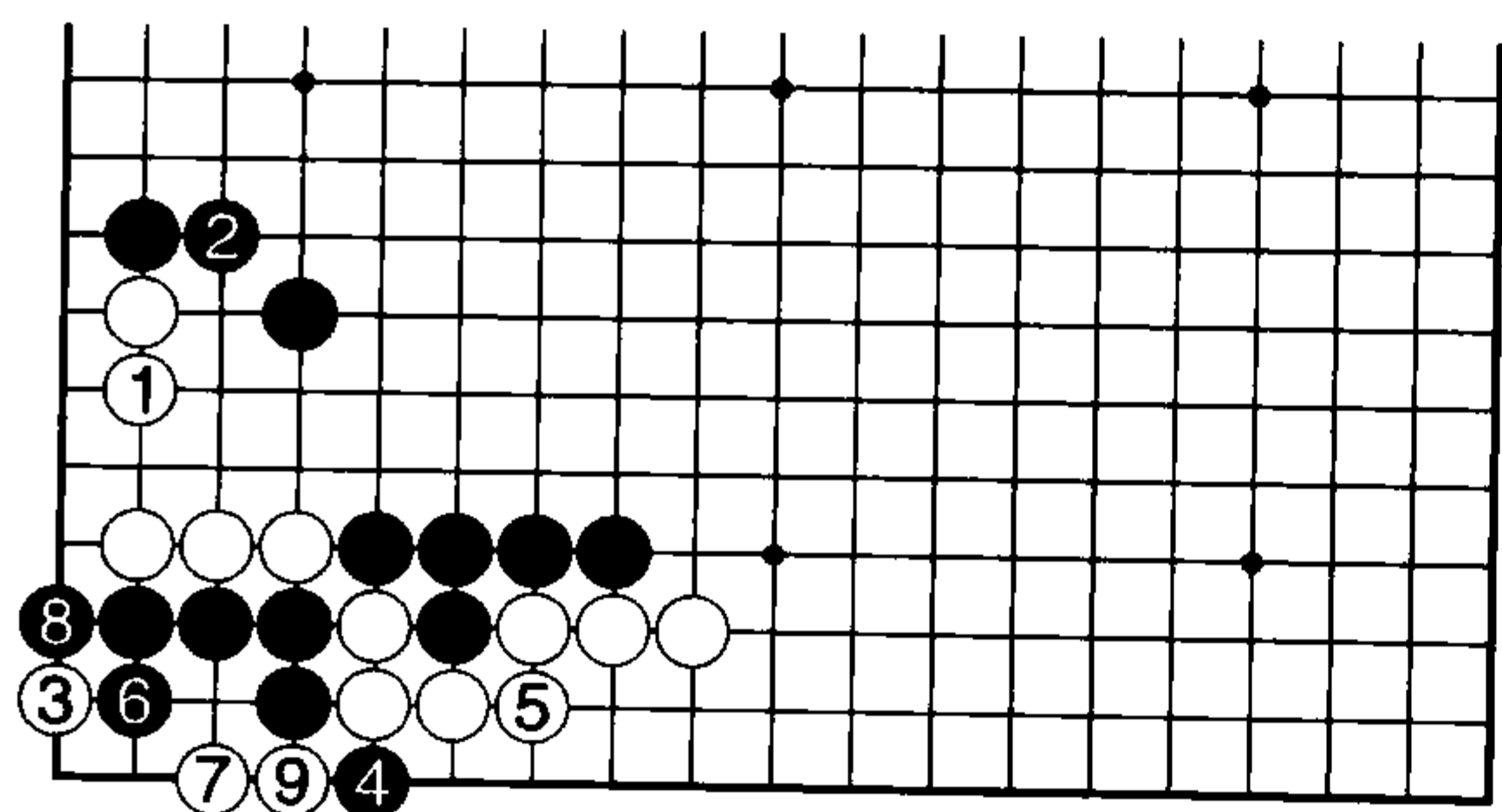


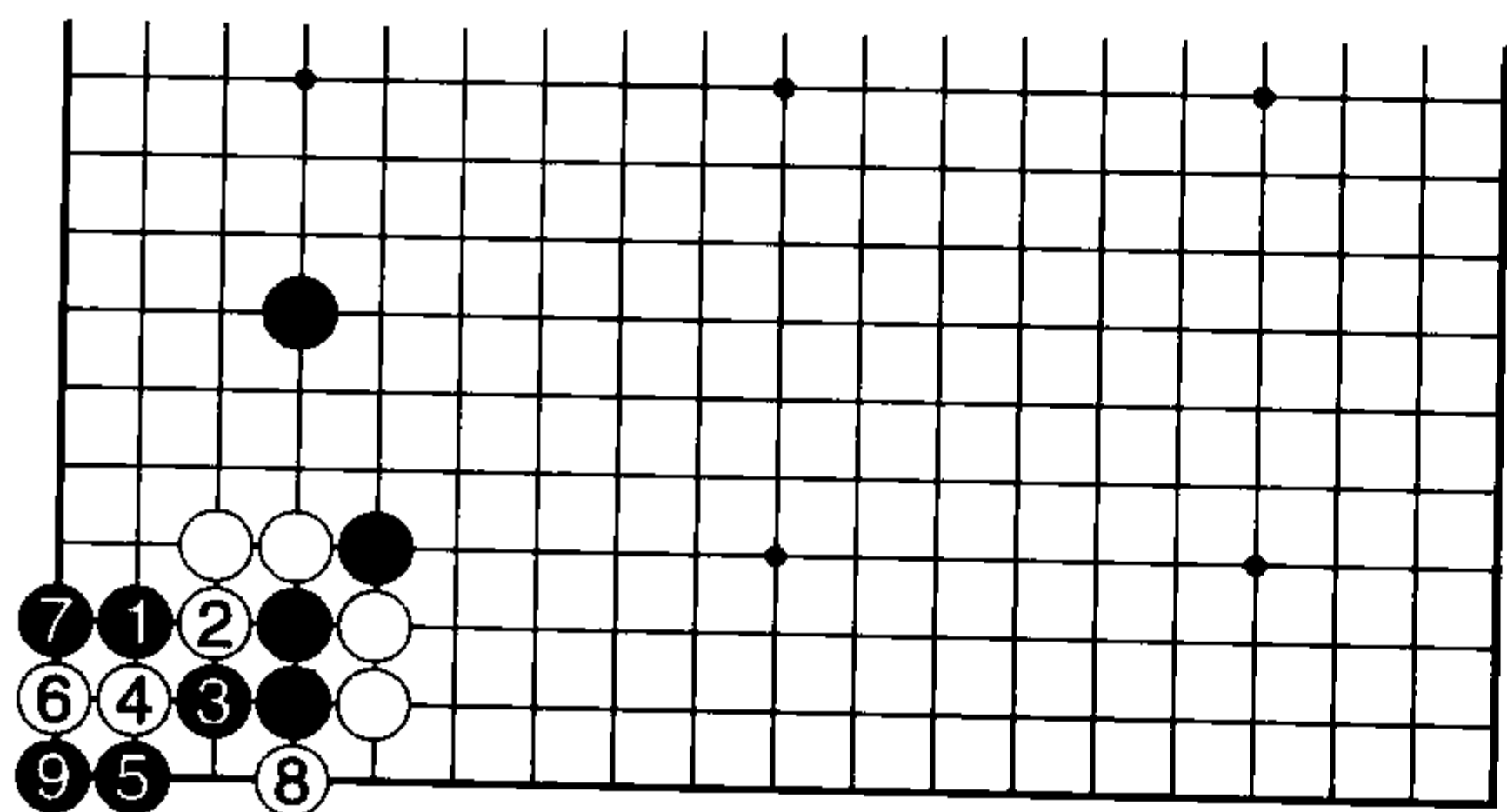
图30 黑稍好

白1扳，寻求转换，黑2断以下至8，黑得到可观实地，可以满意。



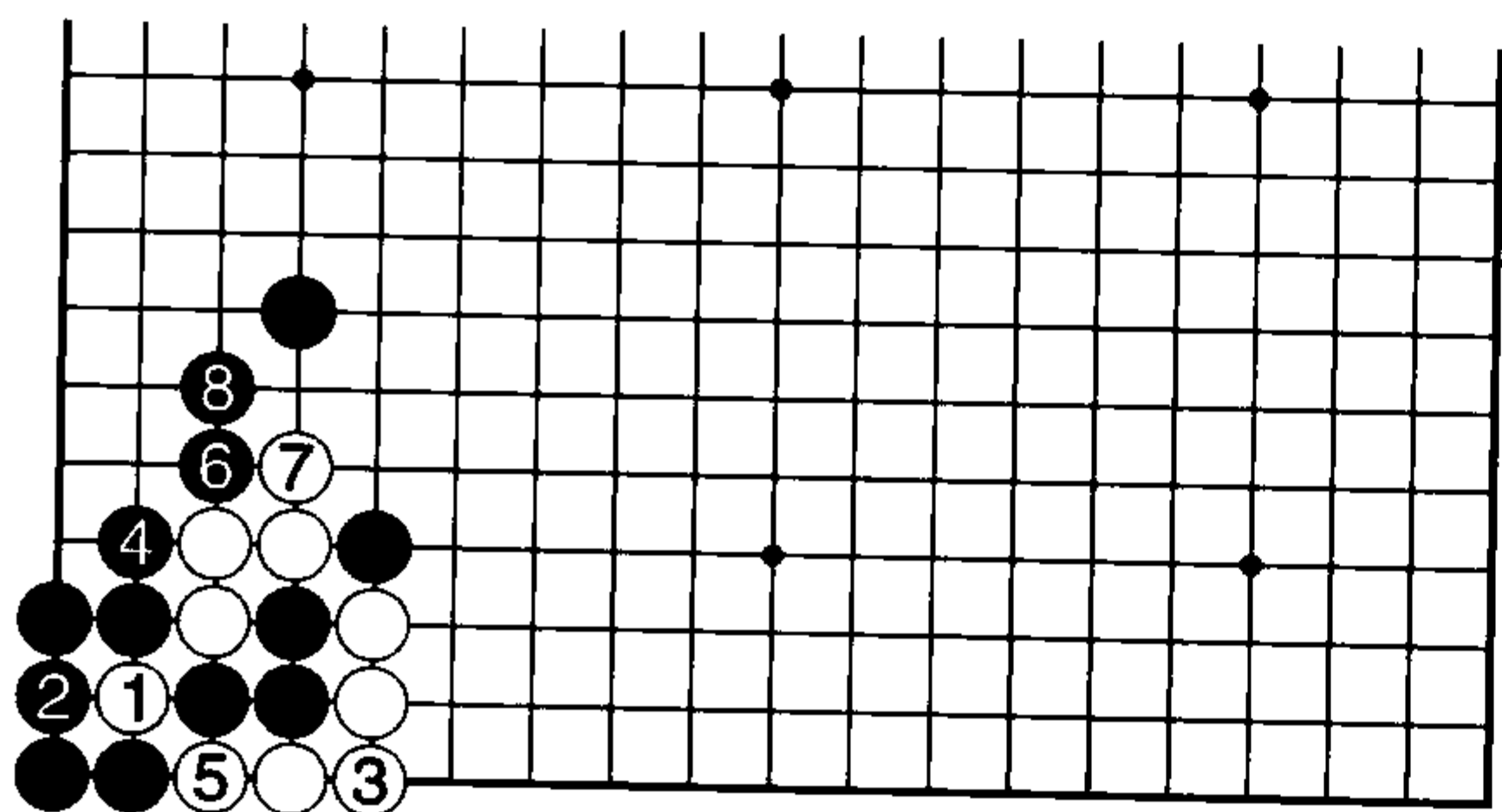
**图31 黑充分**

白1退，黑2长，白3点可以吃掉角上黑棋，但是黑通过收气吃，先手得到巨大外势，白不能算便宜。



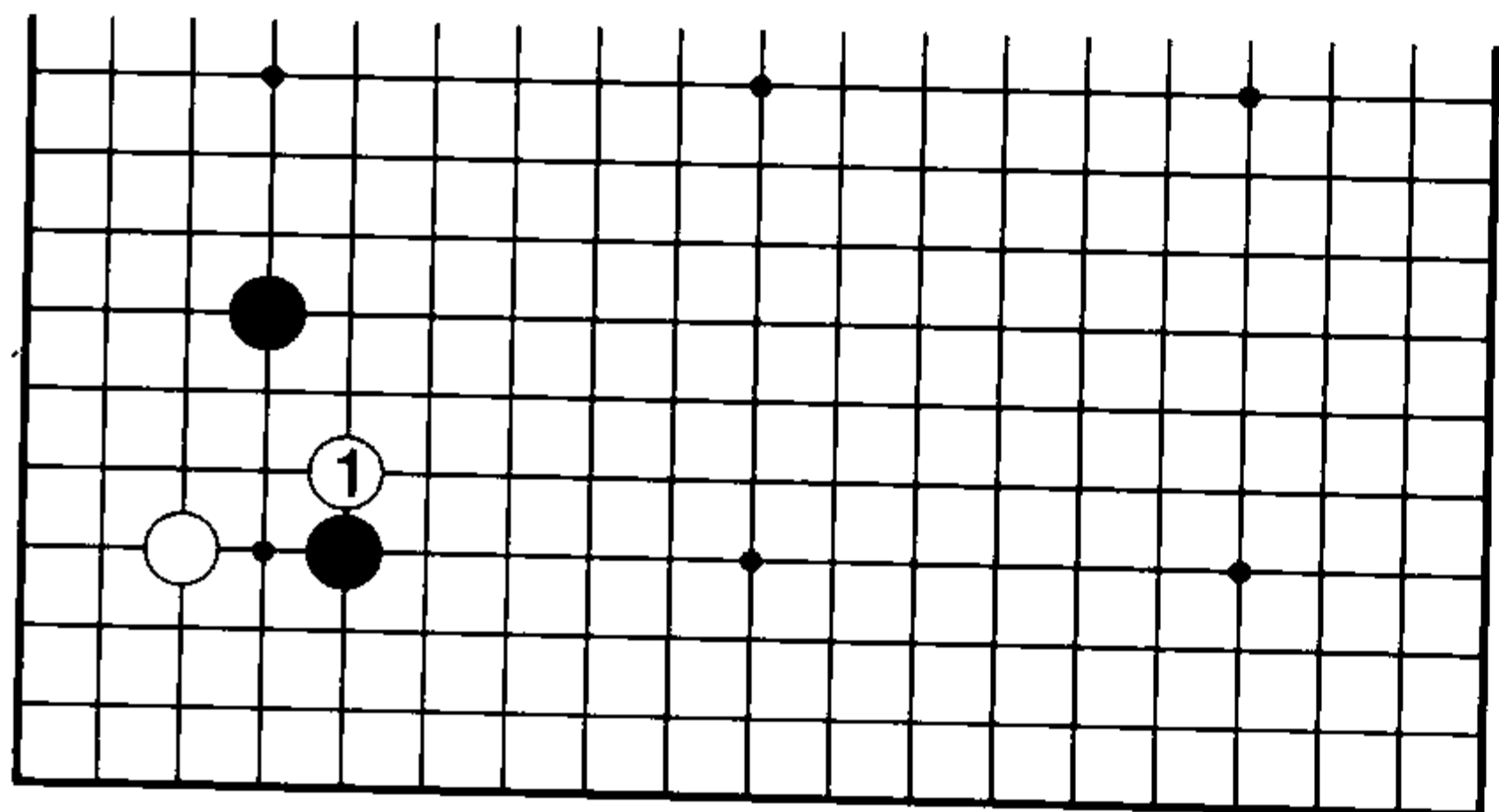
**图32 黑不行**

黑1直接跳，不好。白2至9必然……



**图33 大头鬼**

白1扑、3立的手段现在成立了，黑8后，黑三子连不回去，白有利。



**图34 白过分**

白1靠，是过分的一手。

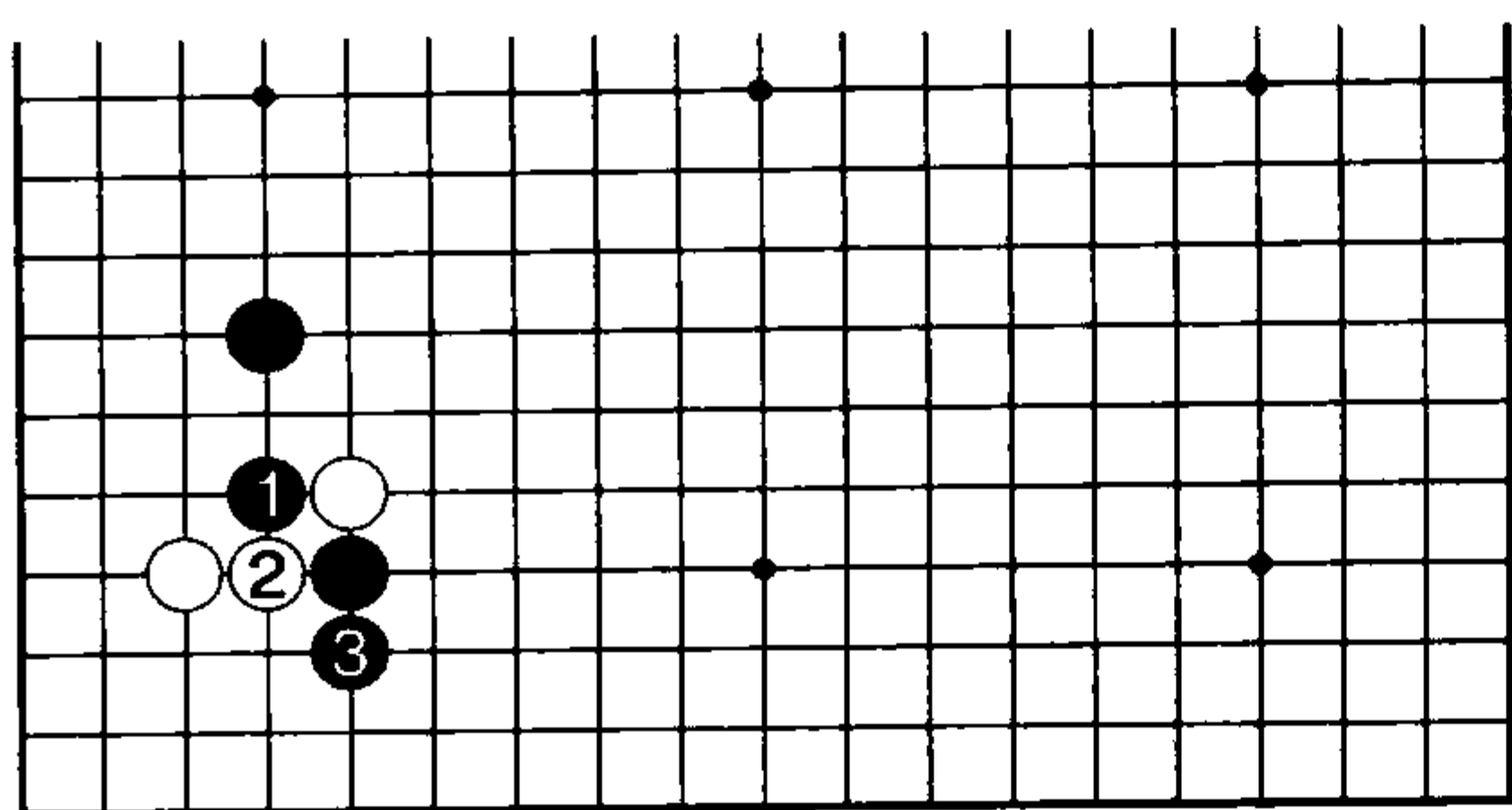


图35 黑的反击

黑1扳，3立是最好的反击手段。

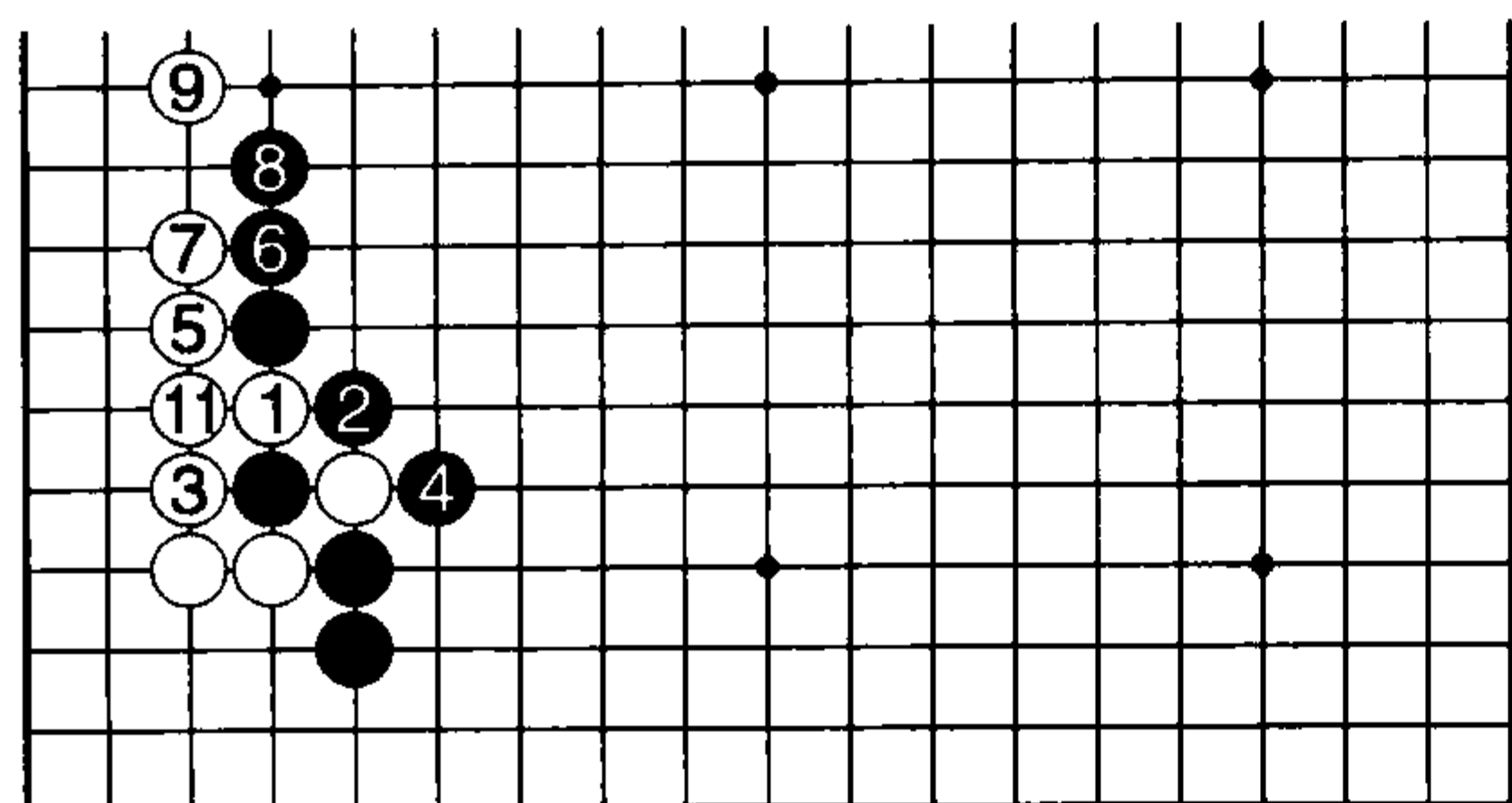


图36 包打

白1如打吃，黑2、4包打简明有力，至白11，黑先手得到强大外势，局面对黑棋有利。  
(10提)

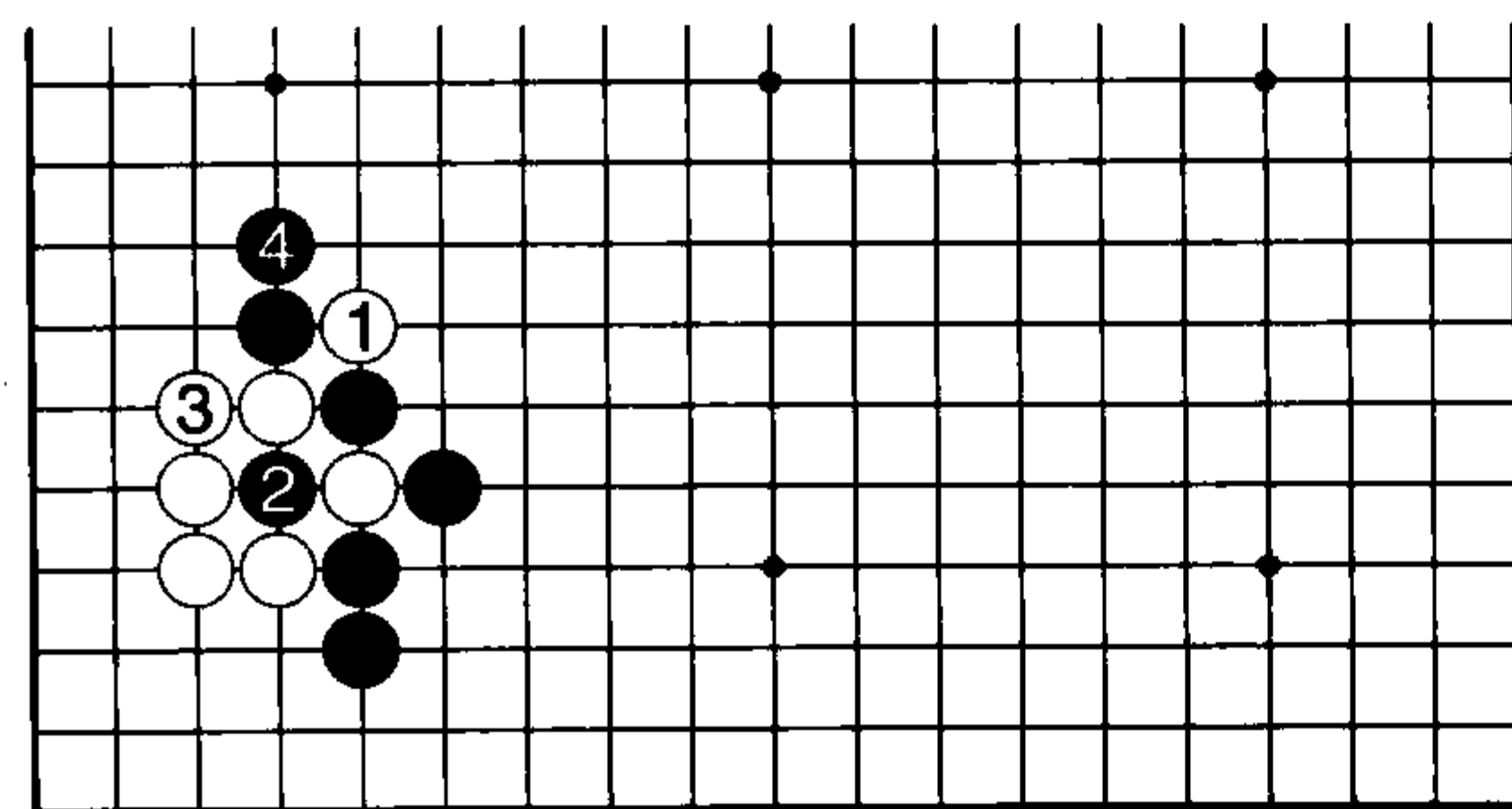


图37 白过分

白1断，过分，黑2提，白3接，黑4长……

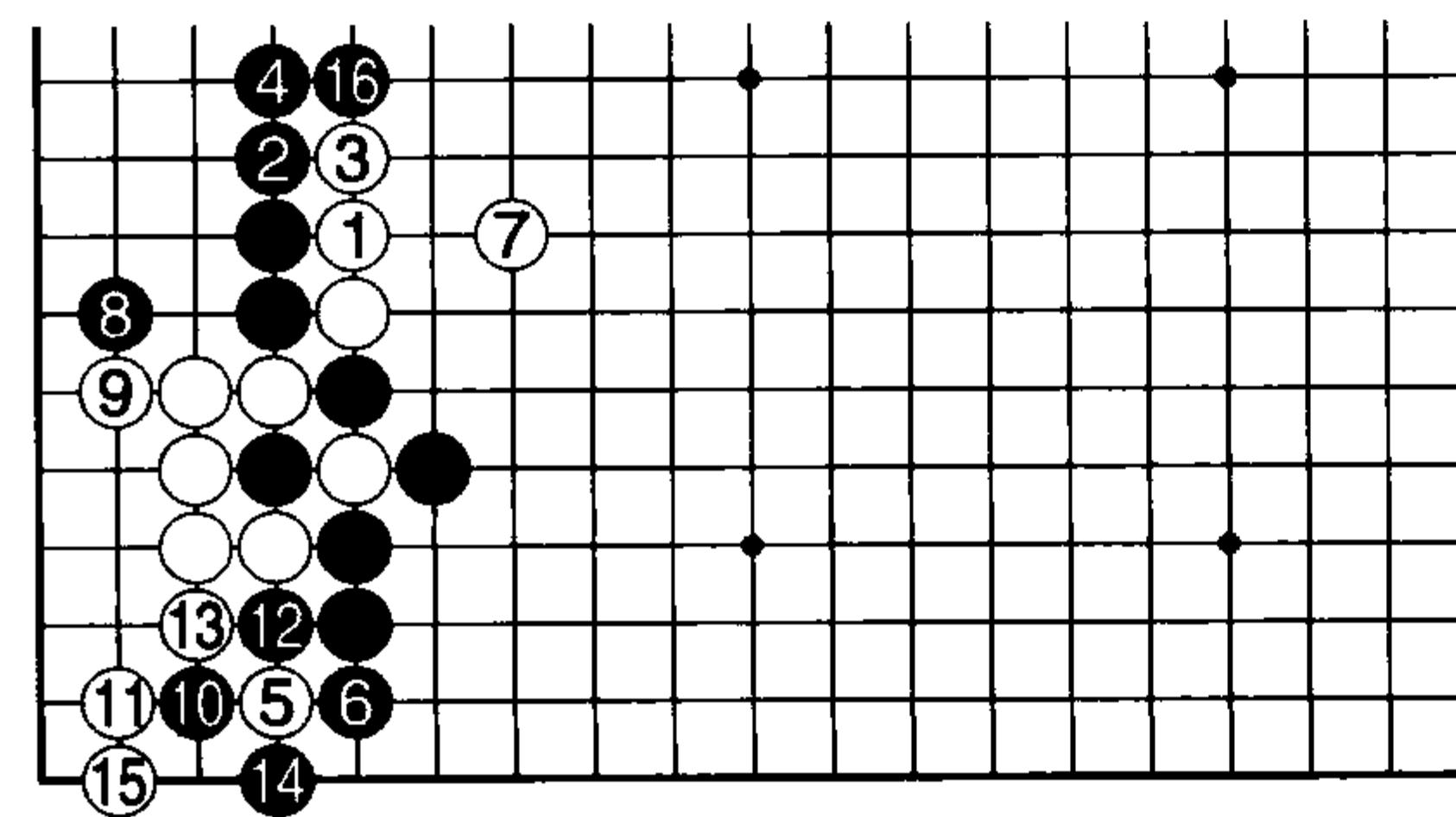
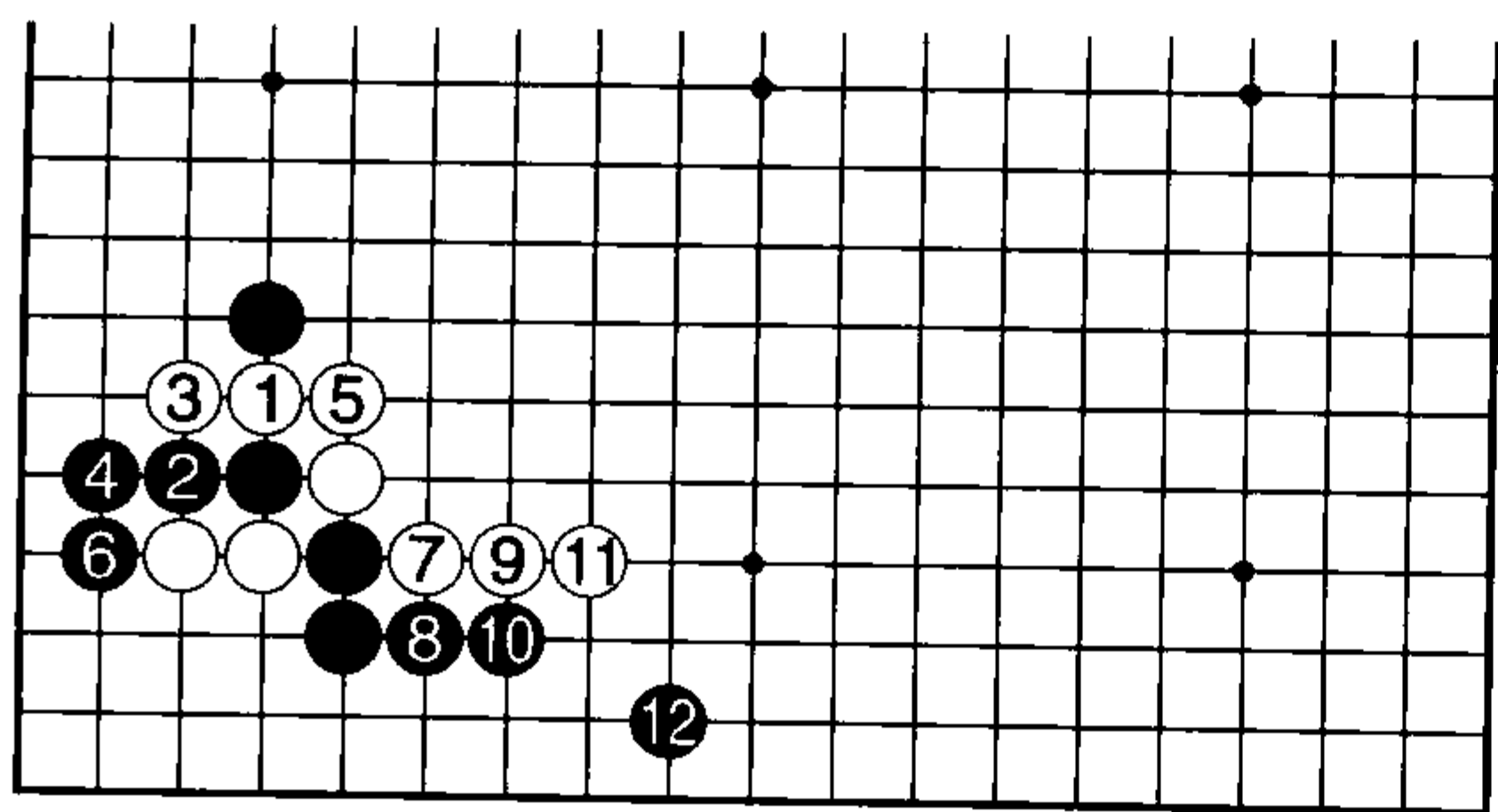


图38 白苦战

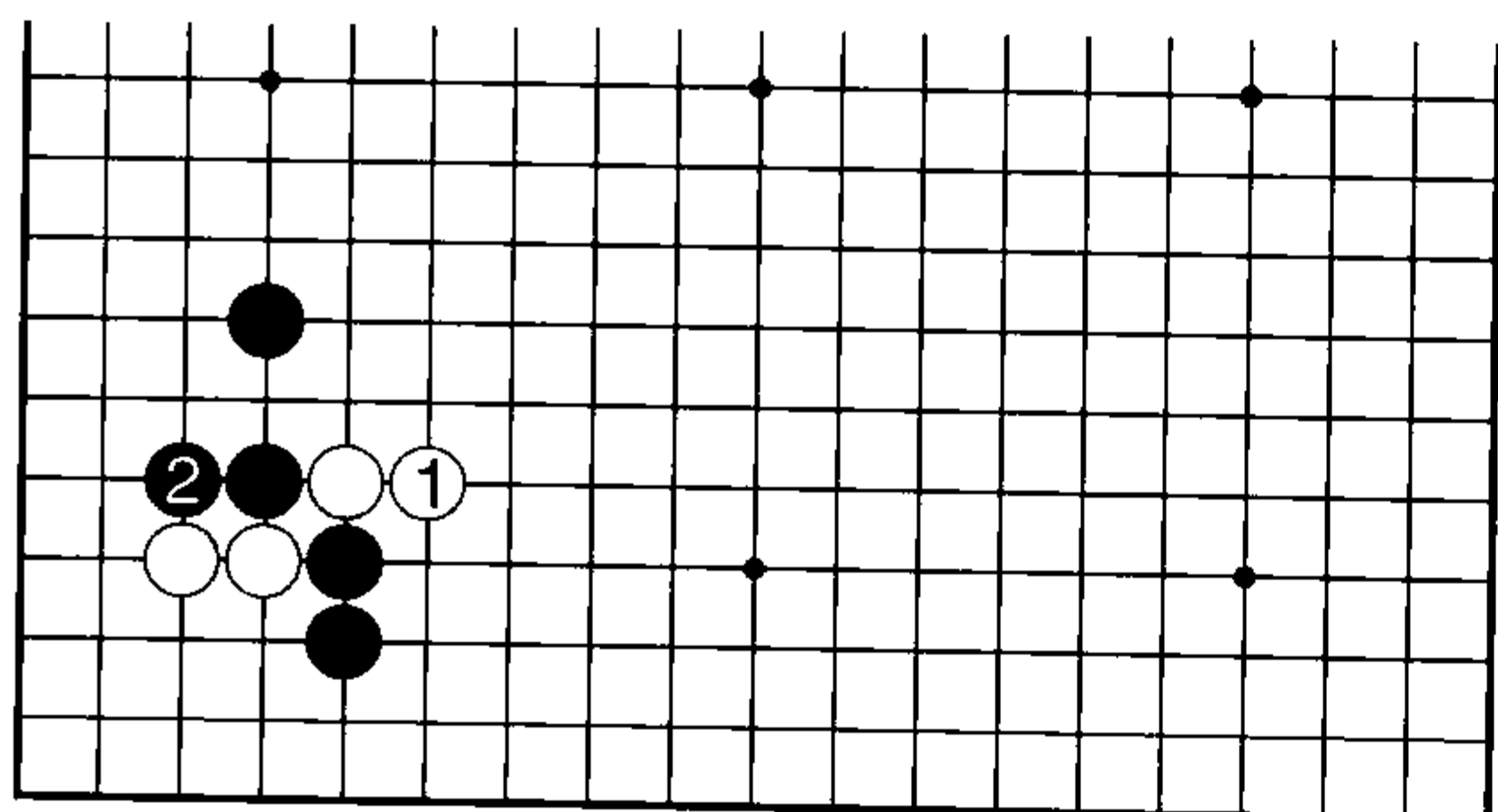
白1、3压后至黑16拐，大致如此，黑棋两边都很厚，白中间几子还需要逃生，明显苦战。





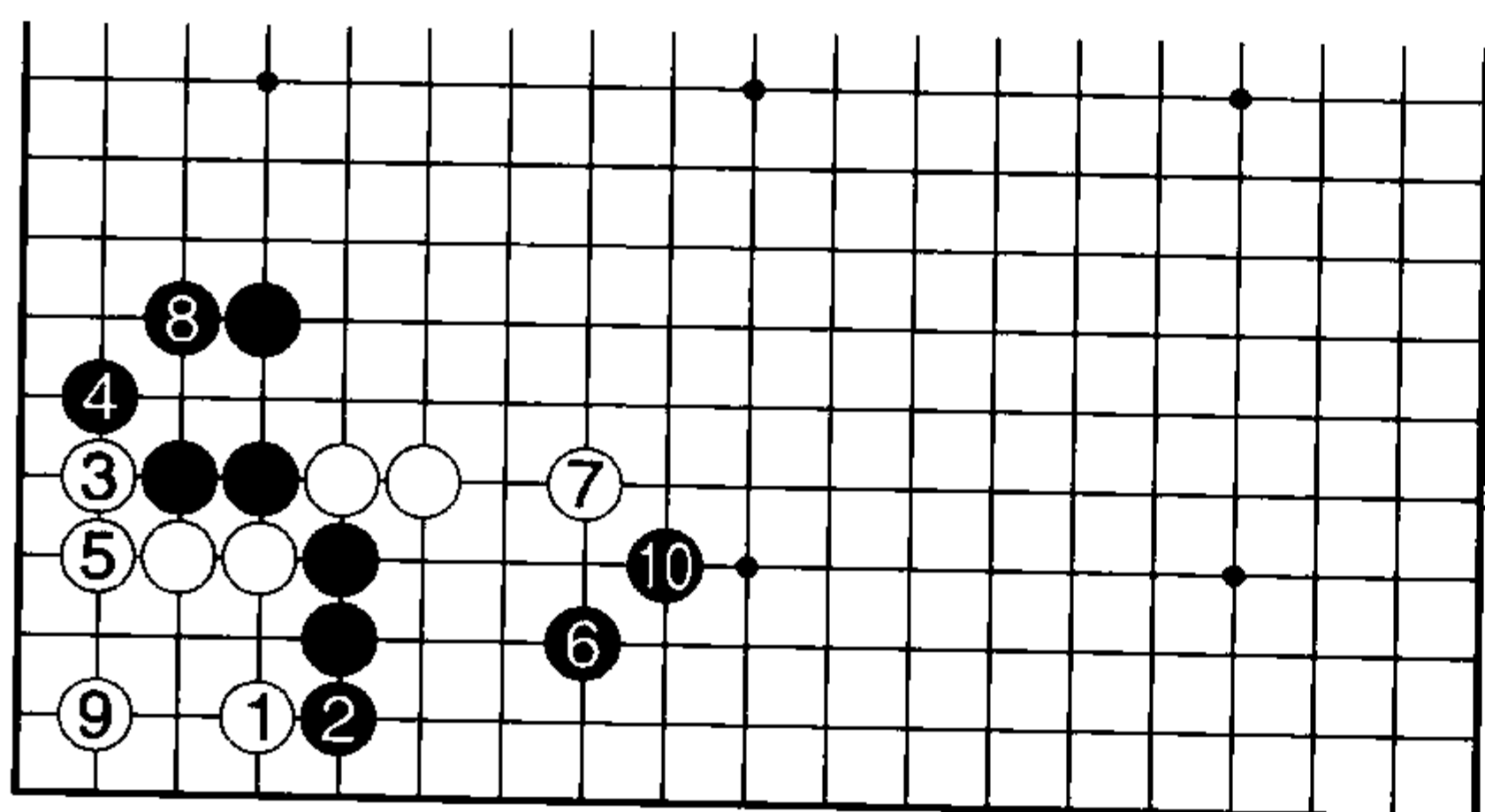
**图39 实利**

黑也可以下2位，至黑12，黑实利巨大，没有不满。



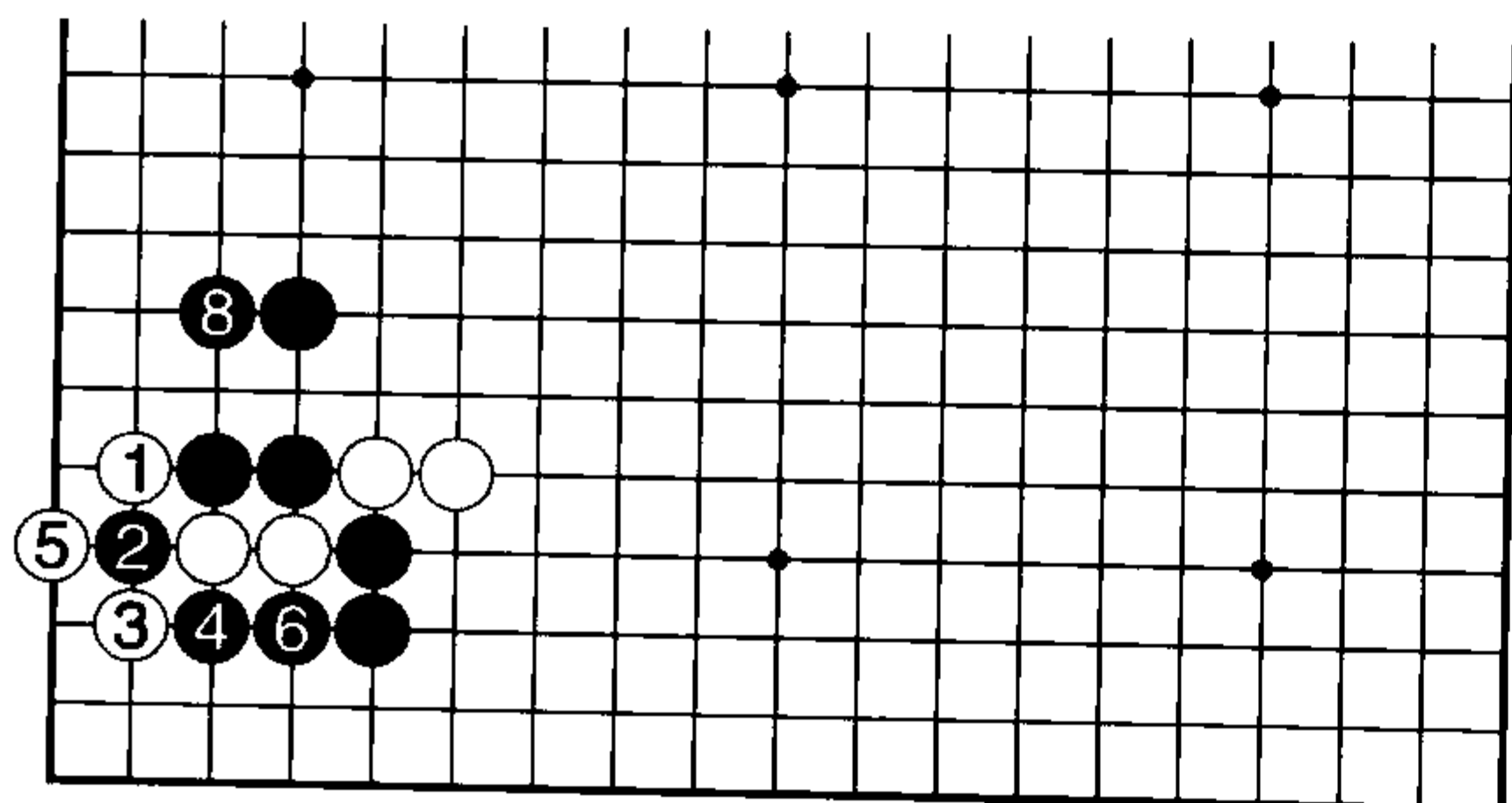
**图40 白难下**

白1长，不佳，黑2挡下后白不好处理。



**图41 白苦**

白1以下不得不在角上做活，黑10后，白中间薄弱，不利。



**图42 滚打**

白1扳时，黑2断也是常用手筋，然后4、6滚打，白7粘，黑8双是形。

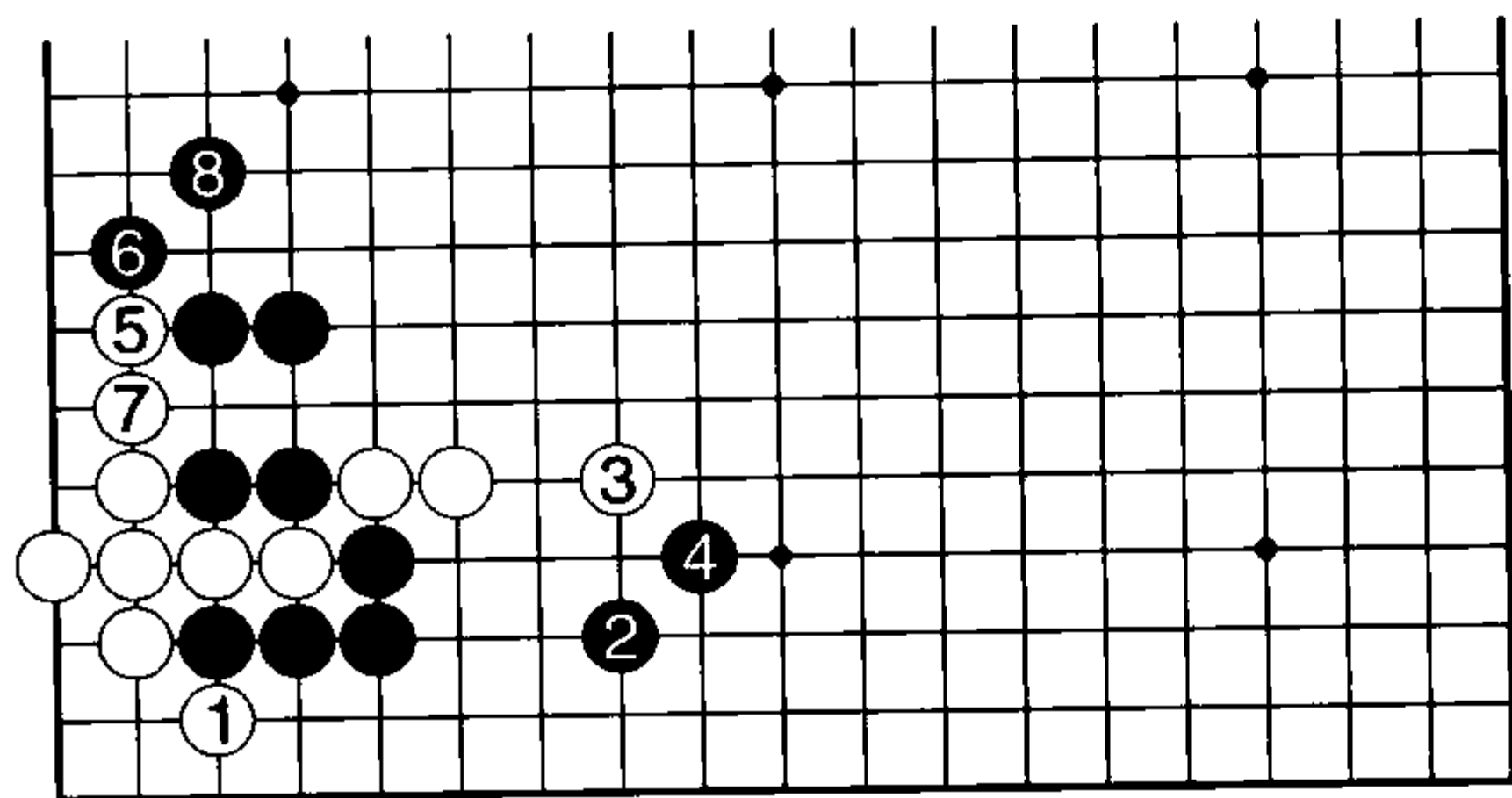


图43 黑好

接上图，白1扳做活，黑2拆，白3、黑4后，白5、7补有必要，黑8虎后，白棋位置太低，中间还有孤棋，难下。

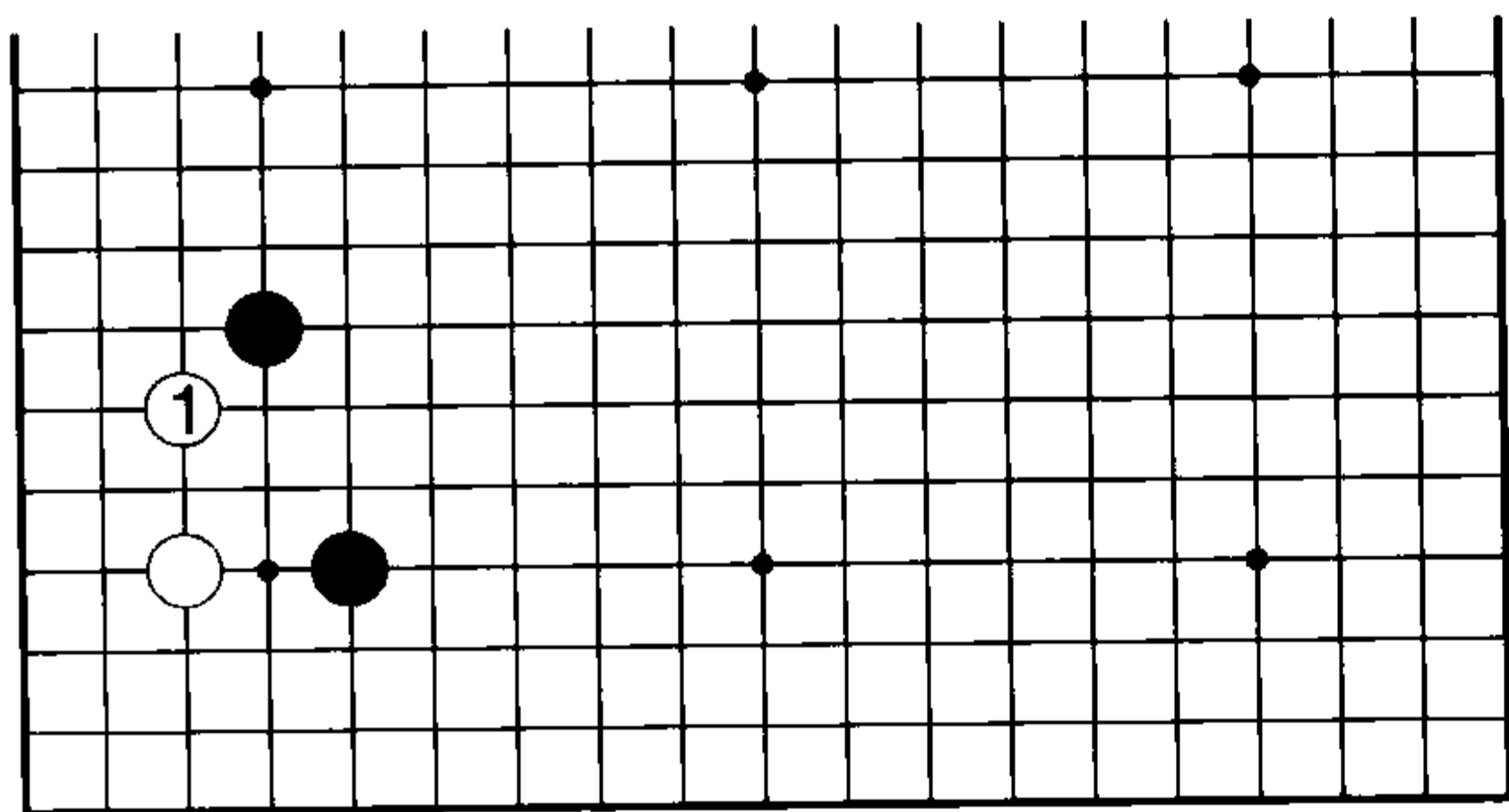


图44 跳

白1跳是正着。

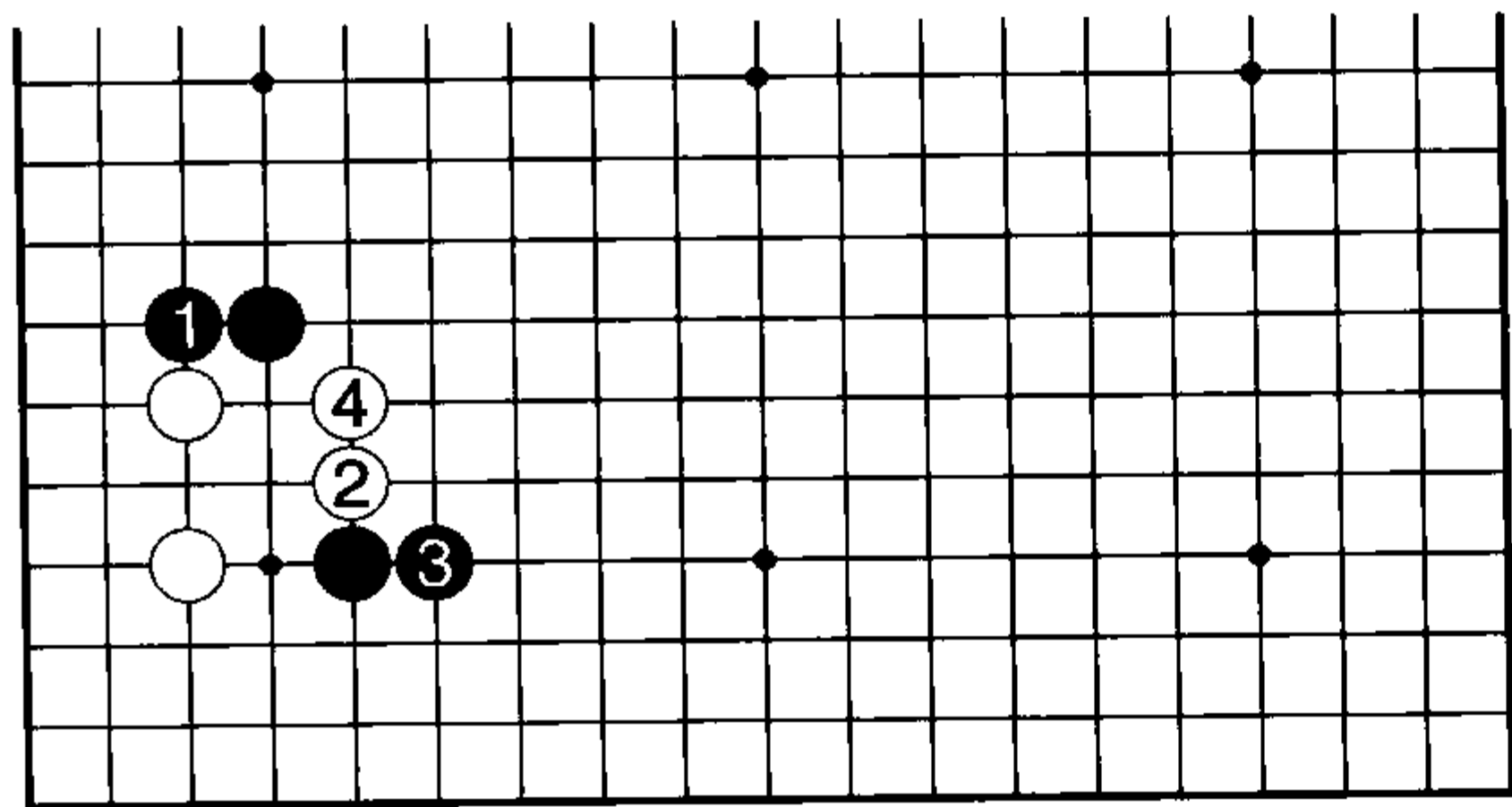


图45 出头

黑1若挡，白2靠，黑3退，白4双出头，白可下。

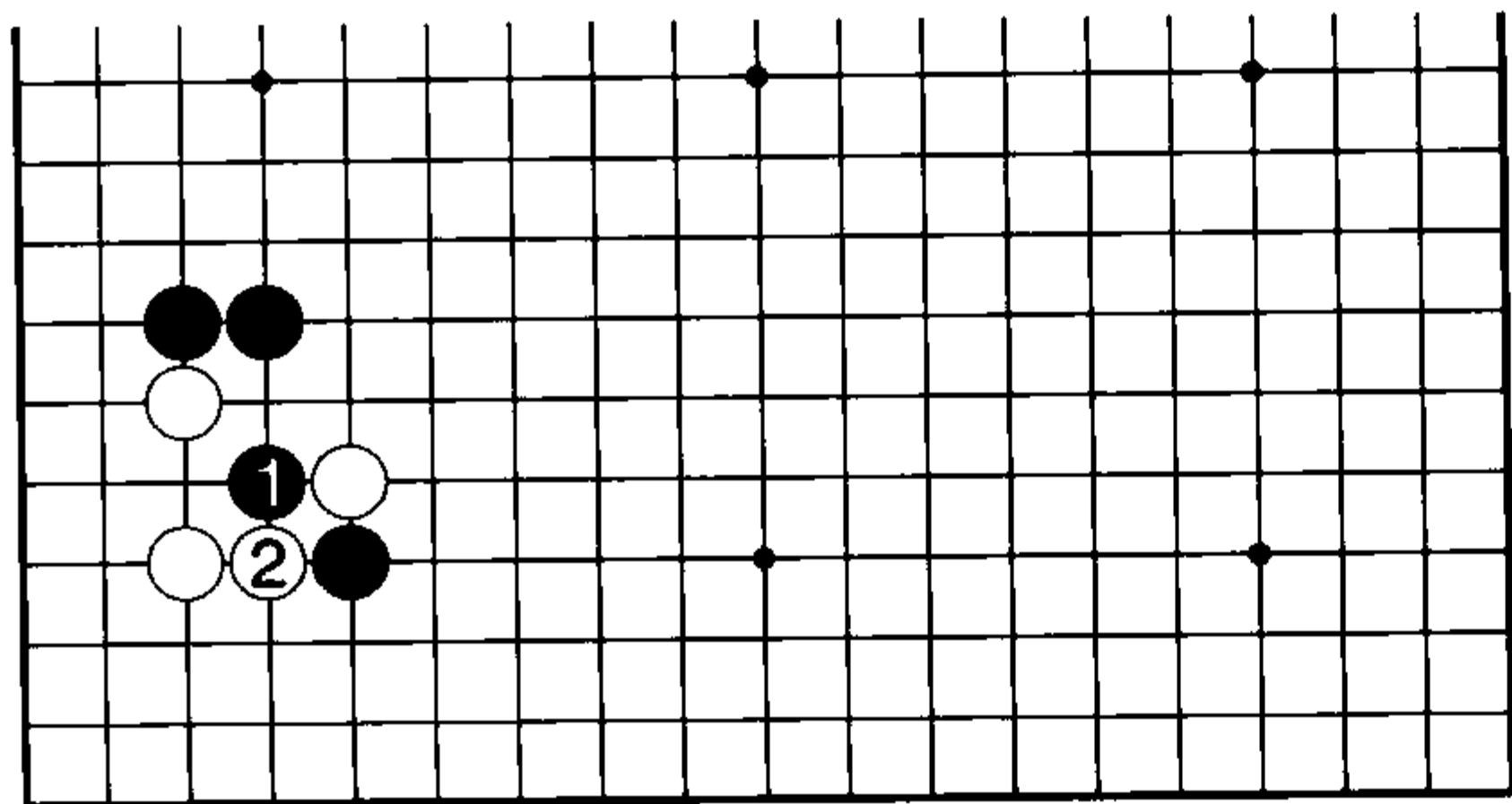


图46 阻止出头

黑1扳，意图是阻止白出头，白2断必然。

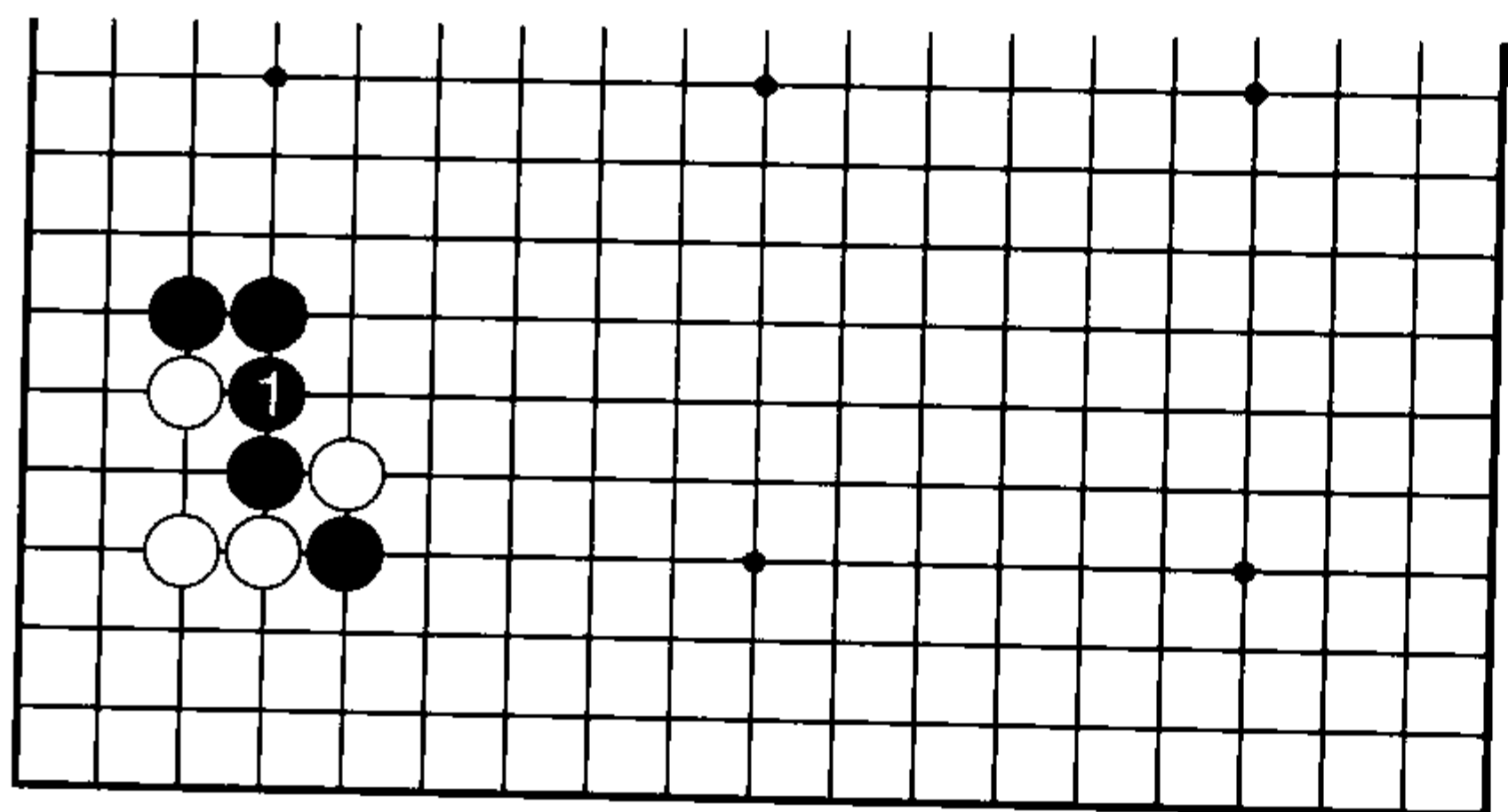


图47 接

黑1可以接，这里有征子关系。

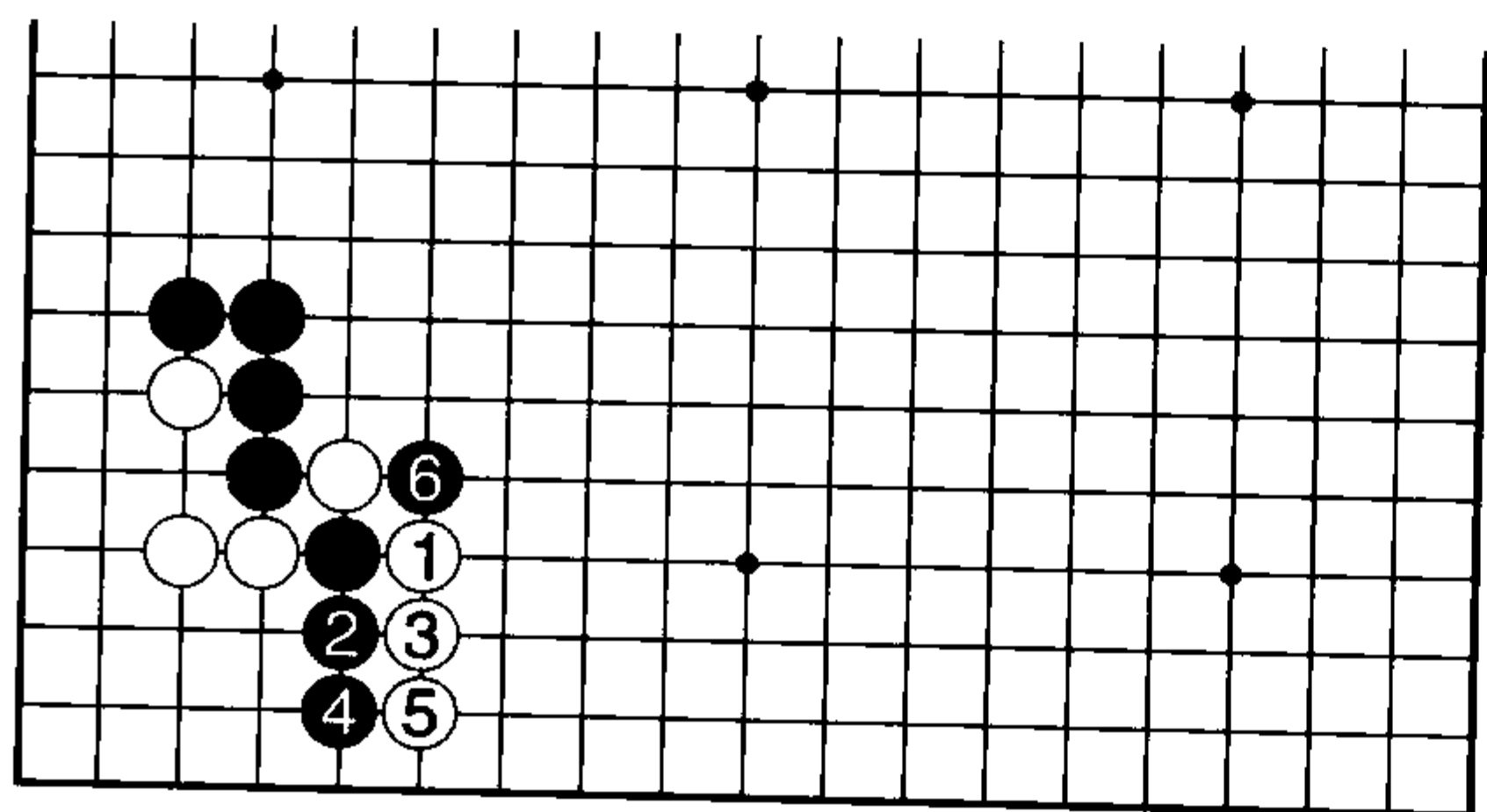


图48 征子

白1打，需要征子关系，黑6如能征掉白子，白崩溃。

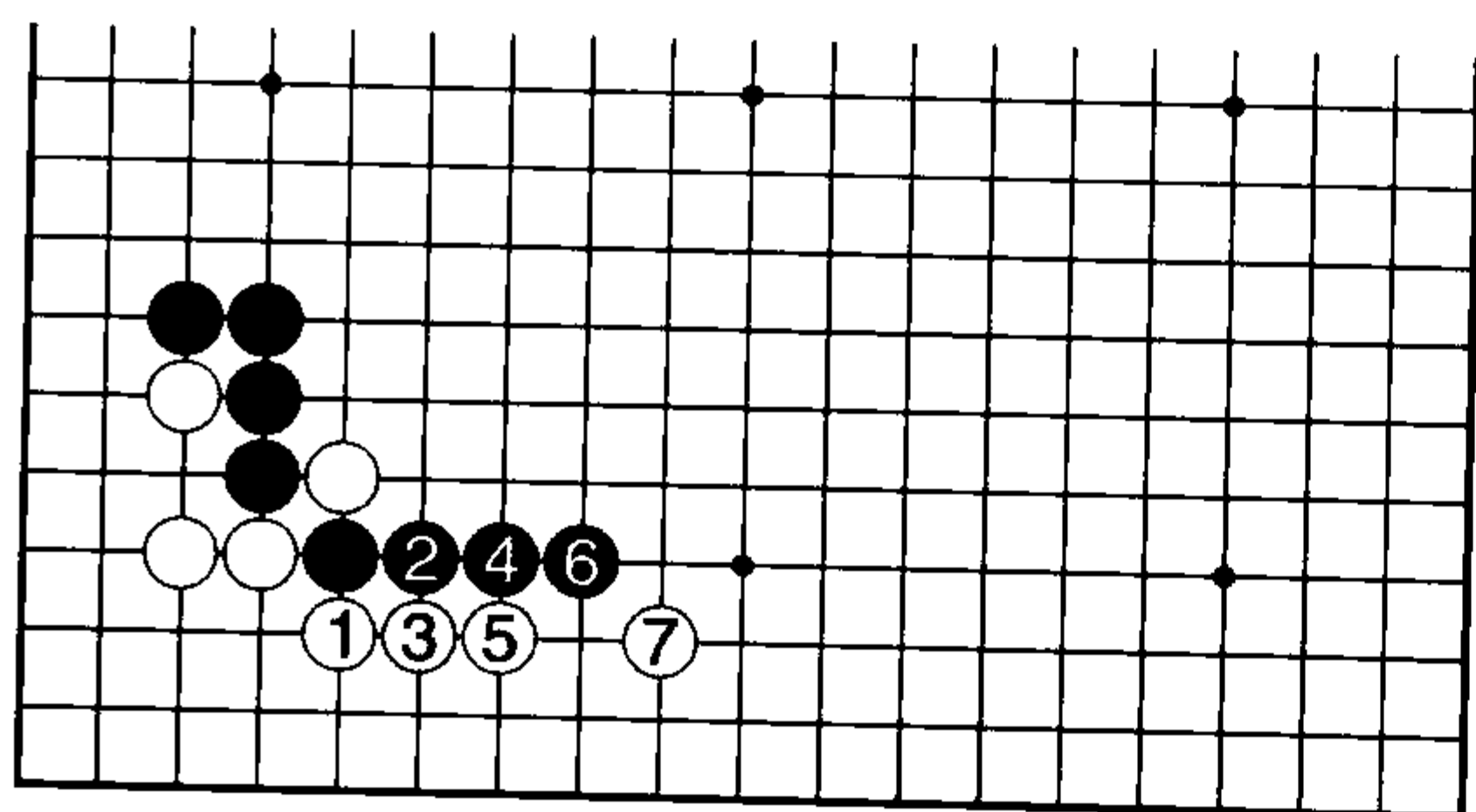


图49 两分

如征子不利，白1打，3爬，至7位跳出，形成黑得外势、白取实地的局面。

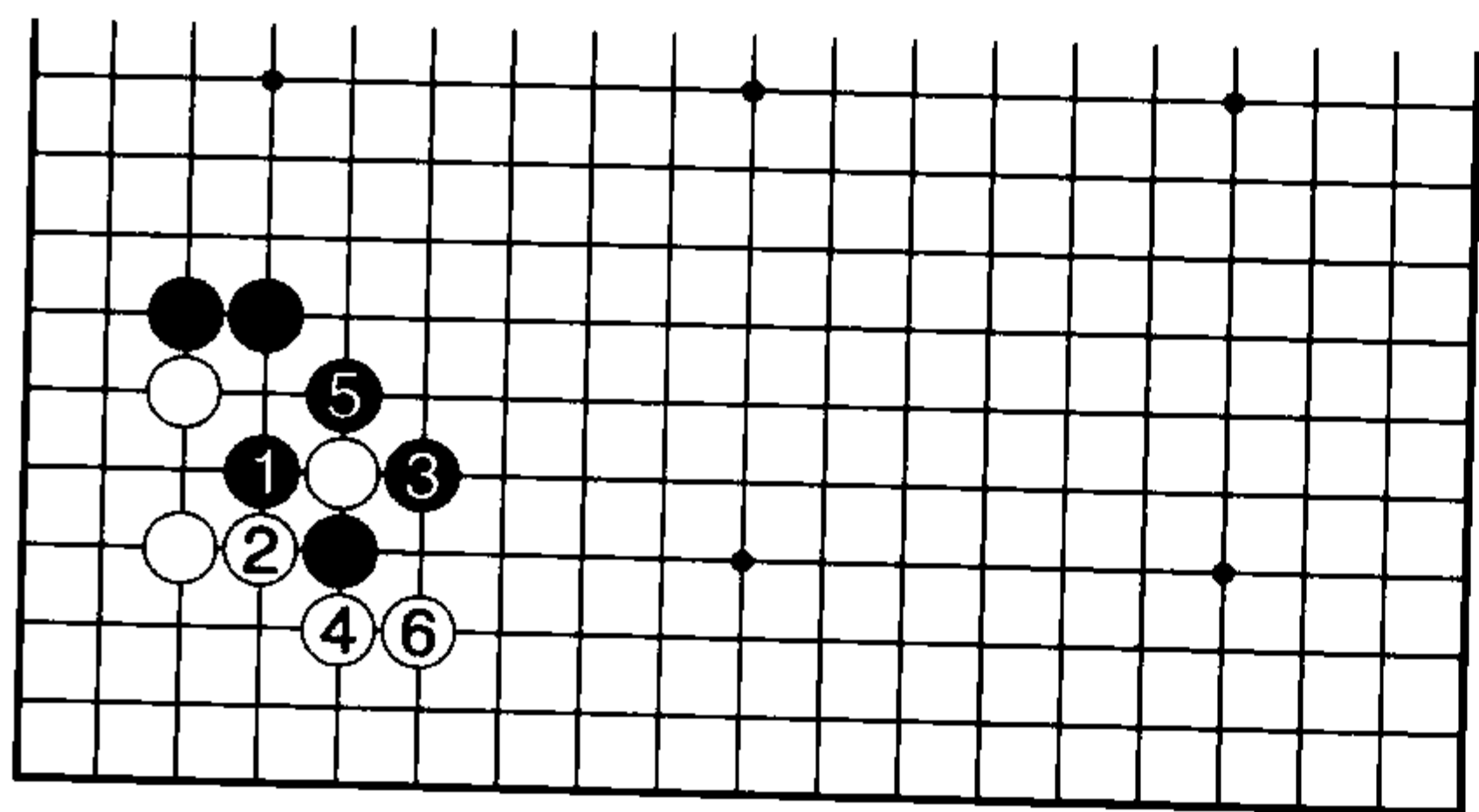


图50 简明

黑3打是常见下法，白4反打，黑5提，白6长出，是简明的两分。

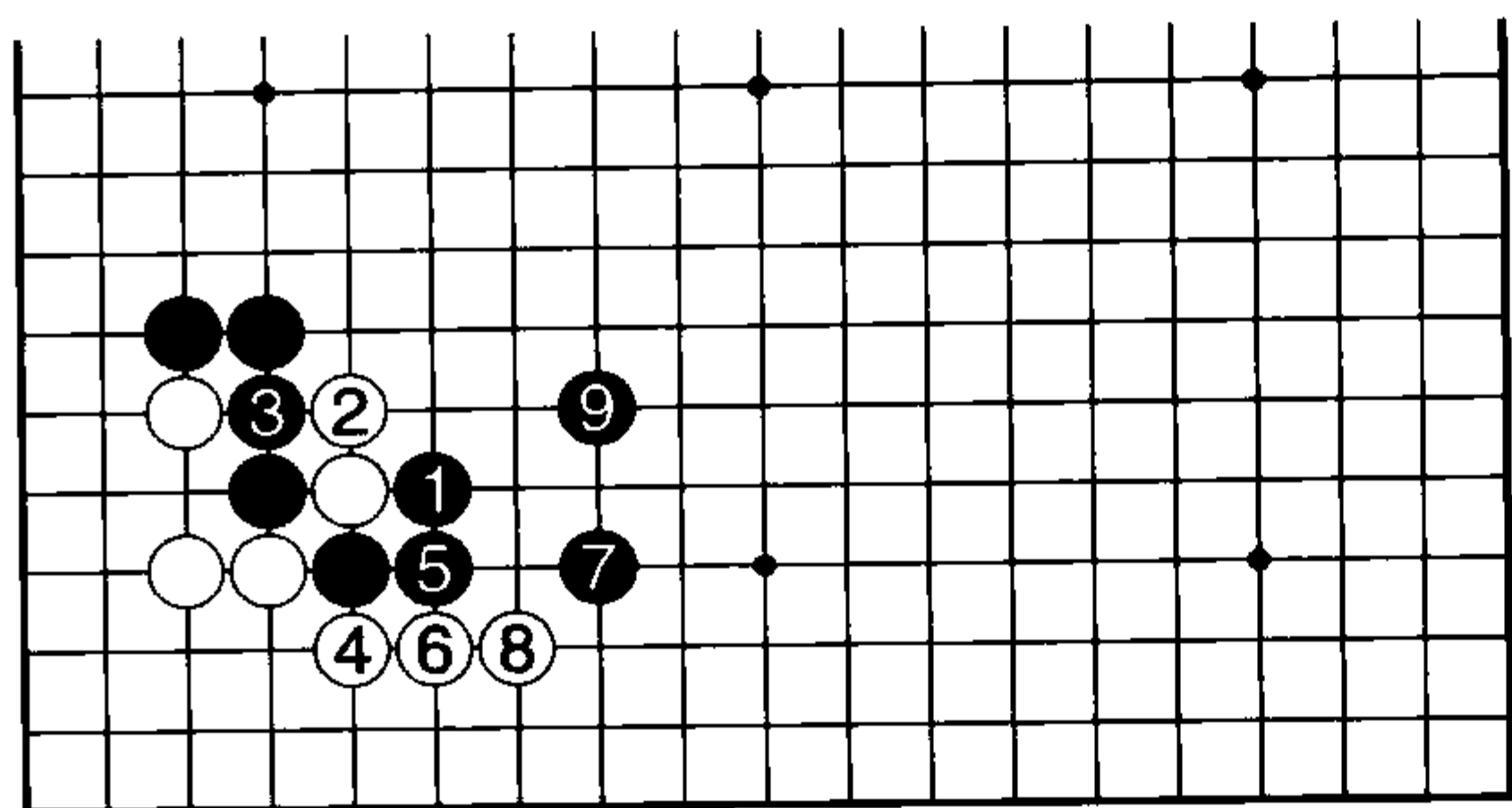


图51 黑厚

黑1时，白2长不好，黑3接，白一子受伤，以下至黑9跳补，黑充分。

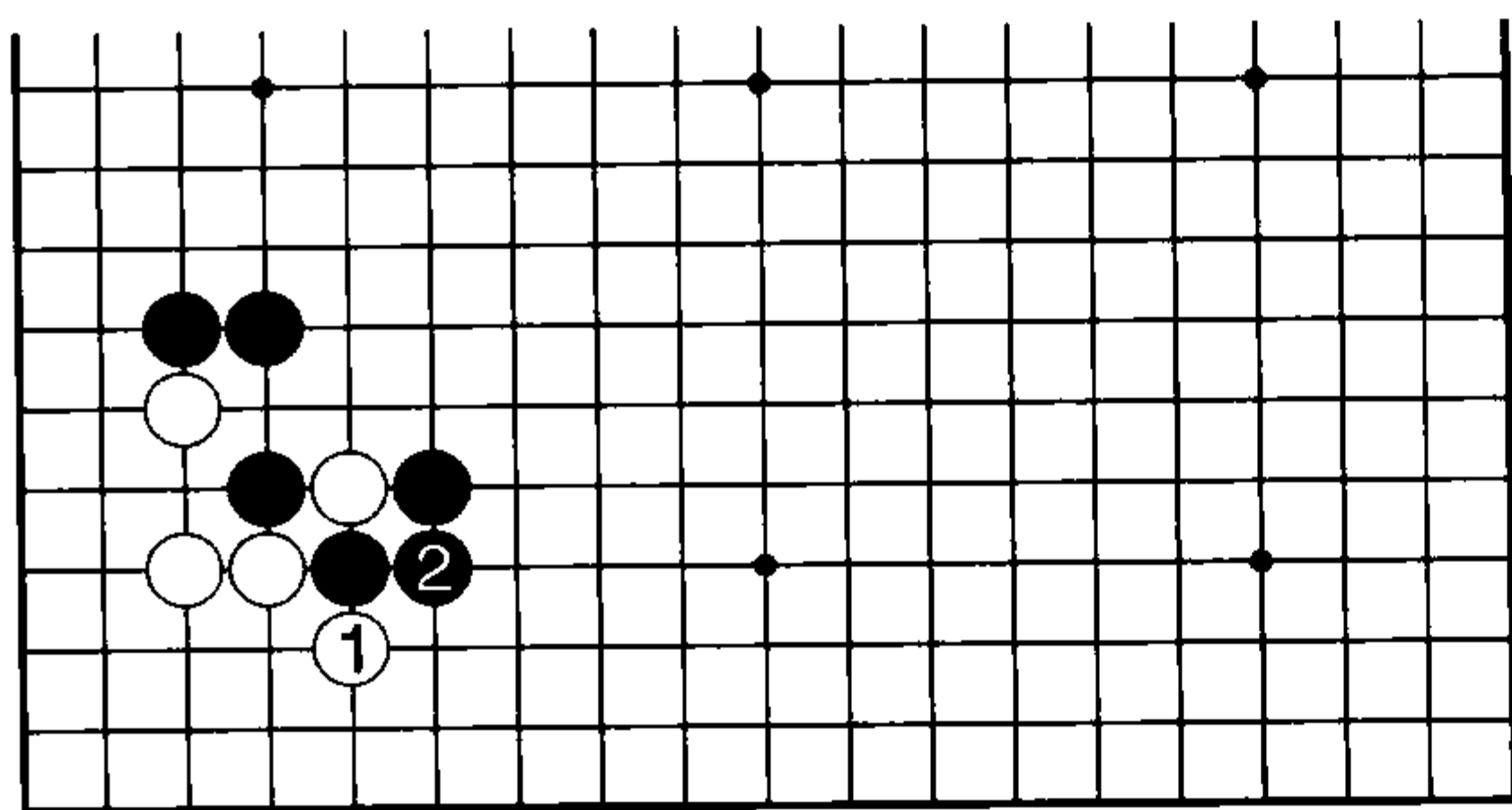


图52 骗着

白1打时，黑不提而在2接，有骗着味道。

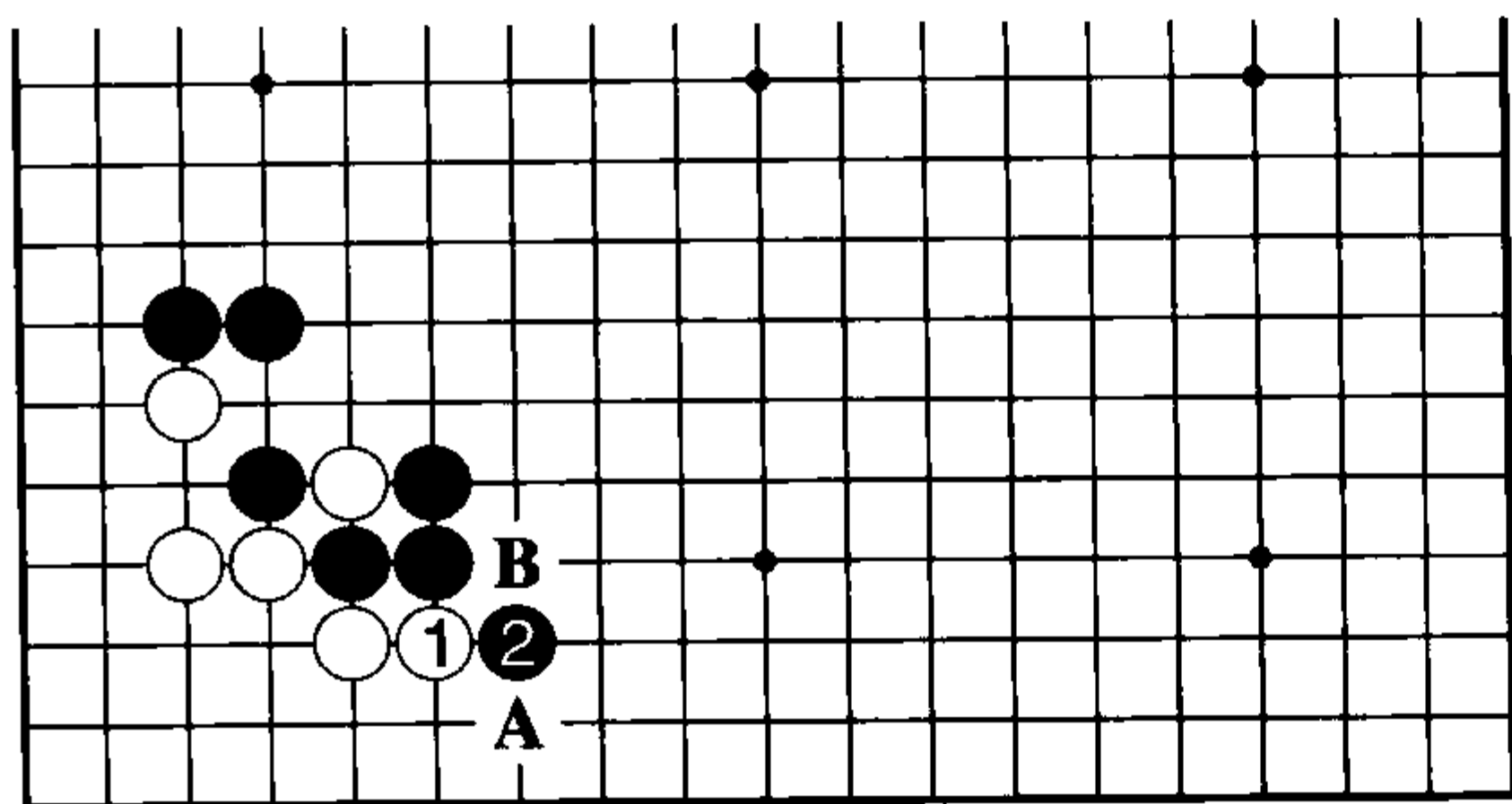


图53 选择

白1爬，黑2扳，白以下有A、B两种选择，B位需要征子有利。

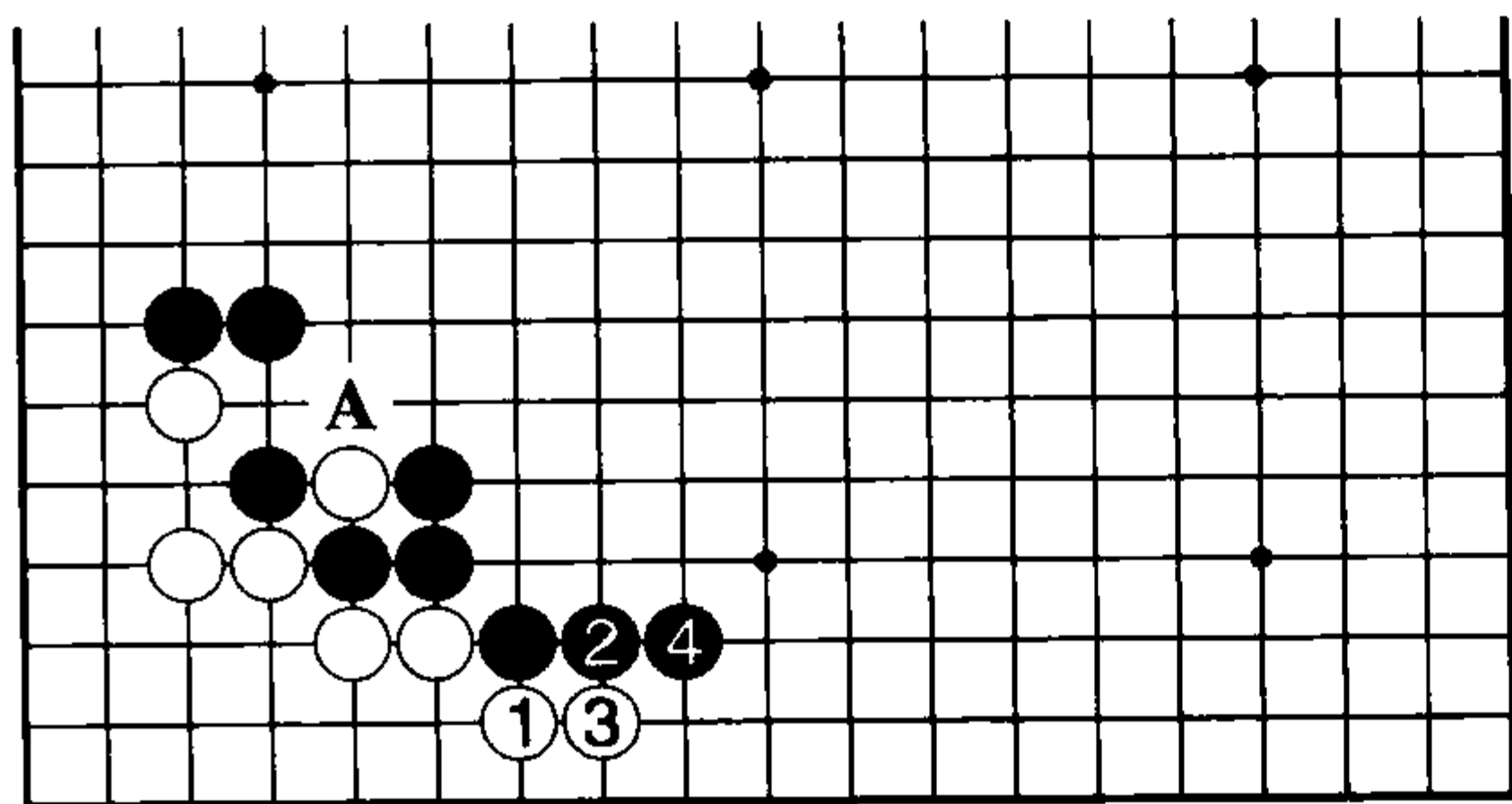


图54 稳重

白1扳，黑2长稳重，白3，黑4后，白得先手，以后还有A位长出的味道，白可下。

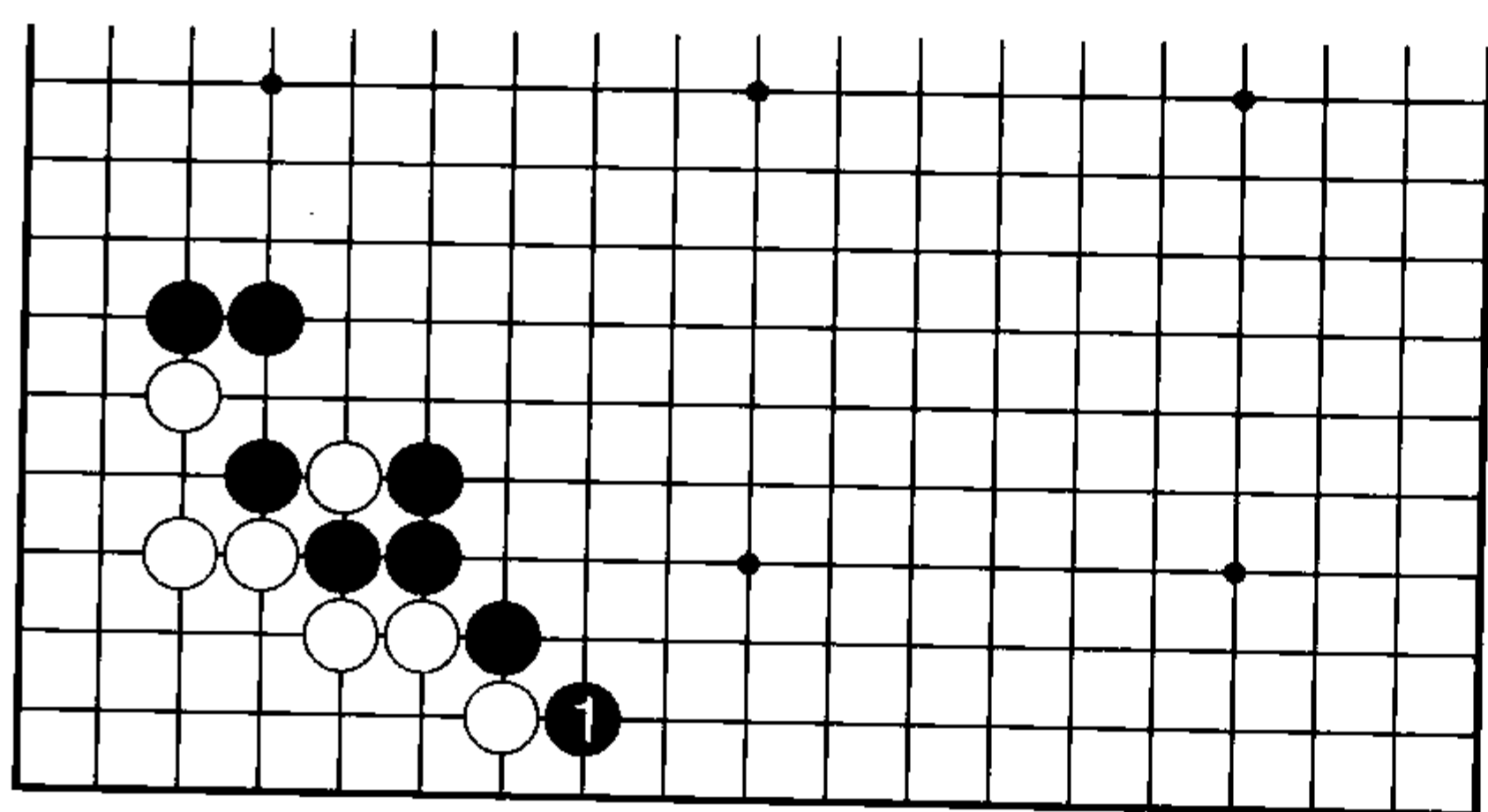


图55 连扳

黑1连扳紧凑，下面变化复杂。

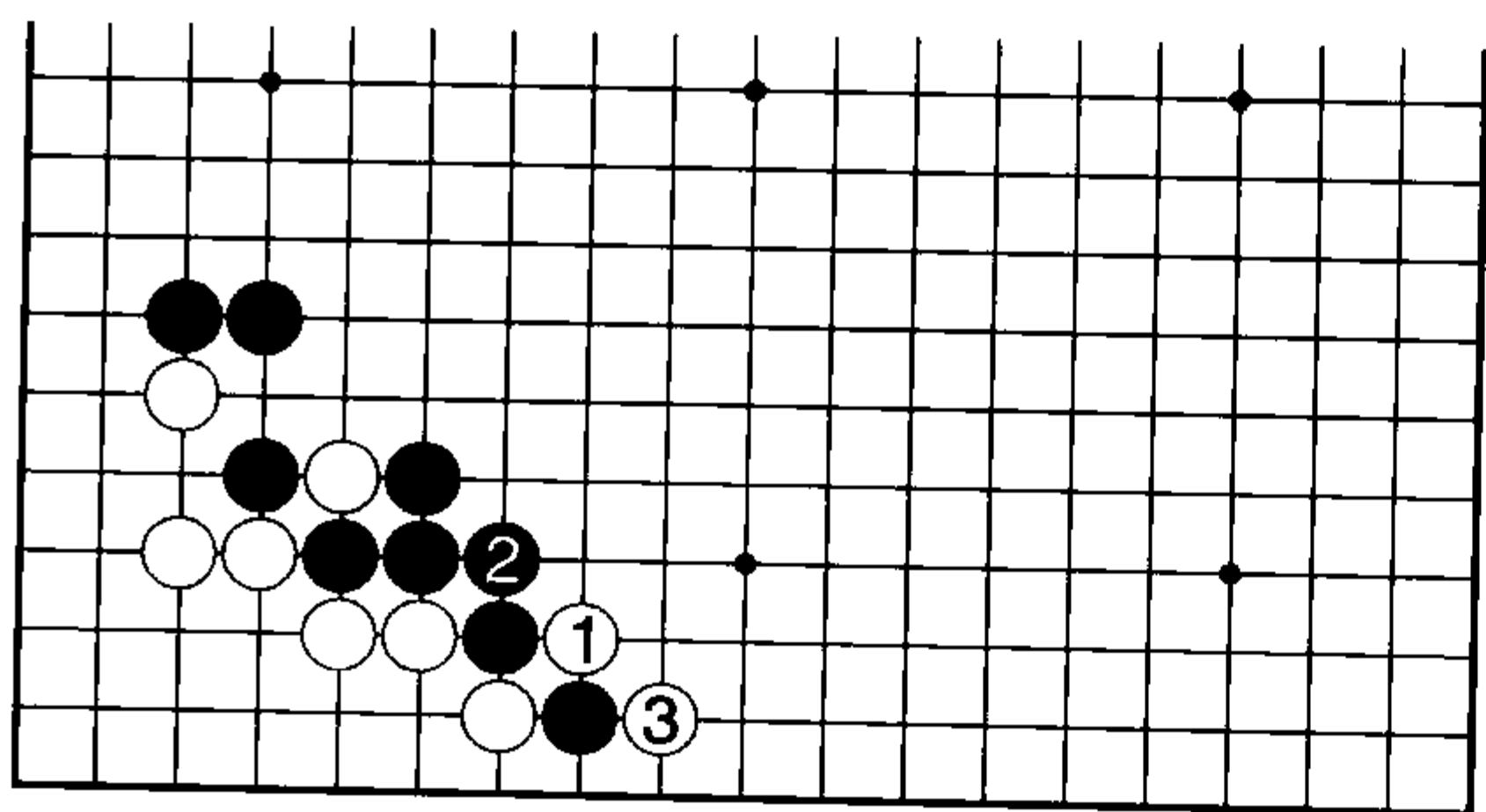


图56 必然

白1打，黑2接，白3必然。接下来……

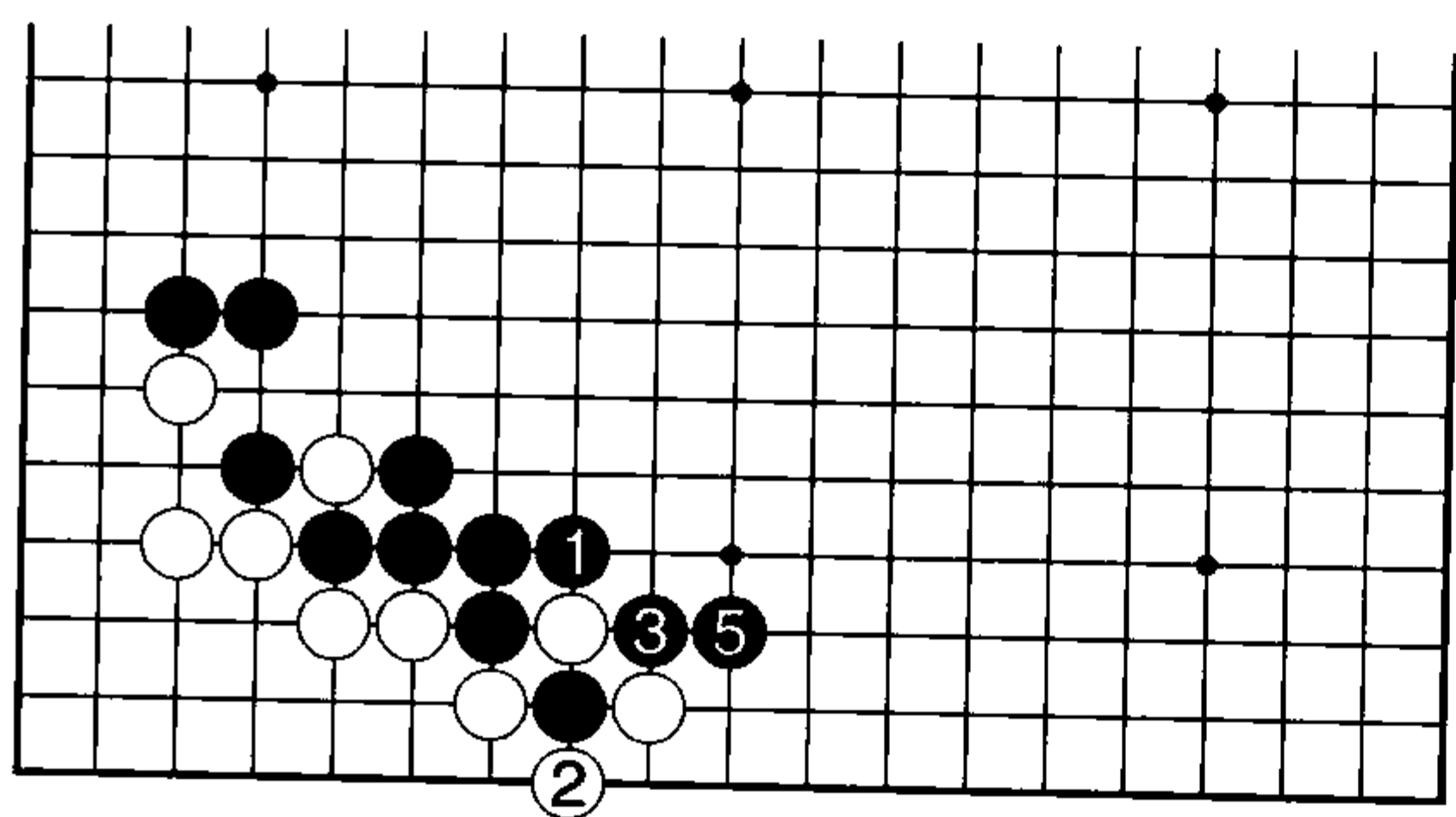
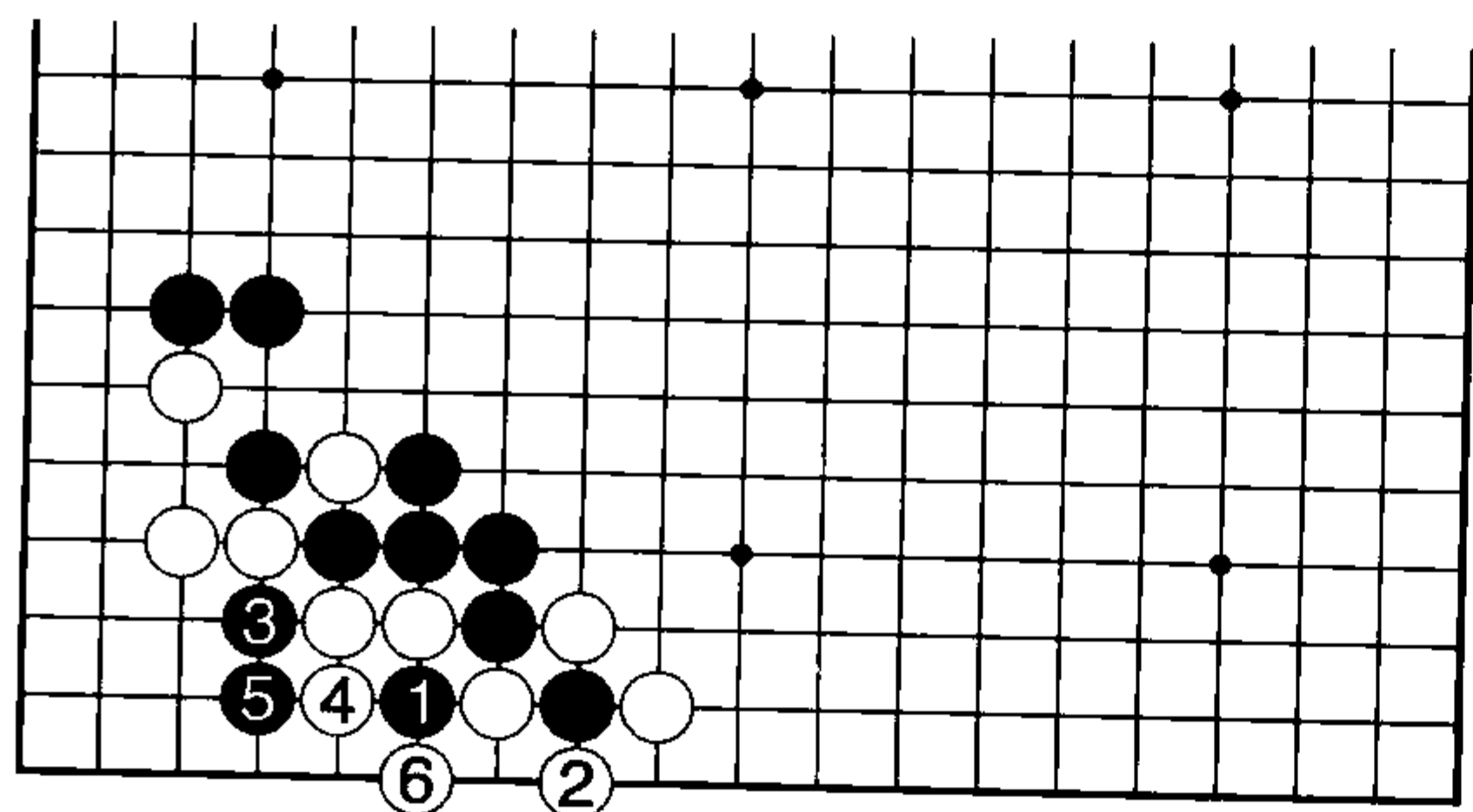


图57 两分

黑1打慎重，白2提，黑3打，5长，双方相安无事。

(4接)





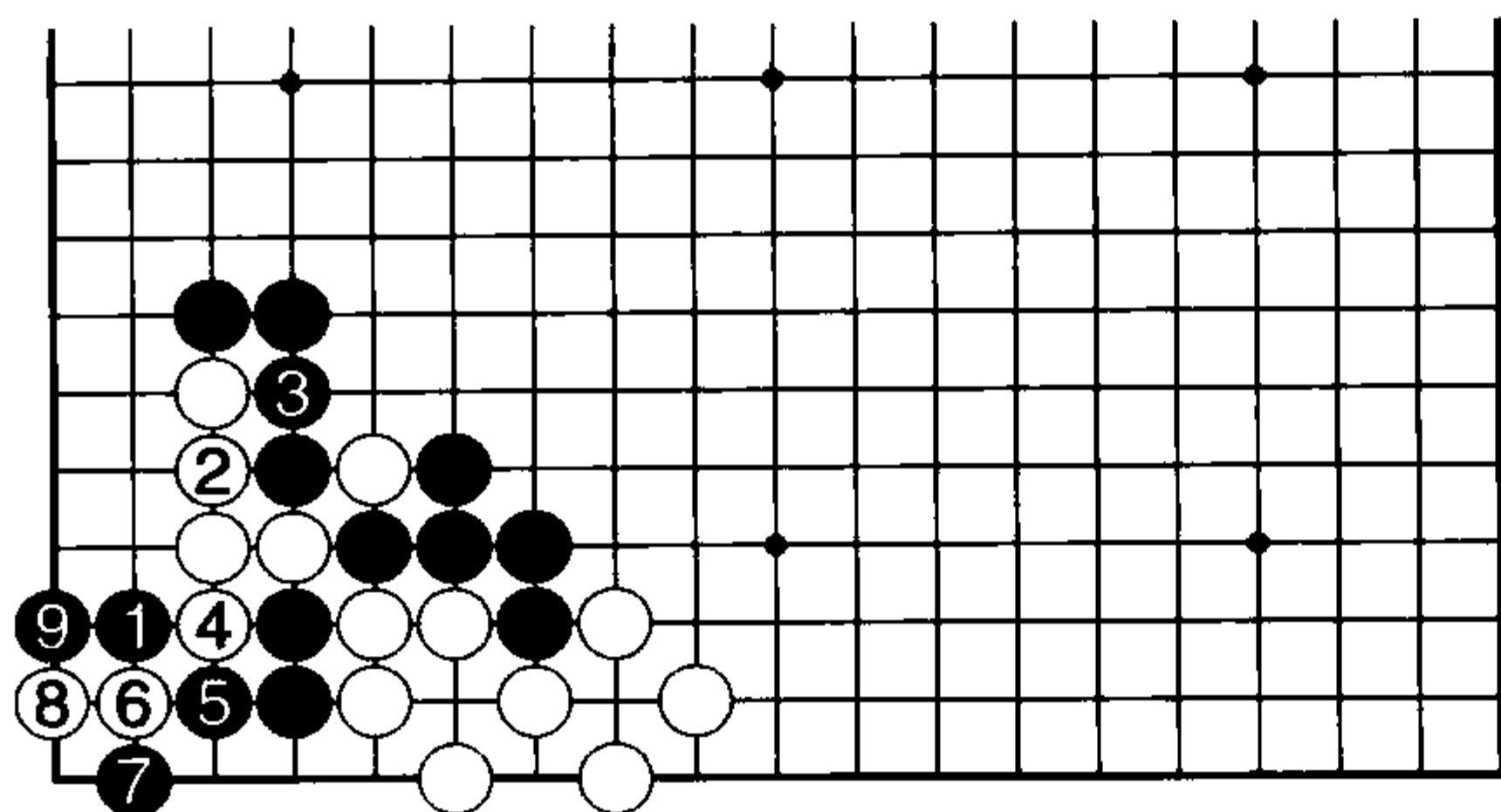


图59 大头鬼

黑1若跳，白2，黑3后，黑4冲断，将走成“大头鬼”，至黑9必然。

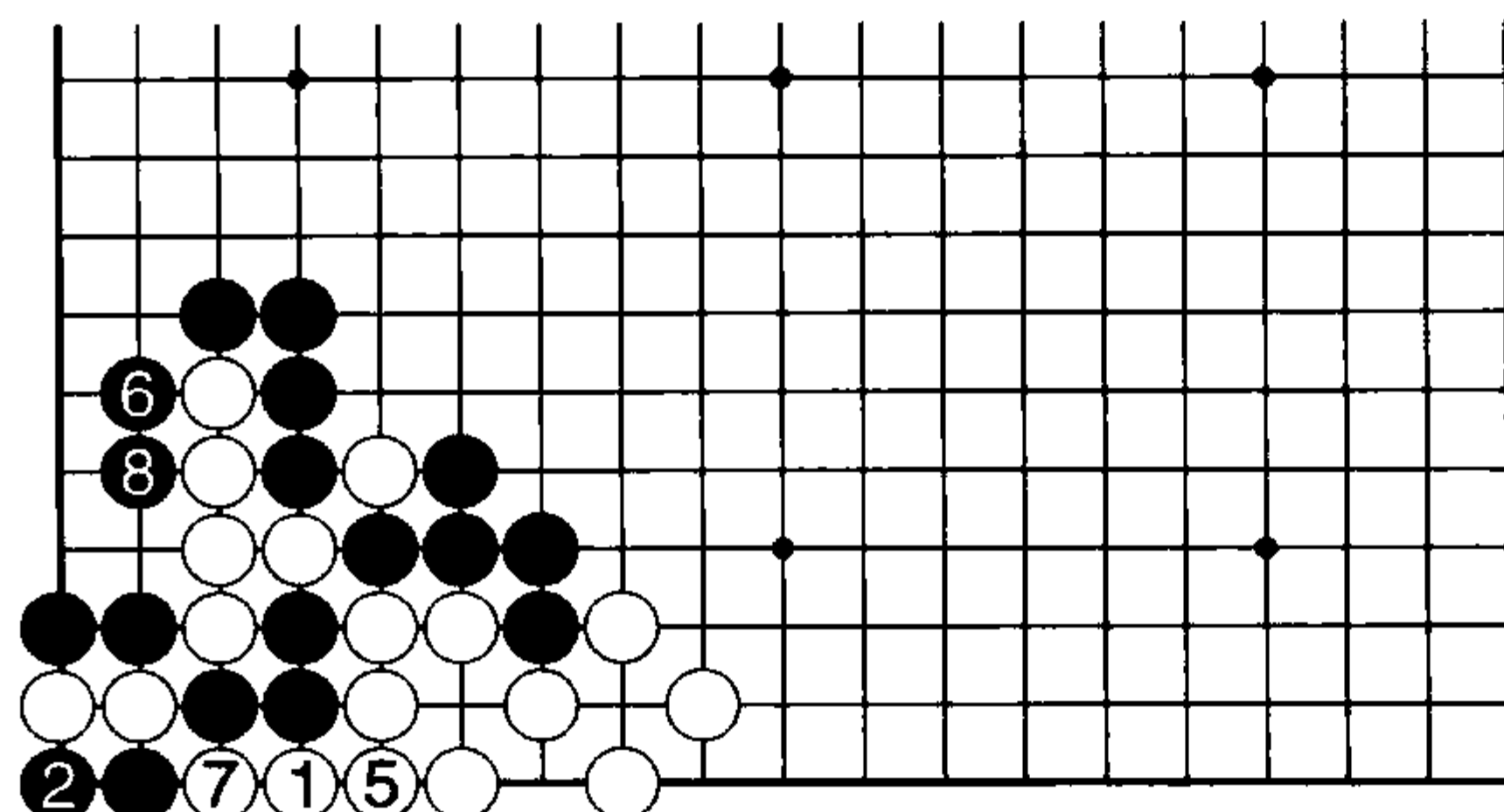


图60 白略好

白1以下至黑10，是必然结果，白得先手，可以满足。

(3扑，4提，9提，10提)

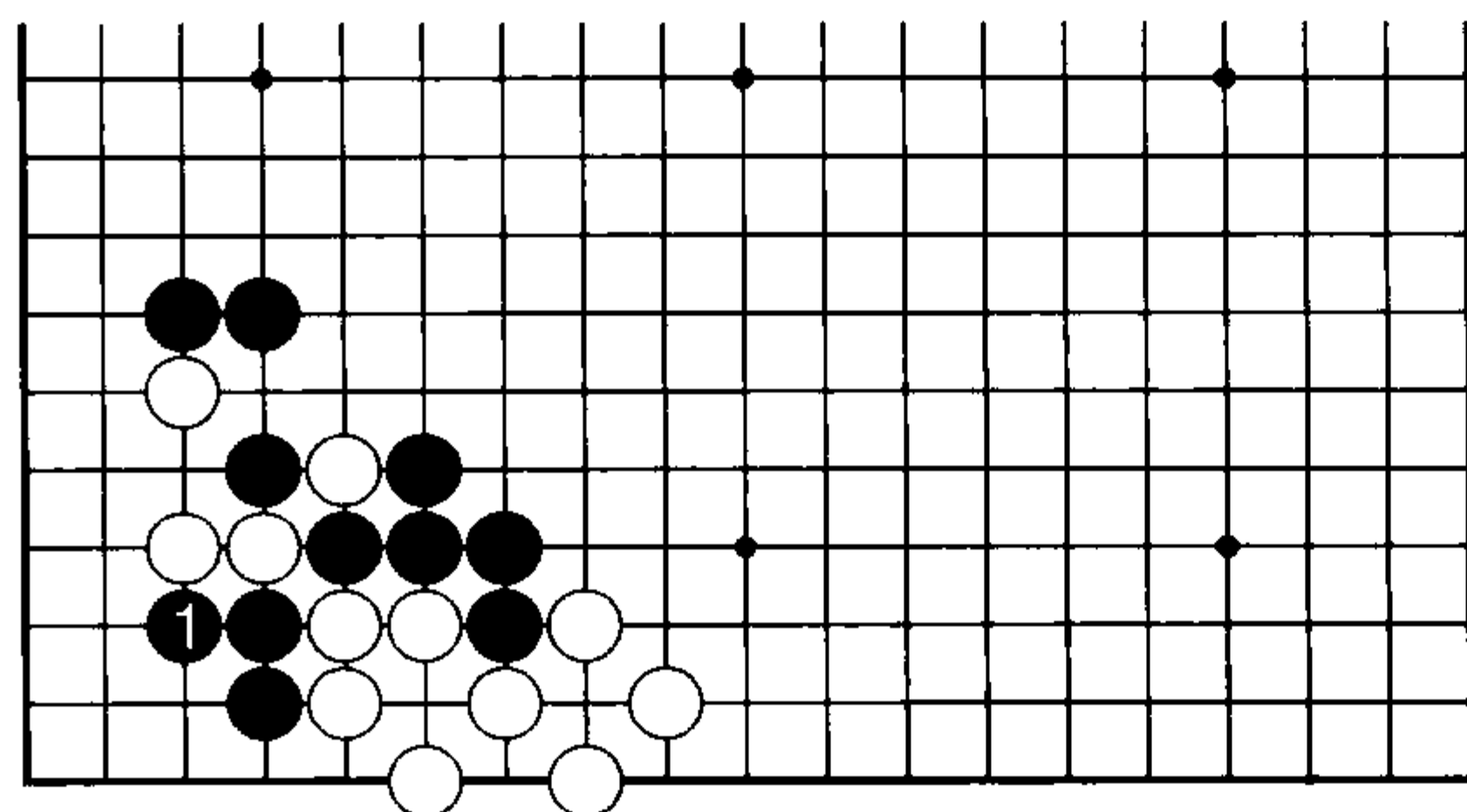


图61 韧性

黑1挡，是具有韧性的一手棋。

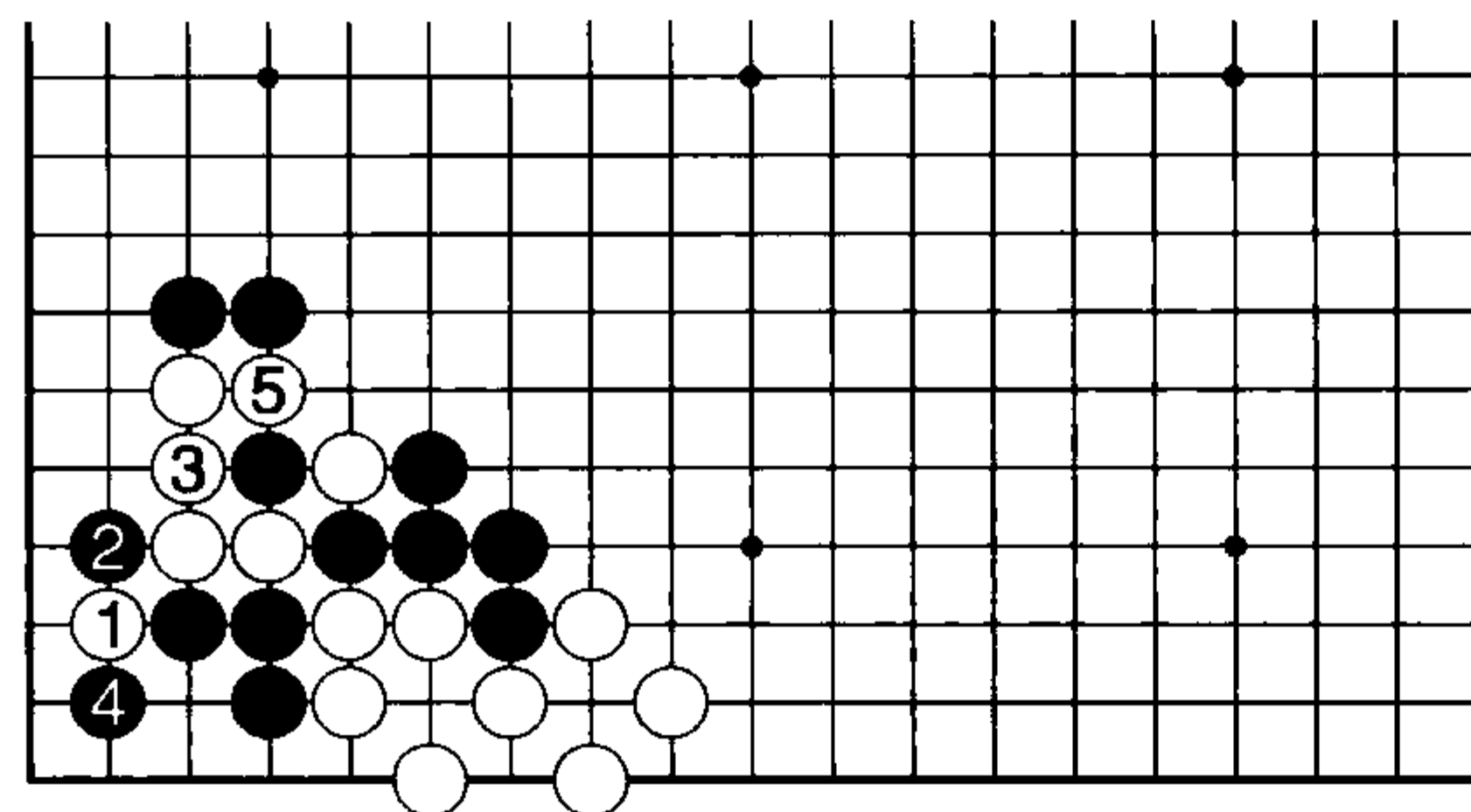


图62 难解

白1扳是调子，黑2打，白3接，黑4打吃，白5提后……

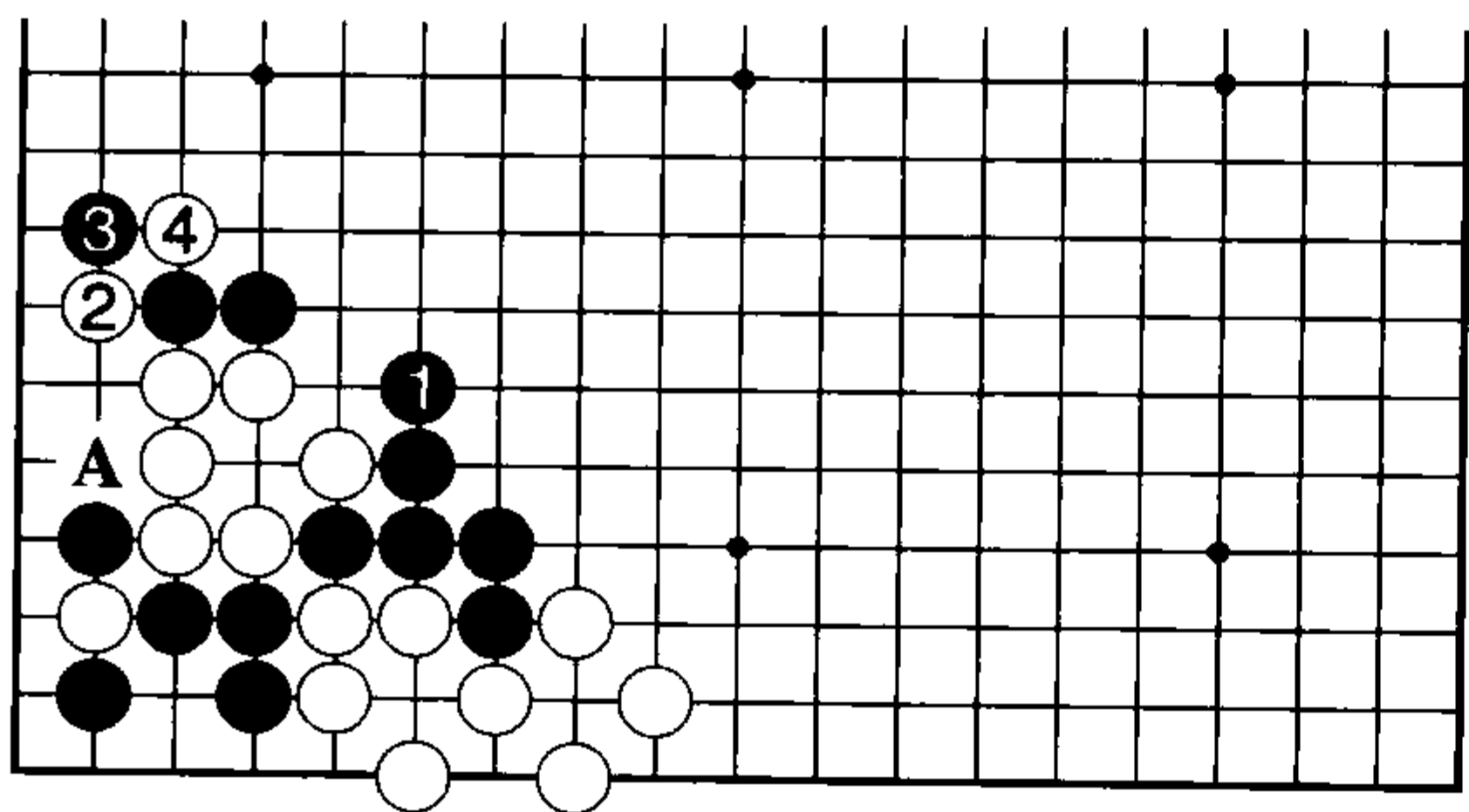


图63 黑难办

黑1长是错着，白2扳，黑3挡时，白4断严厉，因为白有A位的打吃，黑难以善后。

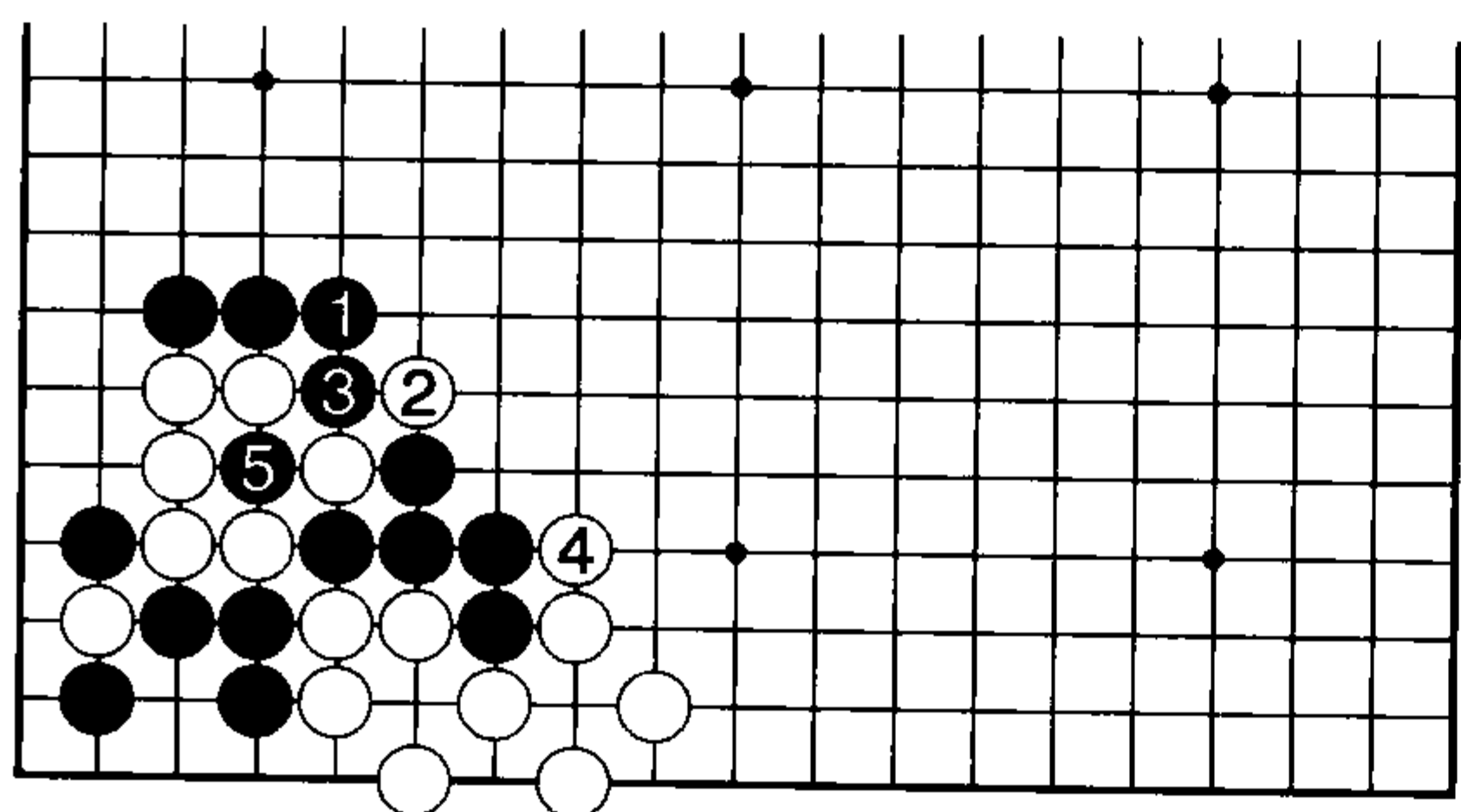


图64 打劫

黑1长这里正确，白2扳，4打，形成打劫，黑5提。

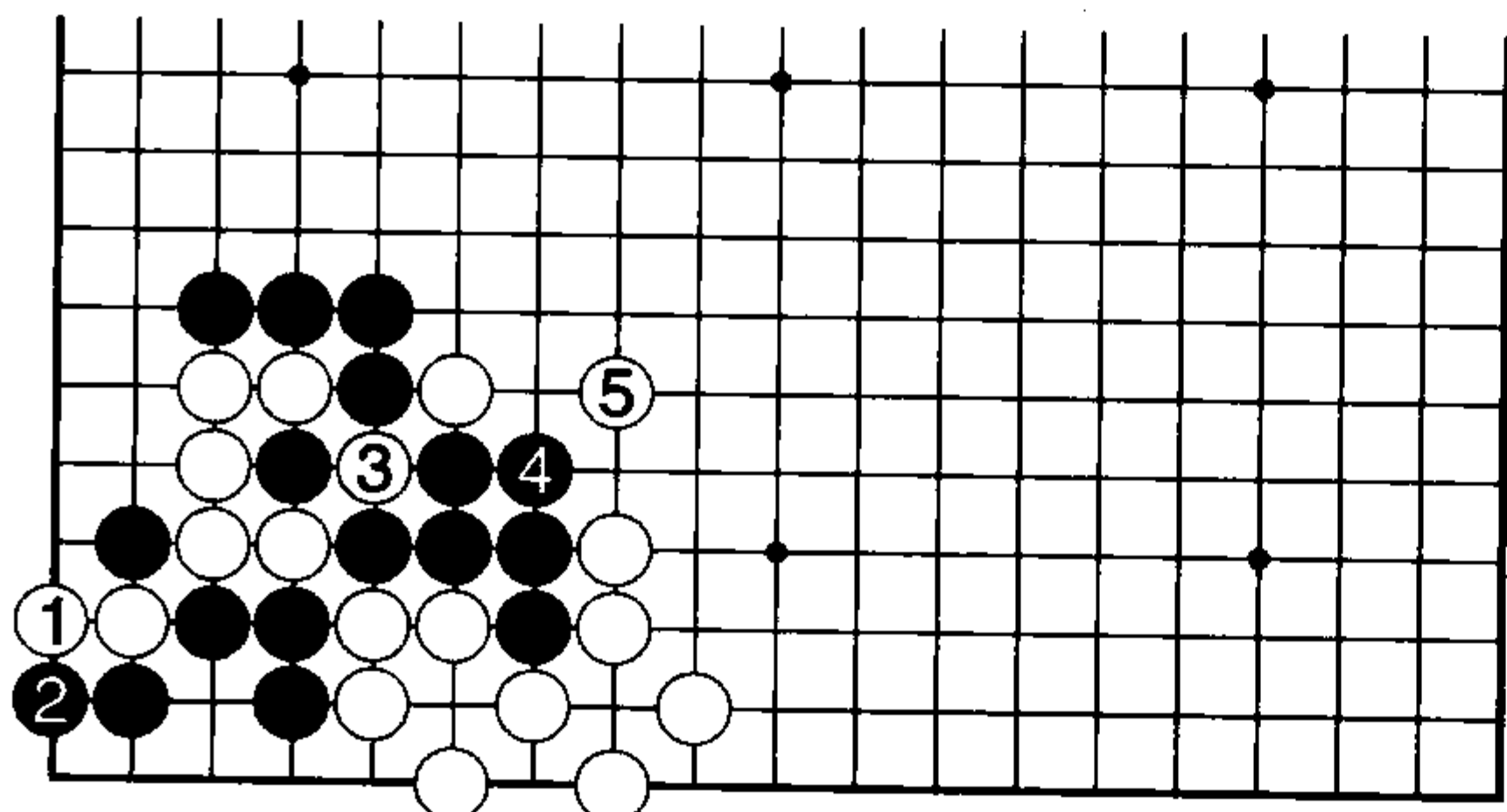


图65 弃子

白1立找劫材，黑2打吃，白3提劫，黑4长，白5枷，要求弃子取势。

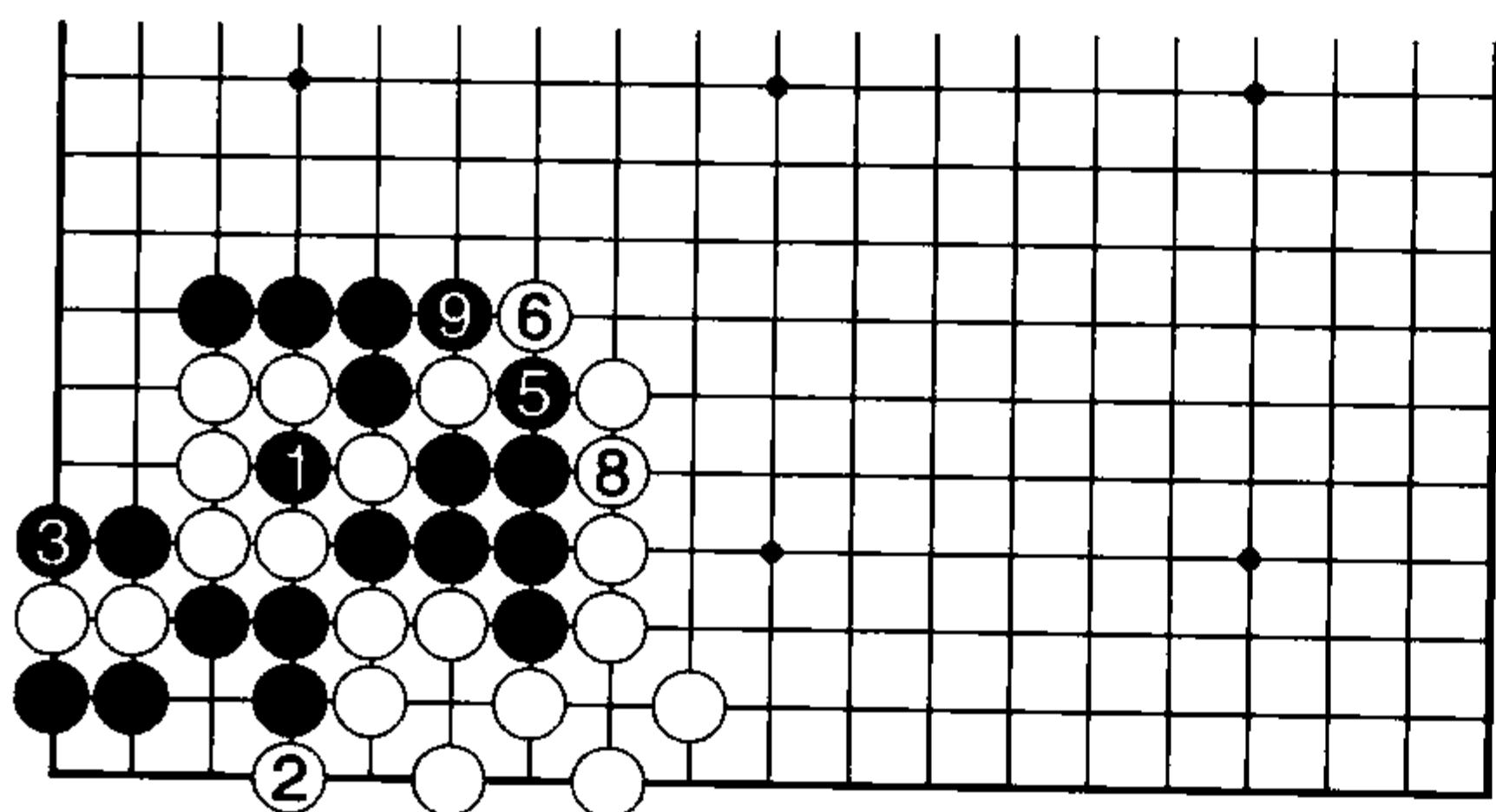


图66 白稍好

白2以下至8位先手包封，稍稍有利。

(4提，7提)

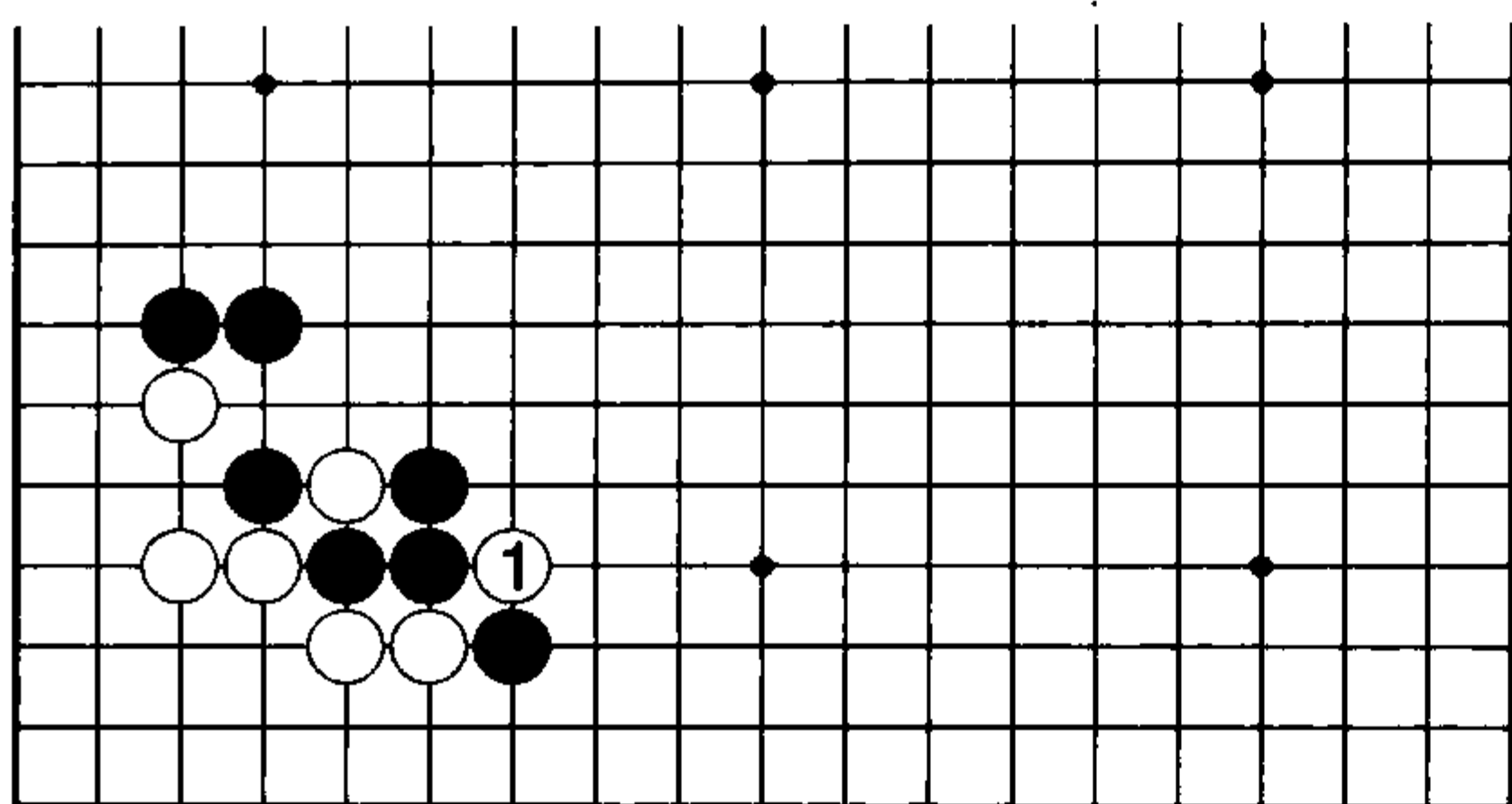


图67 断

白1断需要征子有利。

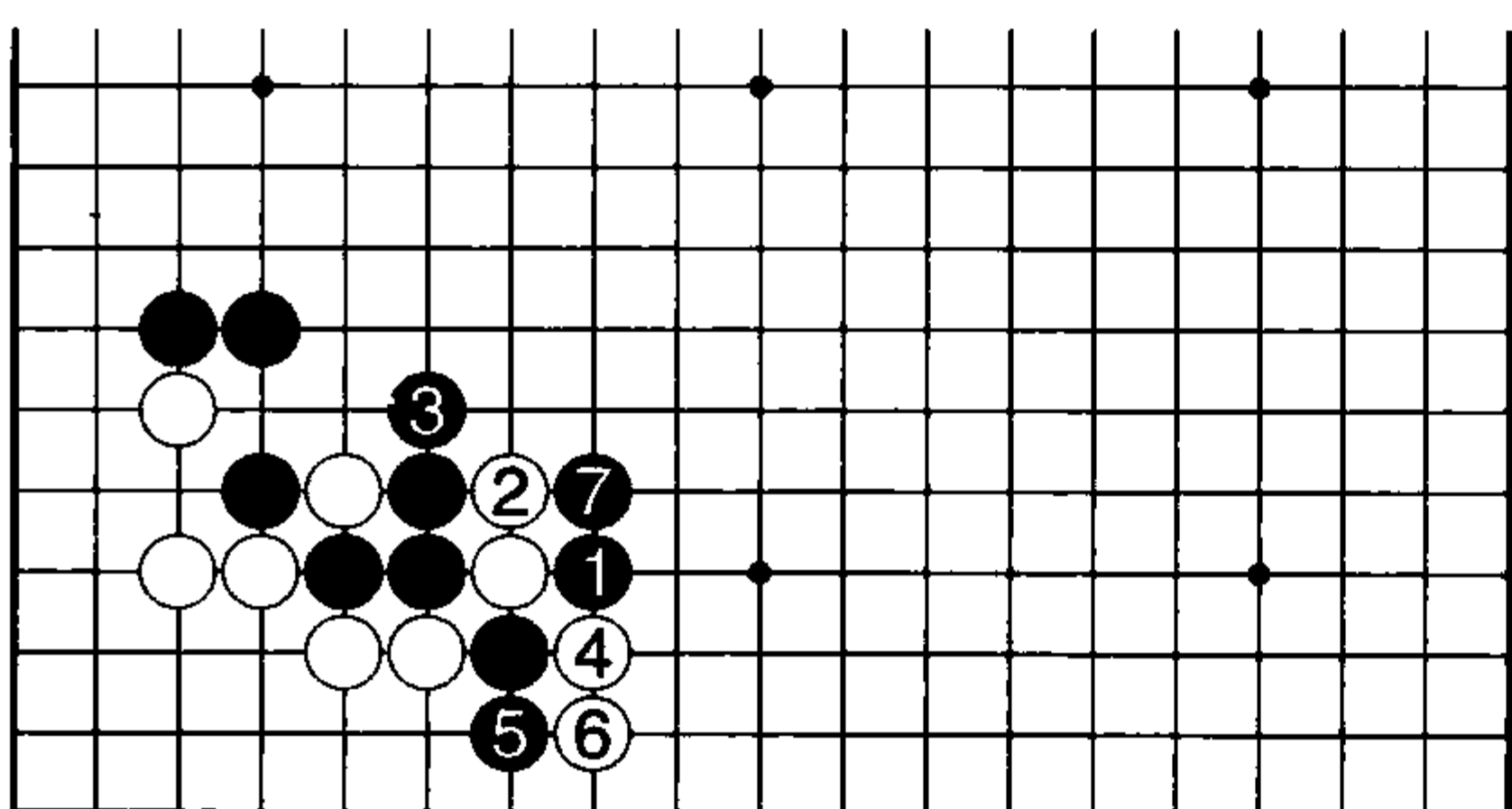


图68 征子

黑1打，白2长兼打吃，黑3长，白4打，6挡，黑7的征子如成立，白崩，如不成立，黑可以按下图来走。

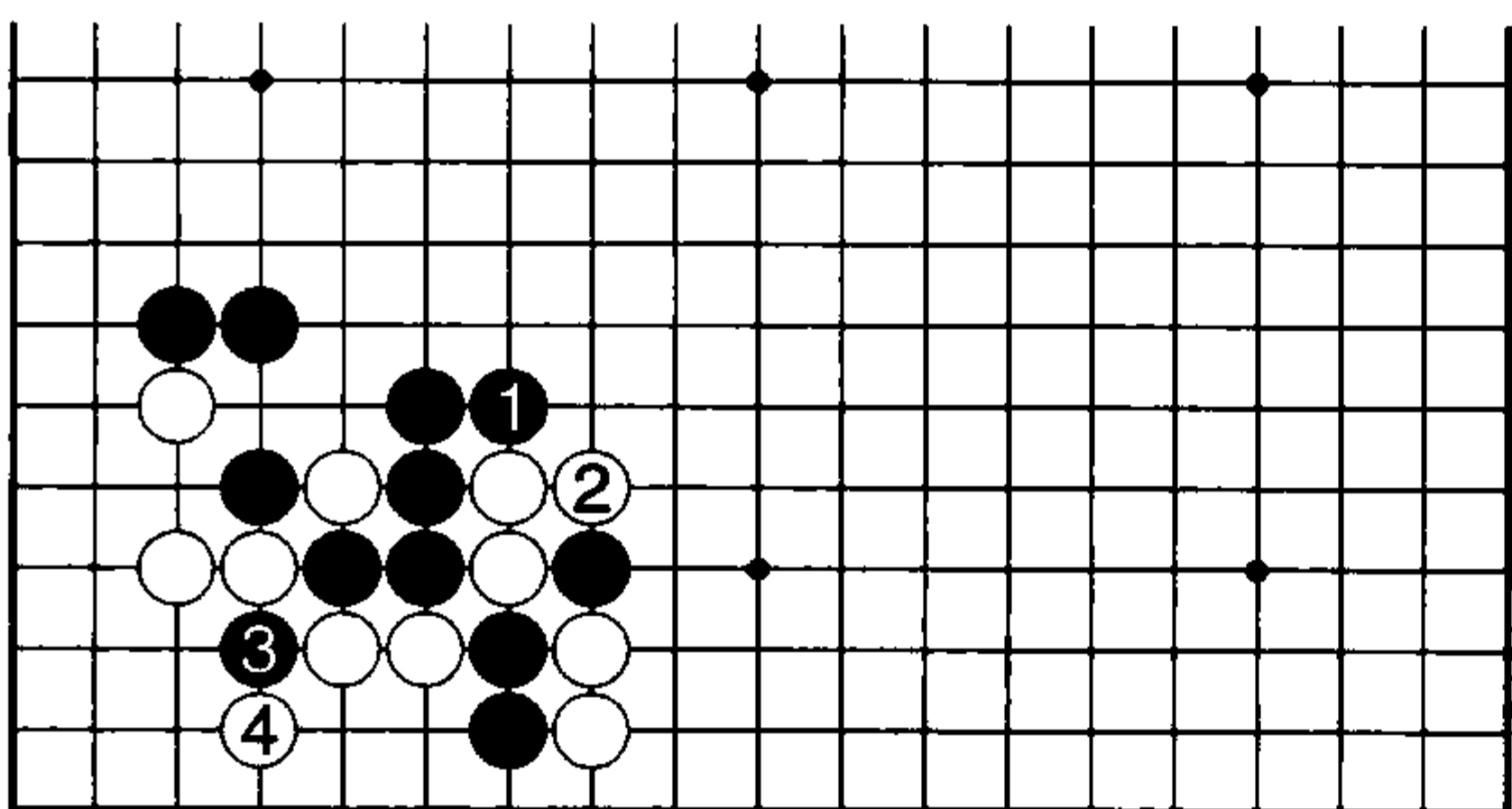


图69 变化

黑征子不利时，在1位先打，然后3断，白4打吃坏棋。

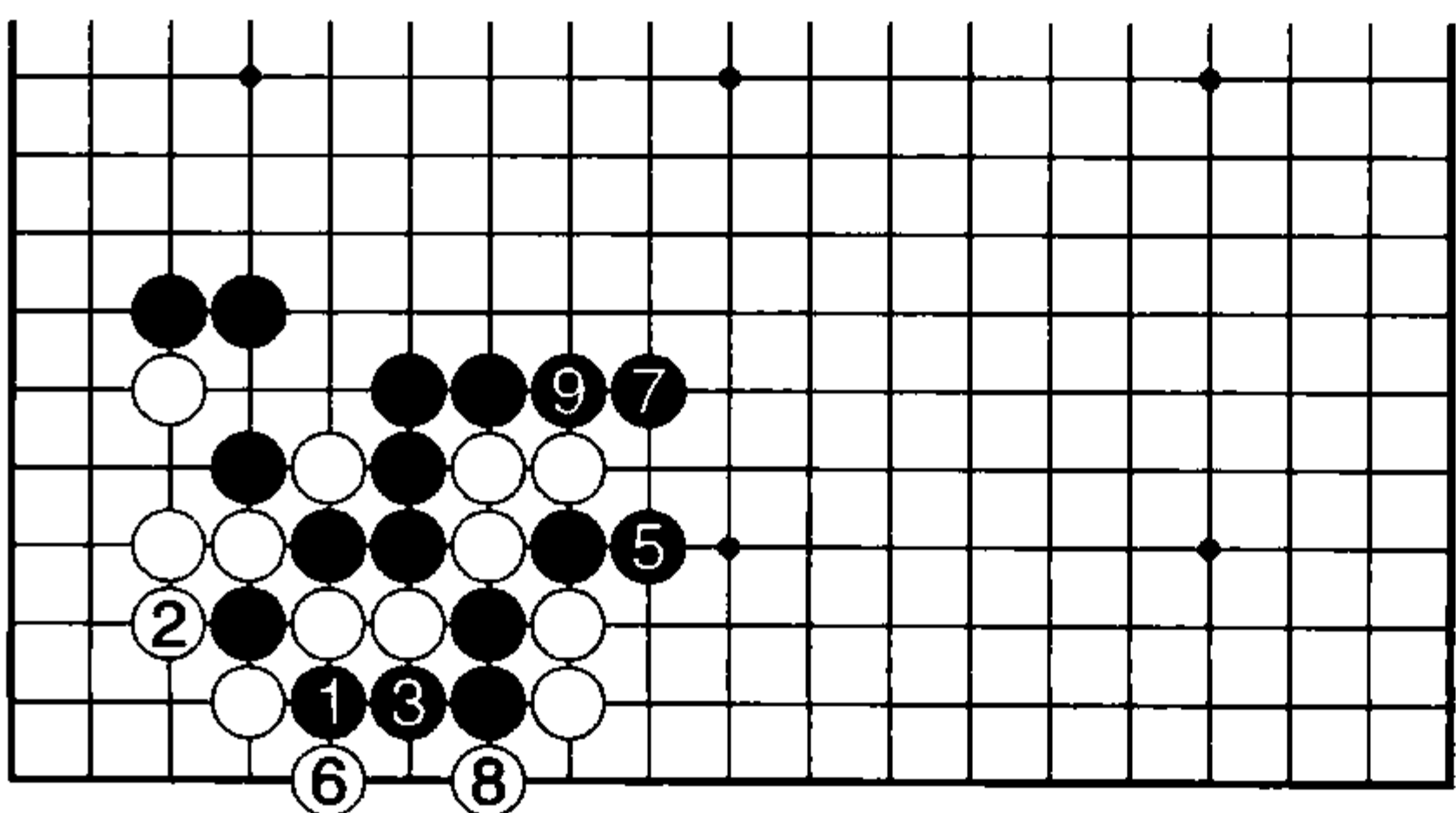


图70 黑优

黑1、3包打，然后长出来，白6只有紧气，黑即使征子不利，也可以7位跳枷，先手封住中间，白不满。

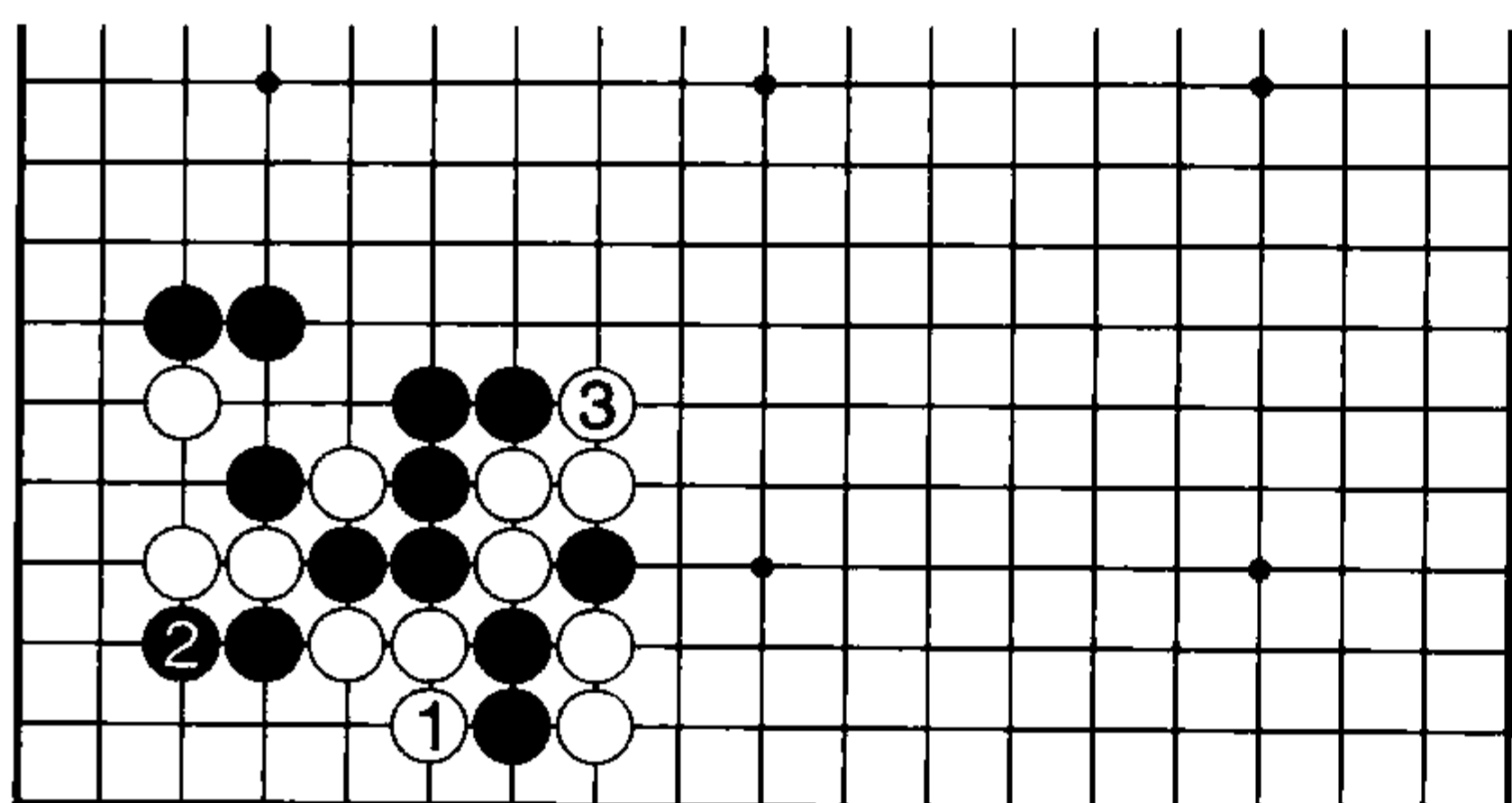


图71 转换

白1只有打吃，黑2贴，吃掉角上白子，白3拐是形状要点。此结果大致两分。

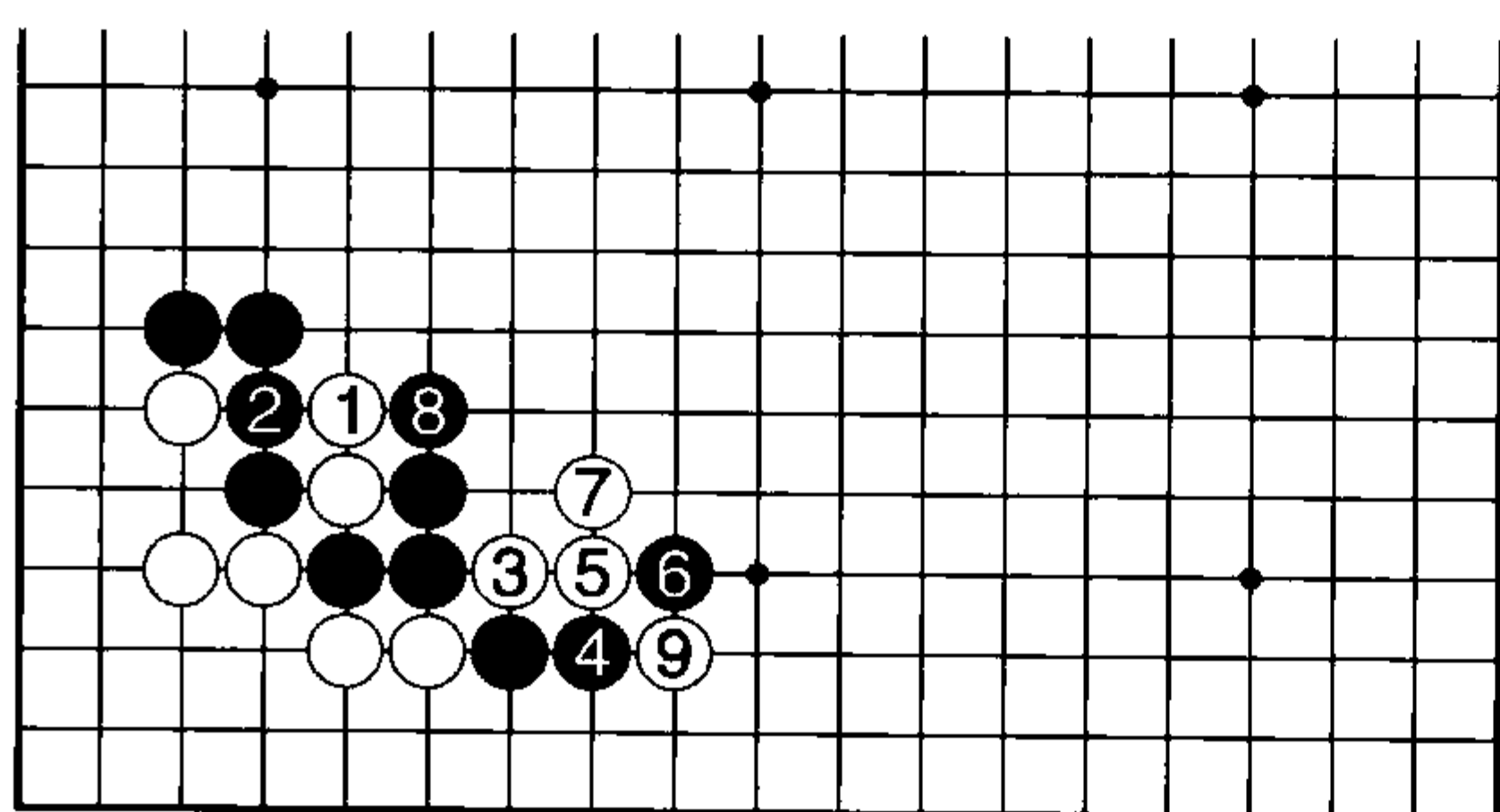


图72 变化

白1先长，黑2接，白3断也是变化之一，黑4长，白5压，黑6扳，8吃是调子，白9断……

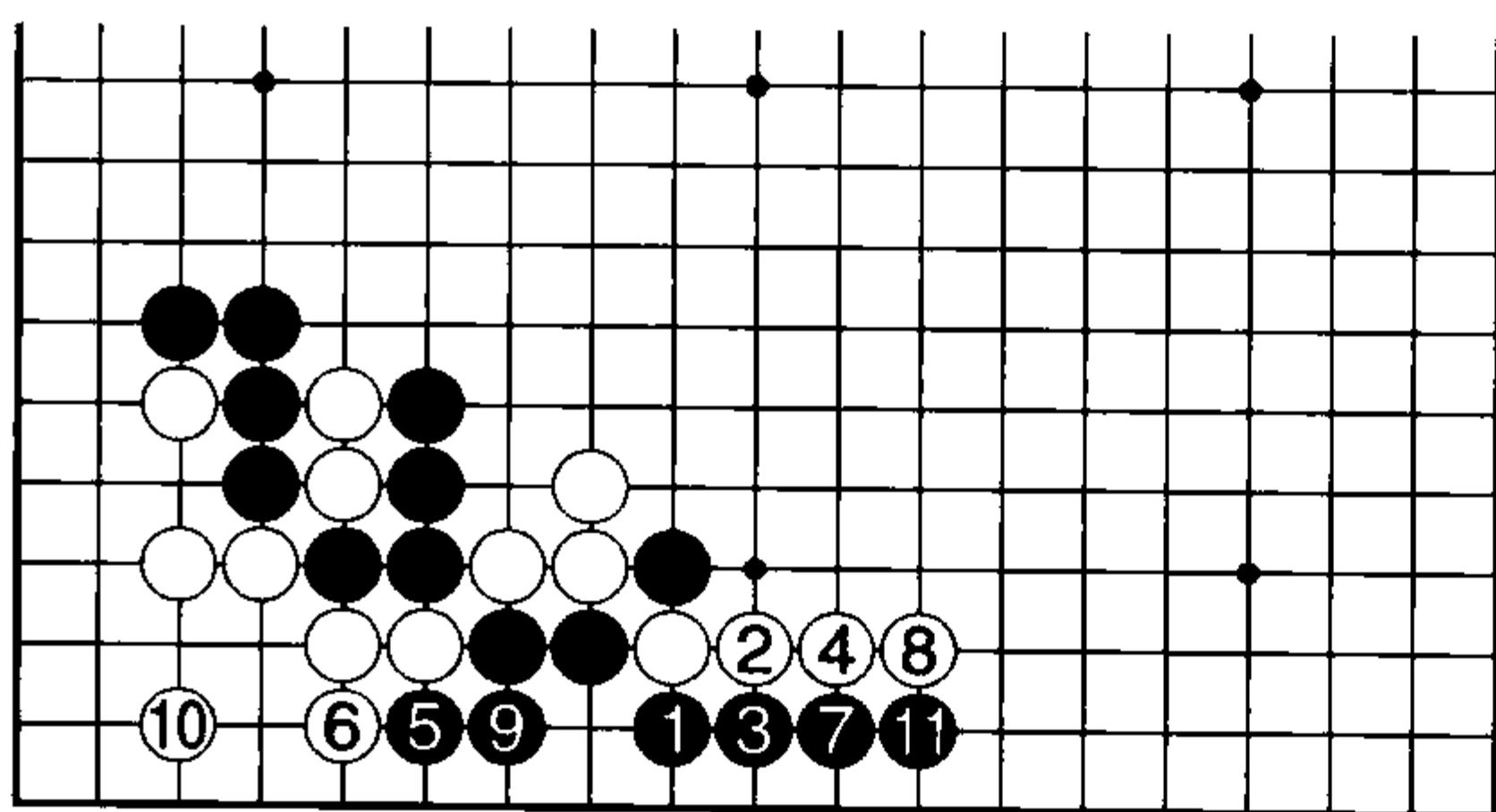


图73 两分

黑1打吃，至11爬大致如此，结果两分。

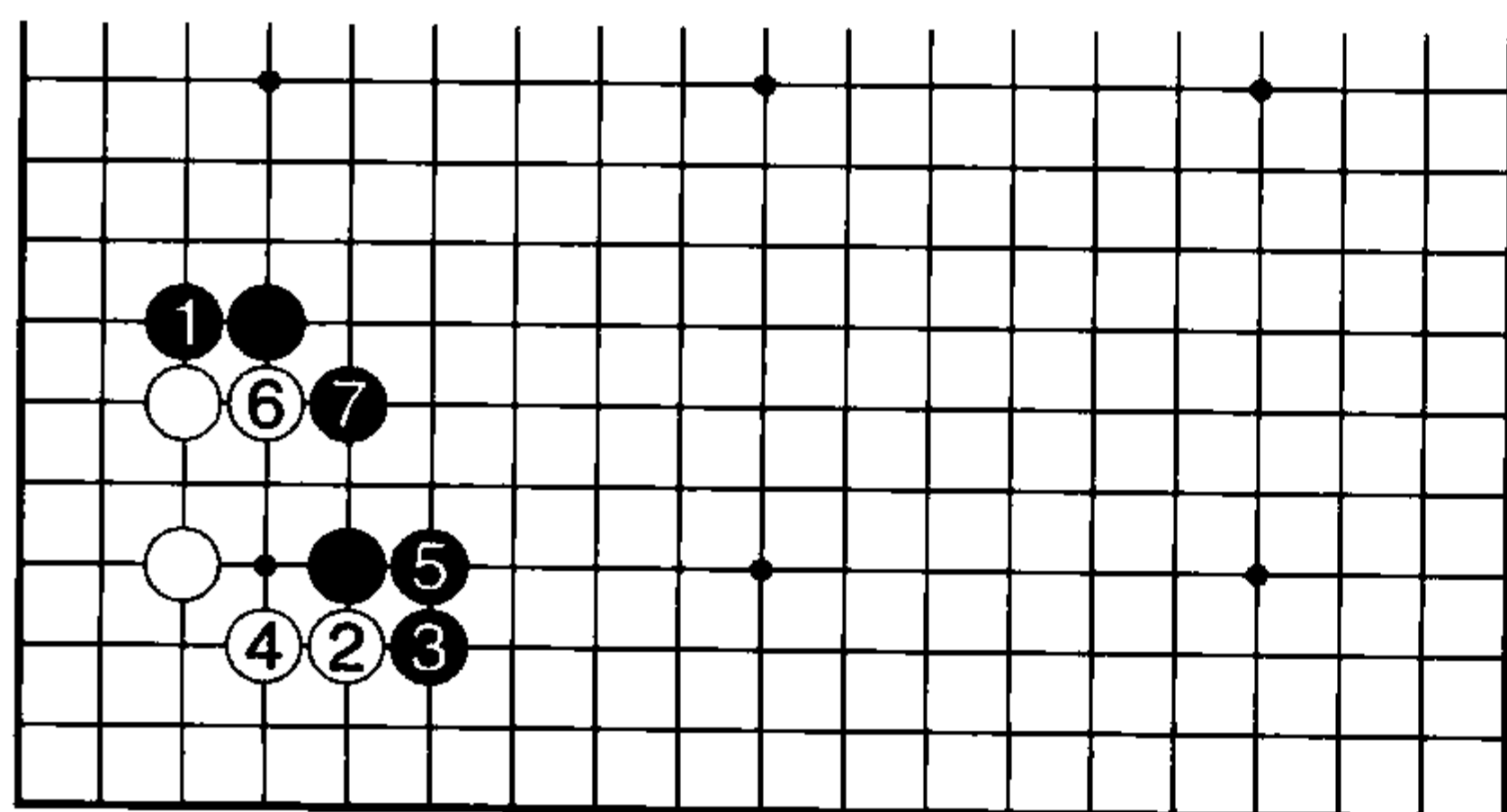


图74 简明

黑1挡时，白2、4托退简明，但稍嫌软弱。黑5接，白6冲，黑7挡……

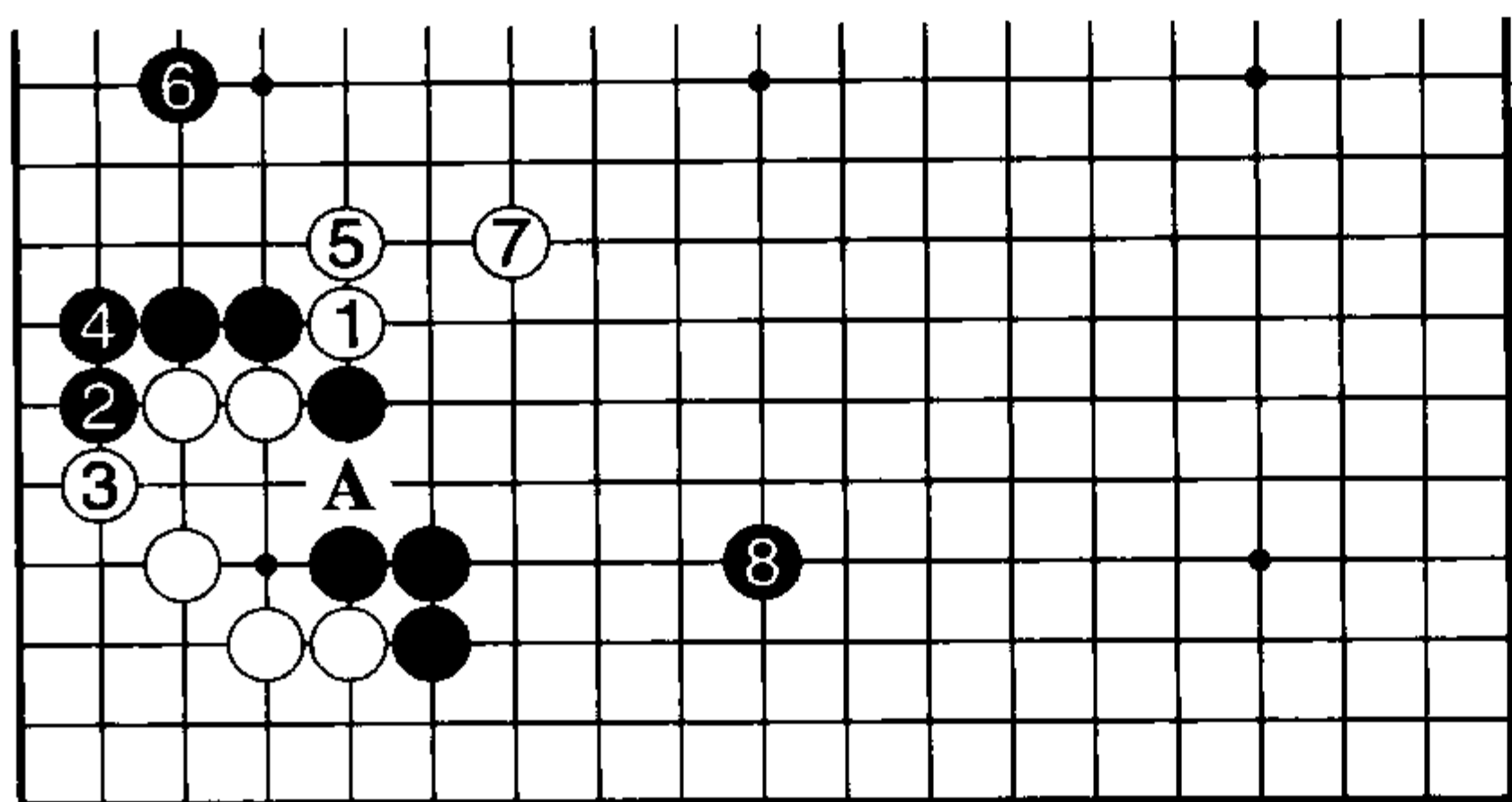


图75 黑主动

白1断必然，黑2、4扳粘要紧，白5长，黑6拆，白7跳，黑8拆，以后黑A接是先手，作战黑主动。

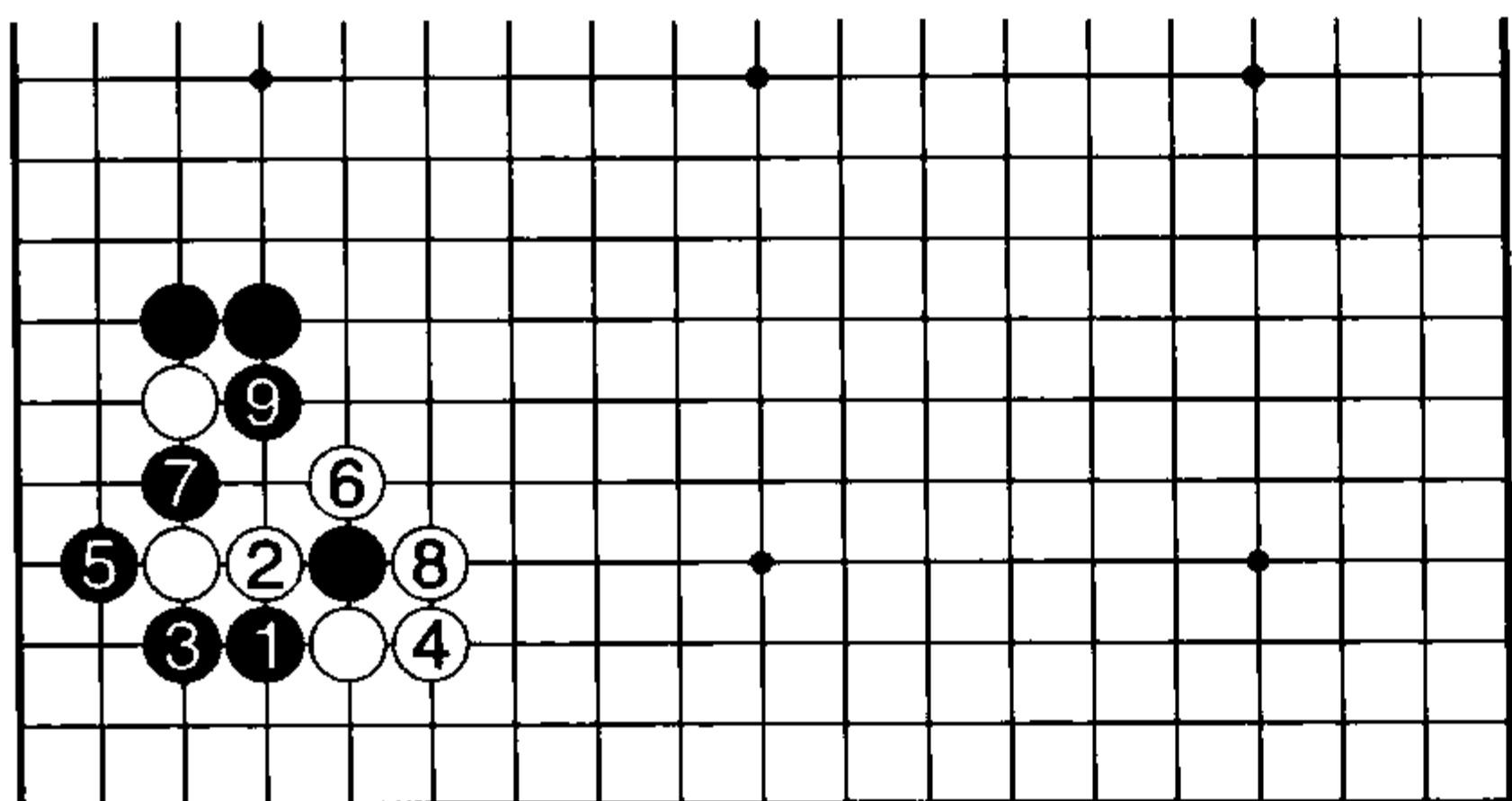


图76 征子

黑1内扳，有征子关系，白2断，黑3爬，白4长，黑5扳，白6如能征掉黑子，双方可相安无事。

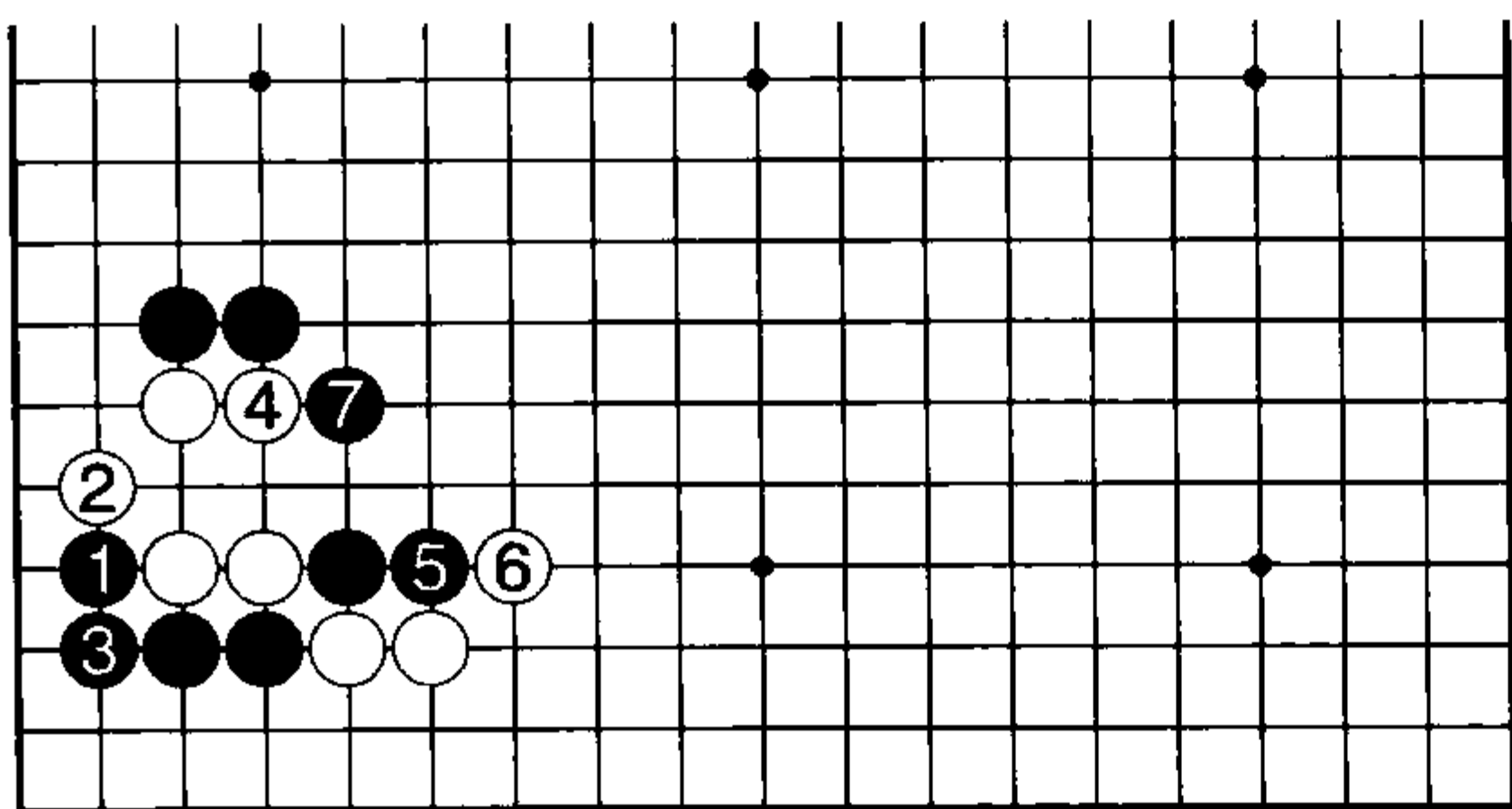


图77 战斗

白若征子不利，在黑1扳时，只好2位挡上作战，黑3接，白4贴，黑5压，白6扳，黑7扳皆属必然。

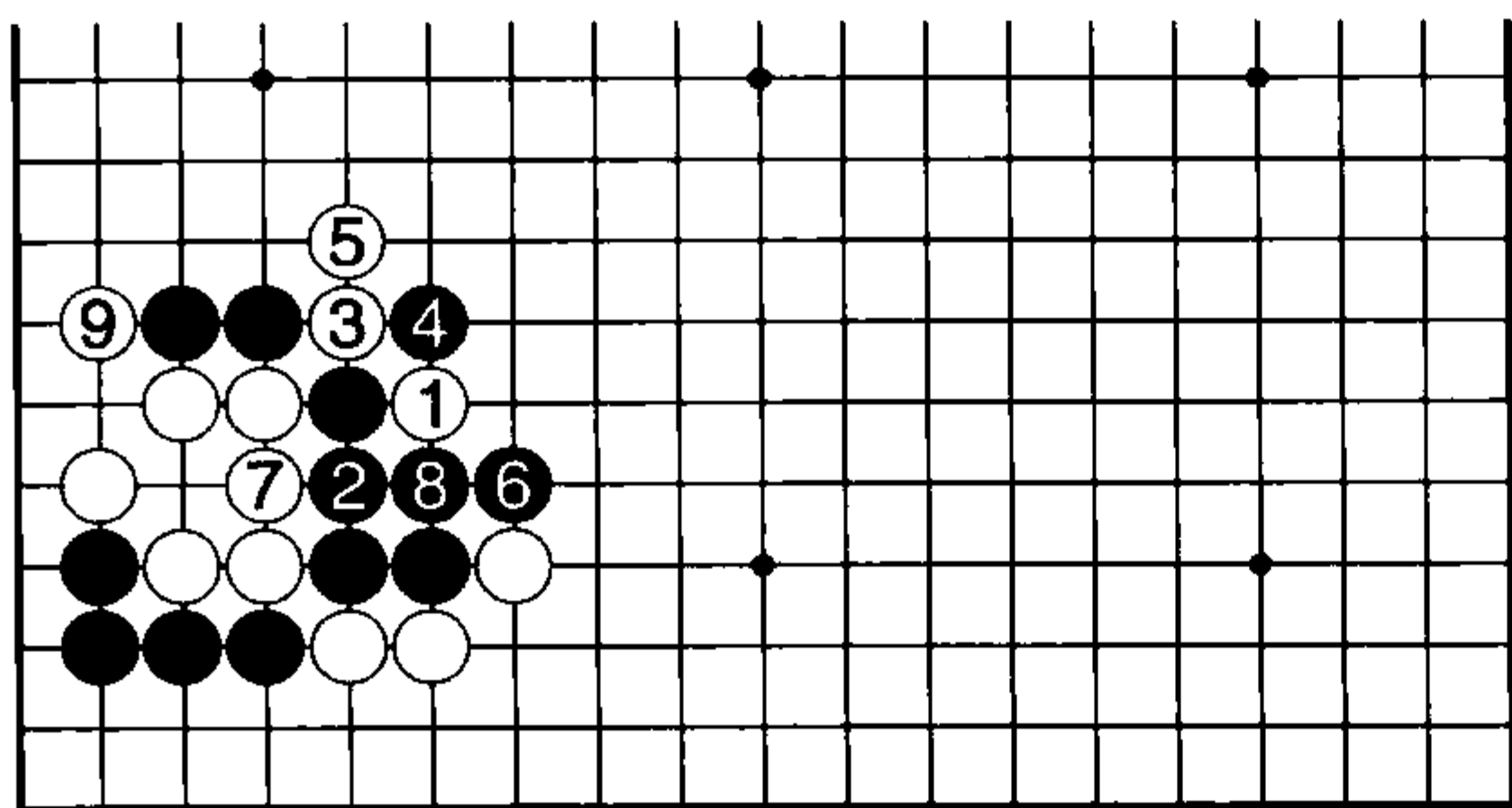


图78 战斗的继续

白1夹是前图的继续，以下至白9必然。



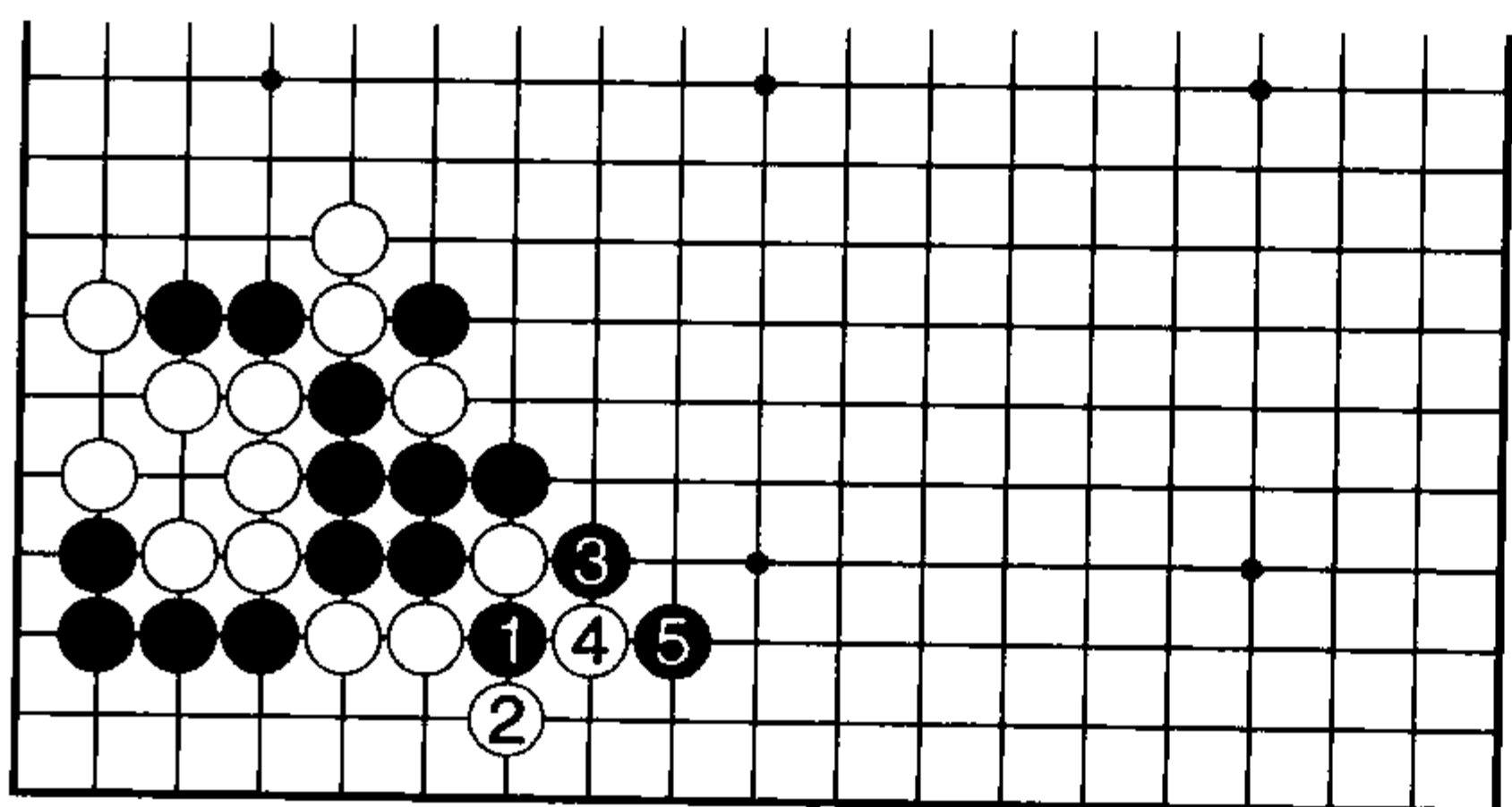


图79 劫争

接前图，黑1打，白2反打，黑3提，白4打，黑5反打，打劫不可避免，复杂。

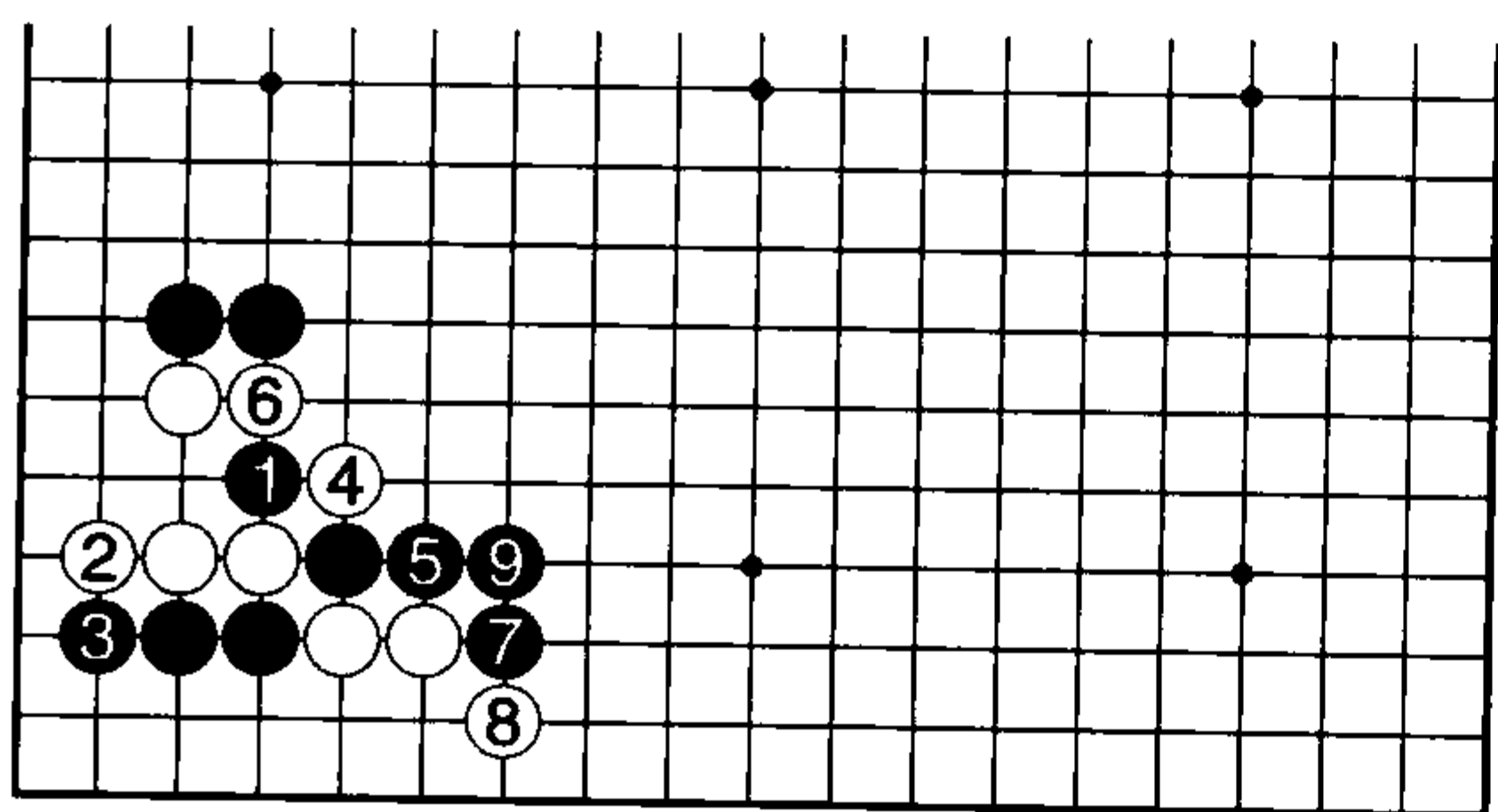


图80 变化

白既然选择了托，必然会考虑到征子，因此，上图的变化基本只能存在于理论上。本图的黑1扳起到了防征子作用，白2立，黑3挡，以下至黑9……

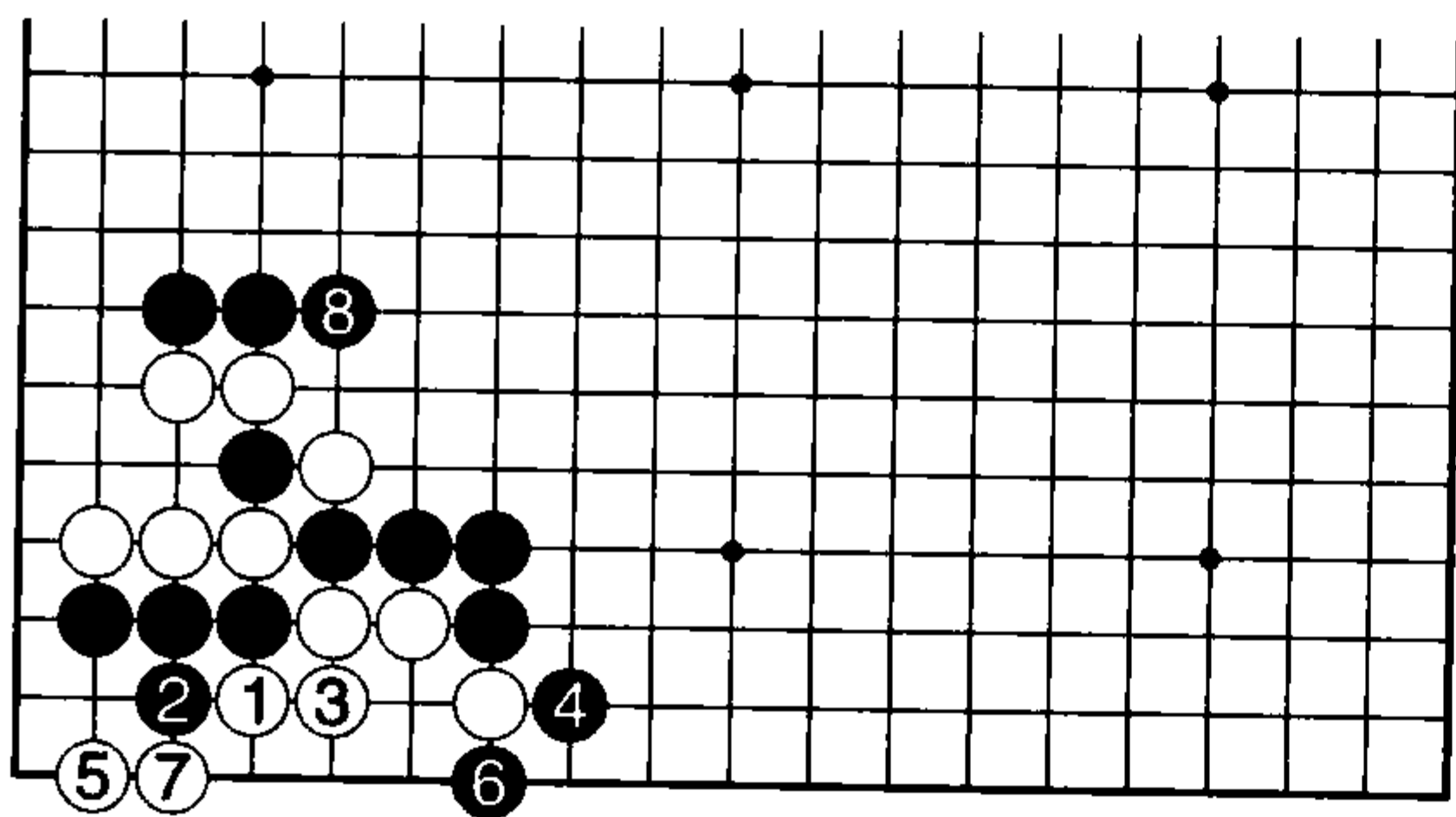


图81 两分

白1、3扳粘，吃掉角上黑子，黑也得到了4、6的先手便宜，黑8长起后，局面是均势。

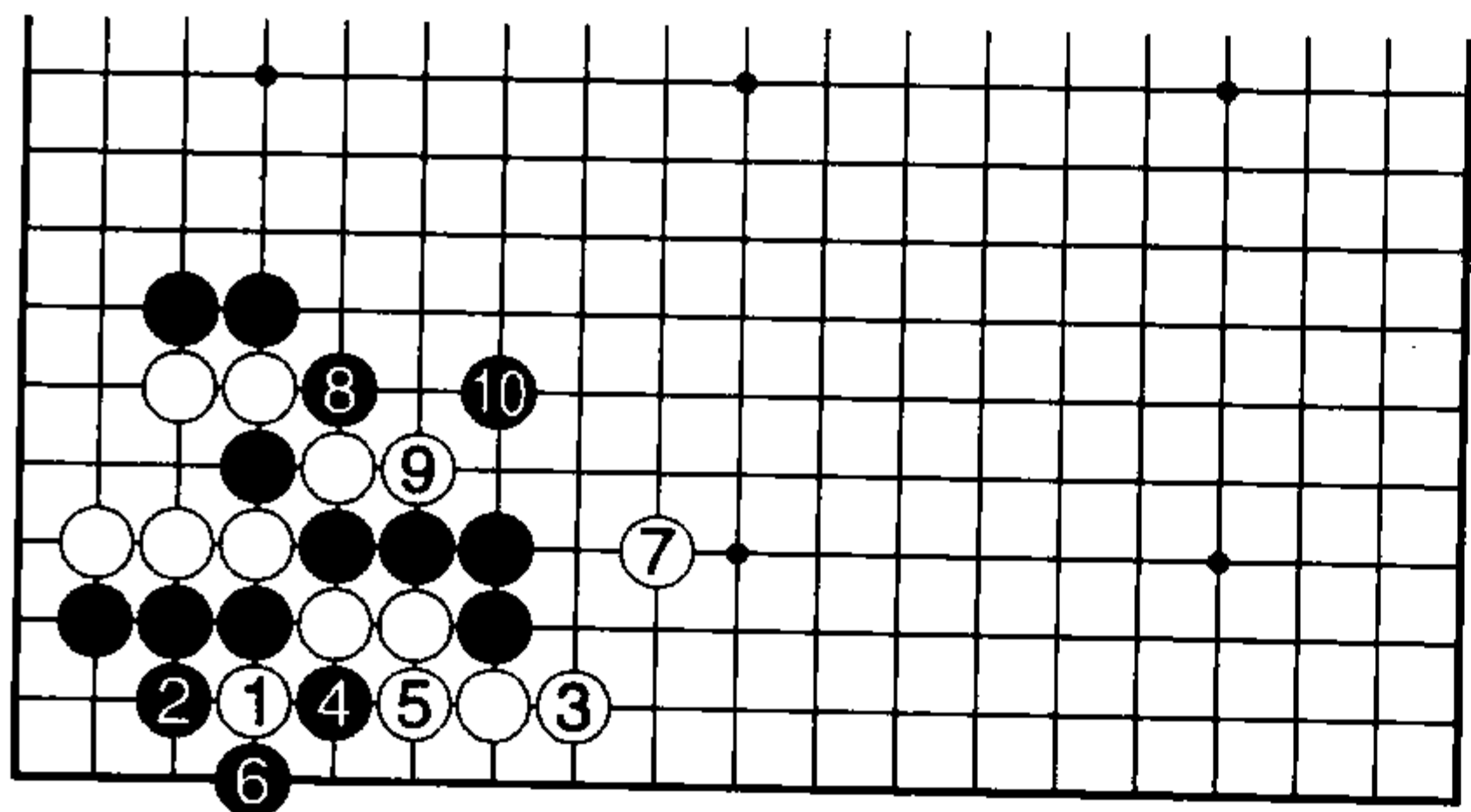


图82 变化

白3长出来，防止被封锁，黑2、4吃一子活棋，白7飞，黑8、10枷封是要点。

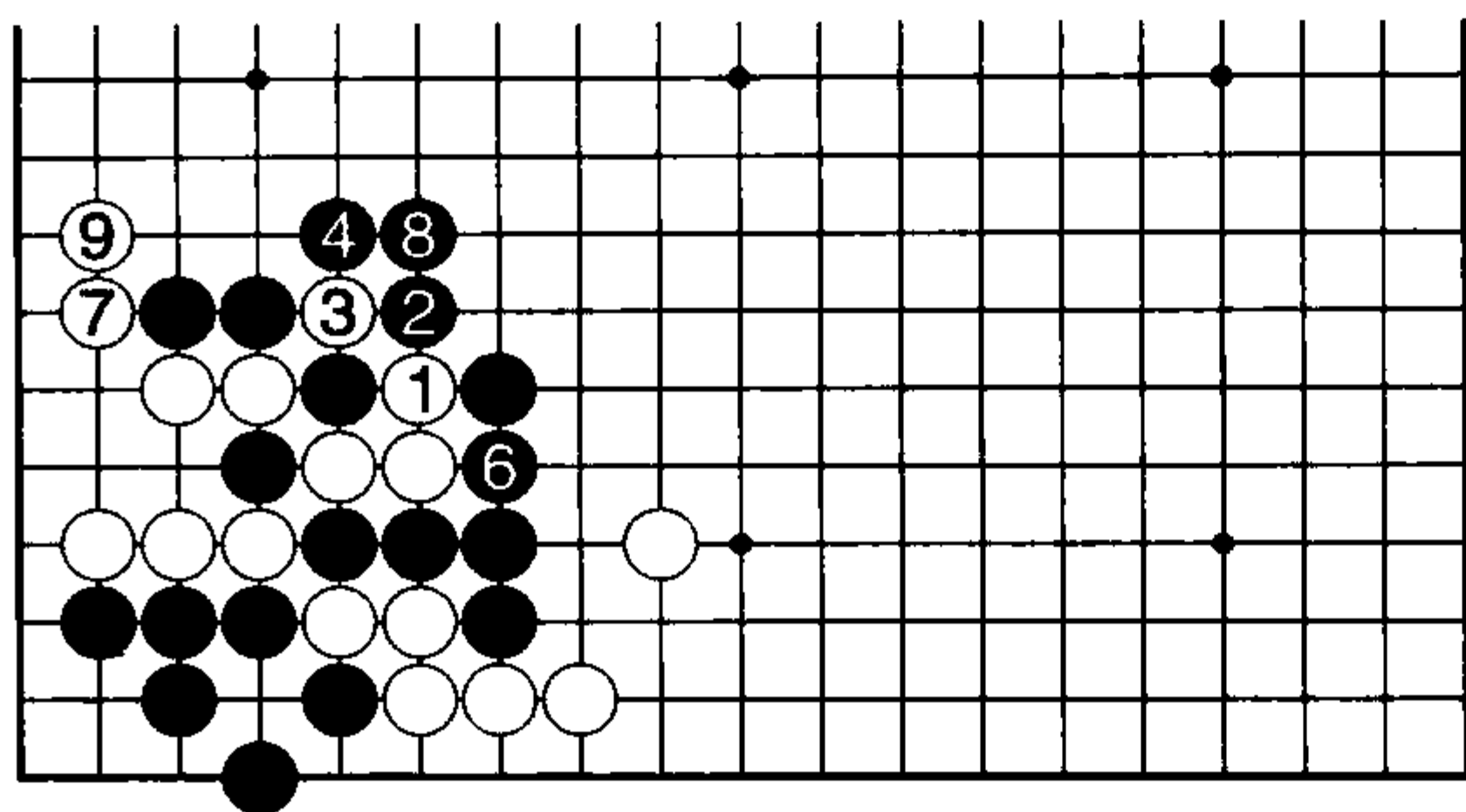


图83 两分

白1以下至白9长，为必然结果，双方可接受。

(5接)

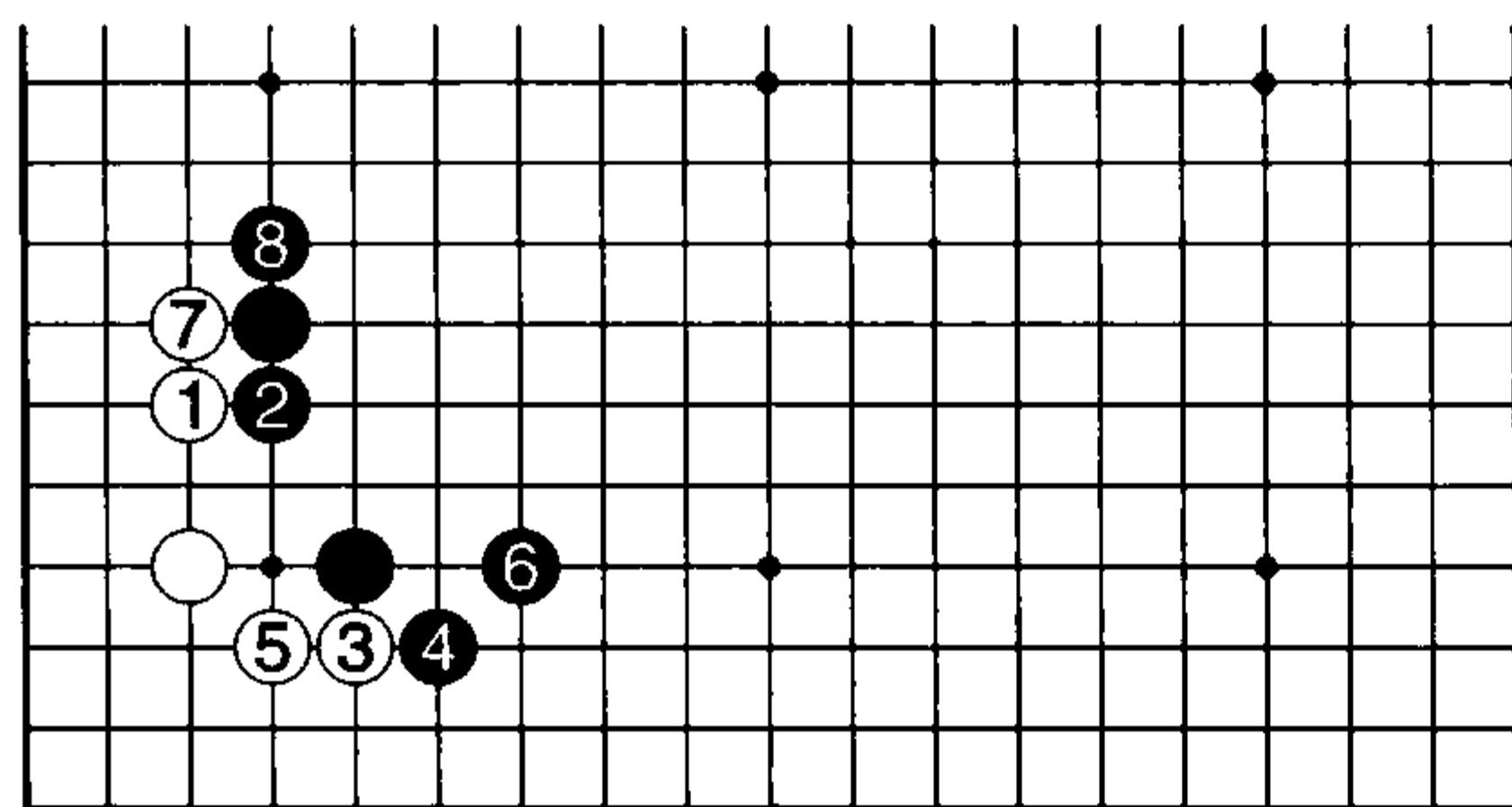


图84 还原

白1跳时，黑2挡在中腹，以下会还原成黑2先小飞、白托的定式，两分。

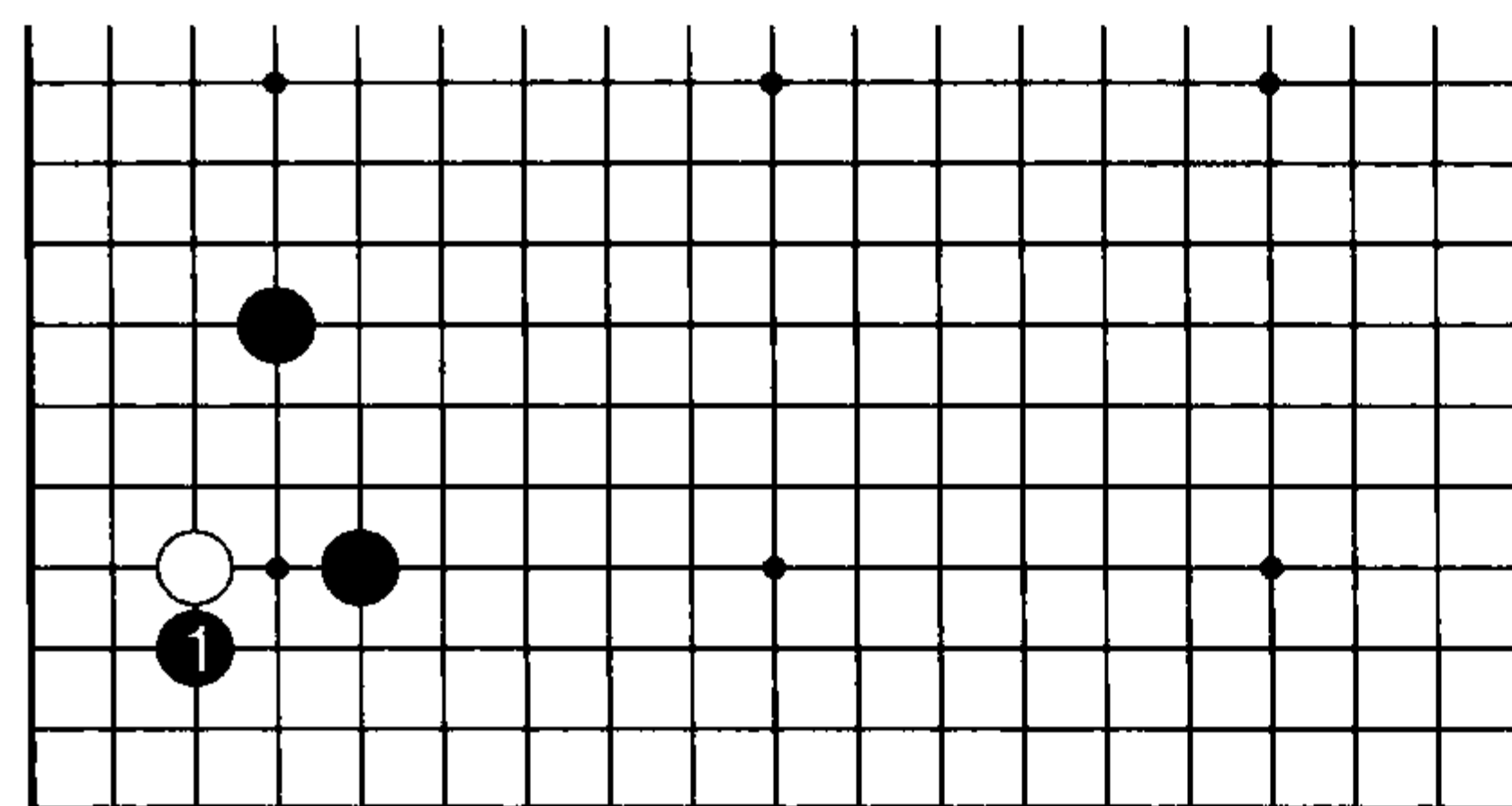


图85 脱先

对付黑的大飞，白棋的另外一种应法是脱先。接下来，黑1托角，白没有危险。

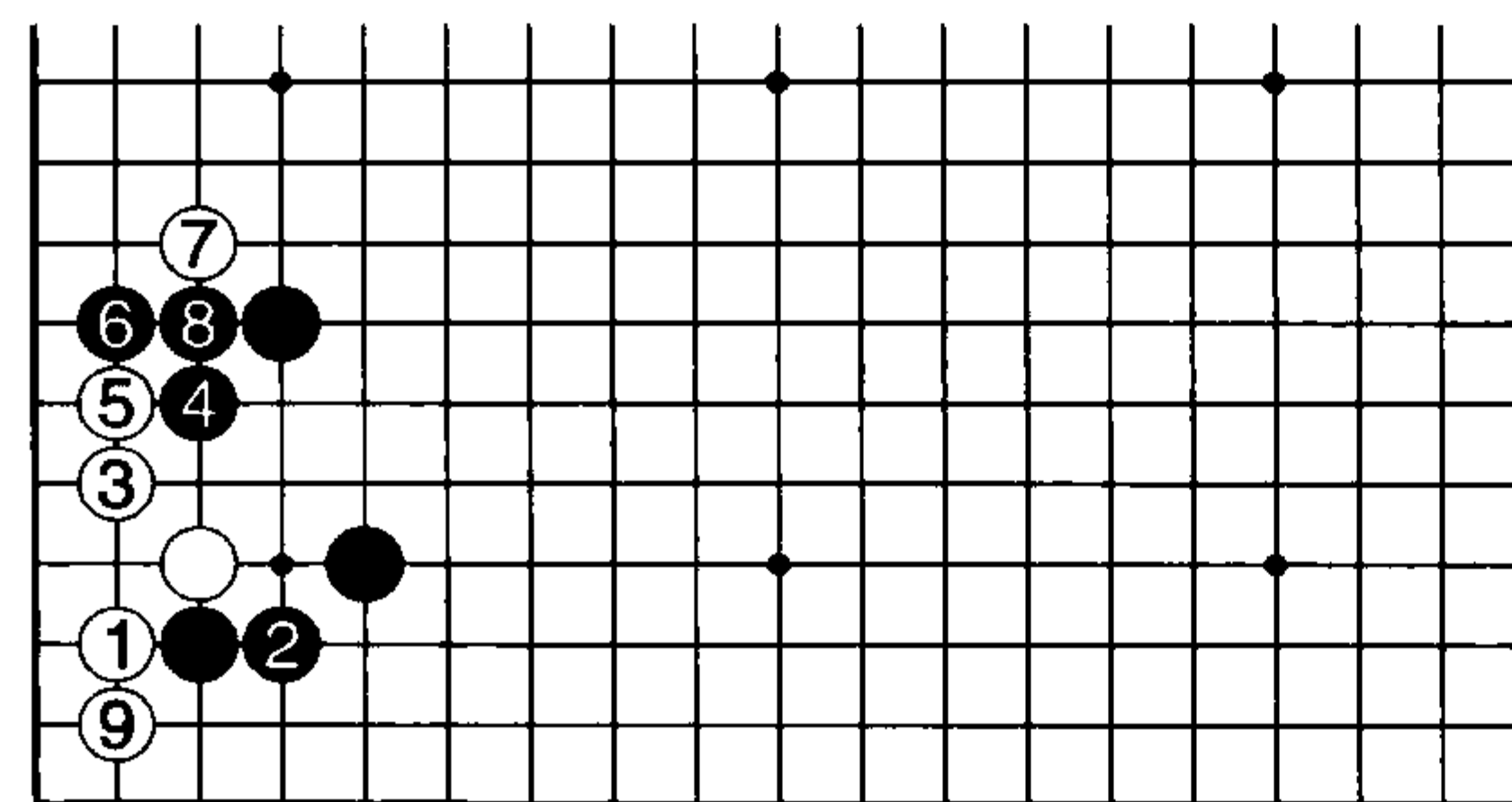


图86 自活

白1扳，黑2退，白3以下可以轻松成活，但黑棋也相对变厚。

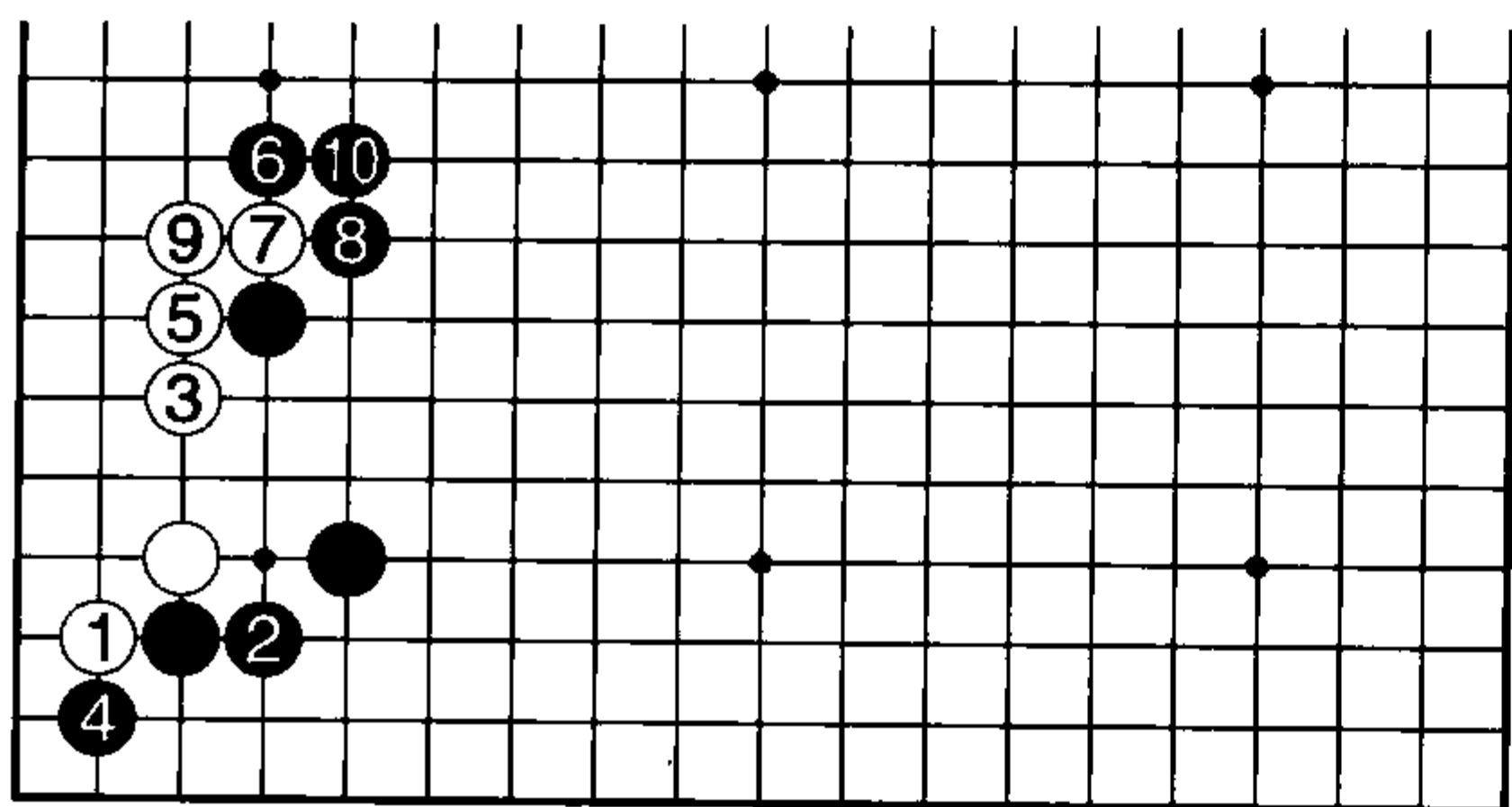


图87 变化

白3跳也是变化之一，但黑10后，白略有不满。

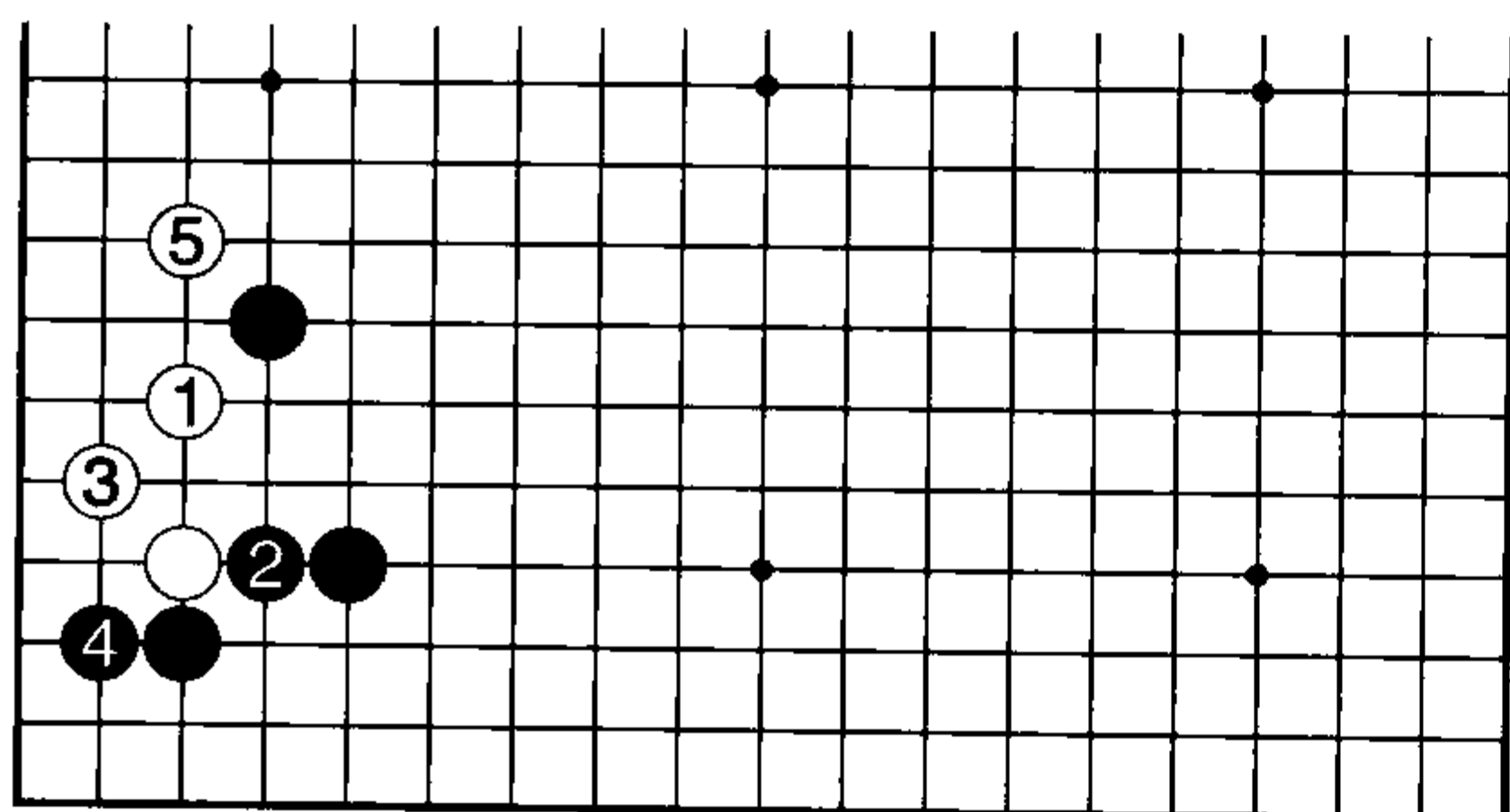


图88 两分

白1直接跳好，黑2顶，白3倒虎是手筋，黑4立，白5跳出。

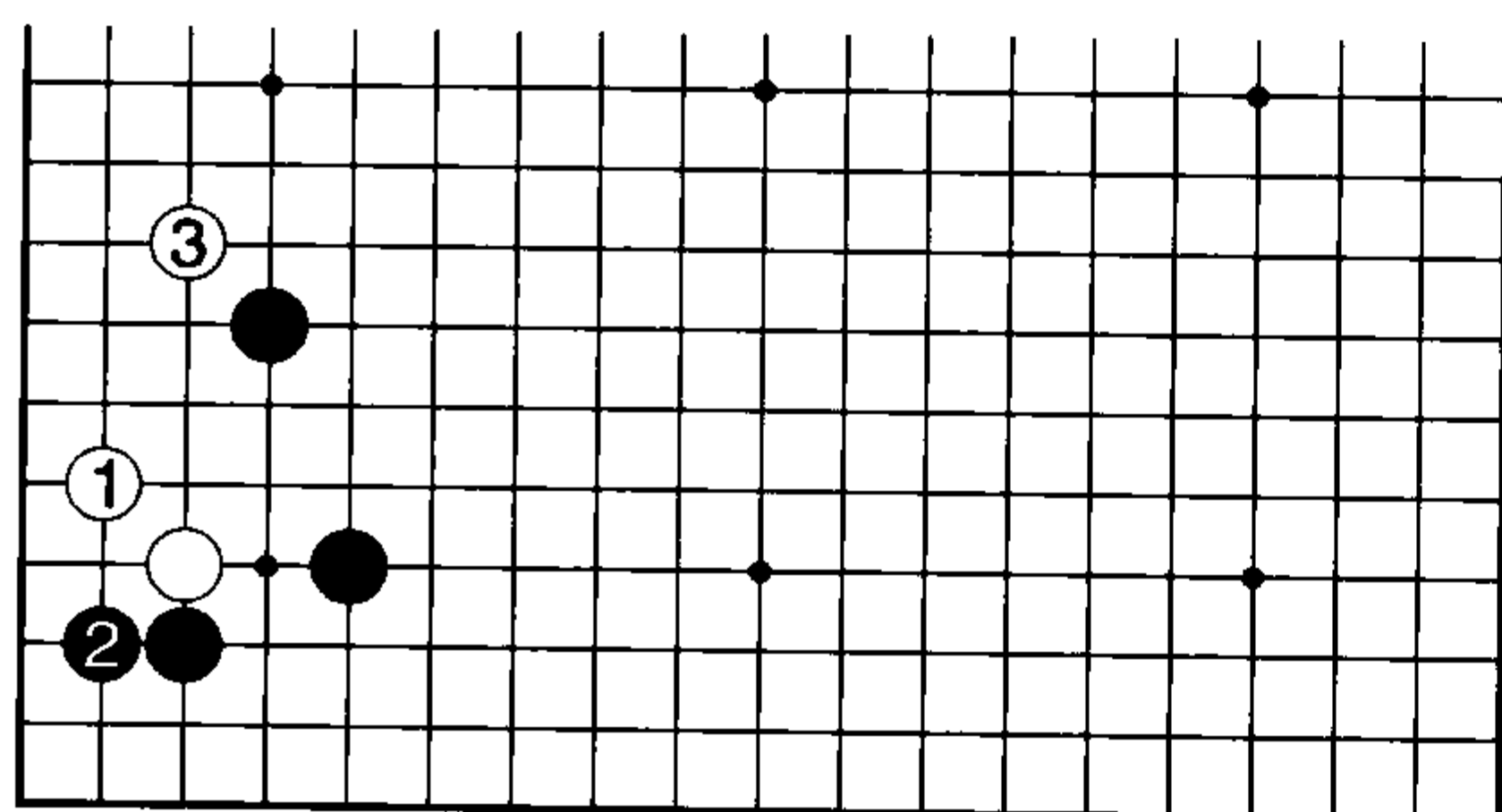


图89 小尖

白1小尖也是漂亮的下法，黑2立，白3轻灵地飞出。

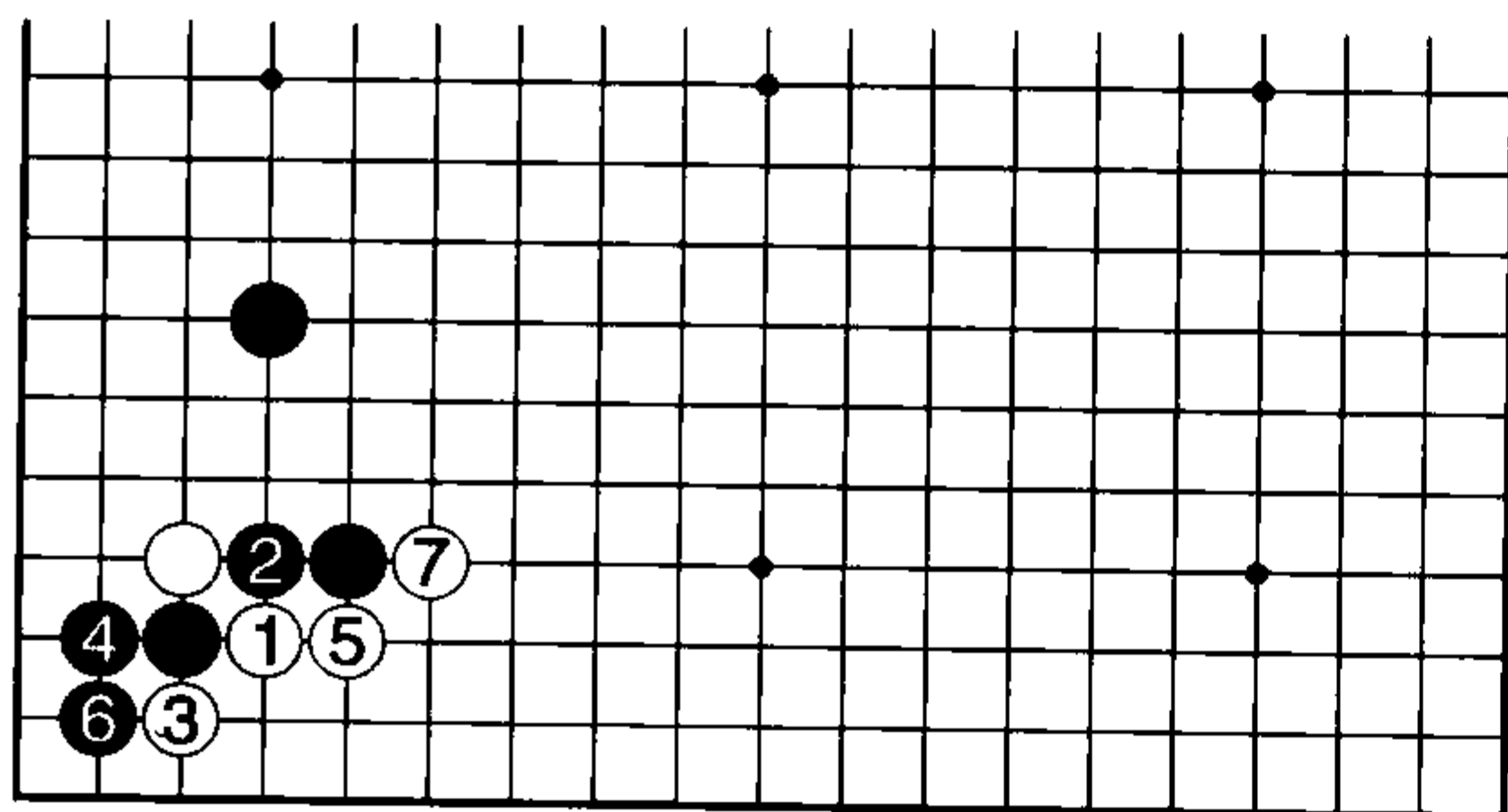


图90 转身

白也有在1位扳的，以下至白7，形成转换。

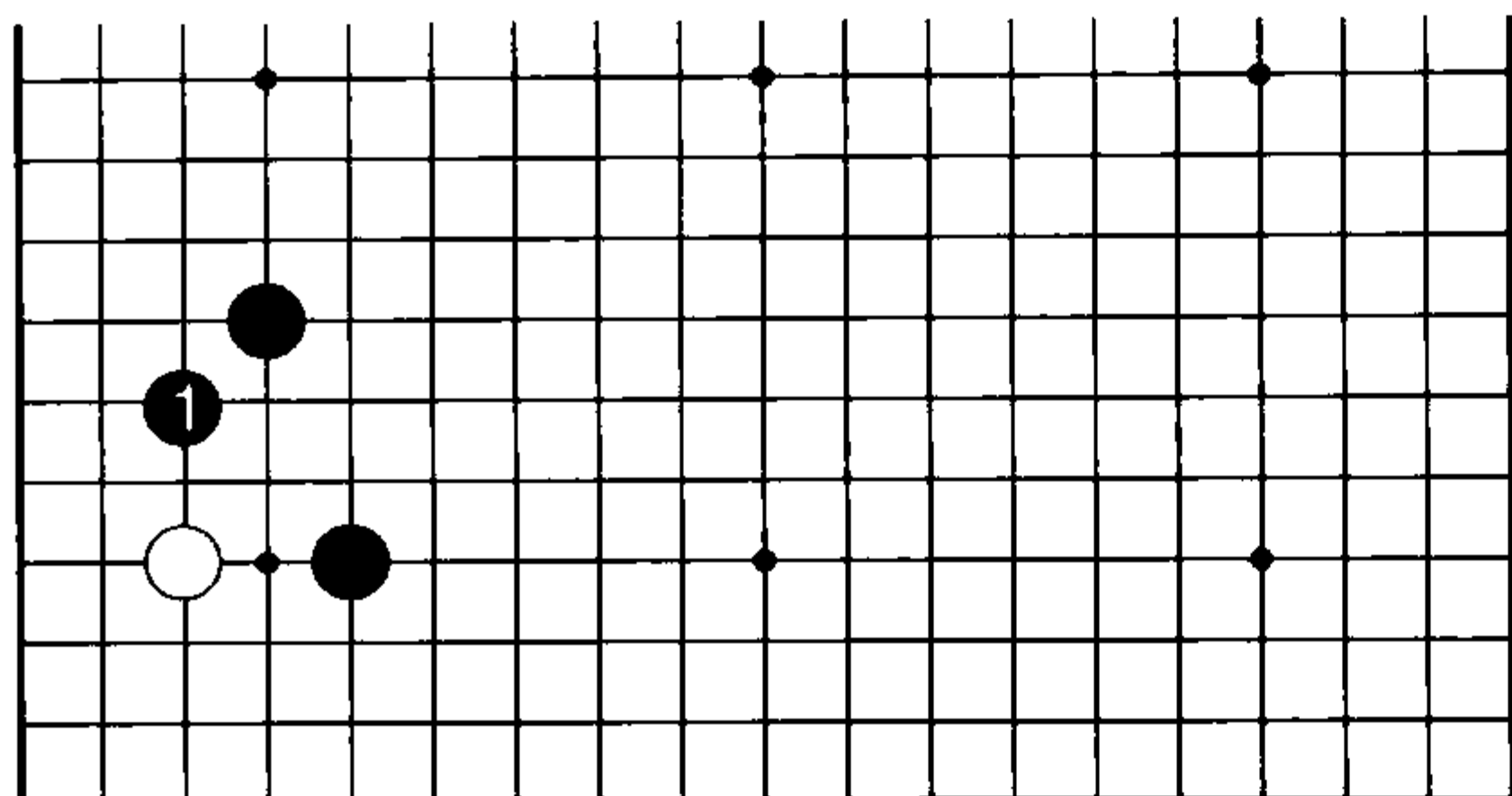


图91 尖

黑1小尖，是重视左面的走法。

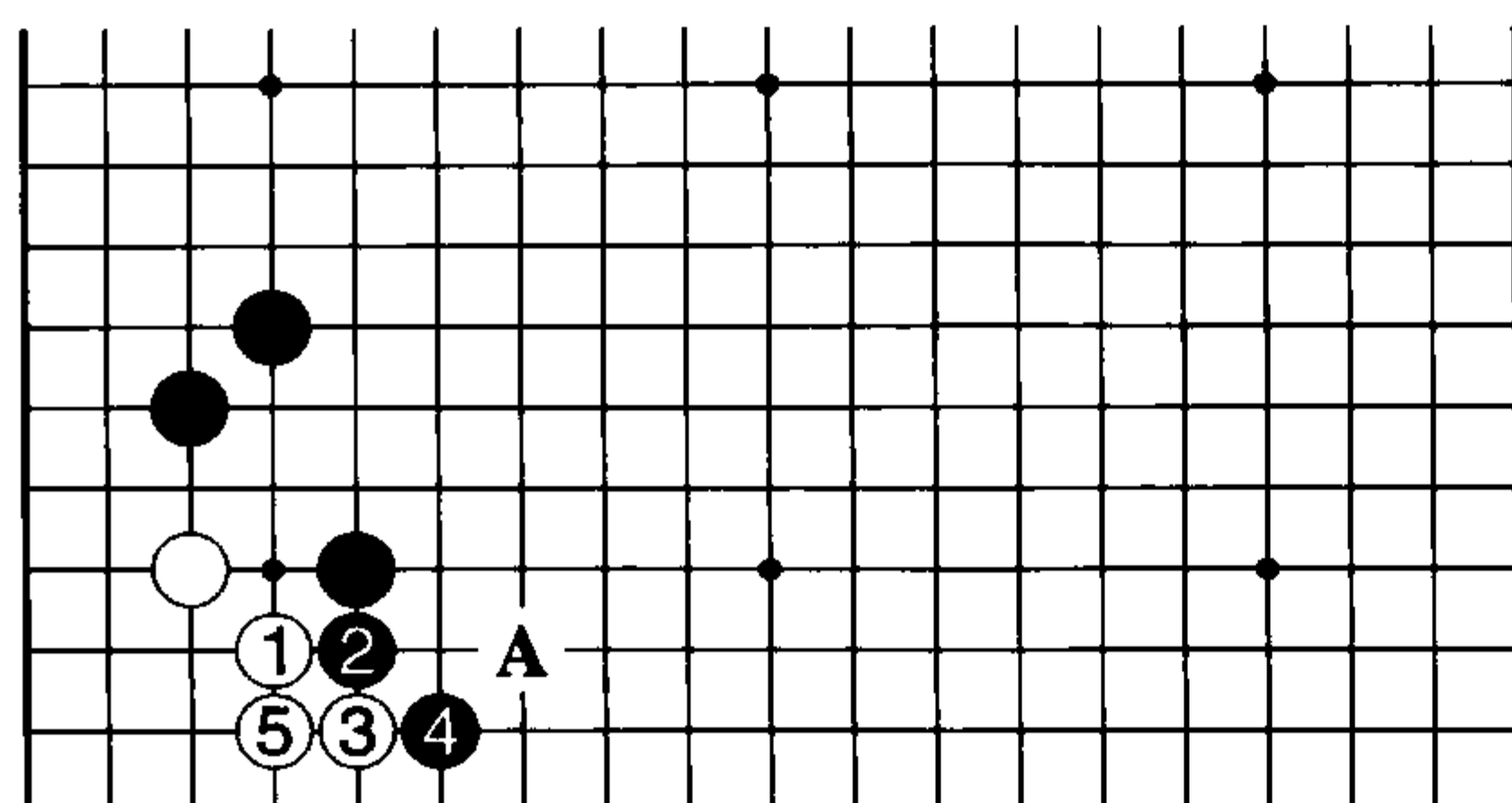


图92 白活角

白1至5简单做活，黑以后大致还要A位补一手，有点难受。

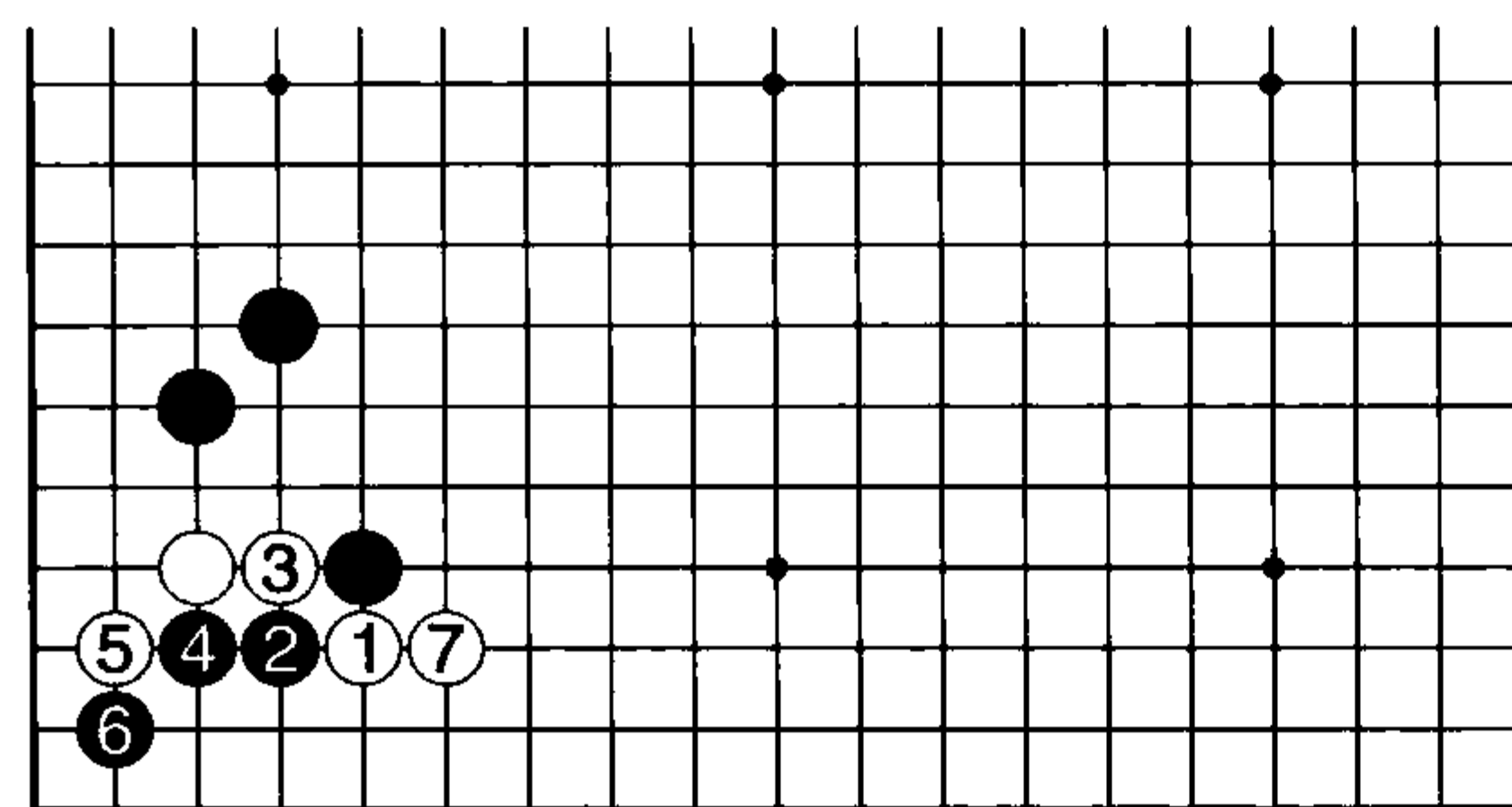


图93 托

白1托也成立，黑2扳至白7长后……

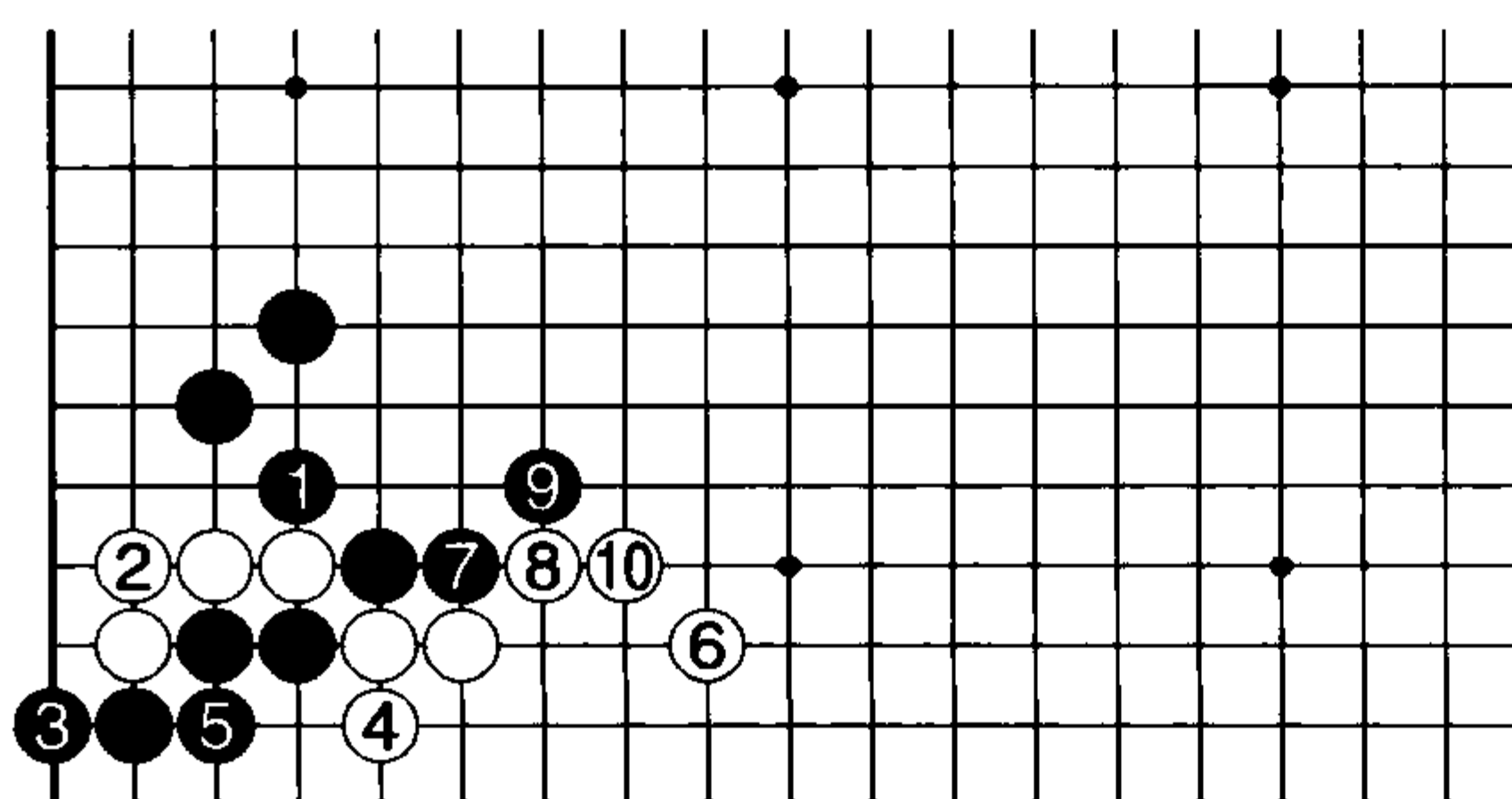


图94 白可下

黑1防征子，白2以下至白10，白棋成功转身到下面。

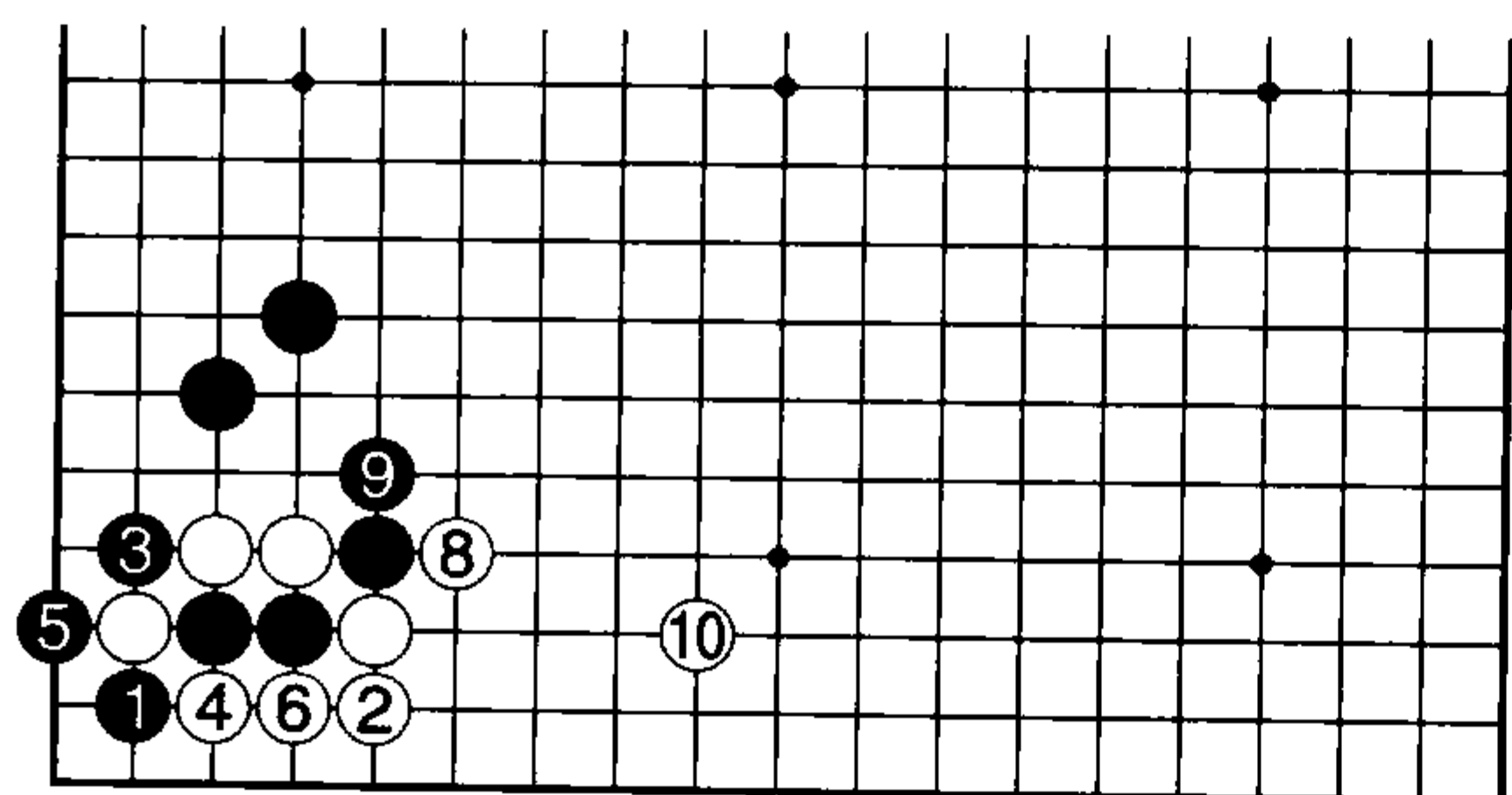


图95 白生动

白2立也是不错的一手，黑3打，白4、6滚打，然后8位先手便宜后，10位开拆，充分。

(7接)

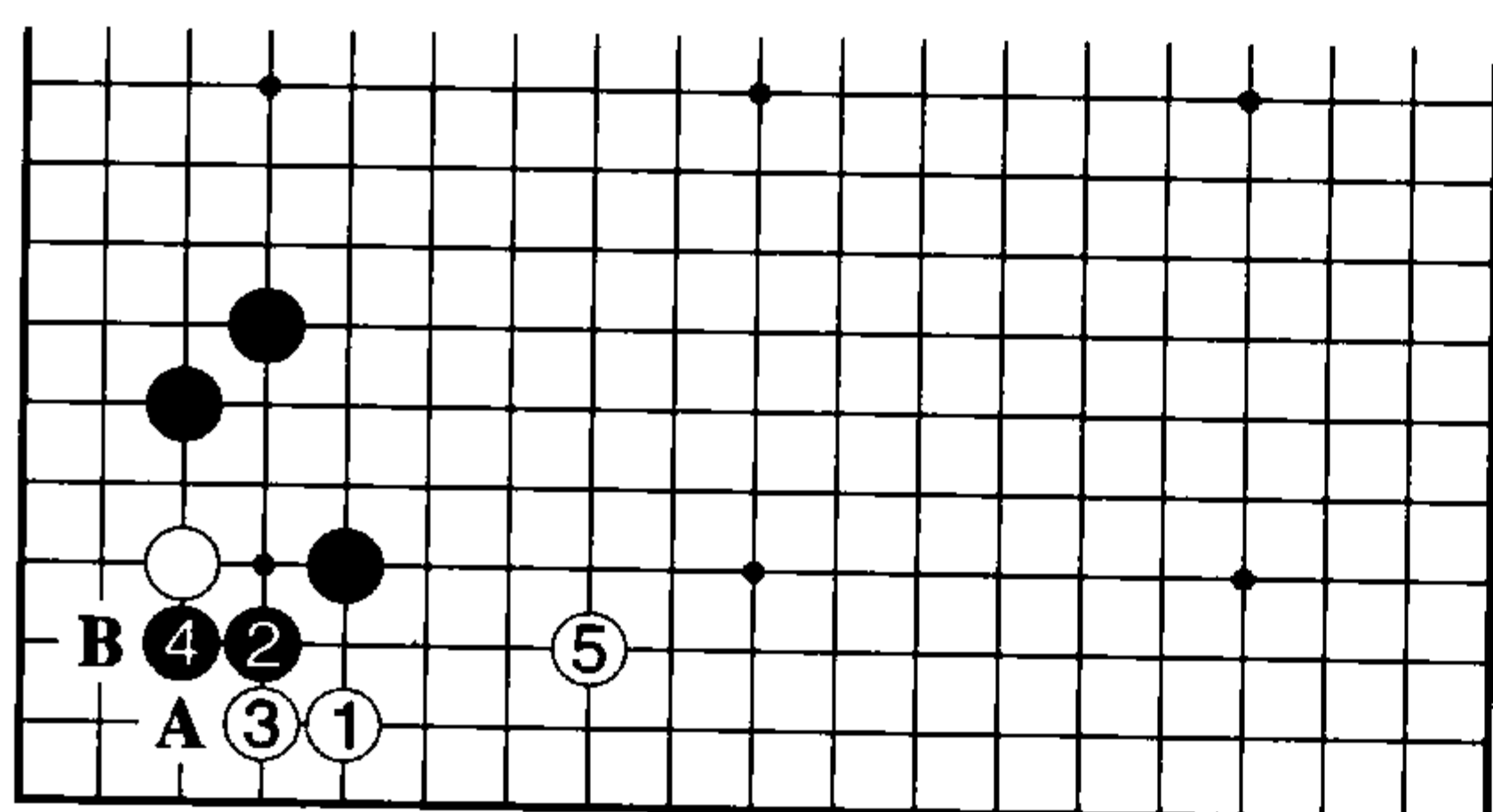


图96 象步

白1象步飞是有意思的一手，黑2尖，白3、黑4交换后，白5飞出，也可以满意。其中白A、黑B是白的权利，可以暂时保留。



## 第十型 基本图

本图目外定式的变化，黑1罩，激烈，白棋想要处理好并不是一件容易的事。

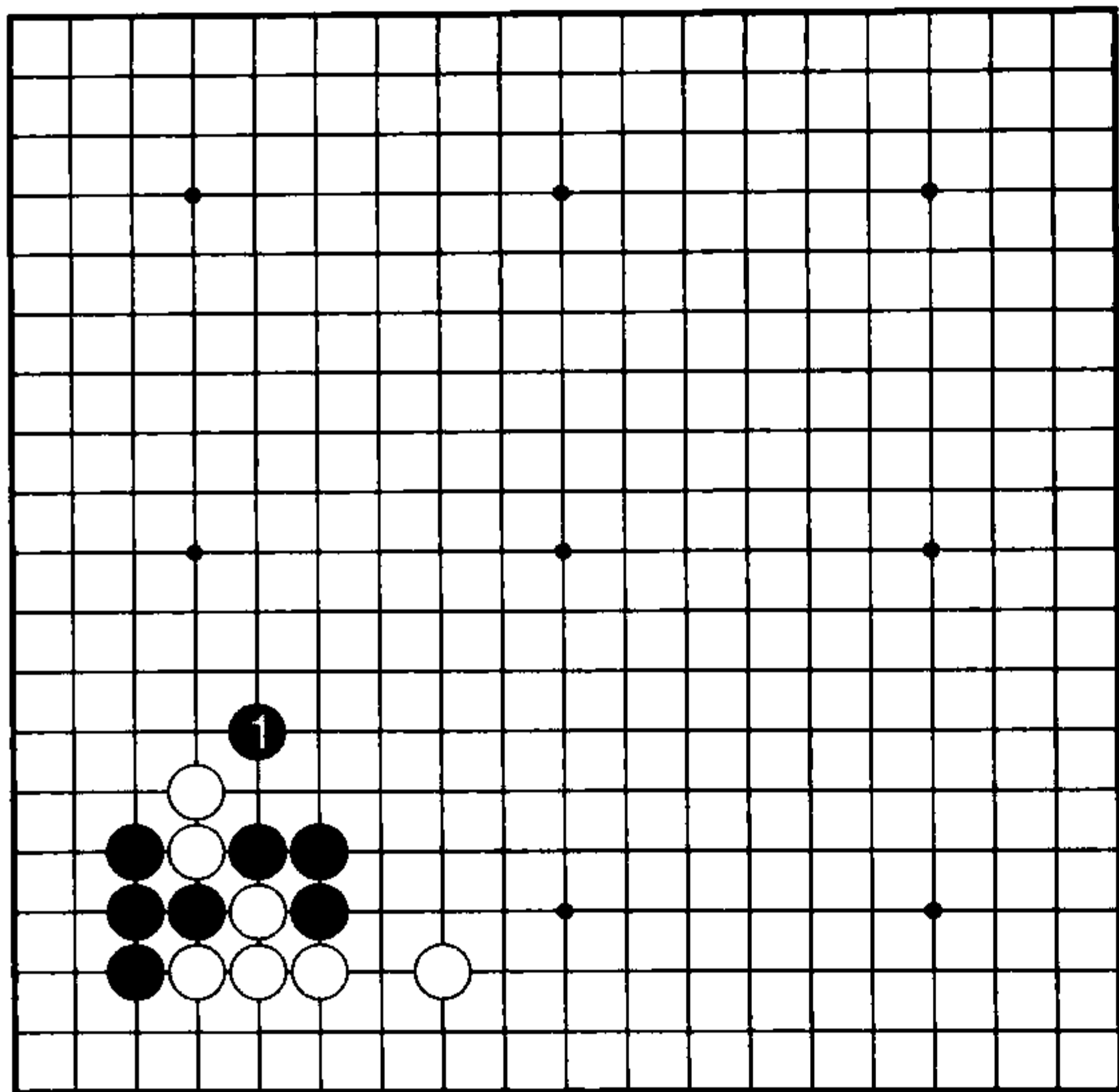


图1 定式

这是普通定式的进行。黑15飞，白16跳，至白18飞，双方两分。

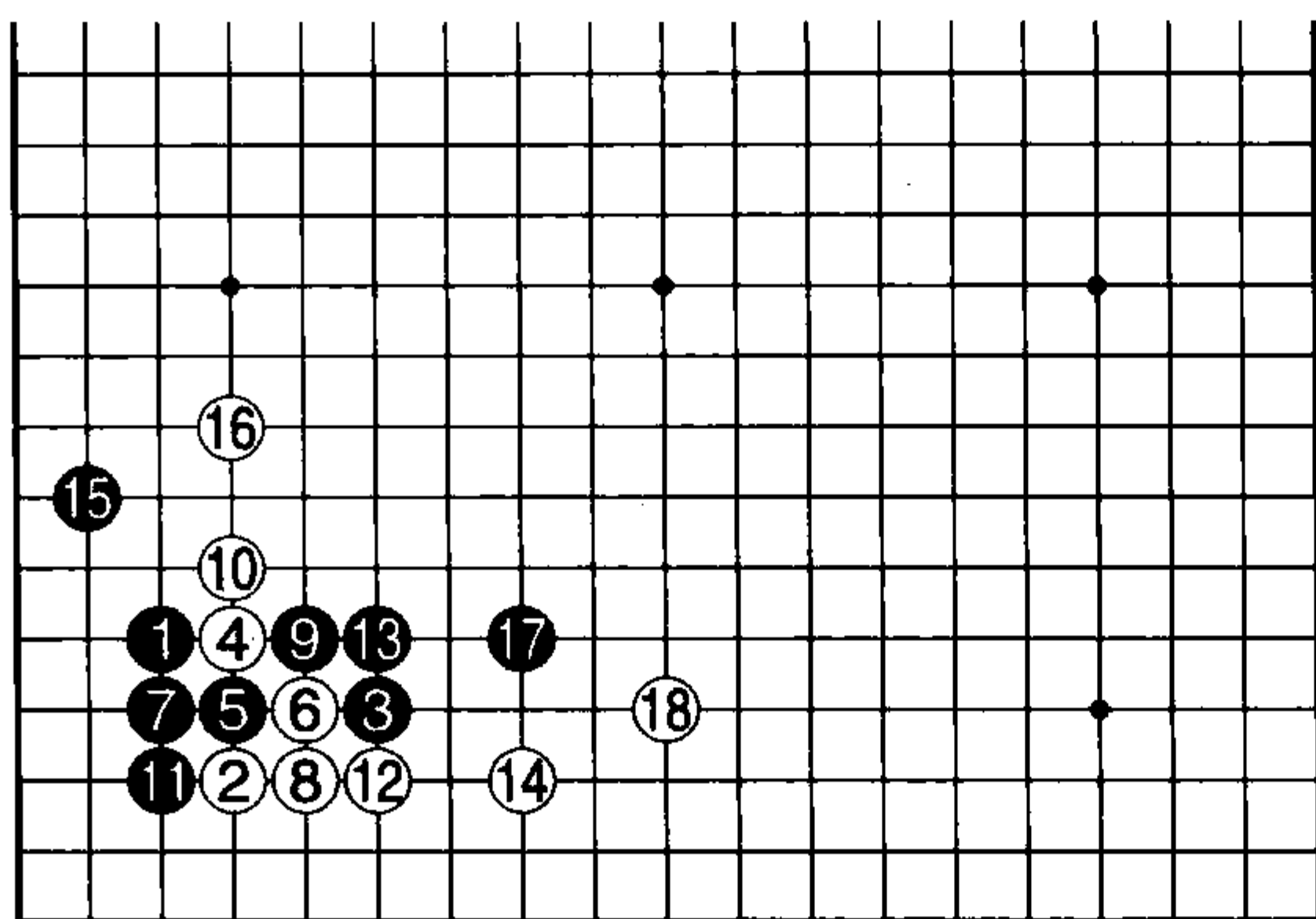
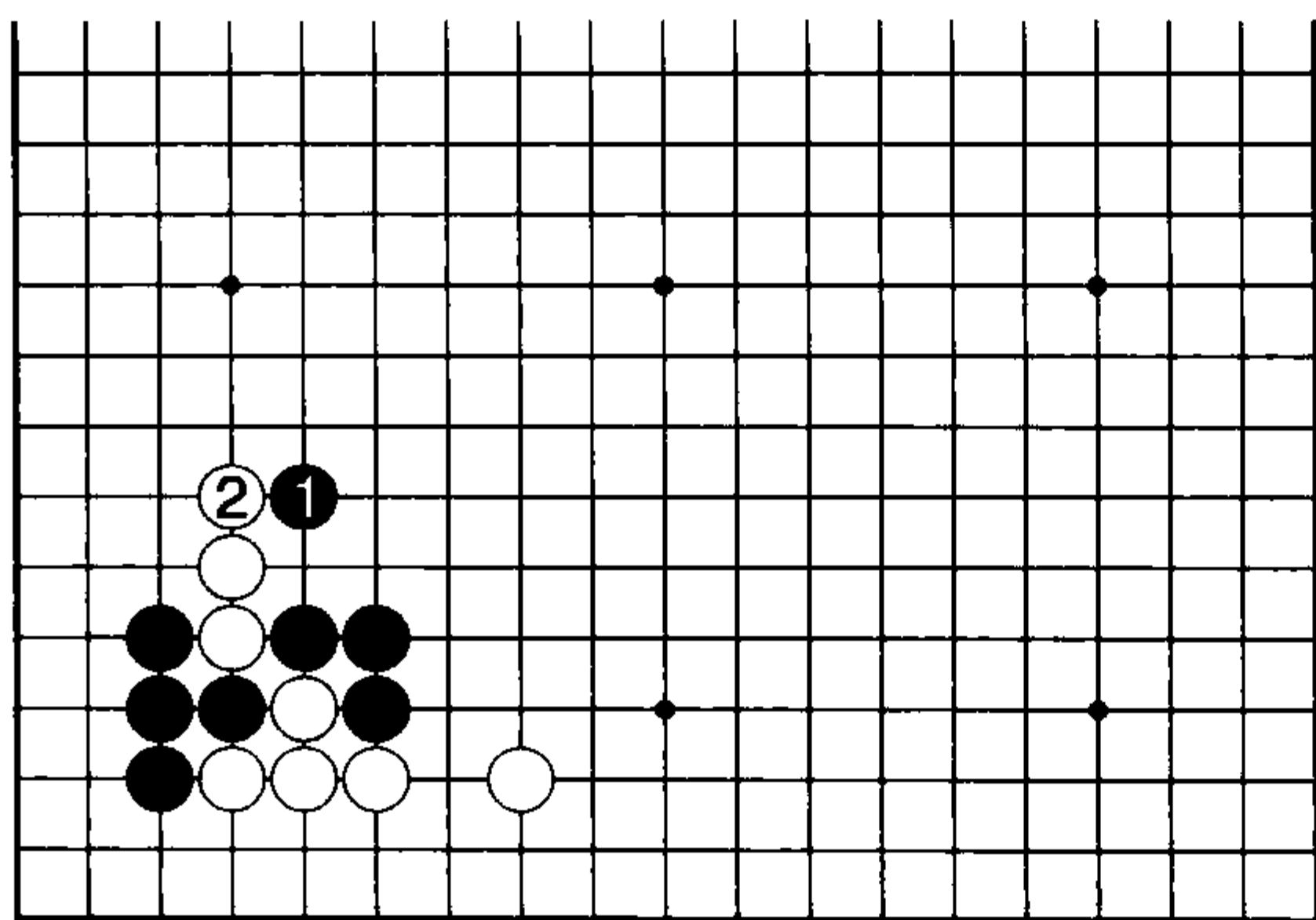
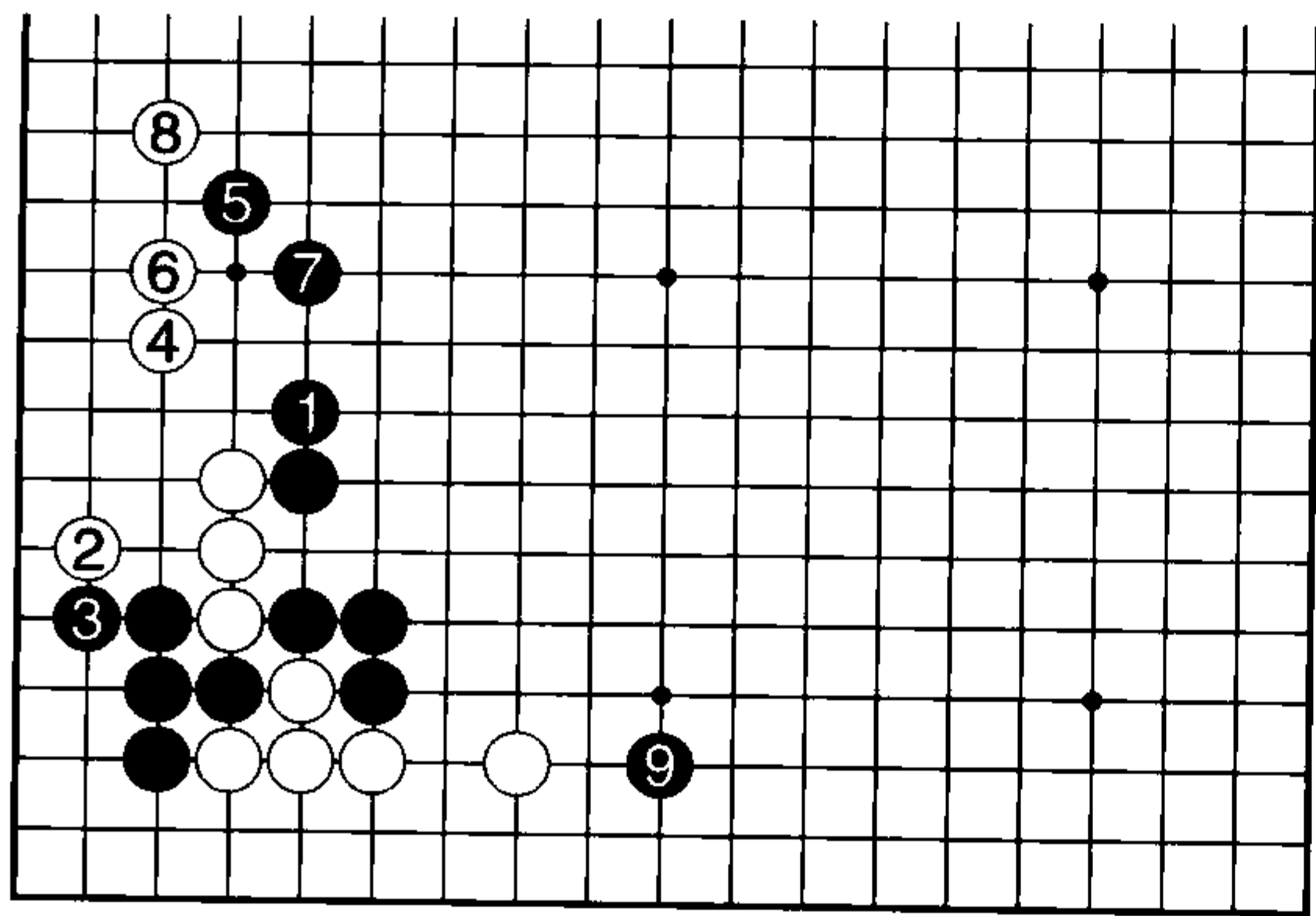


图2 白错

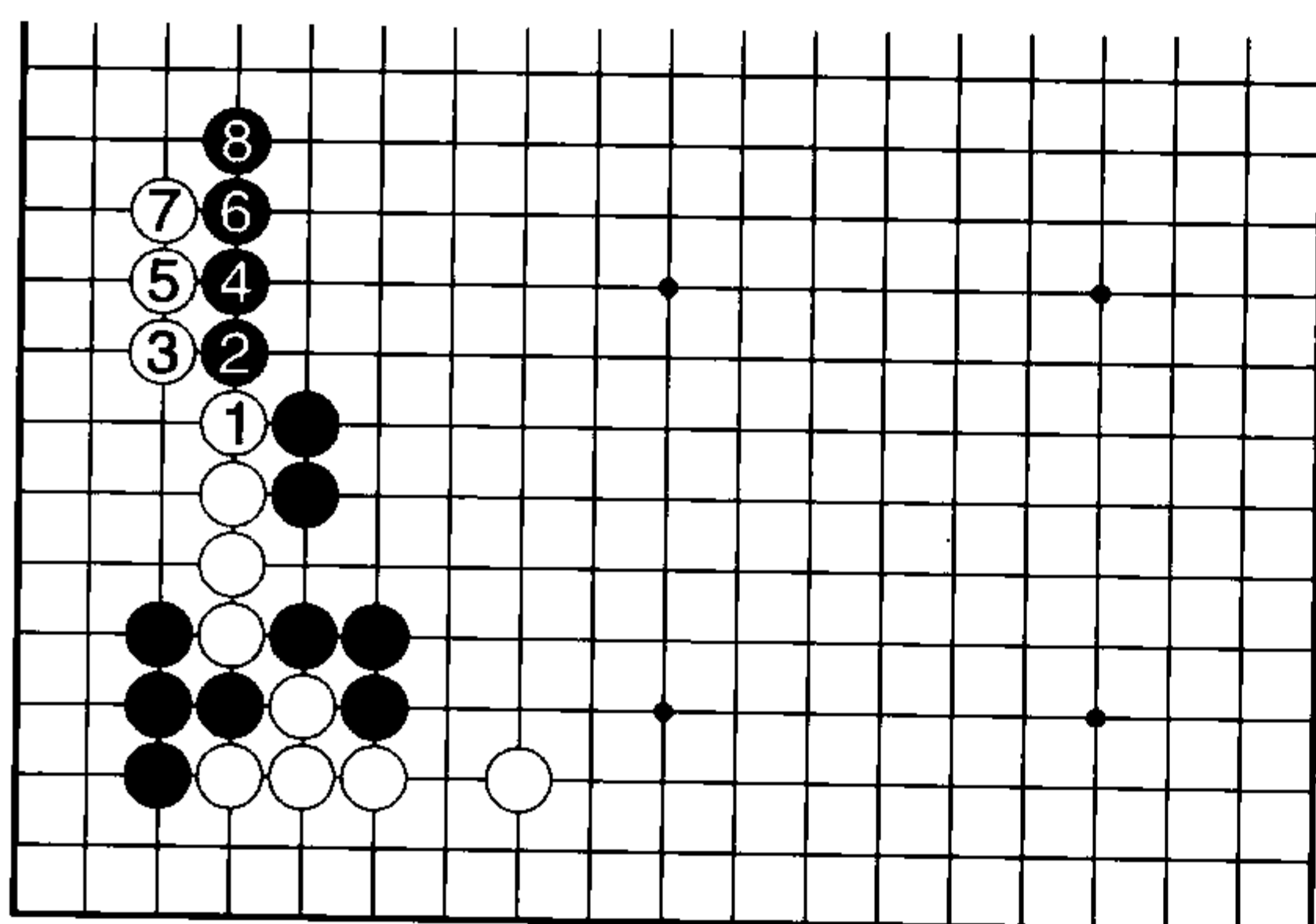
对黑1，白2长不对。





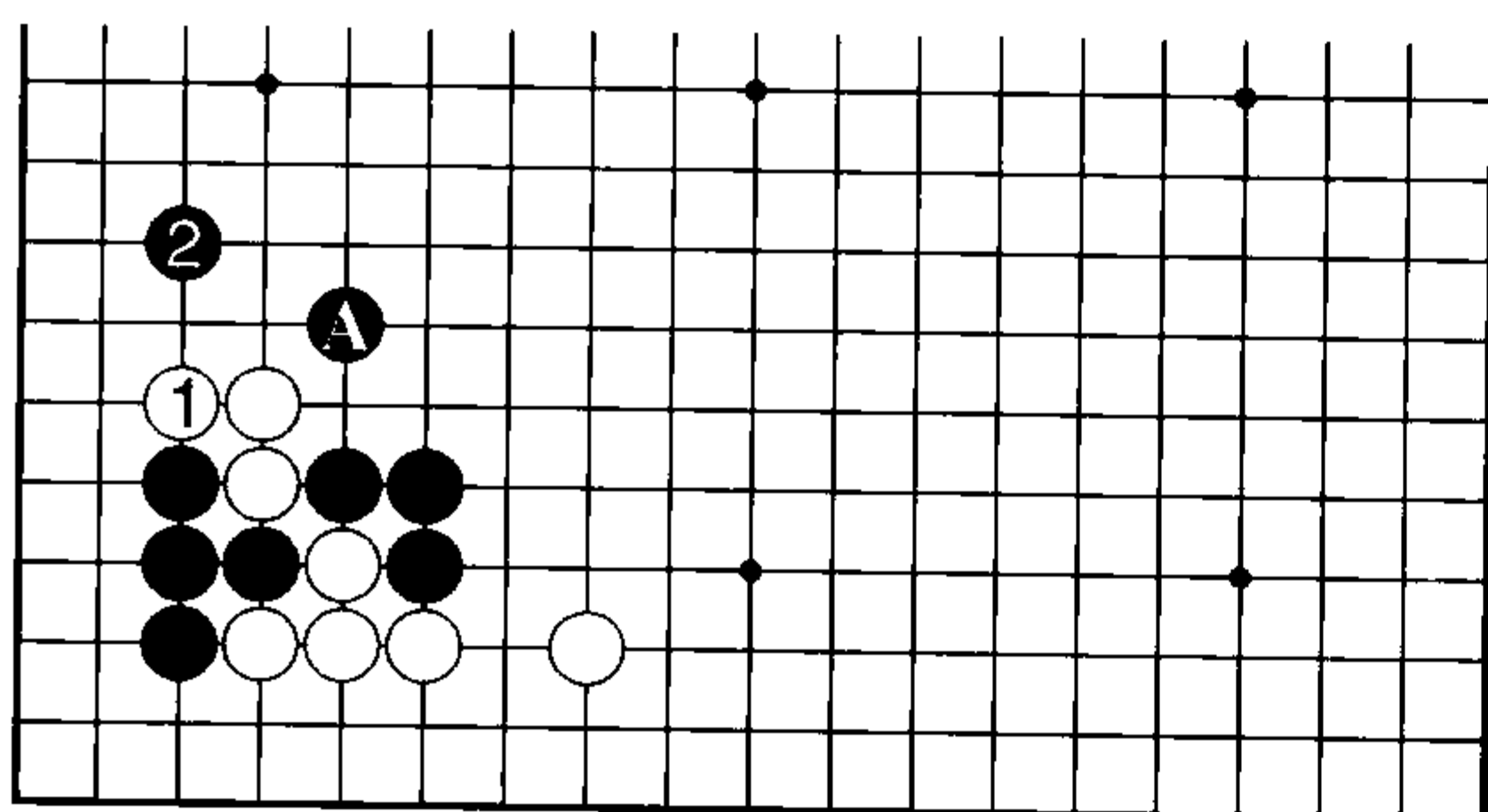
**图3 黑好下**

黑1长，白2、黑3交换后，4位飞，黑5大飞封锁是好手，白6并是形，黑7尖，白8跳，黑占到9位的攻逼，作战有利。



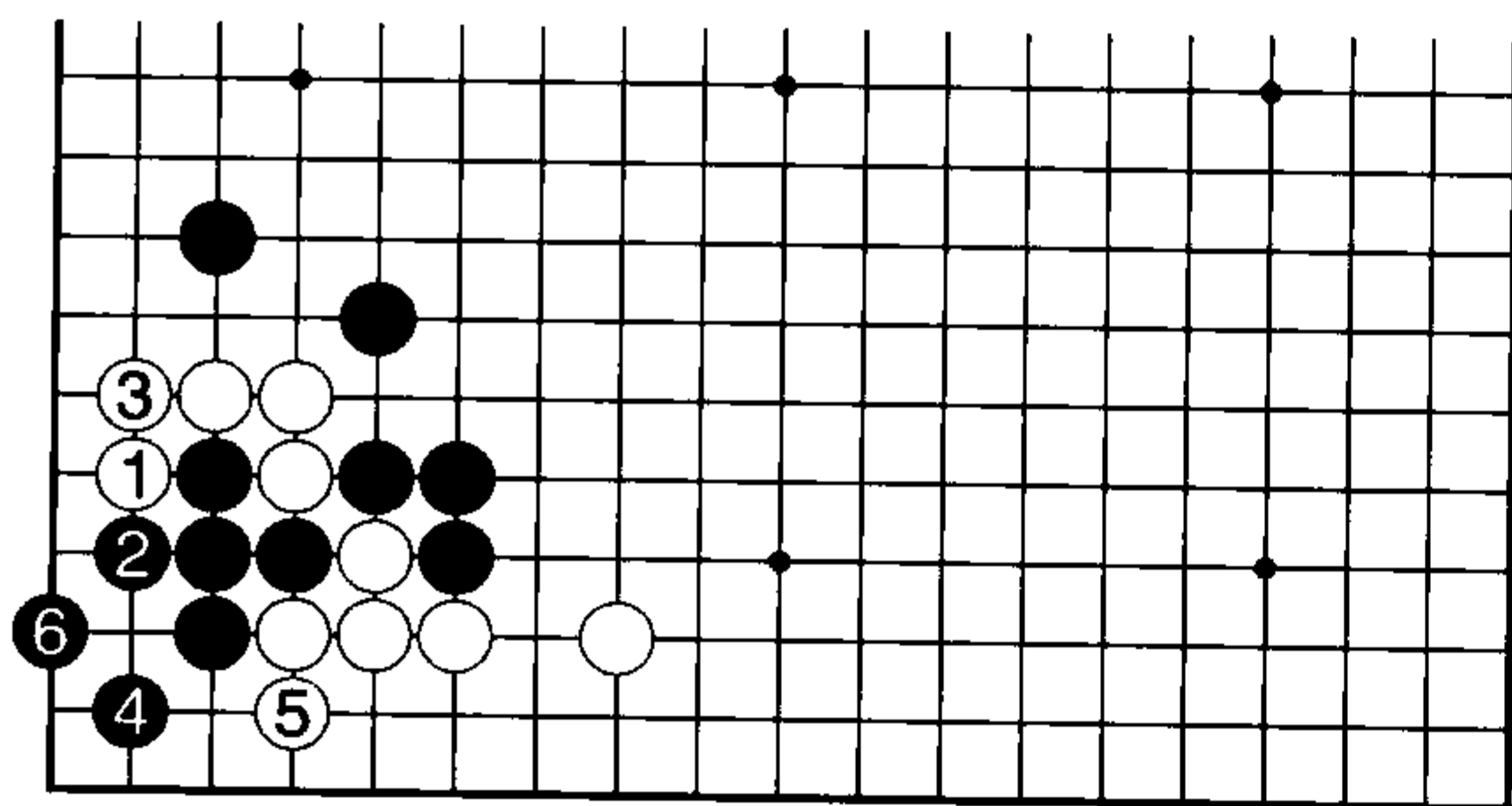
**图4 白难受**

白1爬，3扳是俗手，至黑8长，外围很厚，白棋不满。



**图5 正着**

白1拐正确，黑2飞封是和A相关联的一手。



**图6 黑活**

白1、3扳粘，是应法之一，黑4尖是活棋要点，白5立，黑6做眼，很安全。接下来……

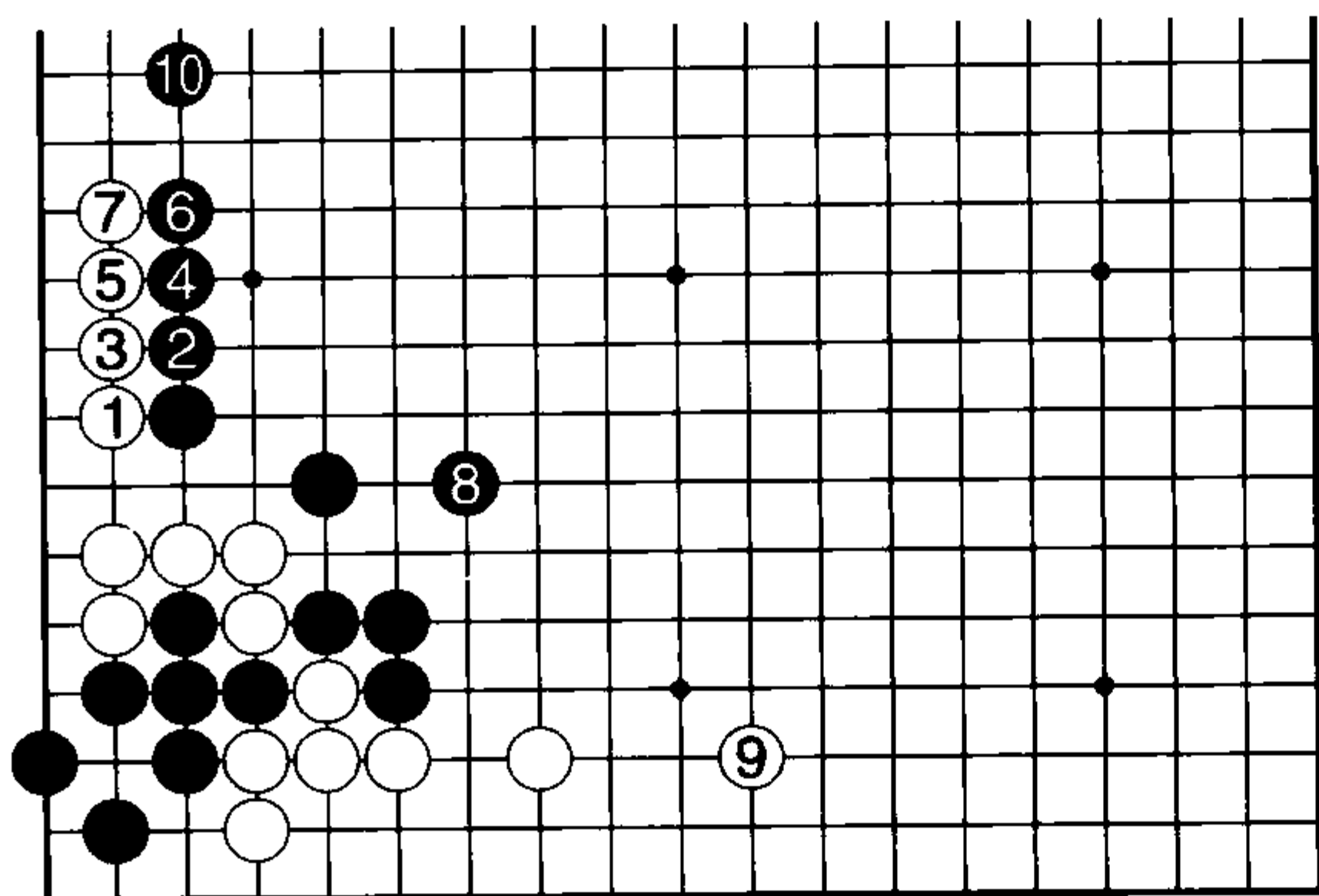


图7 黑稍好

白1托至7爬，黑8跳补，至黑10，此变化一直以来被认为是定式，但白棋位置很低，应该没有满意的道理。

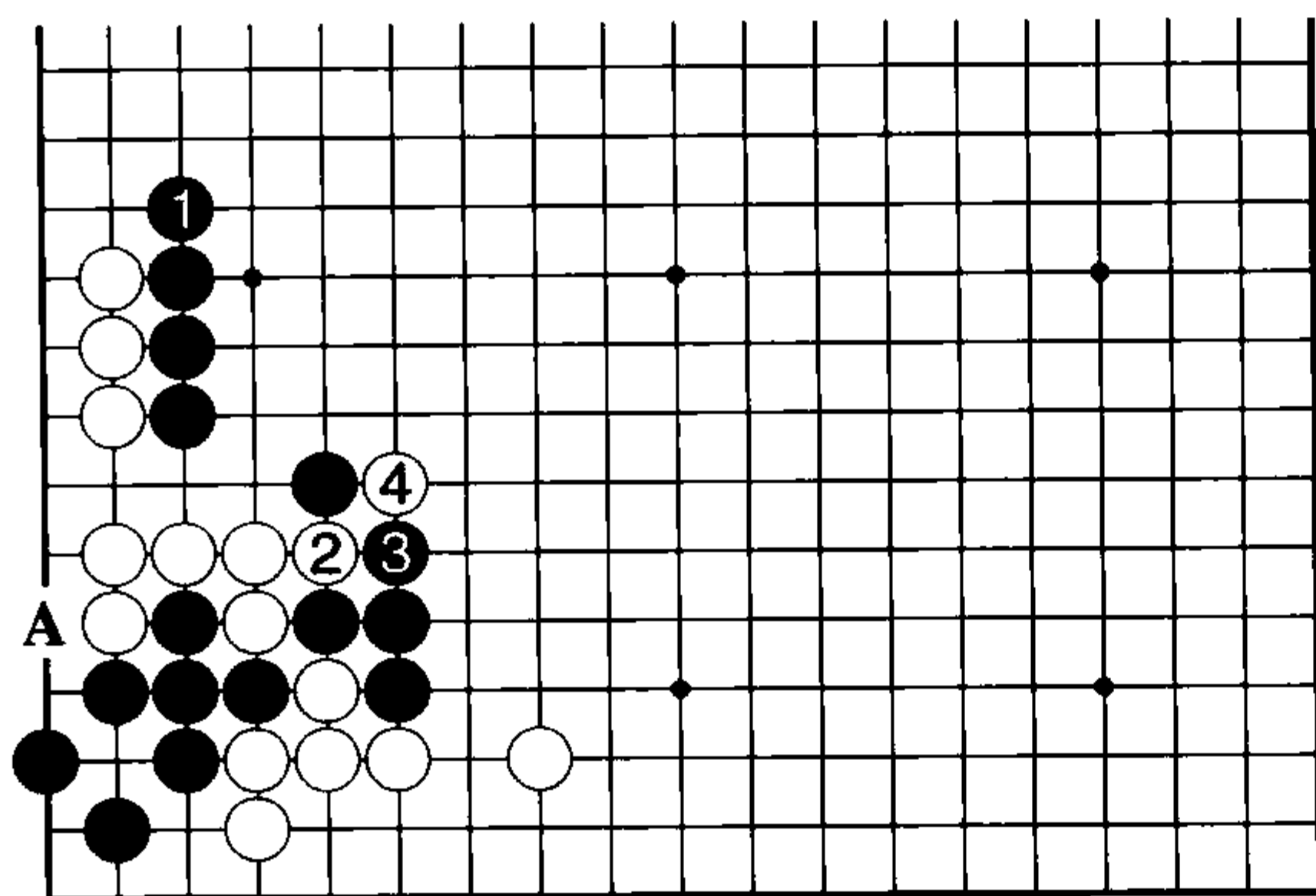


图8 反击

黑1长时，白2、4冲断要求作战，是积极的态度，因为白A立是先手，左面白棋不存在死活问题，所以可以放心一战。

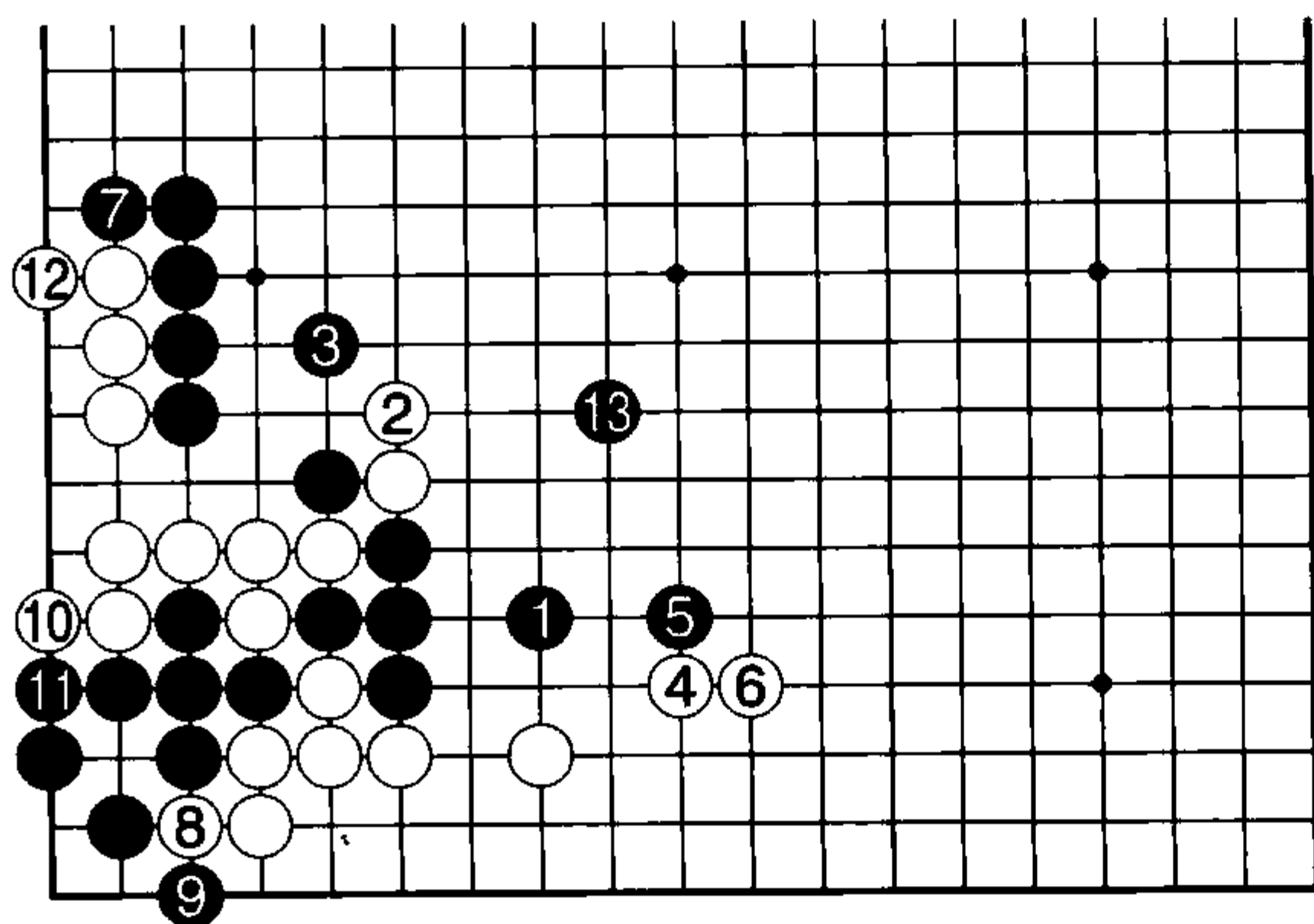


图9 战斗

黑1跳至13是战斗一型，感觉黑稍主动一些。

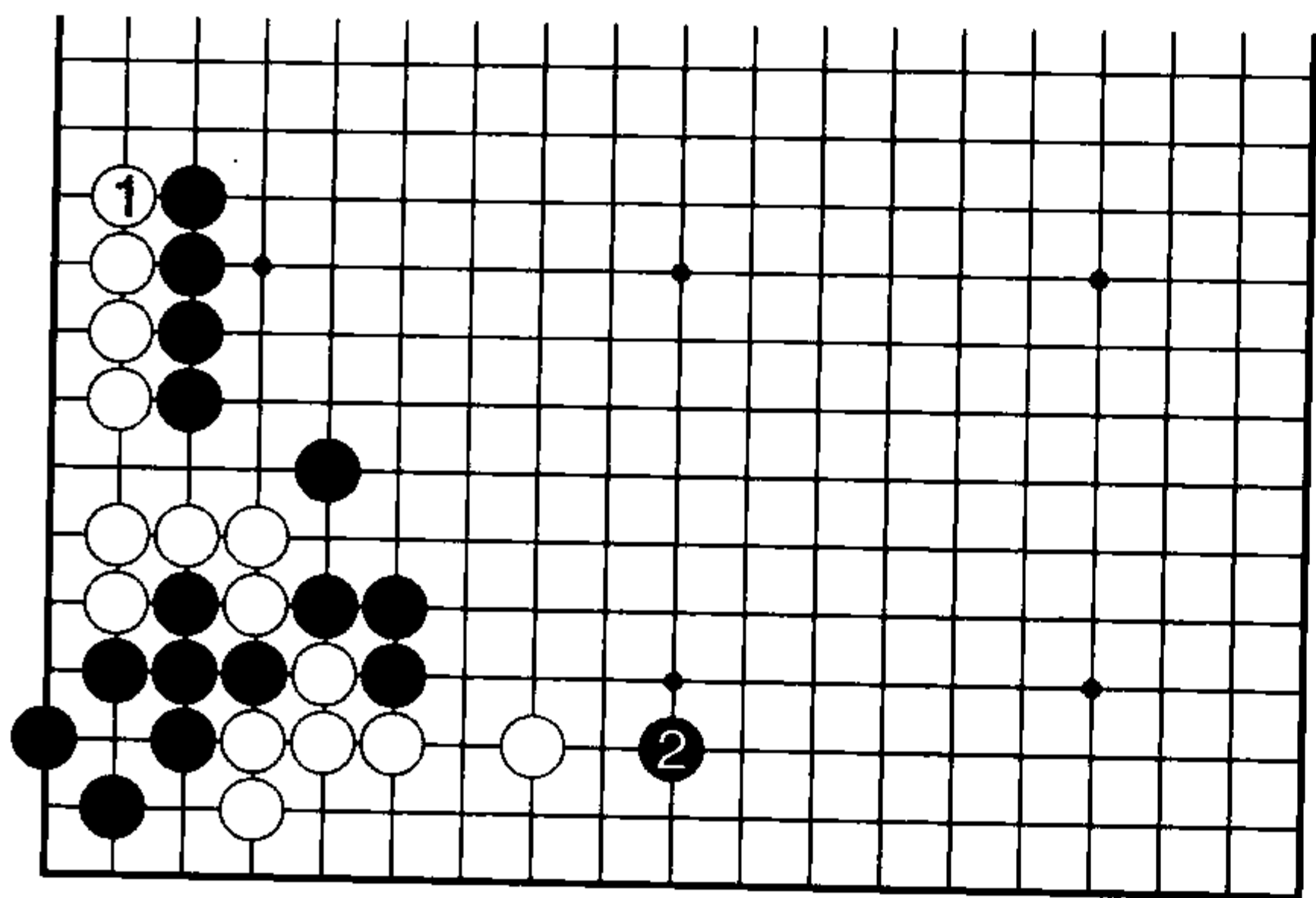


图10 求战

白1爬时，黑2直接逼到右面，积极求战。

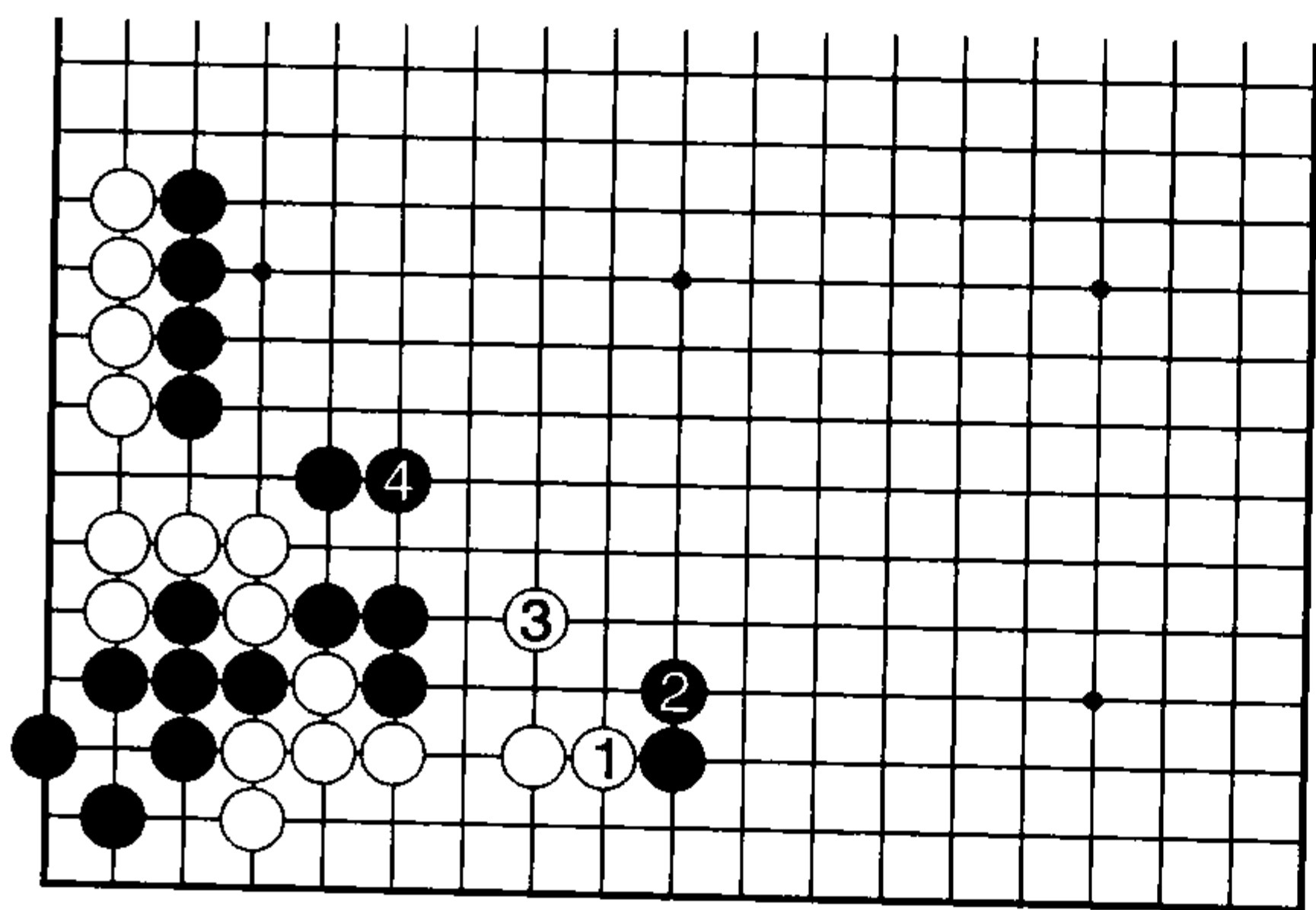


图11 和平

白1顶是平稳的态度，黑2长，白3跳，黑4补，双方相安无事。

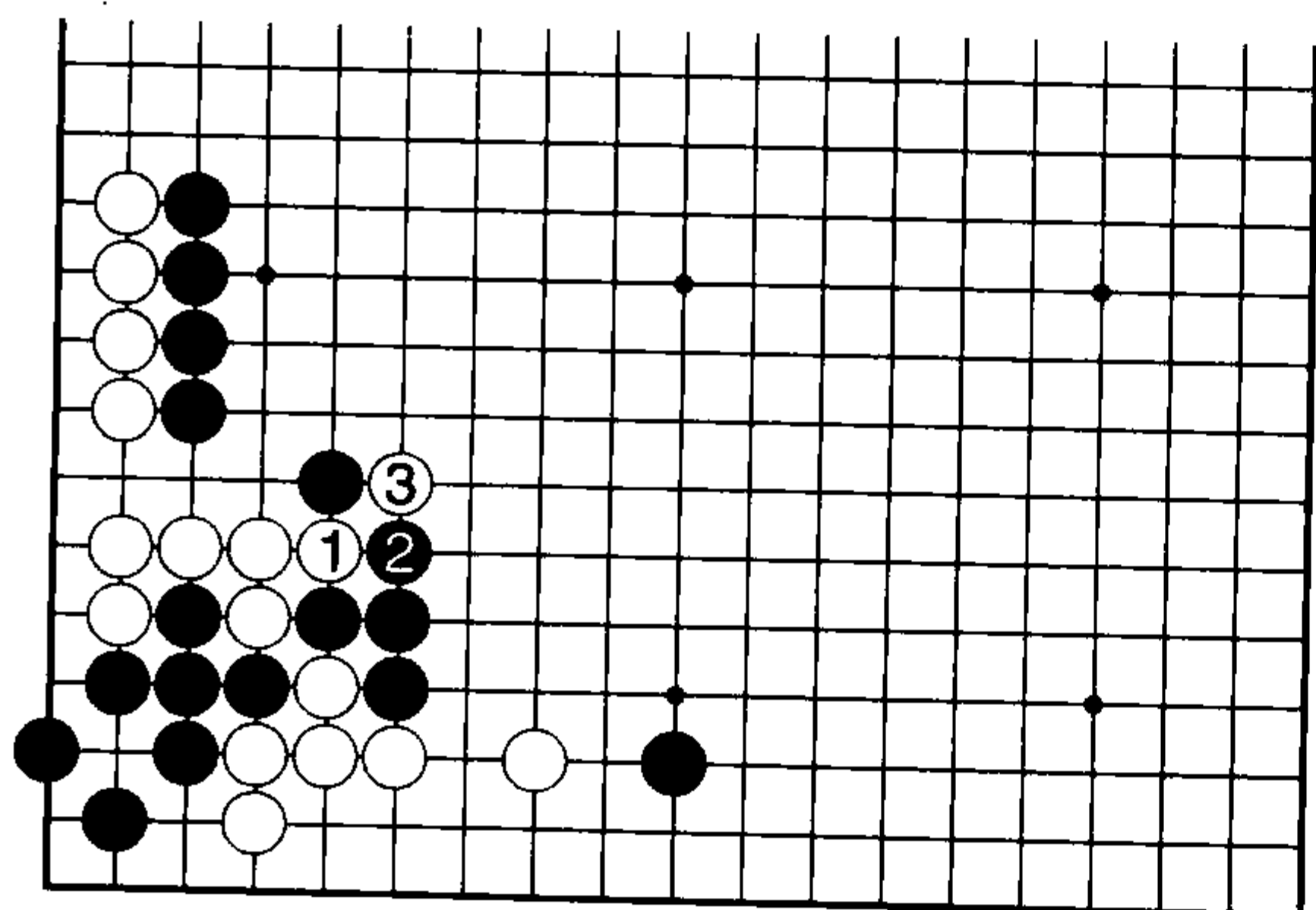


图12 气势

白1、3冲断是气势。

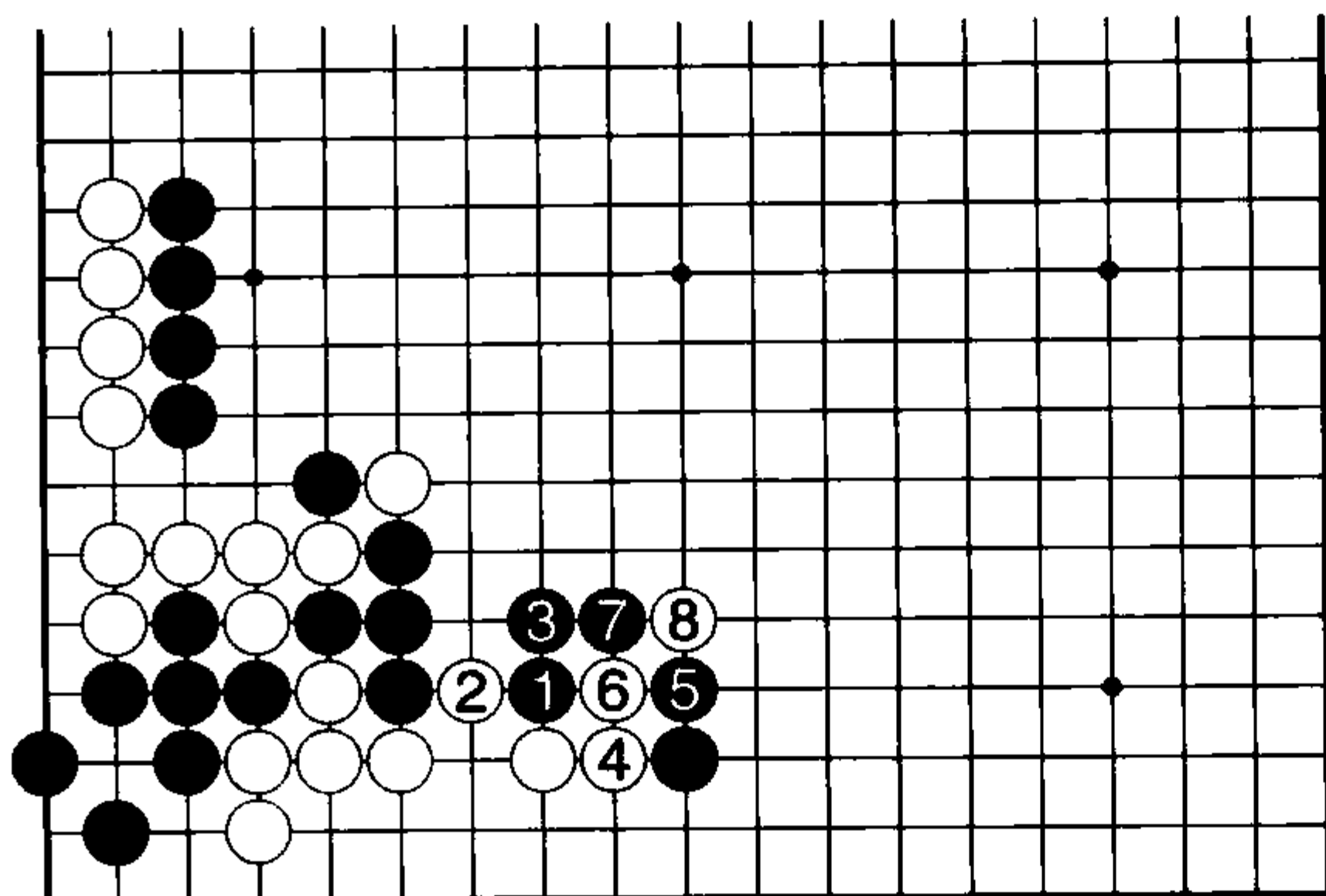


图13 白可战

黑1靠不简明，白2挖，黑3长，白4顶，然后6、8冲断，黑棋外围形薄，作战白有利。

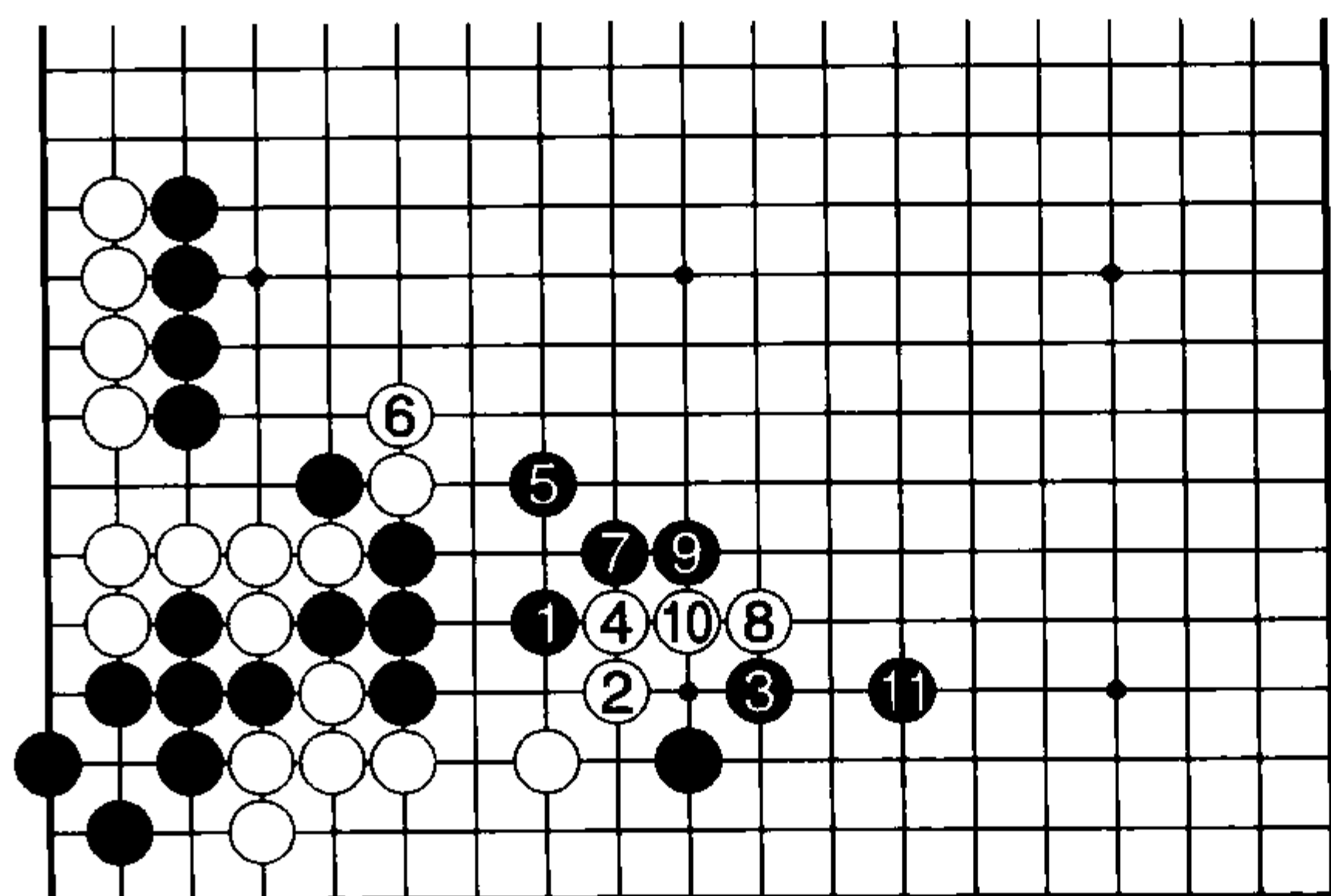


图14 均势

黑1跳正着，以下至黑11，是两分的局势。

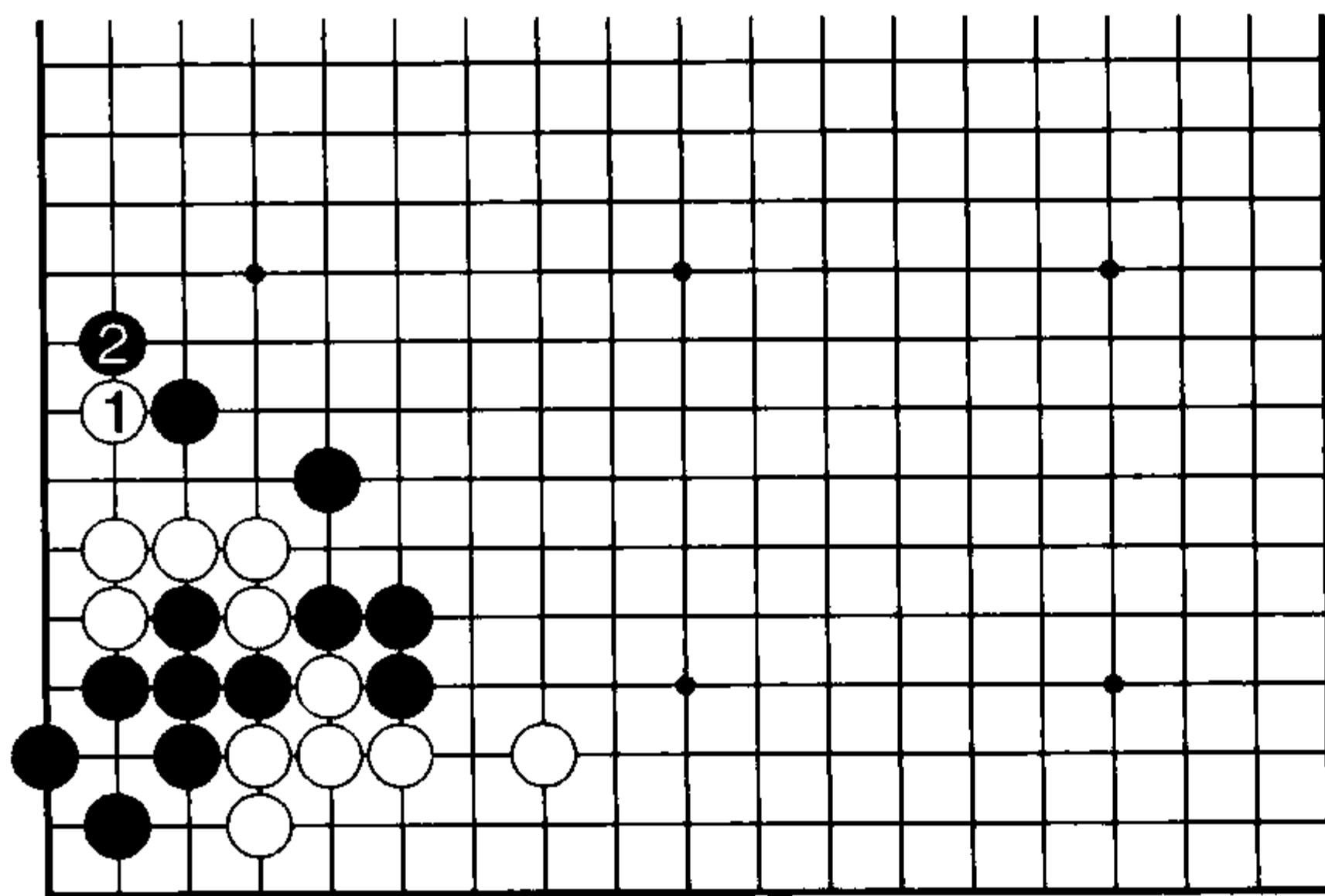


图15 黑无理

白1托时，黑2扳无理。



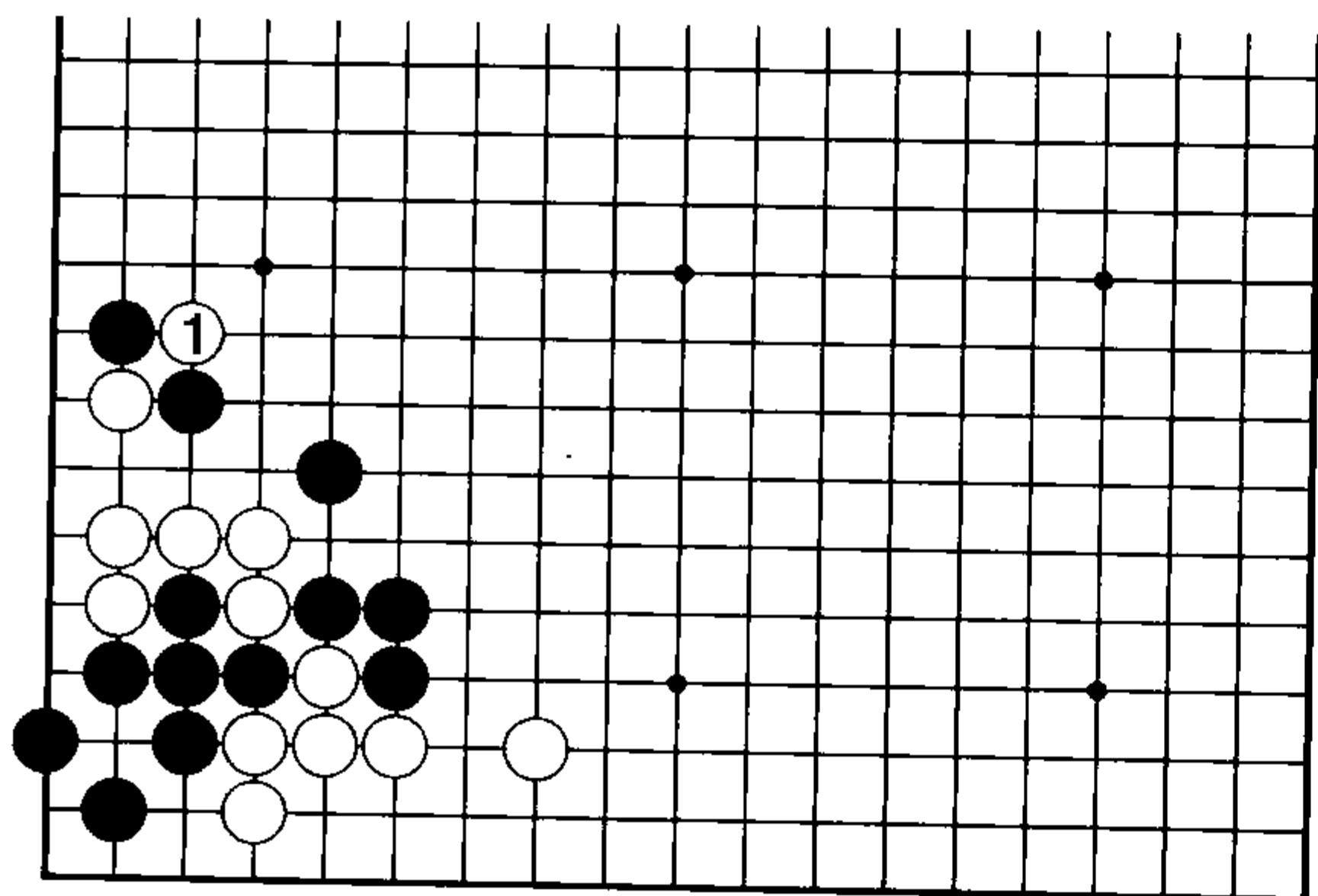


图16 断

白第一感是1位断。

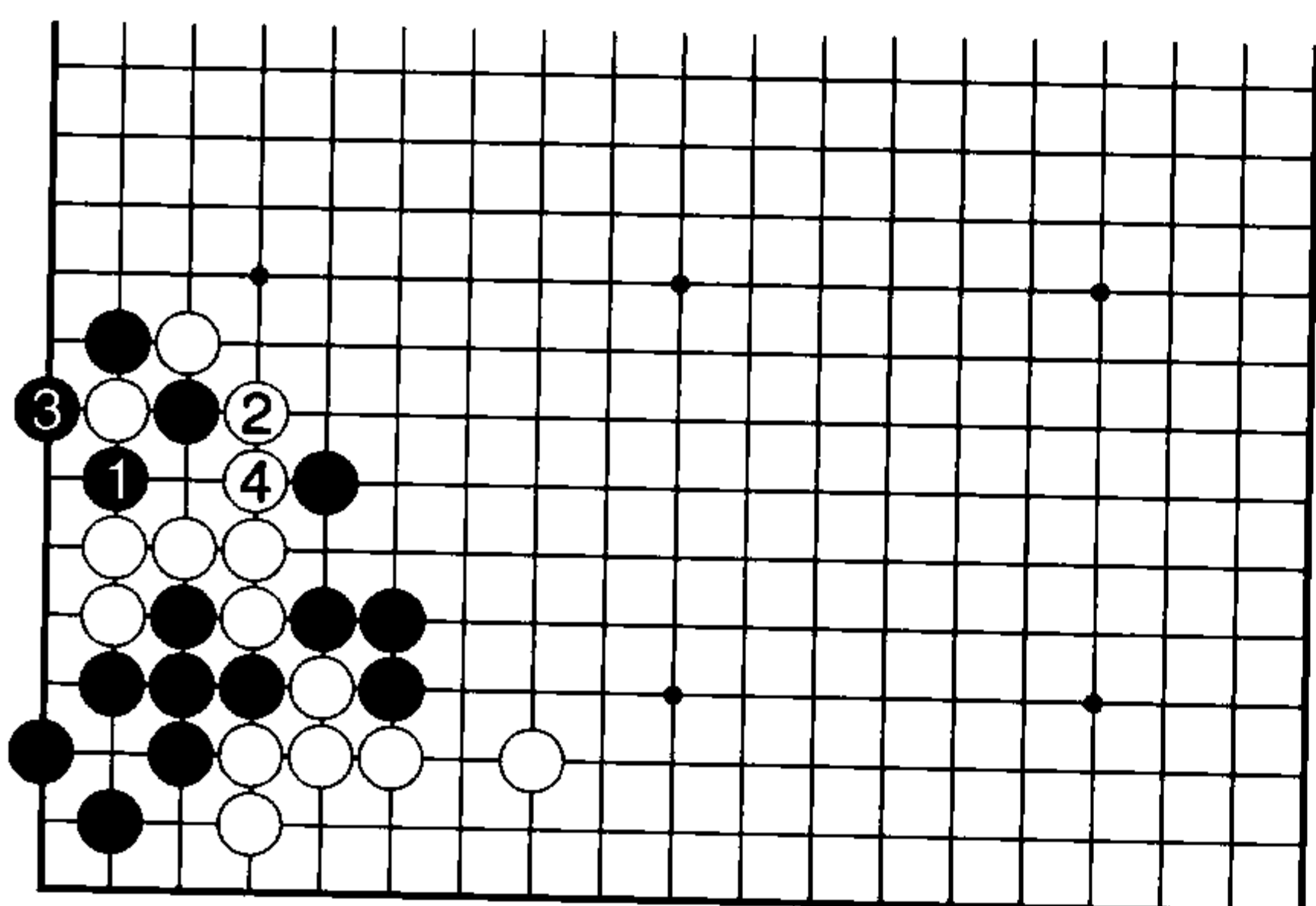


图17 白好

黑1打吃不好，白2打，4接，黑明显亏损。

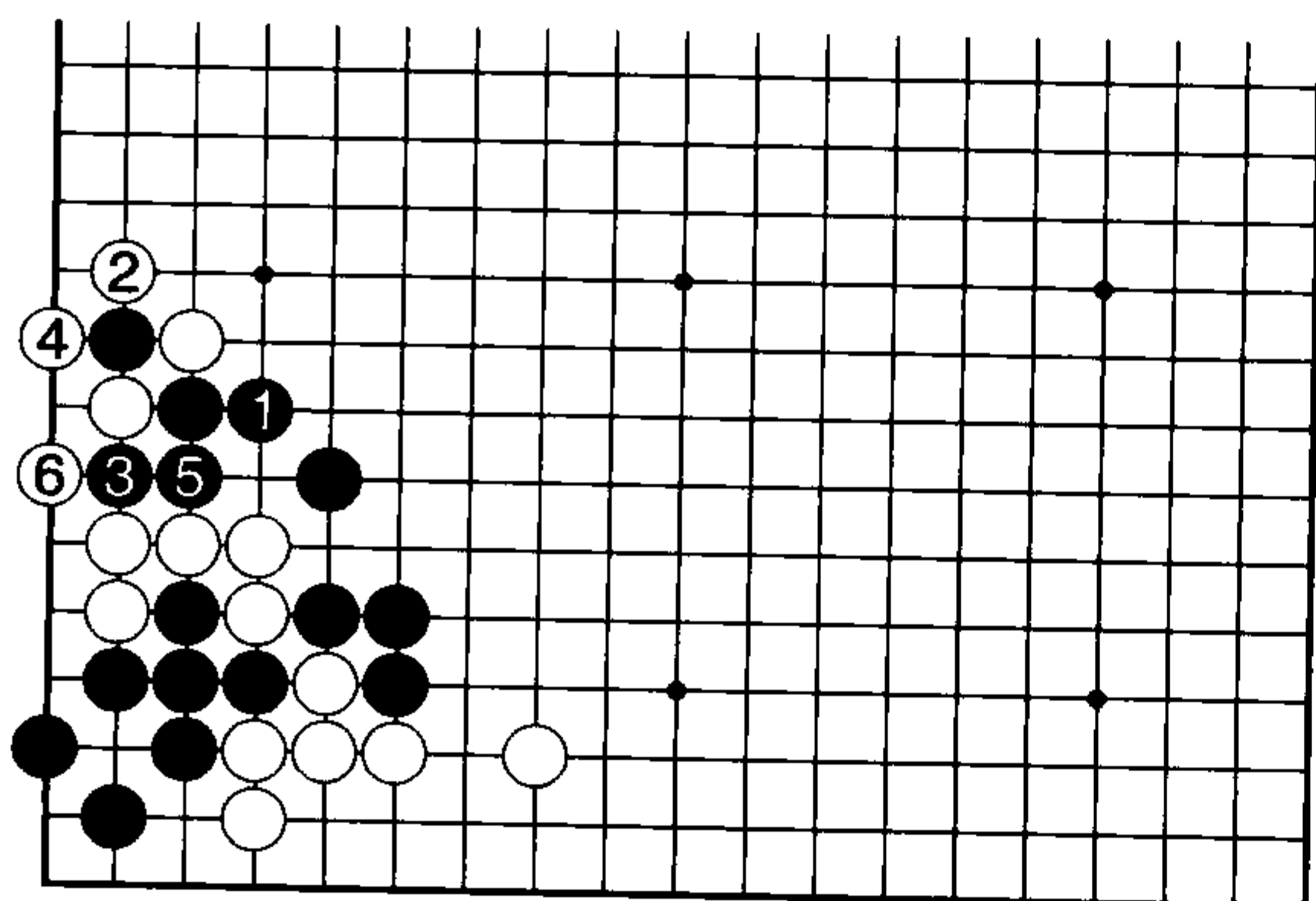


图18 白便宜

黑1退也不理想，白2、4吃一子，黑5时，白6可以渡过。

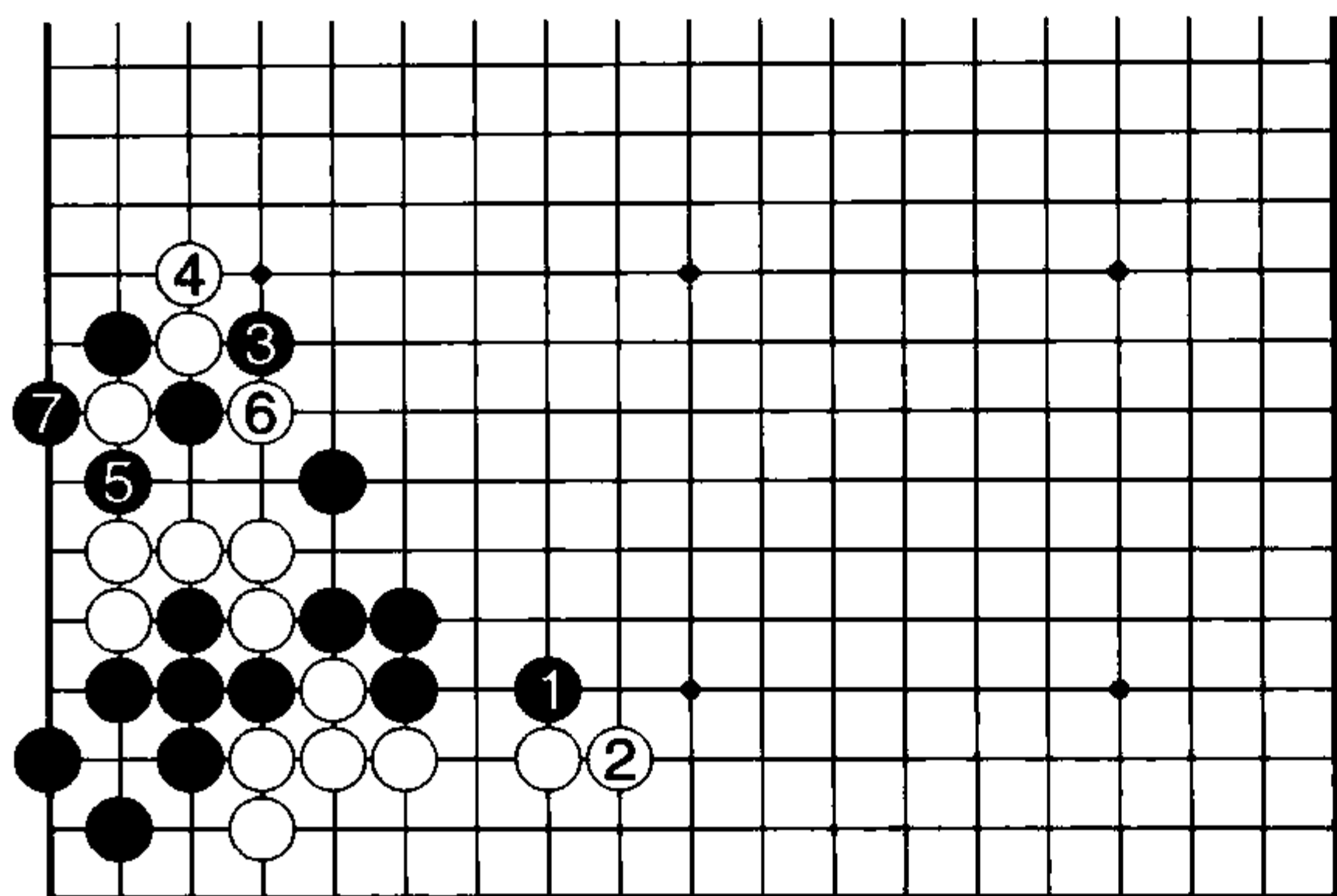


图19 圈套

黑1靠，是有阴谋的一手。白2退，黑3打，白4长，黑5打吃，白6反打，黑7提……

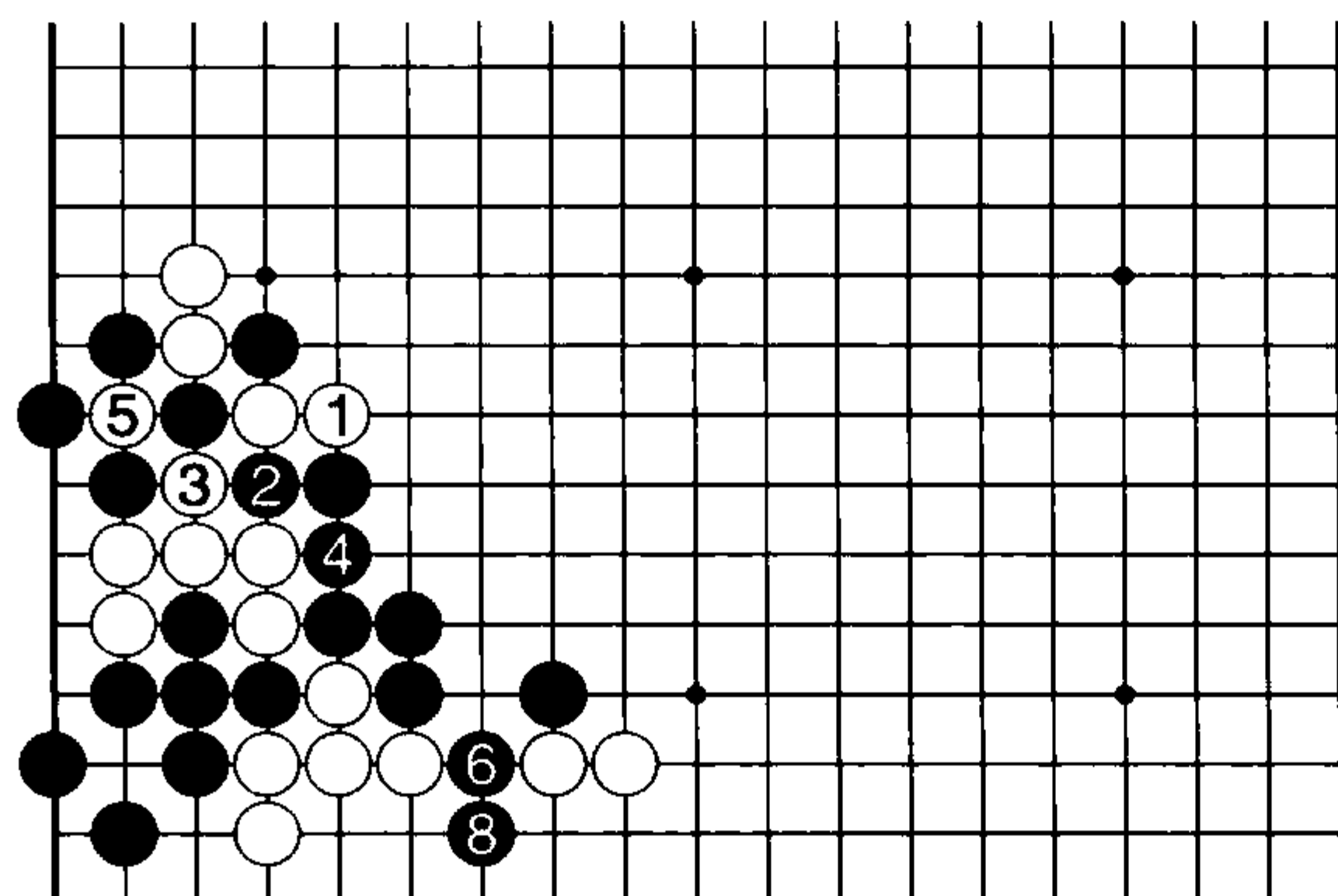


图20 白中刀

接上图，白1冲，黑2冲，白3断，黑4成为打劫，白5提劫时，黑6是好劫材，白7只有消劫，黑8冲下，白大亏。

(7接)

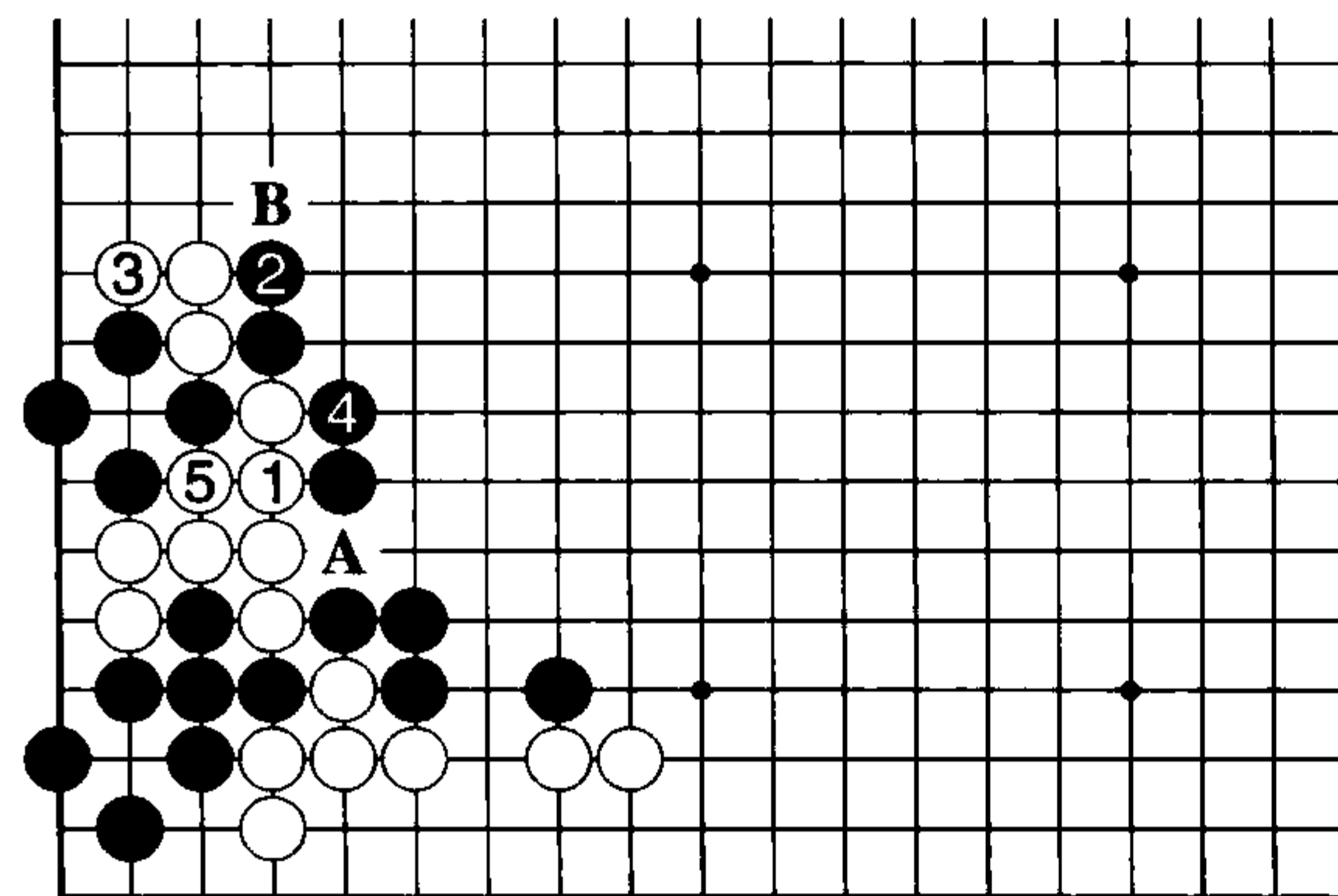


图21 黑充分

白1接好点，但黑2压是好手，白3如拐，黑4封住中央，白5打后，黑下A位是打劫，也可以B位长，伺机再开劫。

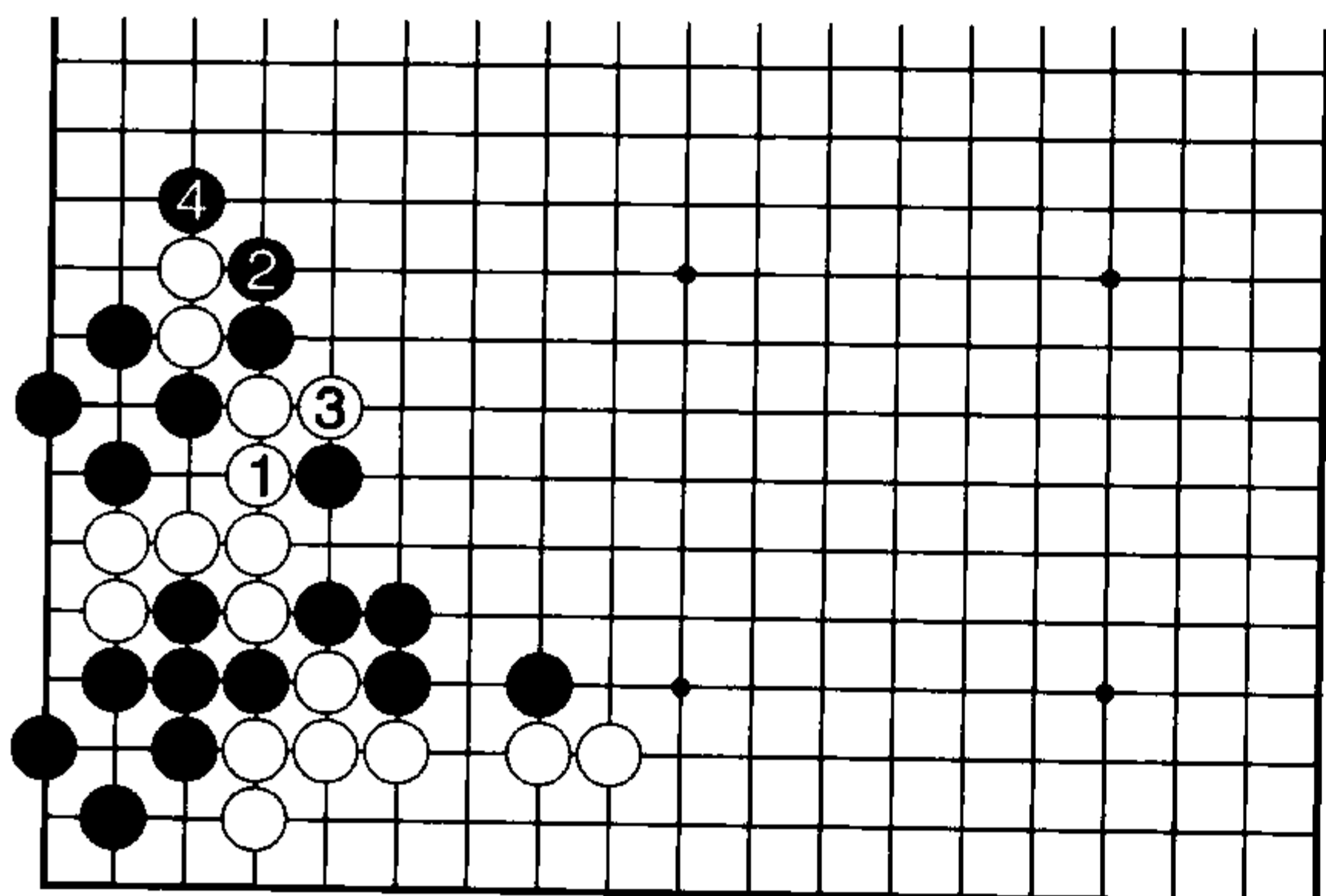


图22 黑有利

白3拐出，黑2打吃巨大，白依然不便宜。

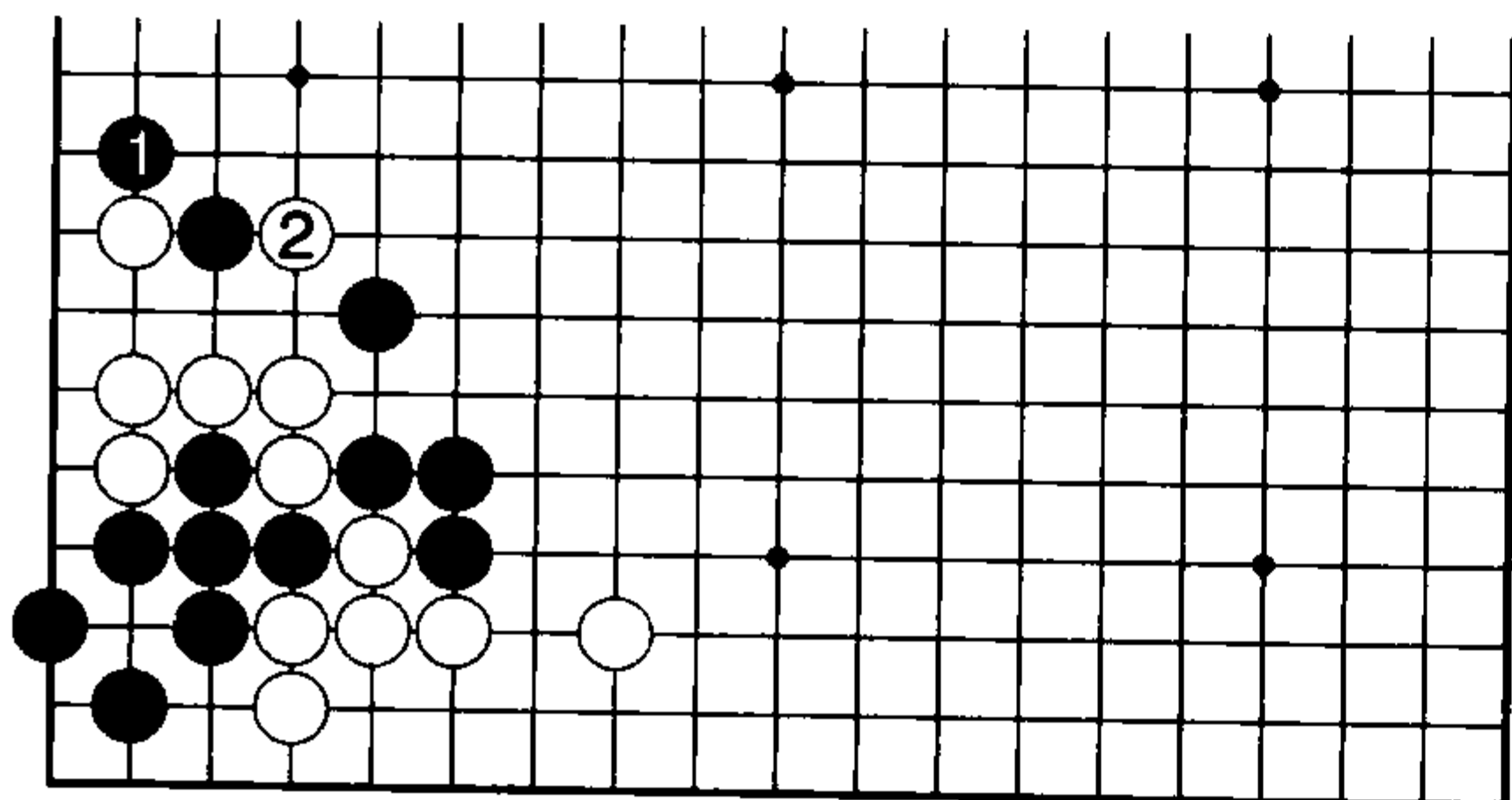


图23 跨好

白2跨是最佳应手。

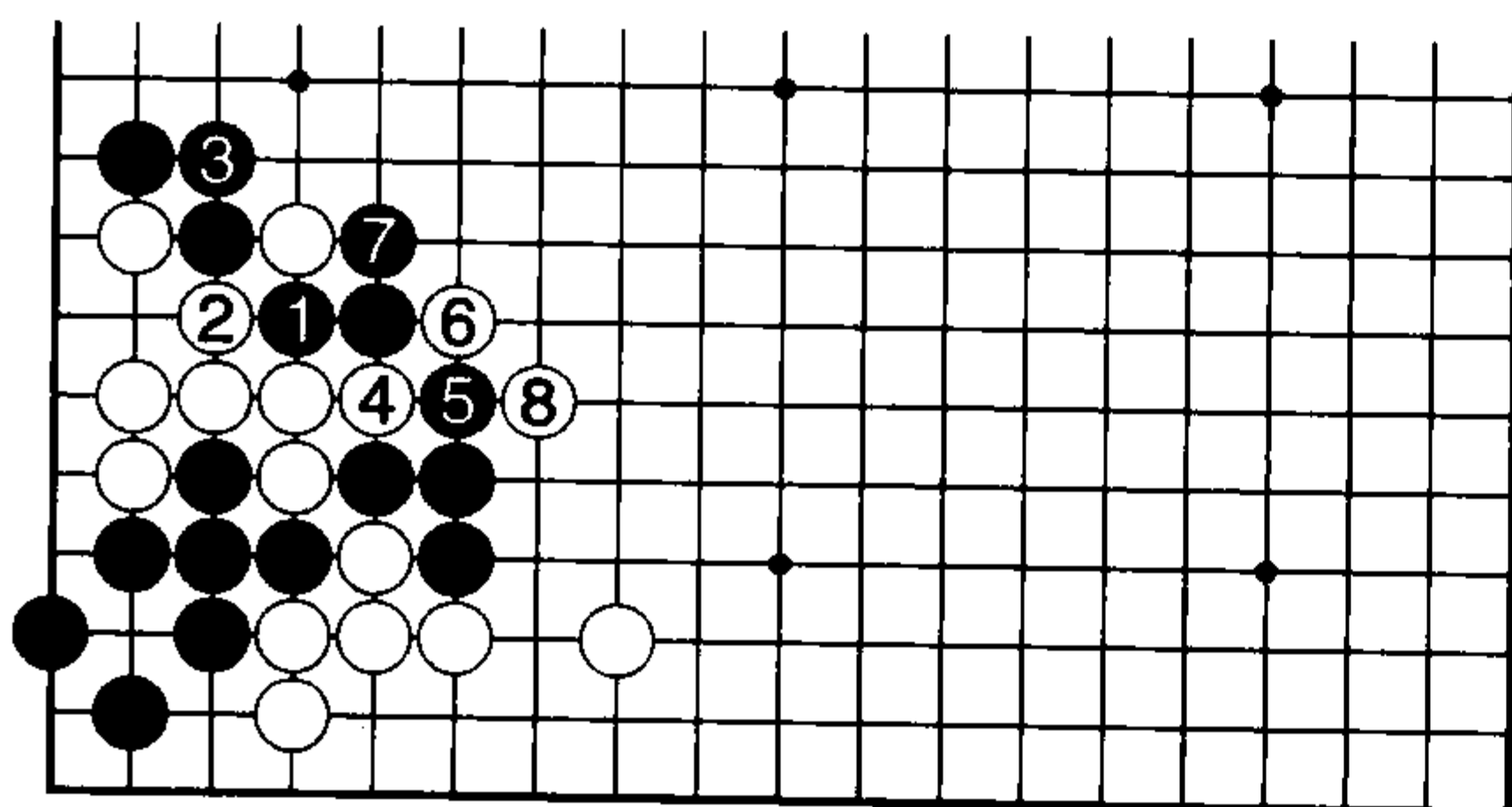


图24 黑崩溃

黑1冲不行，白2打，4冲后，8位扳，黑四子难保。

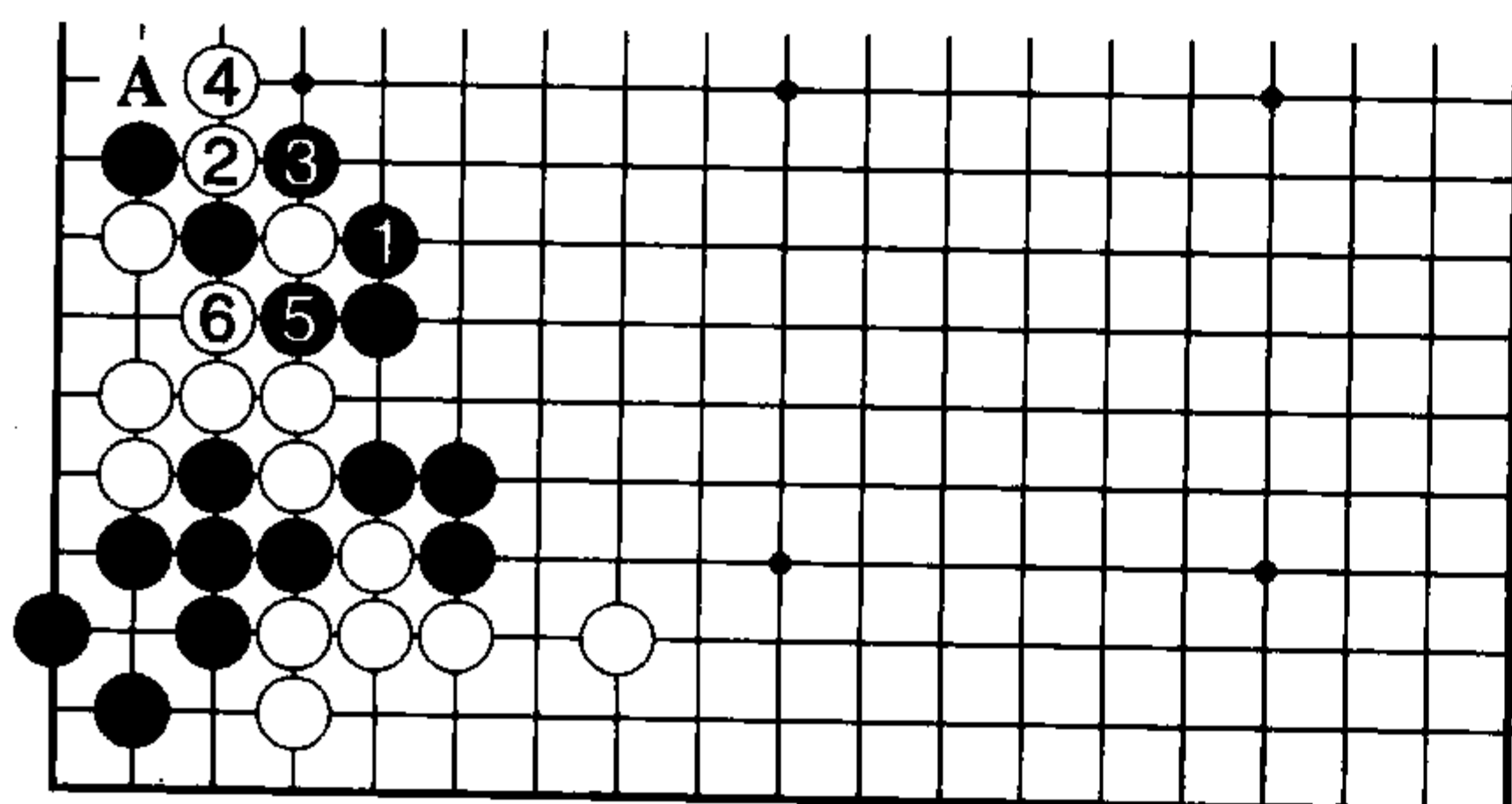


图25 白稍好

上图变化黑不行，于是改在1位压，白2打，黑3反打，白4长，黑5提，白6打吃，是白不错的局面。以后，黑如A位爬……

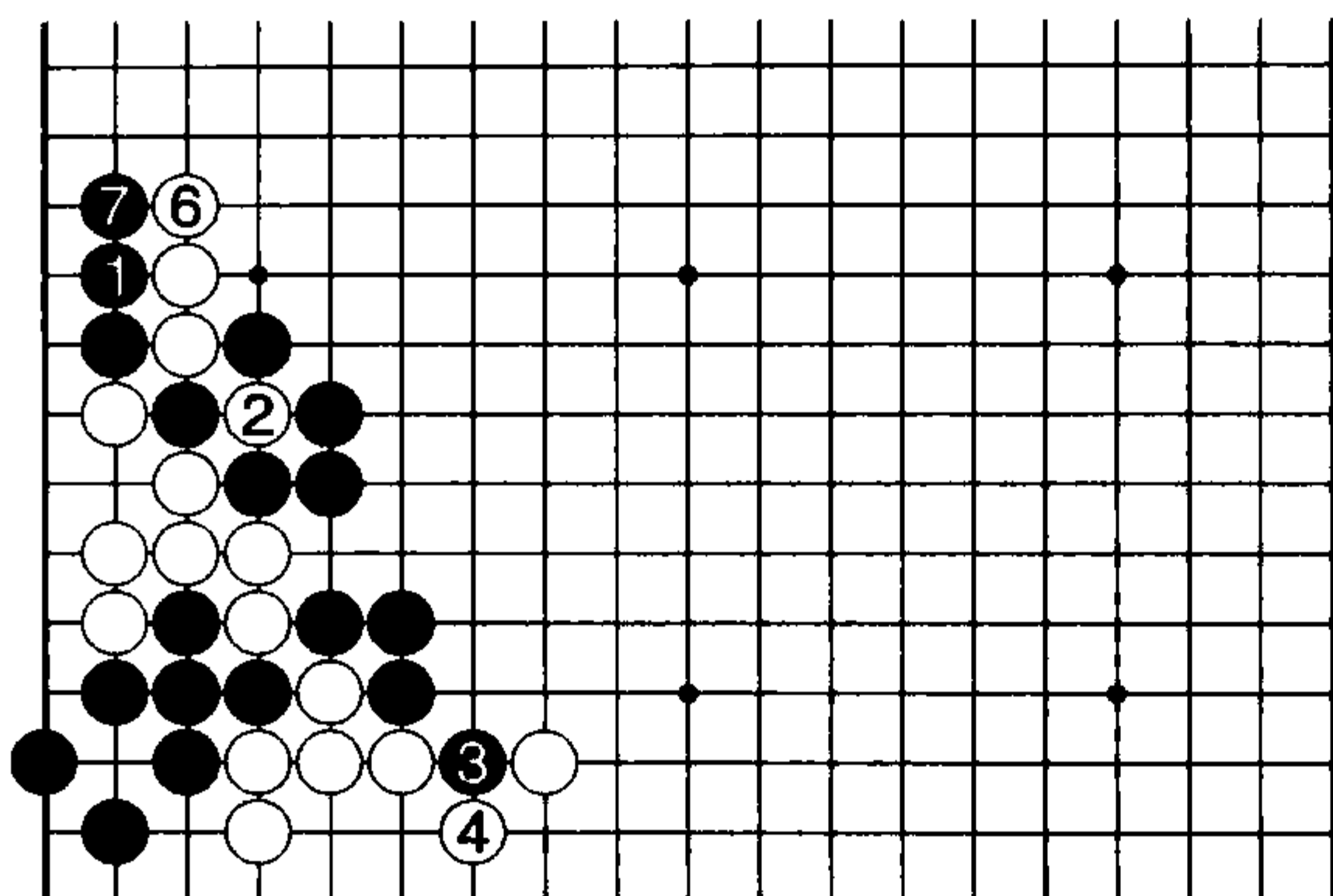


图26 打劫白胜

黑1爬打劫不成立，白2提，黑3挖找劫材，白4挡，黑5提劫，白6长是本身劫材，黑7爬，白8提劫后，黑没有劫材。  
(5提，8提)

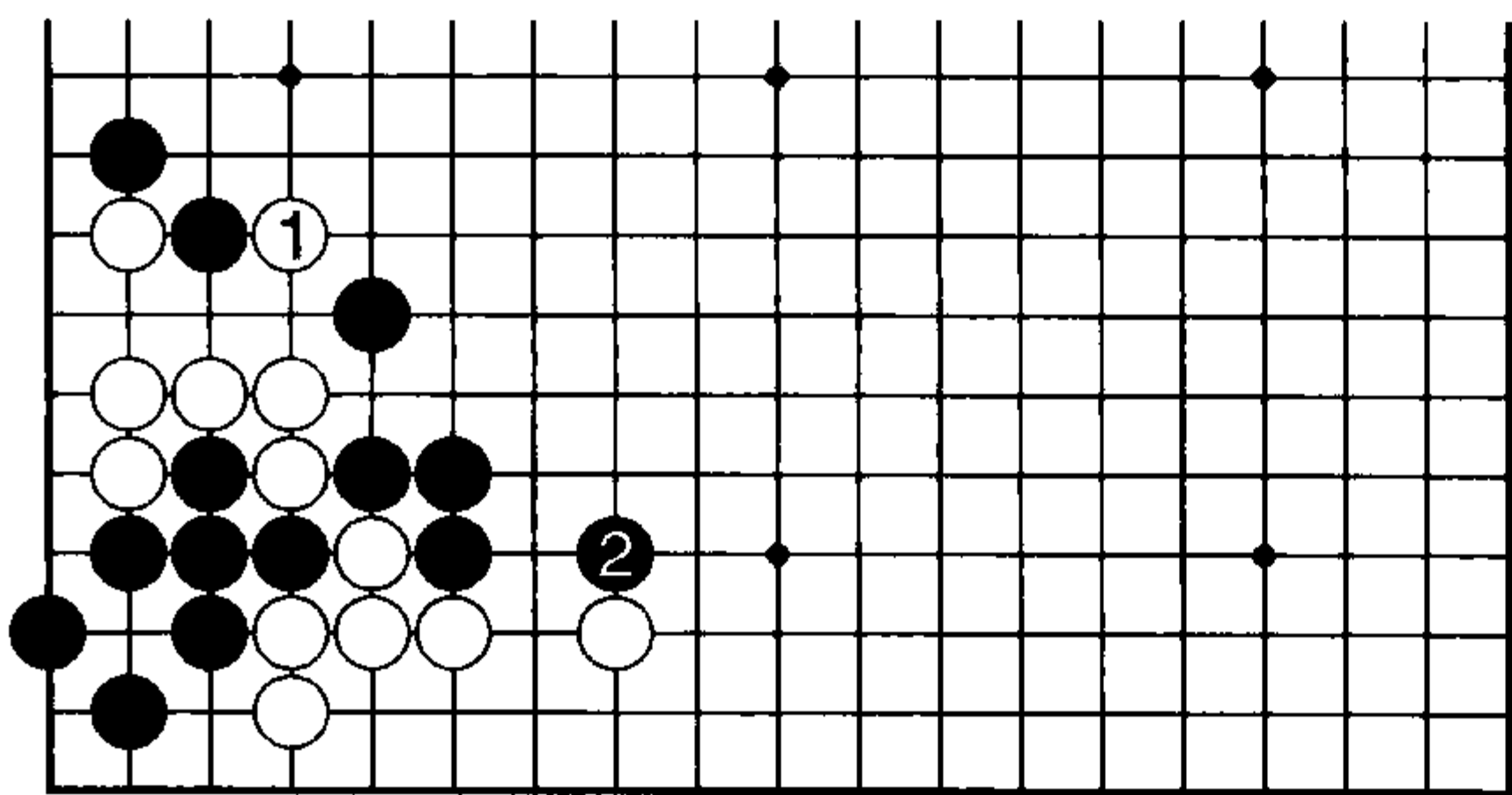


图27 企图

白1时，黑2靠是有企图的。

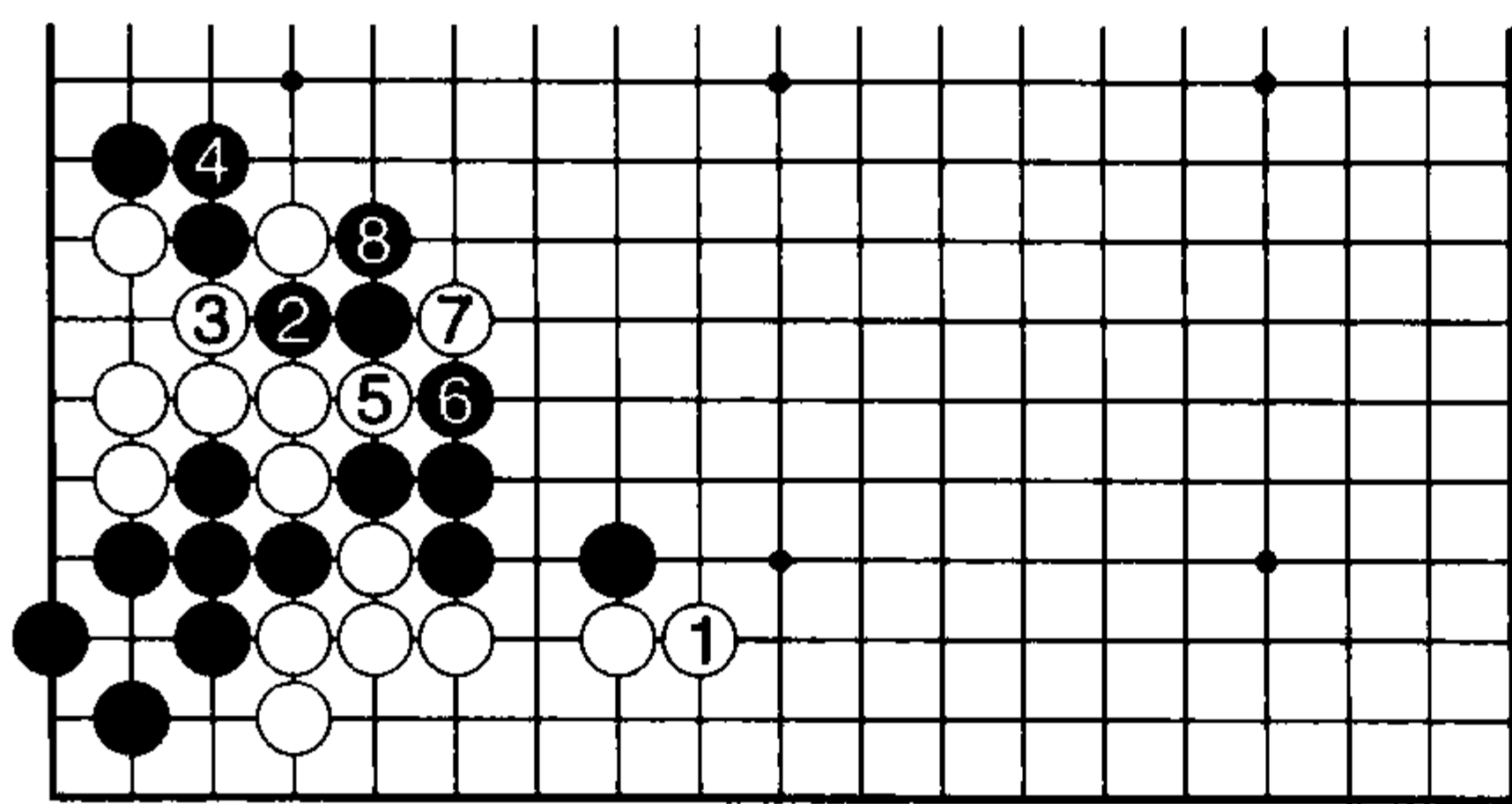


图28 白失败

白1退，黑2再冲，白如还在3打，5冲，黑6挡，白7打，黑8后，白没有良策。

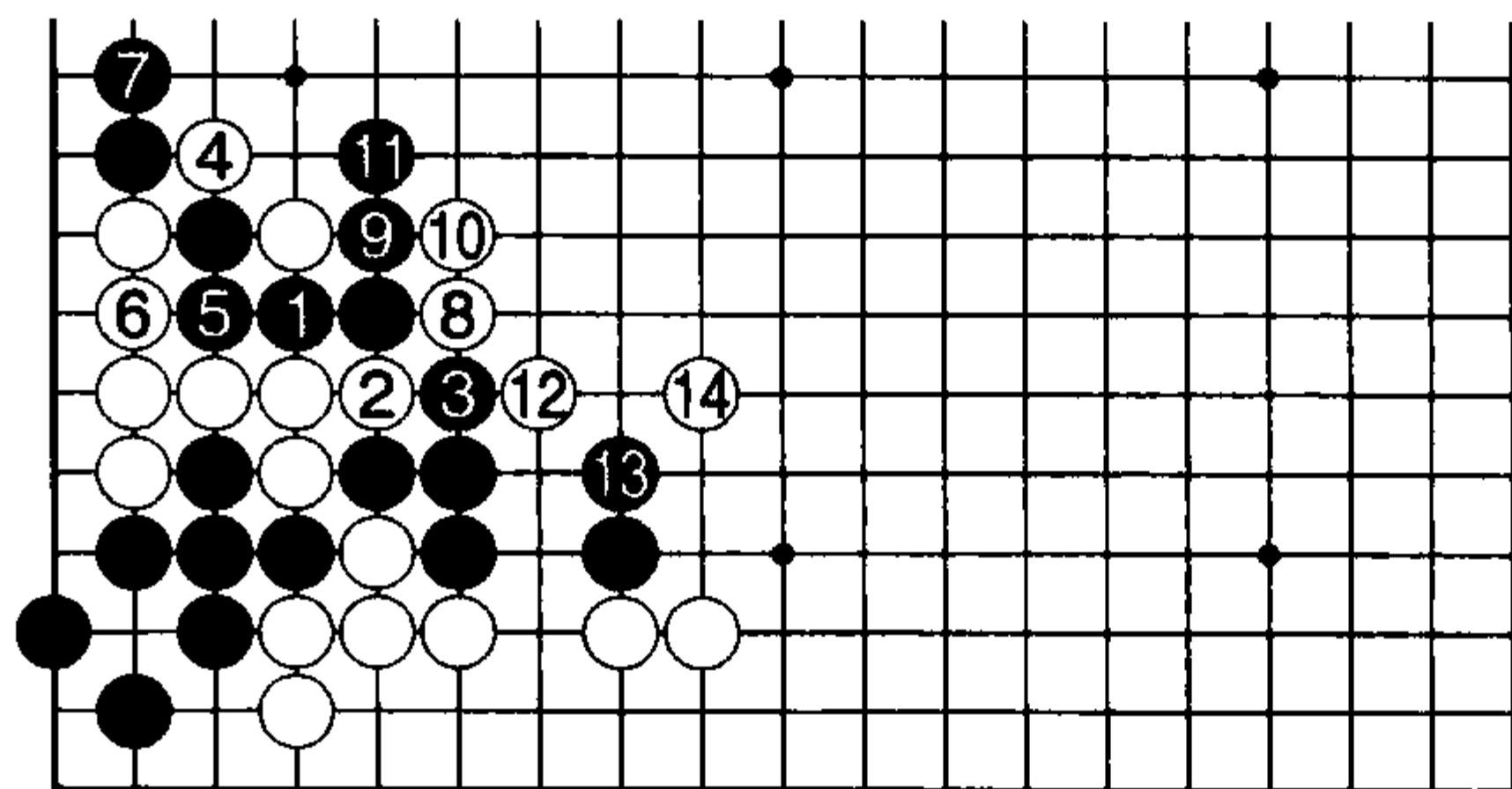


图29 跳封

黑1冲时，白2先冲，然后4位打好手，以下白12扳，14跳封是弃子手筋。

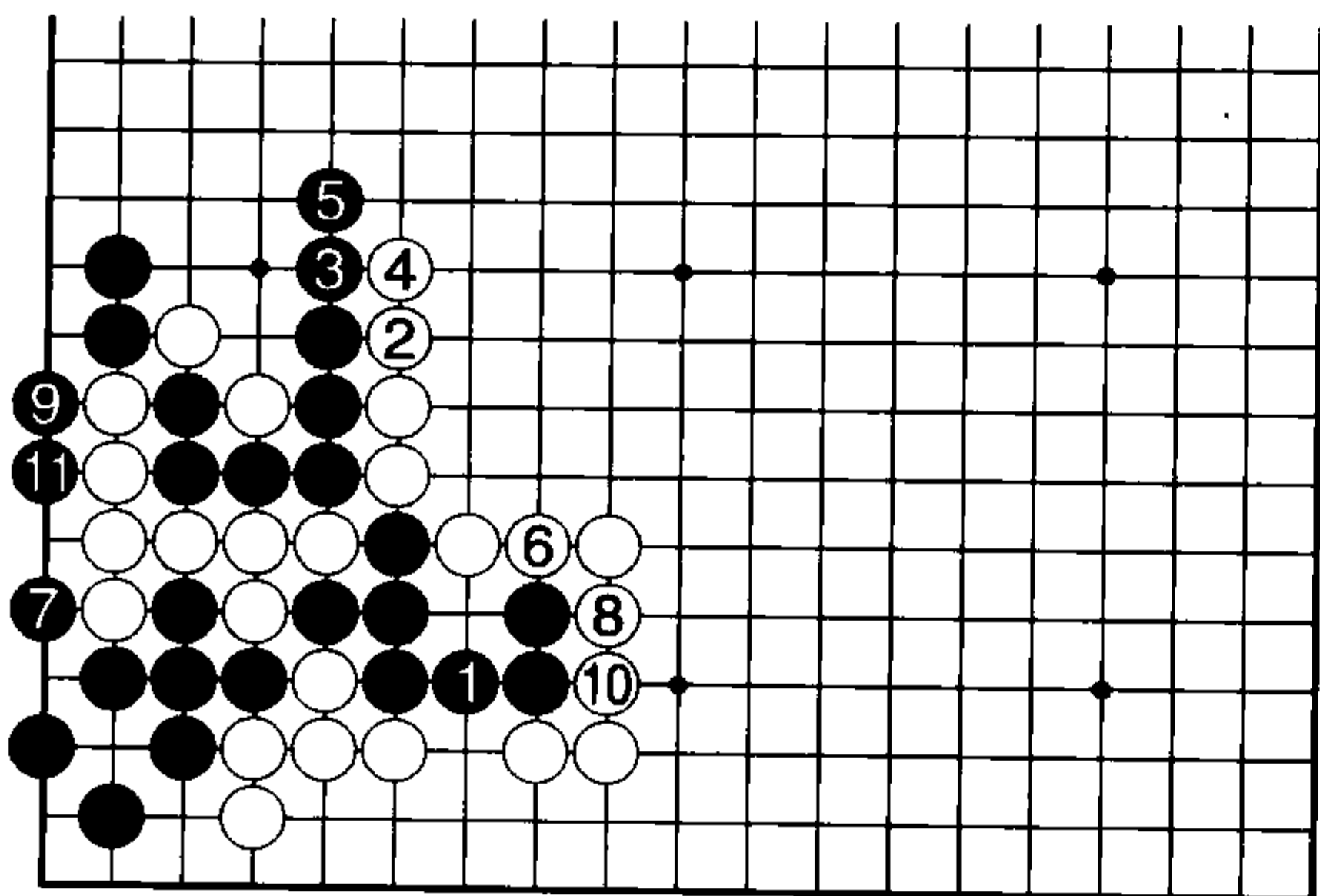


图30 白有利

黑1接，以下至黑11必然，白先手封锁中央，可以满足。

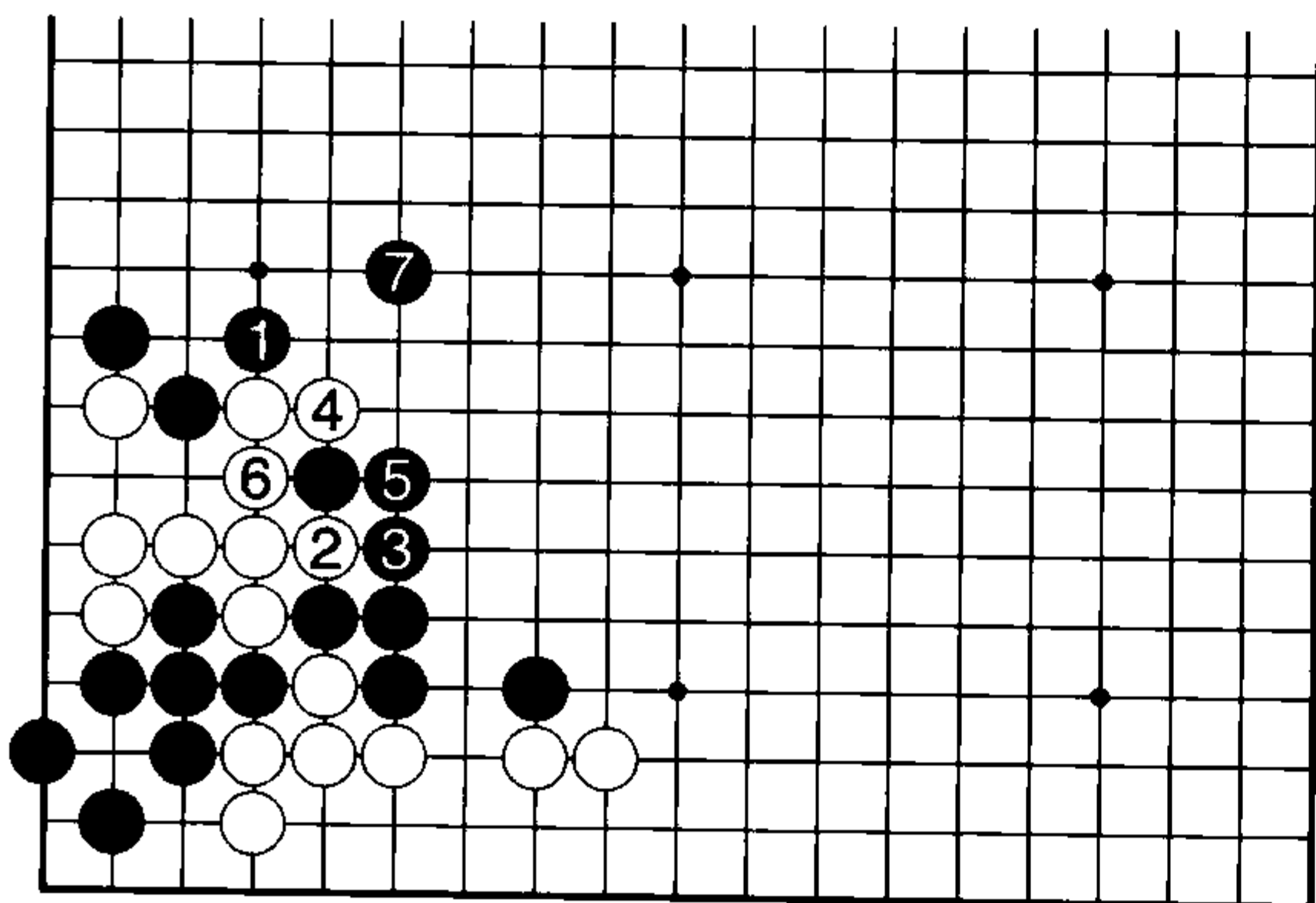


图31 强行封锁

黑1外扳，至黑7强行封锁，来势汹汹……

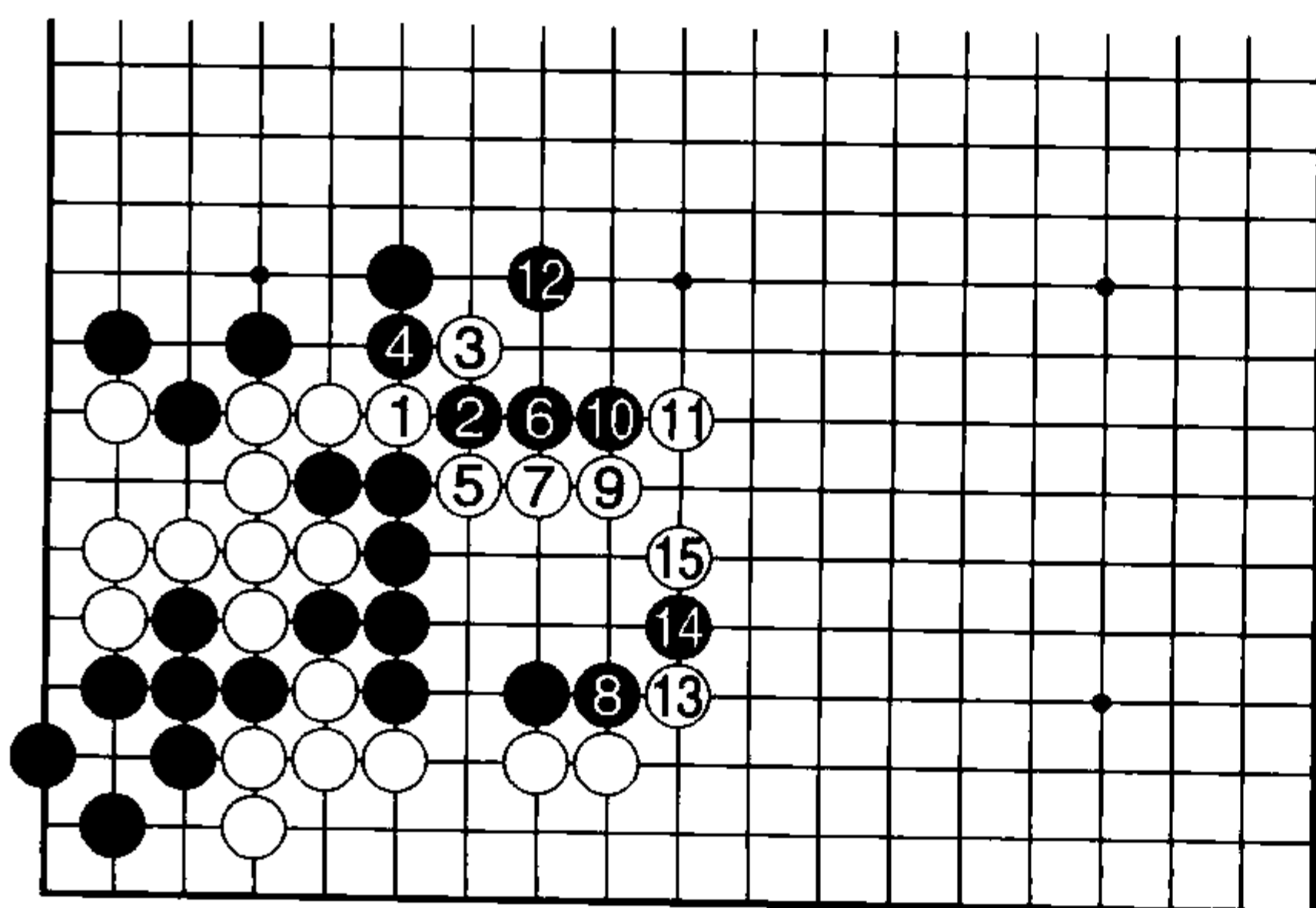


图32 黑崩溃

白1冲，黑2挡，白3扳以下至白15必然，黑被吃。

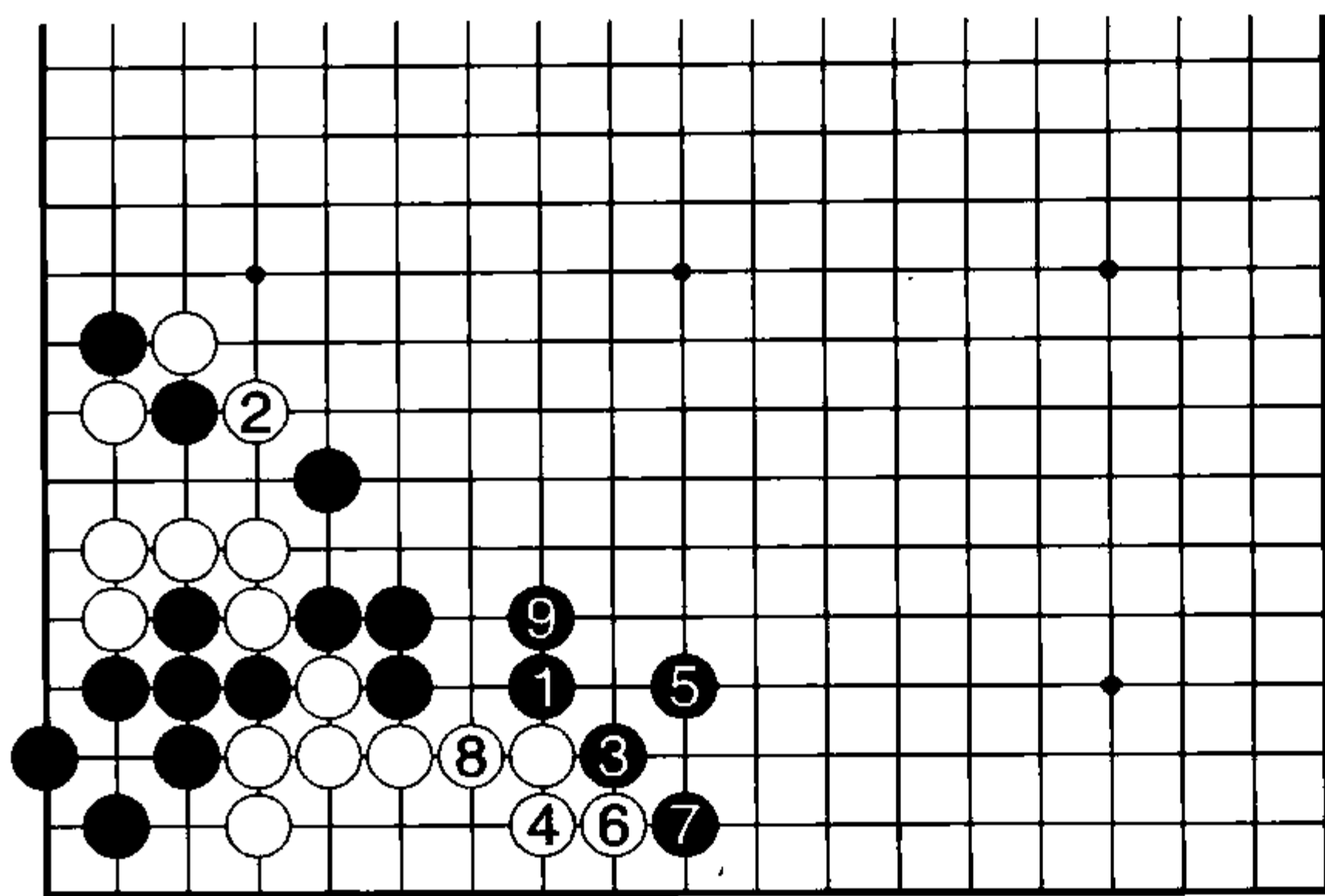


图33 黑厚

黑1靠时，白2打追求简明，但黑3以下至黑9，黑棋很厚，可以满足。

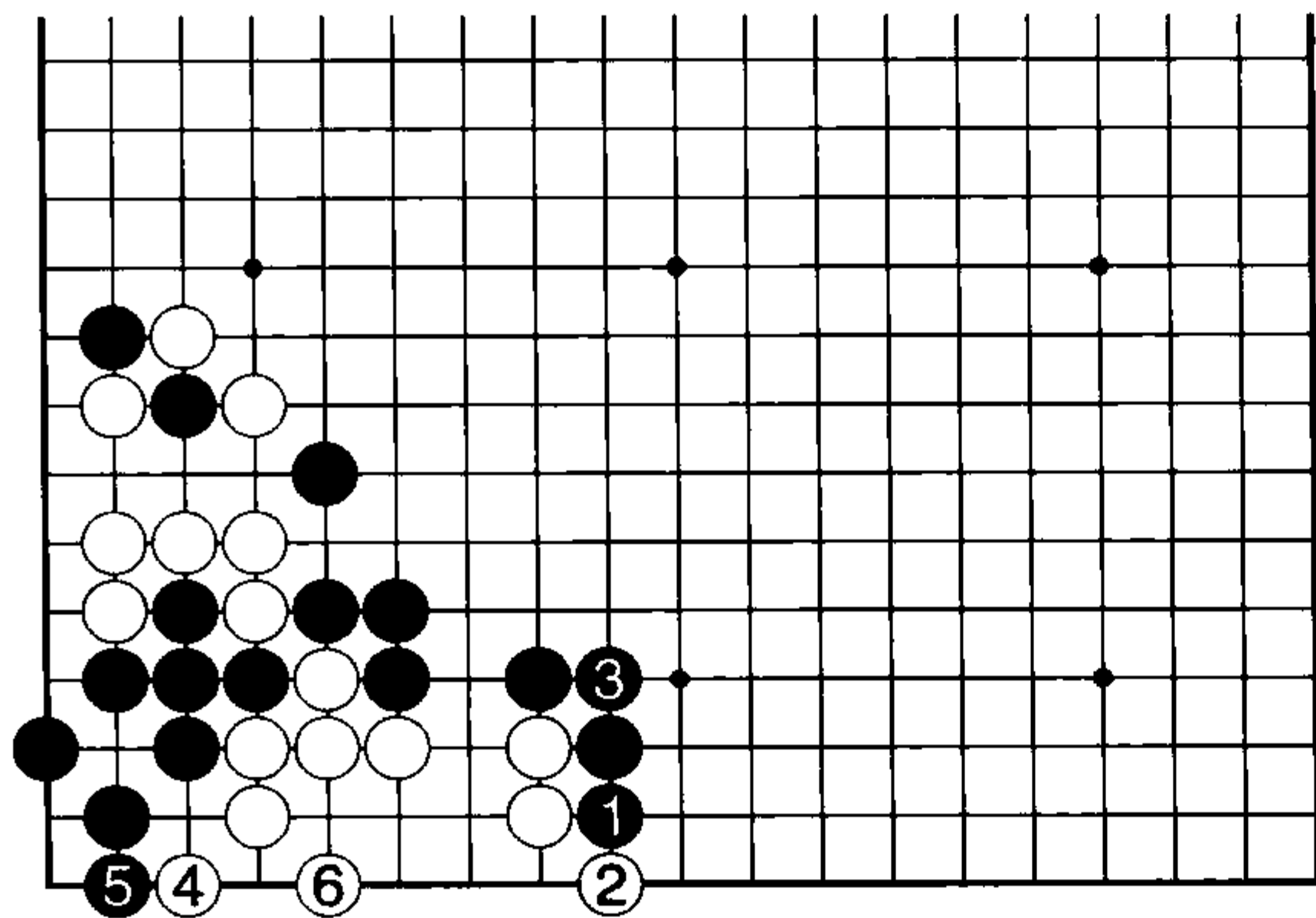


图34 黑稍好

黑1挡下更为严厉，白2扳至6苦活，黑有利。

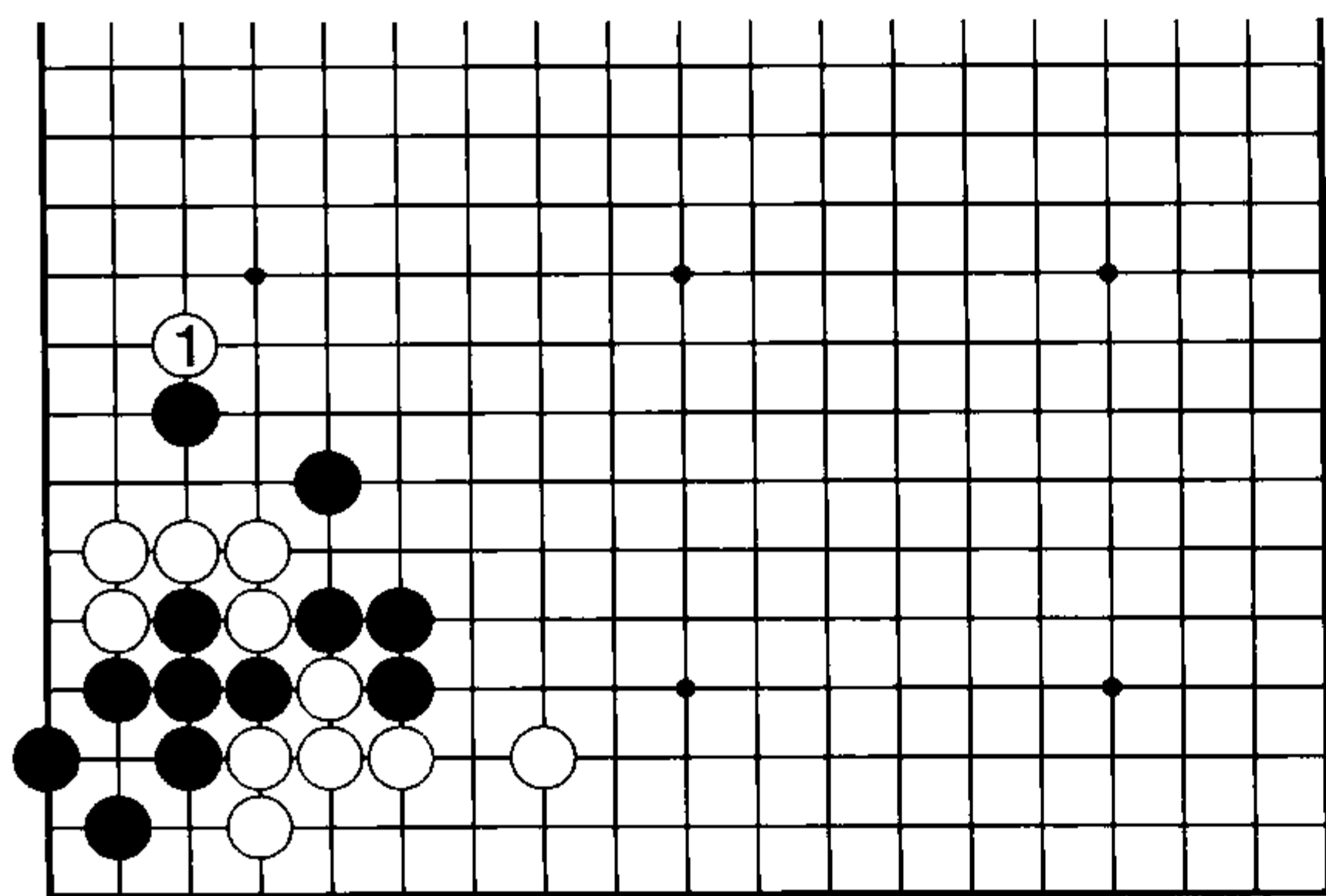


图35 碰

白1碰，是好手筋。



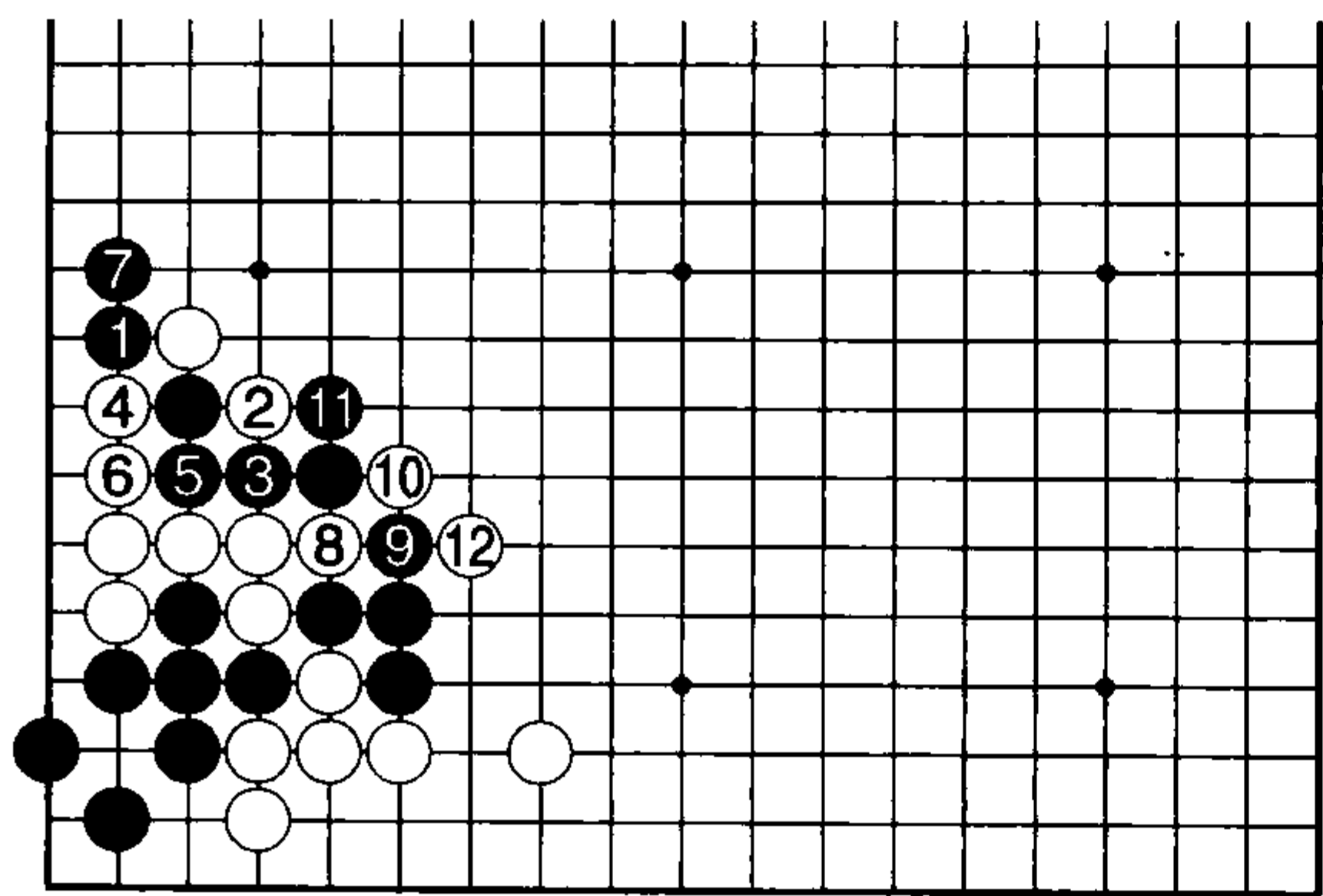


图36 还原

黑1扳不行，白2以下还原成前面黑崩溃的变化。

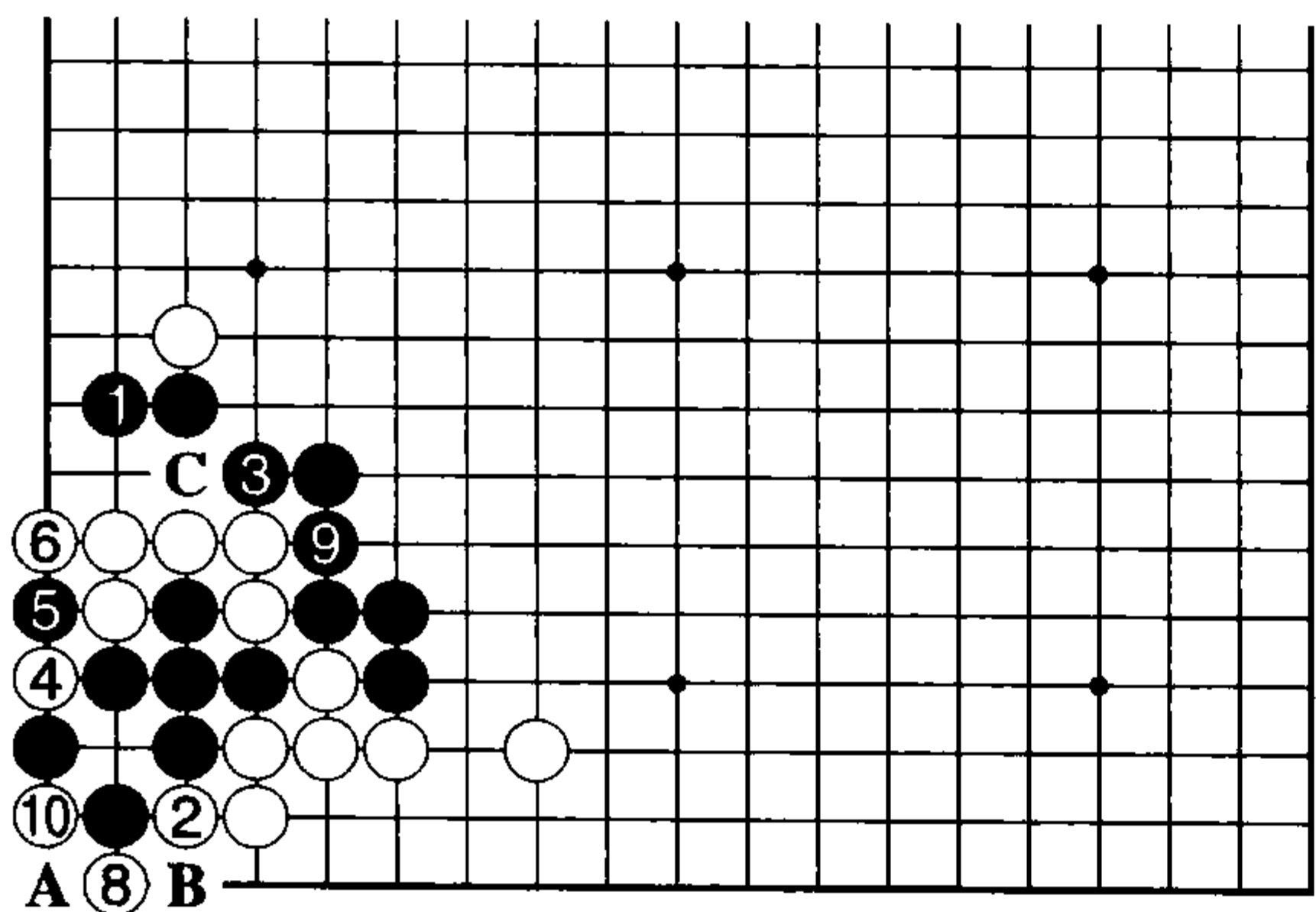


图37 白先手劫

黑1如立，白2挤，黑3如紧气对杀，白4扑是手筋，黑5提，白6打，黑7粘，白8扳，黑9，白10扑打劫。以后黑A，白可B接，黑C紧气，白10位回提，是白棋的先手劫，白可战。

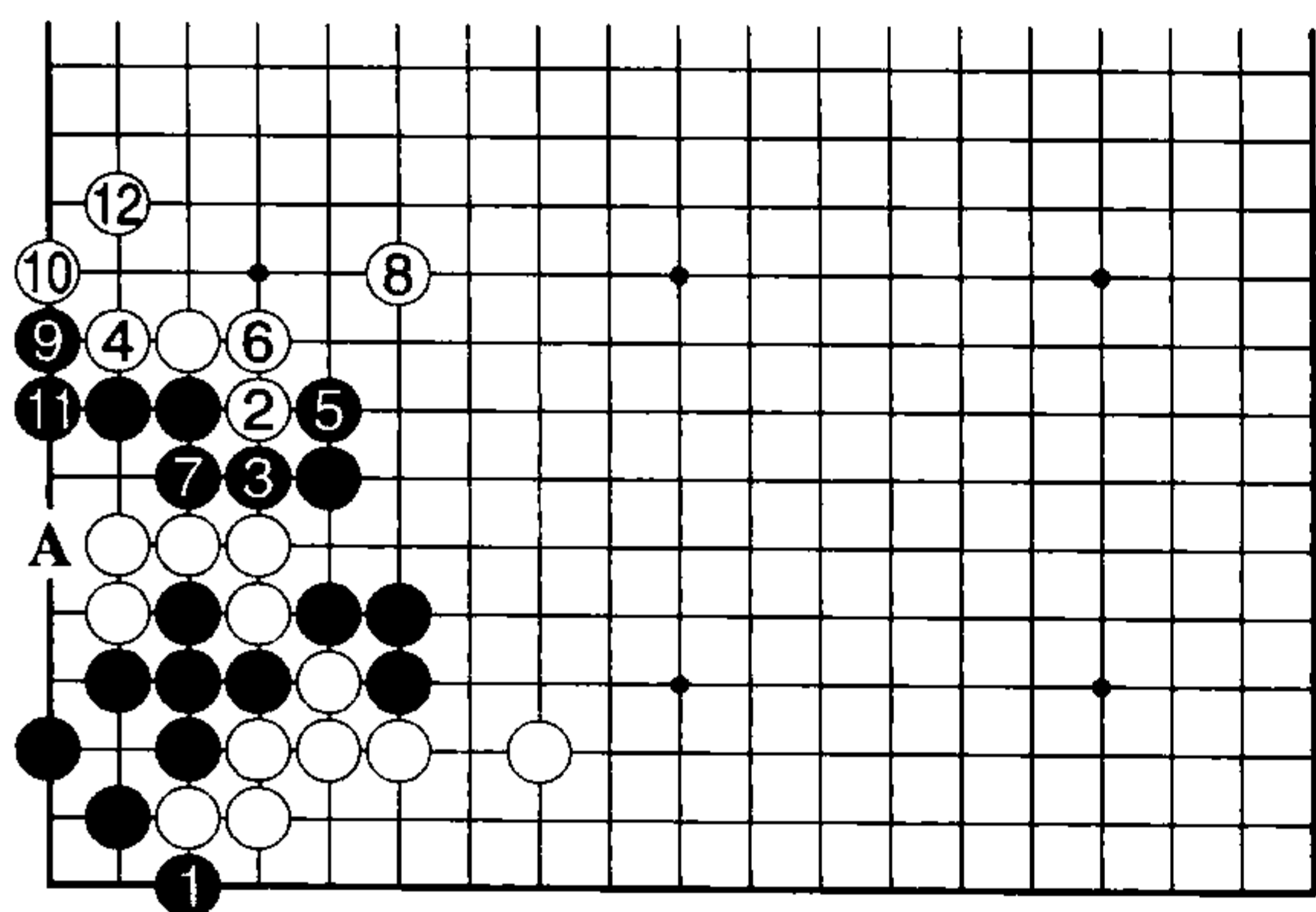


图38 白充分

黑1如选择活角，白2扳、4挡要紧，黑5打，7接，白8飞重视外面，黑9、11补，是因为白有A立的手段。

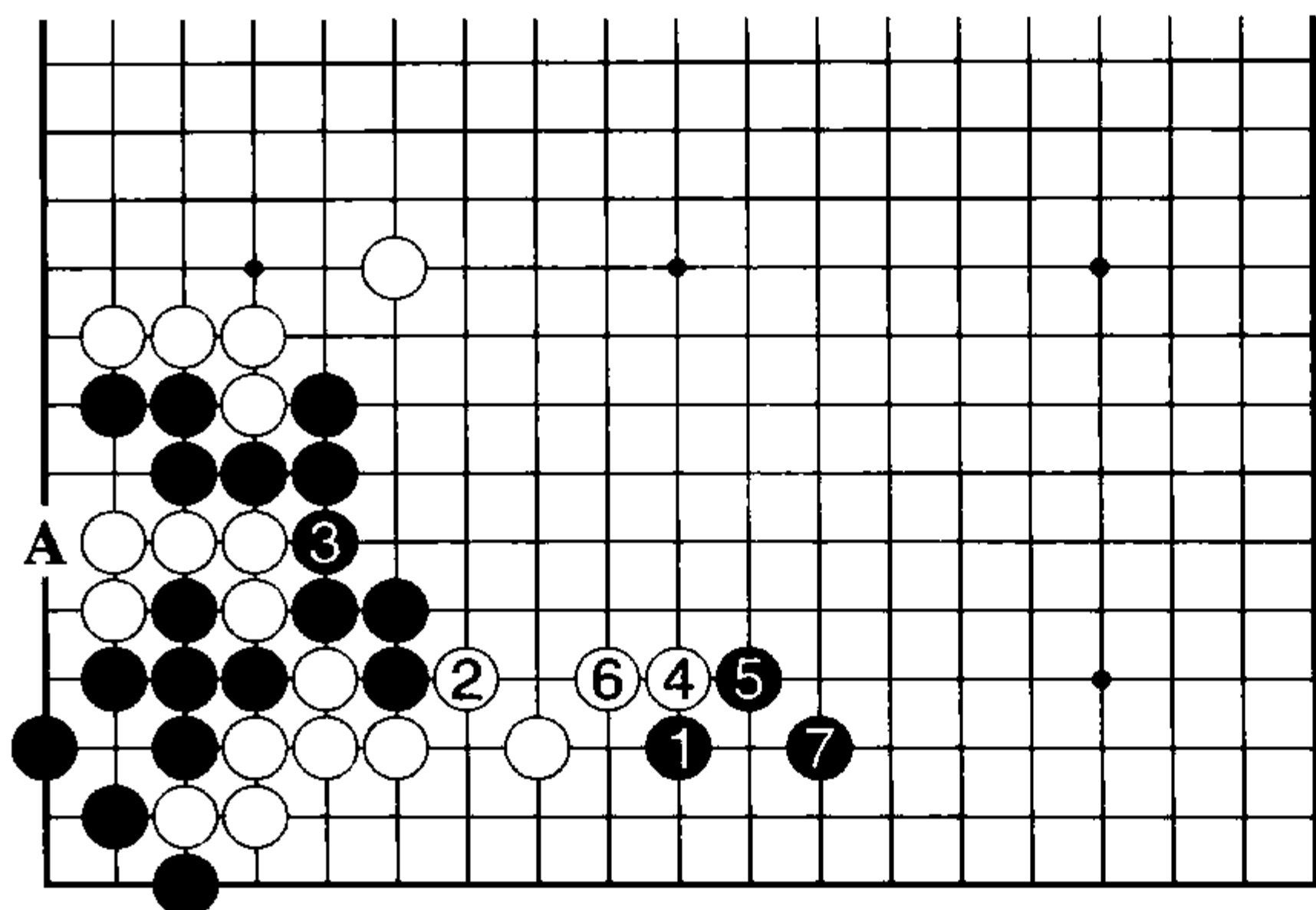


图39 变化

黑1逼住，是追求高效率的下法，白2如虎，黑3顺调吃净白五子。因此白2可以保留，以后A位立的手段总是黑的隐患。

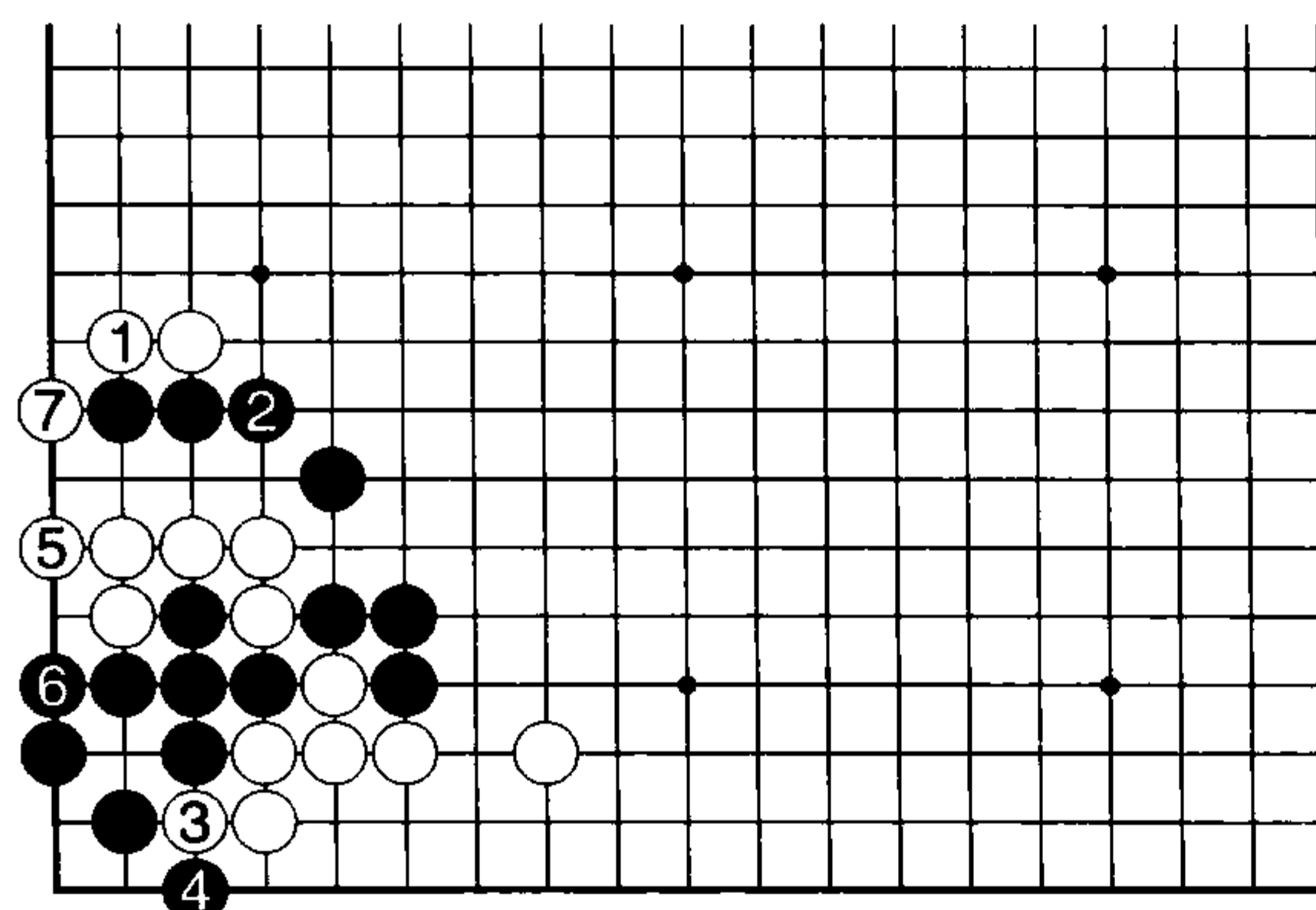


图40 简明

白1直接挡简明，黑2长，白3挤，黑4做活，白5立先手，黑6接，白7渡过，黑外面断点还需要补，白可下。

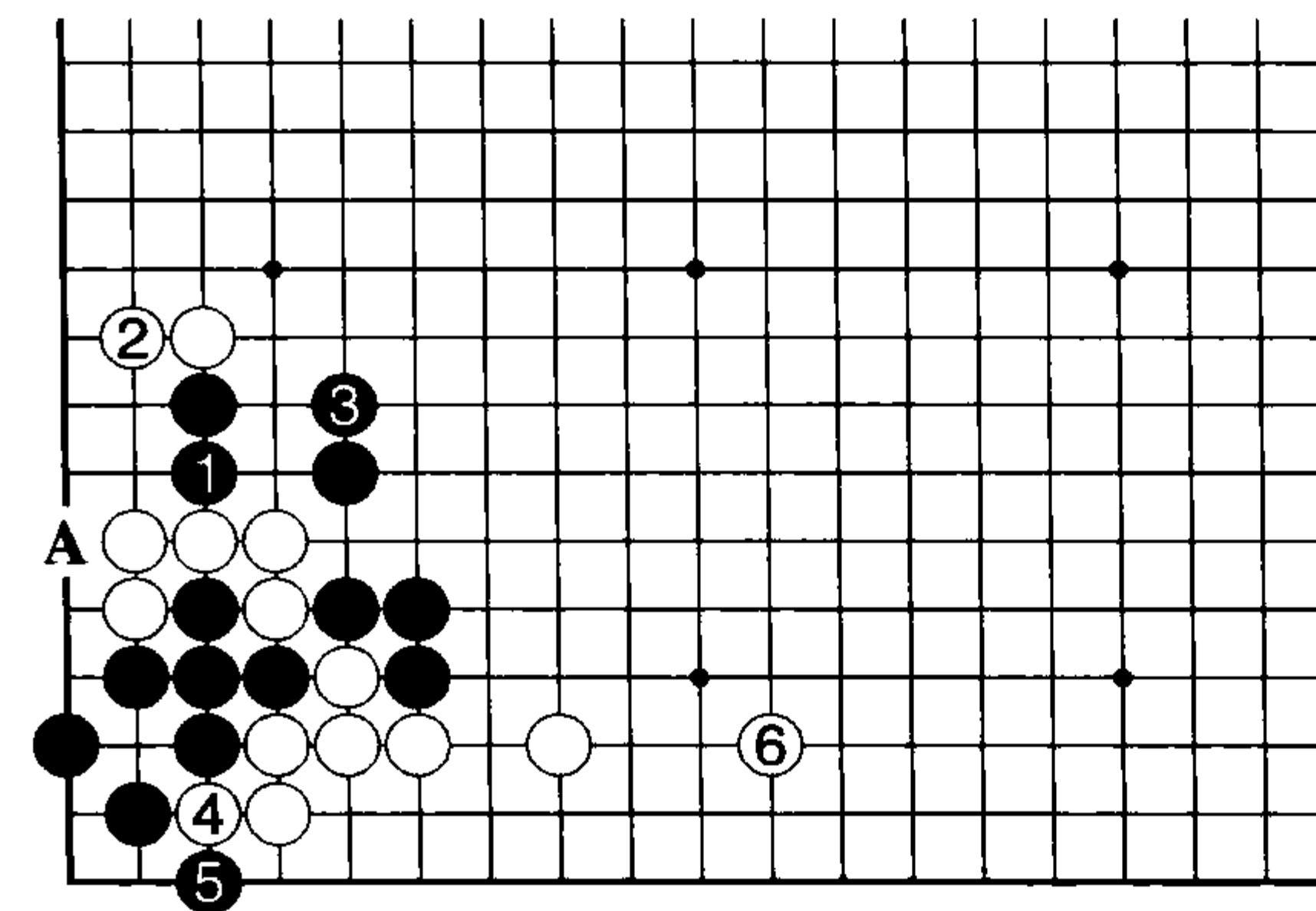


图41 白好

黑1顶不好，白2立，黑3双，白4和黑5交换后，6位拆从容。因为A位是先手，白已经渡过，黑不满。

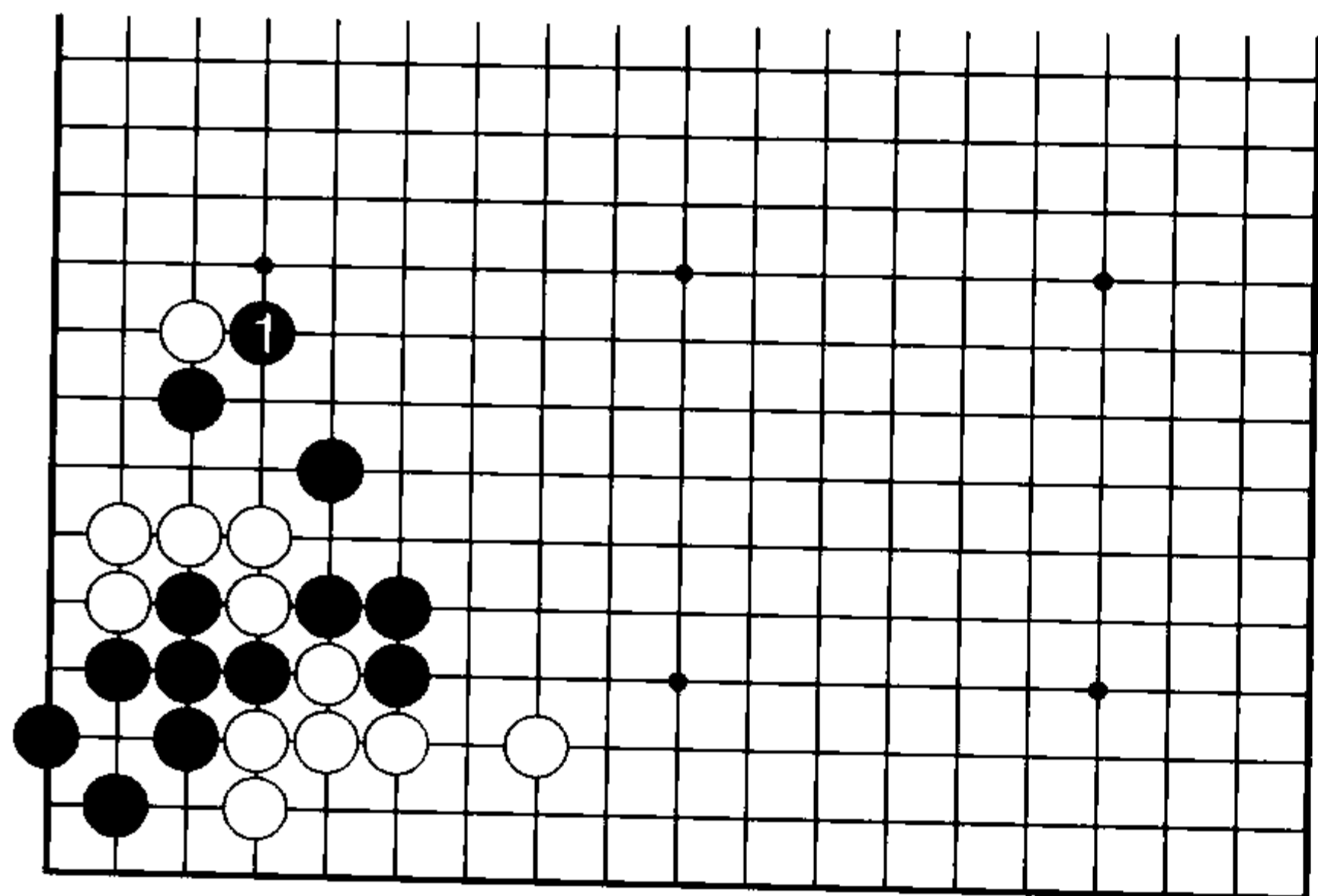


图42 黑的正着

黑1上扳正确。

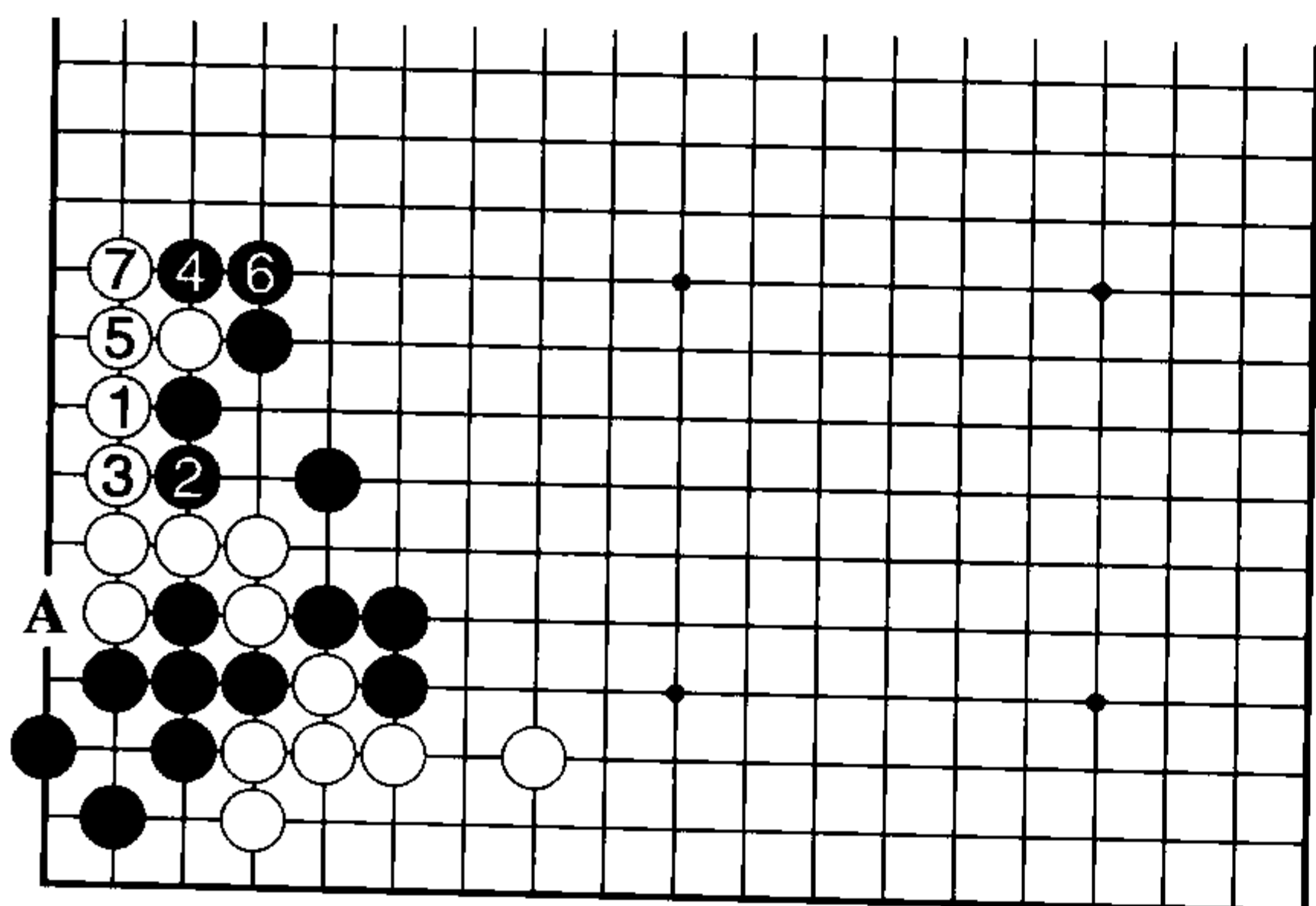


图43 均势

白1扳，黑2长，白3接，黑4打，6接，白7拐，因为A立的先手，白已活，中间黑大概还需补棋，白虽然位置低，但争到先手也可以下。

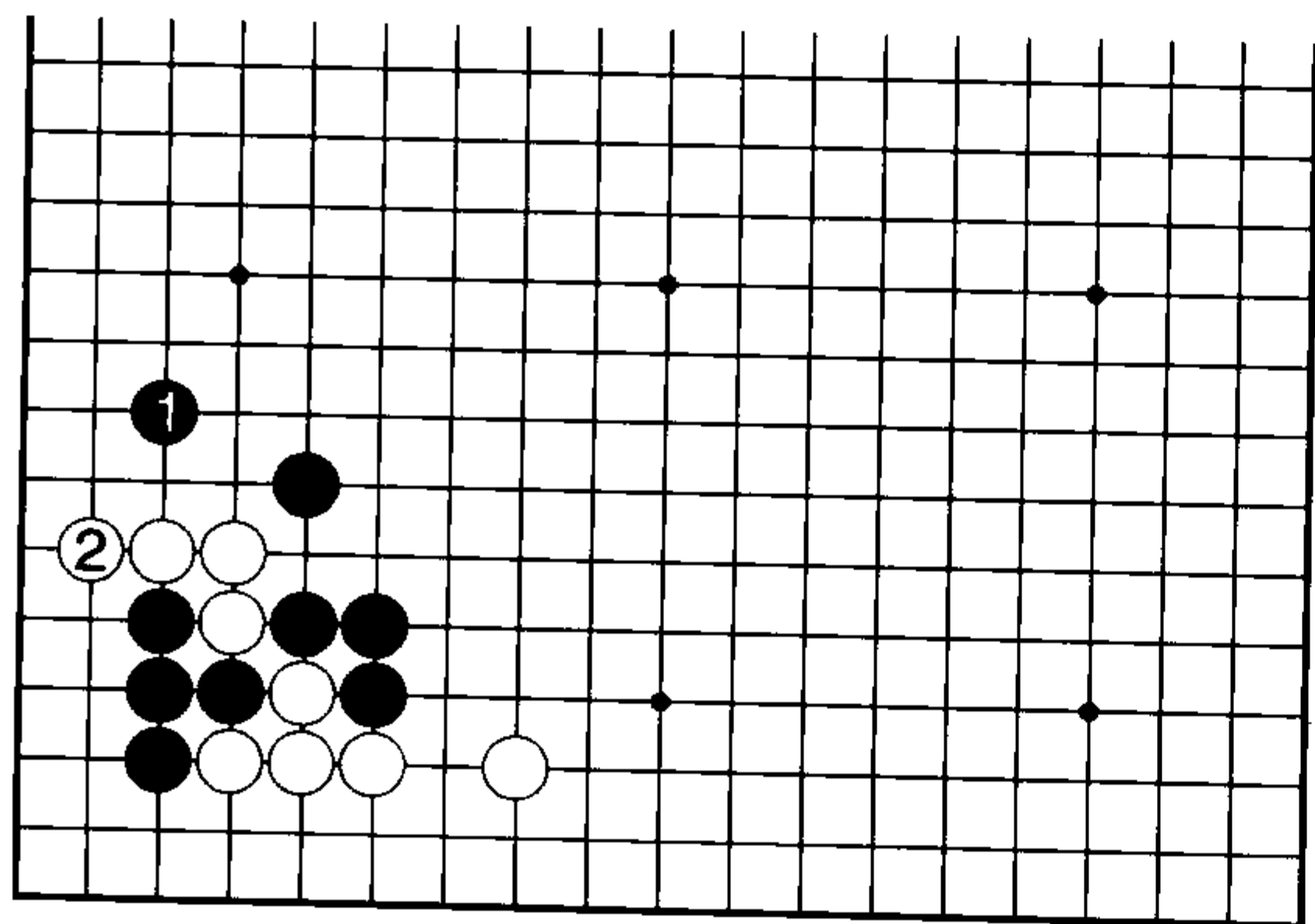


图44 立是好手

当初黑1飞时，白2立是颇具妙味的一手。

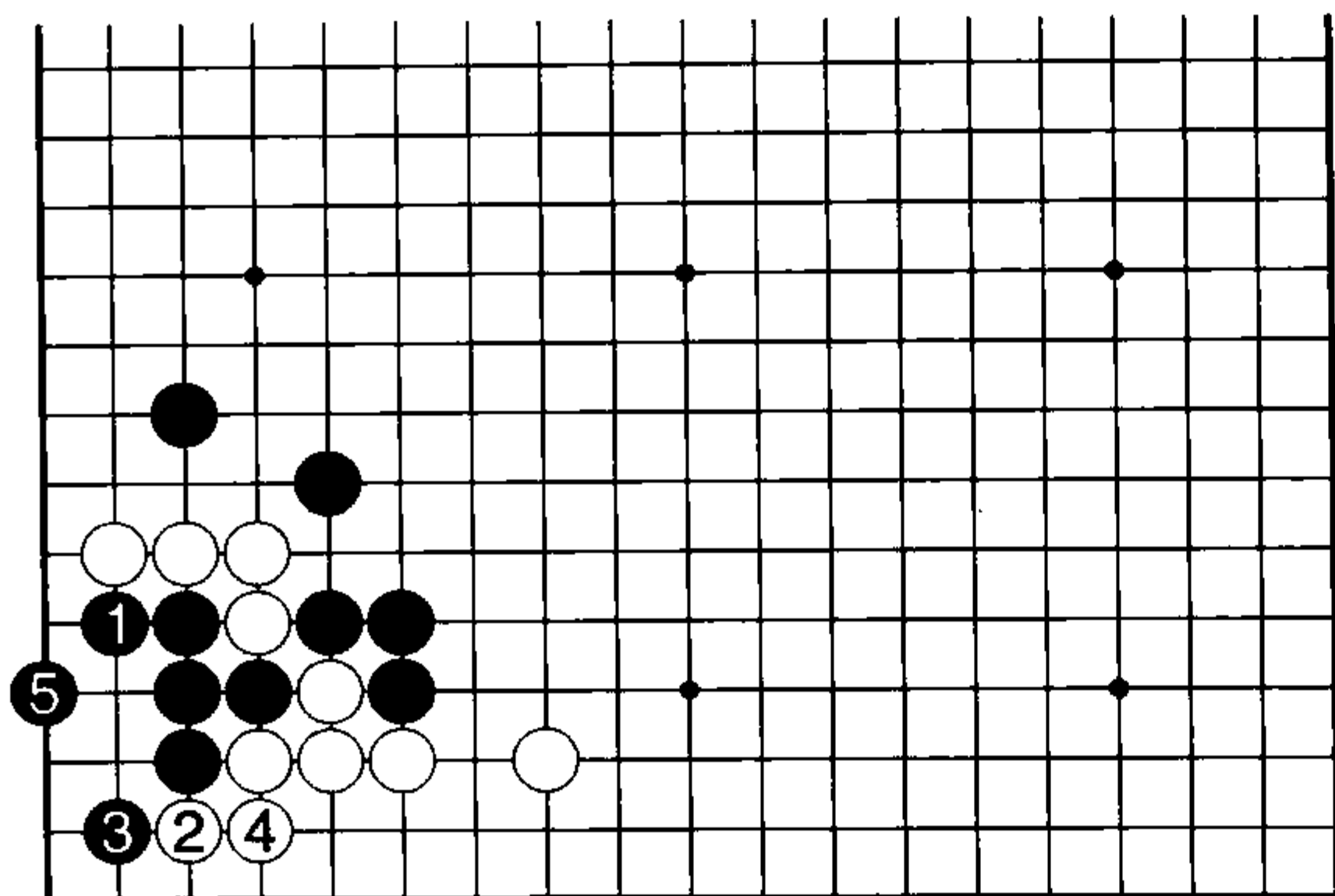


图45 扳粘

接上图，黑1挡必然，白2、4如扳粘，黑5尖好手。

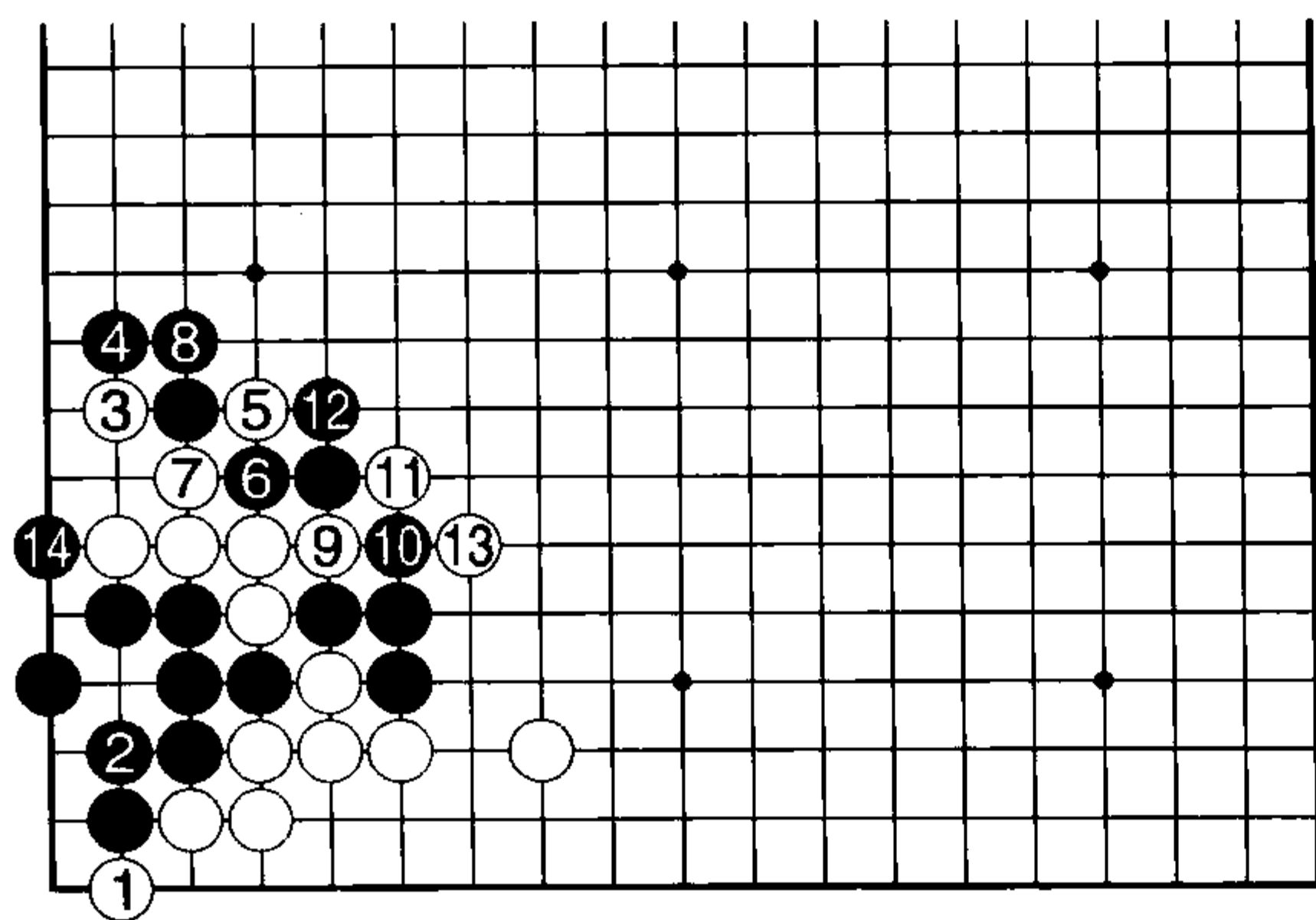


图46 白死

白1扳，黑2接，白3托时，黑4可以扳住，白5如夹，黑6冲，白因自身气紧，7打、9冲的手段不成立。

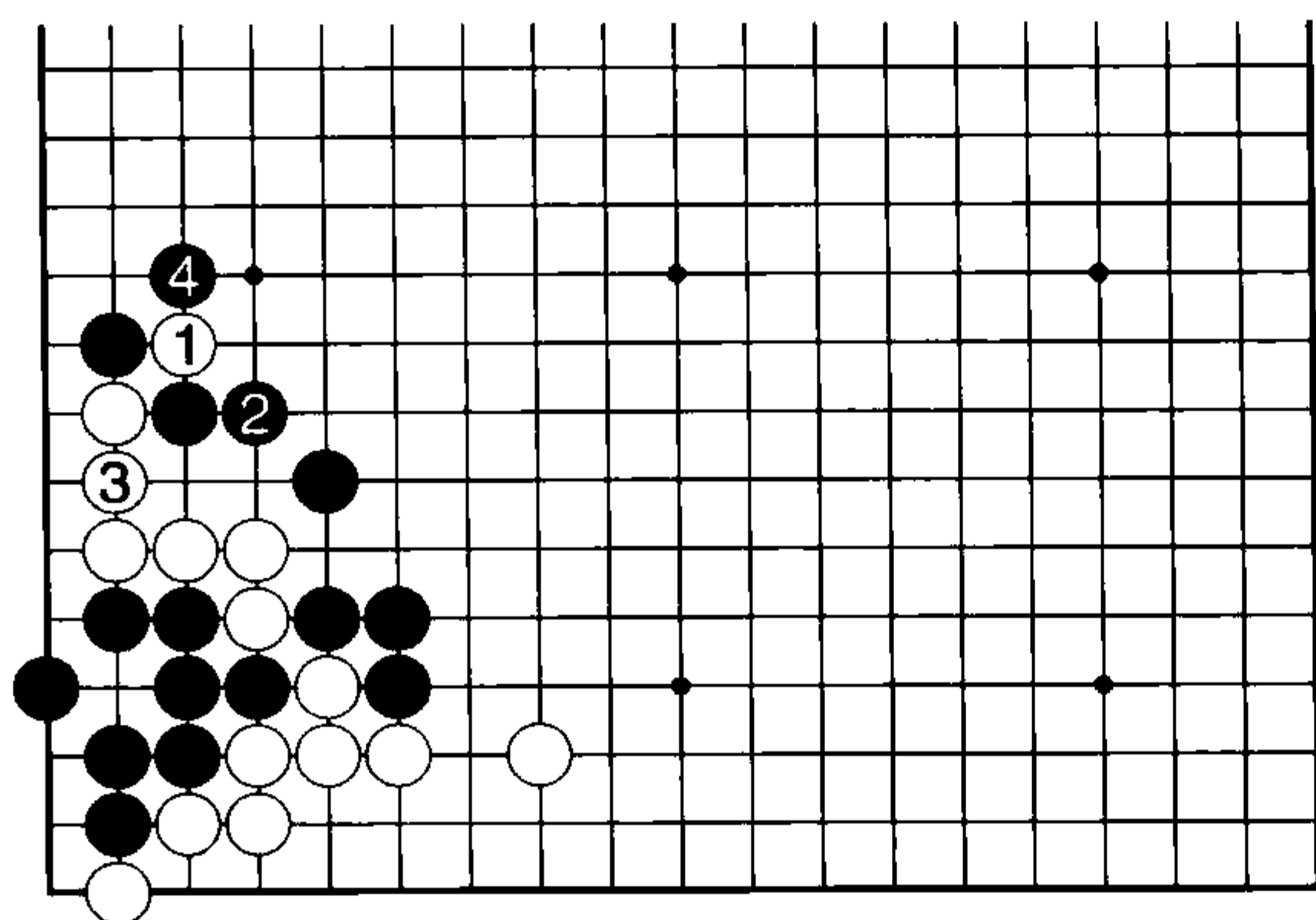


图47 白不行

白1断也不行，黑2长，白3接，黑4吃，角上白气不够。

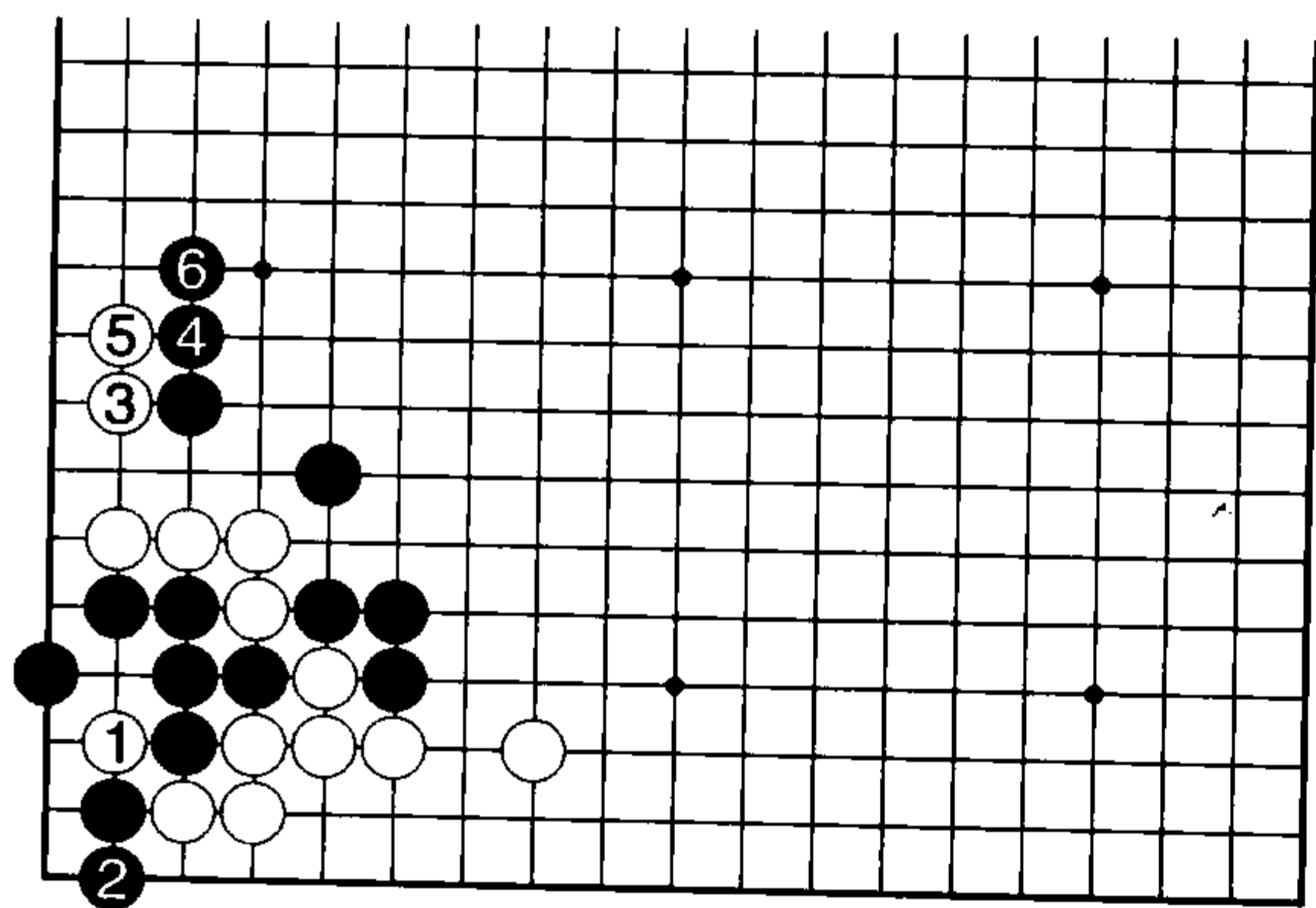


图48 黑充分

白1如断，黑2立已经活棋，白3、5爬二路，黑可满足。

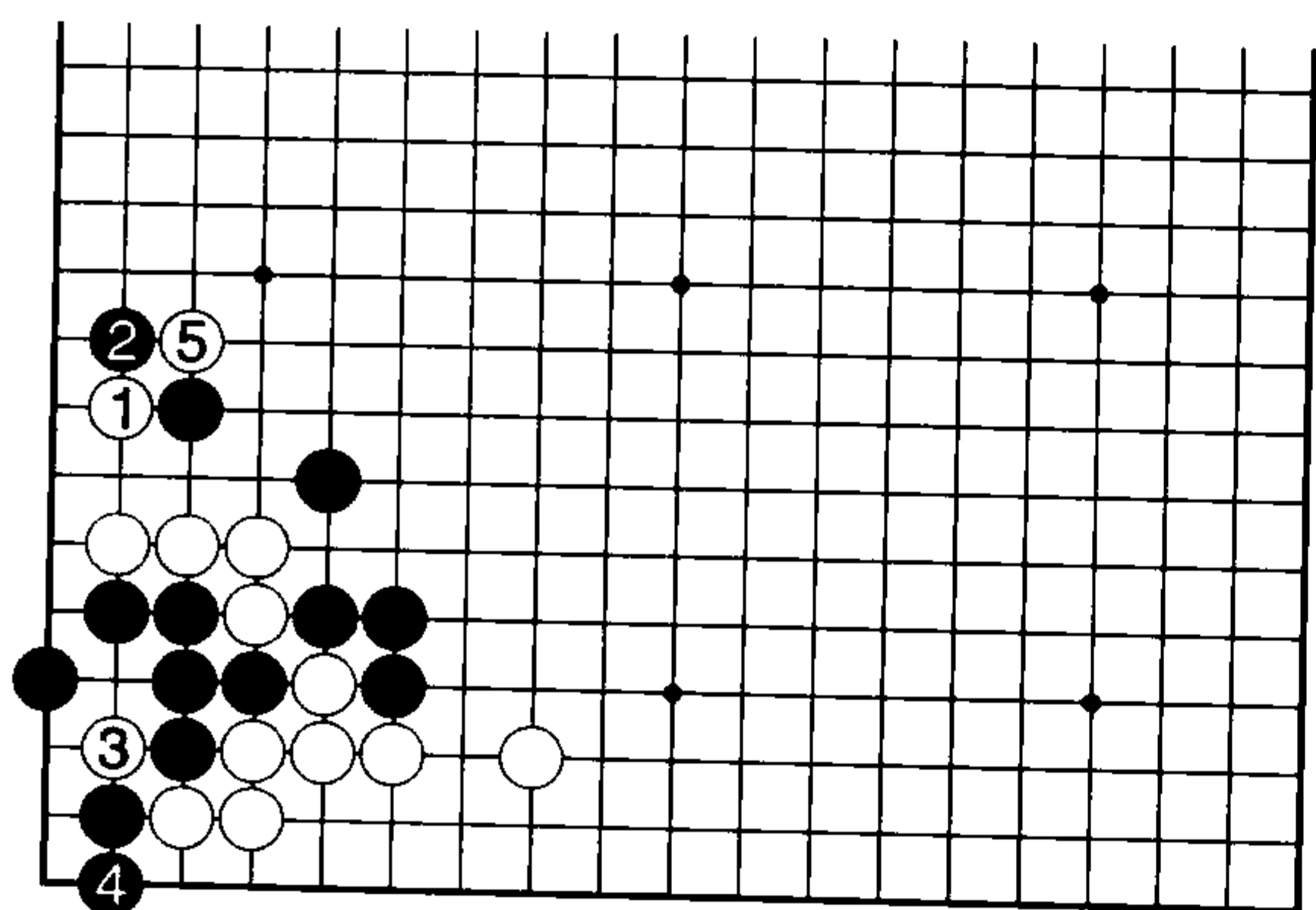


图49 次序

白1先托，黑2扳时，白3断是好次序，黑4做活，白5断……

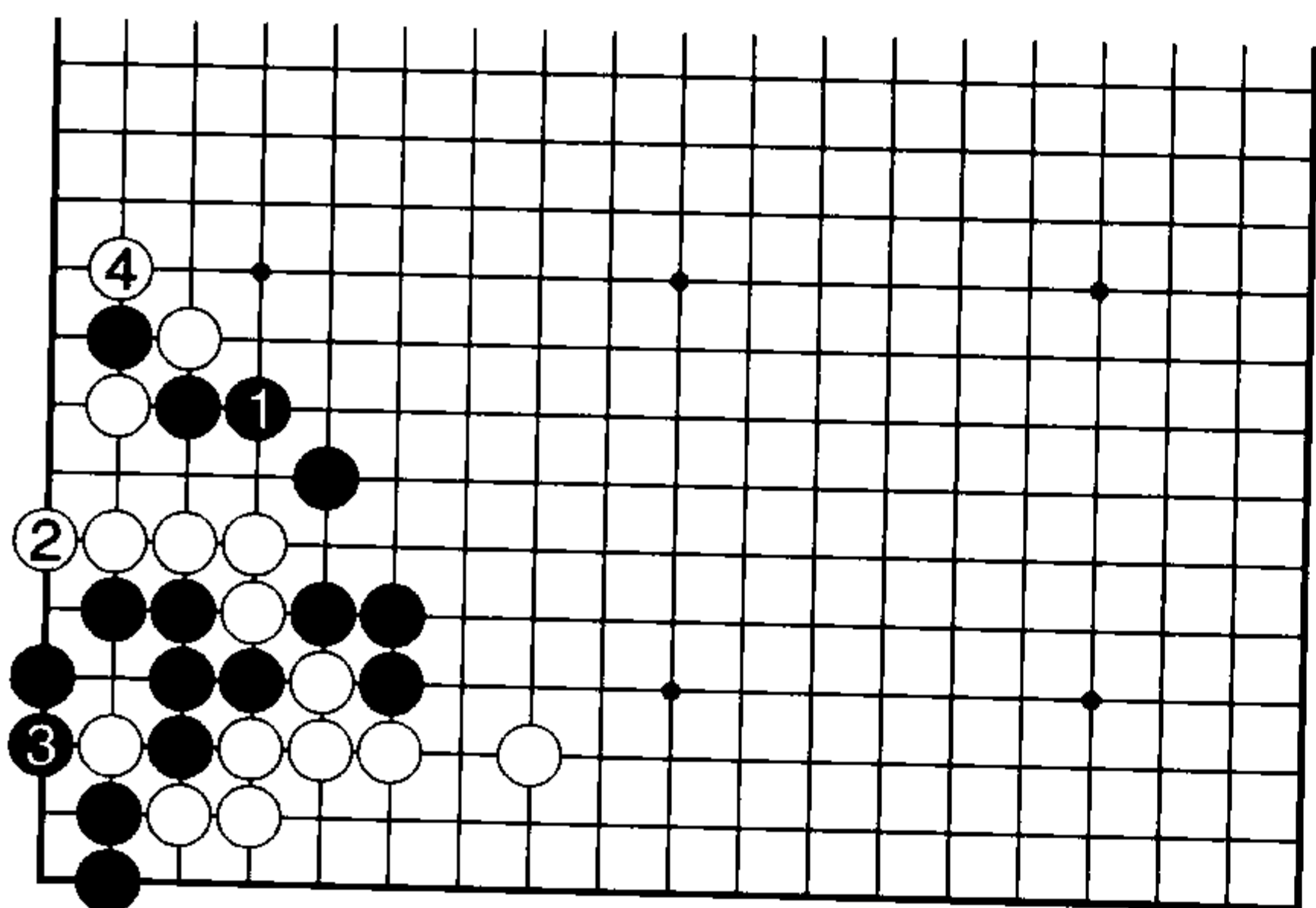


图50 白充分

黑1退，白2立是先手，黑3补，白4打吃，可以满足。

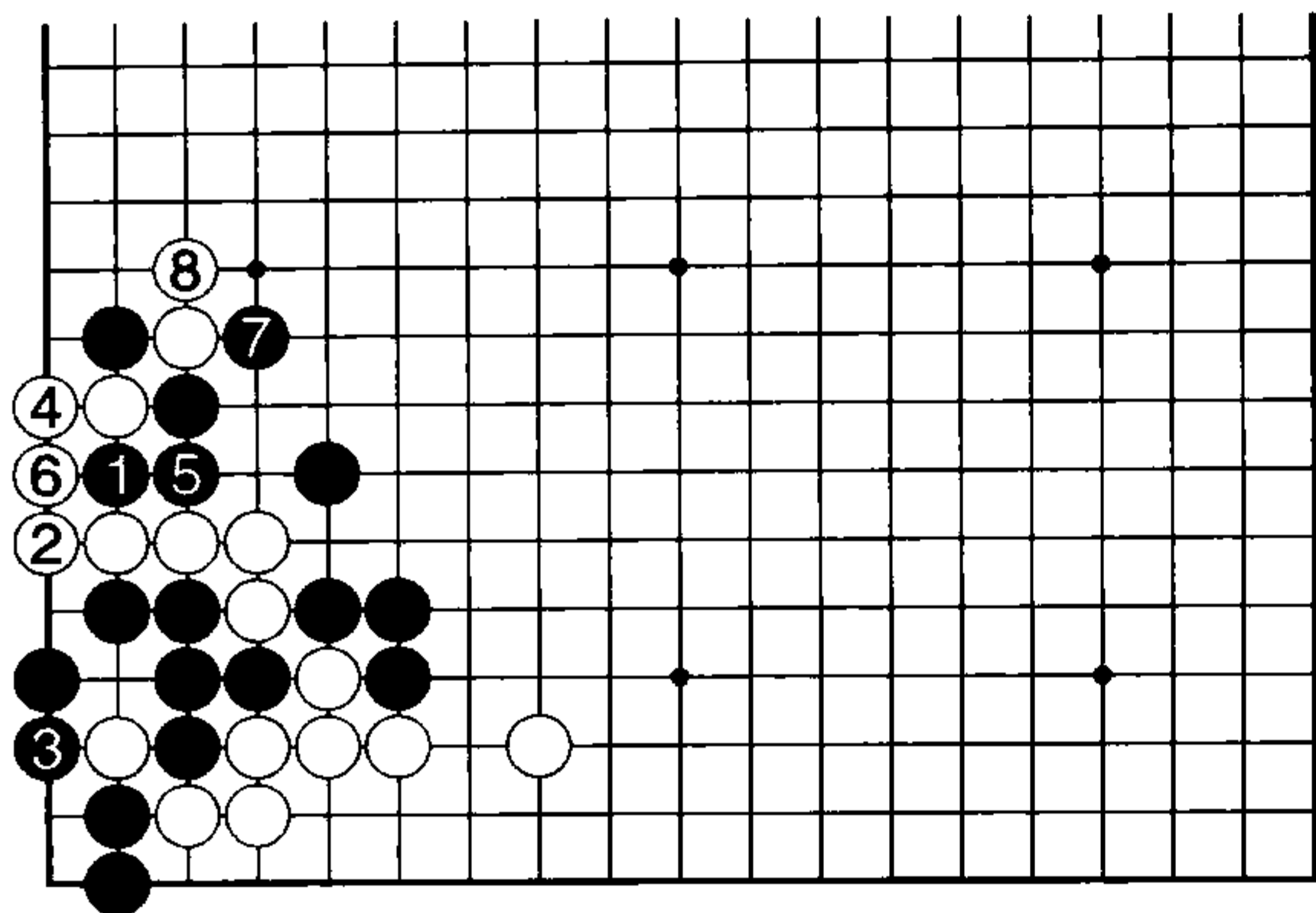


图51 大同小异

黑1先打吃，进行到白8，和上图大同小异。

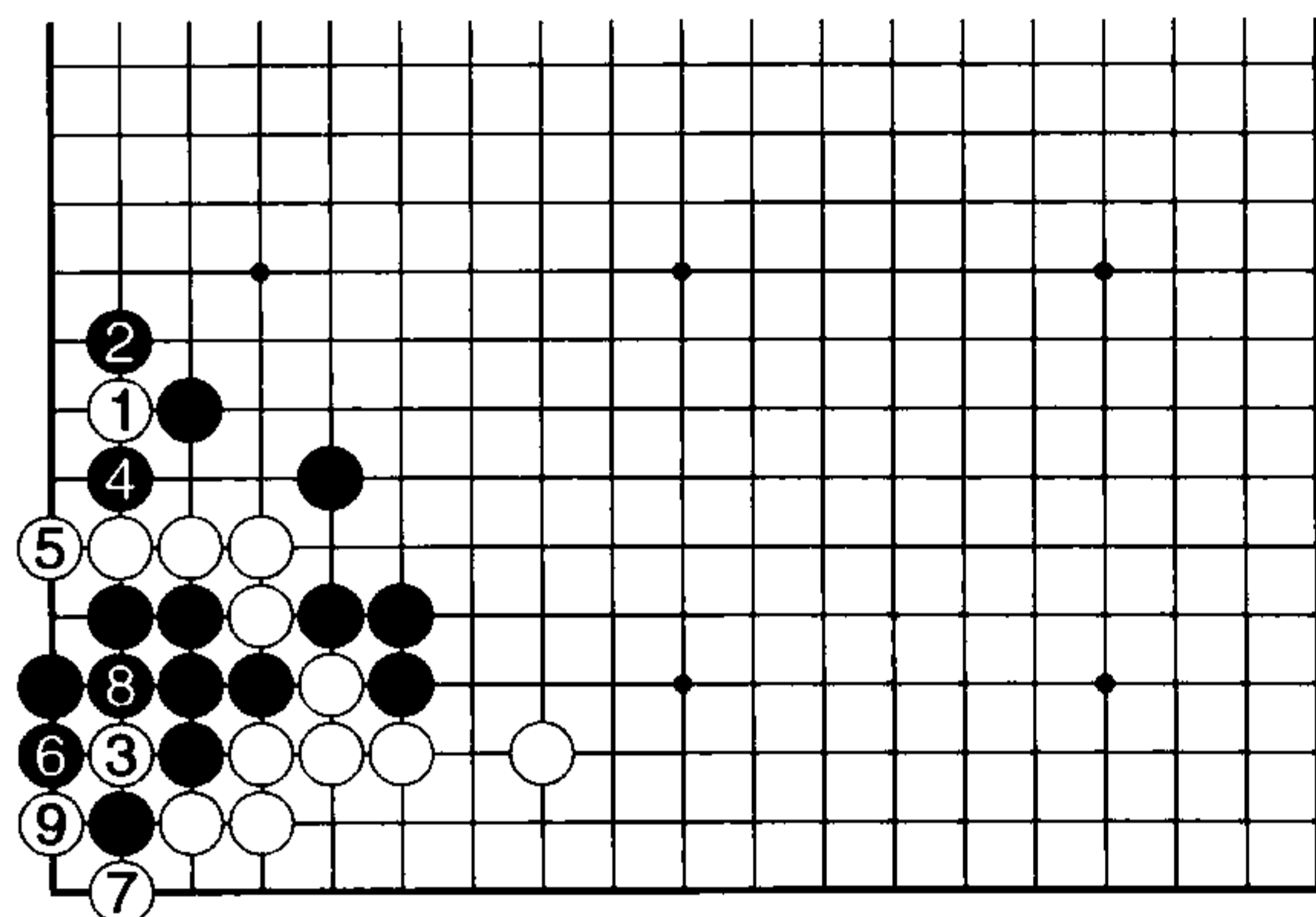


图52 两分

白3断时，黑4打简明，白5以下至白9，角上是打劫，白不能净吃黑棋，外围黑已经变厚，大致双方可下。

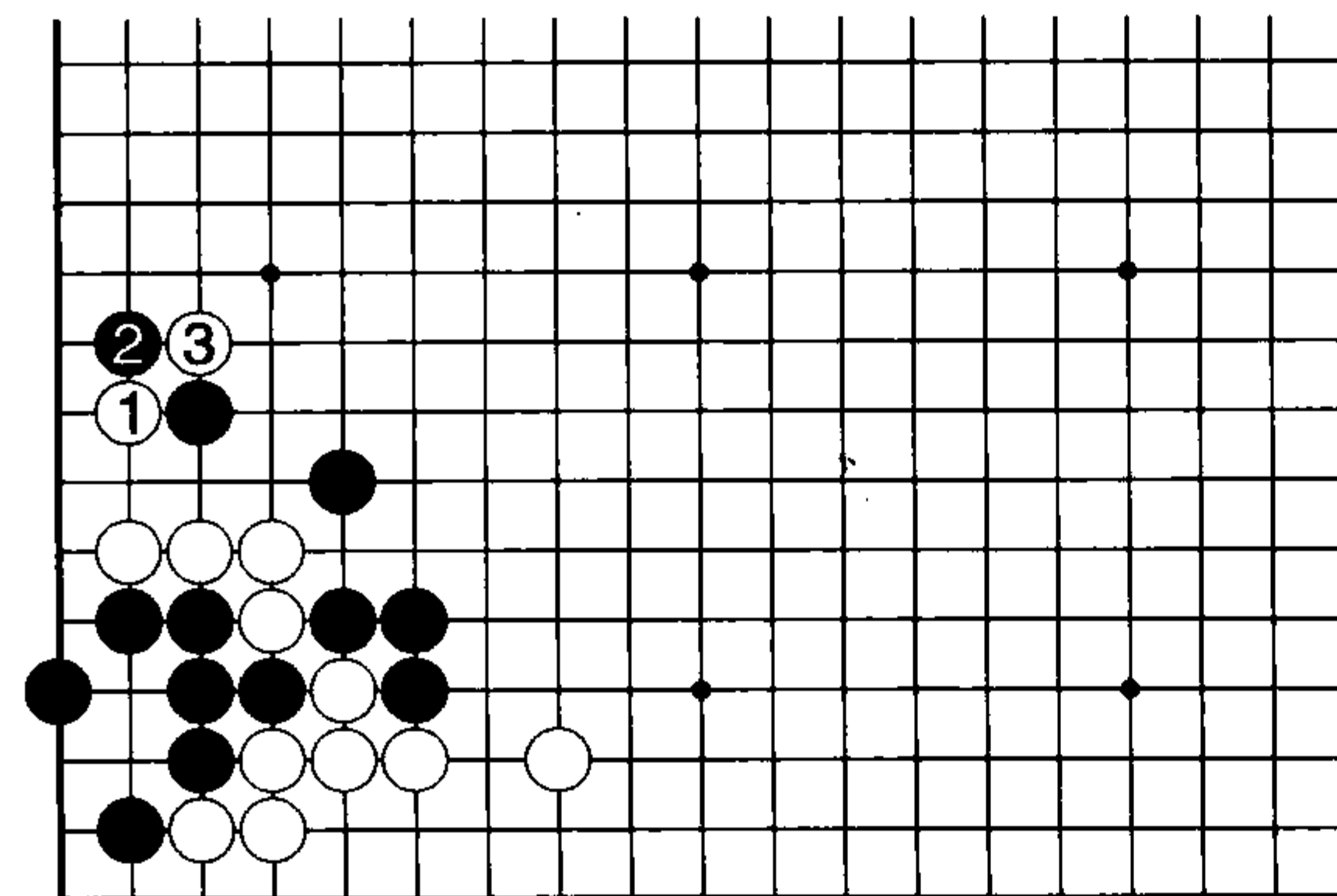


图53 次序不对

白1、黑2时，白3马上断，次序不对。



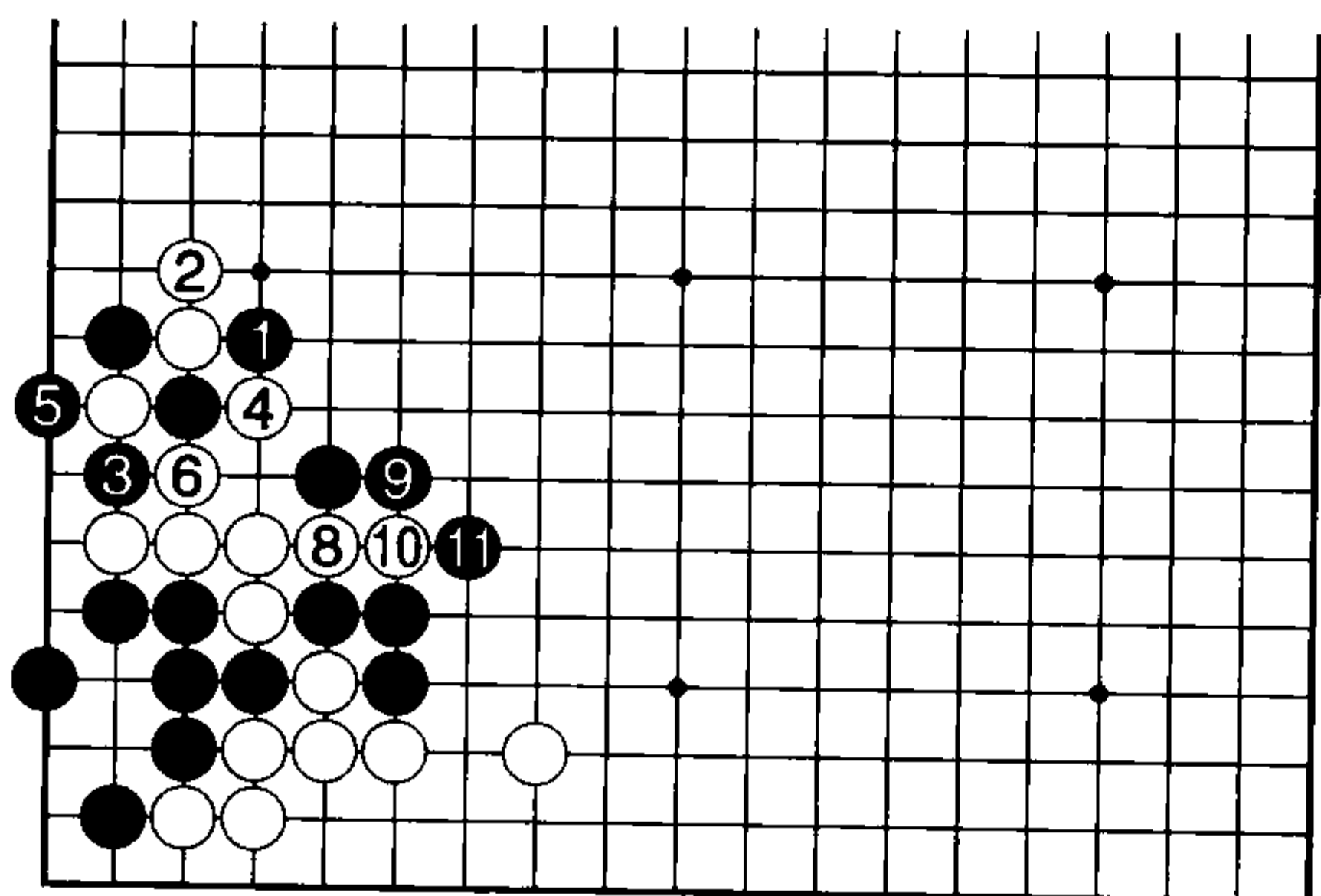


图54 白崩

黑1打，以下进行到黑11，白气紧，没有手段。

(7接)

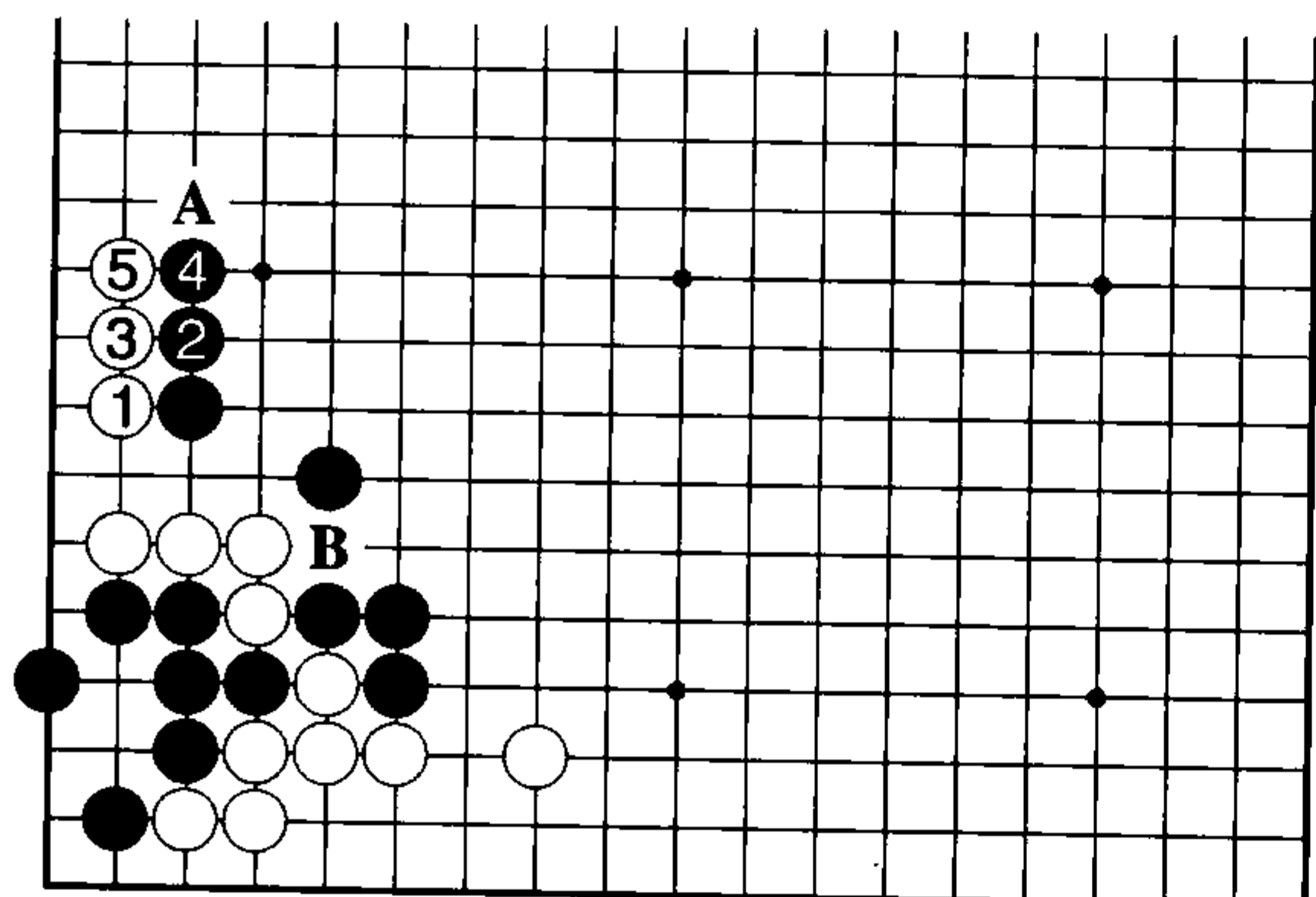


图55 黑难两全

白1托时，黑2长不好，白3爬，黑4长，白5爬以后，角上黑棋还需做活，外面白有A、B等手段，黑不利。

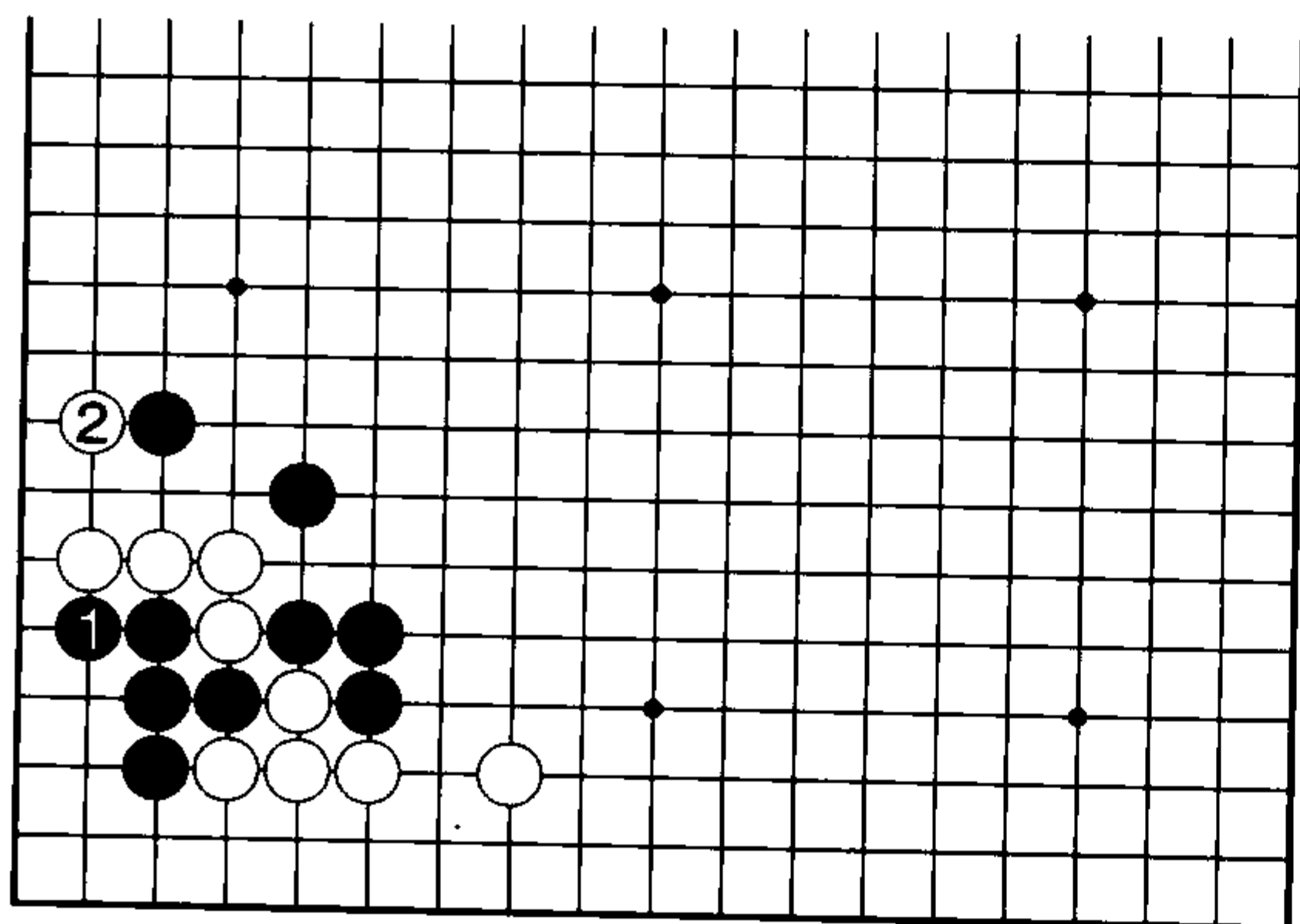


图56 好手

黑1挡时，白2先托是好手，可以取得不错的结果。

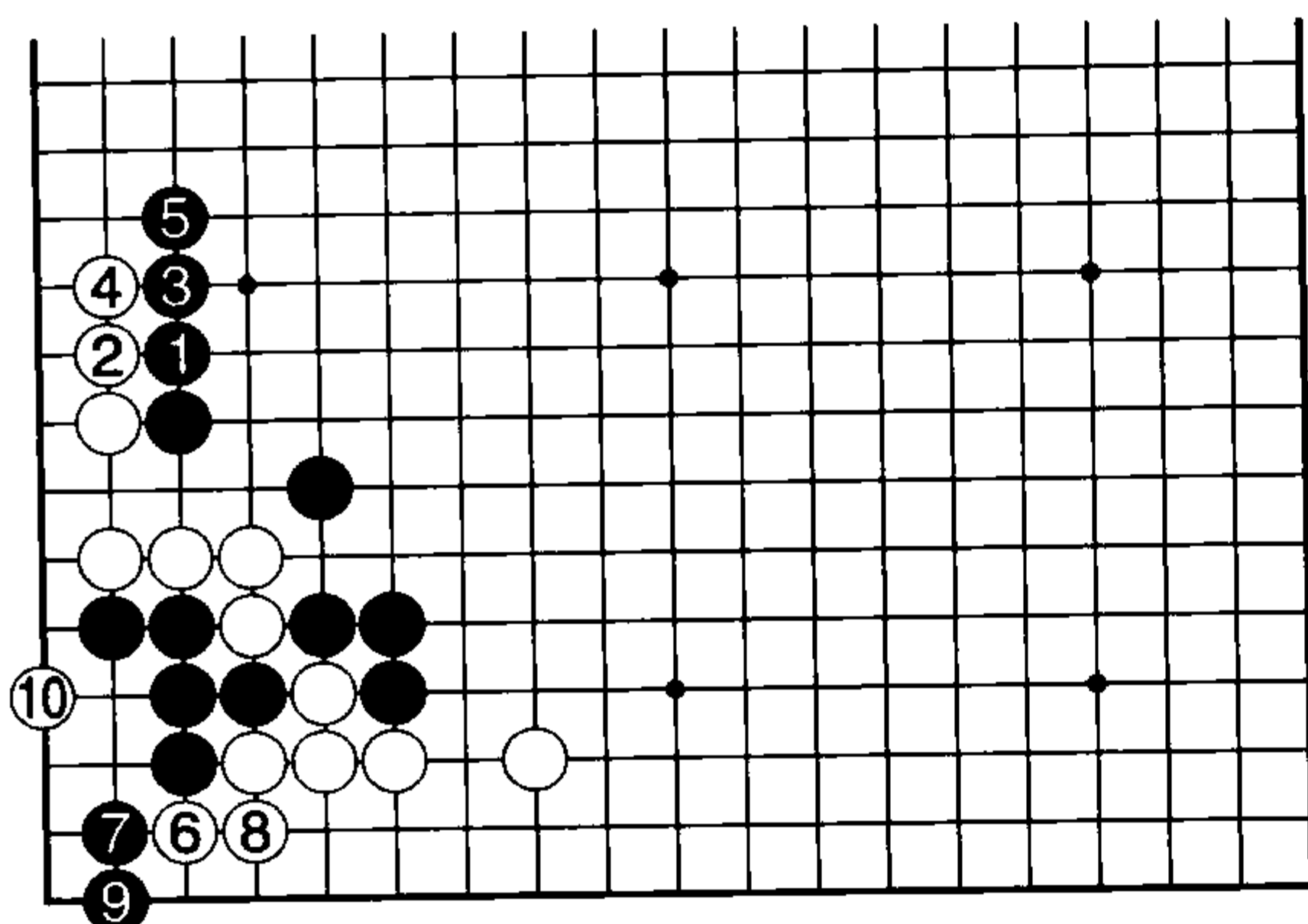


图57 黑死

黑1如长，白2、4先手爬后，在角上6、8扳粘，可以吃掉黑棋。

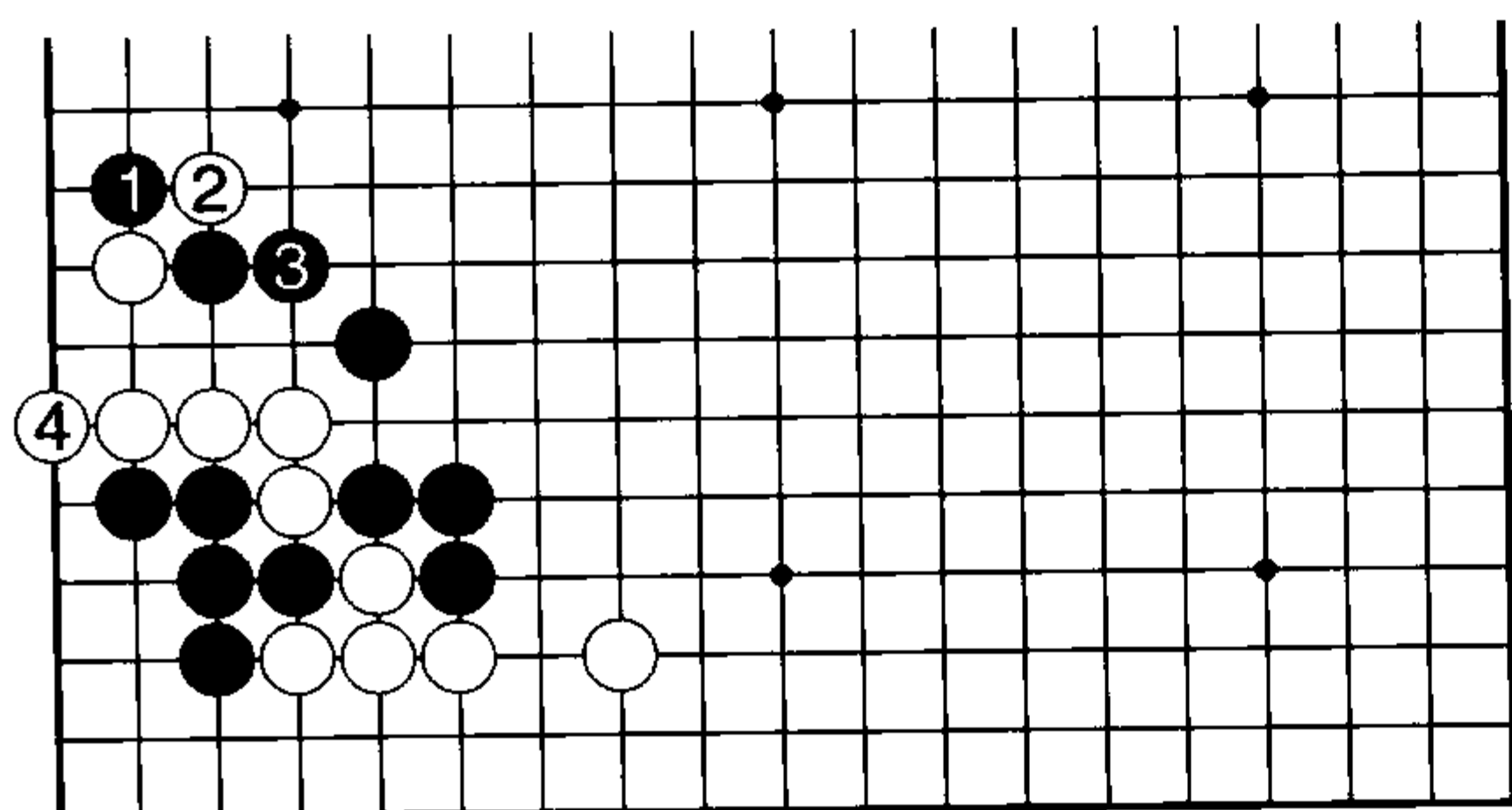


图58 立是妙手

黑1如扳，白2断，黑3长时，白4单立好棋，是绝妙的一手。

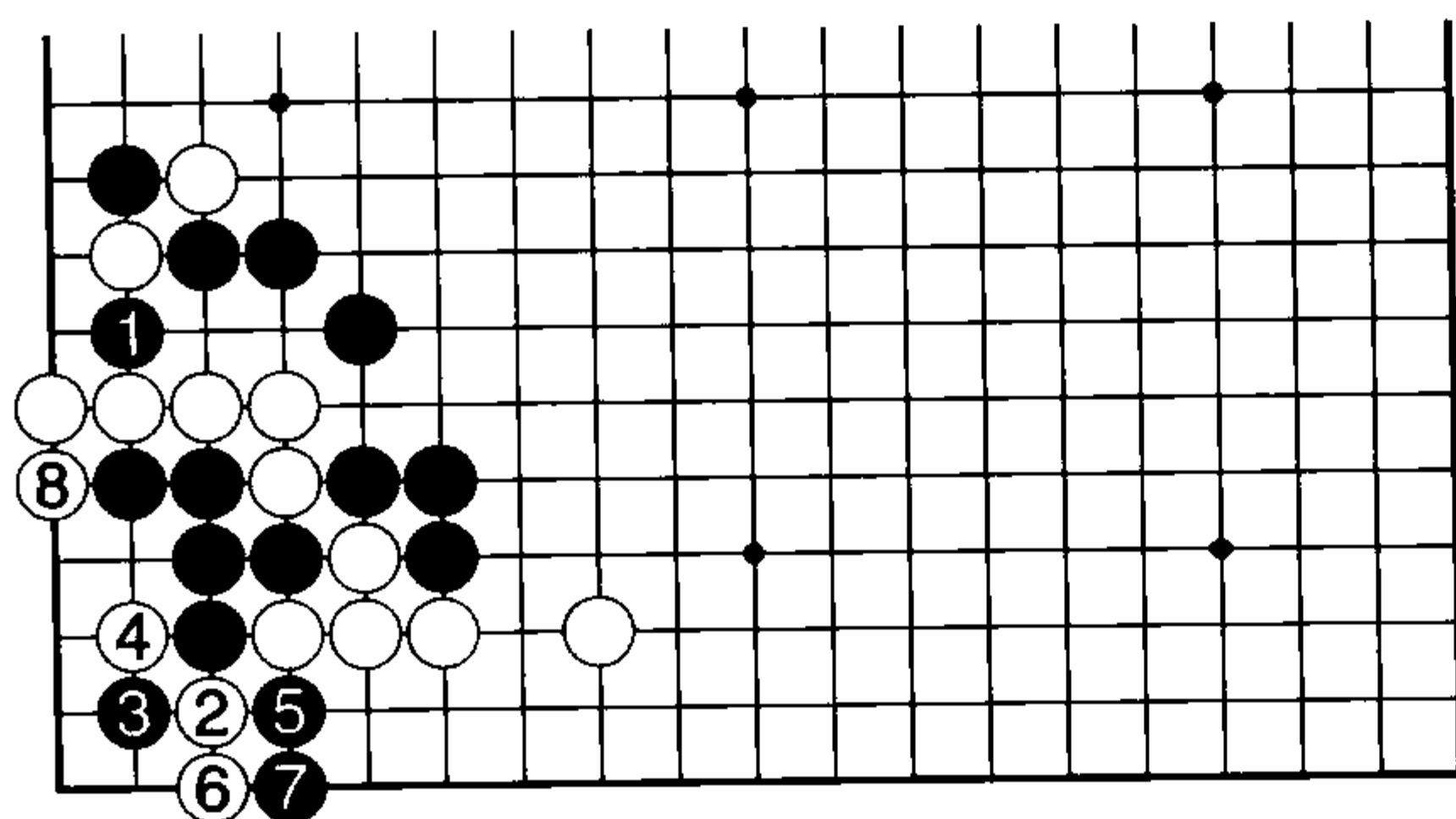


图59 大头鬼

黑1如打吃，白2扳，黑3挡时，白4断，黑5，白6，黑7，白8，做成“大头鬼”，黑死。

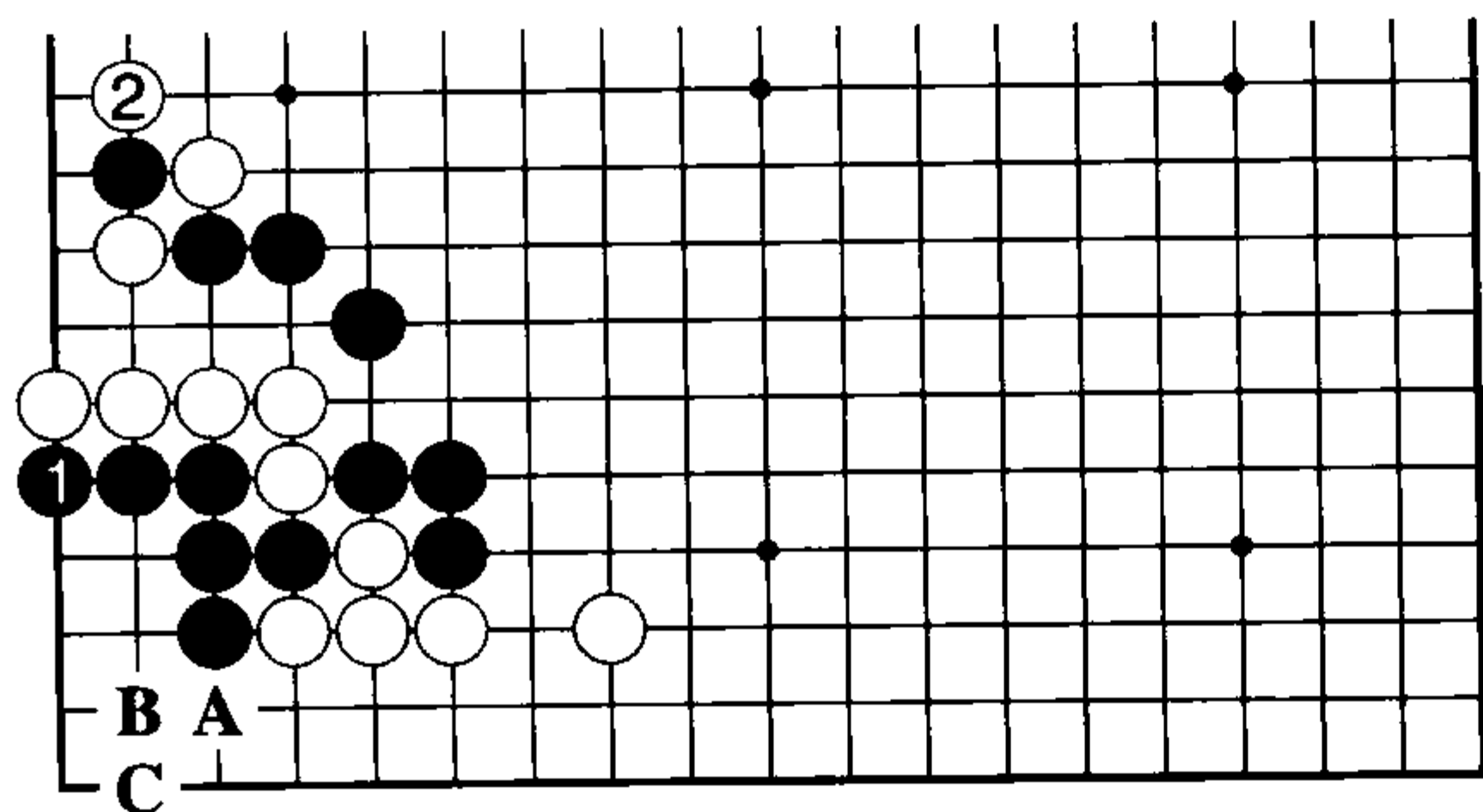
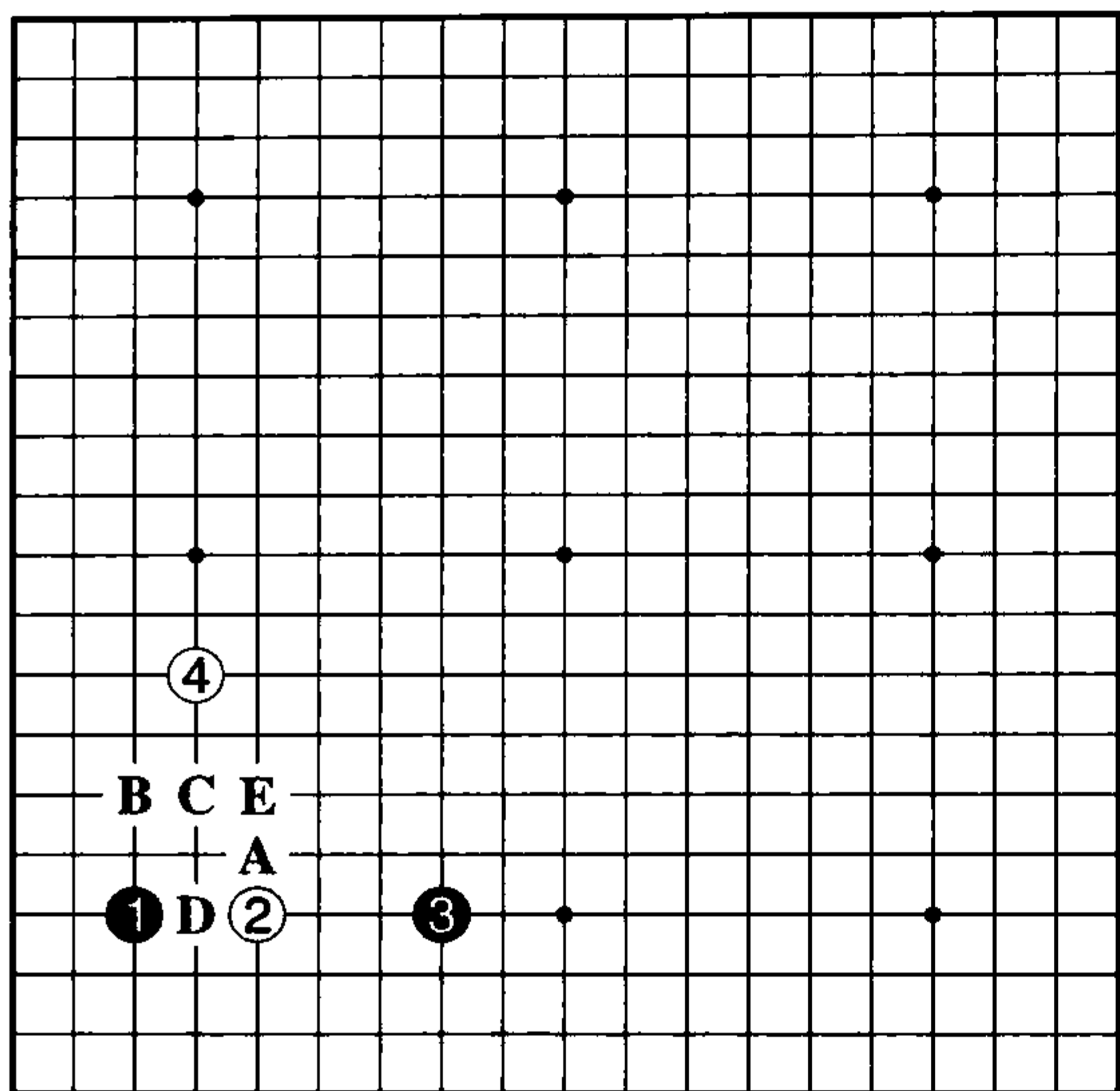


图60 白充分

黑1只好挡上做活，白2吃一子充分，以后角上还留有白A、黑B、白C的打劫手段。

## 第十一型 基本图



对付黑3的二间高夹，白4超大飞，是很狂放的一手，为日本棋手工藤纪夫所创，人称“工藤长刀”。

黑大致有A、B、C、D、E几种应手。

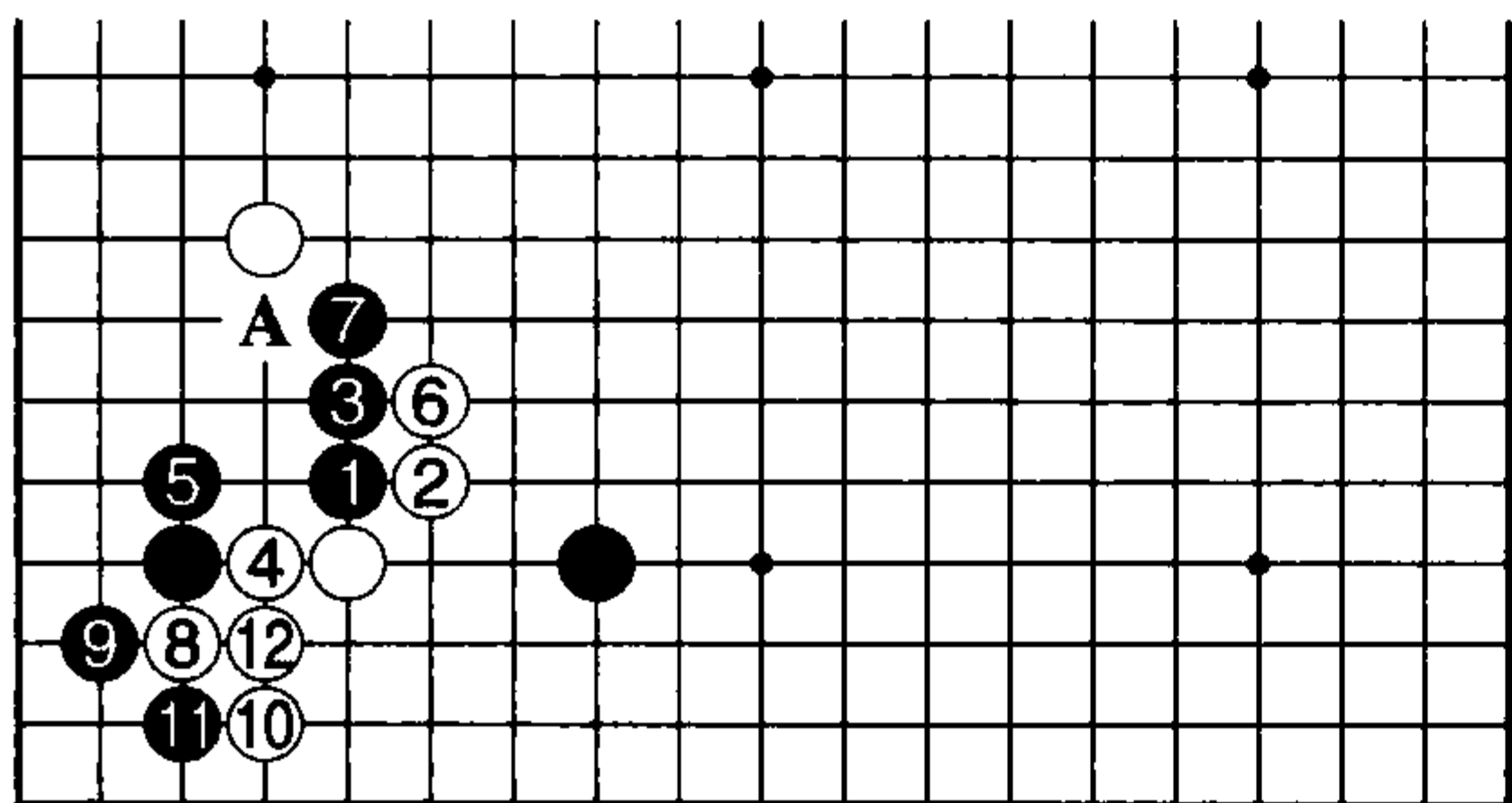


图1 可战

先来看一下黑1的靠。这手棋不是最佳手段，但白6也有疑问，至白12，角上黑棋在实利上有所收获，白超大飞一子的位置远好于在A位。

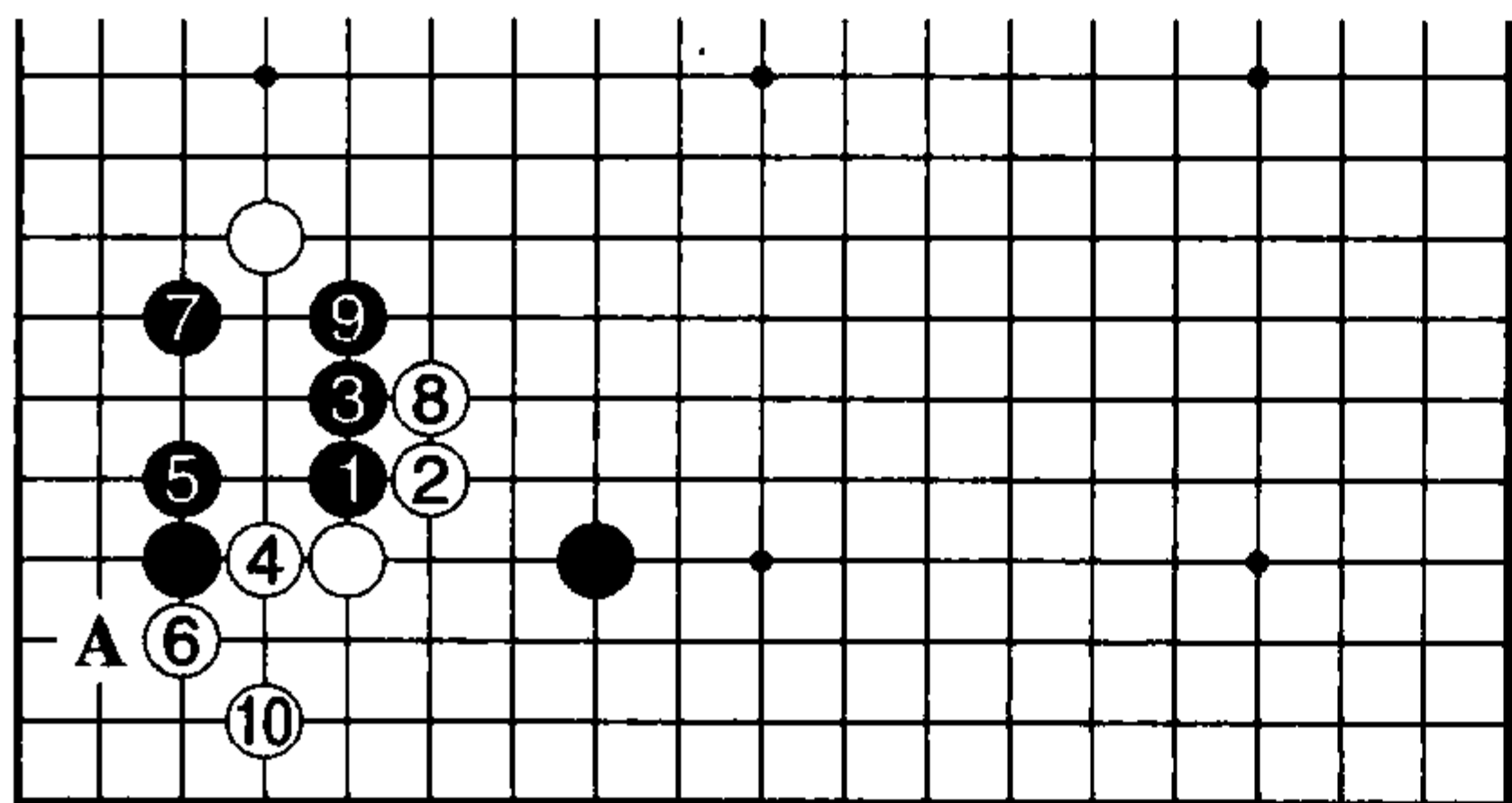


图2 白稍好

白6先扳好，黑7补，白再8位压是次序。至白10，白超大飞一子活力很大。征子有利时，白10也可以在A位立。

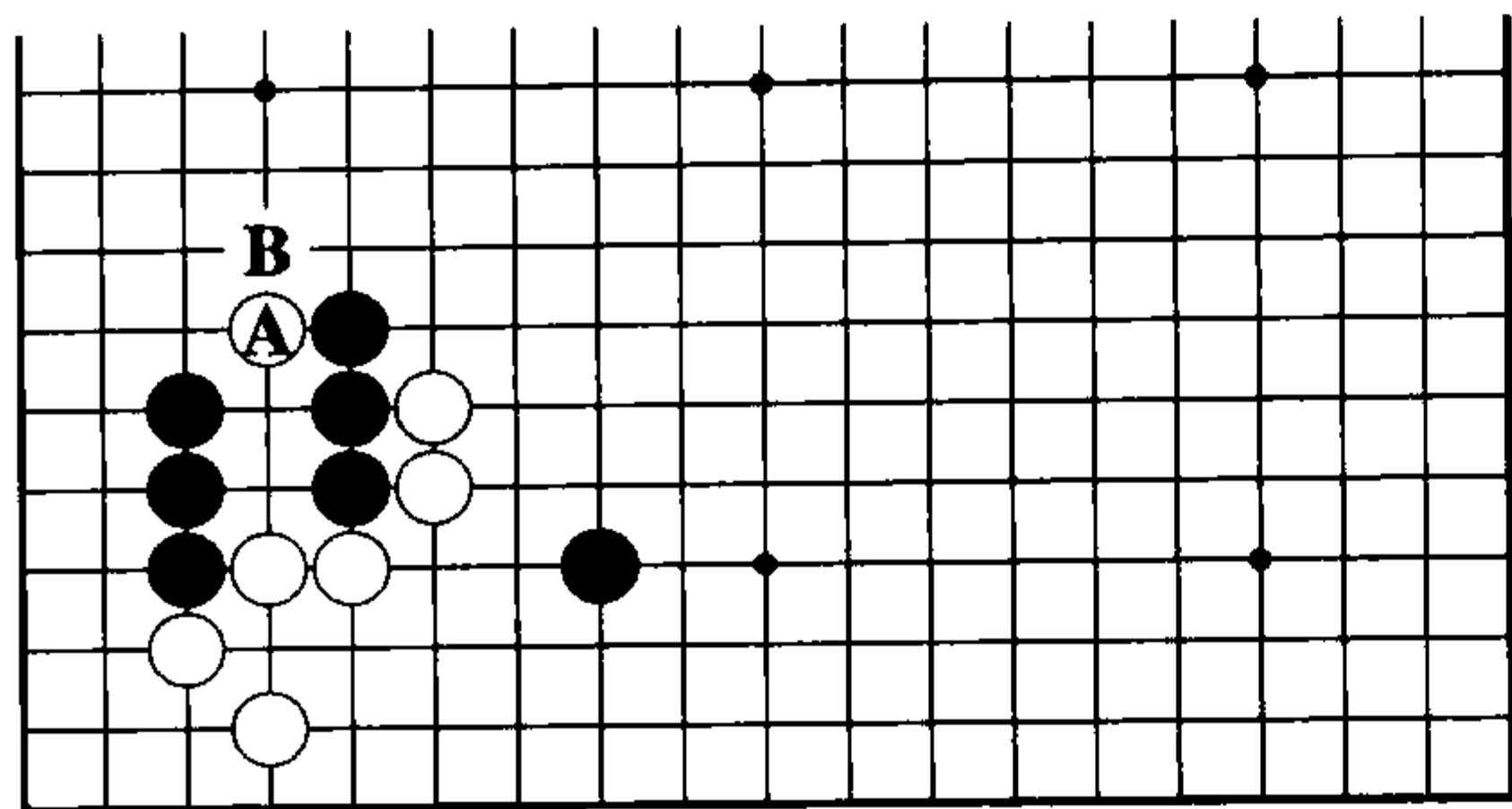


图3 对比

这是白大飞后形成的定式，和上图比较一下，就会看得很清楚，白一子在B位明显比在A位好。

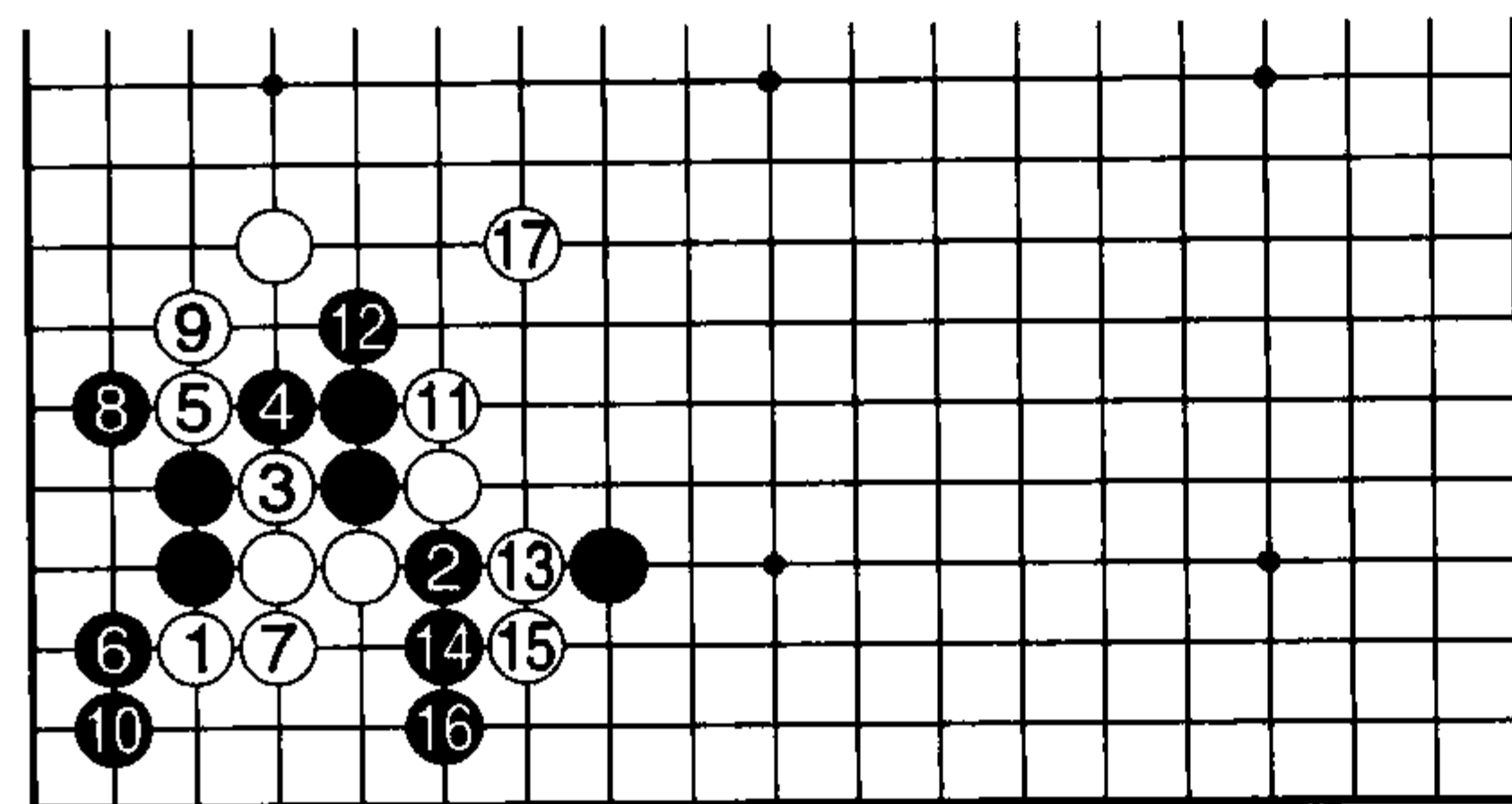


图4 黑被包封

白1扳时，黑2断试图反击，白3、5冲断强手，至白17，黑只能在角里紧气吃，不爽。

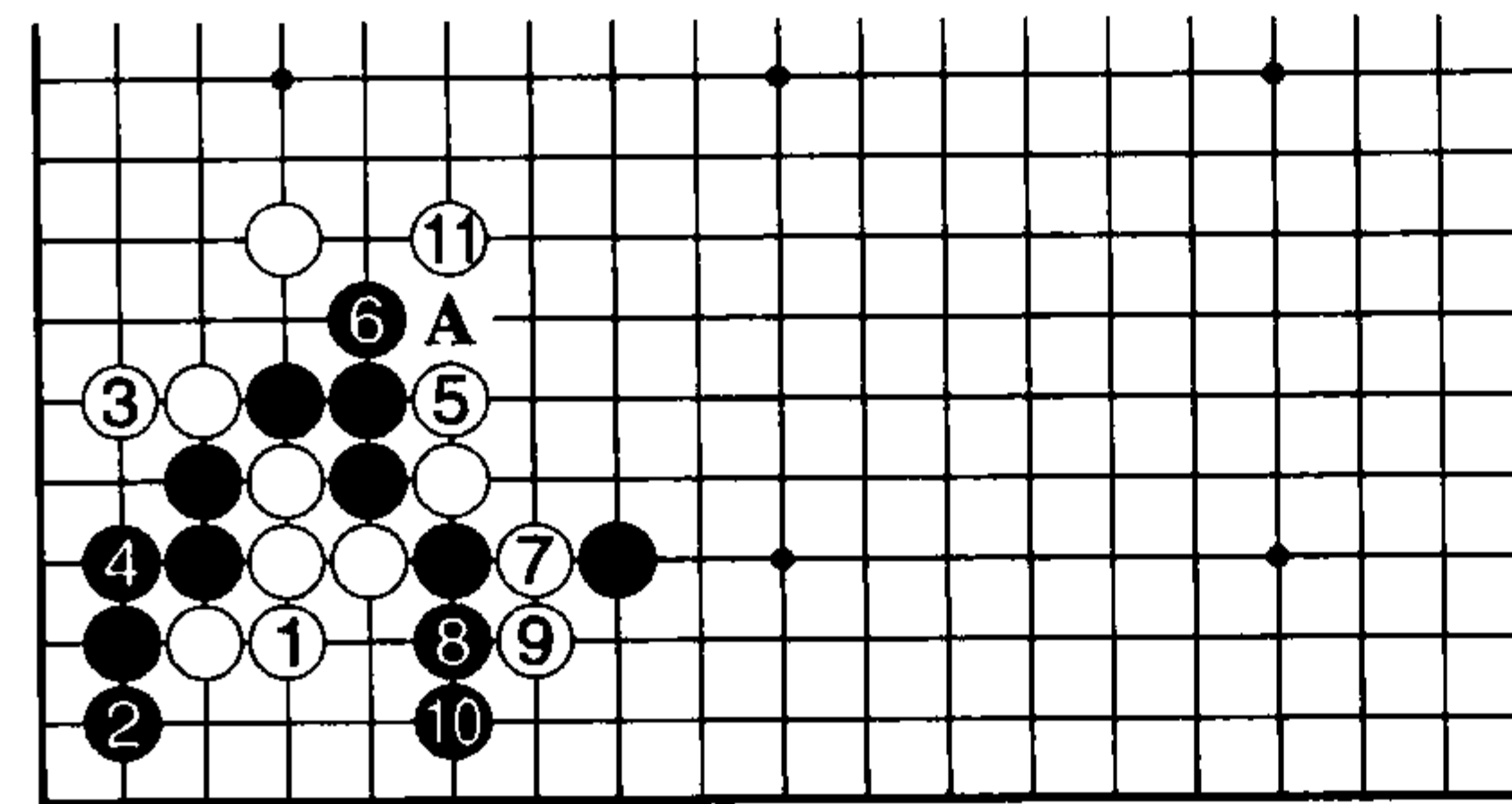


图5 白结果更好

白1接时，黑2直接长角，白3立舒服，然后照方抓药，至白11，黑还是被封在里面。之后，黑假如A位冲……

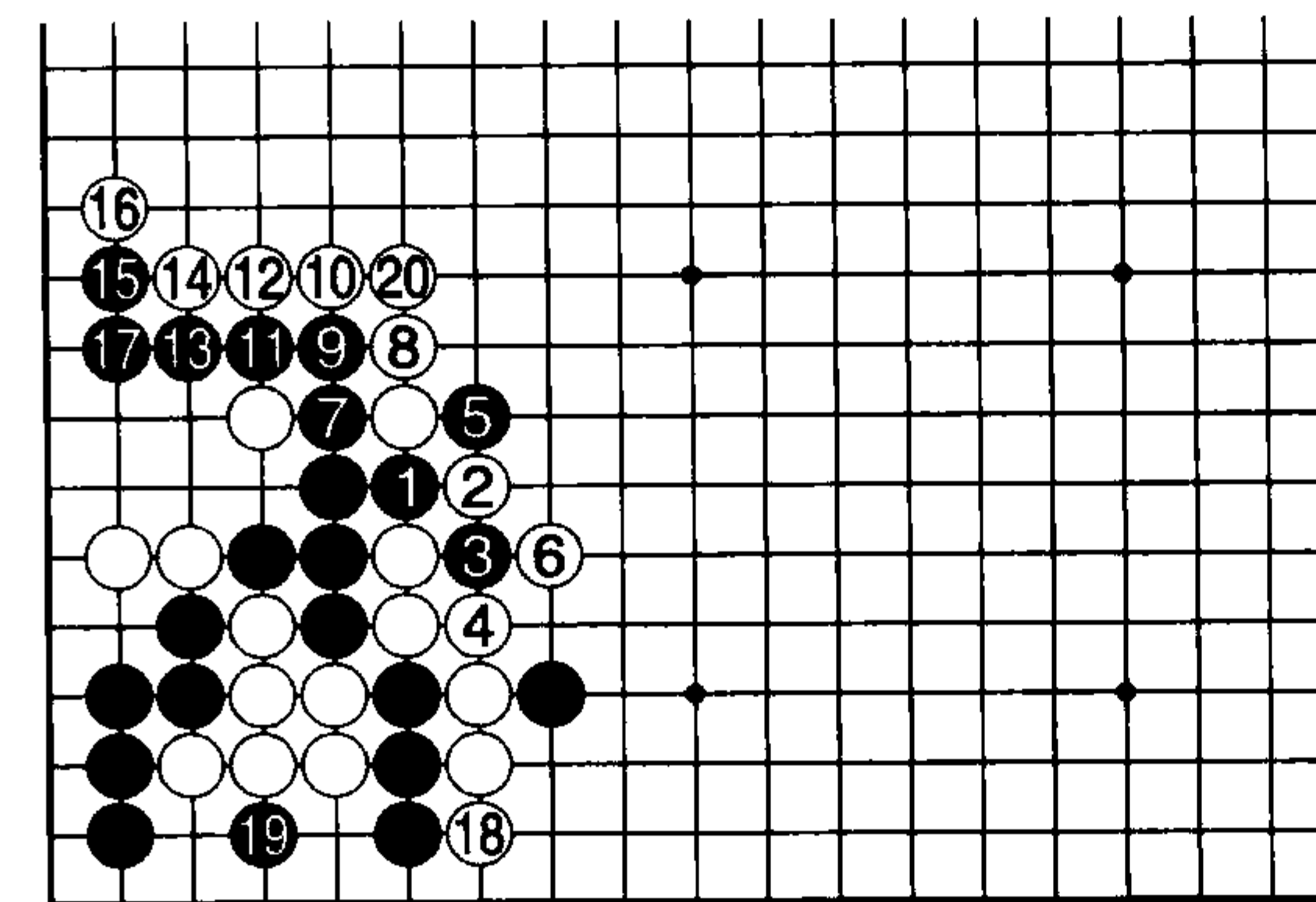
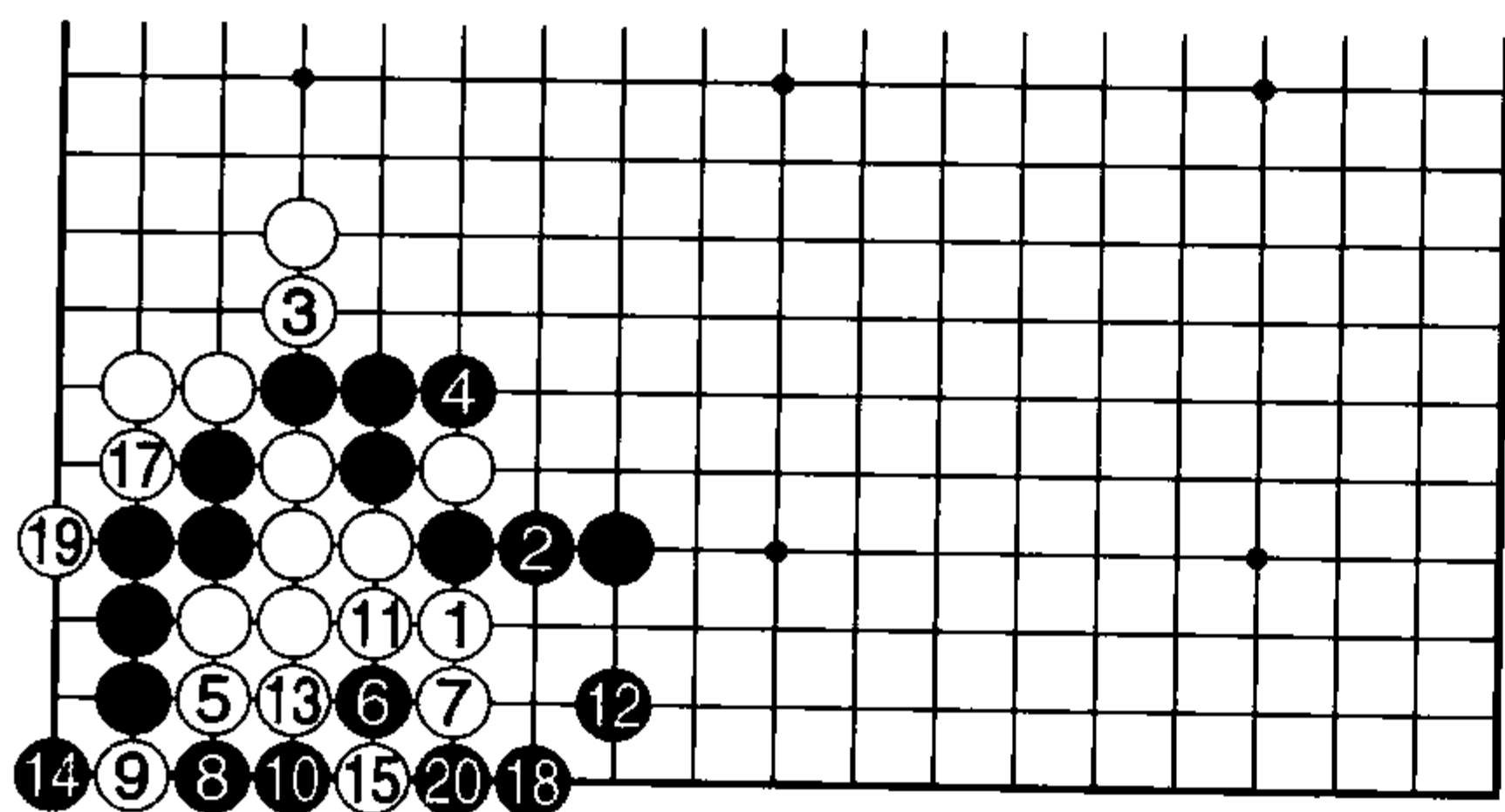


图6 大外势

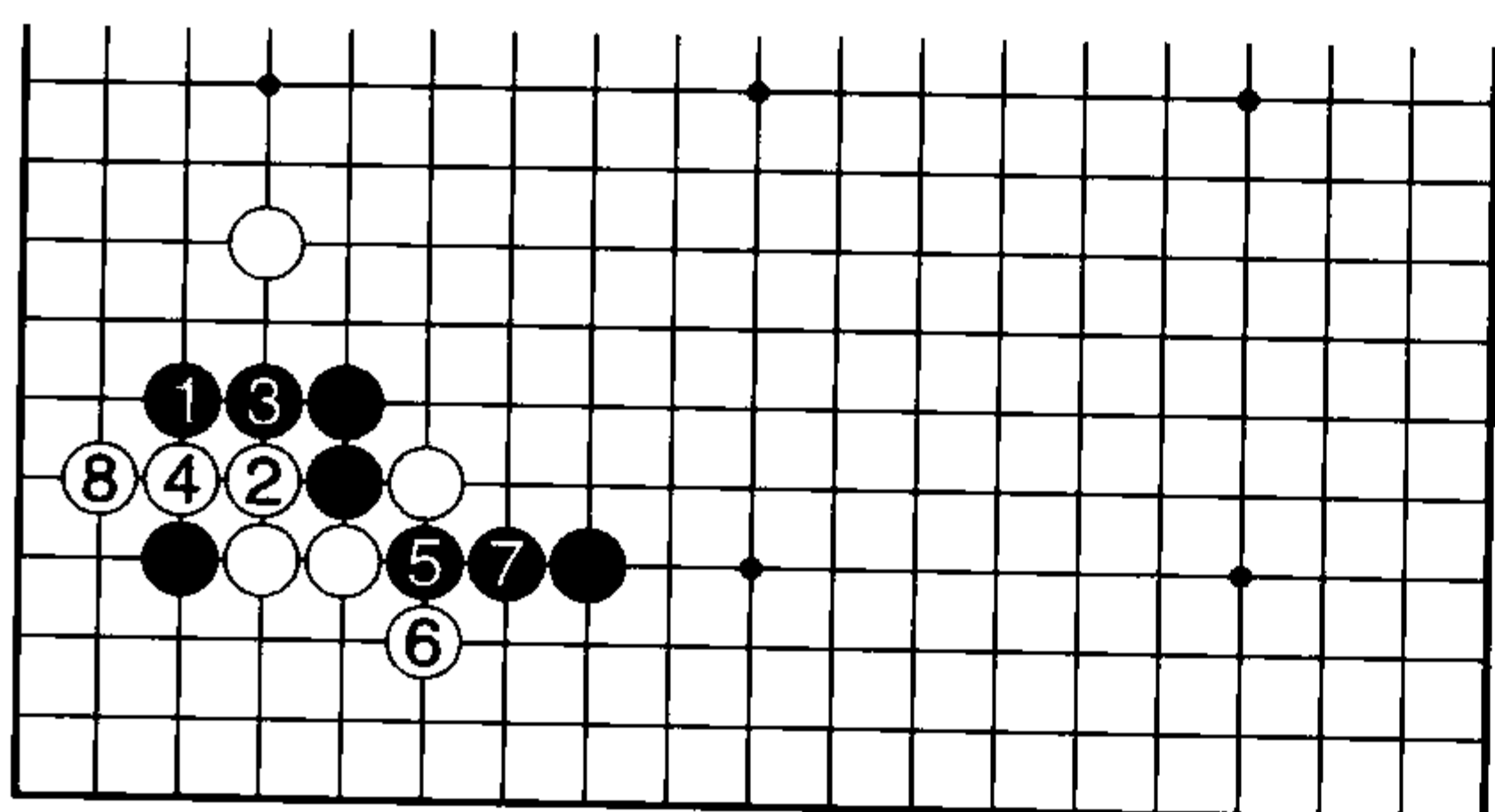
黑1冲，白2挡，黑3打，至黑7、9冲出，好像白包围圈已被突破，但是，白10扳住，利用弃子形成了更强大的外势。白好。



**图7 白不行**

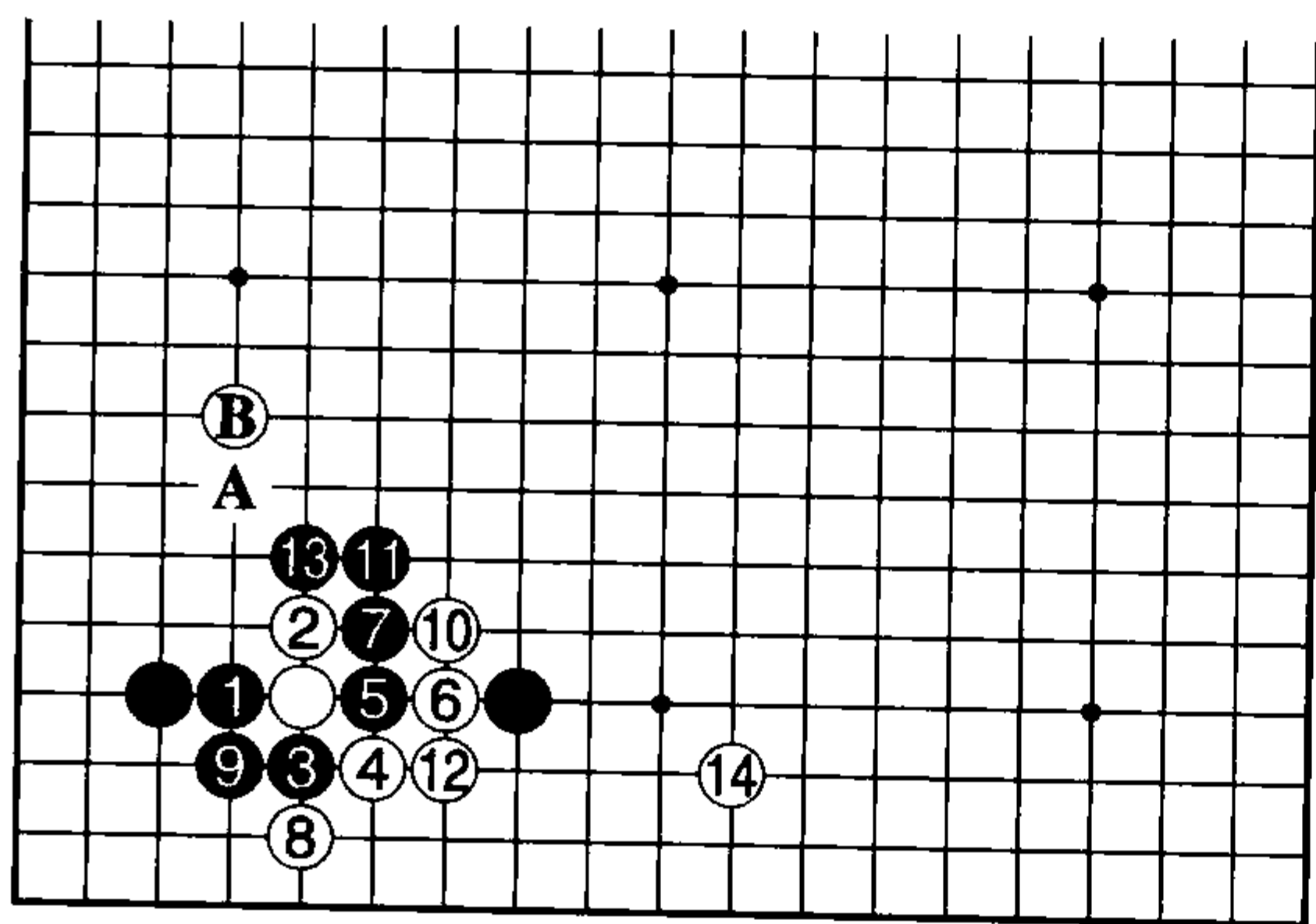
图5中的白5如在本图1位打，然后5位挡杀气，黑6点是要点，至黑20，黑先手提劫。

(16接)



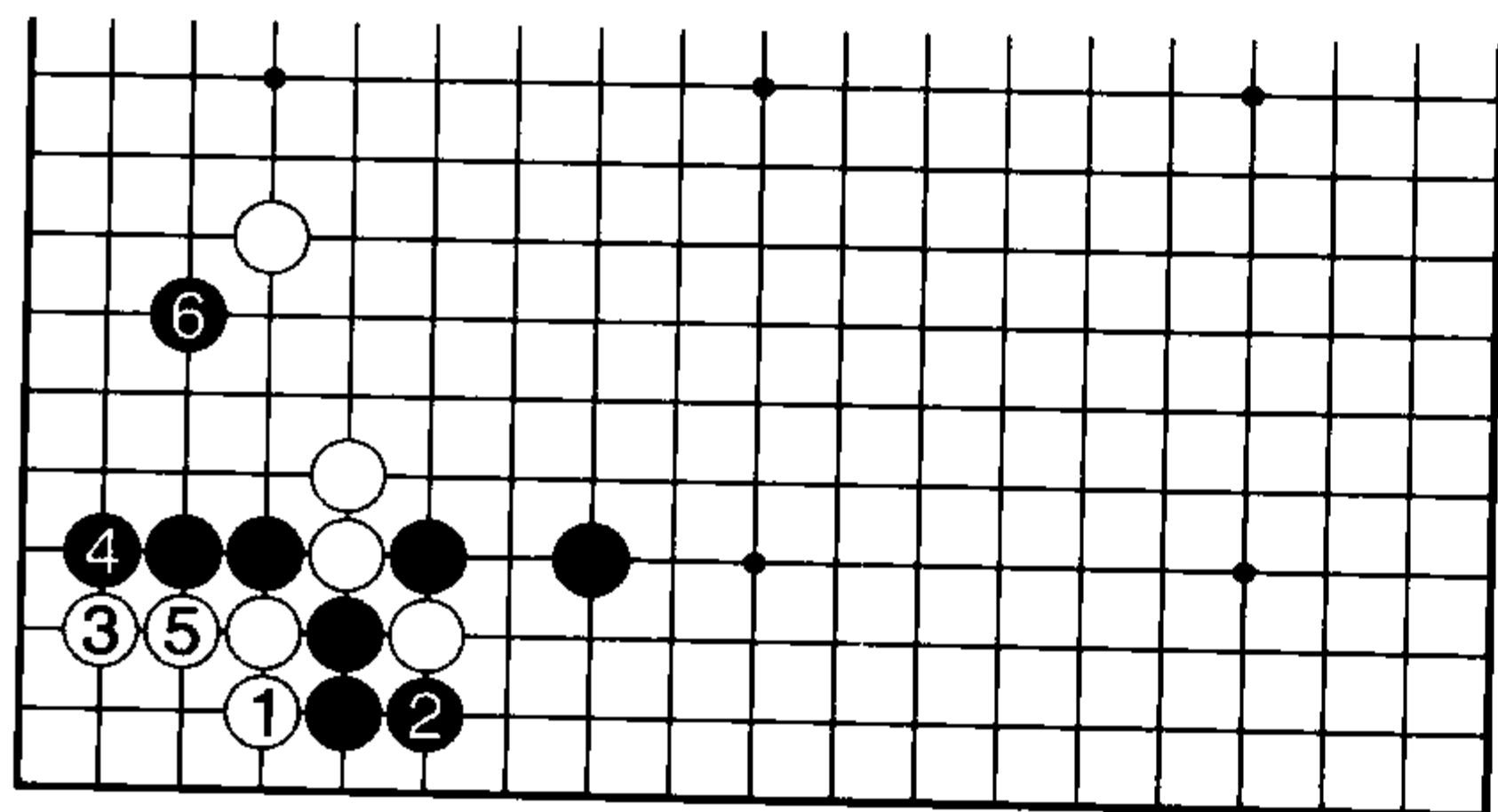
**图8 白好**

黑当初如在1位跳，不好。至白8，角上太大。



**图9 两分**

黑1横顶，白2长，黑3扳，5断，当白在A位时是定式变化。当白在A位时，白6打、8打、10冲的手段不好，但在目前的局面白可以接受，理由是白B一子离黑厚势远，受影响小。



**图10 白不好处理**

白1挡里面不好，黑4挡后，再6位跳，白棋形松散，难以走成理想的结果。

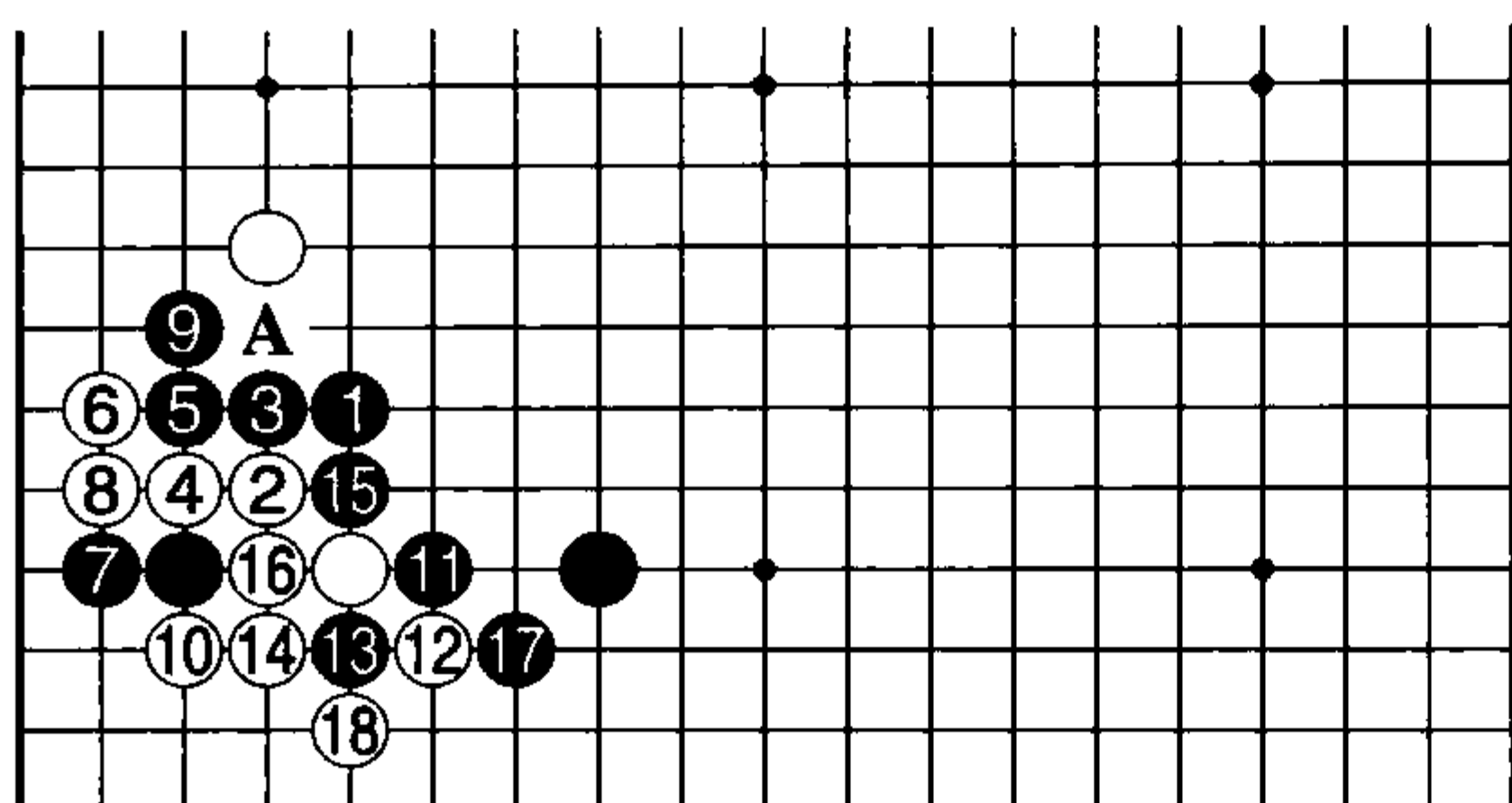


图11 白好

黑1点，白2尖即可，至白18，和白在A位的定式比起来，此结果白好。

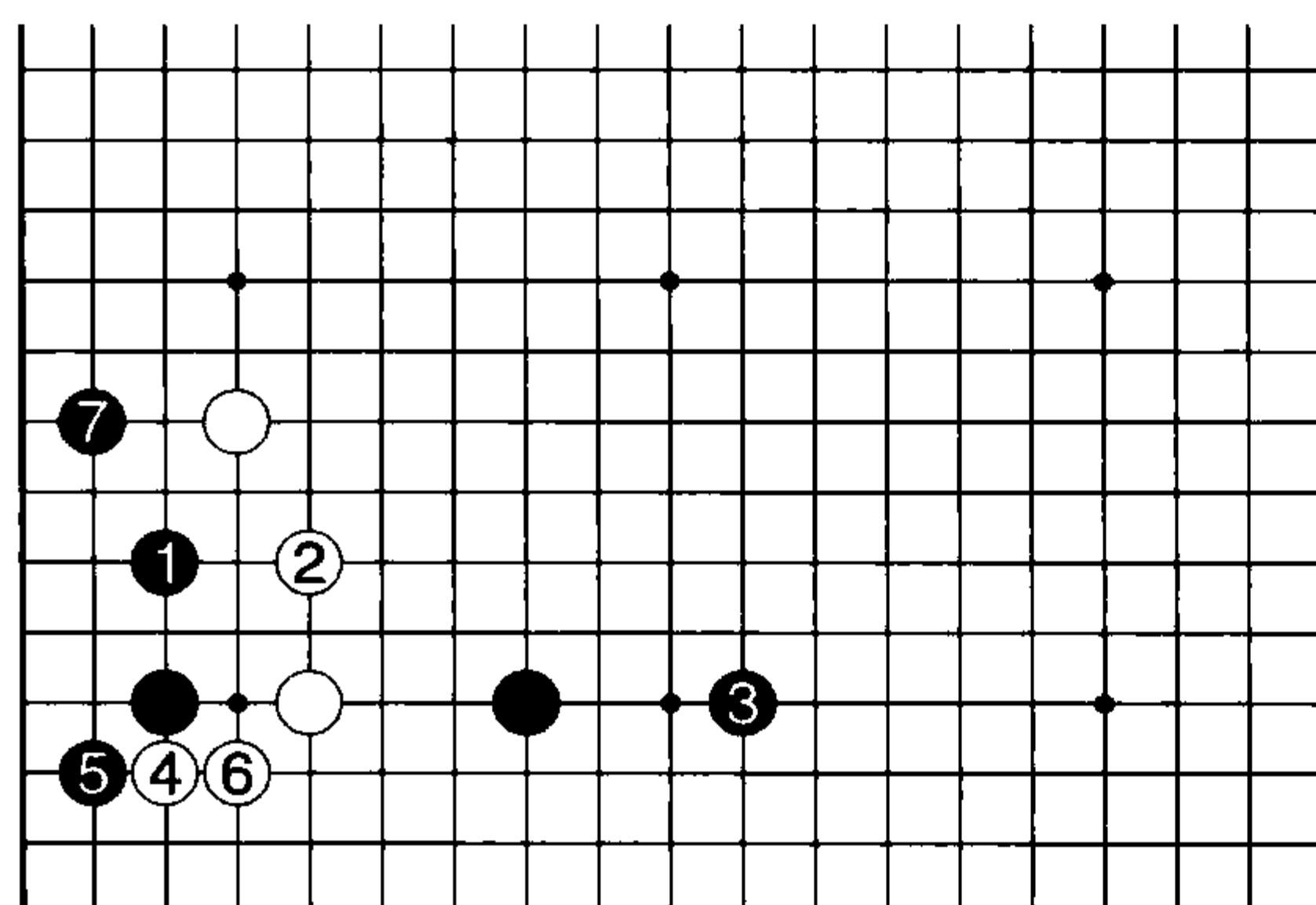


图12 基本两分

黑1拆一，是简明下法，至黑7，大致如此。

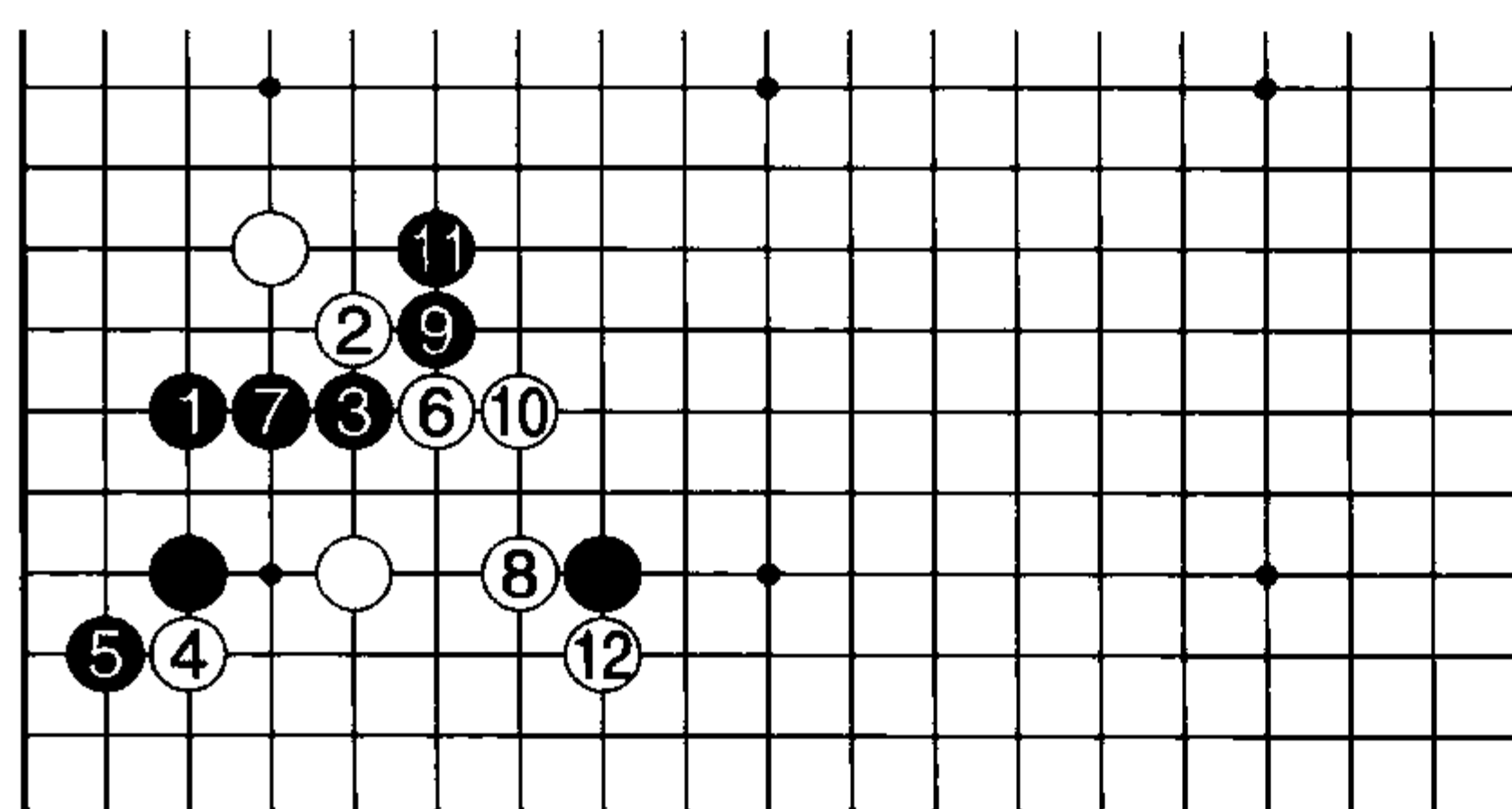


图13 还原

白2尖，还原成为黑二间高夹、白2大跳、黑1拆一的定式。如图至白12是定式一型。

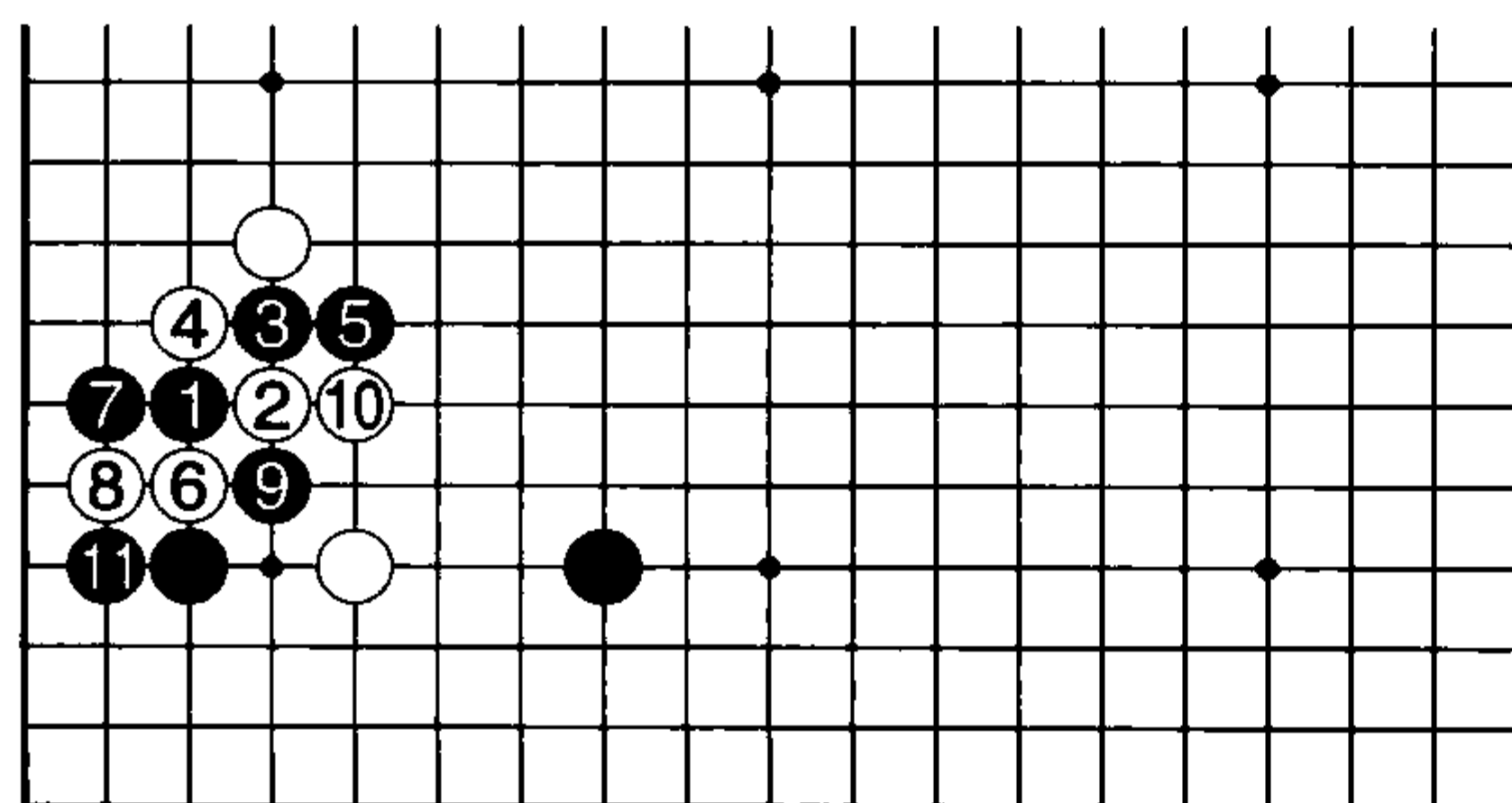


图14 强烈

黑3挖是手筋，至11必然。白棋面临选择……



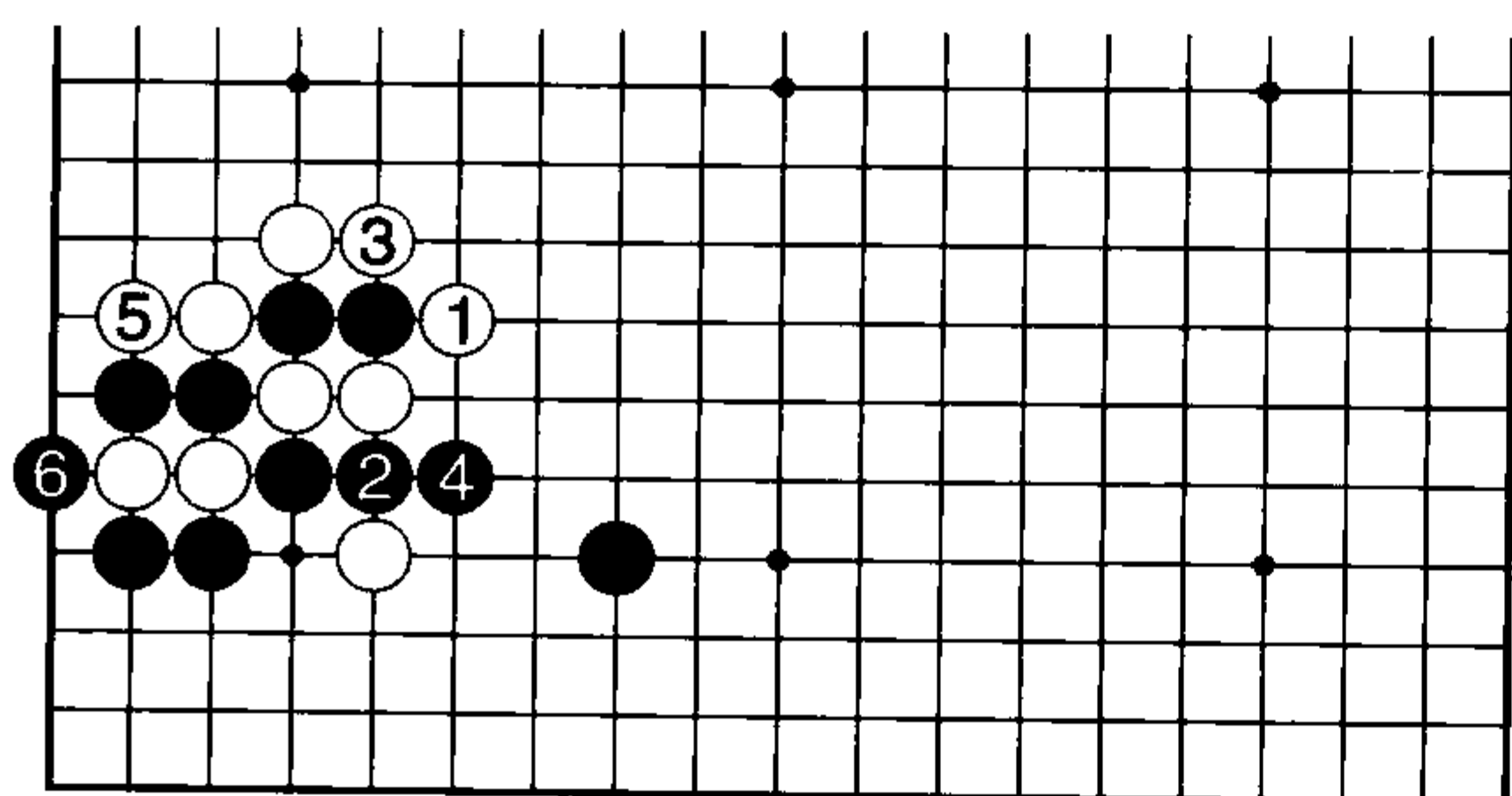


图15 转换

白1征子，黑就2、4穿通，获得丰厚的实利，但白也相当厚实，成为外势和实地的对抗，大致上双方可下，个人稍微喜欢黑一点。

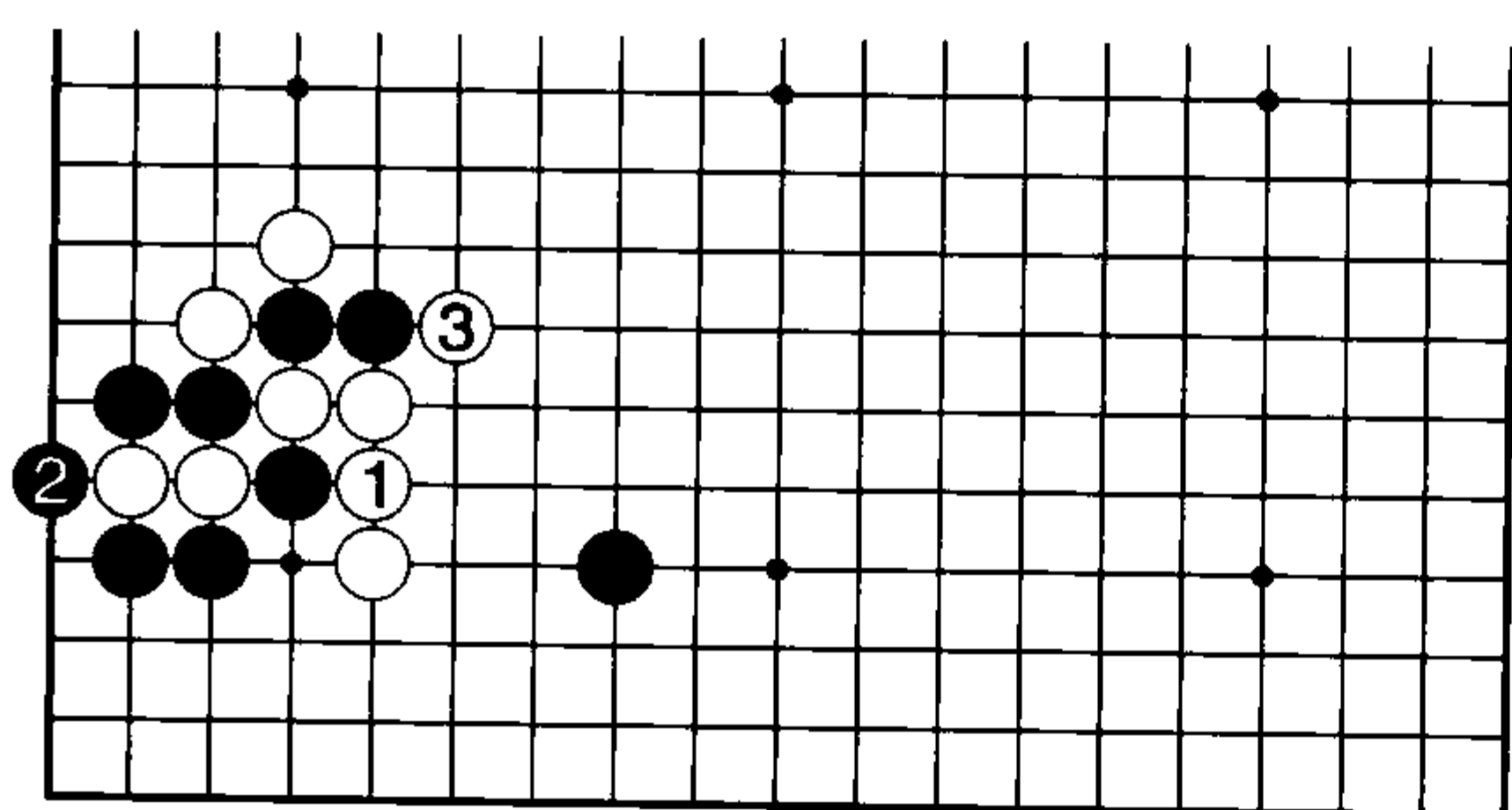


图16 白好

白在1位打是骗着，黑2提上当，白3征吃黑二子，黑大亏。

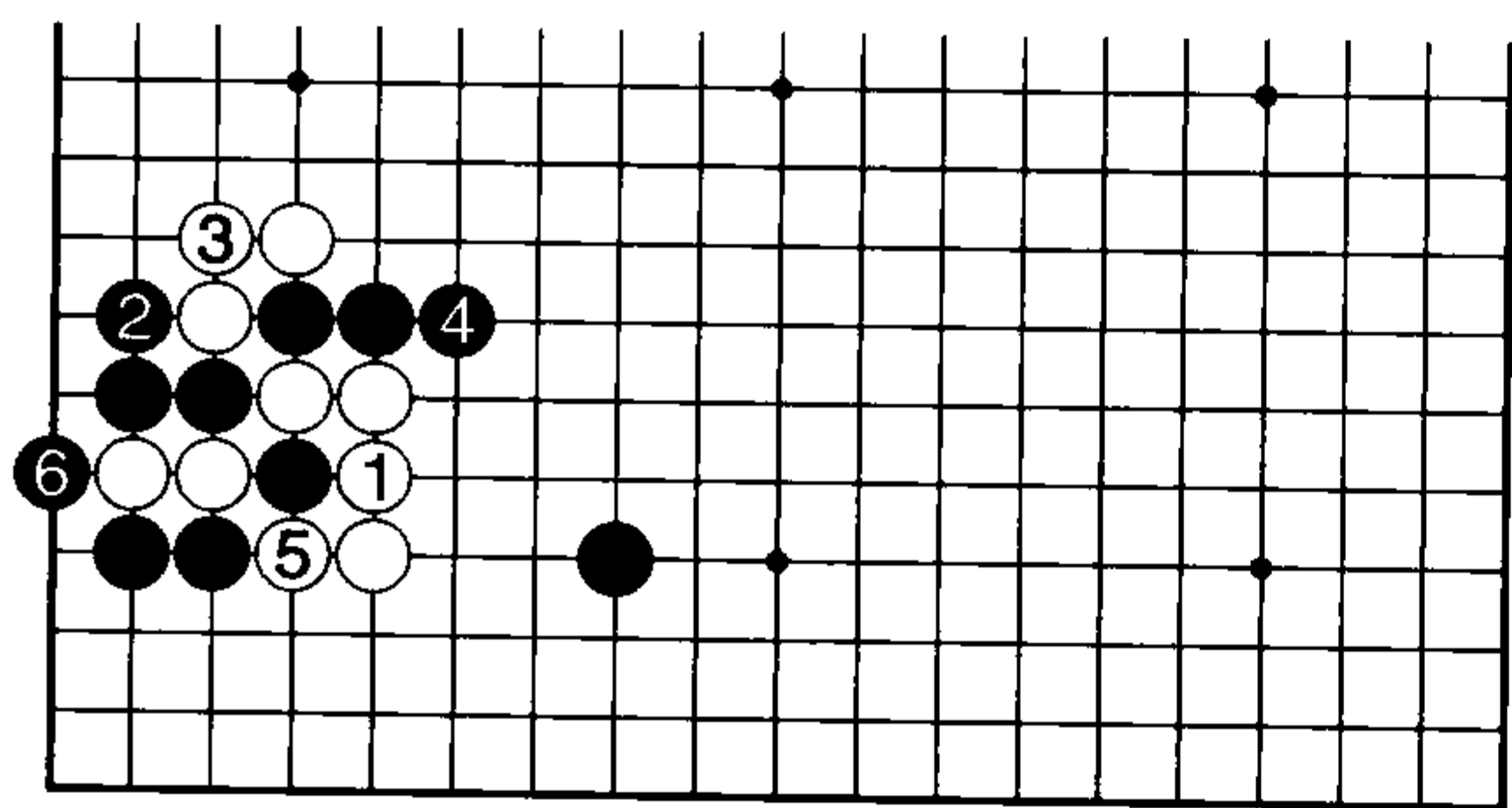


图17 黑好

白1打时，黑2也打，白3如接，黑4长防被征，白5提，黑6渡，白形状不佳。

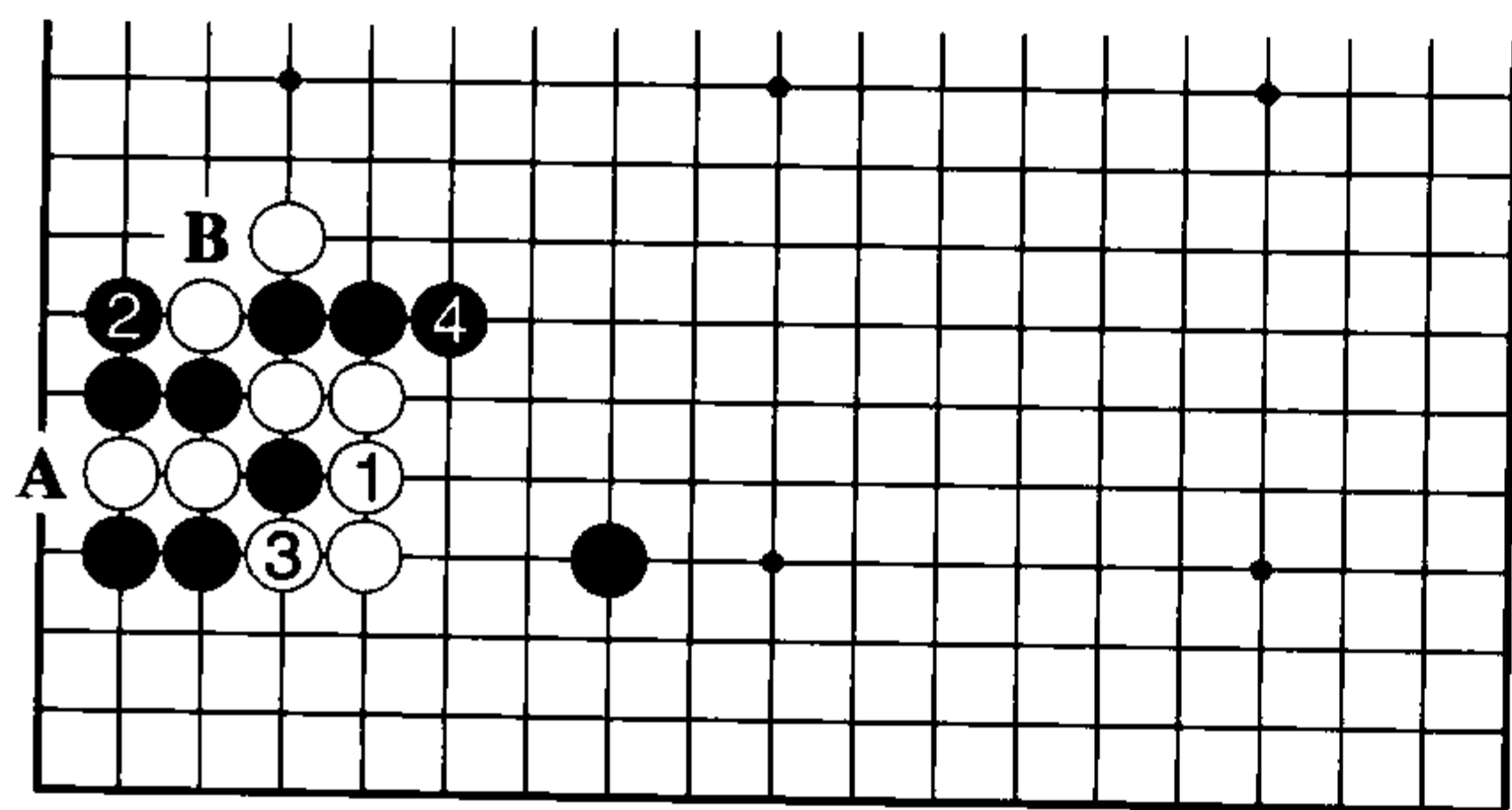


图18 见合

白1、黑2时，白3提，黑4还是长，以下A、B见合，黑优。

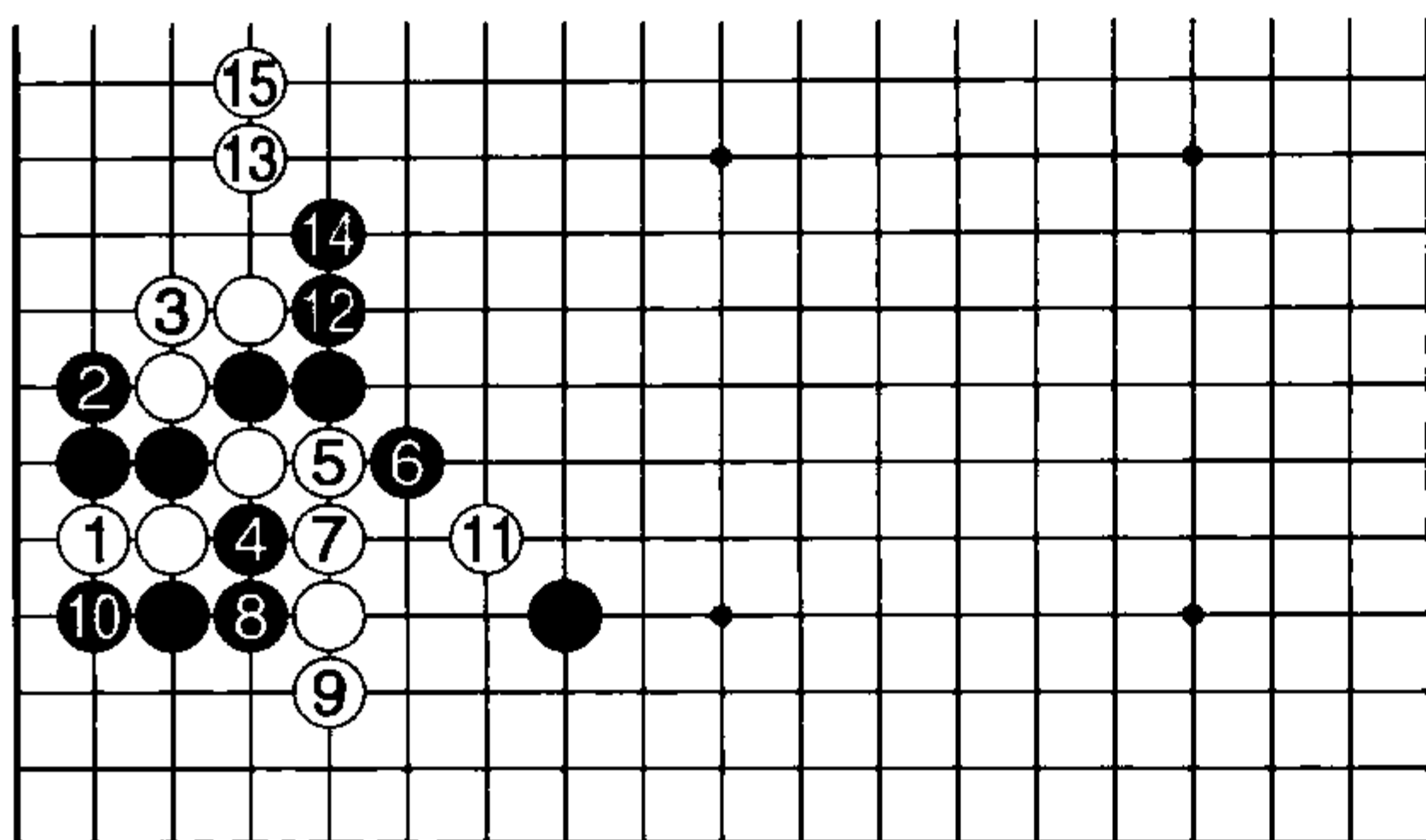


图19 白稍好

白1时，黑2拐打至白15也是变化，但结果是黑两块棋需要处理，白棋容易把握。

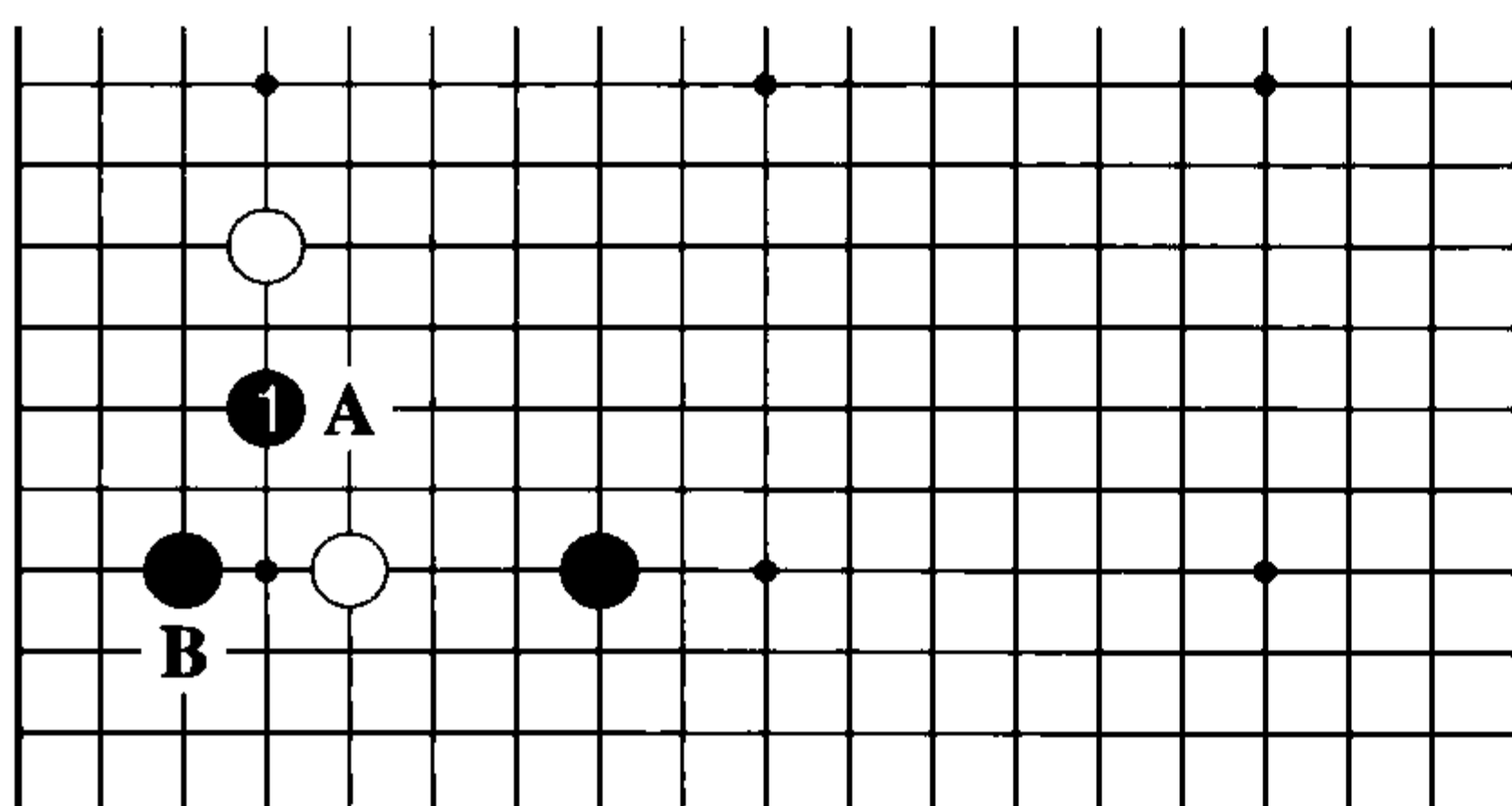


图20 复杂

黑1是我们研究的重点，里面的变化极其复杂难解。白棋有A和B两种应手。

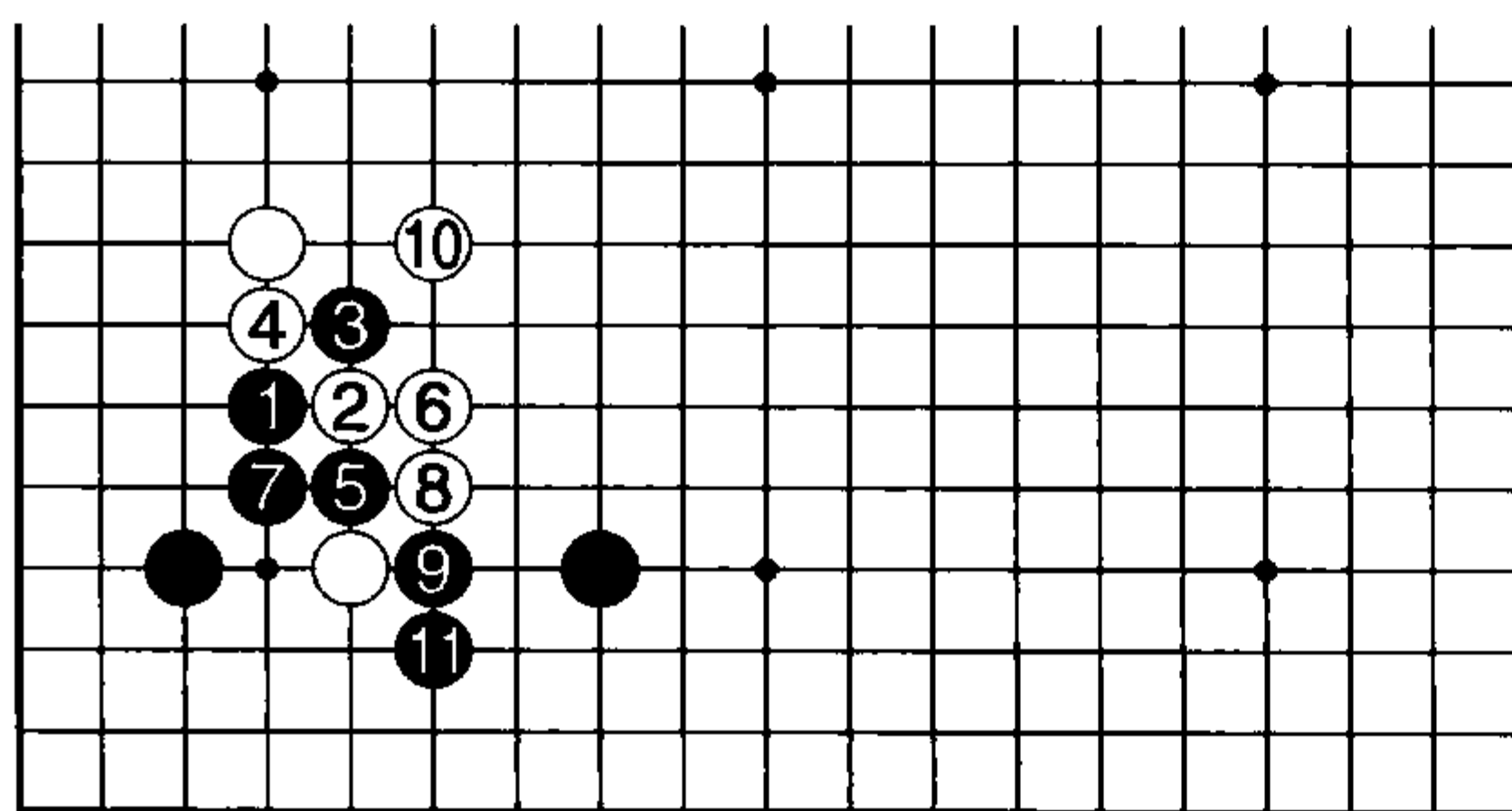


图21 黑实地大

黑1飞，白2靠是很自然可以想到的一手，但此手有疑问。黑5打后朴素地7位粘上就很好，至黑11，角地很肥沃。

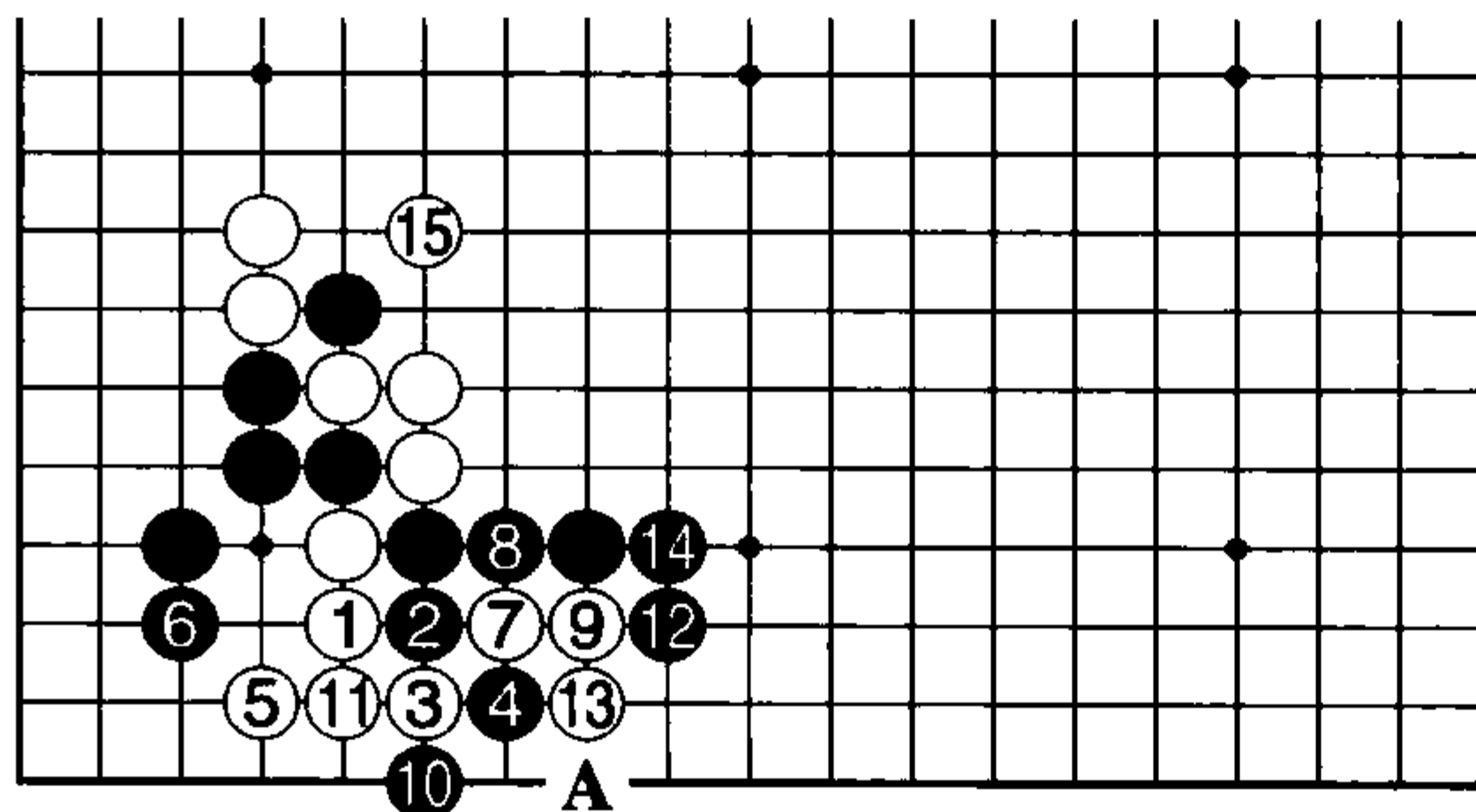


图22 白好

上图白10改在1位立，比较复杂。黑4扳太马虎，至白15补，黑两边都需要处理。而且黑14粘后，A位开劫的价值变小。

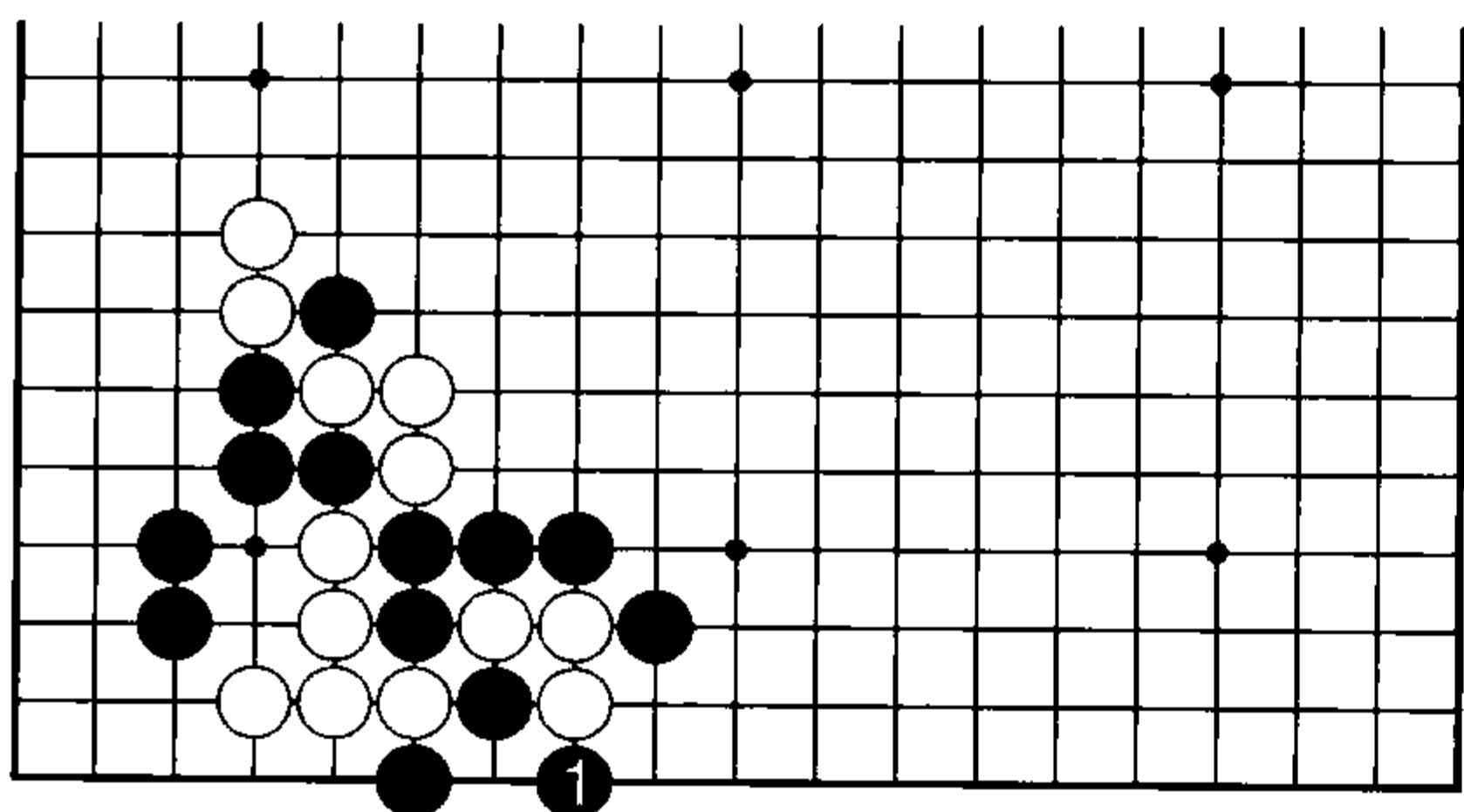


图23 打劫

黑1直接开劫，比上图好，很强硬，但是……

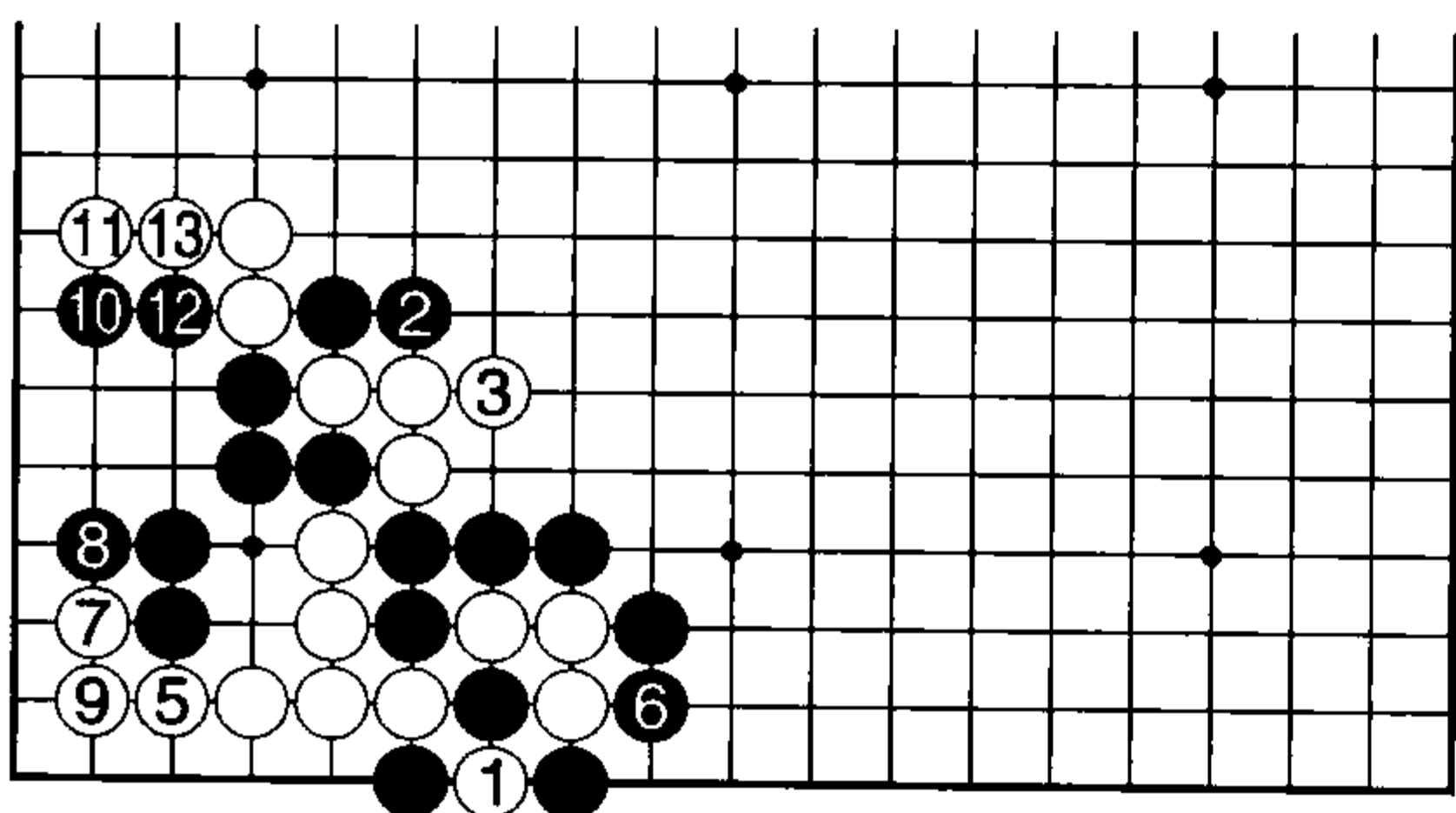


图24 黑不行

黑顽强打劫，但到白5时，黑因劫材不够只能消劫，左边黑棋无法做活。

(4提)

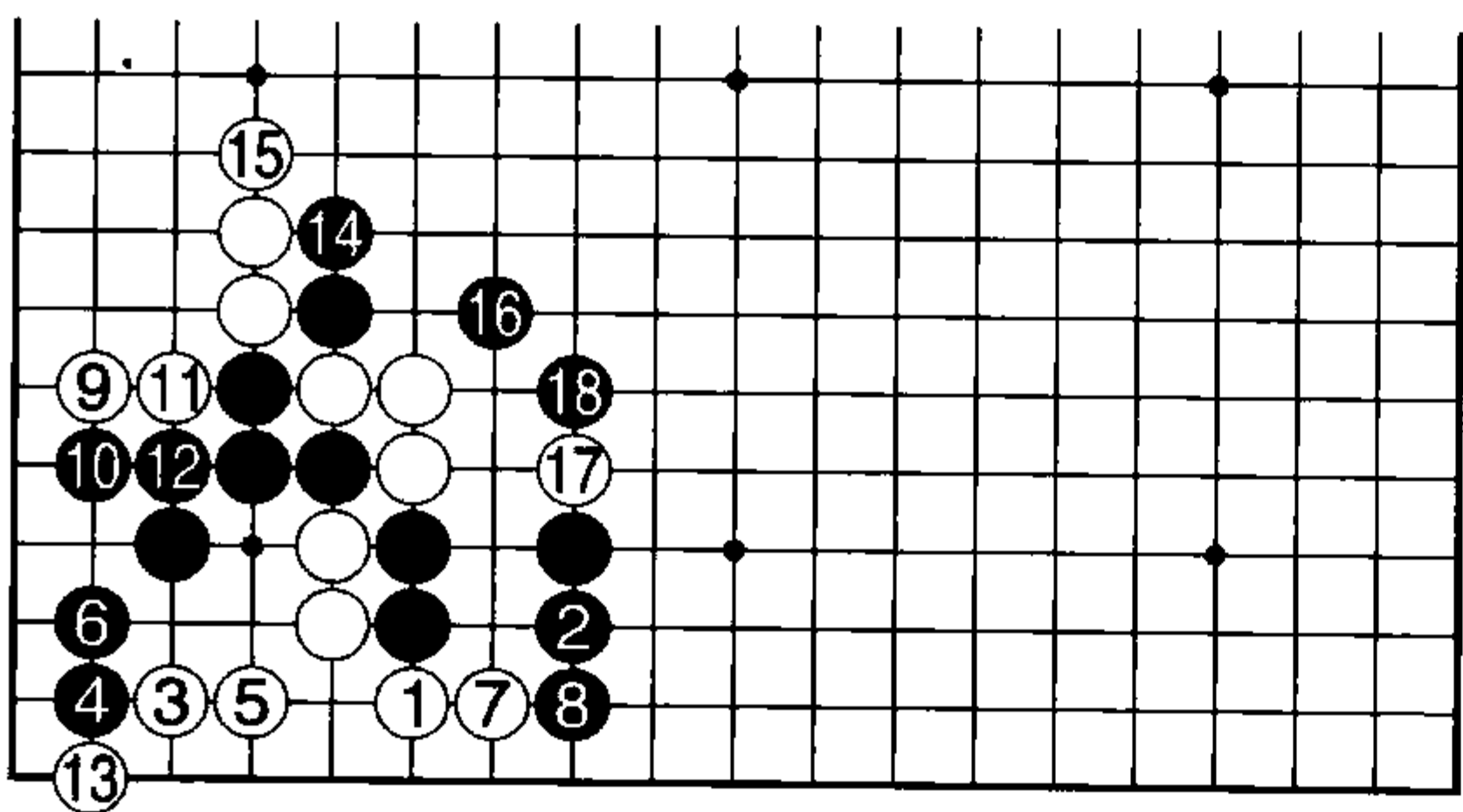


图25 黑胜

黑2双是正形，白13如果想吃黑，黑14压是先手，再16位跳，白不行，被吃。

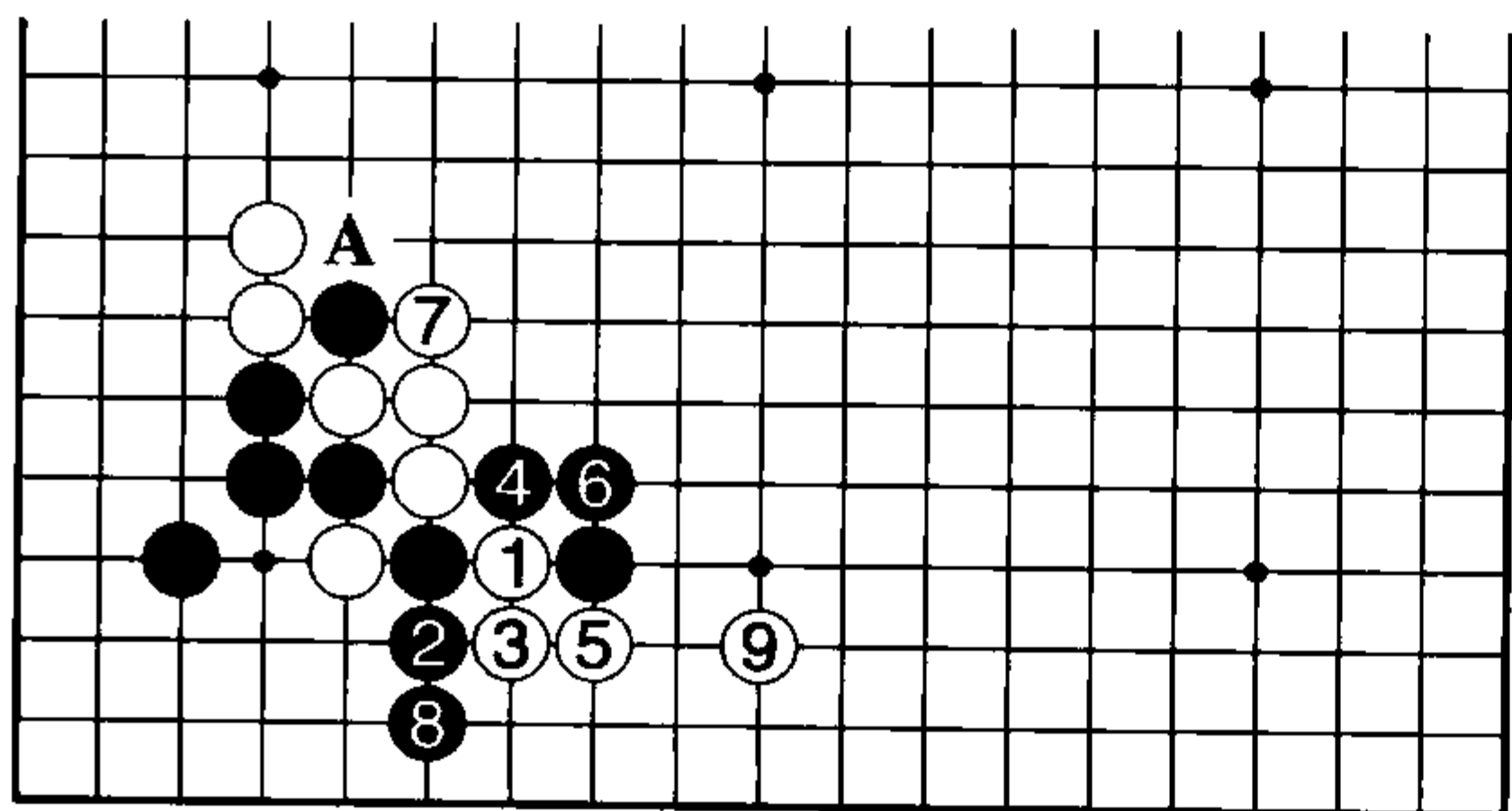


图26 黑好下

白1、3打下，黑4断严厉，白9后，黑角上很大，以后白还需提防黑利用A位引征的手段。

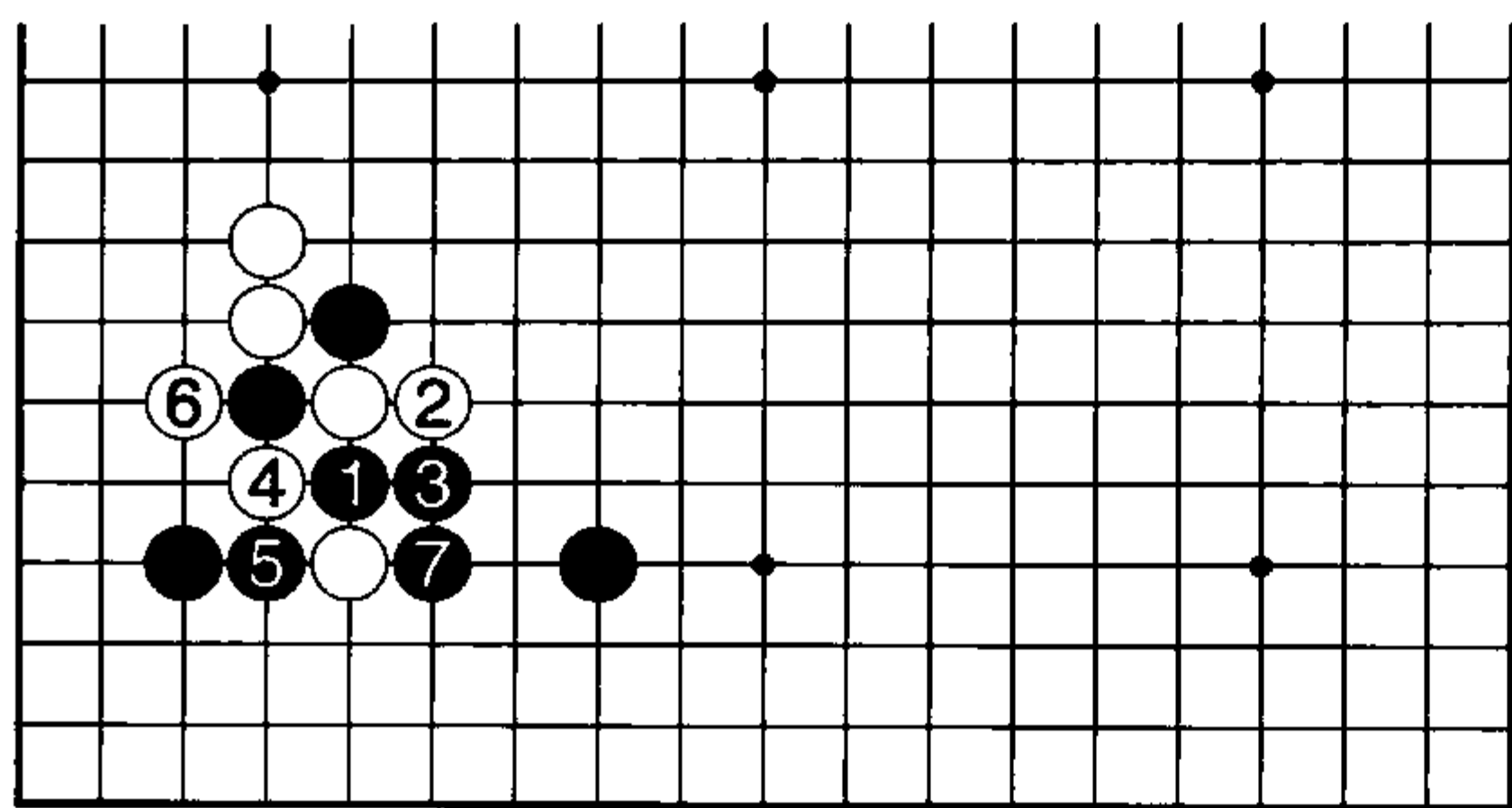


图27 两分

黑1打后3位冲也可考虑，黑5简明，白6、黑7后，尽管白厚，但黑实地很大。

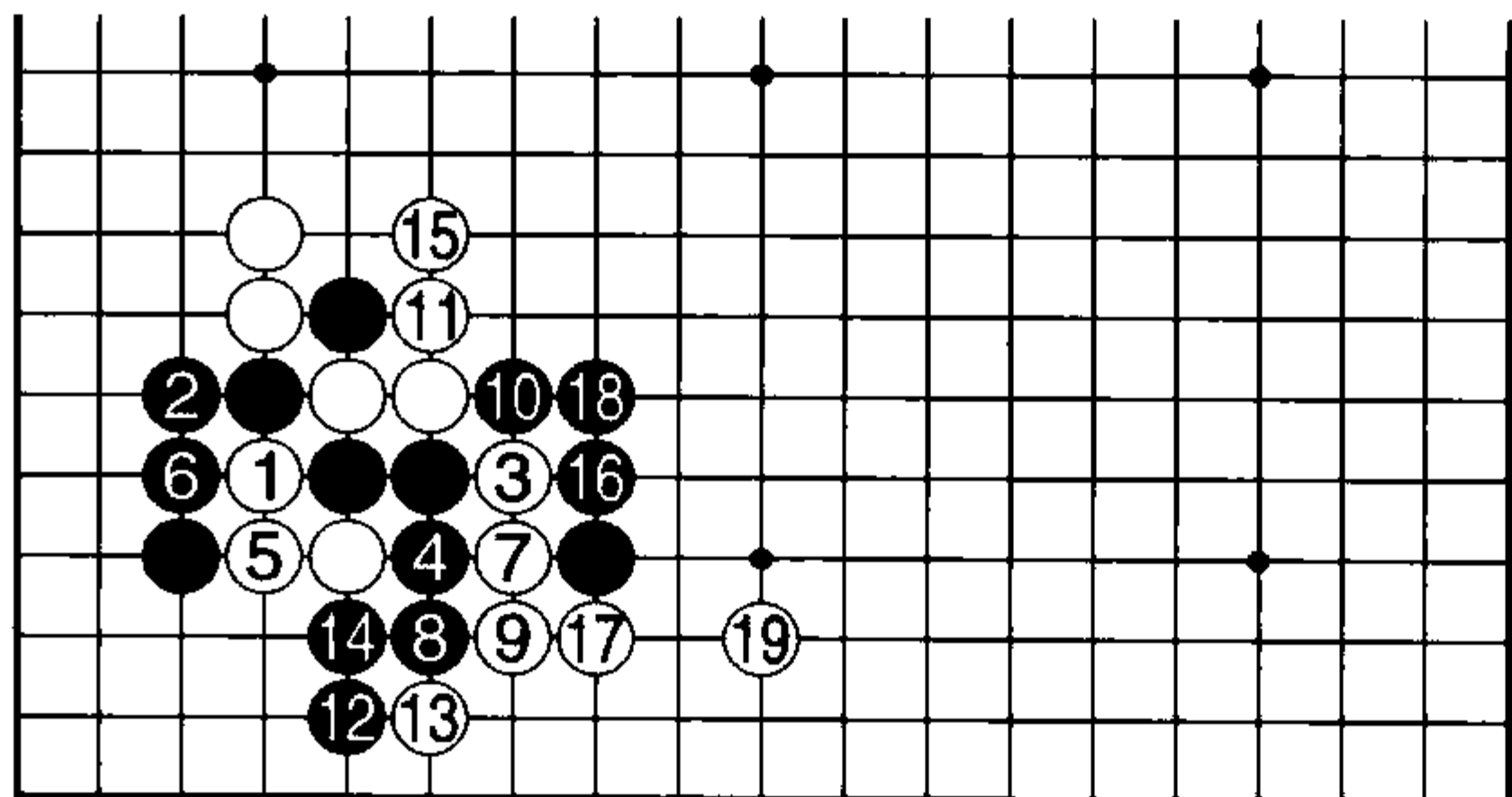


图28 白主动

上图黑5改在本图2位长不简明。过程中，白15是形的要点，黑中间几子难免受攻，但黑角上实地在手，马马虎虎可下吧。

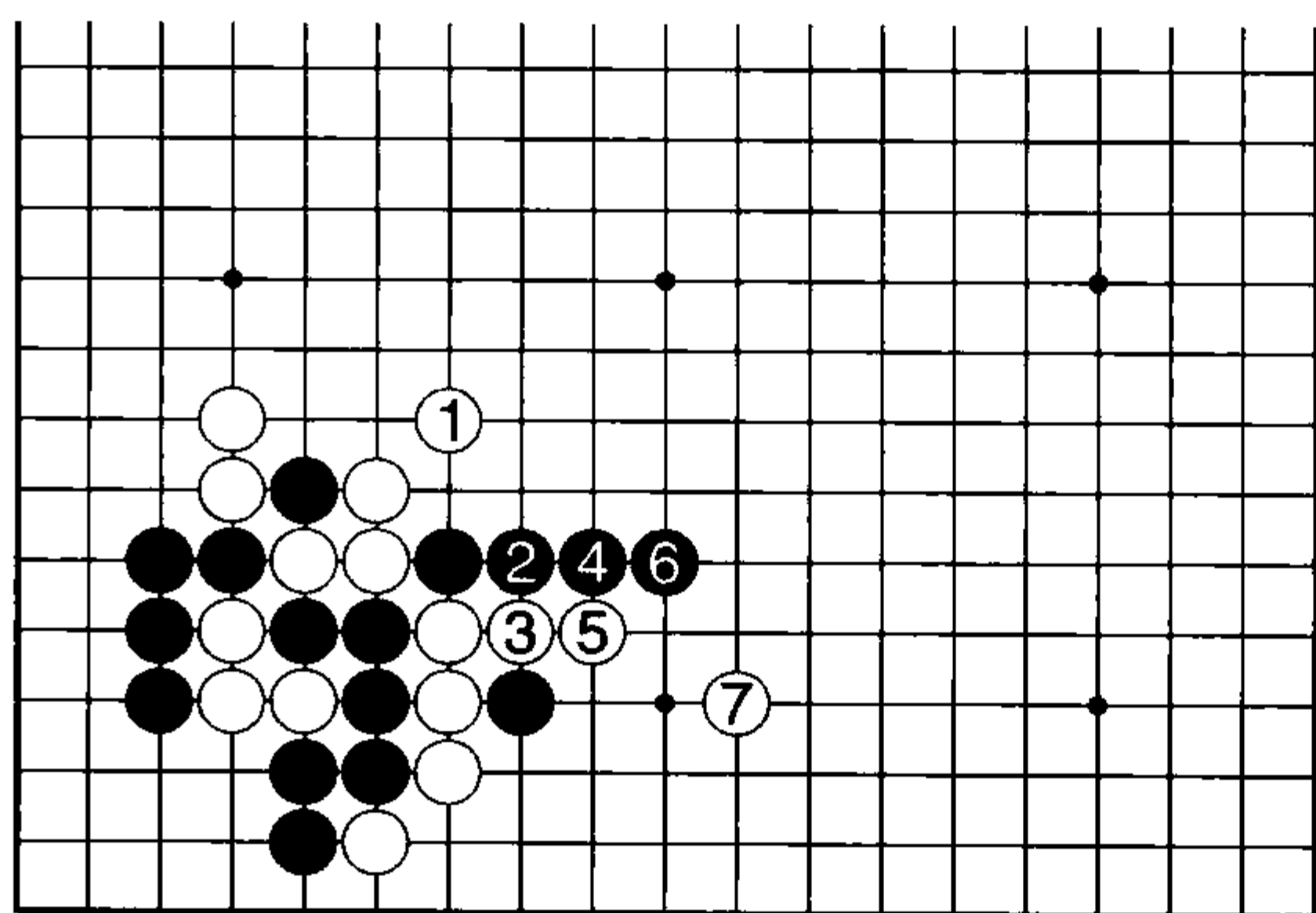


图29 白主动

上图白15改在本图1位尖也行，白7飞后，黑被攻。

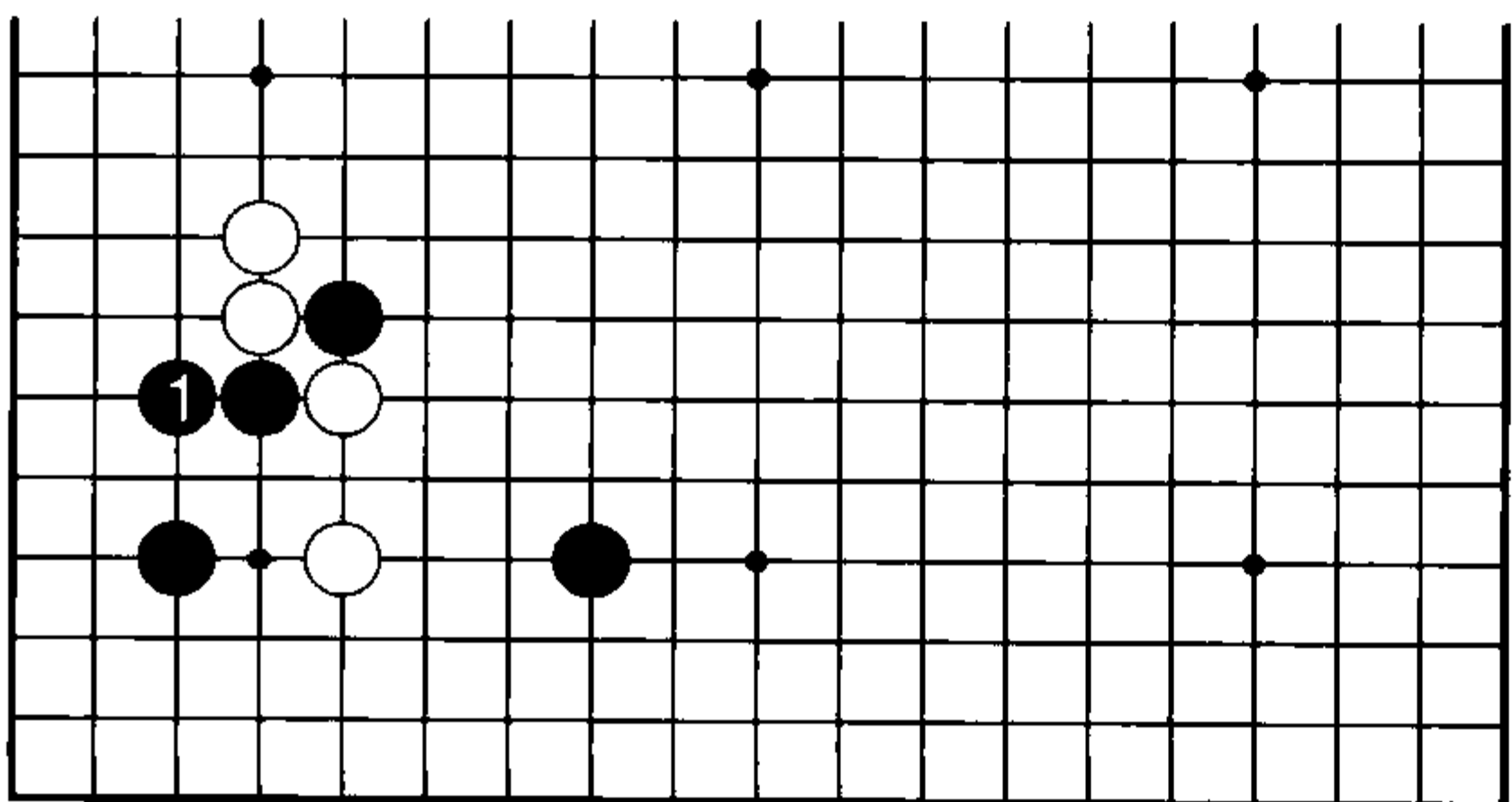


图30 另一种下法

黑1立也可行。

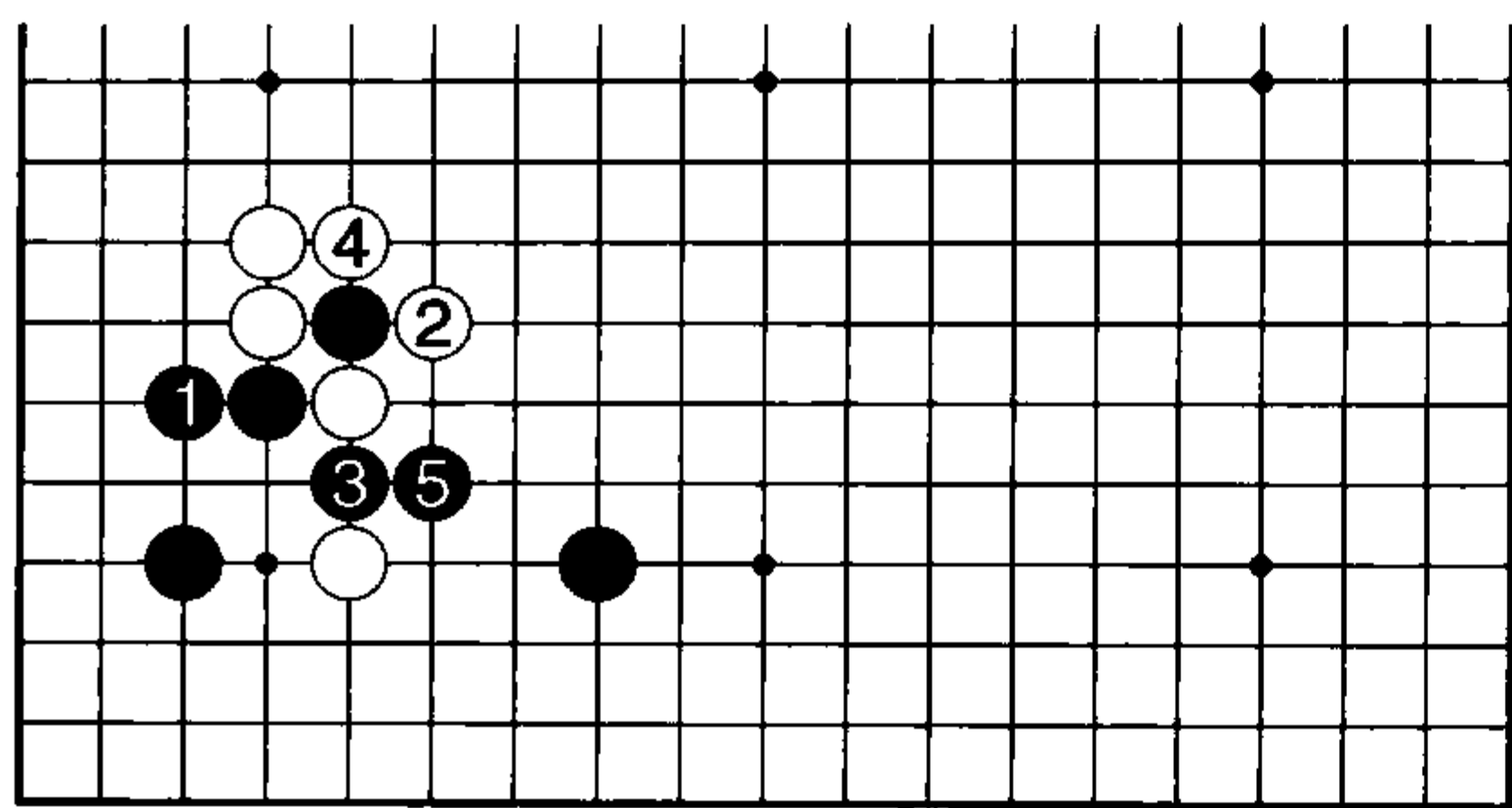


图31 黑好

白2打吃不好，黑3、5穿通，实地巨大。

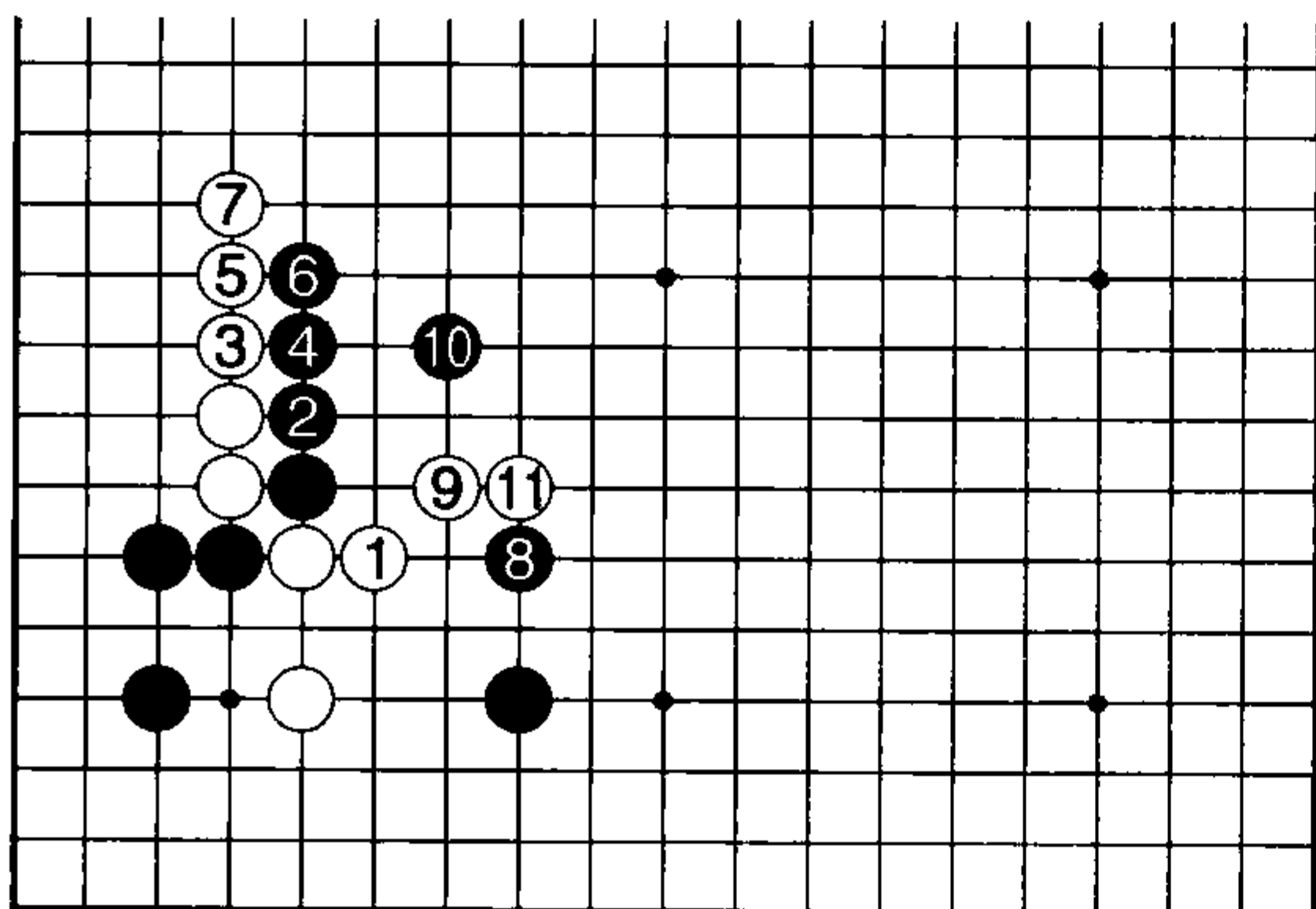


图32 战斗

白1长可行，最终在中腹形成难于把握的战斗。

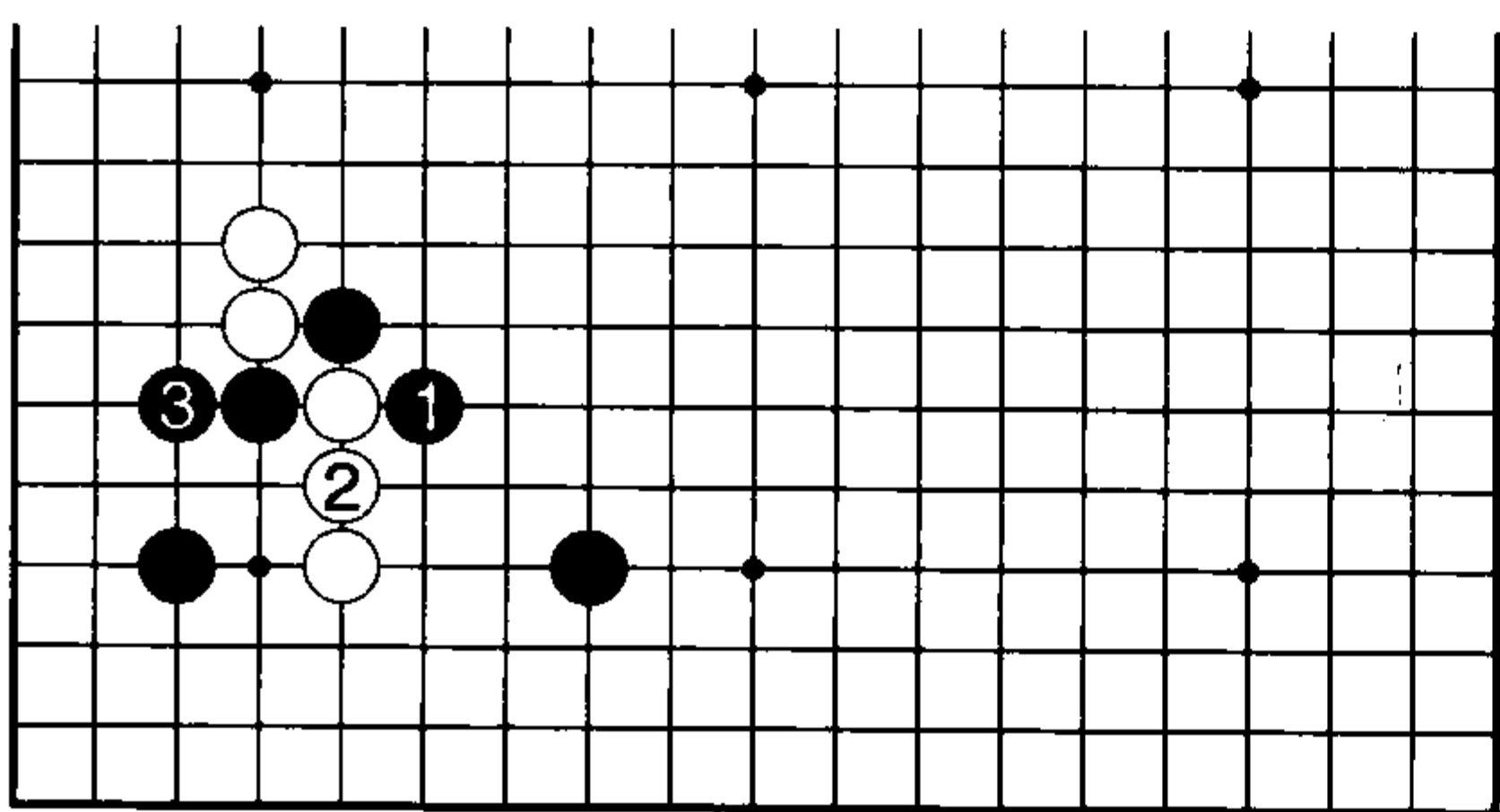


图33 最佳手法

黑1打、3立是此时的最佳手段，白难有好结果。

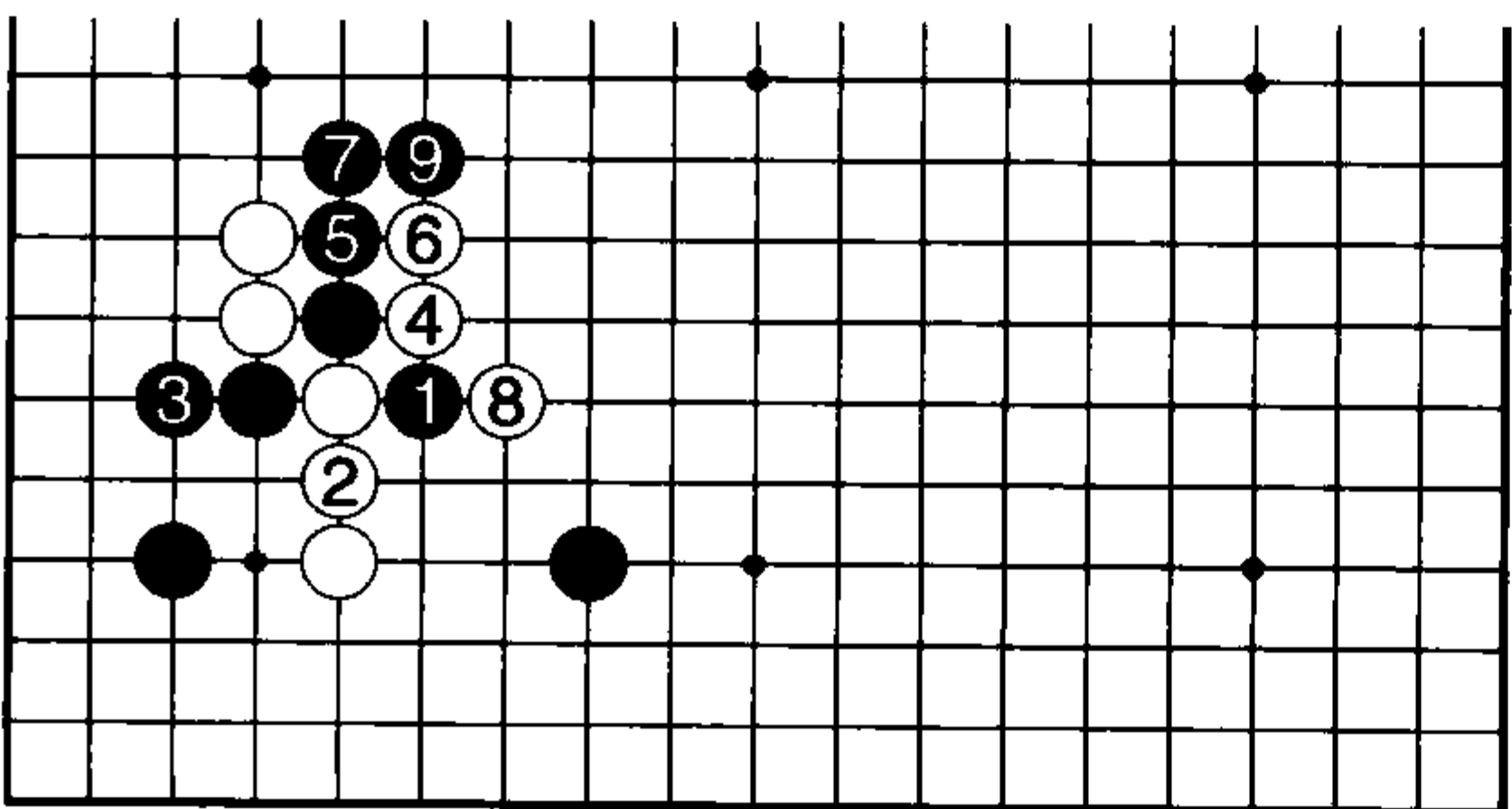


图34 黑好

黑1、3两步非常有力，白8吃一子简明，但黑9拐后，白难过。

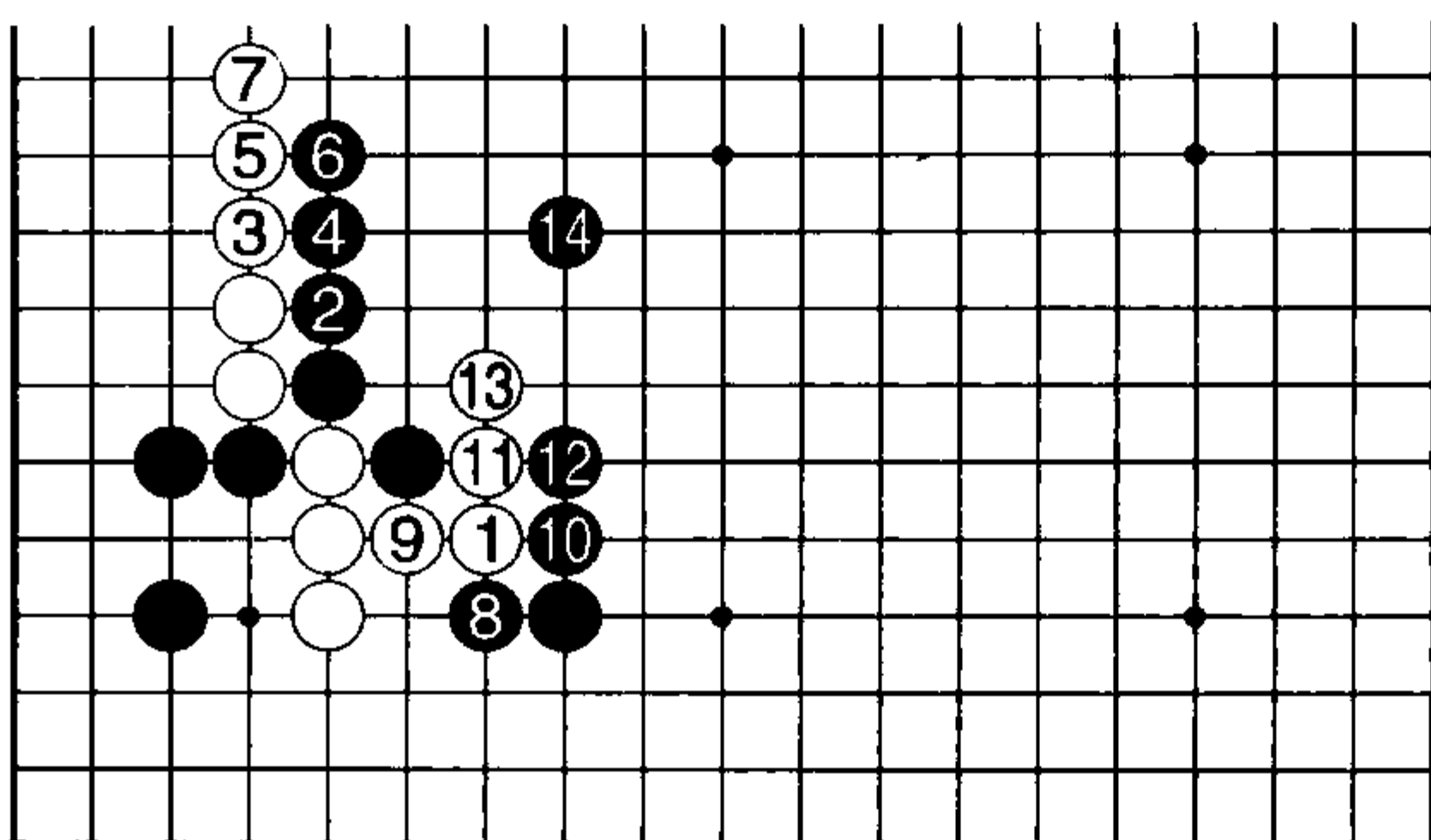


图35 黑主动

白1试图出头，但至黑14，白苦。

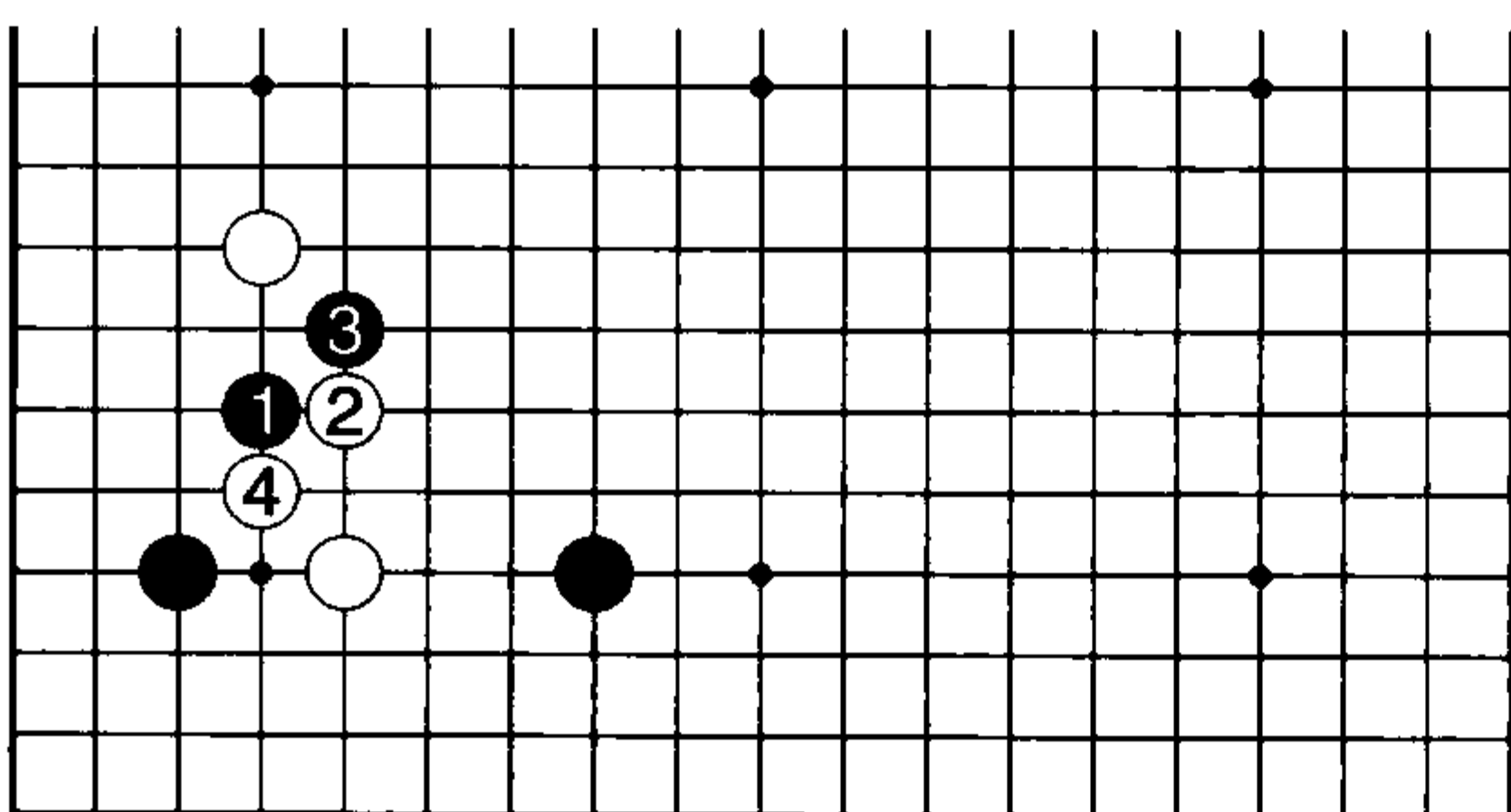


图36 有力的俗手

黑3扳，白4断结果不好，因此白4俗手虎住……

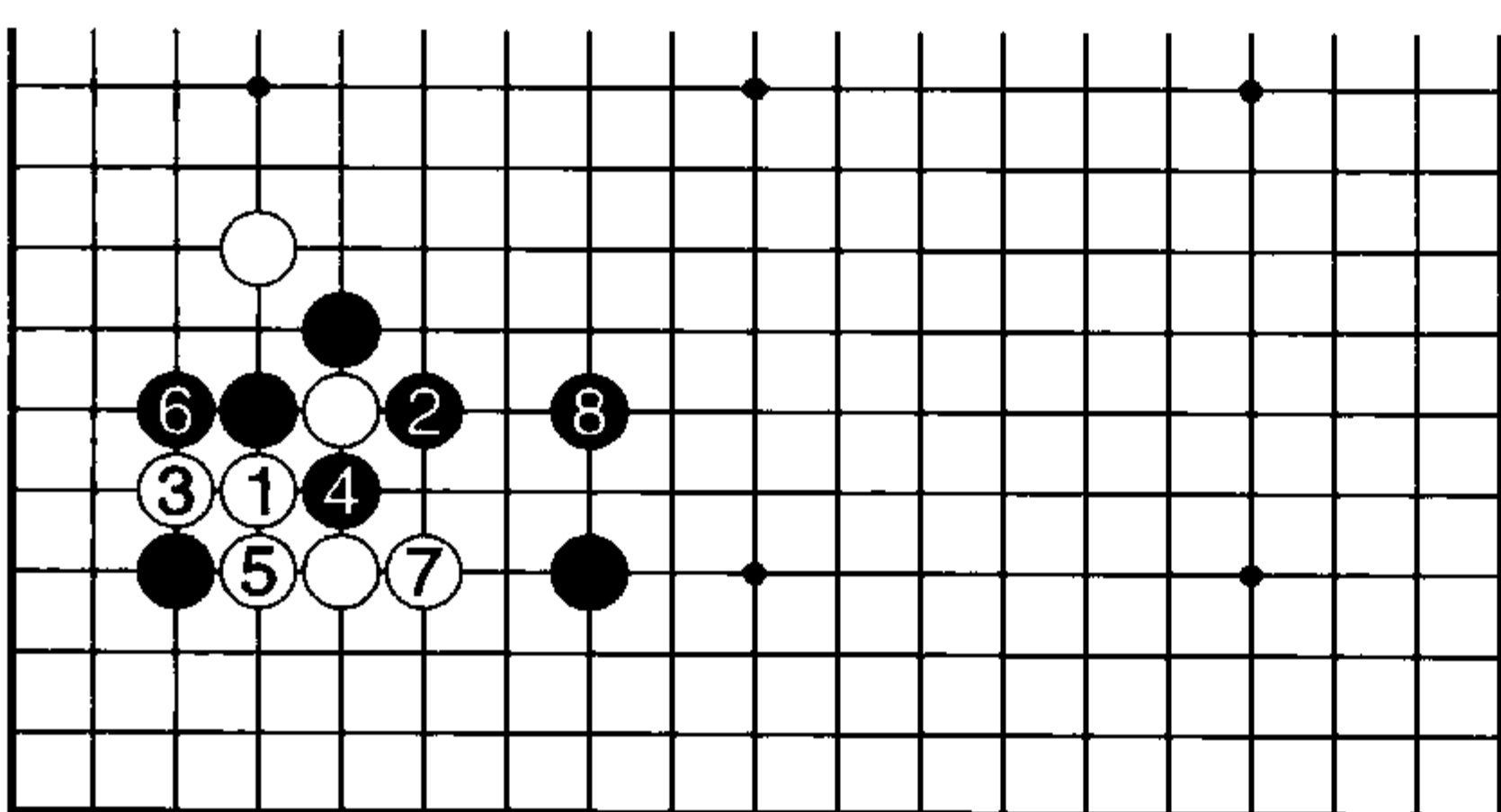


图37 黑稍好

白1虎时，黑1打简明，至黑8，白角上虽然得到不少的实地，但黑外势很广，以后角上一颗黑子还有余味。

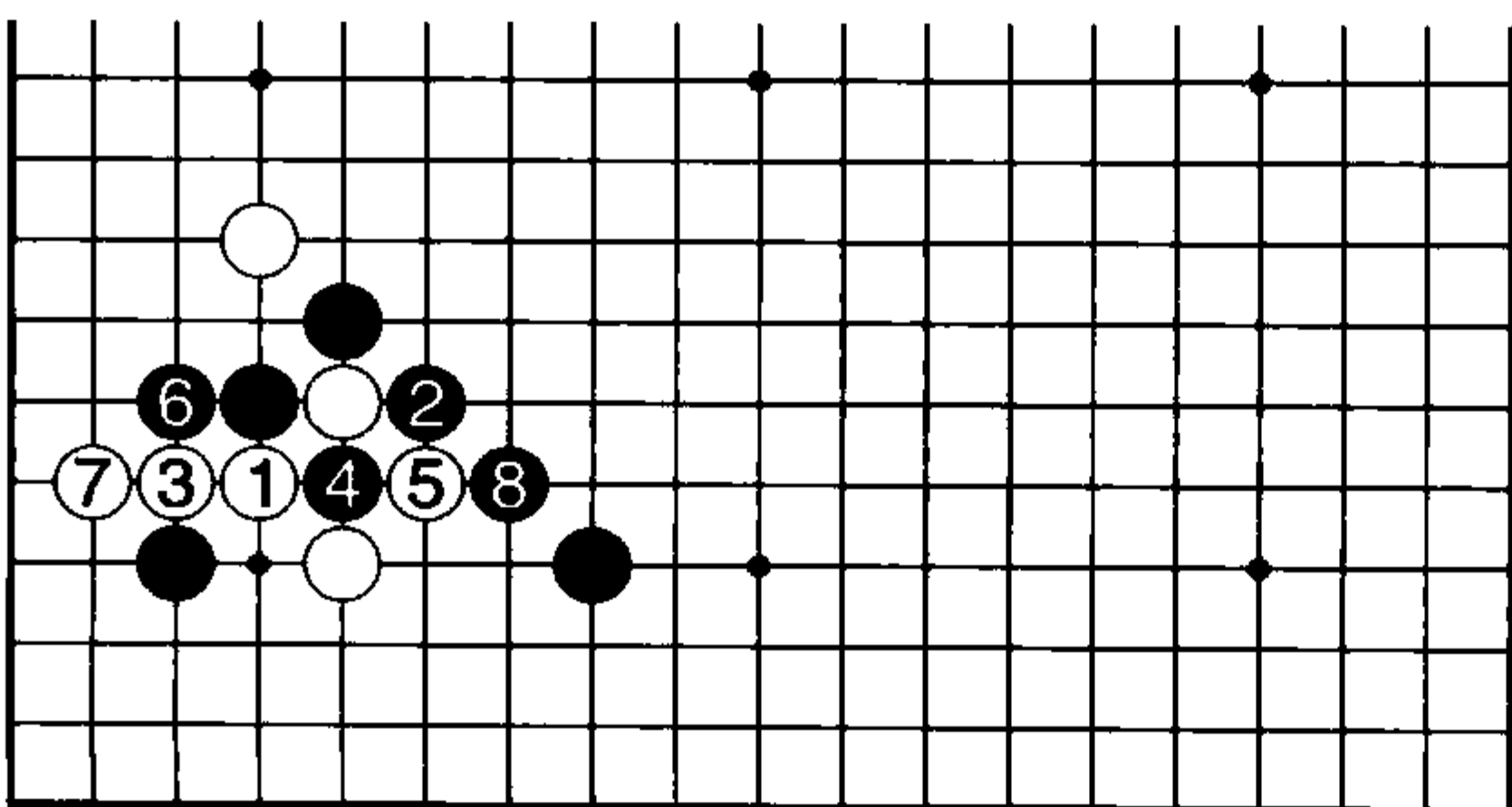


图38 劫争

黑4提时，白5顽抗，会形成劫争，但此劫白重，黑只要利用打劫把外围封锁起来就可以满意。



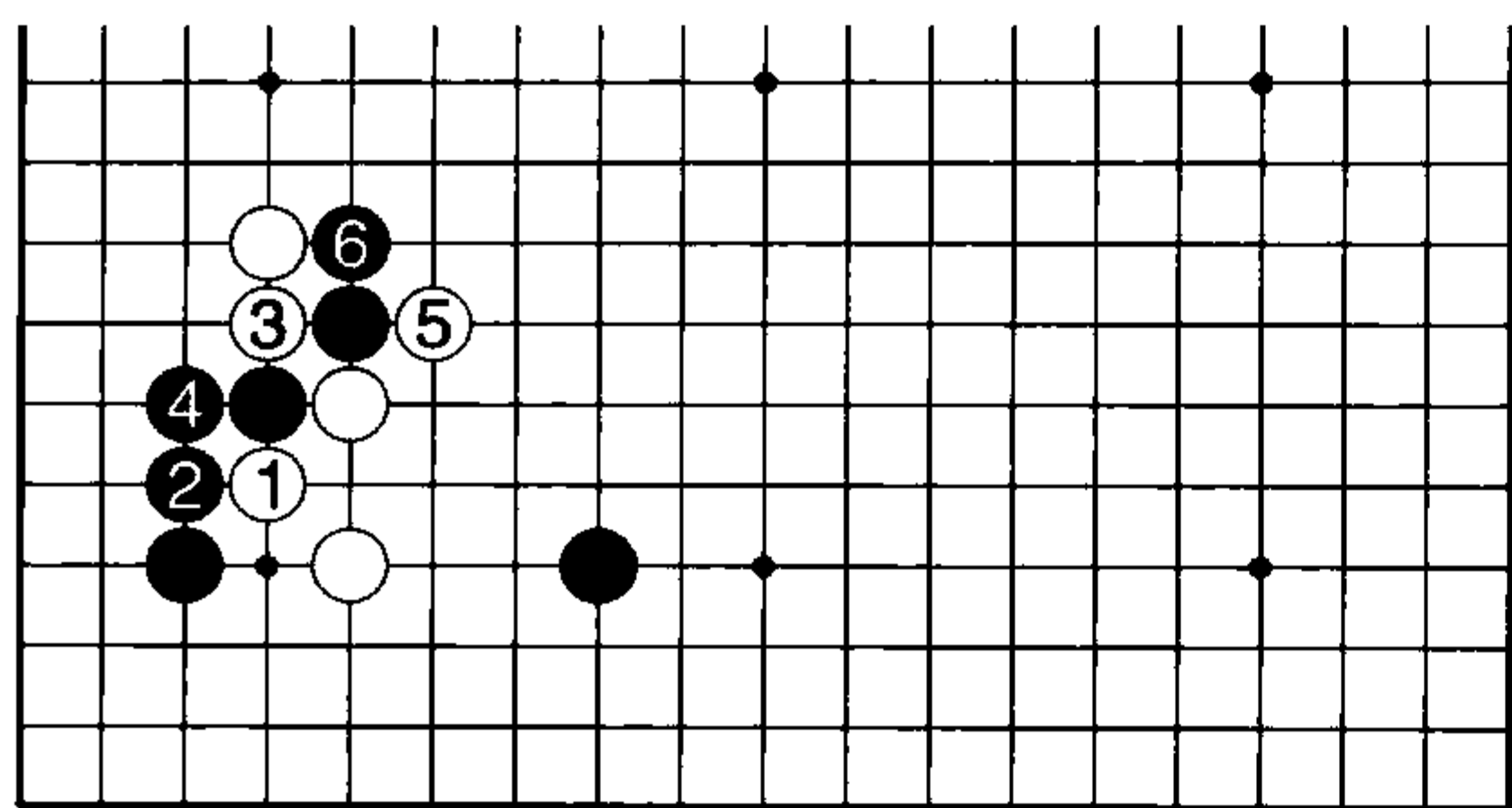


图39 征子

白1还有征子关系存在。黑劫材若有利，2位挡住就解决问题了，白5征不掉黑棋，就没法继续了。

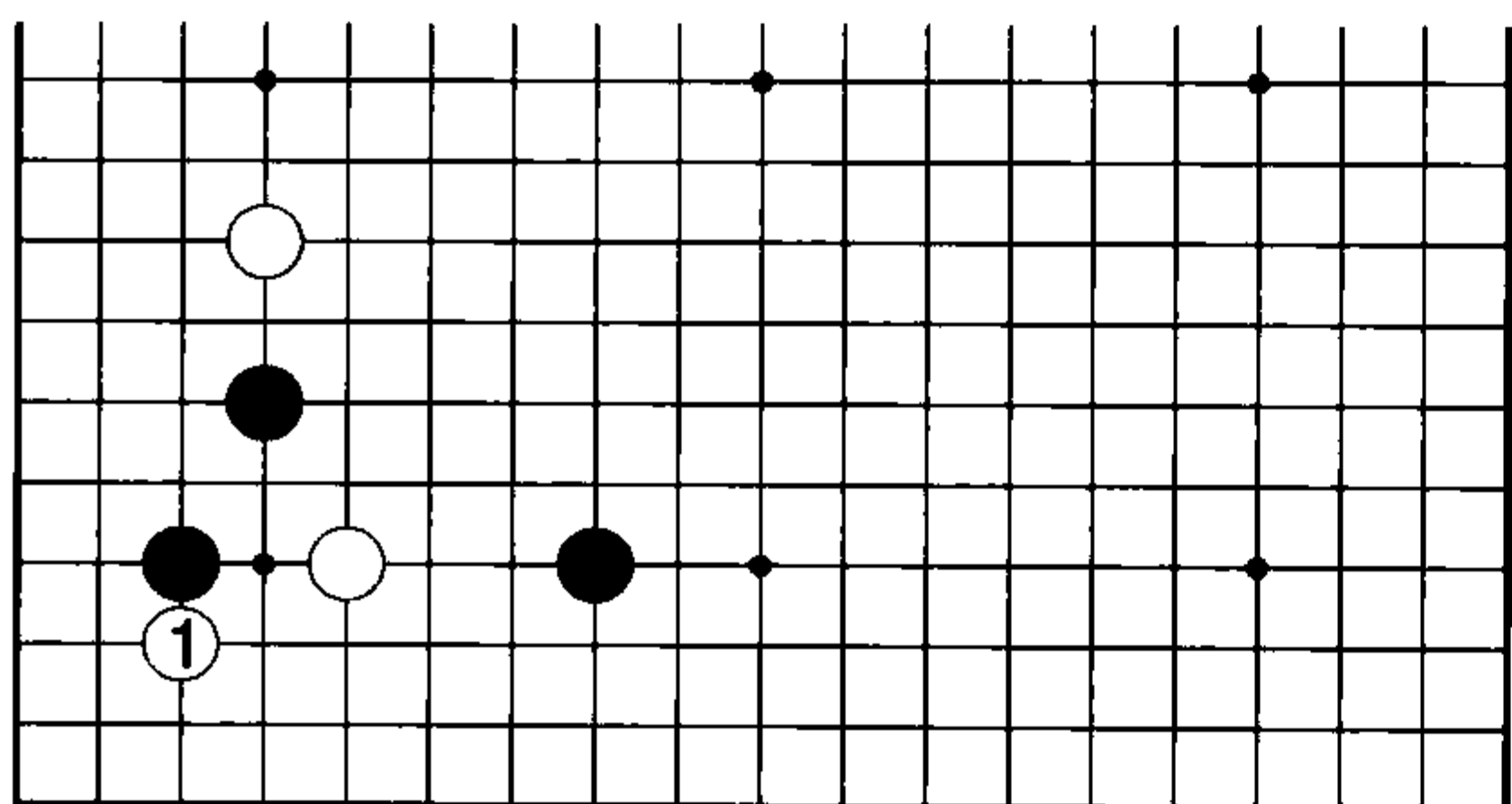


图40 先托角的次序

白1先托是有思想的一步。

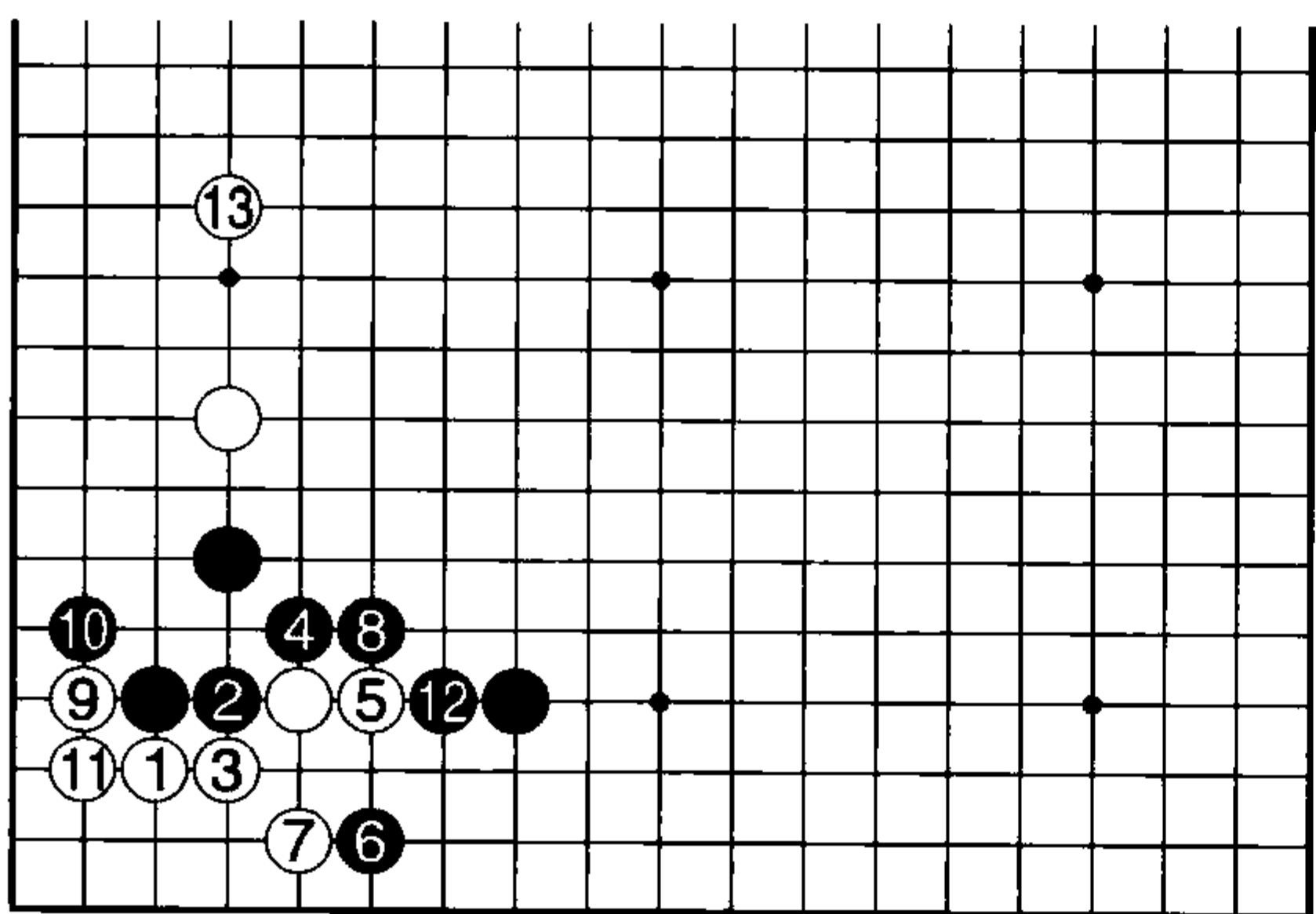


图41 两分

黑2、4简单包住白棋就行，过程中黑6是重要手筋，白9、11扳粘也很有必要。

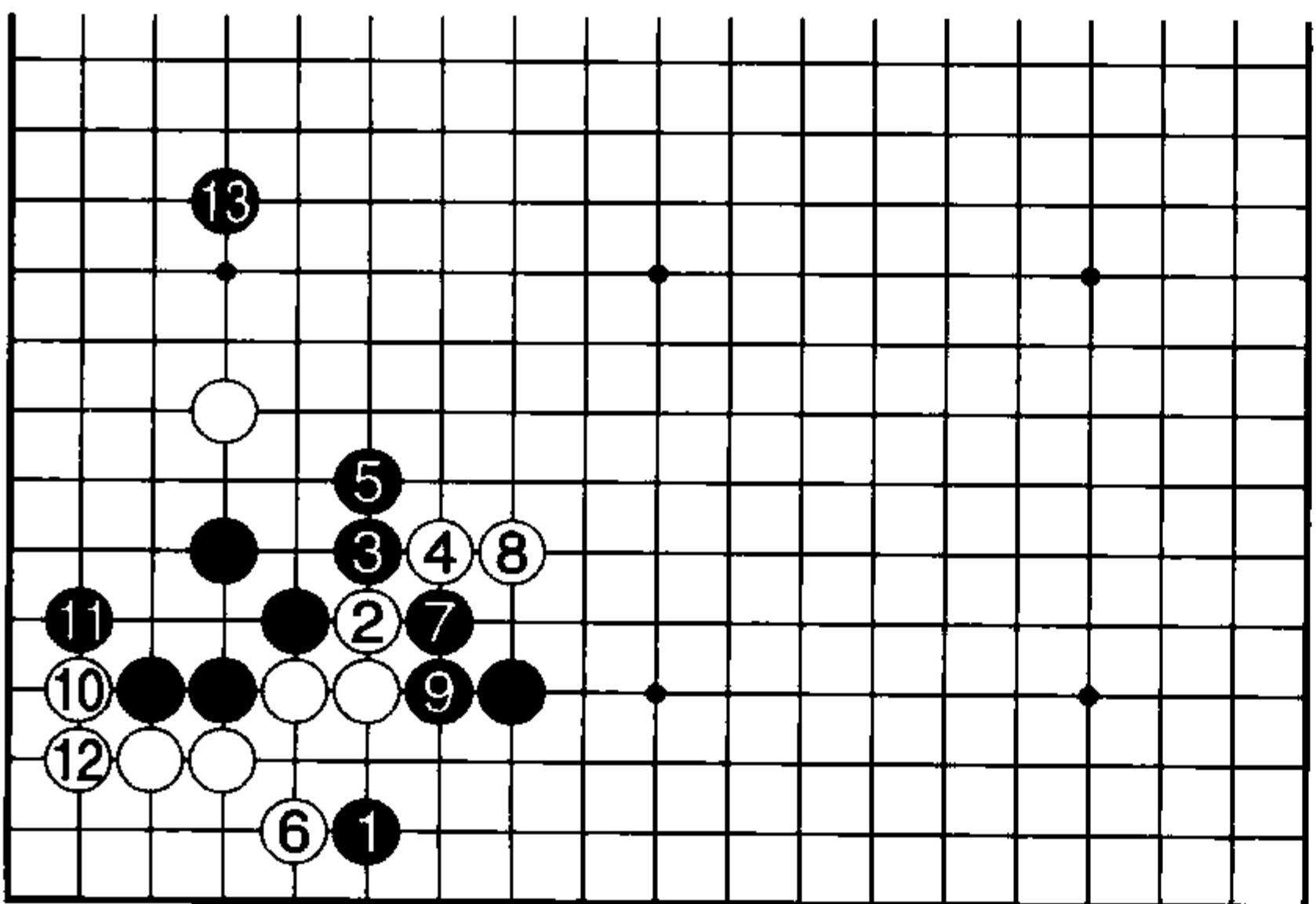


图42 两分

黑1点时，白如反抗，大致会走成如图的结果。白10、12必须要下，否则不活。

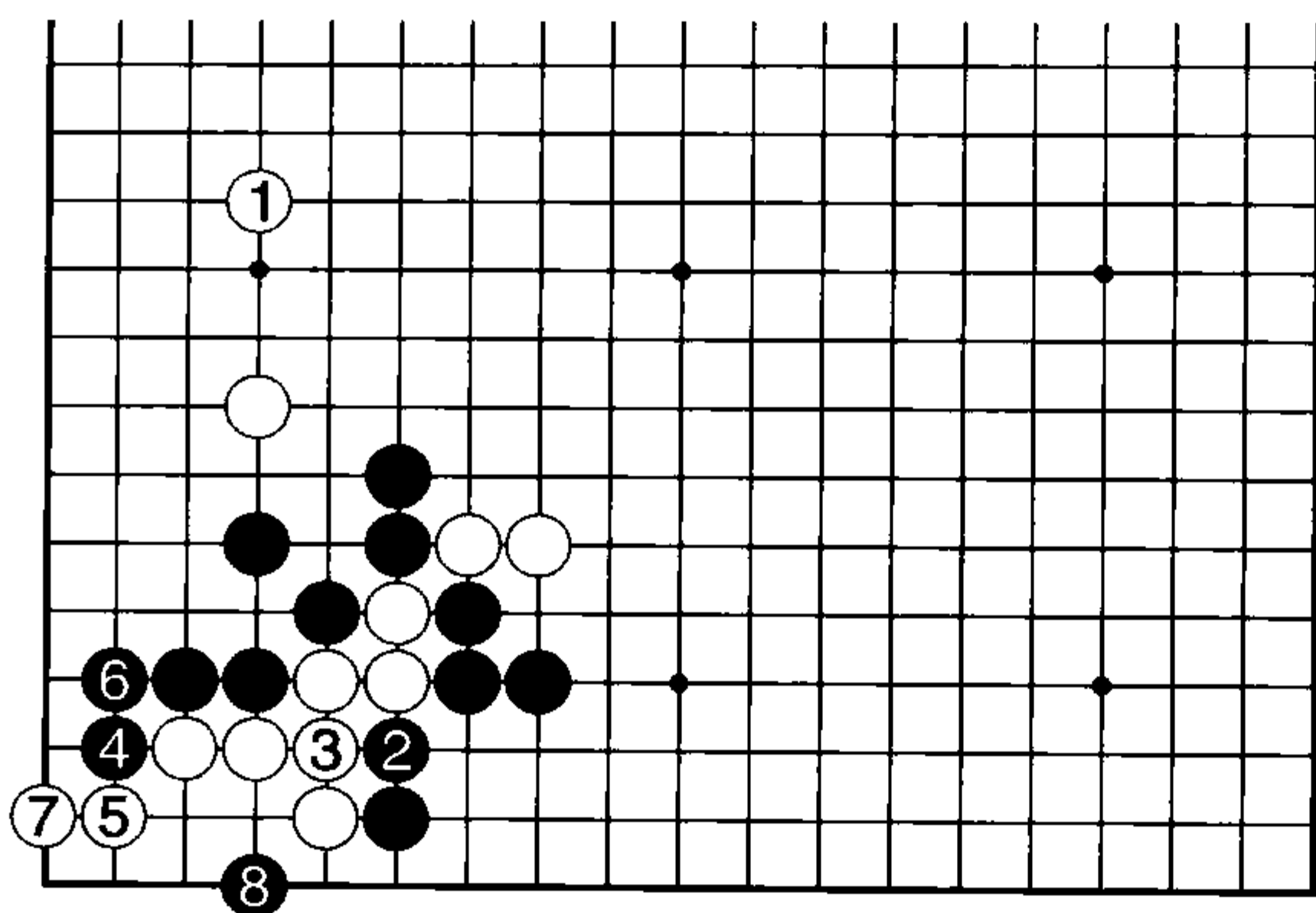


图43 老鼠偷油

前图白10如不补角，黑2打后，再4、6扳粘，白7立，黑8点后，白不活。

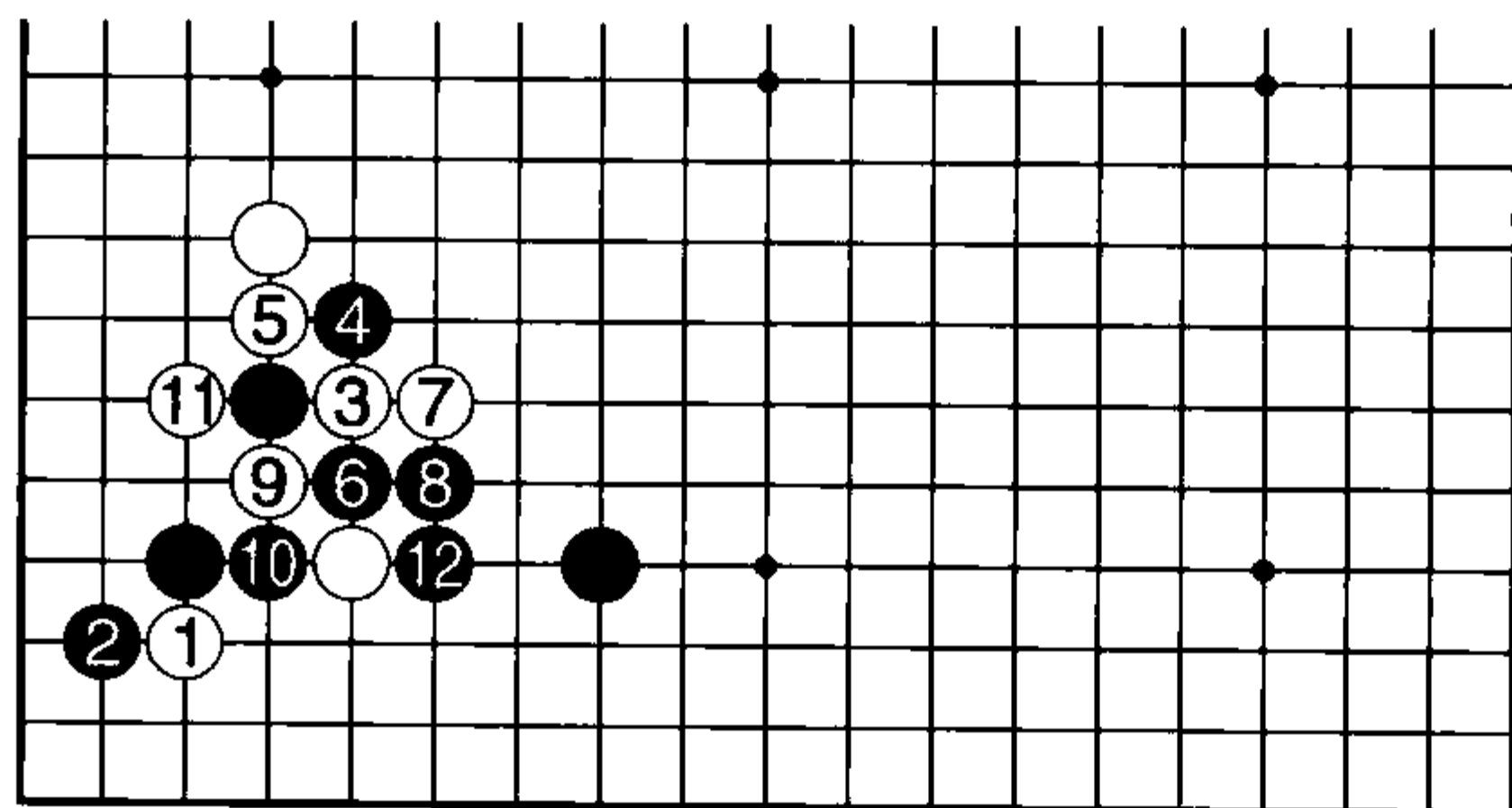


图44 黑简明

黑2如果扳，白3是相关联的一手，黑4一般会扳，白5如断，至黑12，白1和黑2交换稍亏。

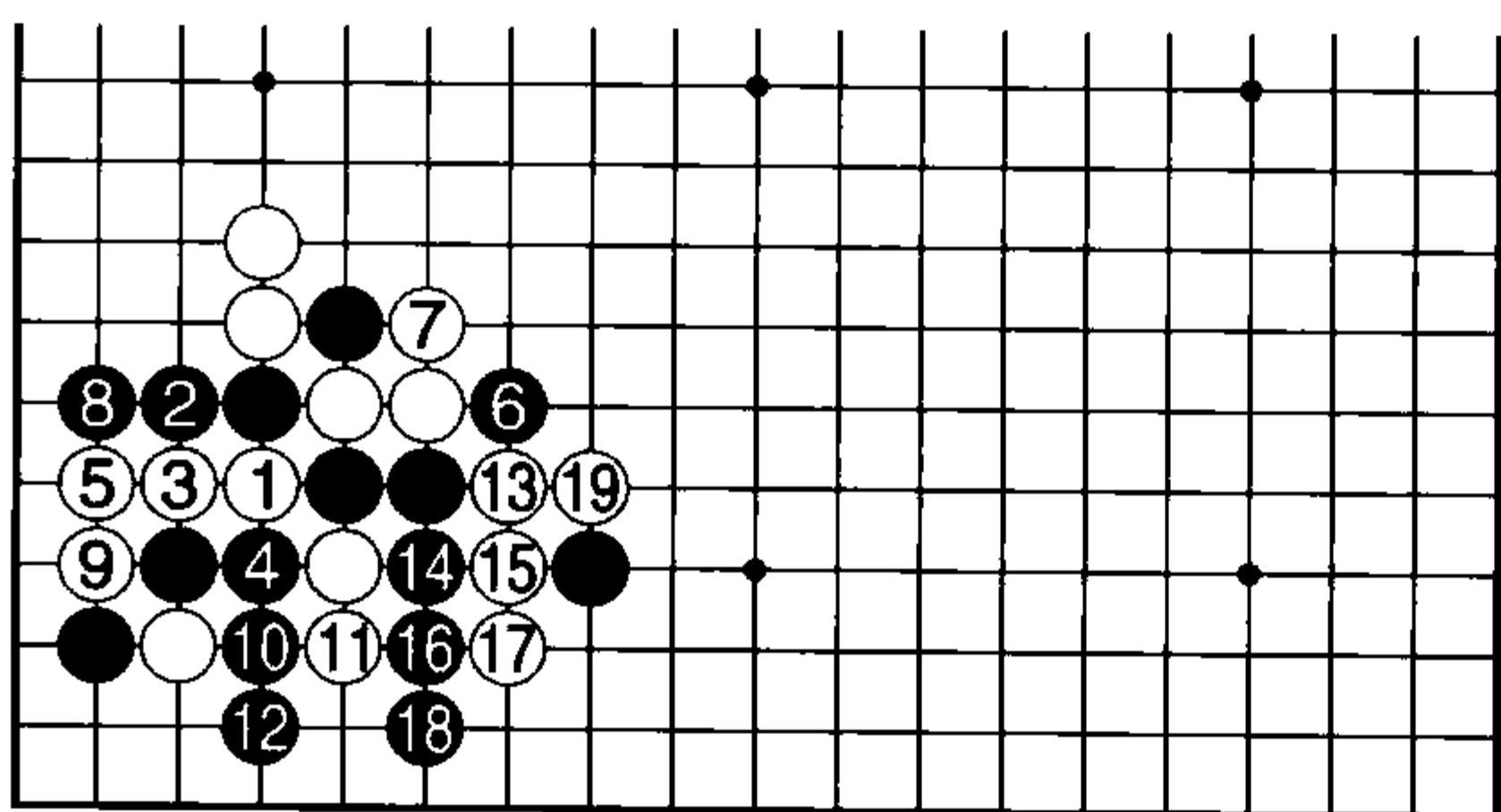


图45 重视外势

黑2也可以退，白3冲是重视外势的下法，意在弃子。至白19，虽然复杂，但有必然性，是实地和外势的对抗局面。本图两分。

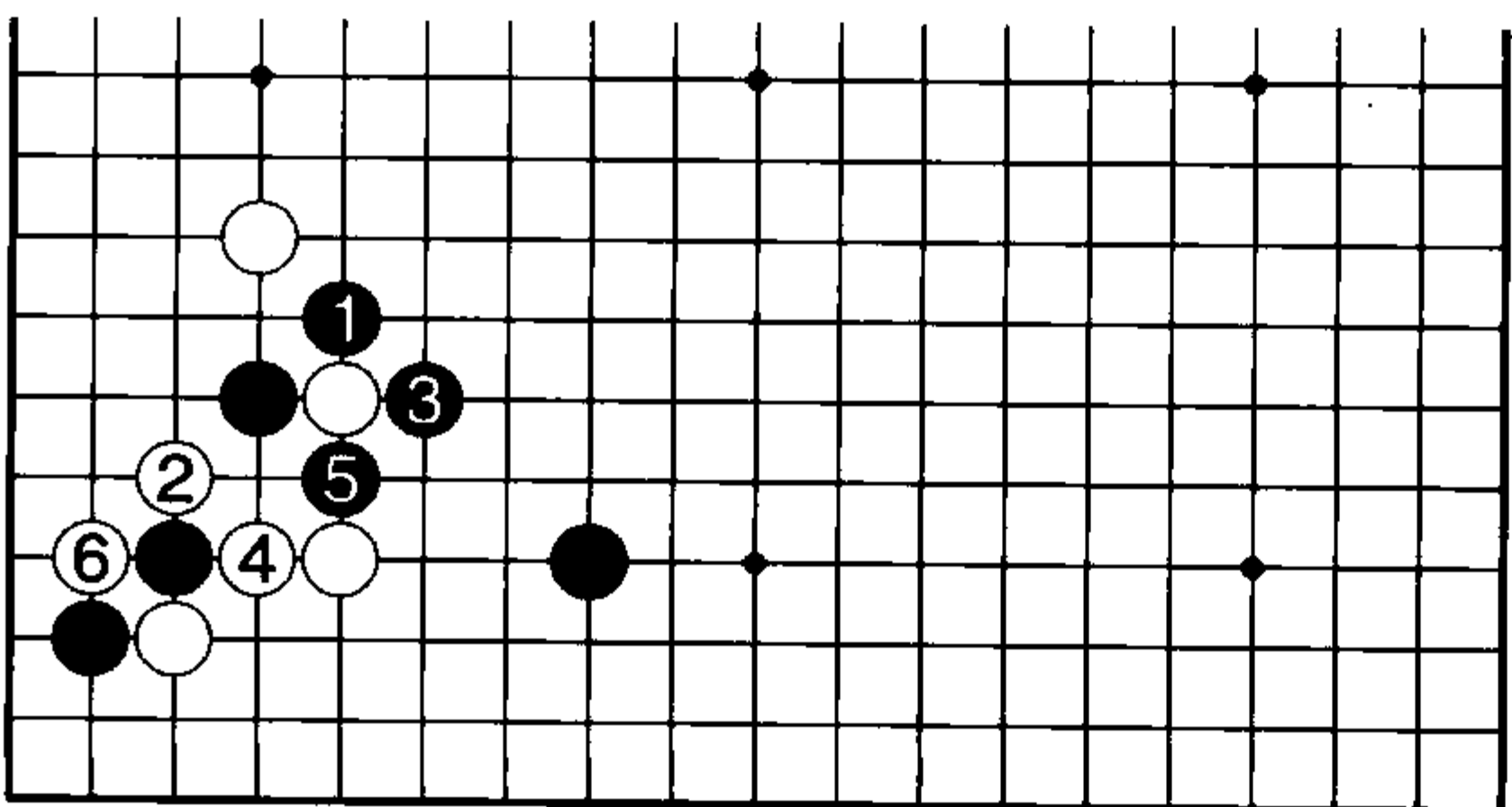


图46 白好

黑1扳，白不断而在2位夹是手筋。黑3、5选择转换，白6提后，黑角上多一颗废子。

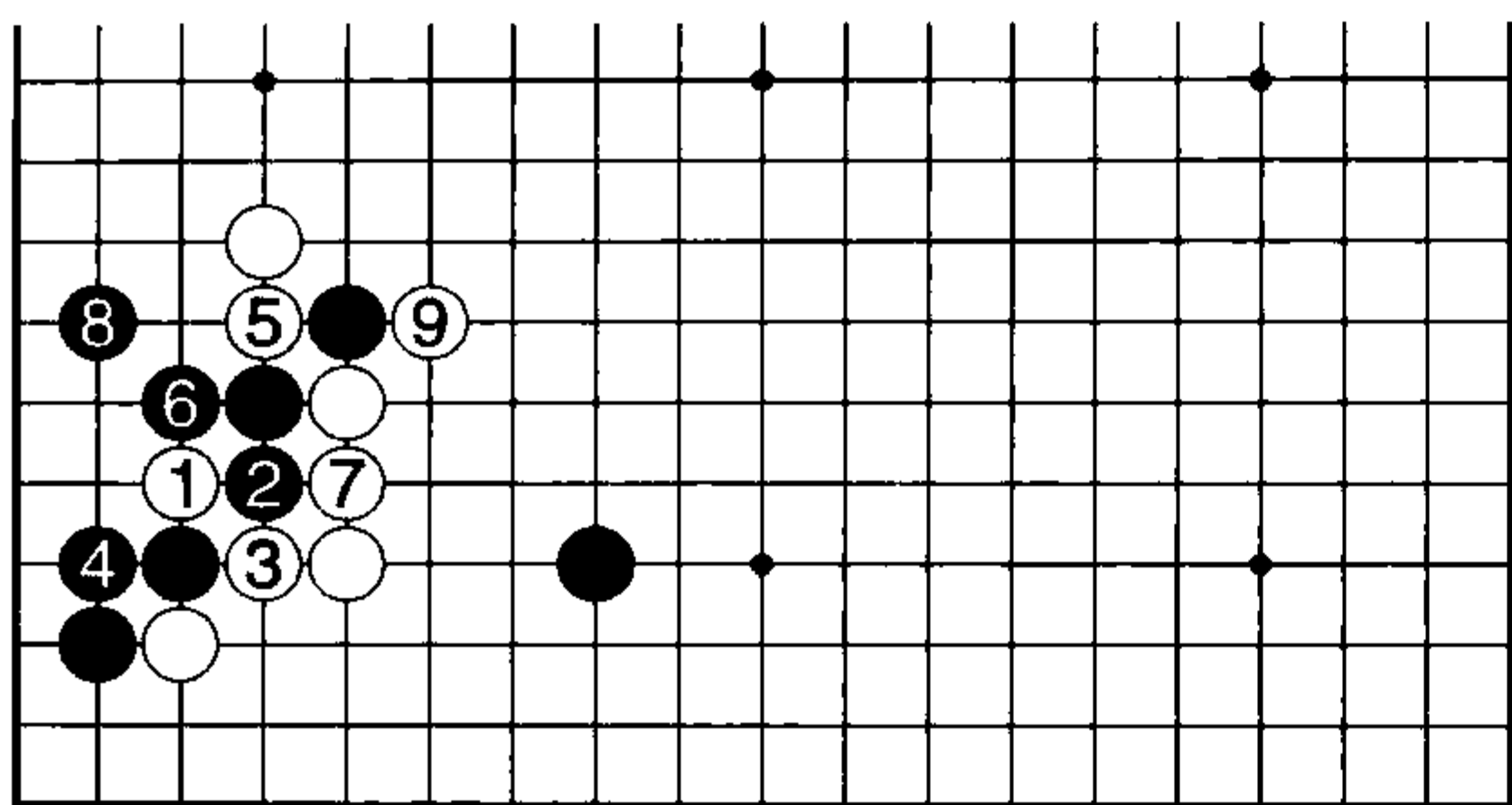


图47 征子关系

因此，黑2冲必然，黑8必须要补，白9征吃一子，基本两分。黑8如果不补……

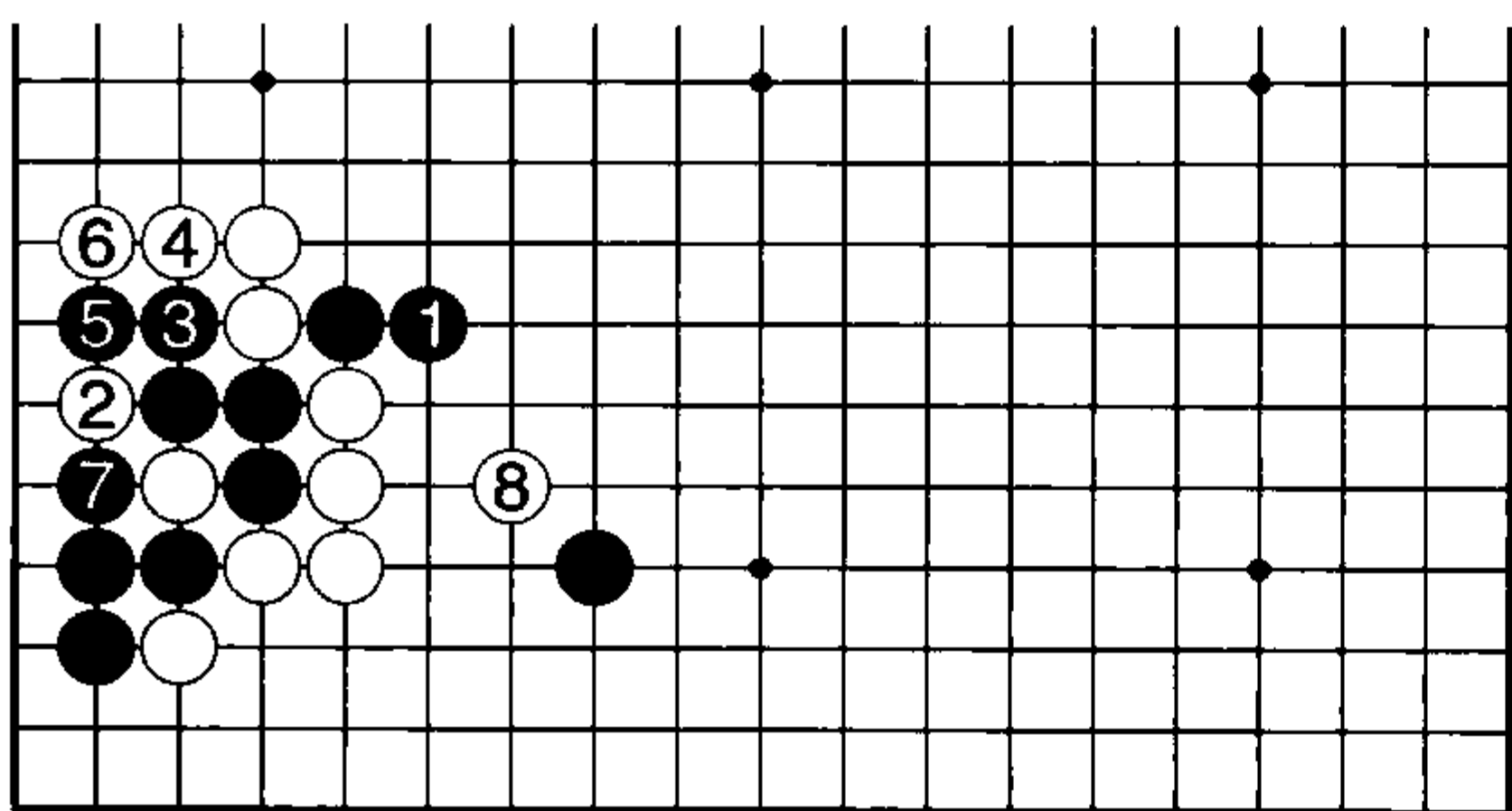


图48 白好

黑1长出来，白2、4、6的先手包封很舒服，然后8位跳出来，作战主动。

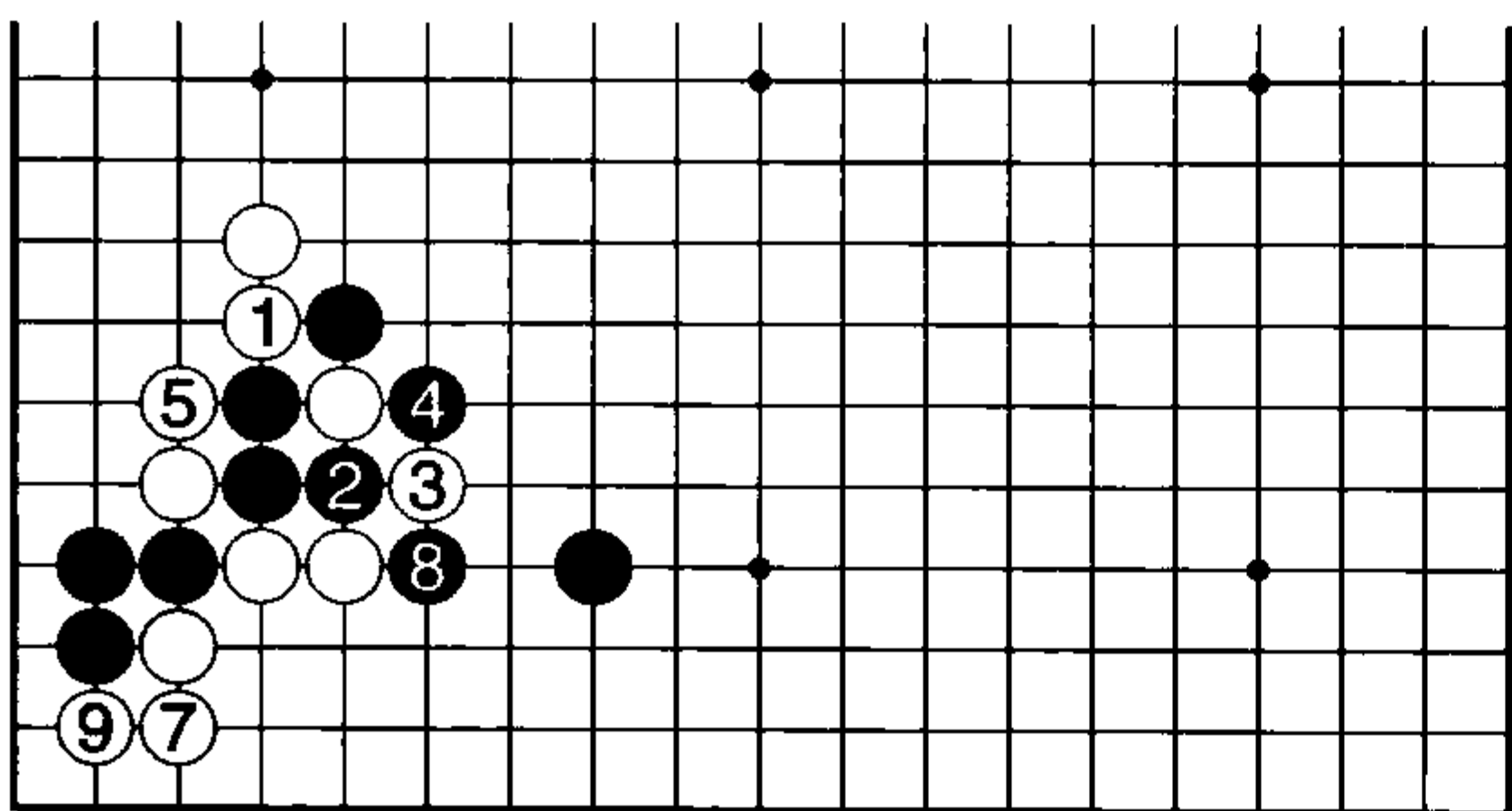


图49 变化

白1时，黑有2拐打的变化，白3、5后，7长角必然，黑8断不好，白9吃净角上黑棋，白便宜。

(6接)

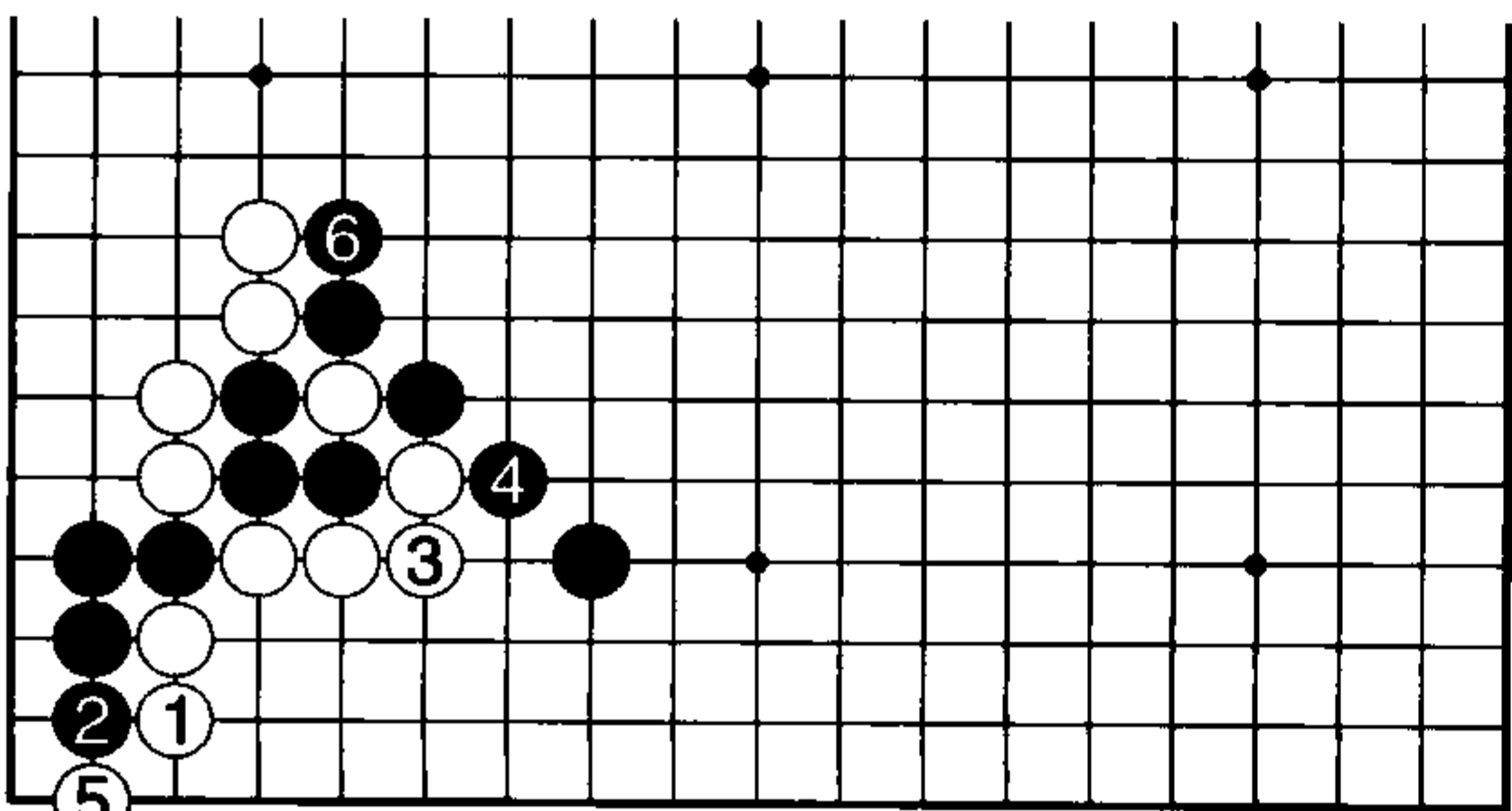


图50 选择

白1长时，黑2爬角严厉。白3粘，黑4扳头，白5因自身形状不佳必须要下，黑6压时，白面临选择。

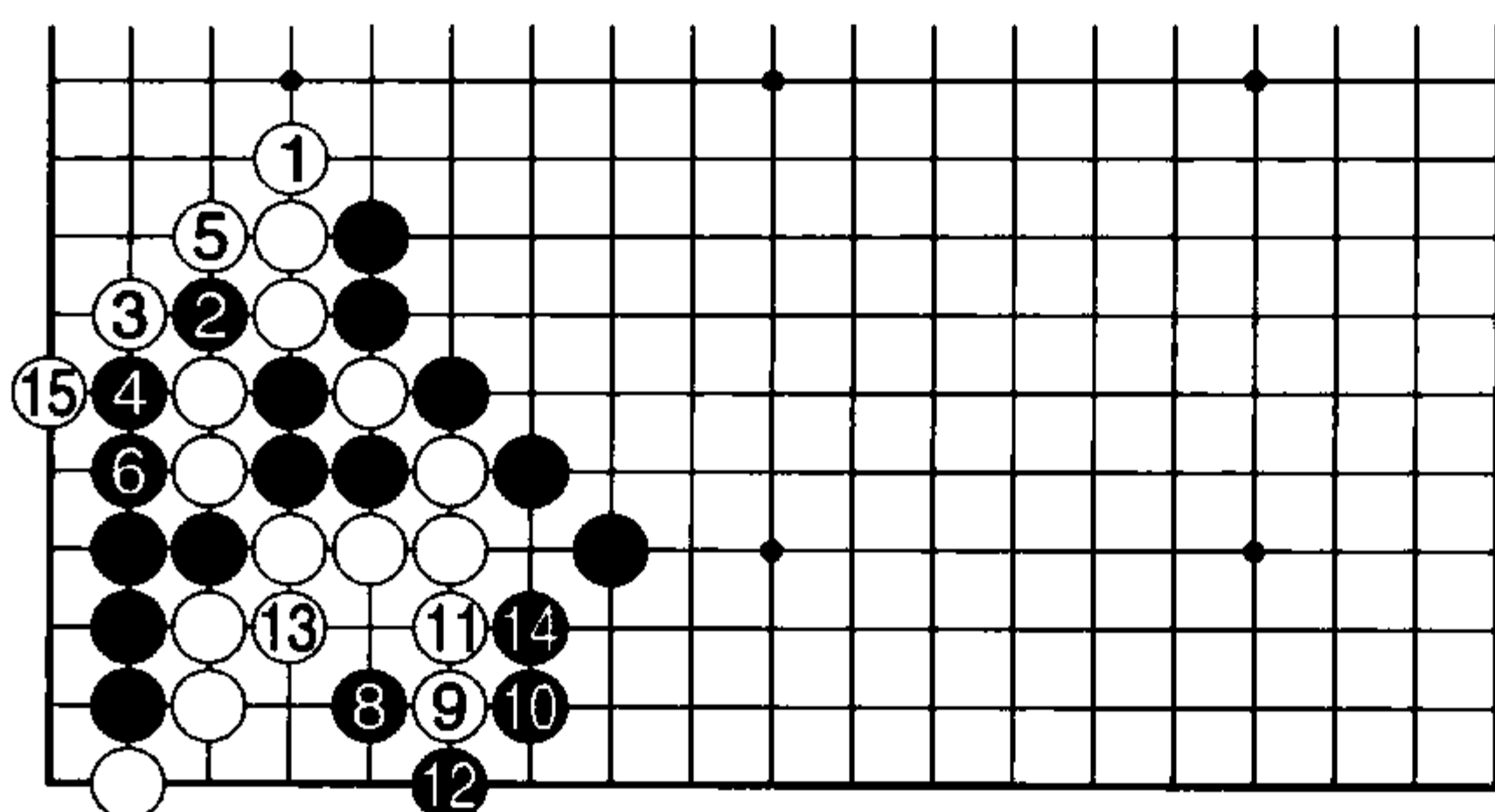


图51 白胜

白1如长，黑2断是长气手段。黑8点是形，但黑10不好，至白15，黑被吃。

(7接)

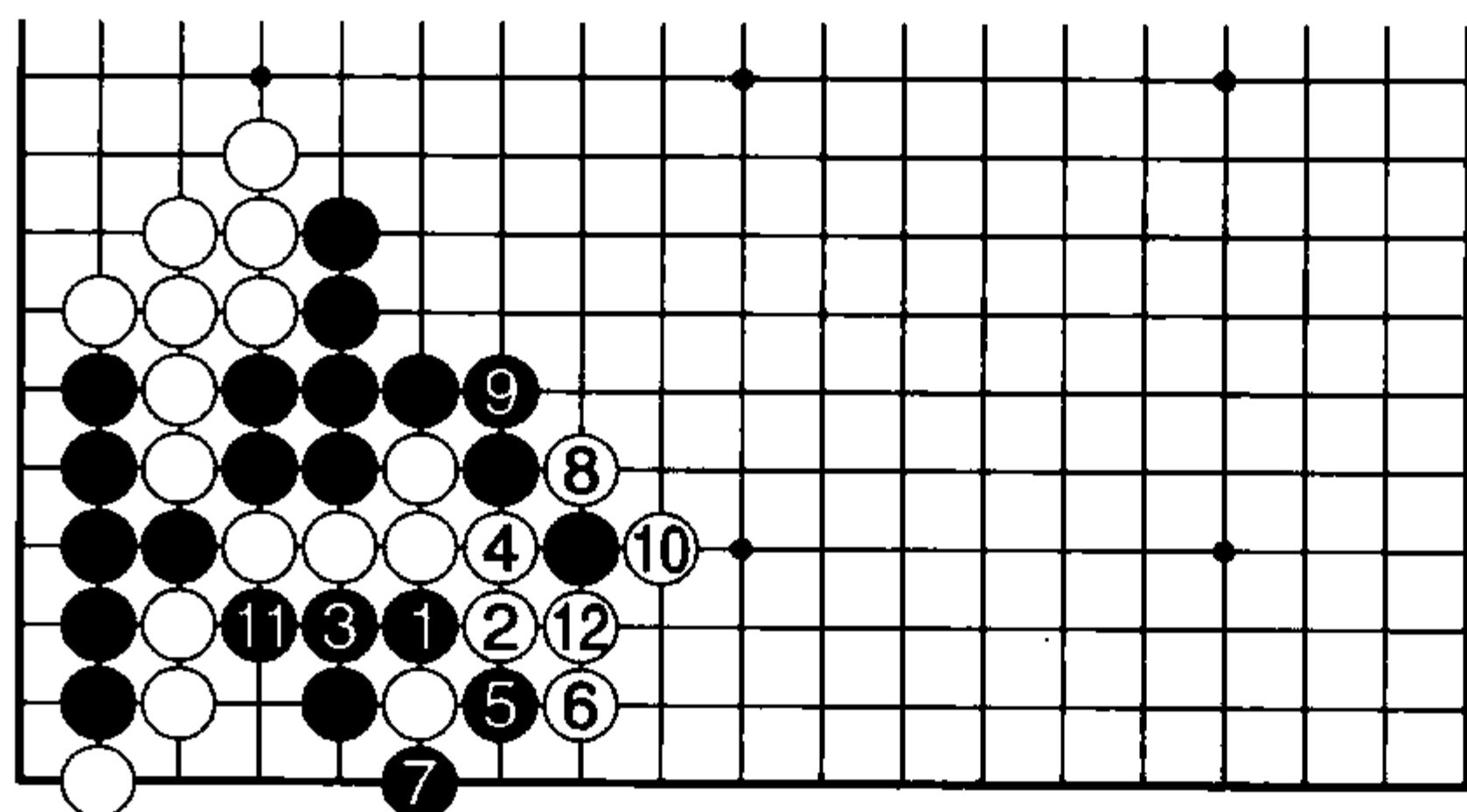


图52 白可下

黑1挖是手筋，白2如打，以下必然，白虽然失去了角，但外面有收获。

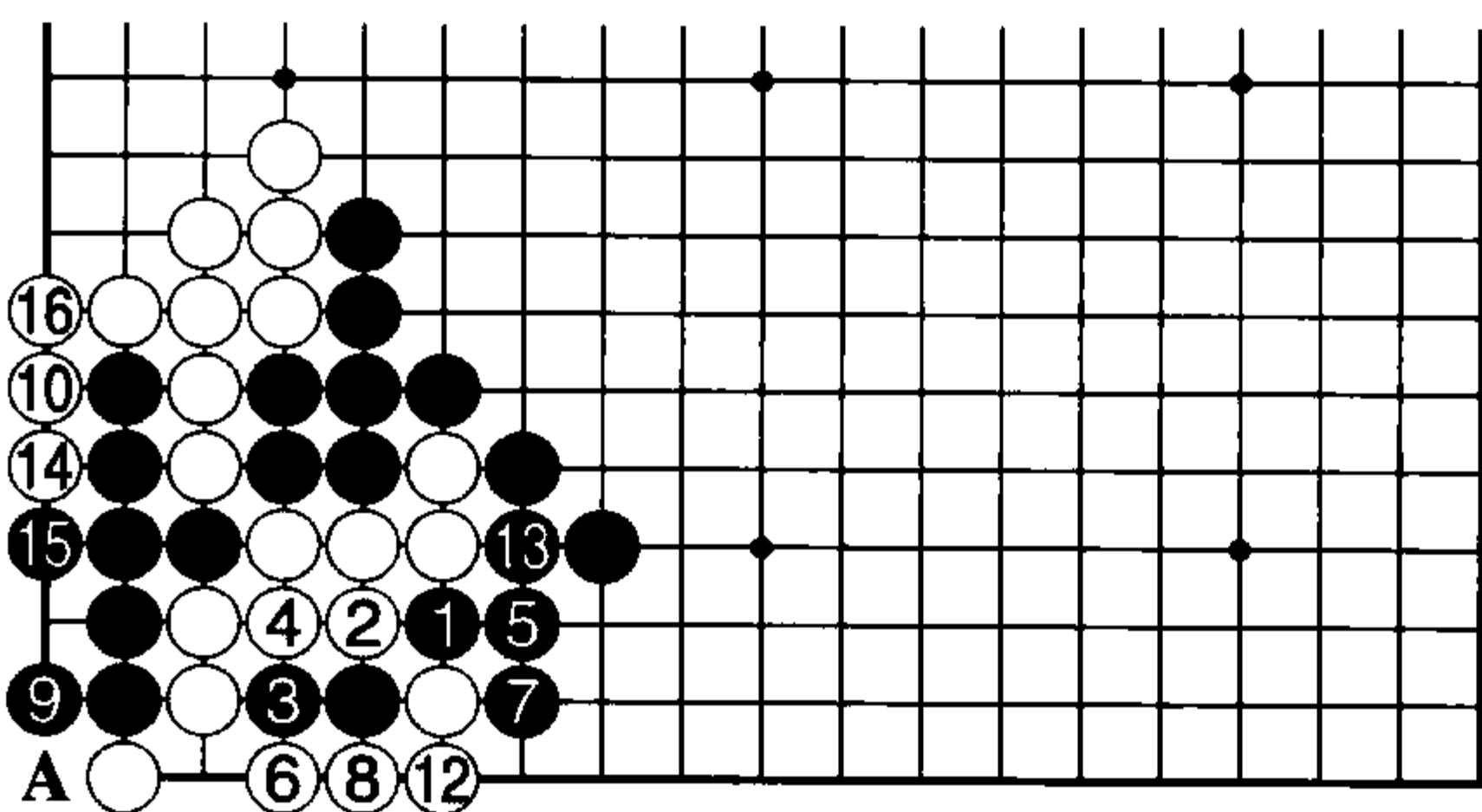


图53 黑不错

白2从这里打，黑3长好棋，至白16，黑先手双活。劫材有利时，黑15也可在A位开劫。

(黑11扑)

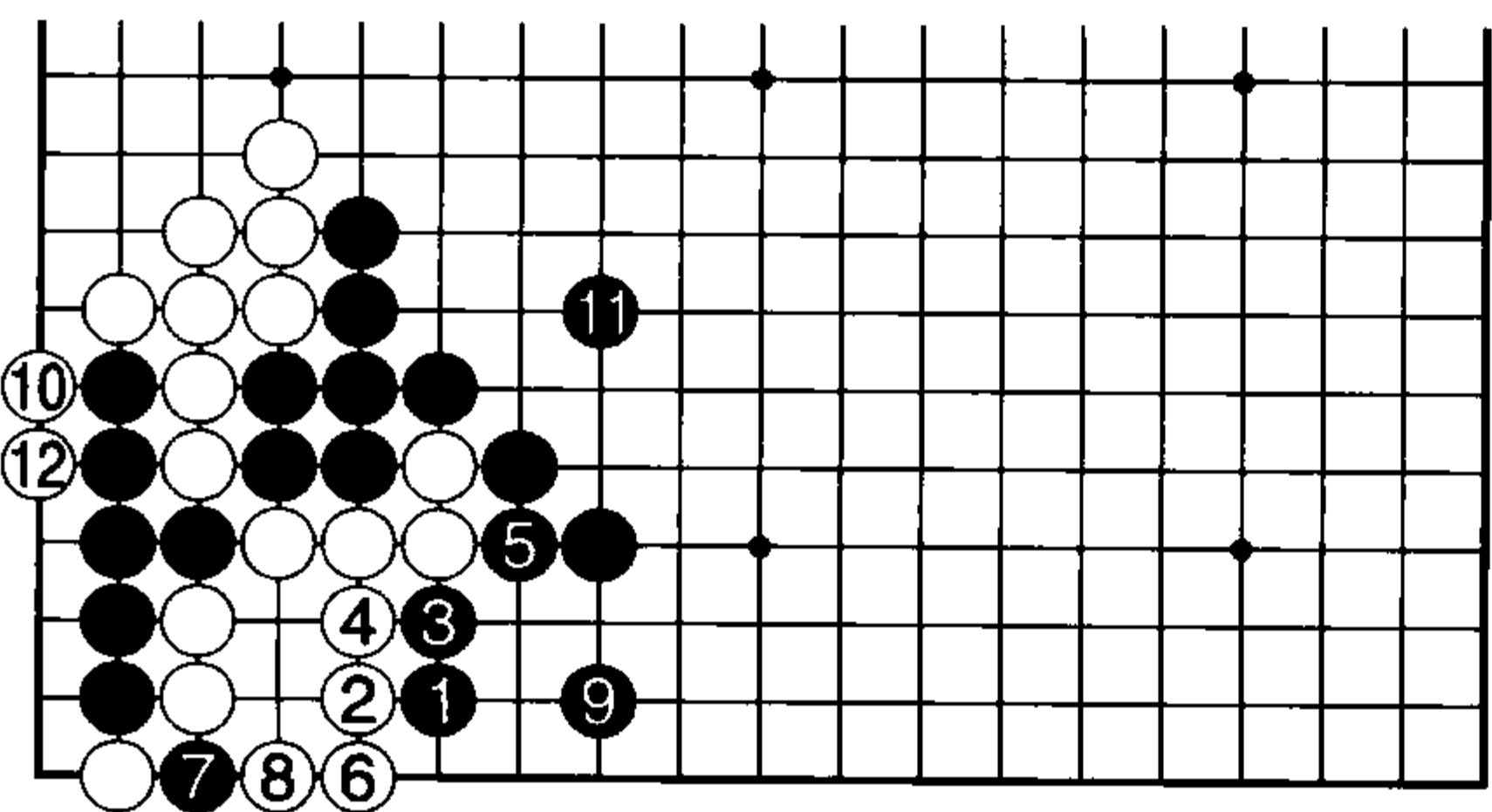


图54 两分

黑也可1、3走在外面，白10、12不得不补，否则角上不净。此结果黑先手，而白角意外的不大。

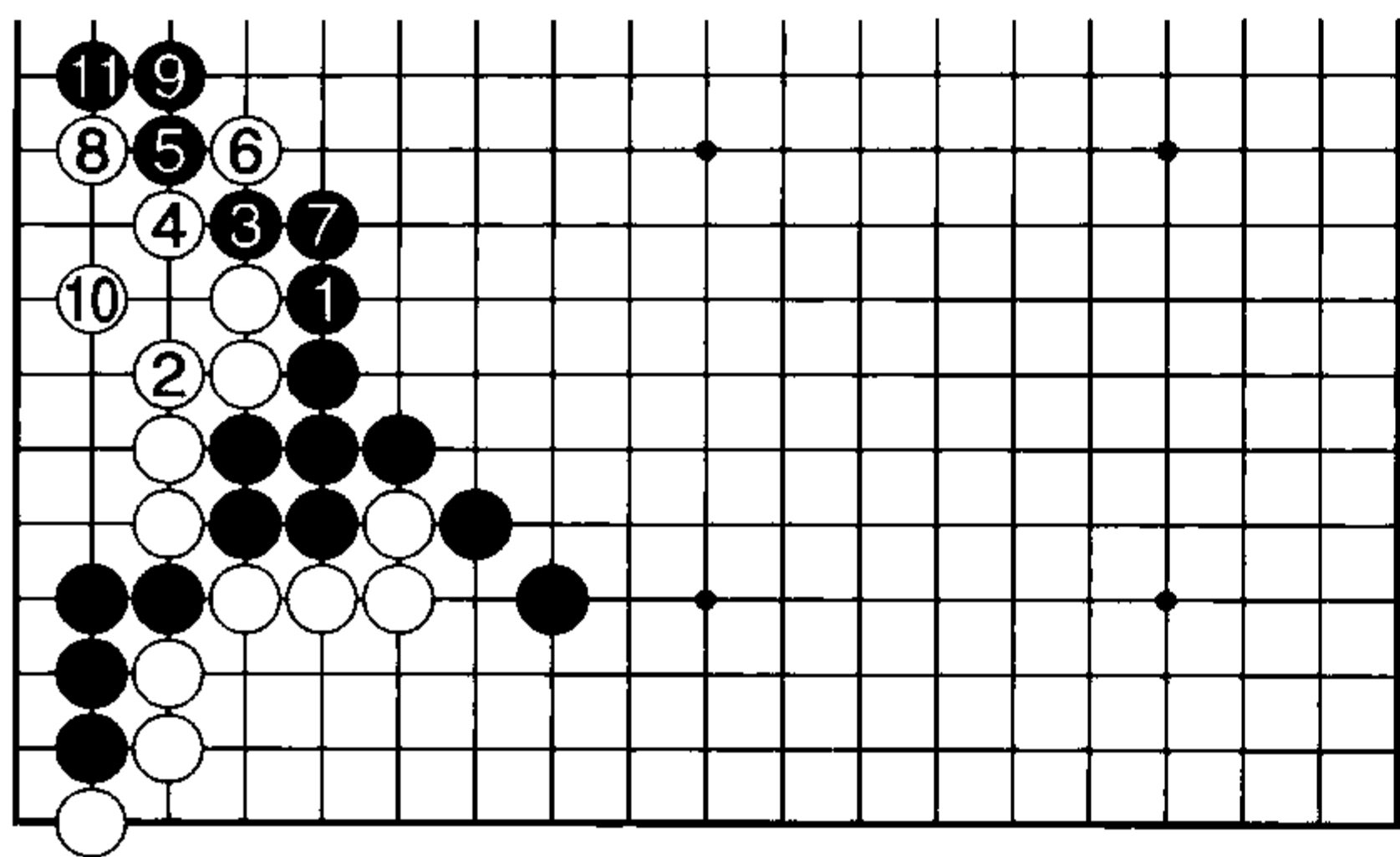


图55 黑不错

白2接就吃掉了角上黑棋，但黑3、5连扳厉害，11拐后，白不便宜。

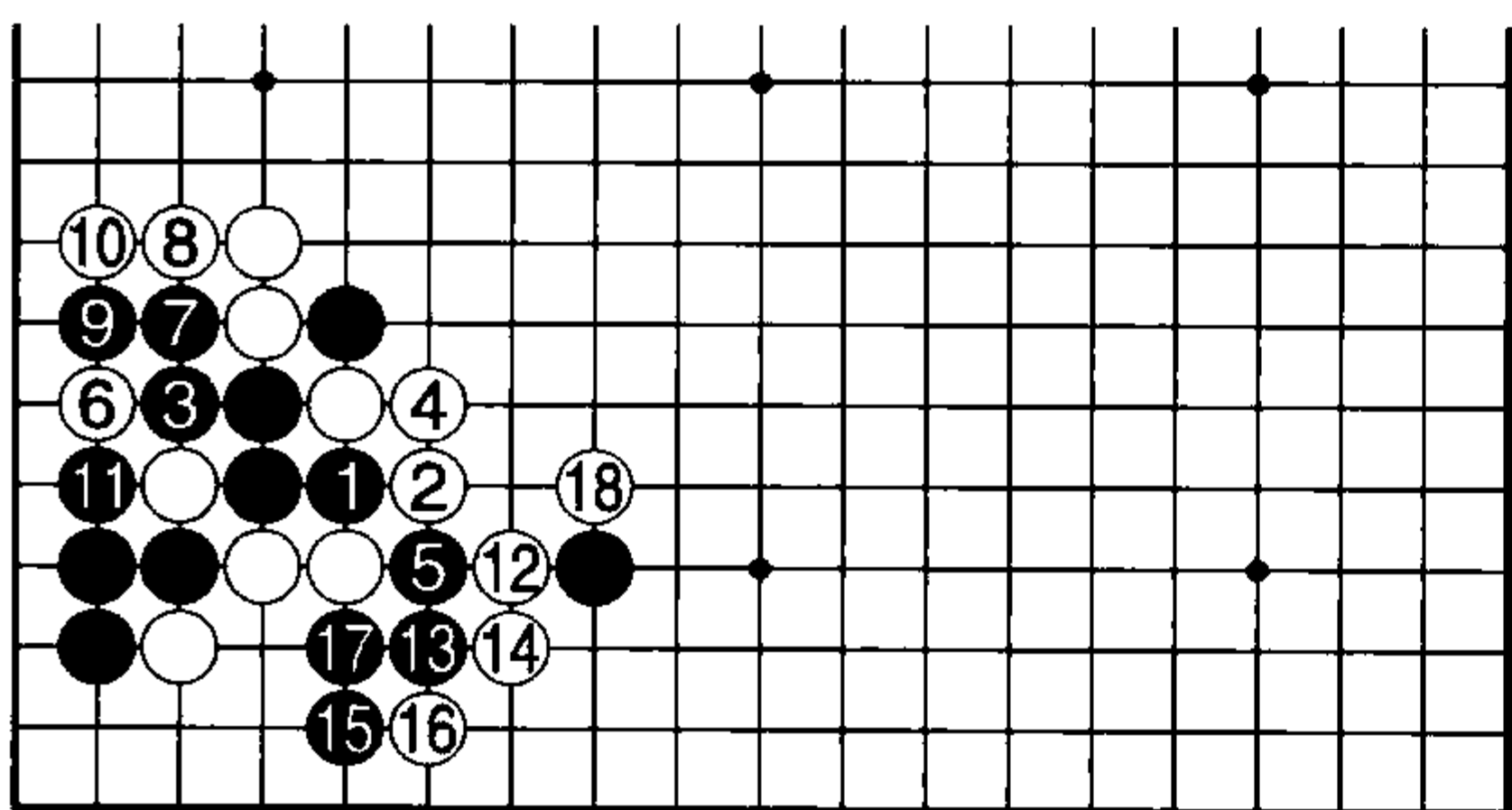


图56 白大好

当初，白2时，黑3如果退回去吃一子，白4就接上，黑5如断，白6便宜后，再12、14弃子，18虎上后，形状完美。

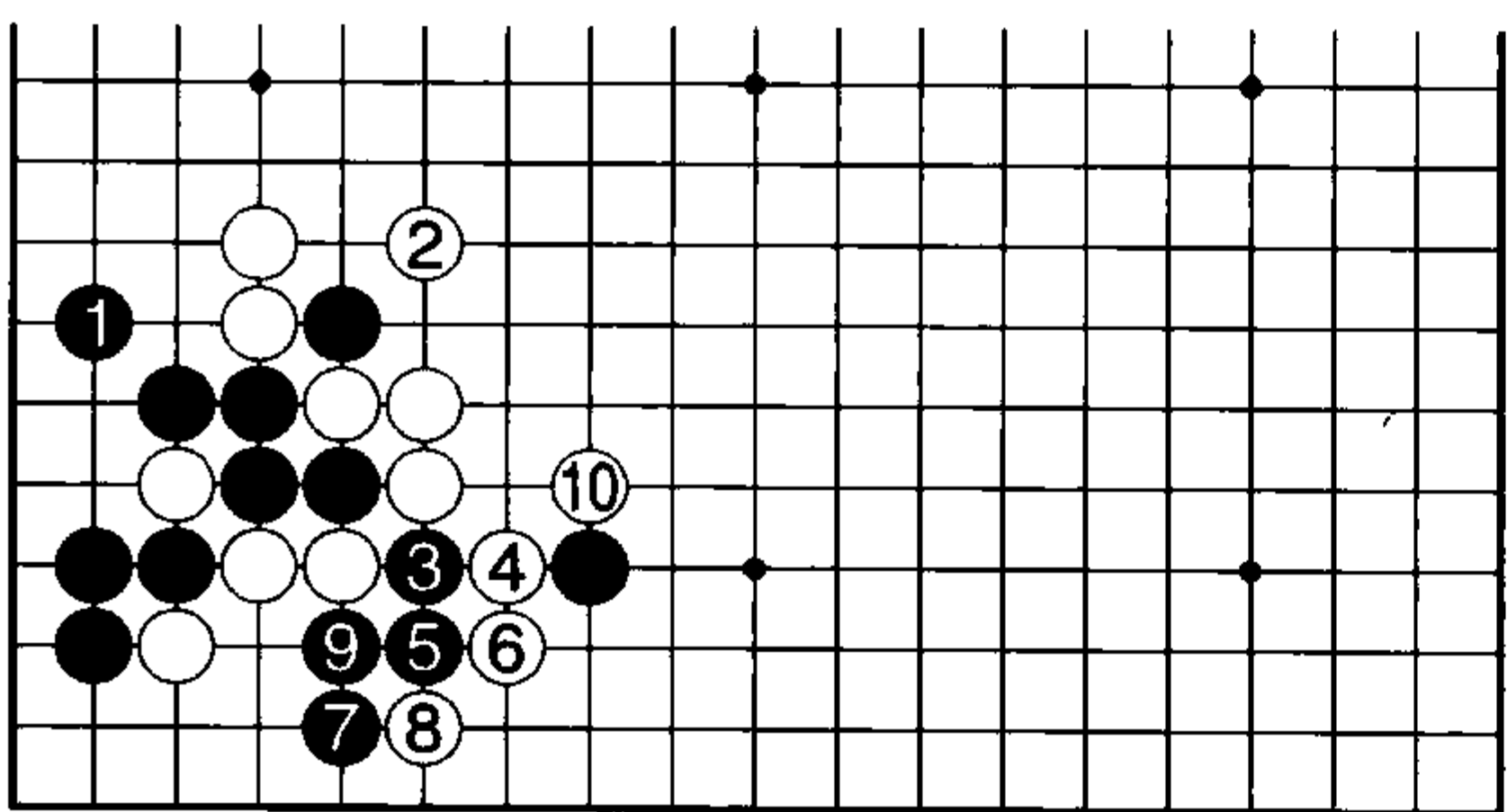


图57 白好

黑1补棋是本手，白2吃住一子，黑3断，白还是弃子。黑比上图略好，但整体还是白满意。





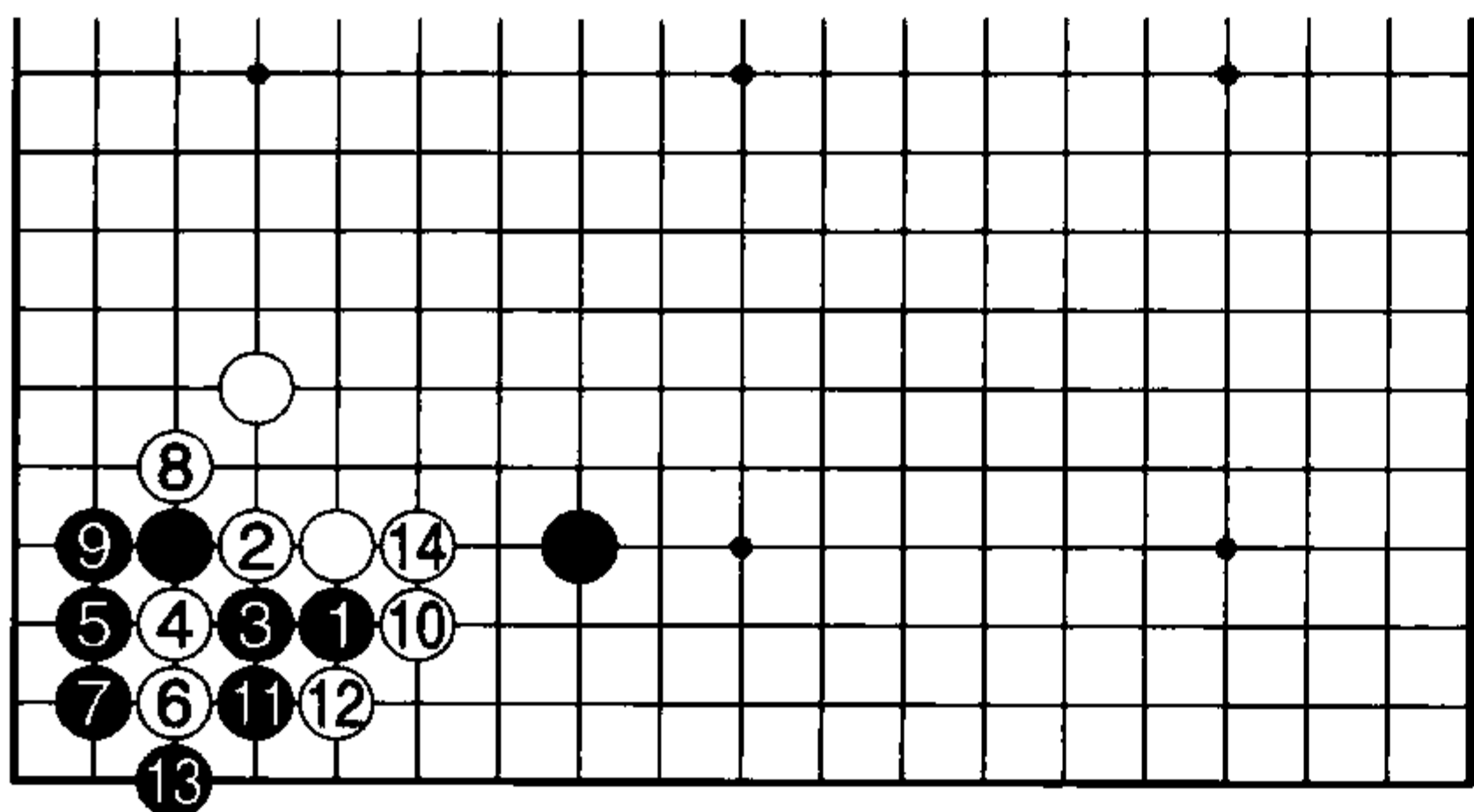


图3 大同小异

白也可以选择本图定式，结果和上图差不多。

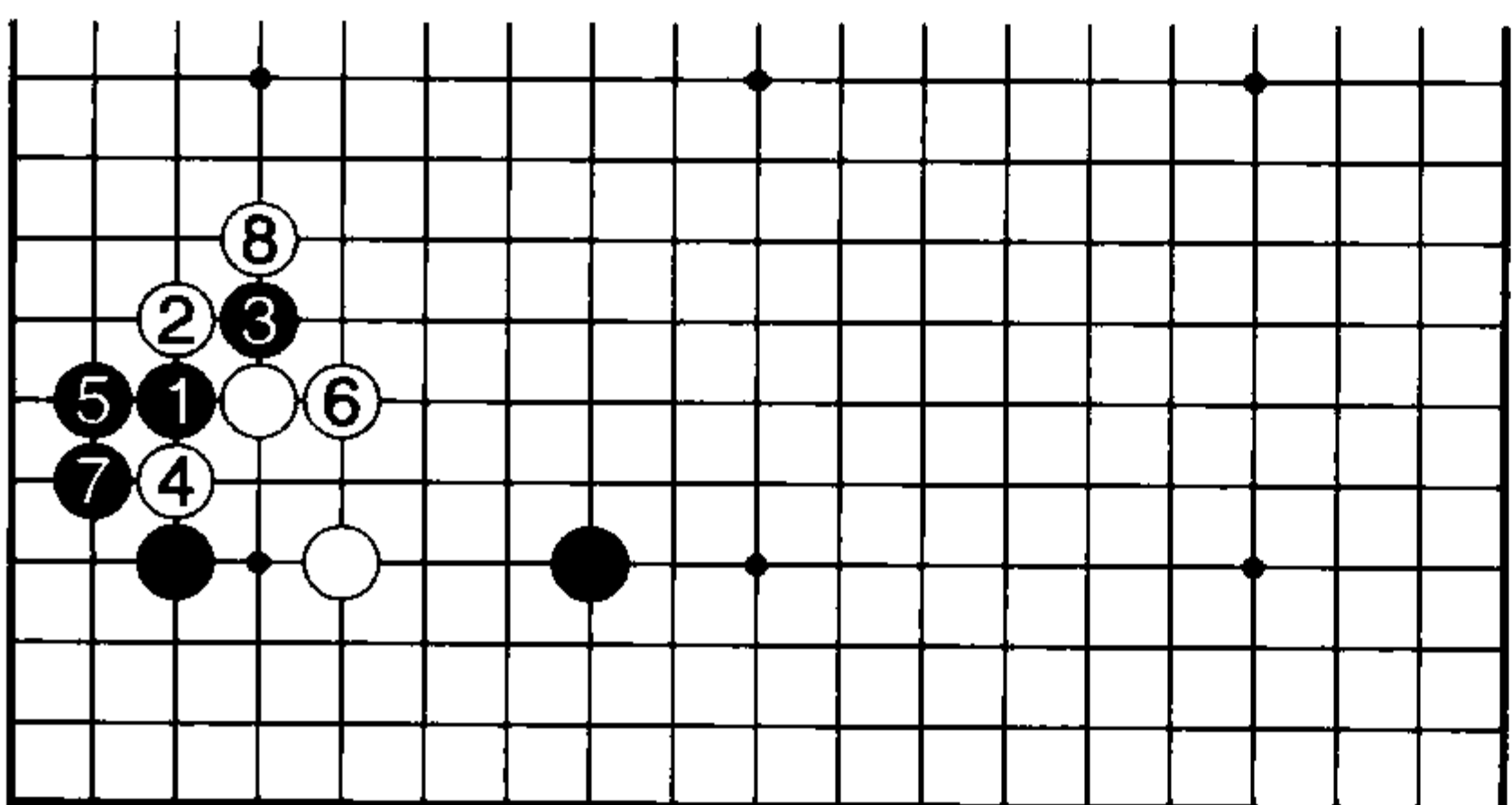


图4 有改观

黑托在这里，走成如图定式，黑二间高夹一子位置比前面两图有所改观，但多少还是有些不满。

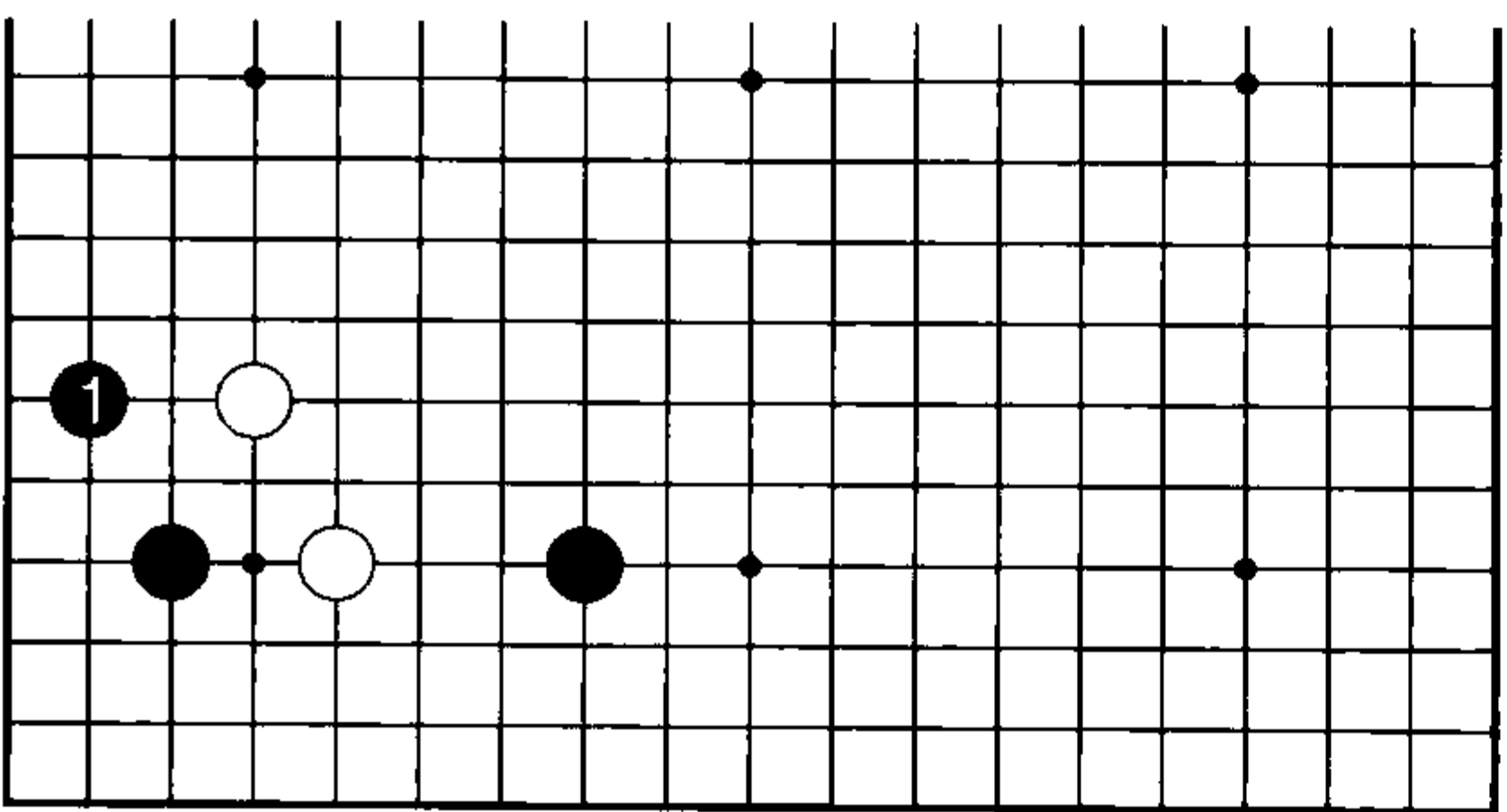


图5 黑委屈

黑1小飞，位置太低，没有满意的道理。

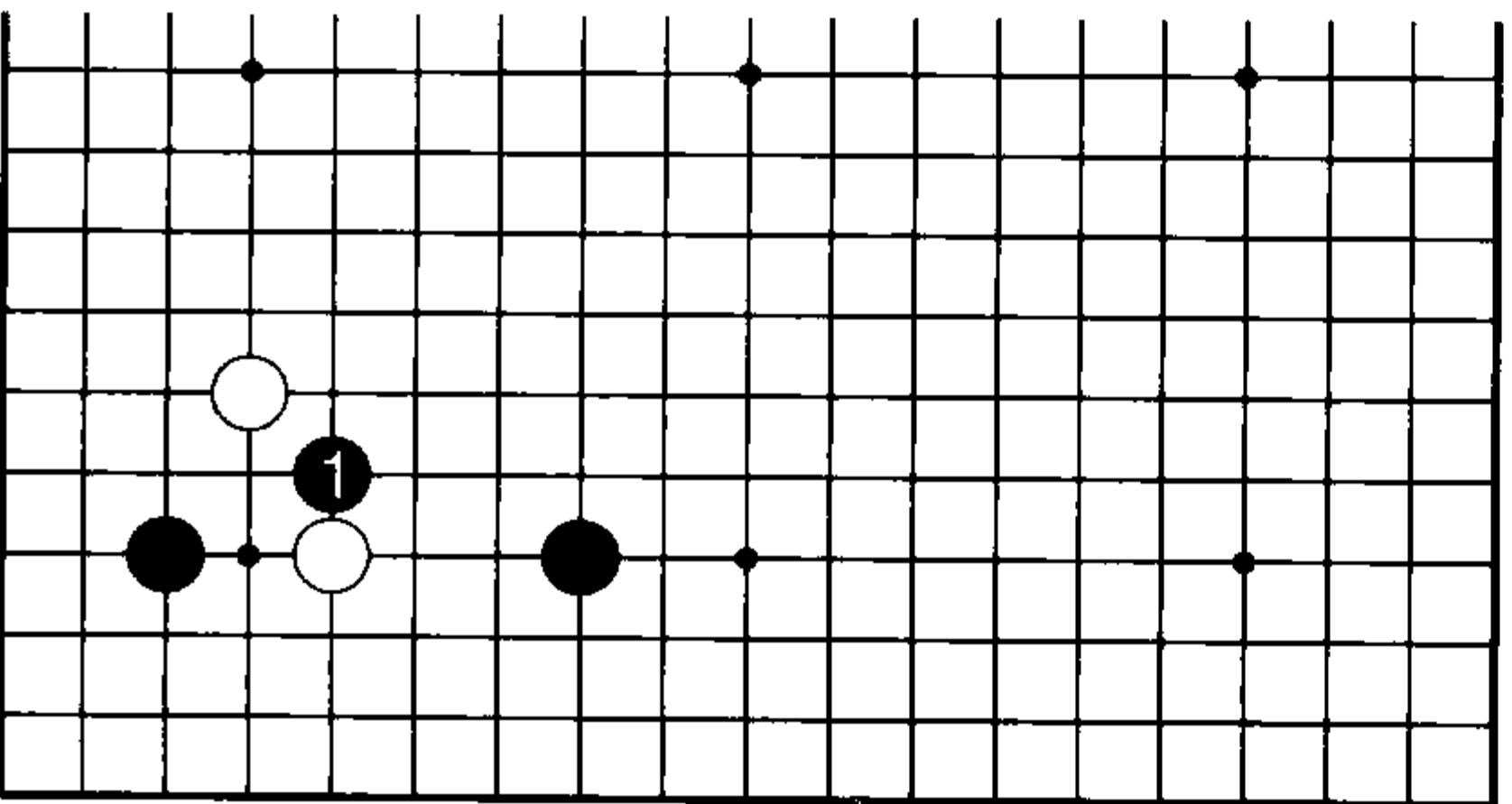


图6 必然

因此，黑1靠，就成为必然的一手。接下来……

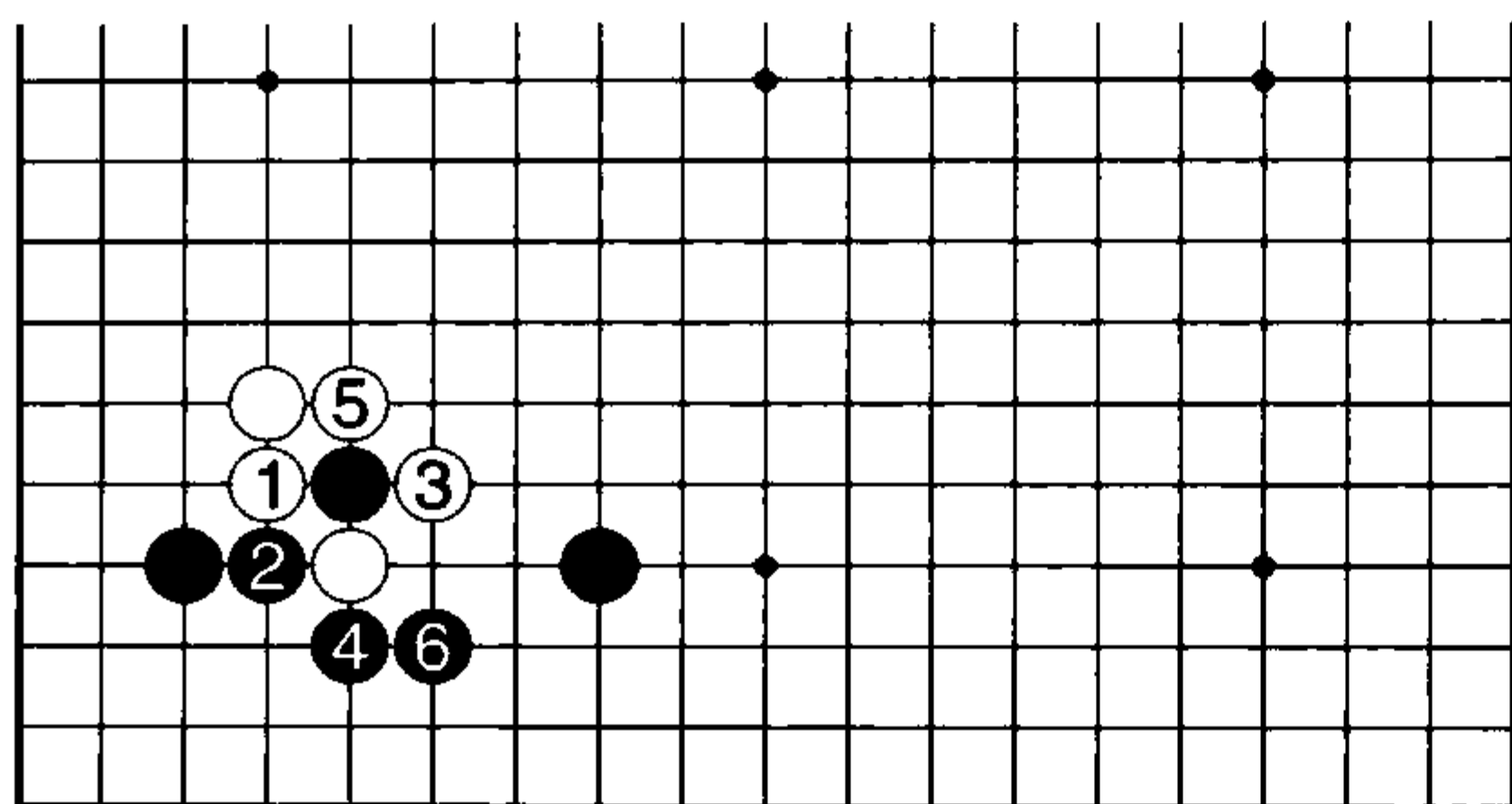


图7 黑稍好

白1冲，黑2断，白3、5征掉一子，被黑渡过，一般认为黑便宜一点，其中原因，可以和下图比较一下。

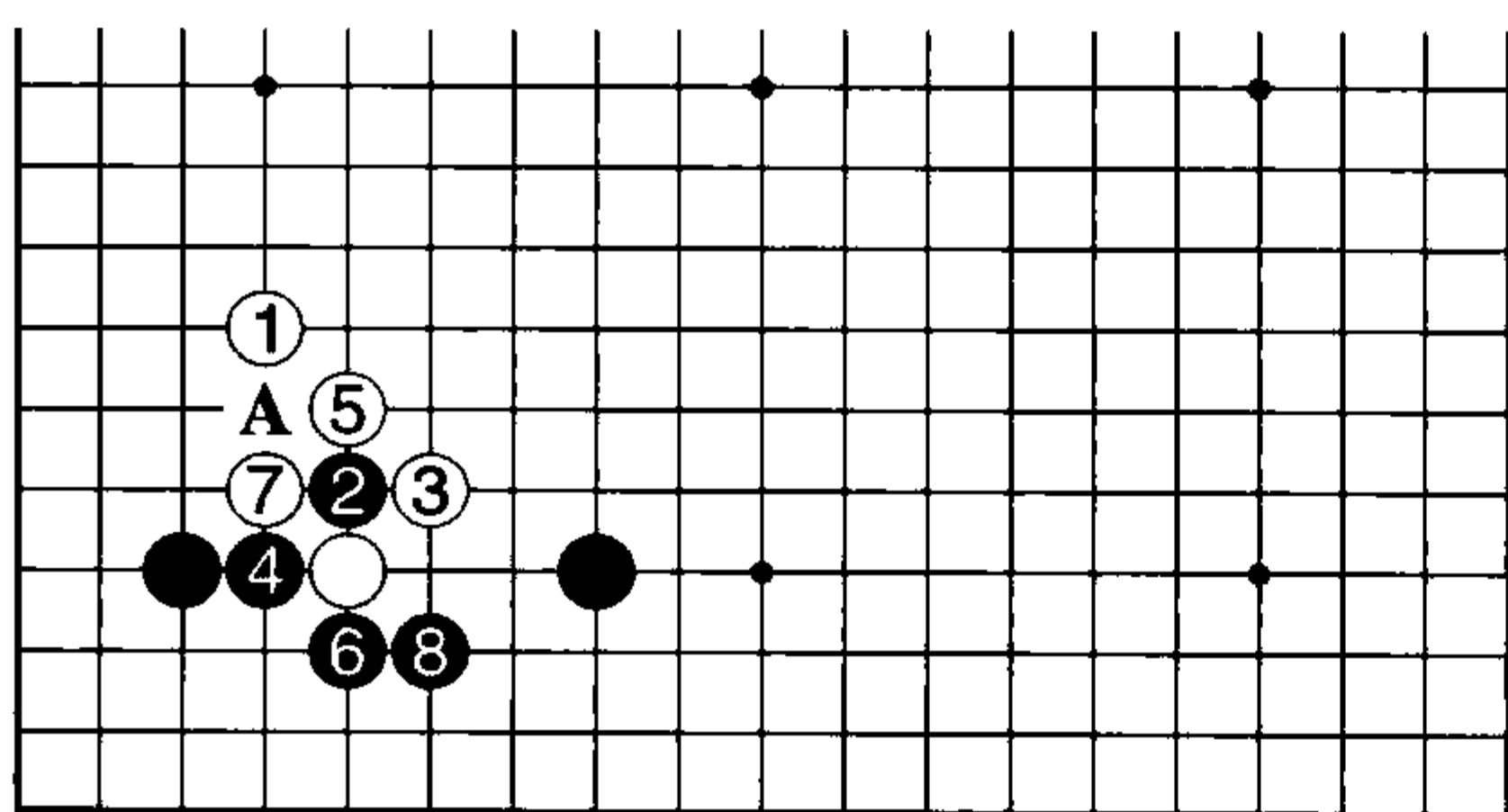


图8 比较

本图是大飞定式的一种，两分。而本图的白1与上图A的位置，两者相比，上图白亏是明显的。

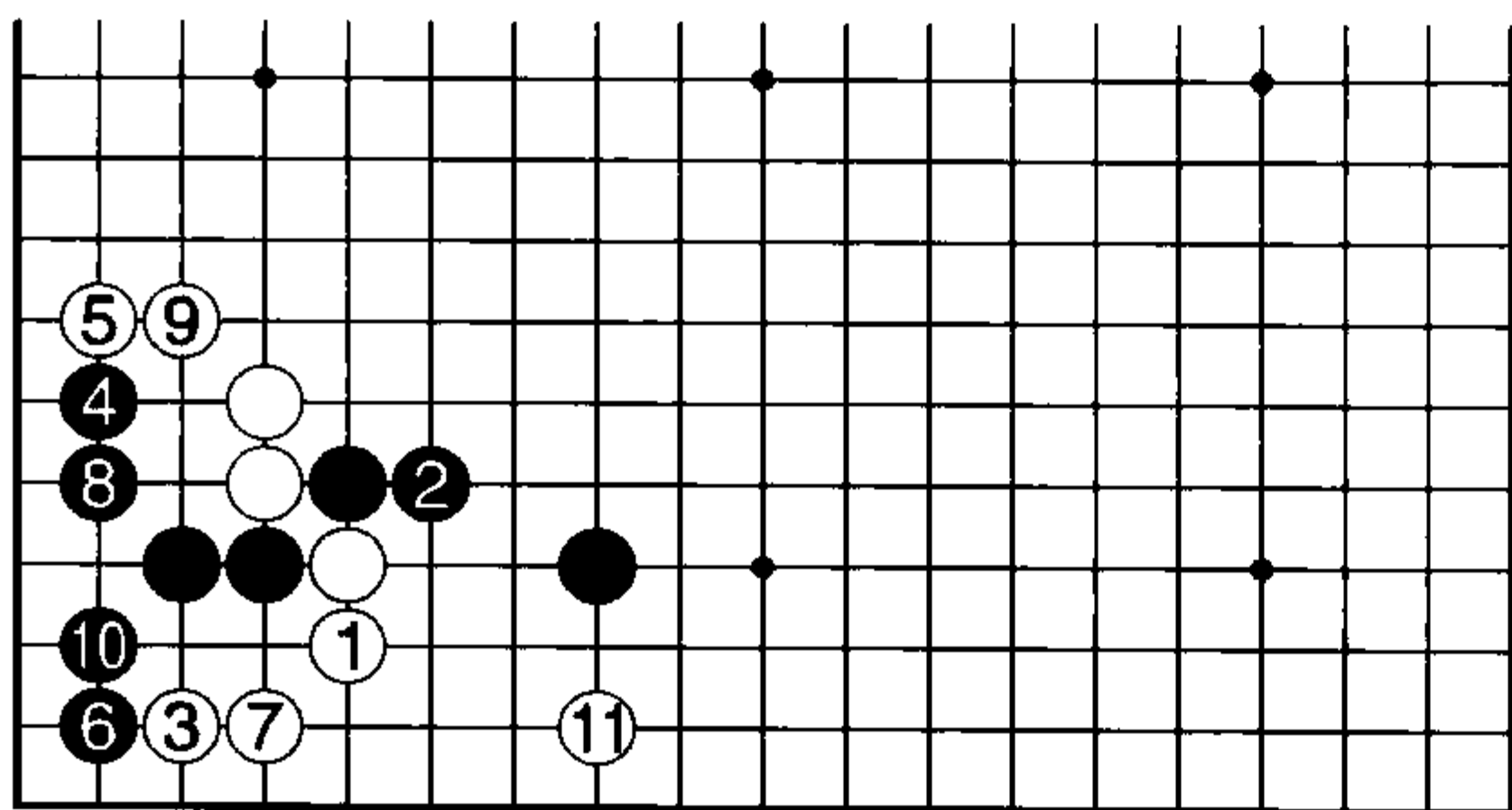


图9 黑稍好

白1立不理想，至白11的结果，白位置太低。

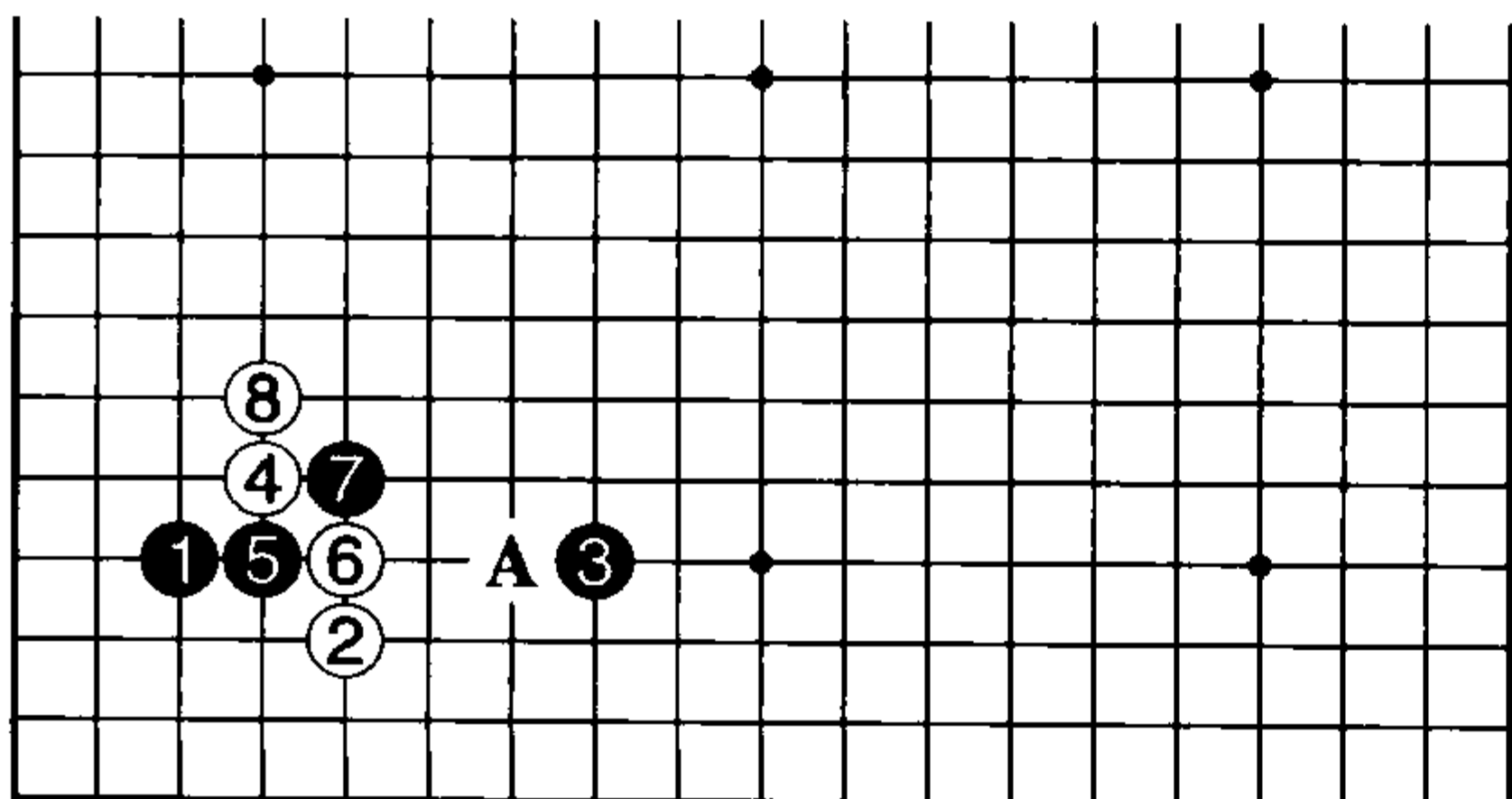


图10 手割

手割分析一下：黑1小目，白2小飞挂，黑3二间高夹，白4小飞，黑5、7冲断，白按定式通常是下A位，现在却下在了8的位置，明显无理。

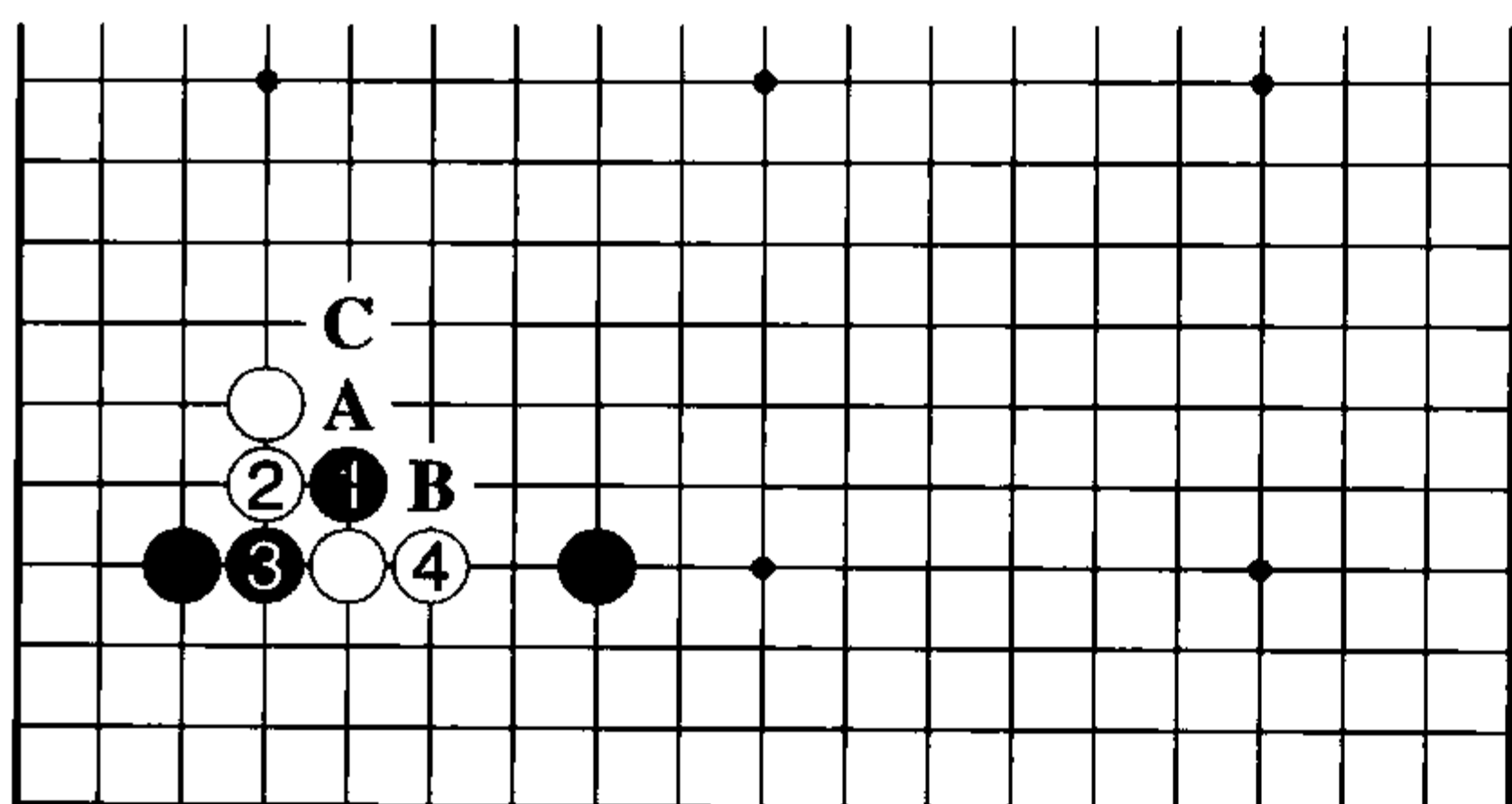


图11 只能如此

为了保证不亏损，白4只能如此，也必须如此。以后黑有A、B、C三种下法。

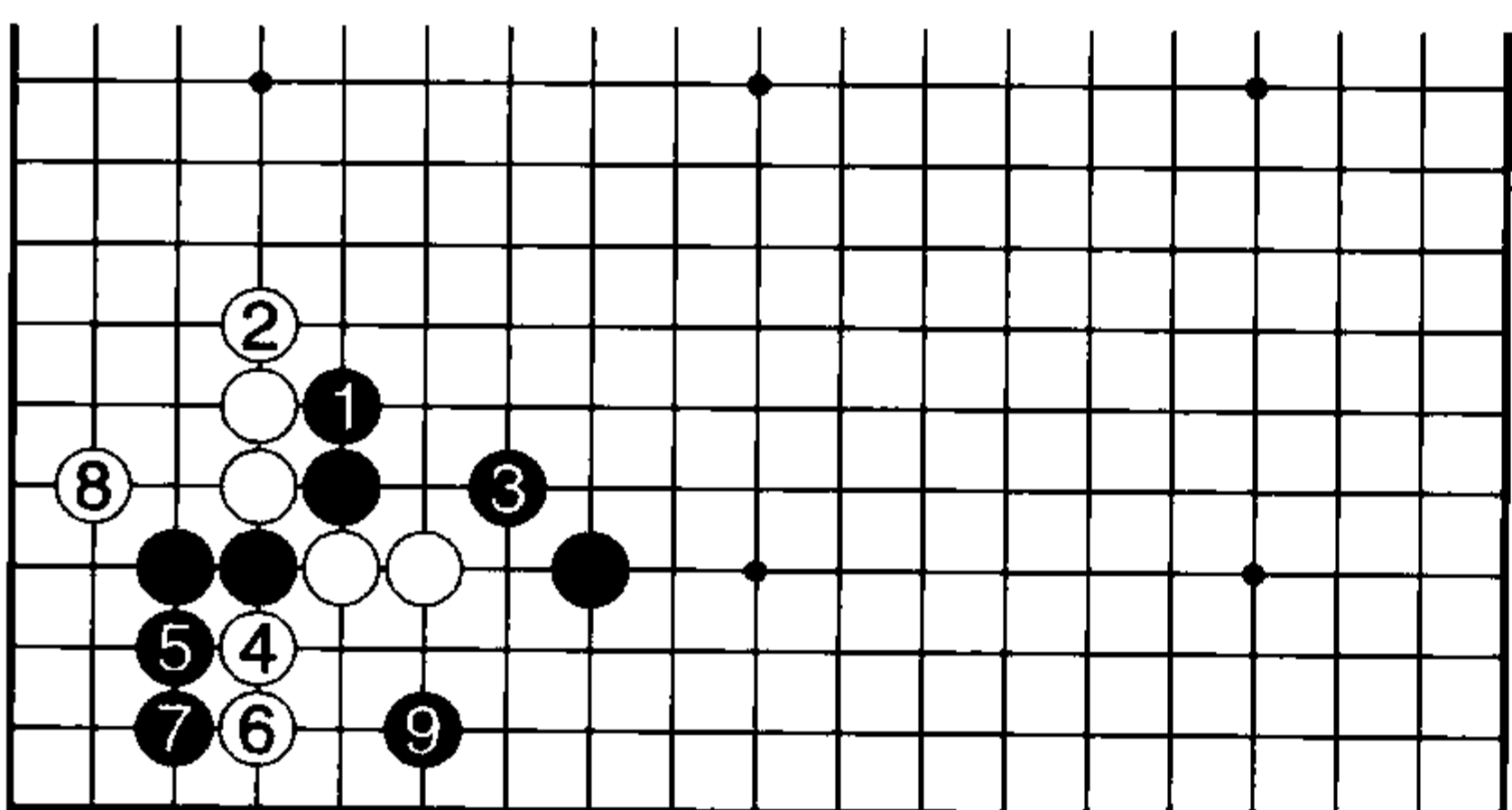


图12 白崩

先看黑1压的变化。白2如退，黑3跳封，白4、6顽抗，但遭到黑9急所一点，白就会坏了。

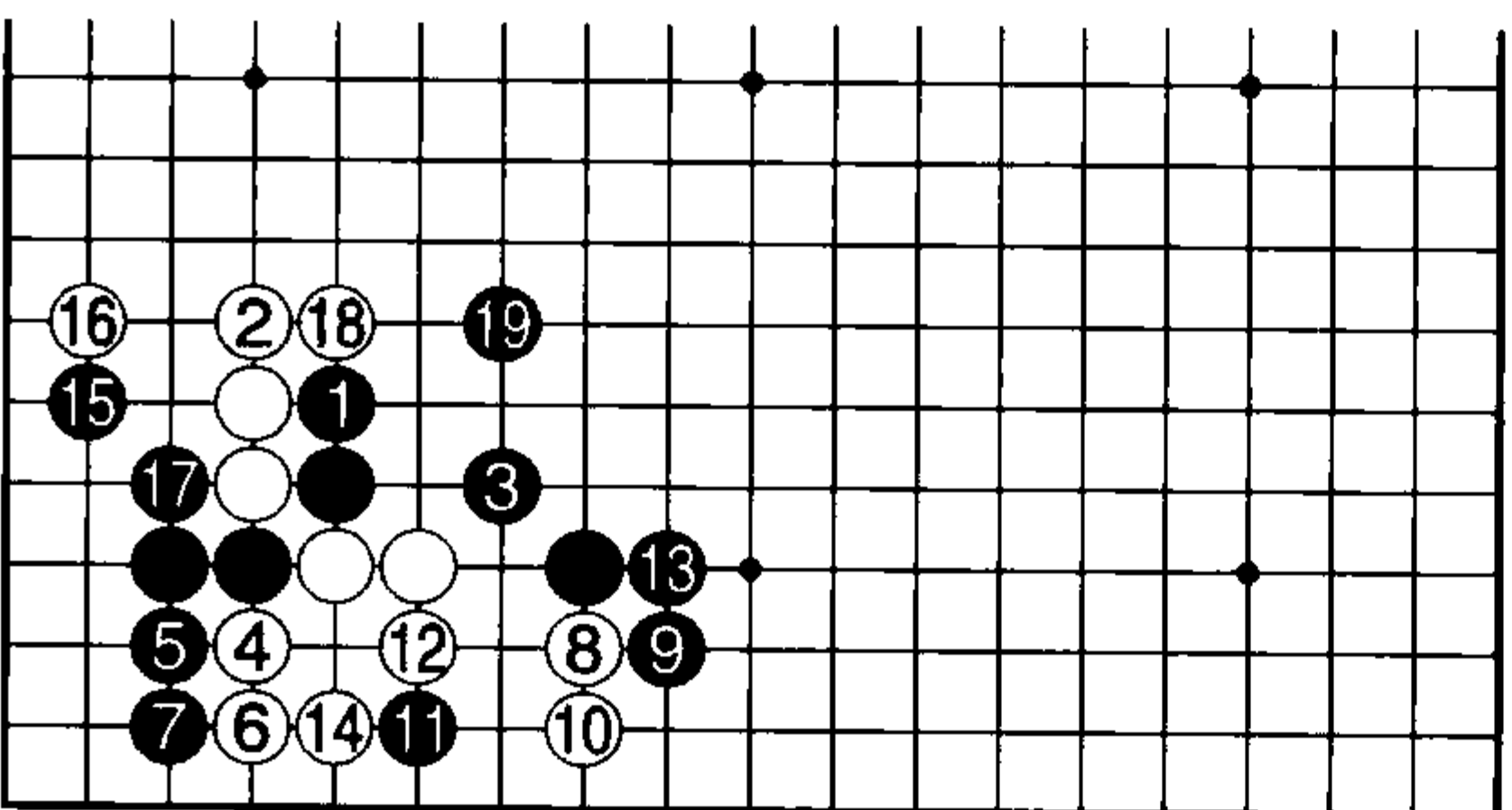


图13 黑稍优

上图结果不满，于是白8做活，至黑19，白还是不理想。

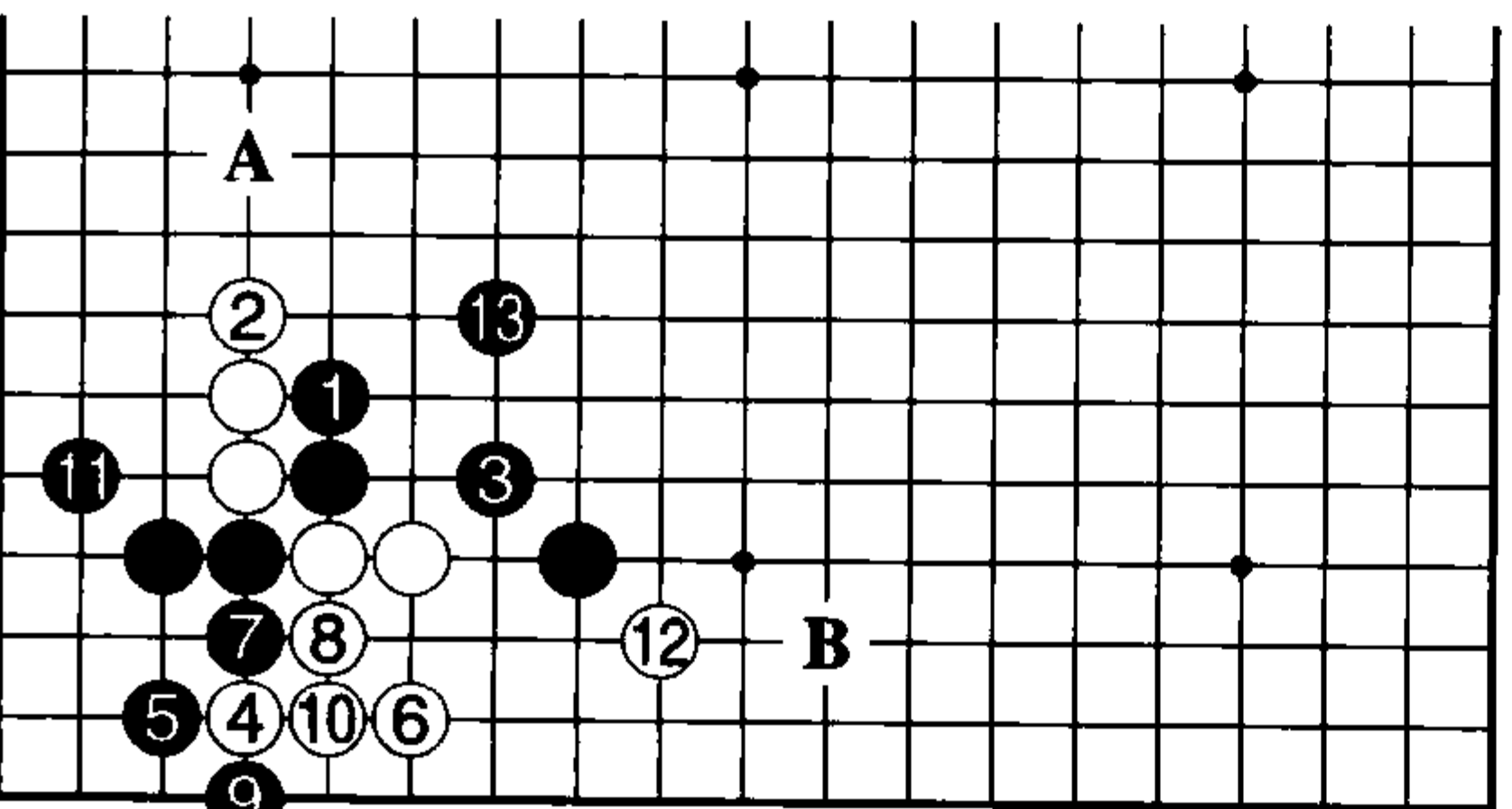


图14 黑好

白如选择本图变化，至黑13，A、B两处白难以兼顾。

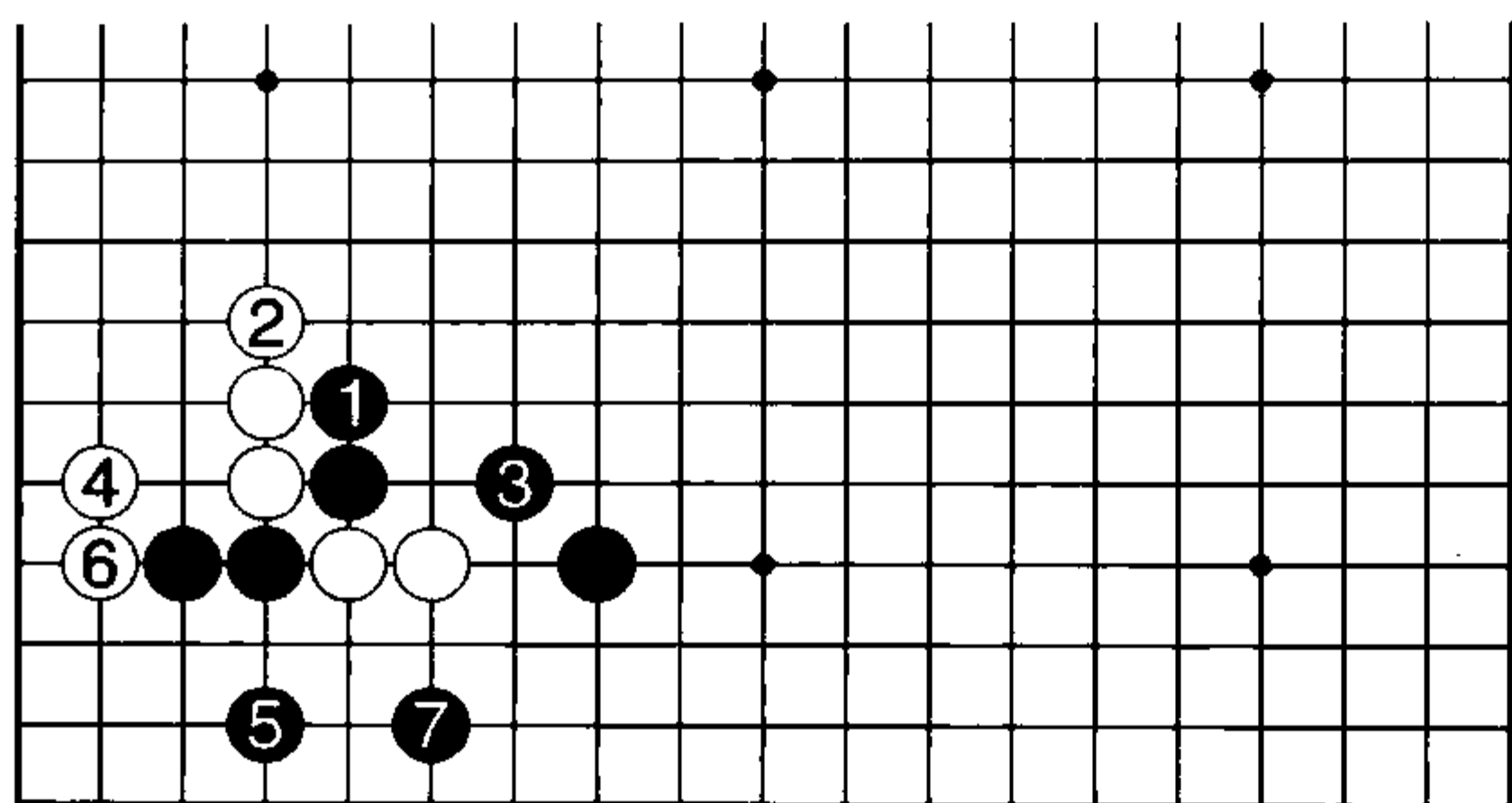


图15 黑优

白4跳，6爬，弃掉两子转身，结果黑不错。

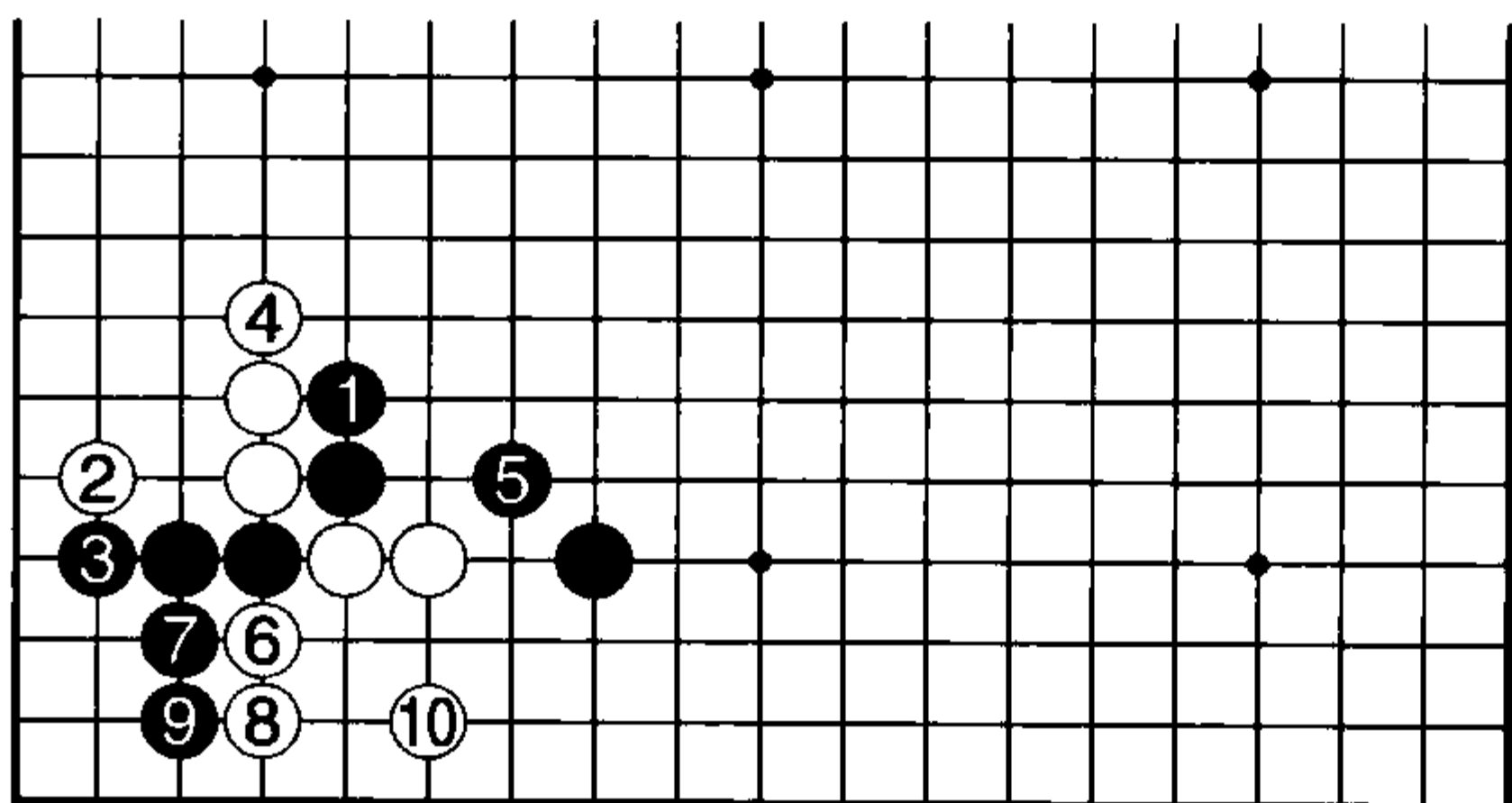


图16 次序

白2先跳才是正解，是必要的次序，黑3如挡，白4长，黑5封时，白6、8后，再10位跳是形，以后……

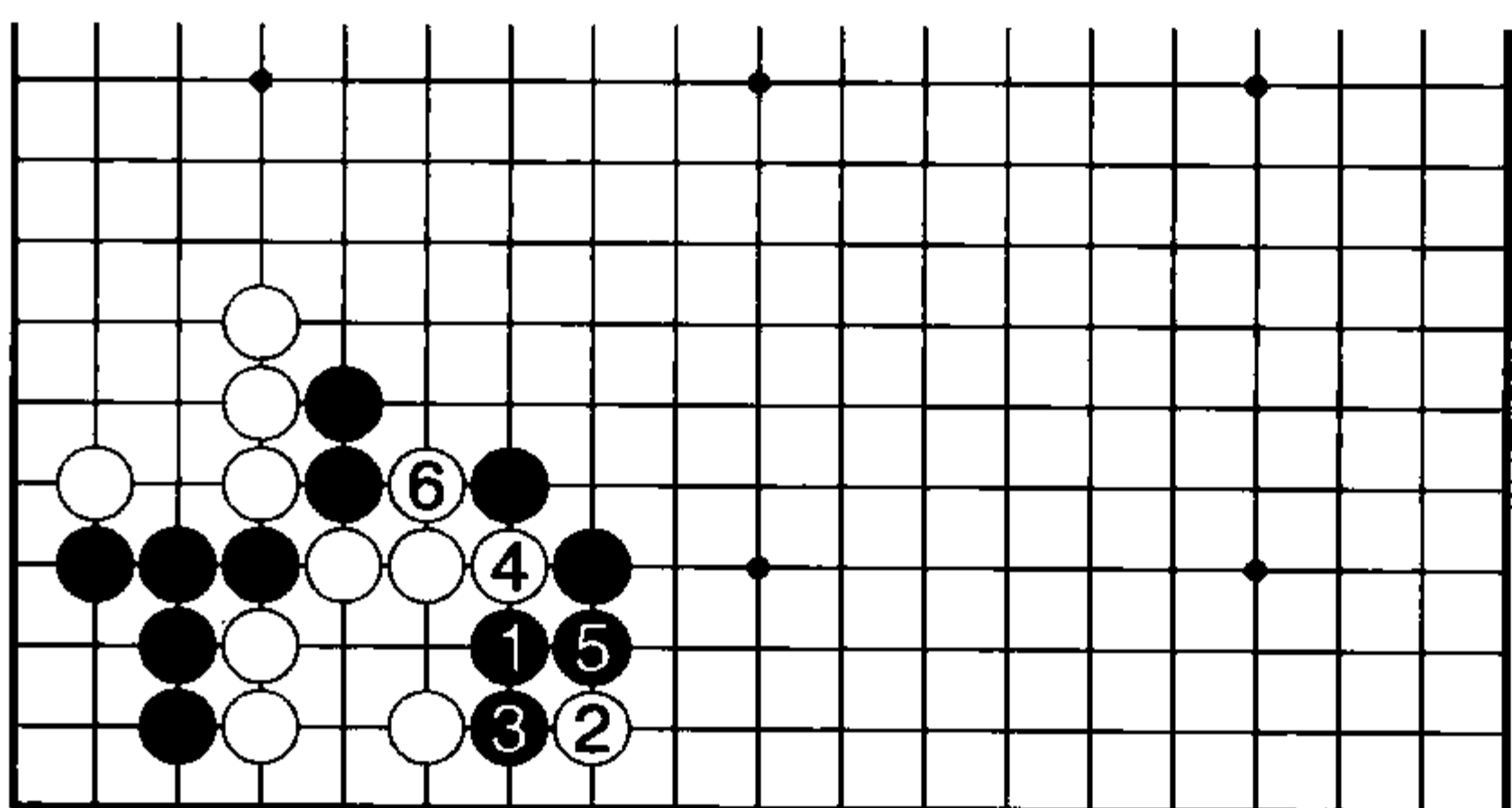


图17 黑不行

黑如1位尖紧气，白2跳，黑3冲时，白4可以挤，黑5接，白6冲出，黑难以抵挡。

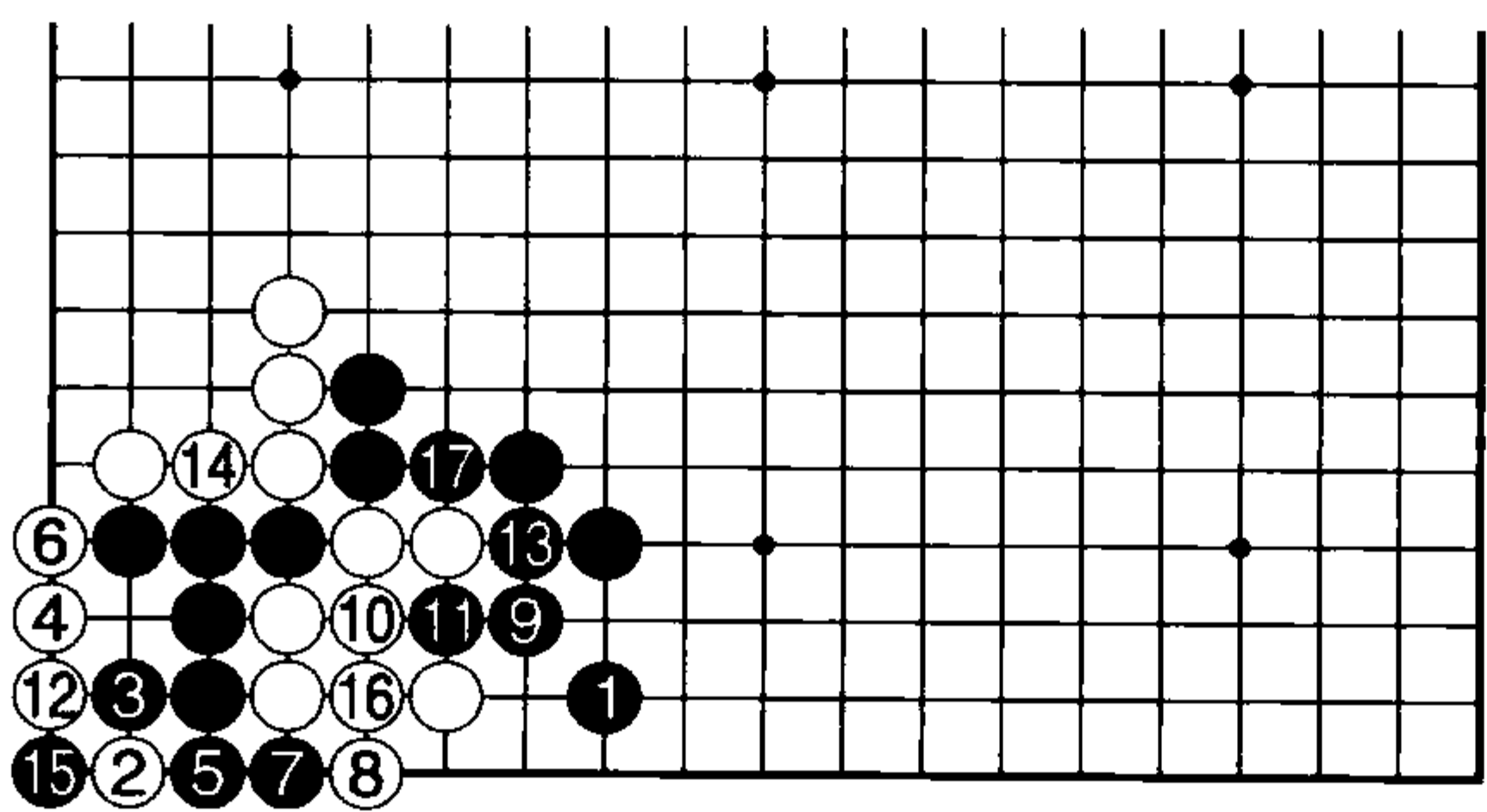


图18 白先手劫

黑只得1位跳，白2点是紧气要点，白4再点，黑5立，白6连回，最终形成打劫。黑15提劫时，白有16位的本身劫，黑17紧气，白先手提劫。

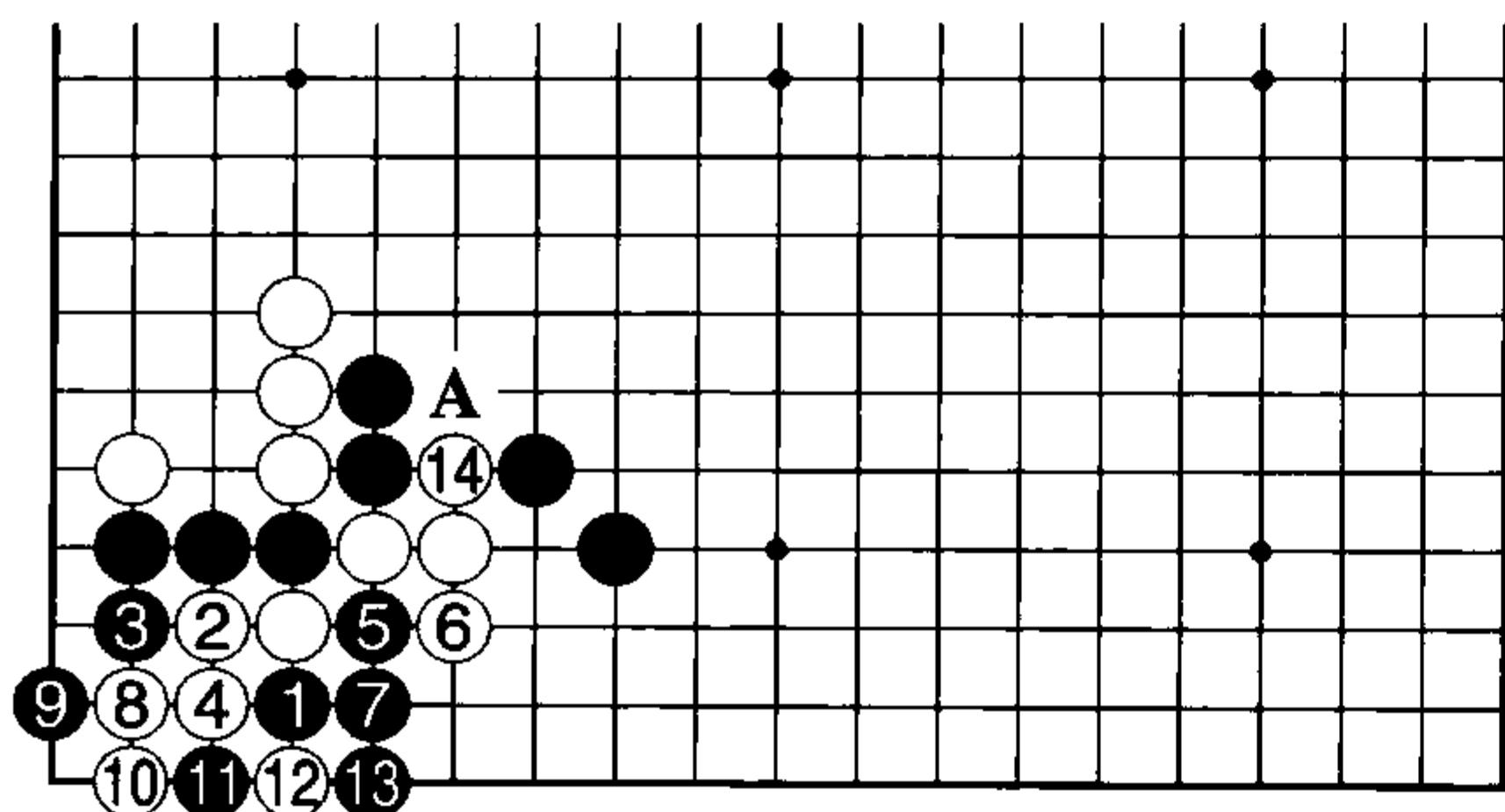


图19 白好

黑1夹顽抗，至黑13成为黑先手劫，但白14先冲，好棋，黑如A挡，白劫材丰富，黑不行。

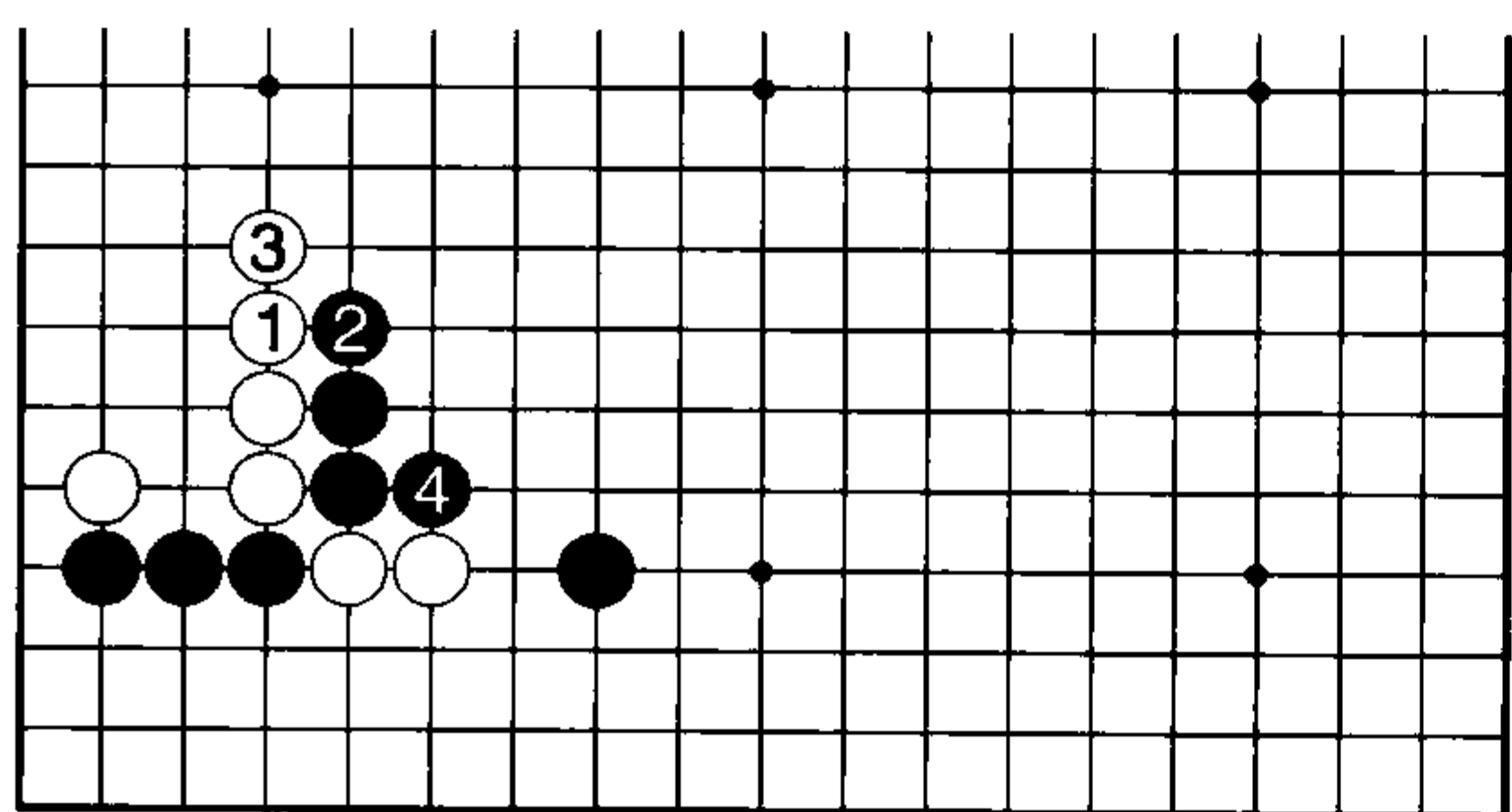


图20 黑的强手

黑2压，等白3长时，黑再走4位贴住白气，是局部最强下法。

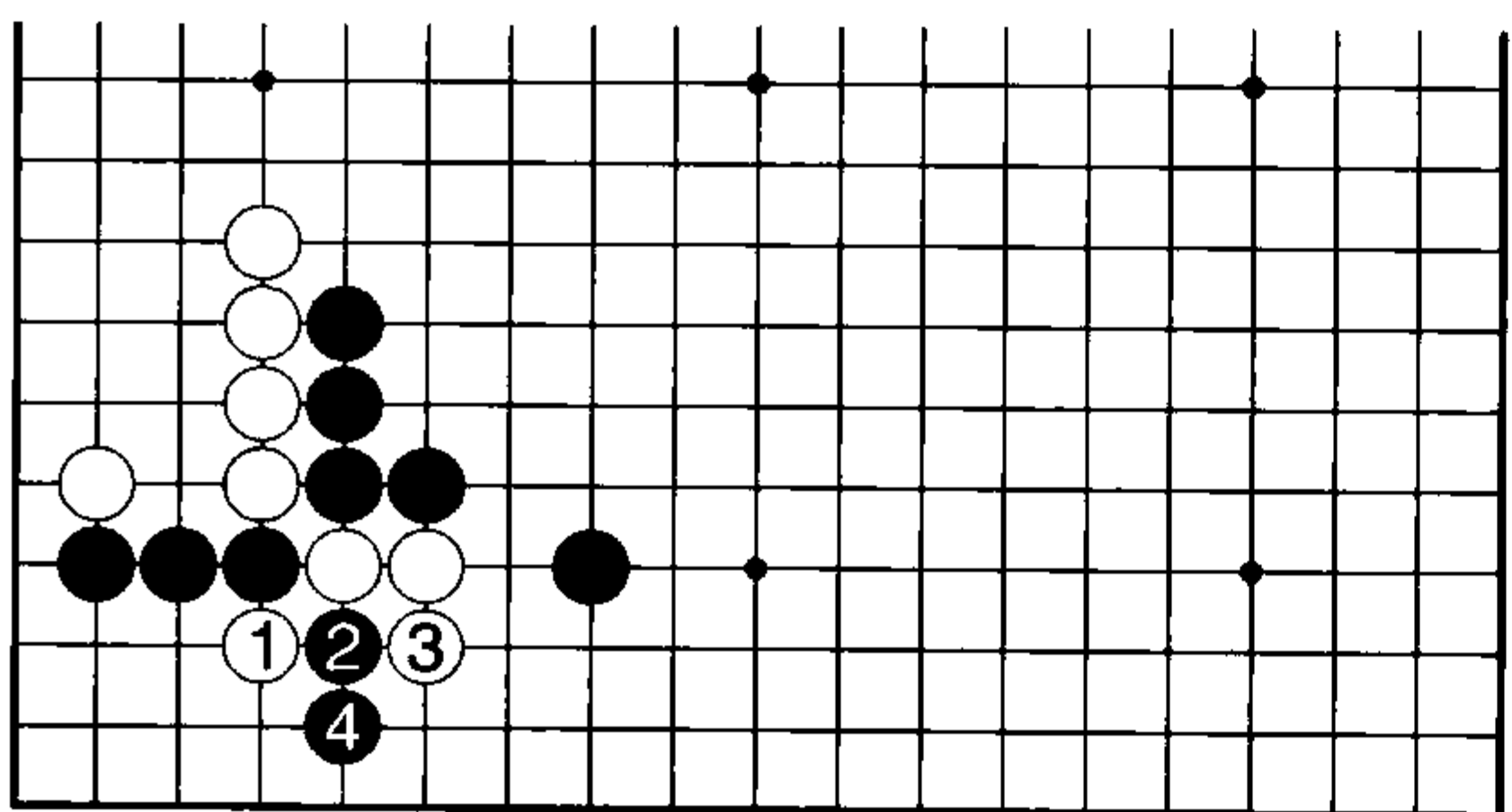


图21 白崩

因为气紧，白1扳已不成立，黑2断，4长，白崩溃。

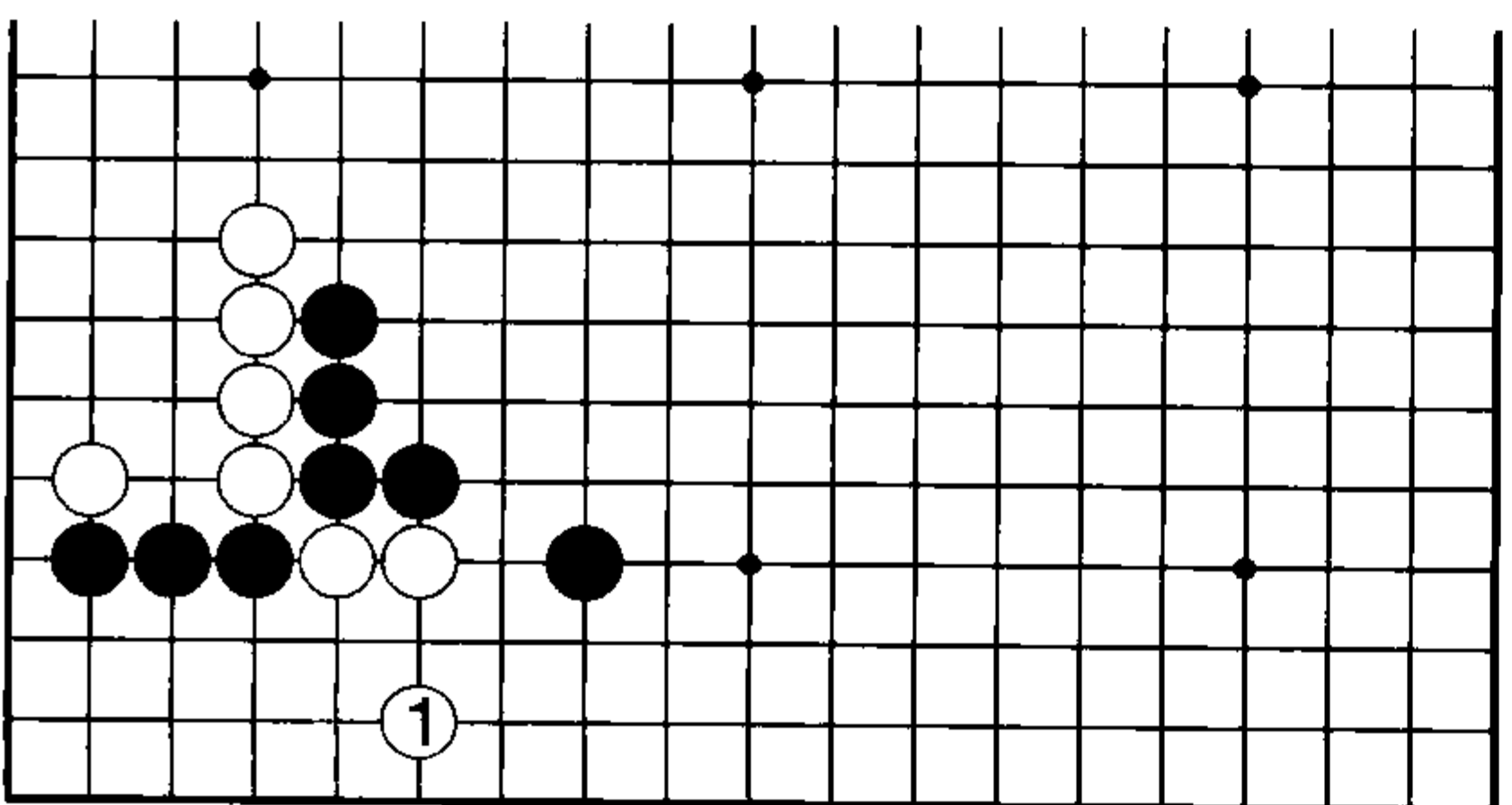


图22 跳

白1跳，是正着。

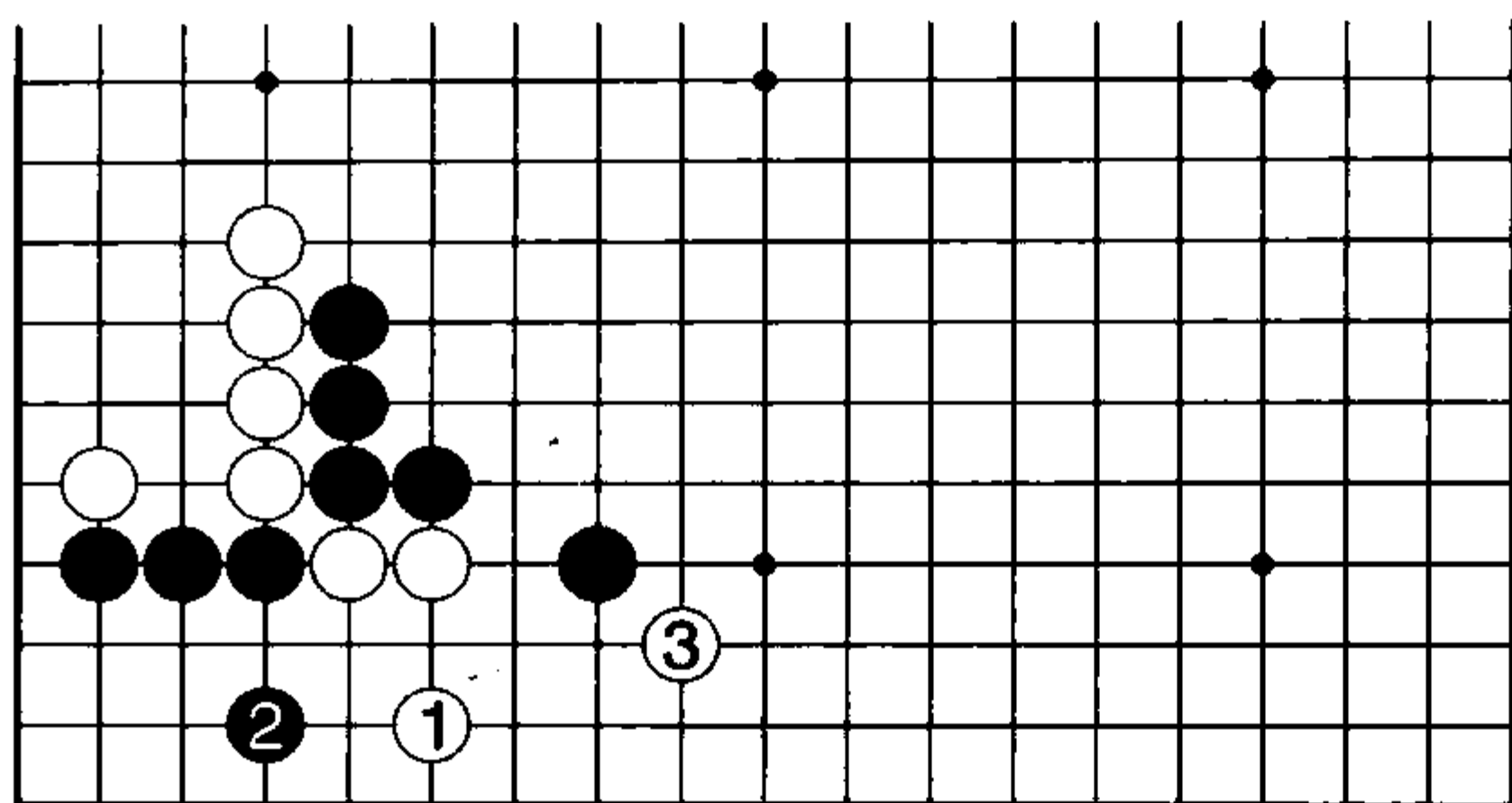


图23 战斗

白1跳正着，黑2补角有必要，白3飞出，双方形状都不能算好，只能战斗解决。

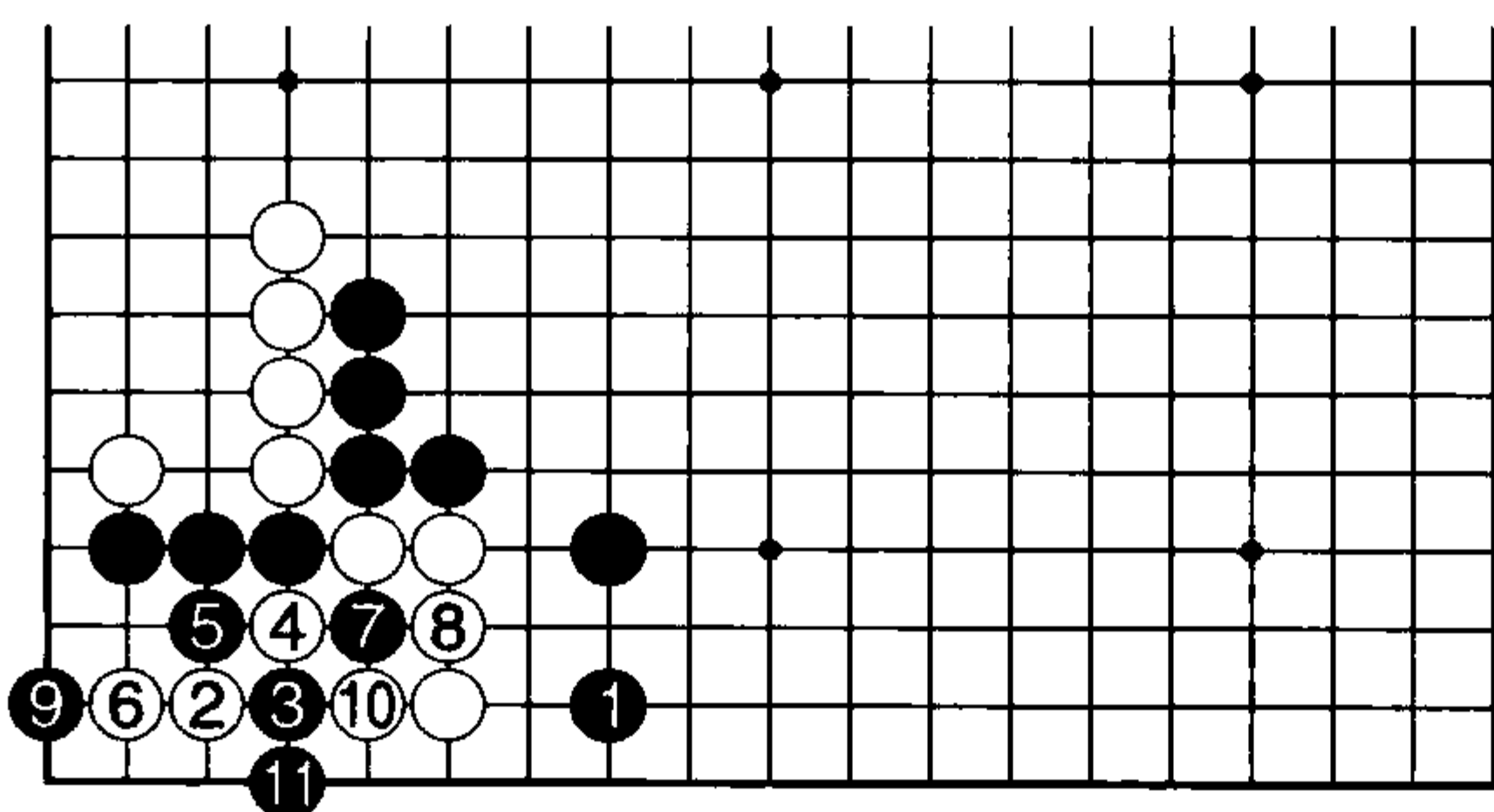


图24 劫争白有利

黑1跳过分，白2跳是好手，至12成为打劫，因为黑棋外围薄弱，白棋有本身劫材，黑难下。

(12提)

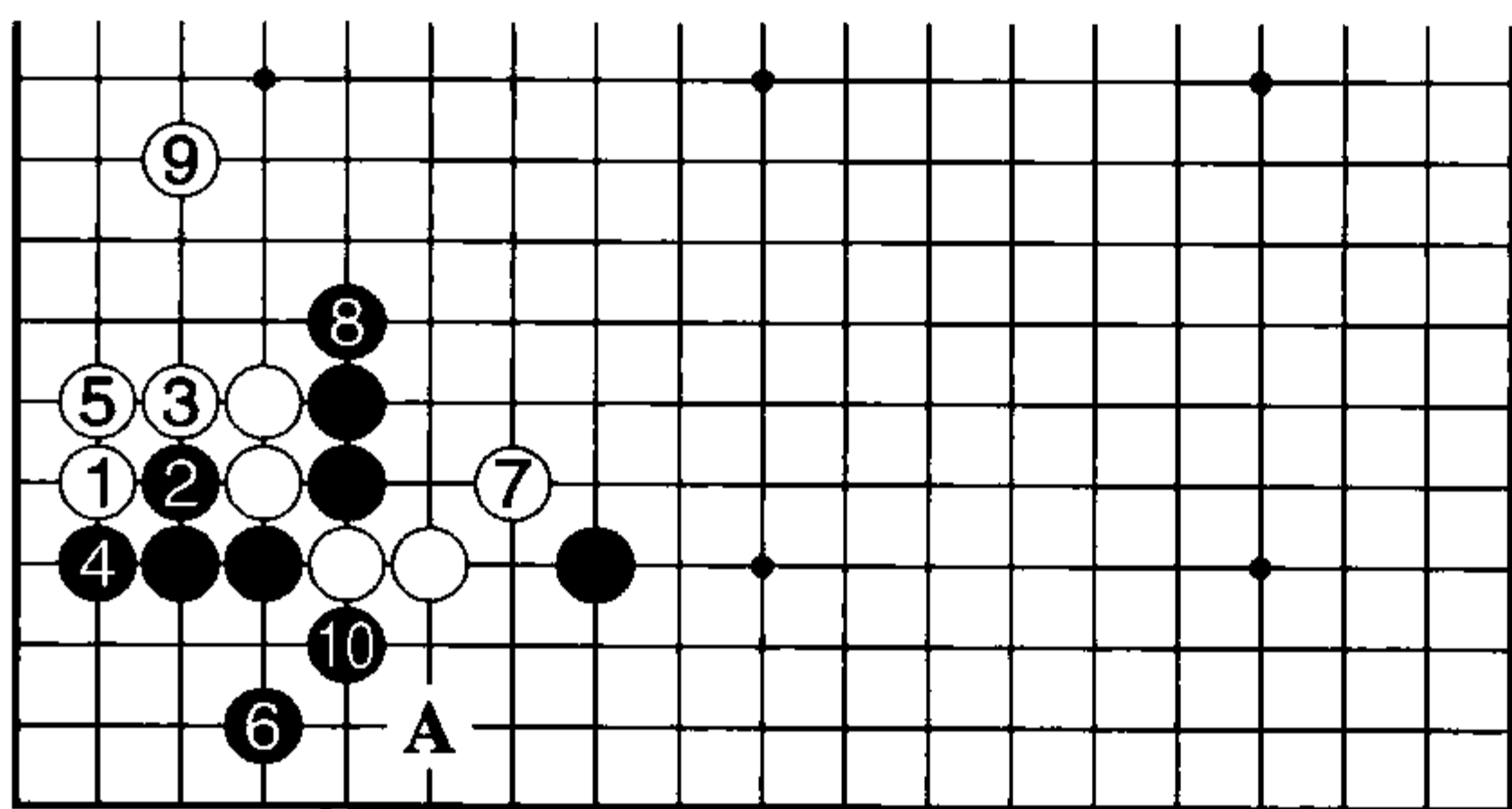


图25 可下

白1跳时，黑2先冲再4挡是正确的次序，白接后，黑6跳重要，至黑10，和前面几图相比，大致双方可下。黑10也可在A位跳。

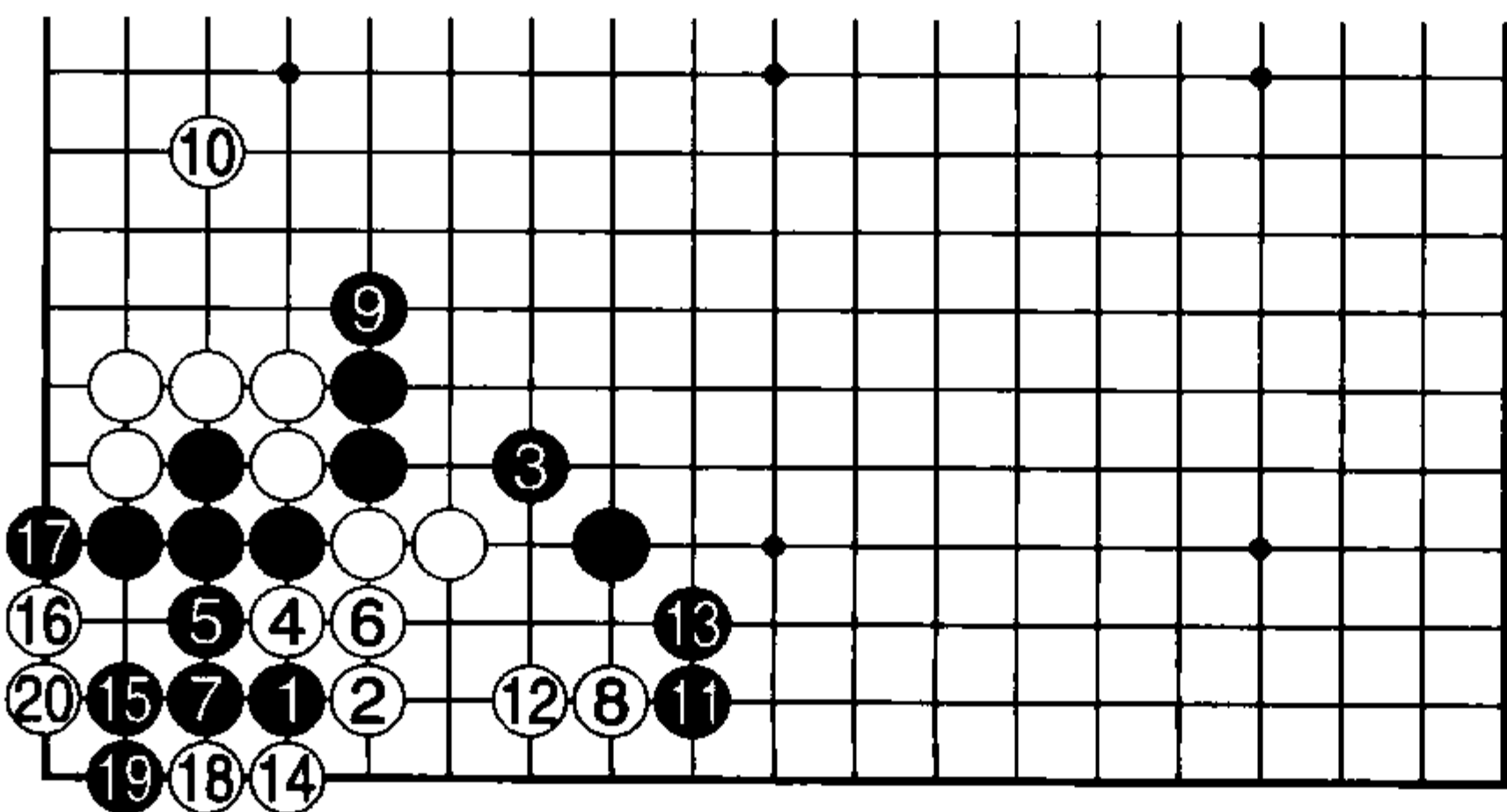
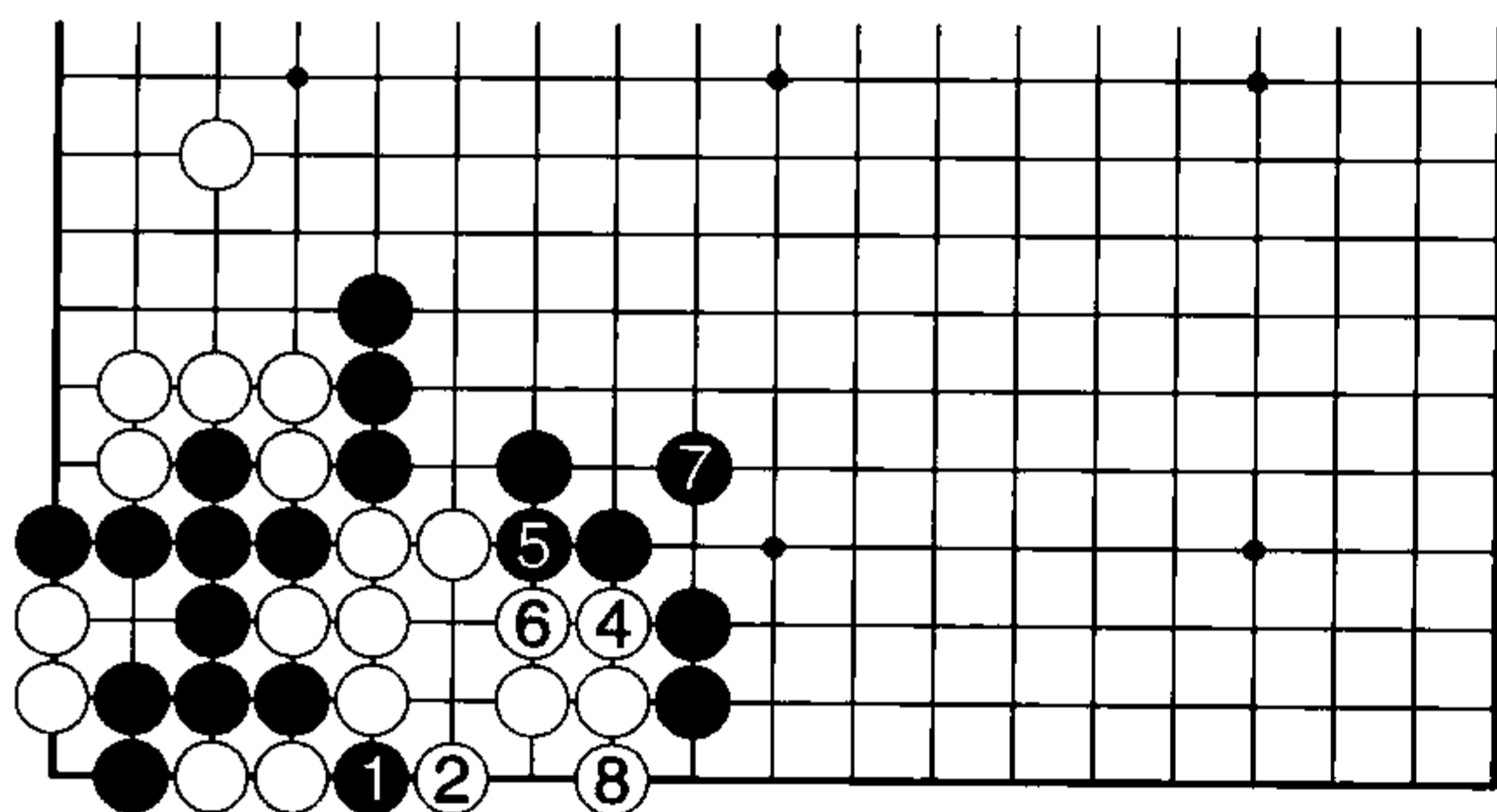


图26 过分

黑1跳时，白2靠是过分之着。黑3封锁必然，以下基本没有变化，白20后……

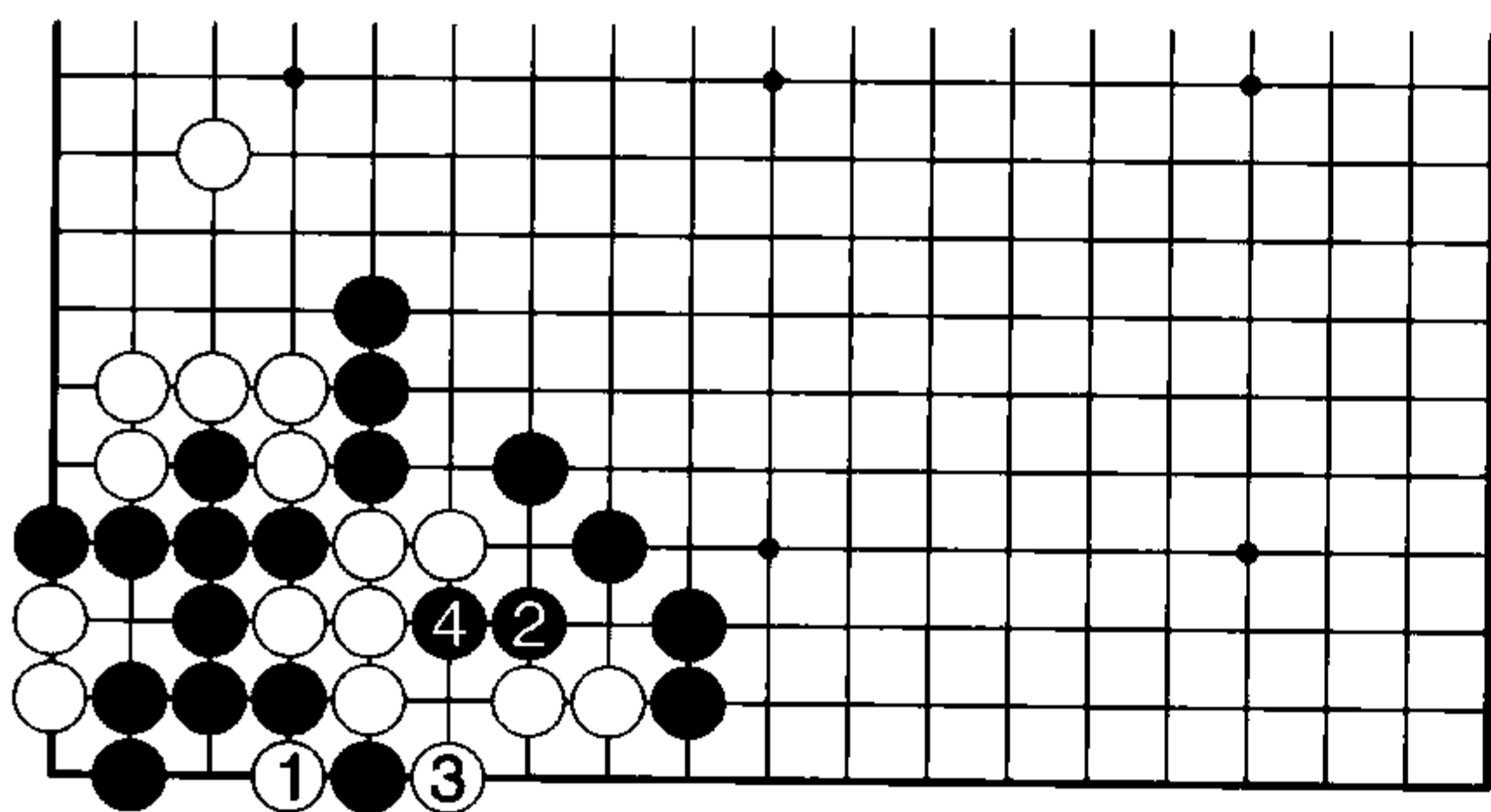




**图27 明显黑好**

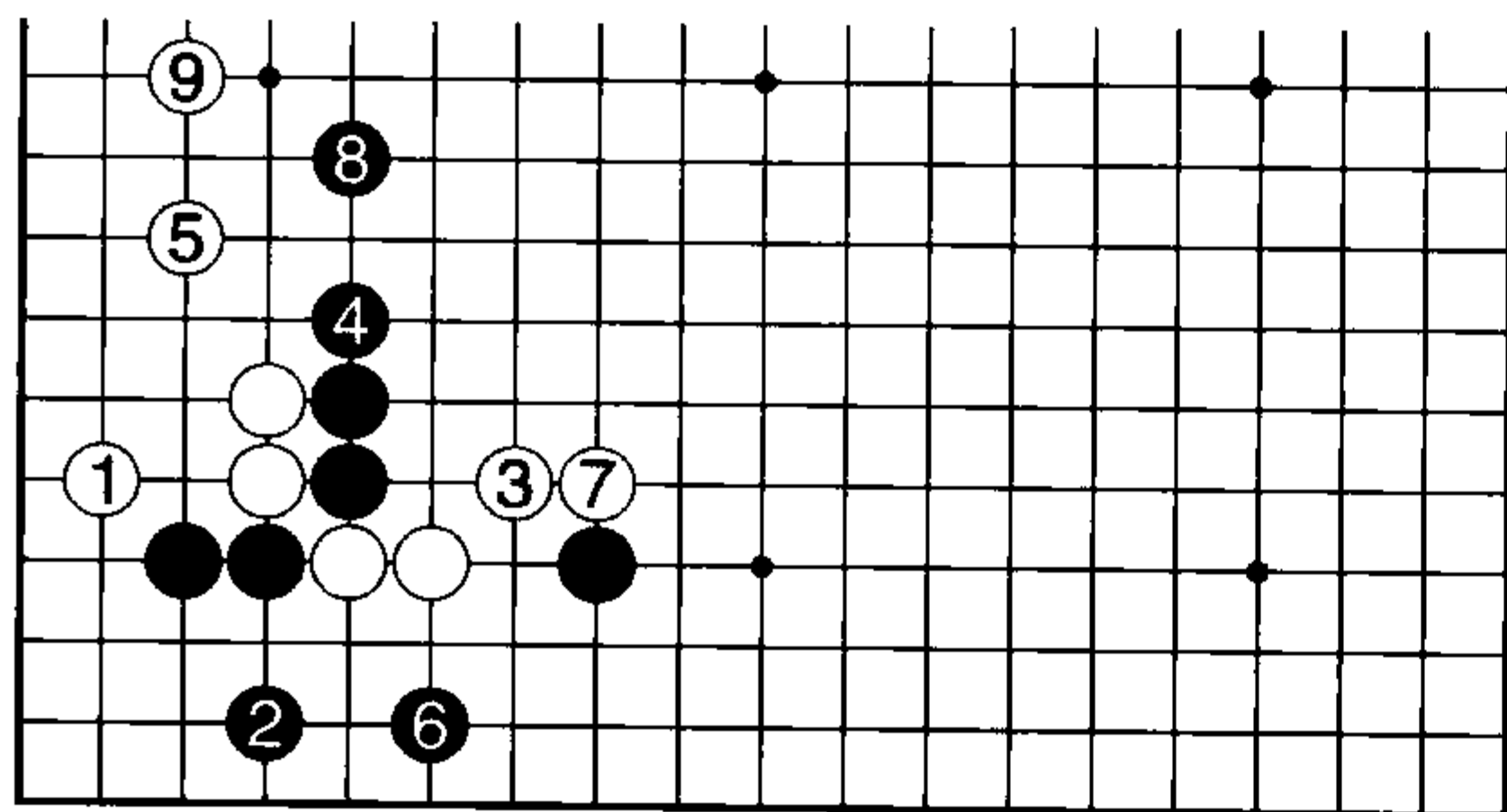
接上图，黑1提两子，白2只能挡，黑3粘上活棋，白4挤，黑因为外面有缺陷不能硬吃，白8委屈地补活，白不满。

(3接)



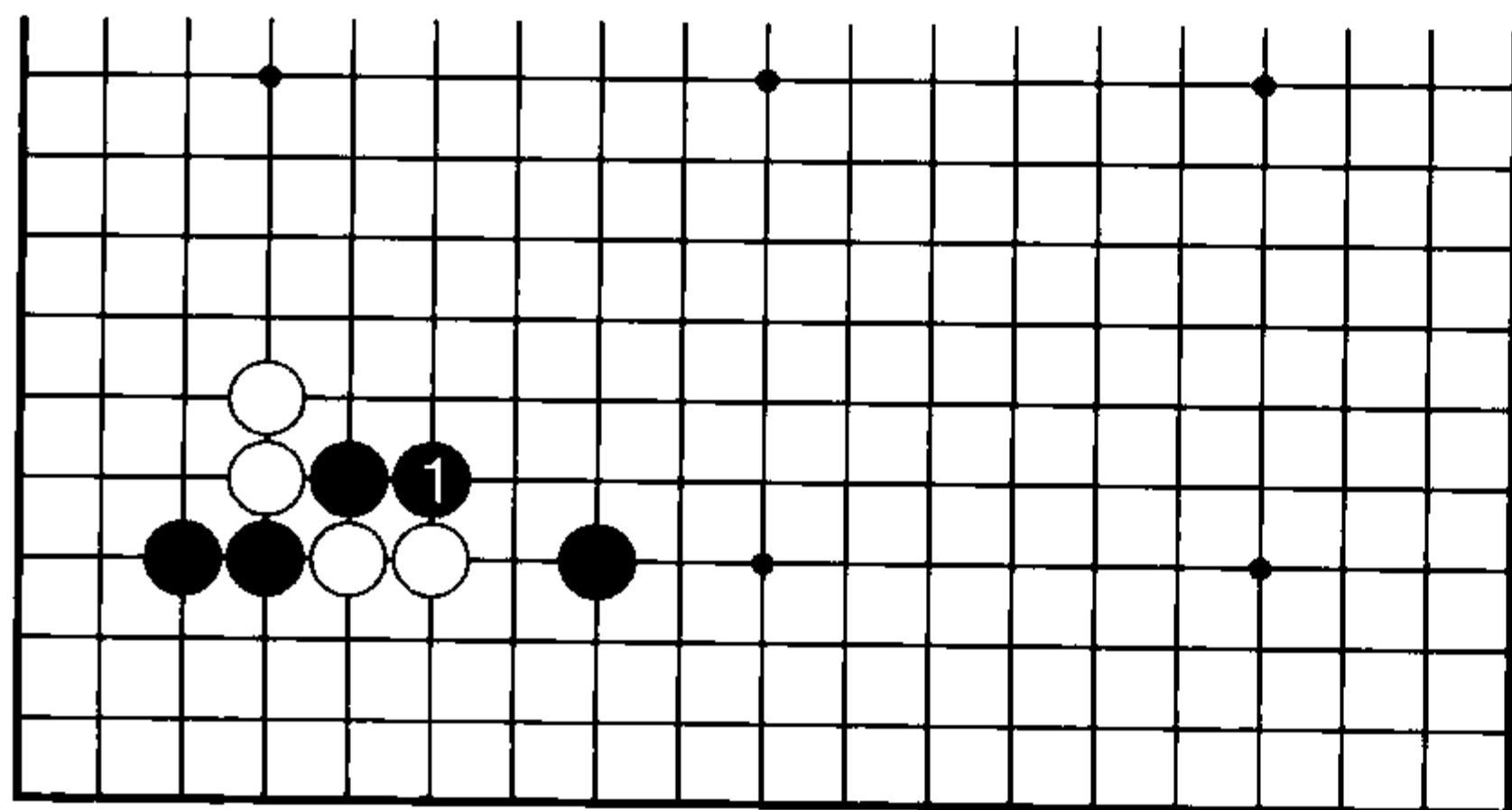
**图28 白死**

白1如扑，黑2破眼，将会形成有眼杀无眼。



**图29 两分**

白1跳时，黑2跳简明，以下至白9，大致两分。



**图30 压另一面**

黑1也有在这里压的。

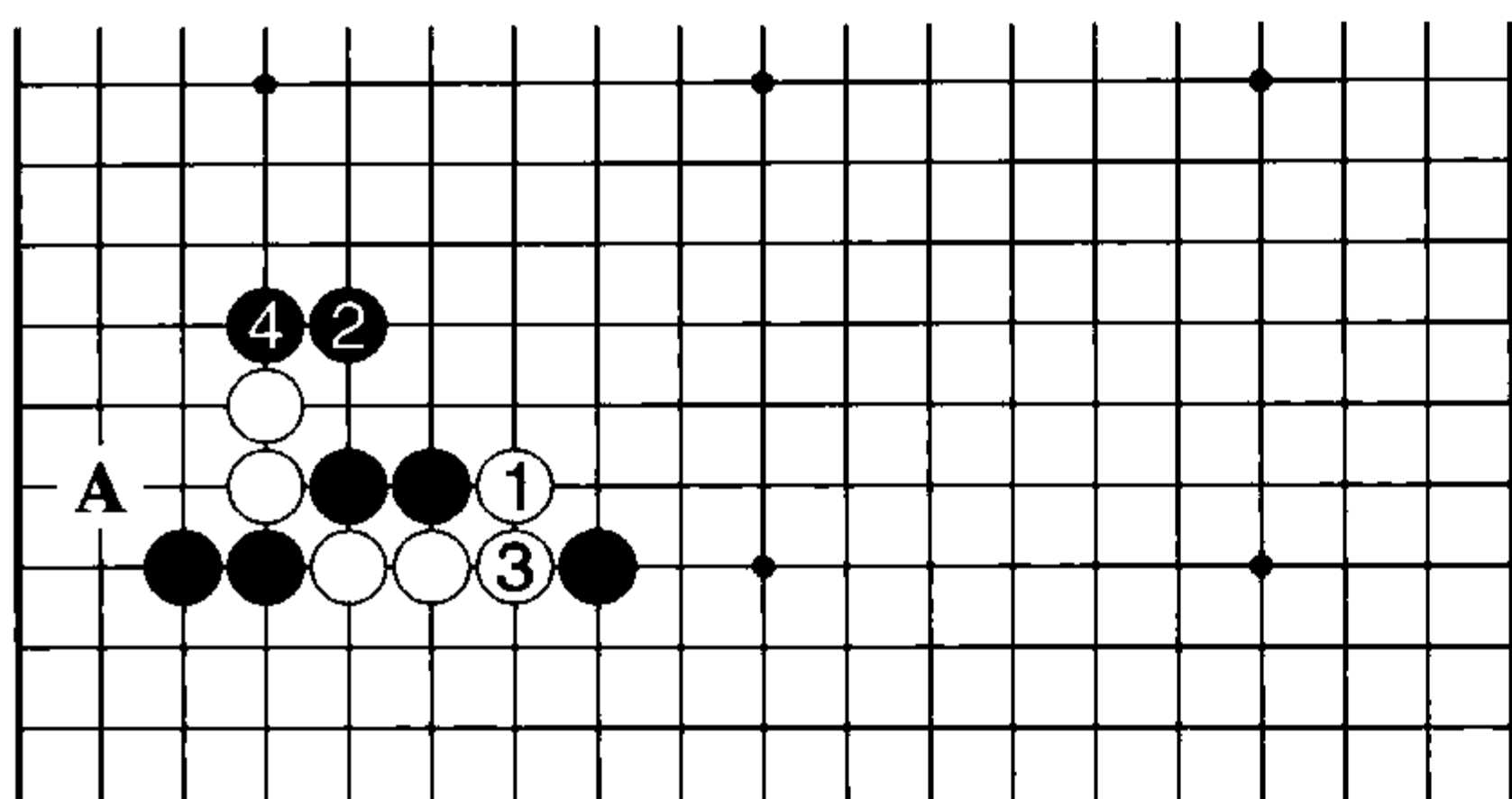


图31 必然

黑压时，白1必须扳，黑2跳是形，白3接，黑4挡上必然。至此，因为黑角上有种种利用和味道，一般认为白稍有利，但白不宜在A位马上出动。

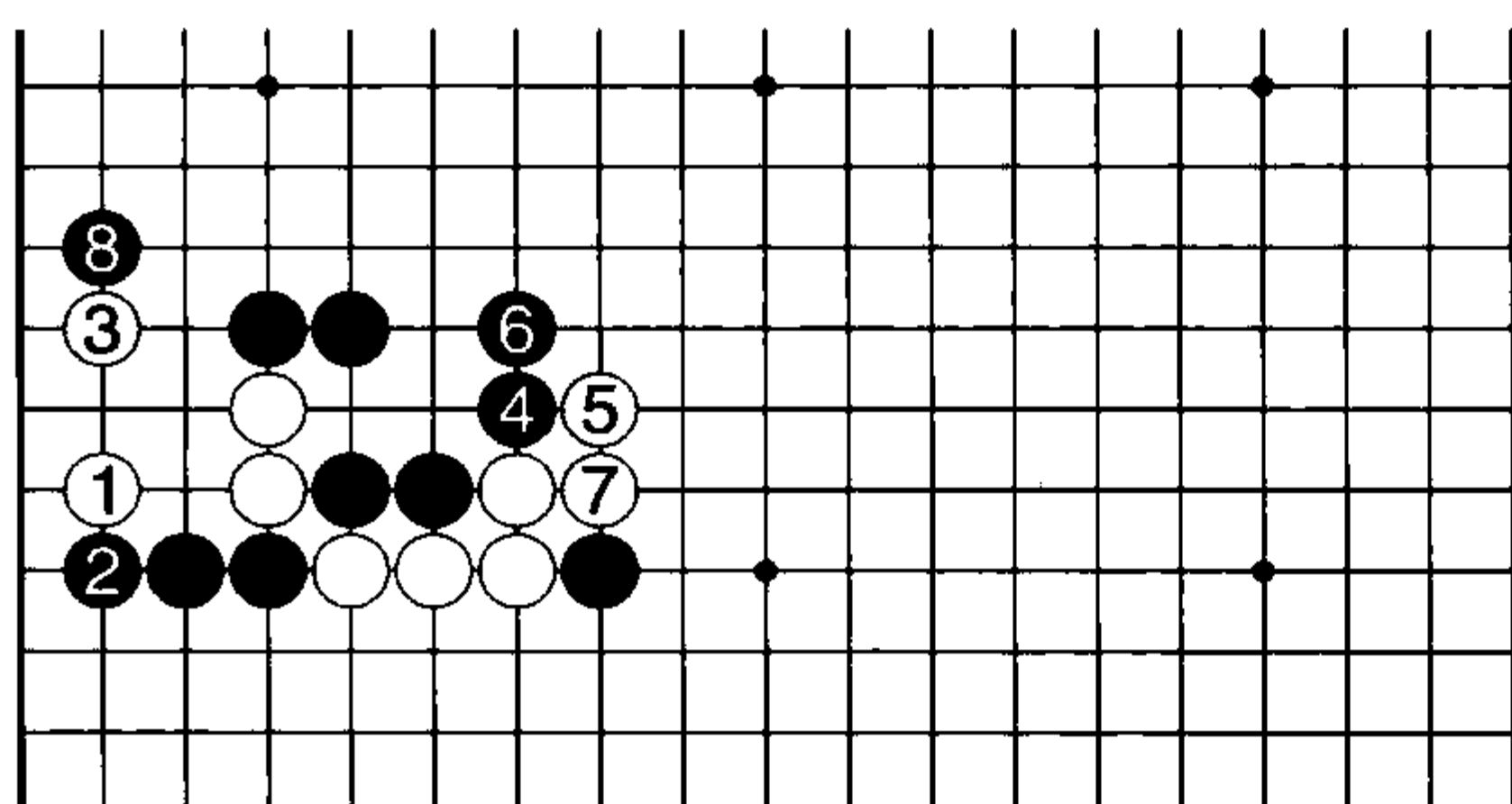


图32 双方都错

接前图，白1跳求生不好，但黑2至8的下法也有问题，黑8靠下后……

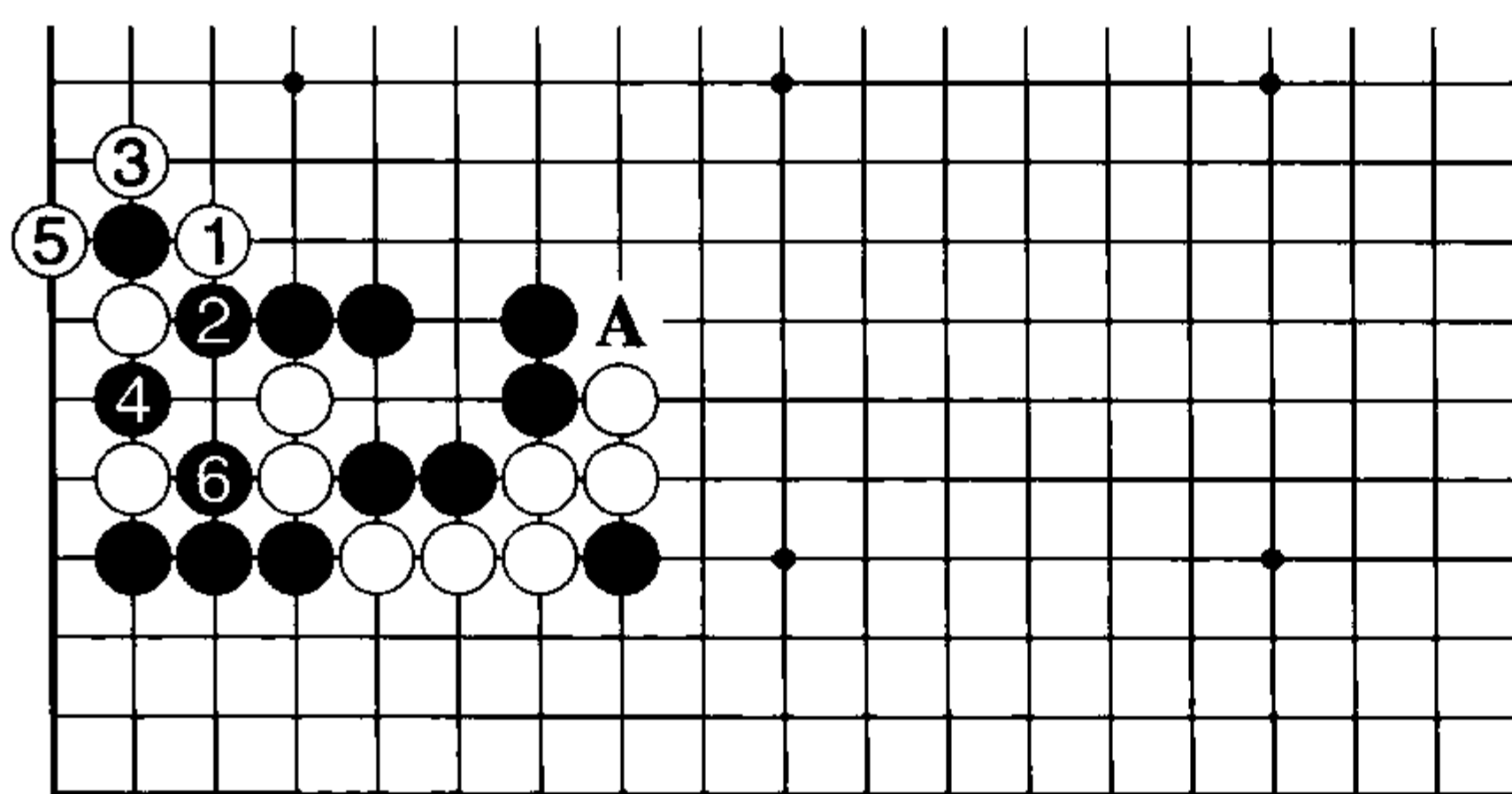


图33 转换白好

白1扳，黑2断，至黑6形成转换，以后白还有A位压的手段，因此白有利。

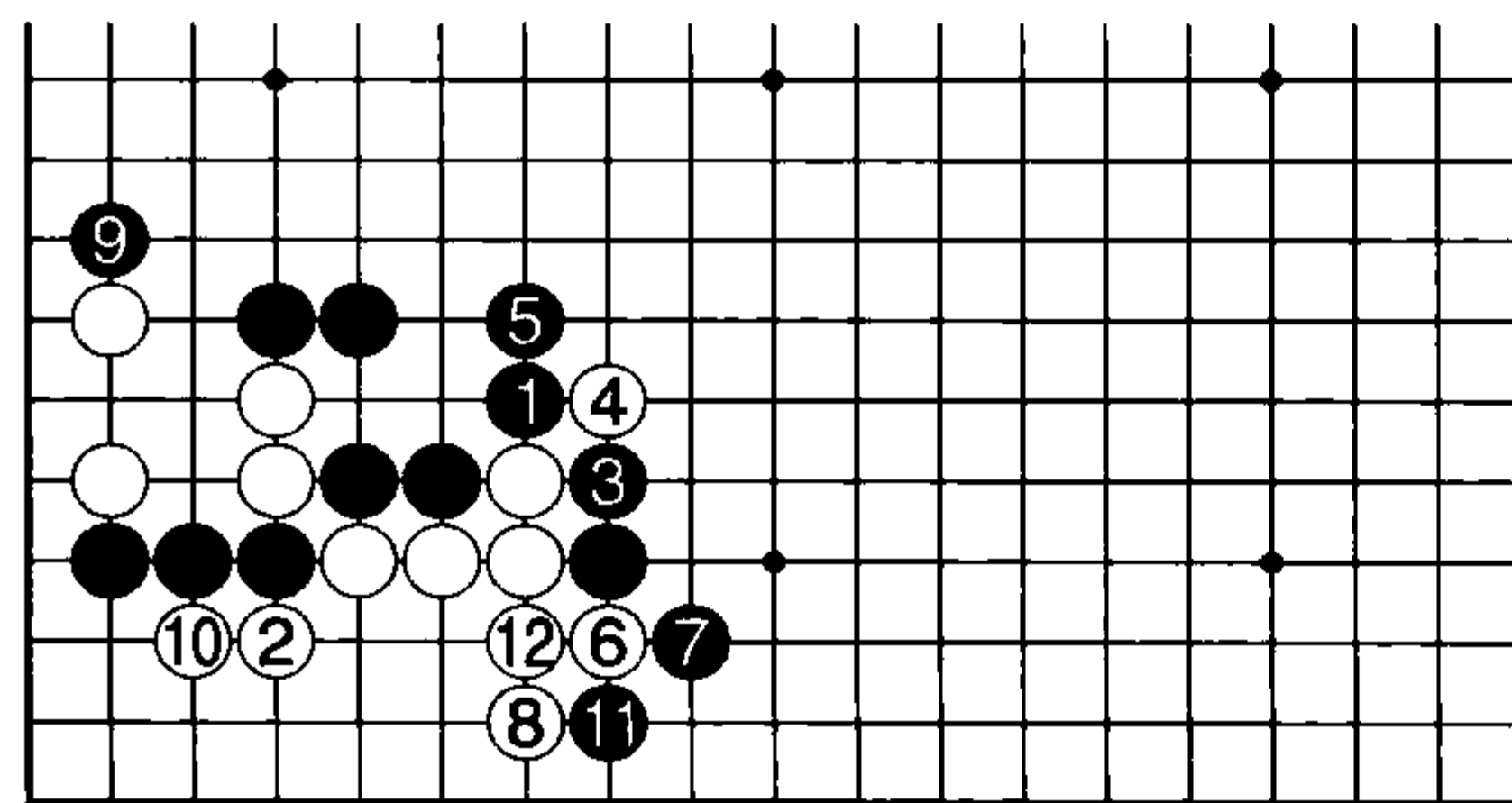


图34 外势薄弱

黑1扳时，白还有2位扳取角的变化。如图至白12，白角地很大，而黑的外势因断点太多而显得薄弱无力。

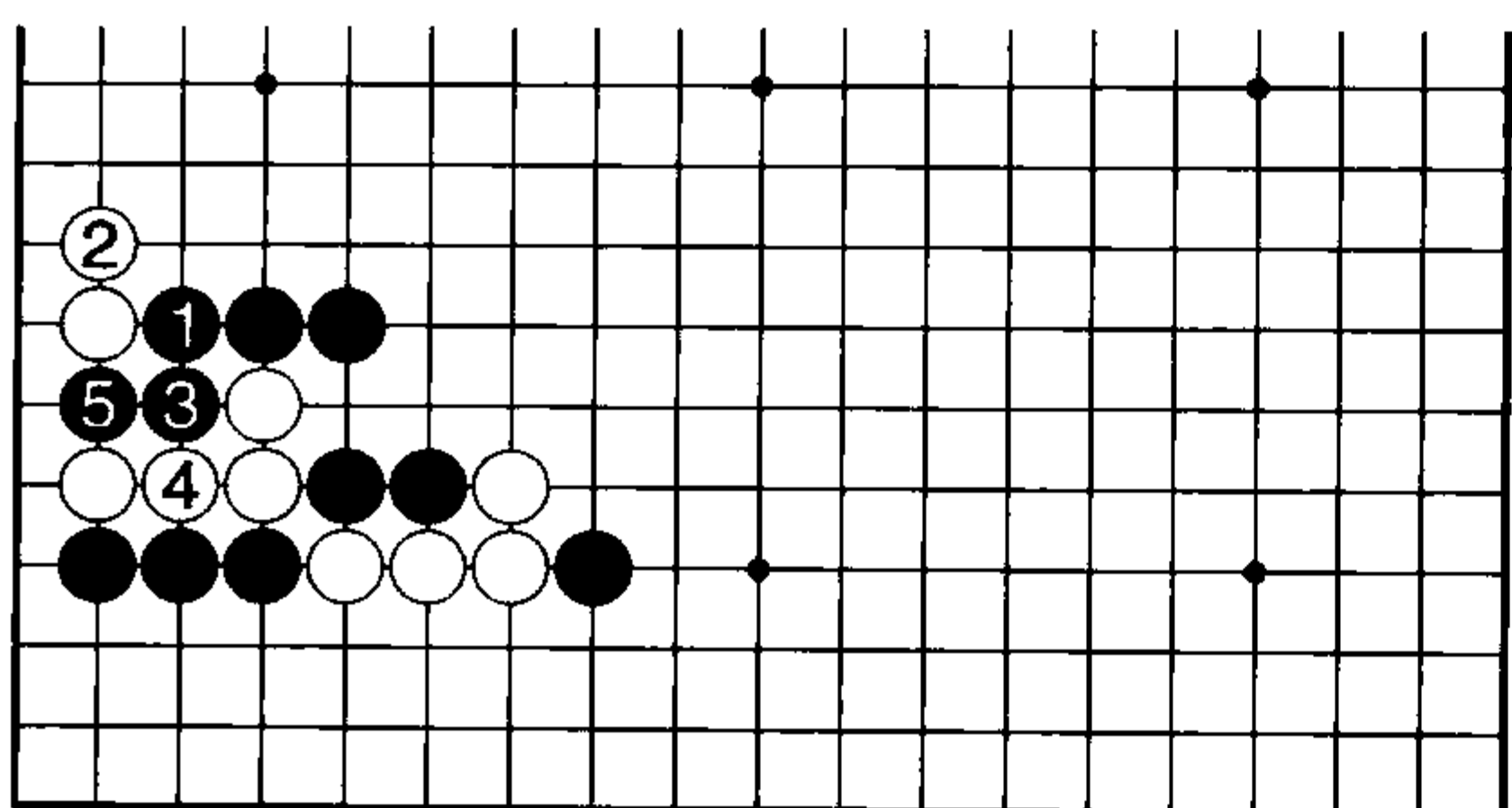


图35 白大坏

征子有利时，黑1顶是要点，白2长，形状很恶，黑3、5后，白难以处理。

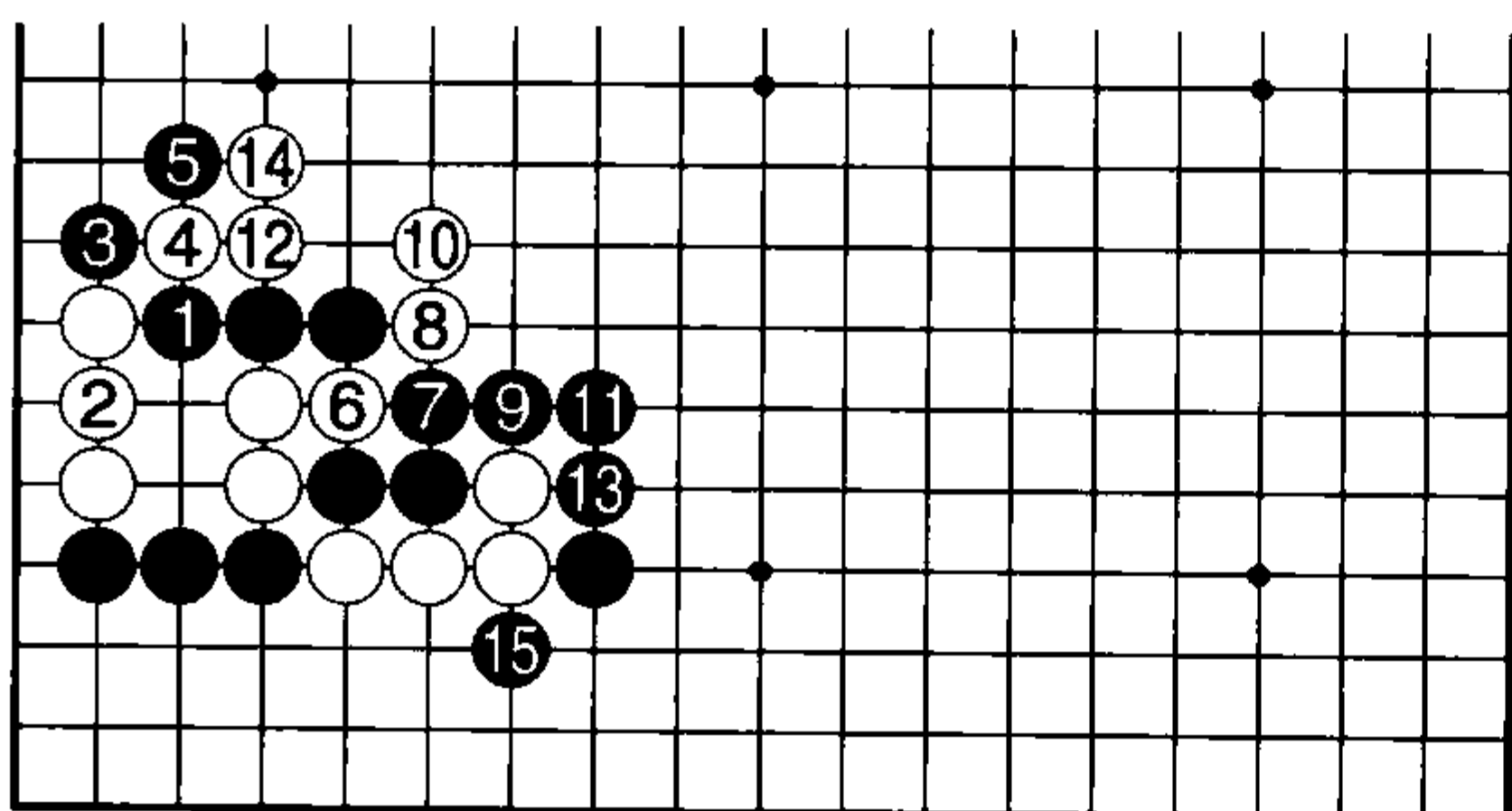


图36 黑好

白2只能接，黑3扳，白4断，黑5征子，白6冲断以下至15形成转换，白不满。

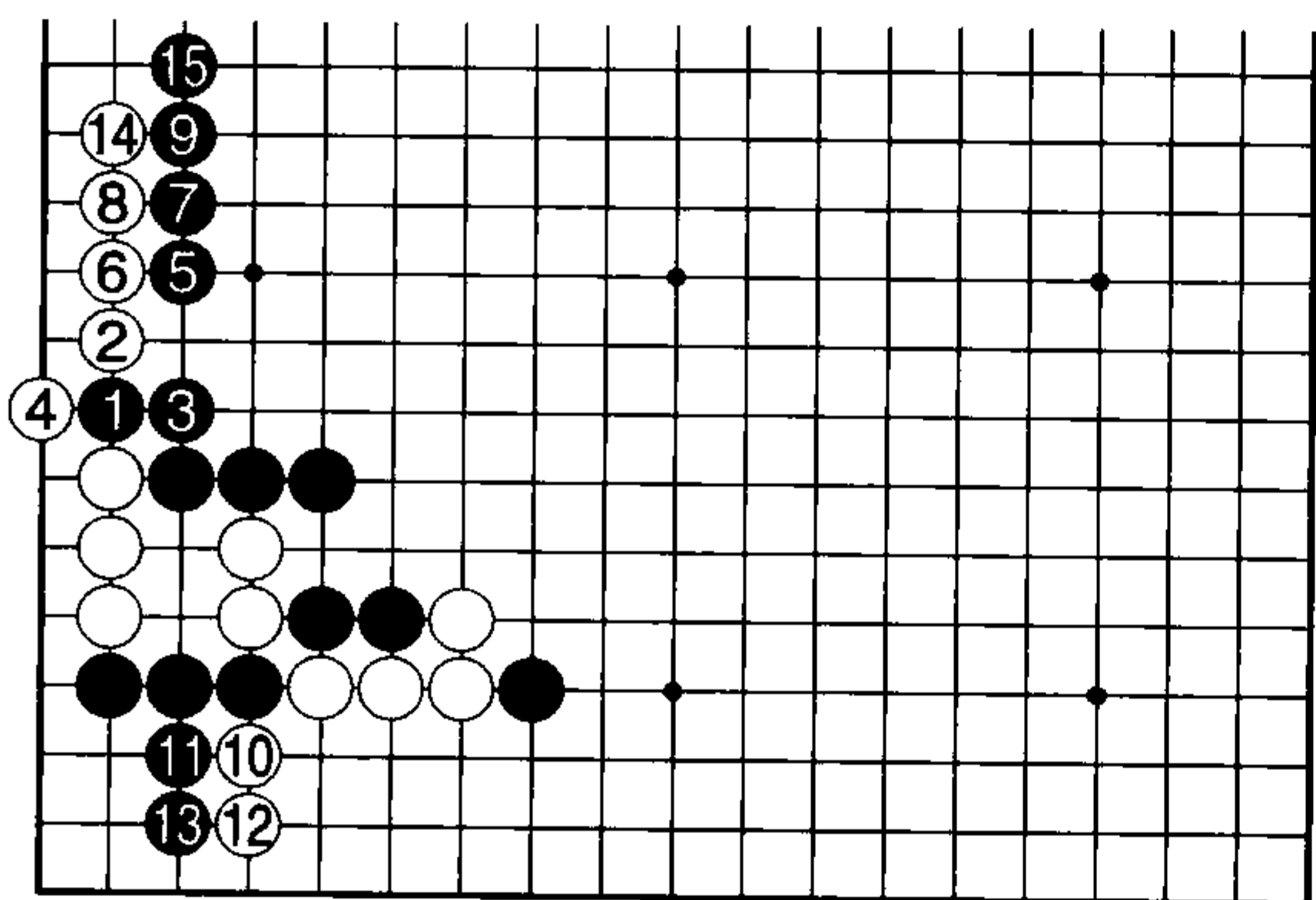


图37 白低位

白也有2位夹的反抗，但是，为了吃掉角上黑棋，只能在二路连续爬行，得不偿失。

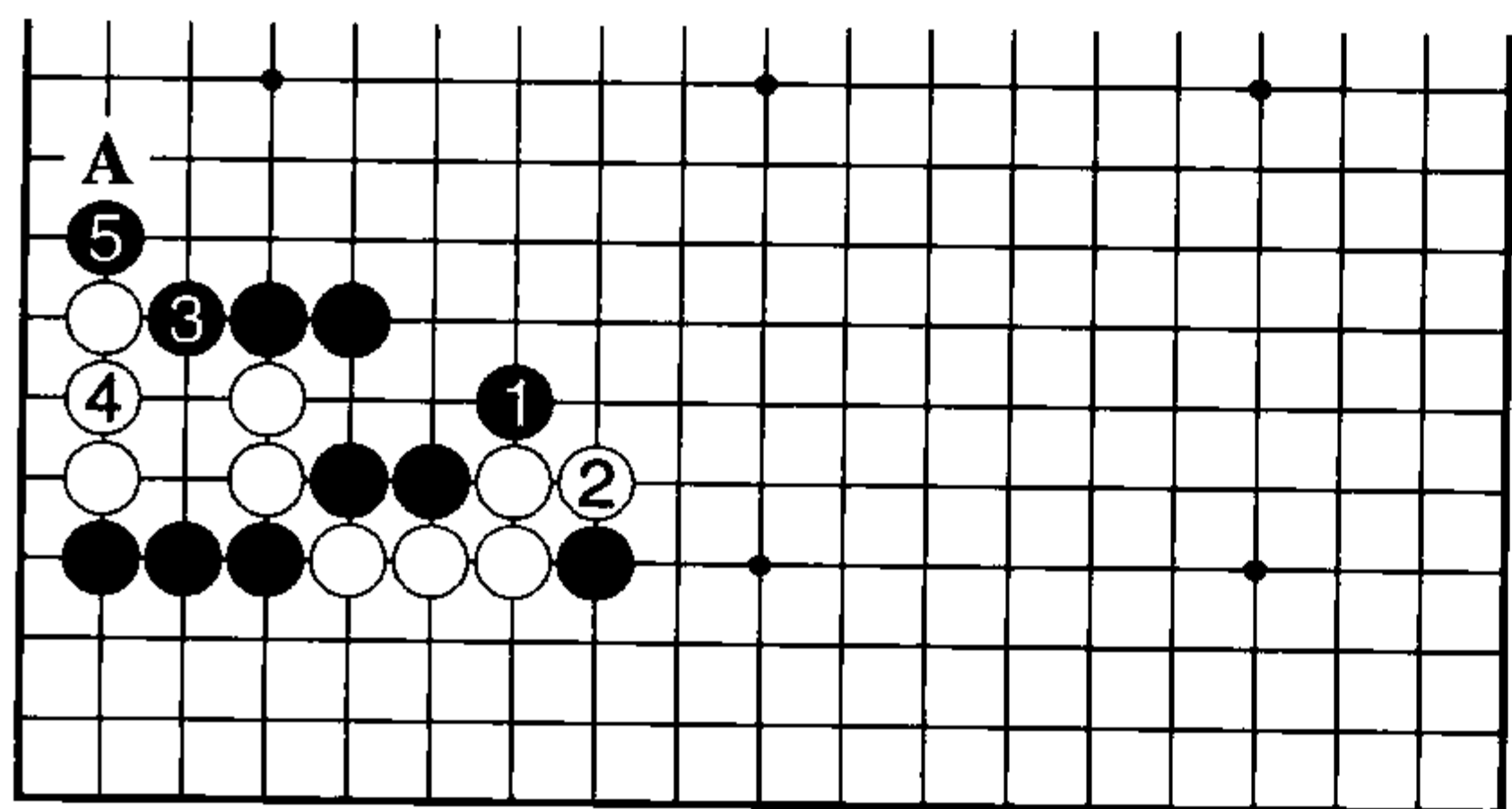


图38 更加安全

黑1先扳，和白2交换后，再走3、5，是更为稳妥的下法，白A位夹已不成立……

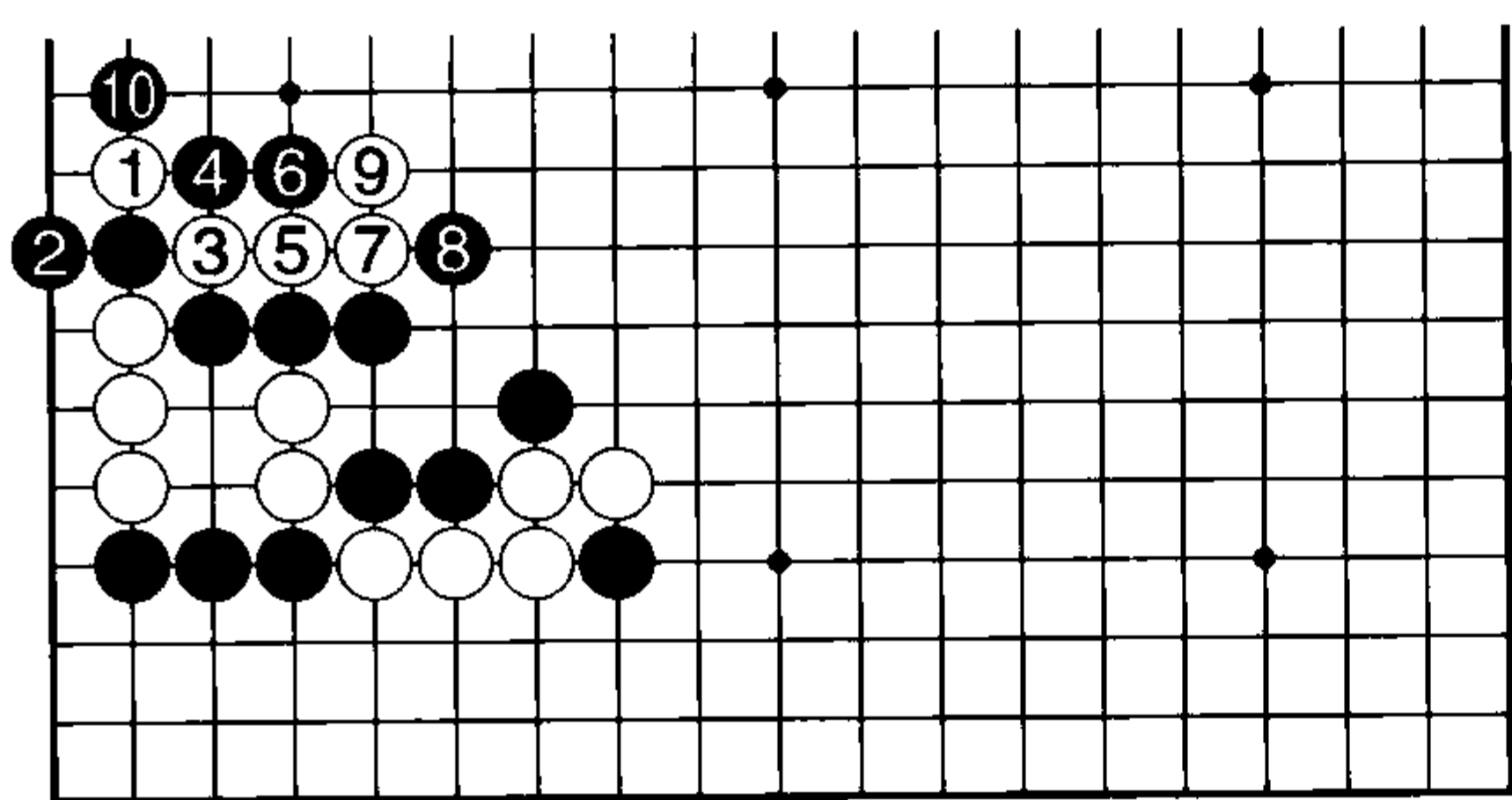


图39 无棋

白1夹，黑2立下，至黑10，白技穷。

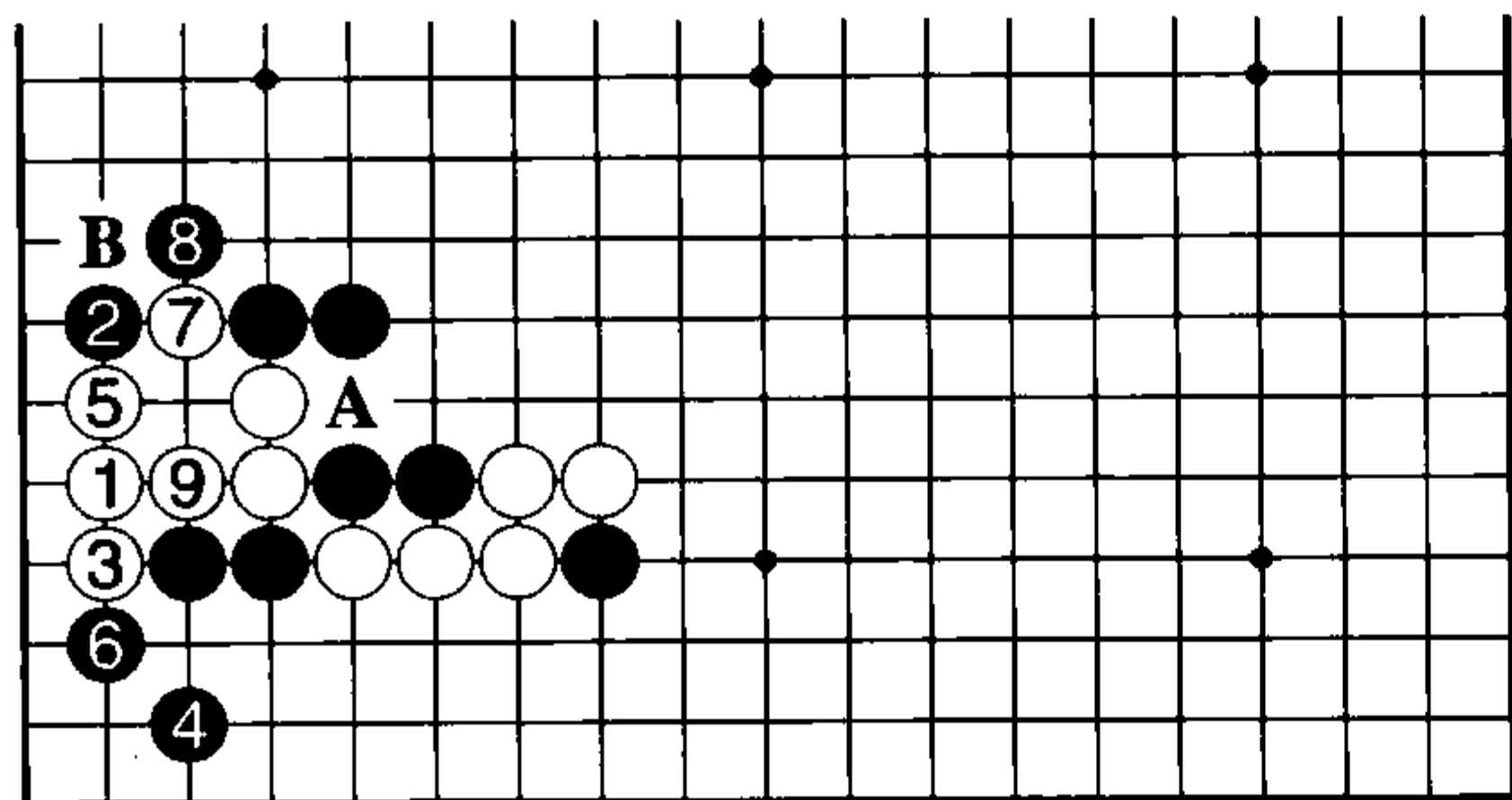


图40 急于求成

白1跳时，黑2从外面跳也是好棋。白3爬，黑4跳正着，白5双防断时，黑6过于急躁，白7、9后黑有A、B等处毛病，被白缠住打劫后，黑角上还不活。

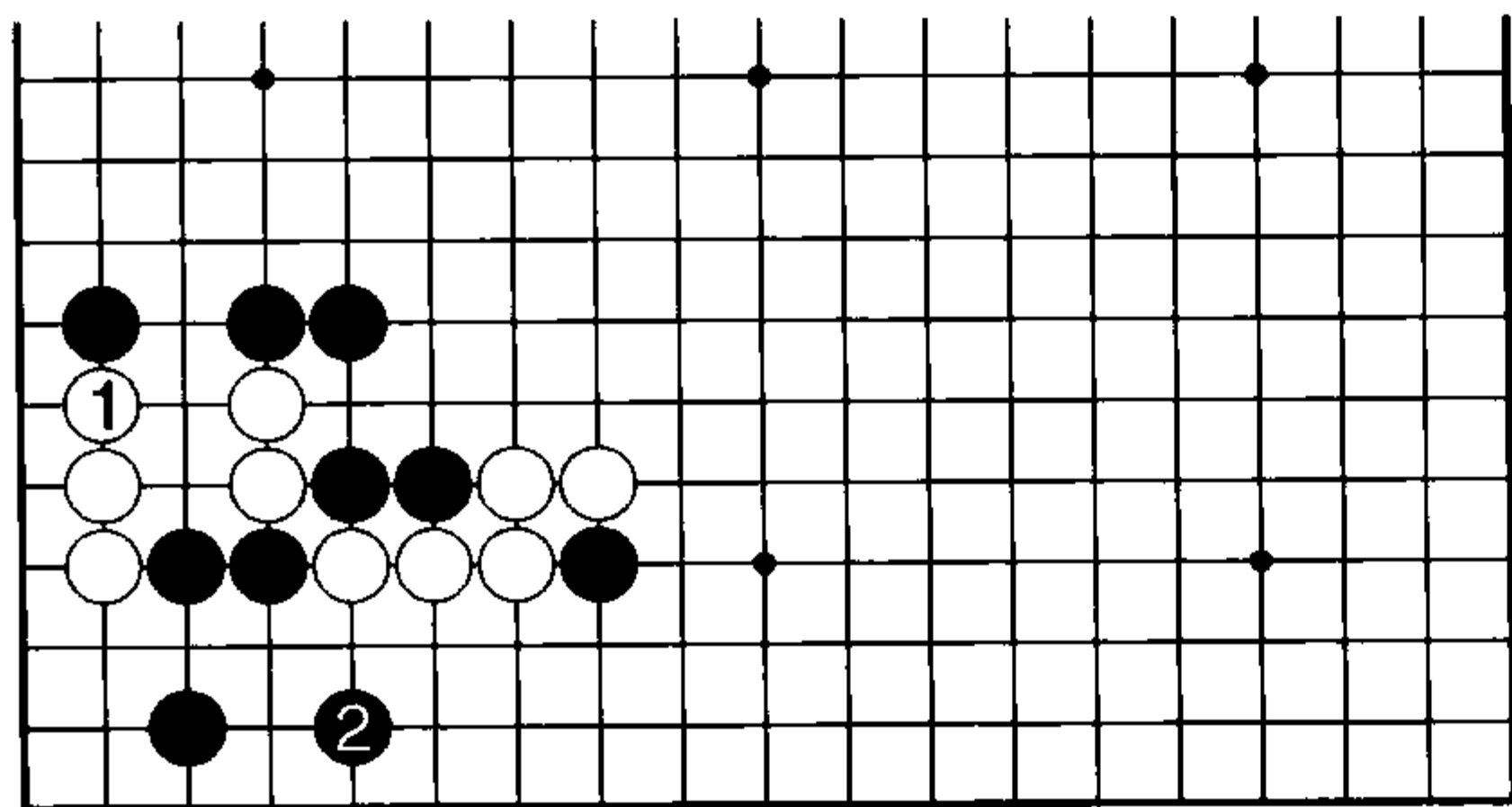


图41 黑好

白1双时，黑2跳把自身先走畅是冷静的好棋，白困难。

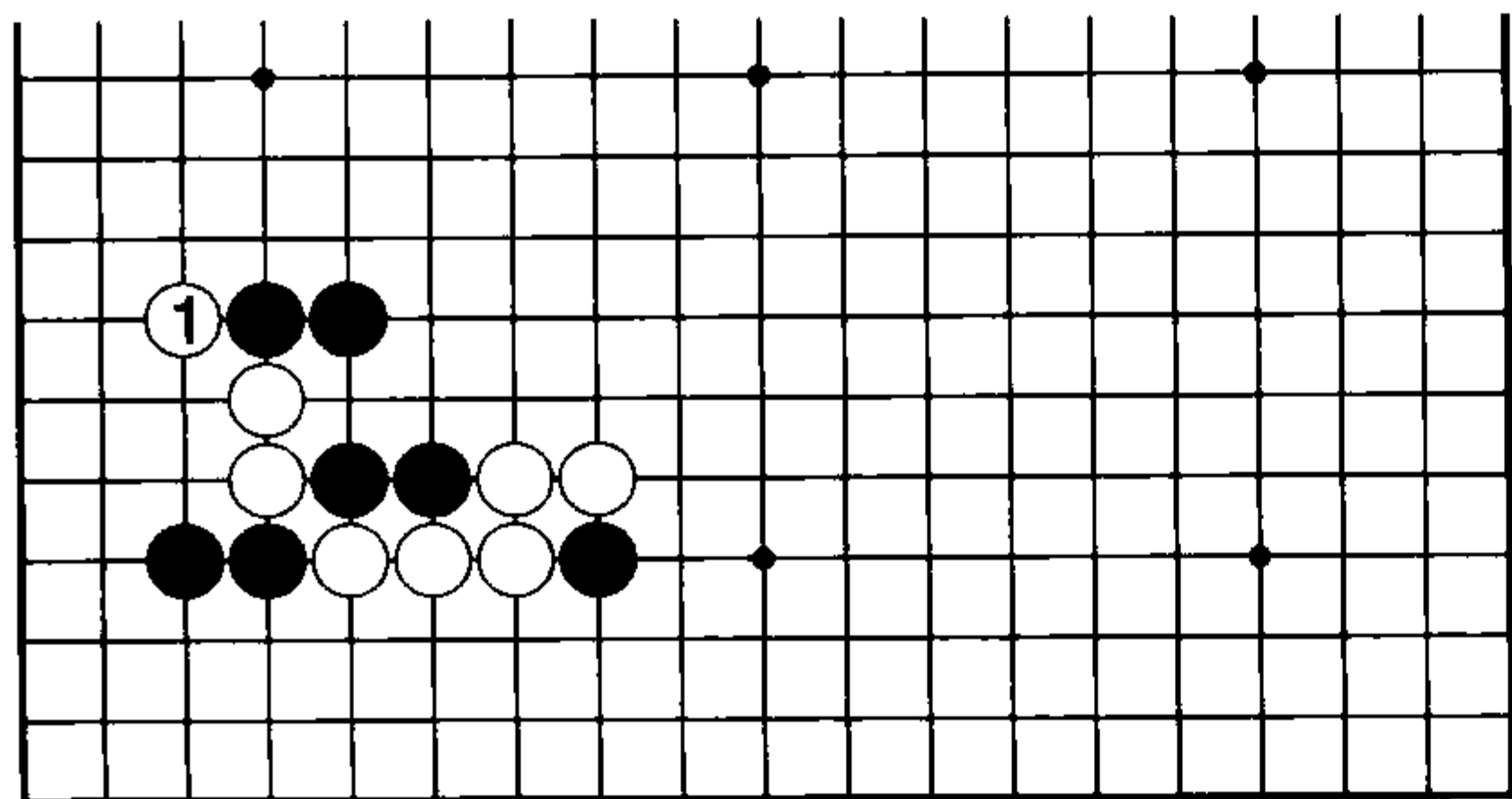


图42 反击

白1扳反击强烈……

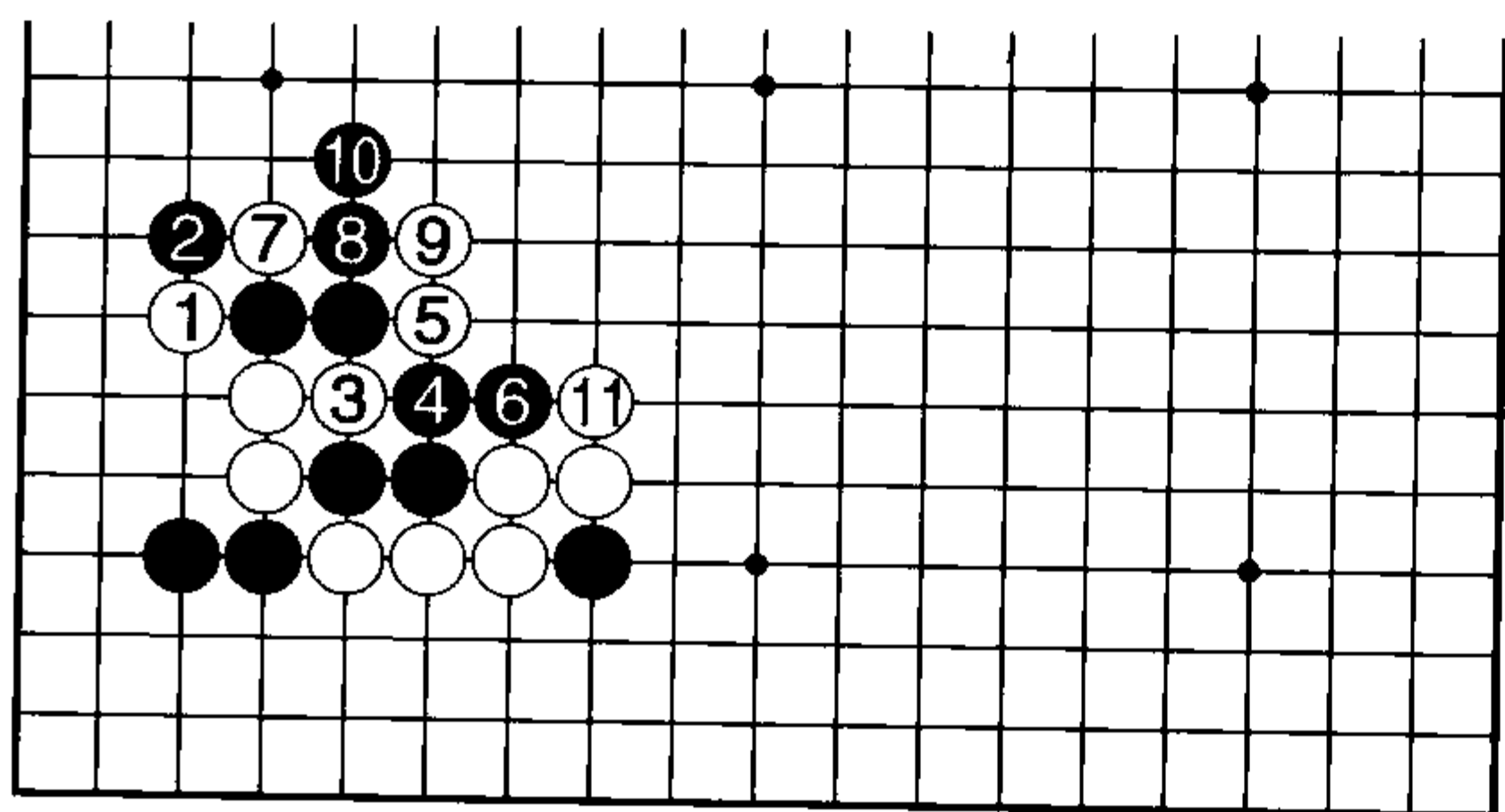


图43 征子

黑2扳住，要考虑征子关系，白征子如有利，黑崩。

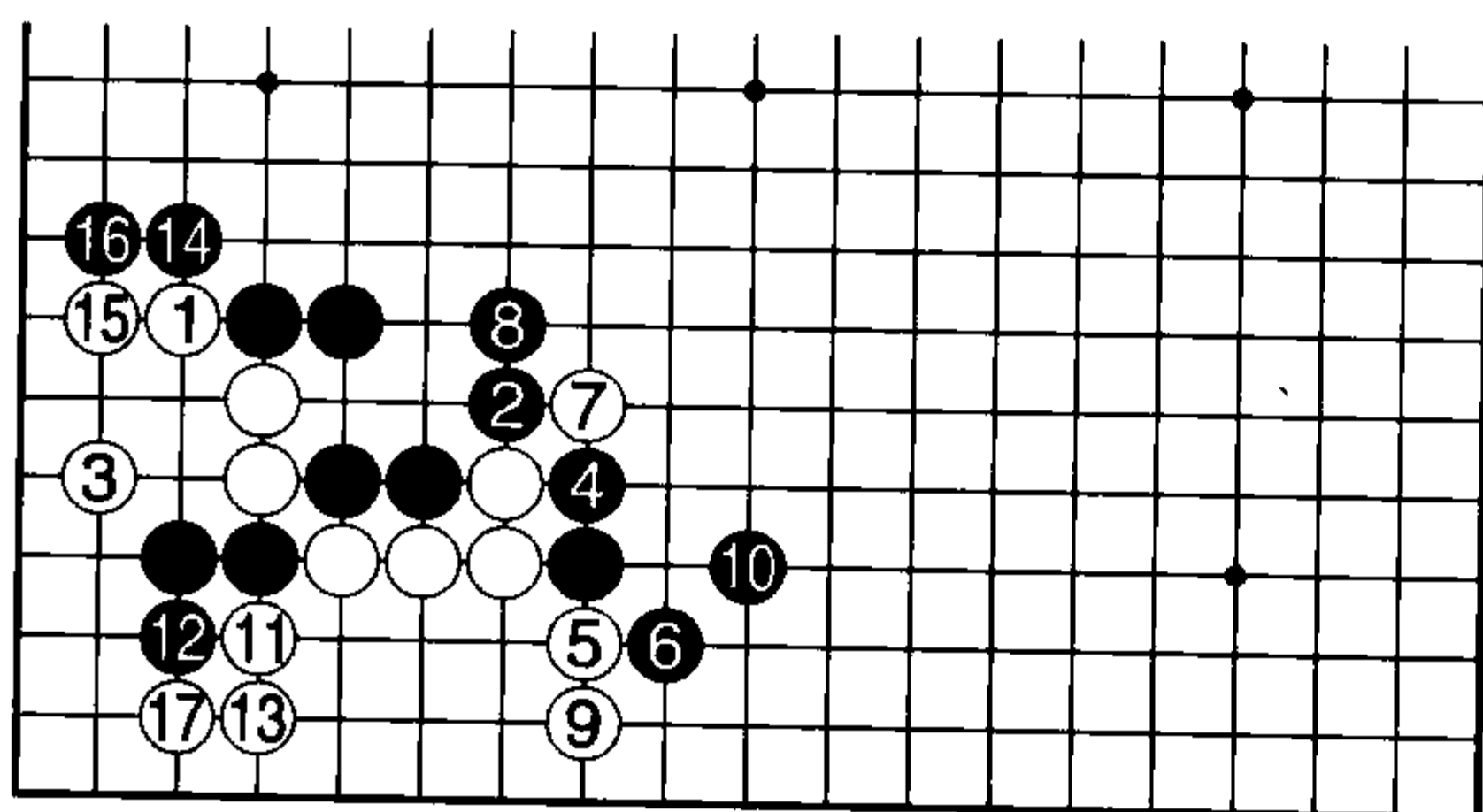


图44 基本两分

白1扳时，黑为了防止前图的征子，下在2位，至白17，大致如此，结果形成实利对外势的对抗。

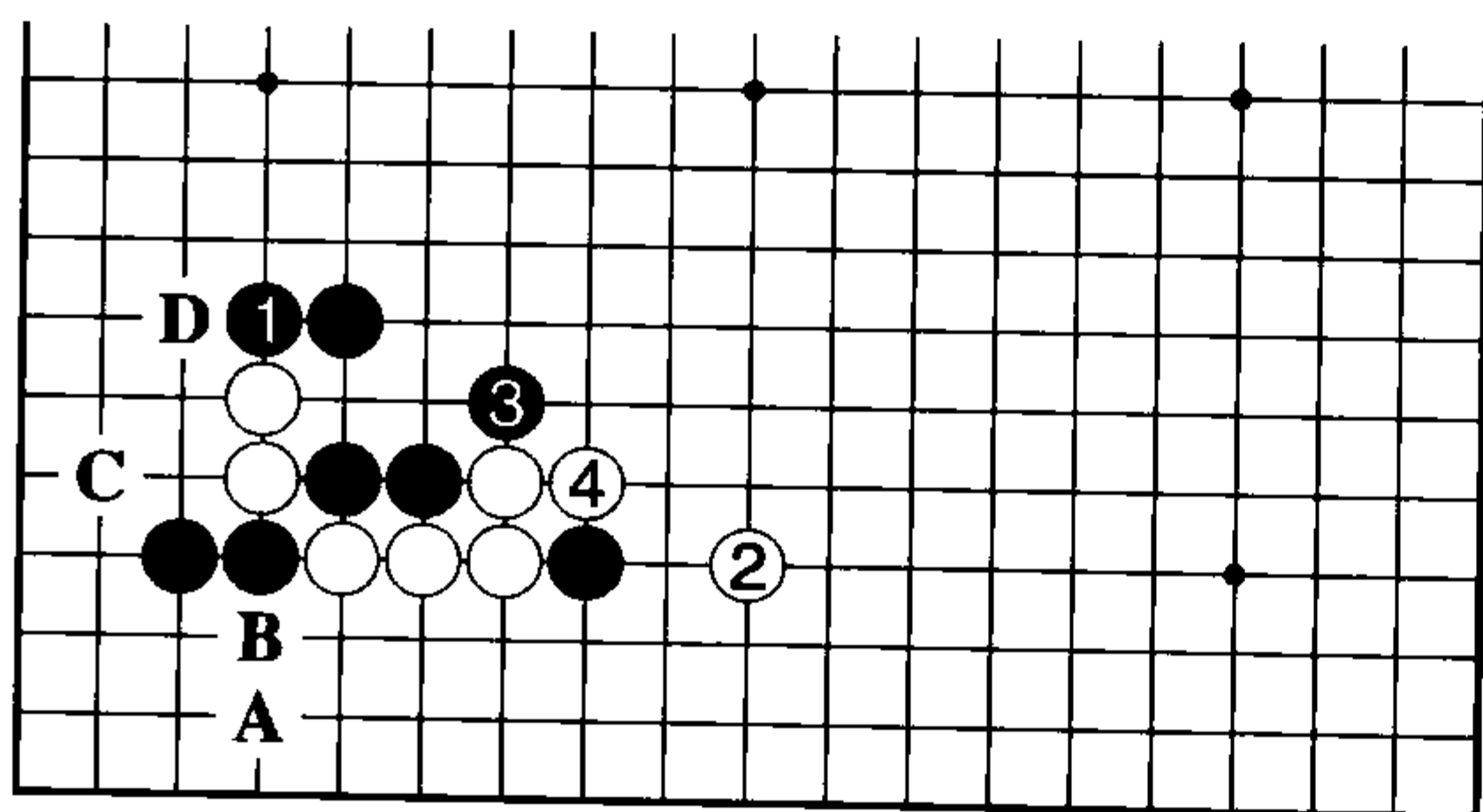


图45 白可下

黑1时，白2、4不予理睬，自己先走好，也是一策，以后有A、B、C、D等处的借用。

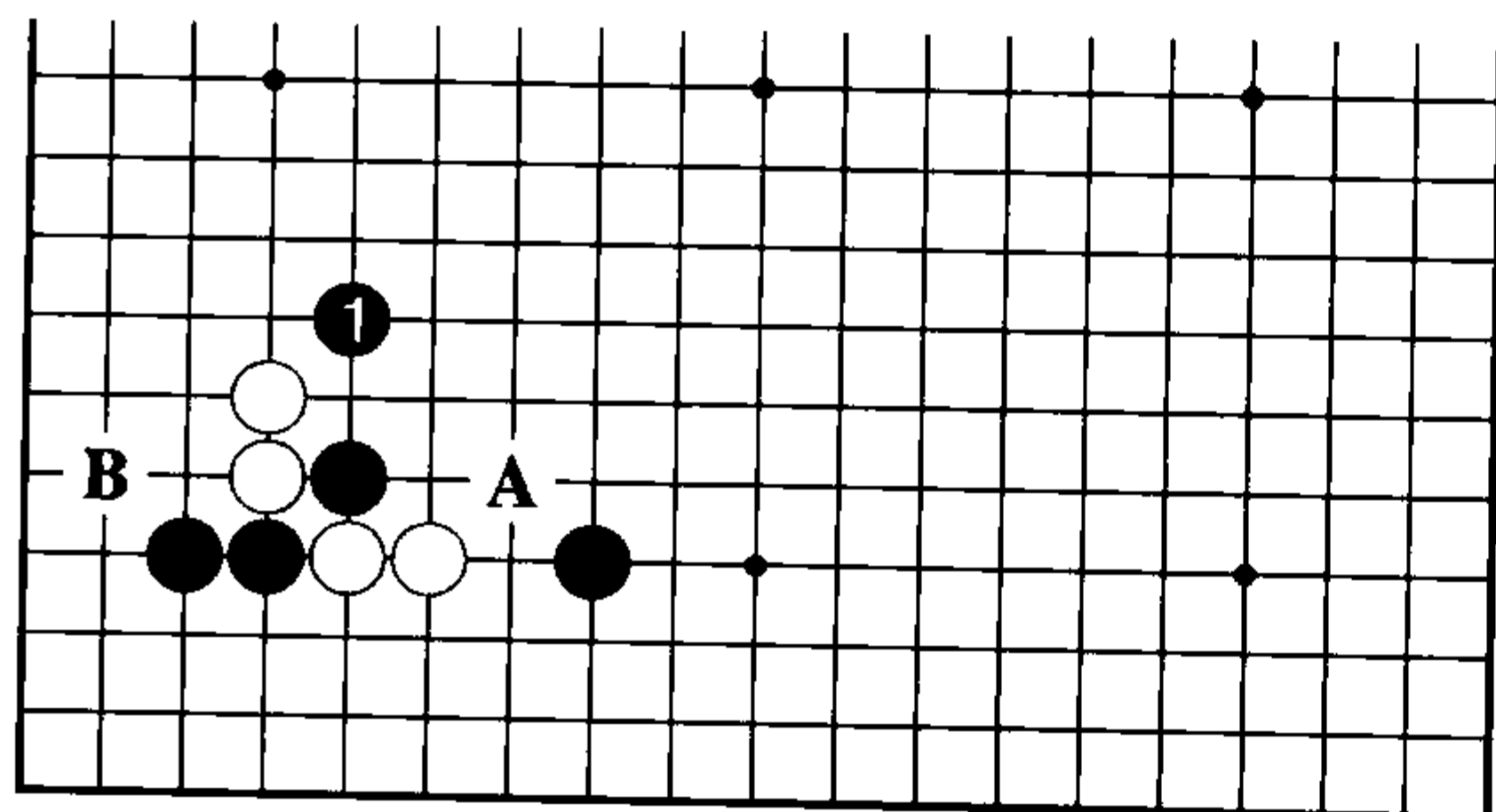


图46 难解

黑1跳，是手筋，也是职业棋手的第一感，以后的变化复杂难解。白基本有A、B两种应法。

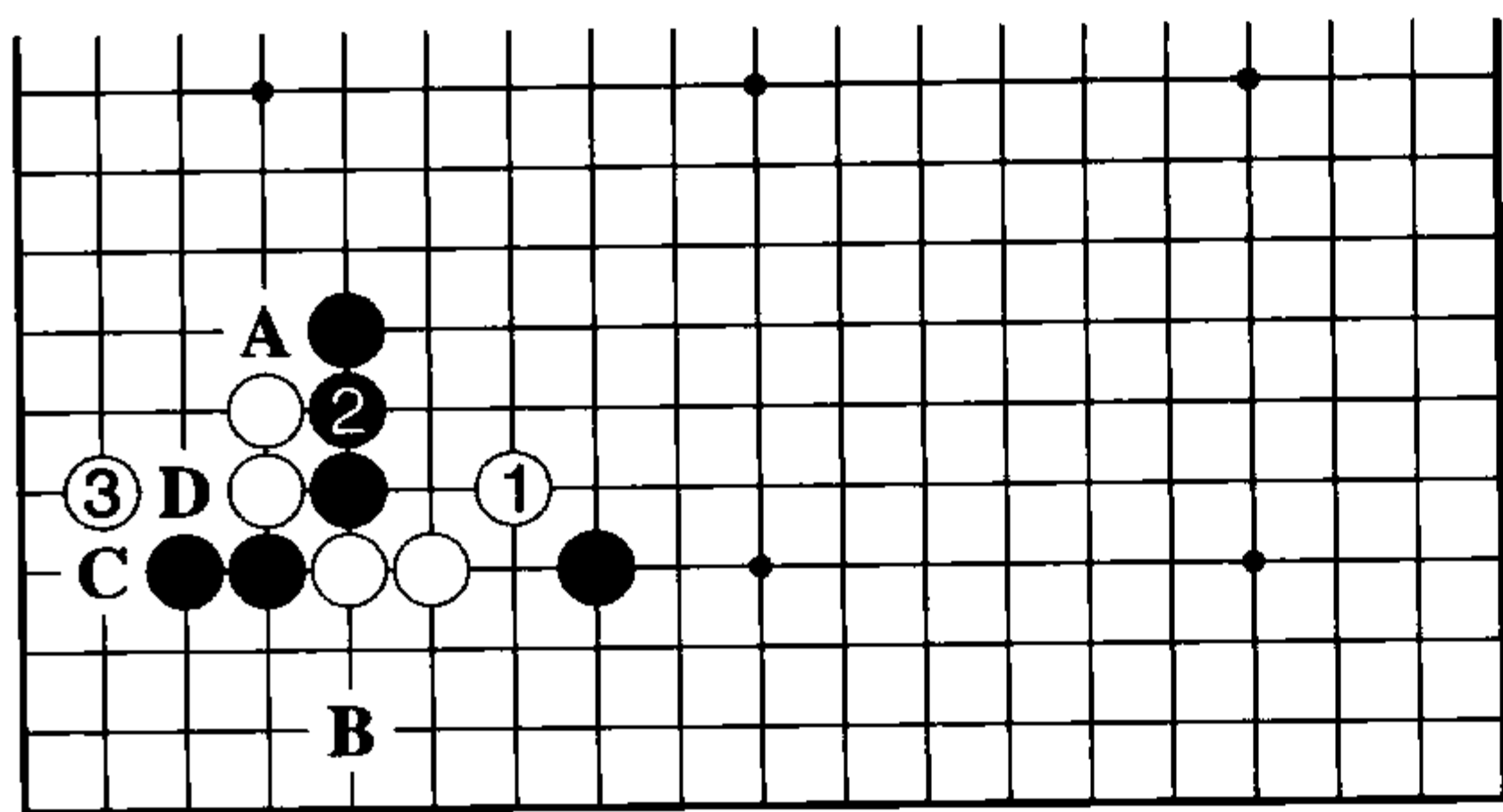


图47 选择

白1尖，黑2接，白3跳是形，以下黑有A、B、C、D几种选择。

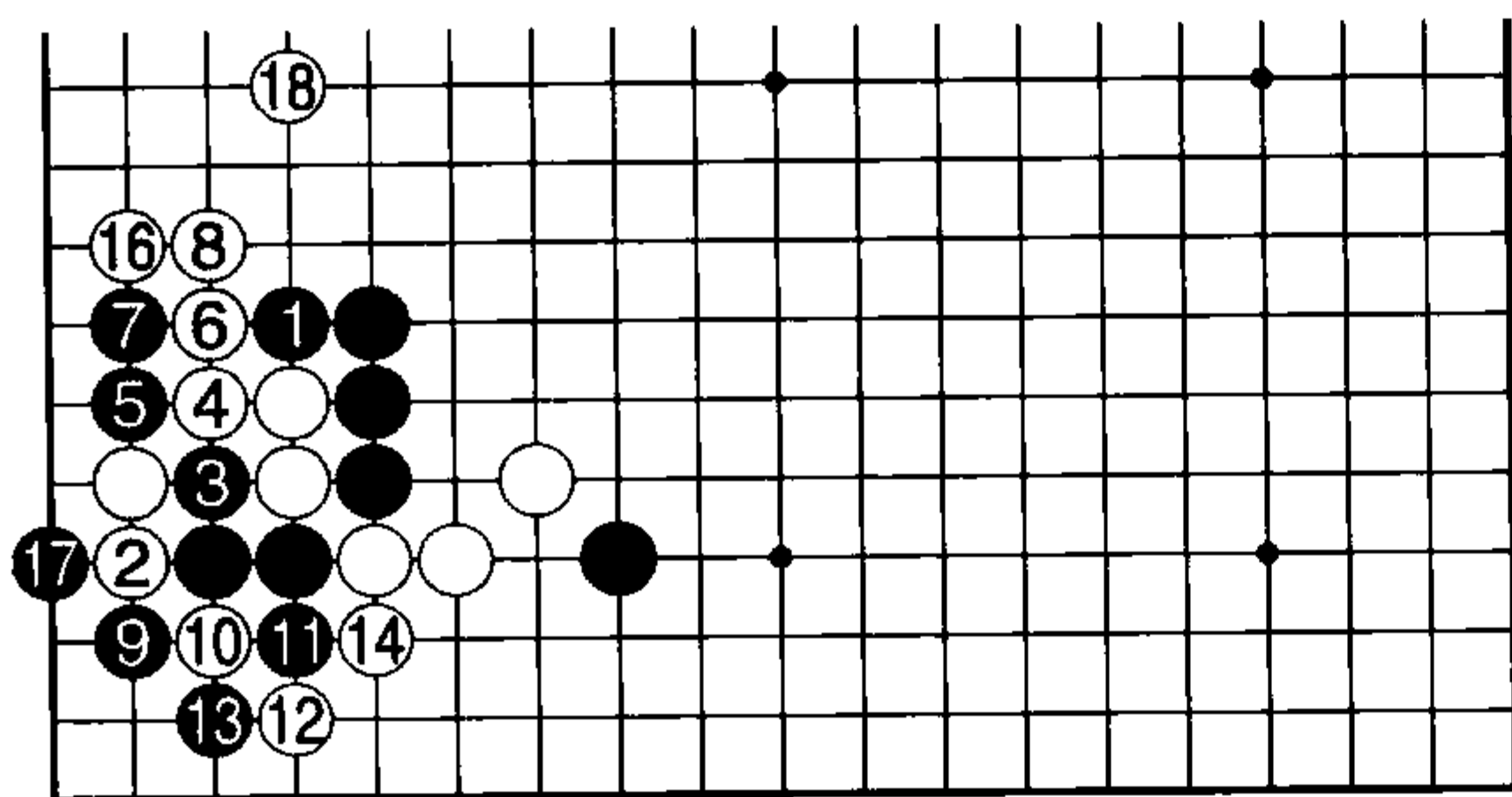


图48 白好

黑1如拐，白2爬是一种下法，黑3冲至白18，黑虽拿到角上实地，但外面黑子太孤单，难免被攻。

(15接)

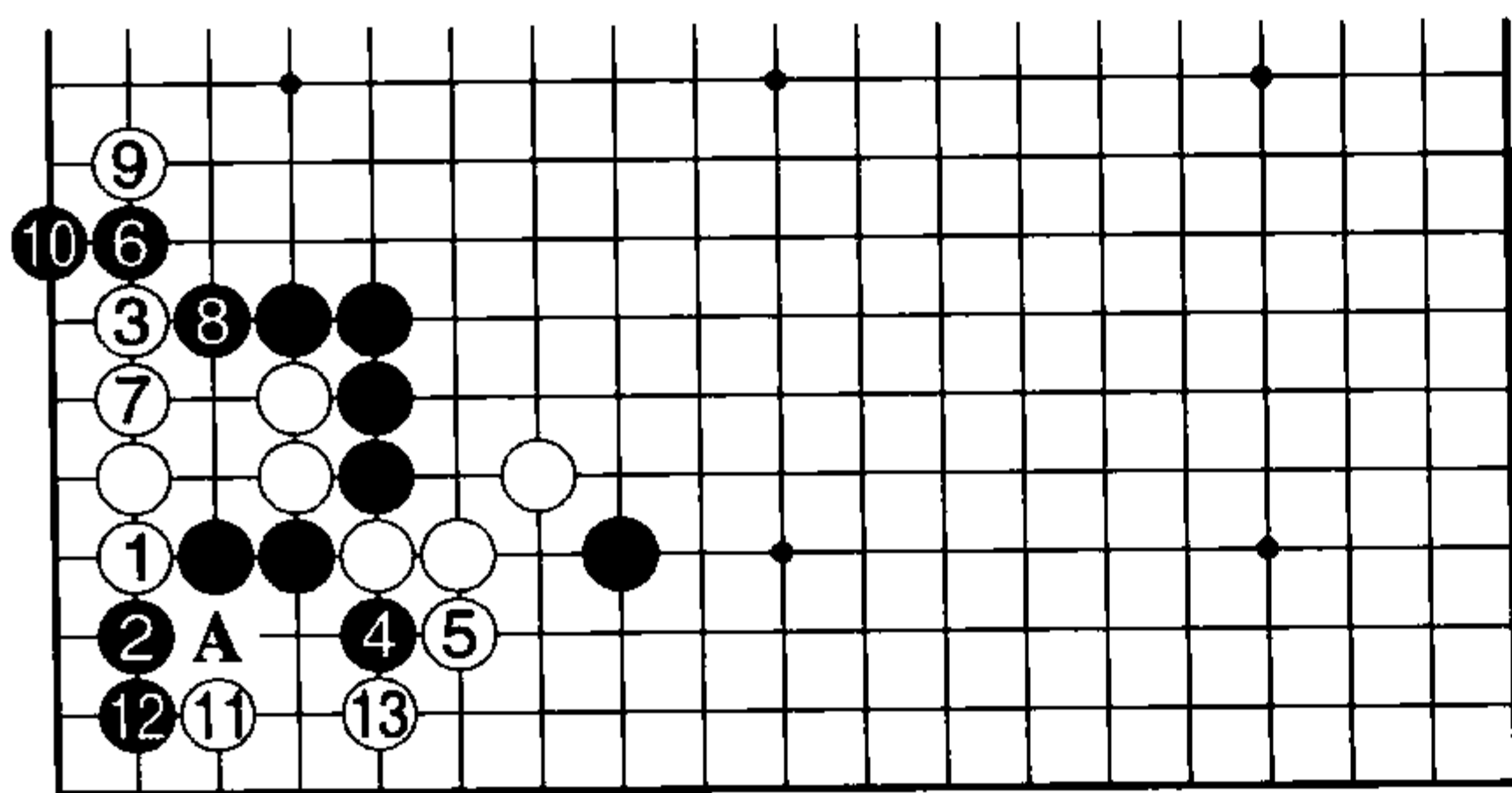


图49 杀气

因对上图不满，黑2有挡上的心情，白3跳时，黑4先扳重要，否则有A位断。白5以下基本必然，白11点，13打……

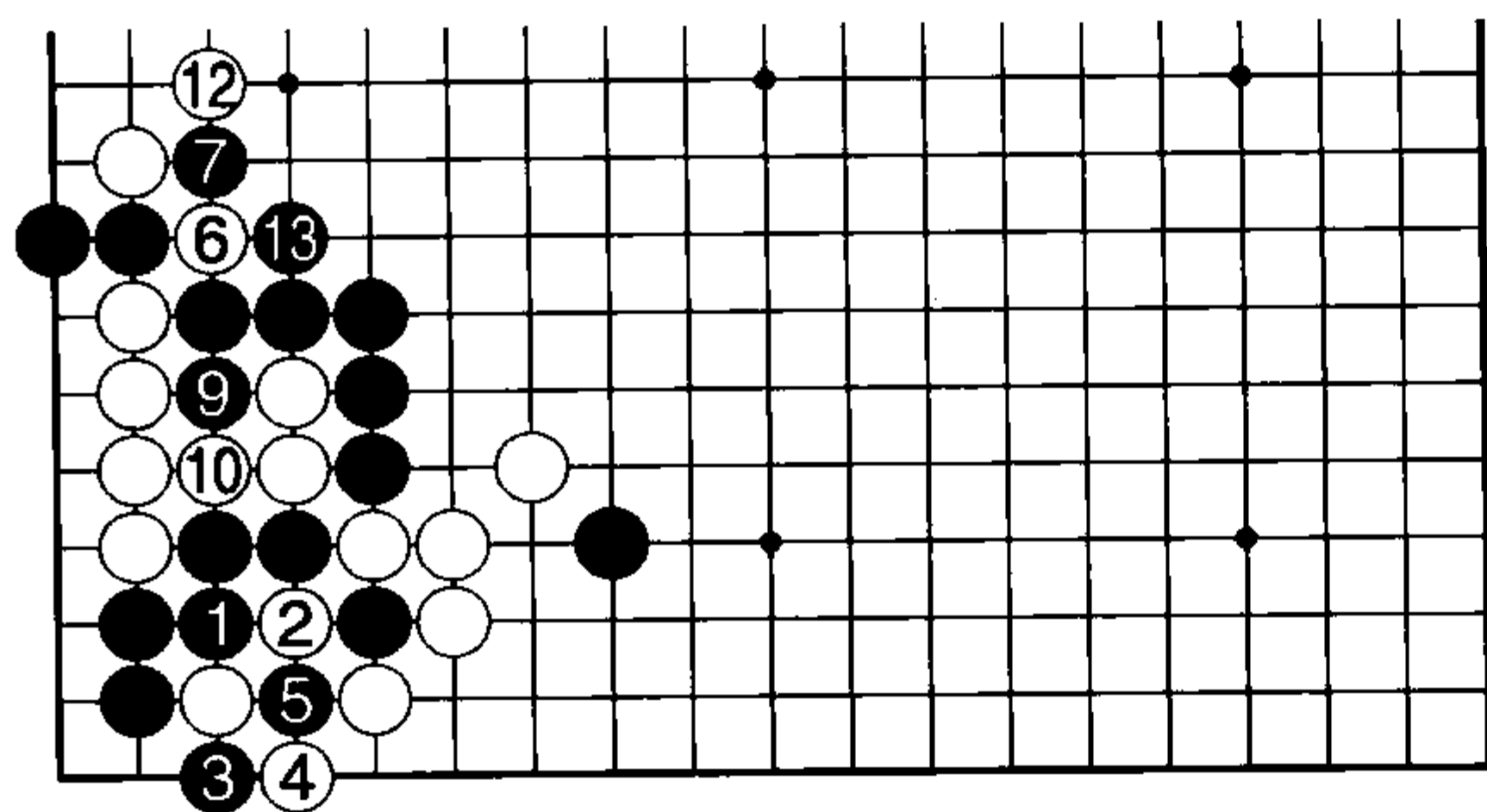
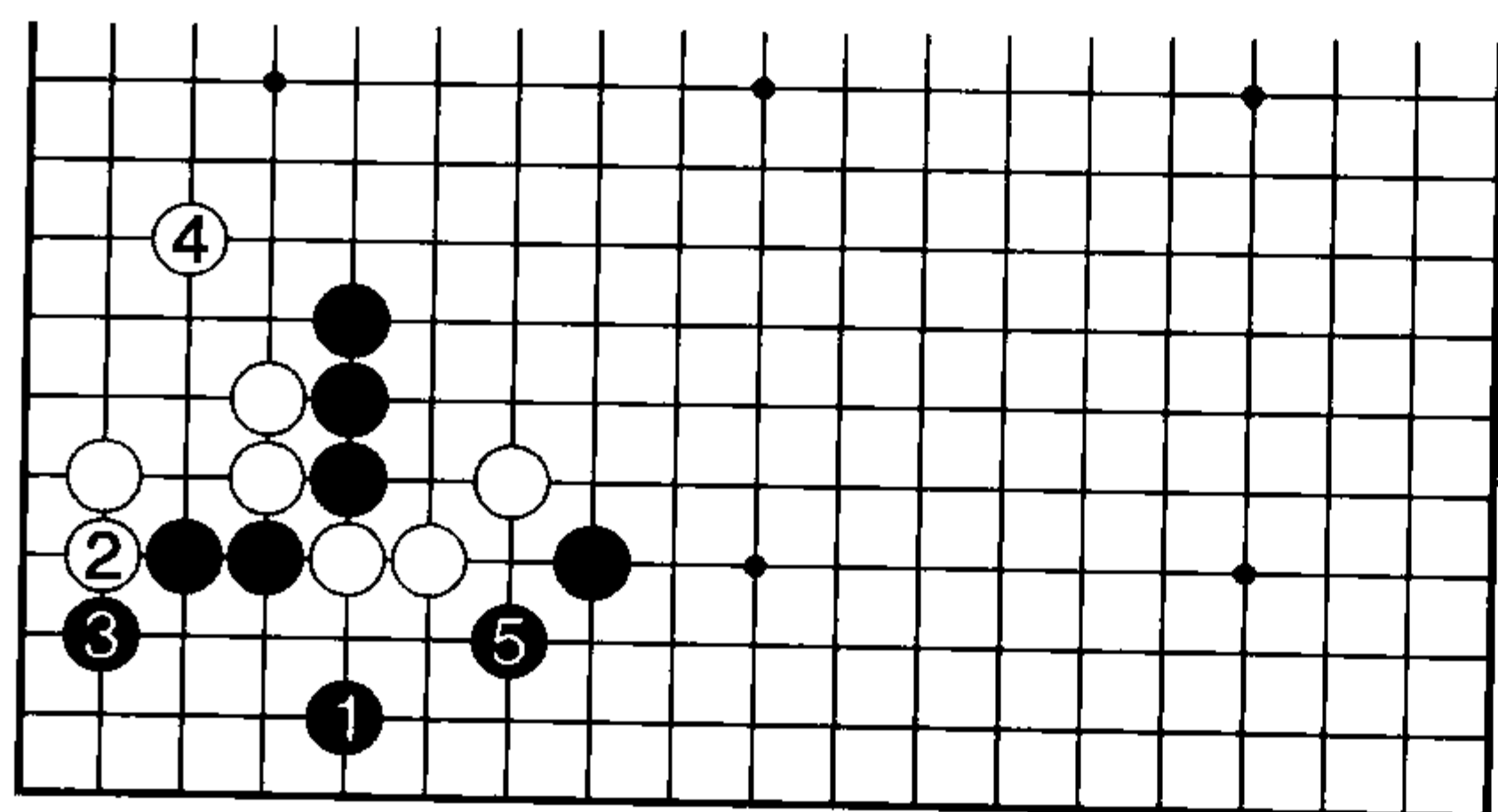


图50 劫争

接上图，黑1接，白2提，黑3打，白4必须打劫。白6和黑9都是本身劫，至白14提劫，局部白有利，但好坏要看全局的劫材及配合。

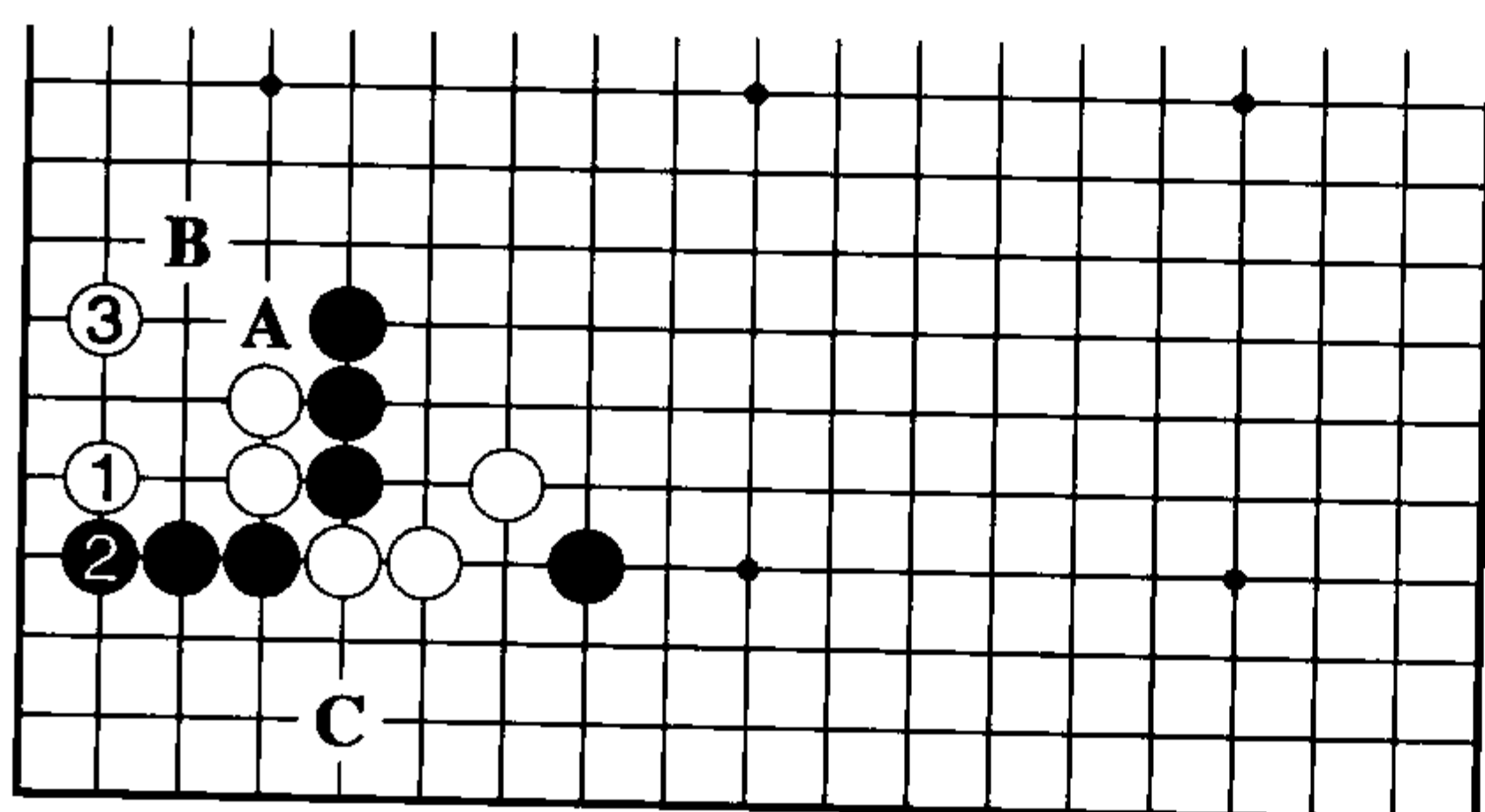
(8, 11, 14提劫)





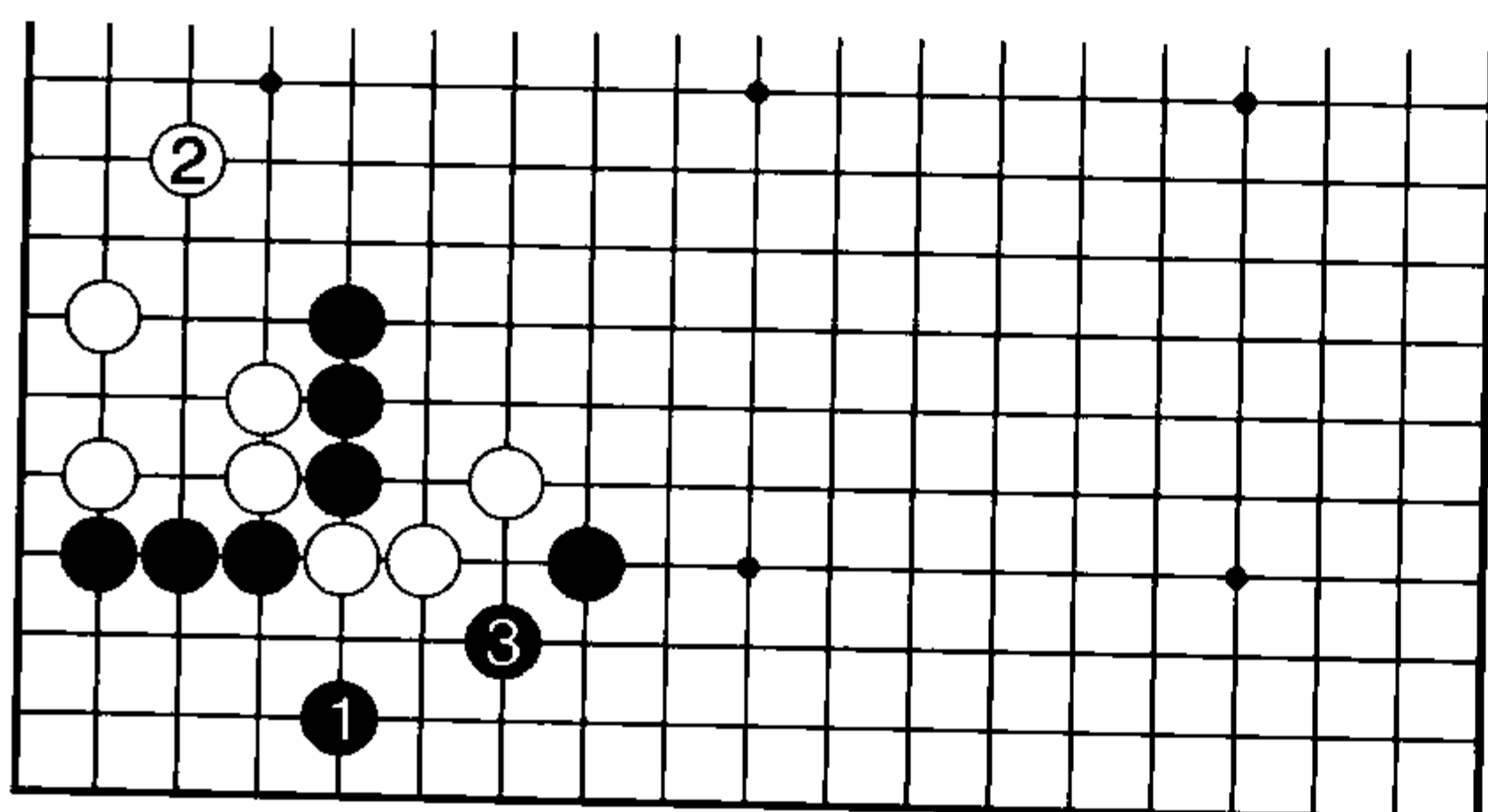
**图51 简明有力**

白跳时，黑1飞可以避免复杂变化，白2爬后，需要4位补，黑5飞回，可以一战。



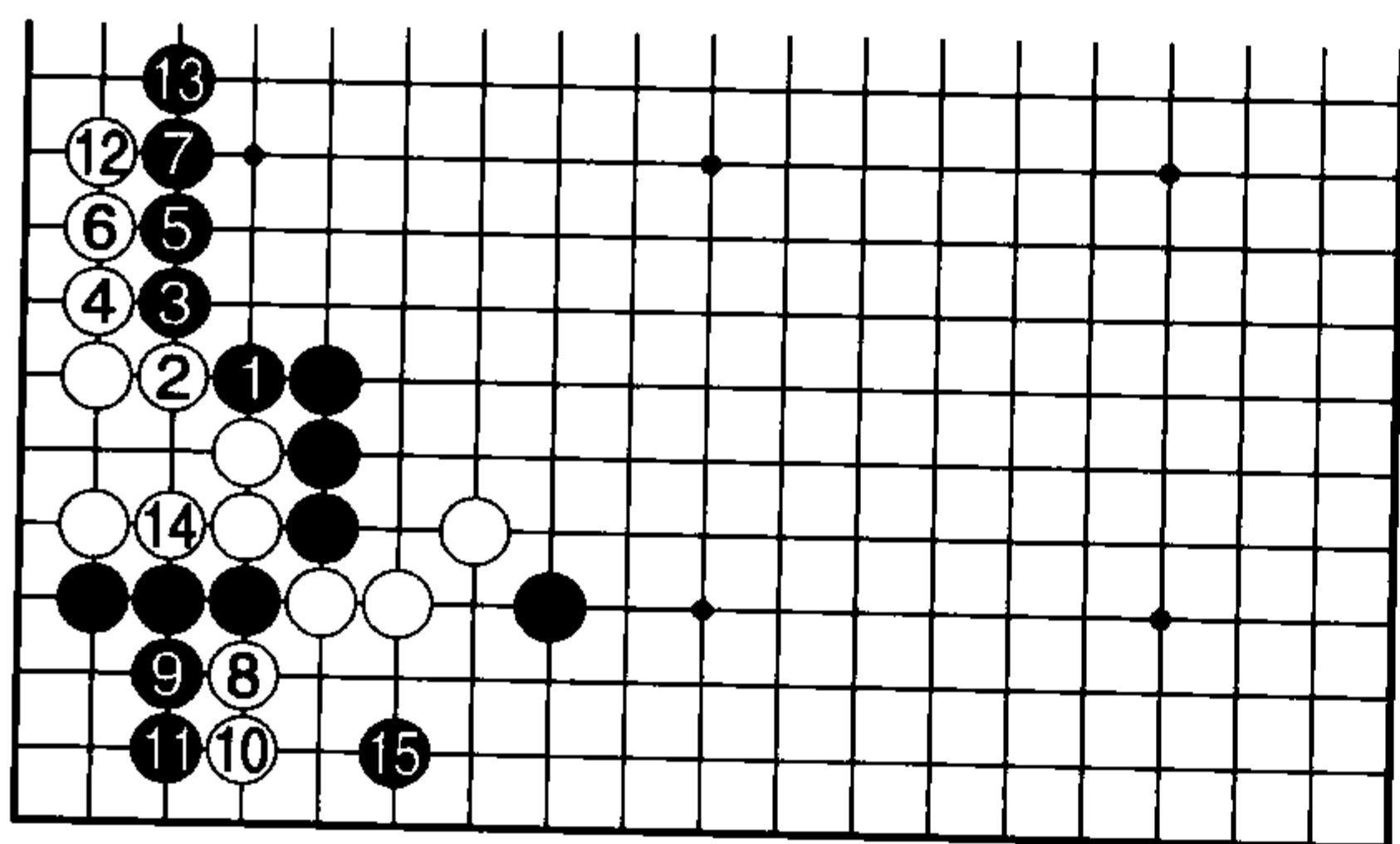
**图52 战斗与和平**

白1跳时，黑2挡强硬，白3是形，以后黑可以选择走A、B的战斗，也可以选择C位的和平解决。



**图53 和平**

黑1飞，拒绝战斗，白2补，黑3飞回，和51图大同小异，双方可下。



**图54 难解**

黑1拐，至白14基本必然，黑15点是形的急所。

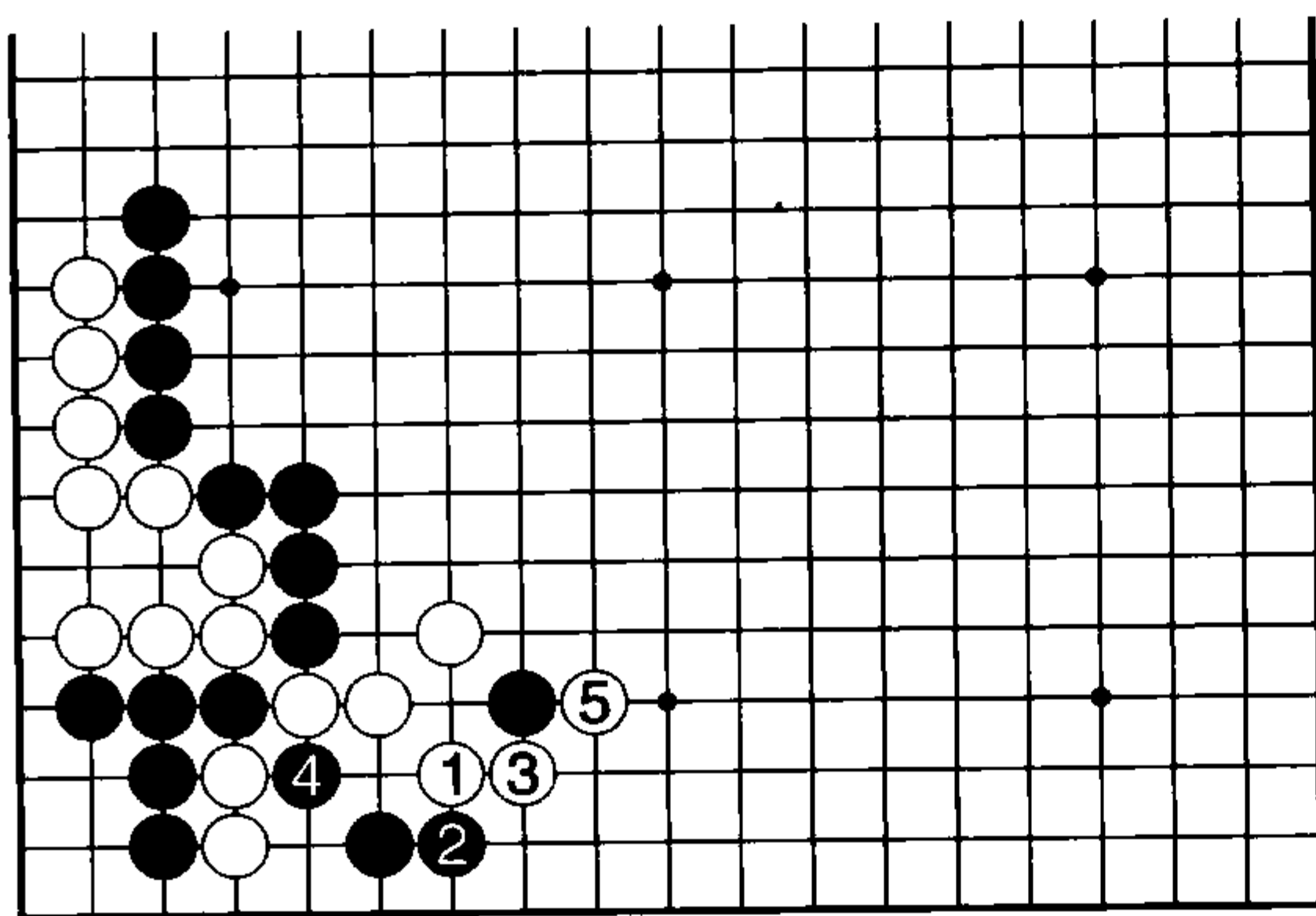


图55 黑稍好

接上图，白1尖，黑2爬后，4位吃住两子，可以满足。

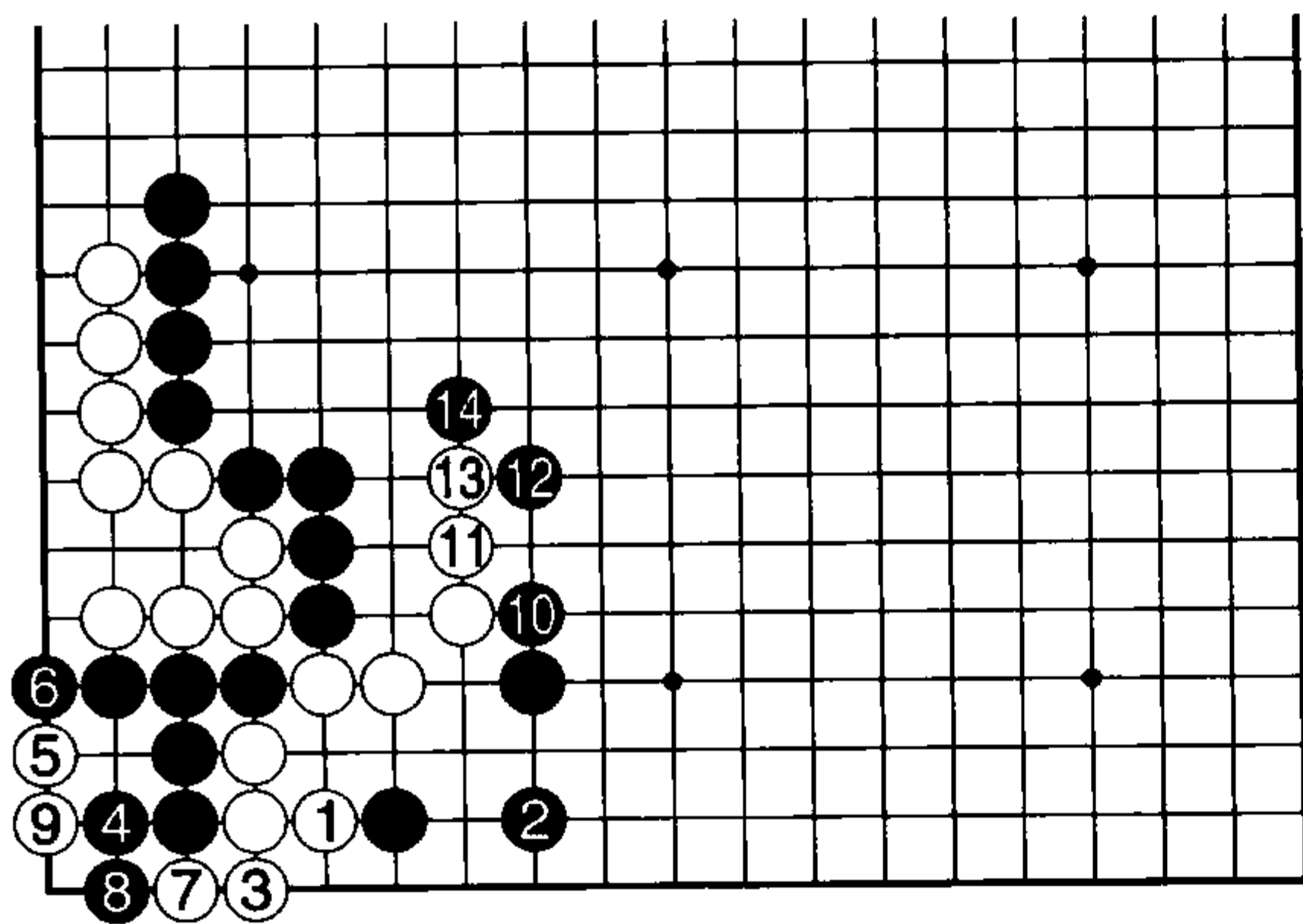


图56 黑优

白1顶也是一种变化，黑2跳，白3立，黑4弯是长气的手筋，白如坚持吃角，会遭到黑10以下的弃子包封，白不利。

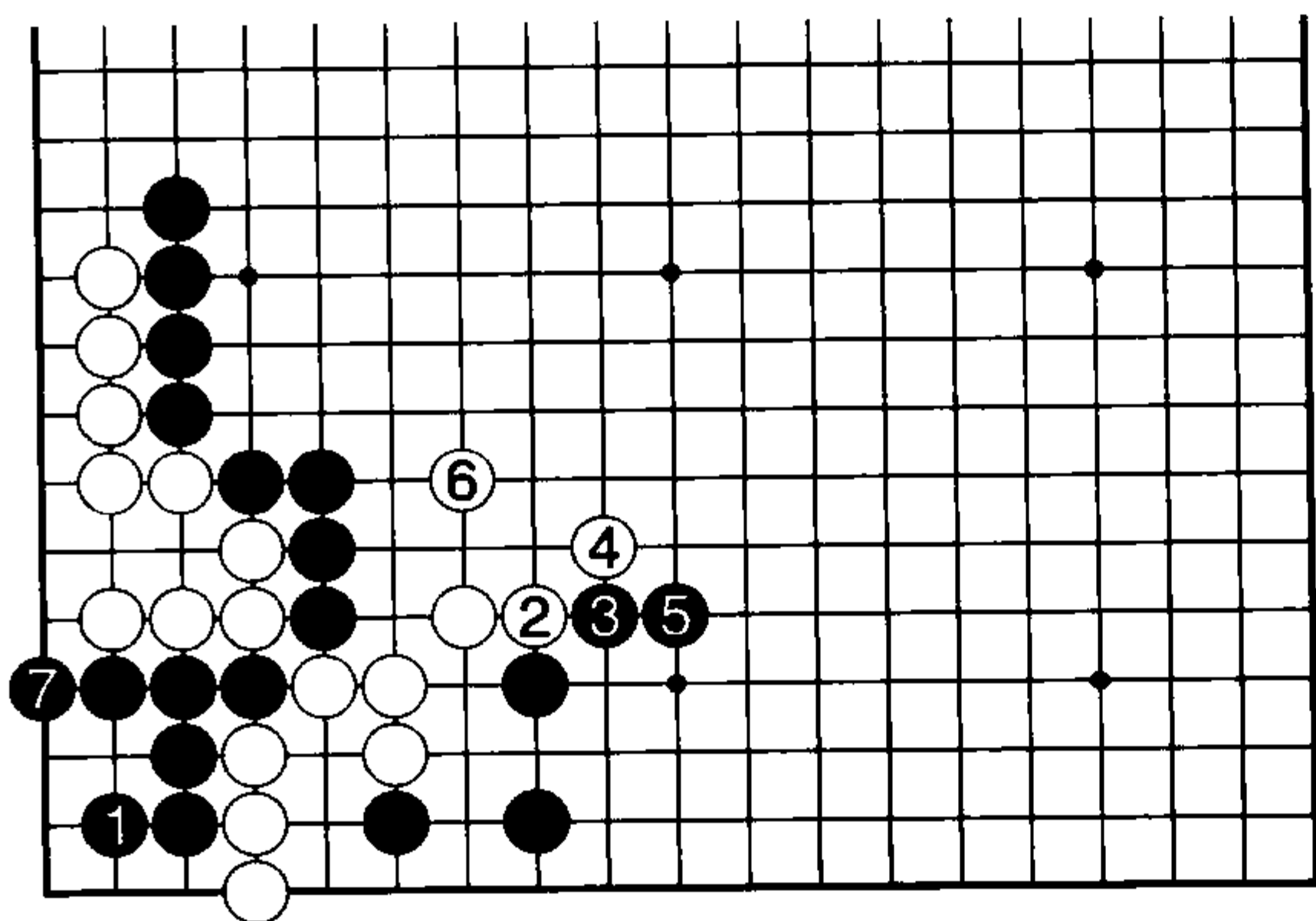


图57 黑可下

白只有2至6在外面走棋，黑得以在7位活角，没有不满。

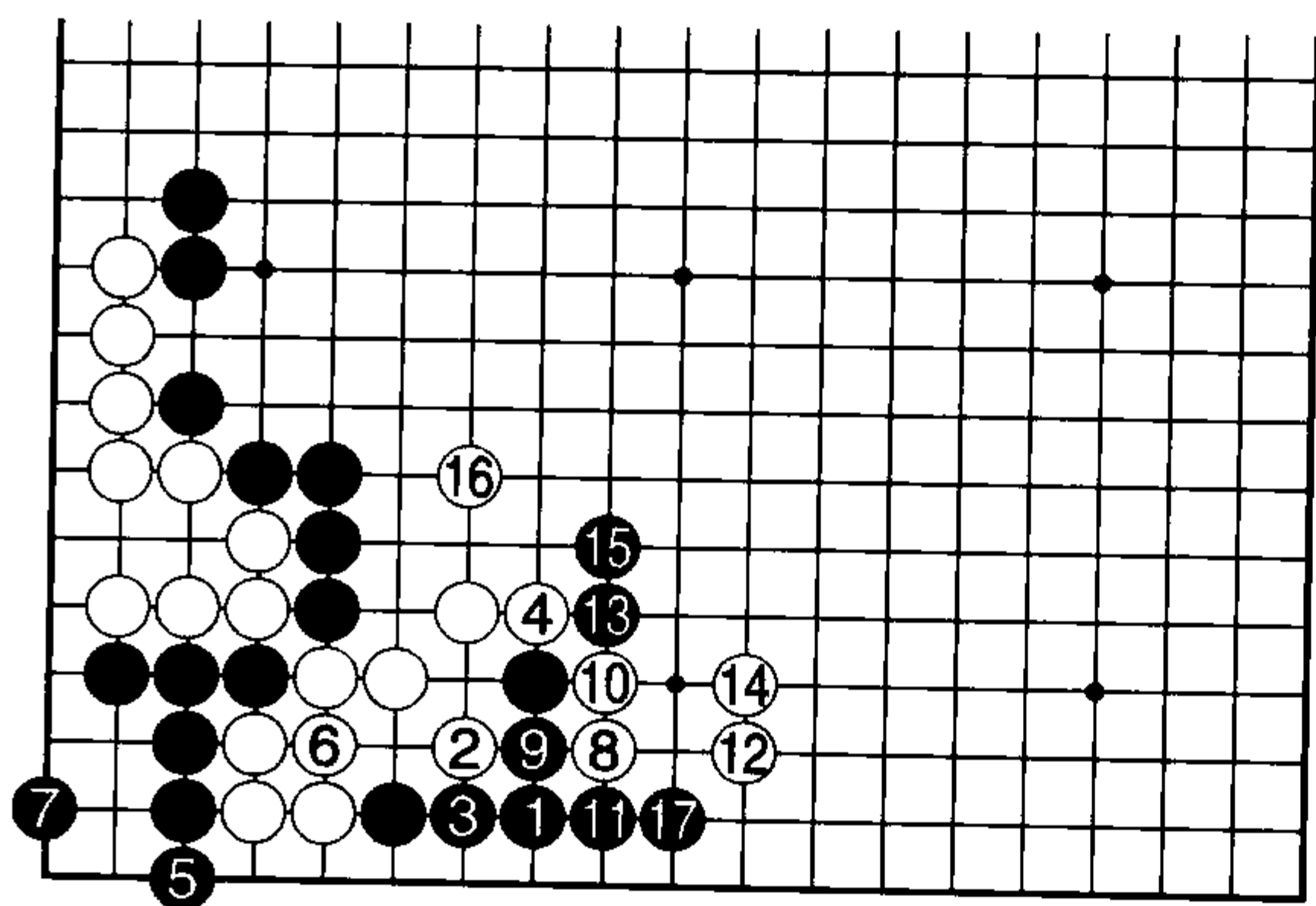


图58 乱战

黑1时，白2点是有力的手，以下形成乱战局面，双方都难把握。

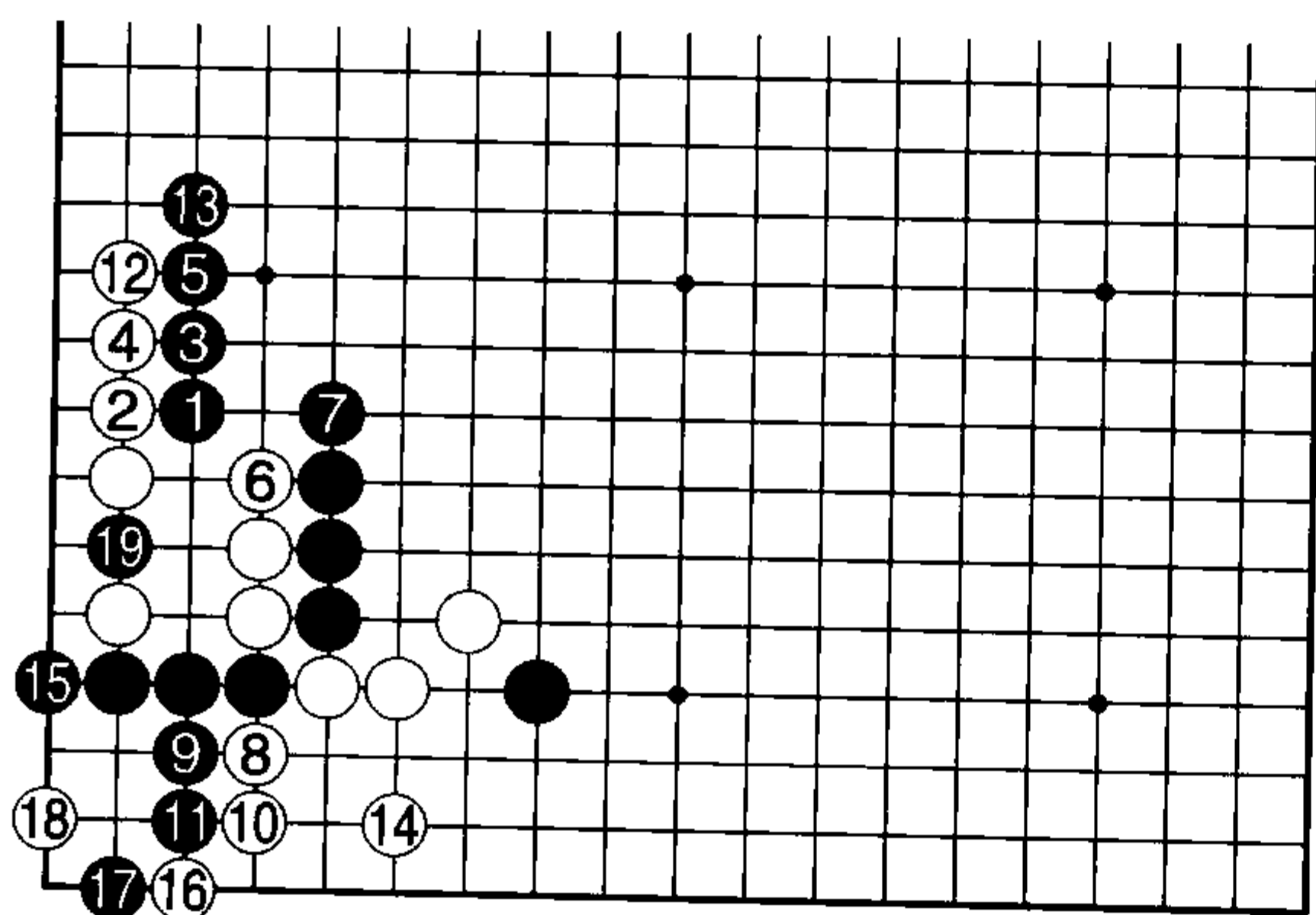


图59 白不行

黑1飞的下法也很有意思。白14想净吃黑棋时，黑15立好棋，白18点杀，黑有19位挖的妙手，白不行。

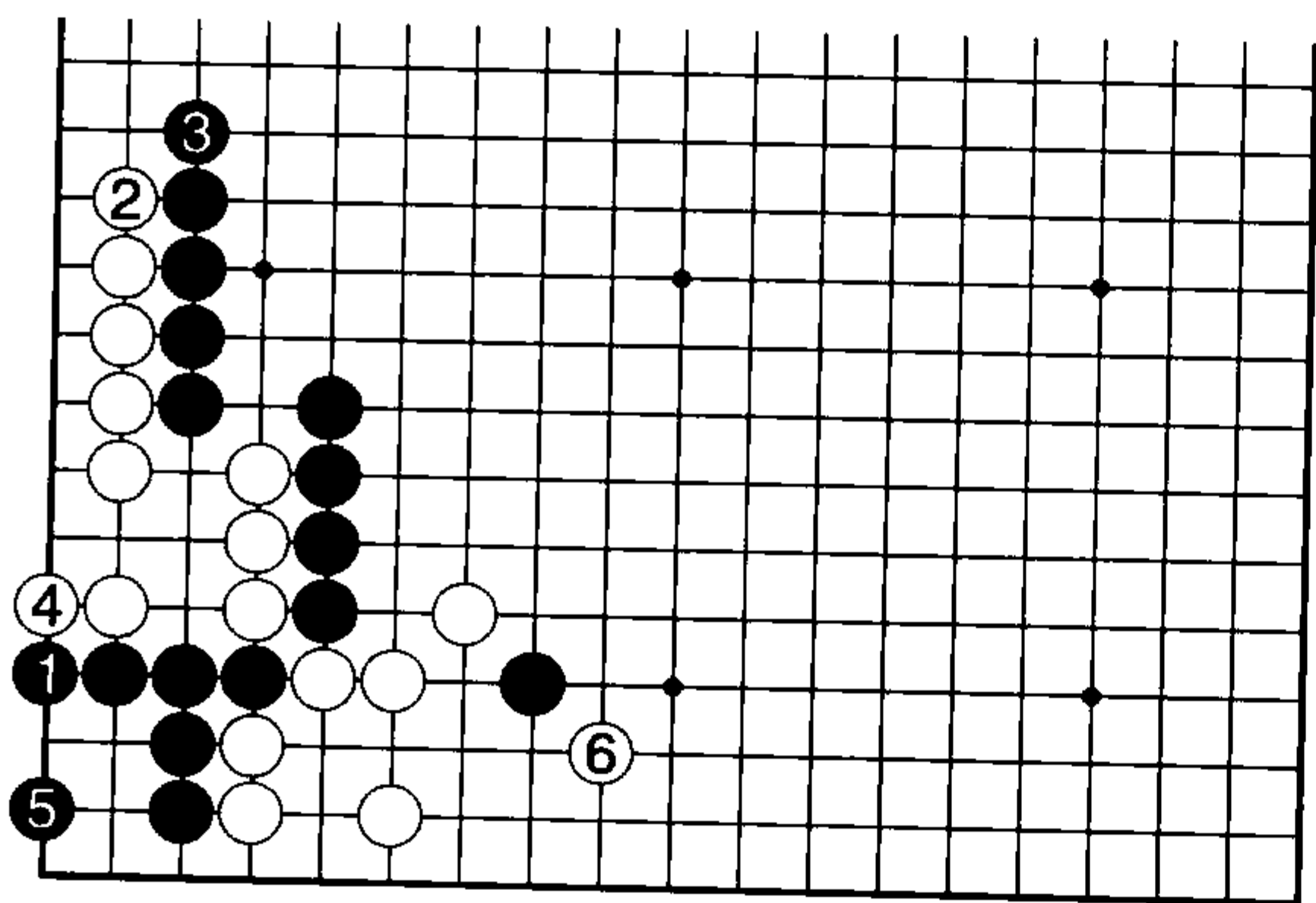


图60 两分

黑1立时，白只得2、4做活，黑5也安全地活在角上，白6飞，告一段落，两分。

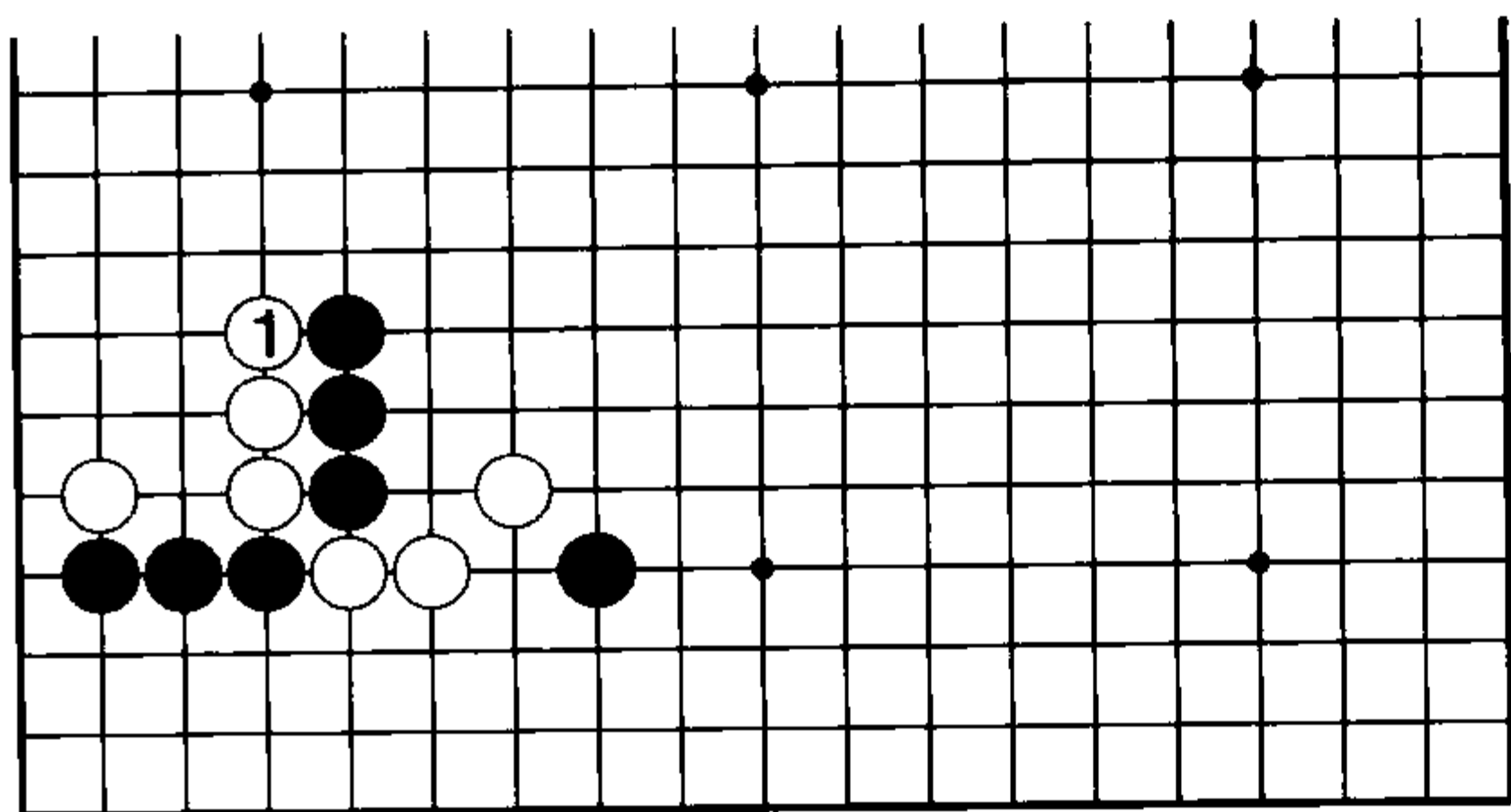


图61 爬

白1爬，也是有力的一手，但要注意征子关系。

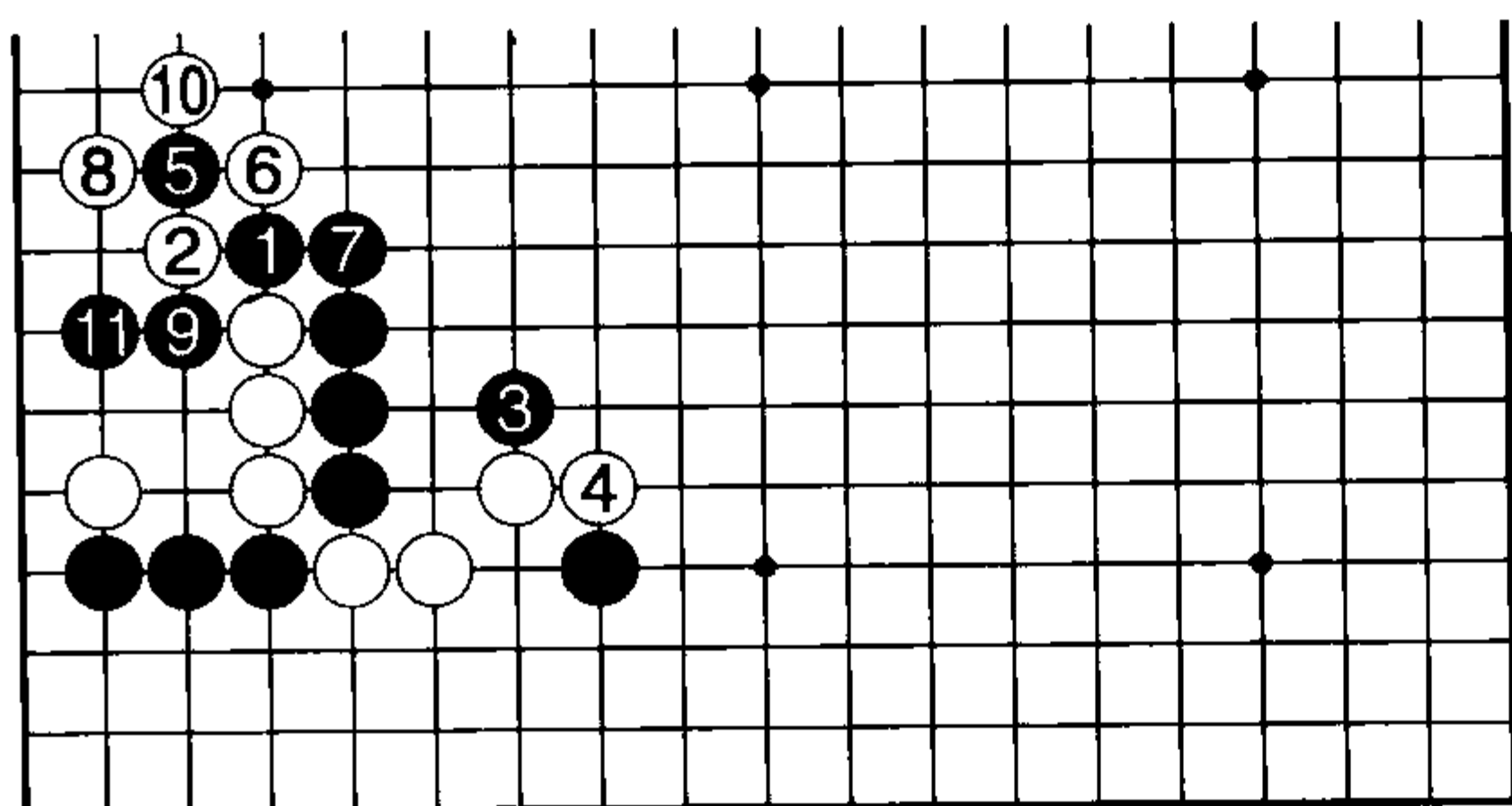


图62 两分

黑1扳至11是简明的态度，结果两分。

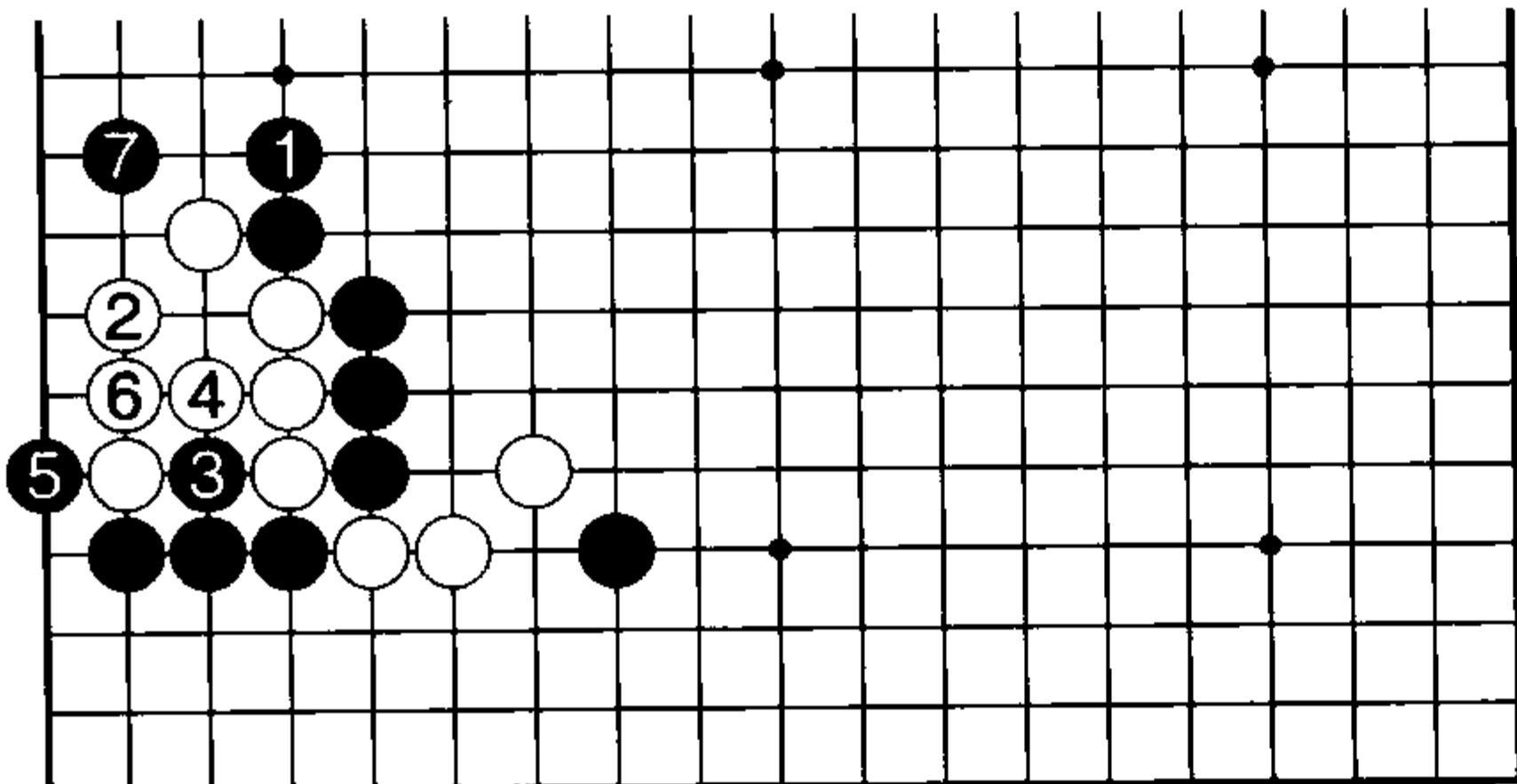


图63 征子

在征子有利时，黑1长是可怕的手段，以下至黑7跳必然。

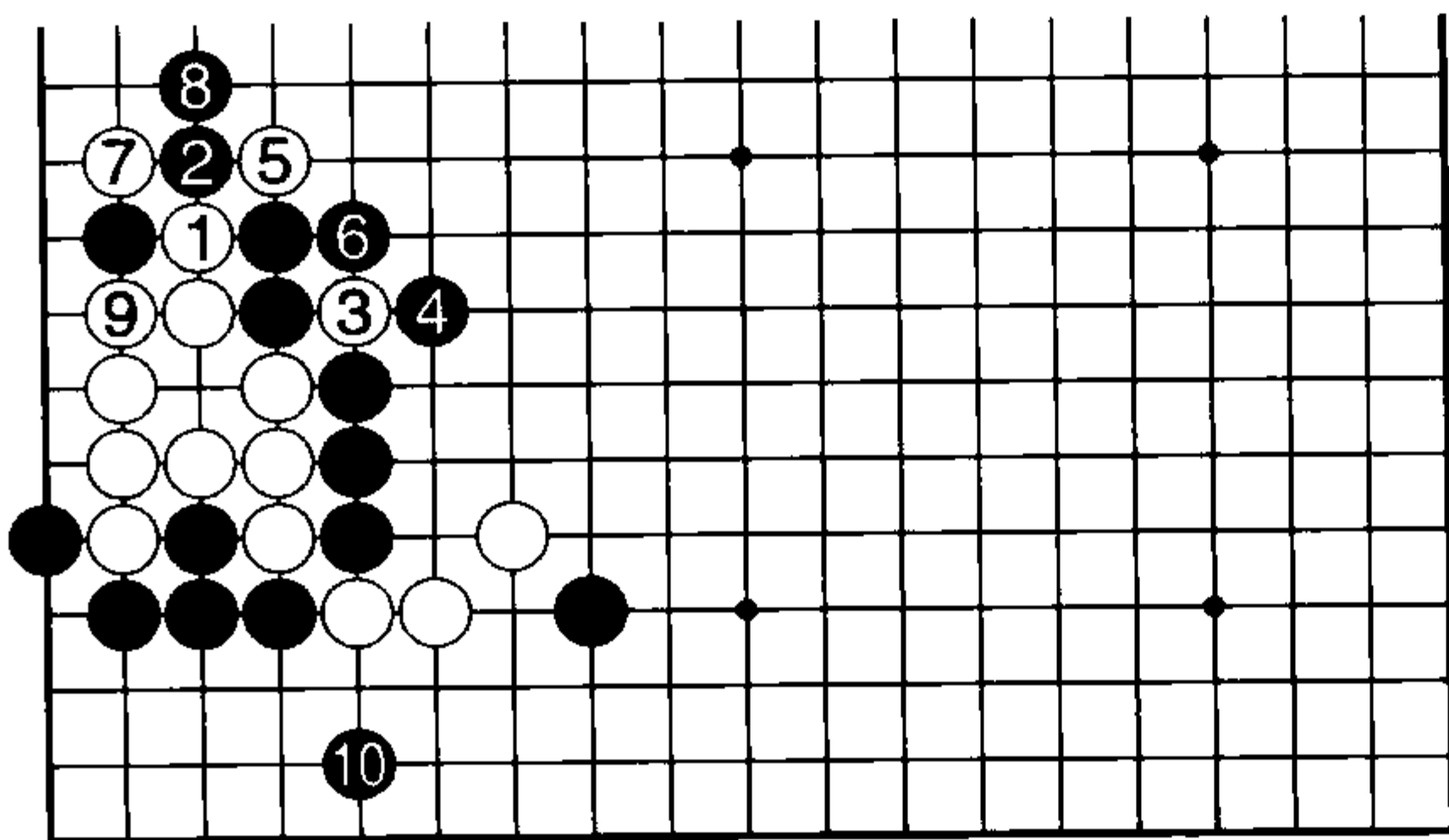


图64 黑大优

白1冲，3断，黑4可以征吃一子是关键，白只能委屈在下面做活，黑10飞后，白已难以继续。

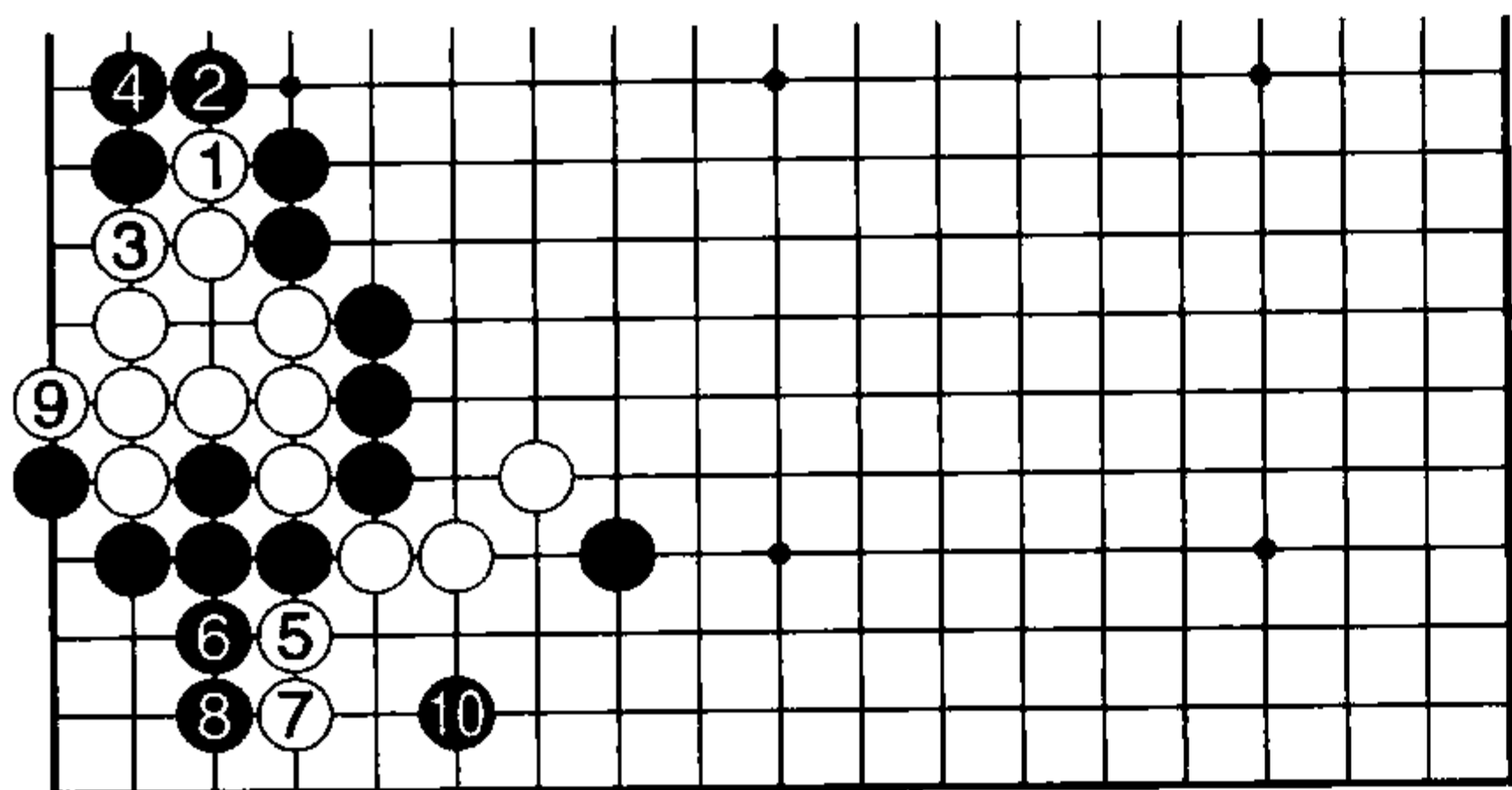


图65 白不行

白1冲，3挡，至9，试图和角上对杀，黑10点好手，白无好应手。

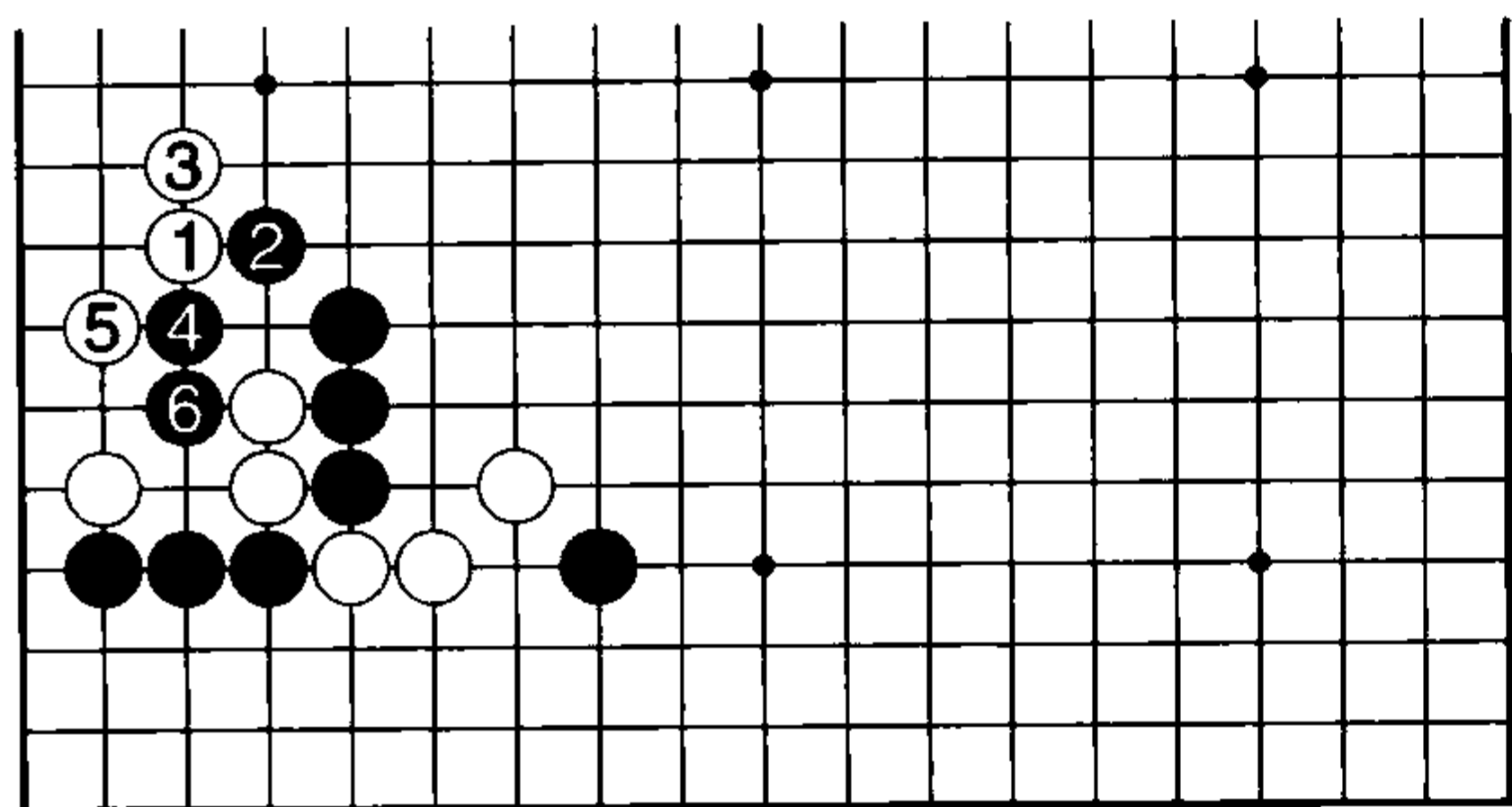


图66 飞的变化

白1飞出求变，黑2尖是要点，白3长，黑4、6后，白不利。

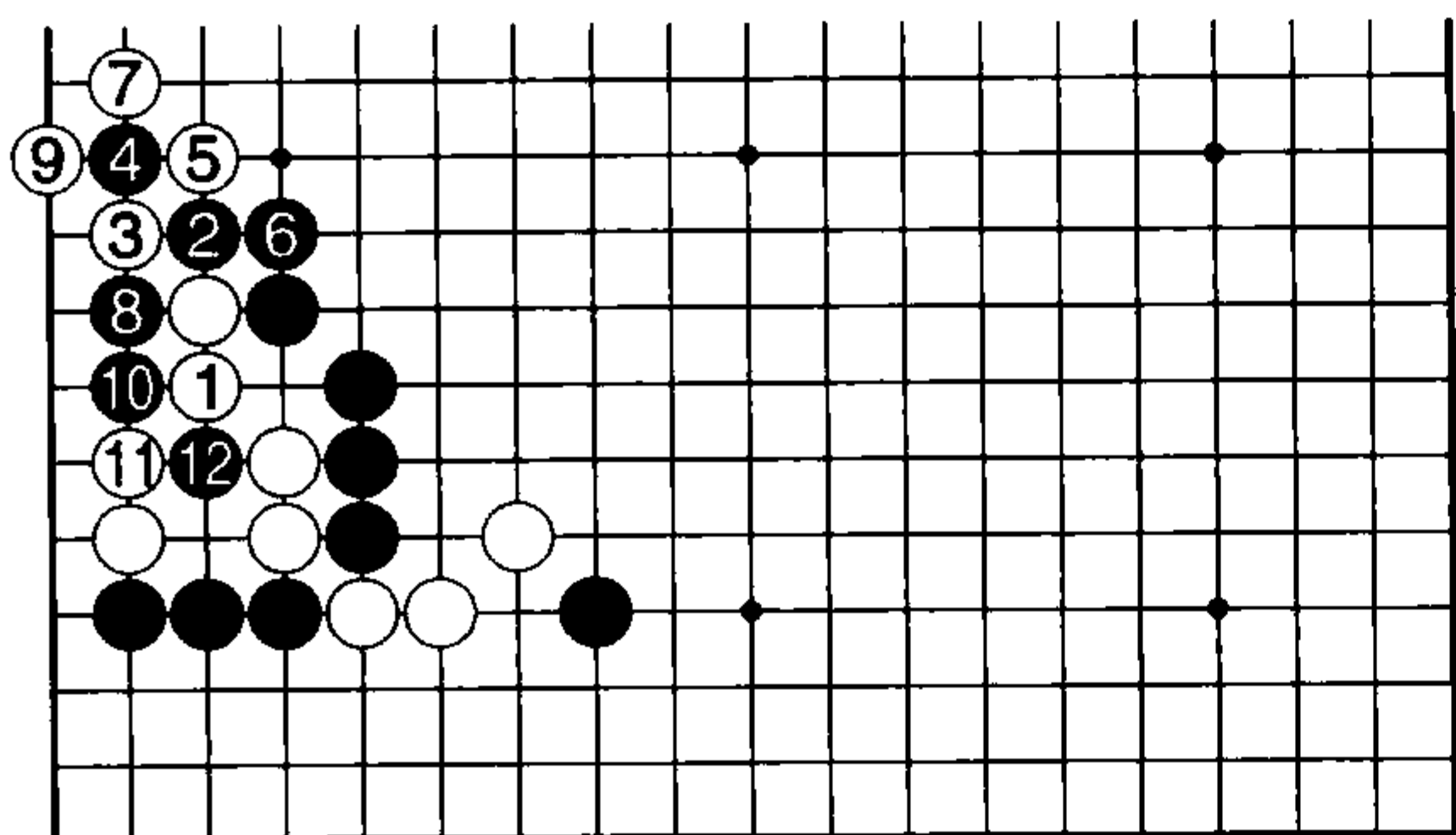


图67 黑好

白1如退，黑2、4连扳是要点，至黑12，白棋筋不保。

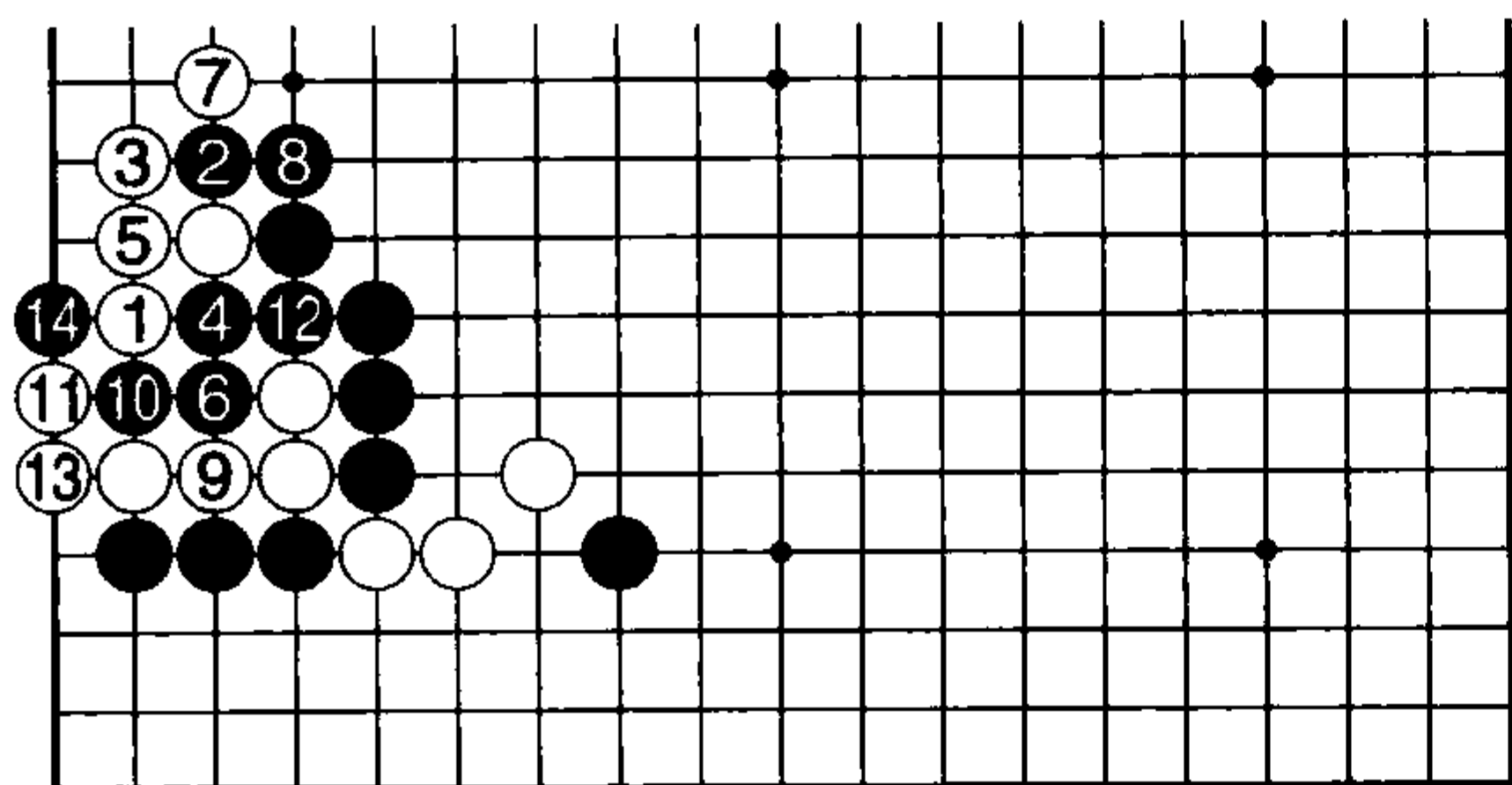


图68 接不归

白1小尖，黑简单2、4扳打即可解决问题，至黑14扑，白不行。

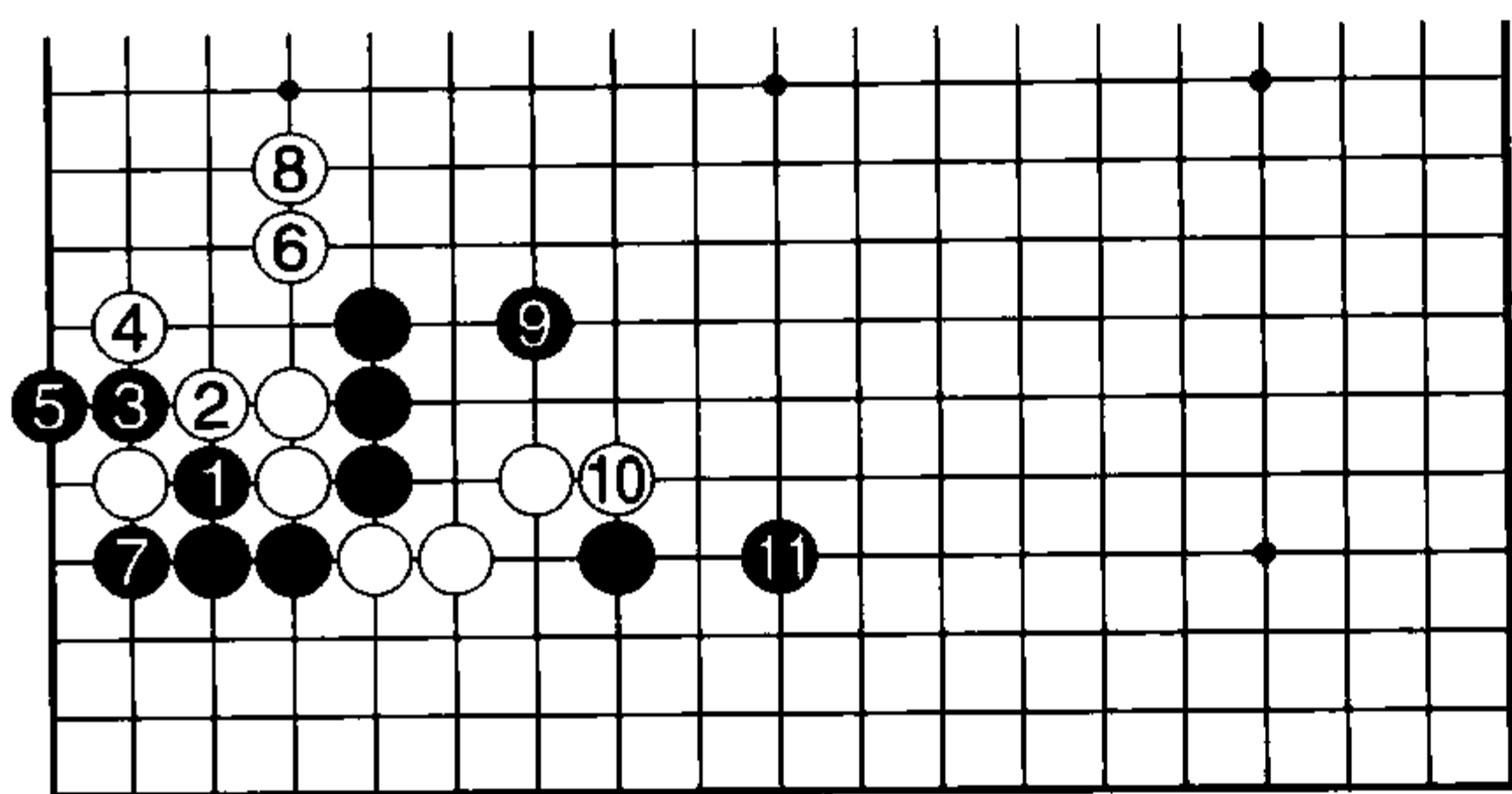


图69 简明

黑1、3直接冲断，其实也很好。黑5立是好棋，白6正确，至黑11，是黑简明的两分。

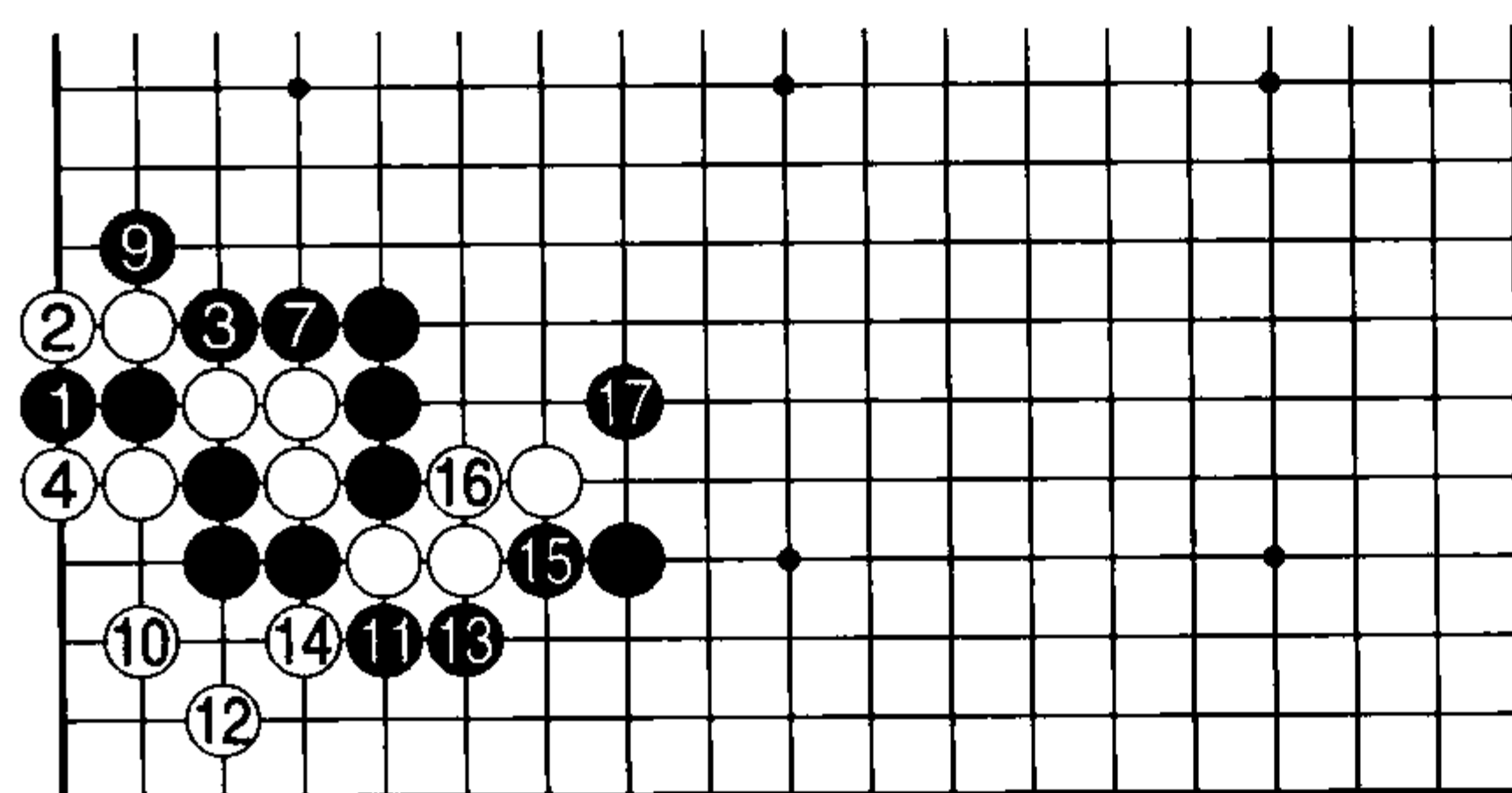


图70 黑好

黑1立时，白2打不好，黑5扑，7打，白成“大头鬼”。至黑17，外围很厚，白亏损。  
(5扑，8粘)

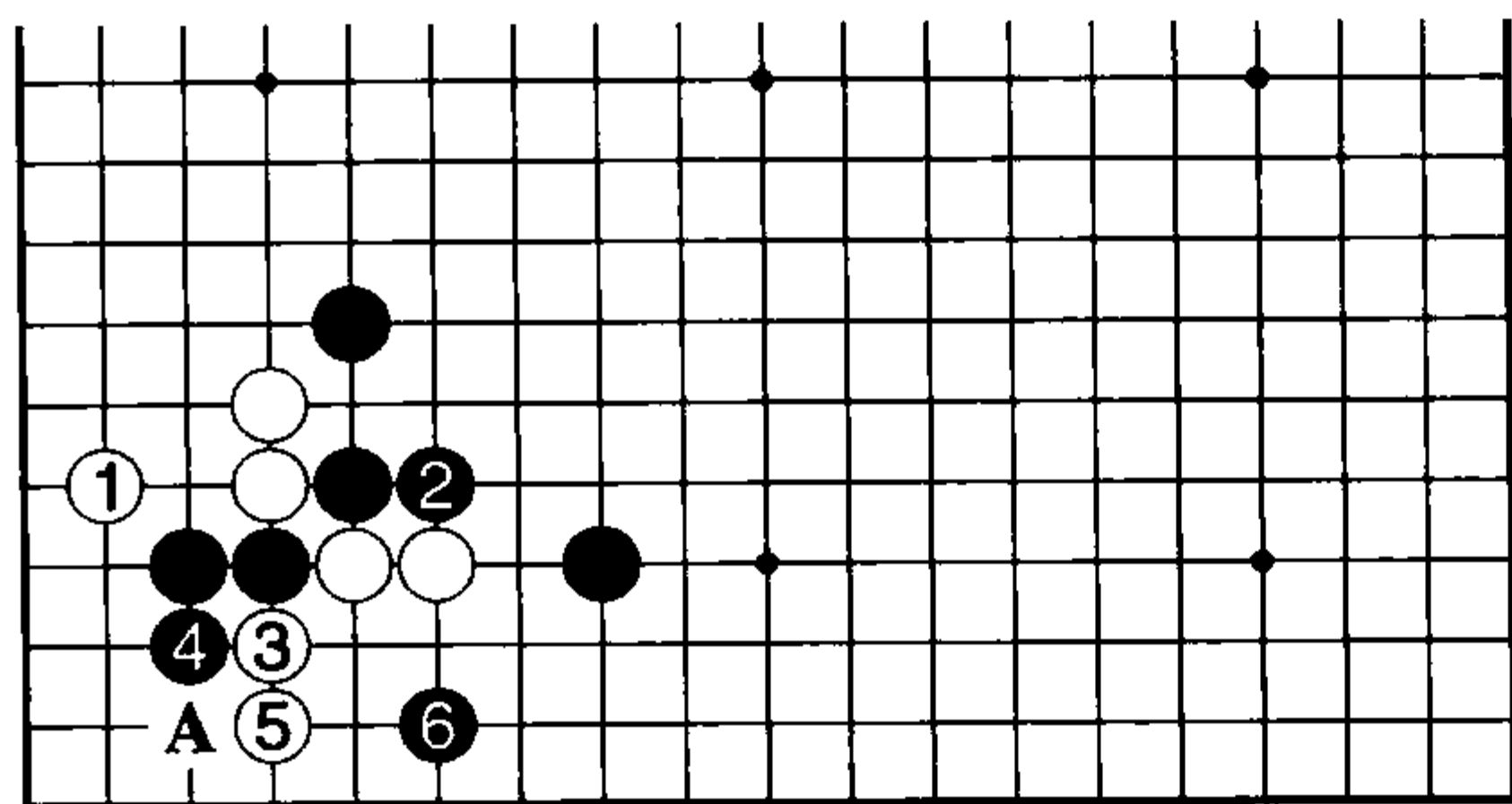


图71 黑好

白1也有跳的下法，但黑应好的话，不会吃亏。黑2压正确，白如3扳，5立，黑6点好手。黑6如A位挡，白6跳形好，黑不行。

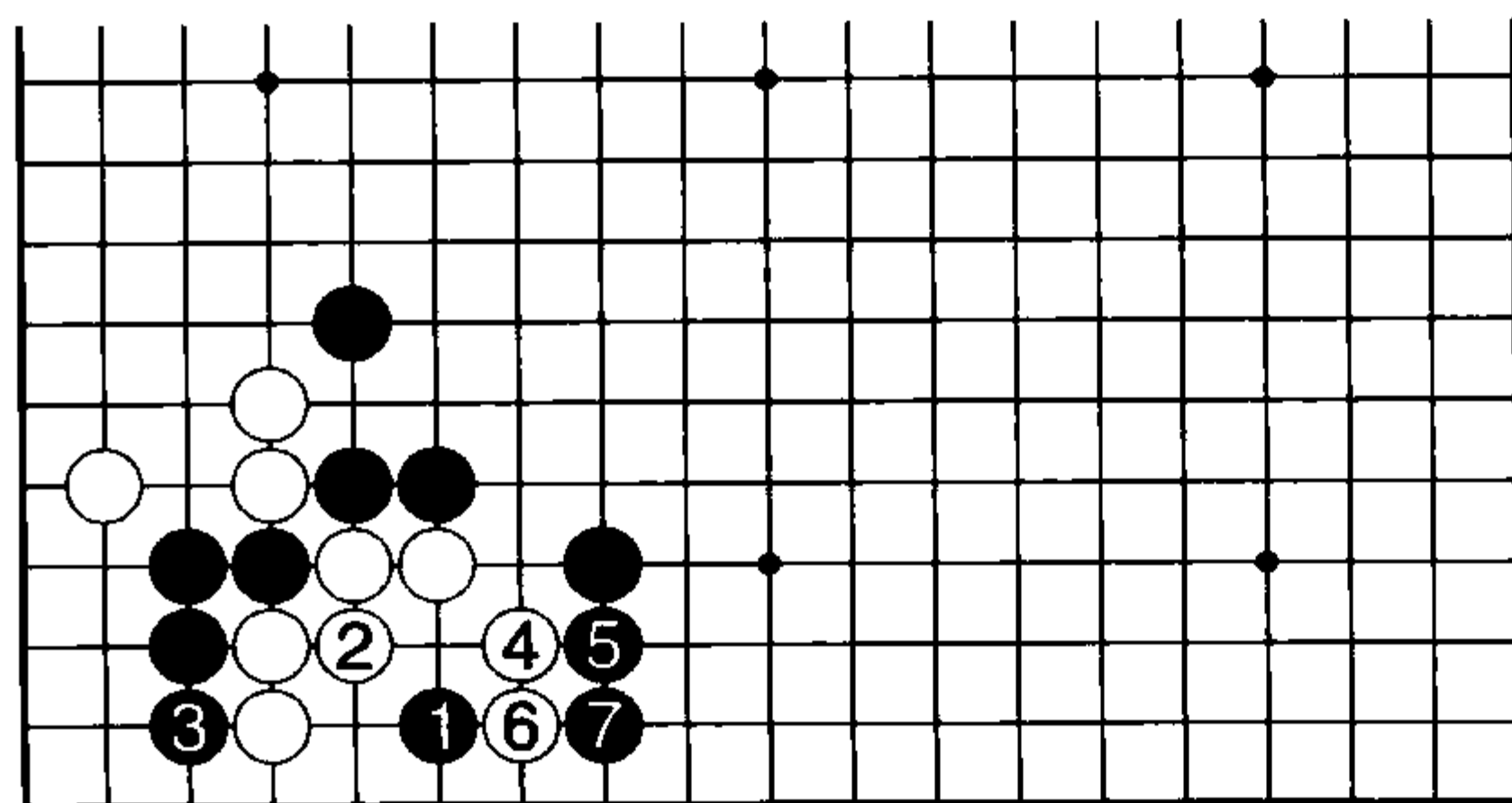


图72 白不行

黑1点，白2如接，黑3挡，至黑7，白不行。



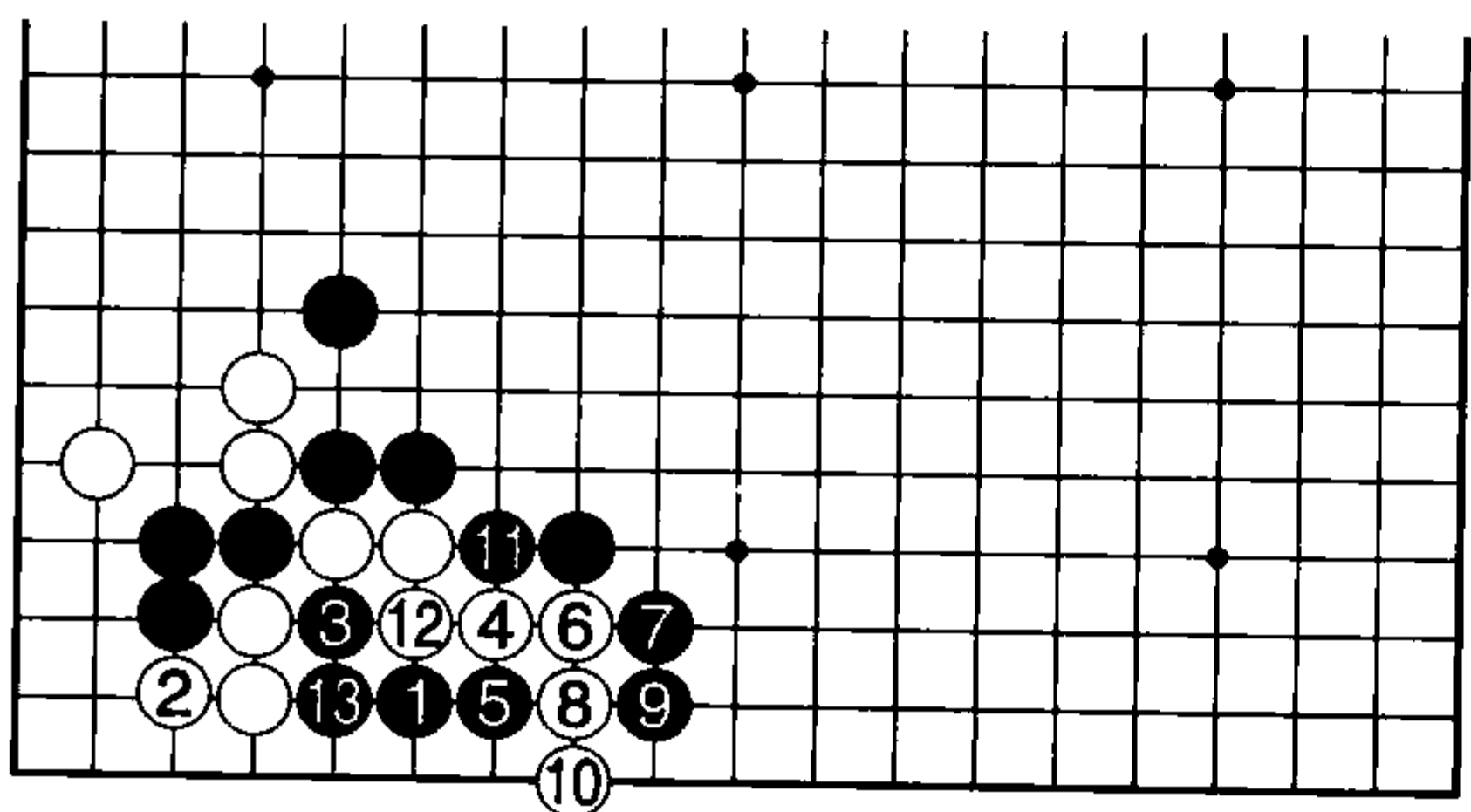


图73 白死

白2拐，黑3断后，白无活路。

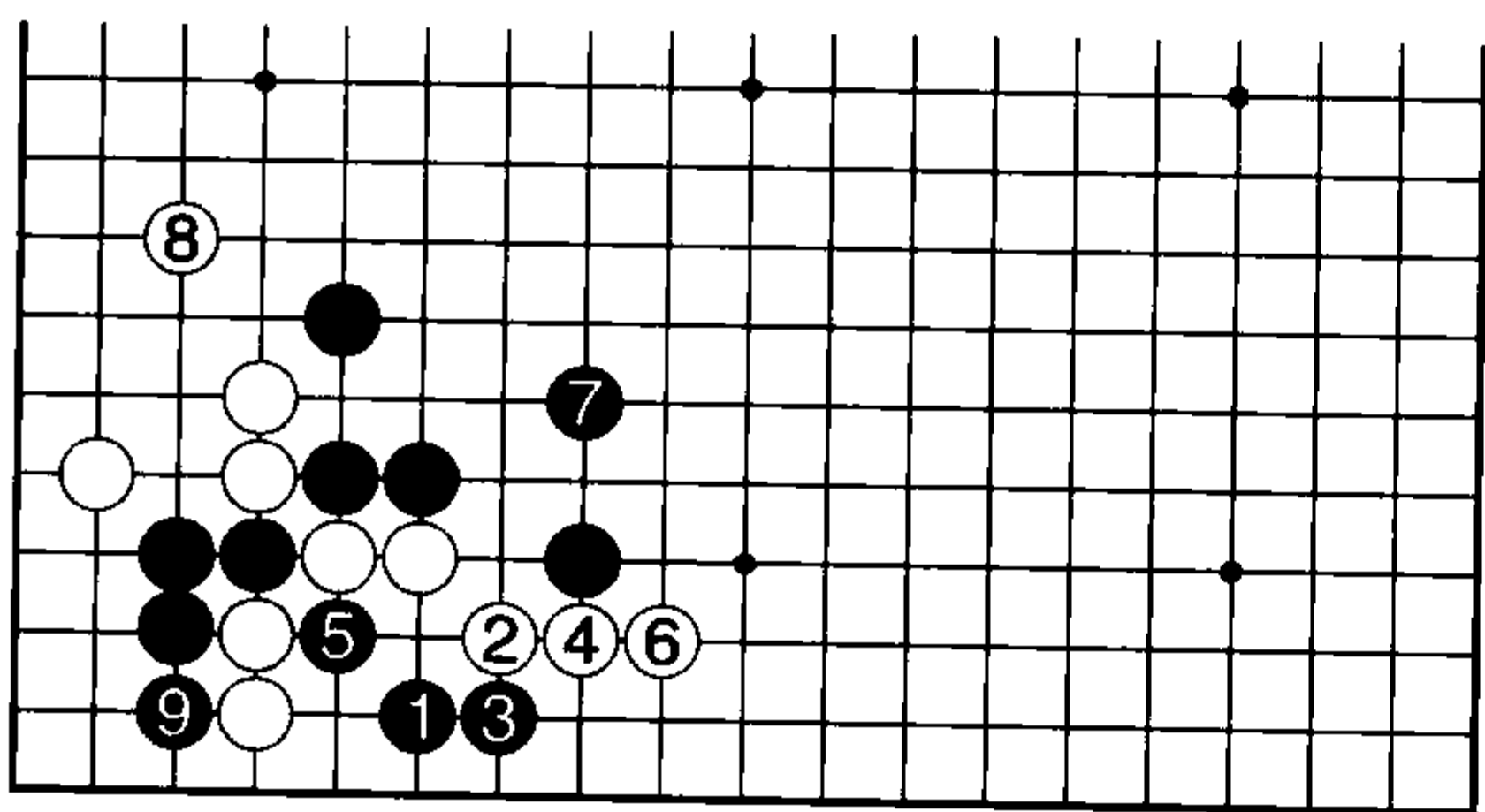


图74 黑不错

白2只好尖，弃角，至黑9补净，黑不错。

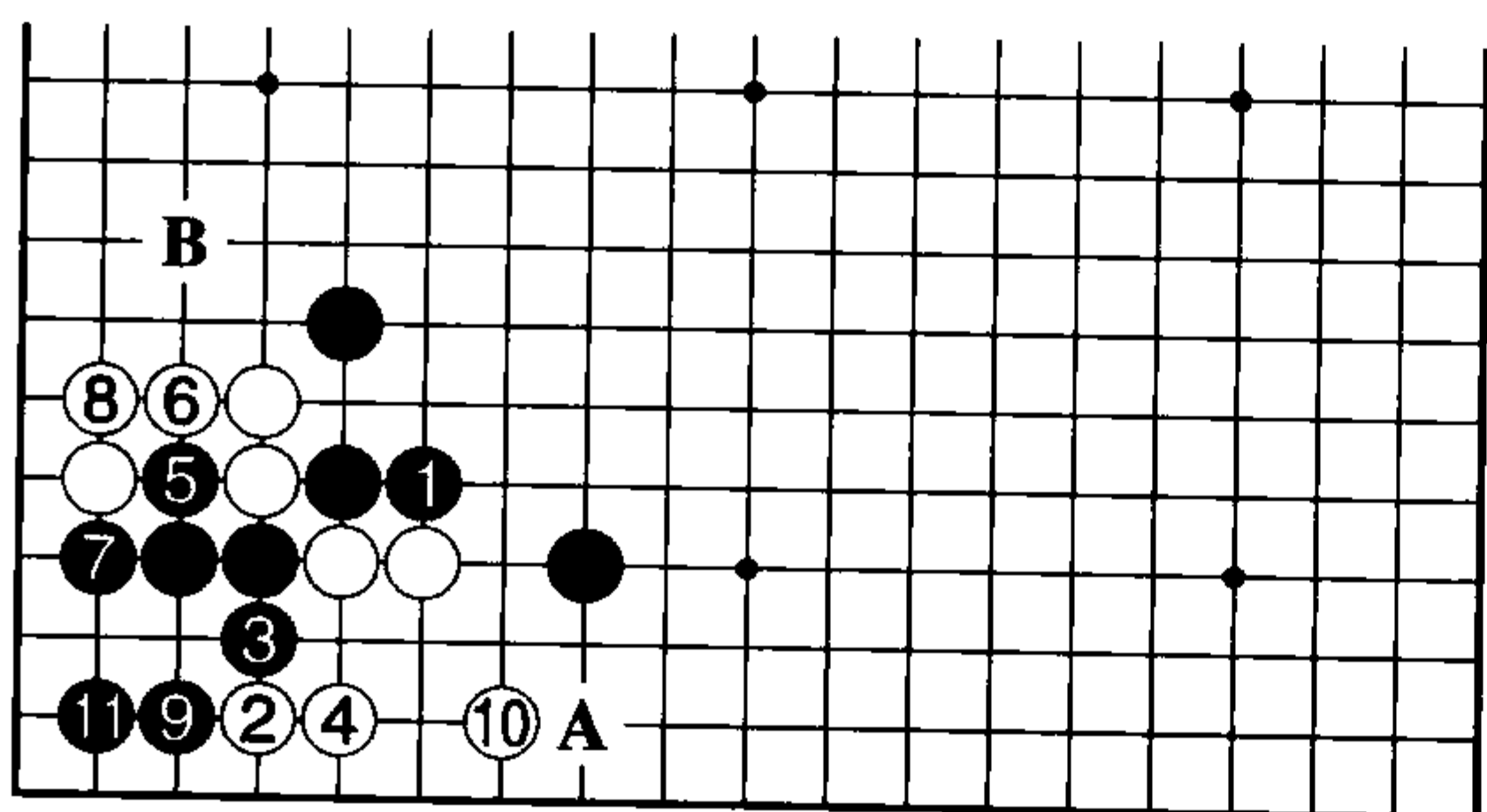


图75 黑好

黑1压时，白2如飞，黑3顶重要，白4退，黑5冲，7挡后，再9扳，白10要补，黑11做活简明，以后A、B见合。

### 第十三型 基本图

白大飞，黑1俗顶，再3、5扳断，是强烈的手段。白有A、B两种基本应手。

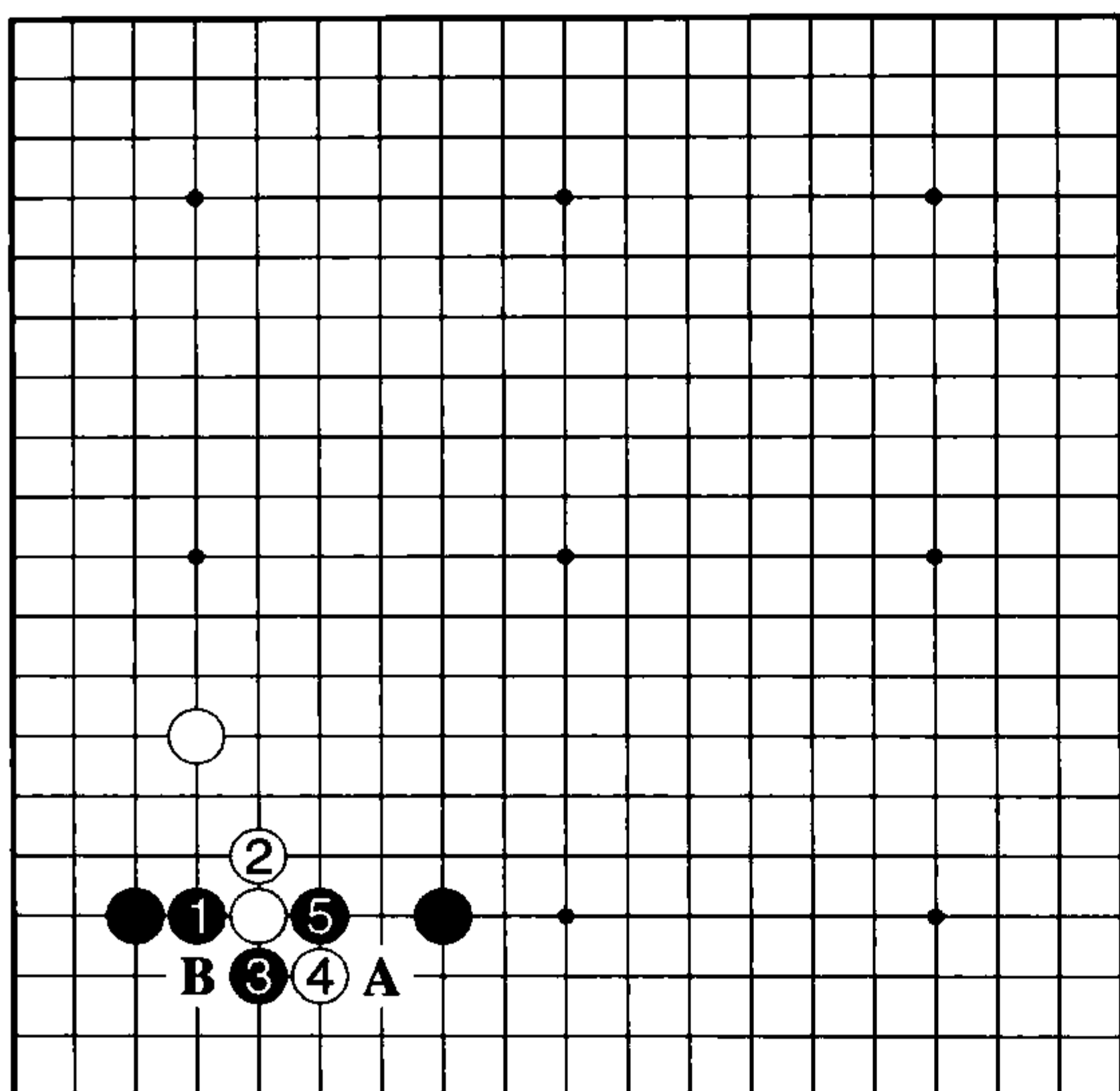


图1 黑好

白1打吃不好，至白9，黑厚。

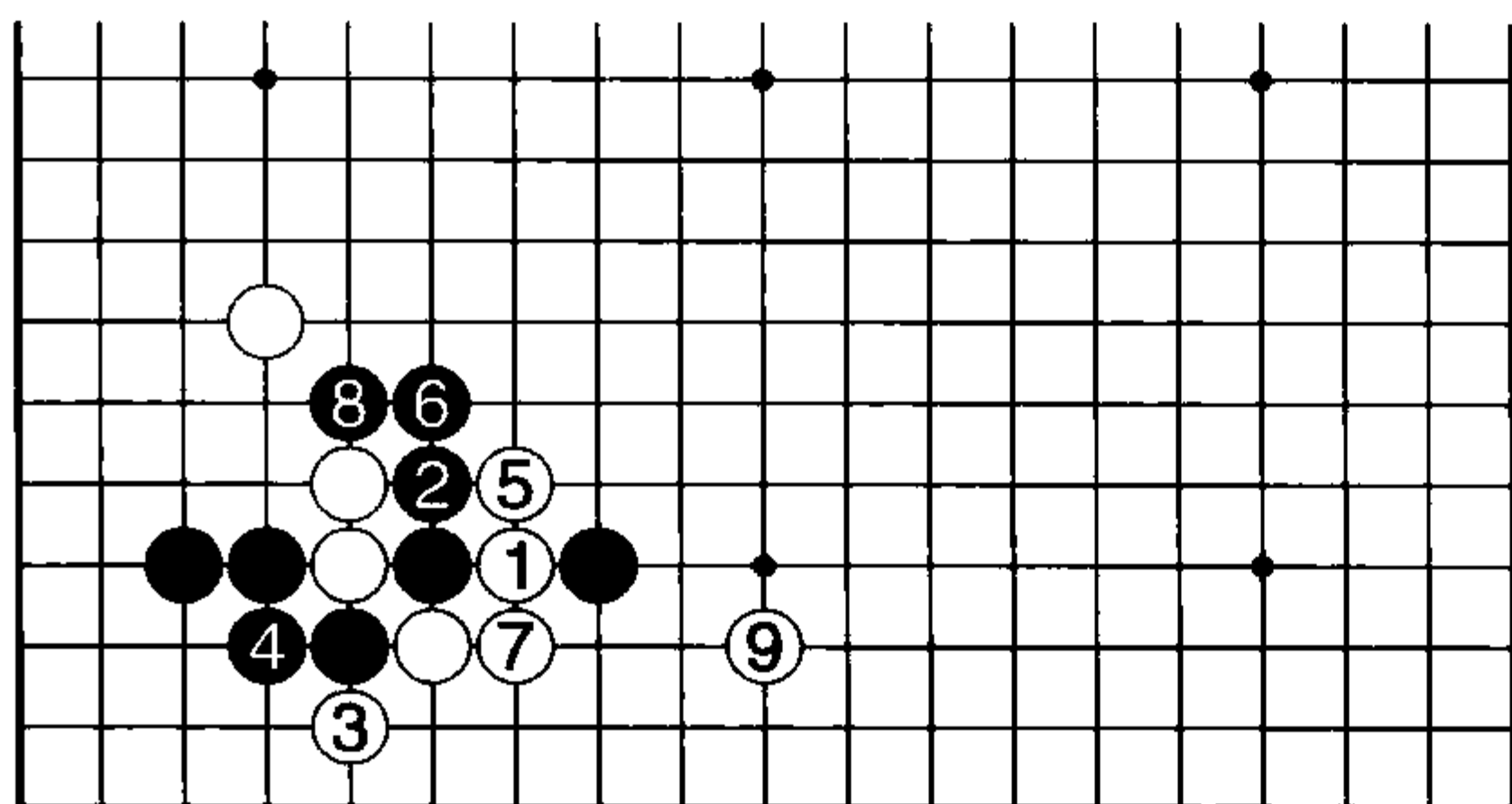
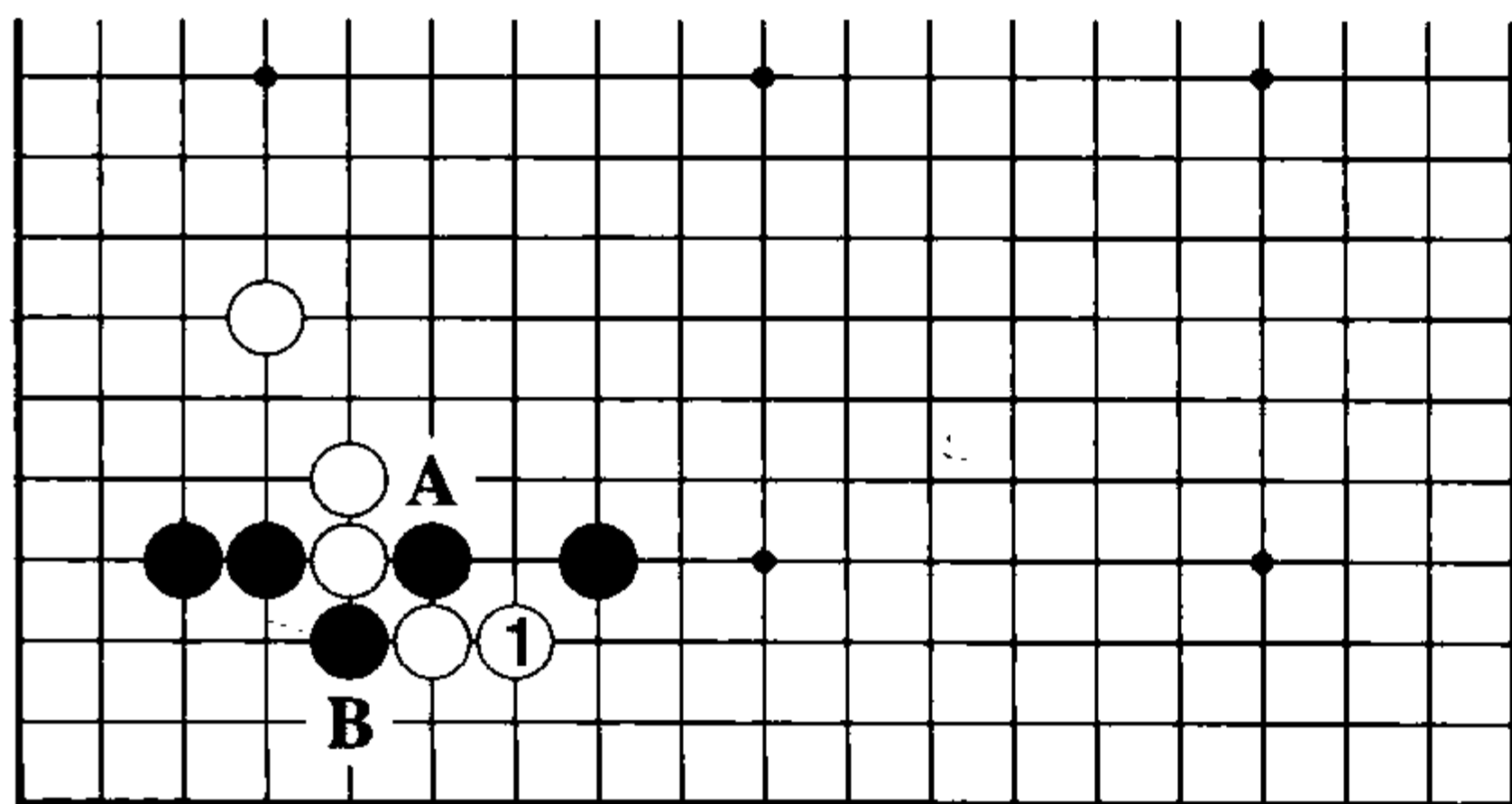
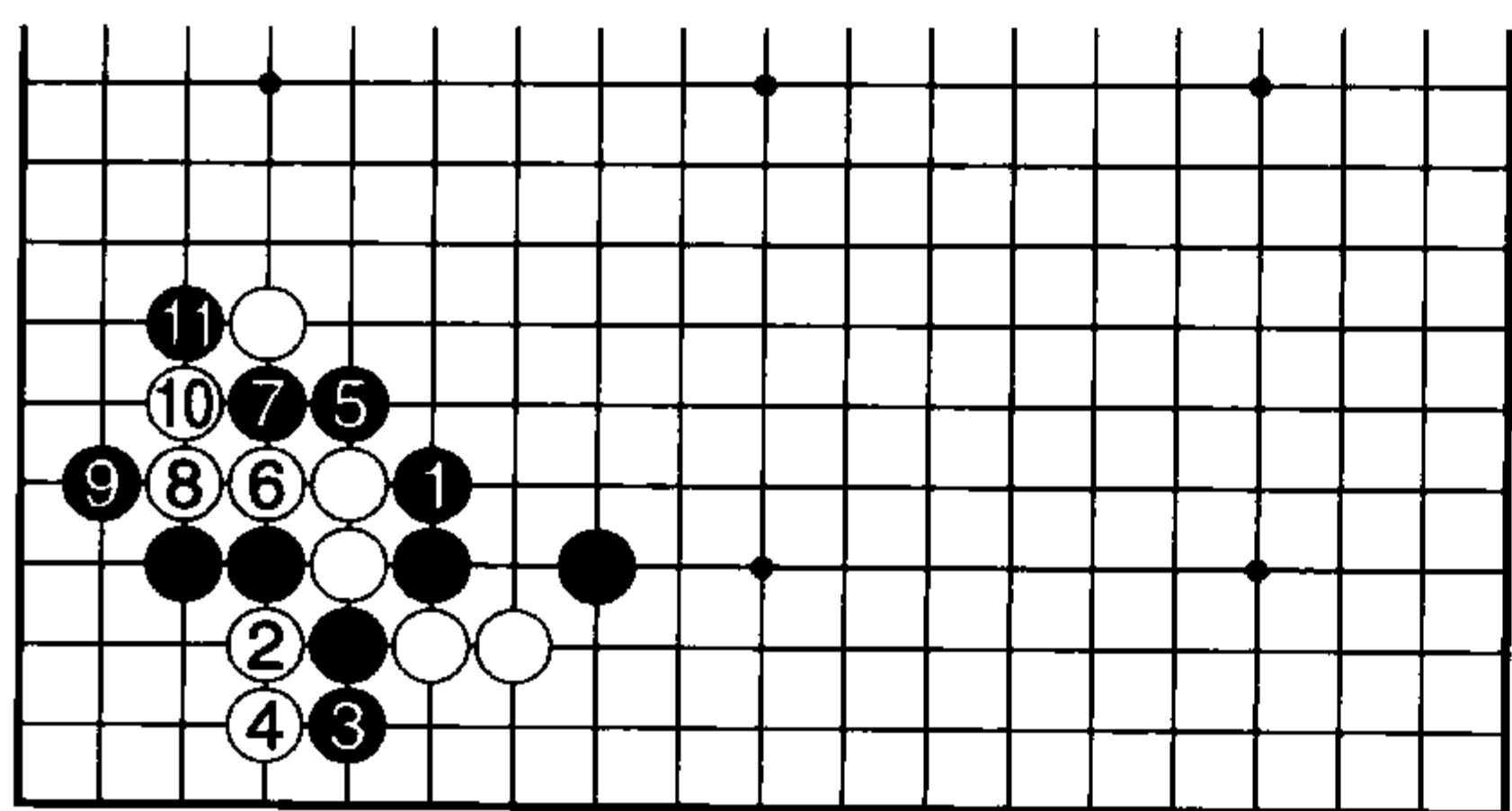


图2 正着

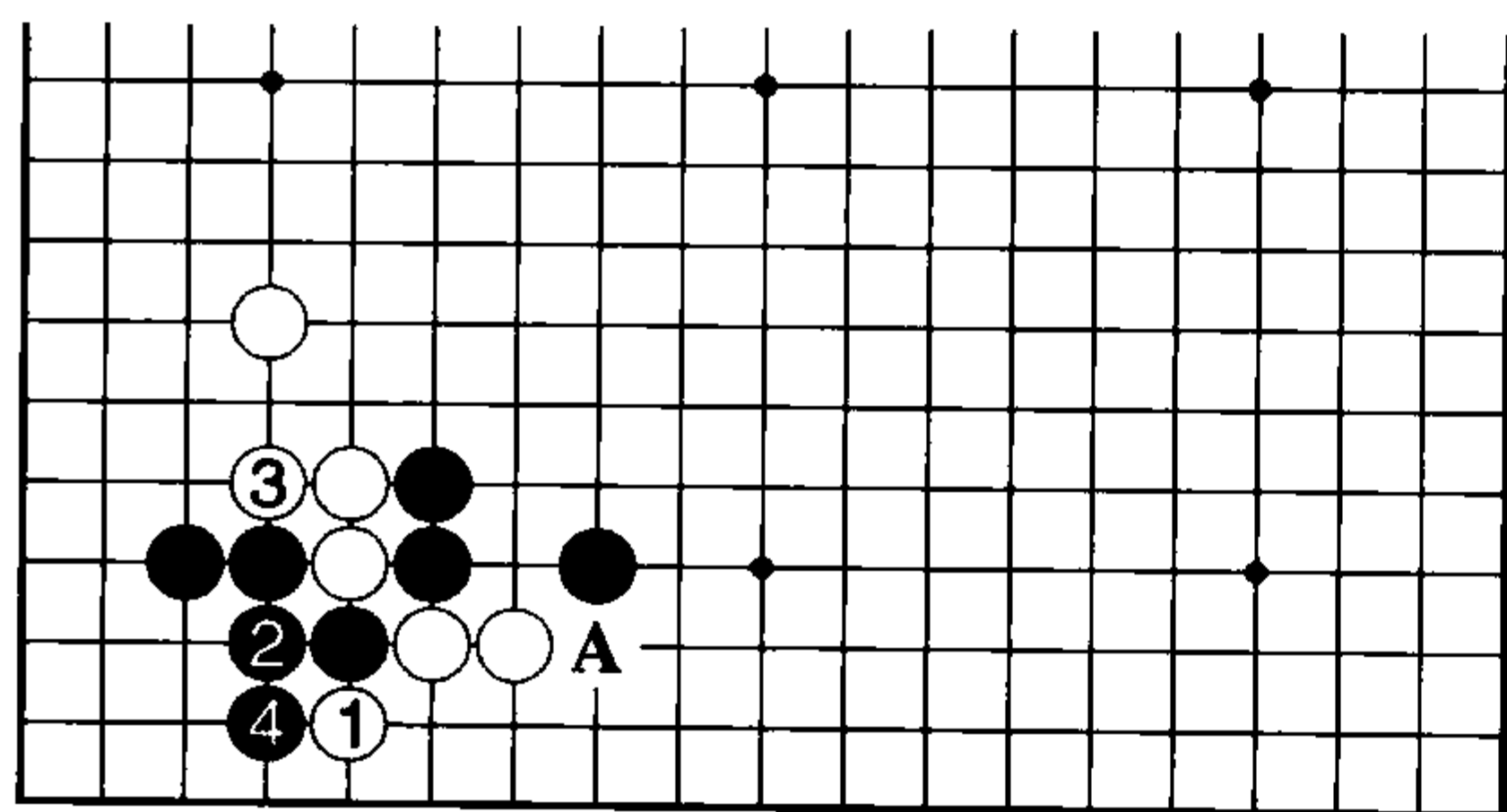
白1长不错，以下黑有A、B可以选择。





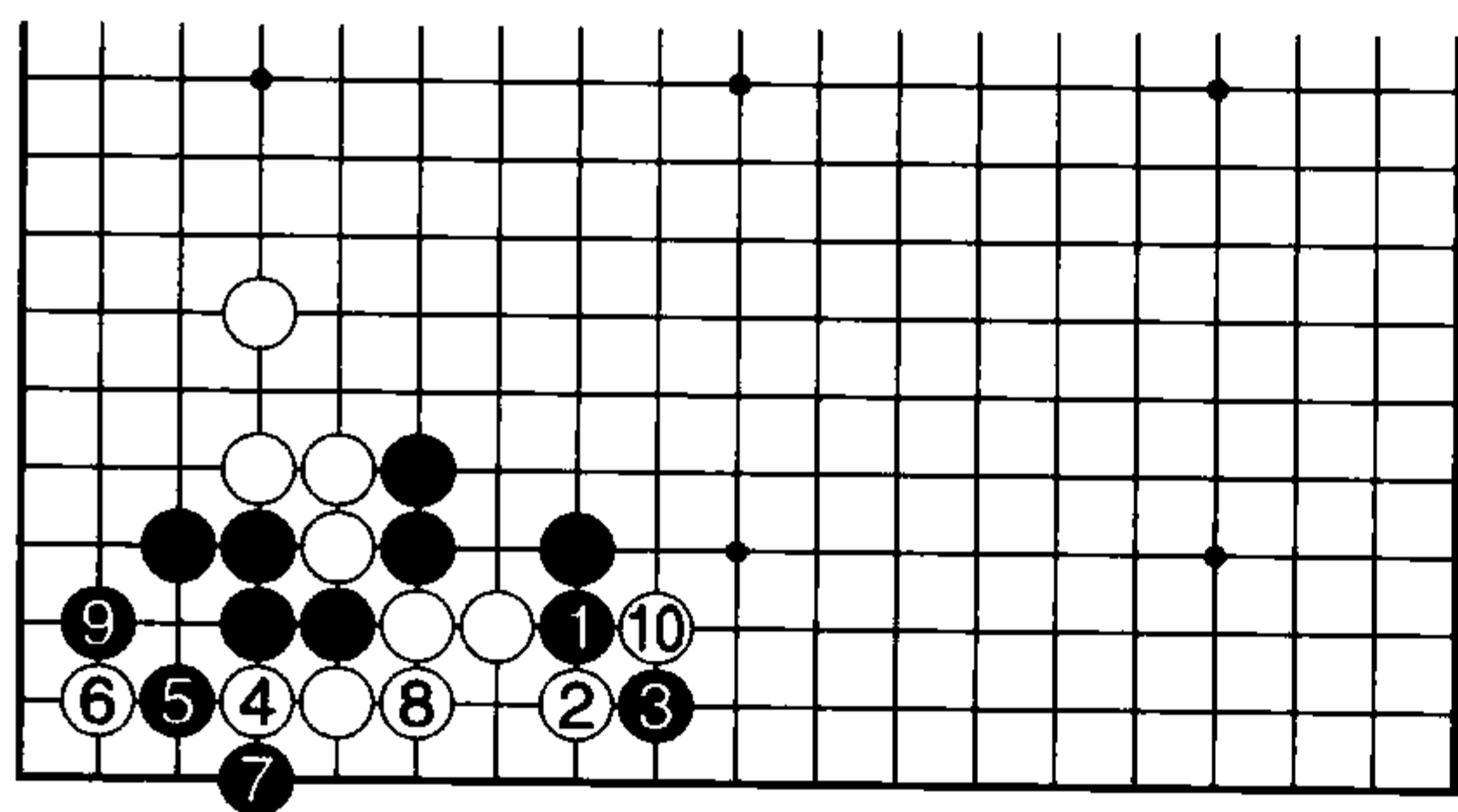
**图3 白崩**

黑1压，白2、4试图吃黑不成立，黑5可以征吃。



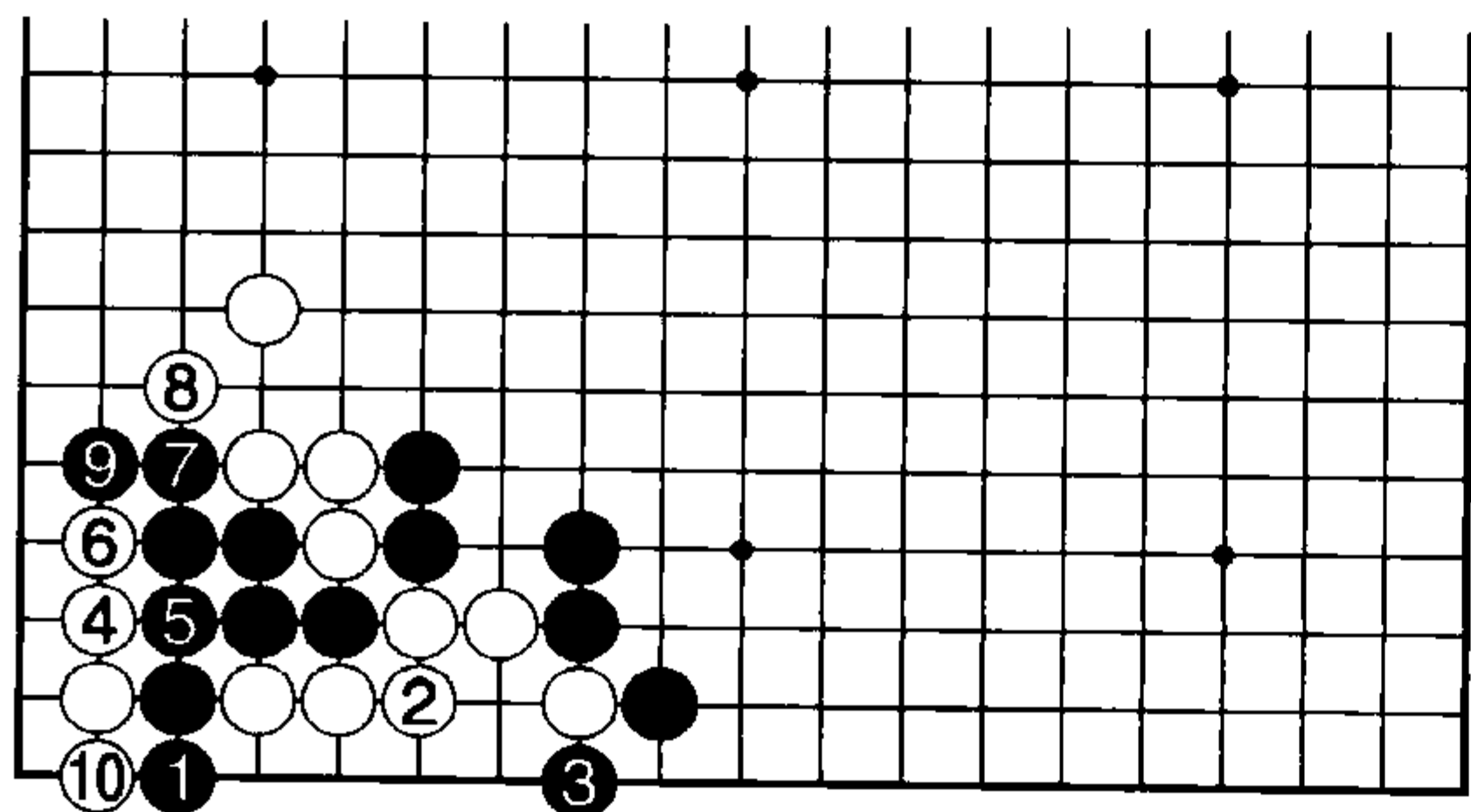
**图4 挡角**

白1打，然后3位拐是要点，黑4只能挡角，如下在A位……



**图5 黑烂**

黑1挡在外面是坏棋。白2扳，黑3挡后，白4爬，黑5挡，白6夹是手筋，黑7如扳，白8接，黑9必补，白10断后，黑形烂。



**图6 黑不行**

白角上夹时，黑1如立，白2接，黑3补断无奈，白4长，黑5接，白6至白10是好棋，黑死。

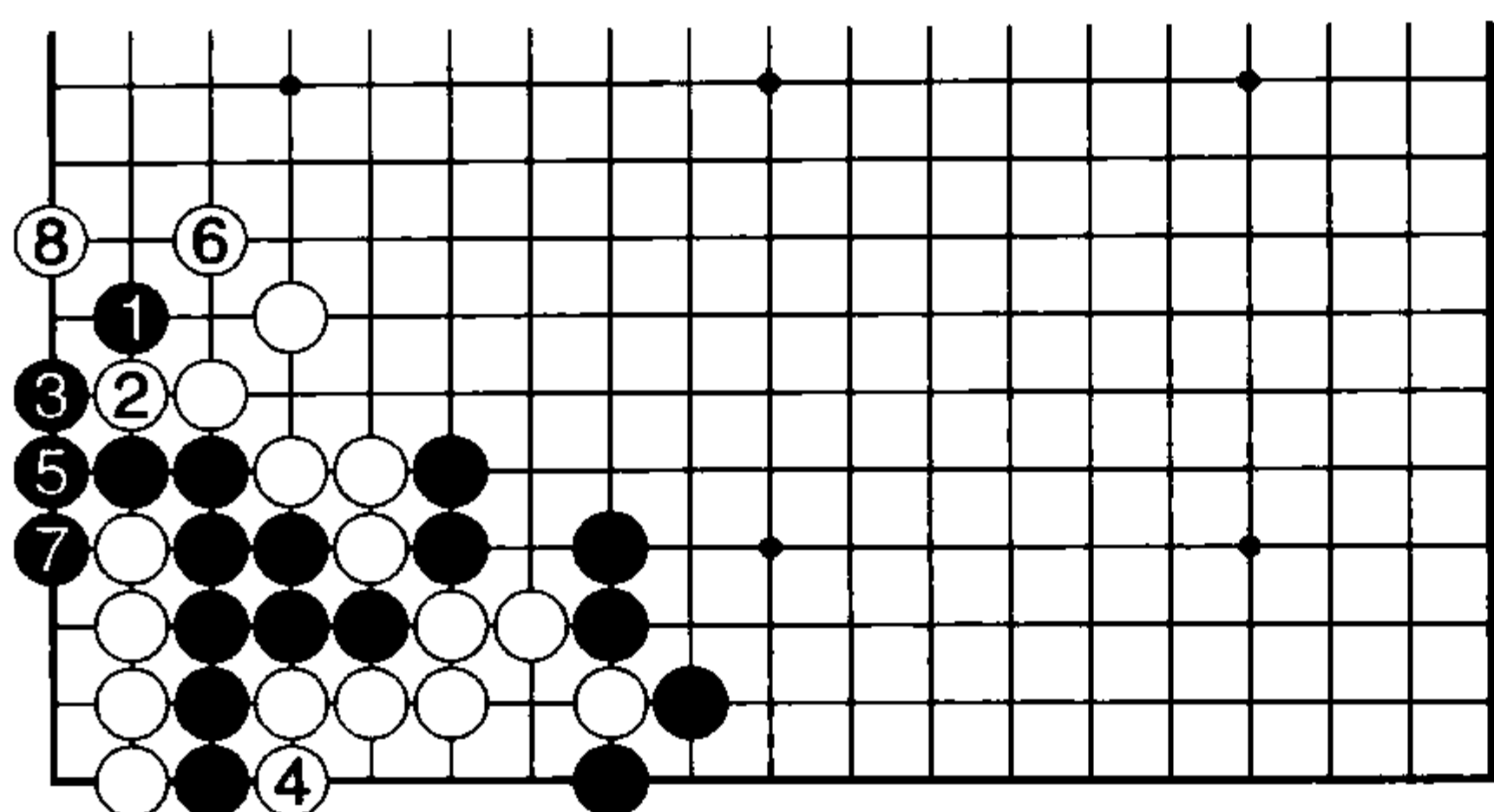


图7 妙手

接上图，黑1如跳，白2冲，黑3挡，白4打吃后，白6尖要点，黑7紧气时，白8一路点是经典手筋，黑无法动弹。

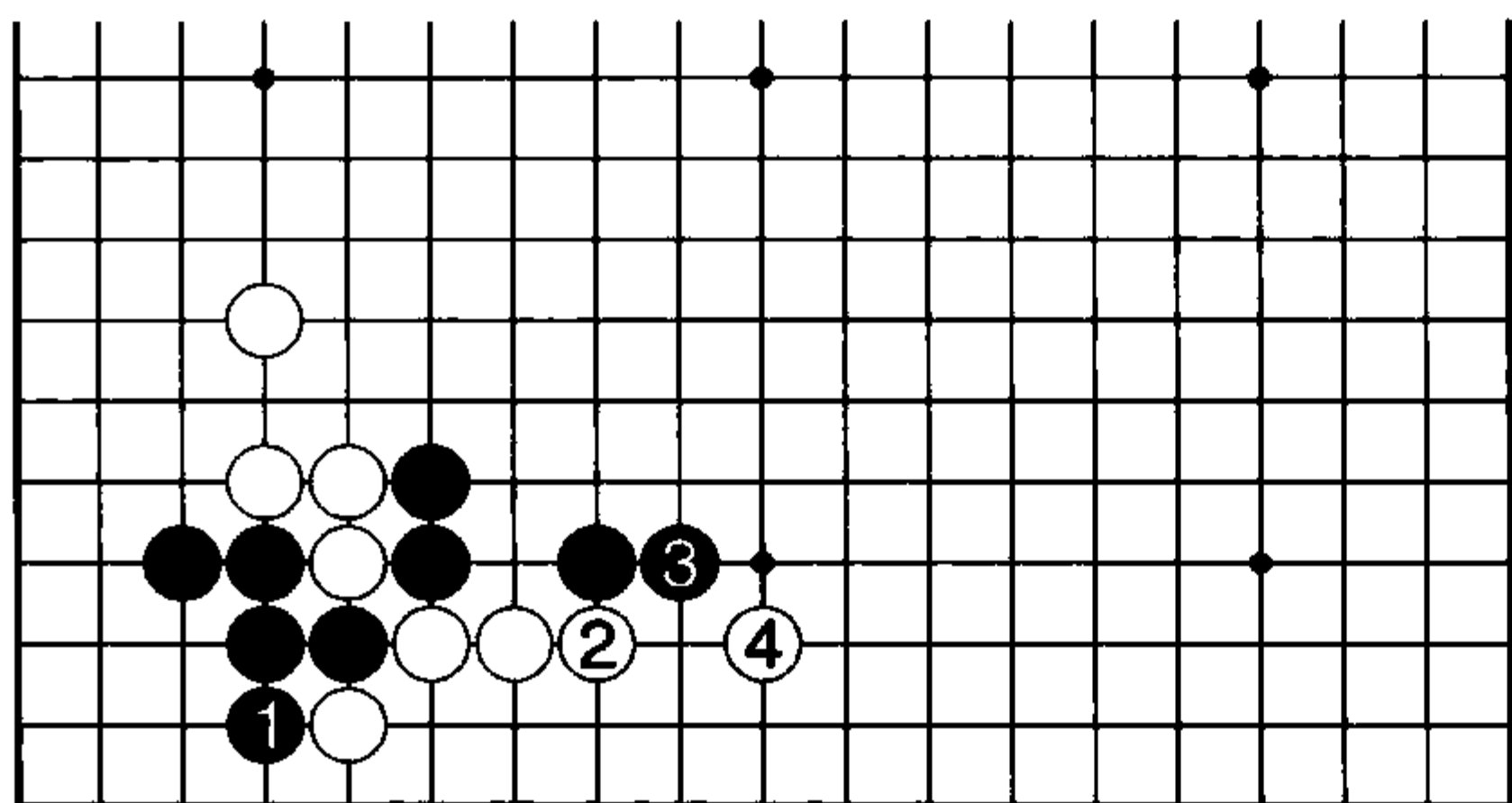


图8 可下

因此，黑只能1位挡角，白2爬后4跳，基本可以看做两分。

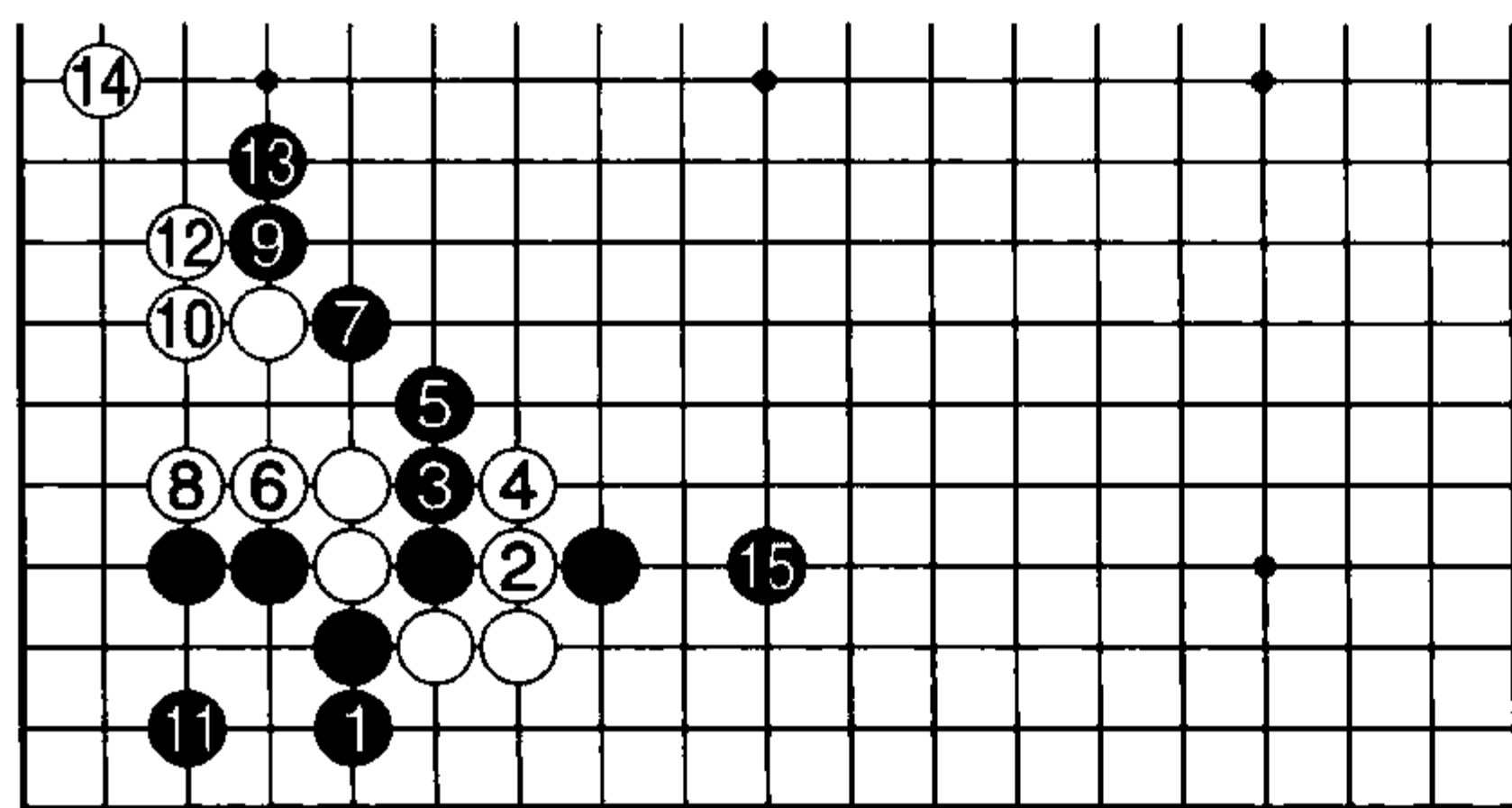


图9 战斗

黑1立，不怕白冲出来。白2至黑5必然，白6拐和黑7尖都是棋形，白8贴，黑9扳，白10立后，黑11只能补角，至黑15形成战斗，大致都可接受吧。

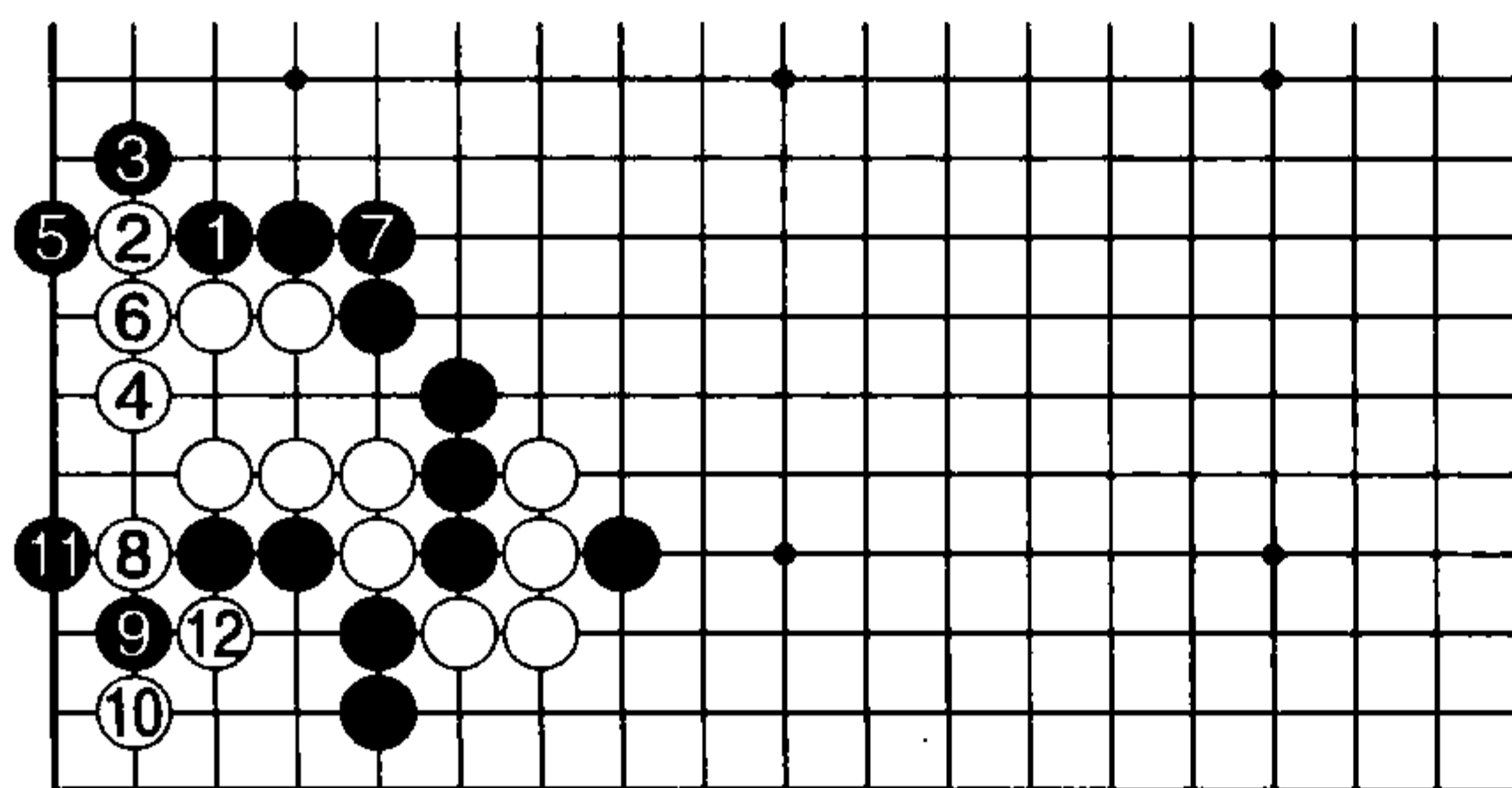
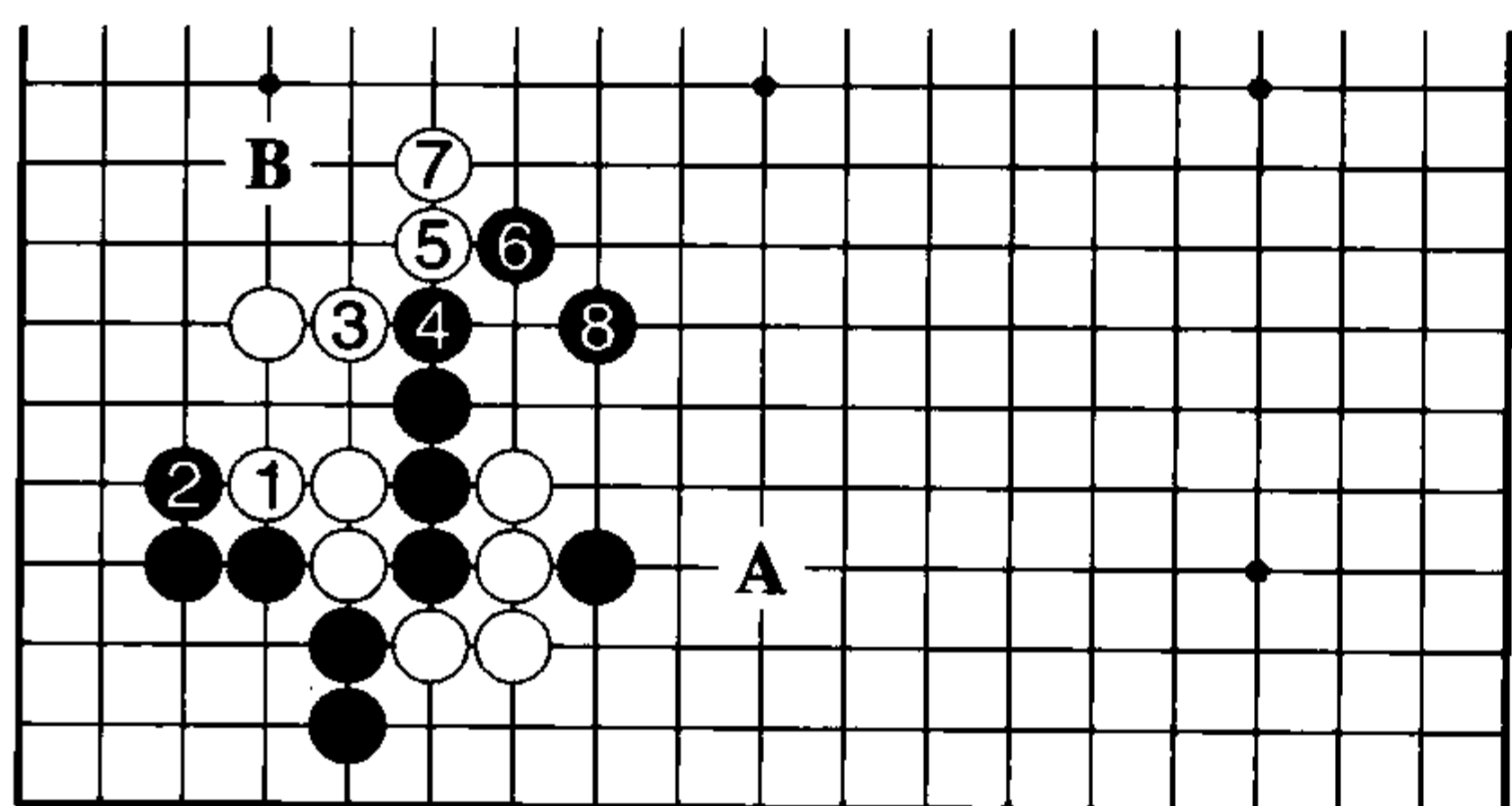


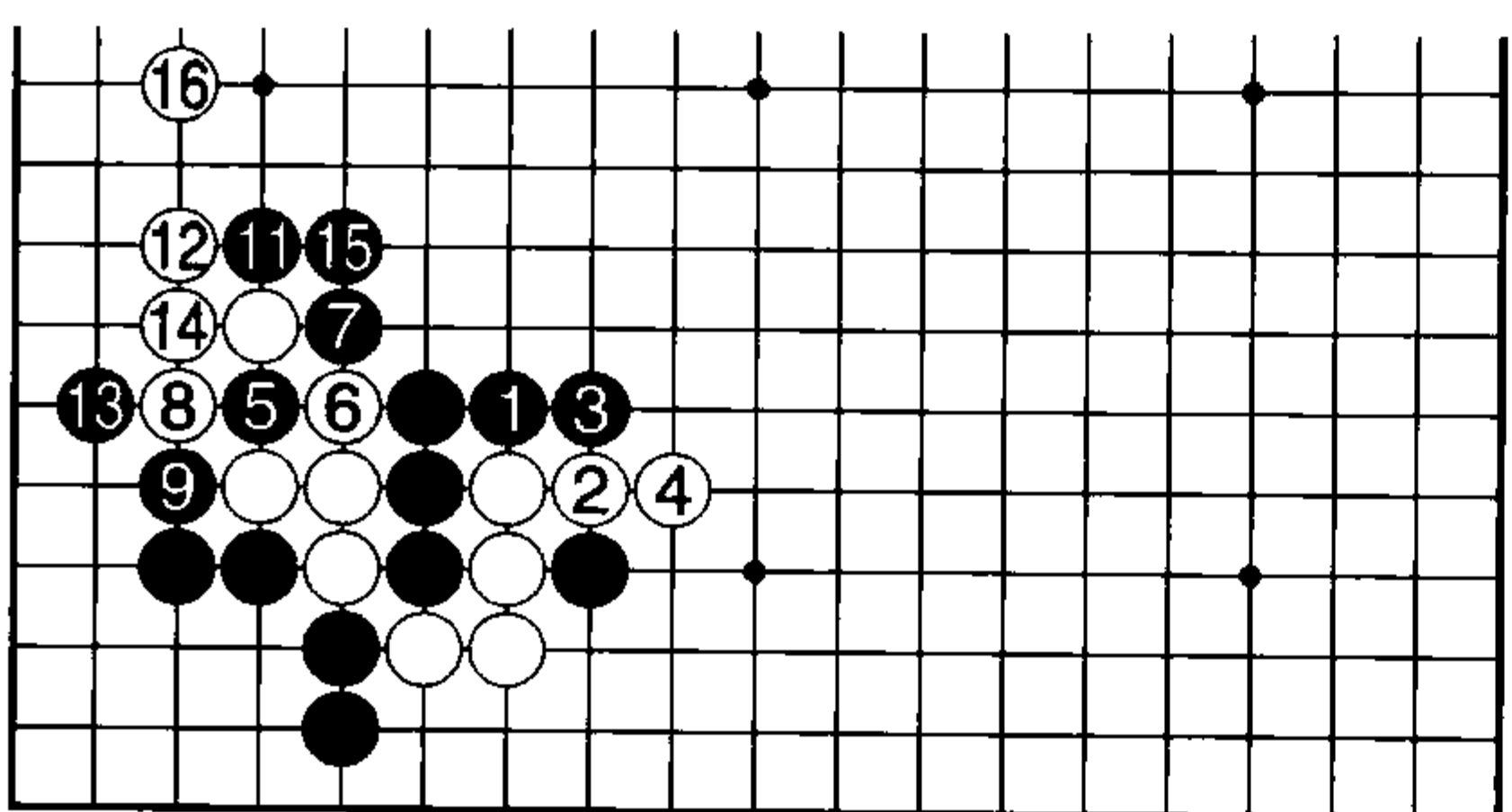
图10 白不行

上图黑11如在1位挡，白2扳、4虎是要点，黑5打后7补，白8扳，10夹是手筋，白12断打，黑被吃。



**图11 作战**

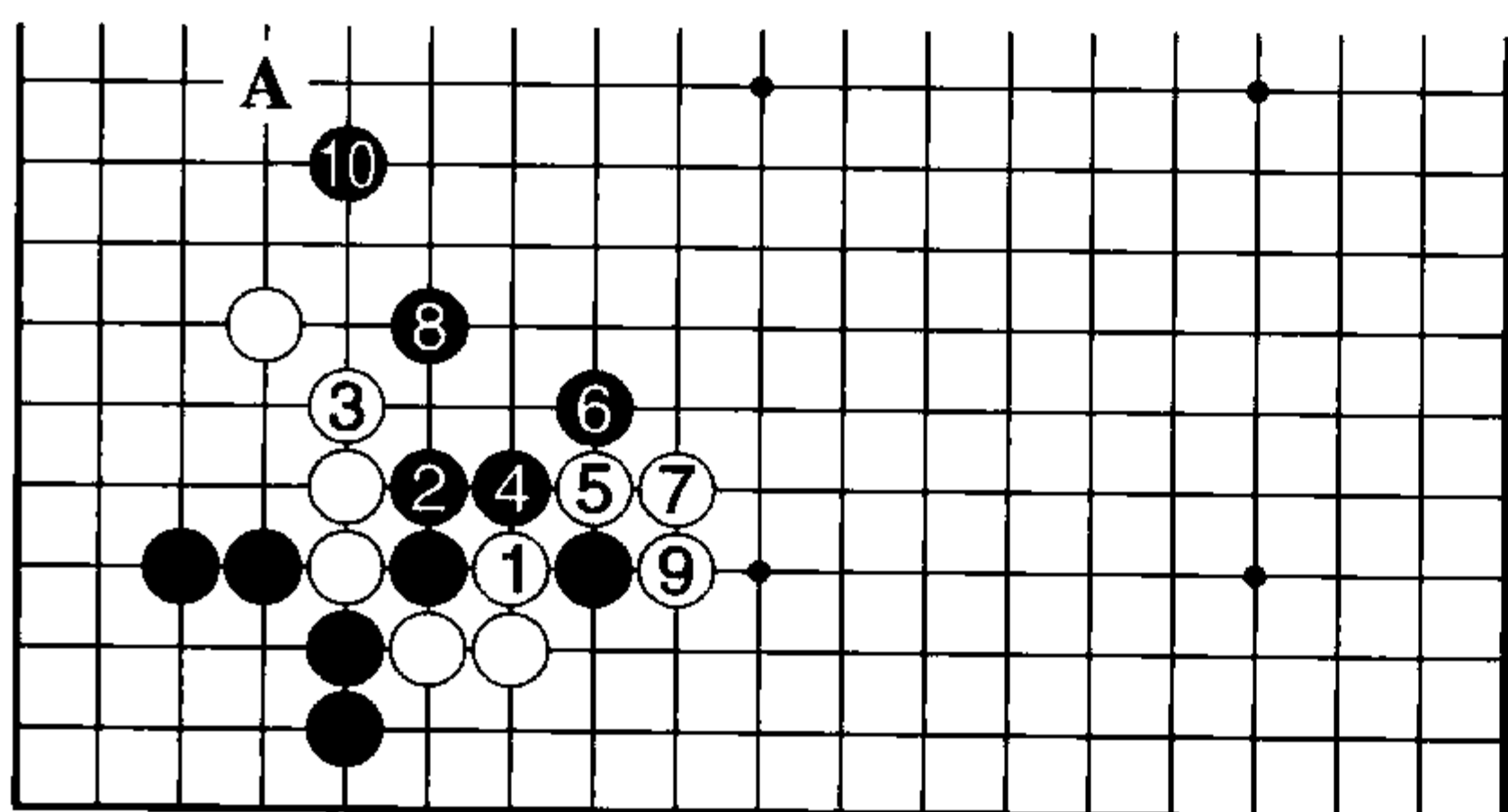
白1时，黑也有2位拐的，白3双是形，黑4压，白5扳，黑6反扳，白7长，黑8虎补，以后A和B见合，黑可战。



**图12 白稍好**

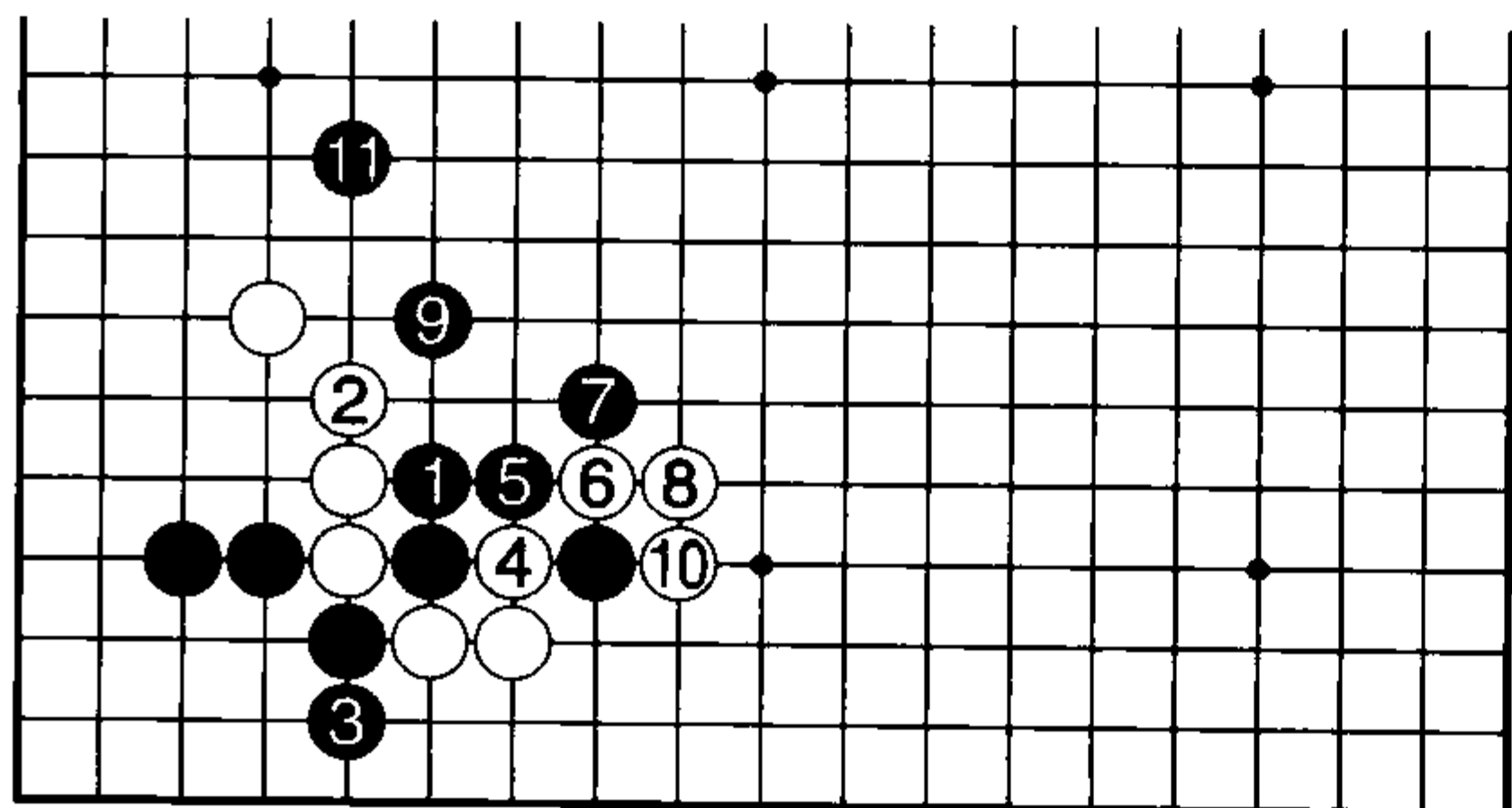
黑1、3是俗手，是为5挖做准备，白6打，黑7、9包打至13扳打虽然舒服，但白16跳后，黑并不算成功。

(10接)



**图13 黑好**

白1打吃，黑2长时，白3长不好，黑4拐，白5断，黑6打吃，再8位跳，白9要补，以后黑10飞攻，或者A位夹击，白略苦。



**图14 还原**

上图也可看做黑1压，白2退，黑3立，然后会形成同样的形状。

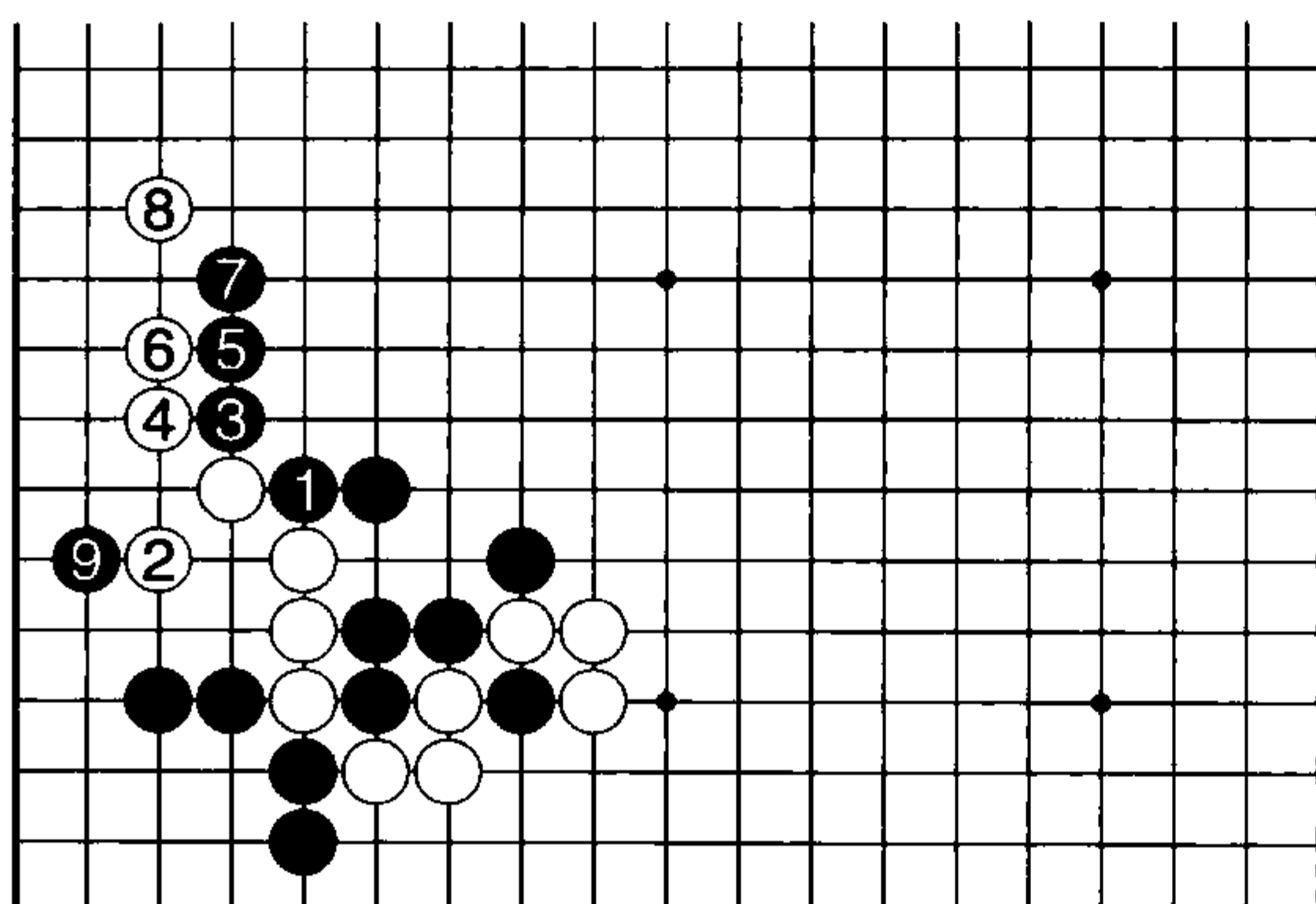


图15 黑好

前图黑11在本图1位挤也很有意思，白2虎，黑3、白4、黑5、白6、黑7、白8后，黑9托妙着，白因为气紧无法反抗。

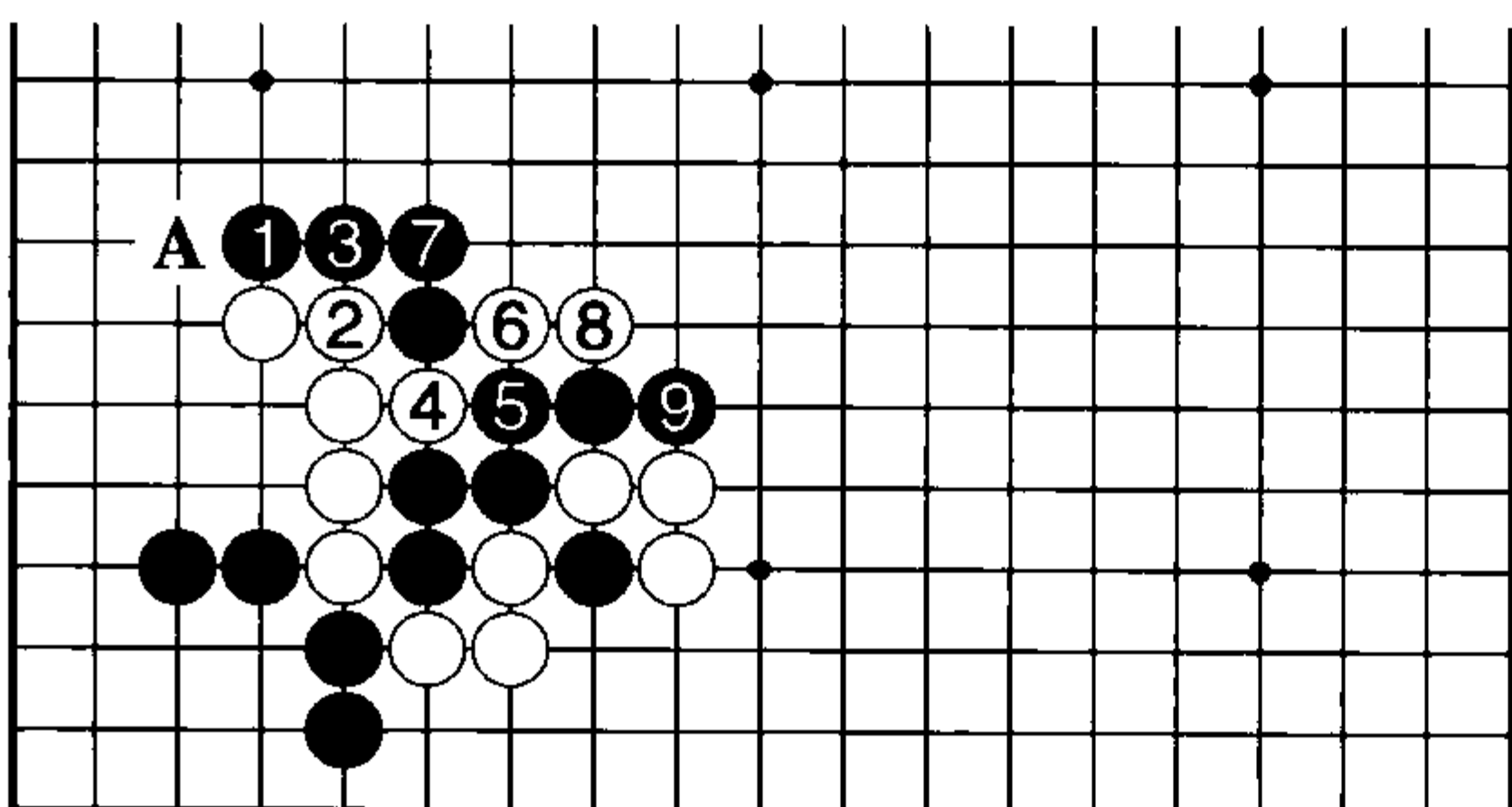


图16 征子关系

黑1靠也很严厉，但需要征子配合，如图所示。白如征子不利只能在A位下扳，结果和上图大同小异。

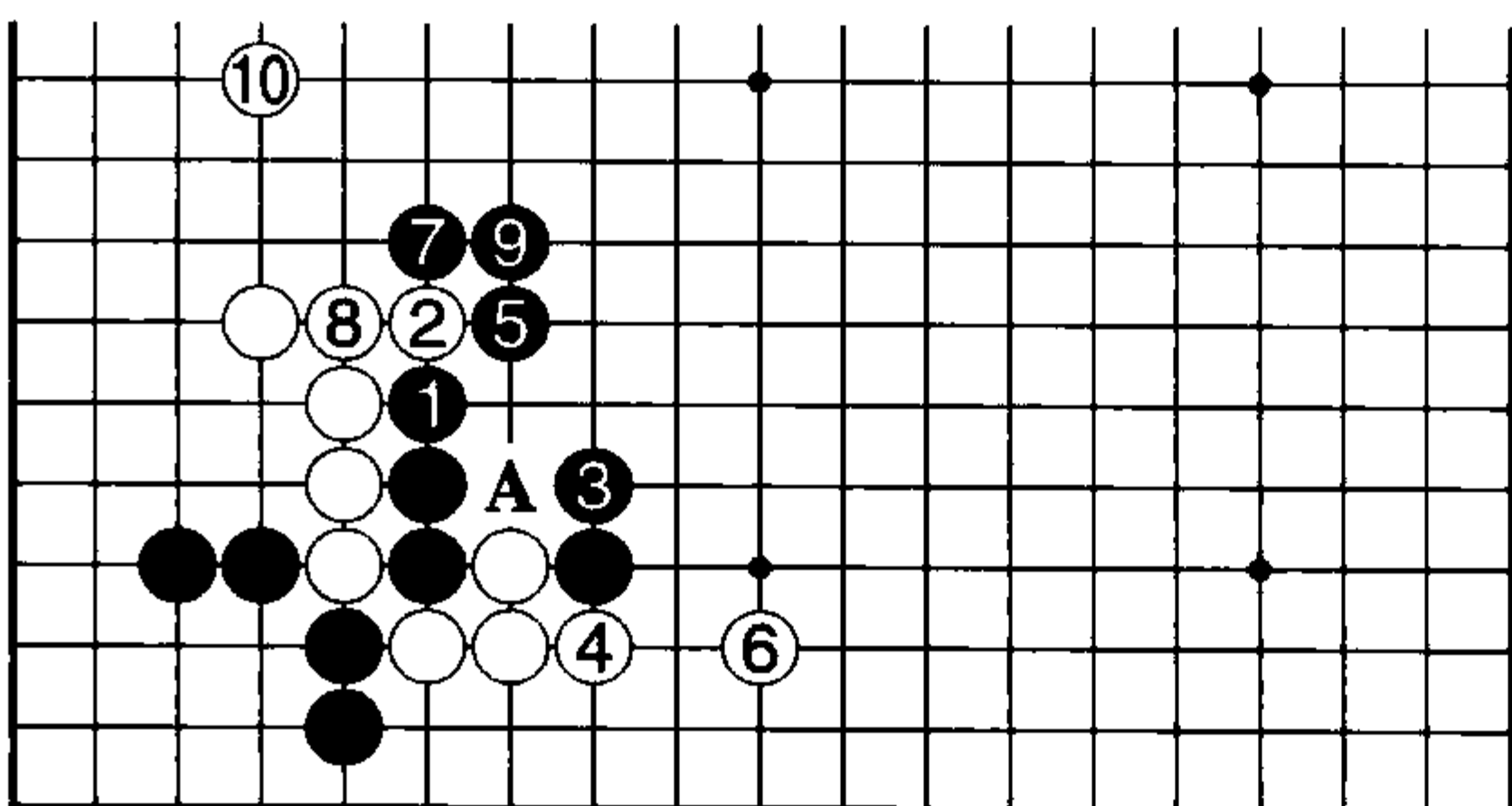


图17 黑好

黑也有不在A拐而于1位压的，白2扳，黑3长先手，白4要拐，黑5扳时，白6不得不补，黑7打舒服，至白10，黑不错。

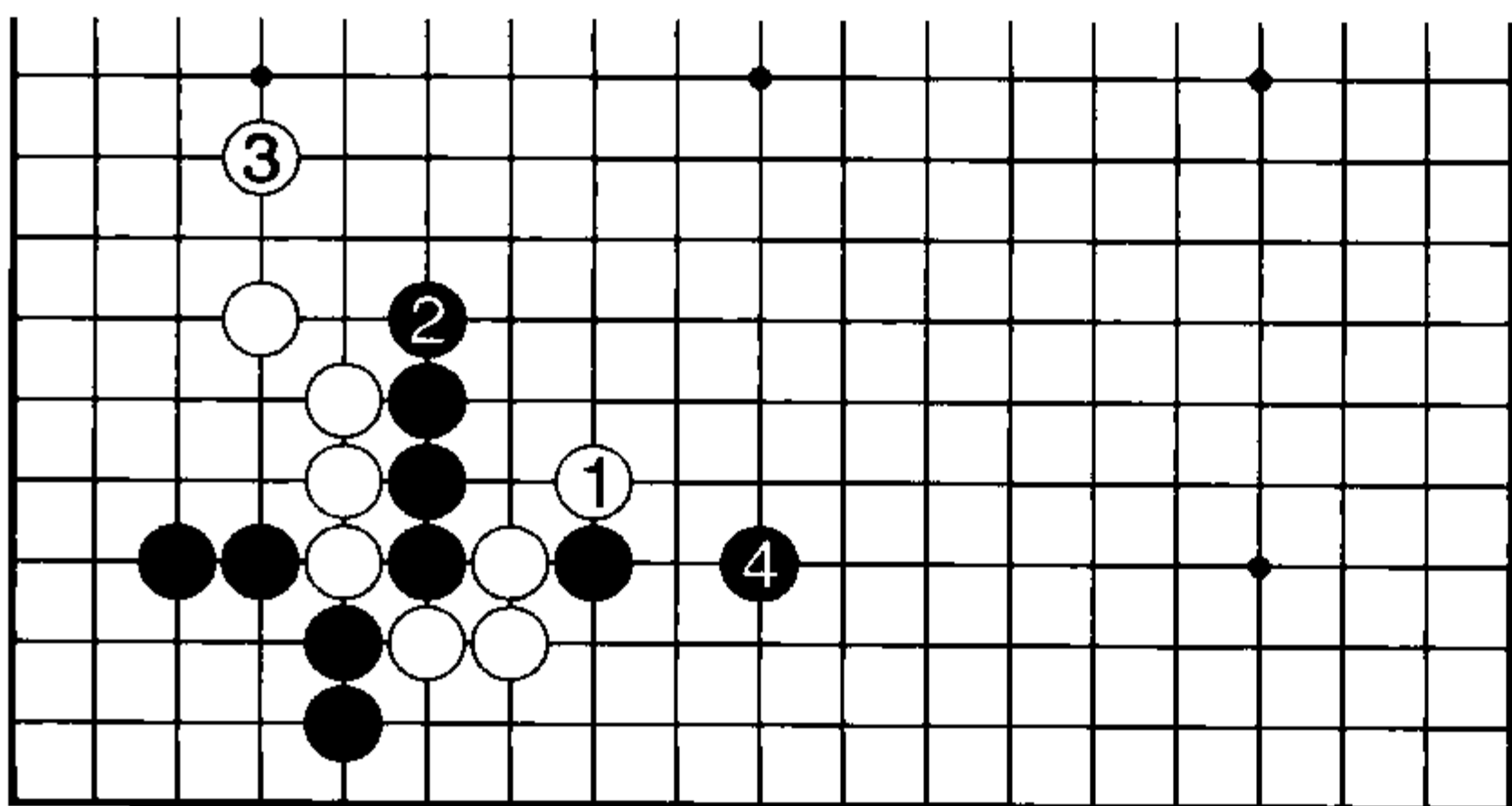


图18 黑主动

上图白2如改在本图1位扳，黑2长先手，白3补后，黑4可以实施攻击。



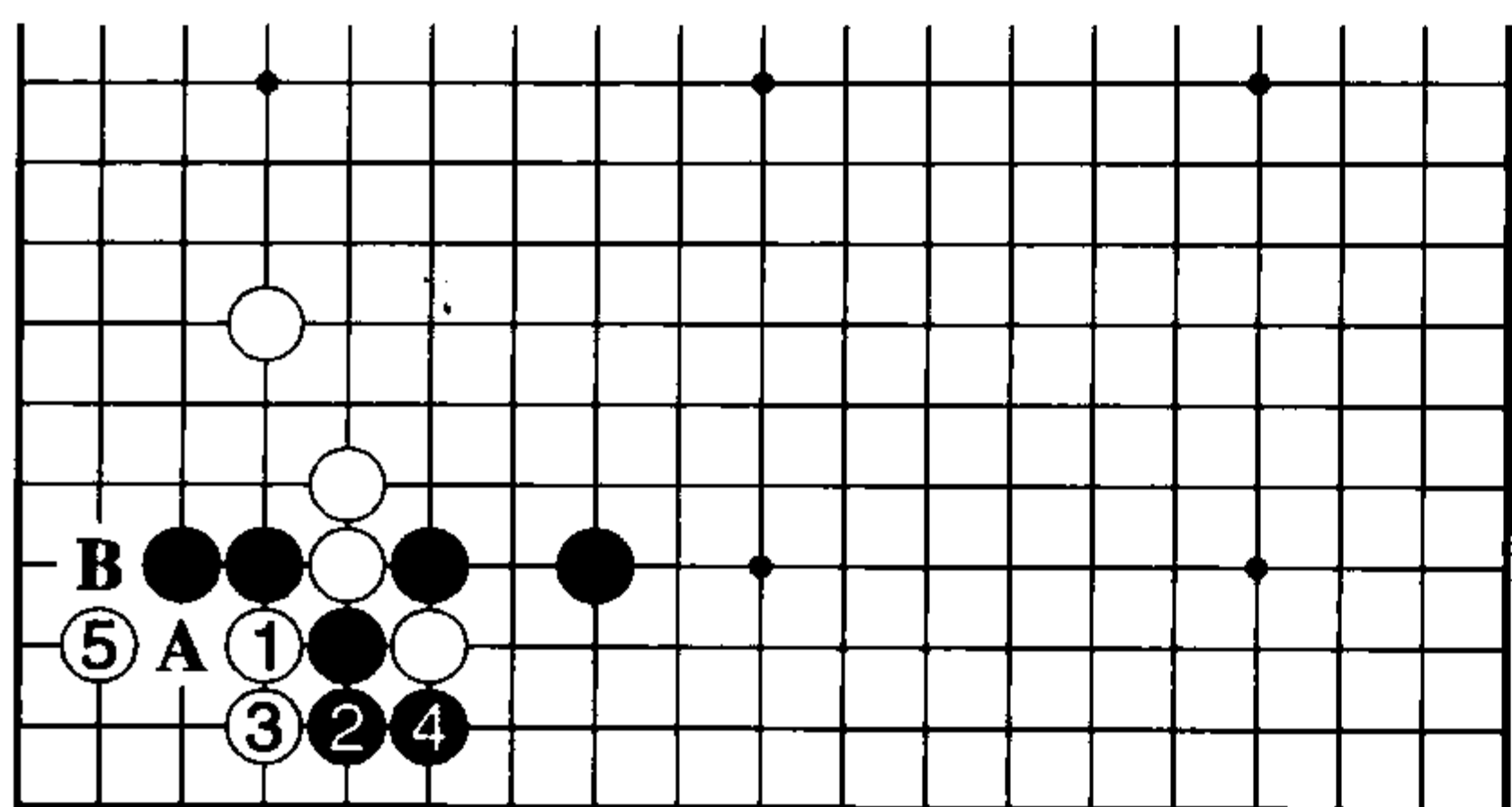


图19 另一种应法

白1在角里打吃也可以成立，黑2立时，白3挡，黑4拐吃，白5跳后，黑有A、B两种选择。

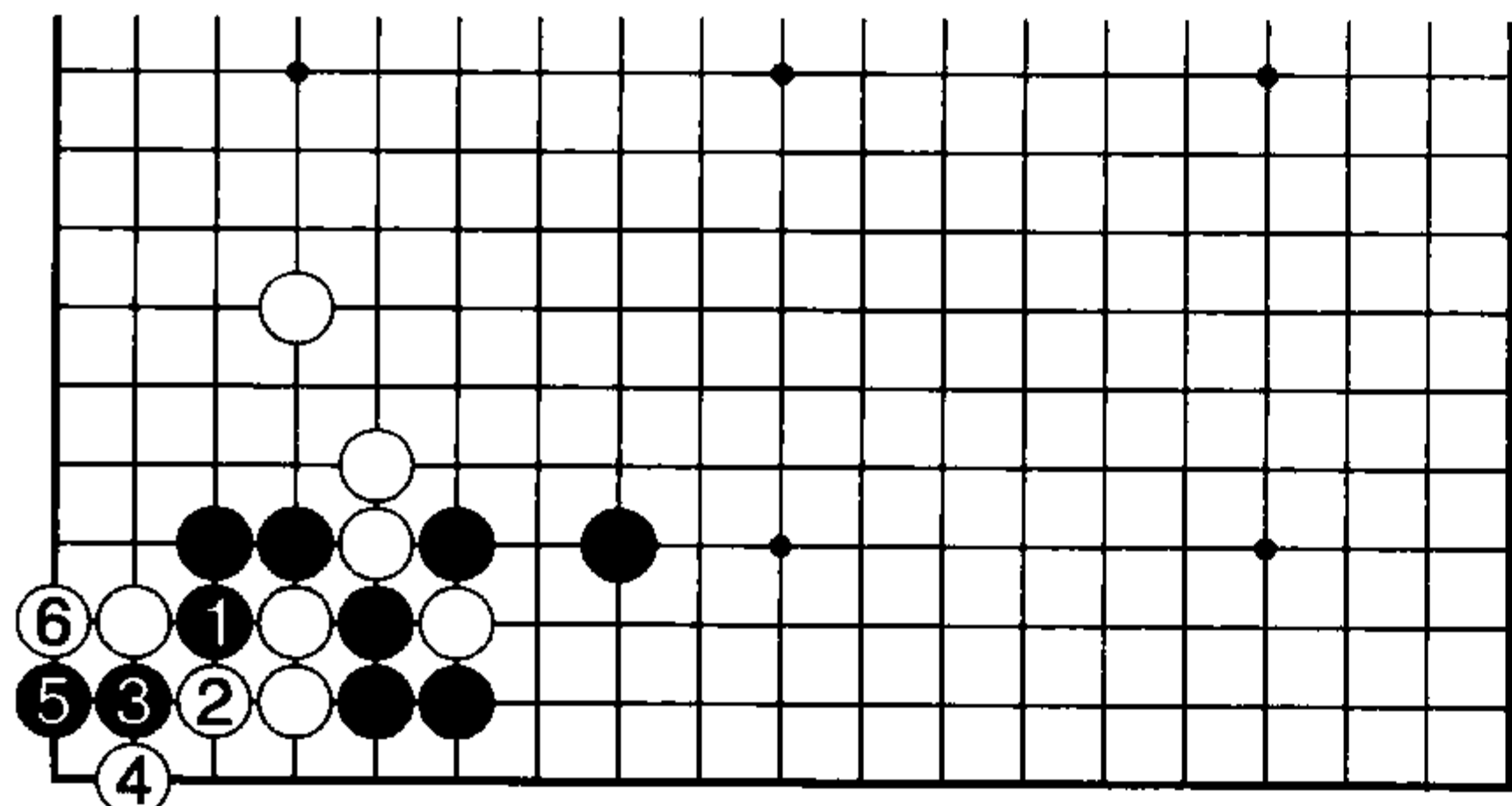


图20 简明

黑1冲，白2挡，黑3断后，形成“大头鬼”，之后……

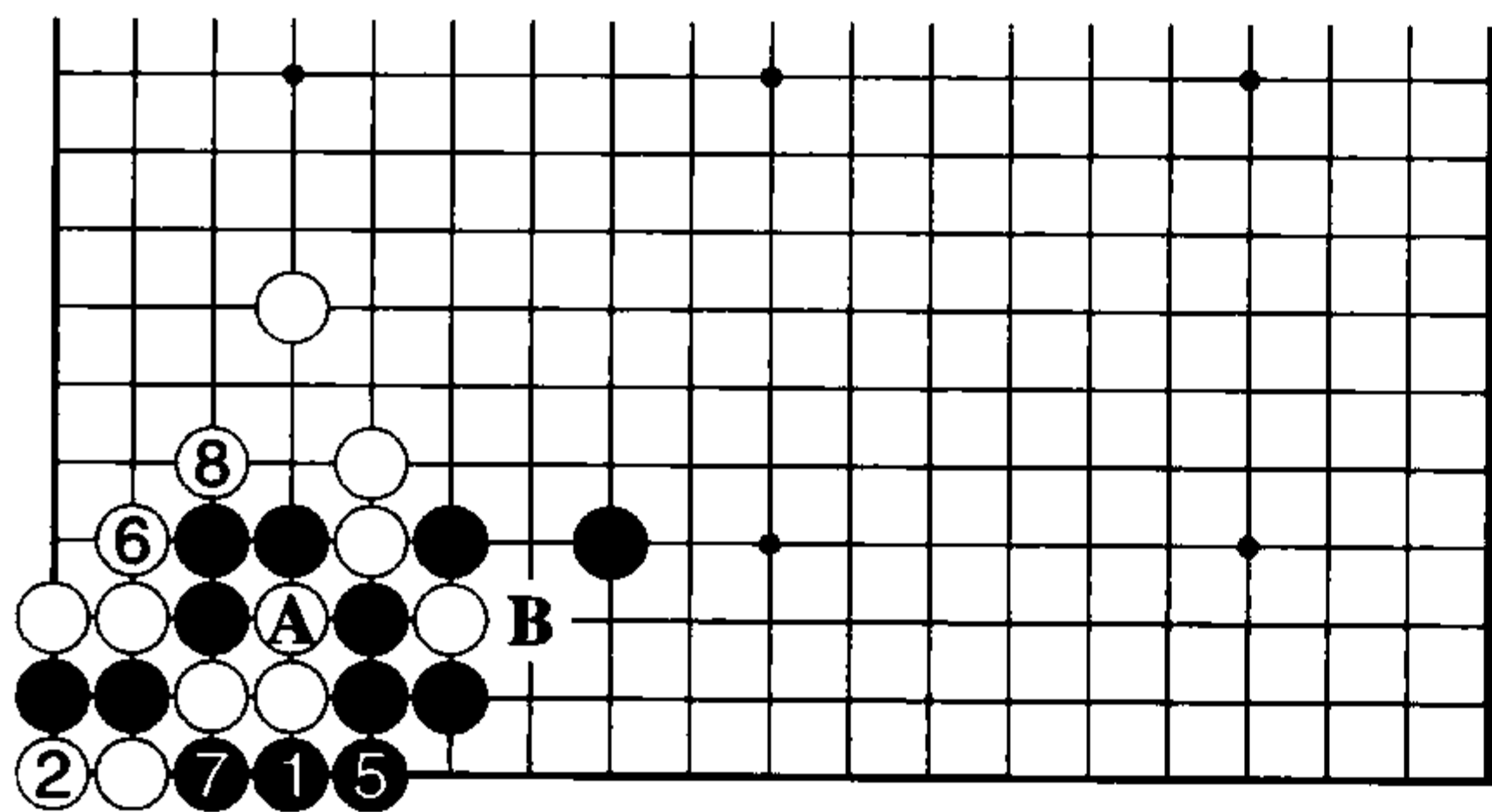


图21 定式

黑1打，白2提，黑3扑，白4提，黑5接，7打，9提三子，白10反提一子，基本必然。此变化是定式，但白厚。以后劫材有利时，有A扑、B长的手段。

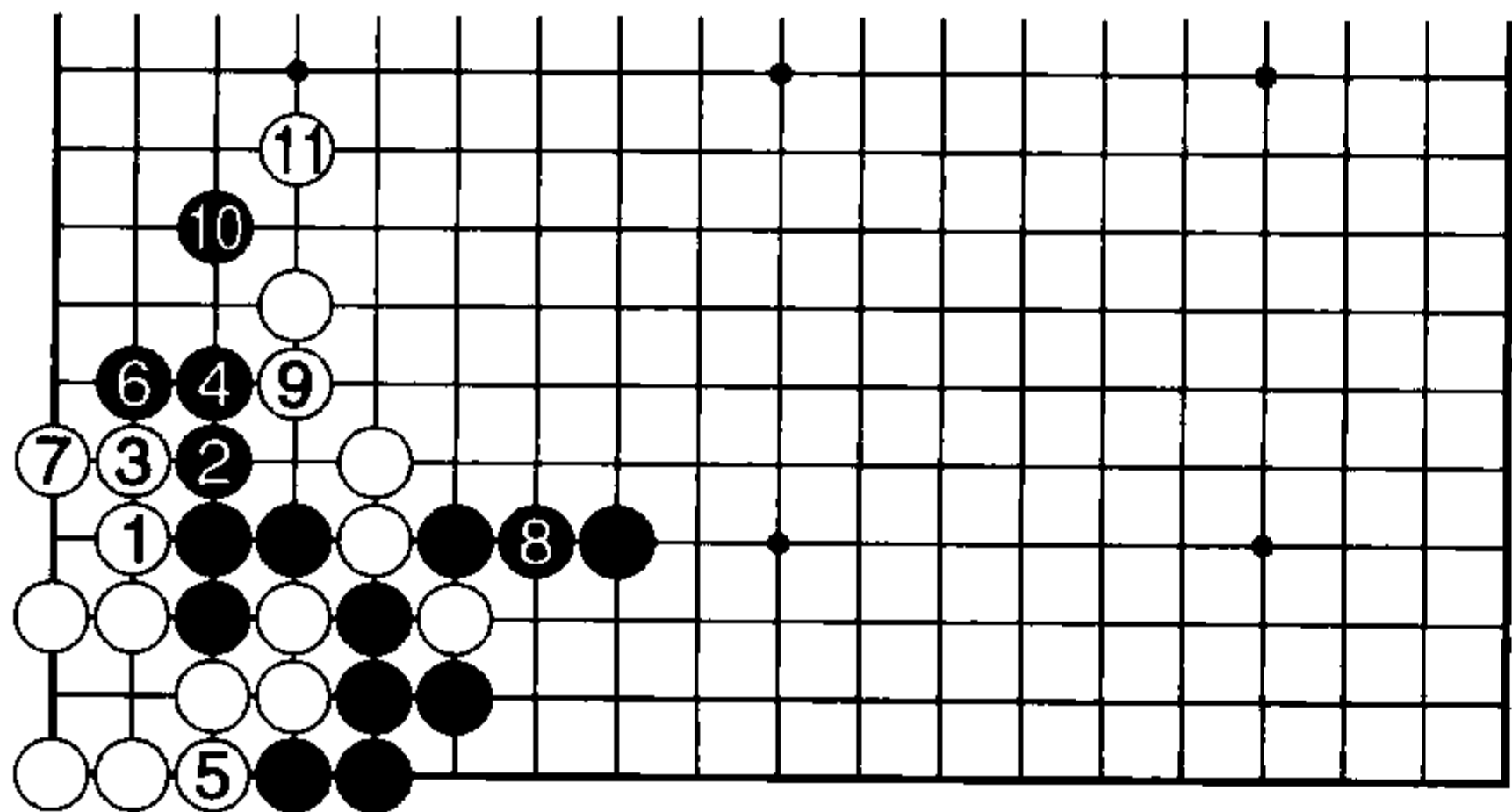


图22 白好

白1爬时，黑2如长，至白11，白生动。

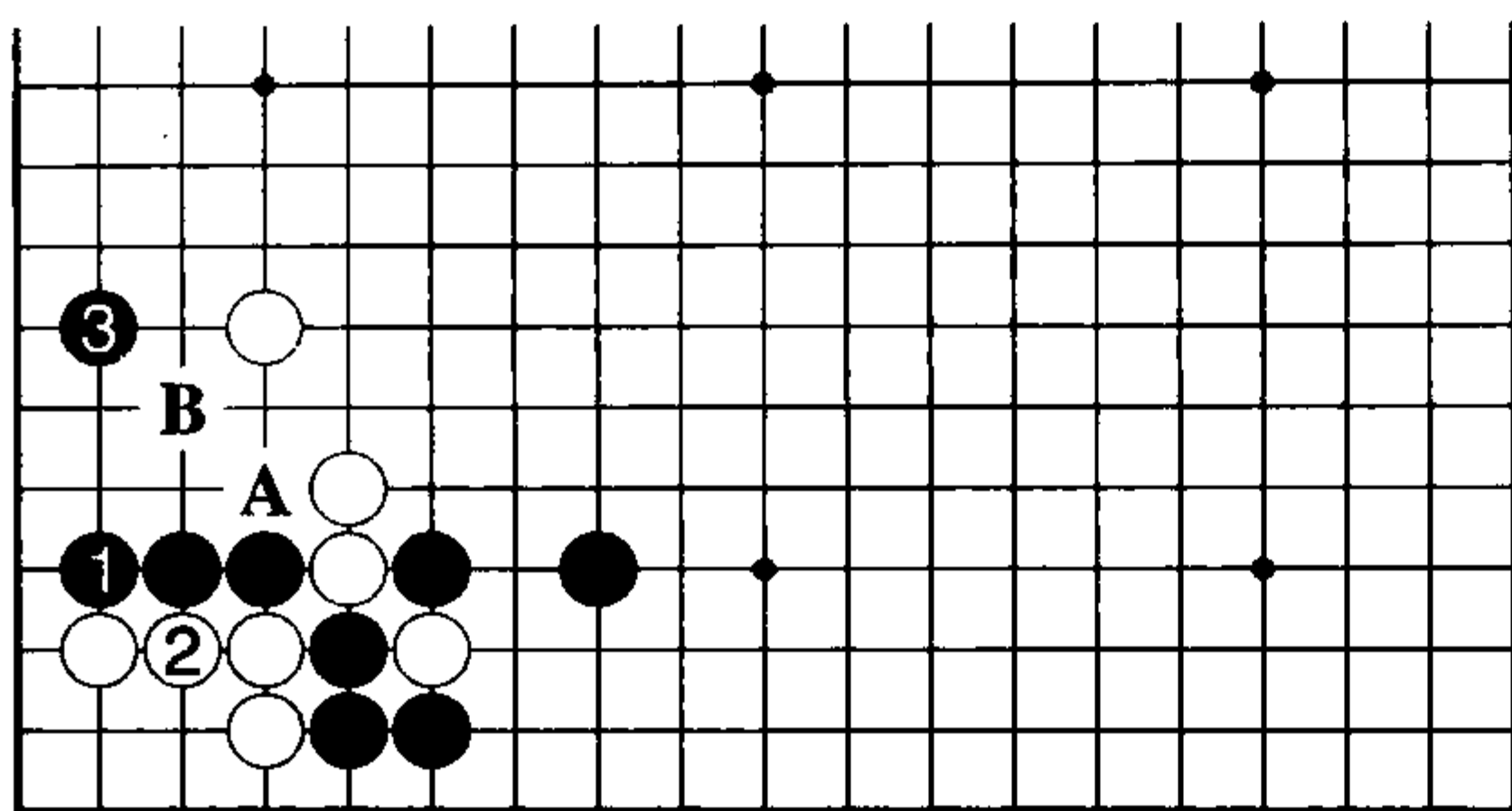


图23 复杂

黑1挡，3跳会走成比较复杂的变化，以下白有A和B两种选择。

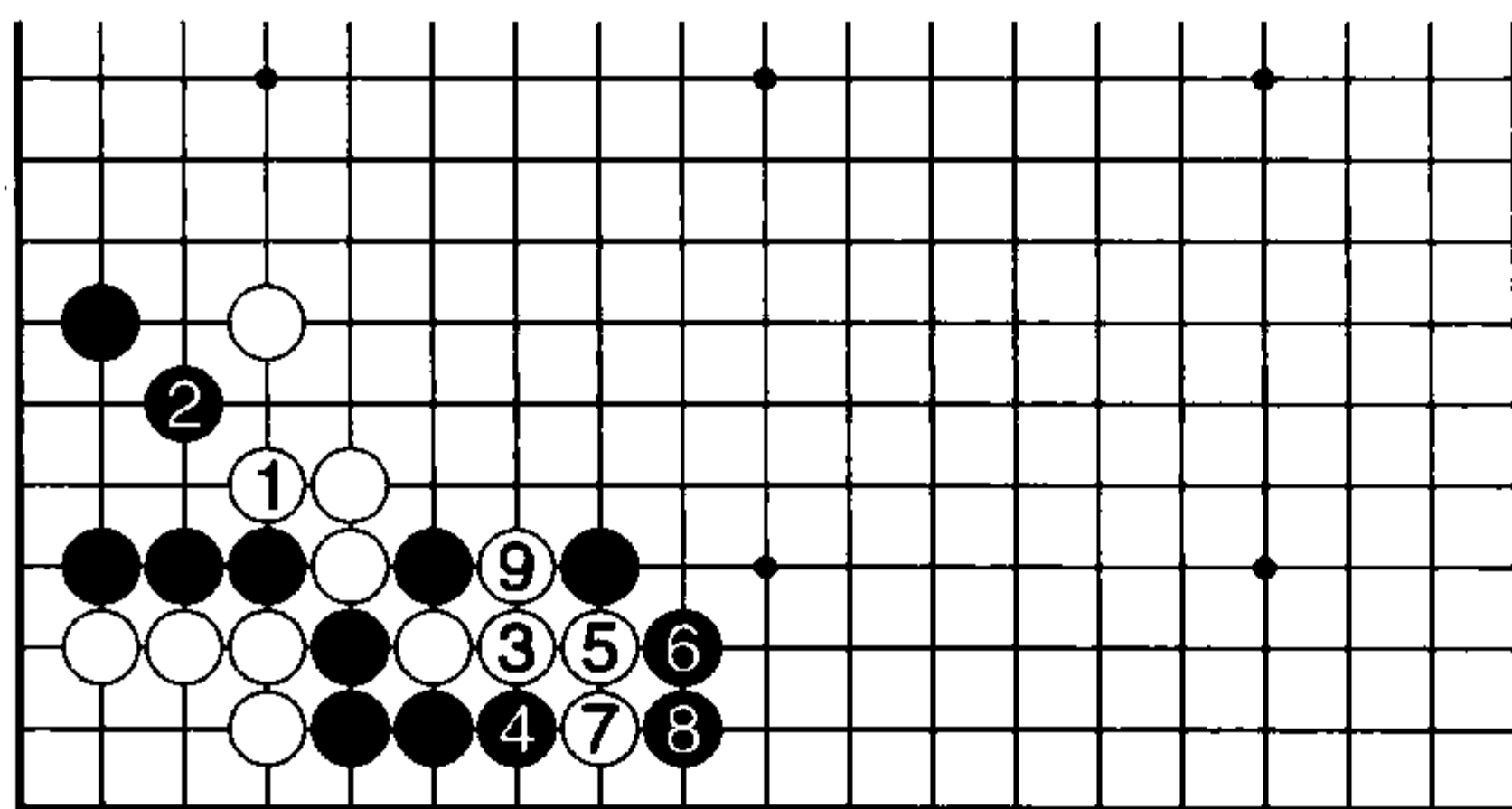


图24 必然

白1拐是传统下法，目的是为白3长做准备。黑2尖补，以后至白9必然，接下来……

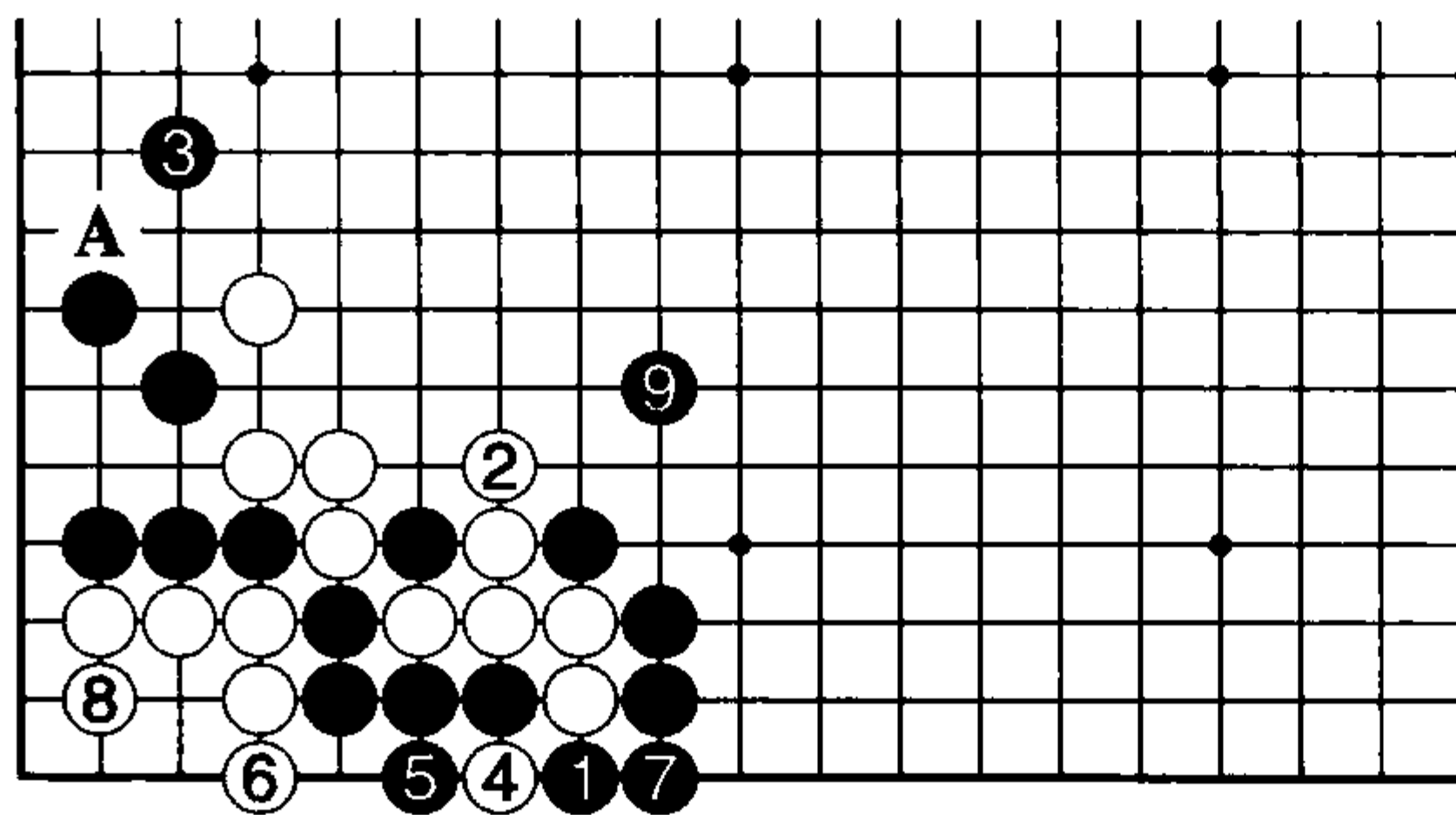


图25 理论演变

黑1在一路打，白2长，黑3要补，否则白有A靠的严厉手段。白4扑至8可以活棋。

此图黑完全可下，因为白中间尚未活净，而黑棋两边都已处理好。

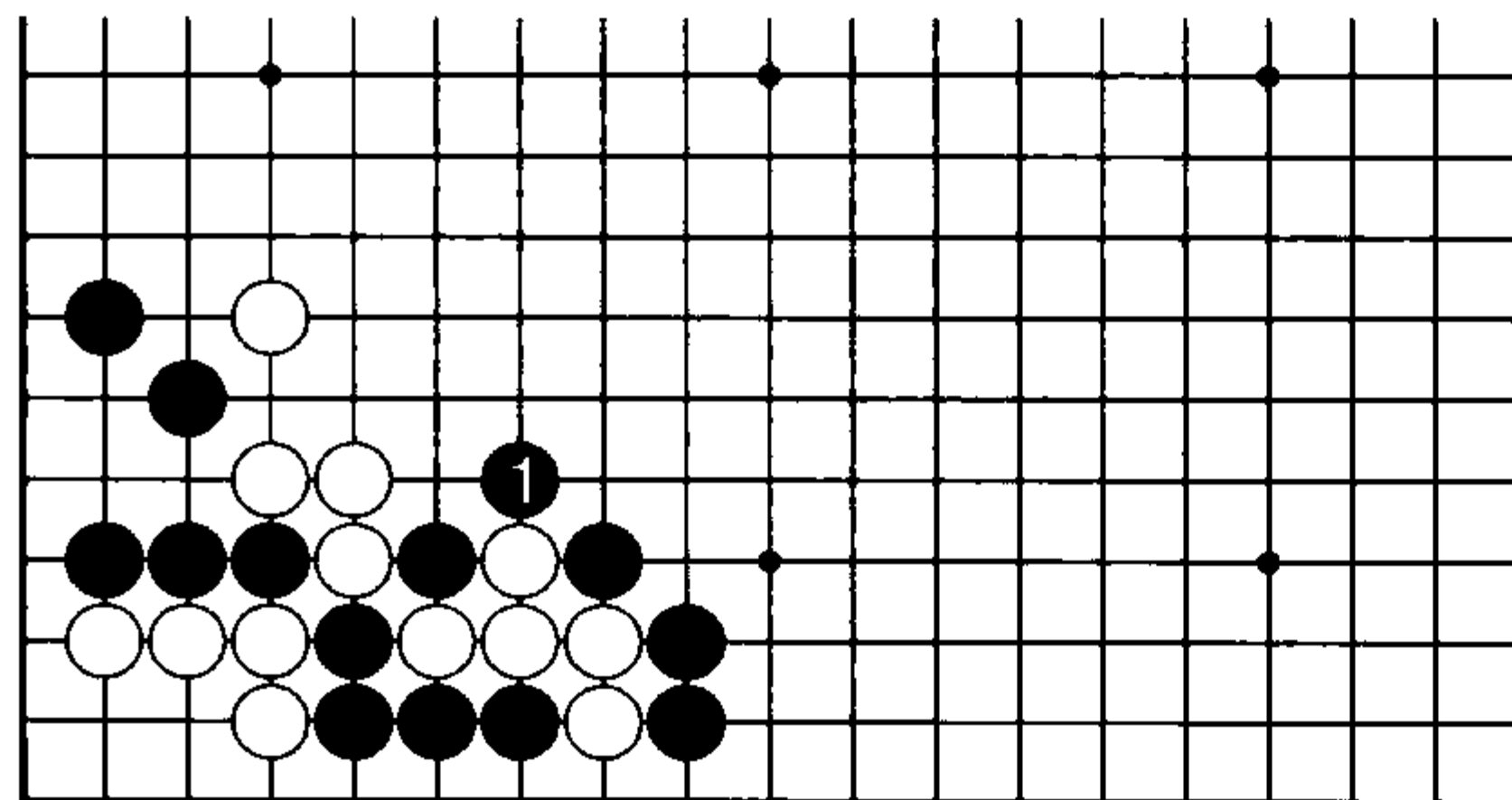
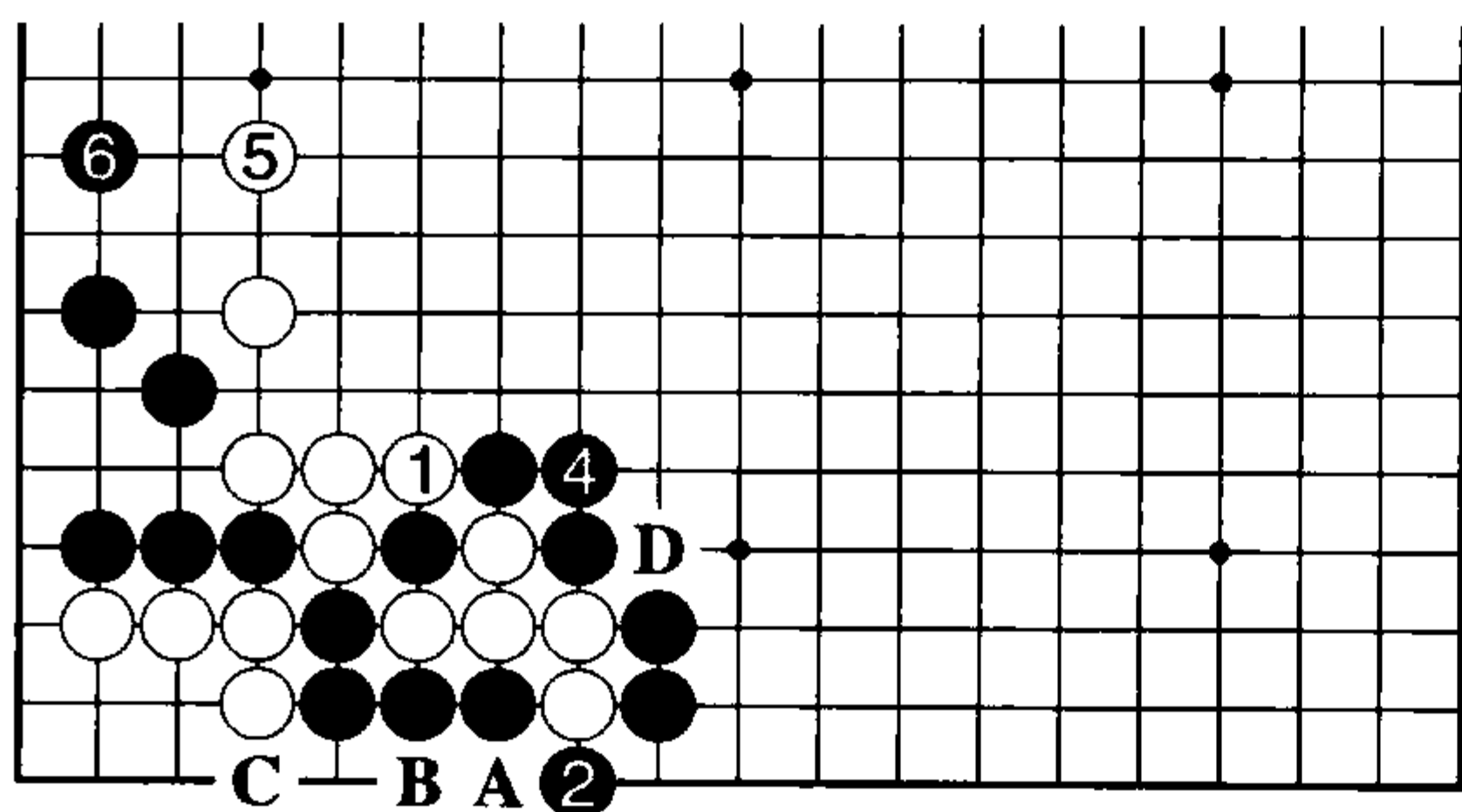


图26 包打

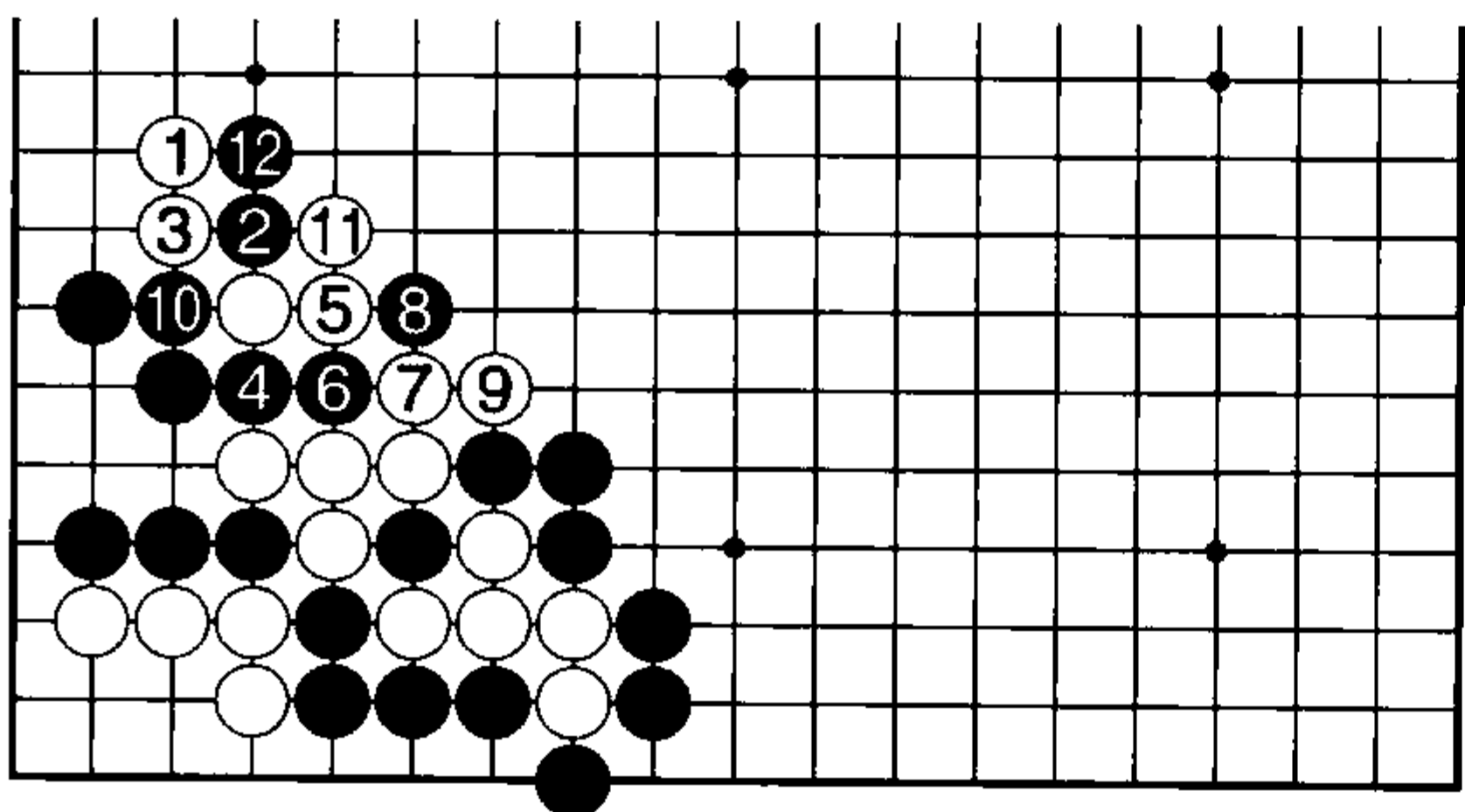
黑1包打，在传统理论里是必须的……



**图27 白重**

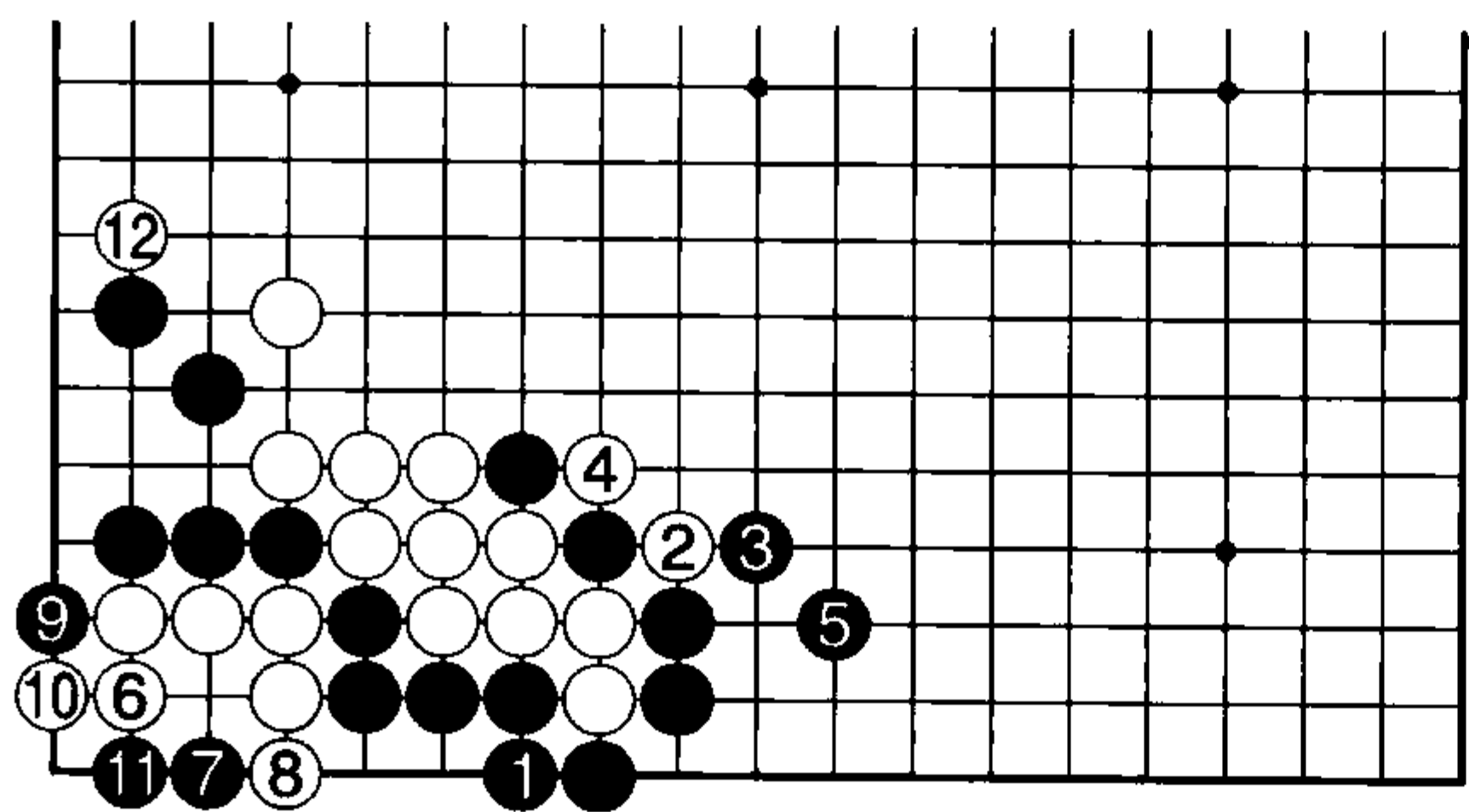
白1提不好，黑2打，白3粘，形状难看，黑4粘上，白5，黑6，尽管角上有白A、黑B、白C的活棋手段，但总体白棋不利。

此变化要注意的是D位断的征子关系。



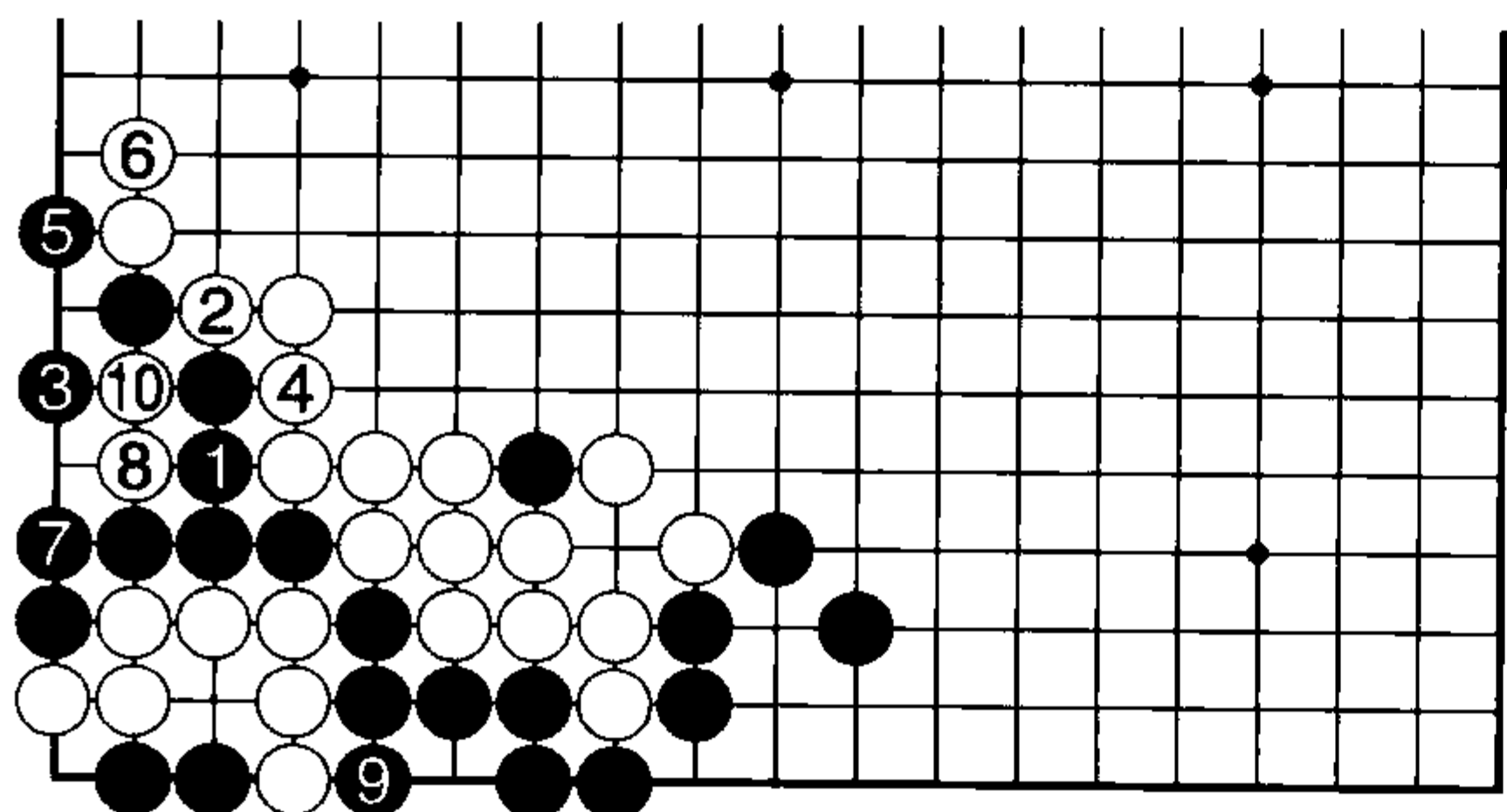
**图28 无理**

前图白5在本图1位飞封，明显无理，至黑12，白不行。



**图29 黑无理**

当初黑不在4位接，而下在本图1位，是吃角的态度，但结果不会好。白2、4先手拔花很爽，然后6位弯是长气要点，白12后……



**图30 白劫胜**

接上图，至白10扑成为打劫，因为是白的先手劫，黑不行。

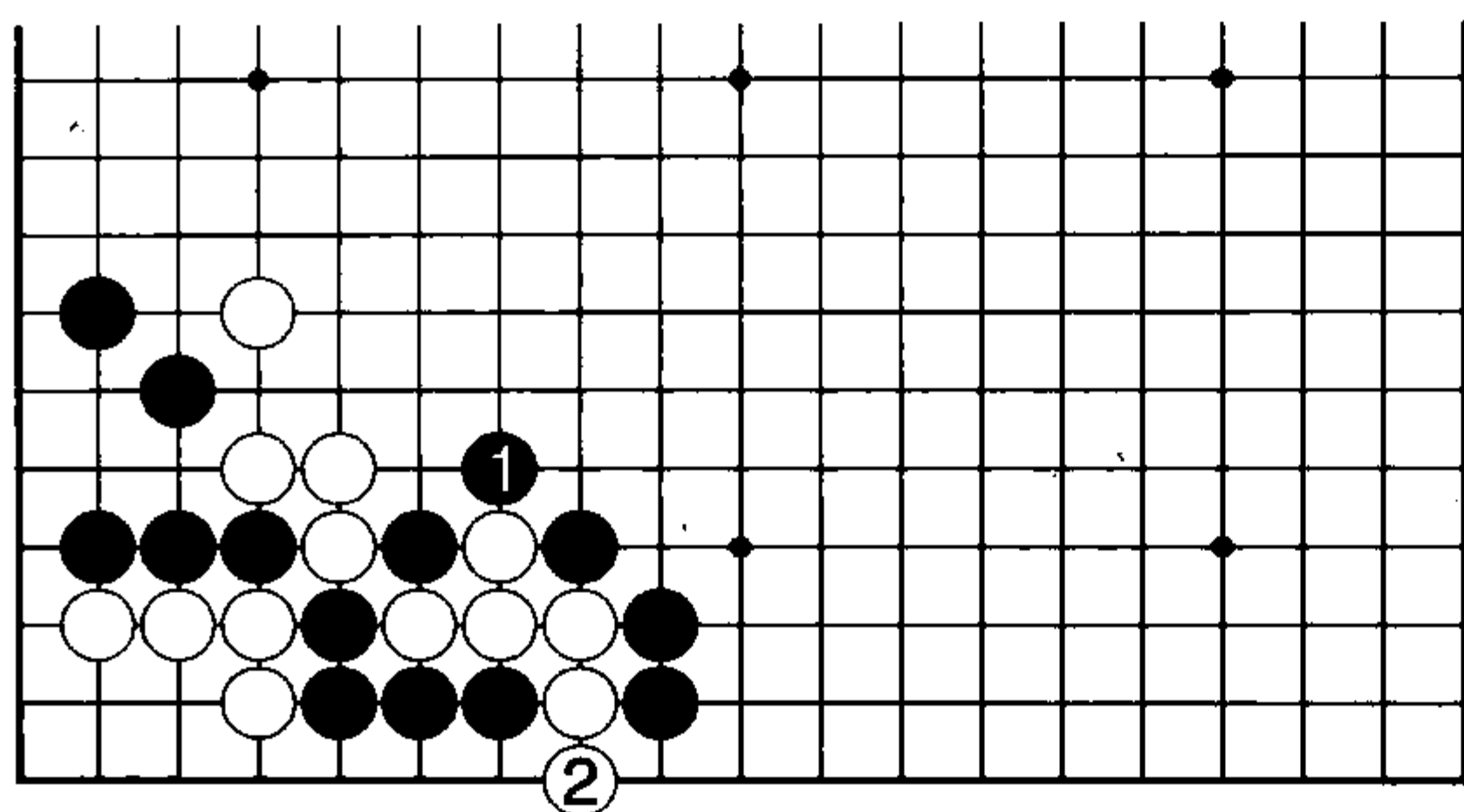


图31 反击

黑1包打时，白必须2位立下反击。以下……

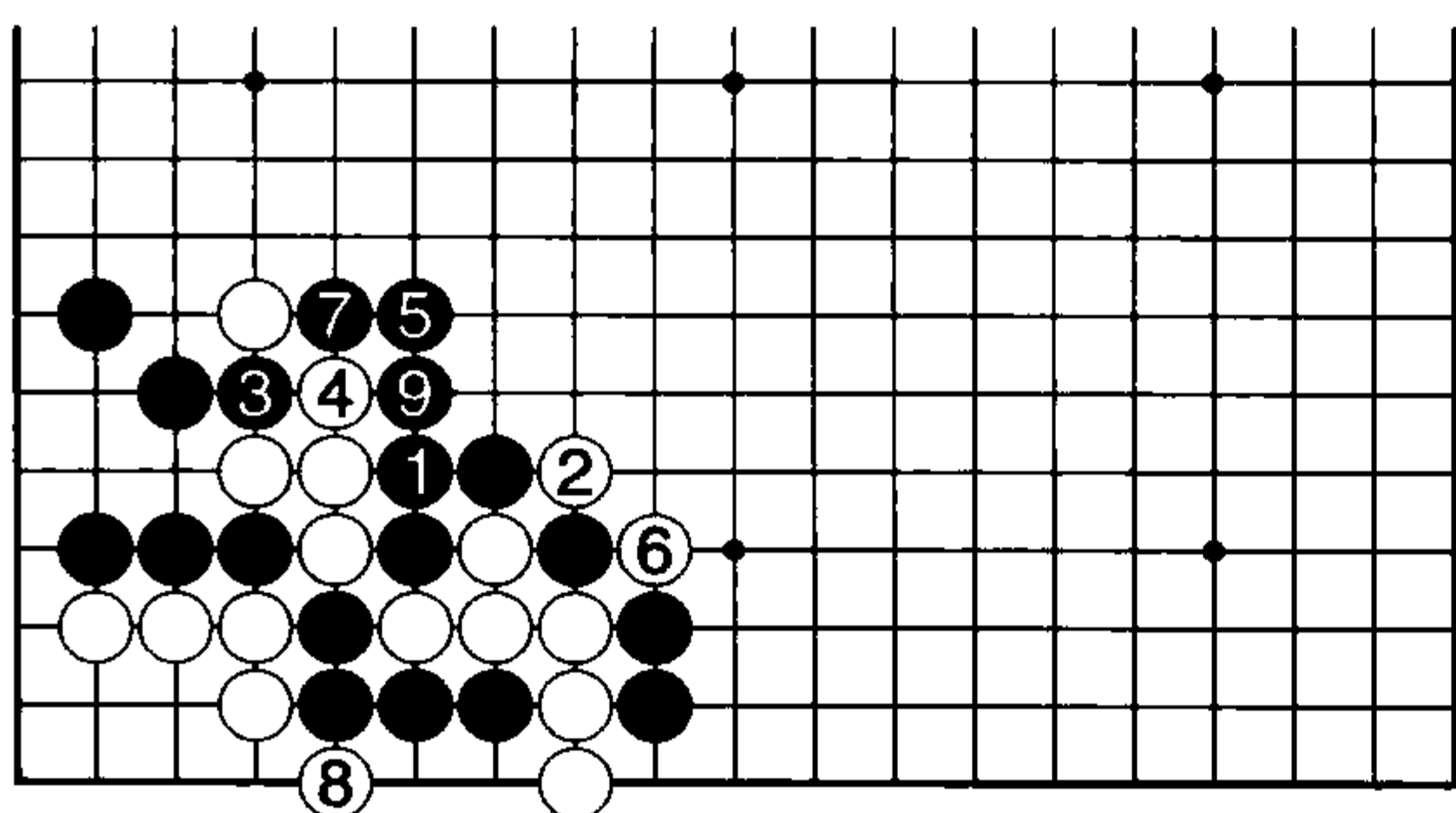


图32 定式

接上图，黑1接当然，白2打时，黑为了防止三子被吃，在3位冲，5位点，白6提简明，黑7断，白8先手扳重要，至黑9接，是常见变化。

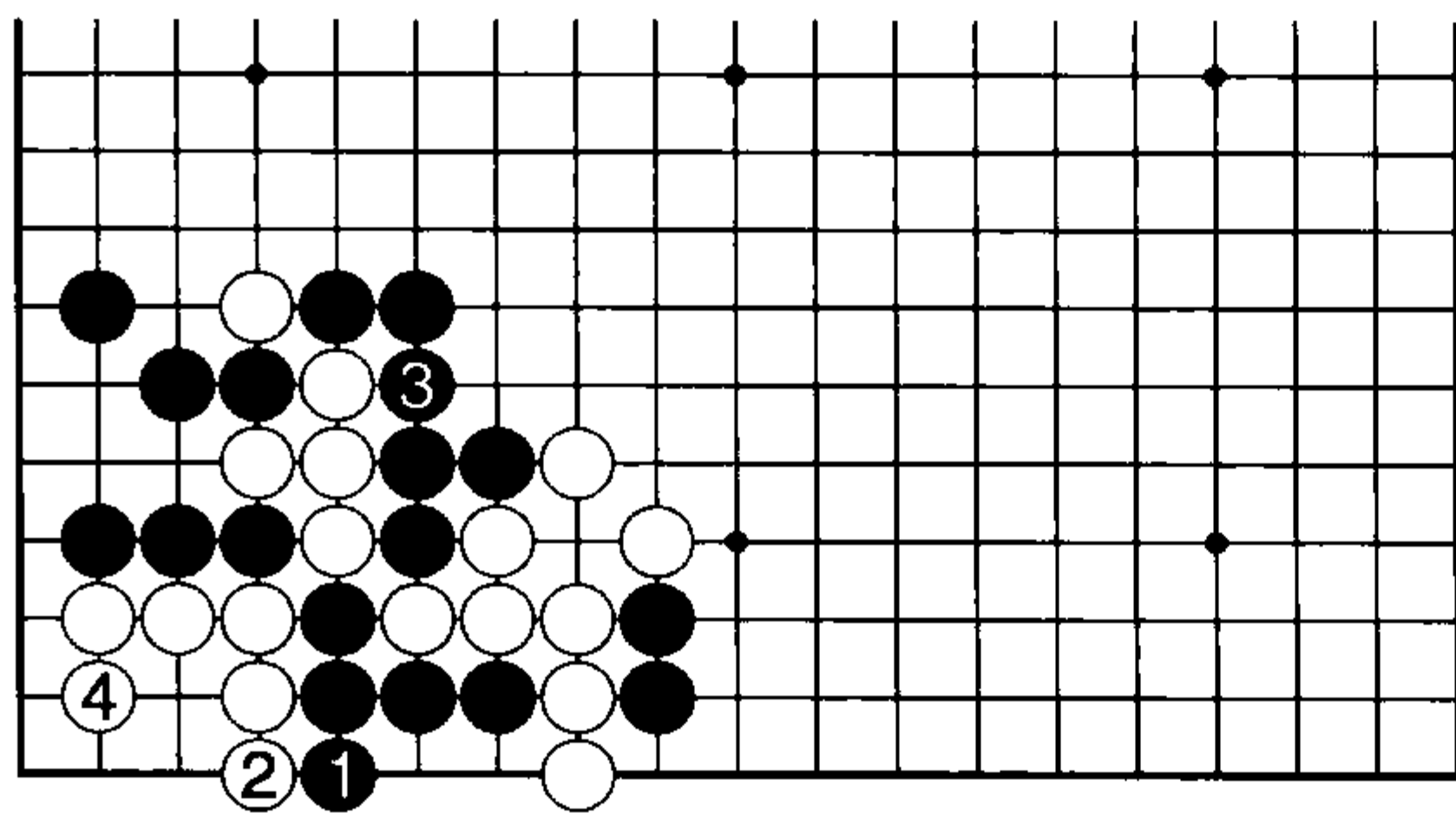


图33 疏忽

前图白8假如不扳，黑1马上立下，白2、4角上虽然可活，但黑以后可以攻击外面白大龙。

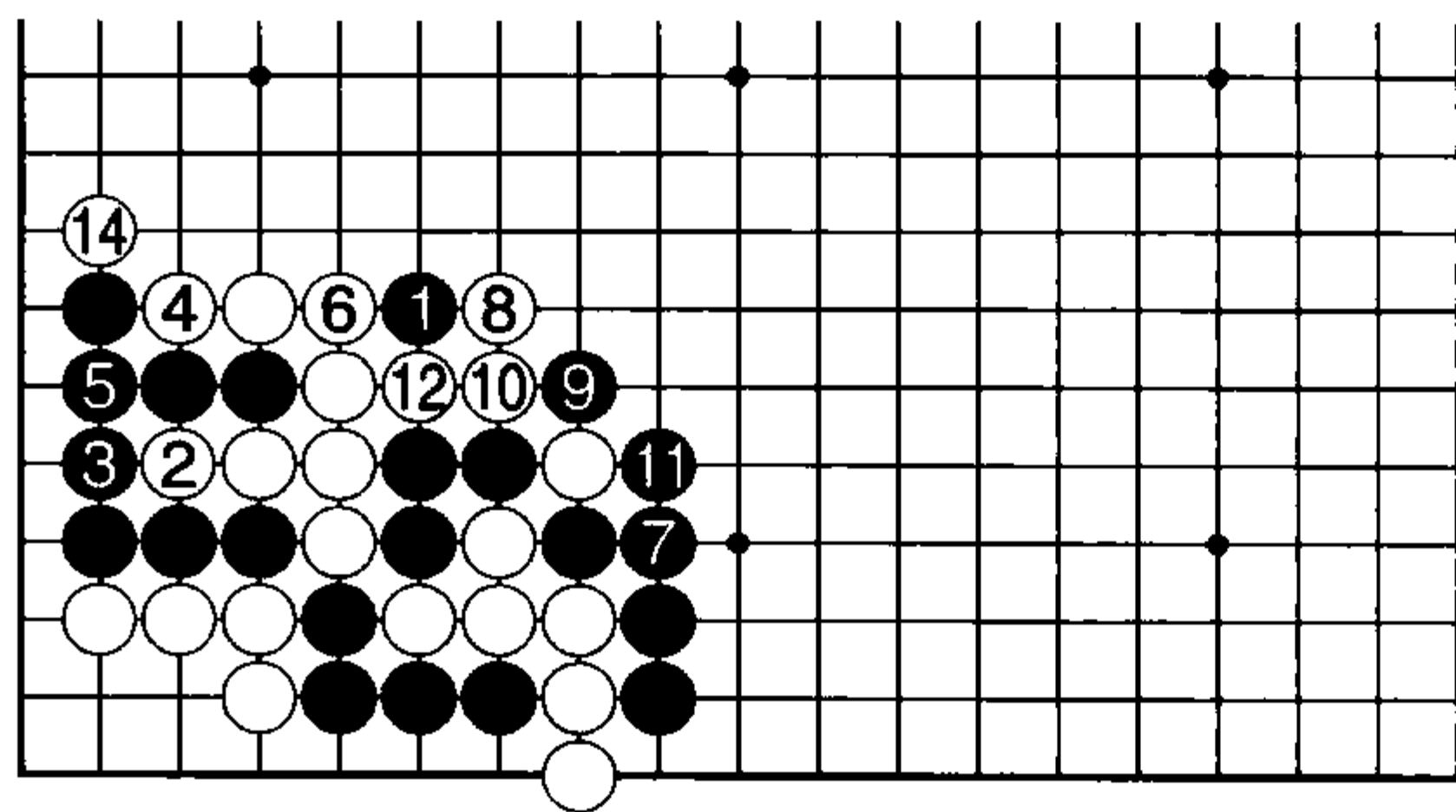


图34 白好

黑1点时，白还有本图2位冲的选择，黑3挡不好，白4打，黑5接后，白6粘上，黑7接时，白8夹手筋，至白14，白明显便宜。

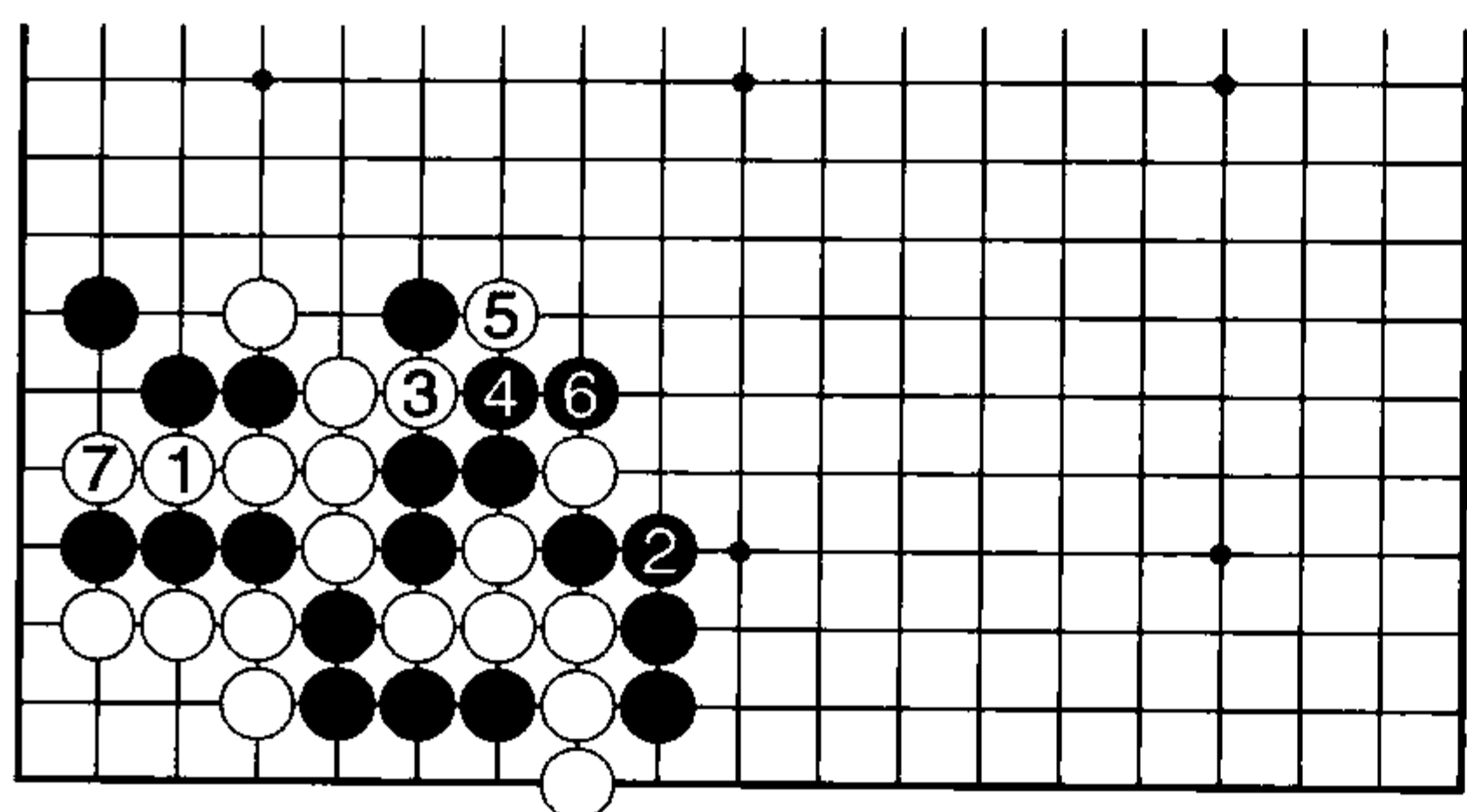


图35 转换

白1冲时，黑2转身接住好，至白7，基本两分。

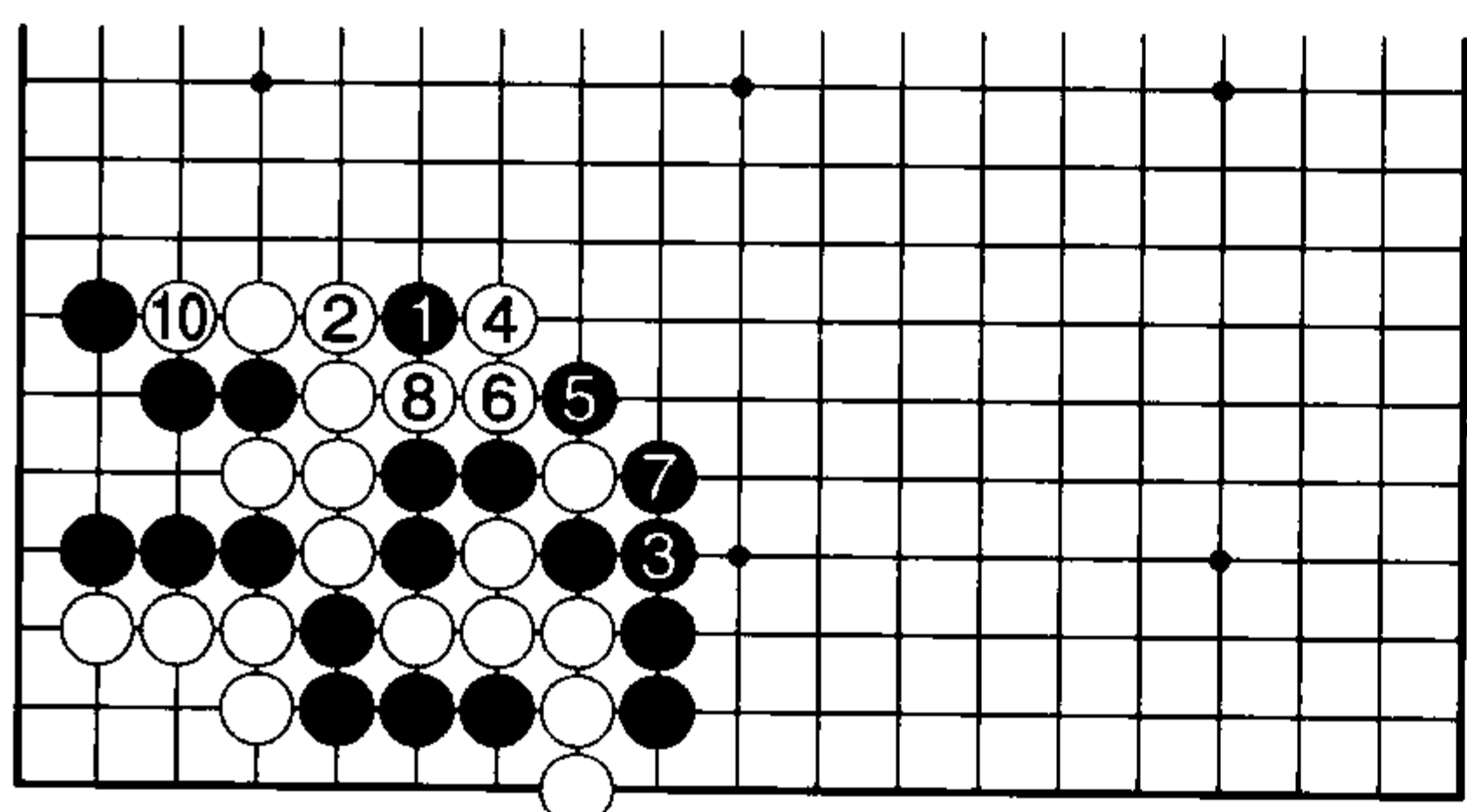


图36 白可下

为了防止前图变化，黑1点时，白也可以直接粘上，以下至白10，黑左边几子很难动弹。

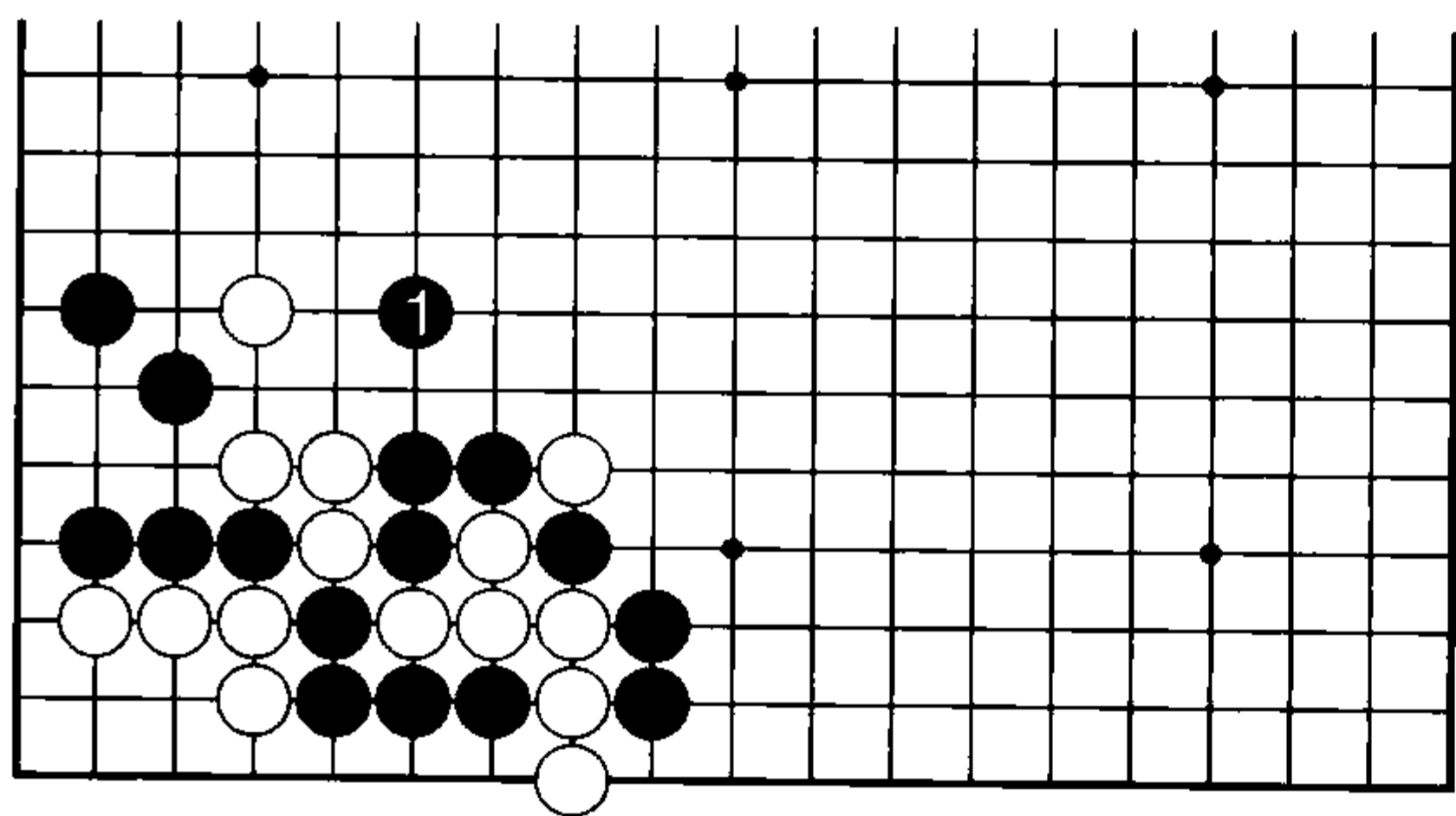


图37 变化

为了预防出现上图结果，黑有1位单跳的变化，尽管一些传统看法认为黑1并不好，但黑也可下，理由见下图。

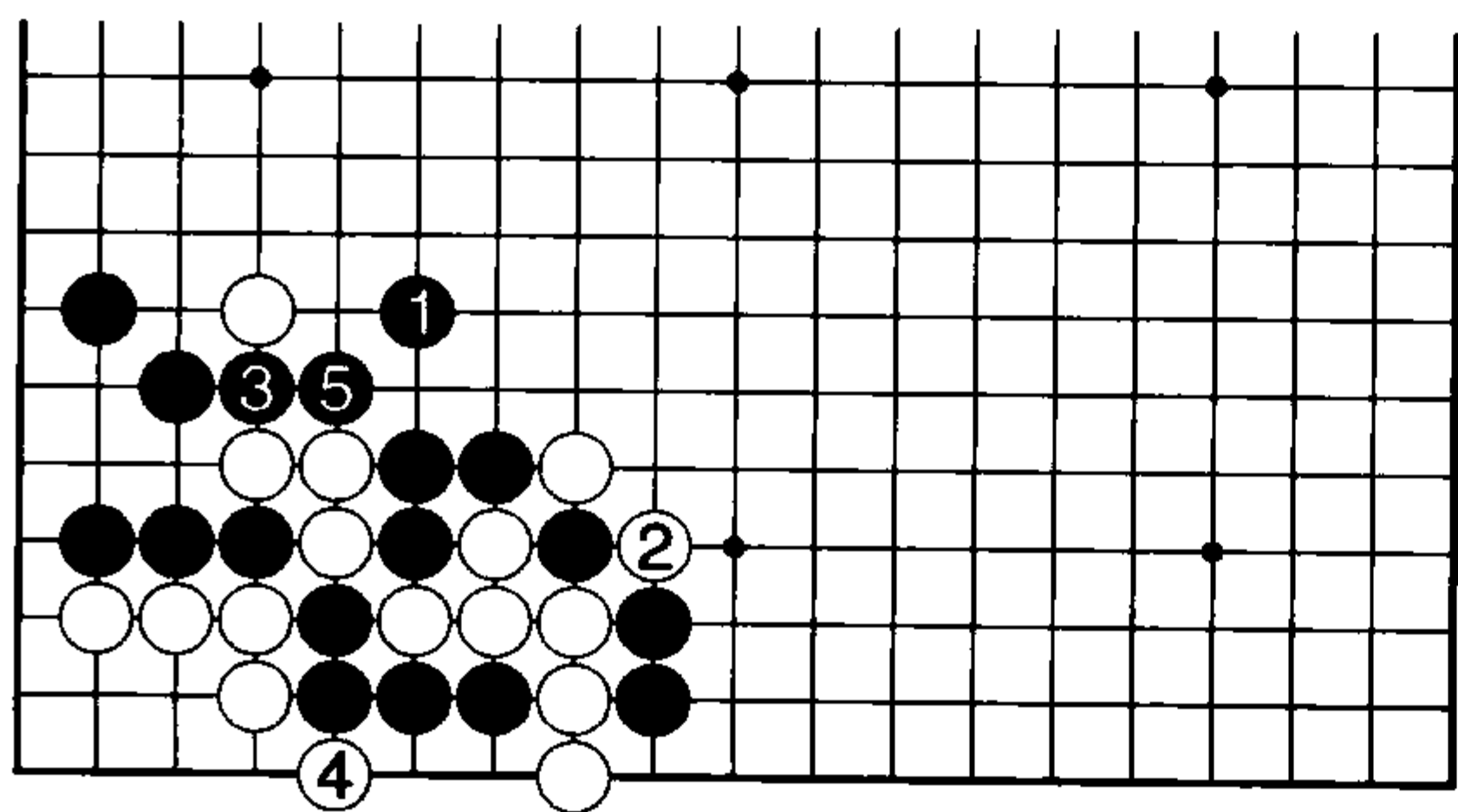


图38 区别不大

黑1跳时，白2如提，黑3冲吃，白4扳，黑5吃，和图32相比，黑棋有效避免了图36的结果，可以满意吧。还有……

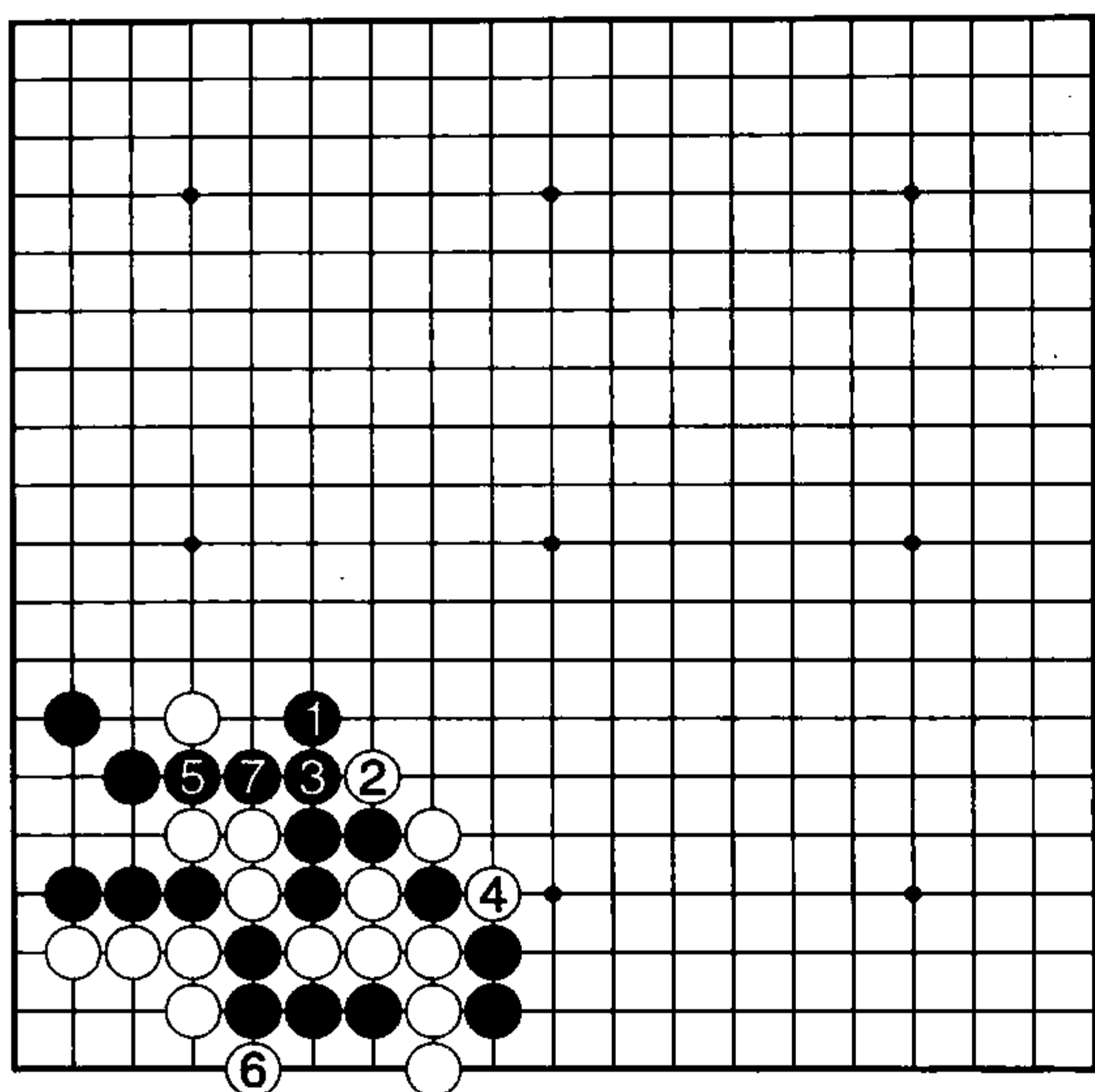


图39 变通

此图是很多传统理论认为黑1不好的一个主要原因，因为白2可以先打，和黑3交换是先手便宜，因此给出黑不利的结论。

但是，我们从另一方面去看，此时，黑7为什么一定要走呢？完全可以脱先！白如果吃黑三子不过是后手12目，而黑白形状都很厚，那么这后手12目似乎显得小了。我们在下图继续说明。

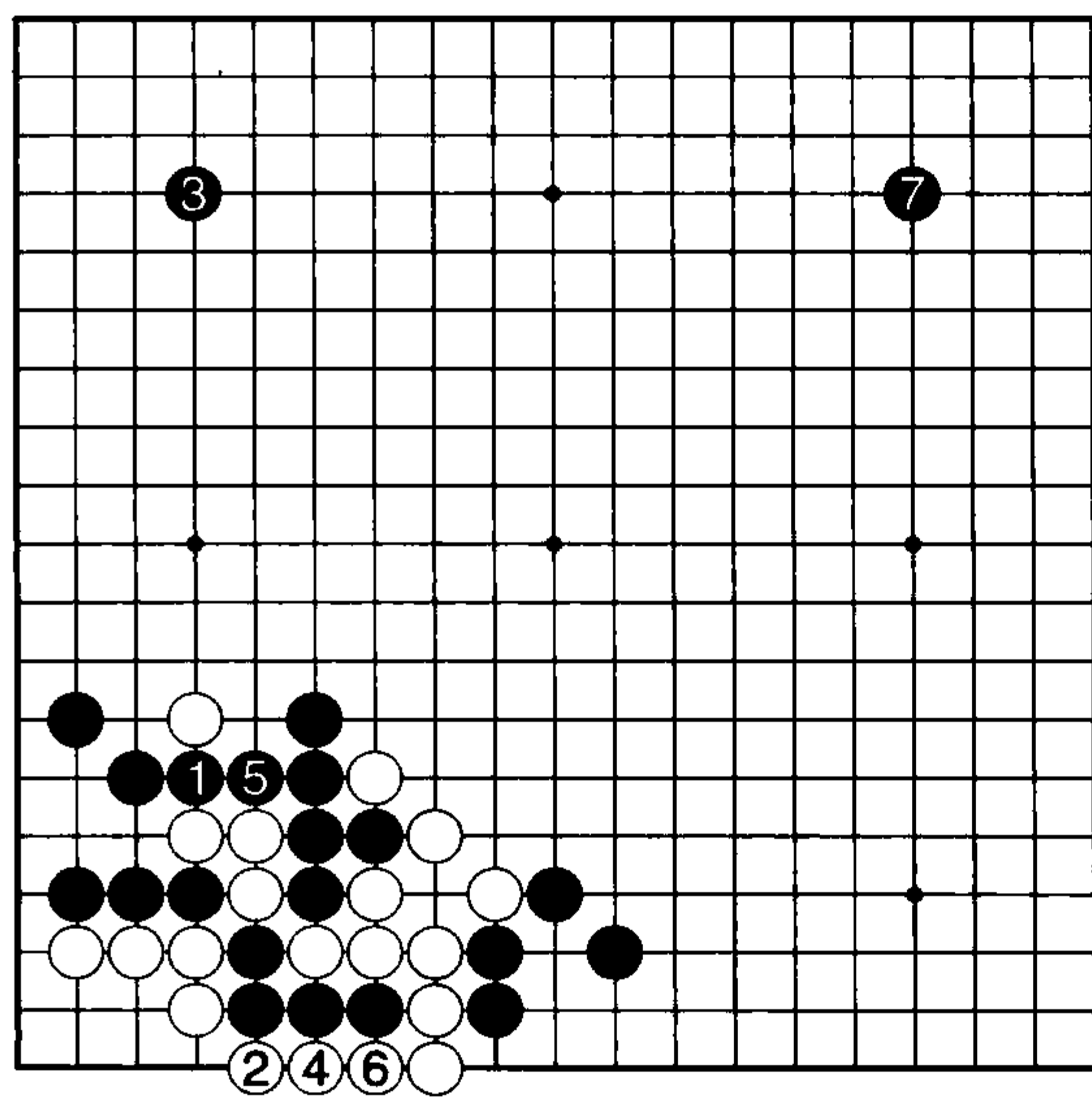
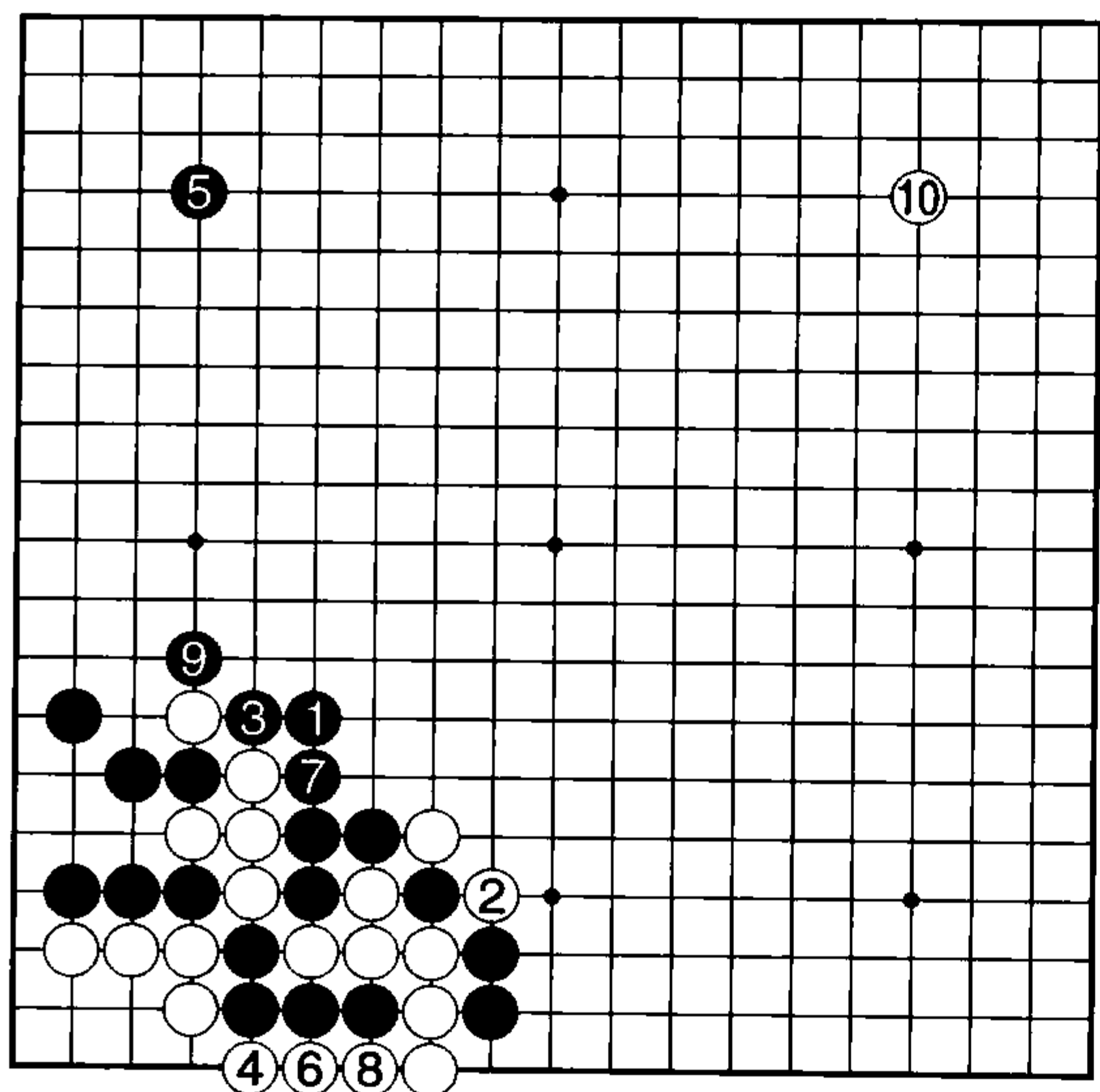


图40 黑未必不好

黑1冲，白2扳必然，黑3脱先抢占大场，没问题，白4如果执意要吃黑三子，黑5先手打后可以再占一个大场。

此变化的结果是黑占了两个大场，白走了一个后手12目的官子，黑没有不好的道理吧。既然如此，在标准定式里，黑能否脱先呢？



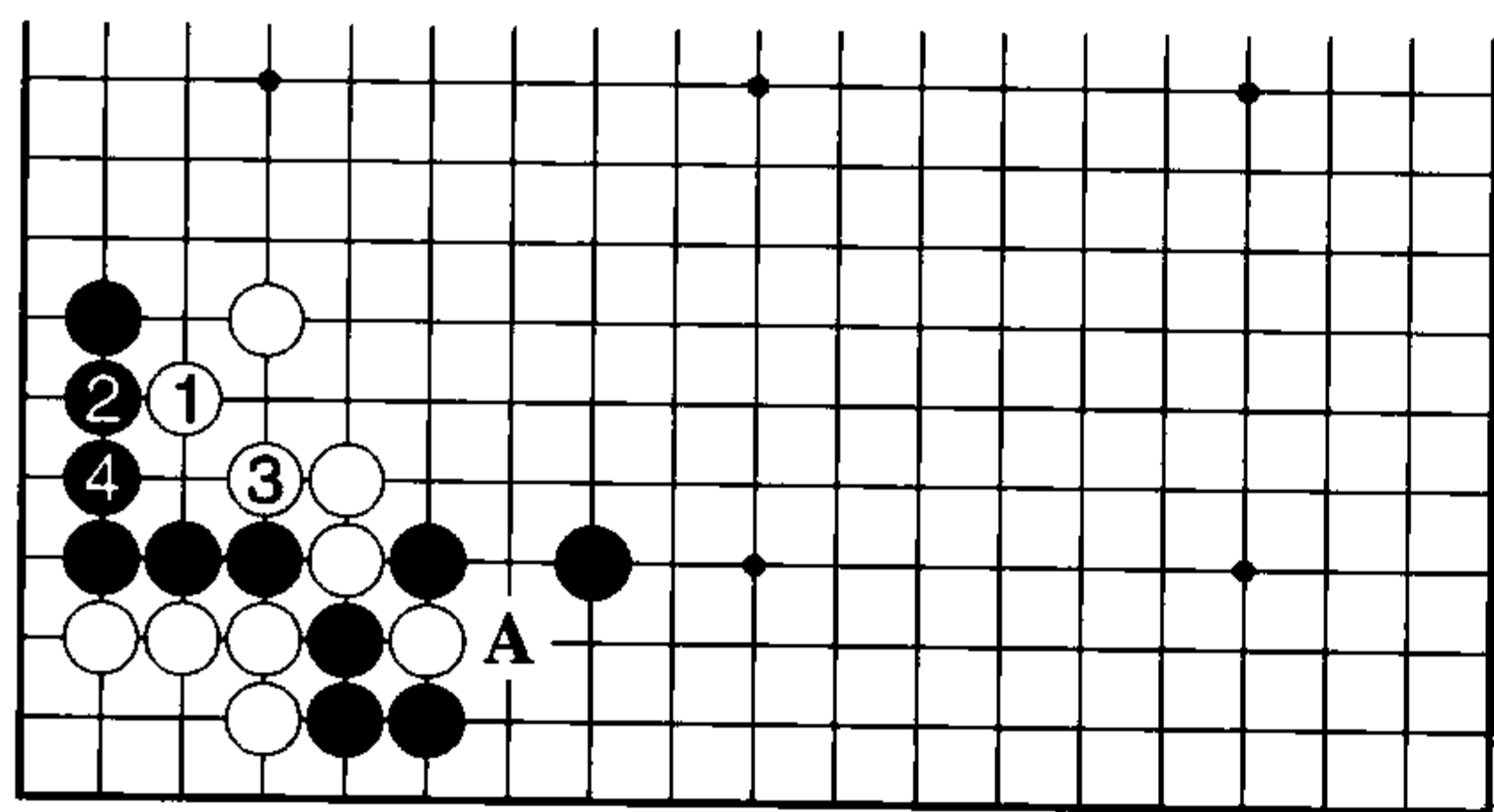


**图41 不能脱先**

这是传统意义上的标准定式，前面已经讲到过了。黑5现在就不能脱先了，因为白6提成了先手14目，黑9必须补棋。

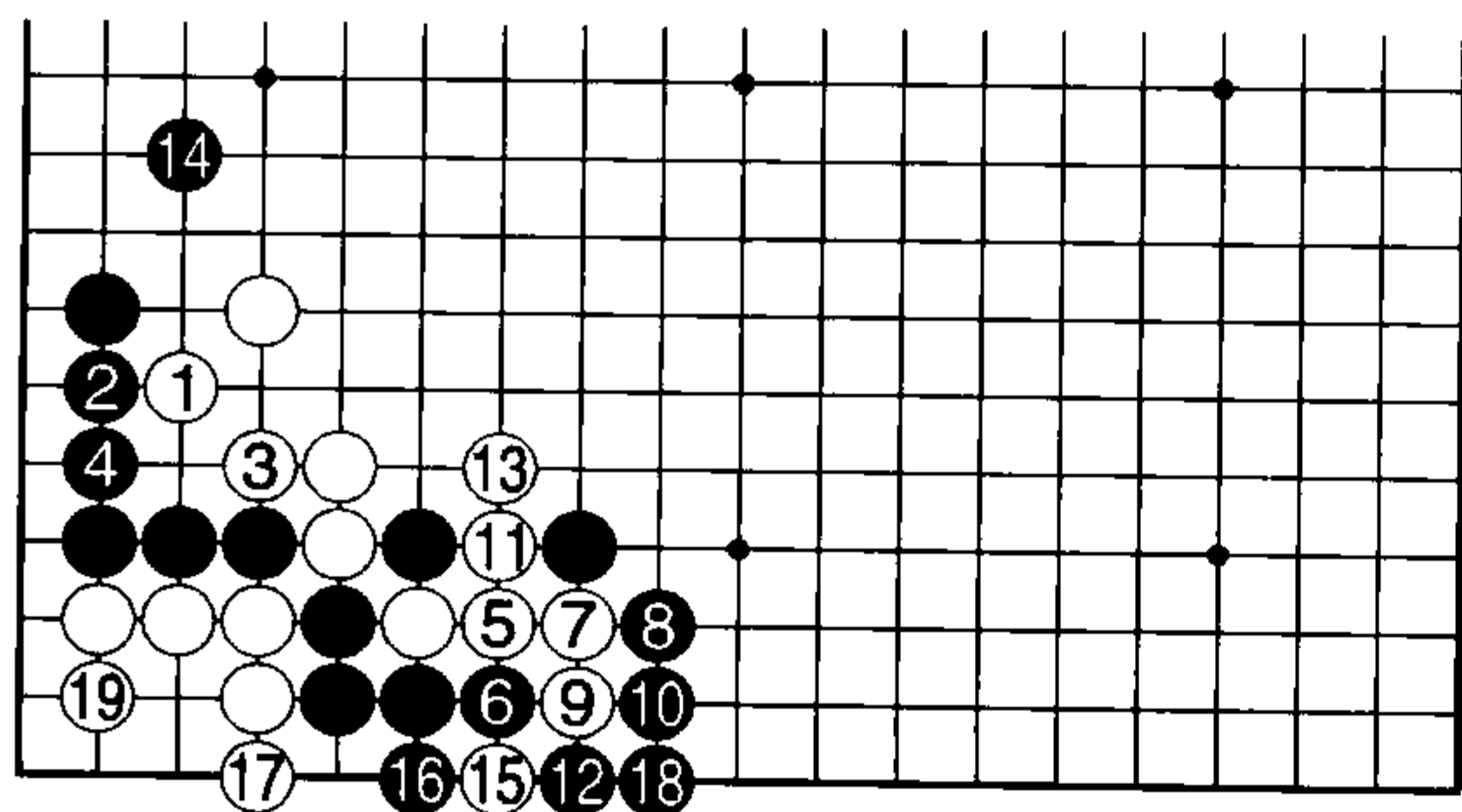
本图和上图比较，同样是白吃掉黑四子，黑比刚才要稍厚一些，但白棋多走了一手棋，个人看法是本图的黑不如此图。

因此，图37的黑1跳完全可行。



**图42 新手法**

白1尖，3拐是近些年来来的新下法，意图是为了A位的出动。黑4要接，否则有挖。



**图43 两分**

白1、3后，5位的出动就和前面讲的变化不同了。黑12只能从下面打。白19后手活角，黑以后在上面或右面拆边，基本两分。

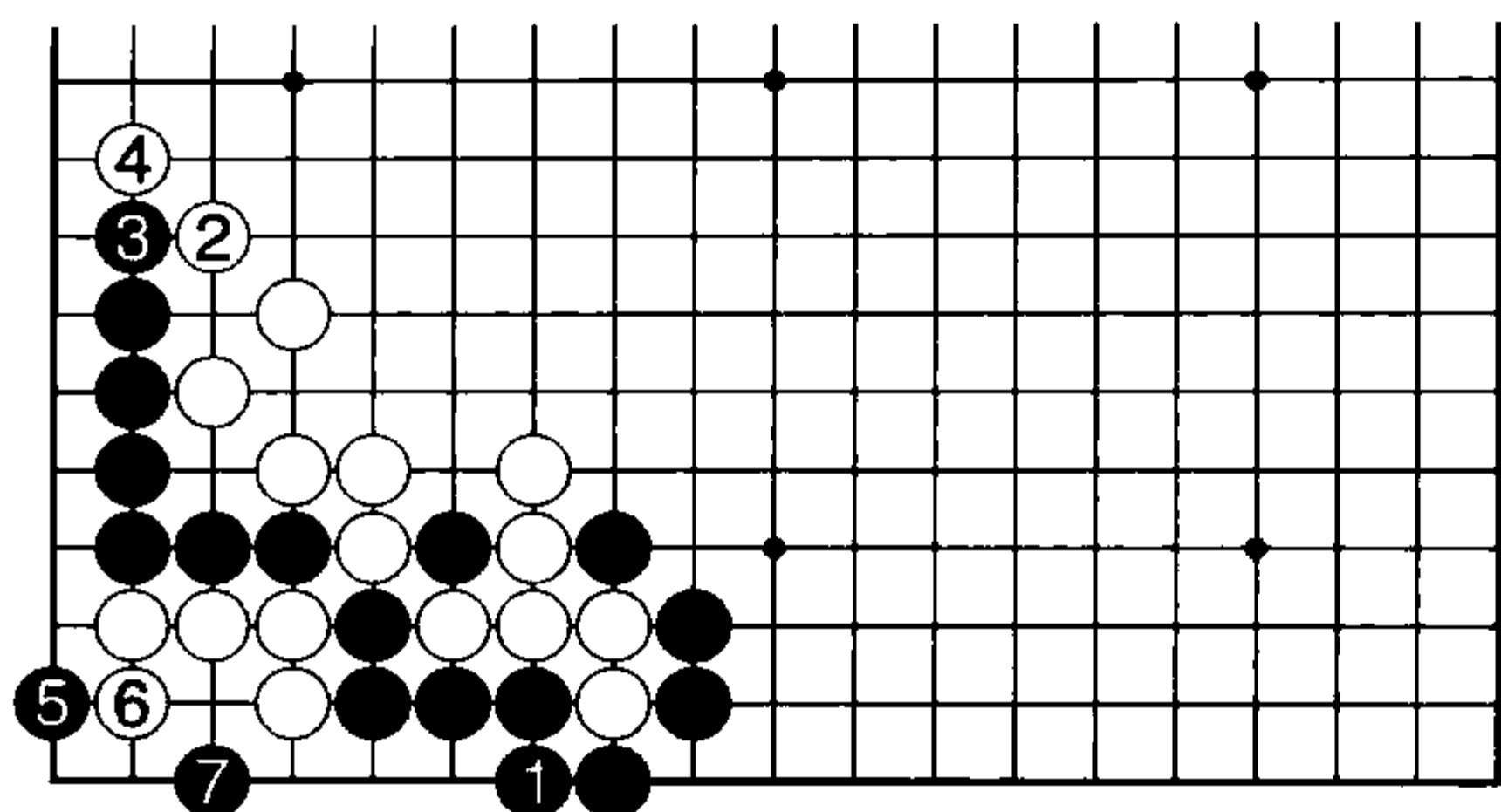


图44 吃角

前图黑14在本图1位接可以吃掉角上白棋，但要忍受白2尖的欺负。本图也是一种选择，优劣不好判断，感觉上大体相当。

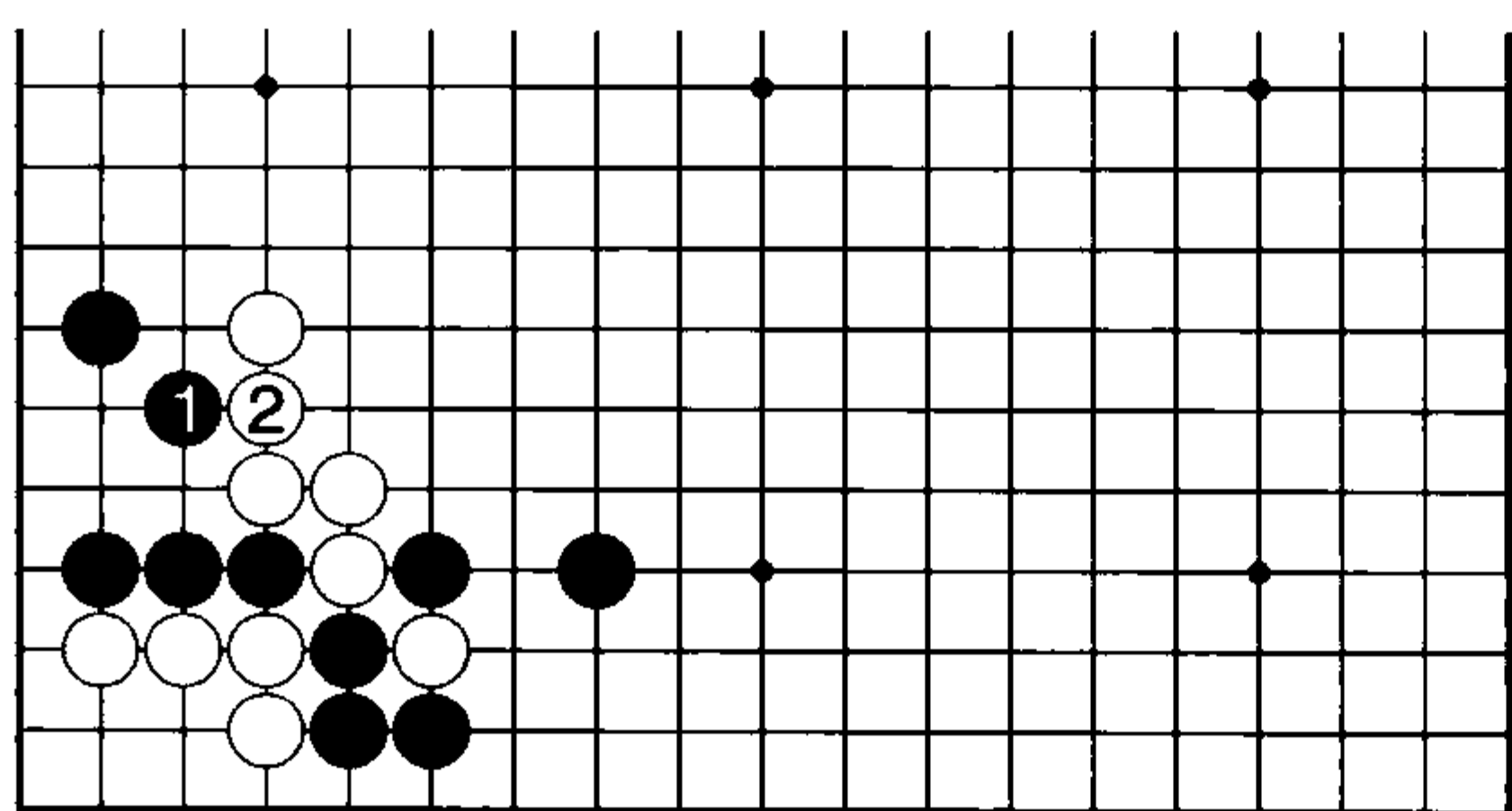


图45 白坏棋

当初图24黑1尖时，白2如接是坏棋……

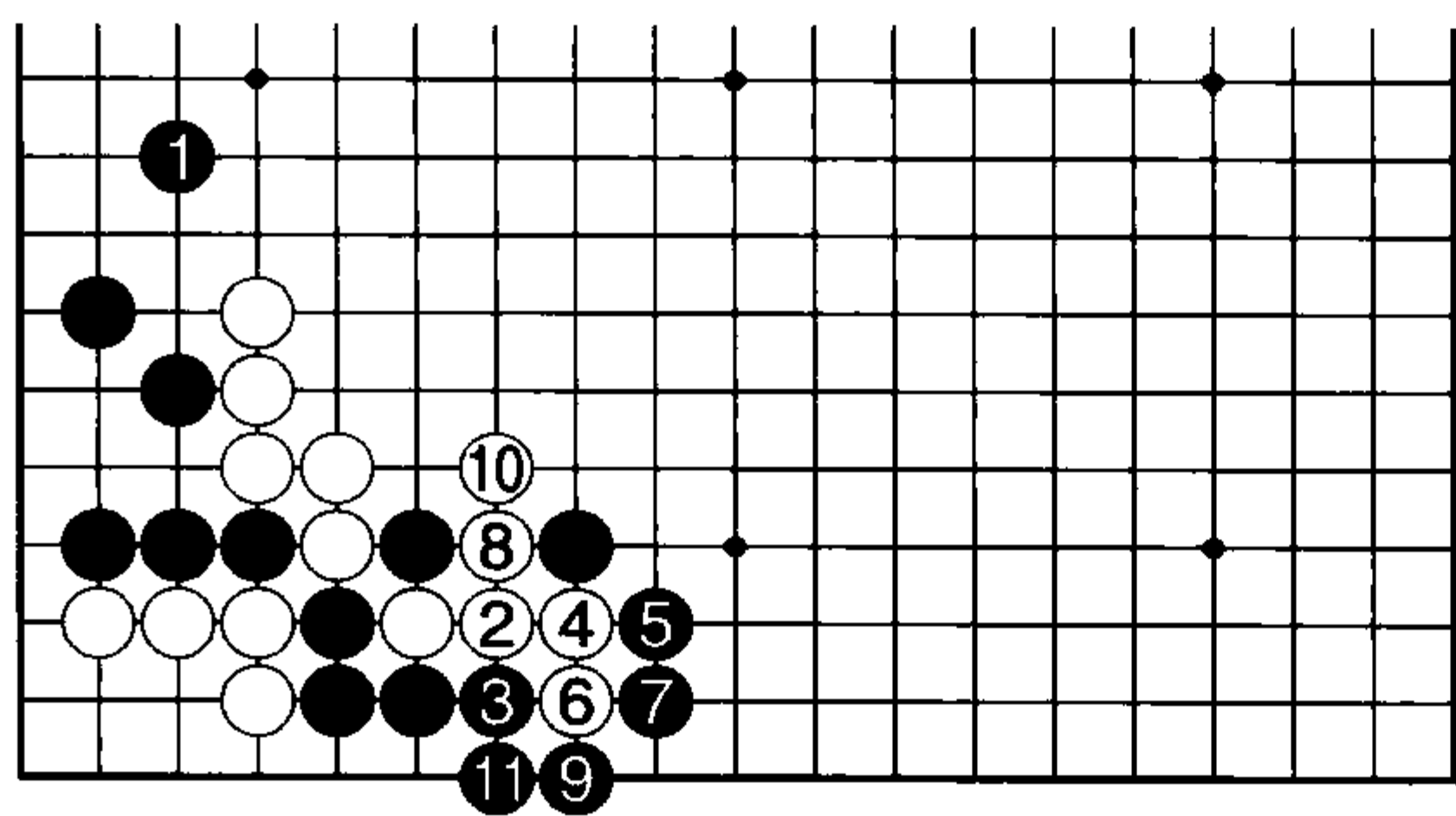


图46 黑好

接上图，黑1飞补，白2长至白8时，黑可以在9位渡过，然后11粘，角上白棋已死。

## 第十四型 基本图

白挂角，黑1飞镇，有一个响亮的名字——“镇神头”。在外面有大模样做配合时，这步棋非常有力。白大致有A—F几种应法。

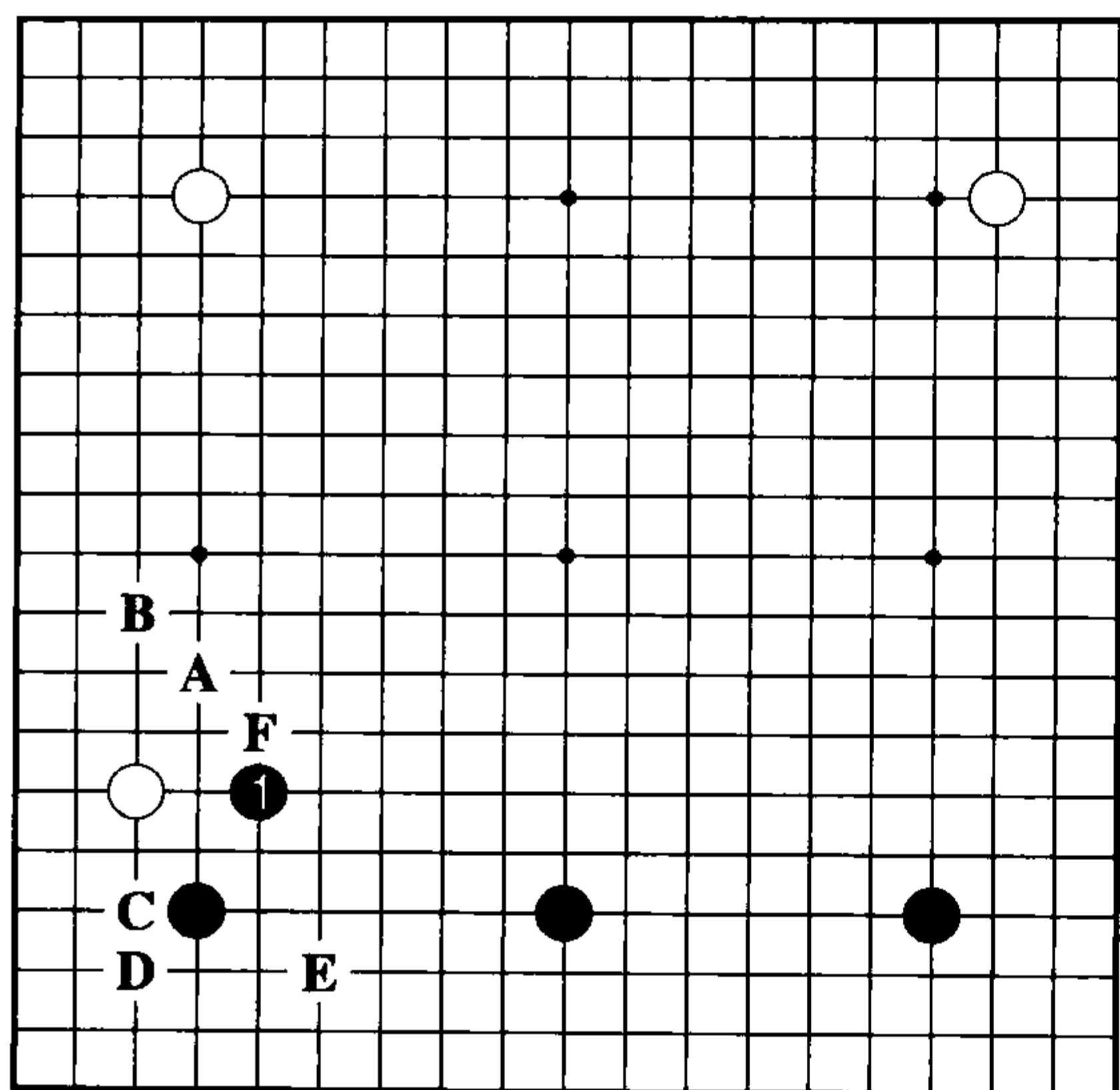


图1 白可下

先看白1飞。黑2靠是气势上的一手。白3退避免复杂变化，黑4，白5，白棋四路围空，黑棋也达到了扩张模样的目的，双方均可接受。

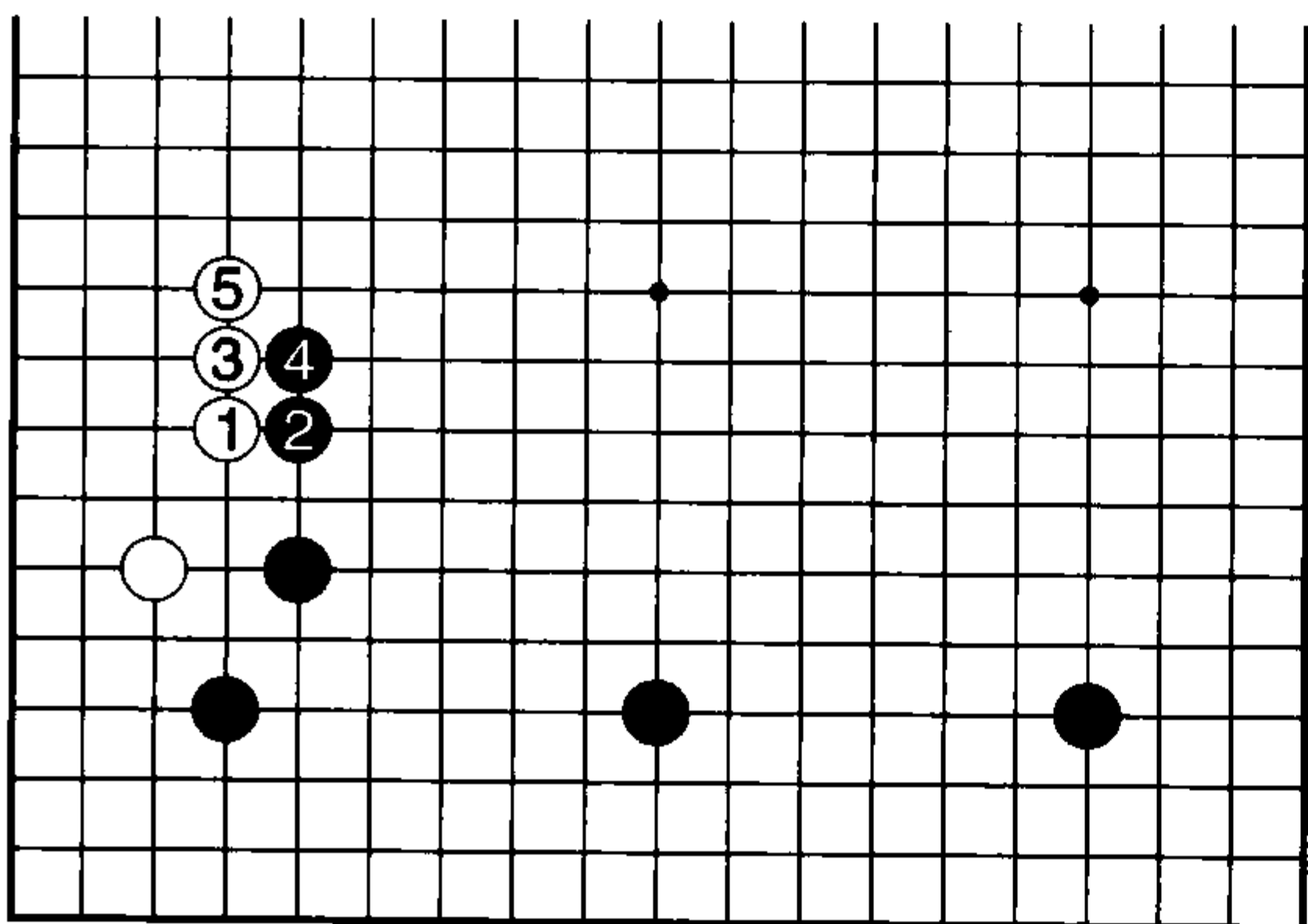
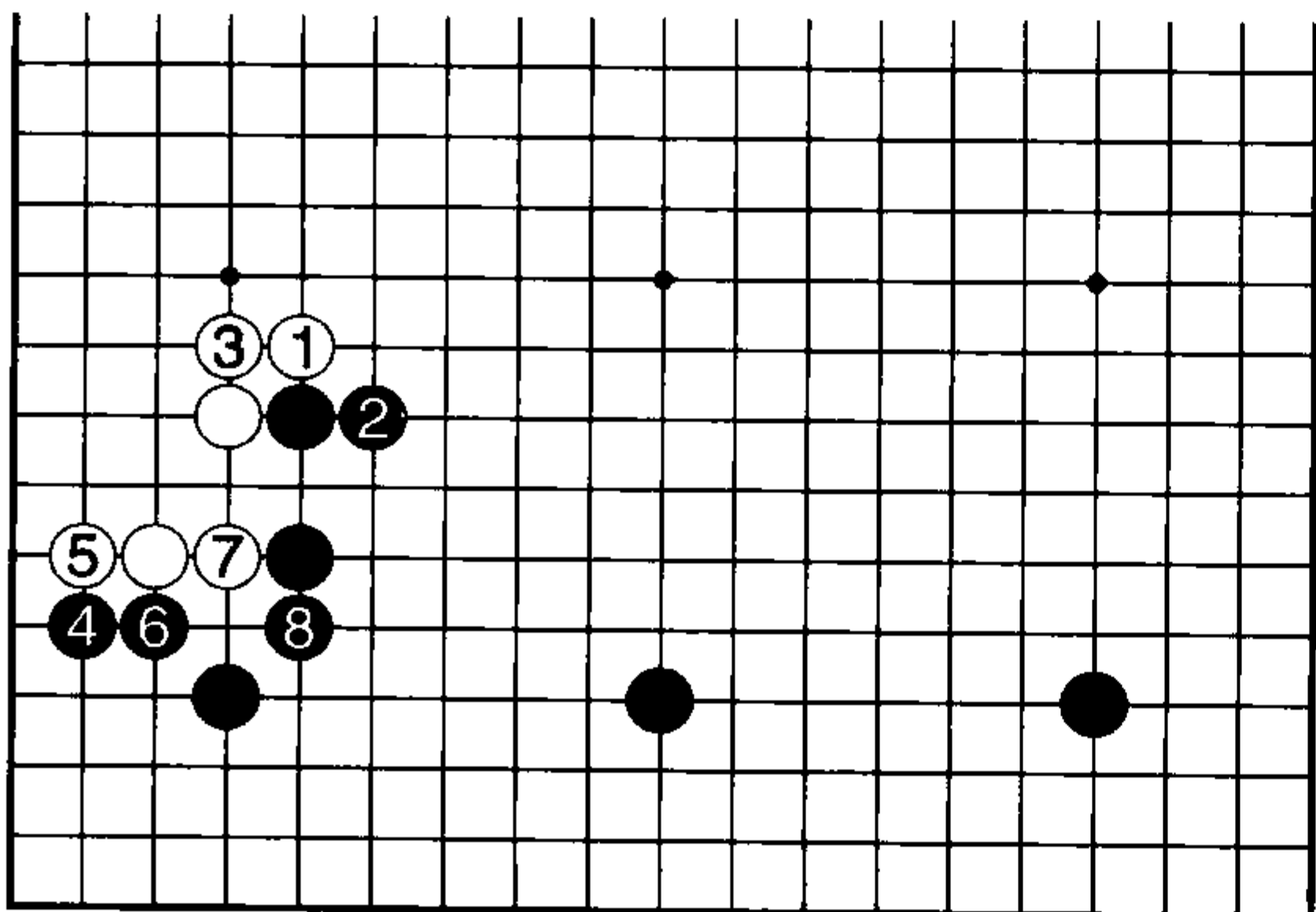


图2 黑优

白1扳是积极的一手，黑2长，白3接过于求稳，黑4至8巩固角地，白不满。



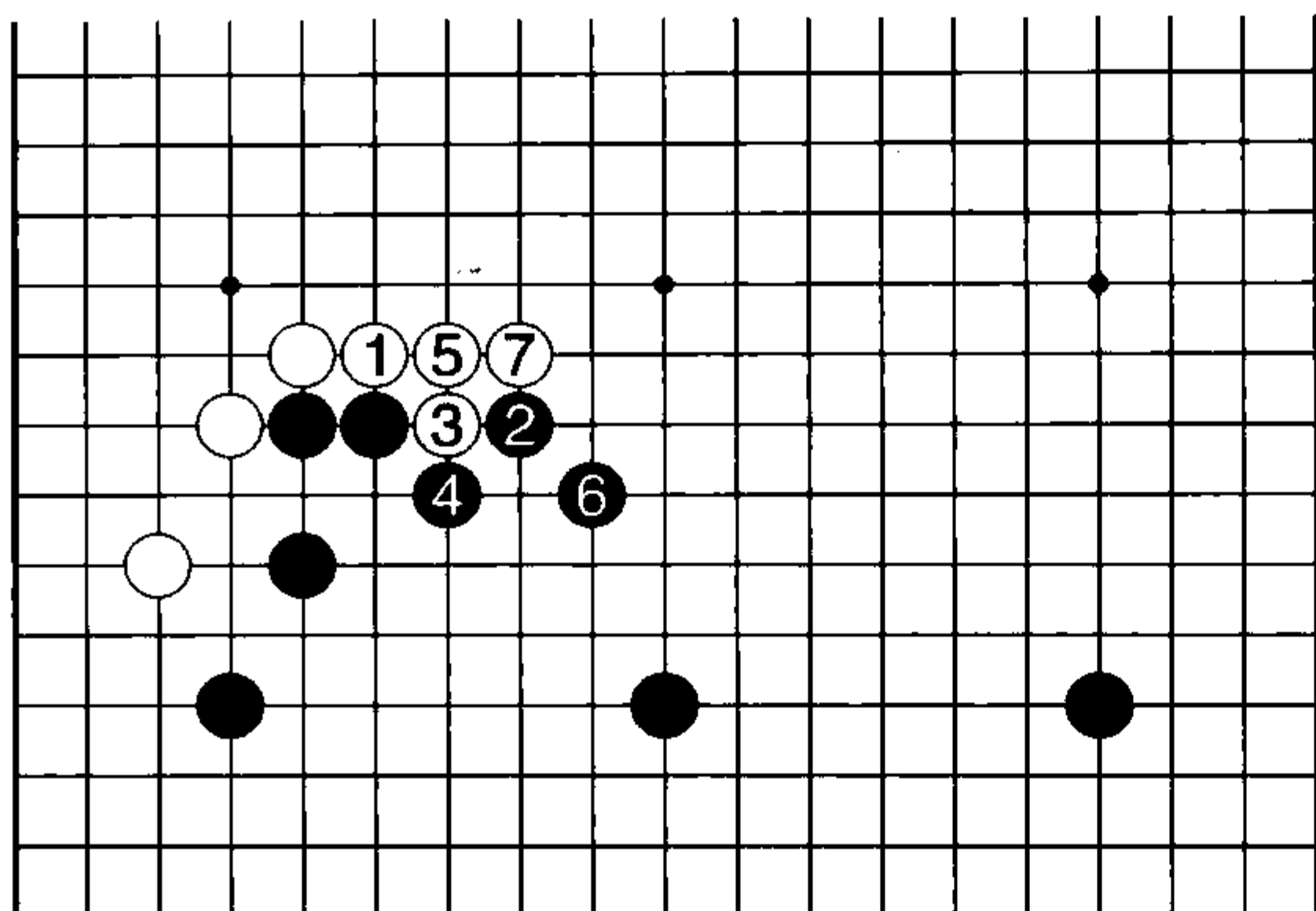


图3 白厚

白不满上图结果，改在1位贴，黑2跳软弱，白3挖至7压，白棋势力压过黑棋，黑不满。

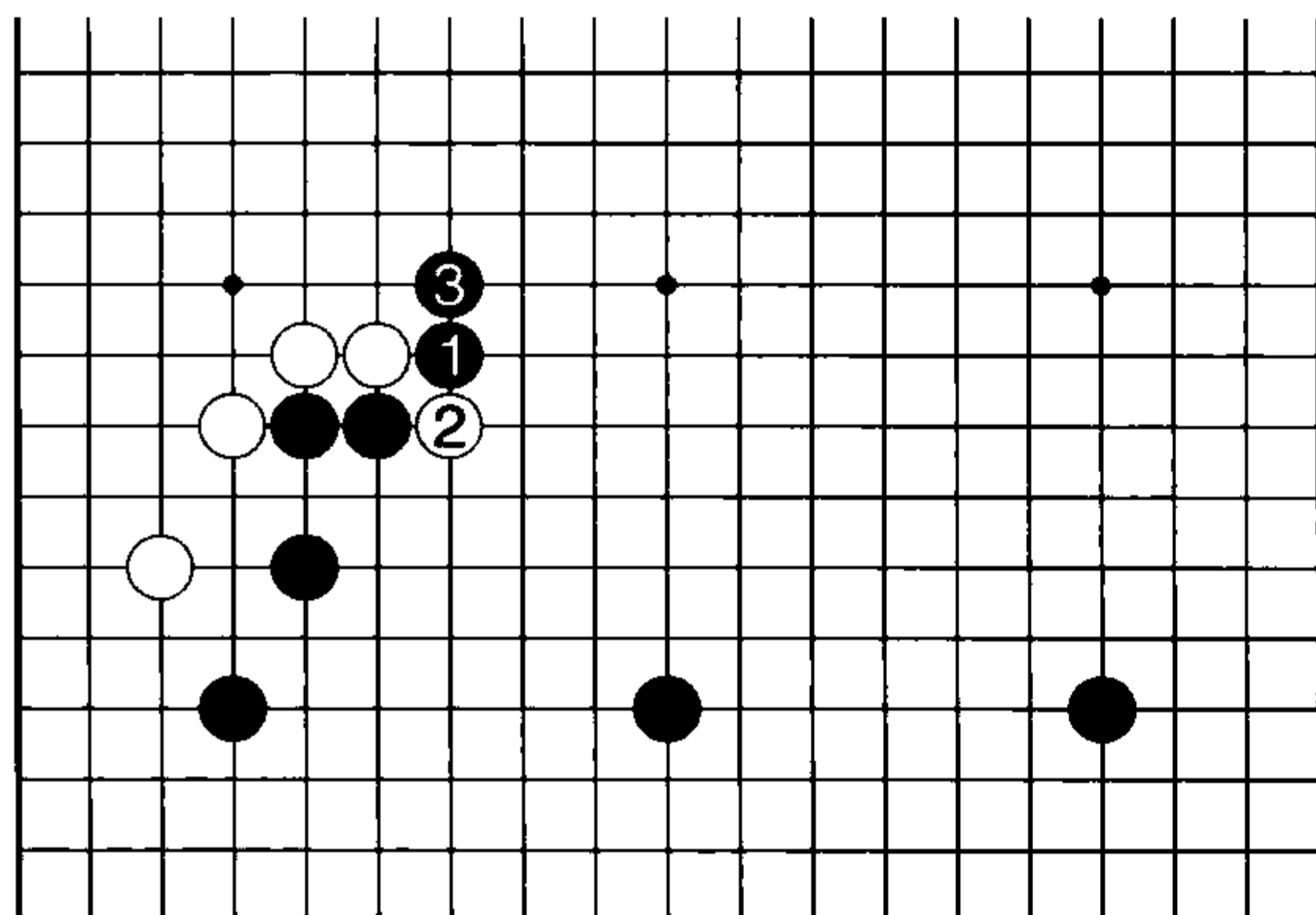


图4 黑过分

黑1扳头紧凑，白2断时，黑3长是恶手。

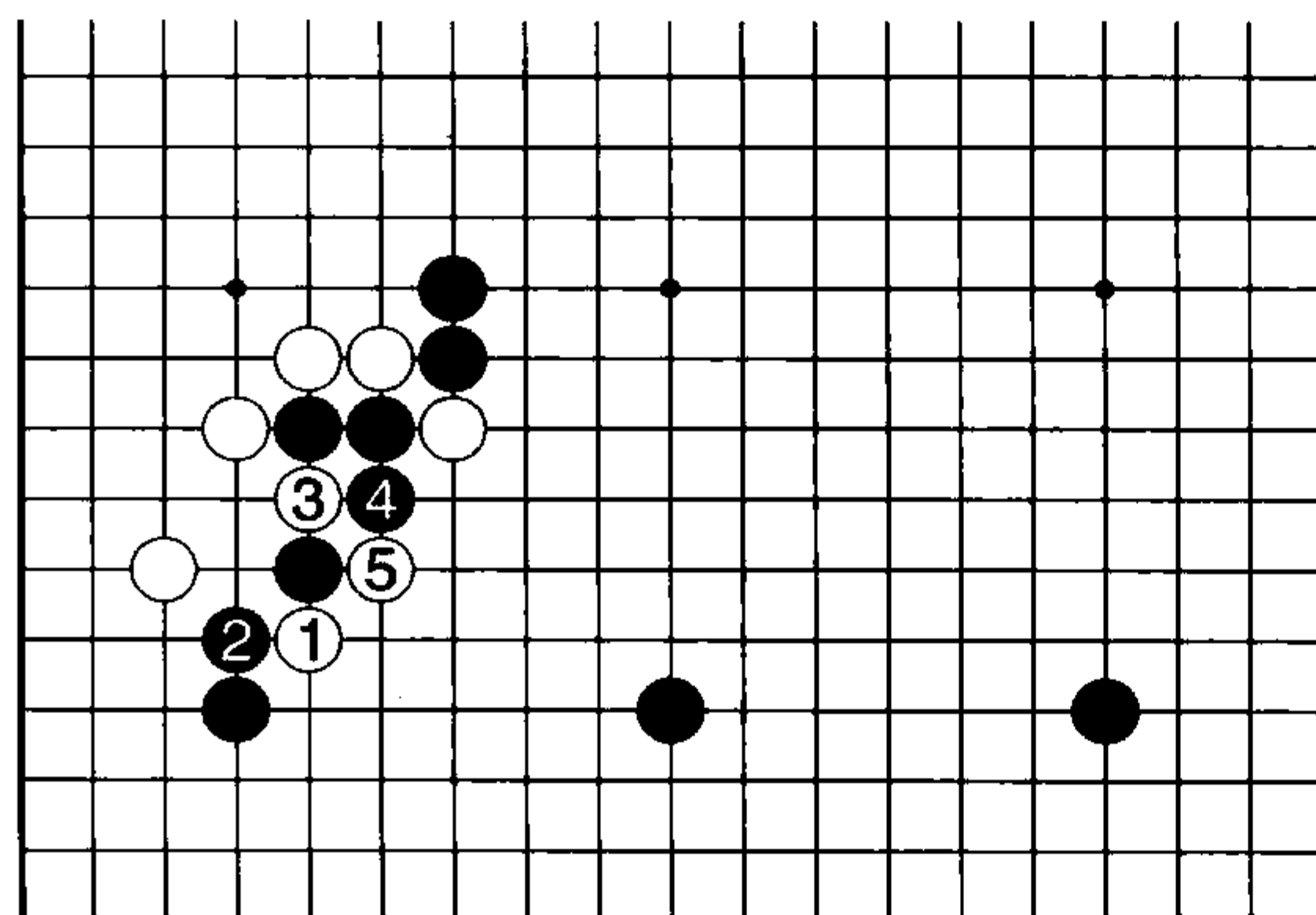


图5 著名手筋

白1、3、5是著名手筋，接下来……

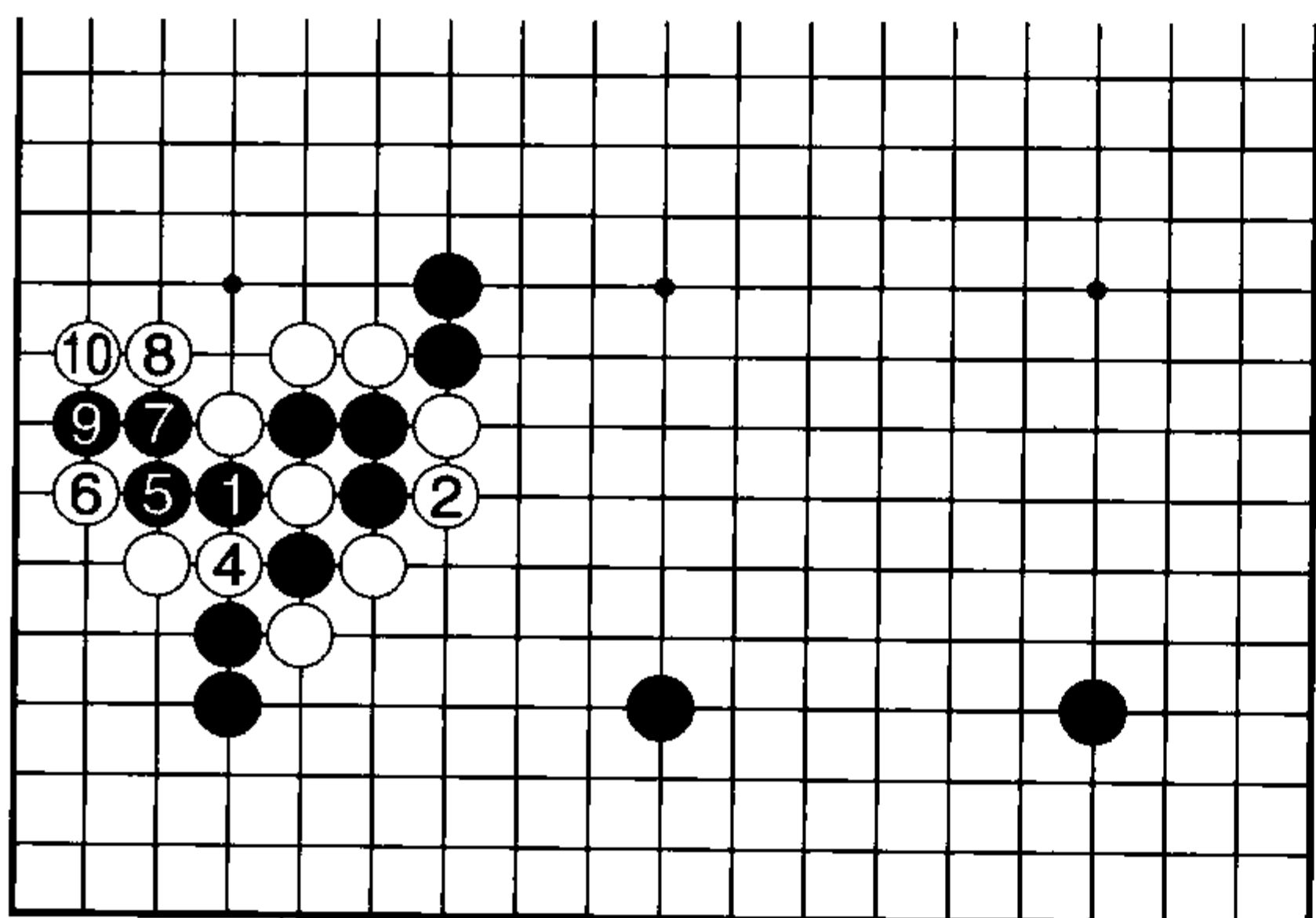


图6 一气吃

黑1提，白2打，以  
下一气追吃黑棋，黑崩  
溃。

(3接)

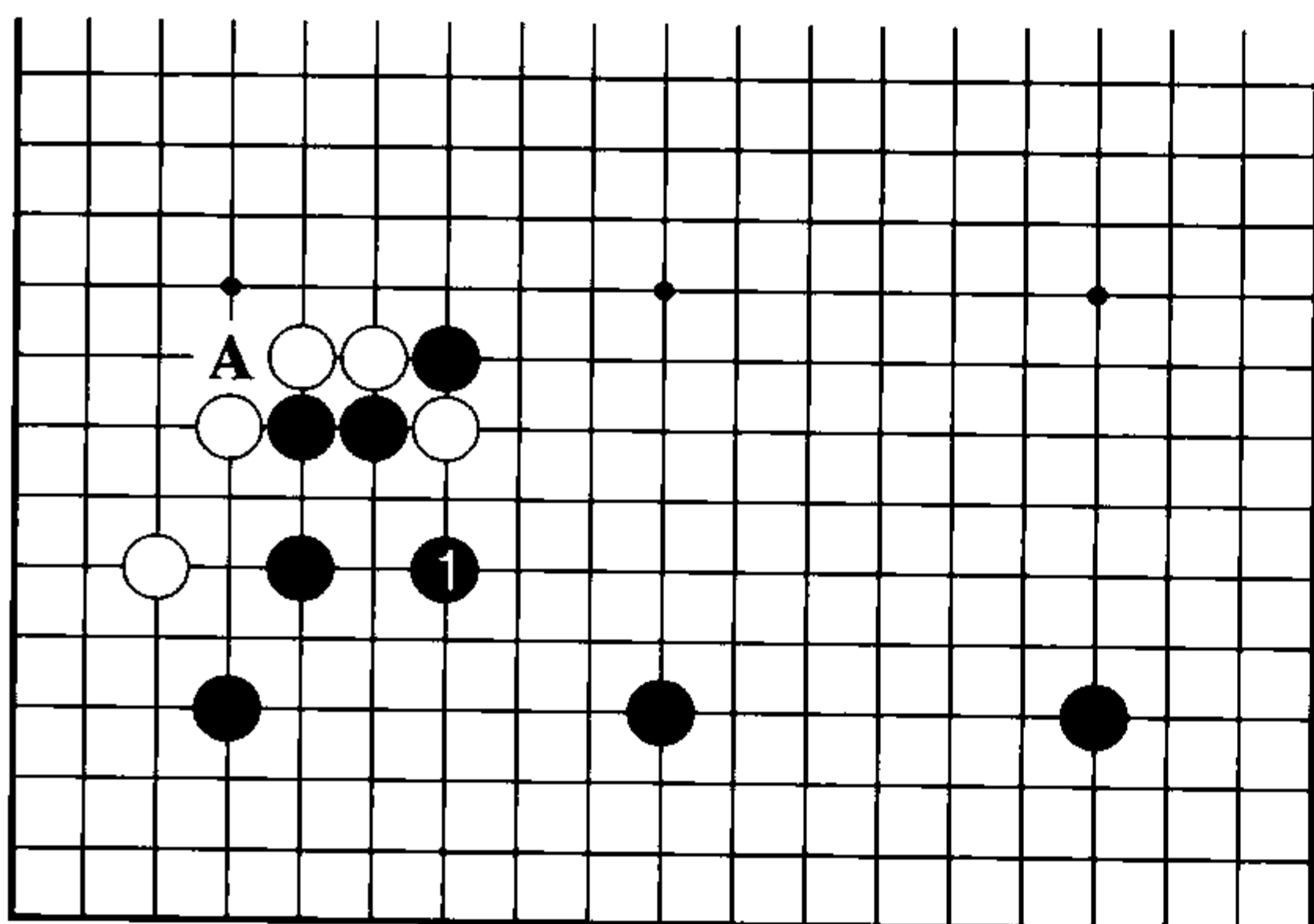


图7 黑好下

黑1跳补是形，因  
为A位有缺陷，白难有作  
为。

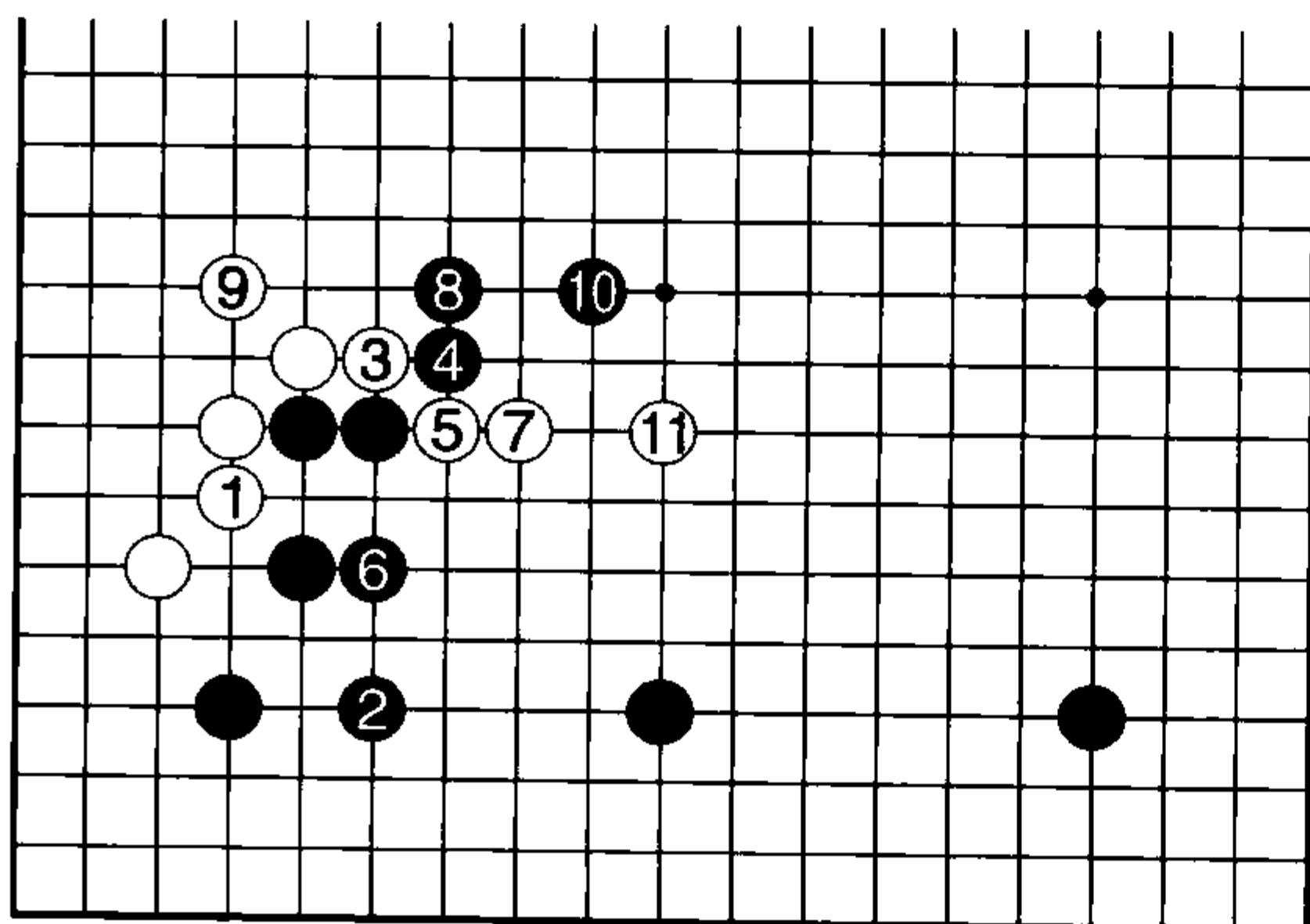


图8 战斗

白1长，和黑2交换  
后再3位贴，是次序，黑  
4扳，白5断，至白11形  
成中腹战斗。

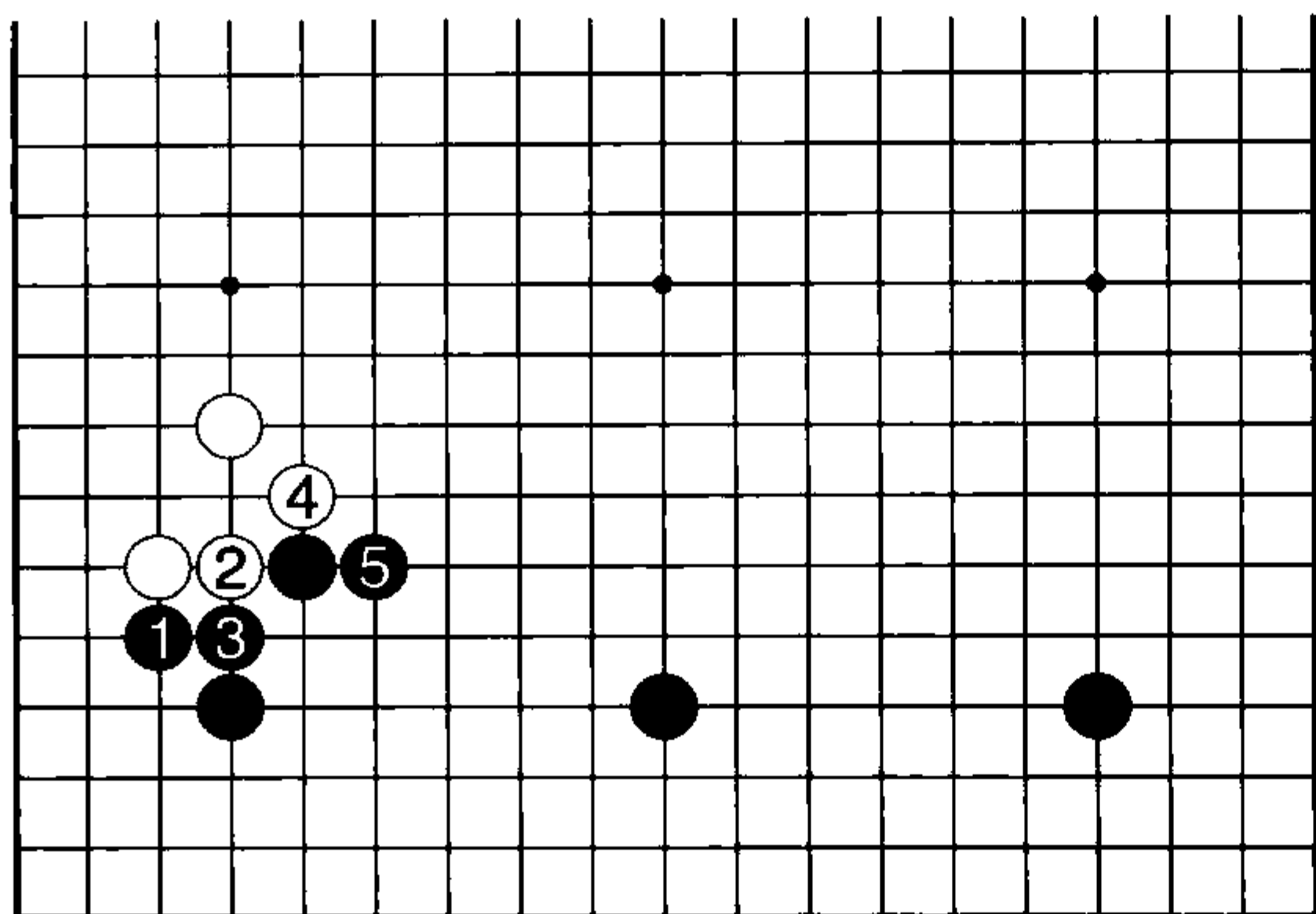


图9 实利

黑1以下是看重实地的下法，虽然简单，但很实惠，也是不错的选择。

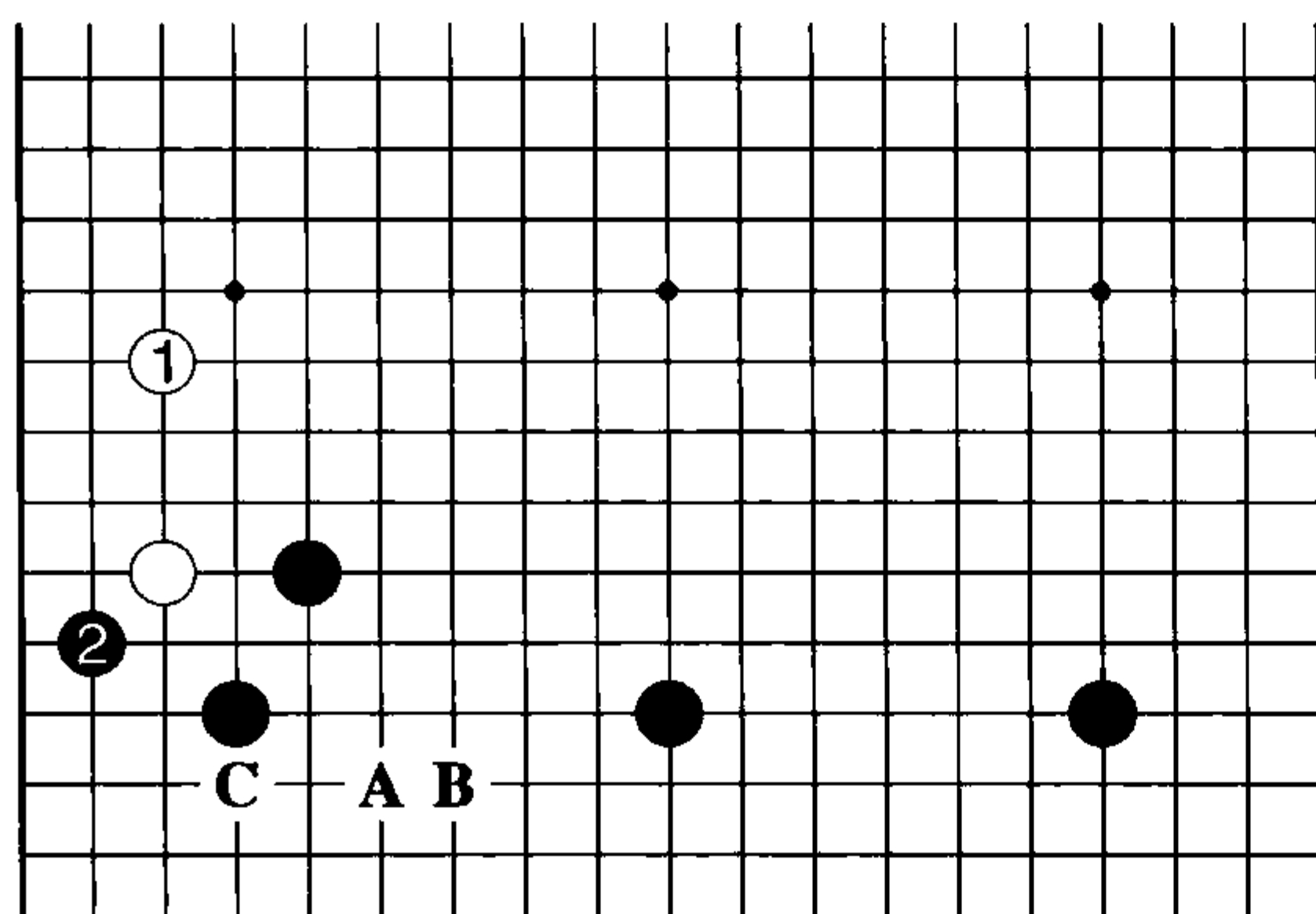


图10 黑好

白1拆二，也是可行的一步棋，黑如2位飞角，白以后在A、B、C等处可以施展手段。

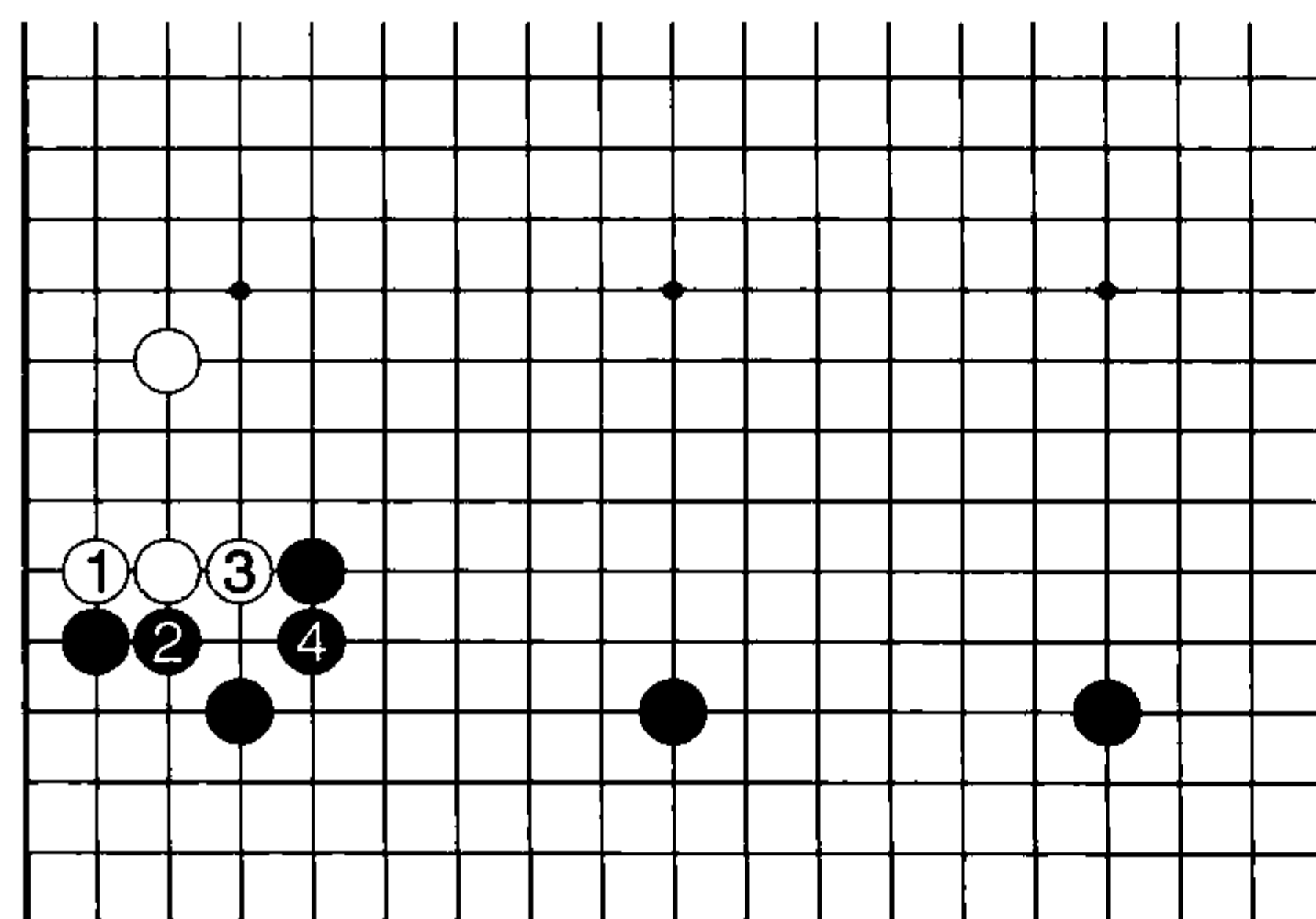


图11 定型

白1挡，马上定型，似乎有点过早，黑4退后，黑的阵势变强，白未见便宜。



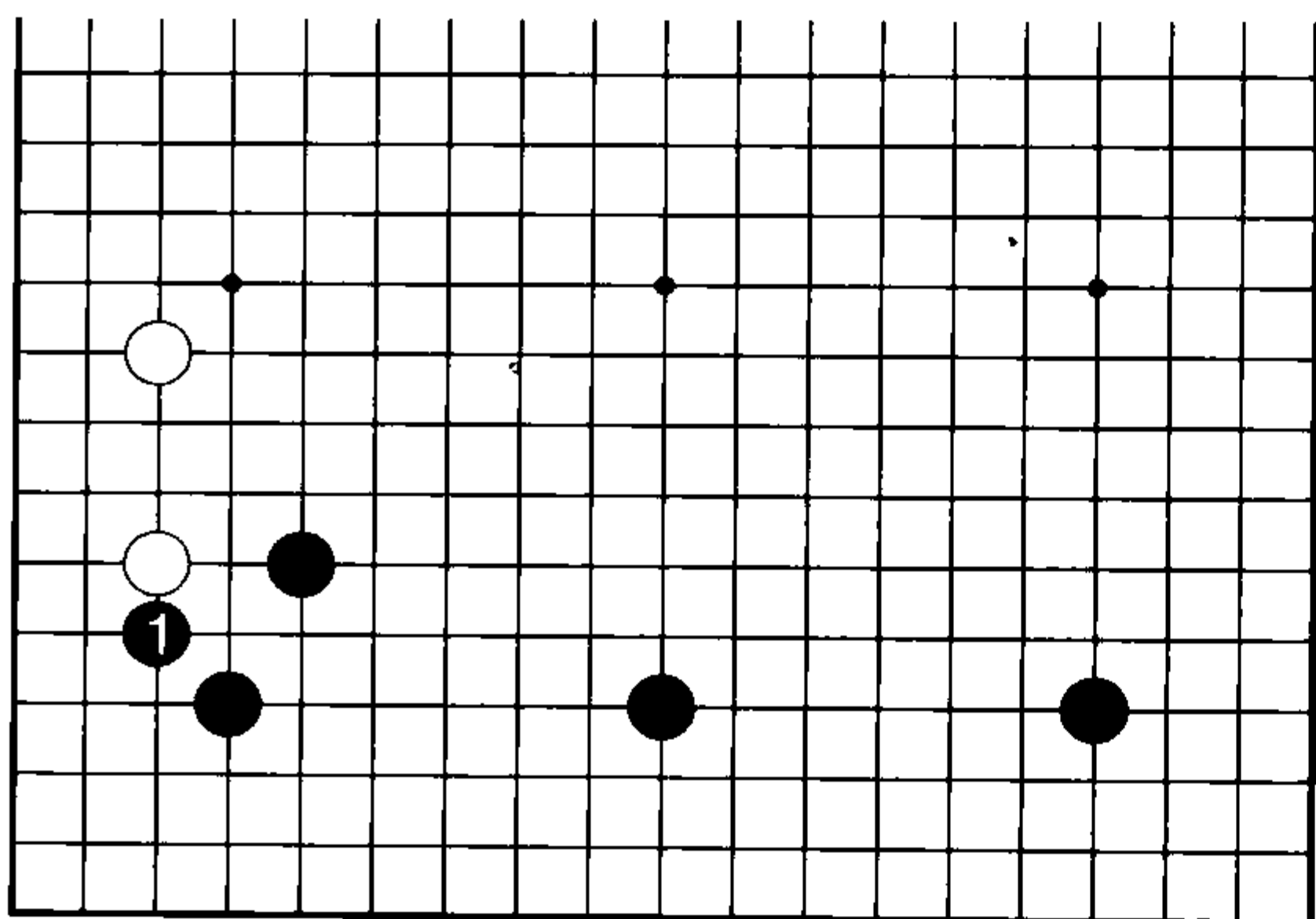


图12 紧凑

黑1尖顶，是紧凑的好手。

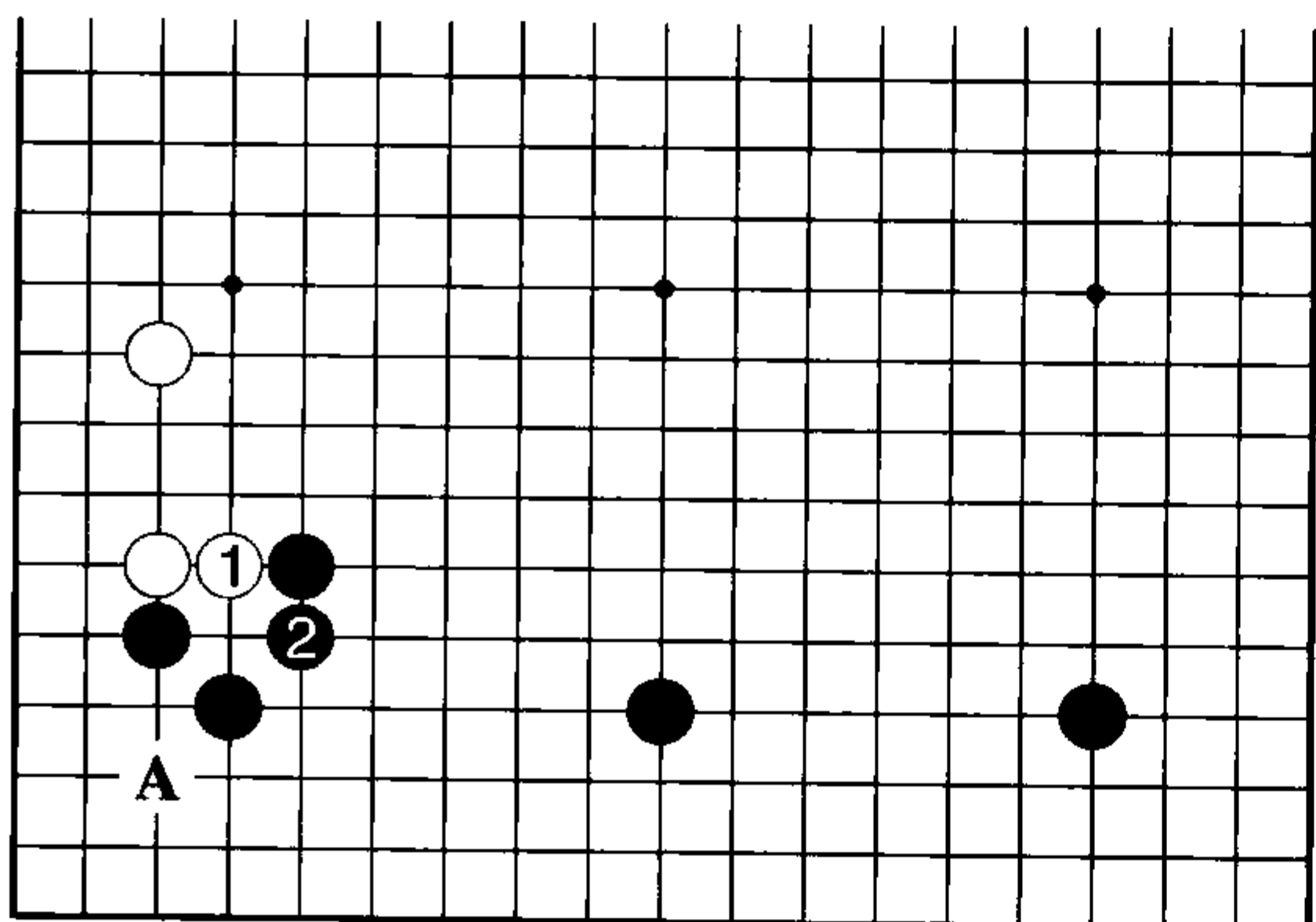


图13 白可下

白1顶，黑2退松缓，因为以后有A位的点，白可以满足。

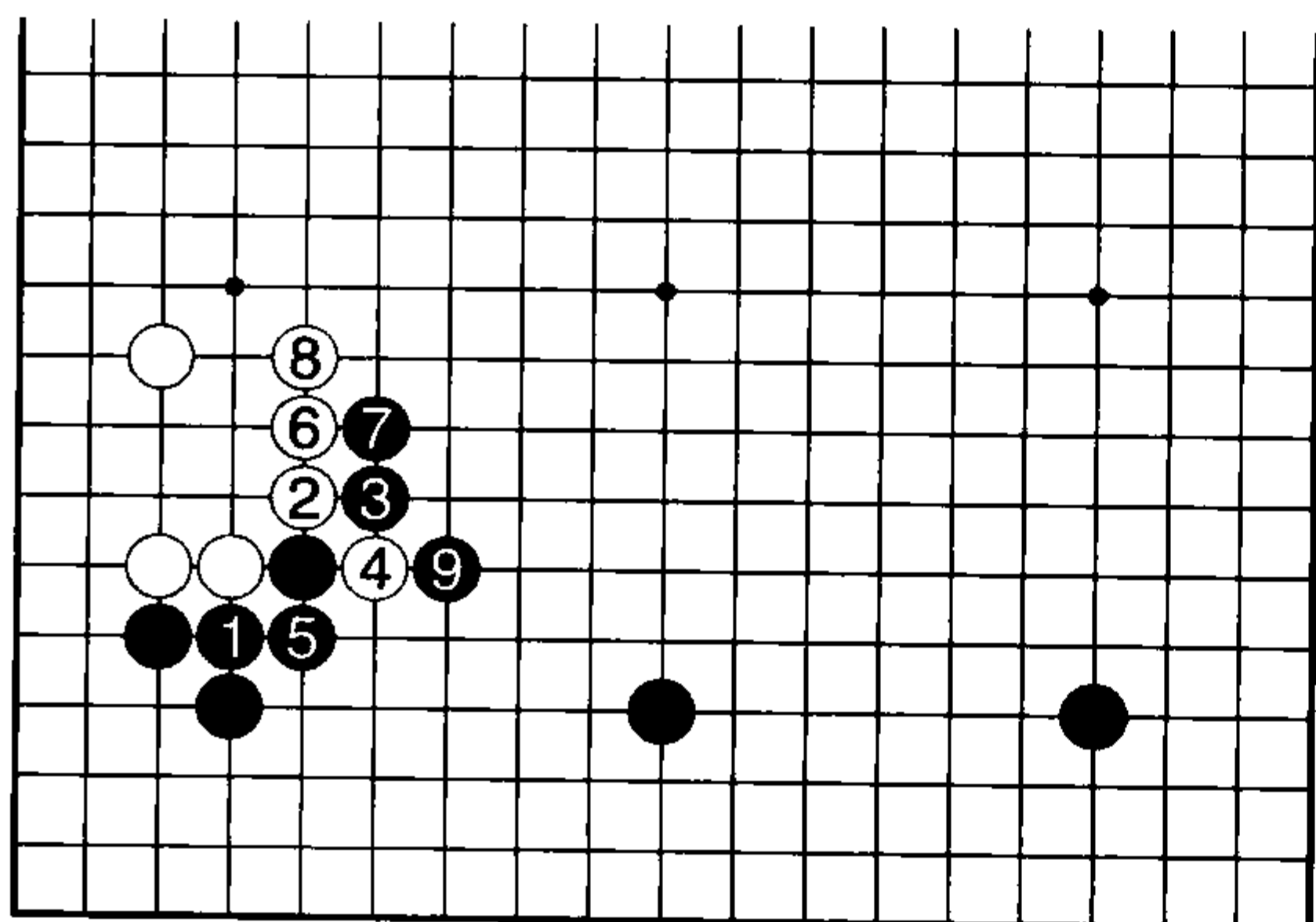


图14 黑充分

黑1是强手，白2以下至黑9必然，结果黑棋如愿。

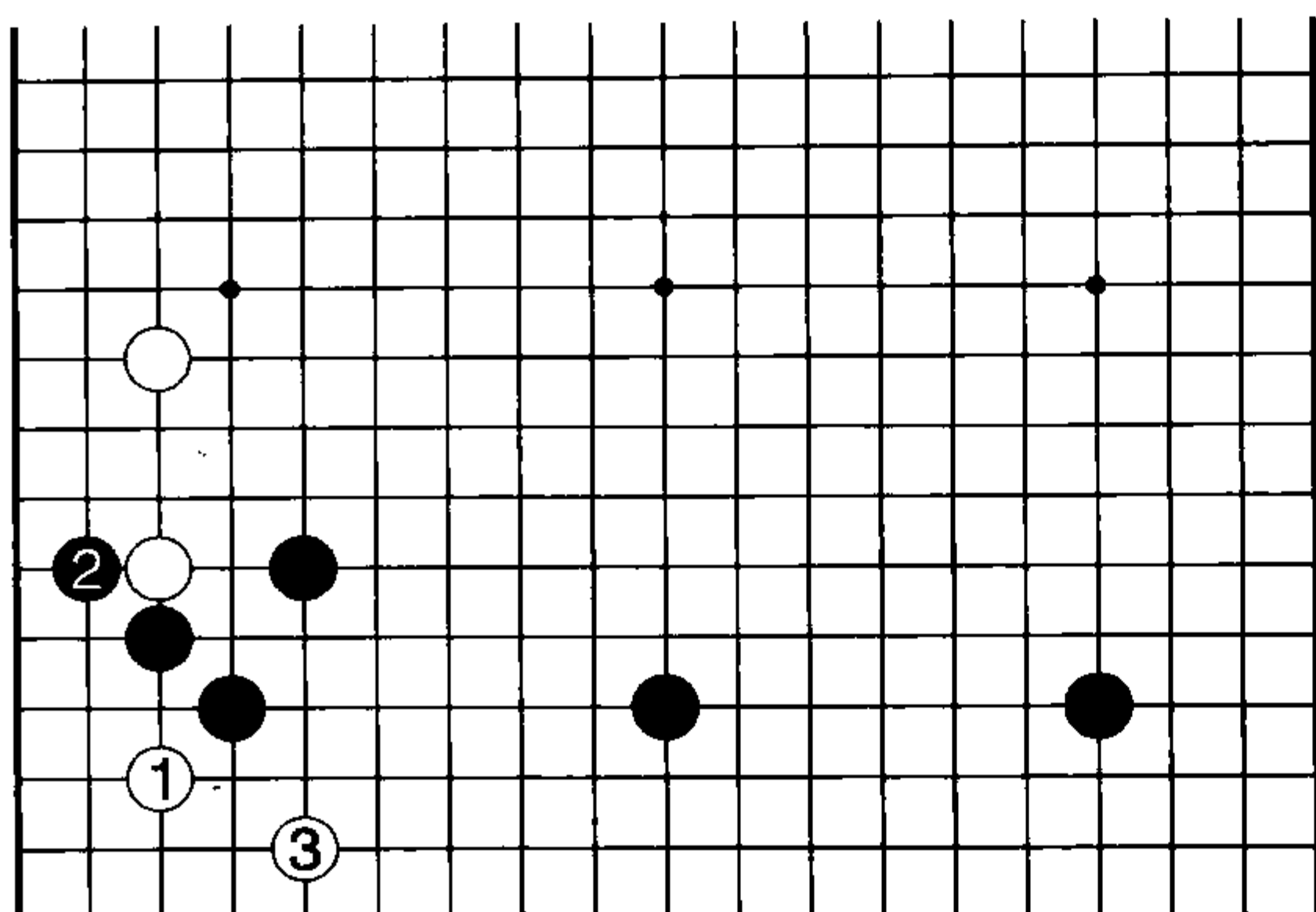


图15 转身

黑尖顶时，白1进三三灵活，黑2如扳，白3飞，破掉黑下边根据，黑无趣。

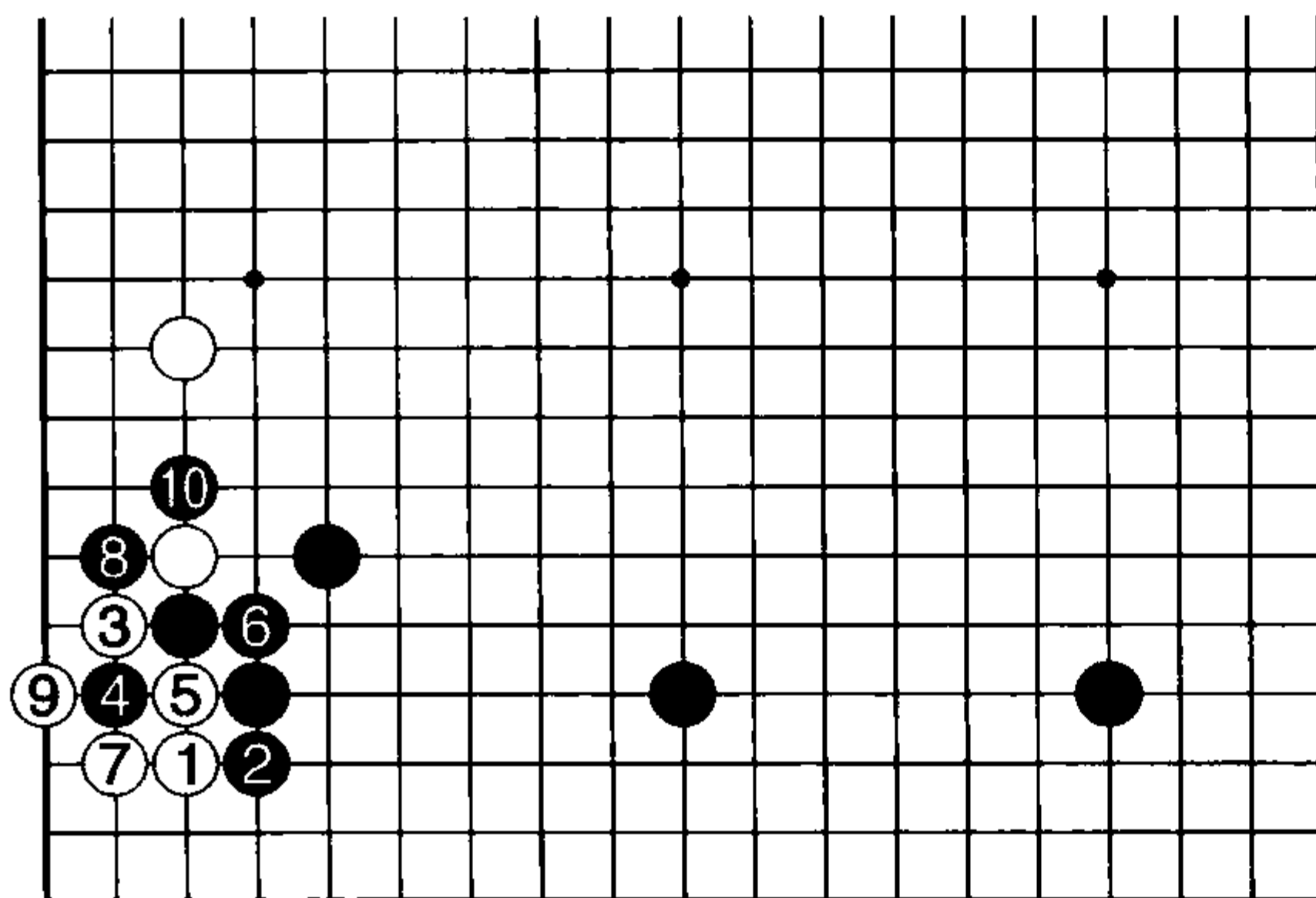


图16 黑充分

黑2挡正确，至黑10的结果，黑棋外势可观。

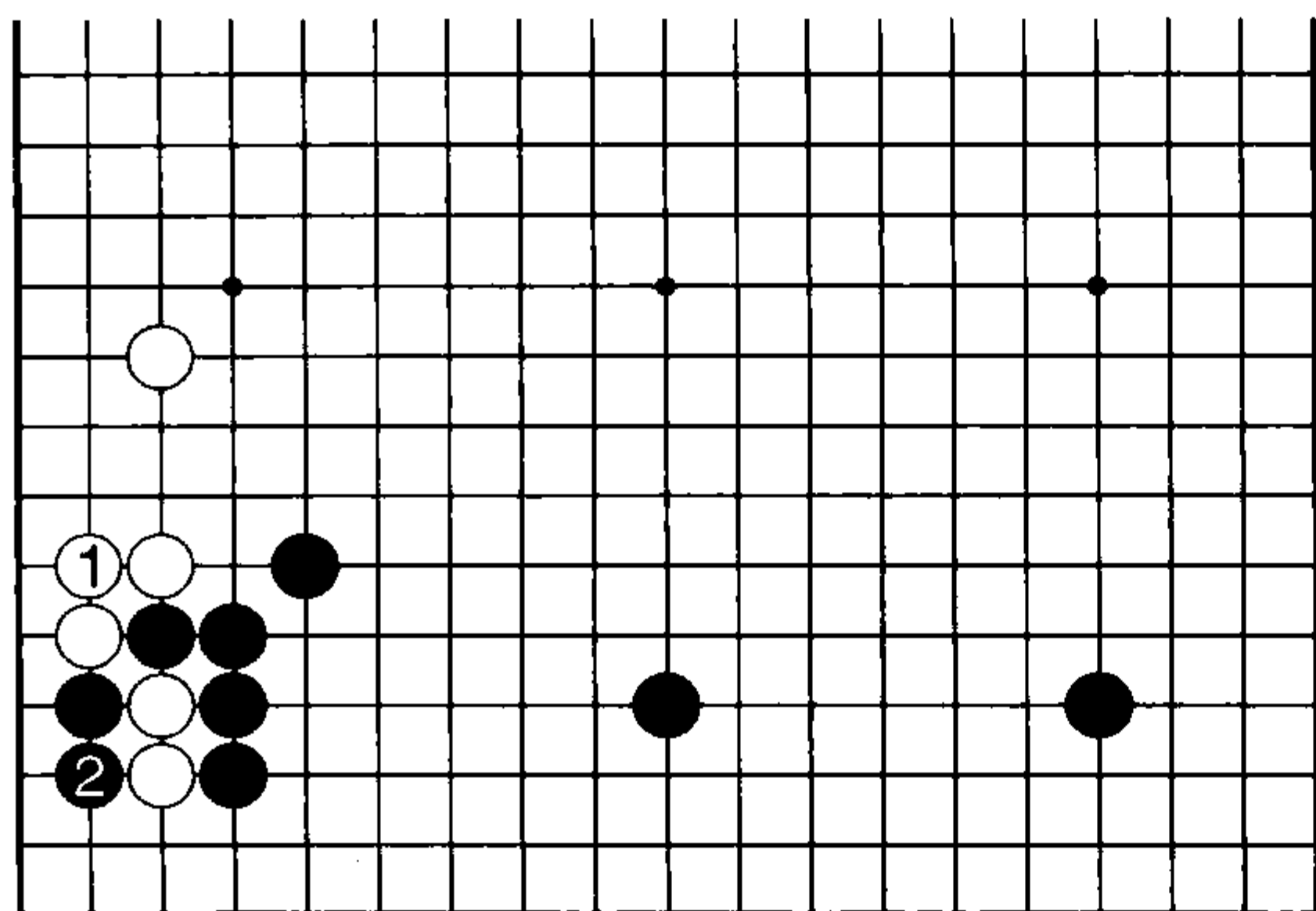


图17 白不满

白1接，黑2就吃两子，实地很大且外势雄厚。

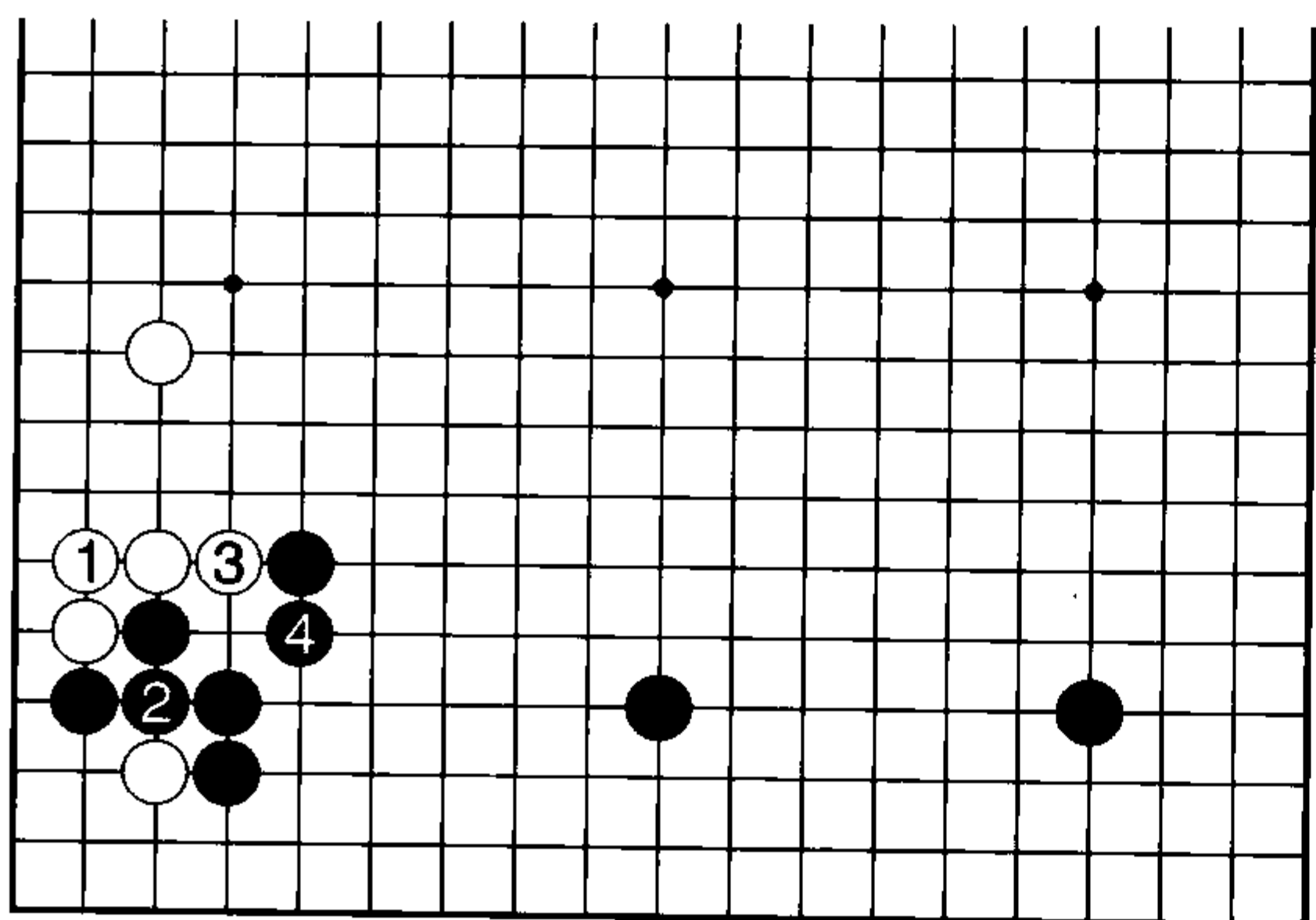


图18 白可下

白1单接，优于上图，至黑4，白不坏。

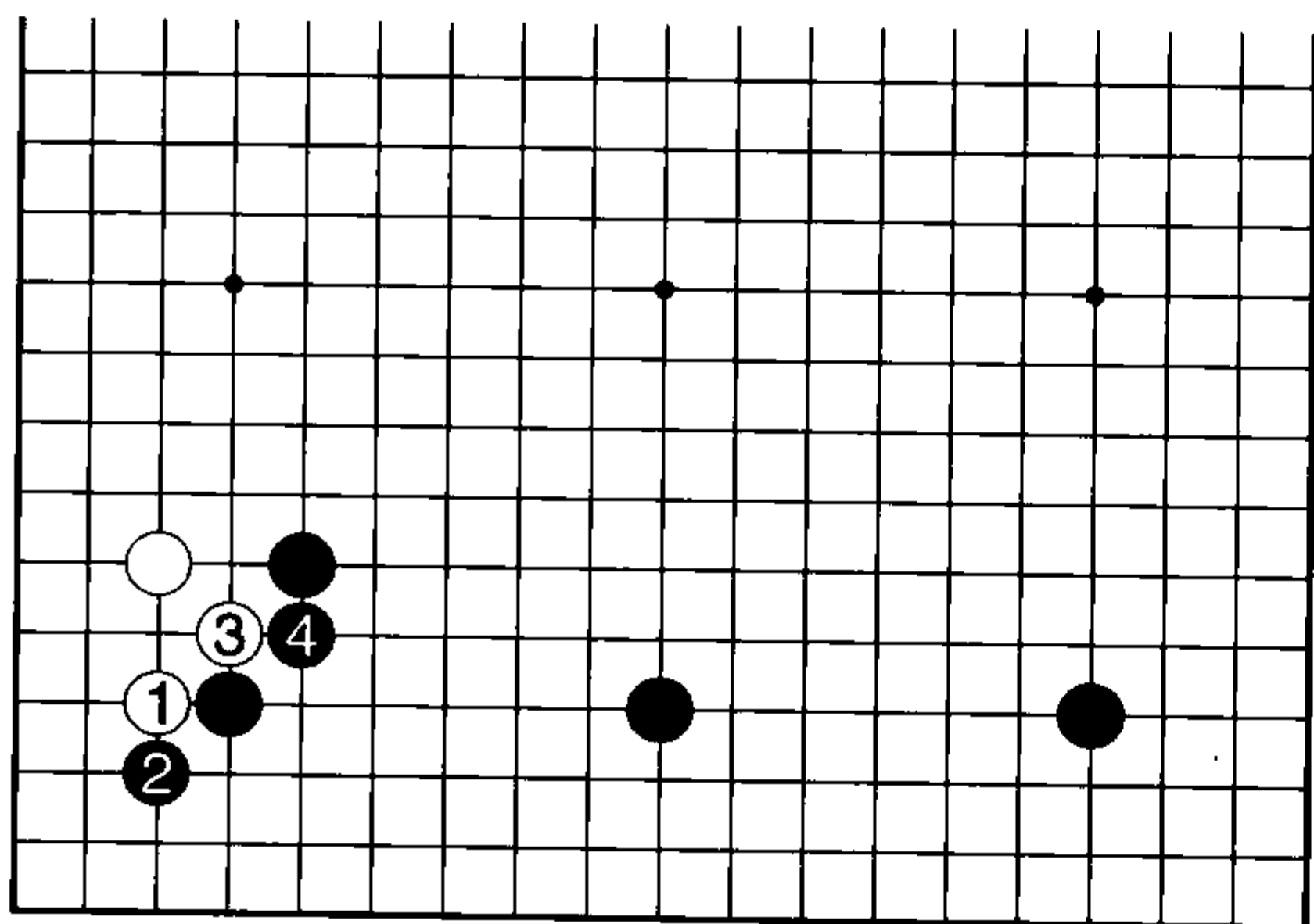


图19 俗手

白1托，不是好棋，黑2扳，白3虎是明显的俗手，黑4挡后……

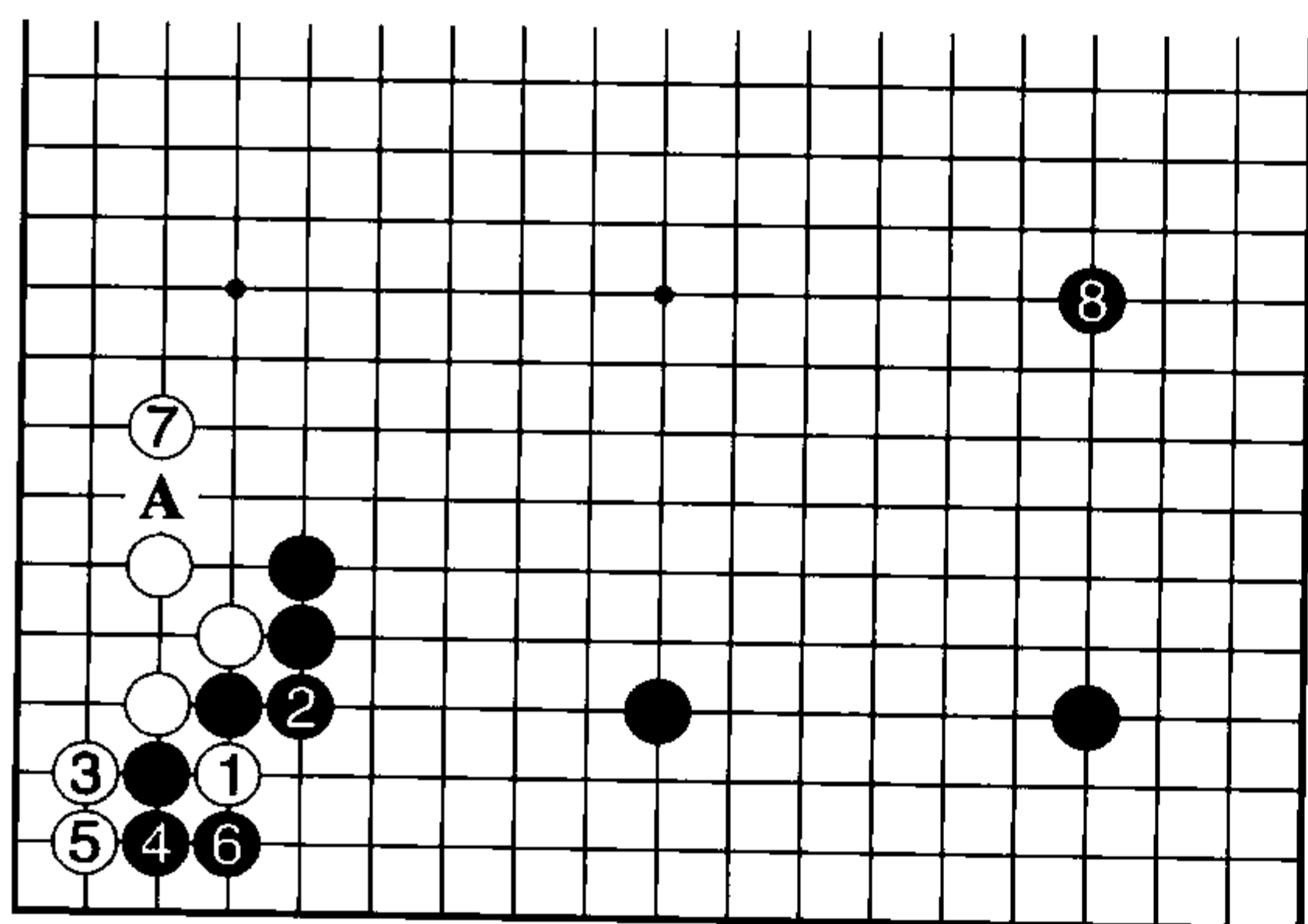


图20 黑满意

白1打至7补后，黑8占领大场，白不满。其中白7如不补，黑A靠严厉。

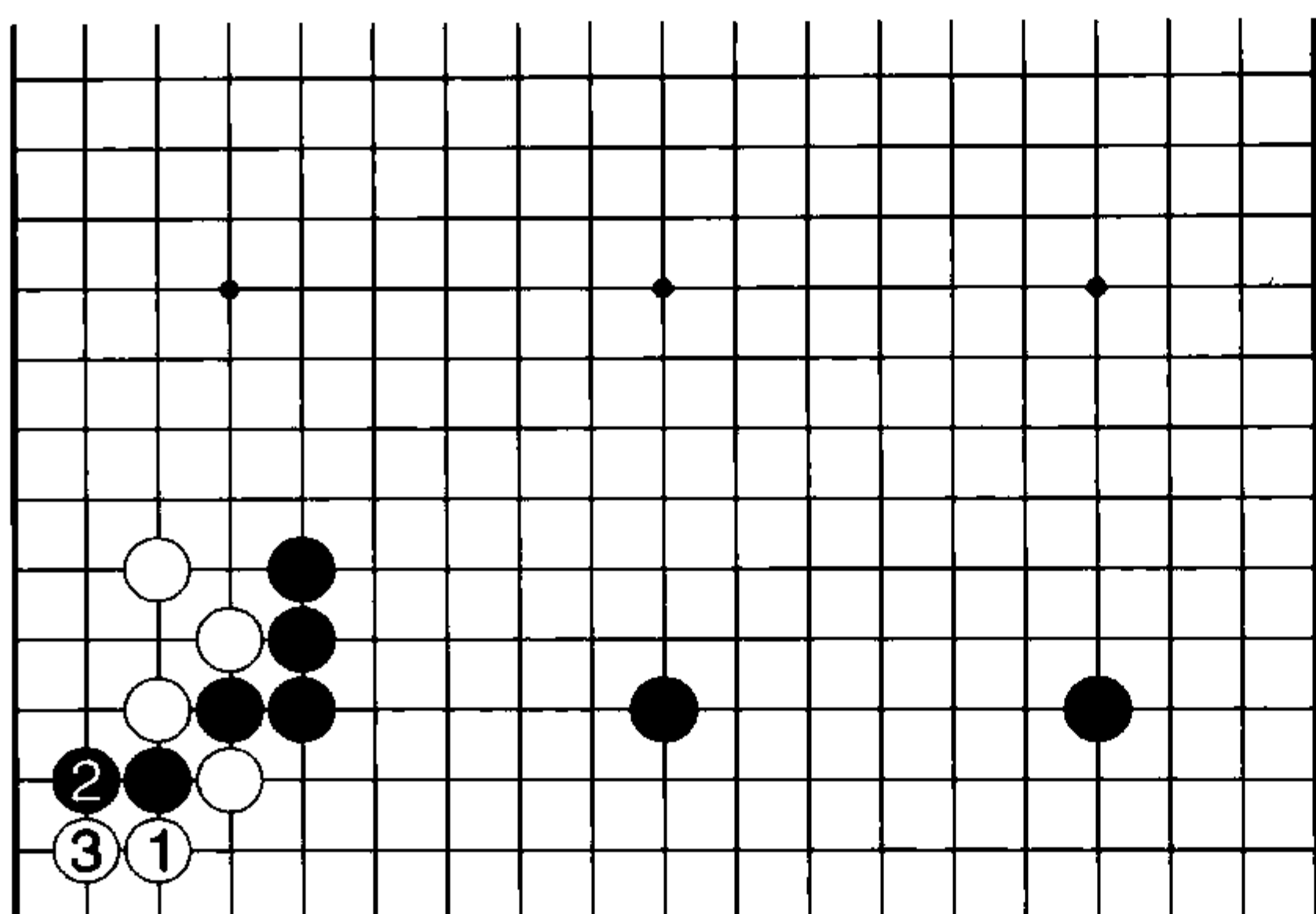


图21 变化

白1、3可以吃掉黑两子，但是……

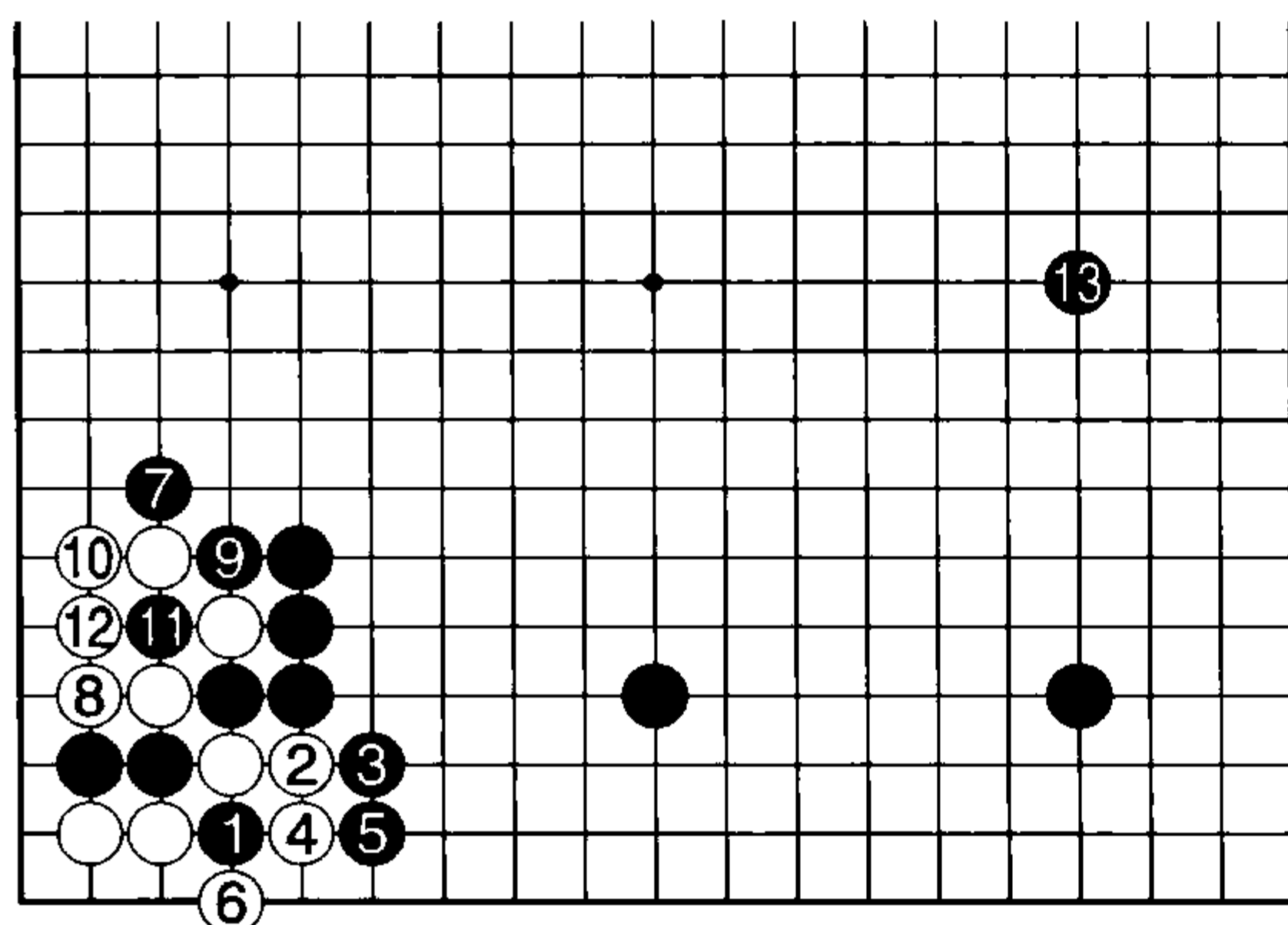


图22 黑优

黑1、3、5先手便宜之后，再7至11欺负白棋，然后占13位大场，外势广阔，白棋难说满意。

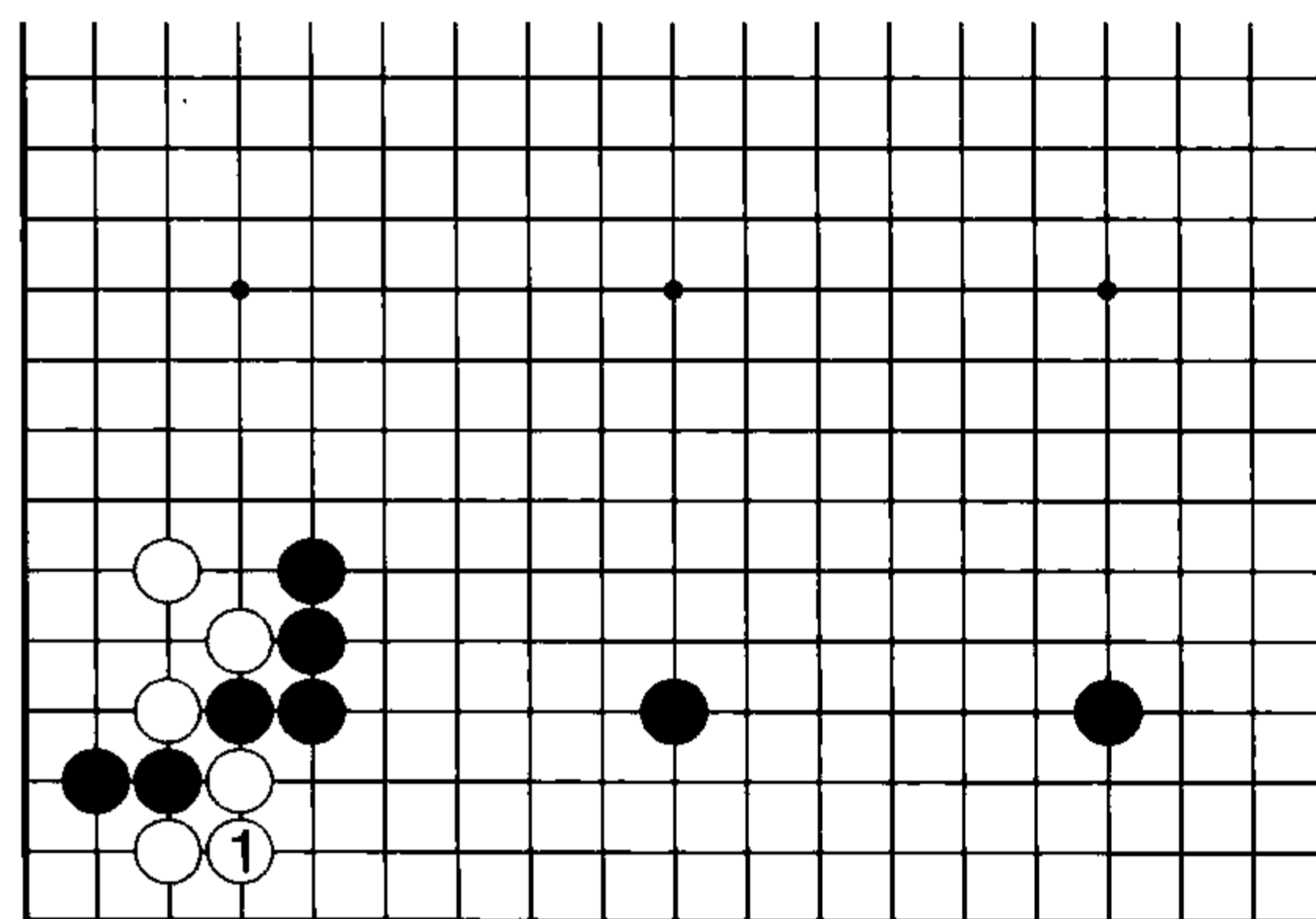


图23 顽抗

白1接，拒绝上图变化。

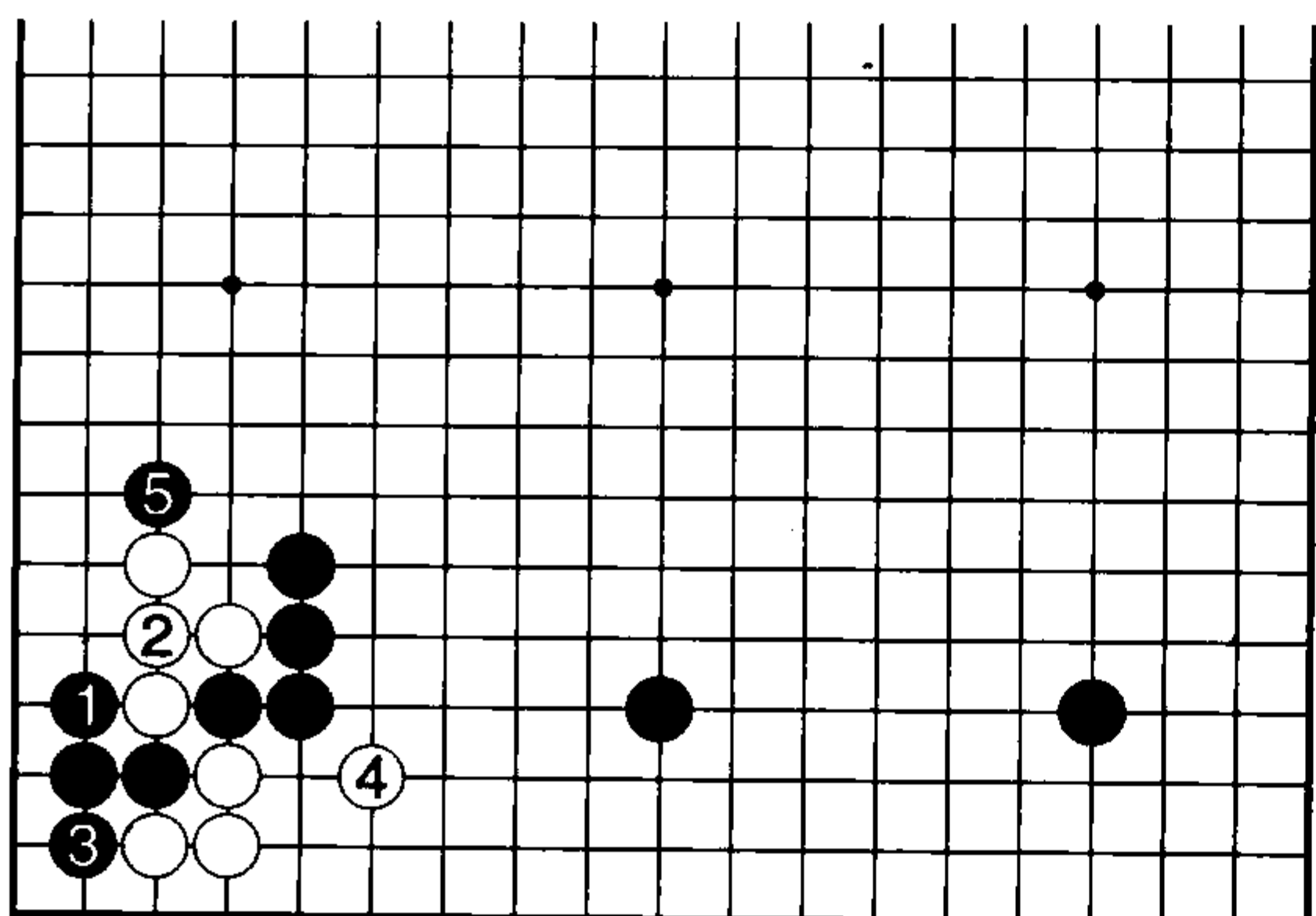


图24 对攻

接上图，黑1，白2，黑3，白4交换后，黑5靠是手筋。

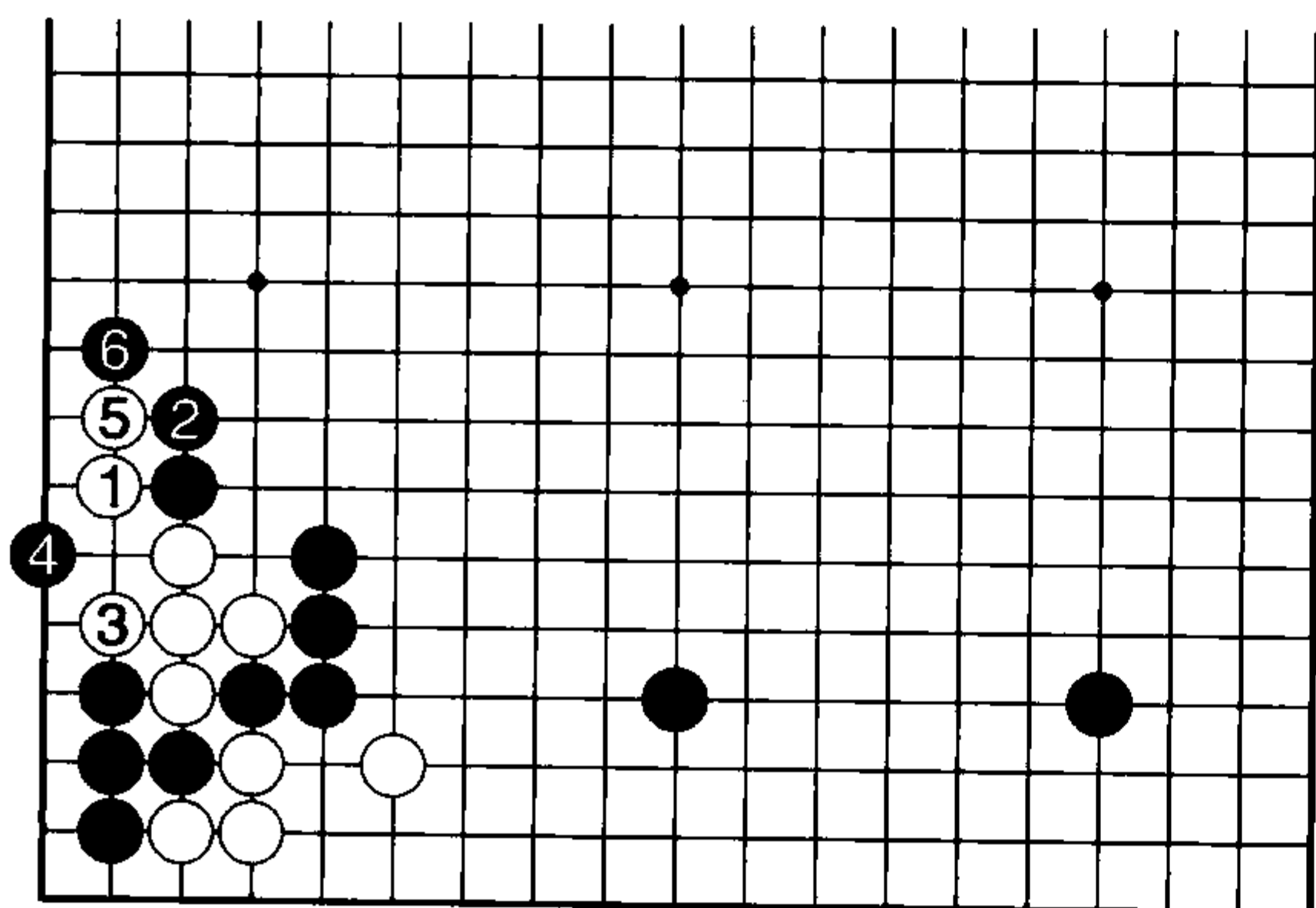


图25 强硬

白1至5爬必然，黑6扳强硬。

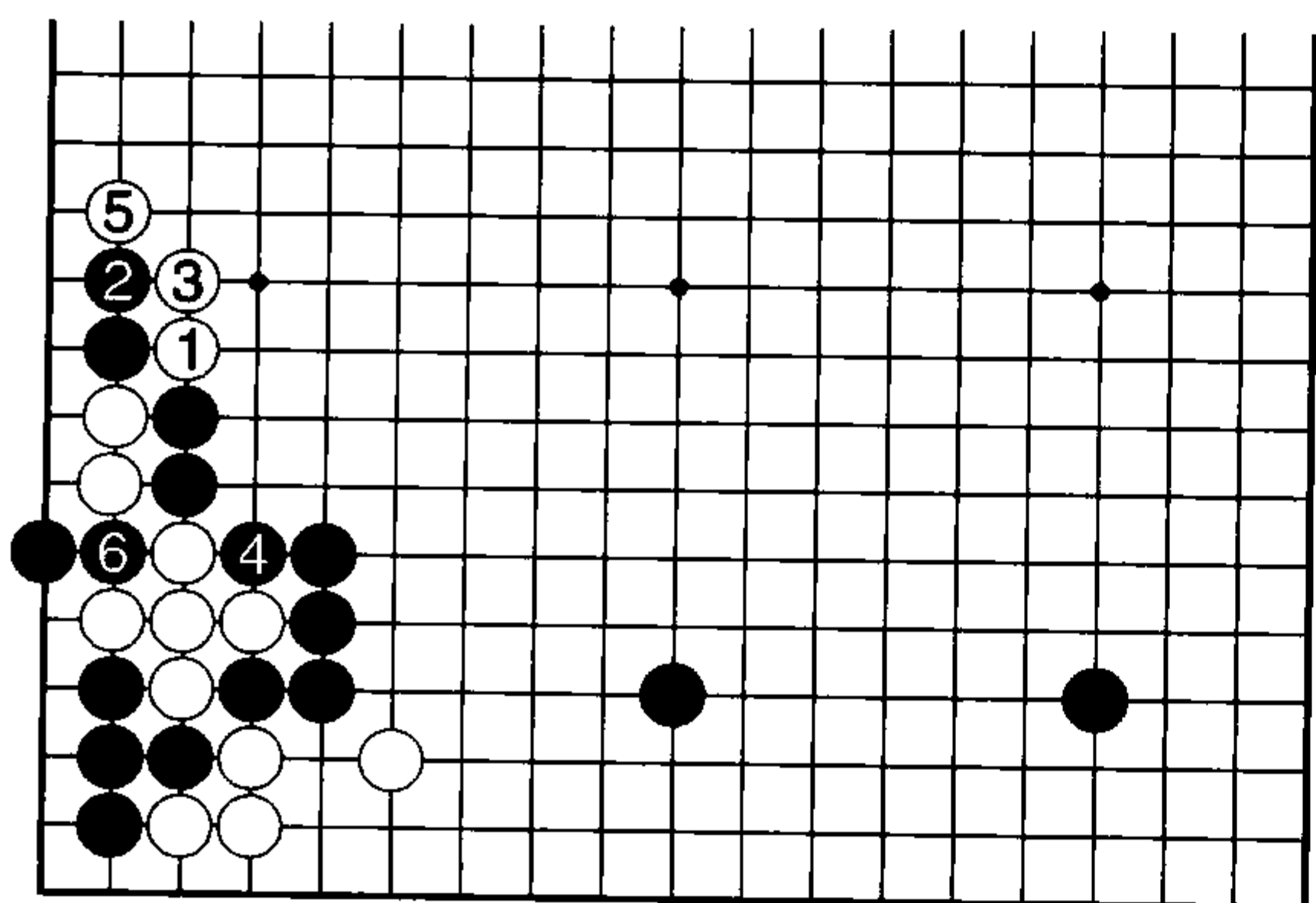


图26 白不行

白1断不成立，黑2长，白3压时，黑4紧气，白五子不保。

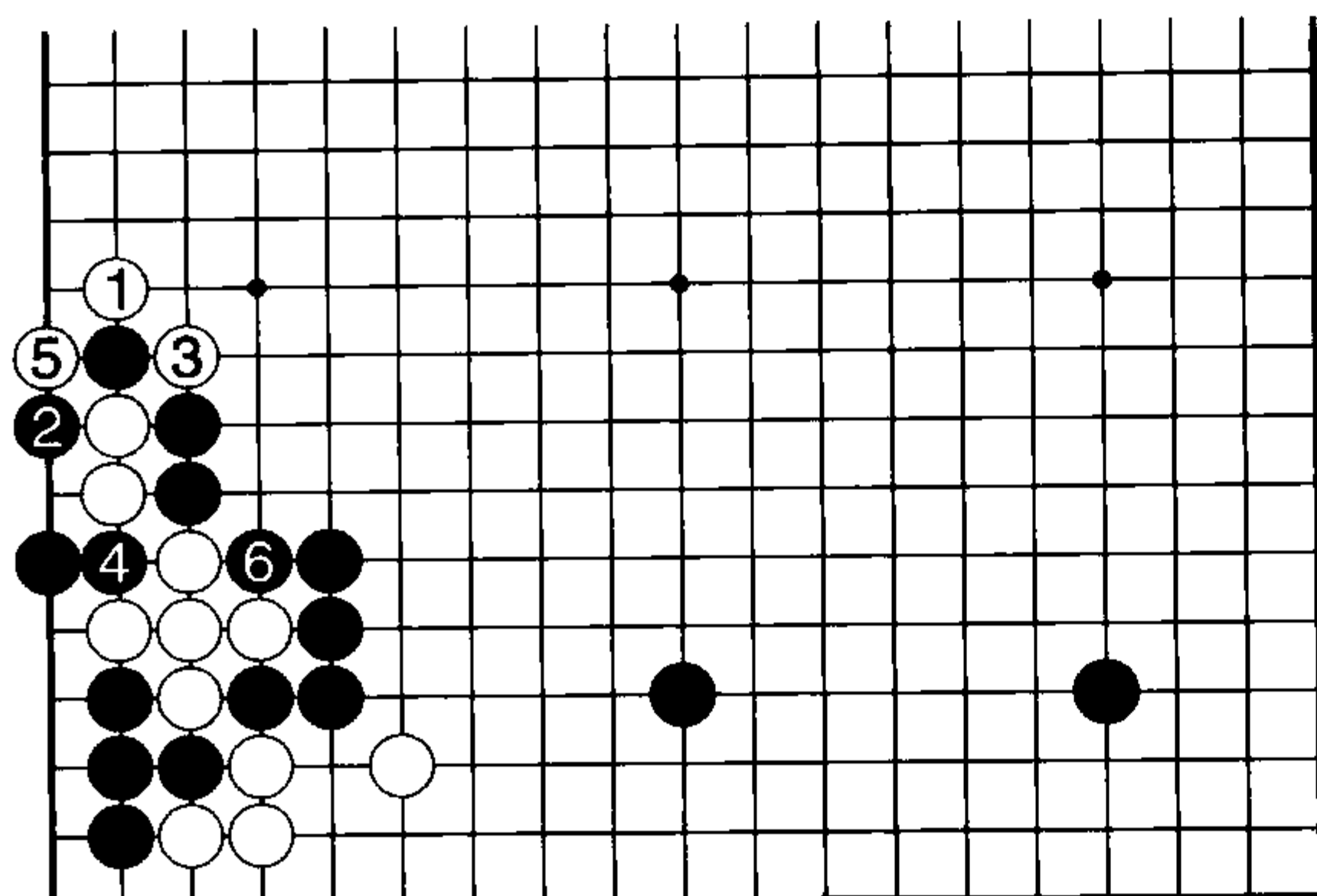


图27 妙手

白1改为夹，黑2扳是妙手，白3打吃，黑4断可以吃掉白棋筋。

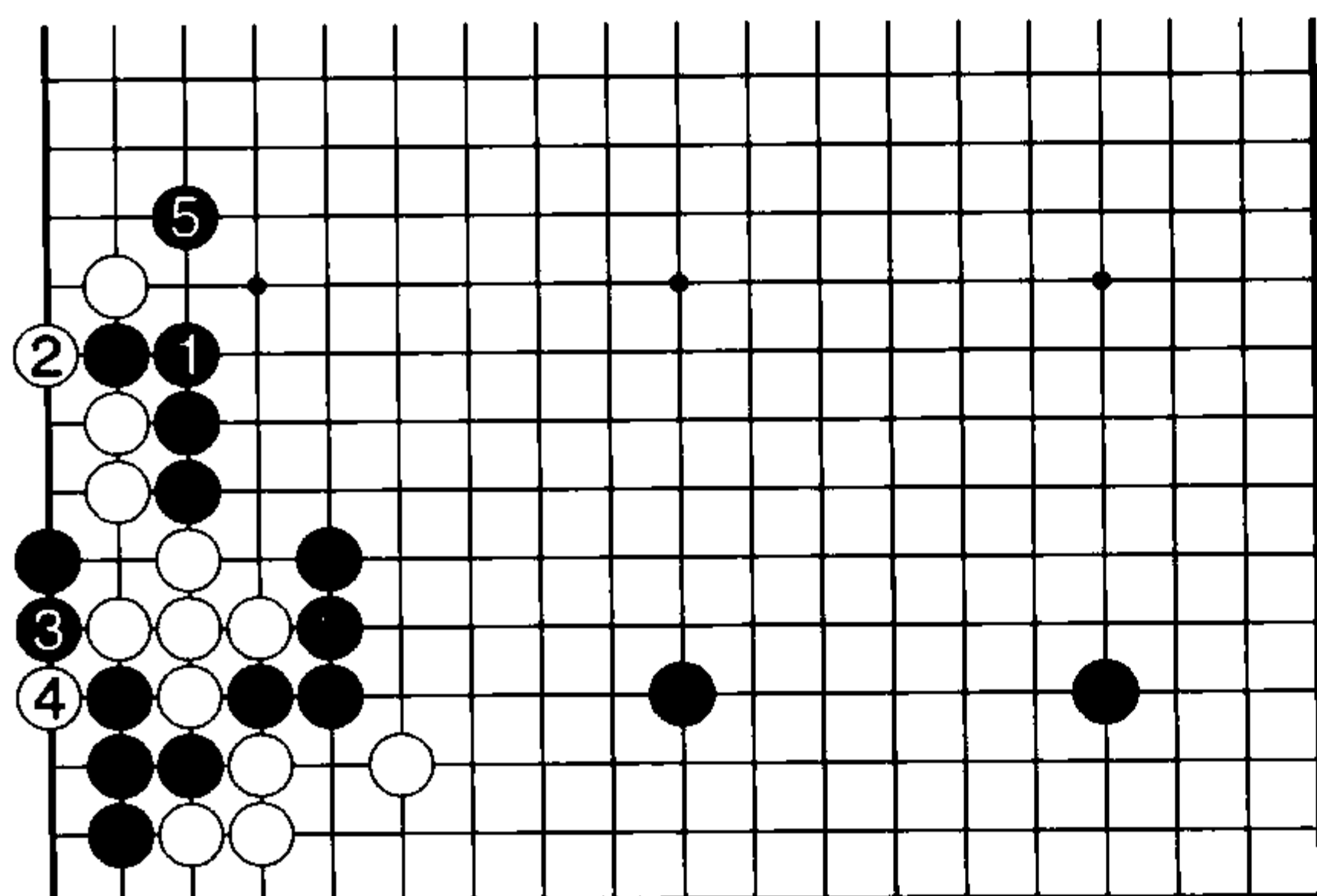


图28 变化

黑1接也可行，白2渡过，黑3渡，白4扑紧气，黑5跳……

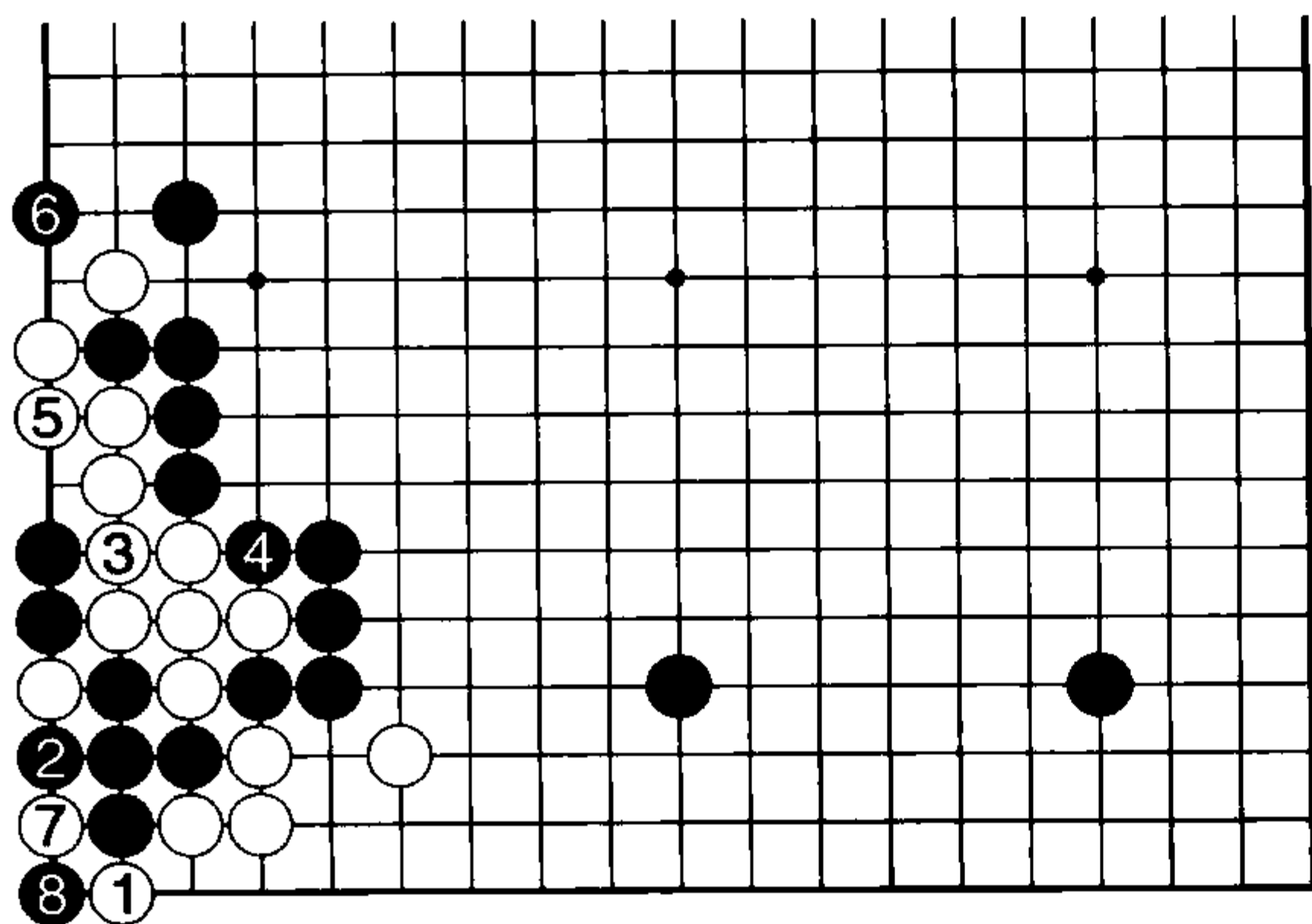


图29 打劫

白1以下势必走成打劫，黑8后……



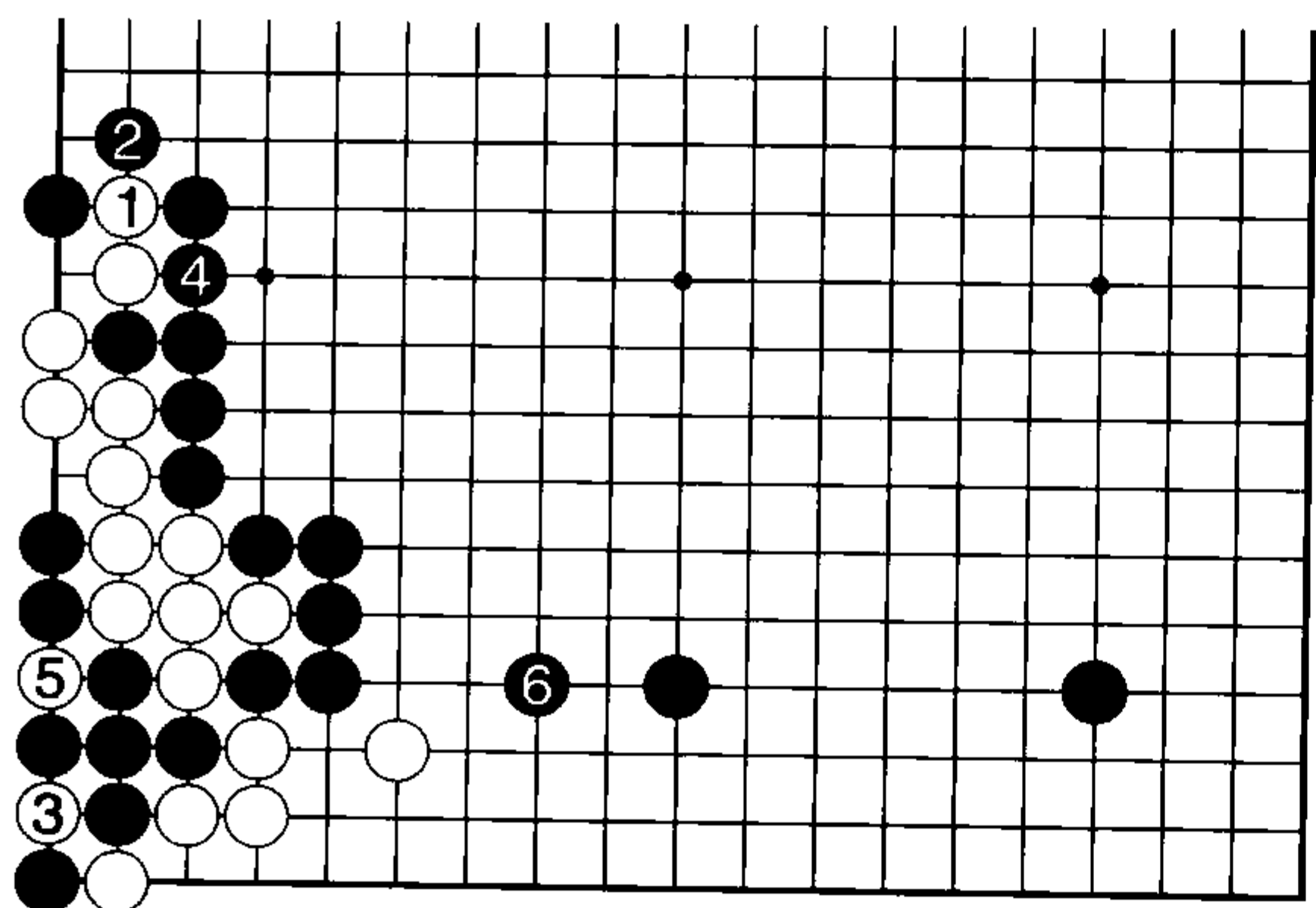


图30 黑厚

白1冲是本身劫材，黑2挡，白3提劫，黑4走厚中央即可，白虽然打赢此劫，但黑棋全局厚实，白不满。

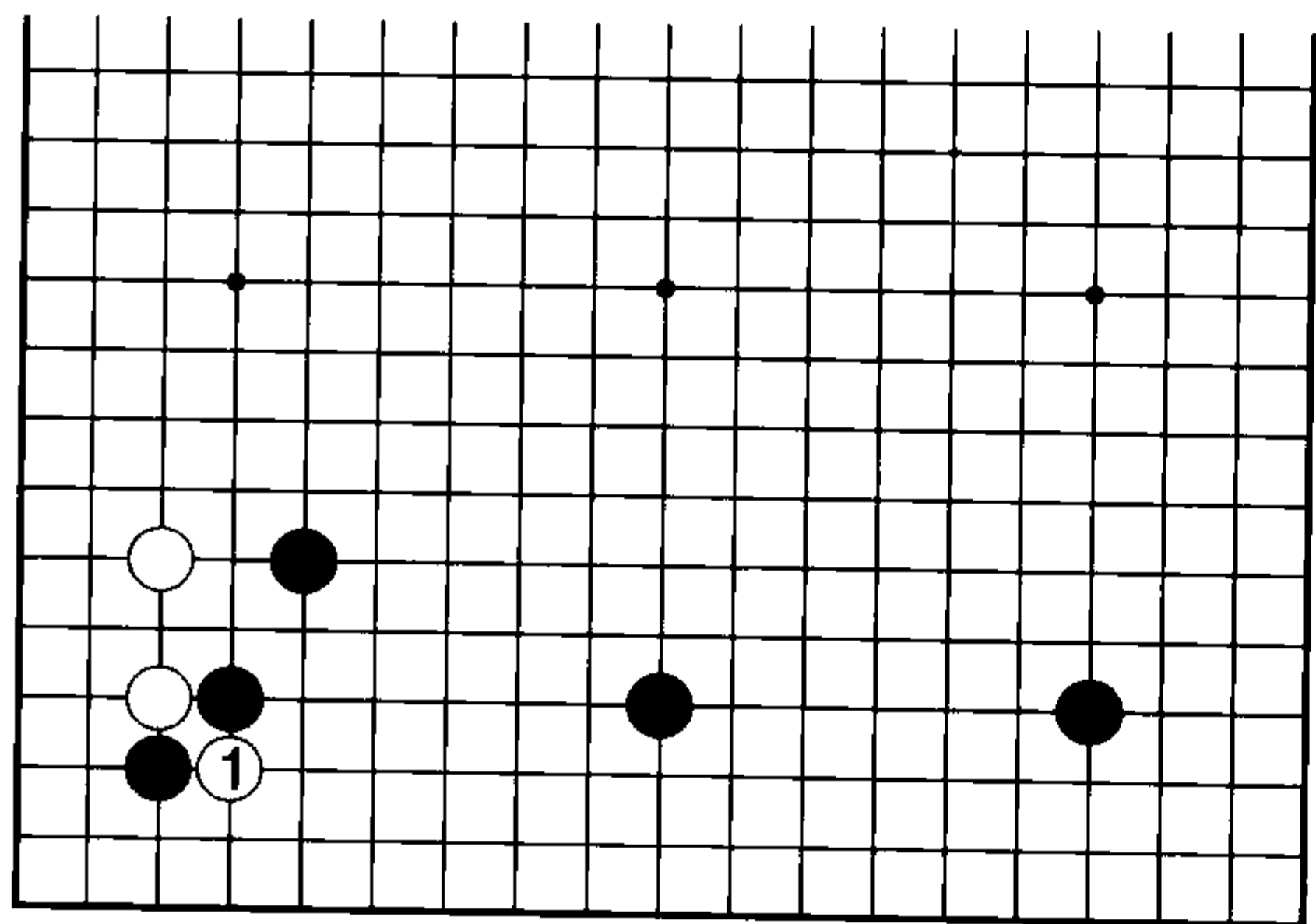


图31 扭断

白1扭断也不是好手。

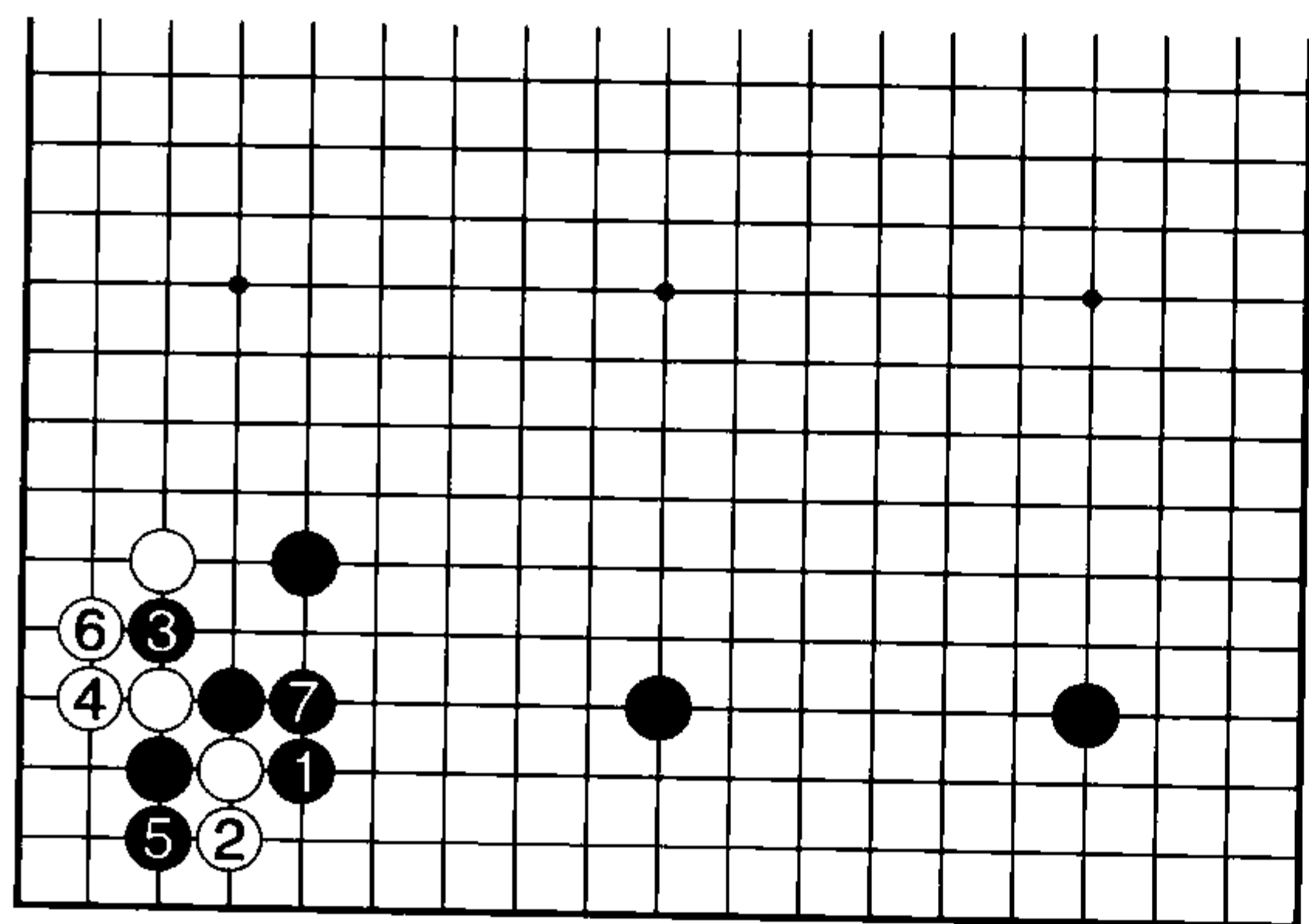


图32 黑好

黑1打，白2长，黑3打后5挡是次序，白6如拐，黑7接吃两子简明好下。

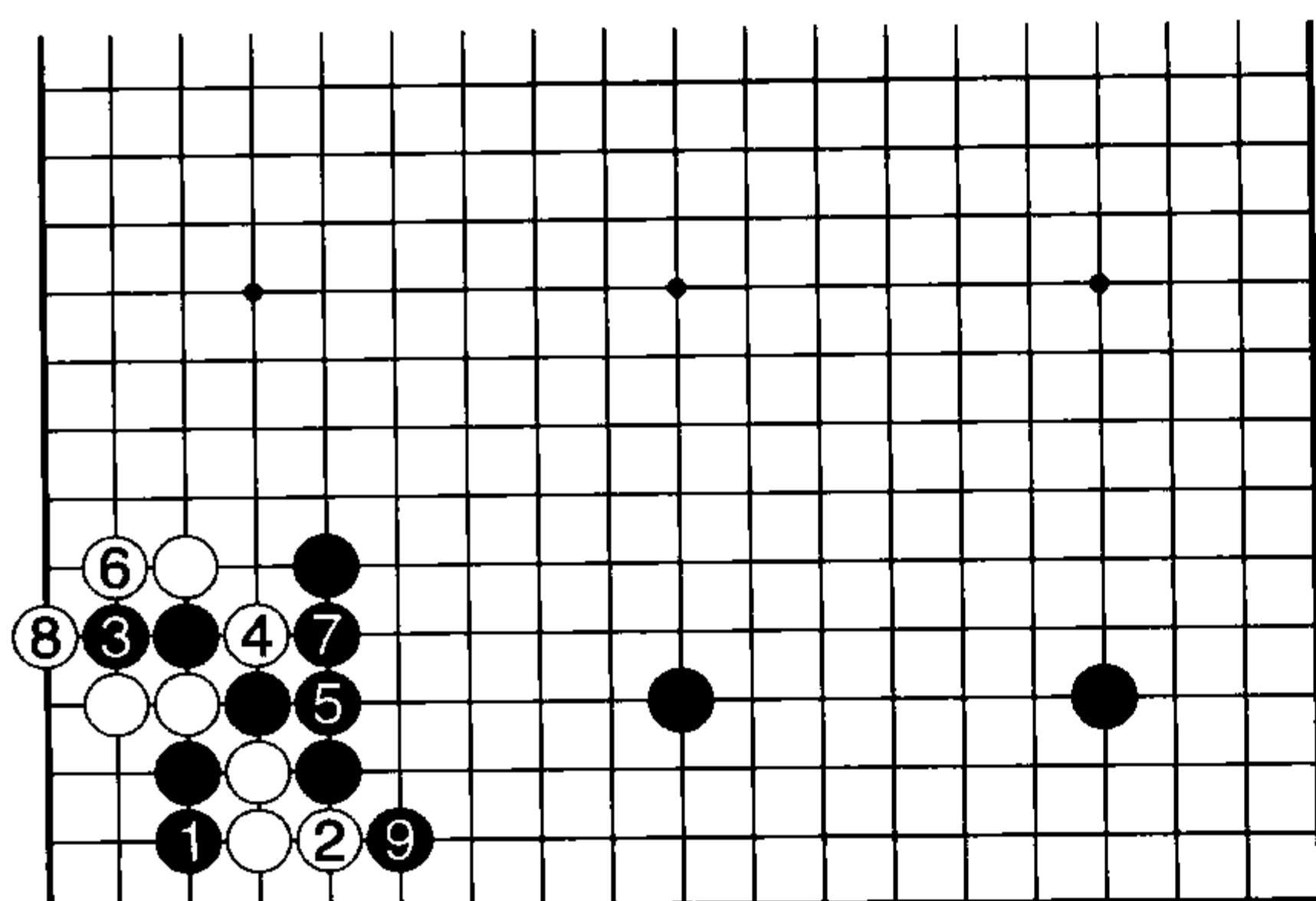


图33 黑有利

黑1时，白2拐求变，黑3冲下去，是弃子手筋，至黑9，转换黑有利。

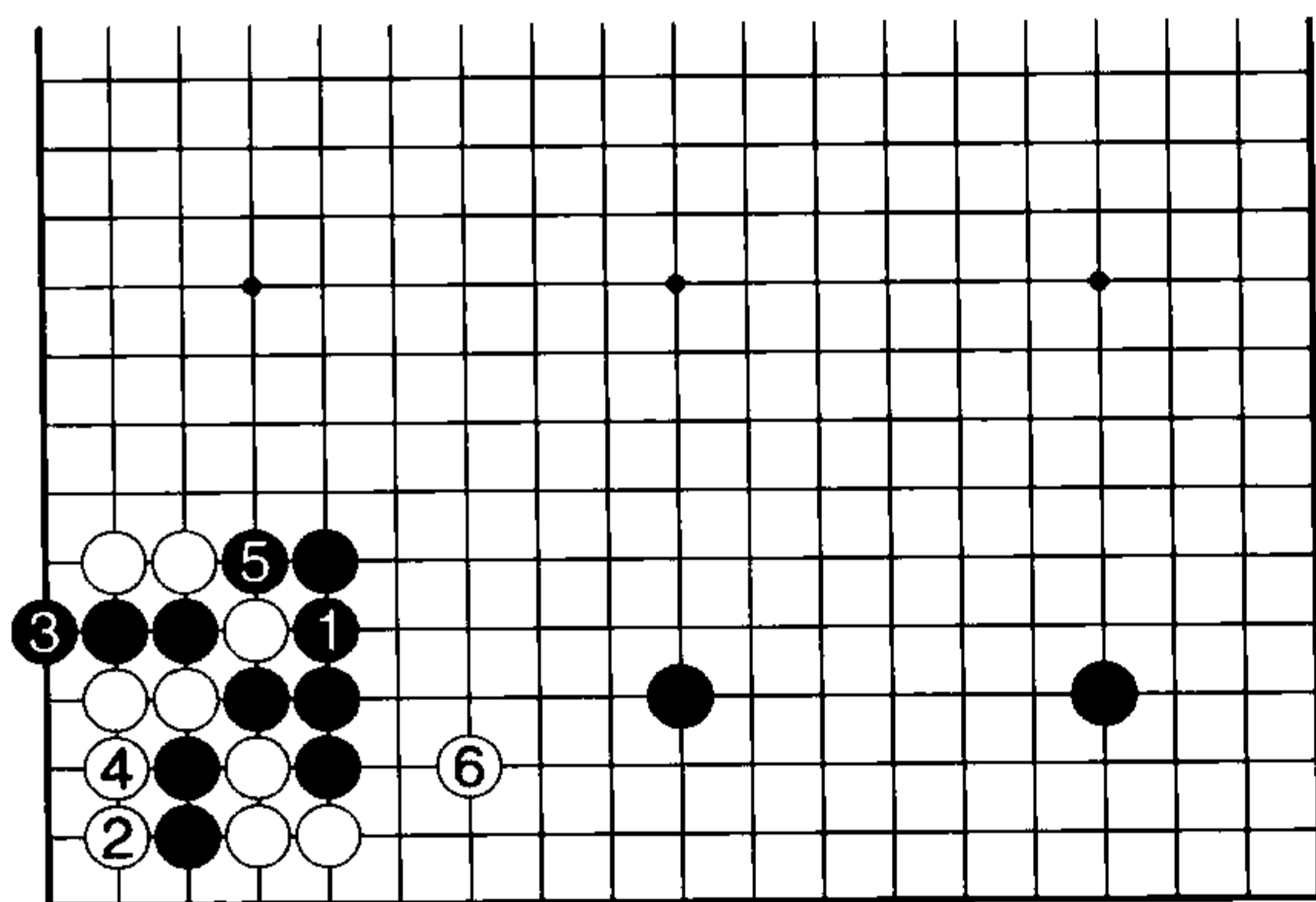


图34 黑厚

黑1打时，白2夹考验黑棋，黑3立重要，白4吃两子，黑5提，白6飞出，此变化黑棋很厚，而且是先手，没有不满。

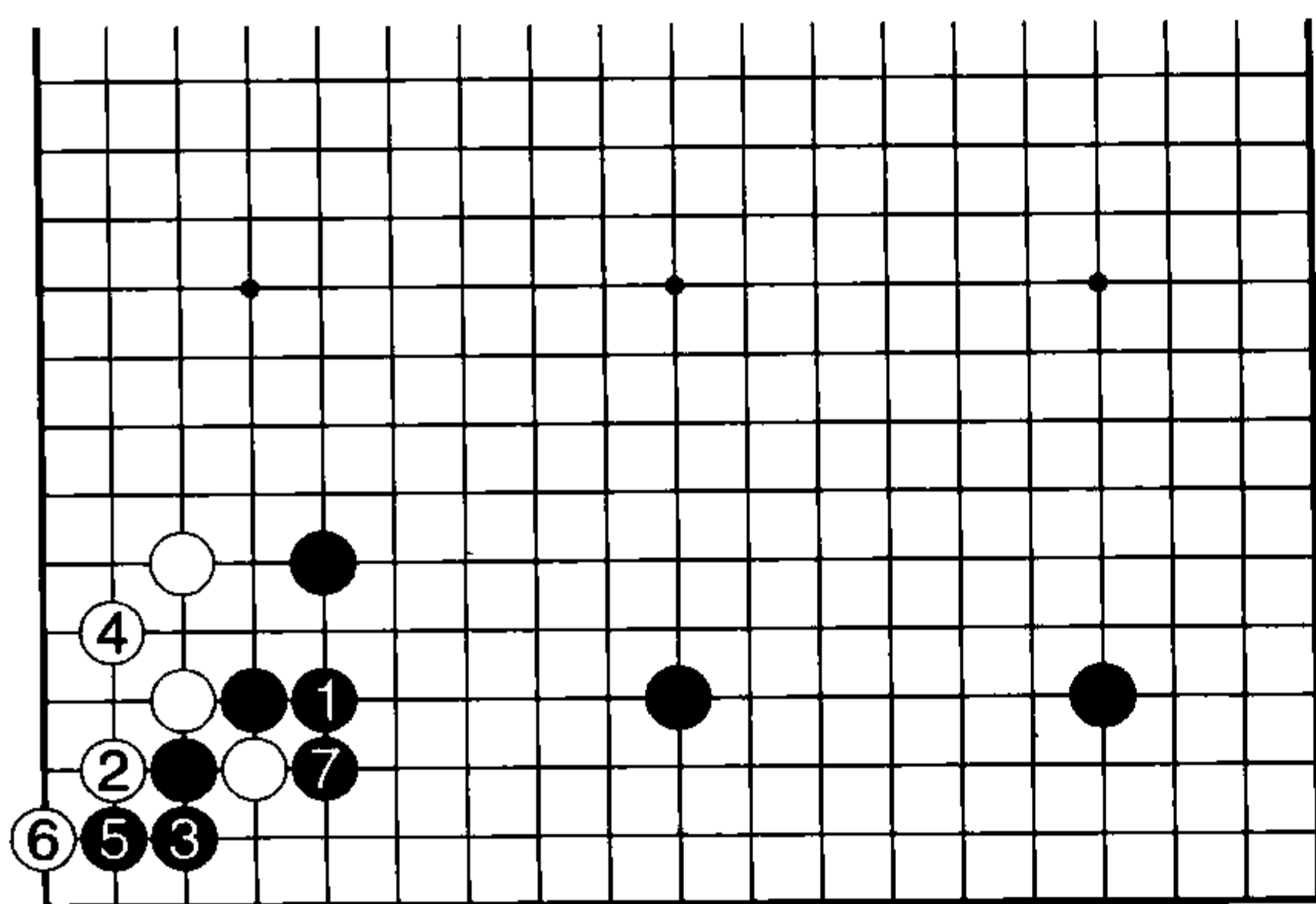


图35 黑有利

黑1长也不错，白2至黑7定型，黑外势非常理想。

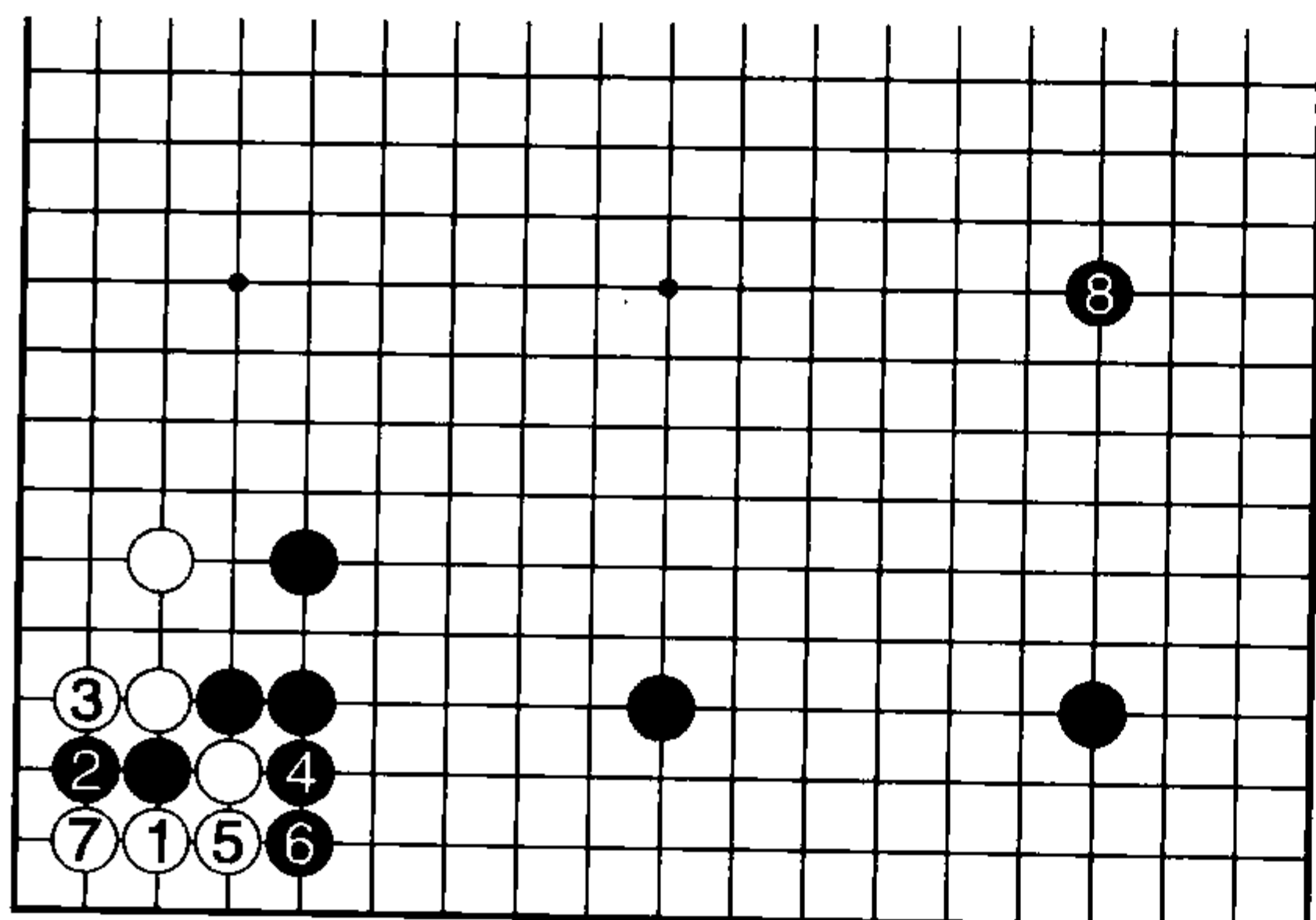


图36 黑可下

白1打，3挡，黑4、6的选择正确，白7吃角，黑8得到先手后快速占领大场。

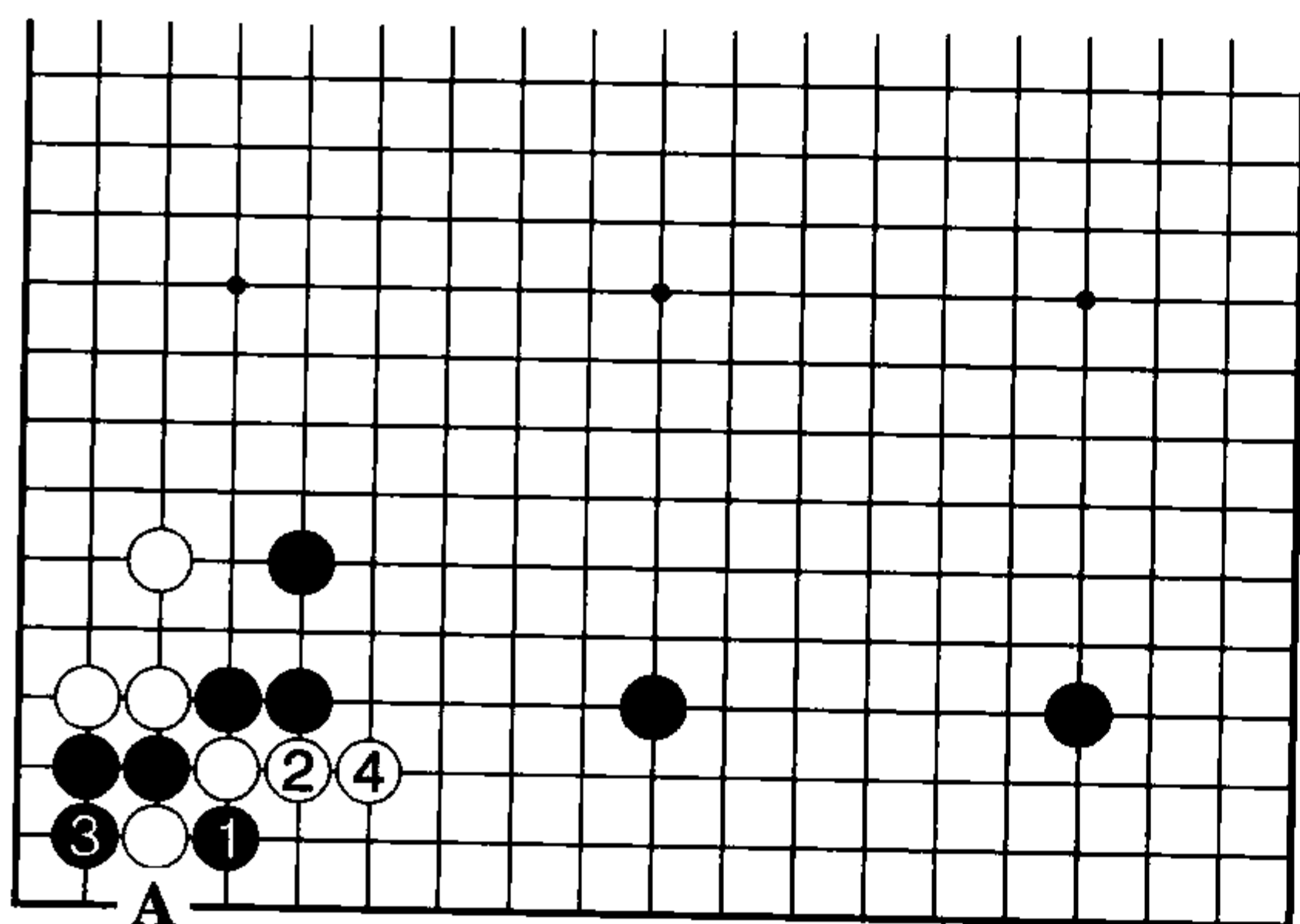


图37 黑不活

黑1、3吃一子不好，白4长后，瞄着A位立的杀棋手段，黑不舒服。

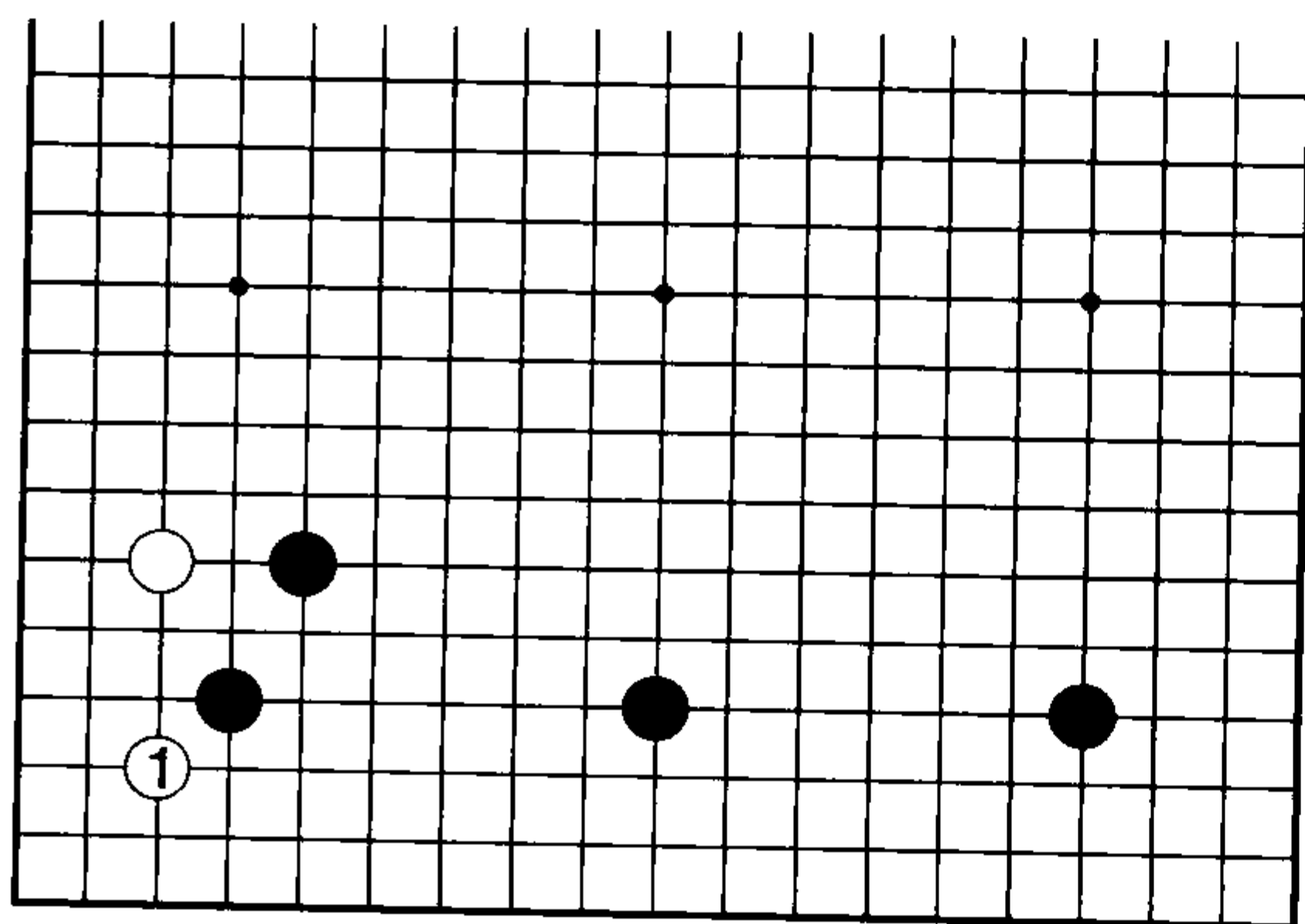


图38 点三三

白1点三三，是简明有力的一手，无论怎样变化，白都不会吃亏。

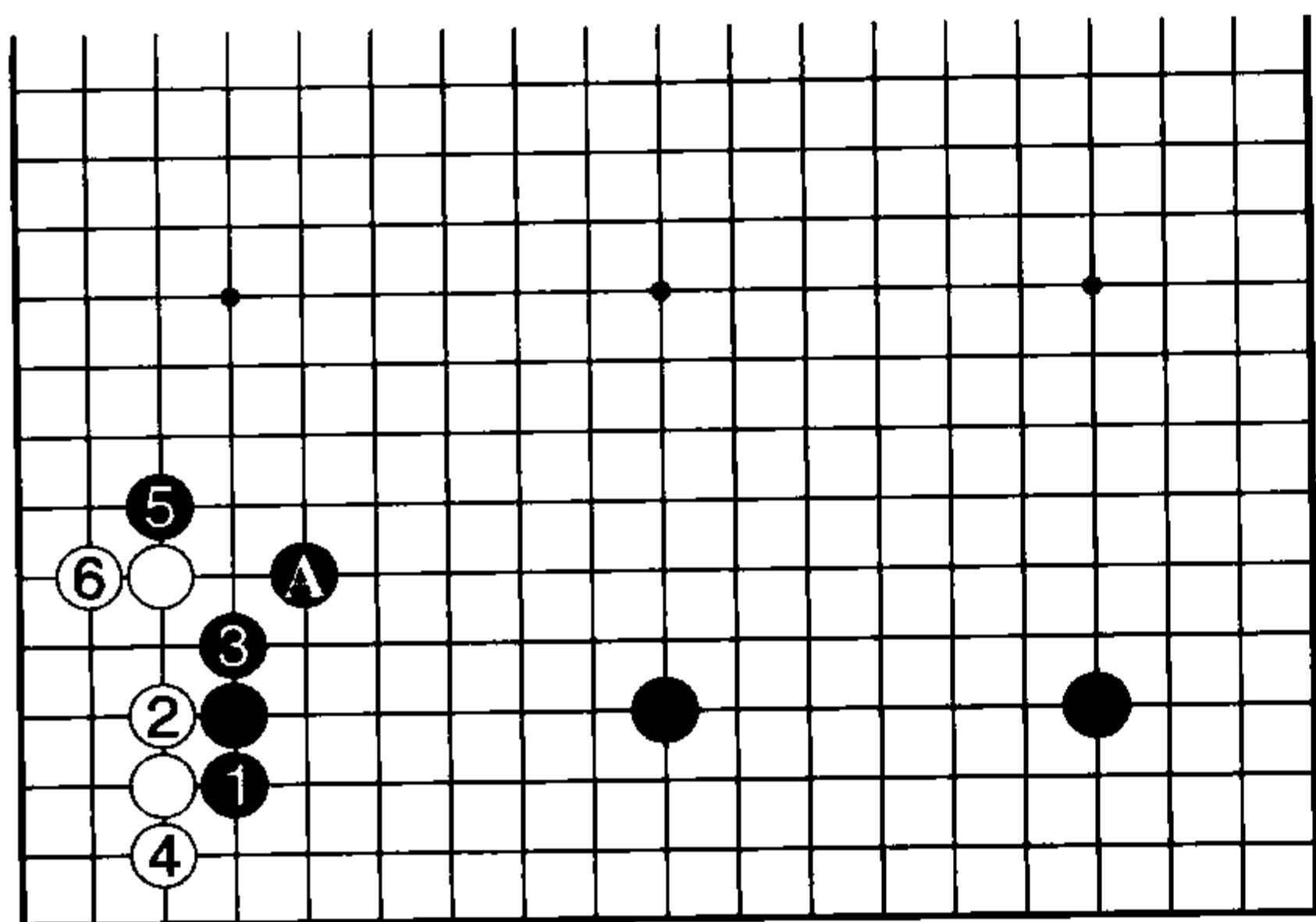


图39 白好

黑1普通挡在有配合的一边，白2爬，黑3不好，白4立后，黑下边漏风，而且A的位置明显不对。

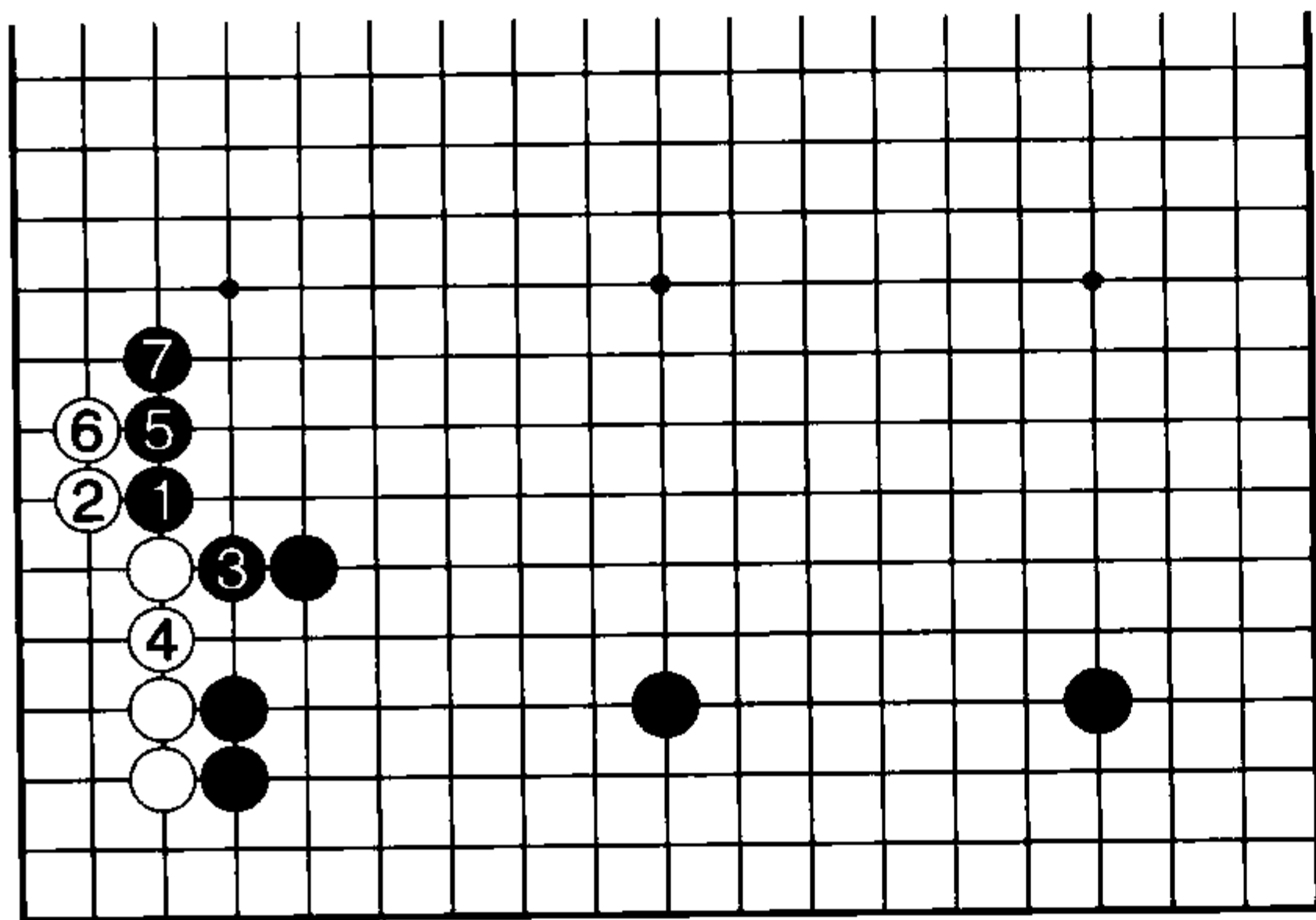


图40 两分

黑1靠是正着，至黑7，基本两分。

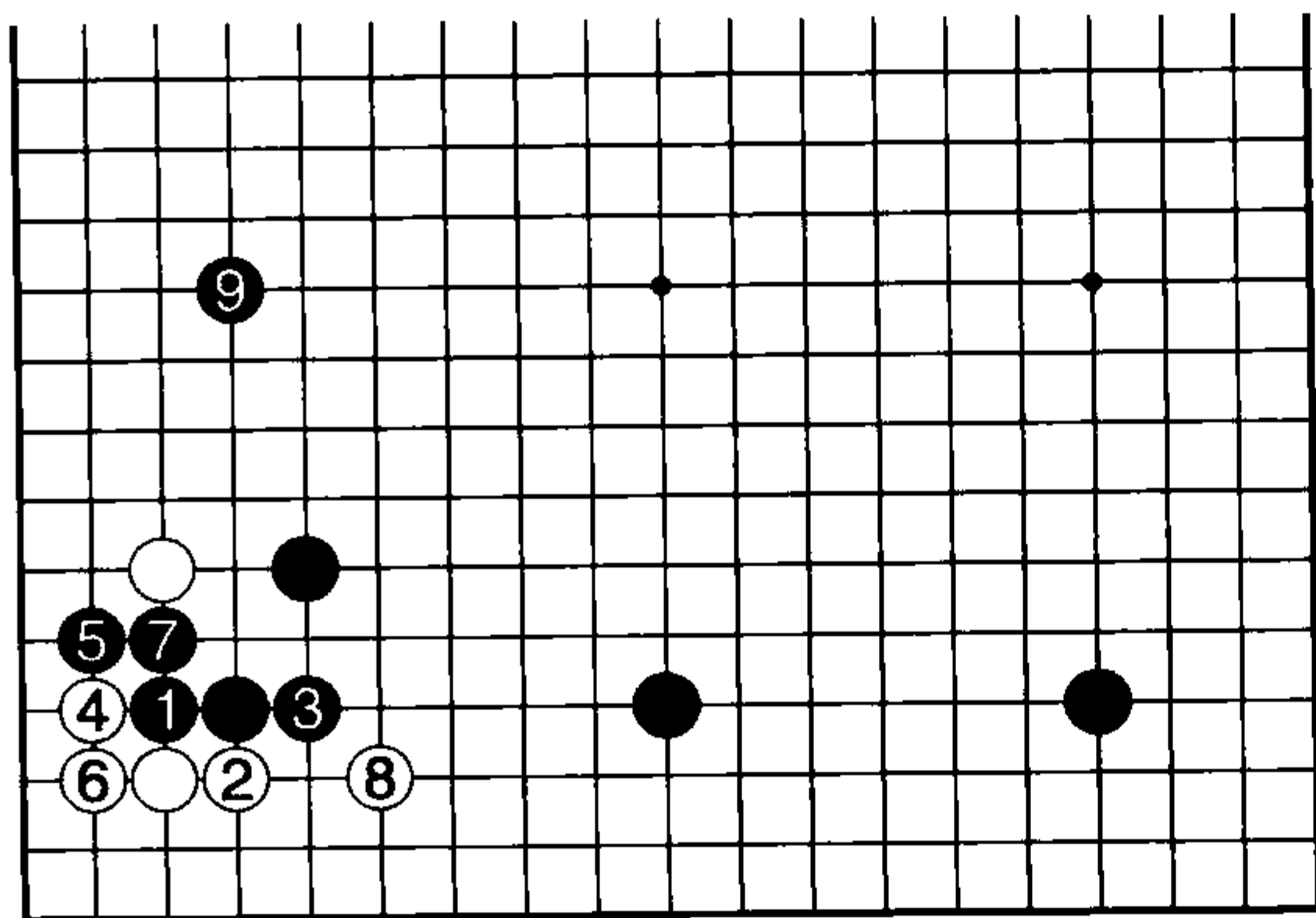


图41 两分

黑1挡这边也可以，白2以下至黑9拆，告一段落。

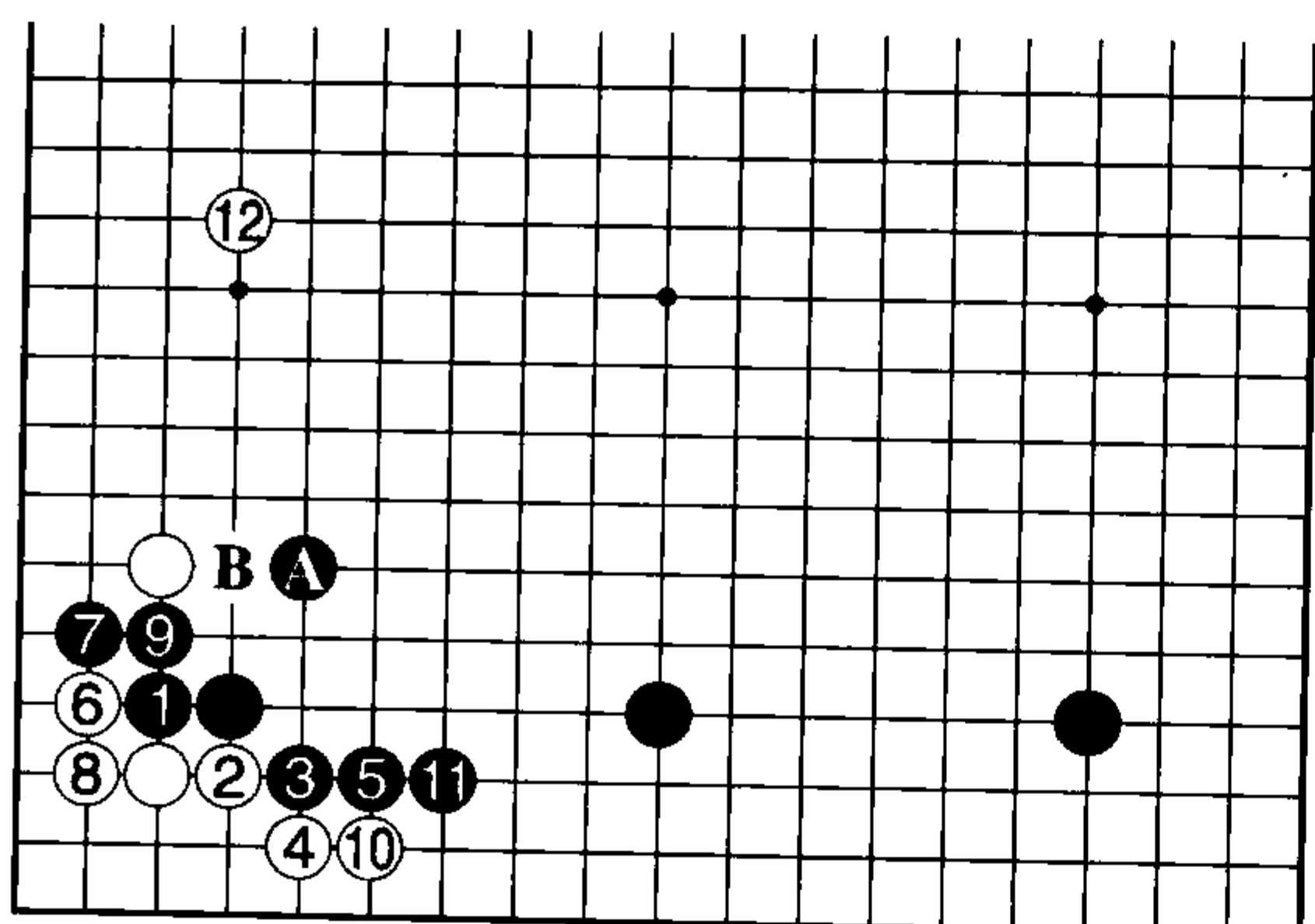


图42 白可下

黑3扳，5长，压迫白棋，但会落后手，被白12拆后，黑外势不发挥，而且黑A一子的位置不如在B位好。

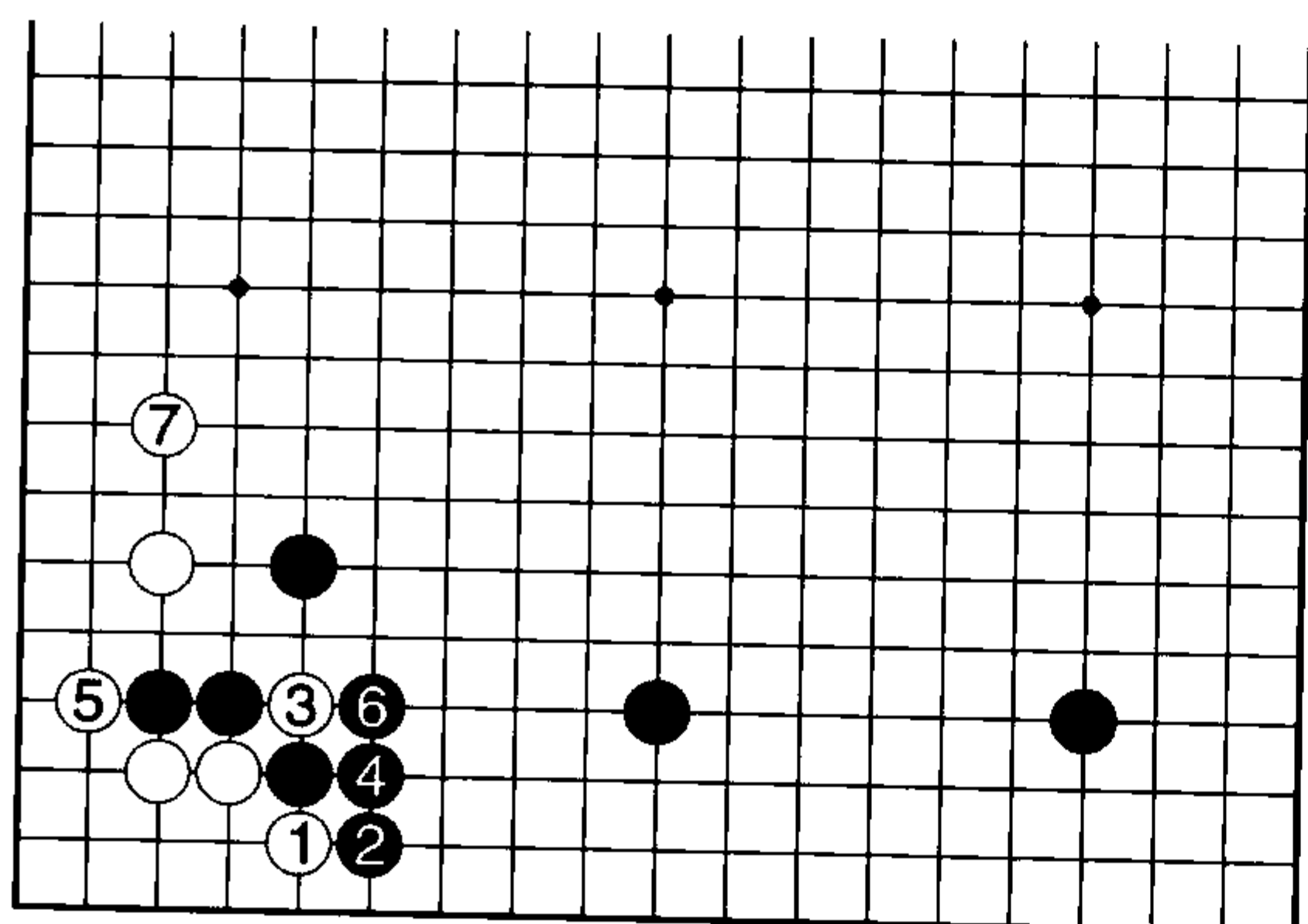


图43 两分

黑2连扳，是紧凑的一手，白3打至7拆，白棋获取不小实地，黑得先手，而且外势很厚，双方可战。

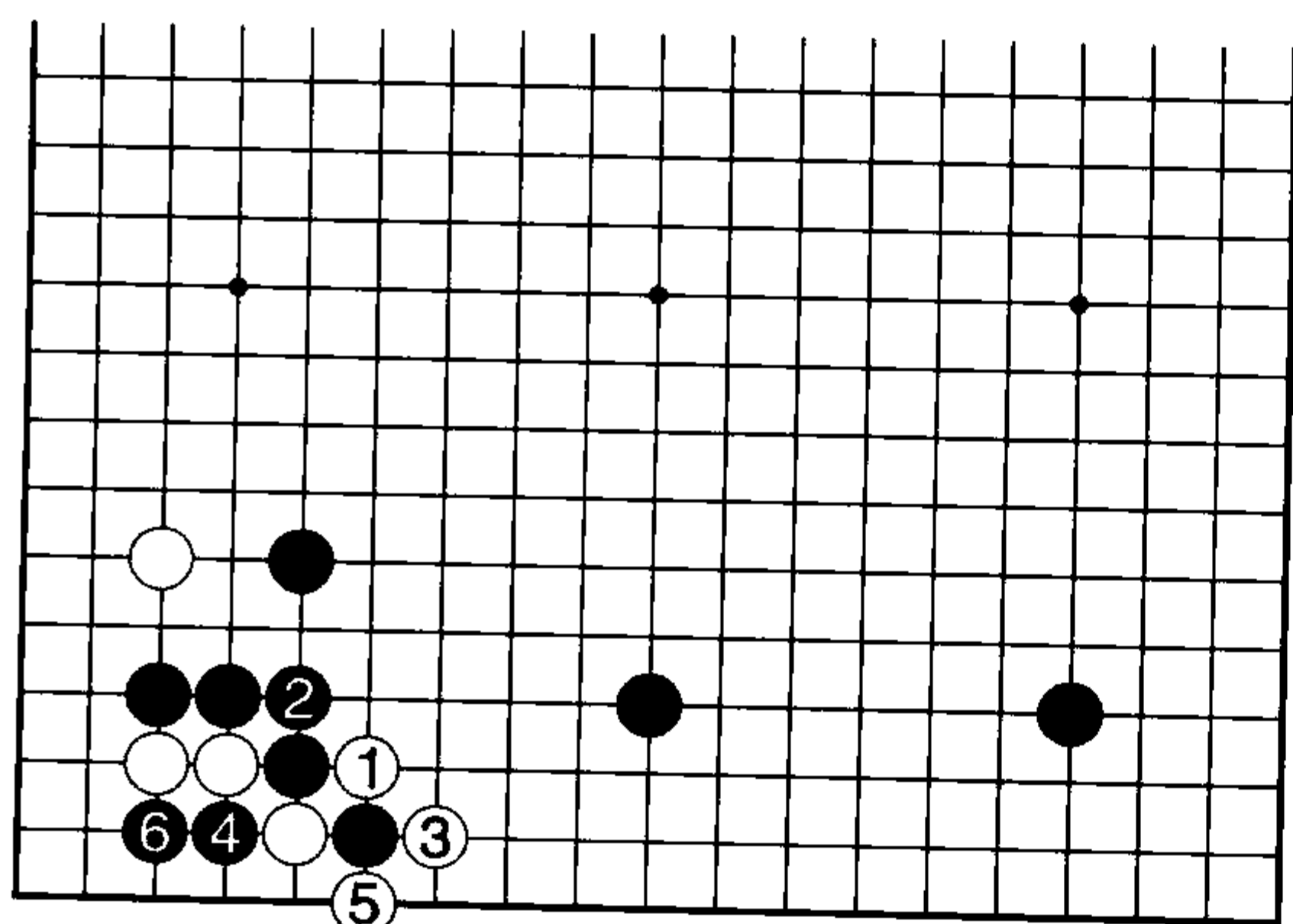


图44 黑充分

白如1、3吃外面一子，黑4、6吃角，白两块棋都需要处理，难受。





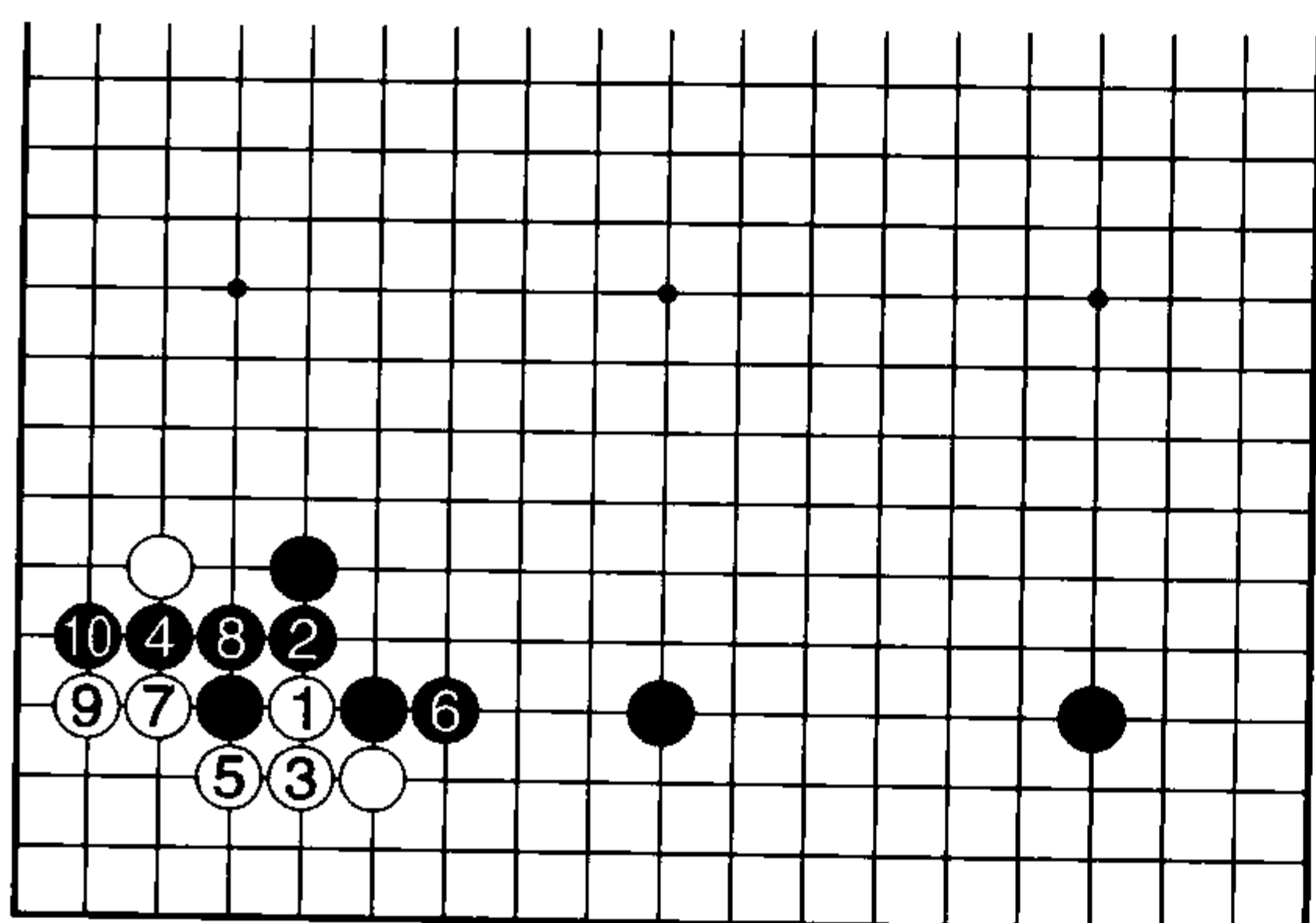


图48 黑厚

白1挖，黑2至10的变化，黑可满意。

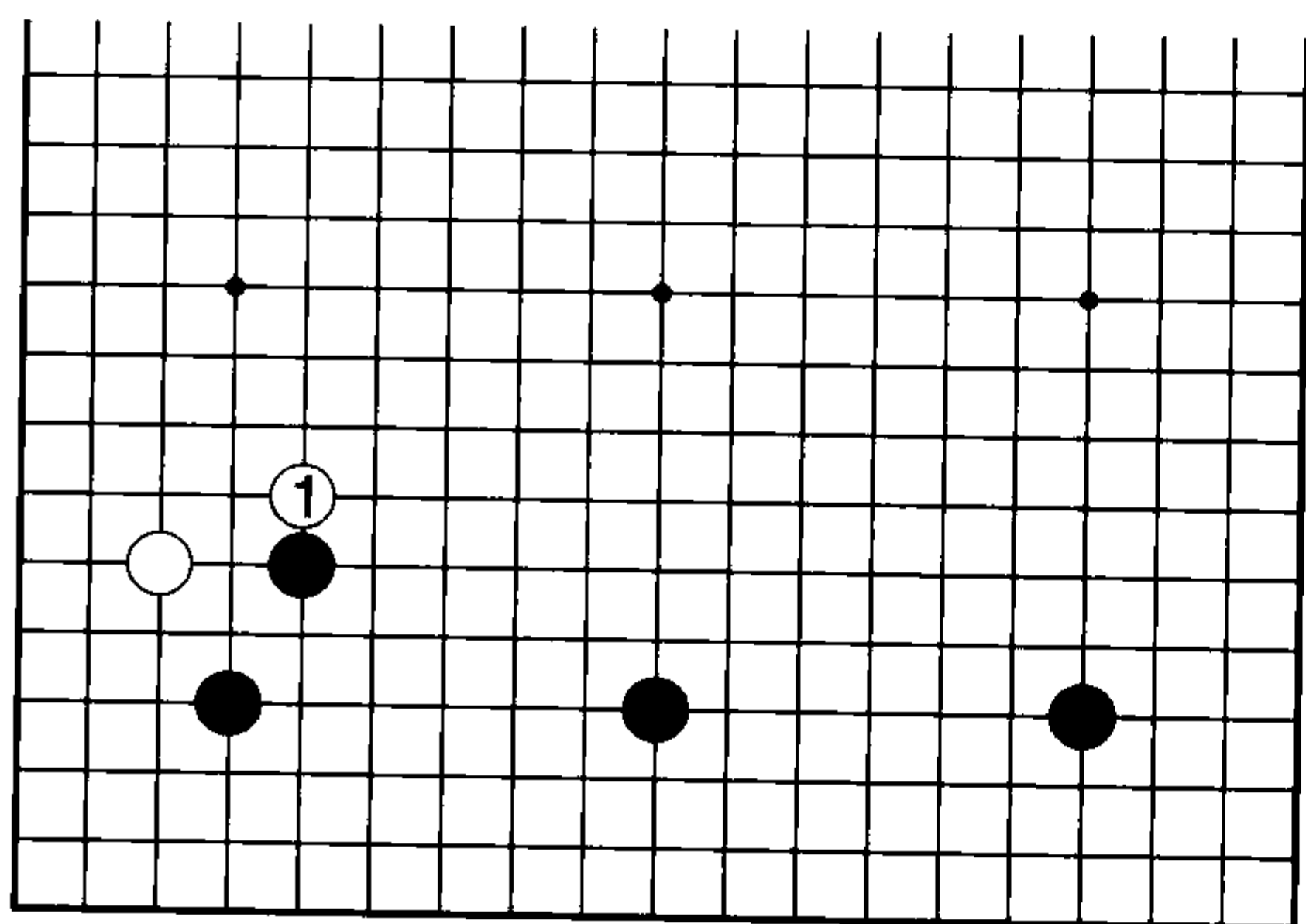


图49 强烈

白1靠，不愿委曲求全，但在此局面下有些过分，多数情况下会形成战斗局面。

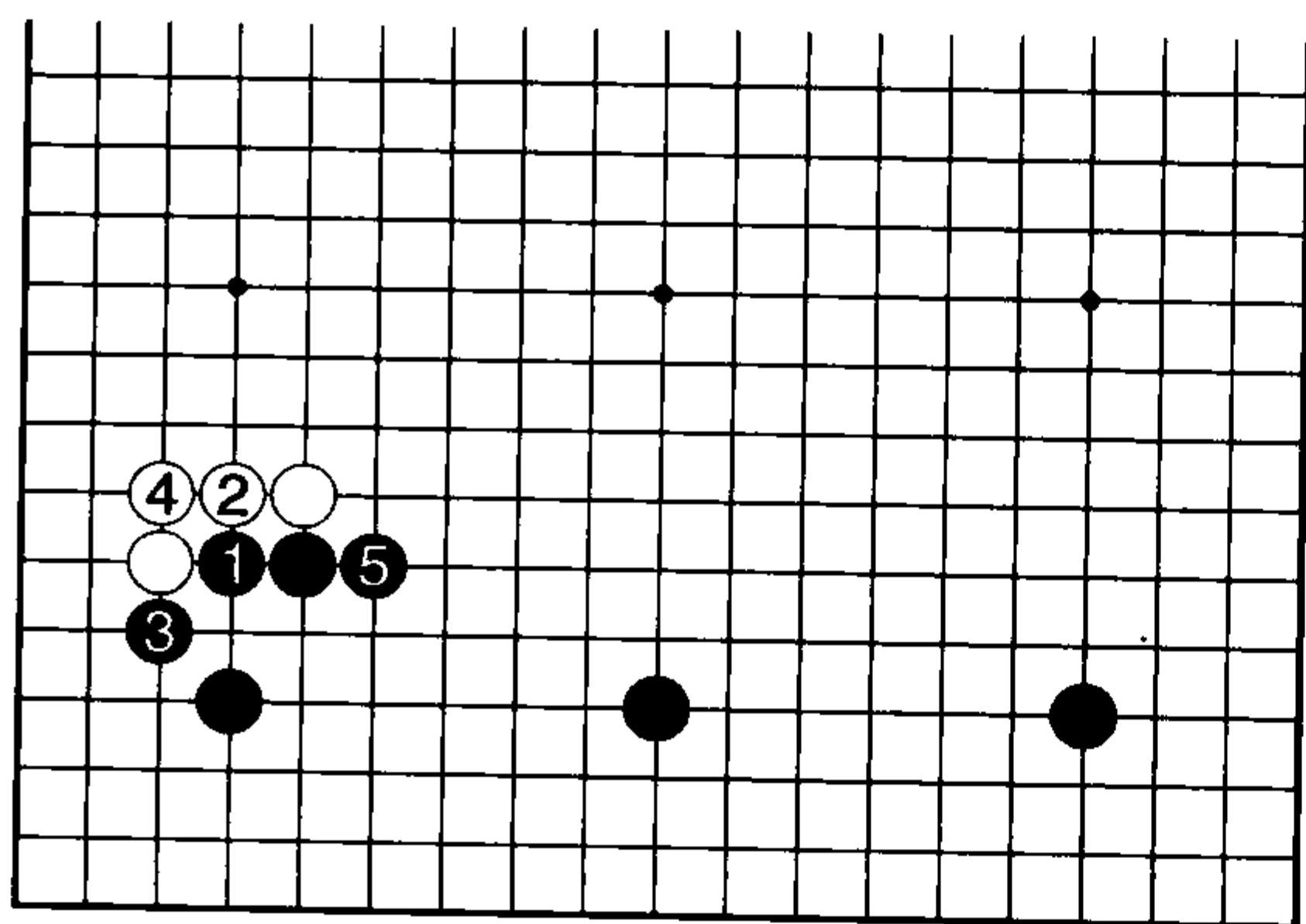


图50 两分

黑1顶，3虎，5长，还原为压长定式的一型，两分。

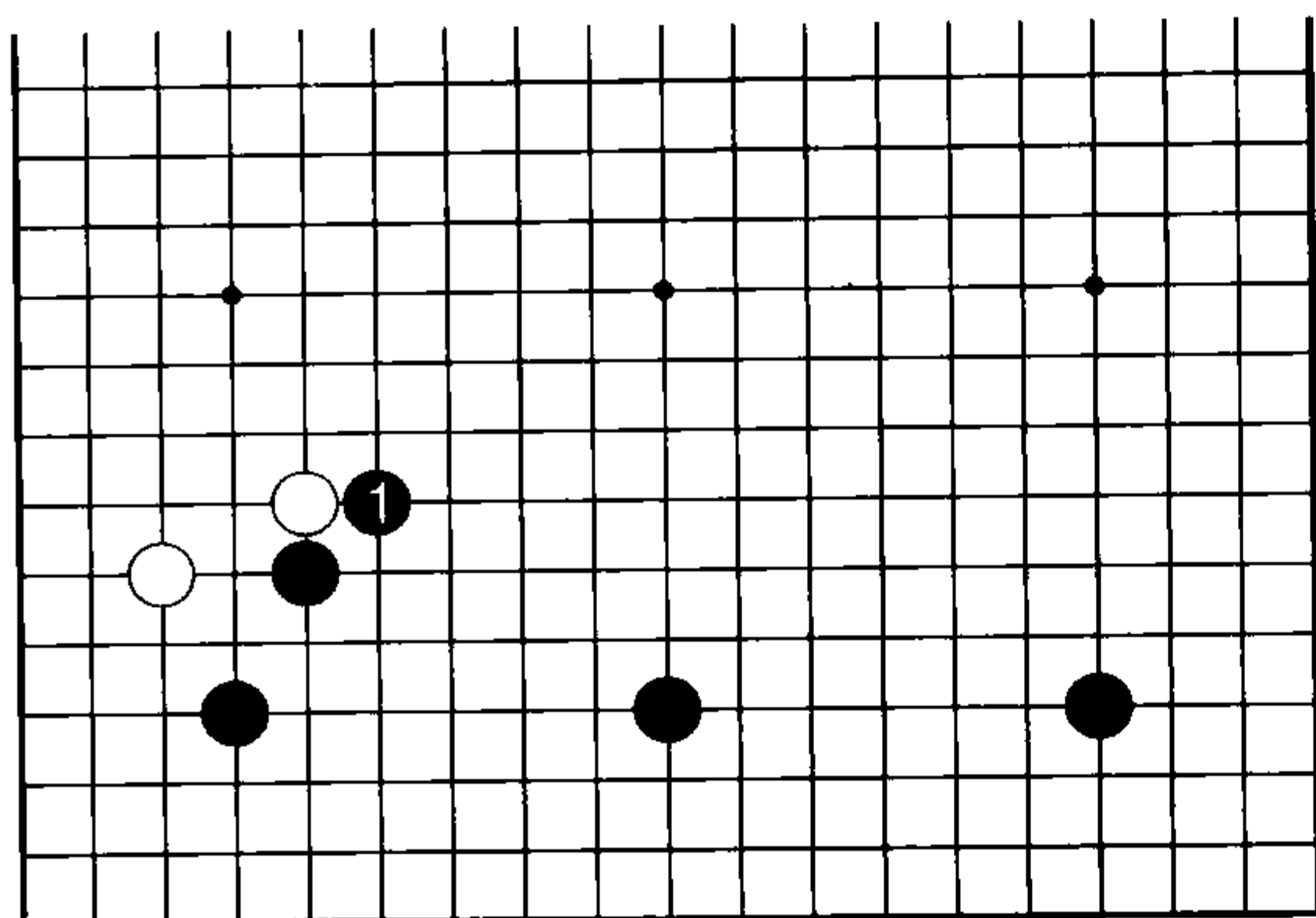


图51 积极

黑1扳，是积极有效的一手。

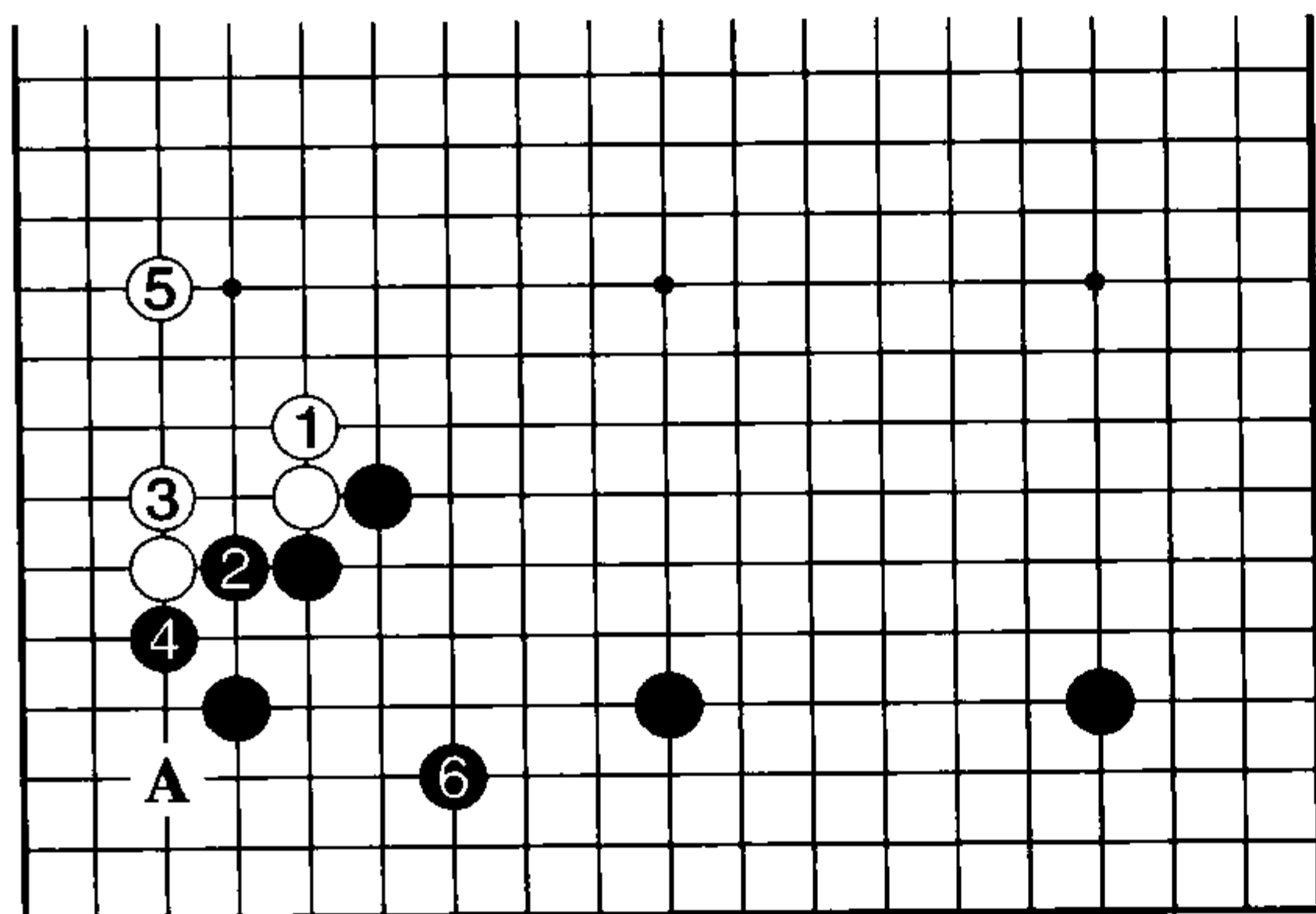


图52 黑充分

白1如长，黑2顶，4虎，然后6位大飞，补掉A位的毛病，黑实地很可观。

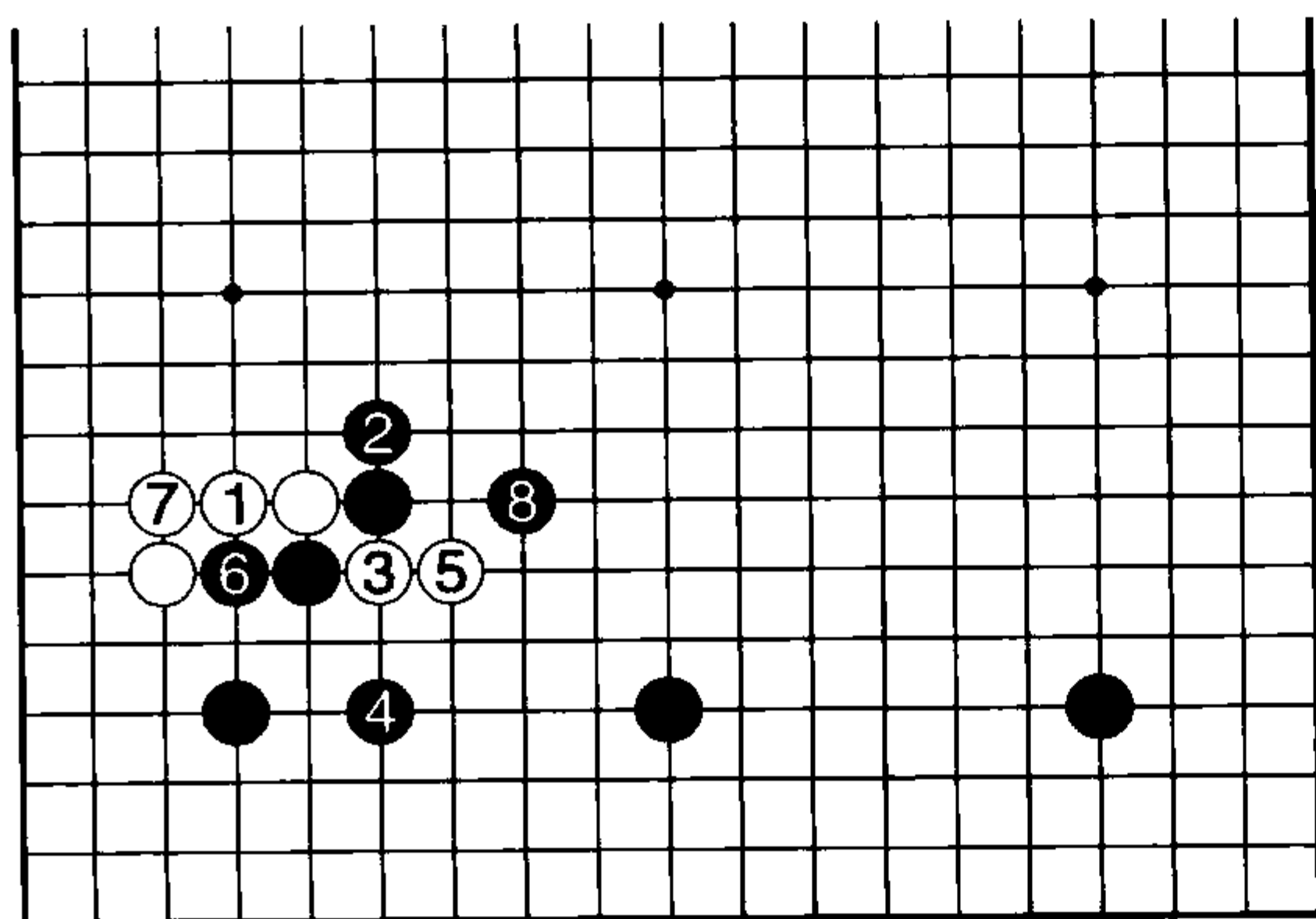


图53 白苦

白1改为退，黑2挺头，气势十足，白3一定要断，黑4跳至白7必然，黑8罩住白两子，白棋难受。过程中，白5如果……

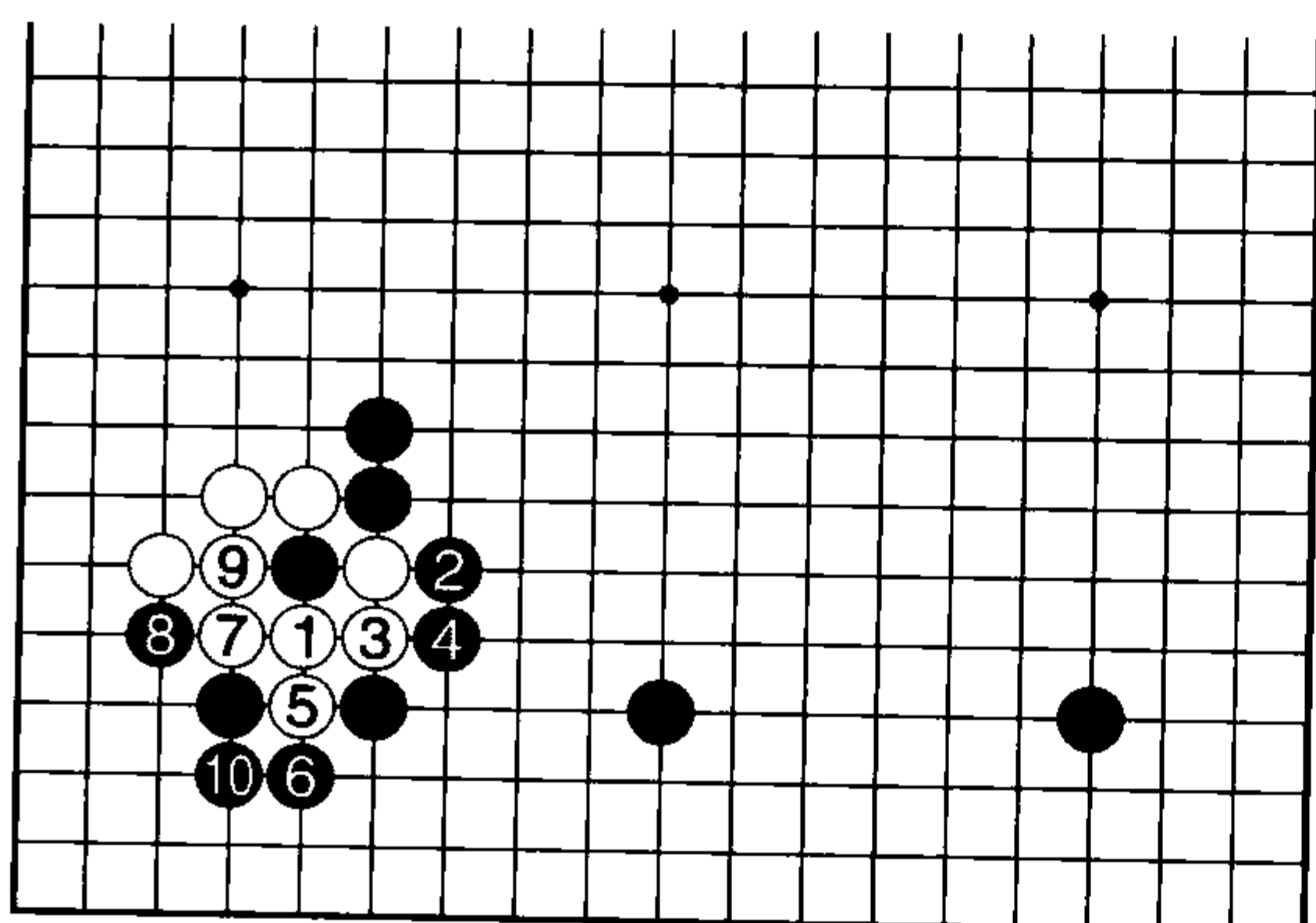


图54 黑好

白1打吃，被黑2以下包封，白明显不利。

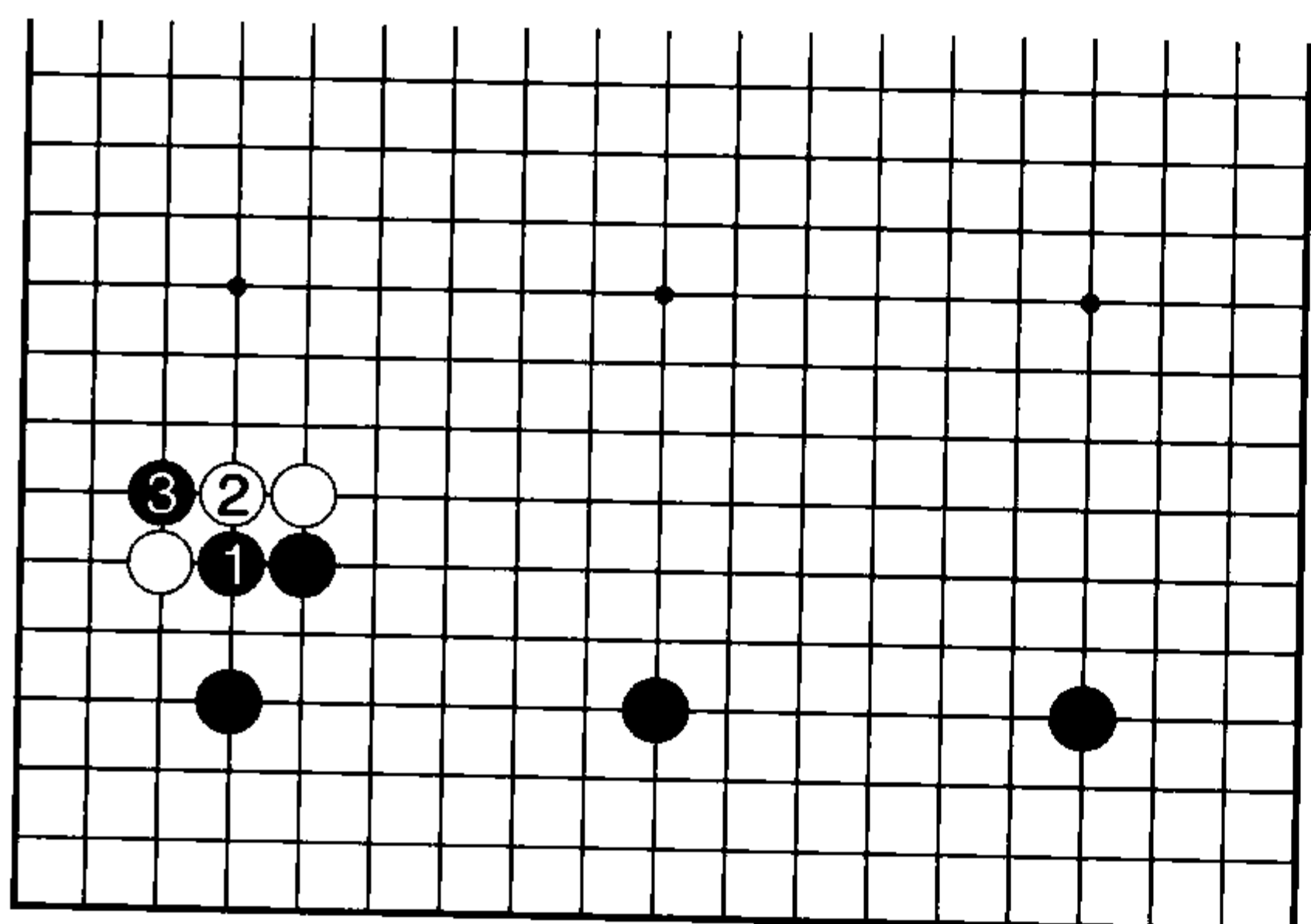


图55 顶断

黑1顶、3断，是古代棋士喜爱的激烈战法，变化复杂。

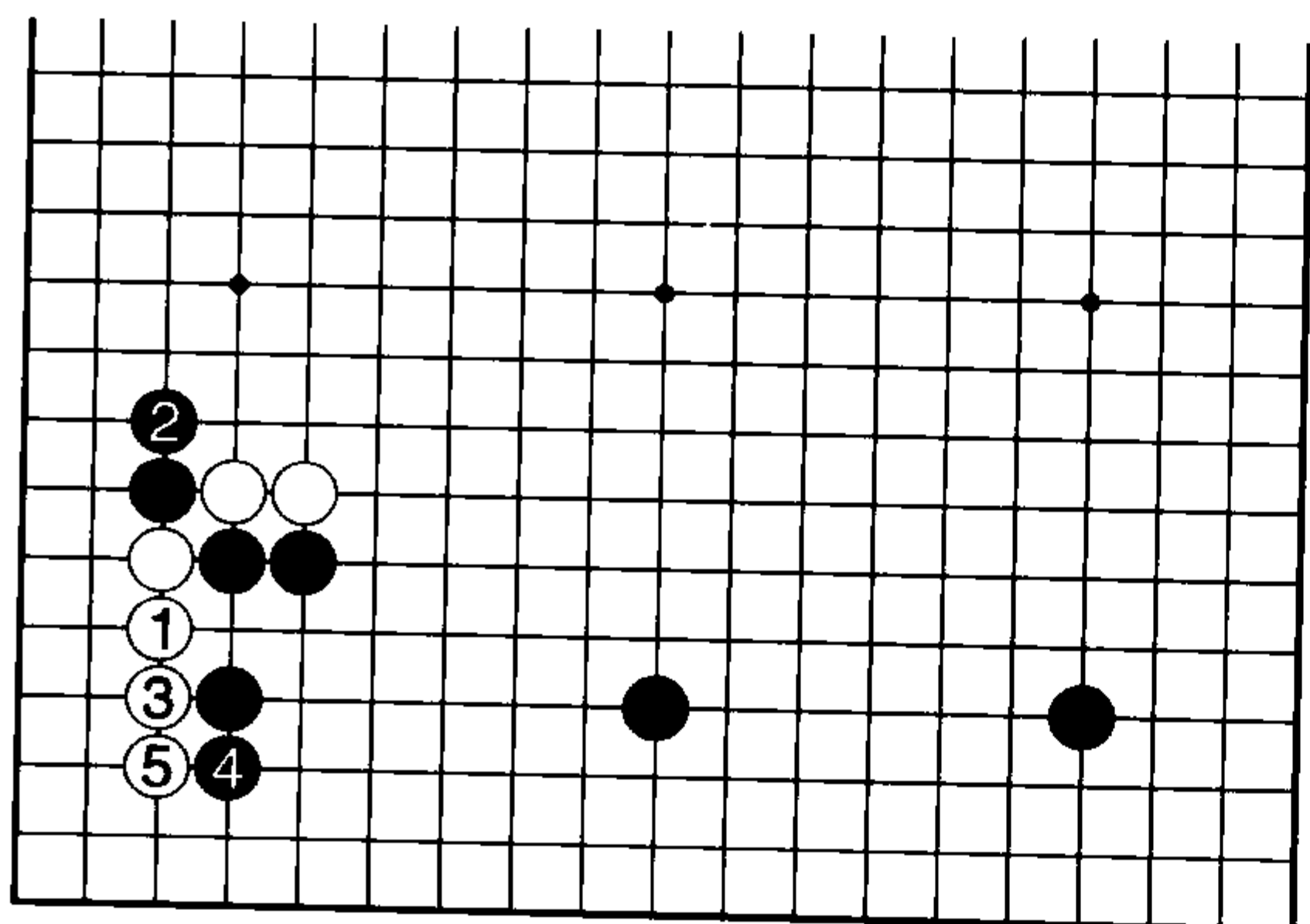


图56 战斗

白1长是常法，但此时并不好。黑2也长，白3，黑4，白5必然，接下来……

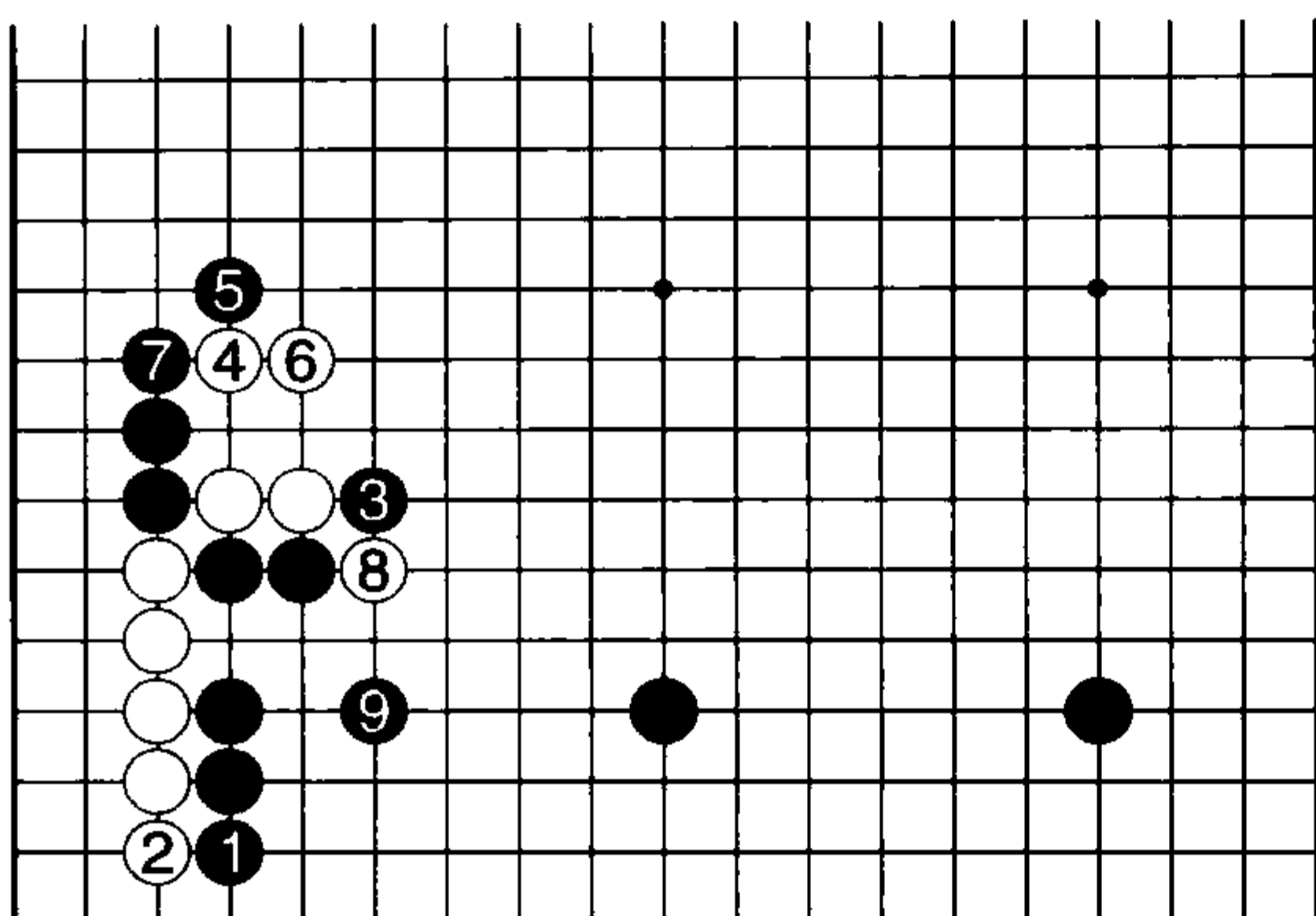


图57 黑有利

黑1、白2交换后，黑3扳头，白4跳，黑5靠是手筋，白6双，黑7爬过，白8断，黑9跳，白孤棋需要处理，苦战难免。

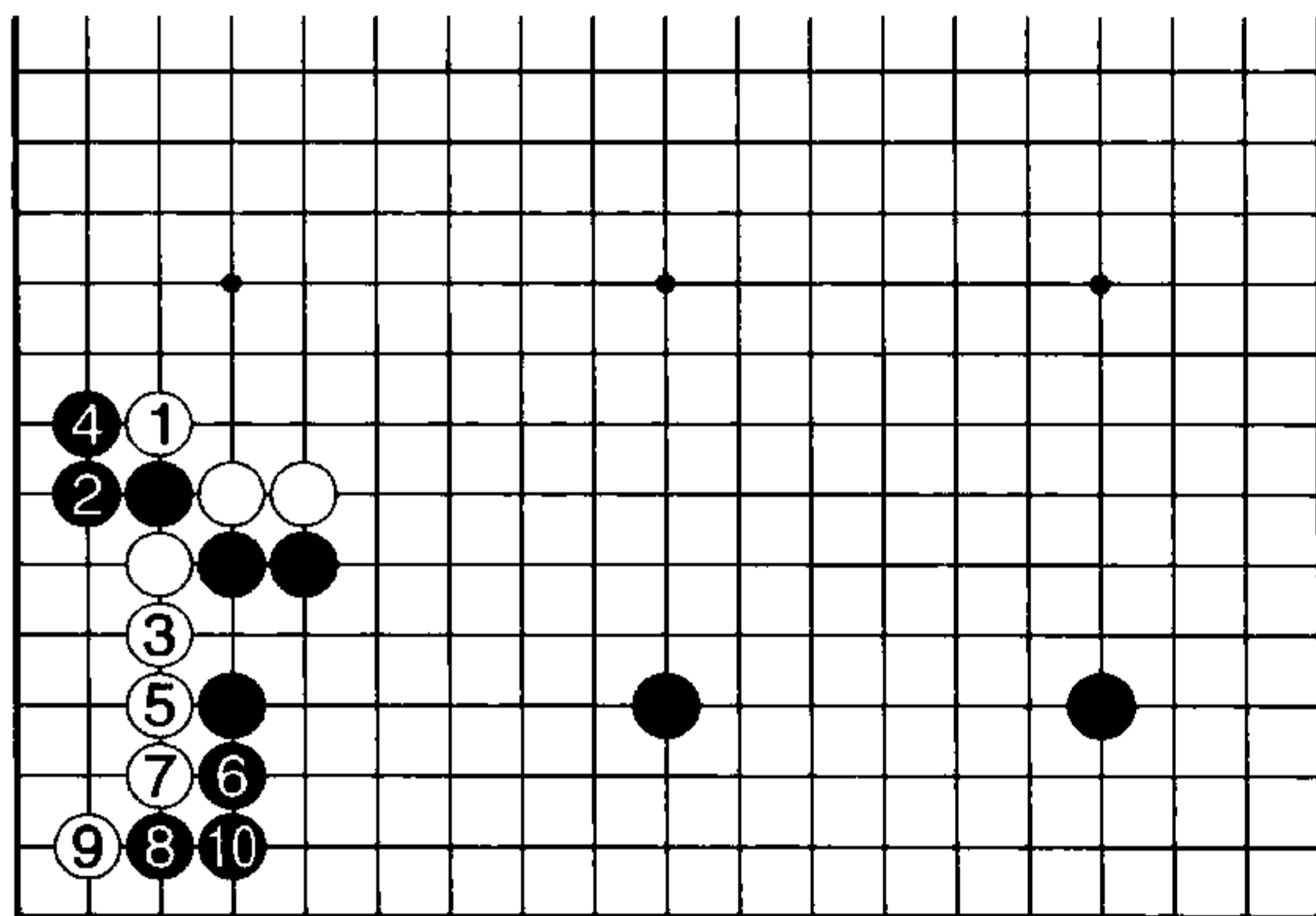


图58 白的强手

白1打、3长，使局面复杂化，黑4拐，白5，黑6必然，接下来白7看似正常，其实暗藏危险。但黑8、10扳粘不好，接下来……

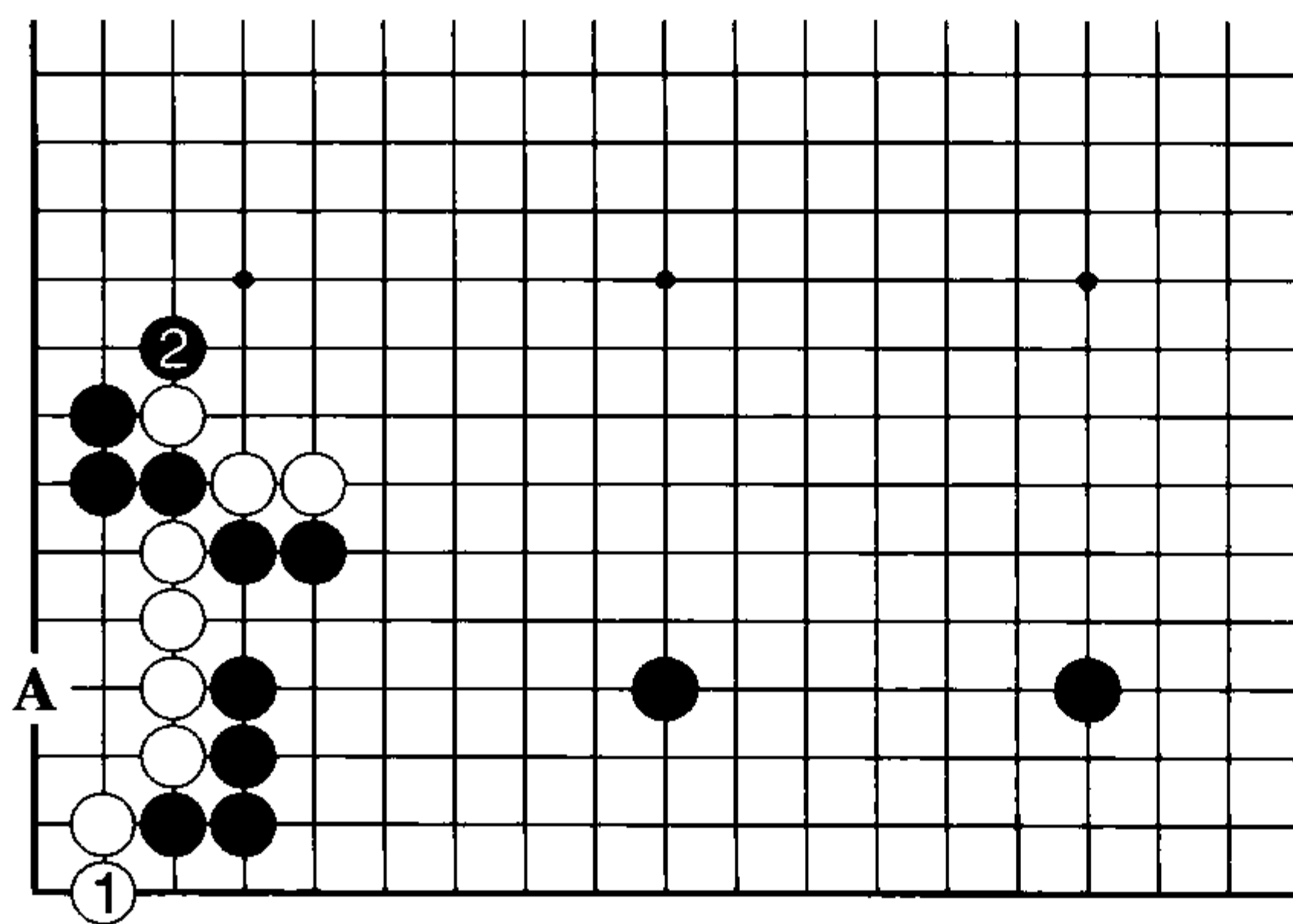


图58 白不行

白1如立角，黑2打吃后，A位大飞，白角不活，白难受之极。

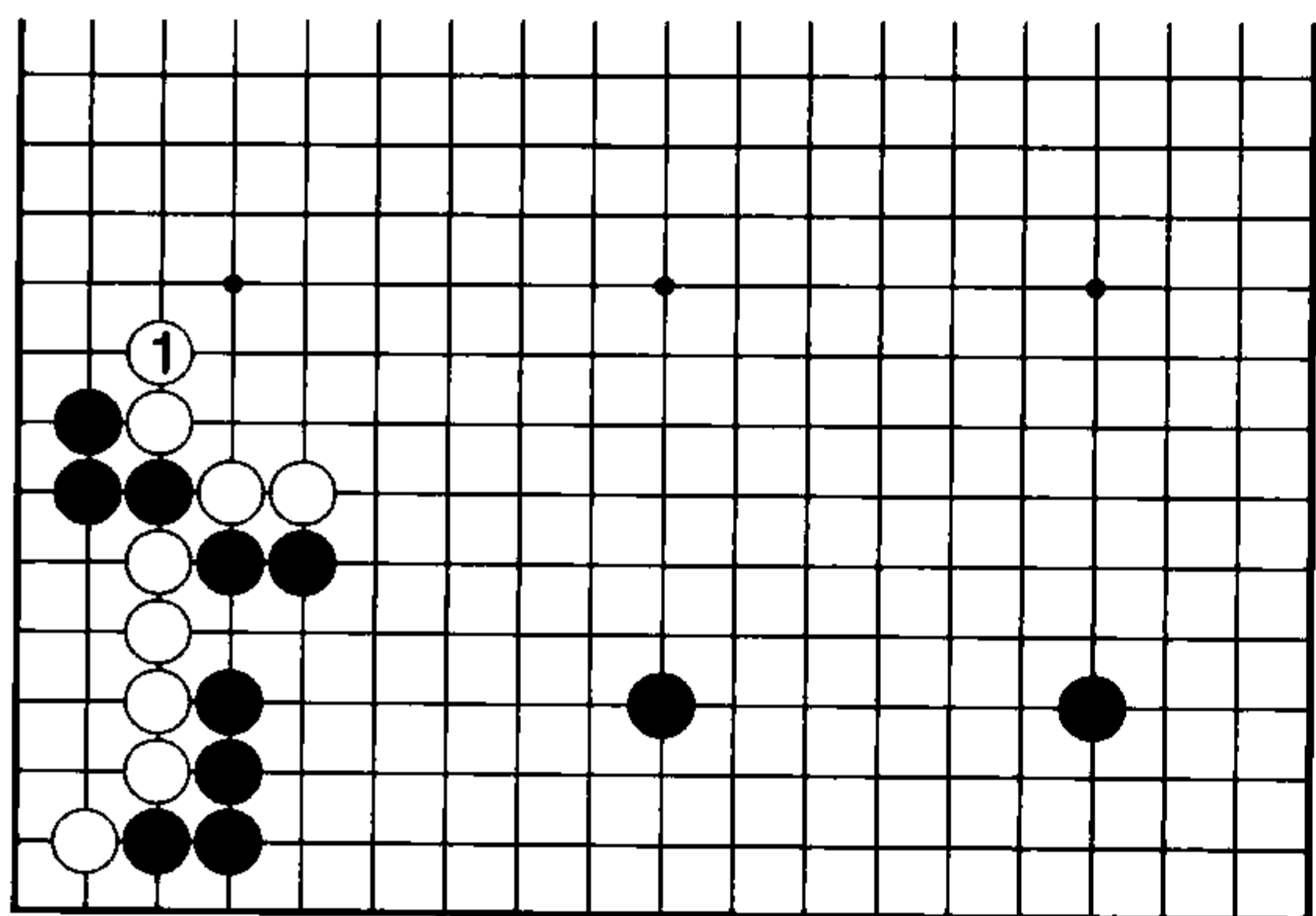


图60 只有如此

白1长，必然的一手。

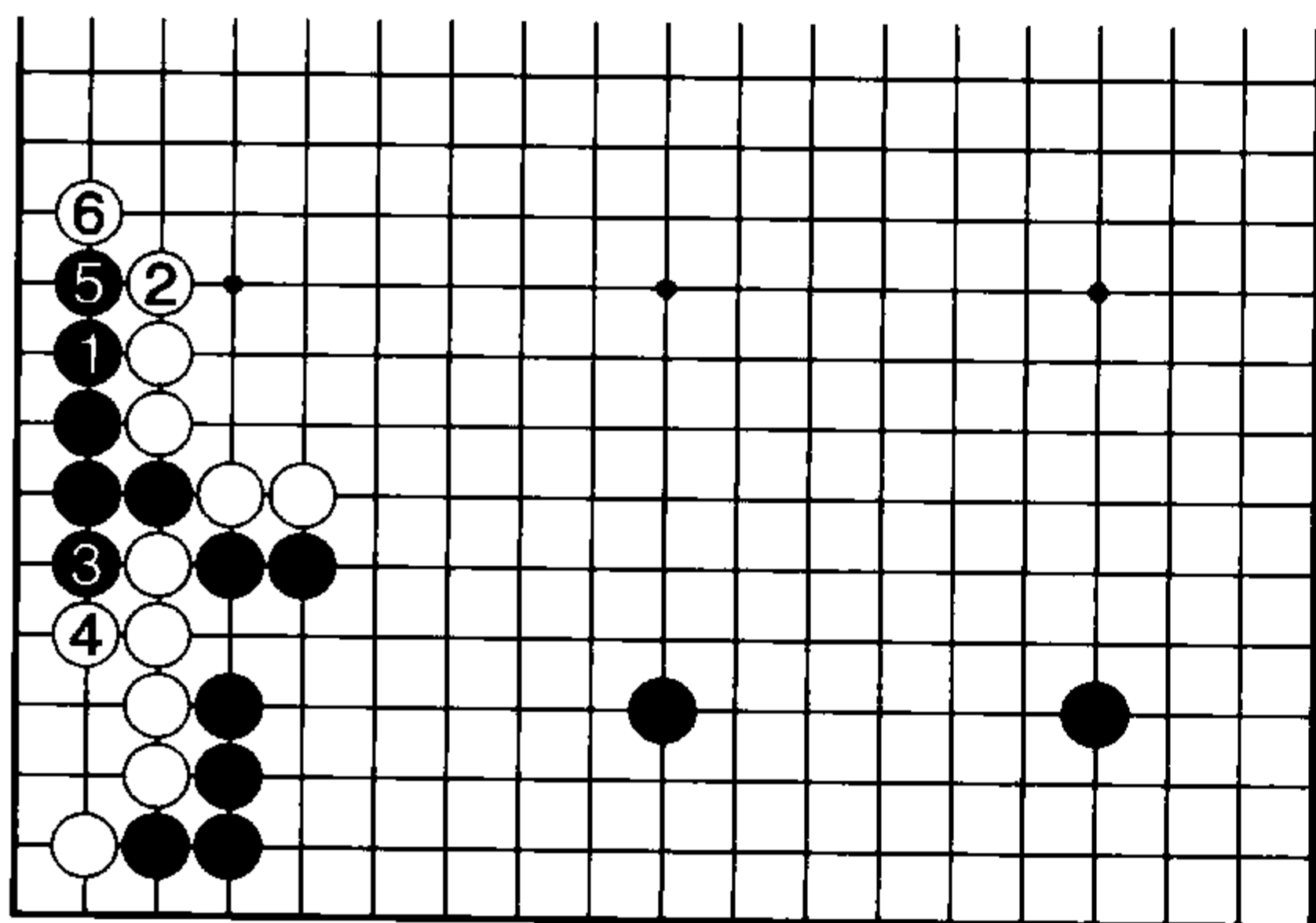


图61 对杀

黑1爬至5时，白6扳是要紧的一手，里面有精确的计算。

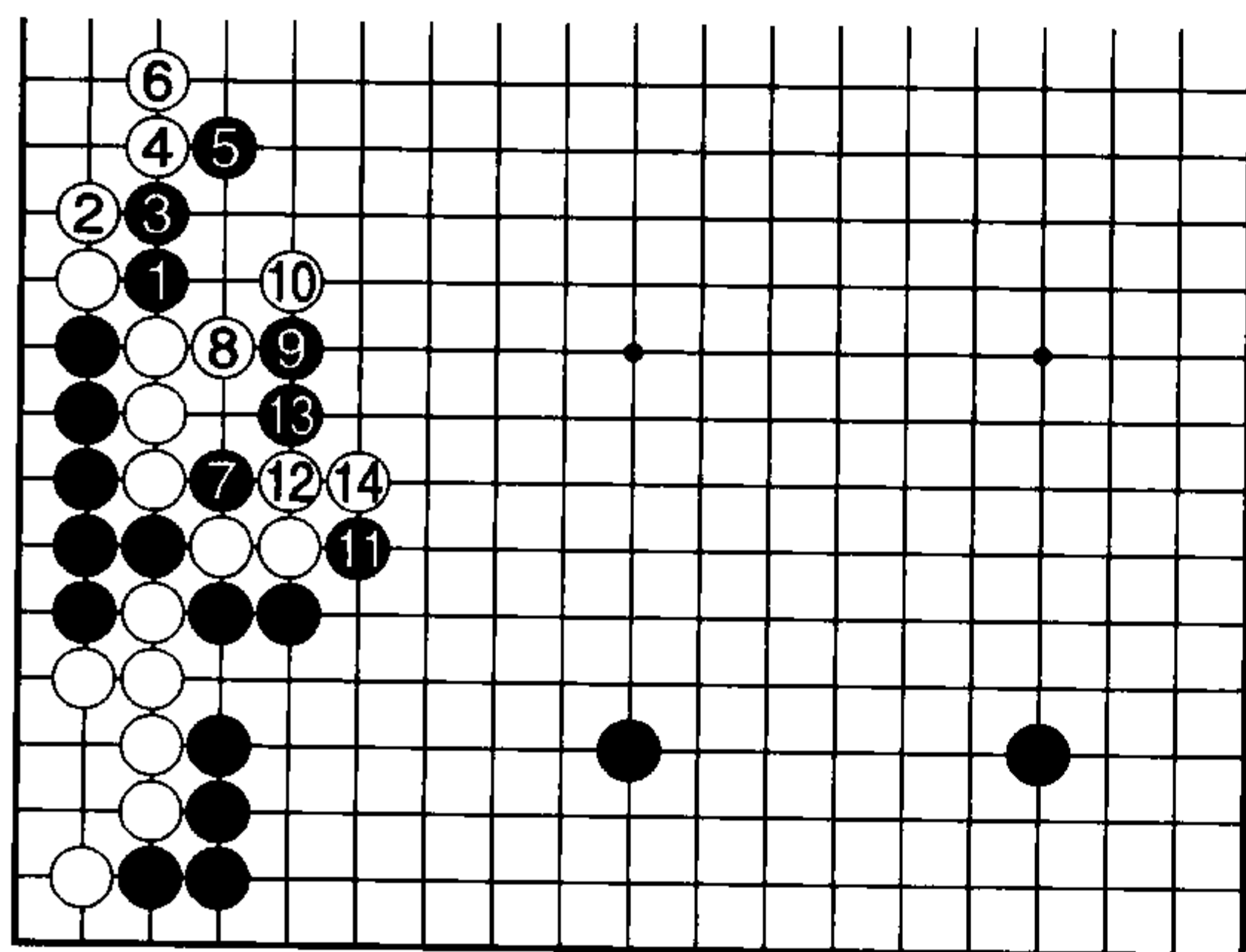


图62 眼花缭乱

角上比气黑不够，因此黑1断必然，白2长，黑3至白6交换后，只有在7位断寻求出路，白8弯是唯一的下法，黑9、11、13是让人眼花缭乱的手筋组合……

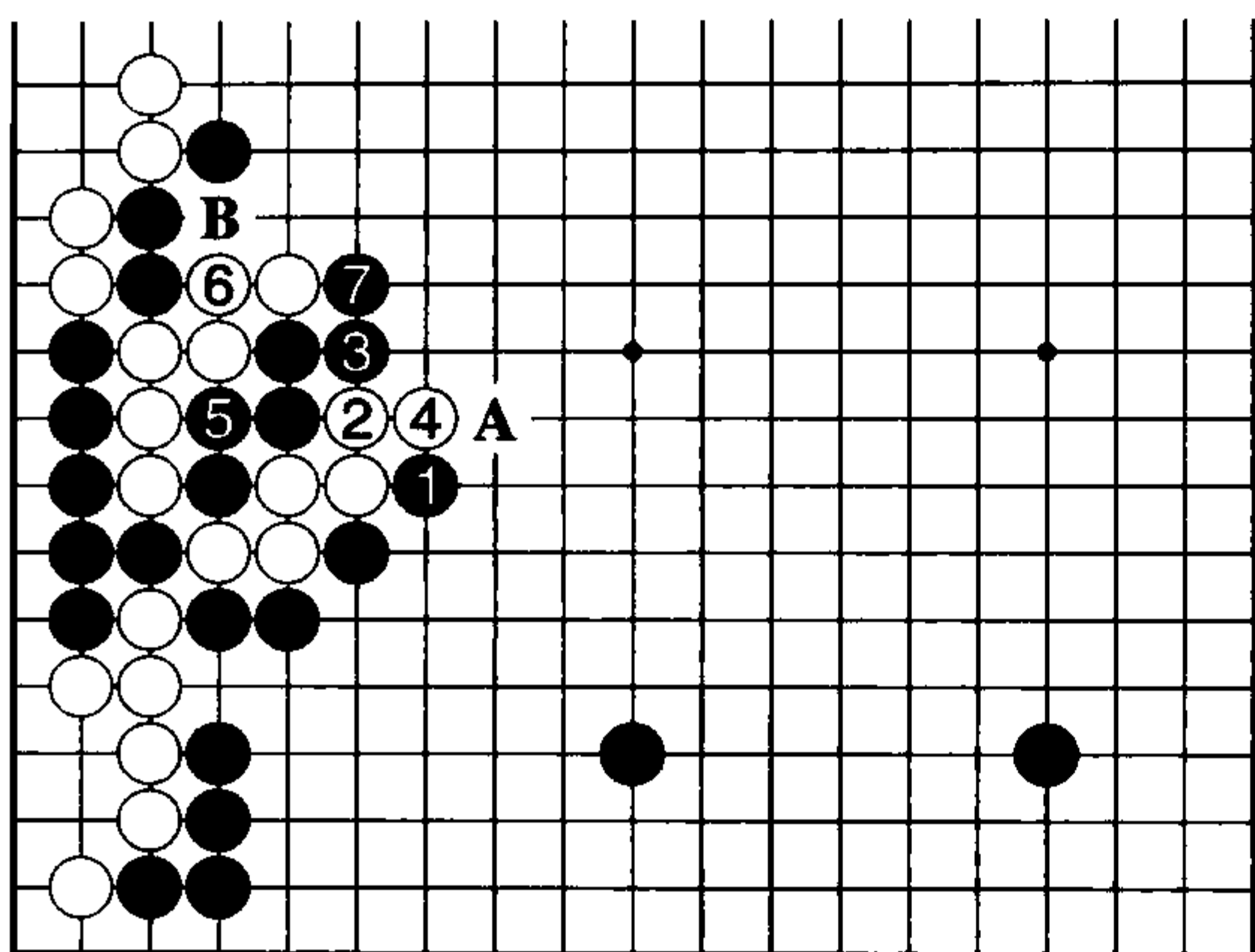


图63 两处征子

黑1以下至黑7，  
瞄着A、B两处征子的手段，看似白棋已经崩溃，但是……

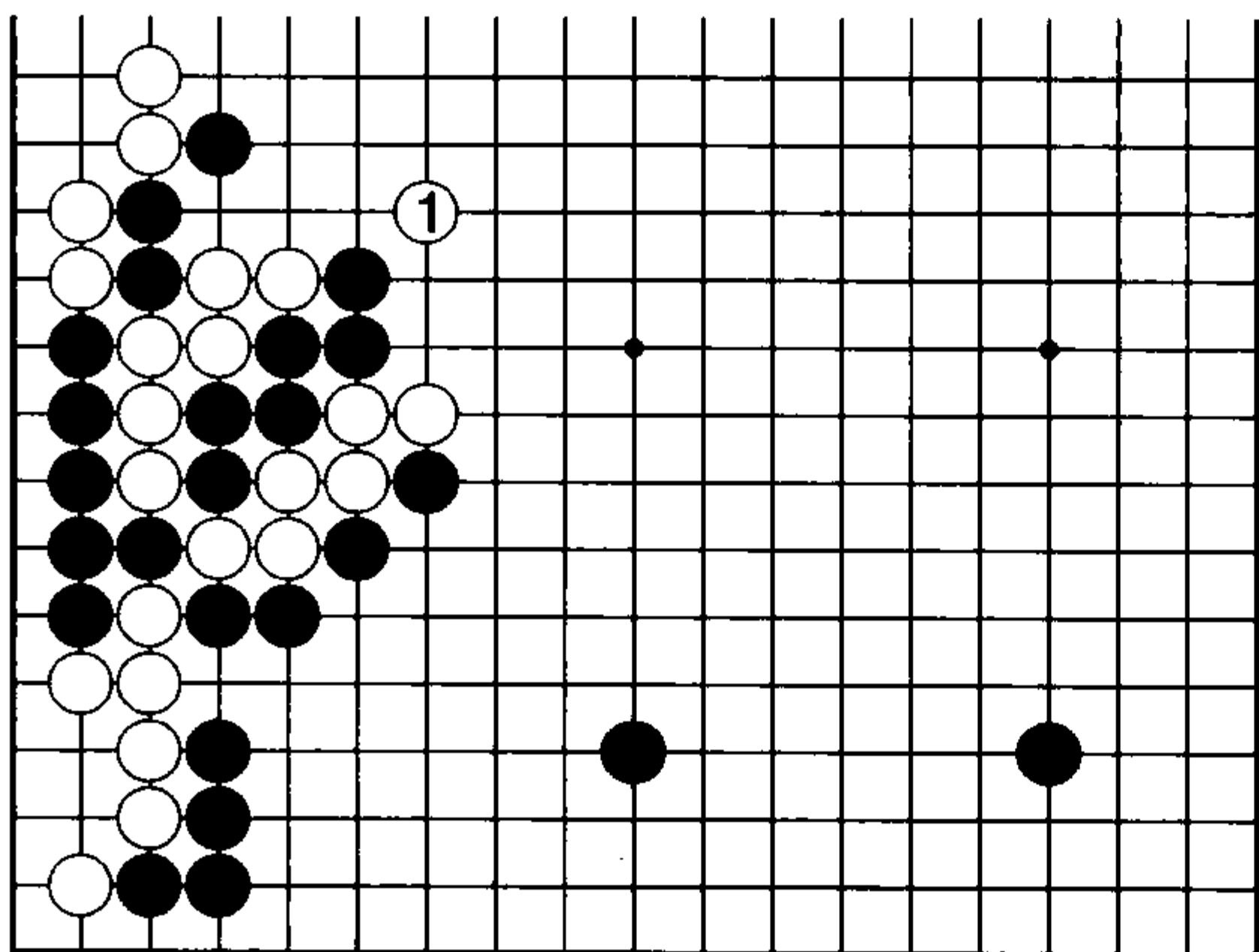


图64 一子解双征

白1，就是著名的  
“一子解双征”，黑两个征子都被化解，黑棋绝望。

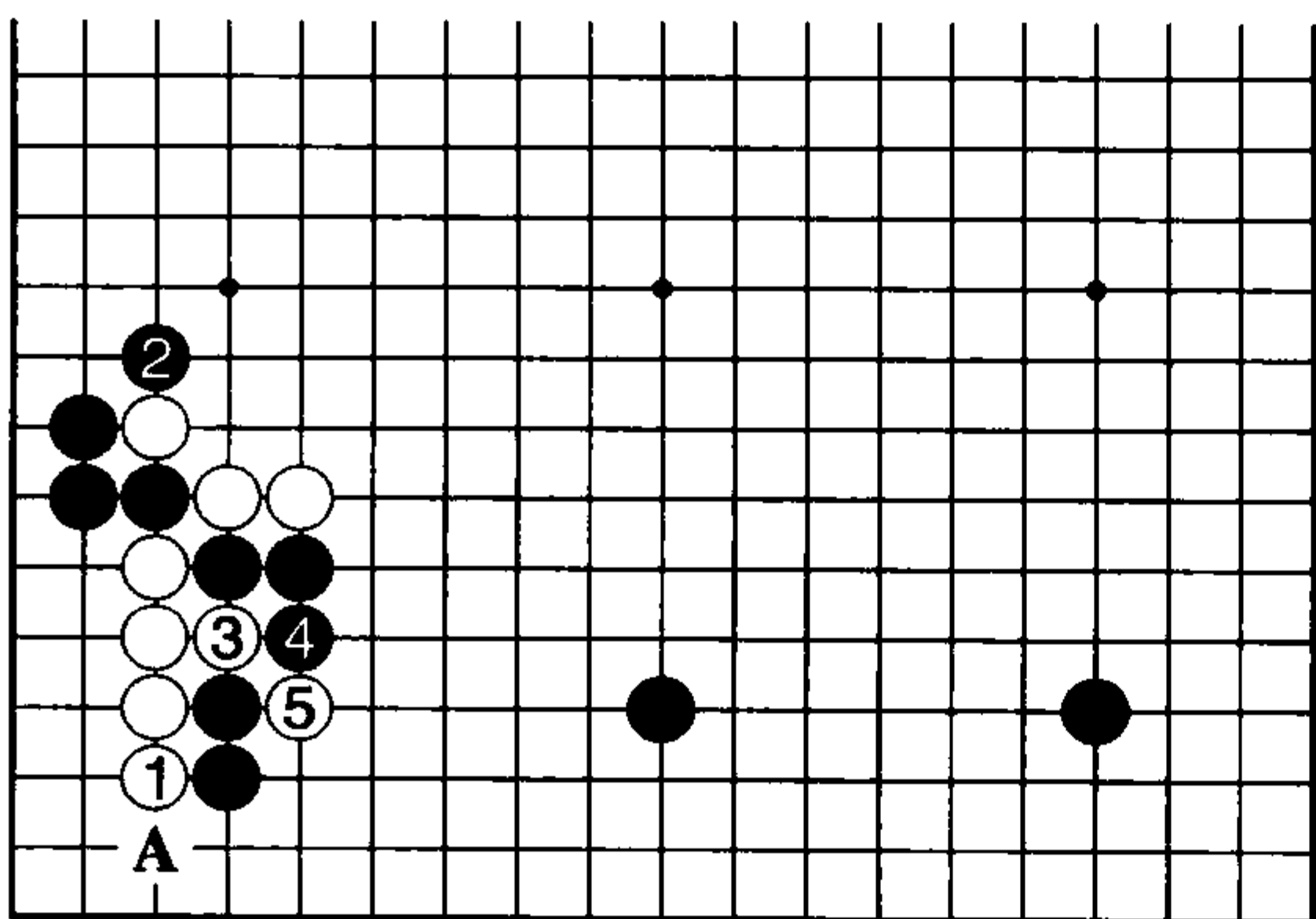


图65 白好

刚才介绍到，白1  
时，黑A扳不好，但是本图黑2也不理想，白3、5冲断后，黑不易处理。

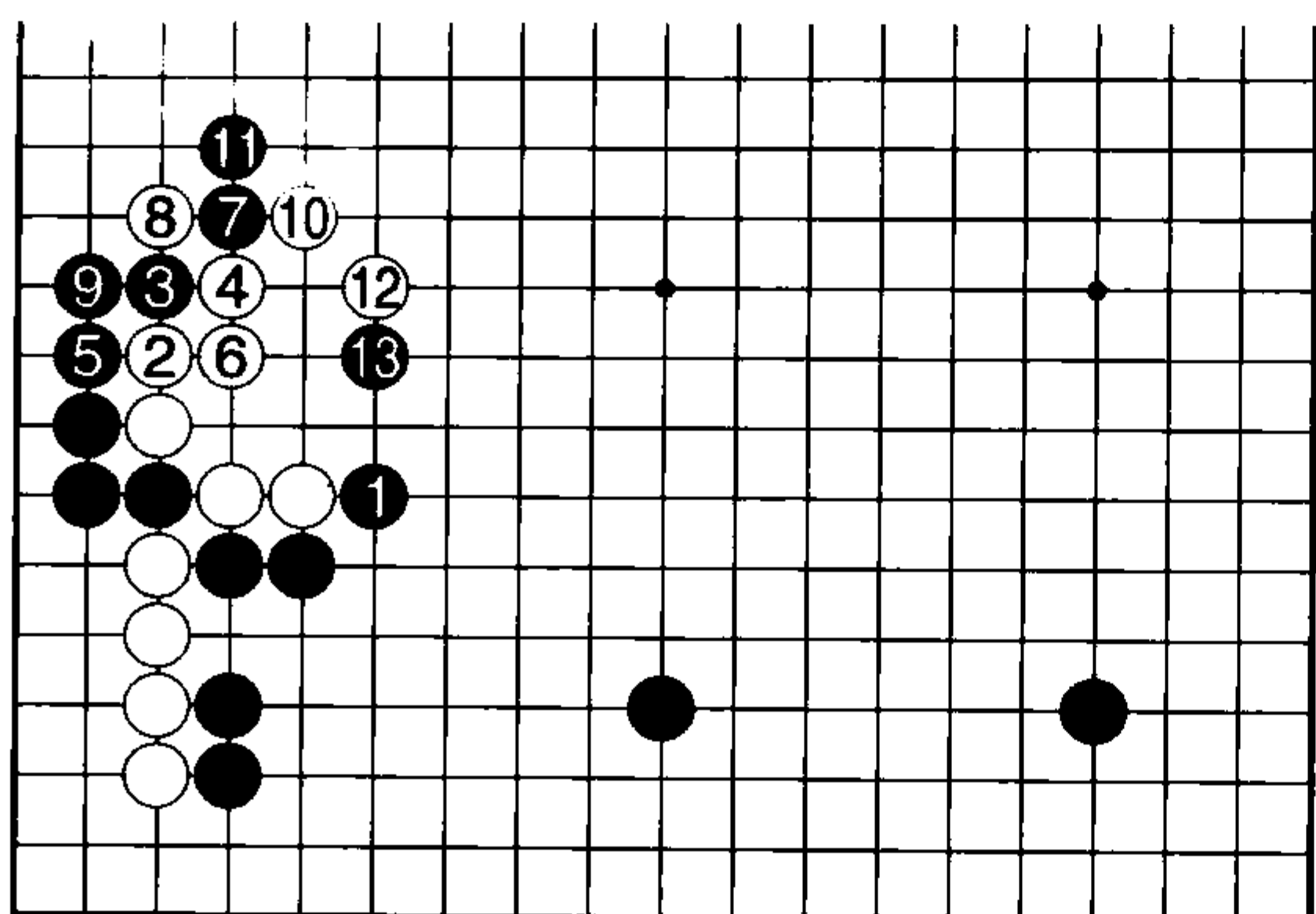


图66 白形崩

黑1扳是要点，白2如长，黑3顶是手筋，以下至白12大致如此，黑13靠，白棋形难看，不堪忍受。

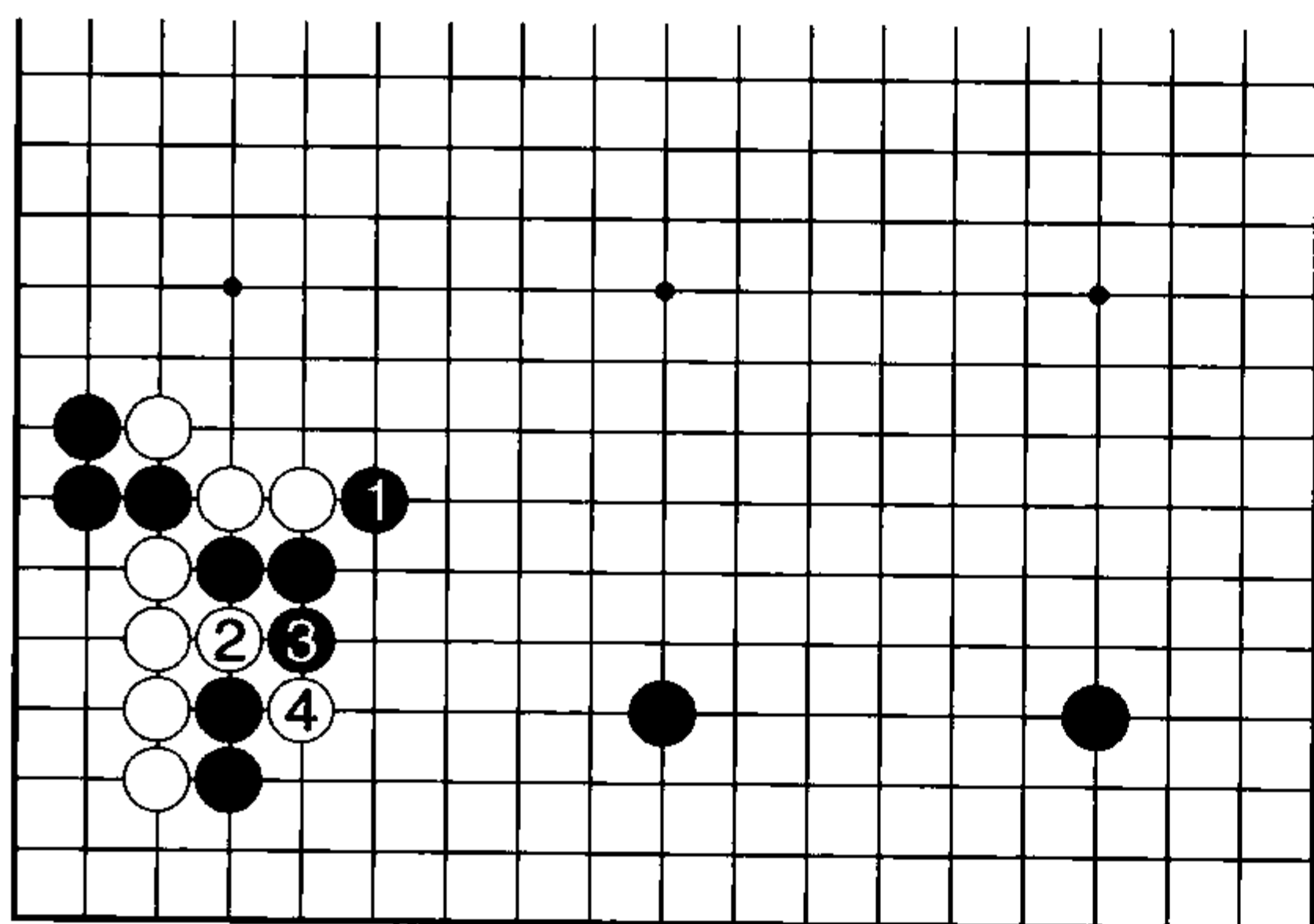


图67 转换

白2、4冲断，以求转换。

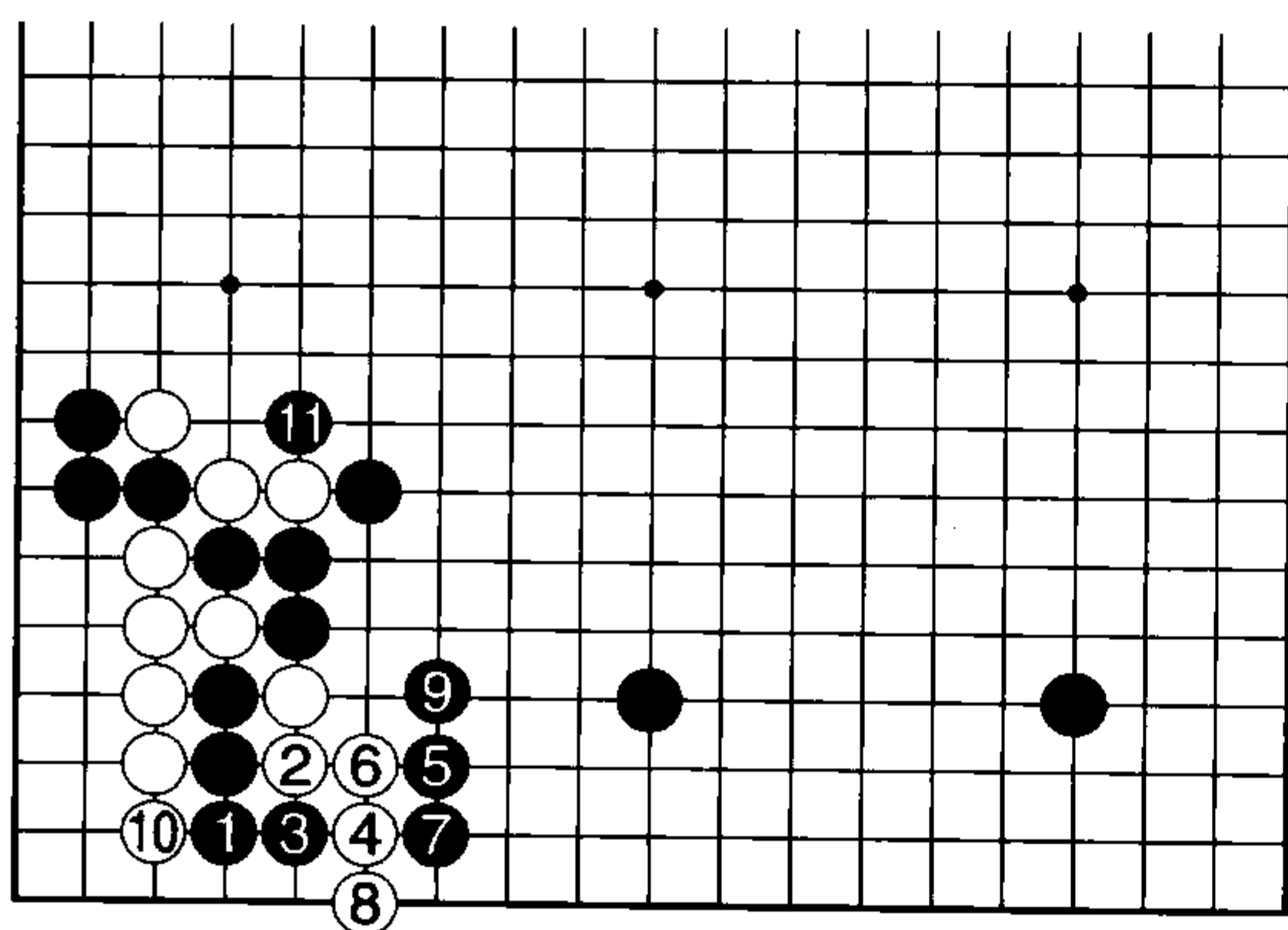


图68 黑优势

黑1立，是长气手筋，白2以下至10虽然可以吃掉黑几子，但黑棋通过弃子获得巨大外势，优势明显。



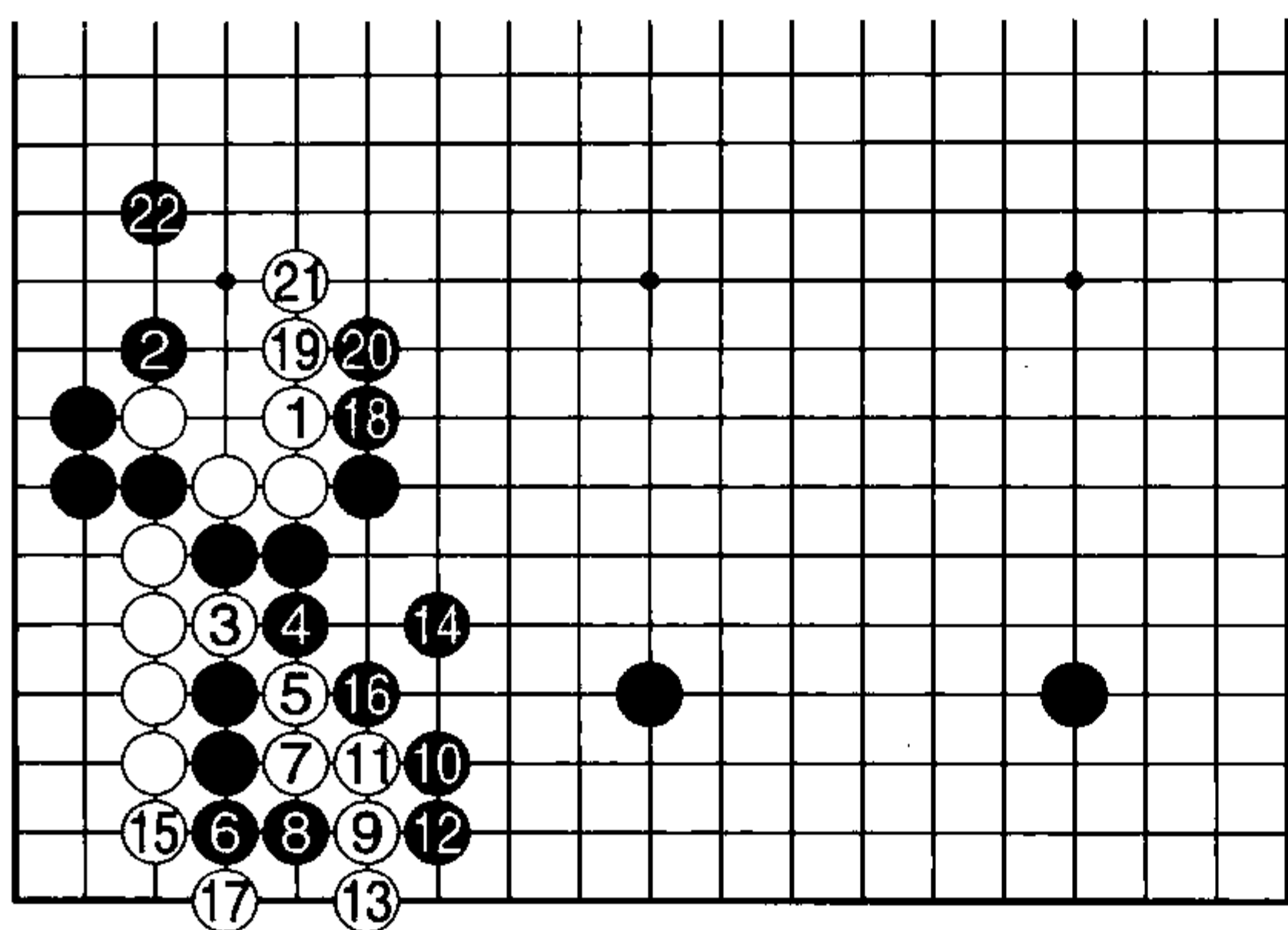


图69 黑有利

白1弯顽抗，至黑22必然，白孤棋要忙于活命，苦战。

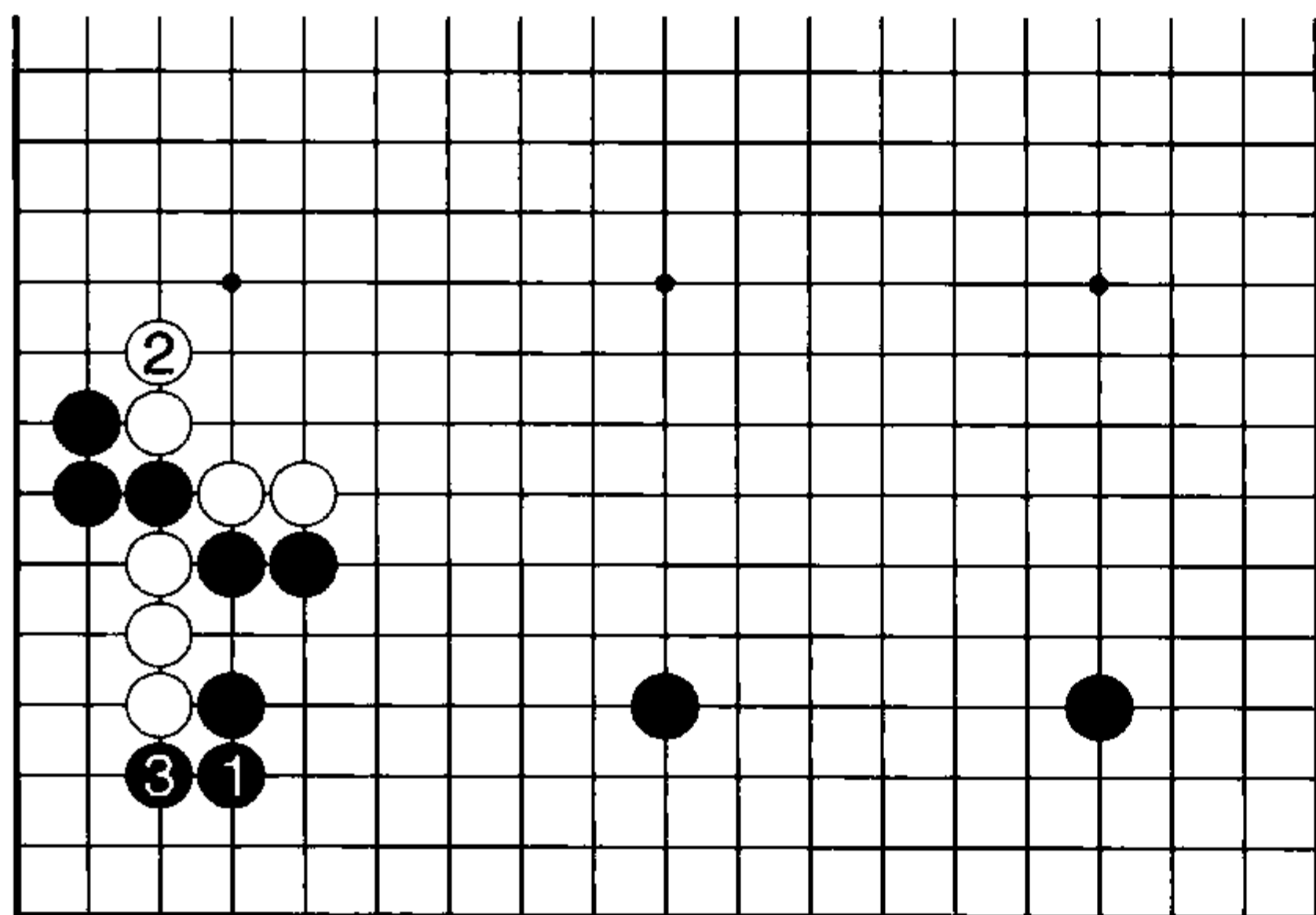


图70 白的出路

黑1时，白2长可以避免前面不利的结局，黑3拐，要求对杀。

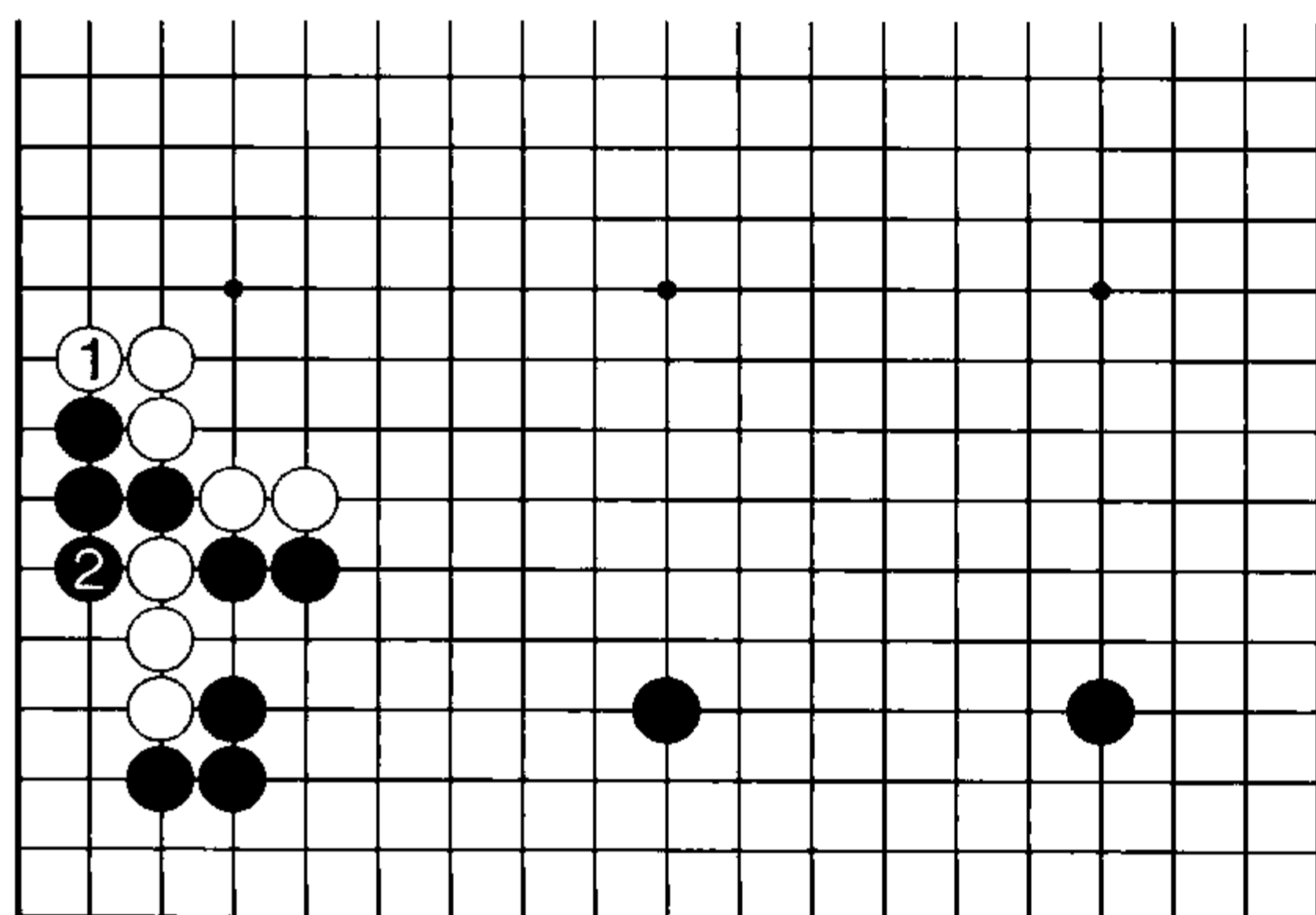


图71 黑优

白1拐，欠考虑，黑2吃掉白三子，实空巨大，白难以满意。

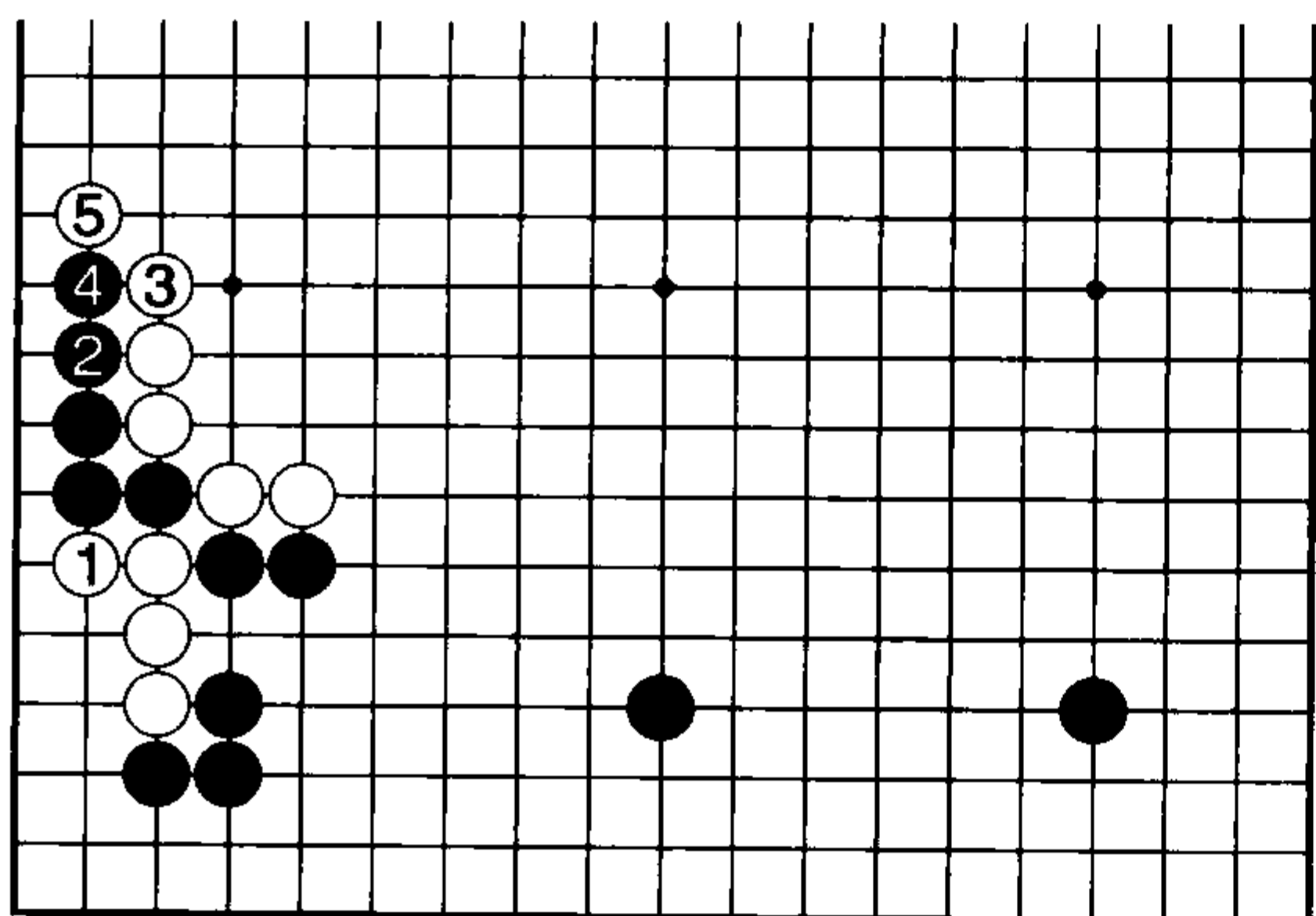


图72 比气

白1只有挡，黑2至白5扳必然。

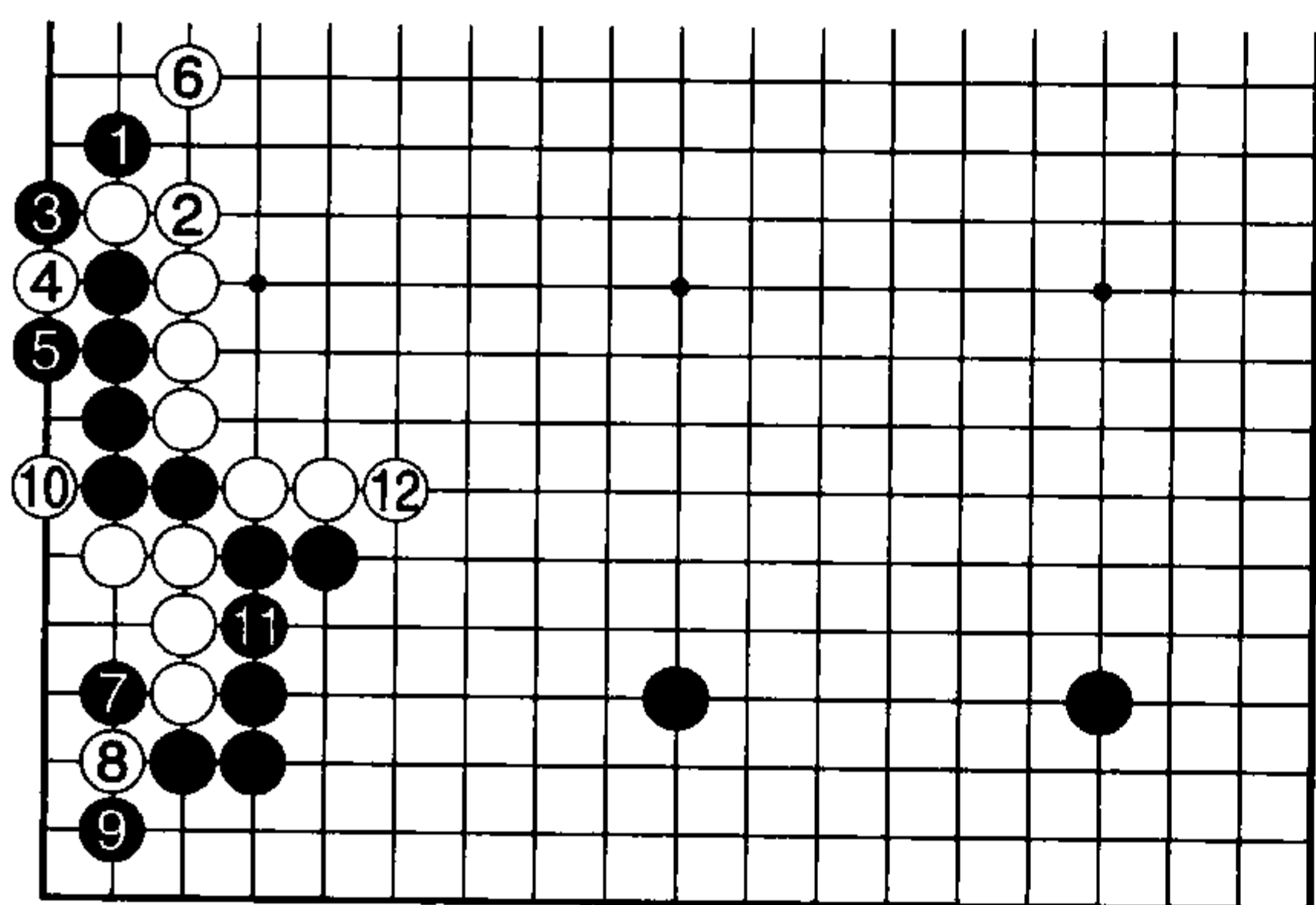
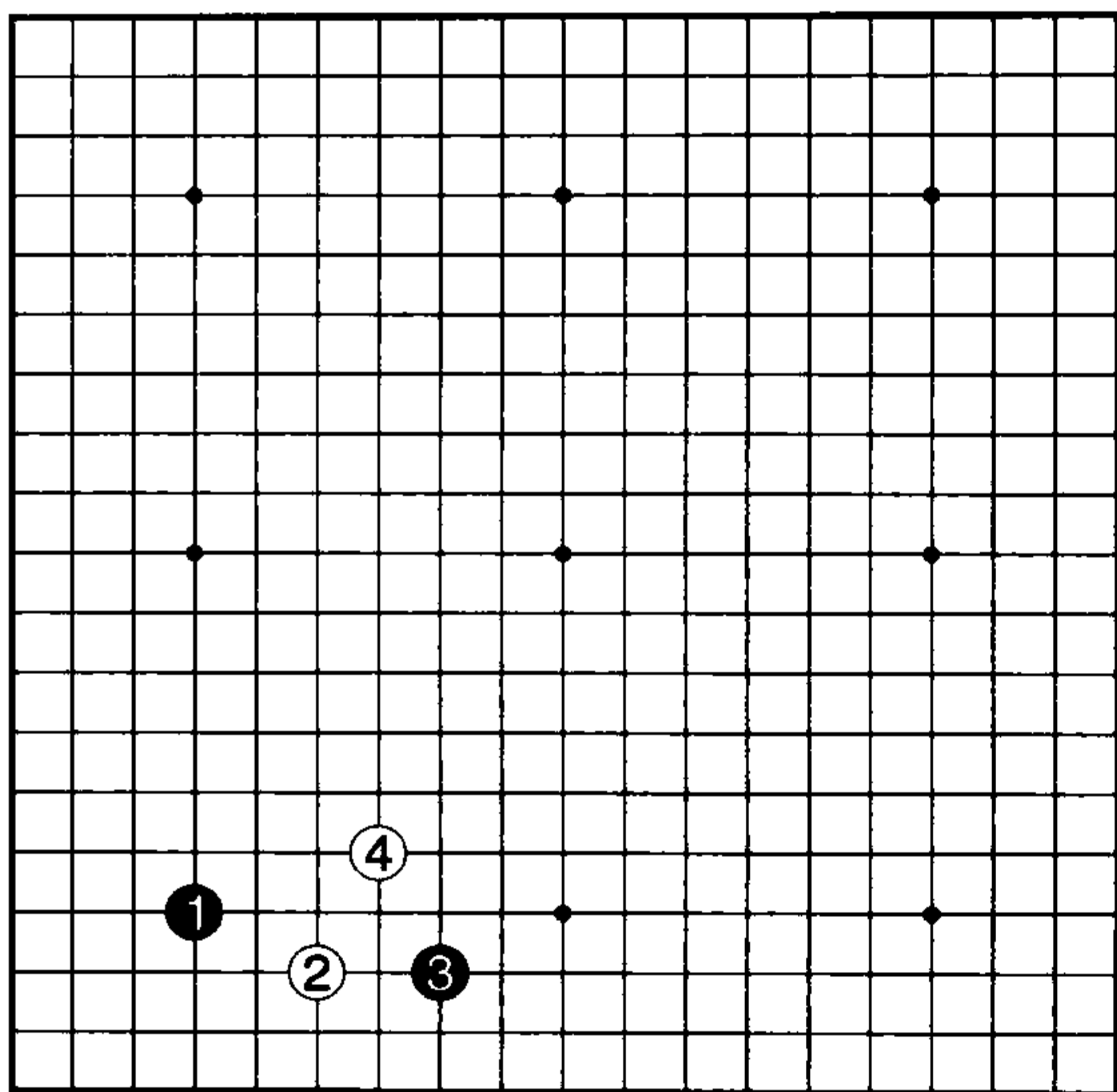


图73 两分

黑如在2位断，又会走成“一子解双征”，因此，黑在1位夹是正解，至黑11，虽然吃掉白棋，但白12长头后，局面是均势。

## 第十五型 基本图



白2小飞挂角，黑3一间低夹，白4飞是奇怪的一手，黑棋首先要搞清楚白的意图，才好对症下药。

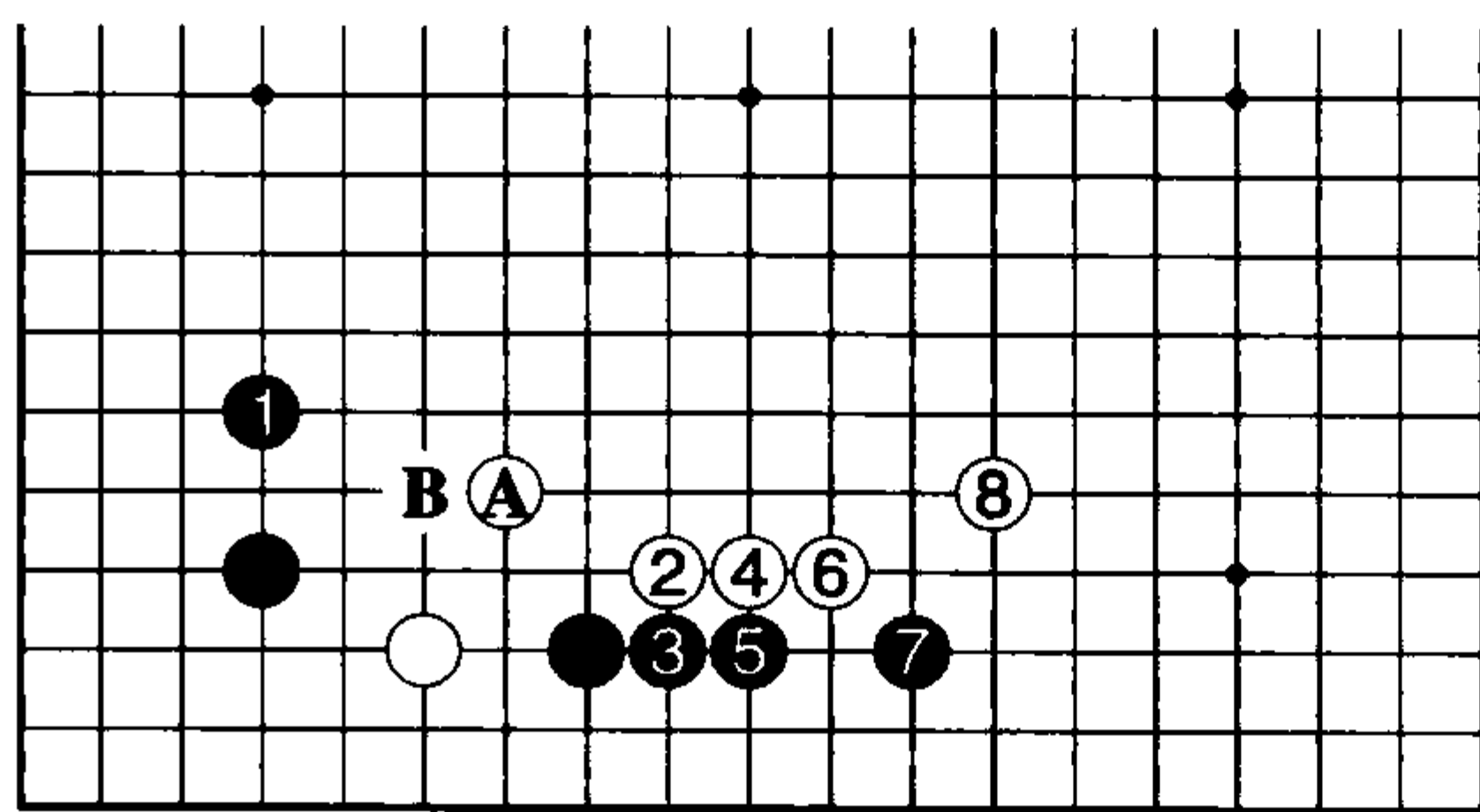


图1 白形好

黑1跳，是普通下法，白2飞压是好形，黑如3位爬，白4长至8飞，白A的位置和定式的B位比起来，要充分一些。

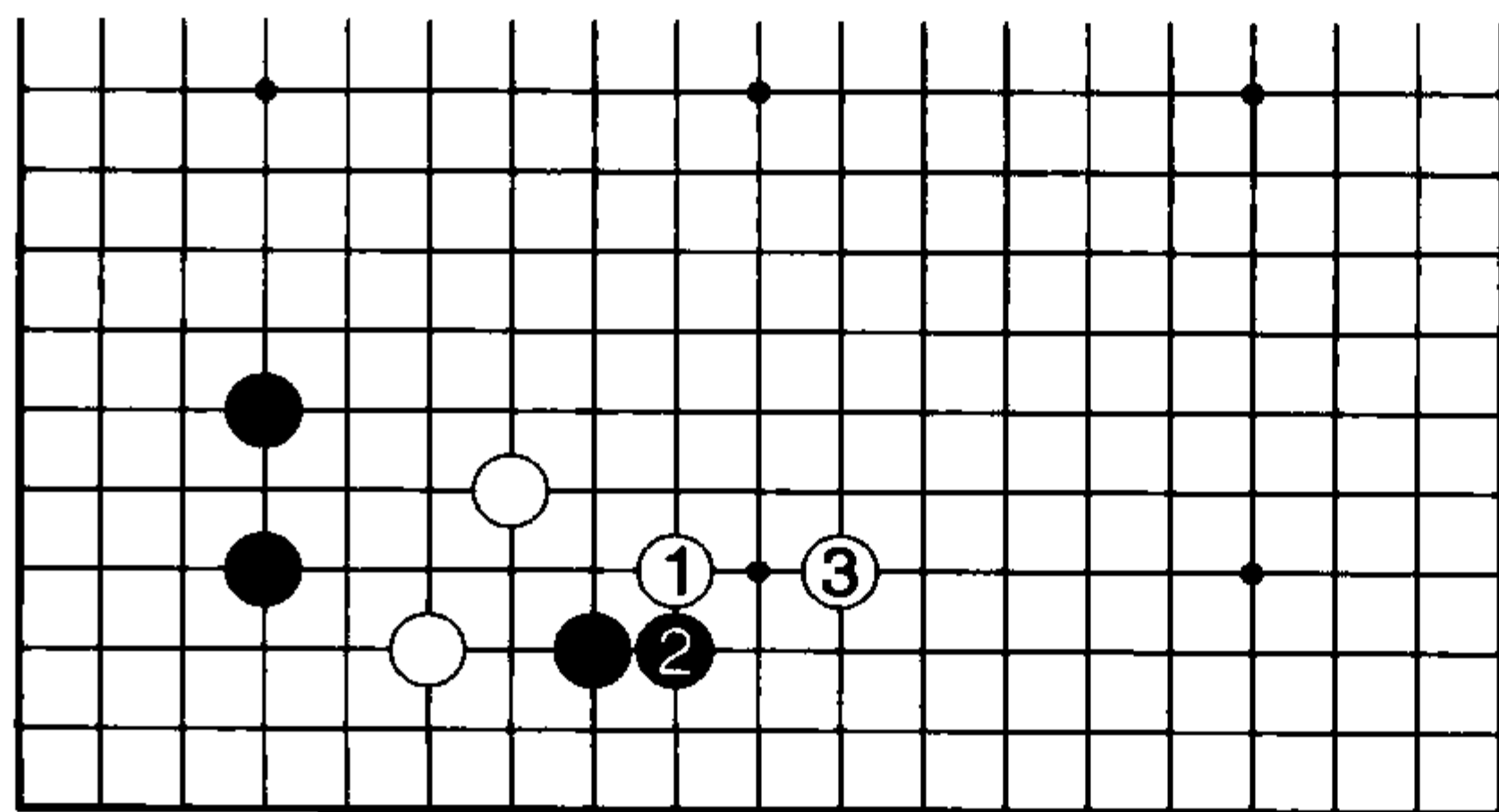
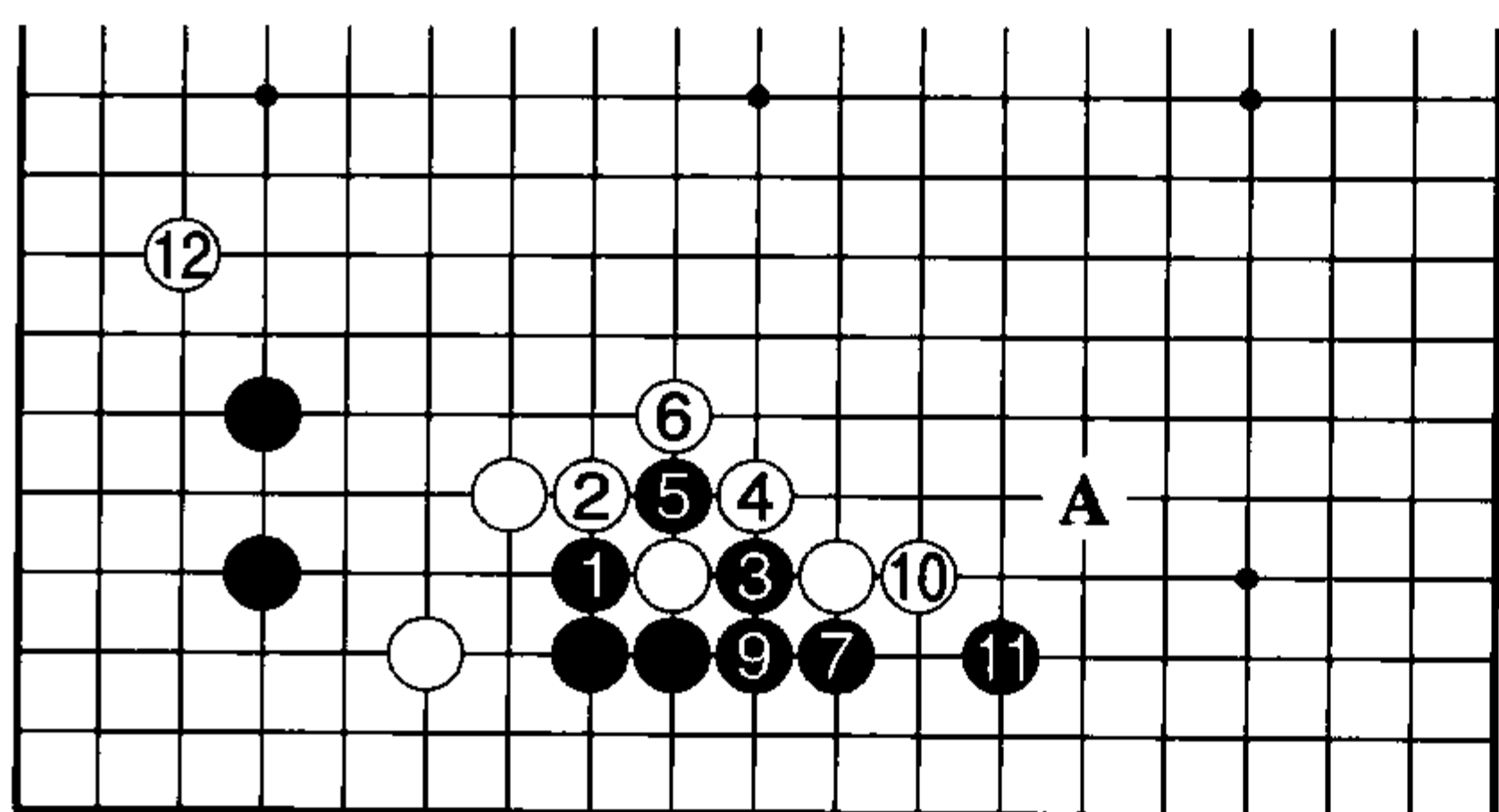


图2 跳

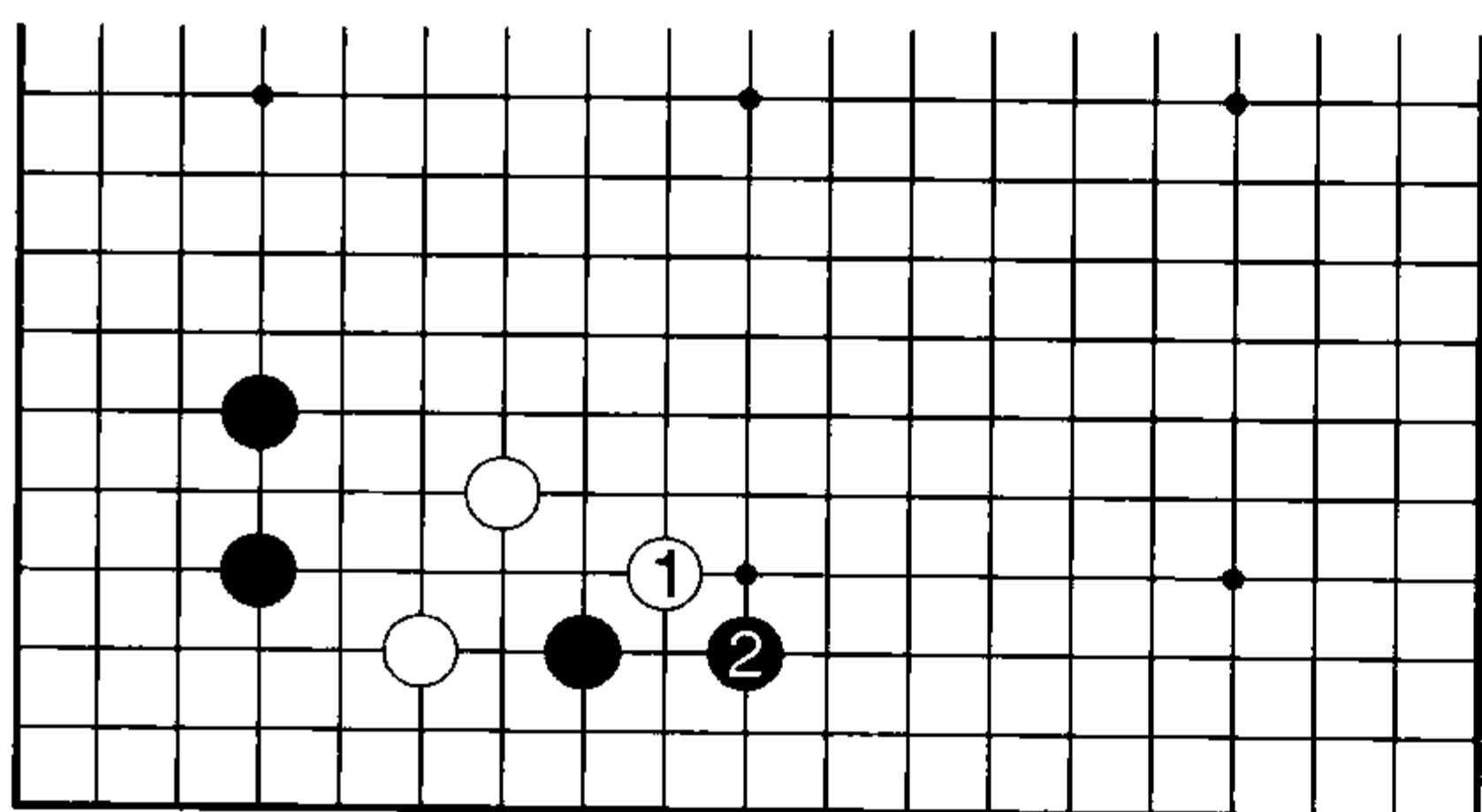
白3跳也不错。



**图3 白生动**

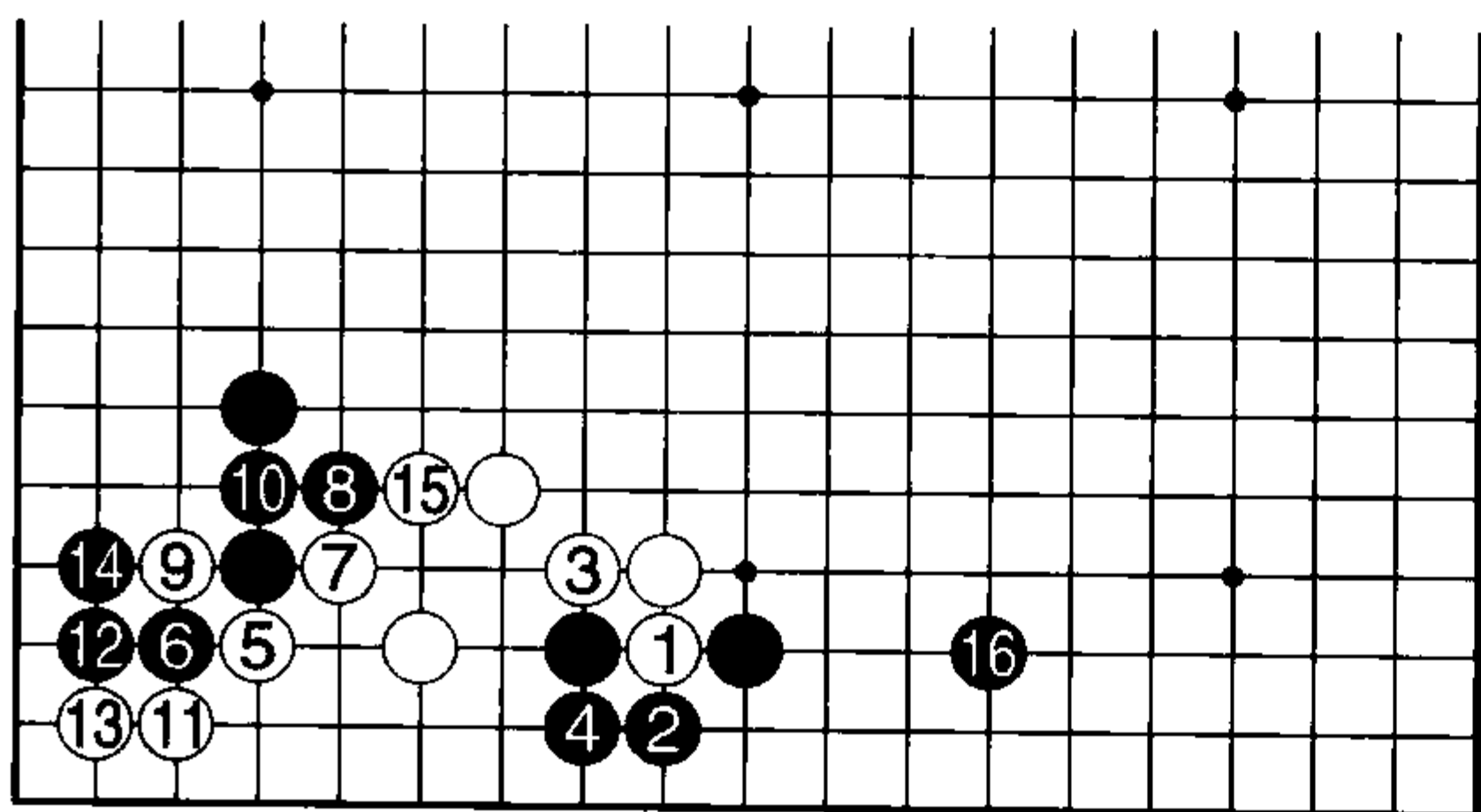
接上图，黑1冲，至11跳出，大致如此，白中央先手加厚，然后抢到12位的夹击，可战。根据情况，12在A位飞也不错。

(8提劫)



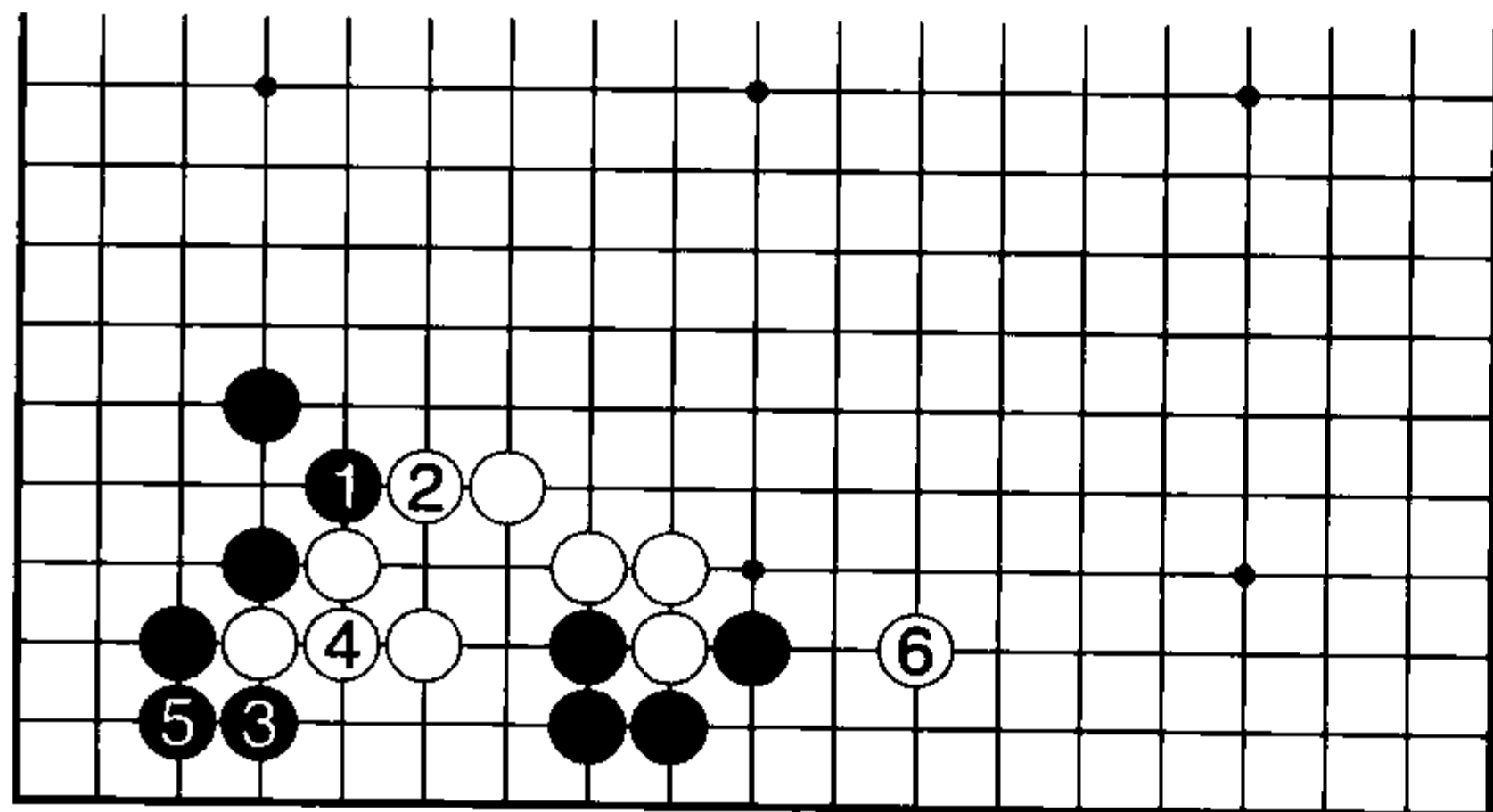
**图4 形**

白1飞压时，黑2跳是形。



**图5 均势**

白1冲，3拐是常见手段，黑4接，白5托至15虎整形，黑16拆，大致两分。



**图6 变化**

黑1虎时，白2如果直接虎，黑3打，5接很实惠，但白6抢攻下面黑棋也可下。

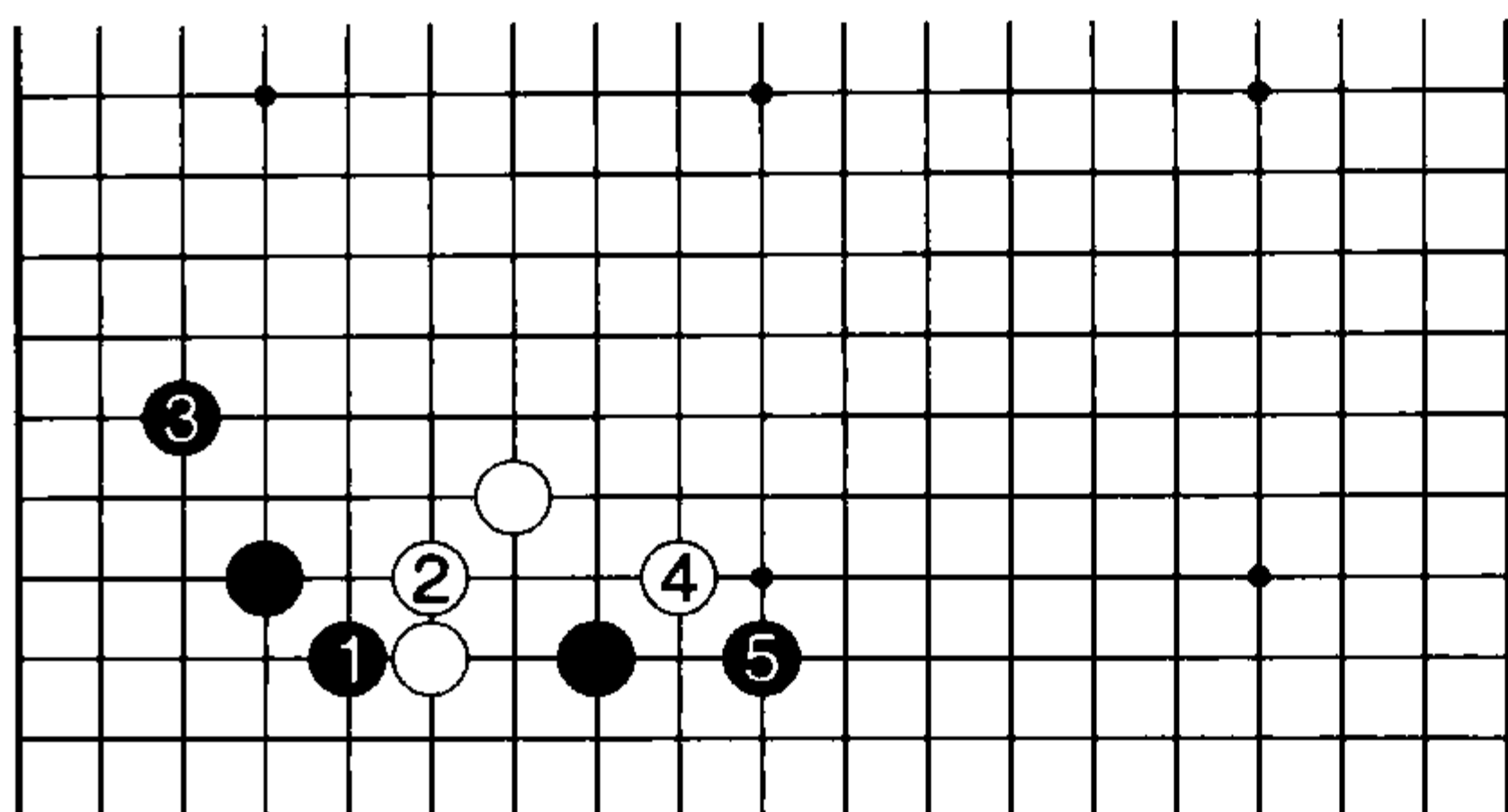


图7 简明

黑1尖顶后3飞，是简明下法，白4飞压，黑5还是跳，黑无不满。

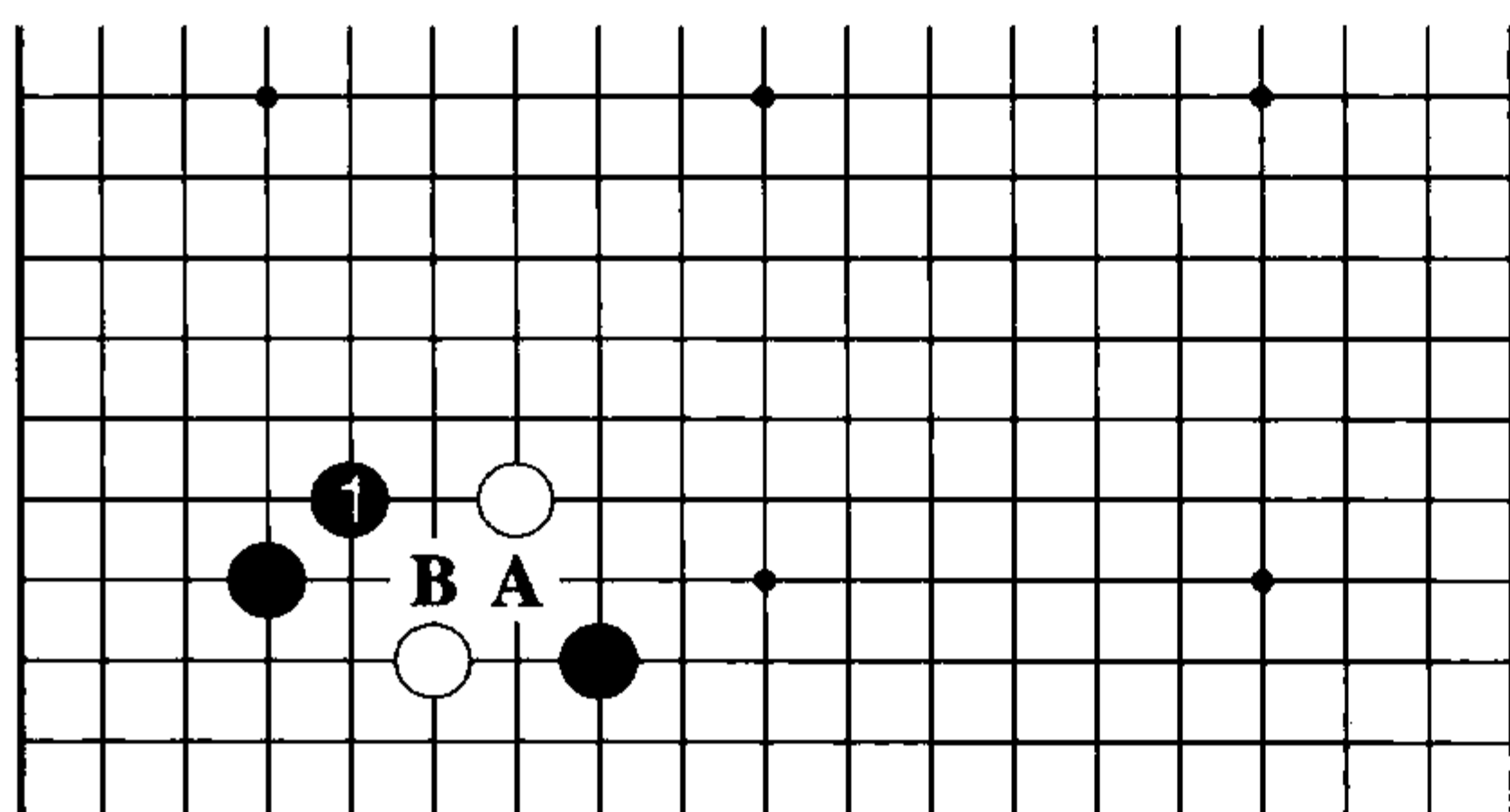


图8 尖

黑1尖，瞄着A、B的缺陷，白不能太听话。

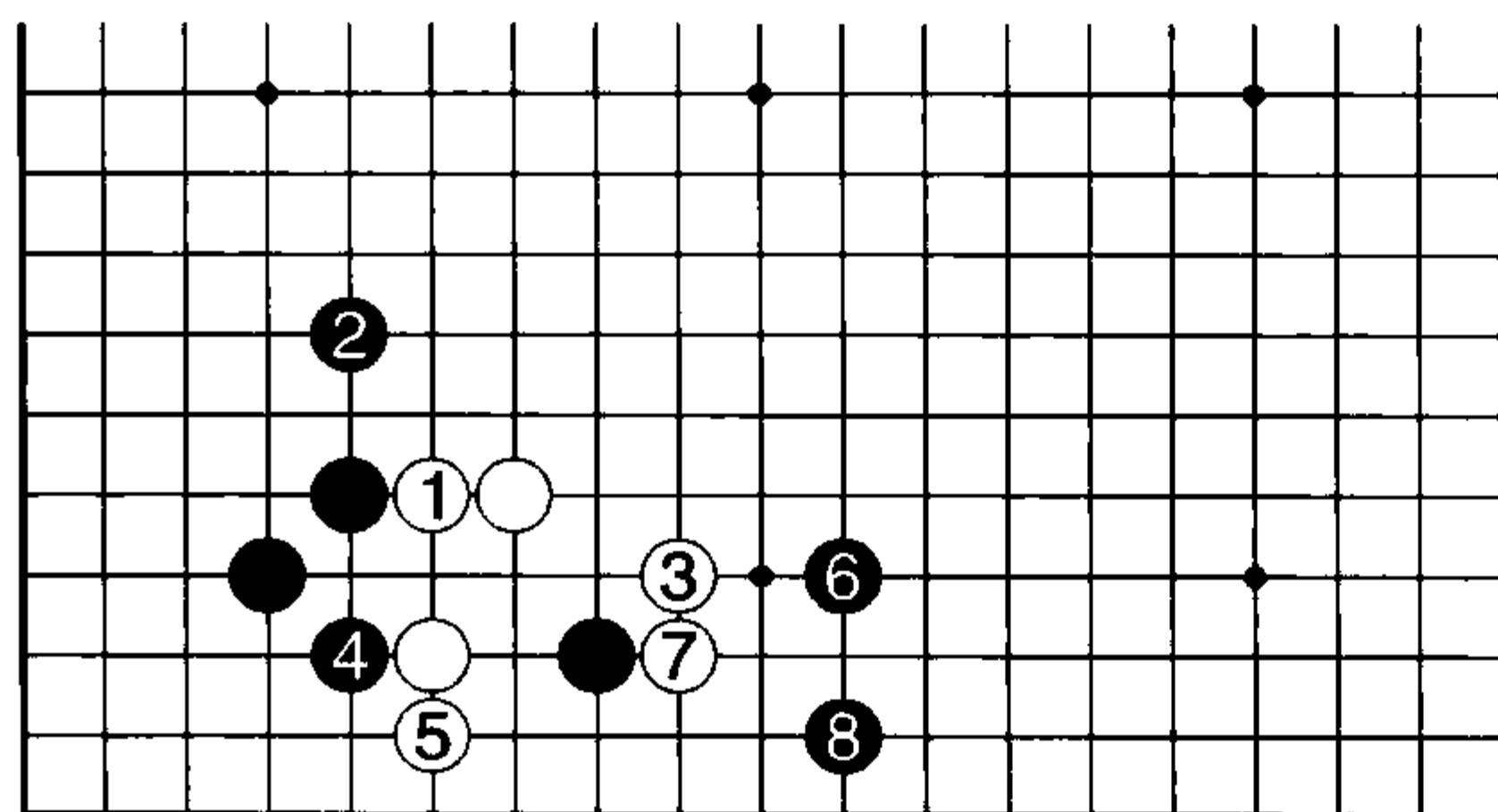


图9 黑满意

白1顶太老实，黑2跳，白3飞压时，黑6、8是常用弃子手筋，白不满。

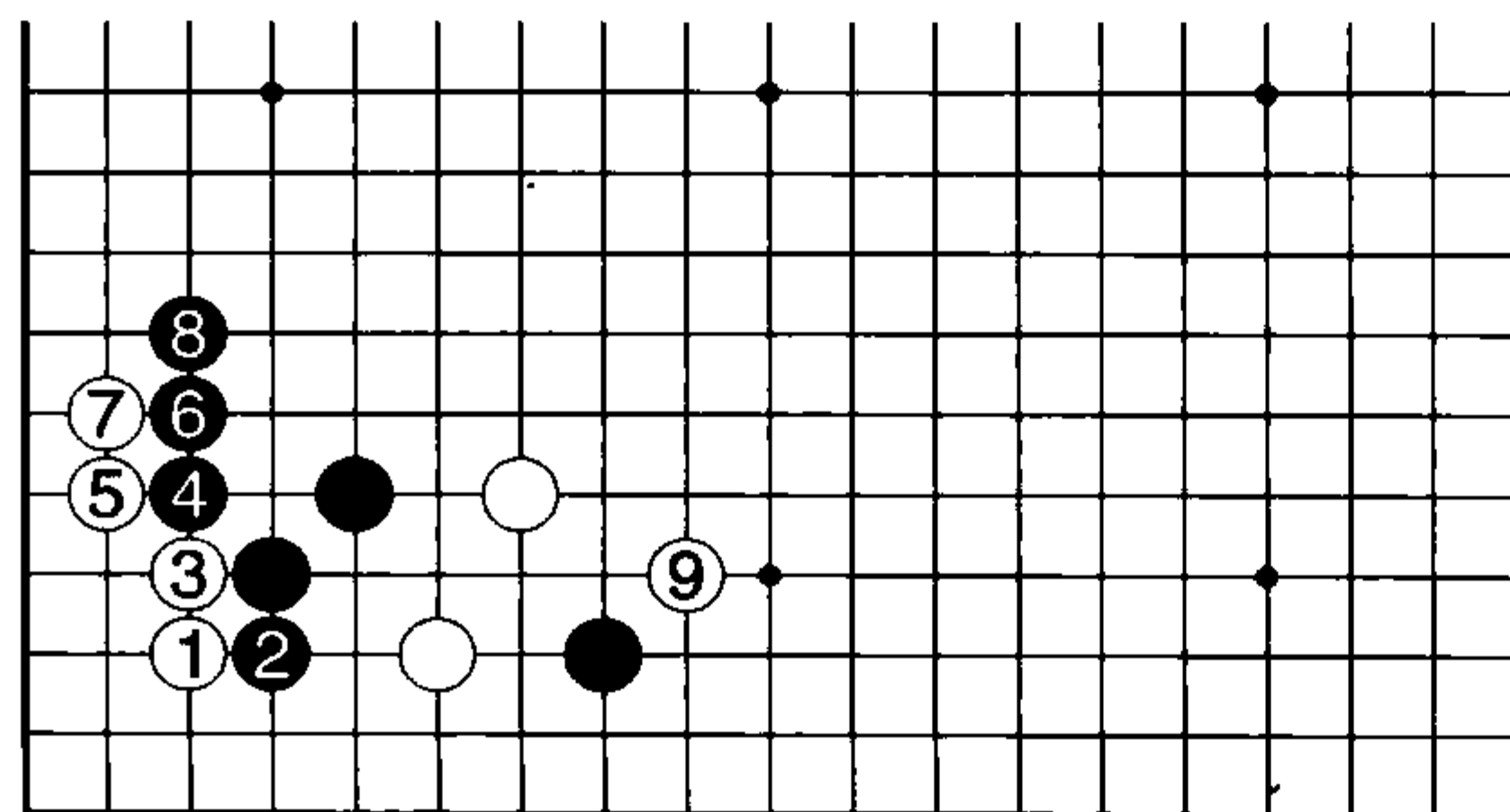
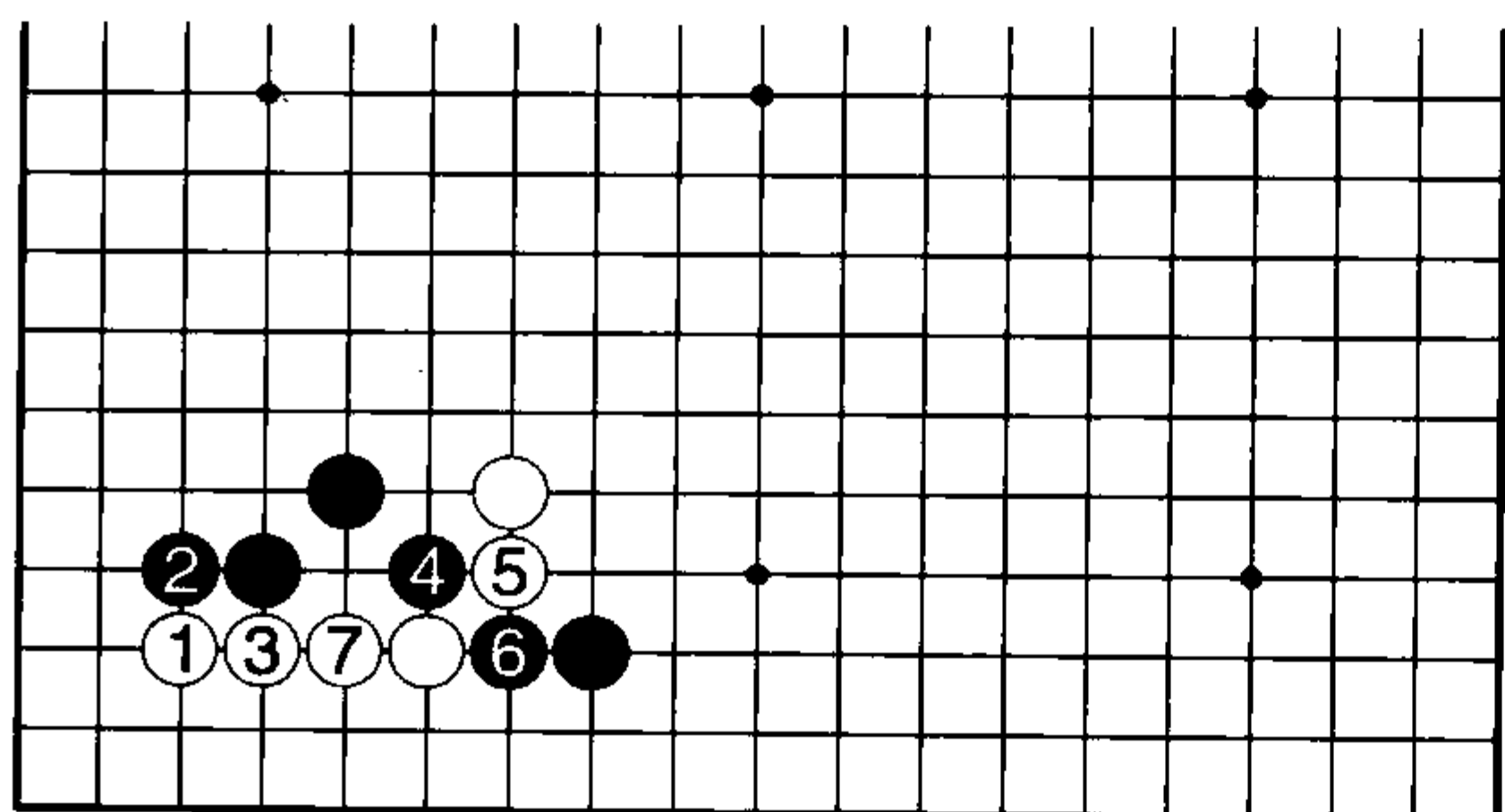


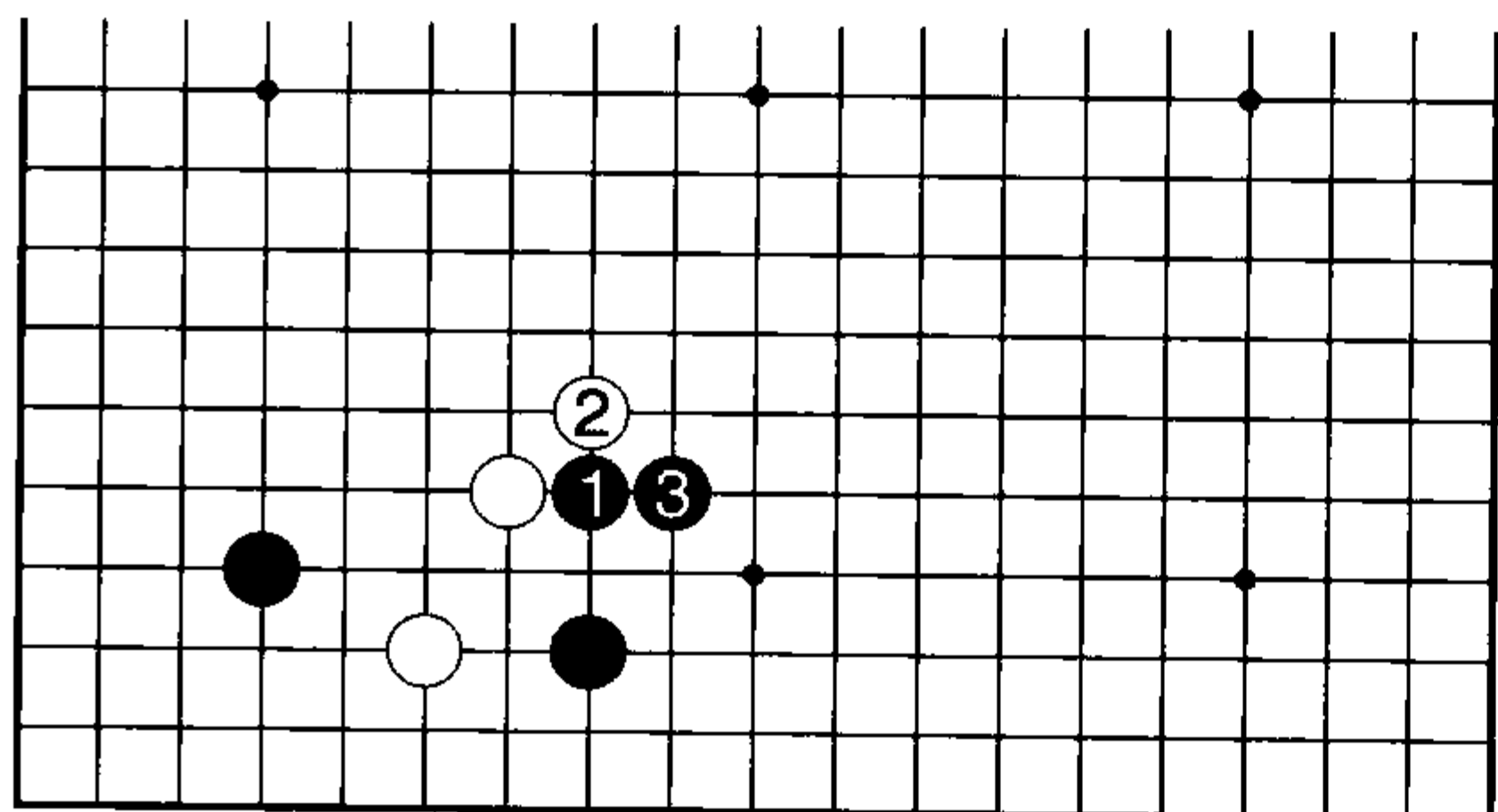
图10 黑无趣

白1点三三转身，是灵活的态度，至白9飞压，白如愿。



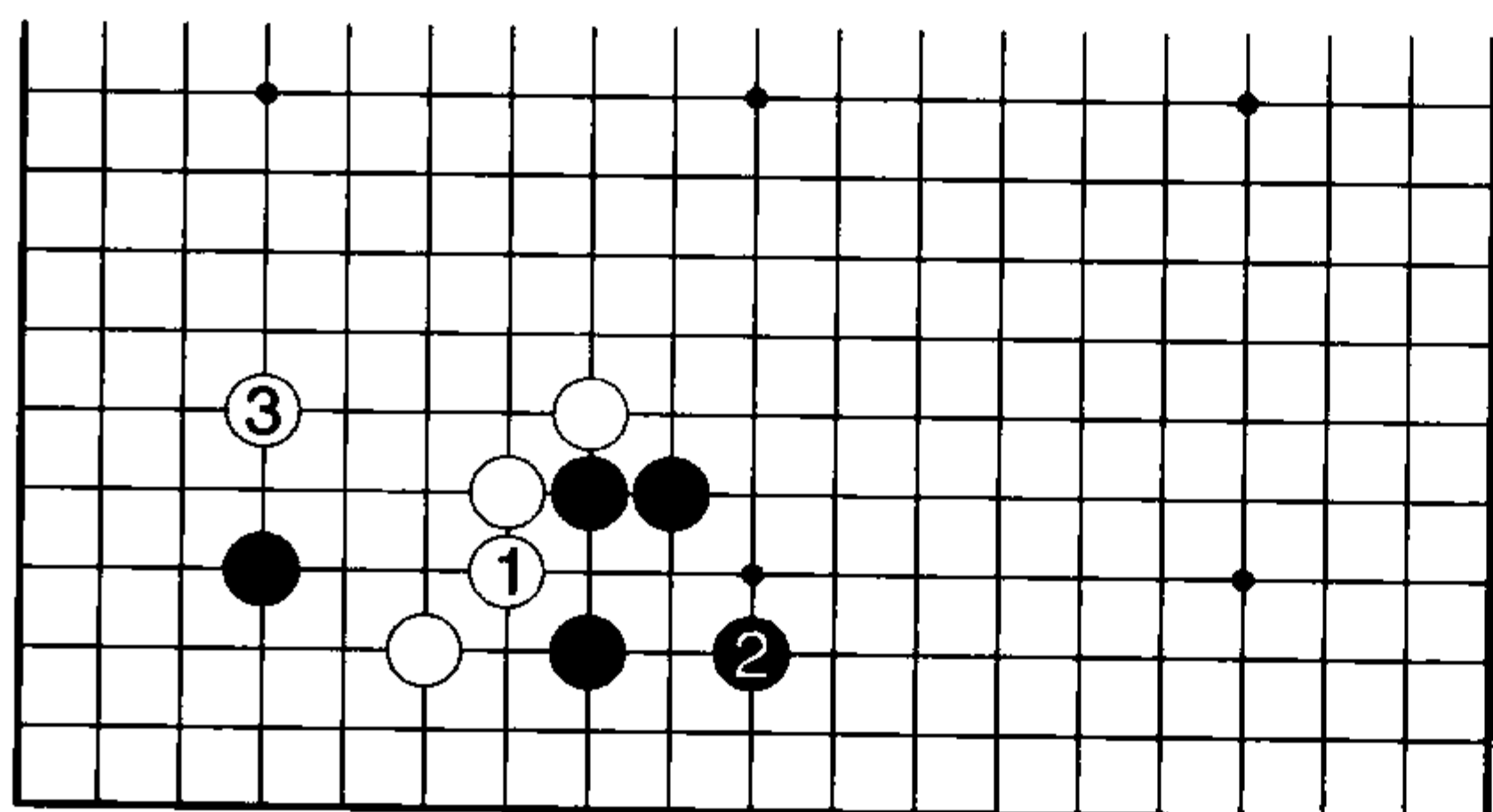
**图11 白充分**

黑2挡这里，白3爬，黑4、6断开白棋，白7接，黑形状不佳，作战有些勉强。



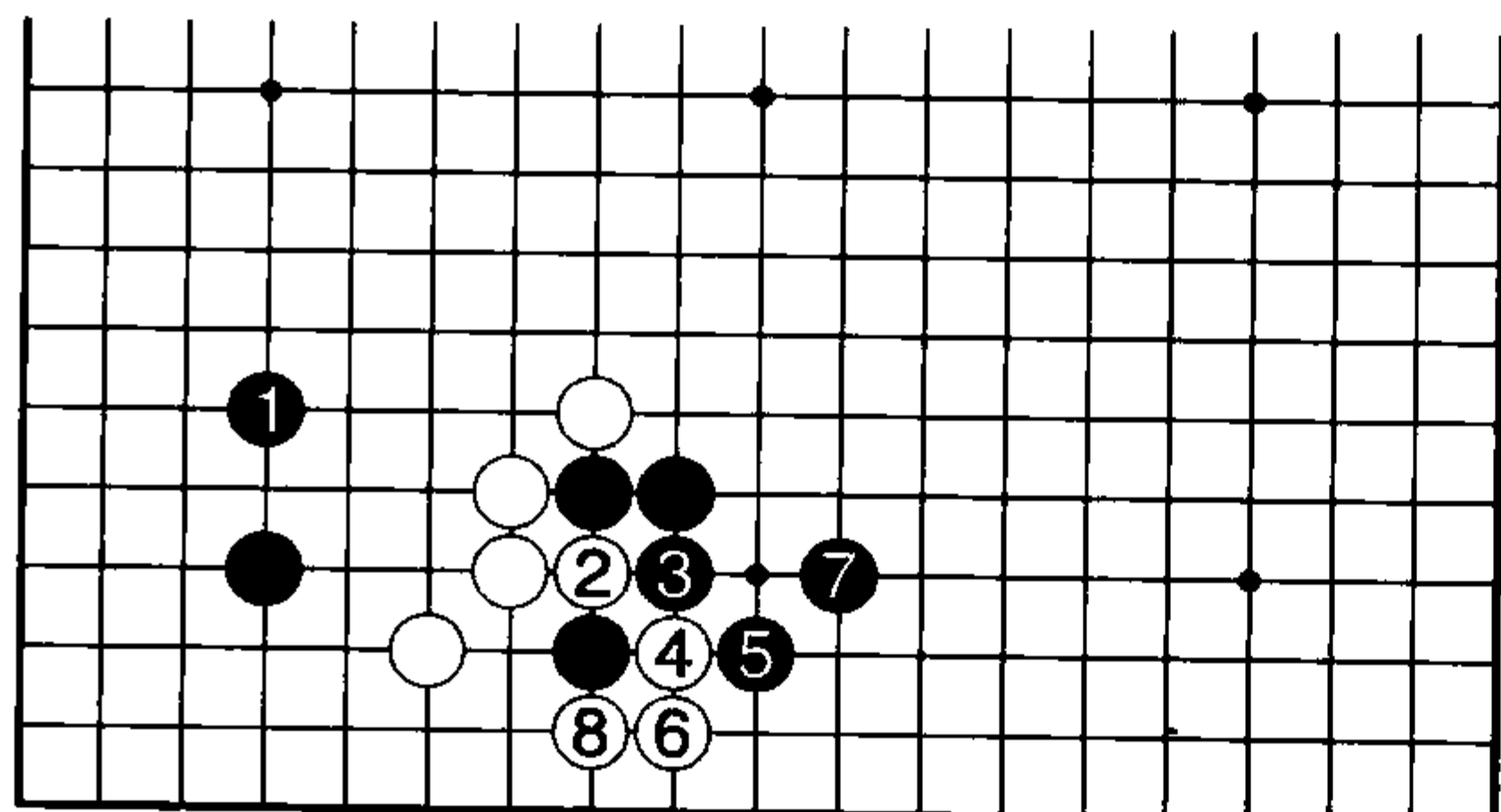
**图12 靠**

黑1靠，3长，疑似俗手，接下来……



**图13 白主动**

白1长，瞄着冲断和3位挂两个好点，黑2如跳补，白3挂角，积极可战。



**图14 白安定**

黑1跳，白2、4冲吃一子实惠，可以满意。

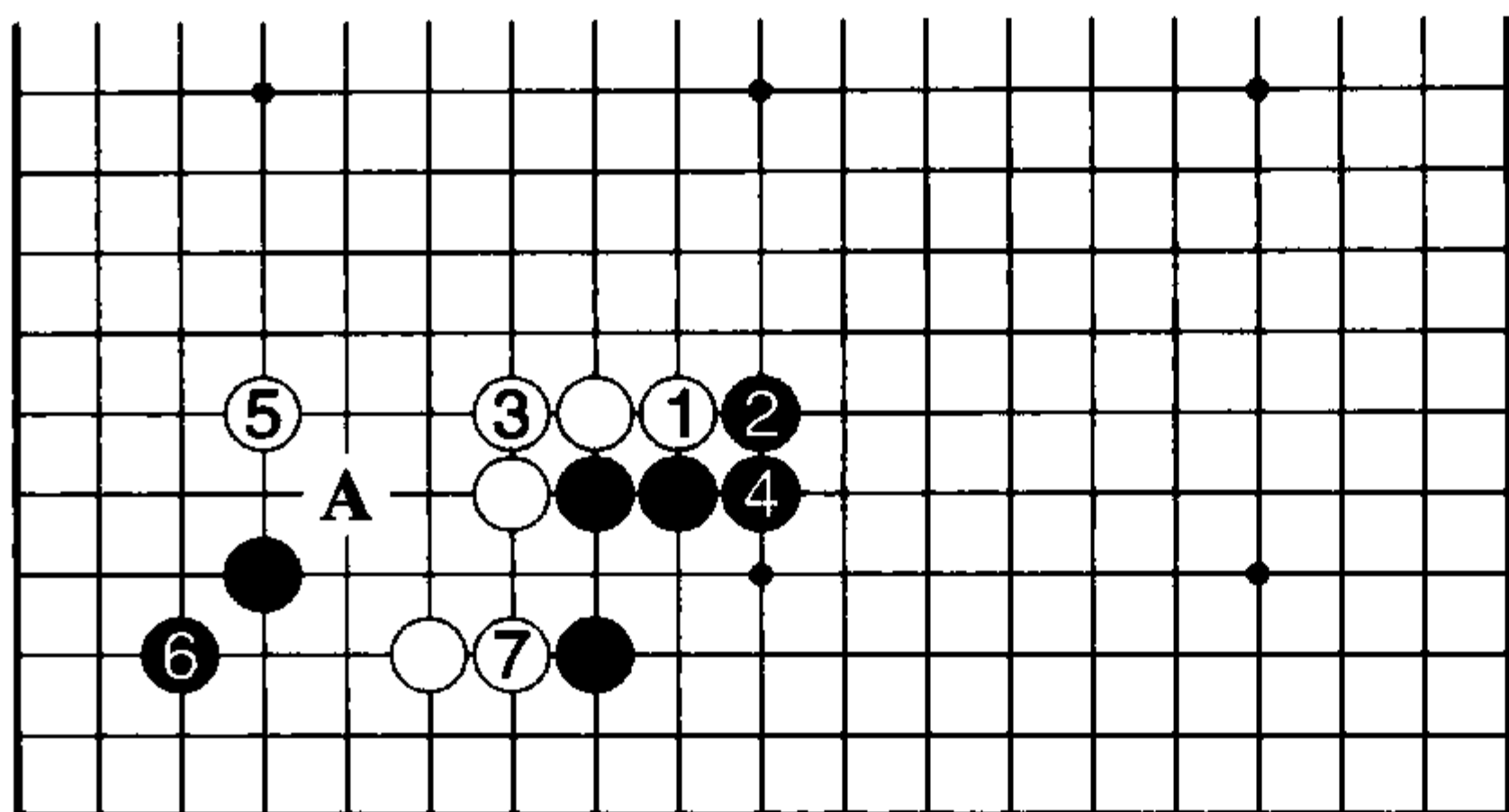


图15 白厚

白1压，黑2扳，白3接厚实，黑4接，白5拦下来，黑6补角无奈，白7顶防止黑A的手段。

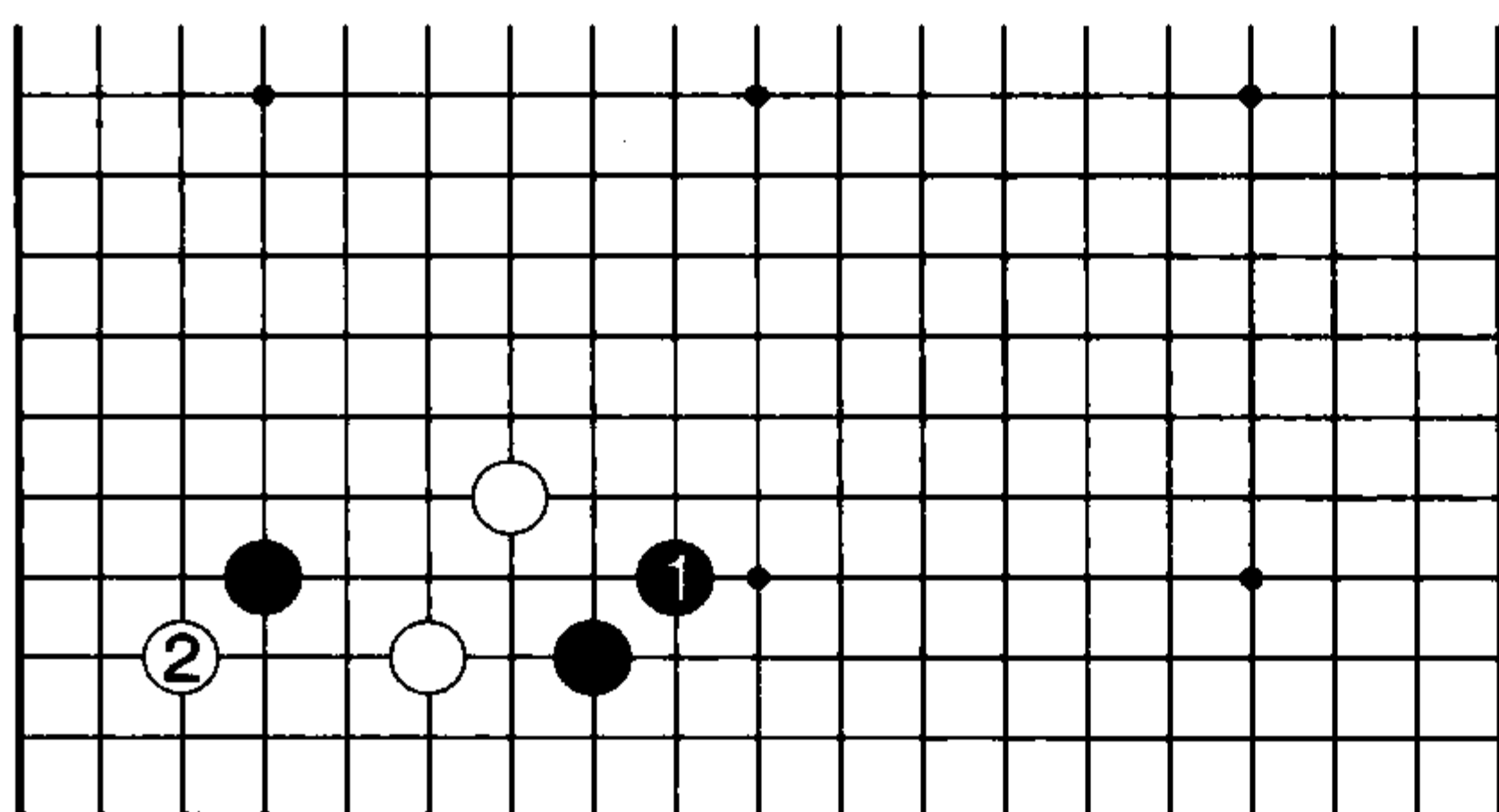


图16 转换

黑1小尖，形状坚实，但缺乏效率，白2点角精明。

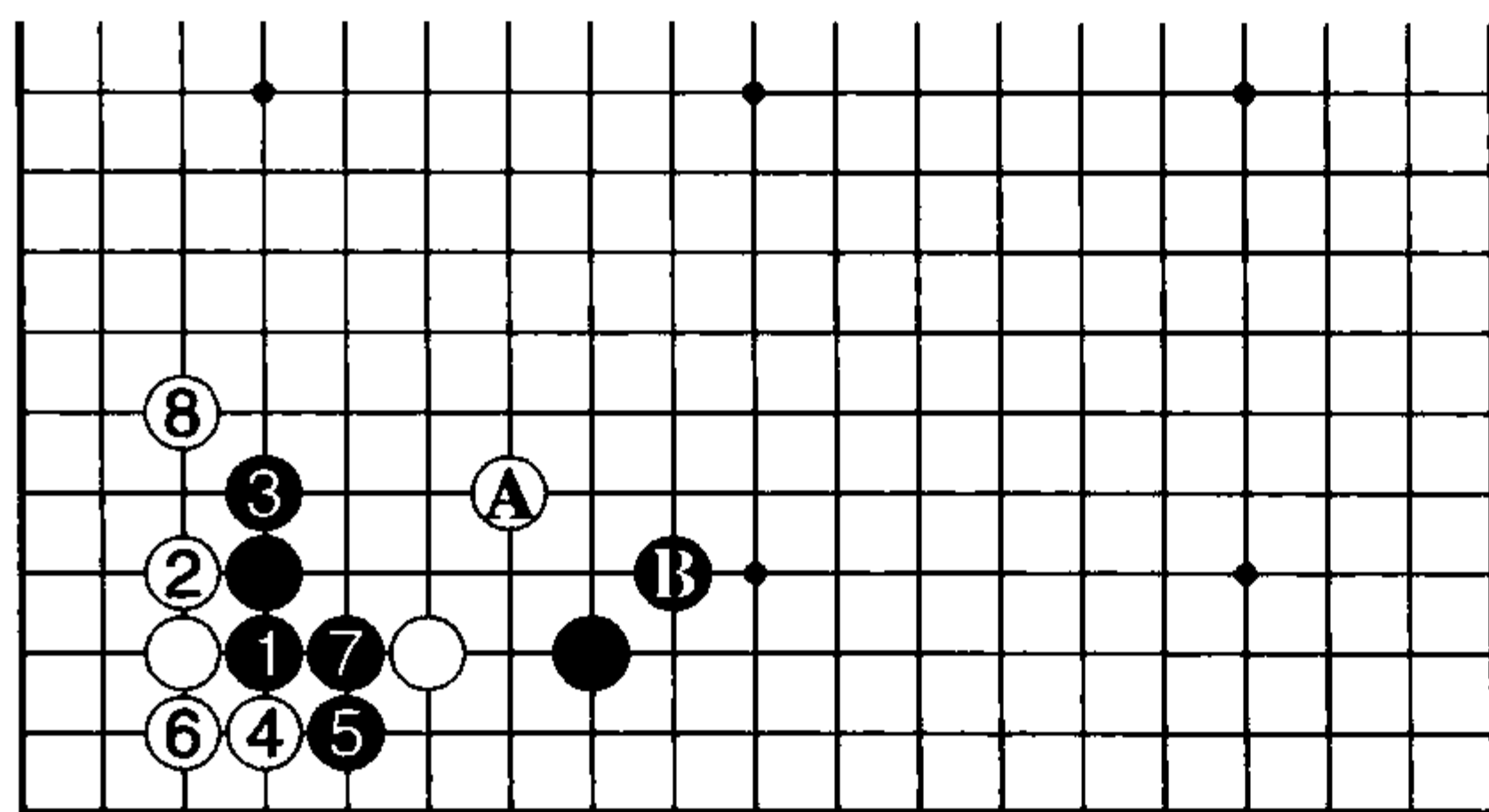


图17 白可战

黑1挡至白8跳的结果，相当于一间低夹点三三定式后，白A和黑B做了交换，以后白借用不少。

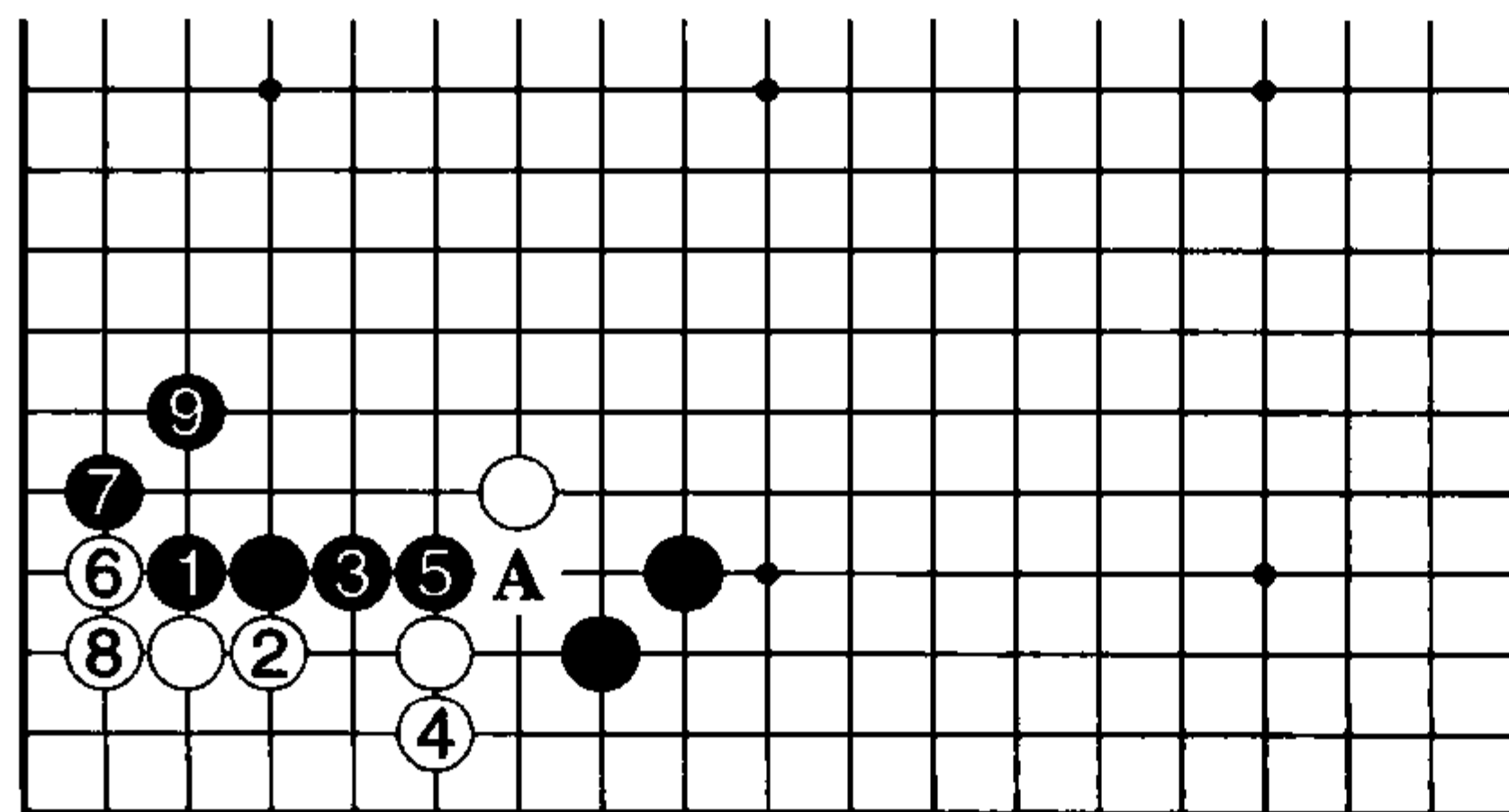


图18 味道

黑挡在另外一个方向，白2至8先手活角，以后还有A位的味道，白不错。



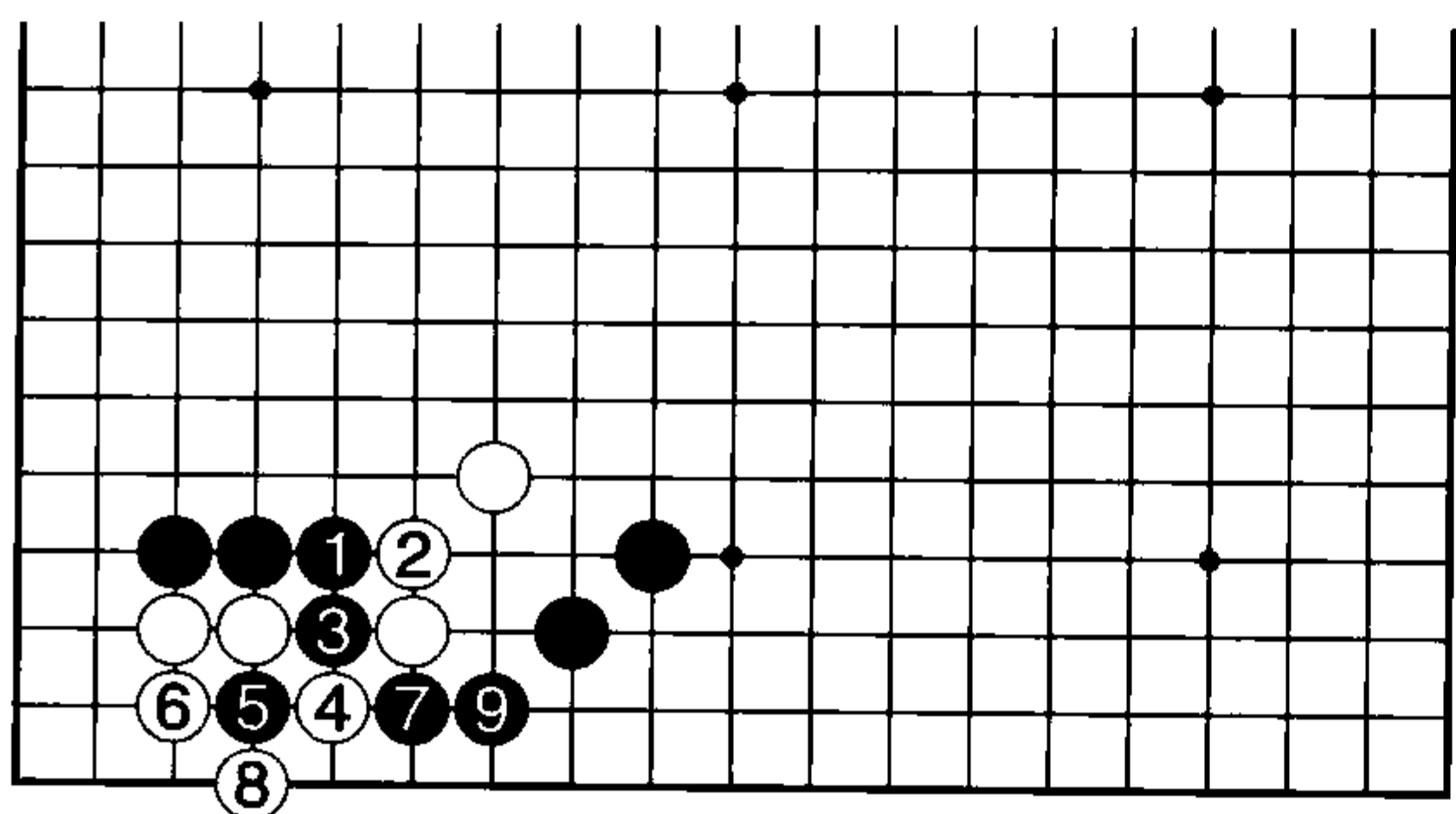


图19 强手

黑1时，白2贴强硬，黑3、5冲断，白6吃，黑7、9断开白棋。

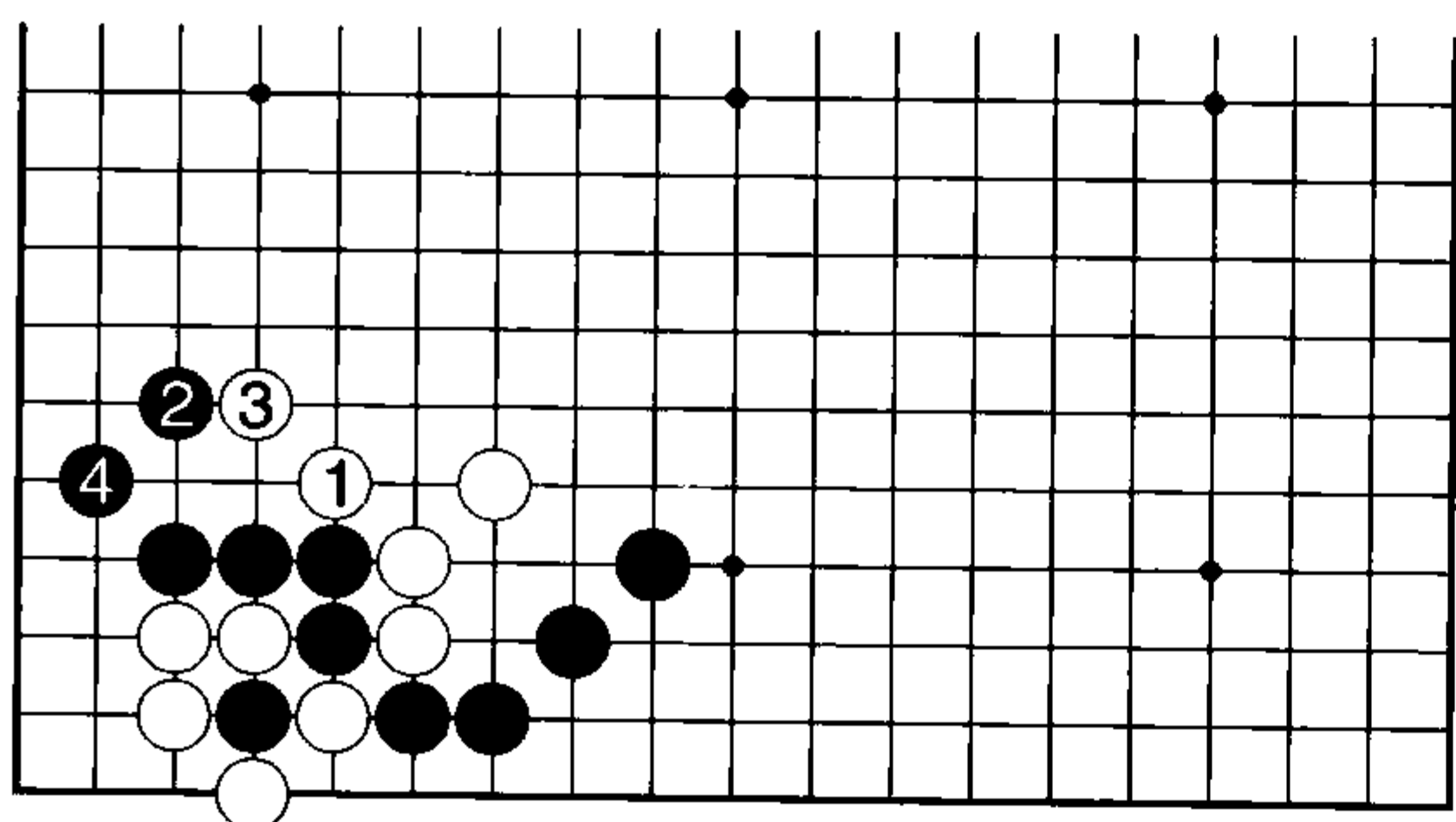


图20 手筋

白1、3时，黑4虎是常用手筋。

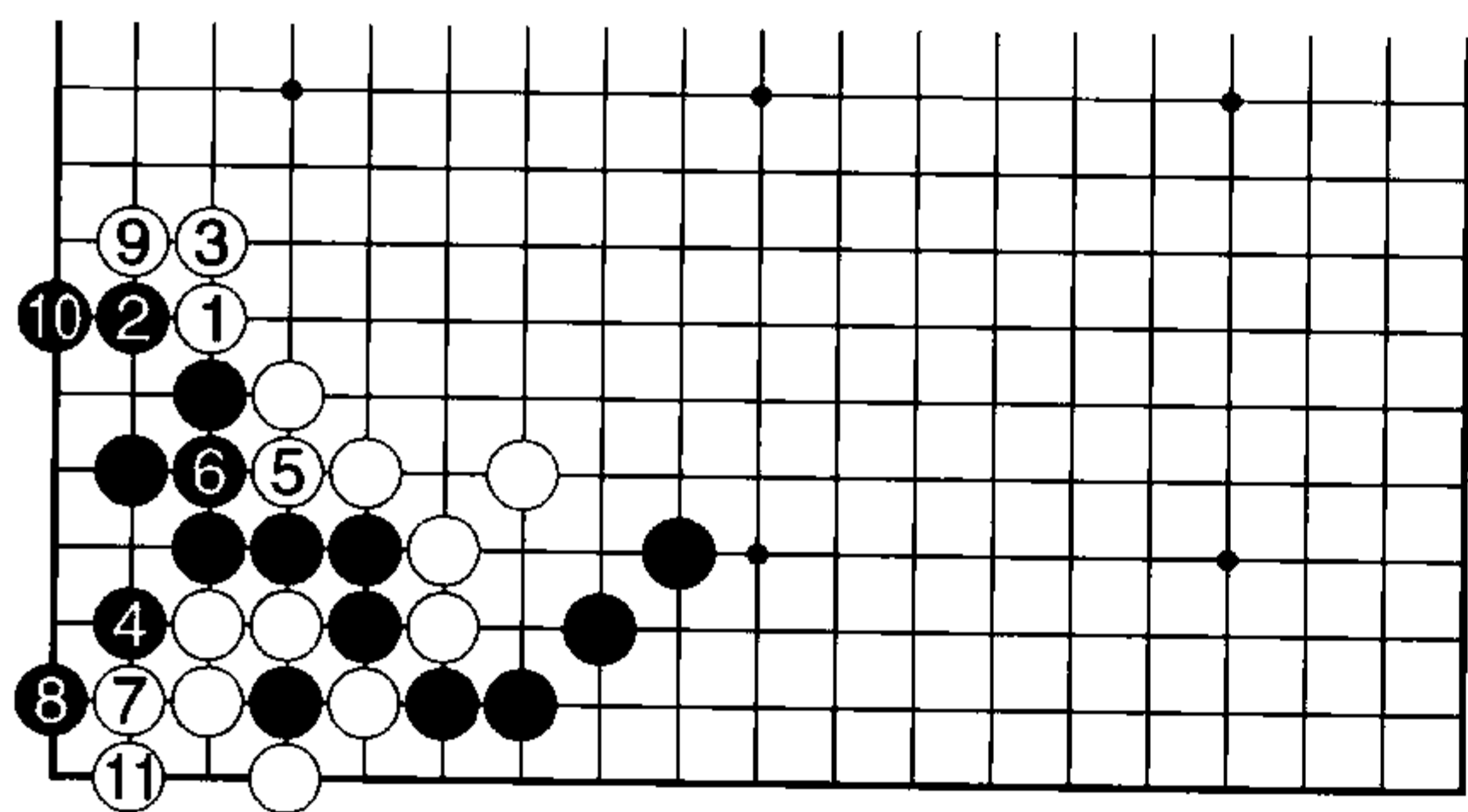


图21 白优势

白1扳，黑2以下至白11大致如此，结果白厚，黑不满。

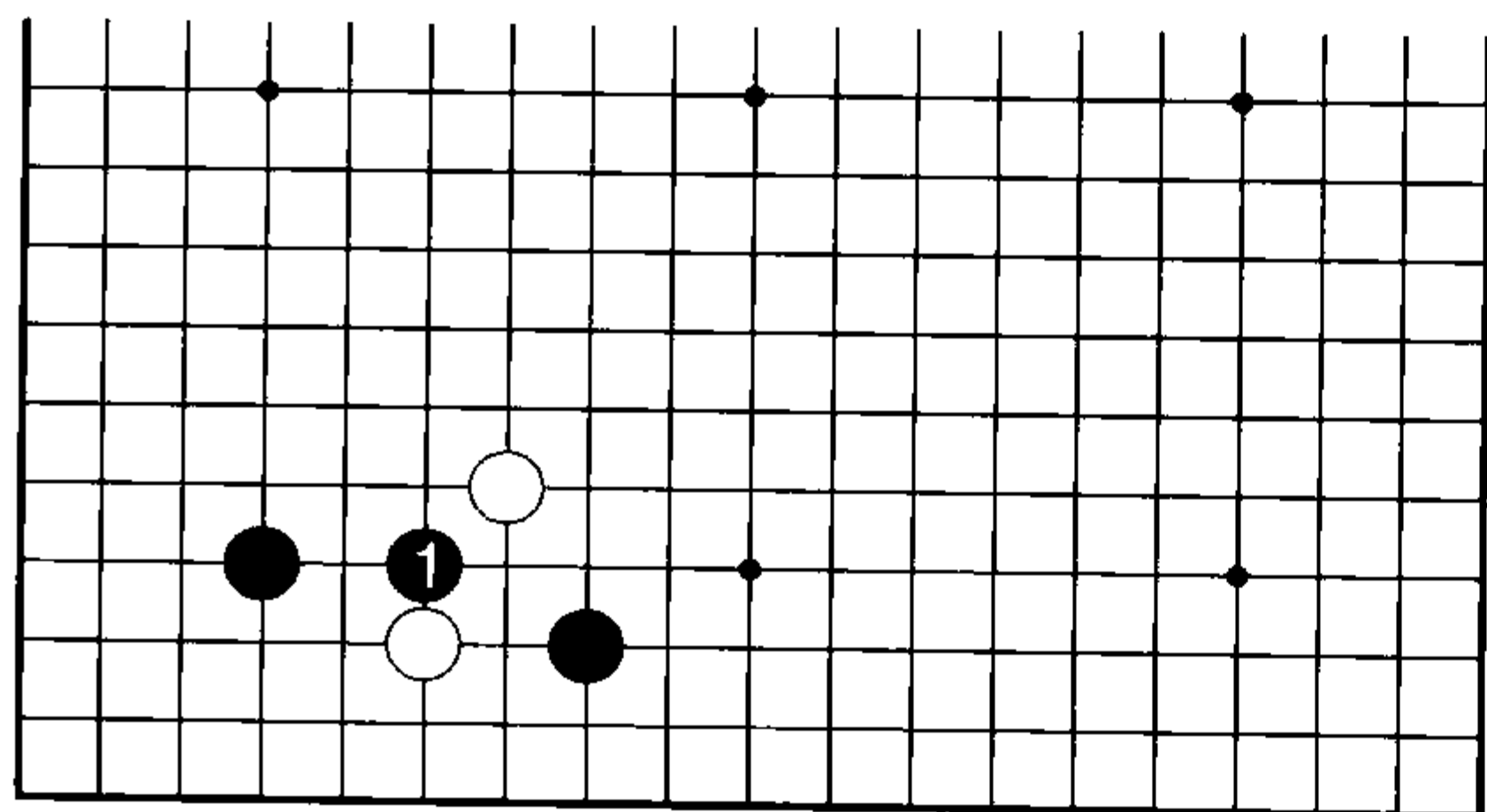


图22 有效

黑1跨紧凑，是有效的手段。

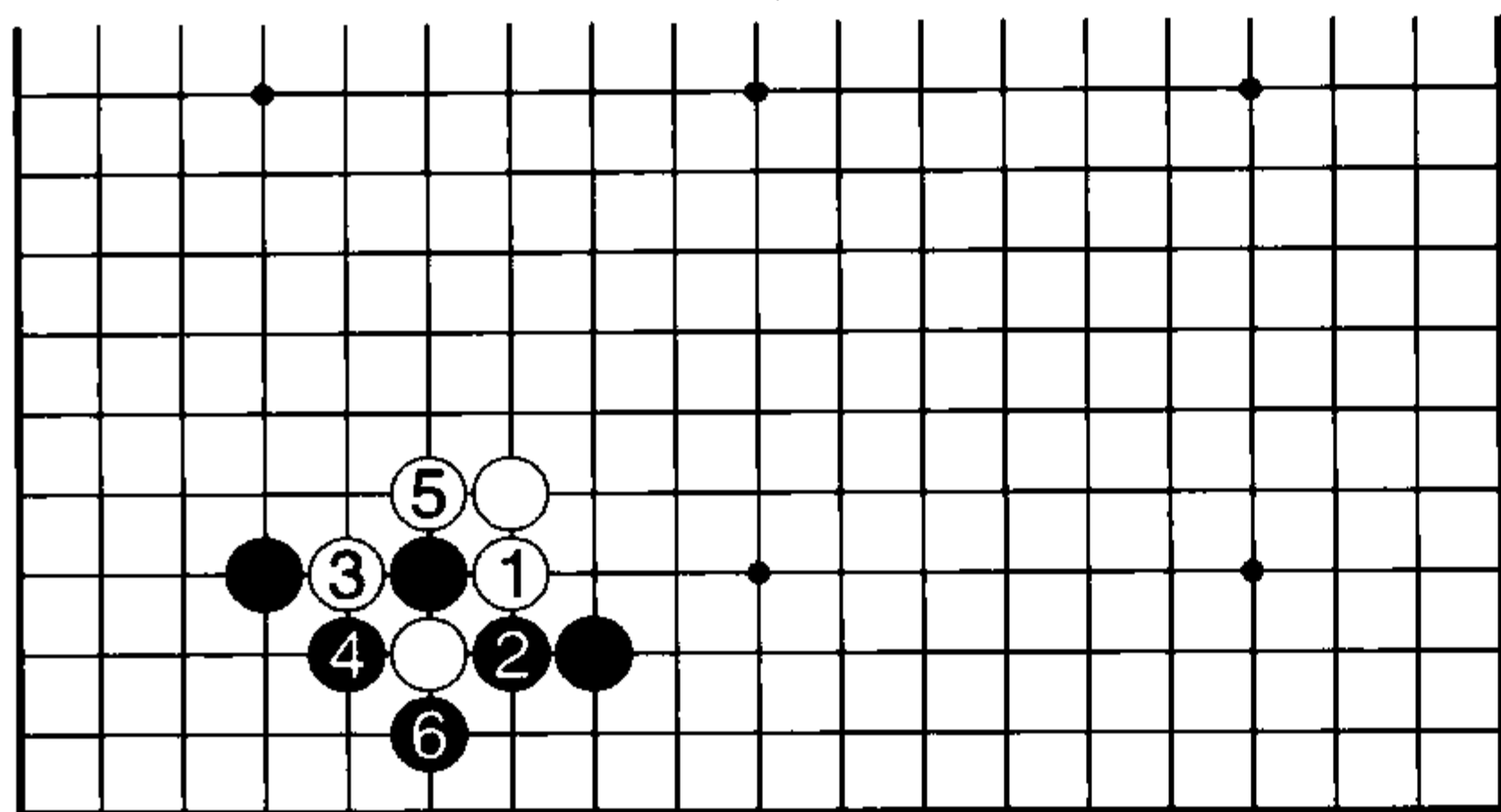


图23 必然

白1至黑6是必然进行。

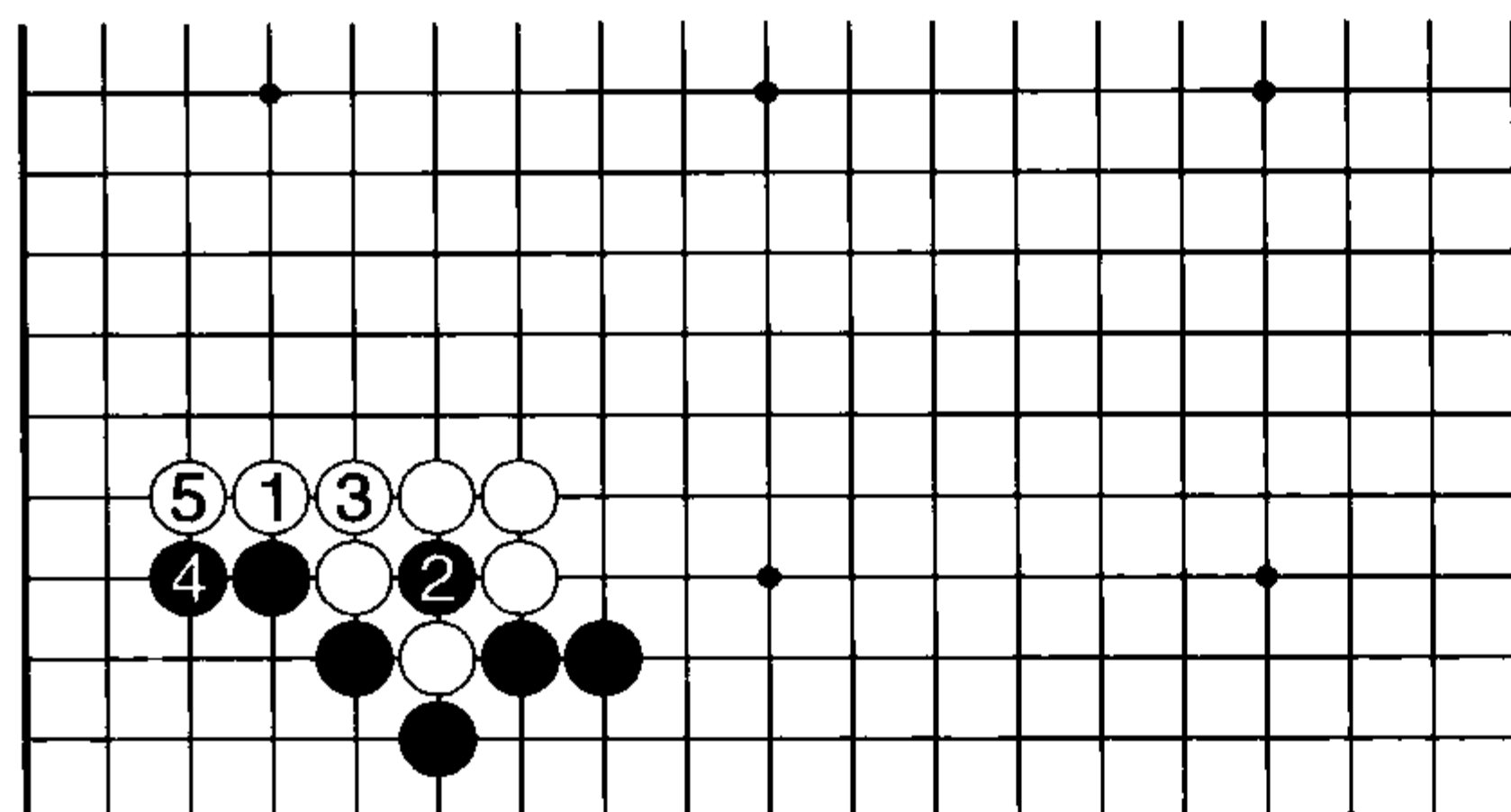


图24 黑先手

白1扳，黑2提，白3接，黑4，白5，黑先手得到角上实地，可以接受。

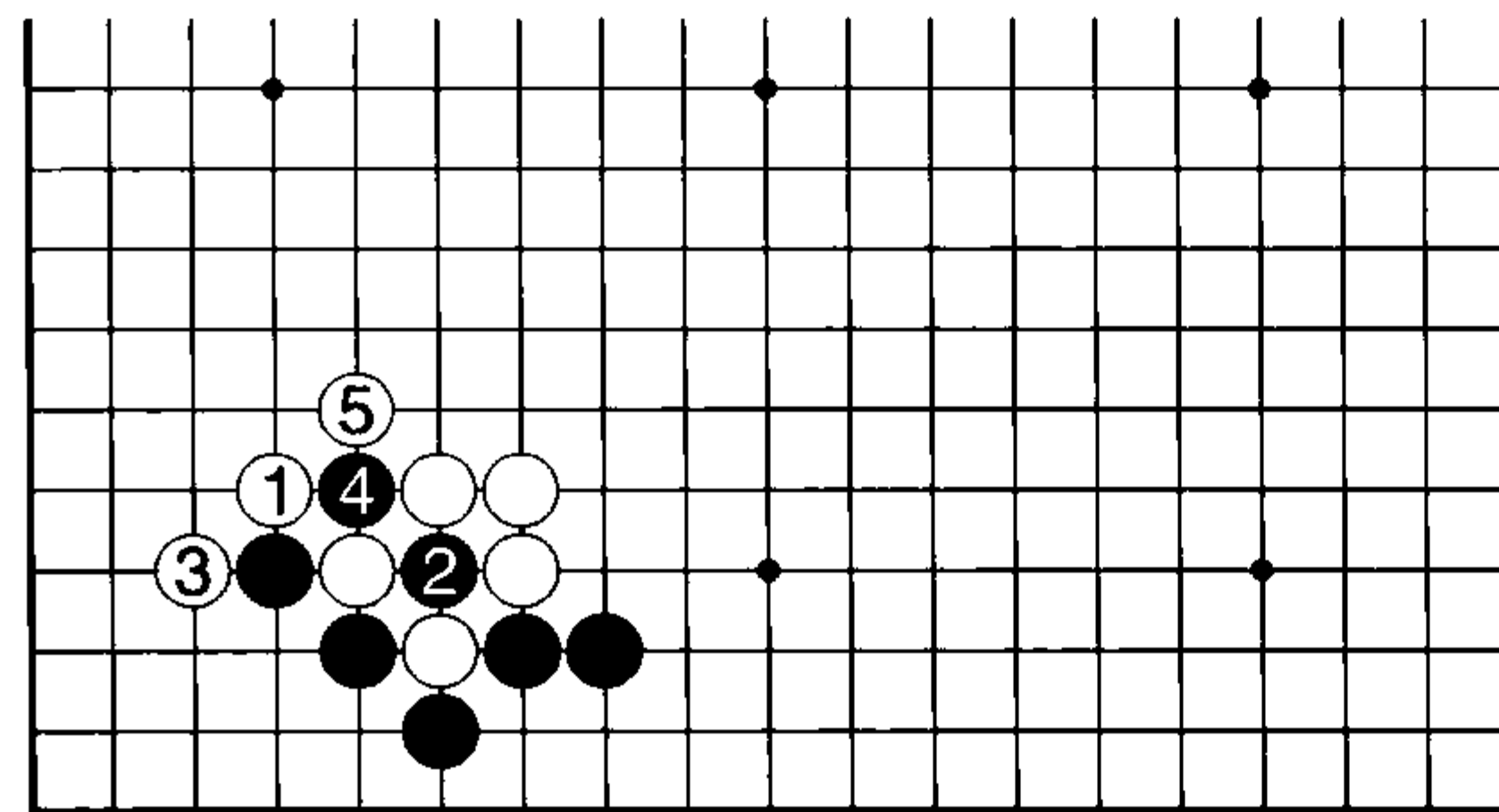


图25 变化

黑2提时，白有3位扳的变化，黑4，白5，大致两分。

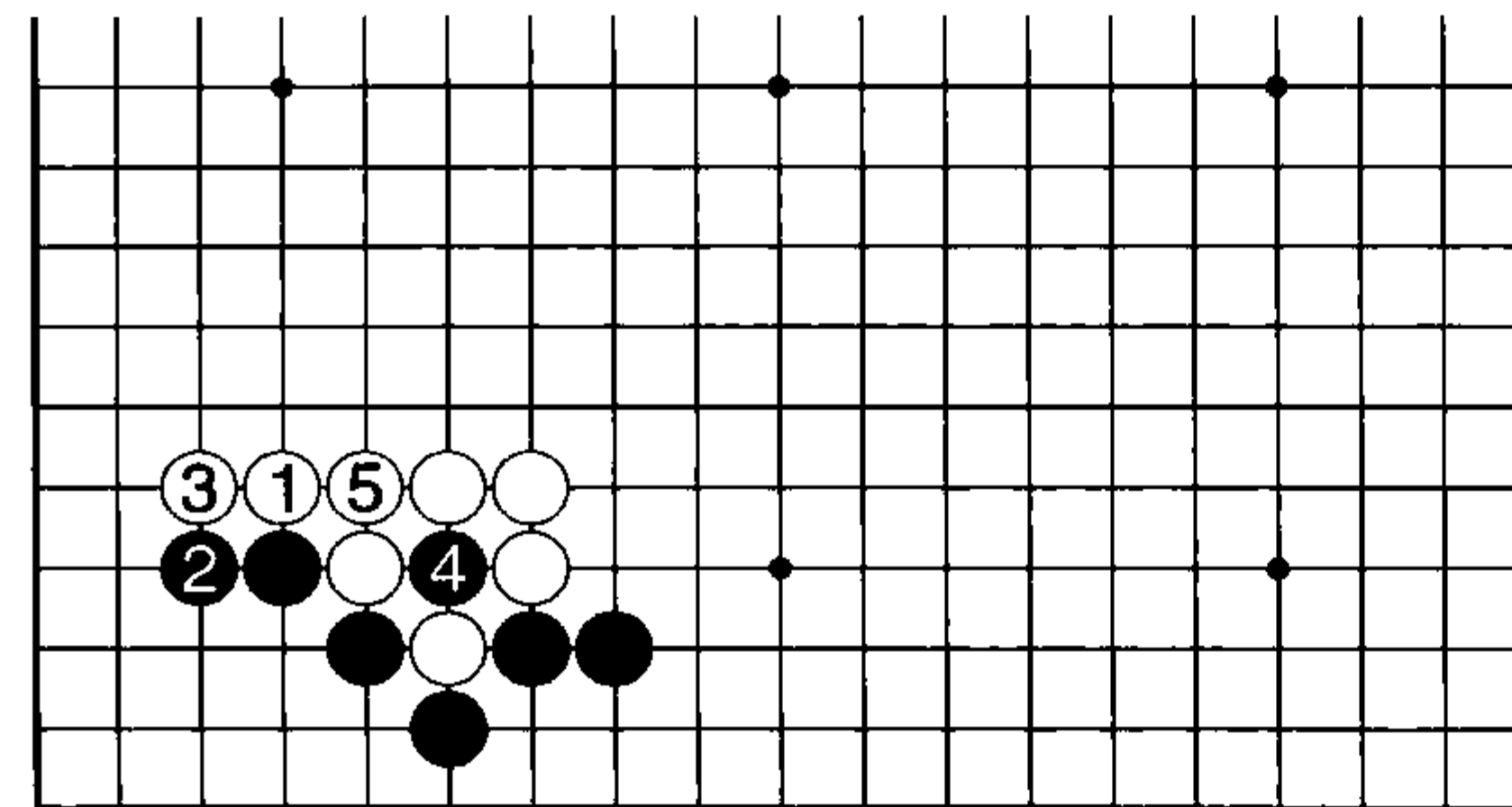


图26 杜绝变化

黑2先立，可防止前图变化。

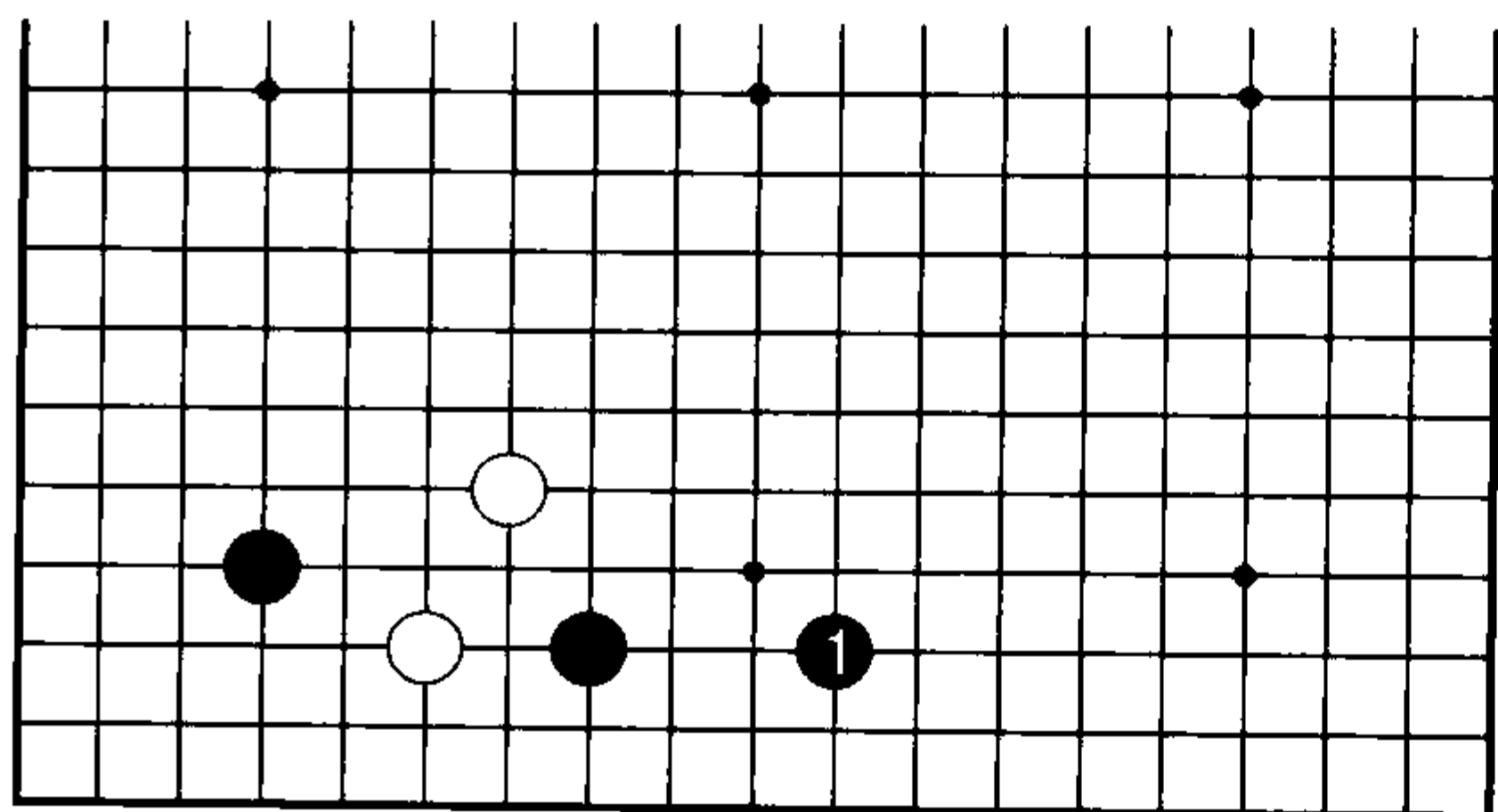


图27 冷静

黑1拆二，是冷静的好手。

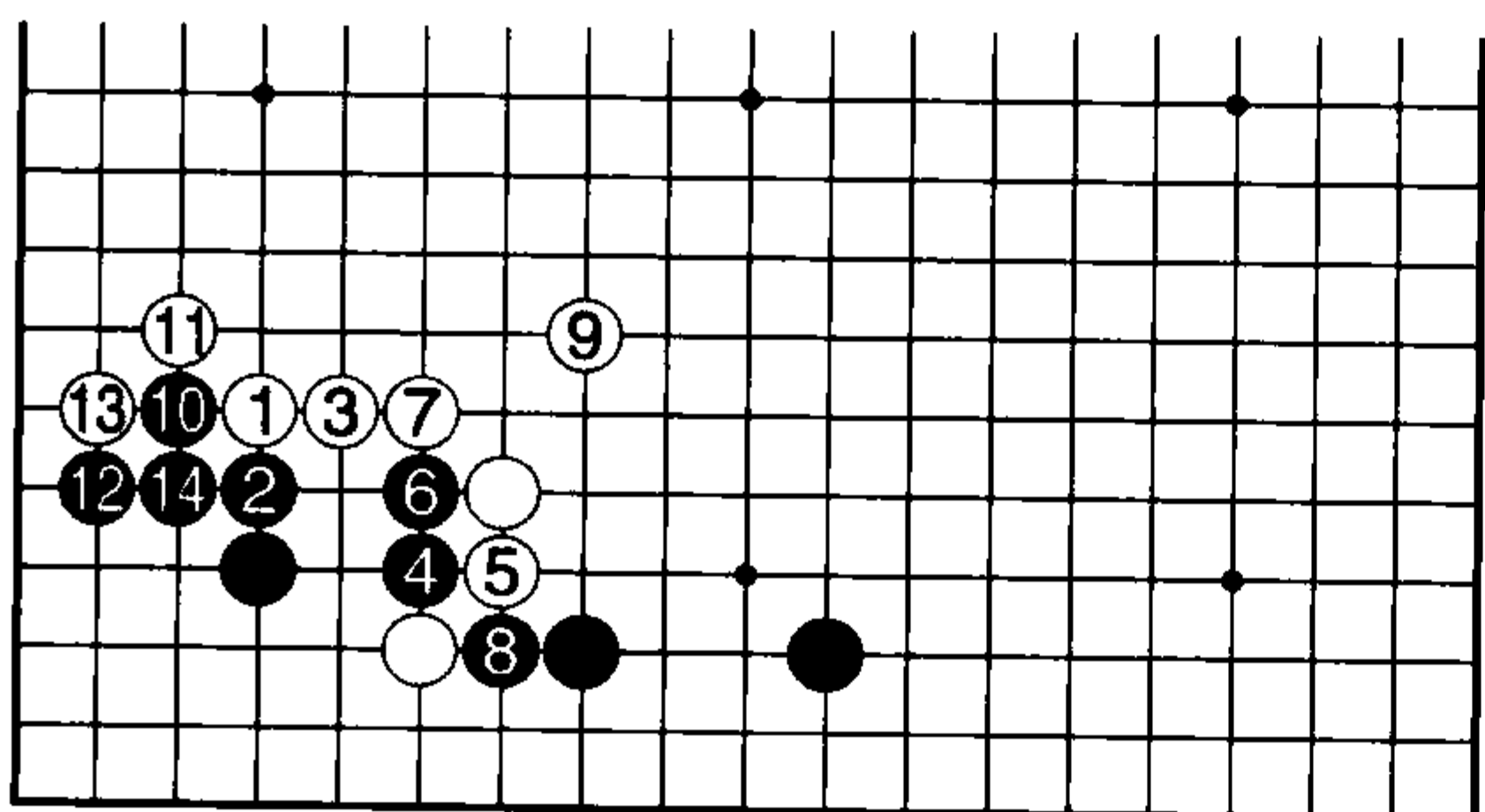


图28 黑好

白1高挂不好，黑2顶是好棋，白3长，黑4靠、6冲严厉，白7挡，黑8断至14补净角上，黑实利可观，白不满。

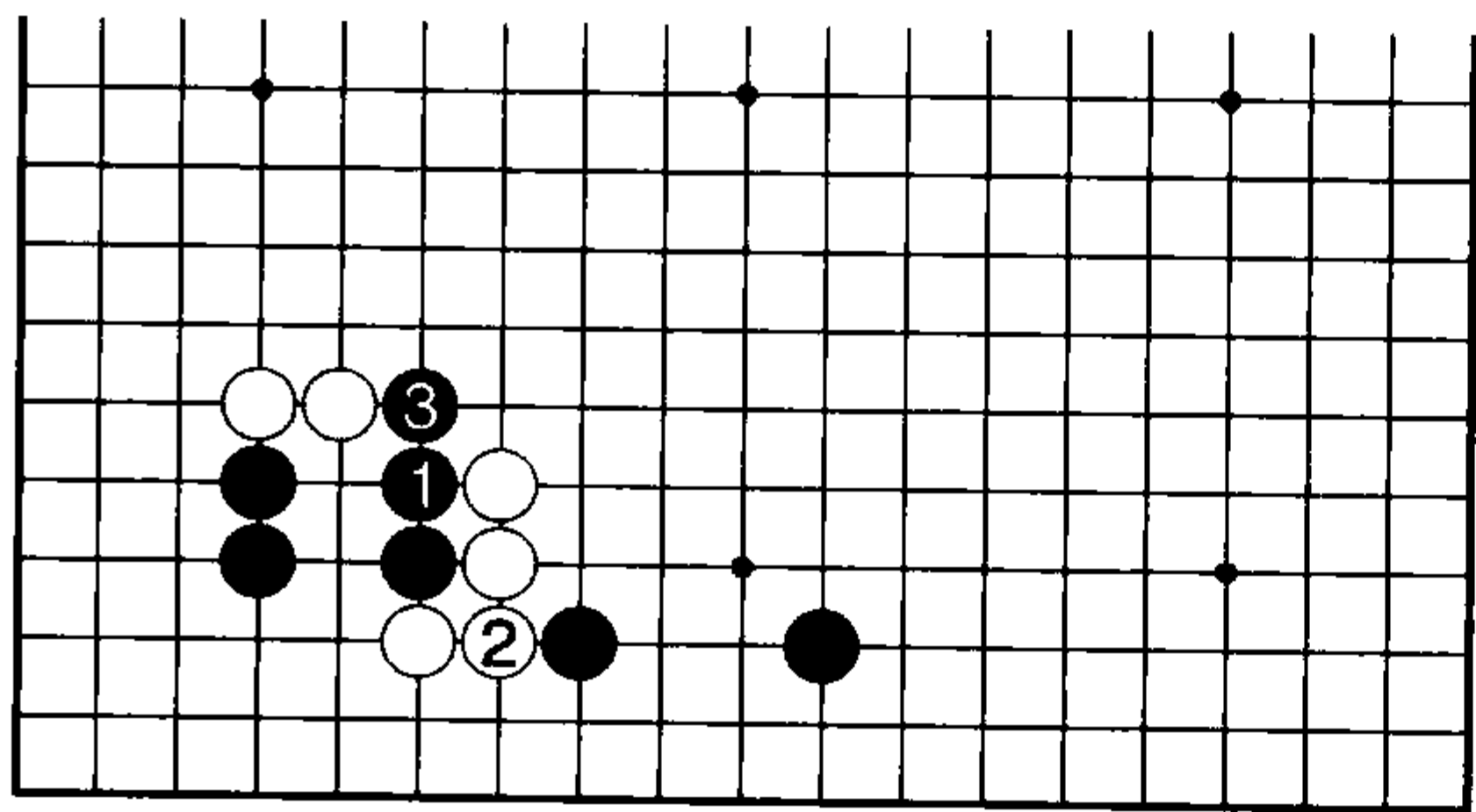


图29 白形裂

白2接，黑3冲出后，白成裂形，难有好结果。

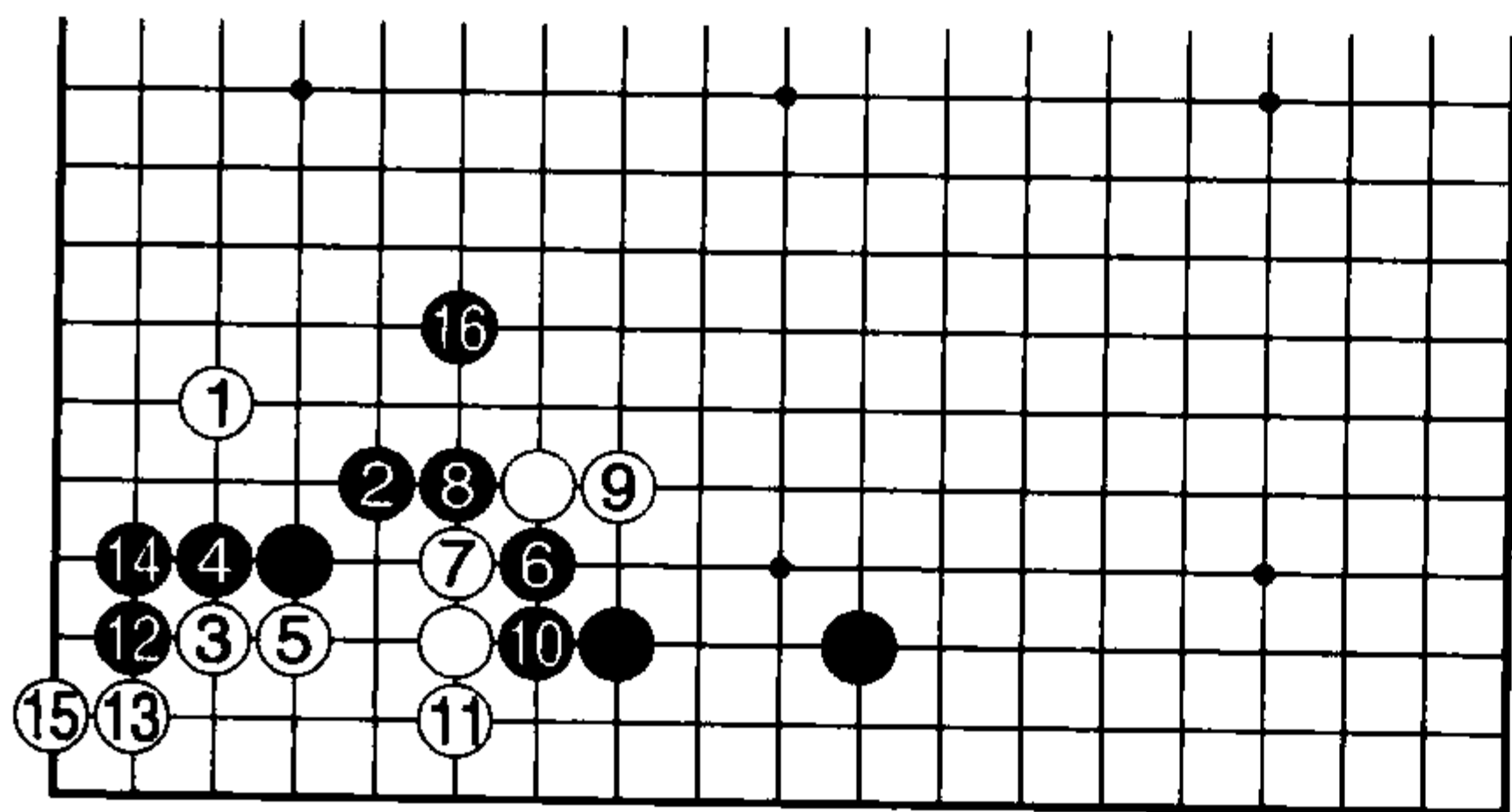
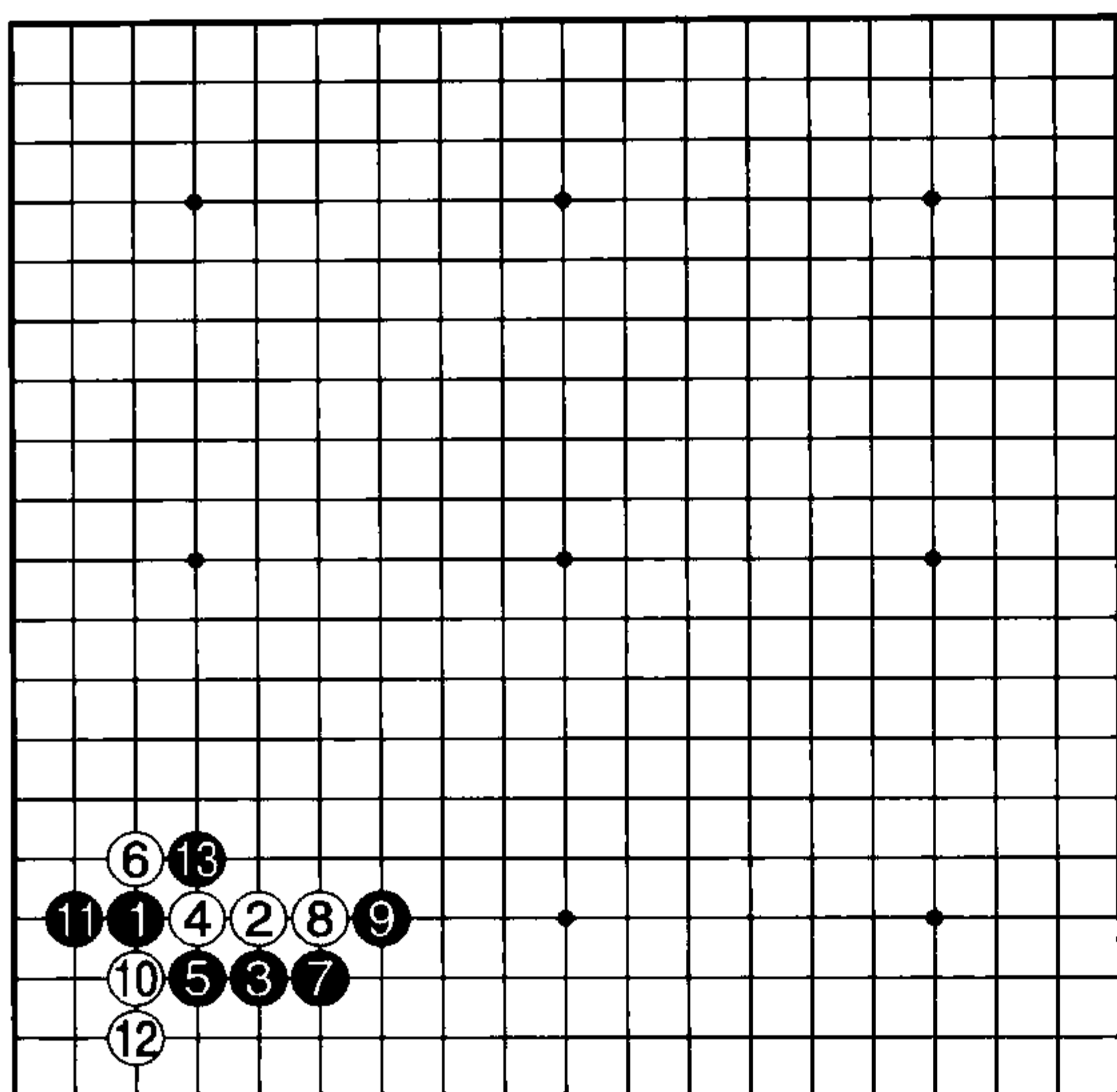


图30 黑优势

白1如小飞挂，黑2尖，白3点三三寻求转换，黑6、8冲断至16跳，作战主动，白苦战。

## 第十六型 基本图



黑1至白12是大雪崩定式的必然次序，黑13断，是很酷的一手。这手棋的出现，使这个历史悠久的大型定式，焕发出现代派的浪漫主义气息。

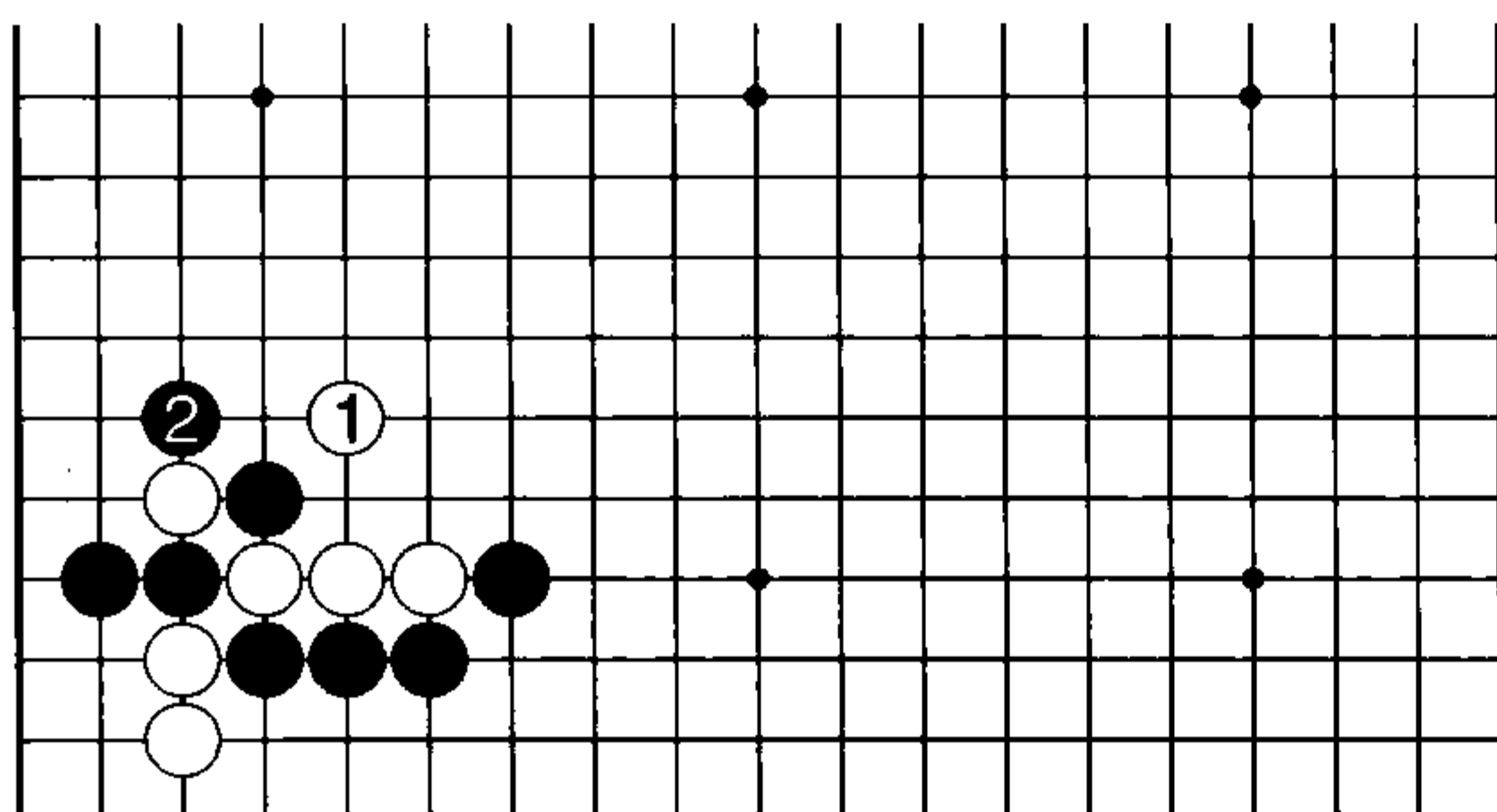


图1 跳

白1跳是第一感，黑2必然。

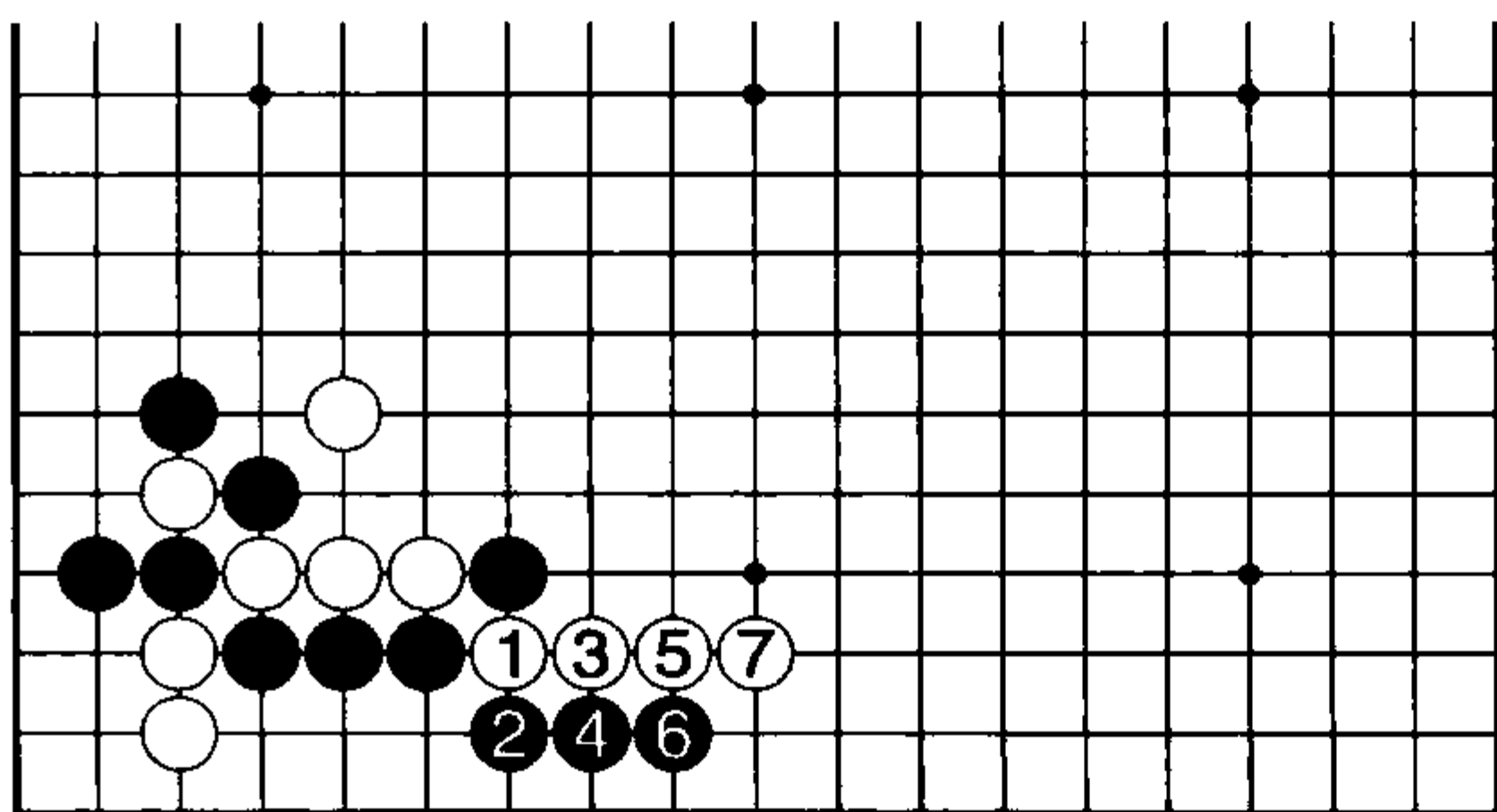
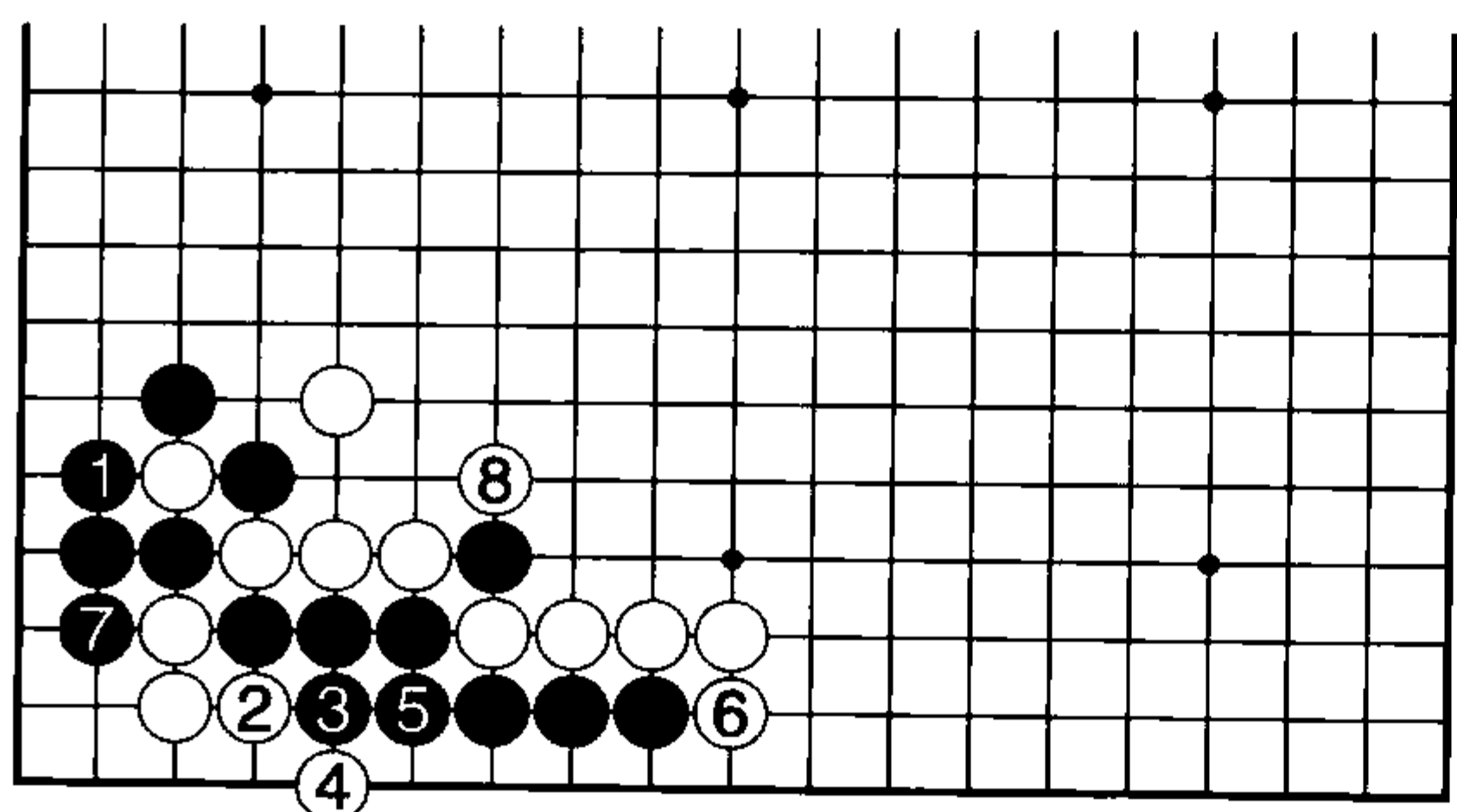


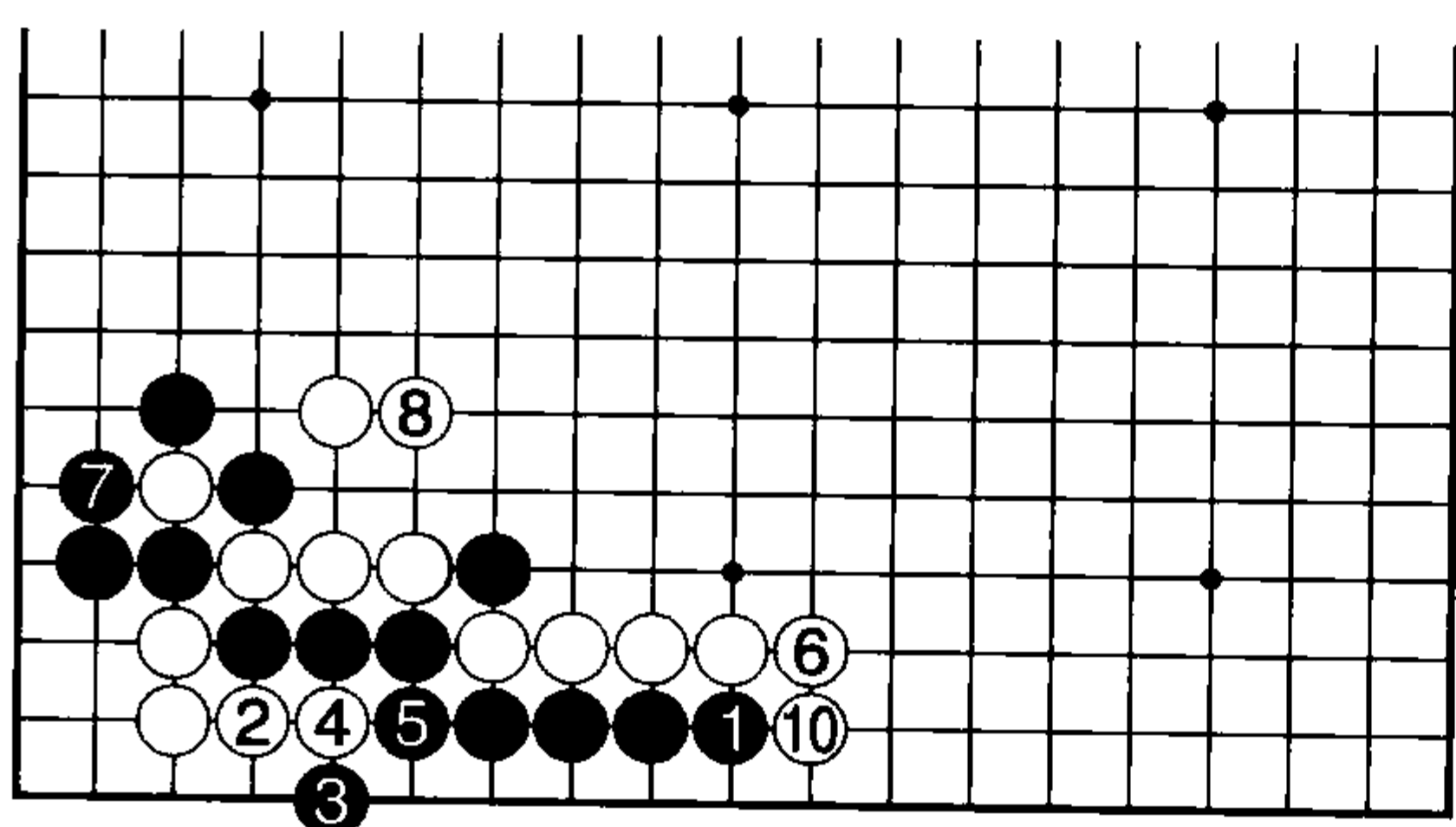
图2 断

接上图，白1一定会断，黑2至7没有变化，接下来……



**图3 白厚**

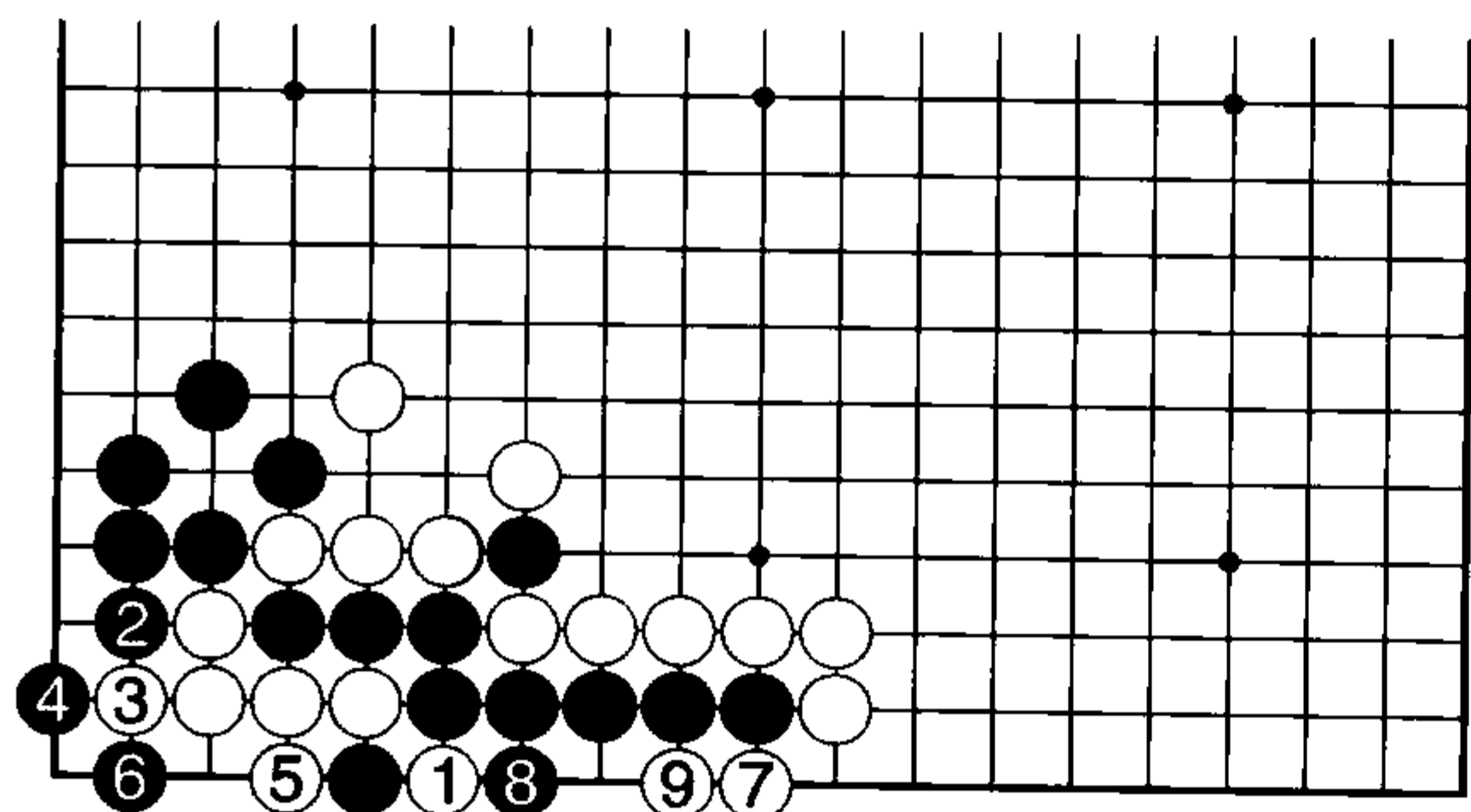
黑1提软弱，白2拐至8位吃一子，黑角上实地并不大，白可以接受。



**图4 拐先手**

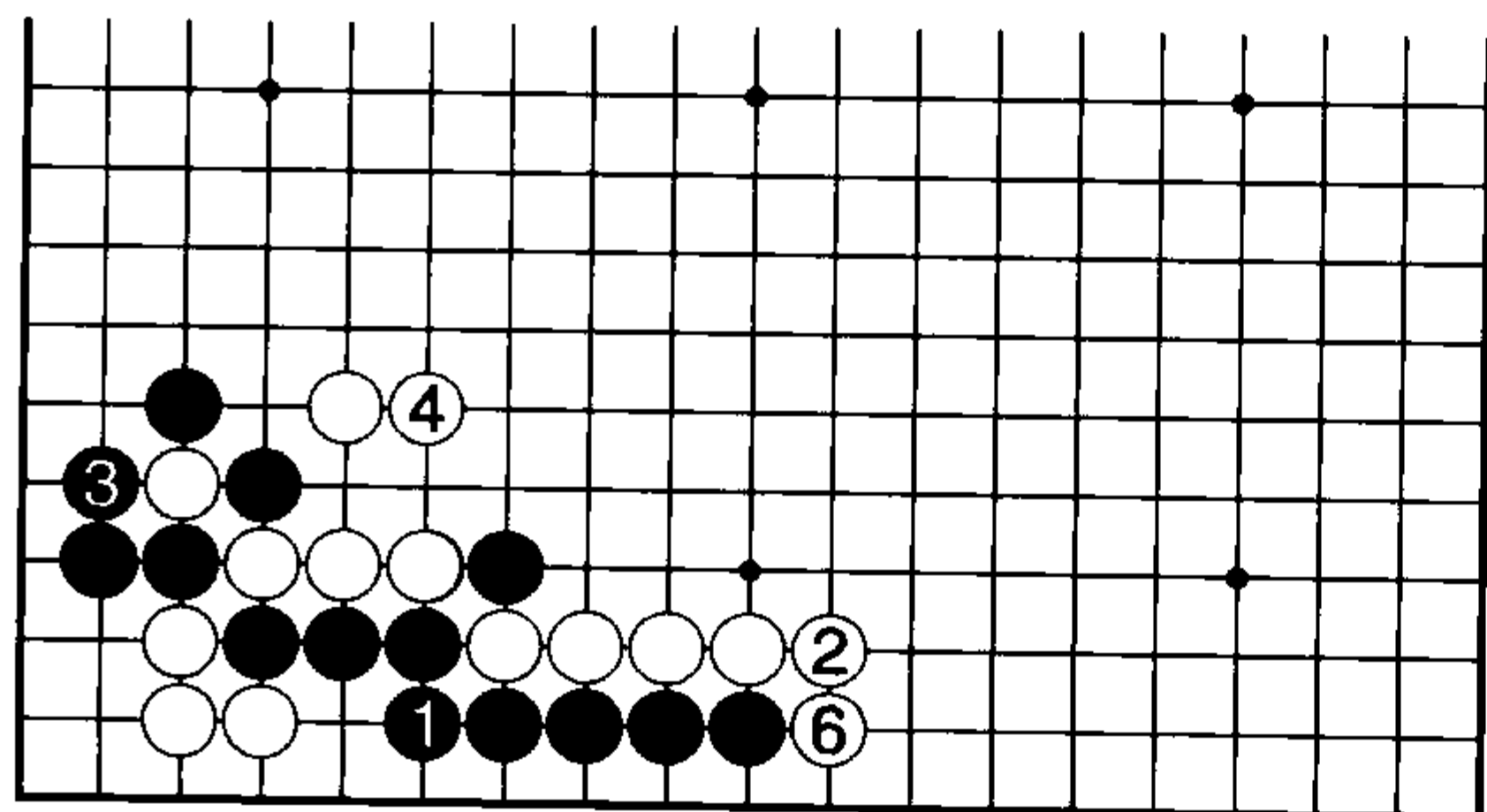
黑1必须爬，白2拐，黑3跳不好，白4、黑5后，白6长，黑7，白8，黑如脱先，白10拐是先手，黑如不应……

(9脱先)



**图5 打劫**

白1扑，势必会走成打劫，此劫是白的无忧劫，黑难受。



**图6 接是正着**

黑1接正确，至白6拐后，黑可以脱先，角上没有手段。

(5脱先)

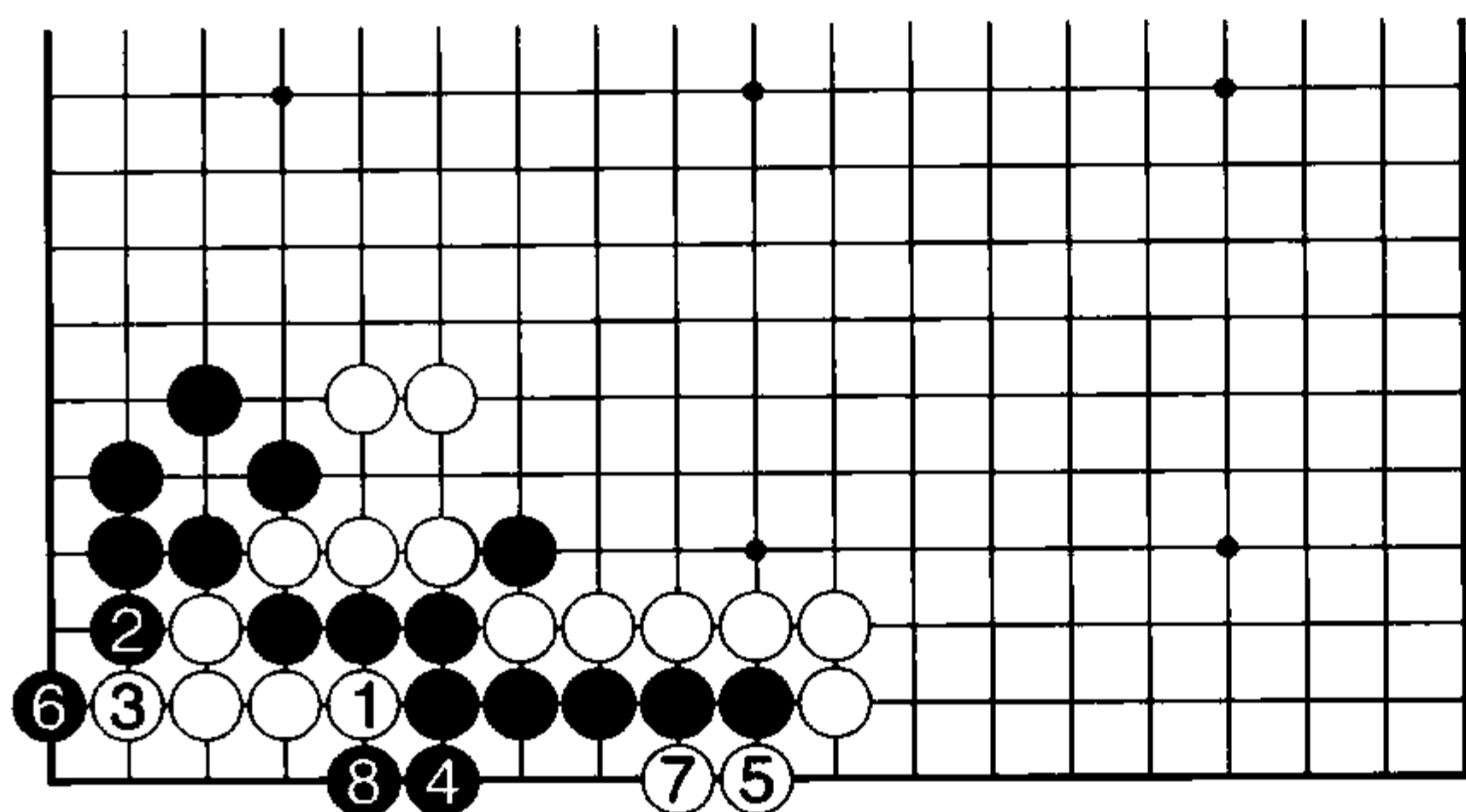


图7 黑快气

白1以下比气，黑快一气吃白。

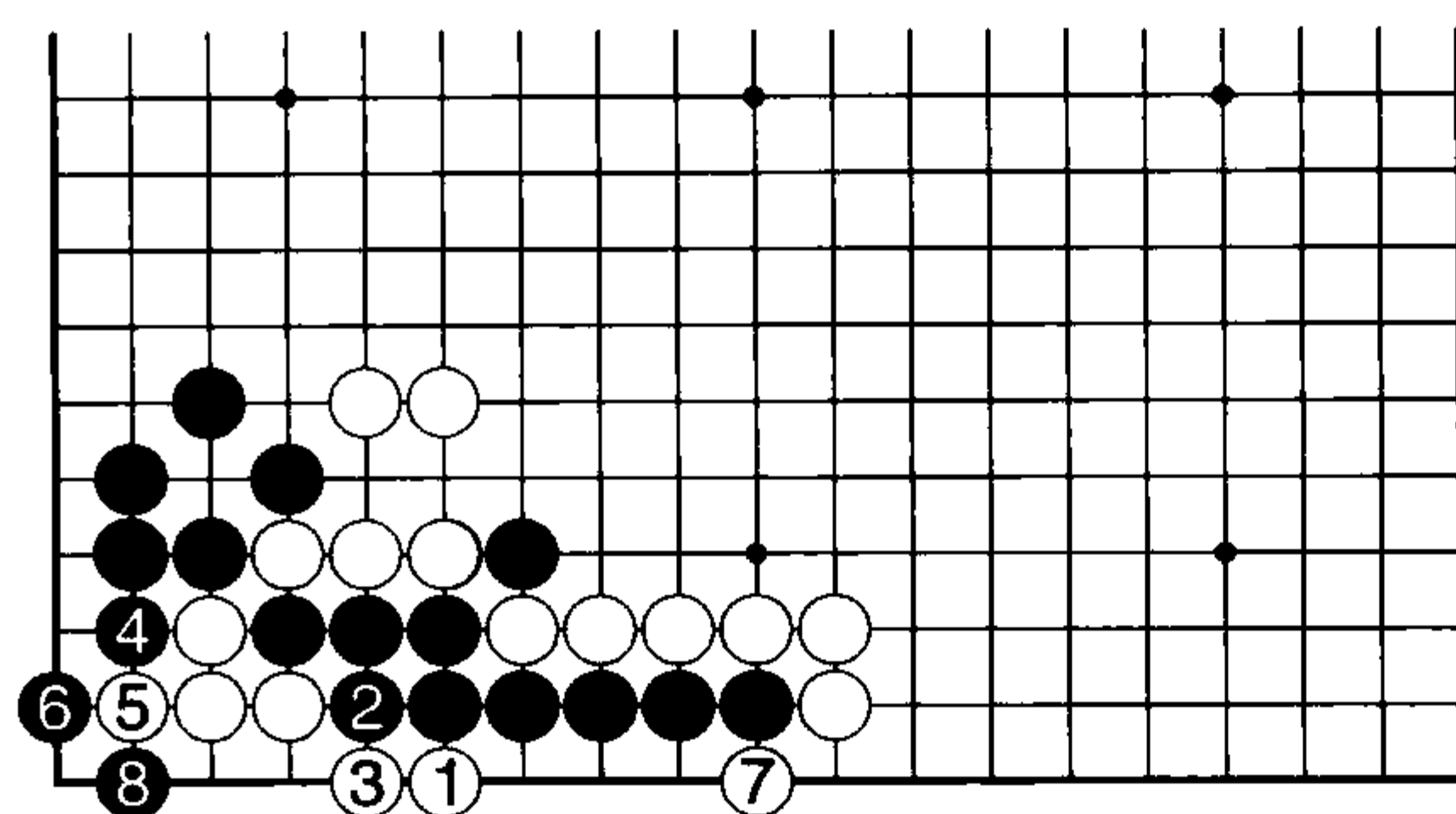


图8 变化

白若改在1位托，黑2顶至黑8，白依然不行。

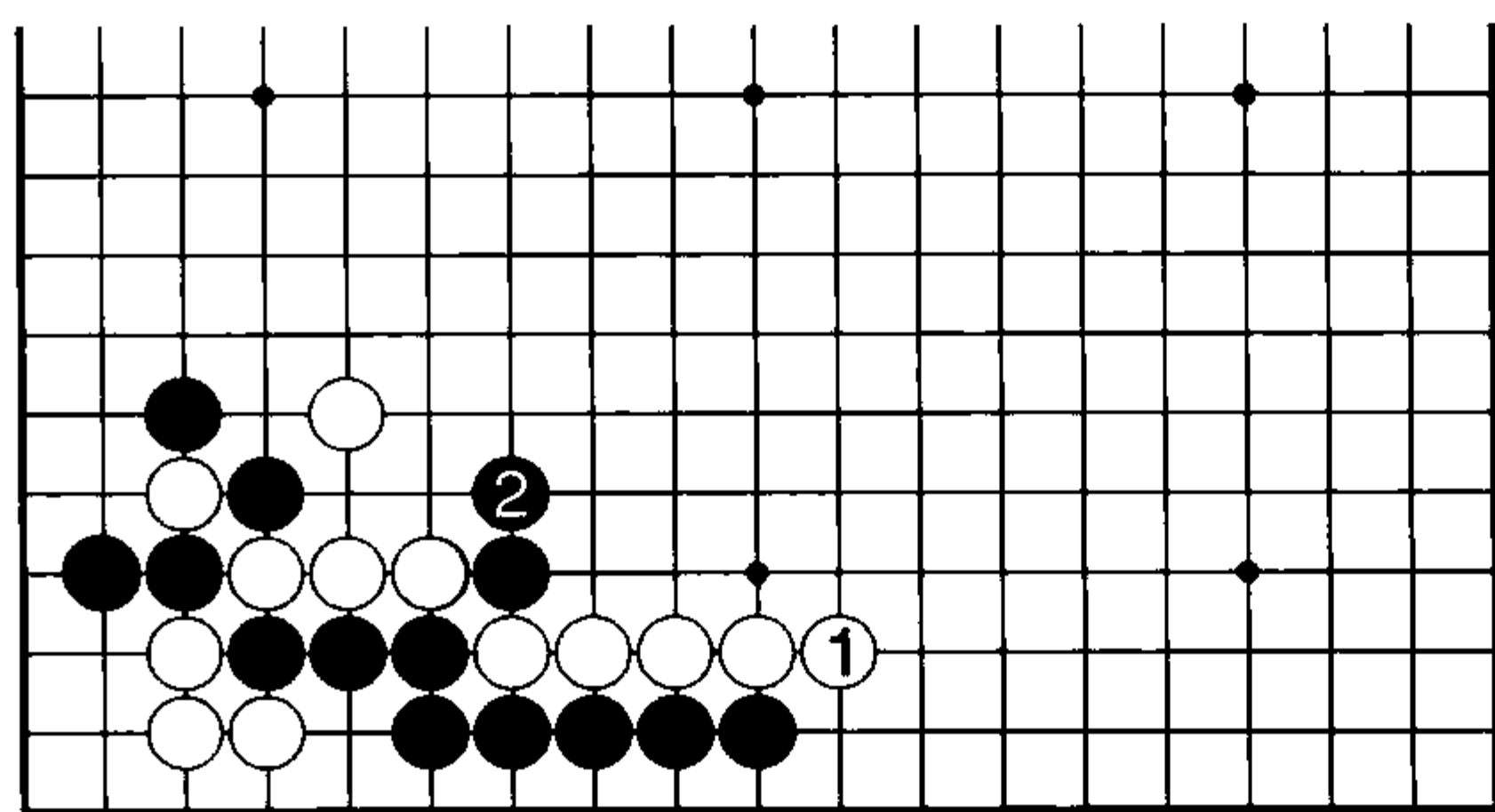


图9 强手

白1时，黑2长是强硬的态度。

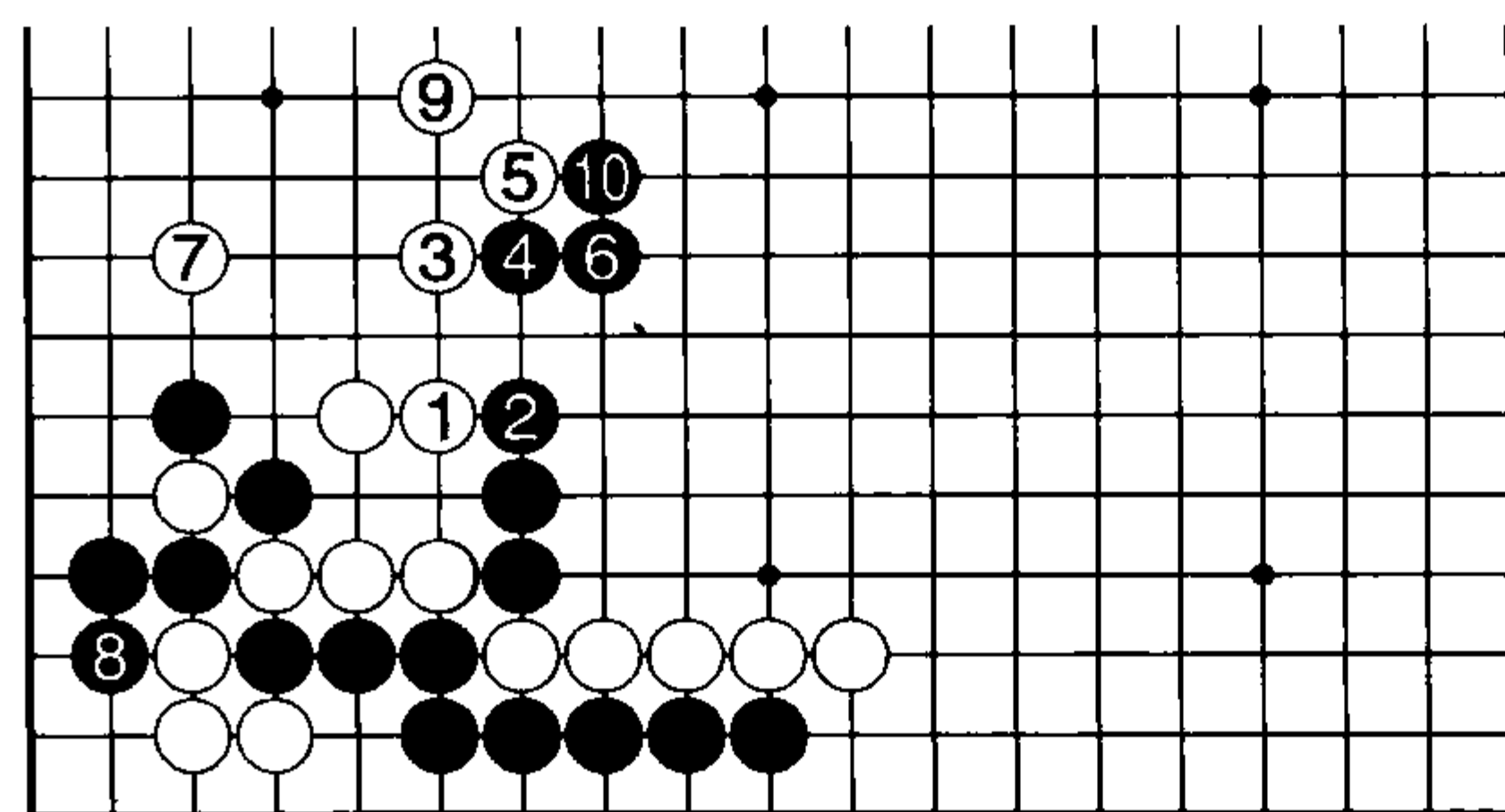


图10 黑充分

接上图，白1双必然，黑2压是势力上的要点，至黑10，黑棋不仅拿到角上实地，中腹大龙也处理得很轻松，易下。

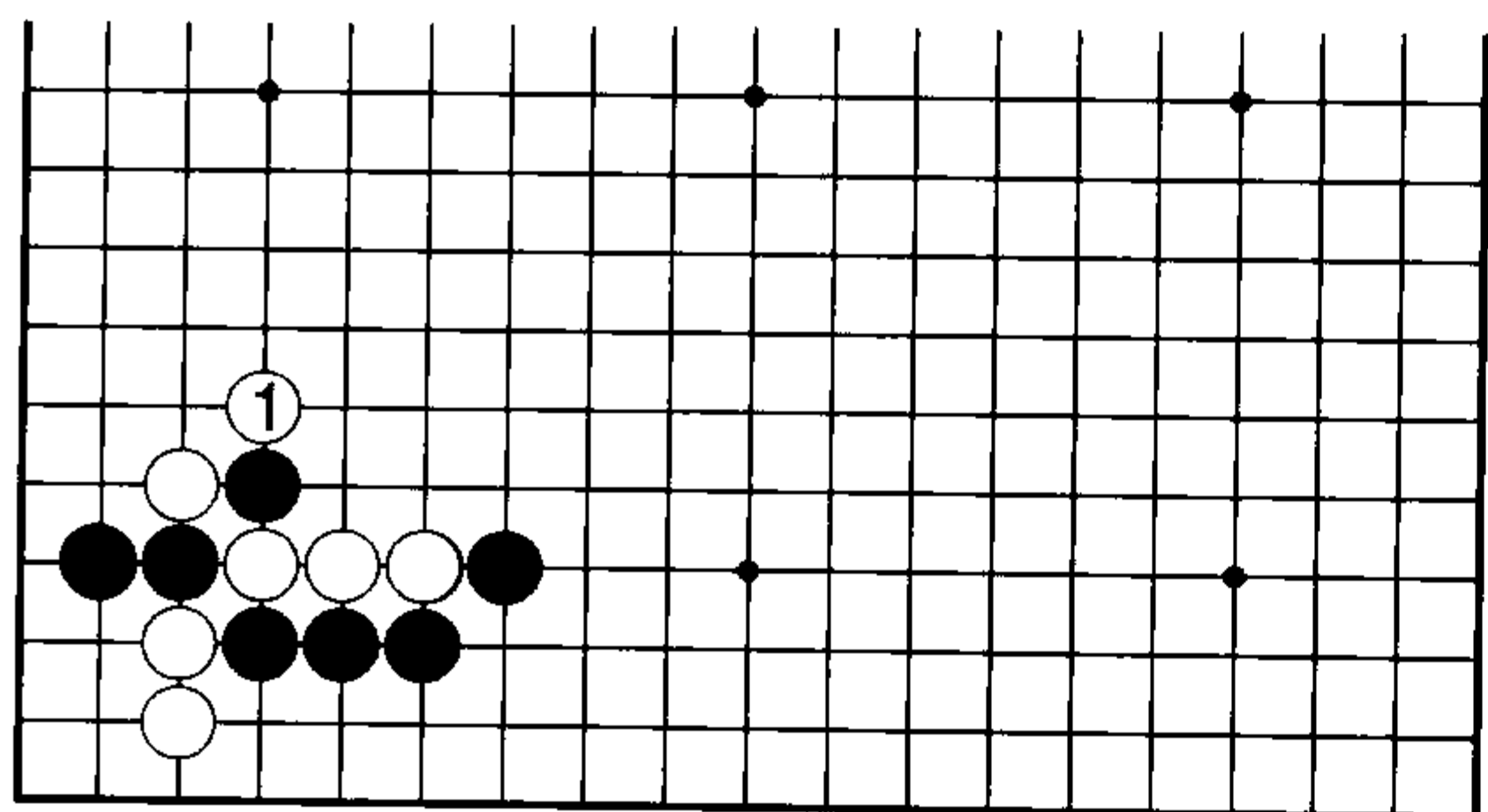


图11 打吃

因此，白1打吃是必然之着。

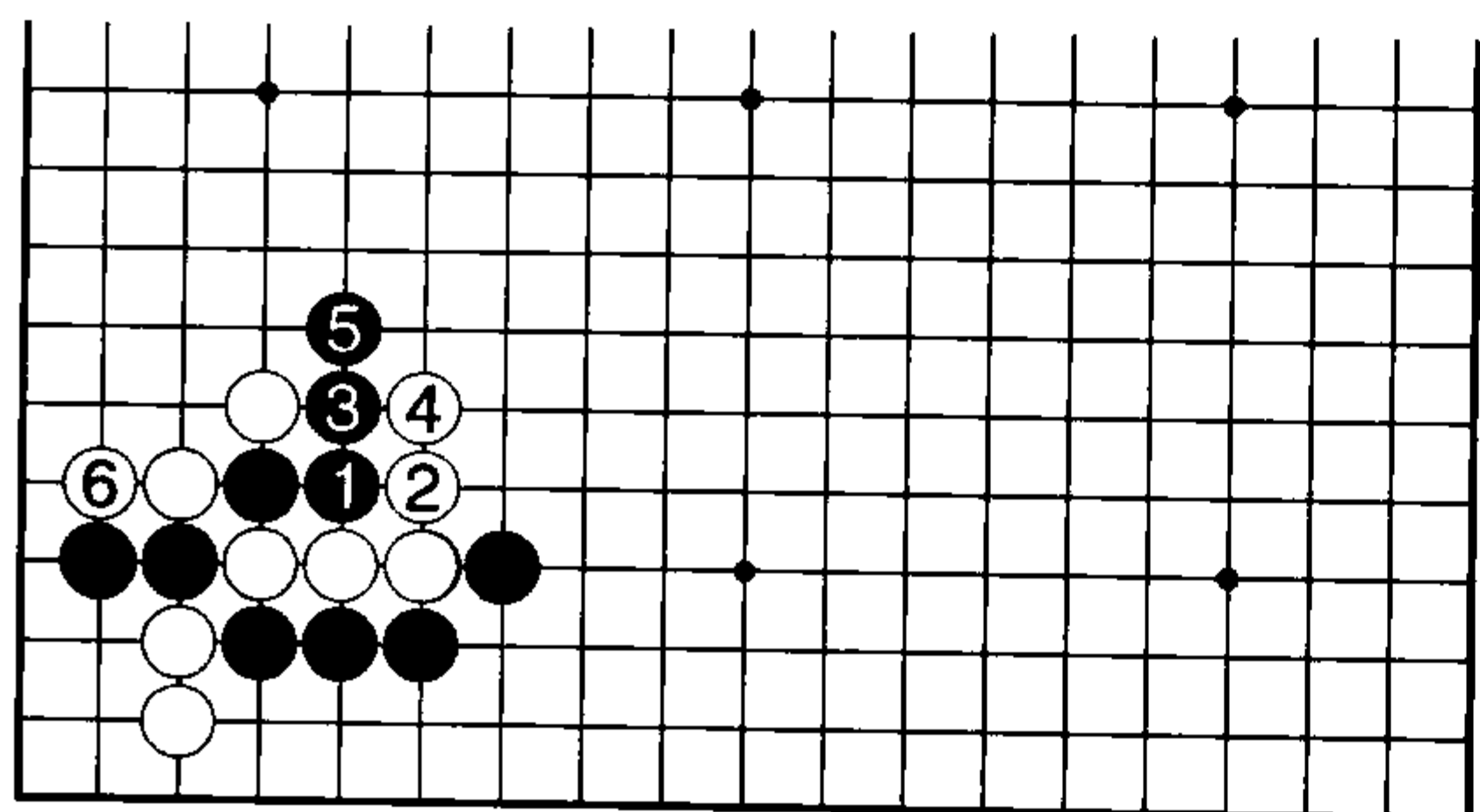


图12 黑亏损

黑1逃跑无谋，白2、4后，在6位可以吃掉黑两子。

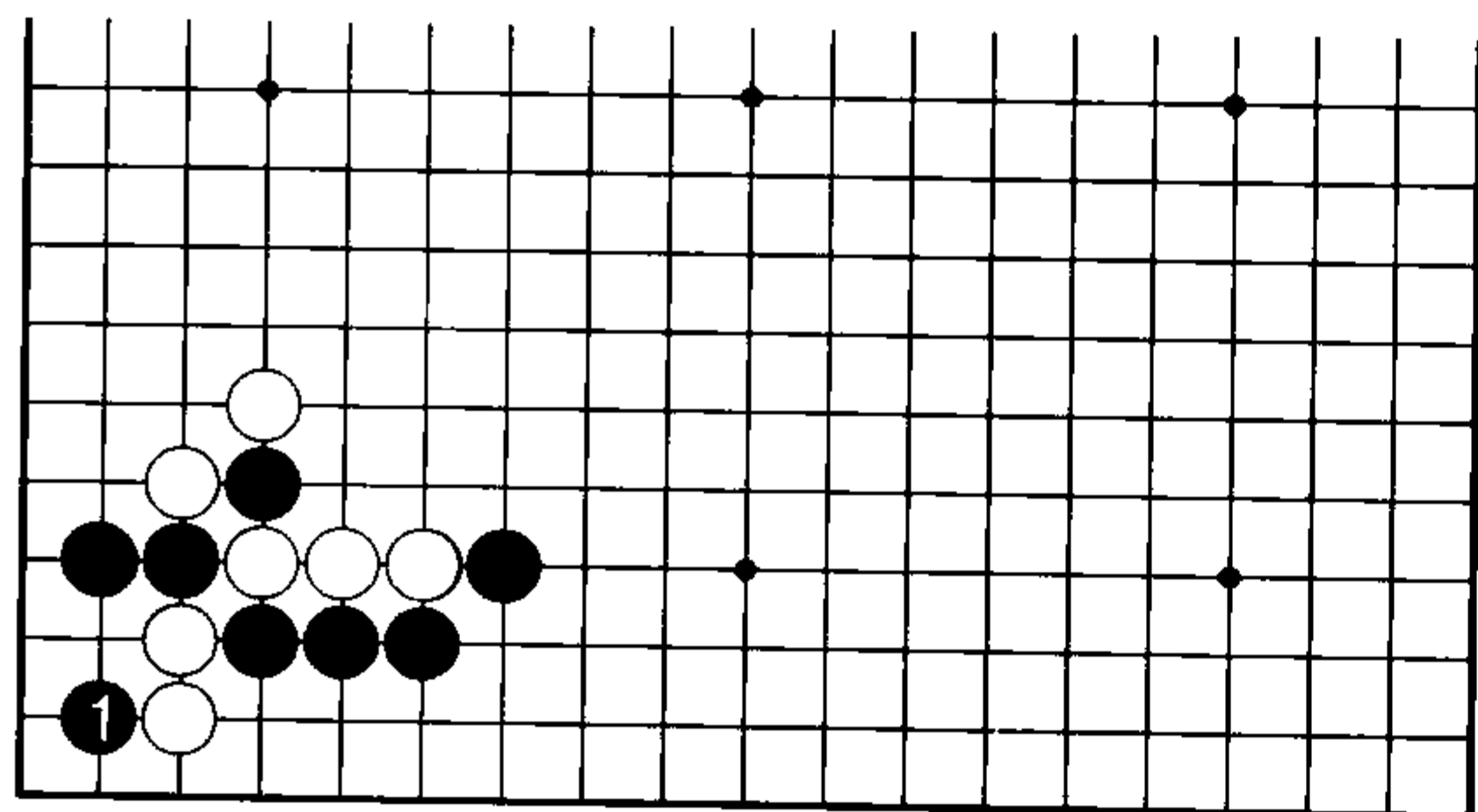


图13 手筋

黑1托，是此时的手筋。

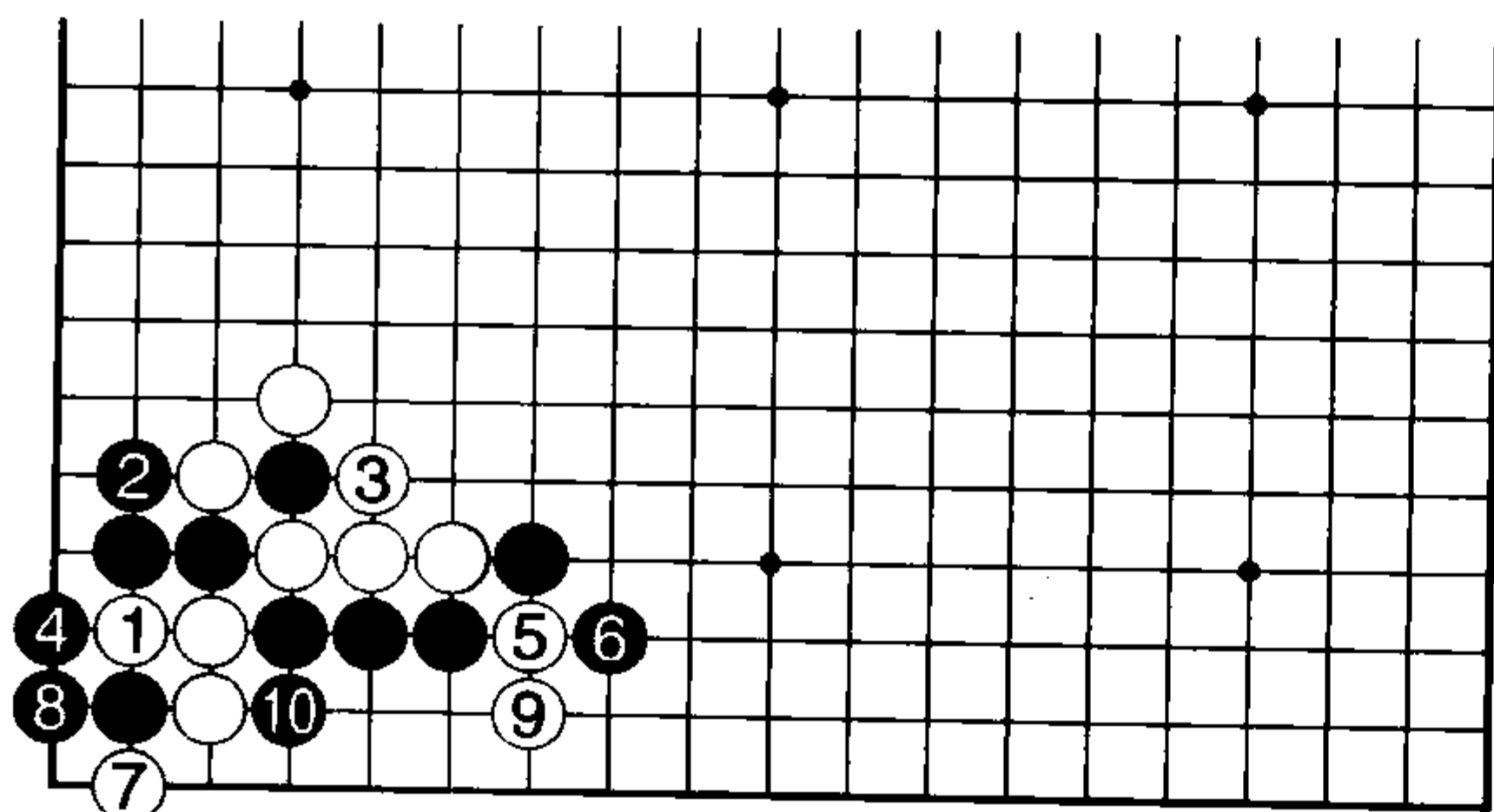


图14 冲不好

白1冲欠妥，黑2打吃，白3提，黑4渡过，至黑10……



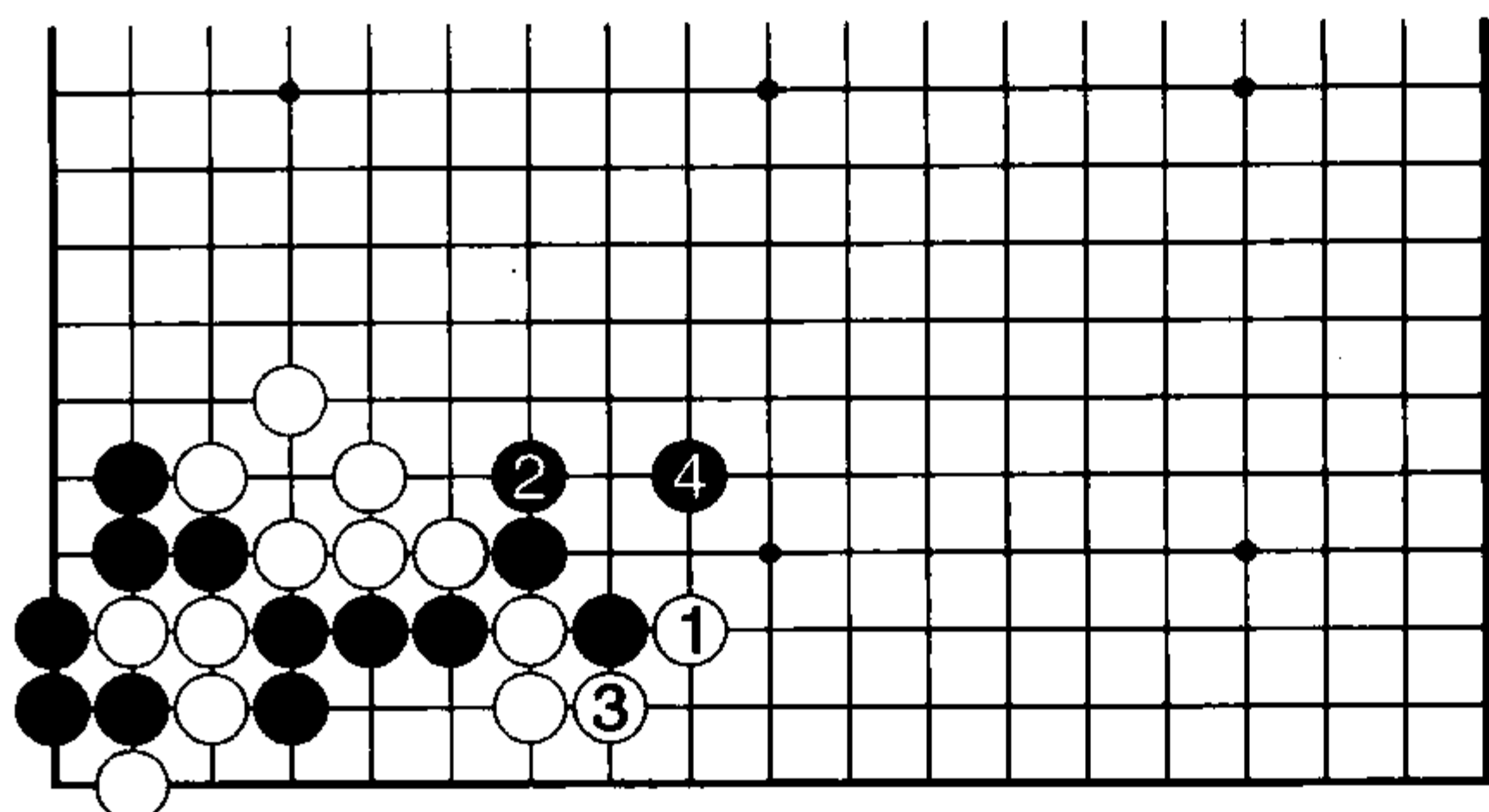


图15 白难办

白1夹是常用手筋，黑2长，白3拐，黑4跳后，白棋左右难以兼顾。

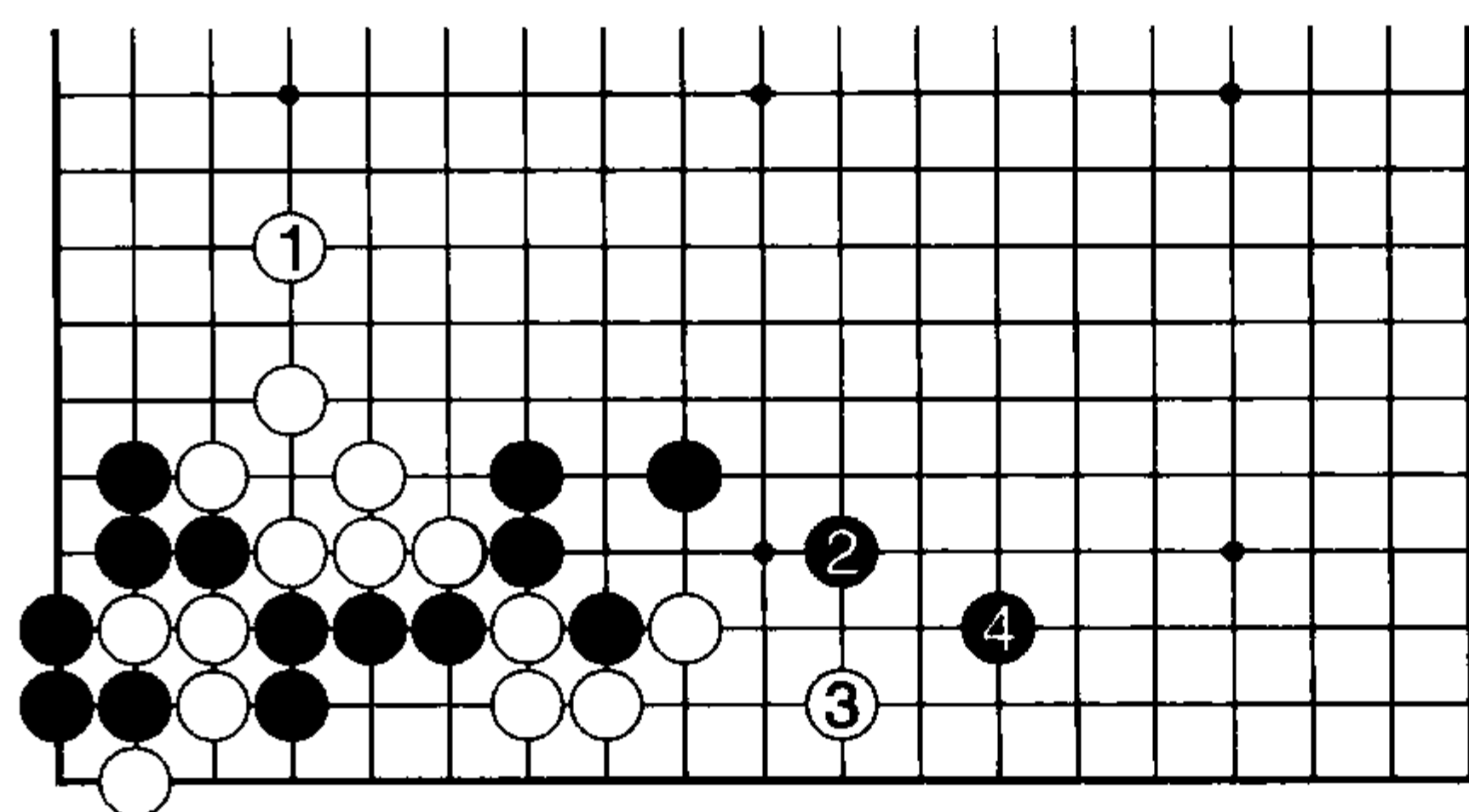


图16 白苦

白1补左面，黑2、4欺负下面白棋，白棋难过。

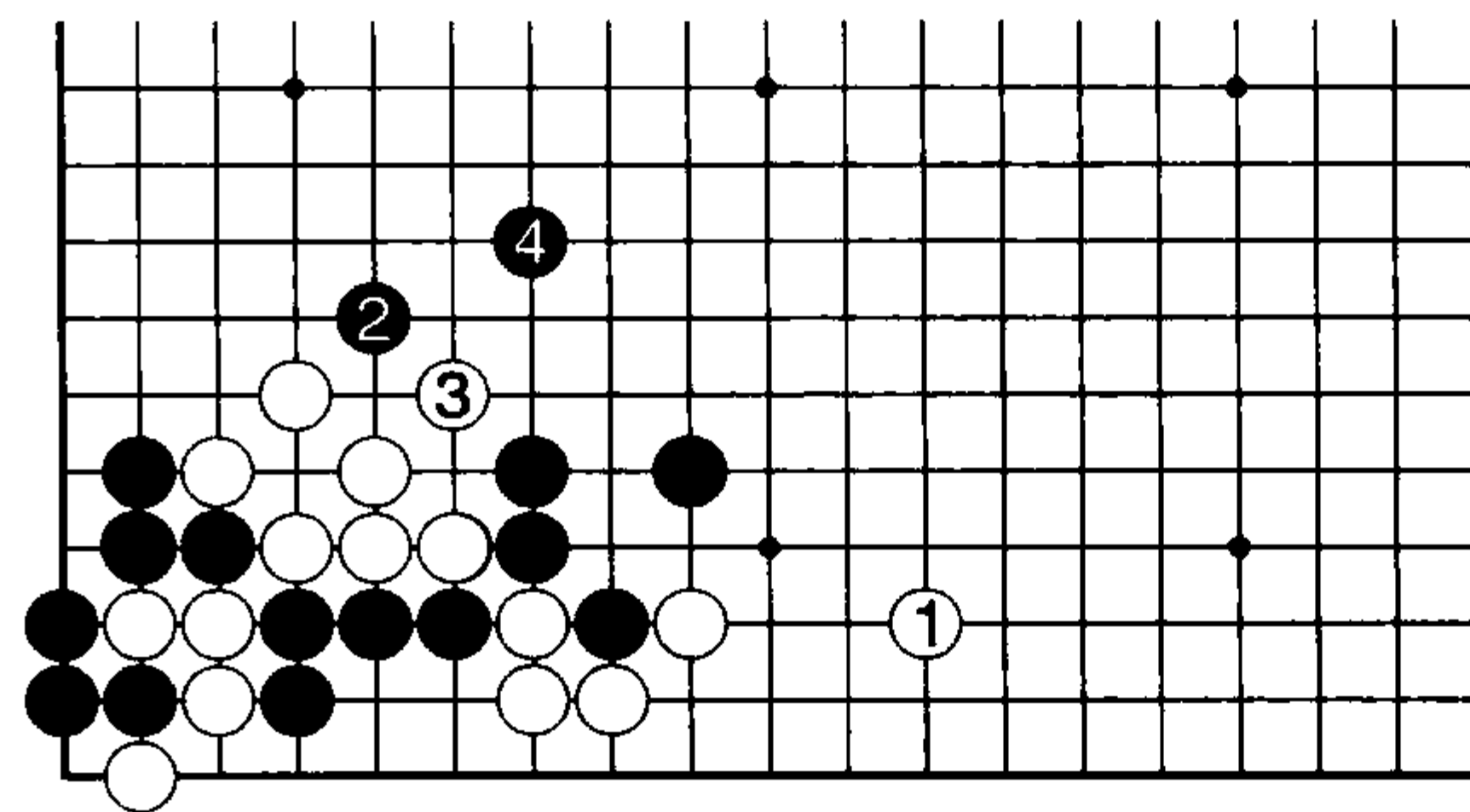


图17 黑主动

白改在本图1位拆，则黑2是攻击急所，白3尖，黑4飞。

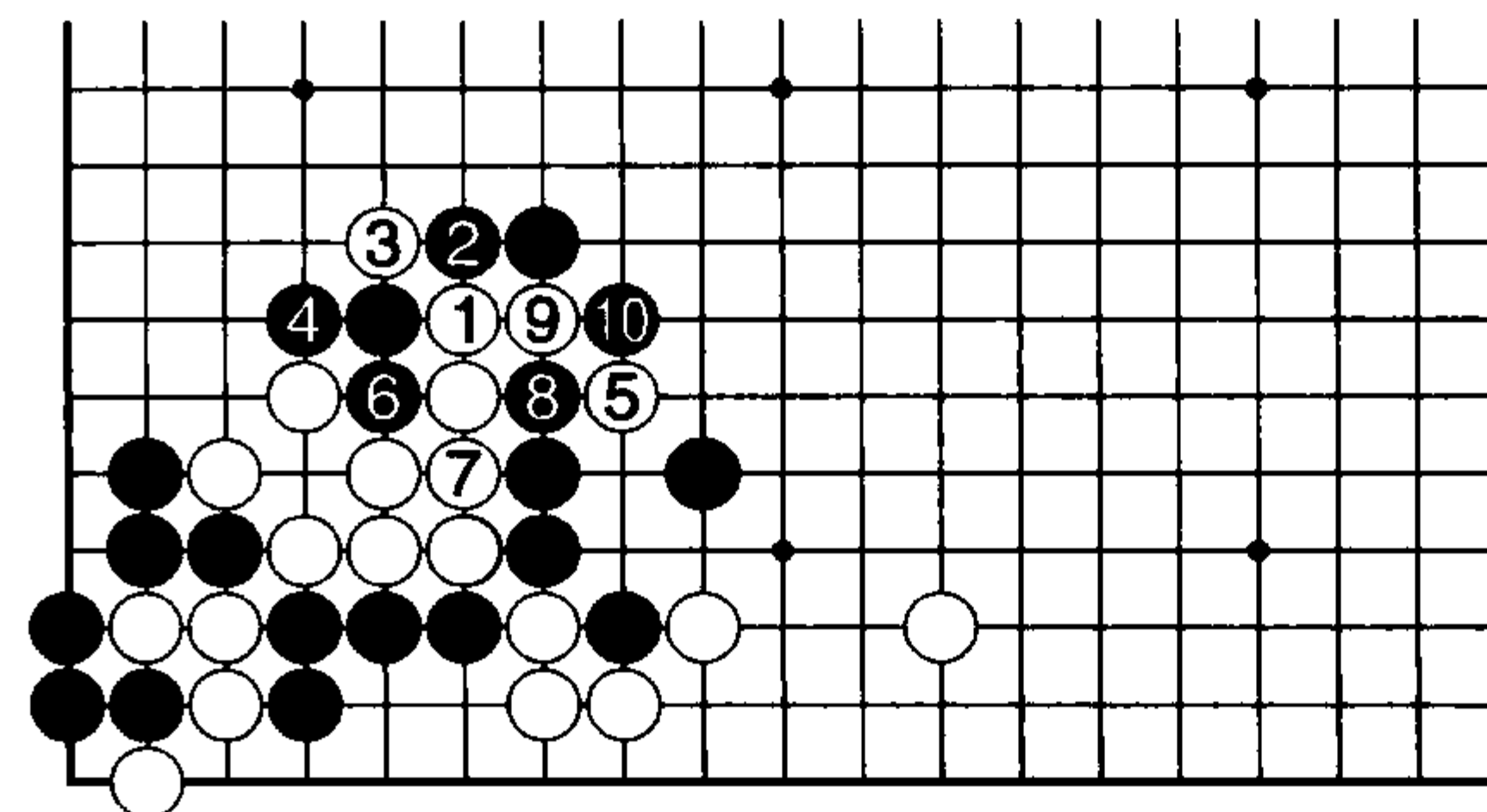


图18 白崩溃

接上图，白1冲是坏棋，黑2挡，白3断，黑4长，白5跳时，黑6挤，白被吃。

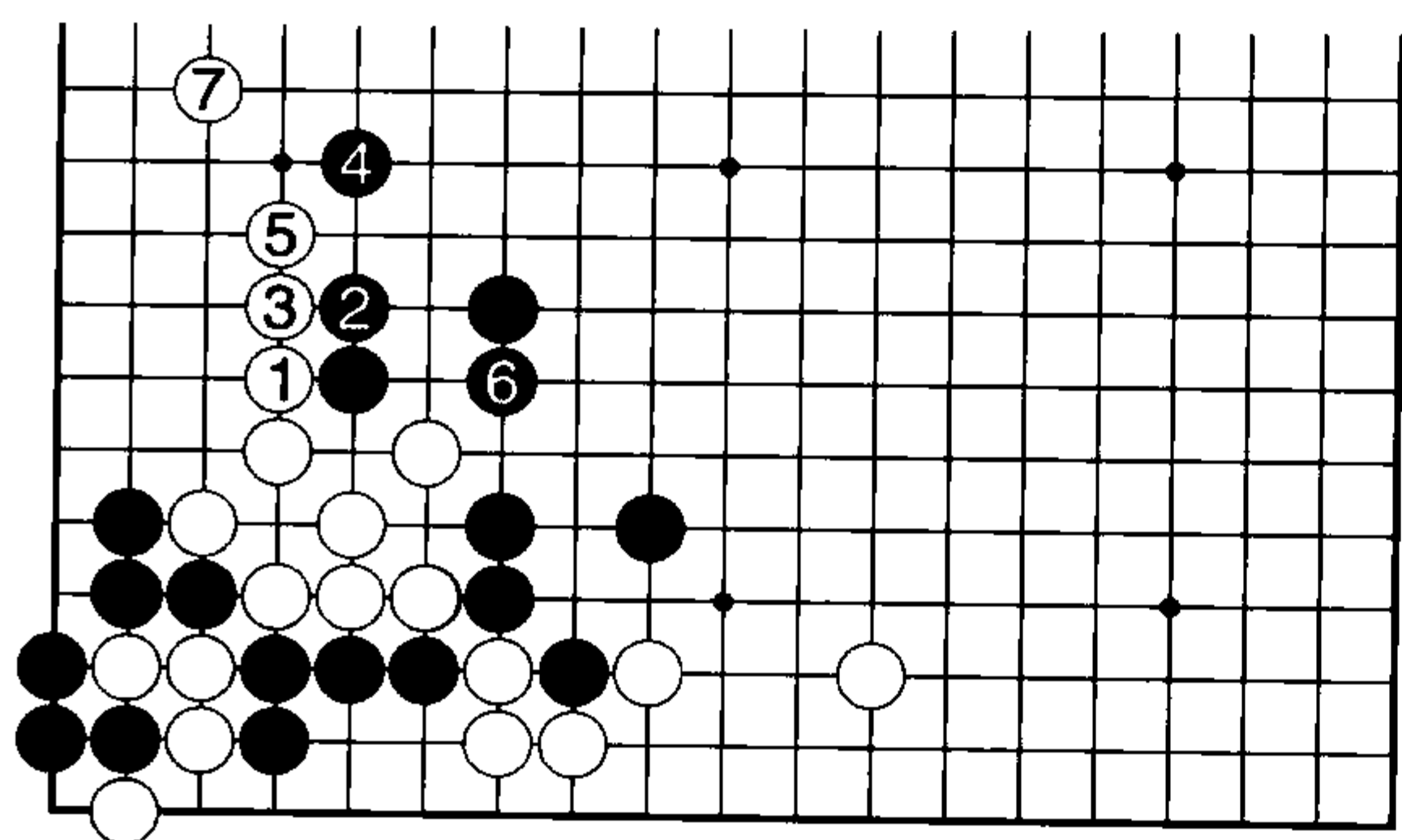


图19 黑好

白1只好爬，至白7的结果，黑不错。

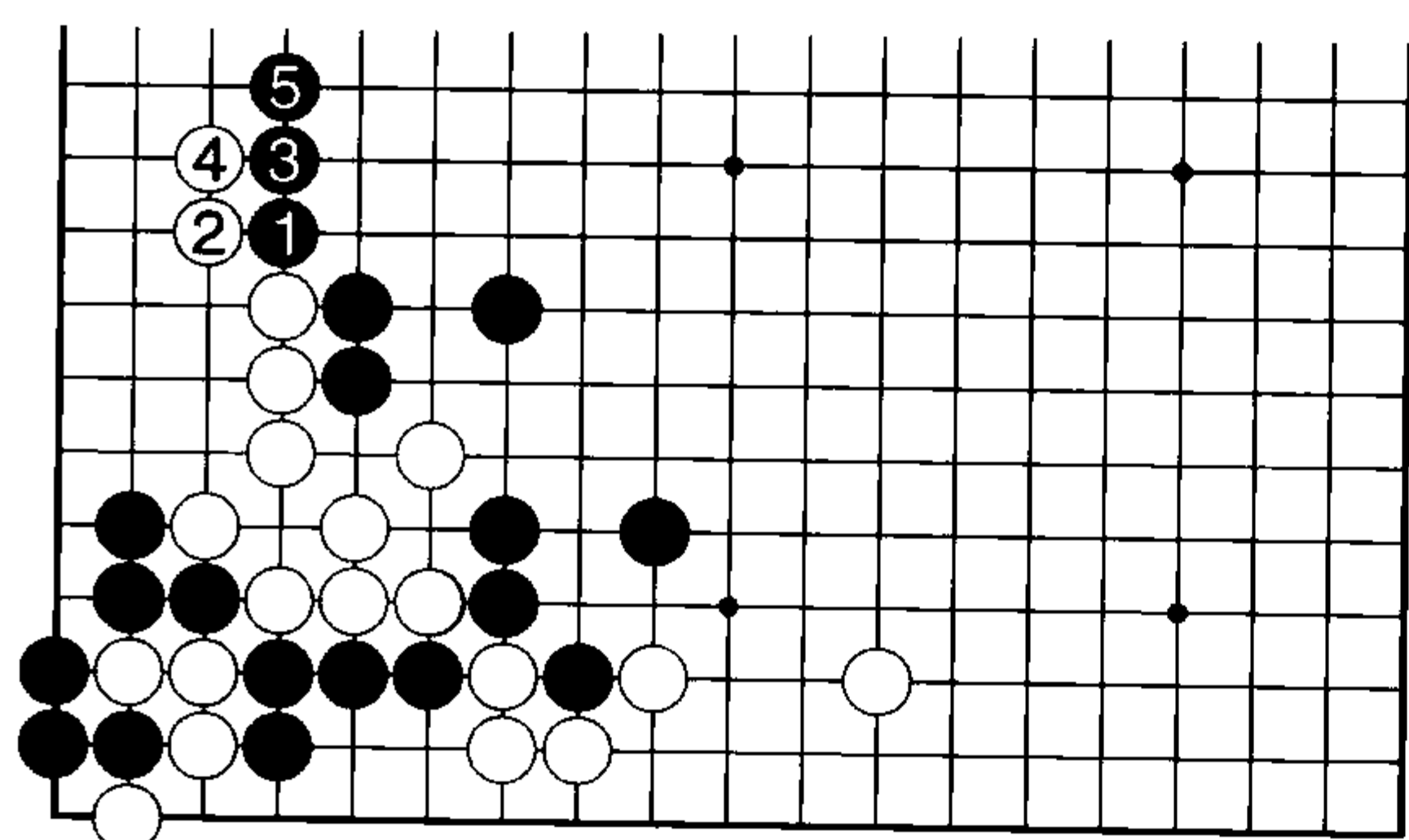


图20 黑优

黑1、3扳长也是一策，白棋同样不舒服。

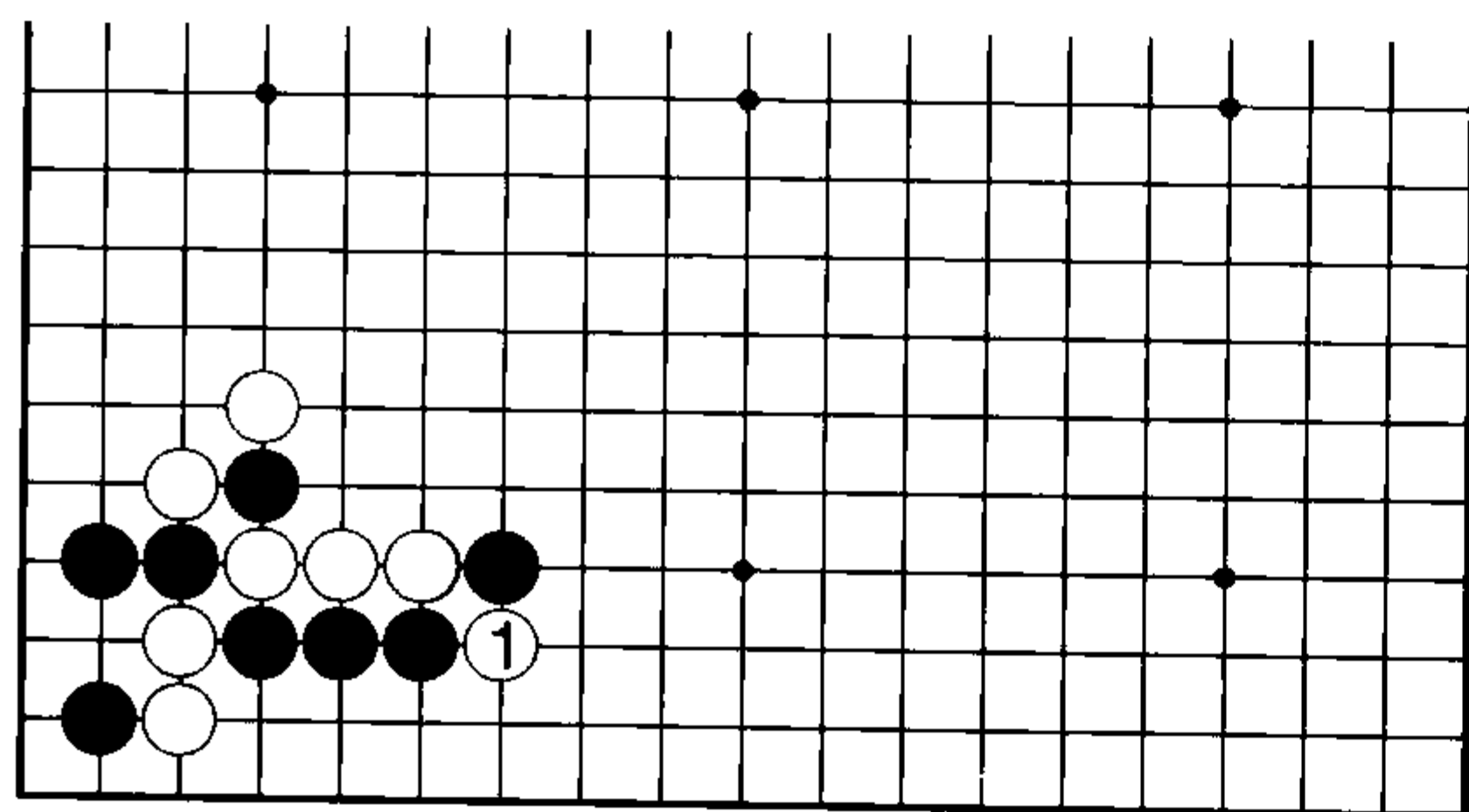


图21 过分的断

白1也有直接断的，但这手棋有些过分。

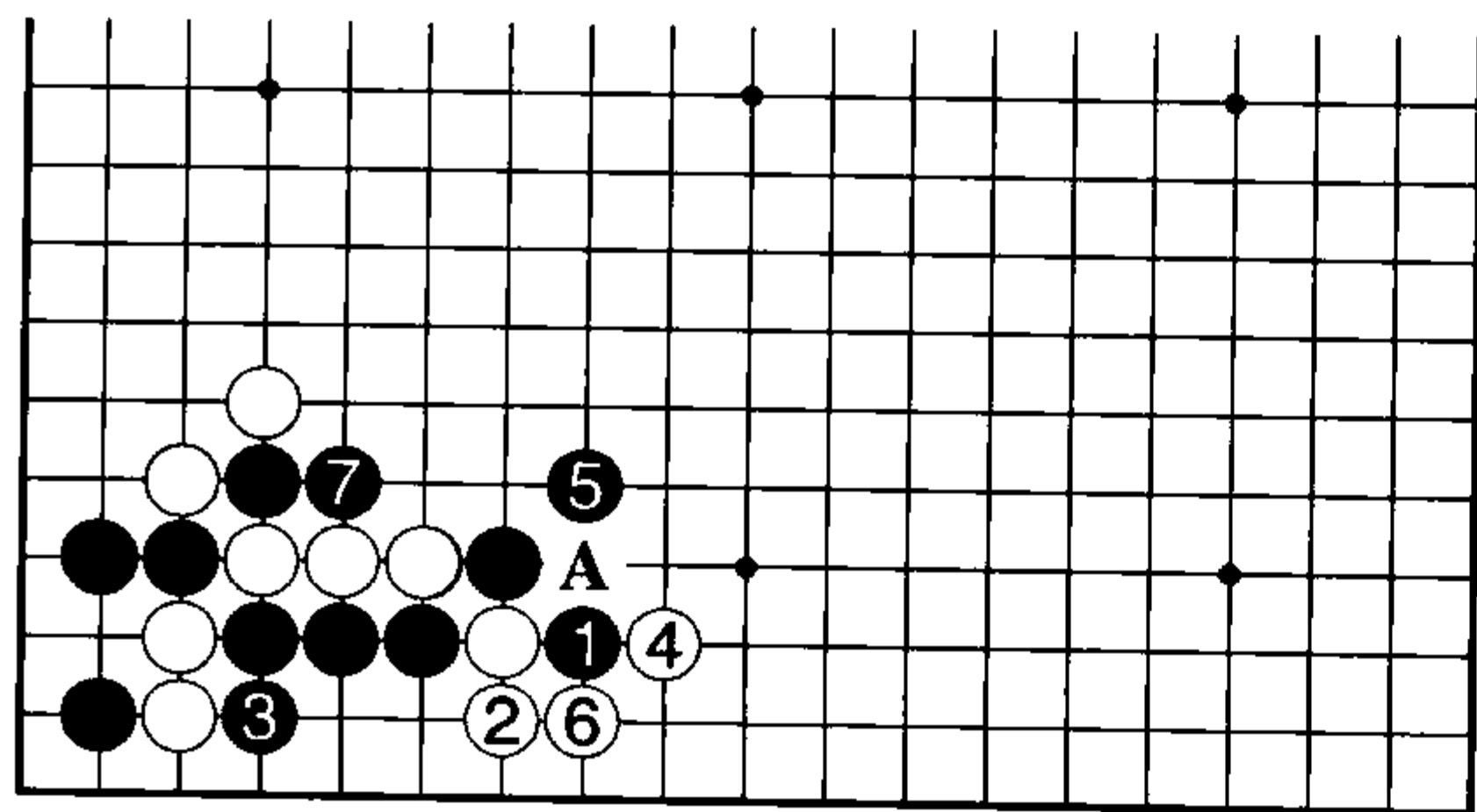


图22 战斗

黑1打，白2长，黑3顺调吃住两子，白4夹时，黑5虎是形，白6拐，黑7出动两子……

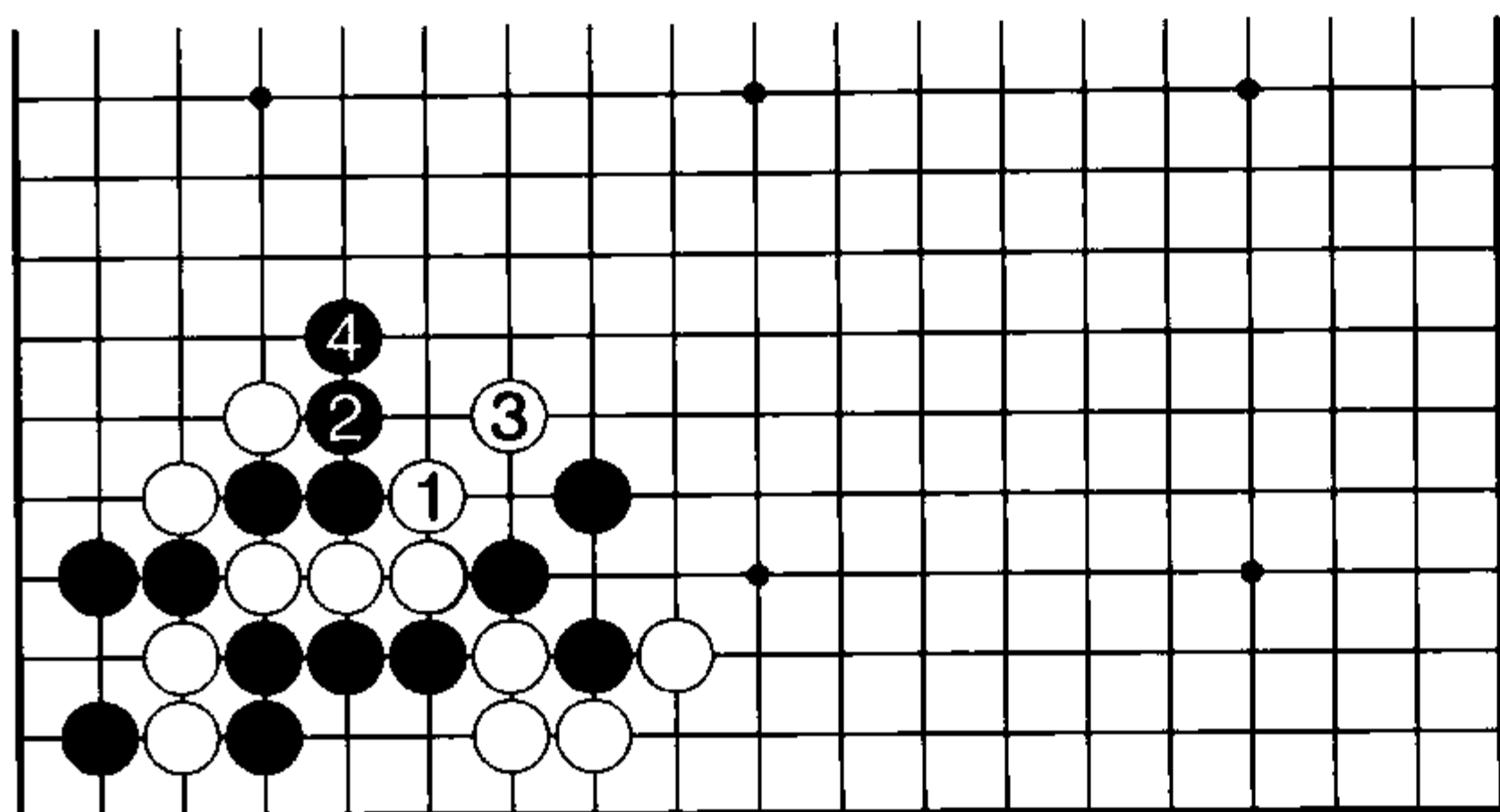


图23 黑主动

白1打至黑4长出，白不利。

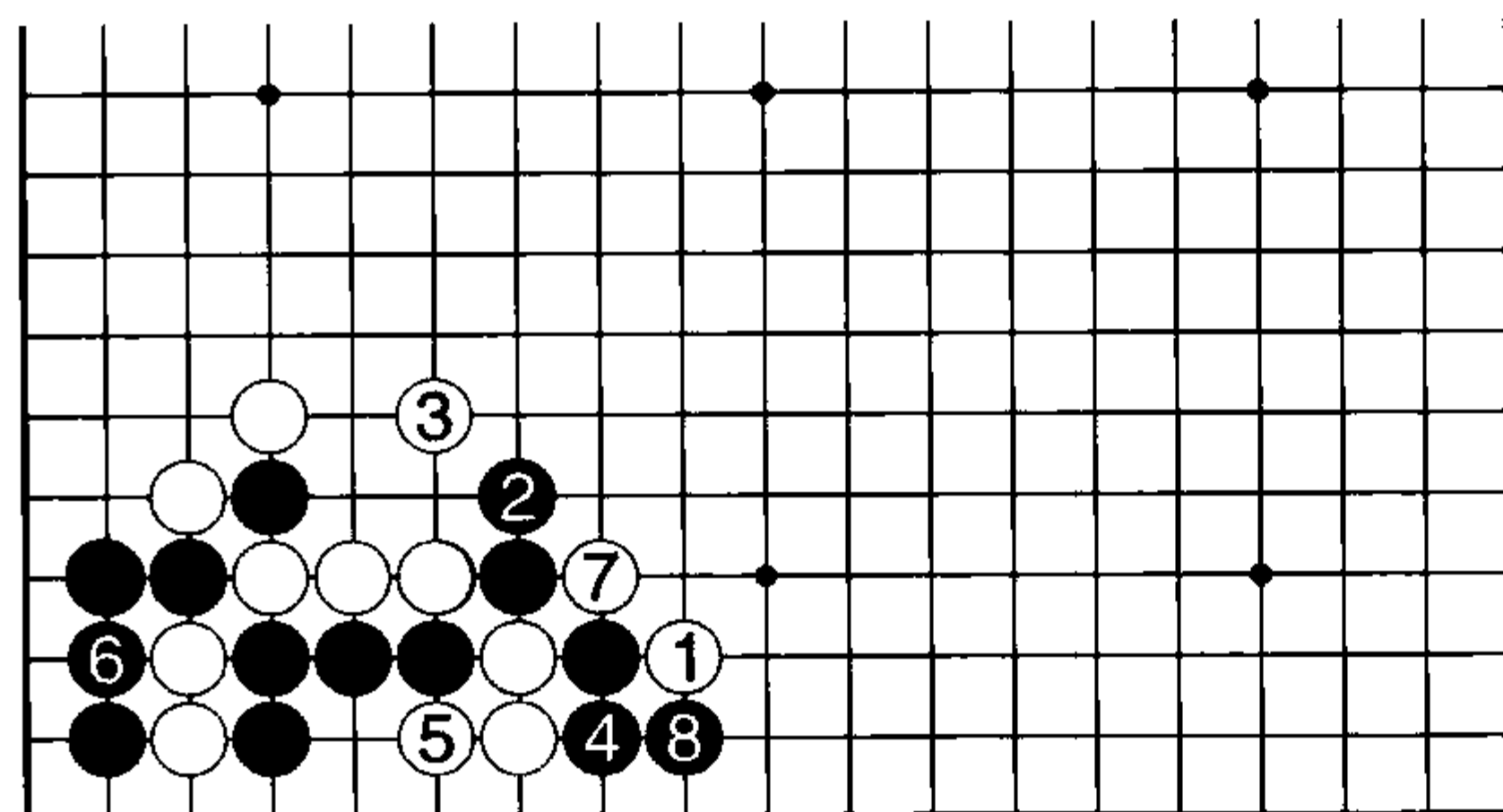


图24 看似严厉

白1夹时，黑2长不好，白3跳，黑4挡，看似严厉，但白5拐先手长出一气后，再7位断凶狠，黑8只能如此，接下来……

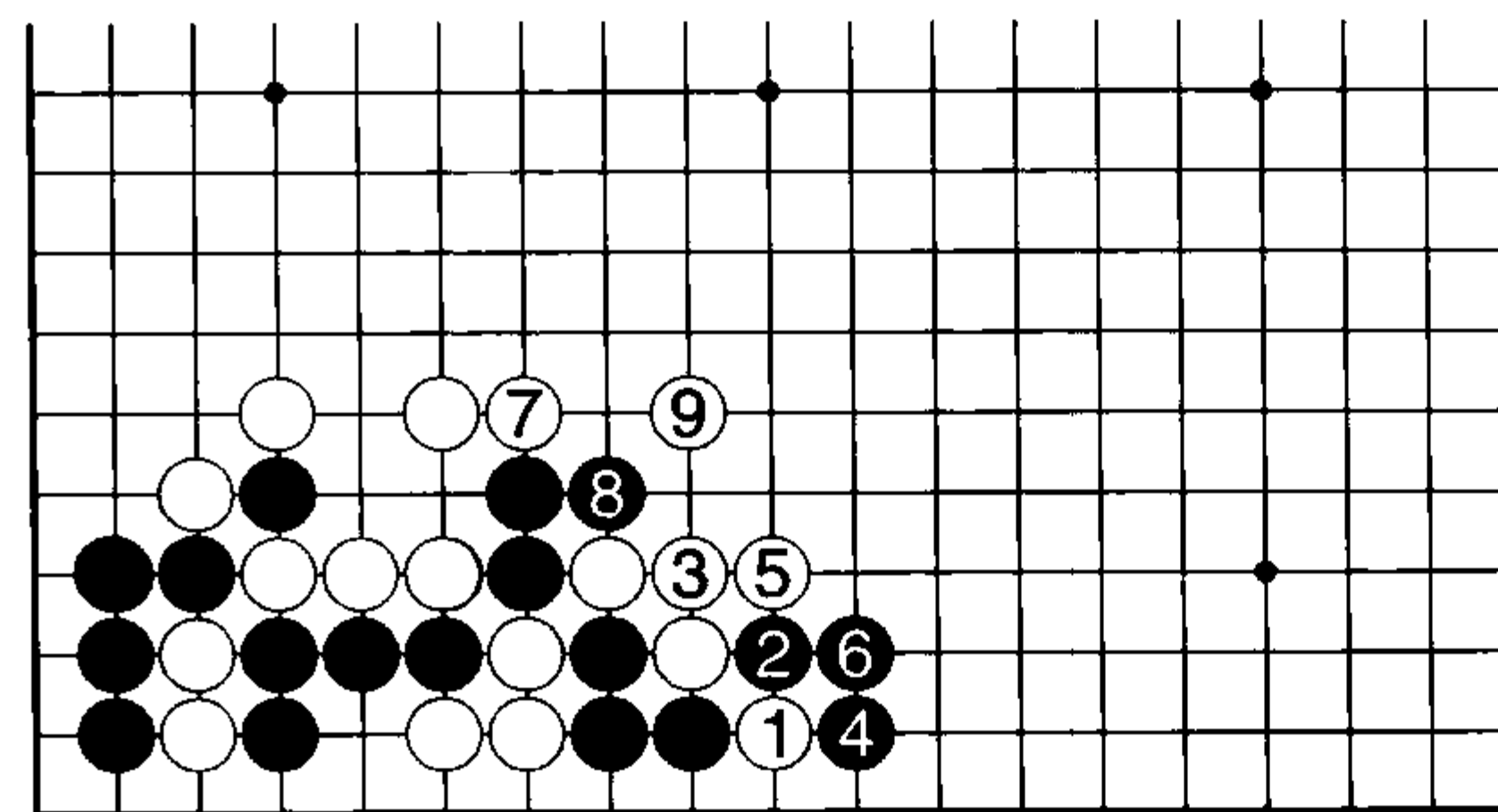


图25 封锁

白1连扳是手筋，以下变化皆属必然，至白9，黑被封锁，白明显有利。

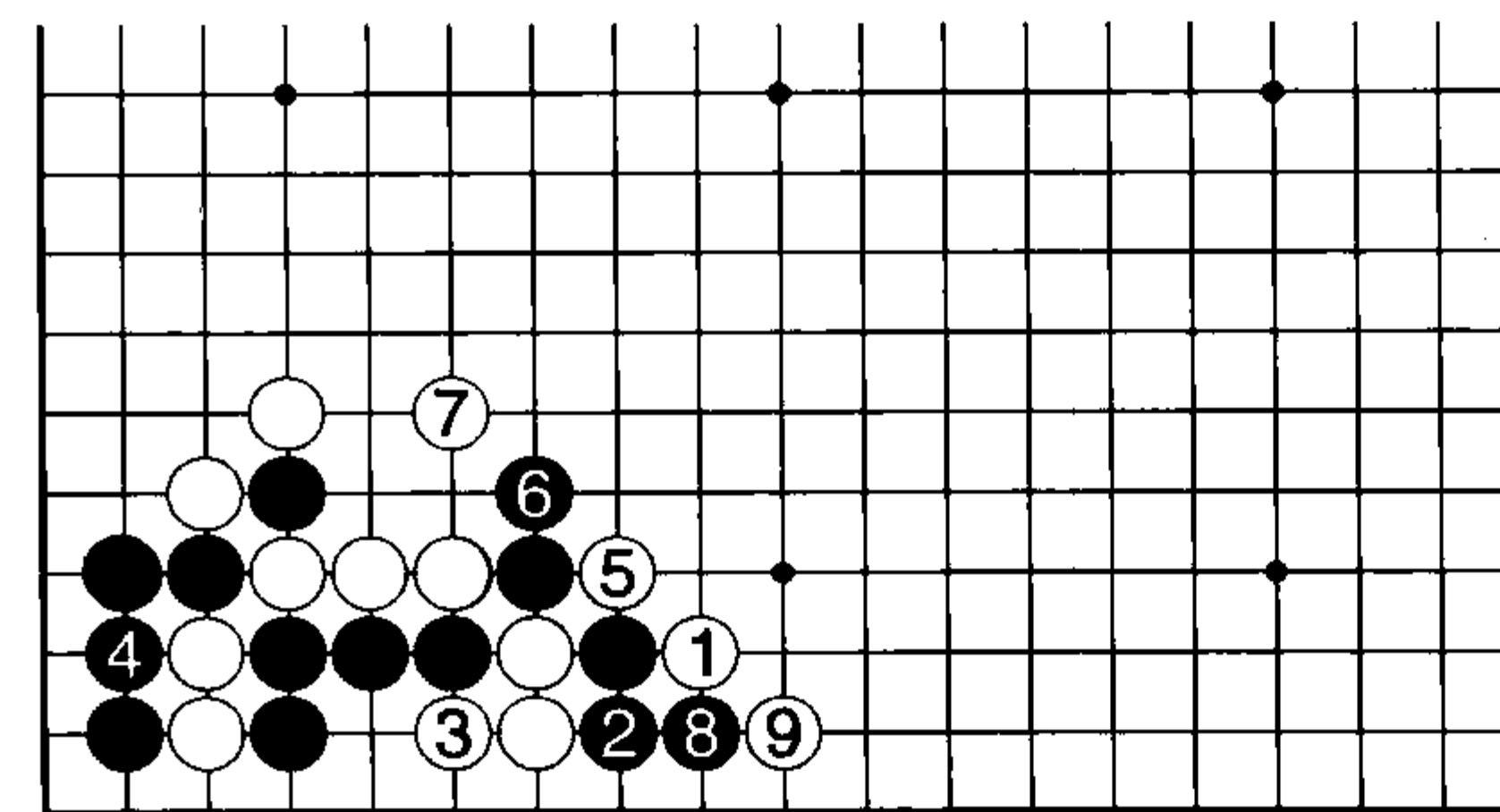


图26 还原

黑2挡下，白3，黑4后，白5位断，还原成前面的结果。

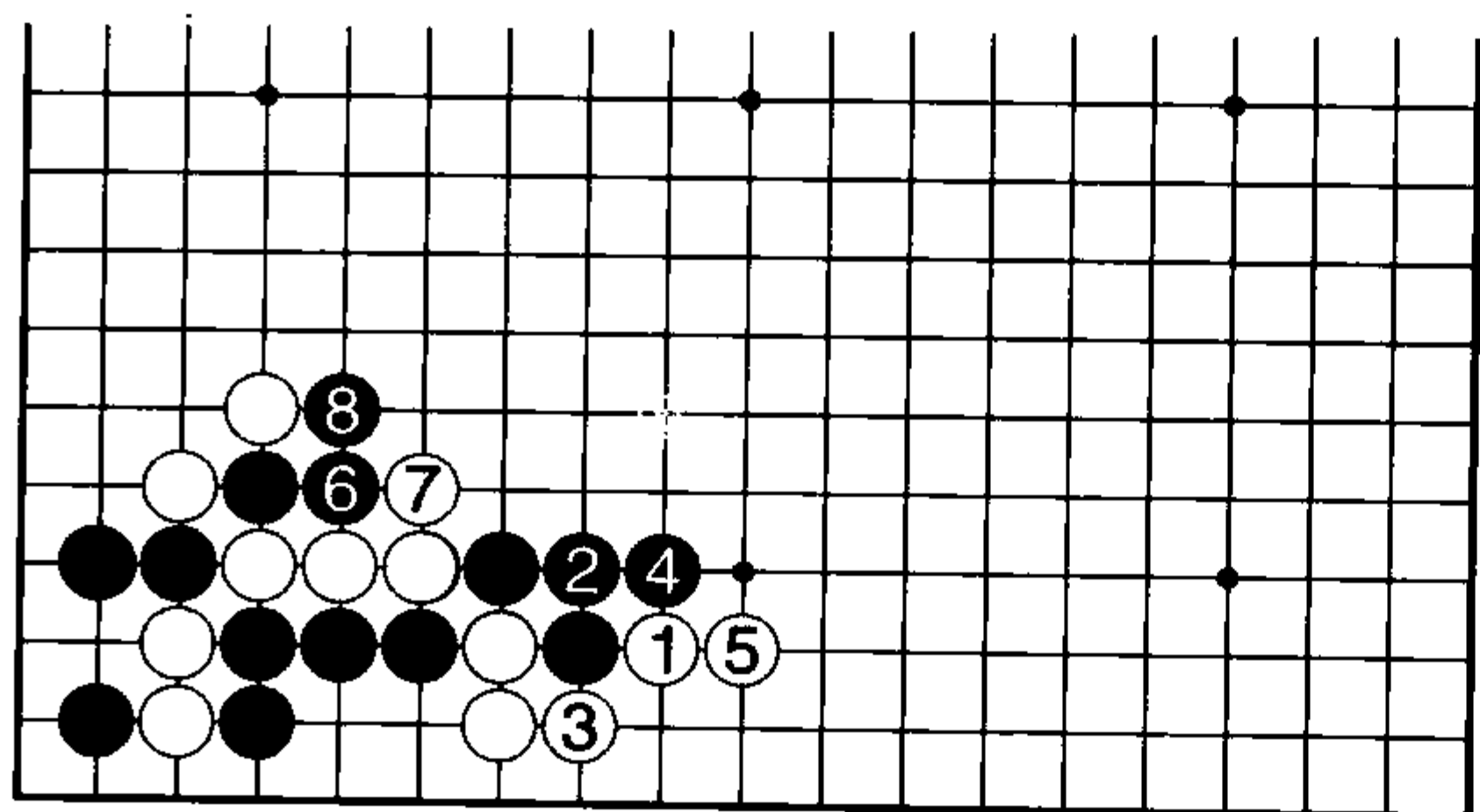


图27 黑主动

黑2接也可行，白3渡过，黑4，白5，黑6出动两子，白7，黑8，白难下。

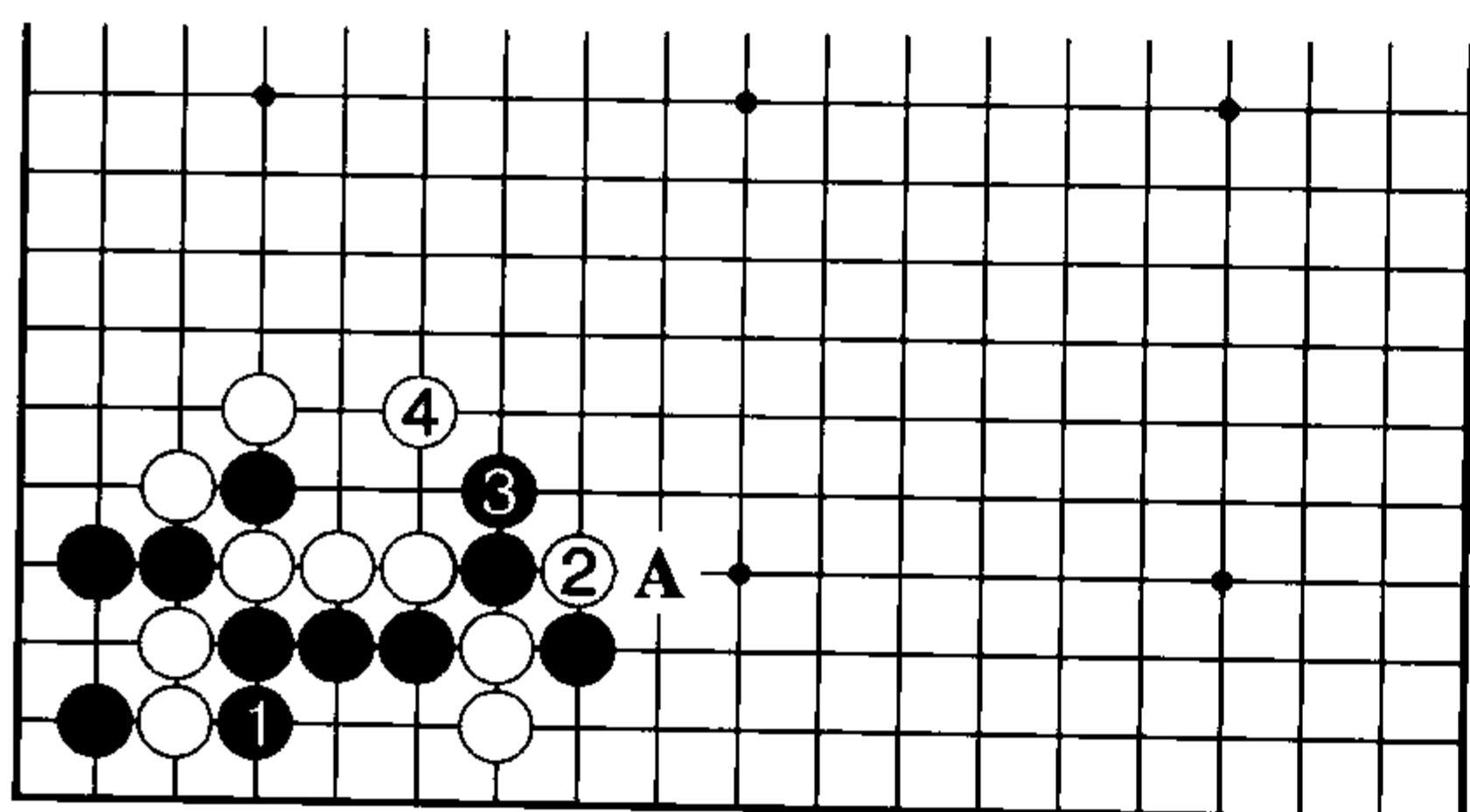


图28 征子

此变化中要注意的是，黑1时，白如果征子有利，可以在2位打吃，黑3，白4，黑无法在A位征掉白一子，有些别扭。

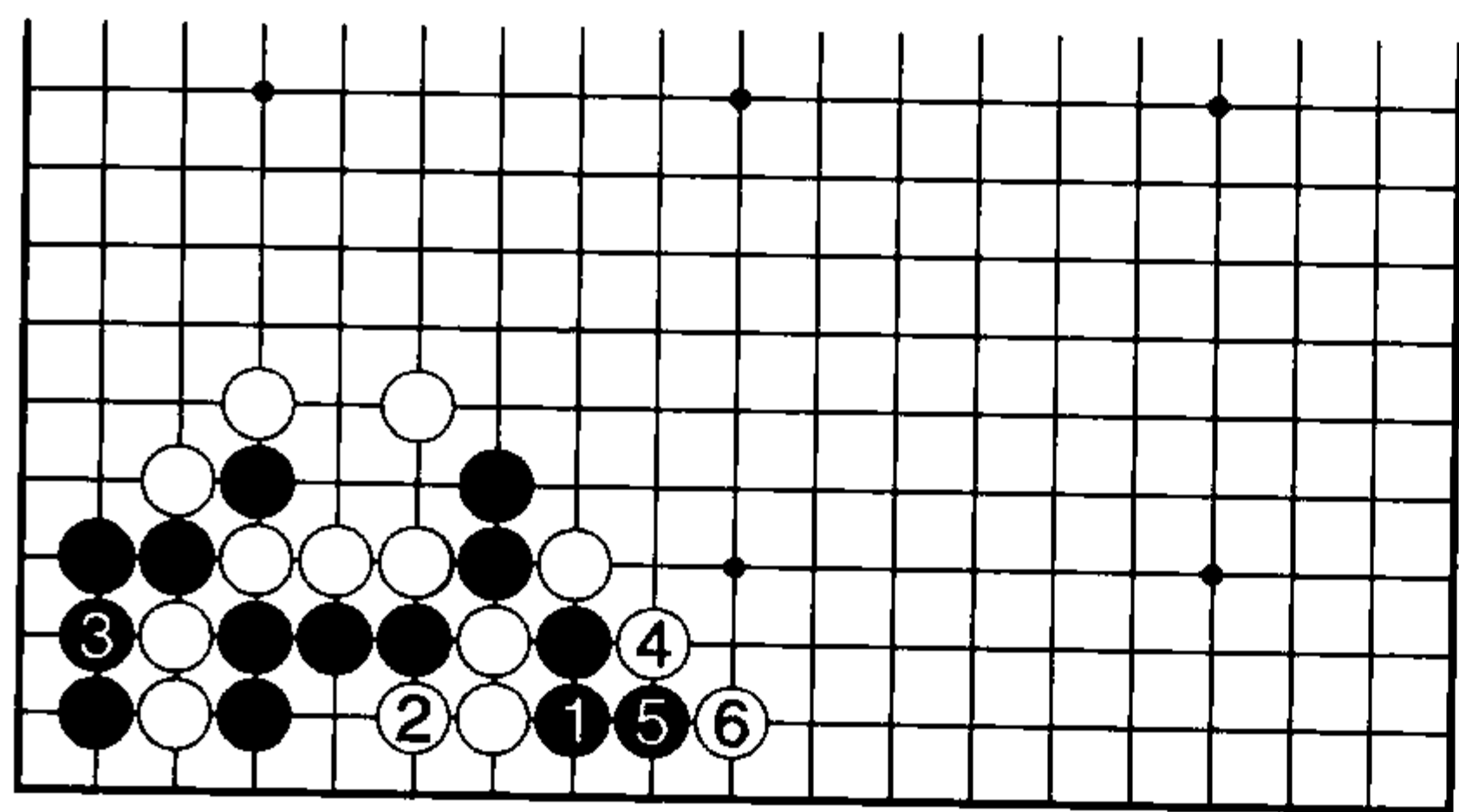


图29 还原

黑1若挡，就又还原成为前面讲过的黑不利的变化。

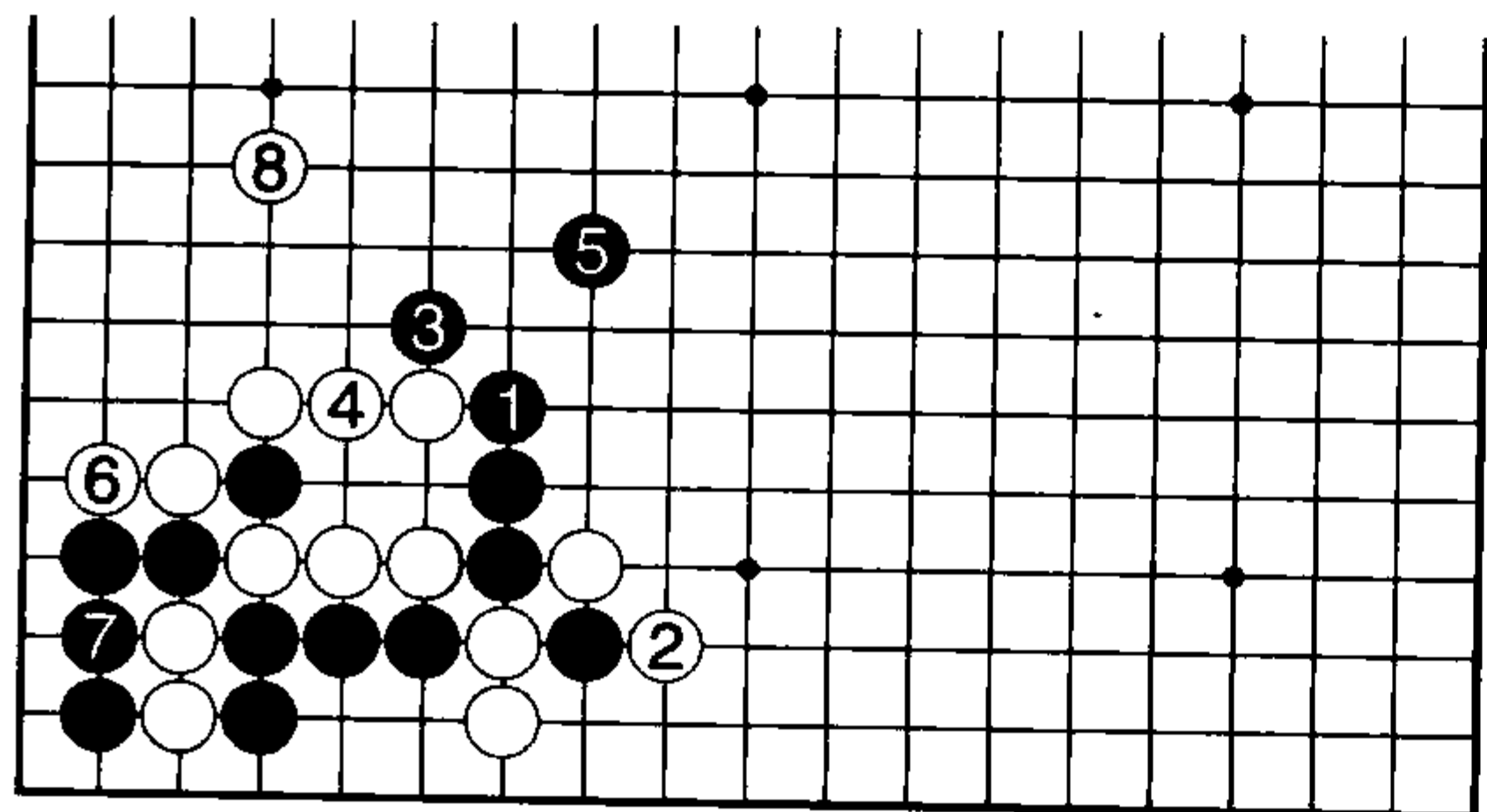


图30 白可下

黑只好压出作战，白2得以抱吃一子，至白8的结果，大致是均势。

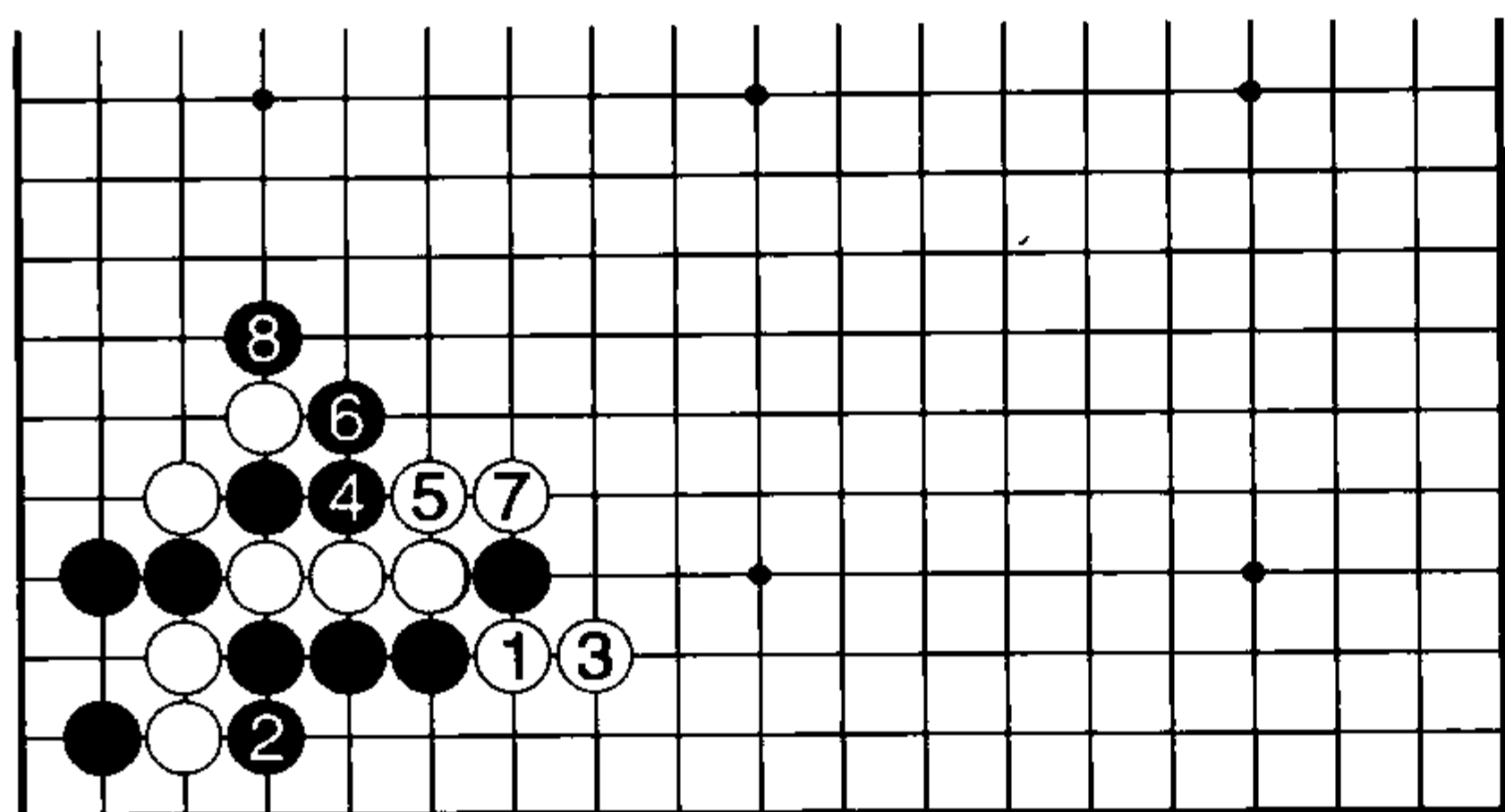


图31 黑优势

白1断时，黑2直接挡角，可以避免前图局面，白3如长，黑4出动，至黑8，白难以满意。

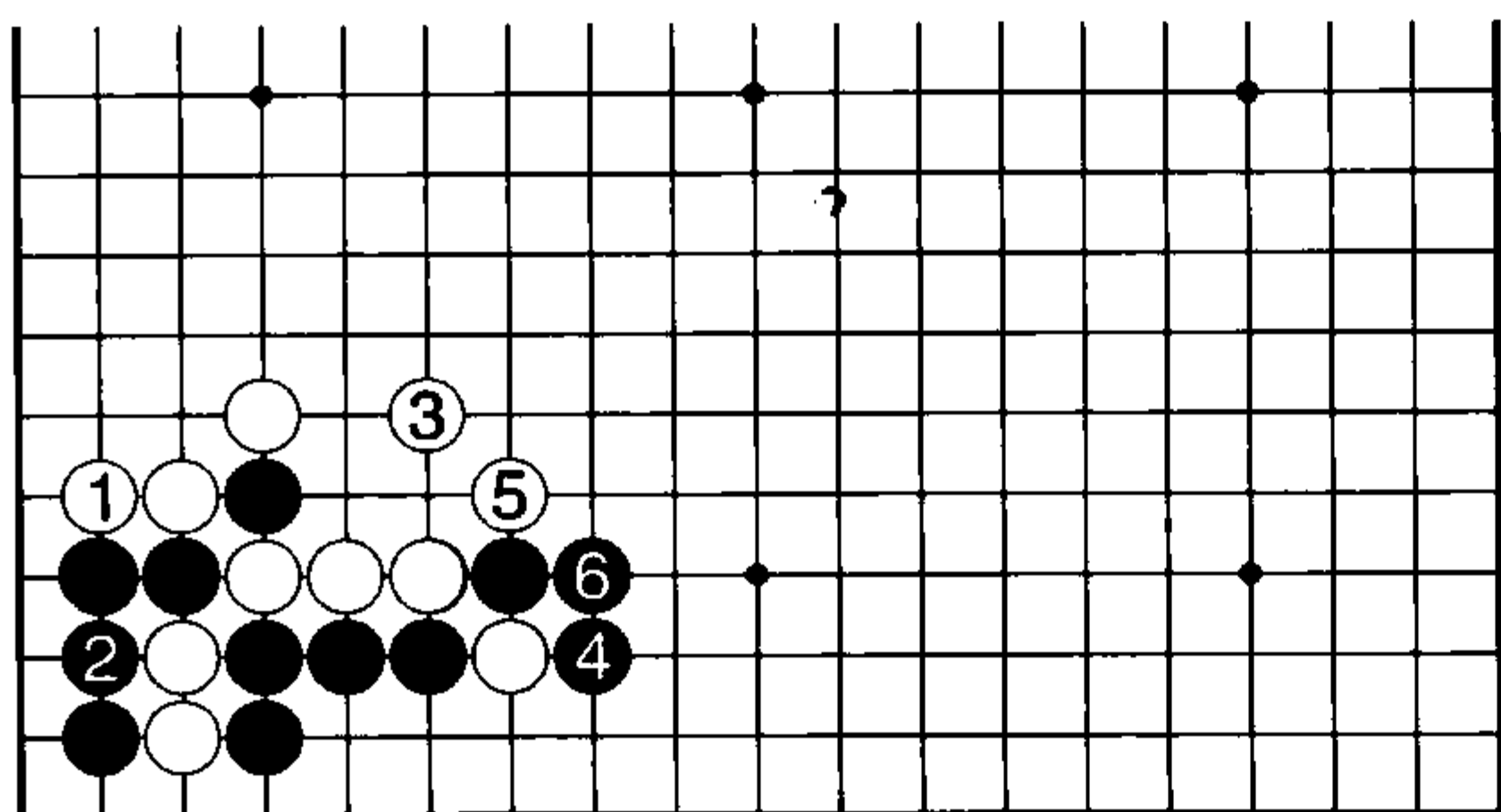


图32 黑便宜

白大概只有选择本图，但结果依然是黑有利。

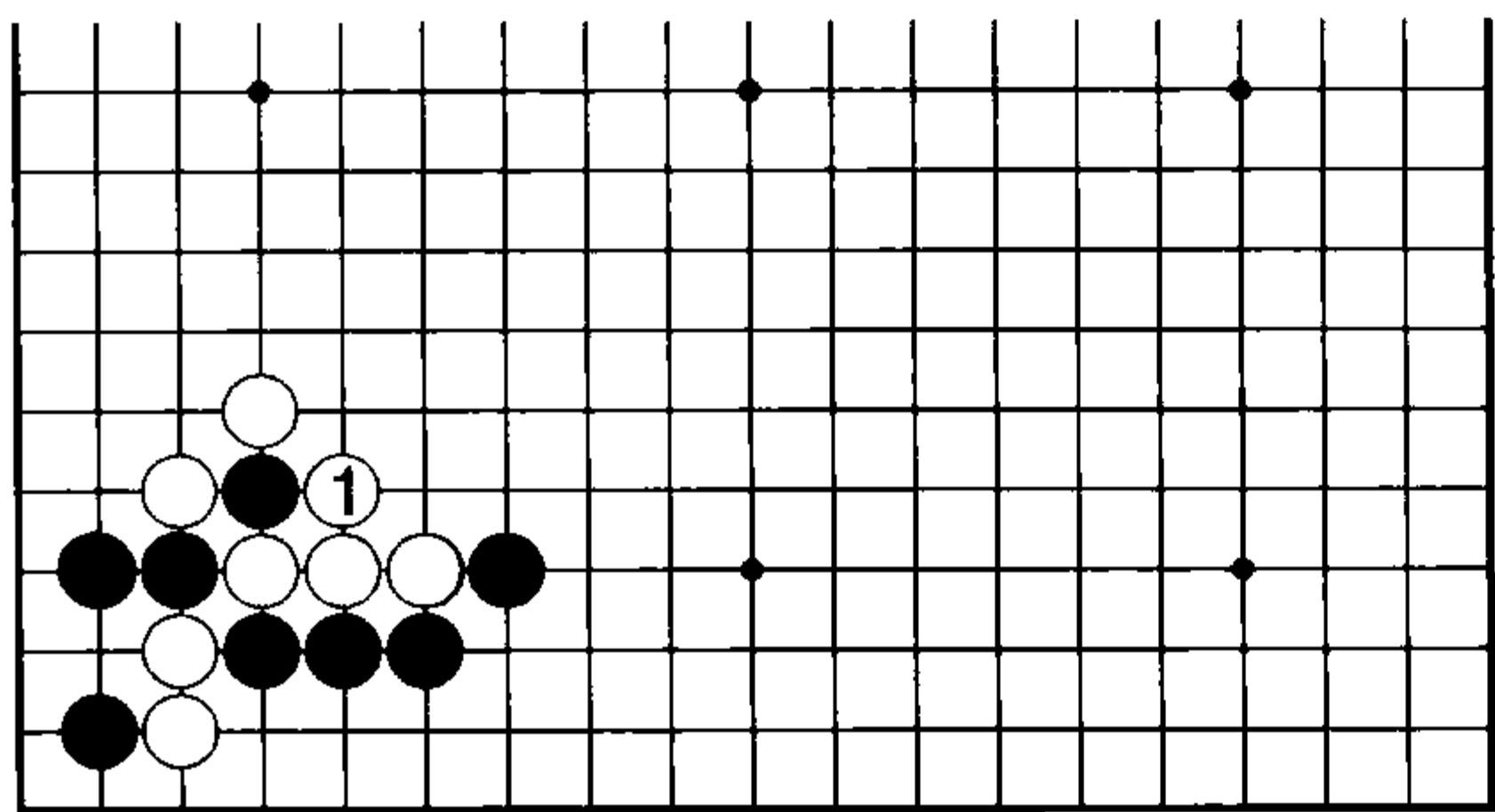


图33 正着

白1提，通常职业棋手的第一感，也是此时的正着。

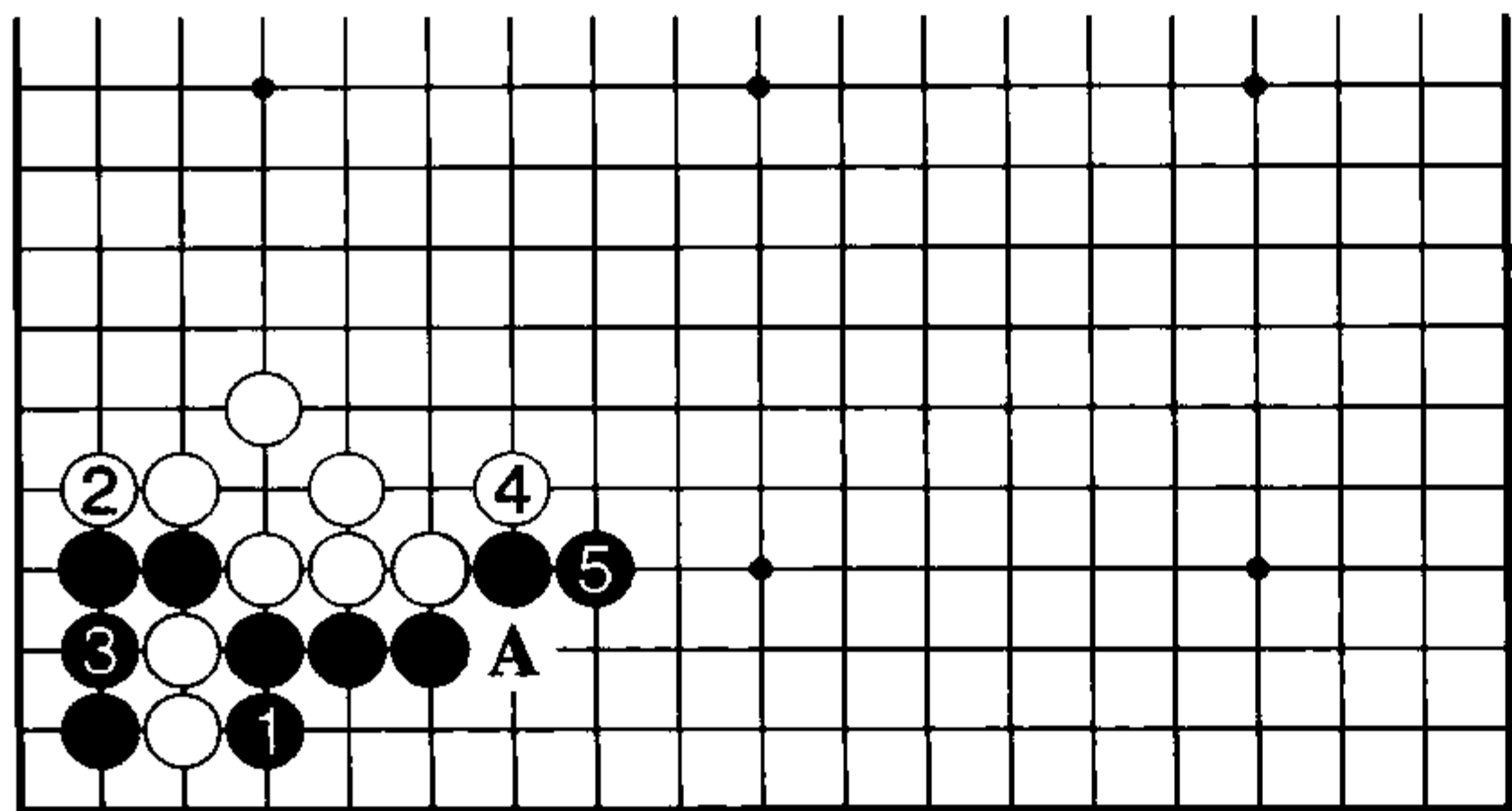


图34 两分

黑1挡，杜绝A位断的味道，但白2挡是先手，黑3无奈，白4、黑5后，告一段落。

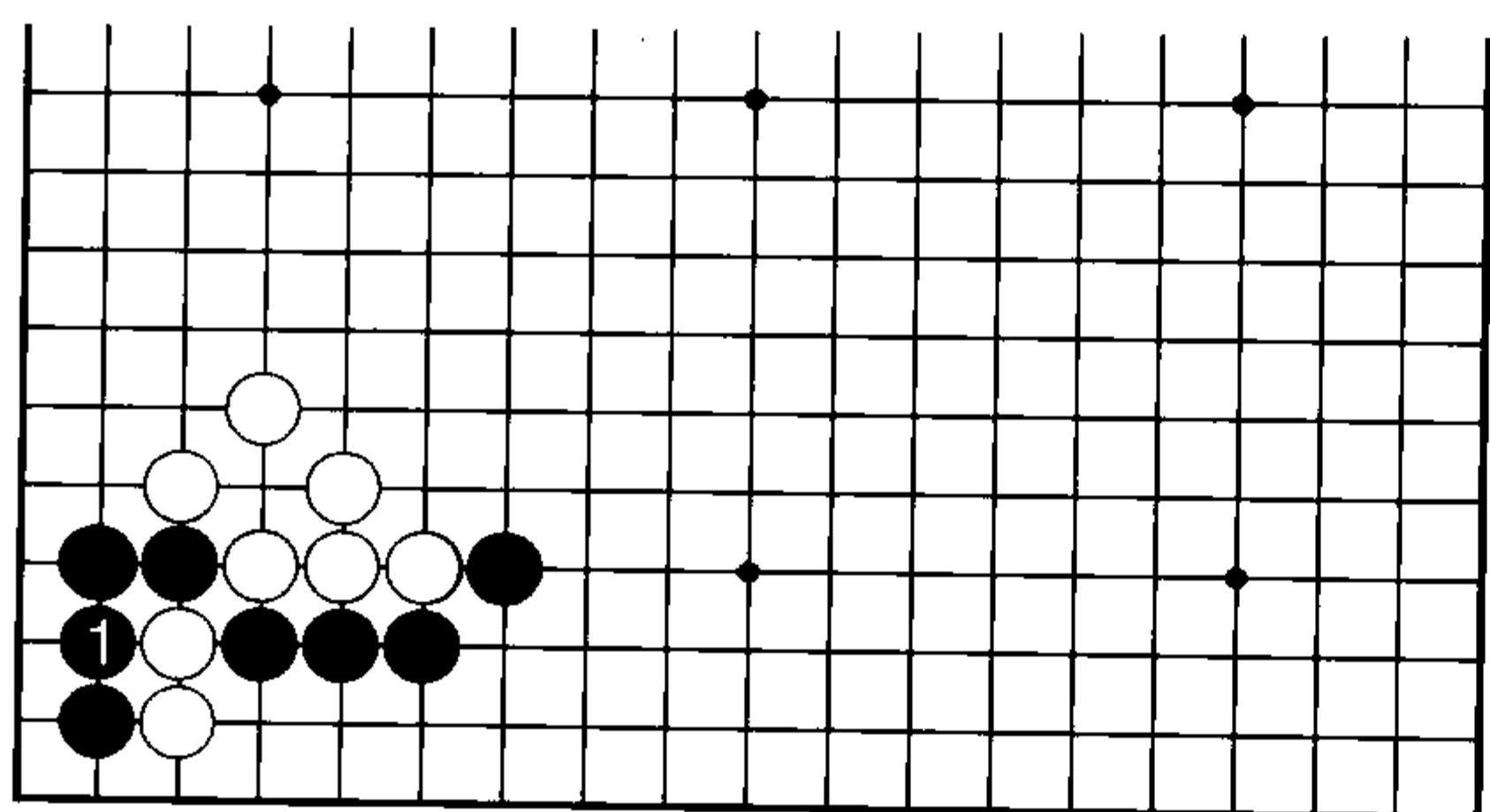


图35 接

黑1接也是常见下法。

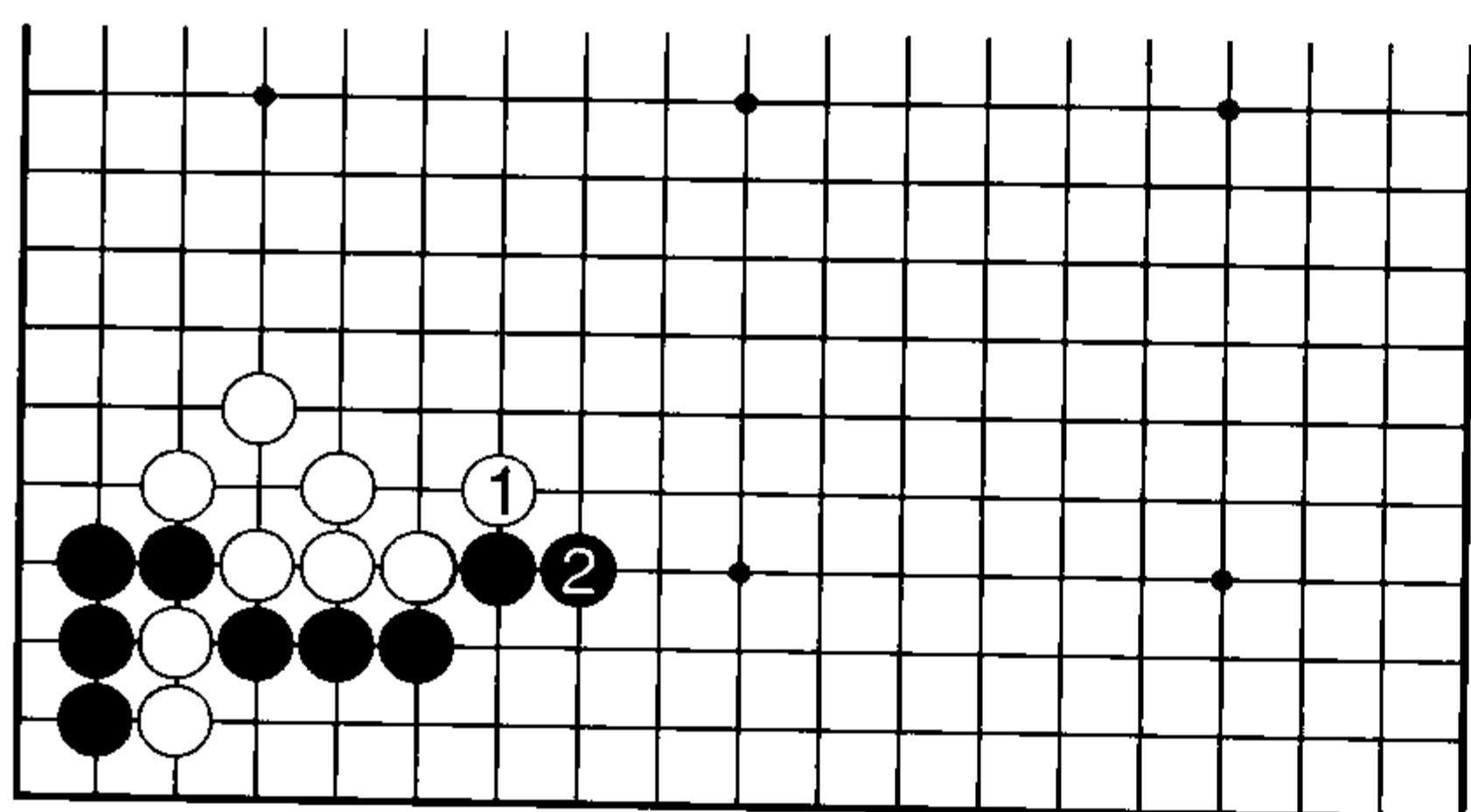


图36 黑好

白1现在扳和黑2交换不好，左面白地漏风，白明显亏损。

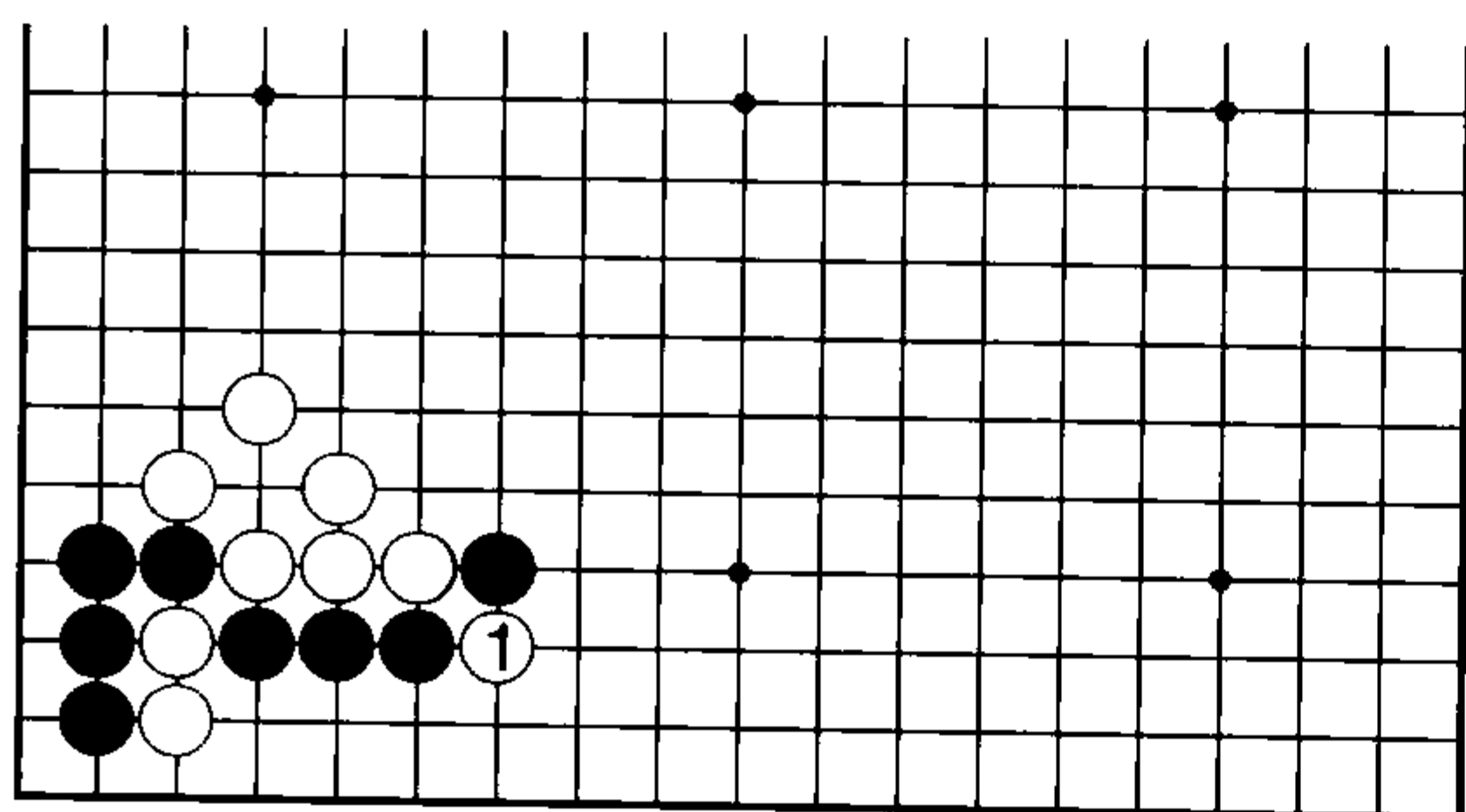


图37 必须断

白1必须断上去，接下来……

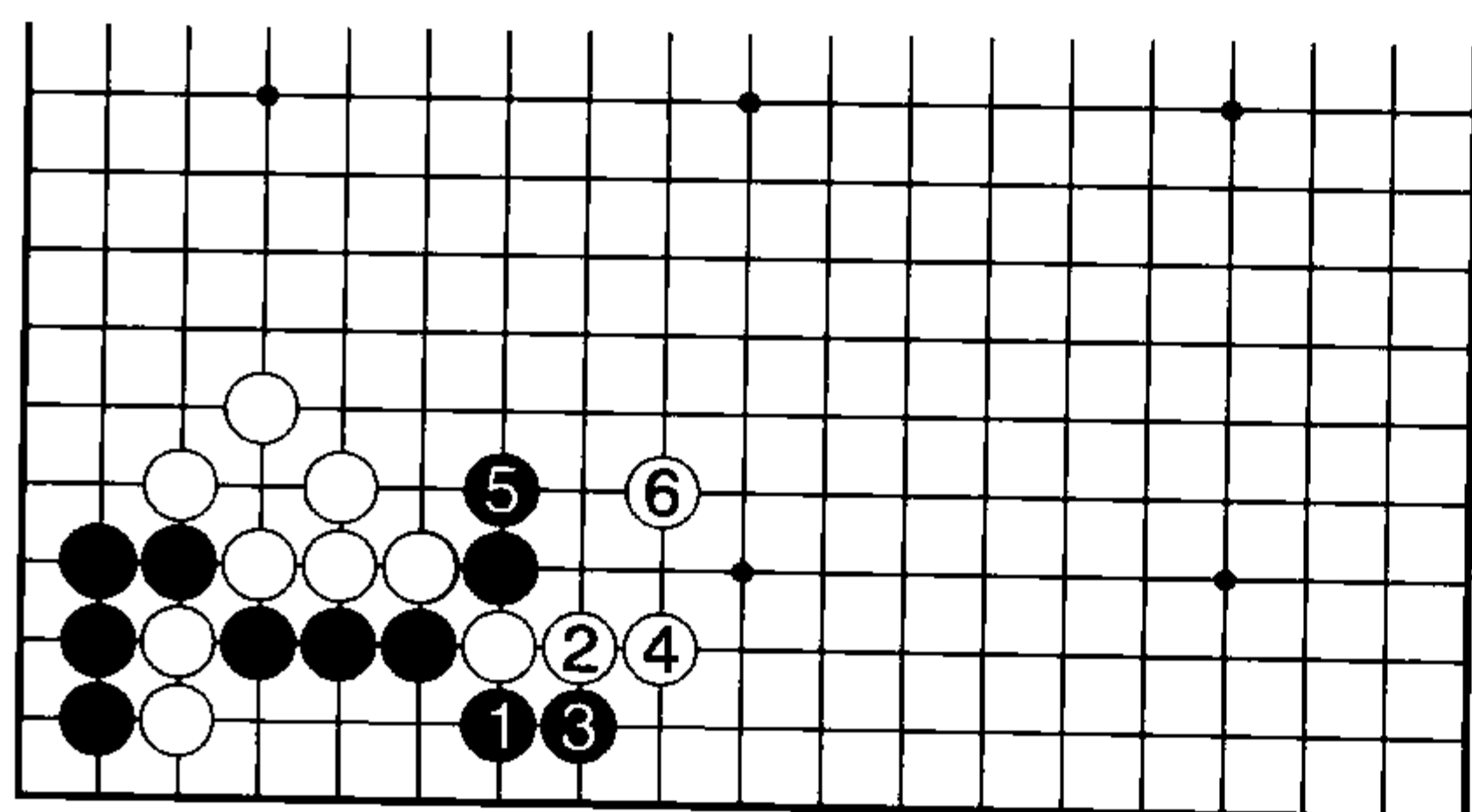


图38 白主动

黑1打，3爬委屈，至白6的战斗，黑棋被动。

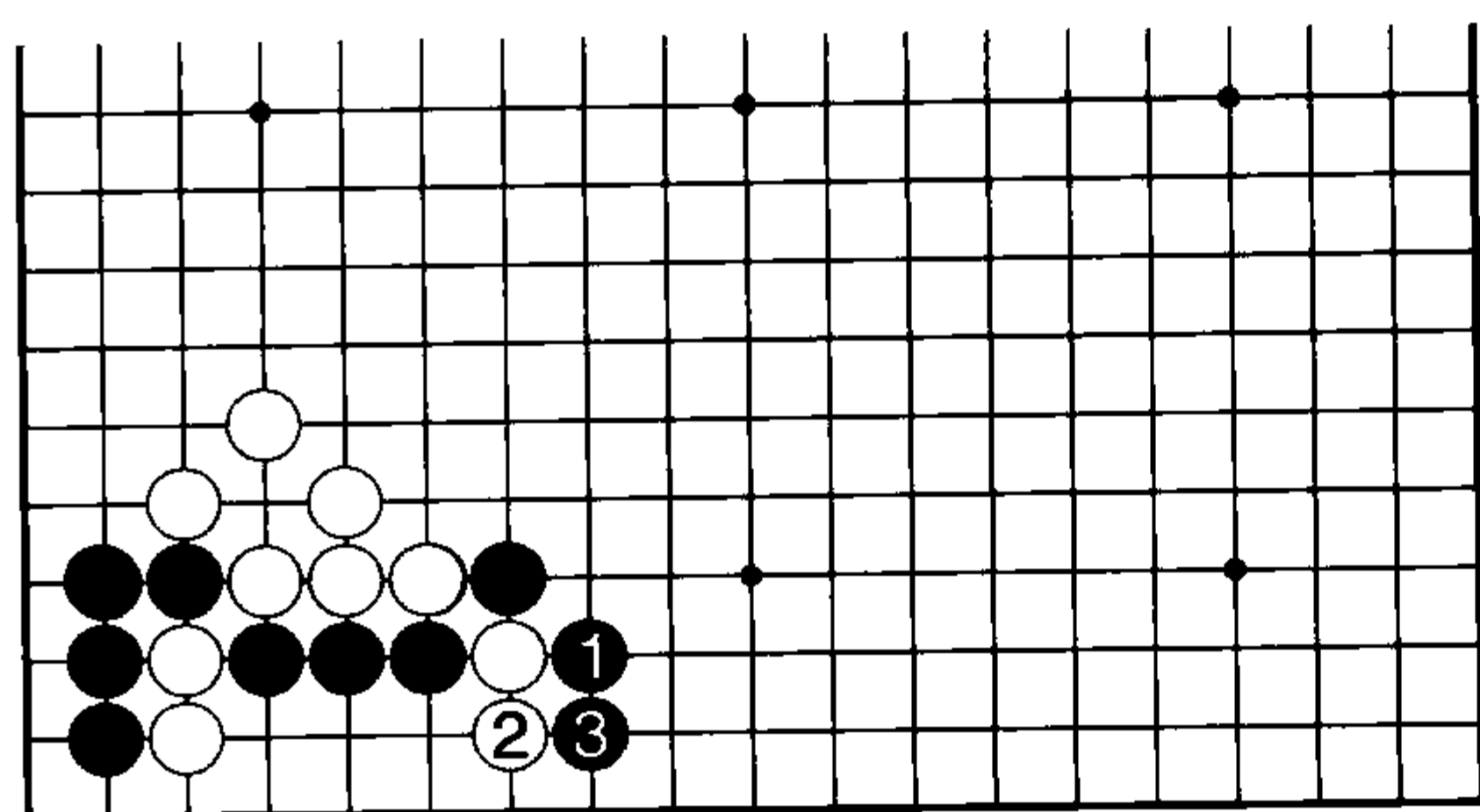


图39 必然

因此，黑1打必然，白2立，黑3贴后……

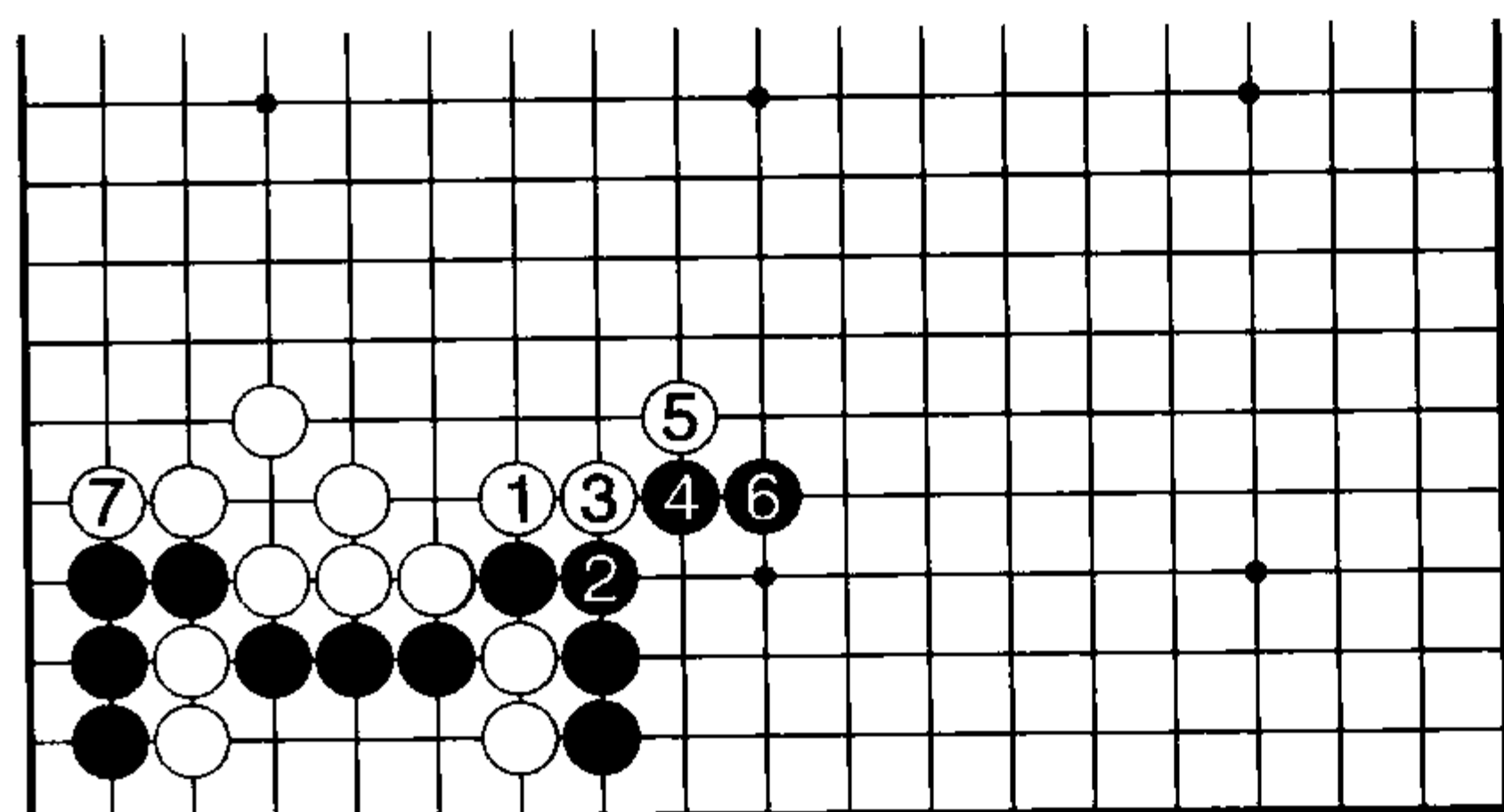


图40 味道

白1打，3压是简明之策，白7挡后，黑角上留有余味。

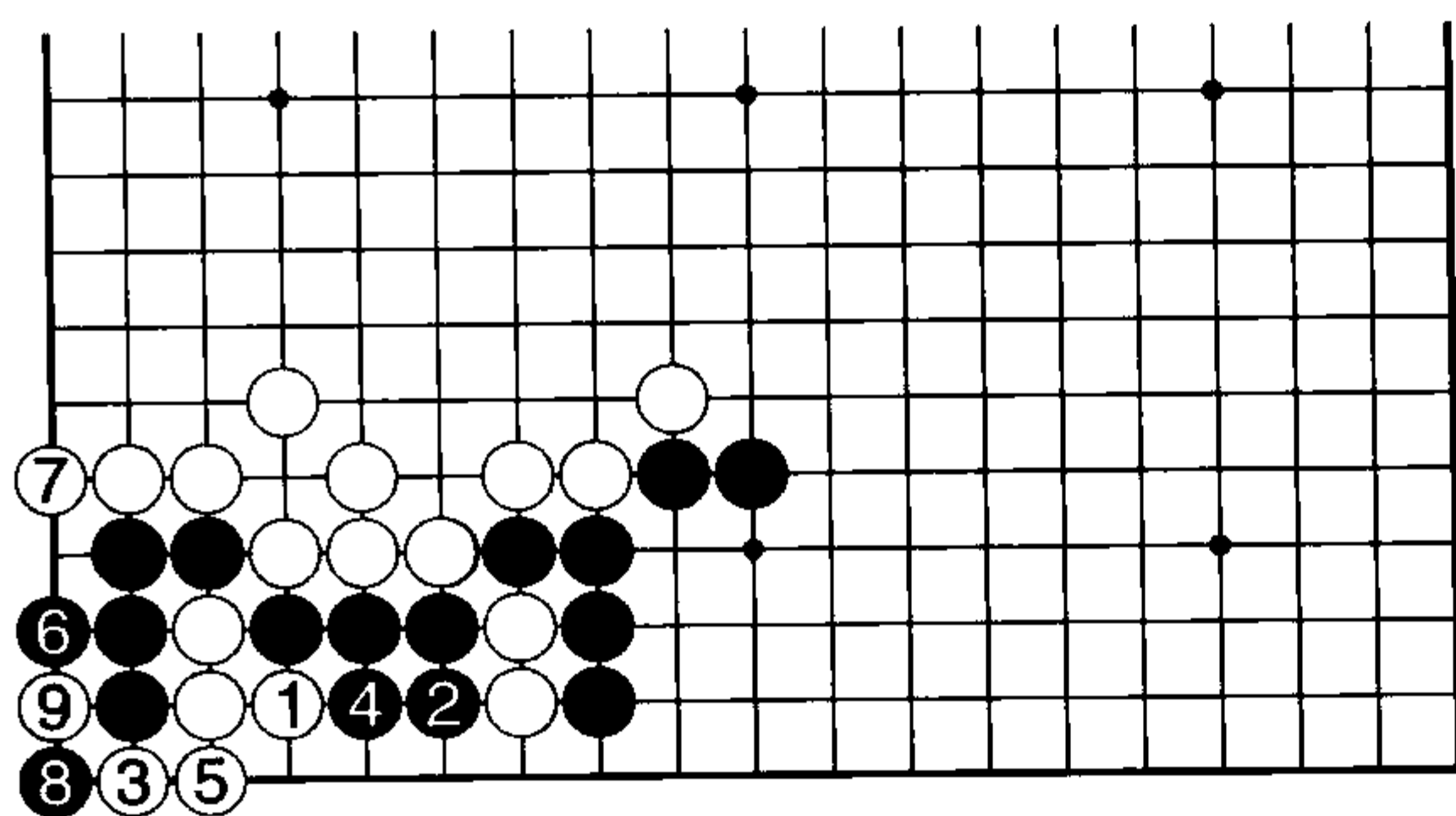


图41 打劫

白1拐后，至白9，角上有打劫的手段，但此劫仅仅涉及官子，未必马上去下。

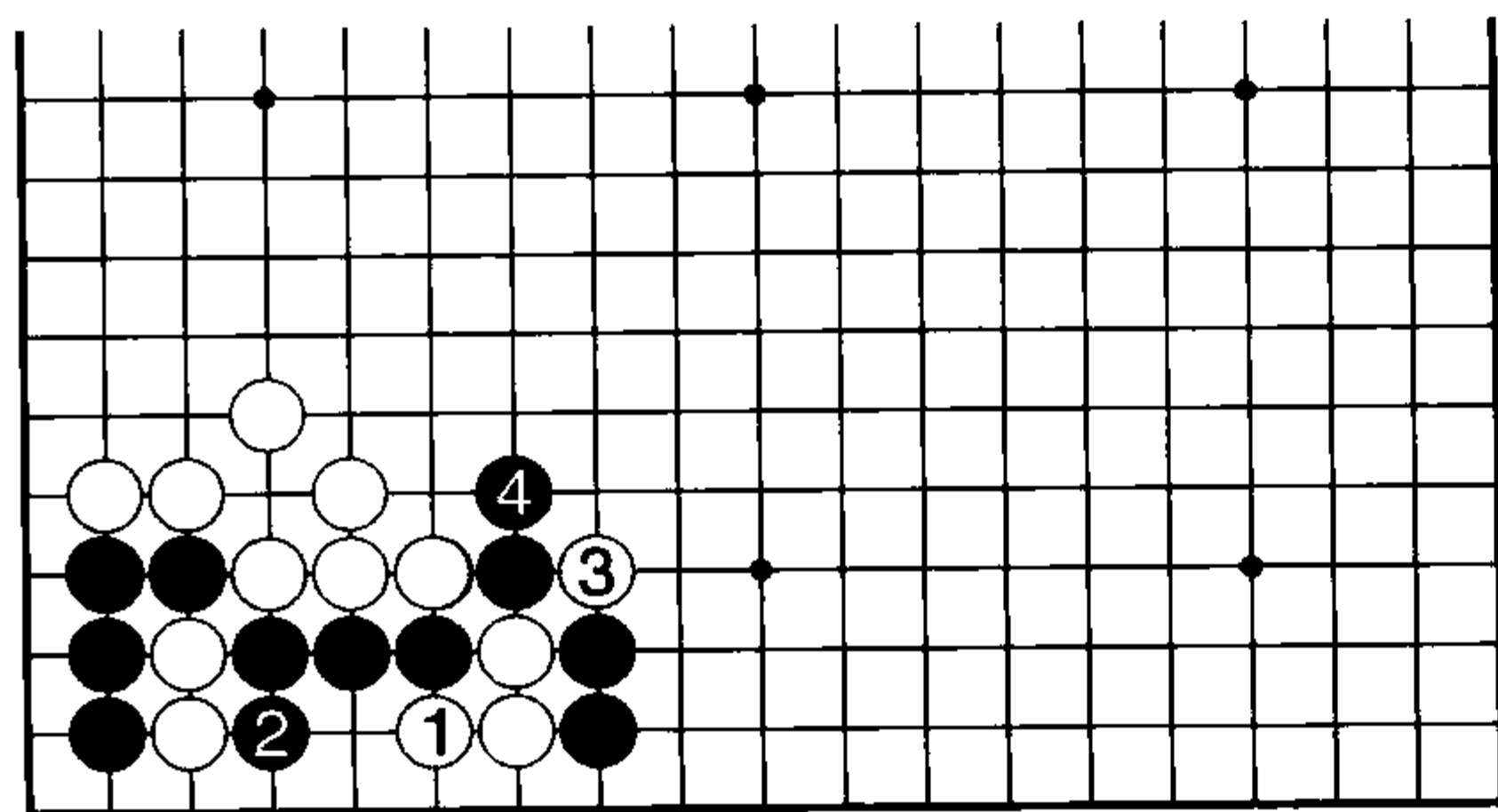


图42 弃子

白1和黑2交换后，再3位打，是弃子的态度，目的是取势。



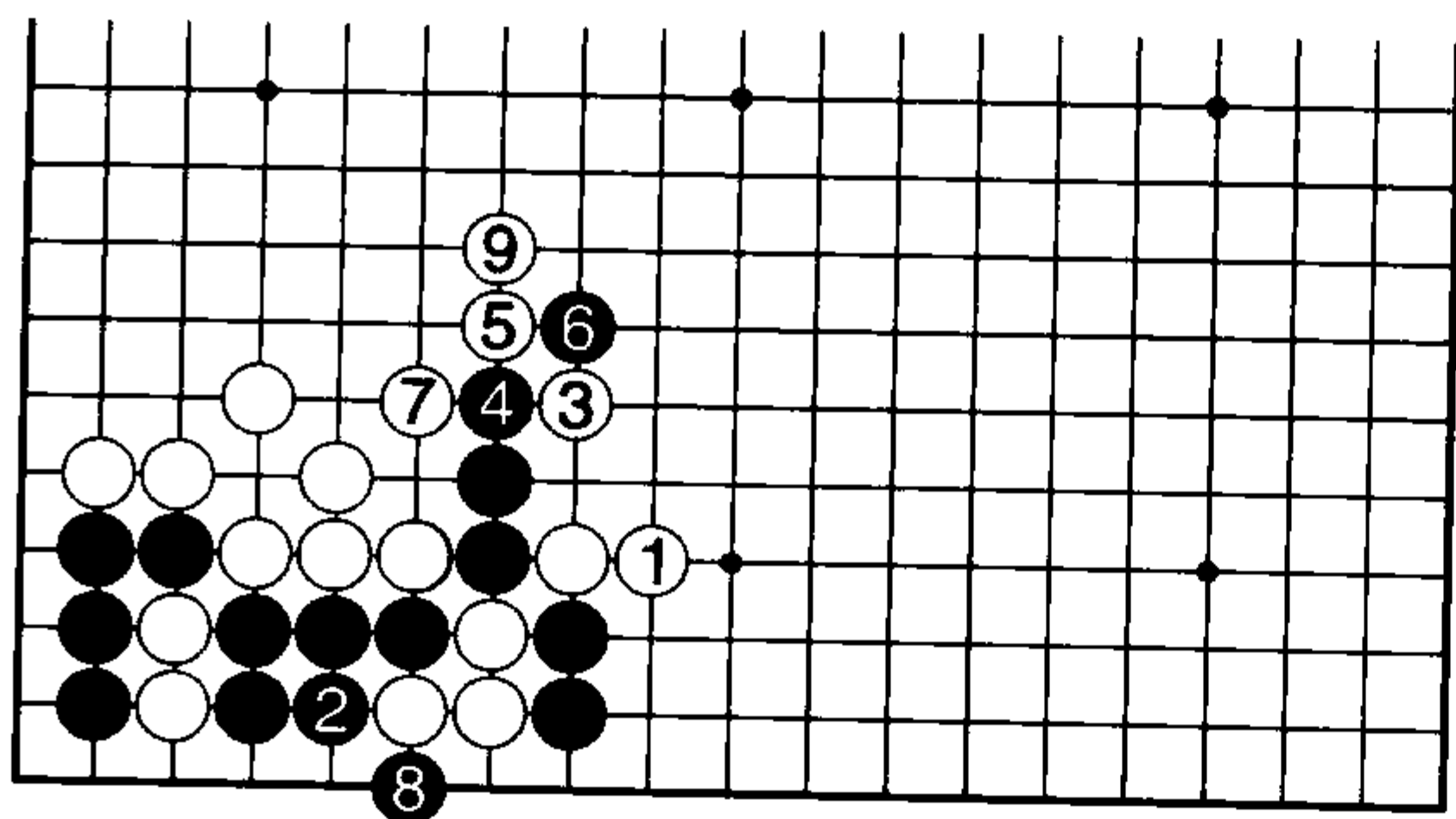


图43 两分

白1长是正着，黑2紧气，白3跳，5扳，黑6断正确，白7，黑8，白9长，大致双方都可接受。

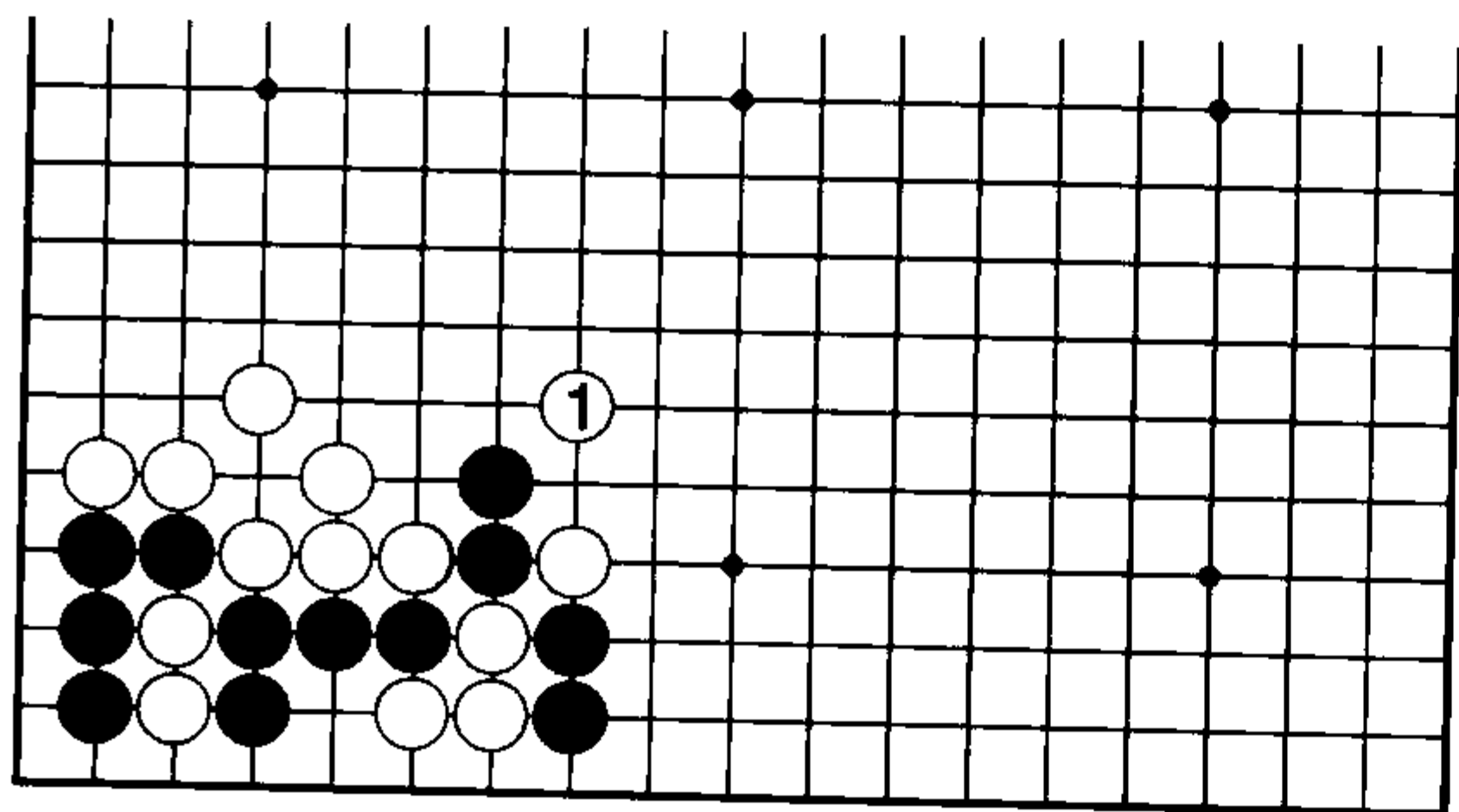


图44 跳

白1跳，手筋感很强，但并非好手。

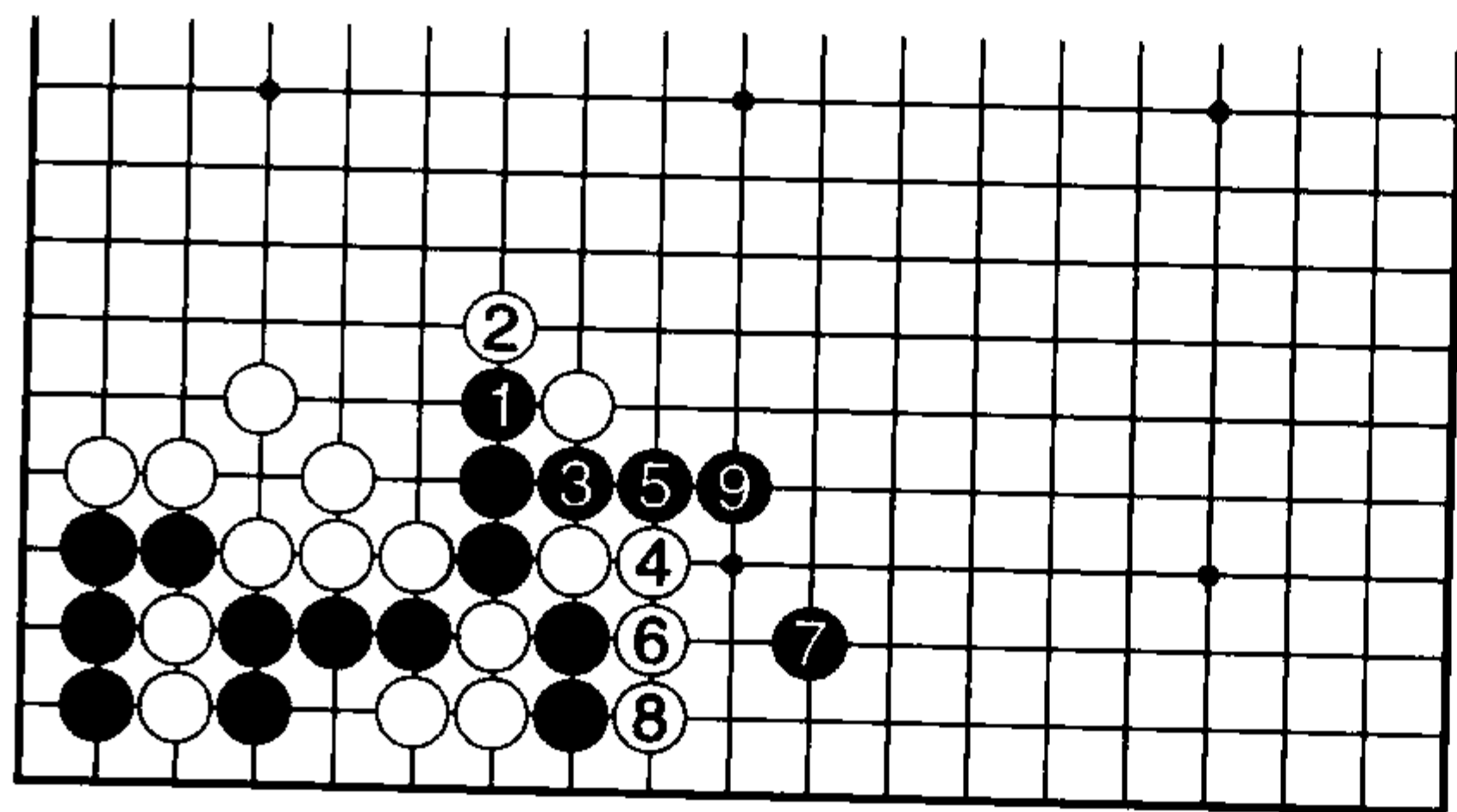


图45 黑可战

黑1冲，白2强扳，黑3打吃，白4长，黑5压，白6拐吃，黑7是手筋，白如在8位吃，黑9长后，可以满足。

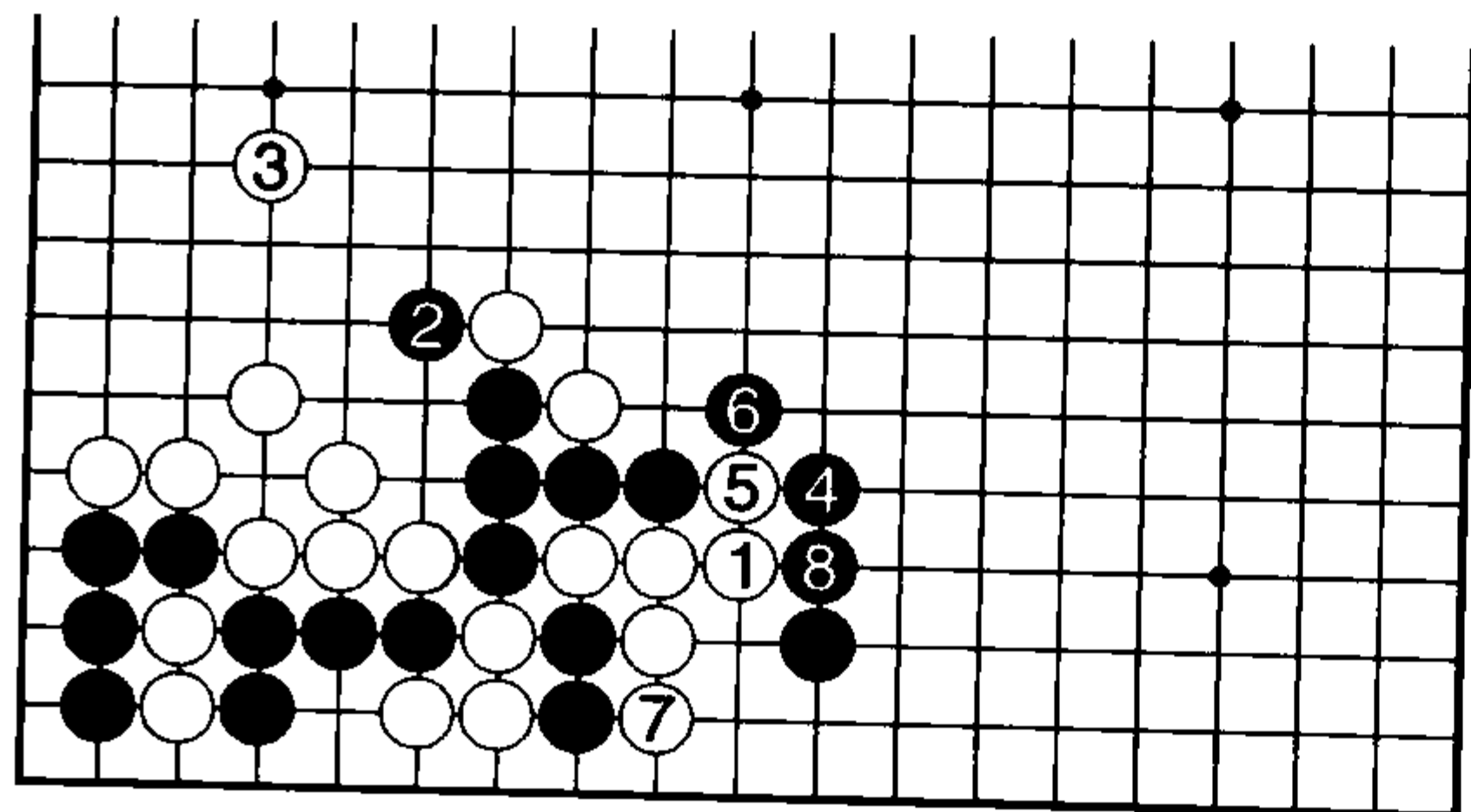


图46 黑优

白1弯反抗，黑2的先手比较愉快，白3拆，黑4跳封，至黑8的结果，黑获取不小的外势，可以满足。

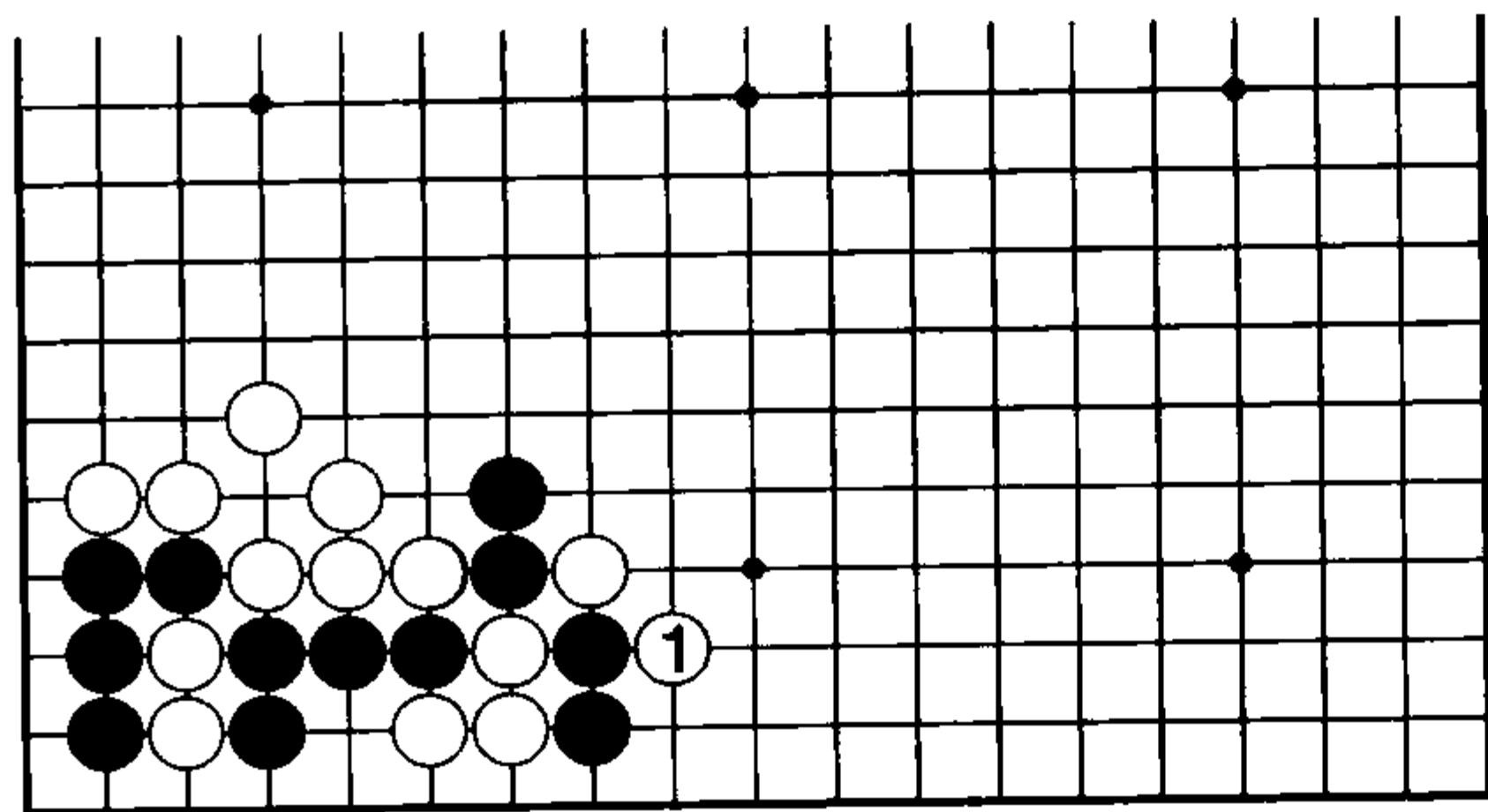


图47 扳

白1扳也是手筋感很强的一手，但遗憾的是，结果同样不理想。

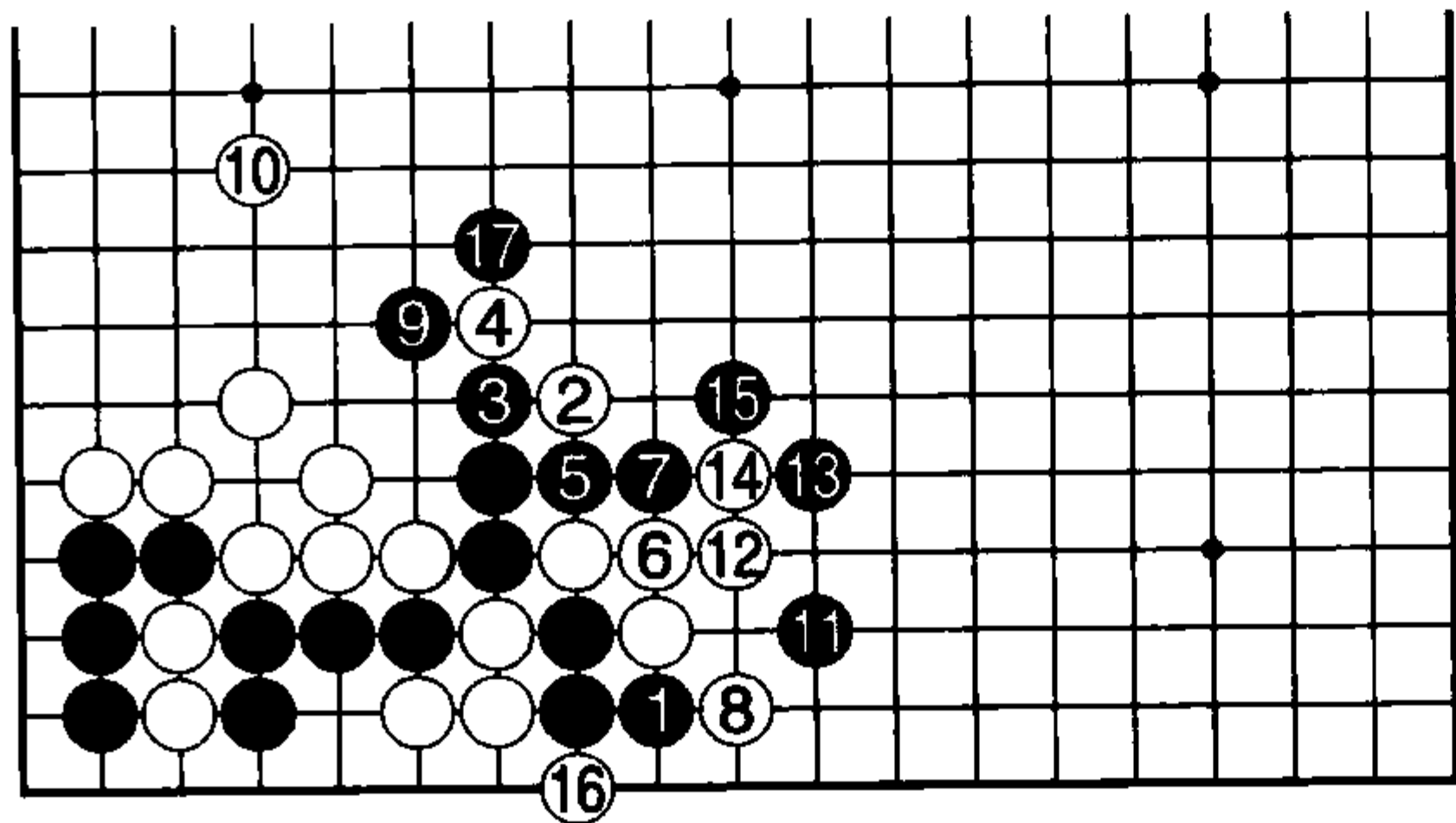


图48 黑优势

黑1拐，白2跳虽然是手筋，黑3至17的结果基本必然，白难以满意。

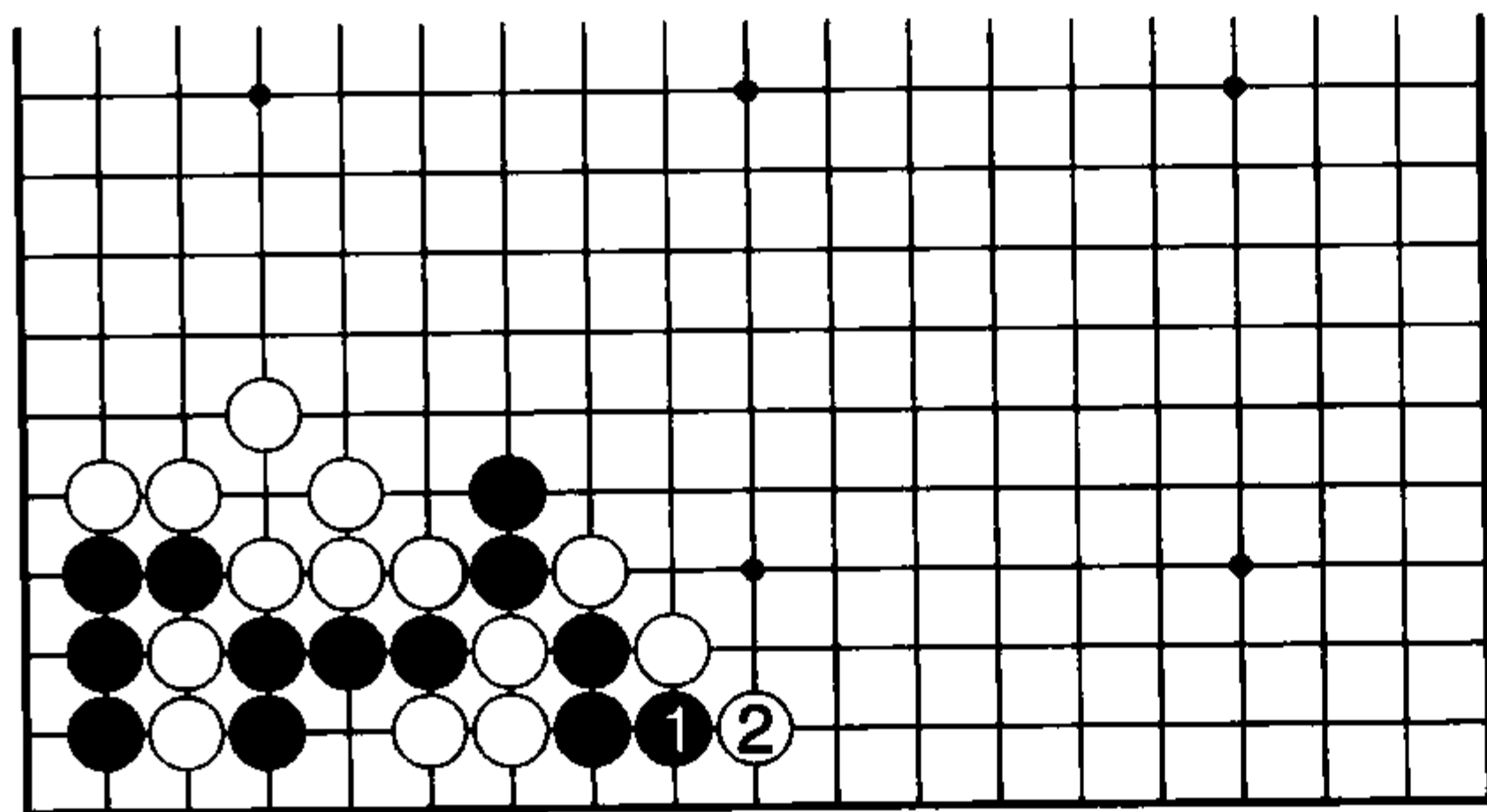


图49 连扳

白2连扳强烈，黑需要注意。

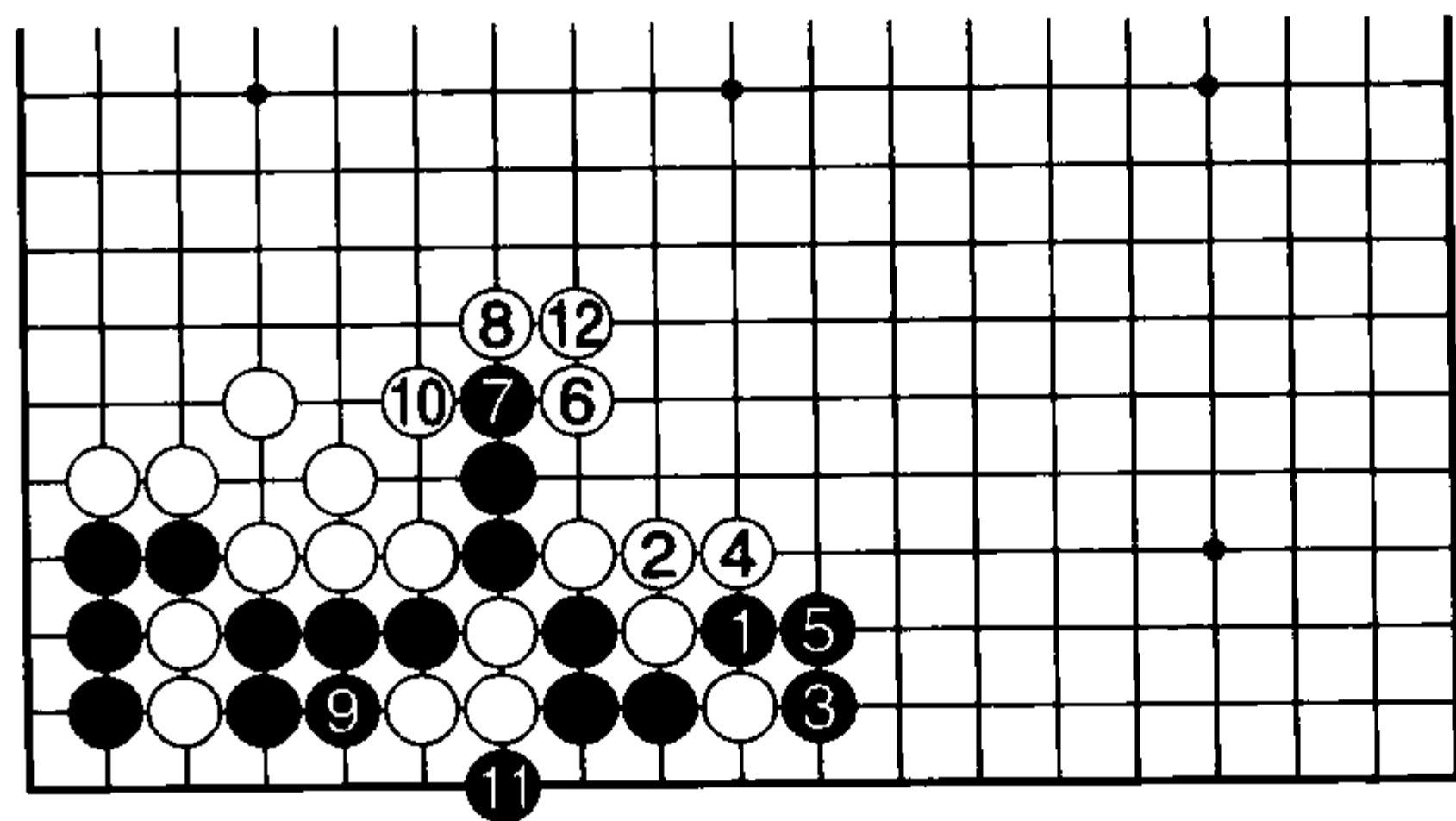


图50 封锁

黑1、3吃一子是疑问手，白4至12把中腹封紧，没有不满的道理。

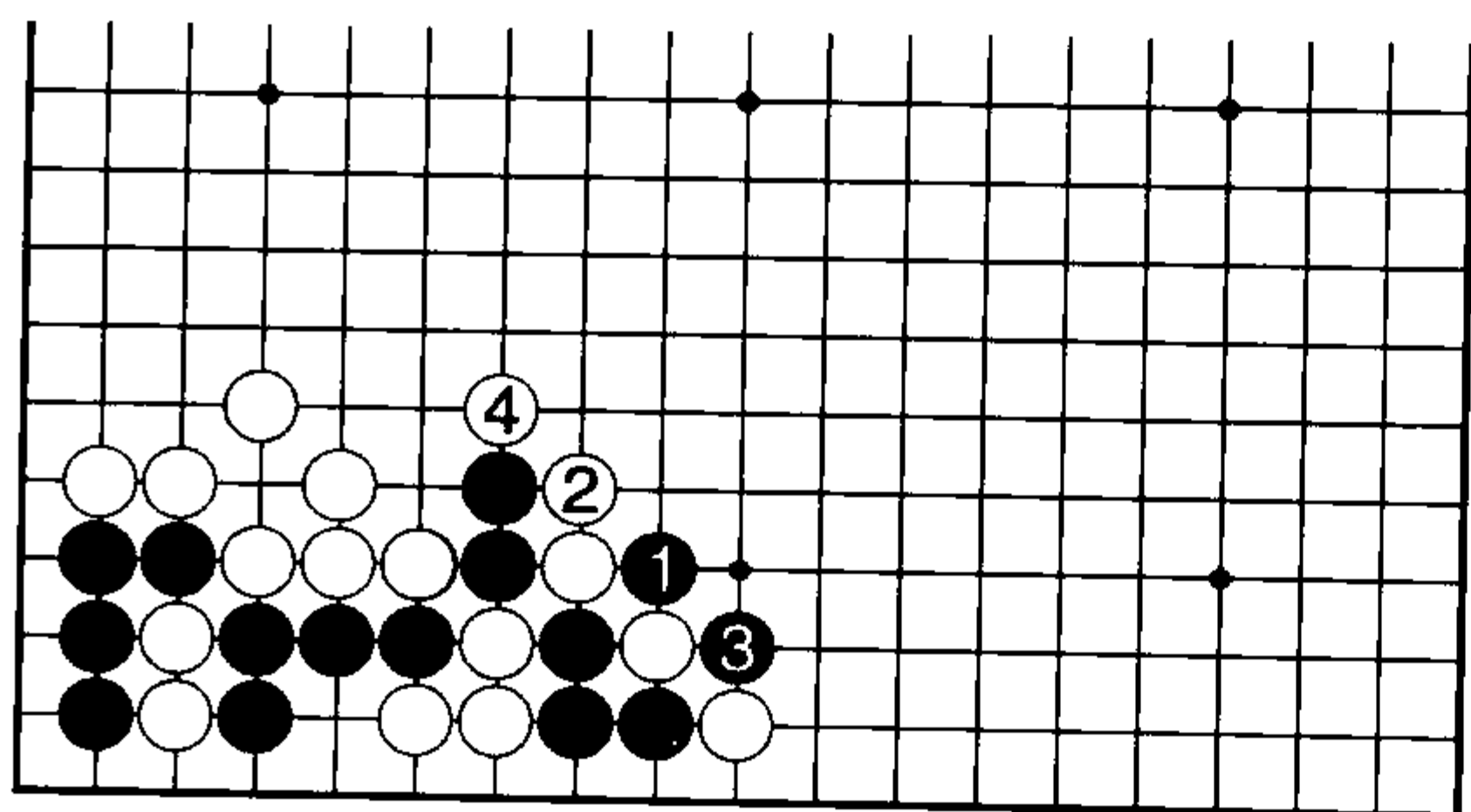


图51 黑可战

黑1、3先手拔花是正确下法，黑可以满足。

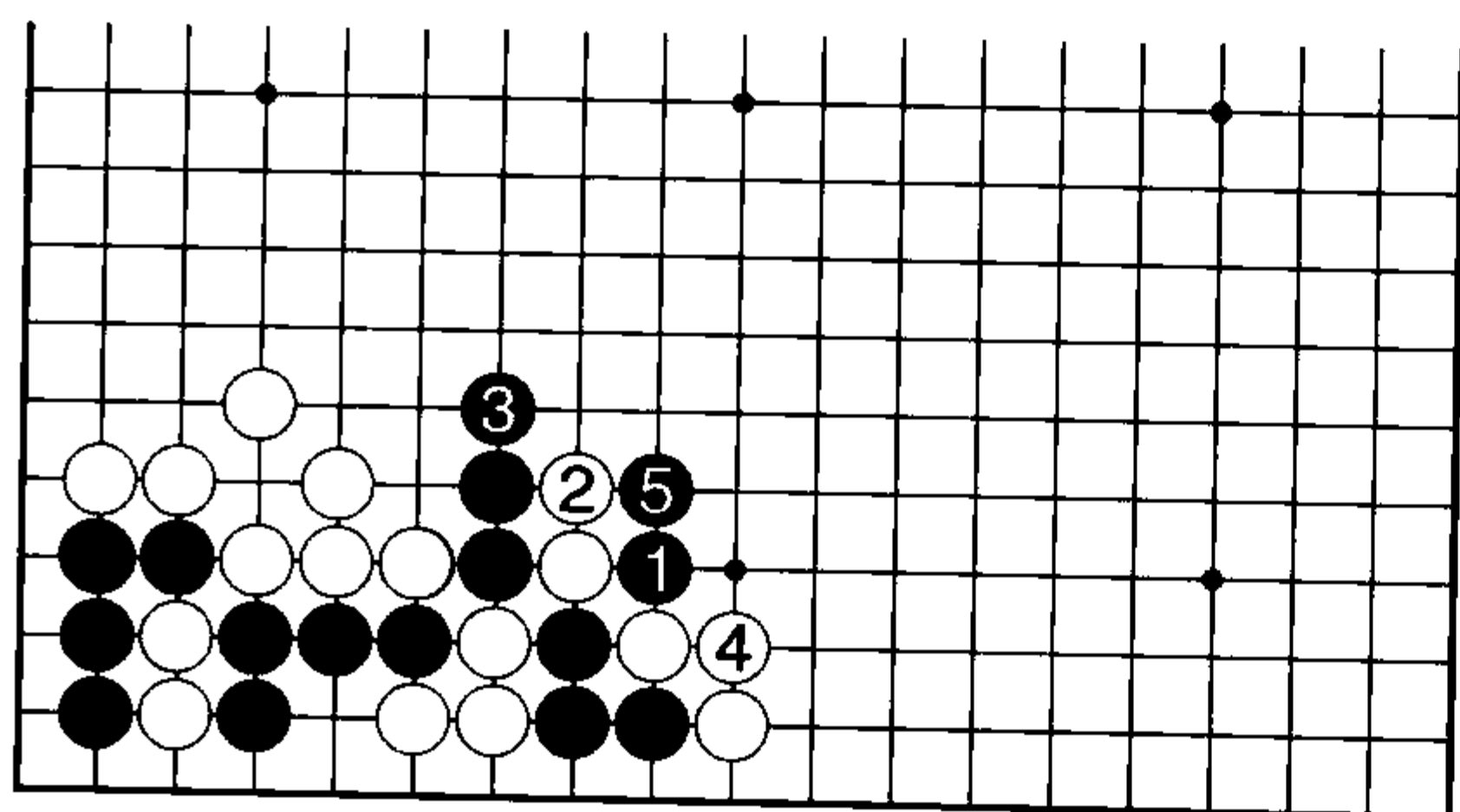


图52 征子

白2长时，黑如征子有利，3位长严厉，白4若接，黑5征掉白两子，白不行。

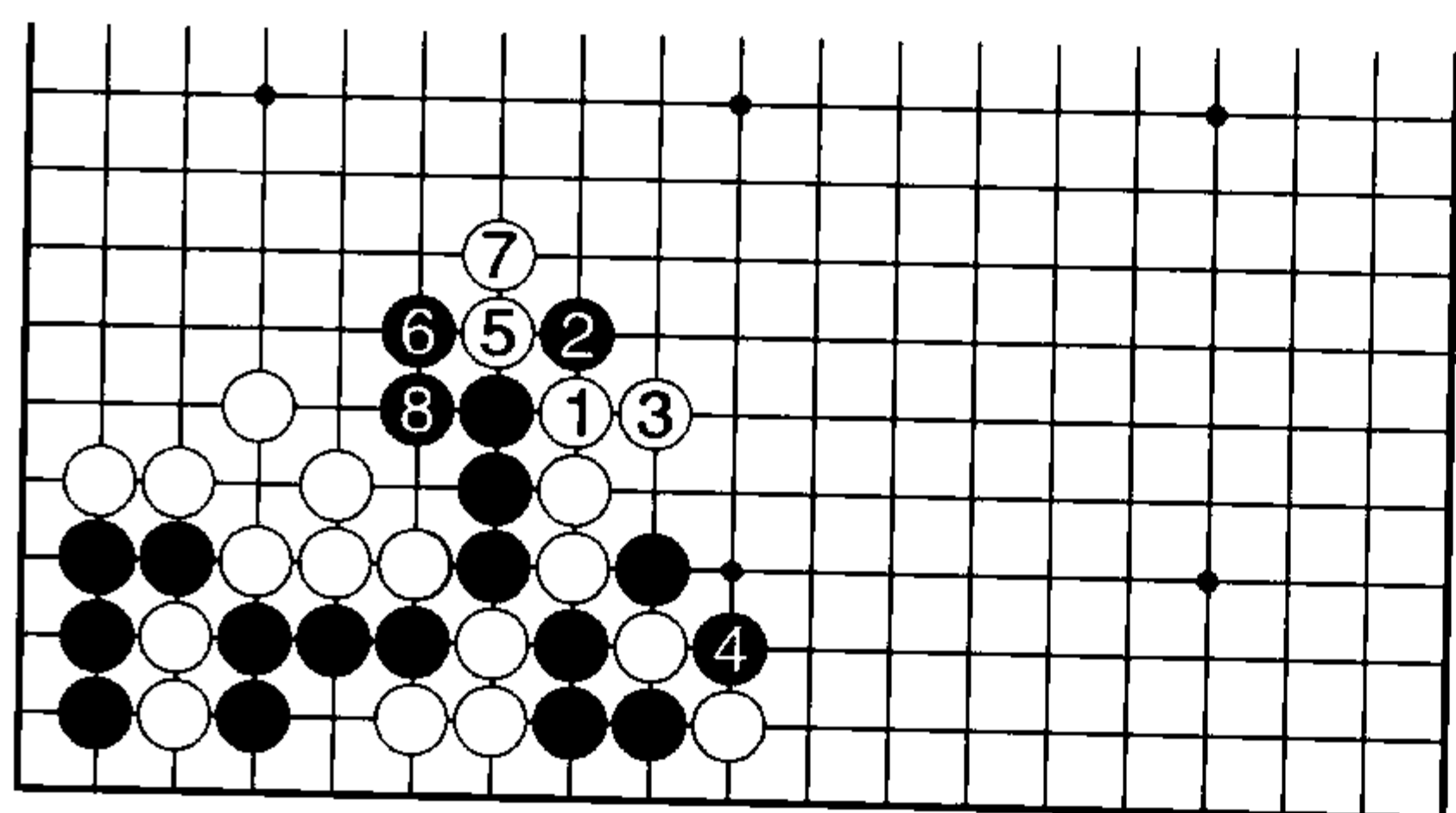
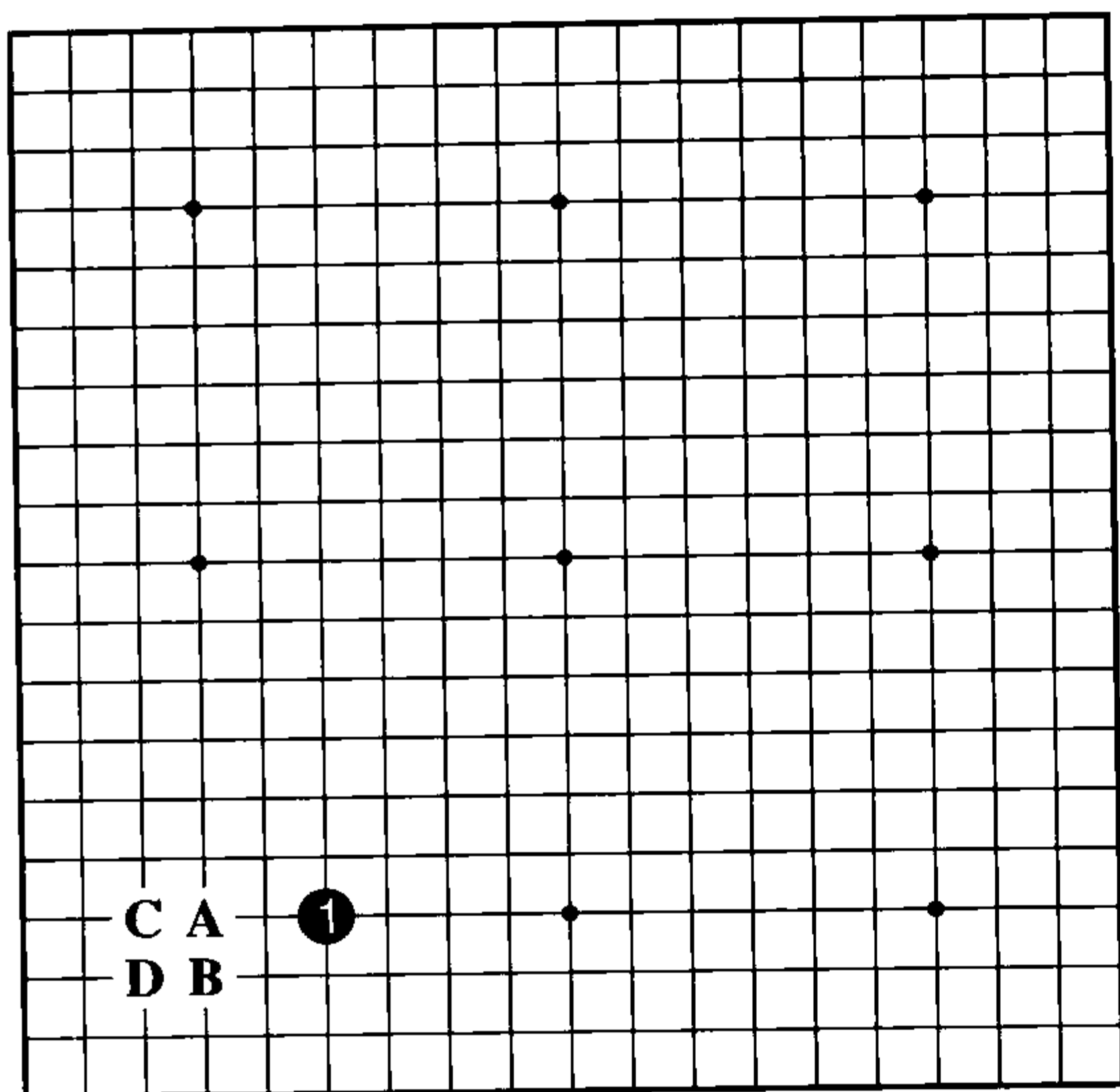


图53 白形坏

白1压反抗，黑2先扳重要，白3，黑4，白5断，黑6打，8接，白因自身形状不佳，难有作为。

## 第十七型 基本图



黑1的位置，因为比高目还要远一路，因此被称为大高目，在网络被叫做“阳春流”。这个狂放不羁的下法，近几年在网络对弈上颇为流行。

对付黑1，白大致有A、B、C、D及脱先等几种应法。

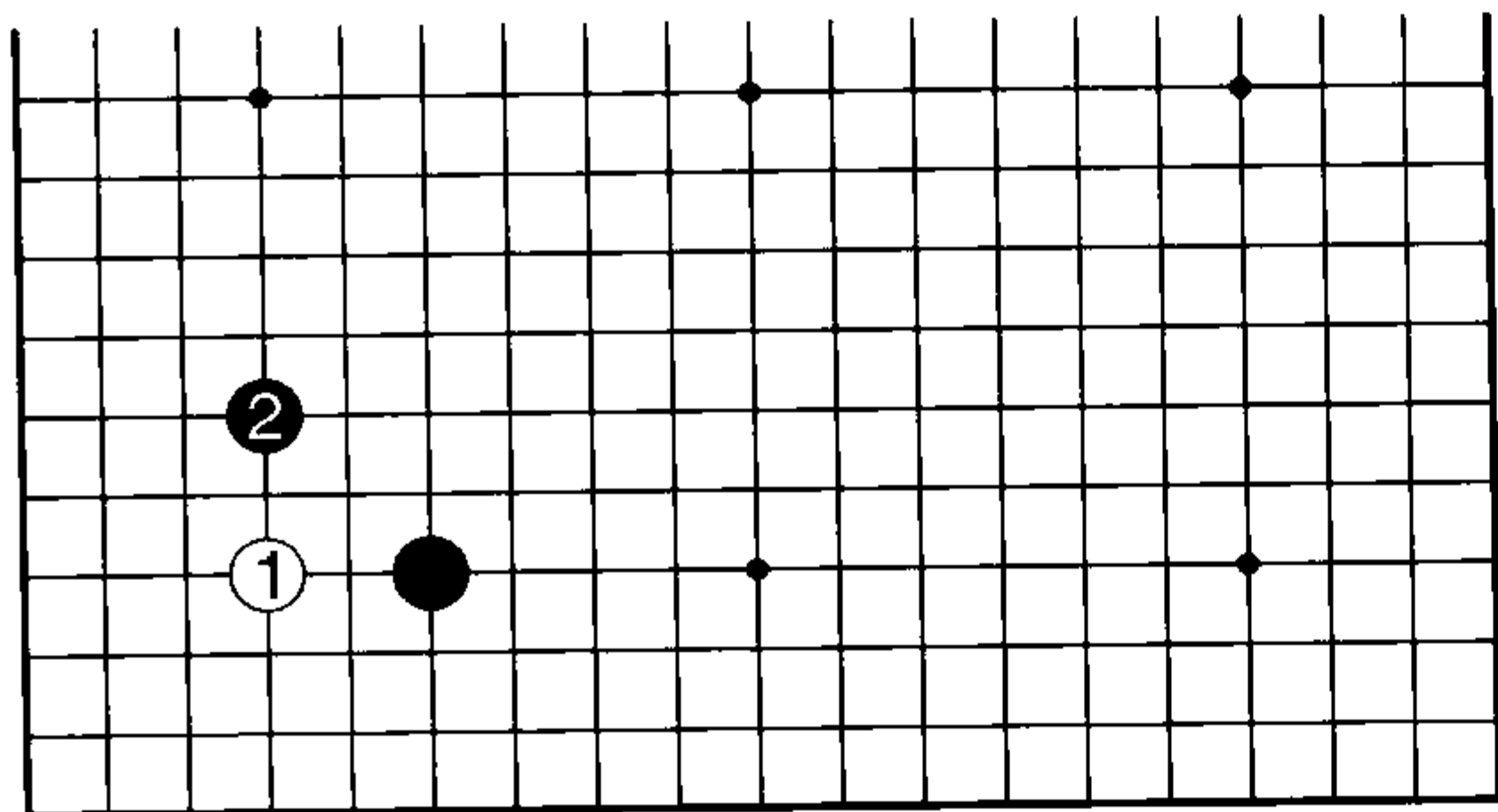


图1 星位挂

先看看白1走星位挂的变化，黑走2位，还原成为白1先走星位、黑两边挂的形状。

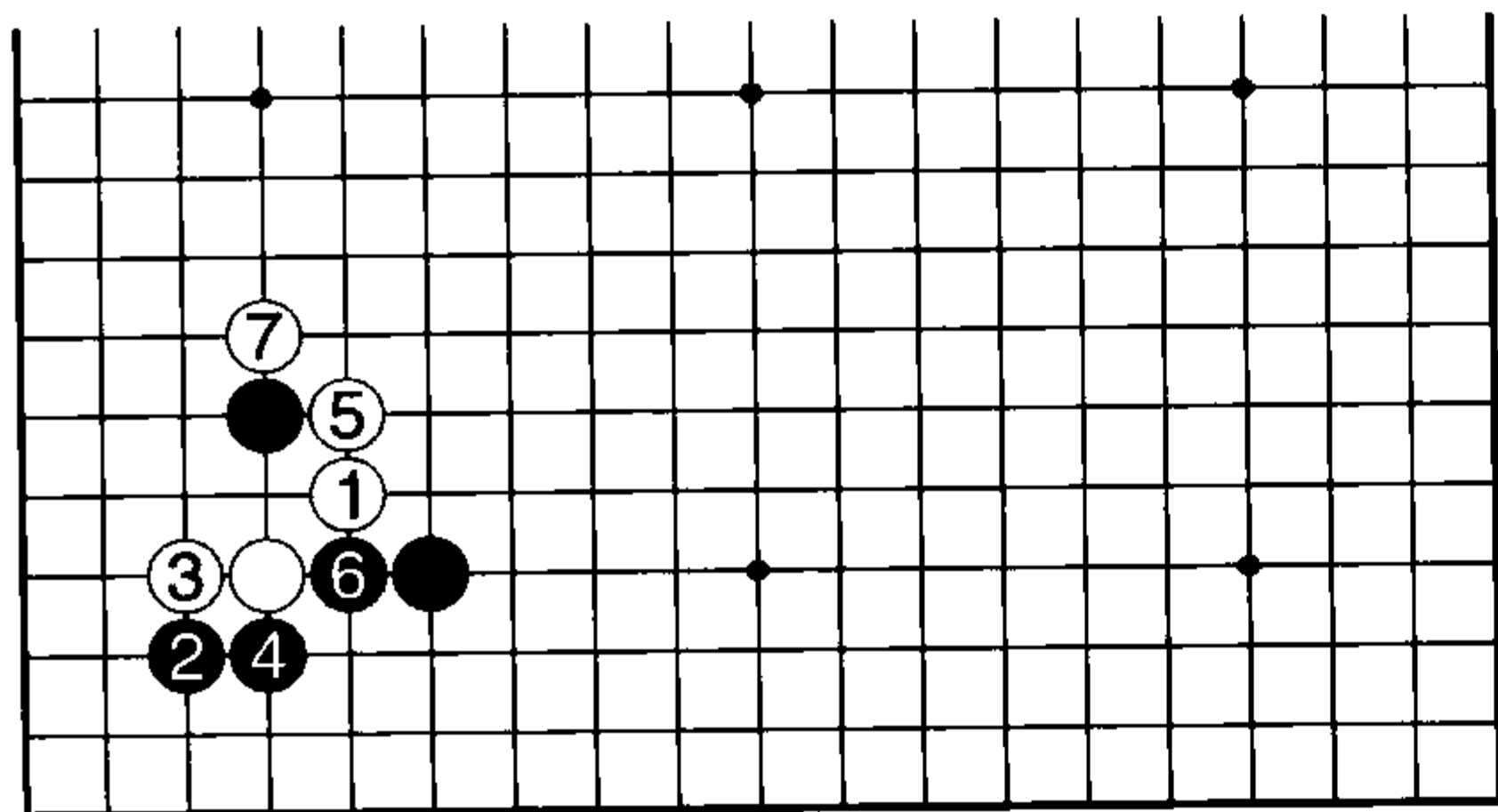
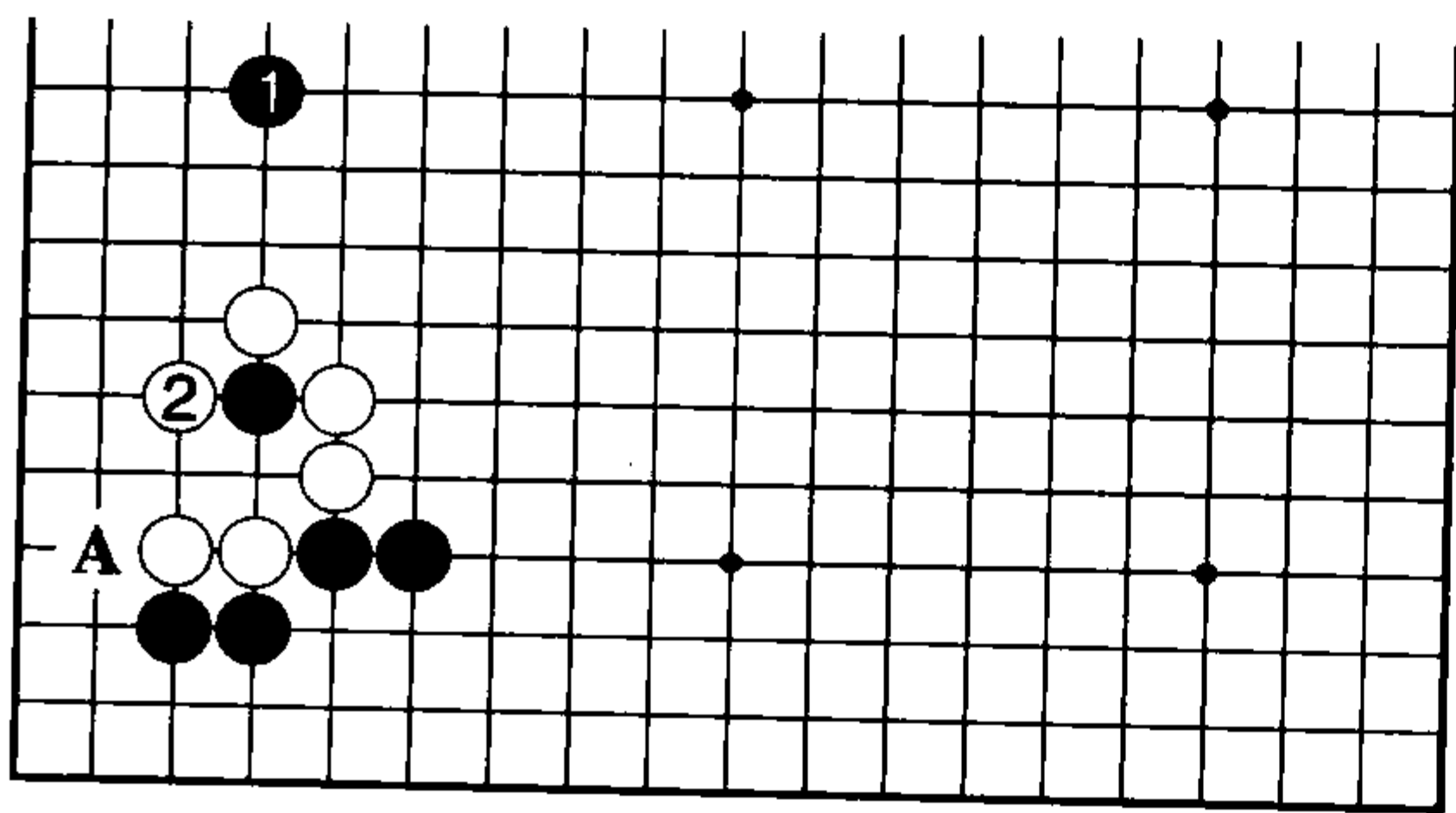


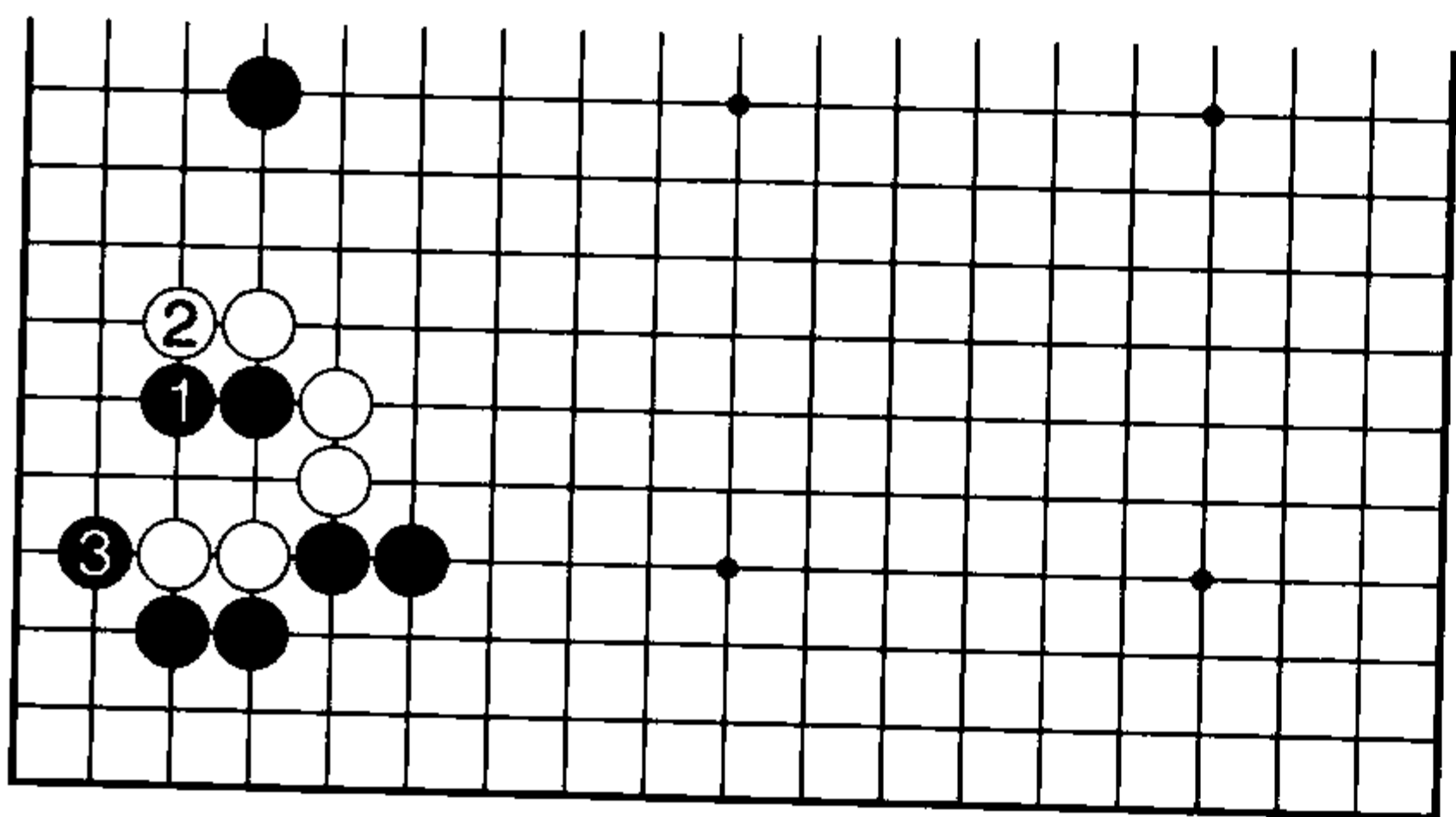
图2 定式

接上图，白1尖是普通而简明的下法，黑2点三三，白3挡，黑4爬至白7，是定式的一个常见变化。



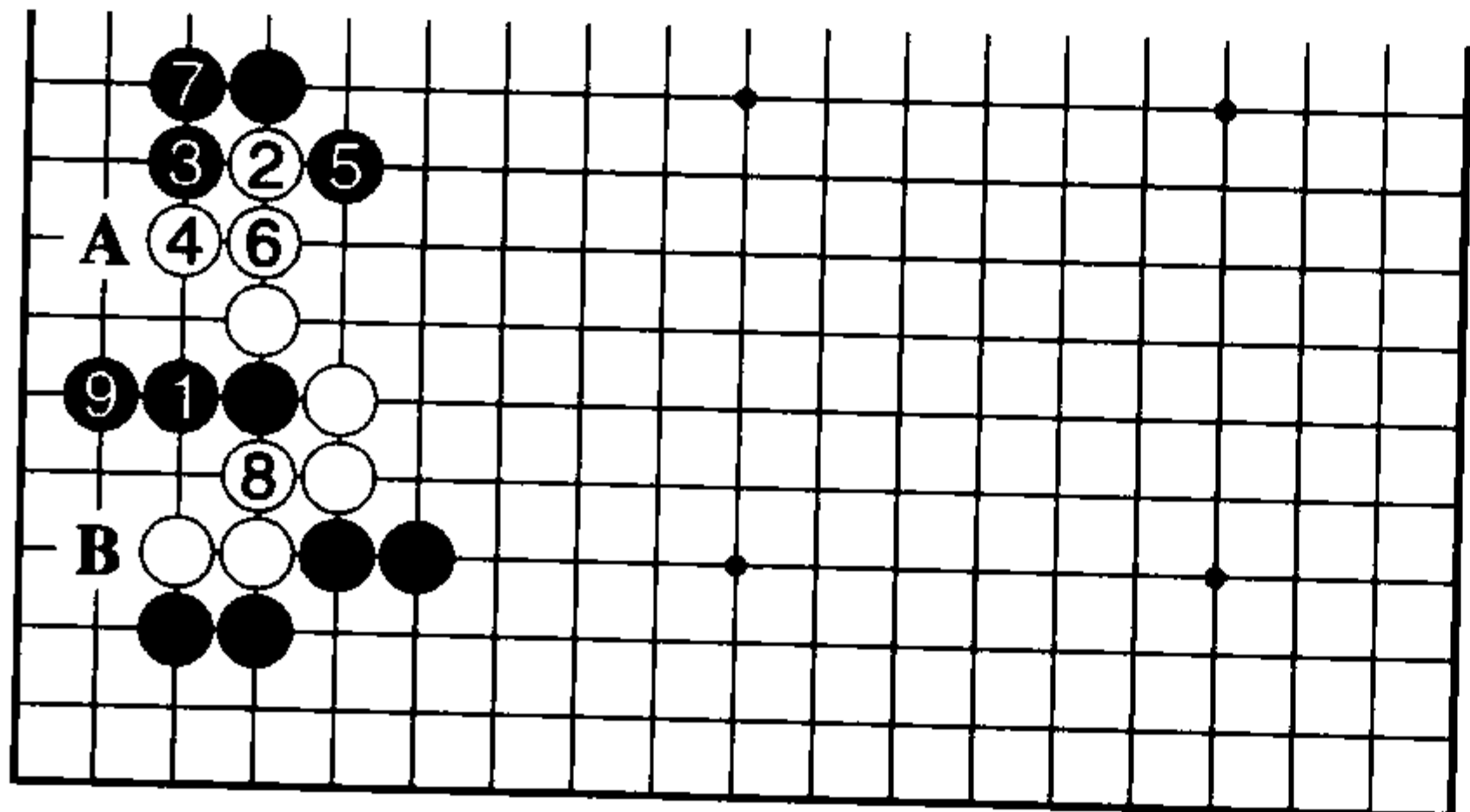
**图3 黑的利用**

黑以后在1位附近有子时，白棋大致需要在2位补，白2也可补在A位。



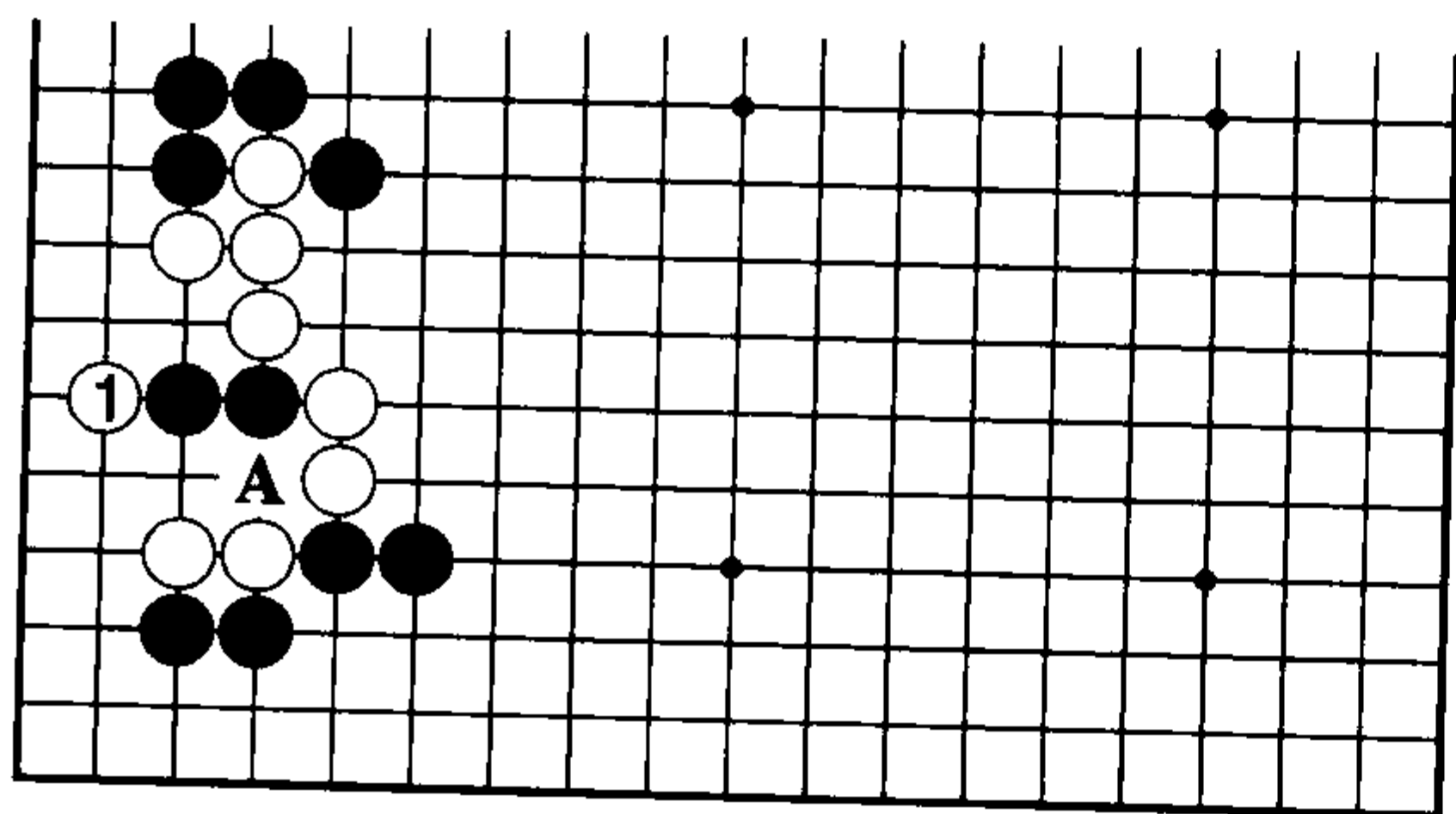
**图4 夺取根据**

白如不补，黑1长是严厉的一手，白2挡，黑3扳过，白根据地破，整体浮在空中，难免受攻。



**图5 见合**

黑1时，白2先碰试图借用，黑3、5是正确的下法，白6接，黑7接，白8接，黑9立后，A、B两点必得其一。



**图6 手筋**

上图白在A位接，被黑1位立，白无趣，因此，白下在1位的要点，接下来……

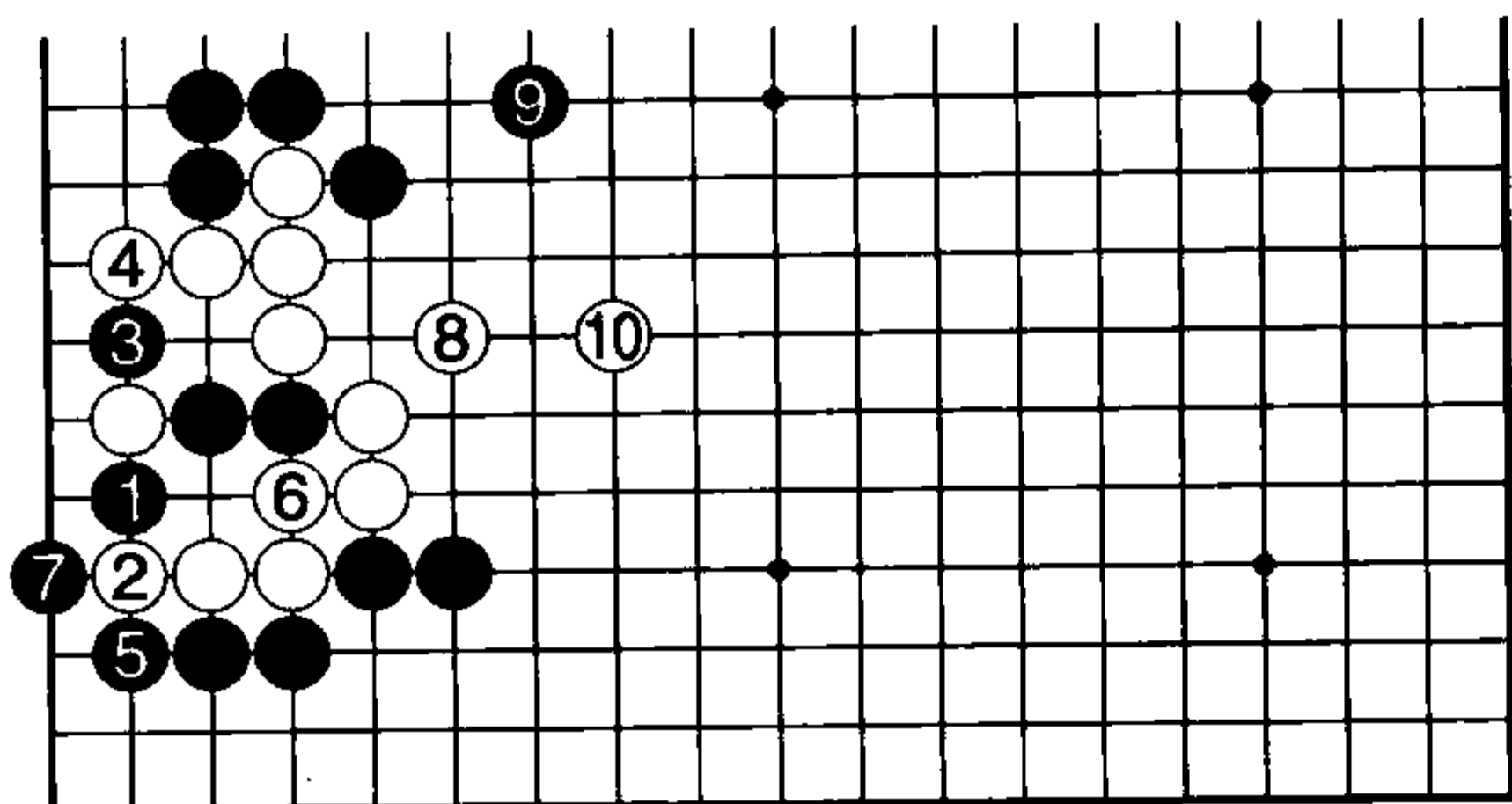


图7 黑充分

接上图，黑1，白2，黑3，白4后，黑5重要，白6接，黑7安全渡过，至白10，黑棋掏掉白的根据，逼迫白棋向中央出逃。

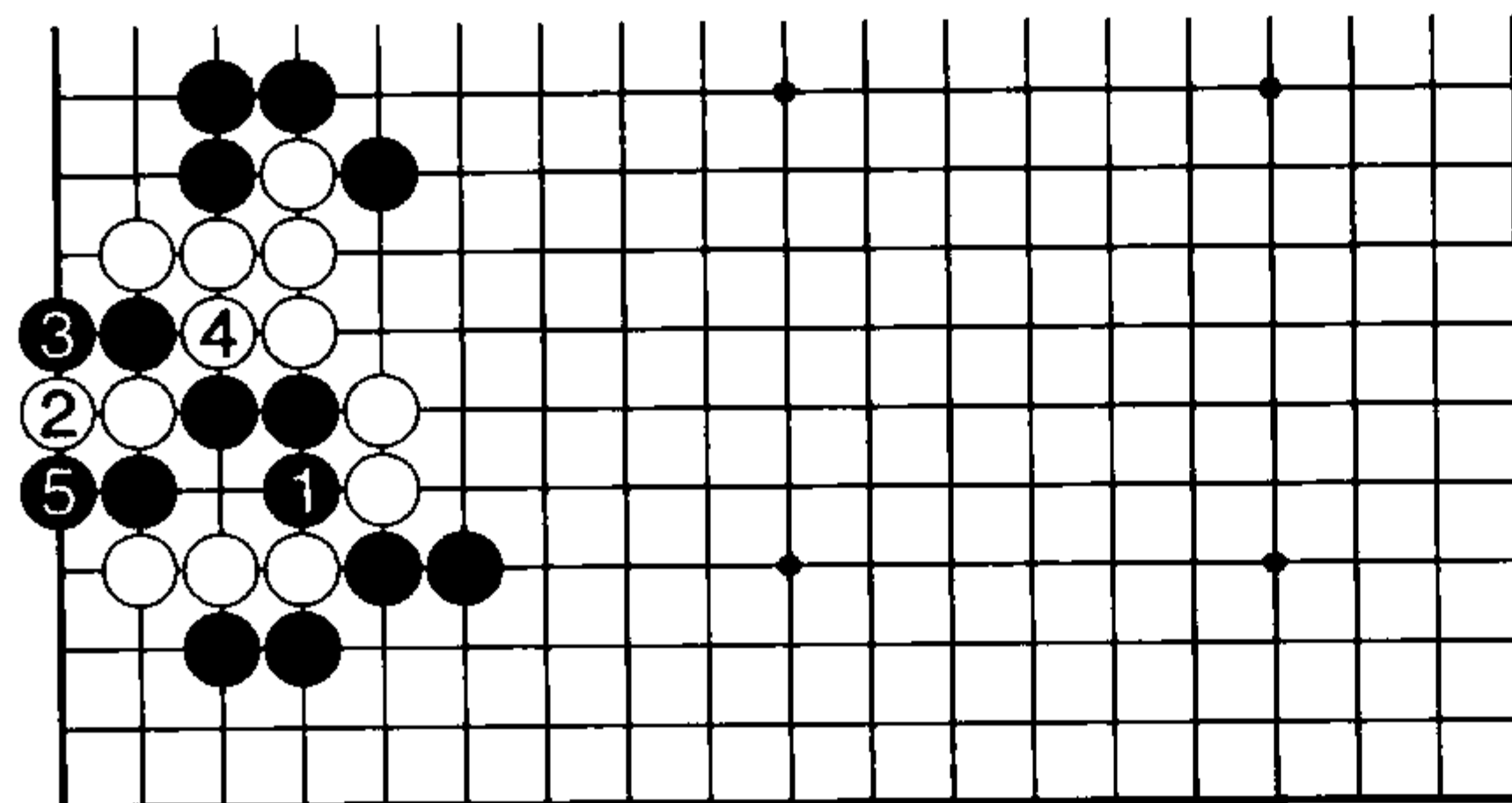


图8 黑崩溃

前图黑5如直接在本图1位断，是贪婪的一手，白2立好棋，以下至白6扑，黑无条件被吃，难以为继。

(6扑)

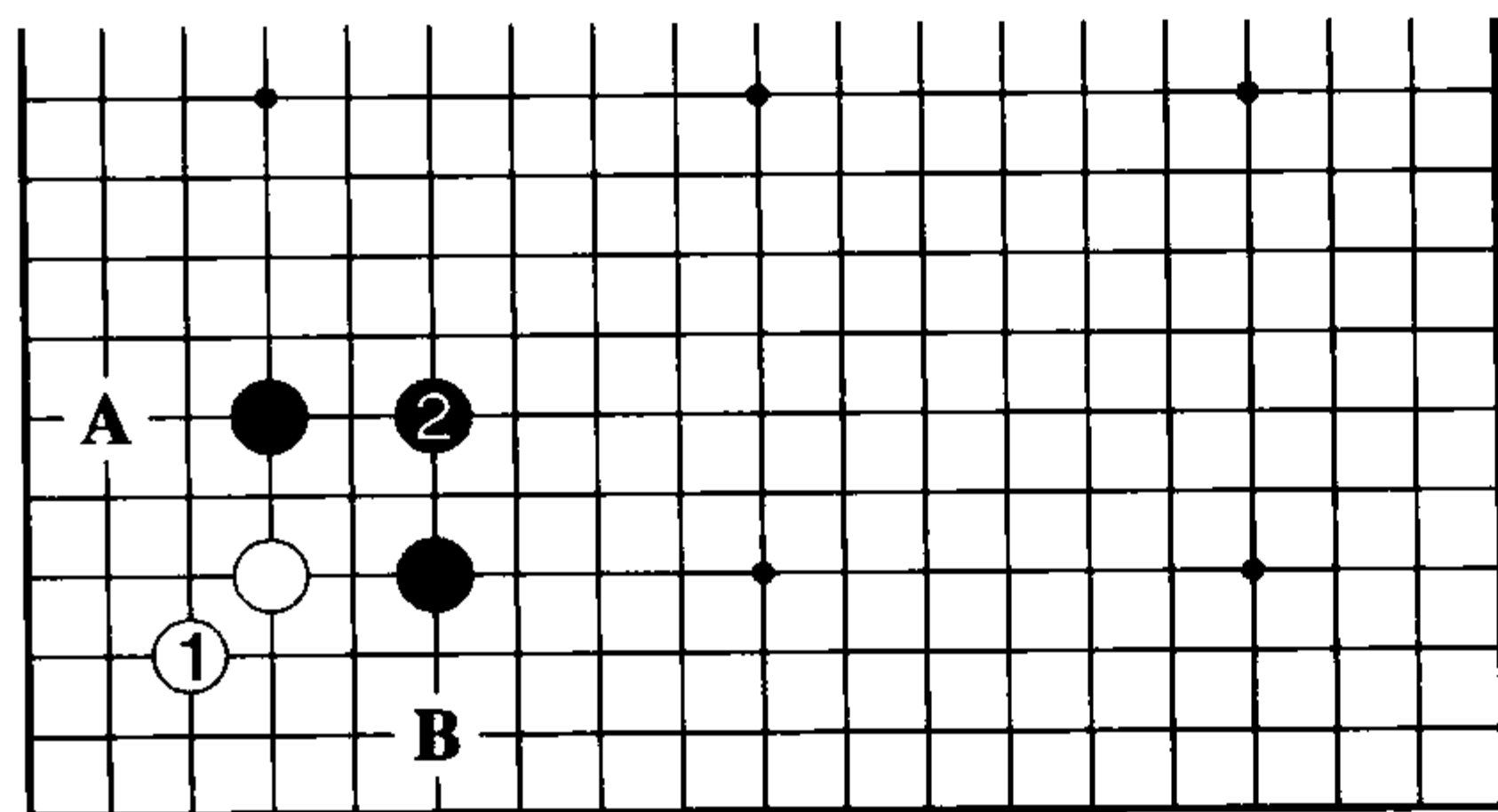


图9 尖角

白1尖三三，是求稳的下法，黑2跳封，白稍嫌委屈，但以后有A、B的飞出。

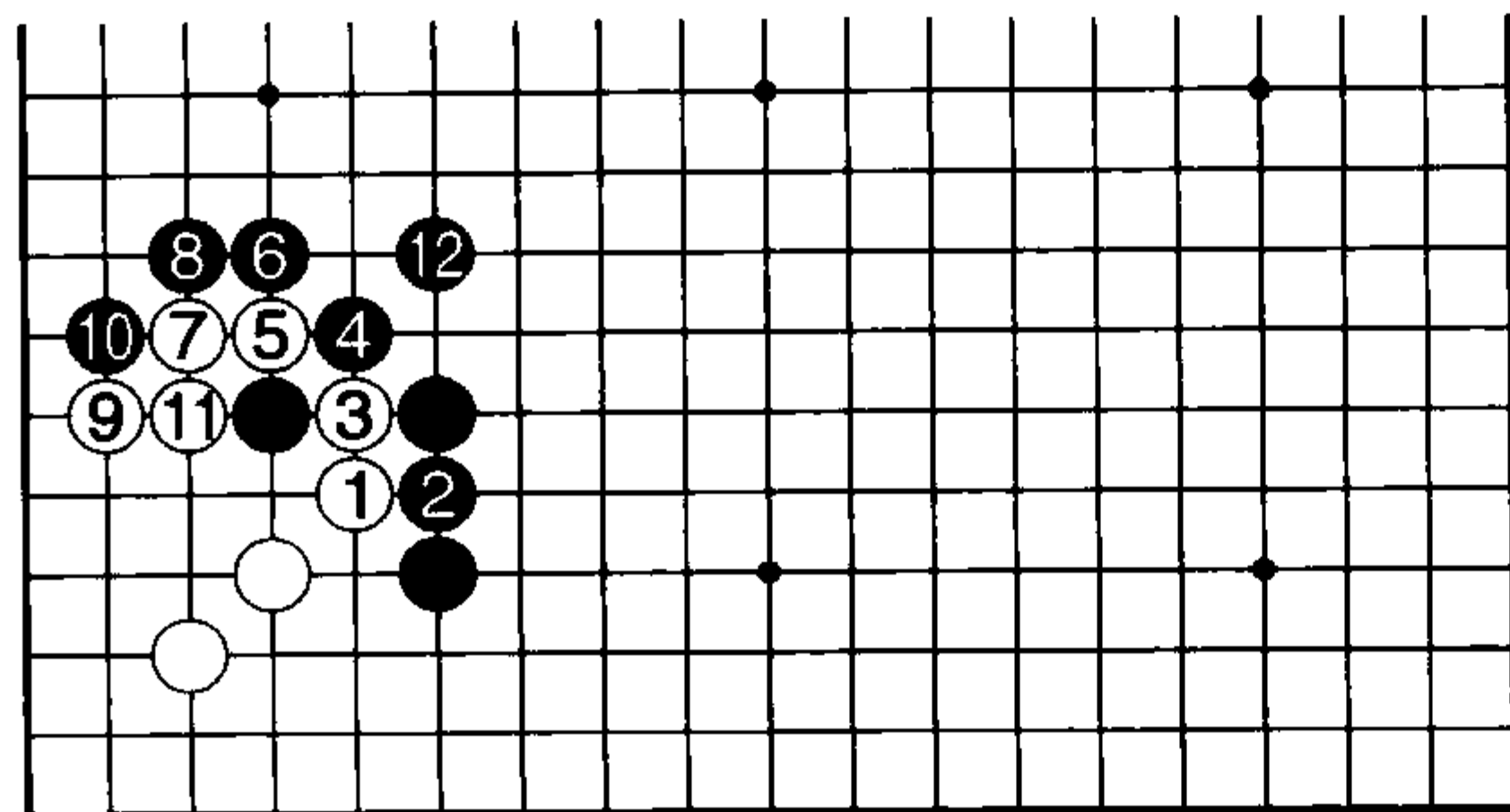


图10 俗手

前图以后，白1、3的手段是明显的俗手，至黑12补，黑棋外势厚壮，白难以满意。

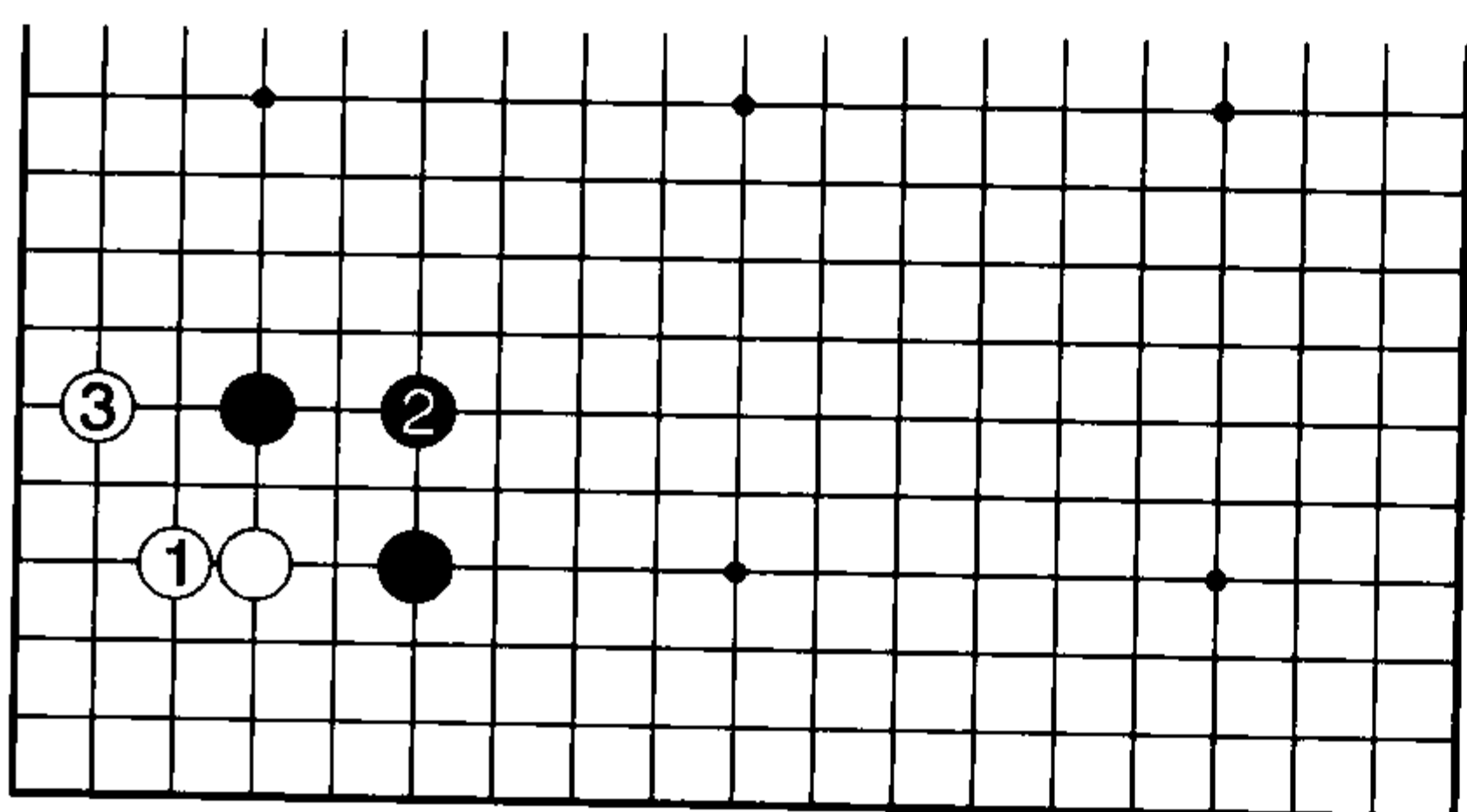


图11 并

白1并，黑2跳，白3飞出，是更为自然的下法，结果大致两分。

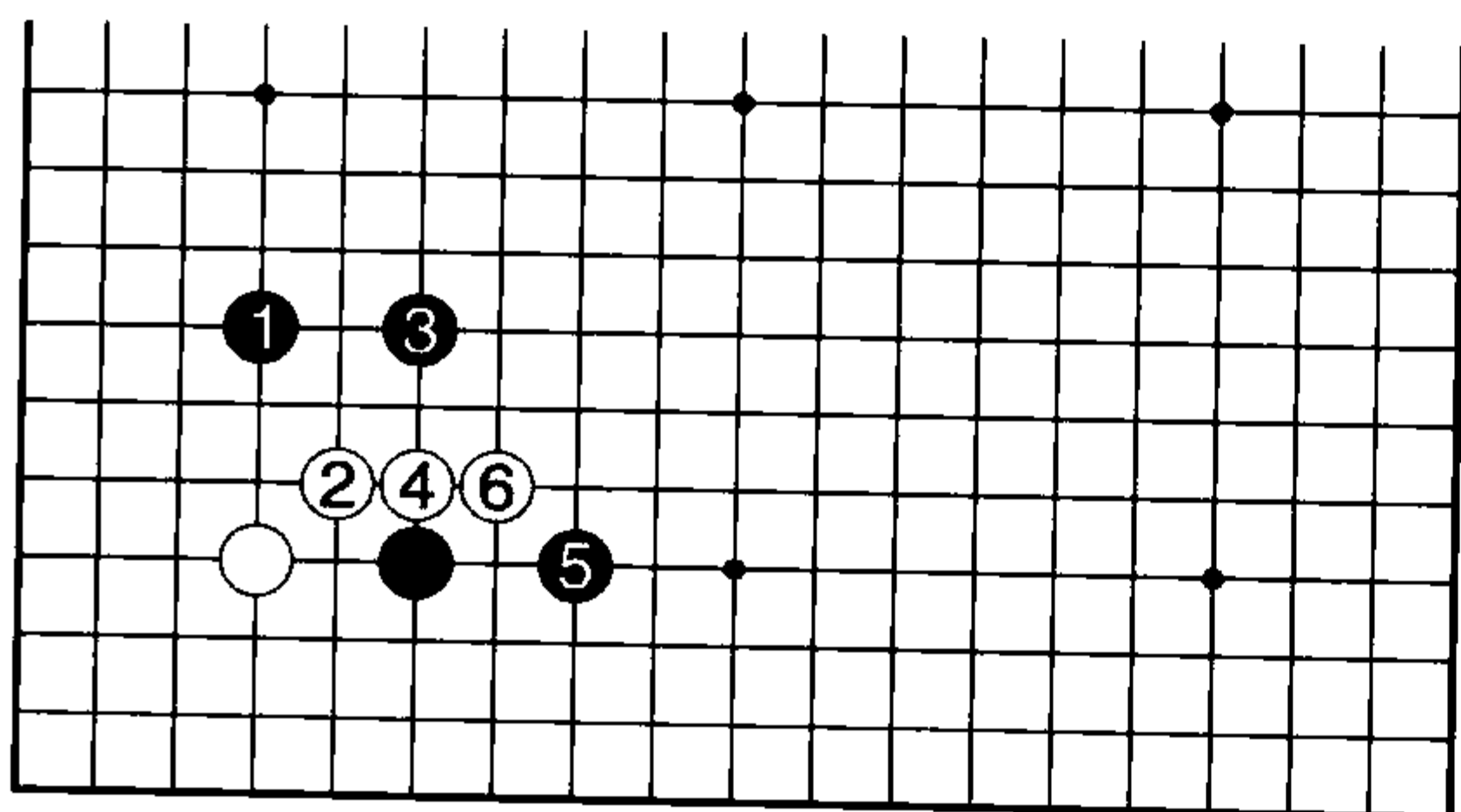


图12 远夹

黑1远一路夹击，显得不够紧凑，白2尖出即可，至白6的结果，白棋坚实可行。

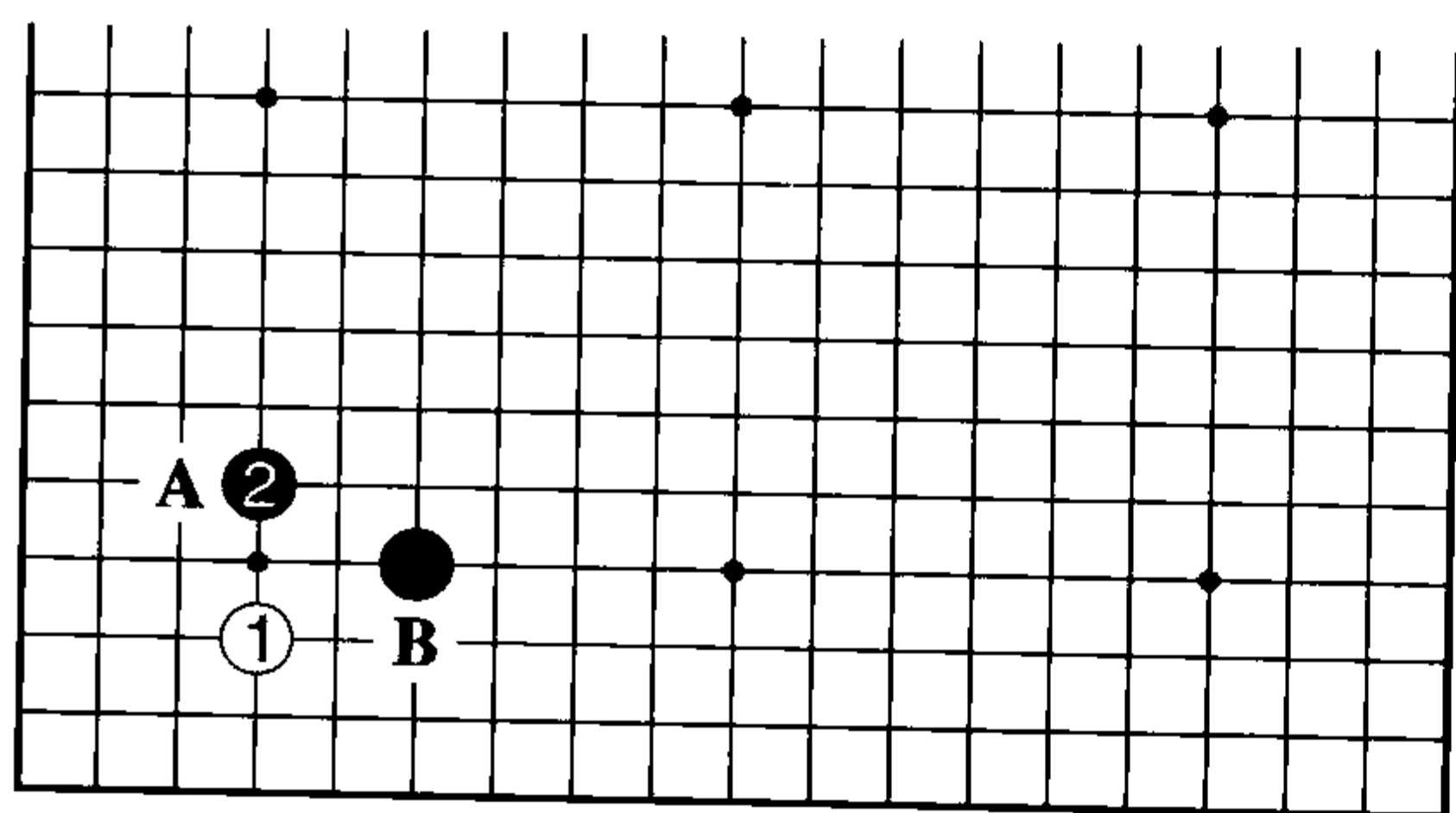


图13 高目定式

白1位挂，黑2飞后，还原成高目定式，以后白走A或B位，走B位通常需要征子有利。当然，白也可以继续脱先。

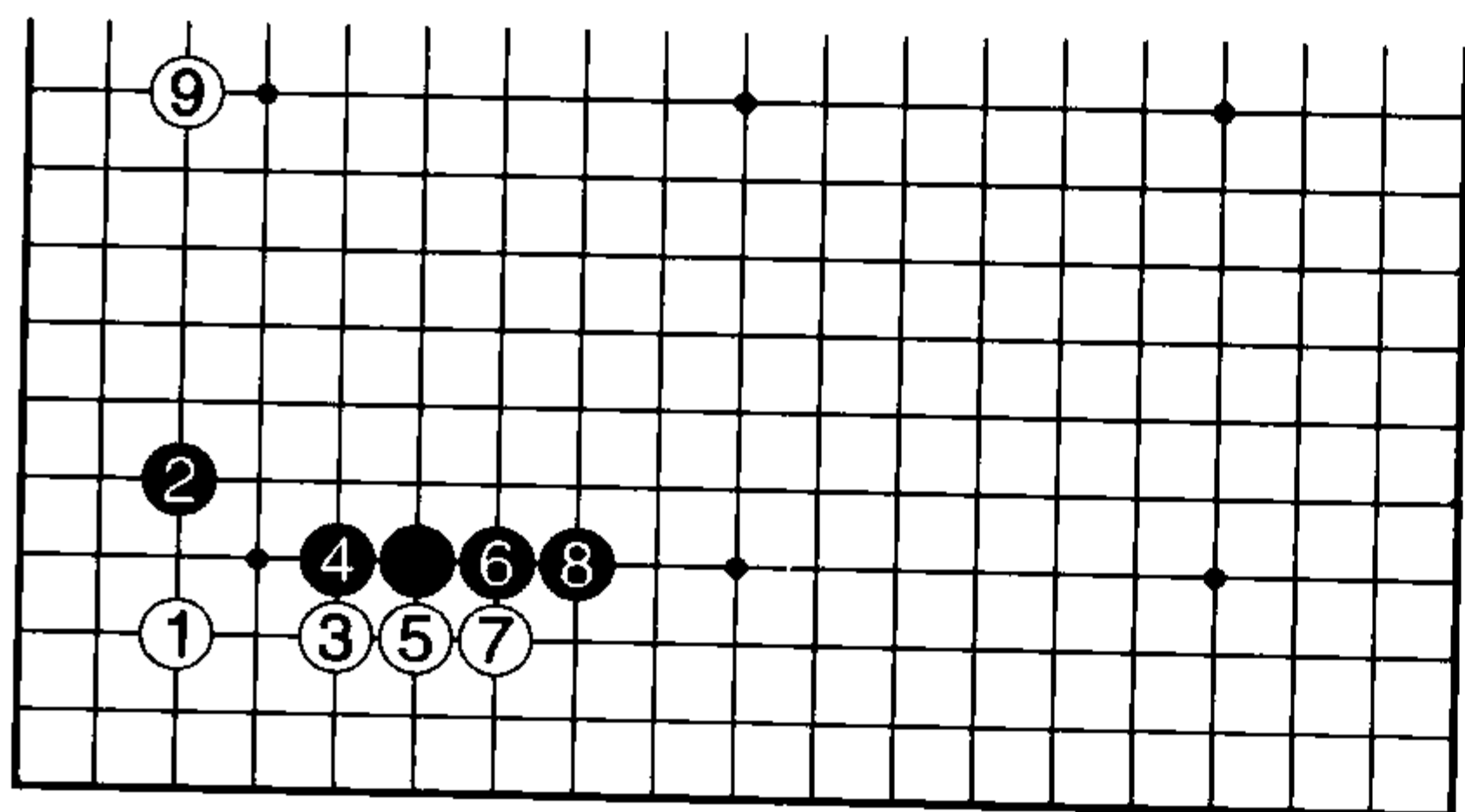


图14 目外定式

白1挂三三也可，黑2飞下，白3跳简明，黑4压，白5以下形成目外定式的一个变化，两分。



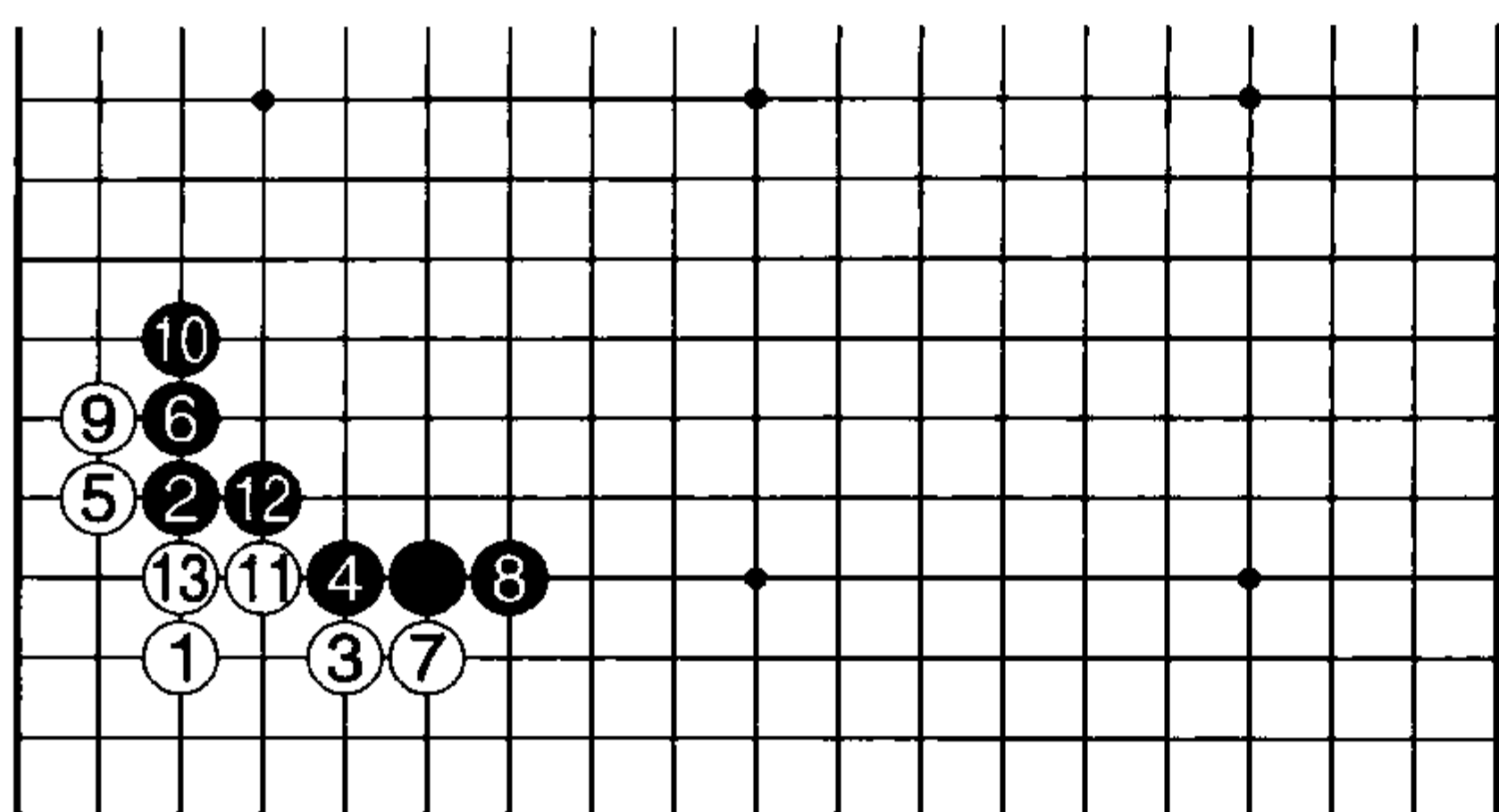


图15 定式

白也有先在5位托的变化，至白13是标准定式。其中白11是次序。

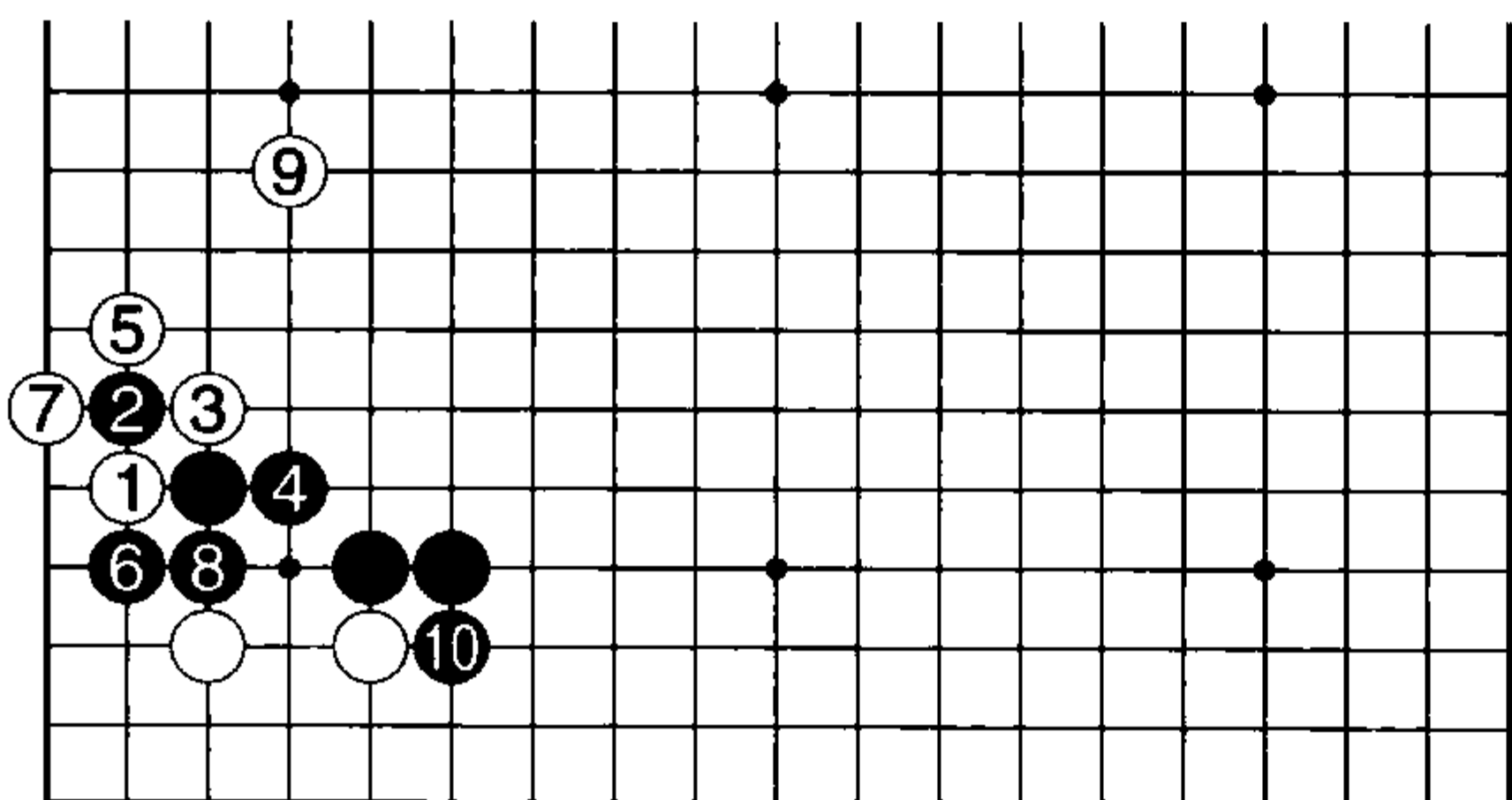


图16 白好

白1托时，黑2扳过分，白3断是手筋，黑4只能长，白5、7先手拔花很大，黑8接，白9飞是形，黑10拐补后，角上还留有手段。

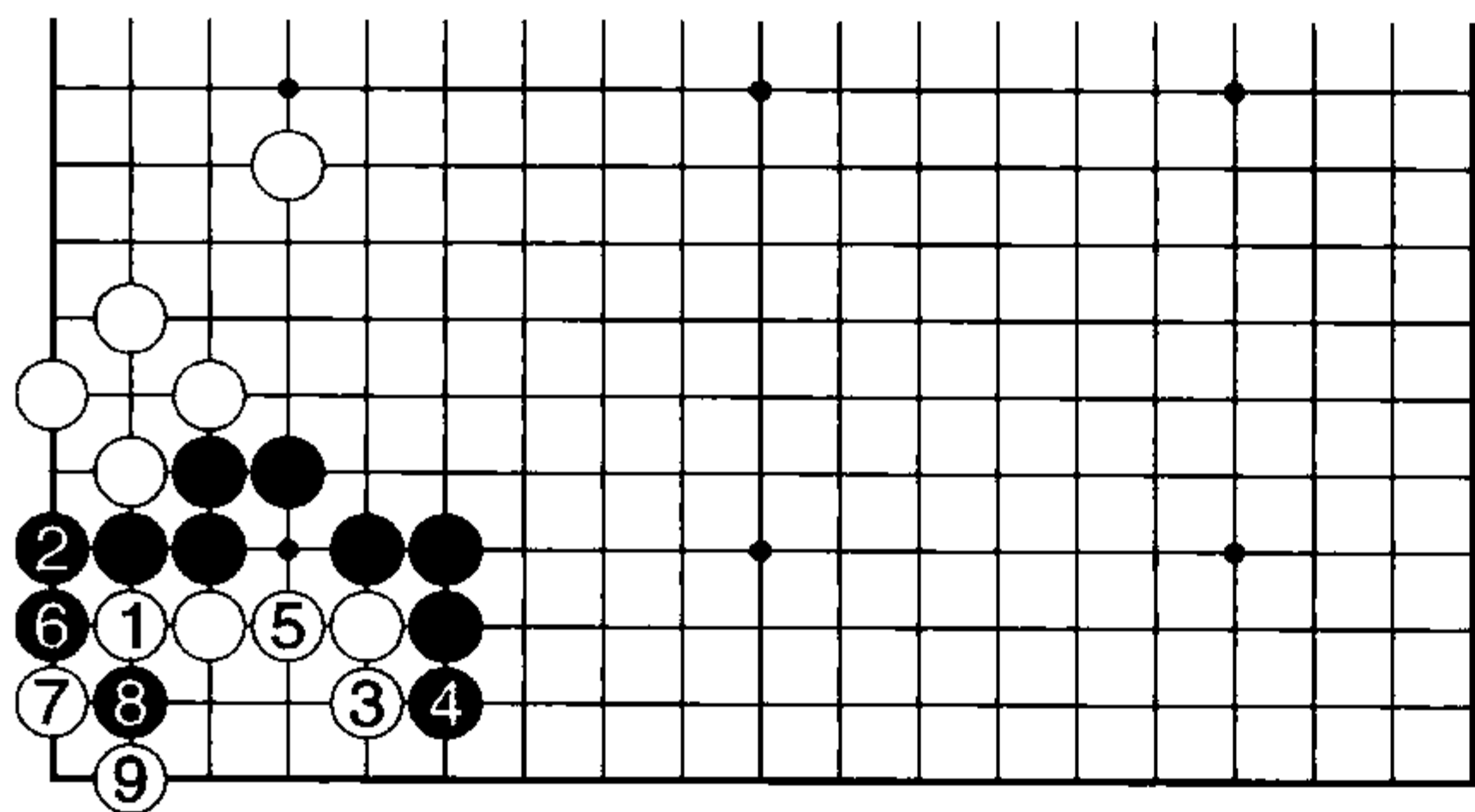


图17 打劫

前图以后，白1在1位夹，黑难以净吃白棋，至白9，成为打劫。

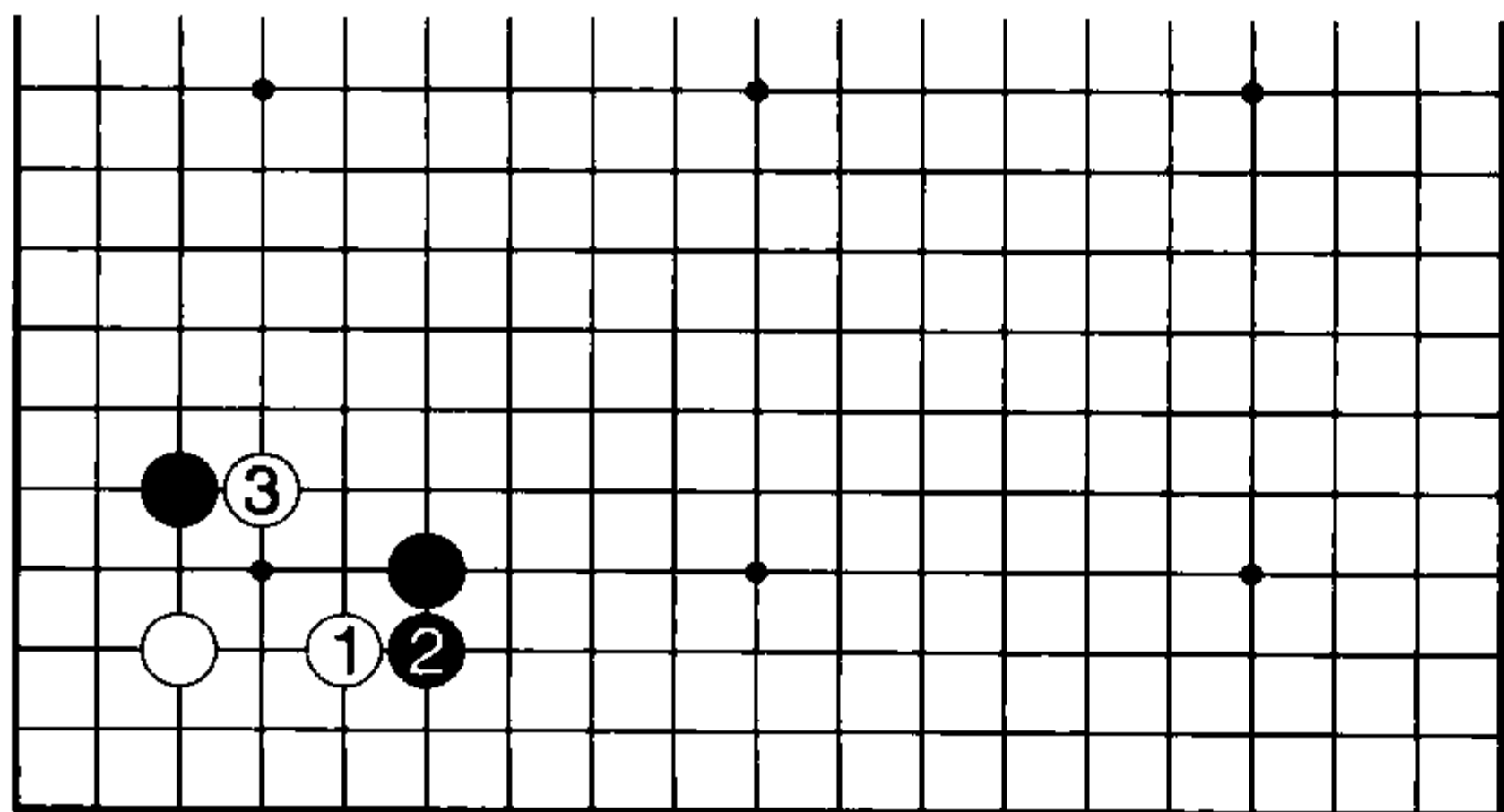


图18 白可战

白1时，黑如2挡，白3靠出，分断黑棋，作战不会不利。

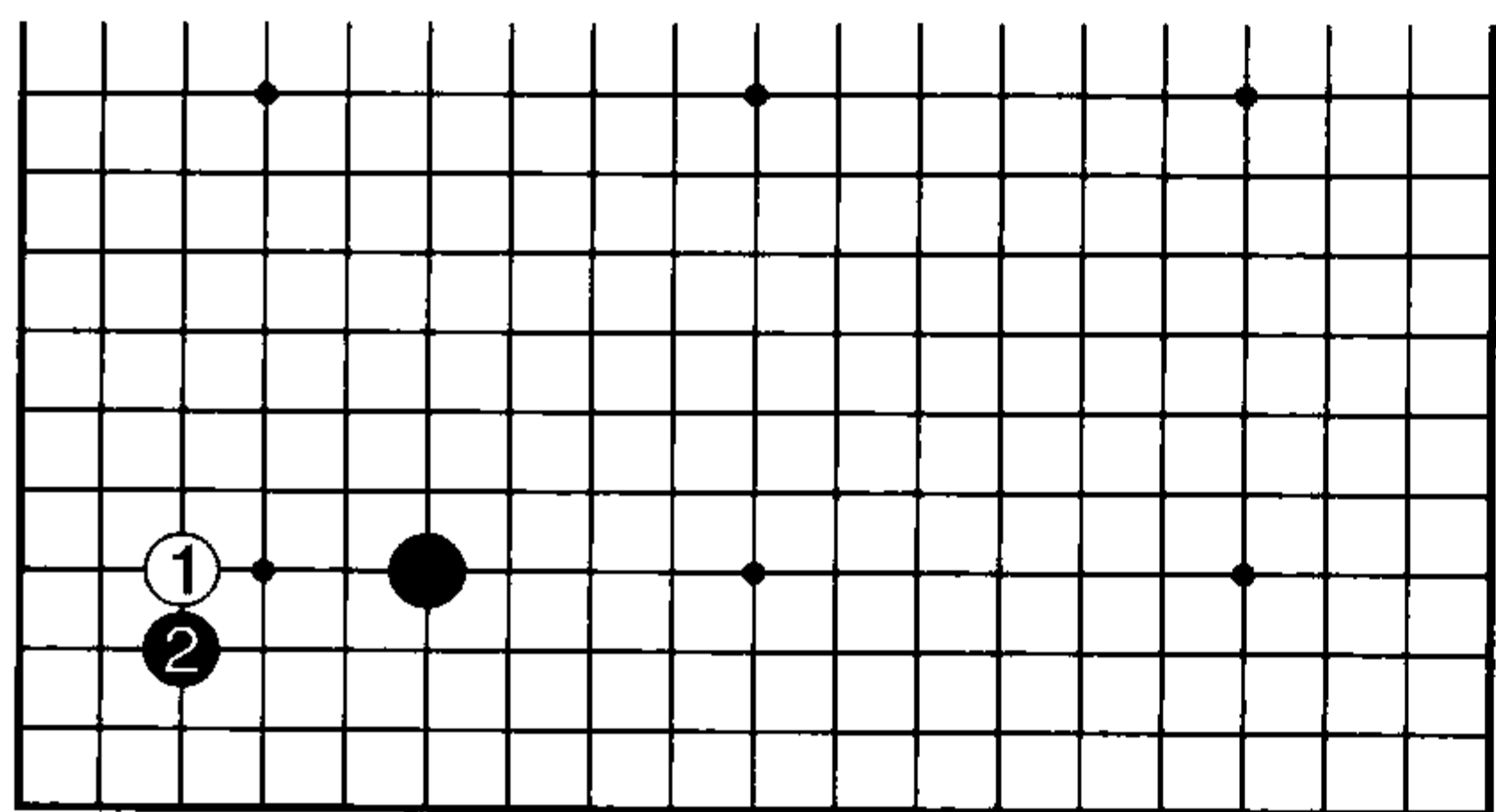


图19 复杂

白1小目挂，黑2托角是严厉的一手，还原为白小目，黑二间高挂，白脱先，黑托角的形状，以下变化复杂难解。此型是我们研究的重点。

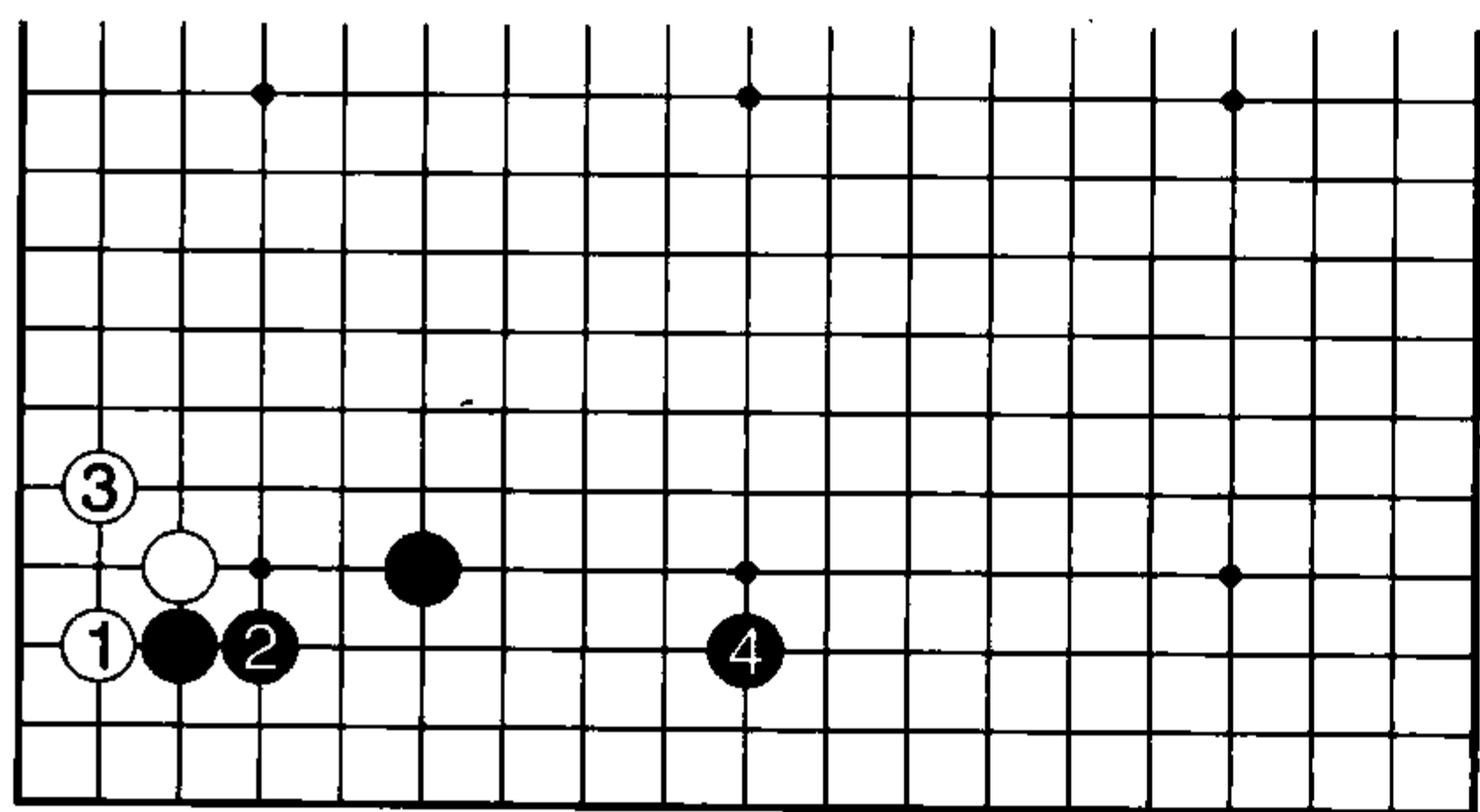


图20 黑充分

白1扳，软弱，黑2长，白3虎是形，黑4拆后，和高目托退定式比起来，黑棋效率更高，白不满。

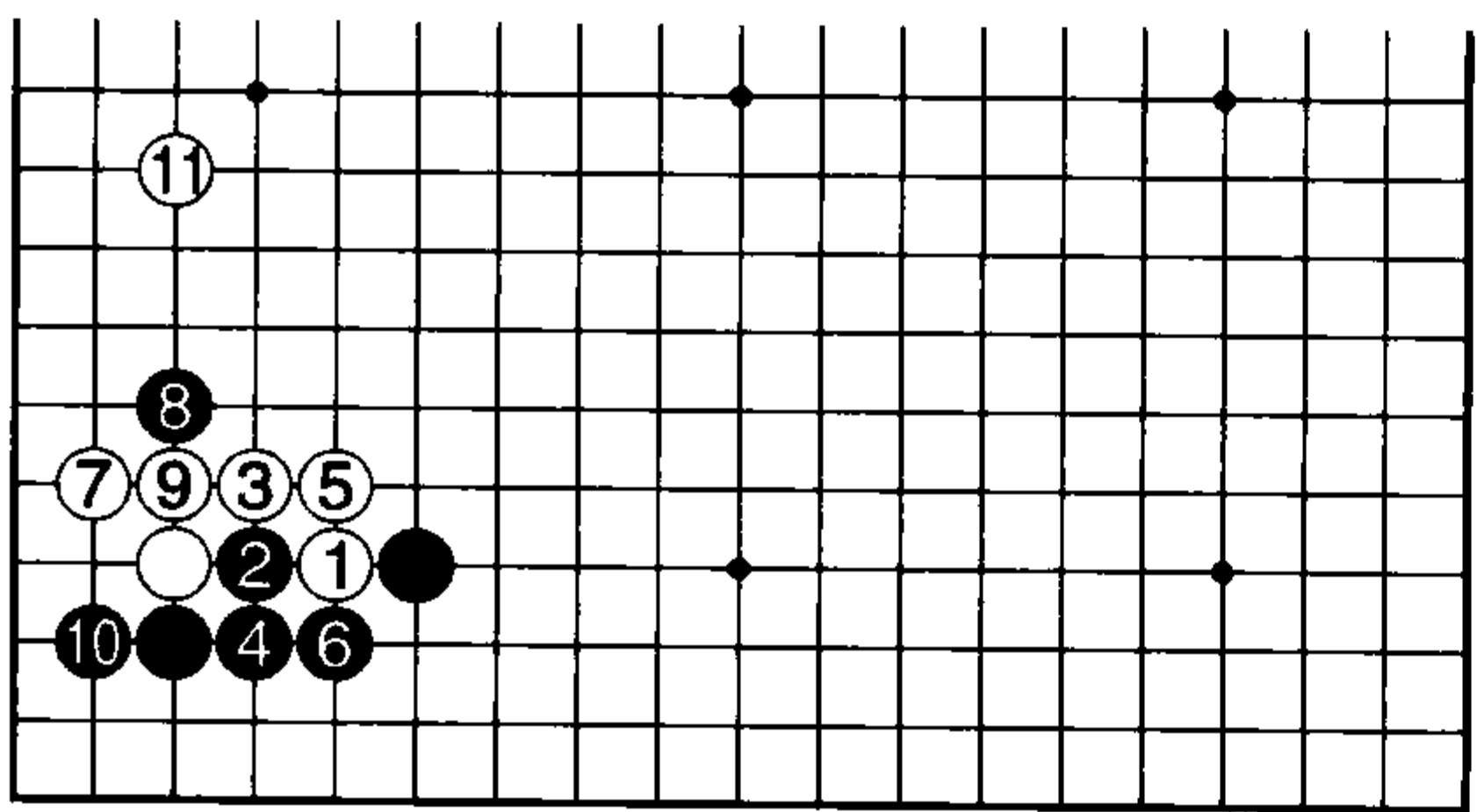


图21 黑稍优

白如1位碰，黑2挖是形的要点，以下至白11拆，黑先手得角，稍稍占优。

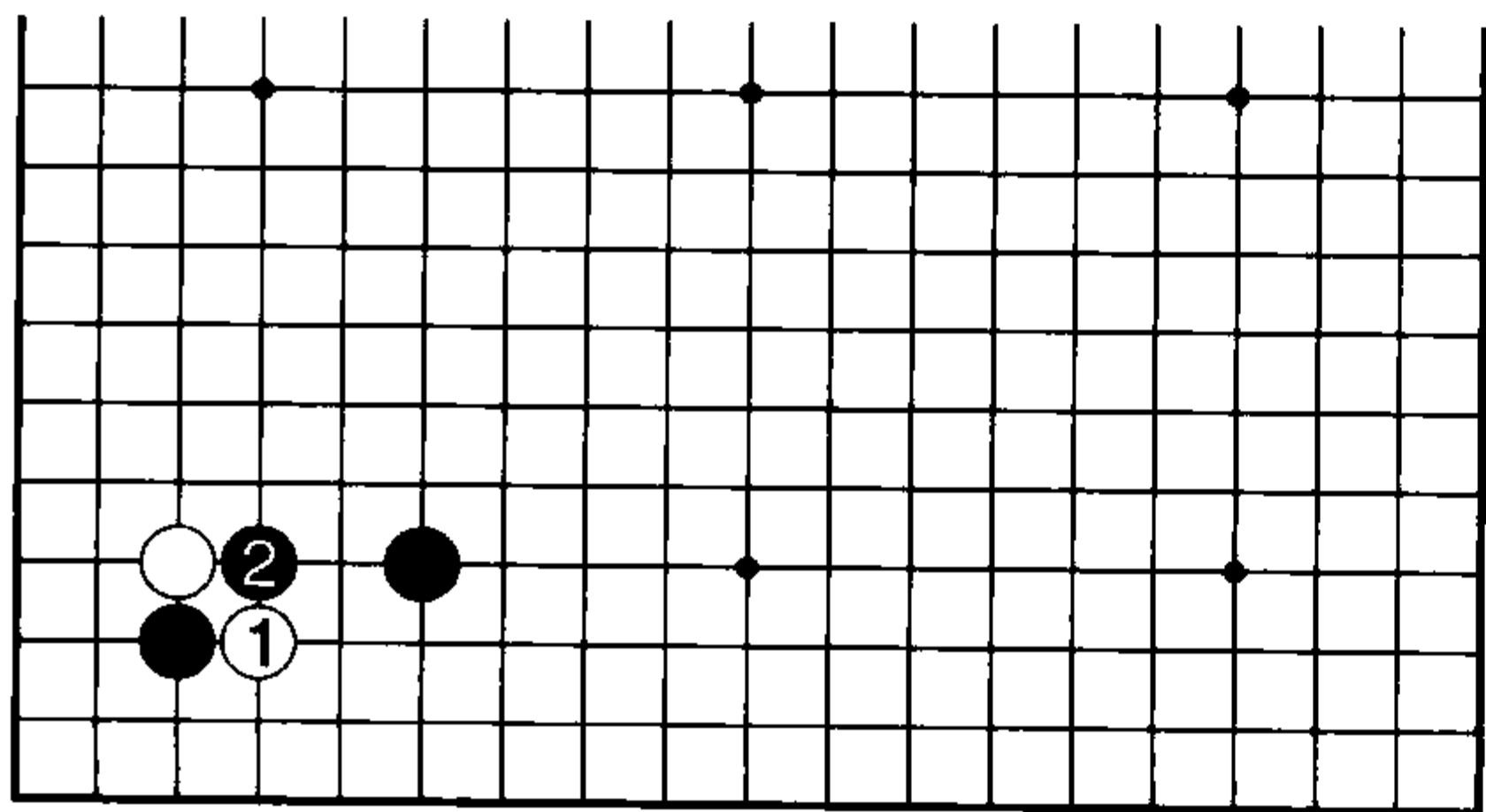


图22 必然

因此，白1扳出是局部最佳应手，黑2断也没有商量余地，从此，进入了难解之路。

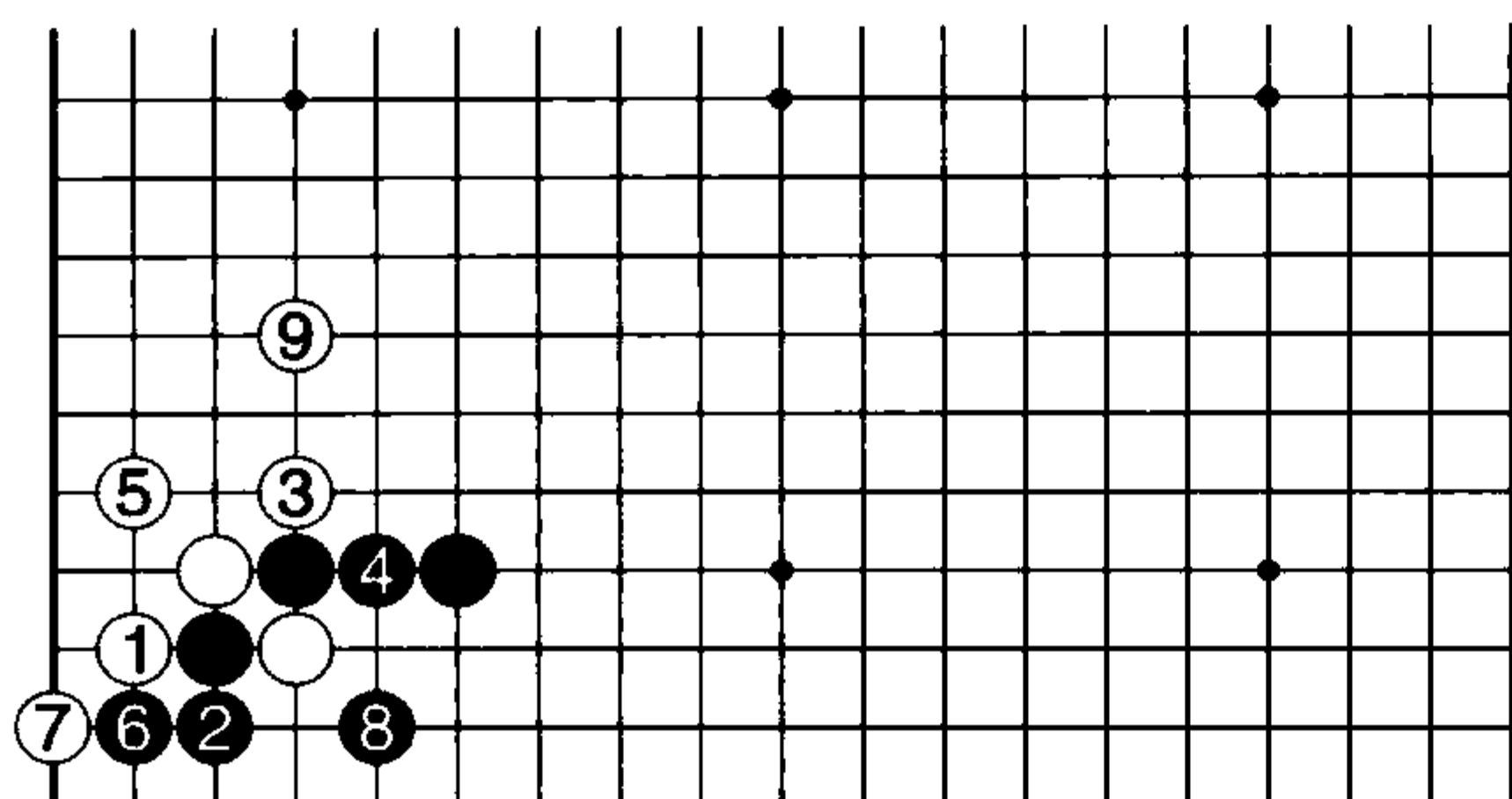


图23 过去的定式

白1以下是简明下法，是过去的老定式，虽然可以避免复杂变化，但现在的棋手普遍认为白不充分。

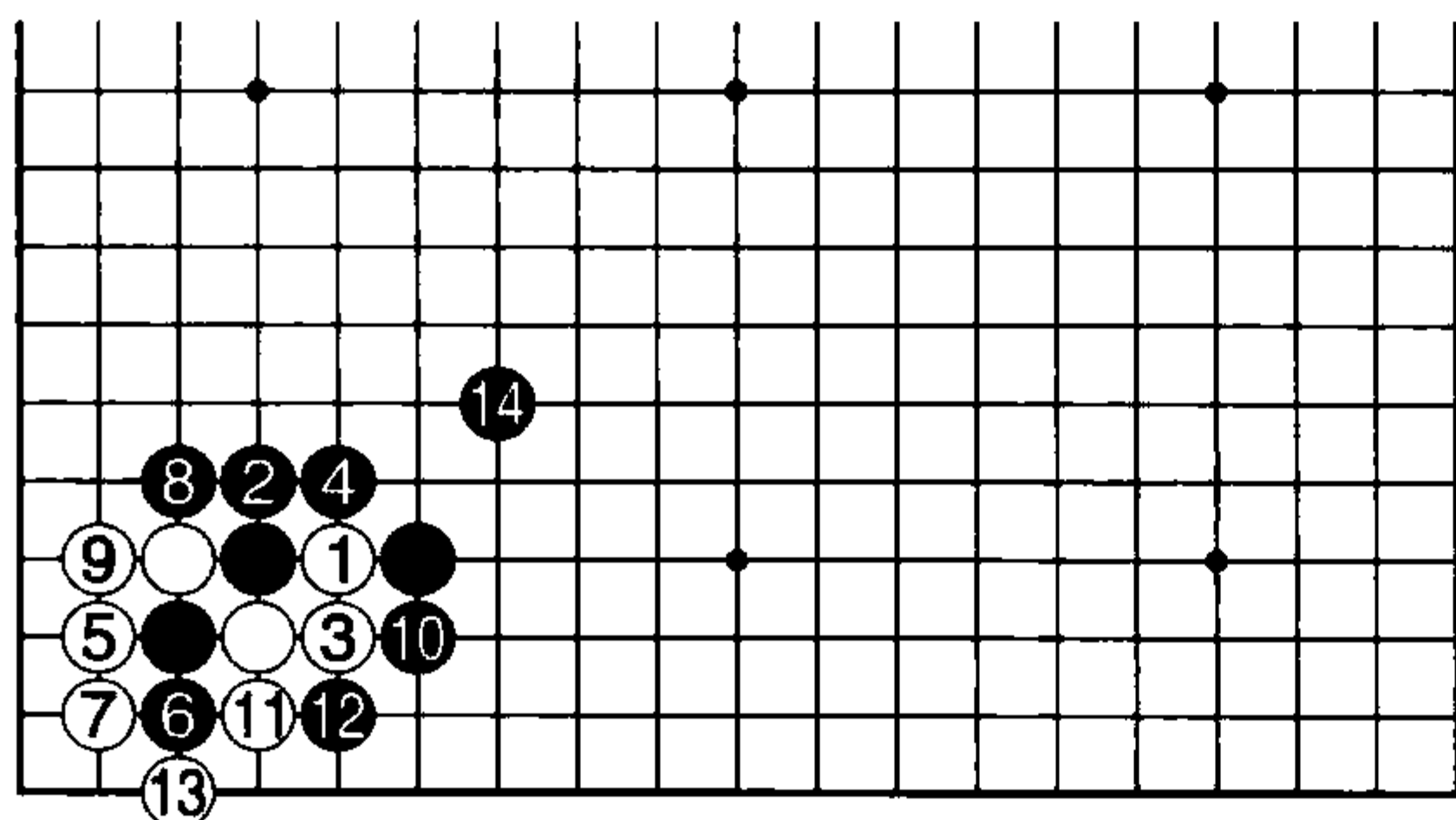


图24 黑好

白1打，3接，黑4时，白5以下虽然可以吃掉黑两子，但是，黑8、10、12两面便宜后，再14补棋，外势不错，白没有满意的道理。

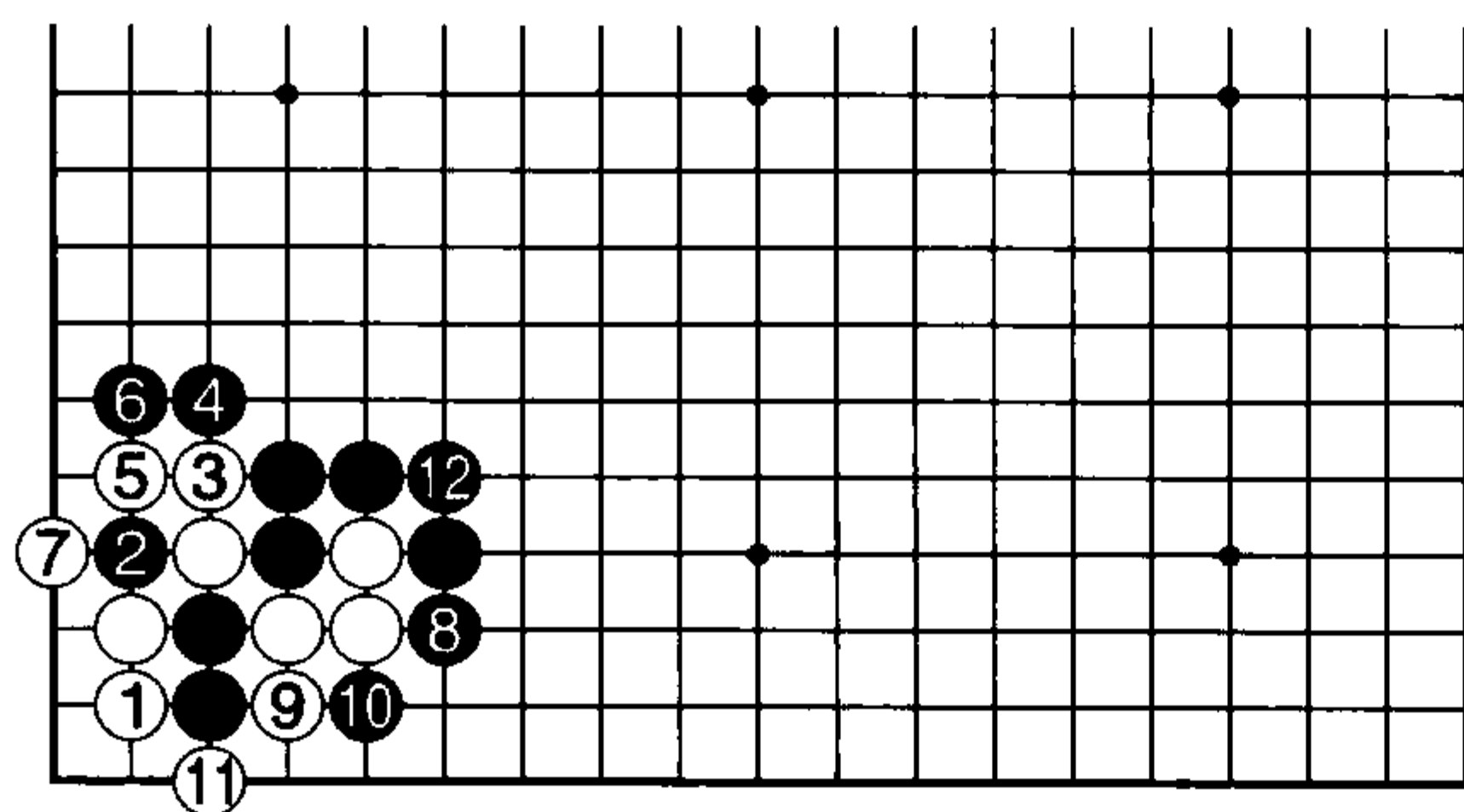


图25 黑好

白1时，黑2、4的手段可以彻底堵住左边的漏风之处，也是很有力的下法，至黑12，黑棋有利。

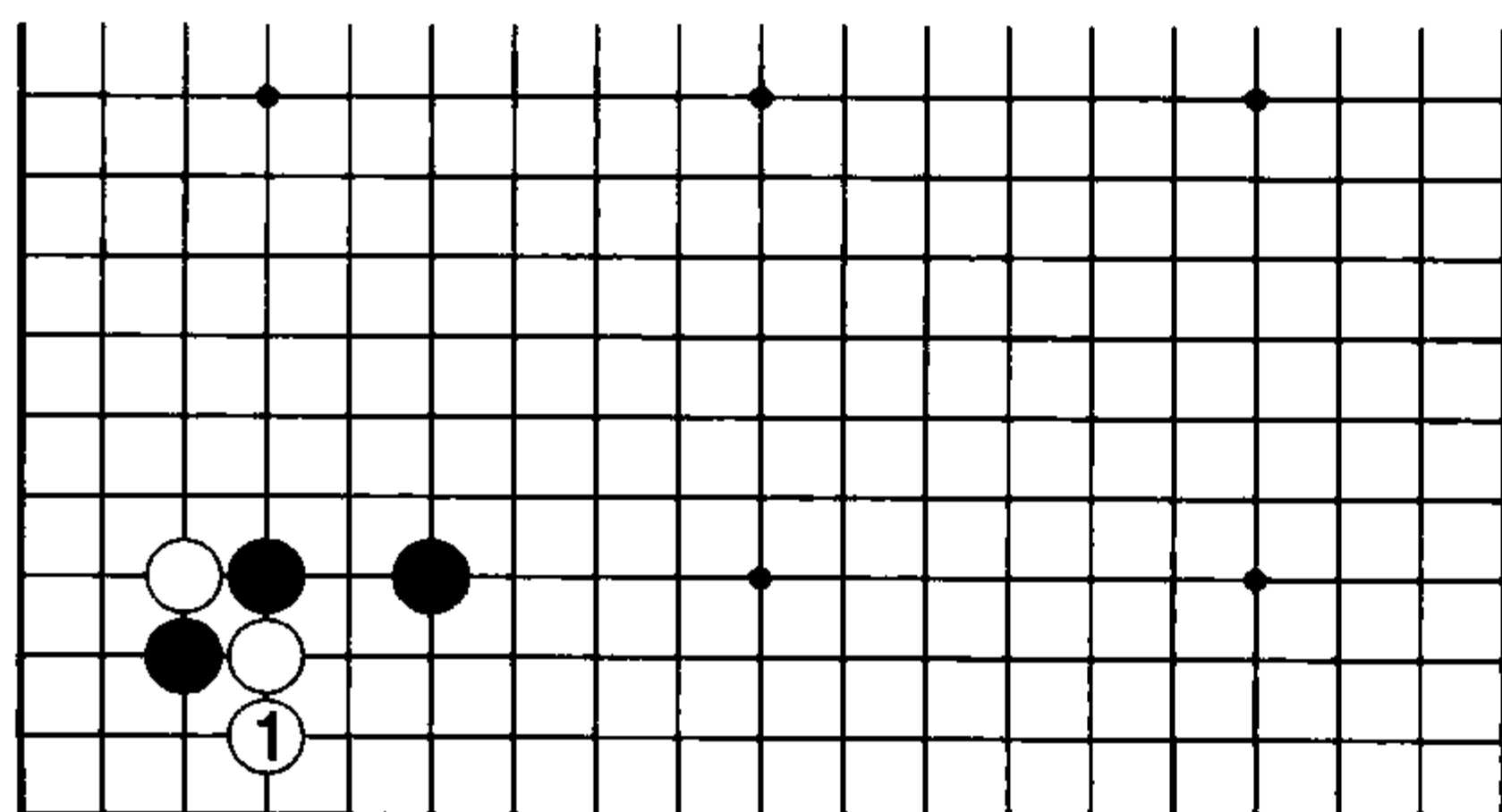


图26 最佳

白1立，是此局面下最好的一手，这是前辈高手多年研究的成果。

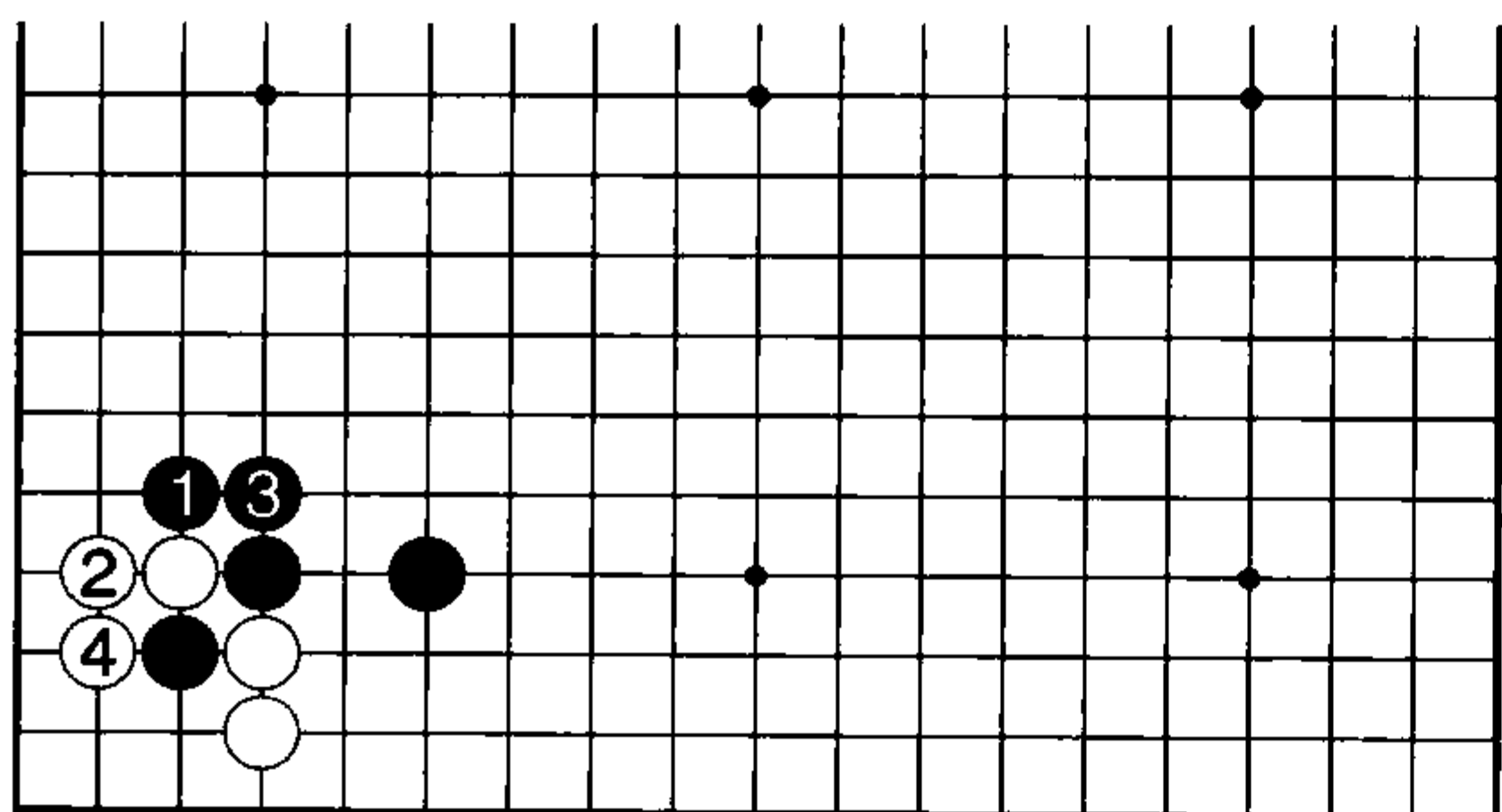


图27 白稍好

黑1打，3接，过于简单，白4吃，黑虽然先手加厚，但总显得不够充分。

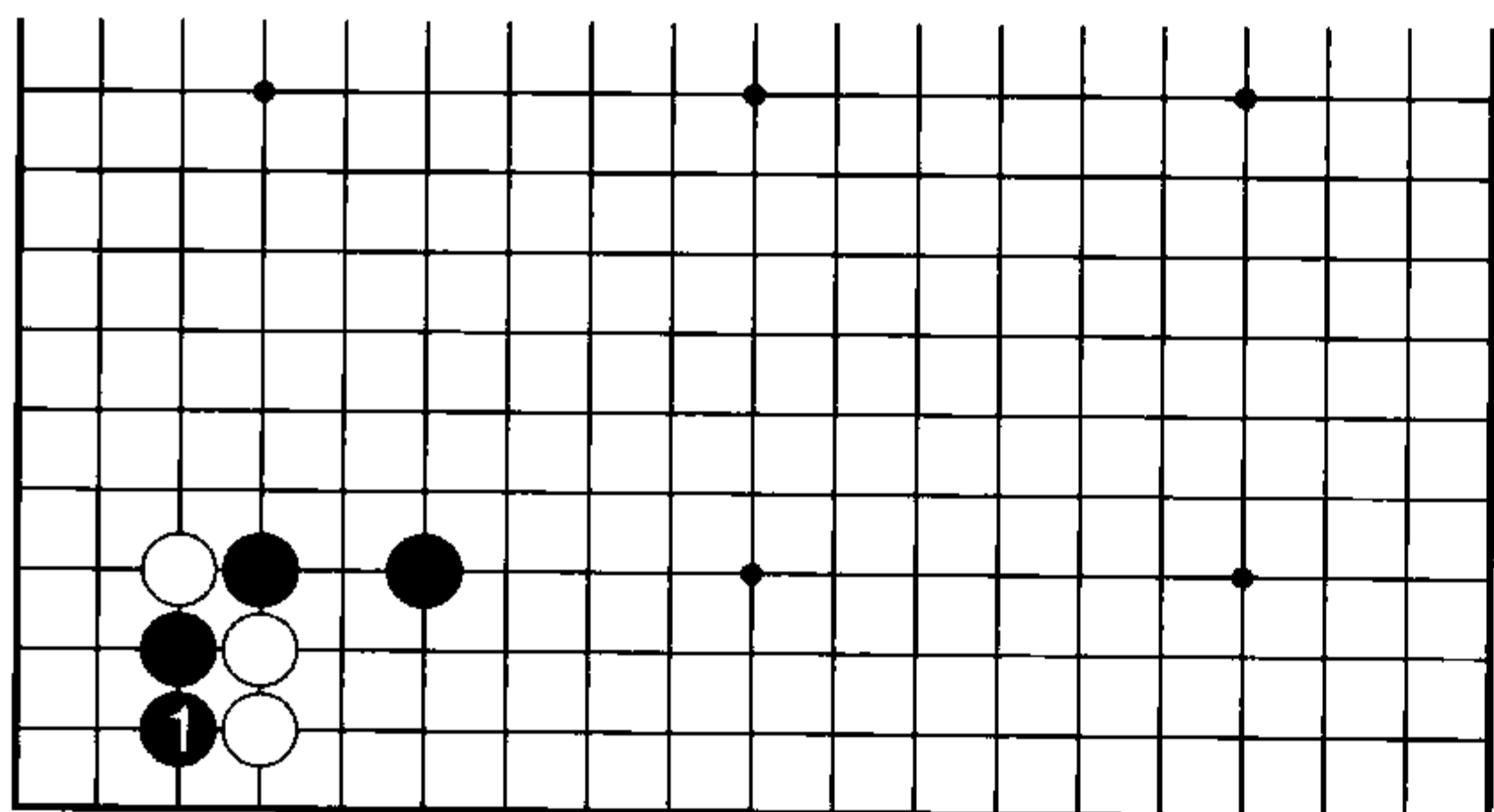


图28 只此一手

黑1挡，基本上是必然的下法，对此，白必须选择战斗，如果妥协的话，会让黑棋得逞。

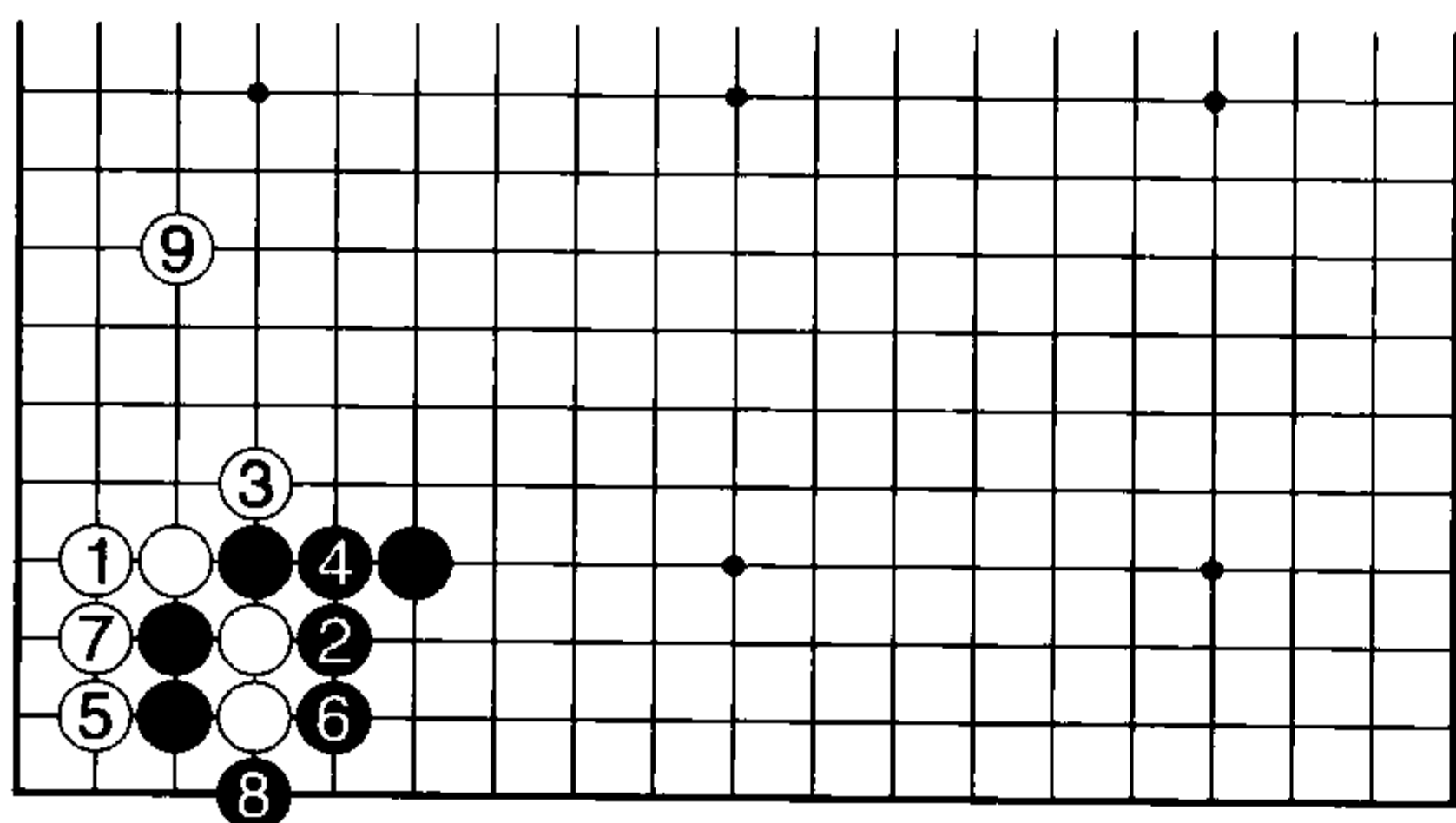


图29 黑好

白1立，是妥协的一手，以下至白9必然，黑先手吃两子很厚，白略有不满。

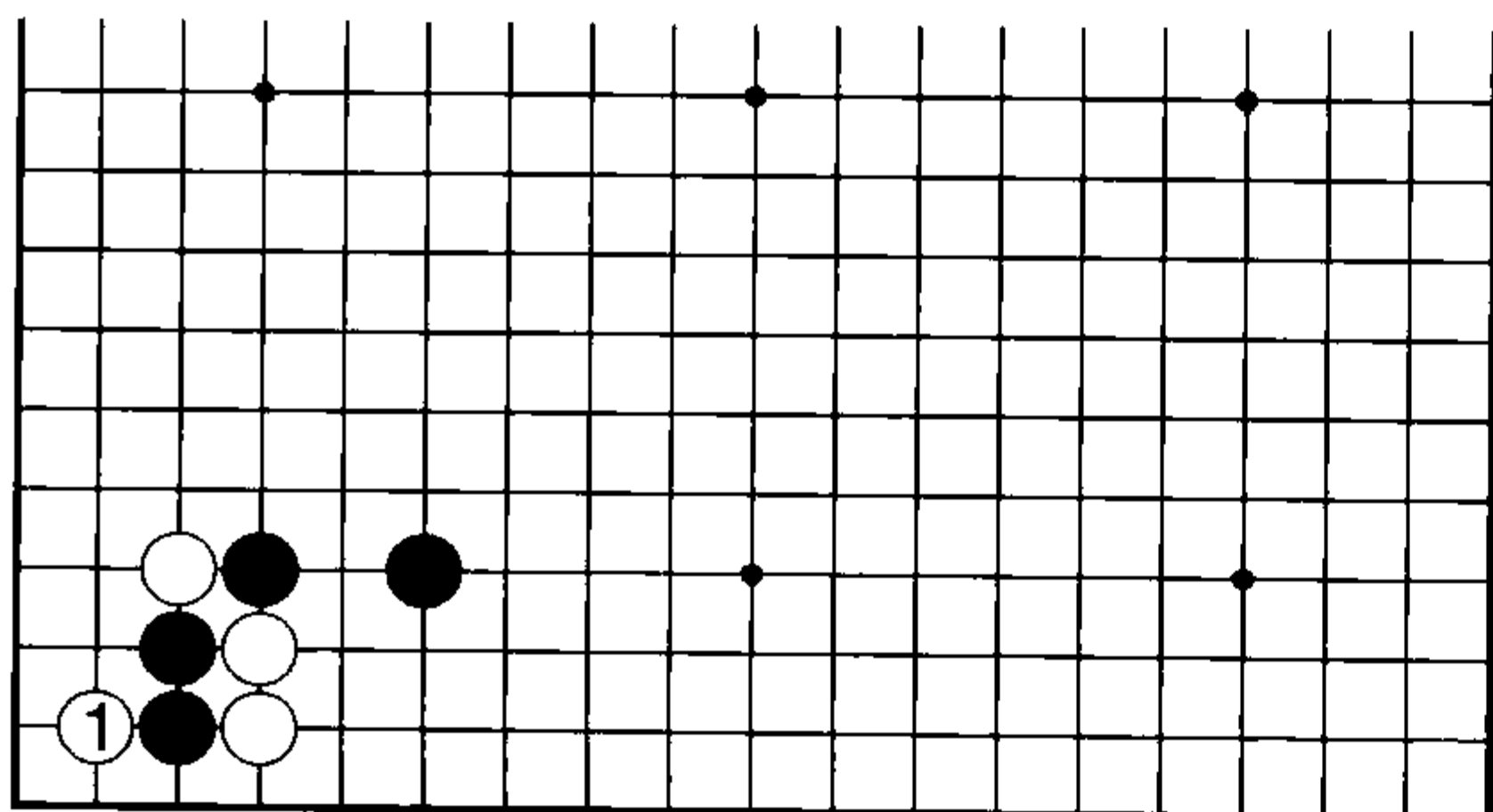


图30 手筋

白1夹，是好手筋，也是必然的应法。

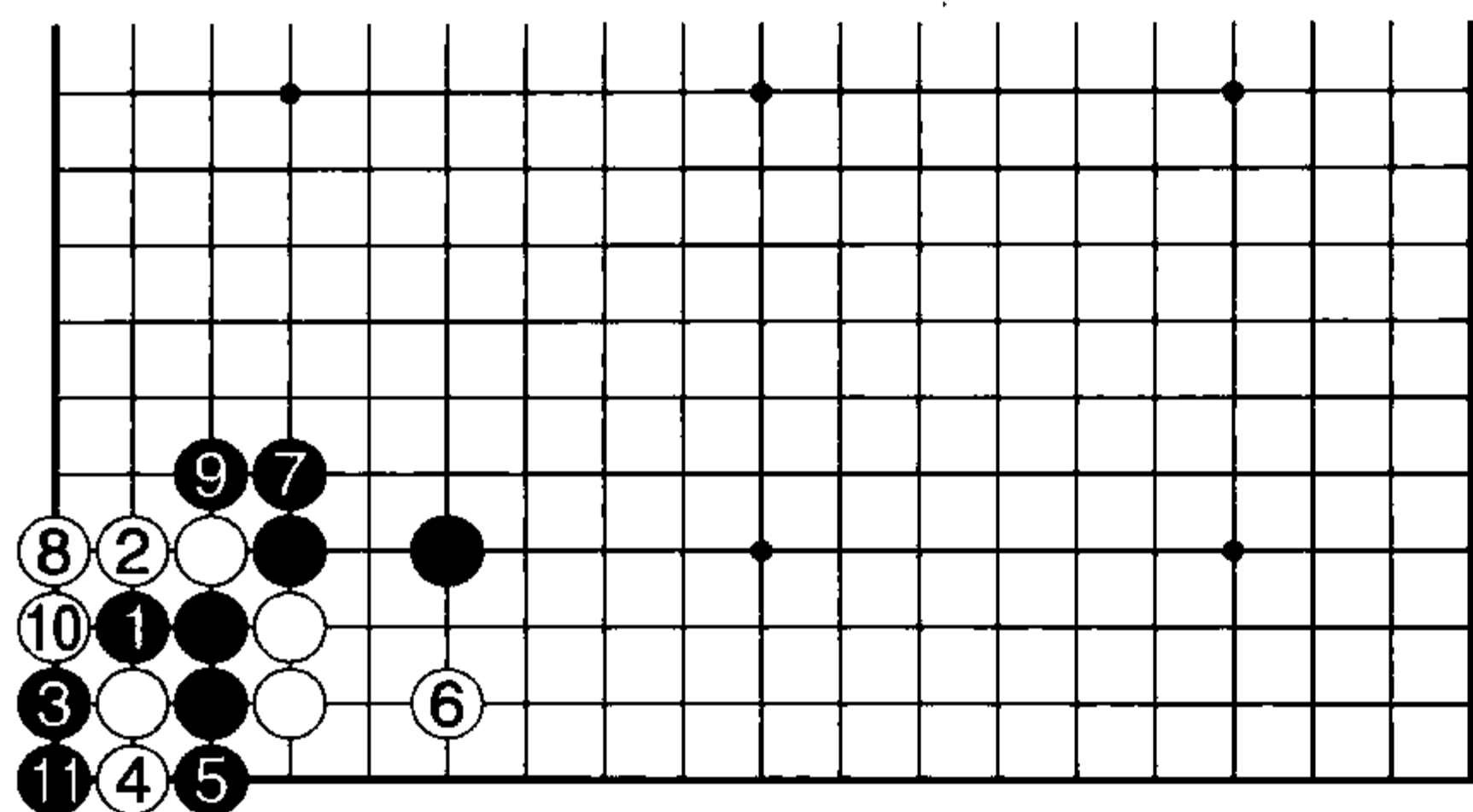


图31 老定式

黑1拐，白2挡，以下至黑11是传统意义上的定式，以后……

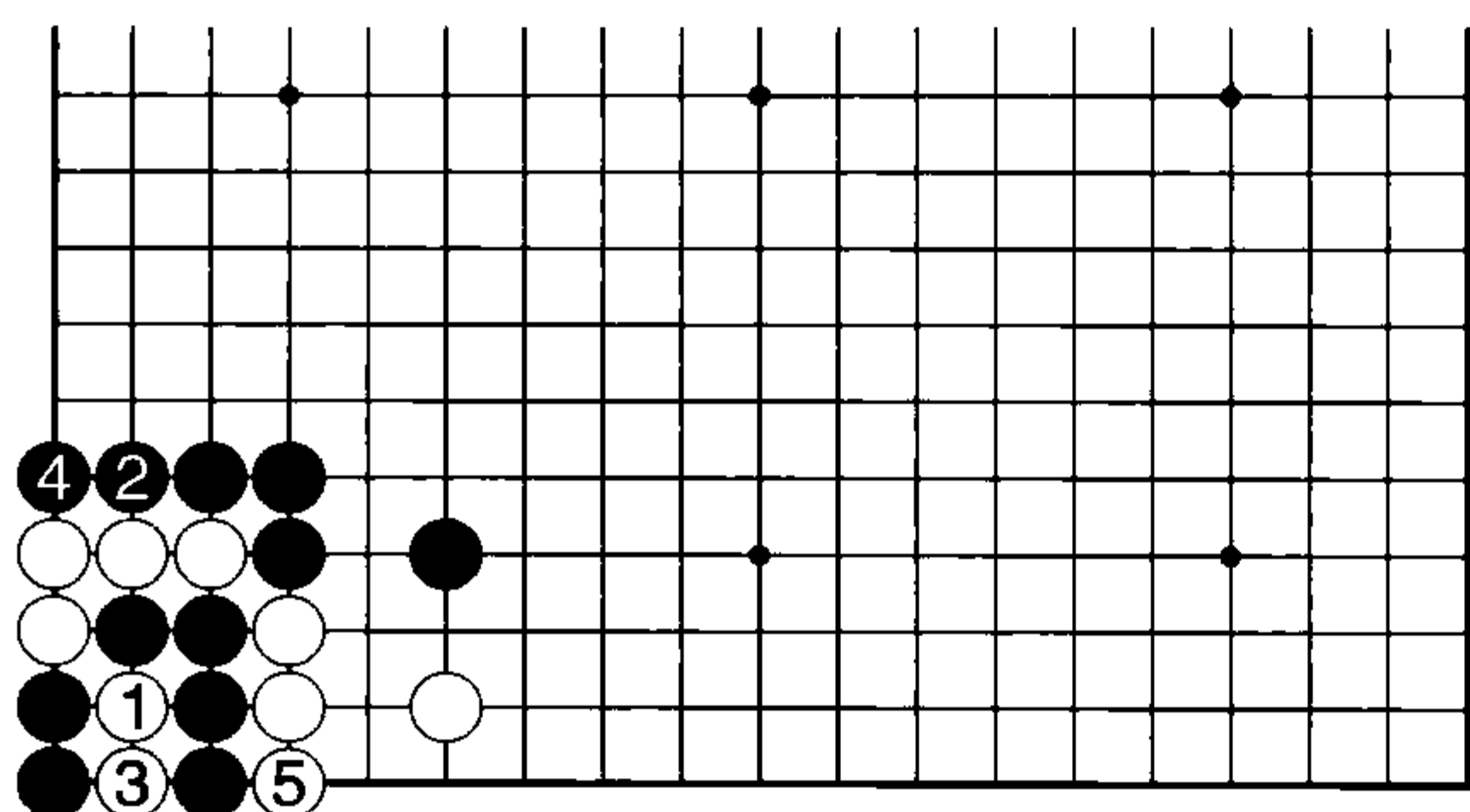


图32 黑略好

接上图，白1扑，黑2打，白3提，黑4打，白5提，这个结果现在认为黑稍稍有利一点。当然，过程中，黑2、4是黑的权利，可以保留不走。

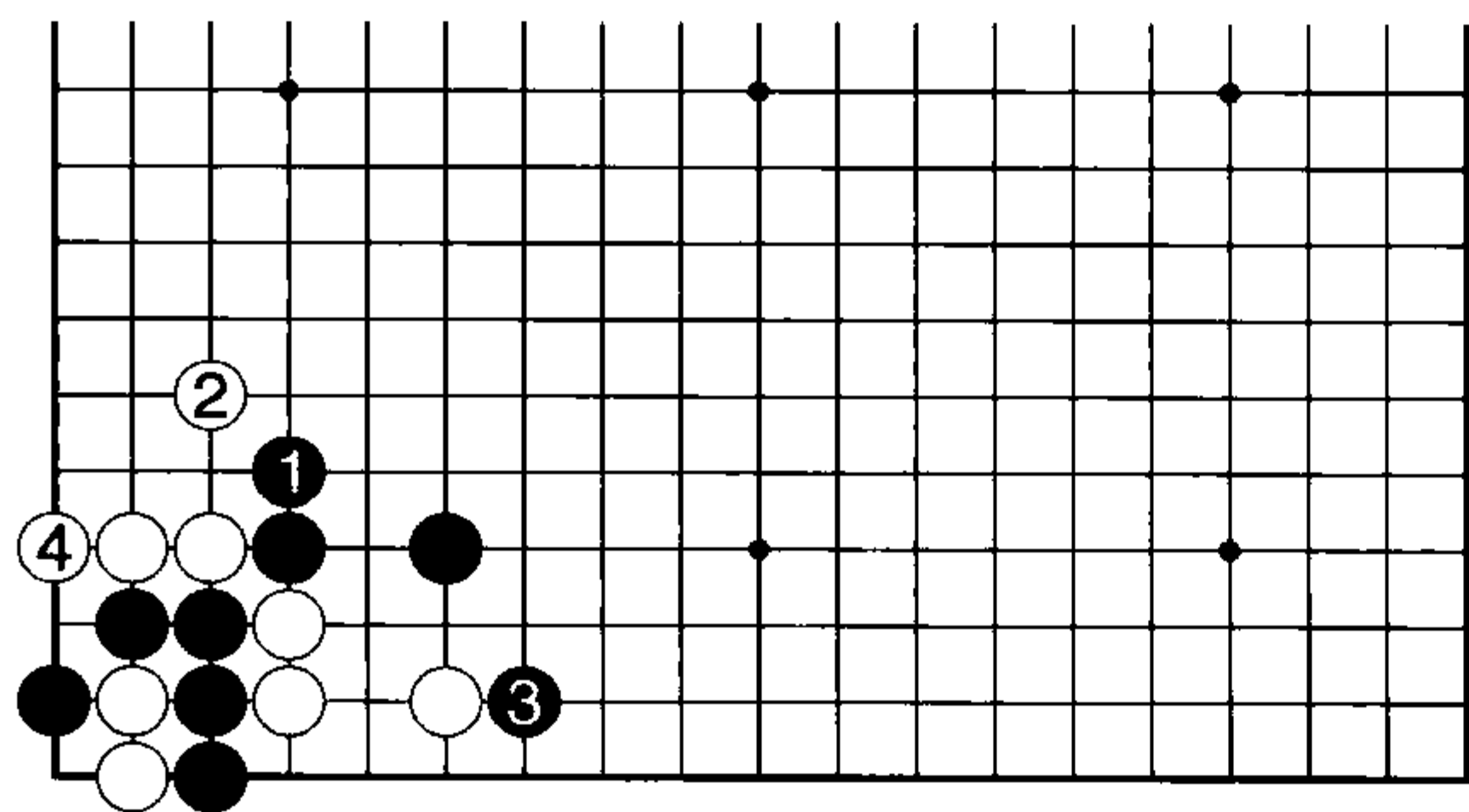


图33 缺乏计算

黑1时，白2跳是缺乏计算的下法，黑3靠下，白只能4位立收气……

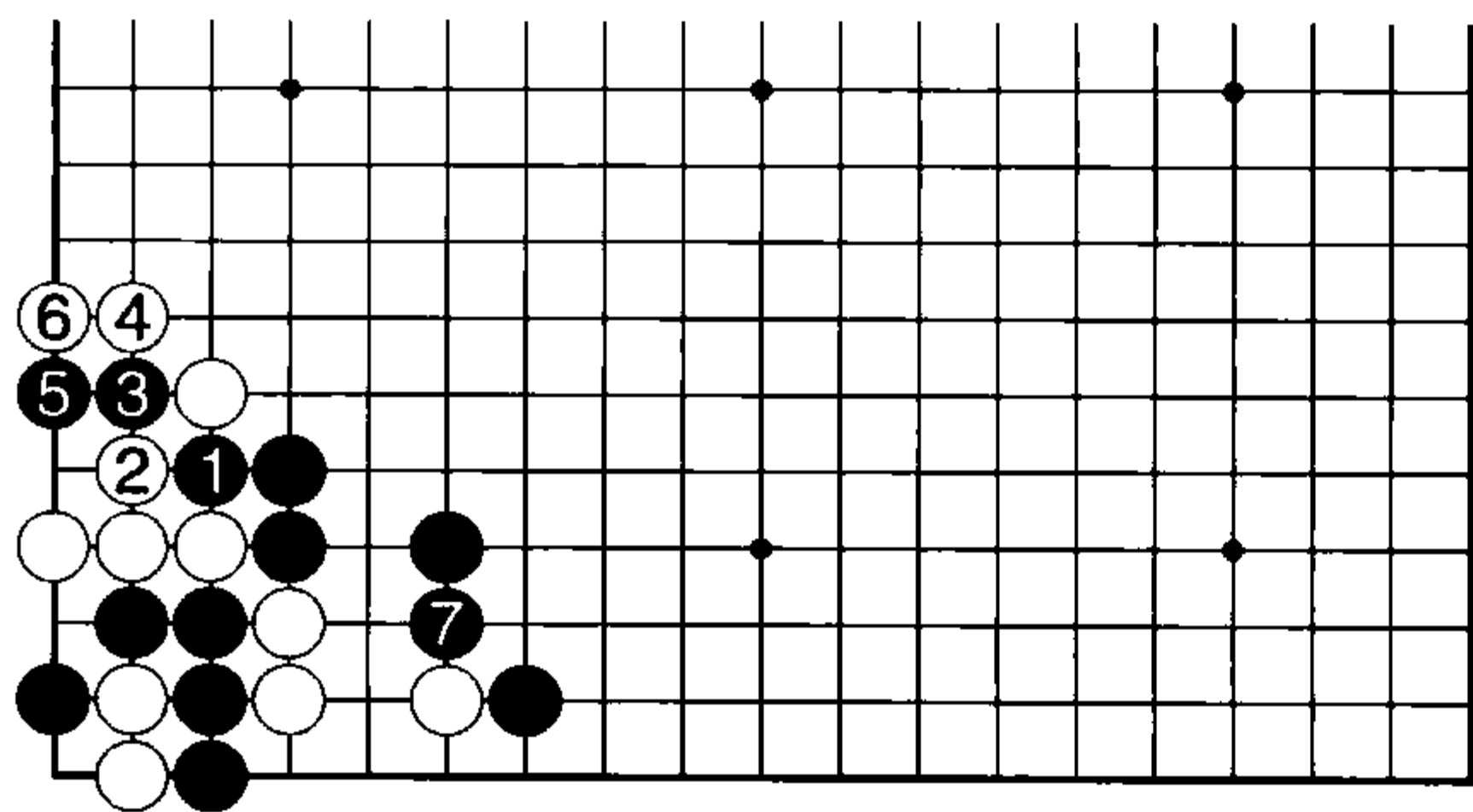
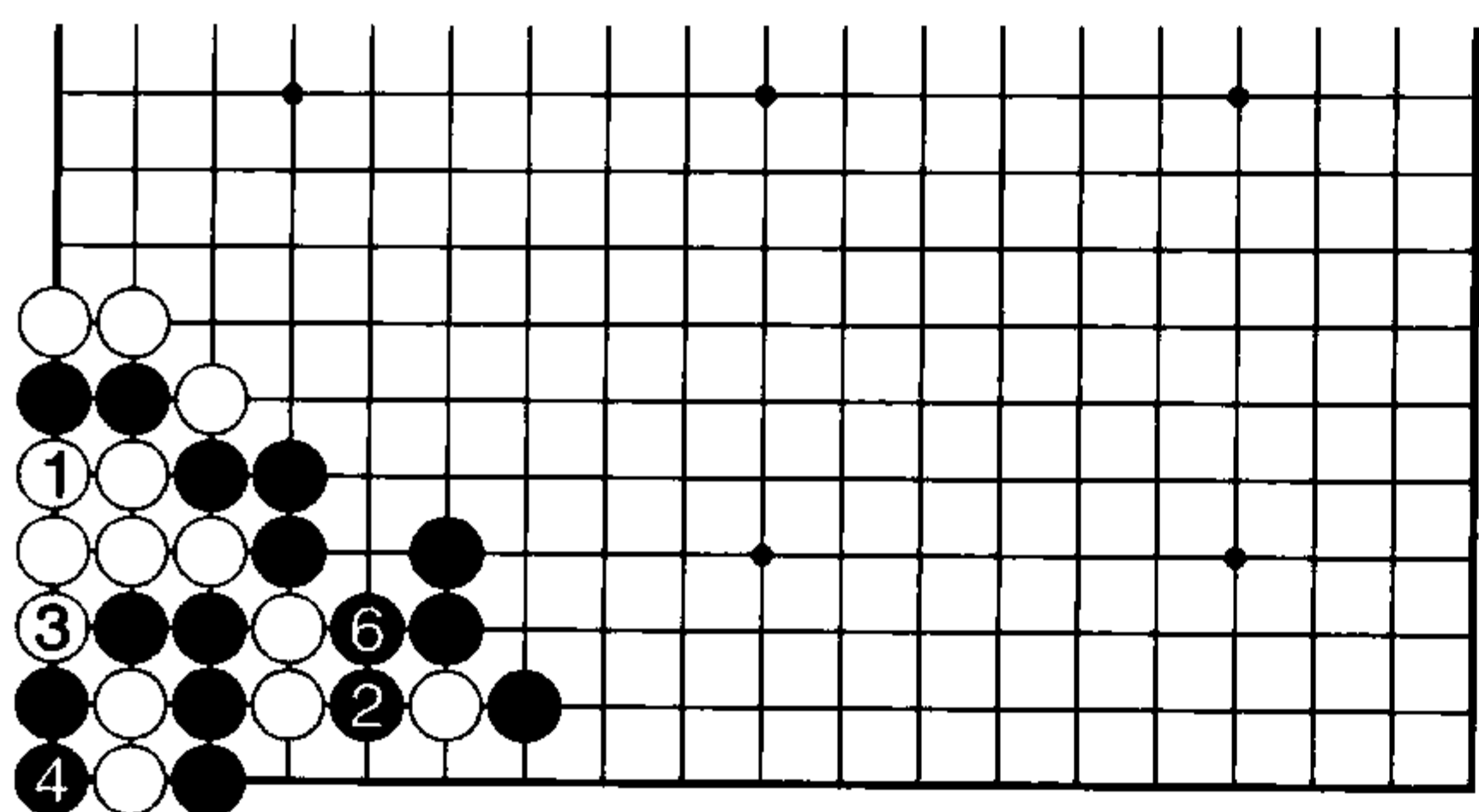


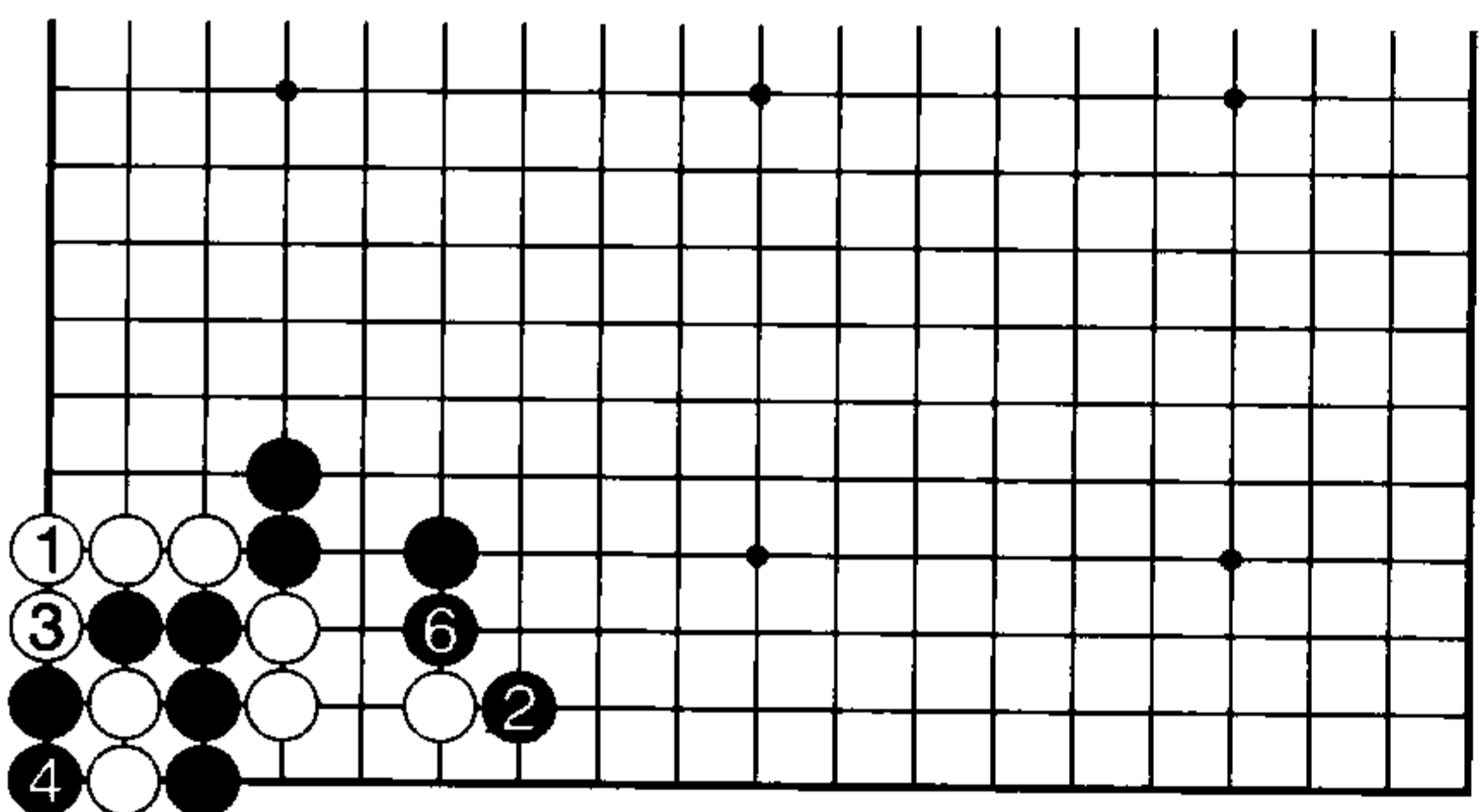
图34 比气

黑1冲，白2挡，黑3断，5立，是为了把气长出来，白6打吃，黑7顶，开始比气。



**图35 黑大优**

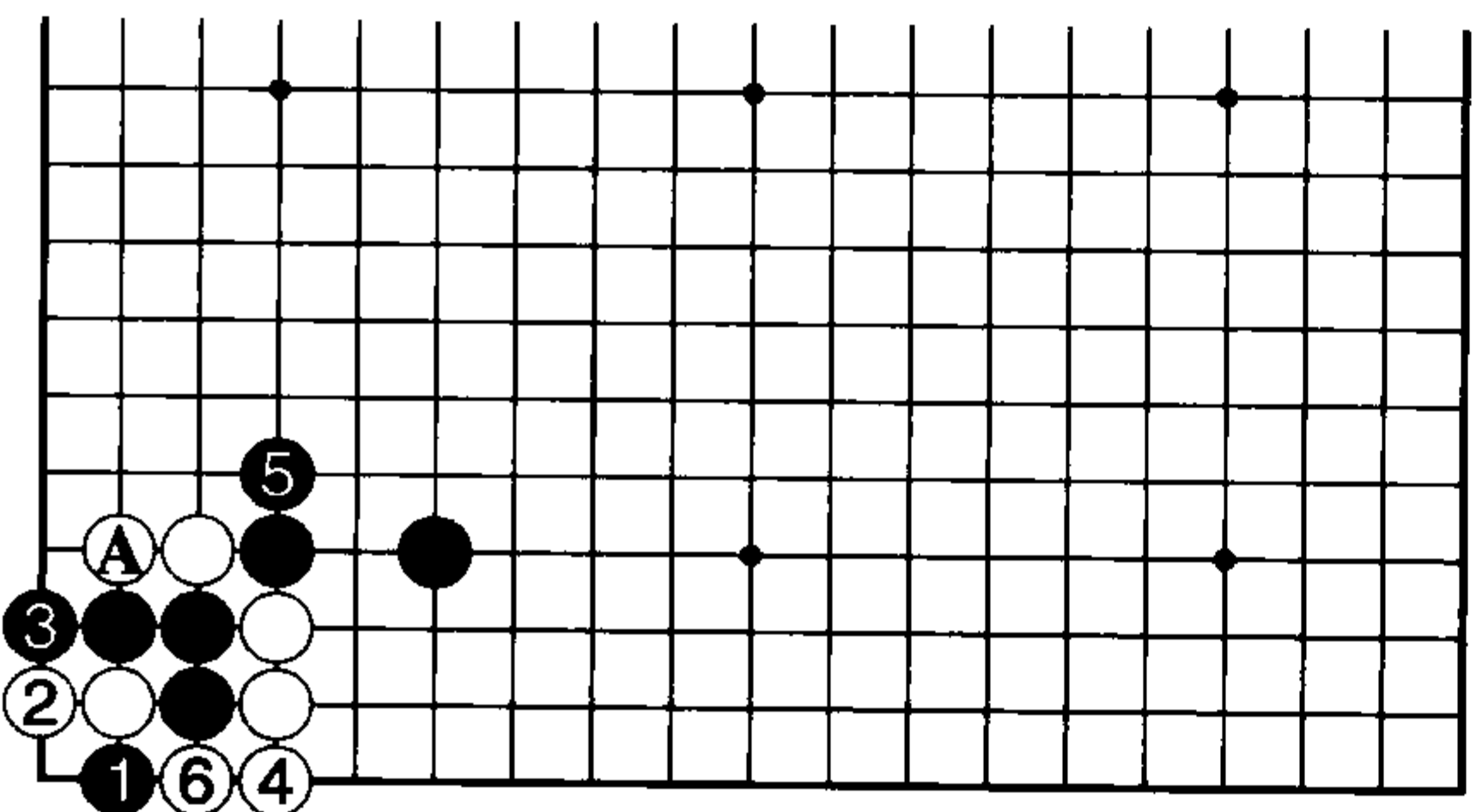
接上图，白1提，黑2紧气，白3，黑4，白5扑时，黑6吃掉白两子，白棋明显亏损。



**图36 后手**

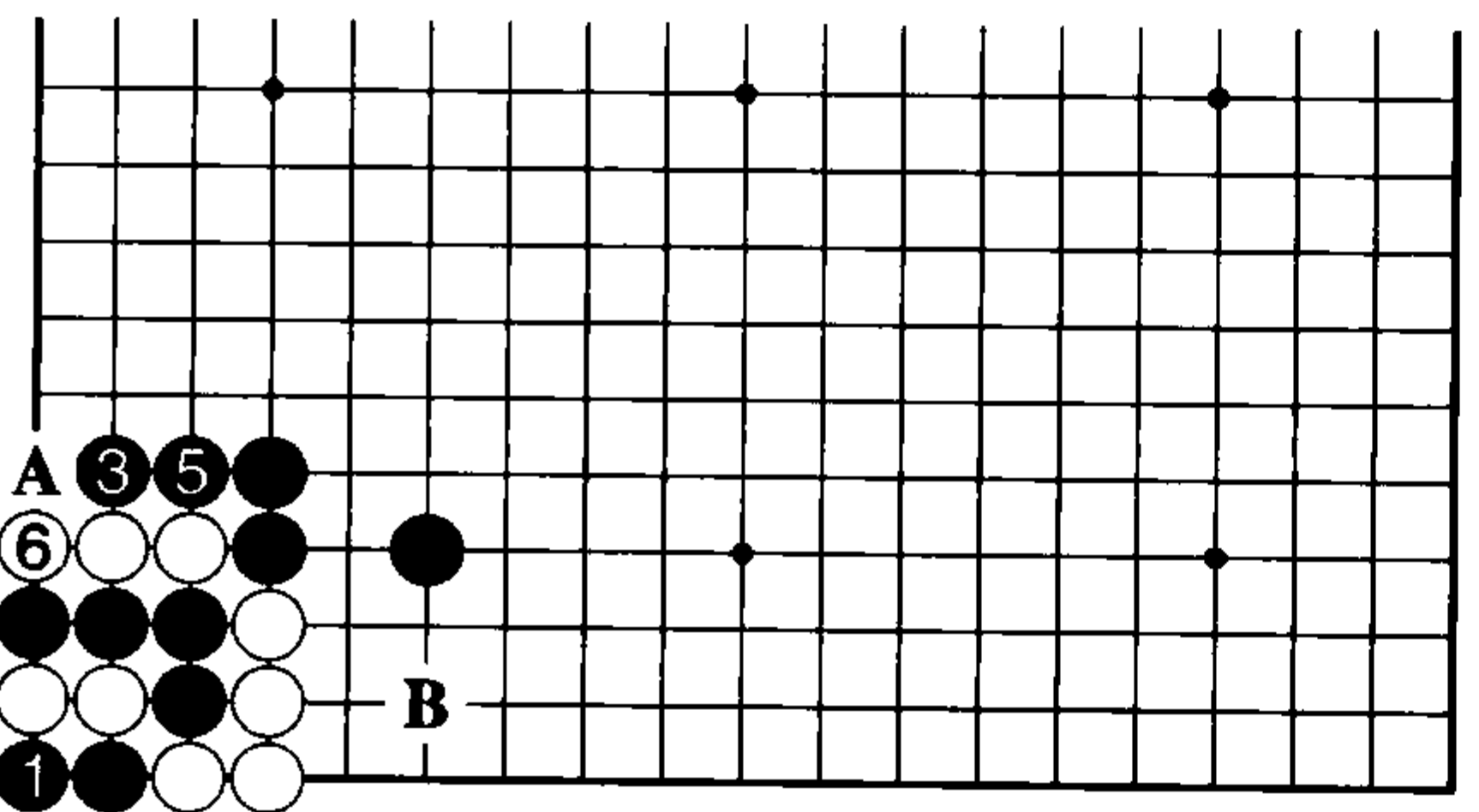
白1立时，黑2封锁右边的下法也有，但至黑6，黑棋落后手，未见便宜。

(5扑)



**图37 黑的选择**

白A位挡时，黑在1位打吃，也是一法，选择权在黑棋。至白6必然，接下来……



**图38 各有利弊**

黑1至白6是不变的结果，和32图比较一下，少了黑A、白B的交换，黑左面一路漏风，但下边黑以后有封锁的机会，得失大体相当。

(2扑，4提二子)

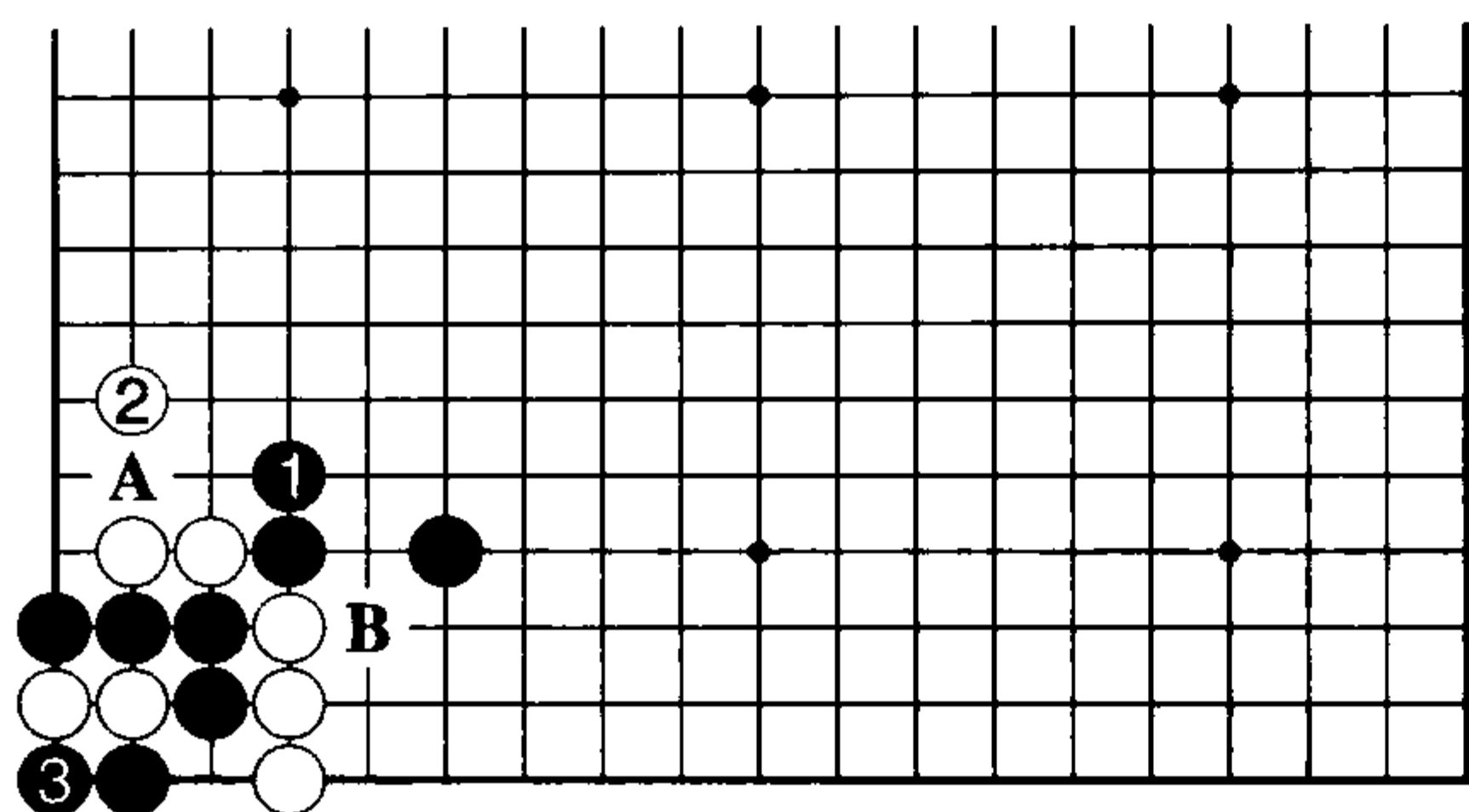


图39 白失误

黑1时，白2跳贪婪，黑3提是冷静的好手，以后A和B黑必得其一，白崩溃。

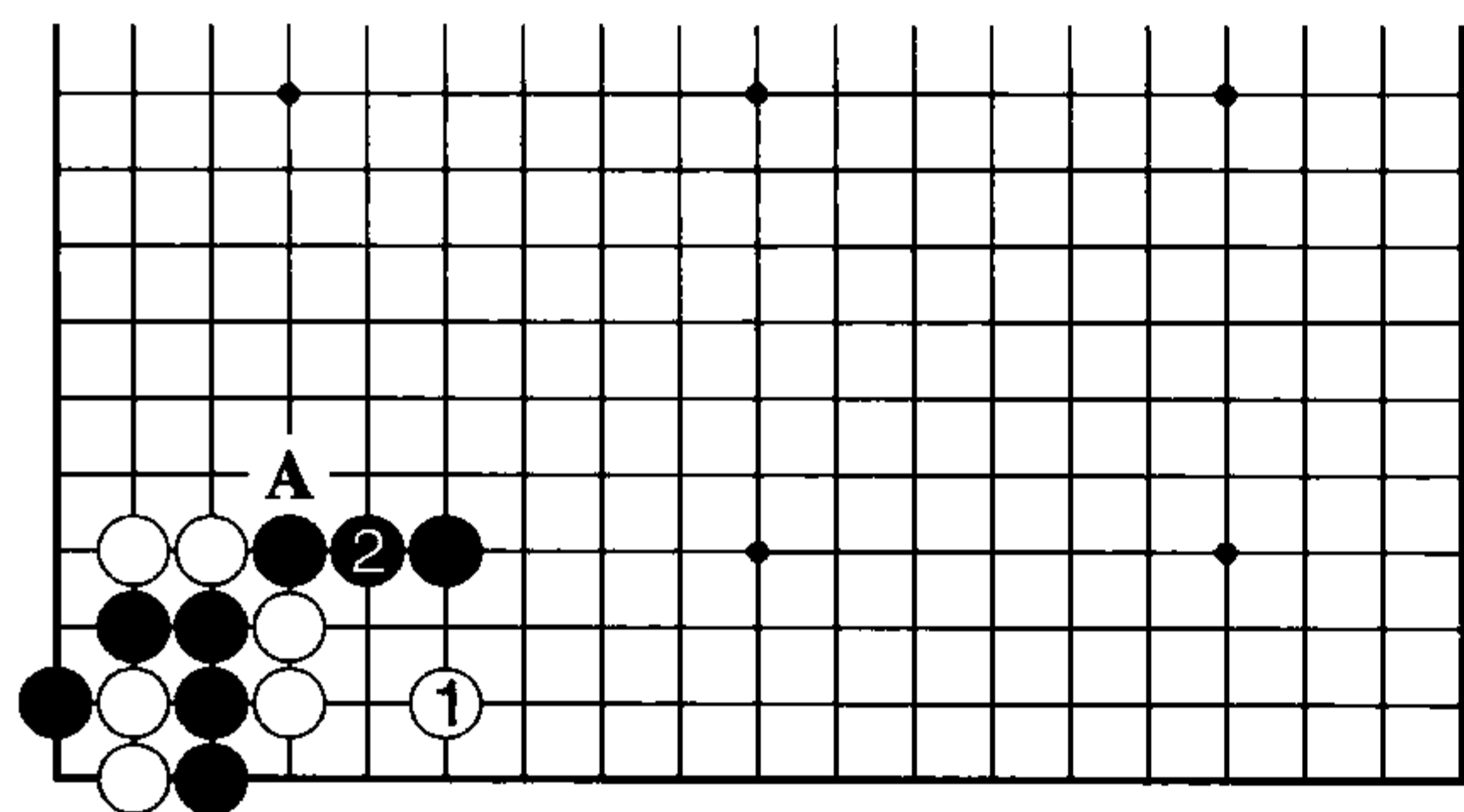


图40 棒接

回到前面图31的老定式，白1跳时，刚才讲过了，黑在A位长会走成黑不错的结果，但黑征子有利时，也有2位接的下法，白需要小心。

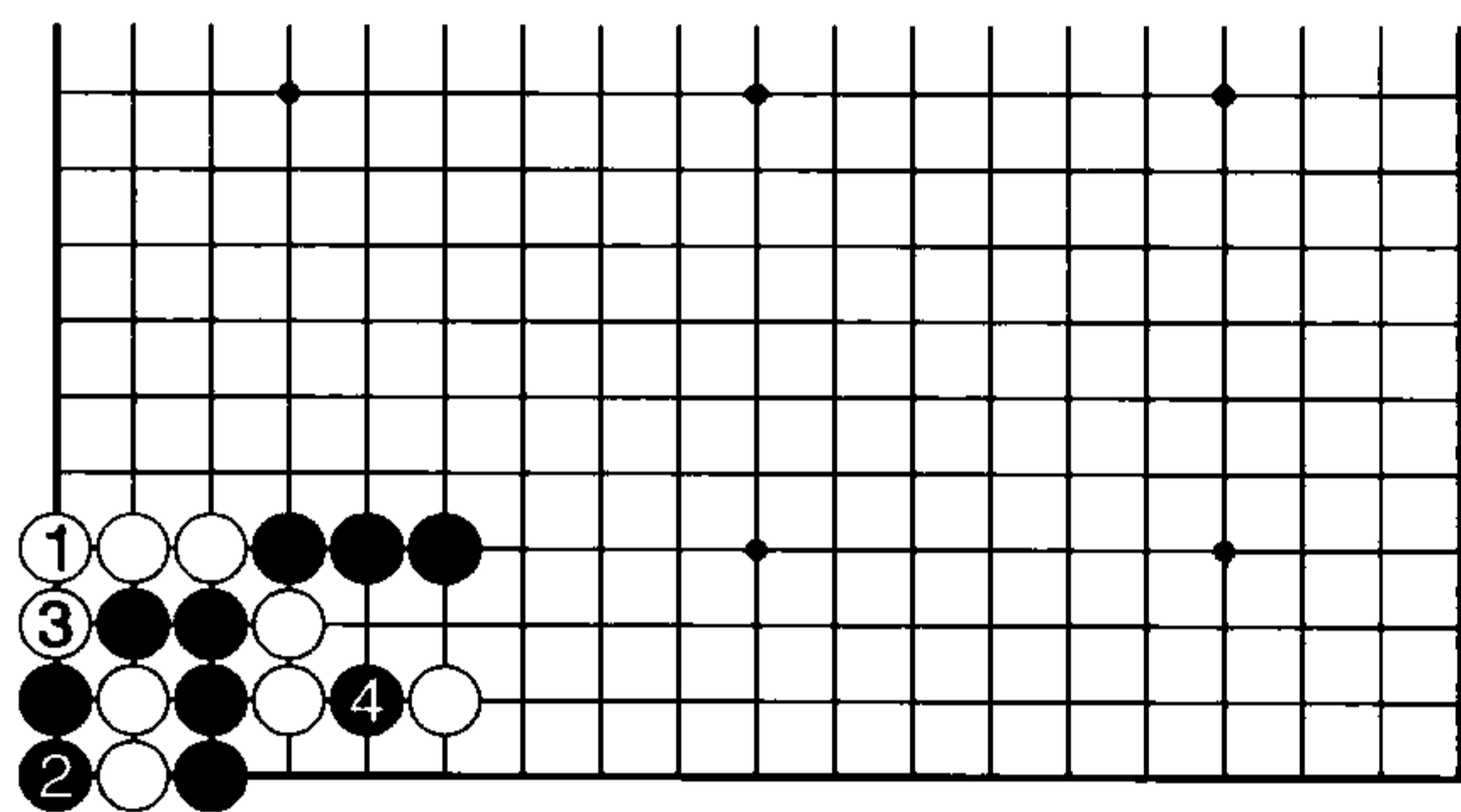


图41 白负

白1立不好，黑2提正确，白3紧气时，黑4挖可以解决战斗，白两子被吃。

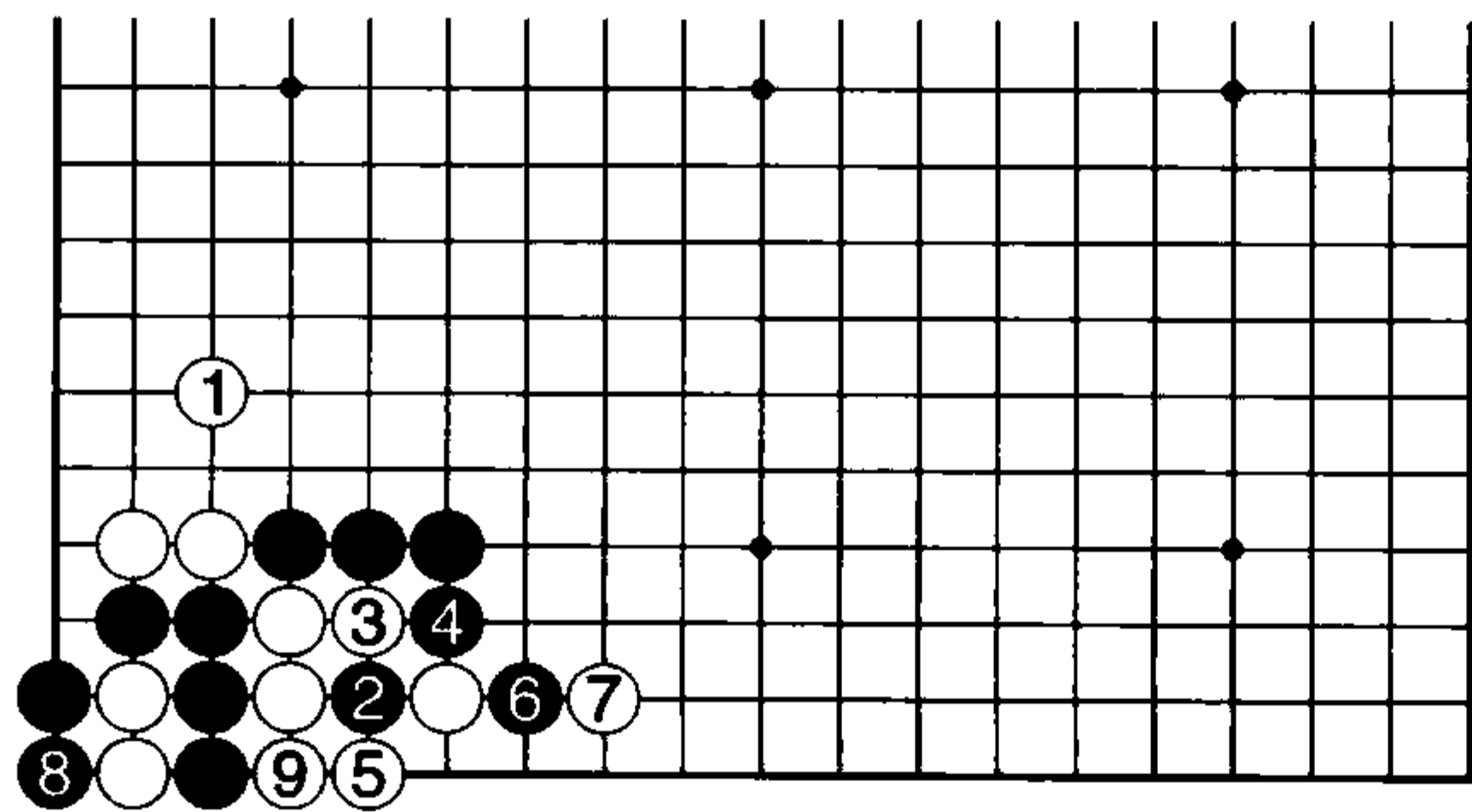
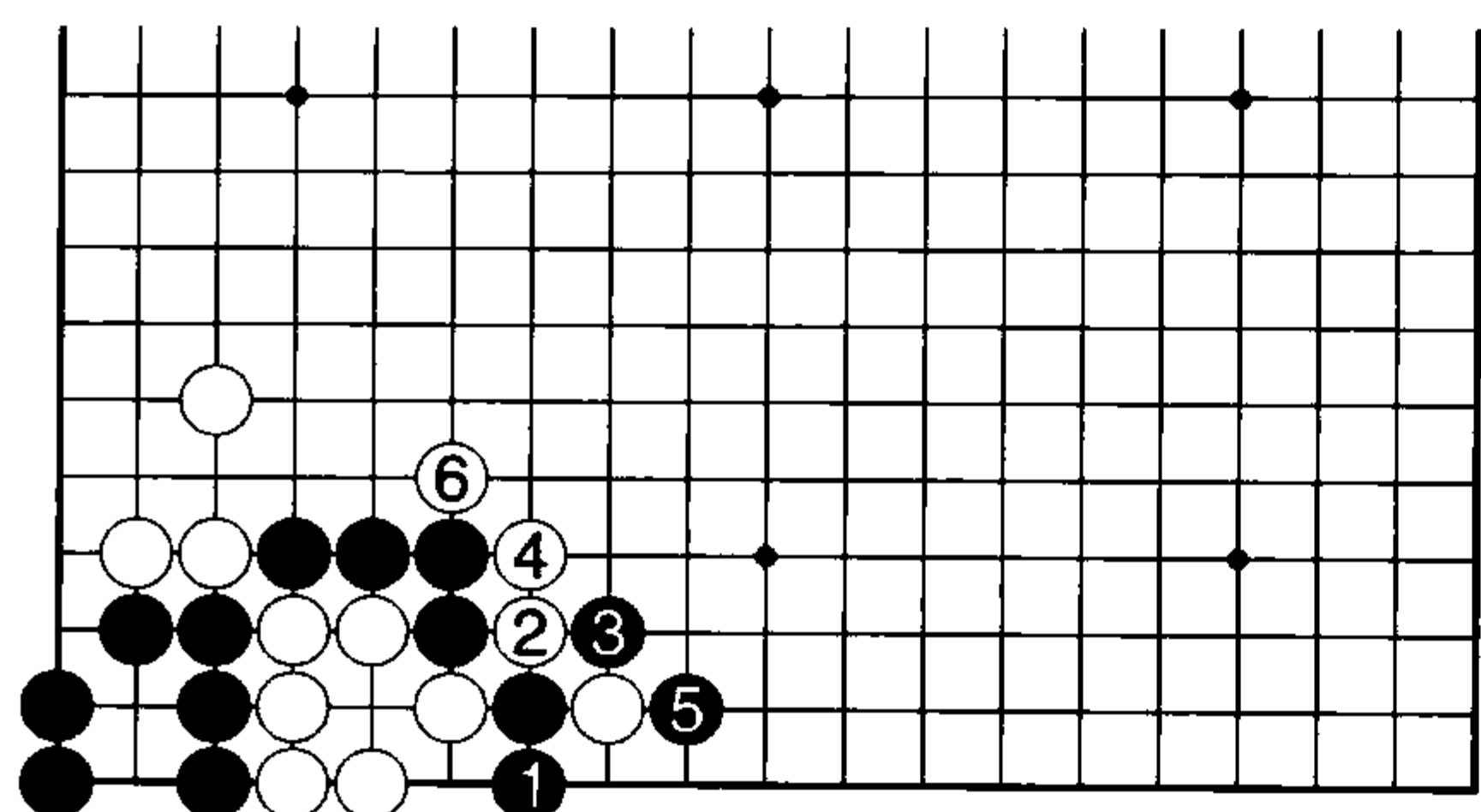


图42 必然进行

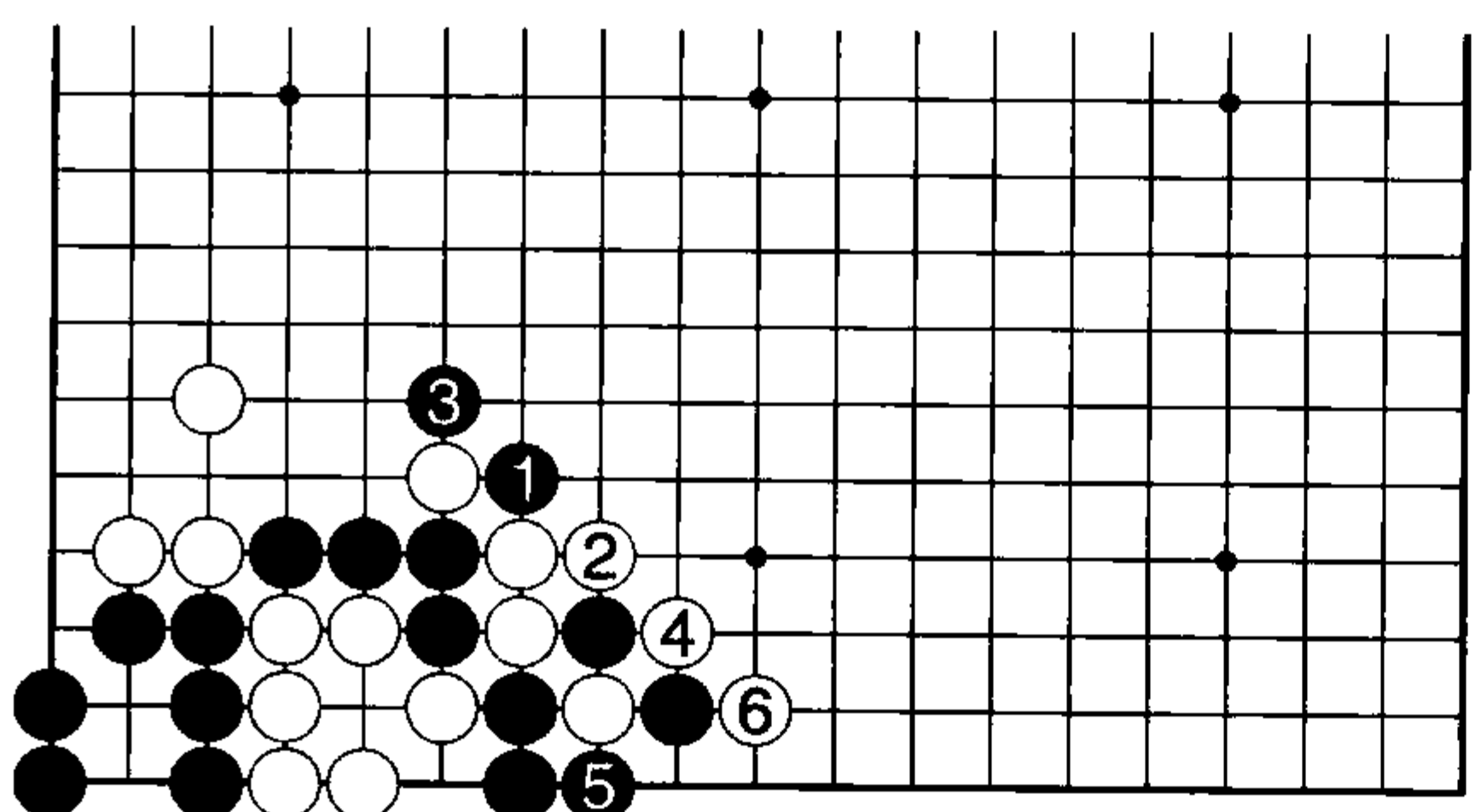
白1只有跳，黑2挖至白9是必然下法，接下来……





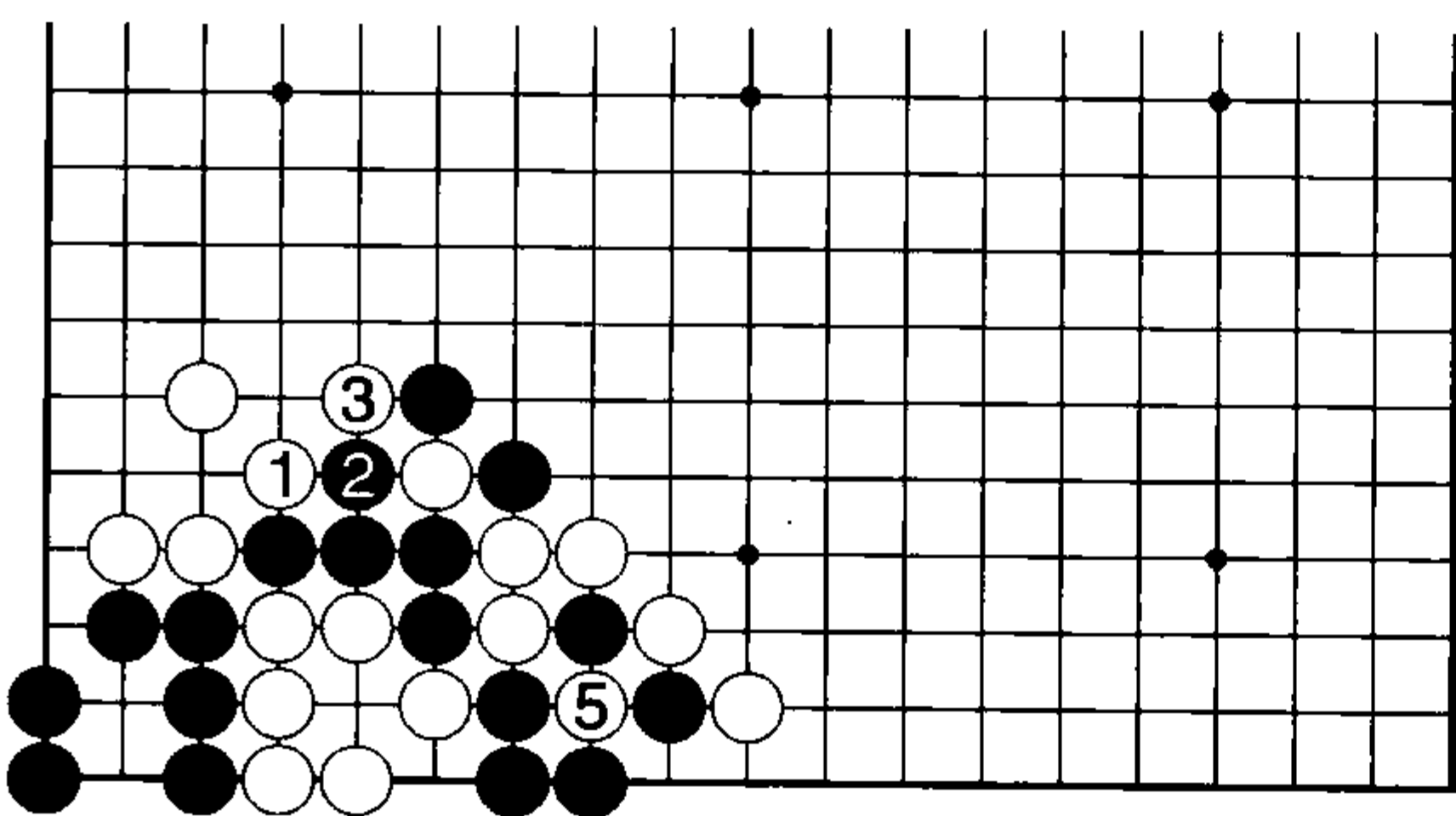
**图43 急于求成**

黑1立，过于急躁，白2断严厉，黑3，白4，黑5打吃时，白6扳，黑不好处理。



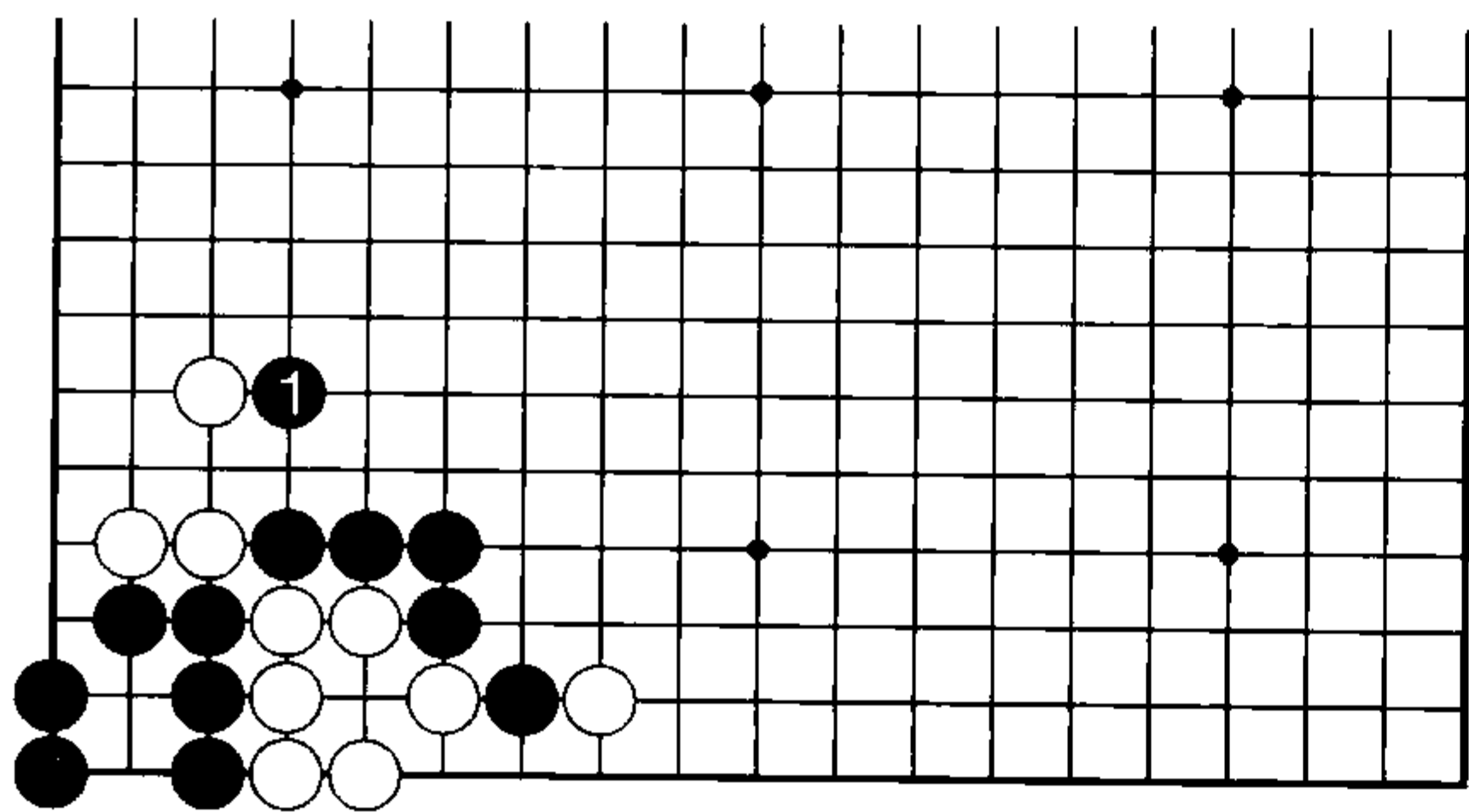
**图44 劫争**

接上图，黑只好1、3顽抗，白4，黑5，白6打，黑7提劫。



**图45 黑不行**

白1、3是舒服的本身劫材，黑4接，白5提劫，黑无法抵抗。



**图46 准备工作**

前面的变化黑棋不利，因此，黑1靠，先在外面做准备工作，成为唯一的一手。

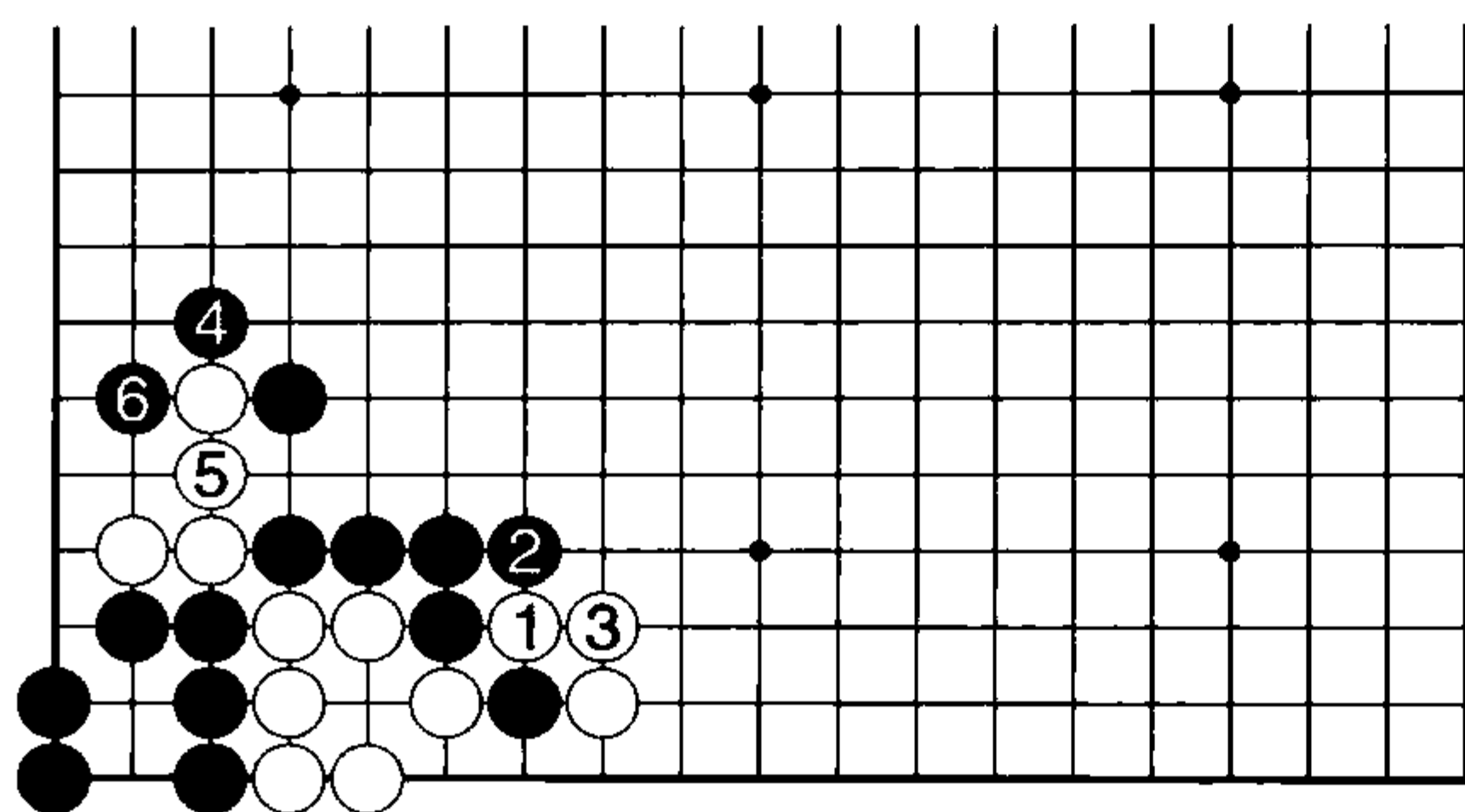


图47 黑大好

白1吃一子太小，黑2、白3交换后，黑4扳，白如5接，黑6扳，白死。

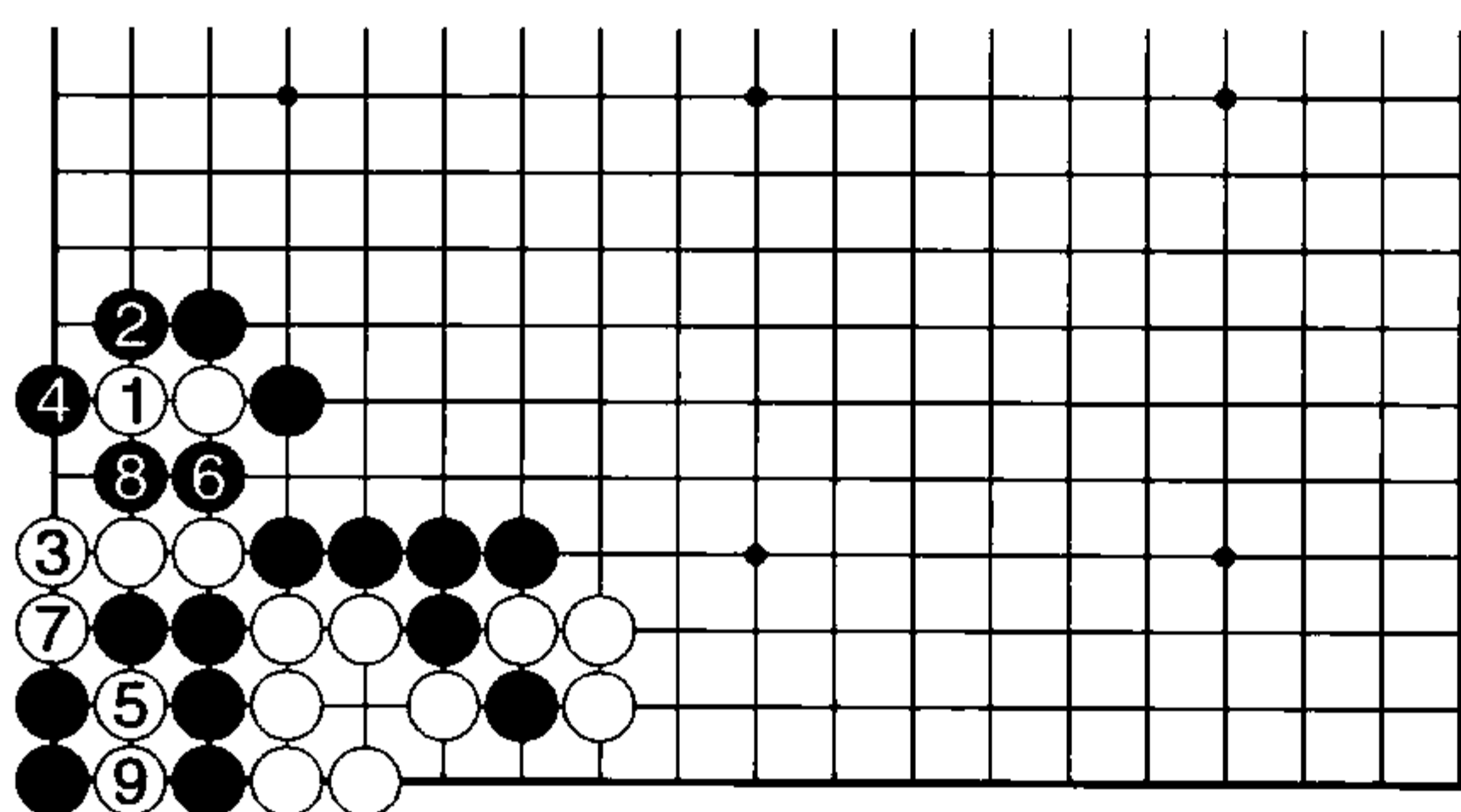


图48 黑优

白1立顽抗，黑2挡上必然，白3立紧气，黑4扳简明，以下至白9，黑先手吃掉白两子，外势巨厚，当然可以满足。

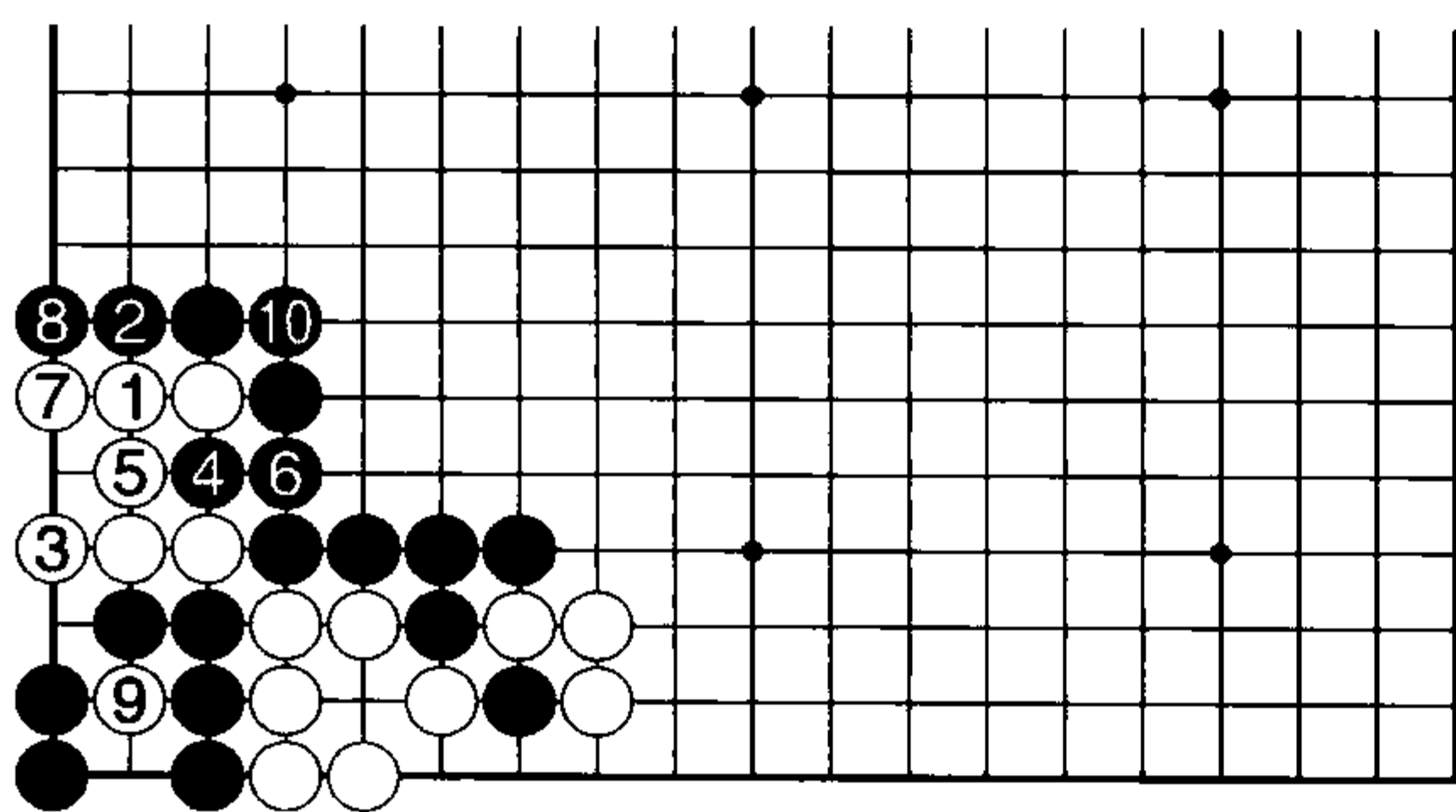


图49 黑好

黑4也可以挖，以下至白9，角上成双活，黑10补虽然落后手，但依然是明显优势。

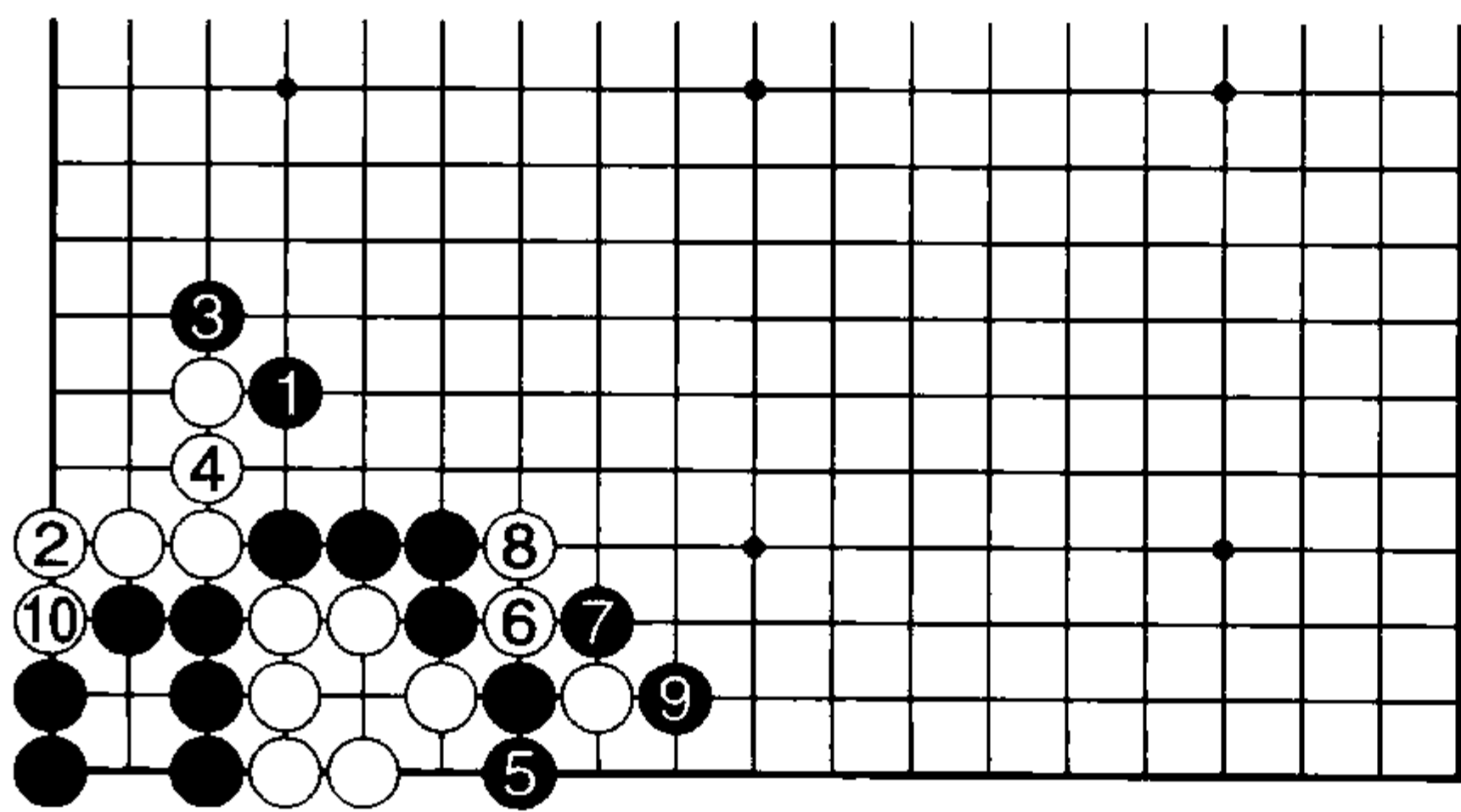


图50 白过急

黑1时，白2立下比气，是不冷静之举，黑3扳，白4接，黑5立，白6断至白10紧气必然。

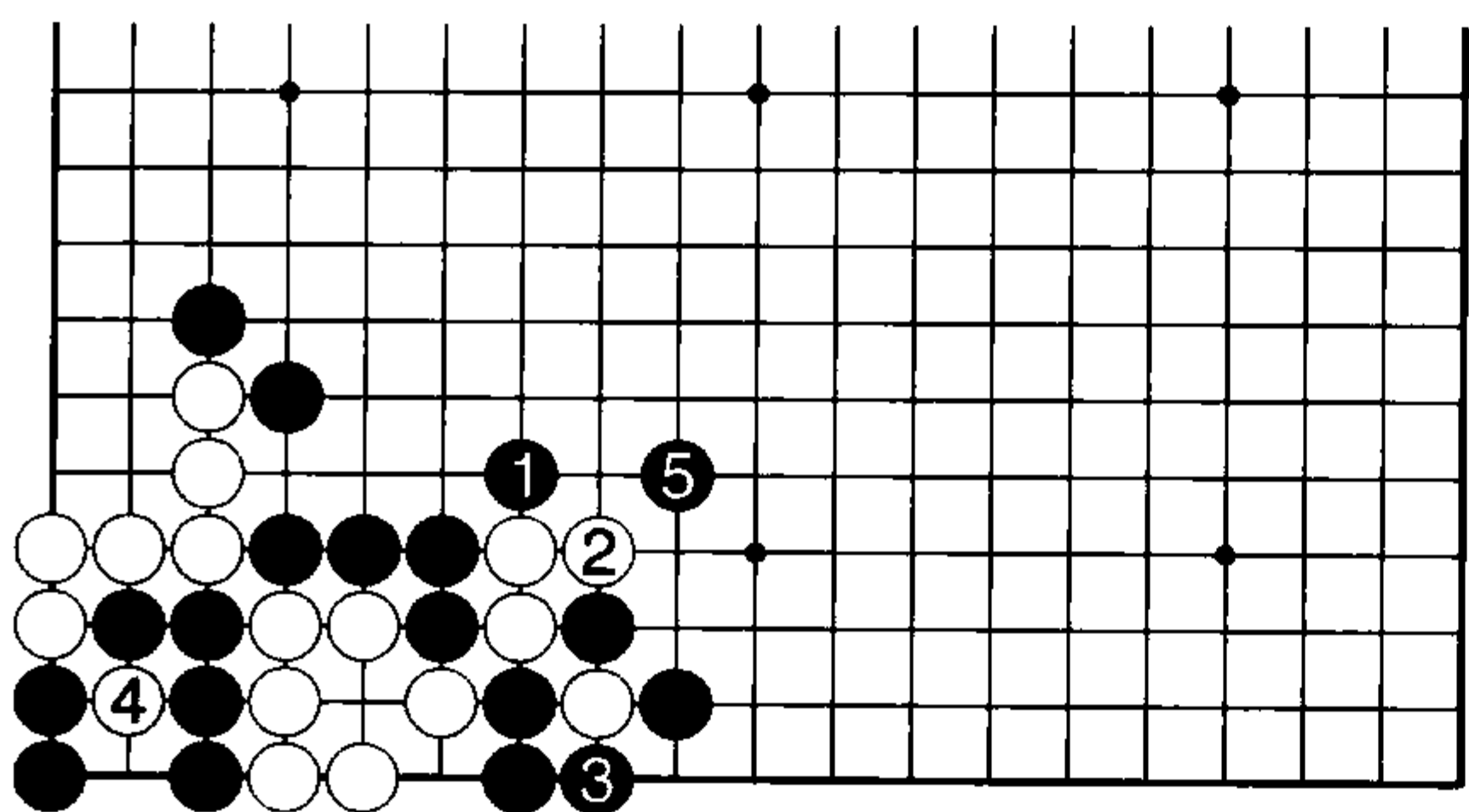


图51 白损

接上图，黑1打，然后顺势3提，白4吃角，黑5枷吃白三子，白不满。

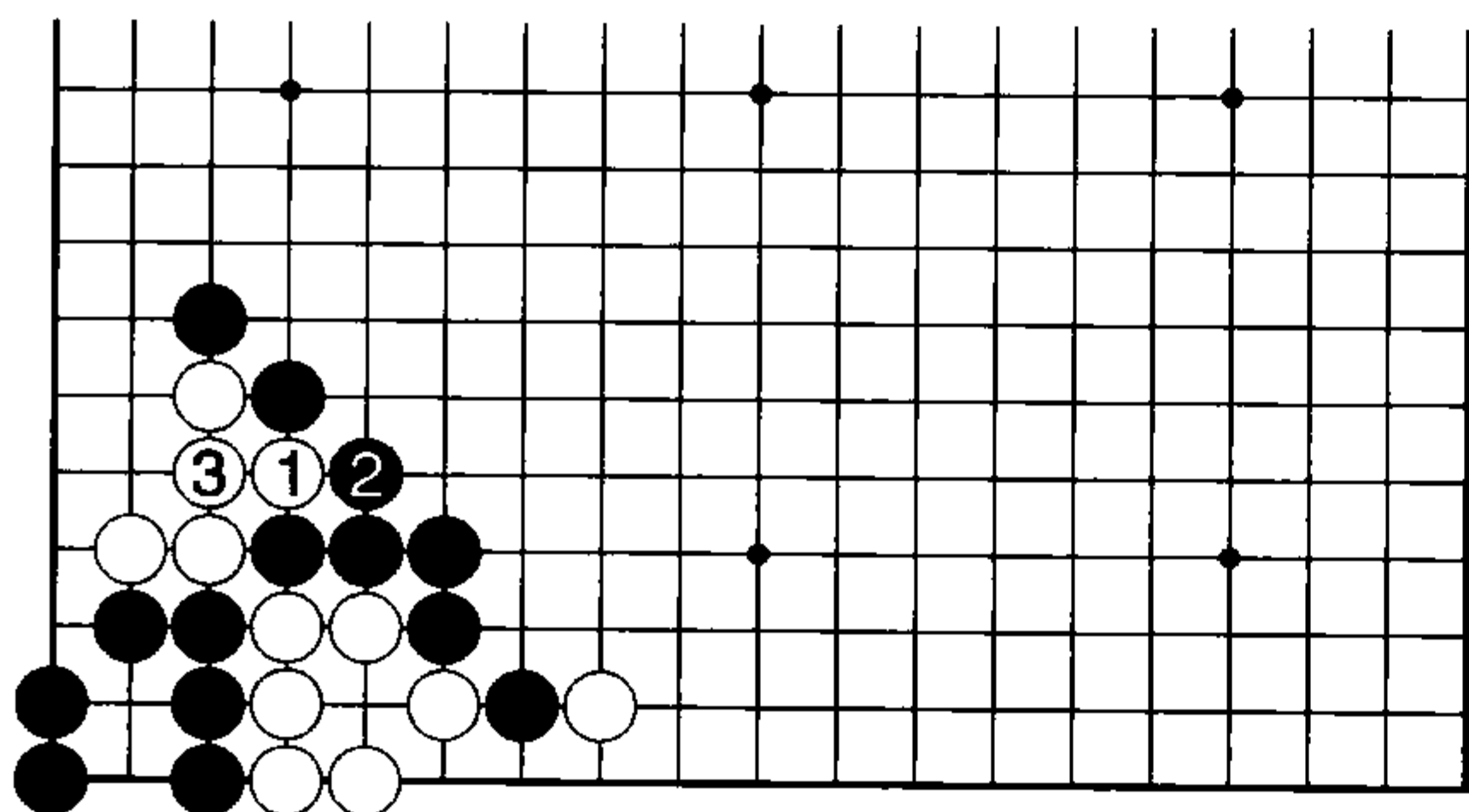


图52 白的抵抗

前面变化白棋都不能接受，本图白1、3挖接是此时最佳抵抗。

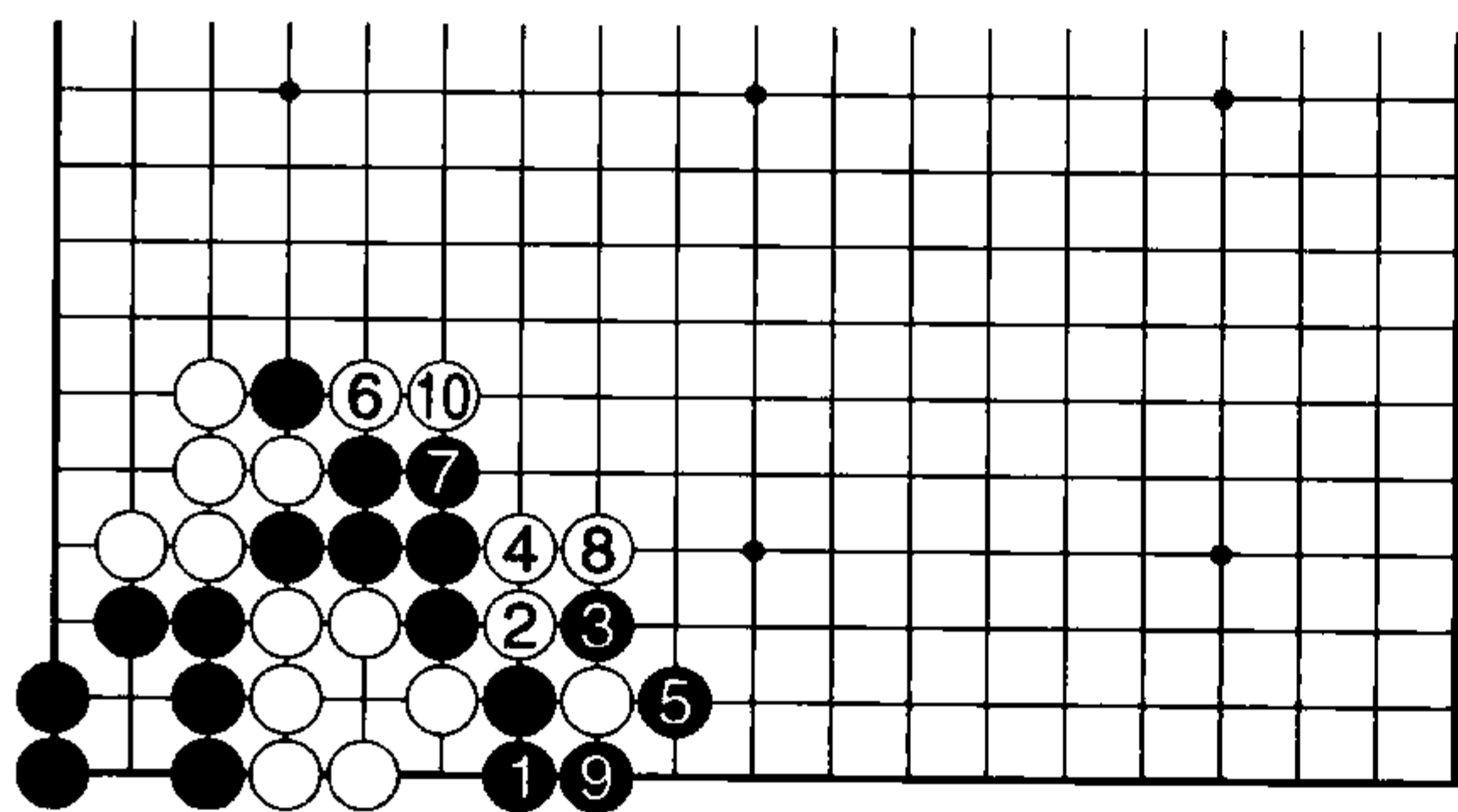


图53 征子

黑1立，白2断必然，至白10形成征子。白如征子不利，难下，黑如征子不利，还有下图的顽抗手段。

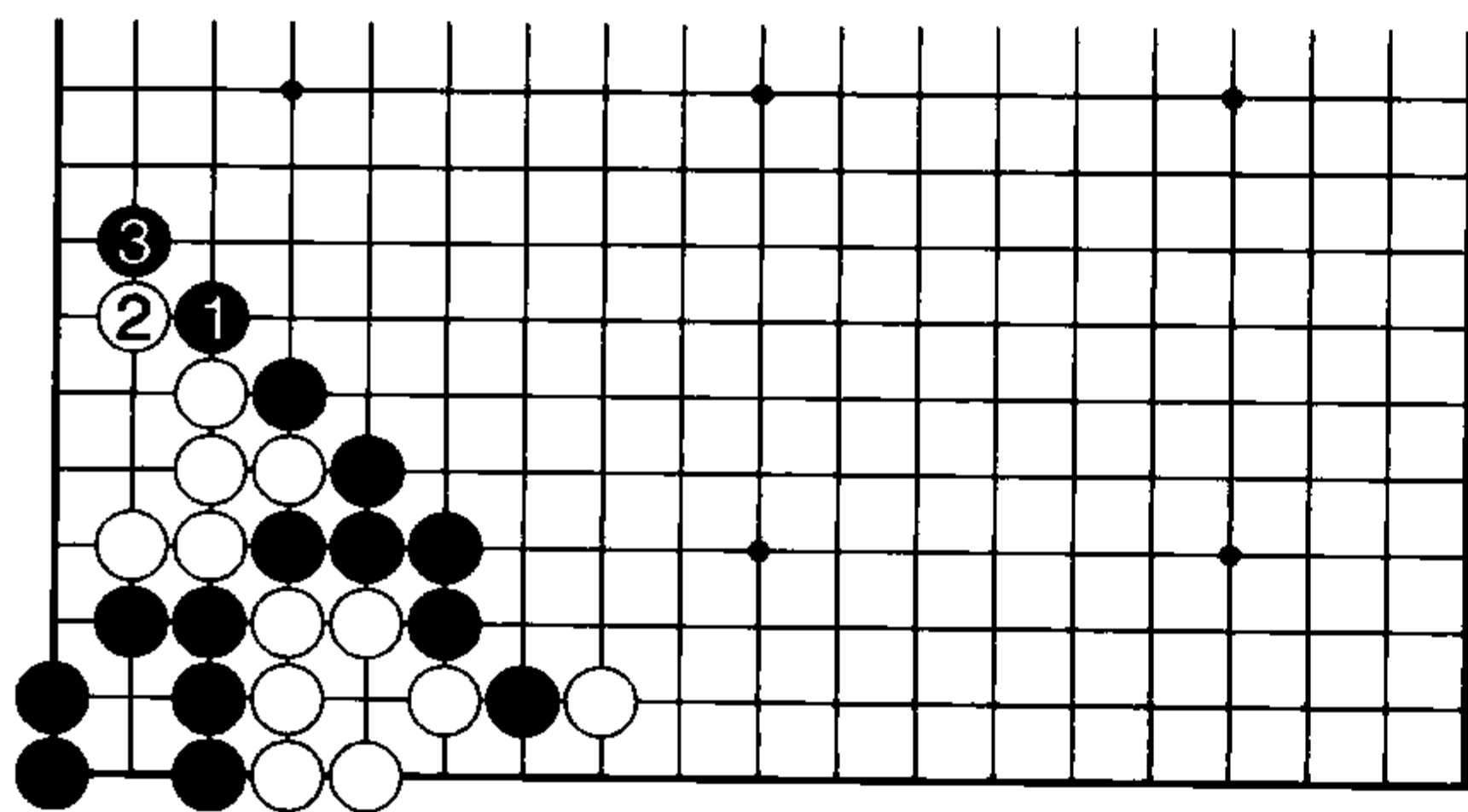


图54 三连扳

黑征子不利时，有本图1、3的非常手段，可以暂解燃眉之急。

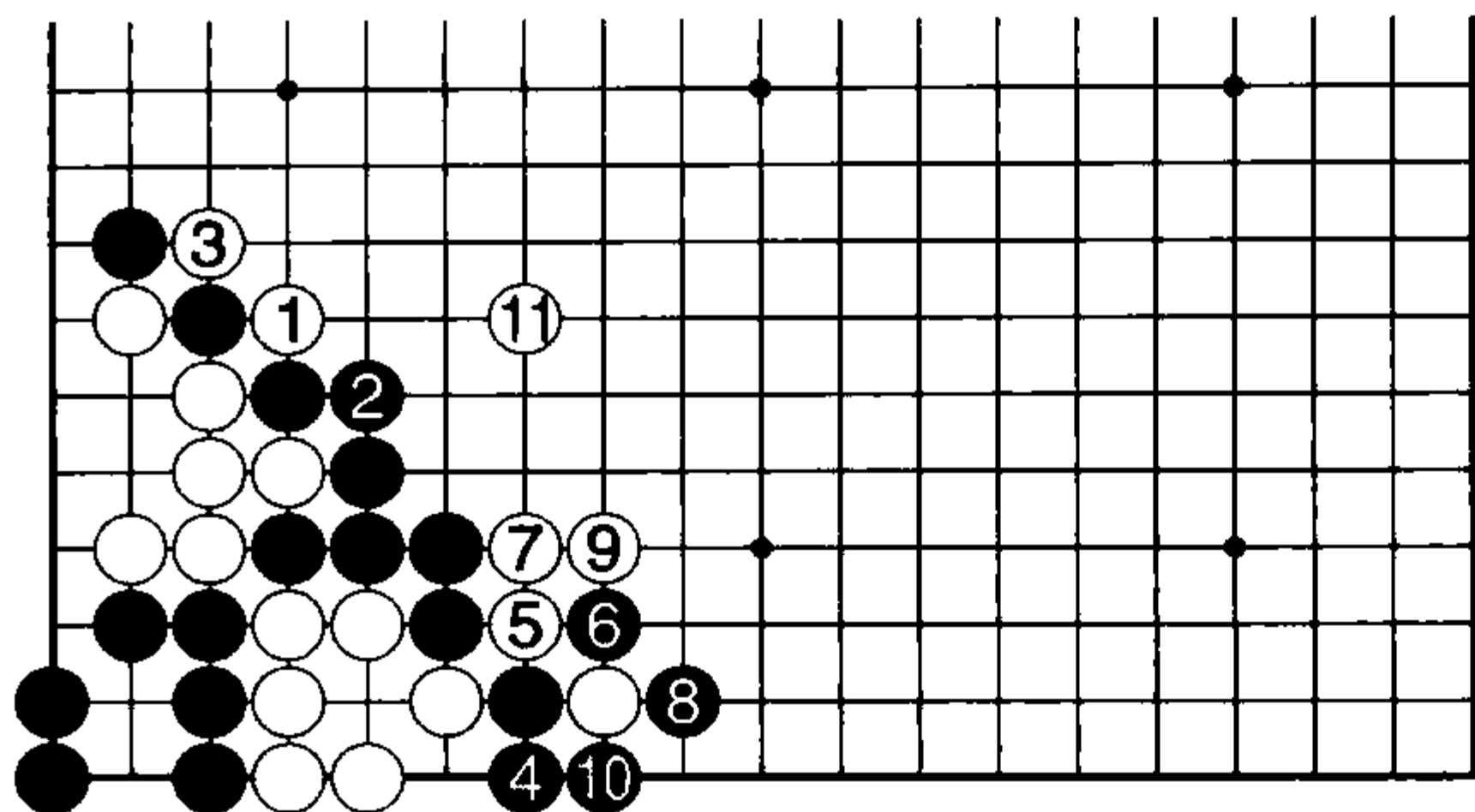


图55 白稍好

白1双打吃，黑2接，白3提巨大，黑4立，白5断，黑6至10可以吃掉白几子，但白11封锁后，中央势力很广，可以满足。

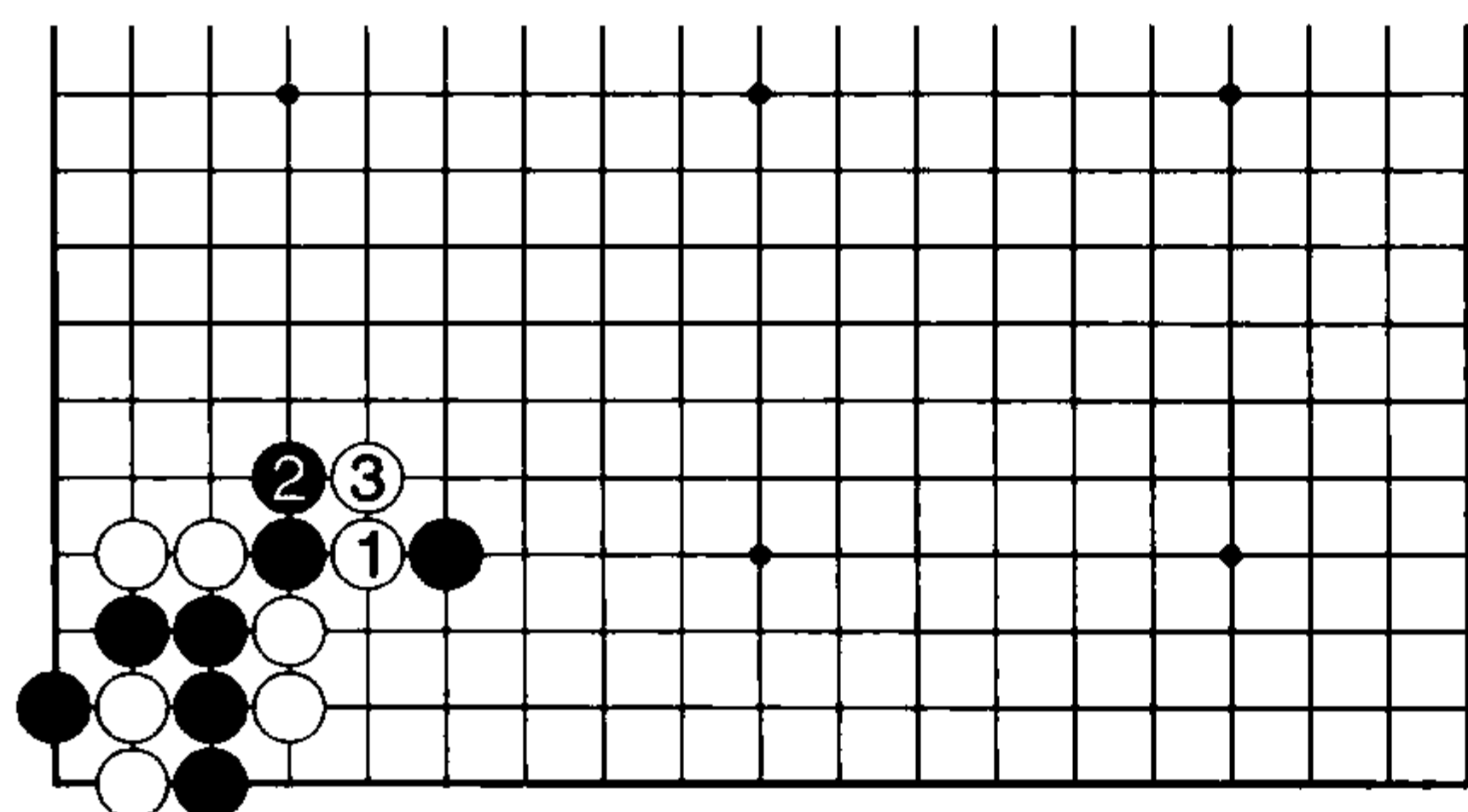


图56 新研究

白1、3打穿，以前被认为白亏，但近些年来，职业棋手对此又有了新的研究和理解，认为完全可行。

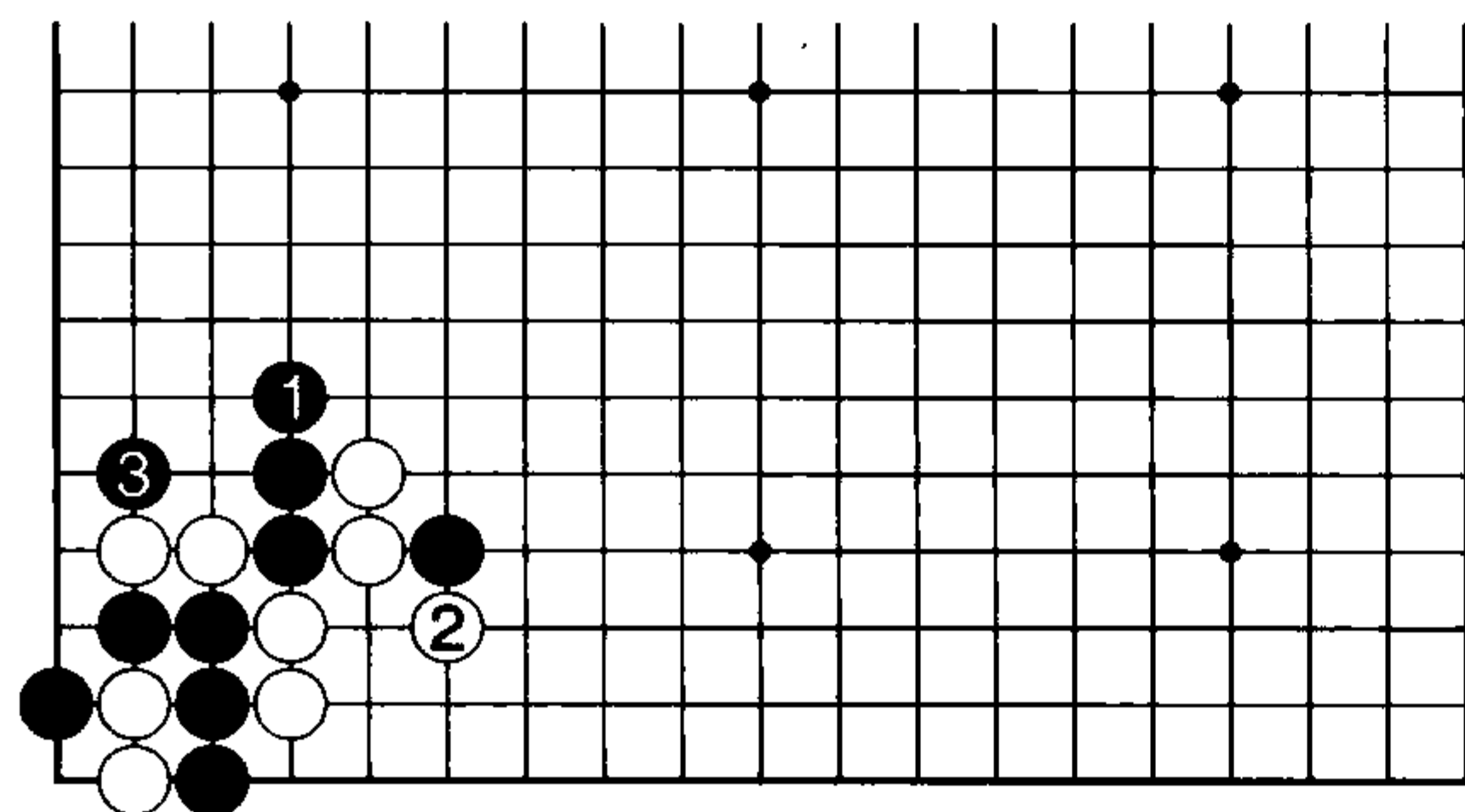


图57 黑好

黑1长，白2虽然稳健，但略显消极，黑3吃净白棋，实利很大，白不满。

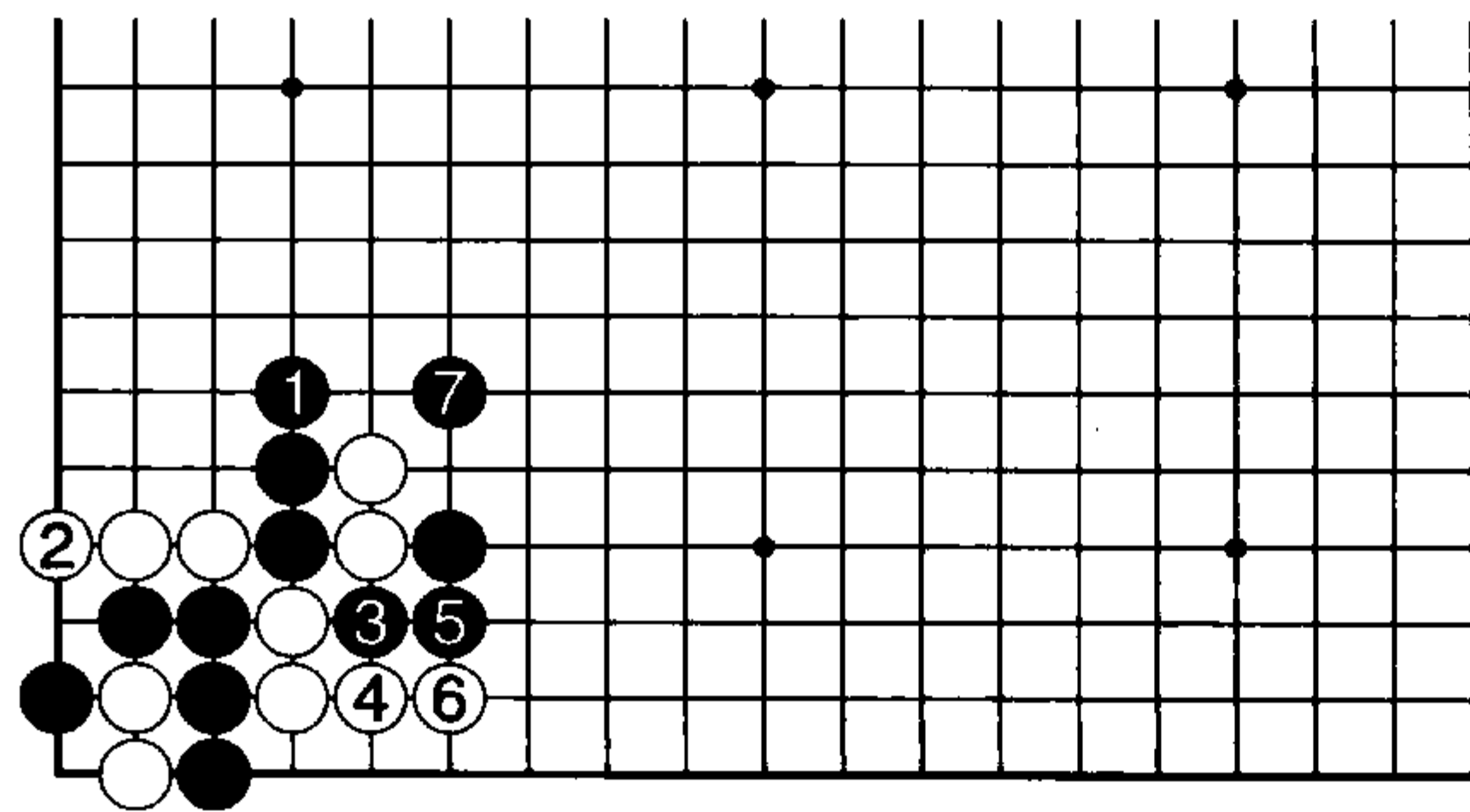


图58 白稍好

黑1长时，白2立好手，黑3断以下至黑7虽然吃住白两子，但白棋先手得角，稍微有利。

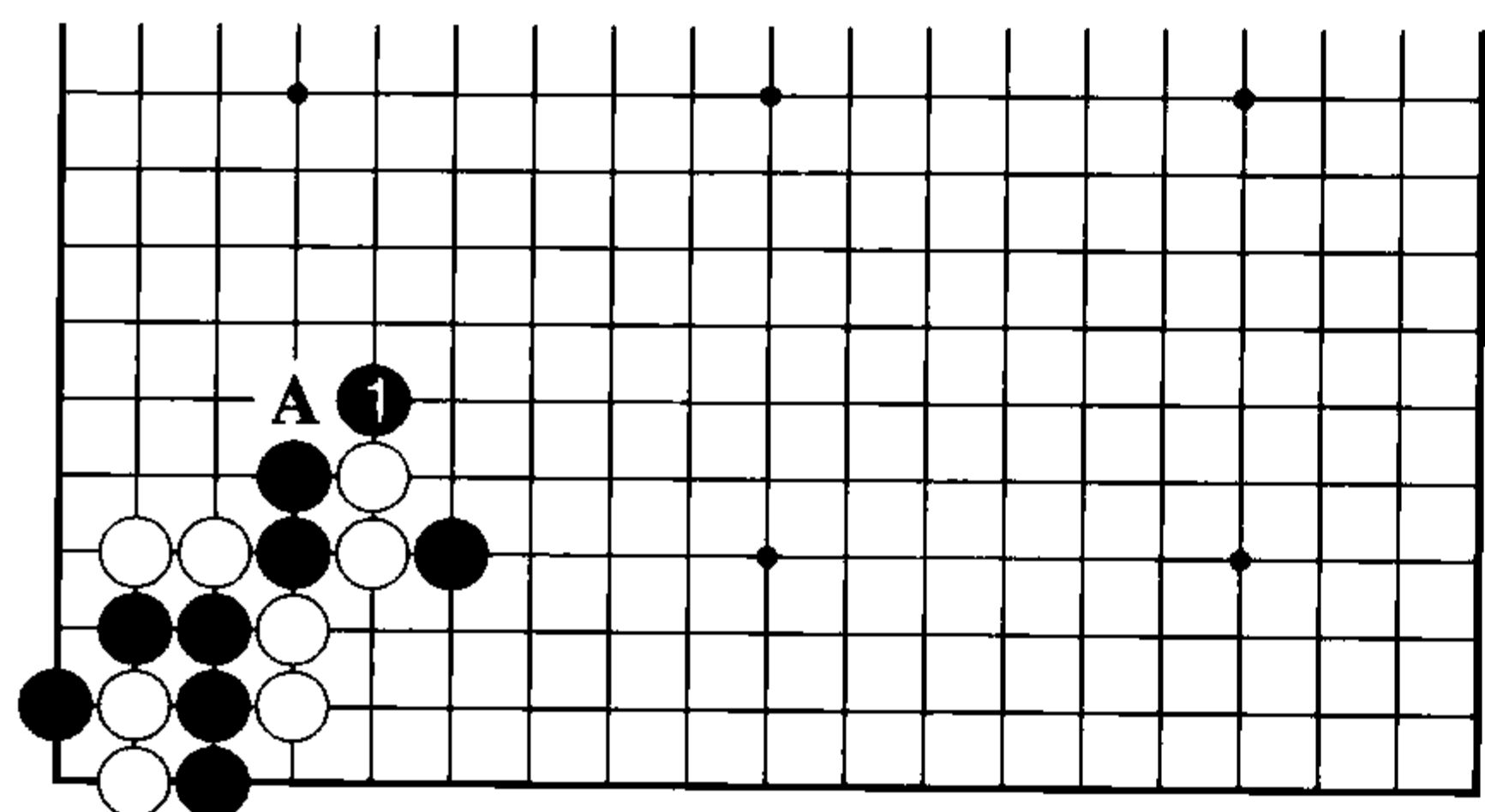


图59 变化

黑在A位长不便宜，那么，改在1位扳怎样？

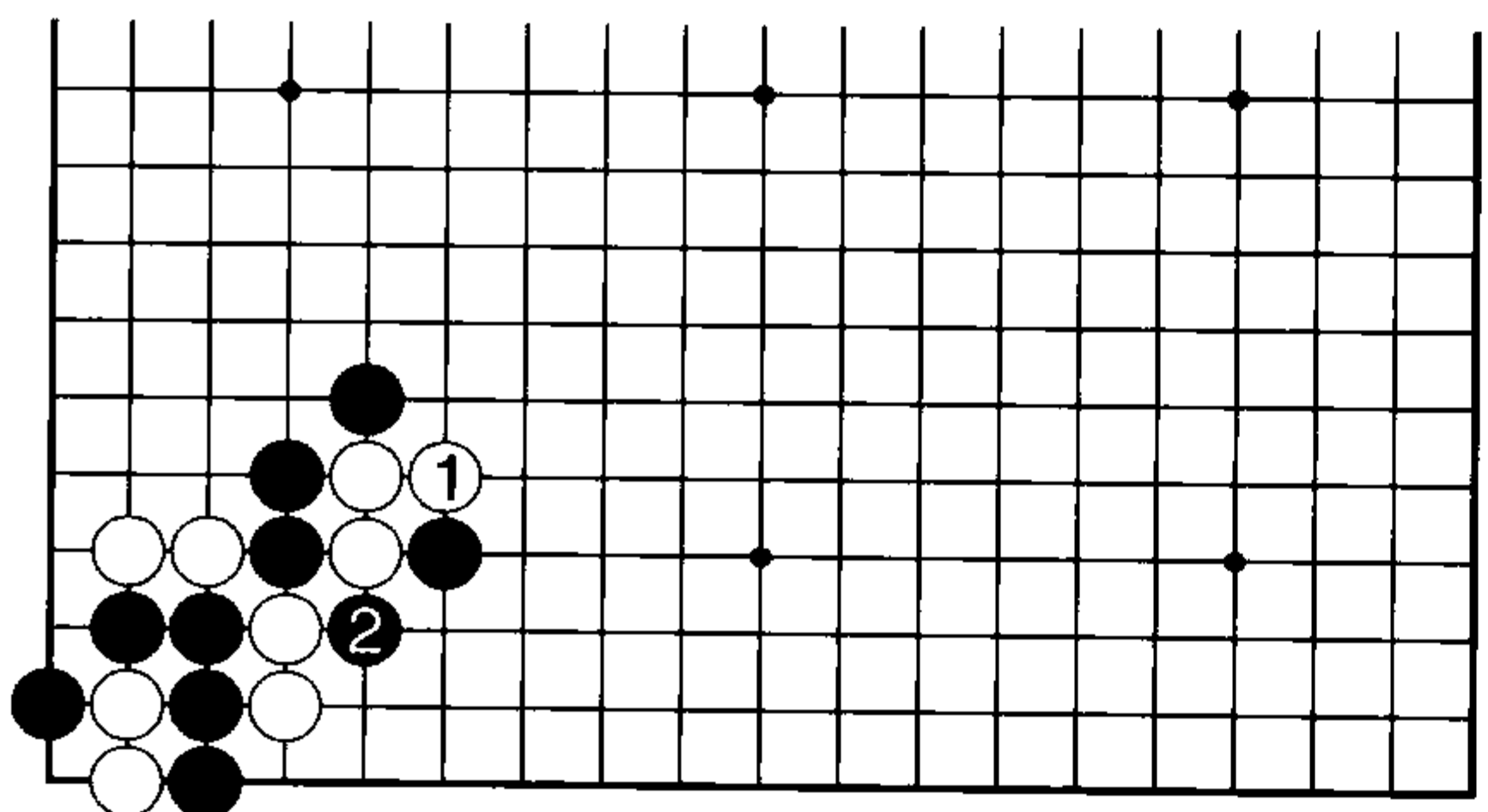


图60 如果断

白1拐，黑2断不是好棋，白棋有下图的手段。

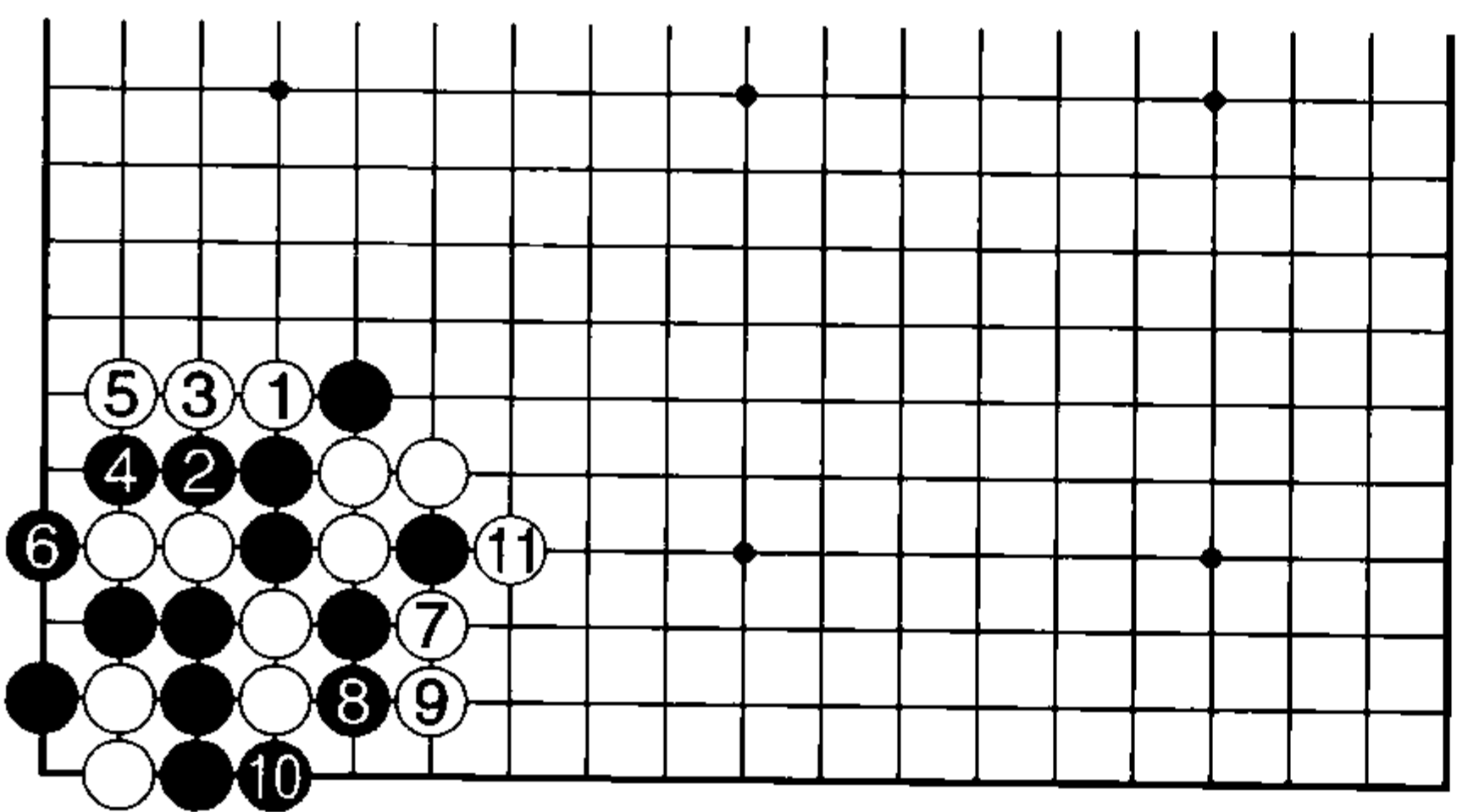


图61 大弃子

白1、3、5弃掉两子，然后7、9再弃另外两子，最后11拔花，黑角上不过十几目棋，无法和白棋的外势相提并论，白明显便宜。

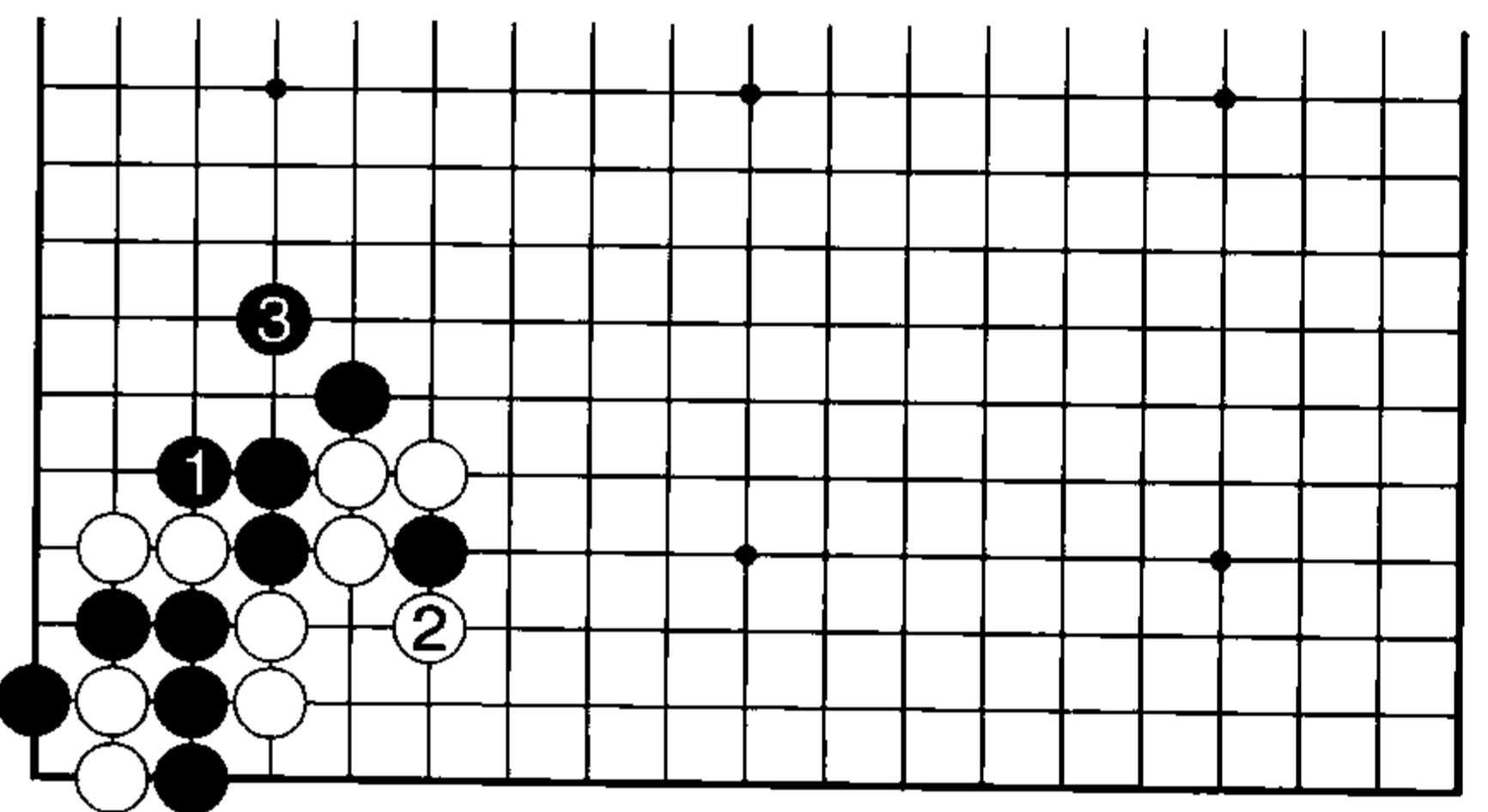


图62 白好形

黑1大致只能拐，吃住两子，白2虎，形状完美，黑3本手要补一下，白可满意。

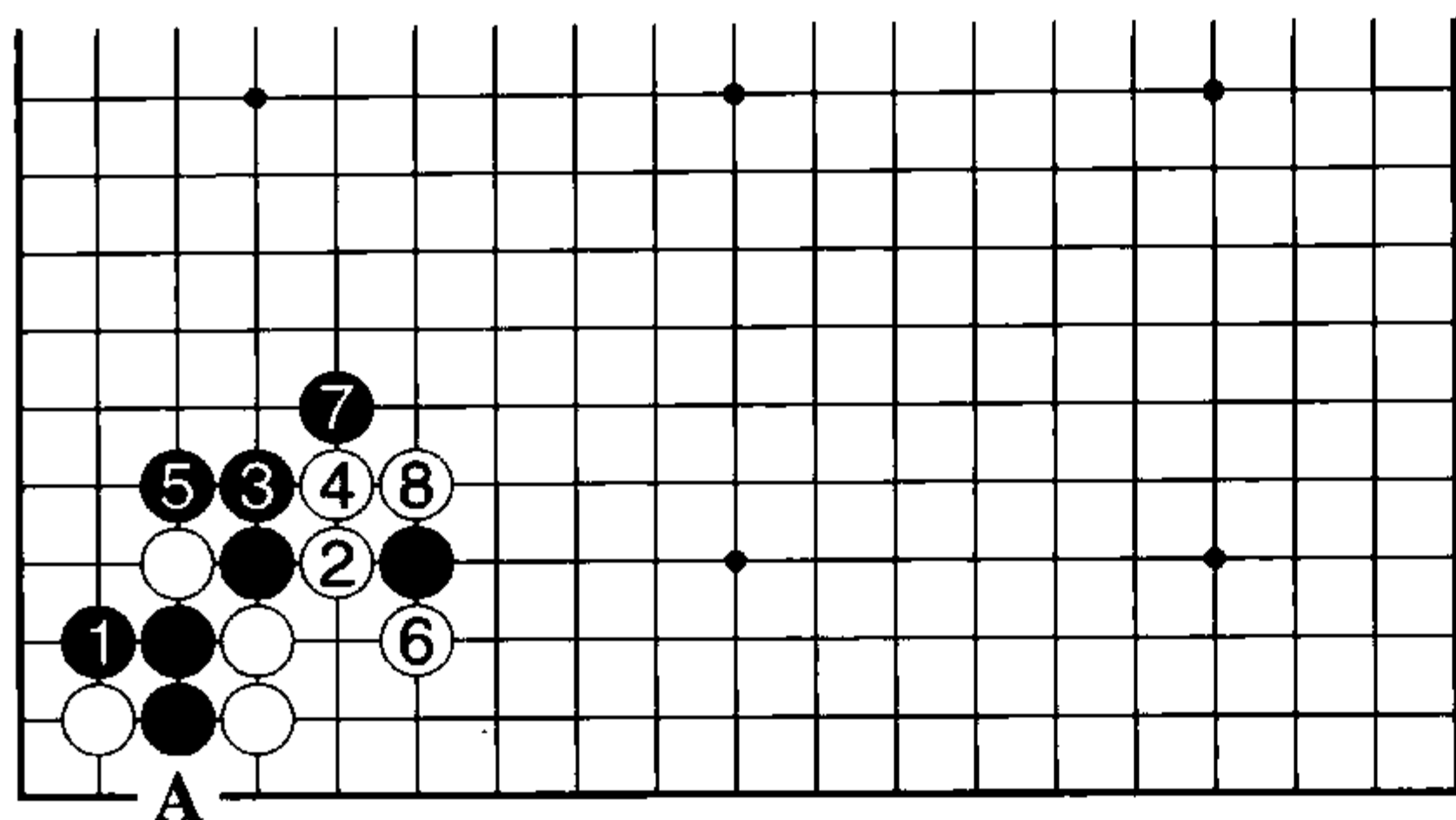


图63 新下法

黑1拐时，白直接2、4位穿出，是新的定式下法，黑5如抱吃，白6虎，黑7，白8，以后角上有A位的先手渡过，白棋不错。

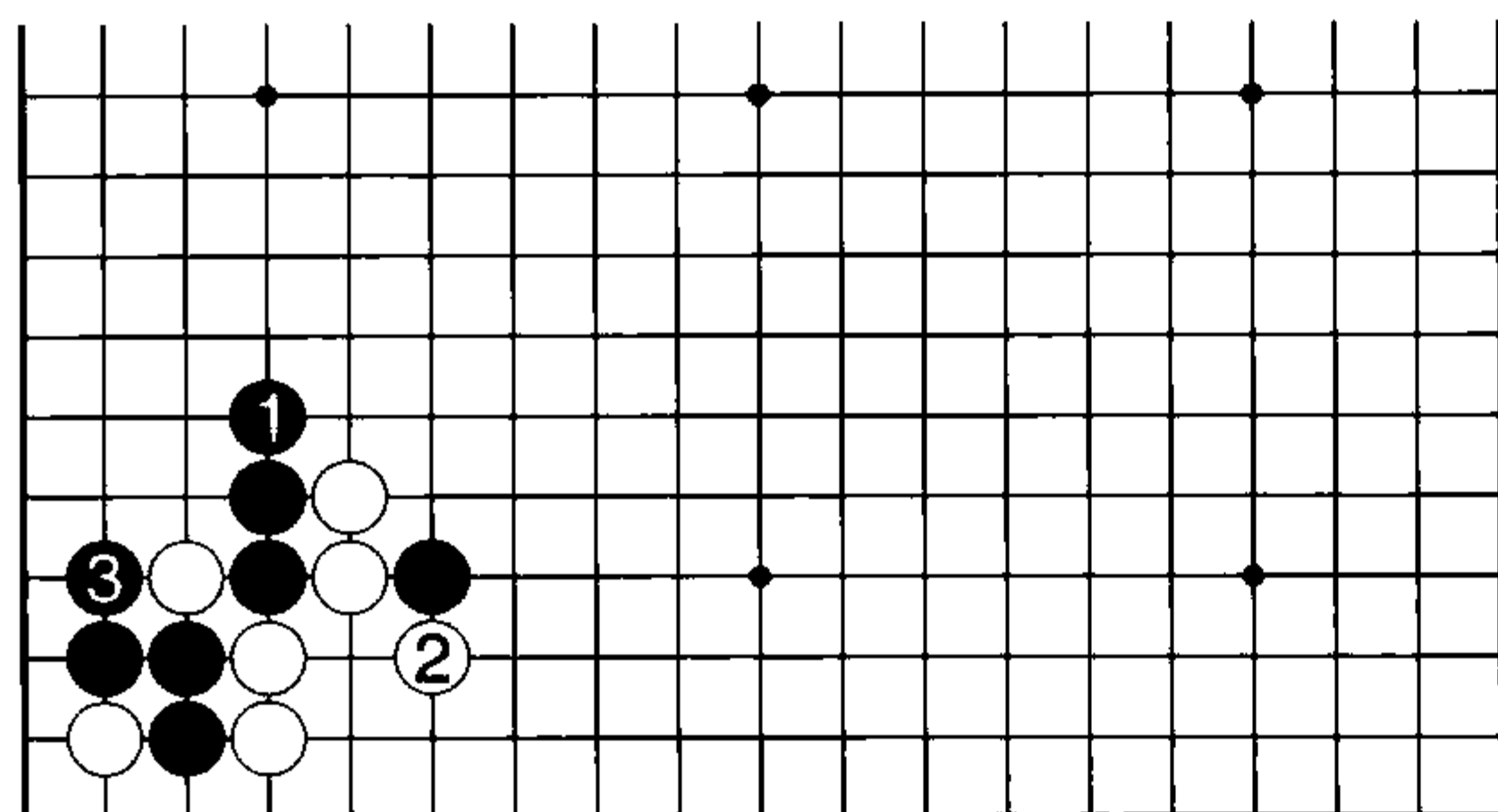


图64 白有利

黑1如长，白还是2位虎，黑3需要补棋，白得先手，黑稍有不满意。黑3如果脱先……

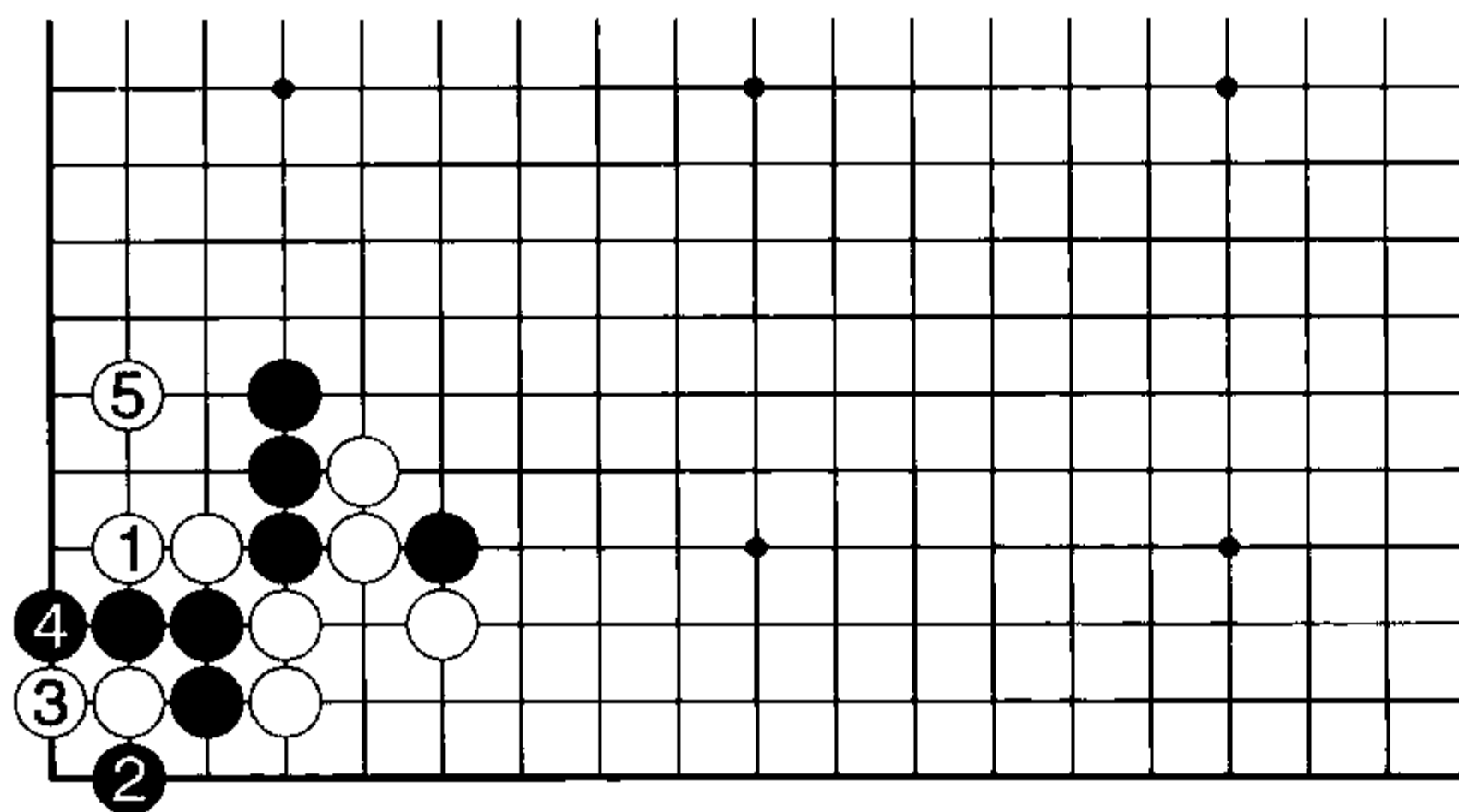


图65 对杀

角上黑如不补，白1挡严厉，黑2，白3，黑4必然，白5跳出，形成杀气。

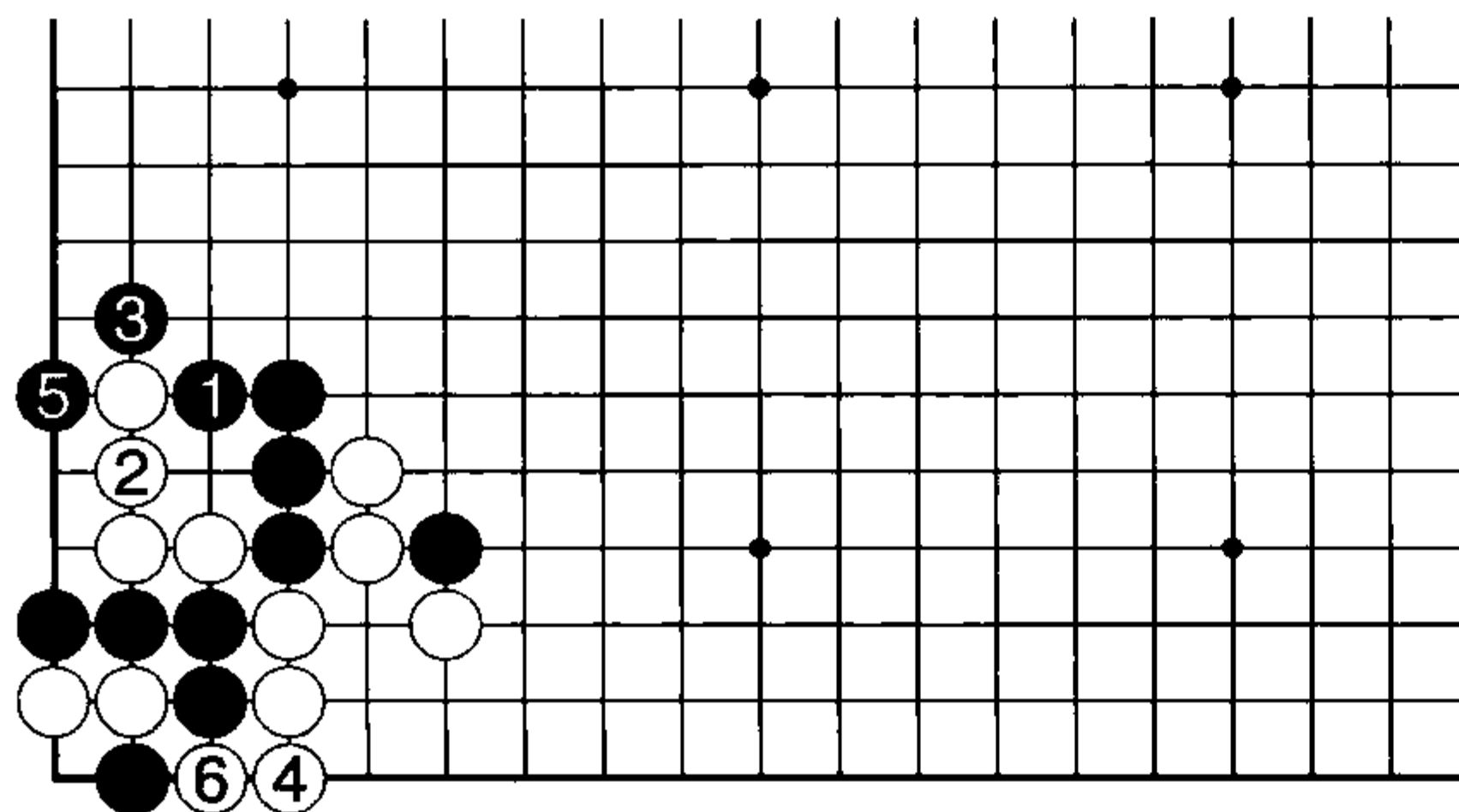


图66 黑失败

黑1顶，是紧气的唯一一手，白2接正确，黑3扳，白4立，黑5，白6，黑不行，白明显得分。

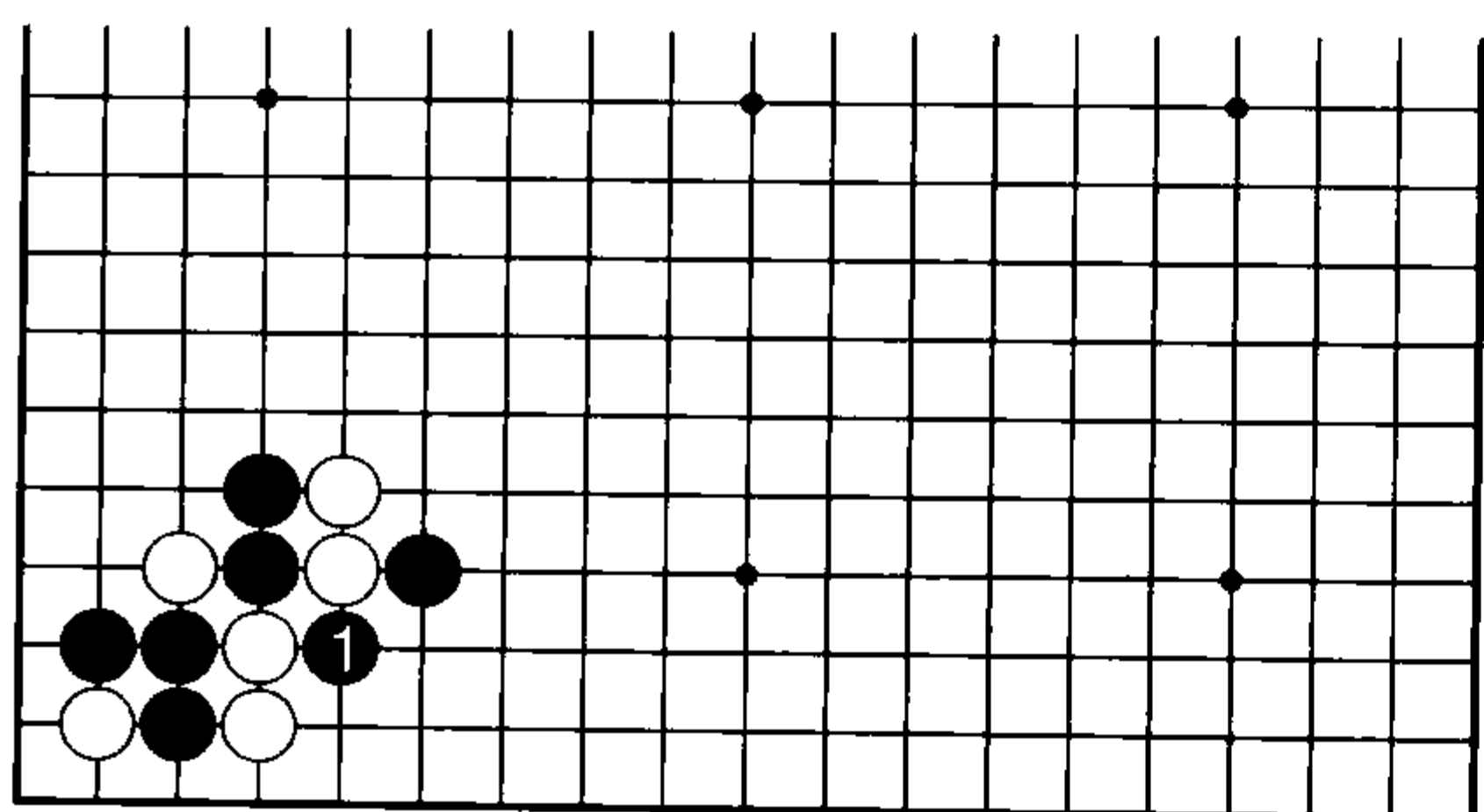


图67 征子关系

黑1断，在征子有利的情况下，是有力的一手。

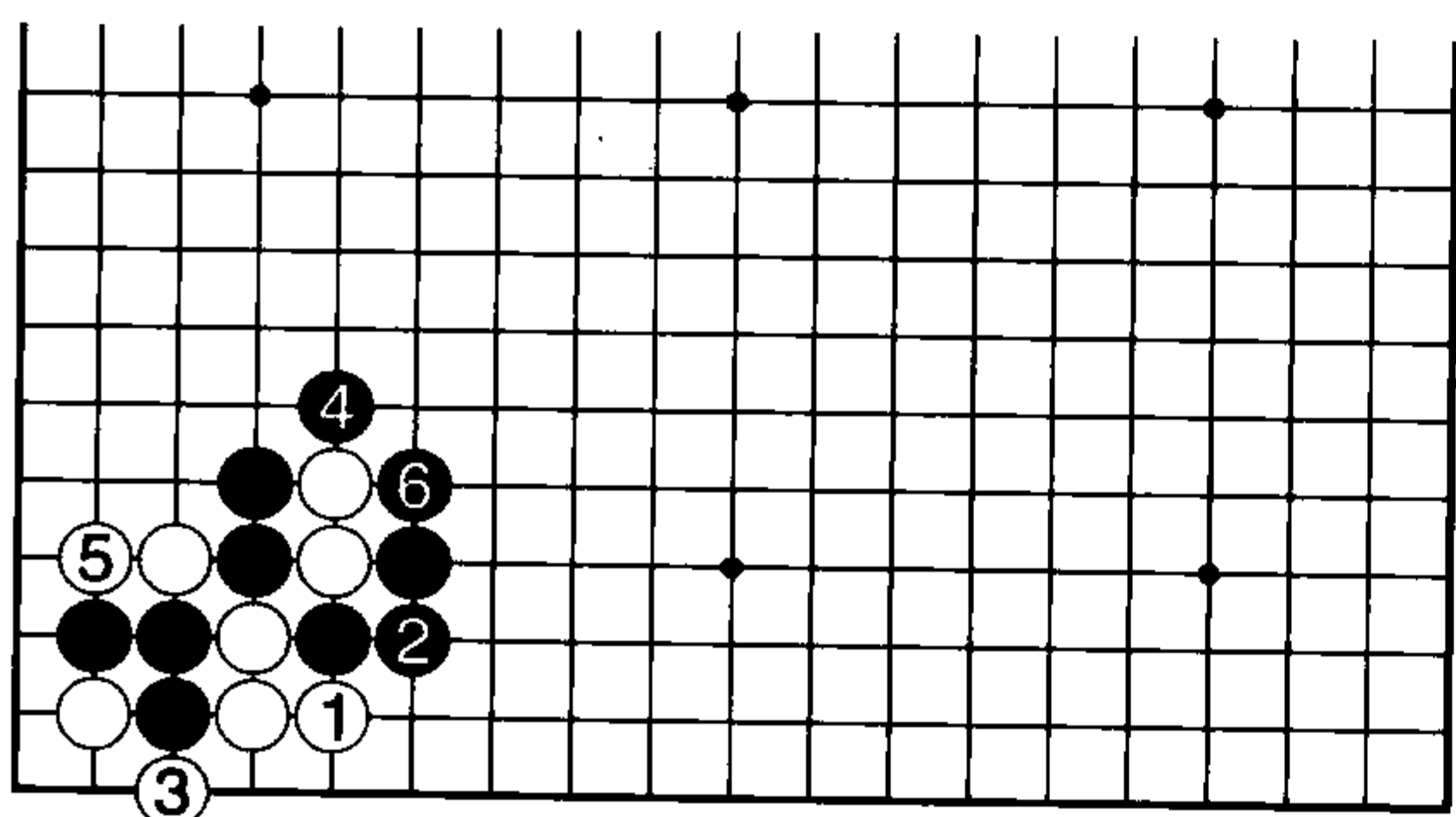


图68 黑优

白1打吃，黑2接，白3至黑6是必然变化，结果黑棋充分。

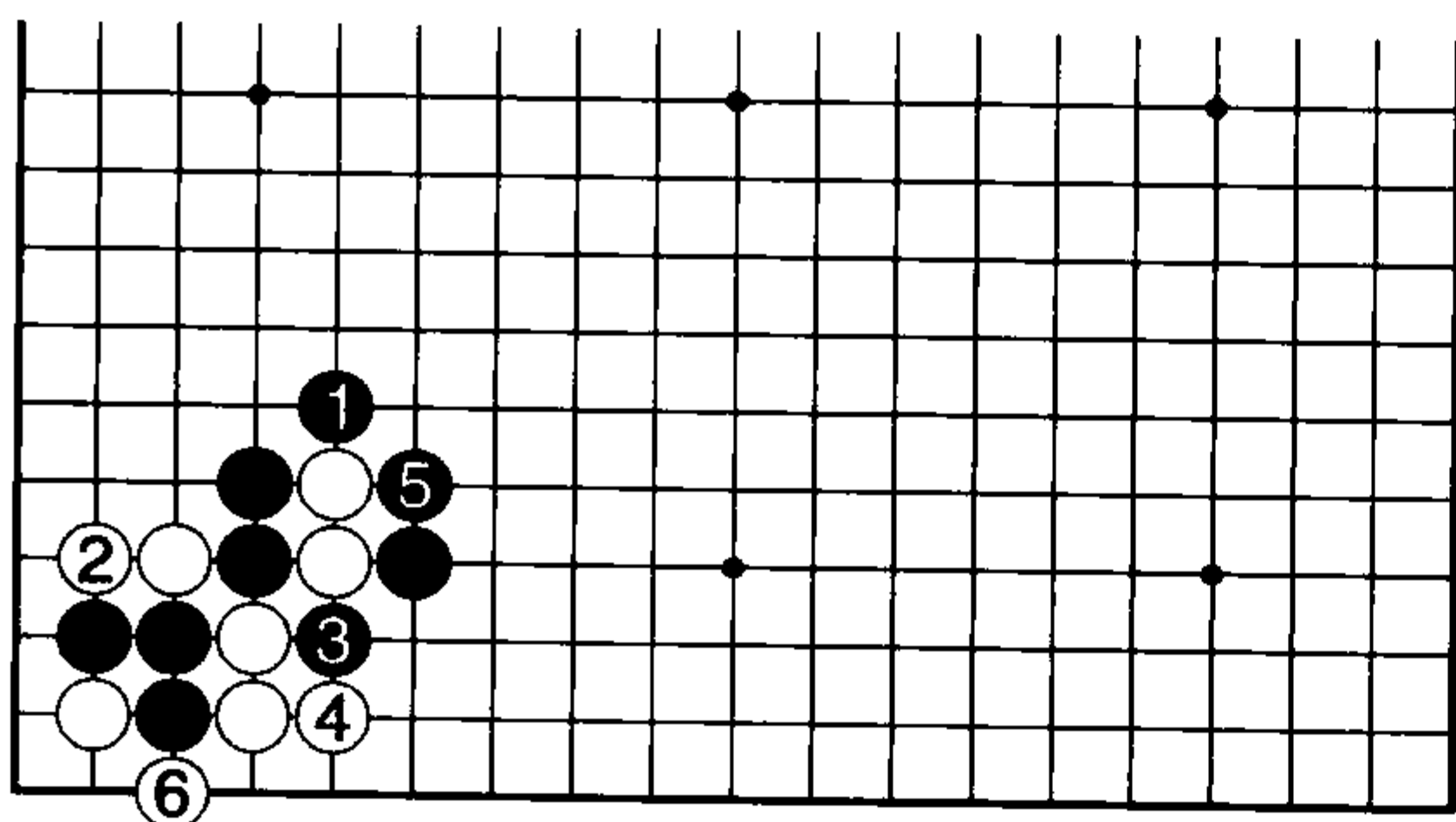


图69 黑优势

征子有利，黑1扳也很强硬，白如走2位，黑3至白6必然，黑先手拔花，更爽。

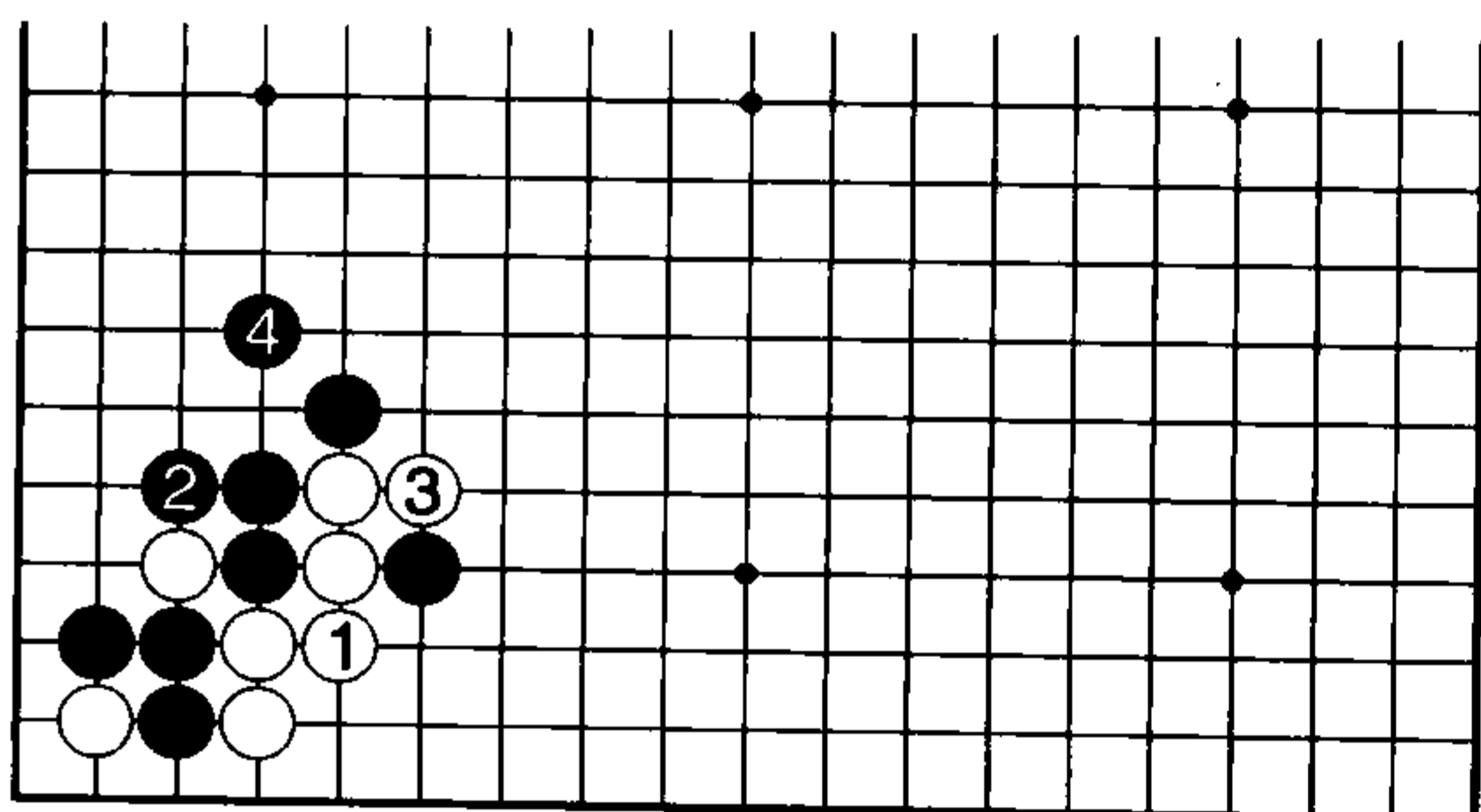


图70 黑充分

征子不利，白只能1位接上，黑2，白3，黑4，告一段落，白不够理想。



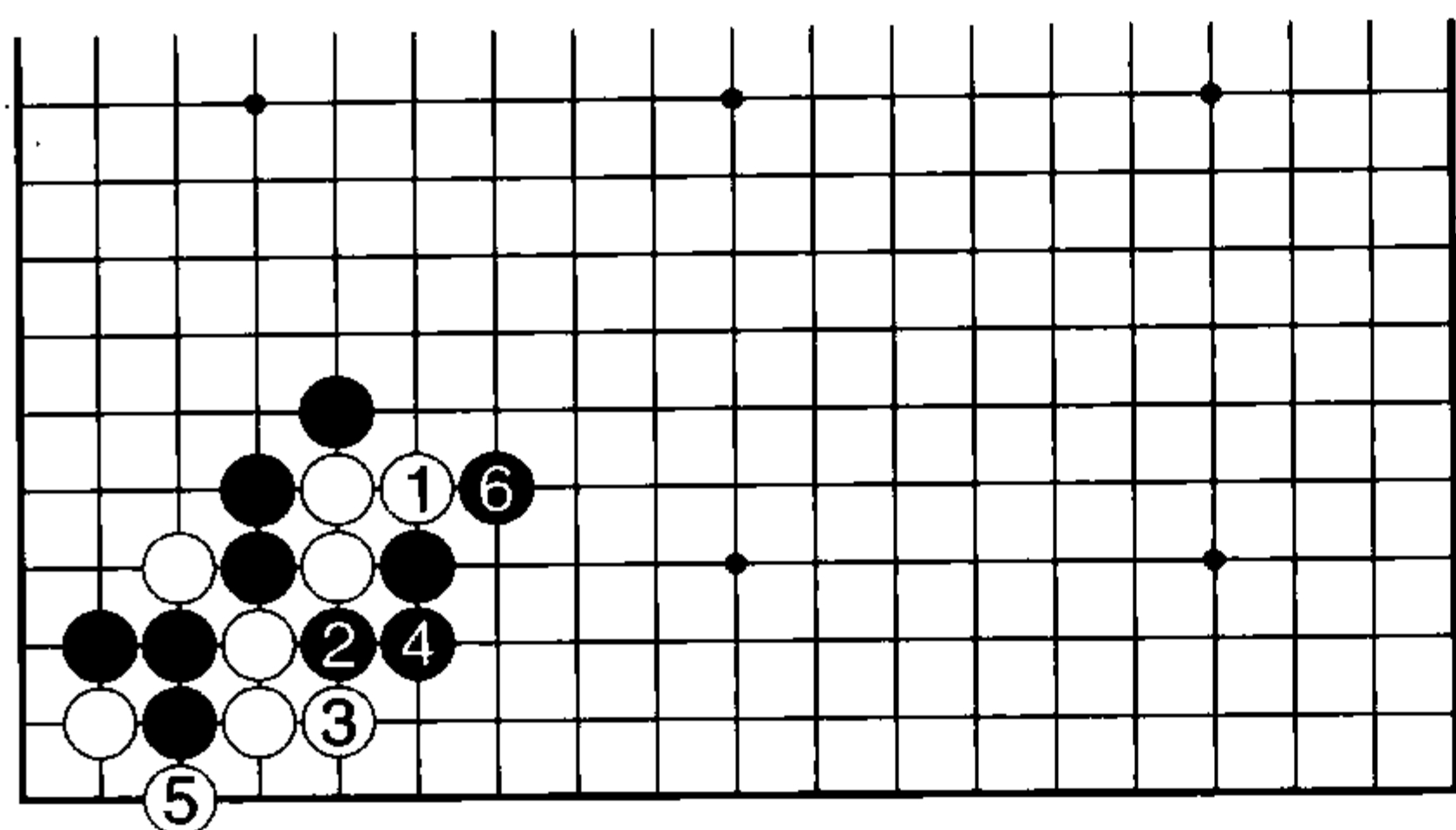


图71 白无理

白1拐过分，黑2断严厉，至黑6征吃白三子，白大损。

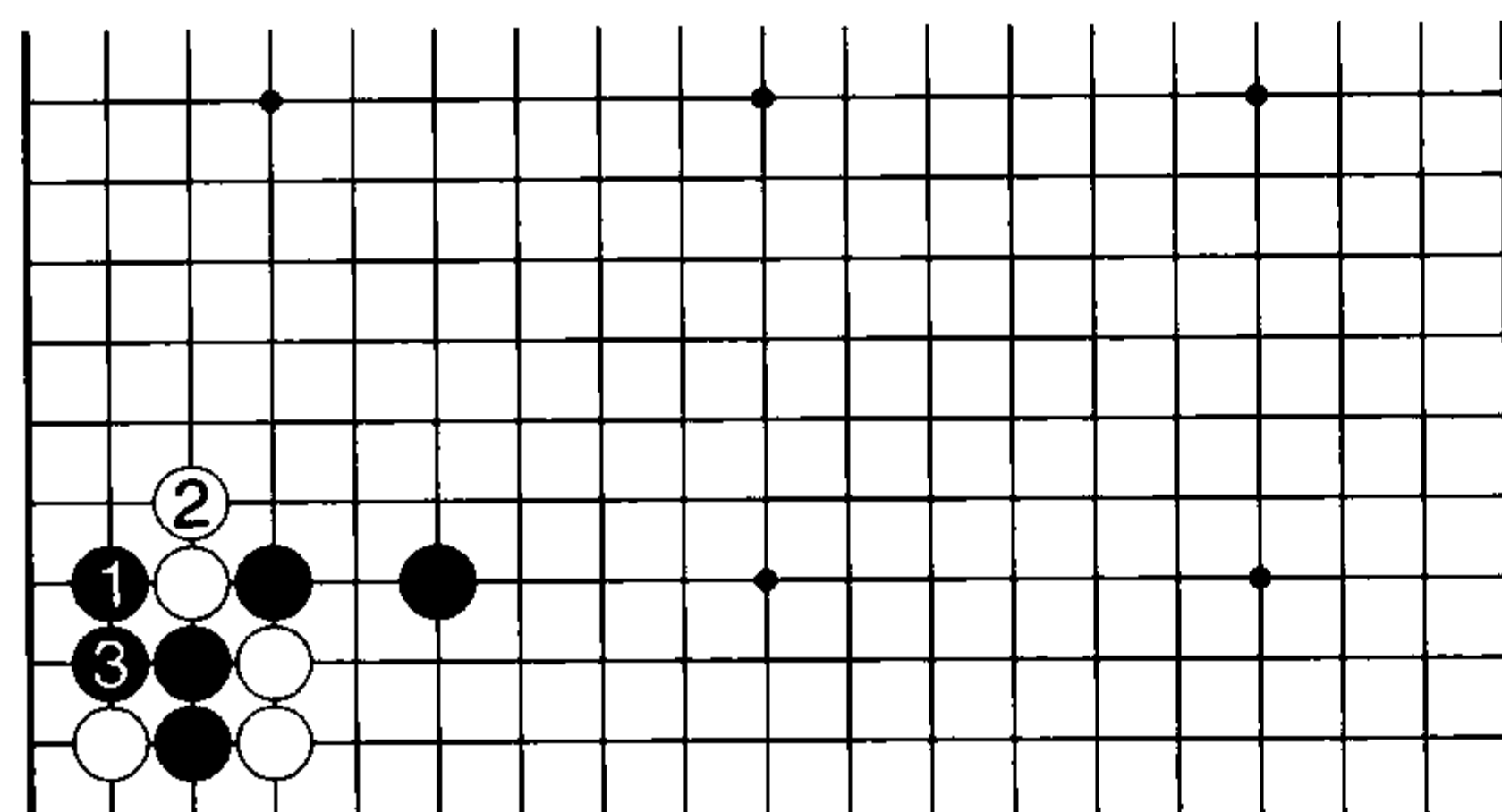


图72 打粘

黑1打、3粘，也是有力的选择，可以避免前面的变化。

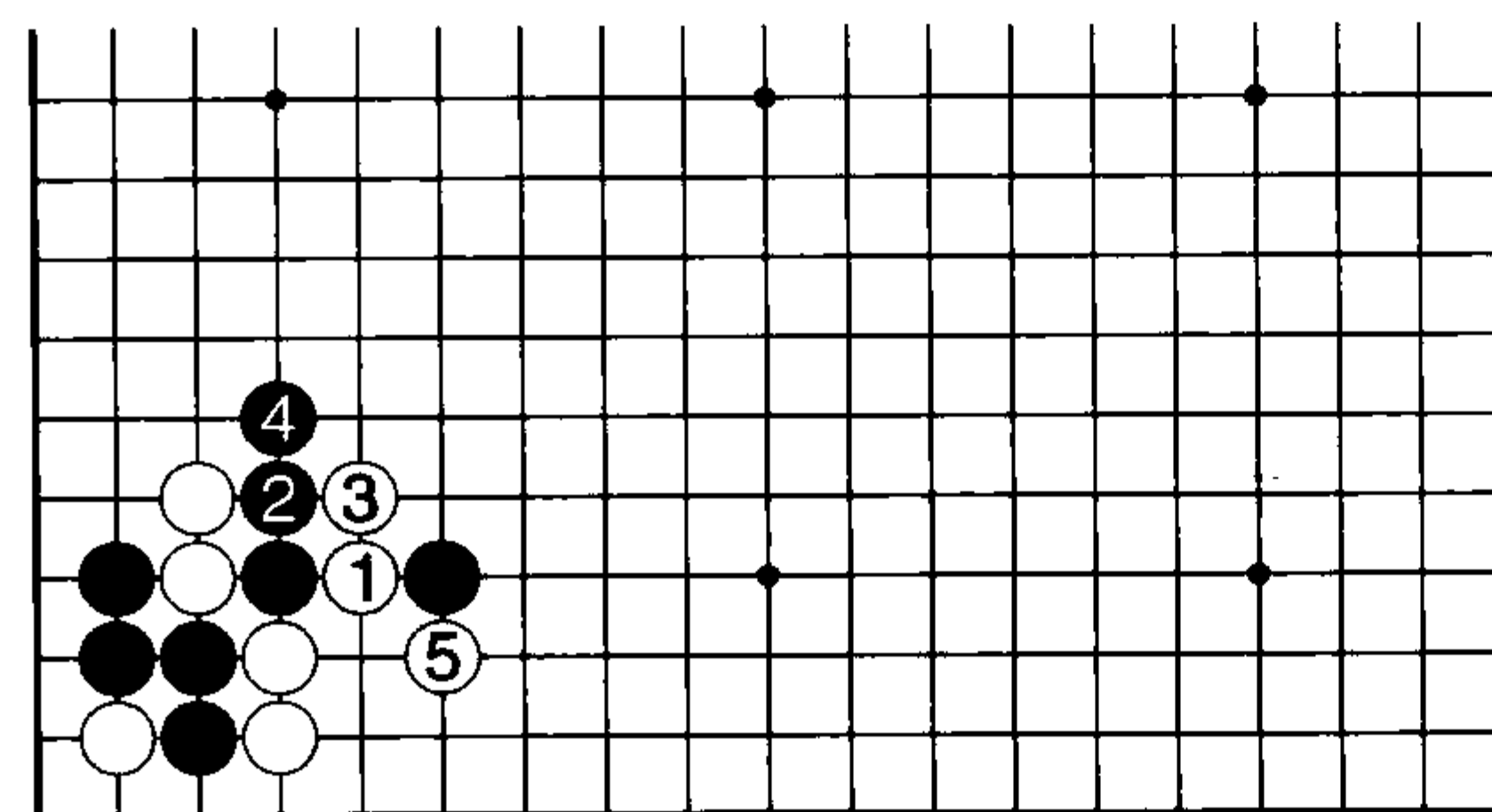


图73 黑有利

白1、3打出，看似很有气势，但黑获先手，且角上实地不小，白有所不满。

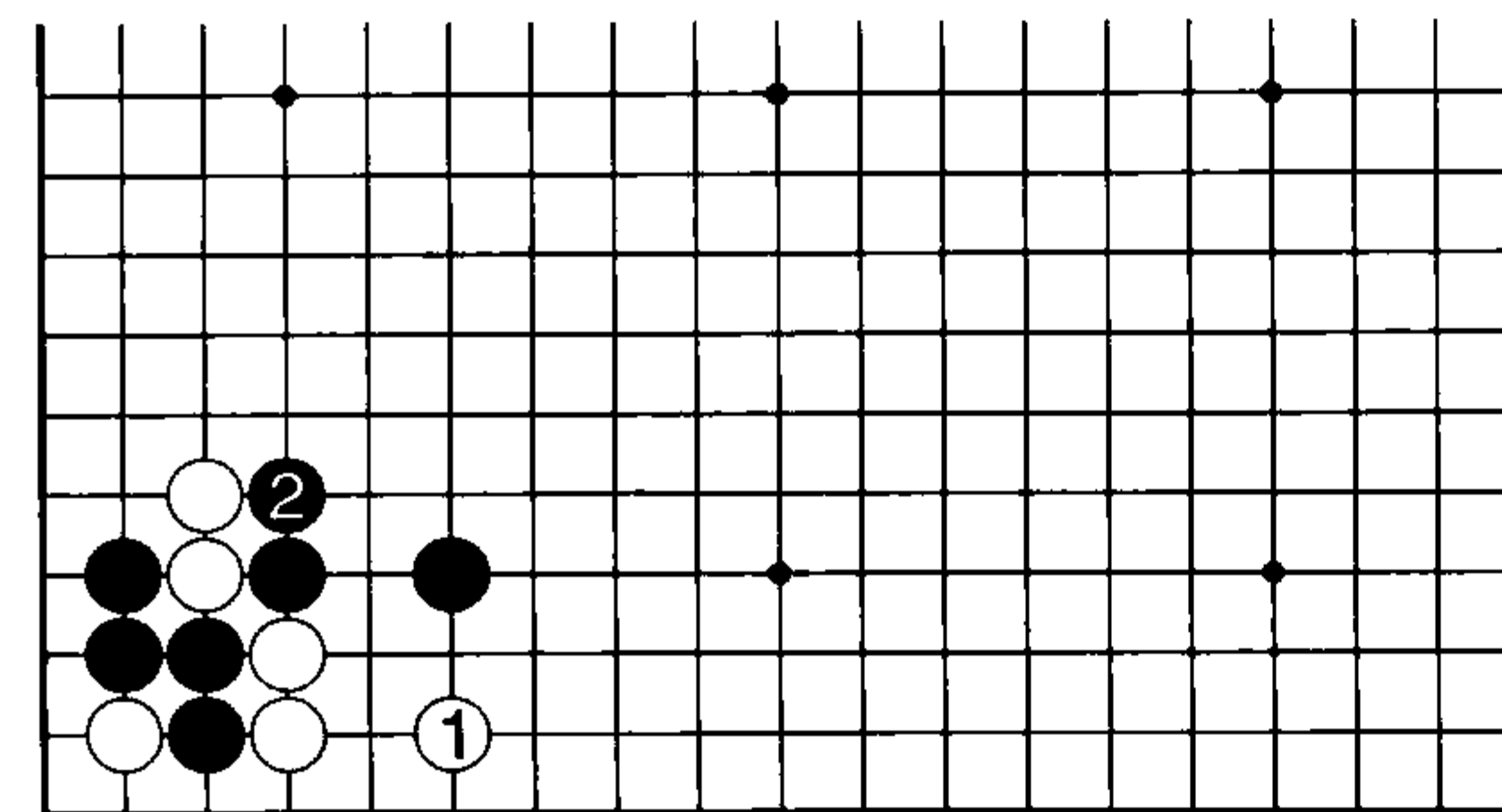


图74 正着

白1跳，是唯一的一手，黑2压也是正着。

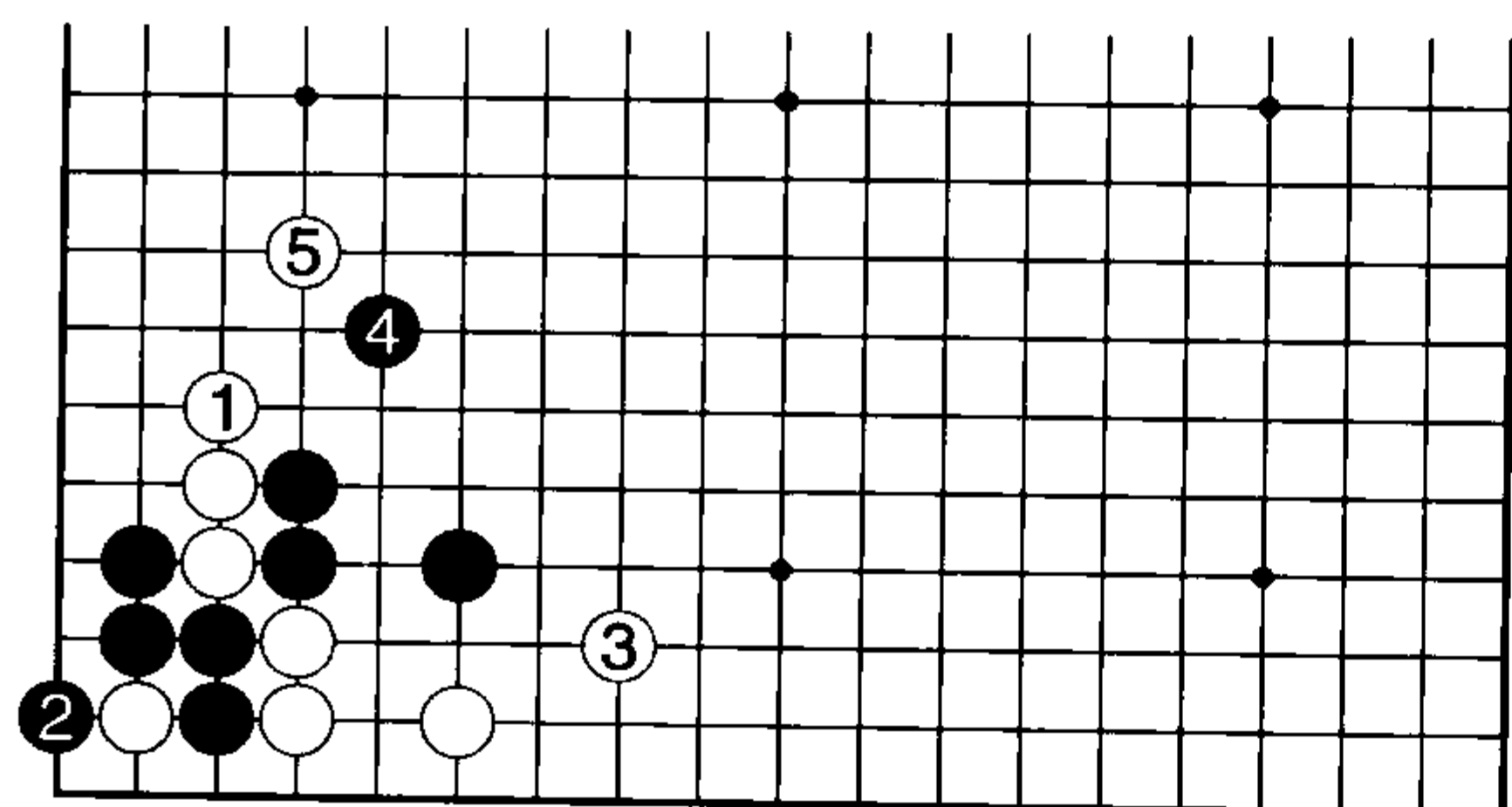


图75 两分

接上图，白1长，黑2补角，白3，黑4，白5，中央形成战斗，局面是均势。

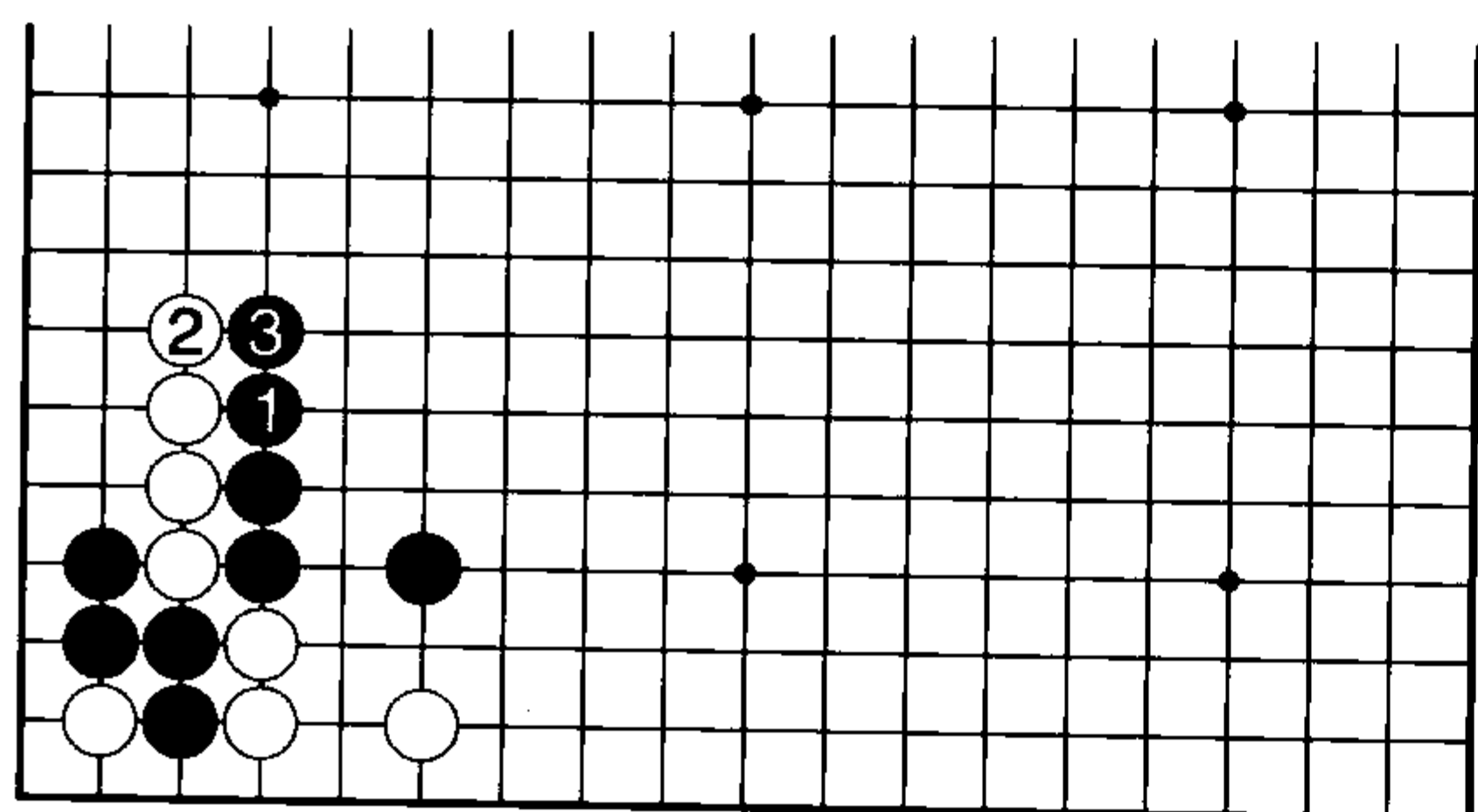


图76 强硬

除了前面的变化，黑走本图1、3连压是强手，白棋面临选择，不能大意。

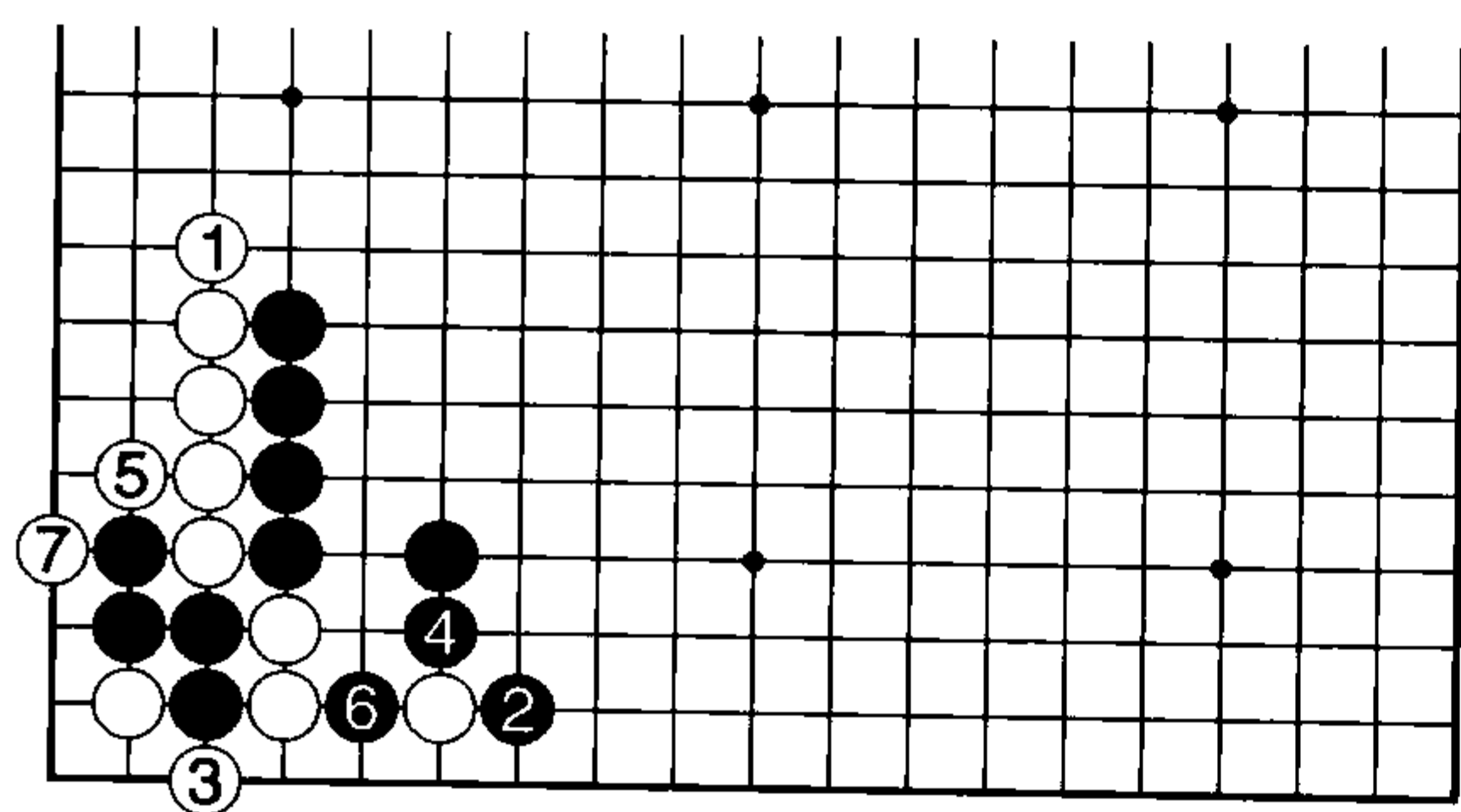


图77 黑厚

白1长不好，黑2靠下简明，至白7，黑先手加厚外围，是黑满意的结果。

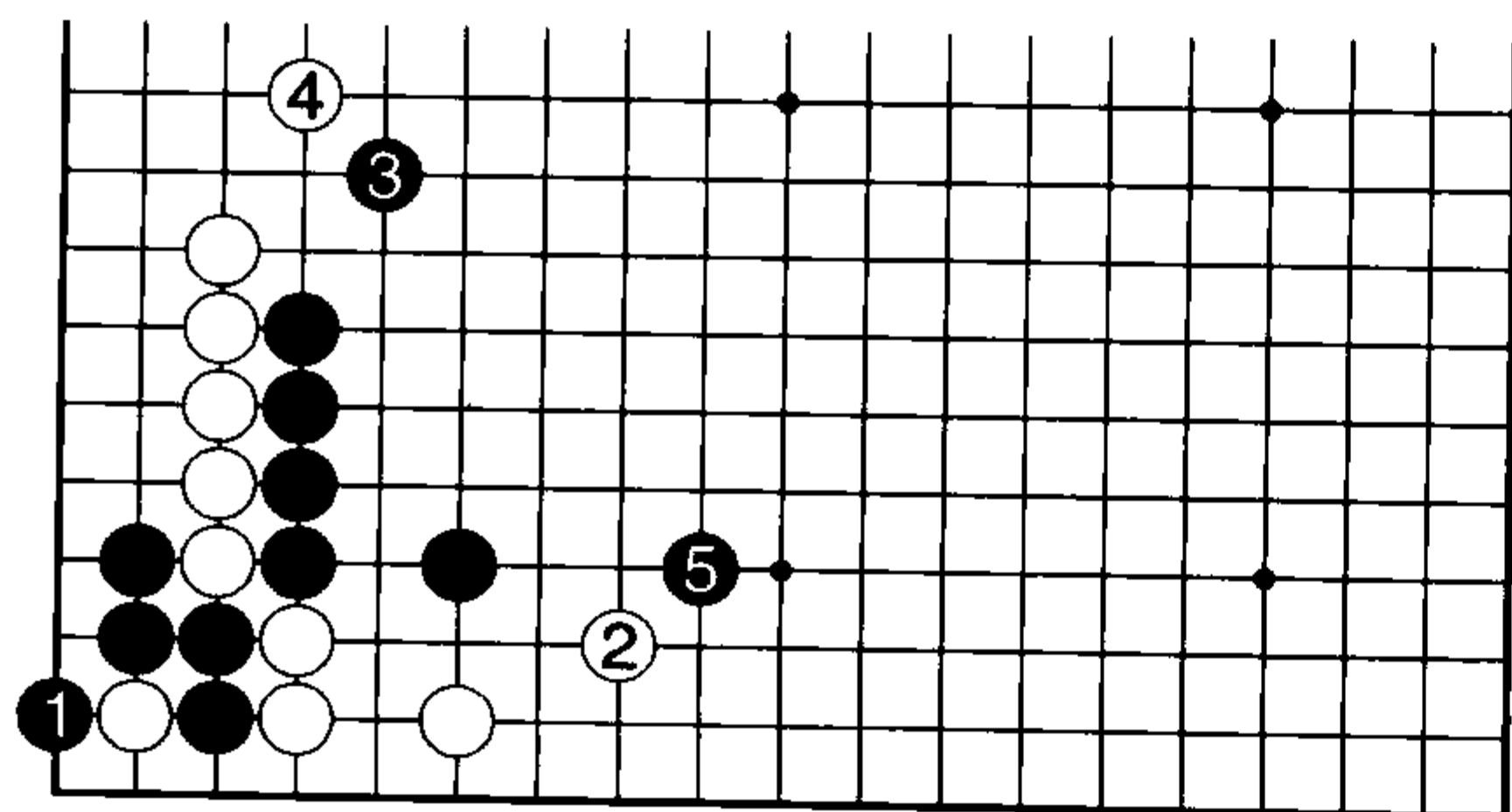


图78 肩冲

黑1在角上补活也很好，白2飞必然，黑3、白4交换后，黑5肩冲是好手。

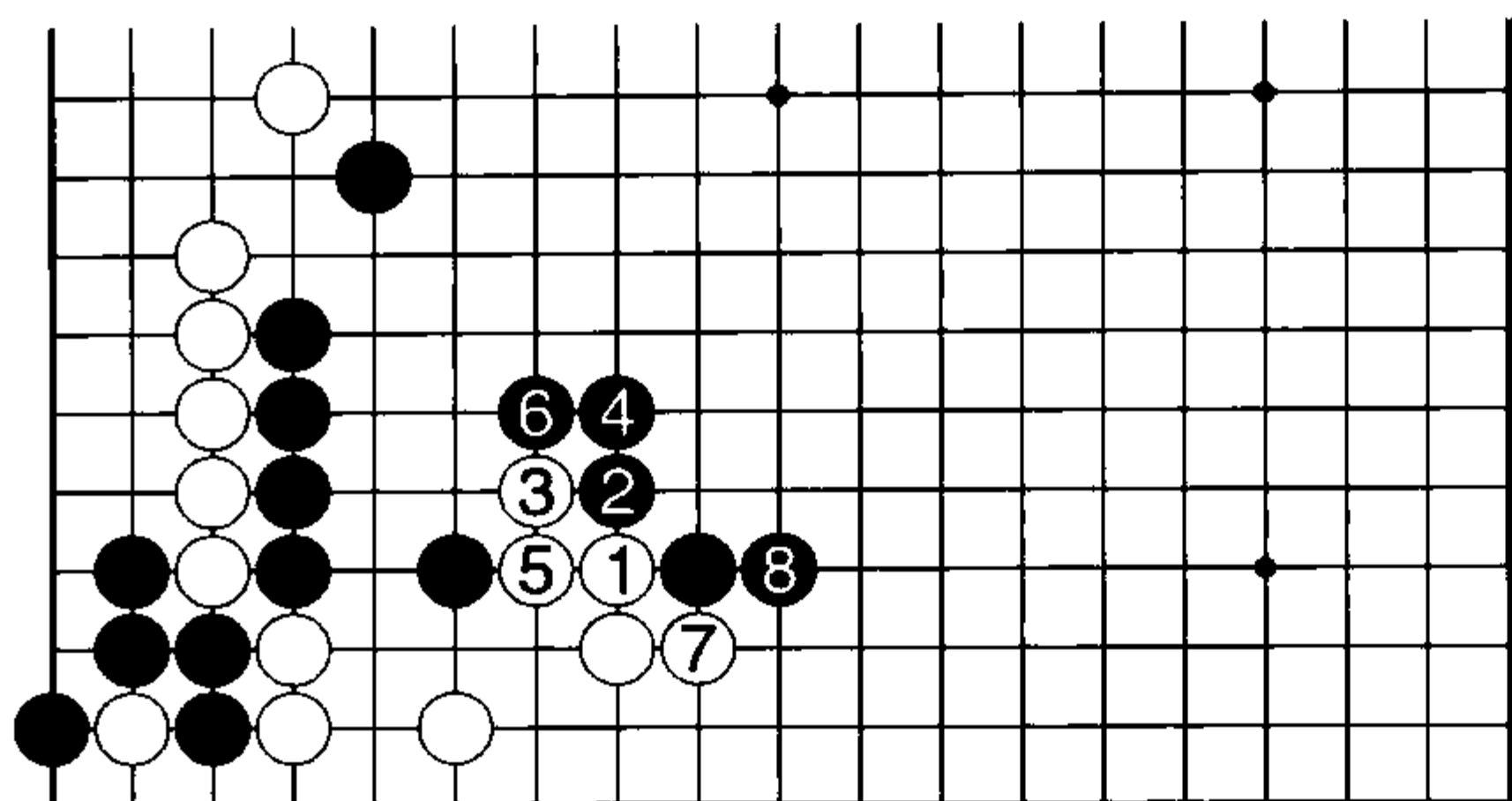


图79 黑好

接上图，白1冲，黑2扳，至黑8的结果，白棋不得不在低位行棋，黑掌握了中央的控制权，白苦战。

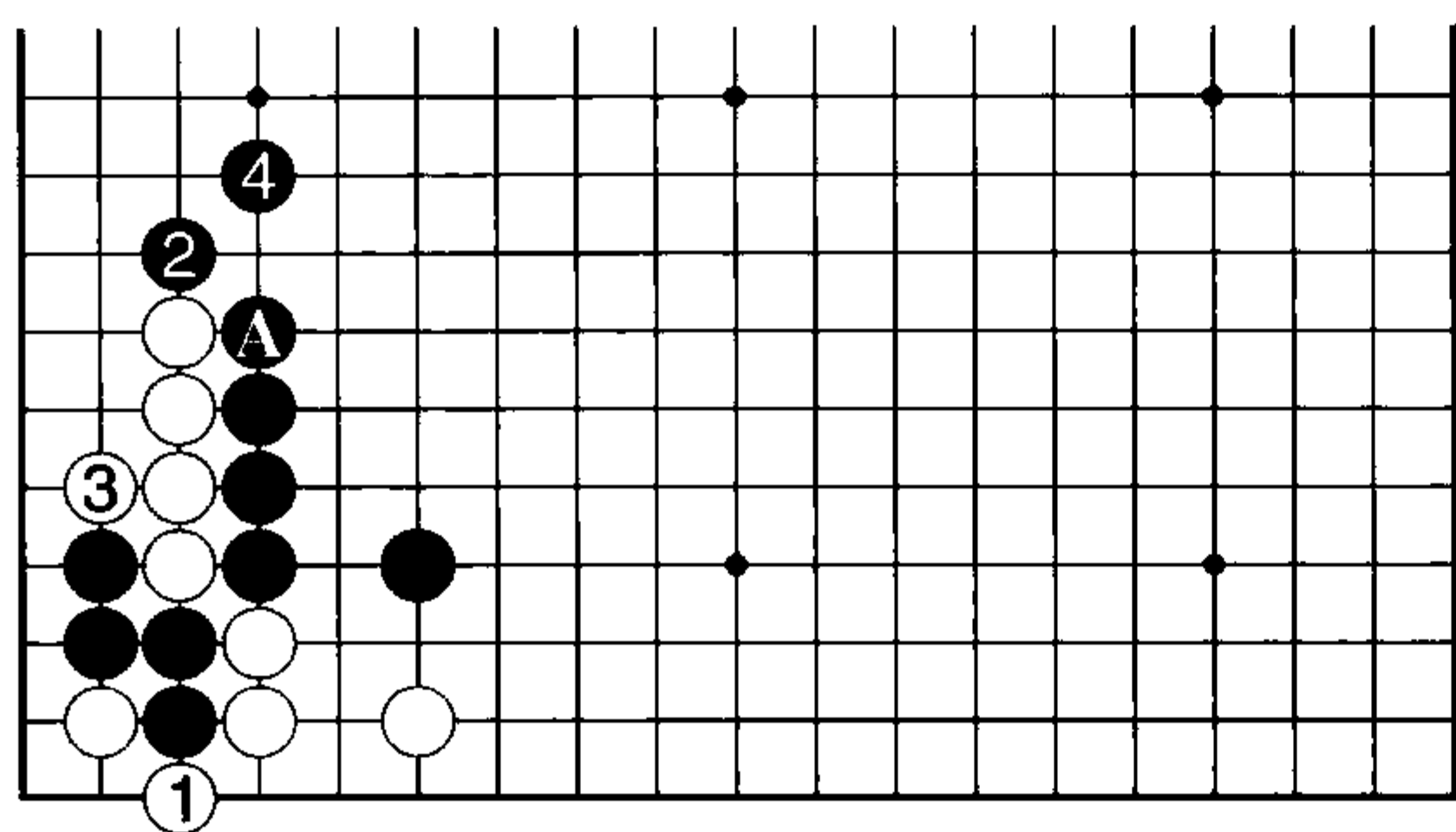


图80 两分

黑A位压时，白1渡过是正着，黑2扳，白3吃黑四子，黑4补，告一段落，局面大致相当。

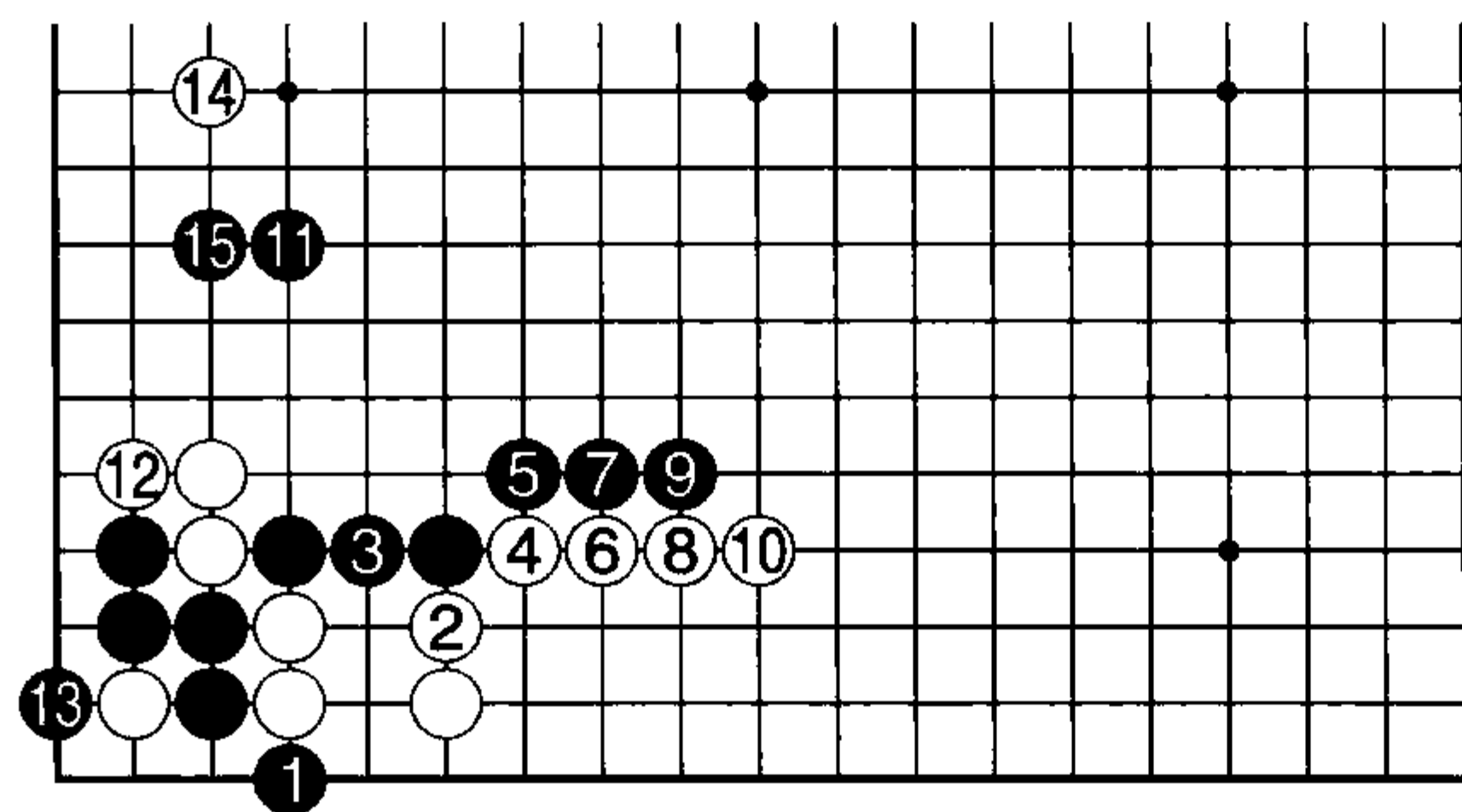


图81 变化

黑也有在1位扳的，白2双是形，黑3顺势接上，以下至黑15，大致是两分的结果。

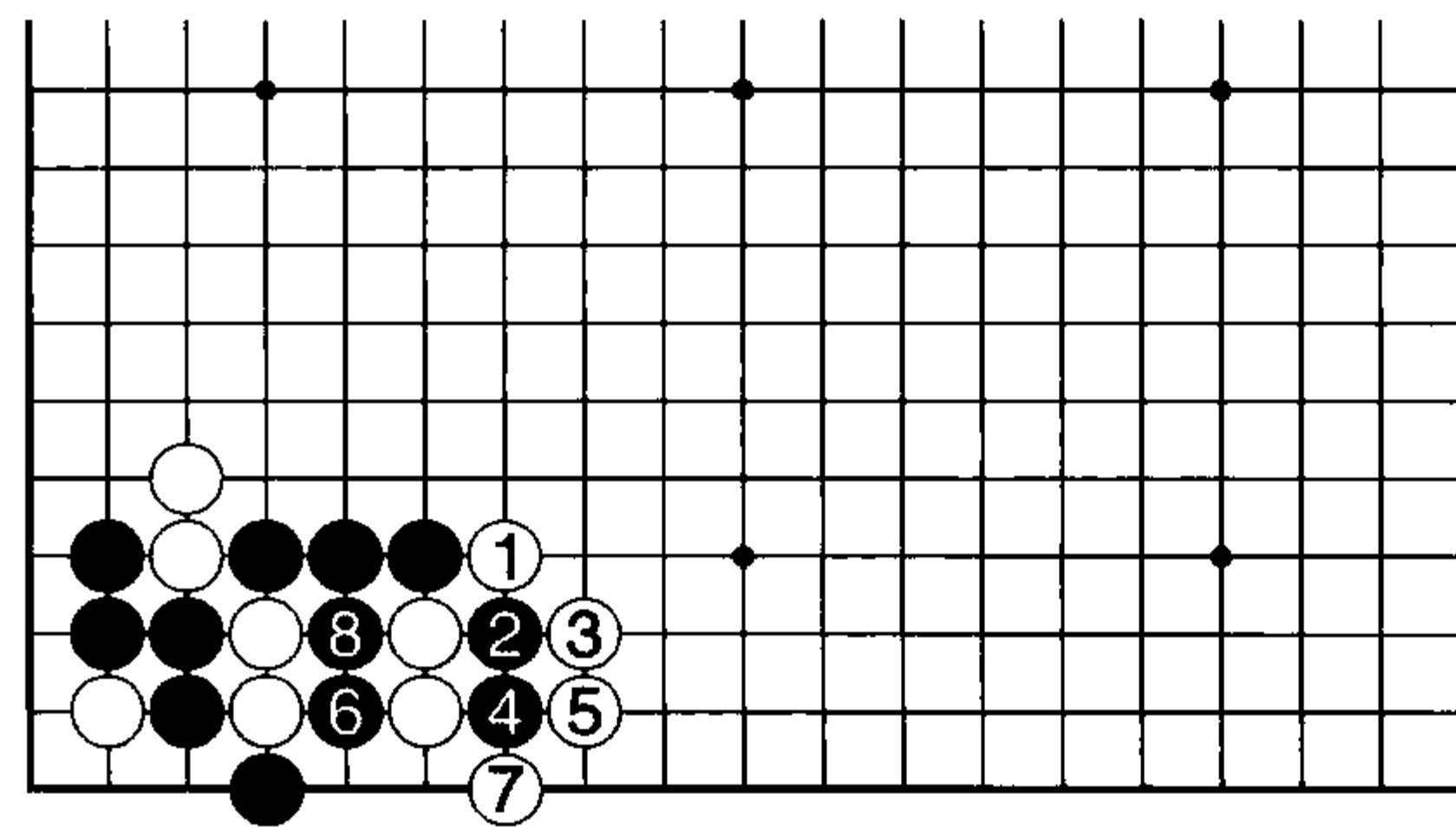


图82 转换

白1时，黑2断也是一法，白3打，黑4长是苦肉计，白5打，黑6、8以牺牲两子为代价吃白两子，也可下。

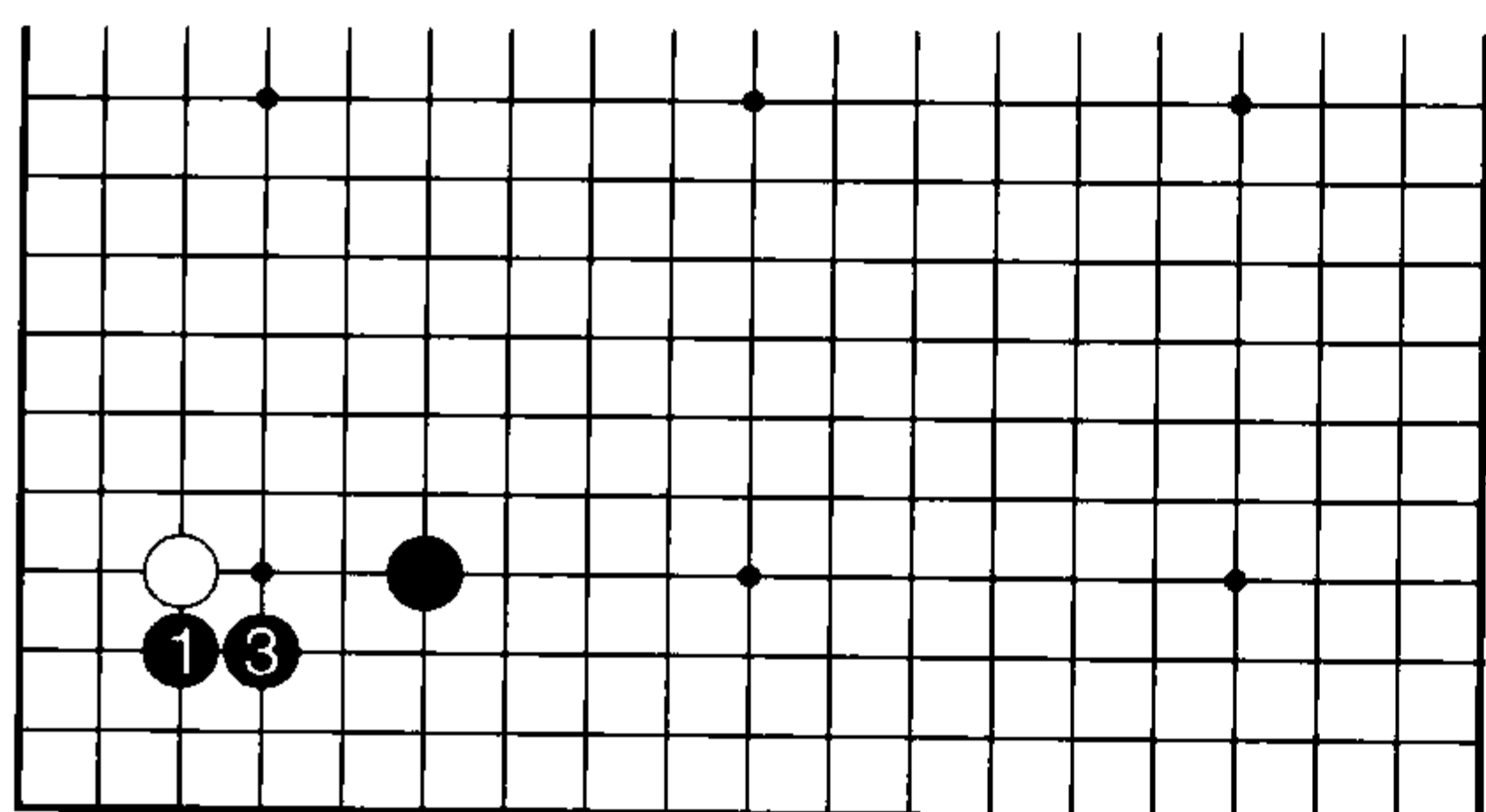


图83 再度脱先

当初，黑1托角时，白继续脱先的情况也有，黑3退简明，不给白棋借劲。

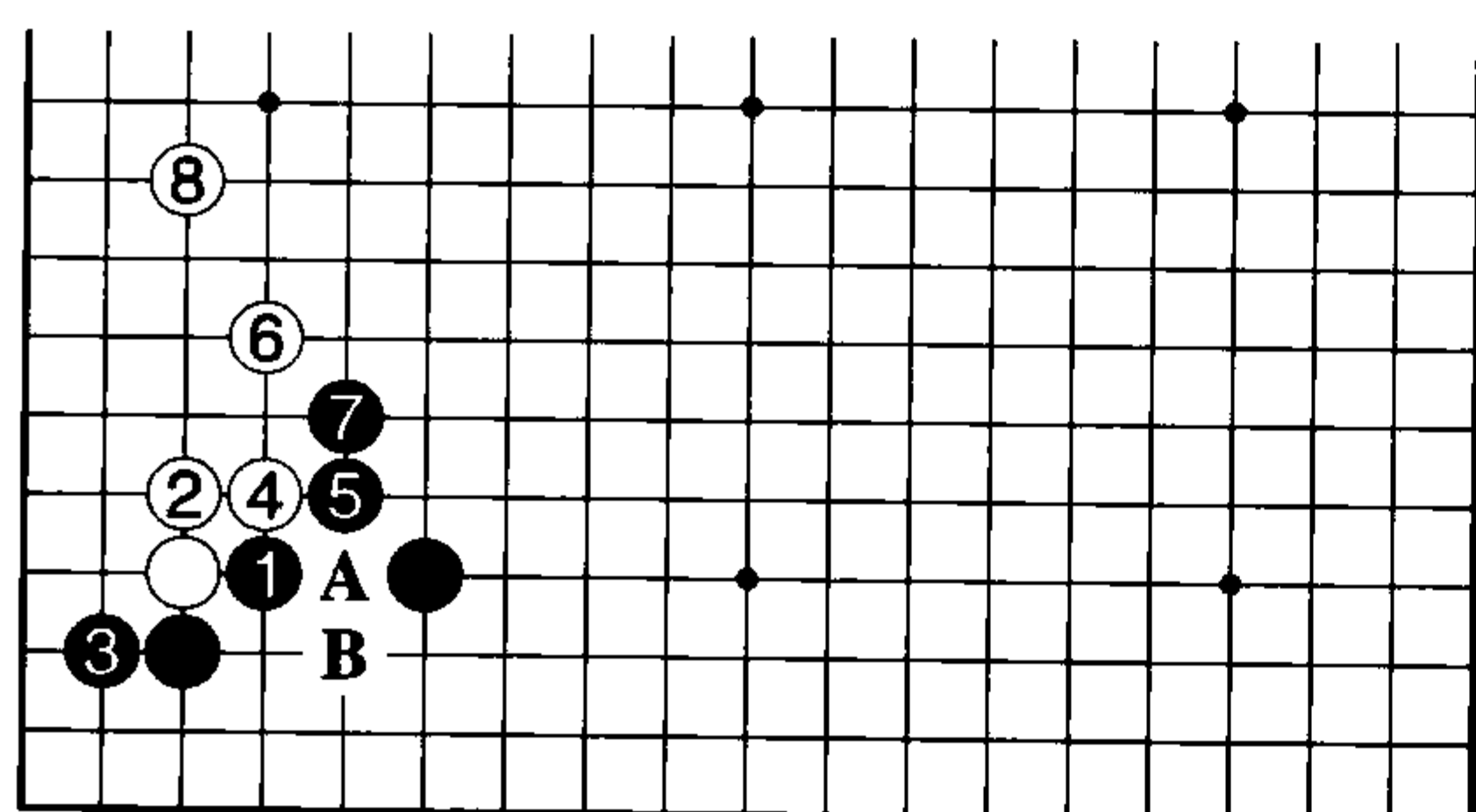


图84 白稍重

黑1也可以扳，对此，白2退有些重，至白8的结果，黑充分。其中，黑5也有下在A或B的。

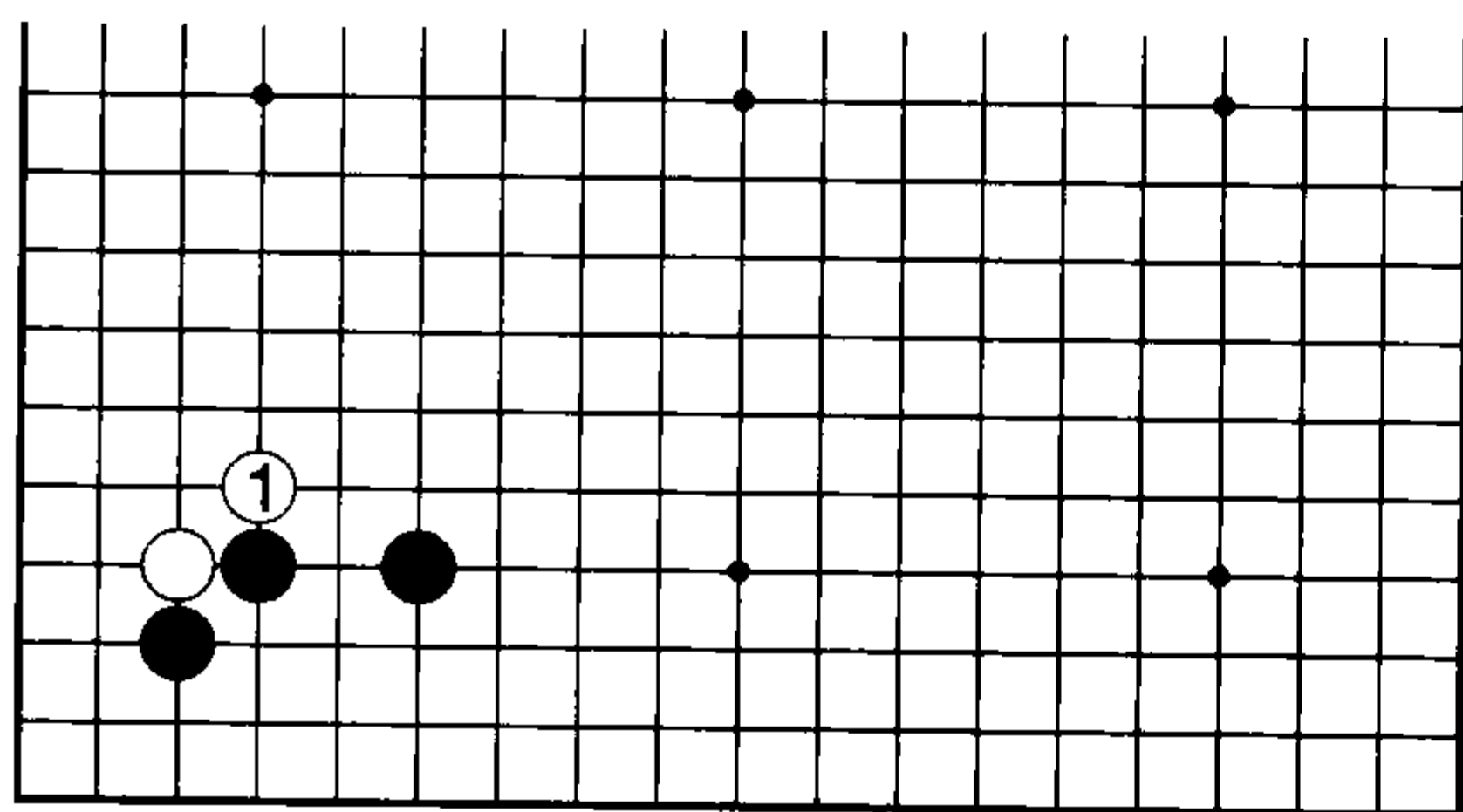


图85 手筋

白1反扳是这个局部常用的腾挪手筋，接下来……

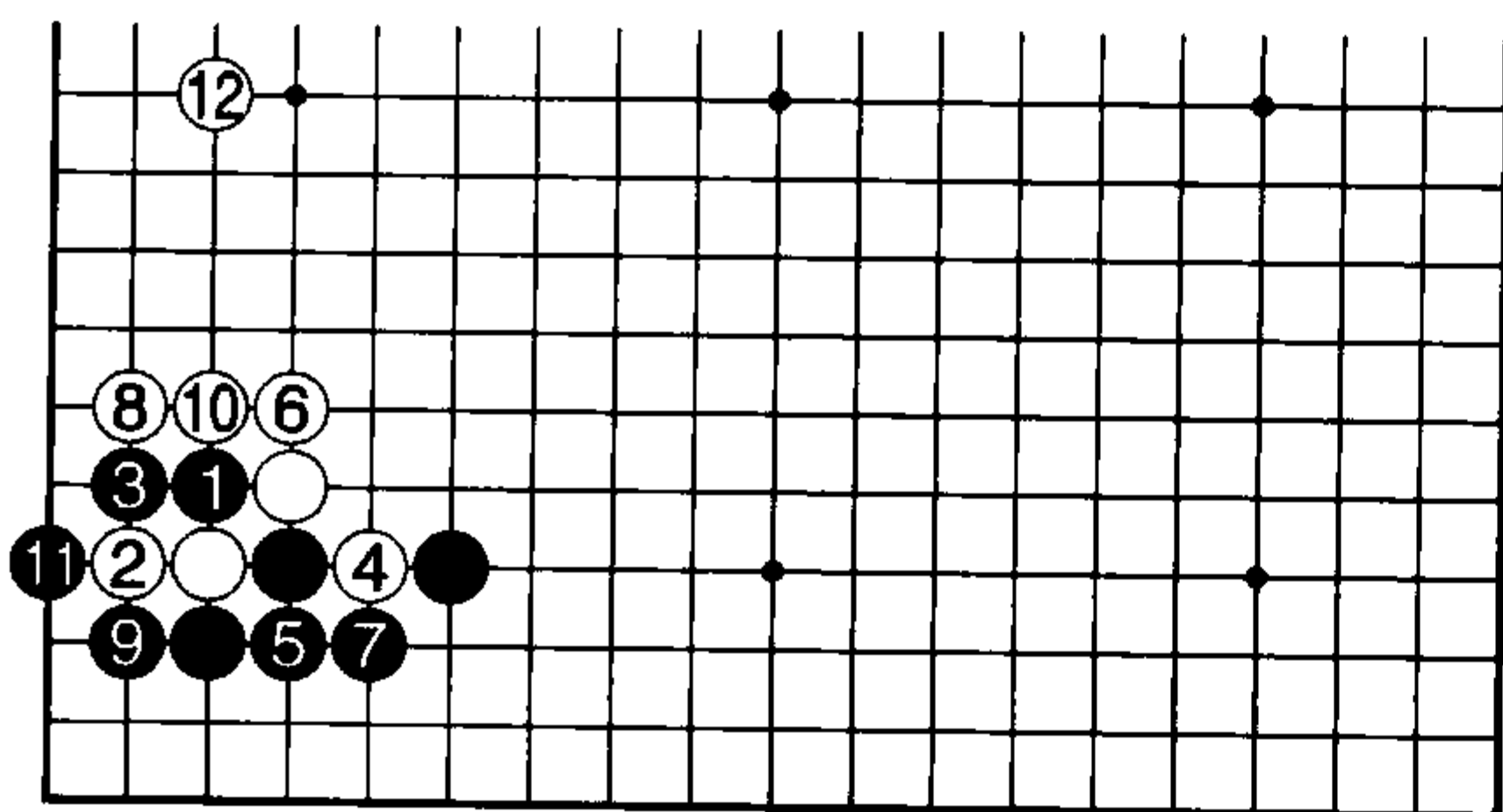
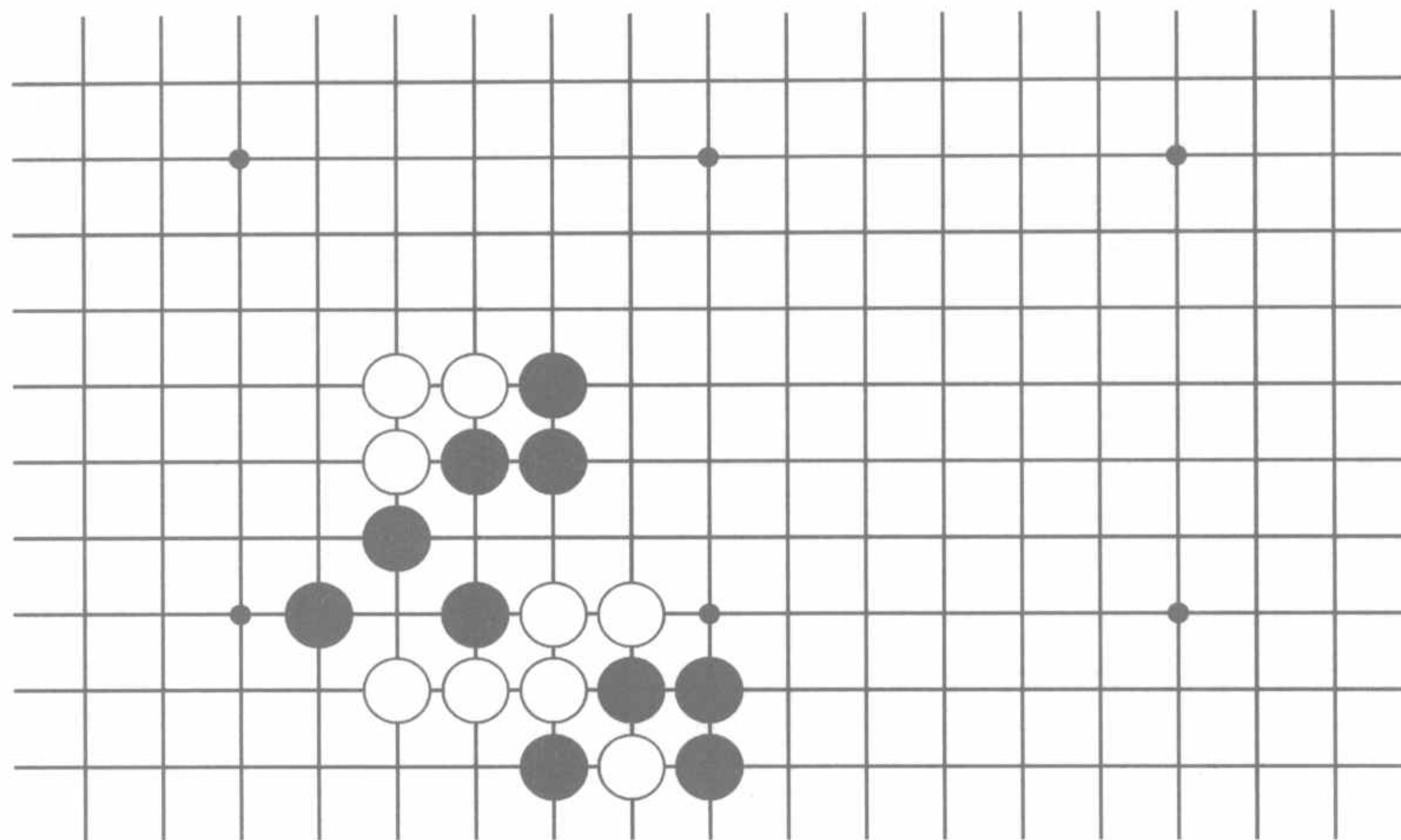


图86 两分

黑1打，白2长，黑3挡，白4打以下至白12是常型，结果大致两分。



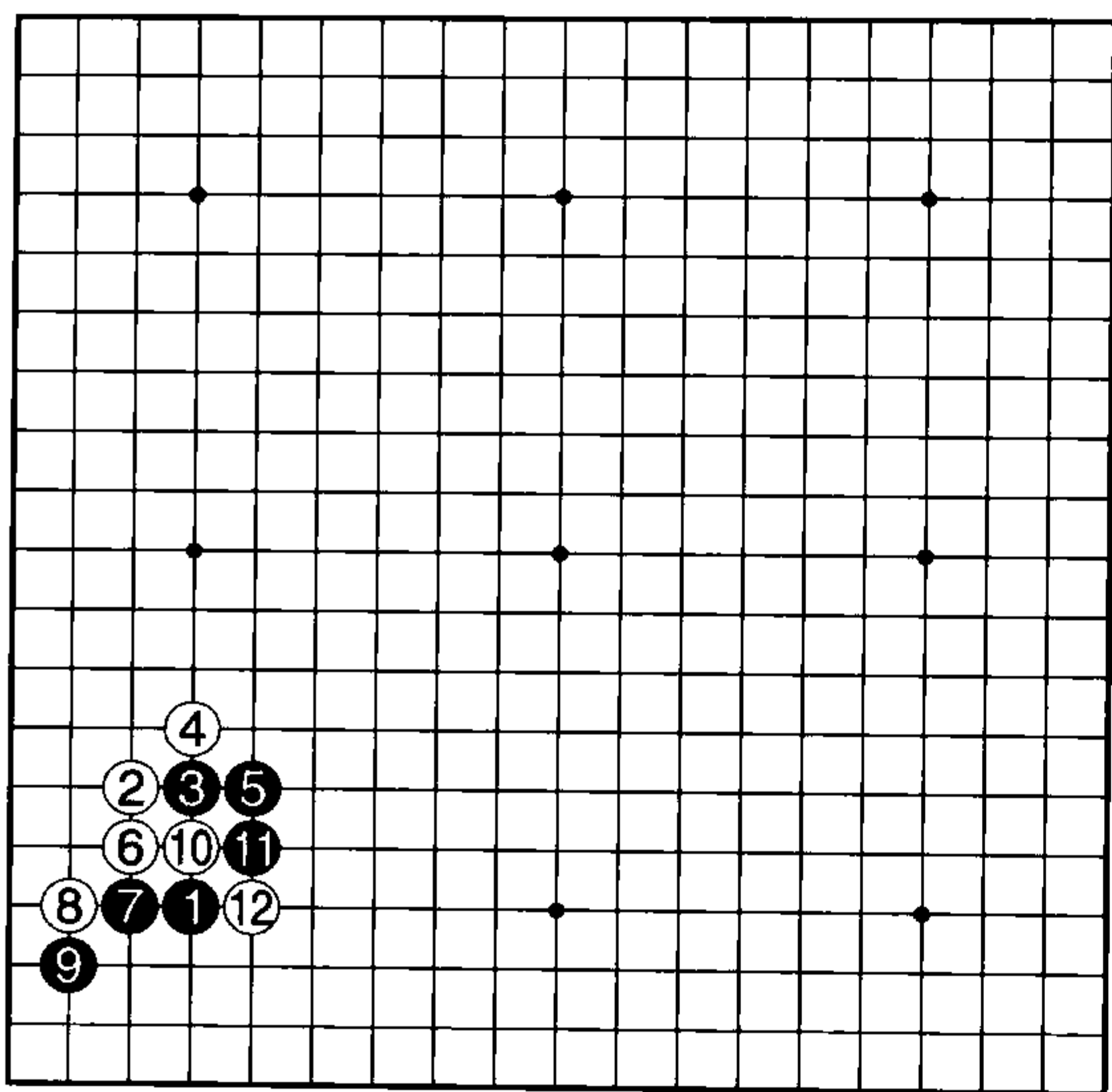
## 第二篇 定式中的陷阱



本书分两部分：定式飞刀和定式陷阱。这两部分其实都可以称为飞刀，之所以分开来，主要原因是后一部分的定式陷阱，基本上属于纯粹的骗着，特点是变化不多，容易破解。

给大家一个建议：对于纯骗着，知而不用。这就像走在大街上，突然有人要以很便宜的价钱卖给你他家祖传的老古董，你知道这是陷阱，这个时候，你避开就行了，要是你同样再拿一件老古董出去卖给别人，就不对了。





## 第一型 基本图

白8和黑9交换是这个骗着里重要的一个次序，它的目的在哪里？要当心，否则有崩溃的可能。

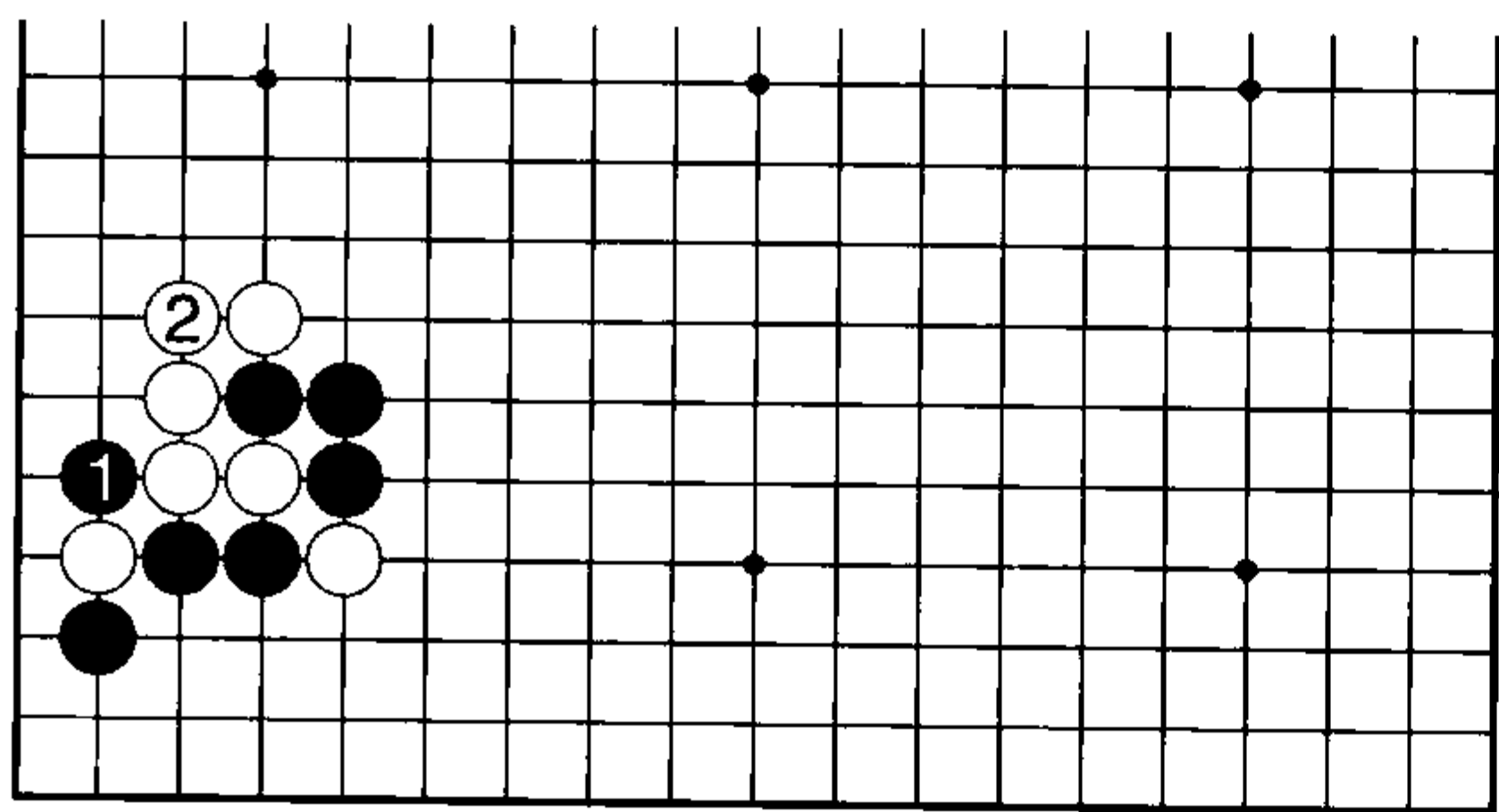


图1 受骗

黑1担心角上不活，吃一颗白子，便走上了受骗之路。白2只需要牢牢接上，留给黑的结局只能是苦苦挣扎。

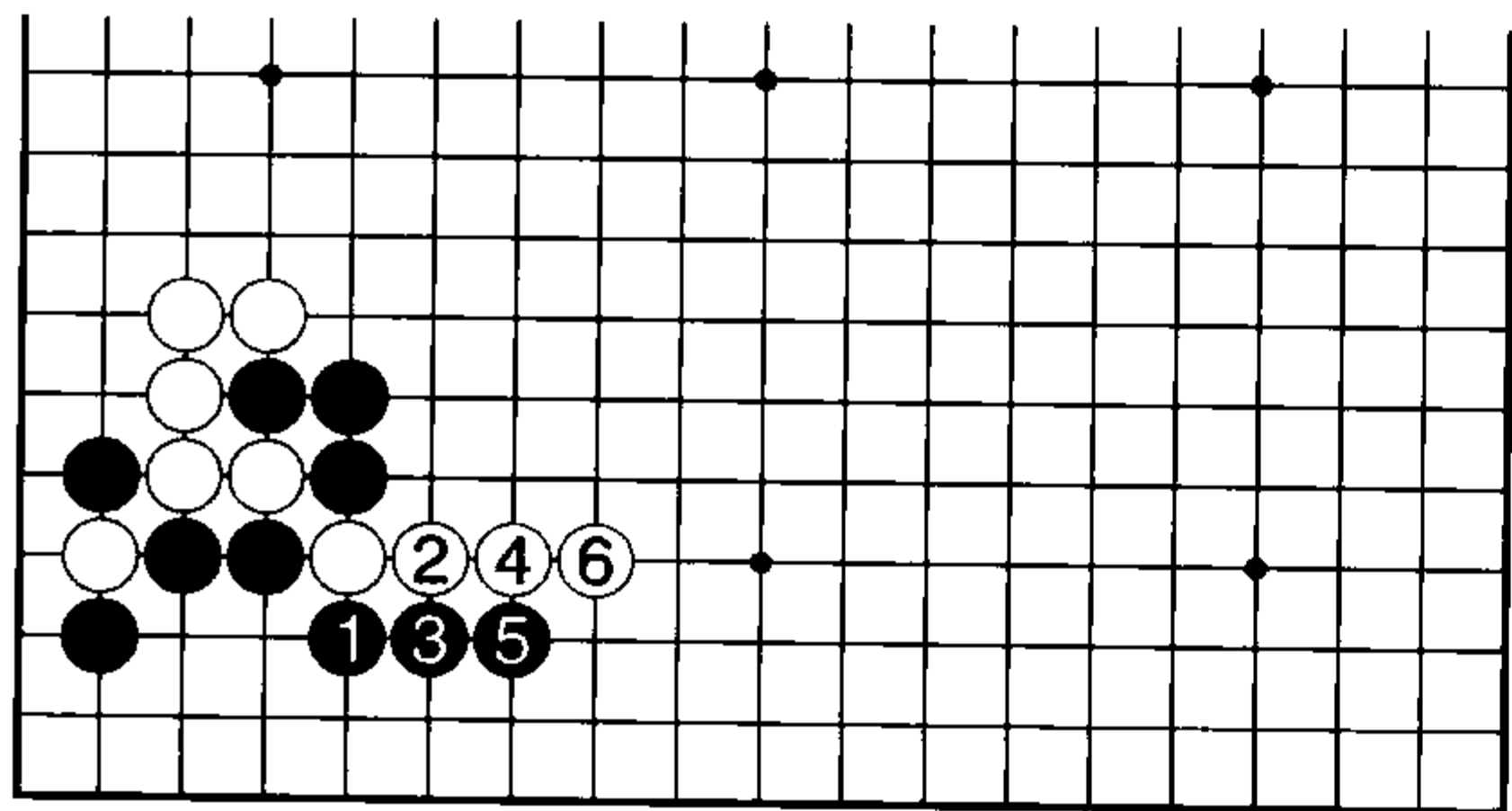


图2 委屈

黑1从下面打吃，围起角上的空，是简明下法，但白外面太厚，黑三颗弱子很难动弹，明显白有利。

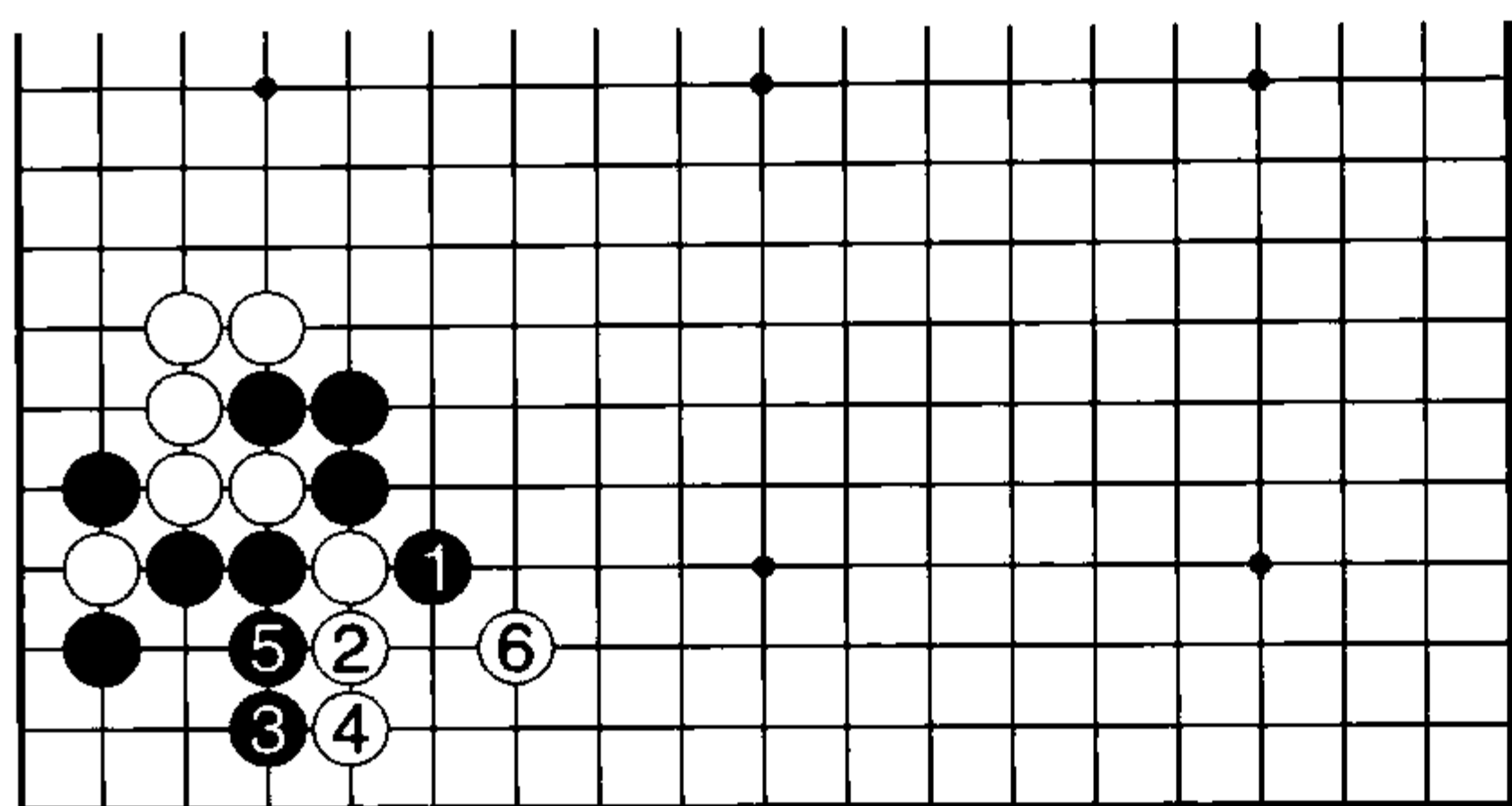


图3 不充分

黑1上打再3跳，比上图似乎好些，但白6跳出去后，黑中间几子还是薄型，不容易处理。

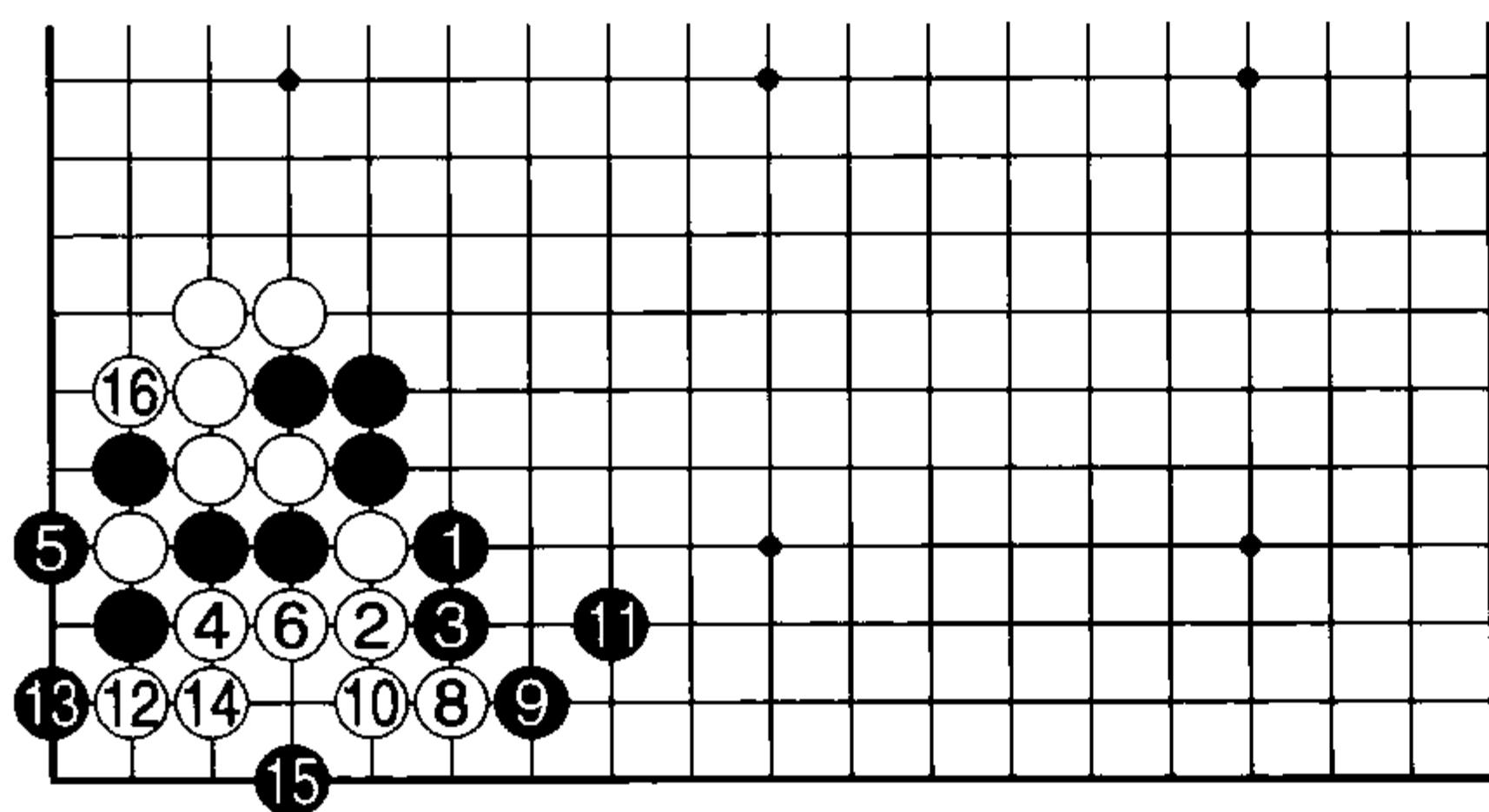


图4 被吃

黑1从上面打吃，再3位贴住，想吃掉白棋，是幼稚的想法，白4、6包打后，到白16，被吃的是黑自己。  
(7接)

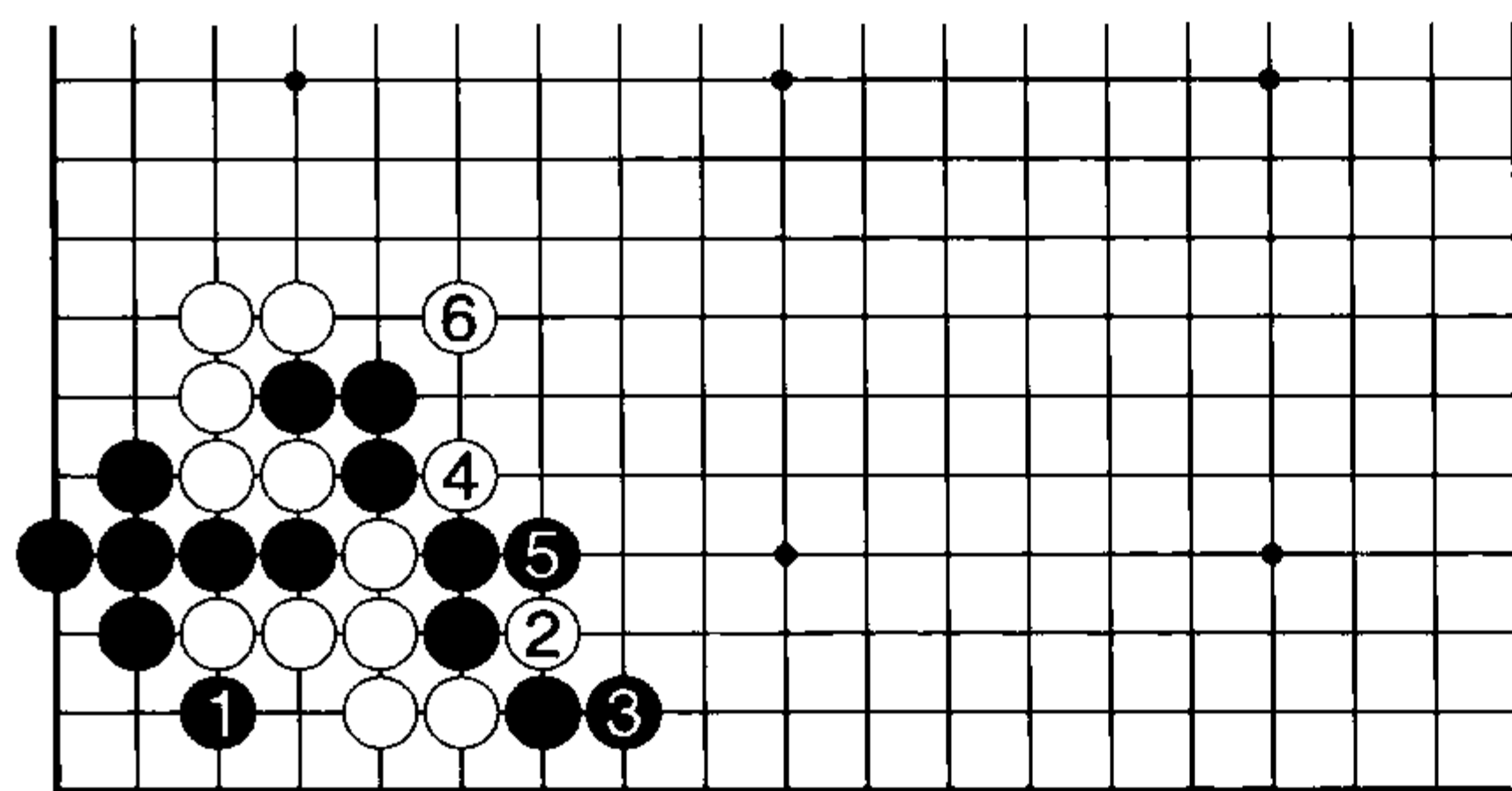


图5 依然不行

黑1在角上做活，白2断在外面，黑棋筋不保，白棋巨厚，黑不行。

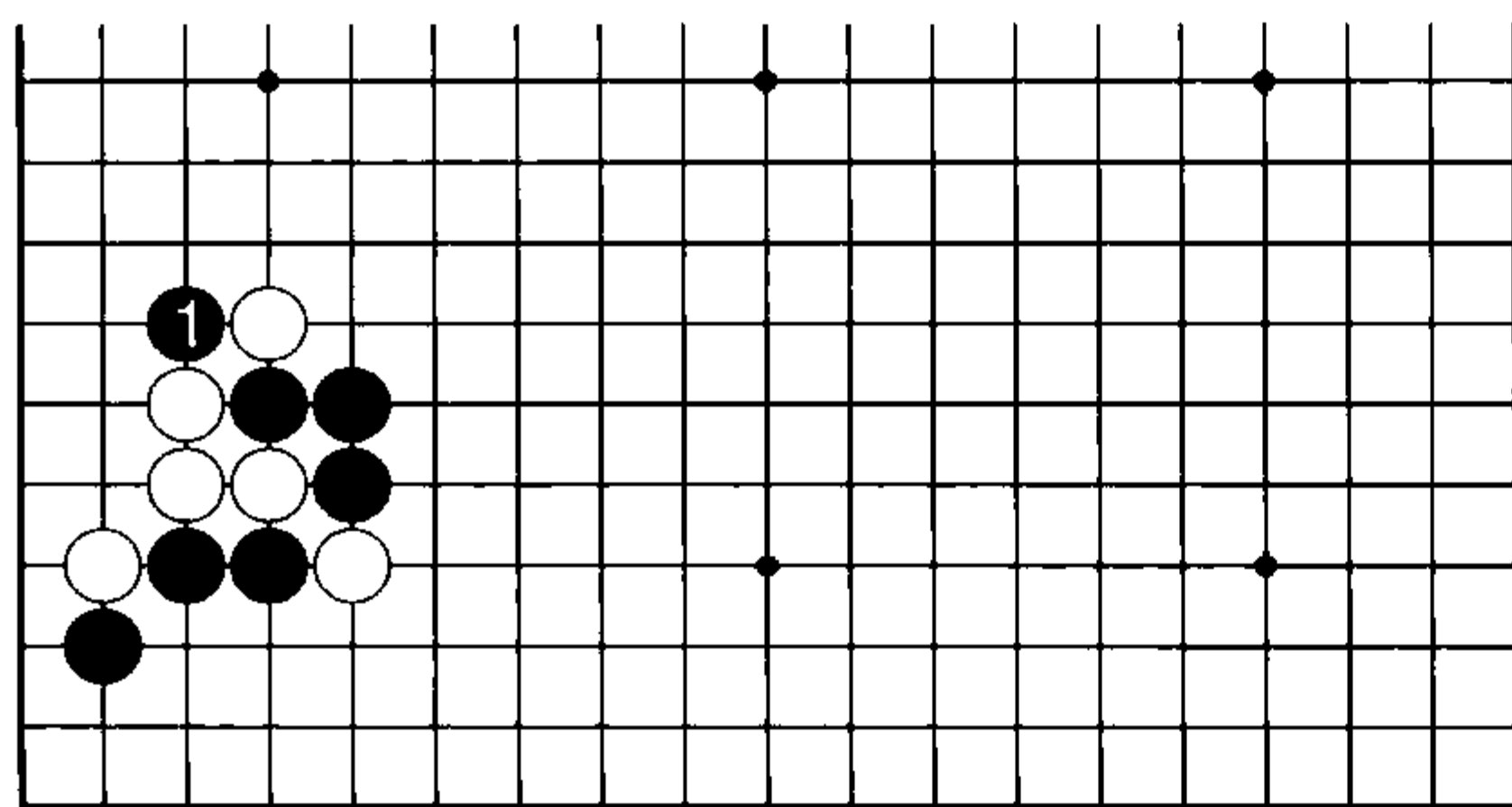


图6 骗着破解

黑1的位置是白棋的弱点所在，黑断上之后，白的骗着宣告破产。



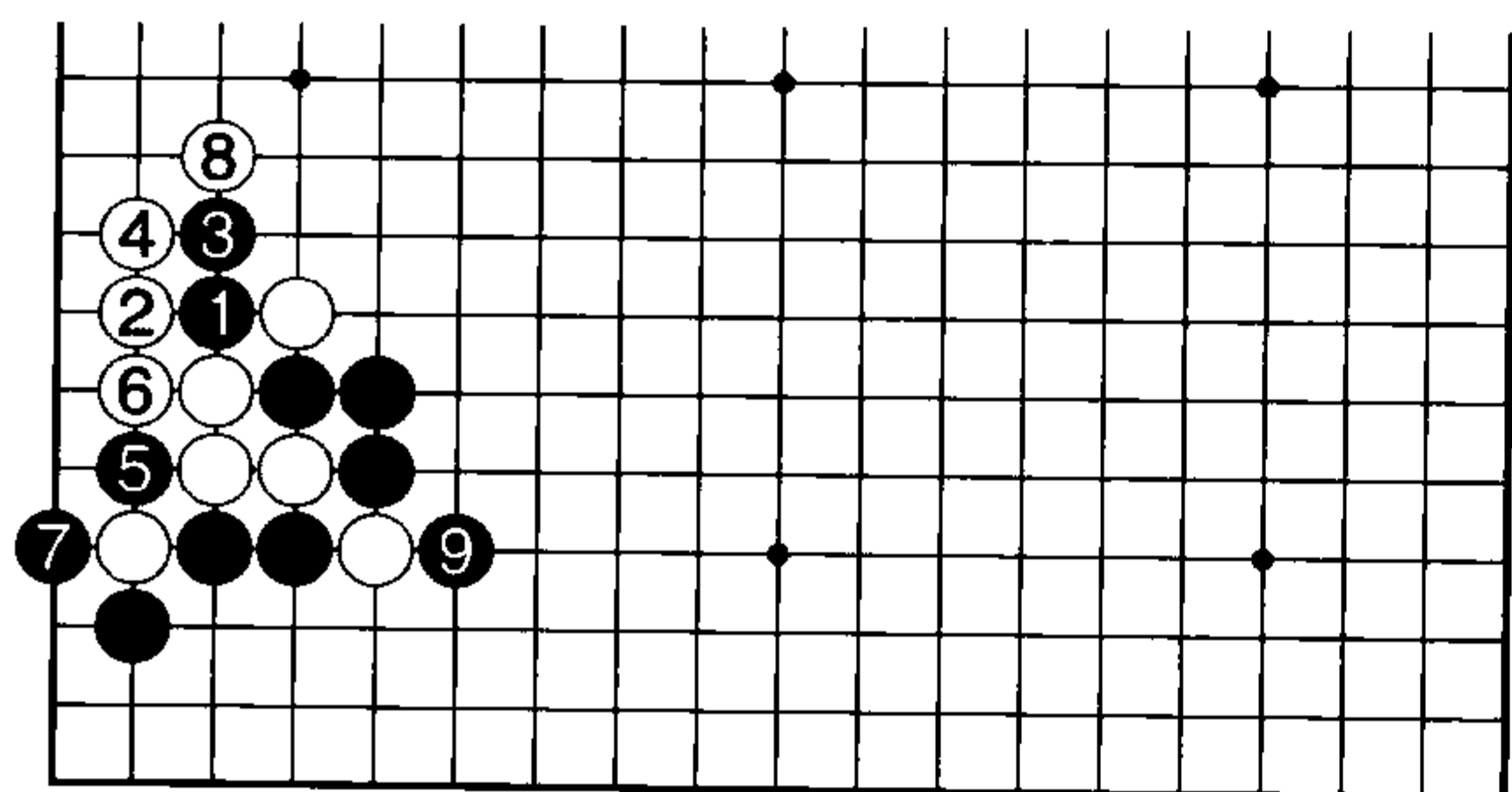


图7 黑有利

为了求生，白2从下面打，黑5、7吃一子是正确下法，8和9必得其一，白若8打吃两子，9吃下四路白子，实空巨大。

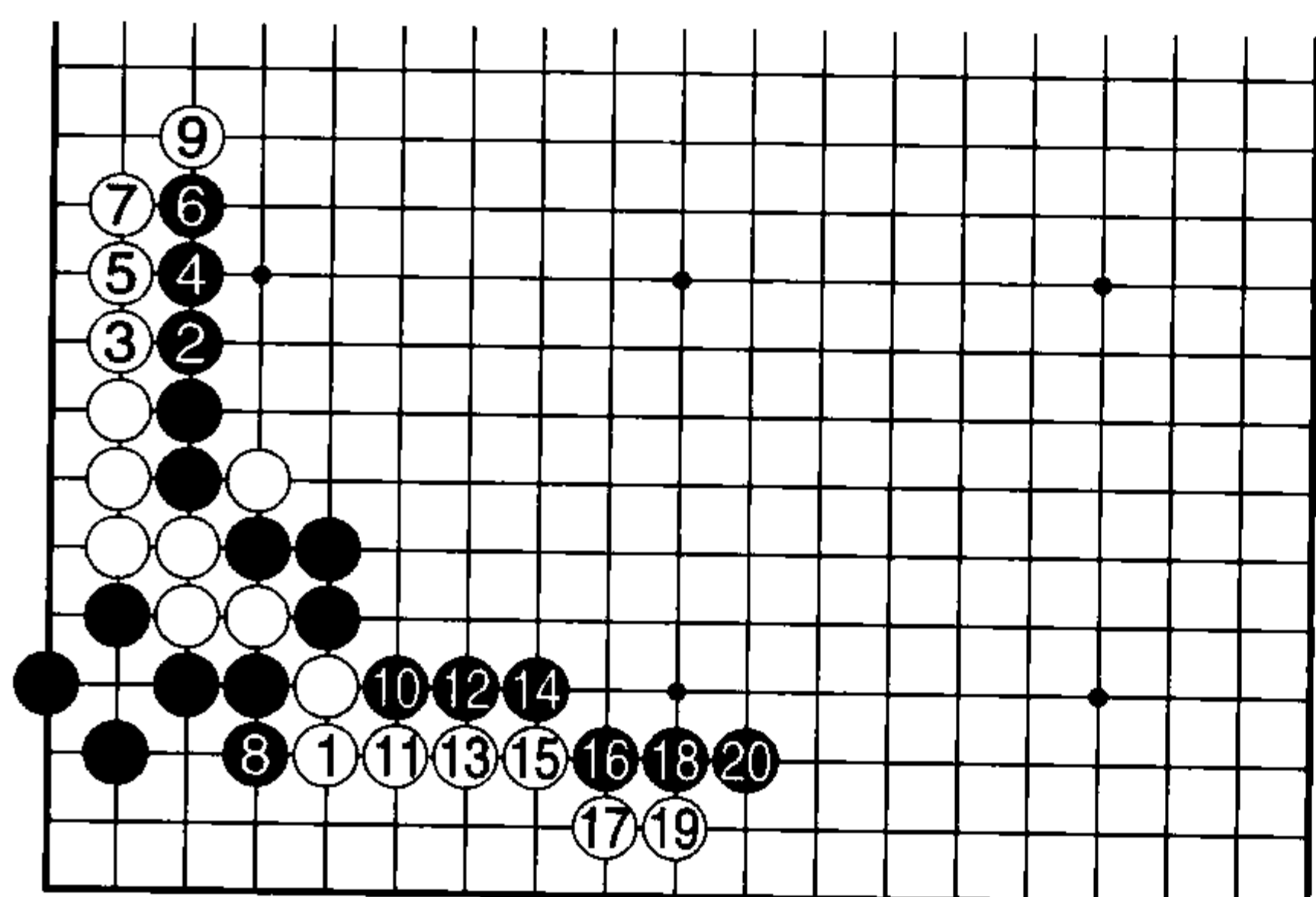


图8 黑外势广阔

白不愿被吃，1位下立，黑在左面长三手后8位挡住是好棋，白棋两边全下在了2、3路的低位，黑棋很充分。

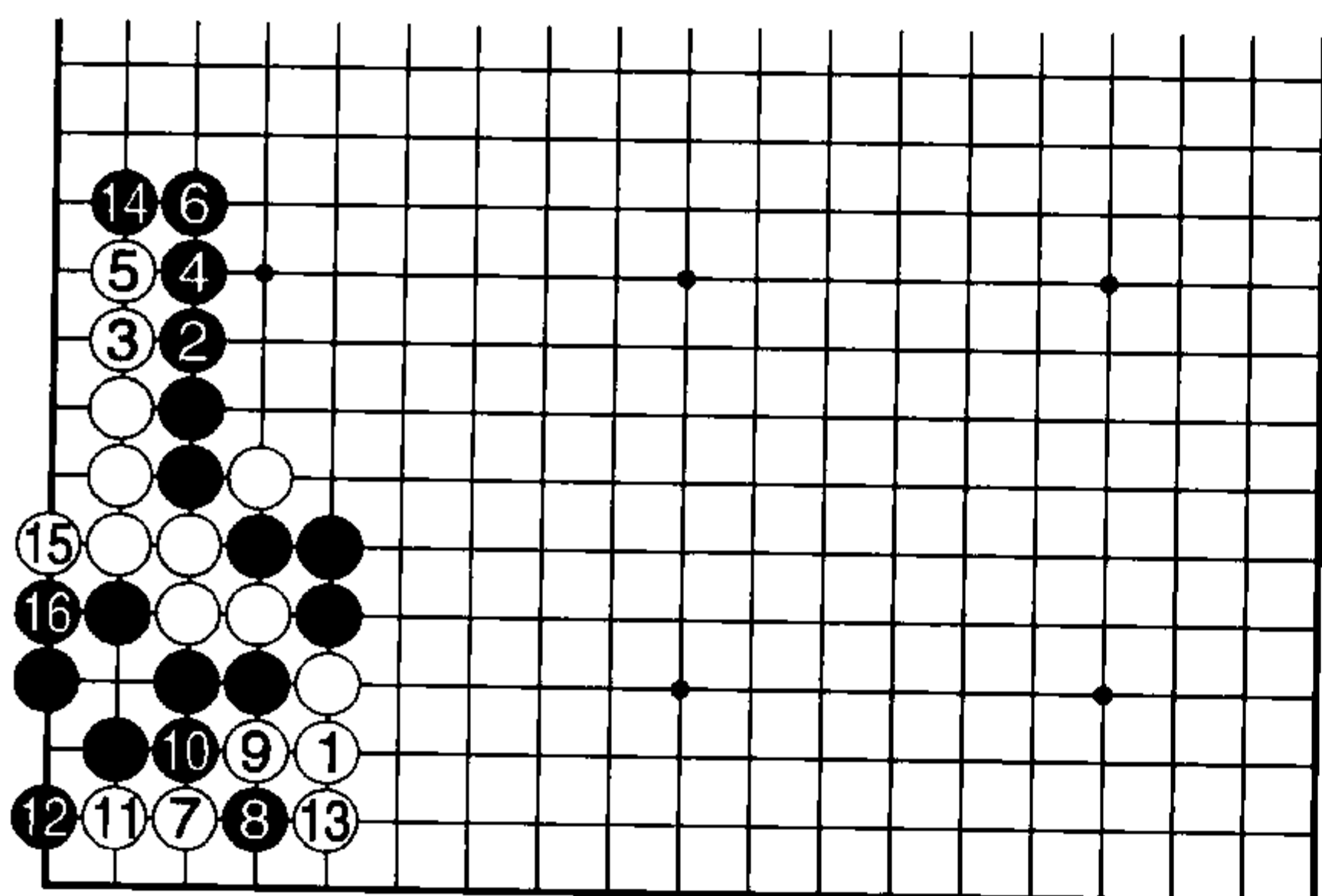


图9 白无理

黑6长时，白不爬而在7位飞吃角，是凶狠的下法，但黑8是好棋，至黑16，对杀黑快一气。

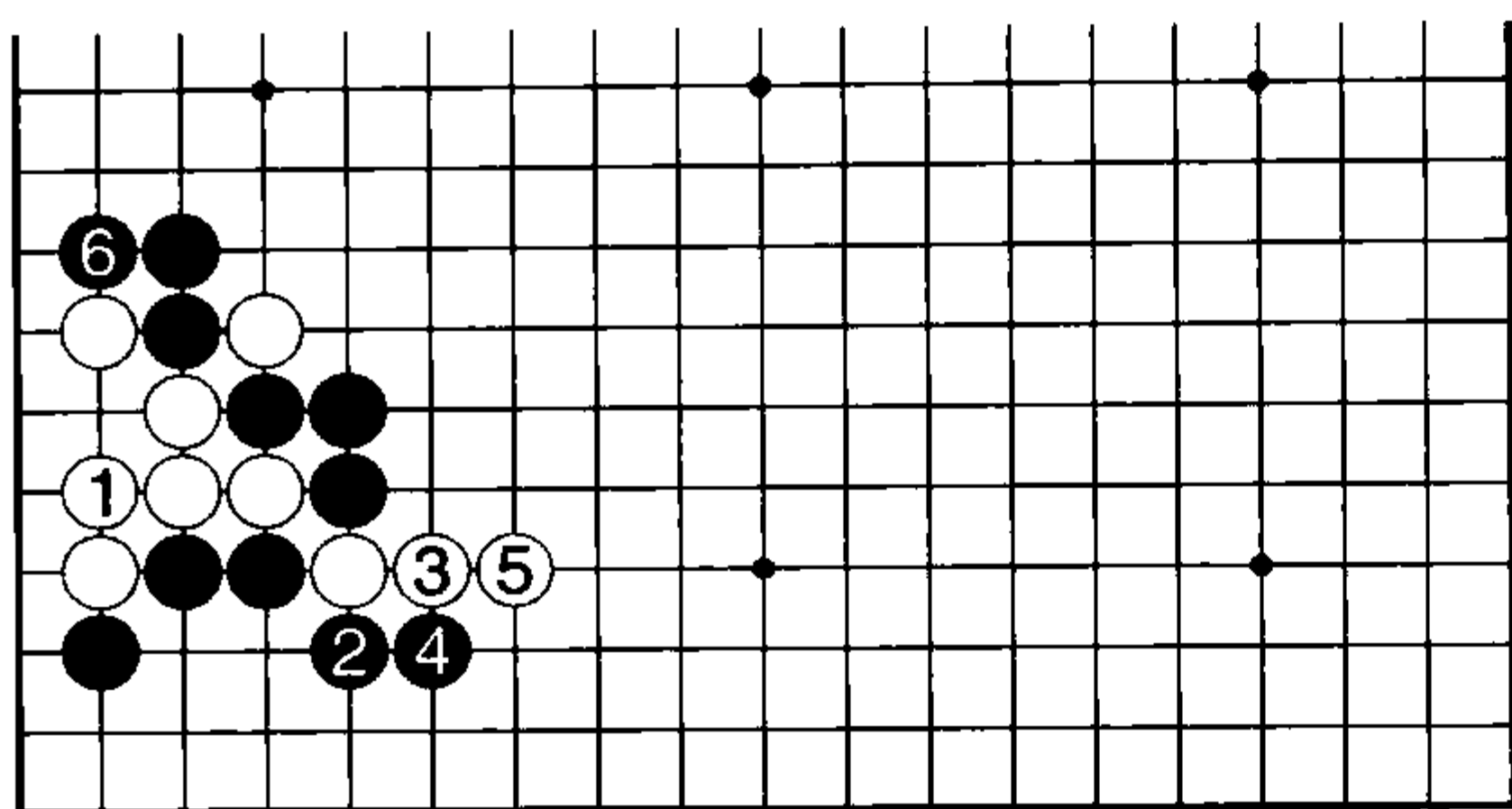


图10 白被吃

当初白不爬而在1位接，黑2、4后在6位挡上，可以吃掉白棋。

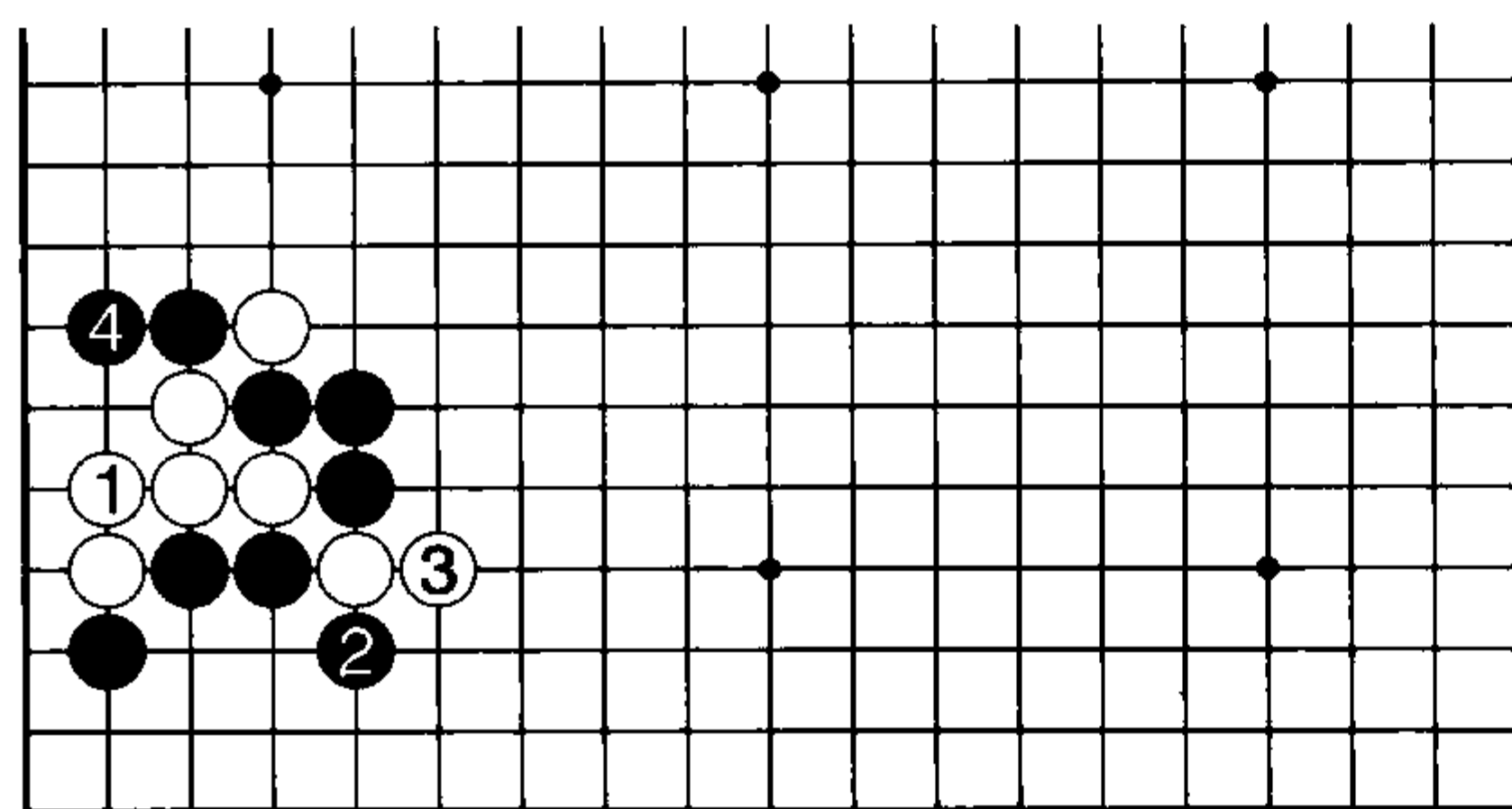


图11 白还是不行

白不打吃而单接，黑2打好棋，白3如果长，黑4下立吃掉白棋。白3如果吃黑一子，黑就在3位拔花，无论怎样，都是黑大好的局面。

## 第二型 基本图

这是黑星位，白小飞挂，黑脱先后，白二间反挂的局面，黑5靠，白6扳至12冲断，十分凶狠，黑怎么办？

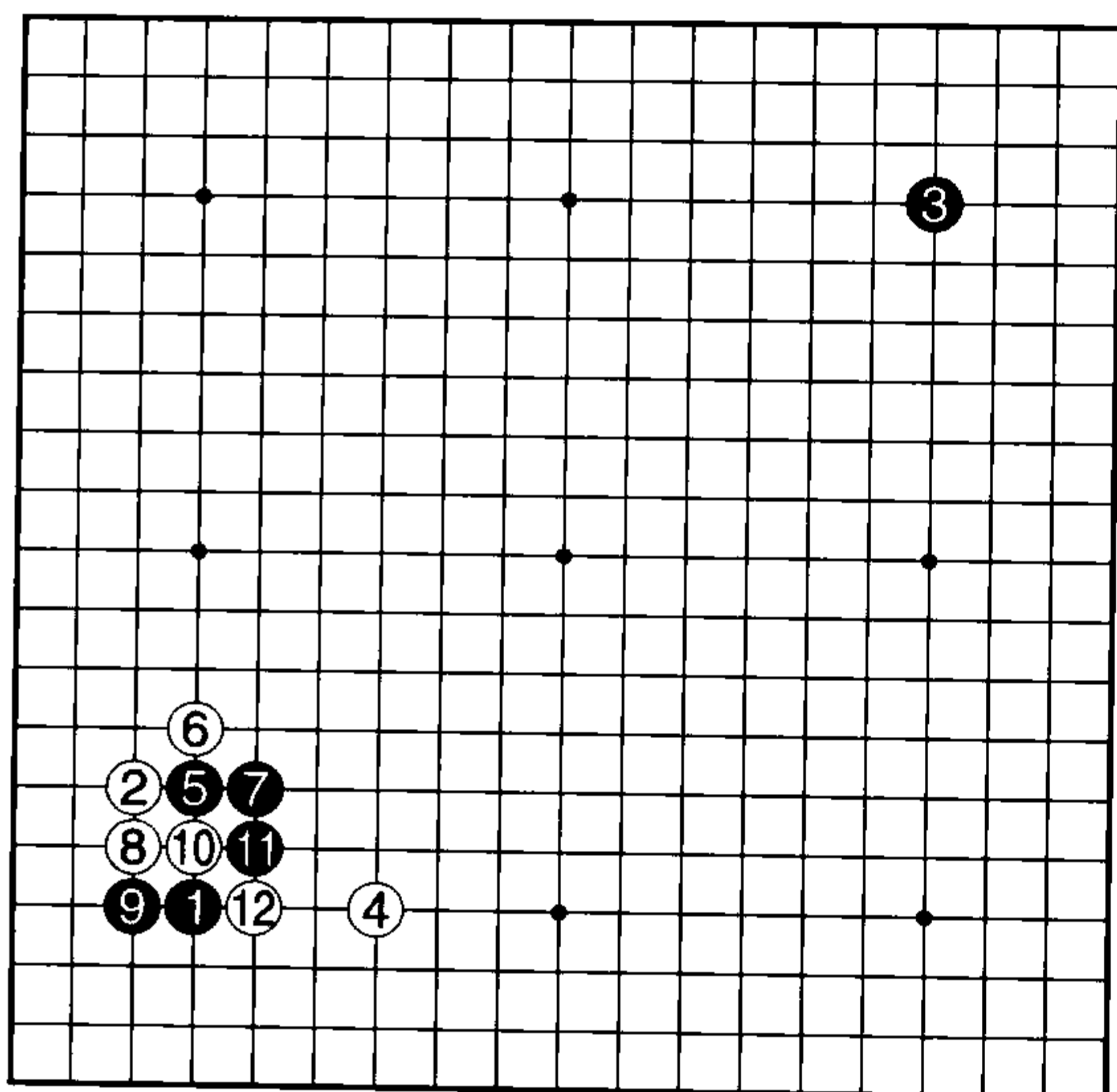


图1 还原

白不冲断而走10位尖，可以还原成双飞燕定式。

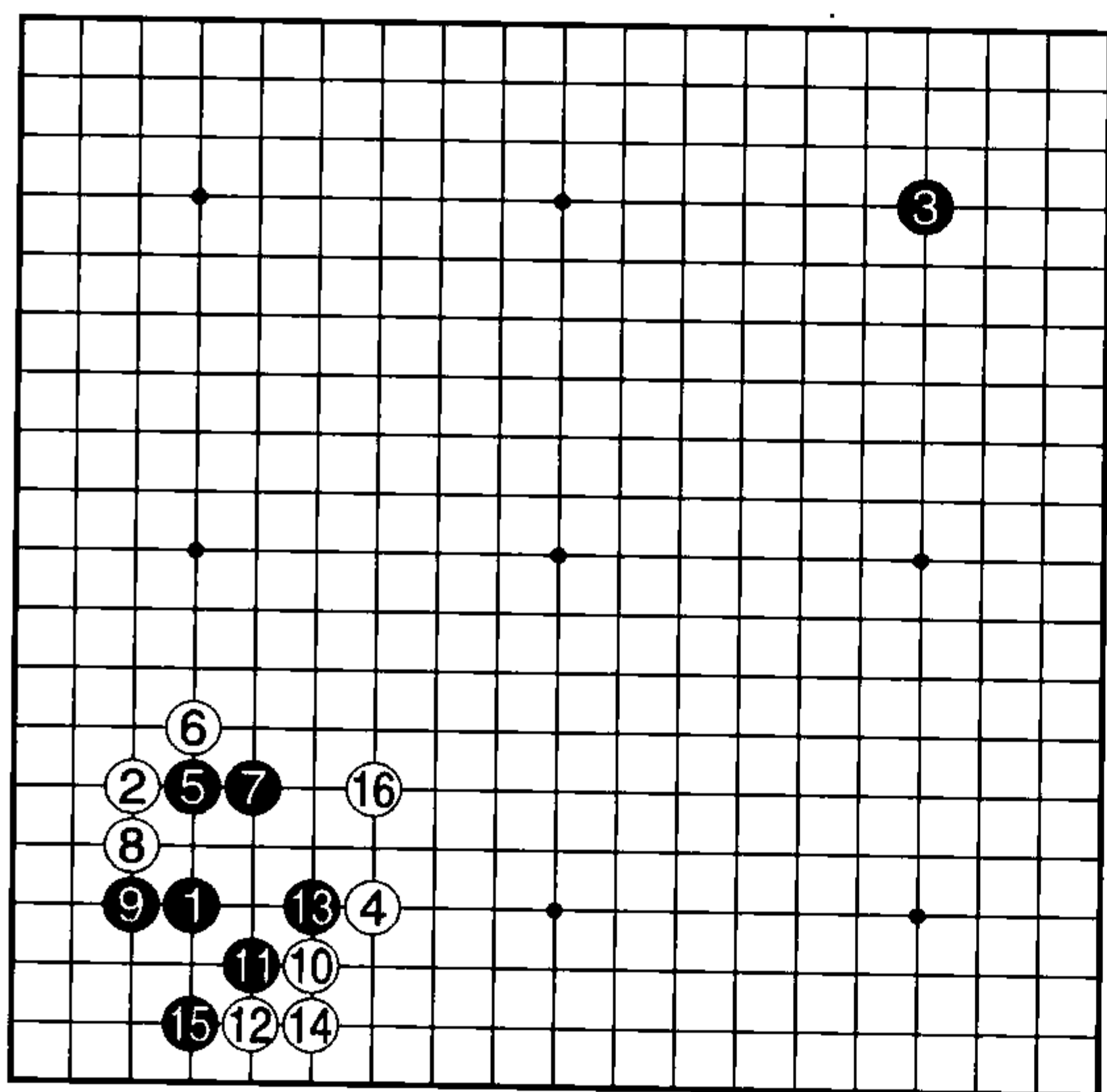
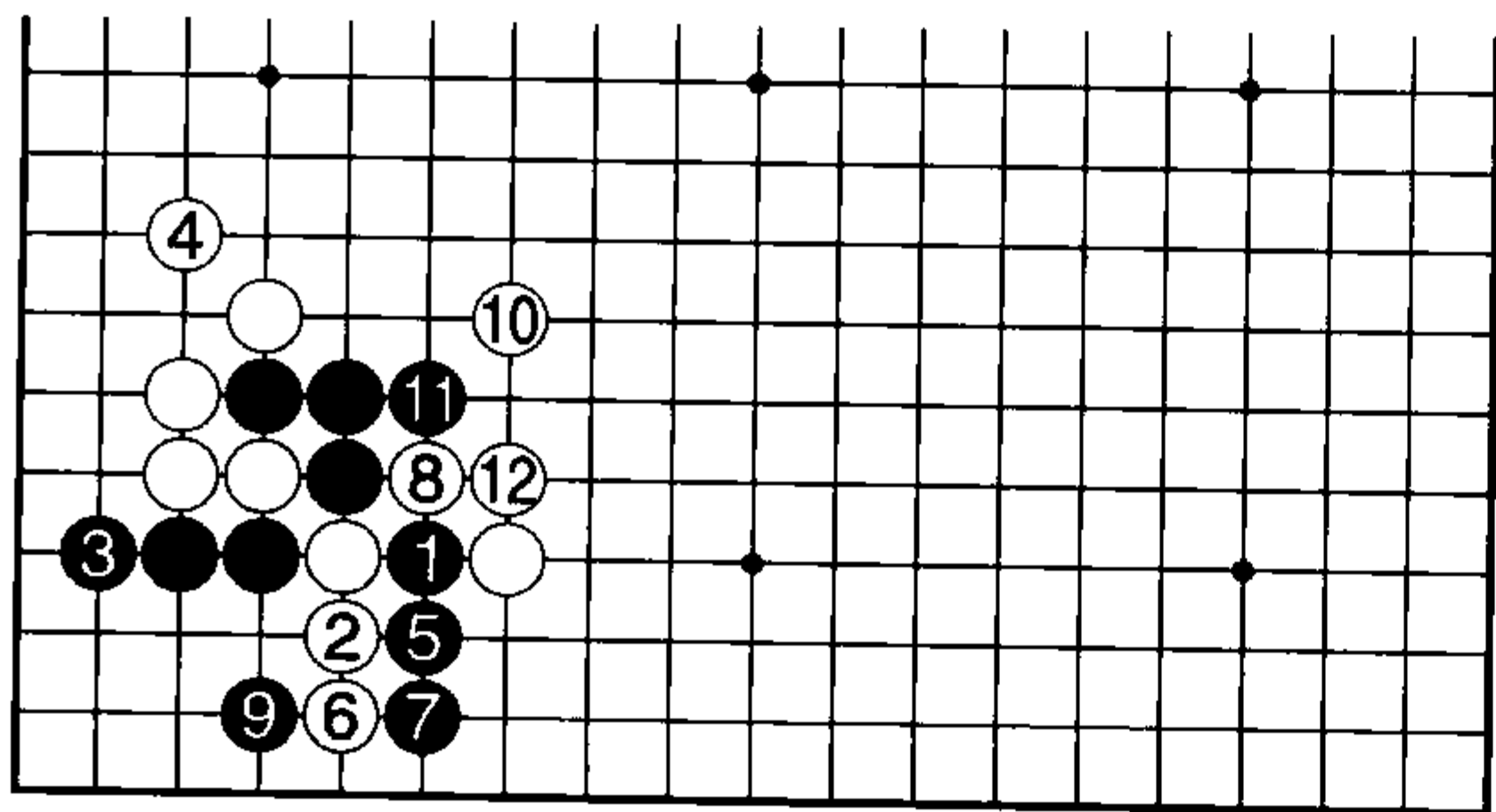


图2 受骗

白棋冲断，考验黑棋，骗着味道很浓。黑1打下，3先手立，然后吃掉白棋三子，好像白棋不行，但白8断后，黑9只能夹吃，白棋在外面得到了雄厚的外势，白棋明显有利。



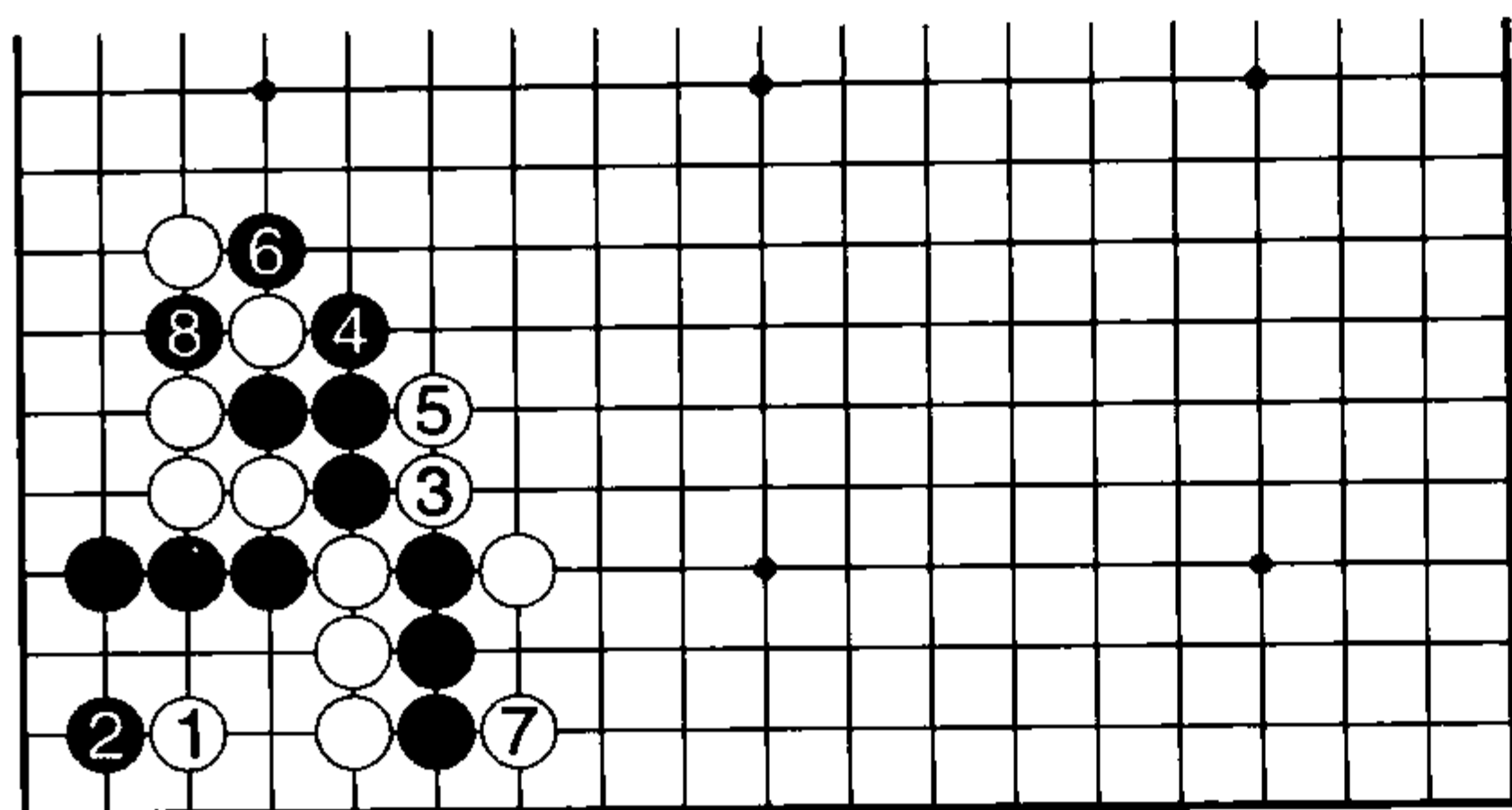


图3 白不错

白棋也可以先在1位跳，和黑2交换，然后再断上去，形成到黑8的转换结果，白是先手，因此可以满足。

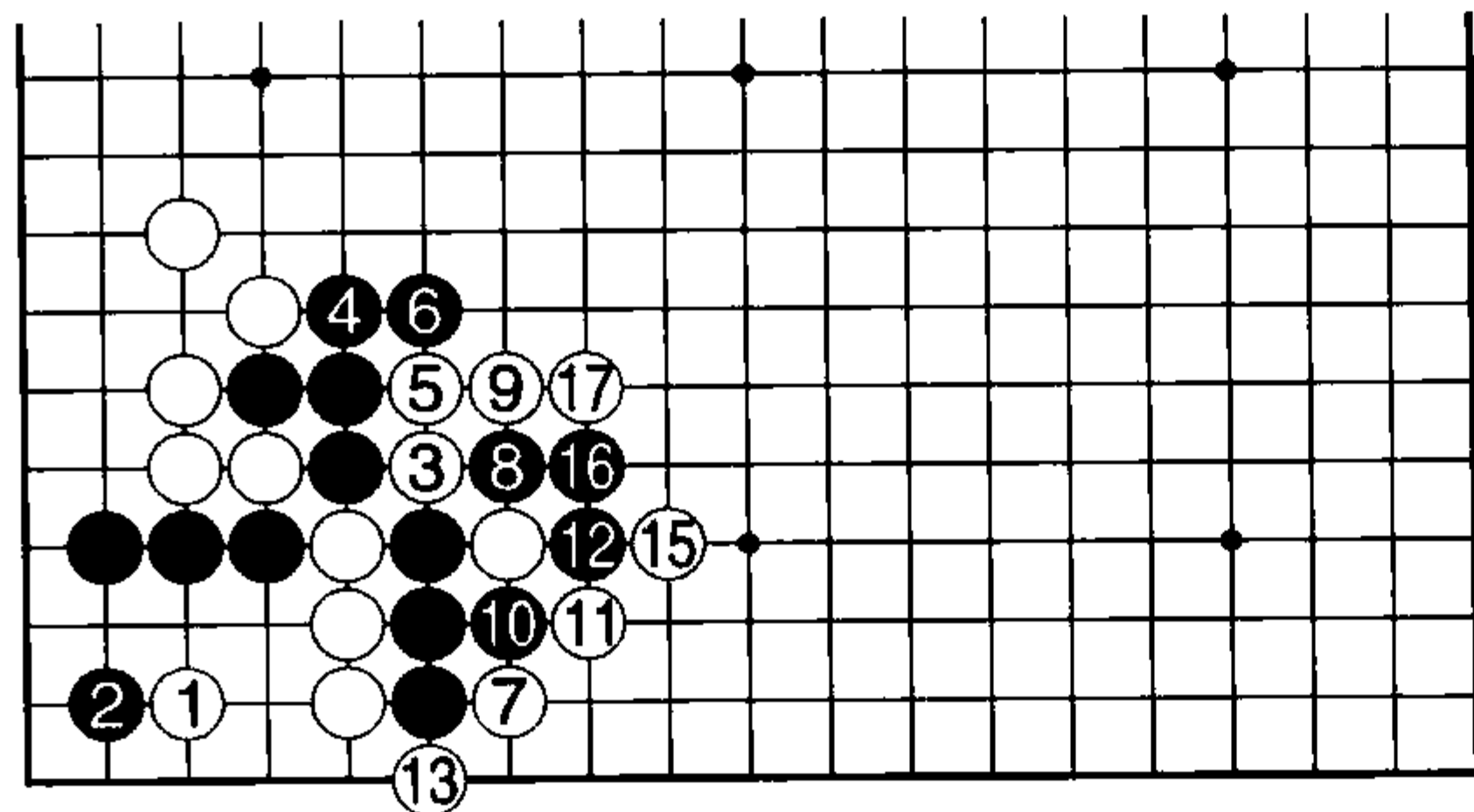


图4 征子关系

前图黑6改在本图拐，有严厉的征子关系，至白17，黑如征子不利，就不用再下了。

(14接)

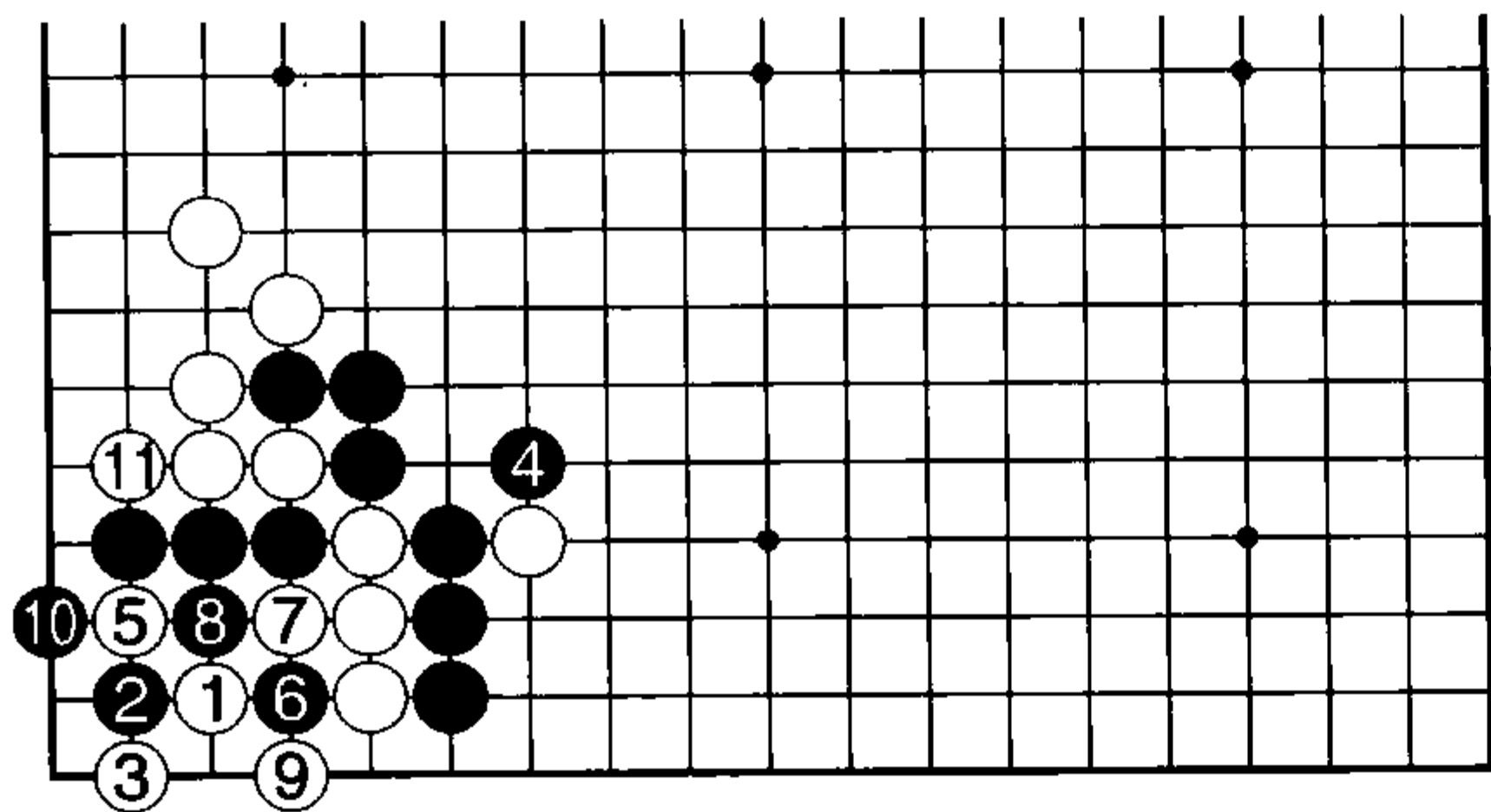


图5 白无趣

白3扳是坏棋，黑4虎非常爽。白5打时，黑6挖好棋，以下双方各提一子，角上黑不会死，无论打劫还是双活，黑都可以满意。

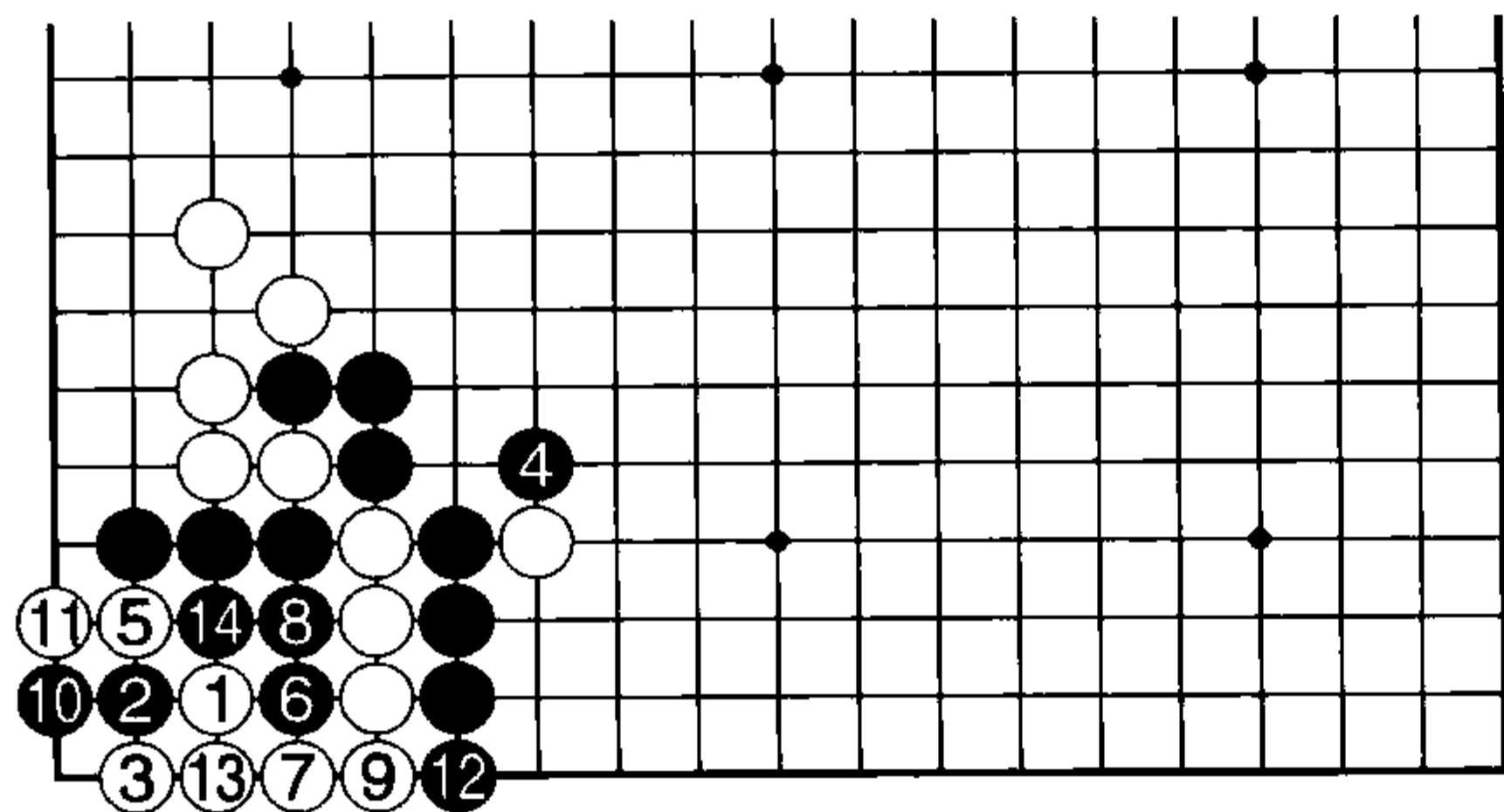
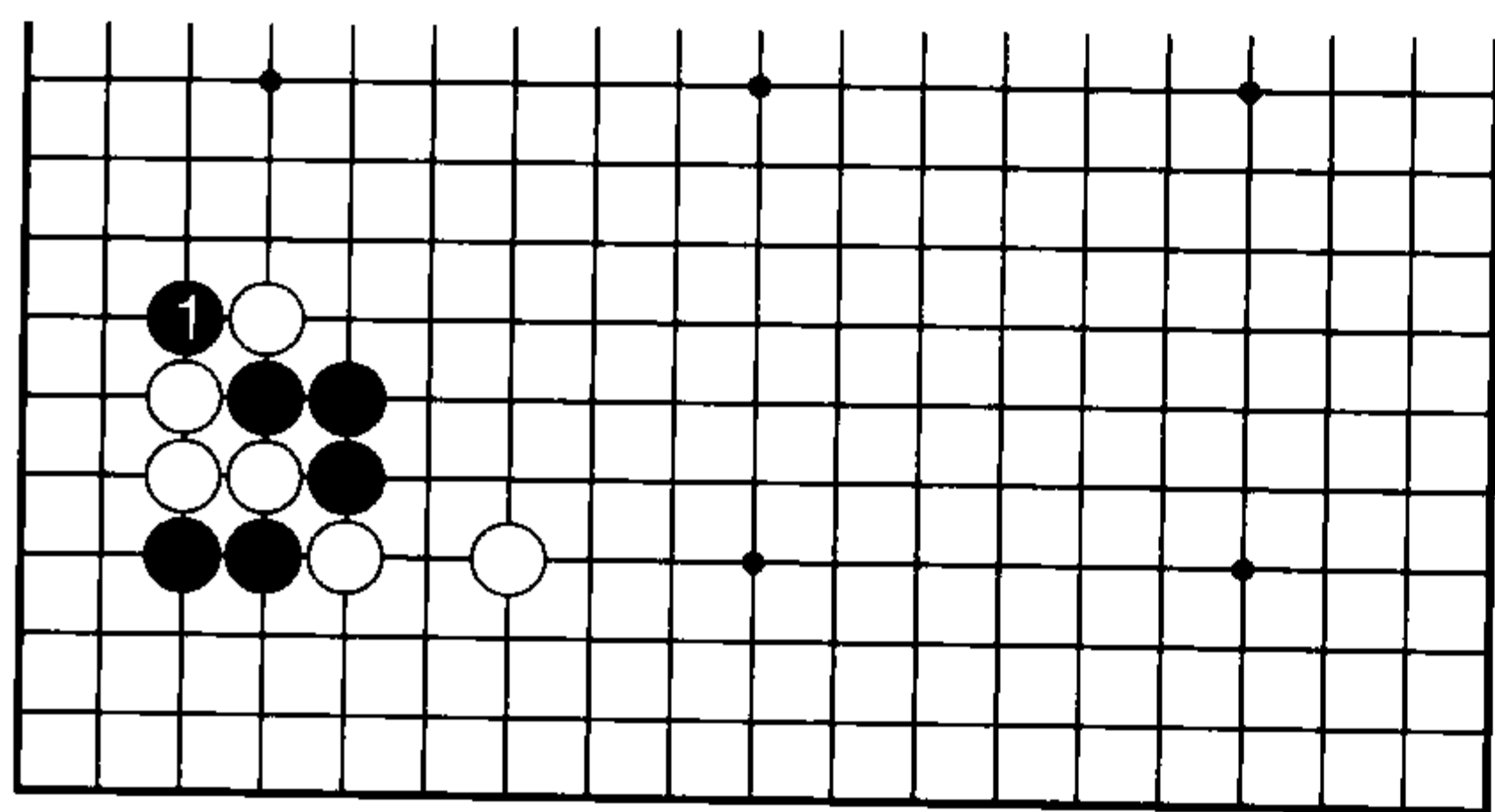


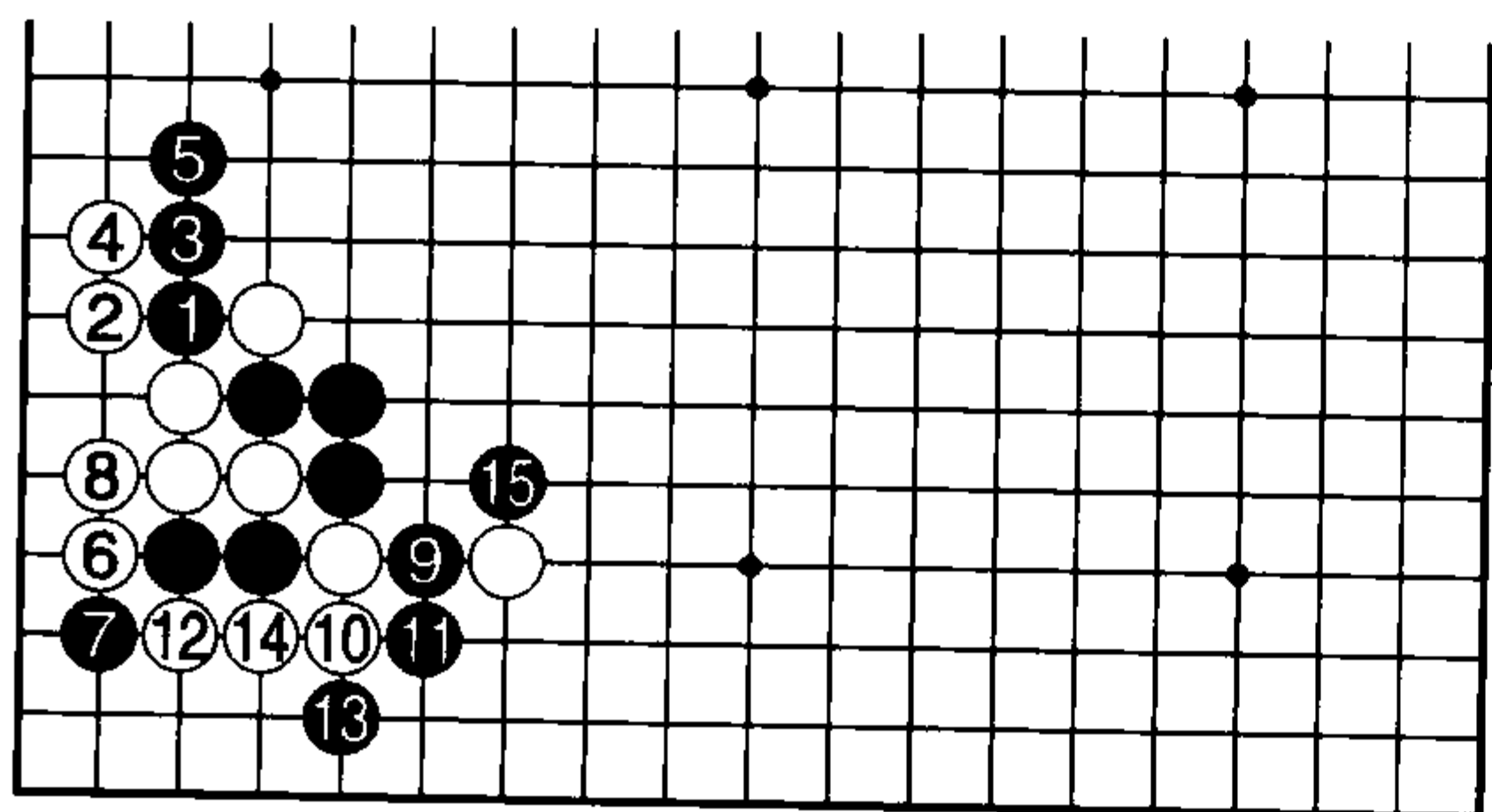
图6 还是不行

黑6挖时，白从下面打吃，结果更坏，至黑14，白全军覆没。所以白3不能去扳，要断到外面去，形成白有利的局面。



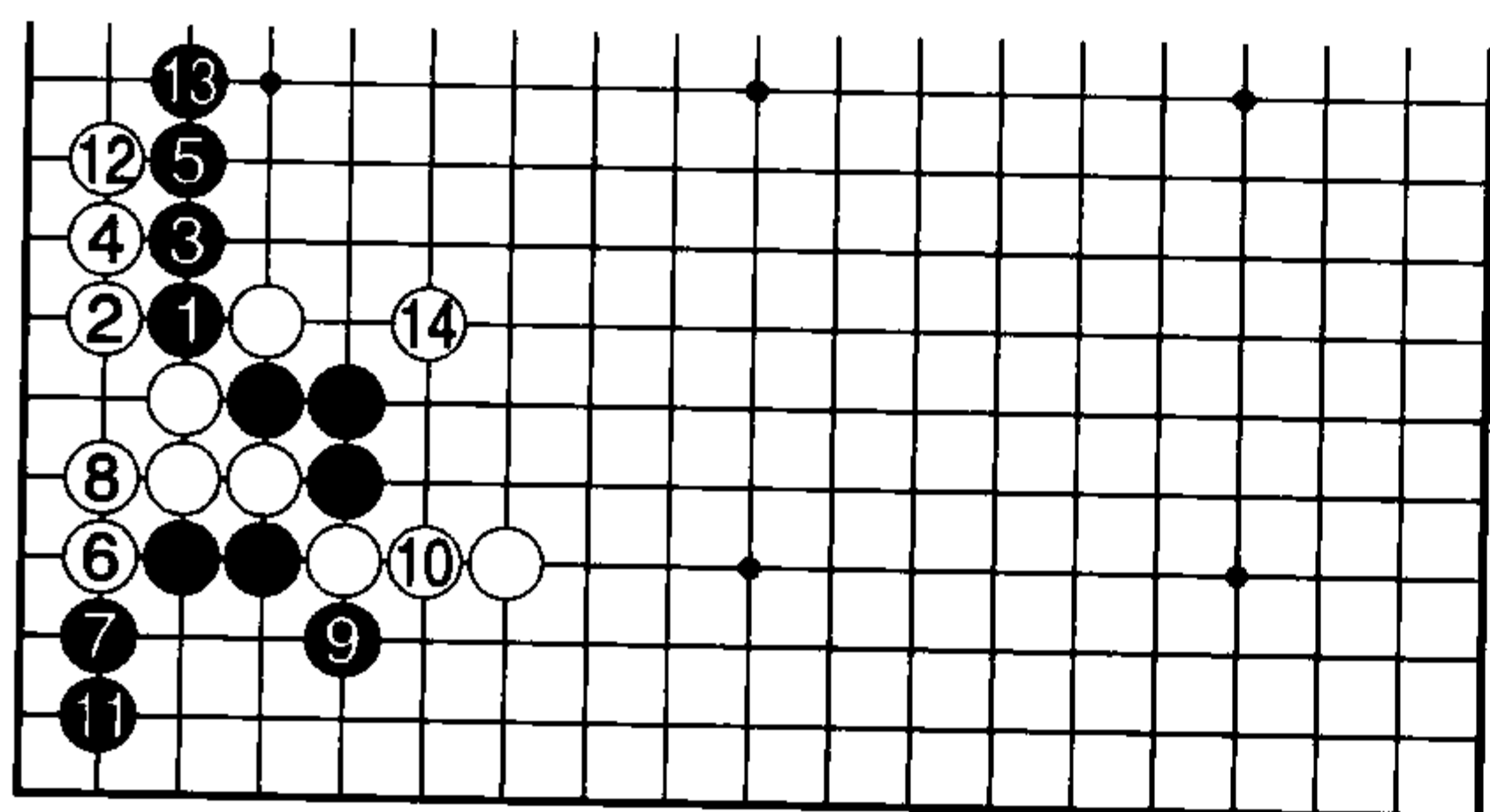
**图7 骗着破解**

和上一型一样，黑1断还是要点。它的用意是弃掉角部，获得宏大的外势。



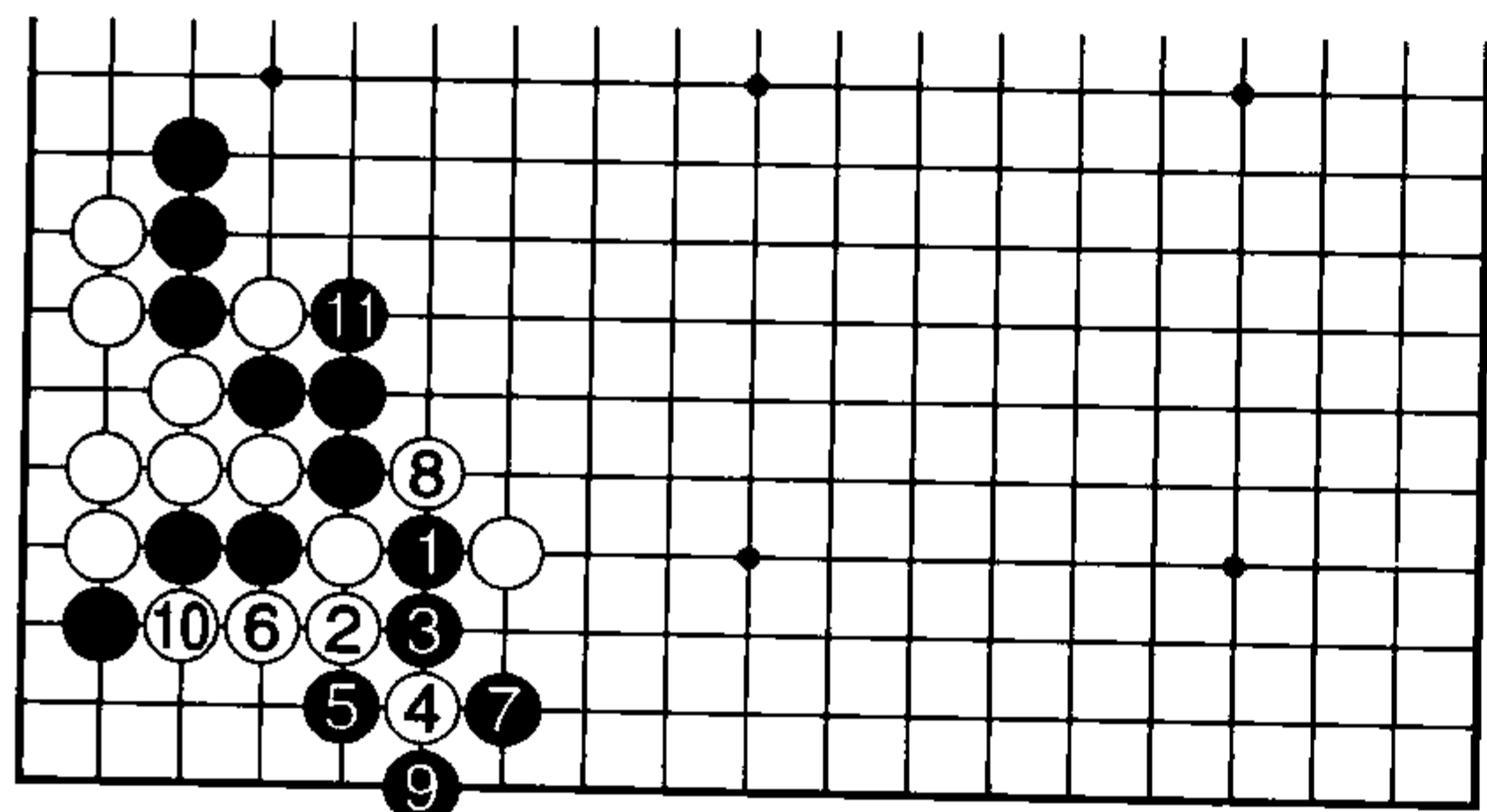
**图8 黑大好**

白只能在二路委屈做活，黑9从外面打弃子是要领，至黑15，白角上只有不到20目的实地，而黑的外势价值要远大于角上。



**图9 第二次受骗**

黑如果贪恋角上的实地，而选择在角上活棋，白12先爬一下，再14虚枷，黑棋形状不佳，苦。



**图10 抵抗**

黑3时，白4扳顽强抵抗，至黑11，比图9结果略好，但总体还是黑有利。

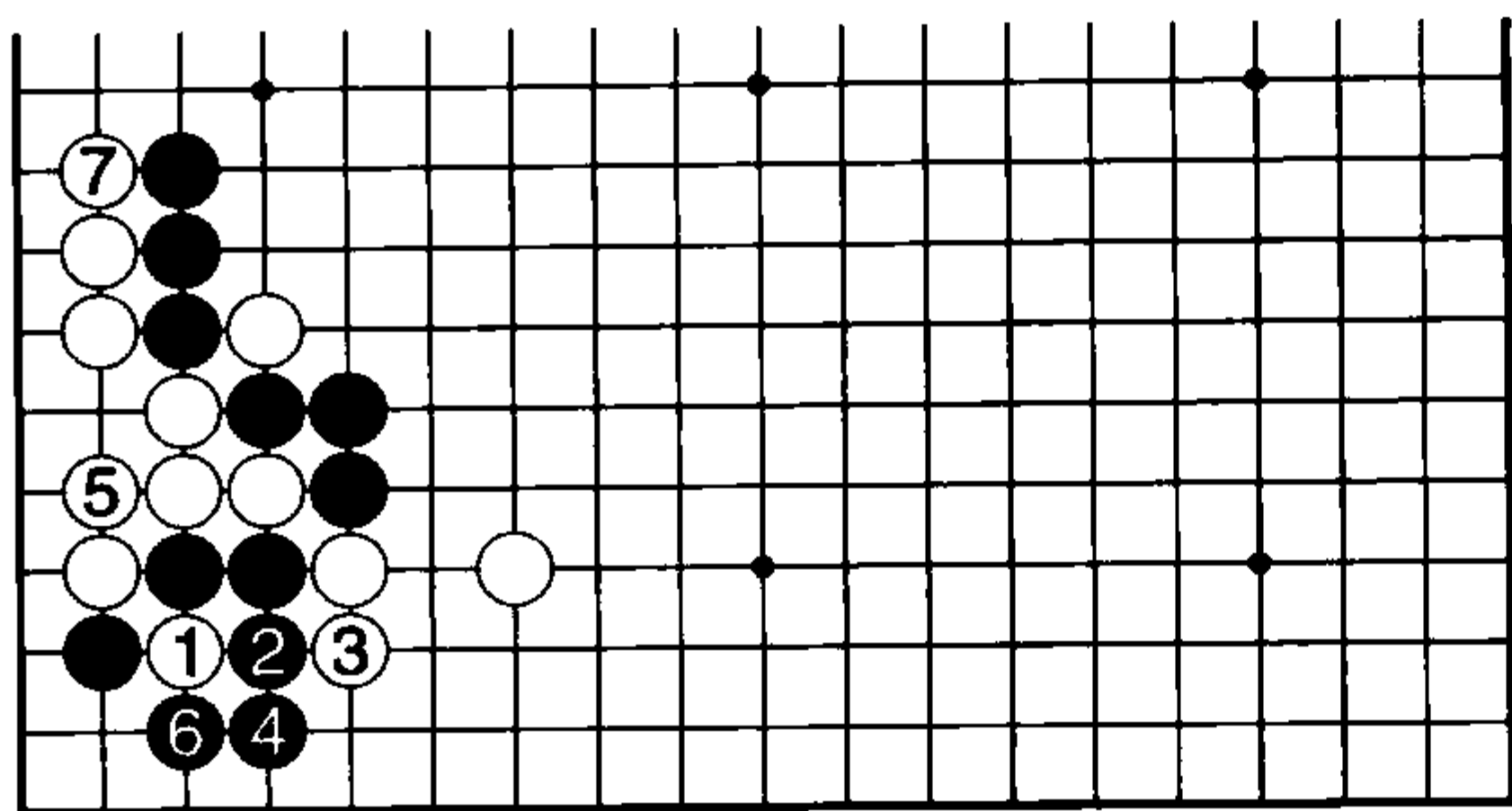


图11 应急的俗手

白5接之前先1断，3打虽然是俗手，但防止了图9的变化，是应急手段。但是，虽如此，结果白棋还是很不爽。

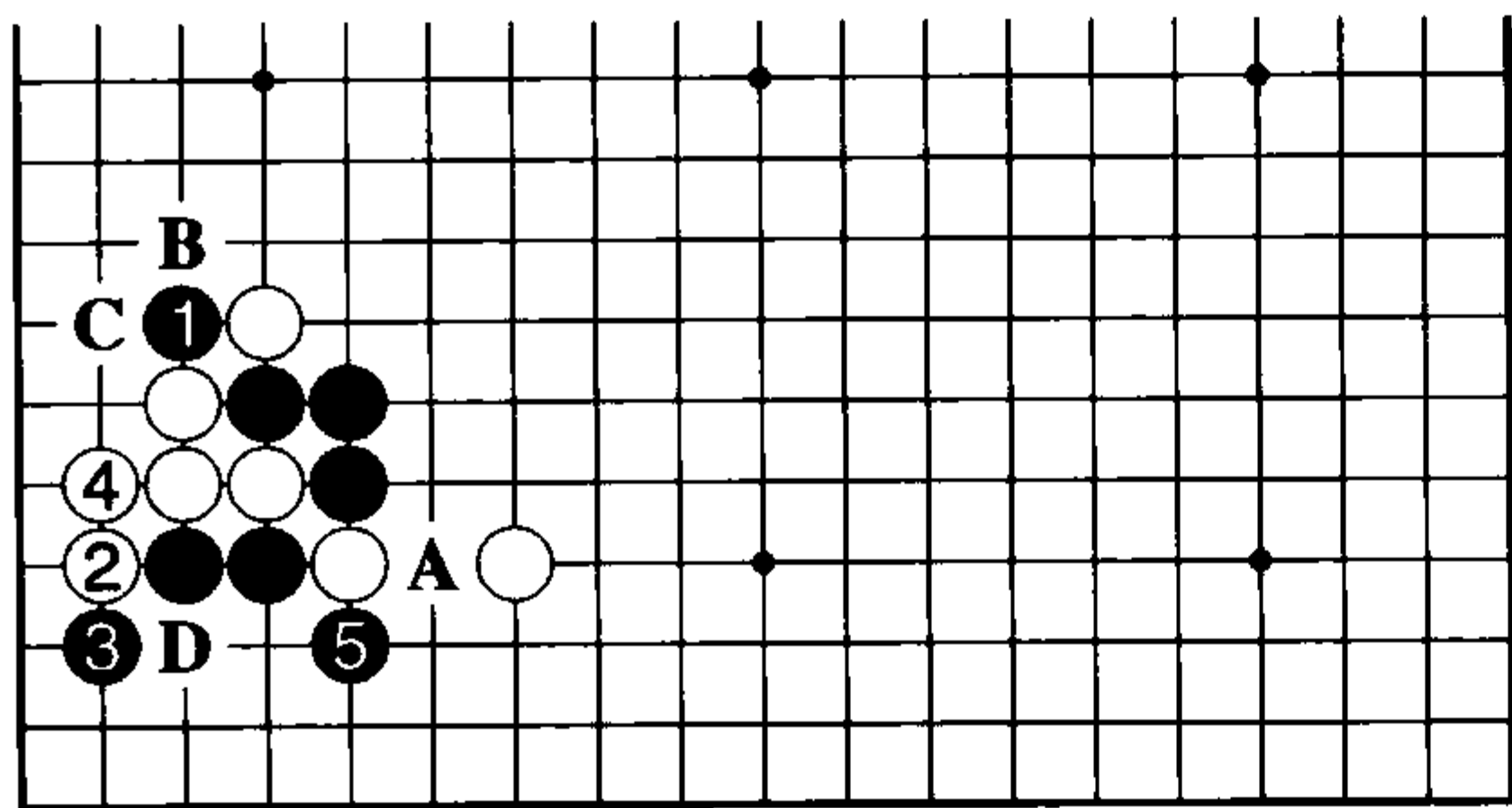


图12 白依然不行

白2、4直接在下面扳粘，意图是瞄着B位和D位断两个毛病，但黑5打吃好棋，白如B位吃，黑就A位拔花，白不行；白如A位接上，黑就C位立下，吃掉白五子。

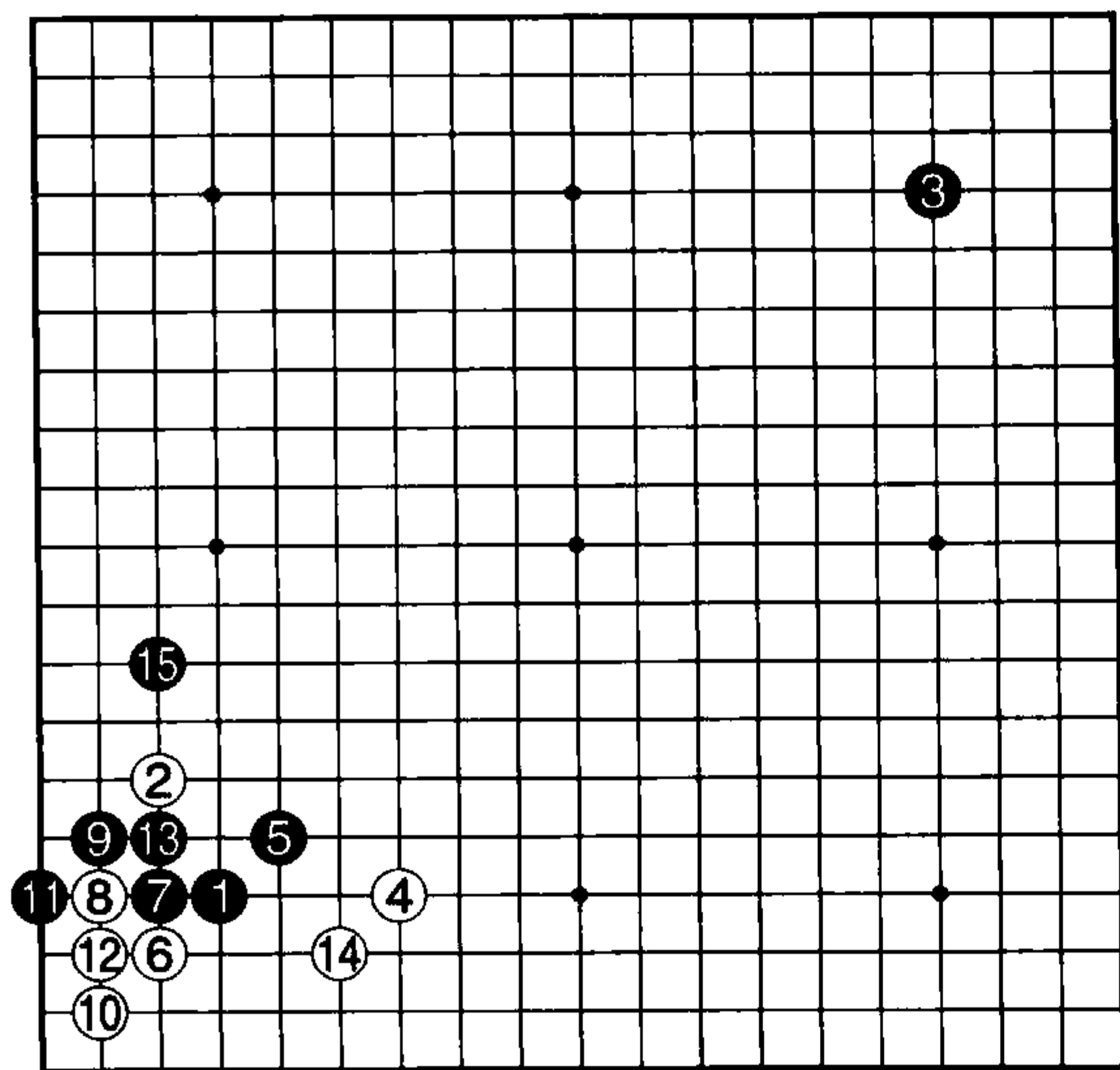


图13 避开

白4双挂时，黑棋也可以选择避开复杂变化的下法，黑5小尖是不错的一手。至黑15，两分。

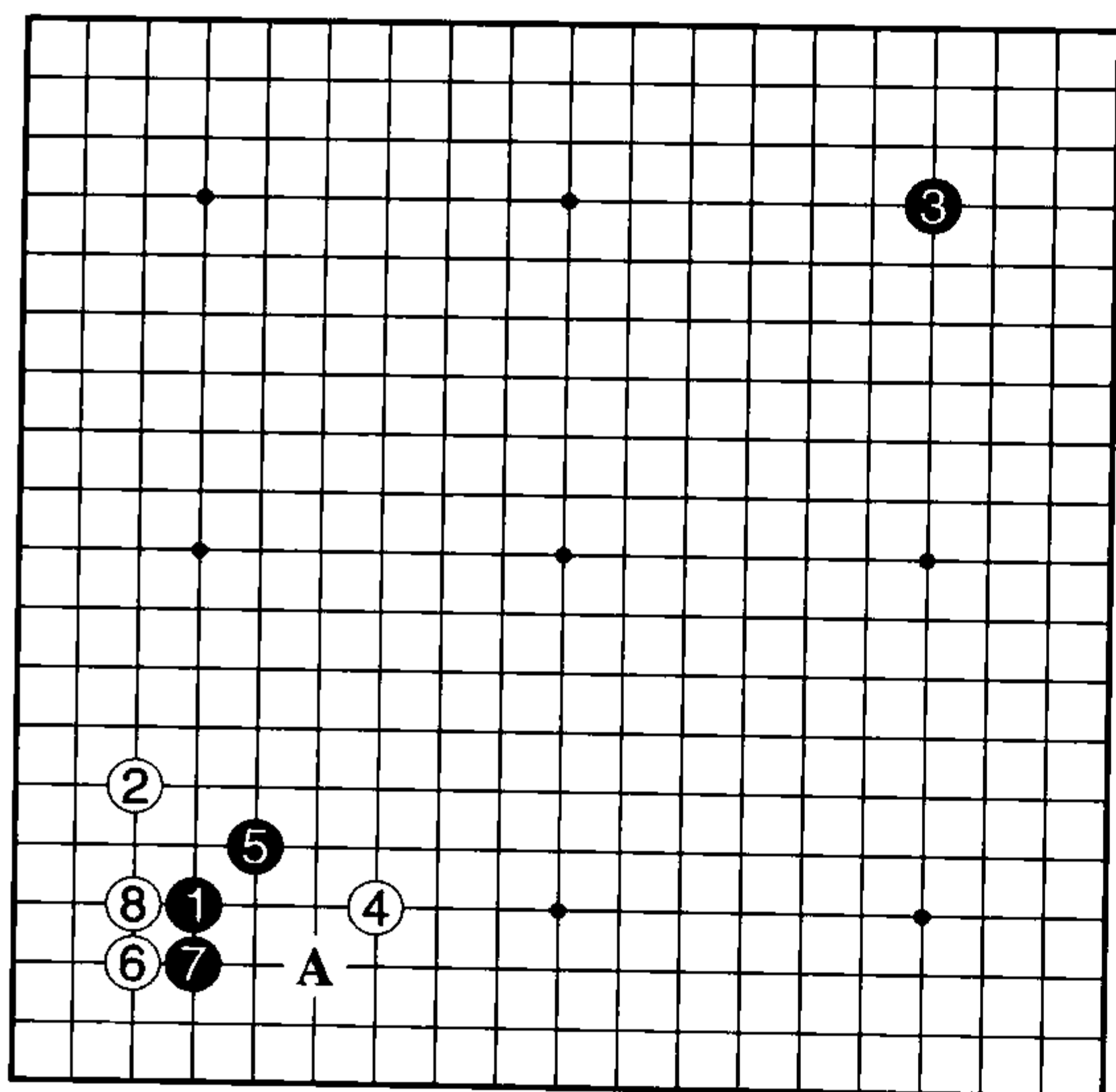
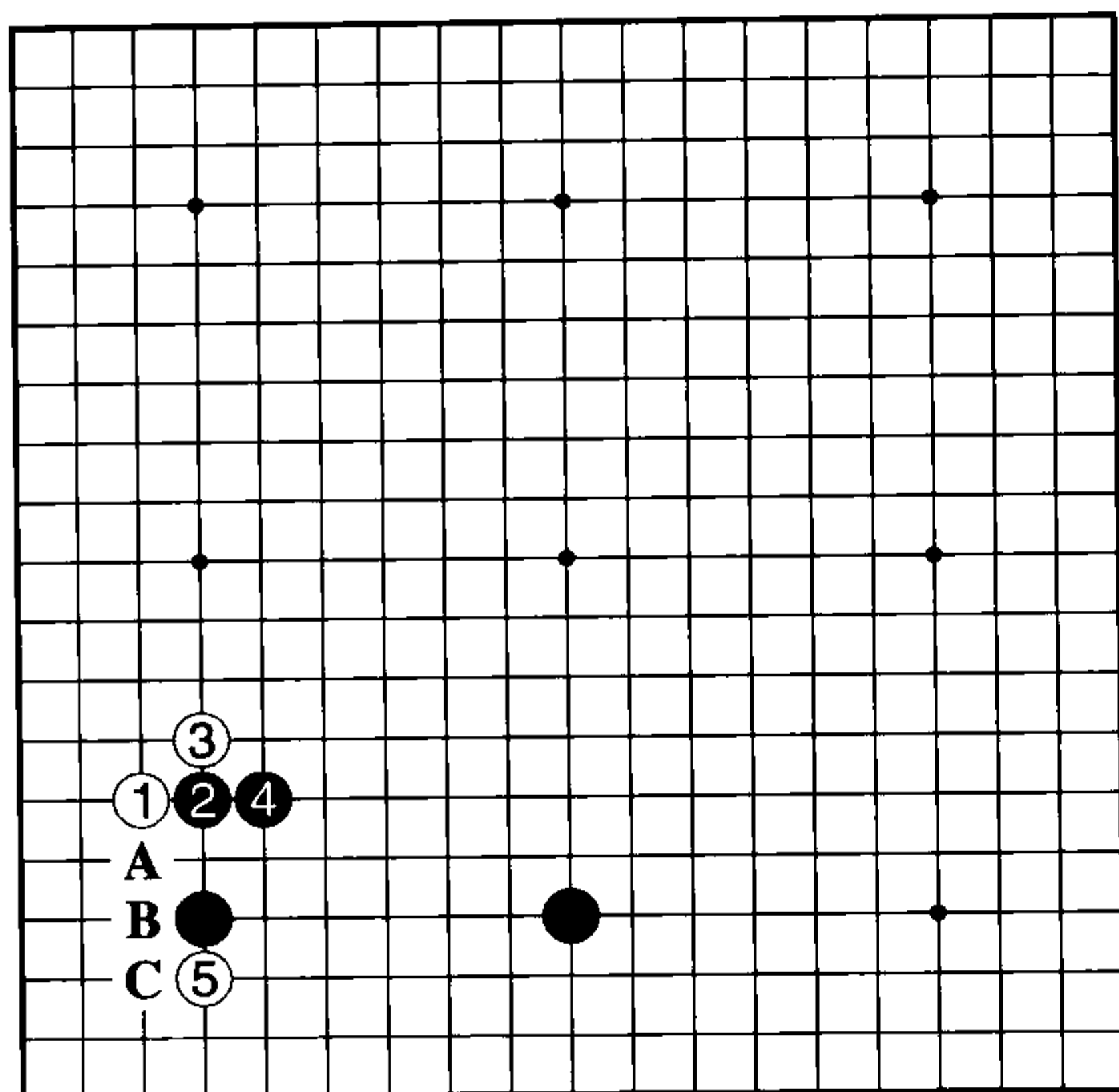


图14 方向不对

黑7挡这边，方向有问题；和双飞燕定式比起来，白4一子位置要好于A位。



### 第三型 基本图



对白1挂角，黑2、4走压长定式，是照顾右面摸样的下法，白走A、B、C等点都是定式，但白5在角上奇怪的靠一下，居心何在？

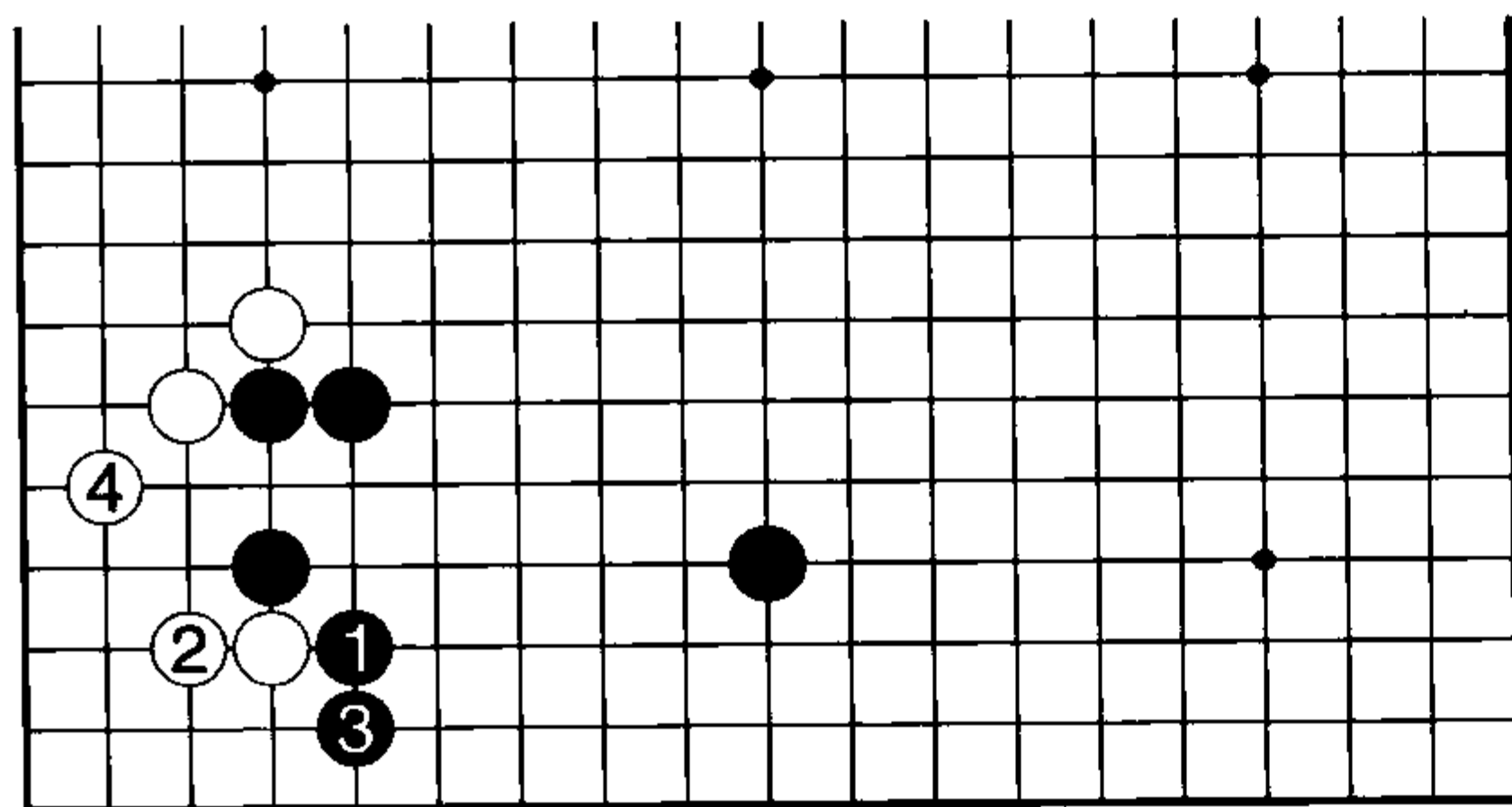


图1 受骗

黑1扳到外面，发展外势，似乎不错，但白4尖回，黑角部实地严重受损，不理想。

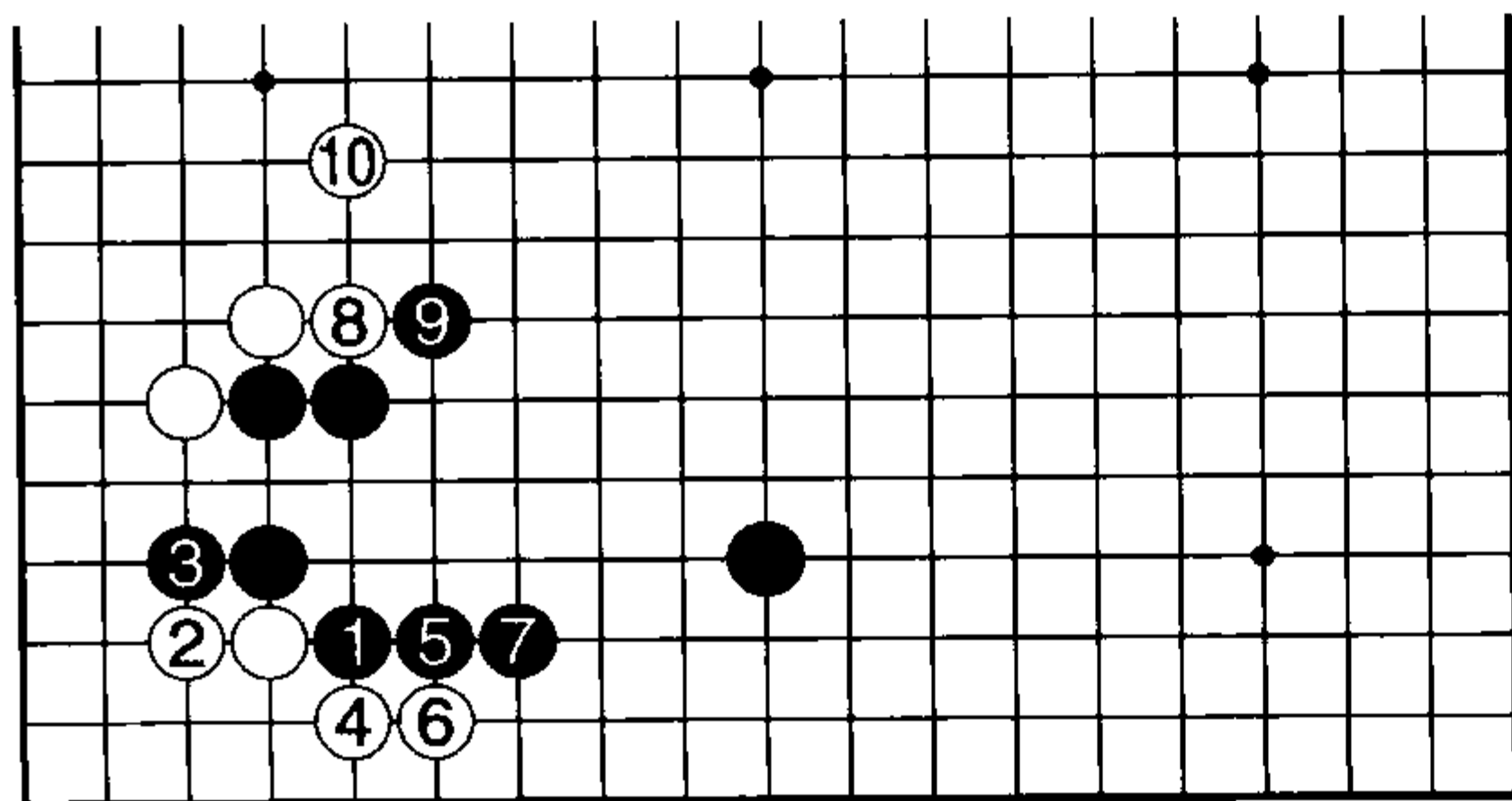
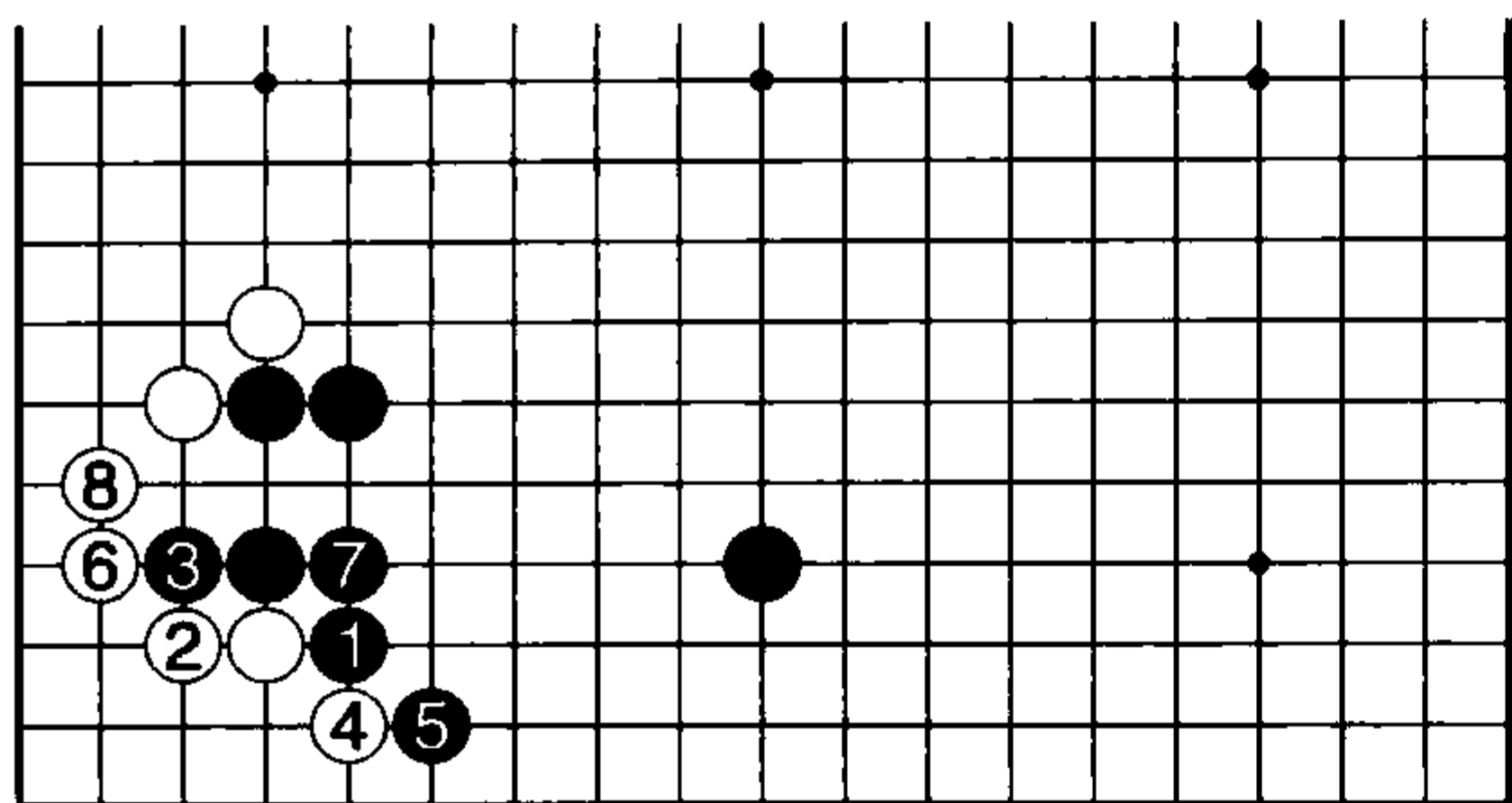


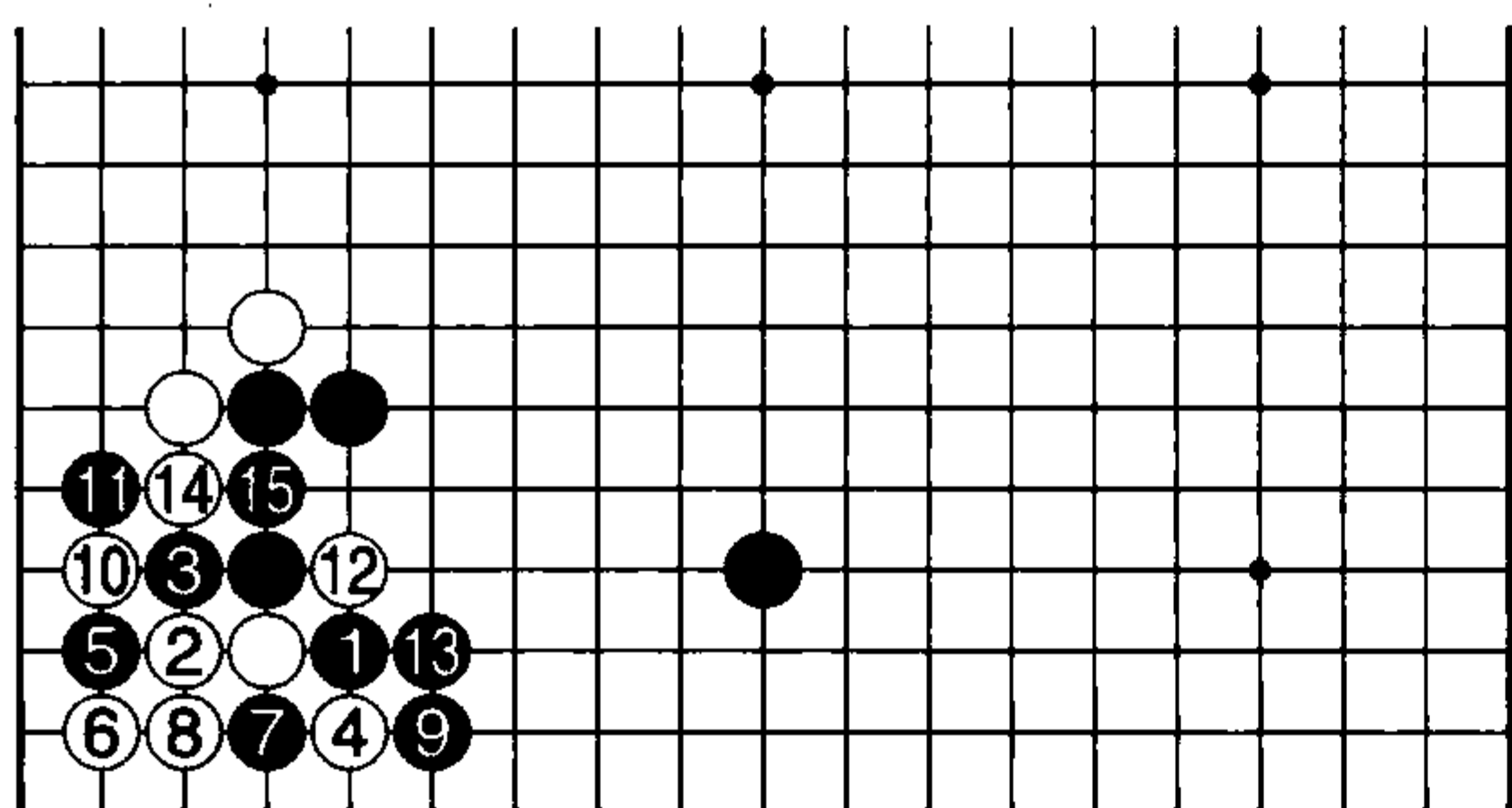
图2 黑依然不好

黑3阻渡，但白4、6先手交换后，再8、10整形，两面均处理好，黑不利。



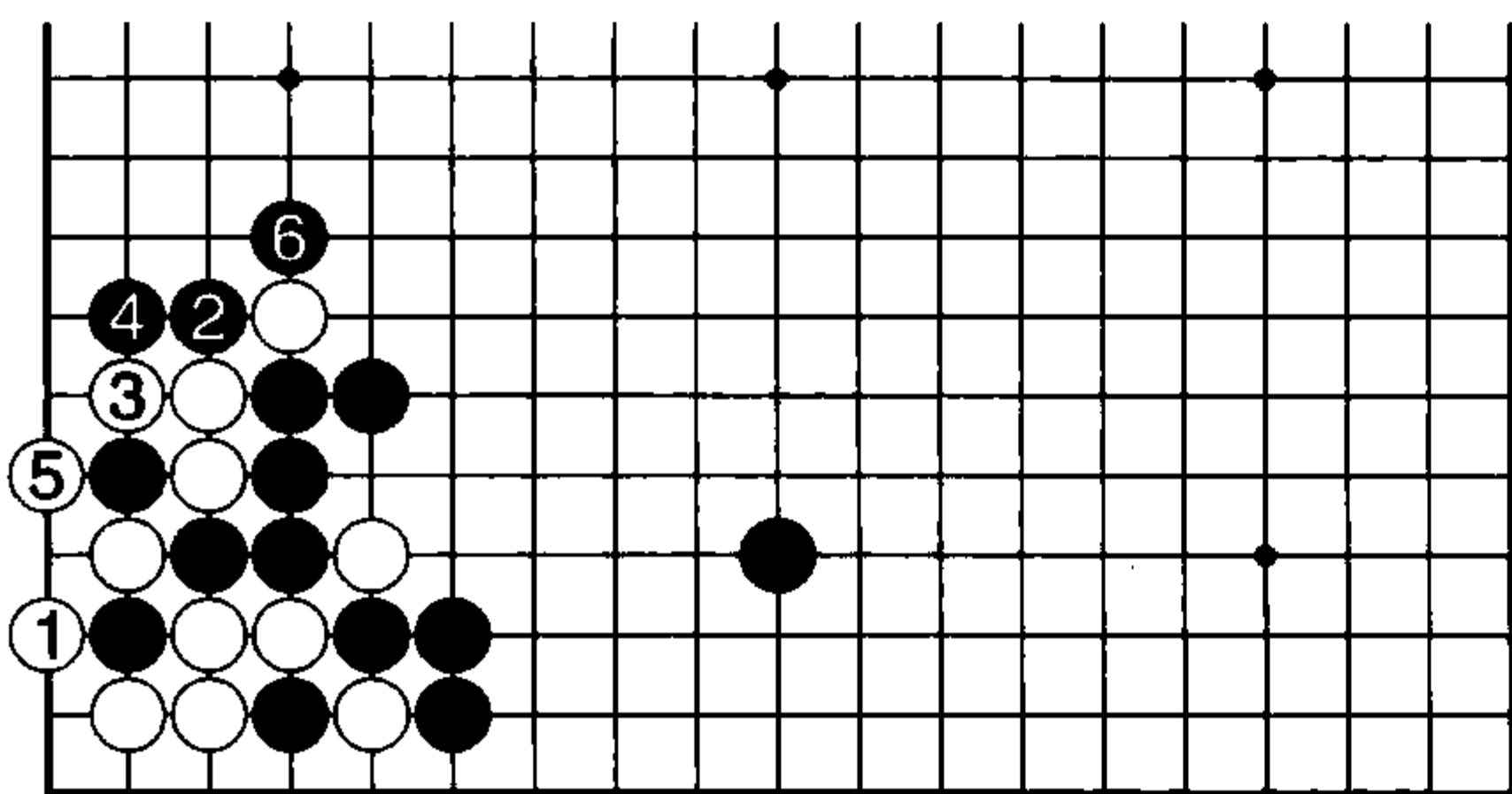
**图3 大同小异**

黑5连扳，白6冷静地在下面扳就不错，黑7粘，白8连回家，和图1大同小异，白好。



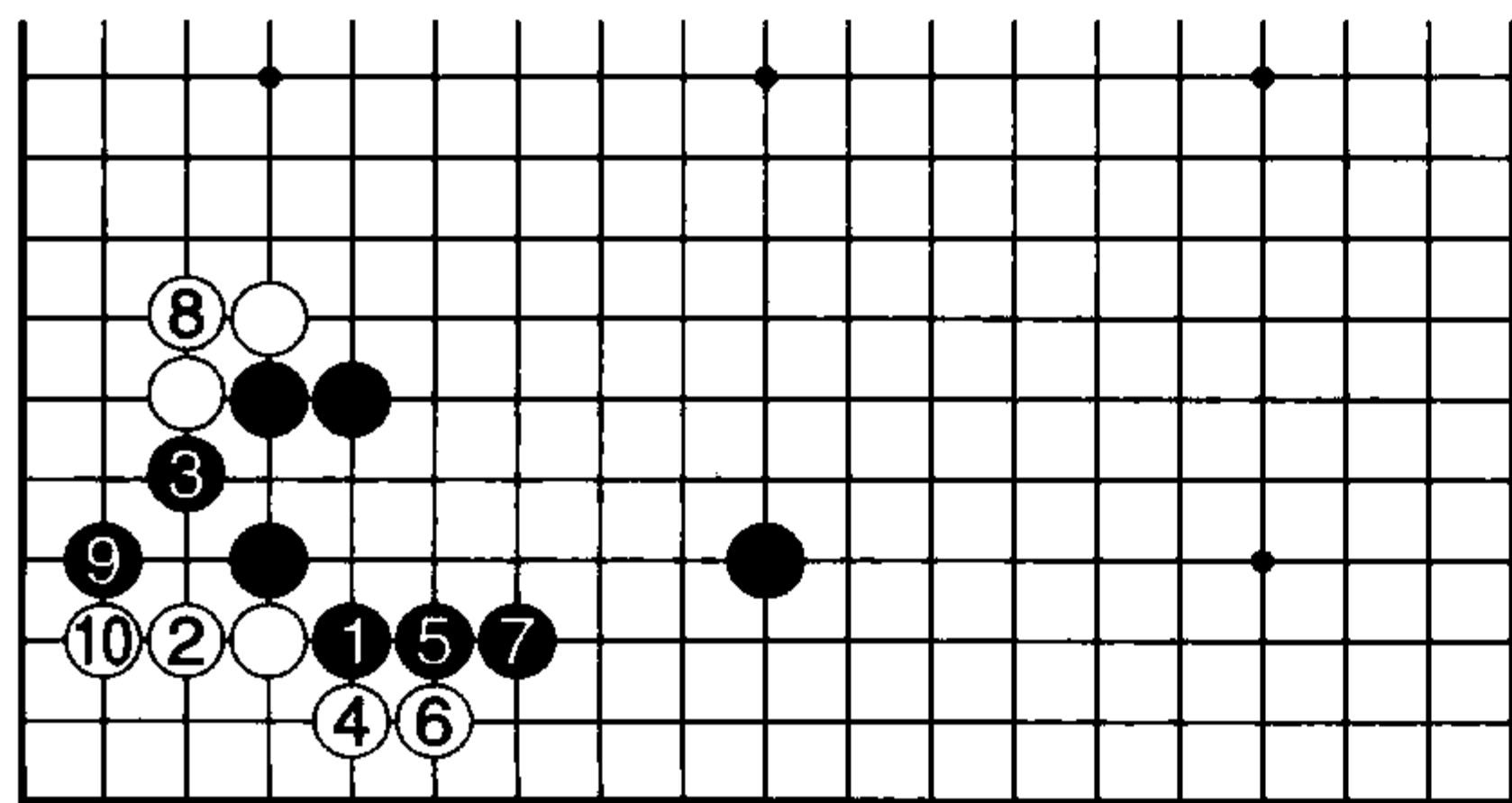
**图4 骗着破解1**

黑5先扳好手，到黑15，白不行。



**图5 黑有利**

接前图，白1只能提一子，黑2、4打两下，然后吃掉白一子，很爽。



**图6 白不坏**

黑3虎好不好？白4扳，黑5退不好，到白10的结果，白两面得利，不能认为黑好，最多是白满意的两分。

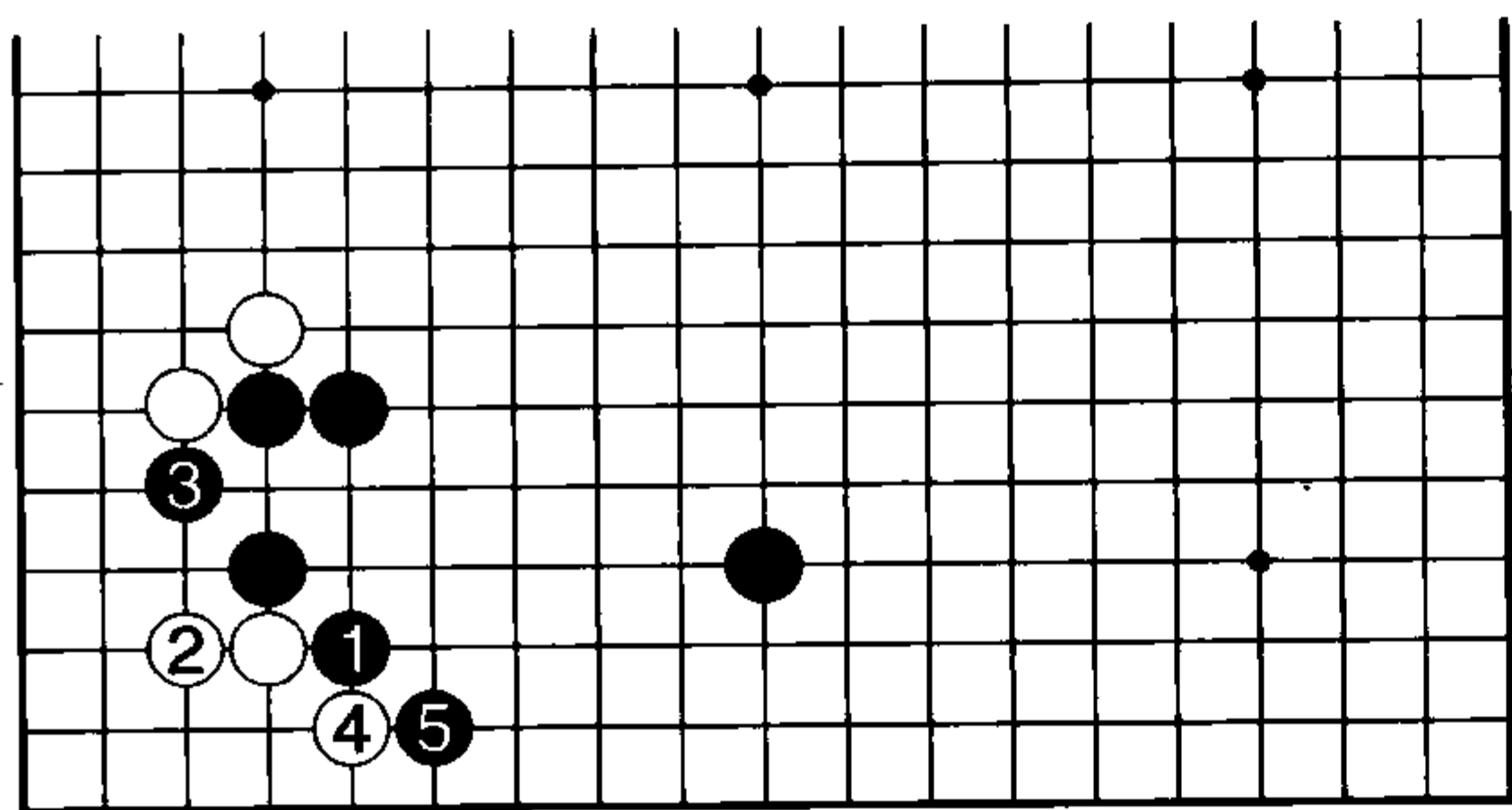


图7 必须连扳

此处黑5只能连扳。

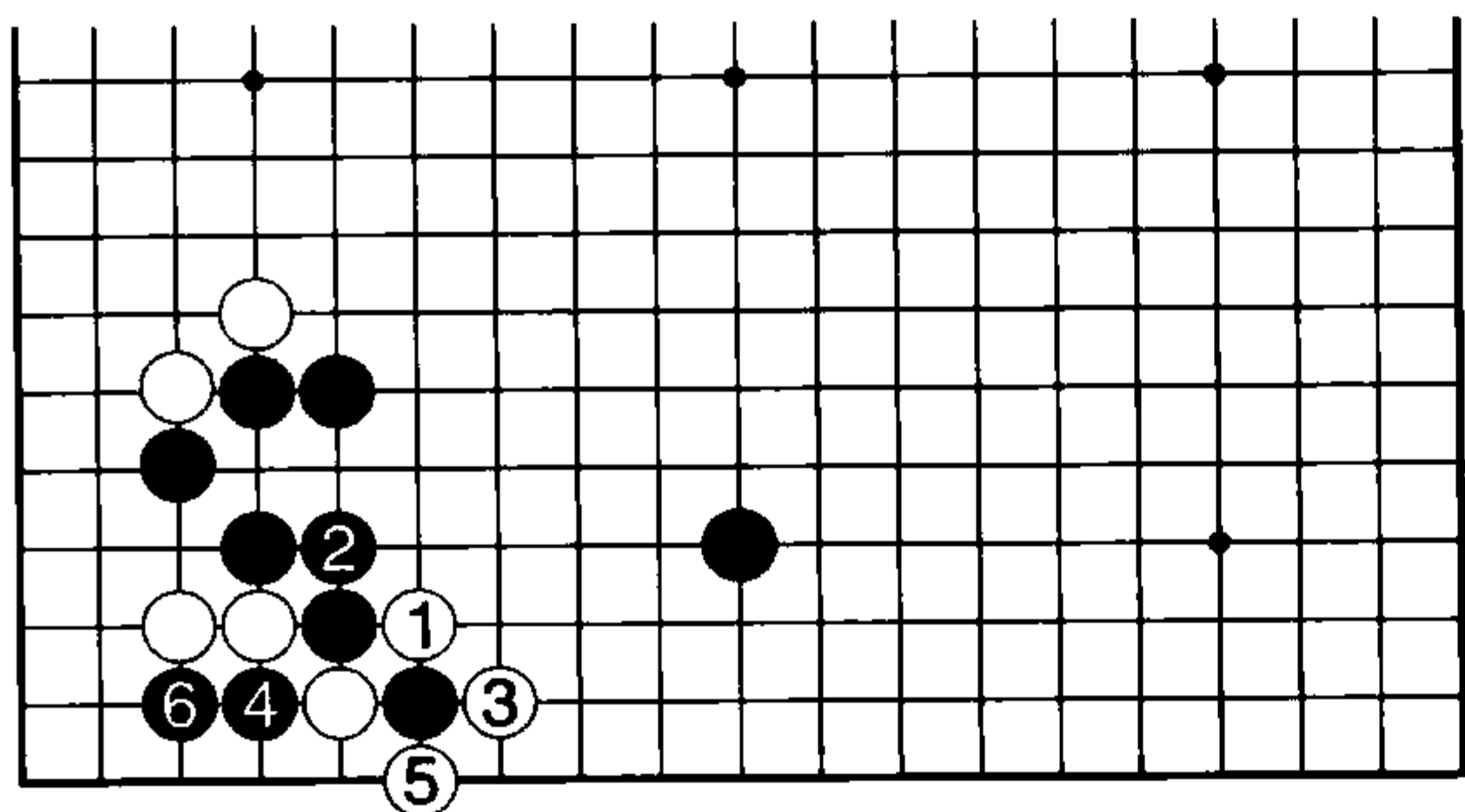


图8 黑不错

对黑的连扳，白如果简单吃掉外面一子，黑吃角上两子，可以满足。

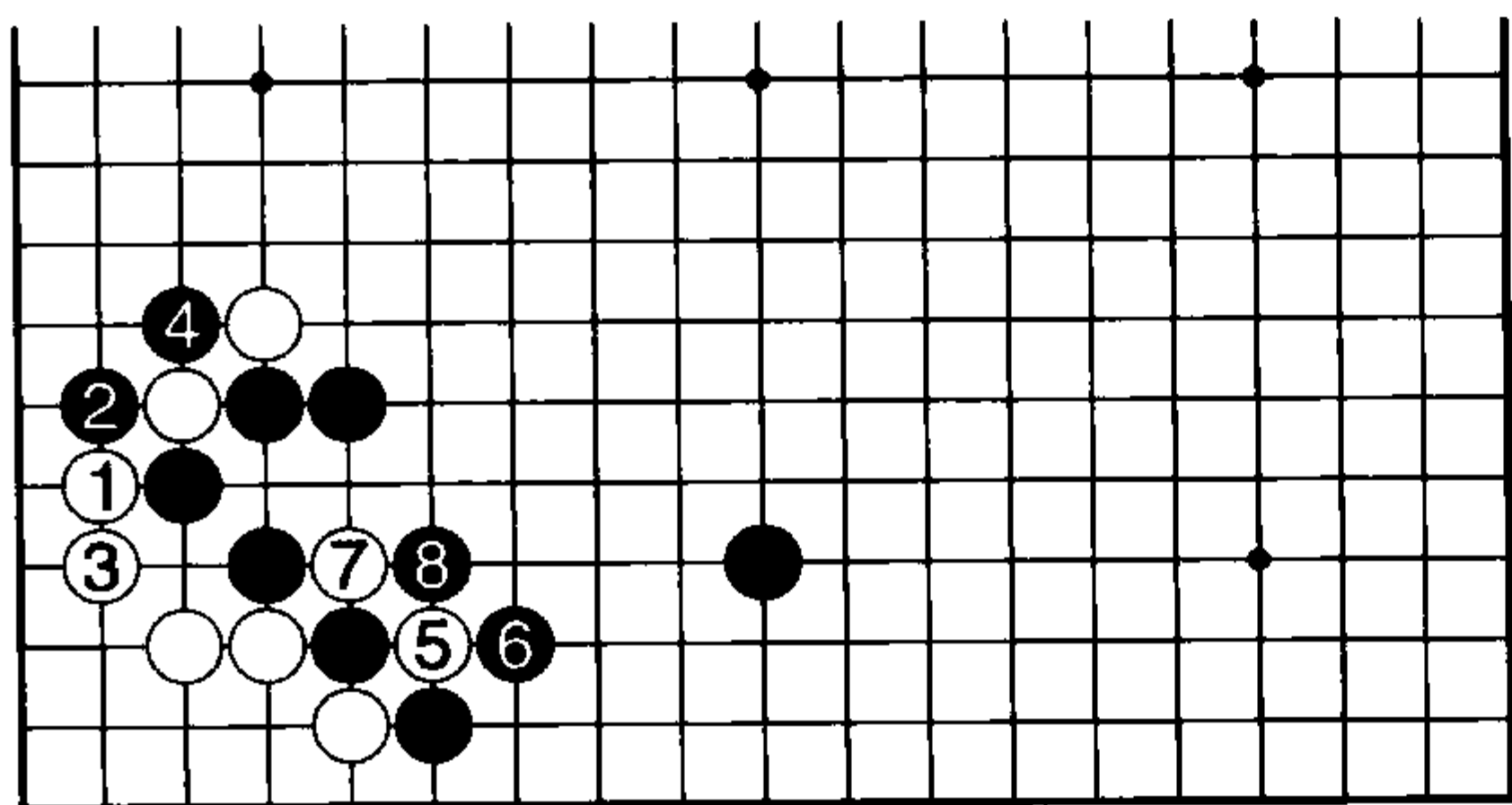


图9 黑好

白1扳、3退在左面先交换，白5再回头断吃黑棋，是有思想的下法，但黑4提掉一子非常巨大，还可用6、8的强手把白封锁在里面，黑有利。

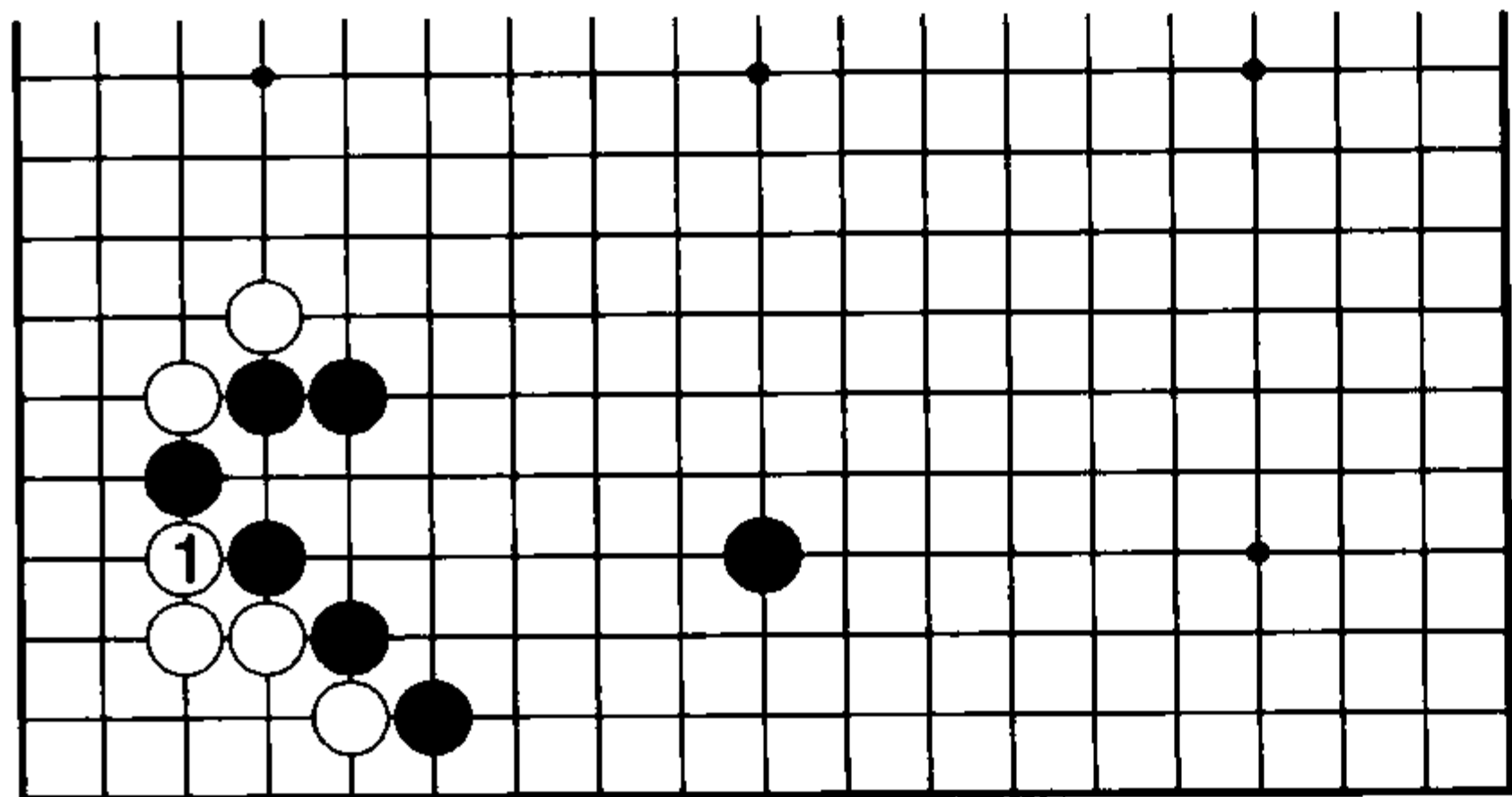
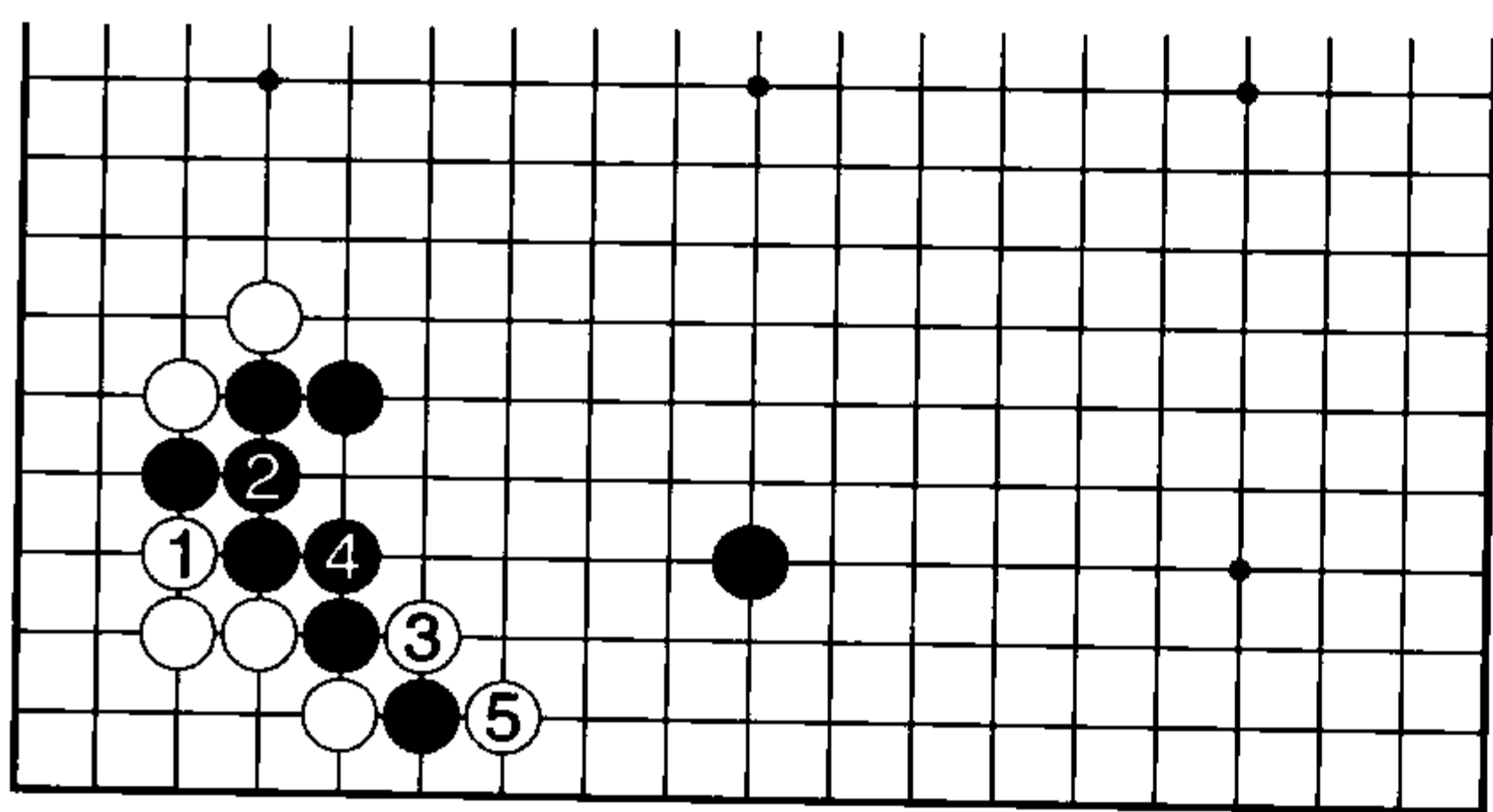


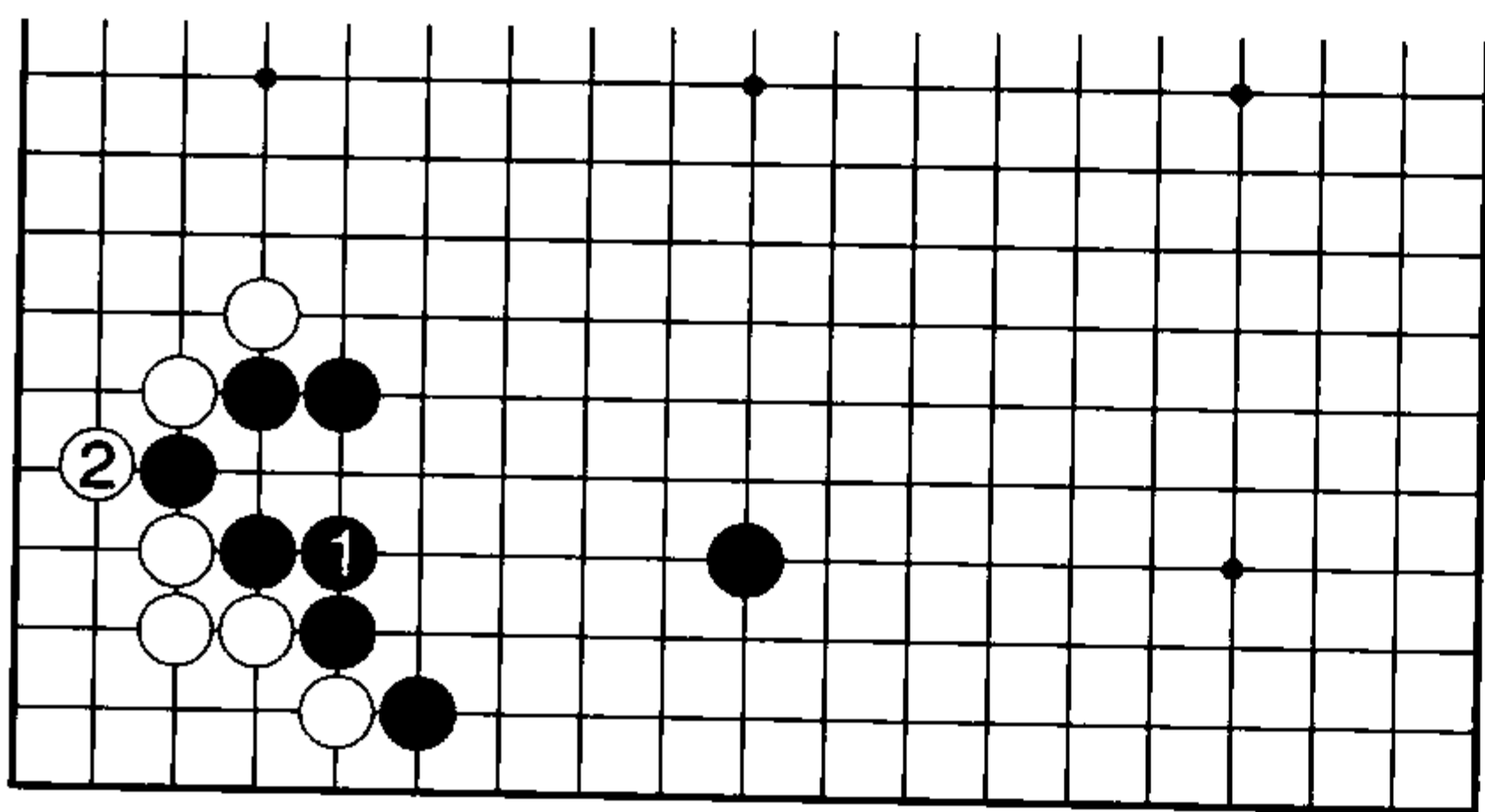
图10 著名手筋

白1是著名的手筋，此局面下只此一手。



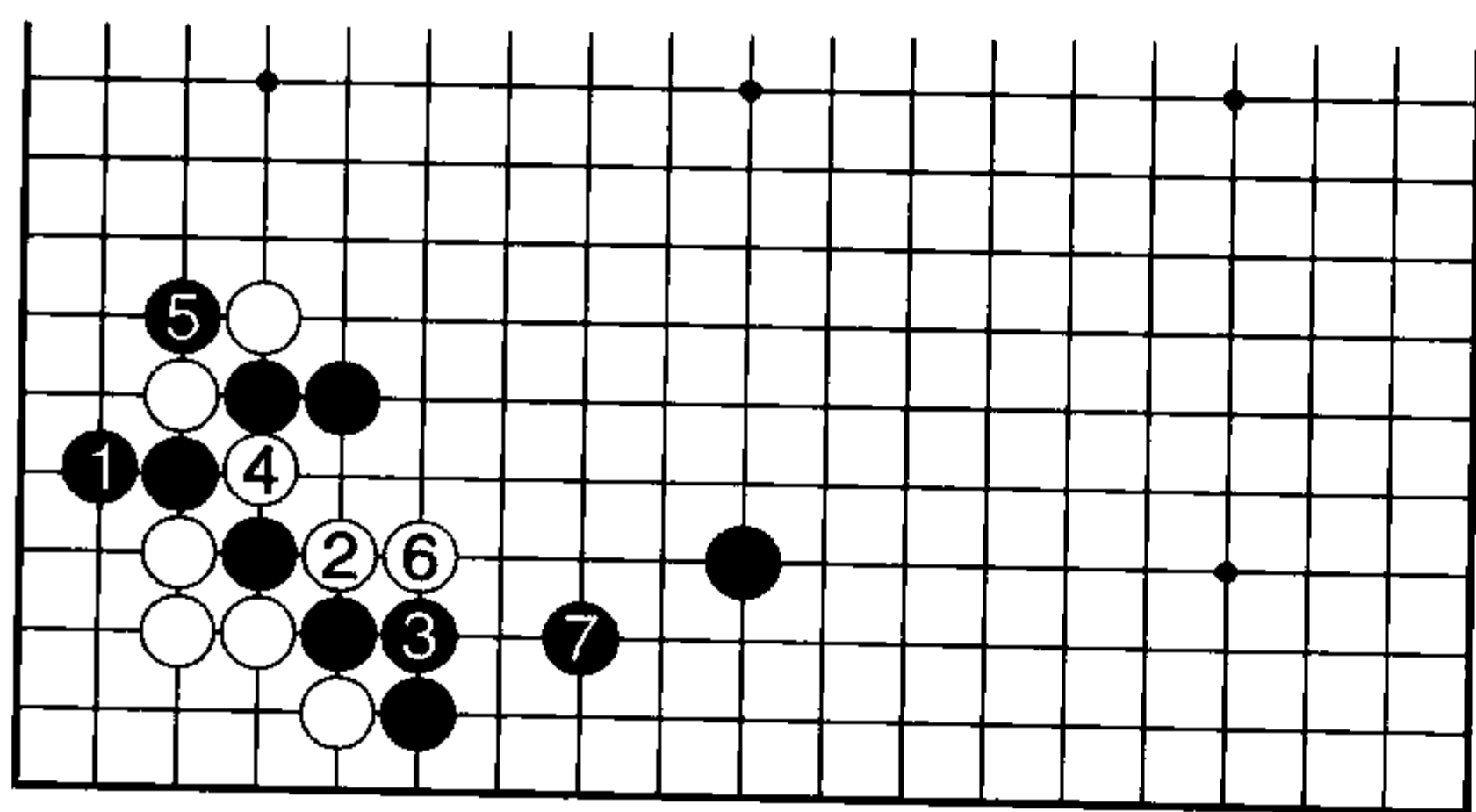
**图11 受骗2**

黑2接，上当，白3、5吃一子，黑棋亏损。此图黑已没有直接吃掉角上白子的手段。



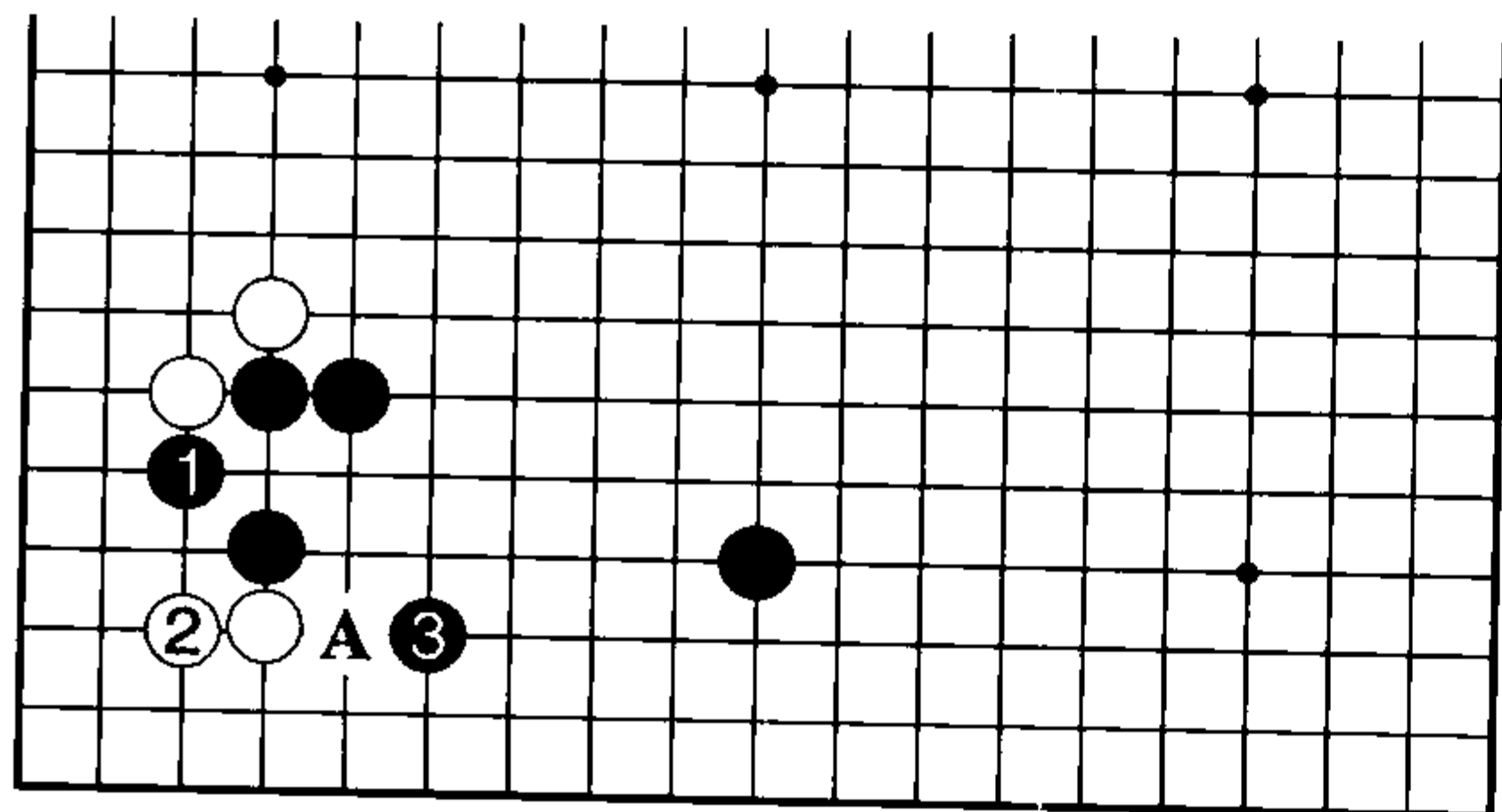
**图12 自有利**

黑1接在这里也不行，白简单渡过，形成和图1、图3近似的结果。



**图13 骗着破解2**

黑1立下阻渡，白虽吃一子，但没有成活，黑上下都很厚，可以在攻击中获取不错的利益。此图黑不错。



**图14 骗着破解3**

黑1直接虎挡，是对付骗着最简洁有效的办法。白2长进角，黑如A位扳，将会还原成上图的结果。此时黑3逼住很有力。

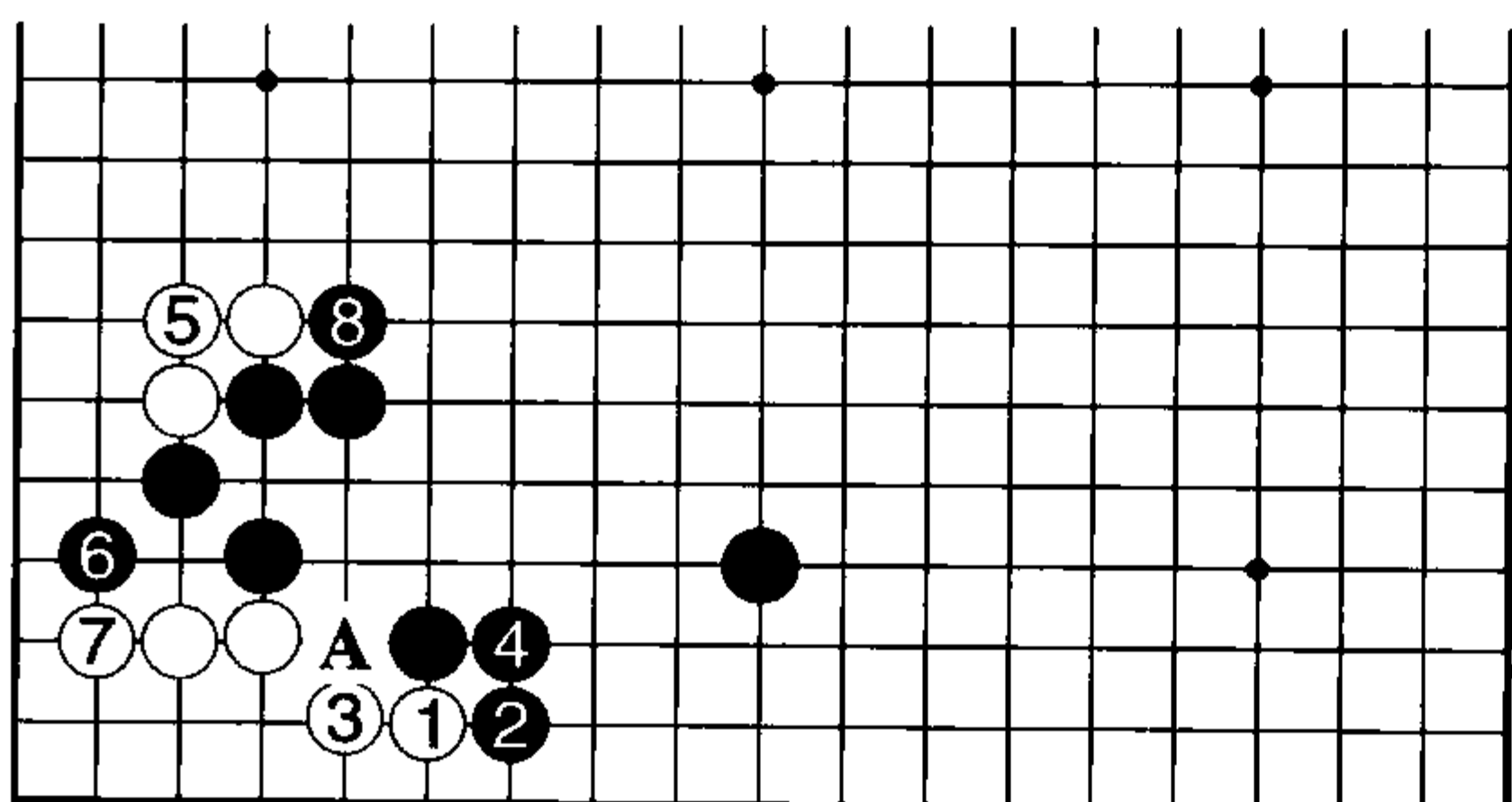


图15 黑有利

白1基本上只能托在二路做活，此结果和图6比起来，相当于把A换在了2的位置，当然黑好。

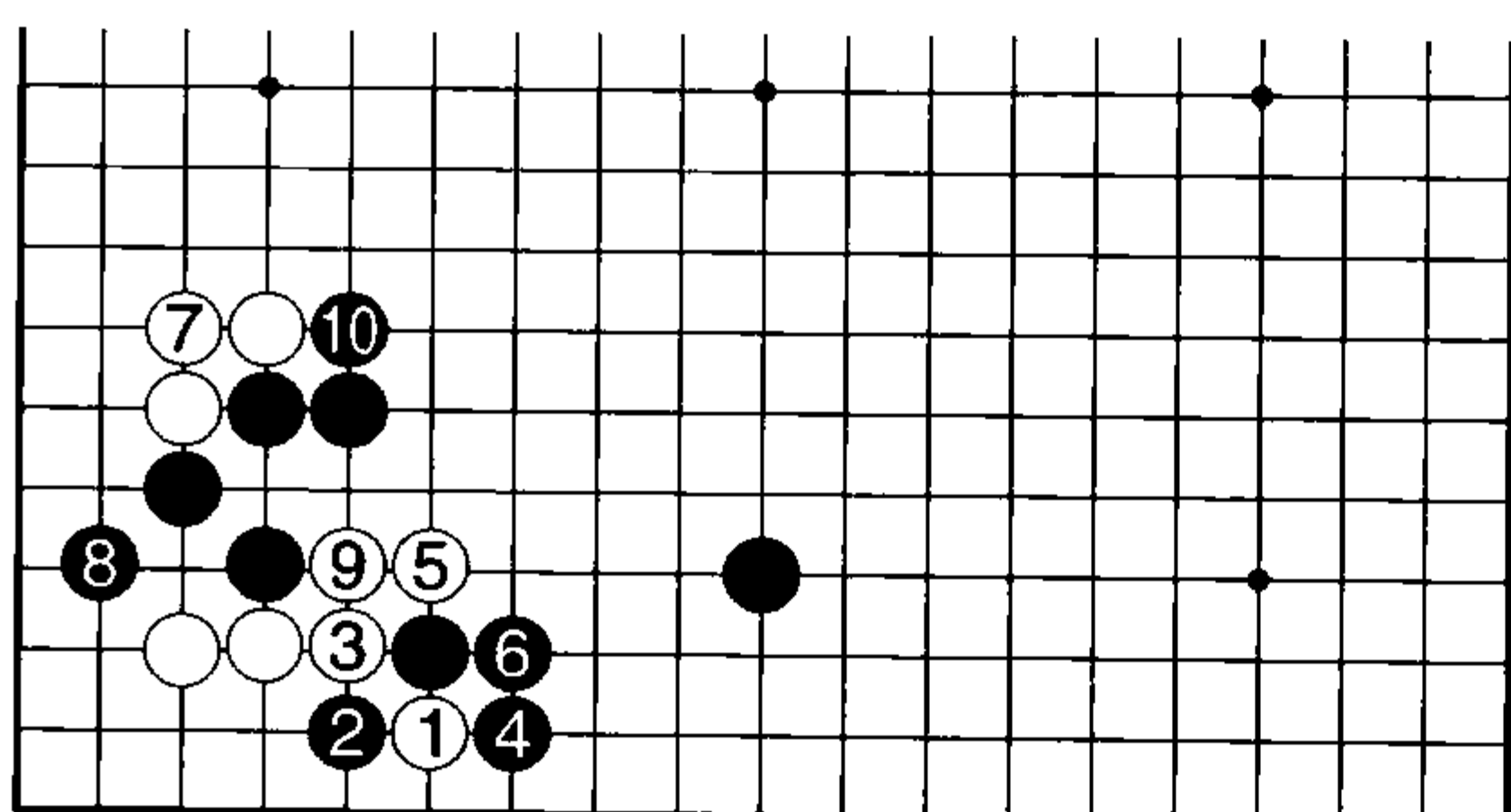


图16 缠绕攻击

黑2也可以在里面扳，至黑10，白难免两块棋被缠绕，苦战不可避免。

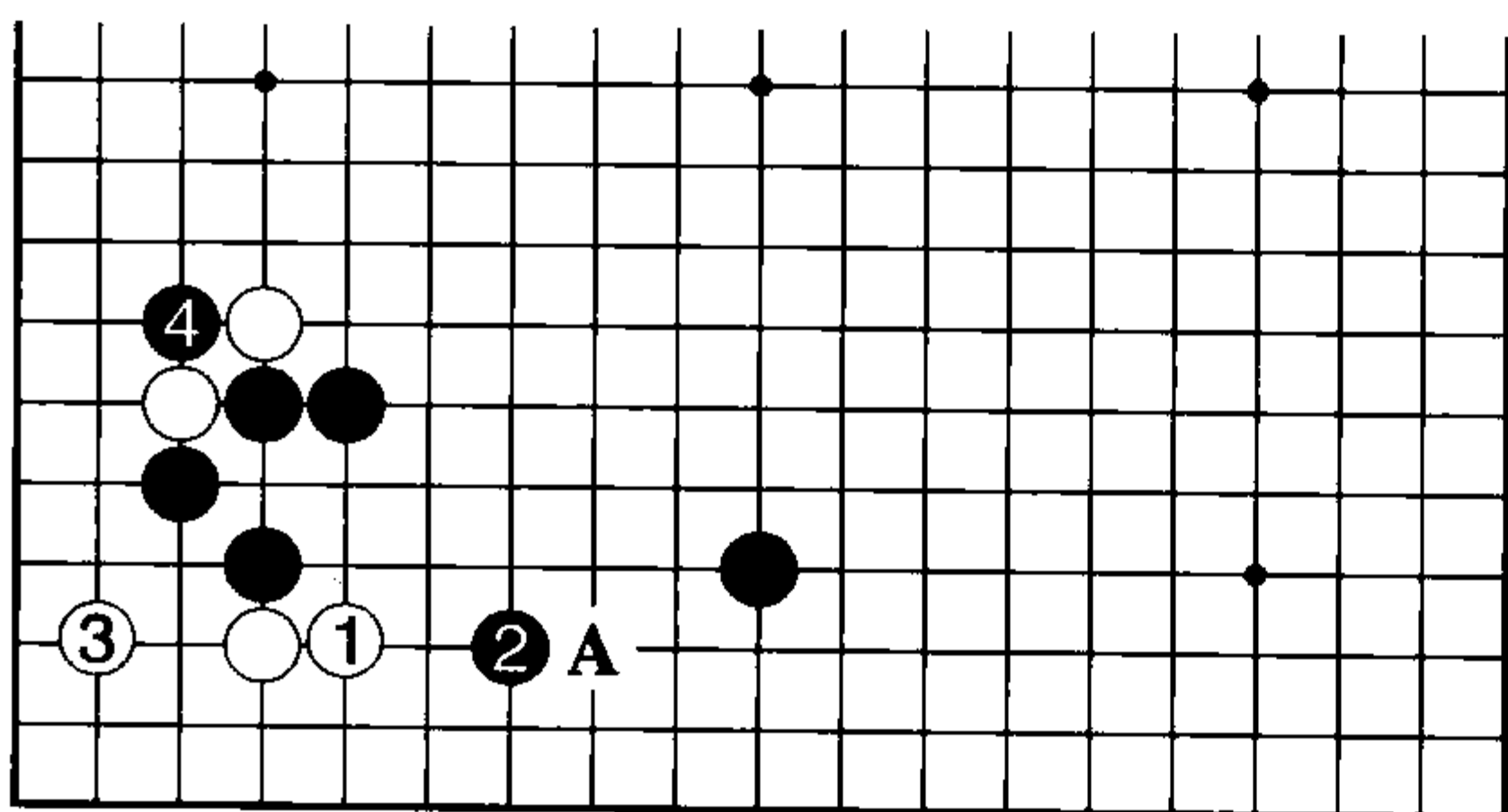


图17 变化

白1如果往前长，黑逼住还是好棋。白3不能省略，否则不活，黑4吃一子，非常厚，依然黑有利。

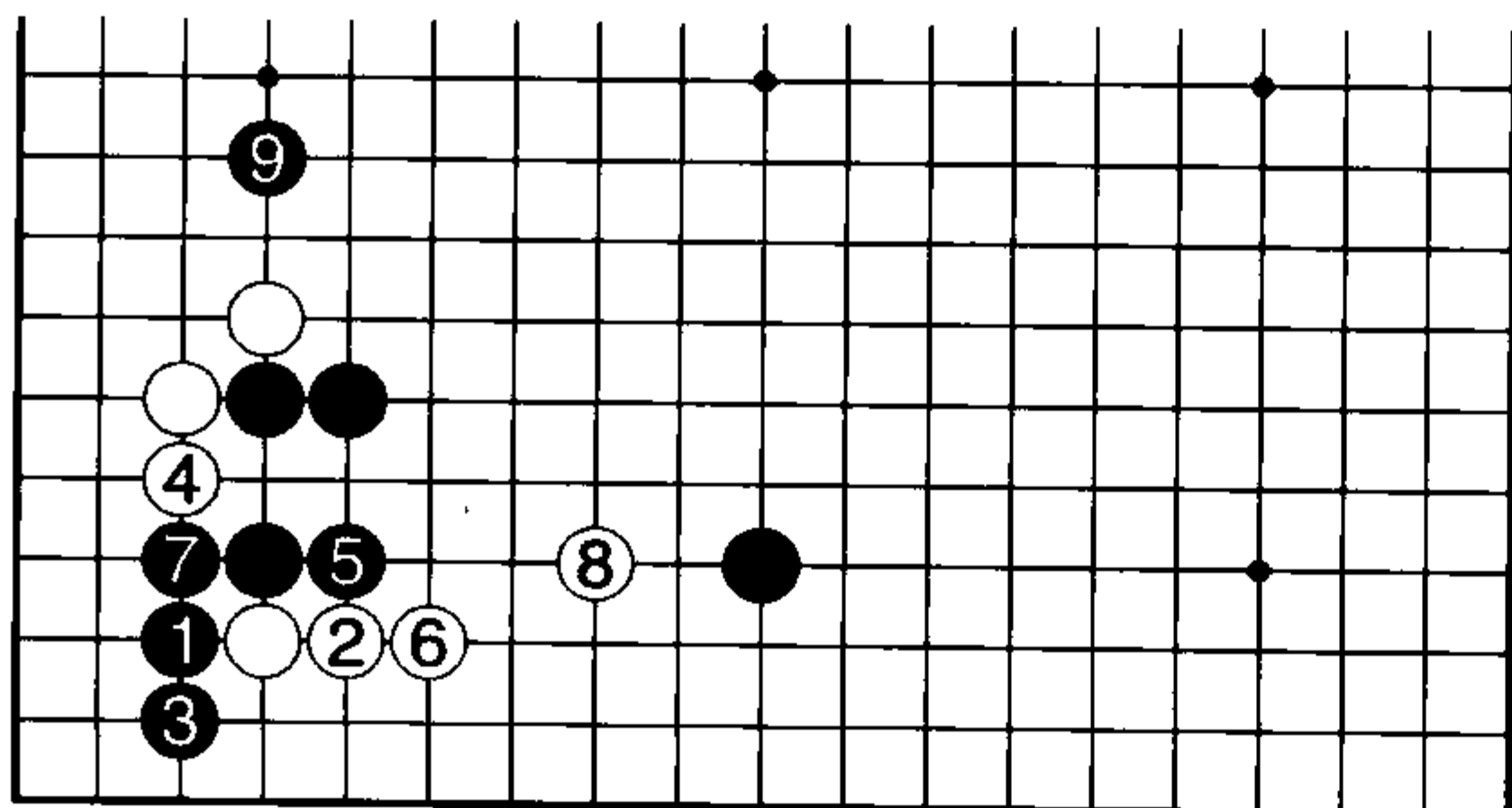
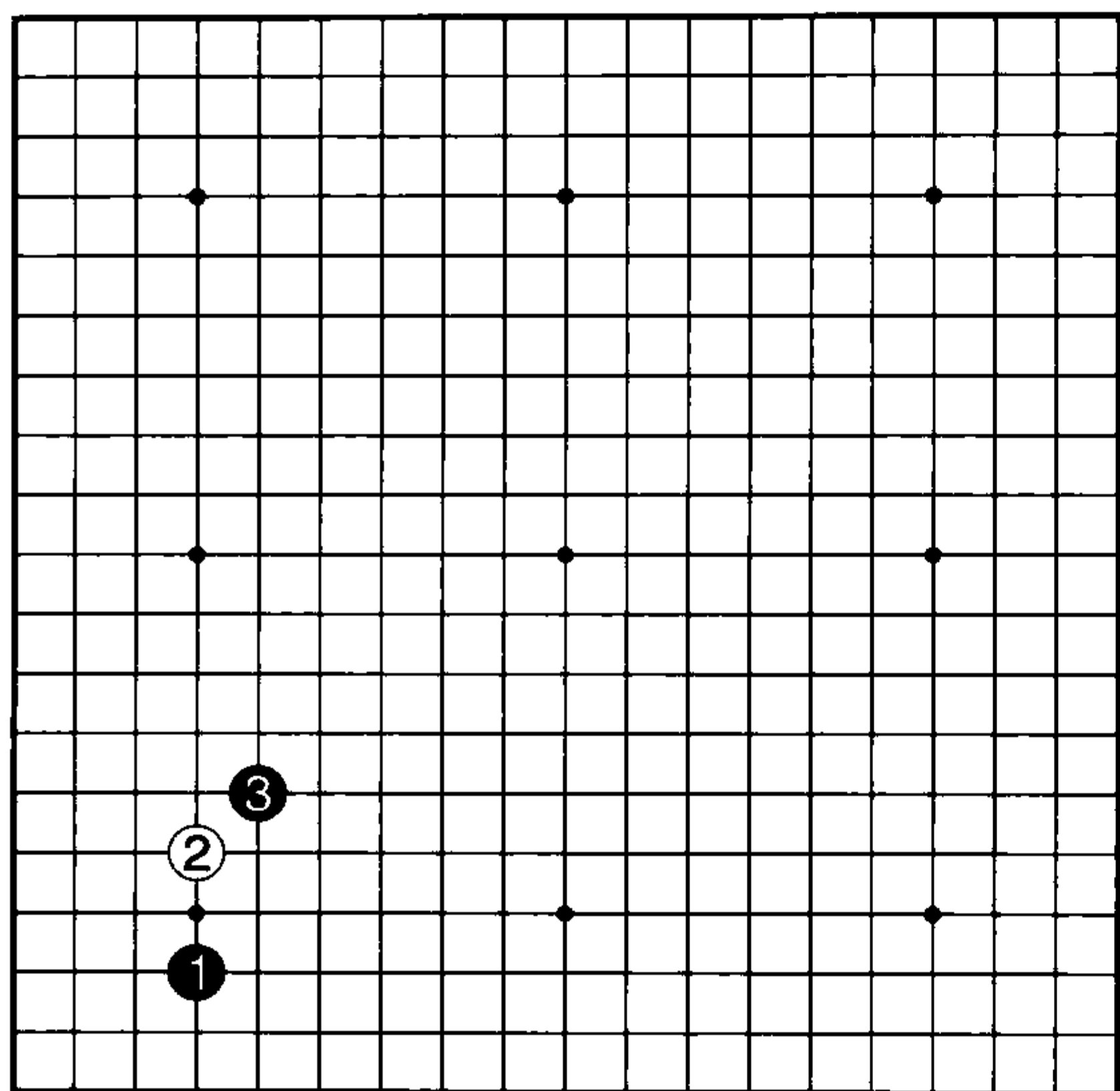


图18 骗着破解4

黑1从角里扳是重视角地的下法，白棋局部无法做活，只得逃出，黑9正好两面纠缠，白不满。

## 第四型 基本图



白2高挂，黑3像是放错了地方，这步棋很有视觉效果，骗着意味很浓，它的主要目的是牺牲一些角部利益，换取外势。

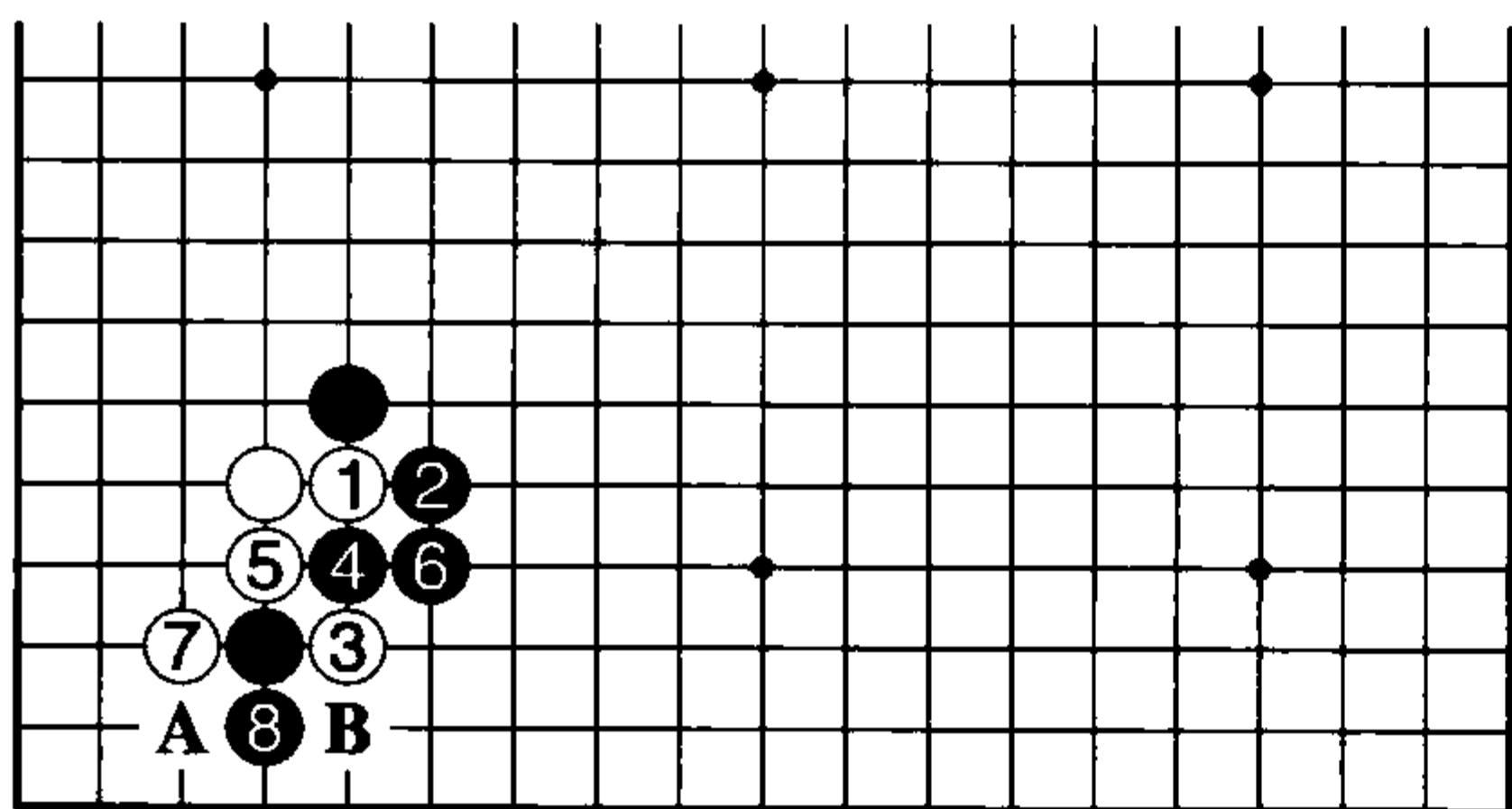


图1 受骗

白贴是必然的，黑2扳头，白3靠似乎是棋形，其实是坏棋，被黑4挖，白5，黑6，白7，黑8之后，无论走A或B，都不会便宜。

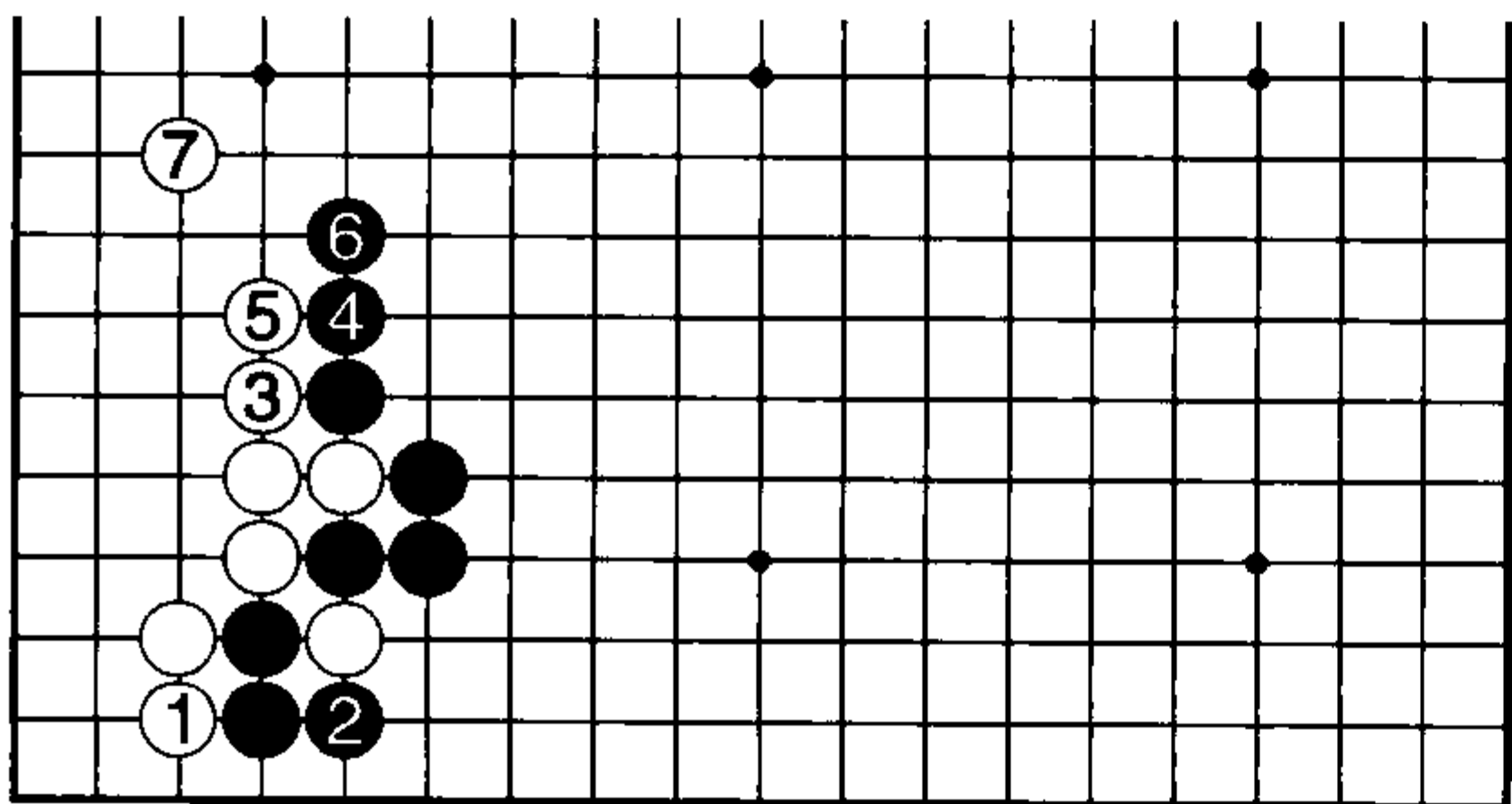


图2 黑外势大

白1挡在里面，到白7把下面围起来，实地看起来不错，但黑棋外势雄壮，可以满足。

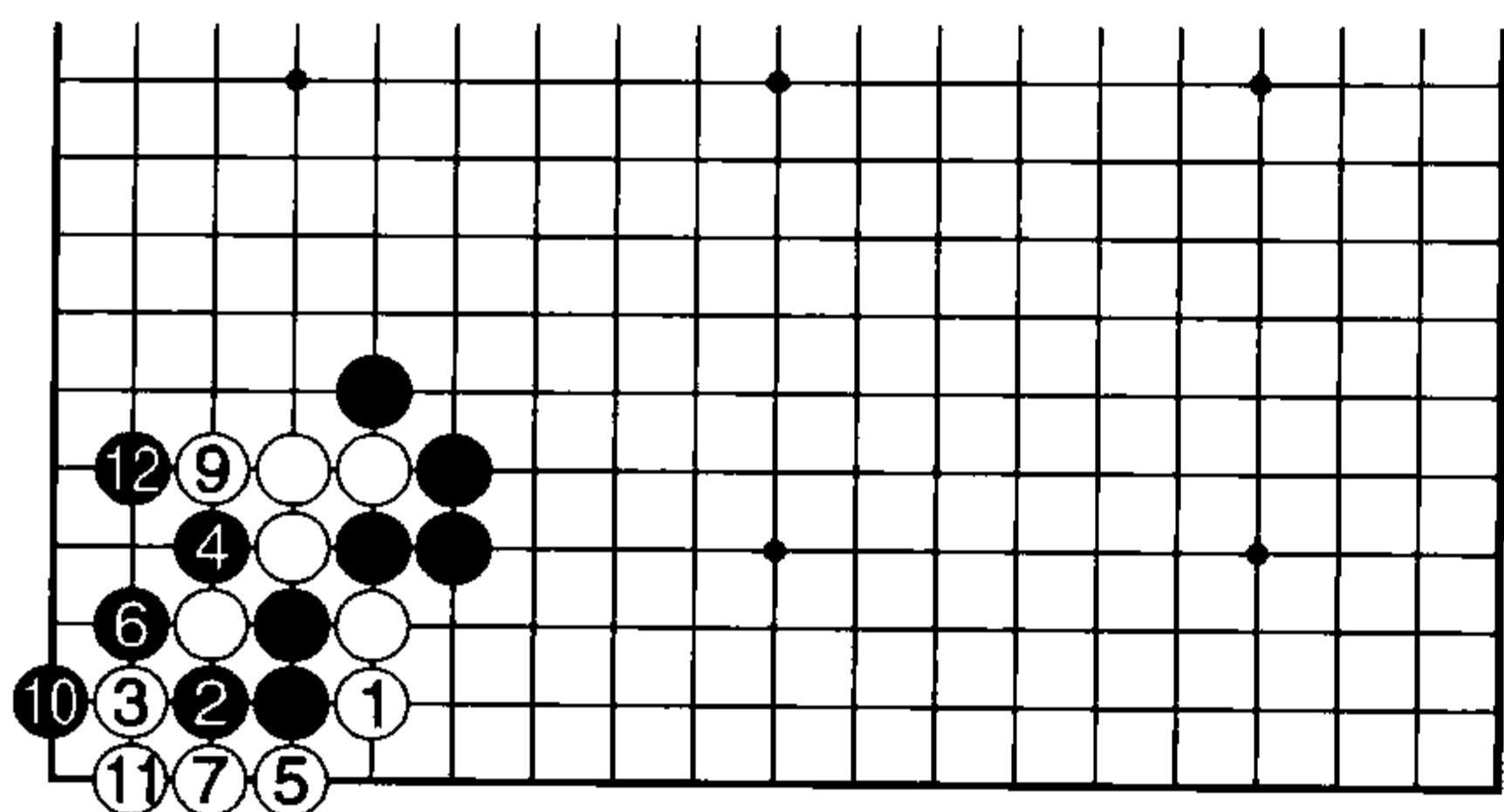


图3 白崩溃

白1挡在外面，黑2拐进去即可，到黑12，白棋无法善后。

(8接)

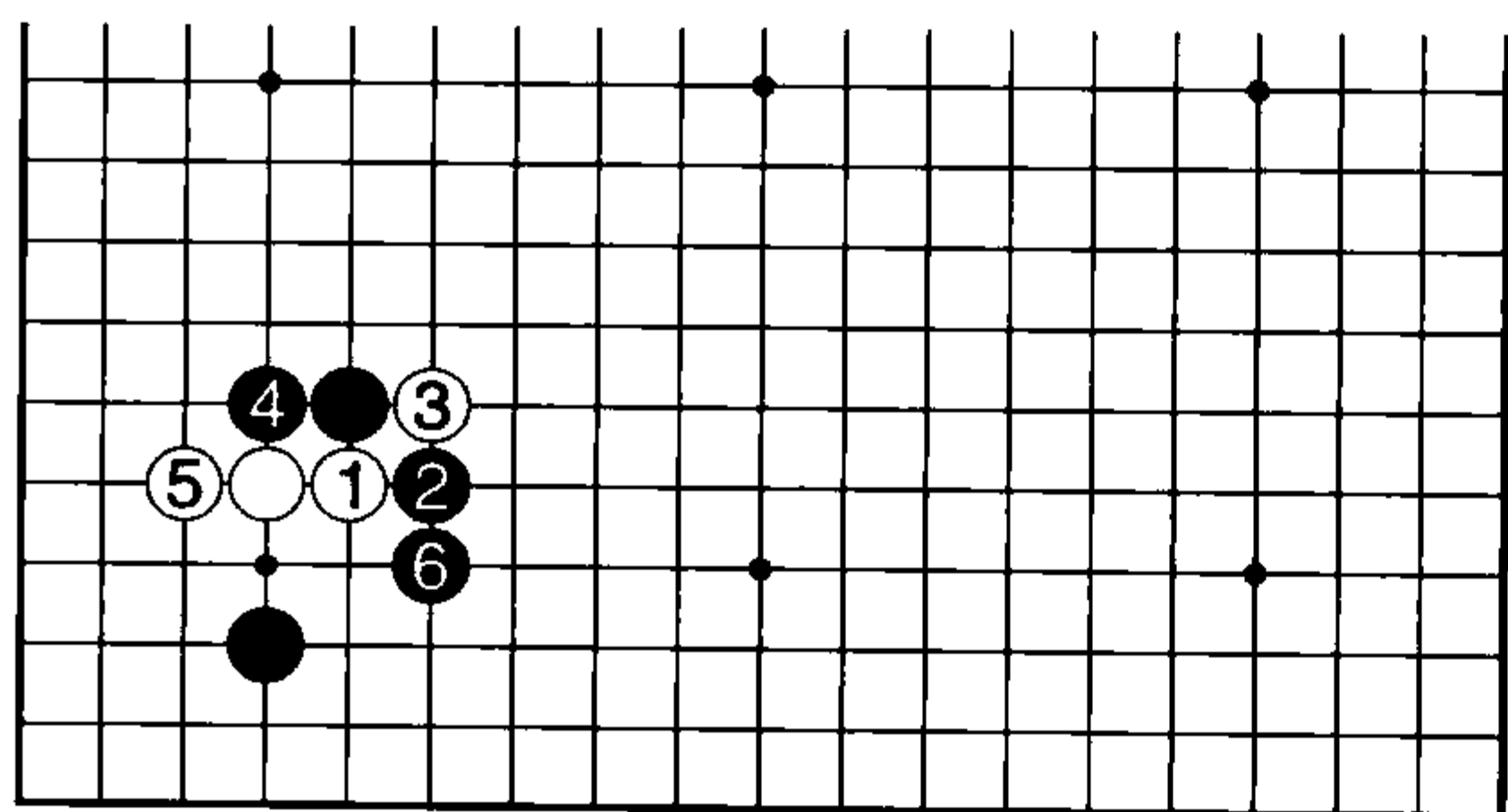


图4 乱战

图1白3靠结果不理想，于是改在本图断，黑4贴，白5立下重要，黑6长，形成乱战，但黑一块对白两块，不会惧怕。

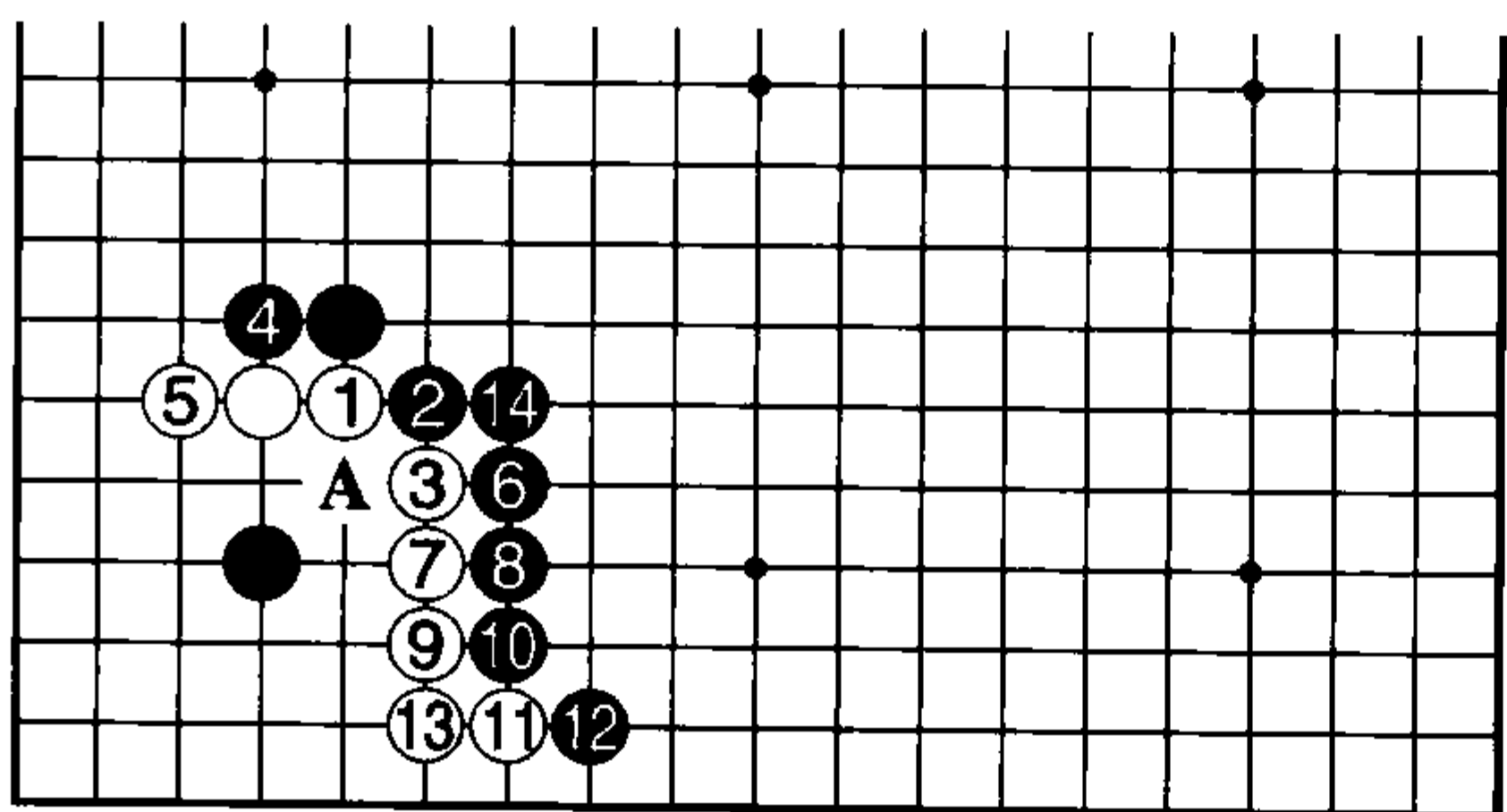


图5 味道

白3不满上图结果，在本图扳，黑4先贴是先手，白5只能如此，然后黑6连扳，到12，黑达到了取势的目的。角里看上去实利很大，但因为A位断点的存在，味道不佳，总是要补一手棋。

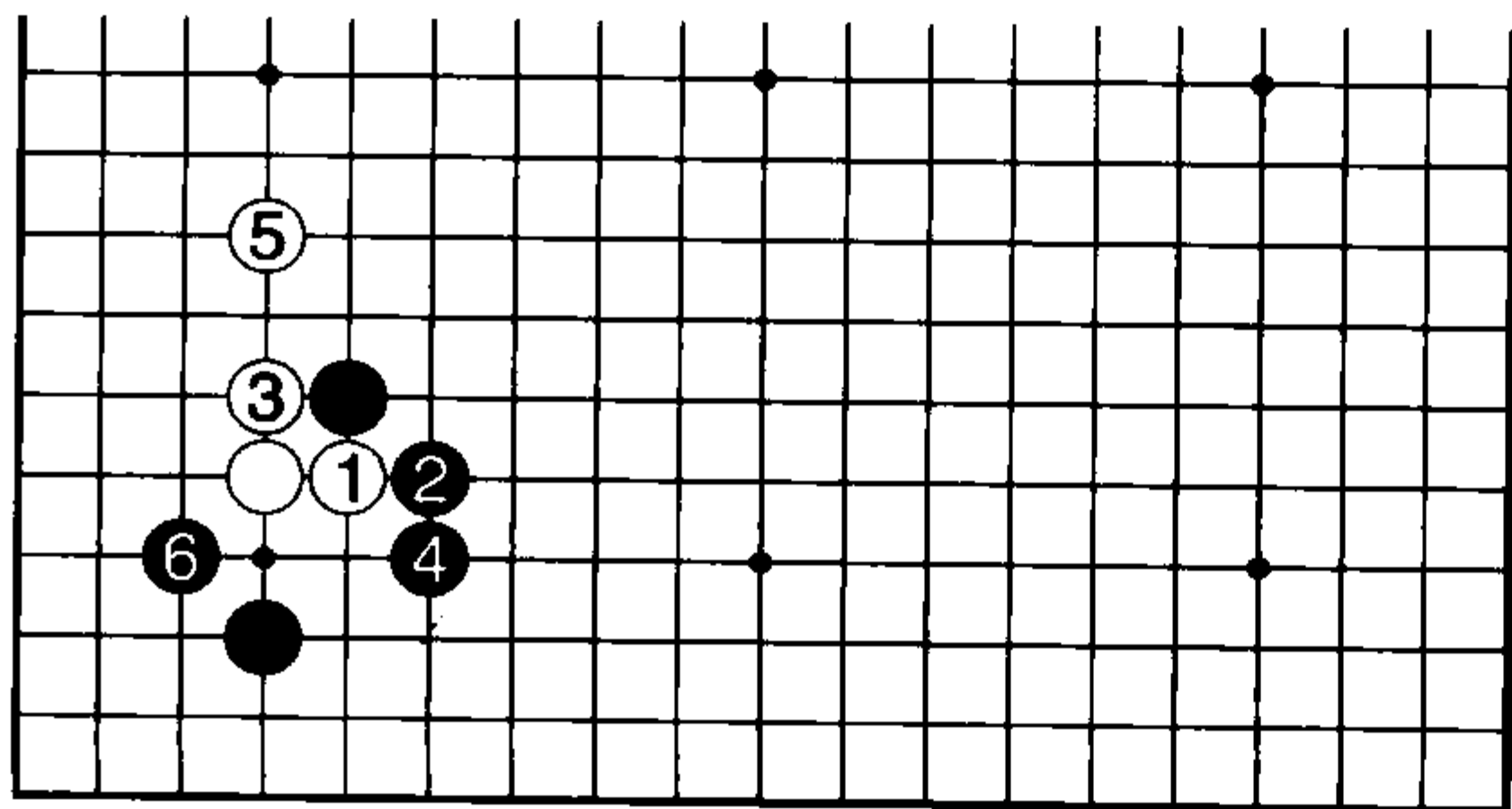
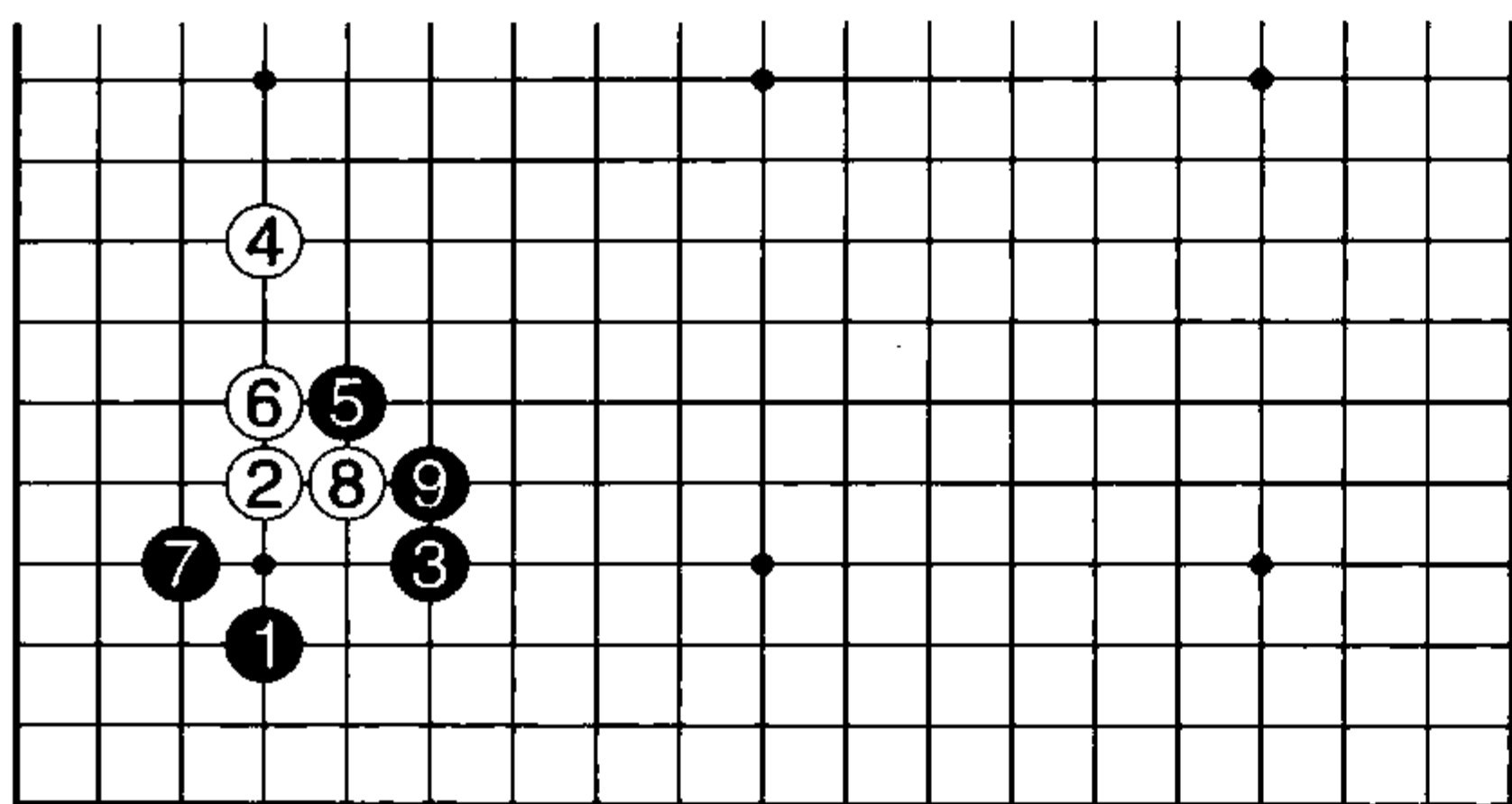


图6 白形恶

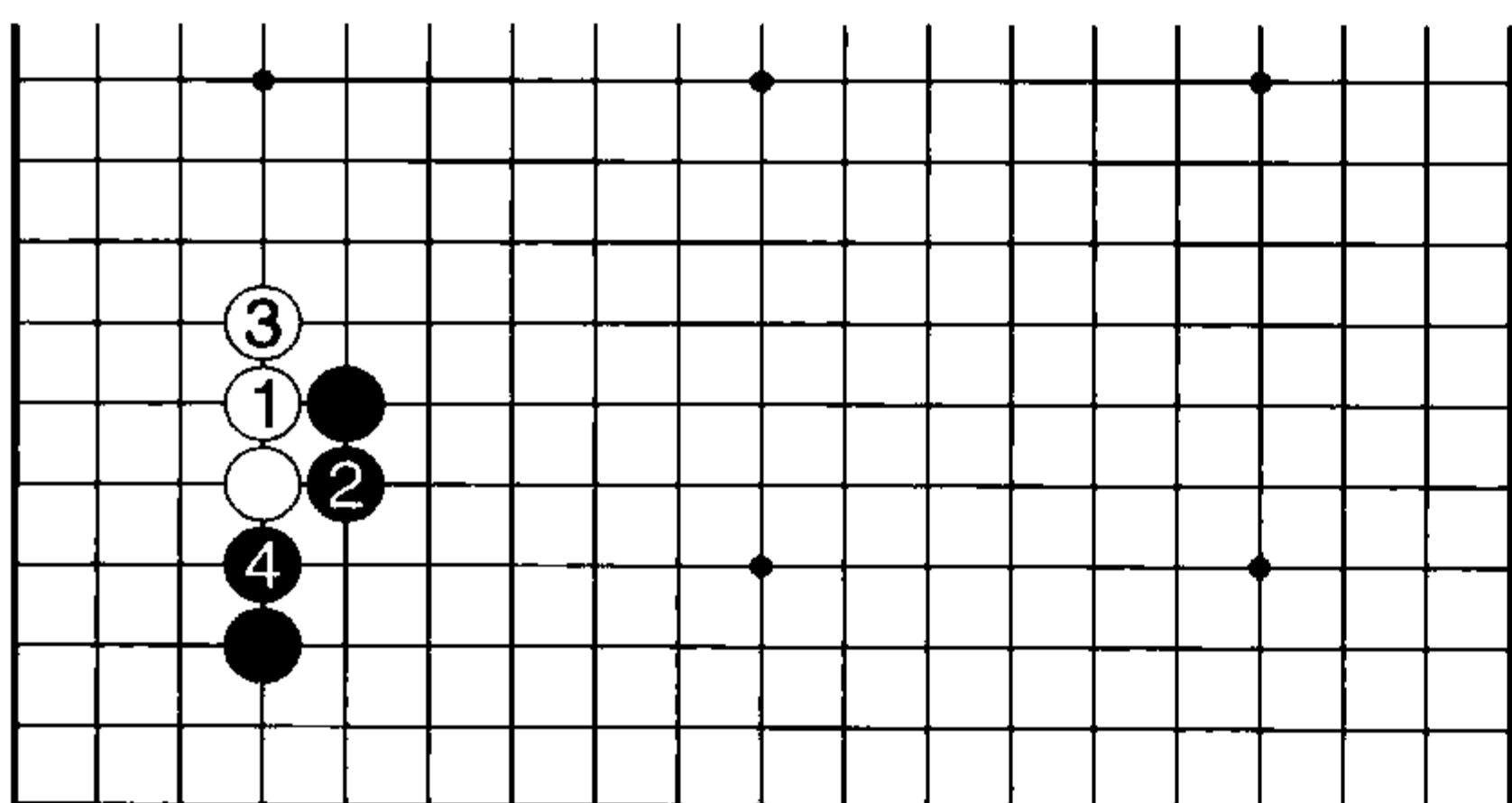
白1冲后再3拐，黑4就长回来，白5跳不可省，黑6尖角，可以满足。





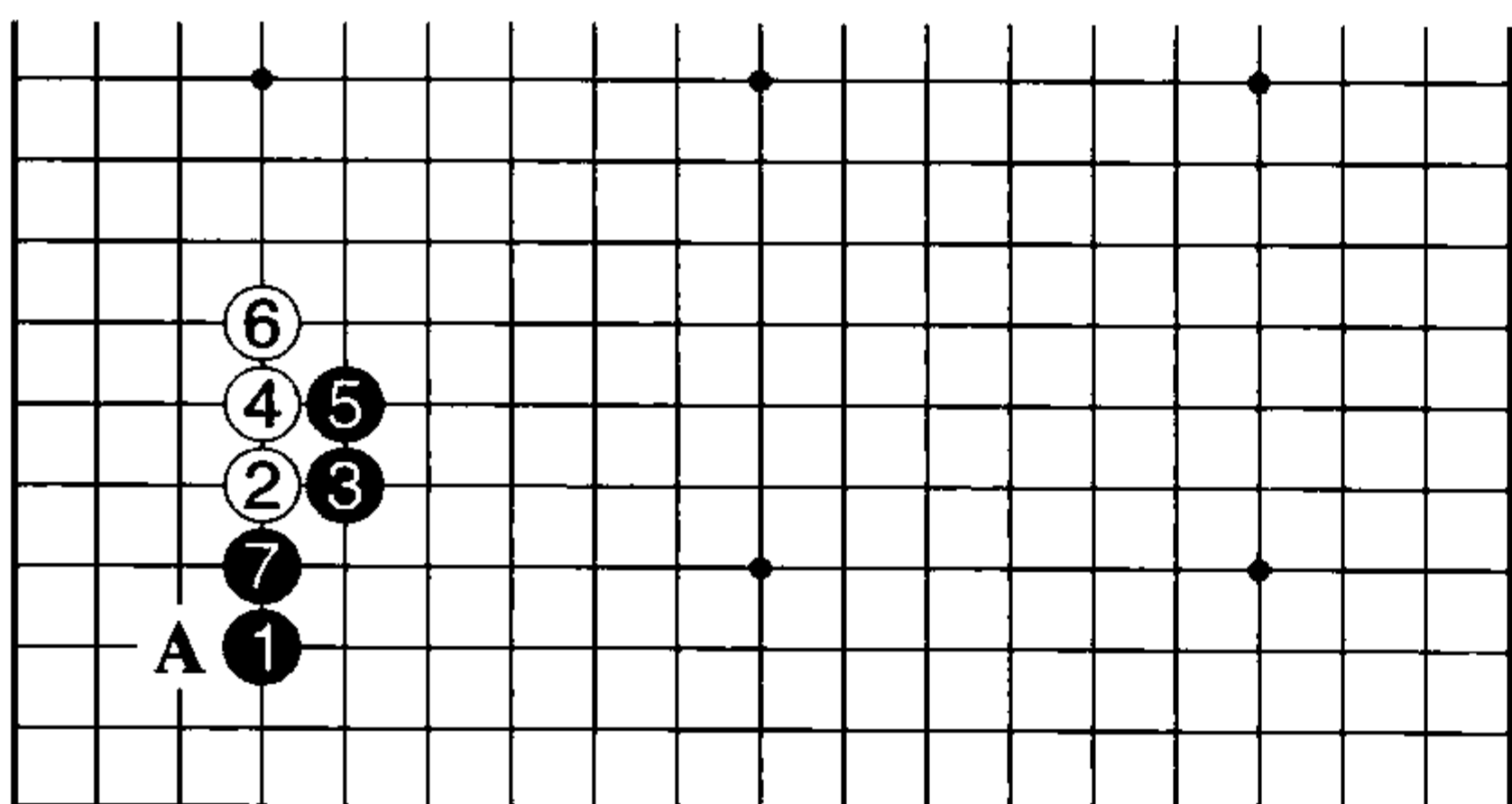
**图7 手割分析**

把上图的行棋次序换一下：黑1、3都是正常的进行，白4直接拆损空，黑5飞点，再7位尖守角，地势兼得。关键是白8冲是典型的恶手，因此这个变化可以认为黑好。



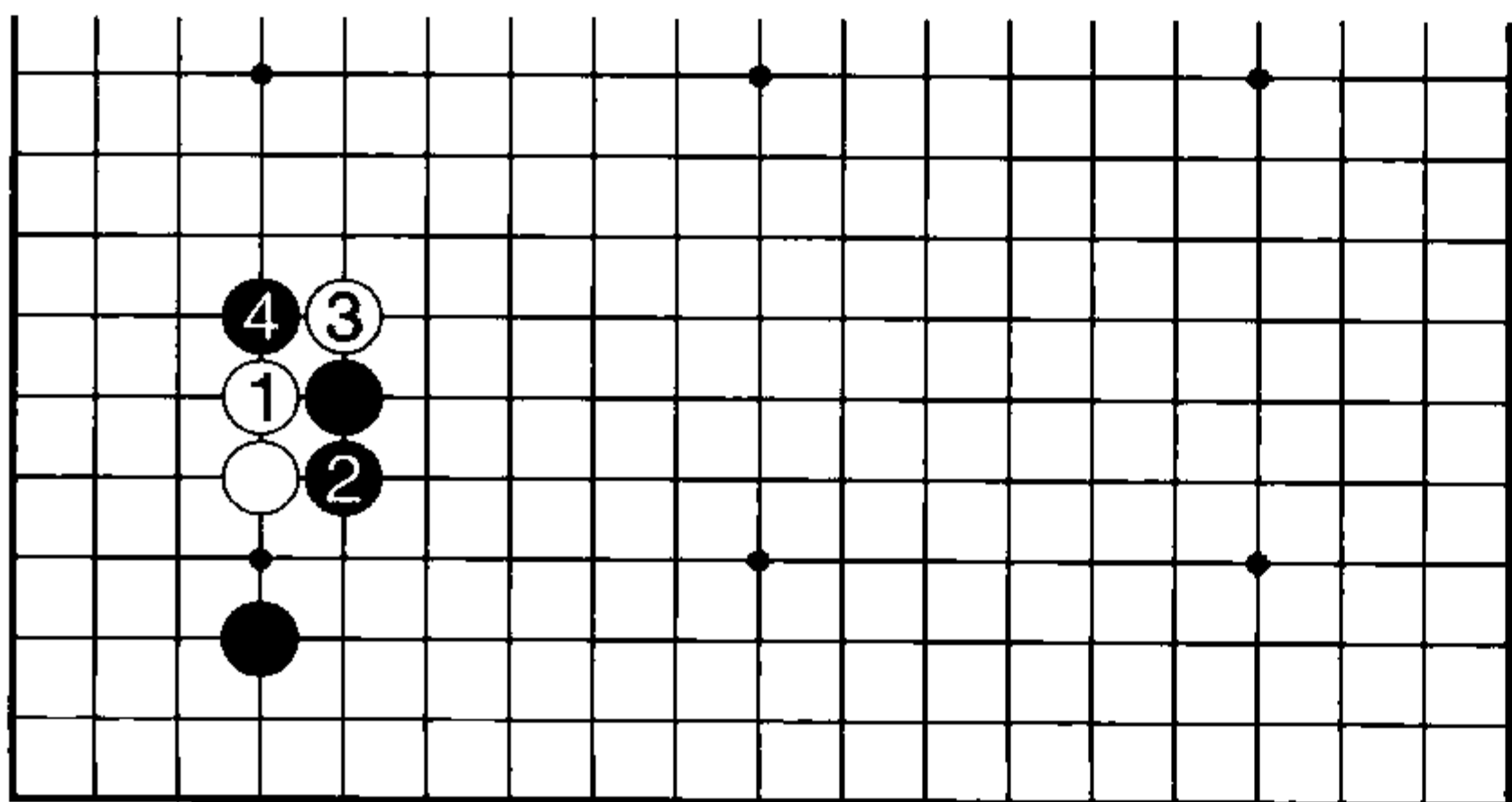
**图8 黑厚**

白1如果爬，黑2压住即可，白3如果退，黑4顶是厚实的下法，角上实利也不错，没有不满。



**图9 手割分析**

再次手割还原一下：黑1小目，白高挂，黑3上靠是定式，白通常5位扳或者A位托角，4退的下法不多，此手气势上不够，黑7顶住，黑棋略好。



**图10 黑可战**

图8白3若上扳，黑4当然断。白两子气紧，黑棋没有怕的道理。

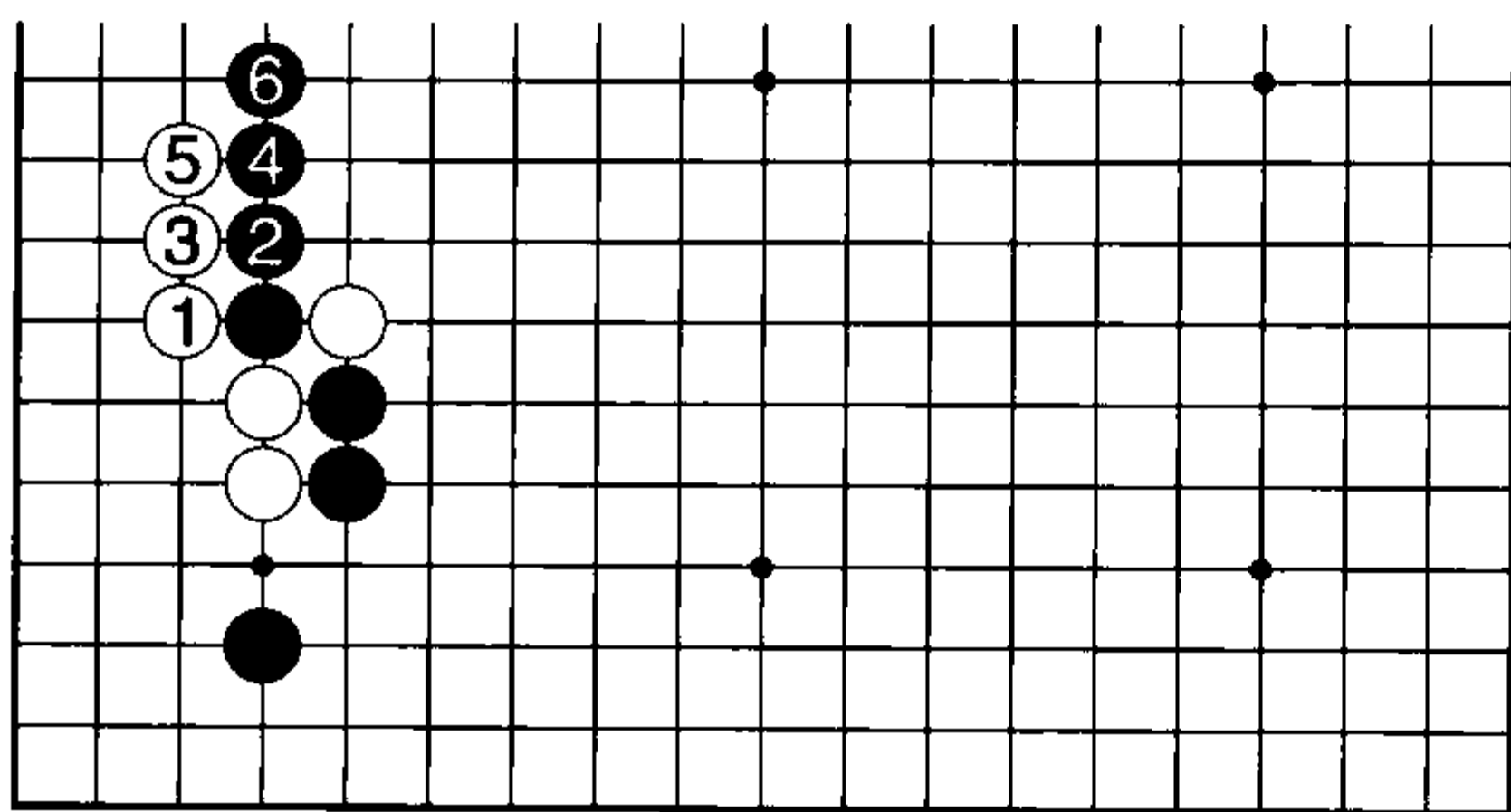


图11 白不利

接上图，白1若从下面打吃，黑就很愉快地往前长，黑棋外势不错。

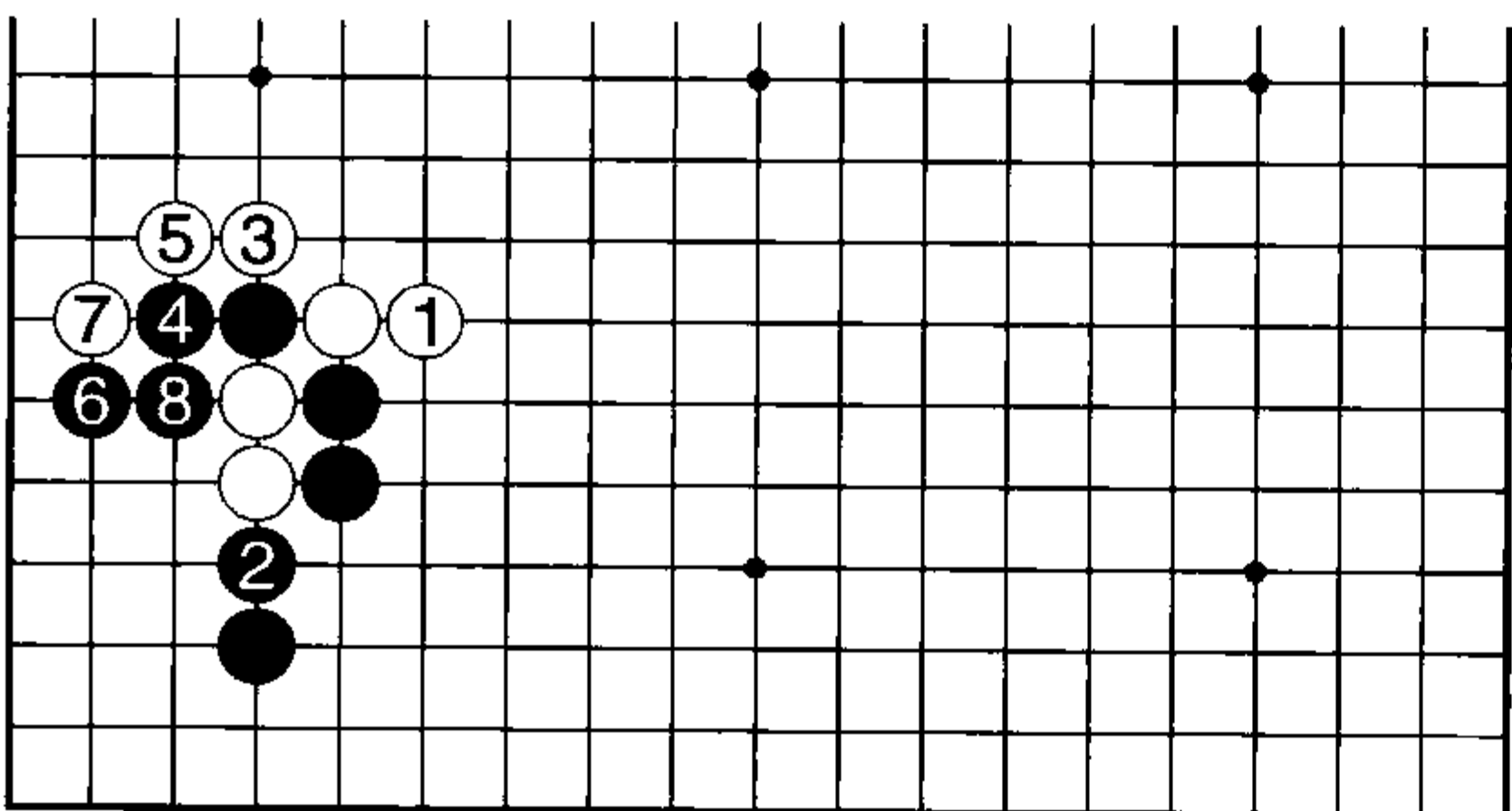


图12 黑实利巨大

白1重视中腹上长，黑2顶，白只能弃掉两子，至黑8的结果，黑实地很大，白不满。

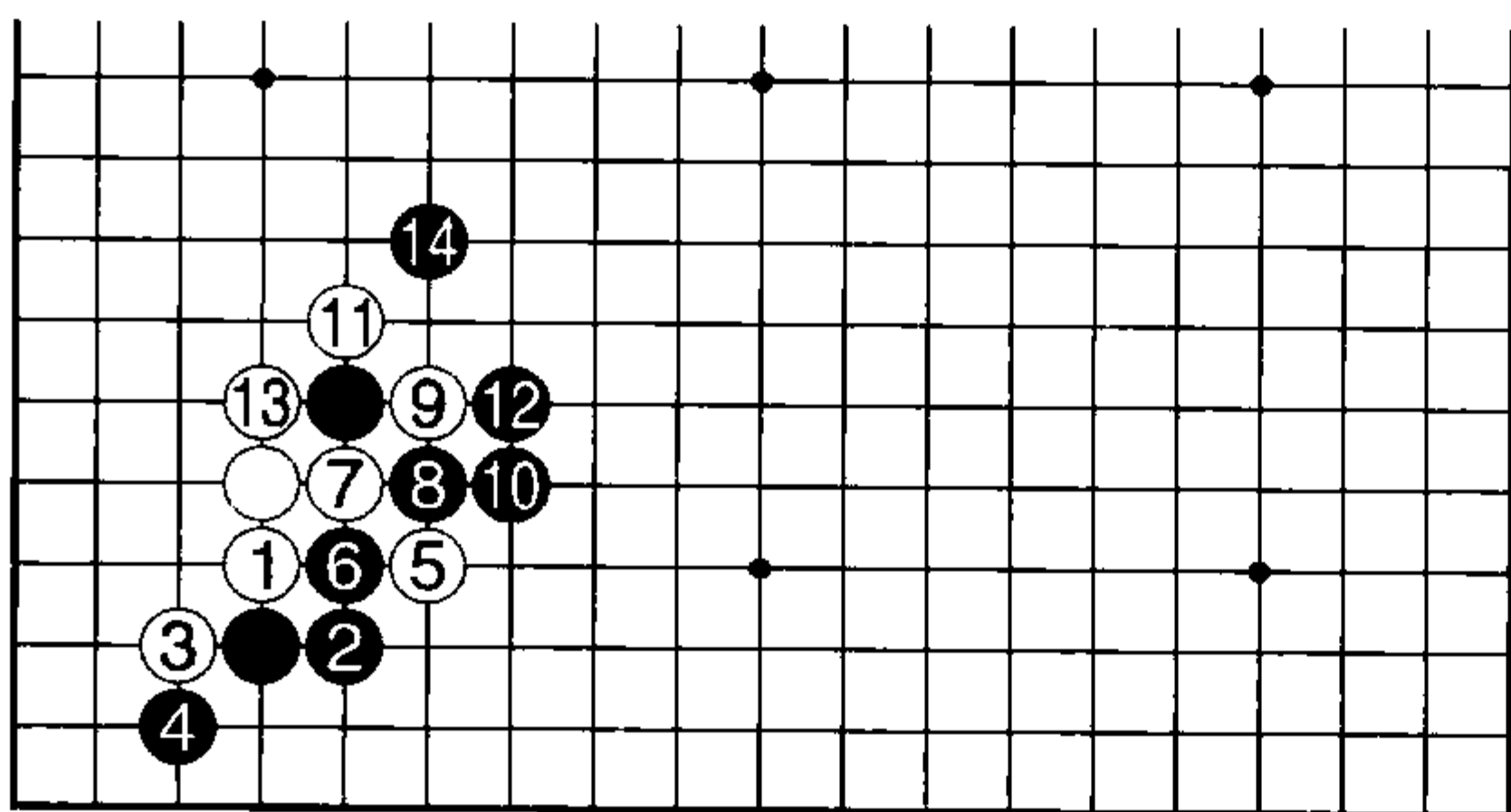


图13 骗着破解1

白俗顶看似笨重，却是不错的下法，至黑14，因为黑外势不厚，白可以满足。

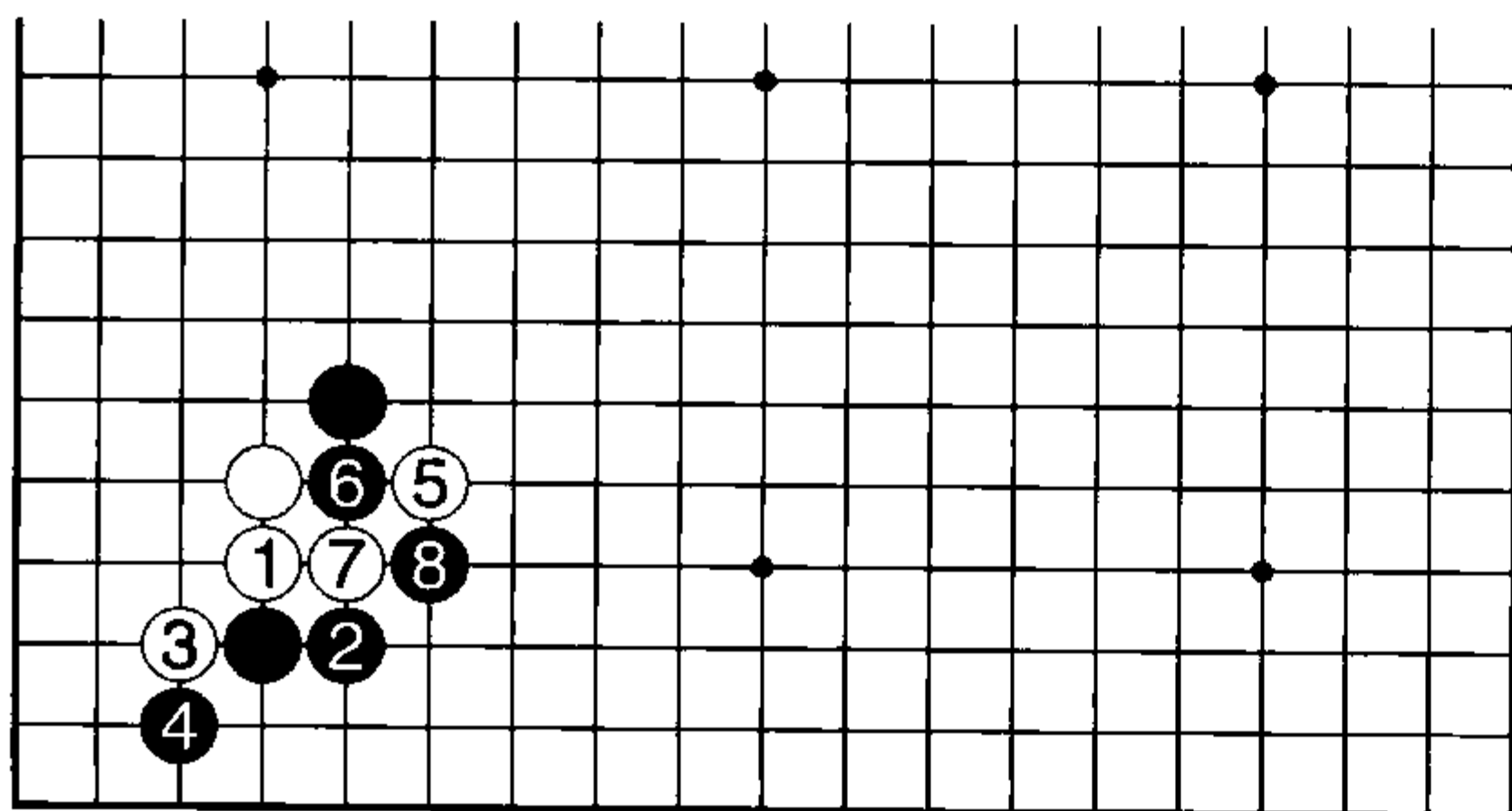


图14 方向不对

上图白5改在本图5跳，是错误的方向，黑8冲断后，白无棋可下。

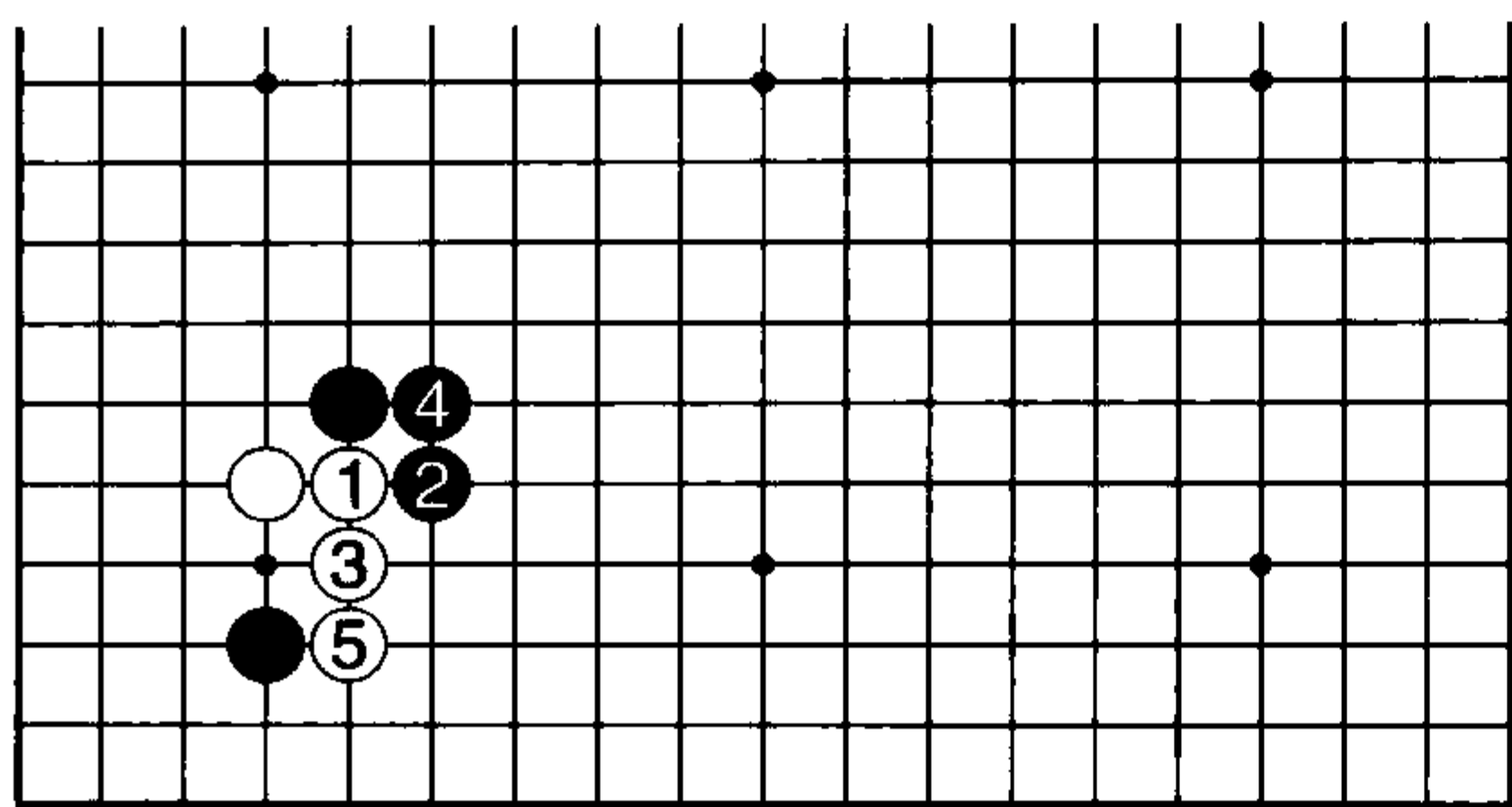


图15 骗着破解 2

白1贴后再愚形弯出，是此时最简明有效的下法。黑4粘补断，白5挡下很舒服。尽管角上有活棋味道，但问题不大。

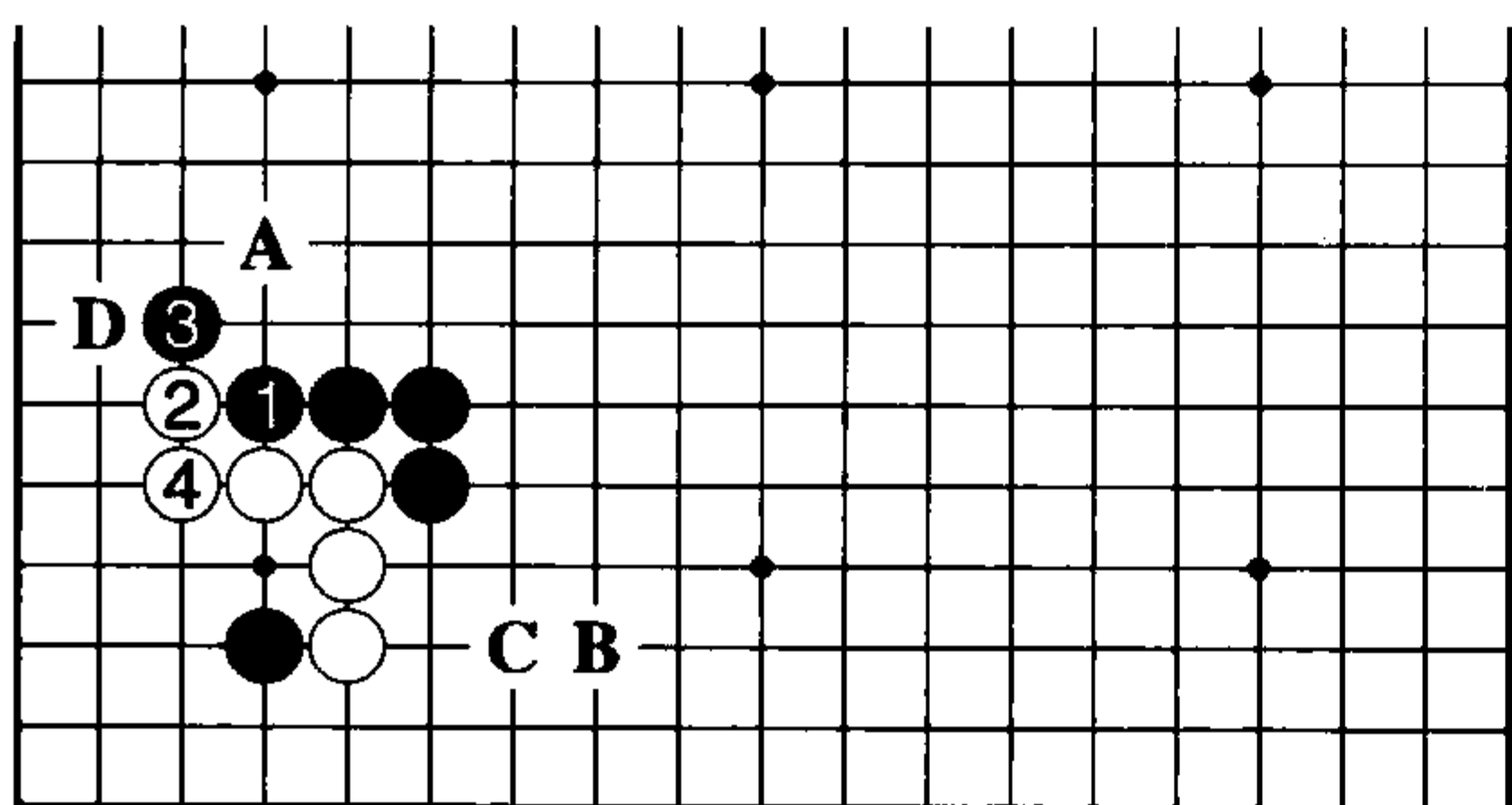


图16 白角地大

黑挡在外面，贯彻当初取势的意图，但白2、4后，角上很干净，而且很大。以后黑A白就B，黑C白就D。

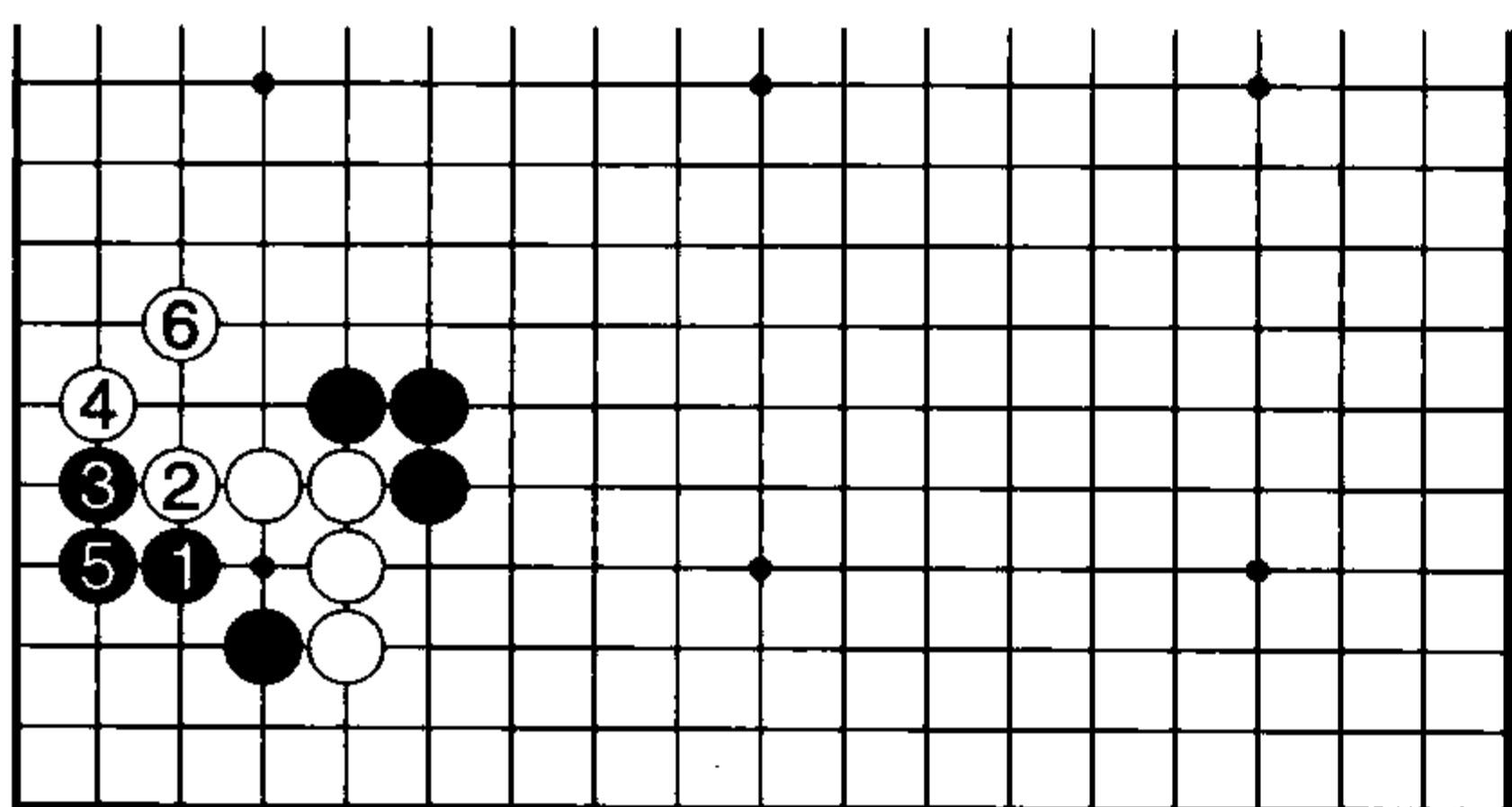


图17 黑无趣

黑如马上活角，白外面加厚，中间三子贴在白厚壁上，很无趣。

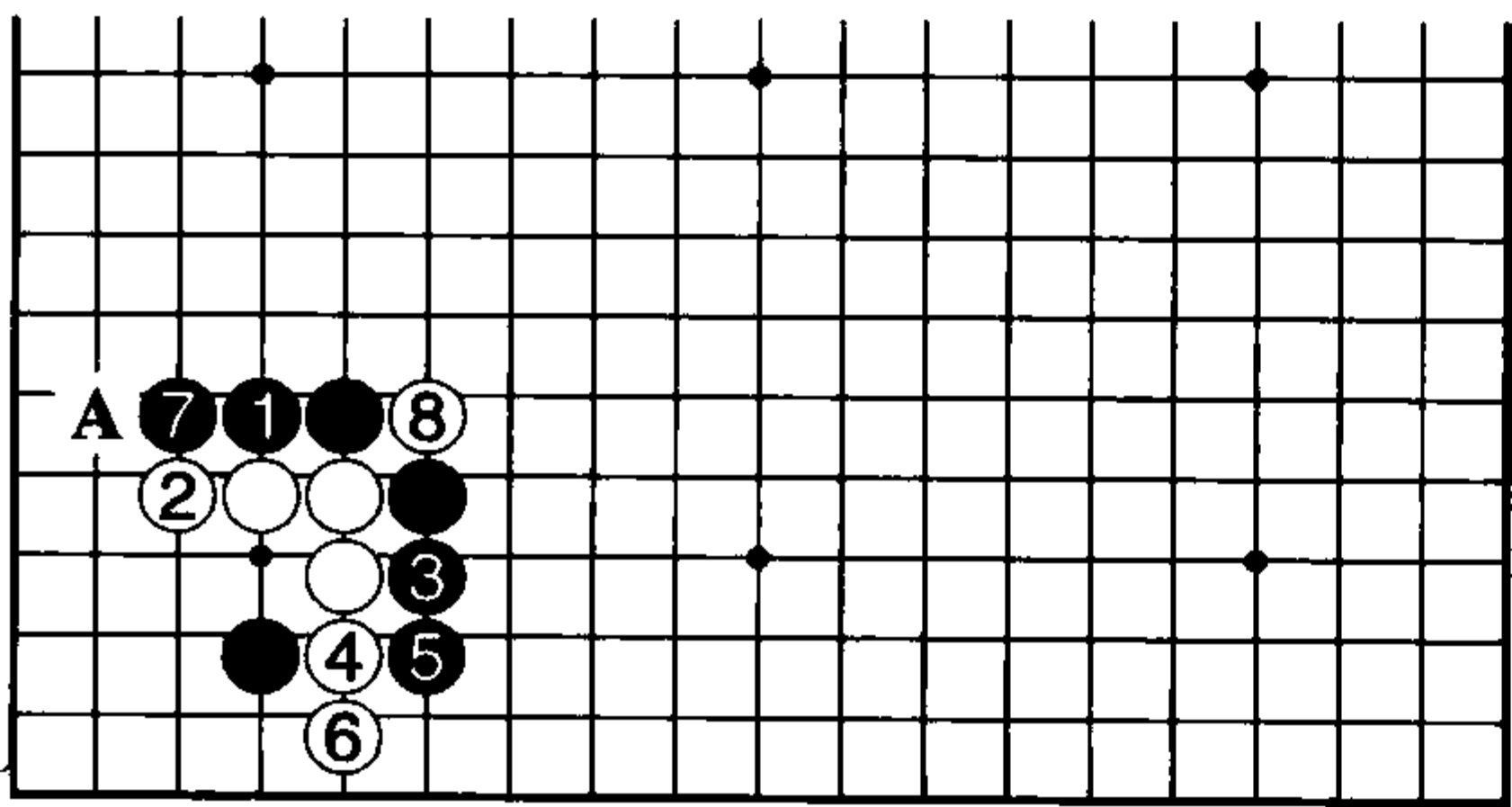


图18 白可战

黑1如挡，白2立下，黑3至7强行封住，白如在A位扳黑会在8位粘，白不利。此时白8断是要点，以后的战斗白棋不惧。

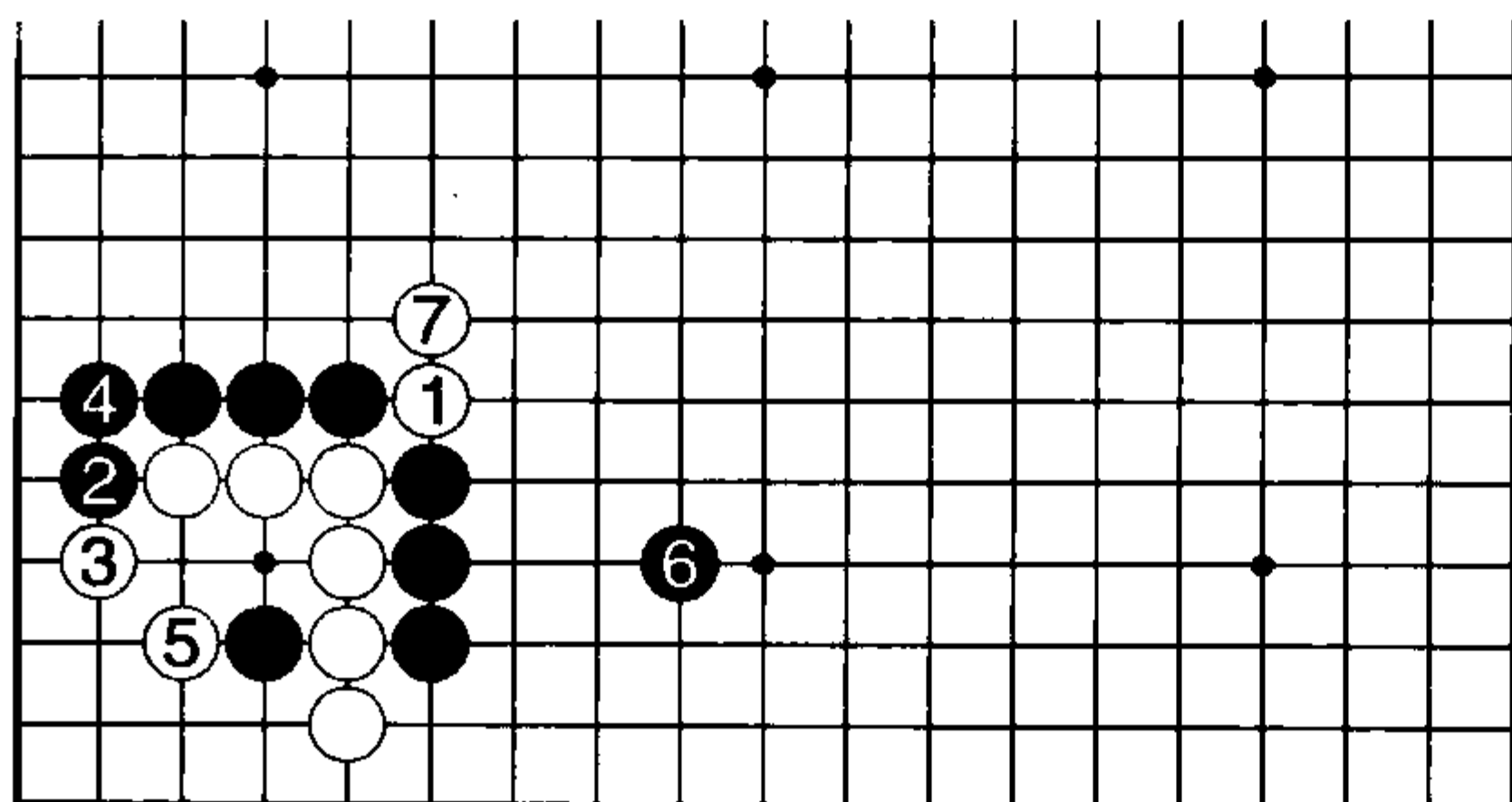


图19 战斗

白1断后，黑2、4扳粘重要，至白7长出，进入战斗局面，黑当初的意图被破坏。

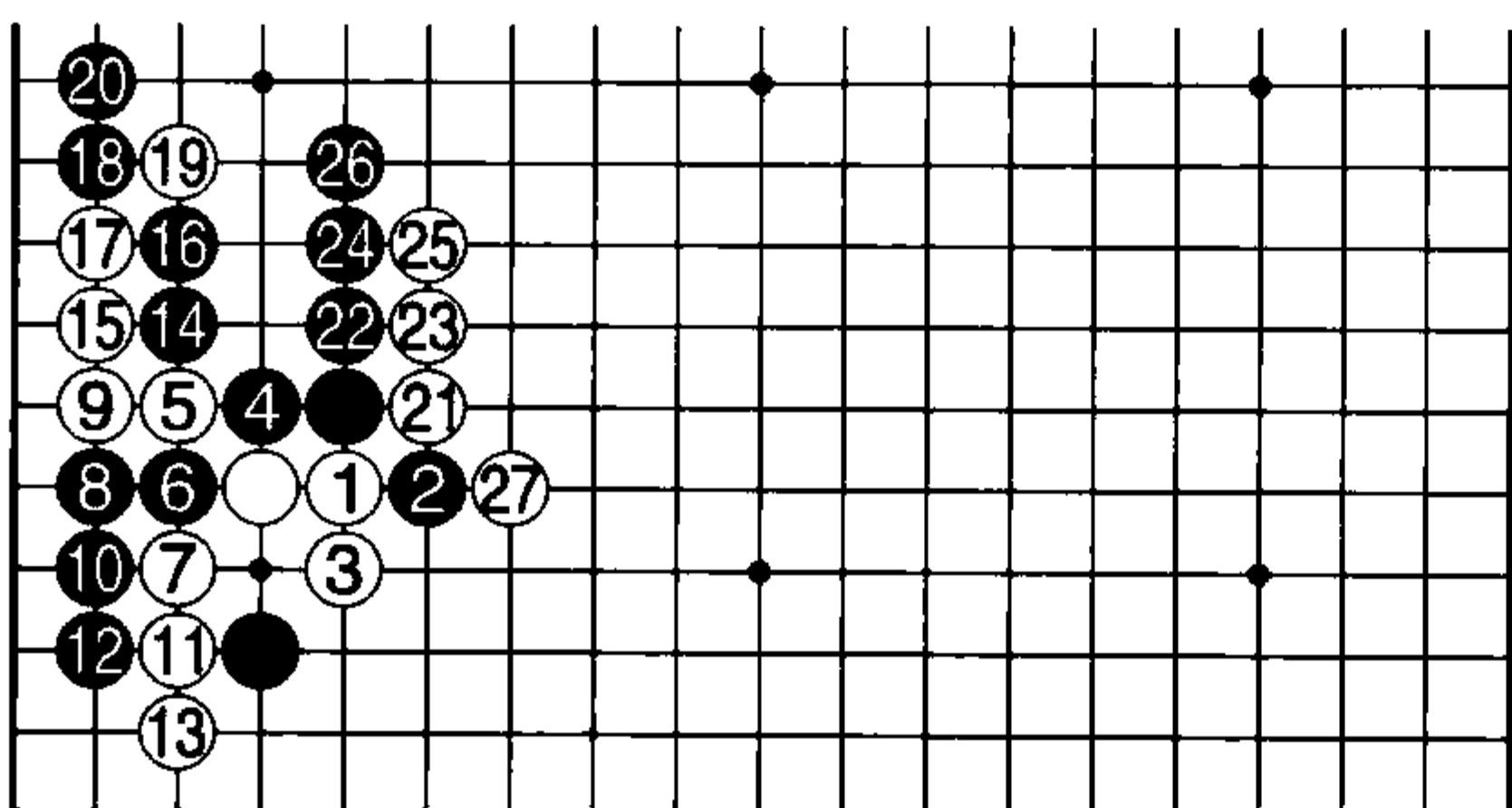


图20 变化

黑4挡时，白也有5扳的变化，黑若从外面扳，形薄，因此只能在6位断开作战，至白27，大致如此，白外势不错，可以满足。

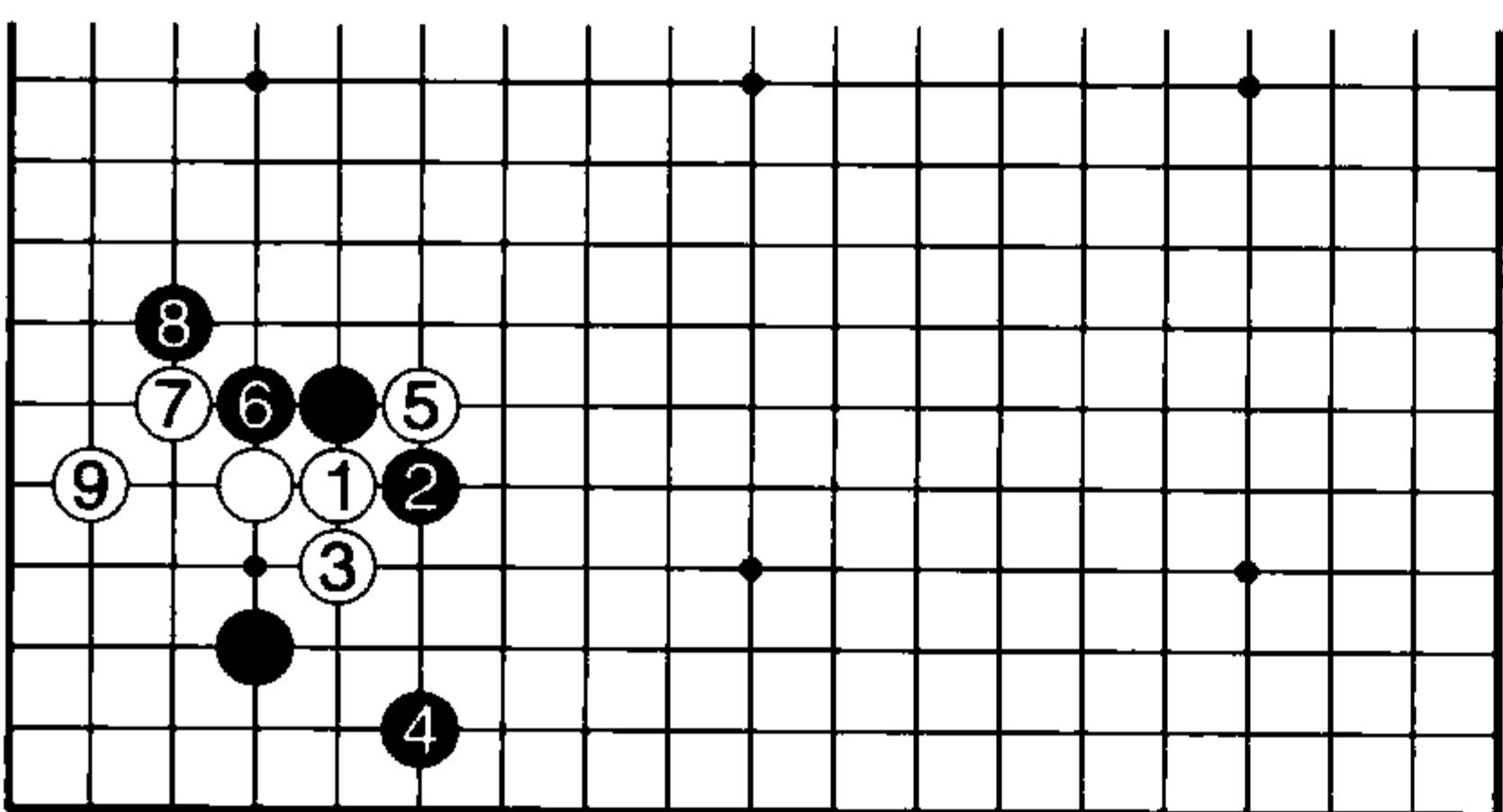


图21 黑形裂

白3弯时，黑如果4位活角，将遭到白5严厉的一断，黑棋形状四分五裂，无法继续。

## 第五型 基本图

黑7、9可以说是著名骗着，而对于此型的研究结果，也有一些争议，甚至有截然相反的意见。在此，我们结合一下各方面的结论，给大家一个交待。

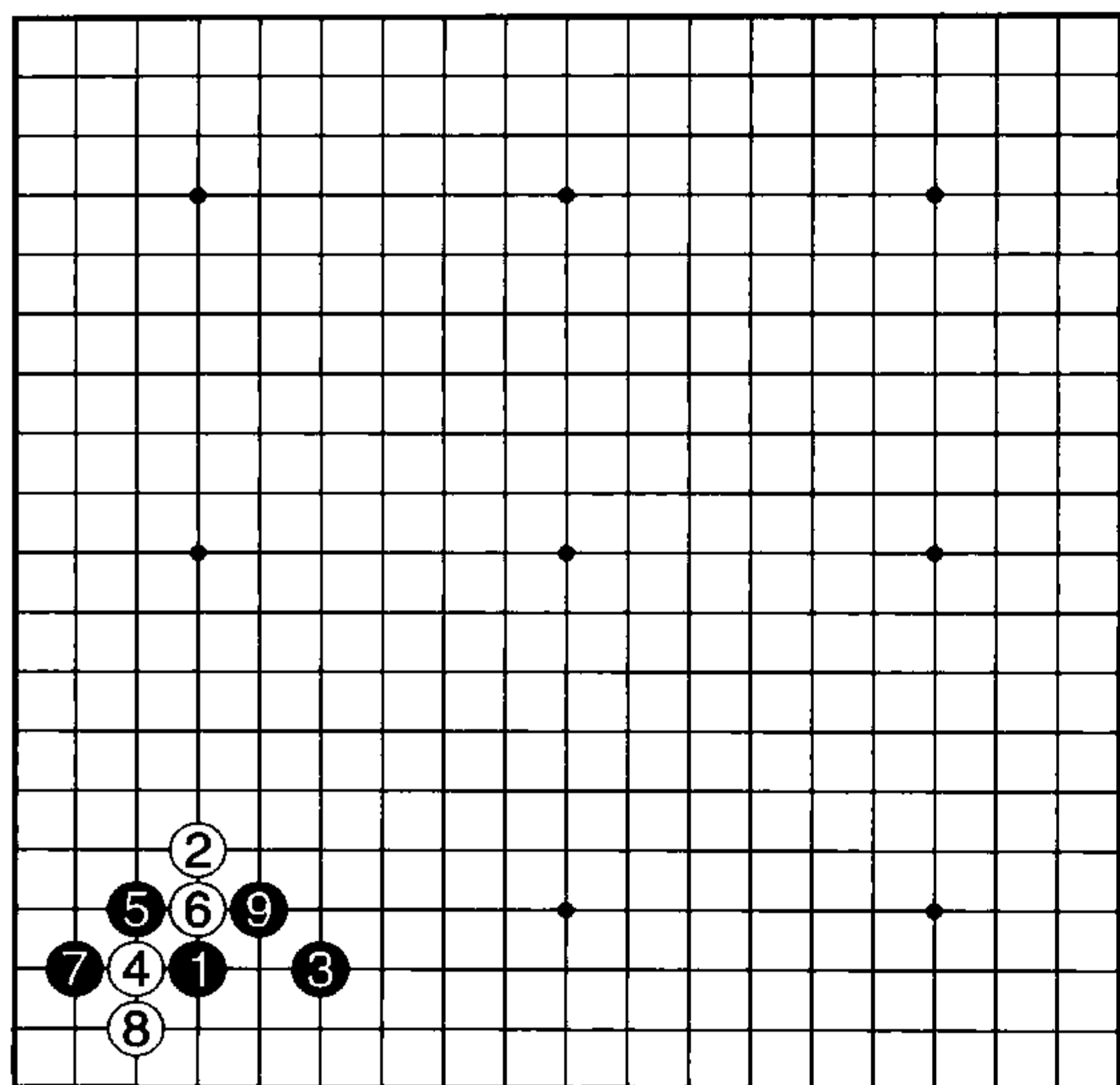


图1 普通定式

本图是非常普通的定式进行，两分。

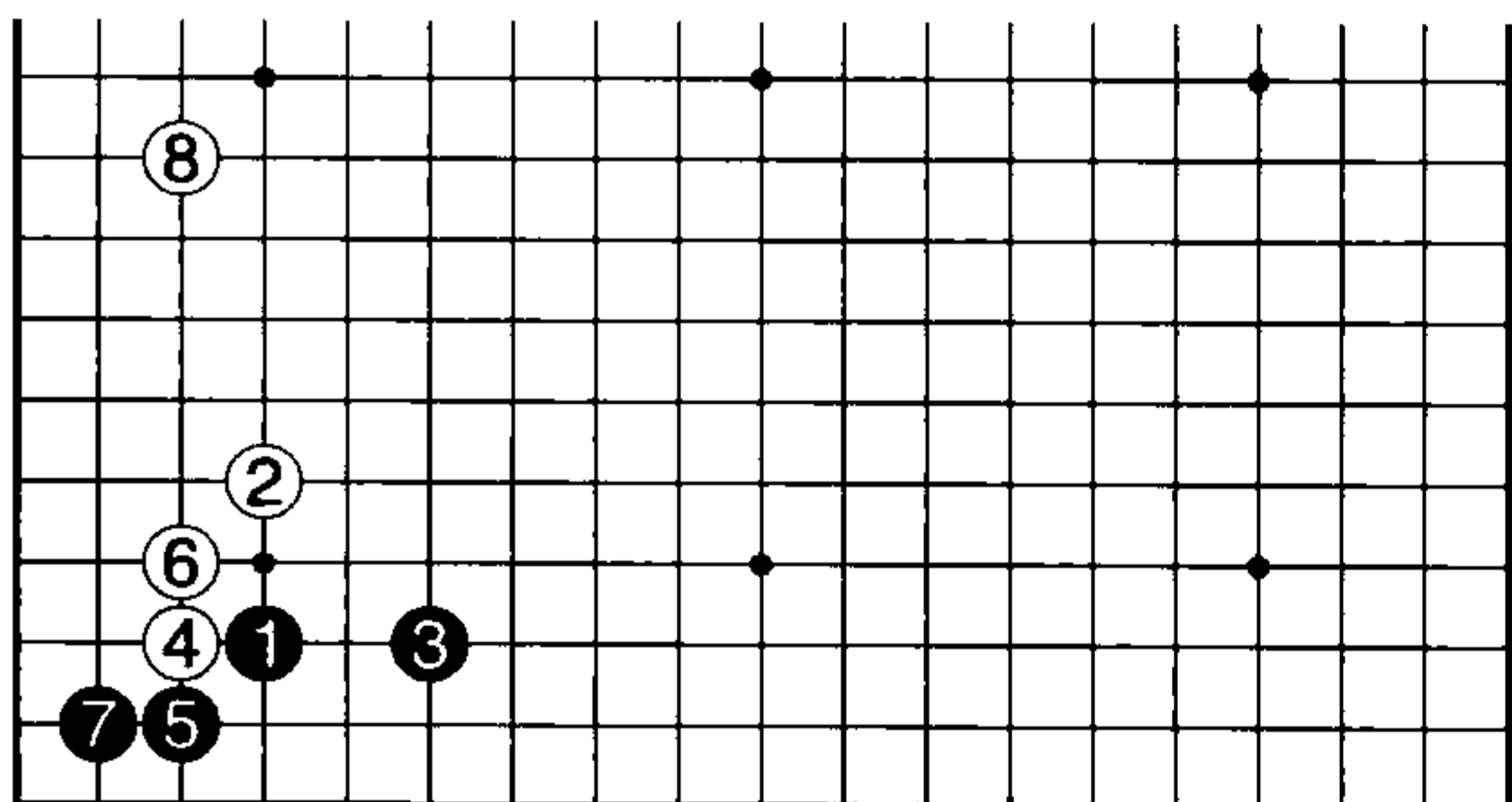
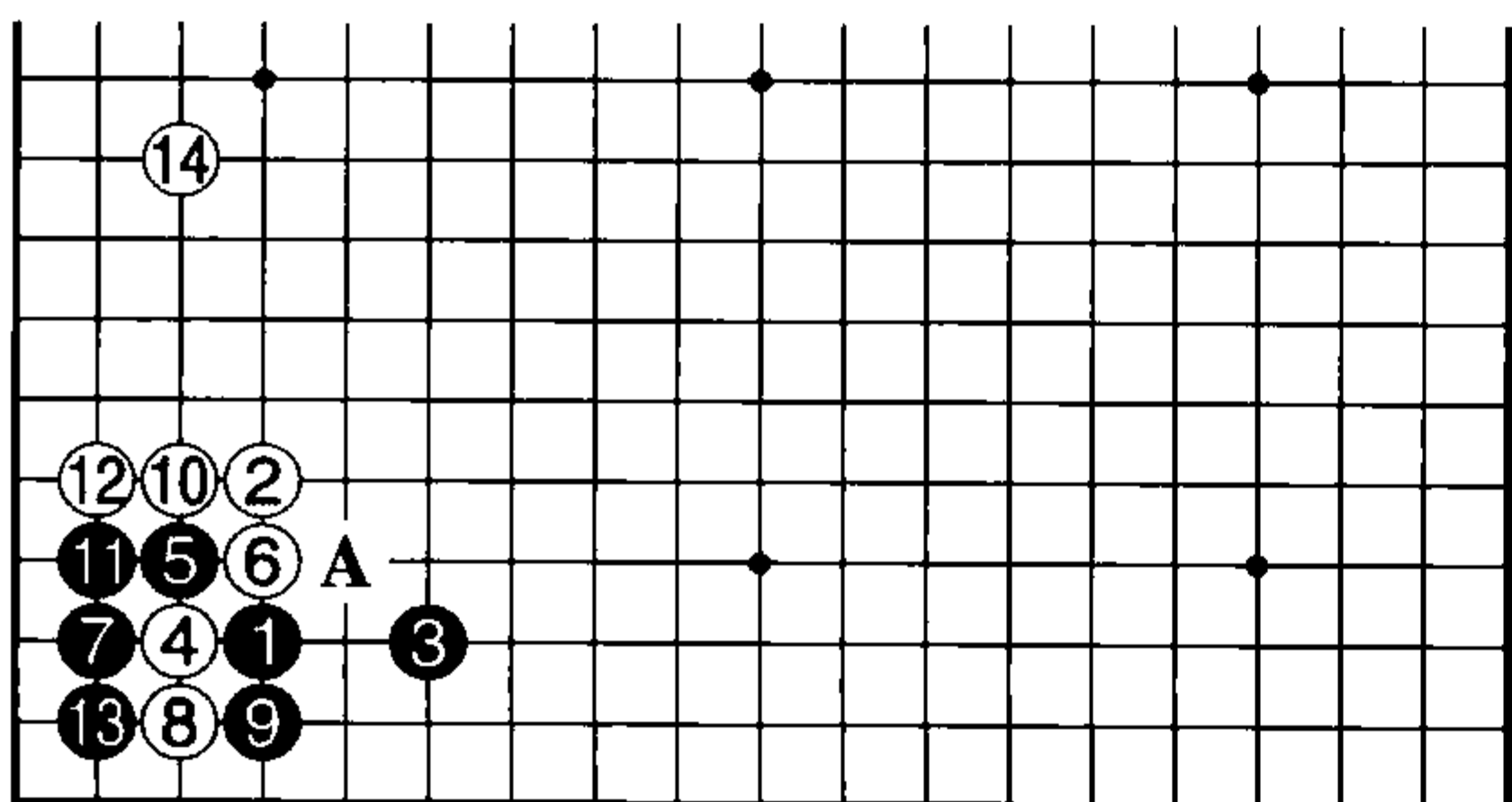


图2 以前的定式

本图在以前也是定式，但现在普遍认为白好。这也是黑虎在A位的一个主要原因。



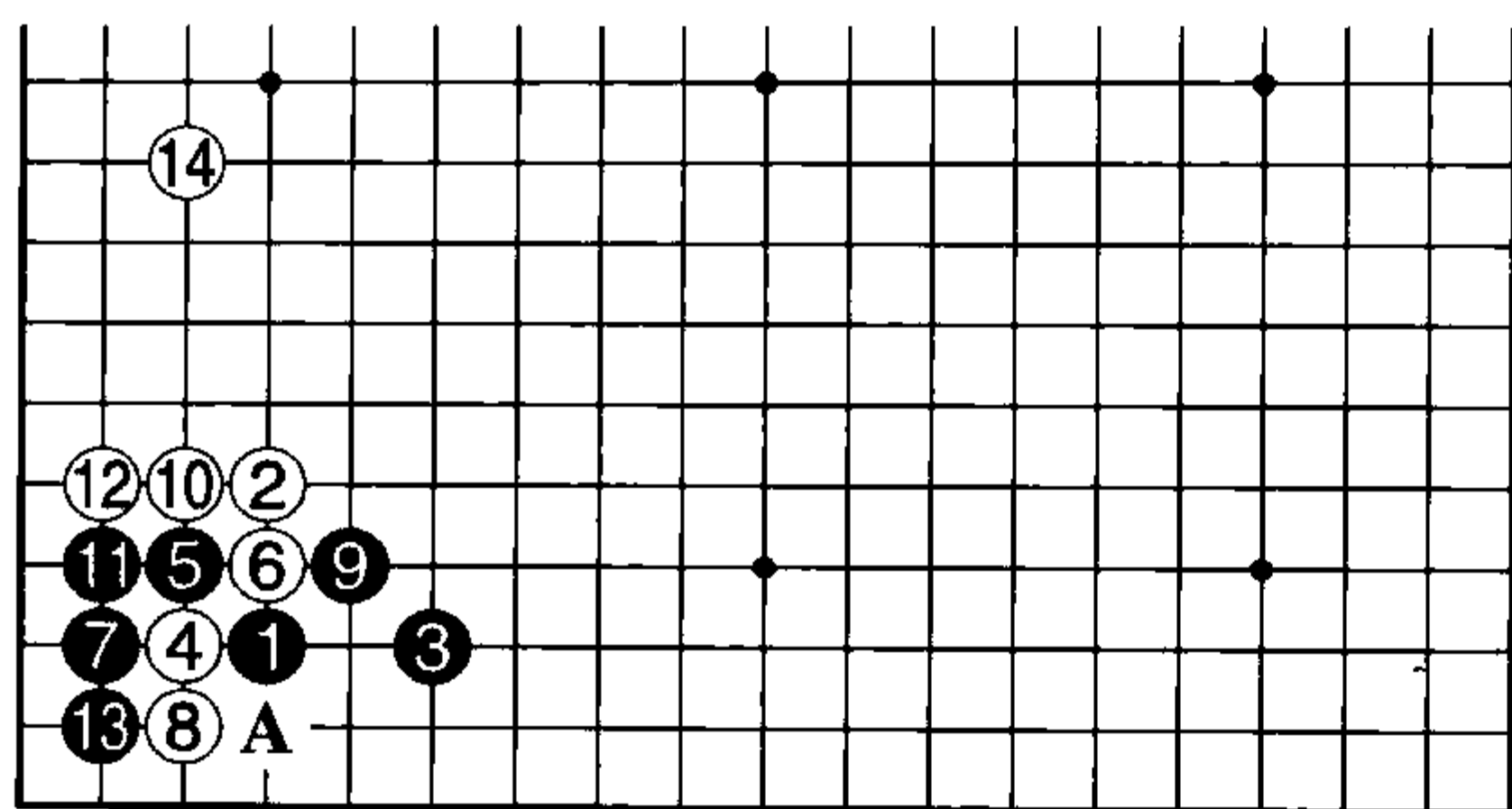


图3 受骗1

白10如果还照上图打吃，比较一下，可以看得很清楚，黑9明显比在A位要好，本图黑满意。

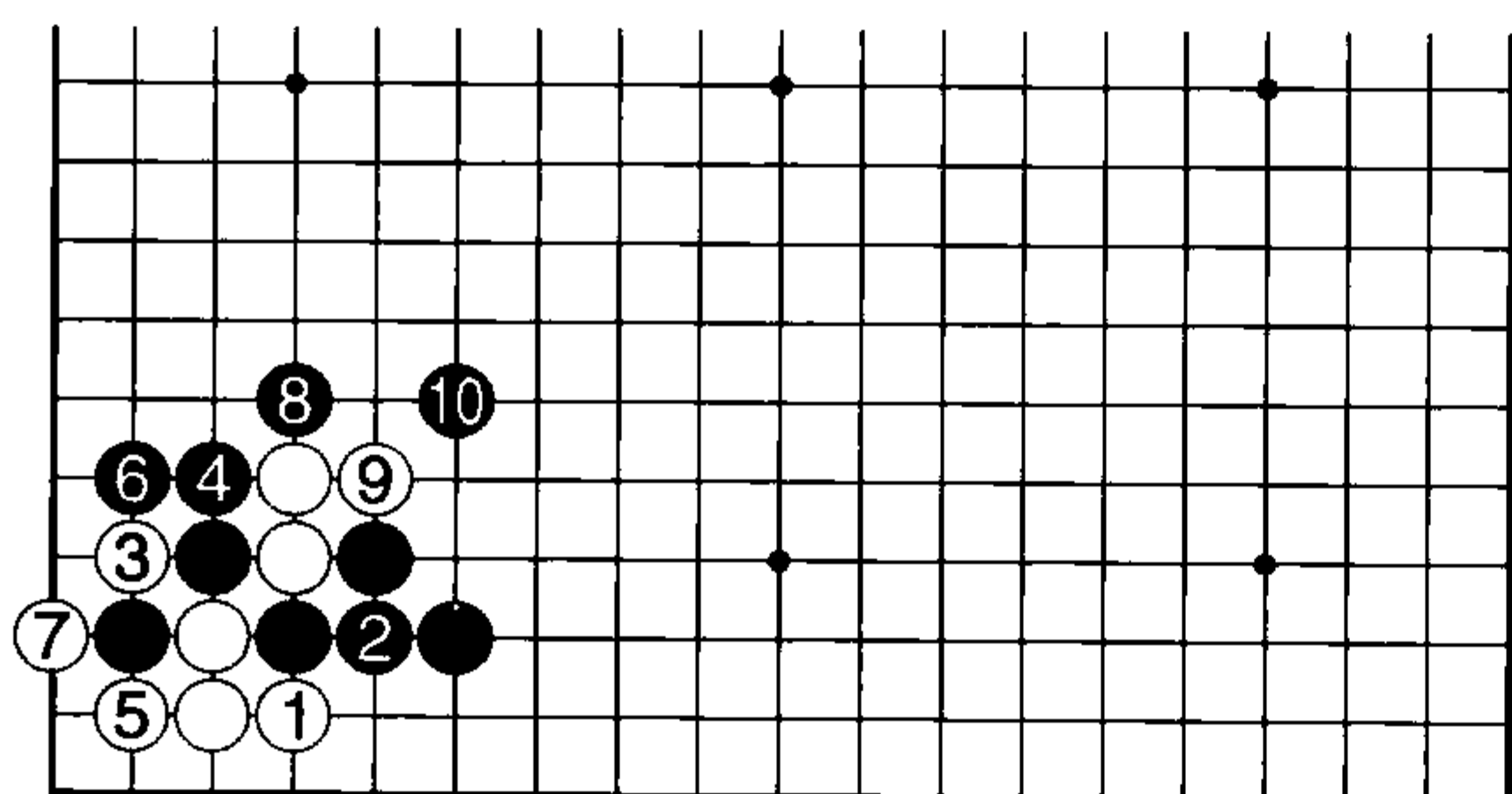


图4 受骗2

白1打吃完再吃角上一子，同样不行，黑10吃掉白棋筋，白大亏。

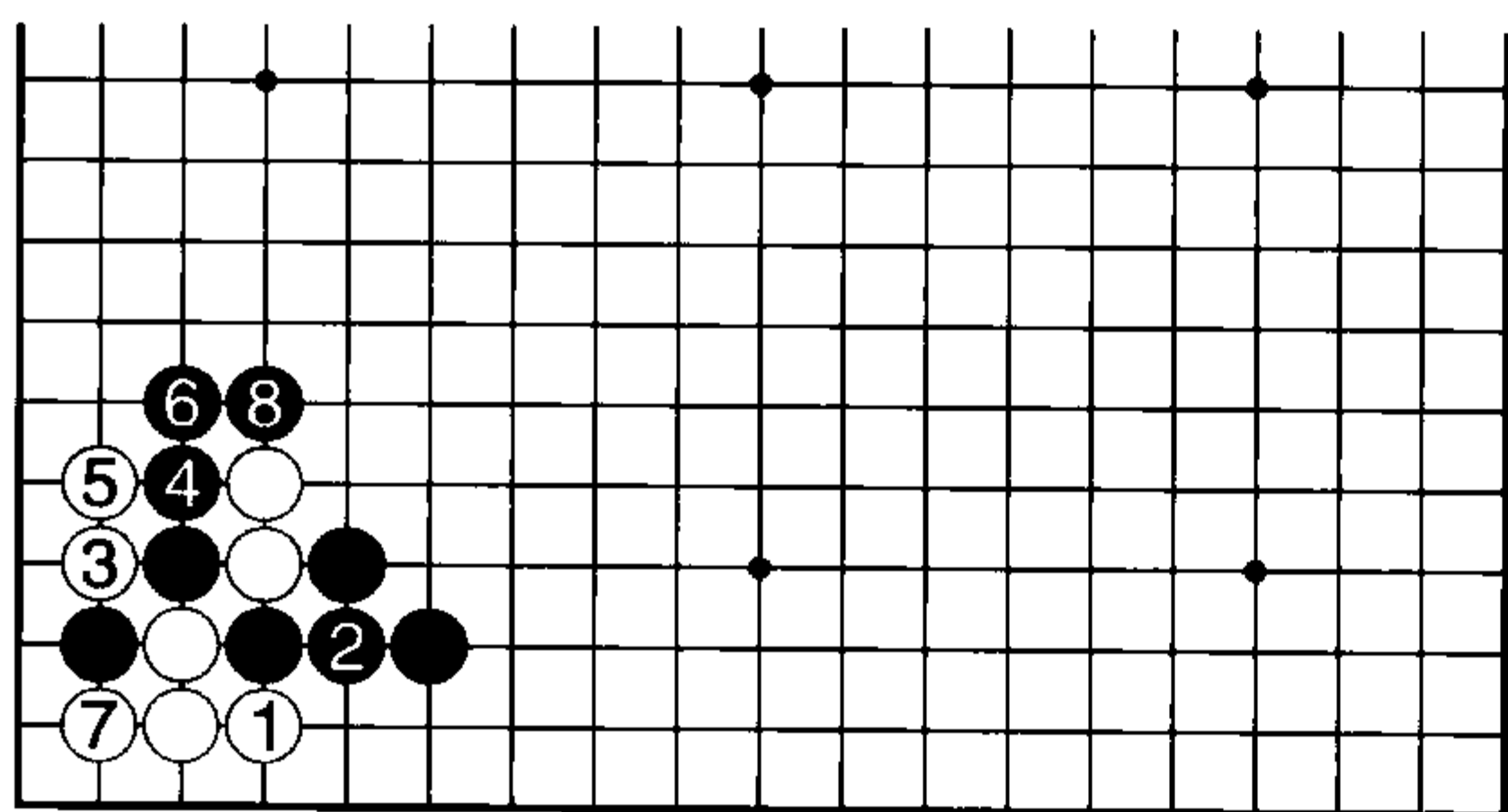


图5 进步

白5先打再7吃一子，比上图有明显进步，但总的来说，黑棋太厚，没有不满的道理。

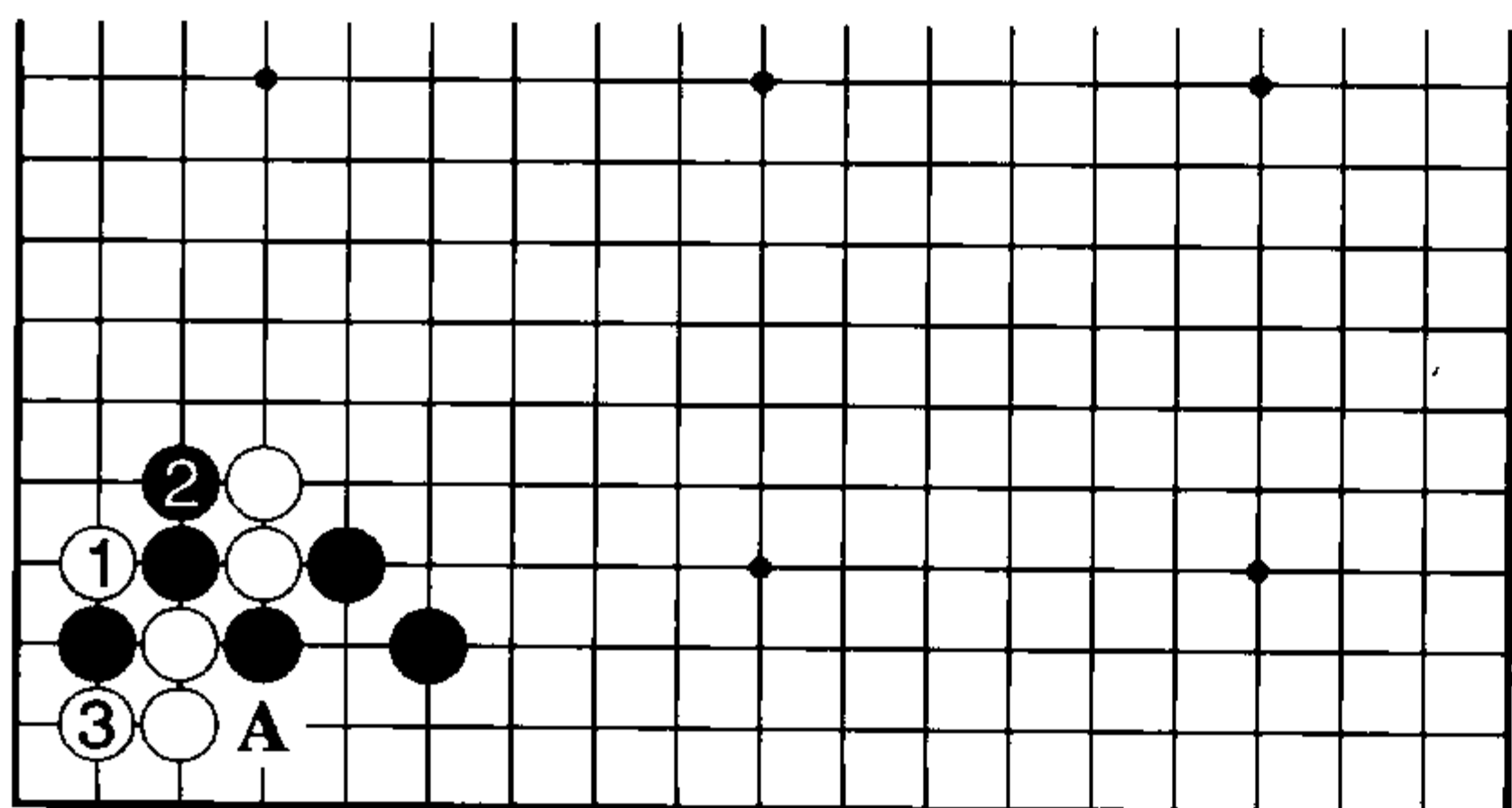
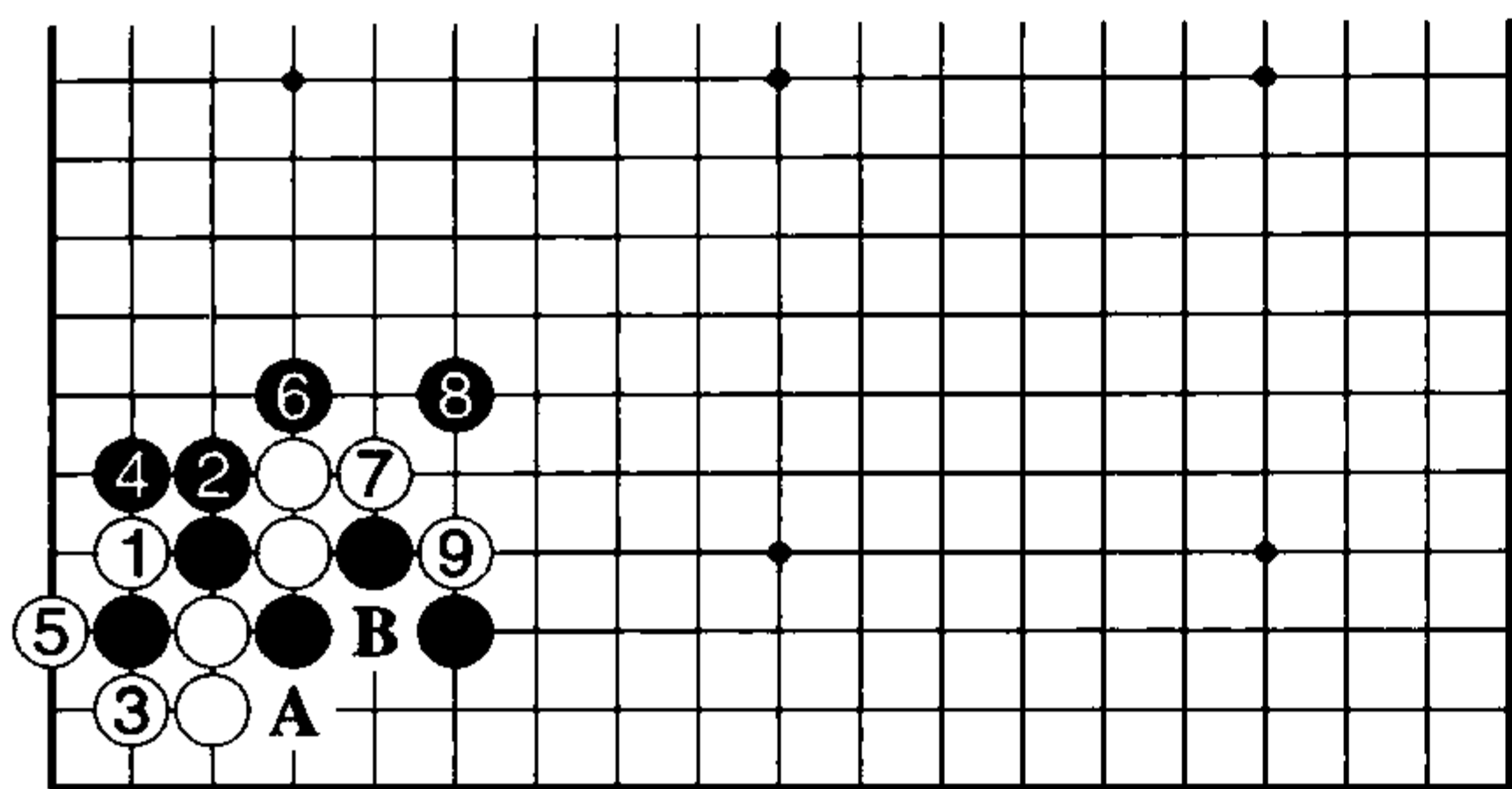


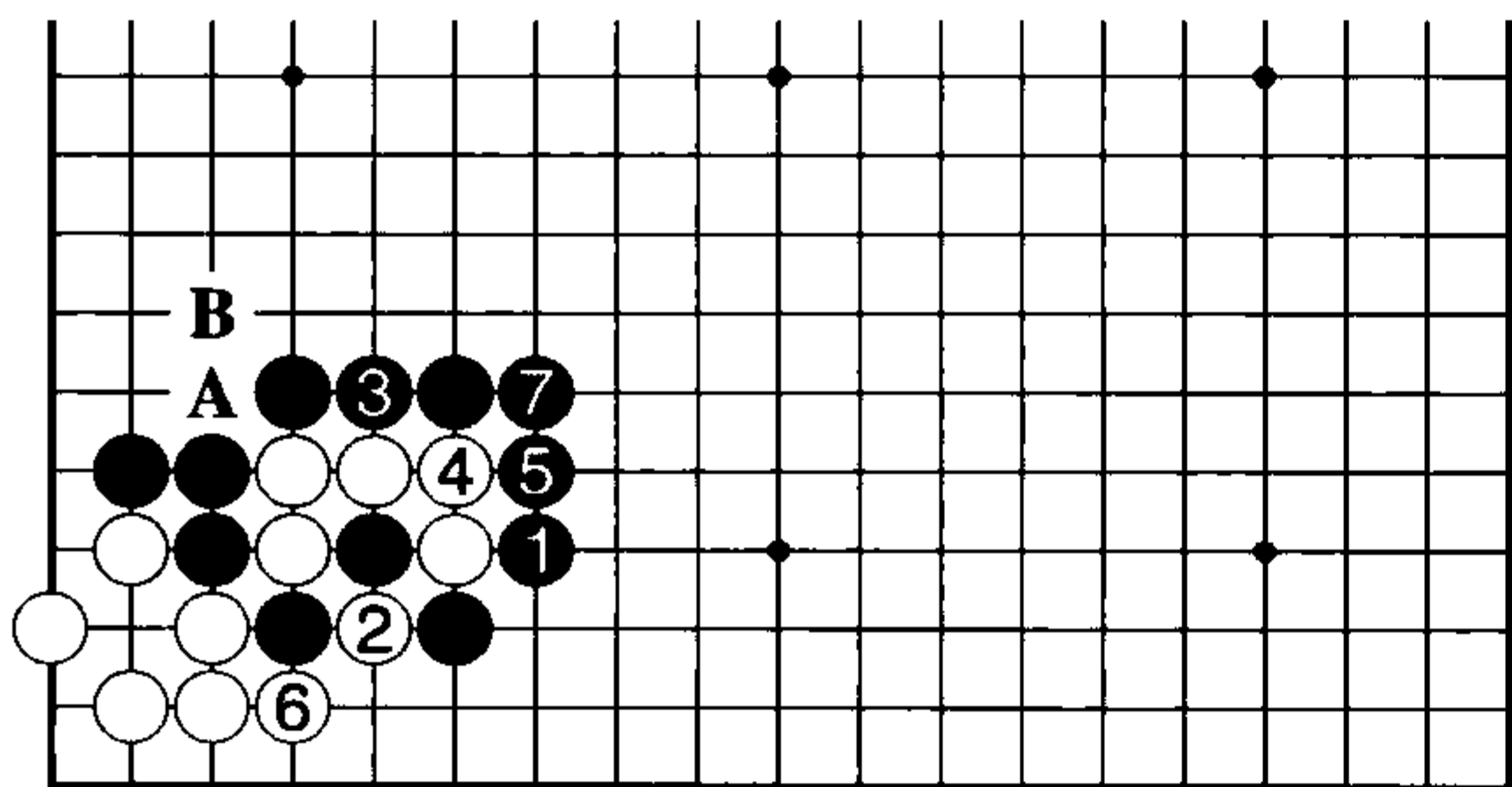
图6 征子

白征子有利的情况下，不在A位打，而单走1、3活角，比前面的变化要好。



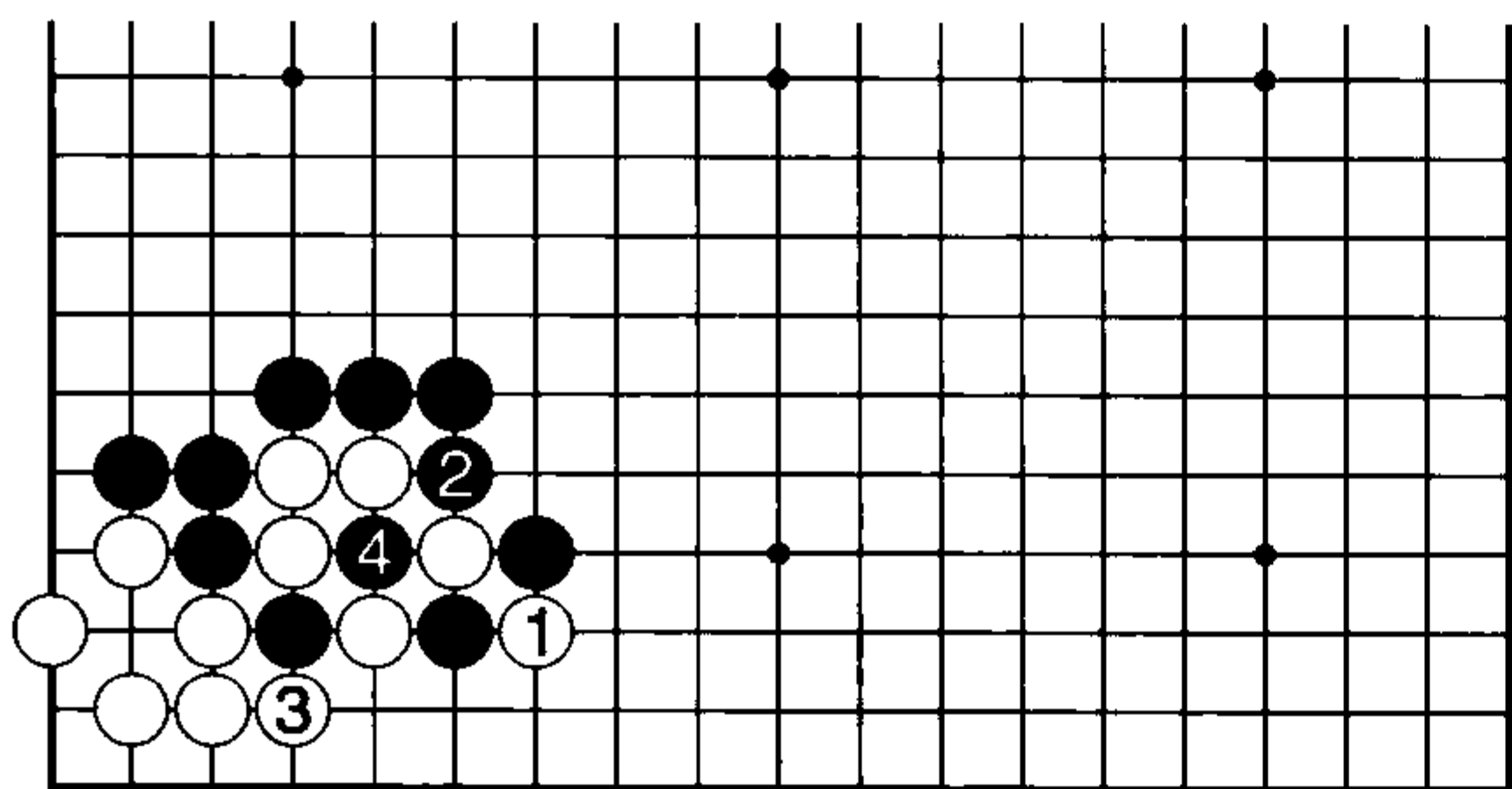
**图7 吃不掉**

本图看得很清楚，少了白A、黑B的交换，黑8没法枷吃白棋。



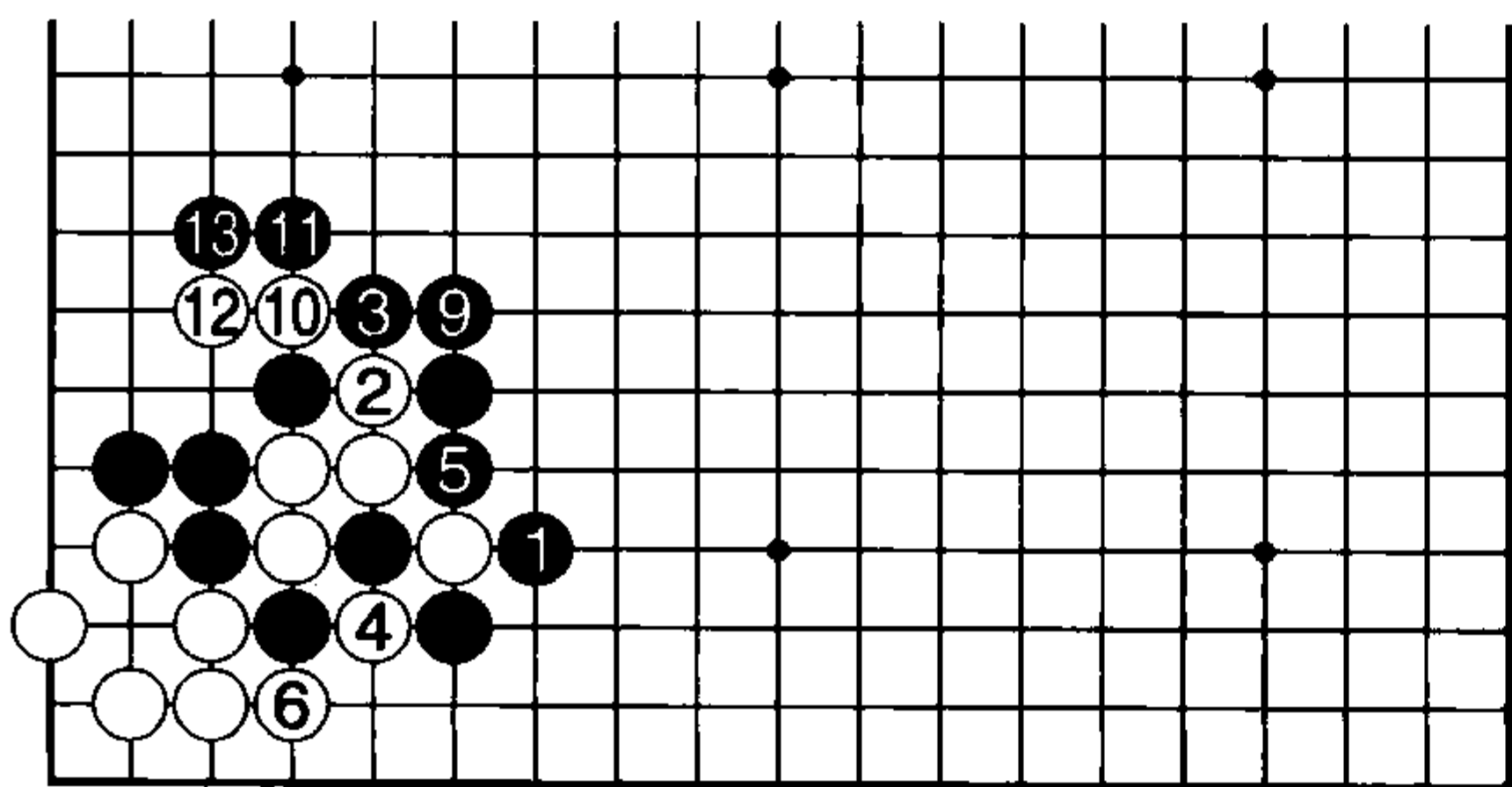
**图8 弃子**

黑棋必须弃子，至黑7的结果大致如此，以后白A断，黑就B位继续弃子。此结果黑厚，白略有不满，不能算正解。



**图9 黑更厚**

上图的白4若在本图1位打吃，黑2打，白3提，黑4提劫，黑比刚才还厚，白不满。



**图10 黑好**

黑1吃时，白2冲，想给黑制造断点，但到黑9粘，白不便宜。接下来白10断，黑11反打弃子，外势雄厚。

(7提劫，8接)



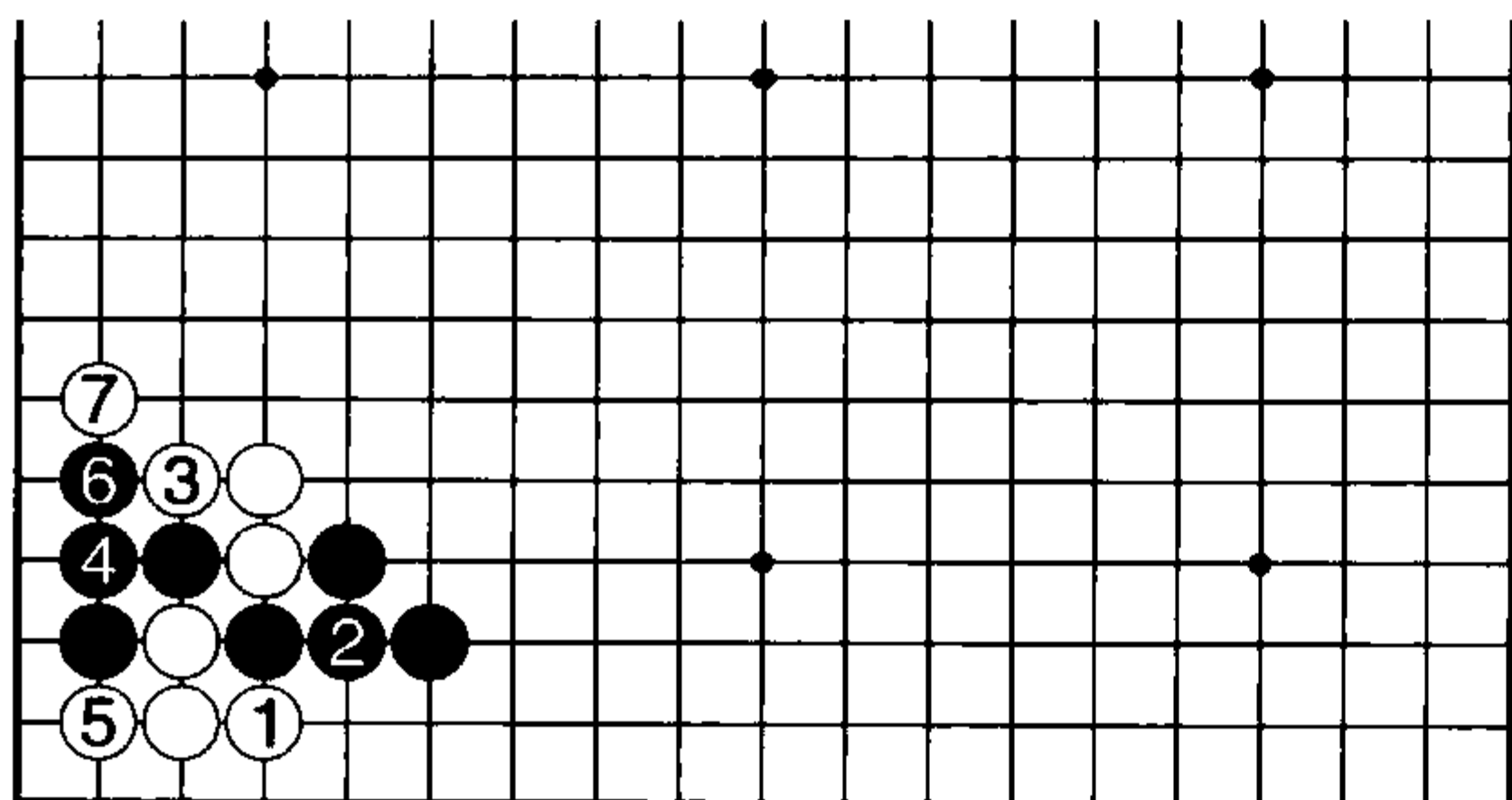


图11 受骗3

白下在3位，想吃掉黑棋，但白1先打还是坏棋。

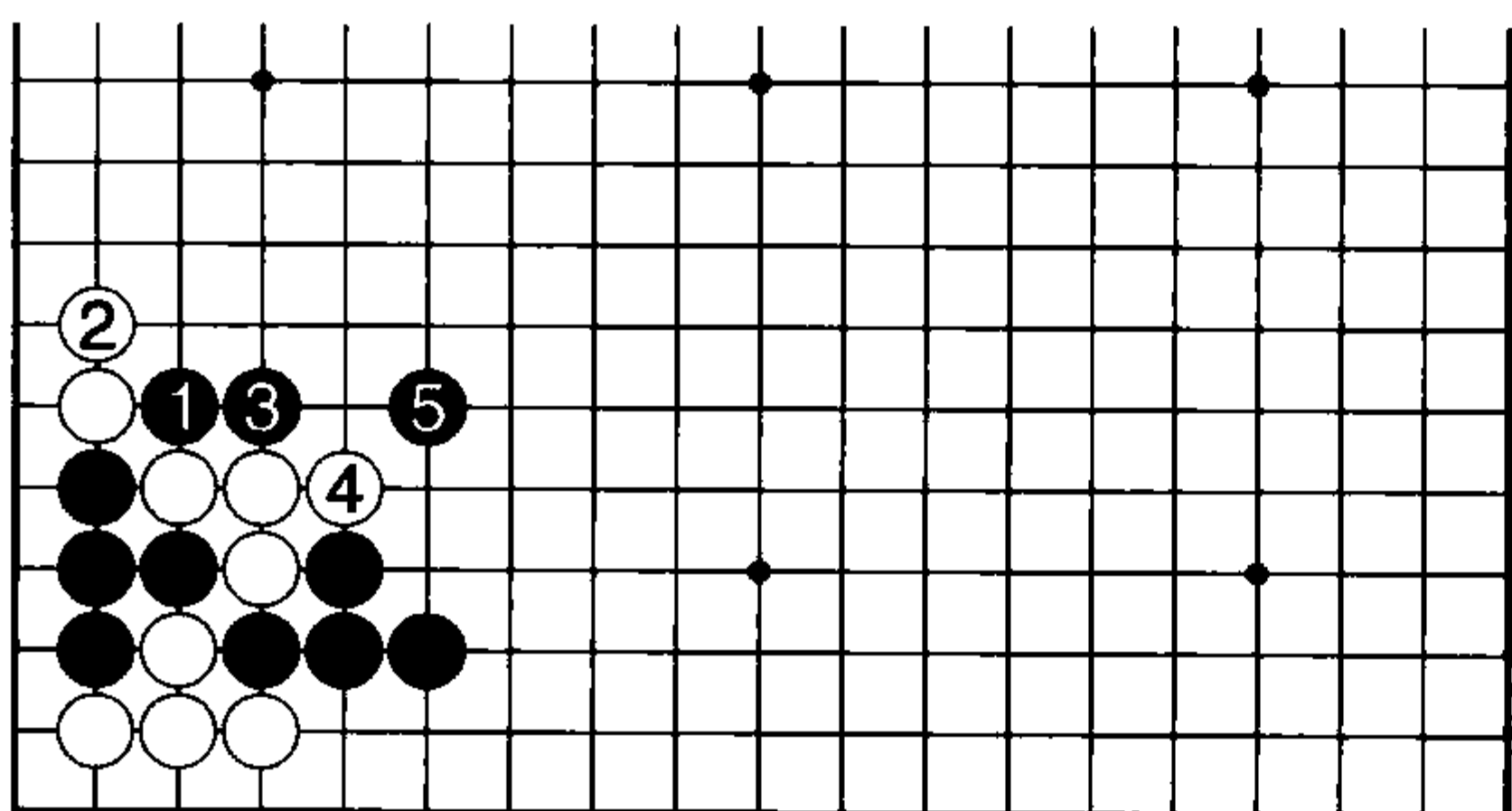


图12 白崩溃

黑1断严厉！至黑5可以吃住白四子。

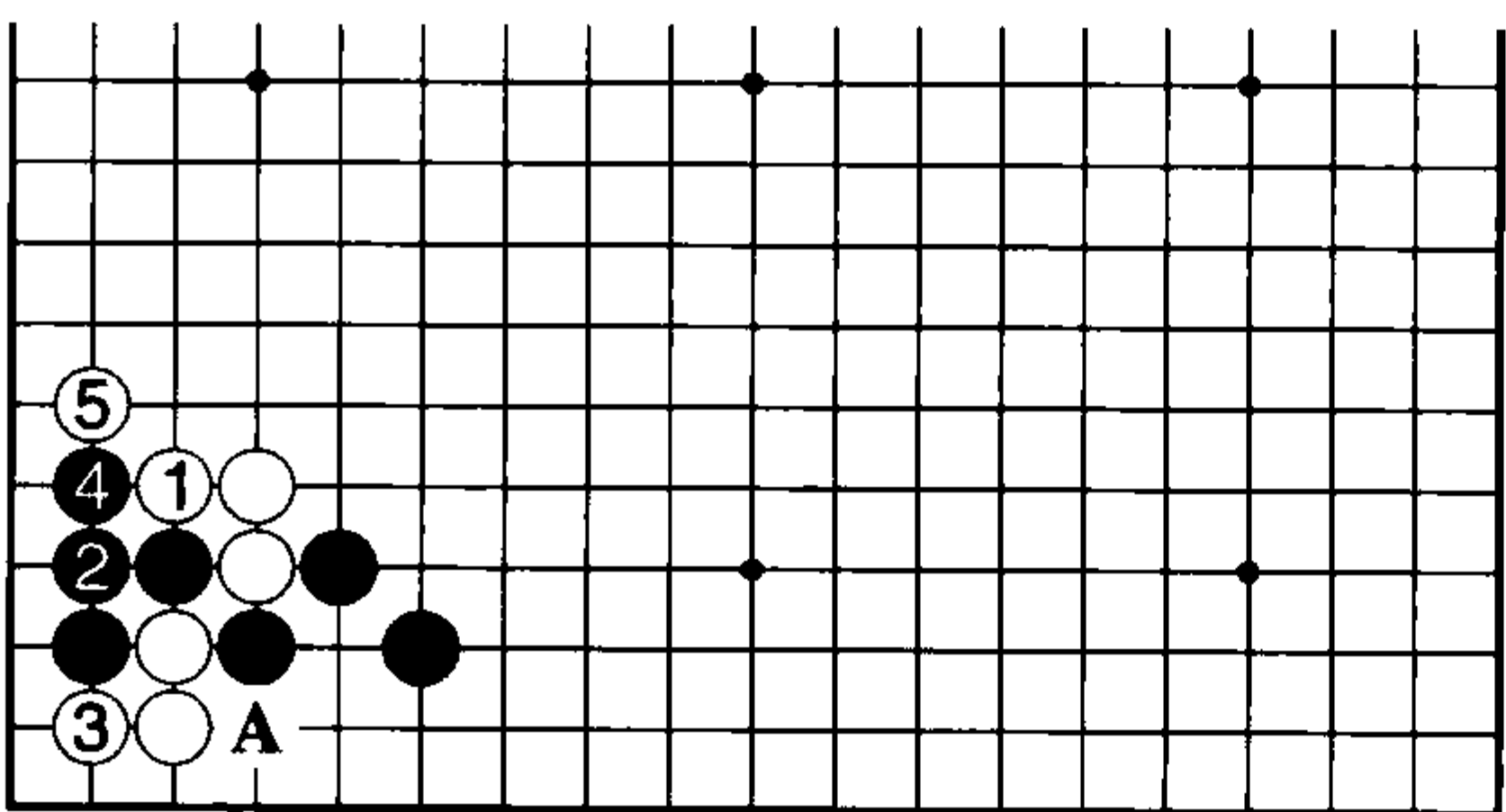


图13 骗着破解1

白征子有利的情况下，先不打吃A位，而在1位打吃再3拐、5挡很要命。

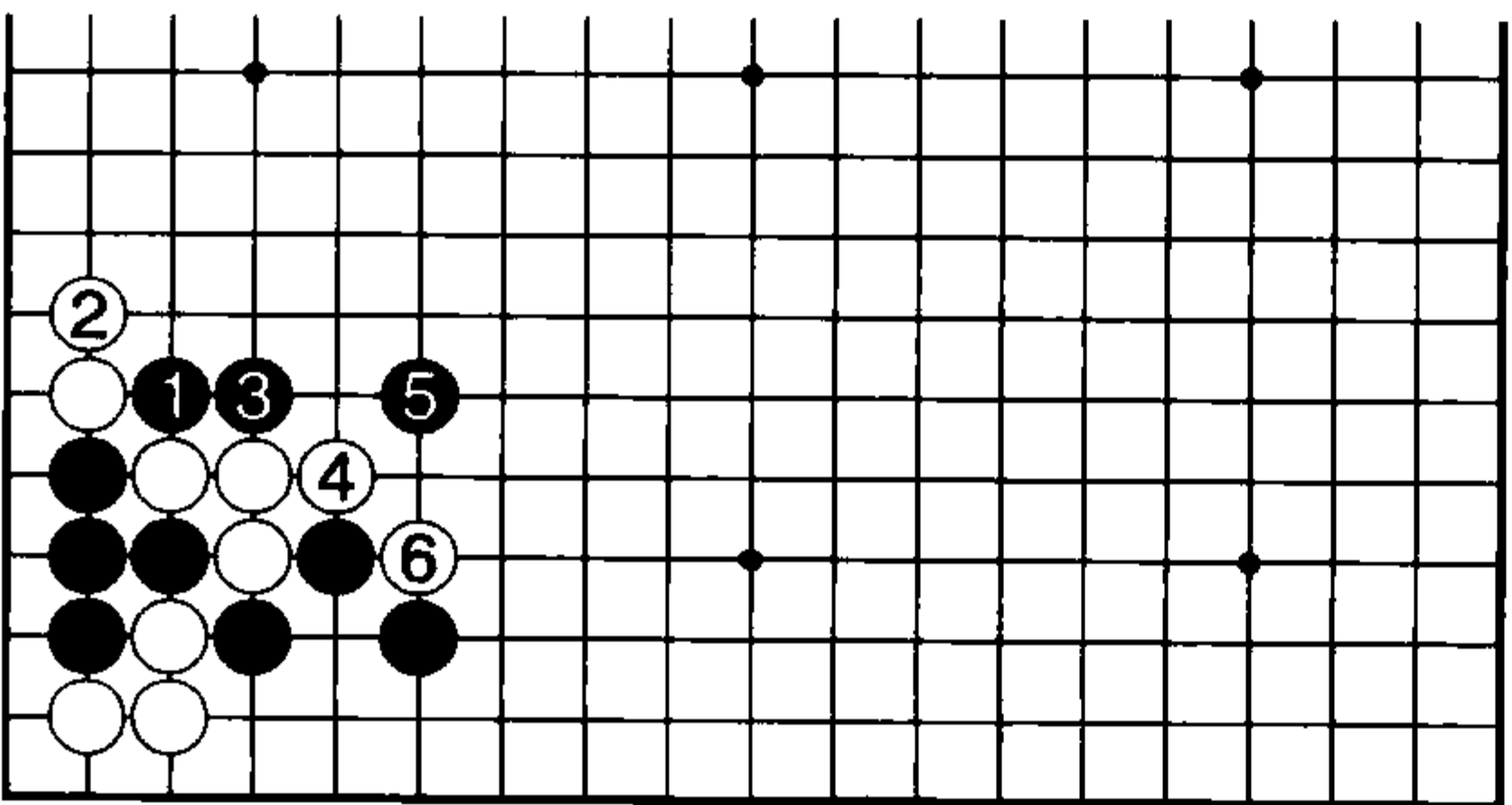


图14 白大好

白征子有利，黑1断时，白2可以退，黑5没法吃掉白棋筋，无法善后。请注意此图和图7的区别。

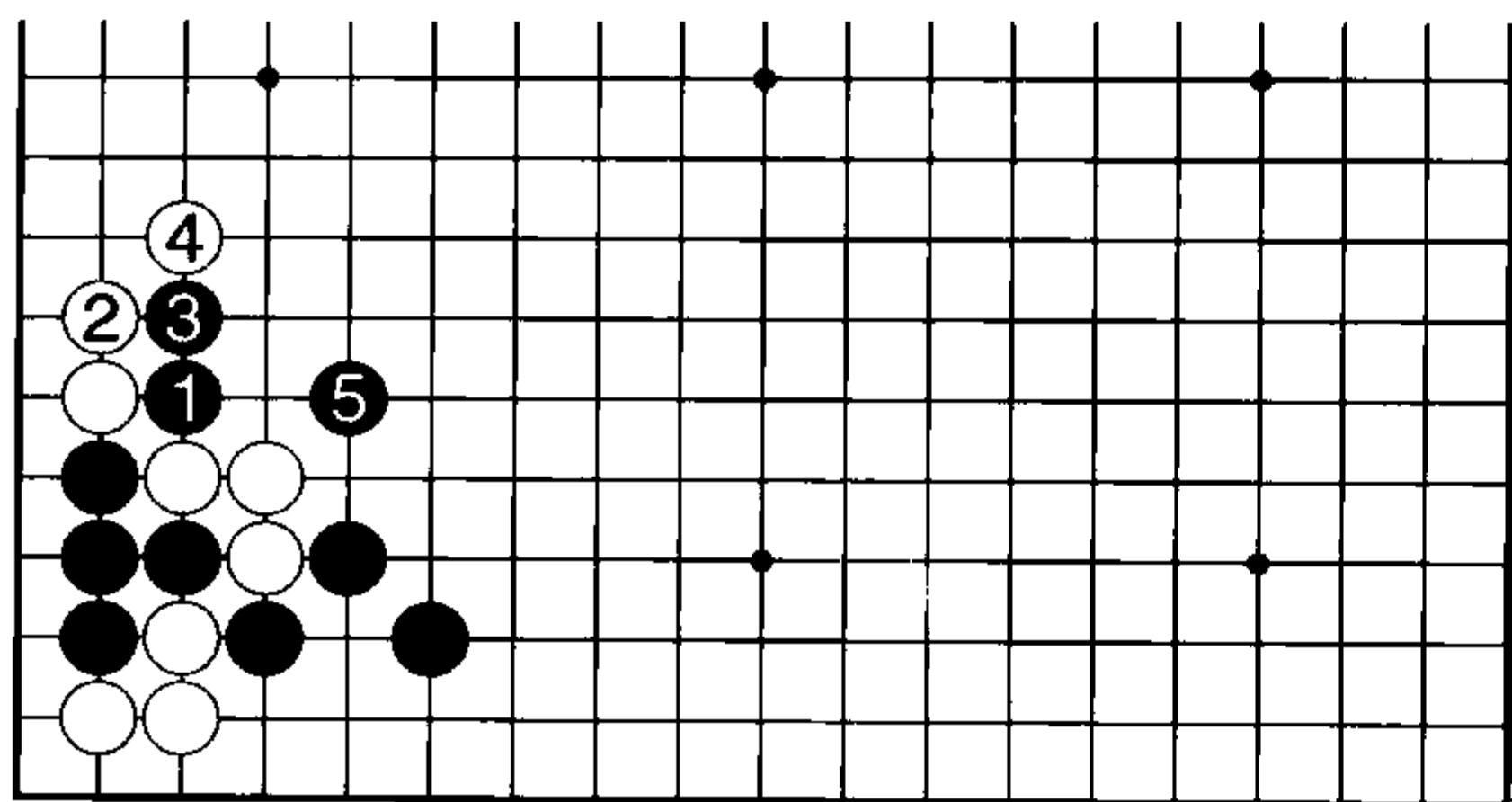


图15 小心

黑改在3位压，白要小心，白4随手一扳，黑5可以枷吃三子。

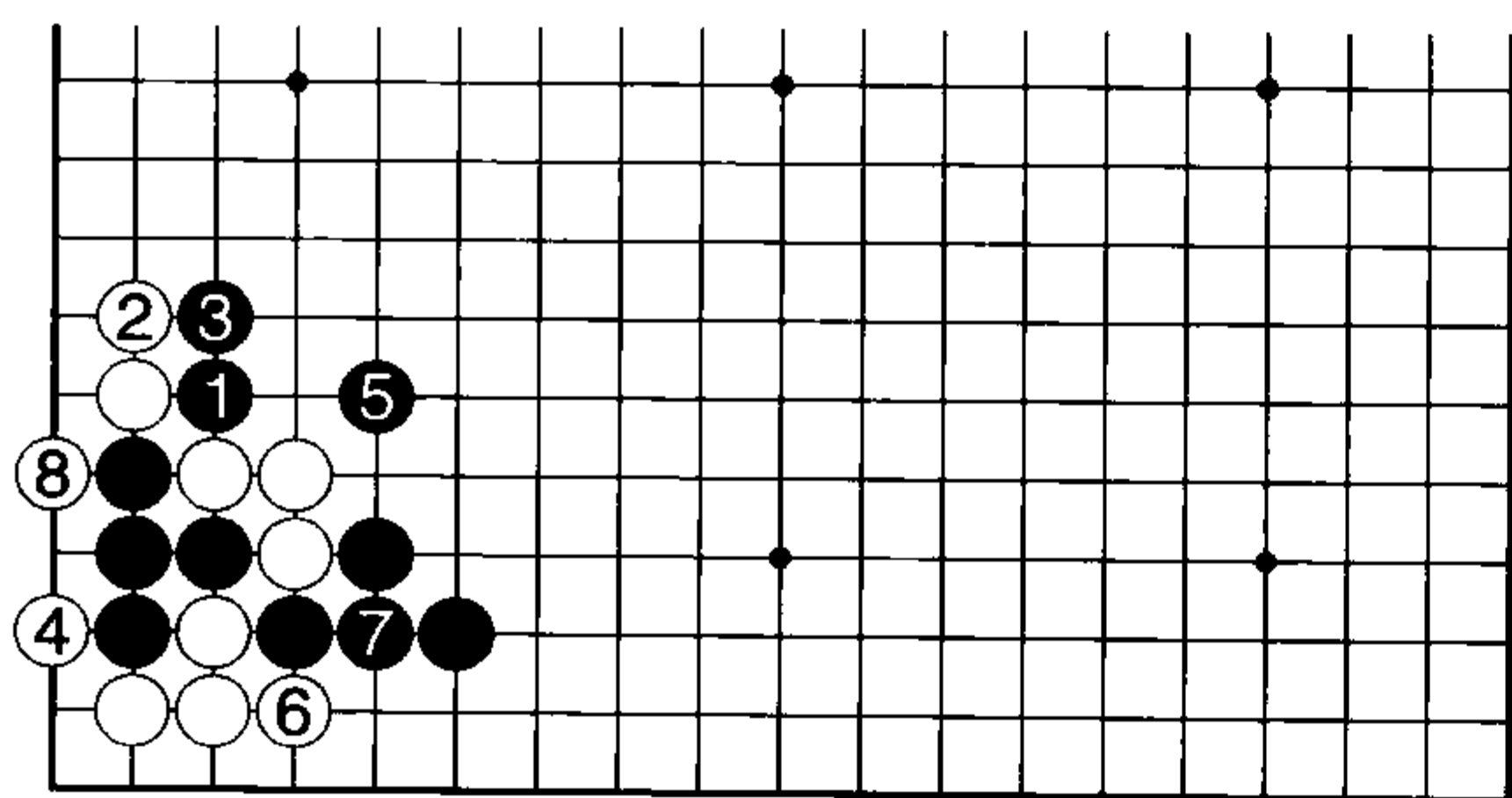


图16 白好

白4扳要紧，然后6打便宜一下，再8位吃住黑四子，黑亏。

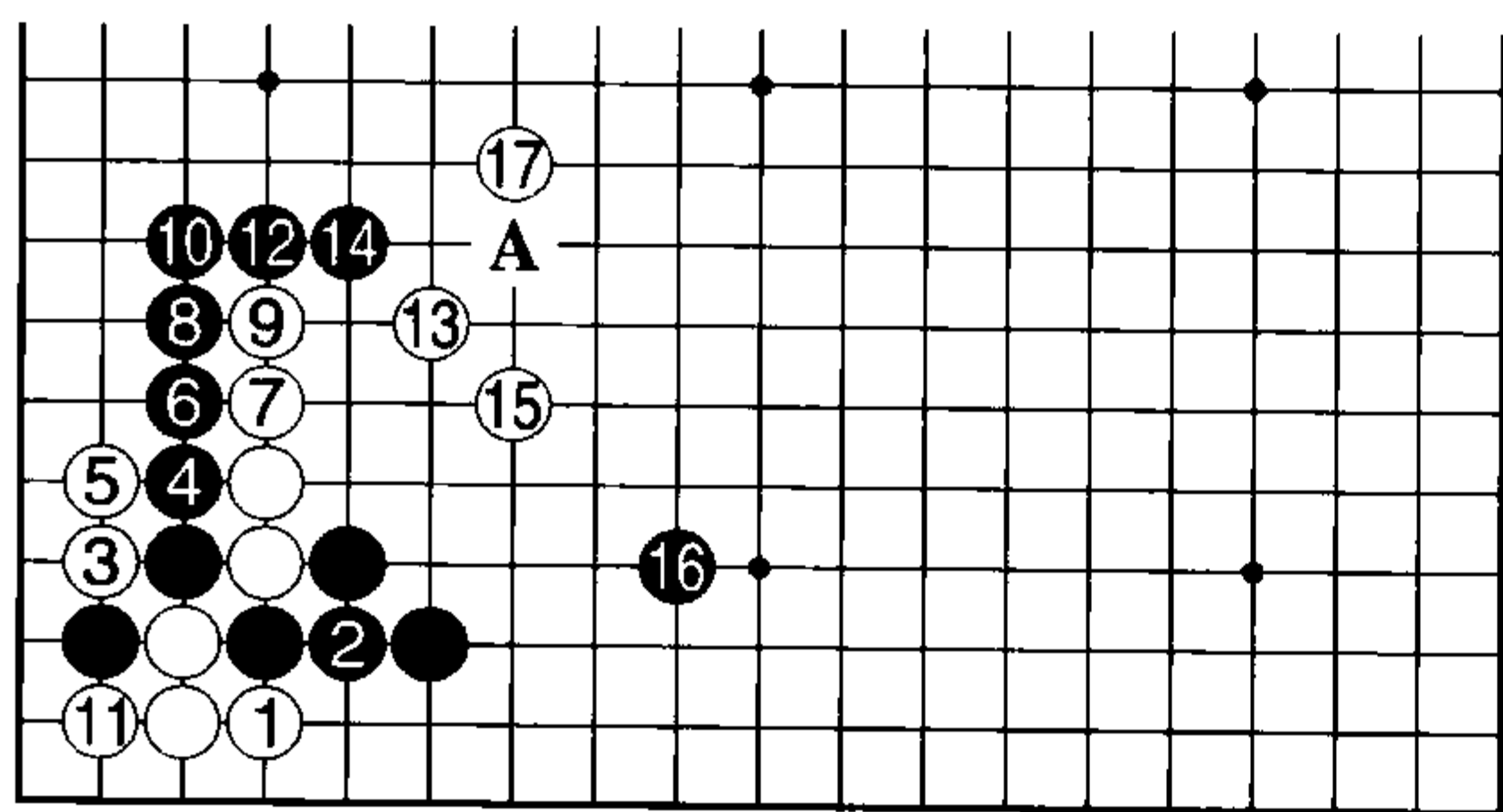


图17 骗着破解2

白征子不利时，1先打，再3、5打，然后7、9连压两下是要点，至白17，白充分。要注意的是，本变化黑14有A位虚枷的强手，可能会导致复杂难解的局面。

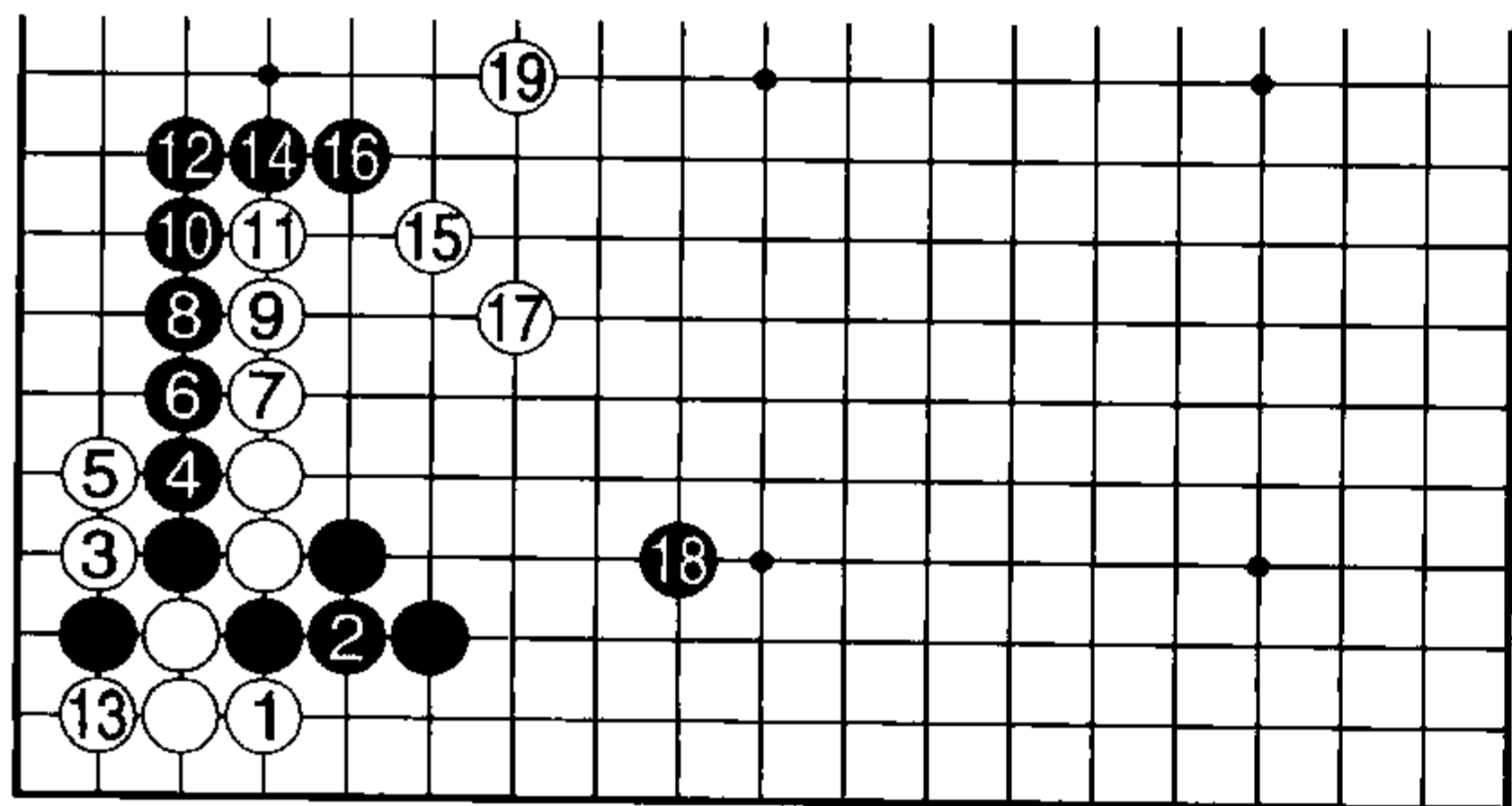


图18 理想

白如能11多压一下，可以避免上图黑A位的强手，是理想的进行。但是……

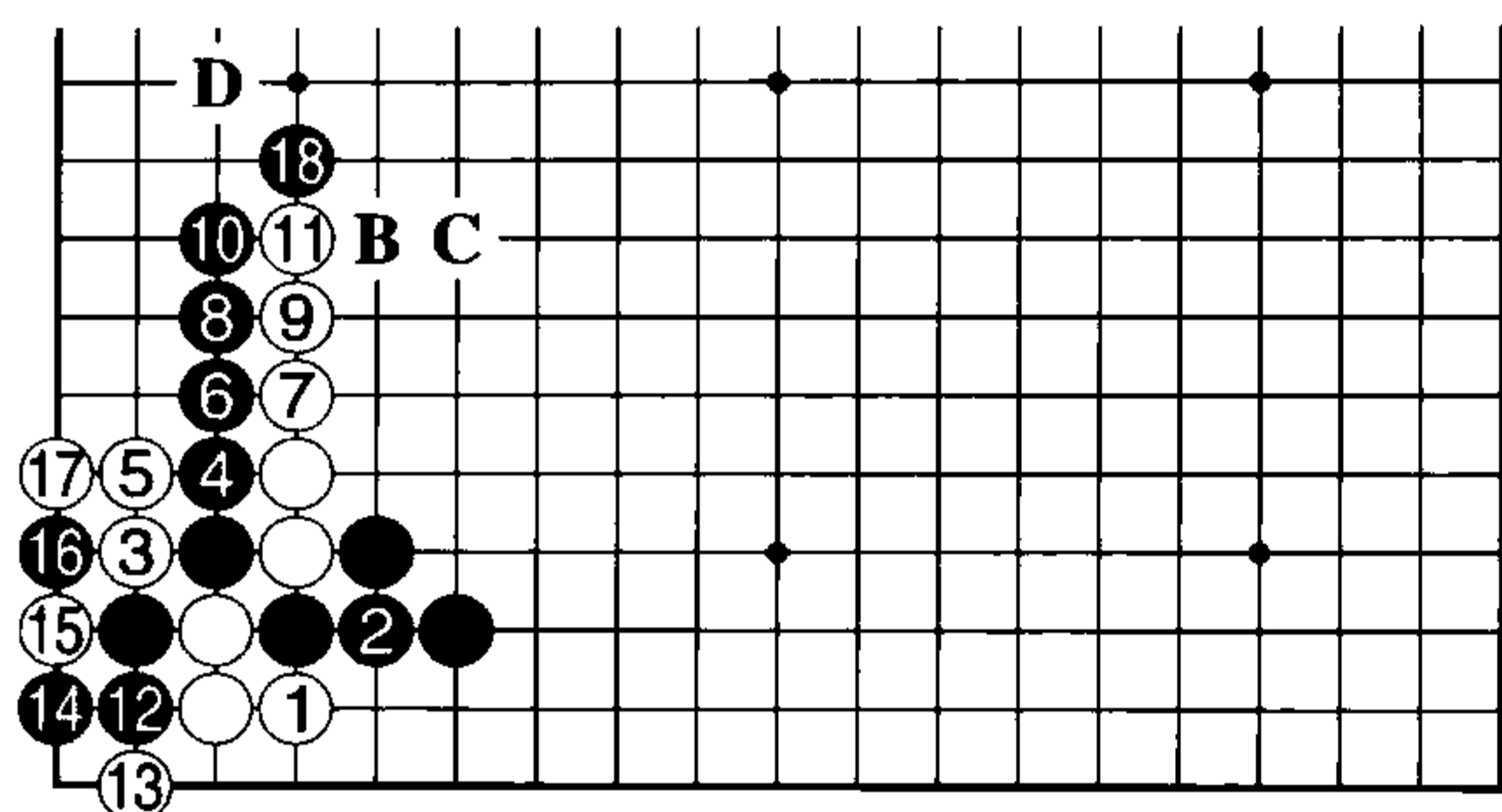


图19 复杂

白11压时，黑12、14可以在角上做劫顽抗，至黑18扳，白如提劫，黑就B扳；白如C跑，黑就D补，角上的劫总是白棋的负担。

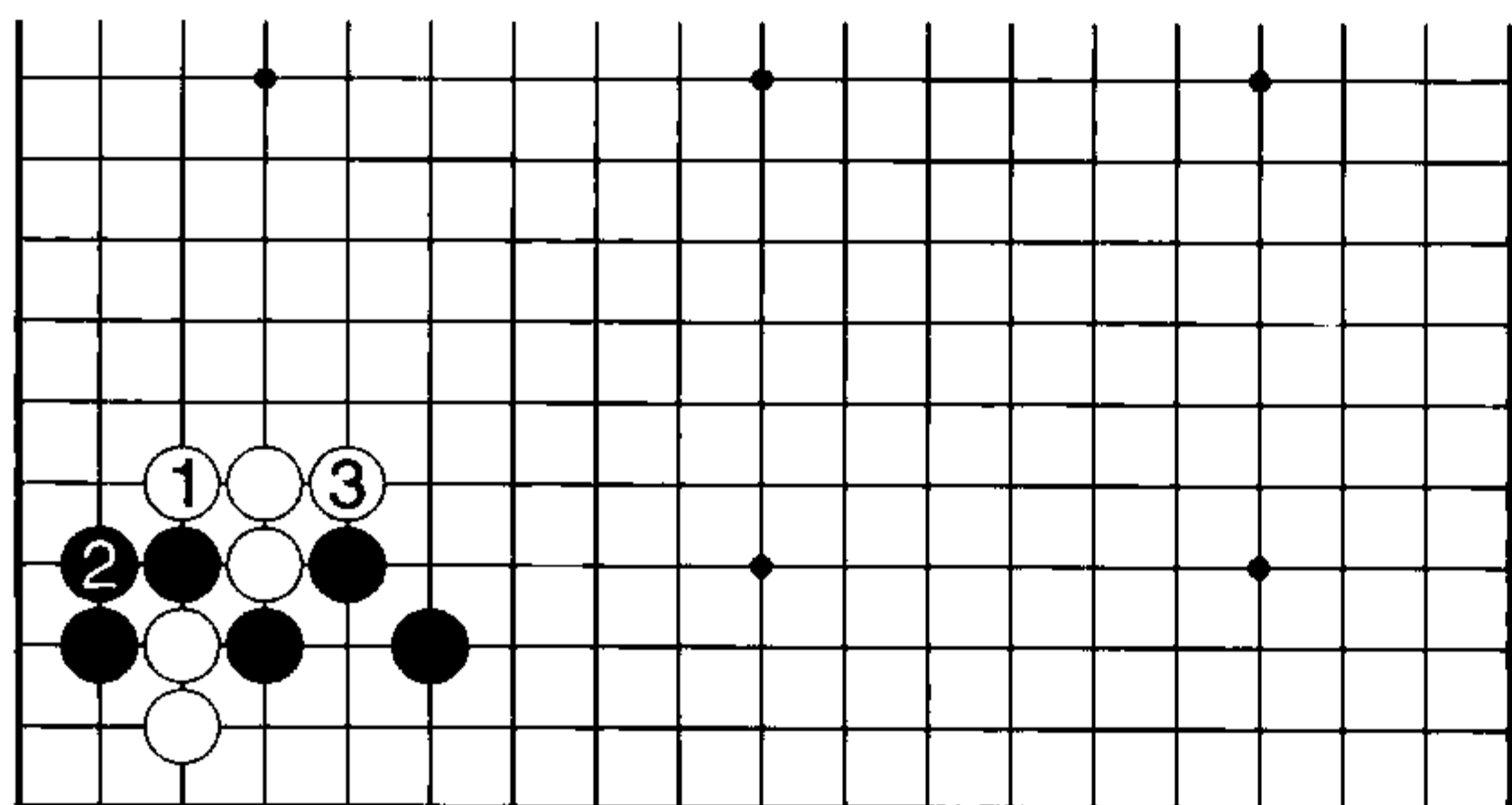


图20 骗着破解3

白1先打再3拐是避免复杂变化的简明之道，应该是最佳的选择。

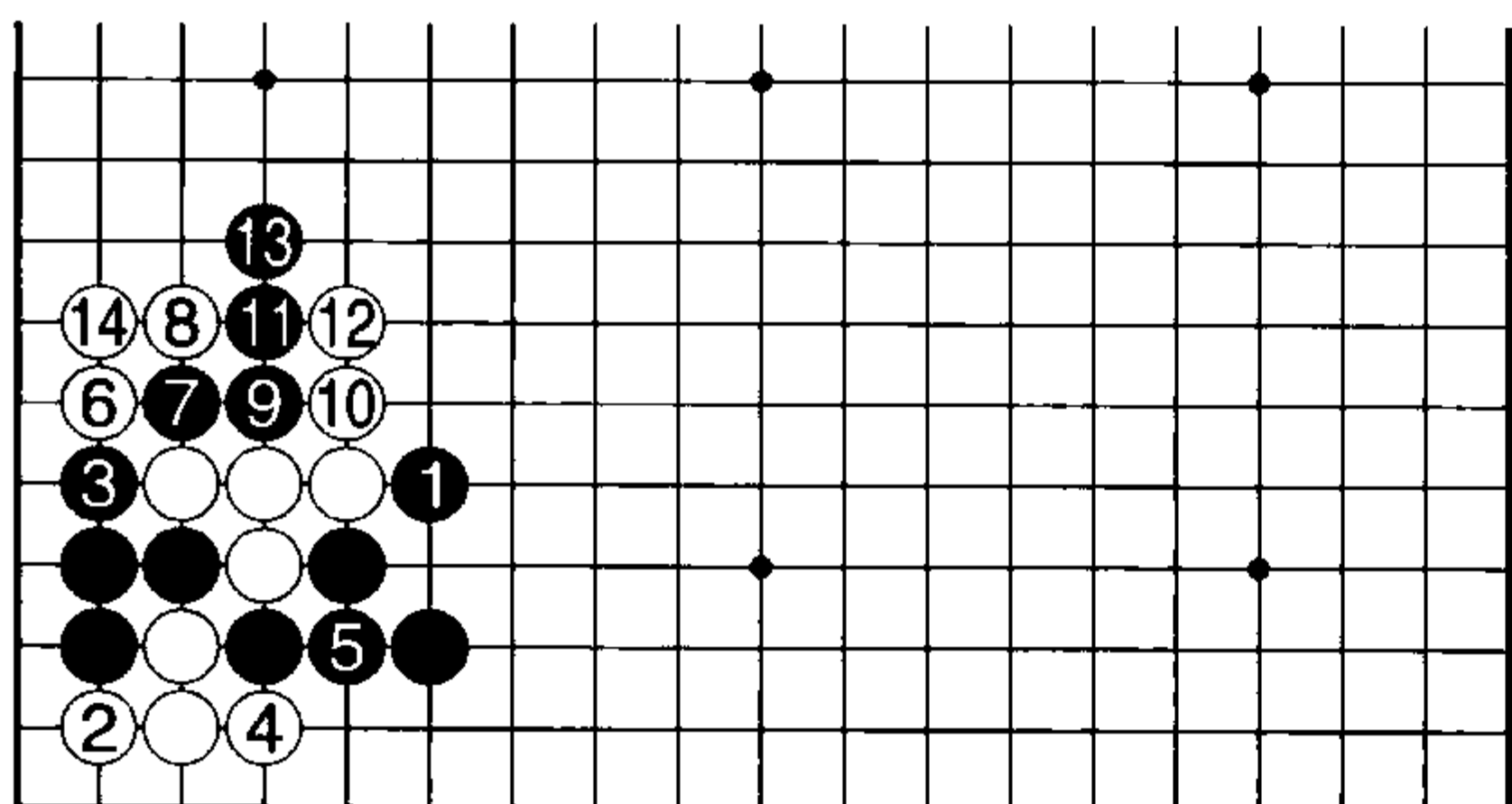


图21 黑大亏

黑1扳是坏棋。至白14，黑四子被吃。

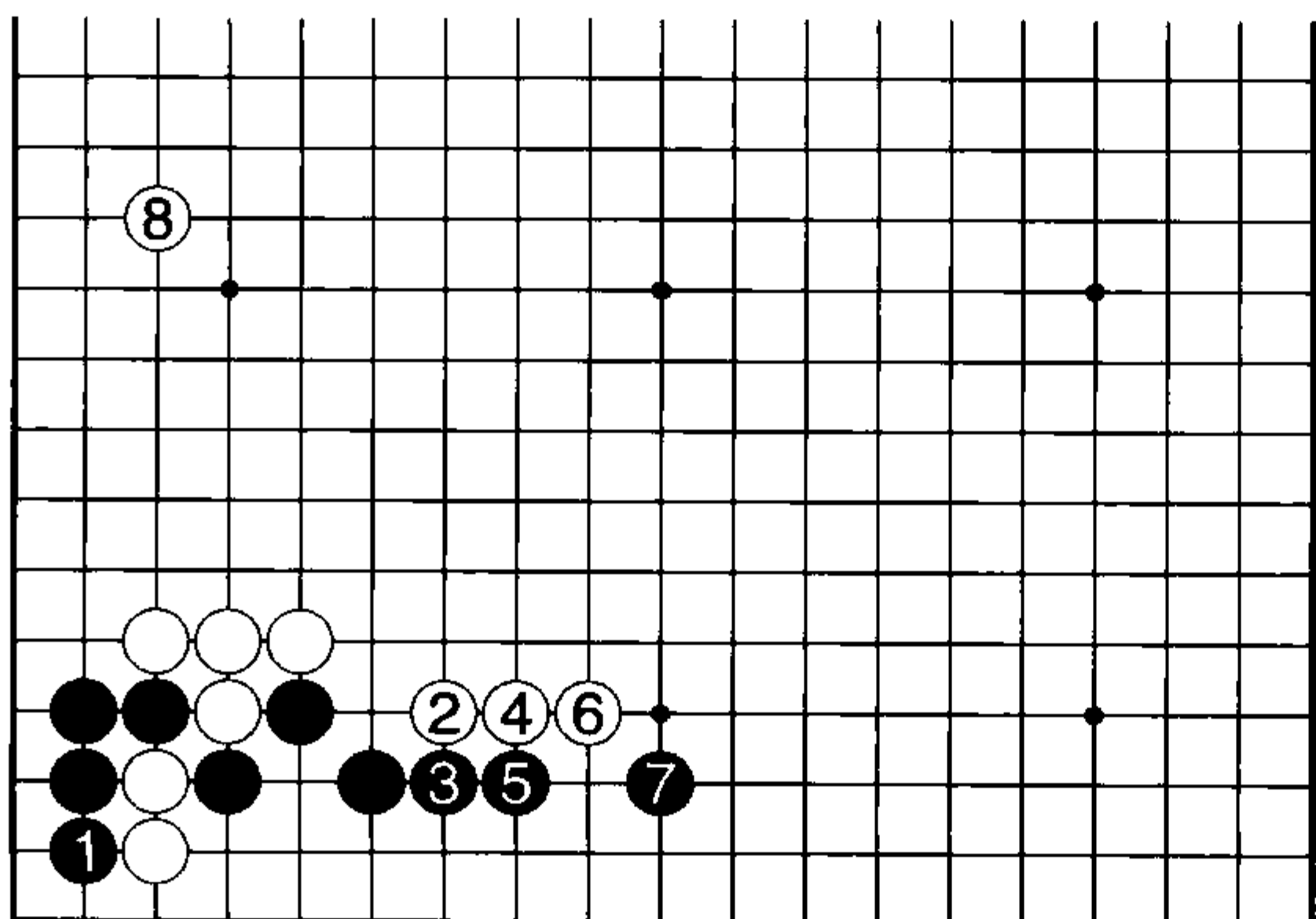
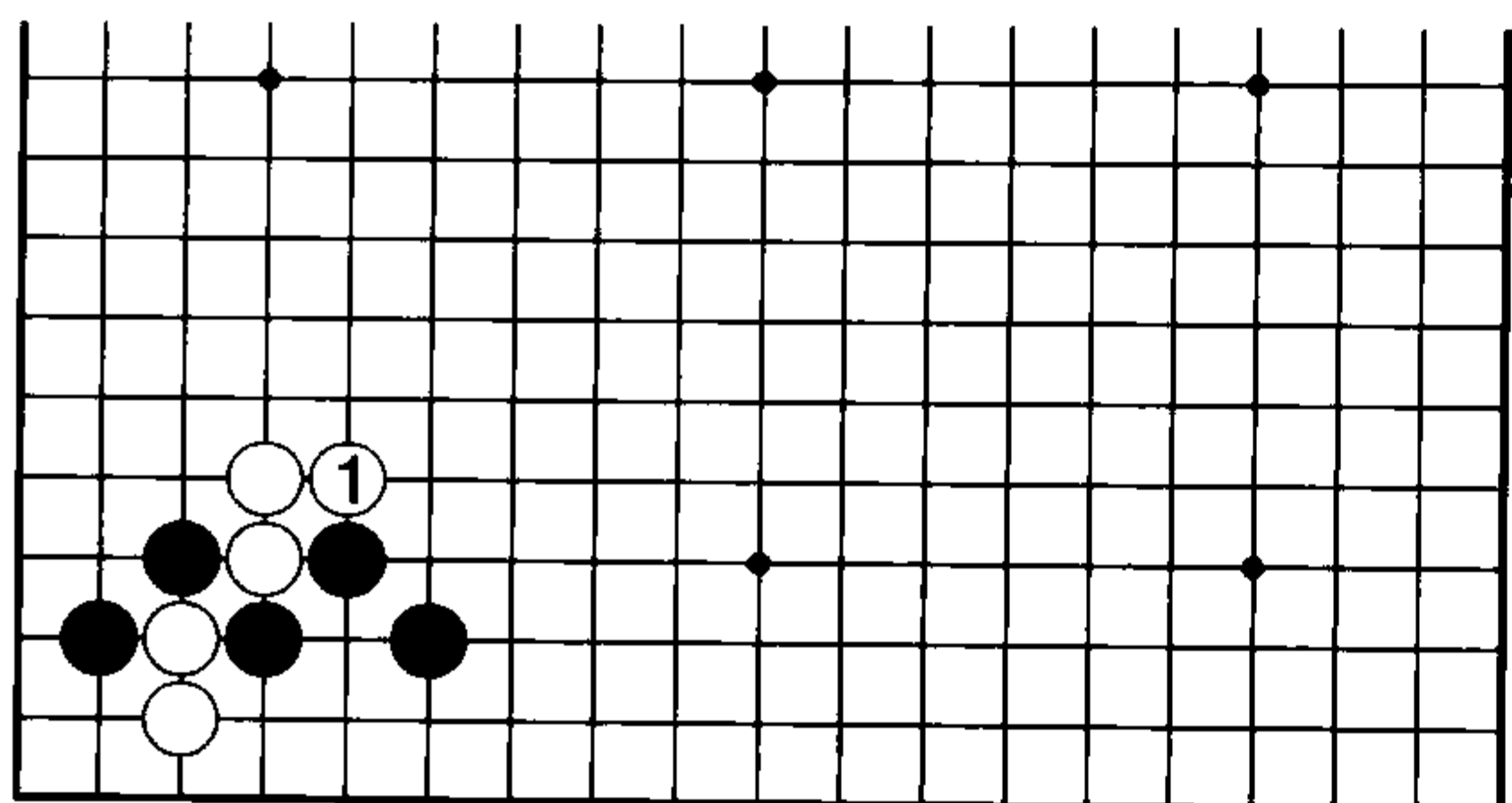


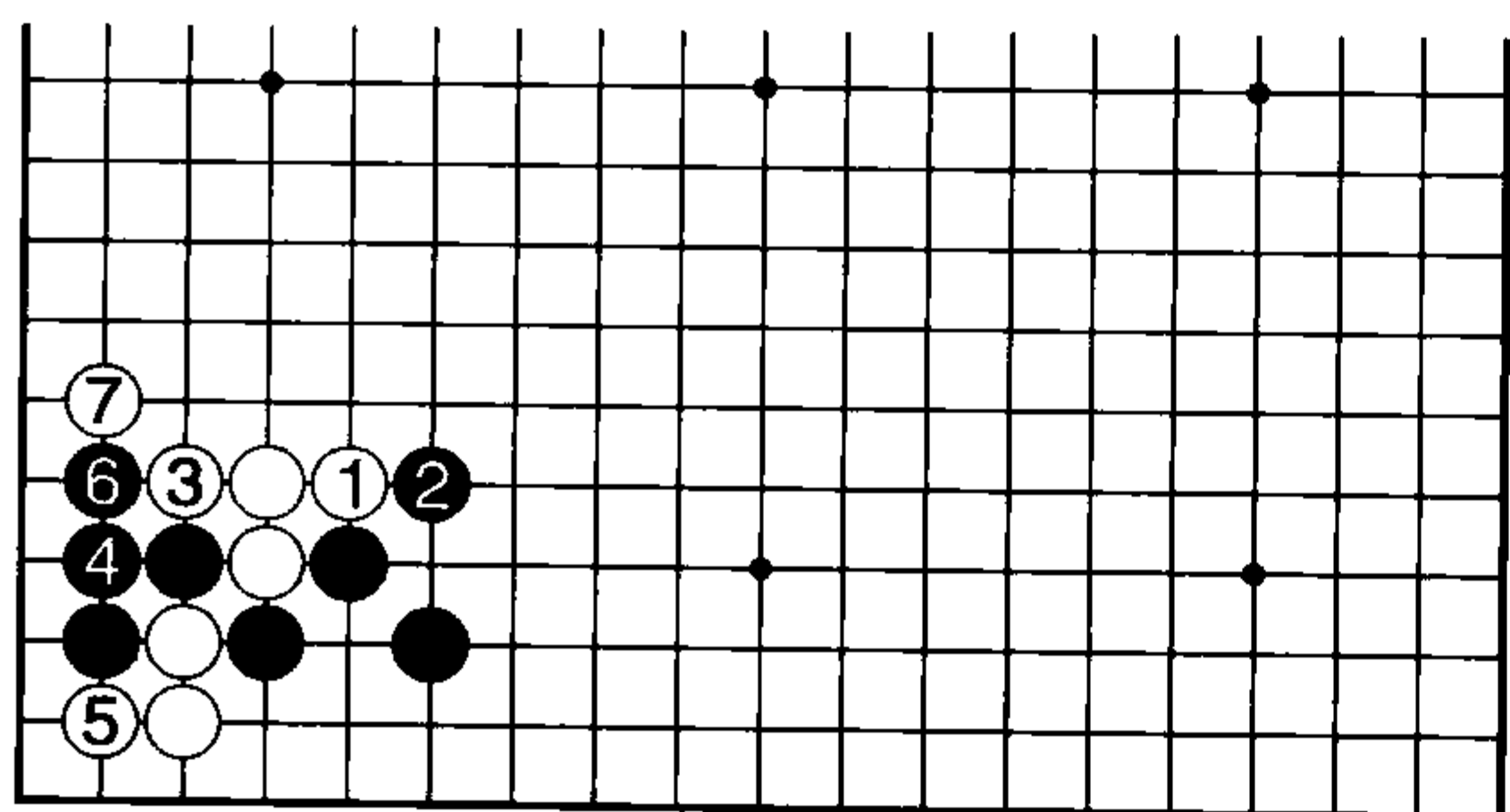
图22 白不错

黑1只能回头吃两子，白2、4、6先手压低黑棋，再8位展开，是白满意的结果。



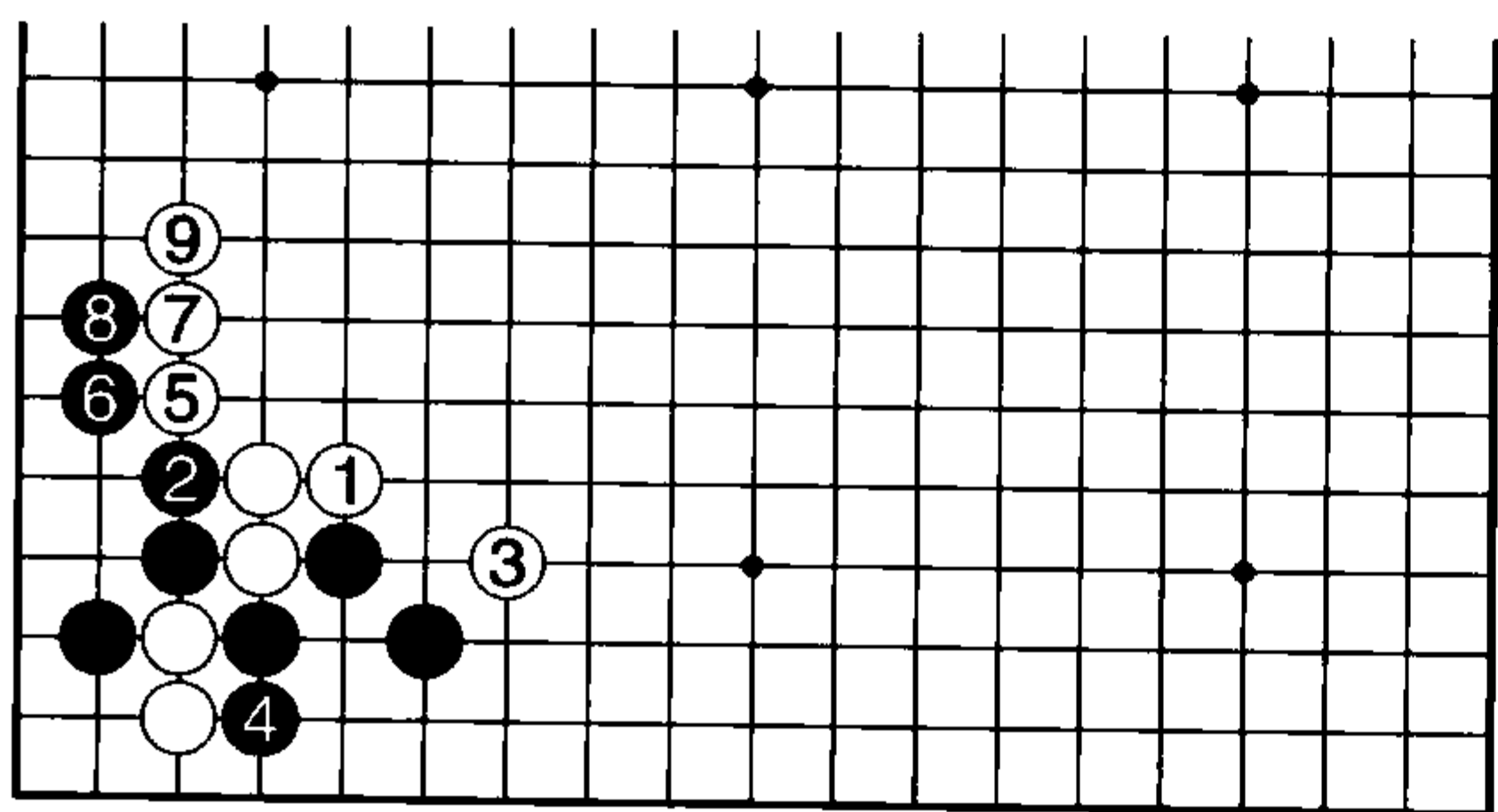
**图23 变化**

白也有单拐头的变化，黑棋要注意。



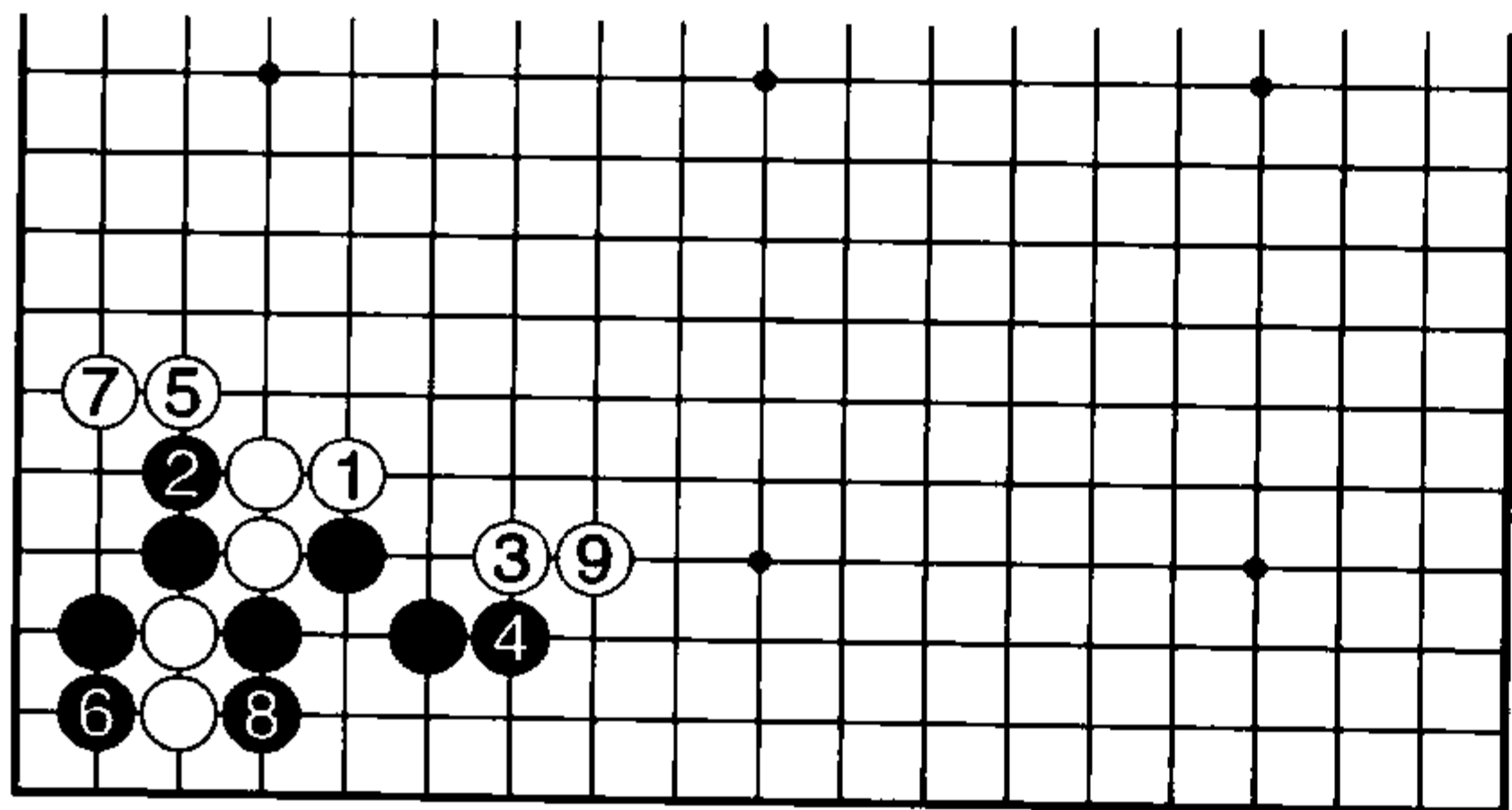
**图24 还原**

黑2如随手挡，就还原成22图的结果，黑不行。



**图25 白可下**

对白1，黑2爬是要点。白3飞压，黑4如吃角，白5、7、9把黑压在二路，可以满足。



**图26 变化**

但是，对白3飞压，黑有爬的变化，至白9，黑获得先手，而且白外势不完整，黑应该觉得不错。

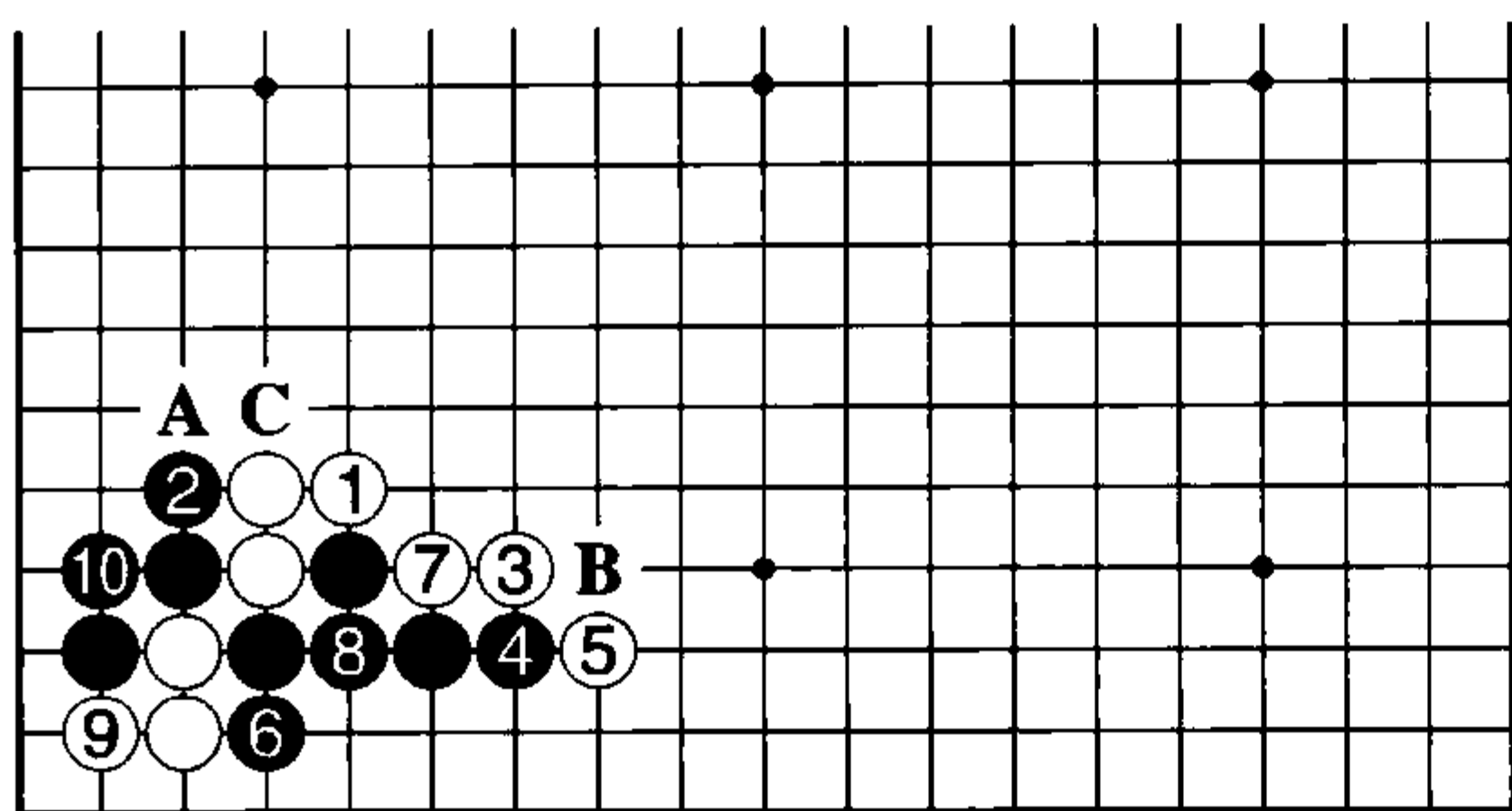


图27 白不好

白5扳过分。至黑10，白如A扳，黑就B断，白形太坏；白如B接，黑便C扳，实利巨大。

## 第六型 基本图

这是小目高挂一间低夹定式，黑7打，9长，具有明显的欺骗性，白不能贪图小利。

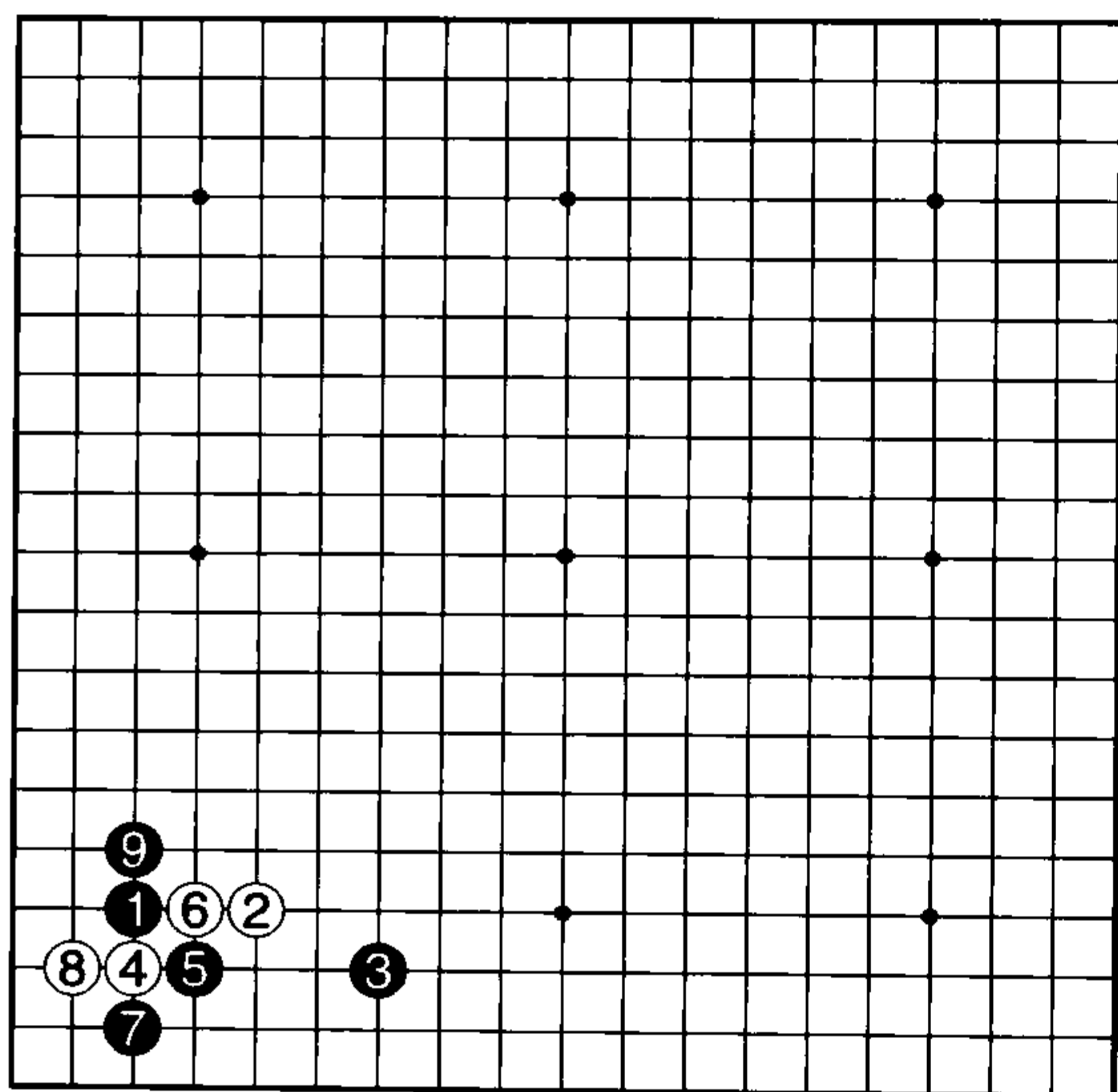


图1 受骗1

白1、3两打后，5位吃一子做活，是白棋最差的下法，黑6跳补，吃中间两子，白大亏。

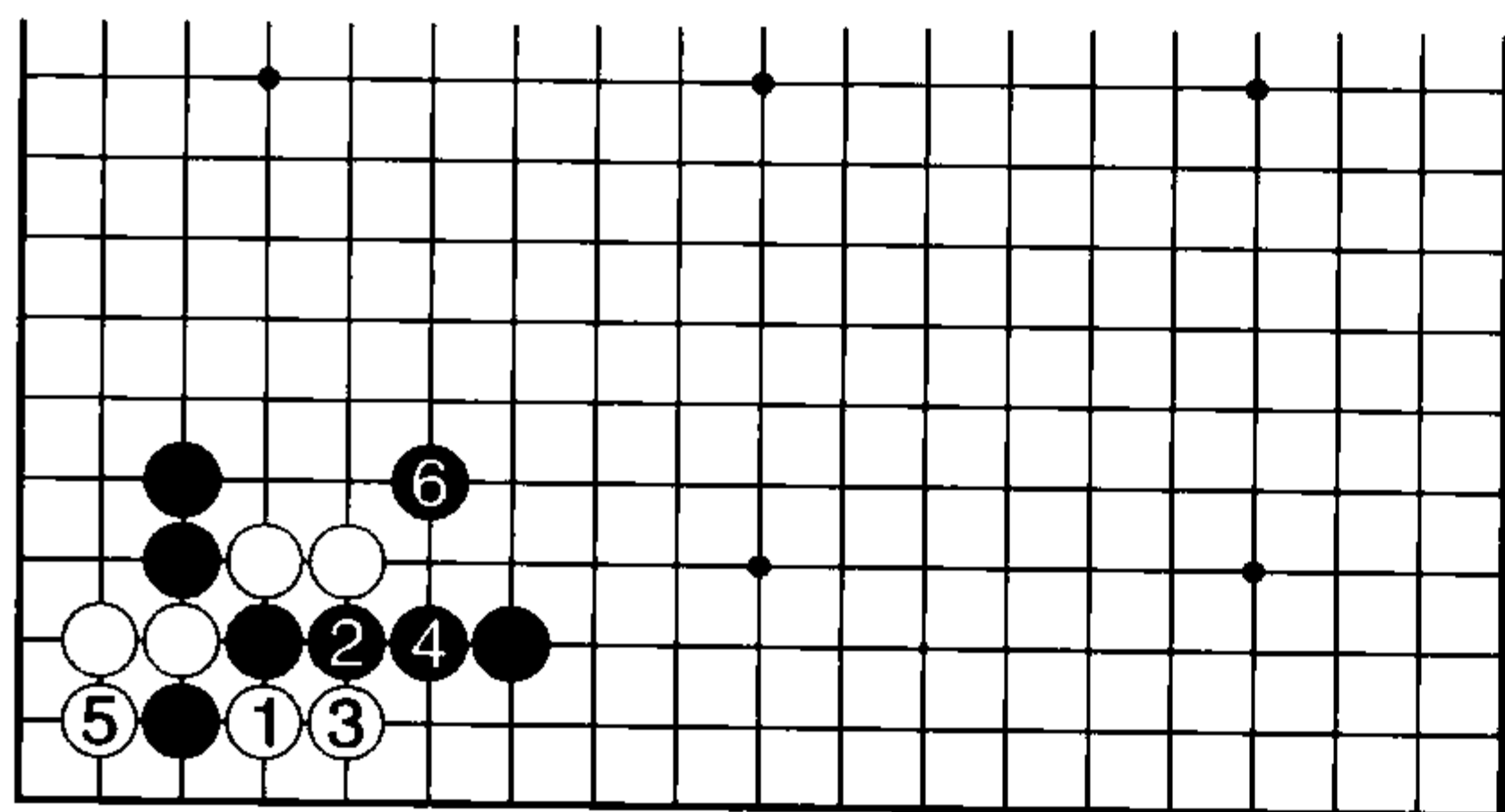
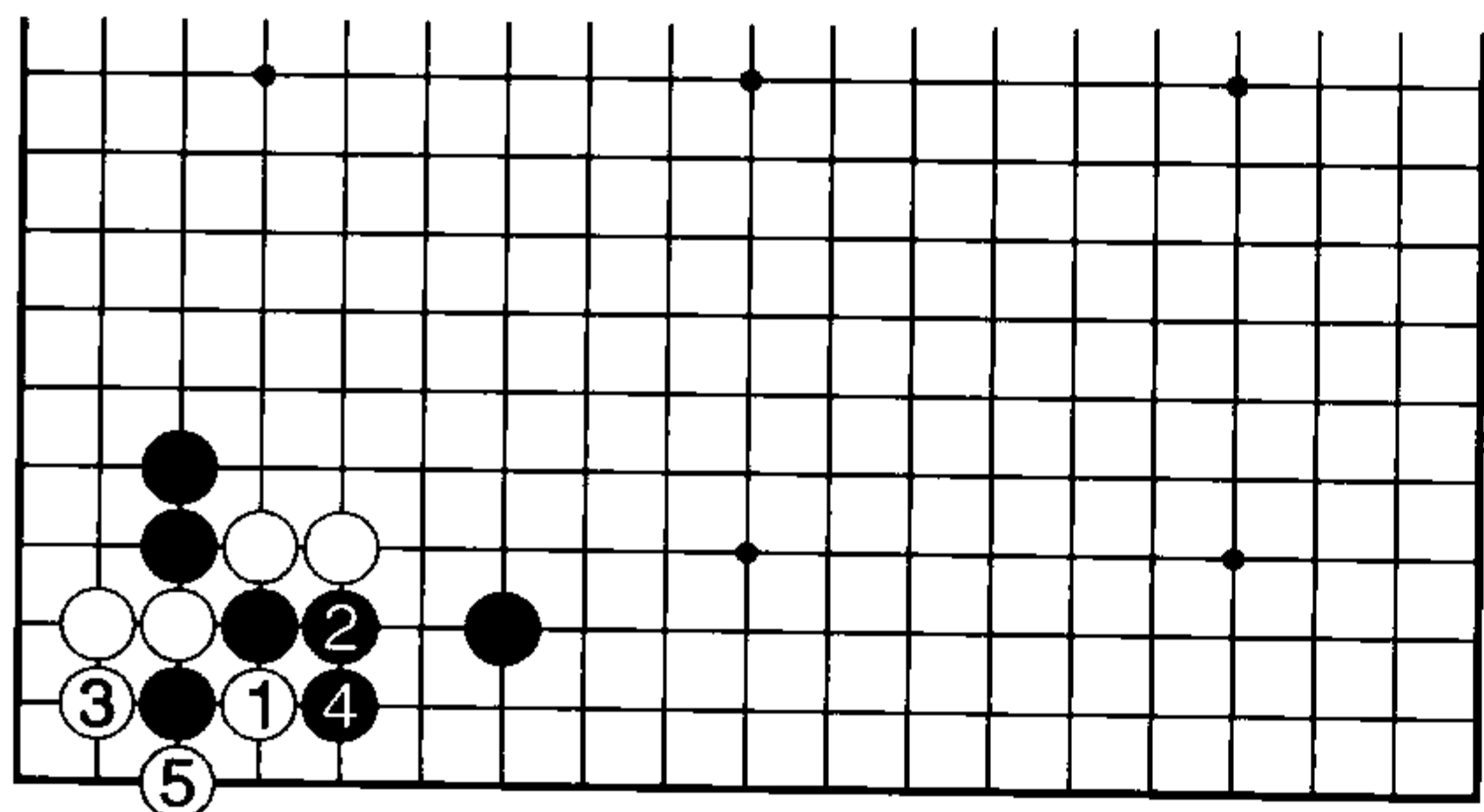


图2 受骗2

白1打后直接3、5吃子活棋，比上图略强，但是尽管黑棋无法立即吃净白两子，但白棋苦战是可以想象的。接下来……



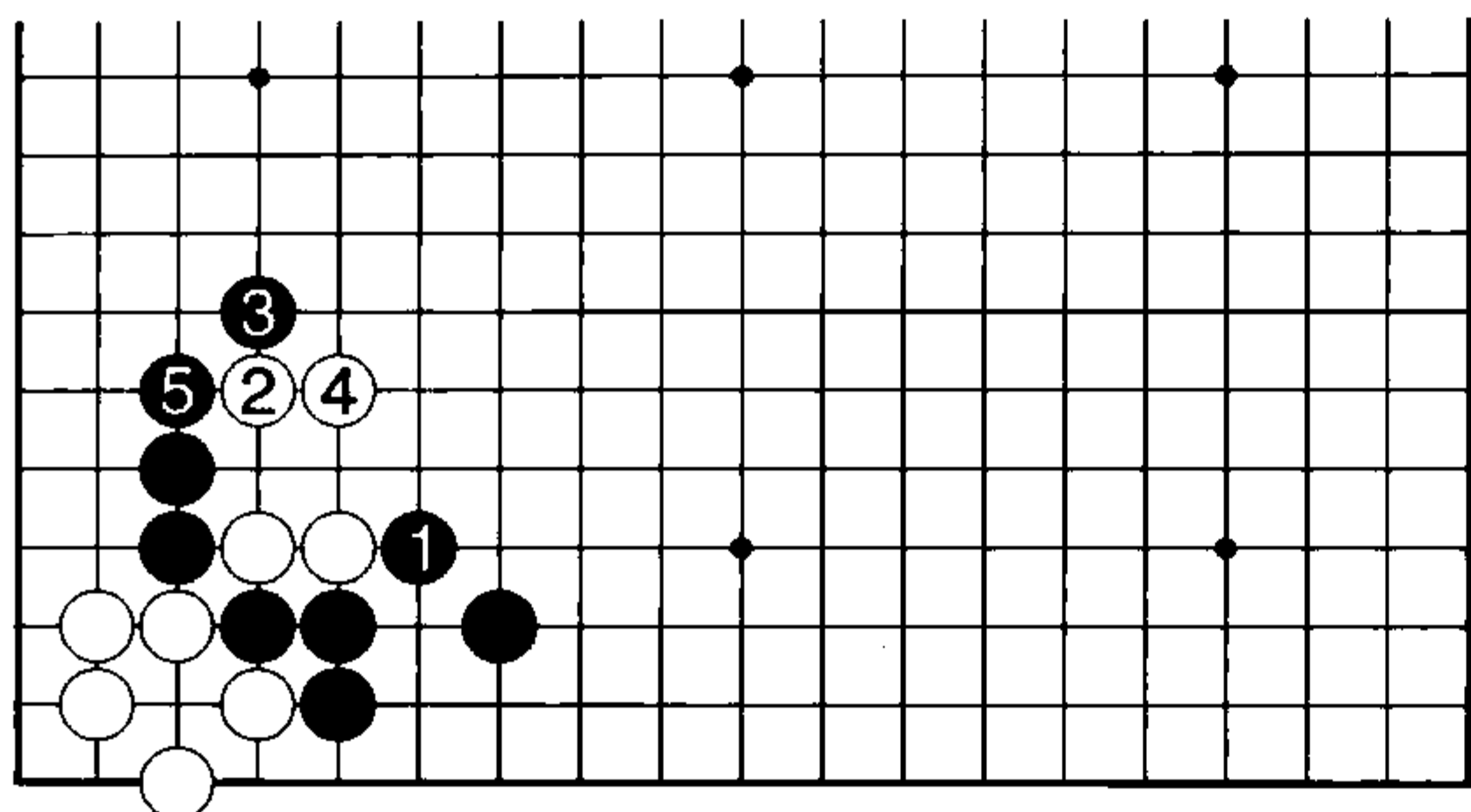


图3 自苦

黑1虎是攻击要点，白2如跳，黑3碰是手筋，白4双，黑5爬，白难受。

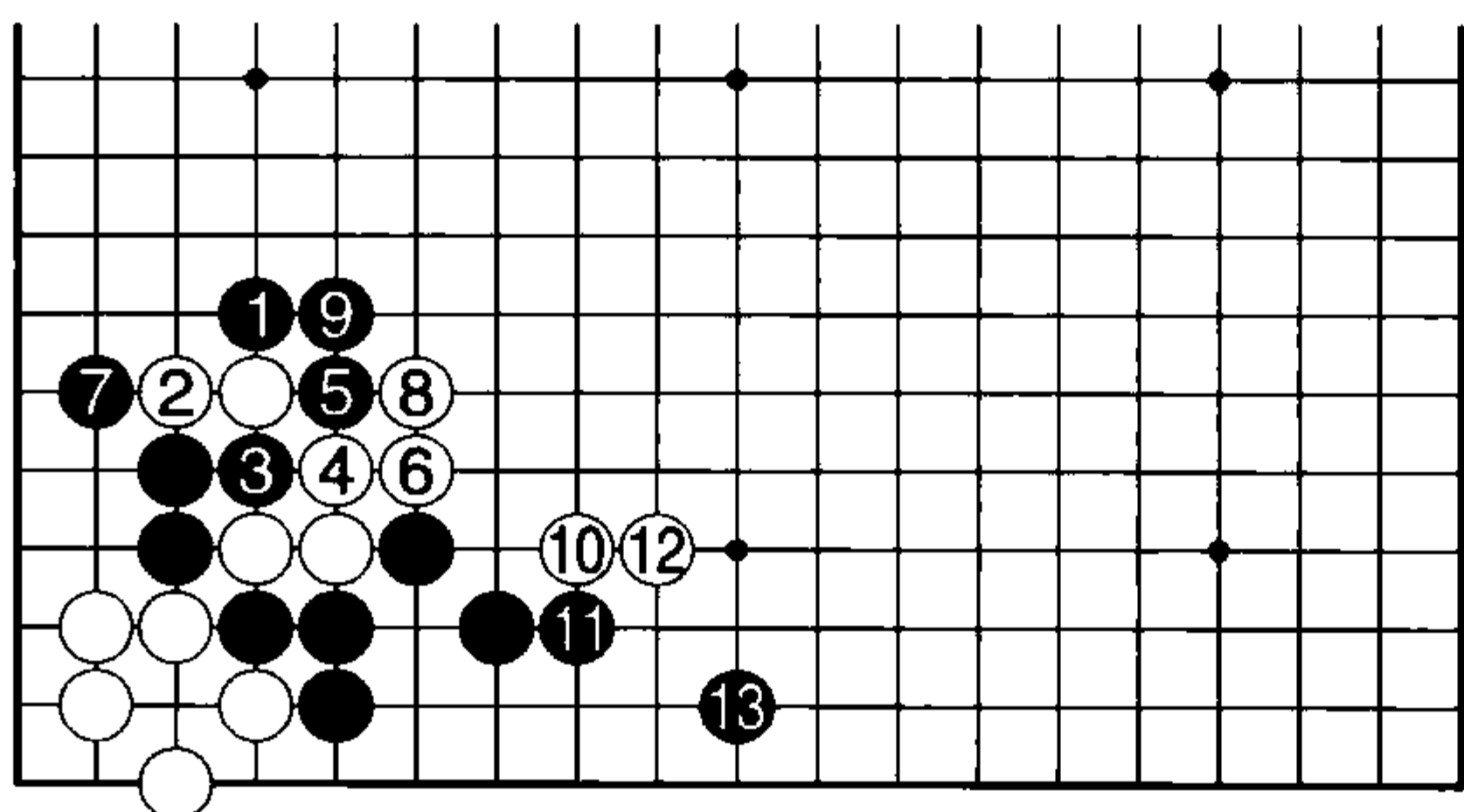


图4 黑好

黑1碰时，白2如挡，黑3冲，然后5、7吃白两子，巨大，白虽然可以换得10、12的便宜，但总体下来黑便宜。

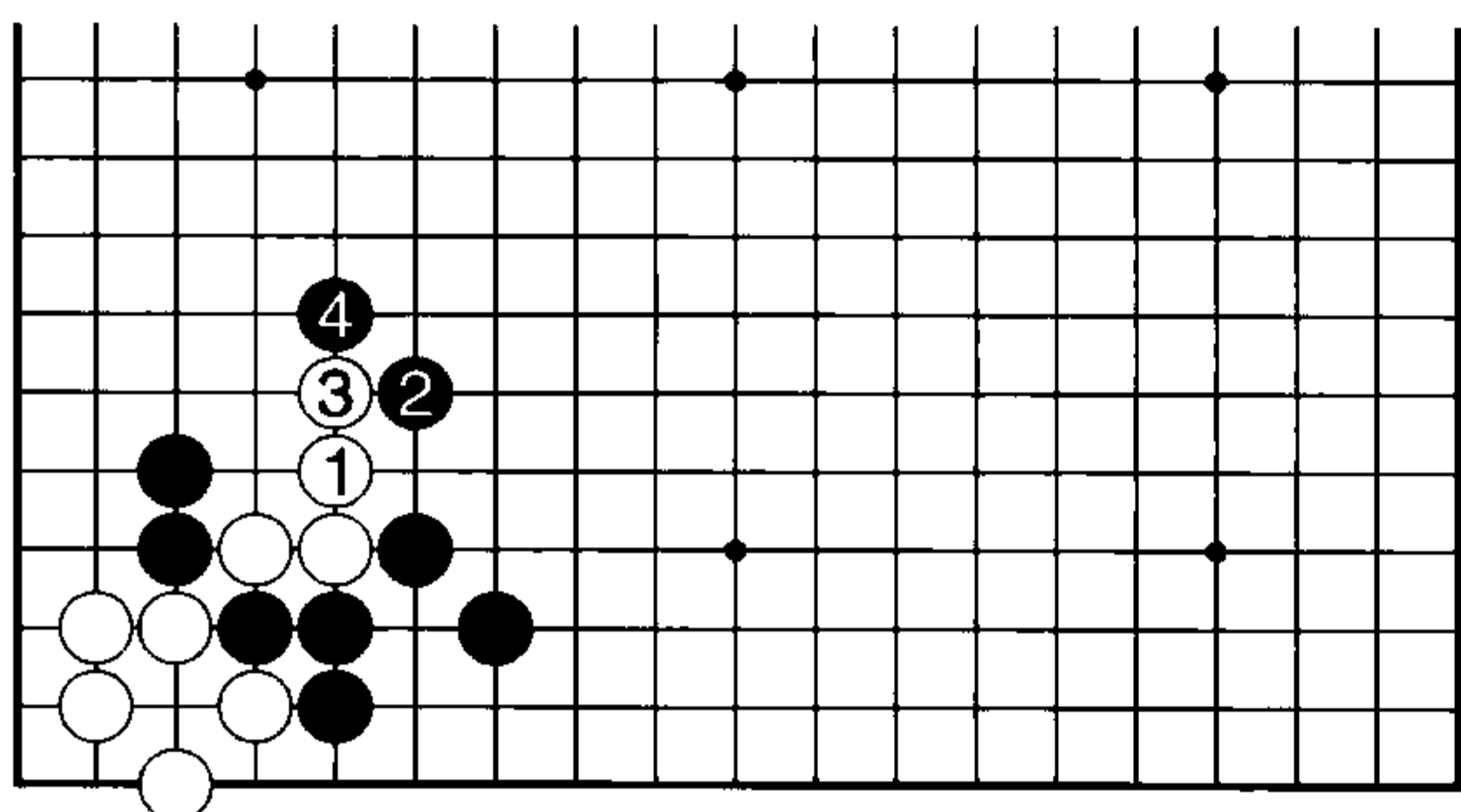


图5 顽抗

白1弯，试图顽抗，黑2跳好手，白3冲，黑4扳紧凑。

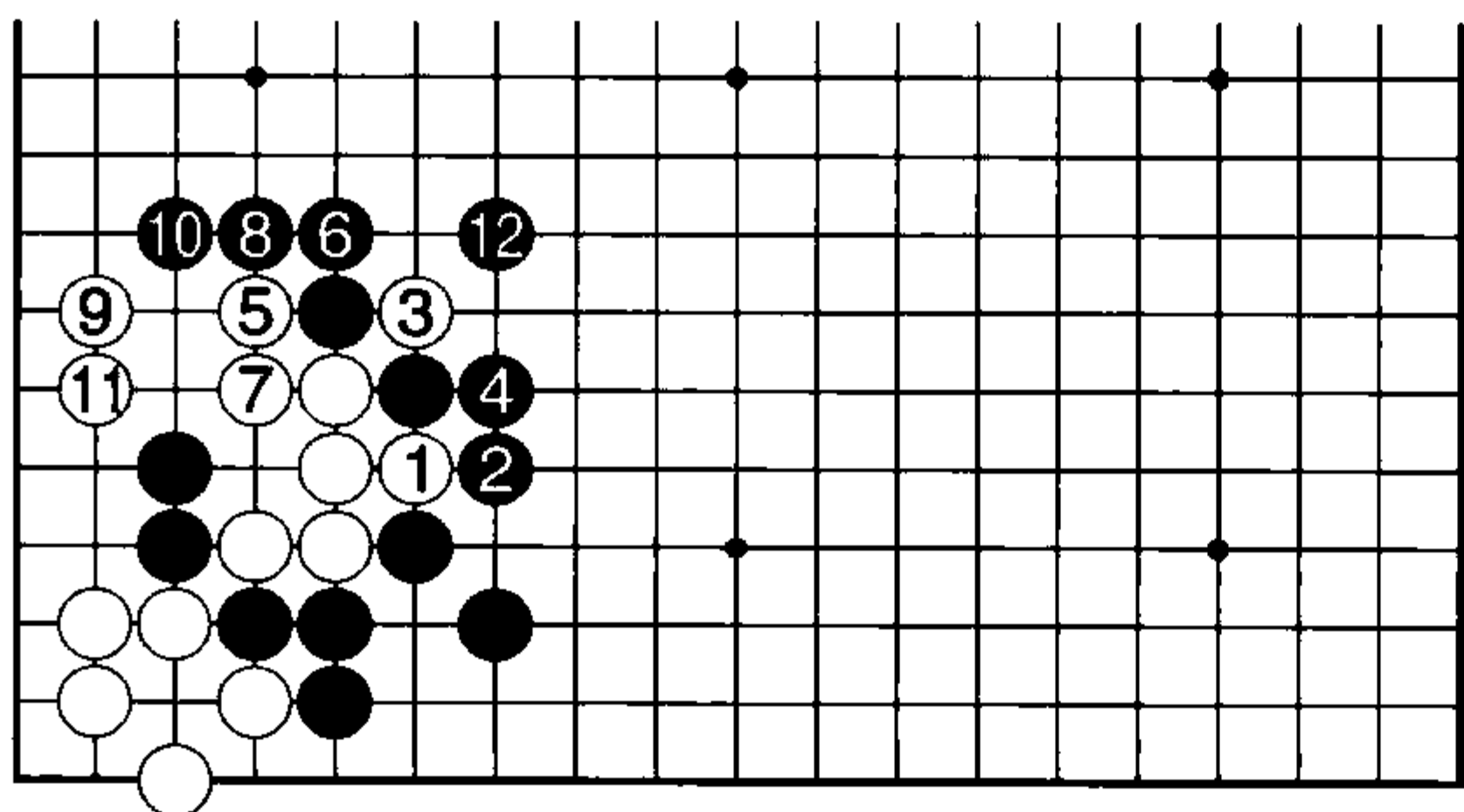


图6 弃子取势

白1俗冲难以期望有好结果，至黑12，黑大成功。



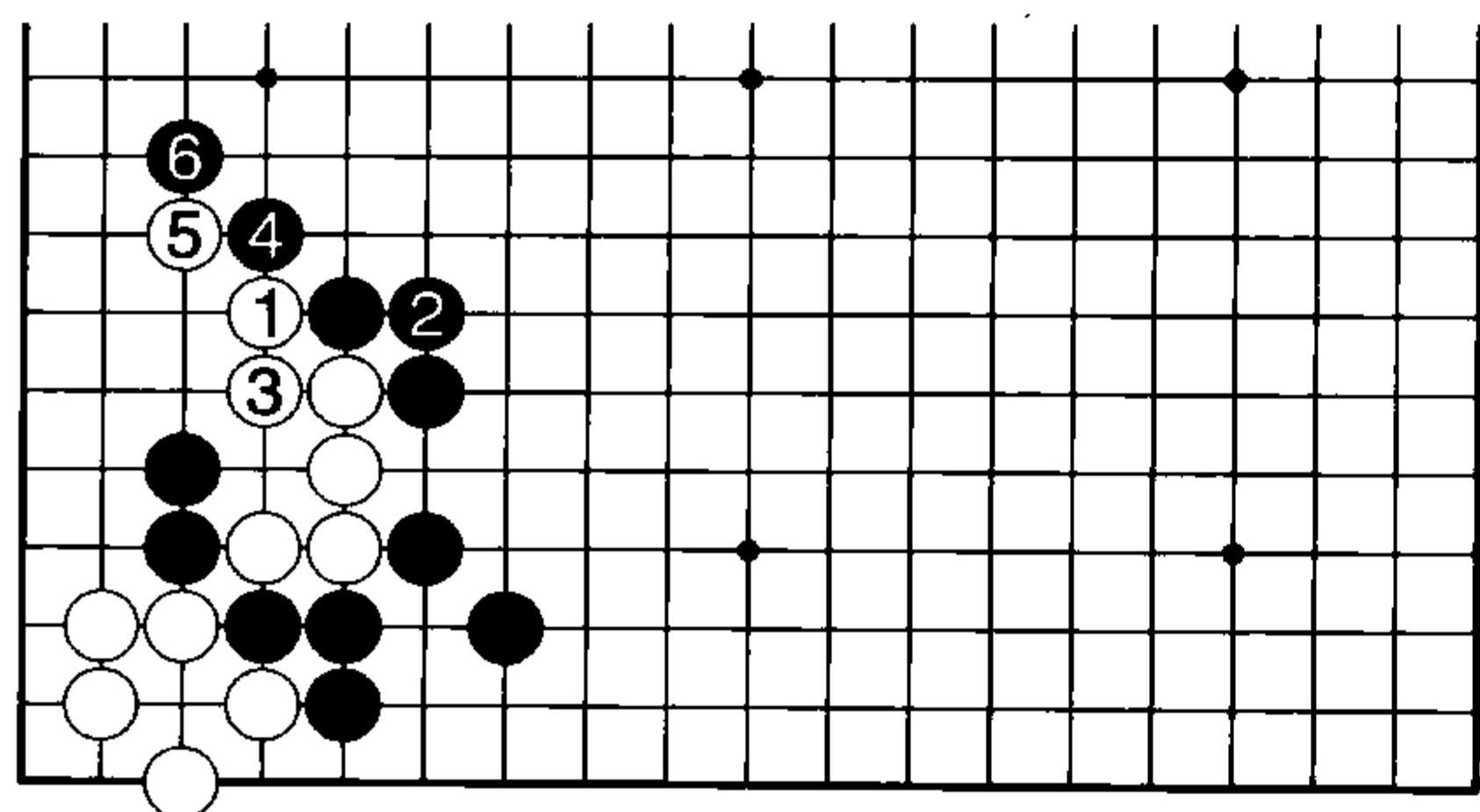


图7 变化

白1单扳好些，但至黑6连扳，结果大同小异。

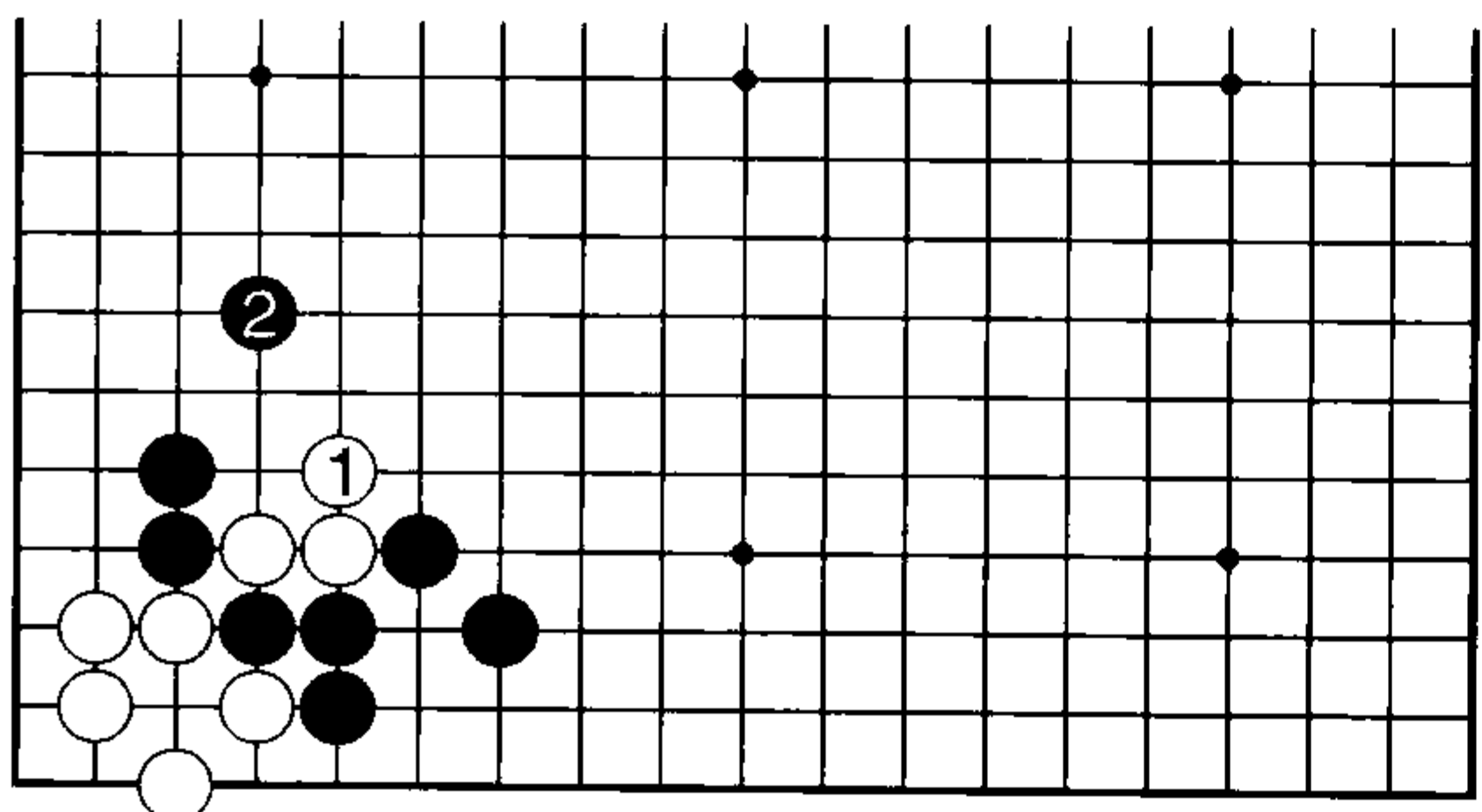


图8 攻击的乐趣

黑2飞也可行，在白棋逃跑过程中，黑可以享受攻击的乐趣。

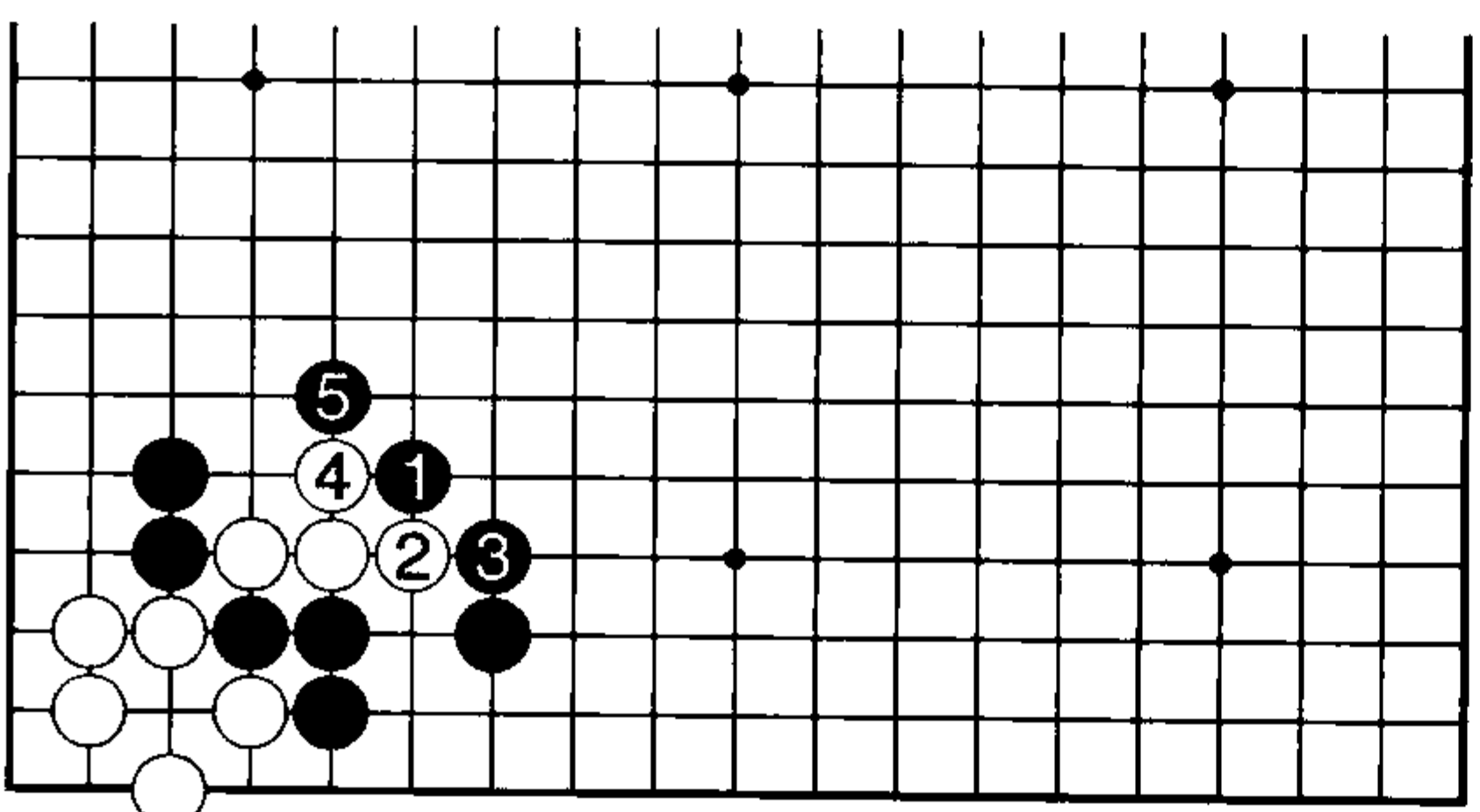


图9 也很有力

黑1飞，同样有力，白只有2冲，4拐，黑5连扳是要点。

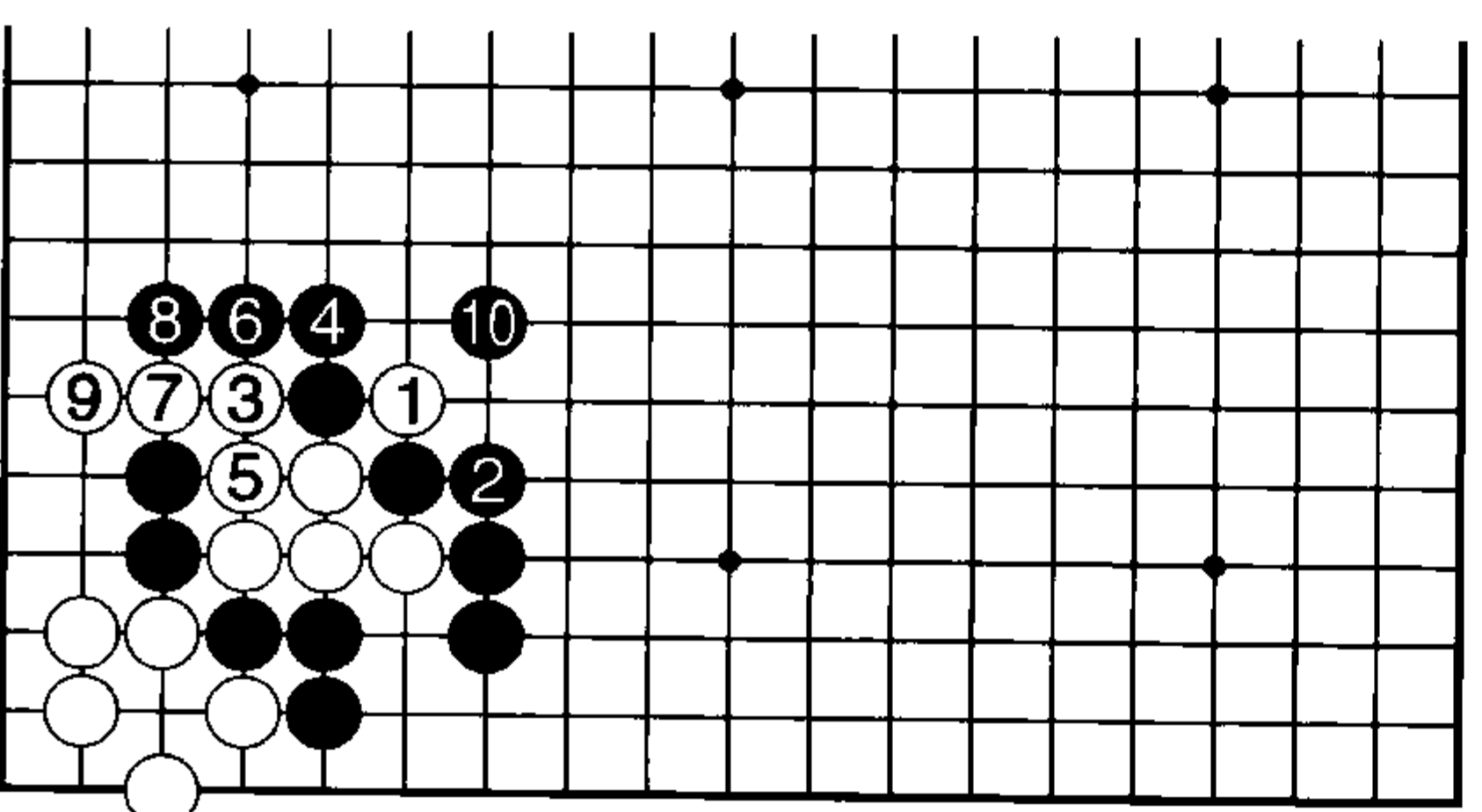


图10 黑大优

白1打以下必然，黑10后，外势雄壮，明显优势。

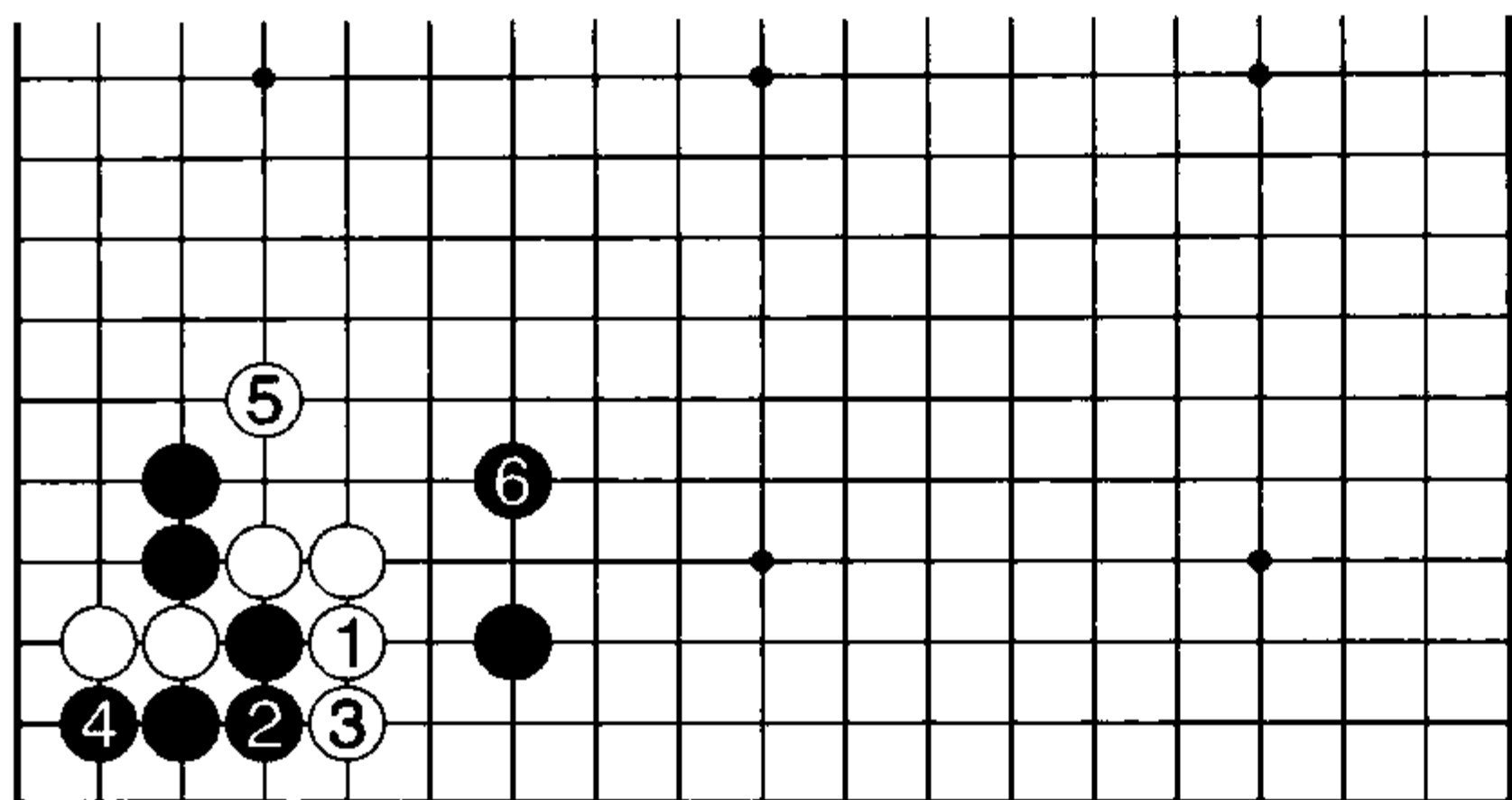


图11 受骗3

白1、3弃子无趣，黑获得角上实地的同时，白大龙还要被攻。

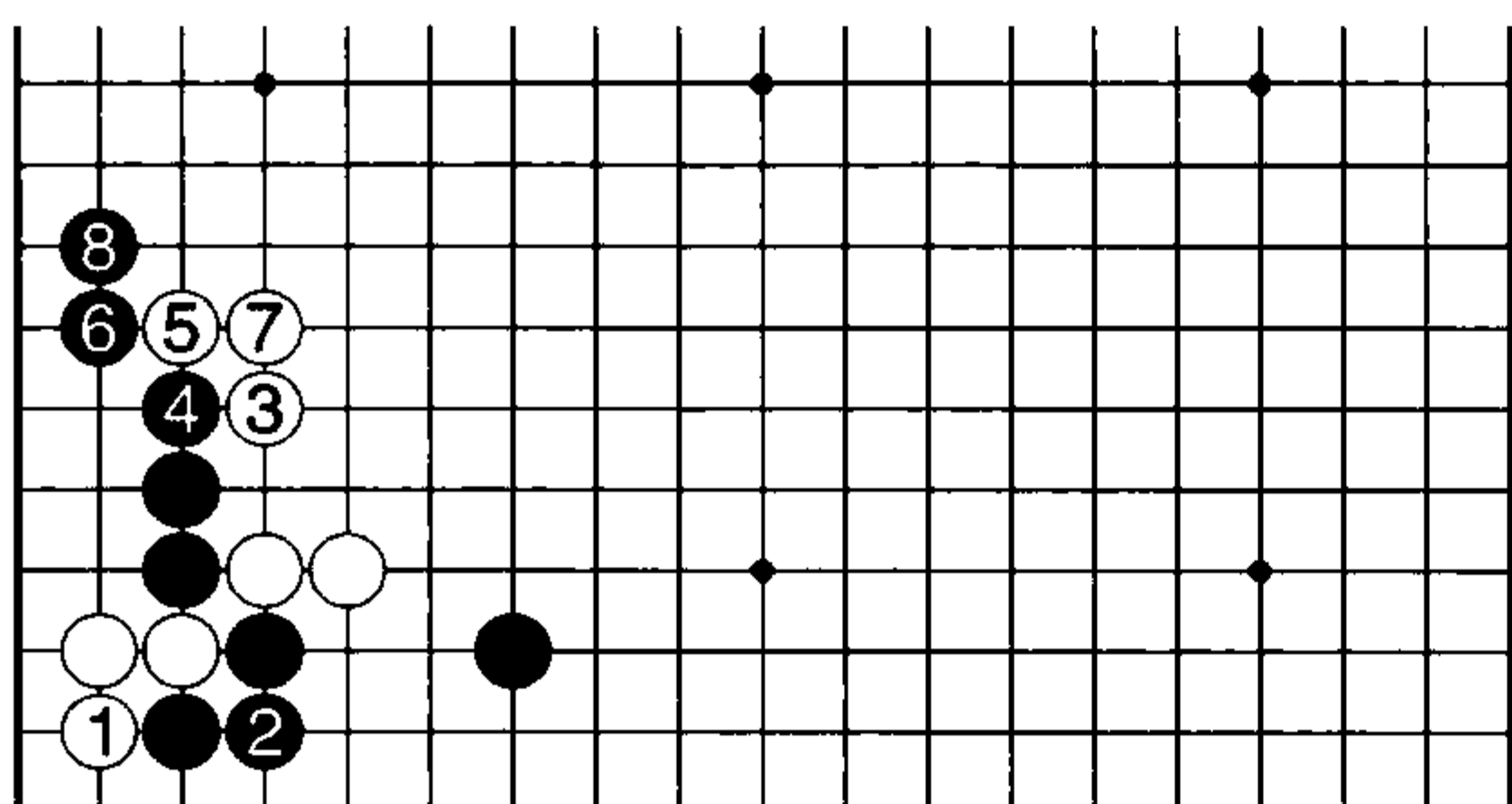


图12 受骗4

白1拐，黑2接实惠，至黑8，也是白大亏的结果。

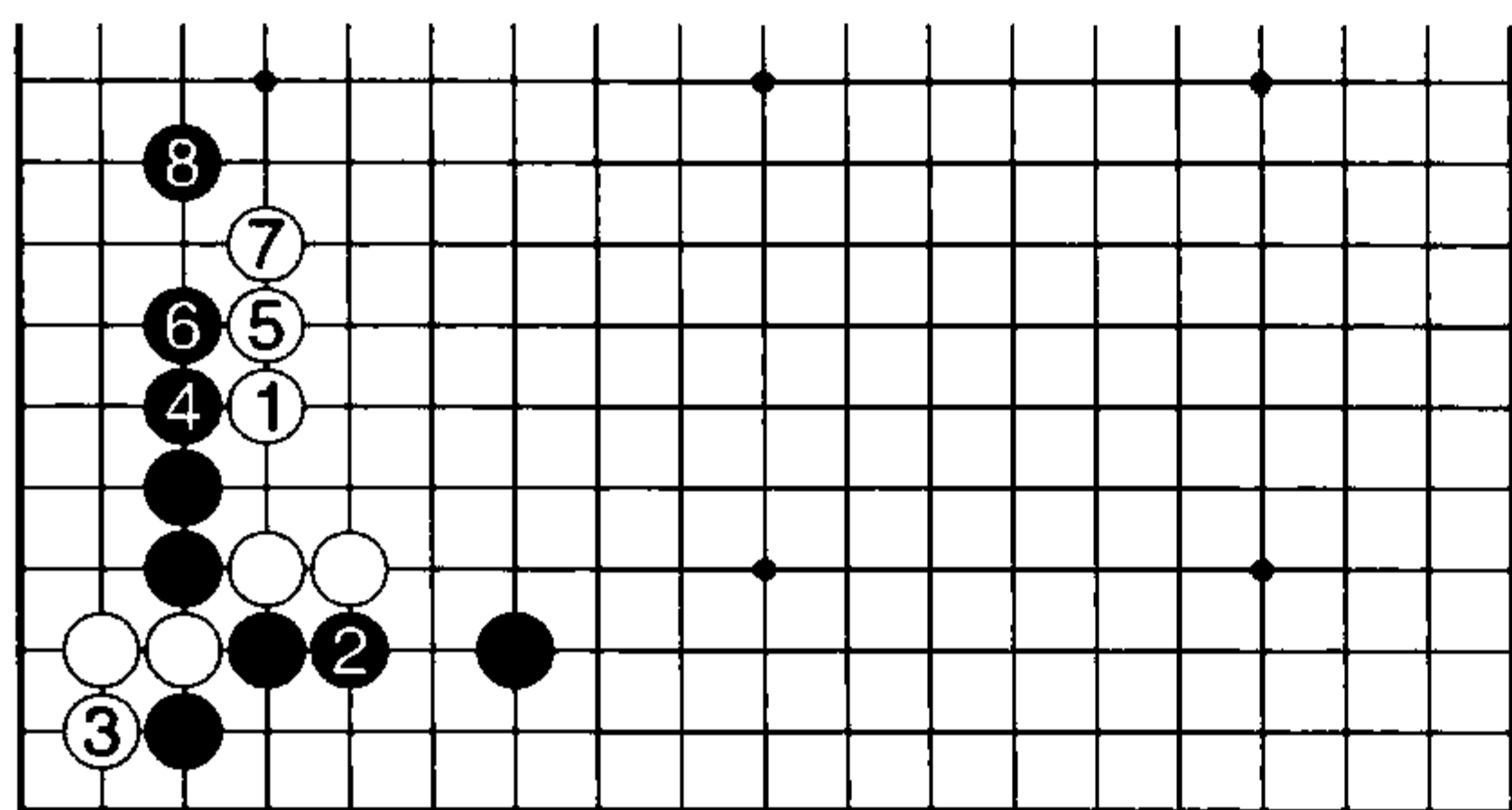


图13 受骗5

白1单跳，保留角上的利用，黑2联络正确，白3拐，黑4至8在下面出头，以下……

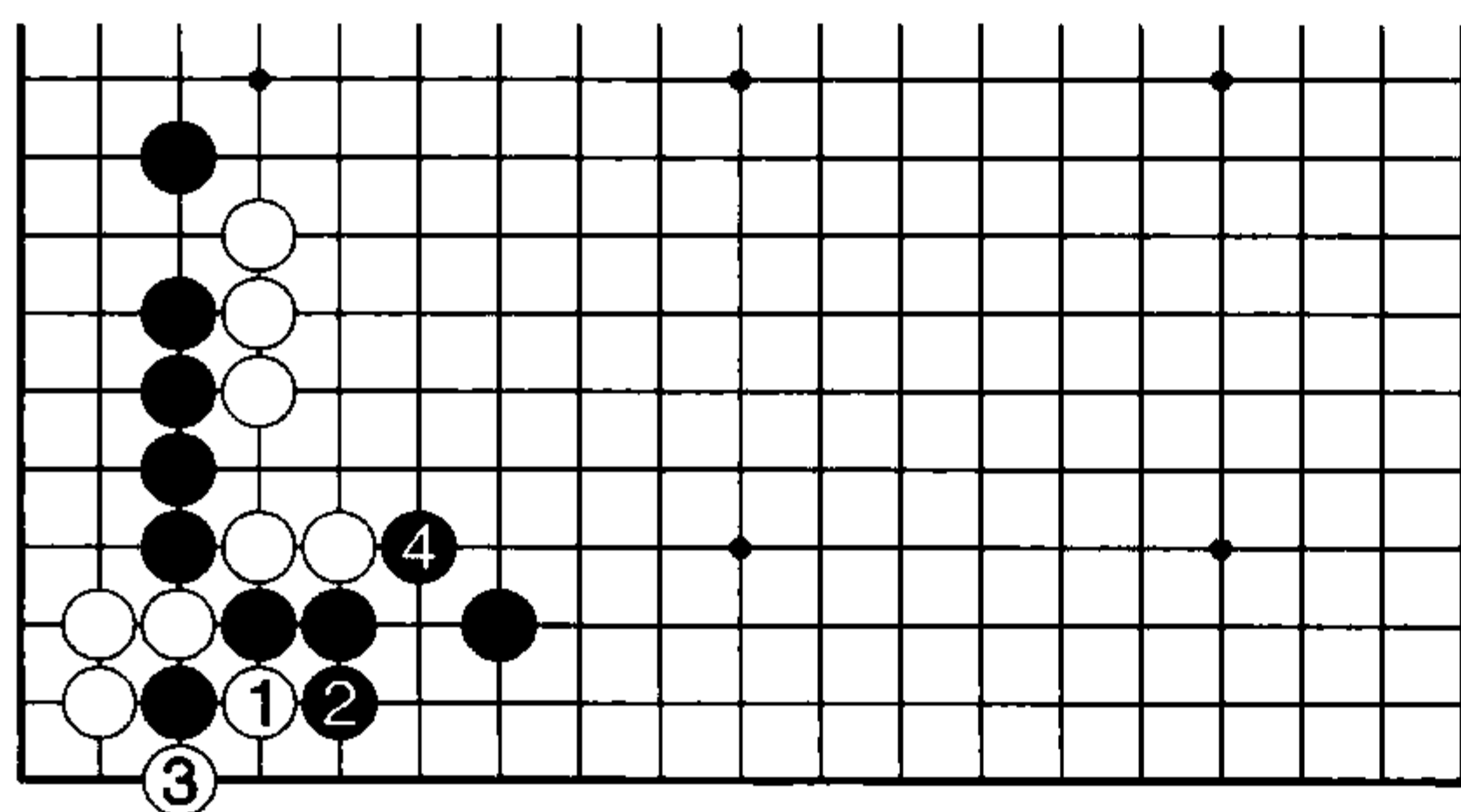


图14 白委屈

白1、3在角上做活，黑4虎好形，白棋不爽。

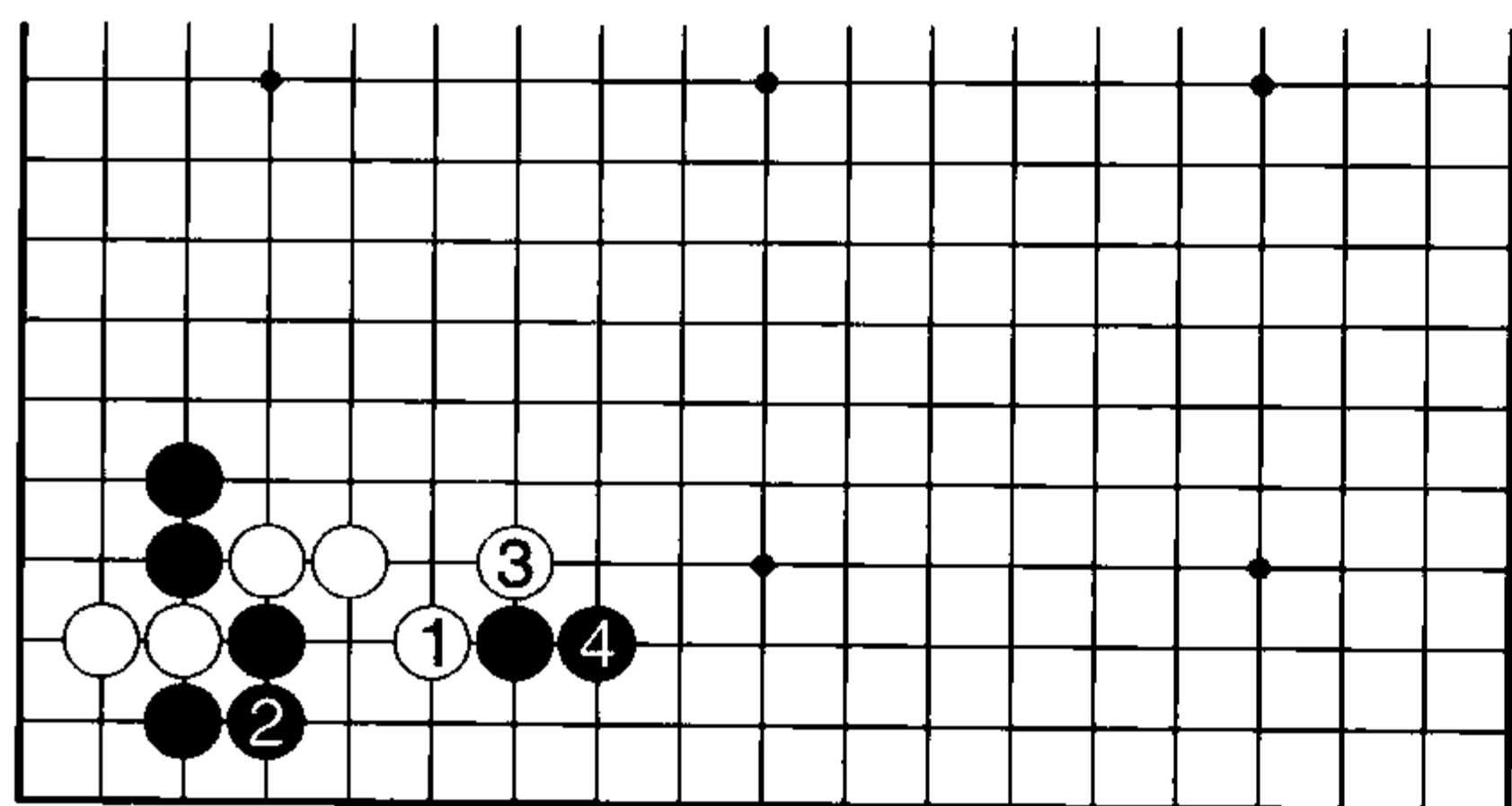


图15 受骗6

白1尖，黑2接好手，白3虎，黑4可以强硬长出来作战，黑主动。

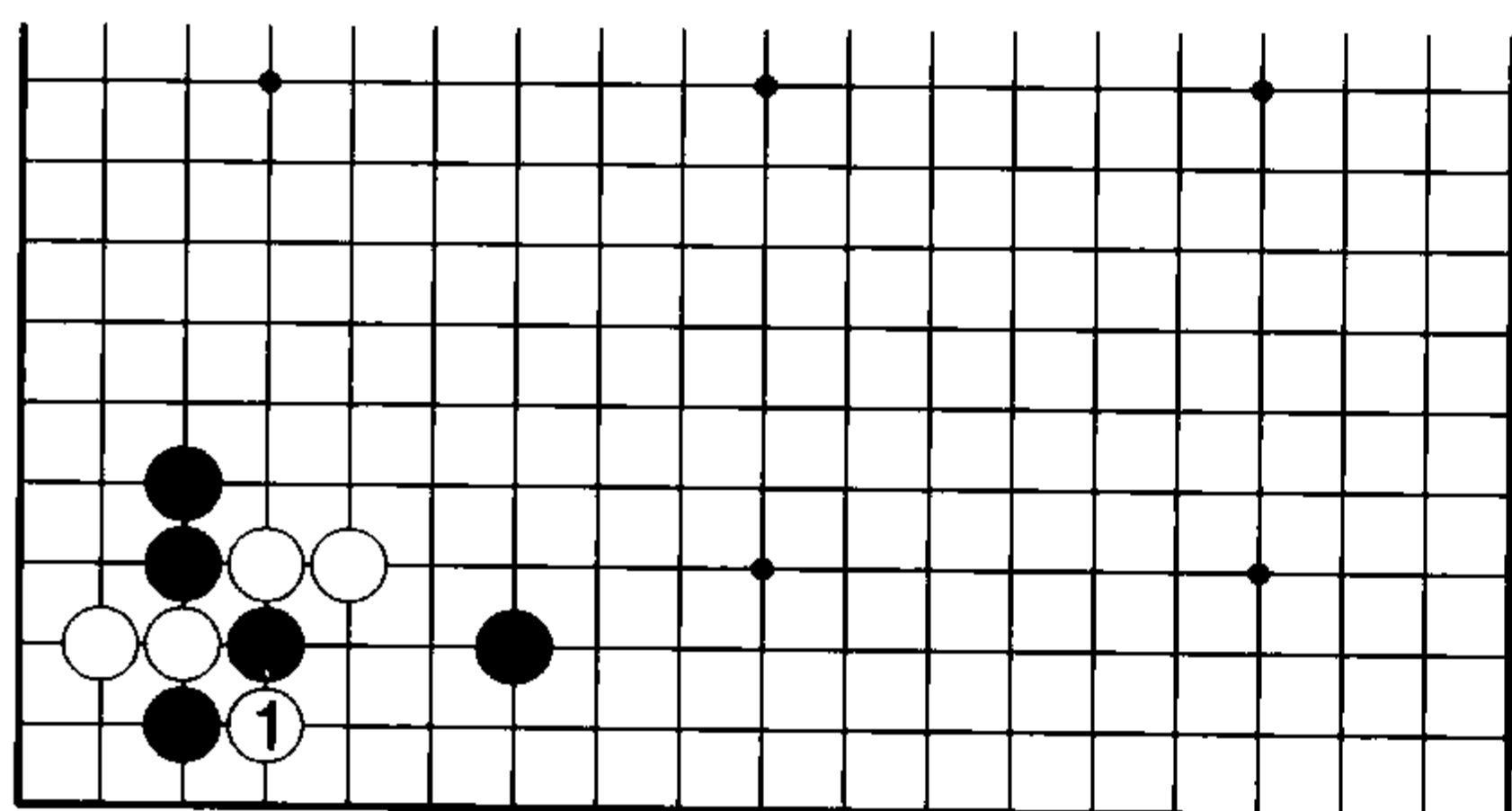


图16 破骗着

白1打，是破骗着的第一步。

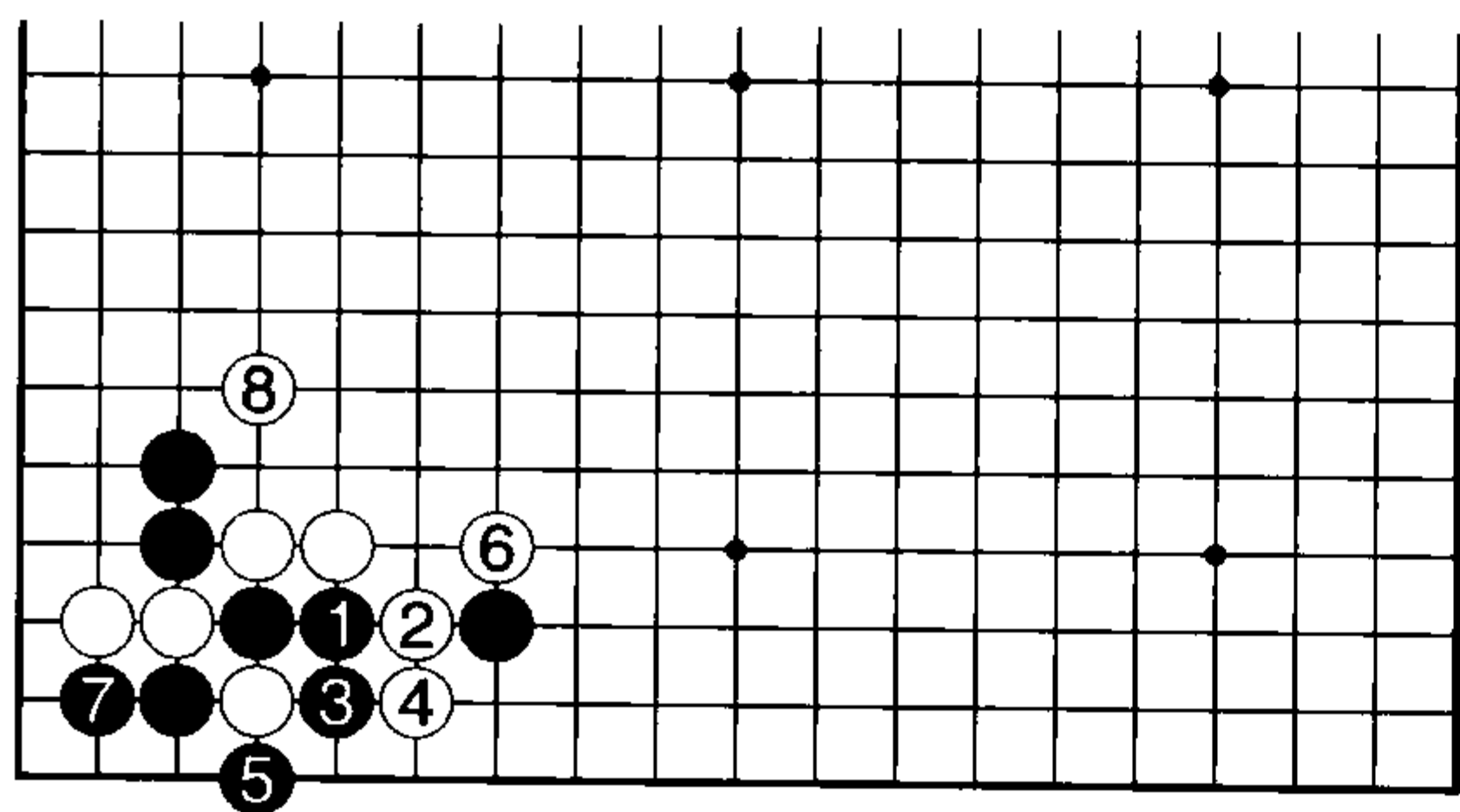


图17 白优势

黑1长，白2、4冲下，然后6位虎，使黑一子变成恶手，黑7补角，白8跳，白满意。黑7假如不补……

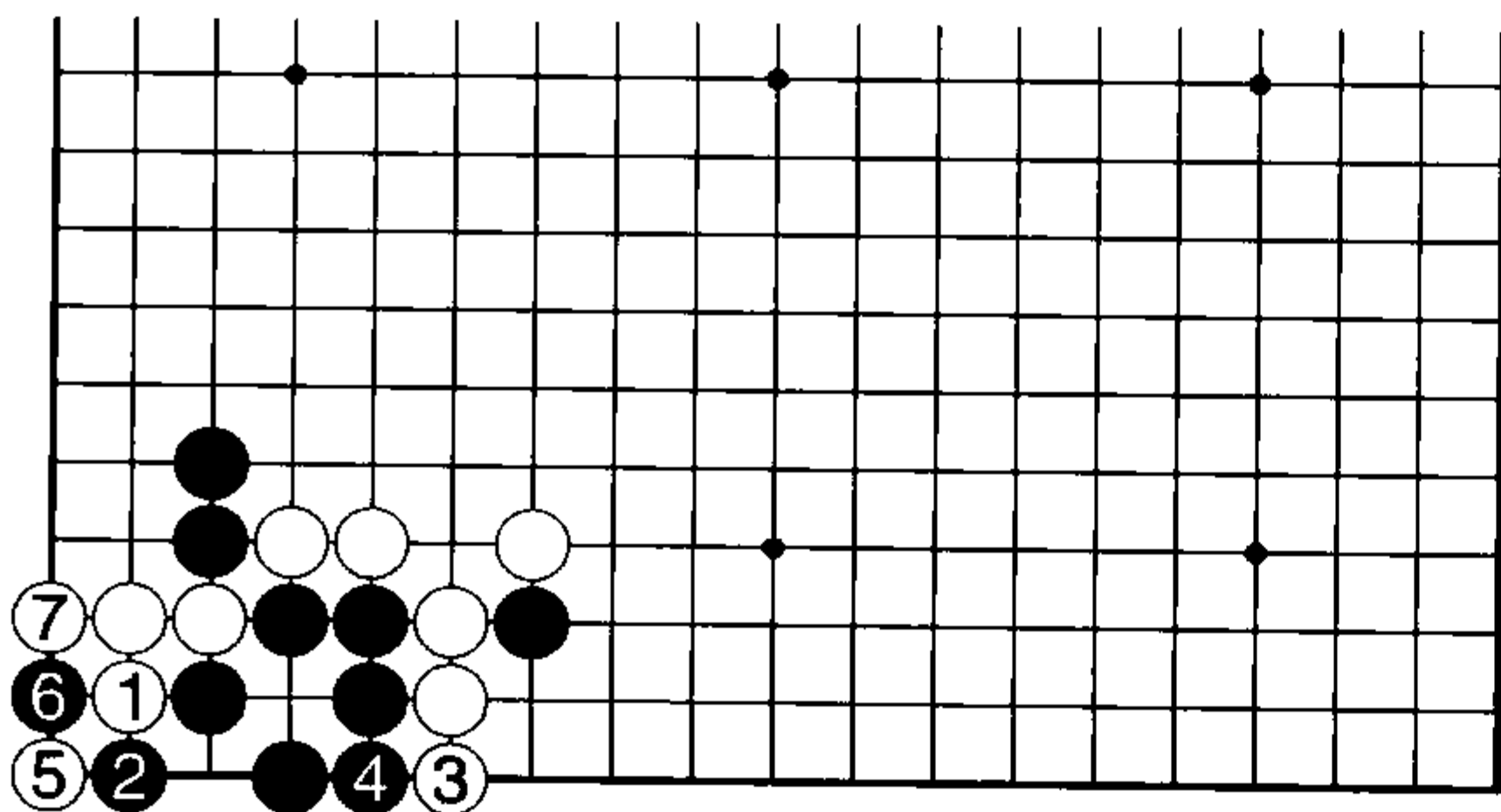


图18 两手劫

白1拐至7，角上是两手劫，此劫白无忧，黑不能接受。

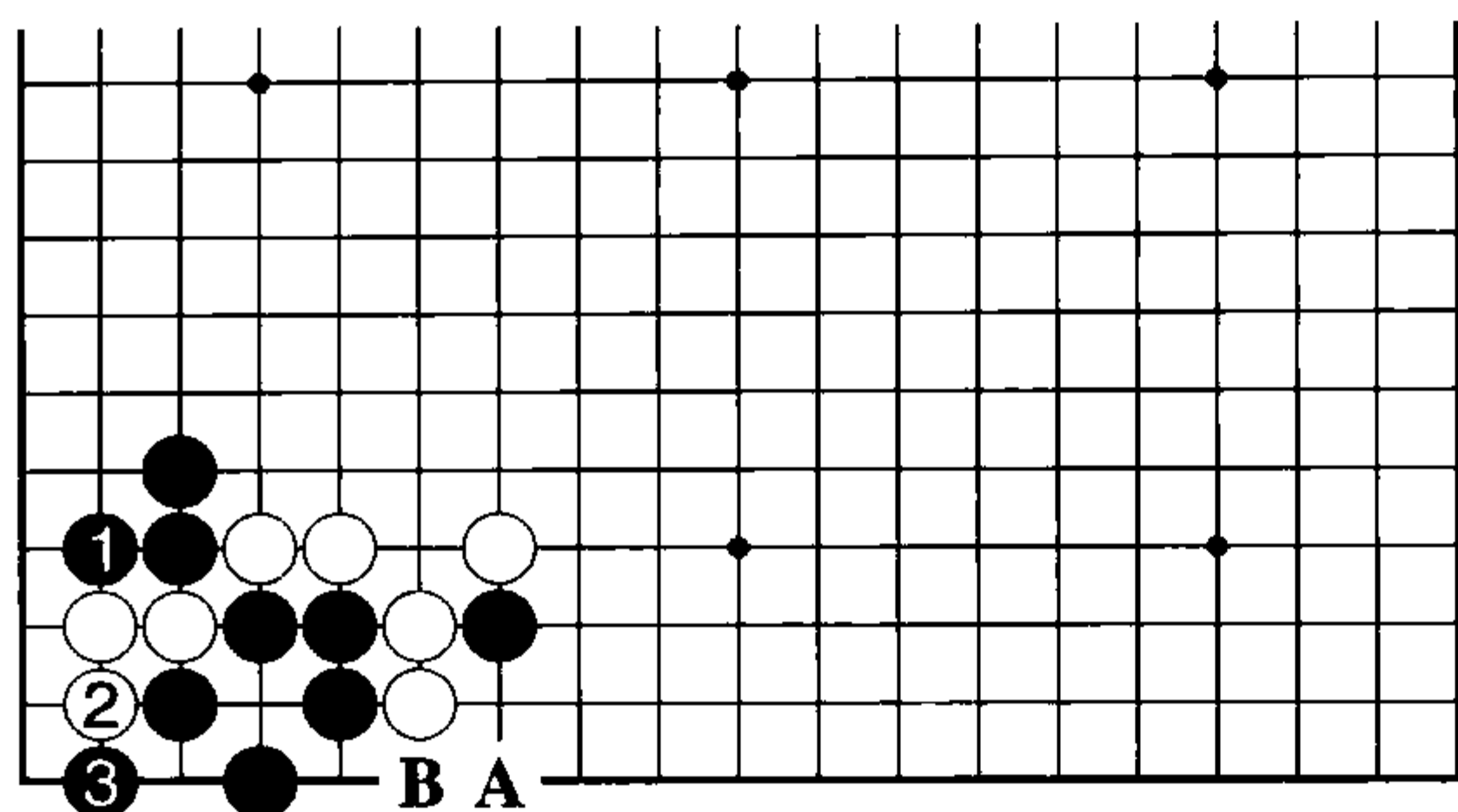


图18 变化

黑1挡外面，白2、黑3后，以后有A、B的先手利用，依然是白好的局面。

## 第七型 基本图

严格来讲，本图不能算骗着，属于常见的高目定式，但白如果不小心的话，就会掉进陷阱，从这方面来看，黑7这手棋具有很大的欺骗性。

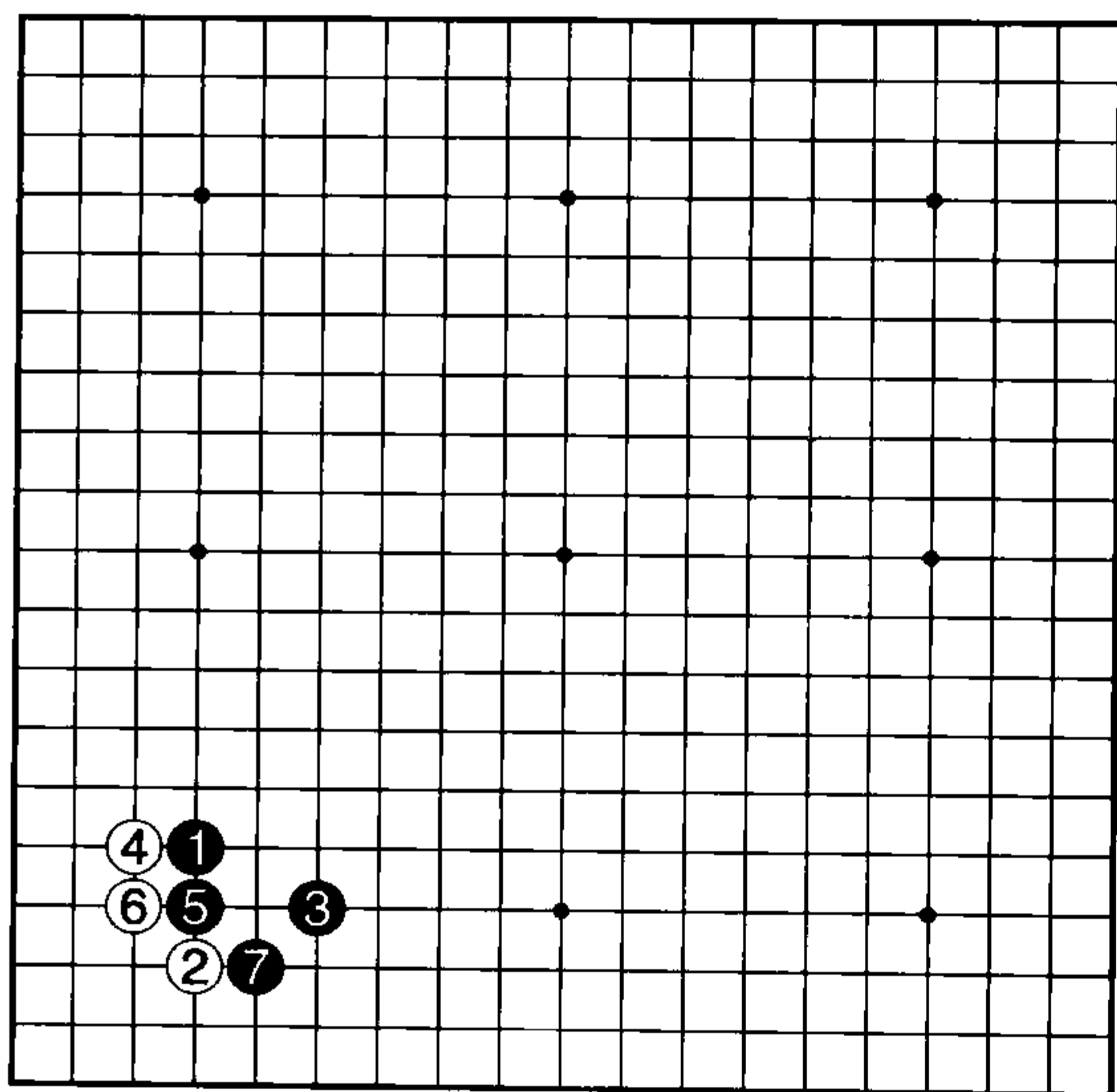


图1 受骗1

白1立，是第一个受骗图，黑2、4连扳后，白7粘无奈，黑8征吃一子，白不满。

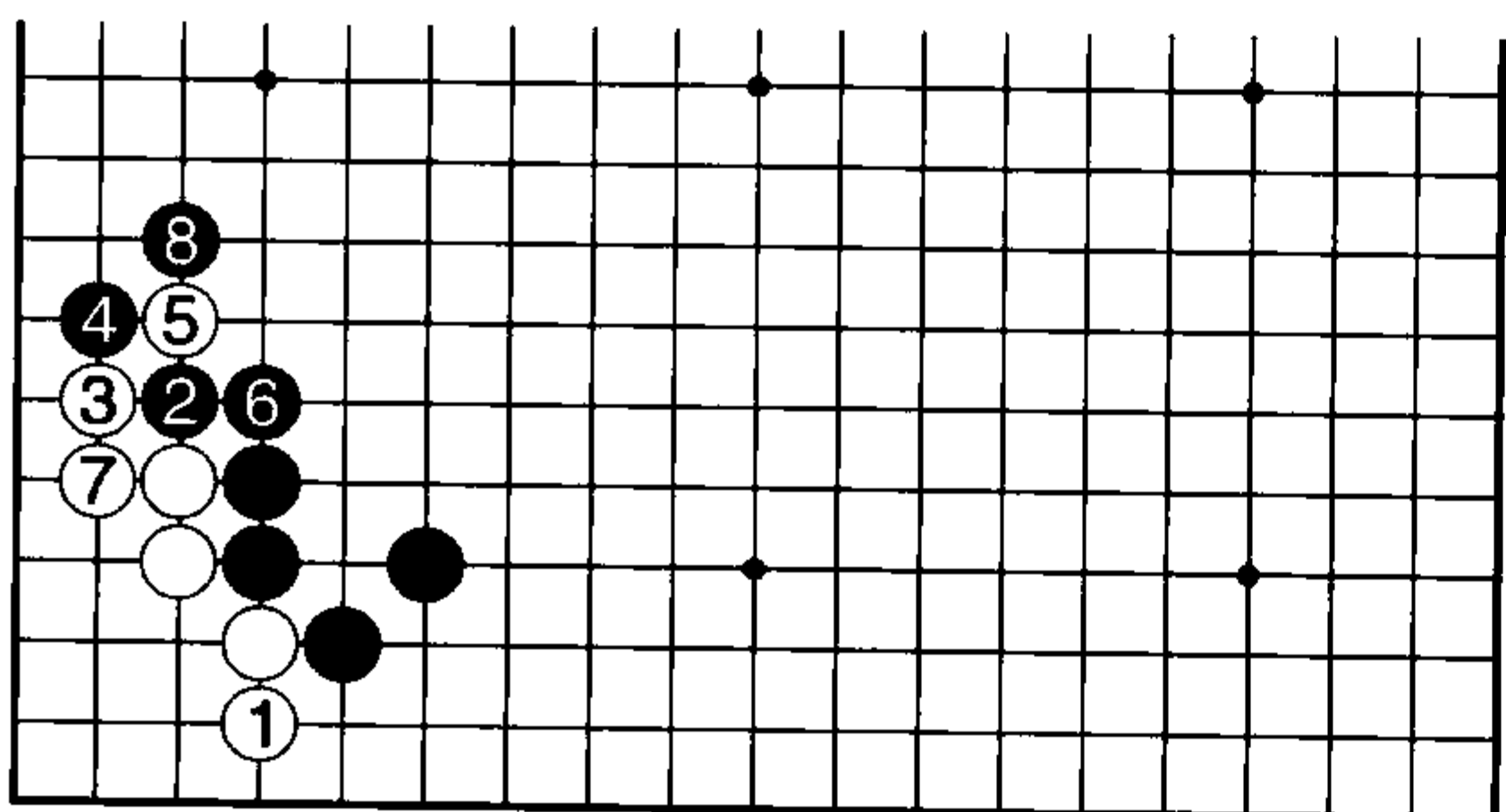
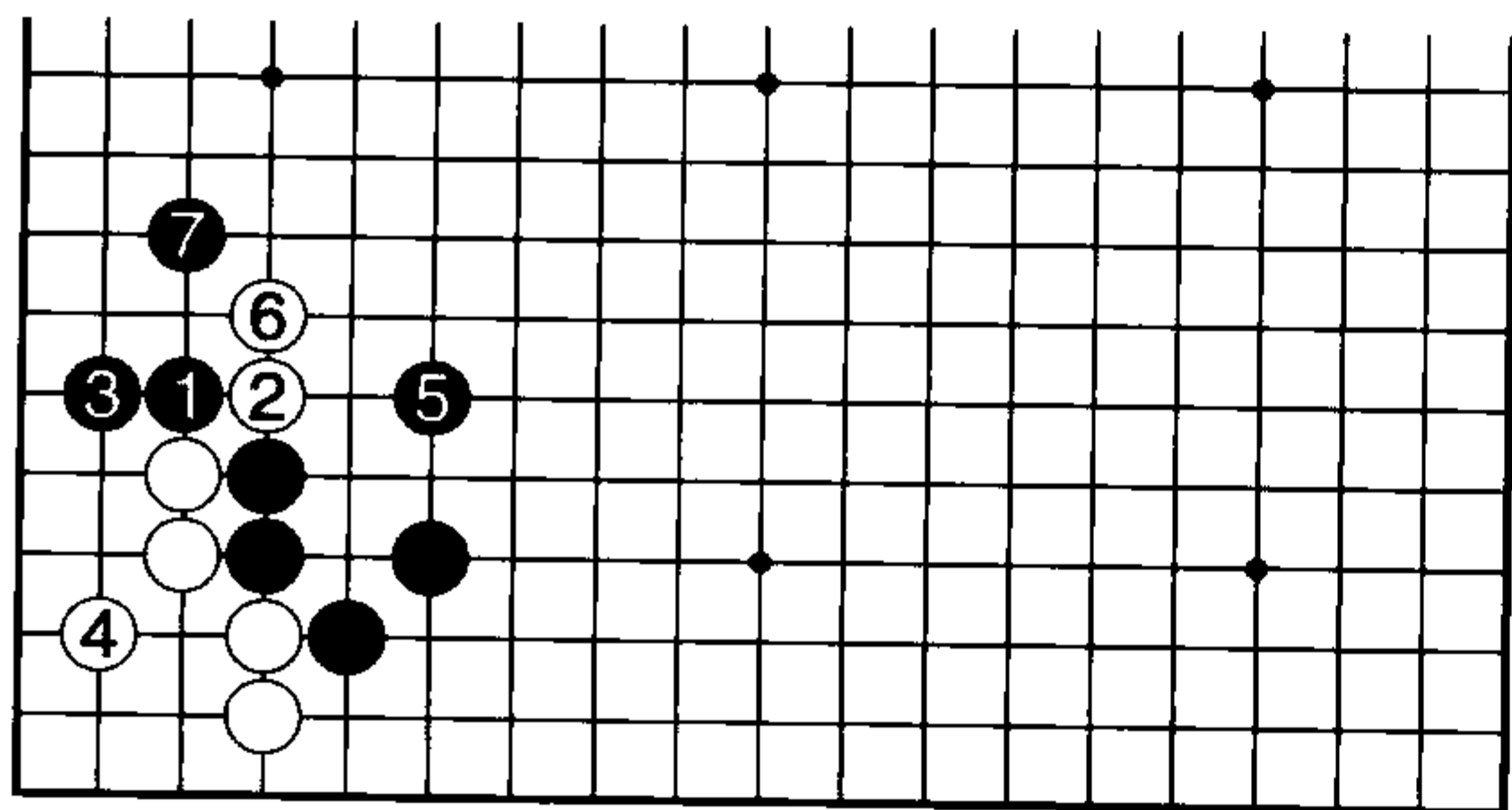


图2 黑主动

黑1扳时，白2断反击无效。黑3立是先手，然后5、7可以猛攻白二子。



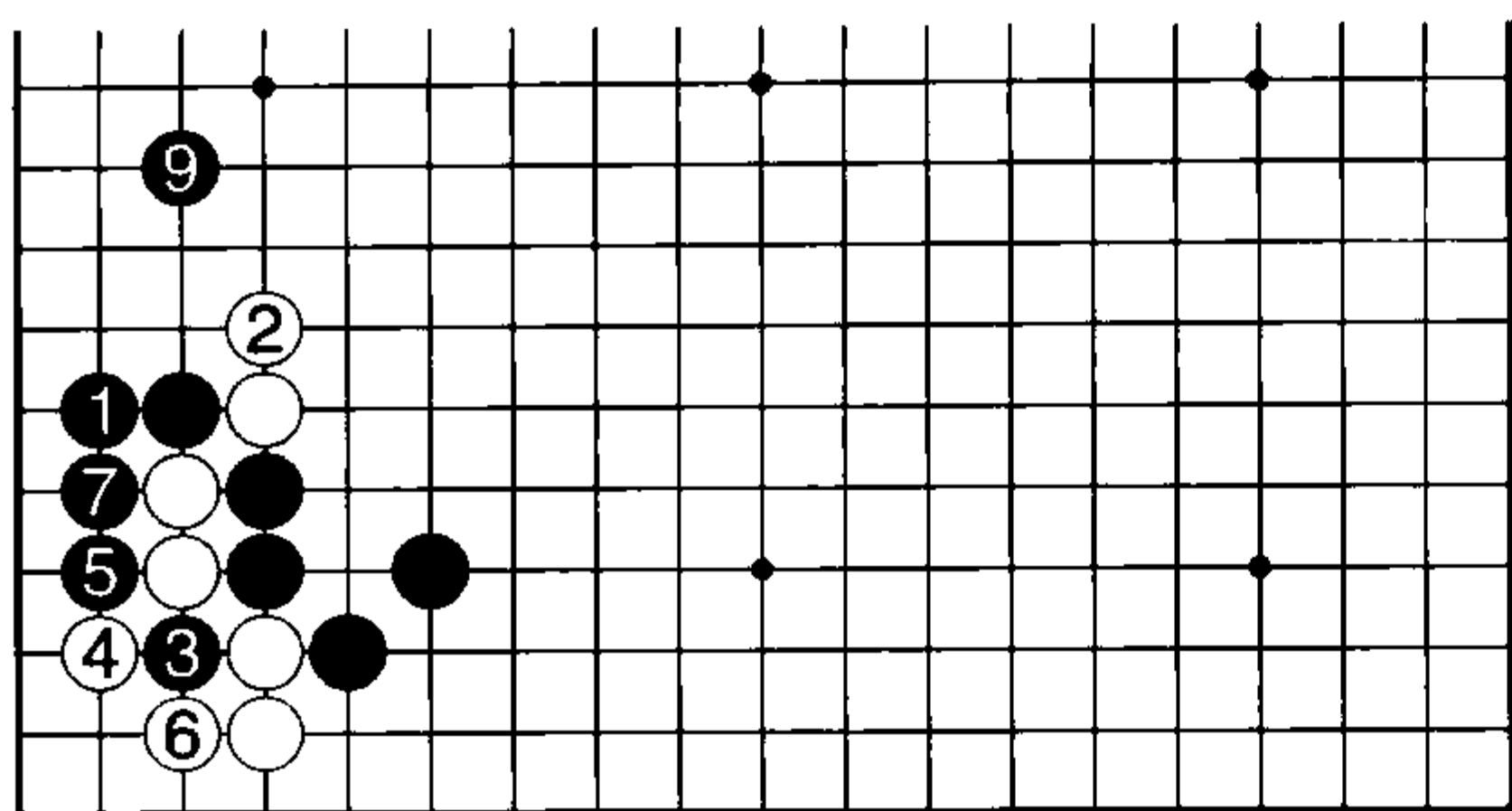


图3 白不行

黑1立时，白2长过分，黑3断后，5、7包打，再9位跳出简明，白难办。

(8接)

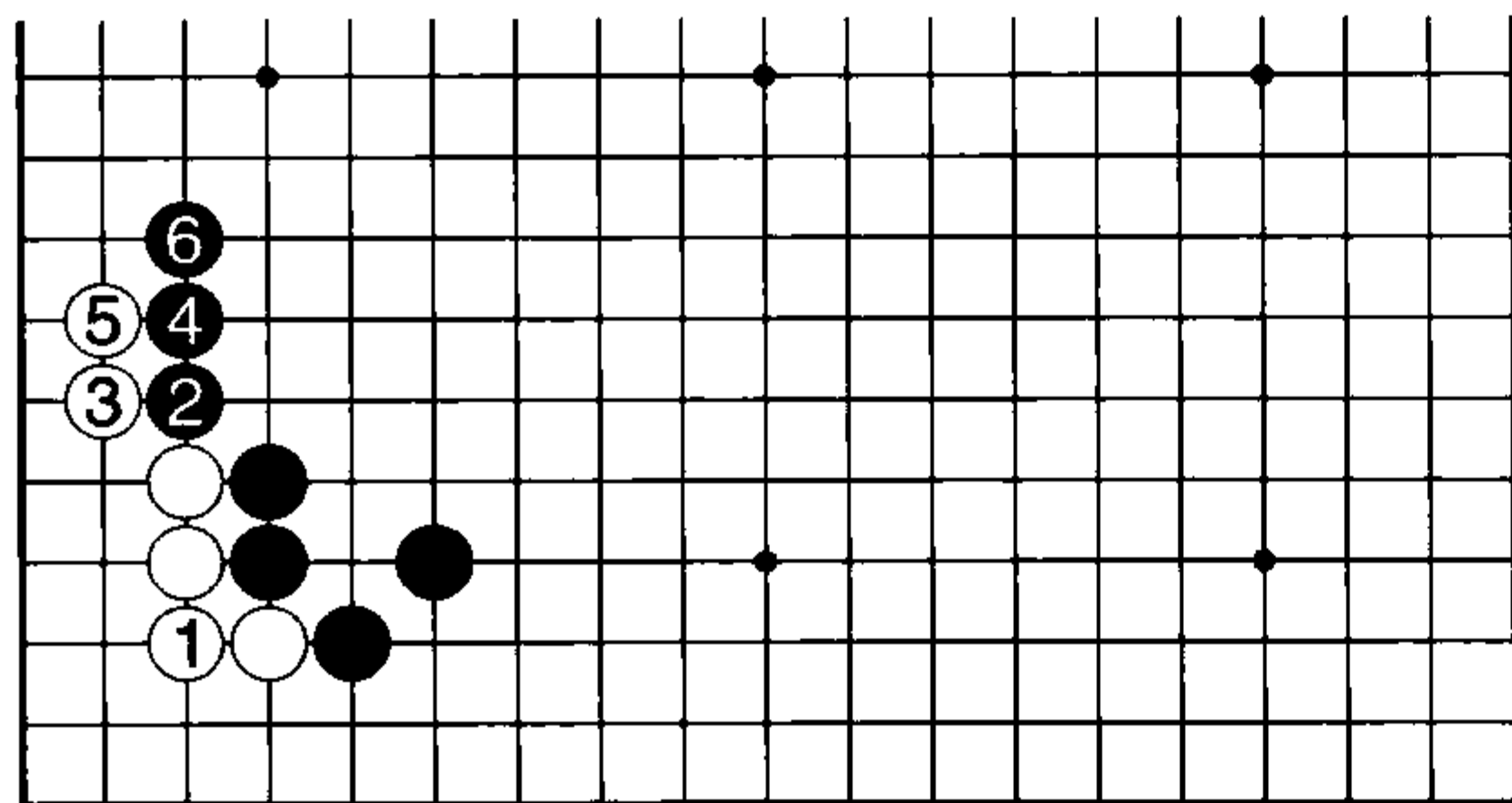


图4 受骗2

白1接，看似本手，但此时并不好。黑2扳严厉，白3、5如果在二路爬，黑4、6会很愉快地往前长，白亏损。

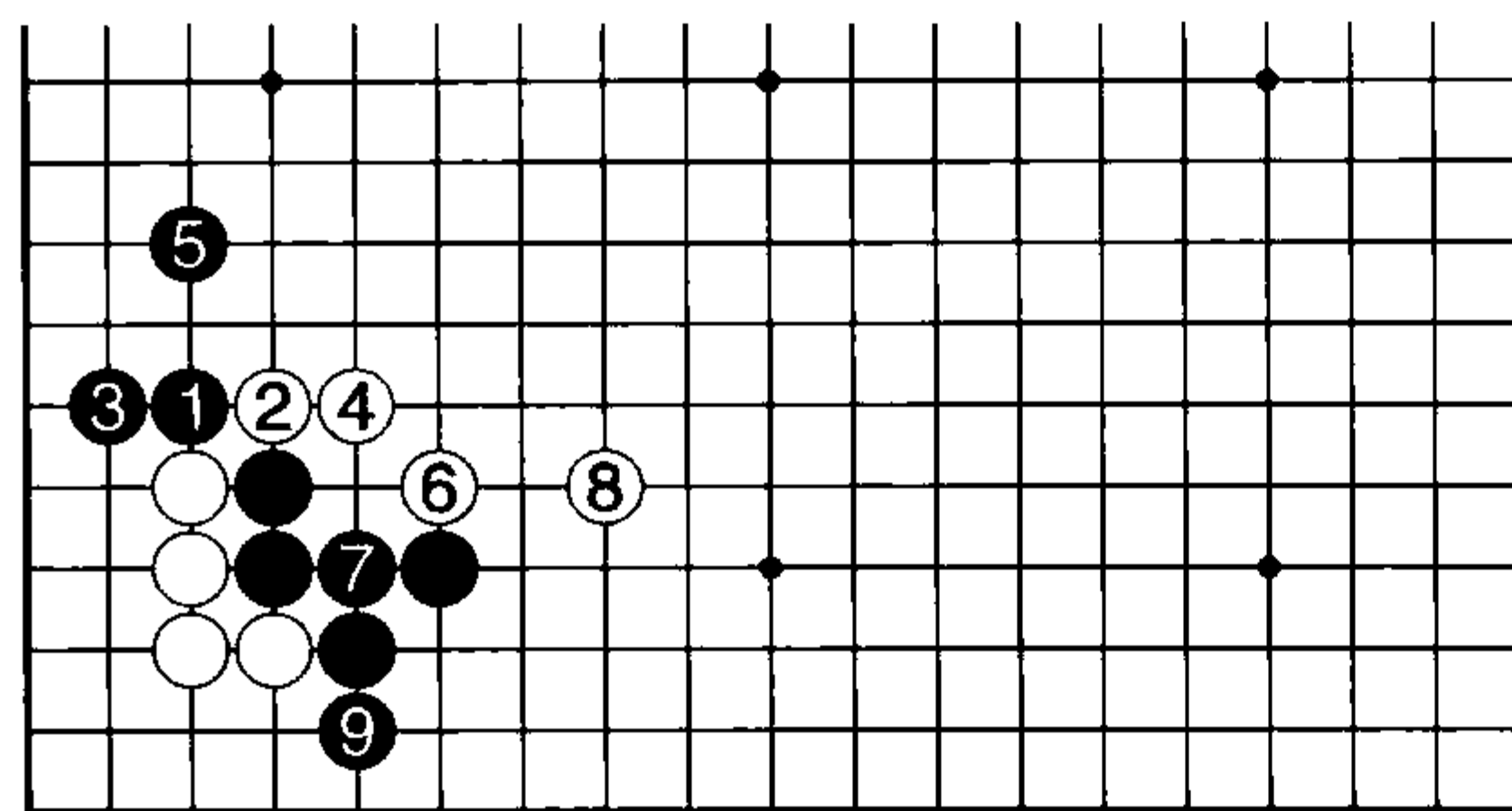


图5 反击失败

白2扳反击是容易想到的招法，黑3立重要，白4长，黑5跳，白6、8后，黑9立下，角上白已难做活。

白8如果9位扳……

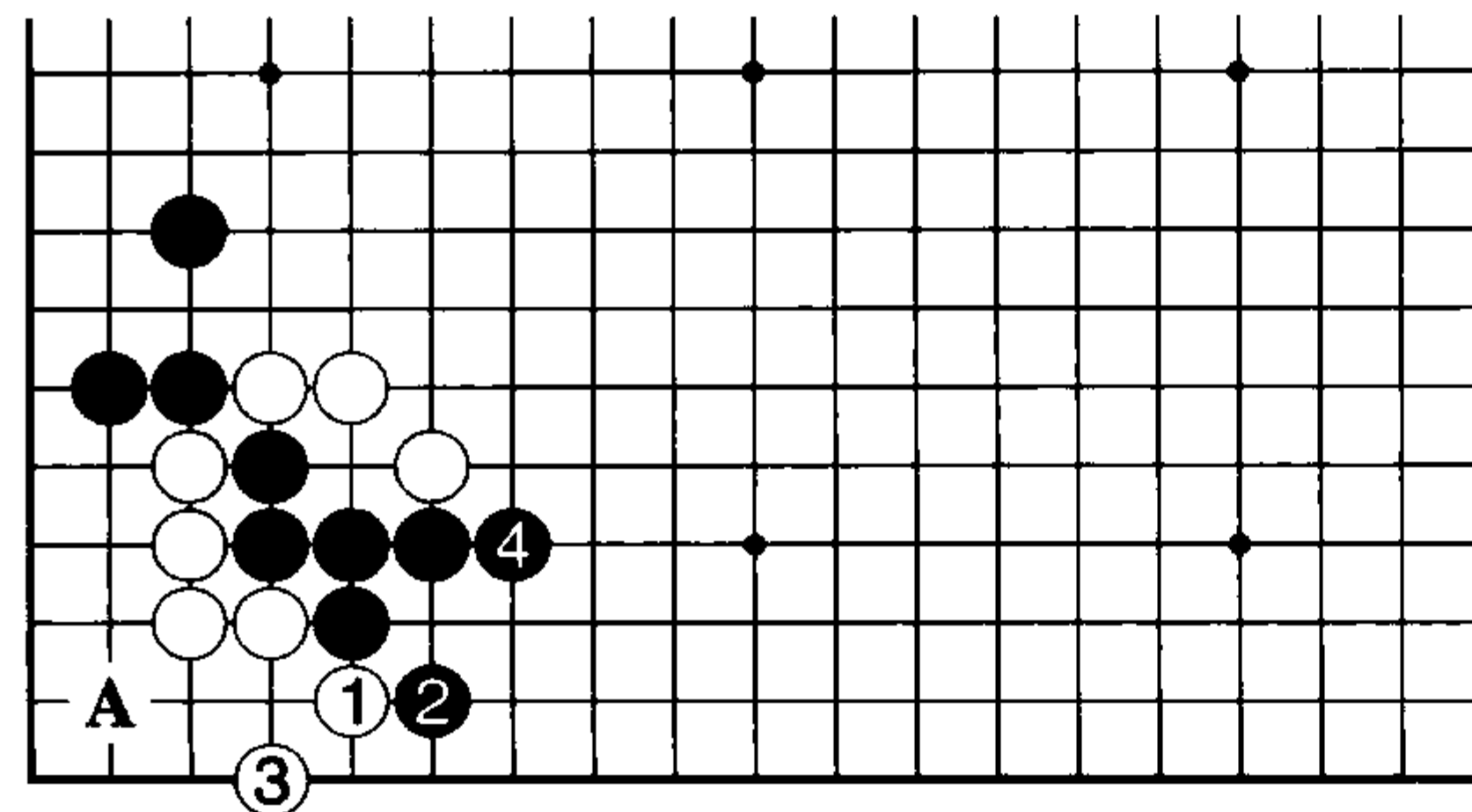
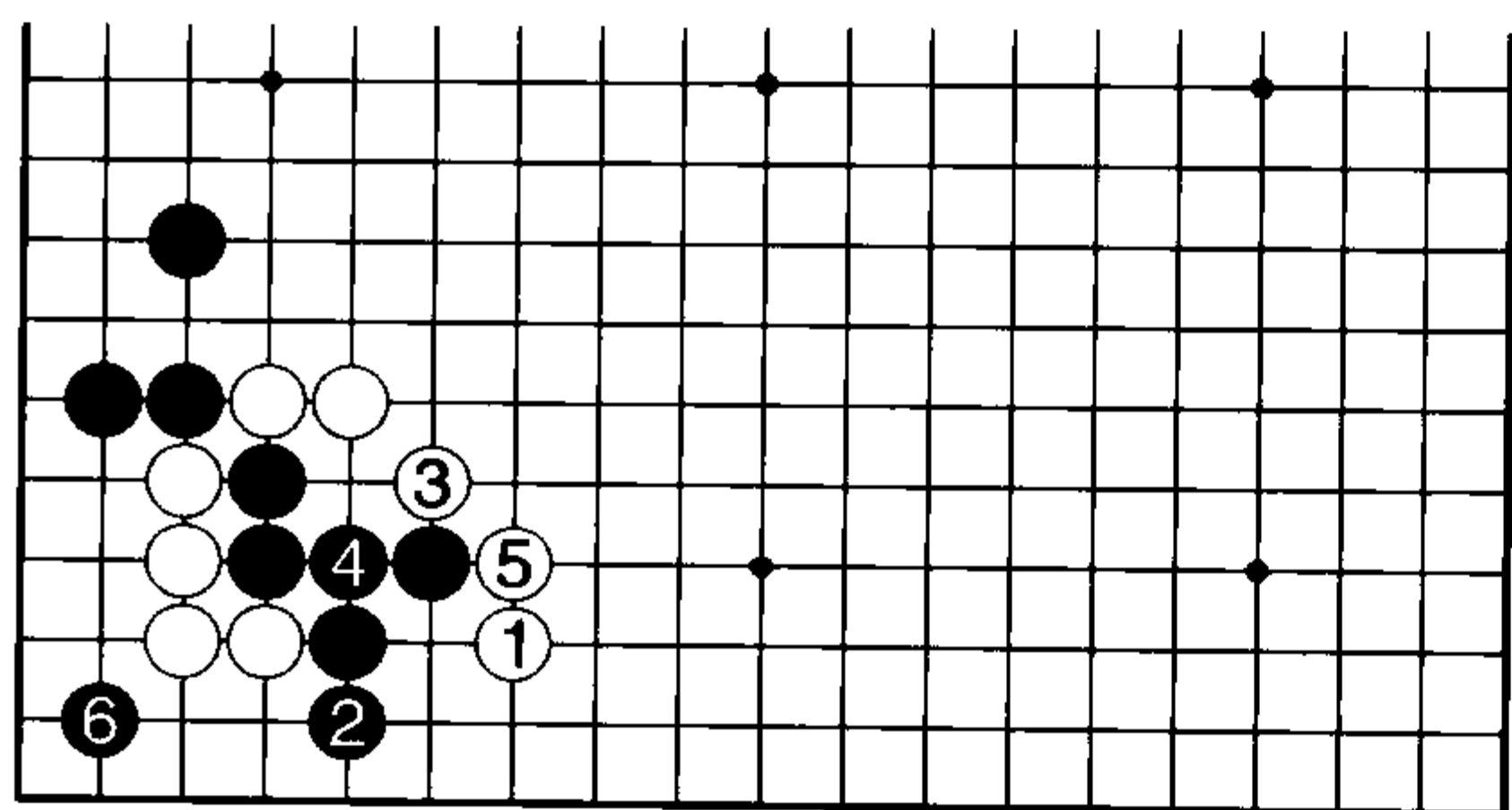


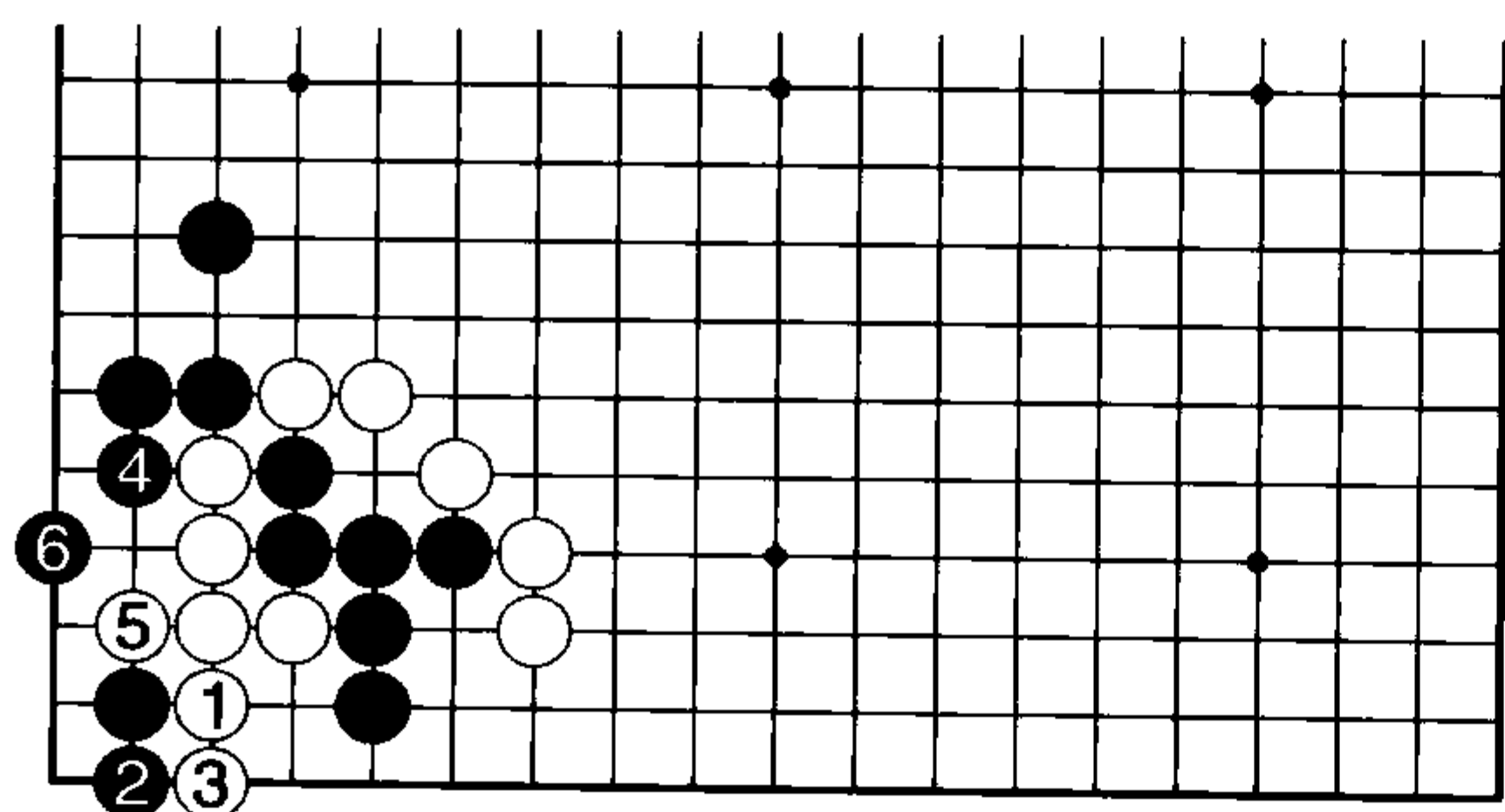
图6 黑充分

白改在1、3活棋，黑4长是形，充分可战。以后角上还A位点的味道。



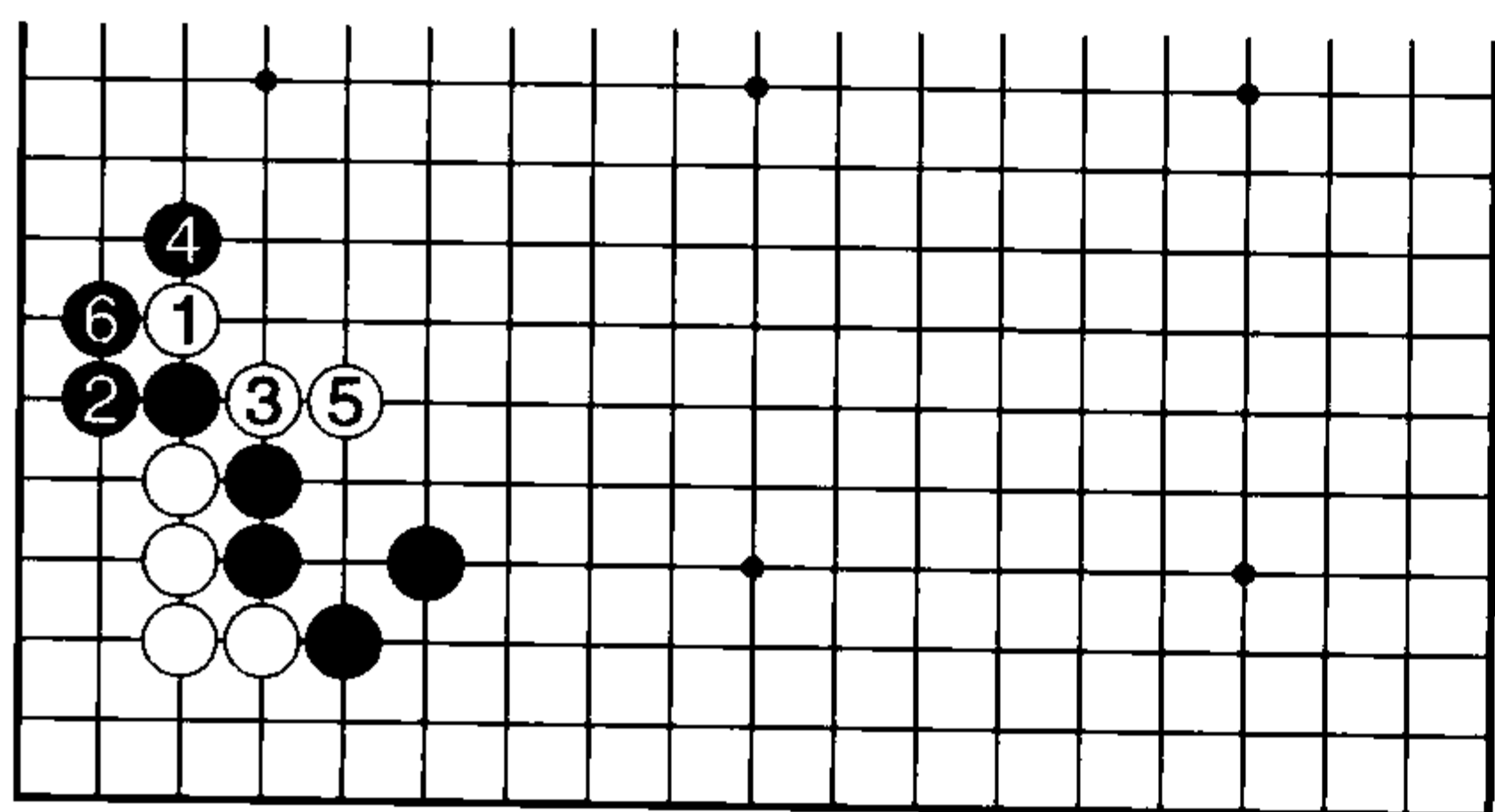
**图7 白死**

白1是手筋，黑2立后，白3、5可以封住黑棋，但黑6点以后，白气不够。



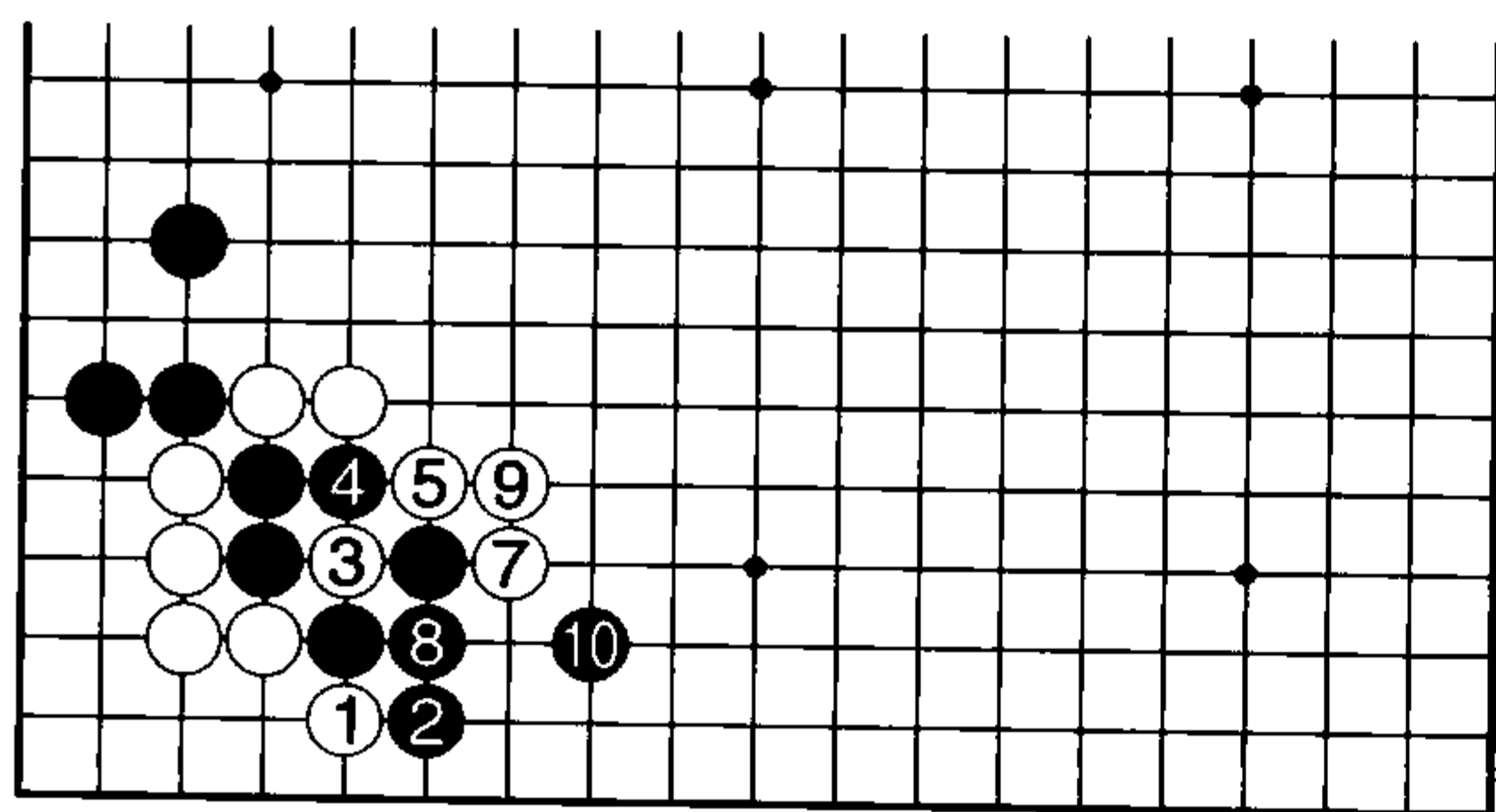
**图8 白慢一气**

前图后，白若1挡，黑2立重要，白3挡，黑4拐后黑快一气胜。



**图9 大同小异**

白1夹是手筋，但黑2立，白3断，黑4夹，白5长，黑6拐后，和图5结果差不多。



**图10 黑主动**

白1扳寻求变化，但至黑10跳出，白角上尚需补活，黑在外面先动手，白没有好的道理。

(6接)



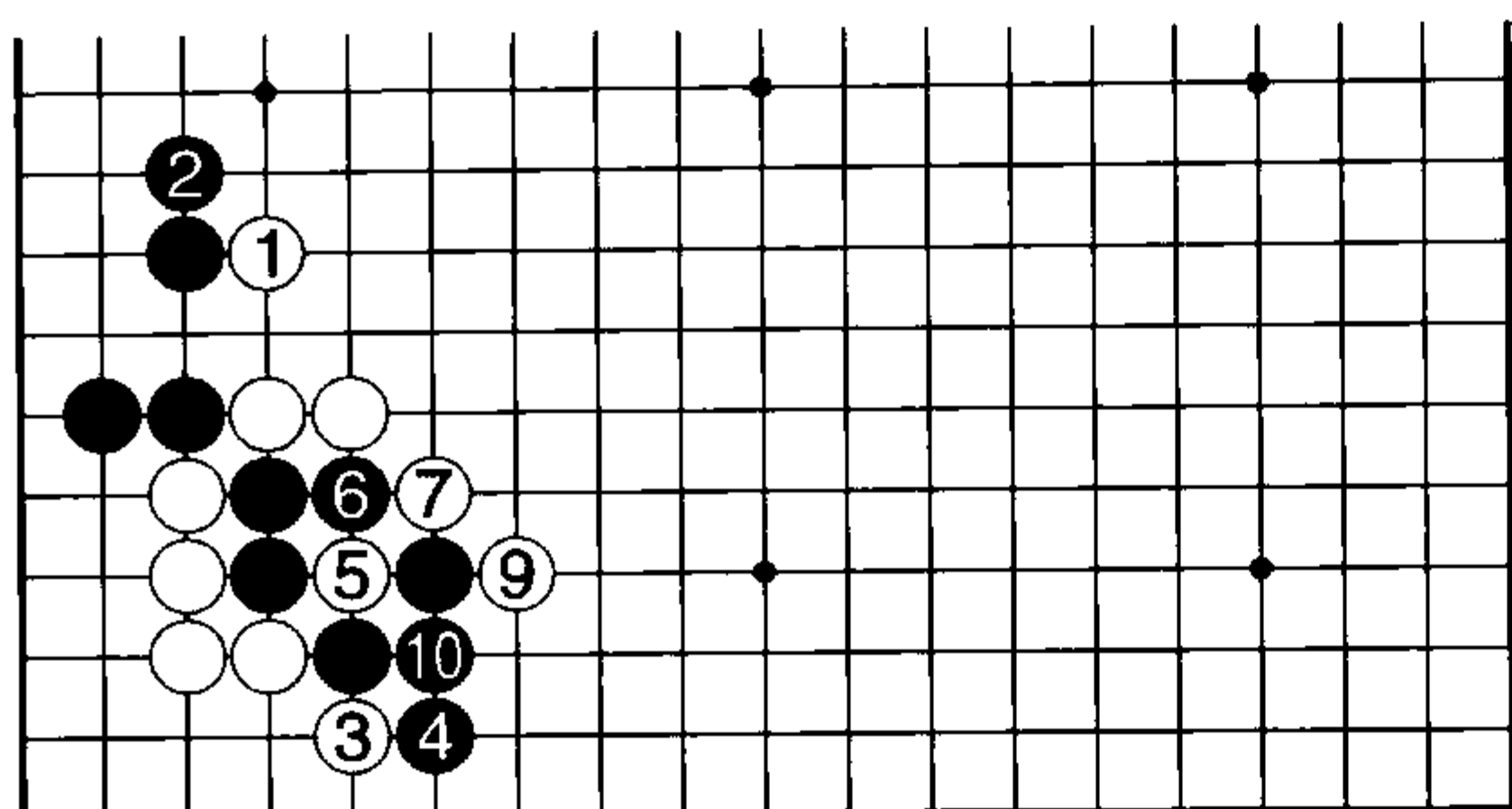


图11 骗着破解1

白1先靠，是破解骗着的手段之一，前提是征子有利。黑2要应，白3扳至黑10必然，接下来……

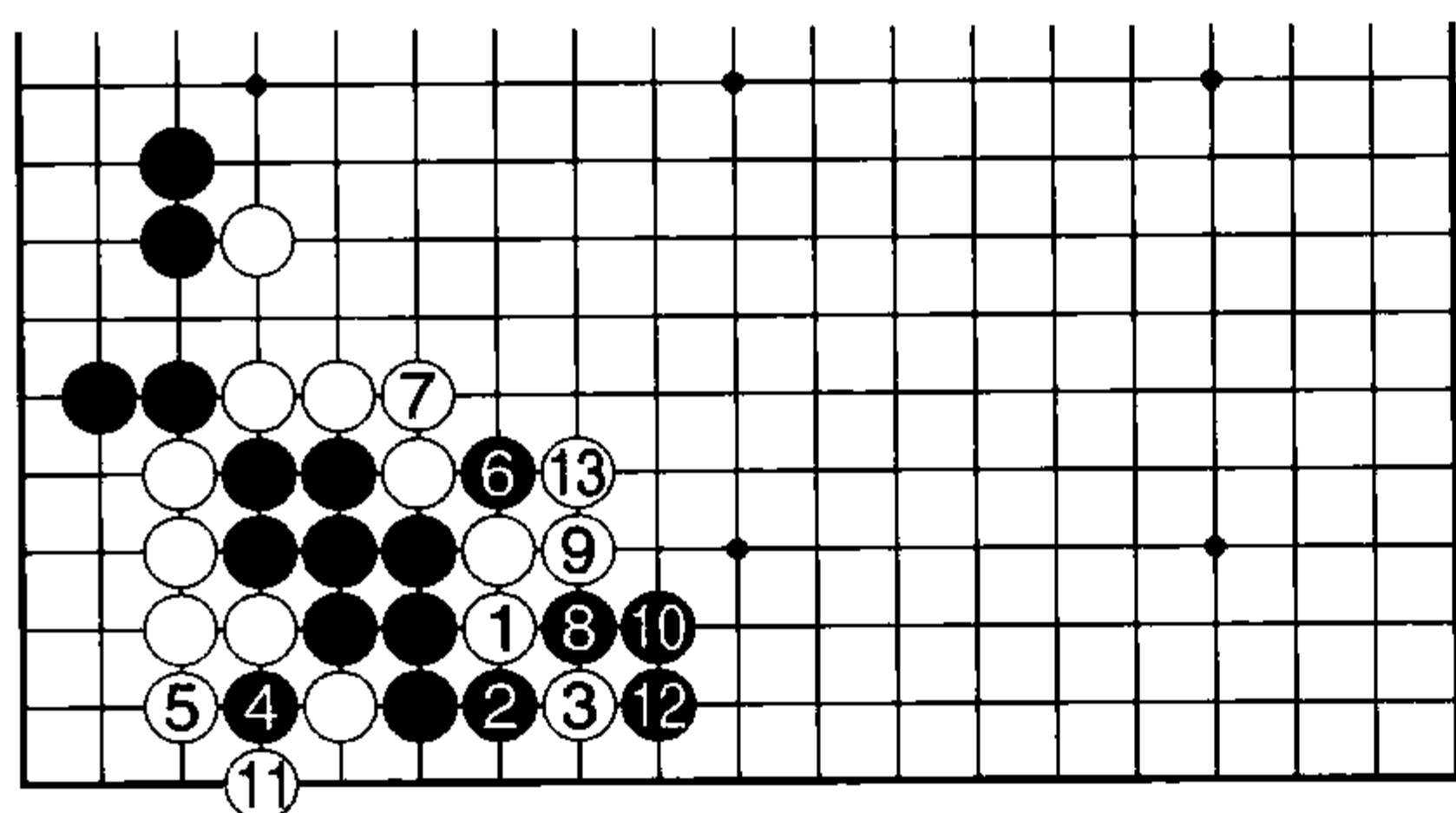


图12 白充分

接上图，白1凶狠，黑2、白3后，黑4先打有必要，然后黑6打，8断，10长，白11提一子很好，黑因征子不利无法吃掉白三子，只好12位补棋，白13征吃一子，满意。

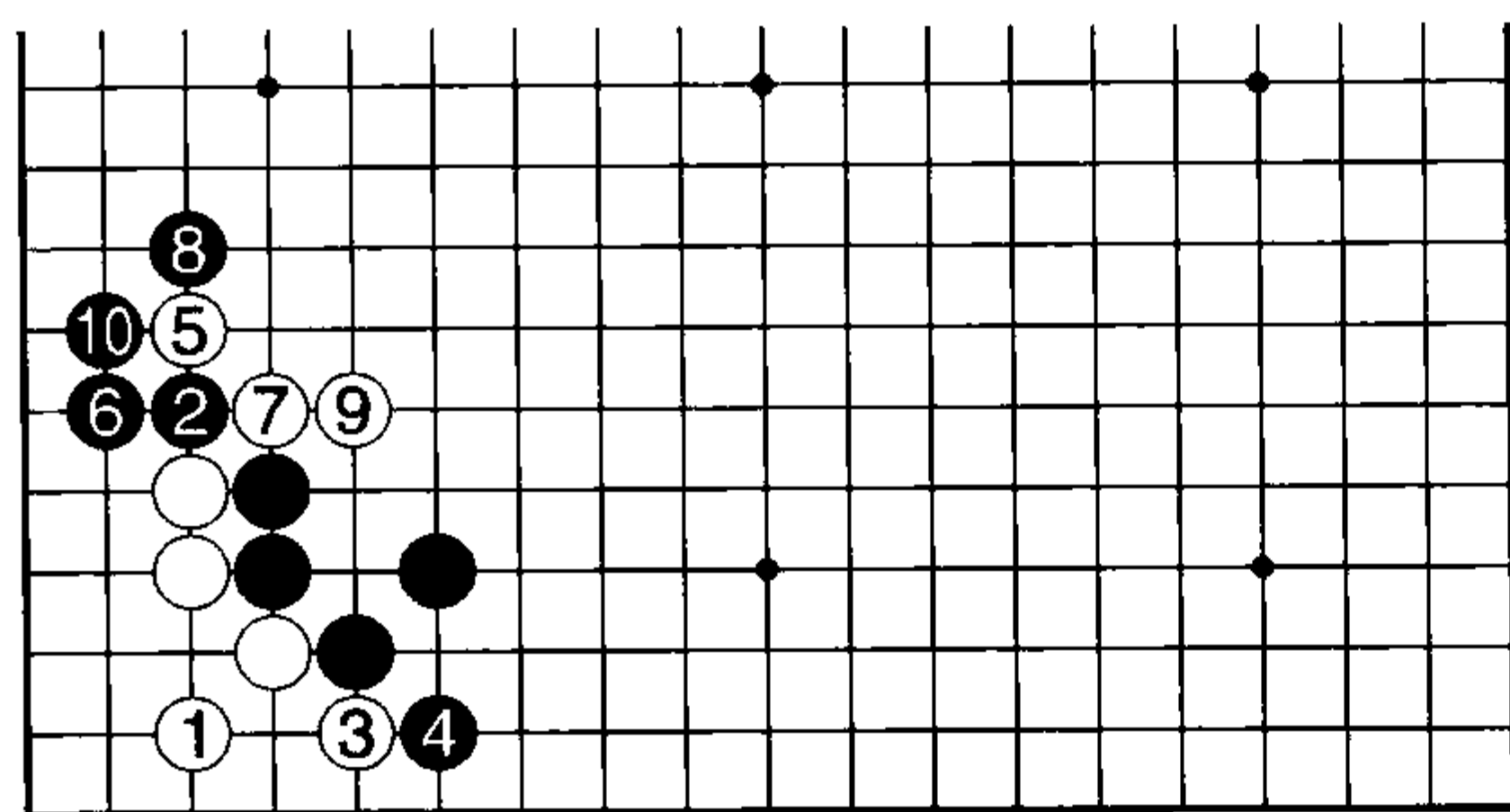


图13 骗着破解2

白1虎是第二种破解方案，同样有重要的征子关系。黑2如果还扳就有问题，白3先虎，然后5夹是办法之一，前提是征子有利。至黑10必然，以后……

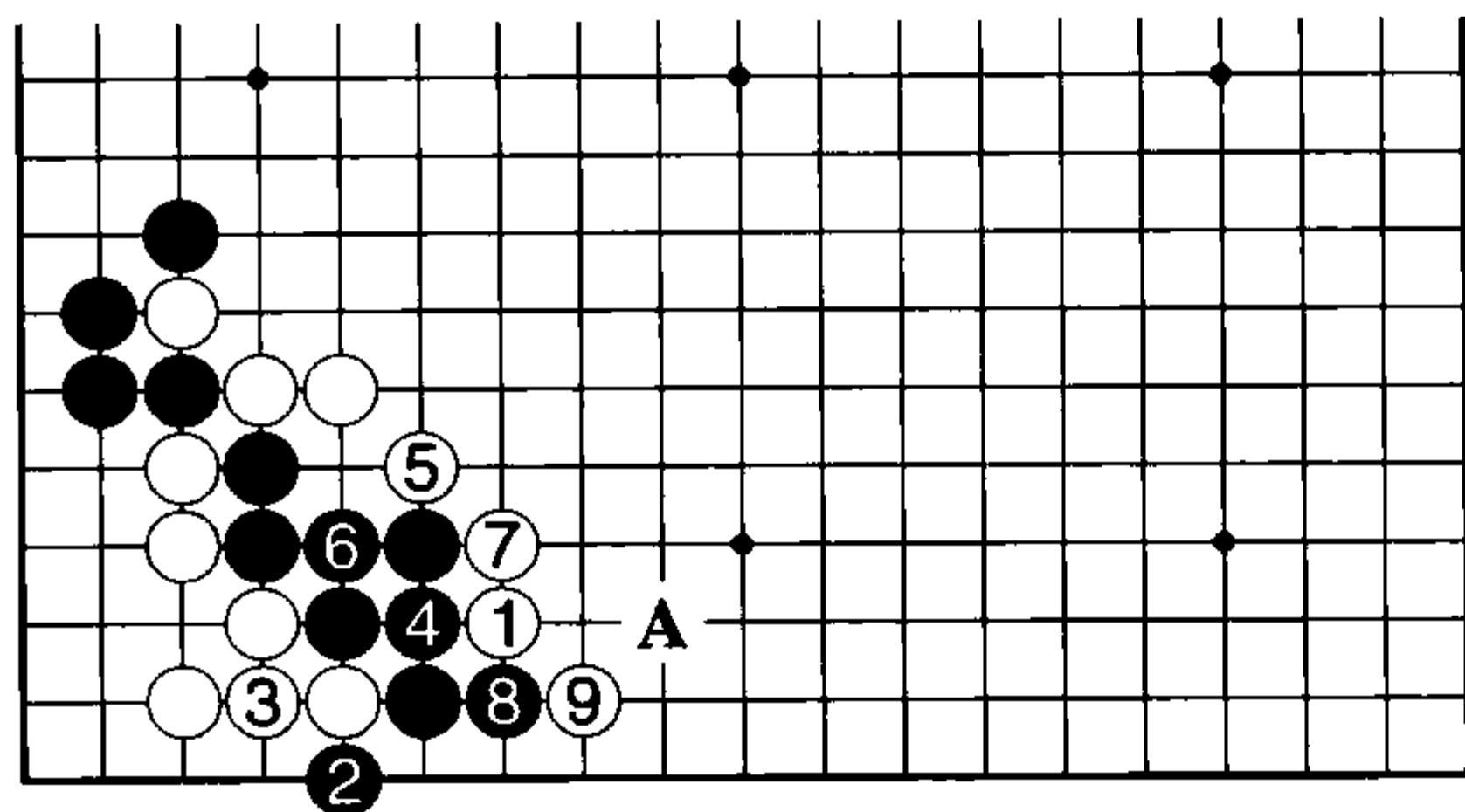
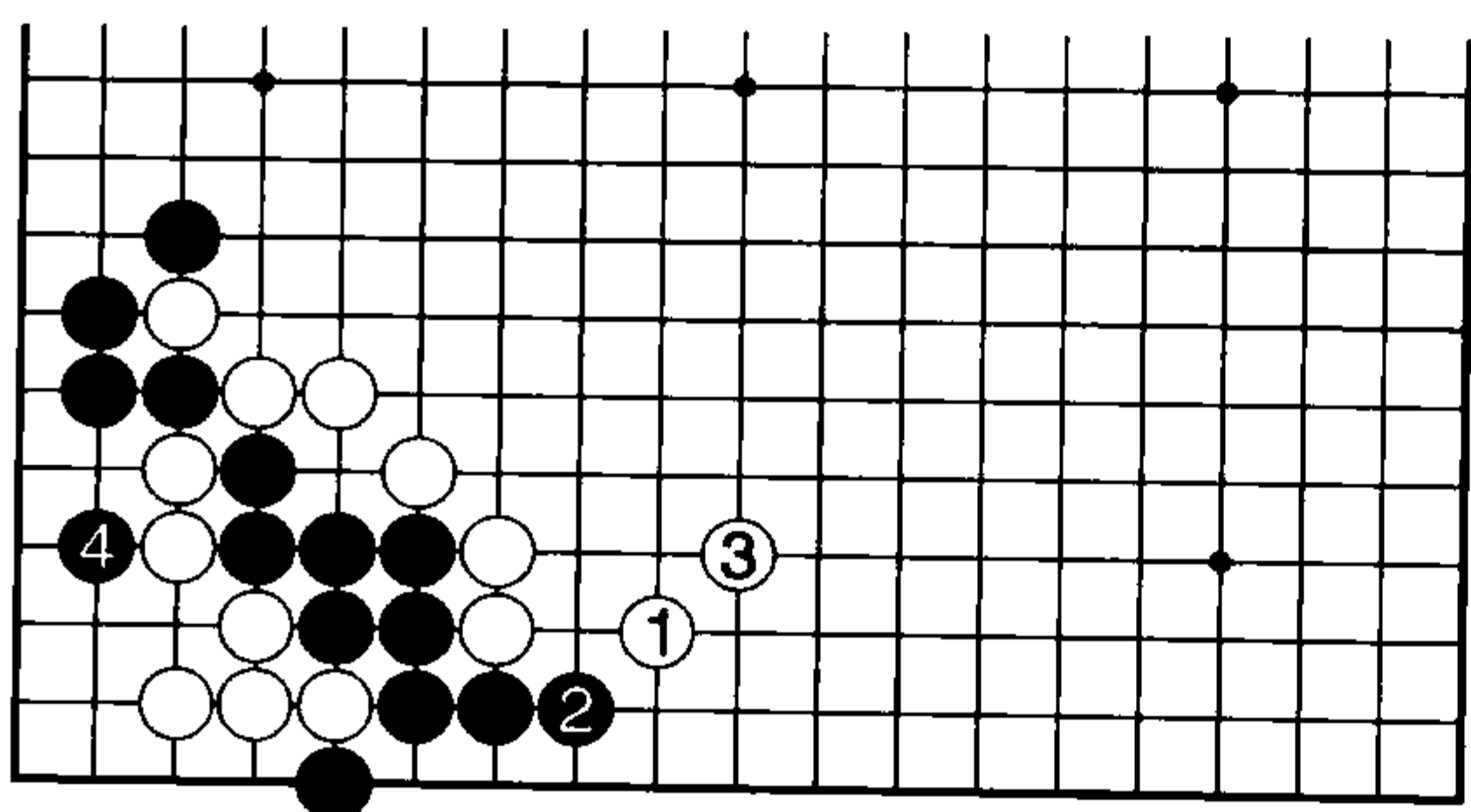


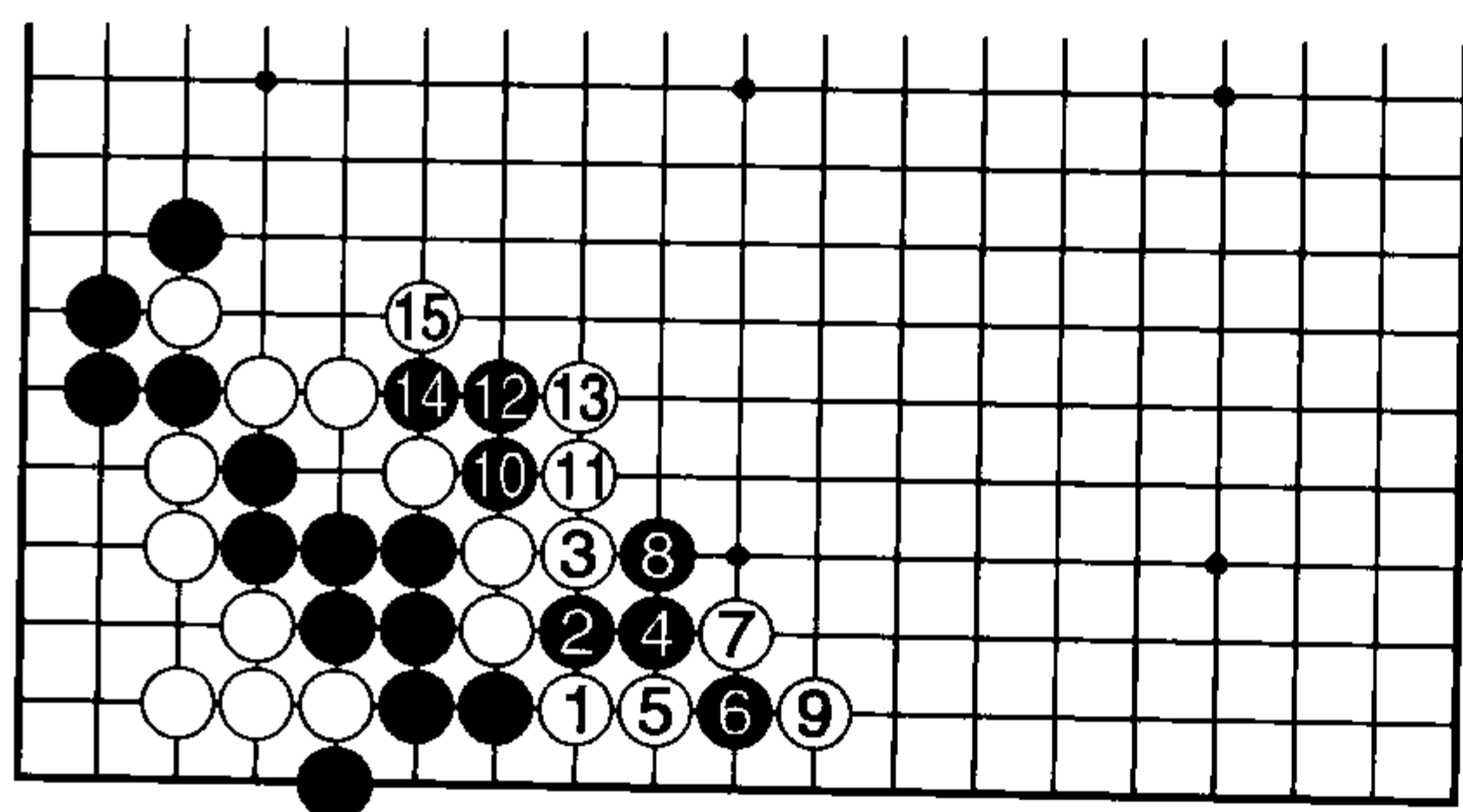
图14 紧凑

接上图，白1刺，然后5尖，7挡，黑8爬时，白9扳住紧凑。白9如果A位跳……



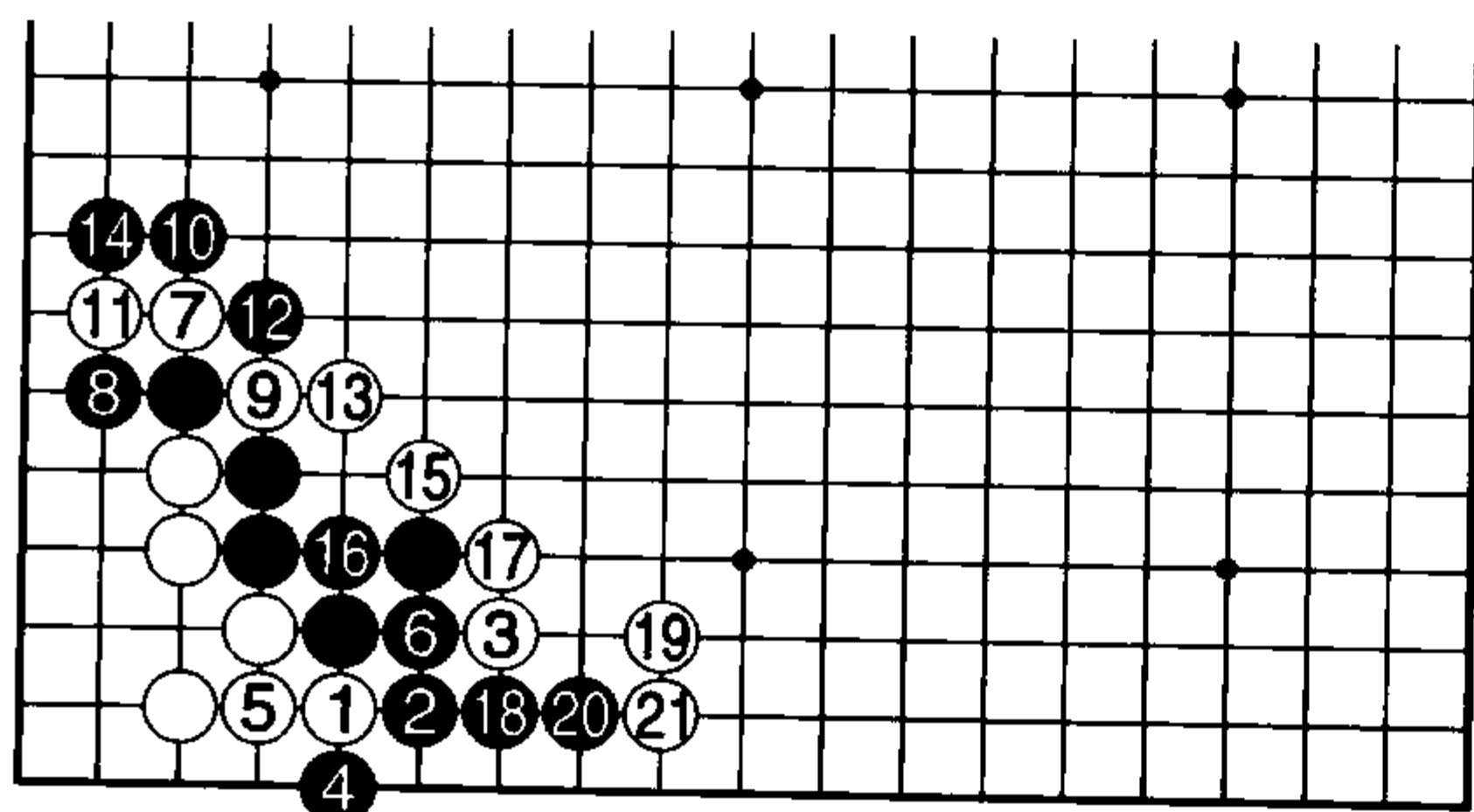
**图15 白死**

上图白9若在本图1位跳，黑2先手长后，再4位夹，白气不够。



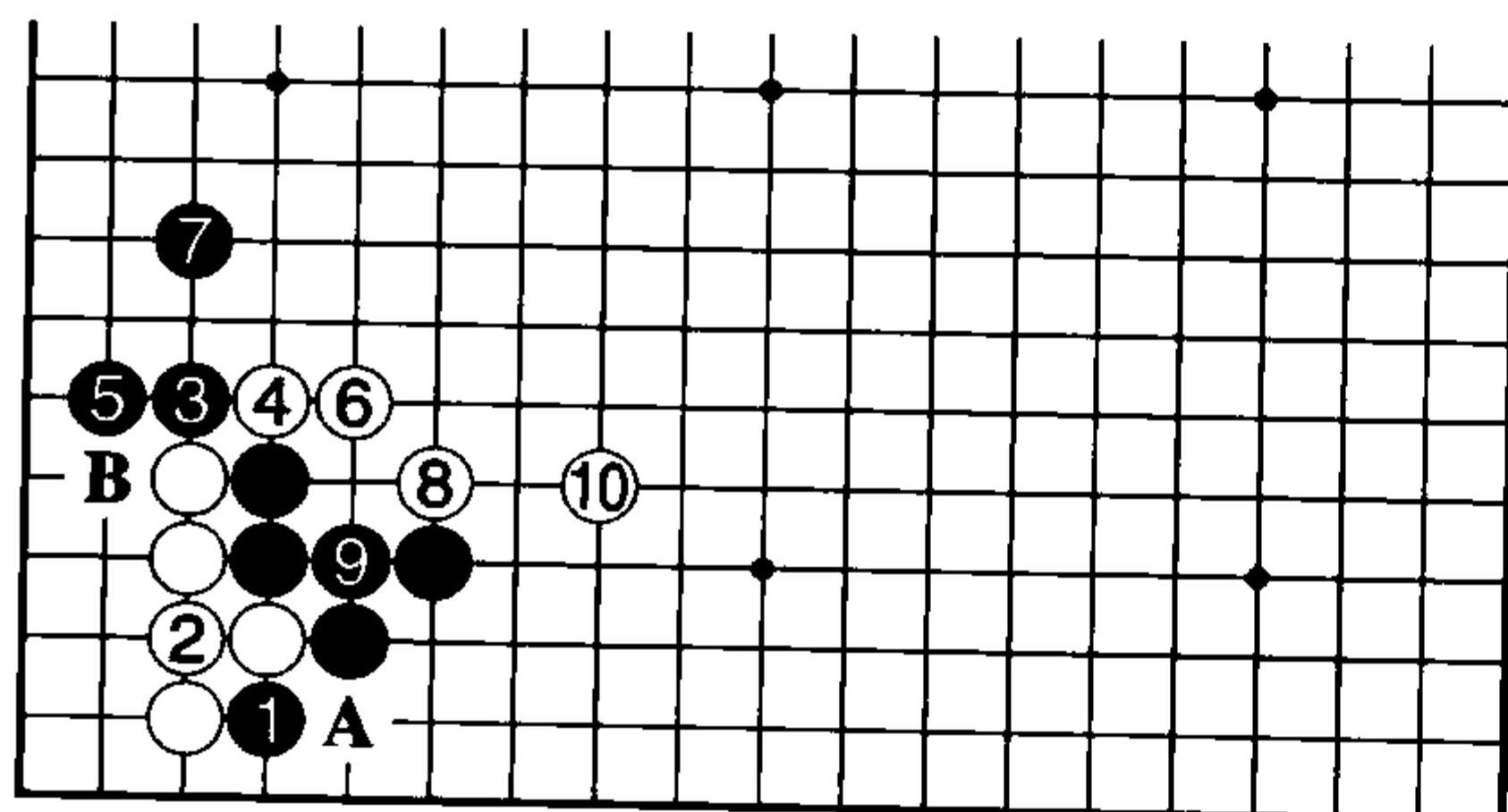
**图16 征子**

因此，白1扳必然，黑2断以下无变，黑14打吃时，白15形成征子。



**图17 苦肉计**

白即便征子不利，也可以采用本图白7、11的苦肉计，至白21，黑死。



**图18 白安定**

黑1若先打，白2粘，黑3再扳同样不好。至白10跳，以后黑A粘，白B挡，角里是“紧带钩”，成万年劫，基本安定。

比较一下图5，本图白明显要好很多。

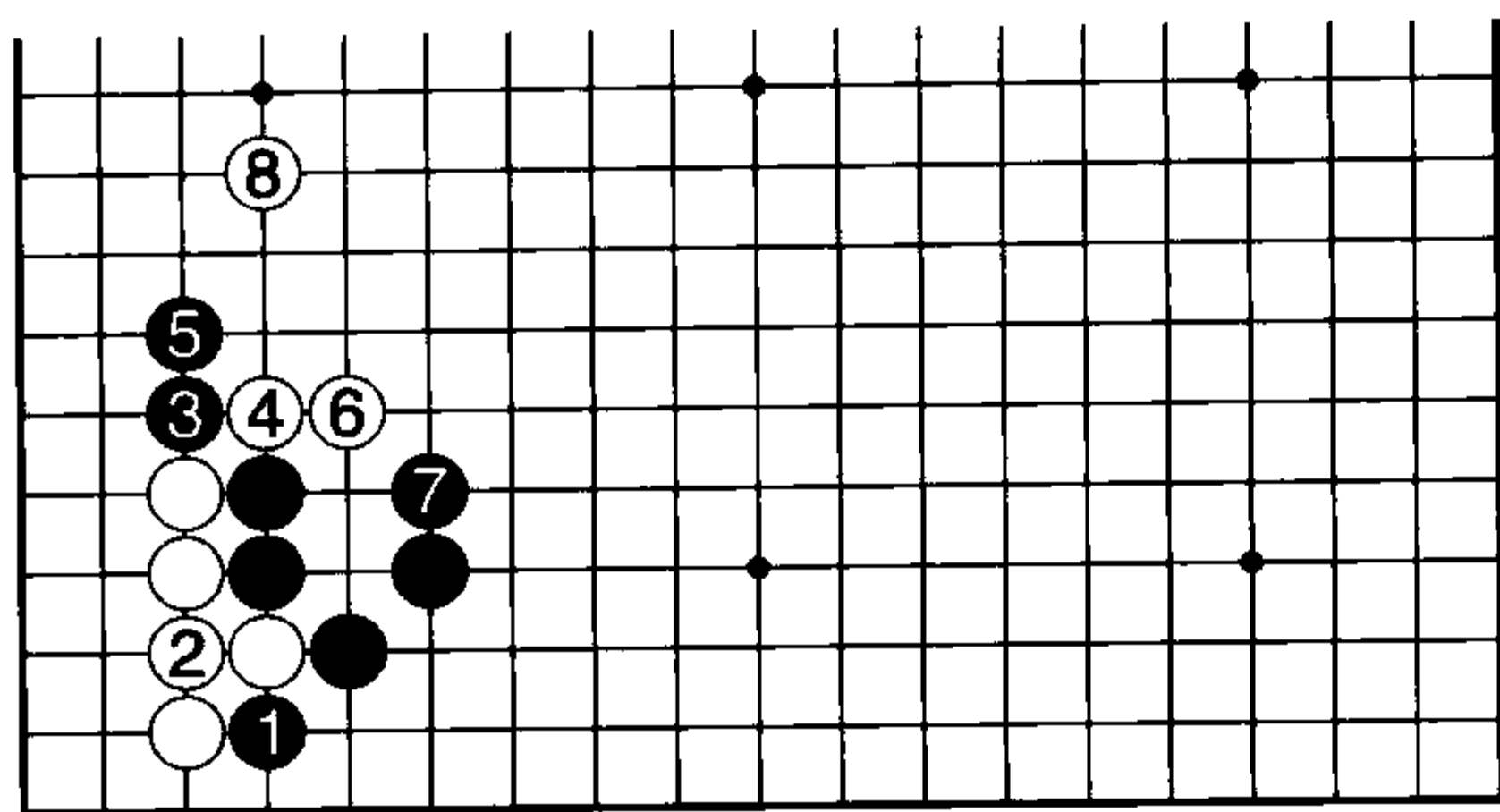


图19 白好下

白4断时，黑5如长，白6上长是先手，黑7补时，白8跳好棋，黑苦。接下来……

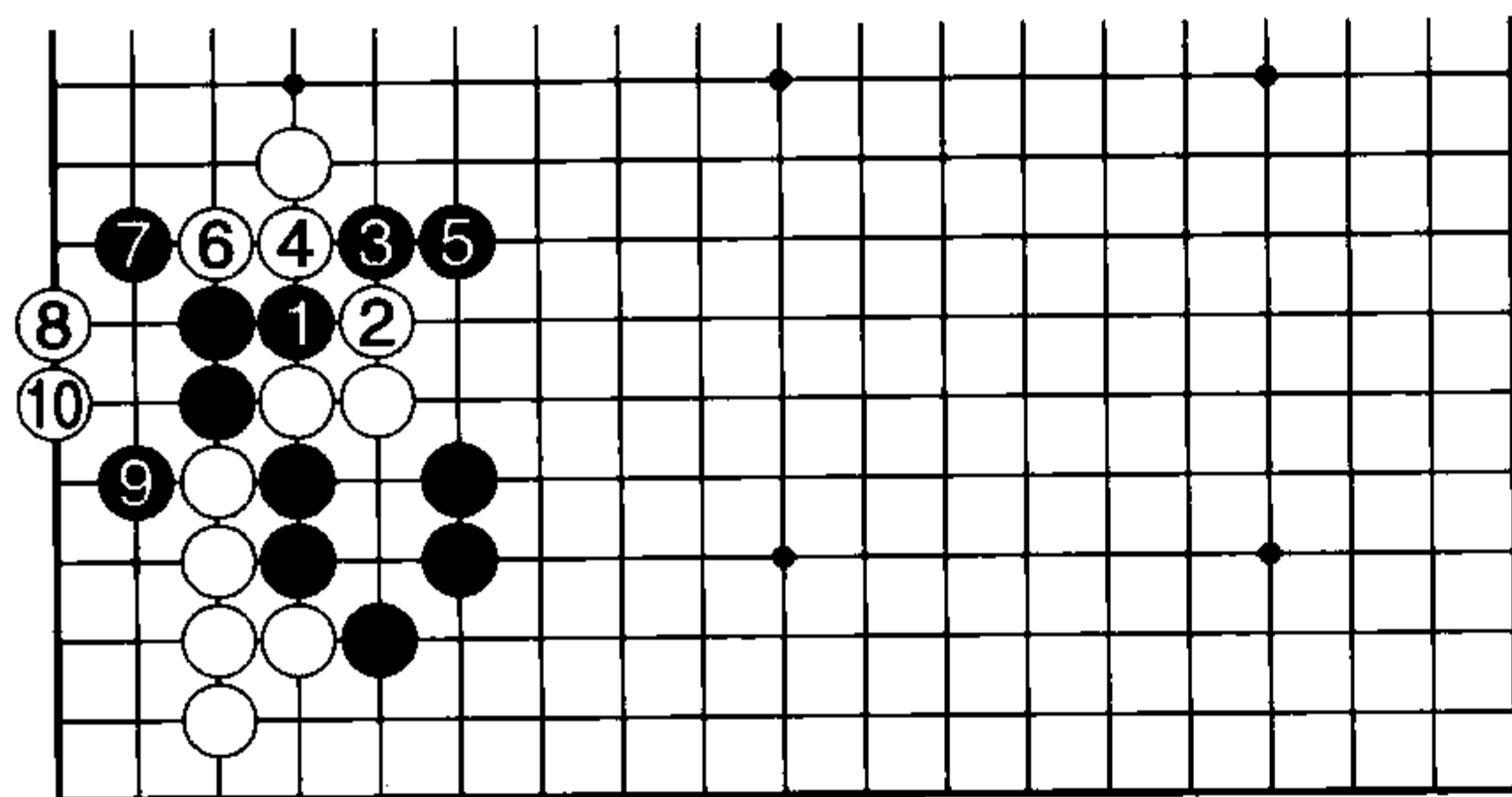


图20 黄莺扑蝶

接上图，黑1、3、5断掉白棋试图对杀，白6贴住要紧，黑7扳，白8点、10并是著名的“黄莺扑蝶”，黑死。

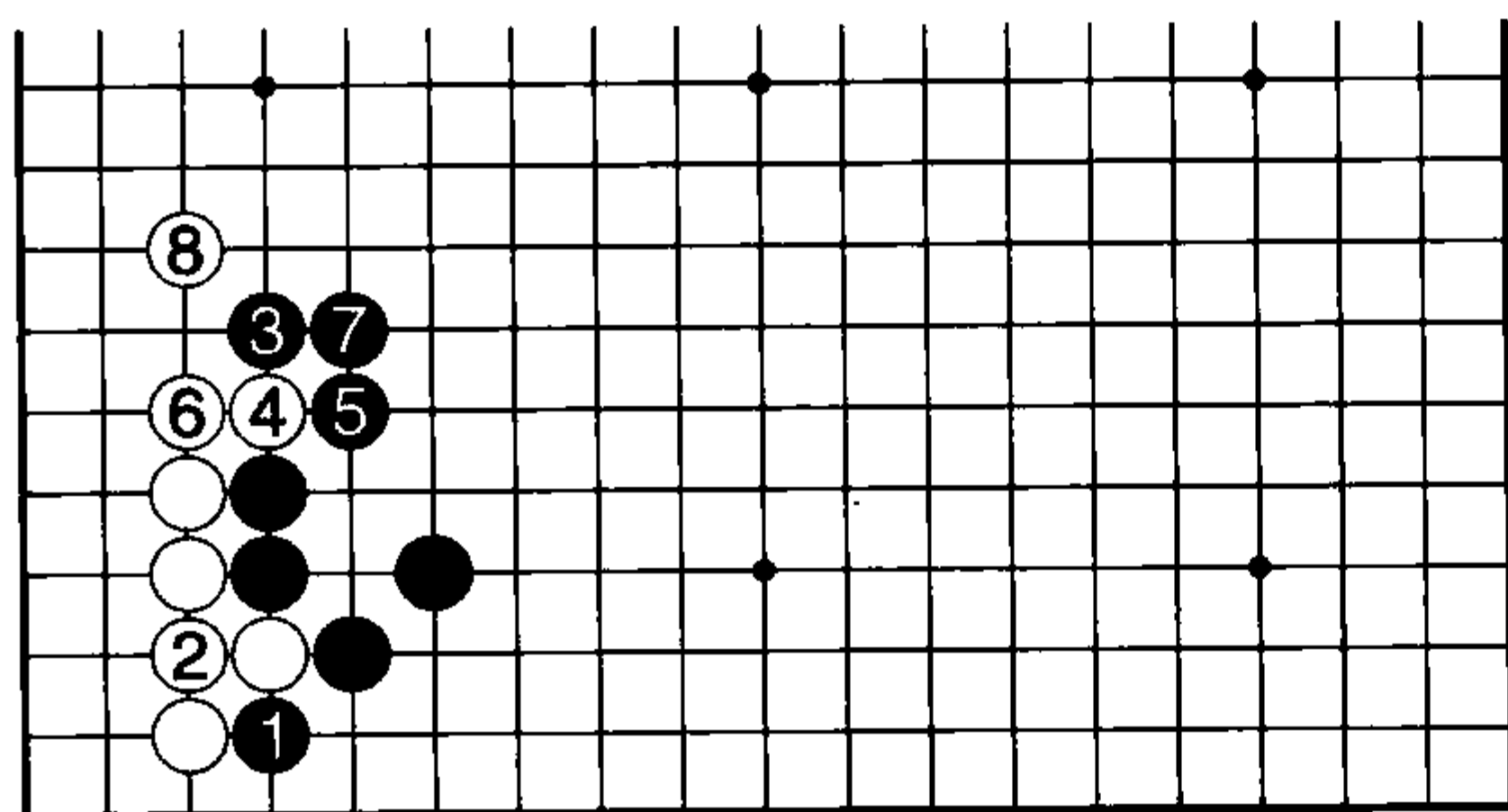
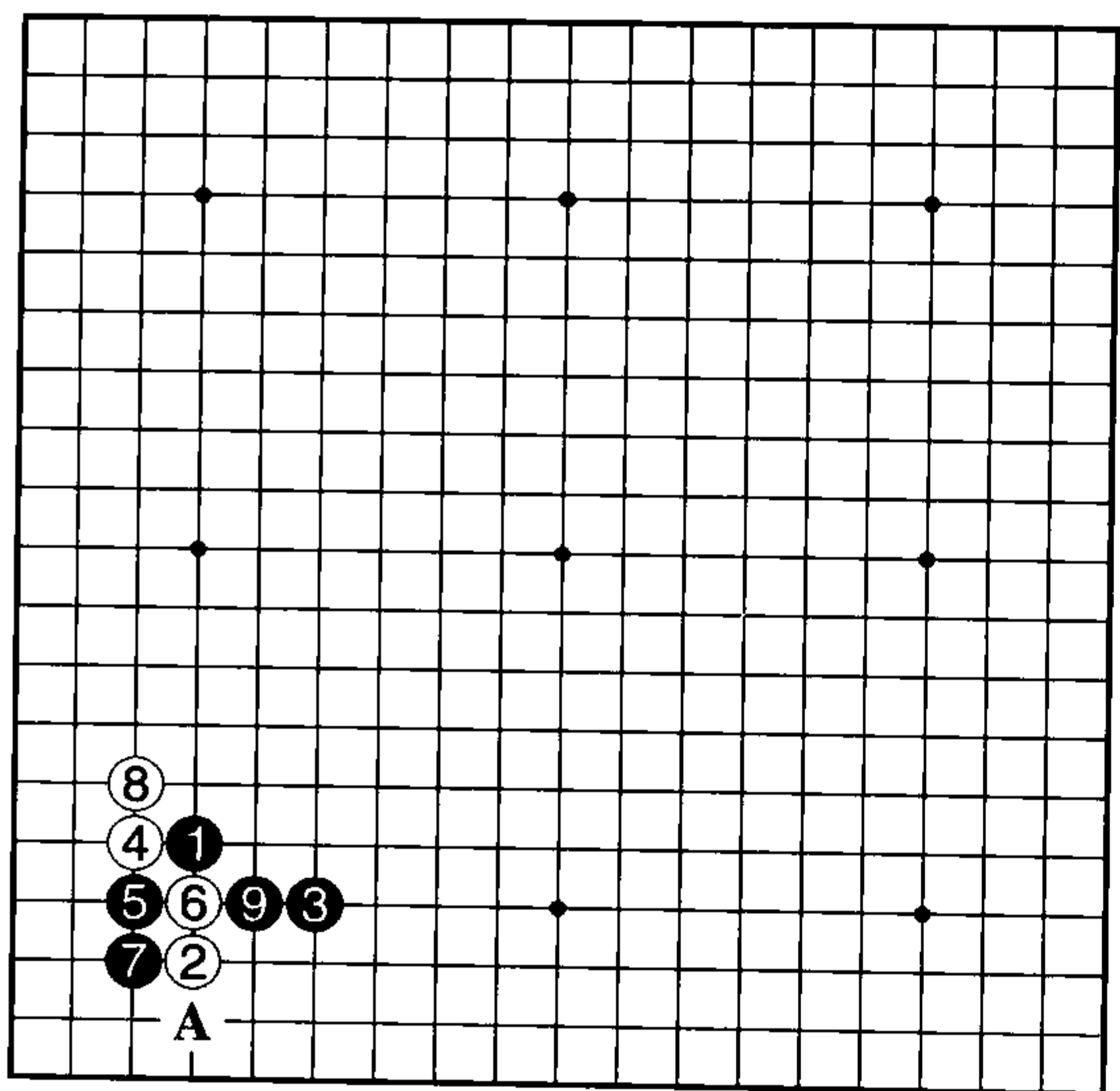


图21 两分

黑大致只能如本图这样1打，3跳，走成定式。如此进行，双方可下。

## 第八型 基本图



白8长是征子有利下的走法，黑9正常A位扳，现在却狠狠的顶住，试图全歼白棋，白怎么办？

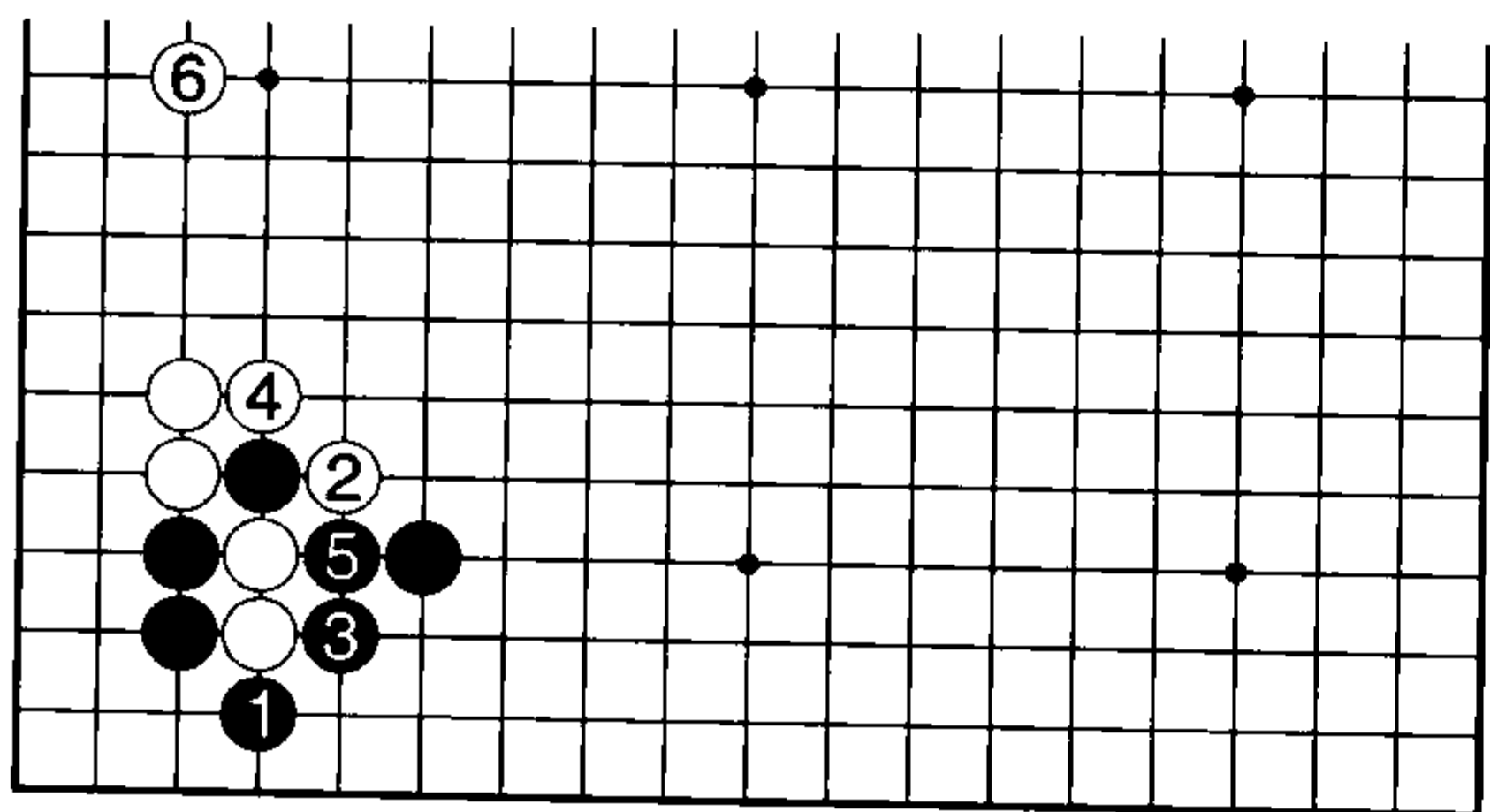


图1 定式

黑1下扳至白6是基本的两分变化。

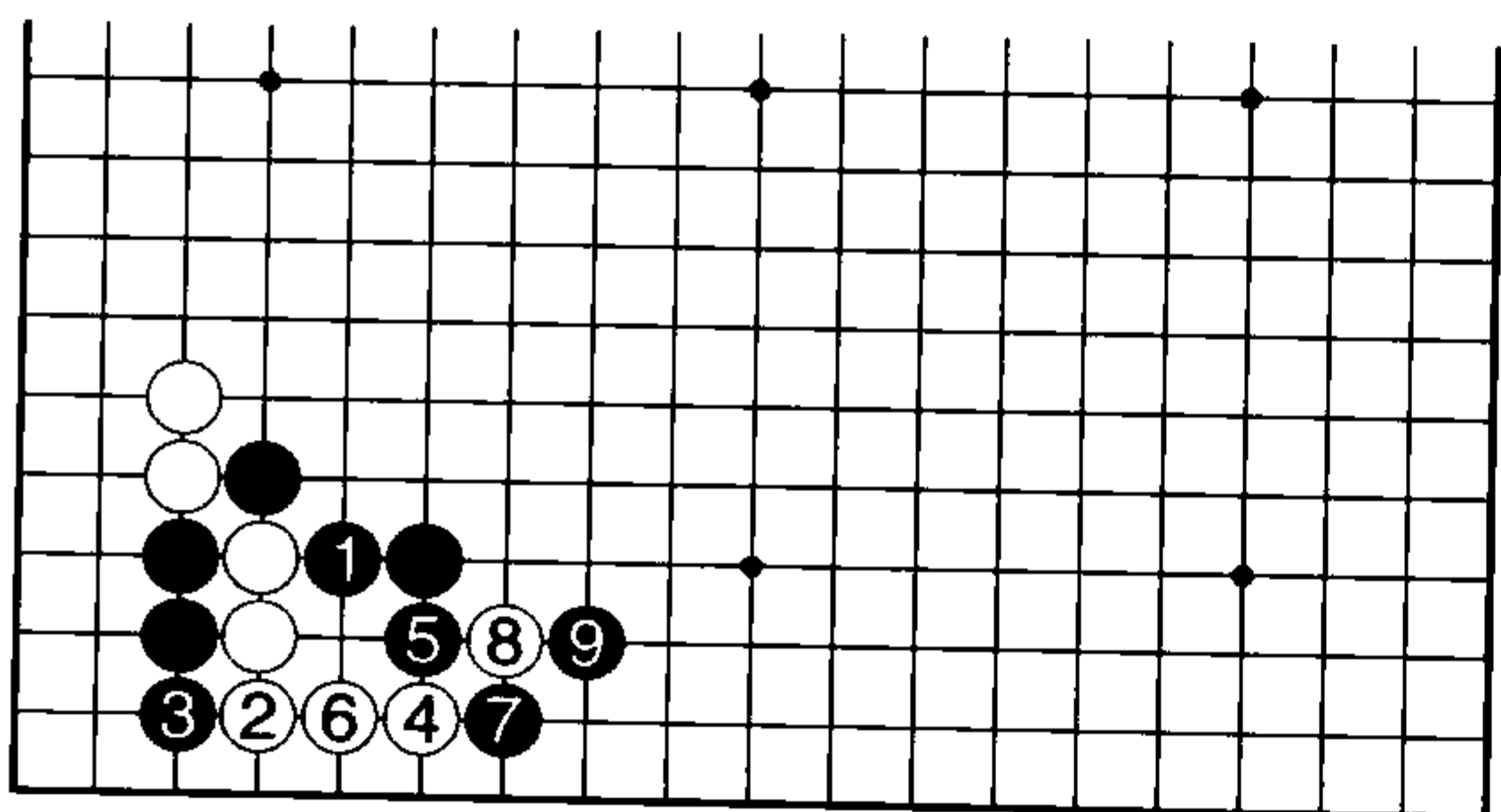


图2 受骗1

白2立下，在黑棋的预料之内，至黑9，形成另外一个征子。

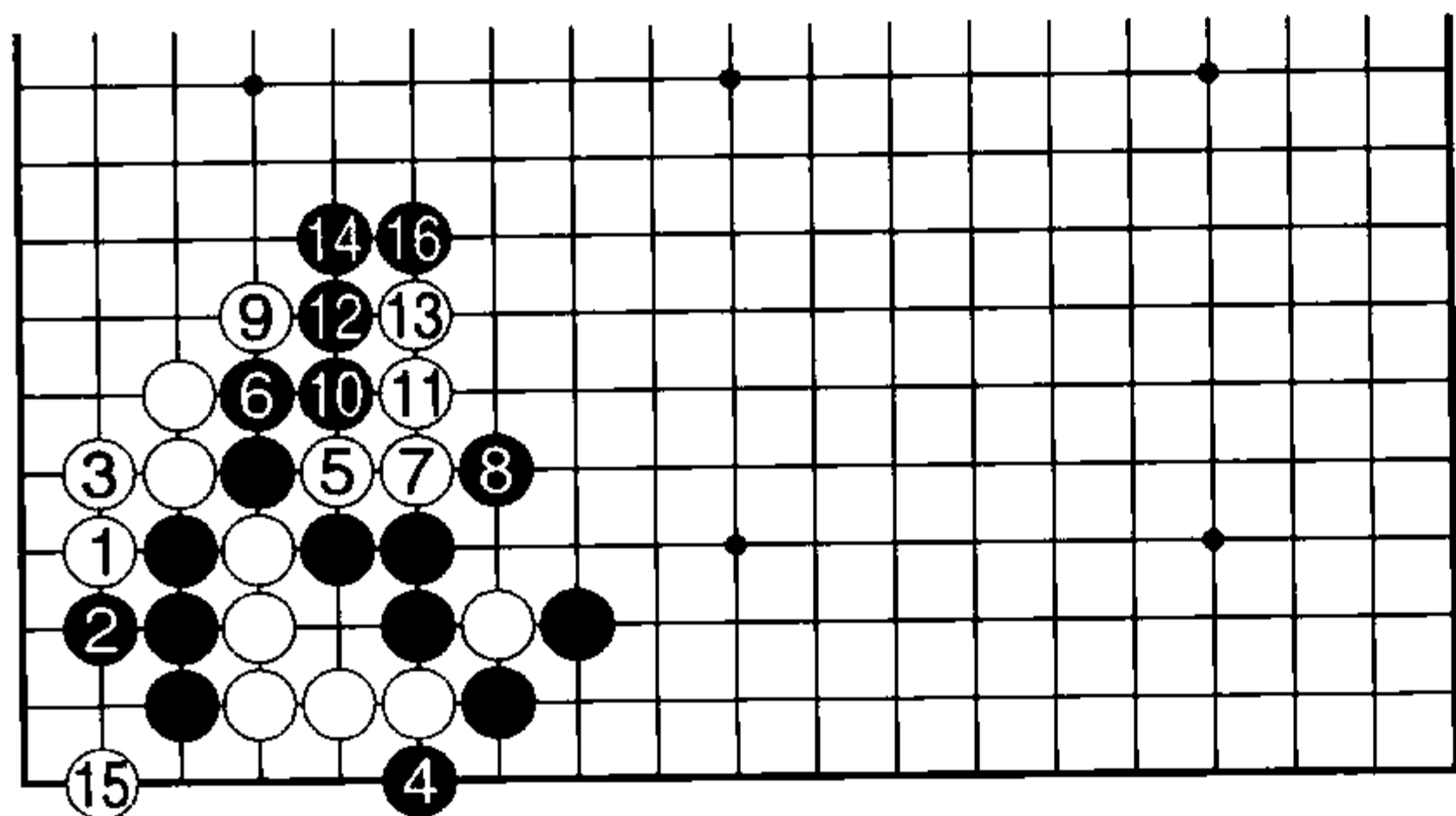


图3 黑厚

上图之后，白有1、3扳粘后5位打的手段，白7时，为了防止被征，黑8扳住，白15利用黑气紧，可以吃掉黑角，但总体结果黑不错。

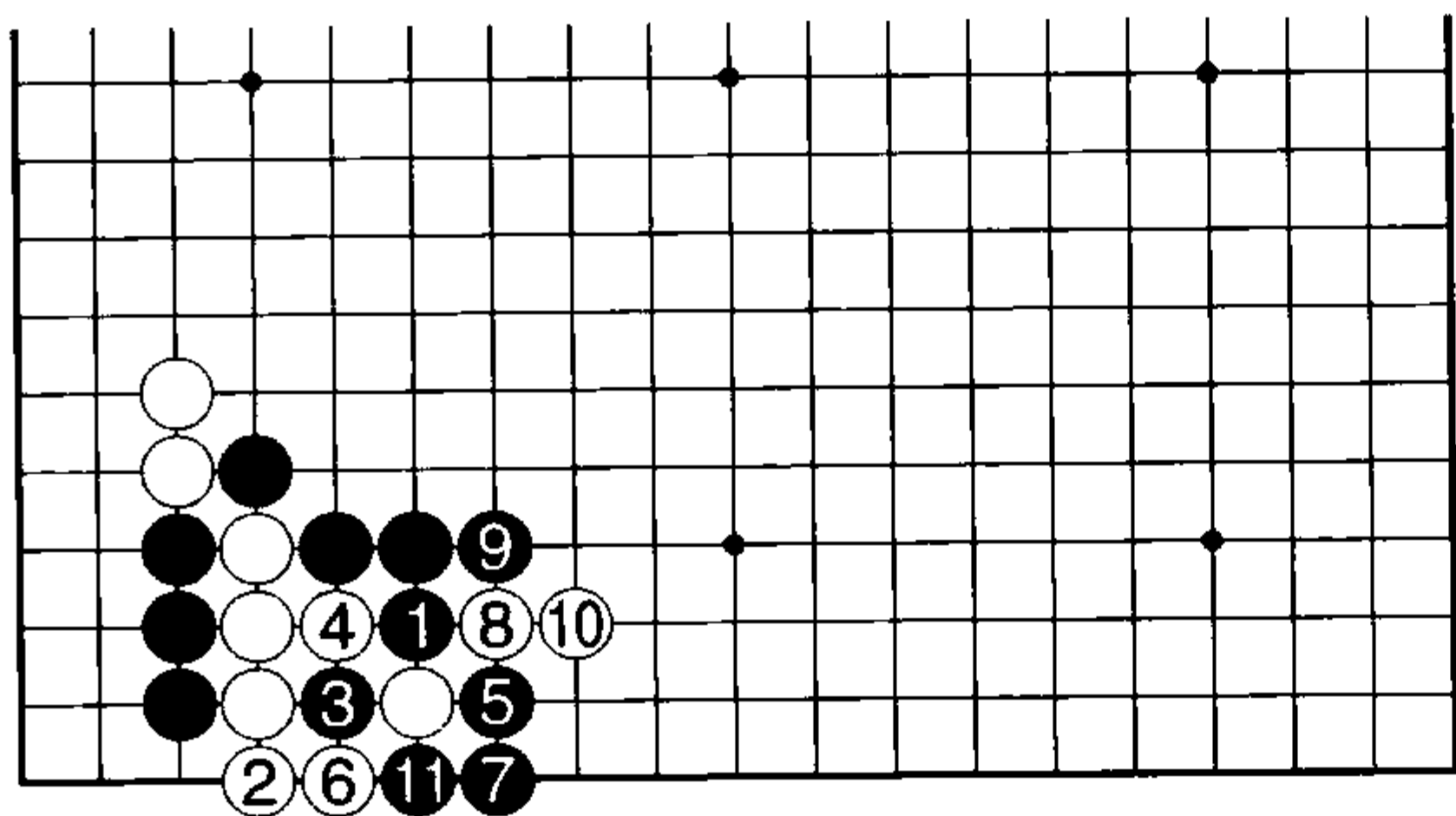


图4 黑先手劫

黑1顶时，白2立求求变，黑3挖是手筋，至黑11，黑棋先手提劫，白不利。

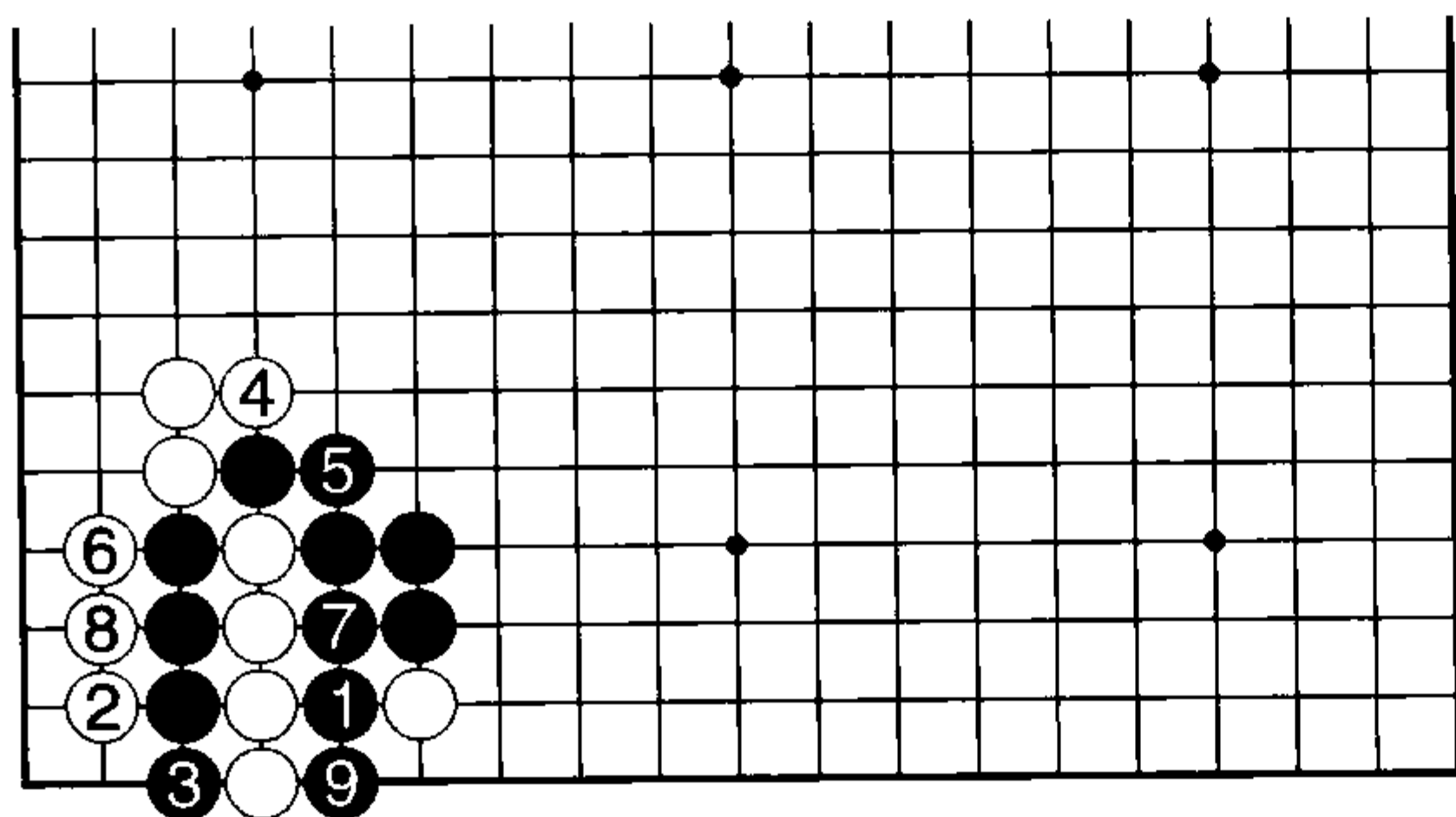


图5 转换黑便宜

白2只好进角转换，但结果明显黑好。

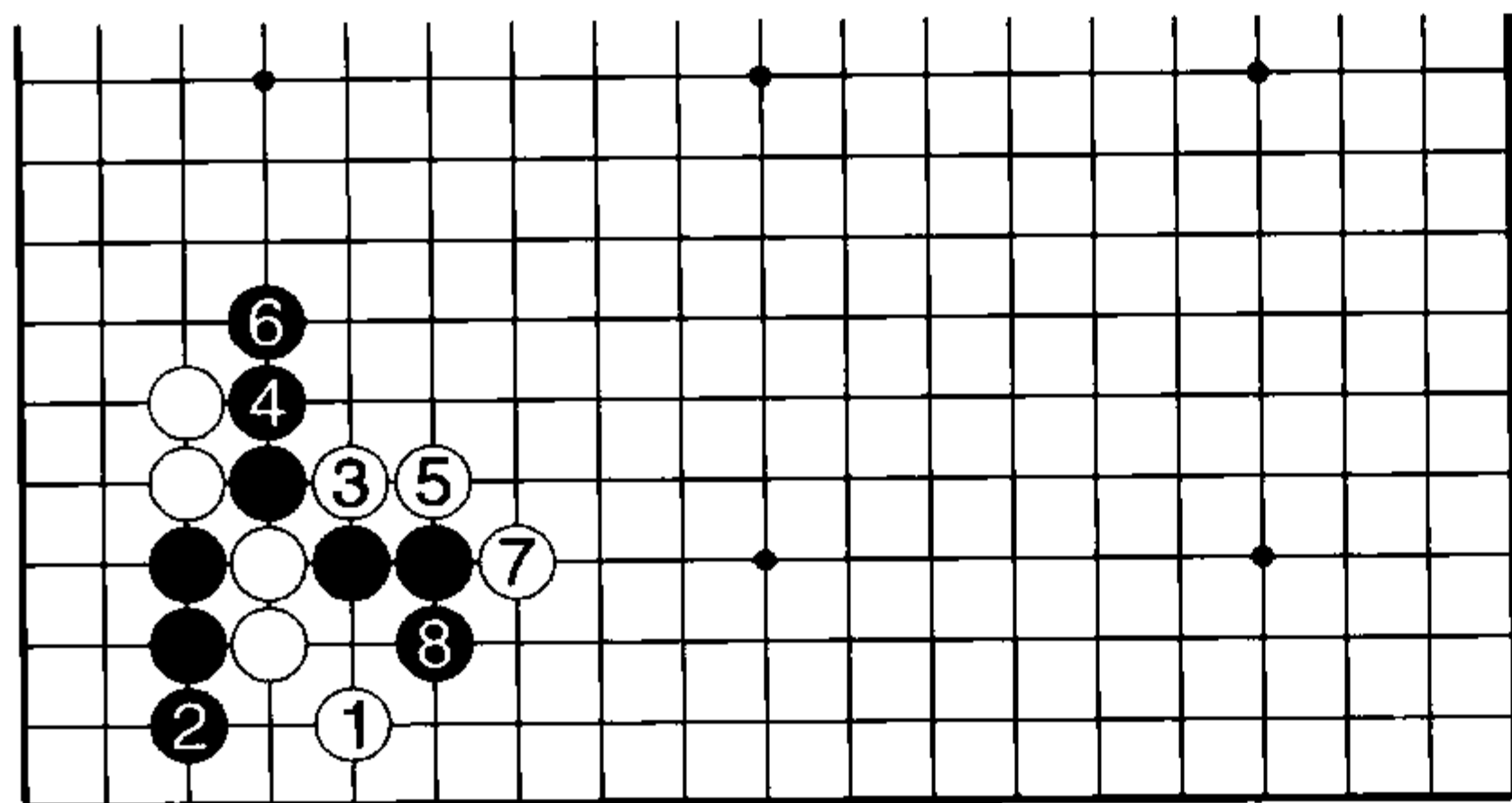


图6 受骗

白1尖也不行，黑8后，白崩溃。

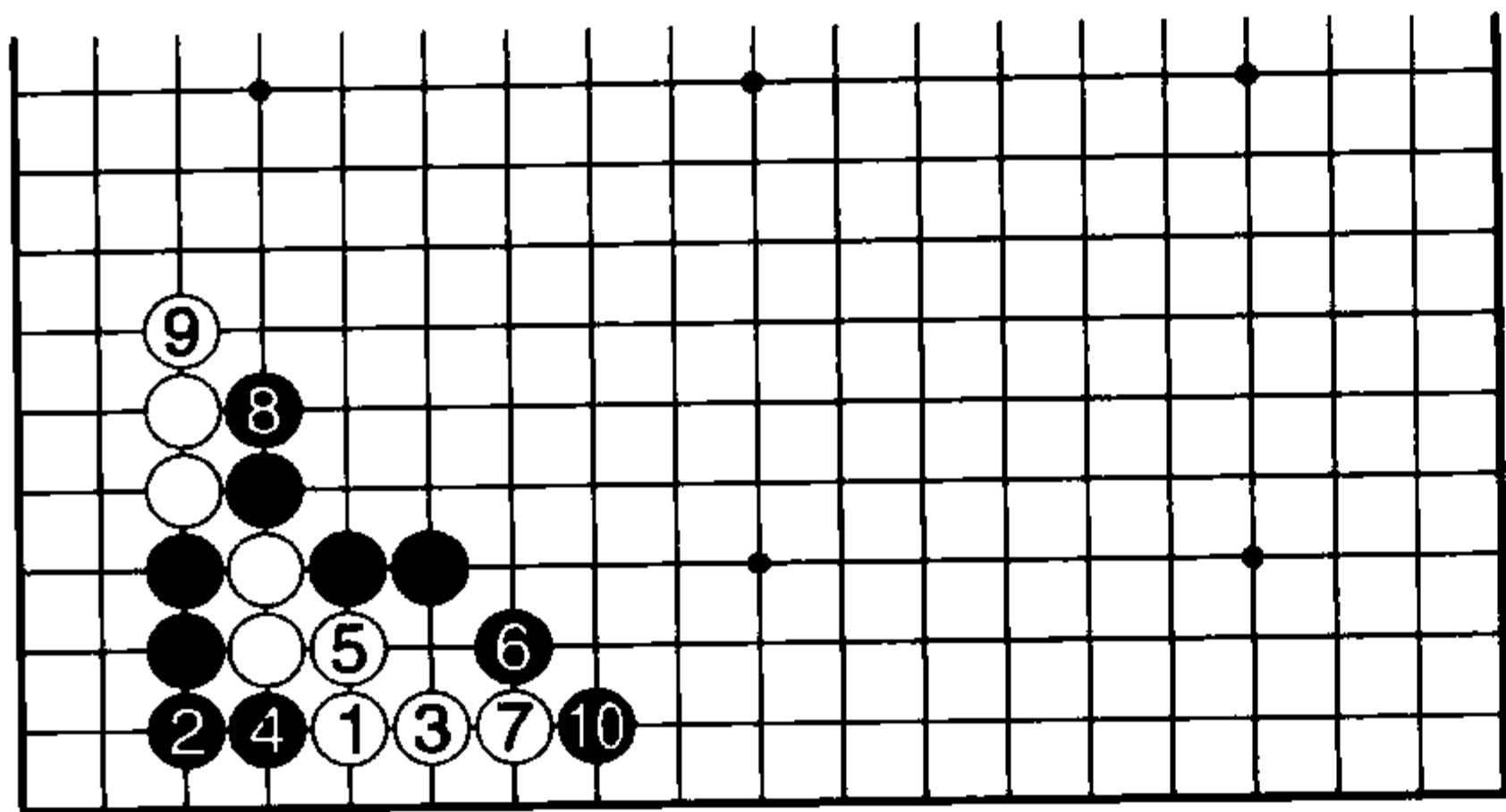


图7 白不行

白3并，试图顽强的把气长出来，但至黑8，9和10两点见合，白崩。

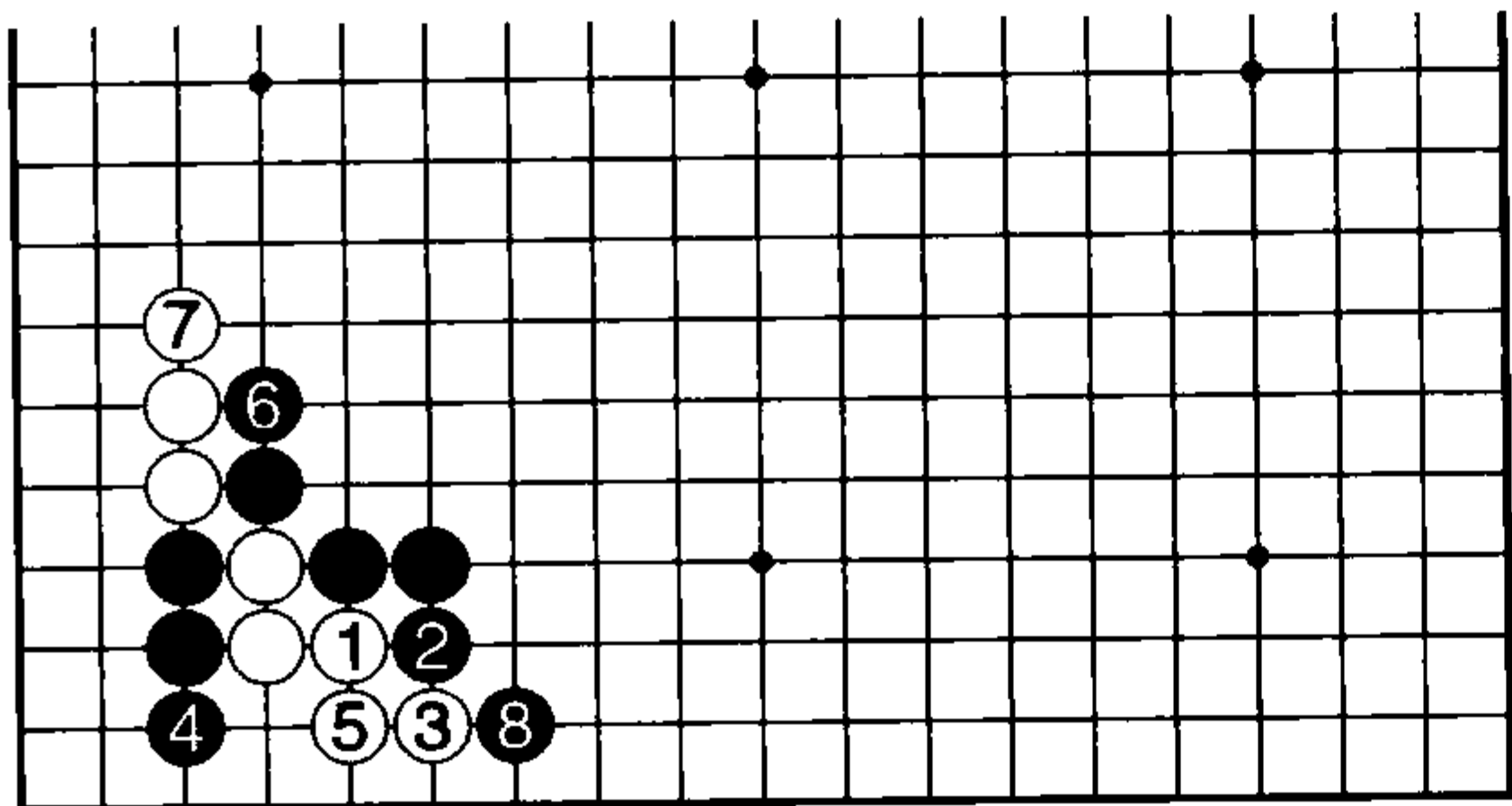


图8 受骗3

白1拐再3扳，又一次上当，黑4立下后，白无法继续。

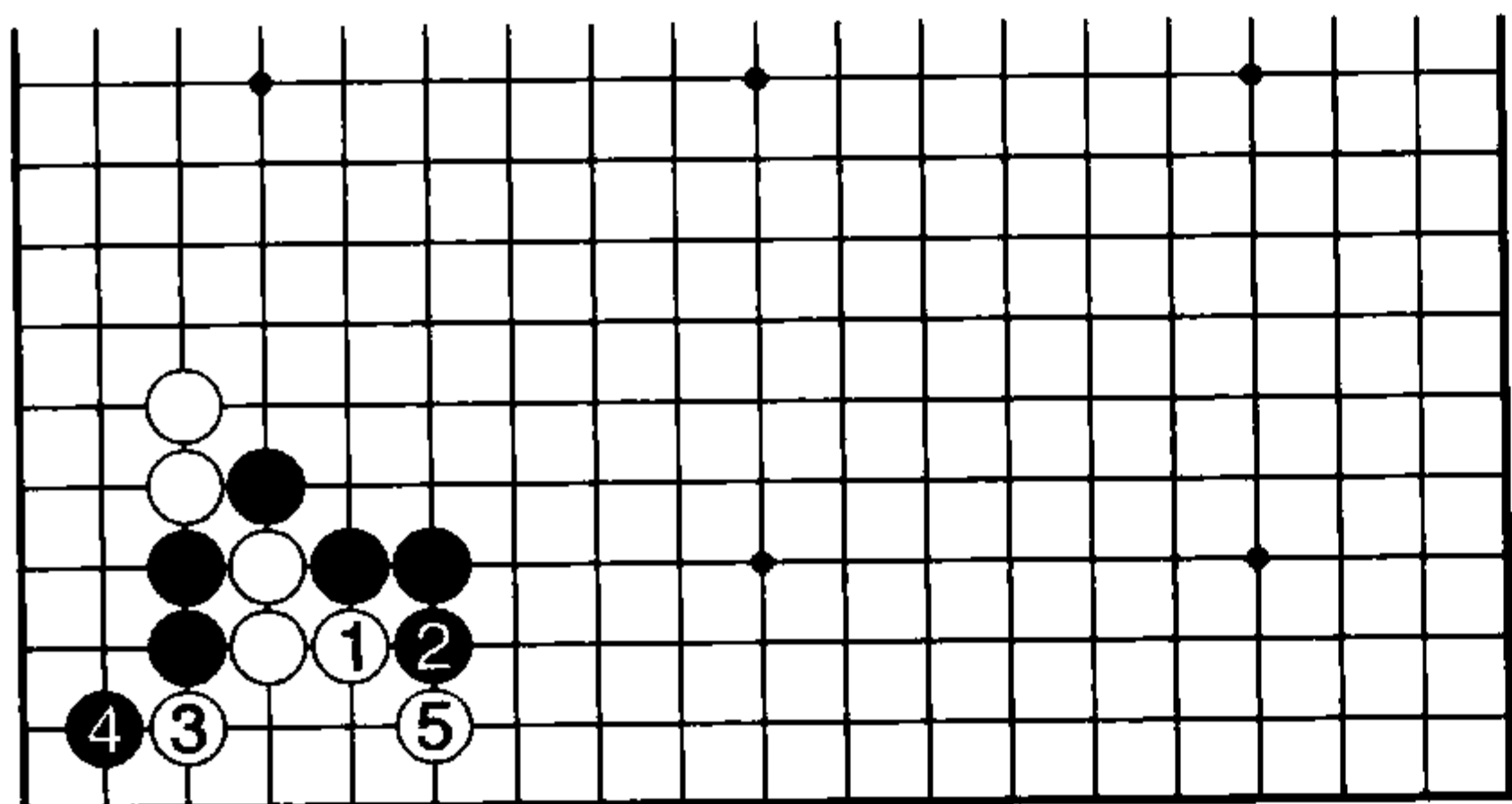


图9 顽强

白3先扳，再5扳是顽强的下法，接下来……

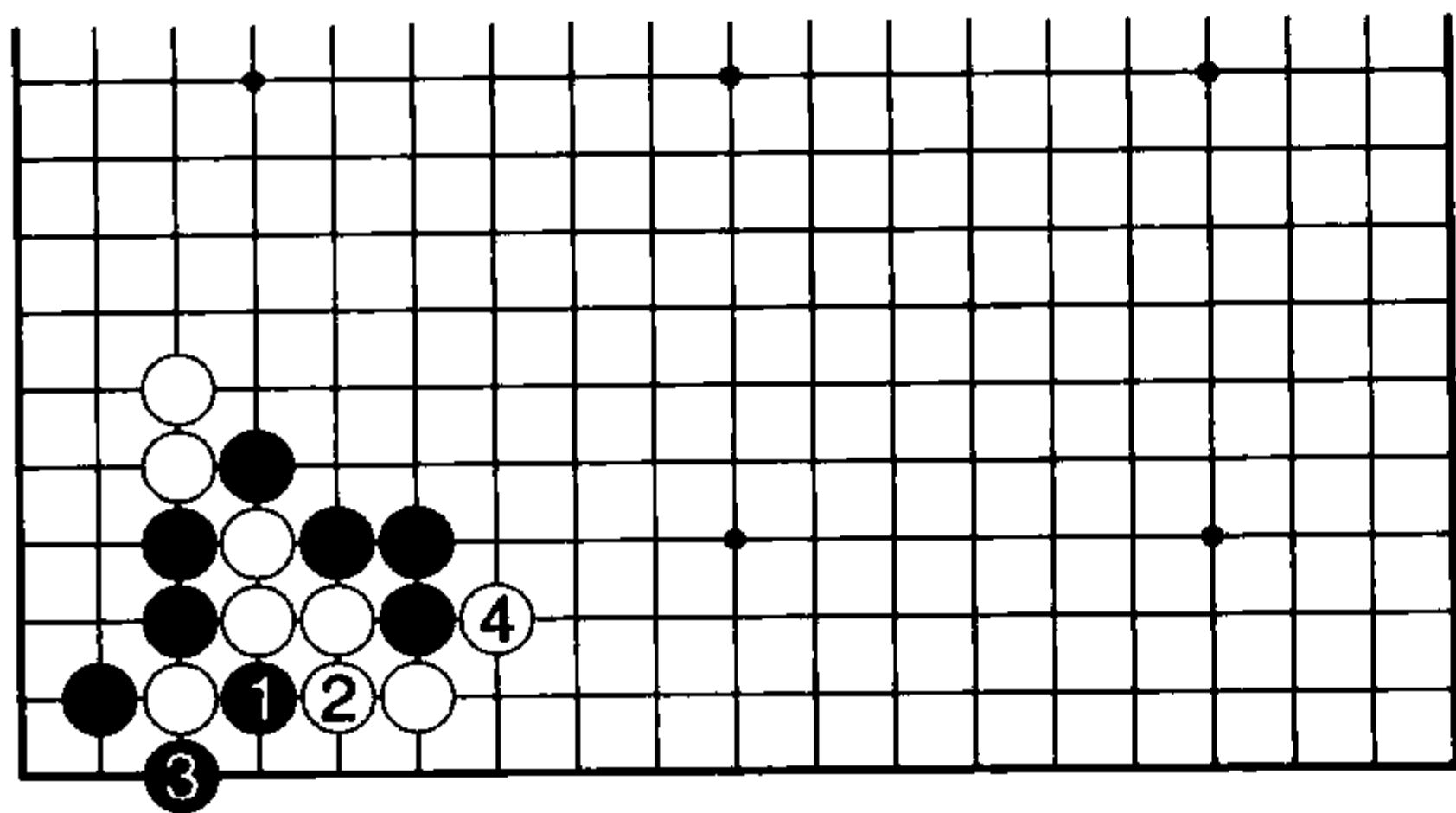


图10 白可下

黑1、3打拔一子简明，但白4扳起后可以一战。

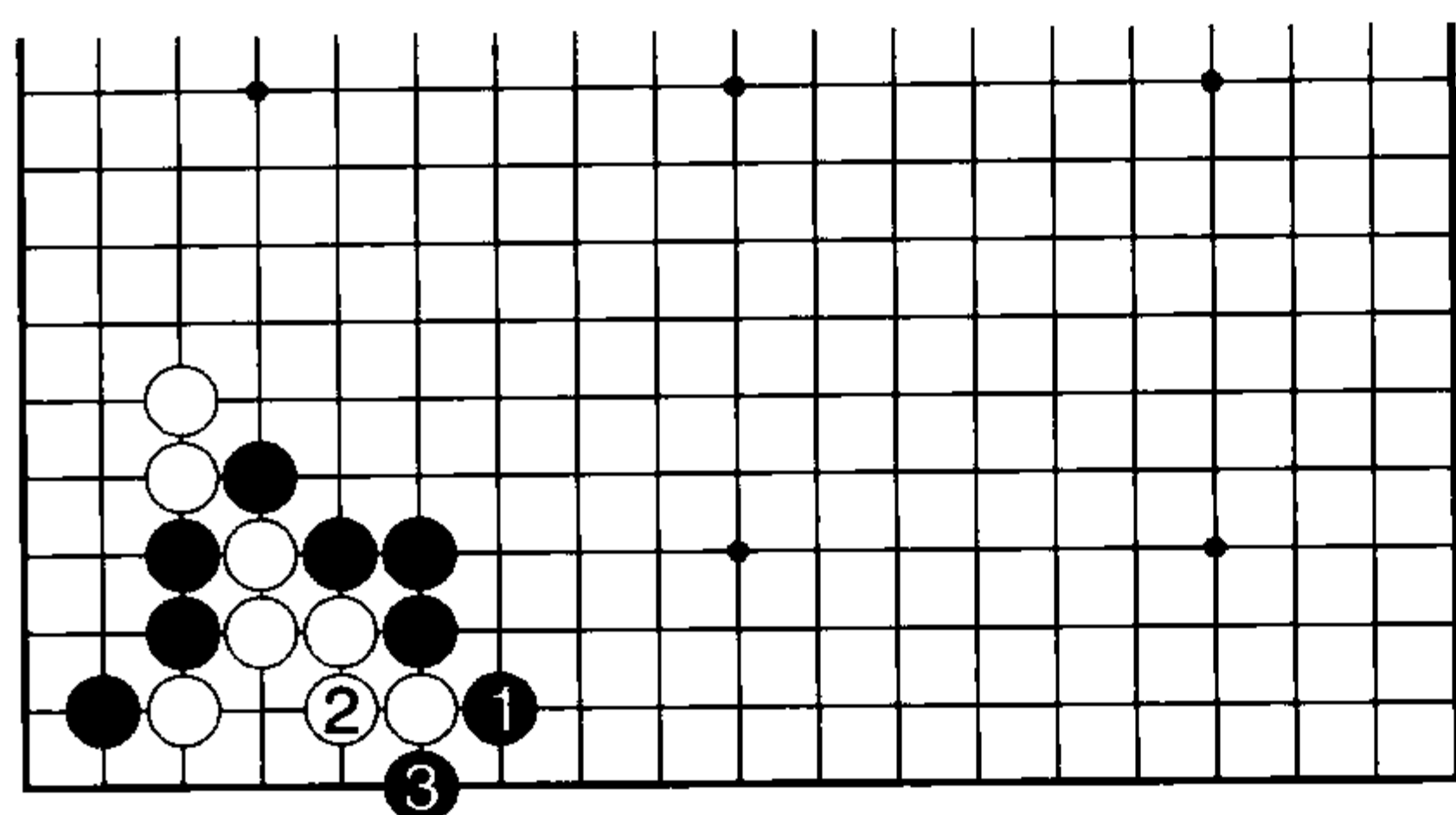


图11 白粘错

黑1扳要全歼白棋，白2粘错误，黑3扳，白死。

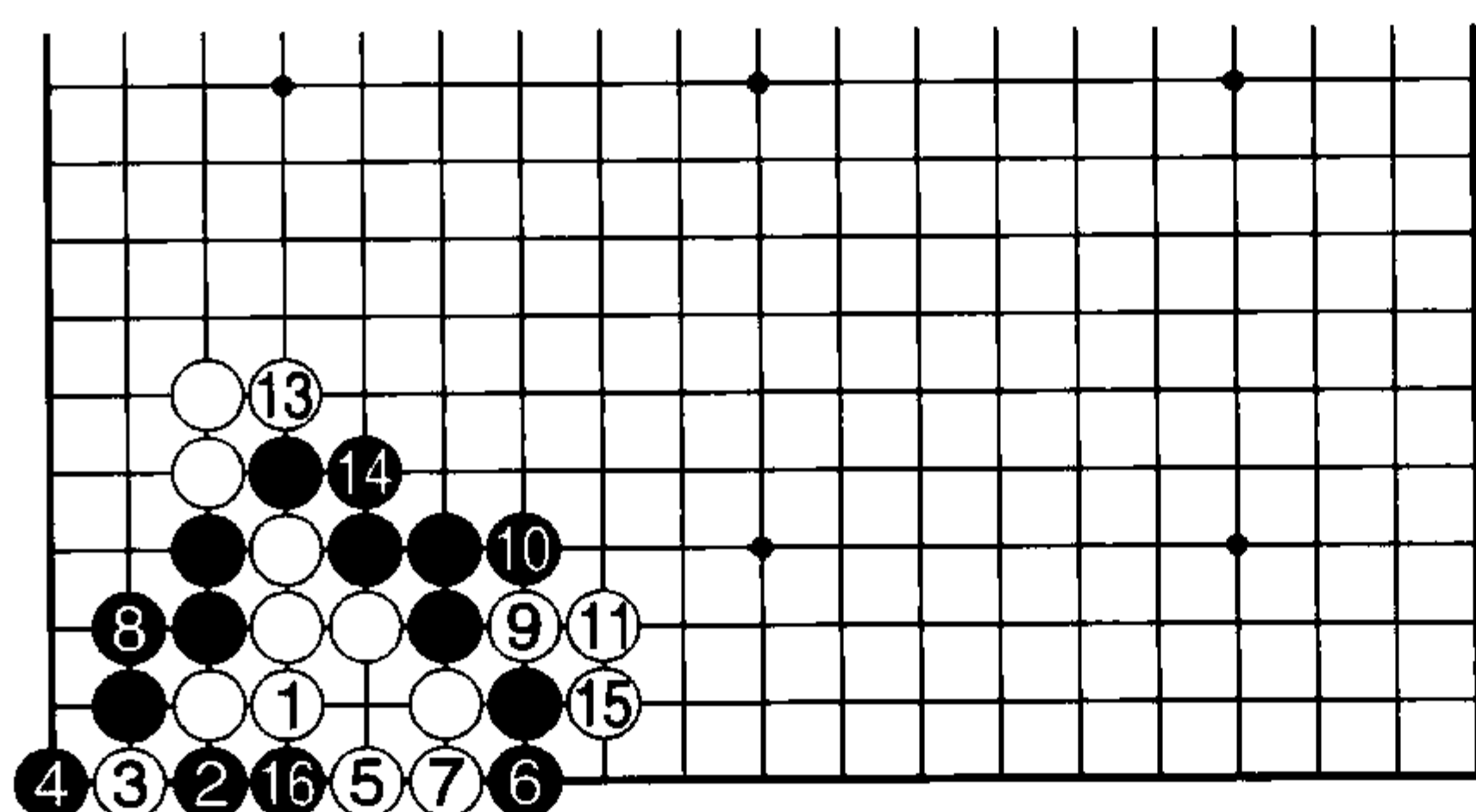


图12 黑大好

白1粘这边正确，黑2如扳，白3扑重要，黑4提，白5虎不好，至黑16，白吃黑两子，但黑可以吃白五子的接不归。

(黑12在3位粘)

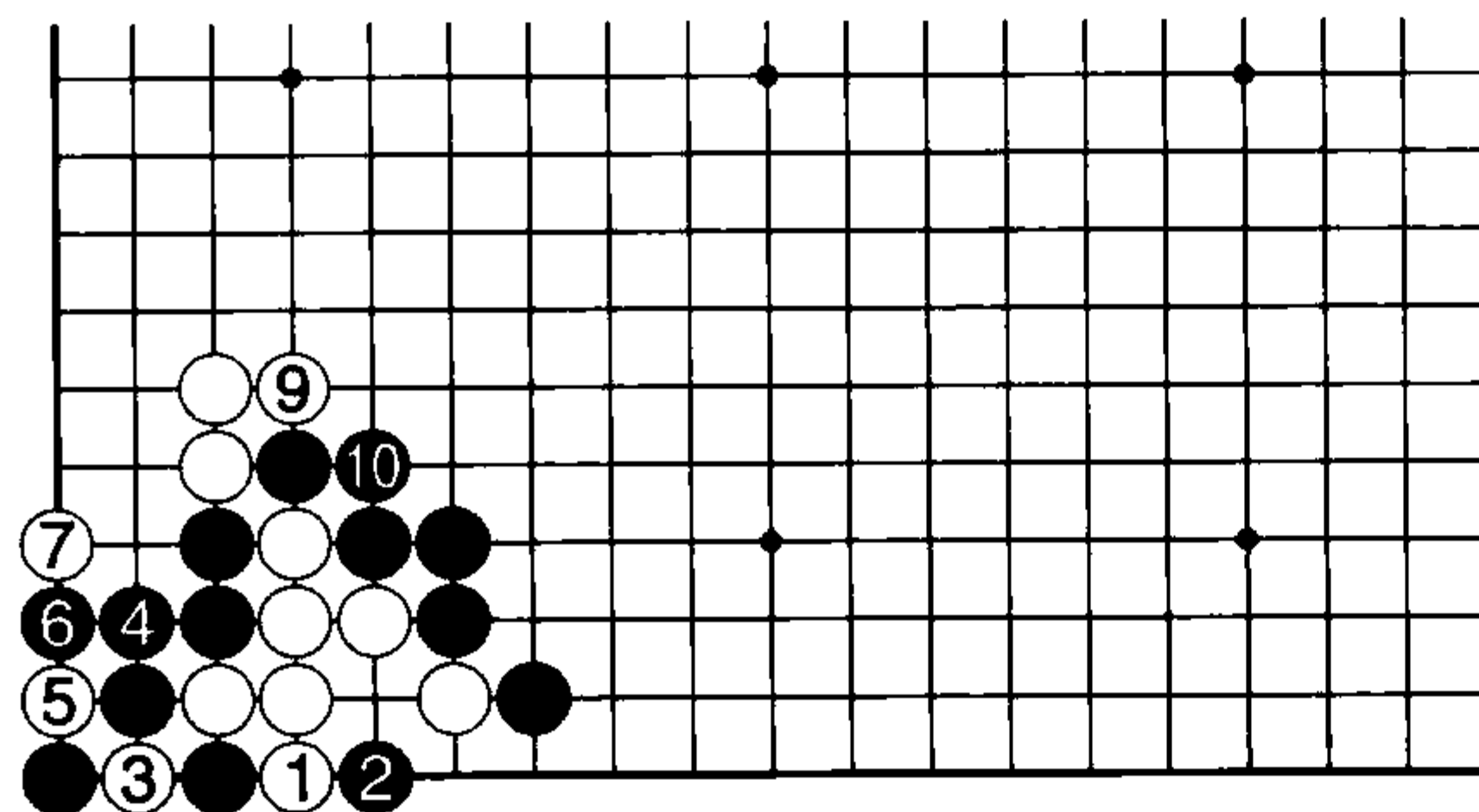


图13 打劫白好

上图白5在本图1位挡较好，黑2紧气，白3提，至黑8提劫时，白有9位宝贵的劫材。

(8, 11提劫)

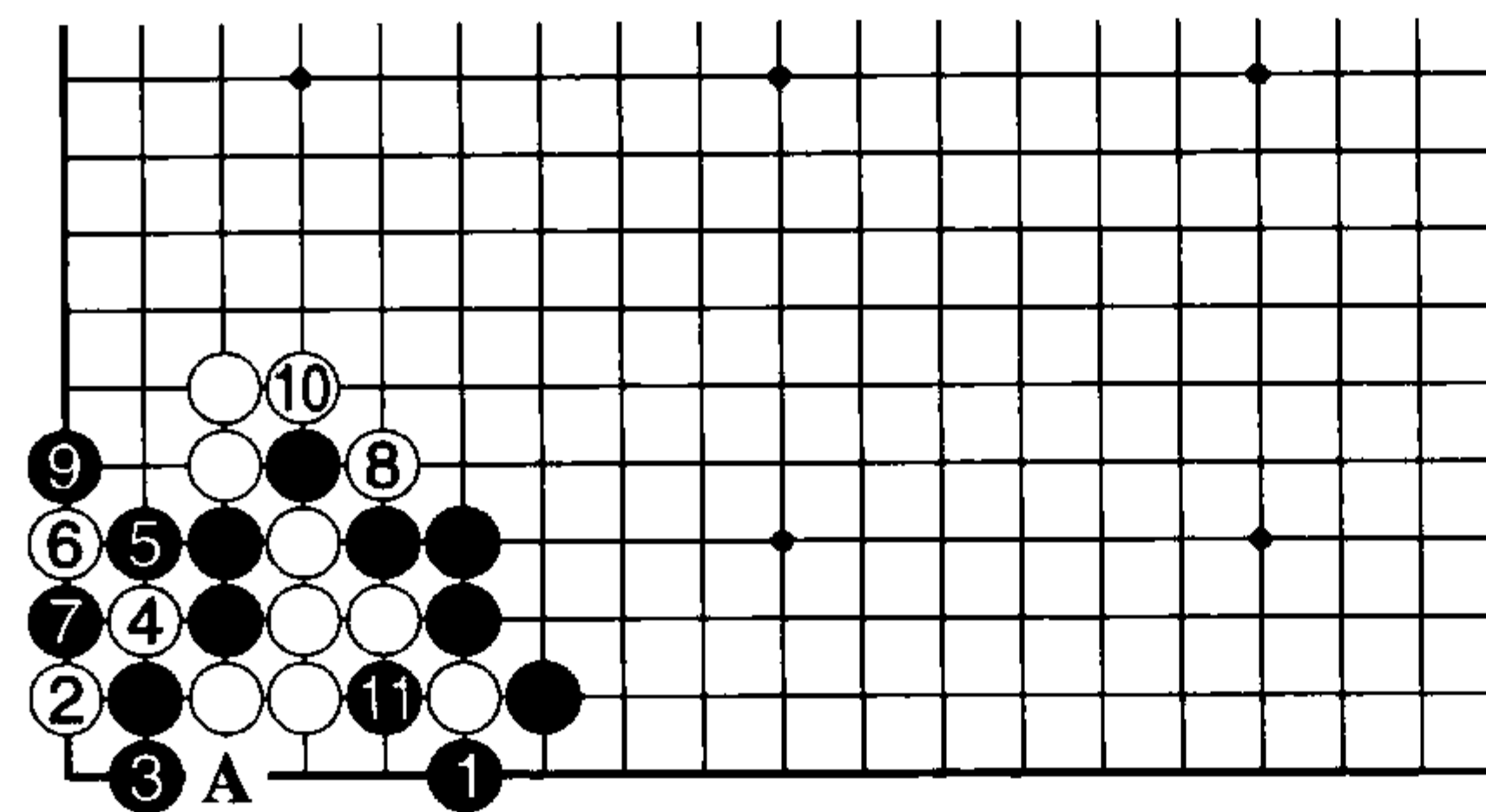
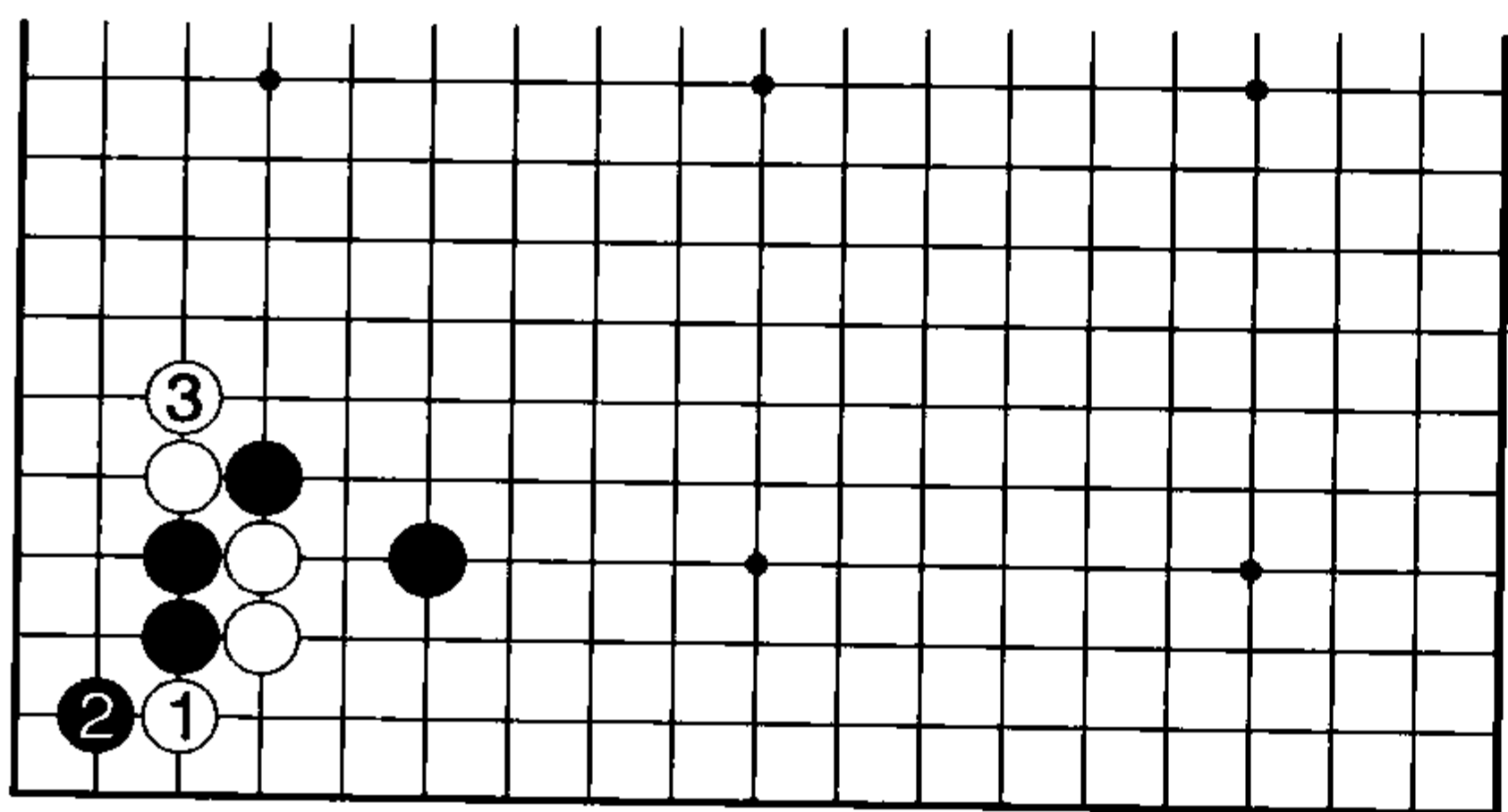


图13 黑充分

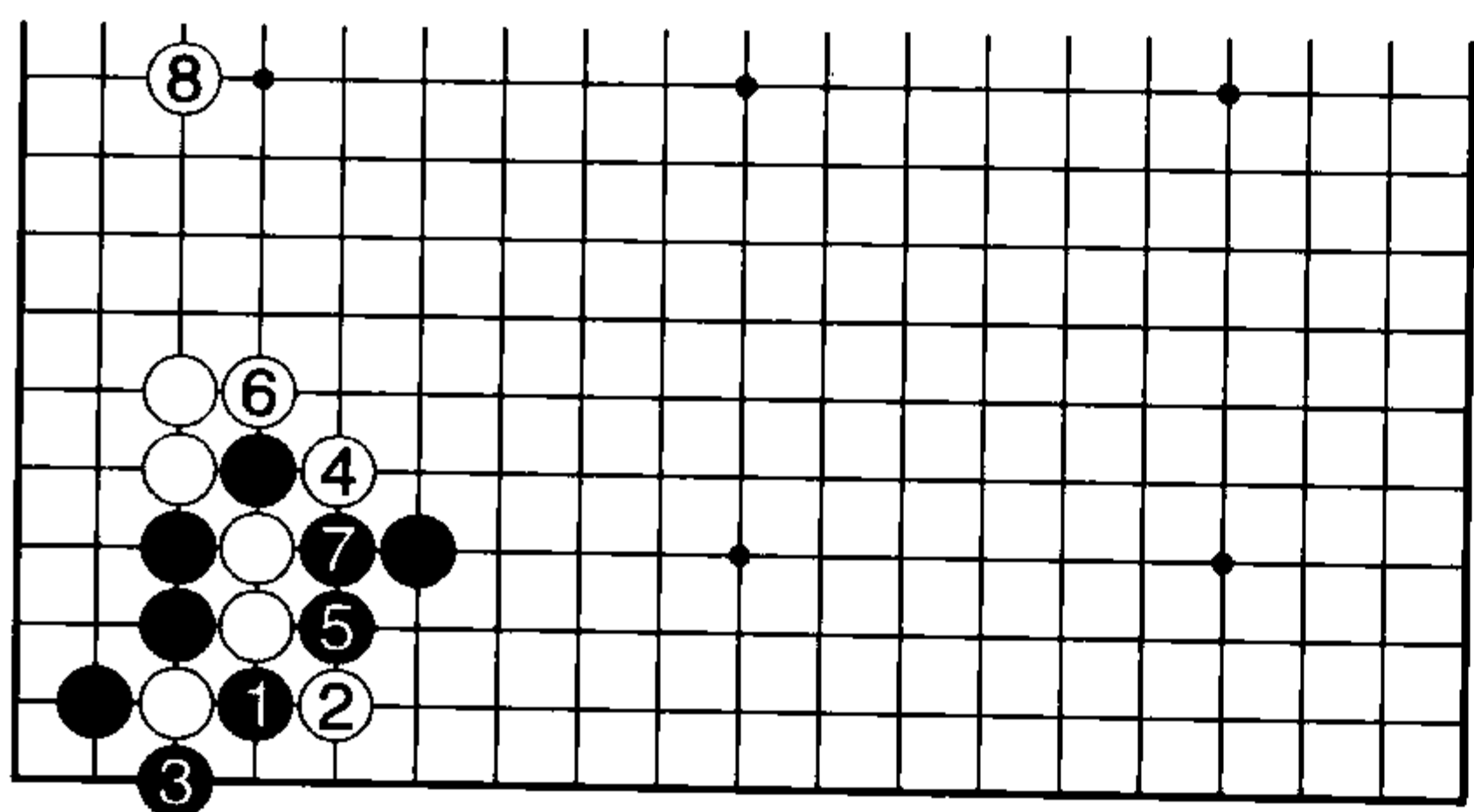
黑1打要强于A位扳，白2、4、6只好做劫，黑7提劫时，白8找本身劫，黑9提，白10拔花后，黑11提，黑不错。





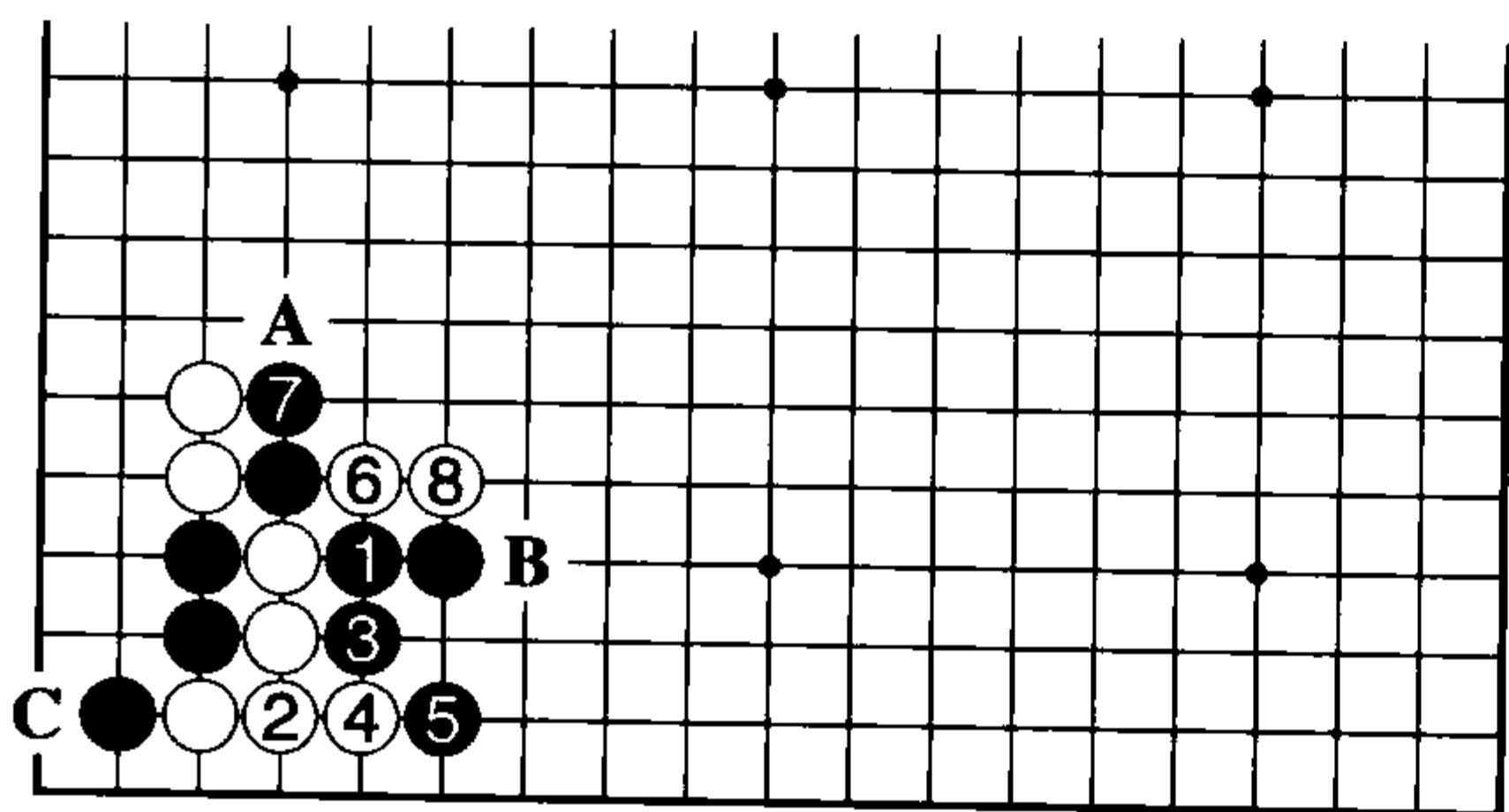
**图15 骗着破解**

白1、3先扳再长可以有效避开黑的骗着。



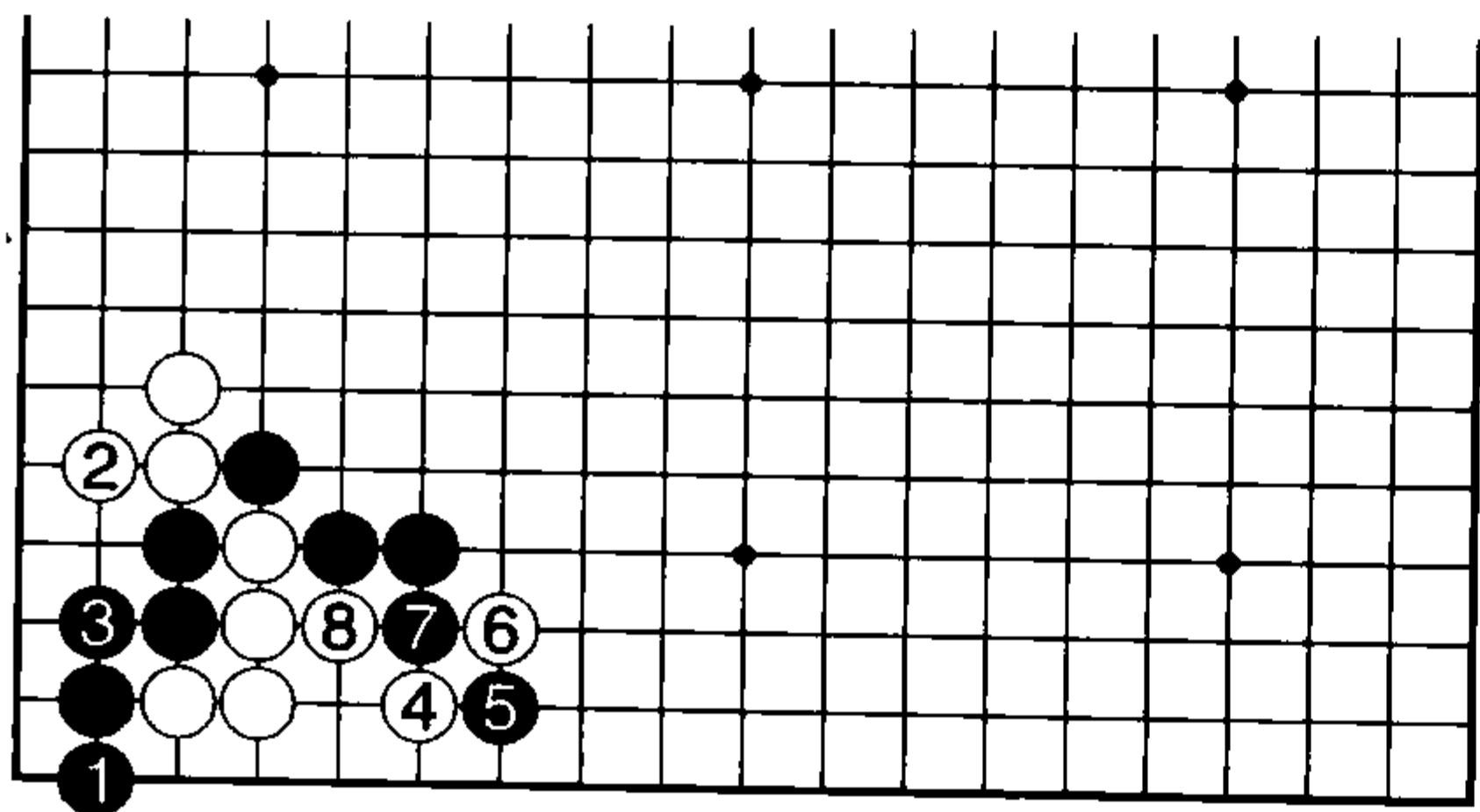
**图16 两分**

接上图，黑1、3吃一子，白4可以顺利征掉黑子，至白8，基本两分。



**图17 白好**

黑1还要用强就过分了，白2接，黑3如果紧气，白4，黑5后，6打，8压，A和B见合，黑不行。白根据情况还有C位做劫的手段。



**图18 黑不行**

黑1如立，白2、黑3交换后，白4跳，黑5外靠，白6外扳，黑7断时，白8好棋，黑因外面断点太多而无法善后。

## 第九型 基本图

黑7正着应该在A位，现在却7打后9位挡，白要仔细应对。

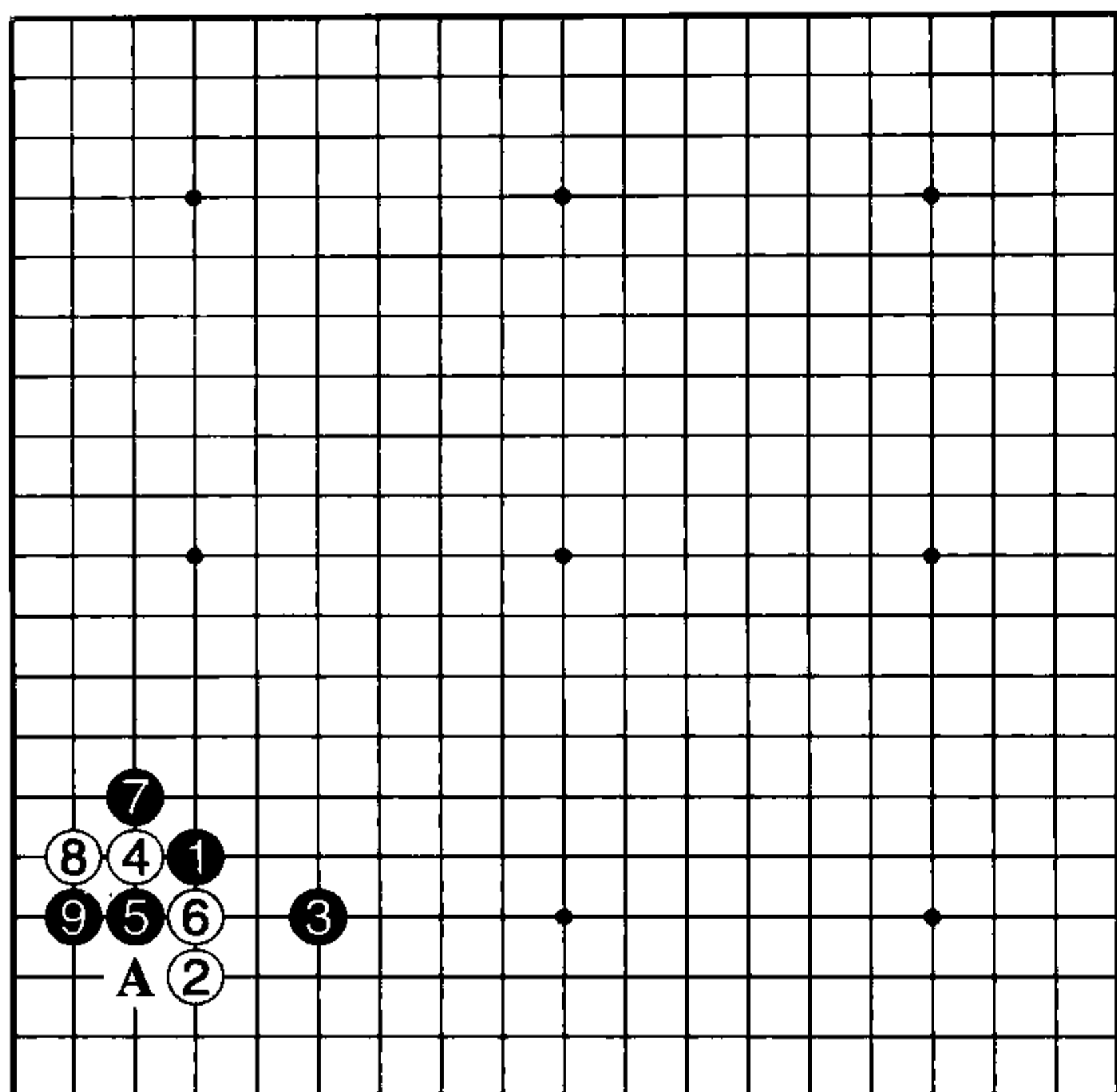


图1 受骗

白1打，3接，把黑一子碰伤，似乎还不错，但是……

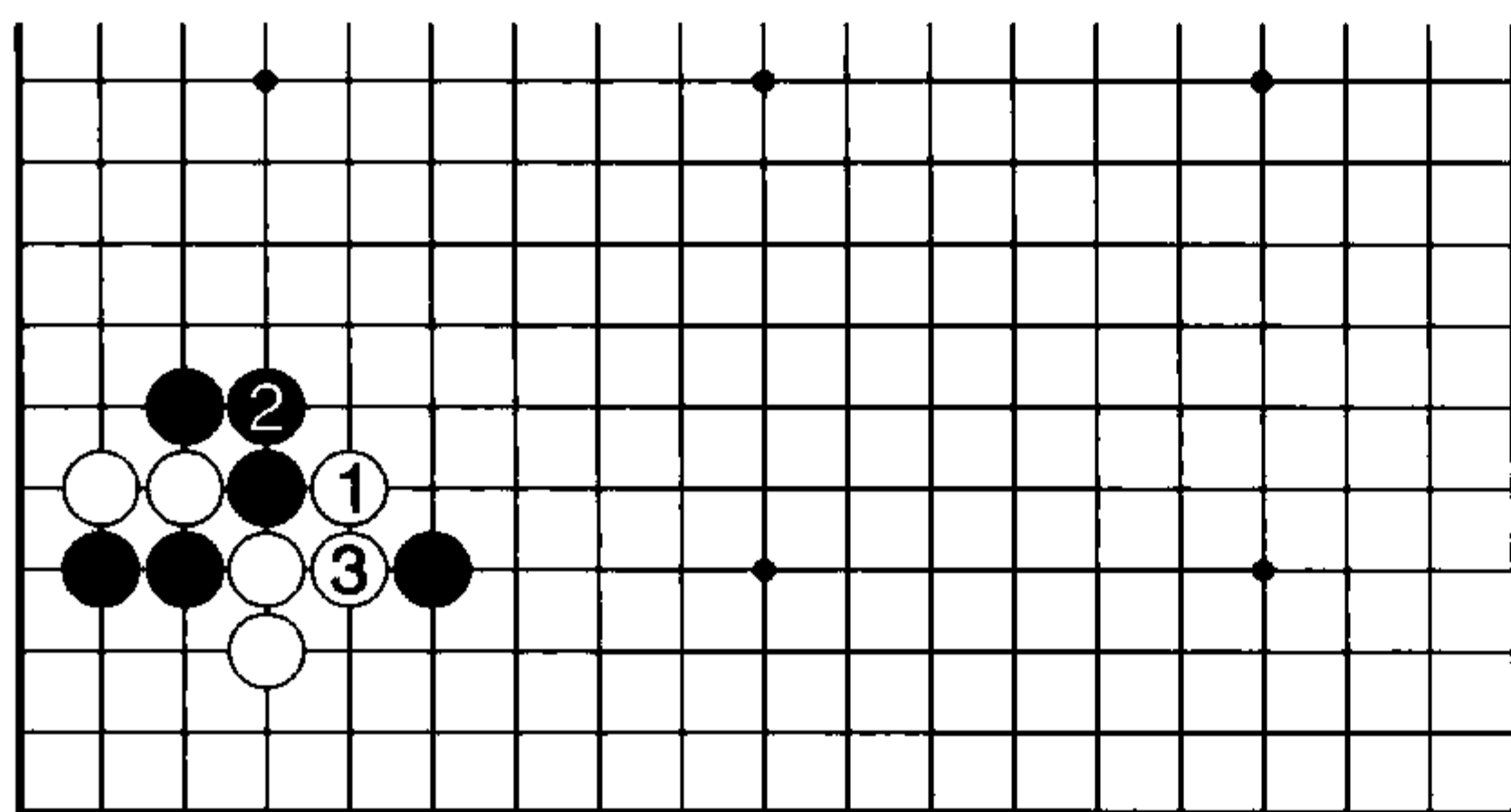
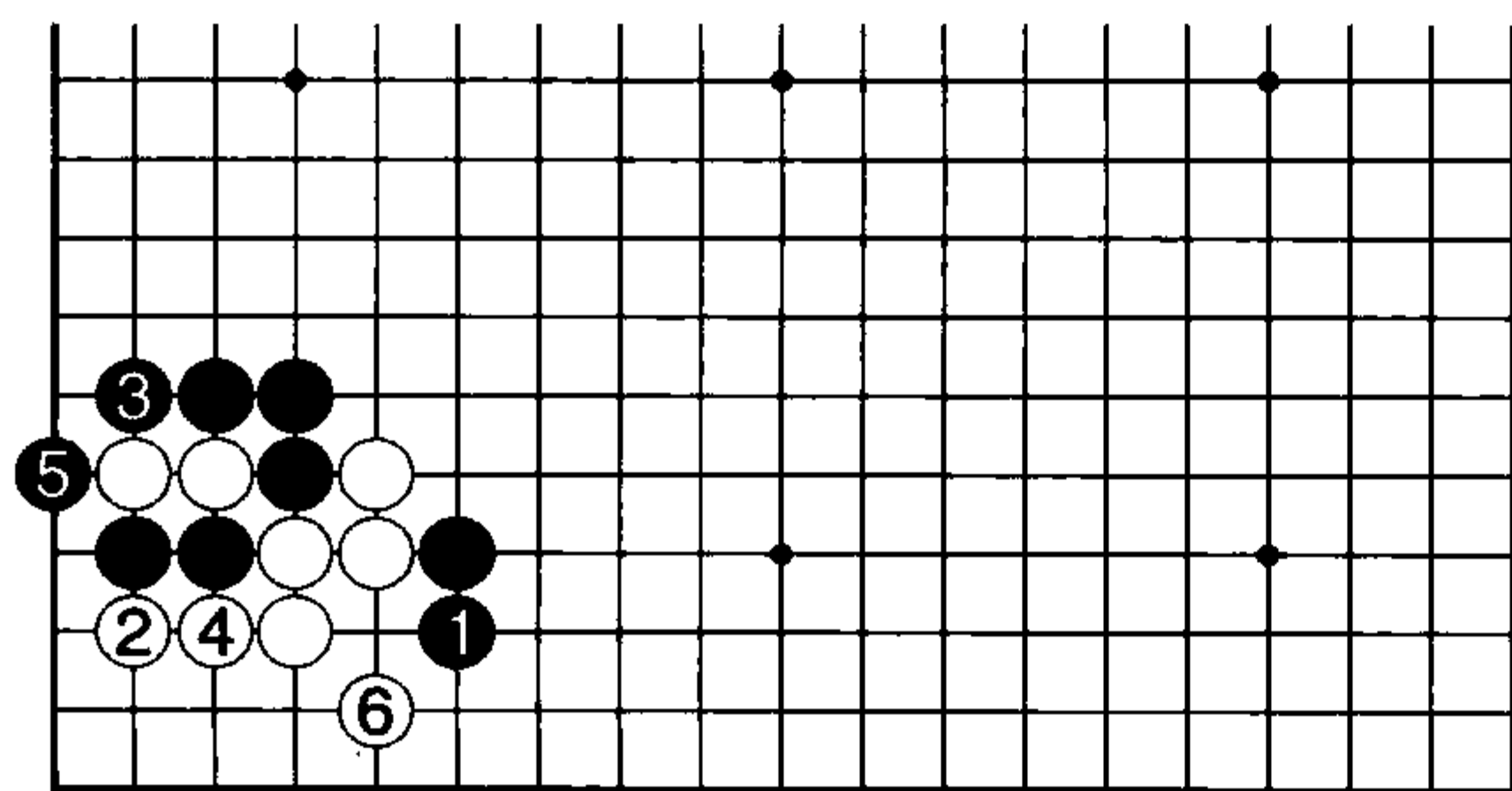
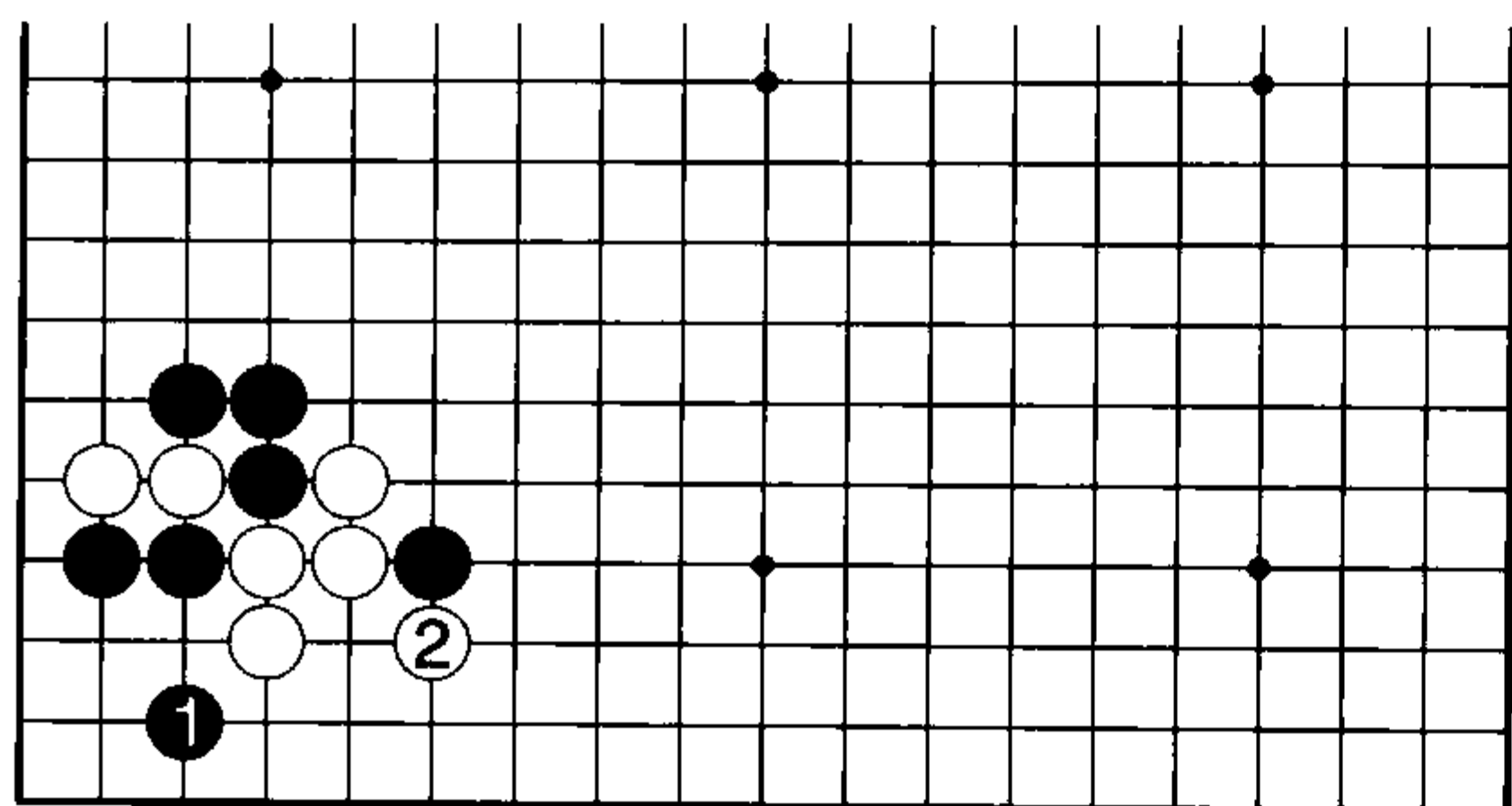


图2 黑好

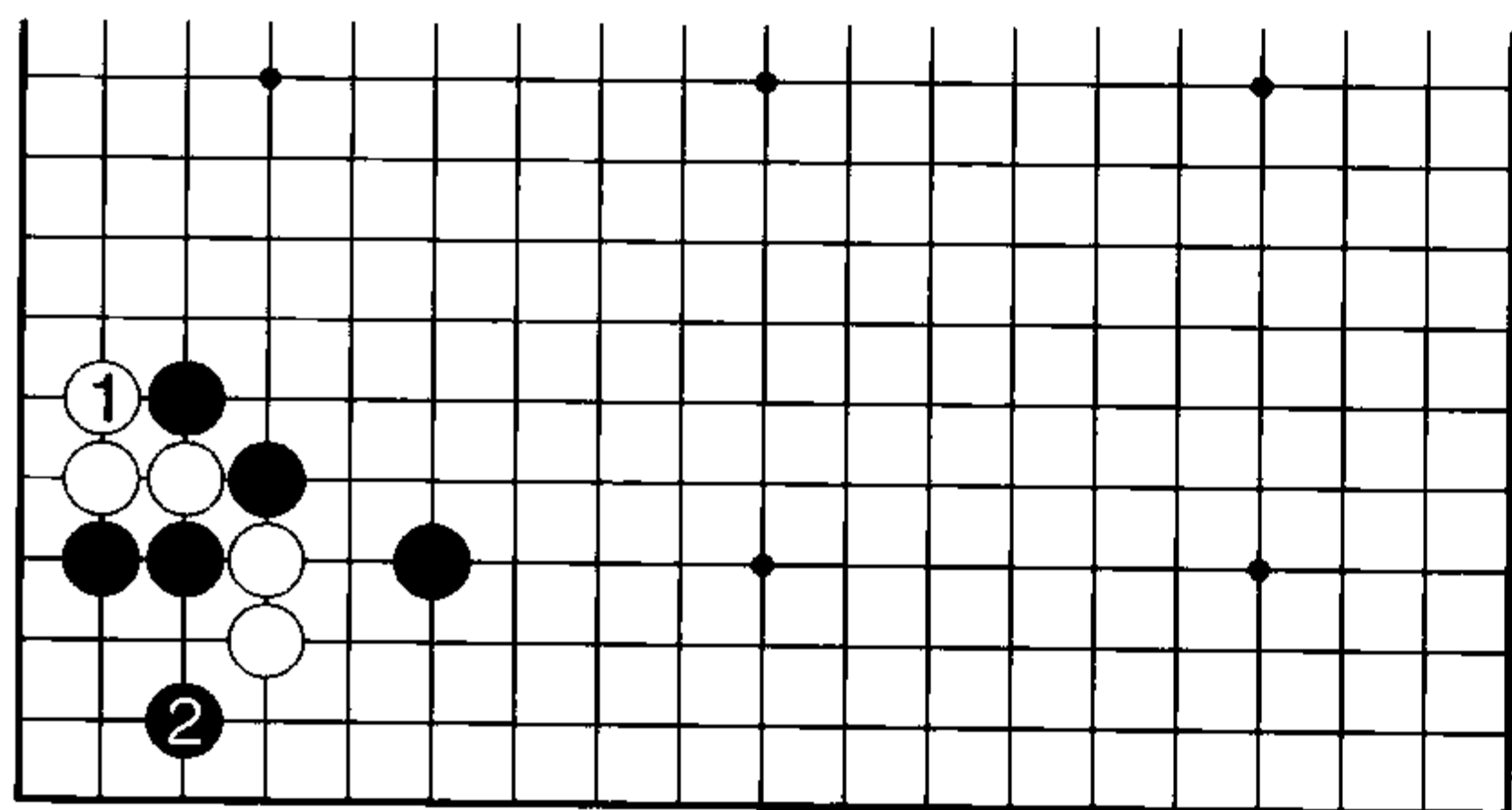
黑1长是强手，白2、4先手，6位尖重要，否则被黑在同样的地方走上后，白还没活。此结果黑好。





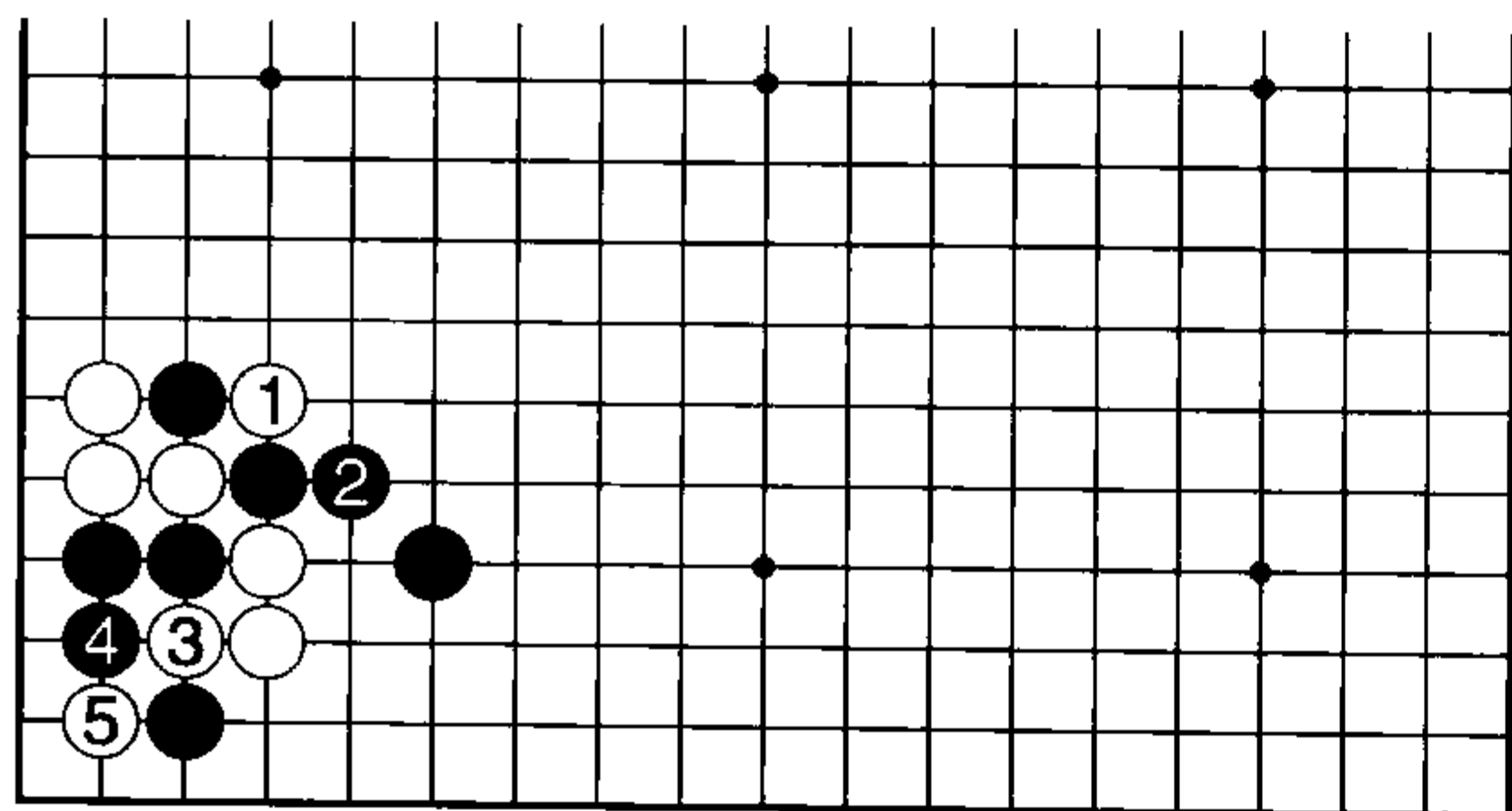
**图3 黑实利大**

黑1跳也可以，白2扳后，黑角上很大，可以满足。



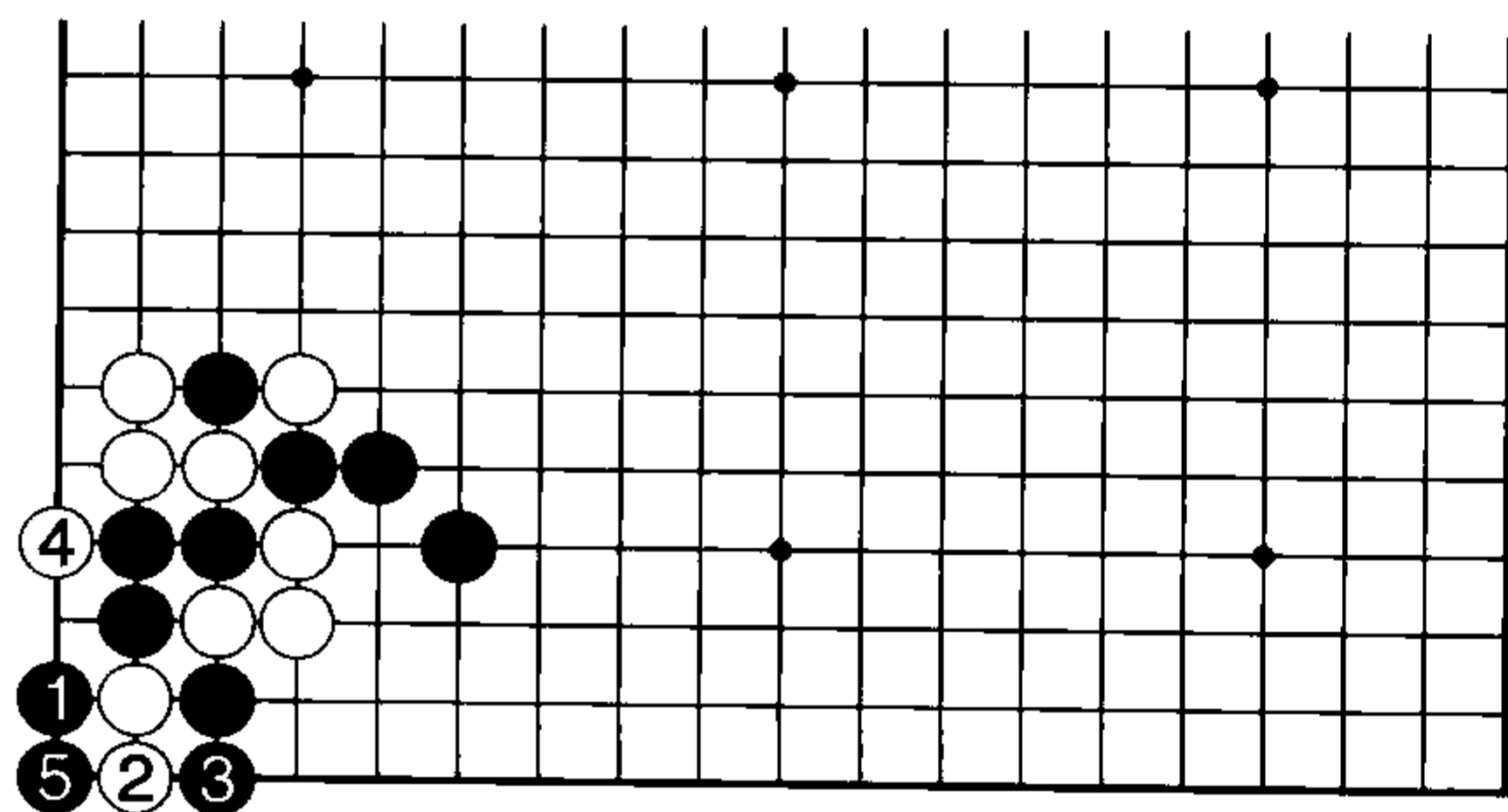
**图4 骗着破解1**

白1拐可以破坏黑的计划，但绝不能大意。黑2跳后……



**图5 再次受骗**

白1打后，3、5冲断吃黑棋大头鬼，貌似好棋，但是……



**图6 必然**

接上图，黑1至黑5必然。

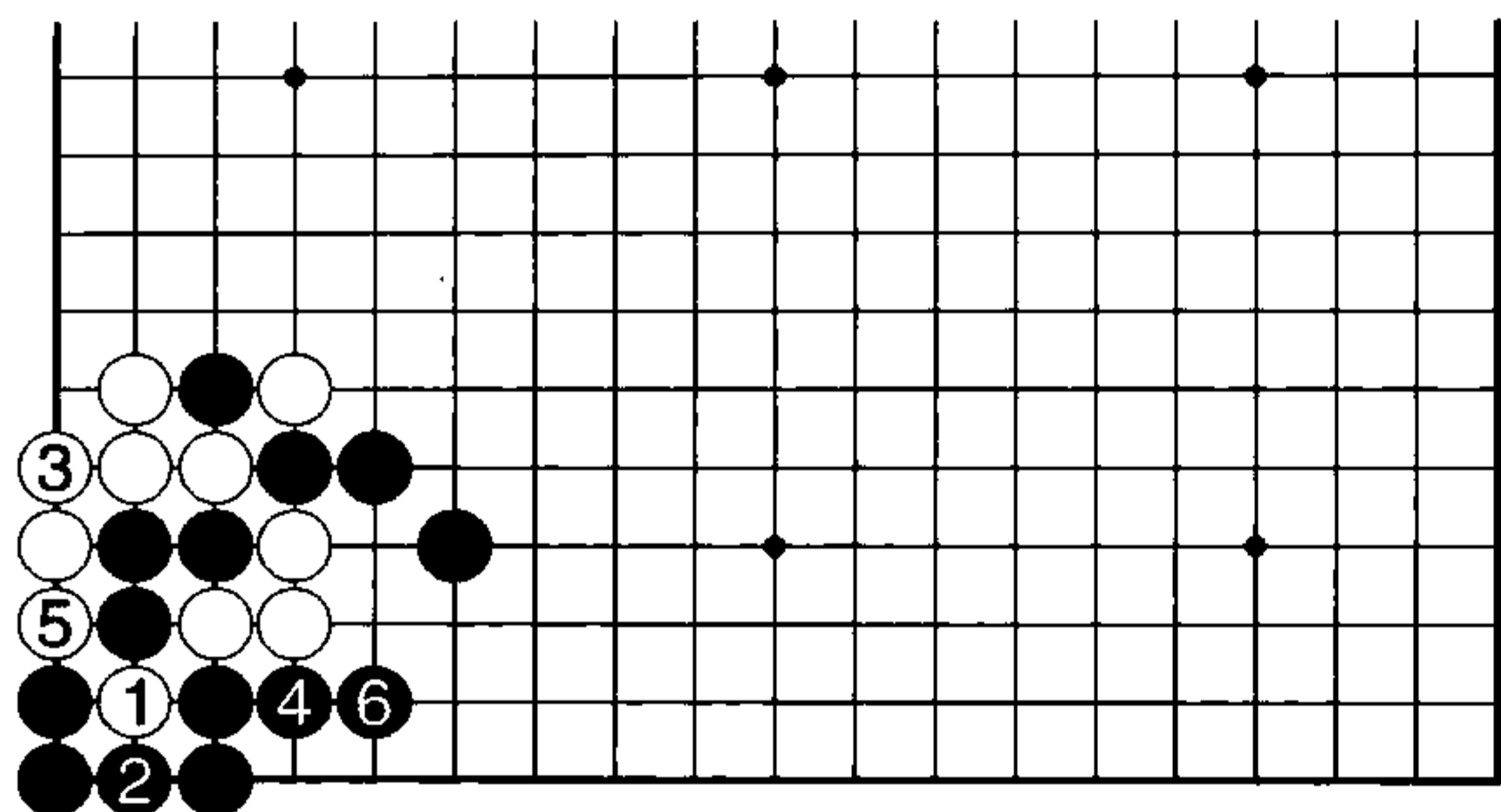


图7 虽然吃黑

白1扑，3接，可以吃掉黑三子，但是，黑6后……

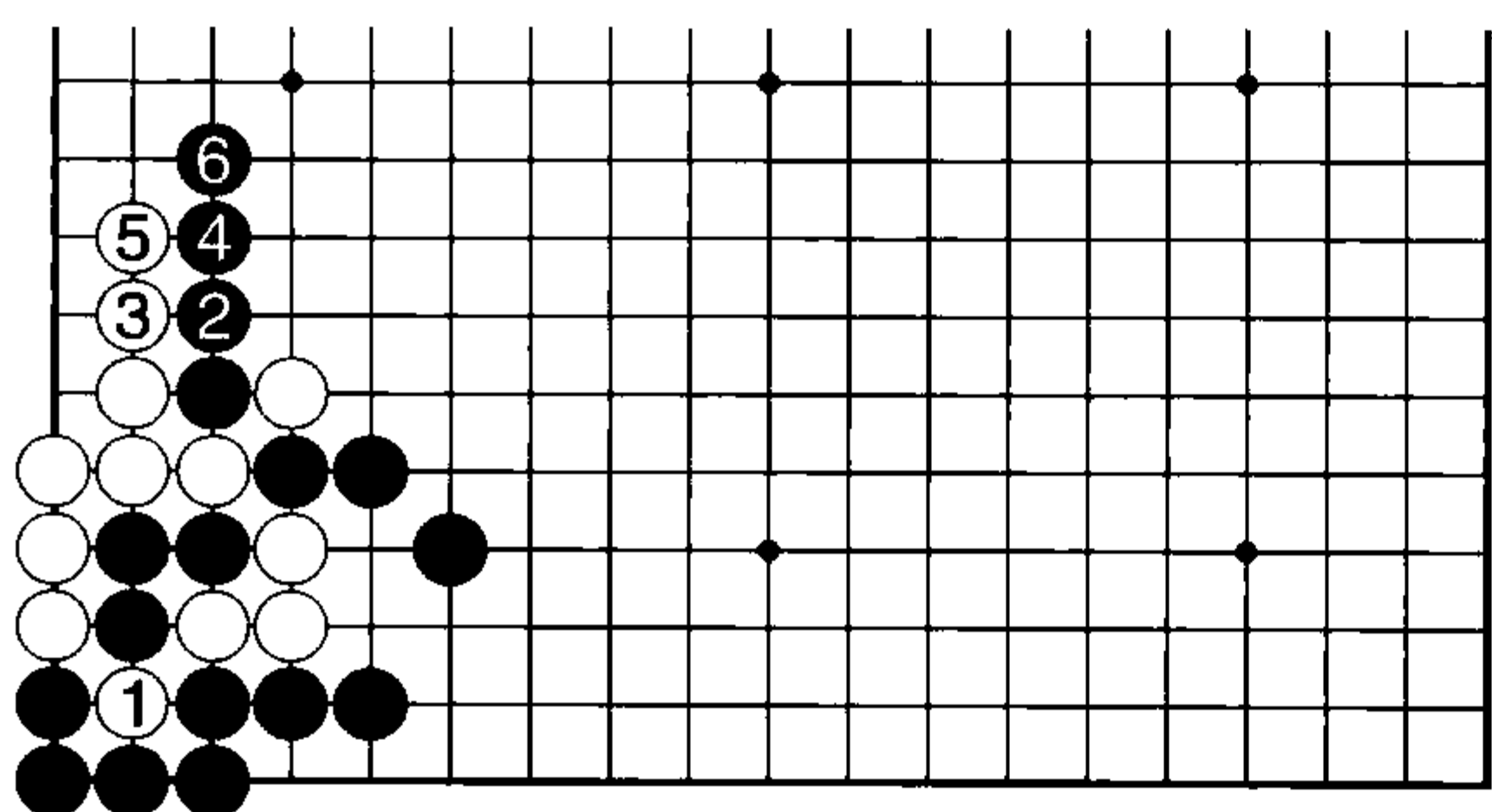


图8 白大败

白1虽然提三子，但黑2长出后，白顿感郁闷，为保证眼位，只好连爬二路。

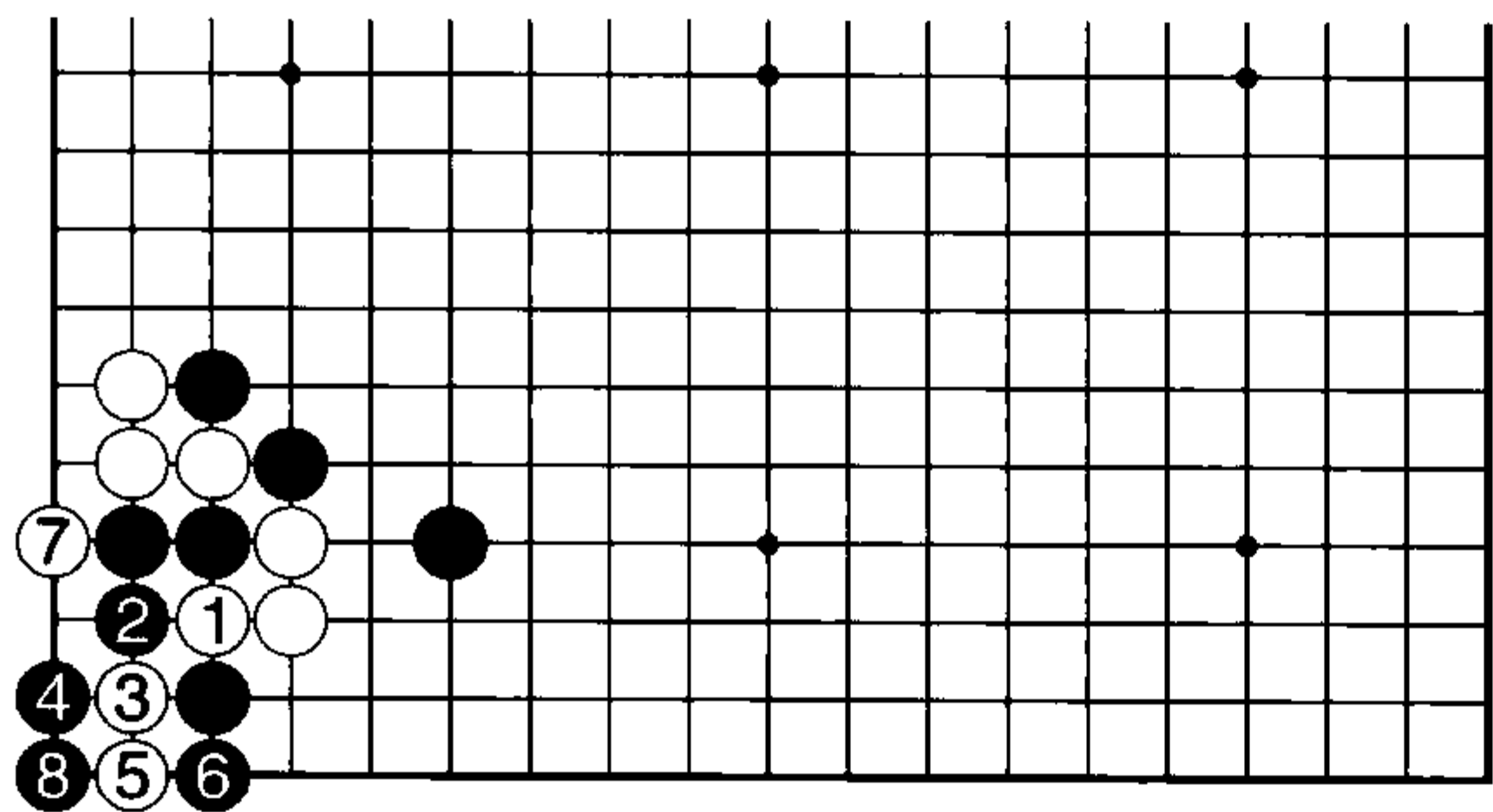


图9 骗着破解2

白1直接冲断是正解之一，至黑8提必然。

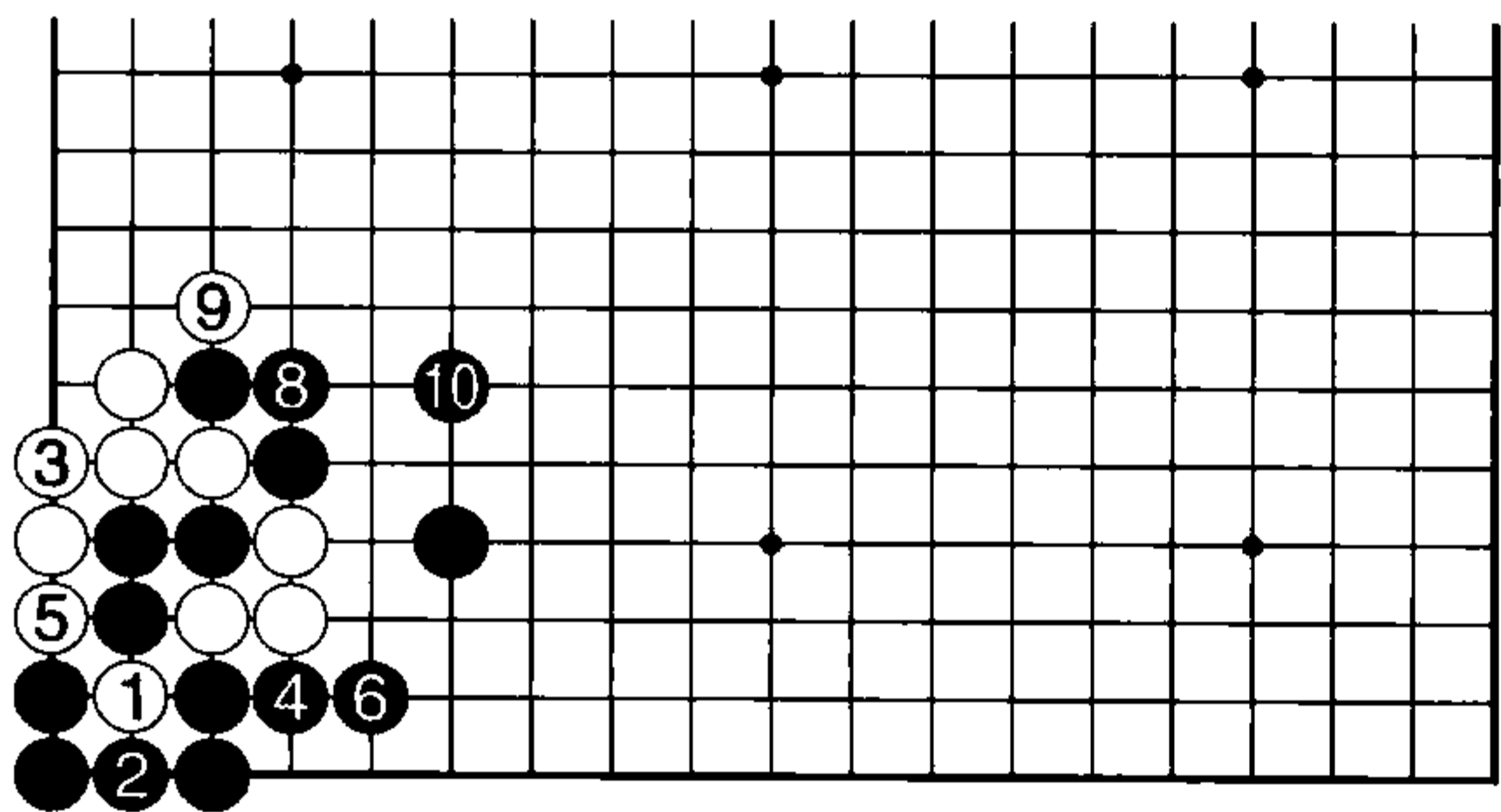
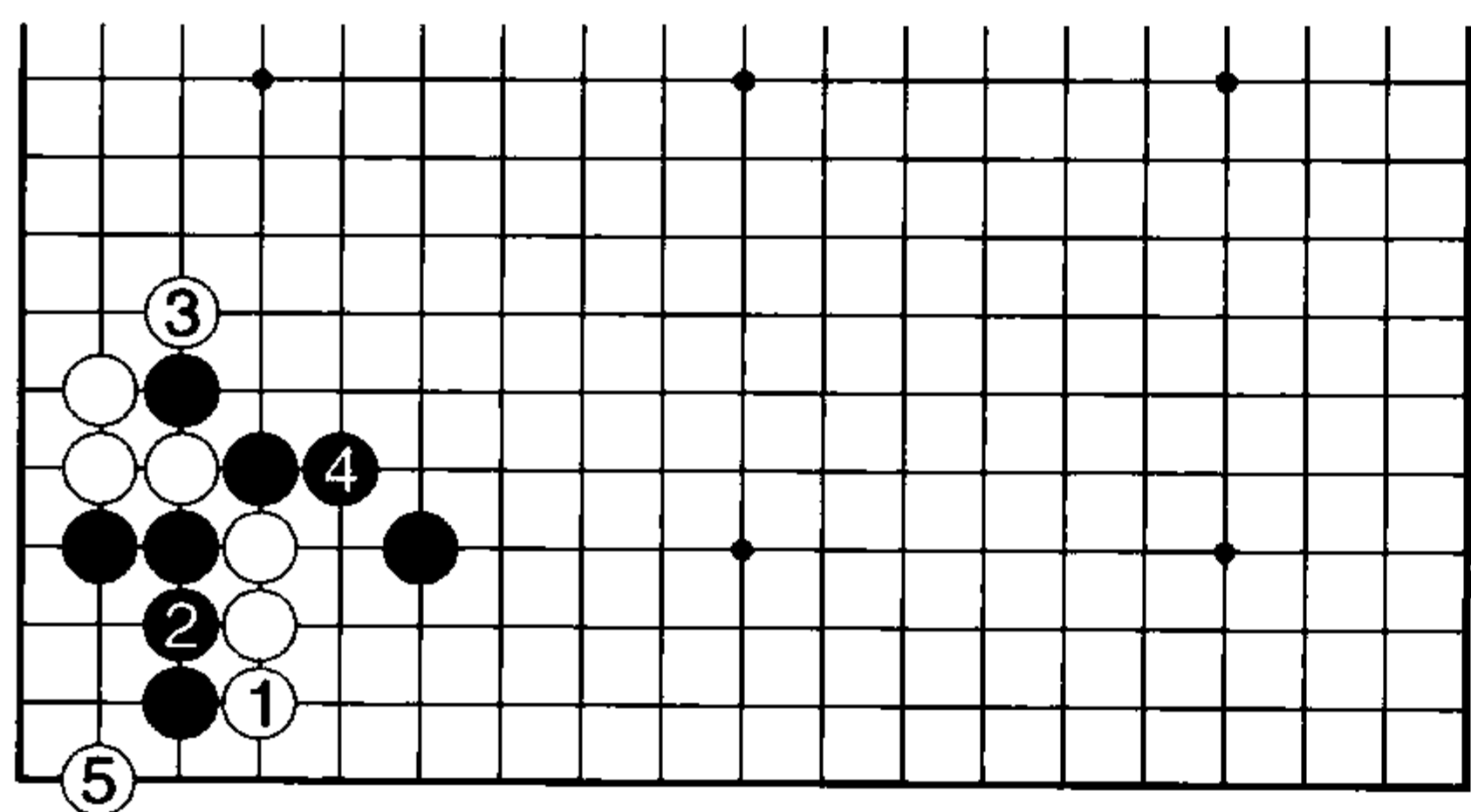


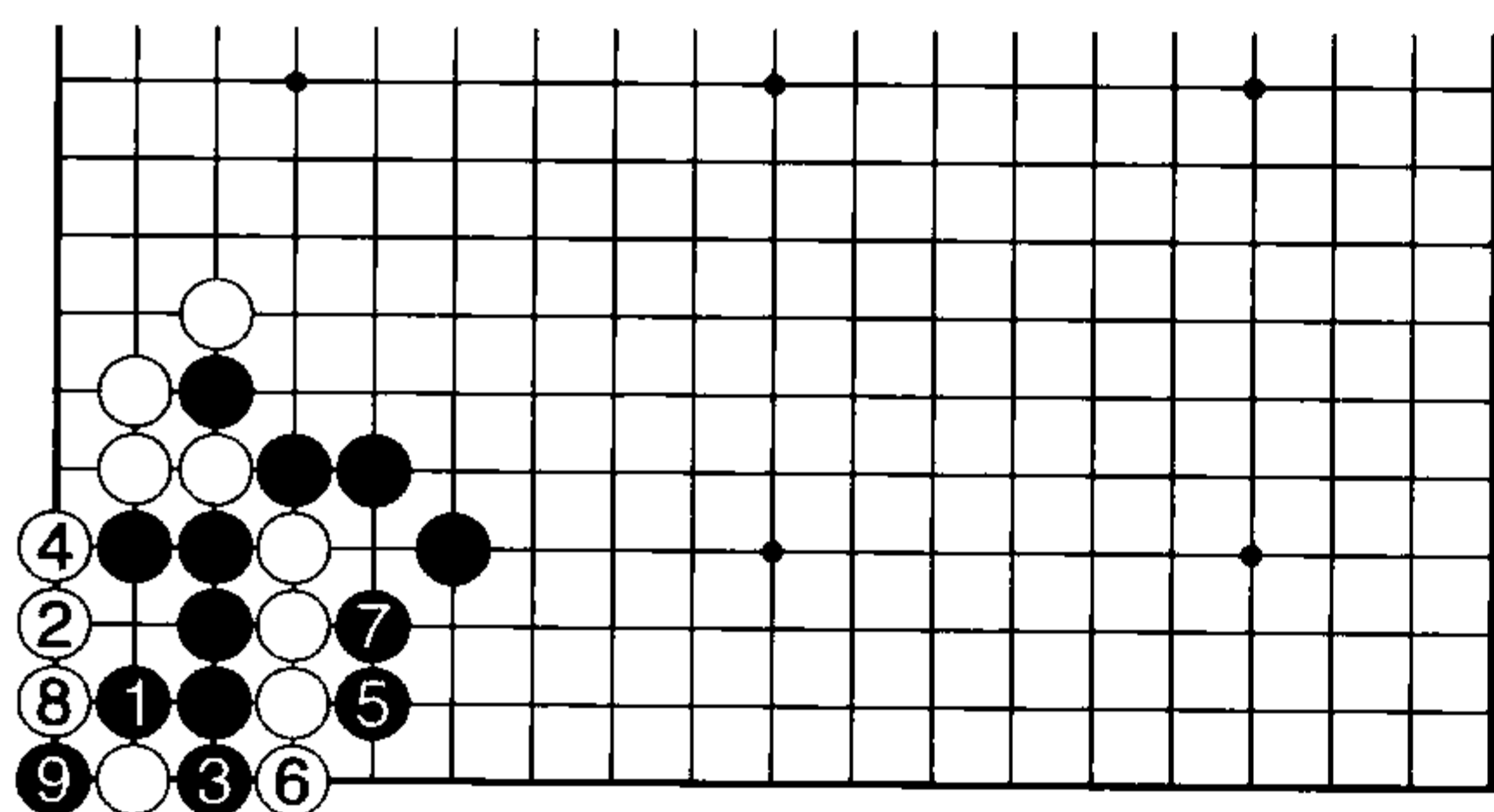
图10 白稍好

白1以下至白7提，黑8只能粘上，白9扳，黑10补后，白不错。  
(7提)



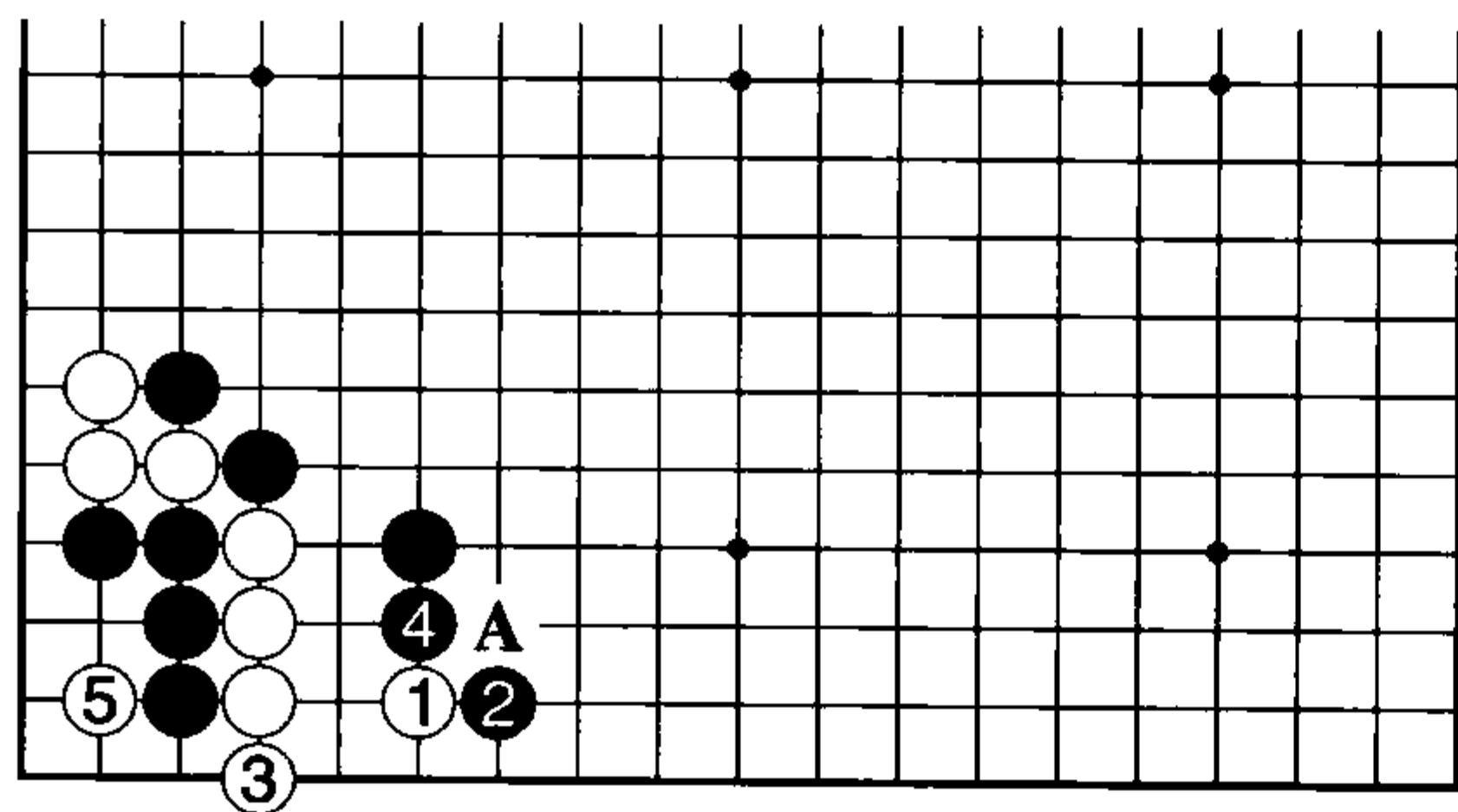
**图11 骗着破解3**

再看看白1挡的变化，黑2接时，白3打不简明，黑4必然长，白5是常用杀气手筋。



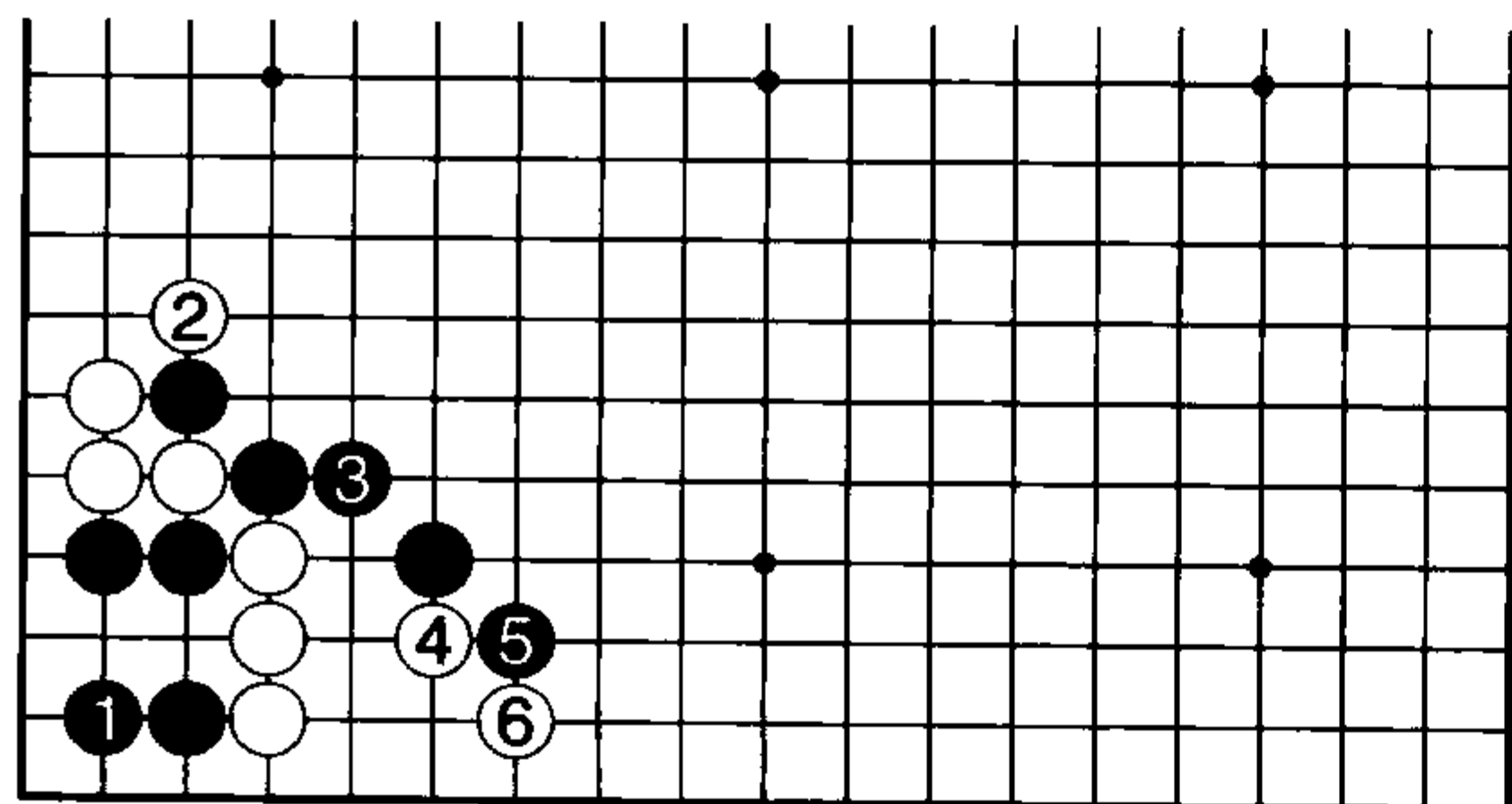
**图12 黑先手劫**

接前图，黑1以下至黑9，黑先手提劫。



**图13 白好**

白1跳不错，黑2靠住，白3立好棋，A和5见合。



**图14 反扳**

白挡时，黑1如双，白2打，黑3长，白4扳，黑5扳时，白6反扳要紧。

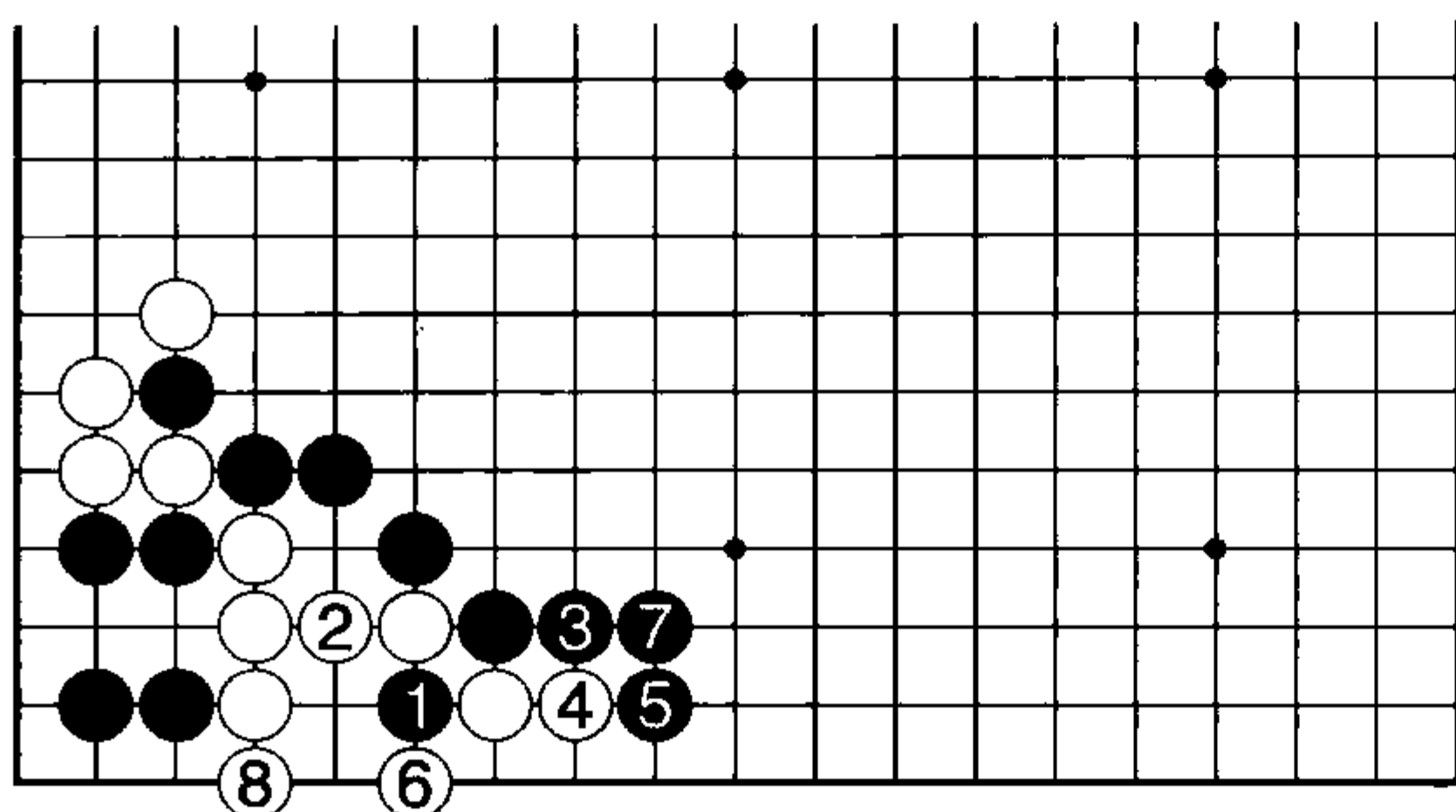


图15 黑死

黑1打至白8没有变化，结果黑角上无法做活。

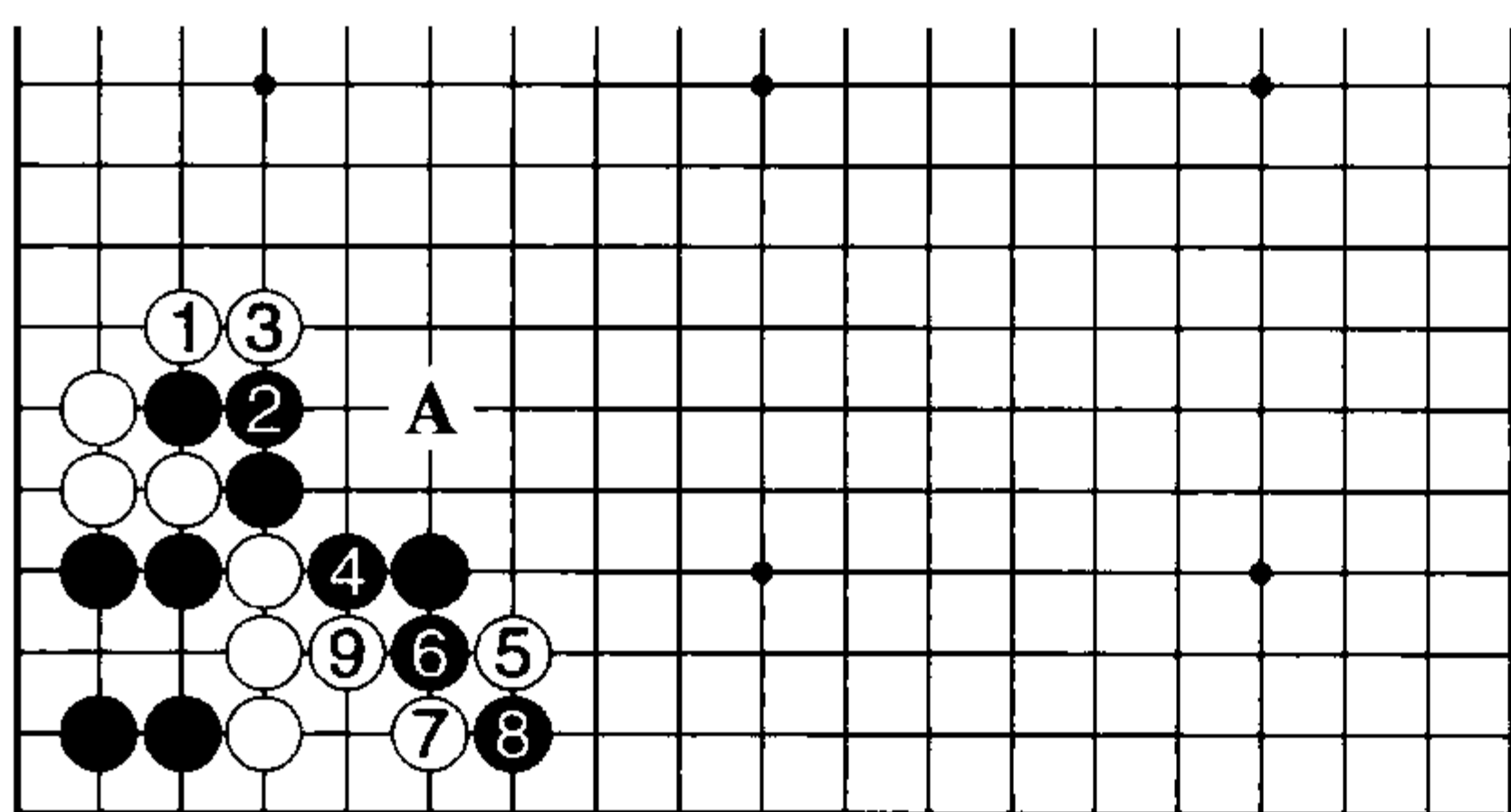
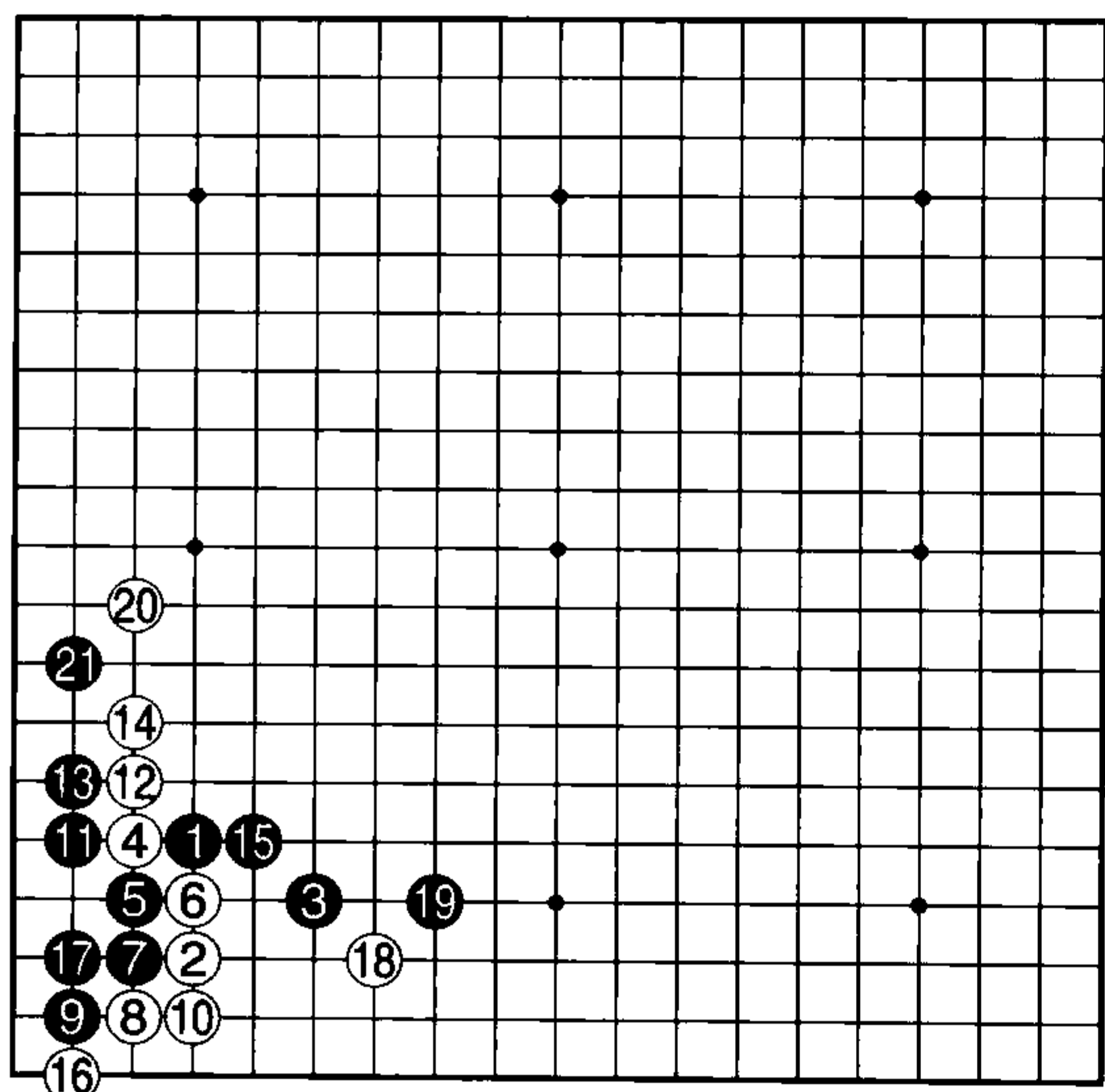


图16 黑形恶

白1打时，黑2如接，白3贴起要紧，黑4如下A位，白还有前图的手段。黑4顶住，白5跳出漂亮，黑6、8冲断时，白9形状虽然不好，但黑形更坏，不好处理。

## 第十型 基本图



黑1至白20是定式的进行，黑21突然点了一下，用意何在？

这一步棋的厉害之处在于，白应错了会崩溃，应对了黑也未必会吃亏。

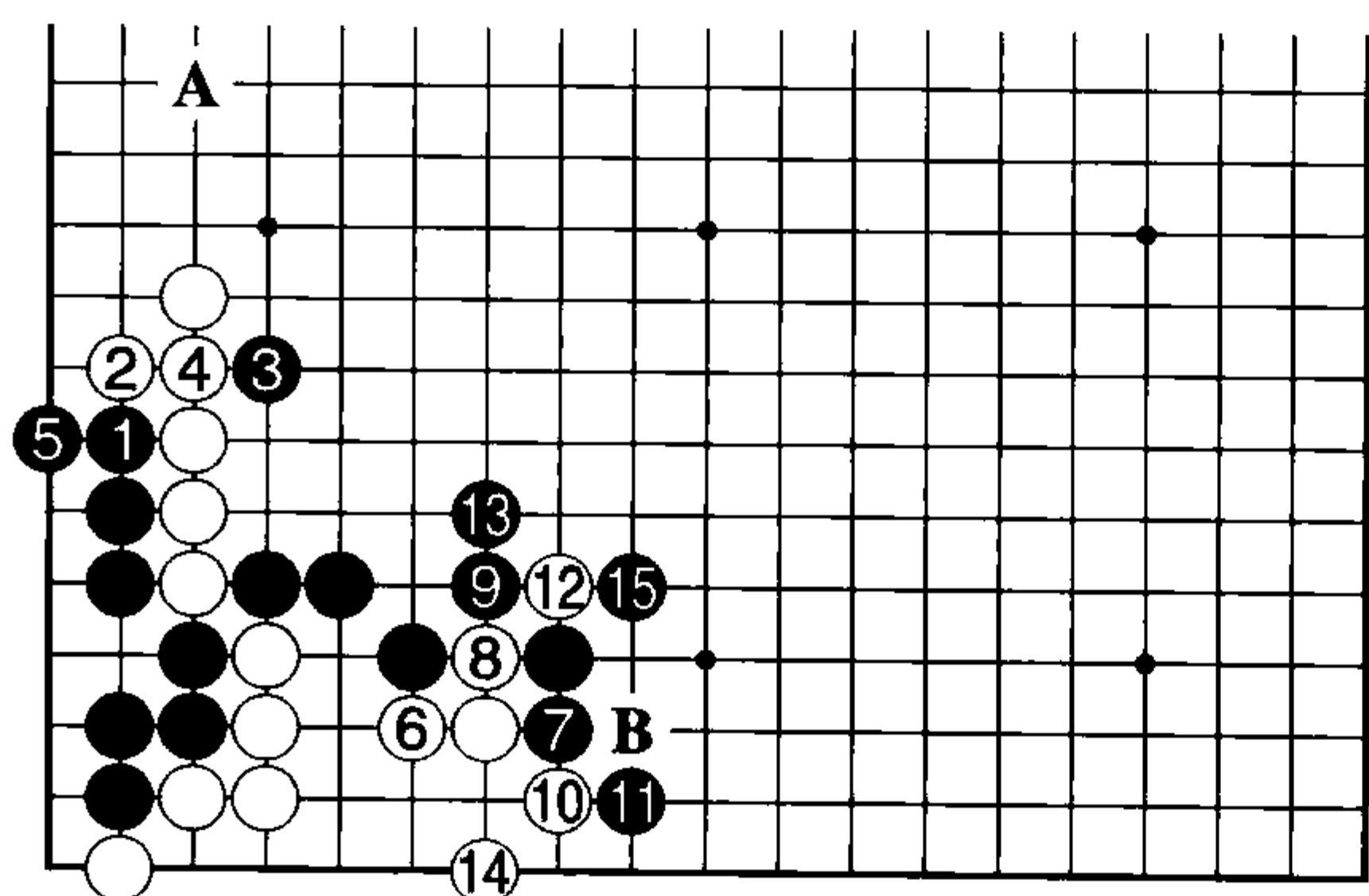


图1 定式

本图黑1是正着，至黑15征吃一子，白以后根据情况走A或B，是定式的正常进行。

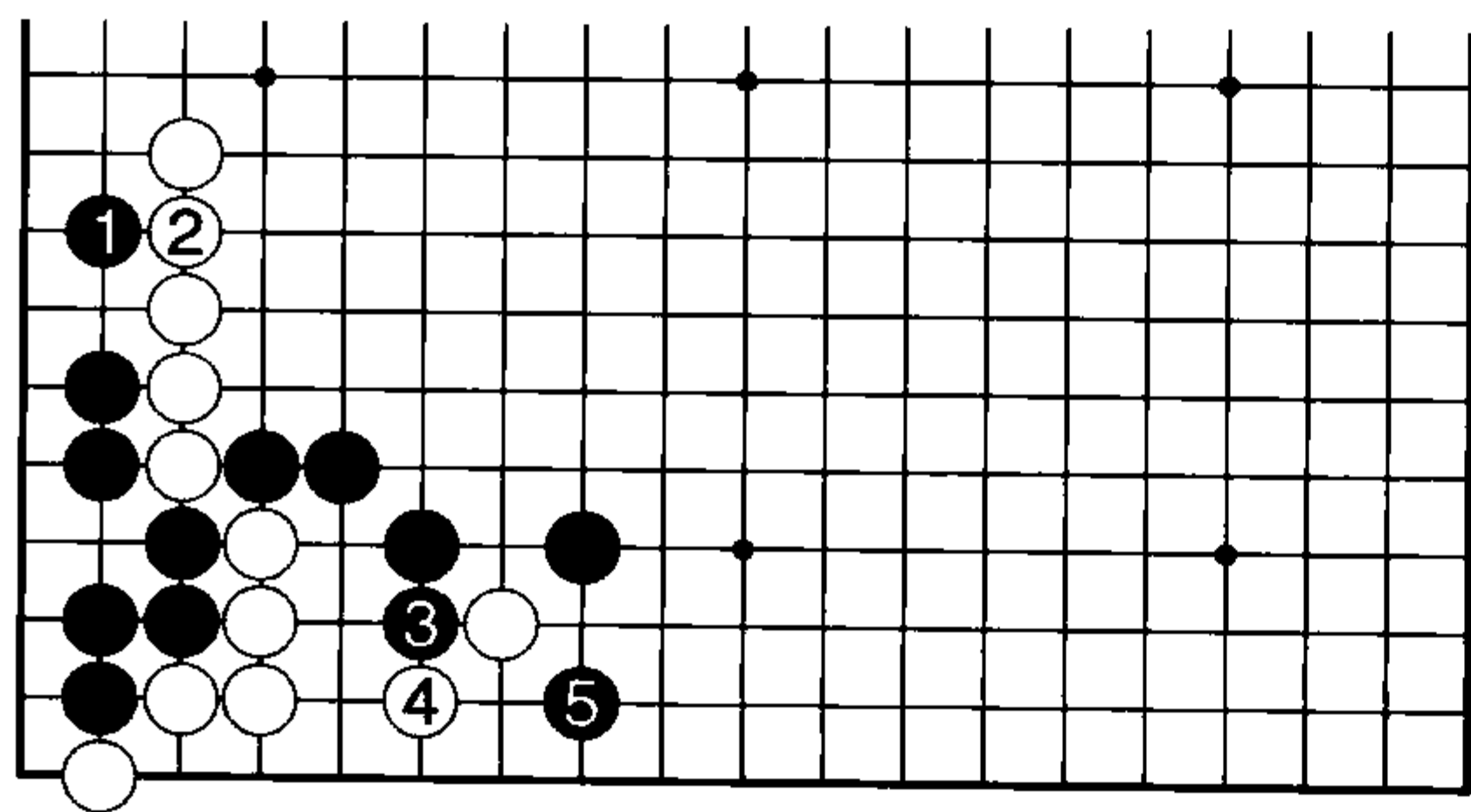


图2 受骗

黑不按上图定式去下，而在1位点，里面暗藏杀手。白2接，厚实，看似没什么，其实已经走上了不归路。黑3冲，5点，白棋已死，那么，黑棋活了吗？



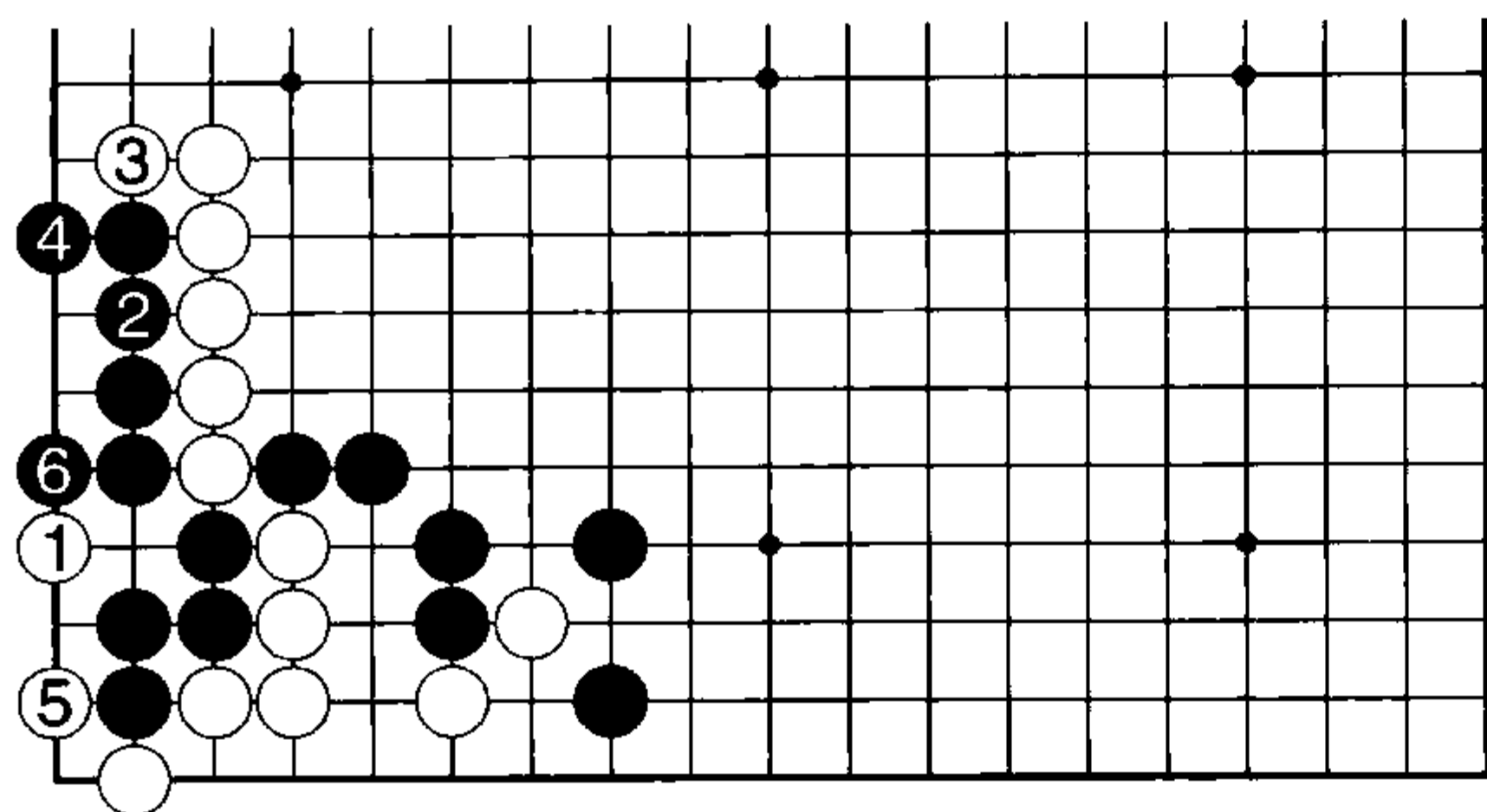


图3 黑活

接上图，白1点眼，黑2接，4立可活棋。白1如2位冲，黑就1位做眼。

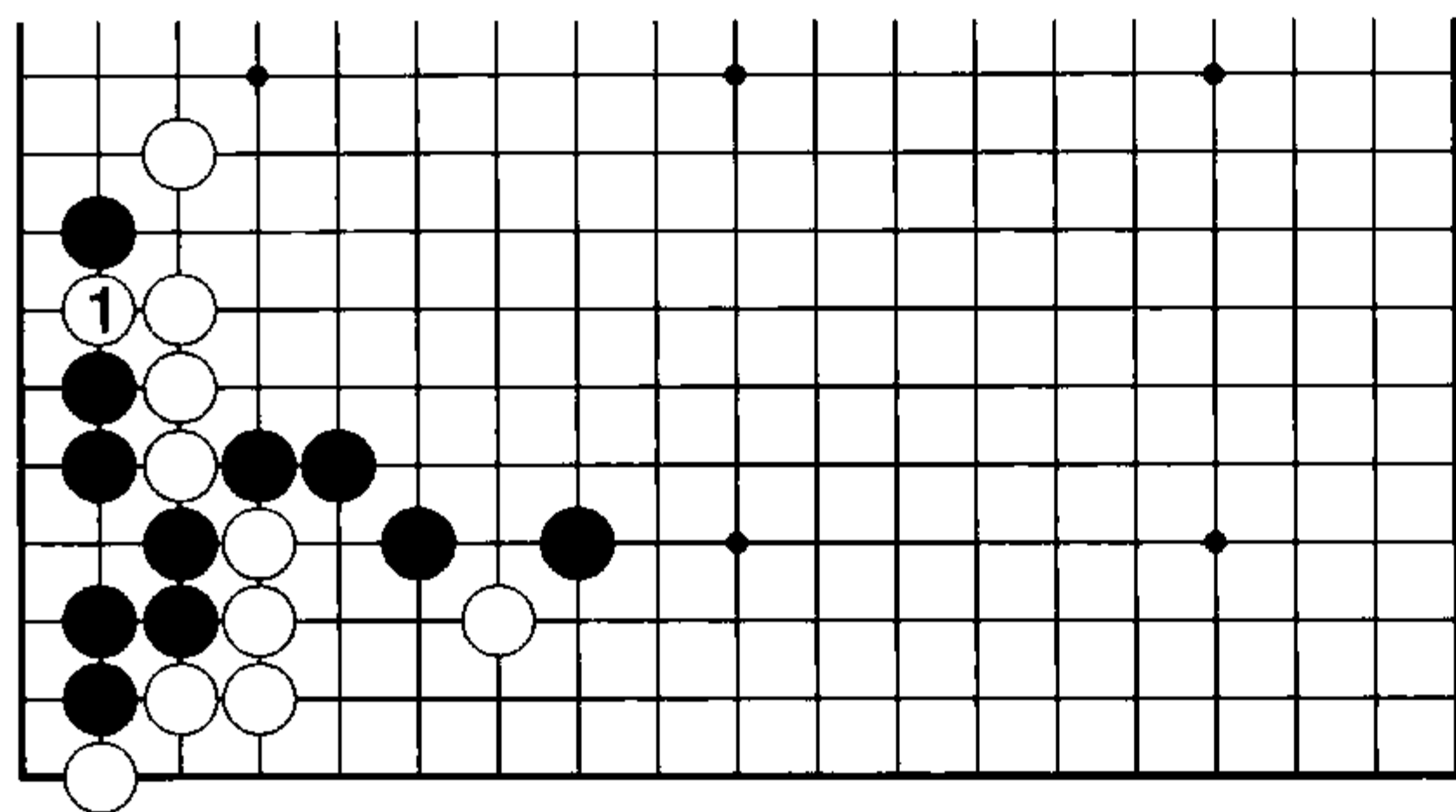


图4 骗着破解

白1必须冲，这是破解的唯一一步。以下……

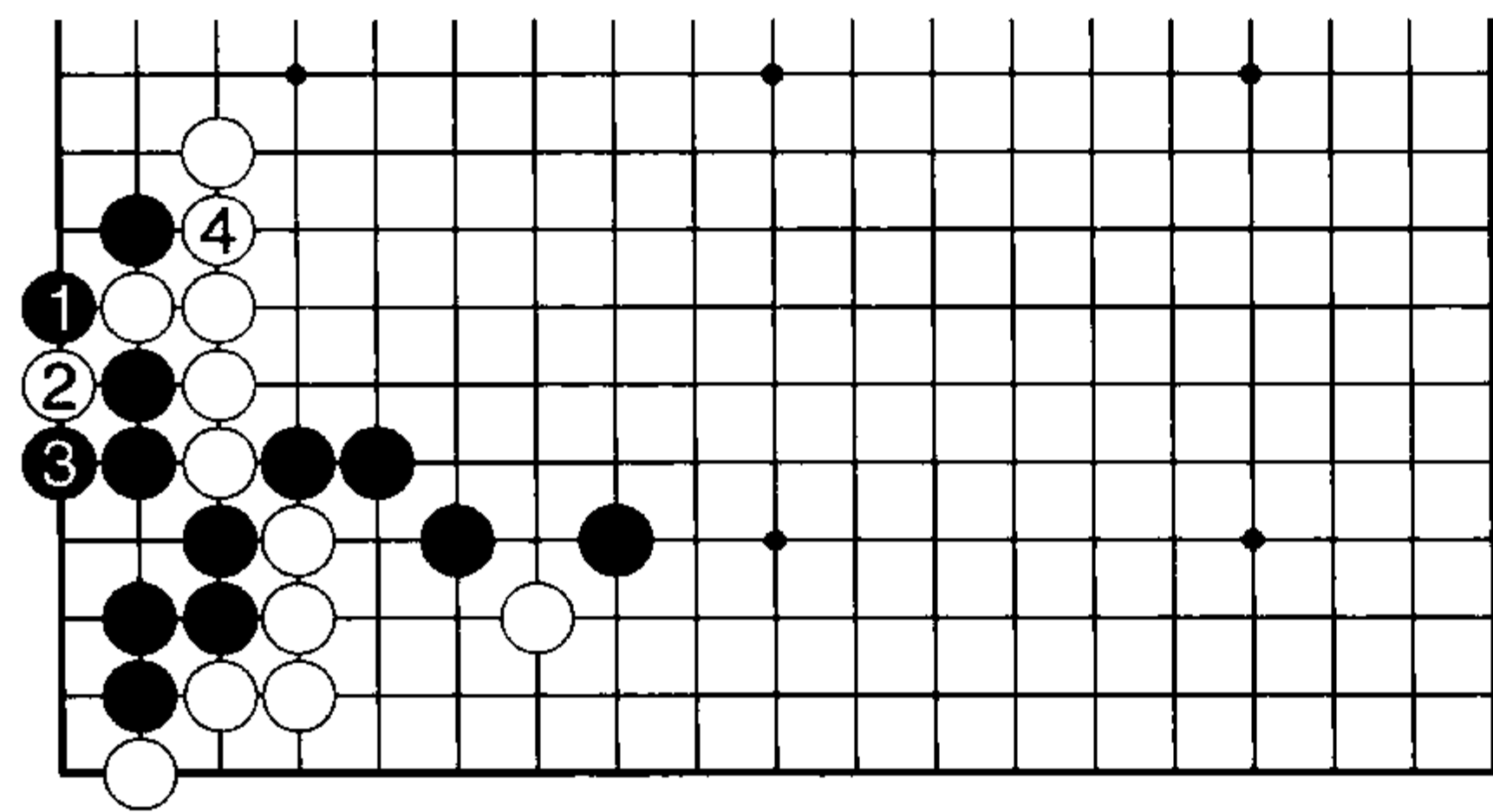


图5 黑反而上当

黑1随手挡，坏棋，白2扑，4接后，角上是白有利的对杀，黑不行。

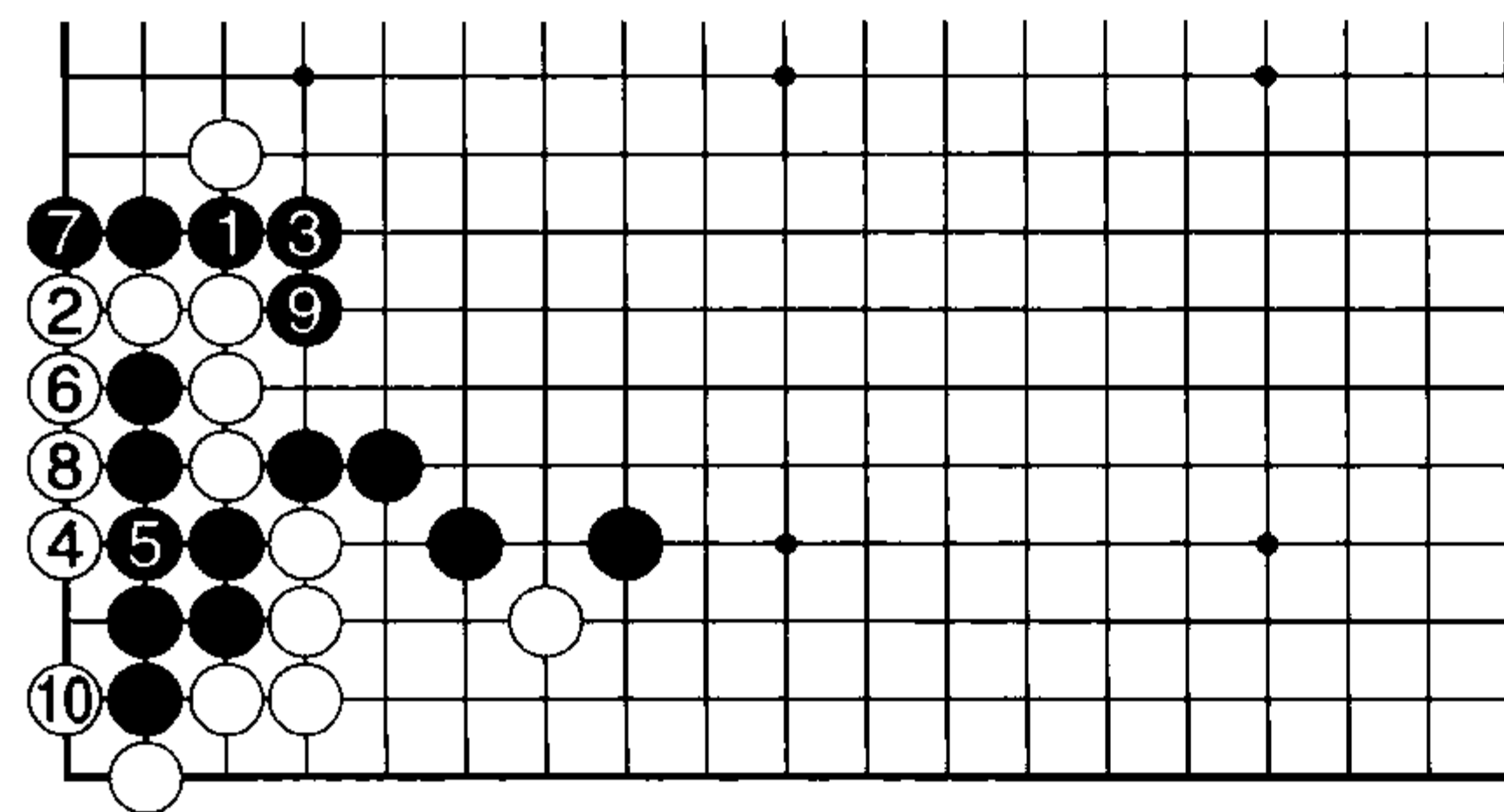
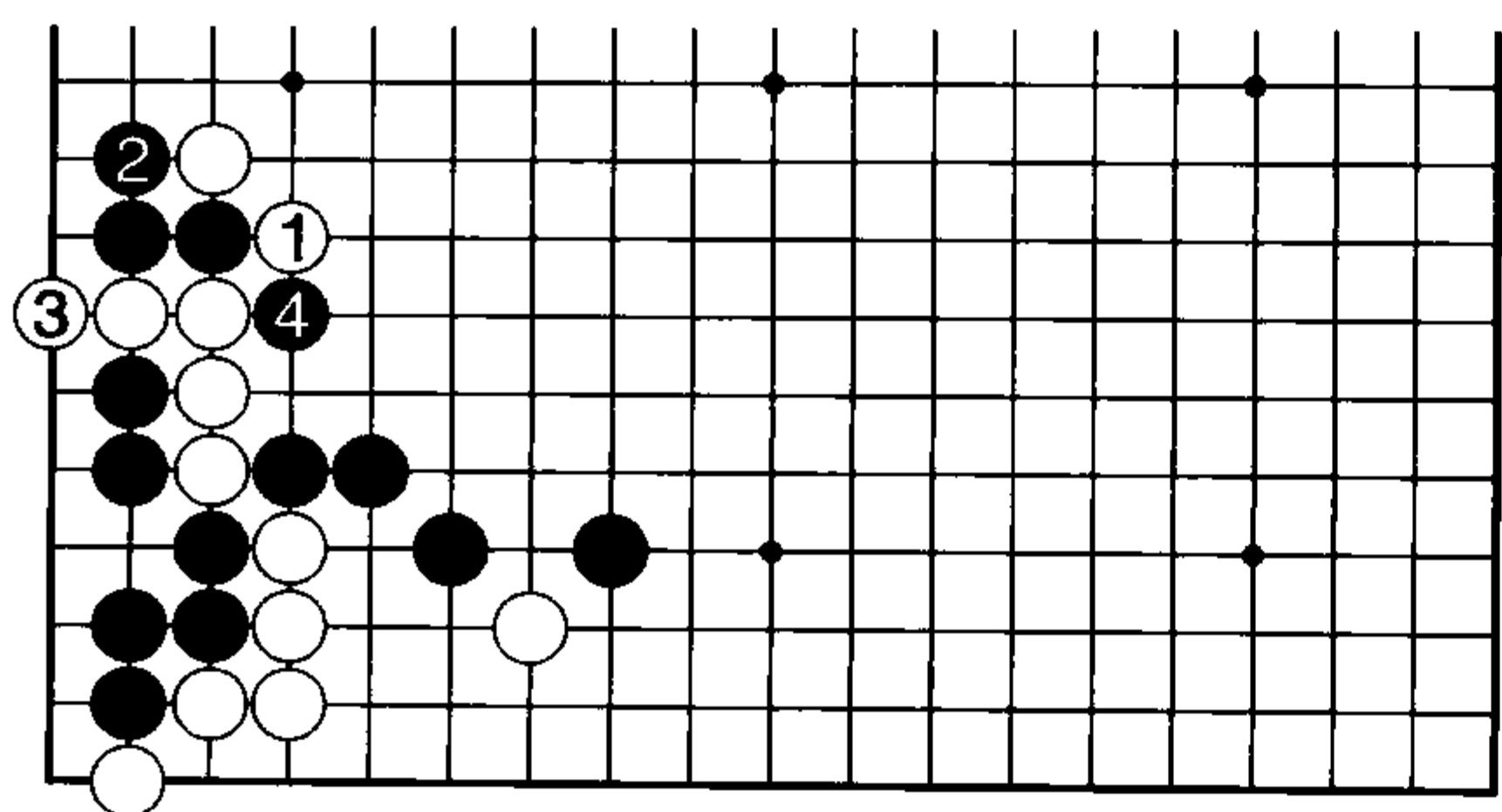


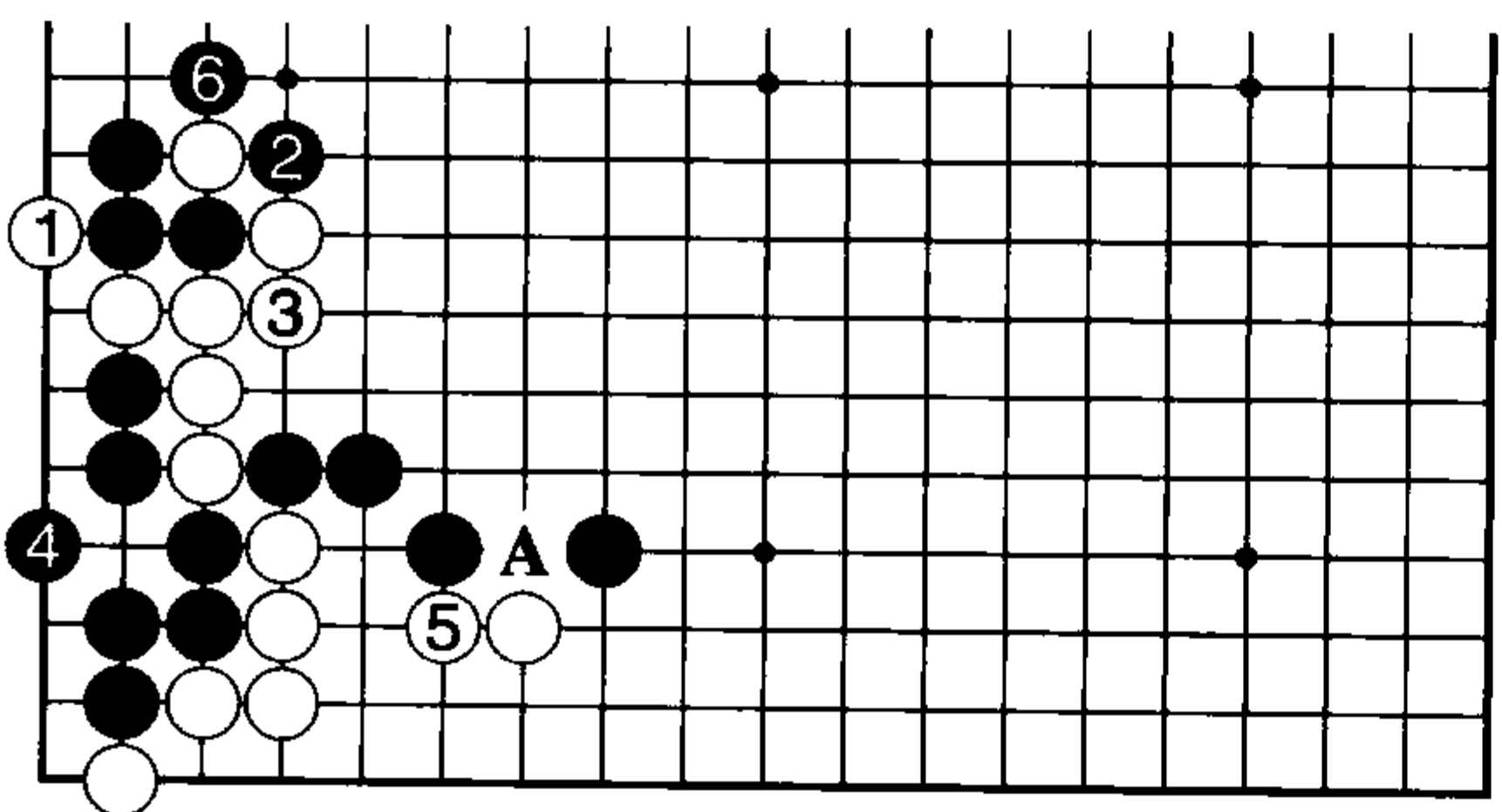
图6 黑外势强大

黑1只有反冲一条路，白2如立下，黑3长简明，至黑9先手获得厚壮的外势，且把白外面一子变成废棋，白不利。



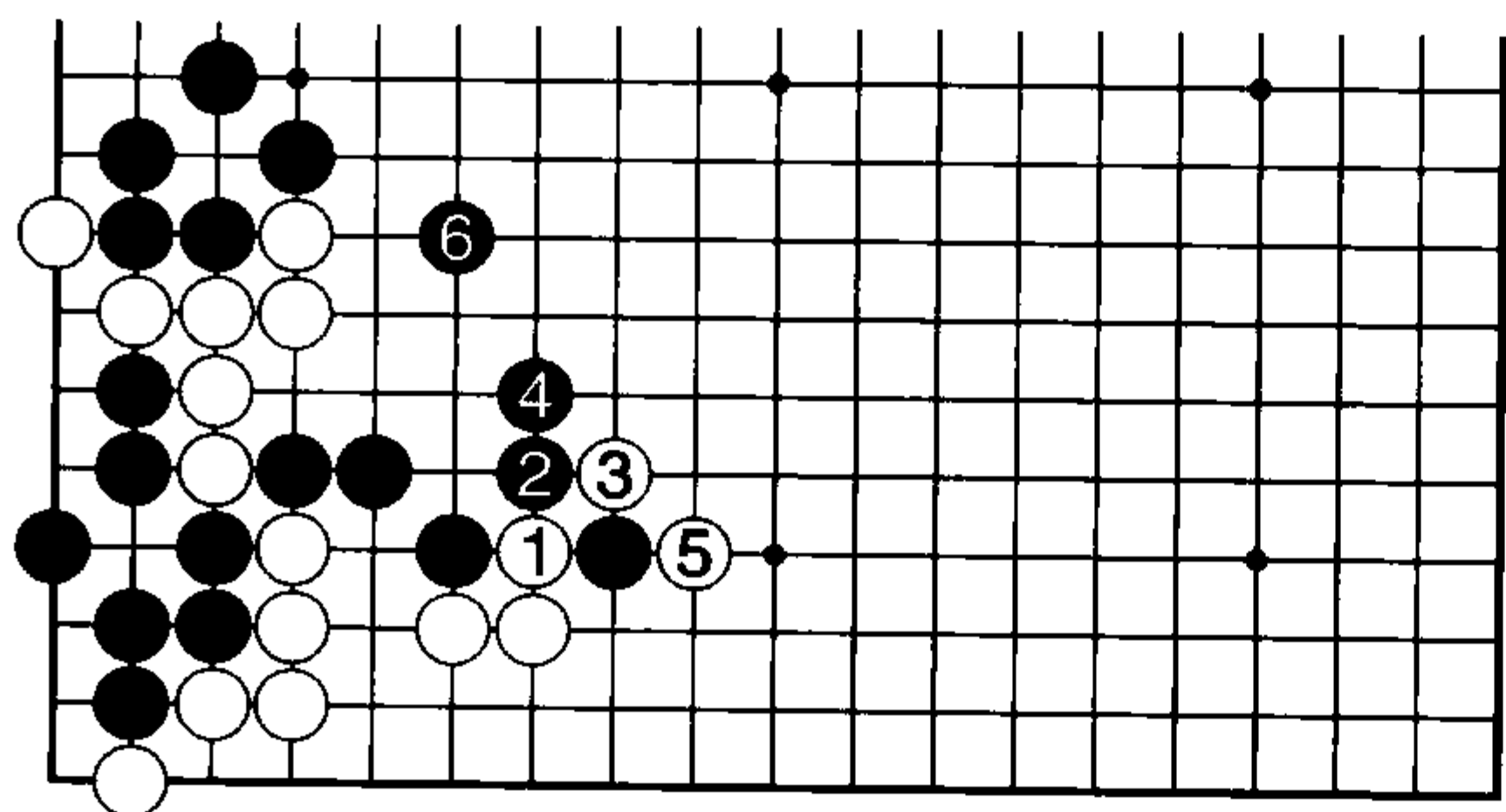
**图7 白崩**

白1挡，黑2拐必然，白3立下阻渡缺乏计算，被黑4一断，白死。



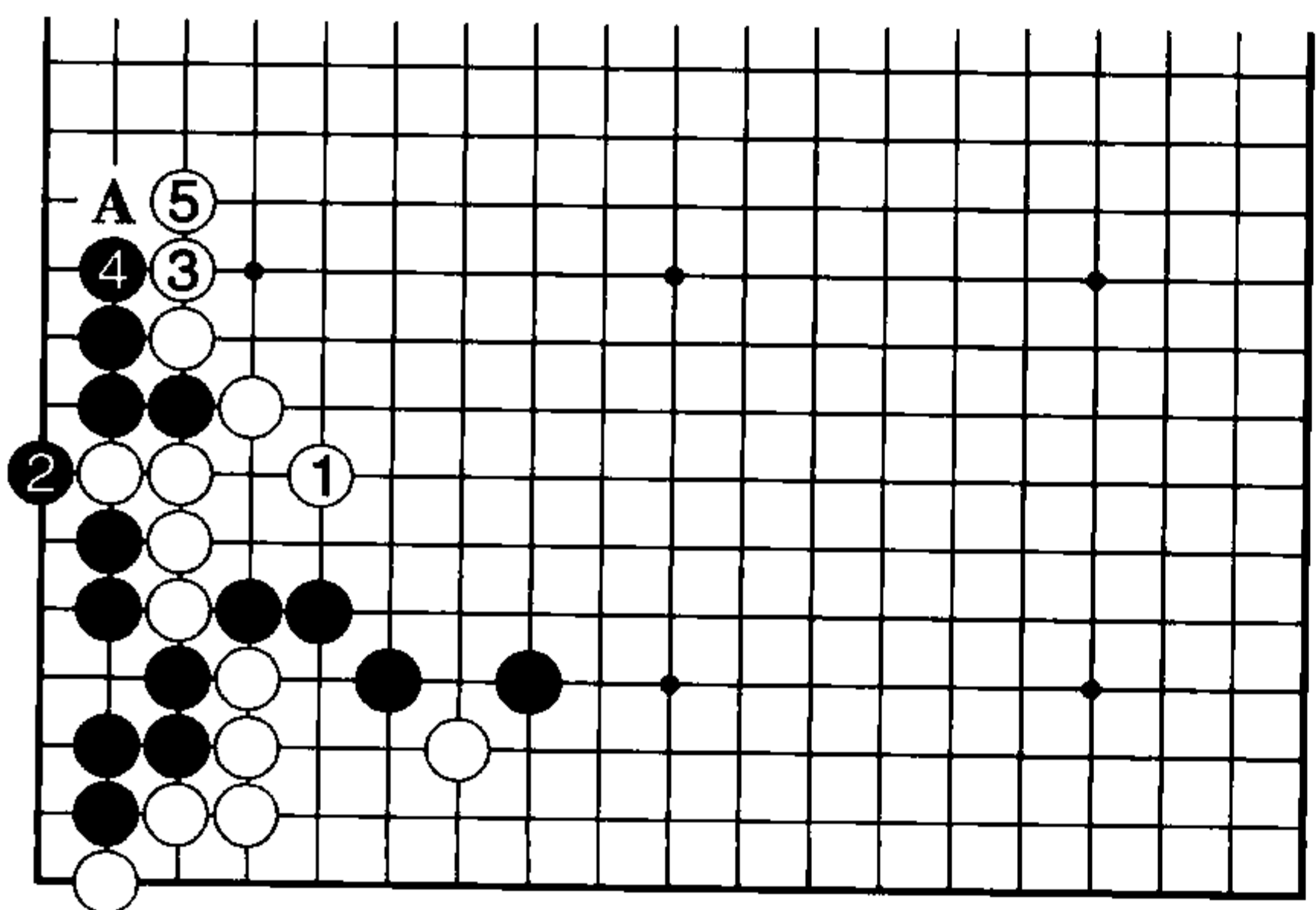
**图8 黑好**

白改在1位扳，黑2打吃好，白3接先手，但黑4补活后，白5不得不回头去做活，黑6拔花，心情很好。白的郁闷之处在于不能在A位冲断。



**图9 白送死**

白1如敢冲断，会把中间几子送到黑棋嘴里。



**图10 骗着破解**

白不急着阻渡，而在1位虎补是正解，黑2只能渡过，白3长、5长舒服，之后，黑还要继续A位爬，否则的话……

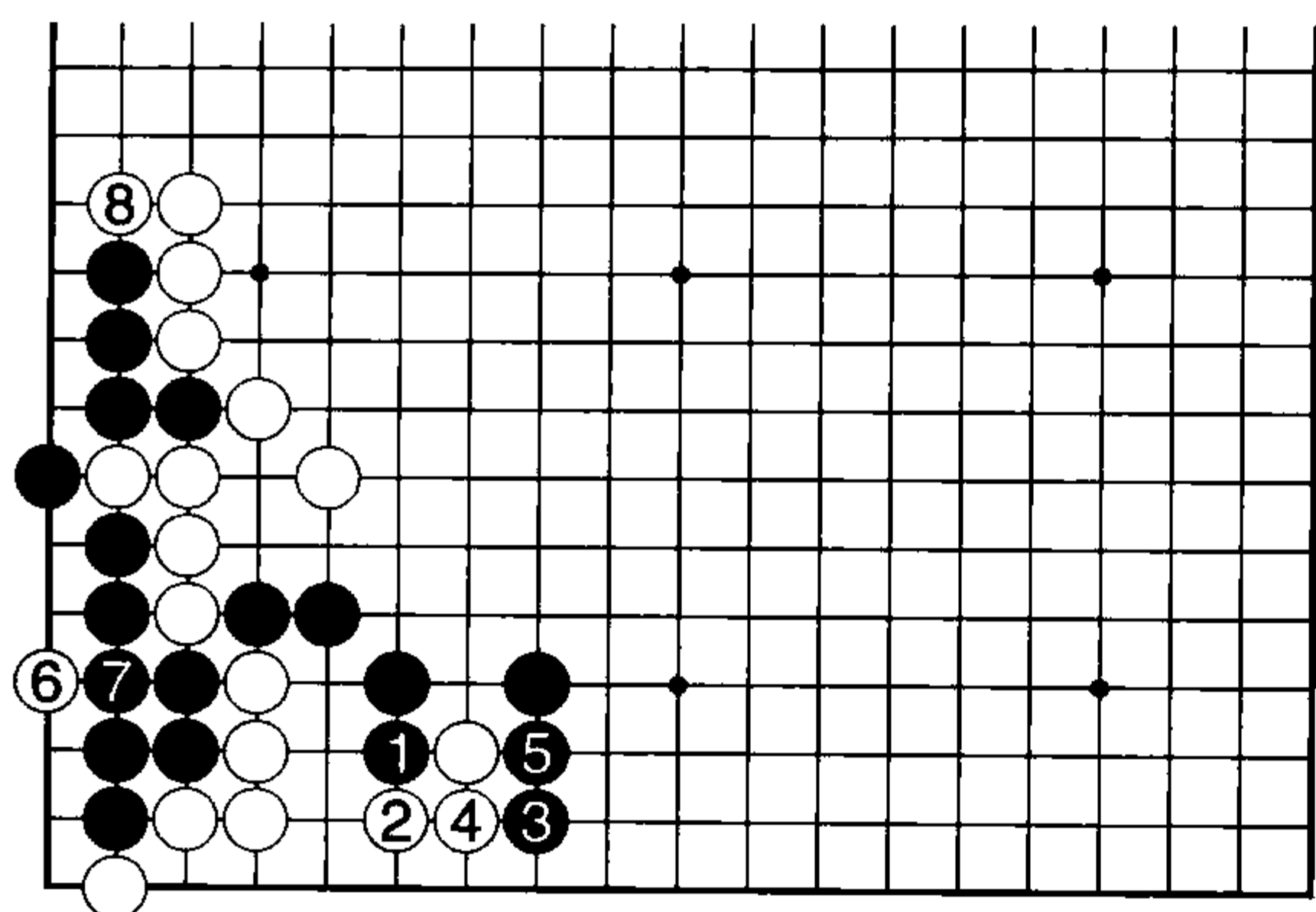


图11 黑不利

黑1急于杀白，不好，白8拐后，角上对杀对黑不利。

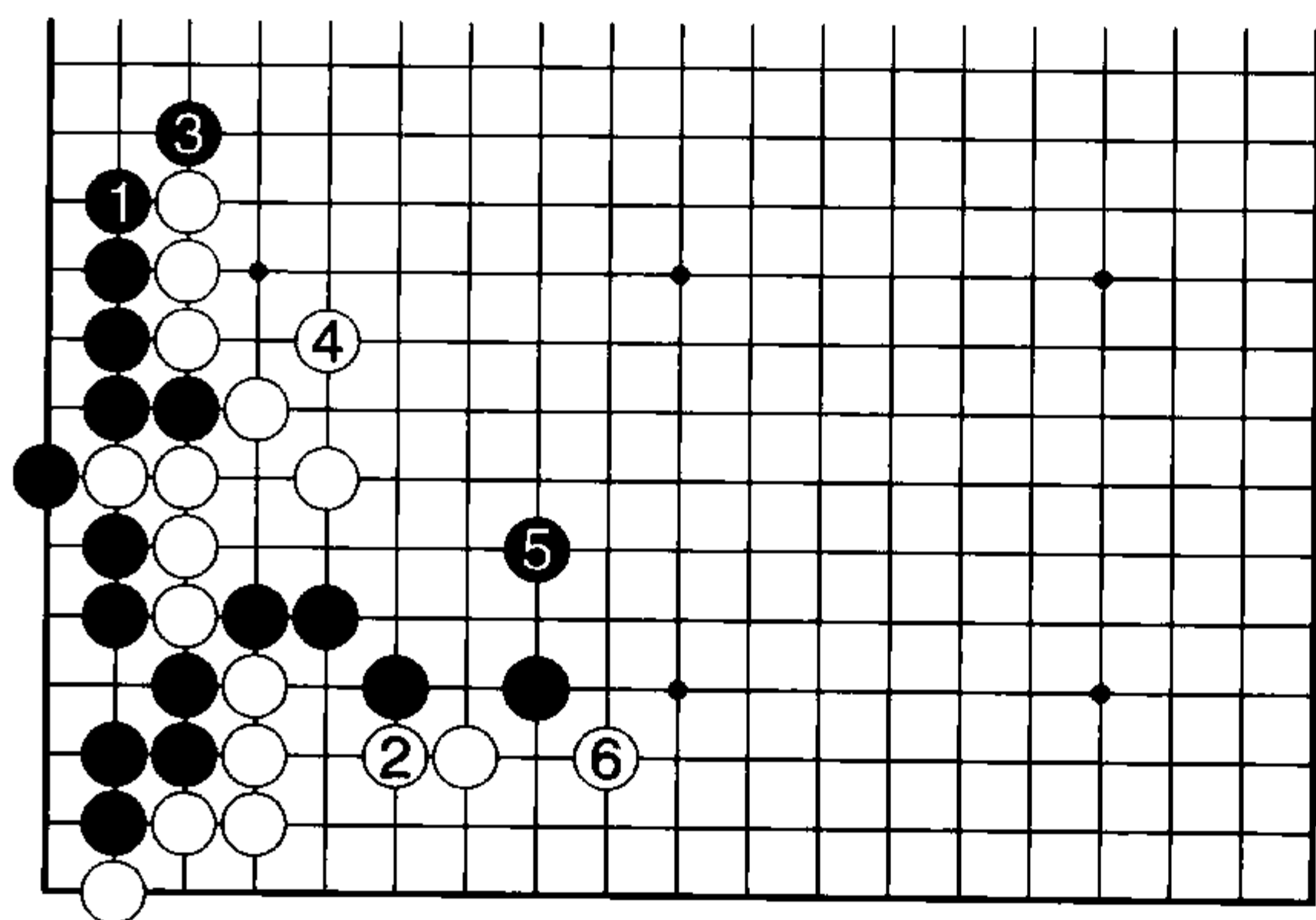


图12 双方可下

黑1必须爬，白也只有补活自己，黑3扳起，白4有必要，黑5是正着，白6跳出，告一段落。

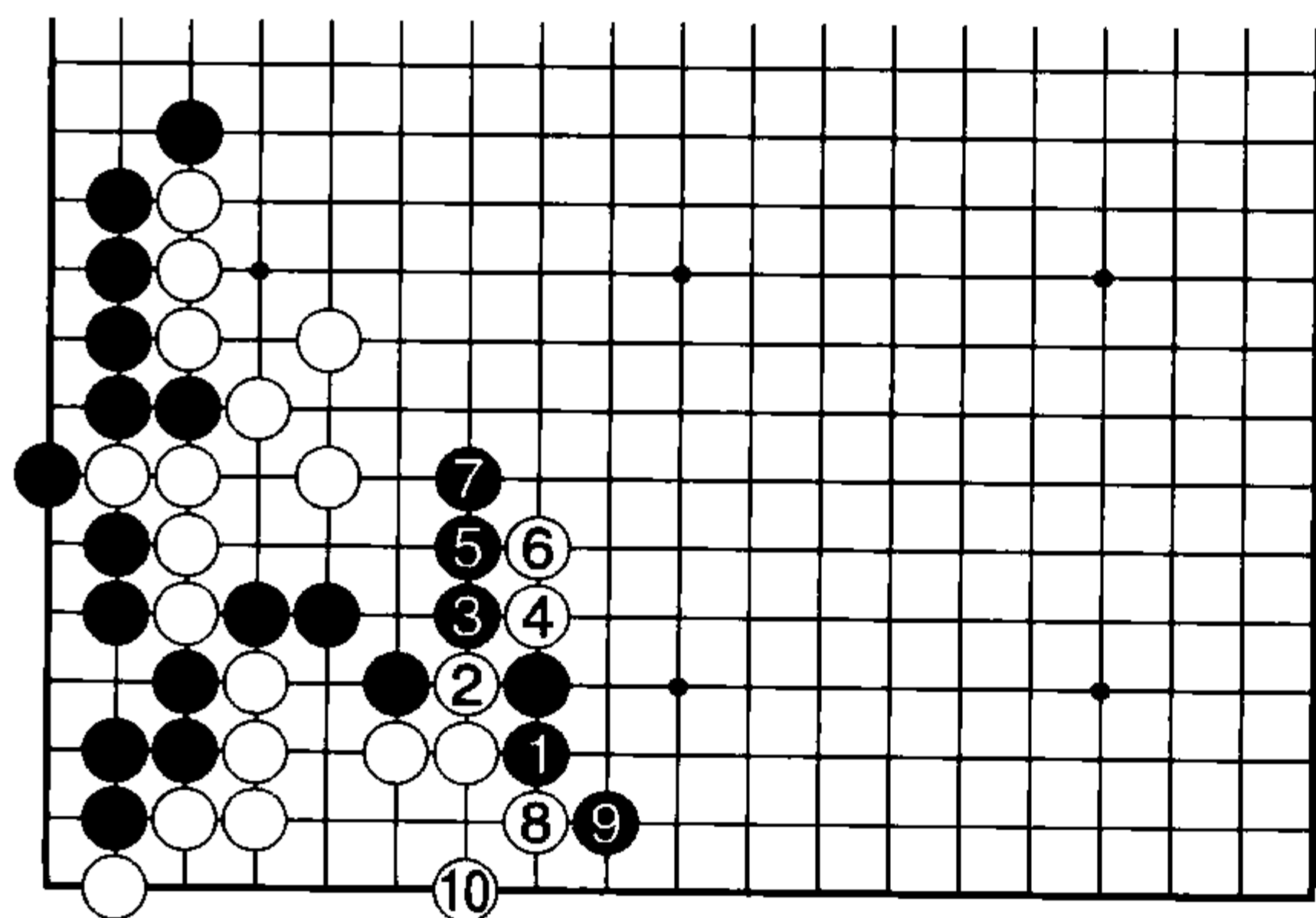
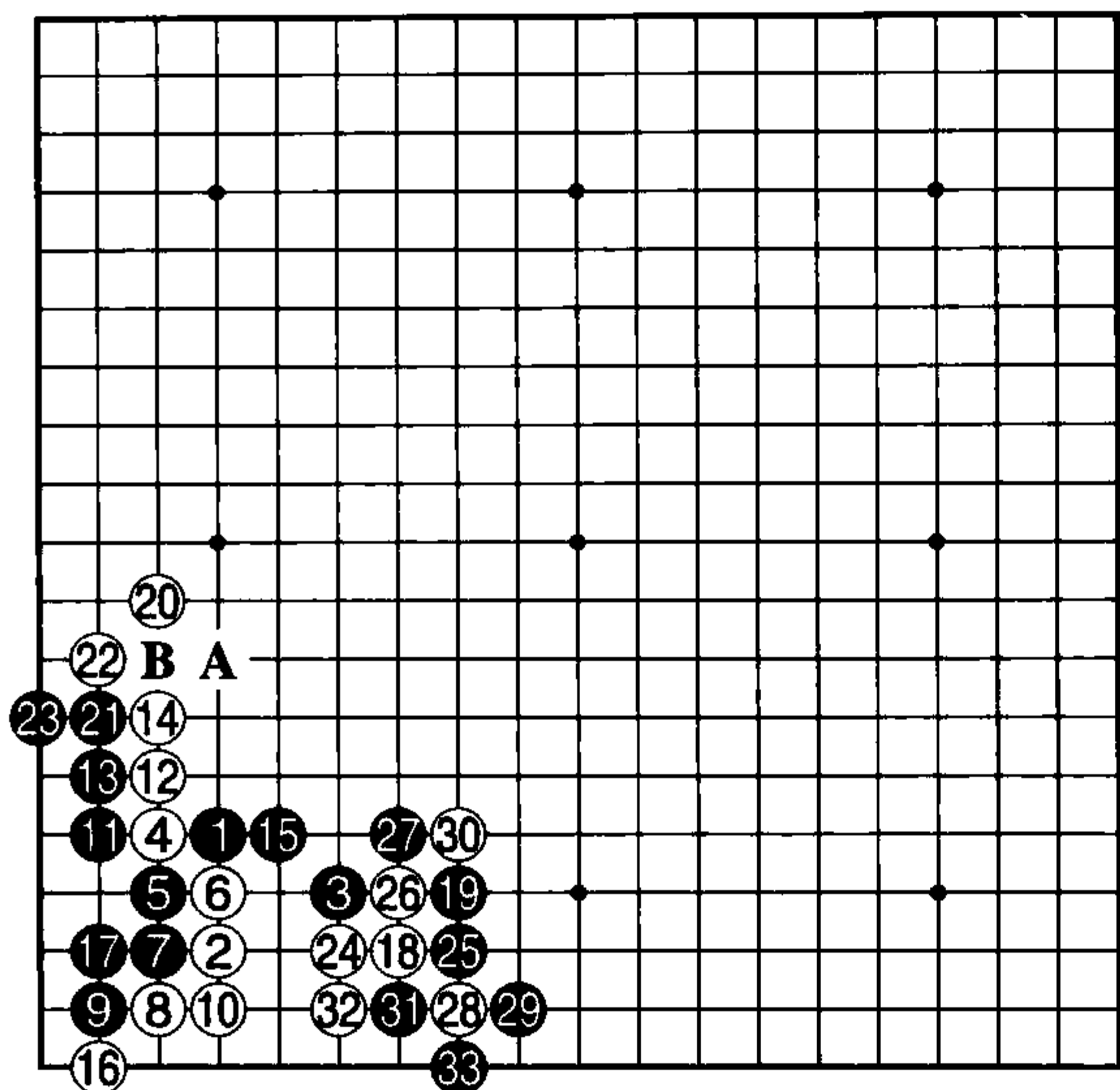


图13 黑苦

黑1挡过分，白2冲断后，8、10补活，黑难以收拾。

## 第十一型 基本图



这是常见的高目定式，在定式中有黑A、白B的交换，而现在不做交换，当白30断时，黑31、33吃一子，意图很明显：吃白棋。

白棋要小心了。

图1 受骗1

此定式正变我们在上一型里已经摆过了，就不再啰嗦。

白1打是必须的，但接下来白3不好，黑4夹，可以逃出。

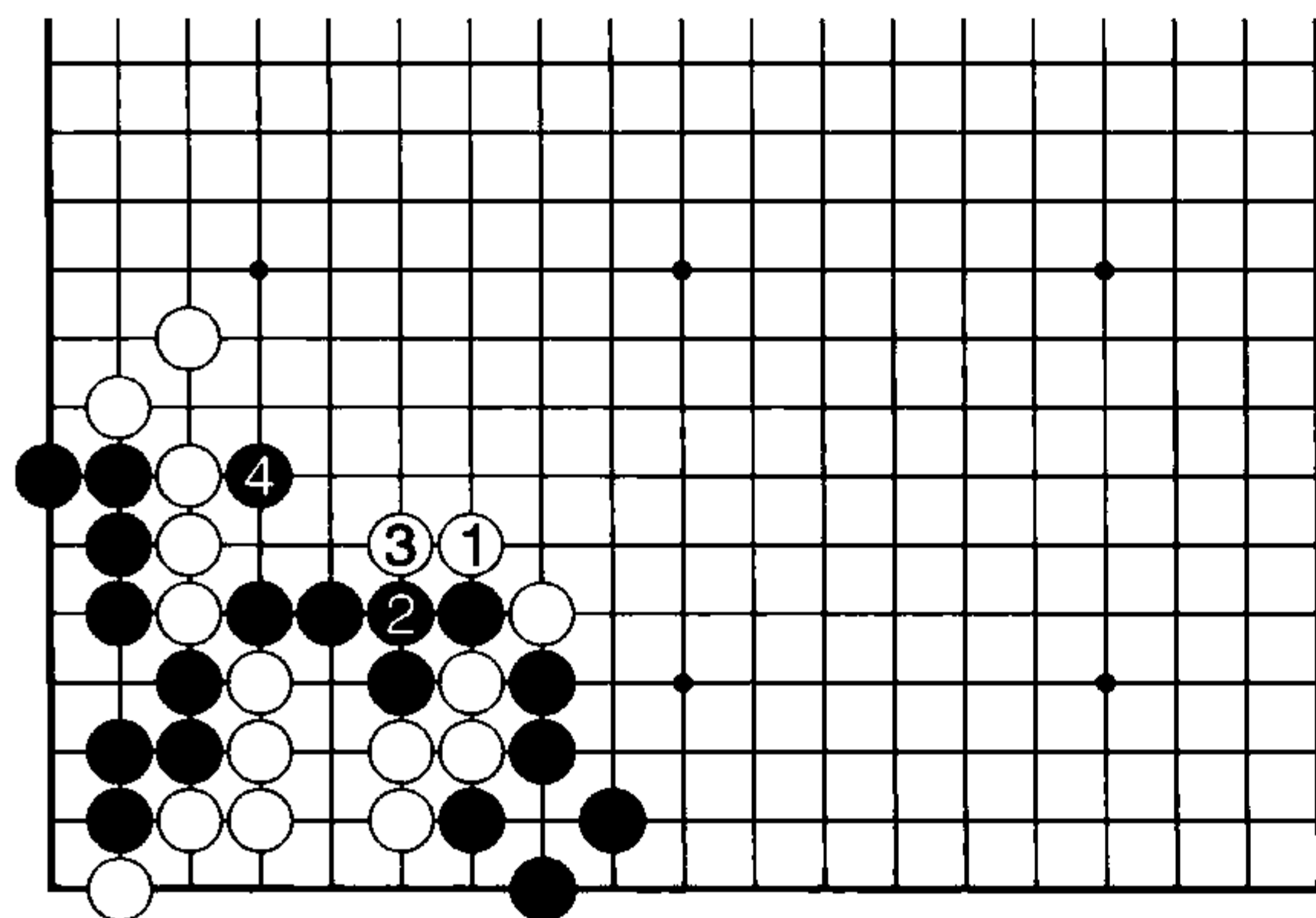
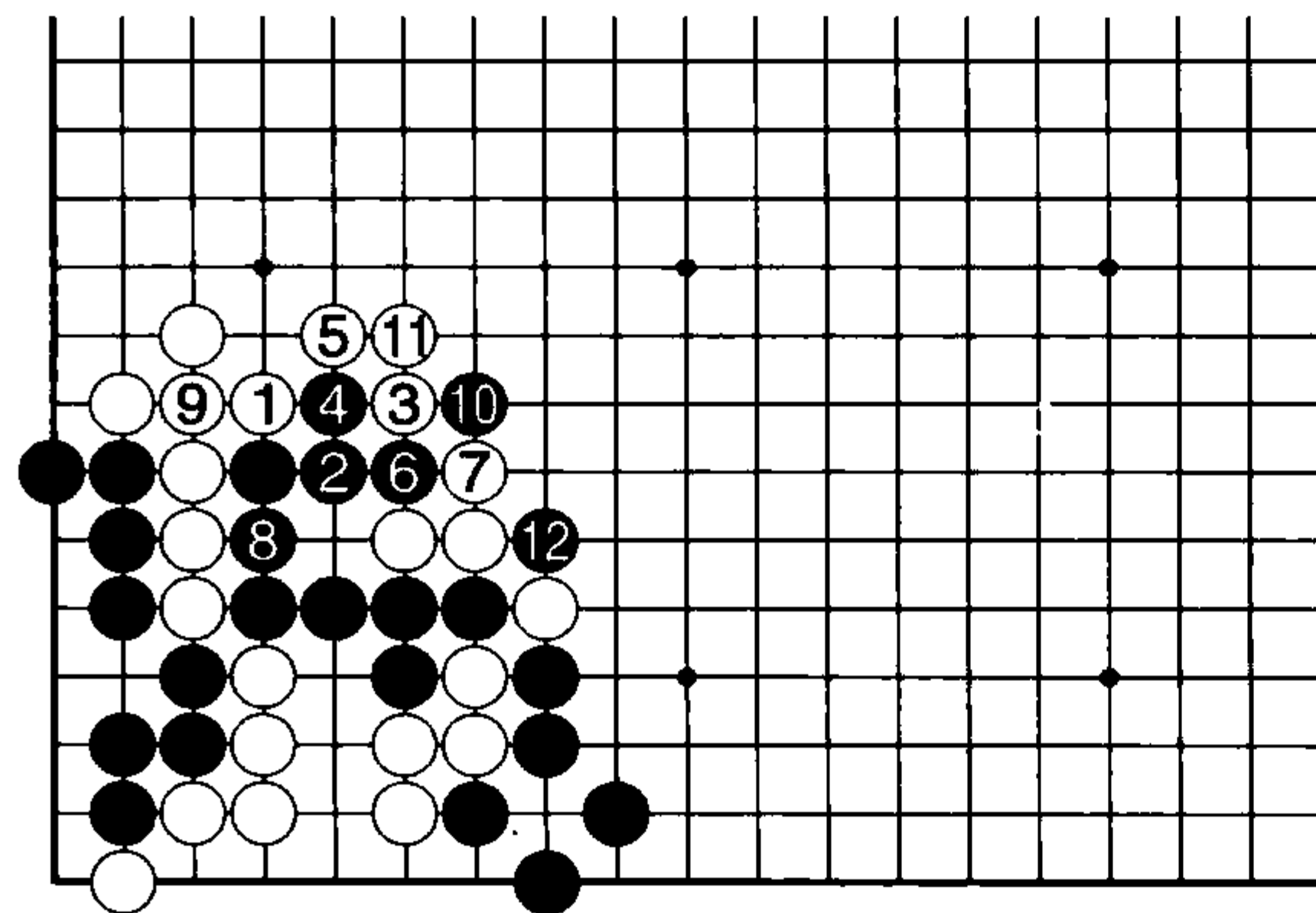


图2 突围

接上图，白1、3封锁无效，至黑12，黑棋成功突围，白角上自然死亡。当初黑不在1位刺的效果就出来了。



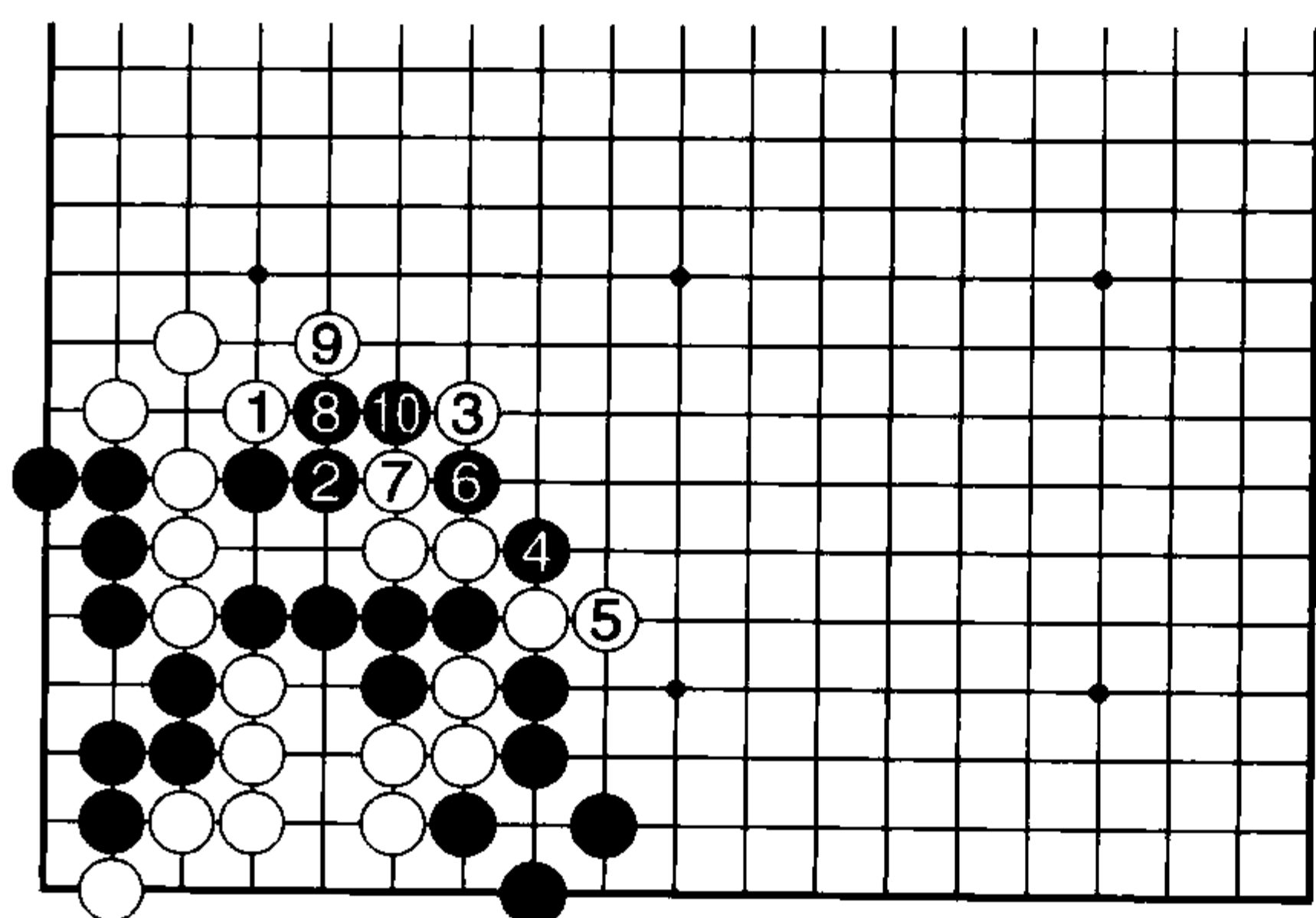


图3 变化

白3也不行，黑4打、6挖打是手筋，白还是难以封住黑棋。

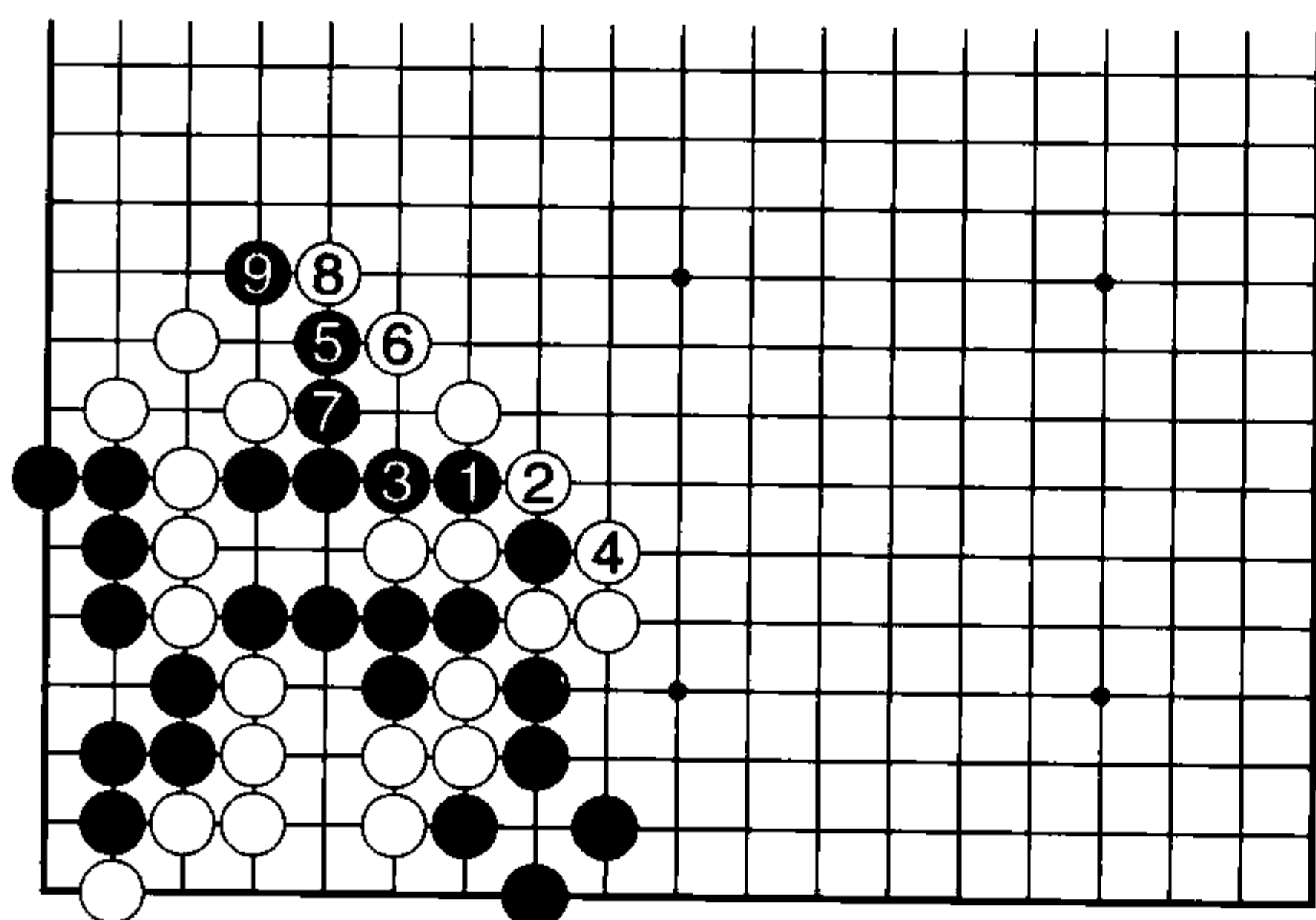


图4 变化

黑1挖打时，白2顽抗，黑3打后，5跳出，至黑9，白无奈。

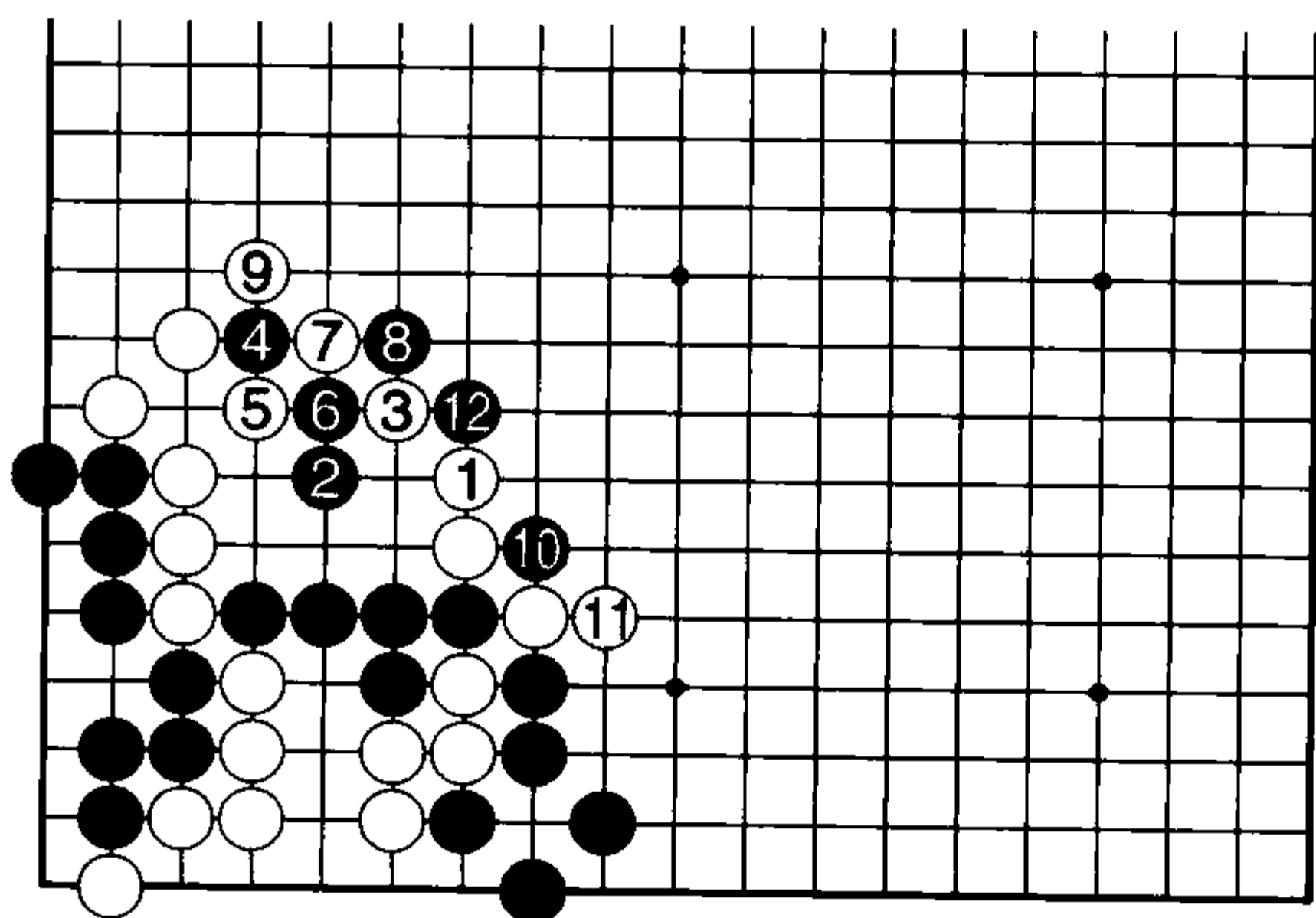


图5 受骗

白1并，黑2就跳，白3尖封，黑4靠是好手筋，至黑12，可以脱困。

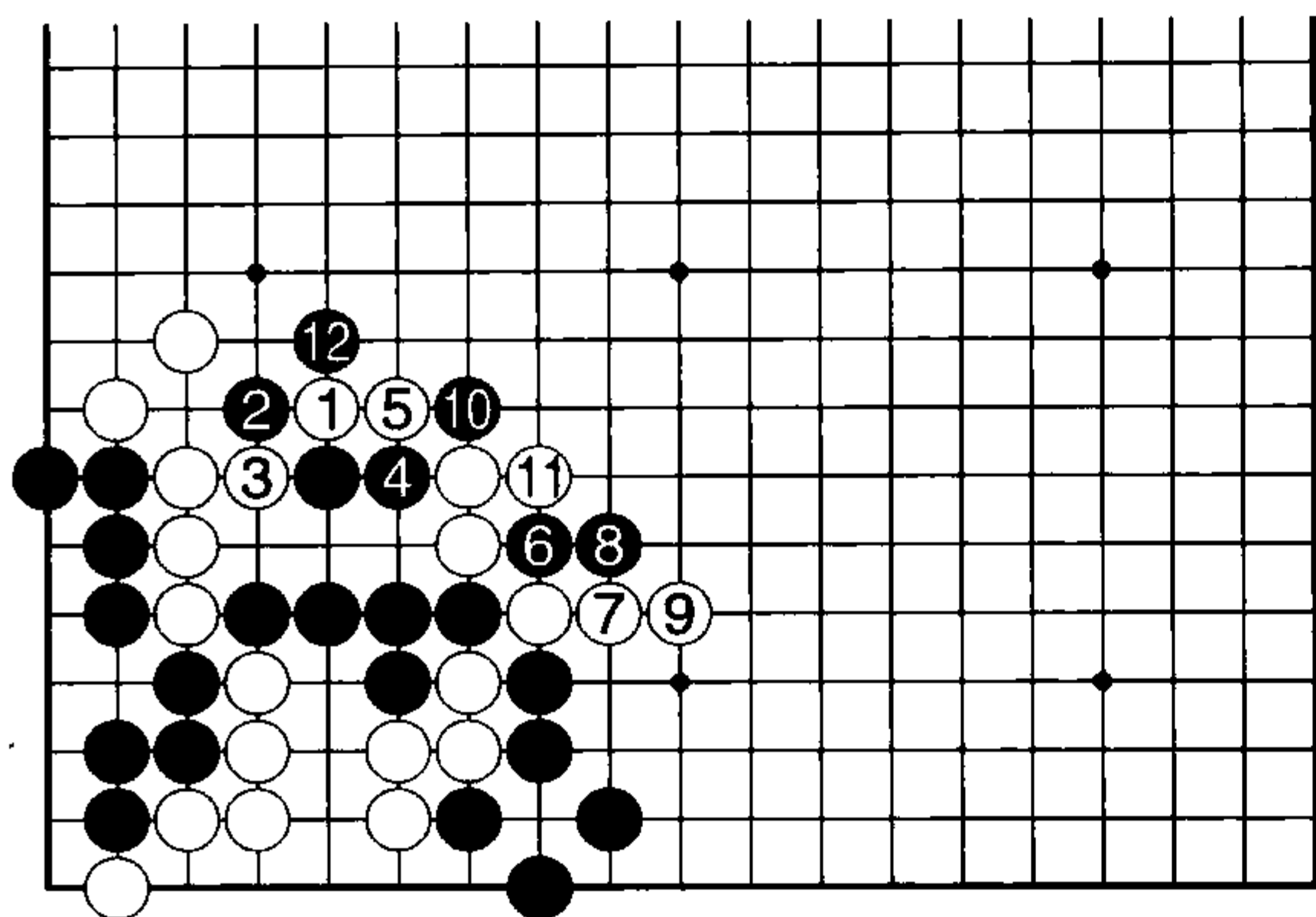


图6 征吃

本图白也不行，黑12可以征掉白二子。

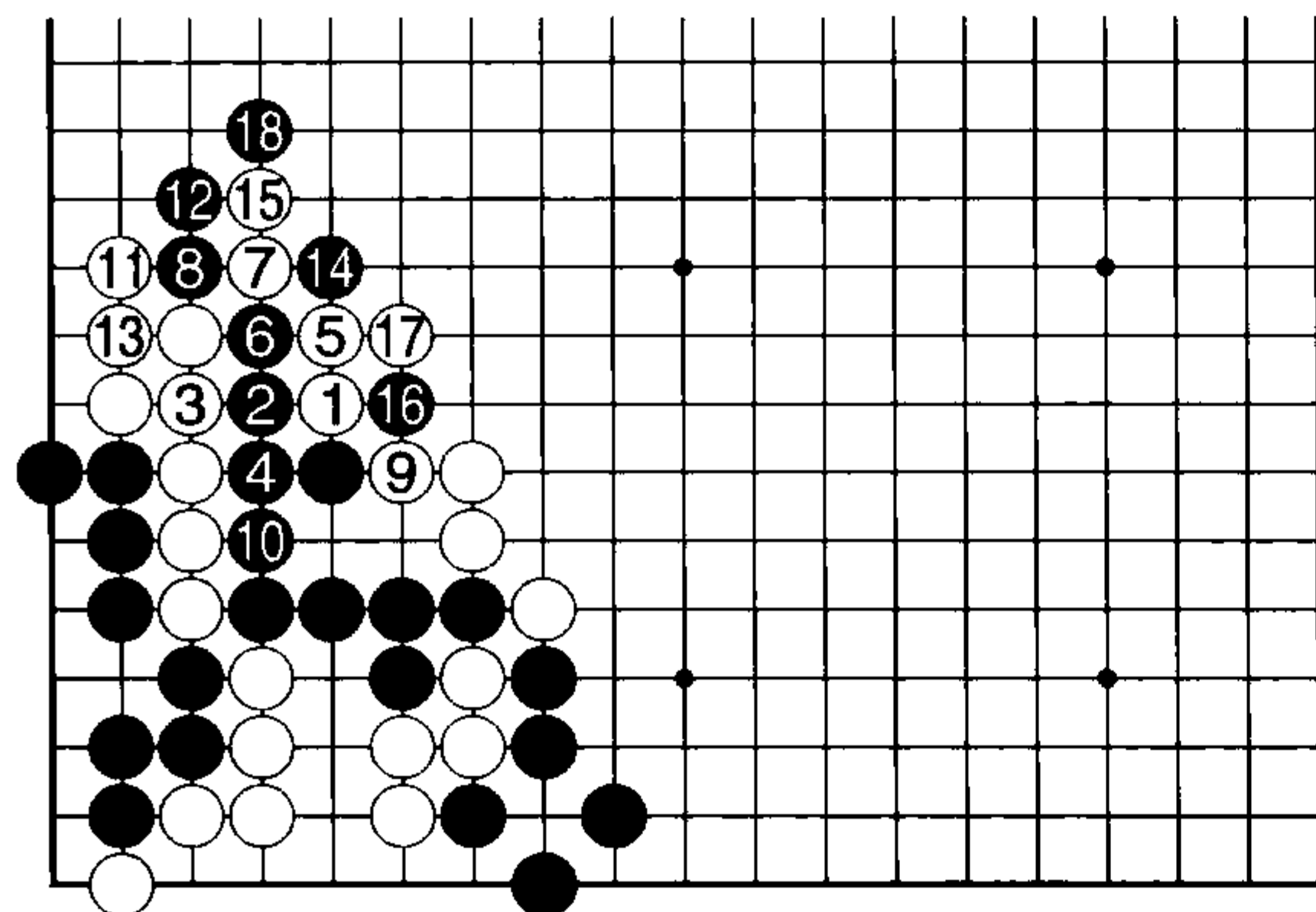


图7 还是征子

白棋照本图进行，最后依然会形成征子，白不行。

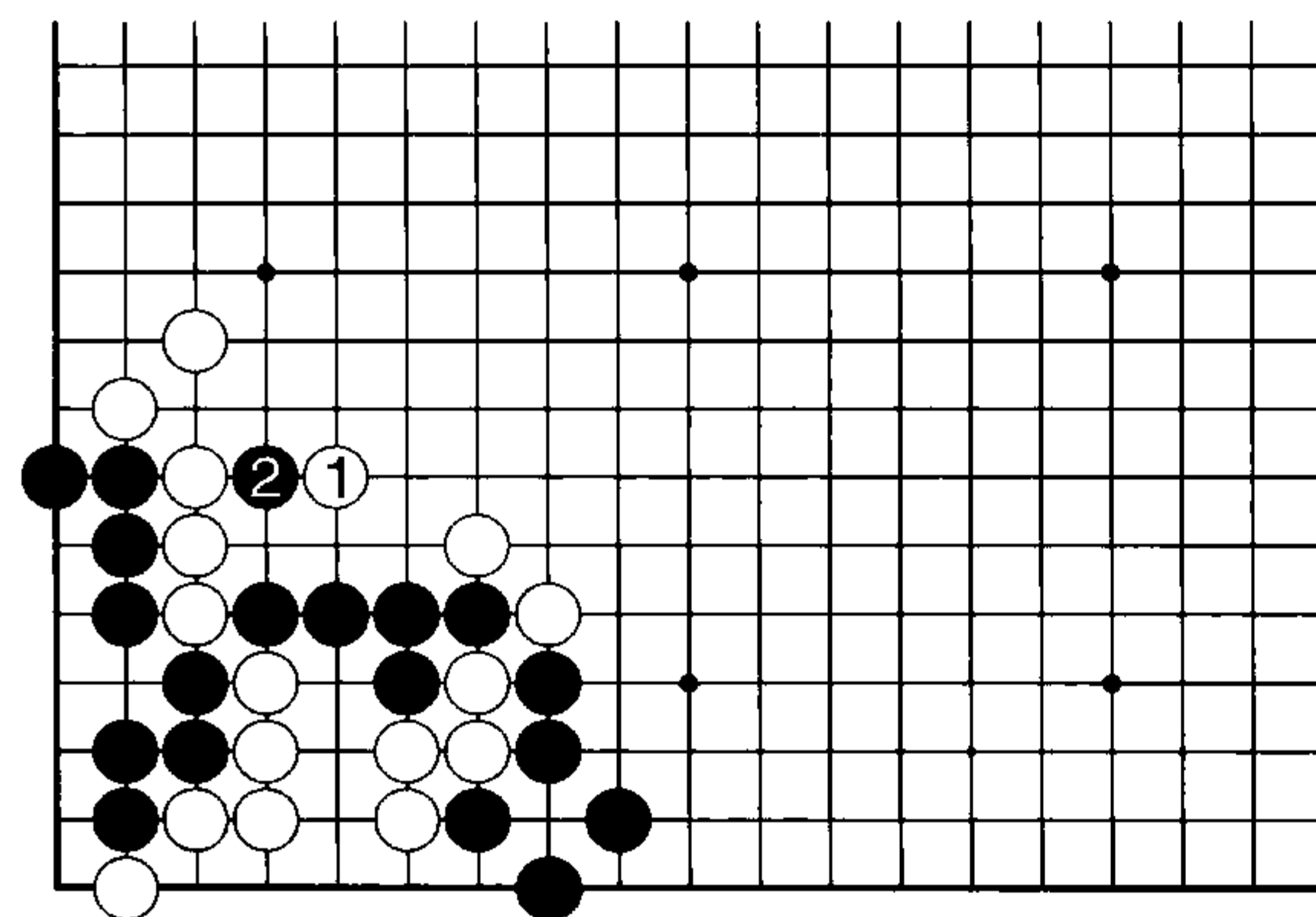


图8 受骗3

白1凶狠，但黑2是绝妙的手筋，这一步棋的前提是征子有利。

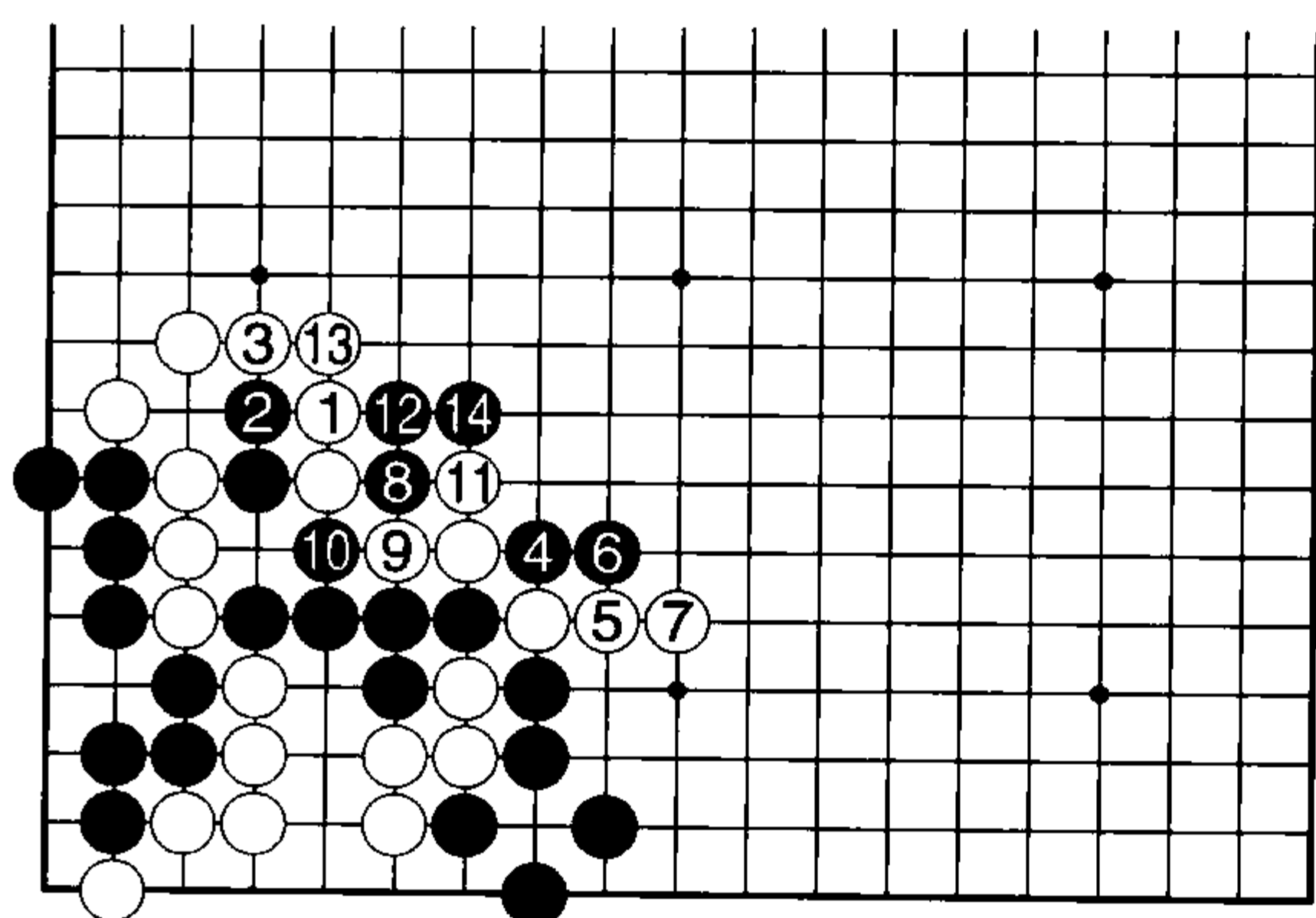


图9 征子

白1若退，黑2先冲，然后4、6先手，再8位冲，形成征子。

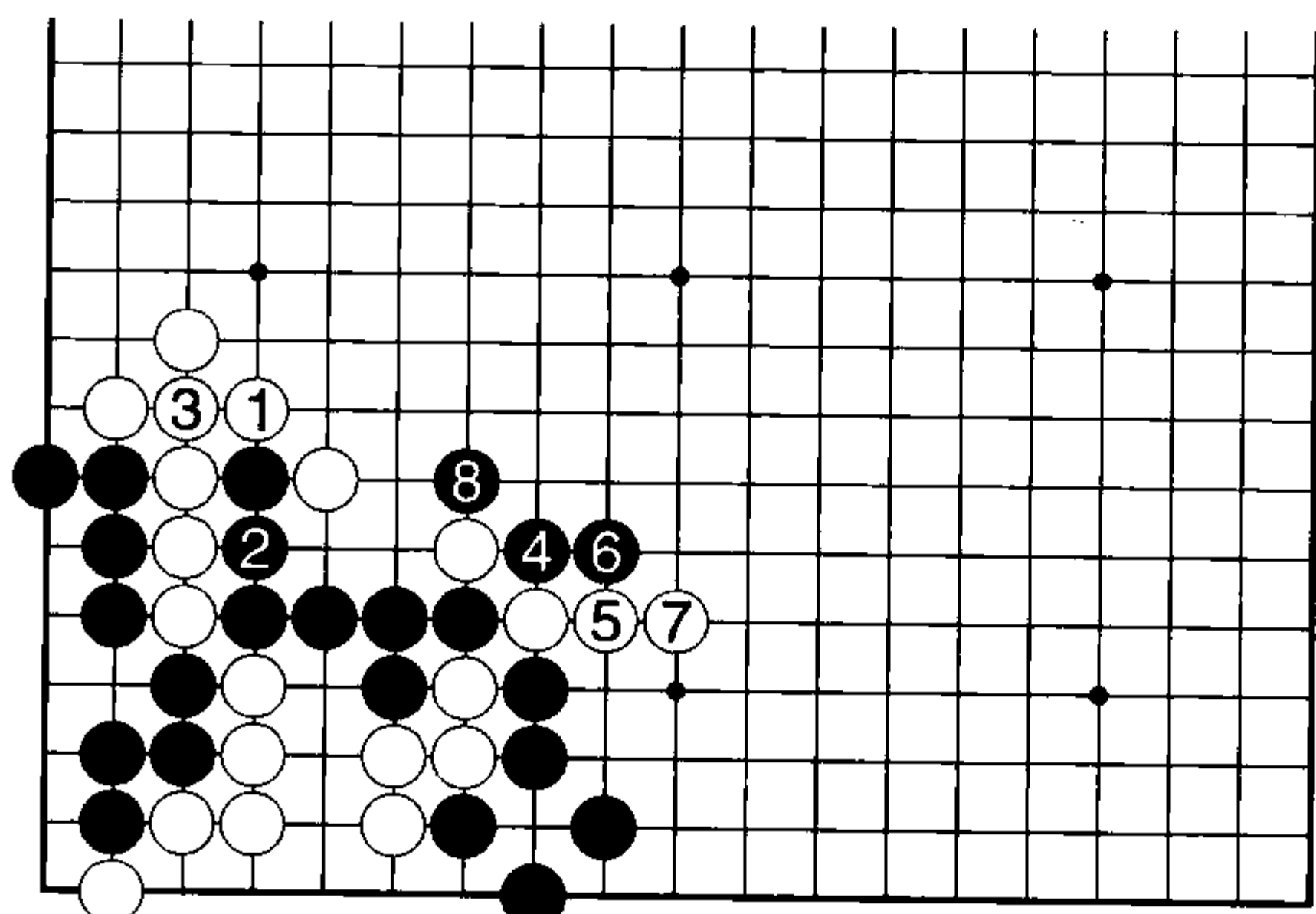


图10 白不行

白1改为打吃，黑2打，白3接后，黑4、6、8简单出头。

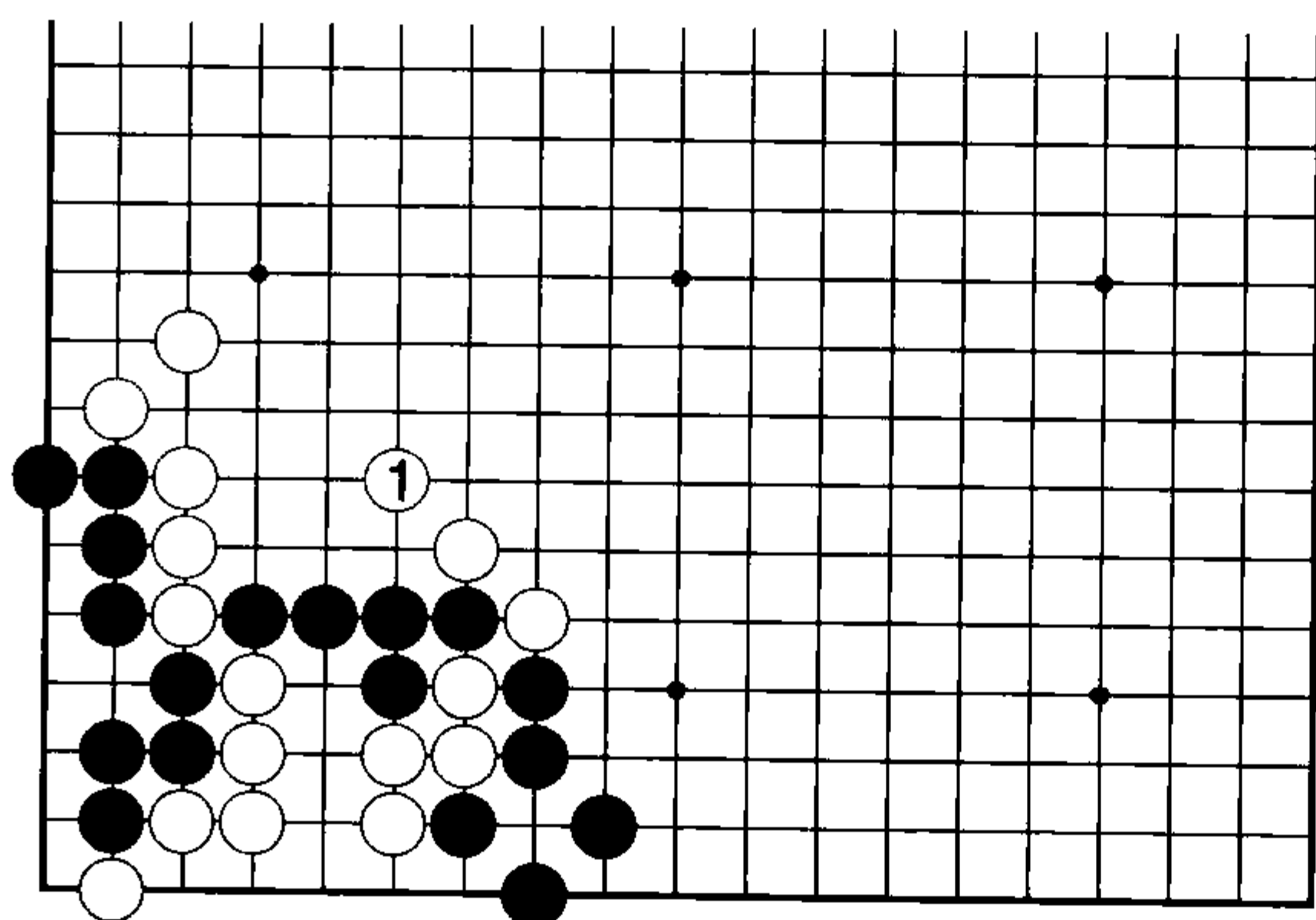


图11 骗着破解

白1小尖是唯一的一手，有了这手，骗着可以破解，但以后变化比较复杂，不能大意。



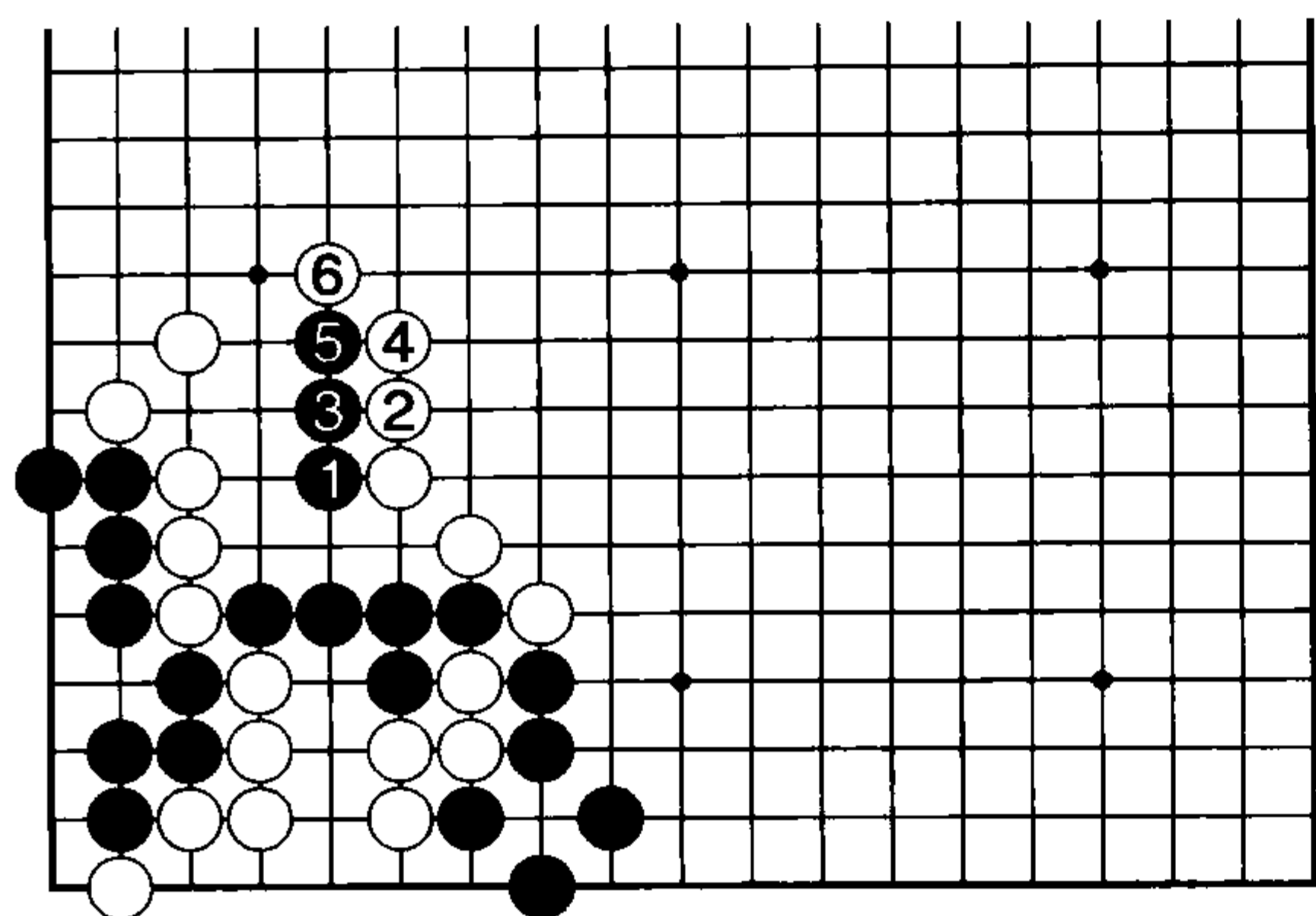


图12 重要

黑1如靠，白2、4、6缓封很重要，不能操之过急。

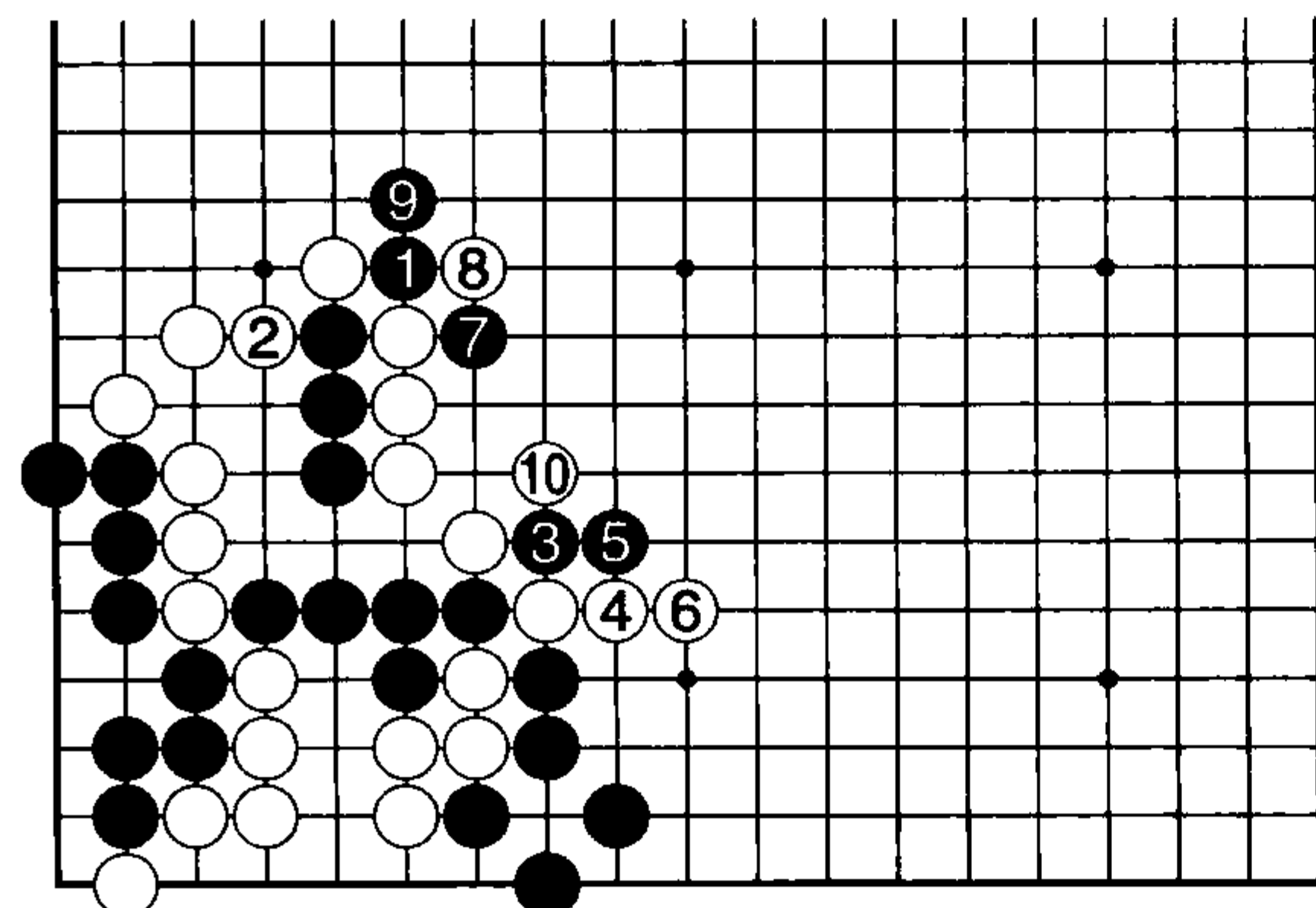


图13 复杂

黑1断，白2紧住气要紧，黑3、5后，再7位扳凶狠，但白8、10后可以渡过难关。以下……

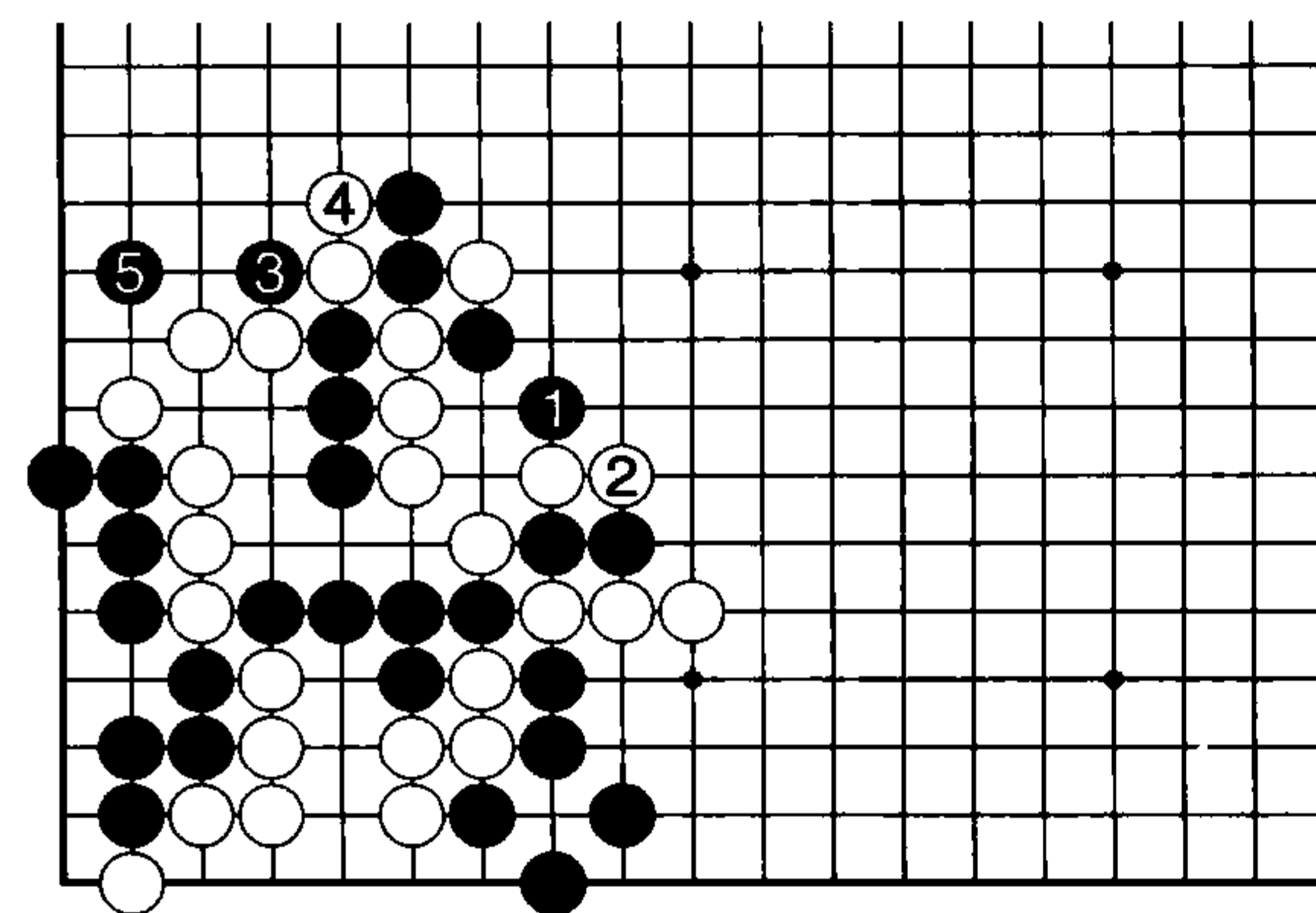


图14 对杀

黑1尖，白2长没问题，黑3、5转而在下左面和白杀气……

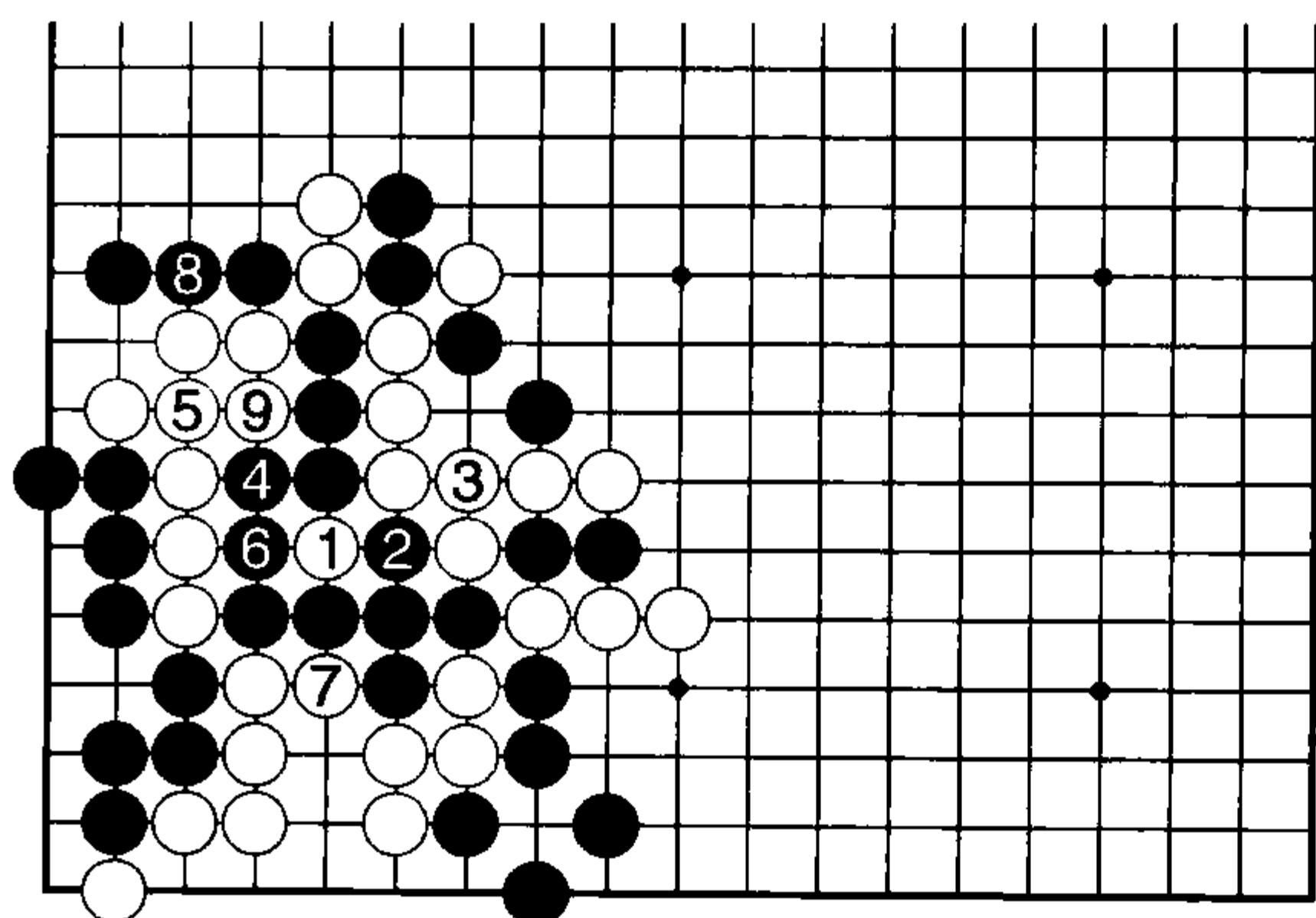


图15 解围

白1挖是唯一的解围手段，最终白快一气吃黑。

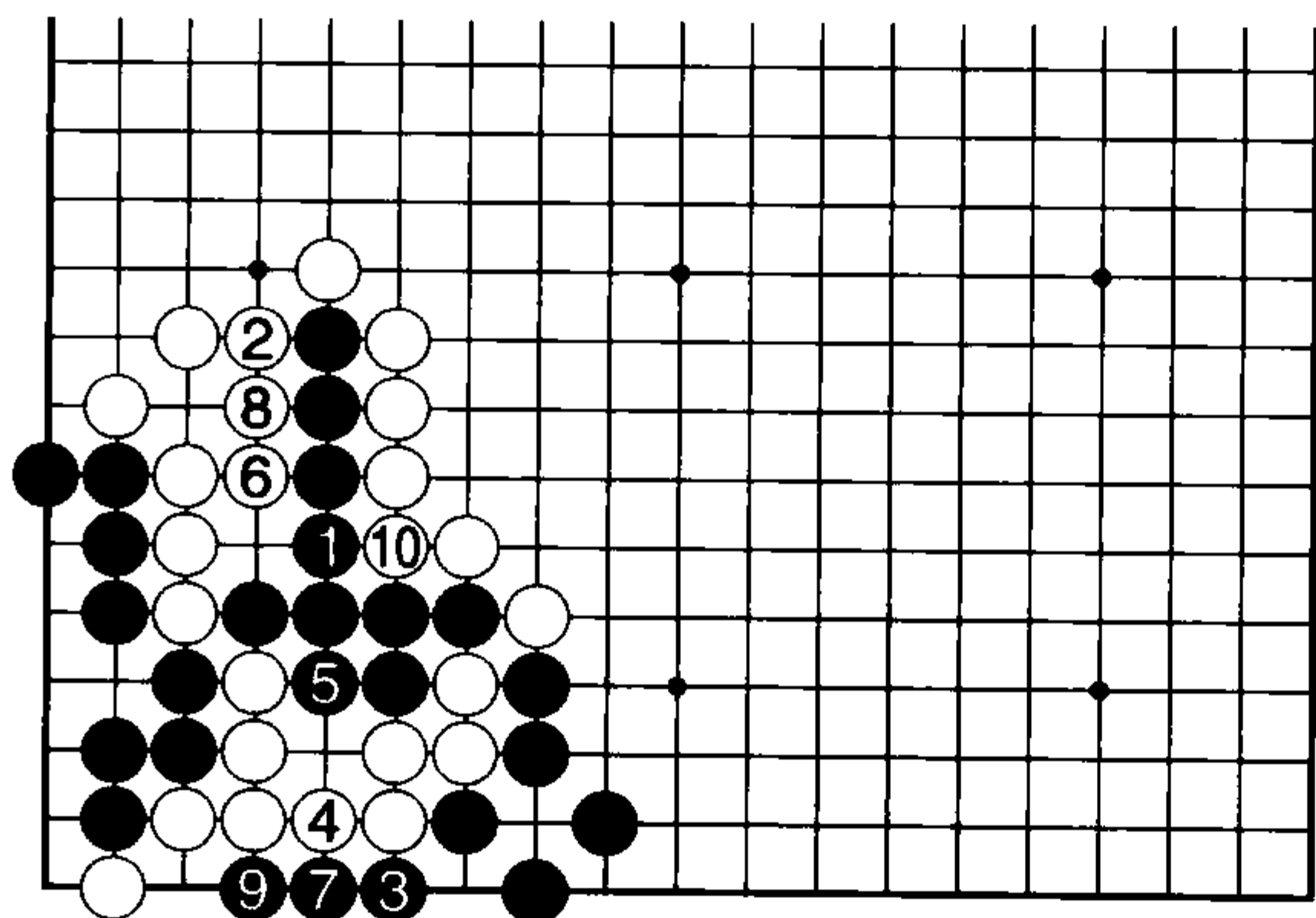


图16 黑被吃

吃左面不行，黑1接和下边比气，但白10后，黑气不够。

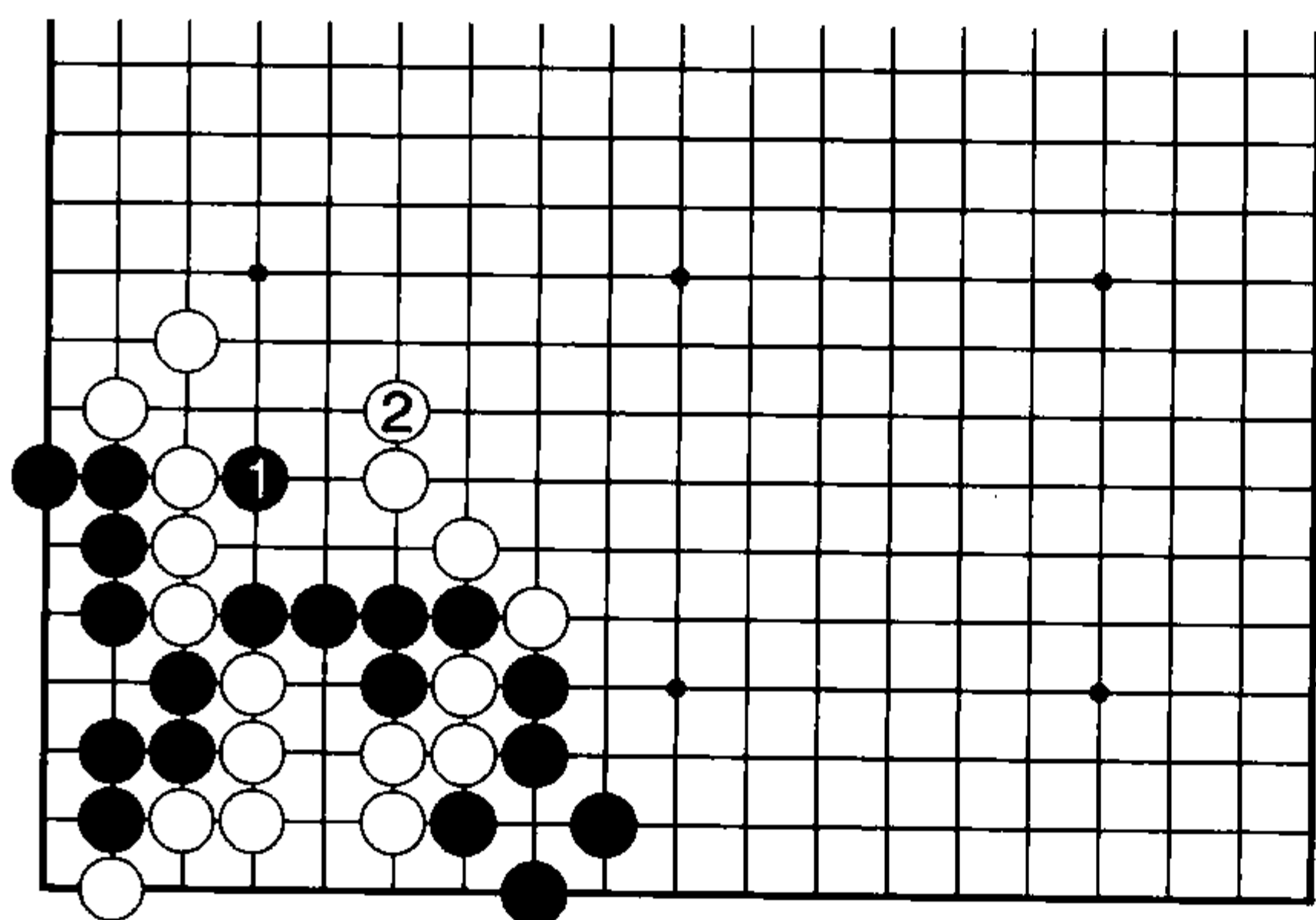


图17 变化

黑1只好换一种办法，对此，白2并好手。

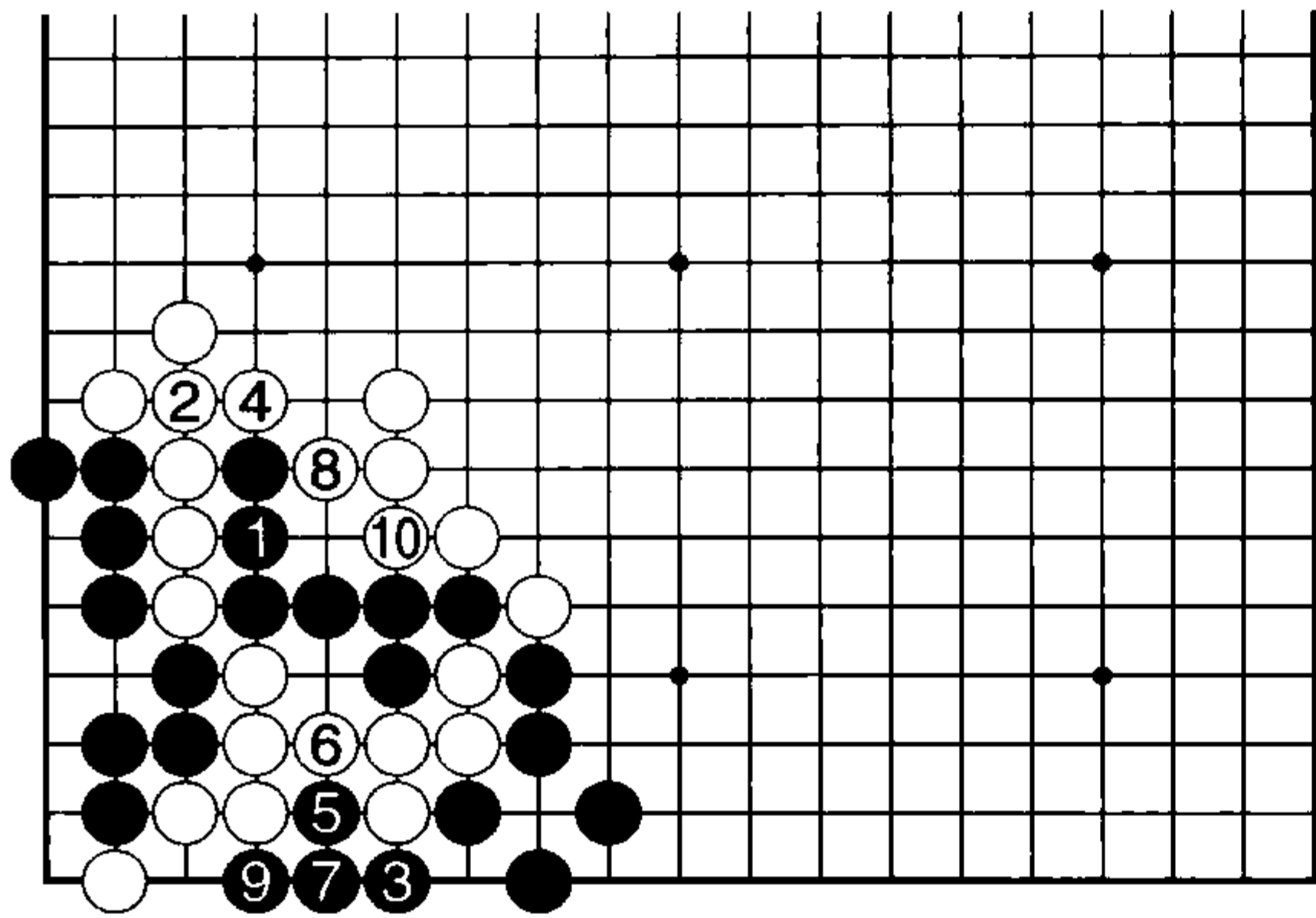


图18 黑不行

黑1打，白2接后，  
比气黑依然不够。

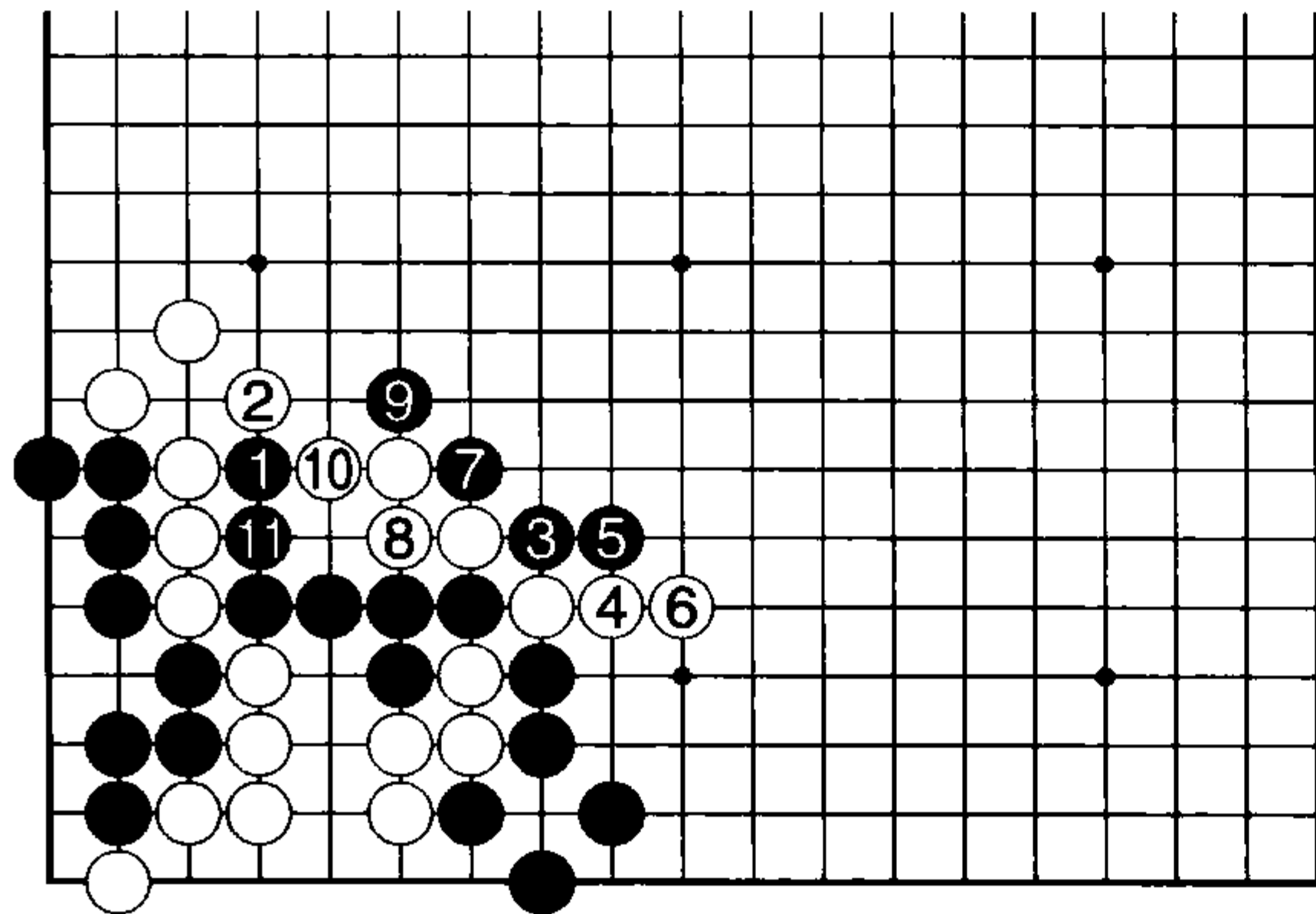


图19 草率

黑1夹时，白2草  
率，至黑11，白崩溃。

## 第十二型 基本图

黑1目外，白2小飞挂，黑3点到二路，看着不像好棋，然而，却不能不小心。

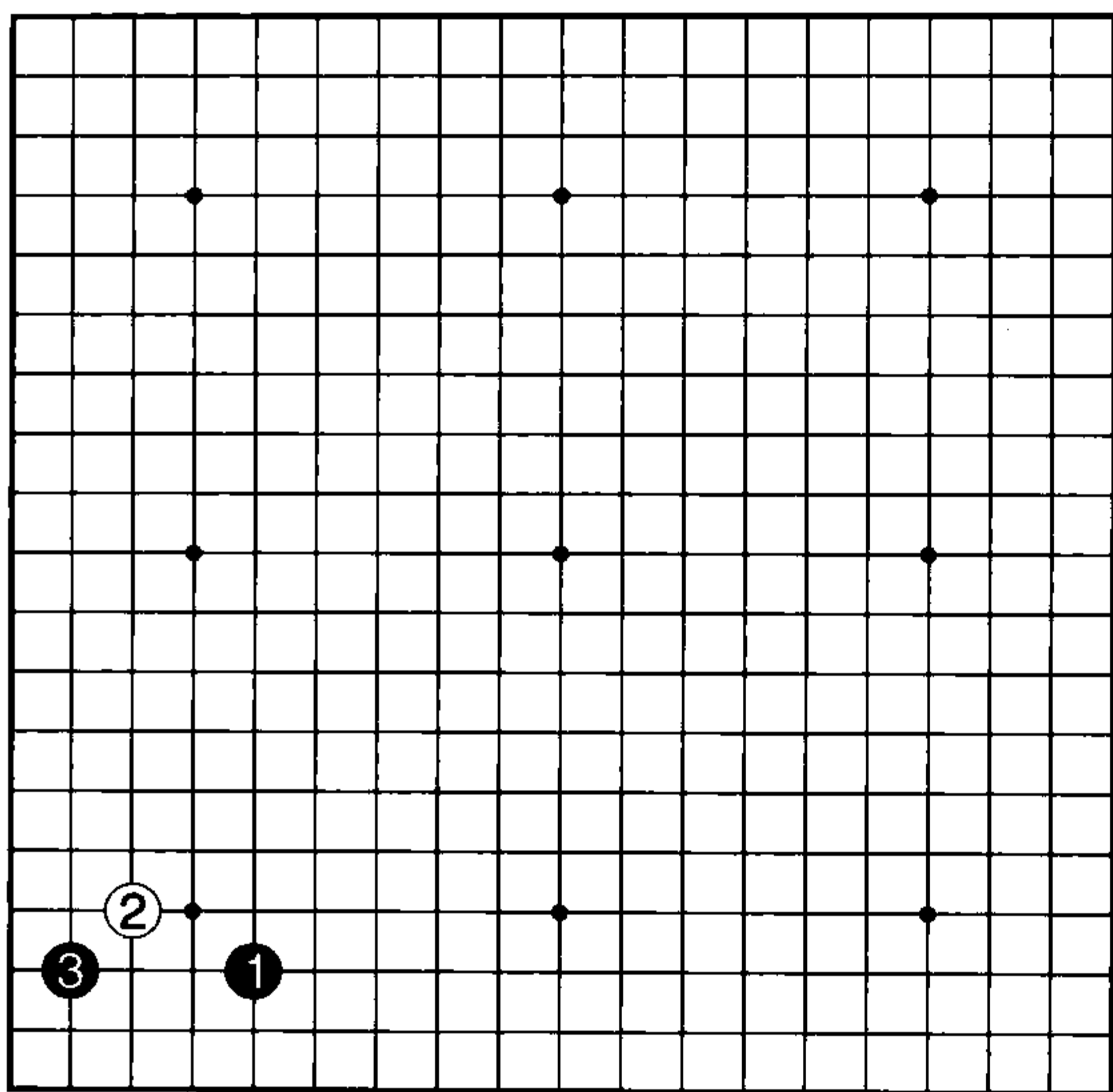


图1 受骗1

白1切断黑的联络是基本思路，但黑2长后，白不行。以后白A，黑B靠严厉，白如C黑就A扳过。

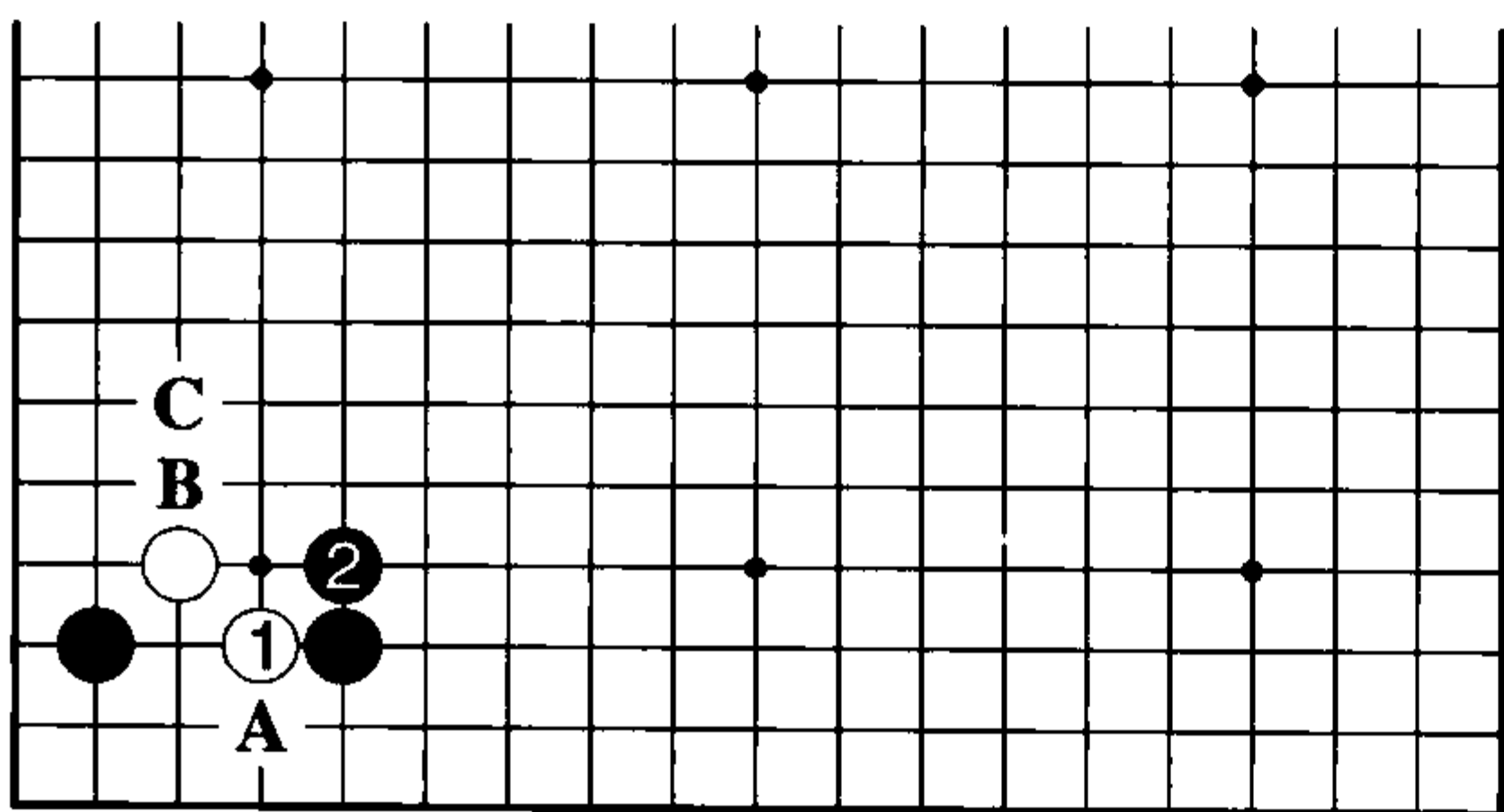
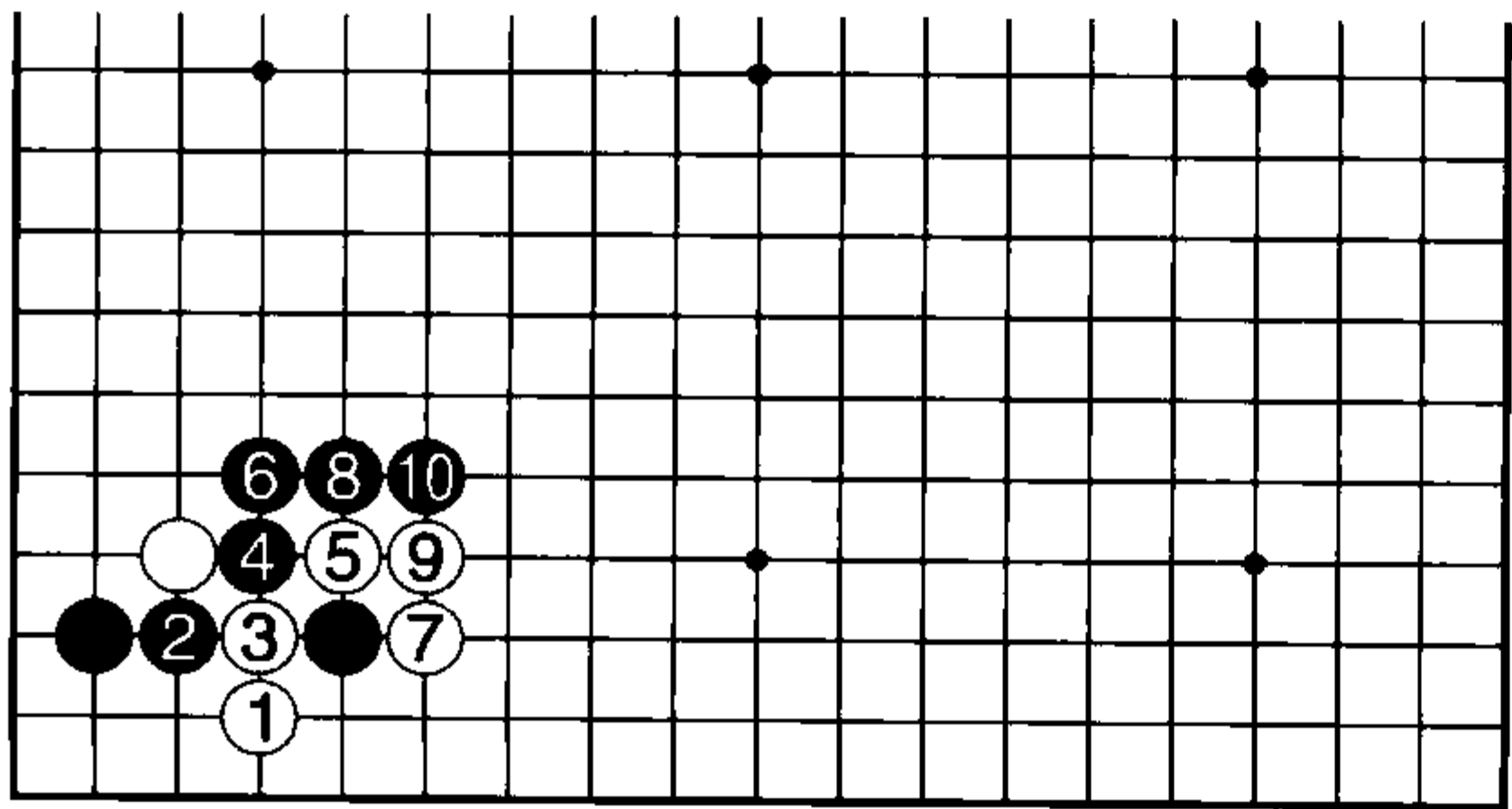
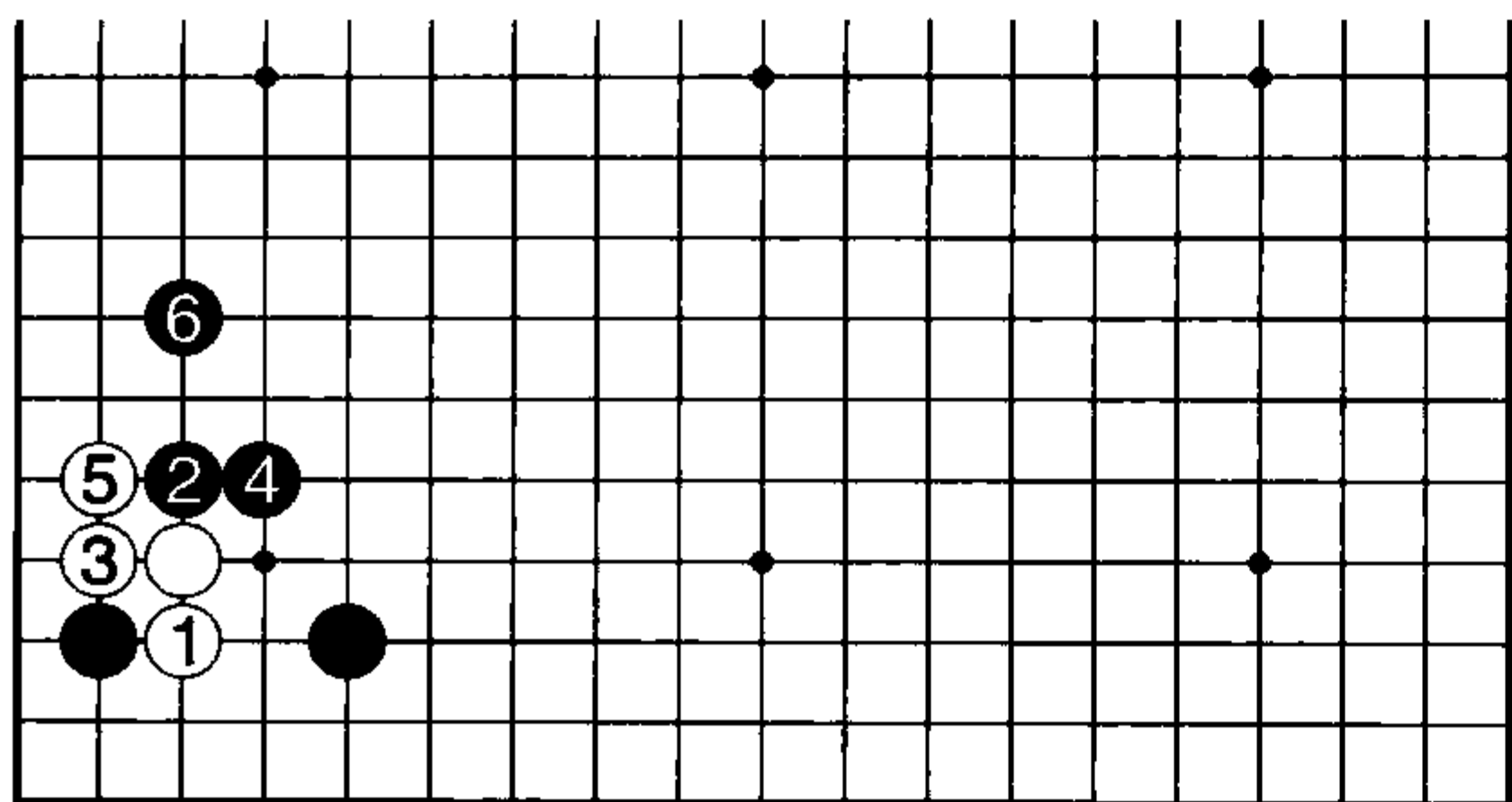


图2 受骗2

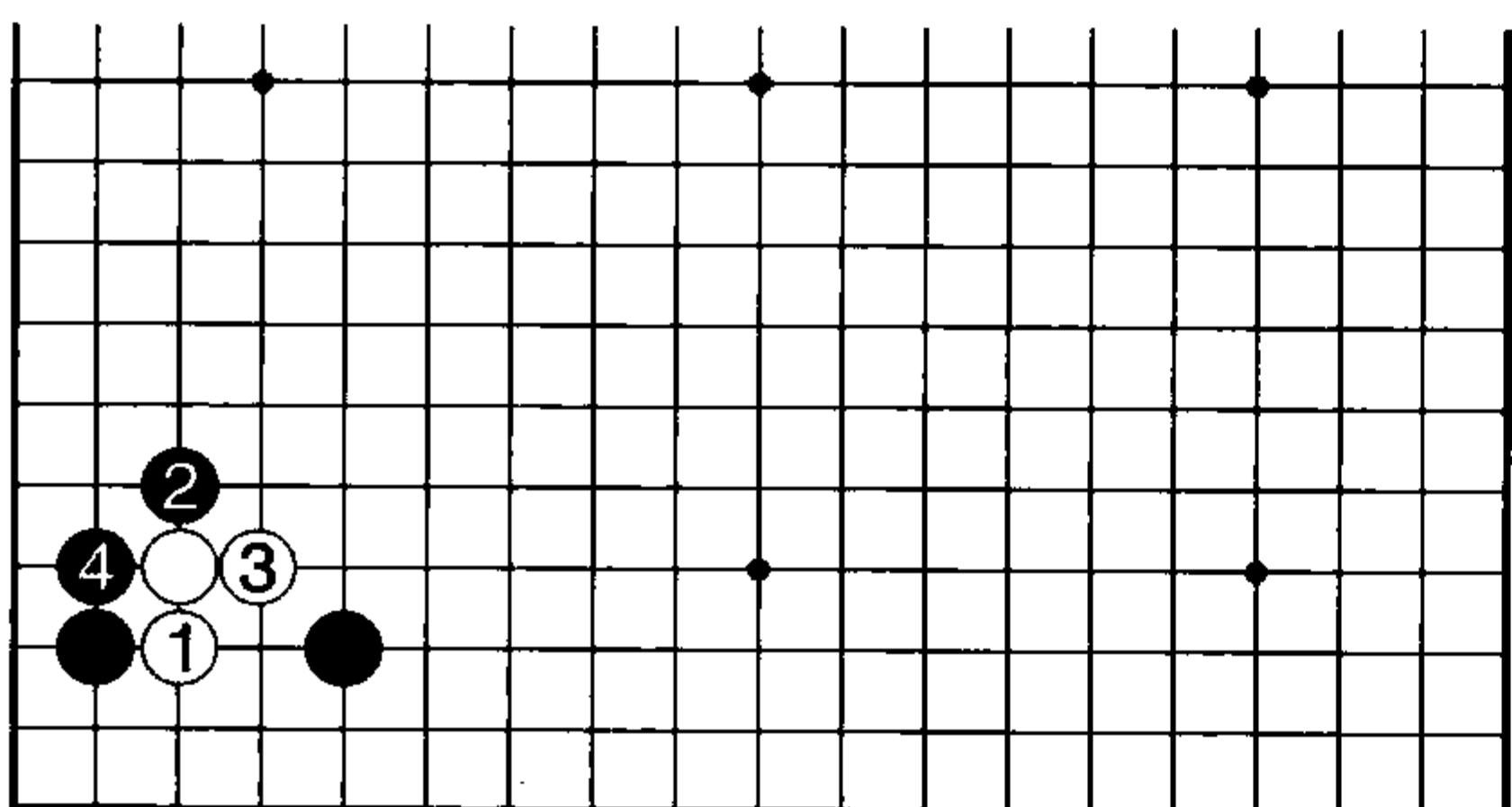
白飞看似轻灵，但黑只要简单冲断即可，至黑10压，白不便宜。





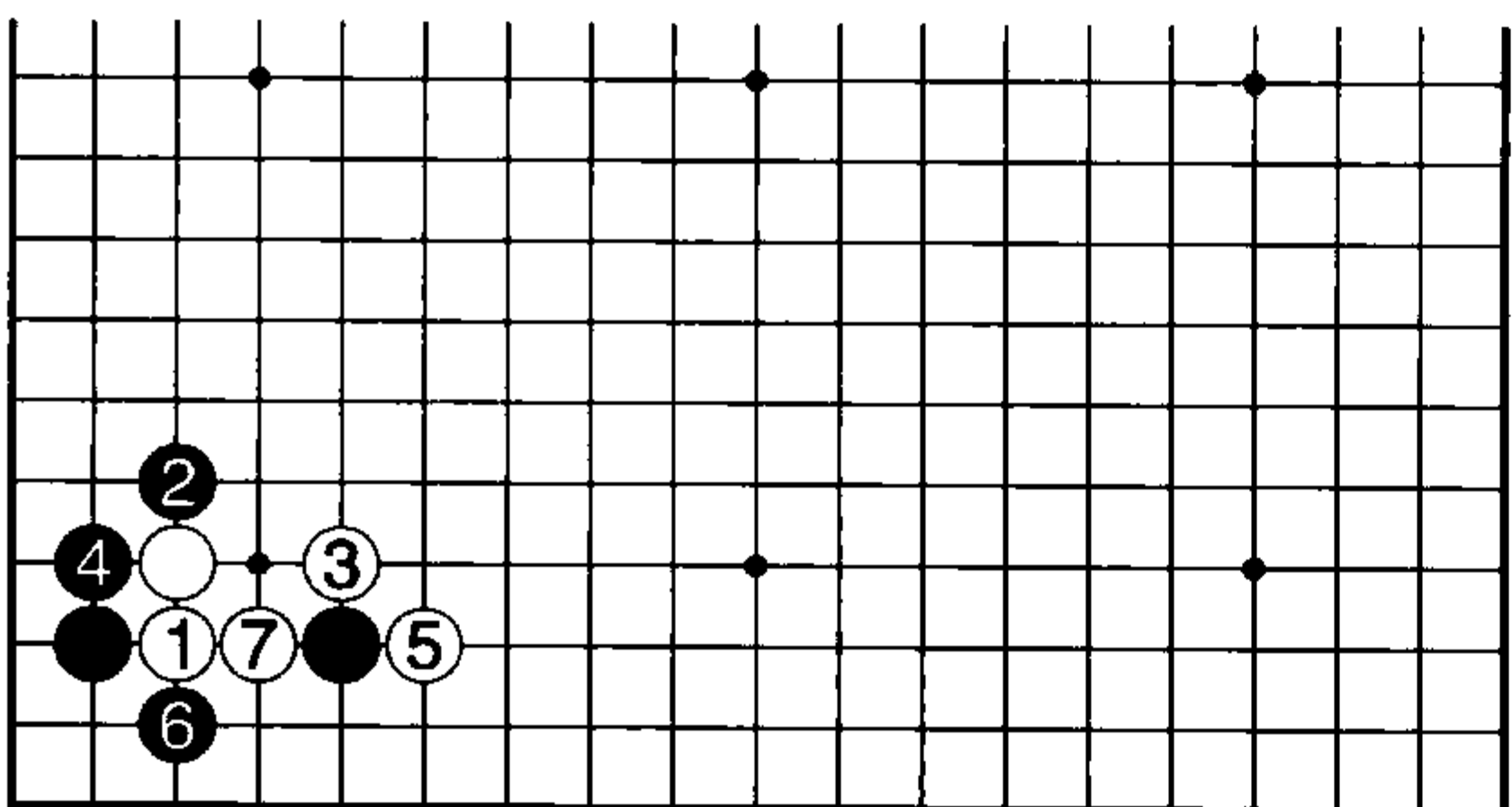
**图3 受骗3**

白1挡，把黑棋吃进去，很容易想到，但这正如黑所愿。黑2碰是准备好的手段，白3如执迷不悟，黑4退回去，白被封锁，明显亏损。



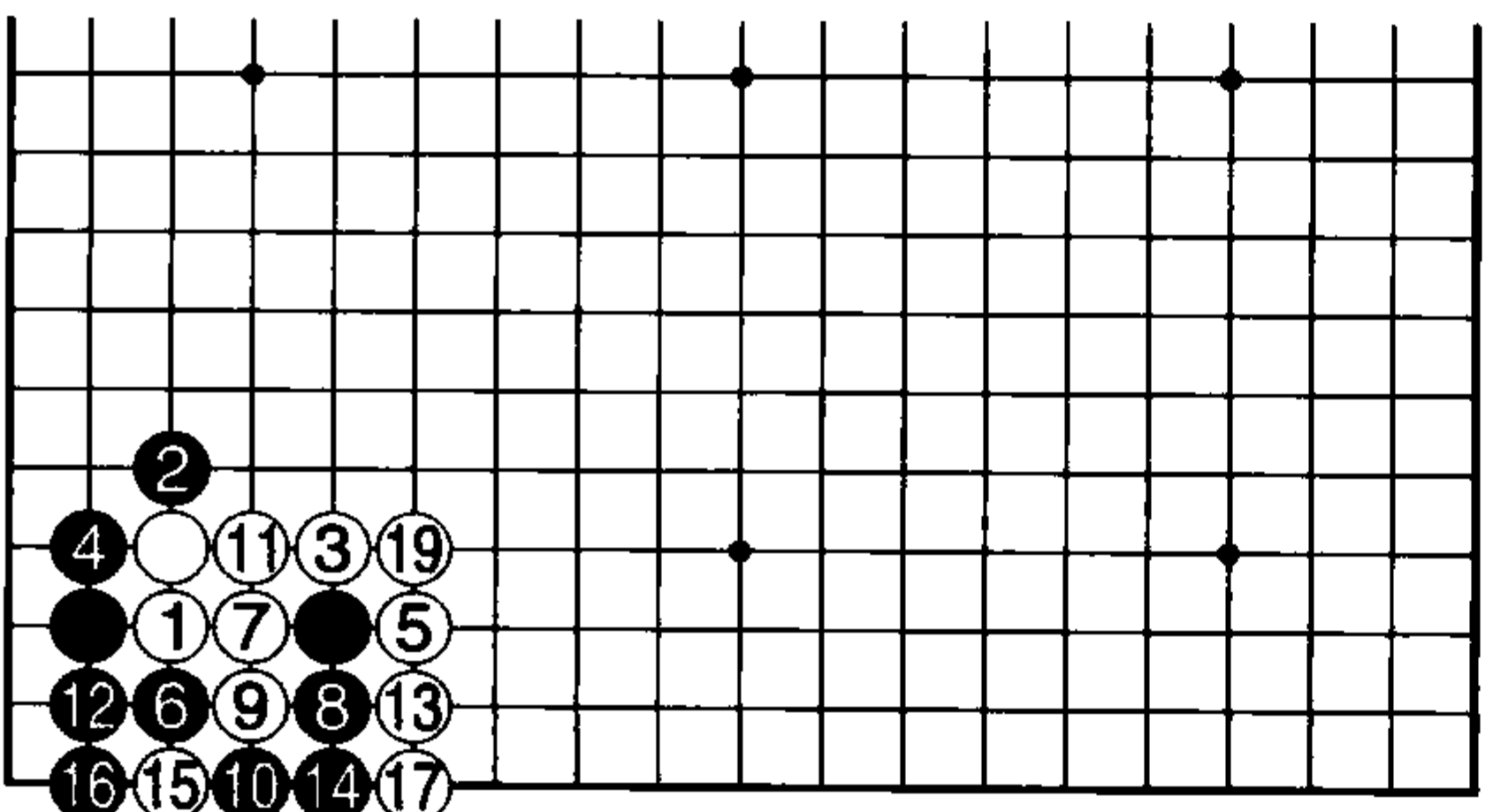
**图4 变化**

白3不愿被封，选择愚形弯出，黑4渡过愉快。白形状不佳，以后可能还会成为黑的攻击目标，此结果白没有道理满意。



**图5 自厚**

白3靠比上图灵活，黑4若渡过，白5扳住，黑6扳，白就7位紧紧吃住。白不错。



**图6 白好**

上图后，黑若不甘心，8位跑出，白9冲要紧，至白19，黑不行。

(18接)

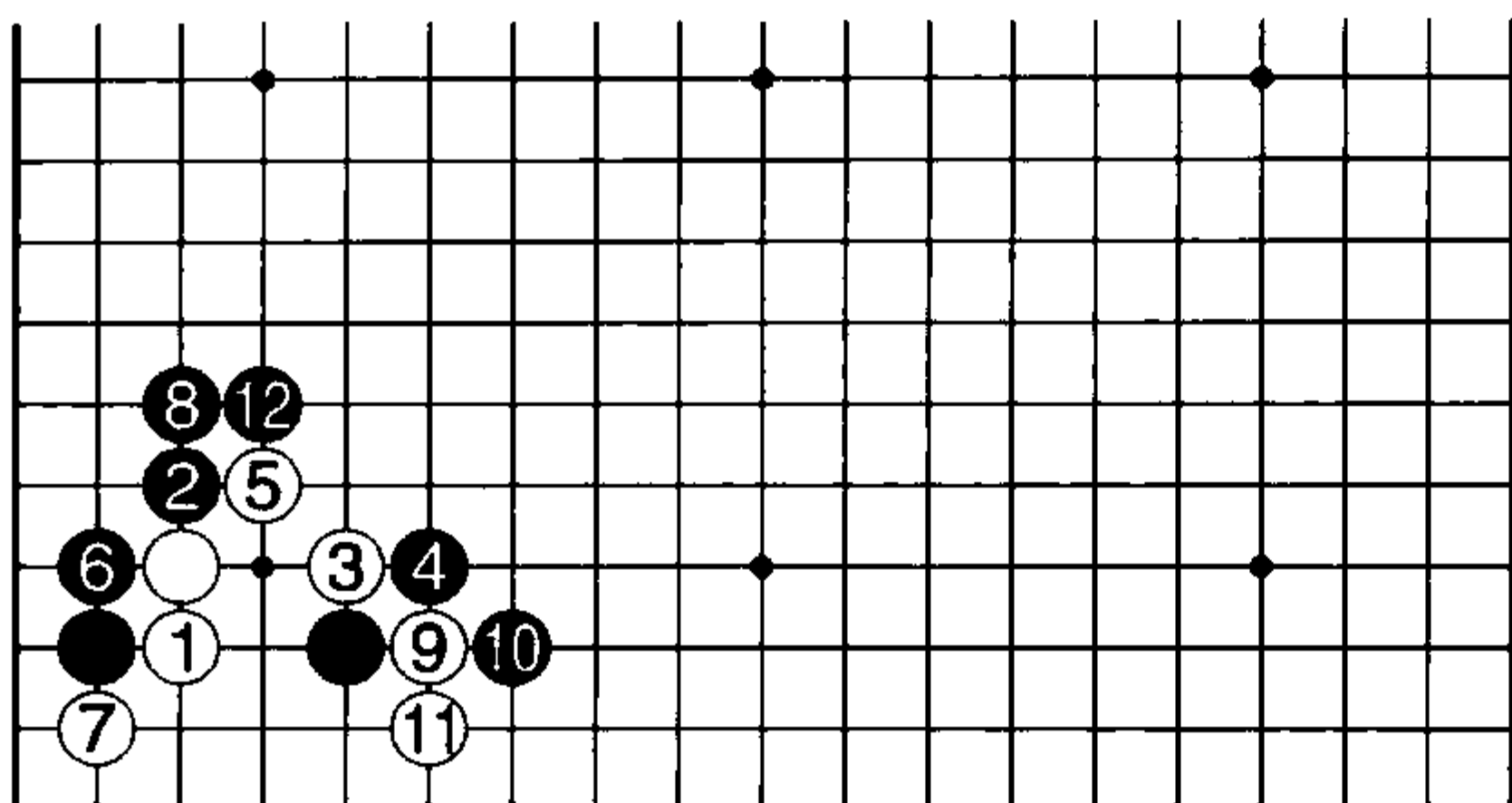


图7 黑不错

对白3，黑4好手。至黑12，成为白不满的结果。

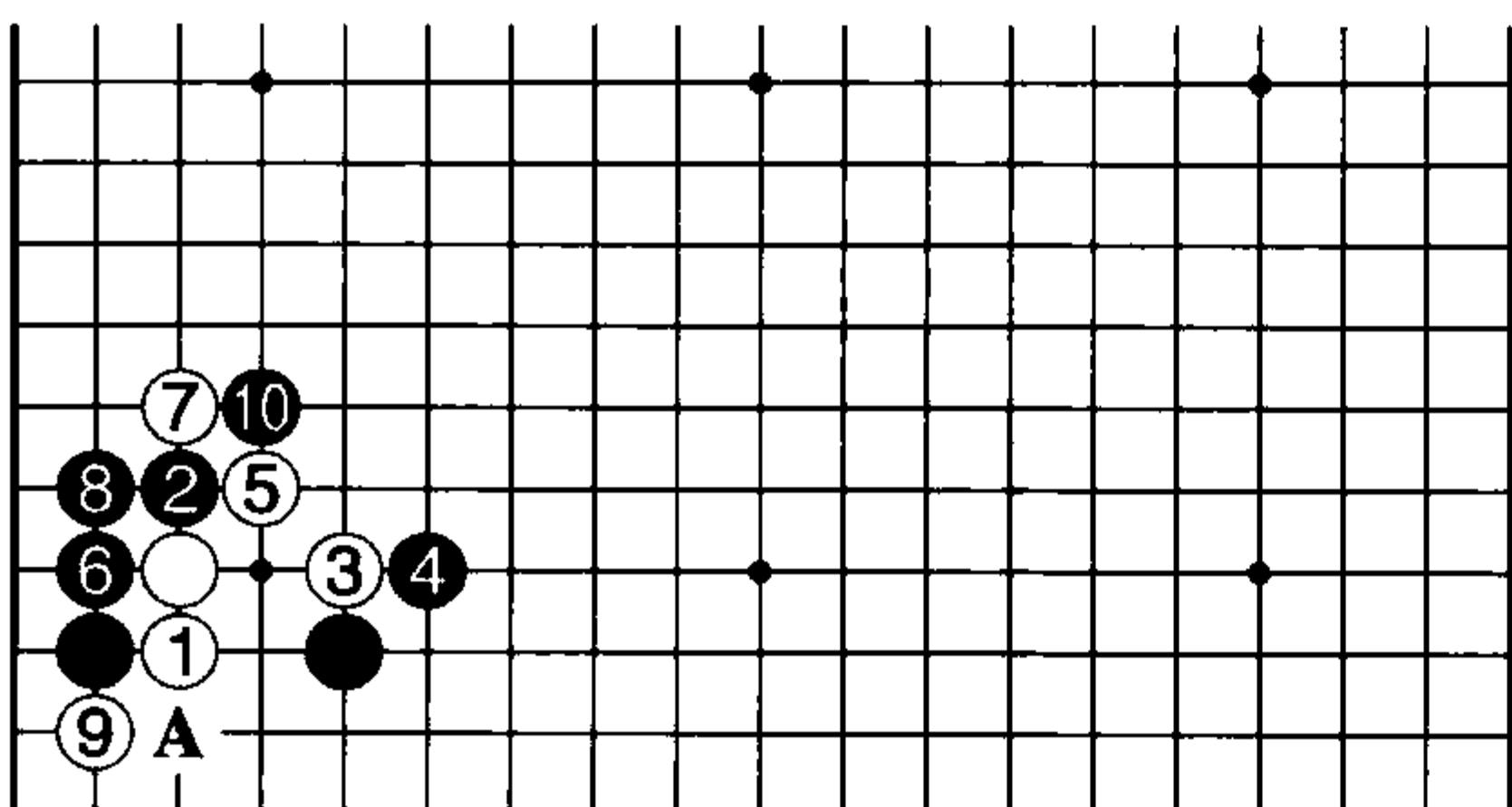


图8 变化

上图白7打，黑8粘上即可，以下白9如阻渡，黑10断严厉，白不好办。白9如补断，黑就A位扳过，此变化白不利。

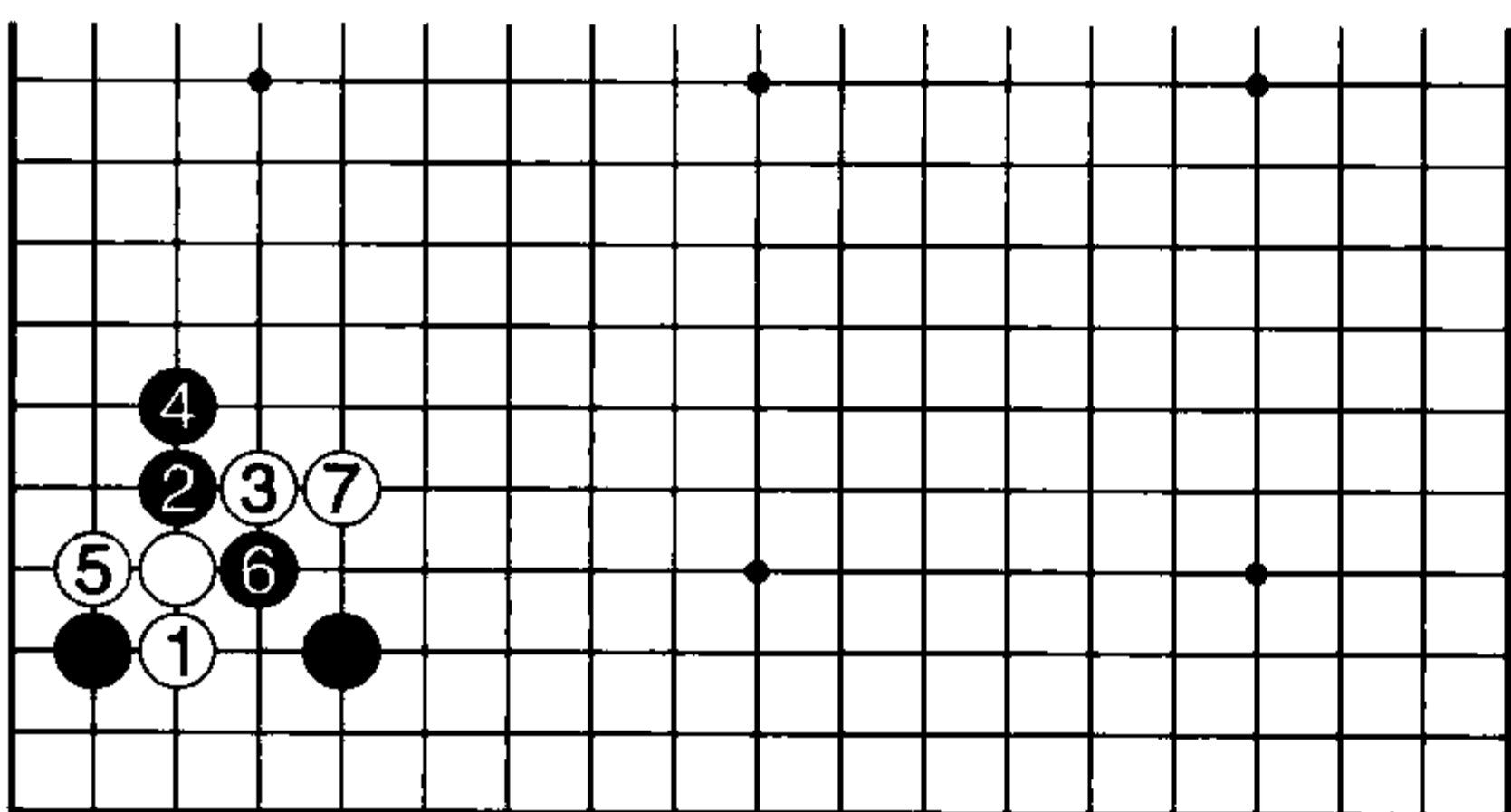


图9 骗着破解1

对黑2碰，白3扳就很好。至白7，把黑断为两块，作战黑不利。

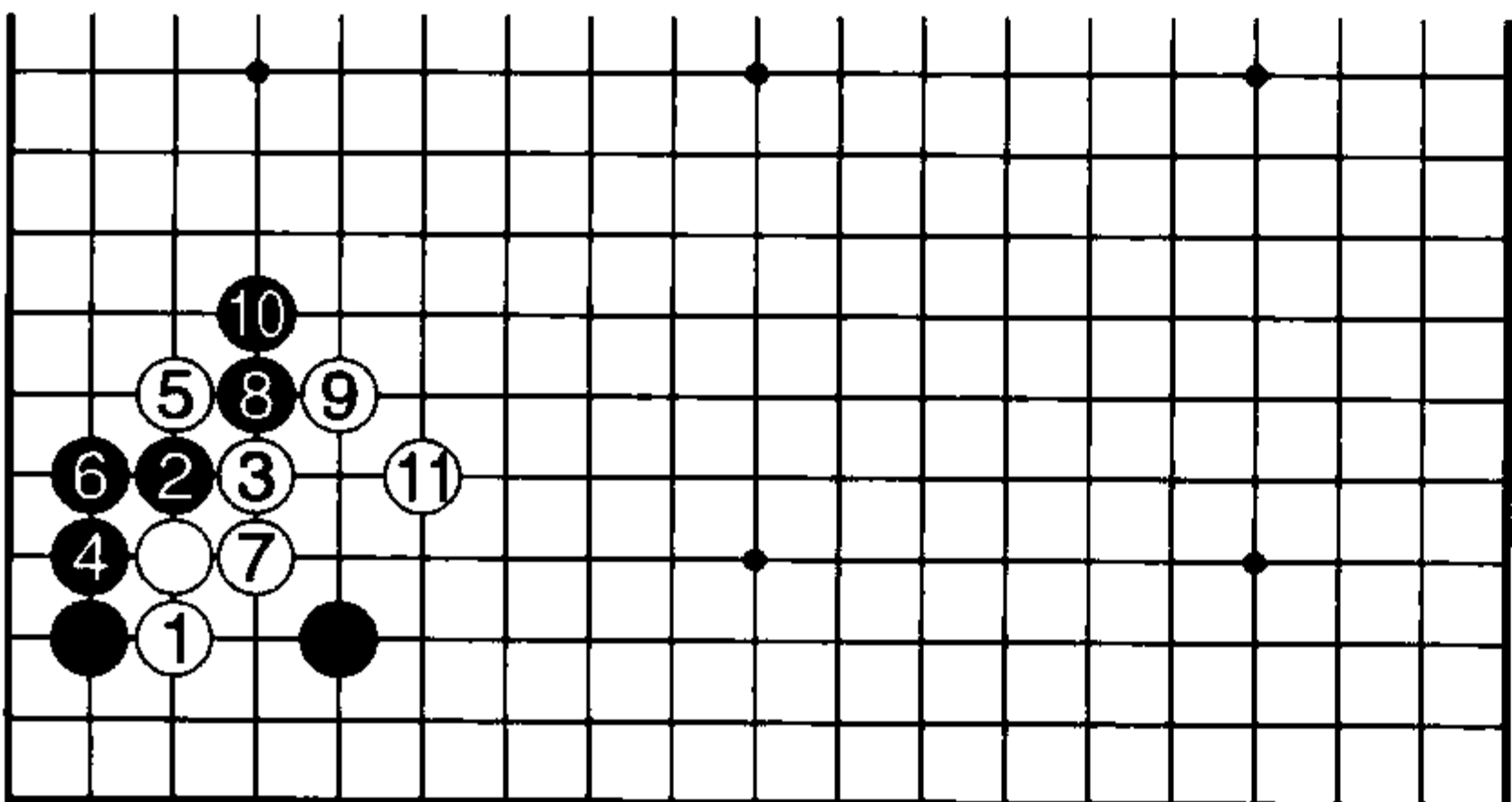


图10 白稍好

黑不满上图结果，于4位连回，白5打一下，7粘，黑8断必然，至白11的结果，黑位置偏低，白满意。

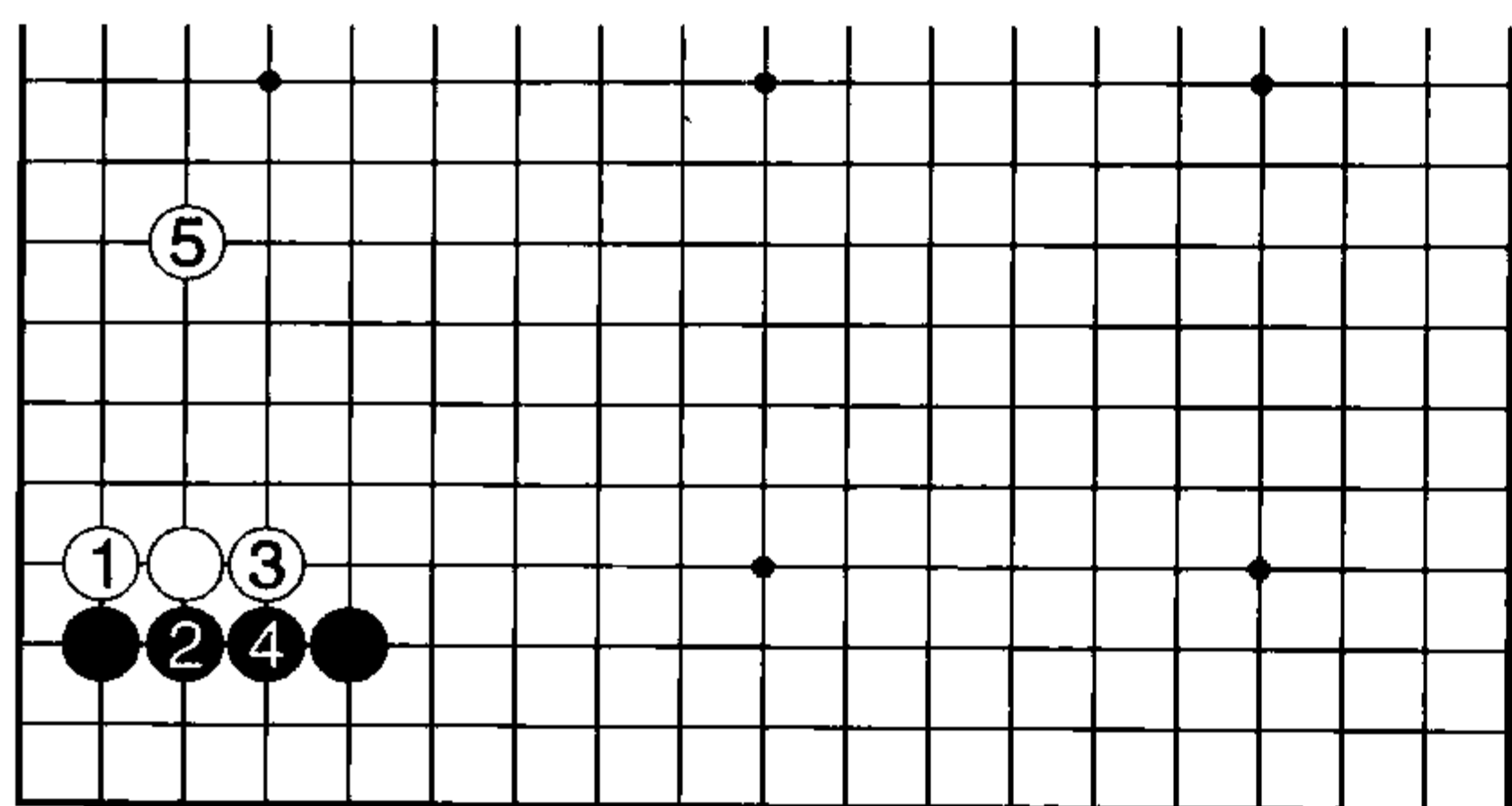


图11 两分

白其实只要简单1位挡，就不会吃亏。至白5，基本两分。

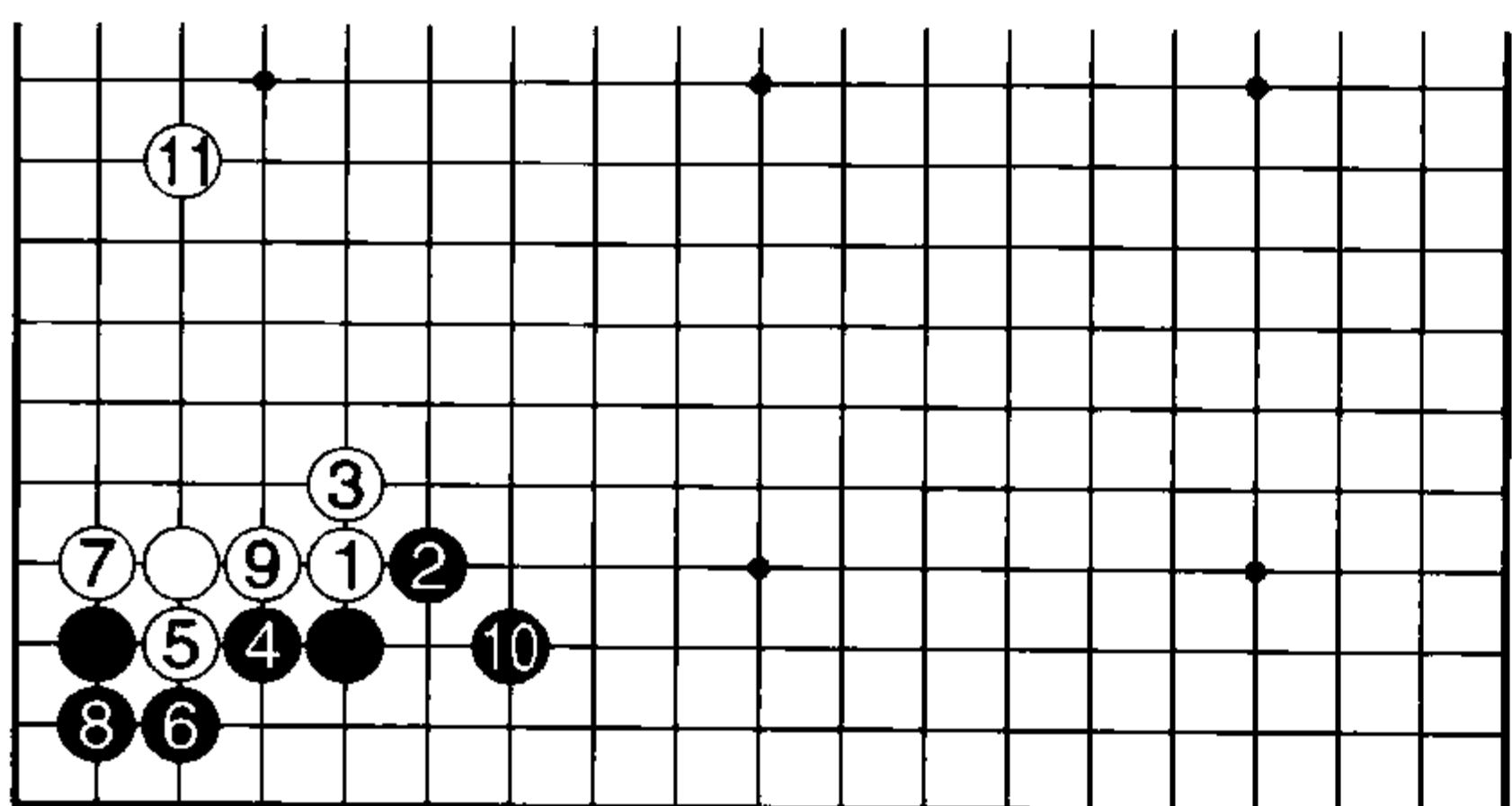


图12 还是两分

白1靠，3长也是简明之道，到11止，虽没有惩罚黑的无理手，但自身也未受损失。

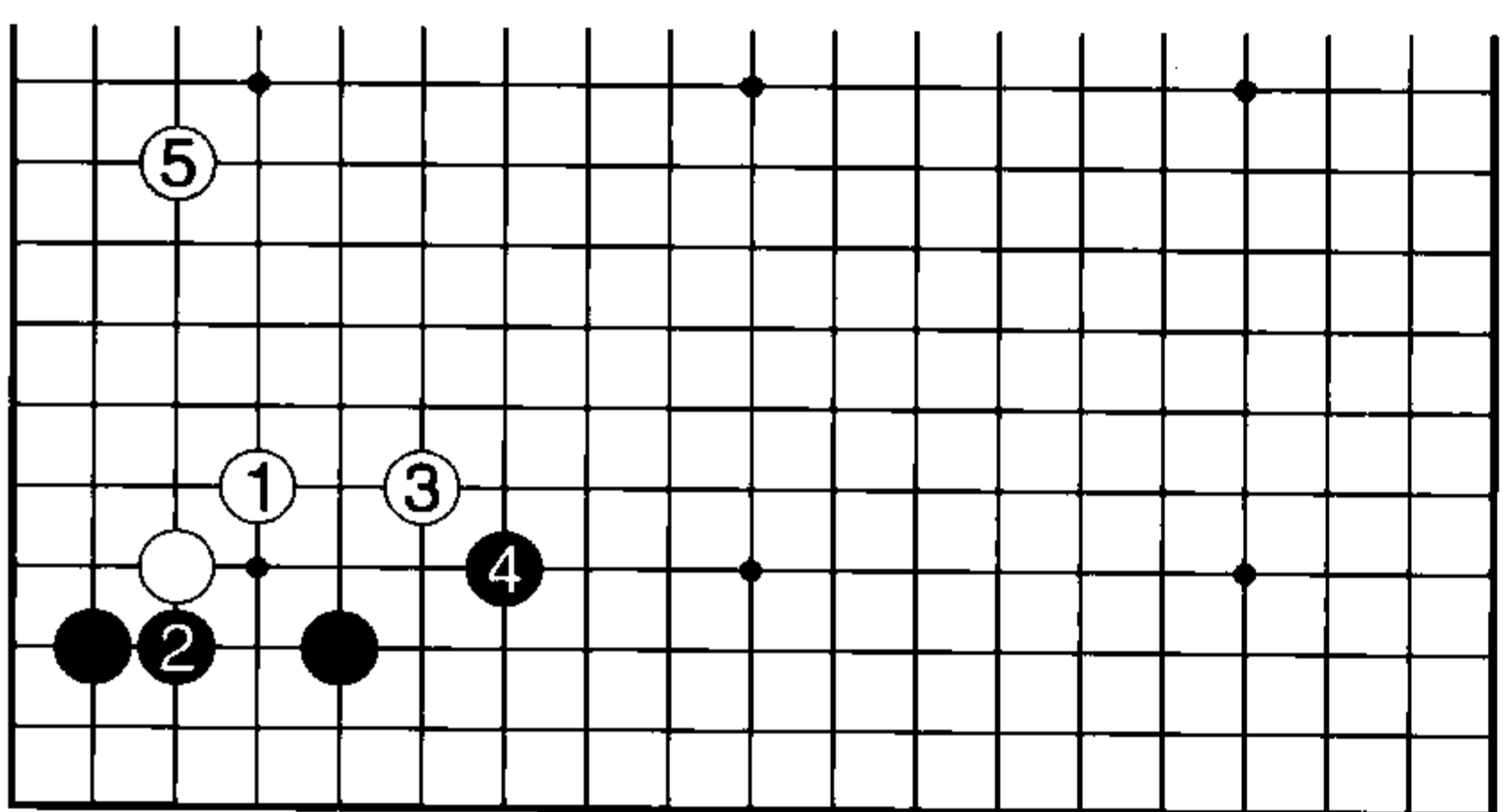


图13 又是两分

白1尖也行，黑2连回必然，至白5，双方可下，但遗憾的是没有对黑的坏棋给予打击。

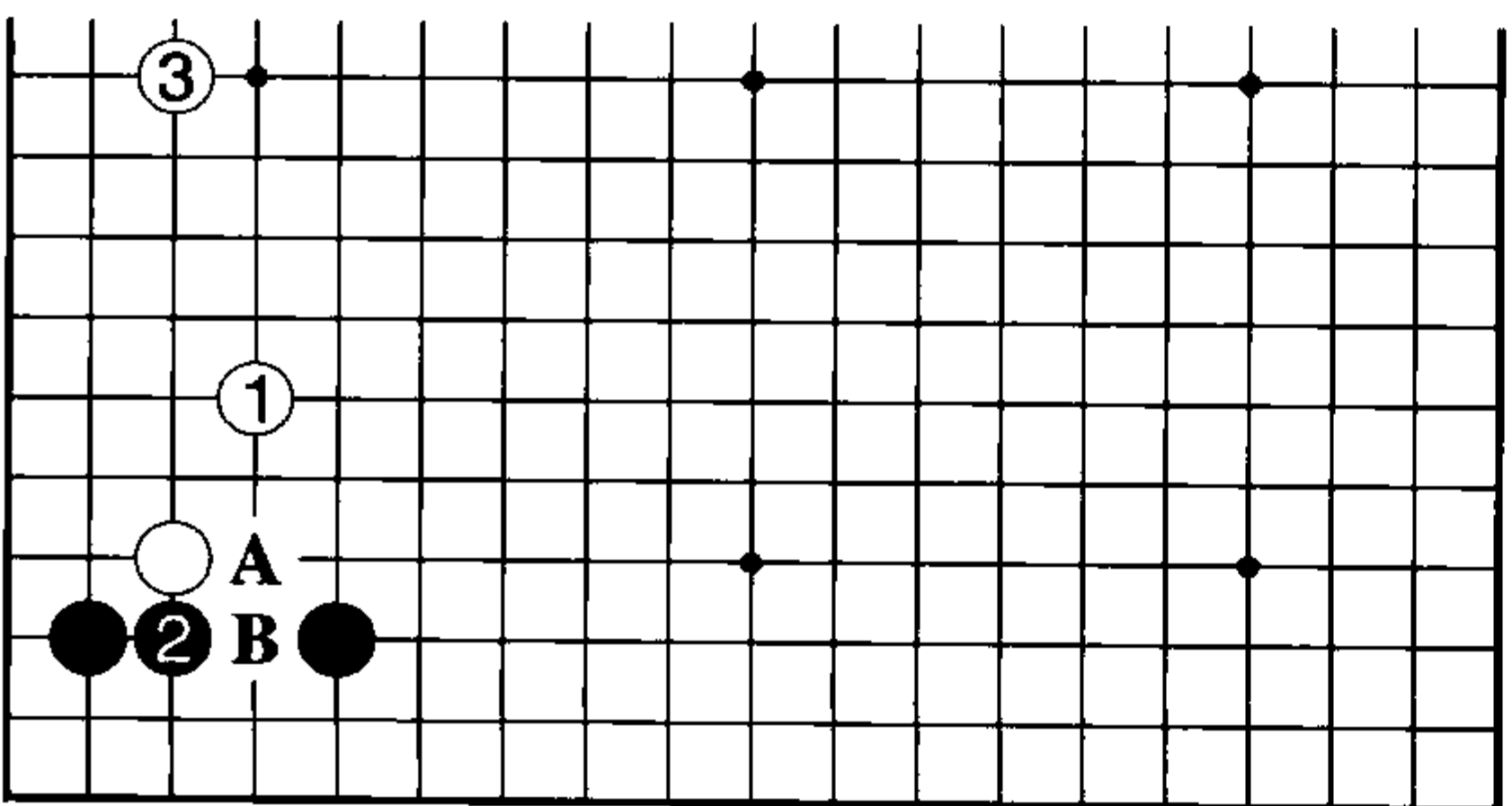


图14 骗着破解2

白1飞比上图要舒展，以后白A、黑B是白的权利。本图黑形凝重，白便宜。



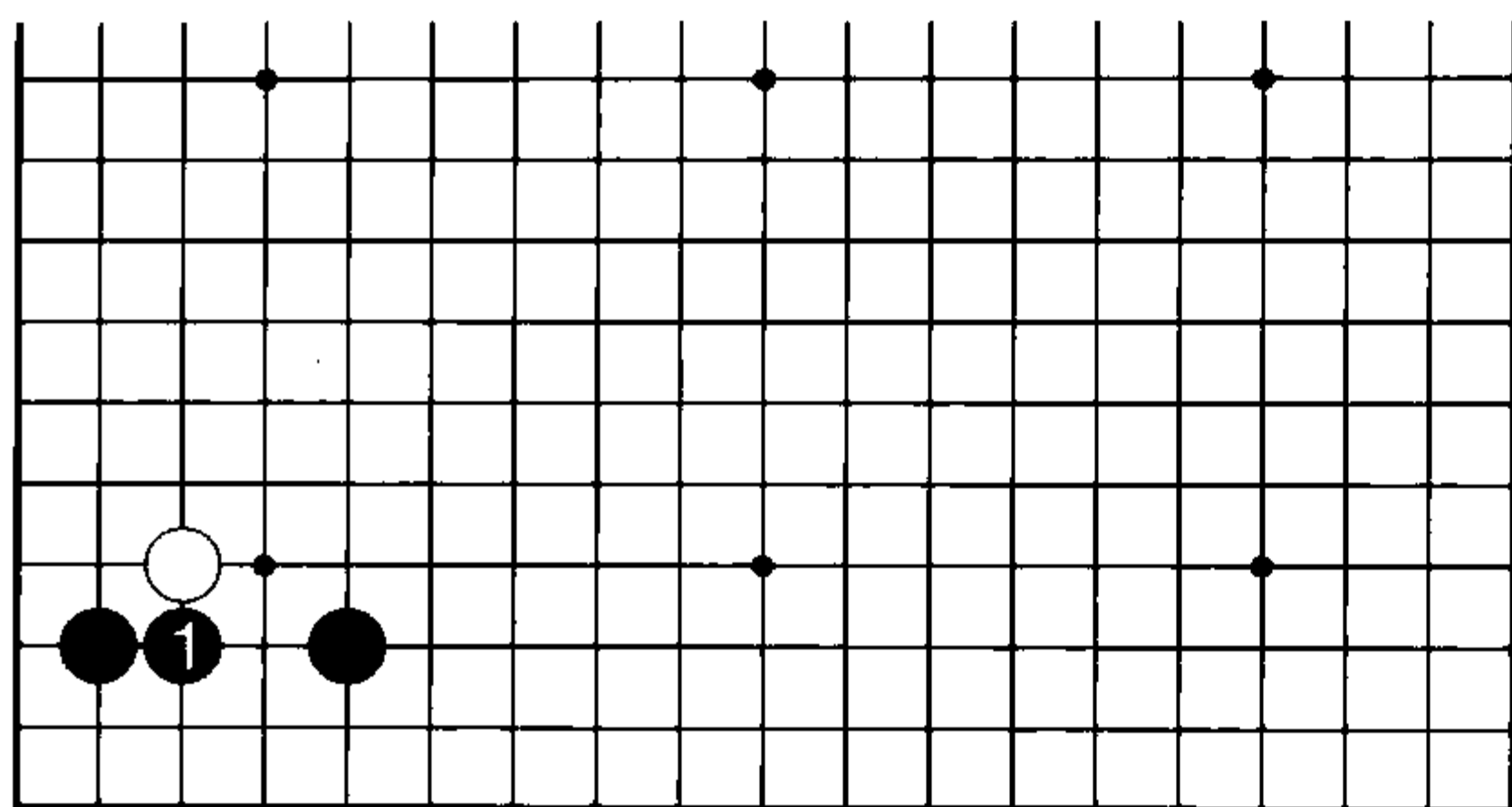


图15 骗着破解3

白脱先，也是很好的办法。黑以后总要连回来，这样的守角是不能满意的。

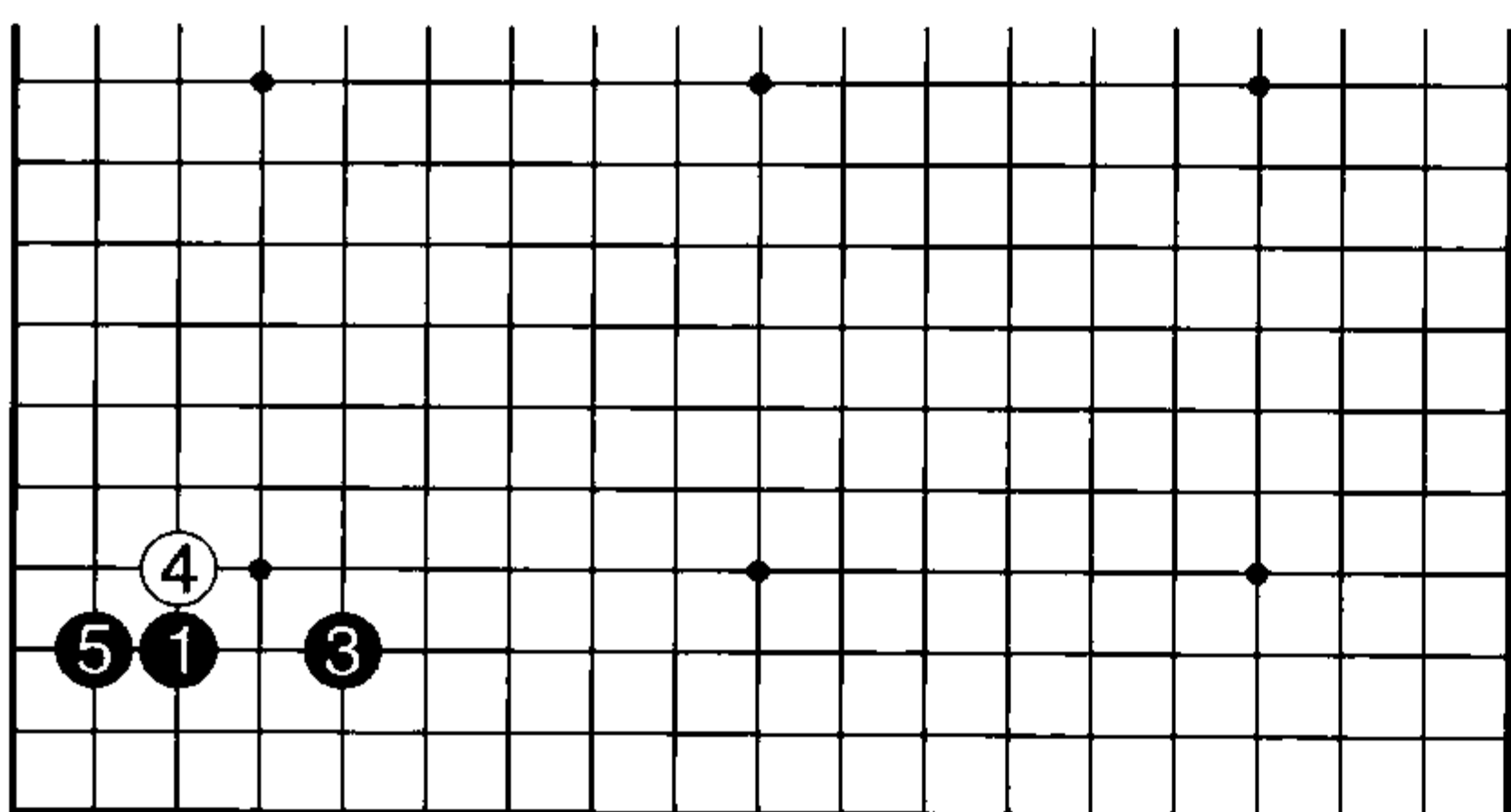


图16 手割

对上图可以这样分析：黑1占三三，白脱先，黑3再拆一效率偏低，白4碰，黑5下立又被白便宜一点。因此，这是黑不满的结果。

## 第十三型 基本图

黑13打，15飞，过分。白想要惩罚黑棋，制造劫材是关键。

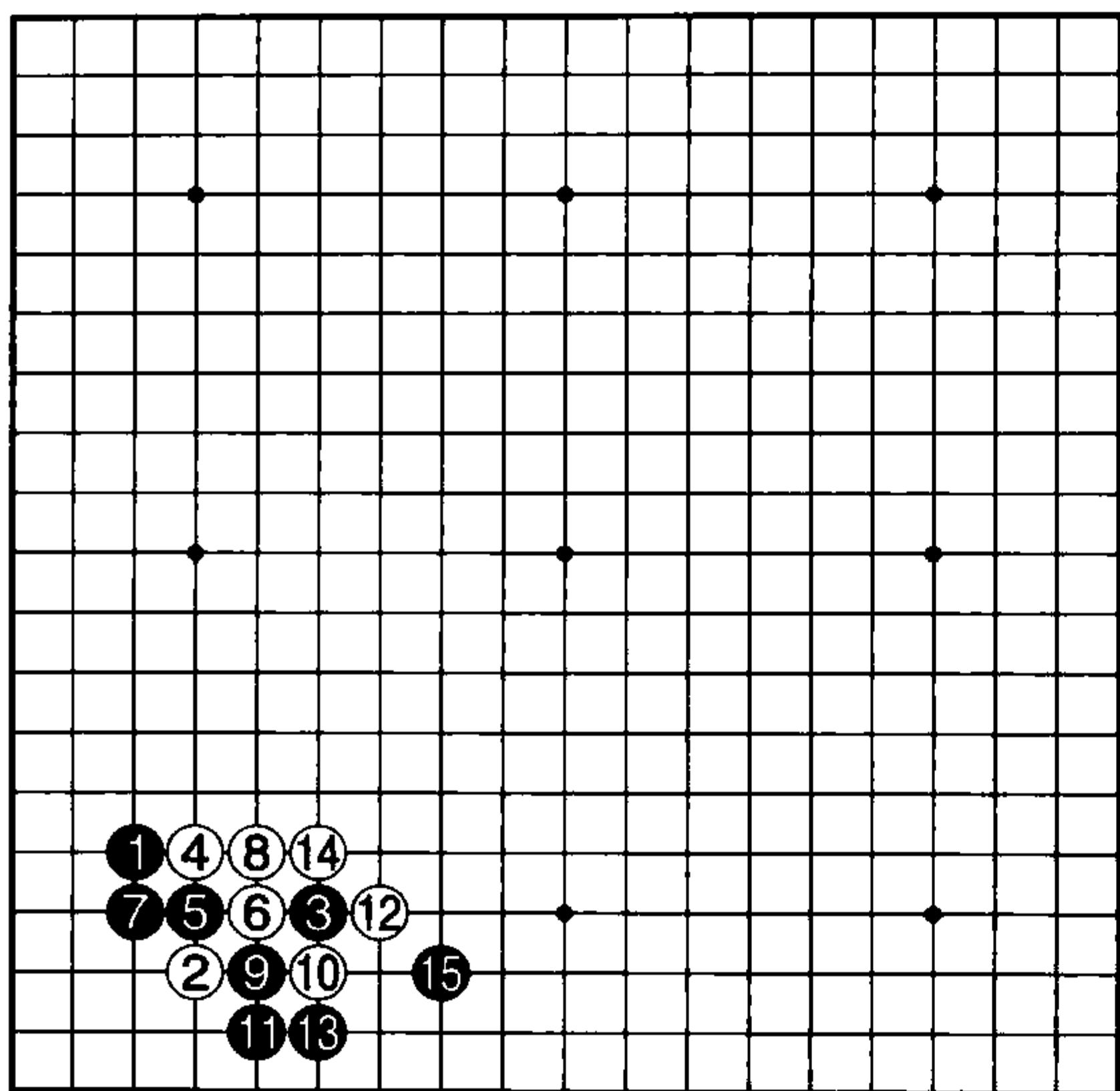


图1 定式

白1打吃时，黑2跳，白3提，黑4拐吃，是标准定式。

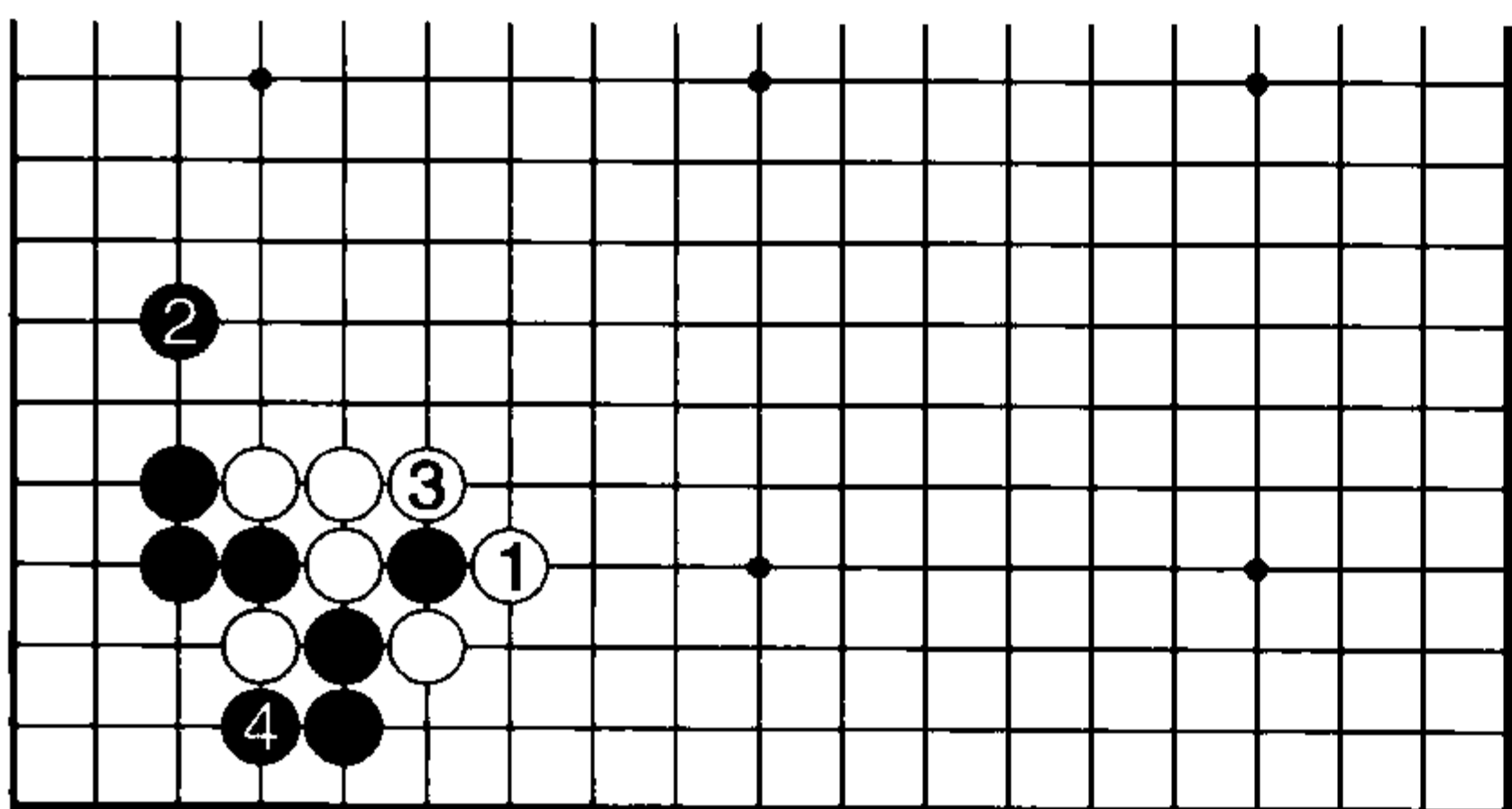
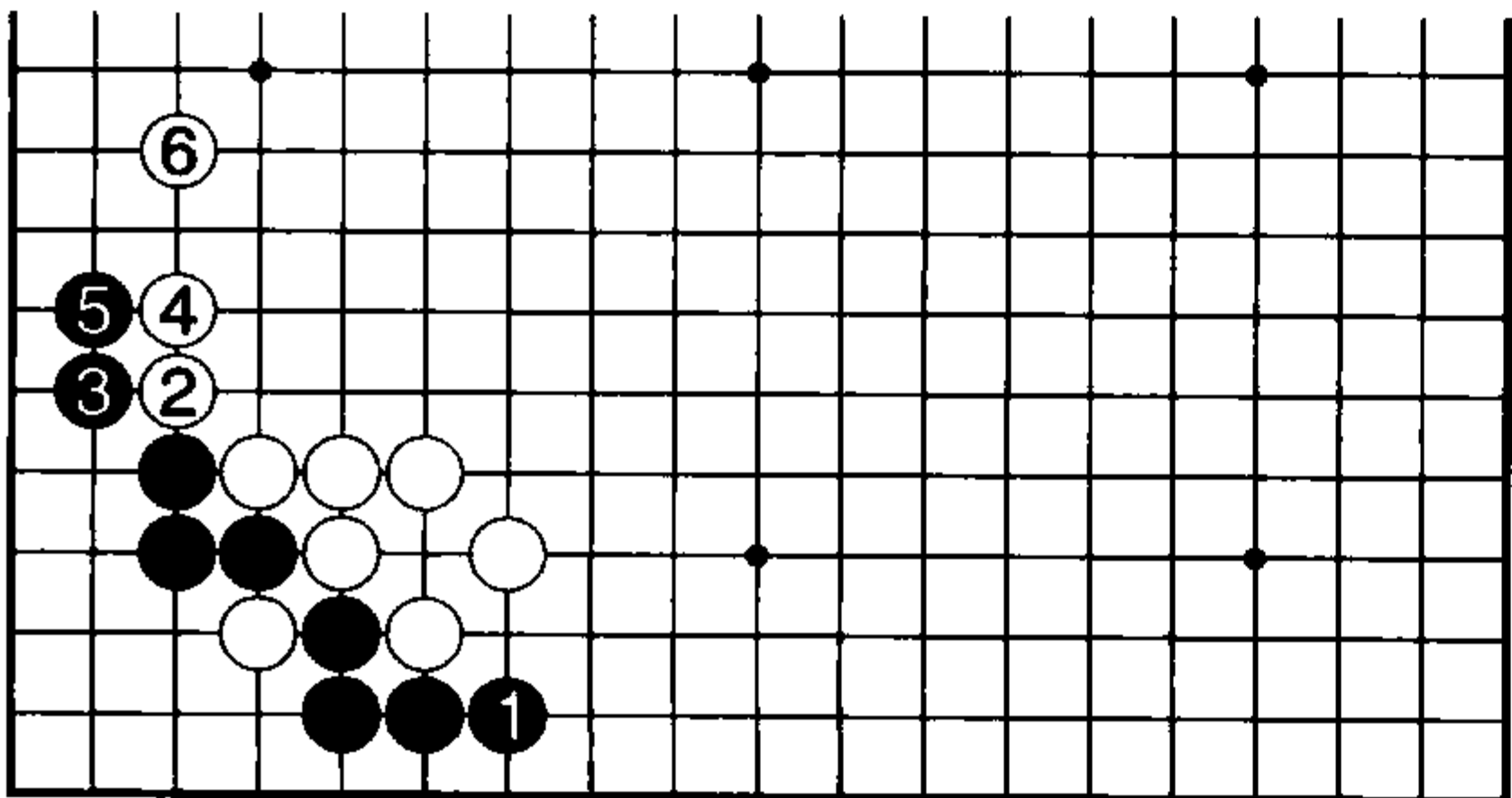


图2 白厚

黑1如长，被白2扳住，至白6，白棋厚，黑难以满意。



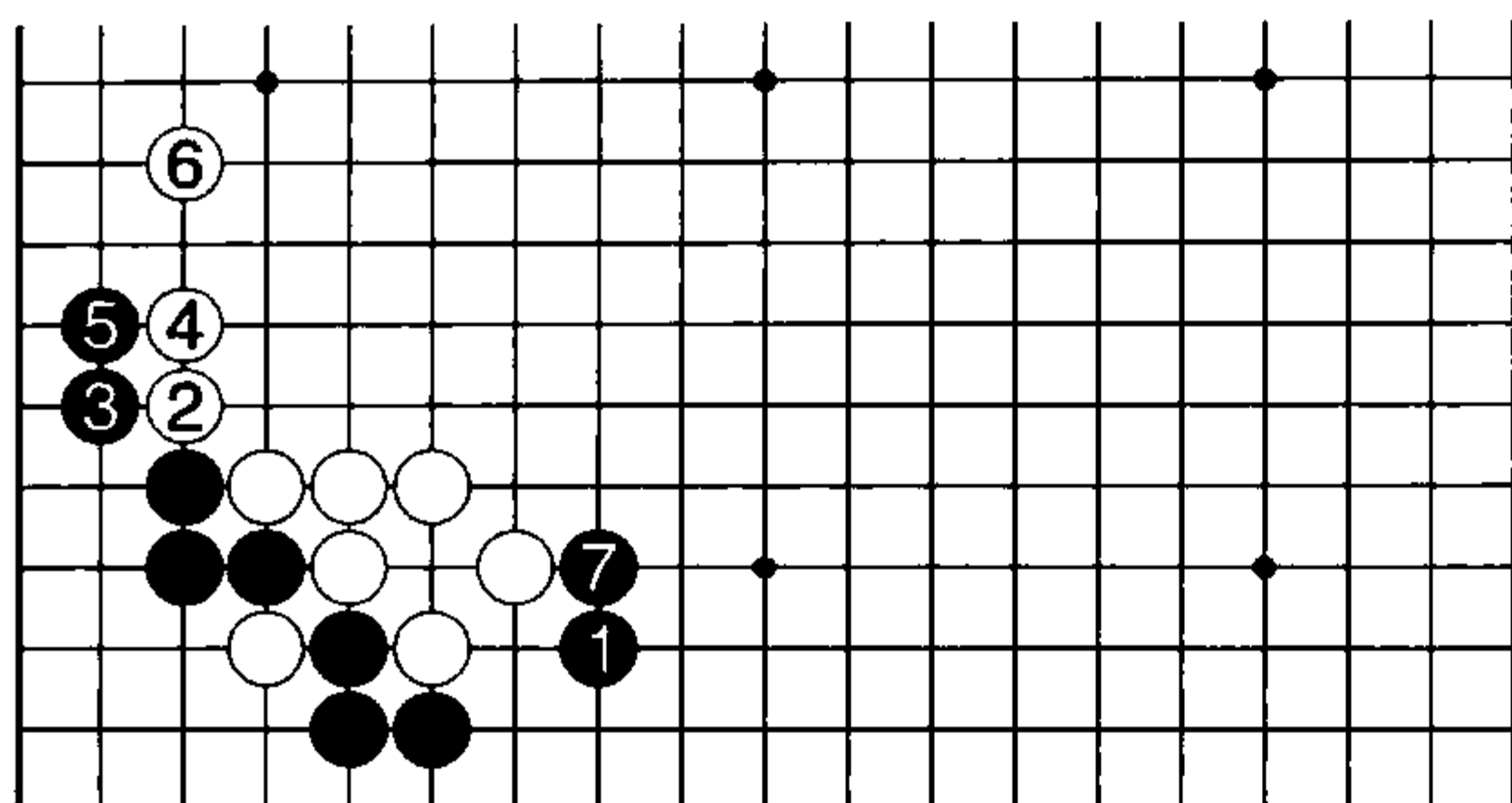


图3 受骗

黑1飞时，白如果还下2、4、6，黑7贴起，白不满。角上以后……

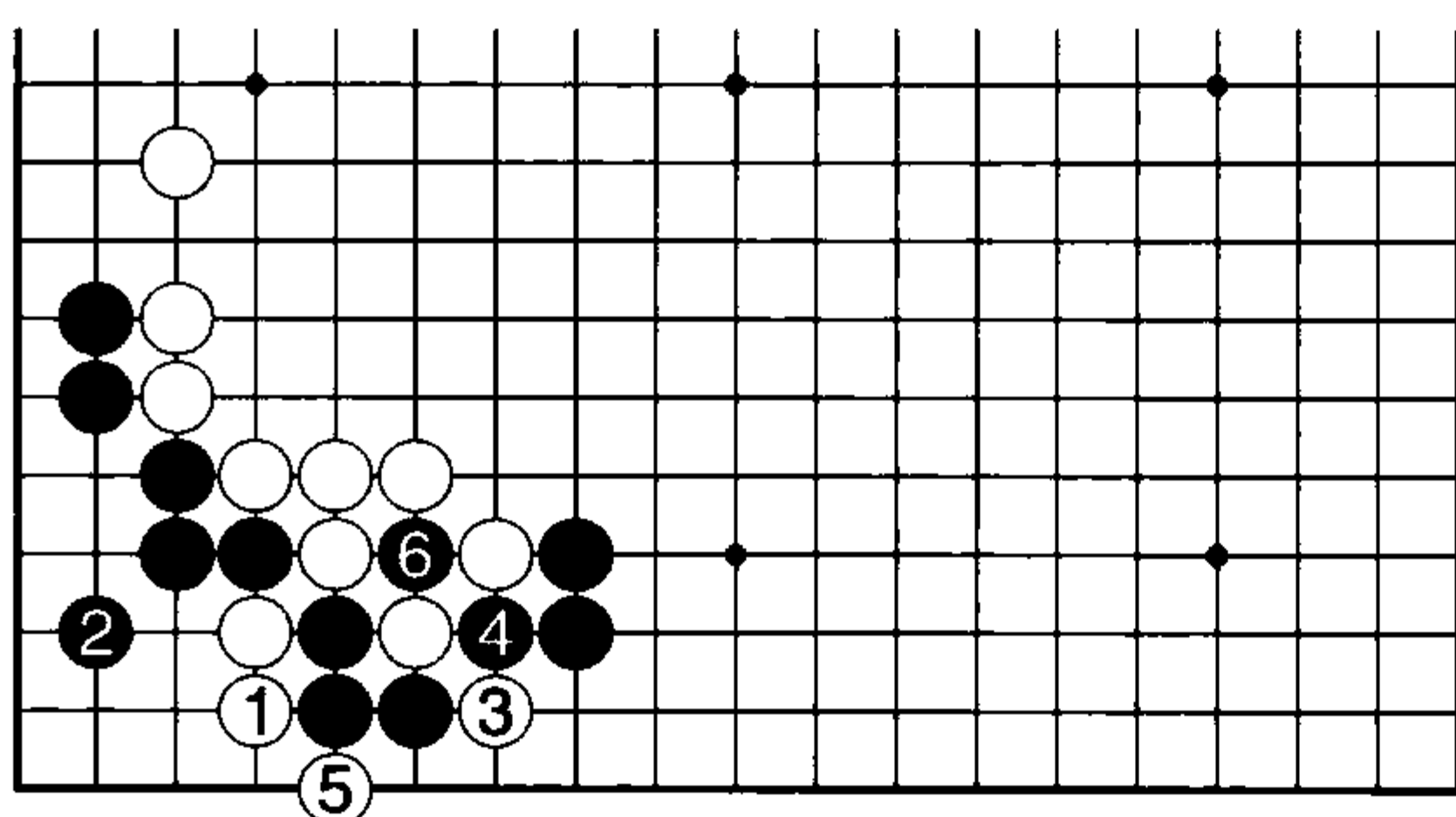


图4 劫争

白1挡，黑2尖，白3扳，5打做劫，黑6提，此劫双方都很重，黑先手提劫，完全可战。

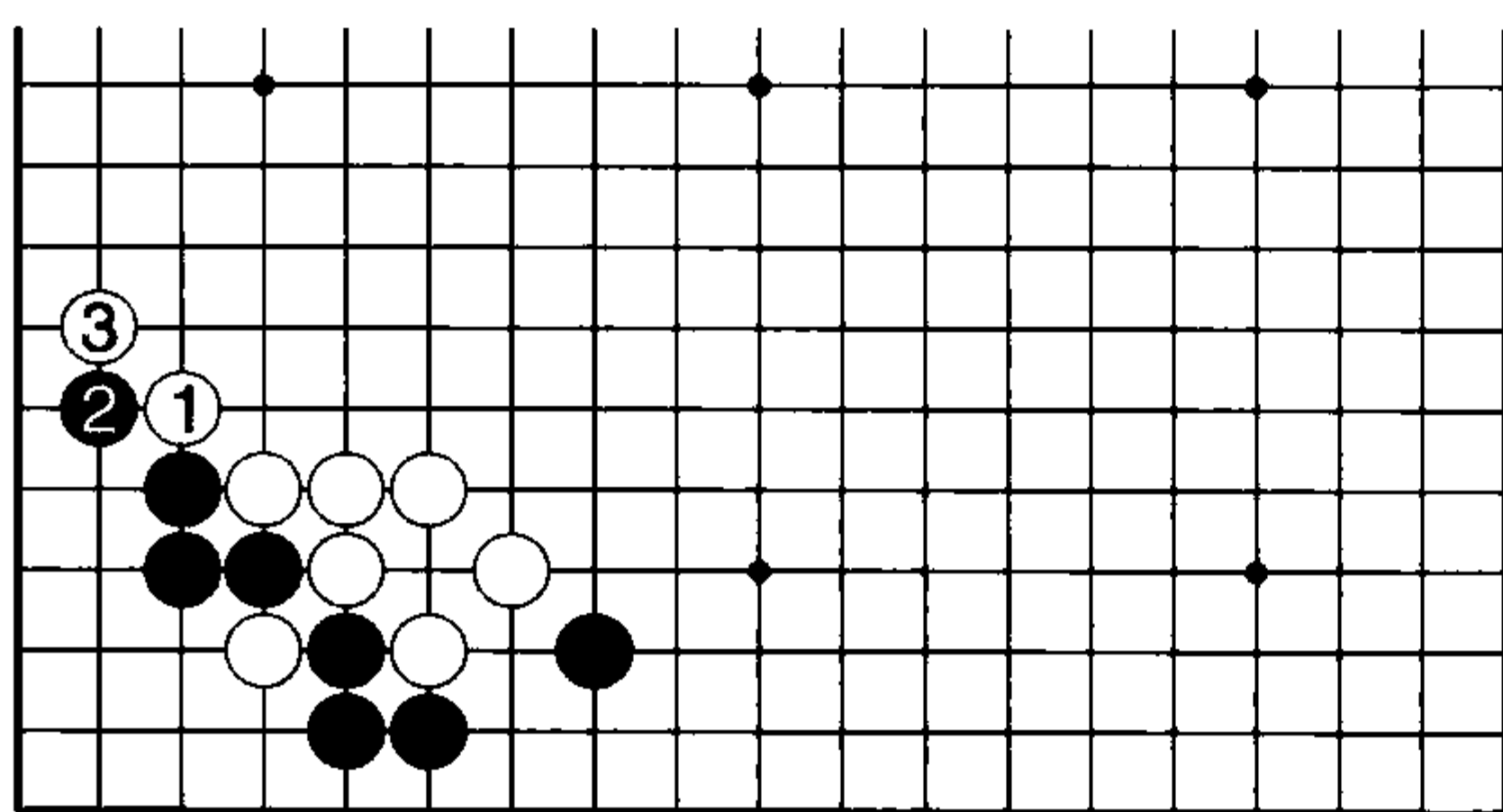


图5 破骗着

白1、3连扳是要点。

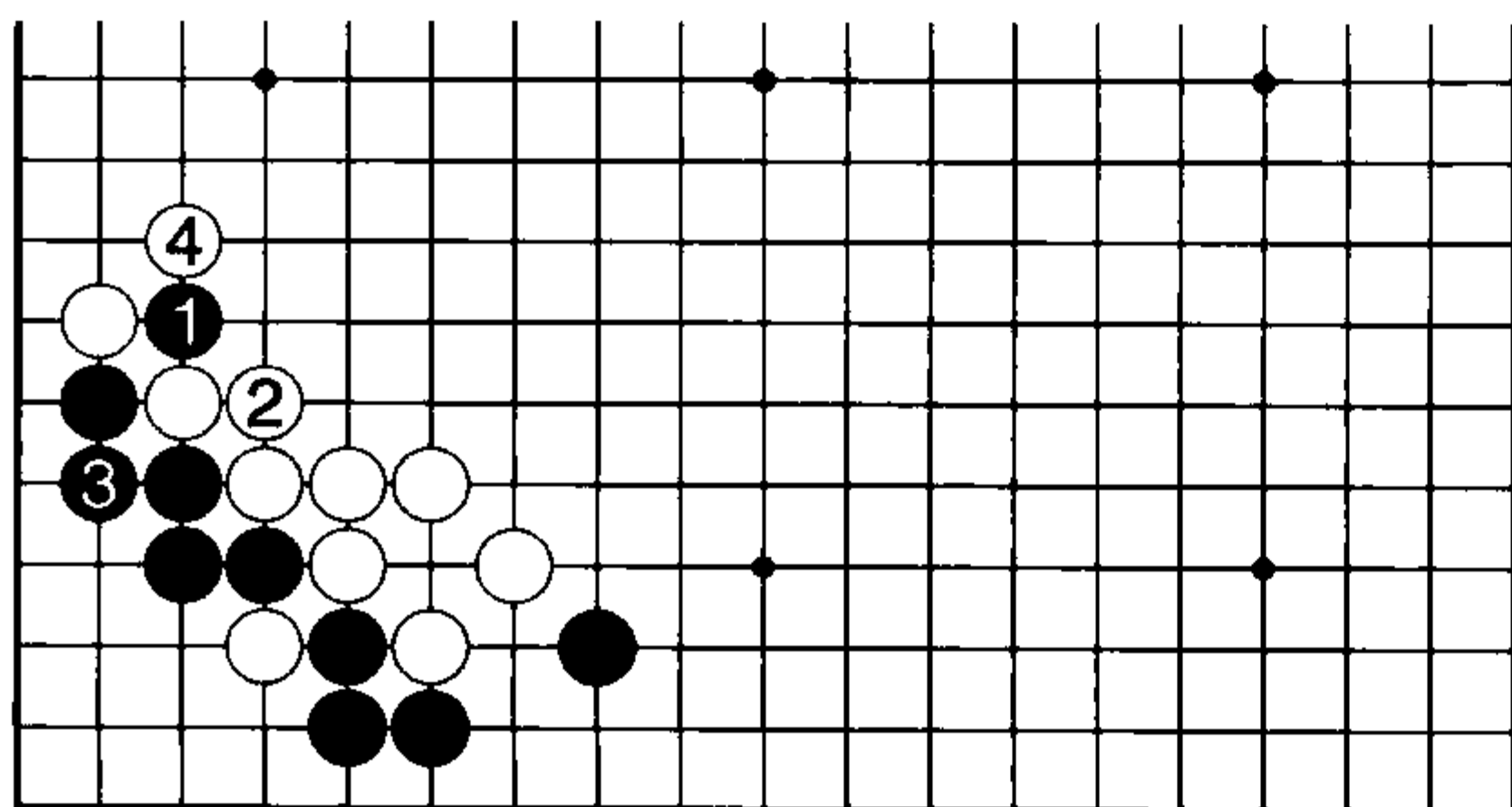
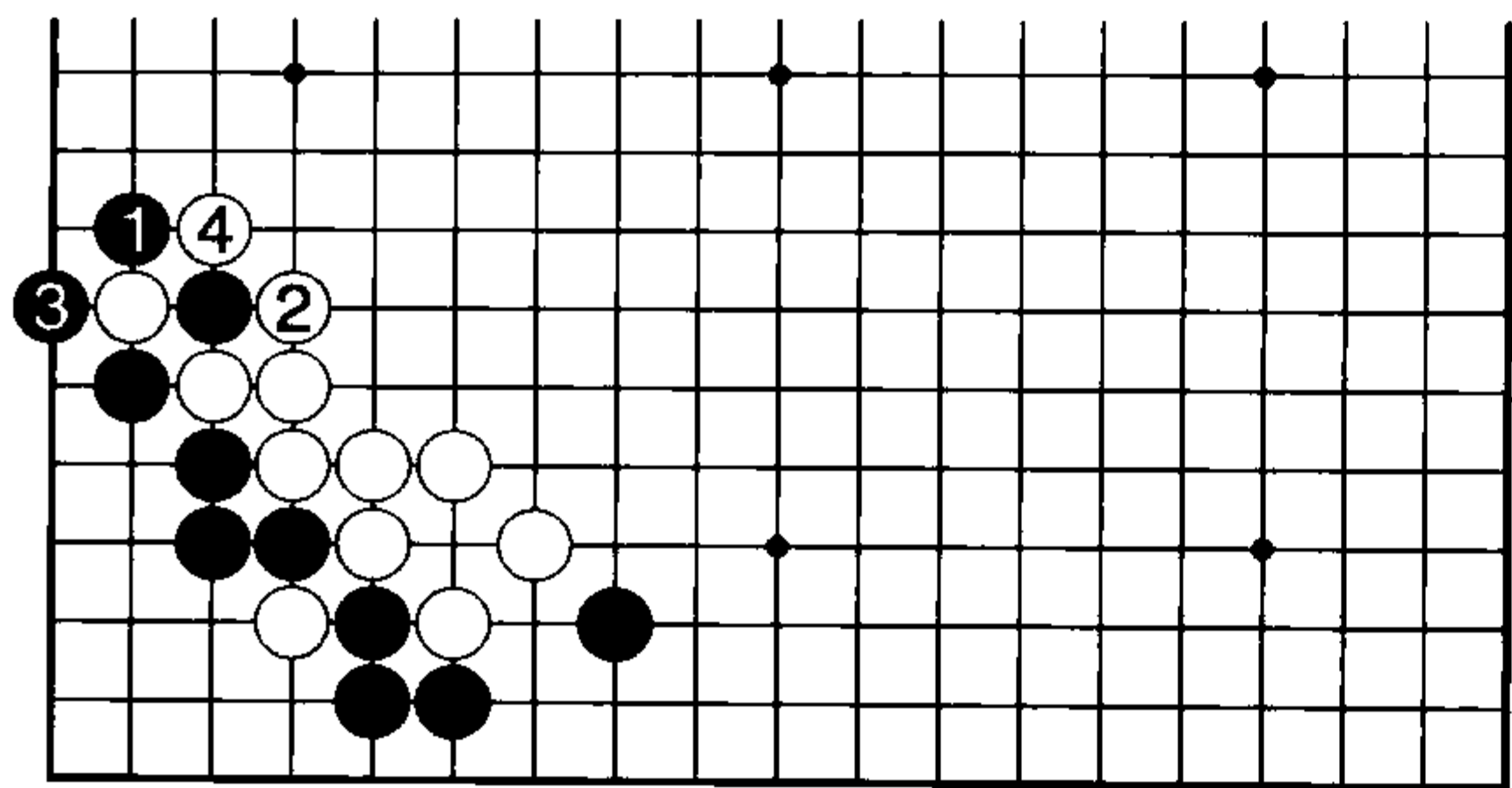


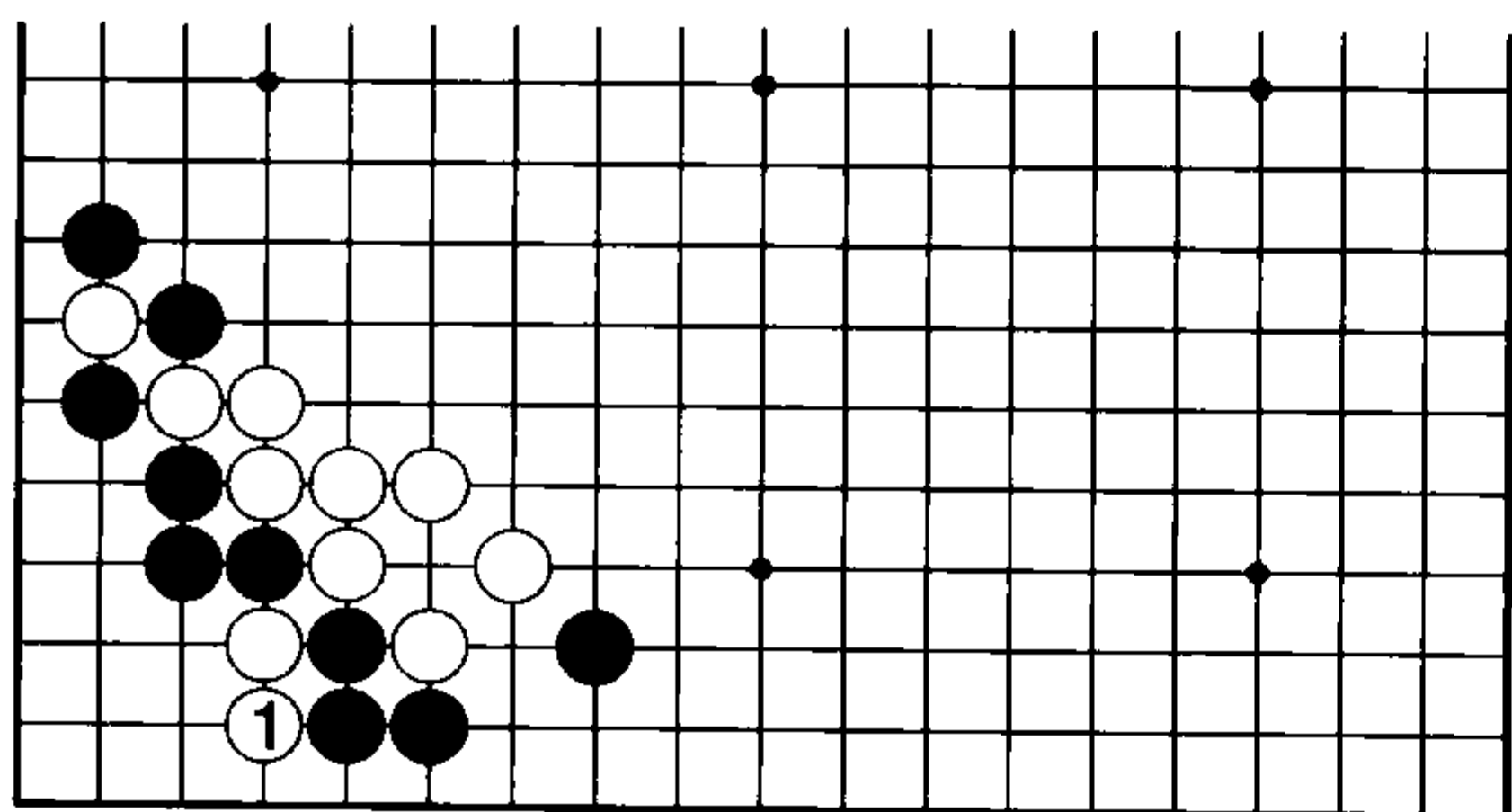
图6 白满意

黑1打，白2接，黑若3位接，白4征吃一子，很充分。



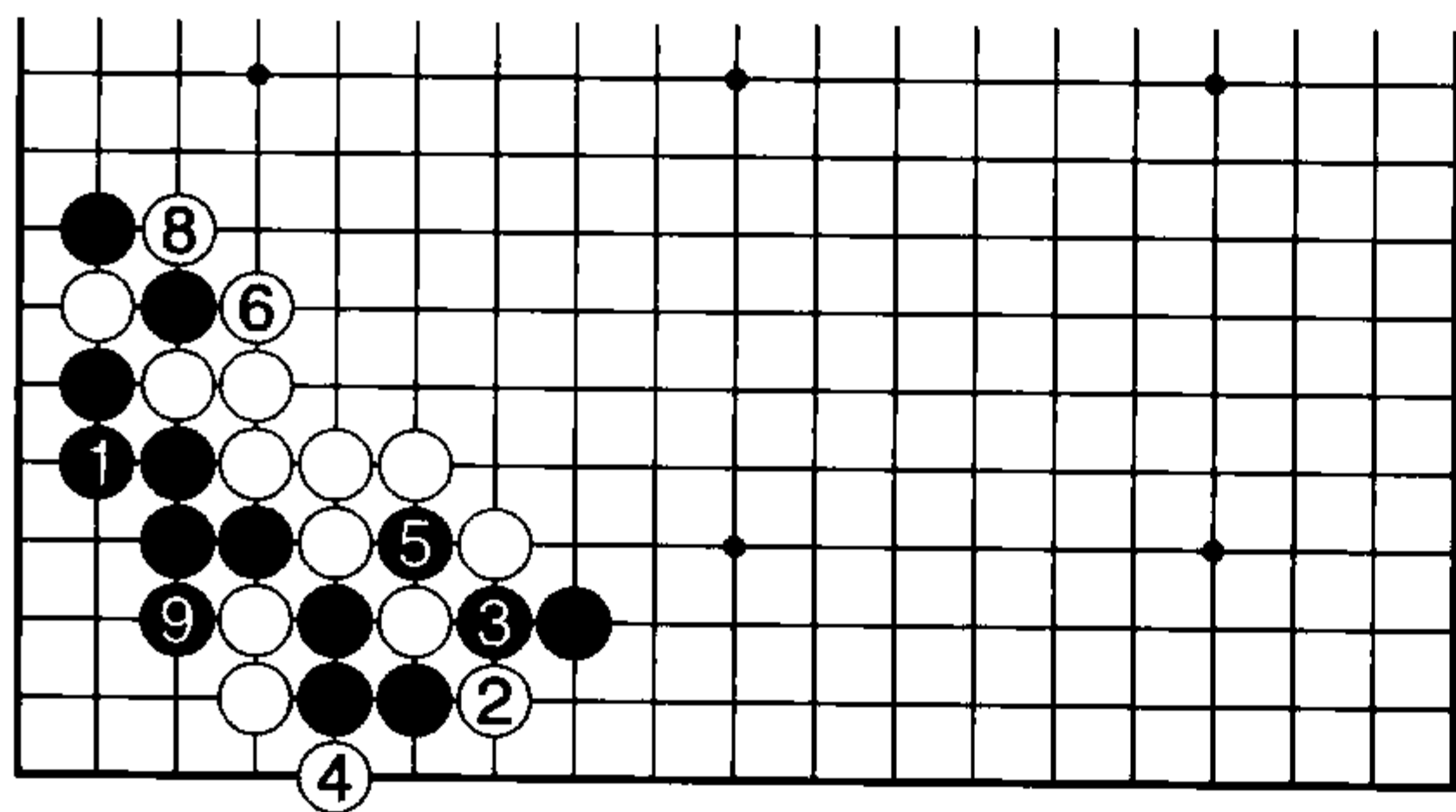
**图7 黑实地大**

黑1打吃是强手，白2打软弱，黑3提，白4打，黑5粘上，白无趣。



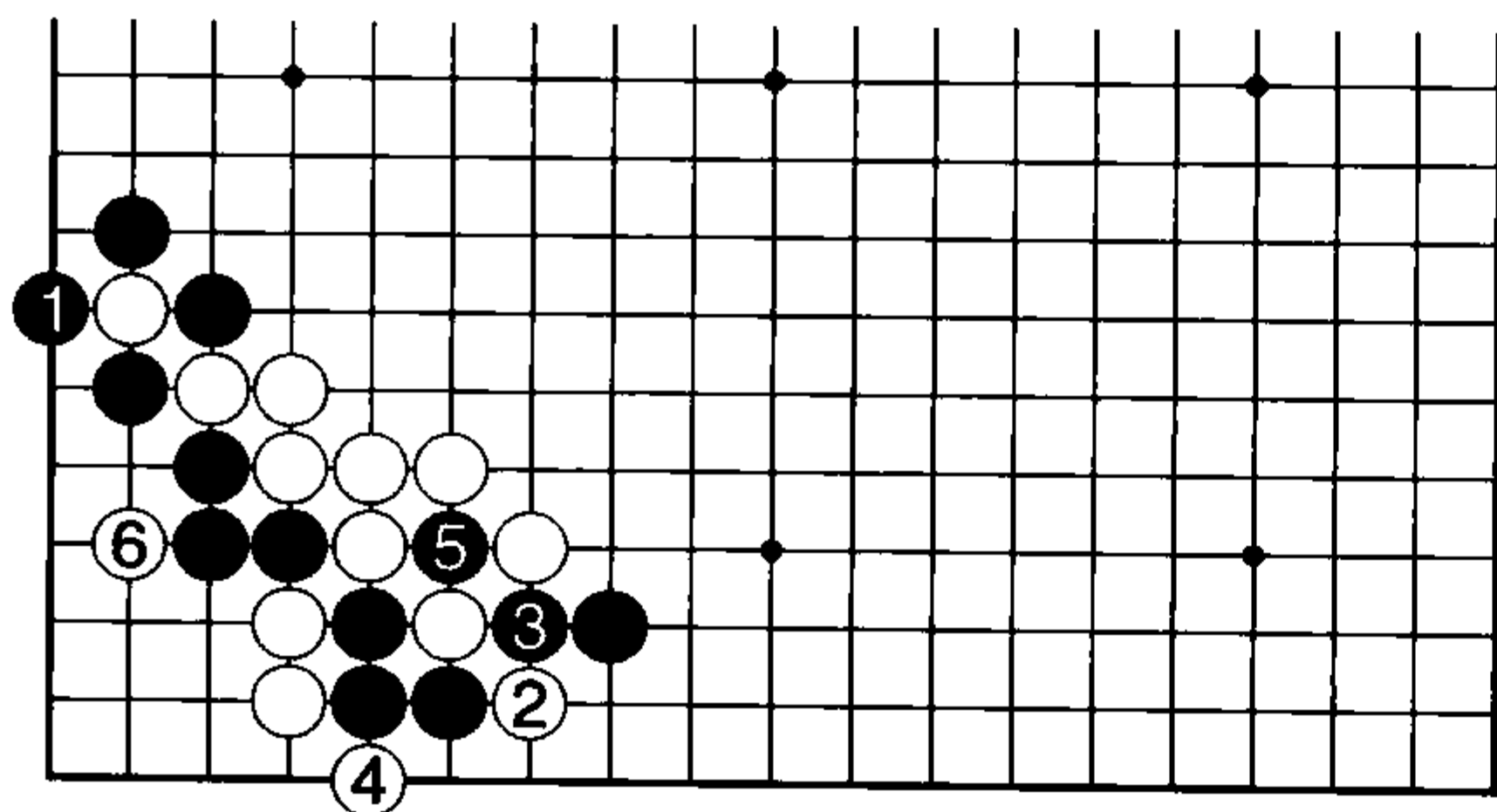
**图8 挡是正解**

白1挡，好手。



**图9 白优**

黑1如果接，白2扳下来开劫，至6位找劫材时，黑只得7位消劫，白8提，黑9还需在角上补一手，结果白好。



**图10 好劫材**

黑1提，白还是2、4做劫，黑5提劫时，白6是好劫材，黑不利。

## 第十四型 基本图

大斜定式中，陷阱重重，本图的黑23就是可怕的一手。

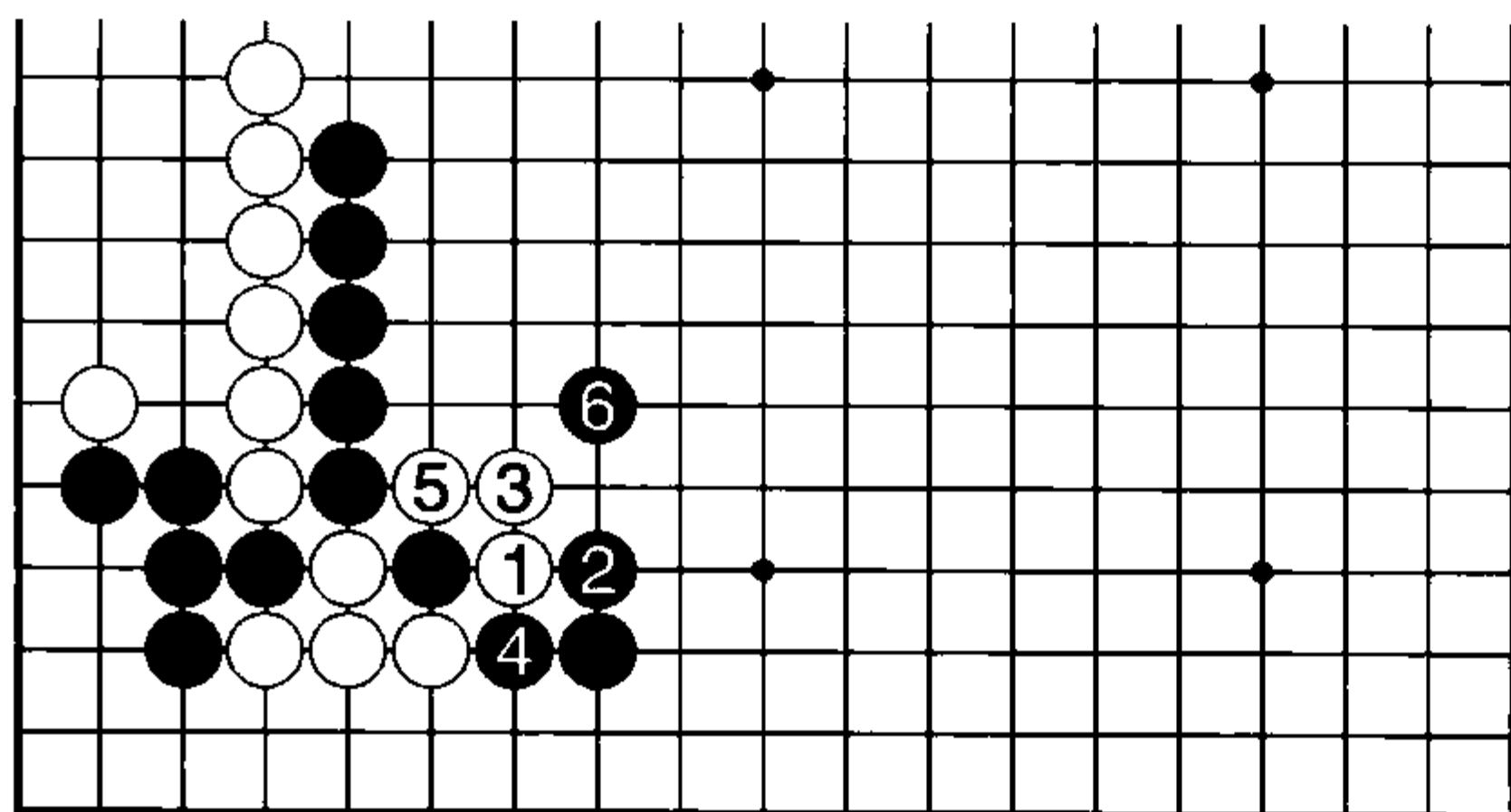
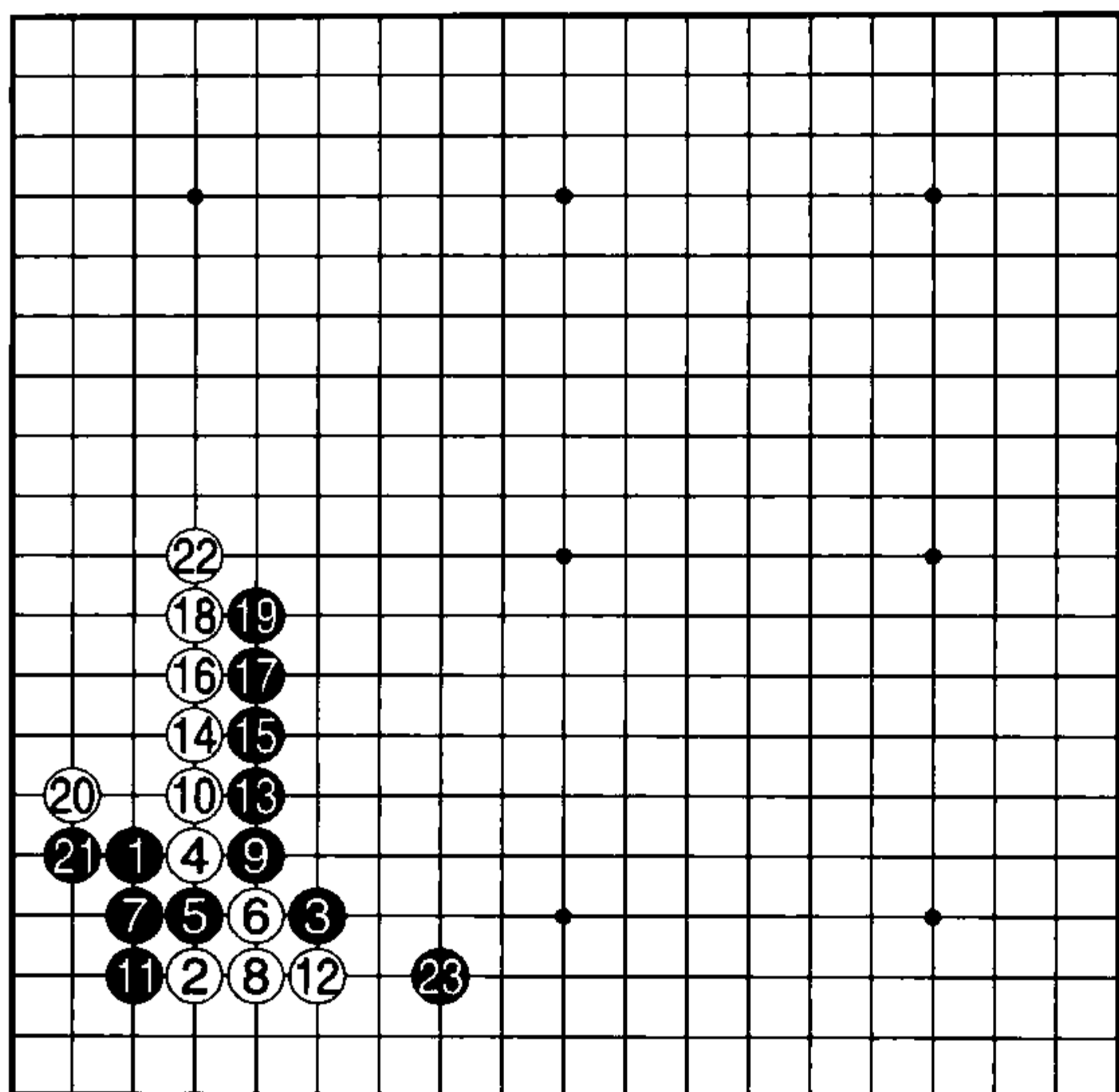


图1 受骗

白1打必然，黑2贴，白3长上当，黑4、6后，白被封锁。

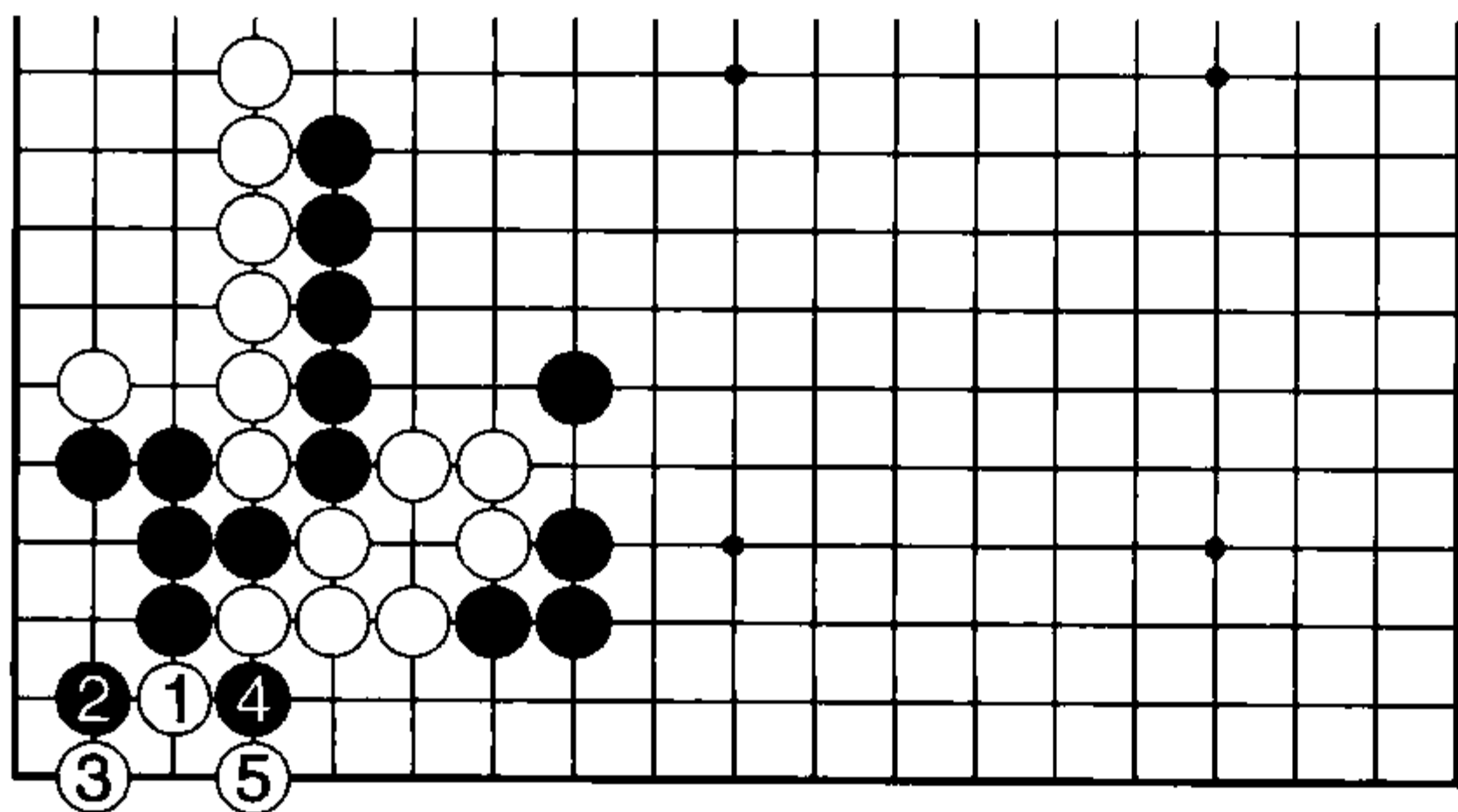
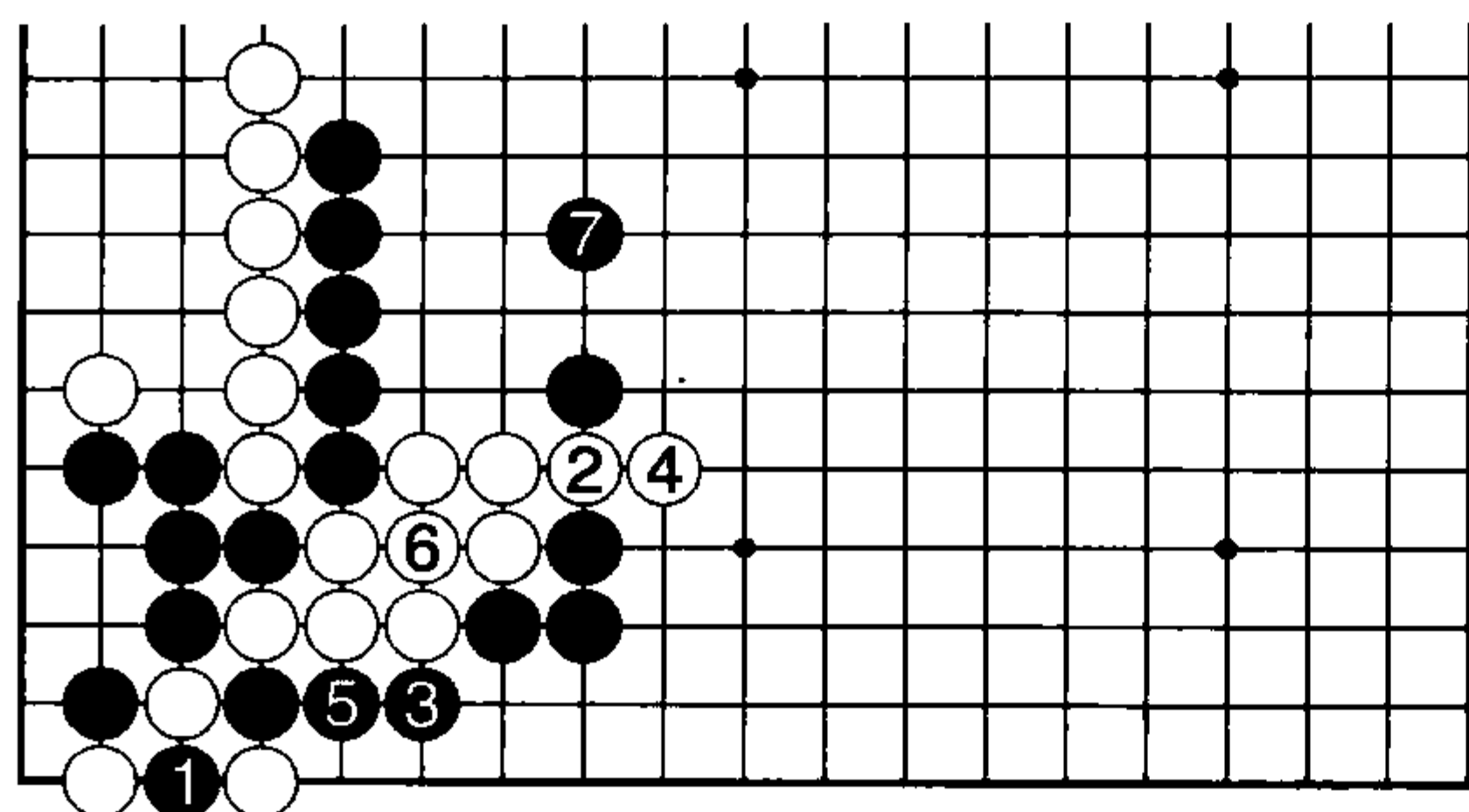


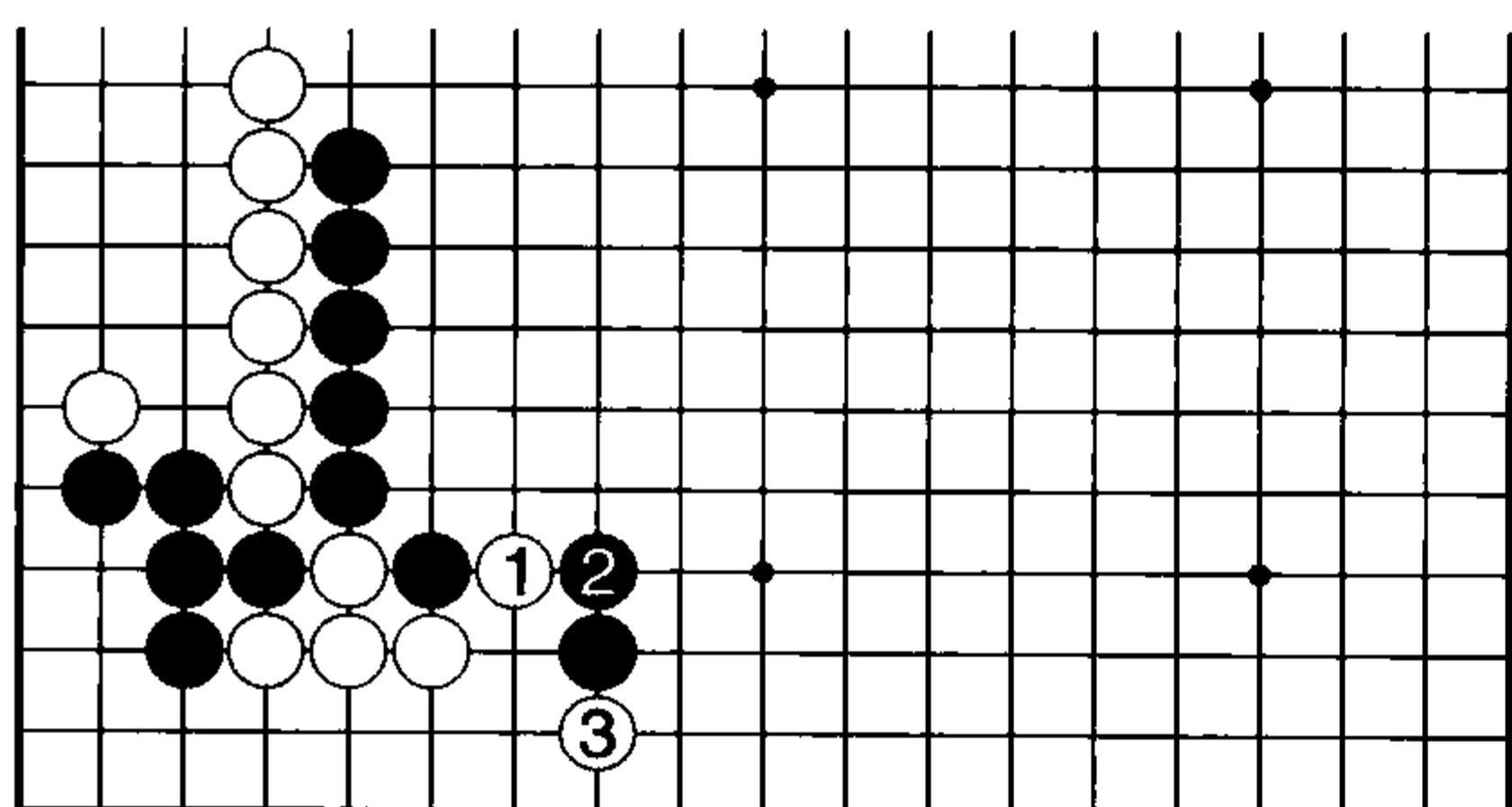
图2 只得做劫

白已无法正常做活，只好用1、3、5的手段做成打劫……



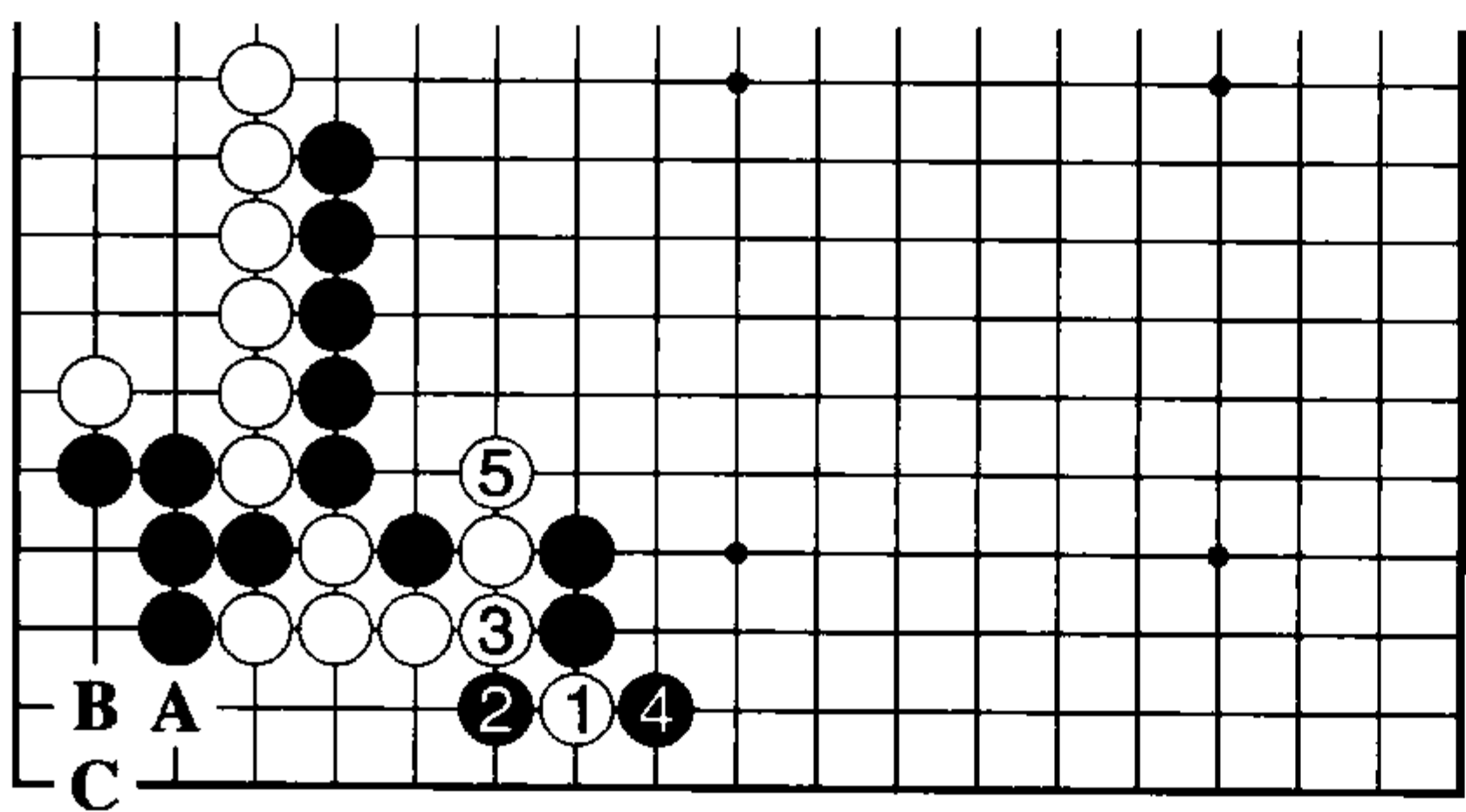
**图3 黑有利**

接前图，黑1提劫，白2冲找劫材，黑3扳消劫，白4冲出，黑5打后7跳补强大龙，白明显不满。



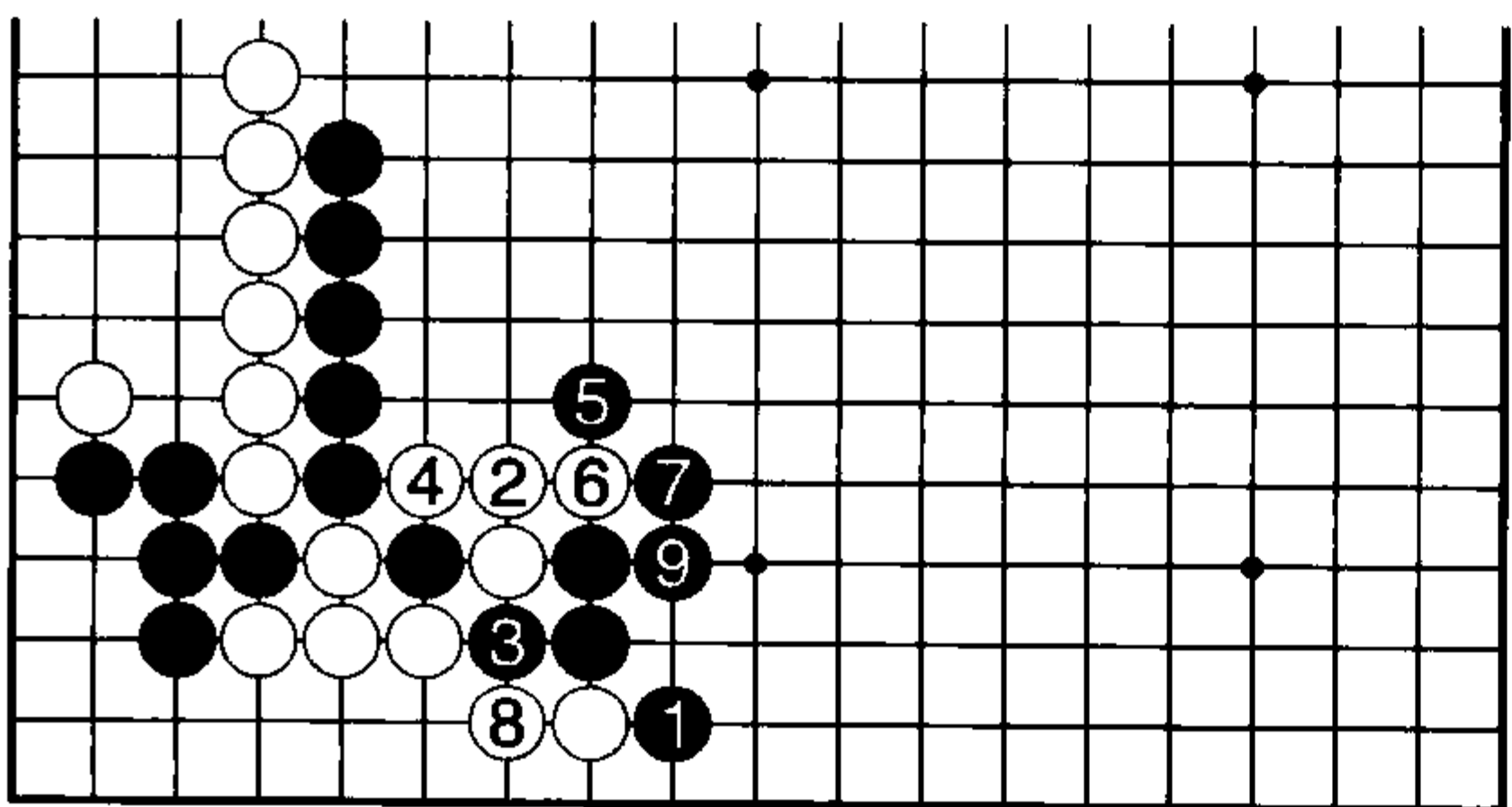
**图4 破骗着**

黑2时，白3托妙手，是唯一的破解手段。



**图5 白有利**

黑2扳吃，白3断，黑4打吃，白5长出来，角上以后还有白A、黑B、白C强行开劫的手段，黑不满。



**图6 必然次序**

黑1只有外扳，白2至黑9必然。

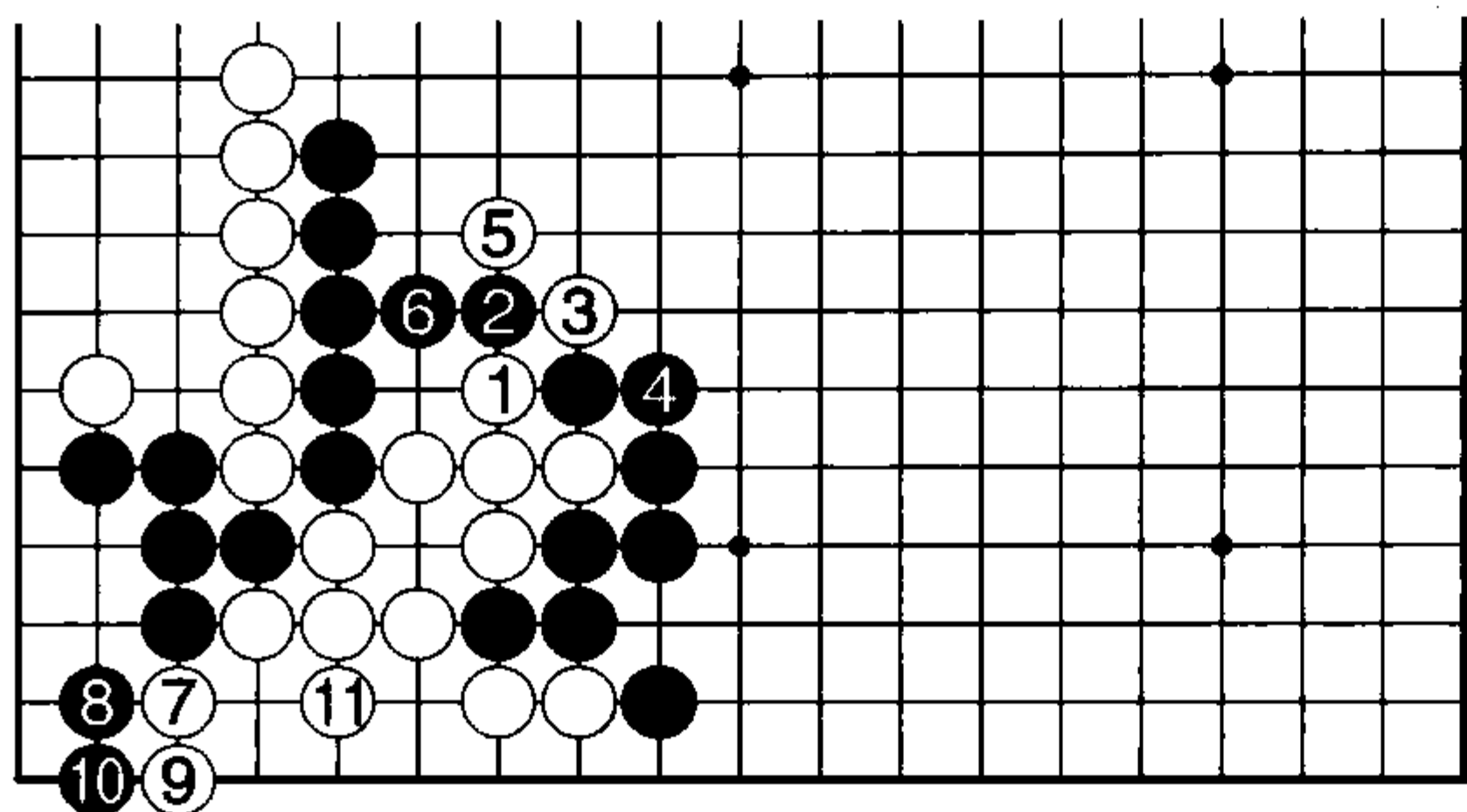


图7 白可下

白1至5先手交换后，在7位扳活角，大致上是两分的局面，但黑中间还需要补棋，白可得先手。

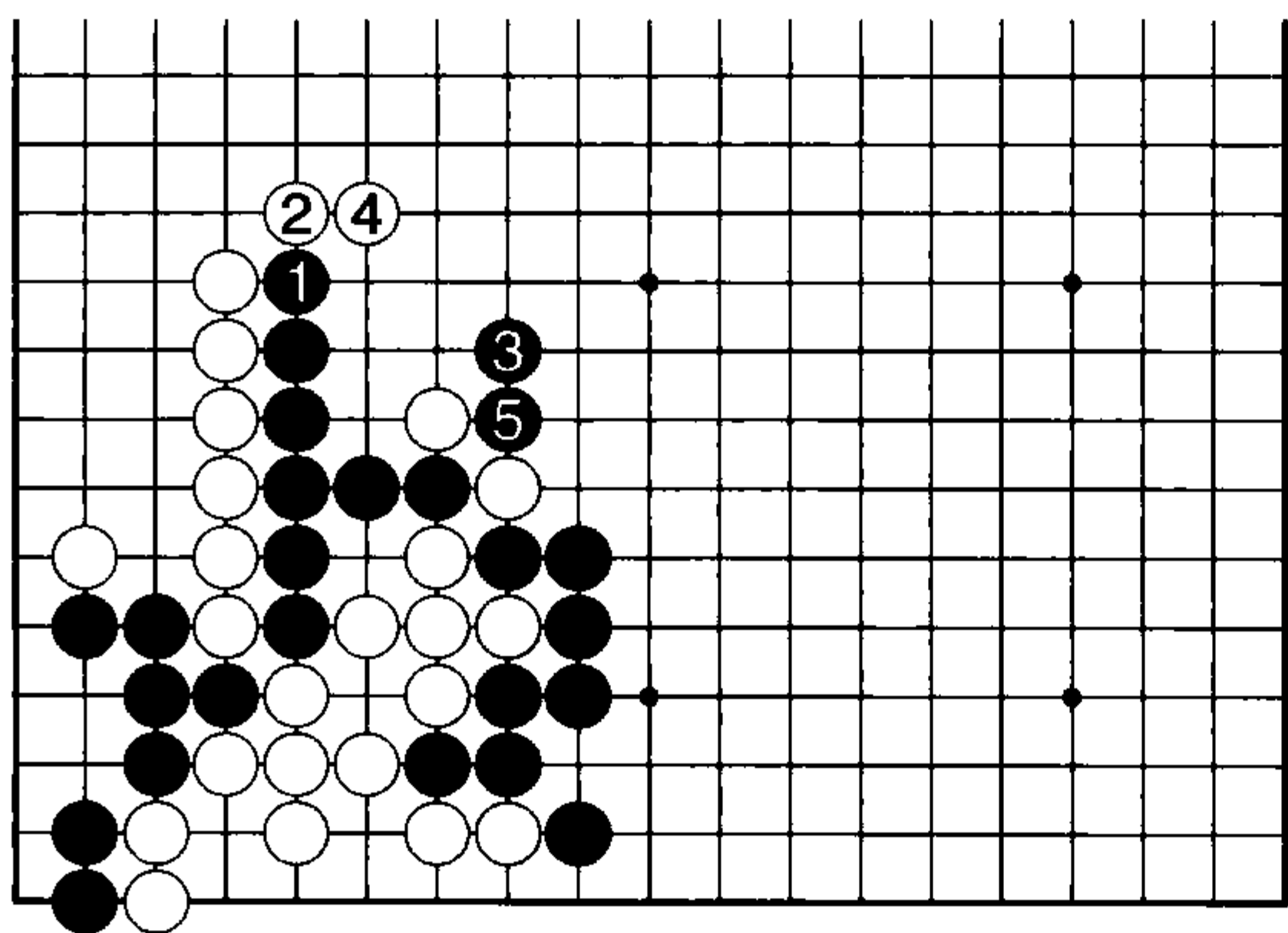


图8 中间的定型

接下来，黑1压至5断，大致如此。

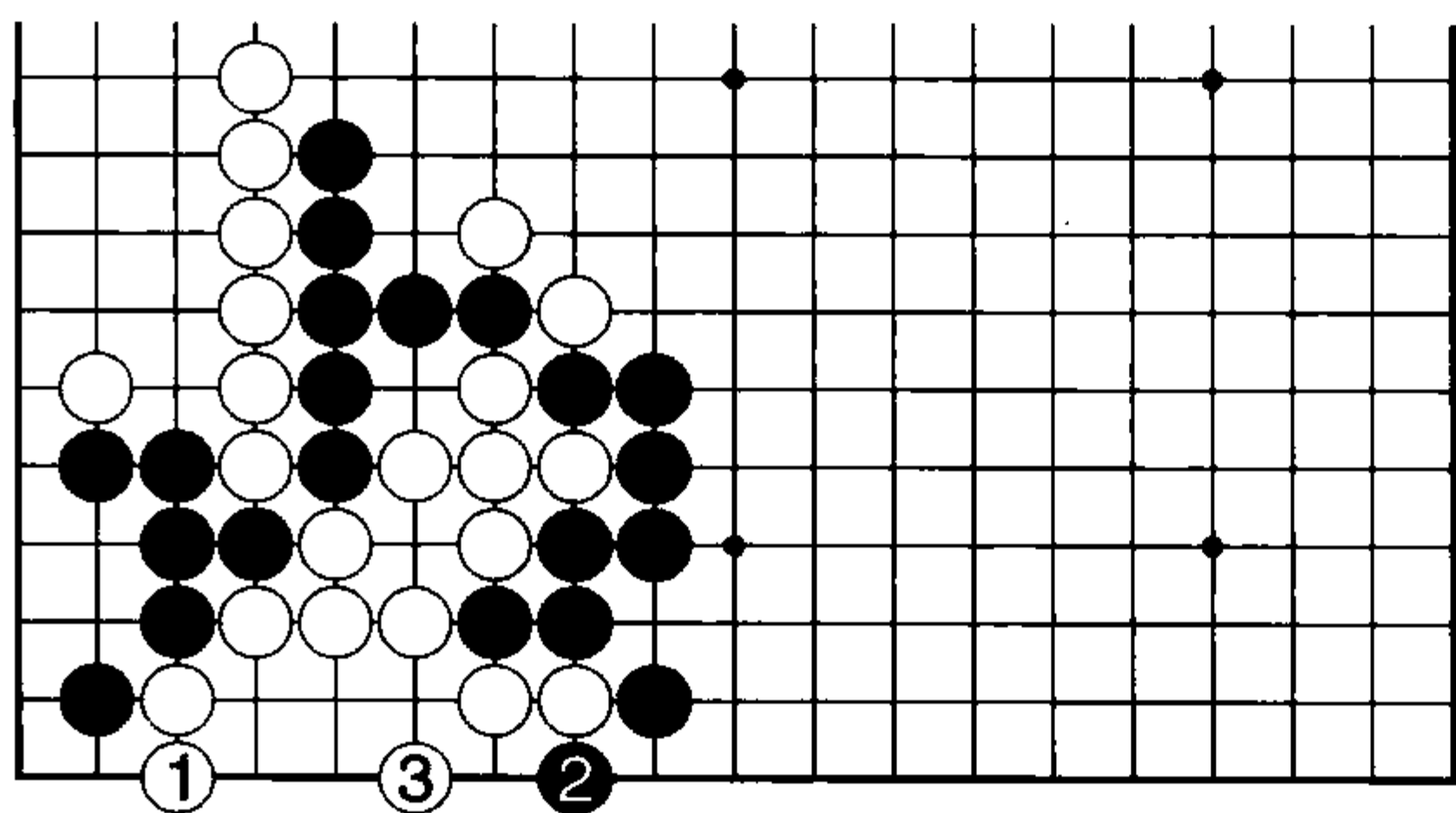


图9 黑无理

白1立时，黑2扳想吃白是无理手，白3虎正着。

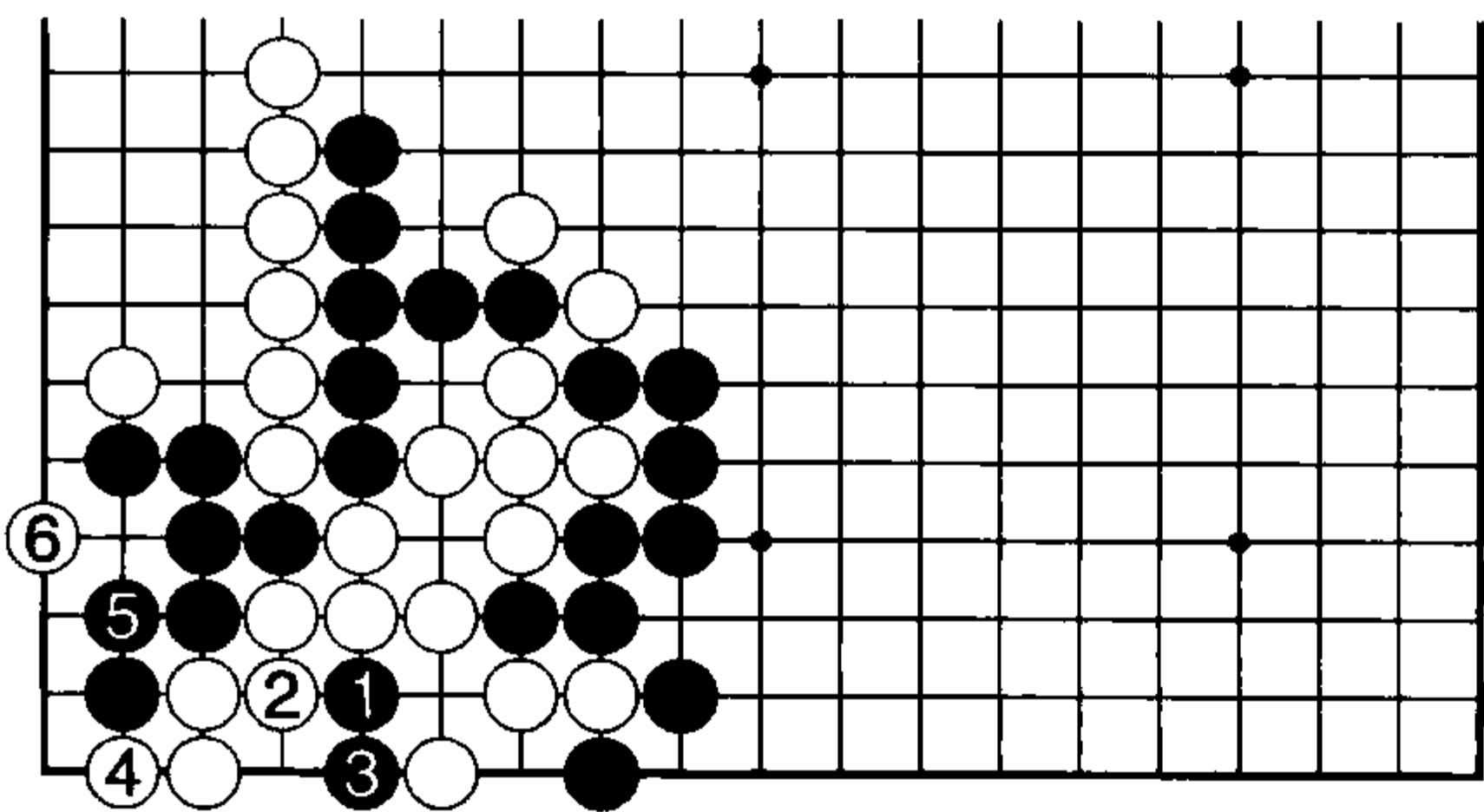


图10 对杀

黑想吃棋只能1点，3立，白4拐，黑5接，白6点必然。



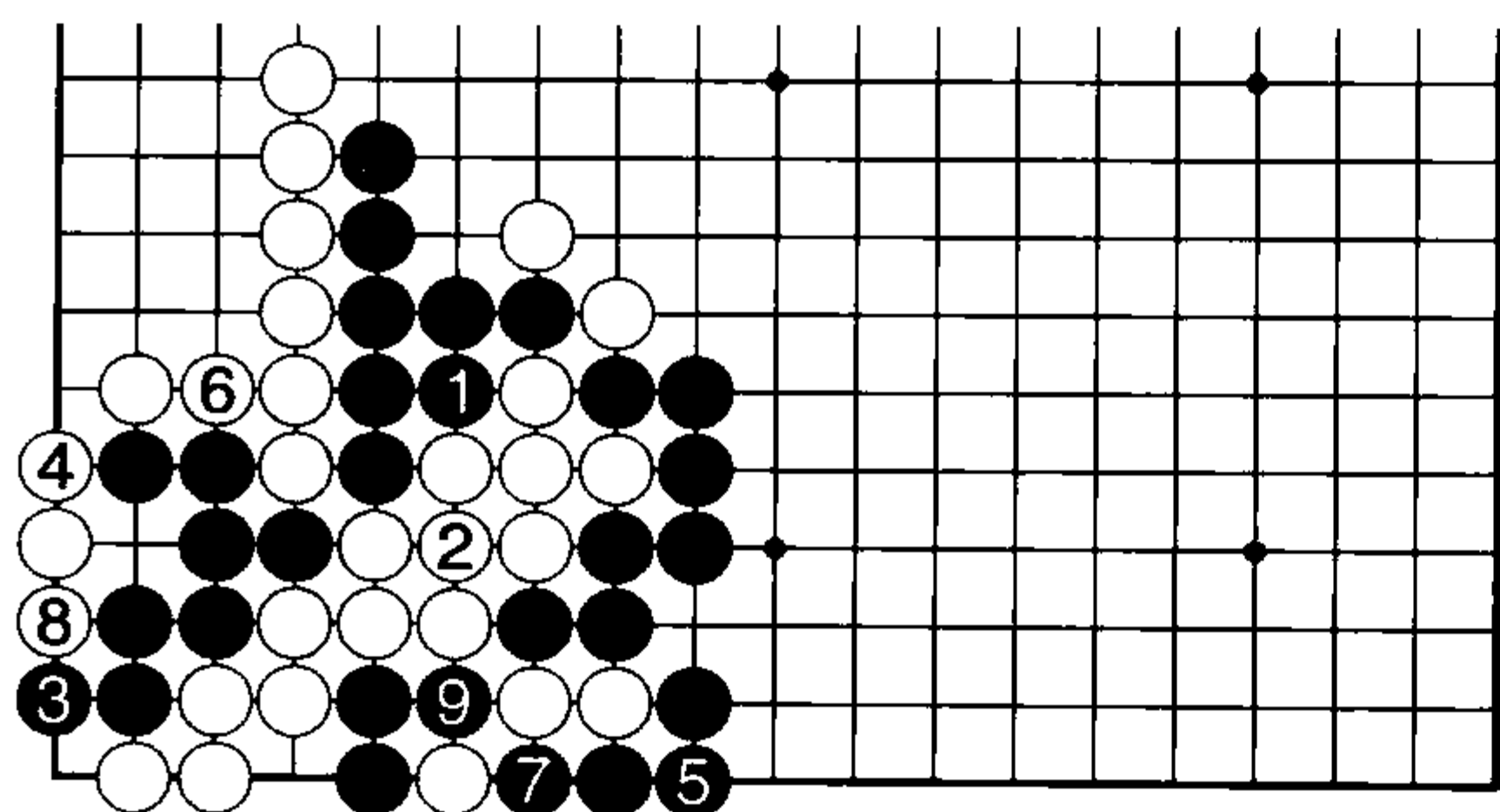


图11 白崩溃

接下来，黑1紧气，白2接坏棋，黑3以下快一气吃白。

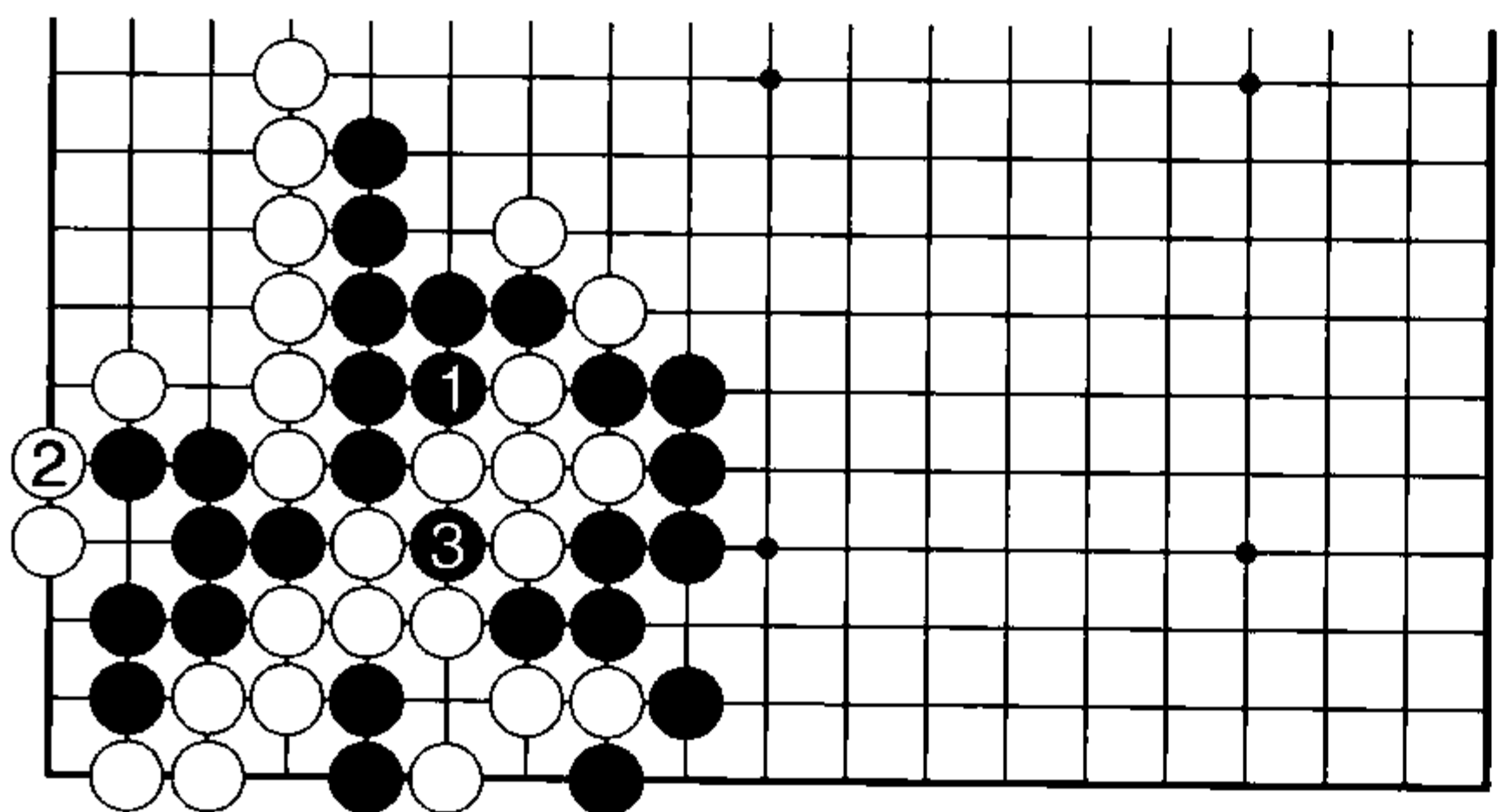


图12 白好

黑1打时，白2脱先  
是正确下法，黑3提，白  
已经先手吃掉黑角，可  
以满意。

## 第十五型 基本图

大斜定式中，充满了令人不安的陷阱，本图又是一例。白12正着是在A位爬，现在却强行拐下来，黑棋需要堤防。

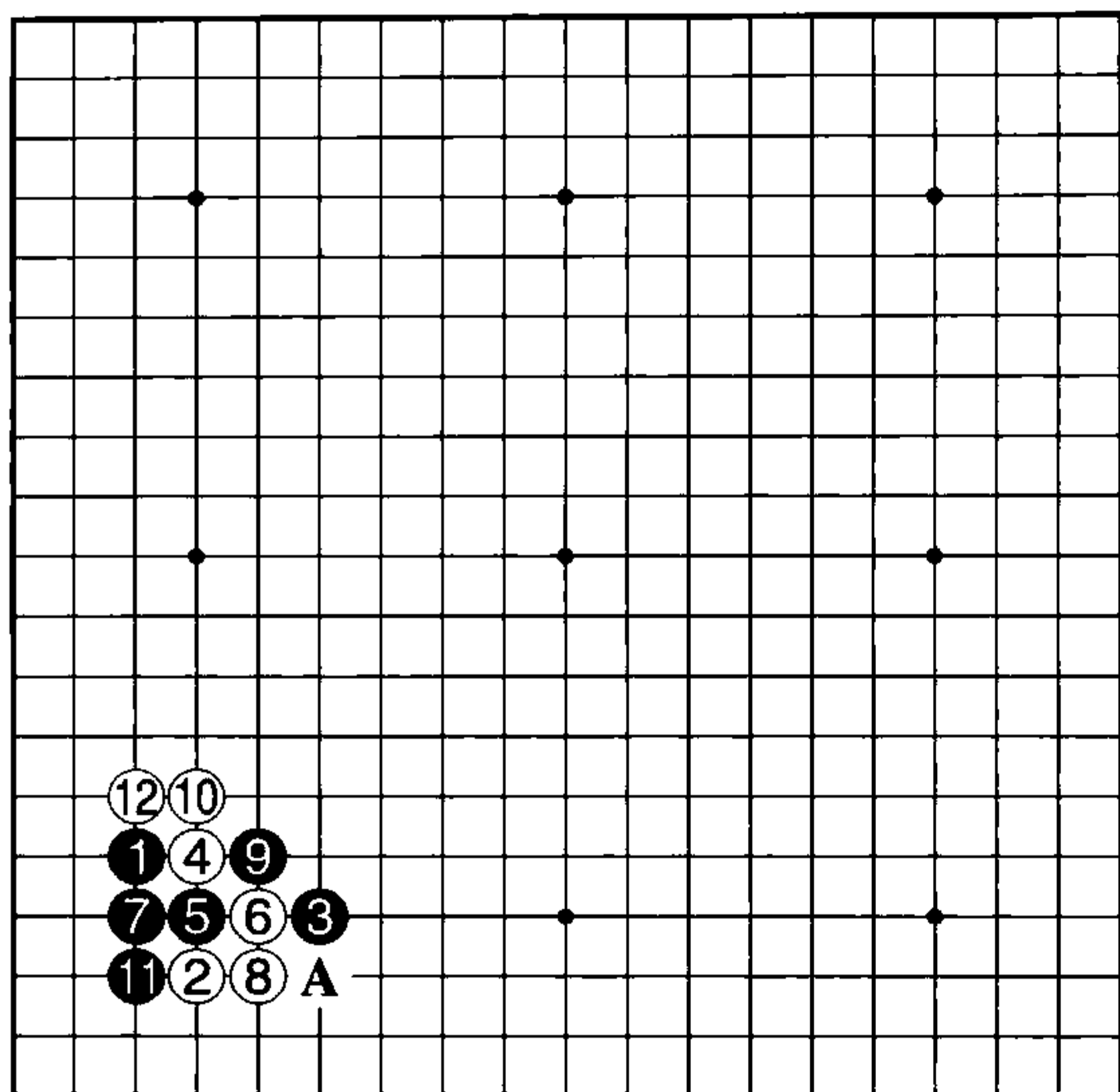


图1 受骗

黑1挡，是第一感，但这正是白的理想。白2扳，黑3挡后……

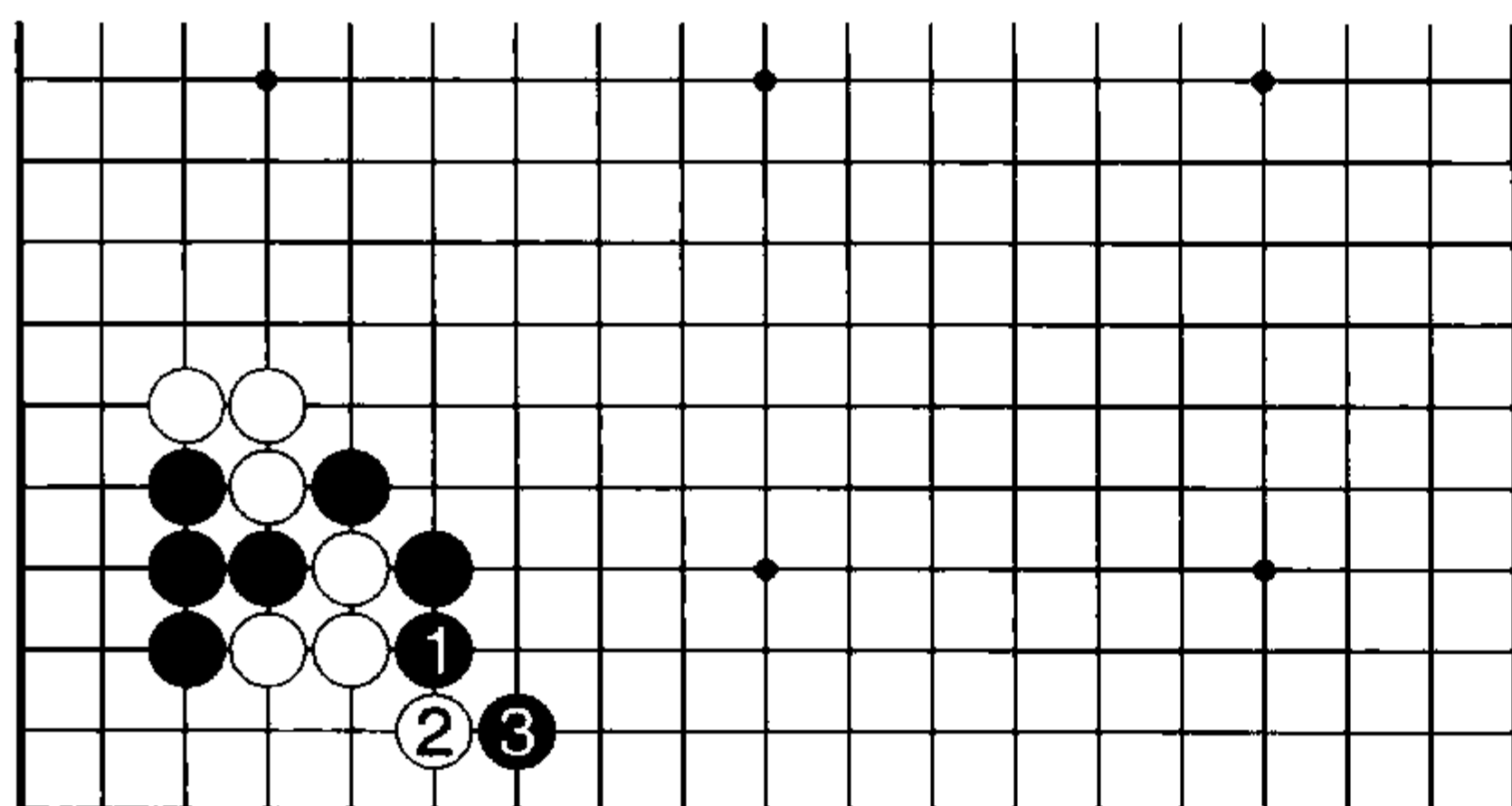
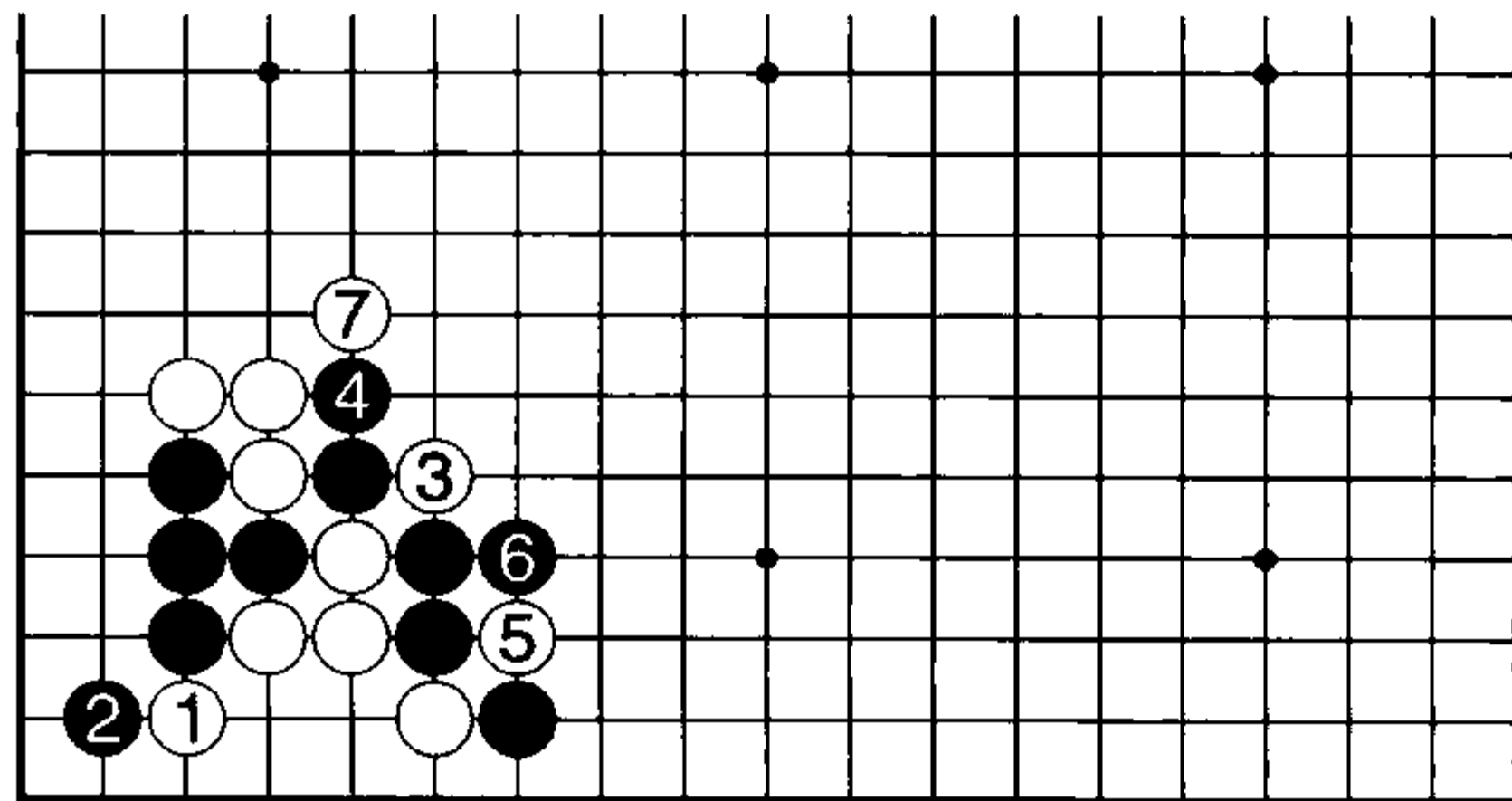


图2 征子

白1、黑2交换后，白3打，黑4长，白5打，黑6长，白7再打，形成征子，黑崩溃。



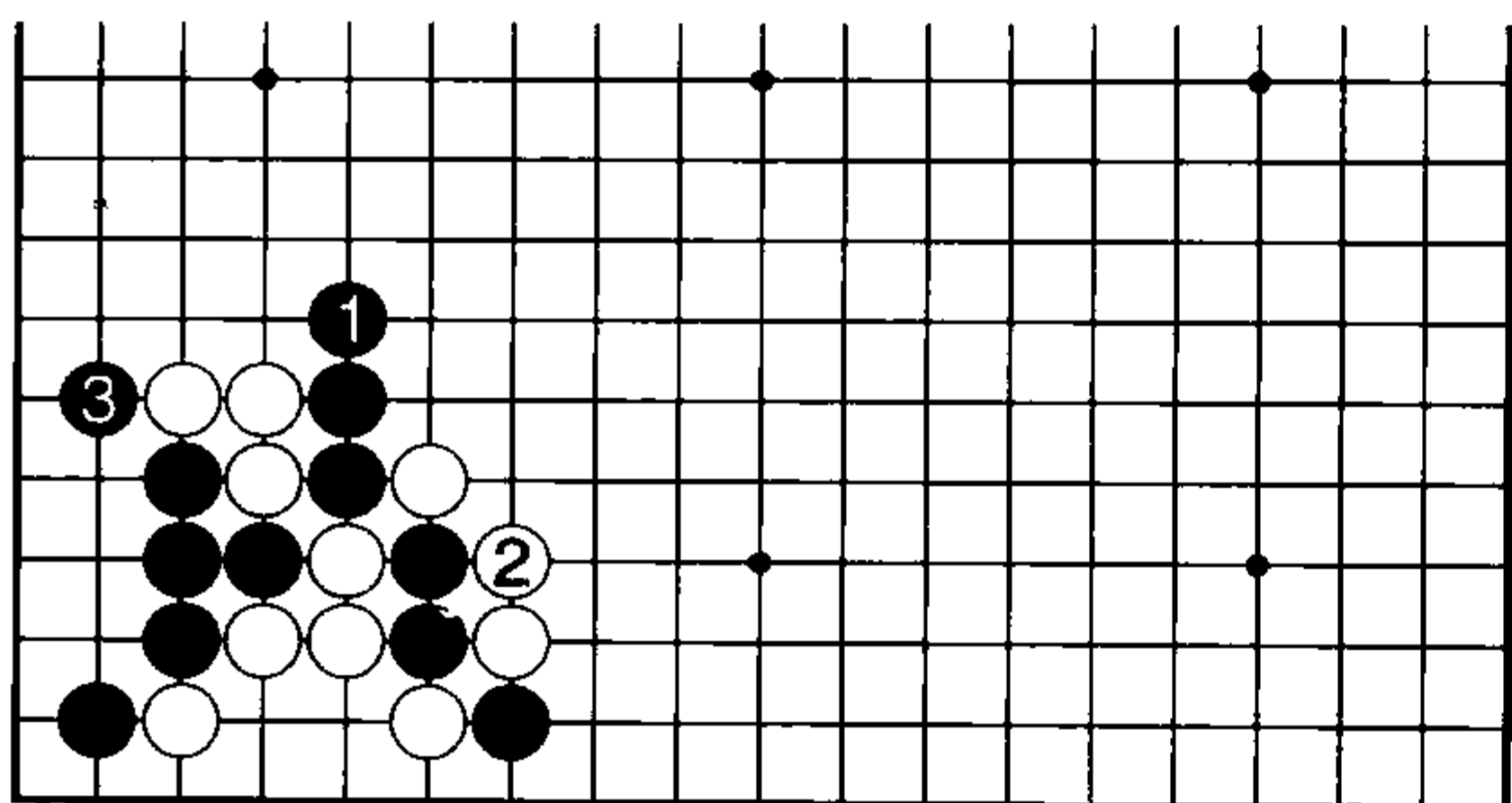


图3 白便宜

黑1长，可以避免前图的结果，但是，白2提两子是先手，黑3需要补棋，白有利。

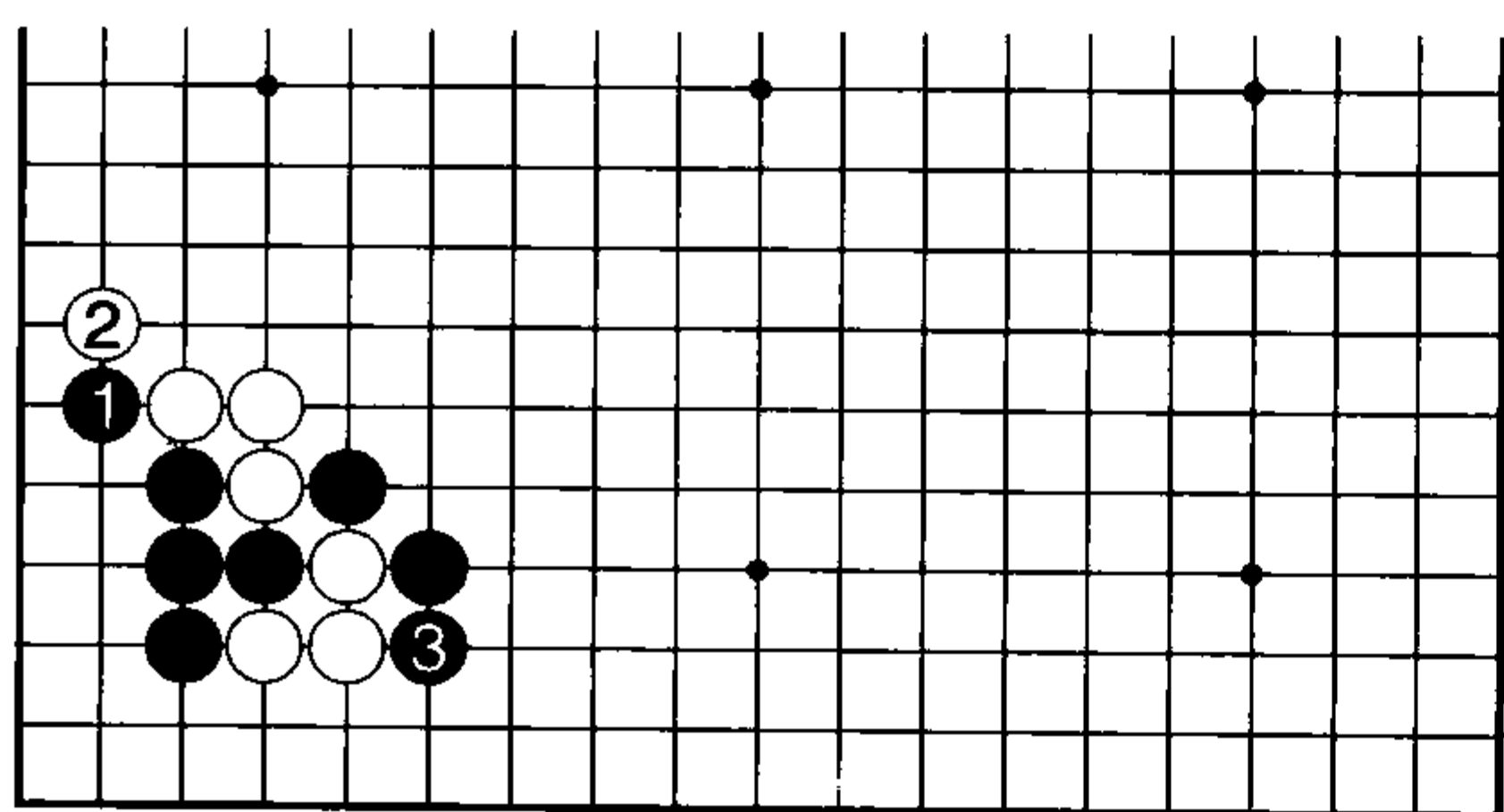


图4 破骗着

破解这个骗着其实很简单，只需要黑1扳和白2做一个交换就可以了，然后黑3就没什么问题。

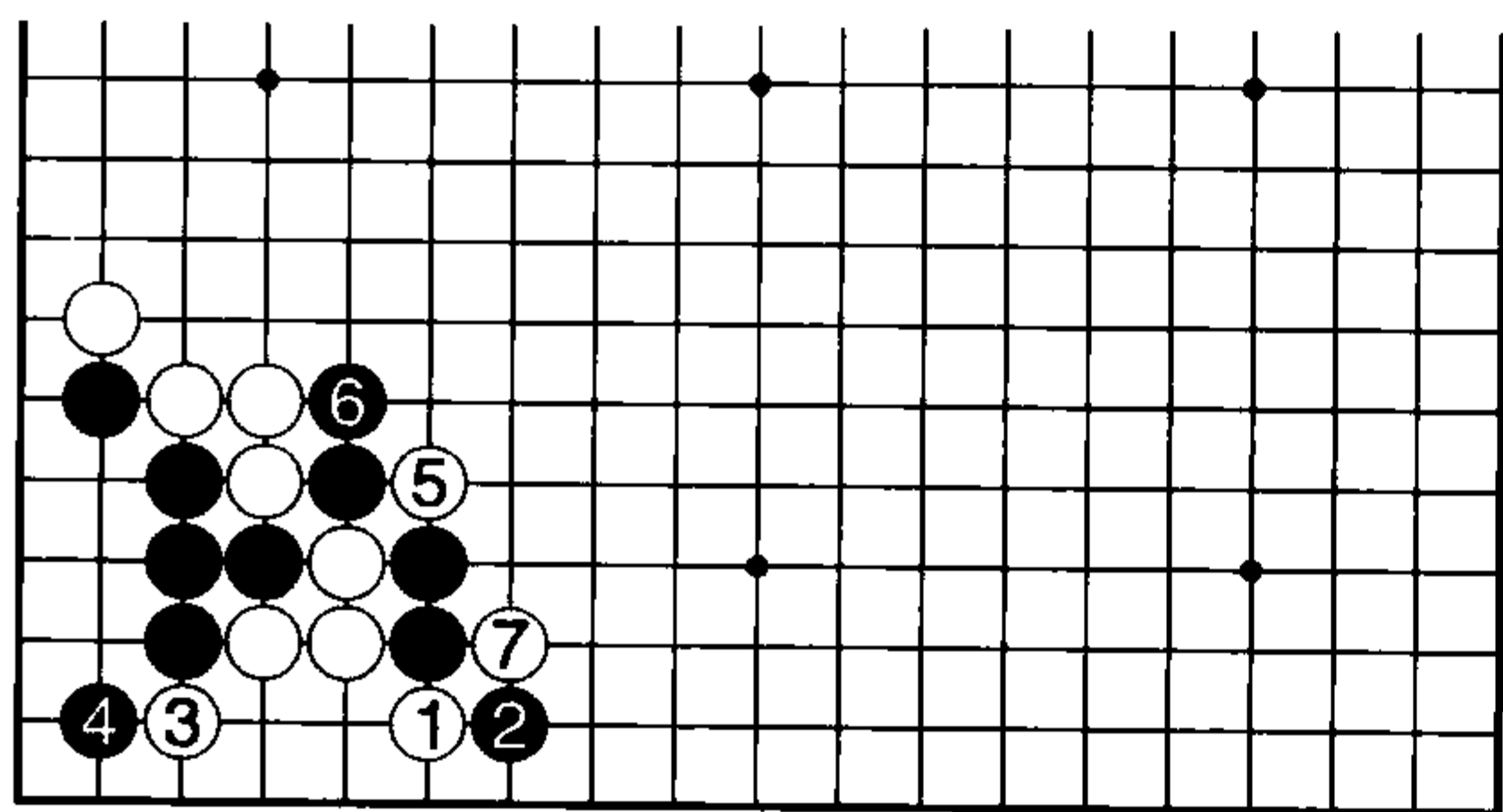


图5 故伎重演

白1至7没有变化，试图故伎重演，但是……

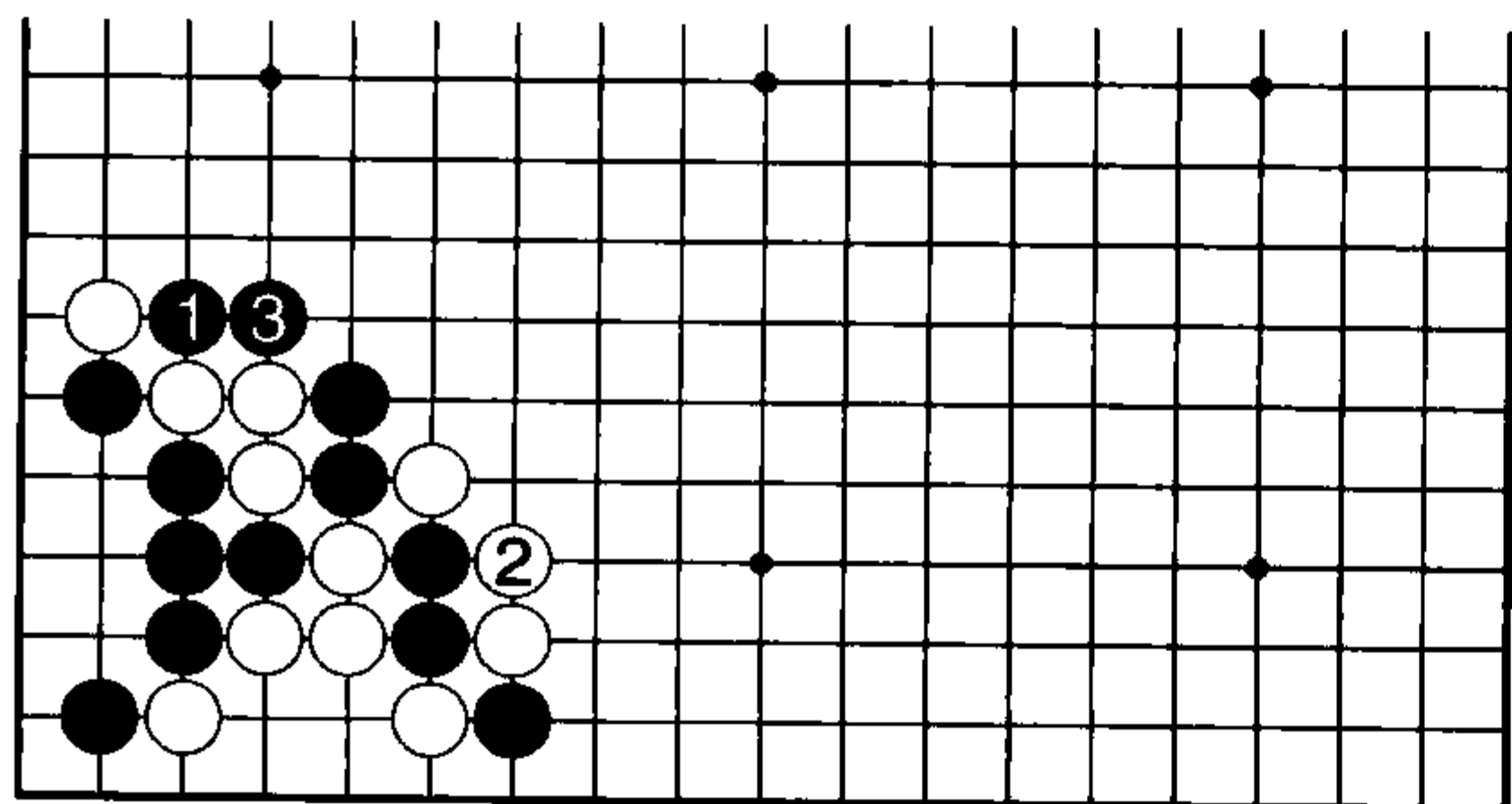


图6 黑充分

接上图，黑1打吃是次序，白2只好提两子，黑3拔掉三子，和图3比较一下，明显本图黑有利。

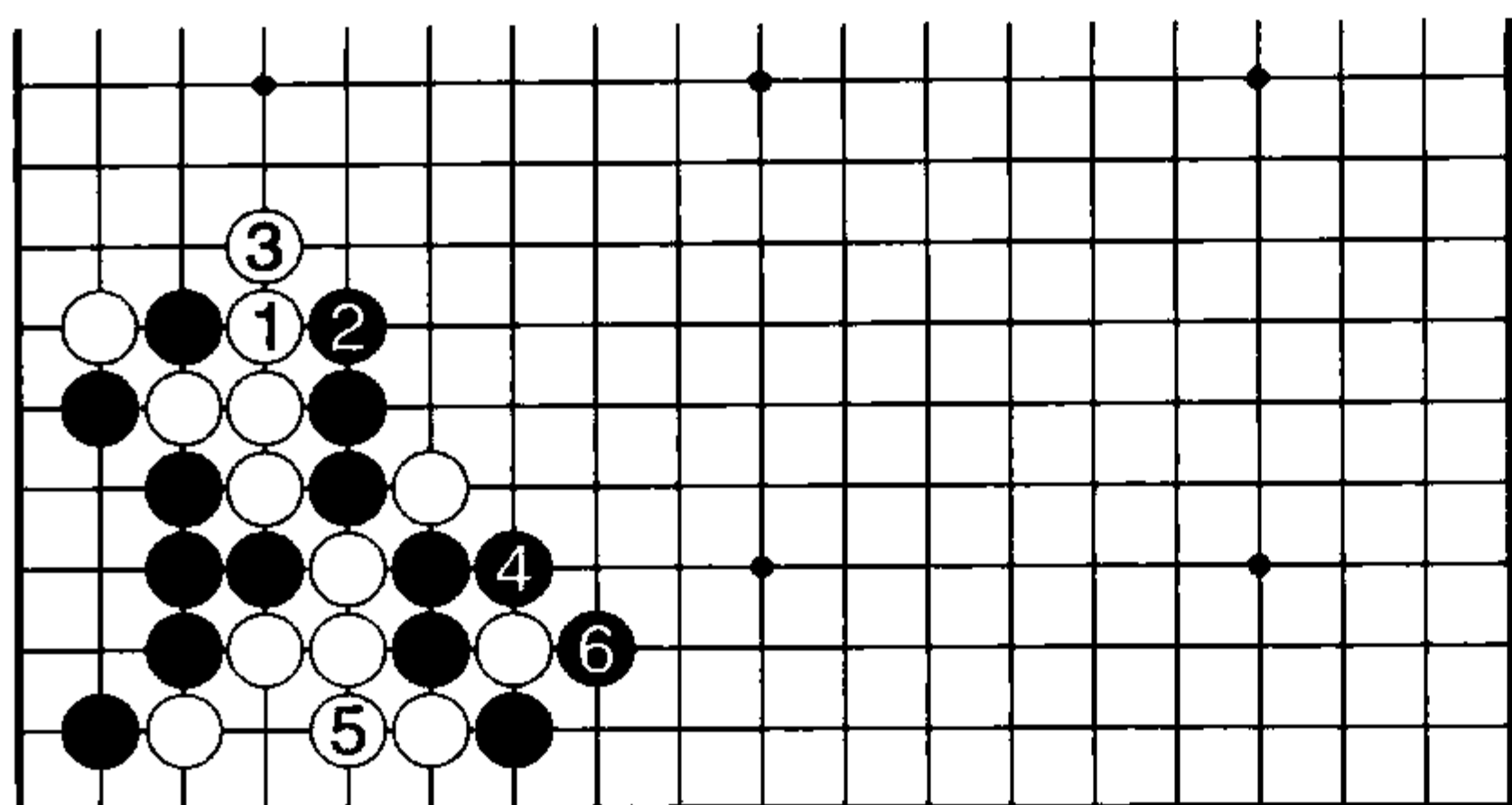


图7 变化

白1救回三子不是好棋，黑2，白3，黑4打，白5接，黑6提，角上形成对杀。

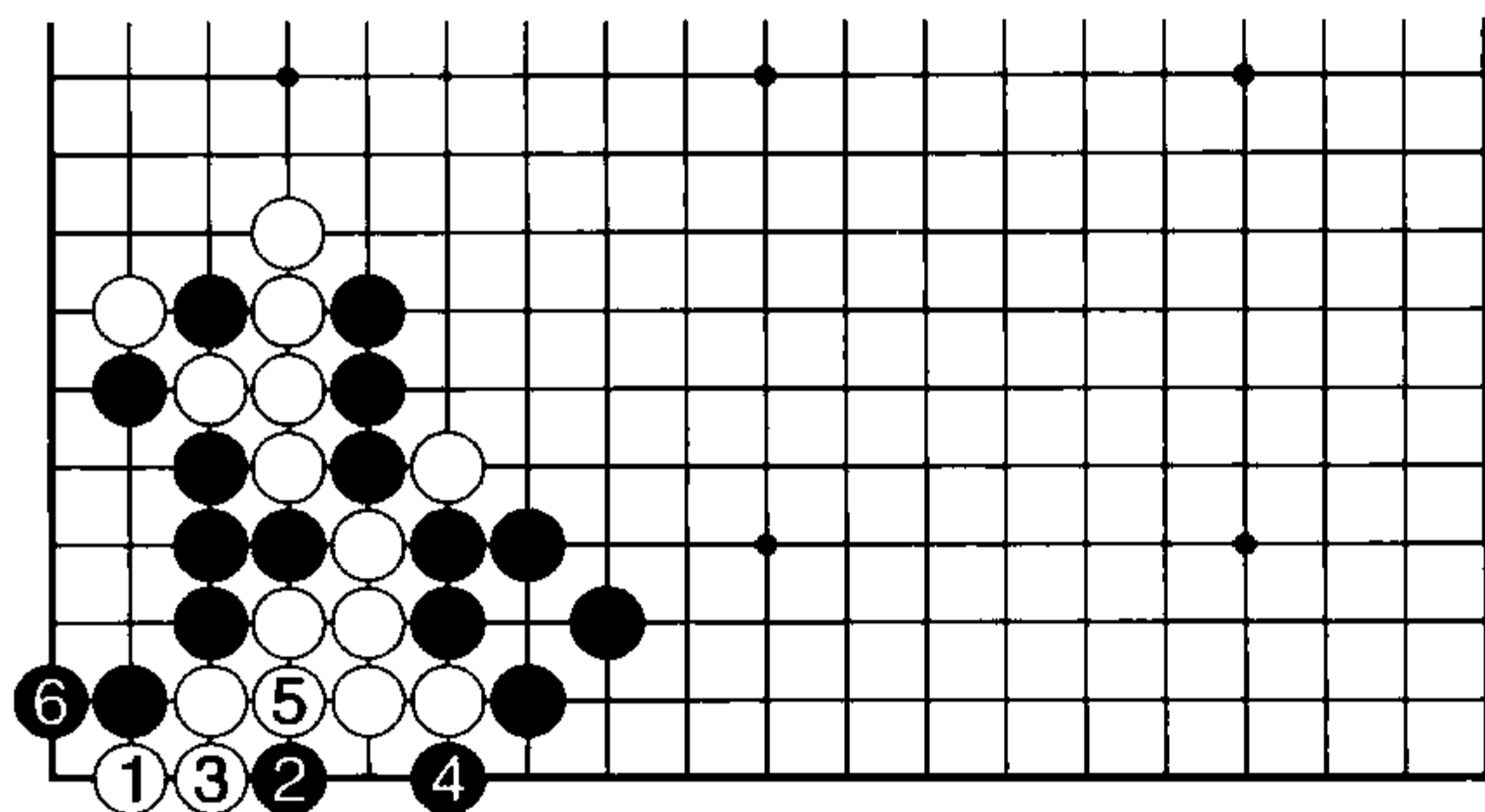


图8 白不行

白1扳时，黑2点是紧气要点，至黑6立，白棋被吃。

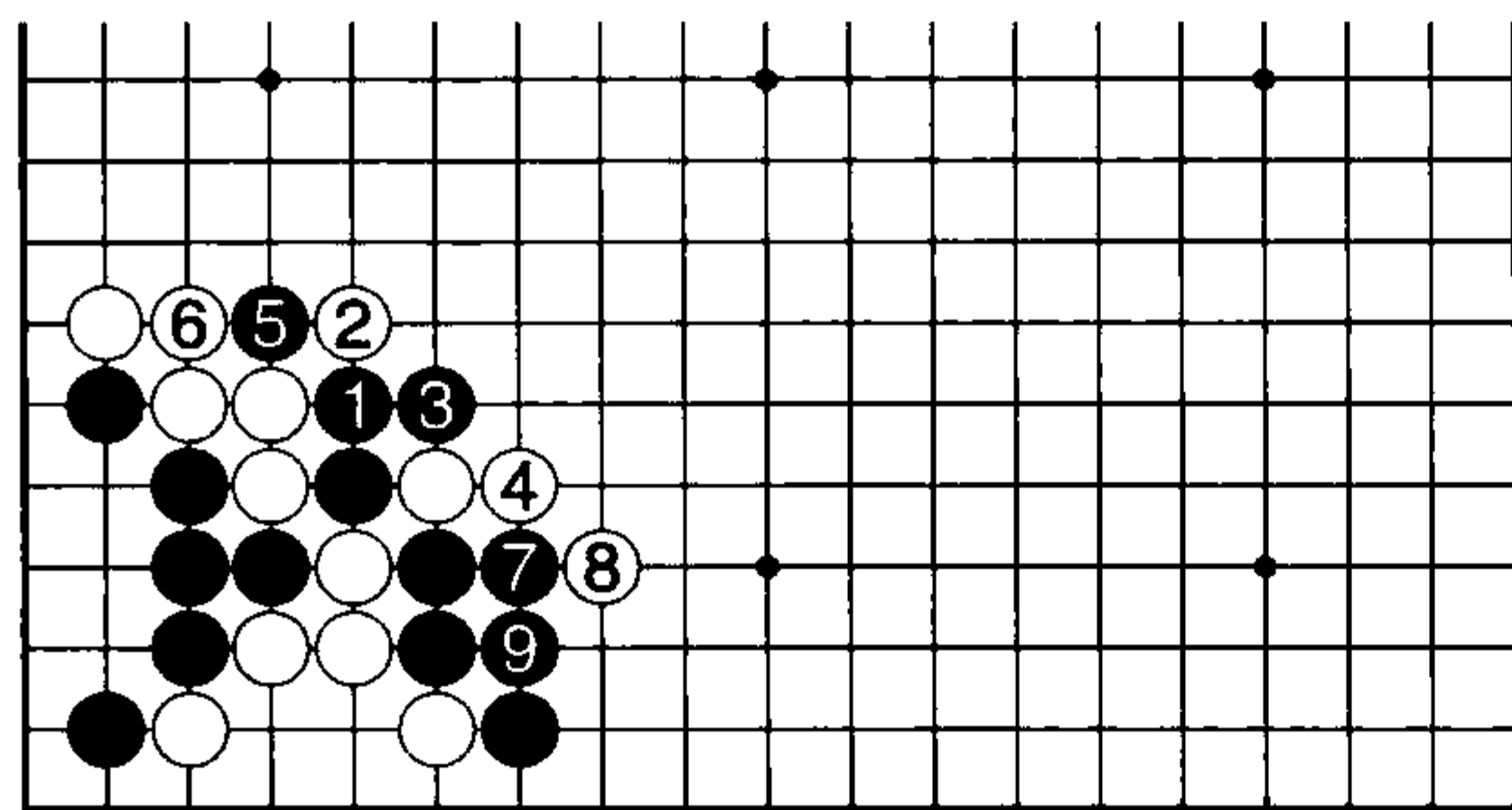


图9 白的顽抗

黑1长时，白2打，是顽强的抵抗手段，黑3长，白4长，黑5、7是防止被征吃的应急下法，白8、黑9后……

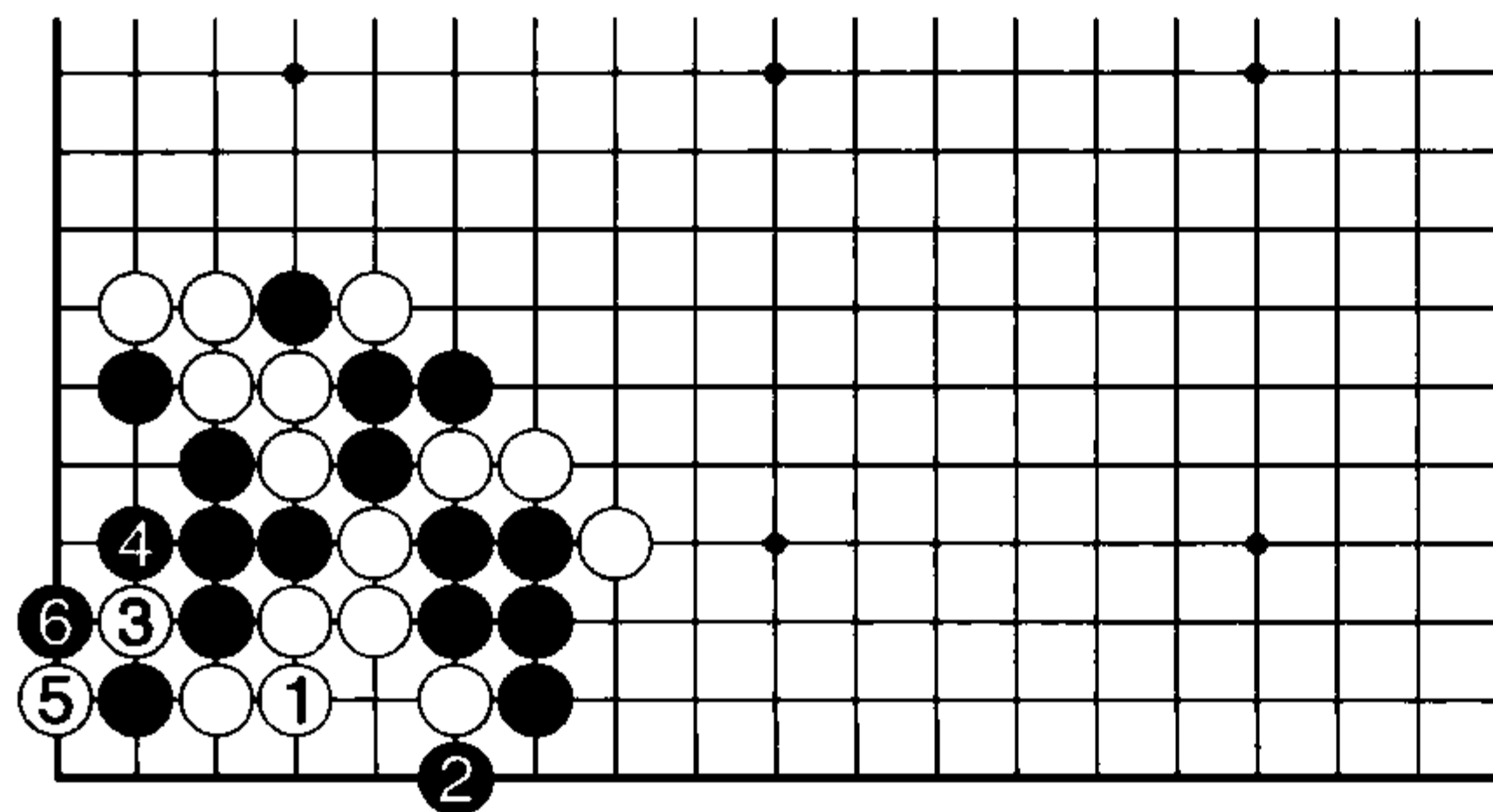
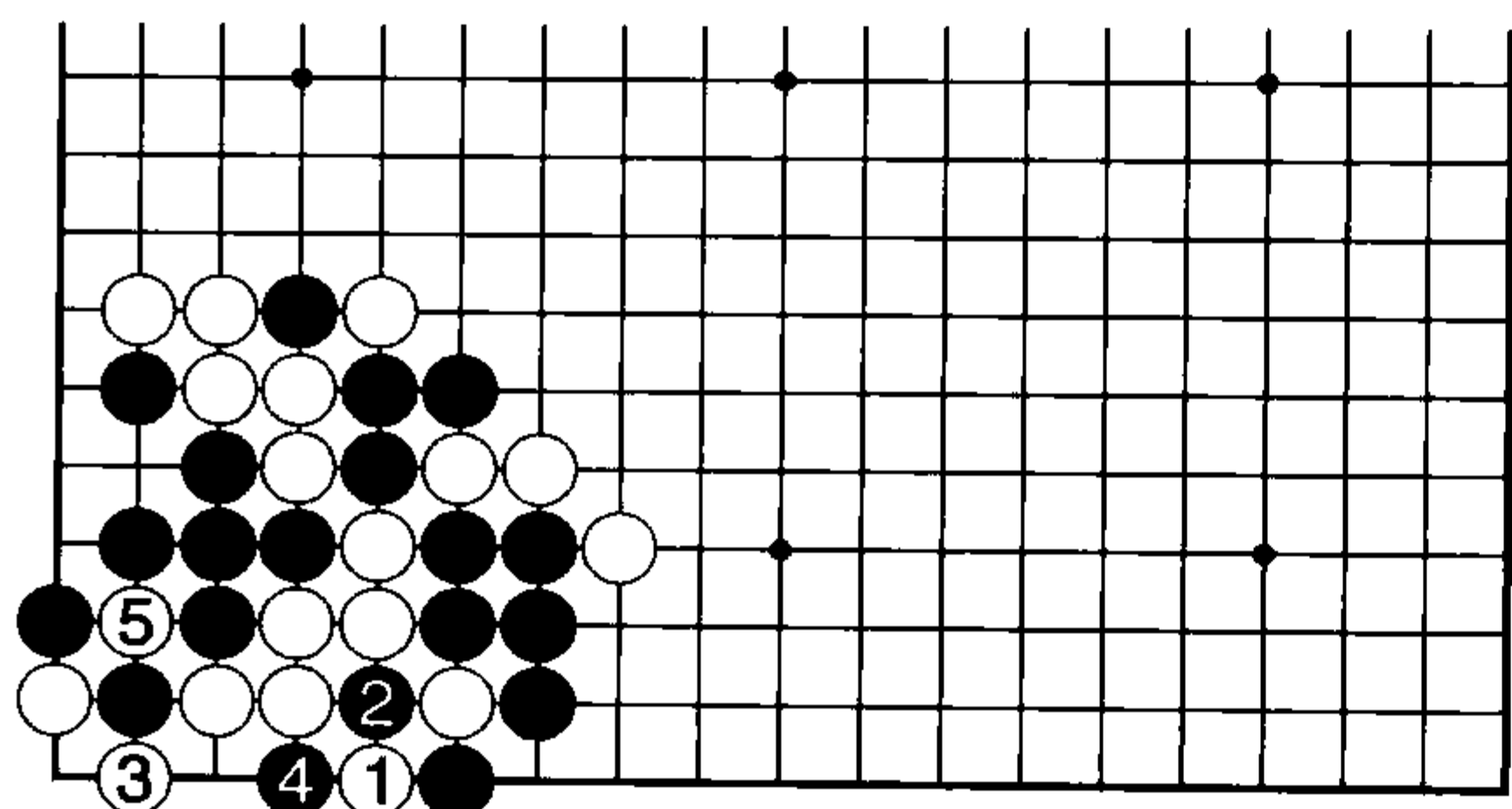


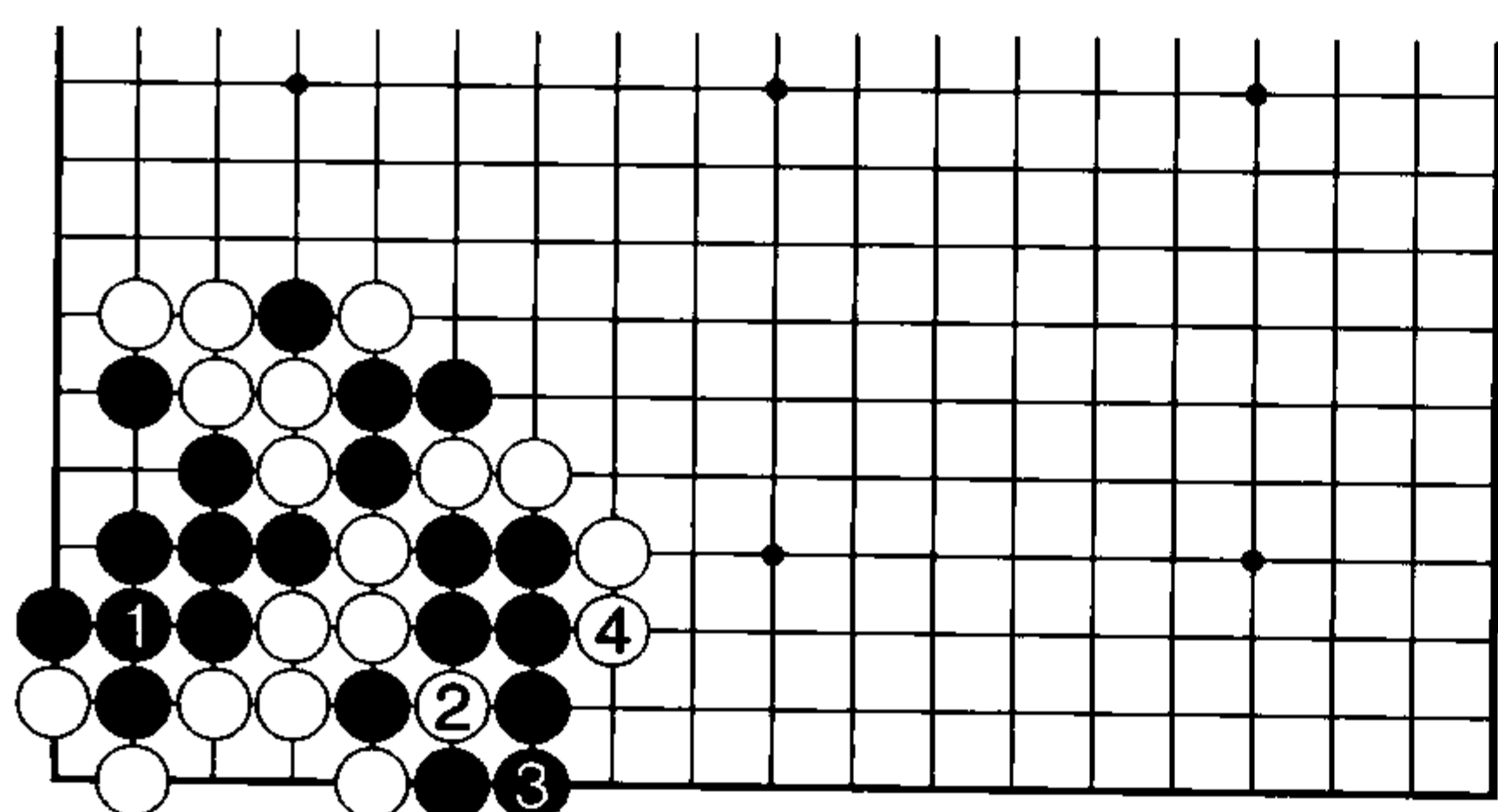
图10 对杀

接上图，白1接，黑2打，白3断是手筋，黑4，白5，黑6必然。



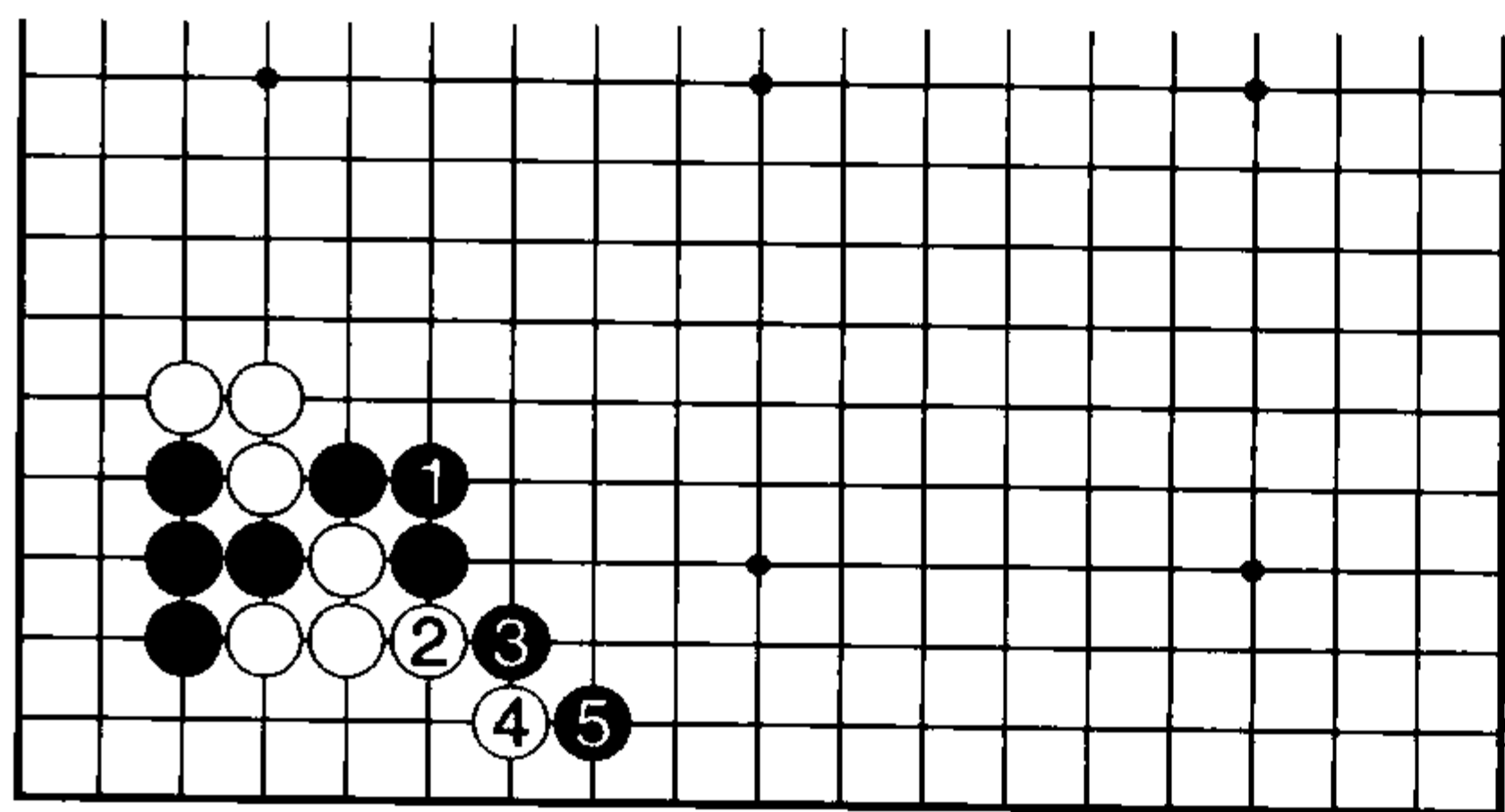
**图11 白劫胜**

白1打，以劫顽抗，黑2提，白3再打，黑4如提，白5提劫，黑没有合适劫材。



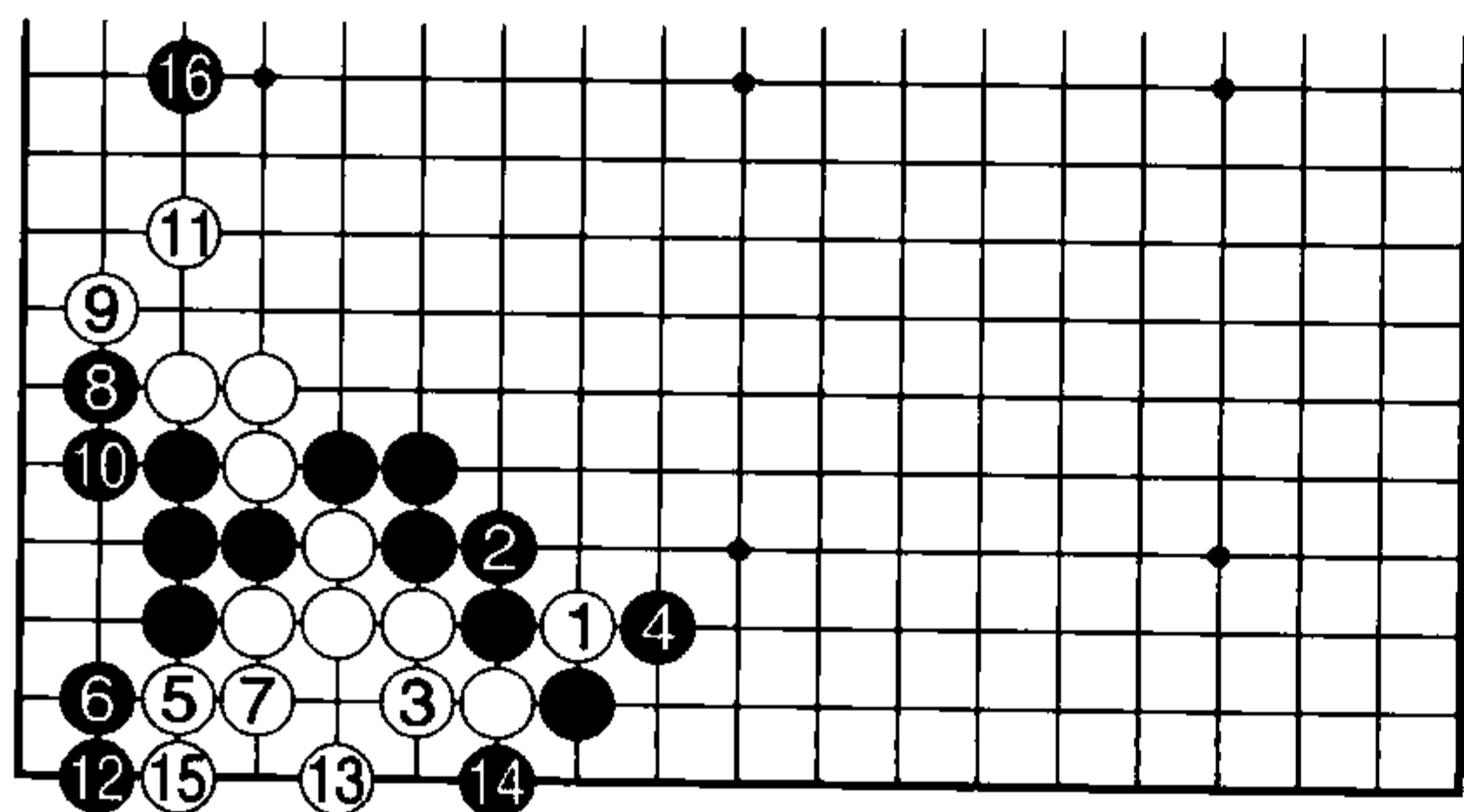
**图12 劫争黑有利**

黑1接是正着，白2，黑3，白4必然，黑5提劫，黑局部作战有利。



**图13 简明之道**

如果不想打劫，黑也可以选择1位接的下法，白2、4时，黑3、5连扳强硬。



**图14 黑有利**

白1以下至白15做活，皆属必然变化，黑争到16位的攻击要点，白苦战。

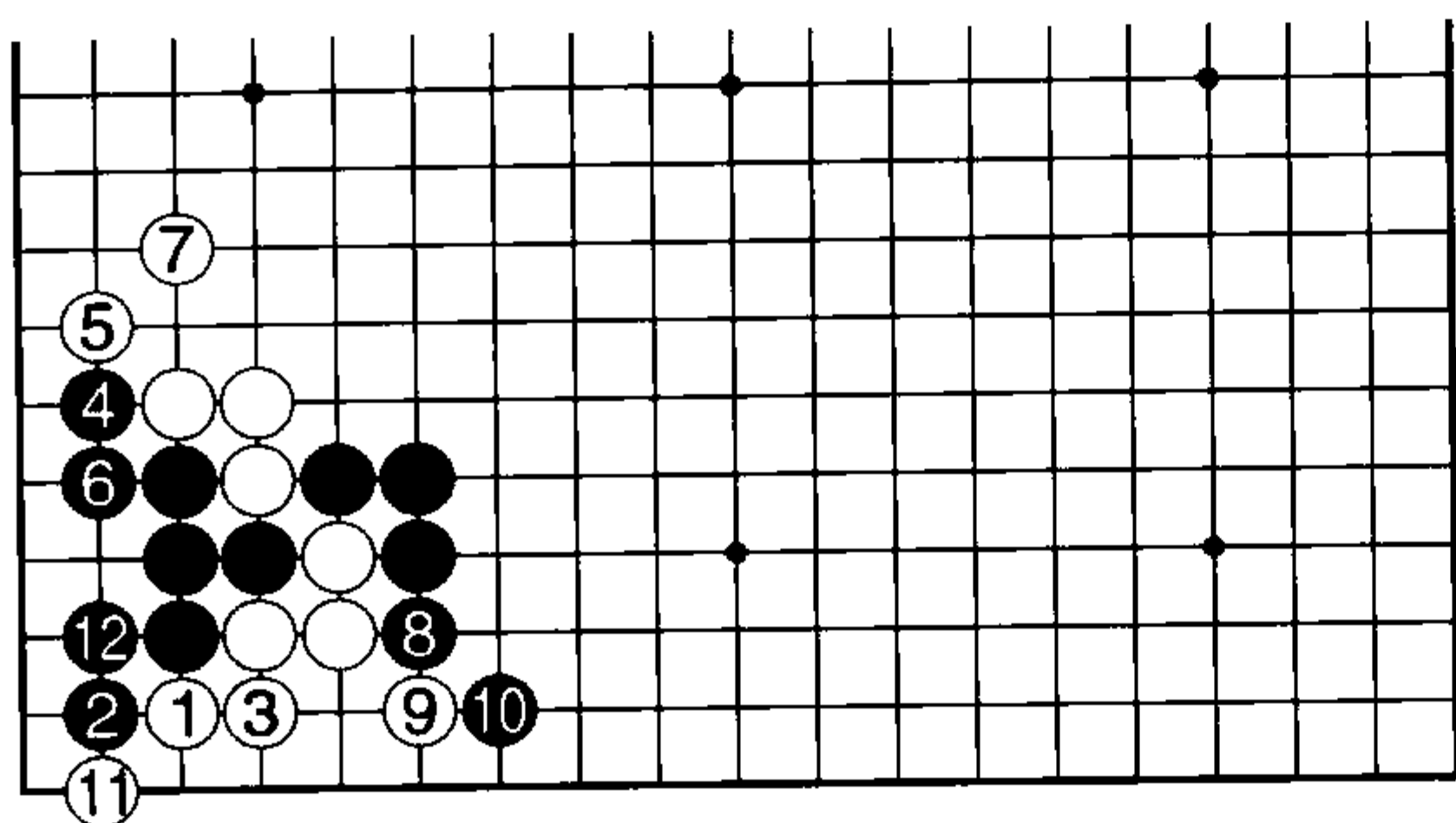


图15 变化

白1、3扳粘求变，黑4、6先手，然后黑8、10封锁白棋，白11，黑12后……

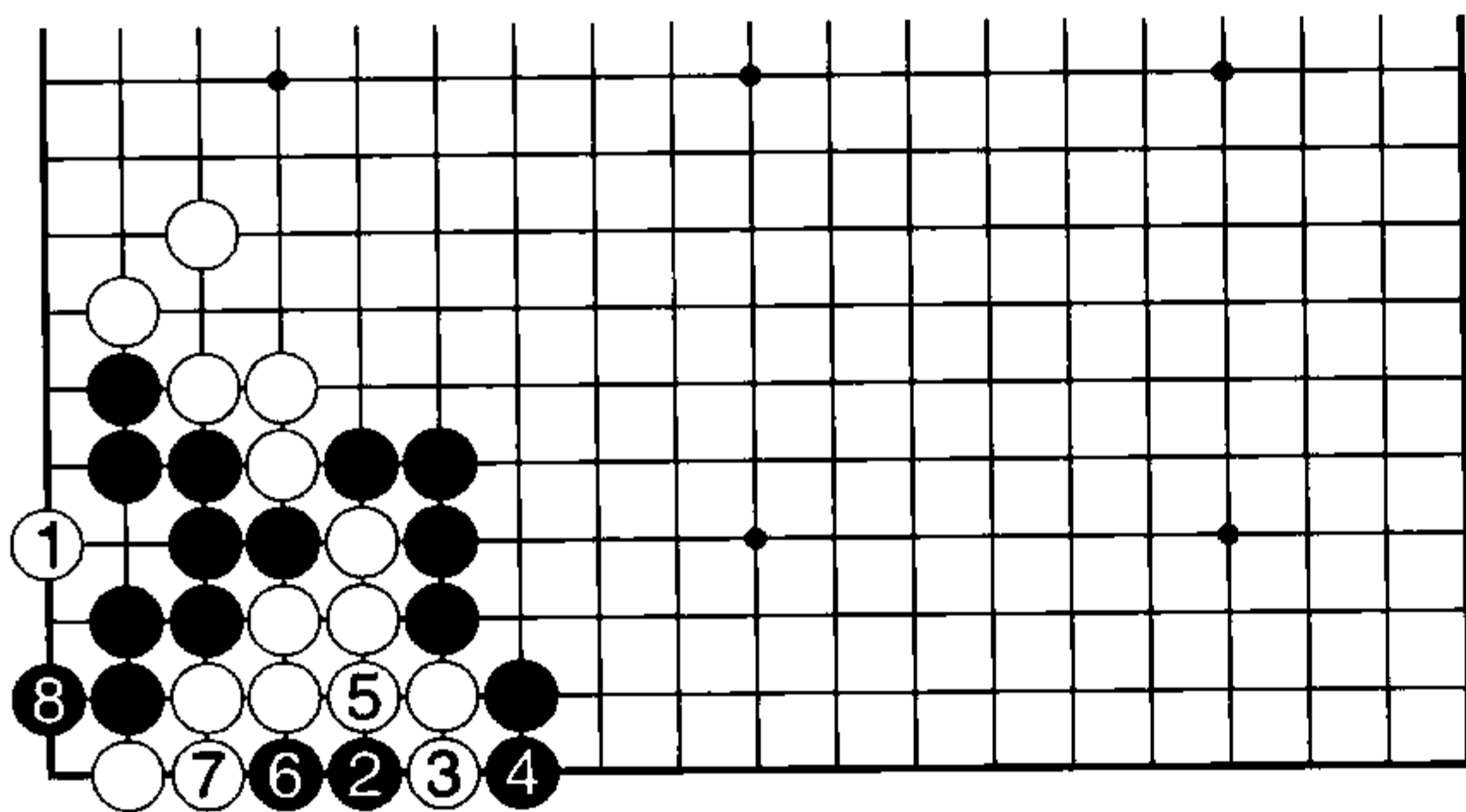


图16 白死

白1如果点，黑2也点，至黑8，白明显不行。

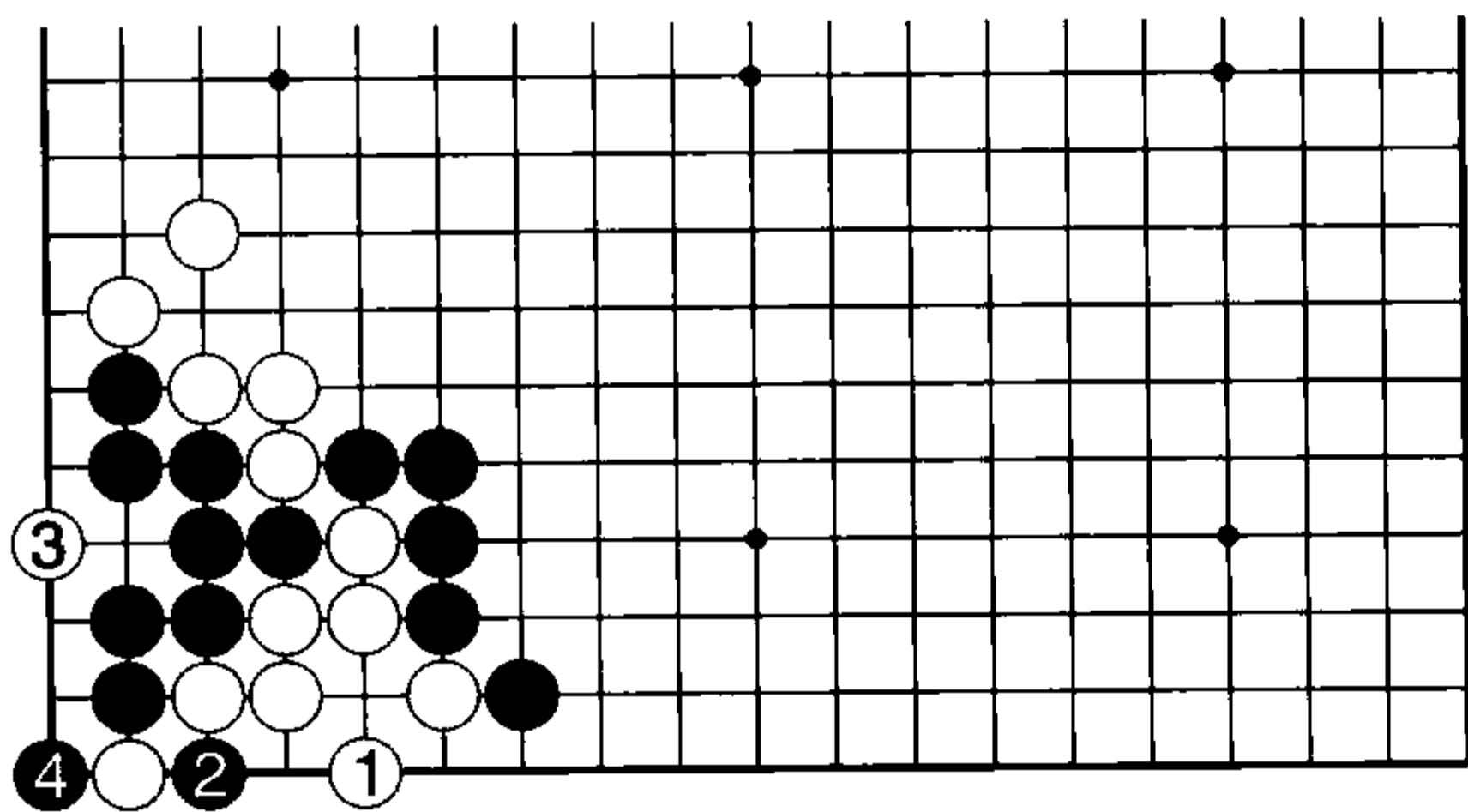


图17 白死

白1虎，黑2扑后，白棋还是难以躲开被吃的结局。

## 第十六型 基本图

还是大斜定式，至白14，是正常的定式进行，黑15凌空一顶，十分嚣张，白要冷静对待。

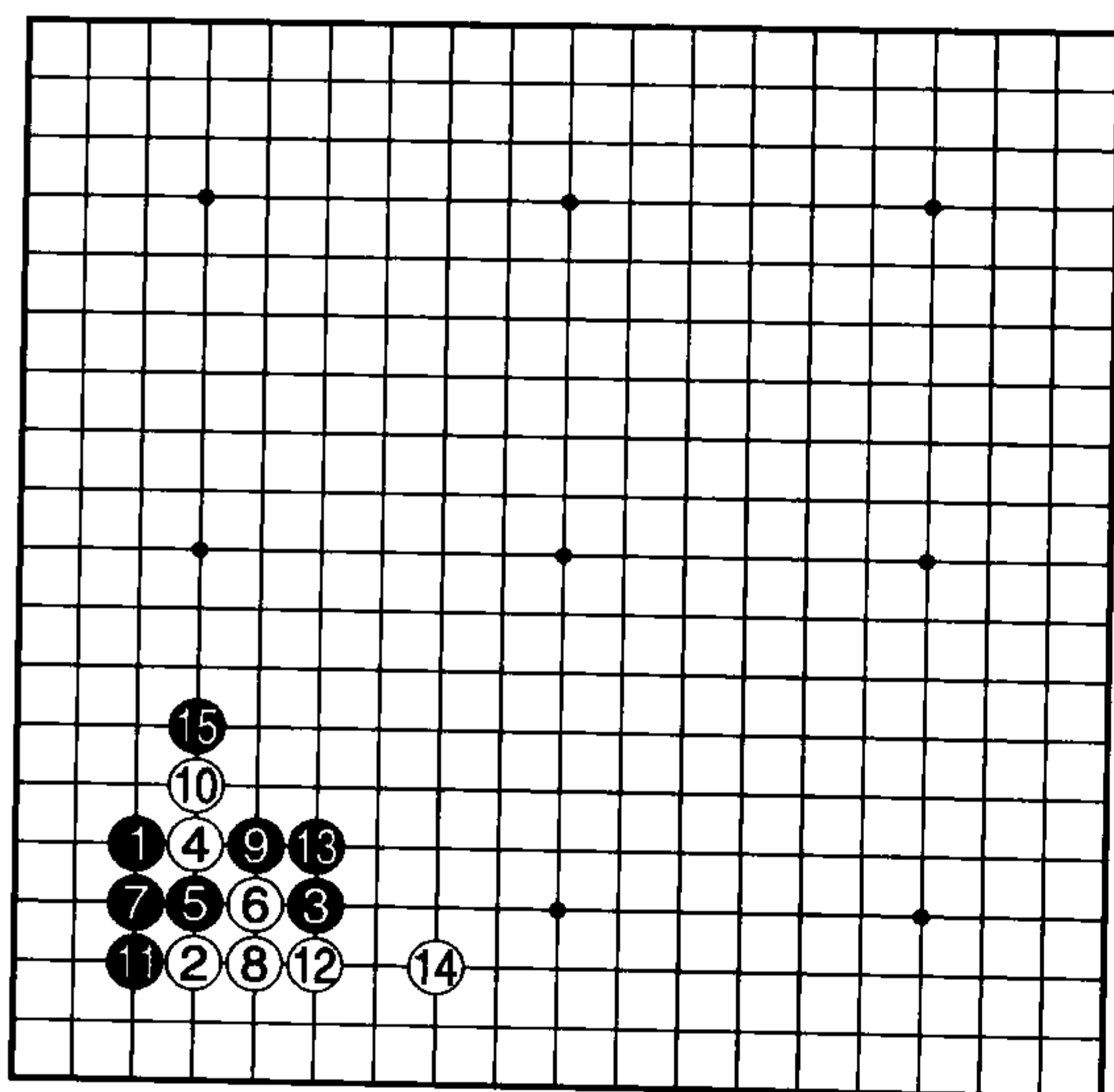


图1 受骗

白1拐是必然的，黑2夹激烈，白3很想立下，但是，黑4封住白棋后，白处境危险。

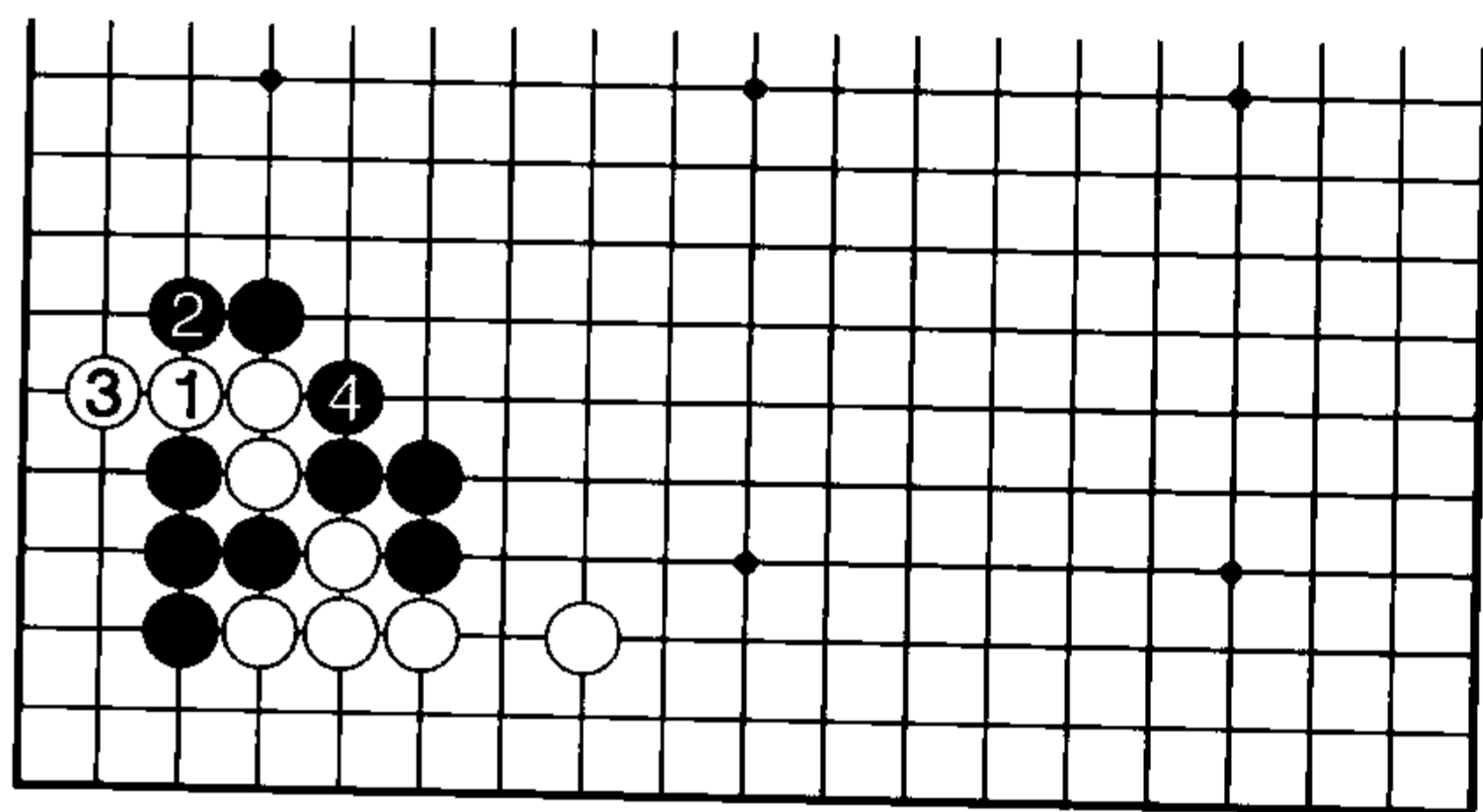
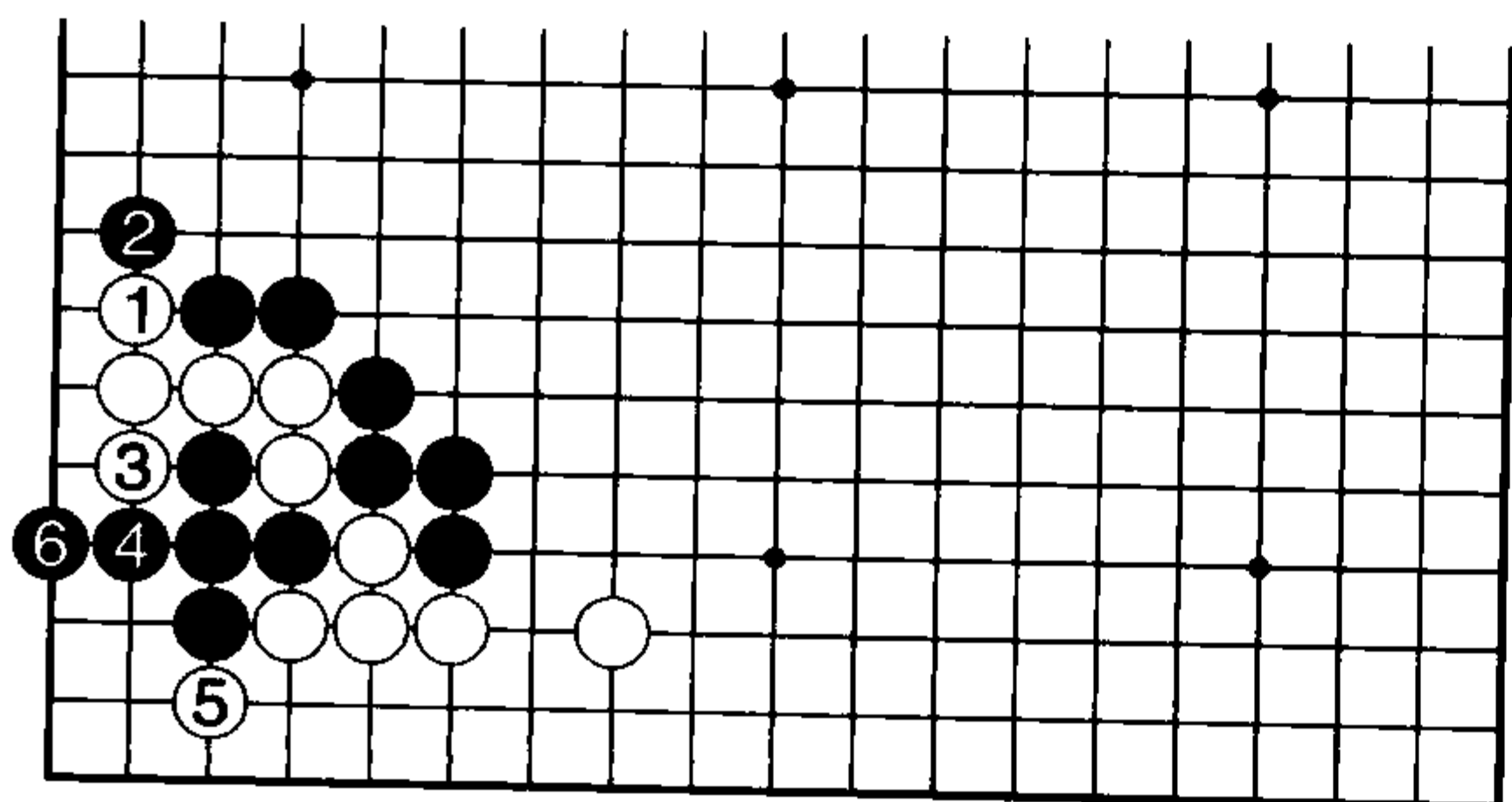


图2 对杀

接上图，白1至5比气对杀是唯一出路，但黑6立好手。





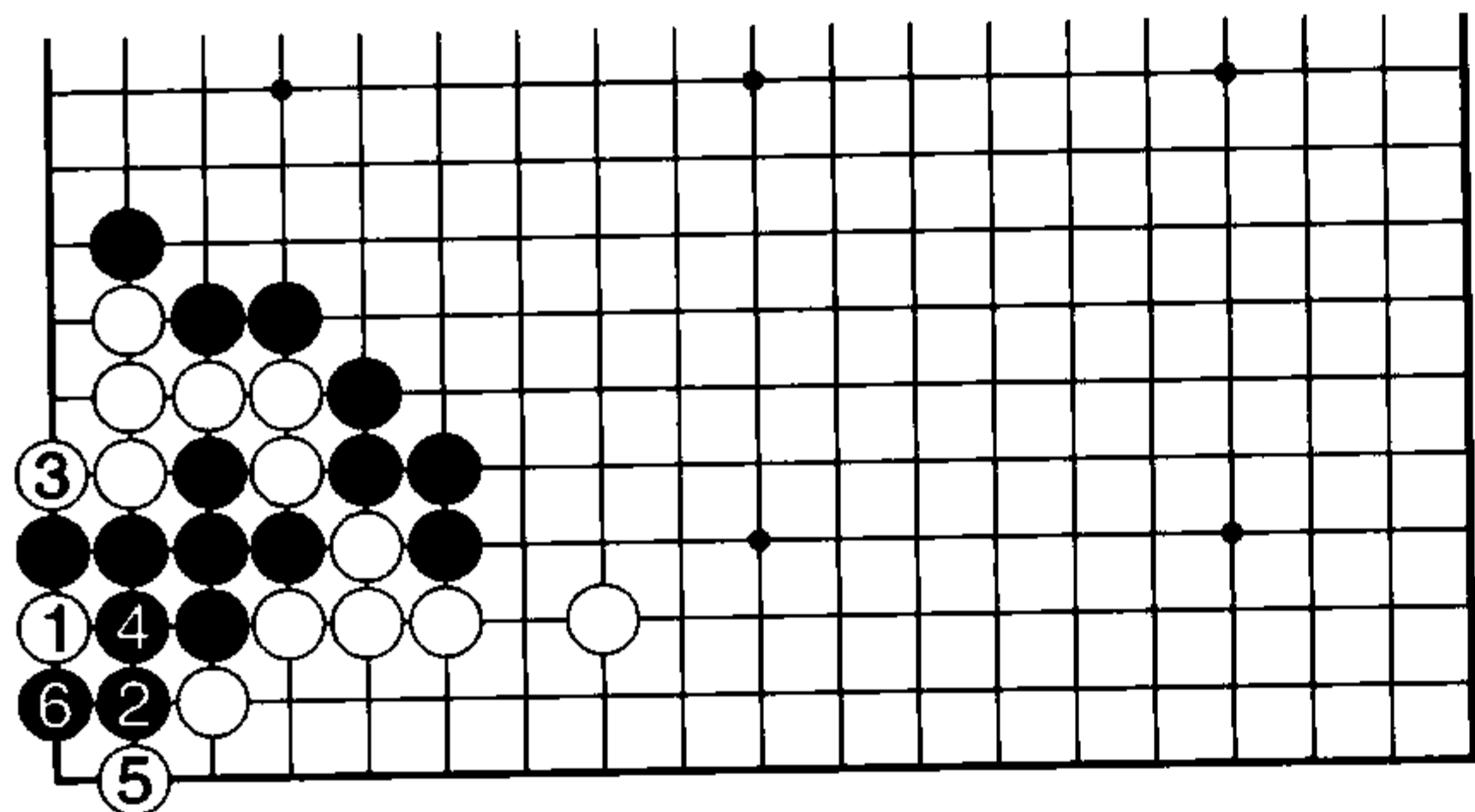


图3 白不行

白1紧气是常用手段，但是因为角上的特殊性，黑6以后，白无法入气。

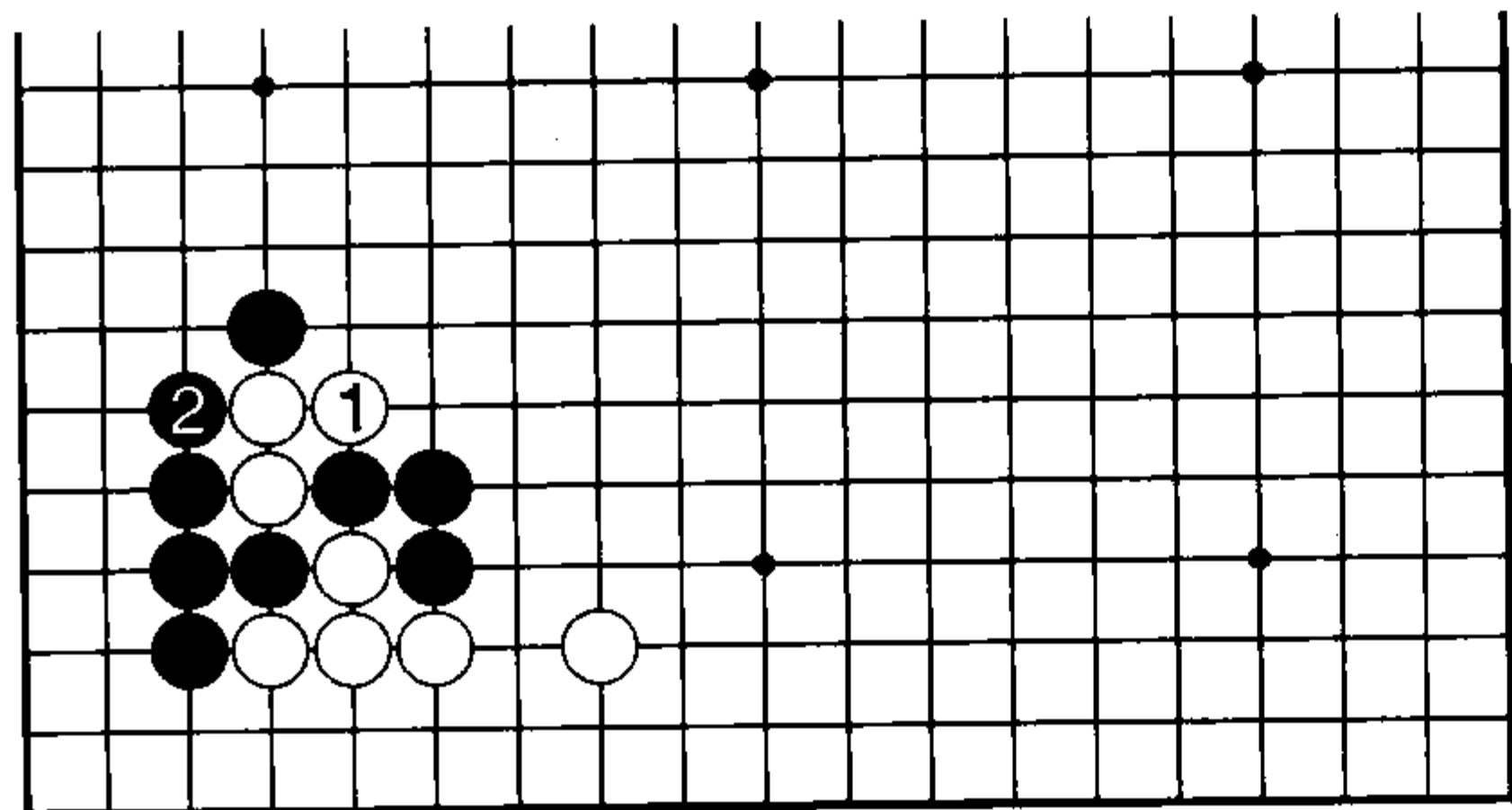


图4 白不满

白1上拐，单纯逃跑，是无谋之举，黑2把下面大空围起来，效率充分。

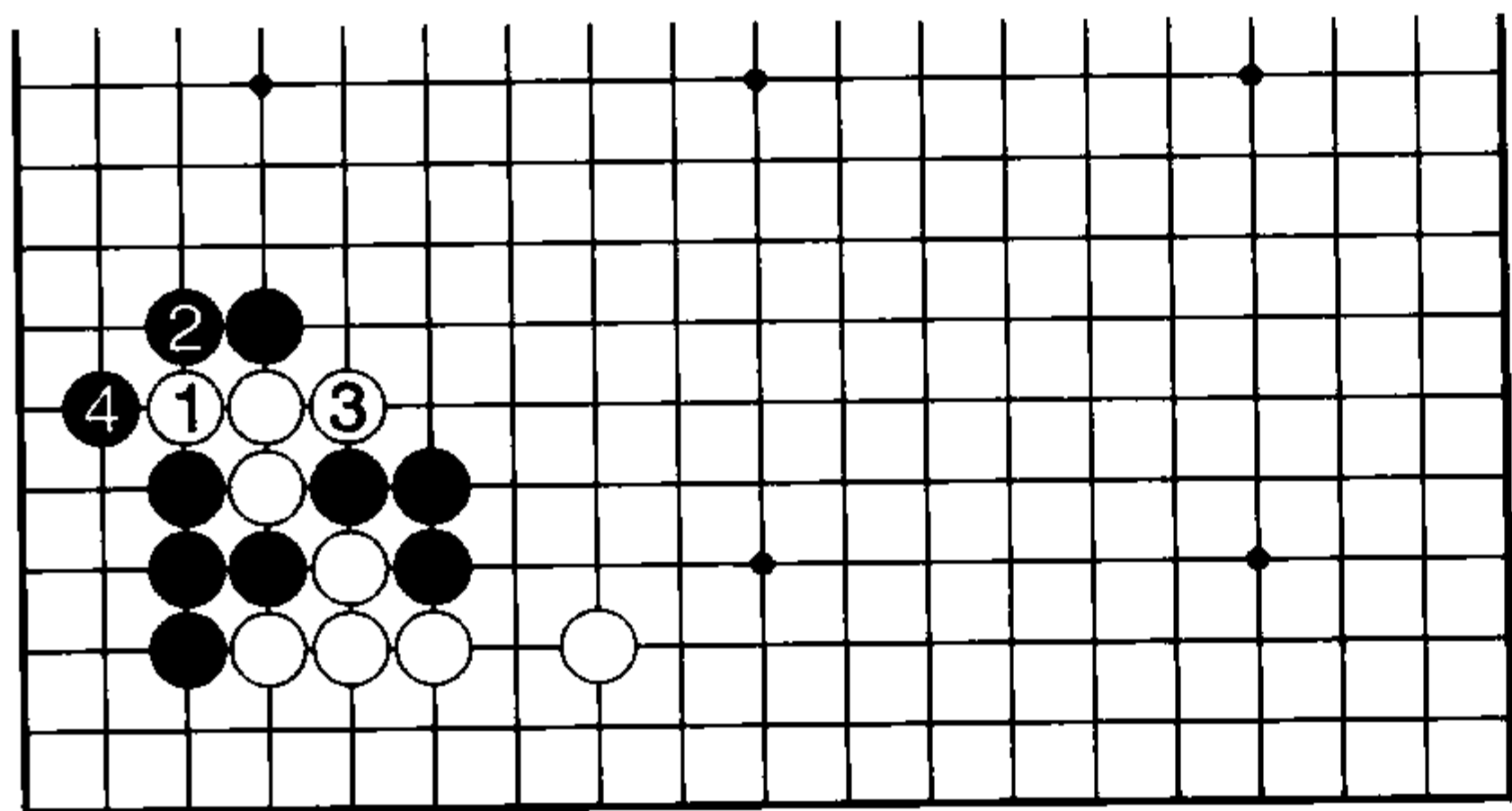


图5 破骗着

白1先冲，黑2夹时，再3位拐，是重要次序，黑4必然。

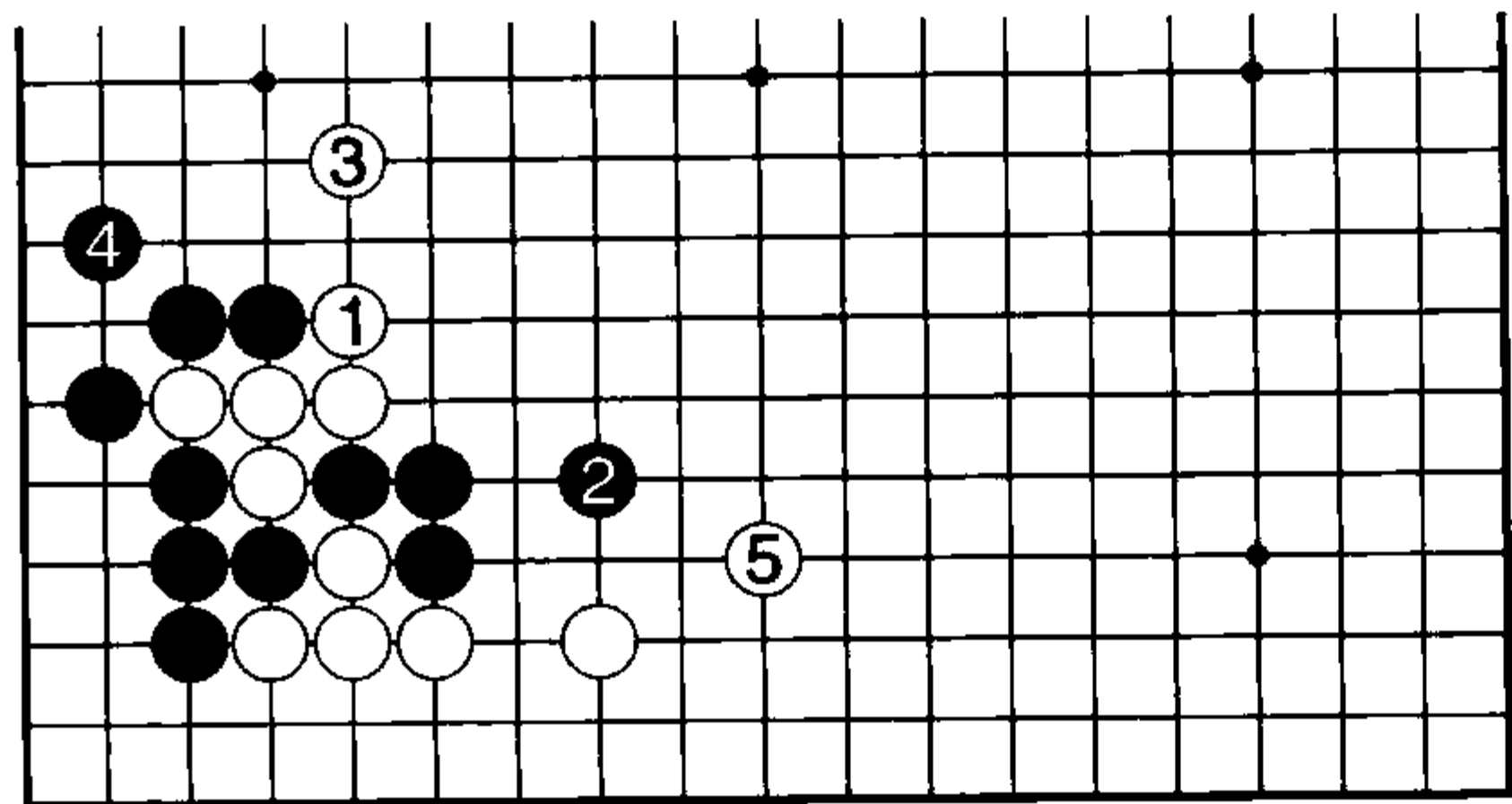


图6 白好

接上图，白1拐重要，黑2跳补，白3跳，黑4虎，白5飞，黑中央几子面临苦战。

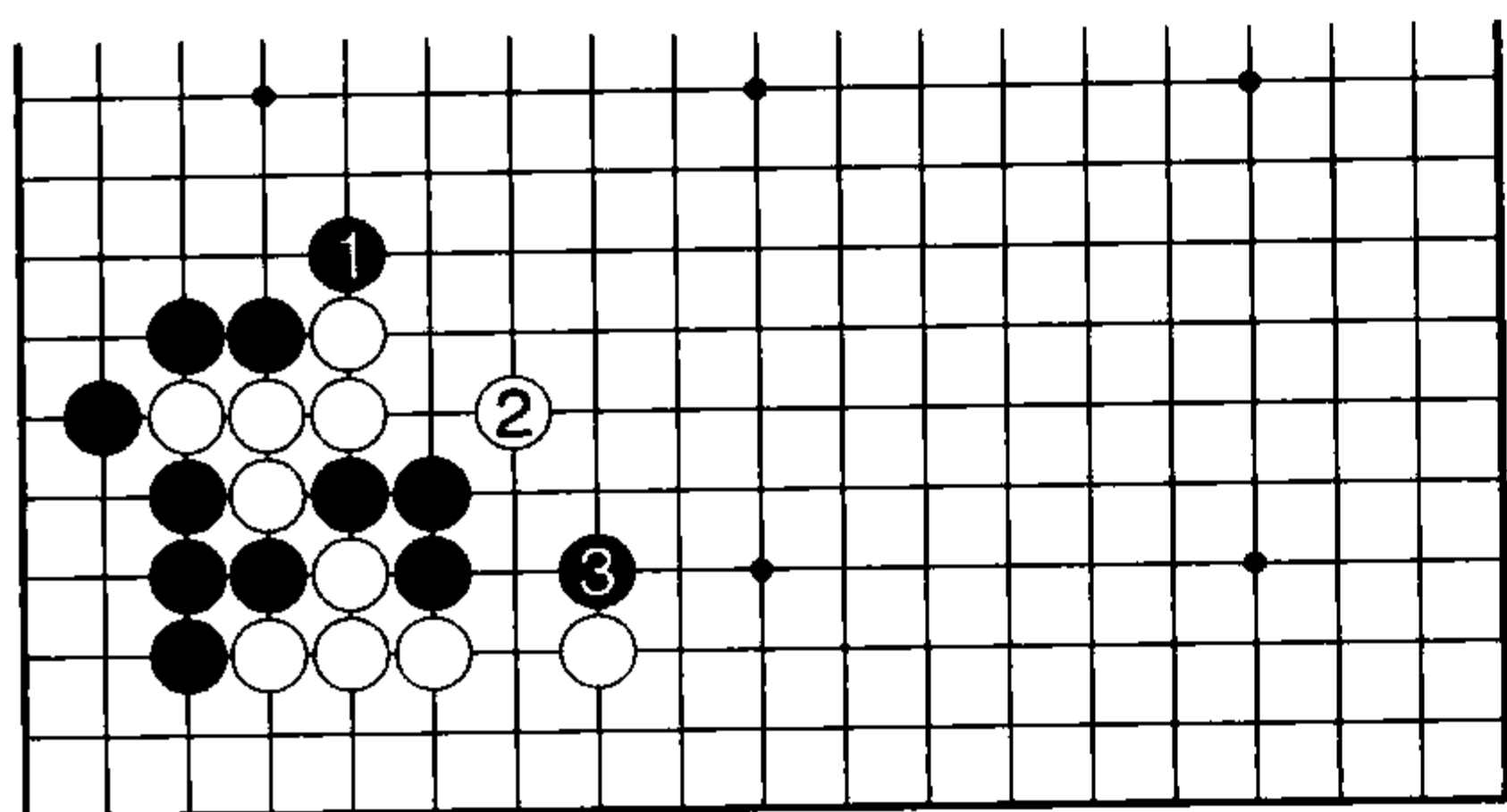


图7 变化

黑1扳不妥，白2跳，黑只能3位靠顽抗。

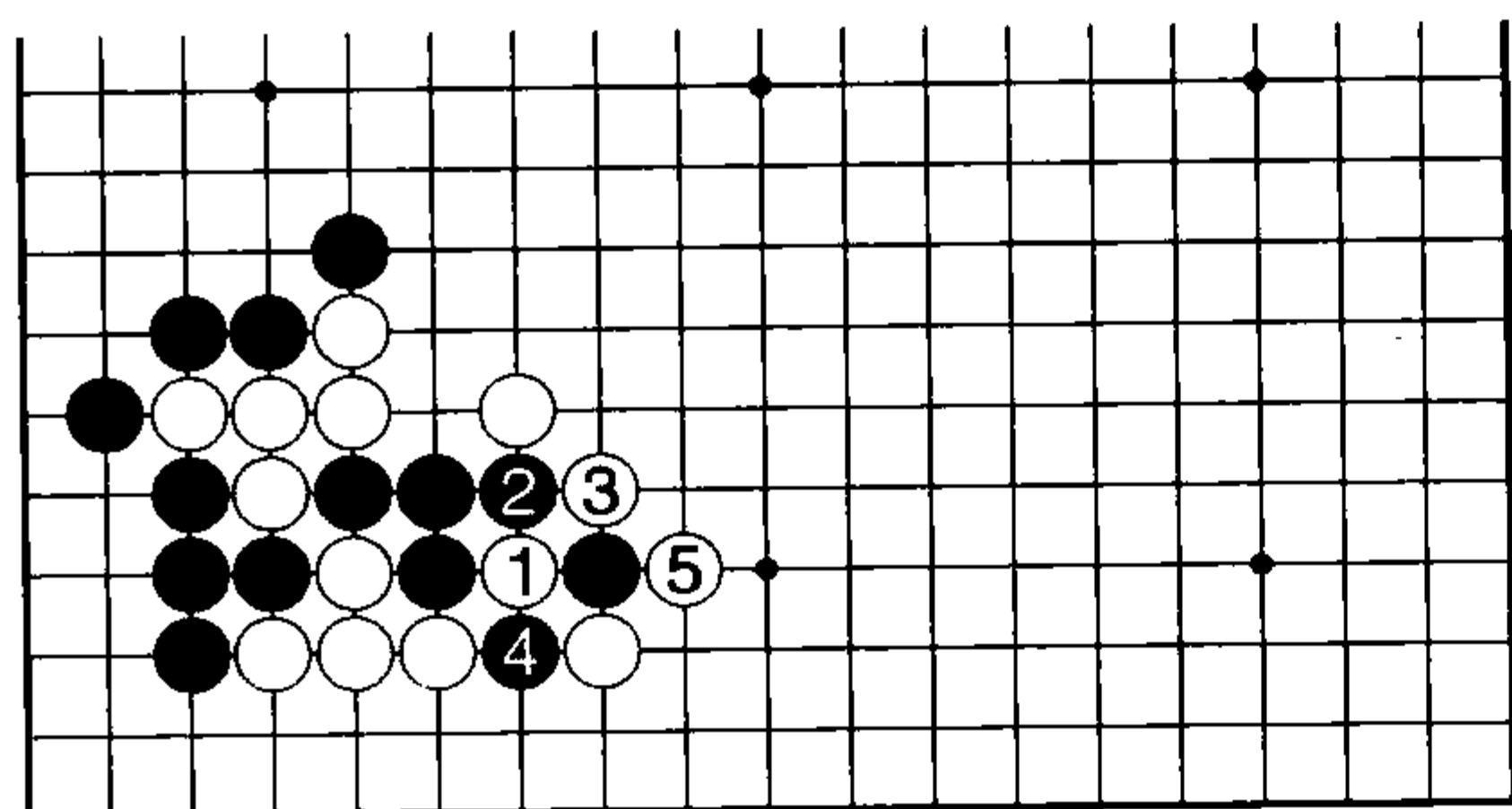


图8 白先手劫

白1挖至5打，势必形成劫争，但因为是白棋的先手劫，黑不利。

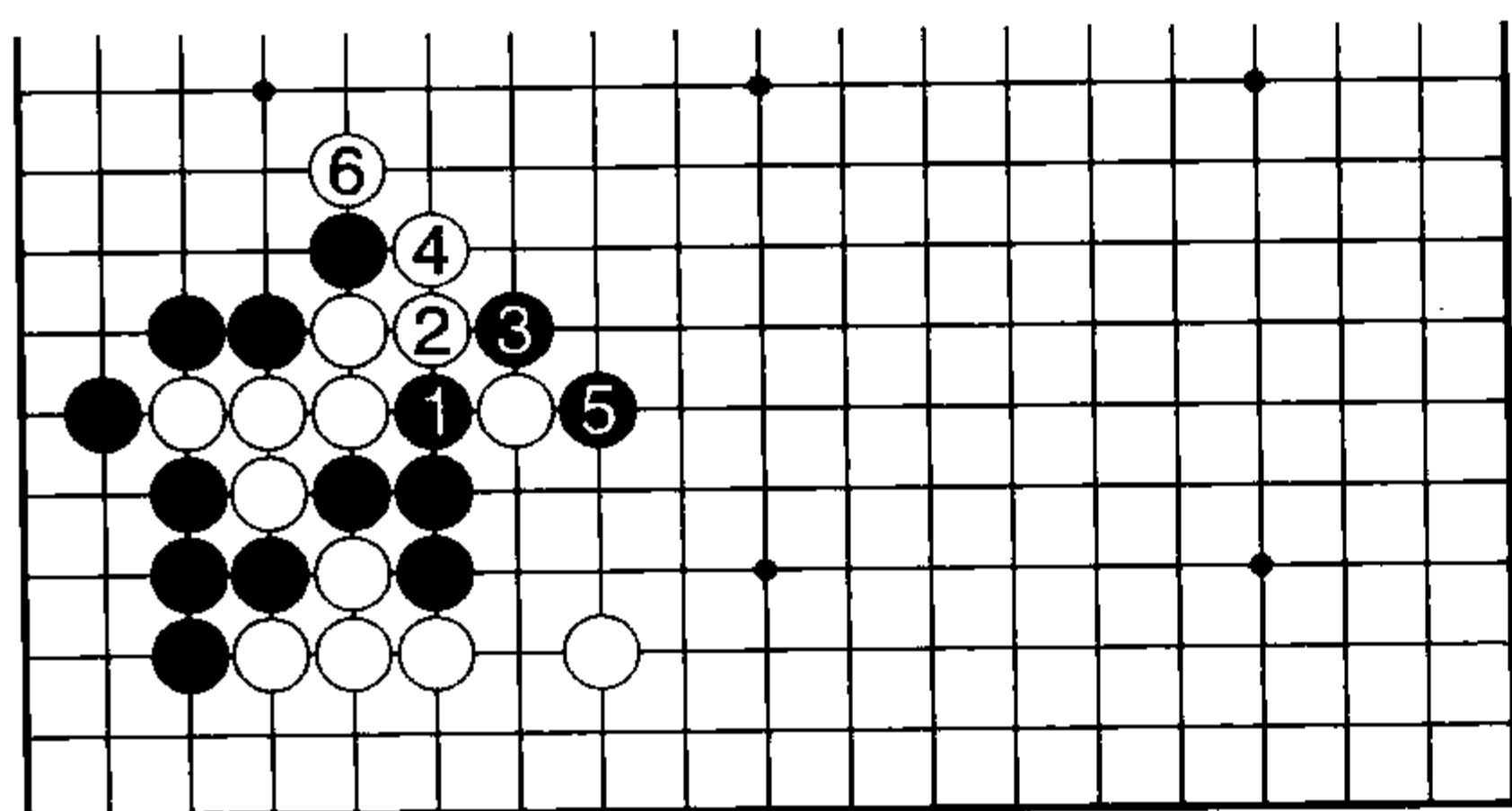


图9 白充分

黑1冲是黑的变化，至白6的结果，黑被打头，形状不佳，难以满意。

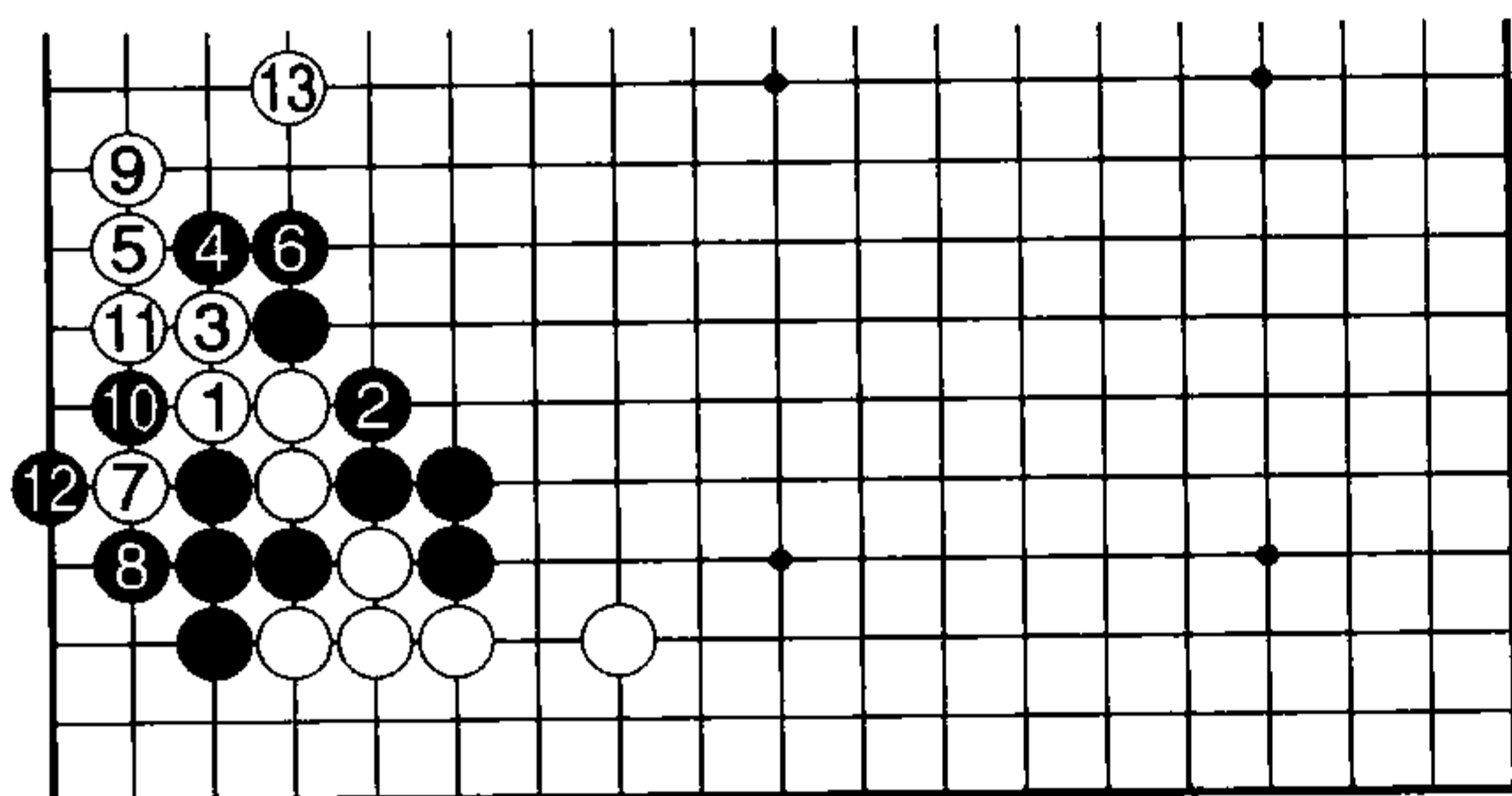


图10 白满足

白1拐时，黑如2位封锁，白3以下至13飞，大致如此，白棋可以满足。

## 第十七型 基本图

三三定式相对比较  
简单，几乎很难找到骗  
着，此型也许是唯一的  
一个。黑5大跳有点夸  
张，此手普通在A位夹。

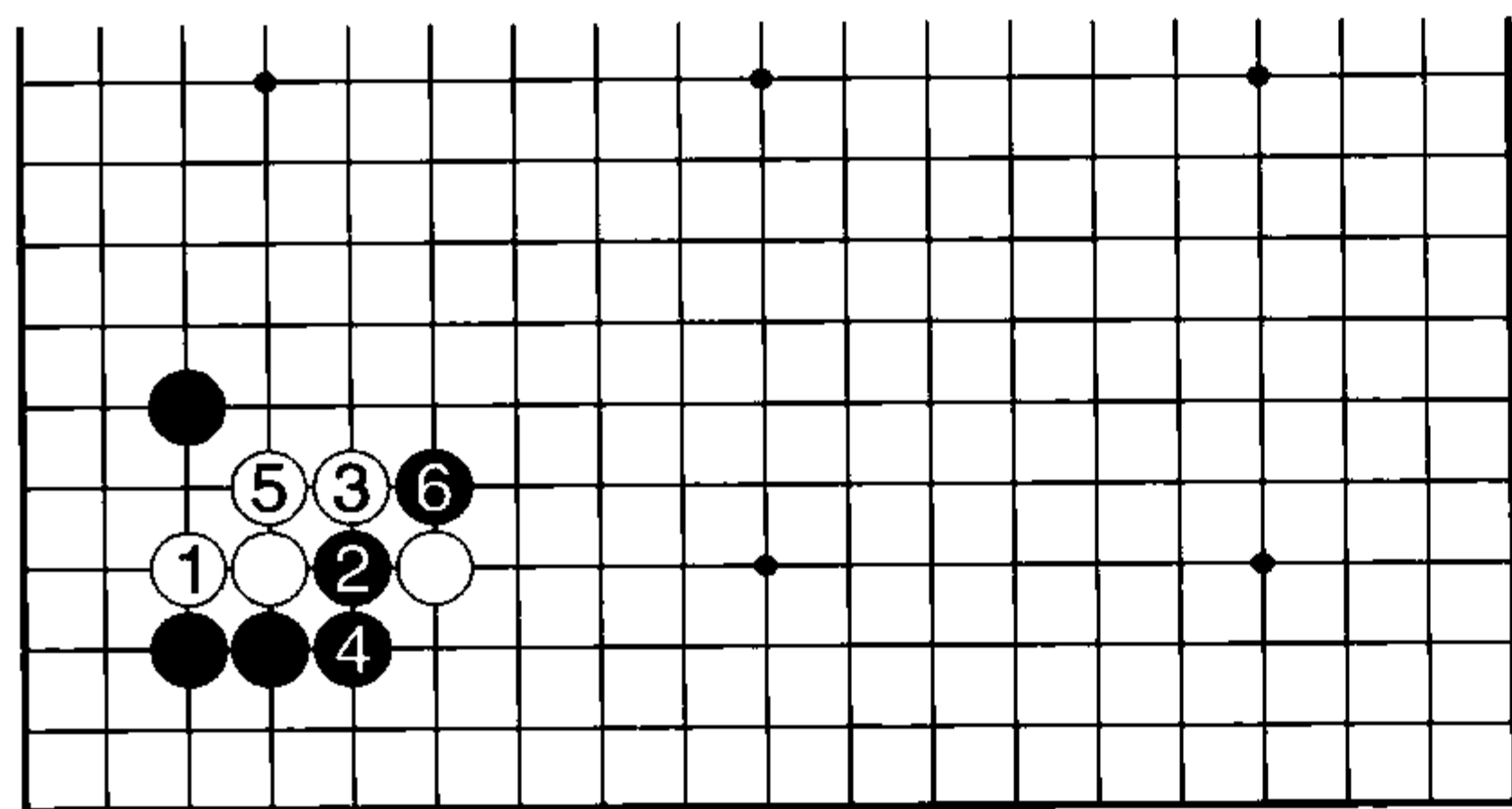
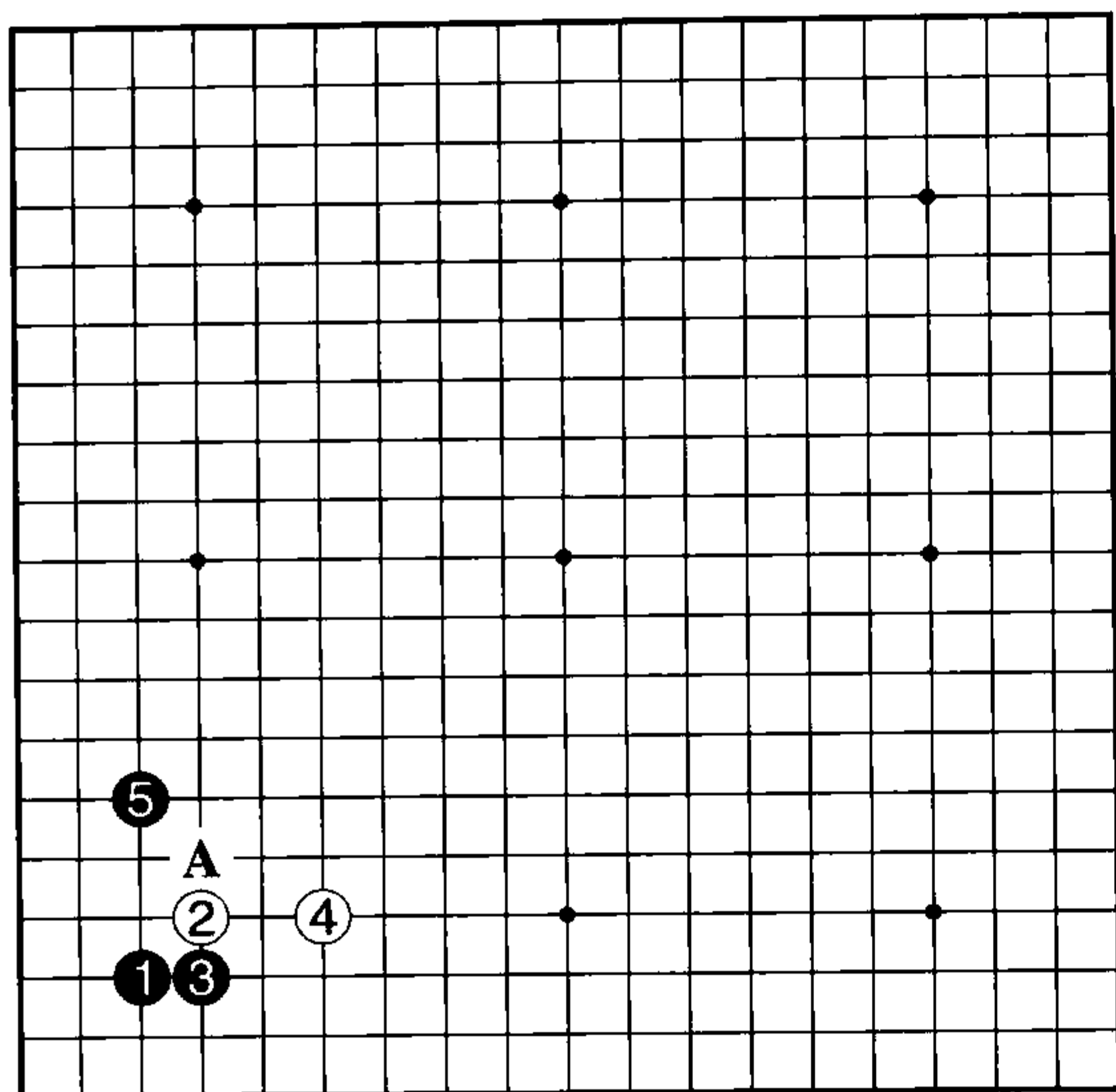


图1 受骗

白1贴下来，正中黑  
计。黑2挖是棋形要点，  
白5接后，黑6断上去，  
白形状欠佳，不会有好  
结果。

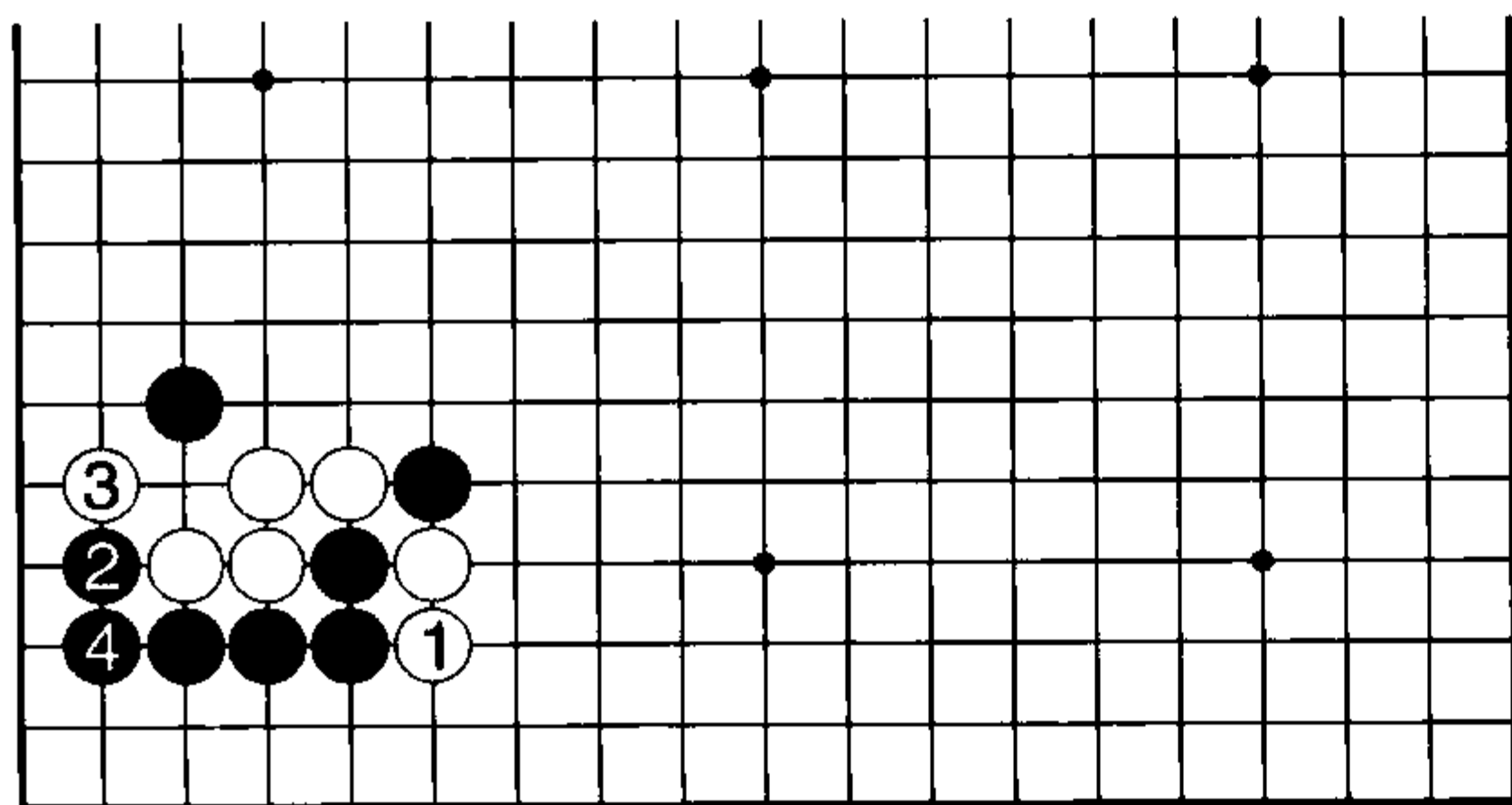
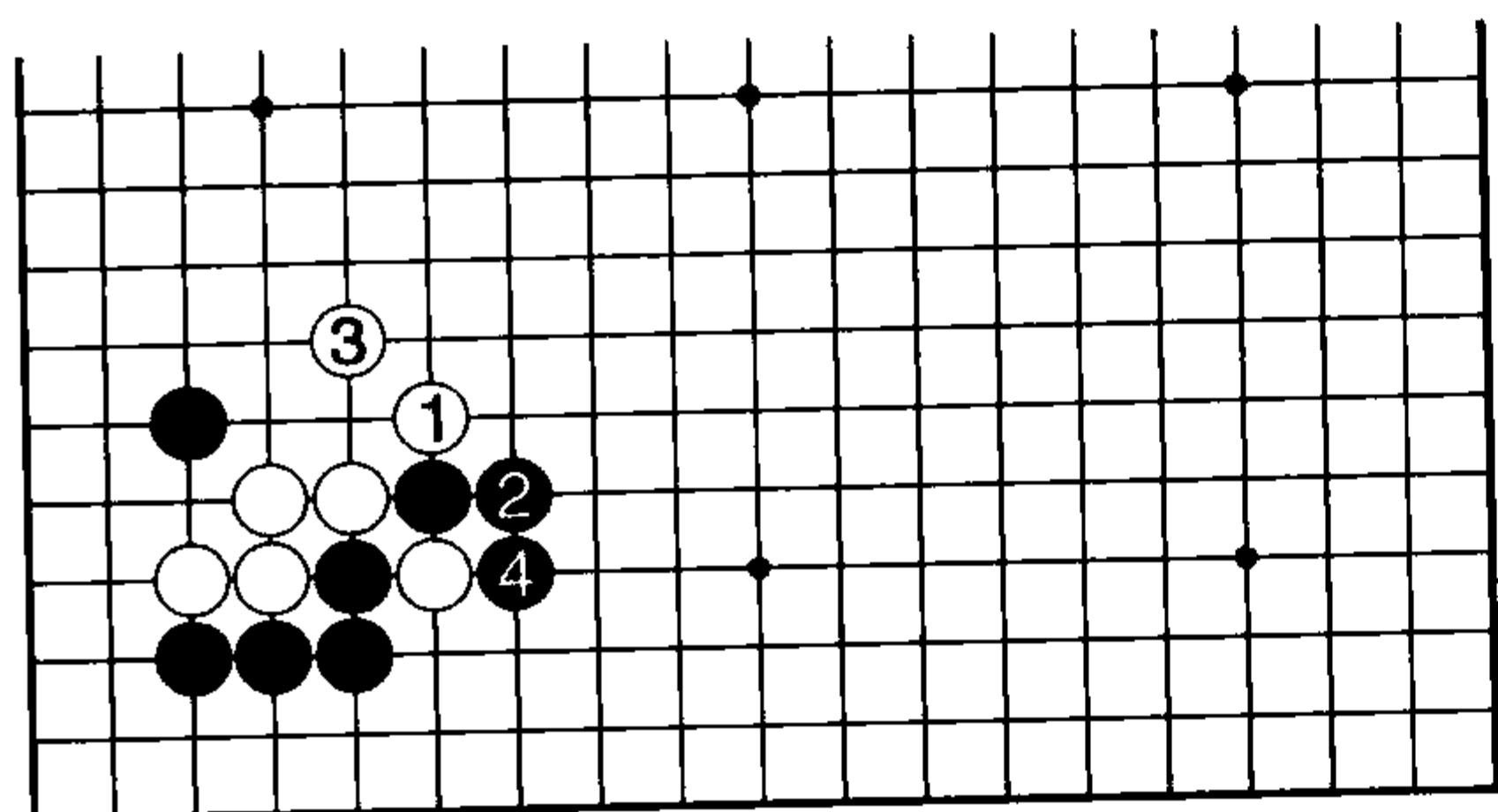


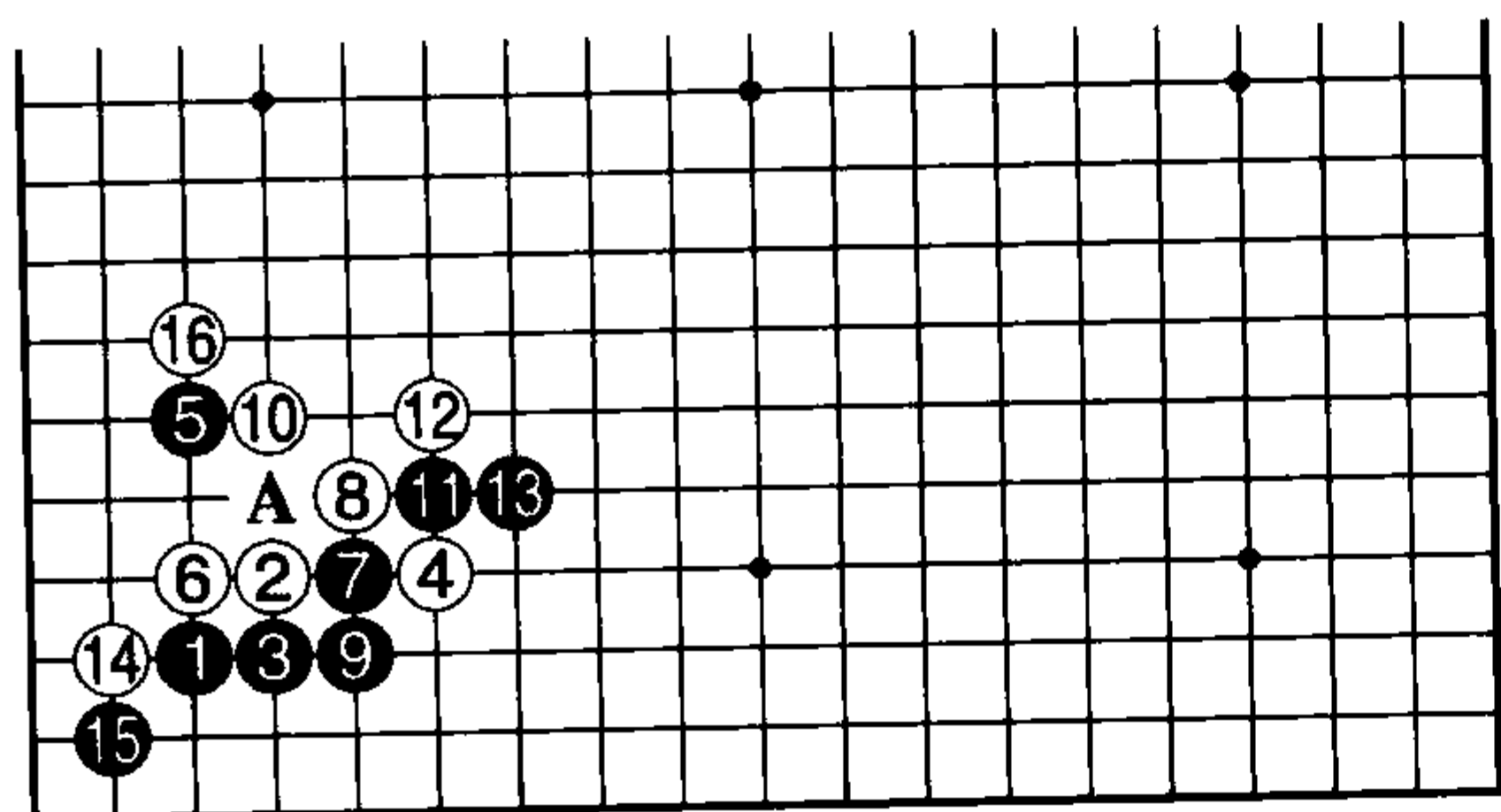
图2 棋形崩溃

白一子不想被吃，  
挡到外面，黑2扳粘又  
是要点，白棋形十分难  
看，明显不行。



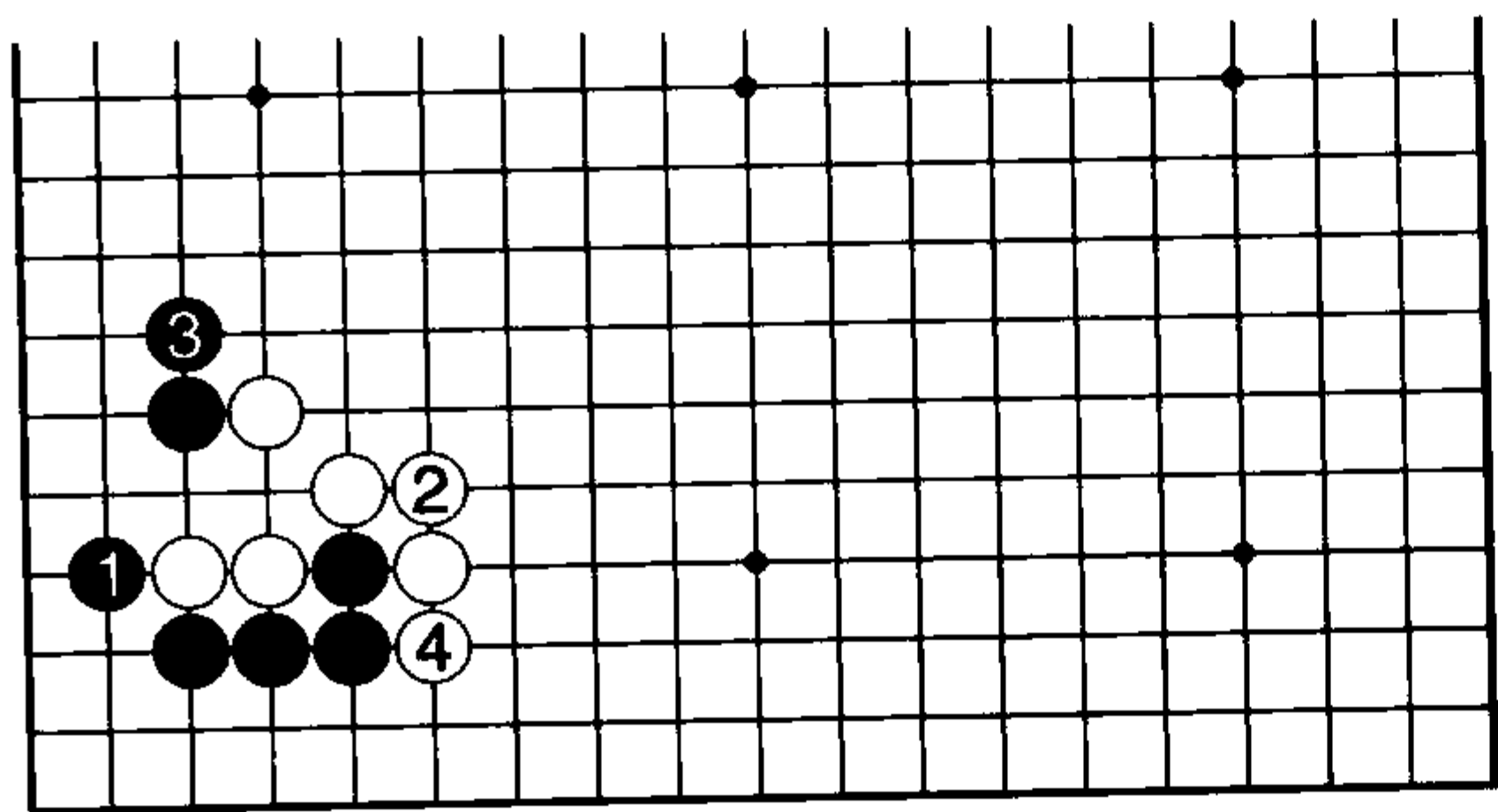
**图3 黑地势兼得**

白1选择放弃一子，也不会有好结果，到黑4，黑棋实地不小，还有一定的外势。以后黑一子还有种种利用，白不满。



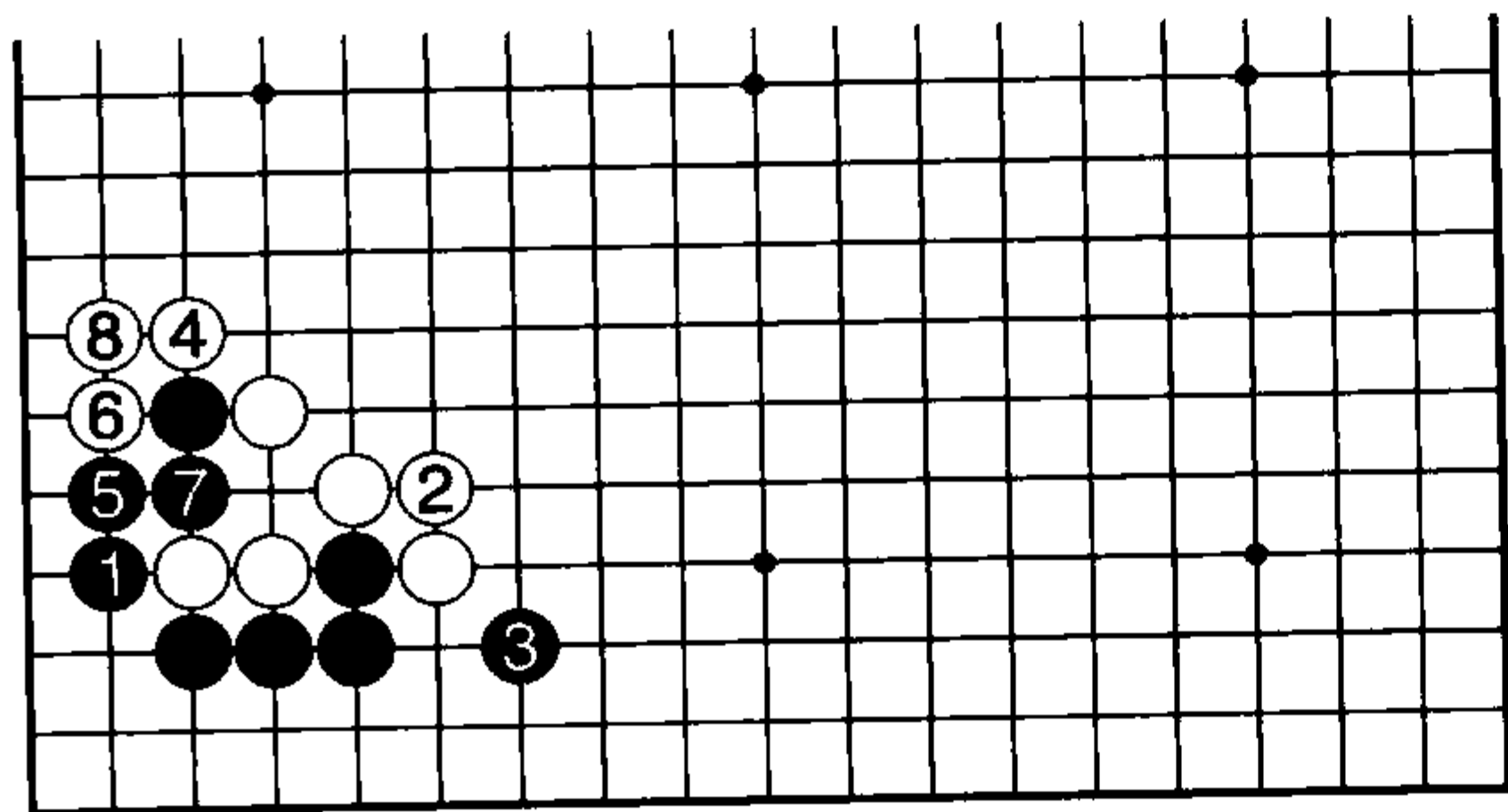
**图4 白勉强可下**

当初白10在A位粘是坏棋，在本图10虎要好不少，到白16的结果，白稍亏，但当有配合时还能下。



**图5 黑稍好**

黑从下面扳，白2粘防断很重要，黑3长出去尽管让白很痛，但白棋能挡到4位，也算是把损失降低到最底限度了。



**图6 黑略好**

上图黑3如果重视右边，选择跳出，白4可以扳到下面，结果黑依然略好。

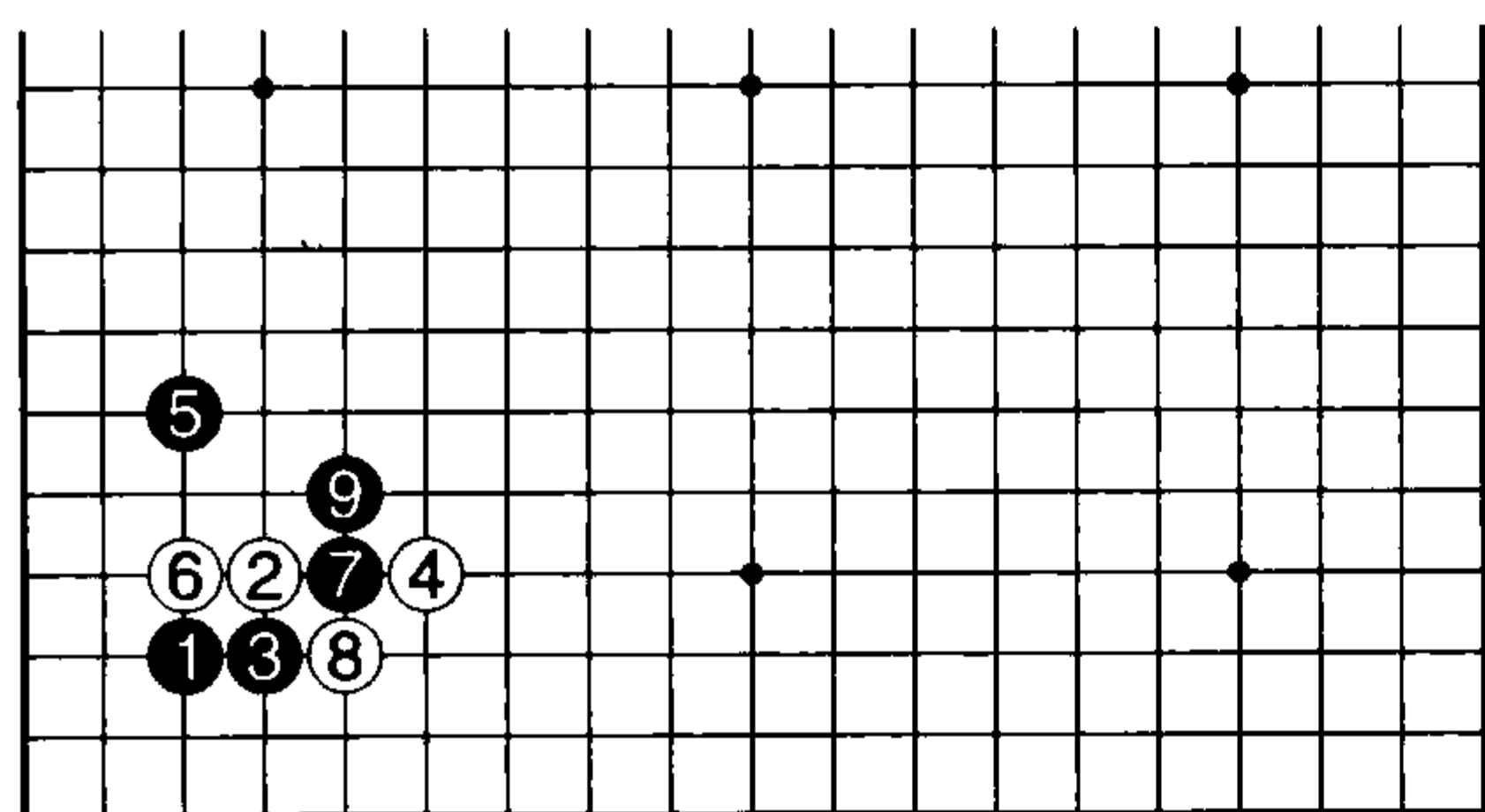


图7 味恶

黑7挖时白8从下面打吃不像好棋，黑9长，白形状不好，较难处理。

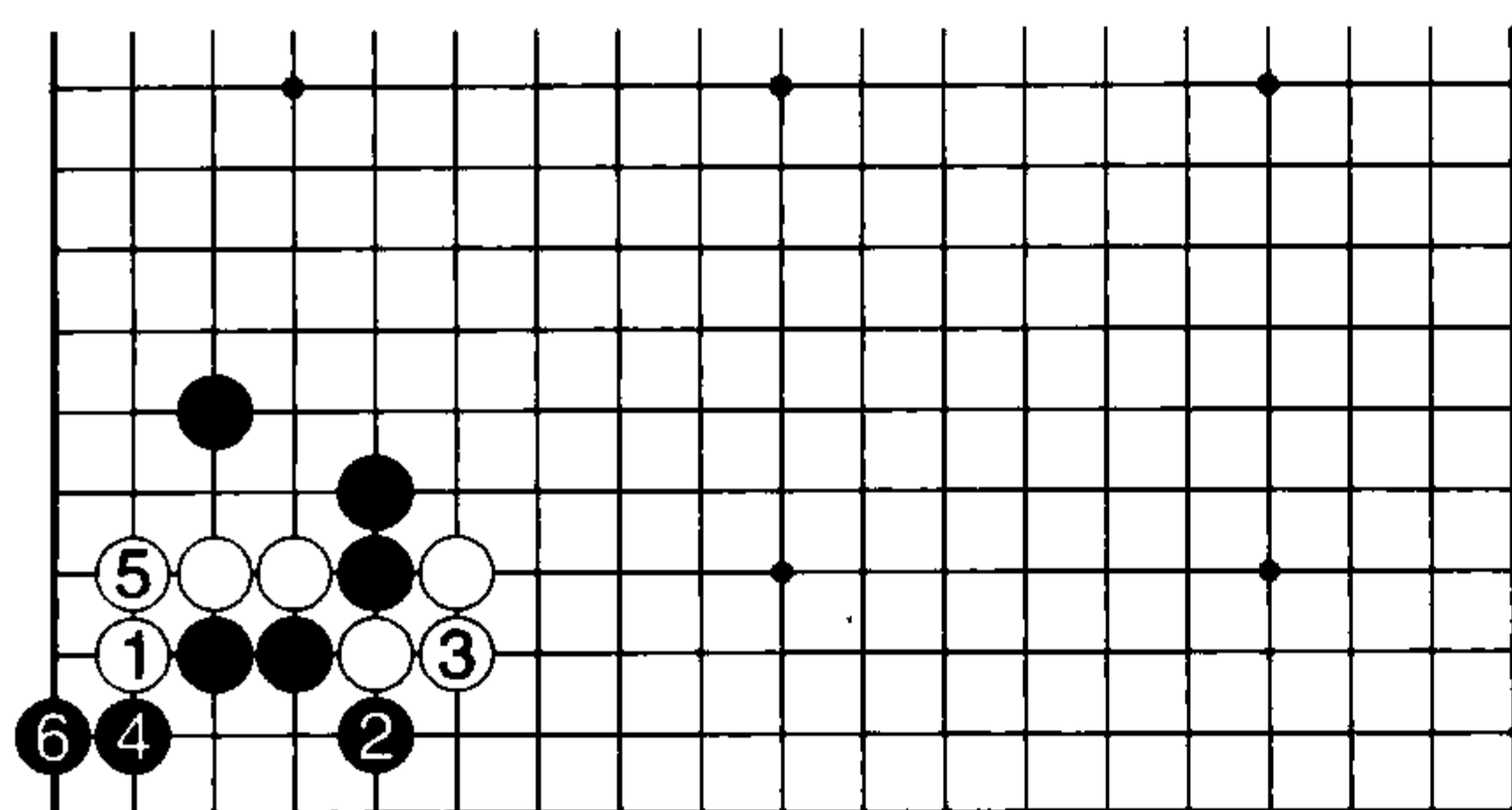


图8 白不行

白1一定要扳，黑2打完再挡角做活，很简明，白两面需要处理，困难。

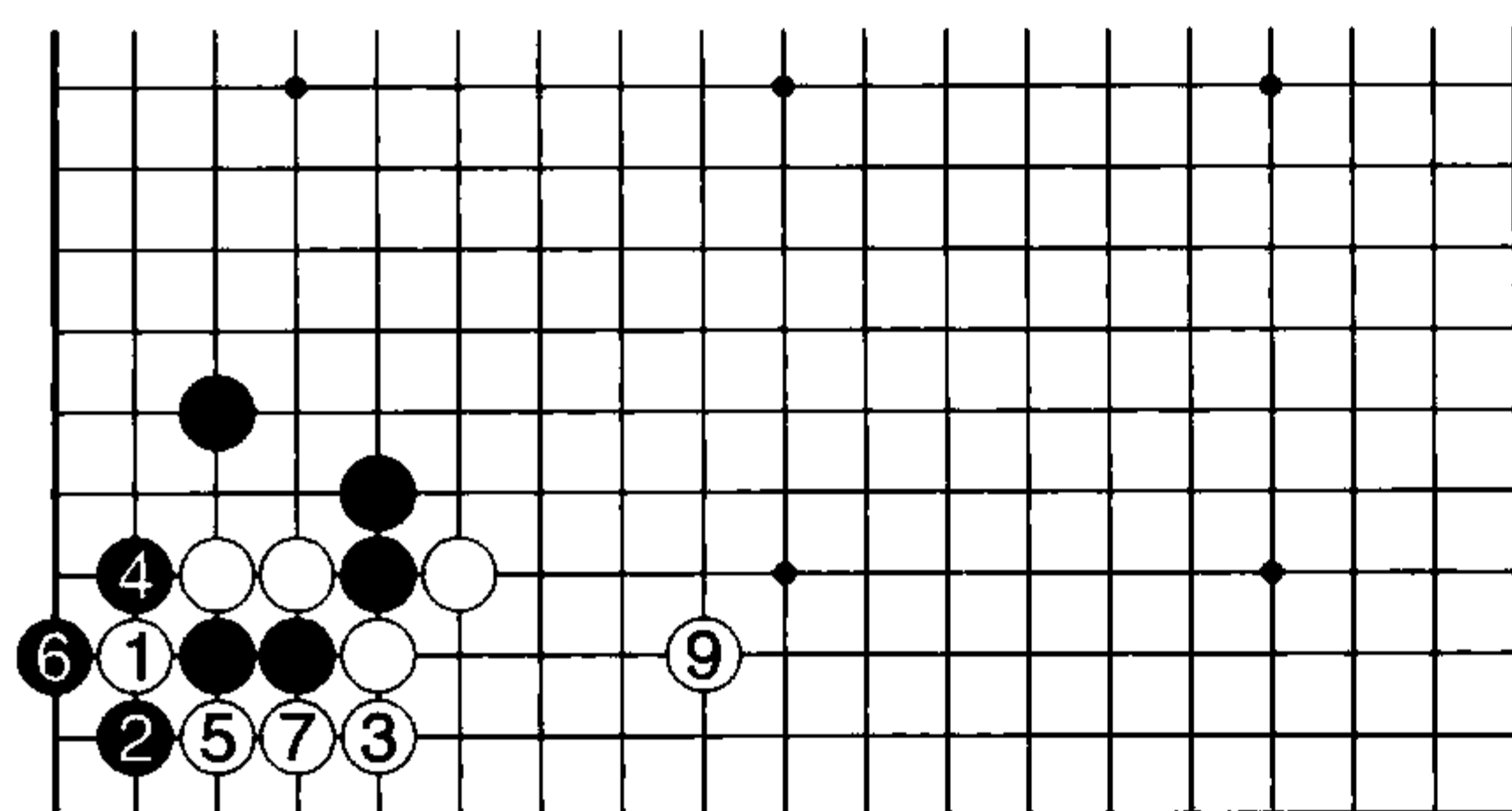


图9 变化

黑2若先挡角，白有3位下立弃角的变化，白得到5、7的包打然后拆开。此结果是黑稍便宜。

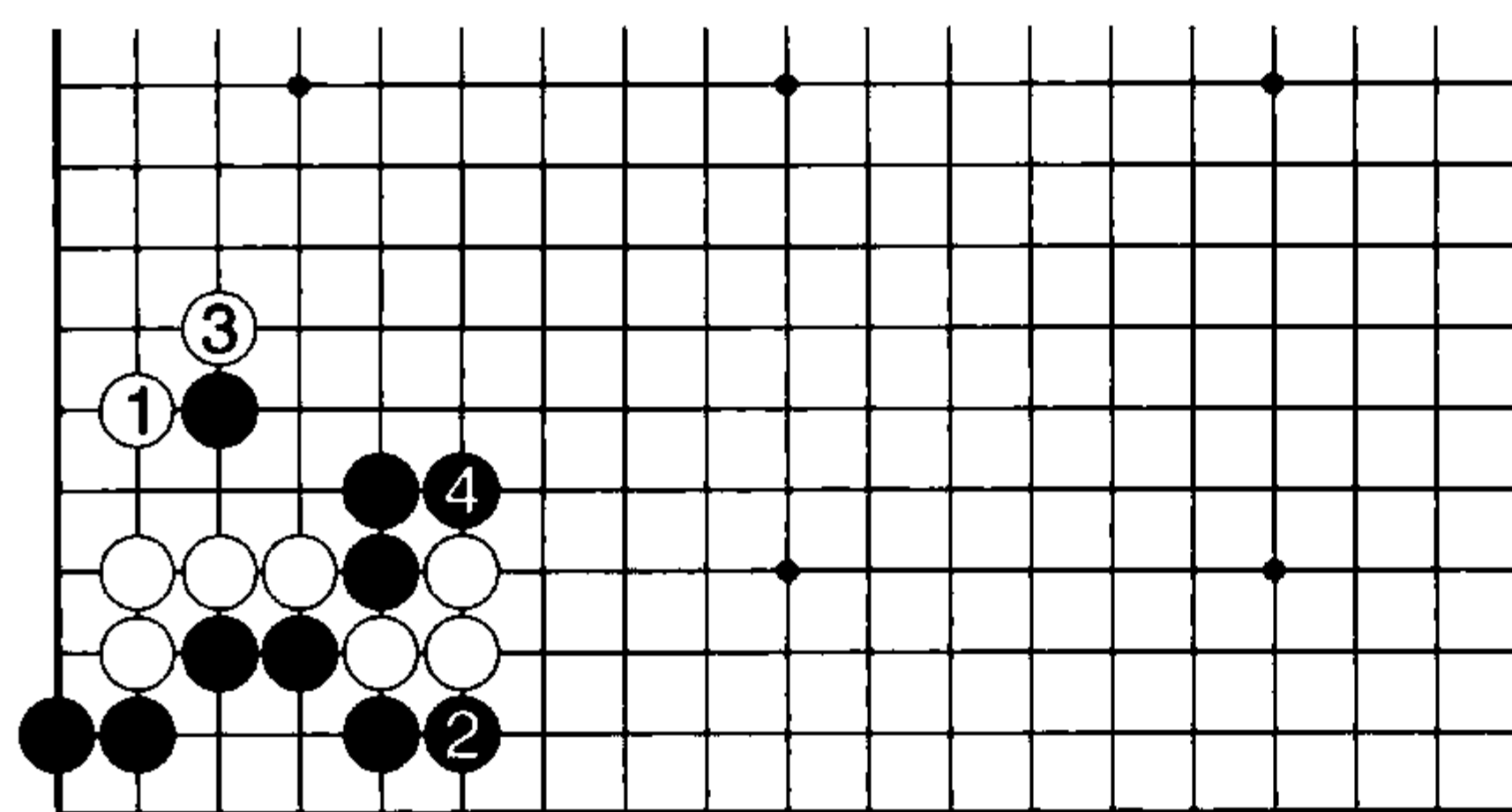
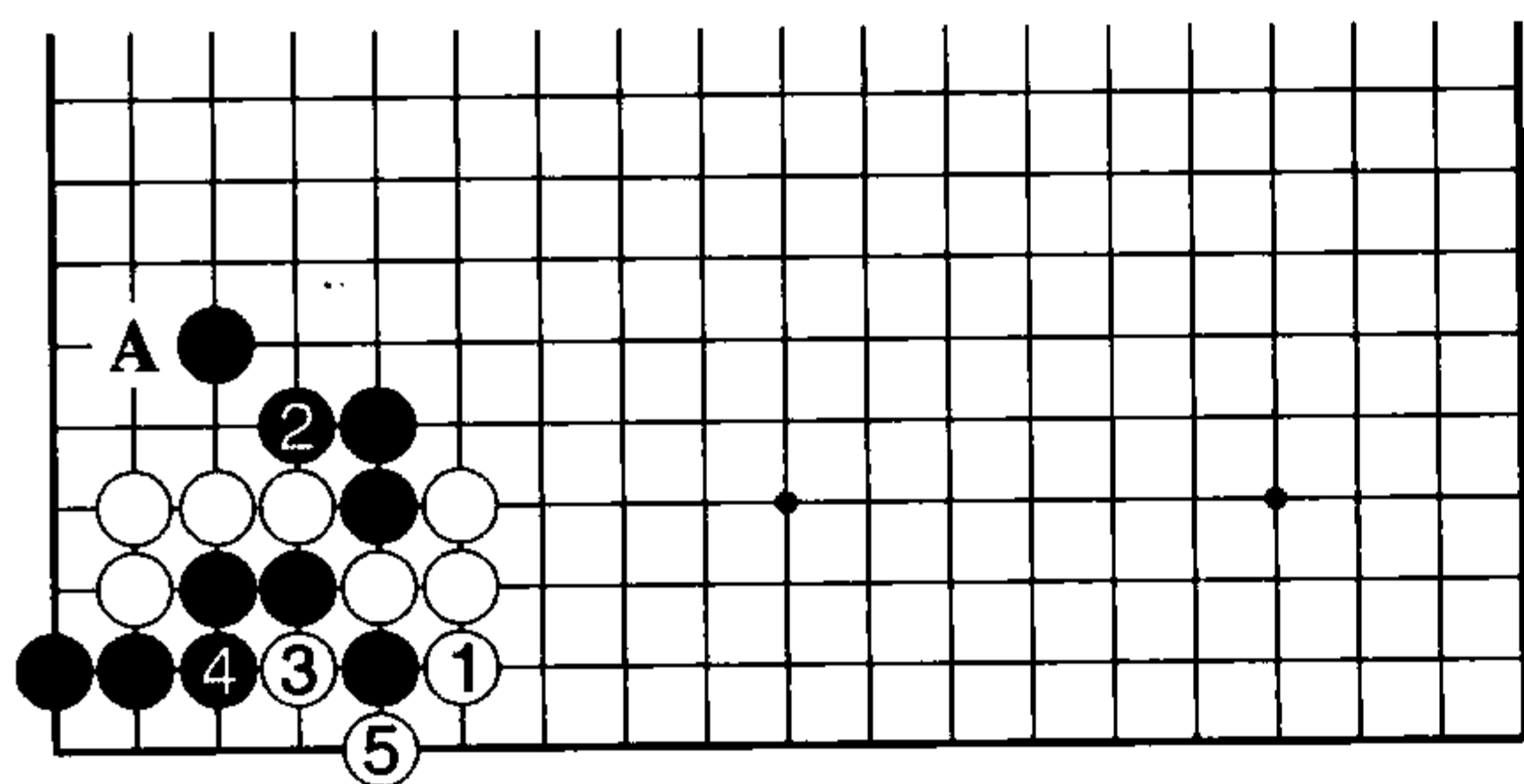


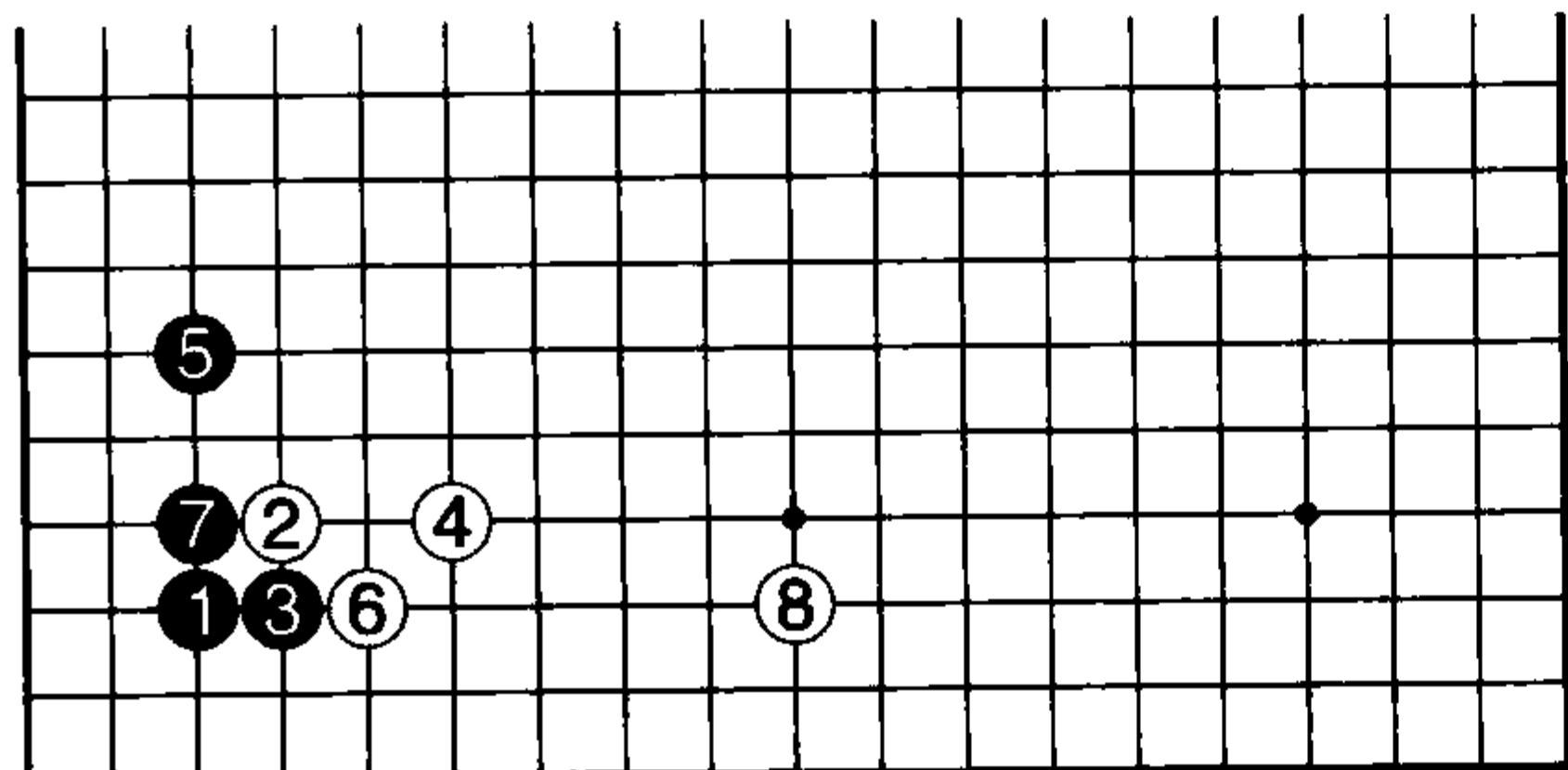
图10 黑好

图8以后，白1托想活棋，黑2爬是要点，白3扳起来，黑4在上面拐住，白三子难受。



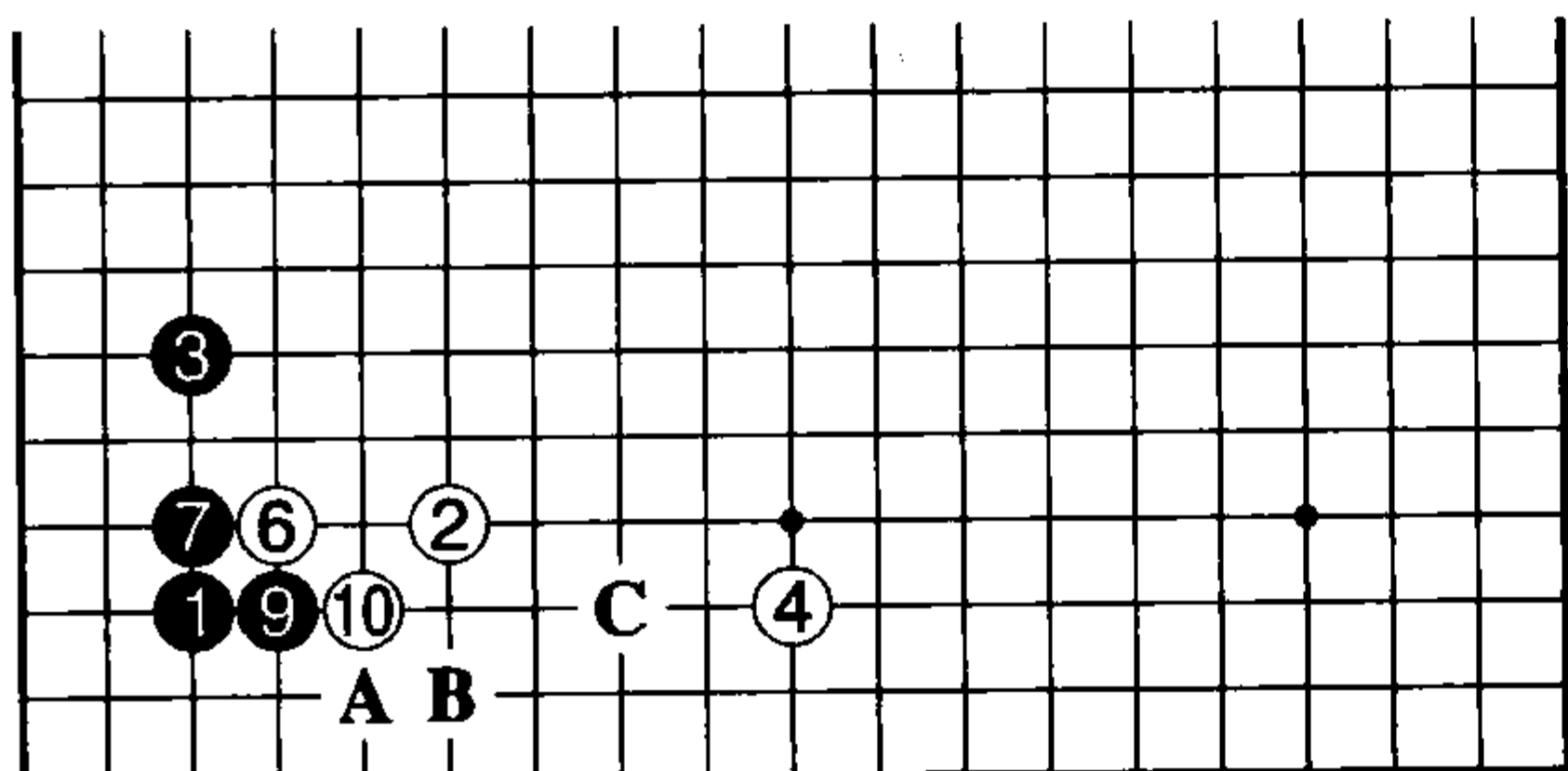
**图11 白无聊**

白1挡住，黑2紧气，白3、5吃一子是后手，黑可以脱先。白如A位托，黑可以挖。



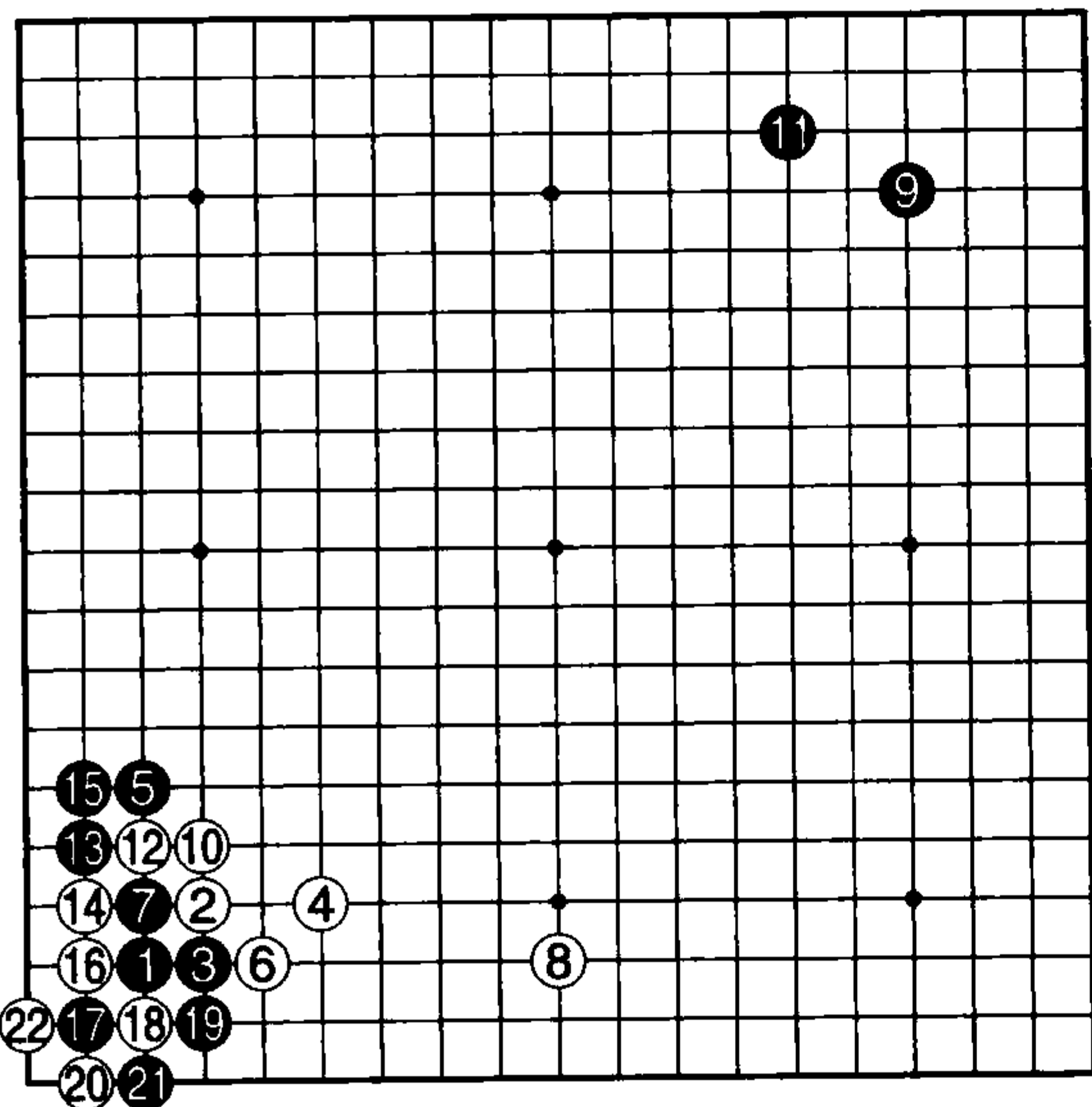
**图12 骗着破解**

对黑5的骗着，白简单6位虎就没问题。黑7拐，白8开拆，结果白不错。



**图13 手割分析**

把上图的次序变换一下，白2挂，黑3守，白4拆，6点都是正常进行，但黑9拐却不是好棋，此手应在A、B、C等处行棋，白10虎上后，形状完美，黑不满。



**图13 后续手段**

上图以后，白10长起来后，黑如果脱先，白有在角上打劫的常见手筋。