

欢迎光临博弈教育网

<http://www.bywq.com>



www.bywq.com
博弈教育网

制作: Aizenan (一笑)



围棋棋力速增丛书之一

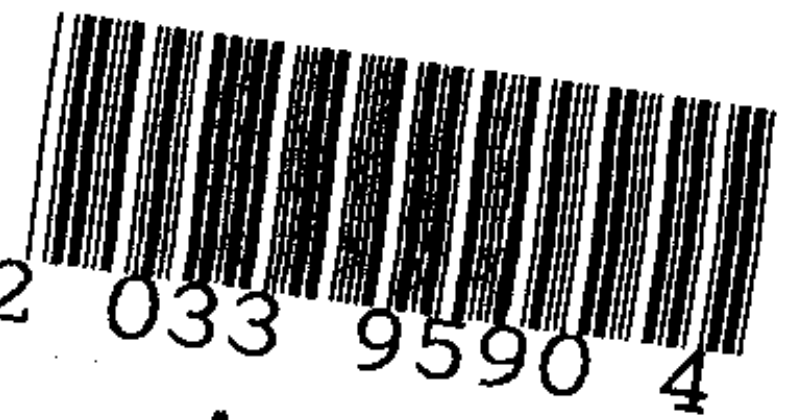
好手与恶手

棋圣藤泽秀行著 卓小能 卢盛超 等编译



浙江大学出版社

512360



60287/27

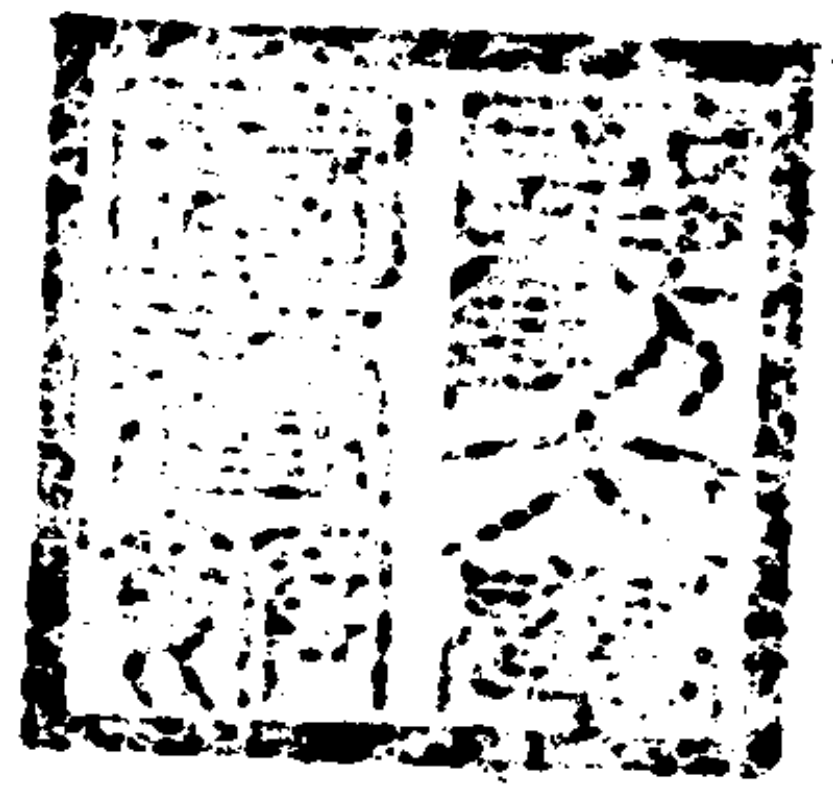
围棋棋力速增丛书之一

围棋的急所·

好手与恶手

藤泽秀行 著

卓小能 卢盛超等 编译



浙江大学出版社



碁の急所・良い手悪い手

原著 藤沢秀行
発行所 KK棋苑図書
発行 1987年3月25日

围棋的急所・好手与恶手

〔日〕藤泽秀行 著
卓小能、卢盛超 等编译
竺源芷 校
责任编辑 朱谨准

浙江大学出版社出版
余杭县三墩印刷厂印刷
浙江省新华书店发行

787×1092 毫米 1/32 6.1875印张 140000 字数

1988年11月第一版 1988年11月第一次印刷

印数 1—38120

ISBN 7-308-00192-X

G·013

定价：2.15元

内 容 简 介

回头看一局棋，不难发现其中的好手与恶手，但在实战中，轮到自己落子时却不易判断。针对业余棋手这一通病，作者收集了大量近年来在实战中反复出现的棋形，对其中的好手与恶手进行了探讨，旨在使读者了解到一些能成为“筋”、“形”的好棋是如何走成恶手；反之，“俗手”、“平庸之筋”又是怎样成为好手的。通读本书，并对其中的好手与恶手进行一番研究，即可提高读者在实战中捕捉一瞬即逝的战机的能力，从而使读者的棋艺更上一层楼。

编译者的话

随着中日围棋擂台赛中中方第三次赢得胜利，我国的“围棋热”益发高涨，围棋人口已逾千万。但大多数业余爱好者入门之后，对如何尽快提高自己的棋力感到茫然。现在编译的这套“围棋棋力速增丛书”旨在帮助读者启发灵感，开拓思路，培养起敏锐的感觉，从而在较短的时间内，使棋艺更上一层楼。

藤泽秀行是当今声望最高的日本棋手之一，他1925年出生于神奈川县横滨市，九岁即为日本棋院院生。1940年入段，1963年升为九段。从1948年起，他曾先后在“棋圣”，“名人”，“王座”，“天元”等比赛中获得过十九次冠军。特别是在1977、1978、1979年三次获得日本最主要的棋赛“棋圣战”冠军，从而获得“终身棋圣”称号。继之，又在1980、1981、1982年的“棋圣战”中卫冕成功，六次蝉联冠军。

藤泽秀行行棋潇洒而飘逸，华丽而豪放，构思宏大，气势磅礴，灵活多变，不落窠臼。他的前五十手棋堪称世界第一。这种棋风在日本棋界备受推崇，认为格调极高。他还以爽爽的性格和对棋艺的执著追求赢得了众多棋手和棋迷的尊敬。

本书由卓小能、卢盛超、陈萃仁、金剑平、刘健、路立平和吴平编译。承蒙前国家围棋队教练竺源芷先生审阅，在编译过程中，受到堀内昭作博士(日本)、陈光浩和夏英武教

授的热情鼓励和大力支持，在此一并致谢。

由于我们水平有限，时间仓促，不妥之处在所难免，请读者不吝指正。

编译者

序

回头看一局棋，不难发现其中的好手与恶手，但在实战中，轮到自己落子时却不易判断。诚然，明知是恶手却落子的人是没有的，一般都是经过深思熟虑，满怀信心而投下去的，按理说这应该是最佳手，但是，煞费苦心弈出的棋有时却是恶手甚至成为败着。

本书能使读者了解到在实战中能成为“筋”、“形”的好棋是如何走成恶手；反之，“俗手”、“平庸之筋”又是怎样成为好手的。

在对弈过程中应虑及全局，即使在局部战中能够获利，但如果缺乏大局观，诸如犯了方向性错误，也会导致败局。这一点与对好手、恶手的判断是一致的。棋手可以从一手棋的作用来决定它的价值。

为了便于业余棋手理解，我对自己认为的好手与恶手进行了探讨，因为这些例子在实战中屡见不鲜，所以我相信一定能使大家棋艺大进。

藤泽秀行

目 录

一	角比边大	I
二	挂角的方向	4
三	虽是先手	7
四	堂堂的布局	10
五	大蜻蜓	13
六	拘谨与放任	17
七	矛盾	24
八	积蓄力量	29
九	大局观	32
十	不靠压弱子	36
十一	肩冲	40
十二	暂且不要实地	48
十三	想法错误	53
十四	行棋步调	58
十五	消化不良	61
十六	厚味围空	64
十七	出头	67
十八	直接攻击	70
十九	大忌怯懦	74
二十	局势模糊	76
二十一	滑入的对策	79
二十二	不伦不类	83

二十三	按定式好吗?	87
二十四	重滞	90
二十五	腾挪点	93
二十六	高级? 弃子作战	96
二十七	吃废子	99
二十八	攻中谋利	102
二十九	拘谨	105
三十	随手棋	109
三十一	分断对方	111
三十二	方向错误	115
三十三	棋子的重复	118
三十四	势力的消长	121
三十五	开拆限度	123
三十六	脱离战场	127
三十七	专业棋士行棋	129
三十八	要切断!	133
三十九	现实主义	136
四十	转身一击	138
四十一	打是恶手	141
四十二	无用的尖顶	144
四十三	先手的大损	148
四十四	渡的手筋 1	153
四十五	渡的手筋 2	157
四十六	有效的粘	162
四十七	棋形	165
四十八	滚打手筋 1	167
四十九	滚打手筋 2	171

五十	吃棋的方法	173
五十一	使对方成愚形	175
五十二	跨断	178
五十三	宽征	181
五十四	吃掉棋筋	184

一角比边大

围棋素有“金角银边草肚皮”之格言，因此，先占角地是行棋的原则。

图1 至黑5止，是从江户时代一直流行至今的“秀策流”布局，这种布局深得棋理。

白4挂，阻止黑方缩角。

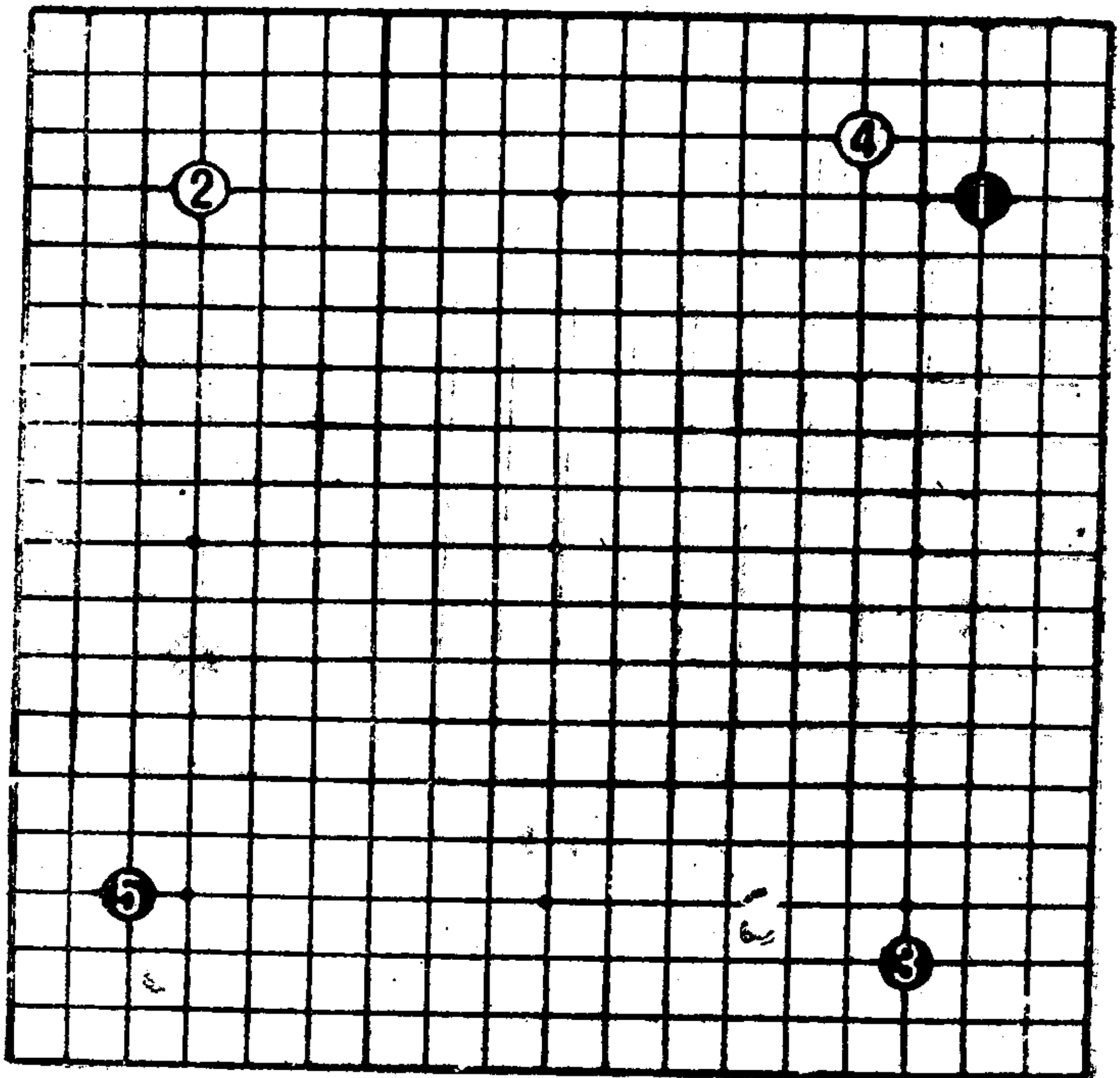


图 1

图2 白若在右上的1位挂角，则面目全非。黑2缩角是好手，如再被黑于3位一带夹击，白一子孤立无援。至白3止，黑占角，白得边，不可否认，此结果白棋明显不利，即与“先角后边”的棋理相悖，白走成了“先边后角”。

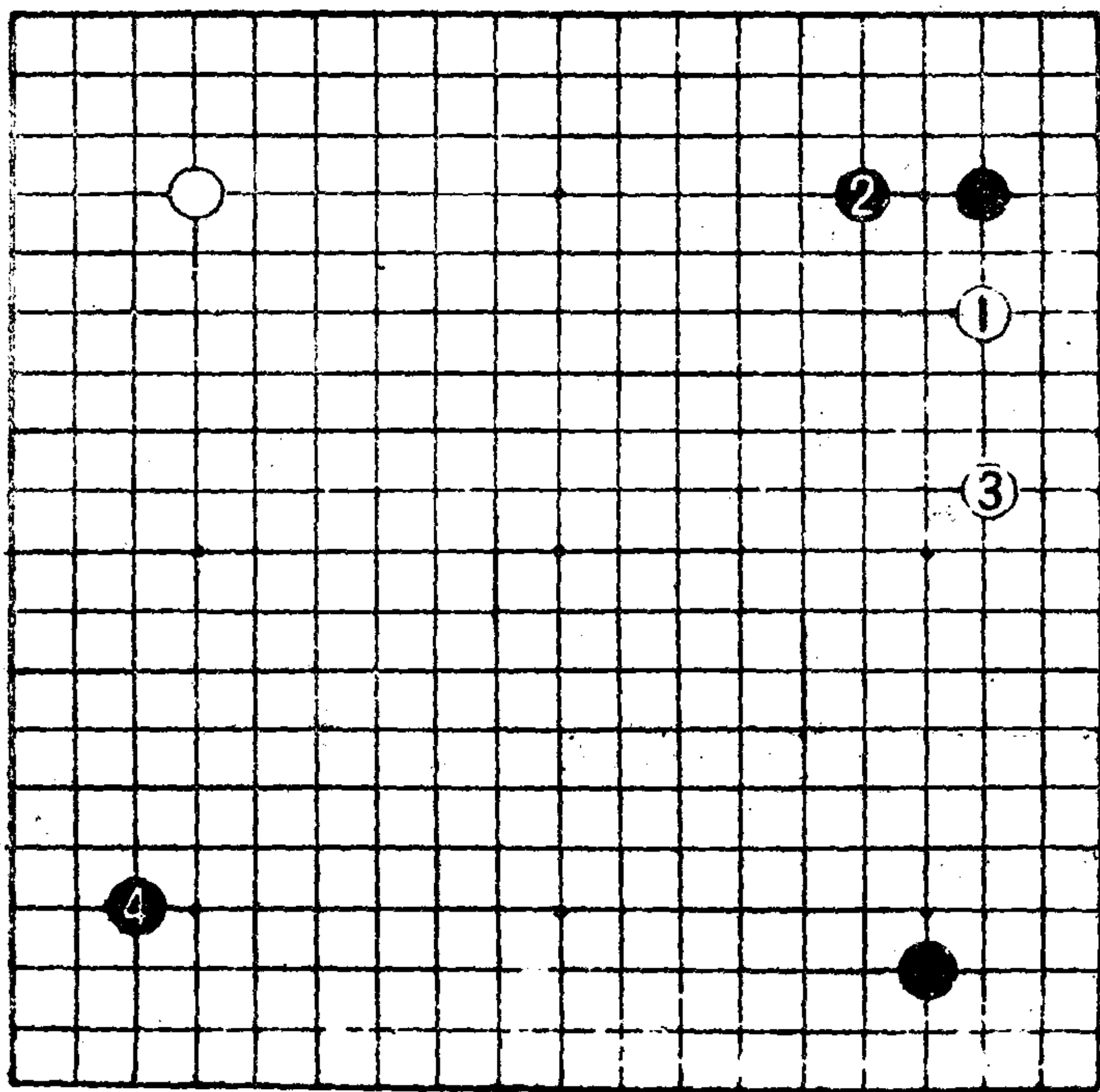


图 2

图3 如果就局部而言，也许还不明确角和边哪个应排在首位，但假定在四个角上均弈成图2右上角那样的棋形，黑得角而白占边，则——

如右上所示，以“×”为界，角上黑棋大致有十二目空，而边上白棋仅有四目。由此可见，占角更有利。不言而喻，图2中的白1是恶手。

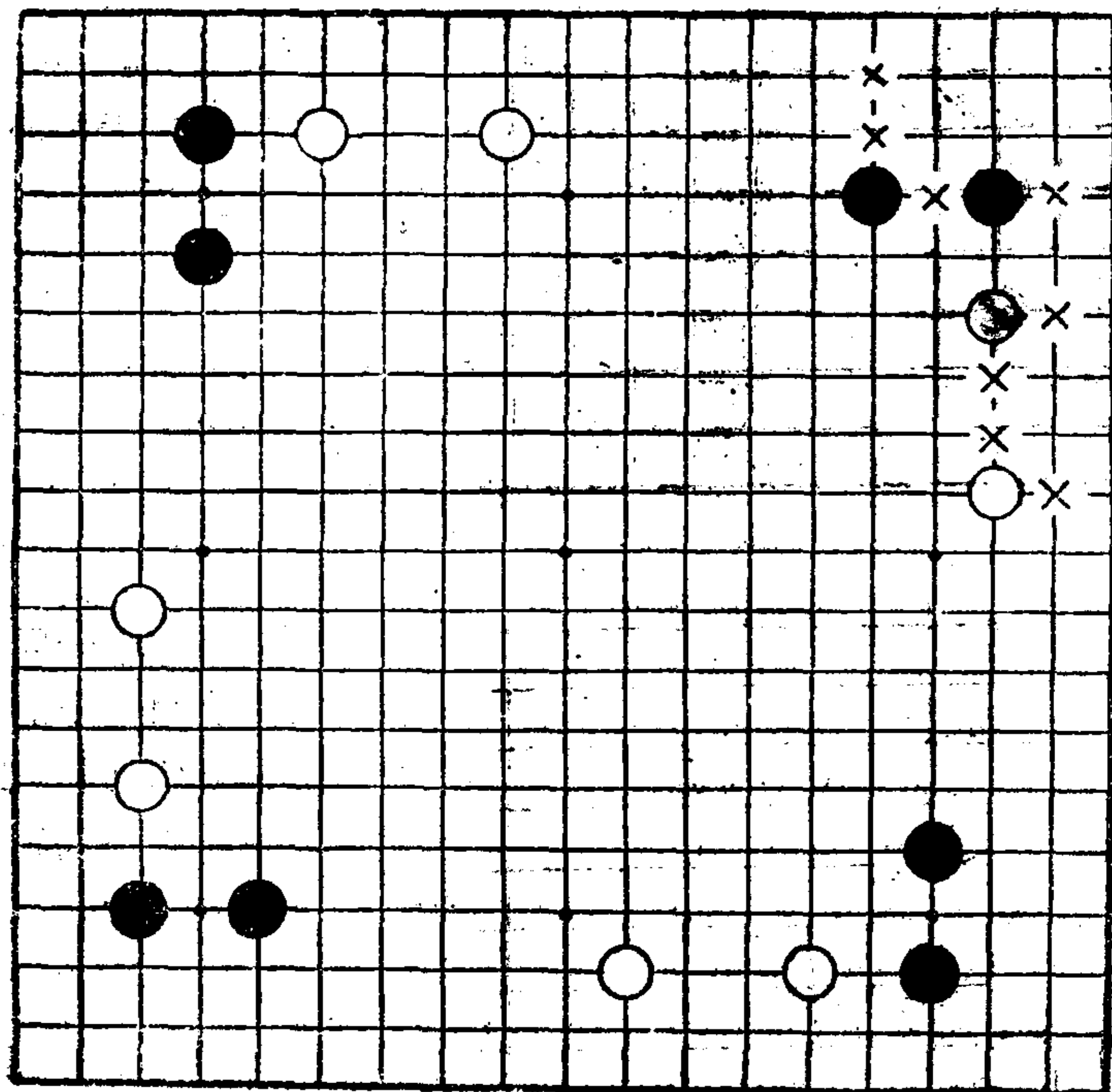


图 3

二 挂角的方向

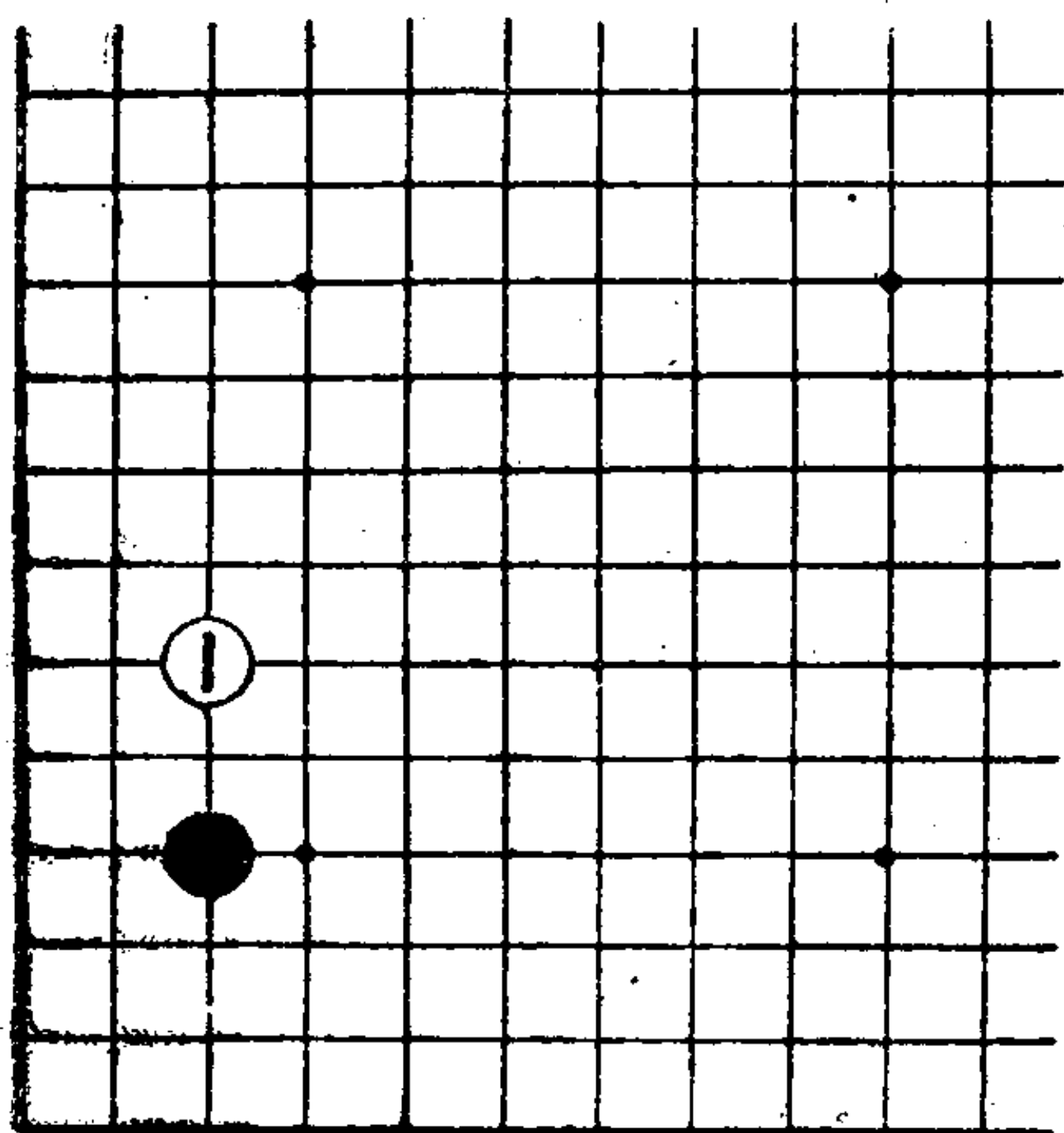


图 1

图 1 黑占据小目，白该怎样挂角呢？初学者可能会随手在 1 位挂，这与前述的防止黑角发展的一手完全背离。

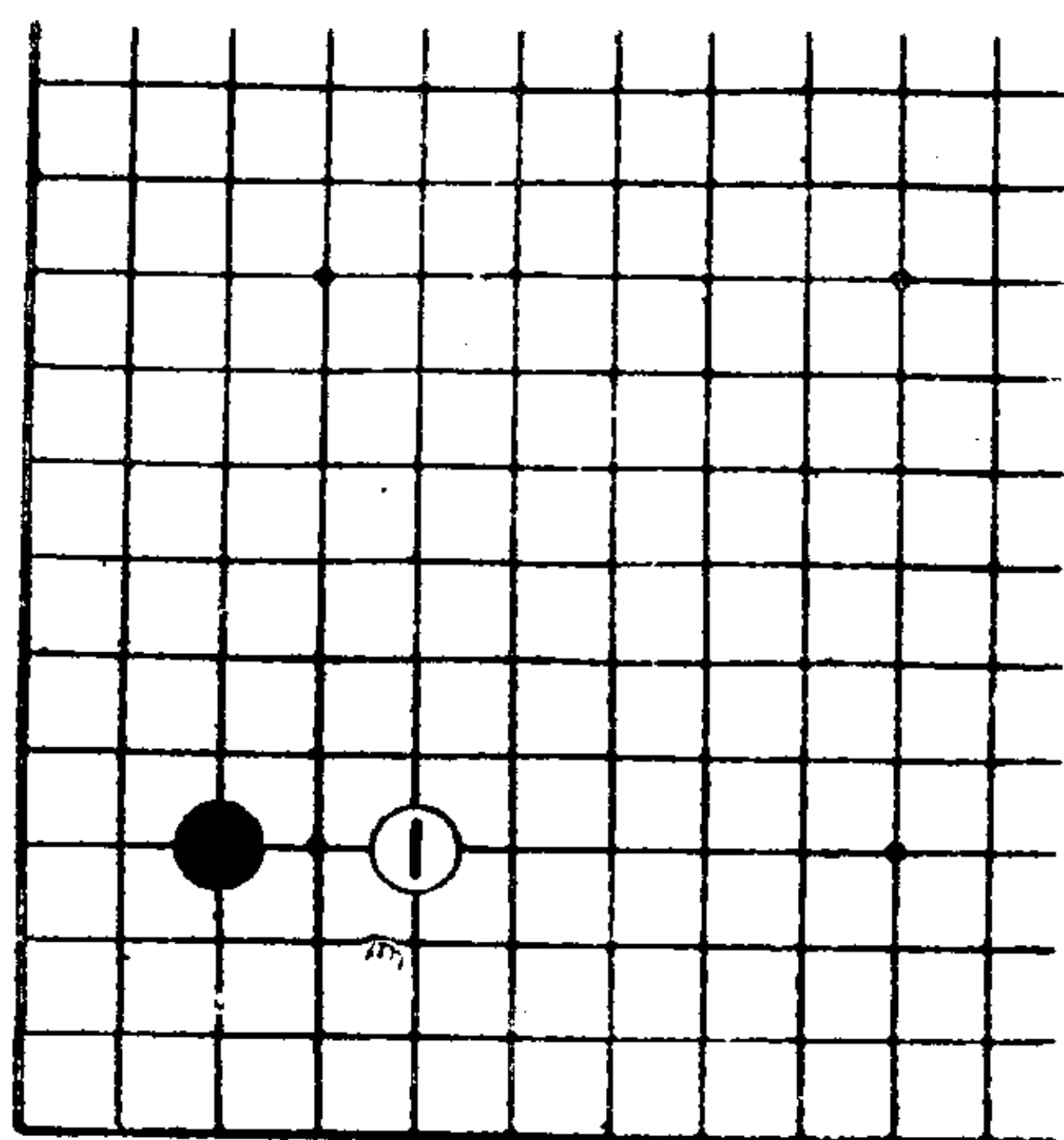


图 2

图 2 白 1 一间高挂，与黑小目一子的关系就如同磁铁的阴阳两极那样，不即不离。

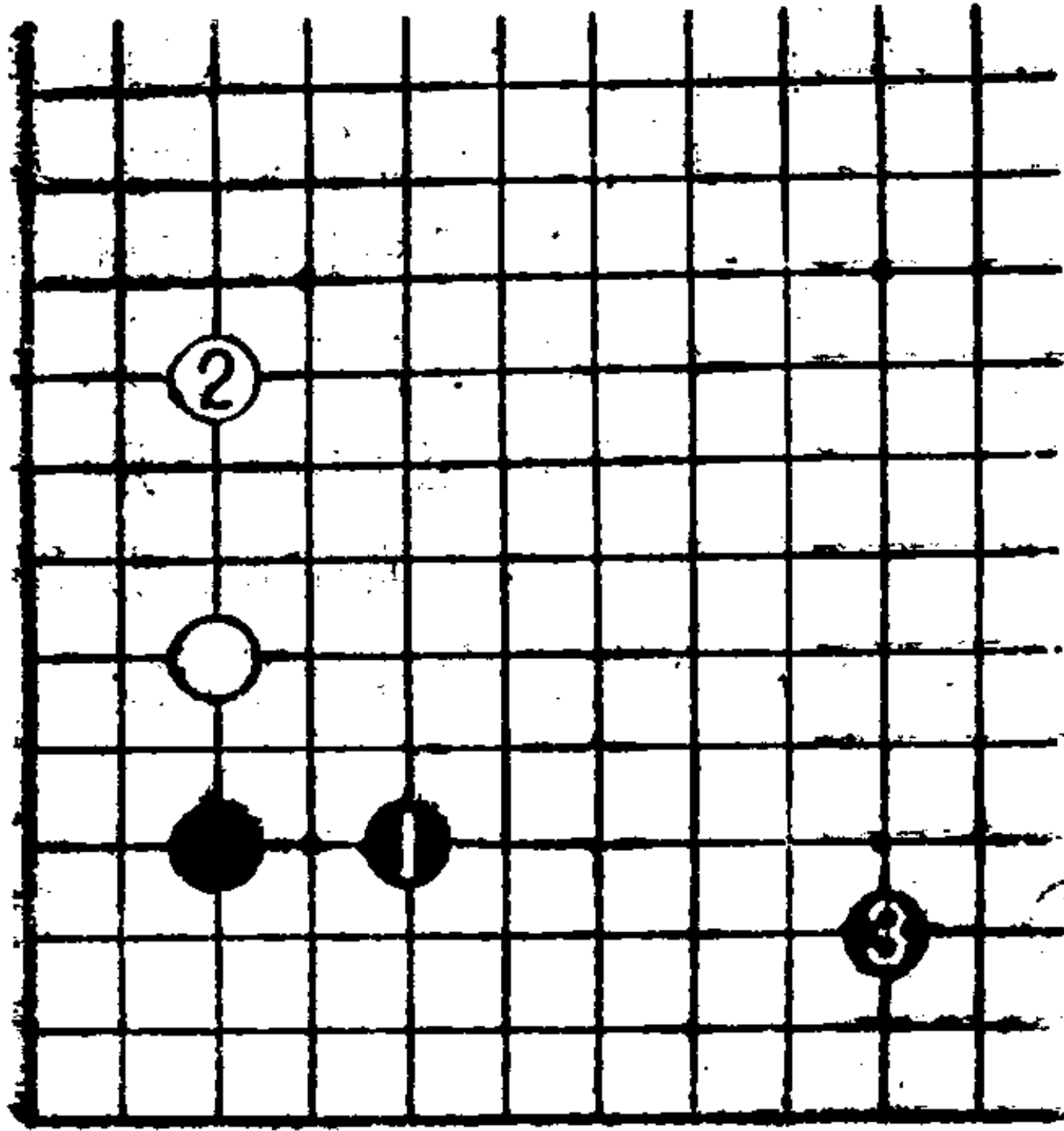


图 3

图3（续图1）
 黑1缩角当然，白2二
 间拆虽然营建了根据
 地，但黑3开拆后，黑
 形舒展，白显然不利，
 所以，白从这边挂角不
 行。

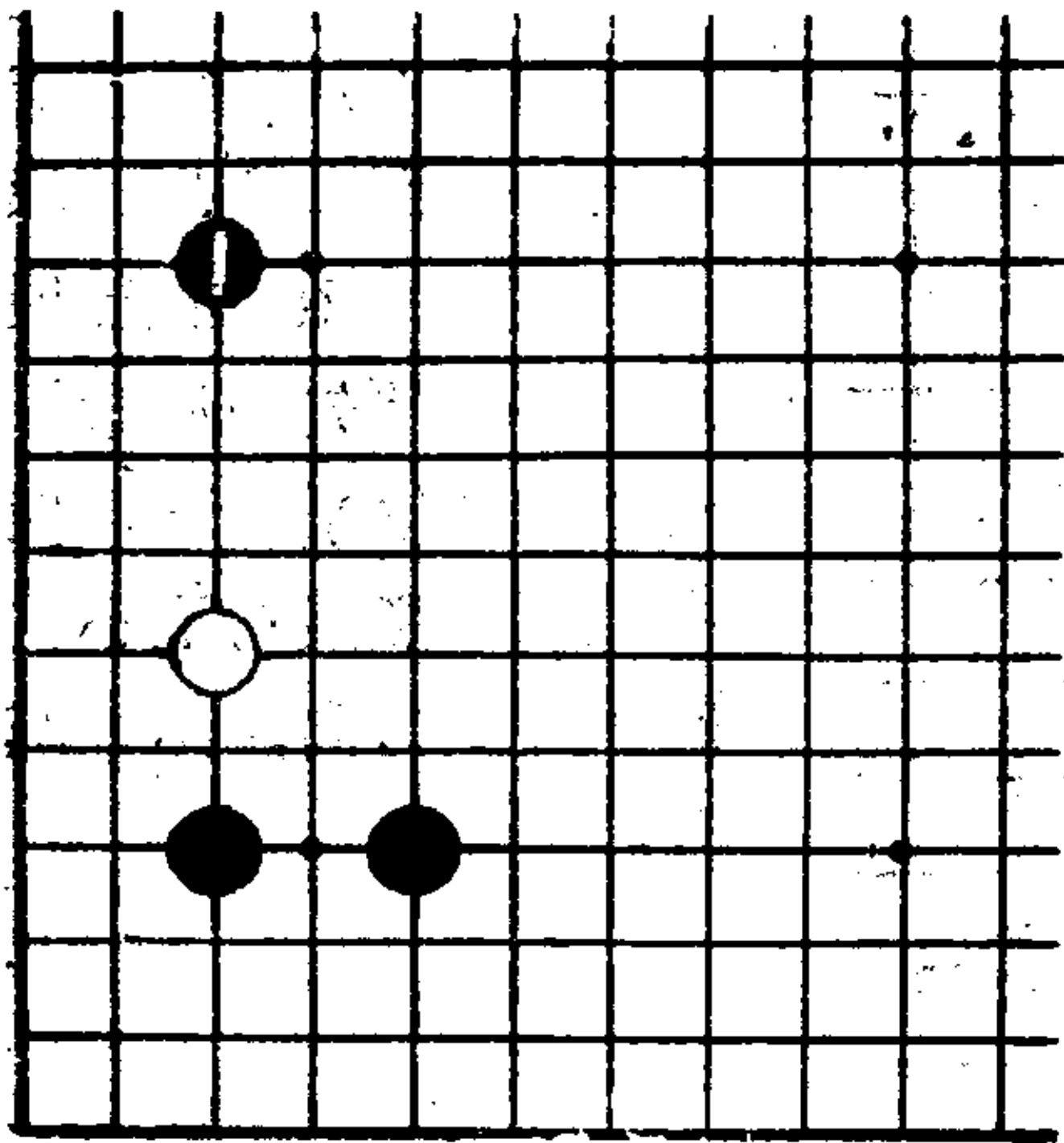


图 4

图4 图3中的白
 2要是脱先，黑1夹击
 绝好，白只有向中腹逃
 窜，因此，图3中的白
 2是迫不得已的一手。

形成此结果，是白
 方无视“金角银边草肚
 皮”的布局原则而看重
 “边上”的报应。

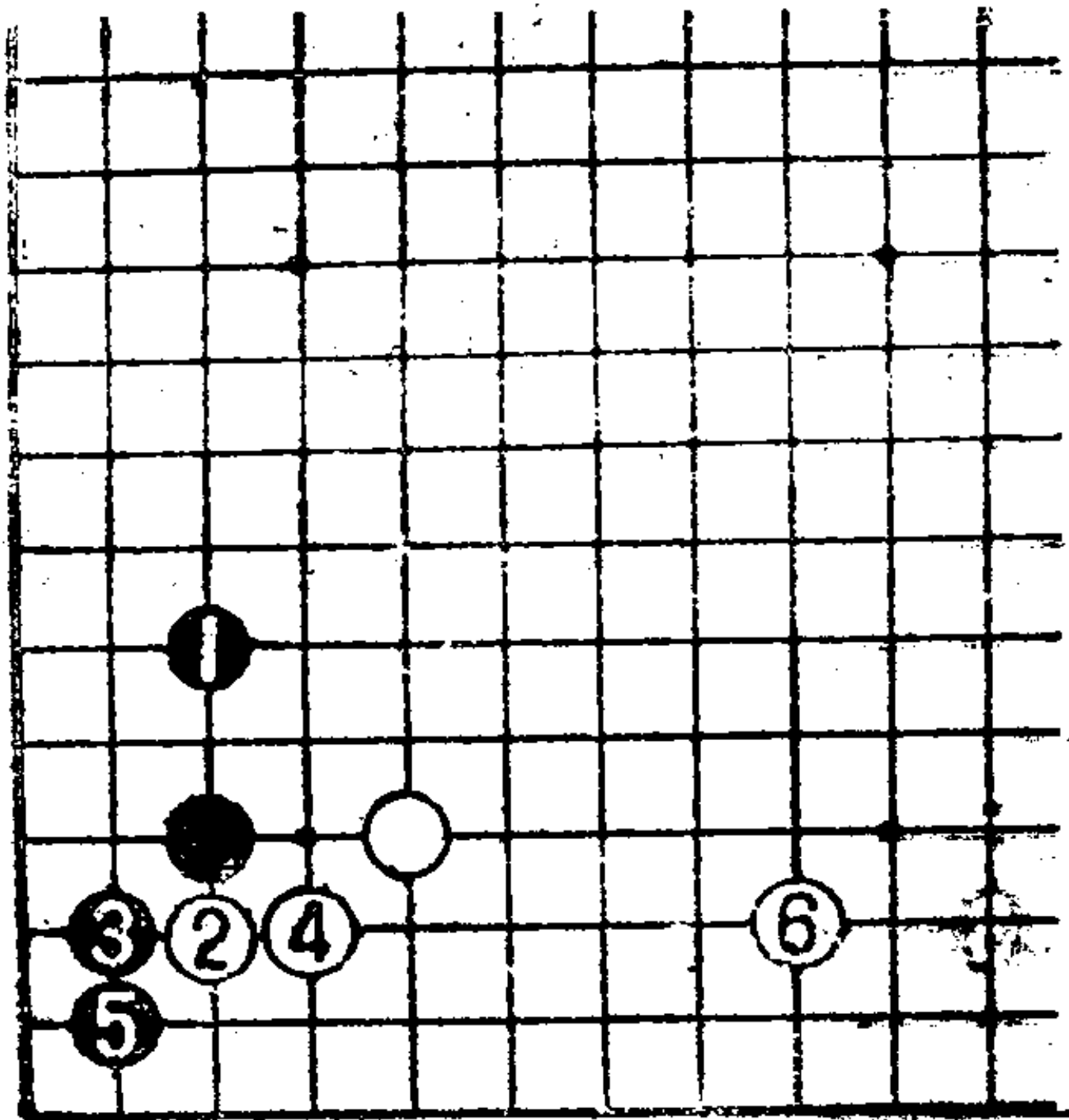


图 5

图 5 白一间高挂时，黑 1 缔守，与图 2 相比，同样是一间缔，情形却完全不同。从白 2 托角至白 6 拆是一型，由于黑在角上所得甚少，白并无不满。

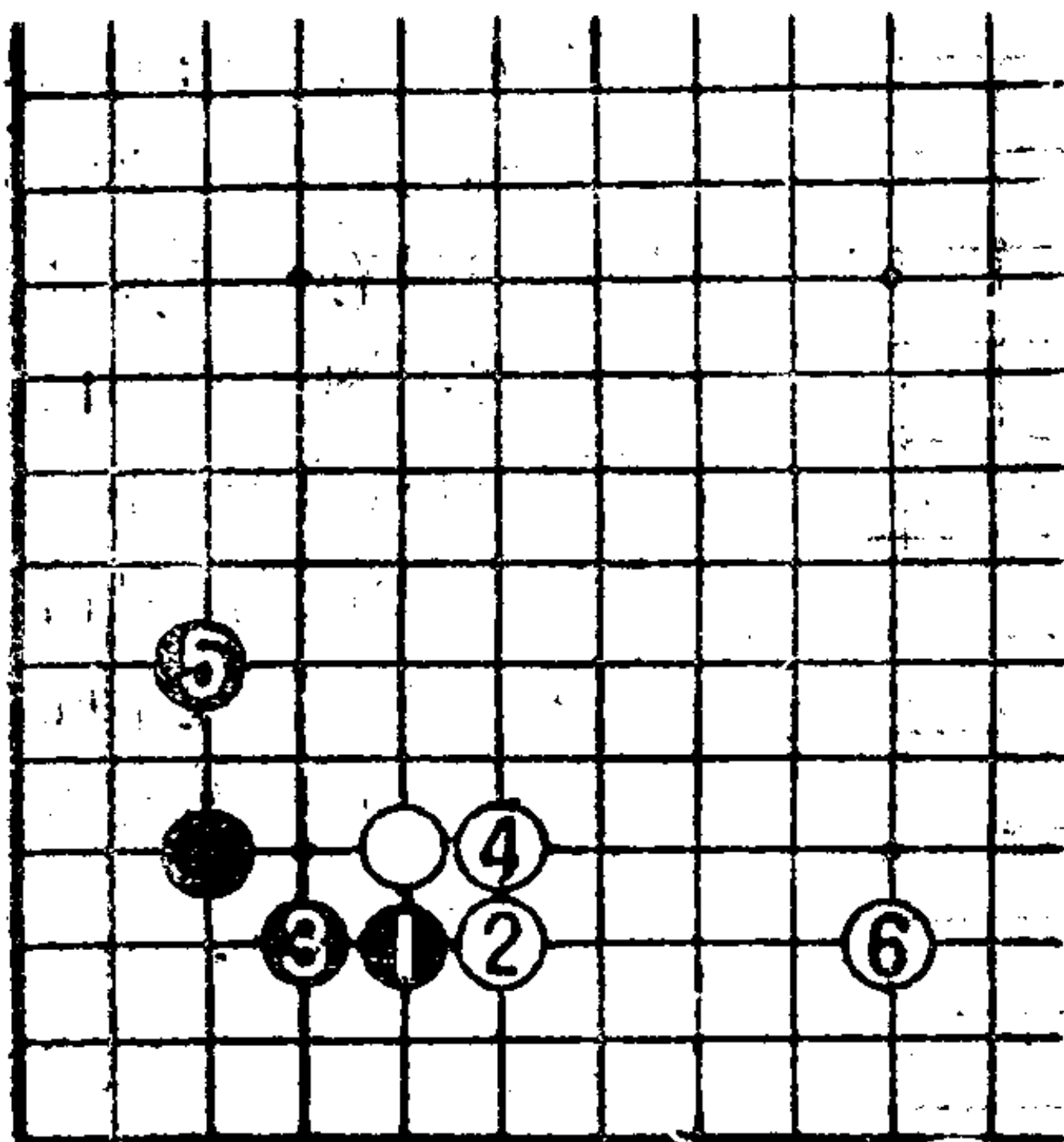


图 6

图 6 (基本定式) 从黑 1 托至白 6 拆，黑得角地，白在边上展开。根据“先角后边”的原则白似乎不利，但白限制了黑最初下小目时的发展方向，结果两分。

三 虽是先手

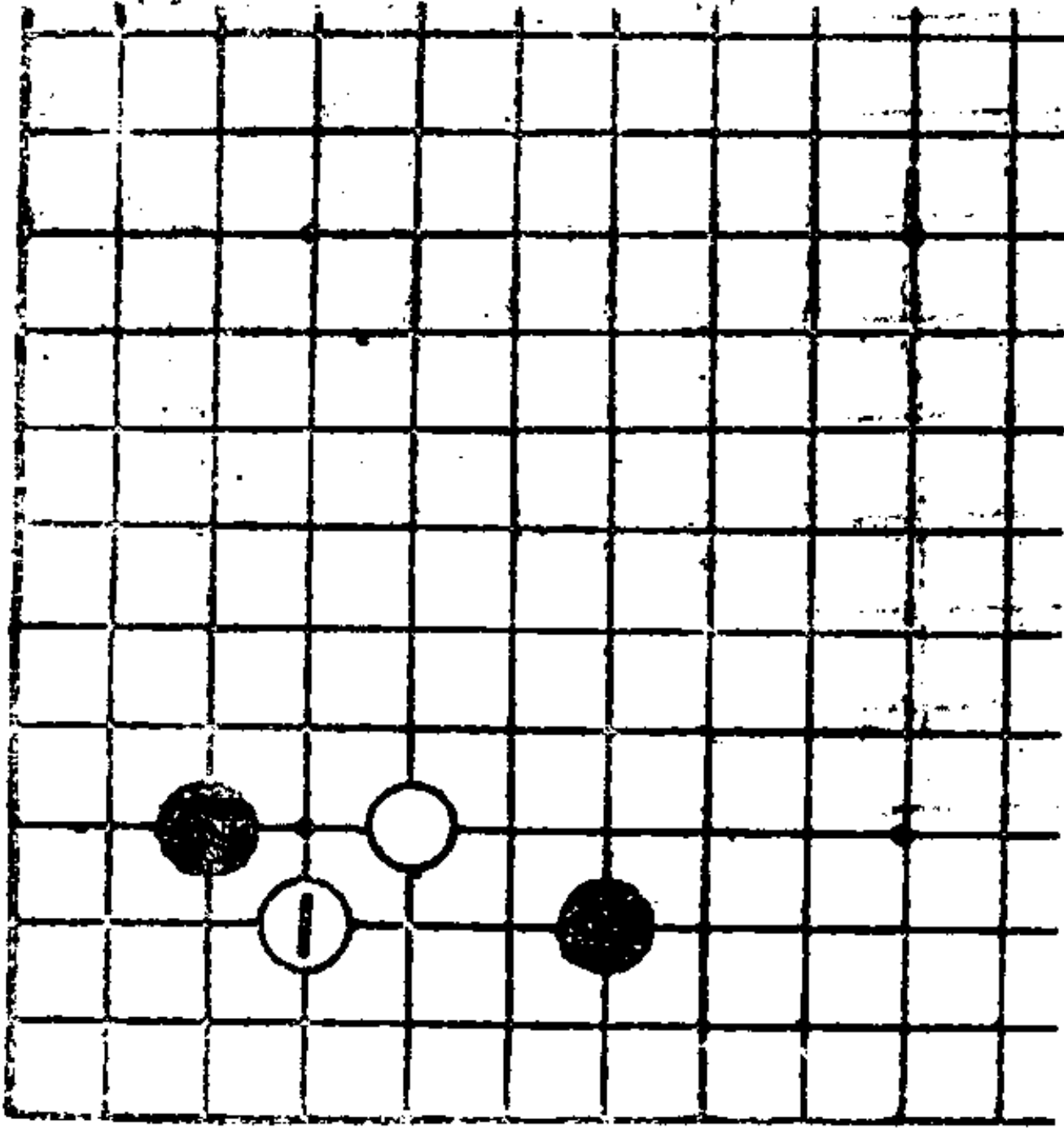


图 1

图 1 黑采用一间低夹后，白 1 尖，先手阻渡。这的确是先手，但好坏又当别论。

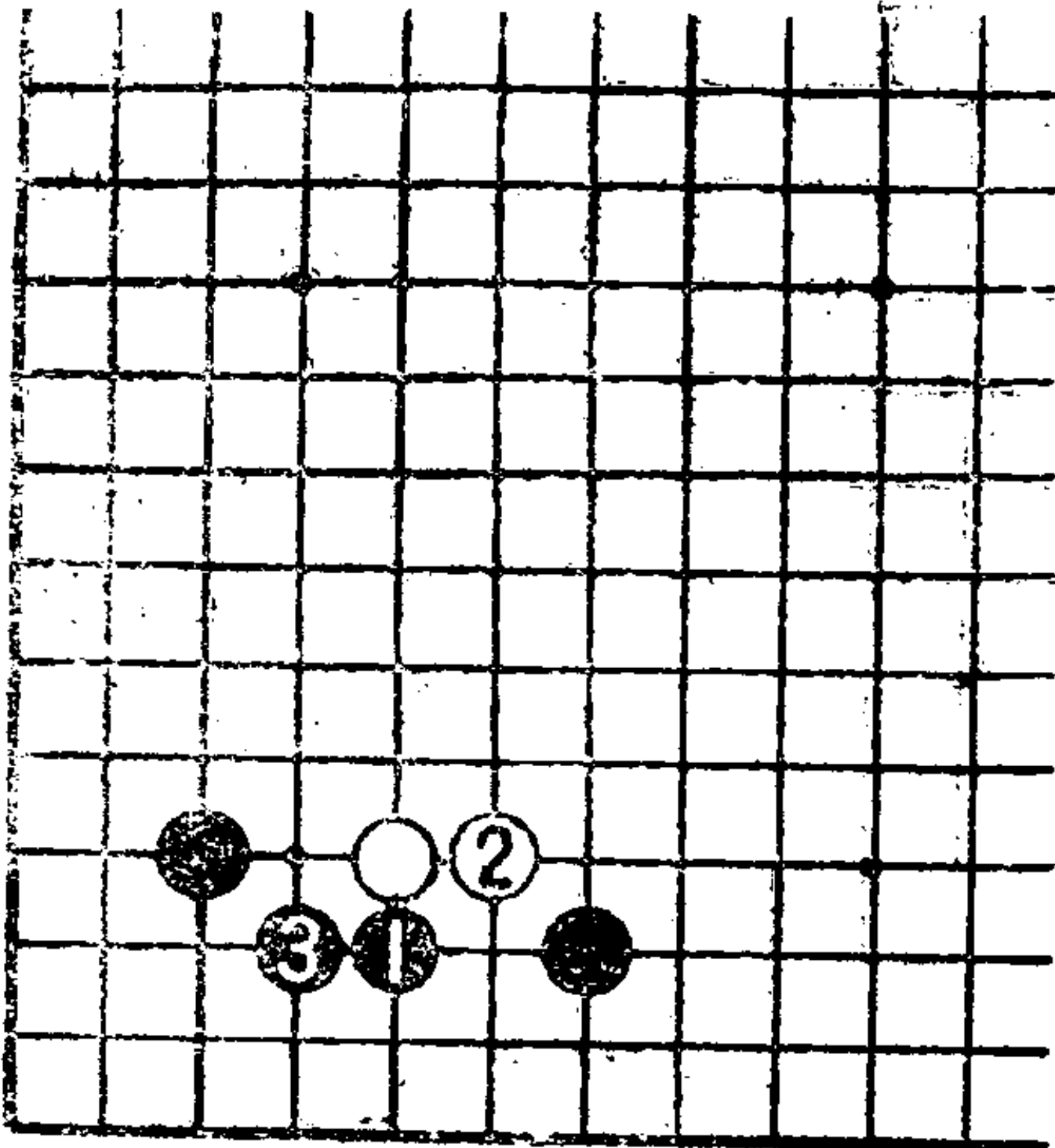


图 2

图 2 黑一间低夹时，白如脱先，则黑 1 托，使左右黑子取得联络，白大致只有 2 位长，黑 3 退是好手，这样黑从角到边都非常坚固，并瞄着中间的白数子。弈成如此棋形，白倍感无趣。

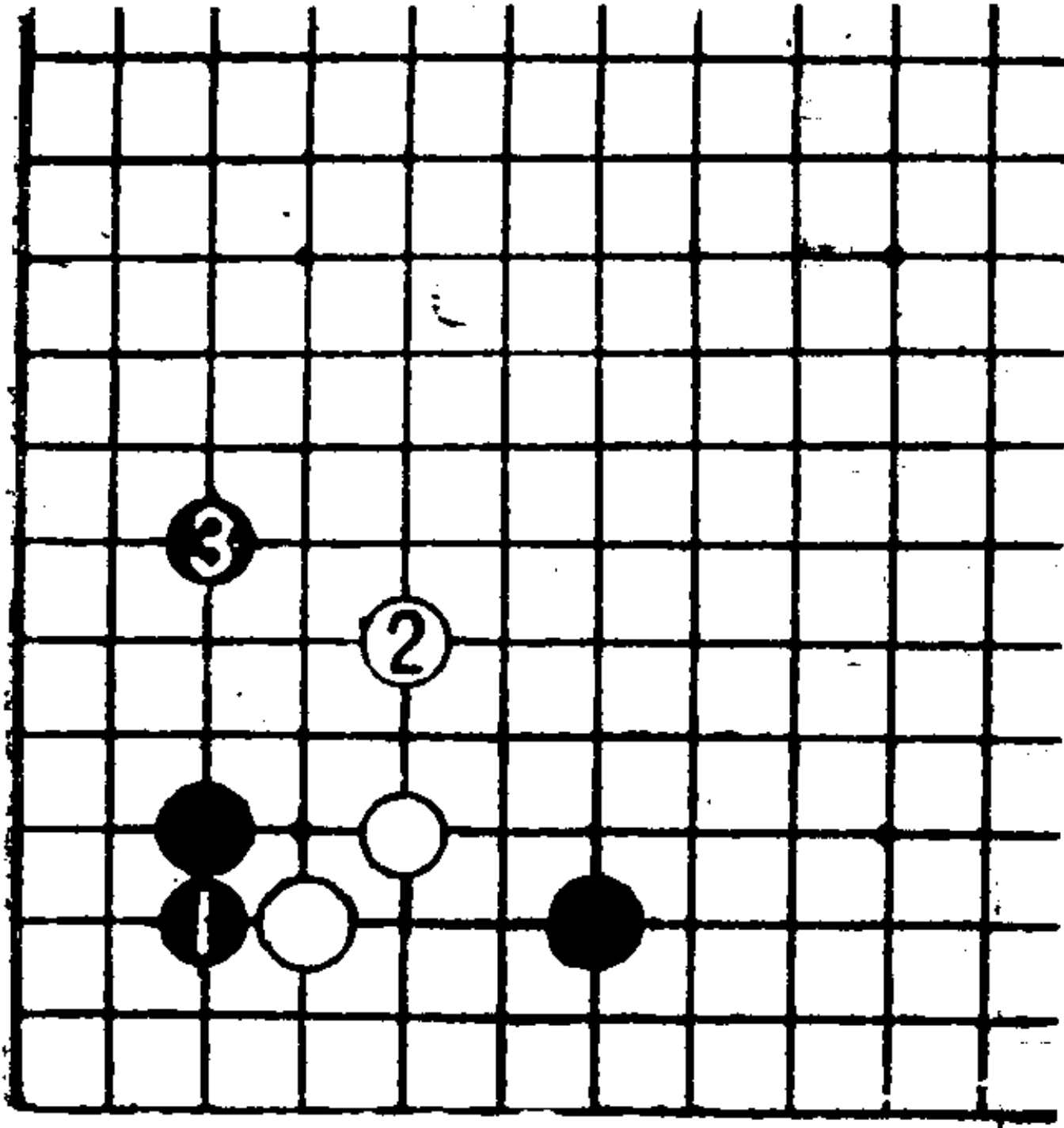


图 3

图 3 (续图 1)
 黑 1 在三·三位长是要点，由此取得了根基。而白却成为无根浮棋，白 2 大致只有跳出，黑 3 拆后，左下方从角到边皆成黑地，而白三子还得逃孤，白不利。

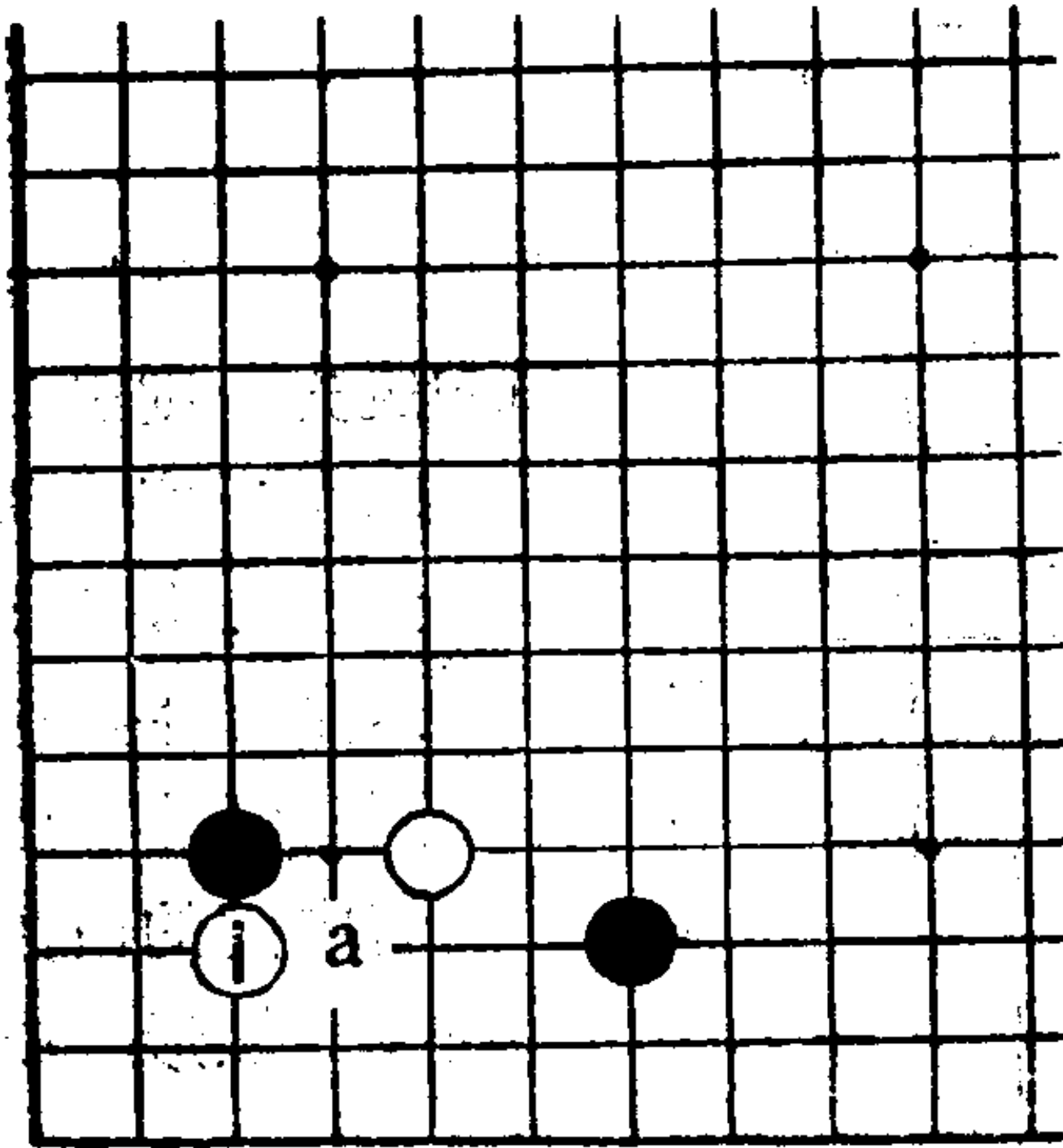


图 4

图 4 图 3 中白失去根基，是因为让黑占据了三·三要，因此白 1 在三·三位托是定式。

白 a 尖与白 1 托虽仅一路之差，却使白陷入困境，结果迥然相异。

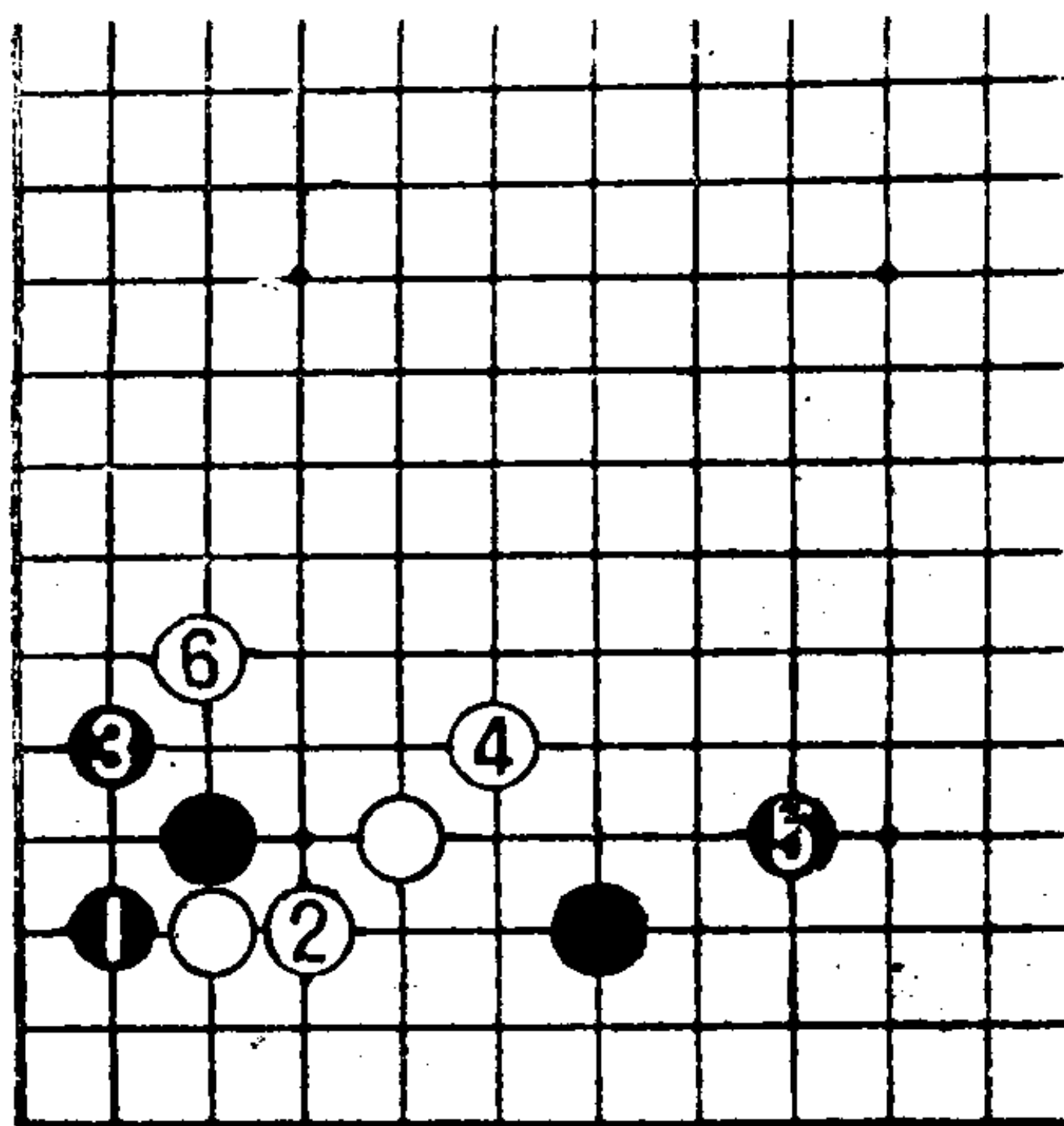


图 5

图 5 白托角后，黑如 1 位扳守，则白 2 退，黑 3 虎必然，此形中黑的位置比图 3 偏低，而且，白侵蚀了角地，易于生根。白 4、6 后，白有利。

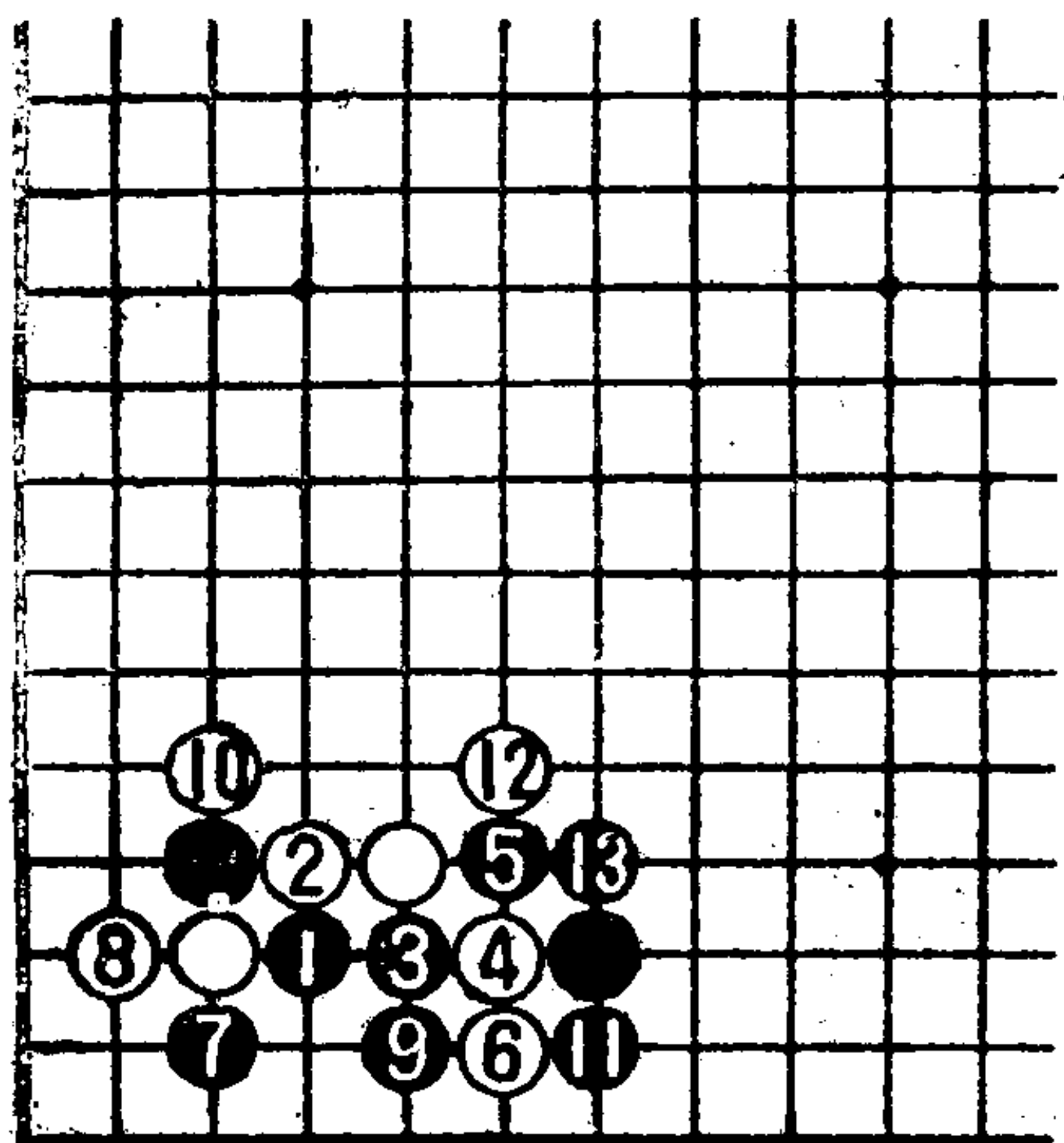


图 6

图 6 (基本定式) 黑 1 扳出反击，白 4 挖是极其重要的一手，黑 5 至 9 必然，白 10 打吃至黑 13 止告一段落。这个定式中，白 10 若于 11 位拐出，也是难解之形，此处恕不赘述。

四 堂堂的布局

图1 最初的十手棋是近来有段者常常下出的一型。黑占右边而白在左边分庭抗礼。黑1是上、下黑棋势力的中心点，白2亦同理。黑3、白4各自扩张自己的势力范围，这就是堂堂的布局。

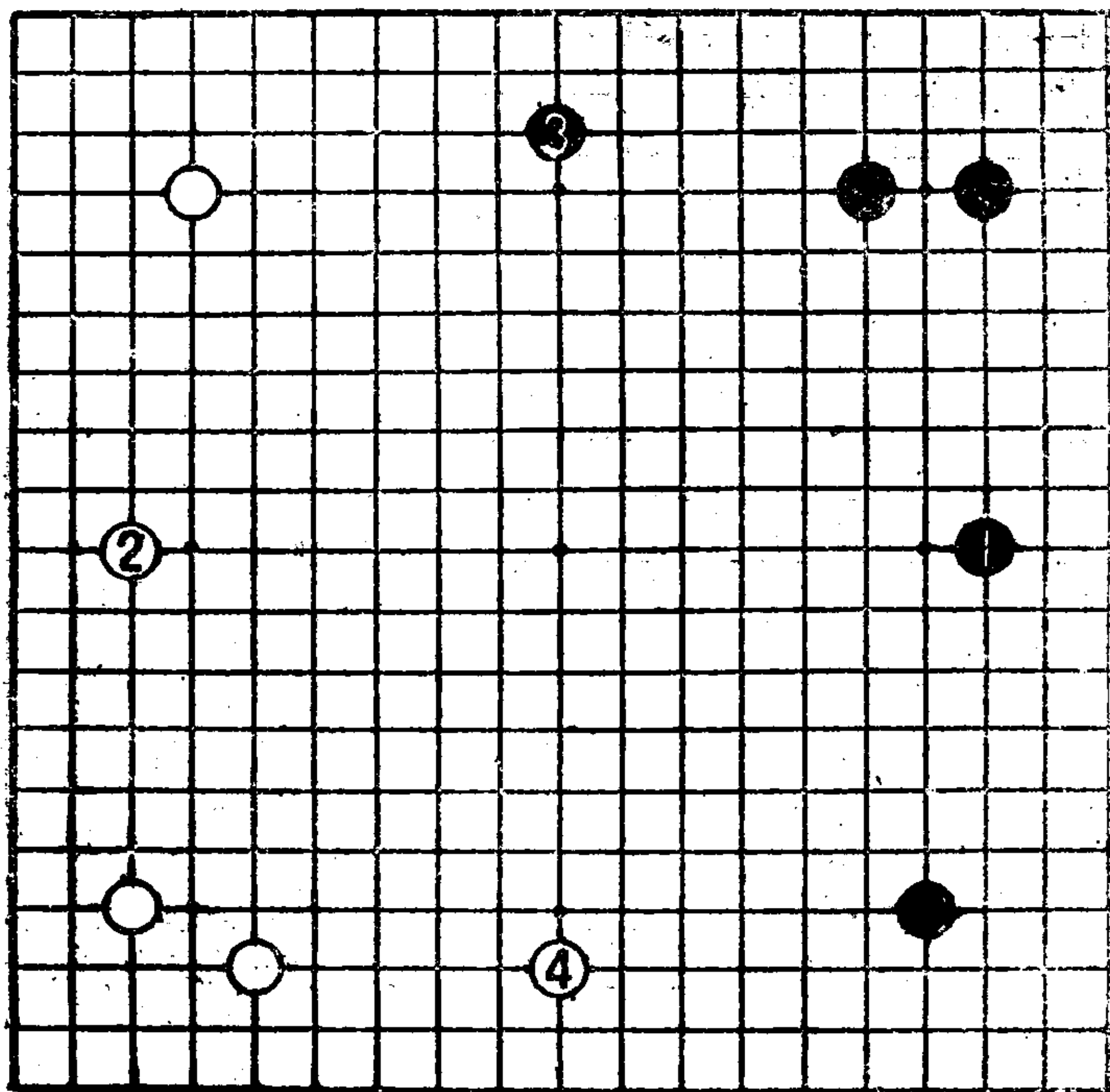


图 1

图2 黑如采用堂堂正正的布局，则担心白方如法炮制，故改在1位挂角，3位开拆，弈成一种华丽的定式，这在局部来说不能非难，但是，白4分投，使黑棋的势力上下分离，与图1相比，黑模样变小，布局显得不够有气魄。

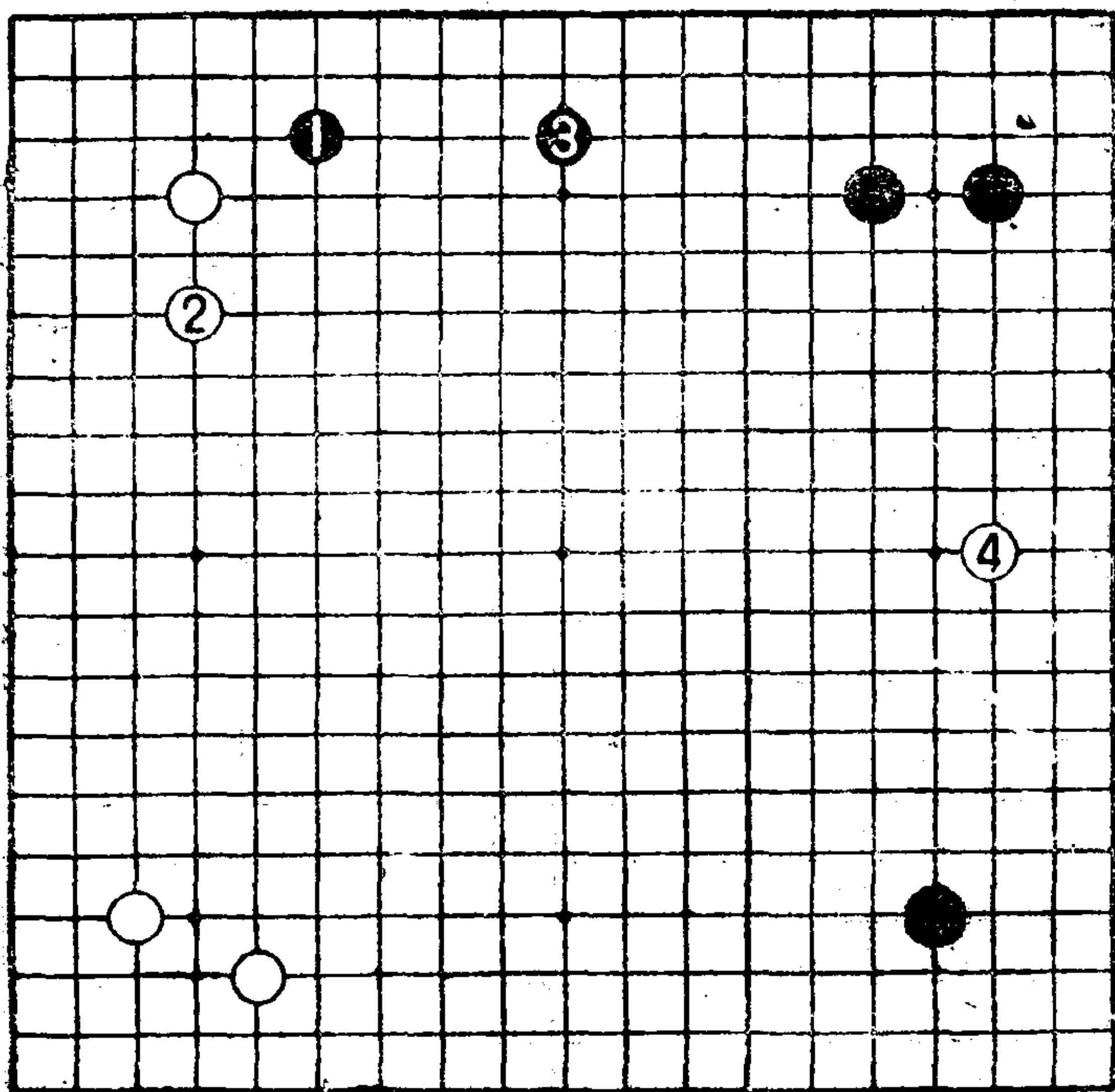


图 2



图3 黑1是仅此一手的大场，起承上启下的作用。这时，白2投在上边是失着，被黑3分投后，白被分割成上、下两块。

黑1后，白必须下在3位，如果黑1改下在3位，那么白就相应地抢占1位。双方互不相让，据理力争。

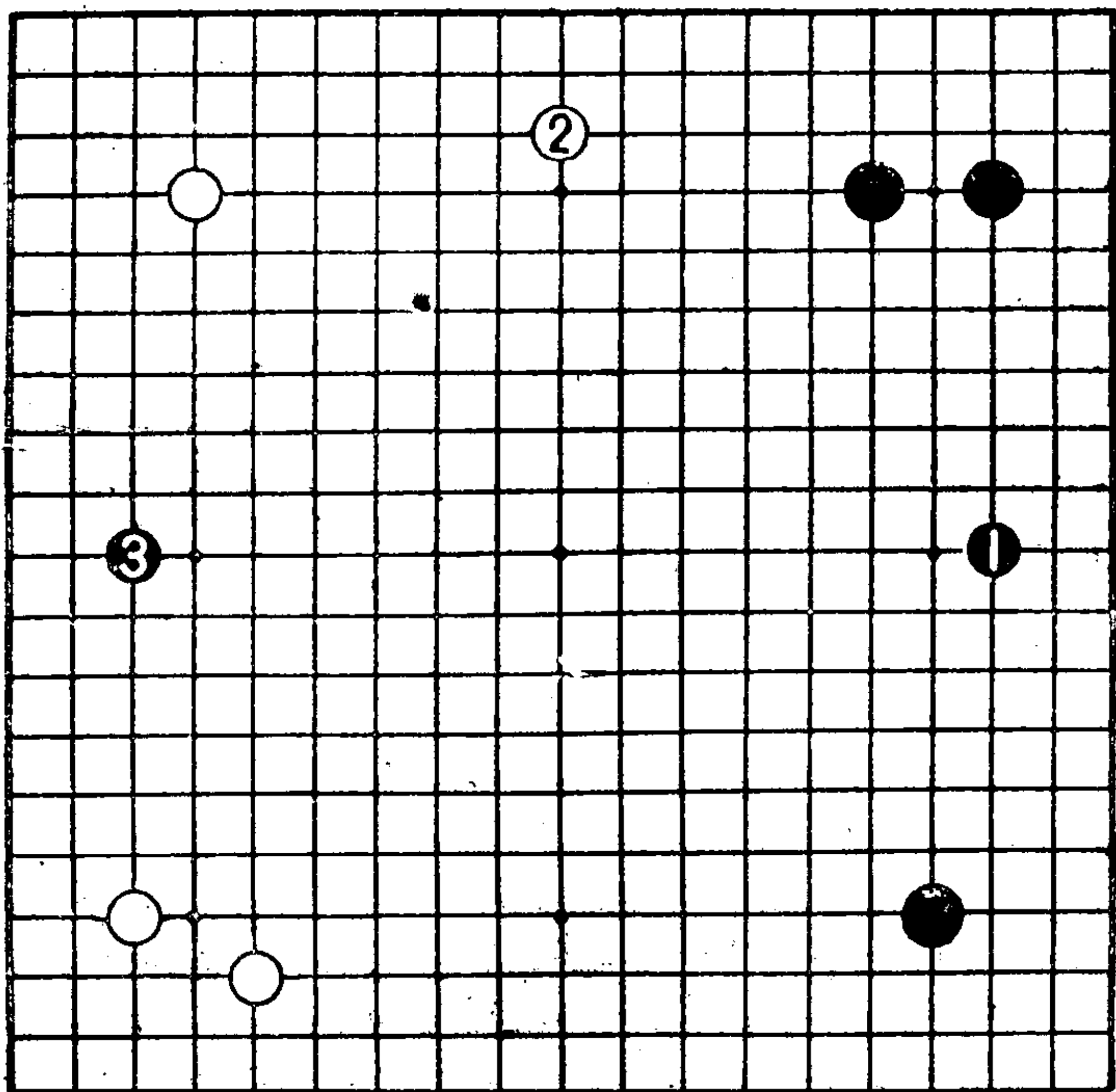


图 3

五 大蜻蜓

图1 左下黑星位大飞缔，右上白星位小飞缔。这样尚不能确保角地，必须再补一手，在1位开拆，或在a位尖守均可。

在1位开拆使星位大飞缔，小飞缔展开成理想形。

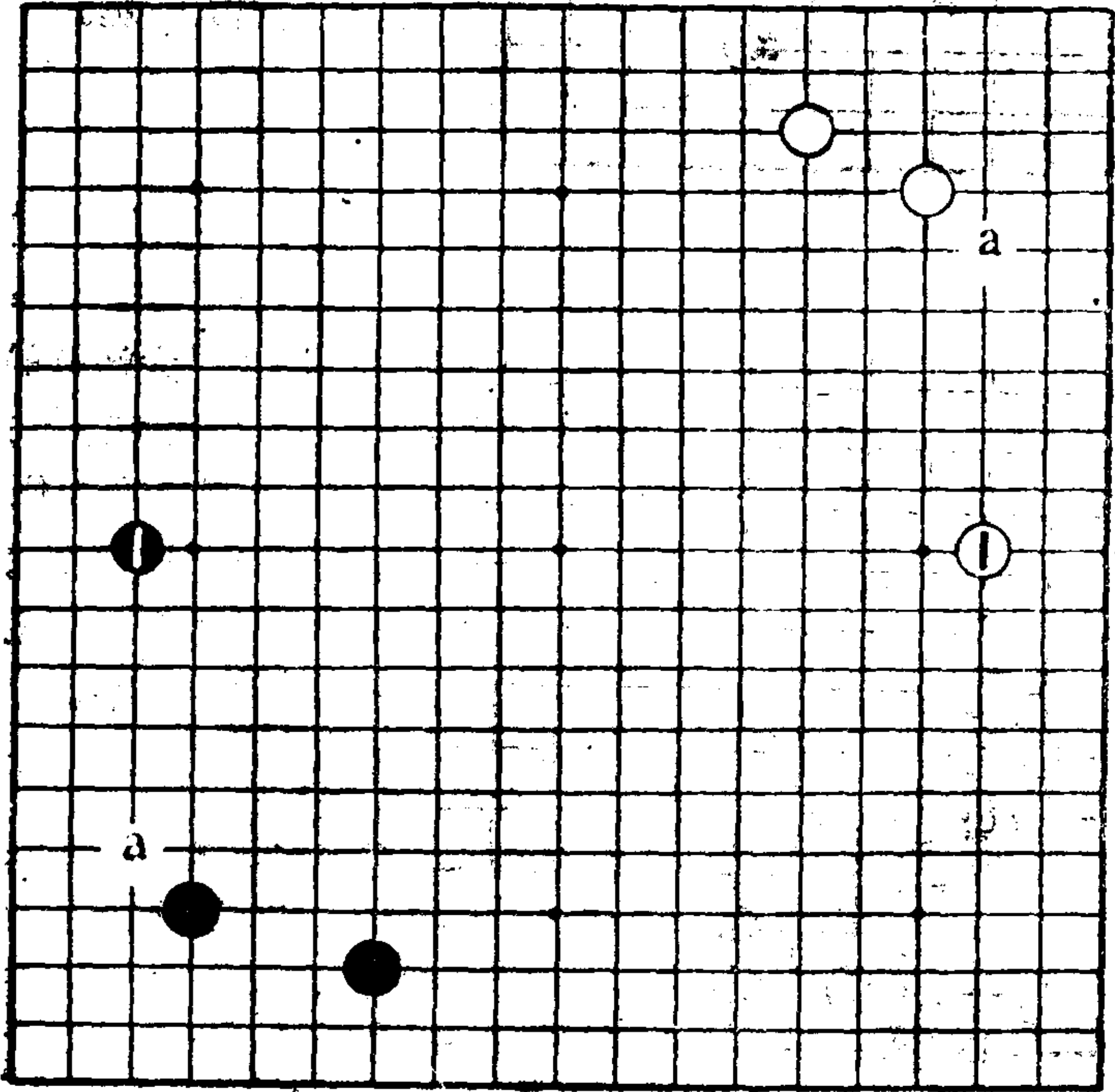


图 1

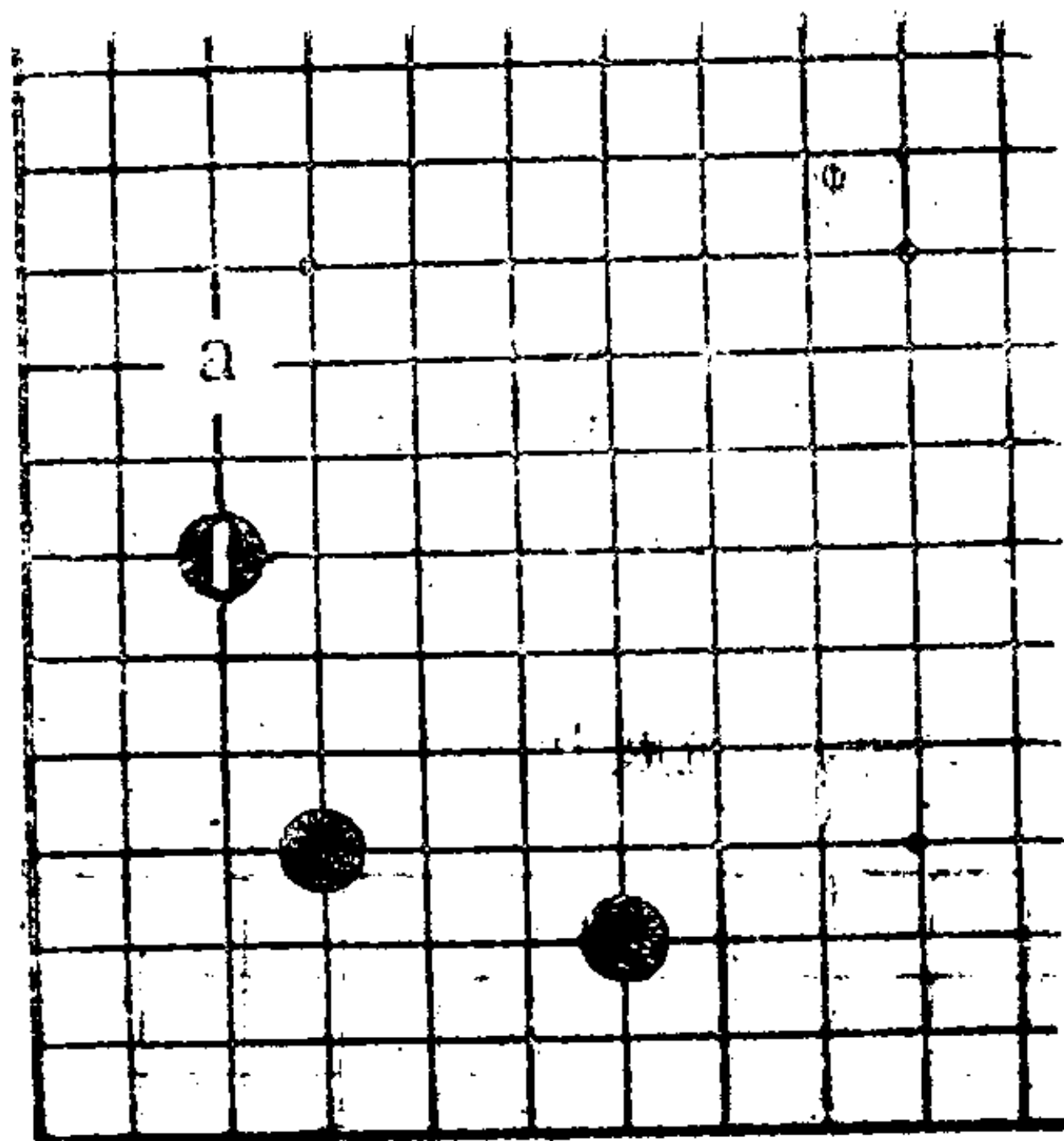


图 2

图 2 但是，初学者往往会于 1 位大飞，此形俗称大蜻蜓。从星位向两翼张开，好象格调不错，实则华而不实，仍不能守住角地。专业棋手一般是在攻击 a 位一带的对方棋子时才会走出大蜻蜓。

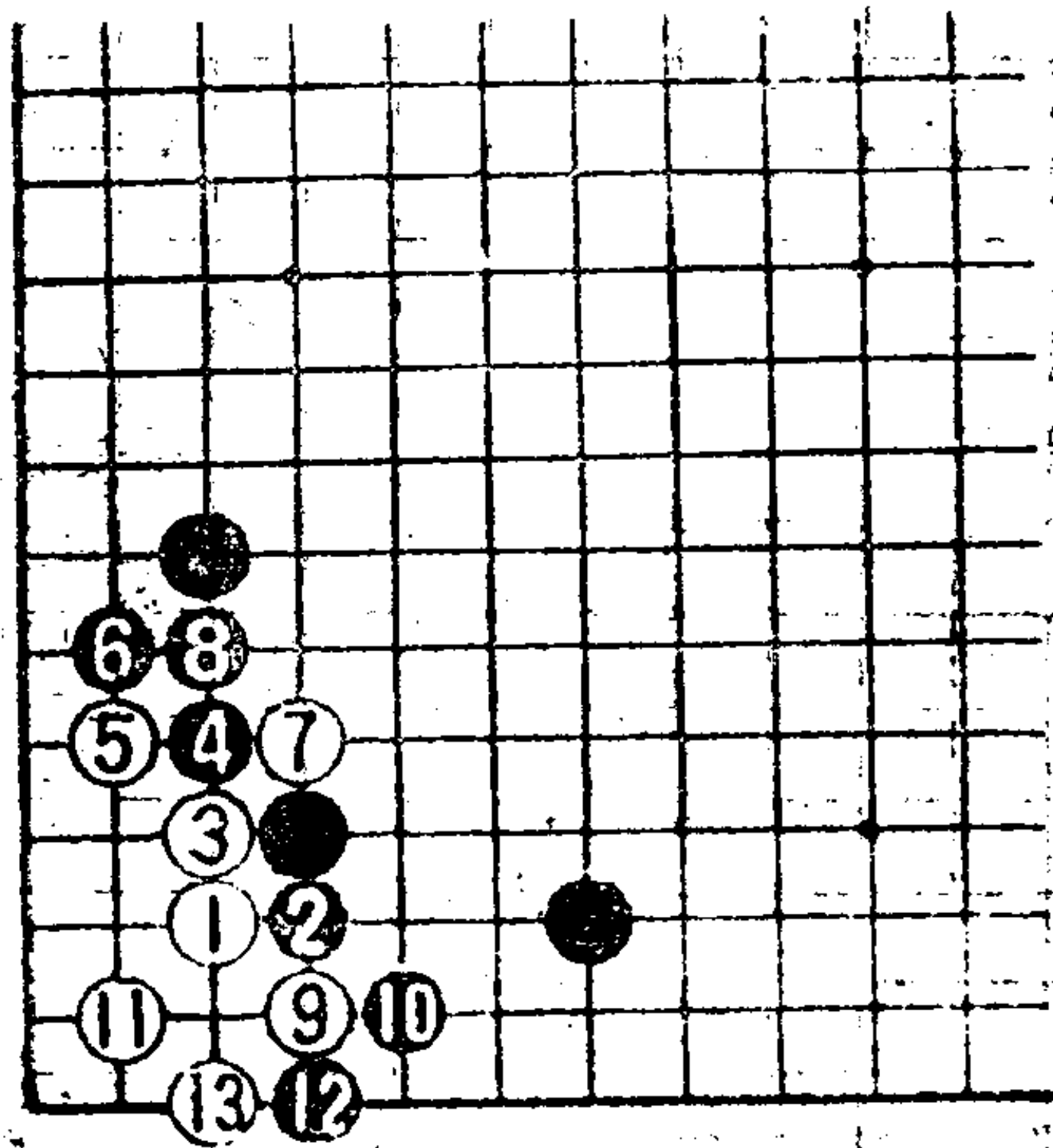


图 3

图 3 大蜻蜓的缺陷是对方可在 1 位点三·三。黑 2 在 3 位挡下也一样。演变至白 11 成劫。黑如惧怕打劫，则白无条件成活。

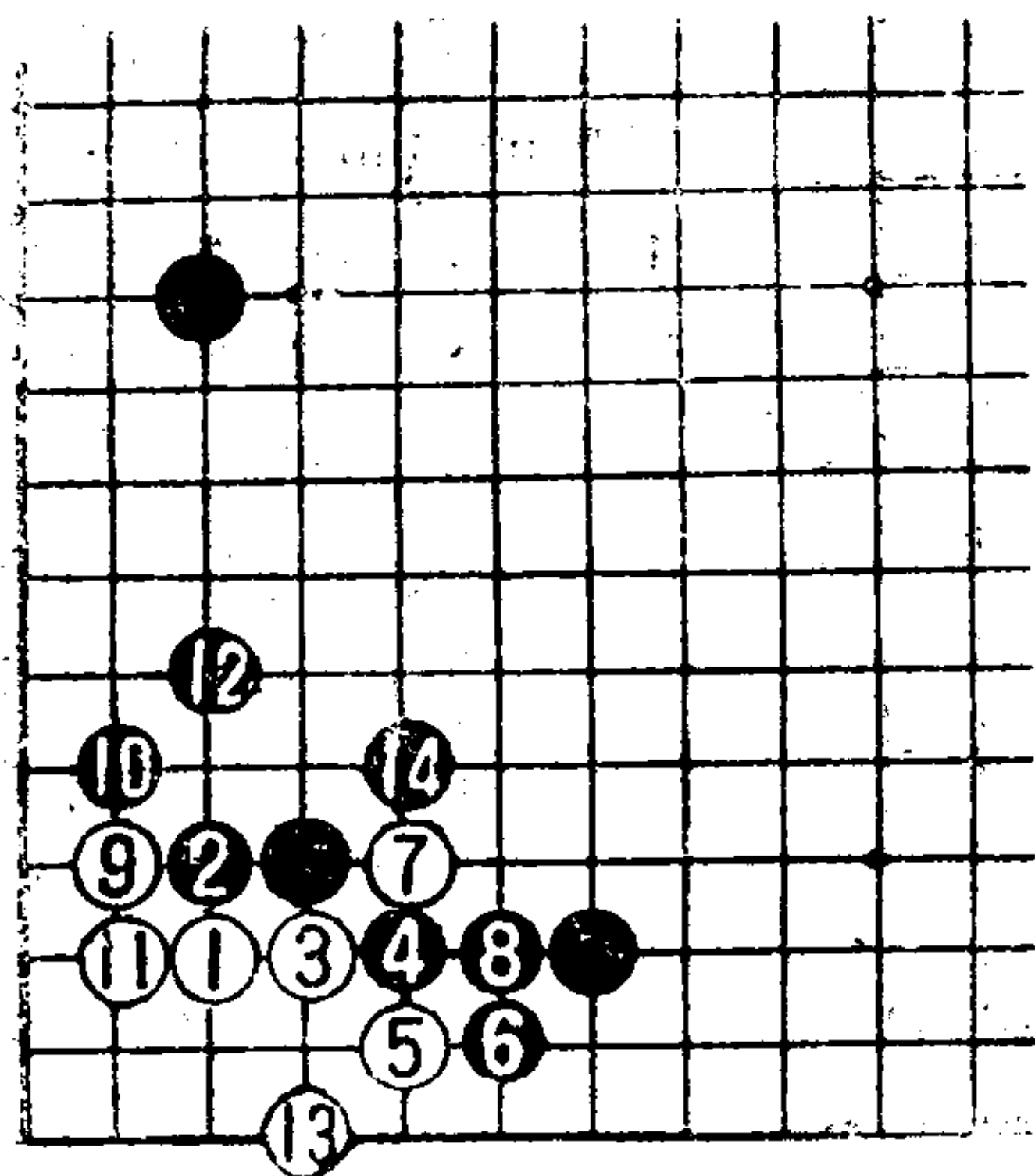


图 4

图 4 黑在左边占大场是形，白 1 点三·三，则黑 2 挡，从白 3 至 13 止，角上白活，但是黑 14 抱吃一子在中腹筑成厚势，同时向左边的开拆也成为实地，黑并无不满。

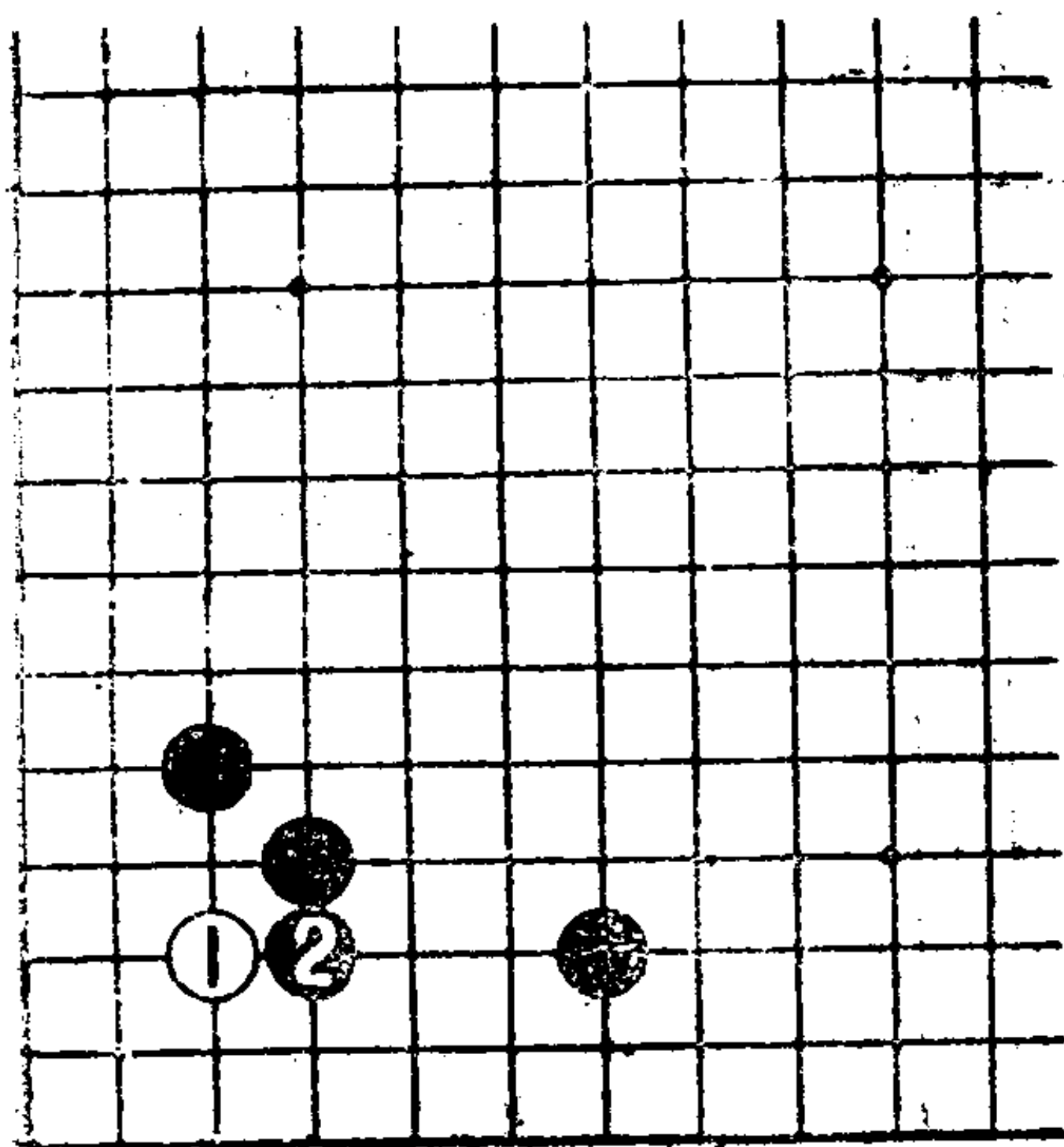


图 5

图 5 黑如要彻底守角，尖一手是好形。白 1 点三·三时，黑 2 挡下，白不能动弹。黑毕竟是化了三手棋才守住角地。

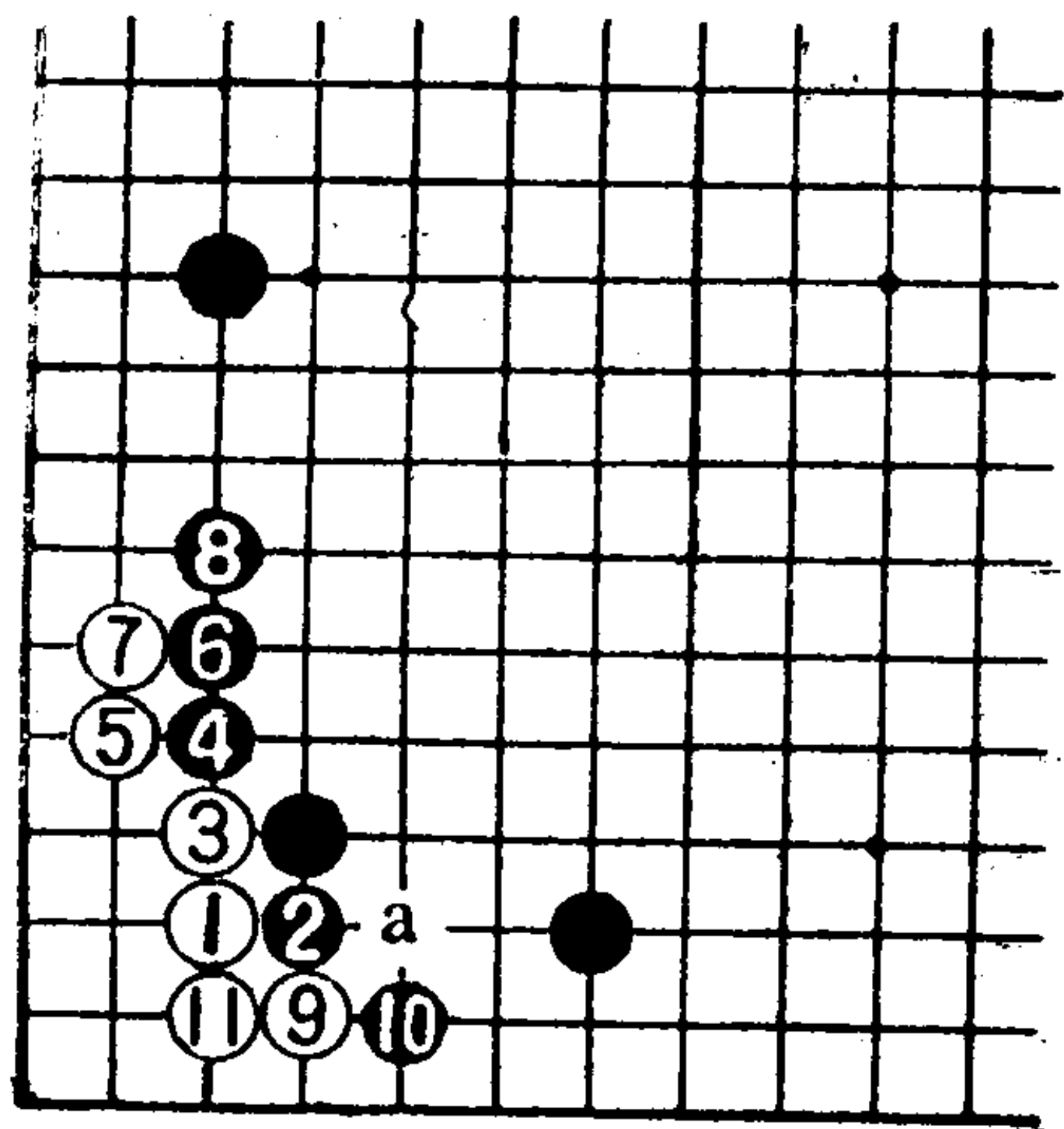


图 6

图 6 在一边大拆是黑的理想之形，但白 1 点三·三时，黑 2 从这边挡下是大恶手。白 3 从宽的方向长出舒展，黑 8 再长不得已，白 9、11 扳连后，白活得很大，且瞄准 a 位的断点，黑煞费苦心得来的好形失去了作用。

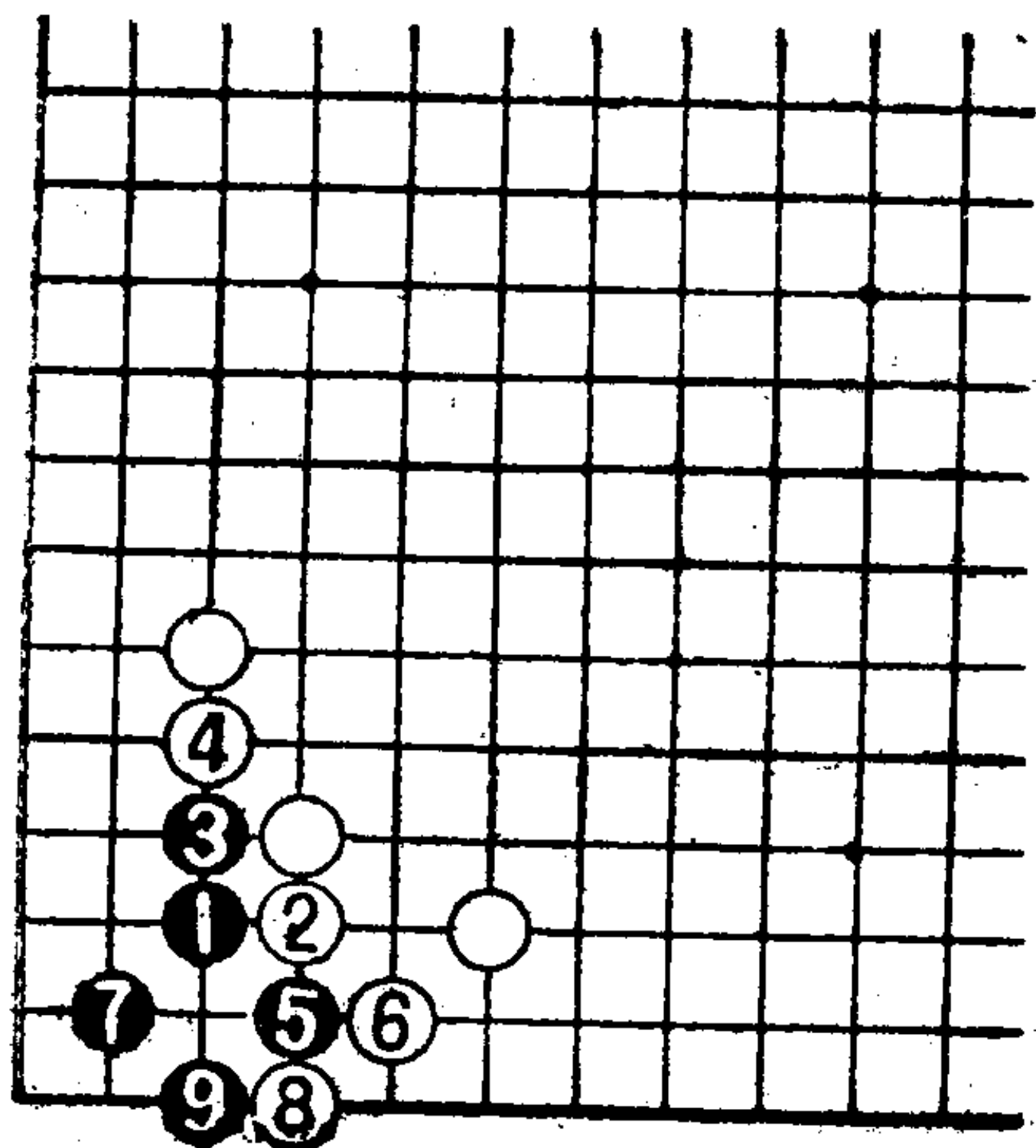


图 7

图 7 这是小飞缔后形成的“小蜻蜓”，这种形对点三·三仍然无能为力。黑 1 点入，从白 2 挡至黑 9 成劫。与大蜻蜓一样，小蜻蜓也不是好形。

六 拘谨与放任

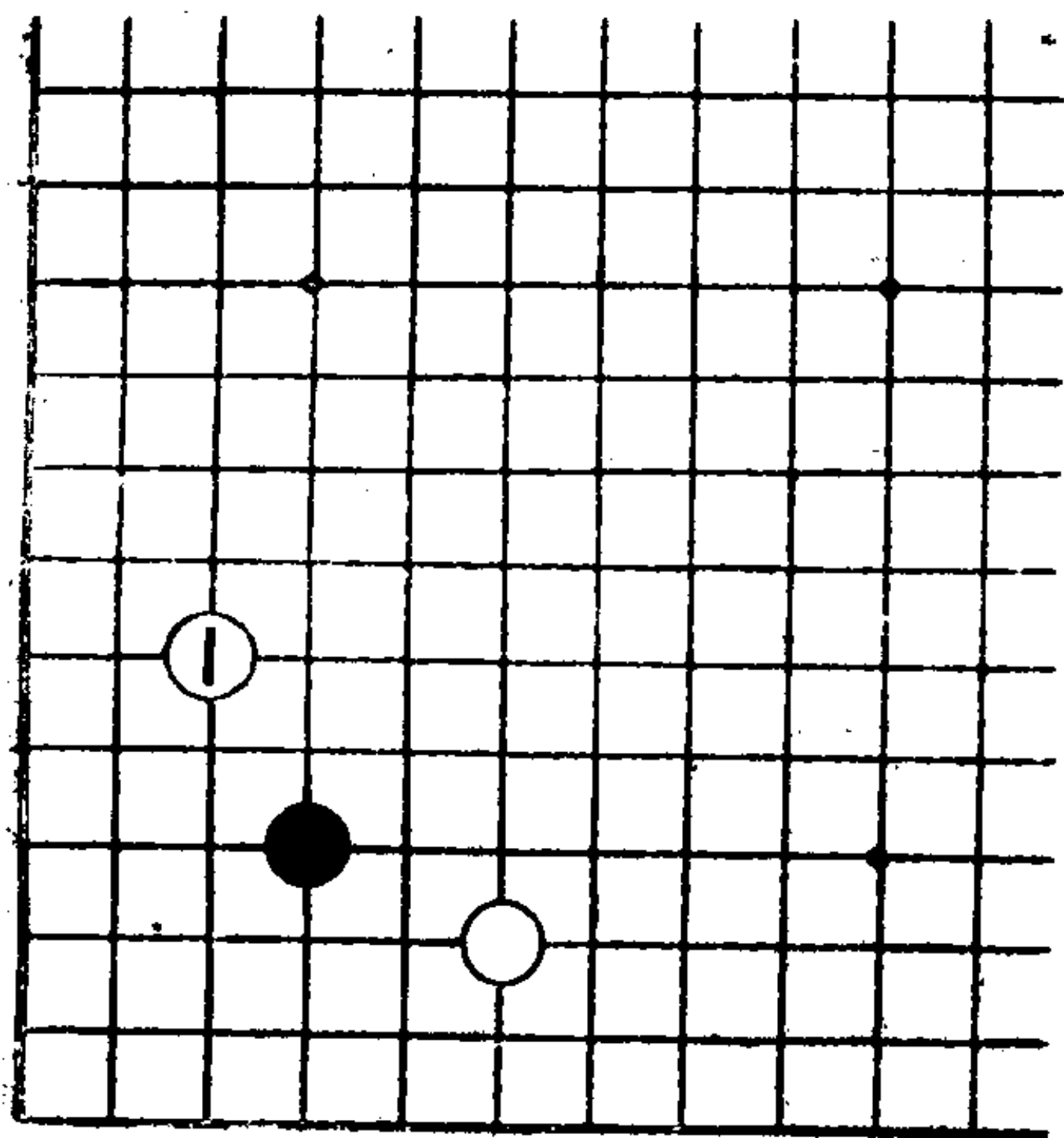


图 1

图 1 白 1 从另一侧再挂形成双飞燕，初学者往往想守住角地，这是害怕受攻的思想在作怪。于是——

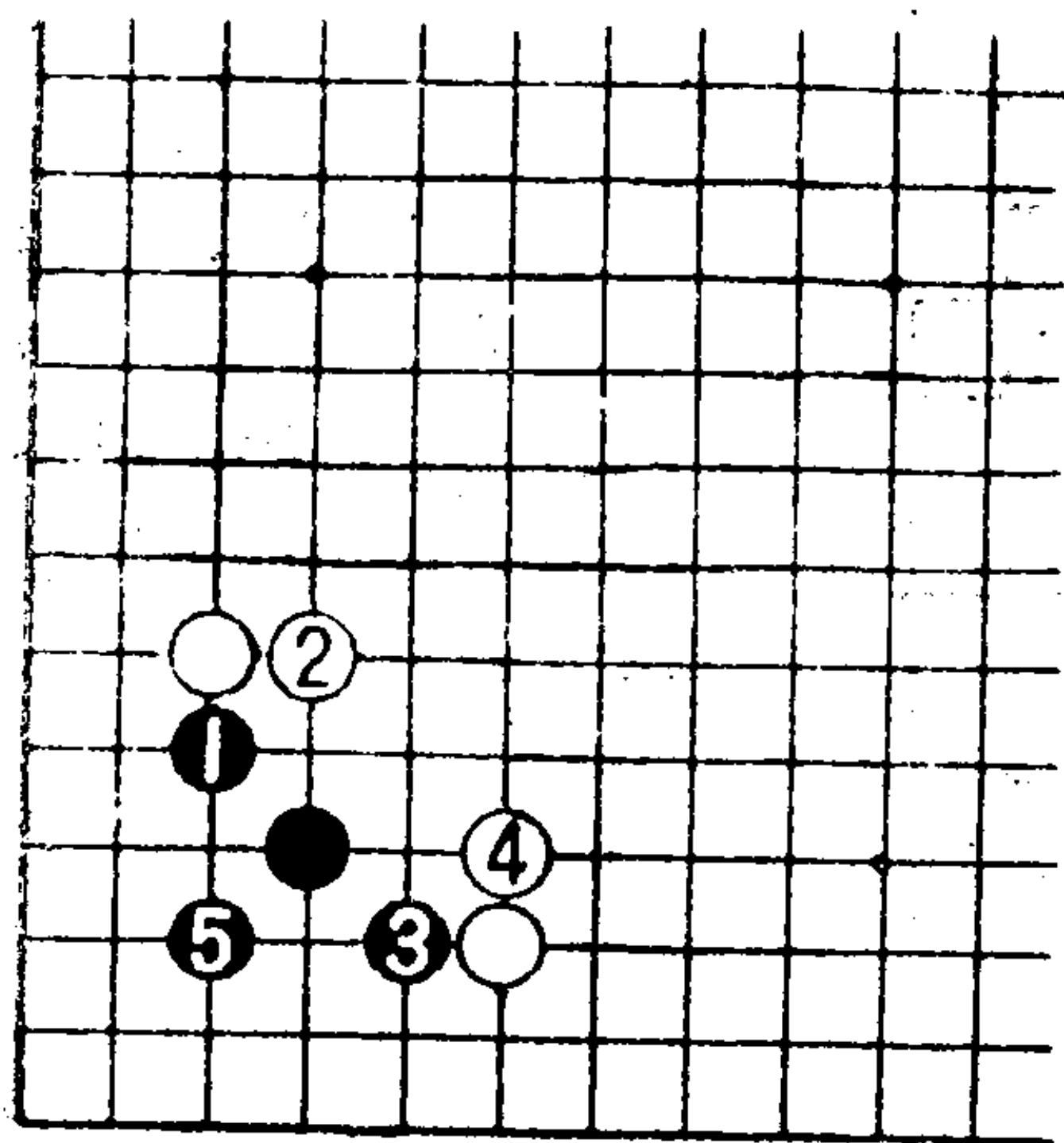


图 2

图 2 黑 1、3 尖顶，屡见不鲜，但要守住角地，尚需于三·三位补一手，至黑 5 尖告一段落。这样，黑仅在角上小活，味恶，而外面的白势力强盛，黑方只好饮下自己拘谨酿成的苦酒。

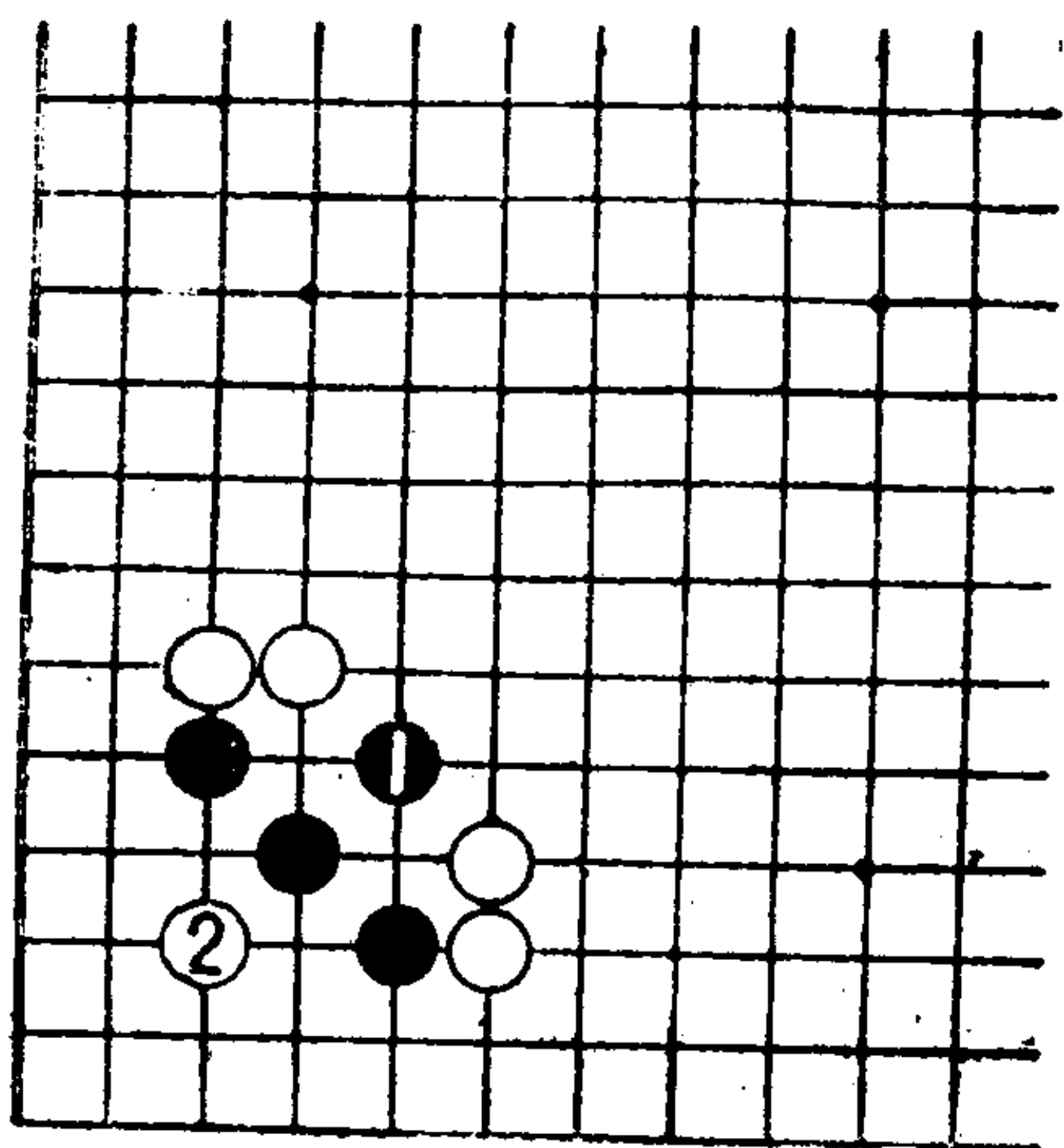


图 3

图 3 此际，黑 1 如尖出，则白方根据“左右同形走中间”的格言，占据三·三，白 2 左右逢源。而黑方根基丧失，无所适从。

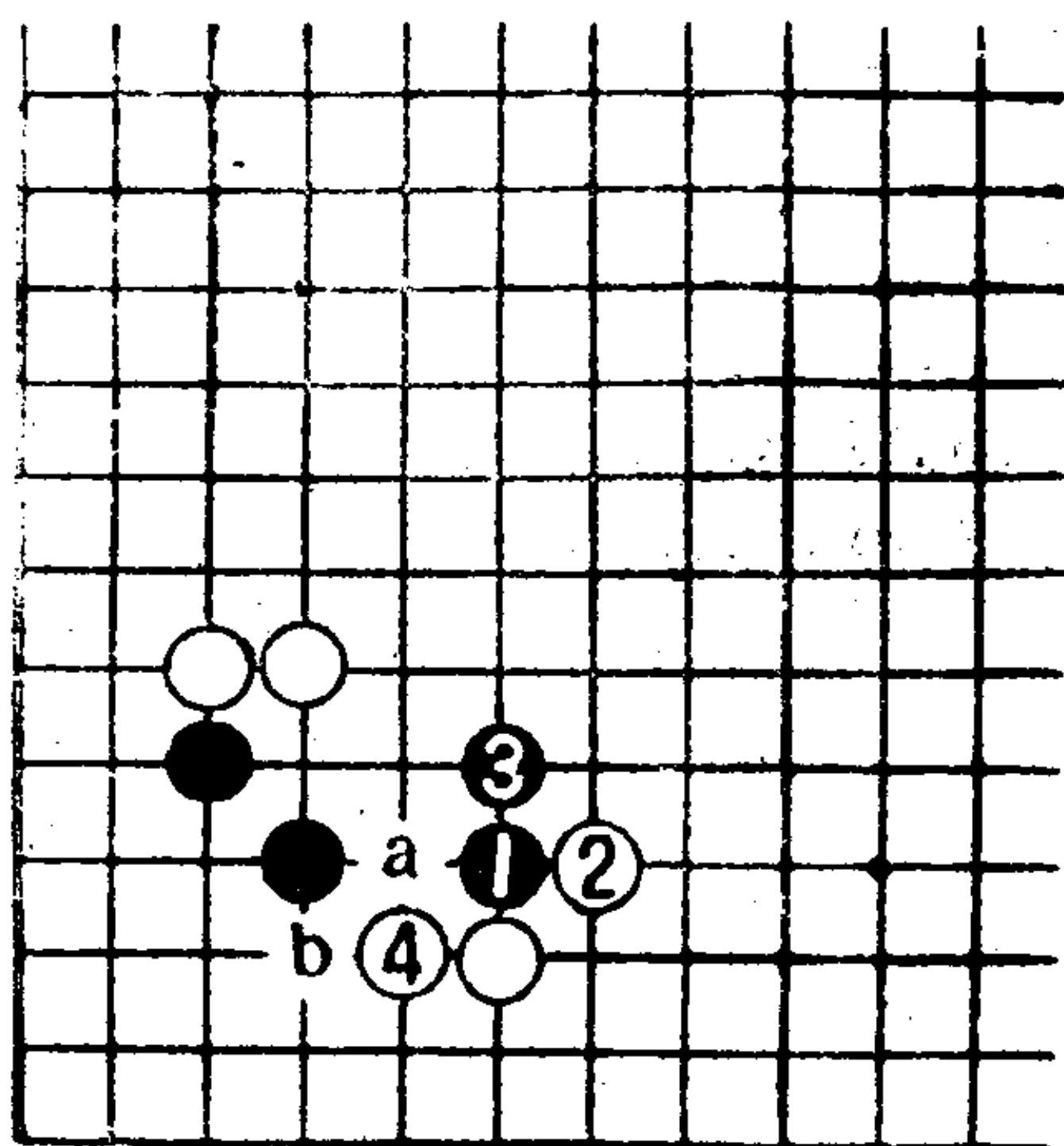


图 4

图 4 这是黑在一方尖顶后，再从另一方压出的棋形。白 2 扳，黑 3 长后，被白 4 伸进，黑捉襟见肘。黑 a 则白 b 夺角，黑只得在中腹流浪，黑的下法自相矛盾。

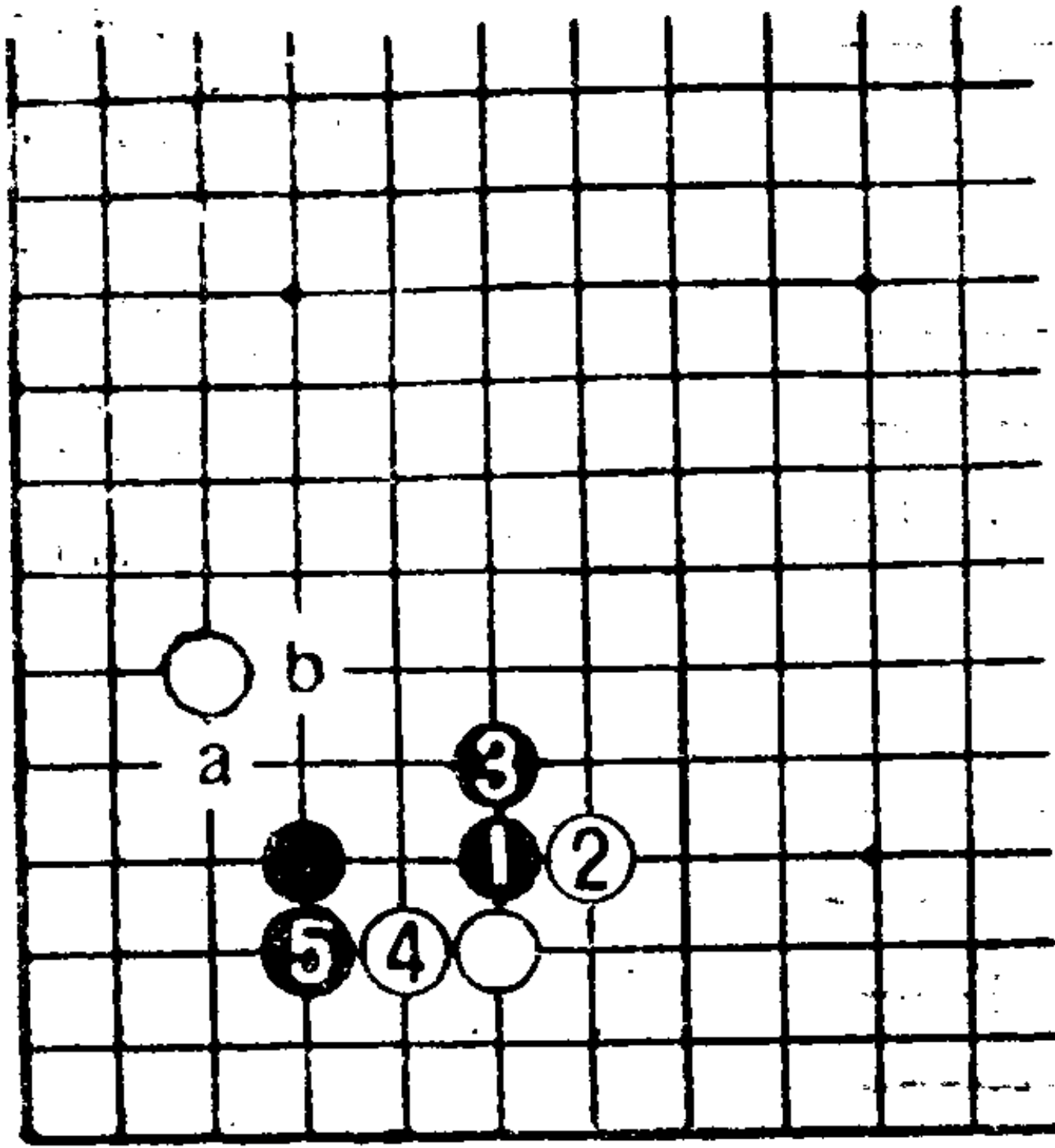


图 5

图 5 正确的走法是黑 1 直接压出。白 2 扳，黑 3 长后，白 4 挺进，这时黑可于 5 位挡下，而如果黑 a、白 b 已作过交换，黑就不能下在 5 位，否则中央数子将被白切断。黑 5 以后，白如固执地冲断，则——

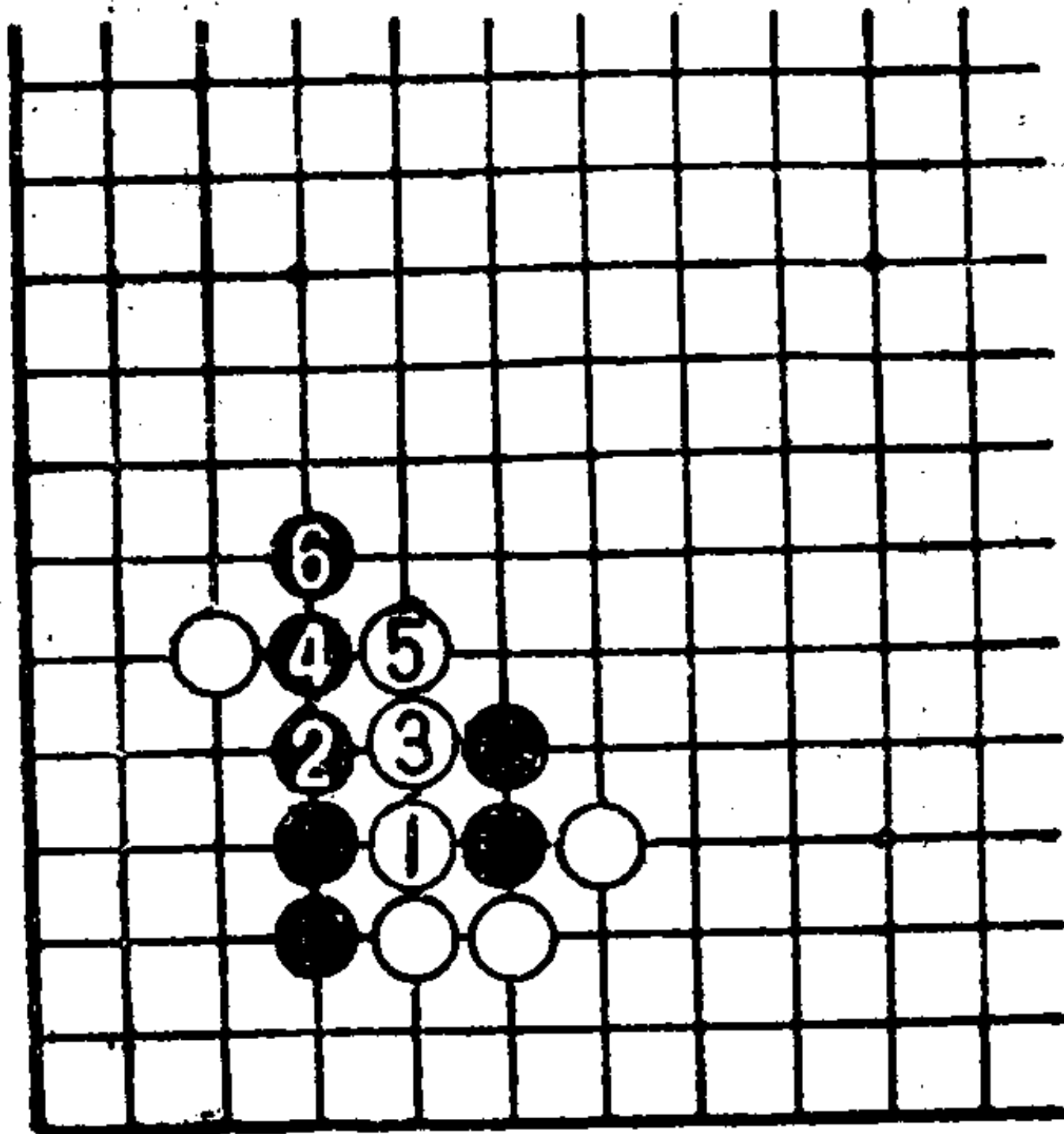


图 6

图 6 白 1 冲时，黑 2 默默地长，好手。白 3 则黑 4，白扫兴，至黑 6 长为止，黑二子虽被隔断，但左边白一子已成为黑囊中之物，白不利。

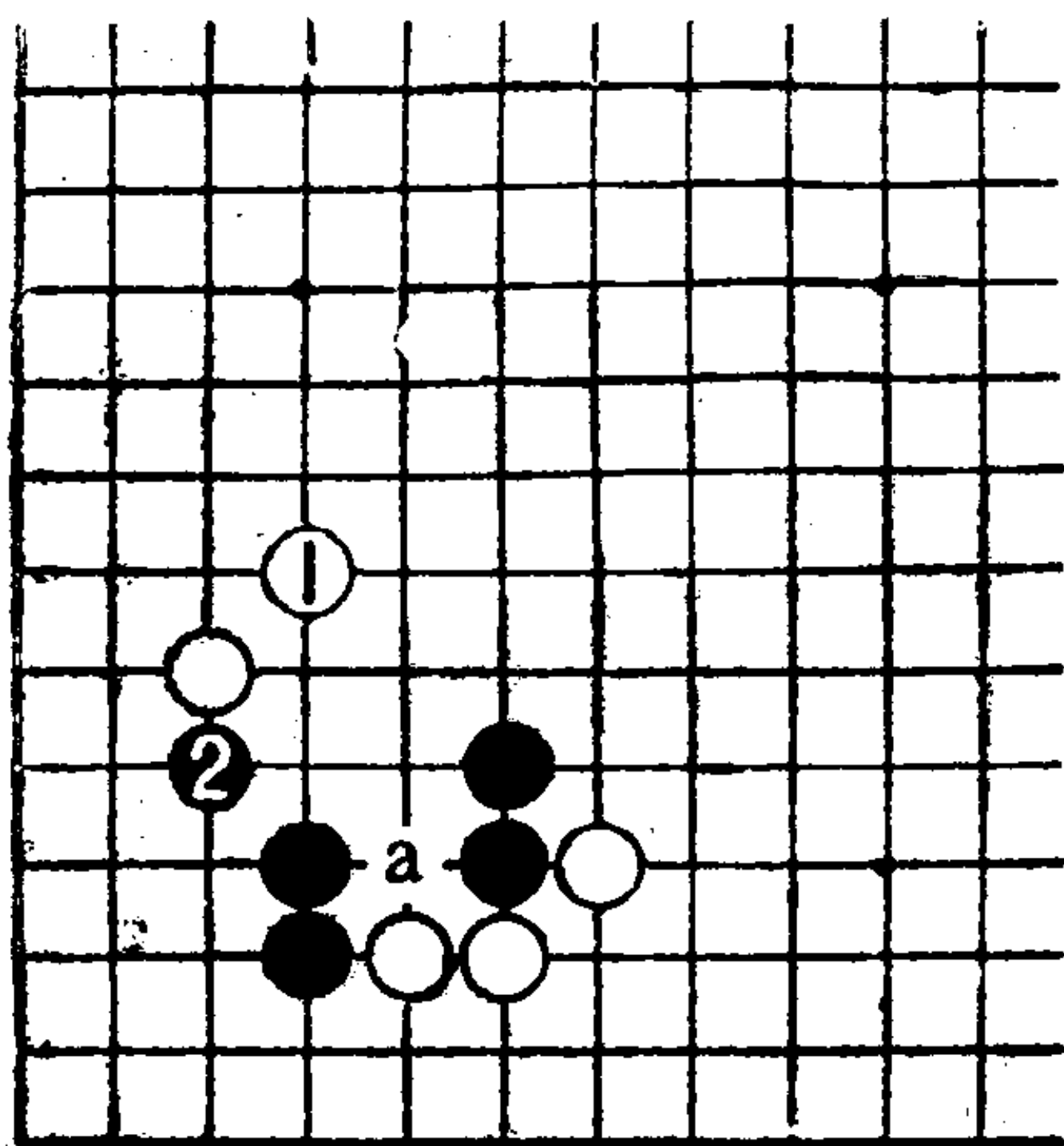


图 7

图 7 由于白 a 冲出时，黑可轻灵地舍弃二子，故白 1 先尖，为从 a 位冲出埋下伏笔。这时，黑 2 尖顶既护断且守住了角地，这样的次序就成为定式。

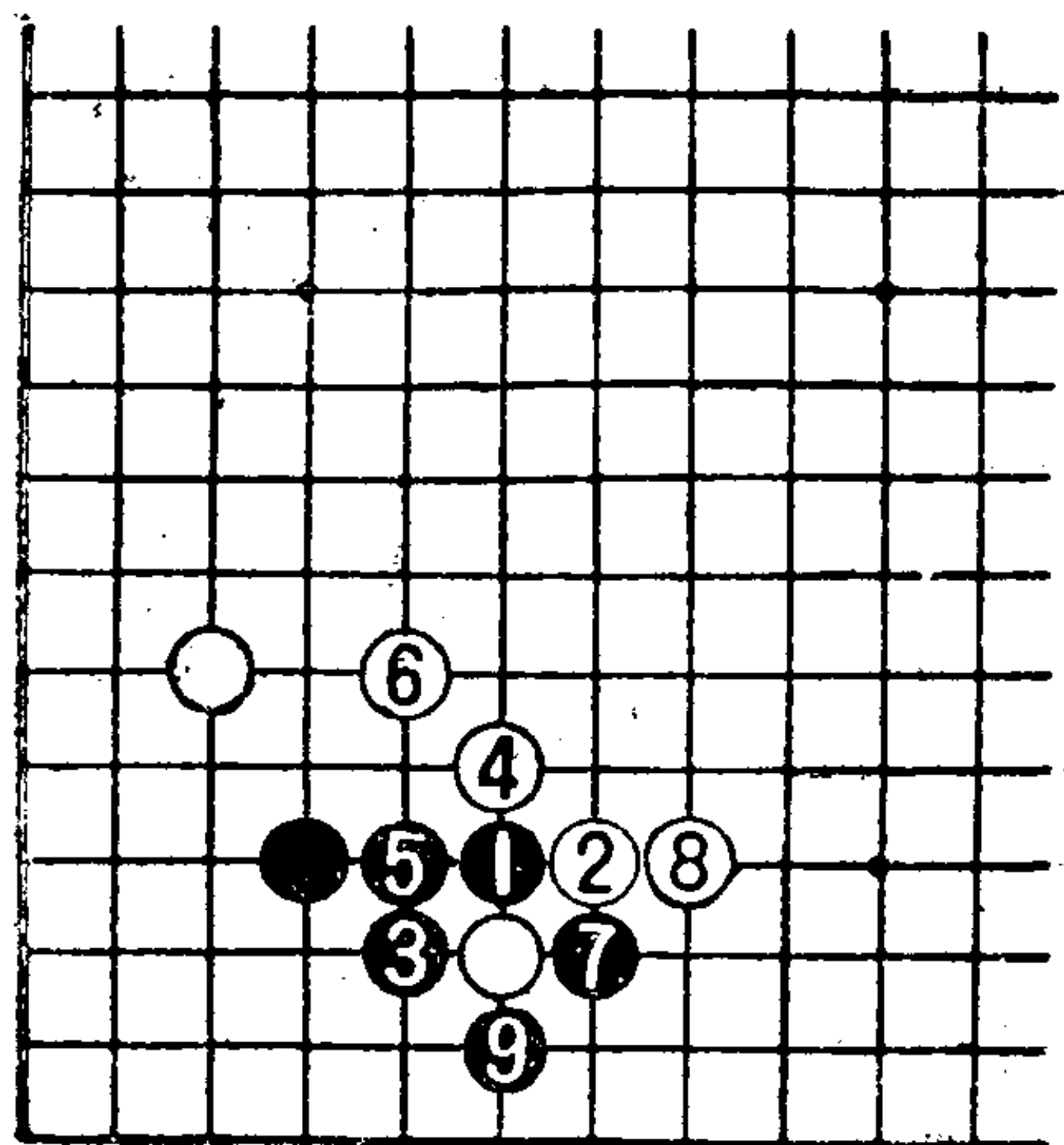


图 8

图 8 黑 1 压后，再于 3 位挡，也许有点消极，却也可下。白 4、6 后即与左边取得联络，并在中央形成势力，但黑 7、9 吃得一子，角上实利不小，这样的形偶尔也在实战中出现。

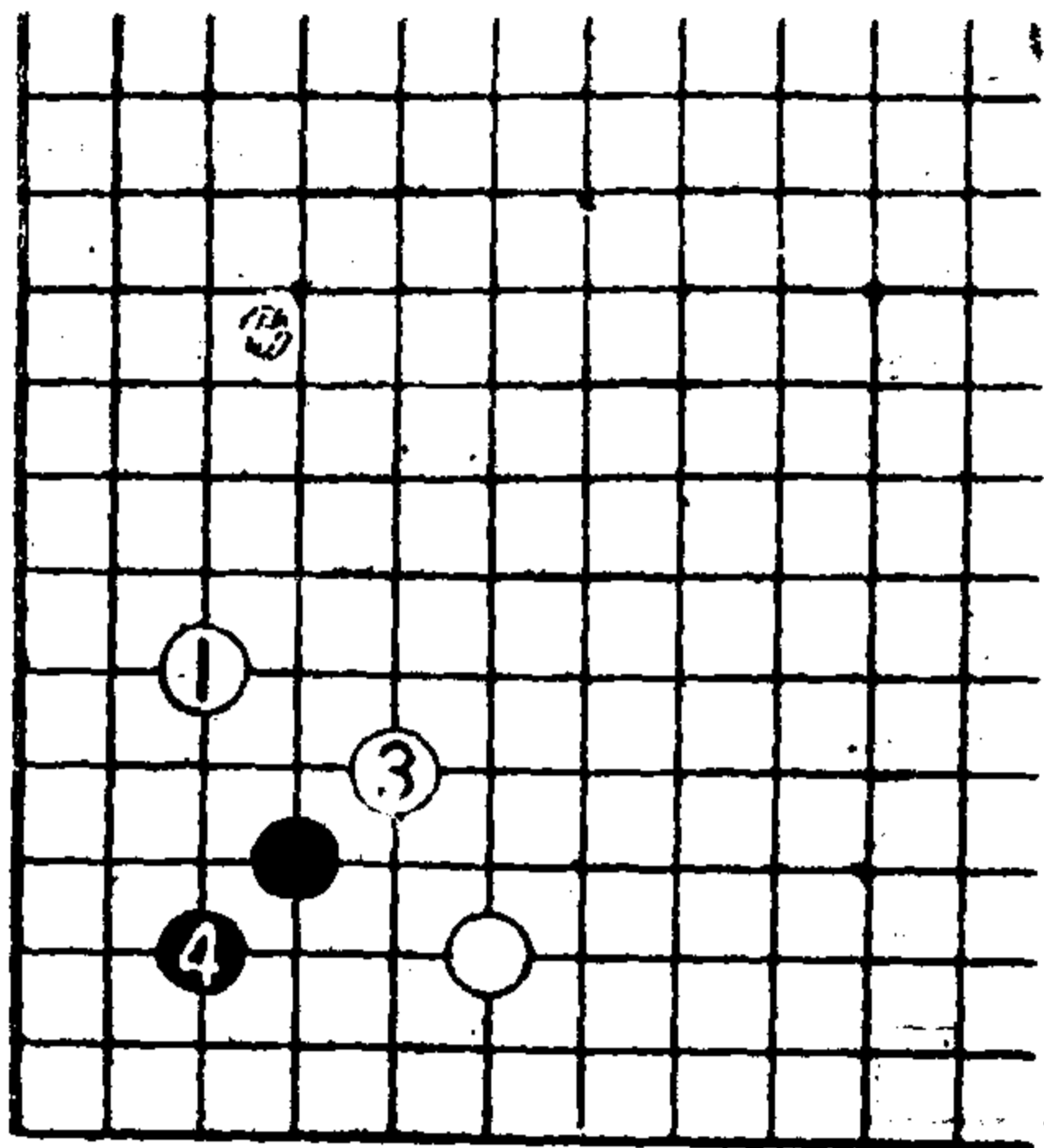


图 9

图 9 应该知道，白 1 两挂后，黑即使再次脱先，仍能成活，这就是“三脱先定式”。白 3 飞封时，黑 4 尖即能活。在大多数场合，被白 1、3 封锁，黑味恶。请培养起这种感觉，黑的脱先是一种放任的着法。

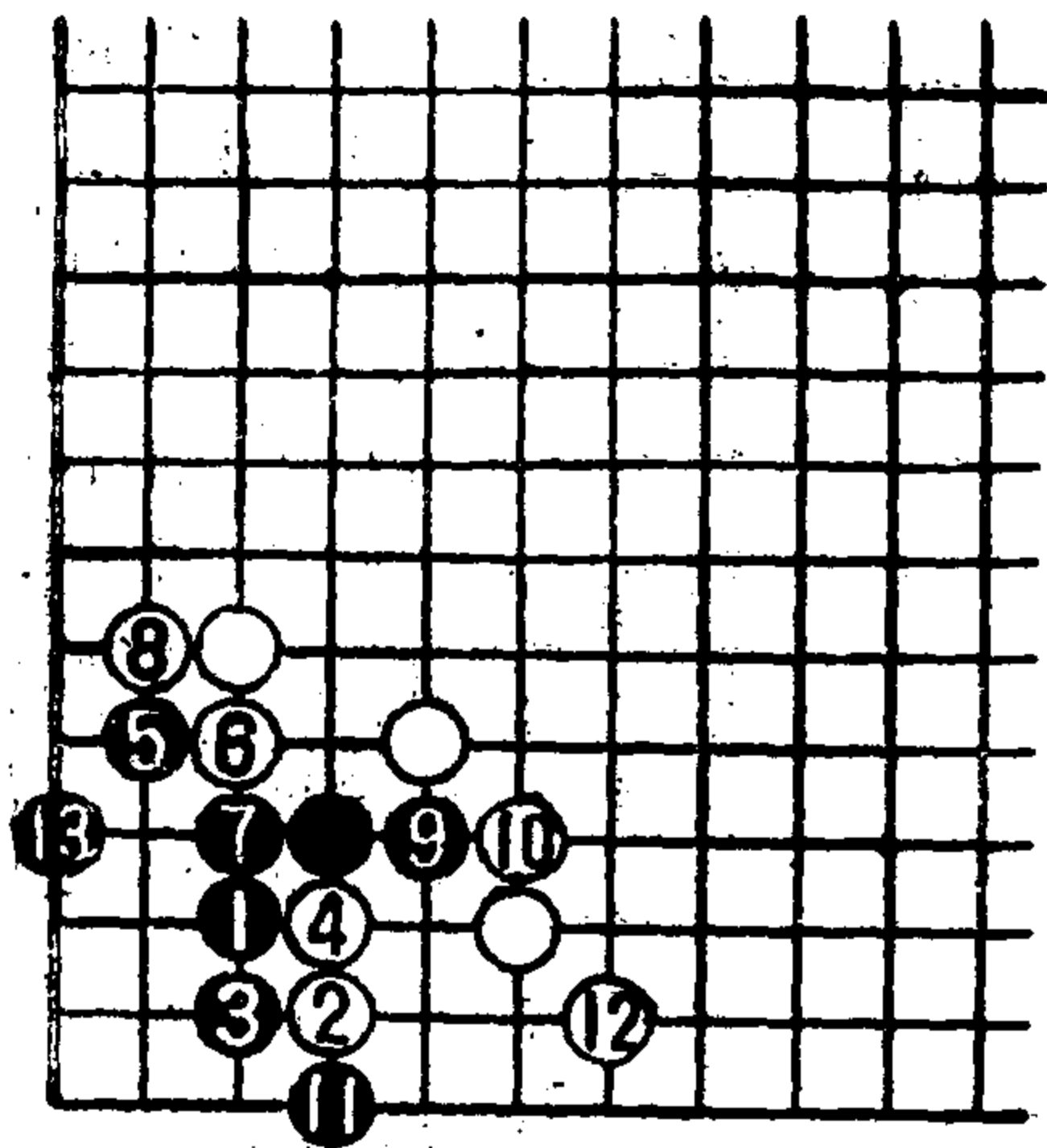


图 10

图 10 这是三脱先——实质是二脱先之形成活的方法。白 2 飞攻，从黑 3 挡至 13 虎是必然的次序。值得一提的是，黑 11 如不扳，则成大猪嘴，黑死无疑。

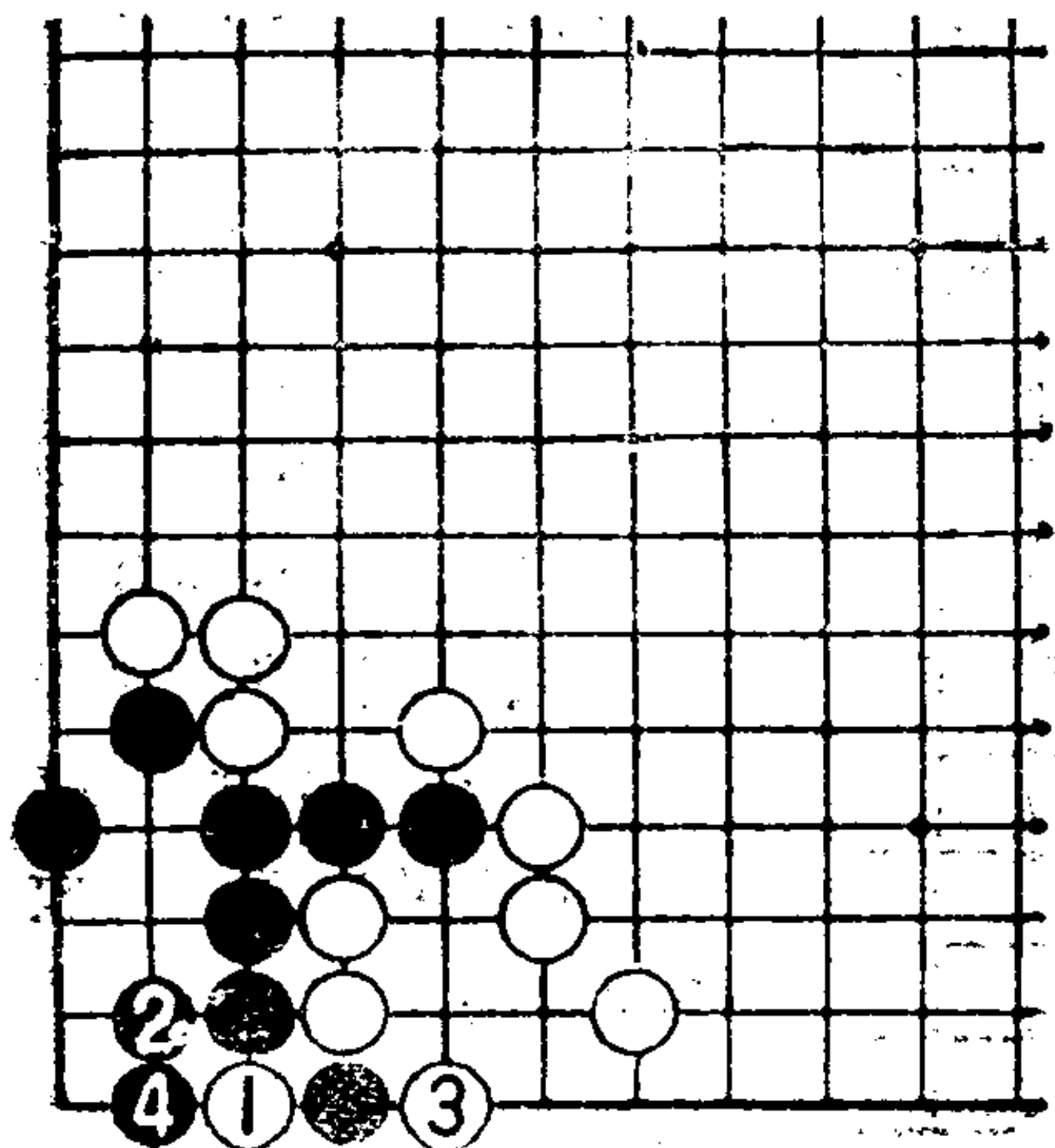


图1

图11(续图10)
 白1扑,黑2悠然一出是好手,白3提,则黑4做活。黑2如马虎地于4位吃一子,则——

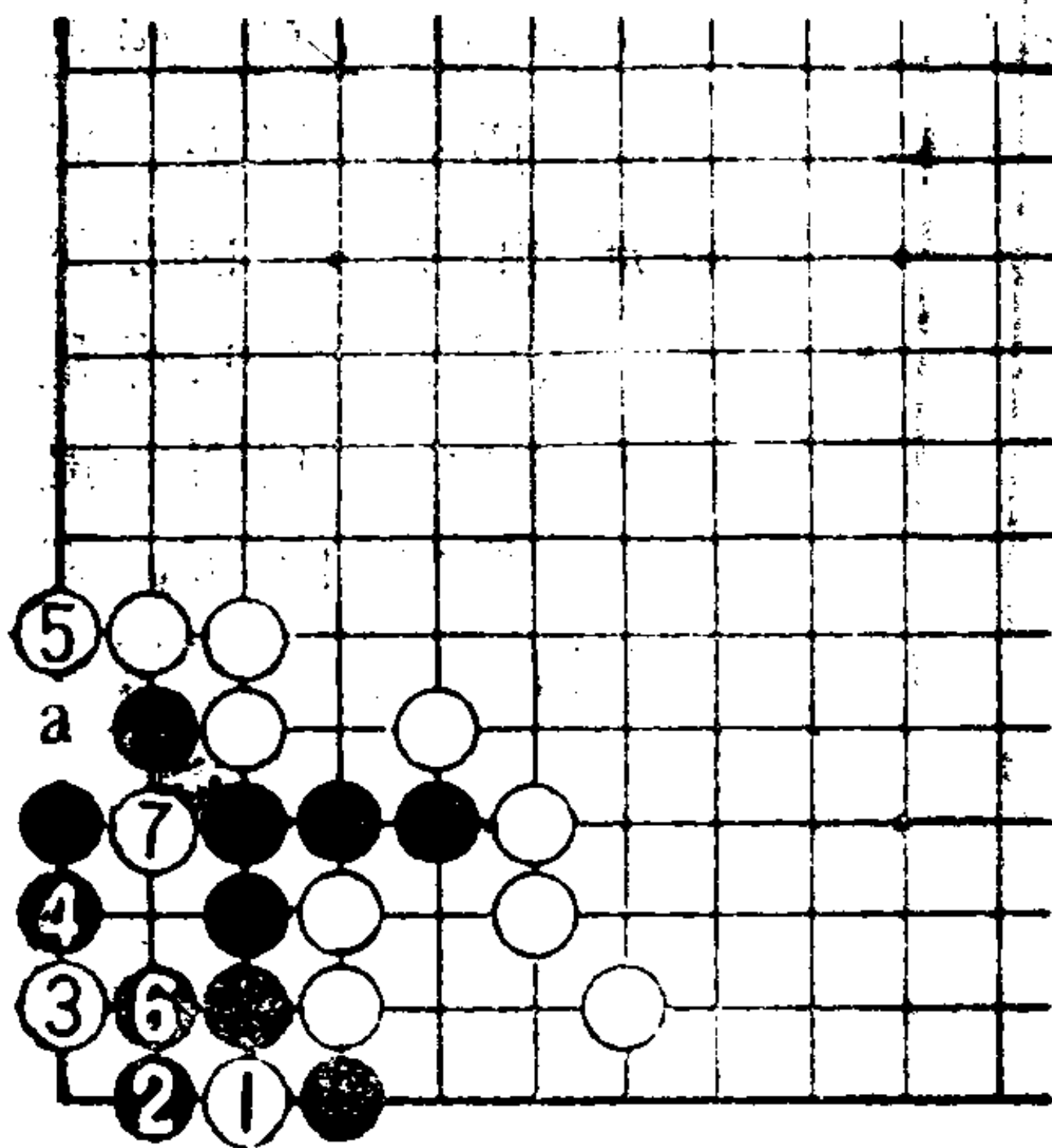


图12

图12 白3是夺取黑眼形的急所,被白占据,黑顿死。黑4后白5立是好手,黑6时白7如改于a位打则不行。黑4如改下6位,白5依然立下。黑4如于5位扳,尽管成为缓气劫,但黑是崩溃之形。

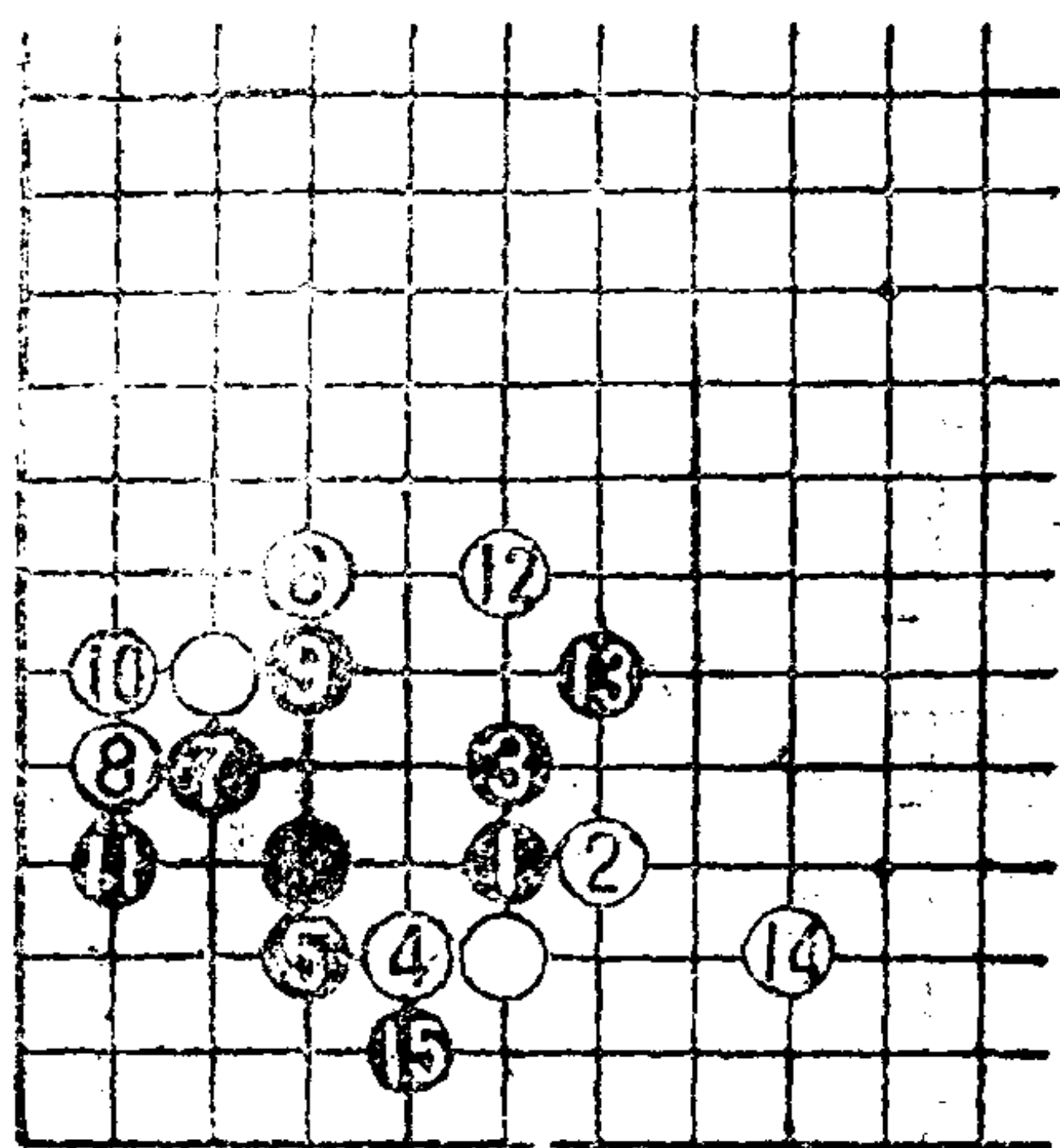


图 13

图13 除非第二次脱先的那一手价值极大，才可脱先，否则角上虽活，却成闭塞之形。从黑1至15是定式，黑不仅在角上获得根基，而且伺机攻击两侧的白棋，仅是一手之差，与图10相比，不啻是天壤之别。

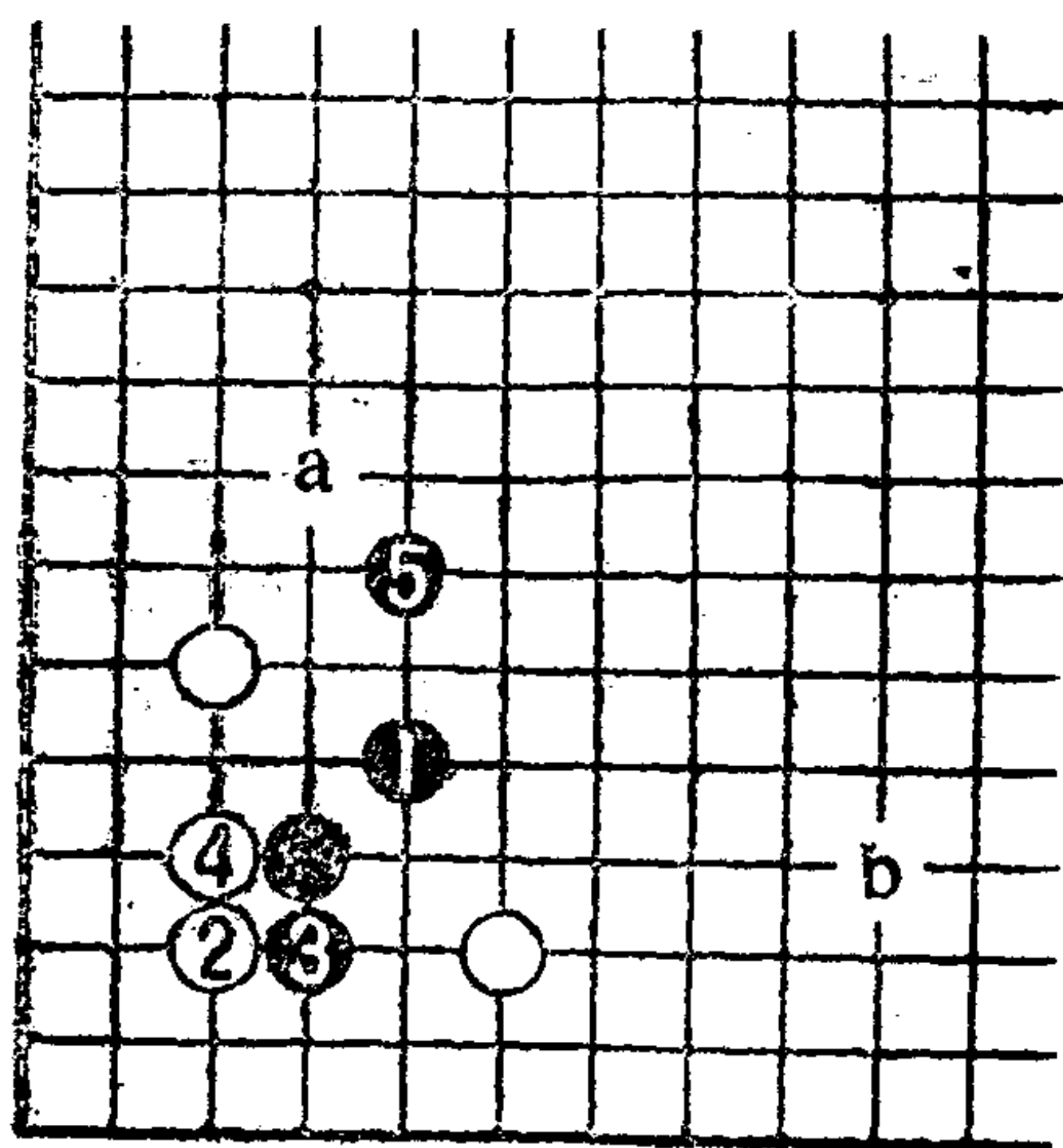


图 14

图14 黑有时会于1位尖出，白2点三·三，黑3挡下分断白棋，黑5跳扩张中腹势力，以后，白a飞，则黑b夹击；白在b位一带开拆，则黑a封锁。请与图2的消极下法作一番比较。

七 矛 盾

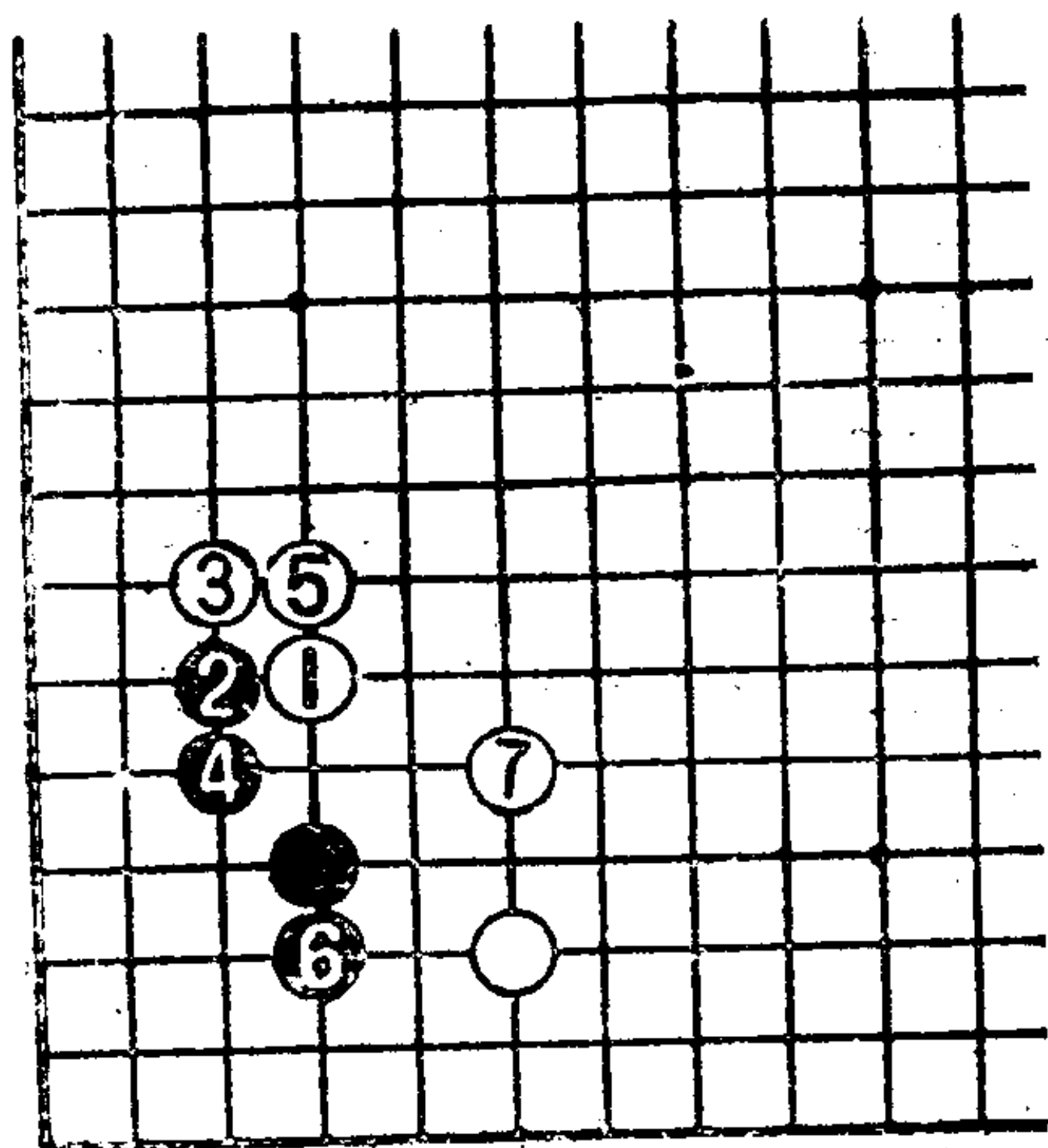


图 1

图 1 这是高、低两挂之形。对于白 1 的高挂，黑 2、4 托退消极。白 5 连时，黑 6 熬守，只图实利和安全。在多数场合，被白 7 封锁，黑不满。

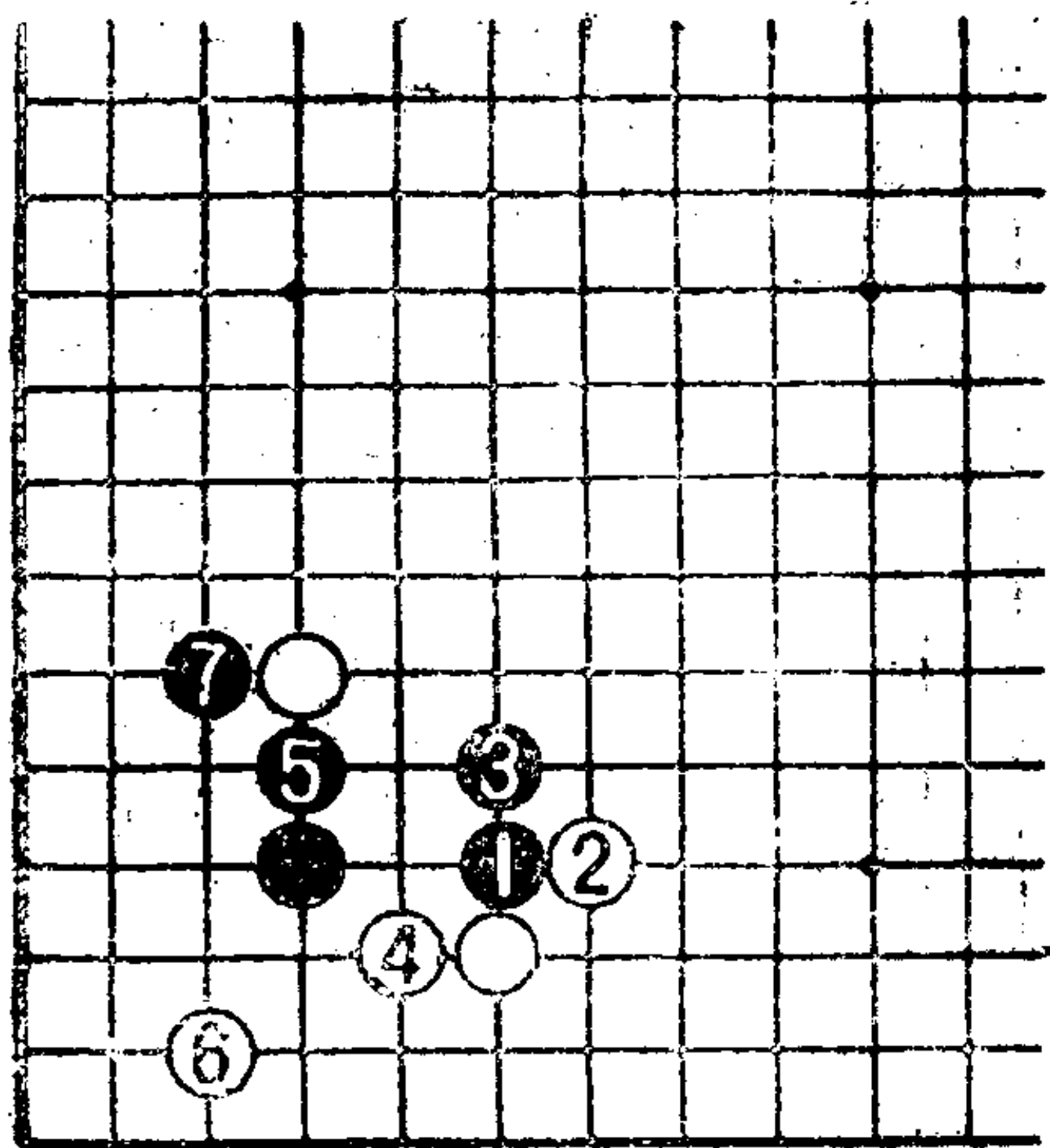


图 2

图 2 黑 1 压，争取出头是定式的着法，白 4 伸进时，黑 5 双重要。白 6 飞进角，黑 7 扳，扼制白一子的活动，并在左边形成势力。

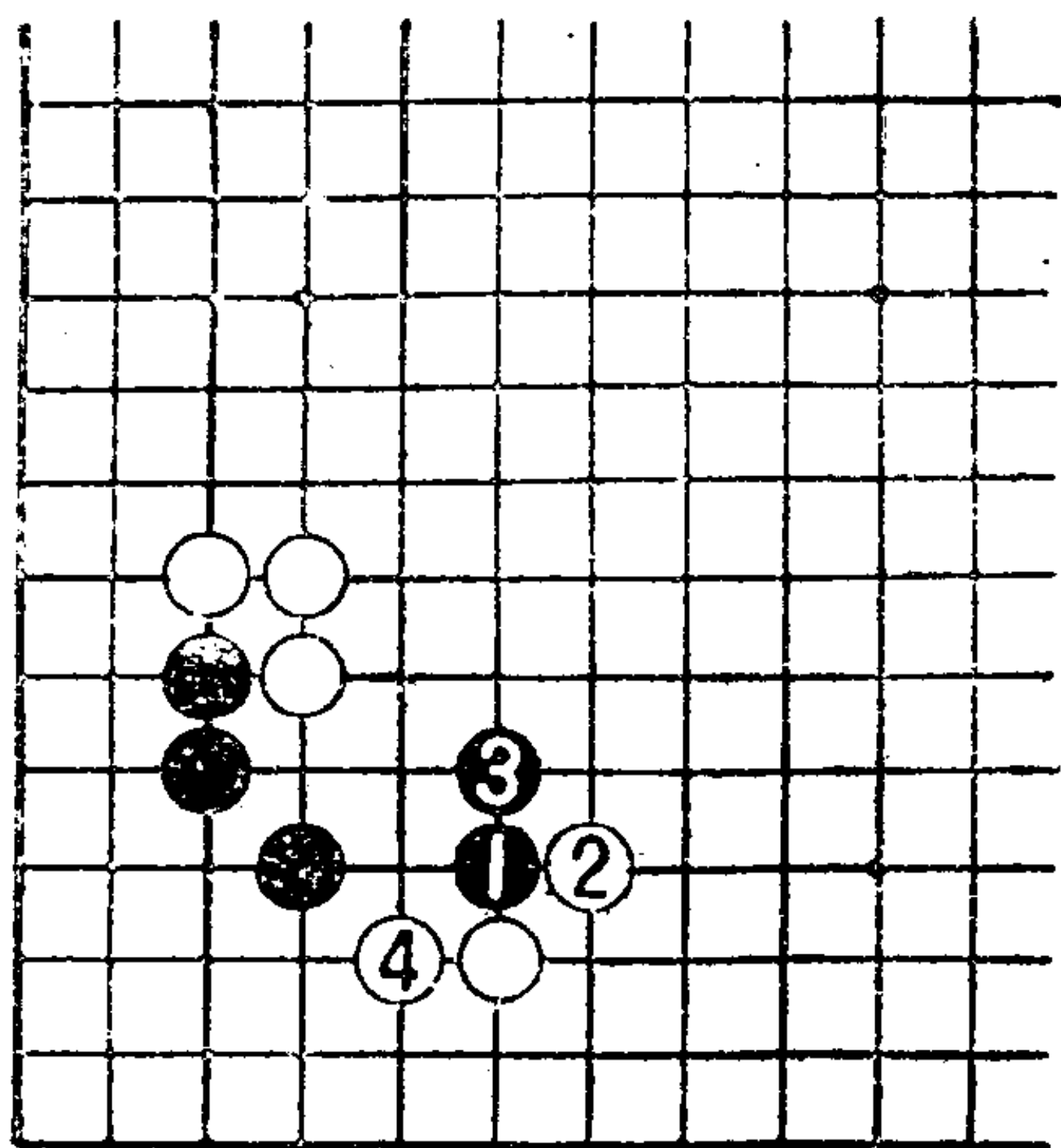


图 3

图 3 图 1 中的黑 6 如改于本图的 1 位压、3 位长是恶手，被白 4 长进，黑无恰当应手。黑不行的理由是，开始在左边的防守与黑 1、3 出头的着法自相矛盾。守就是守，出头就是出头，熊掌与鱼翅不可兼得。

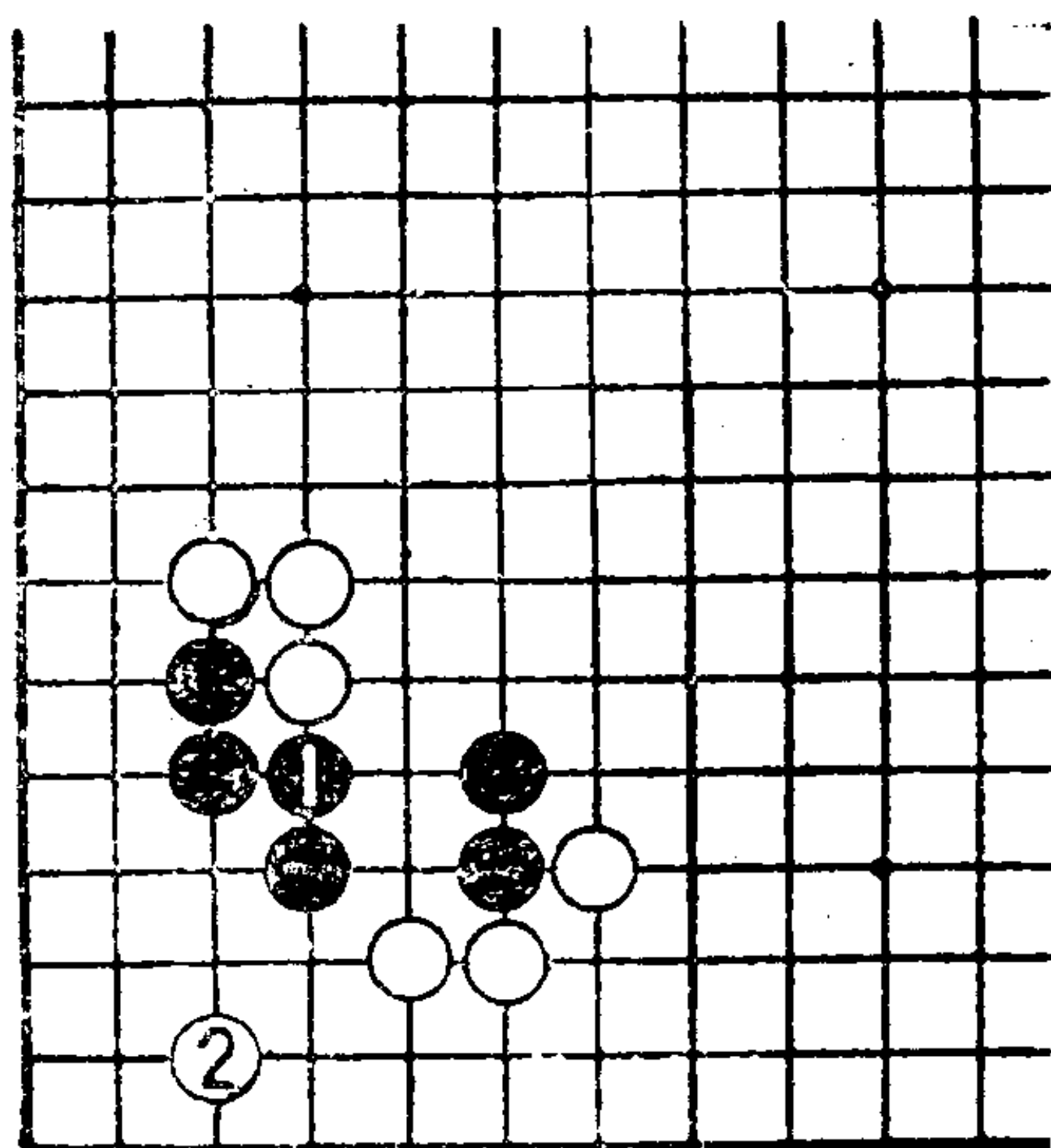


图 4

图 4 (续图 3) 黑担心中间数子被切断，于 1 位补成愚形，被白 2 飞入，黑苦不堪言。由于黑在左边也无法扎根，只得惶惶地向中腹逃窜。

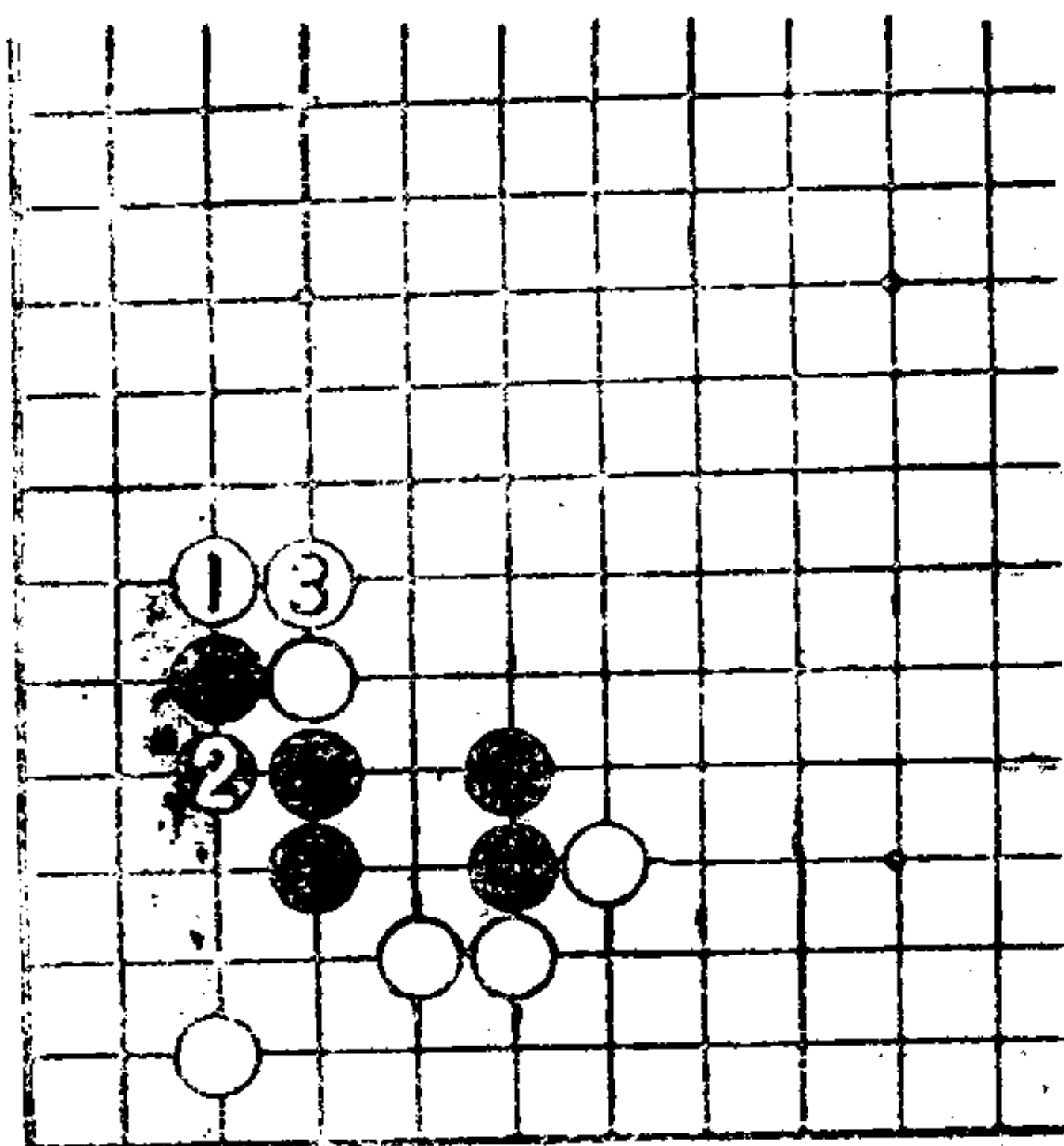


图 5

图 5 (图 4 的解剖)
 图 2 的定式是基本型，接着白 1 在左边扳时，黑有打吃的手段。但在这里，黑 2 连是臭棋，被白 3 连一手，黑味恶。结果与图 4 相同。

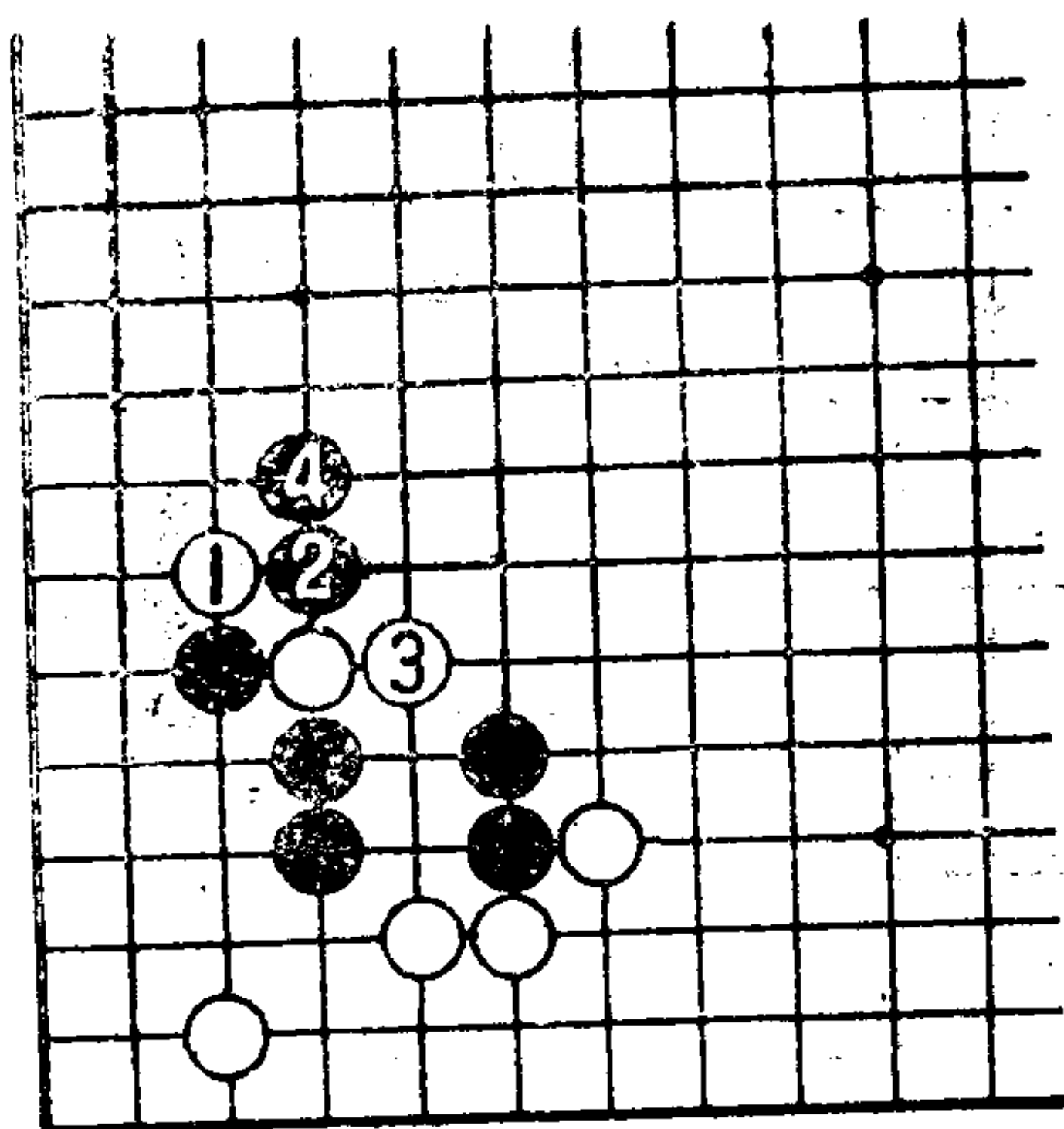


图 6

图 6 图 5 中的黑 2 可于本图的 2 位断打，白可考虑在 3 位长或在 4 位反打，舍弃一子。白 3 长则黑 4 亦长，白束手无策，即被黑 2 分断的白子必有一处被吃。

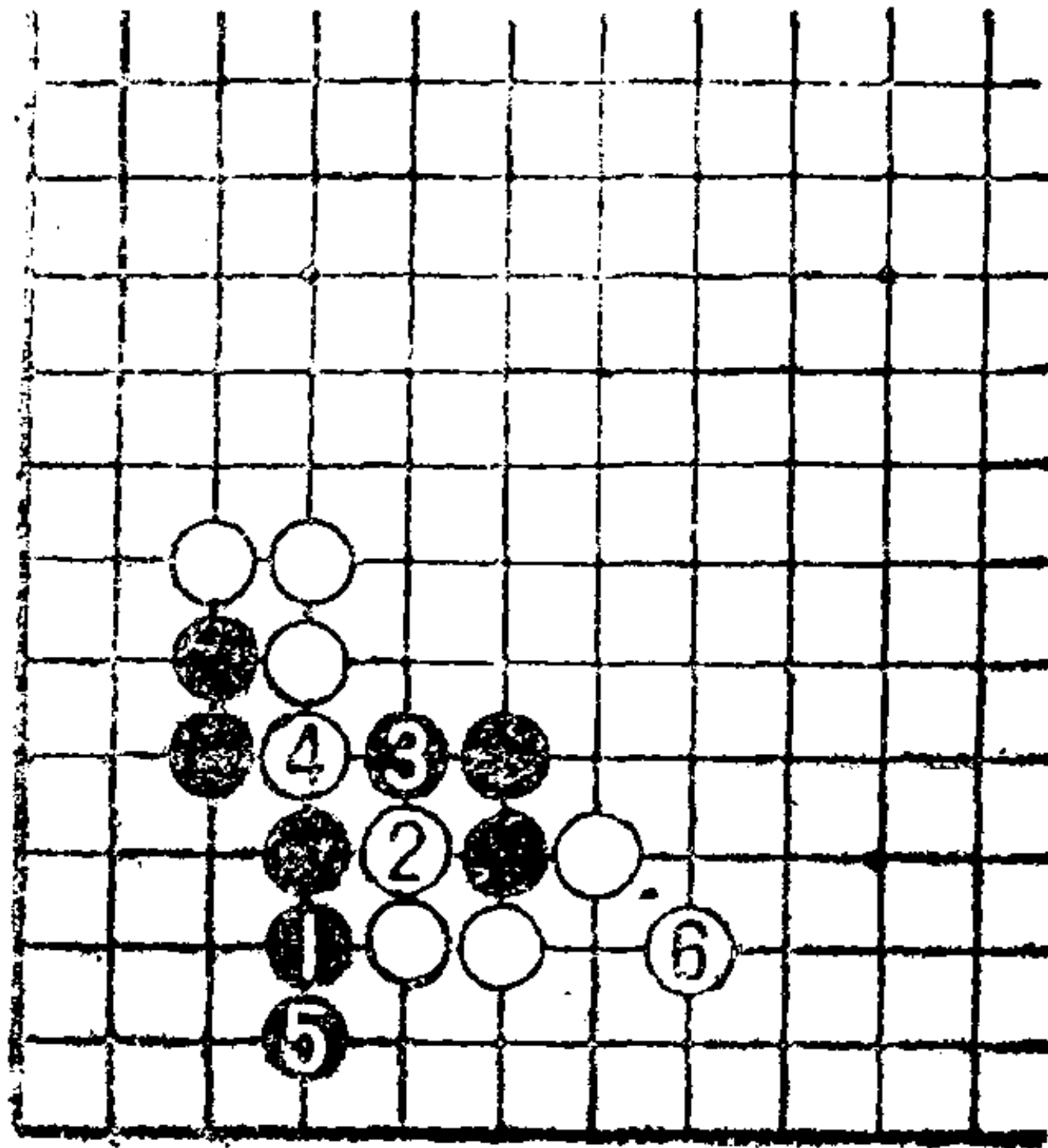


图 7

图 7 (续图 3 矛盾的着法) 黑 1 挡, 白 2 冲当然, 白 4 切断, 中央黑三子孤苦伶仃, 且角上黑棋味恶。黑 5 守不得已, 白 6 虎后, 外边白势强大, 黑三子只得舍弃。

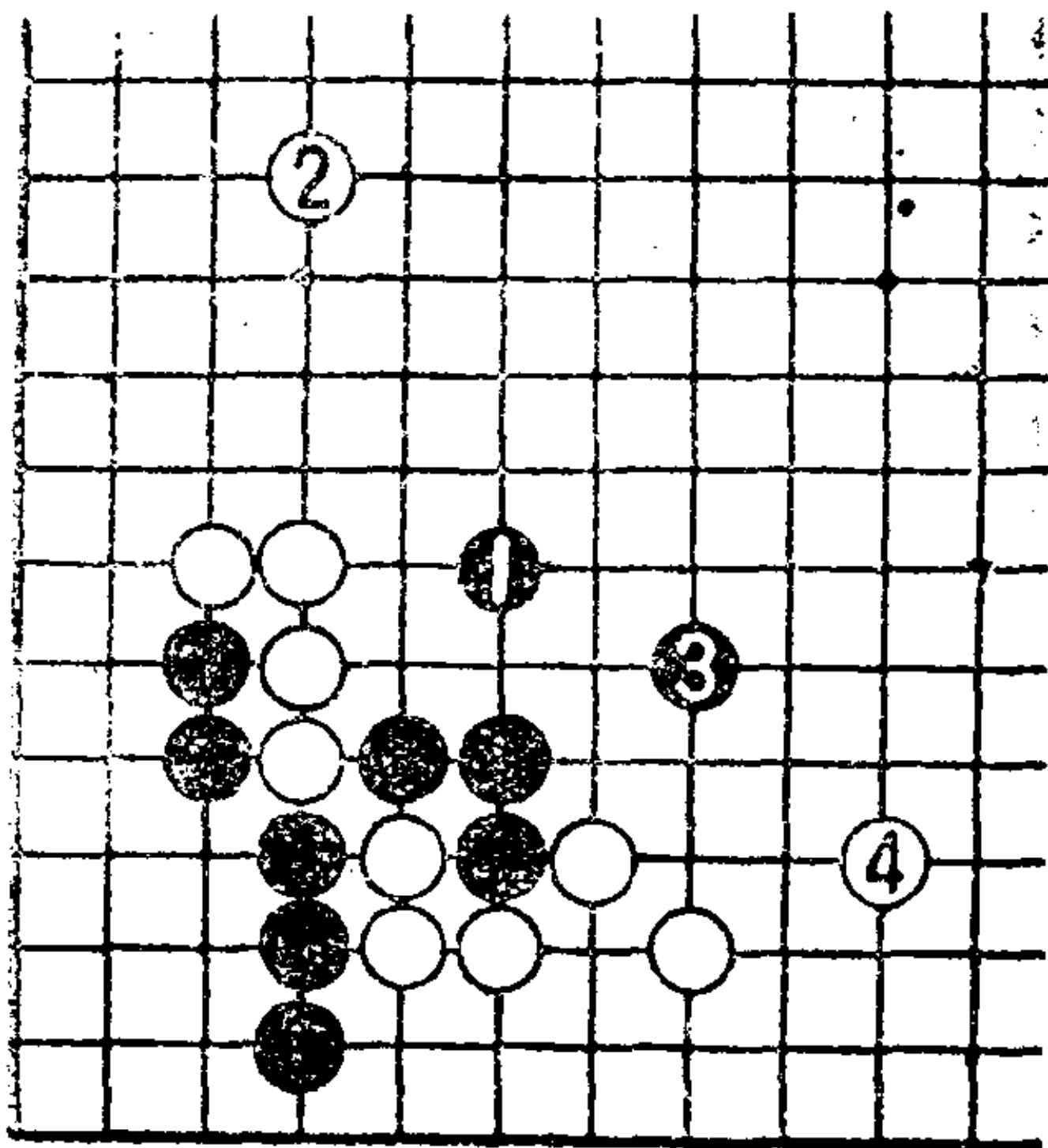


图 8

图 8 黑三子如果出动, 大致可在 1 位跳, 白 2 开拆充分, 接着, 黑 3 飞, 白 4 守, 黑还需补几手, 而白在左边和下边已经成地, 步调明快。

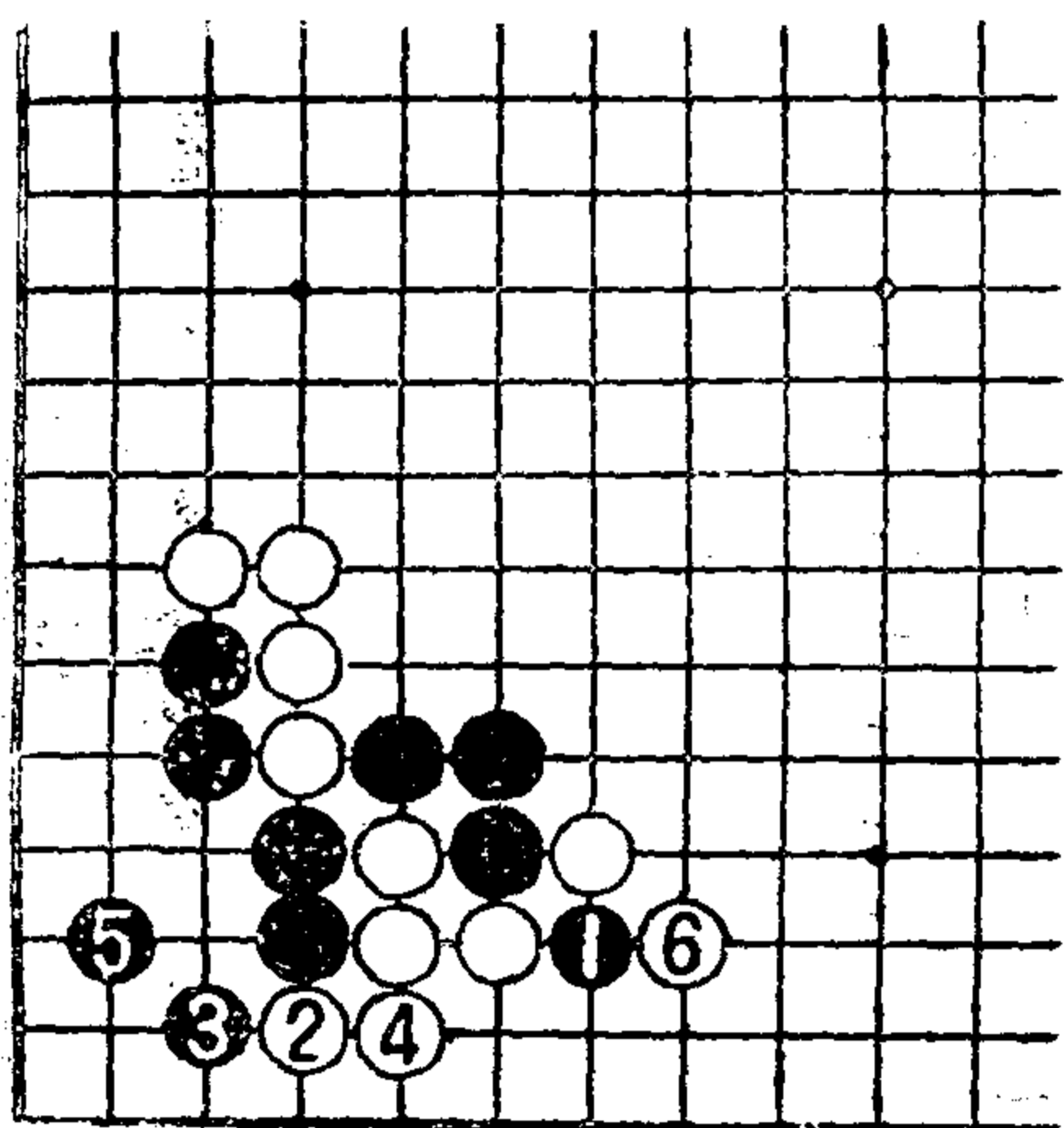


图 9

图 9 (图 7 的变化) 黑 1 蛮横地断, 尽管是无理的下法, 白却要当心。白 2、4 扳连是好手, 黑 5 守则白 6 吃掉黑棋筋, 黑 5 如改下 6 位, 则白在 3 位上方断吃, 角上黑死。

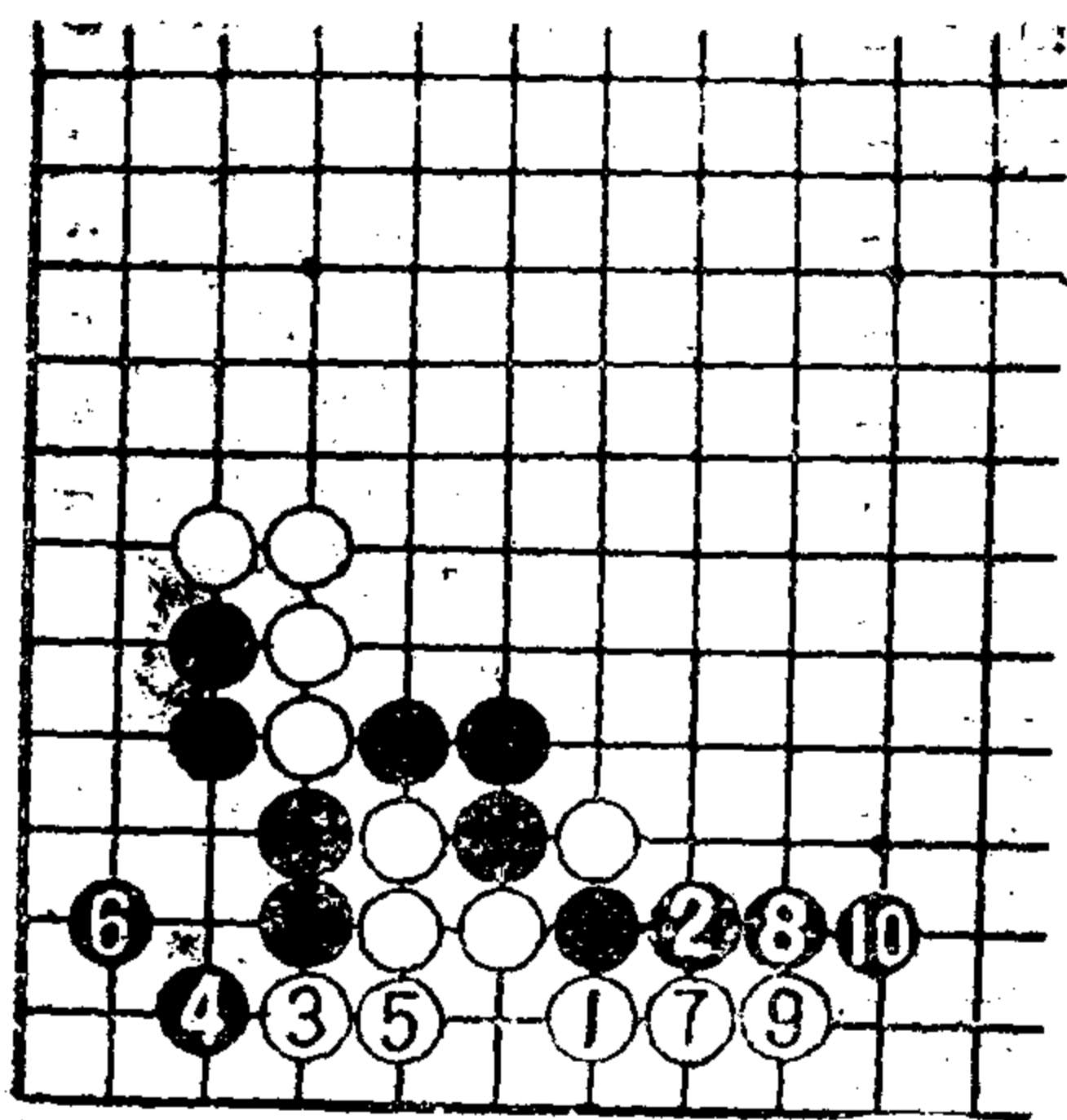


图 10 *

图 10 白 1 打吃不行, 被黑 2 长出, 白 3、5 扳连, 黑 6 守后, 白吃不掉黑子, 只得于 7、9 位爬, 委屈。而让黑在中央形成可观的势力。

* 原书本图有误, 已更正。

八 积蓄力量

图1（受四子） 白1在左下滑入是针对黑一间缔的弱点采取的常用手段。

受四子时，黑如自诩自己的势力，立即在2位打入，乍一看，黑不坏。

通常，在需要用劲的场合，或者马上出击，或者先积蓄力量，再发出迅猛的一击，本图属前者。

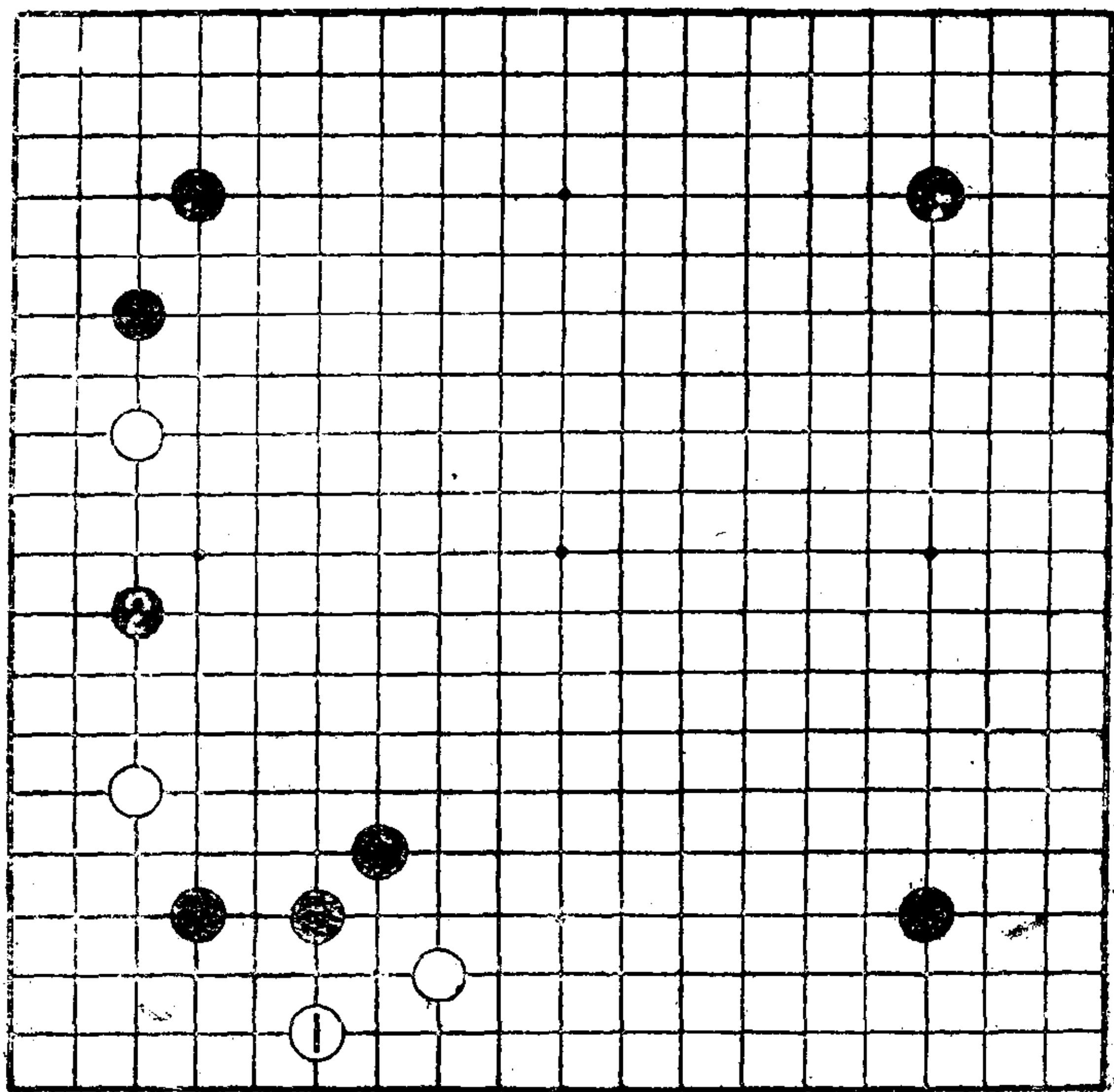


图 1

图2 黑立即在左边打入，白决非束手无策。白1托，3扭断是手筋，黑处境艰难。应对至黑10止，黑失败。白得角后，再于11位曲进行反击，黑难过。

图3 黑如在1位打，3、5位突破左边，白6、8不得已，至黑9止，黑净活。这种下法勉强可以。

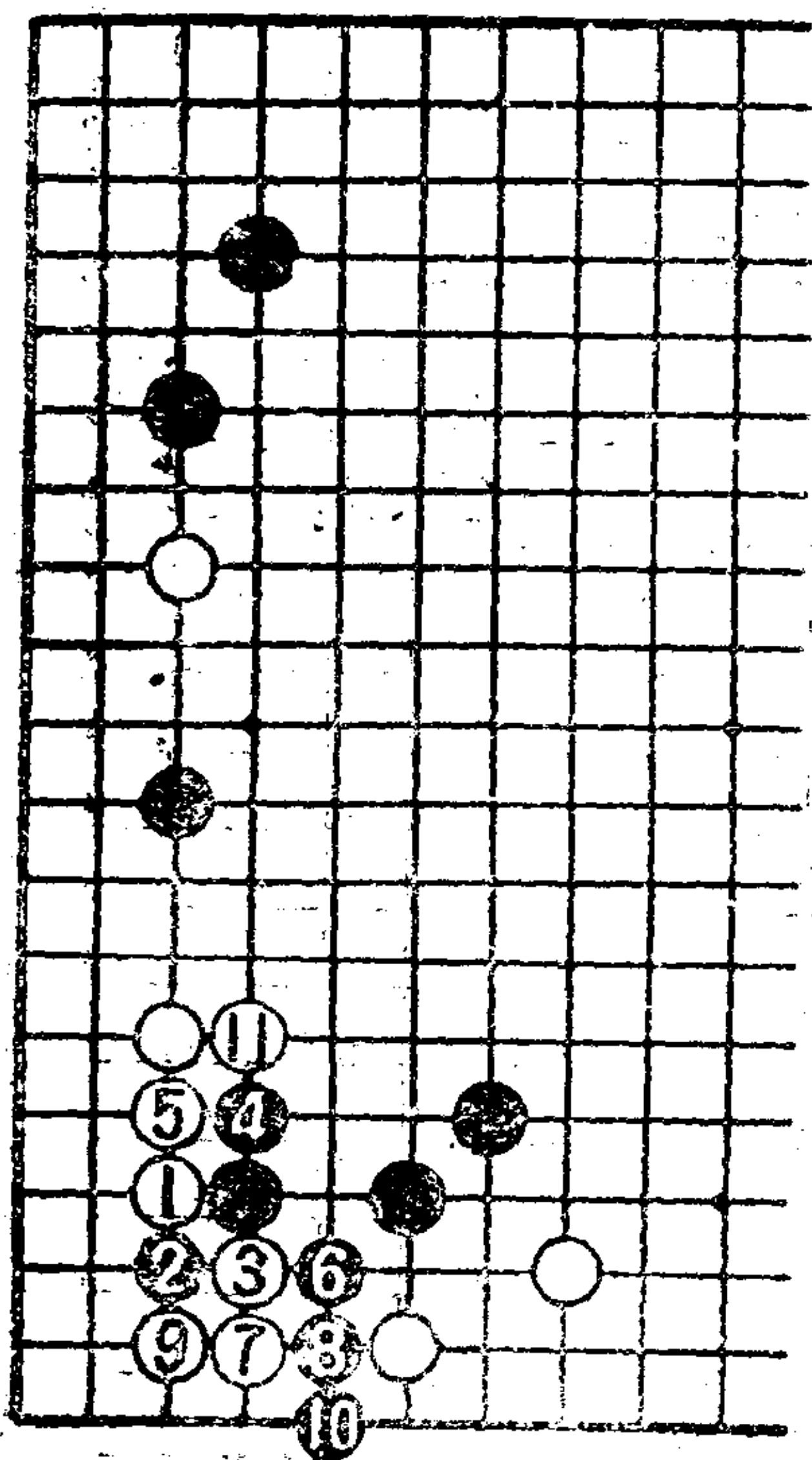


图 2

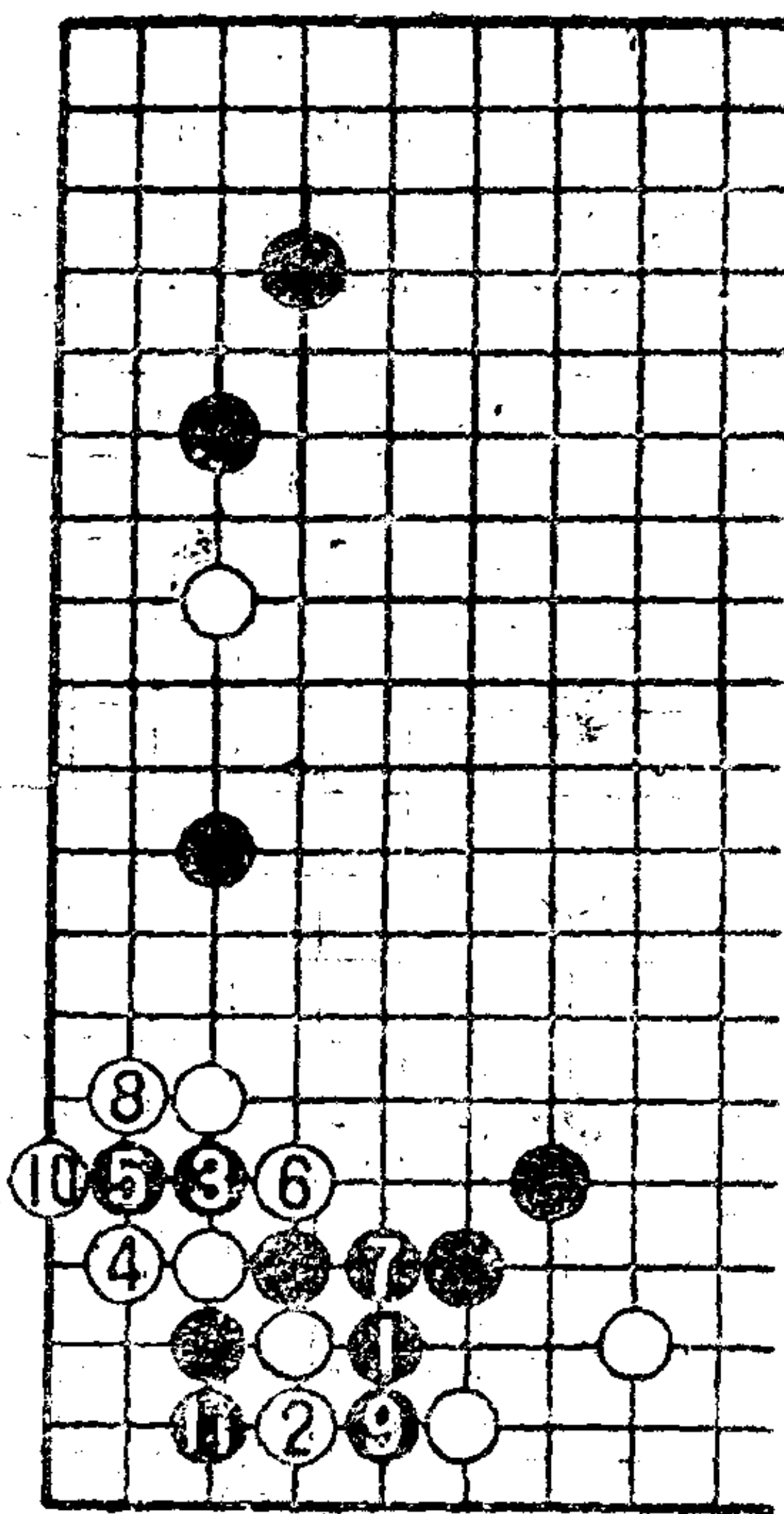


图 3

图4 黑方正确的应手是在1位即三·三位尖守。这样，黑扎下了根基，可觊觎两边的白棋，但决不能让白有图2、图3那样的手段。

白左右被分割，难以兼顾，白2如在下边开拆，则黑3打入。白2如改下在3位，则黑于a位逼。

黑1尖在于积蓄力量，后发制人。

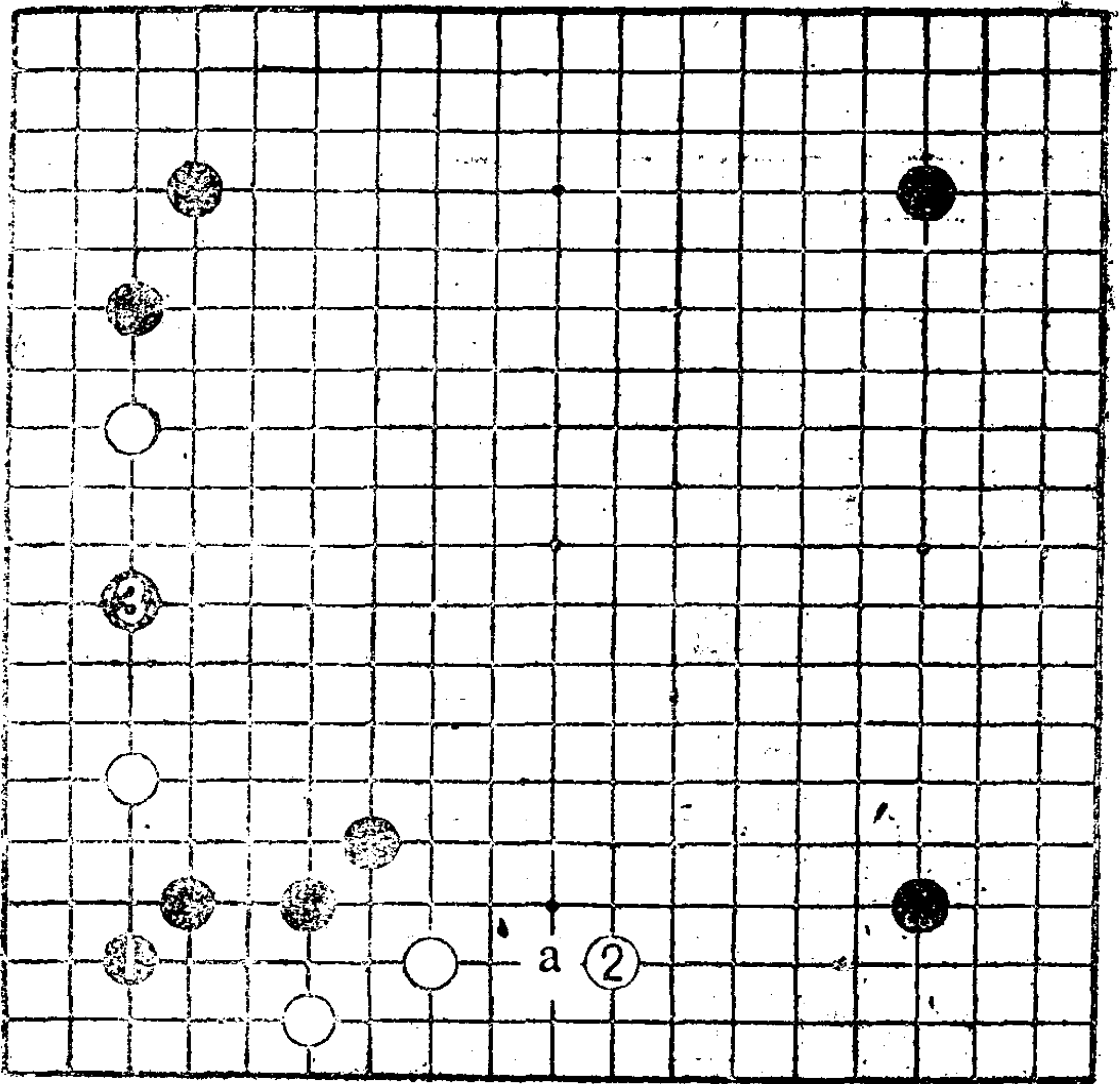


图 4

九 大局观

图1 棋手对全局形势的判断能力能体现其基本棋力，棋力弱的人往往看不到大棋，而始终热衷于小地方的纠缠。

黑1在左边打入后，白2、4靠长，向中央出逃是苦形。黑5跳起是好手。白6曲时，黑7连扳就是着眼于小处的一手。

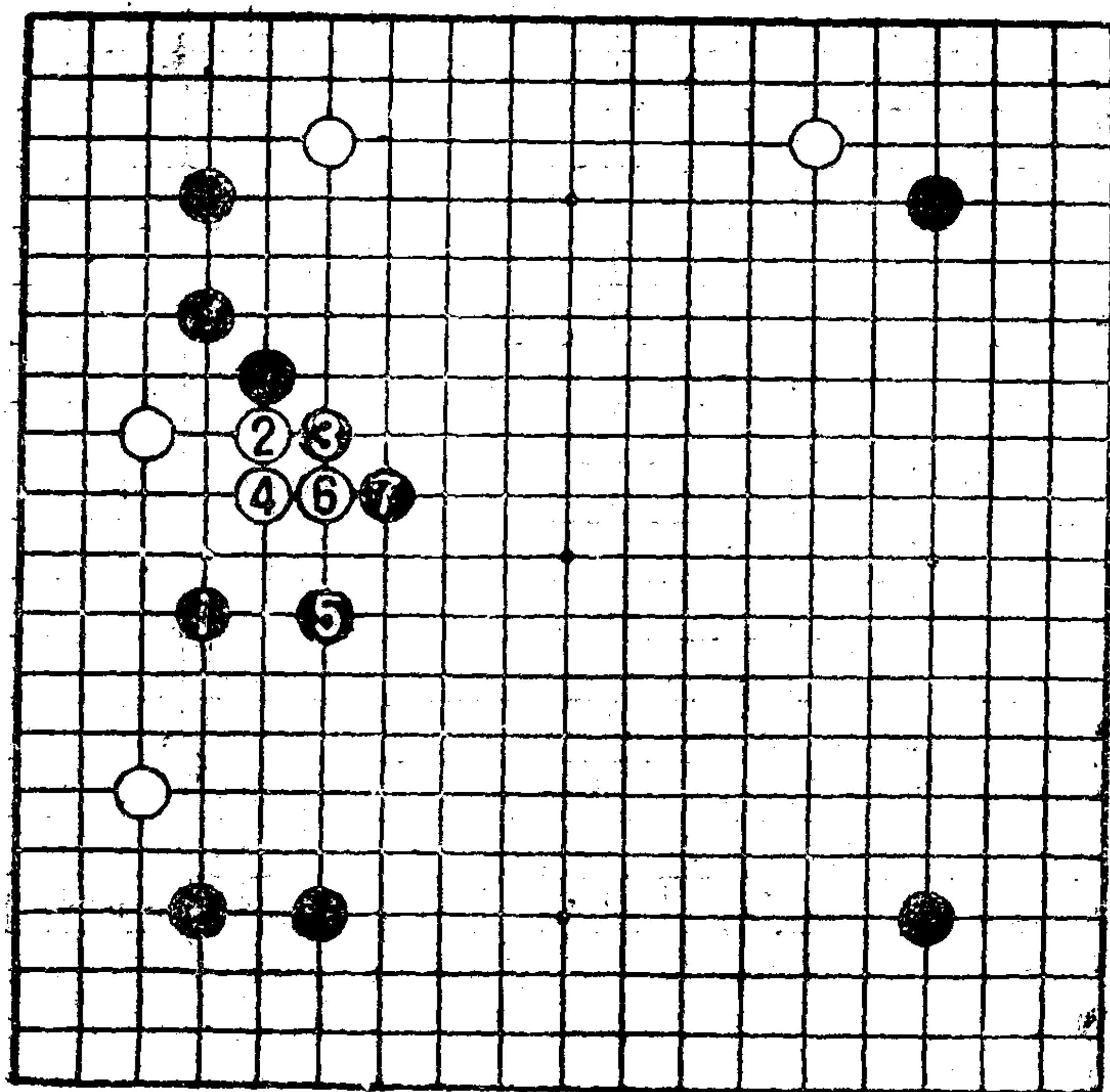


图 1

图2 白1曲时，黑2长是好手。白3时，黑4再长充分。由于中间的黑势波及到上边，白5守不得已，黑6跳，继续追击白棋，至黑10止黑势雄厚。此结果白虽抢到了5位的守，但使左边白大龙陷入苦境，左下白一子也几乎丧失了活力，因此，黑2是具有大局观的攻击手。

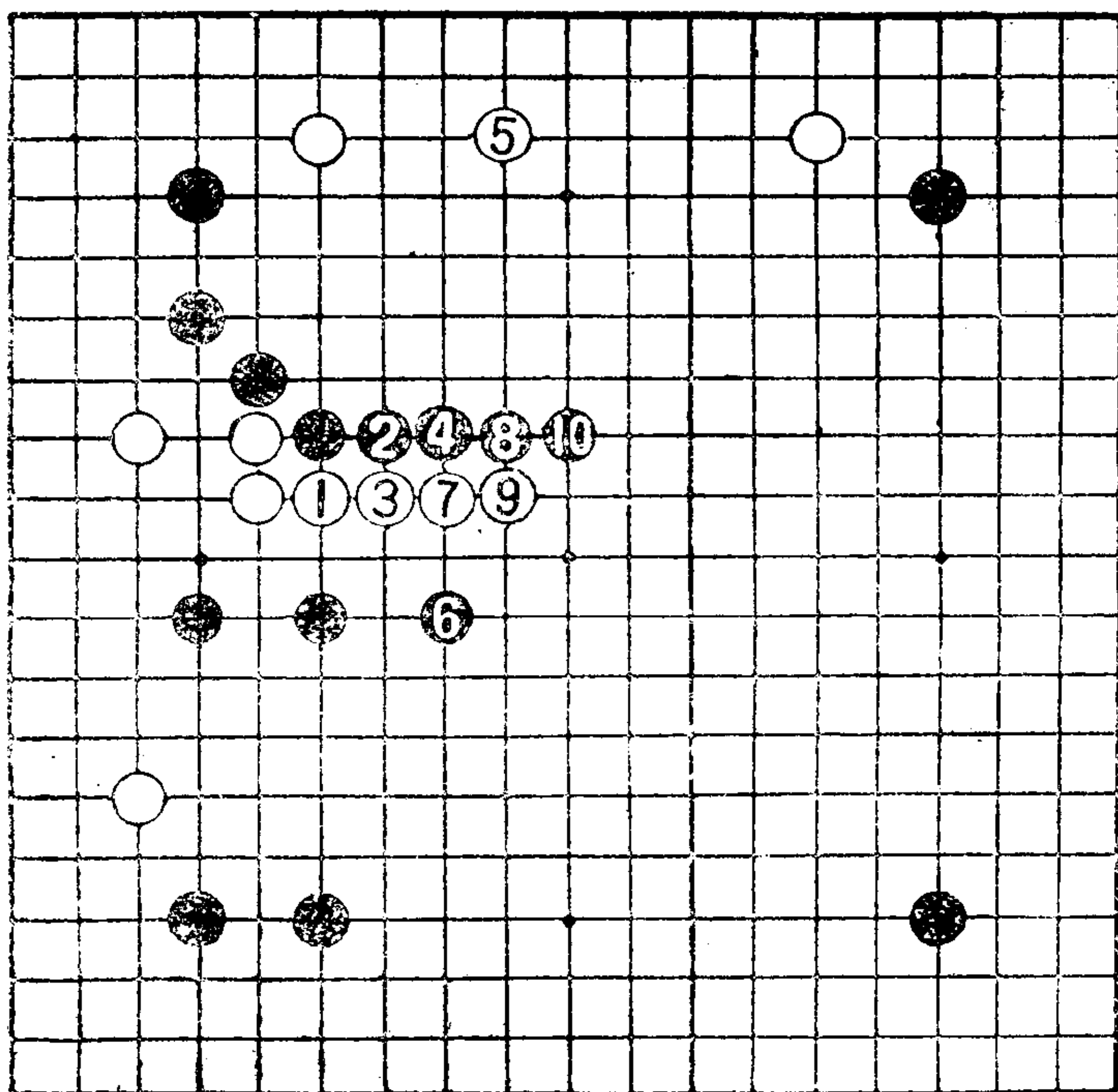


图 2

图3 黑1连扳，求胜心切。白2直接扳出是好手。黑3大致只有连，白4接，碰伤左边黑二子，黑5、7强硬，白8切断反击，至黑13长后，白14理所当然地断。黑欲救援中间被分断的三子，势必削弱左上角，这样黑真是打不成狐狸惹身臊。

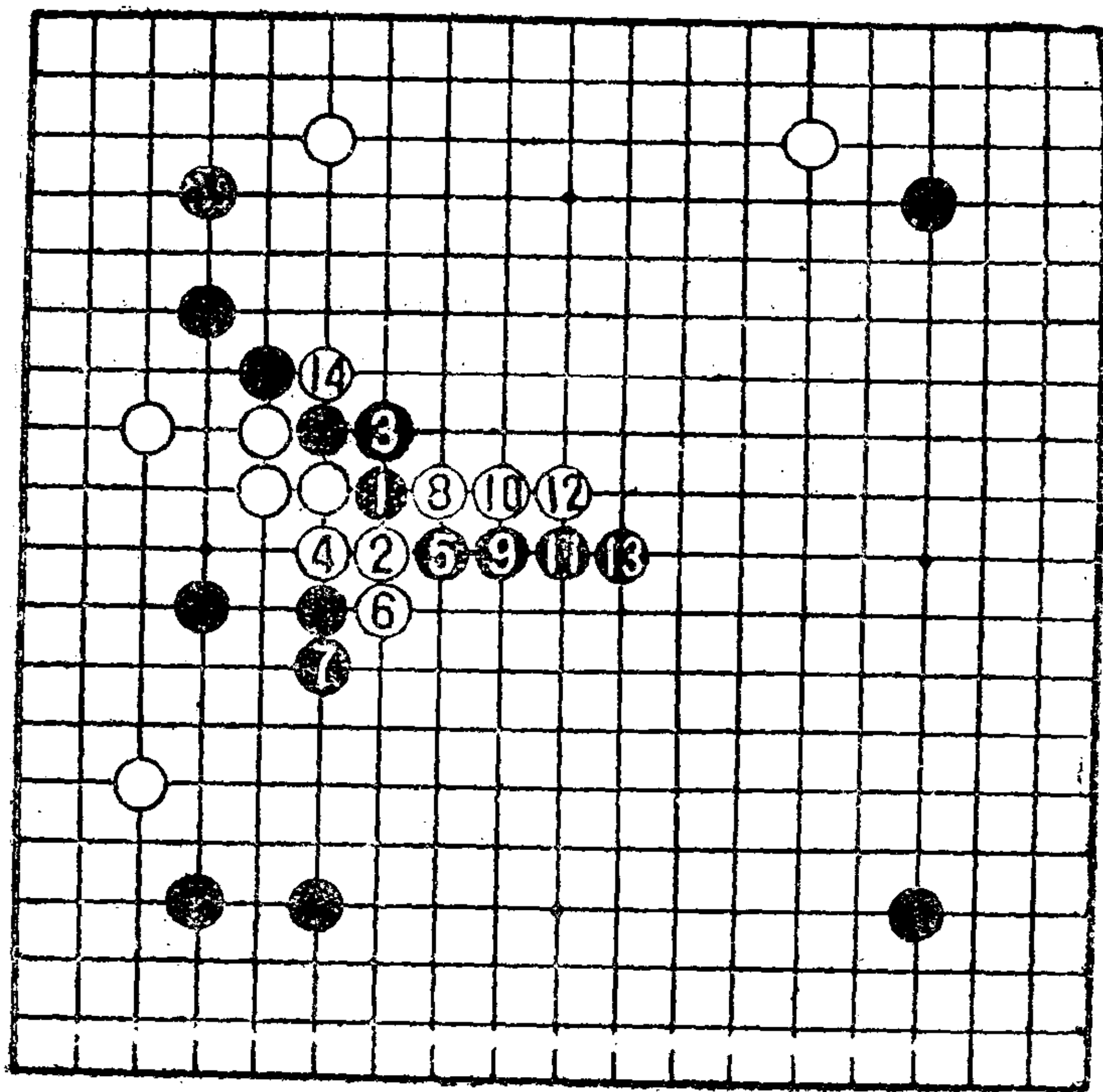


图 3

图4 图3中黑1连扳使本来受攻的白棋得以加固。但是，白如应对不当，俗手反而成为妙手，黑4、白5后，中腹的黑棋变得十分牢固。

黑6尖，继续追击白棋，白7，黑8后，与图2相比白更为不利，白1本应在2位一带打，而在这里白1却成为黑的祭品。

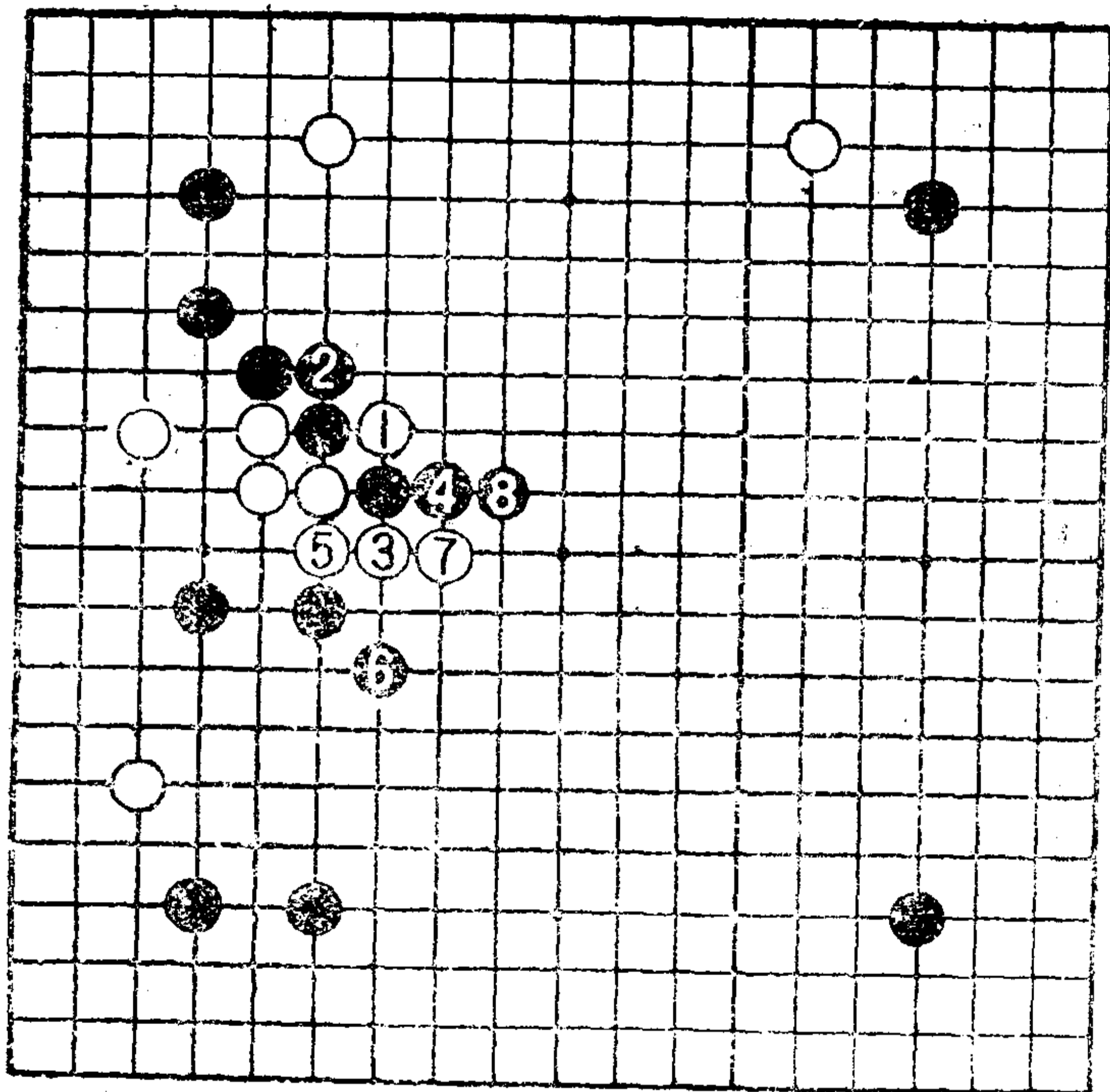


图4

十 不靠压弱子

图 1（受六子） 白 1 打入左边，尽管有些无理，但在让子棋中，还是经常出现。

在左边，白仅有三子而黑有五子。通常，兵力多的一方较为有利，且黑在此还有先手之利，因此，黑摆出攻击的姿态。

黑 2 压消极，是恶手，违反了“不靠压弱子”的棋理。

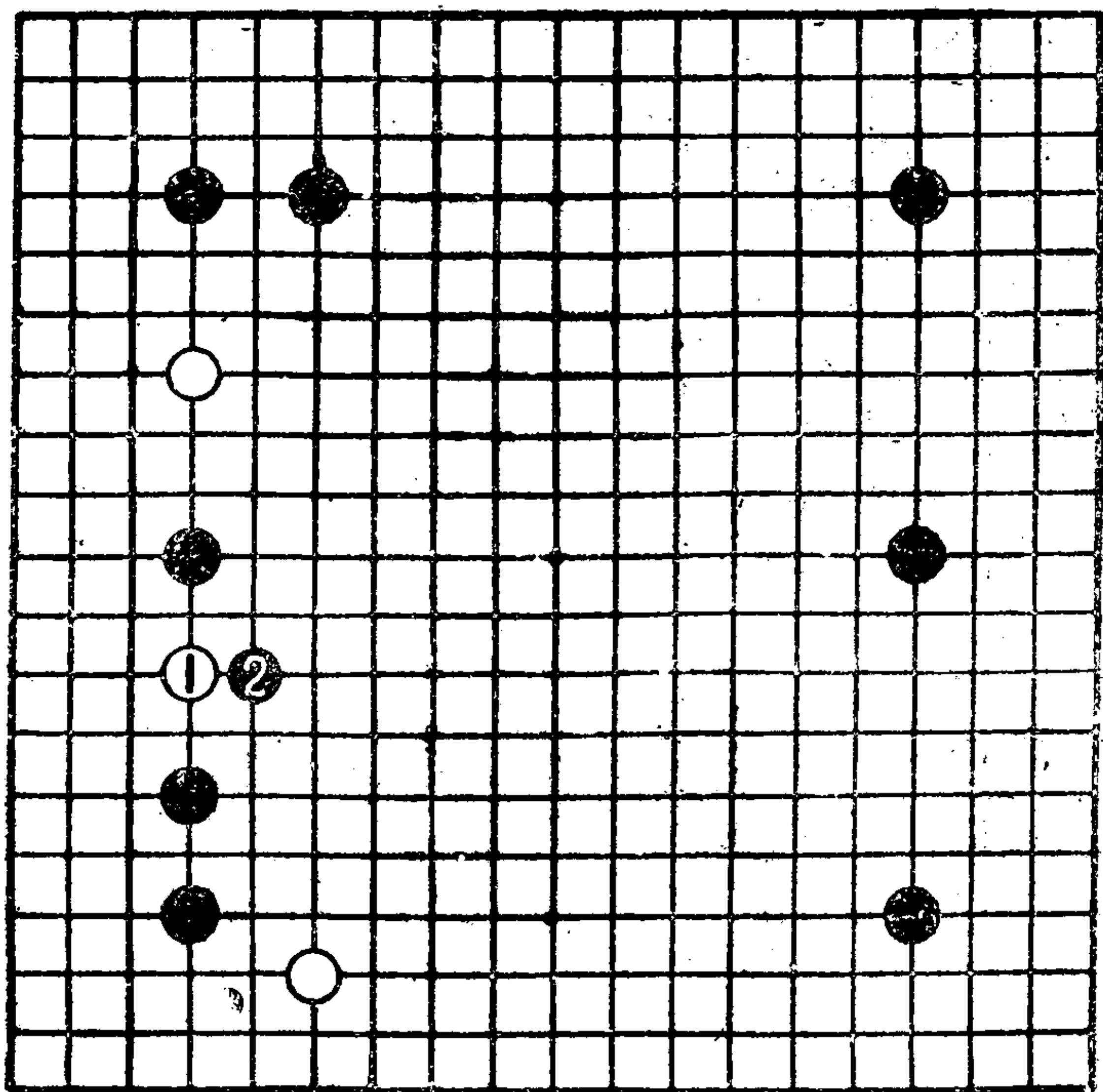


图 1

图2 黑1默默地跳出是正解。白2跳时，黑3镇，先发制人，白上、下都需要逃孤，白难受。其实，左上的白即使做活也没有多少实地。

图3 黑1、3的攻击方法需要具备一定的棋力。白4出逃时，黑5压，进行缠绕攻击，白苦战难免。

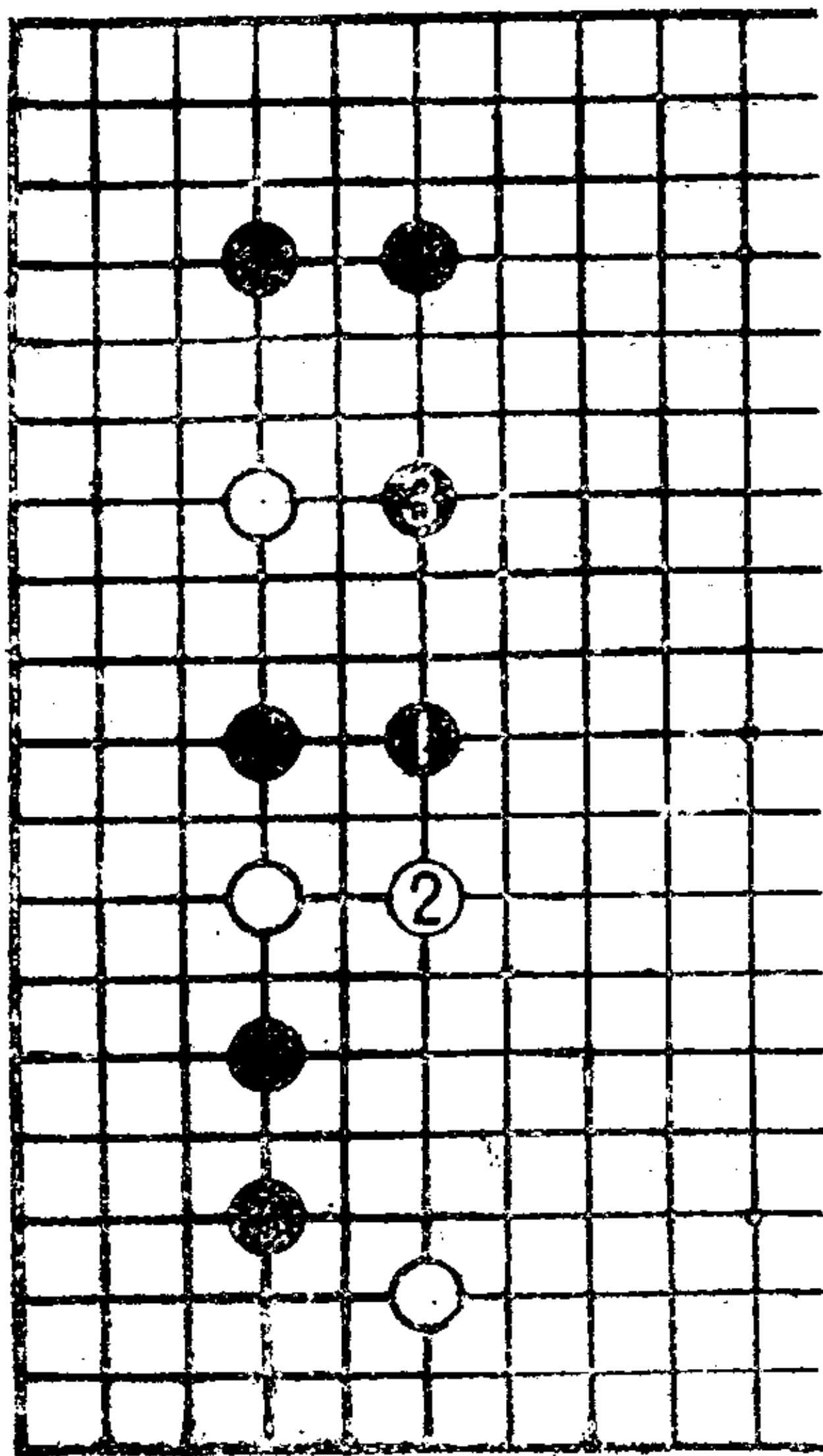


图 2

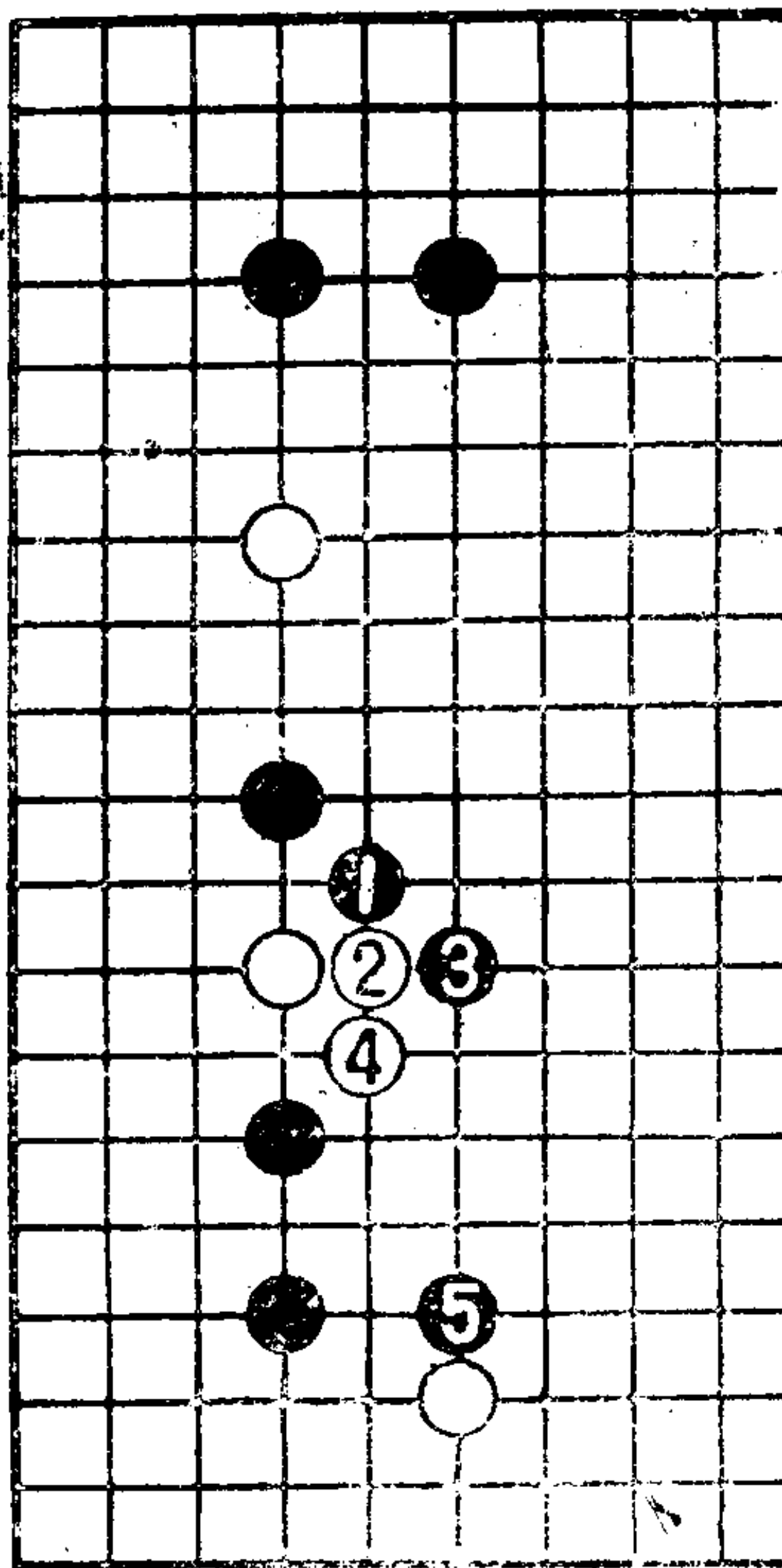


图 3

图4（续图1）乍一看，黑1压十分严厉，实则攻击乏力。白2扳，黑3断，白4出头极好。在双方磨擦的过程中，左边的黑一子失去效用。

图5（续图4）黑1、3贴长，助白行棋，是恶手的典范。结果白4脱颖而出，黑被冲得七零八落。左中的黑三子棋形呆板，成为白攻击的活靶子。

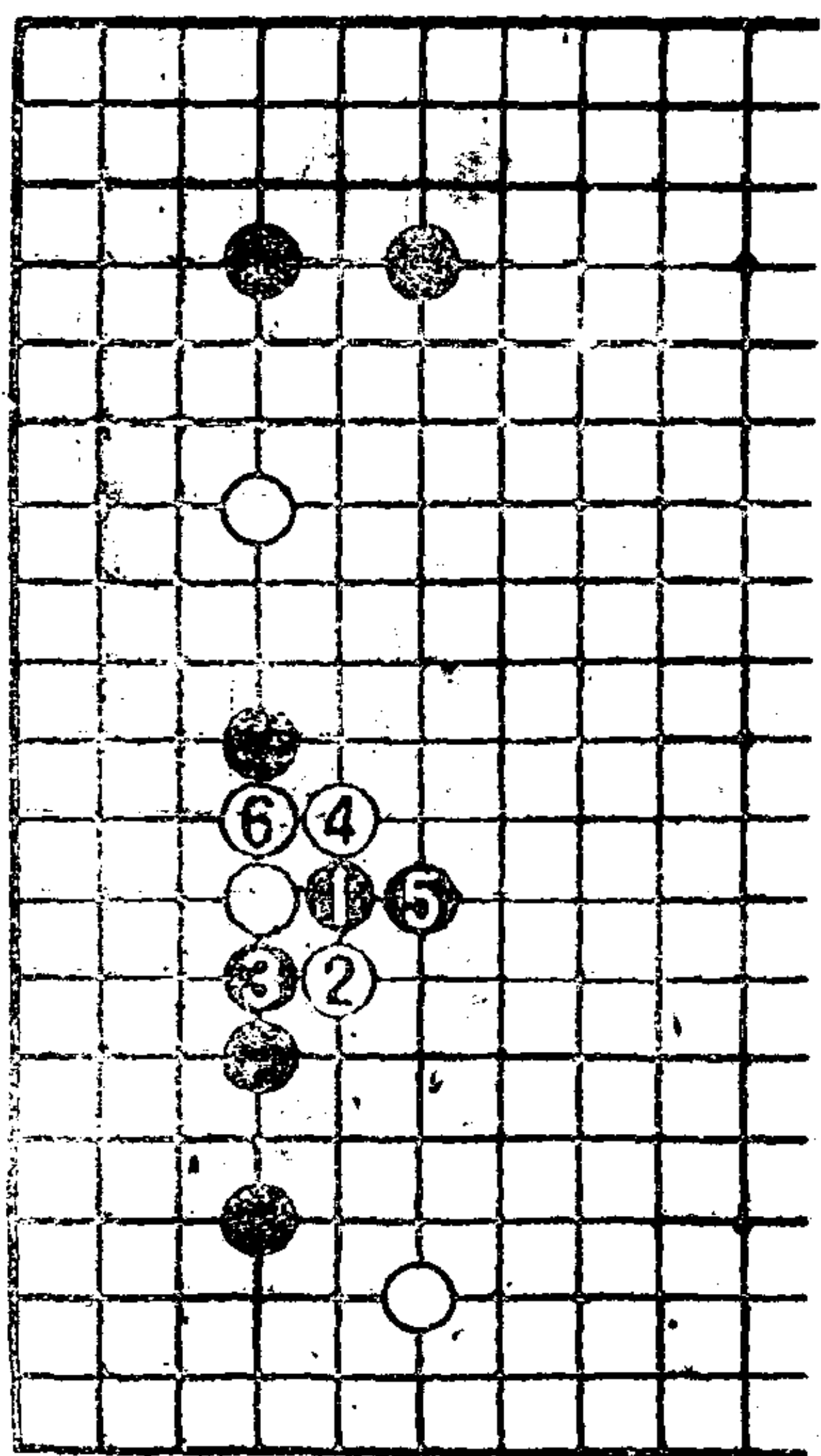


图 4

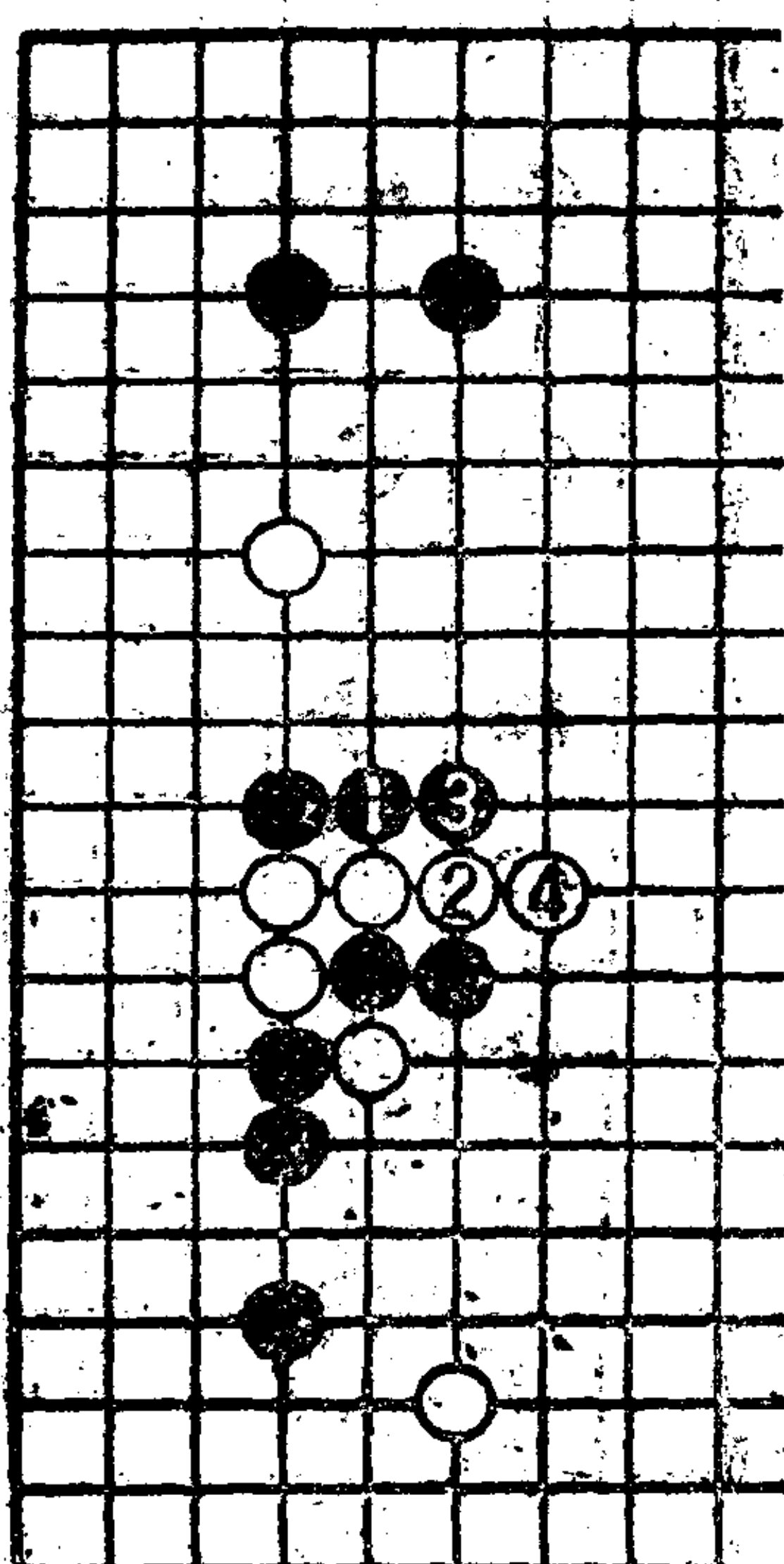


图 5

图6 黑1压时，白2从另一侧扳也可，从黑3断至白6接止，黑已无有效攻击手段。反之角上黑却变得薄弱。

图7 图6的黑5如改于本图的5位渡，则白6提一子后，黑7打十分必要。尽管左边成为黑地，但角上留有白a位进角的余味。与白在中腹形成的势力相比，黑所得无几，作战失败。

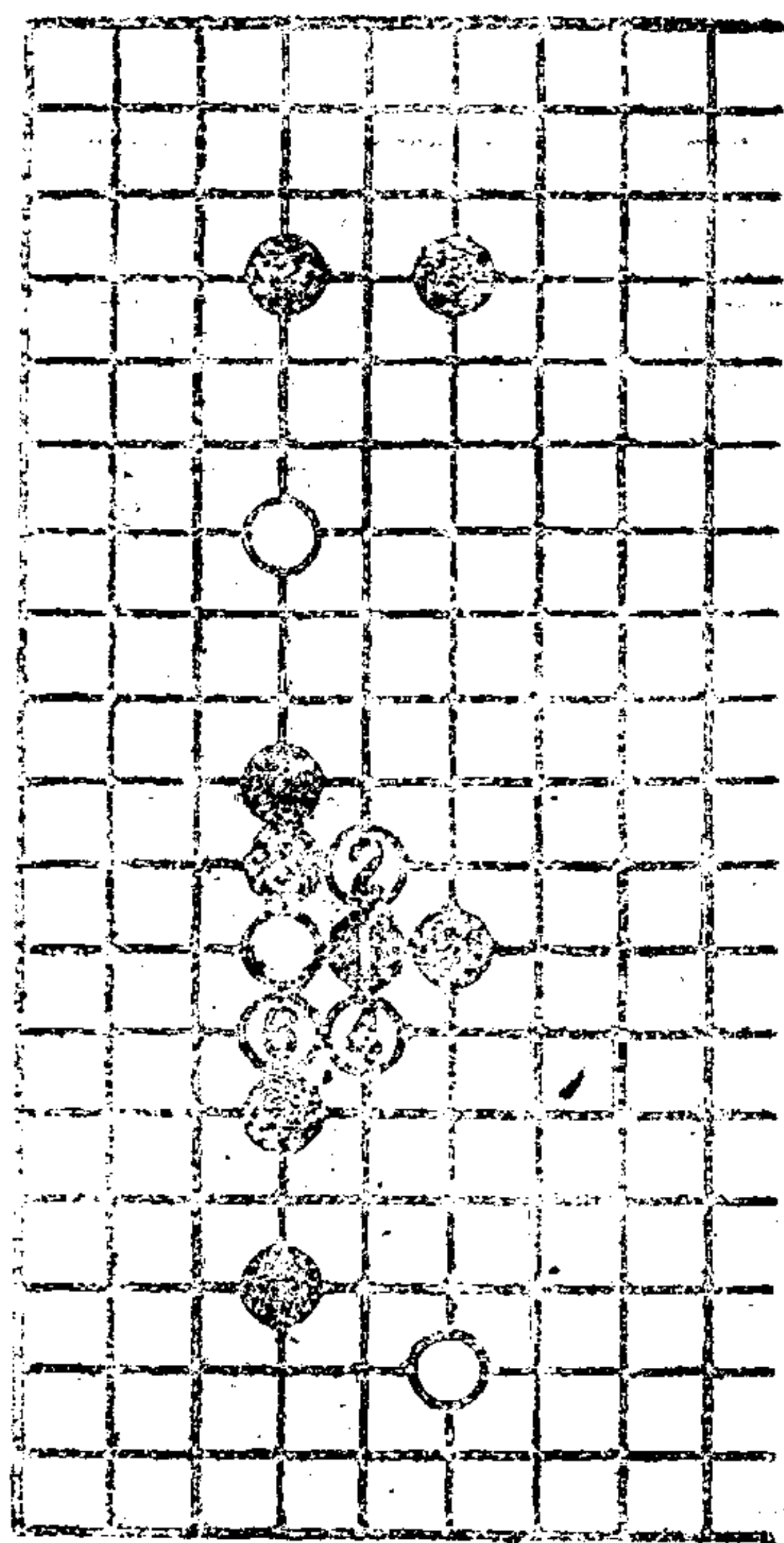


图 6

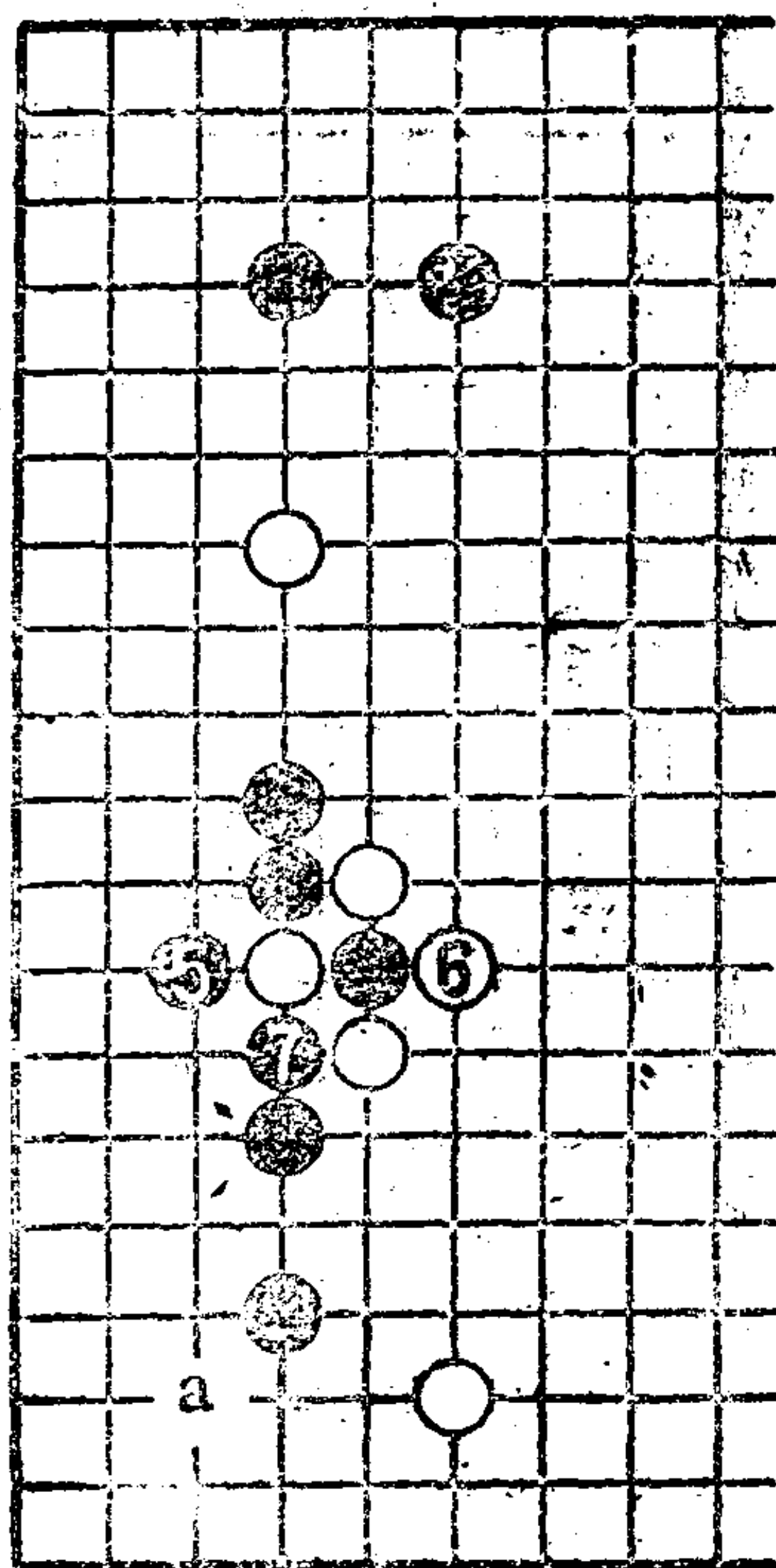


图 7

十一 肩冲

肩冲是阻止对方扩大地域的有力手段，但这要看周围棋的配置，否则会招致失败。

图1 白1肩冲正是时机，黑2爬、4飞是形，白5安然逸出，侵消告一段落。

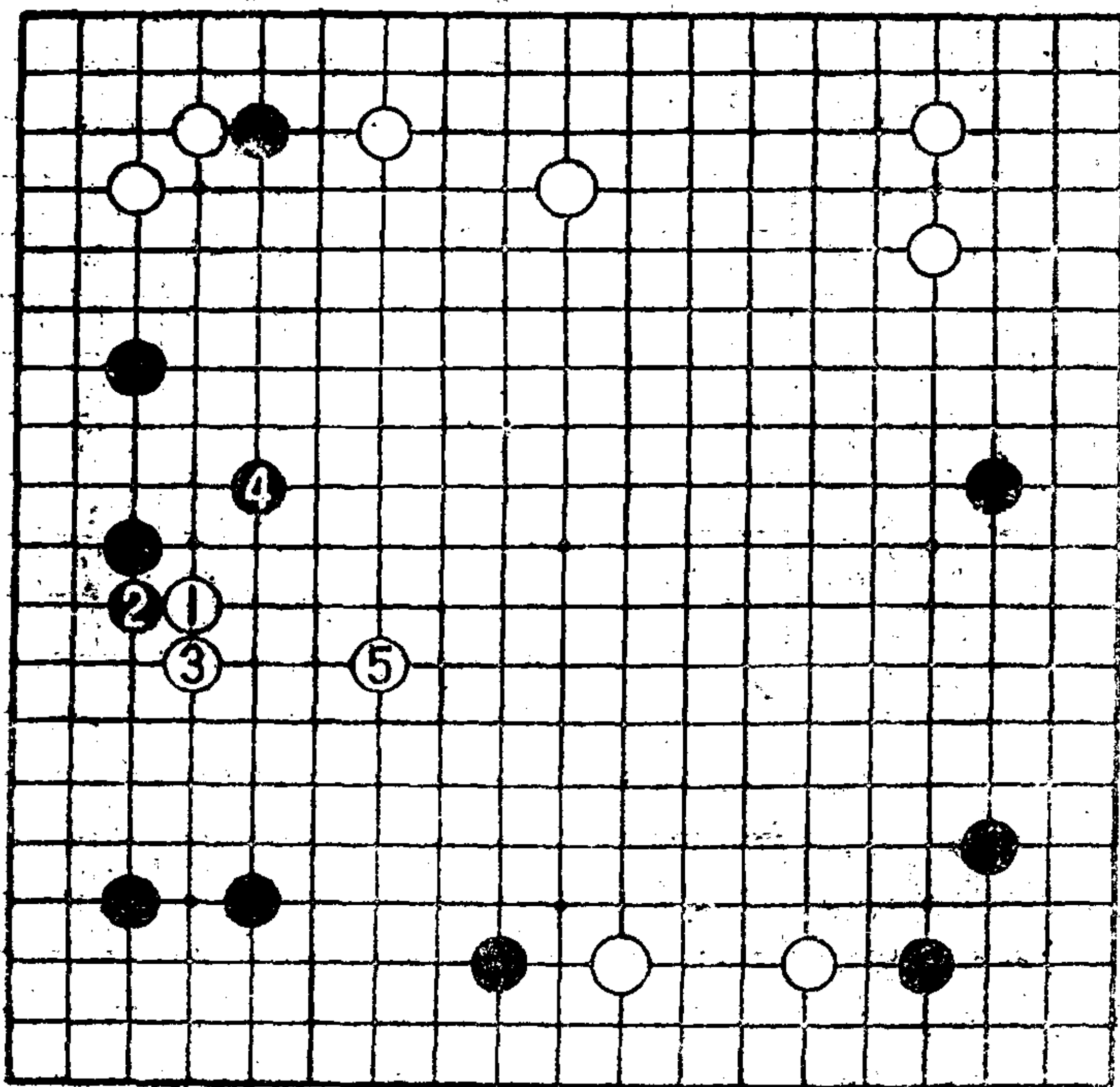


图 1

图2 如果仅看到局部，白1虎压，关进黑一子很大。但让黑2飞起，左边黑模样骤然膨胀。

以左下为基点的黑模样足可成五十目实地，且还有扩增的趋势。黑2后，白不能深入黑阵，失去了图1中白1肩冲的机会。

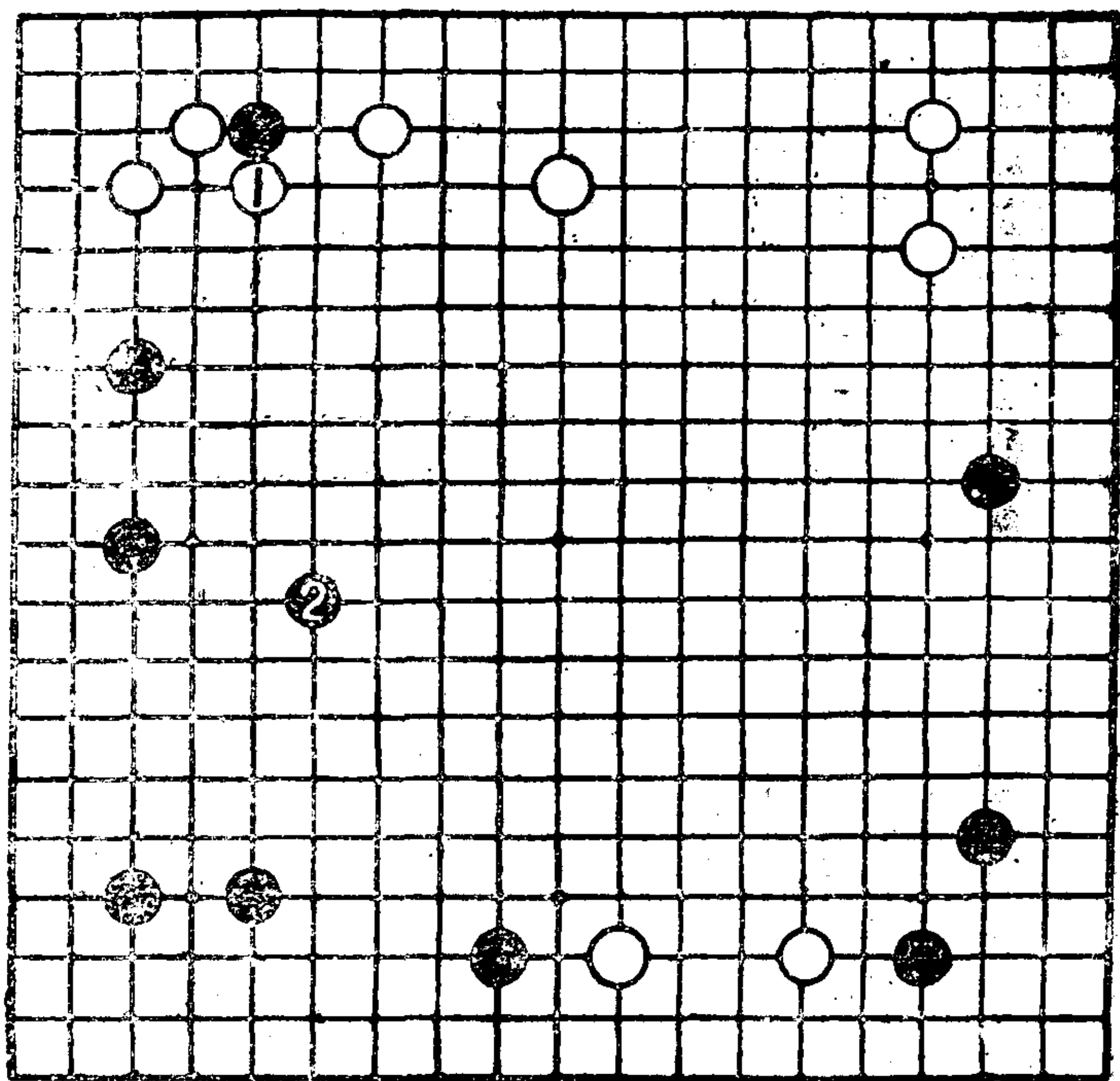


图 2

图3 左边白二子压缩了黑地，是一种有力的侵消手段，但白必须考虑好以后的退路，否则会受到黑的顽强反击。

白1跳是一型，有时也下在a位，瞄着b位的急所。但是

图4 黑1、3、5靠断，导致混战，白不安。故图1中白5是好手。

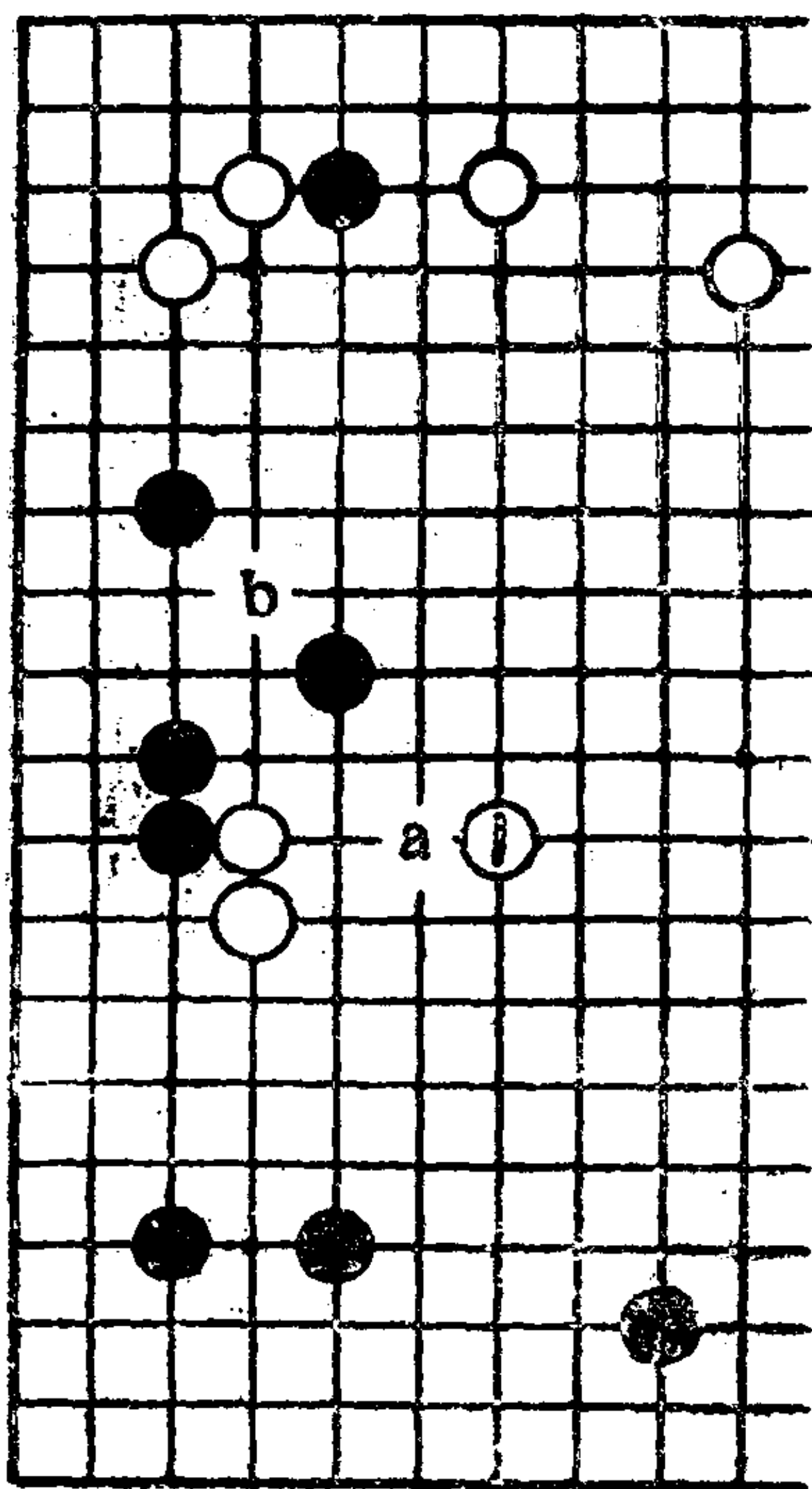


图 3

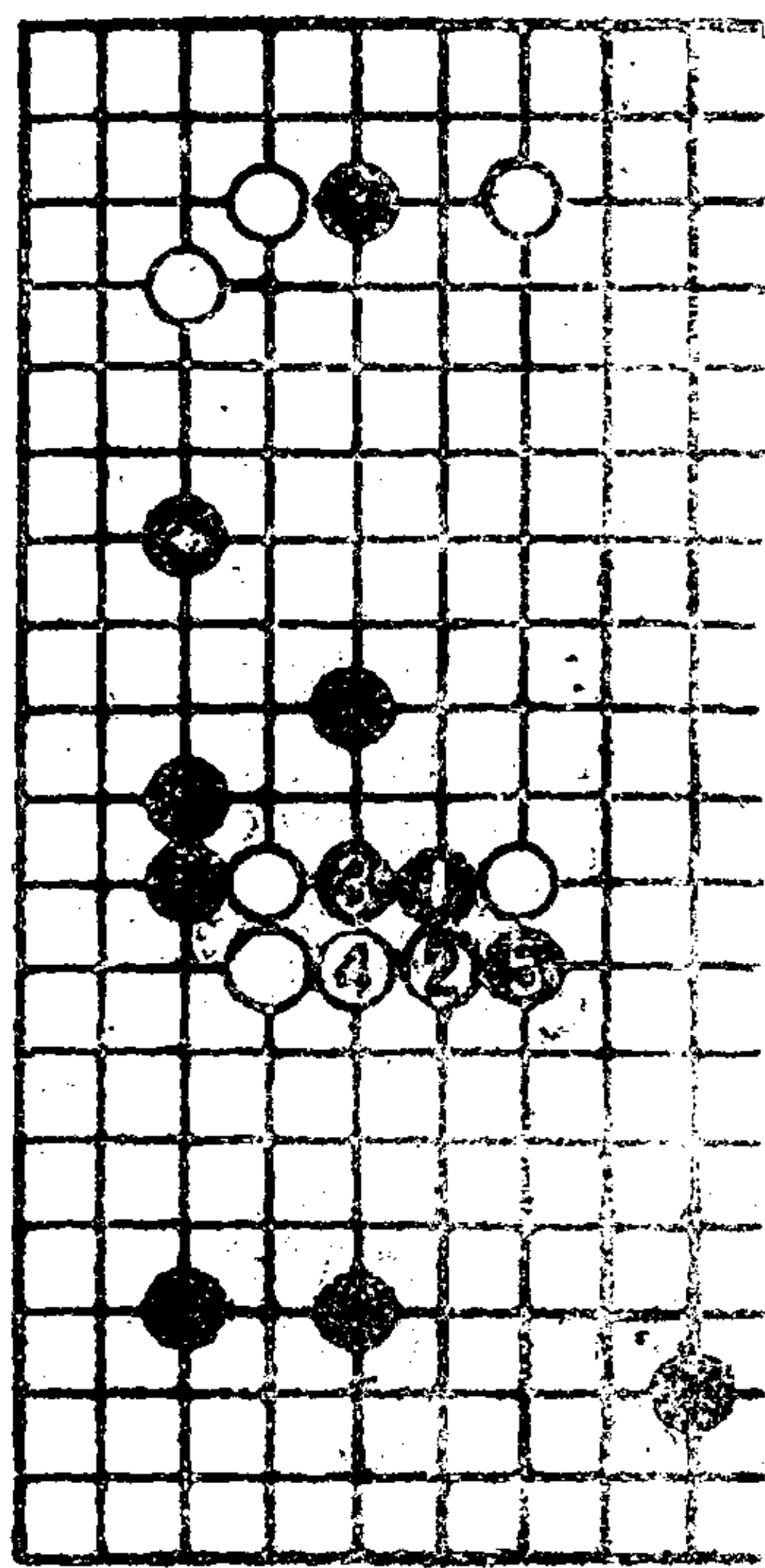


图 4

图5 白欲更多地侵消黑地，于1位曲下过于贪婪，是恶手。周围黑棋势力强大，被黑2飞攻后，白三子孤立无援，在劫难逃。

图6（续图1）黑1爬以下至黑5止巩固了左边的黑地，但实空不会超过四十目。而白得先手，可占据其他大场，如前述的在a位虎。所以，黑1是缓着。

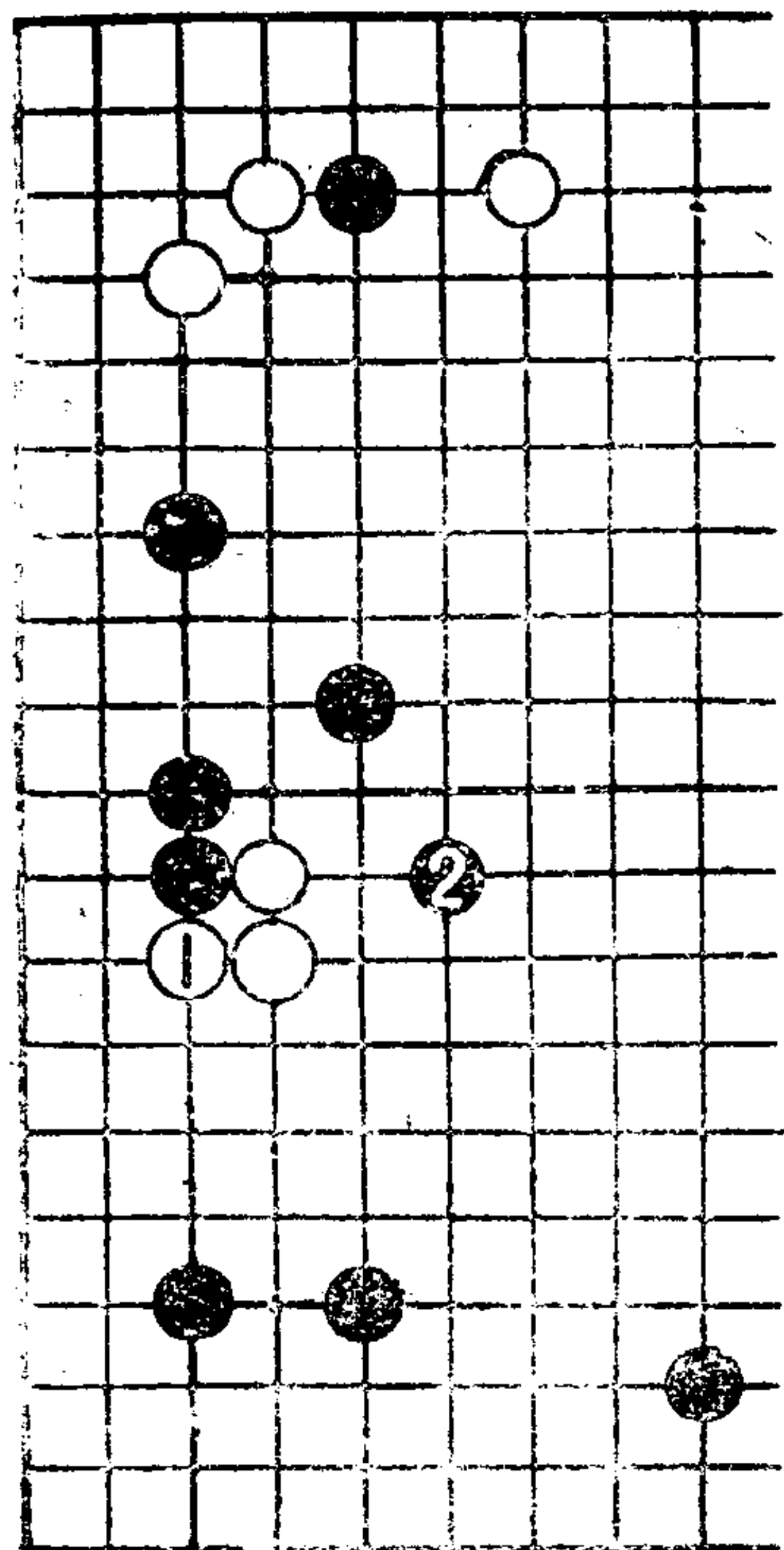


图 5

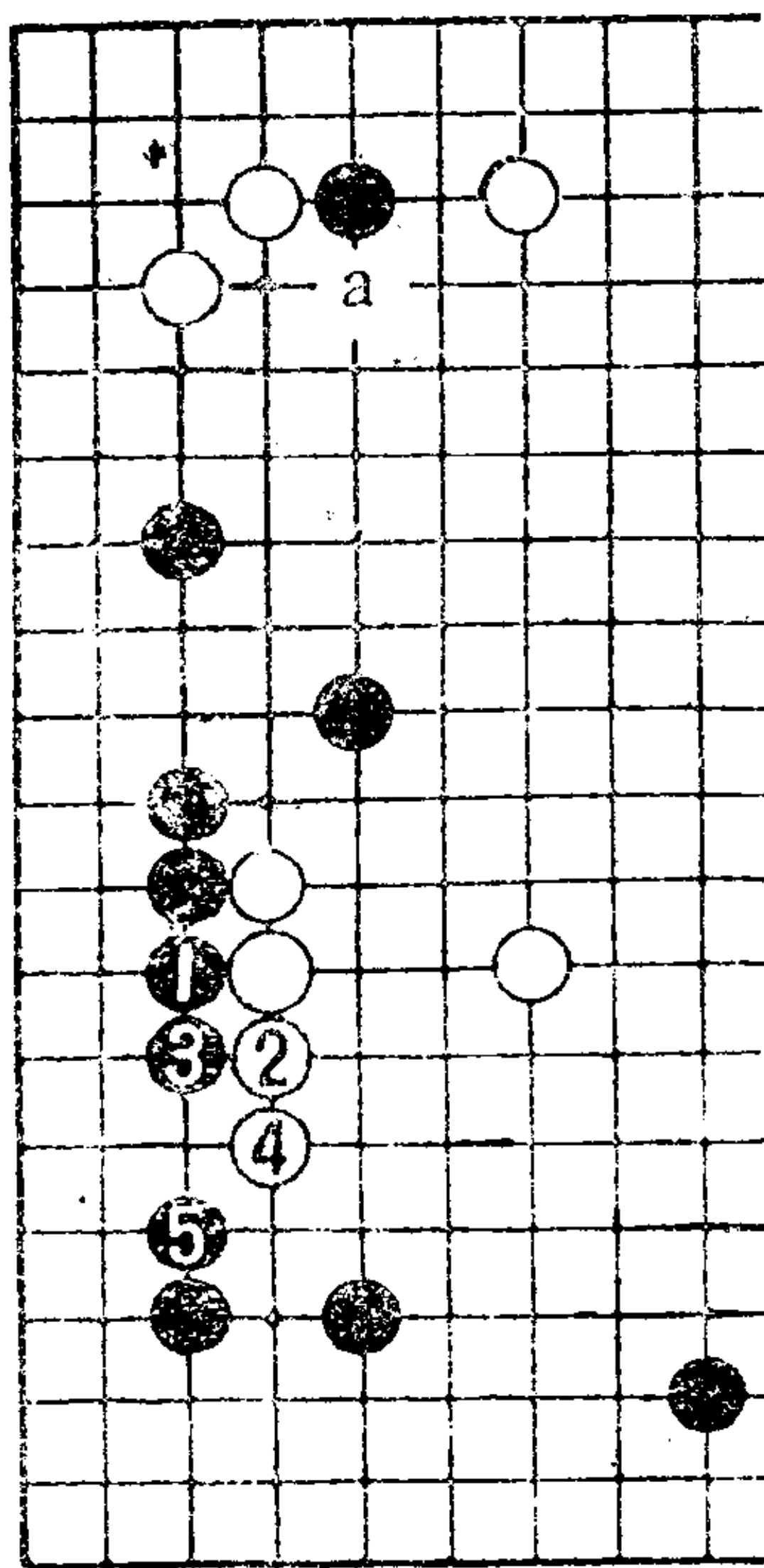


图 6

图7 对白1的肩冲，黑2上立。对于二间拆，这样下有重复之嫌，黑一般不会满意。黑4飞与左下取得联络，白5曲厚实，与图1相比，白更趋有利。

图8 黑2直接飞起，不愿作黑3、白a这种加强白棋的交换。但白3挡下，黑被压缩到二路，白5跳出后，黑更为不满。

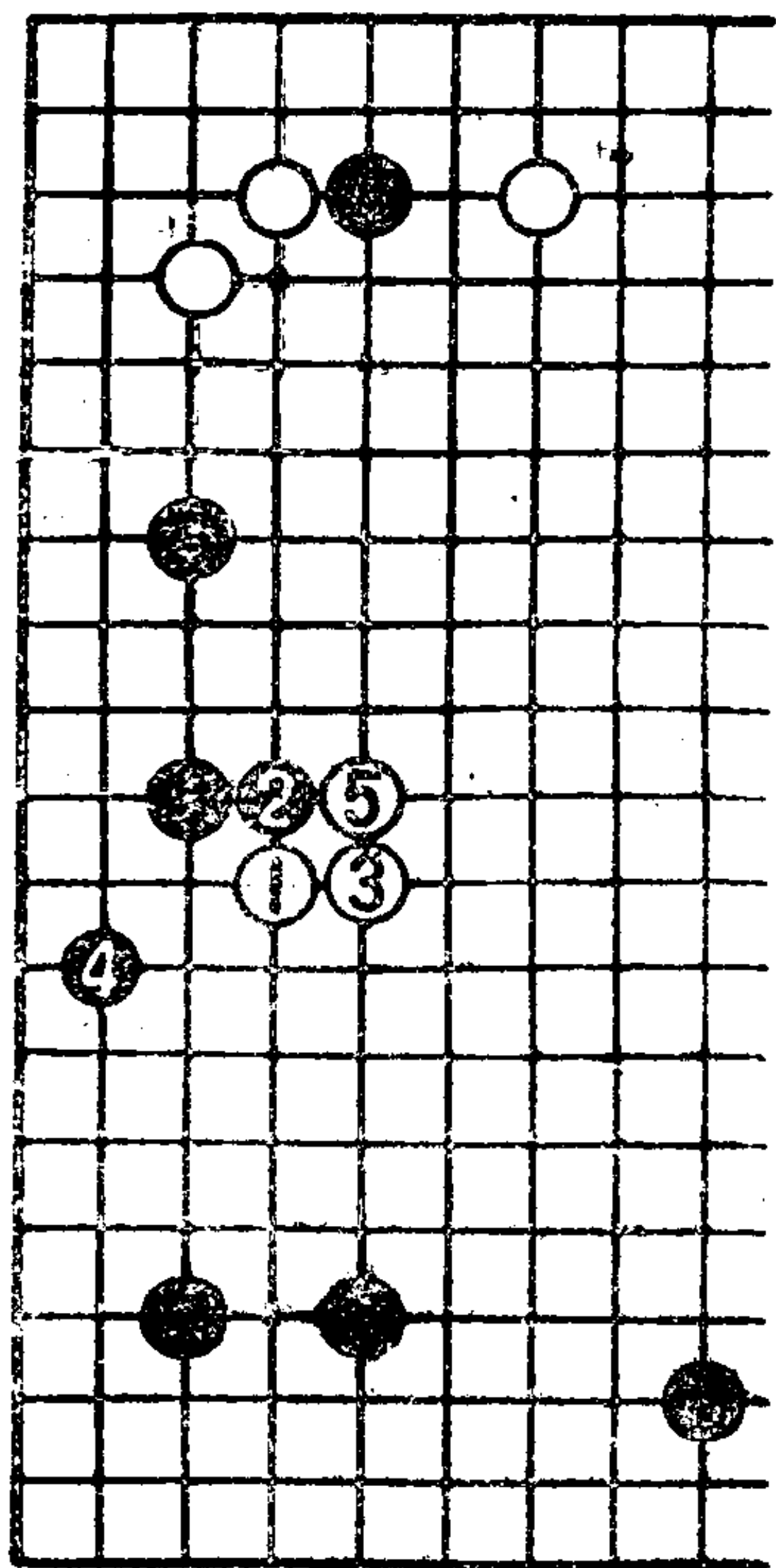


图 7

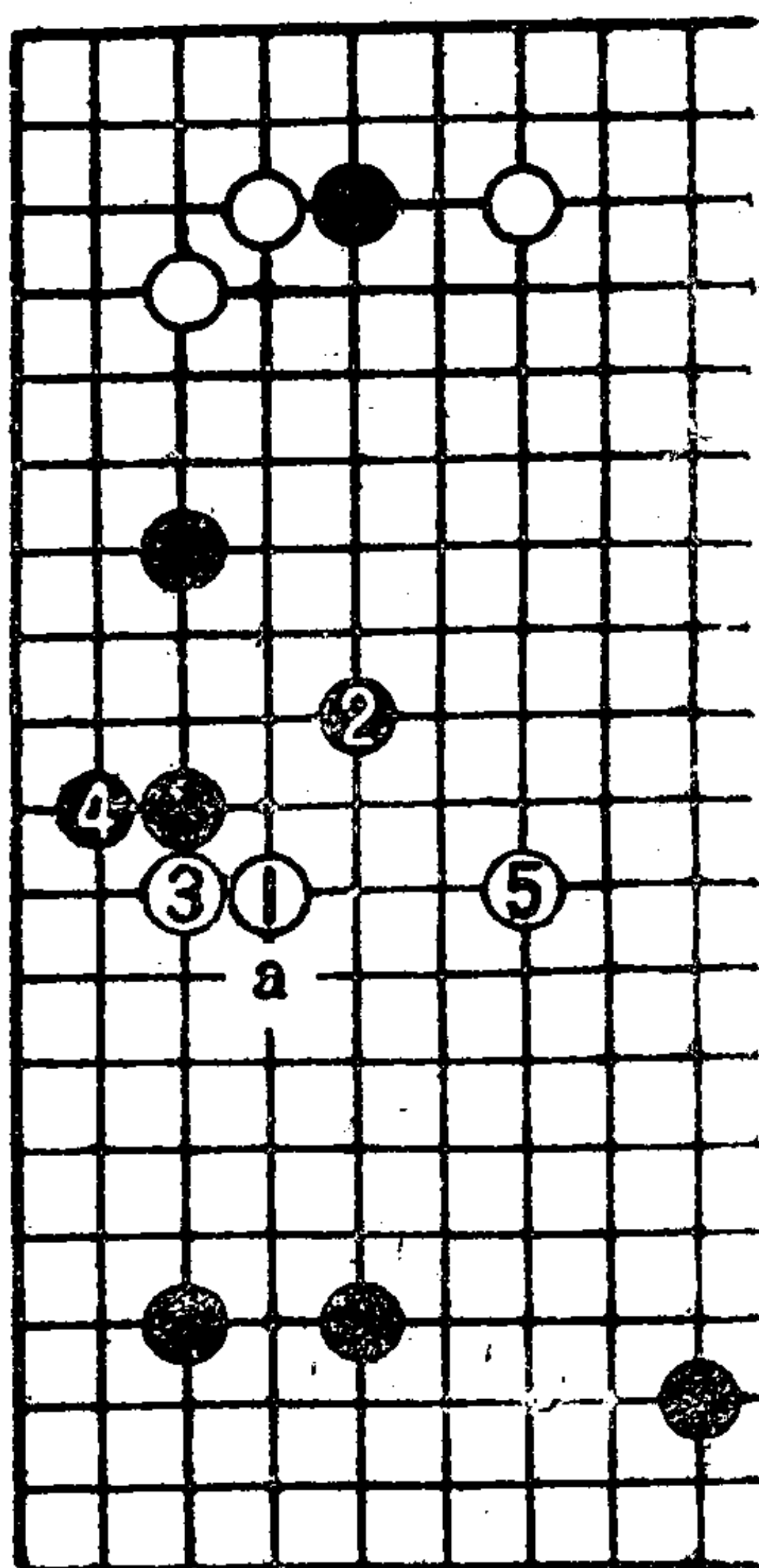


图 8

图9 左边黑是三间拆时，白1肩冲大体为恶手，理由是黑2上立强化了左边的三间拆。

图10 白可打入左边的黑阵，这与黑a长成为“立二拆三”后的情景迥然相异，即图9的白1肩冲，恰使黑构成“立二拆三”的理想形。

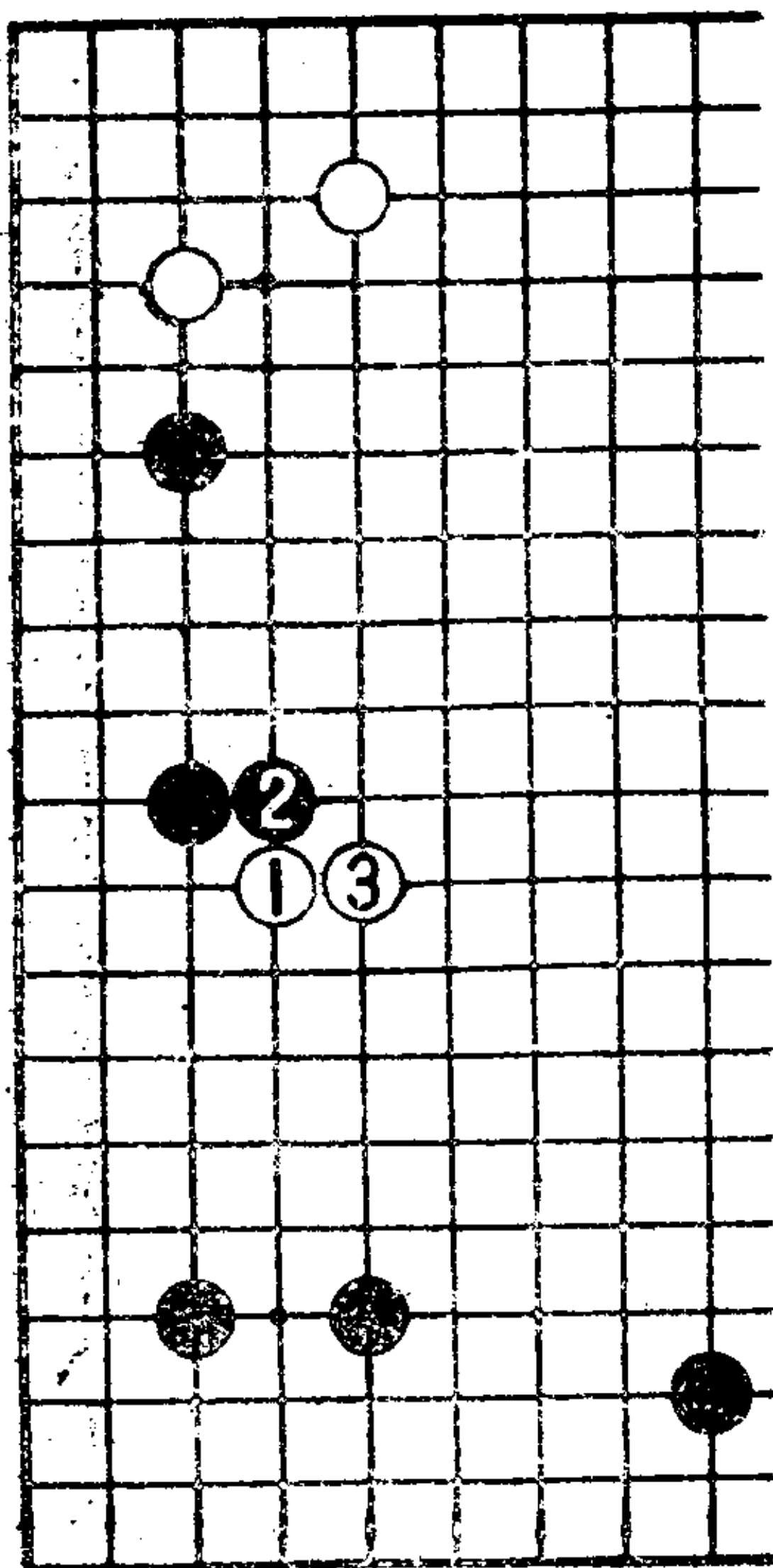


图 9

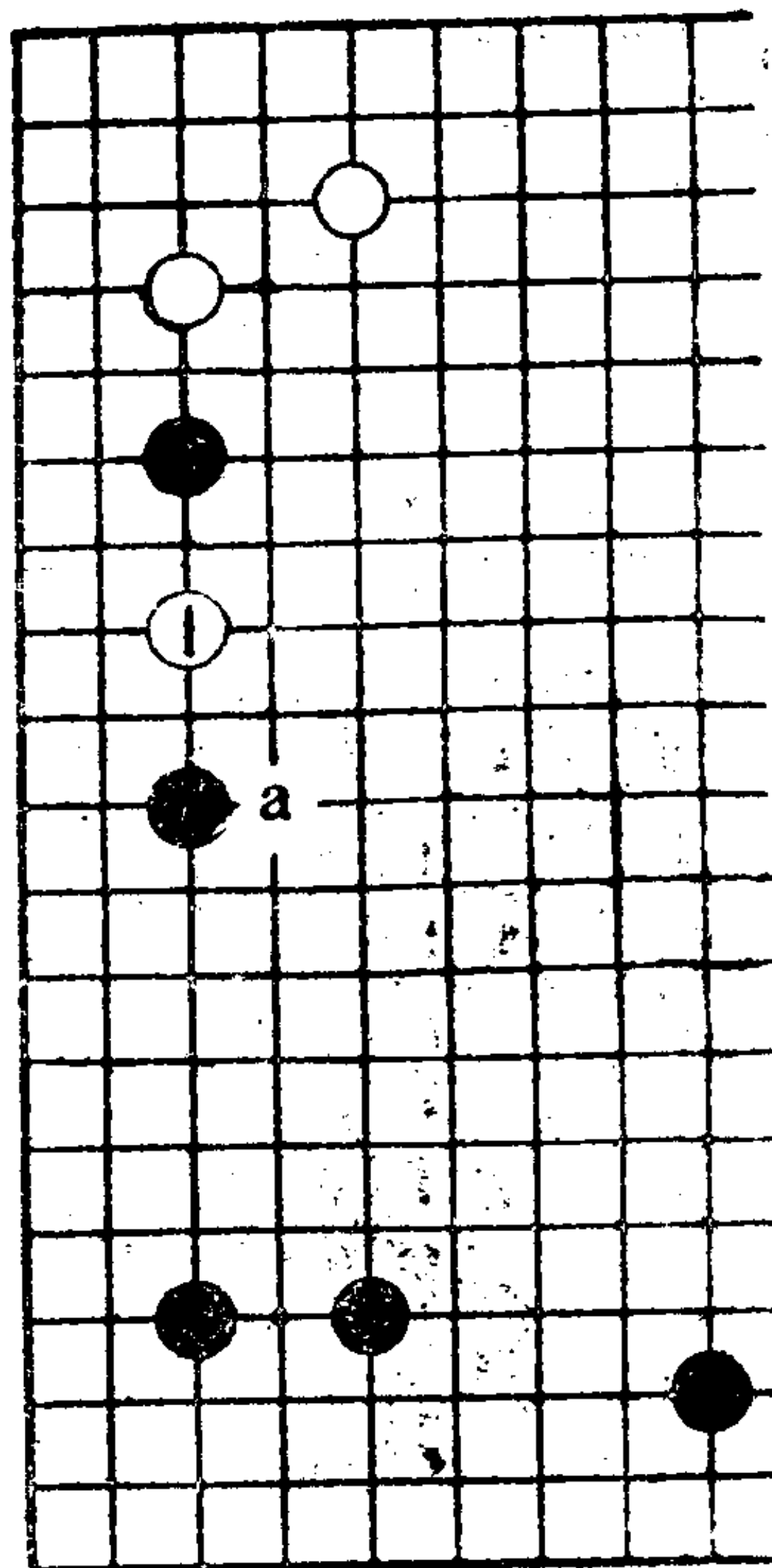


图 10

图11 此场合肩冲怎么样？

对于白1，黑2、4上长，对左上角的白一子看似无多大影响，其实不然，以下至黑8止是一种高级的感觉，黑好。

图12（图11的变化） 白1虽可削弱黑势，但此际可以说是大恶手。黑2飞镇，占据了急所，白立呈败势。

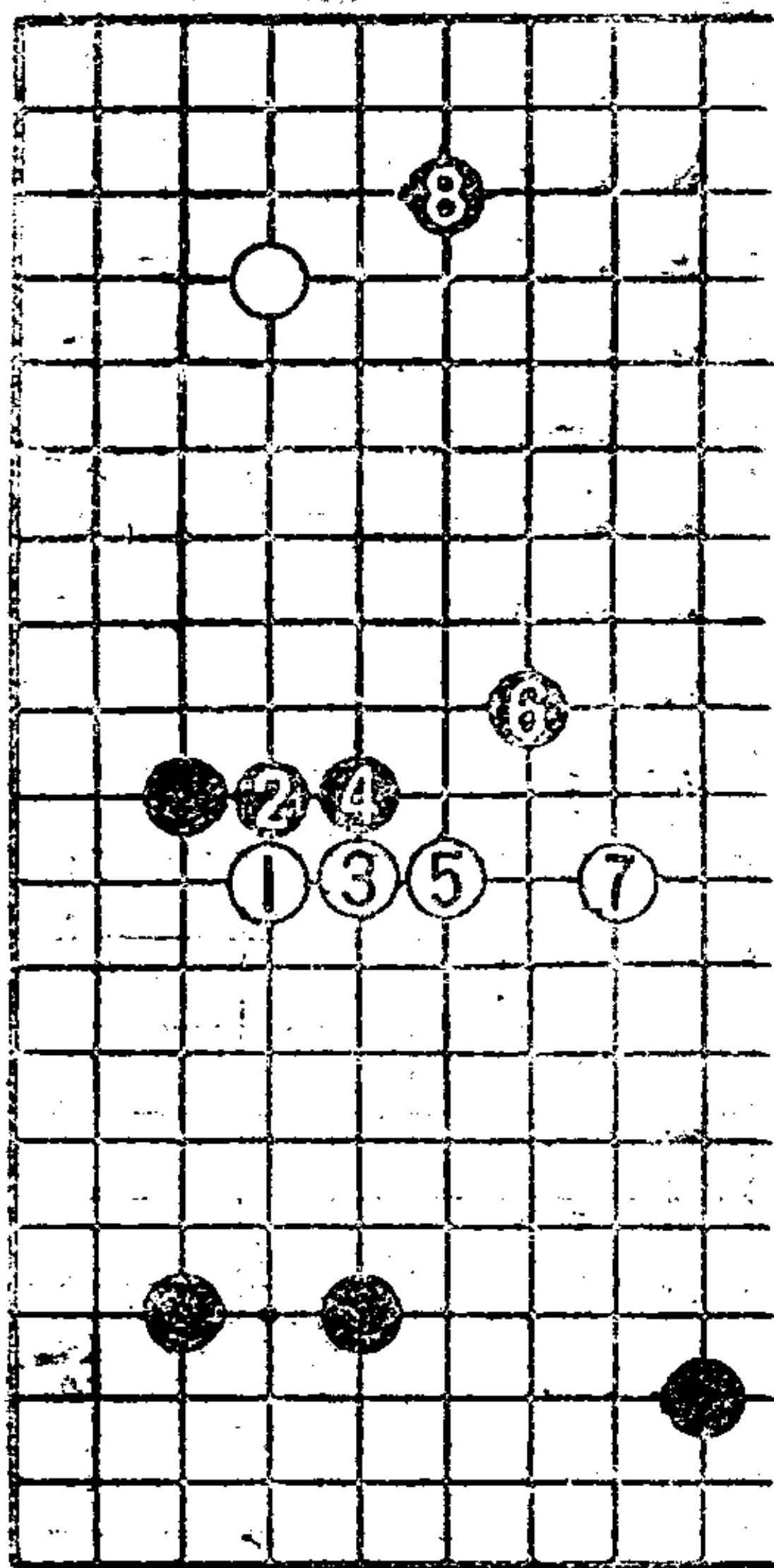


图 11

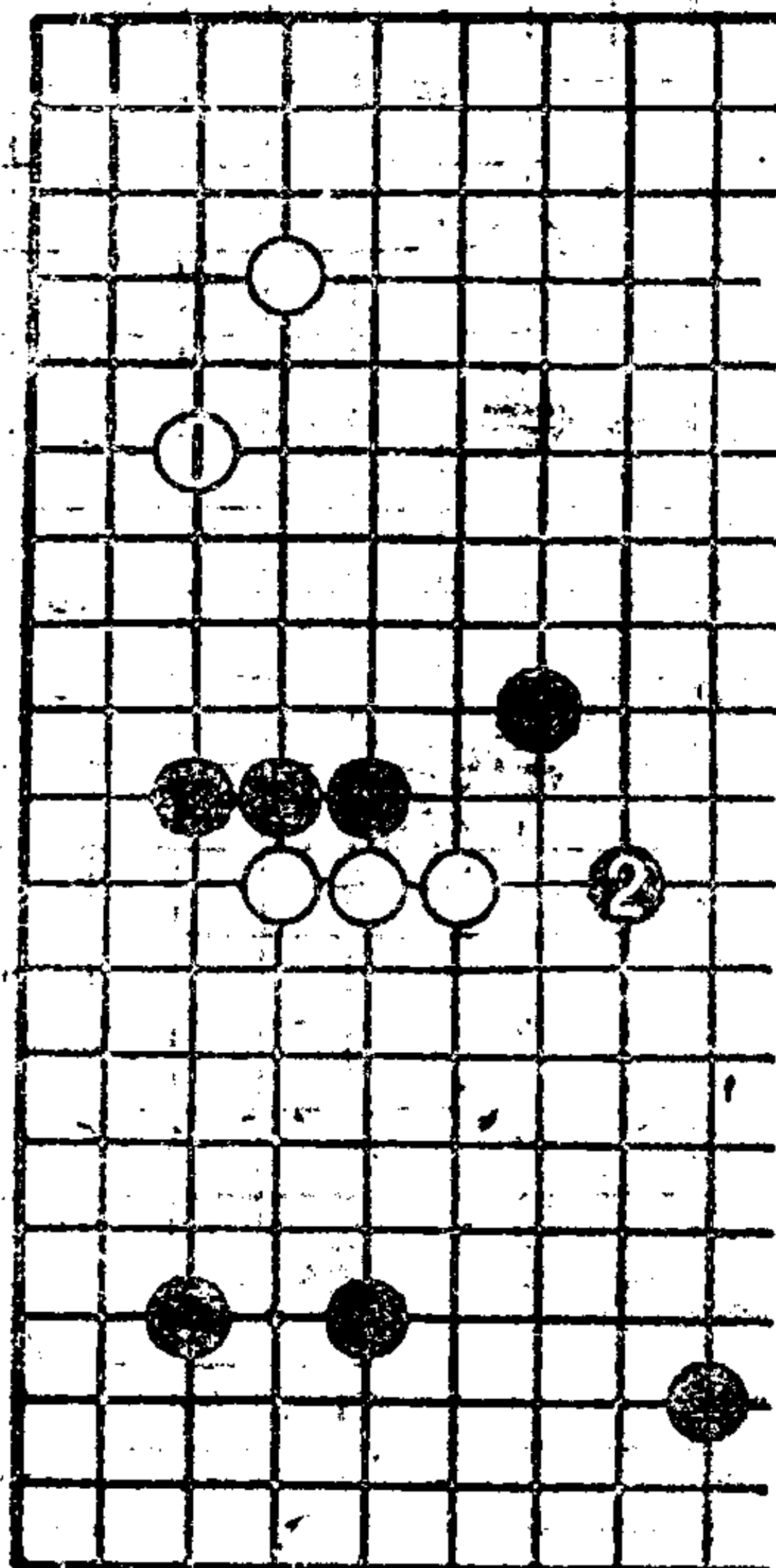


图 12

图13 此形中，白1肩冲是好手。黑2、白3后，黑4如在a位贴长，则白b亦长，使得左下黑棋变薄，而黑三子在左上形成的势力对白大飞缔影响不大。故黑4飞与左下取得联络。

图14 左上白1大飞时，黑2跳起是形。白如在a位单刀直入地肩冲，则走成图11的结果。

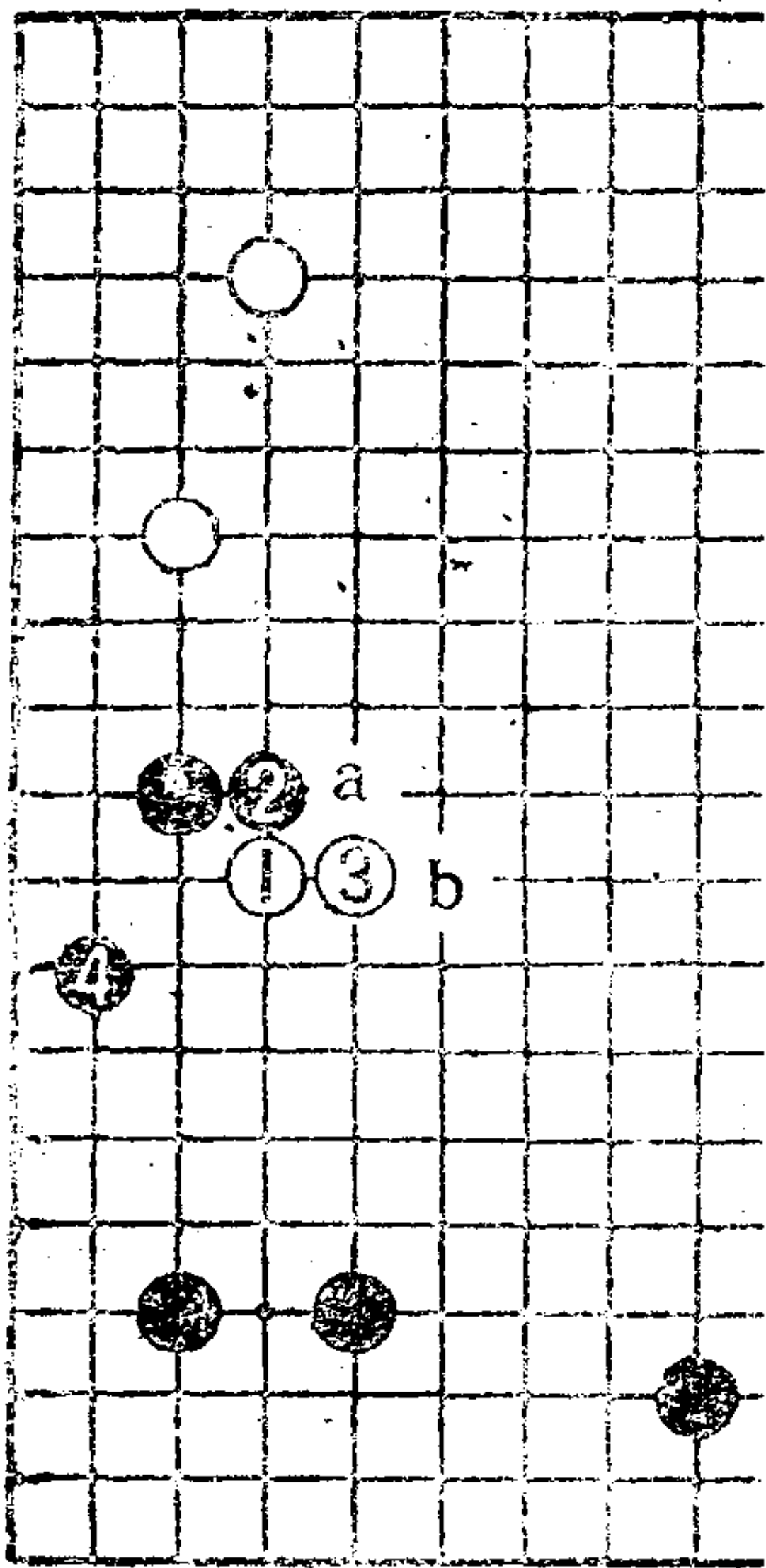


图 13

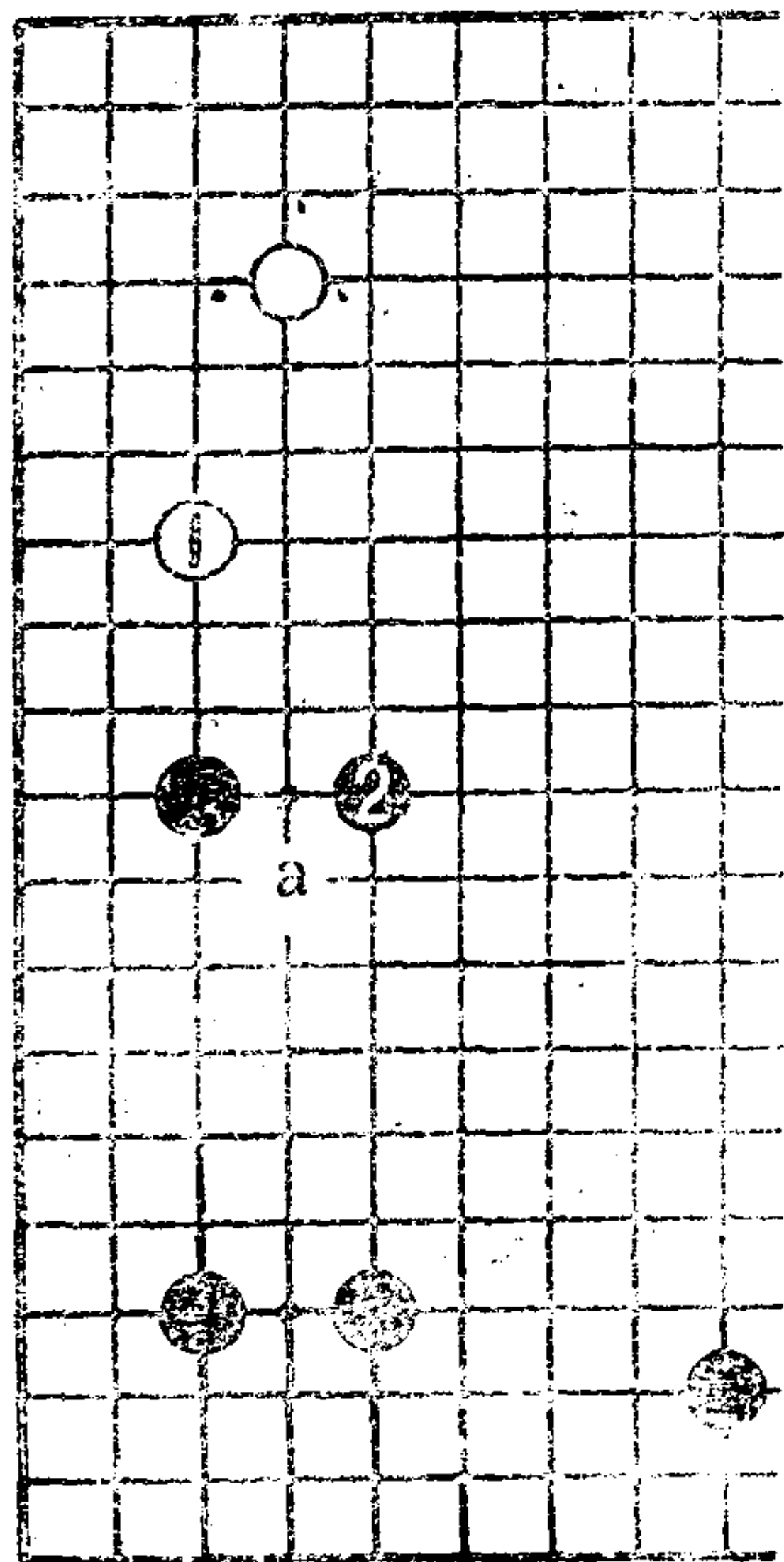


图 14

十二 暂且不要实地

图1（受四子） 左下是两挂之形。黑1尖是定式，白2点三·三时黑3挡下，分割左边白一子，问题是以后的变化。

黑5攻击白一子，争取在左边成地乃是恶手，白a扳，黑b挡，白c粘后，左边黑地甚少。

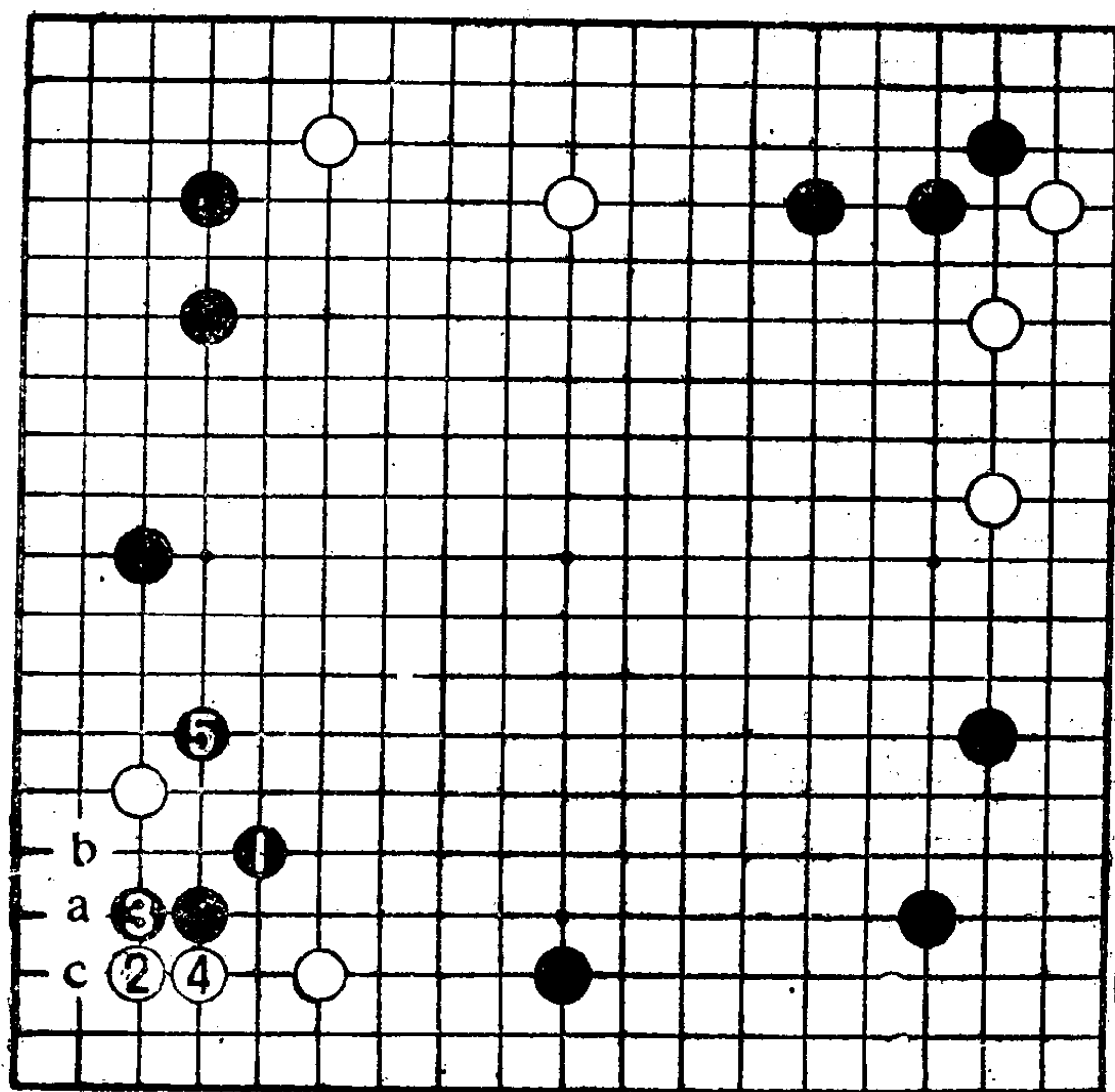


图 1

图2 黑1、3扳，如果能捕获白一子，实地较大，黑不错。但是，白4尖，下边黑一子过于接近白厚势，况且黑也无暇在左边护空。

所以，黑1、3不能说是好手。

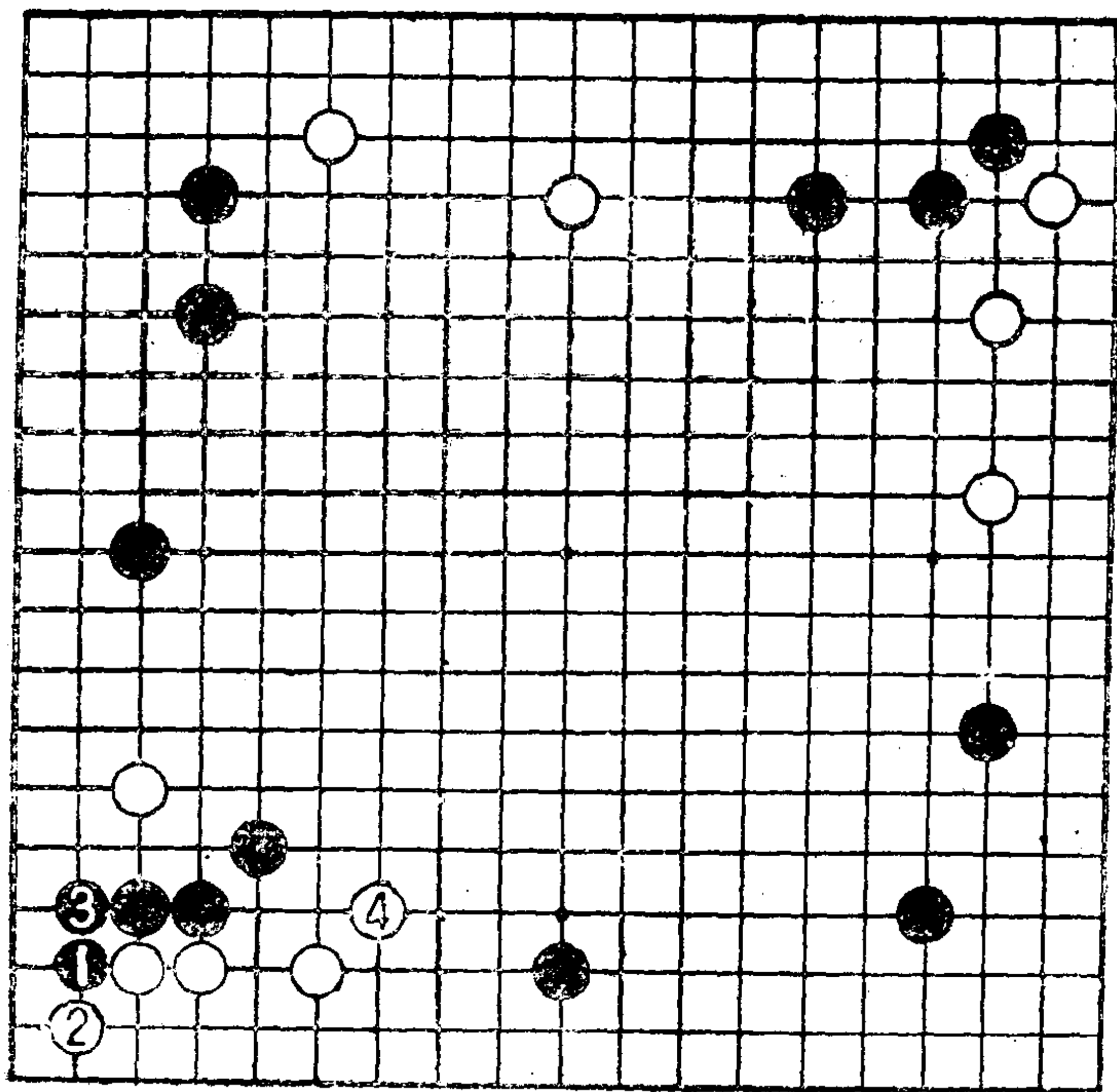


图 2

图3 正确的应法是黑1飞压，白2爬时，黑3长，封住白棋。虽然黑没围起实空，但左、下两块黑棋取得了联络，且限白于一隅，结果左下白一子孤立无援，必然遭受黑的严厉攻击。

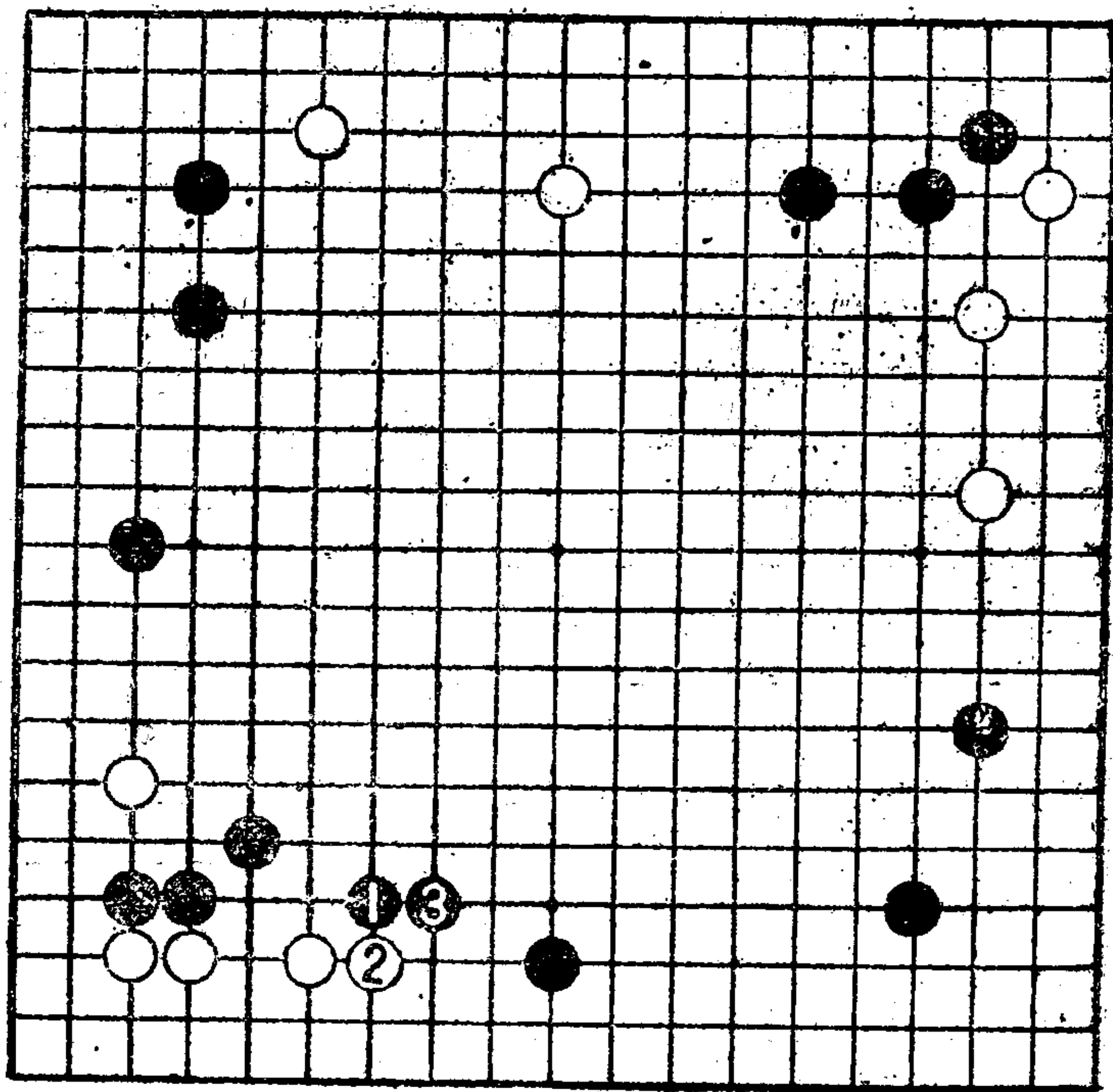


图 3

图4（续图3） 左下的白棋如于1、3位出动，至黑6止左上黑地加固，同时牵制了上边和右边的白棋。即白如一味逃命，必败无疑。

按图1那样无理的围空，黑所得甚少，而本图黑攻中取利，效果颇佳。

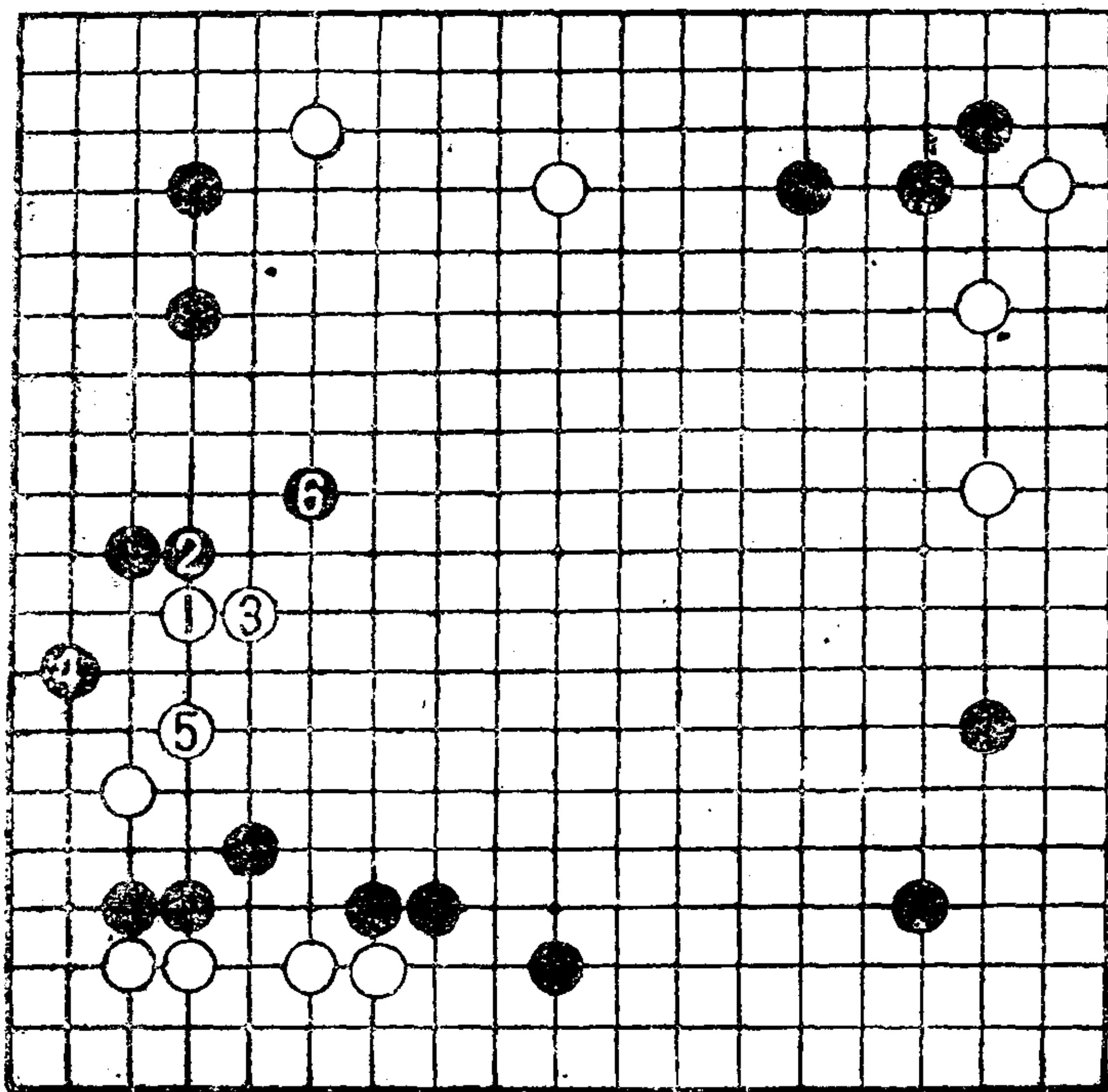


图 4

图5 黑1飞封时，白2、4冲断反击，但由于左边和下边黑有后援，是黑有望的局面。黑5挡下，白6、8绝对，黑9巩固了下边黑地，是好手。白10向中央长出，黑11跳，左下白一子自然变成黑的囊中之物。

可见，白切断黑棋，进行战斗，完全不能奏效，反而使自己漂浮起来。

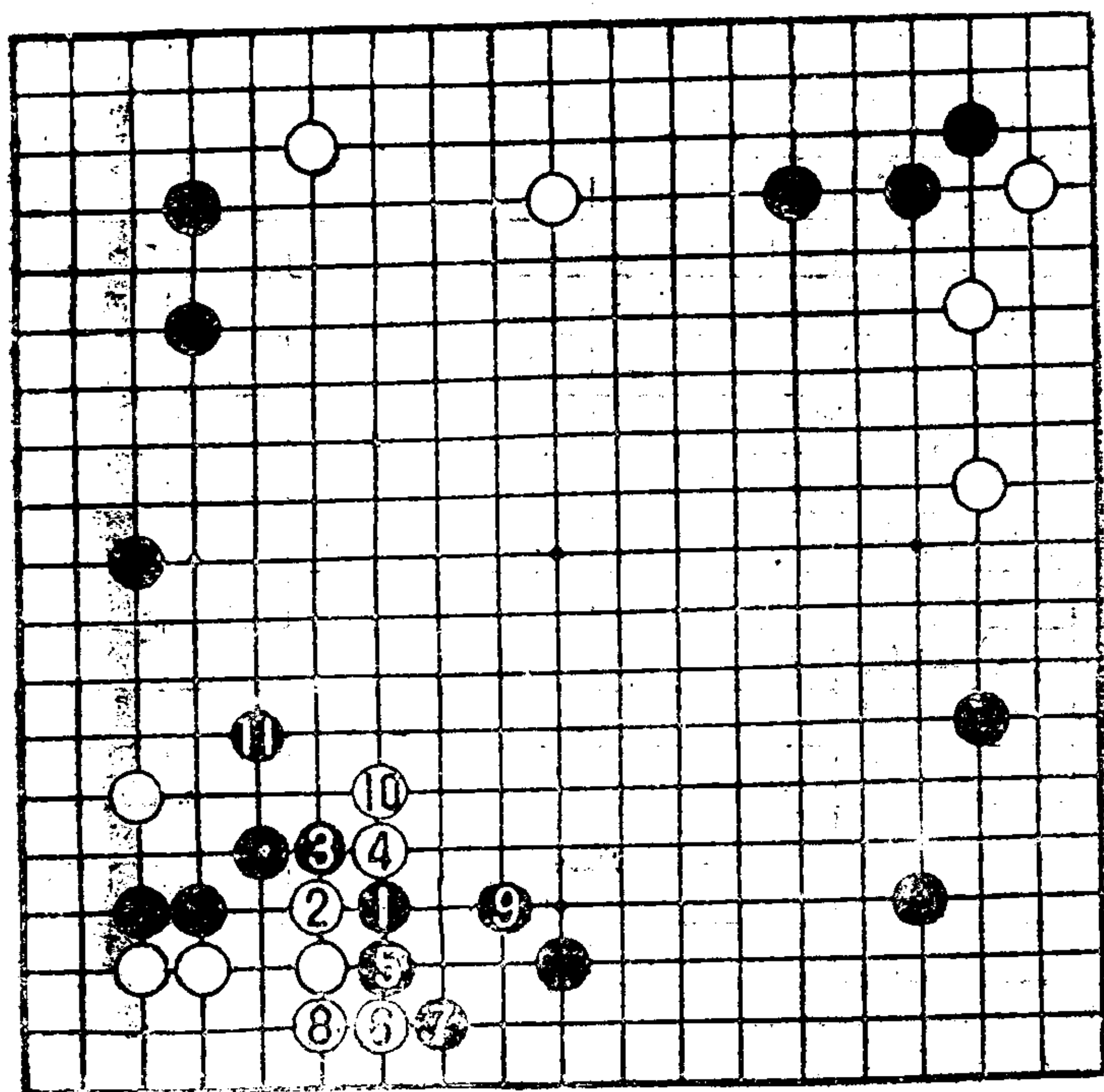


图5

十三 想法错误

图1（受四子） 对于黑的一间缔，白1从另一侧逼。黑2、4尖顶，再于6位守角，获得十目以上的实地。初学者往往满足于此。

星位一间缔意在中腹形成势力，而不是守地，所以，黑以防守的姿态走2、4位完全背离了初衷。

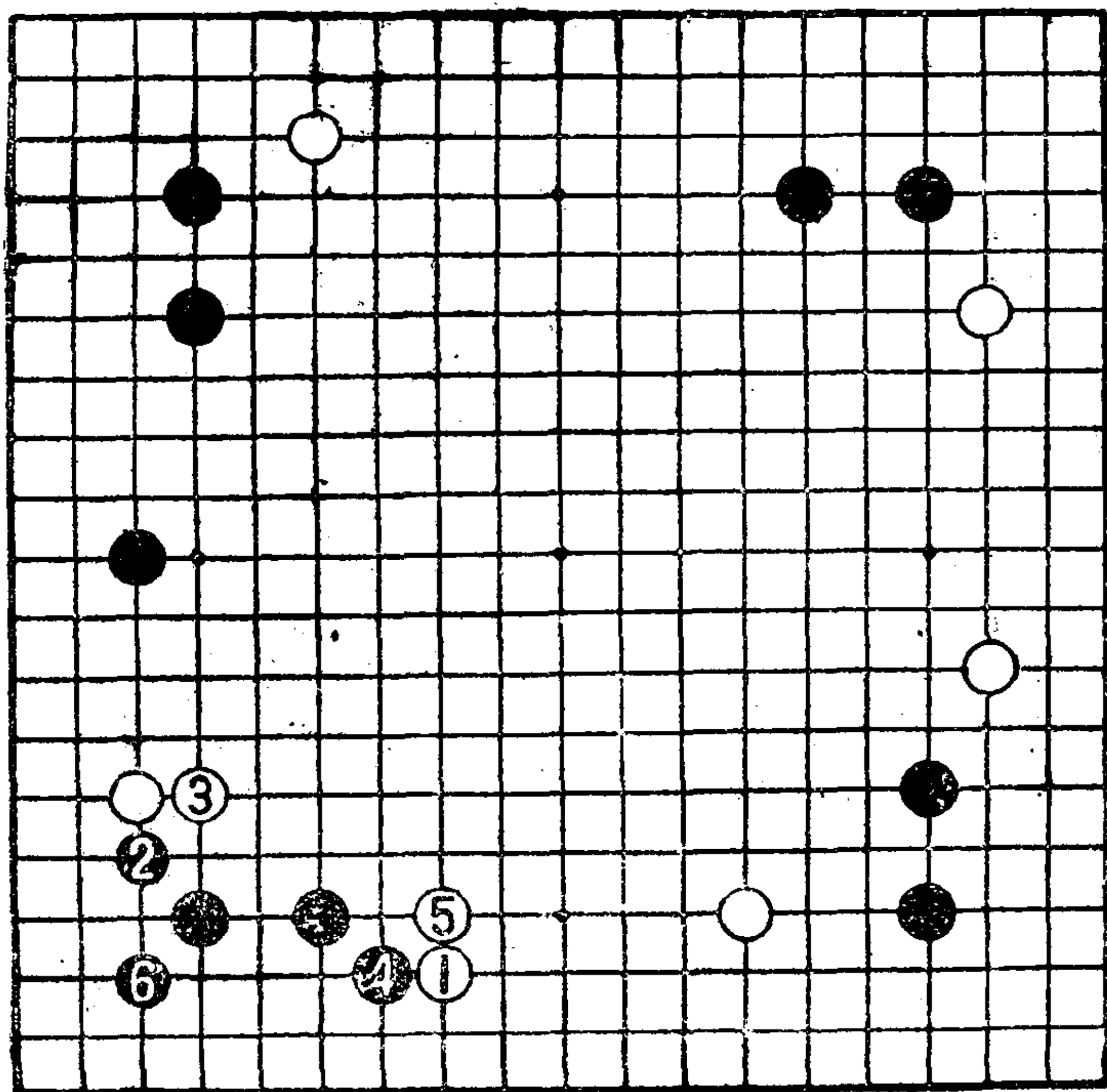


图 1

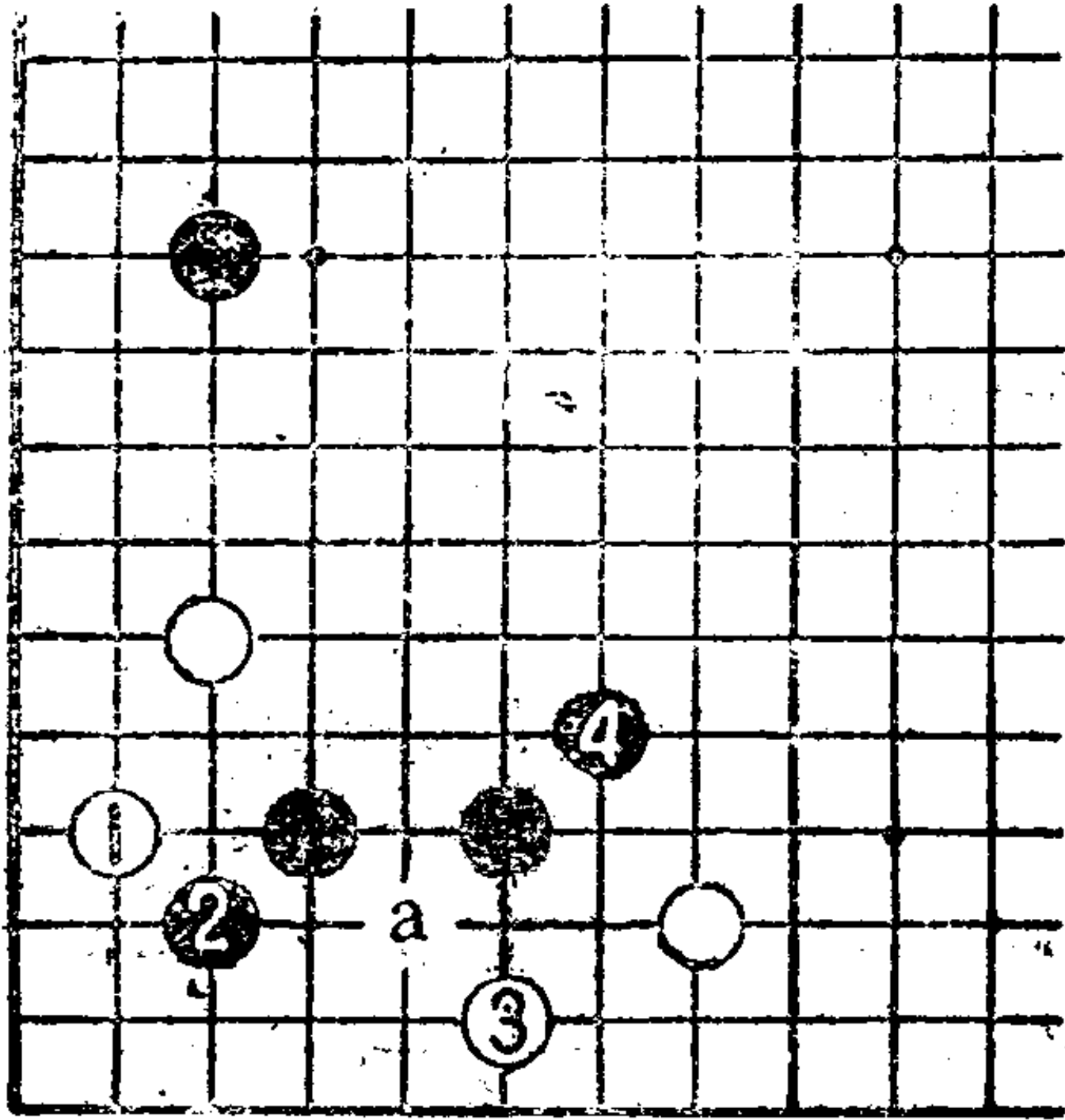


图 2

图 2 一间缔很强，黑脱先也无妨，白 1、3 夺黑根据，黑 4 尖出，从容不迫，反而对左边和下边的白棋进行攻击。另外，黑只需在 a 位补一手就能成活。

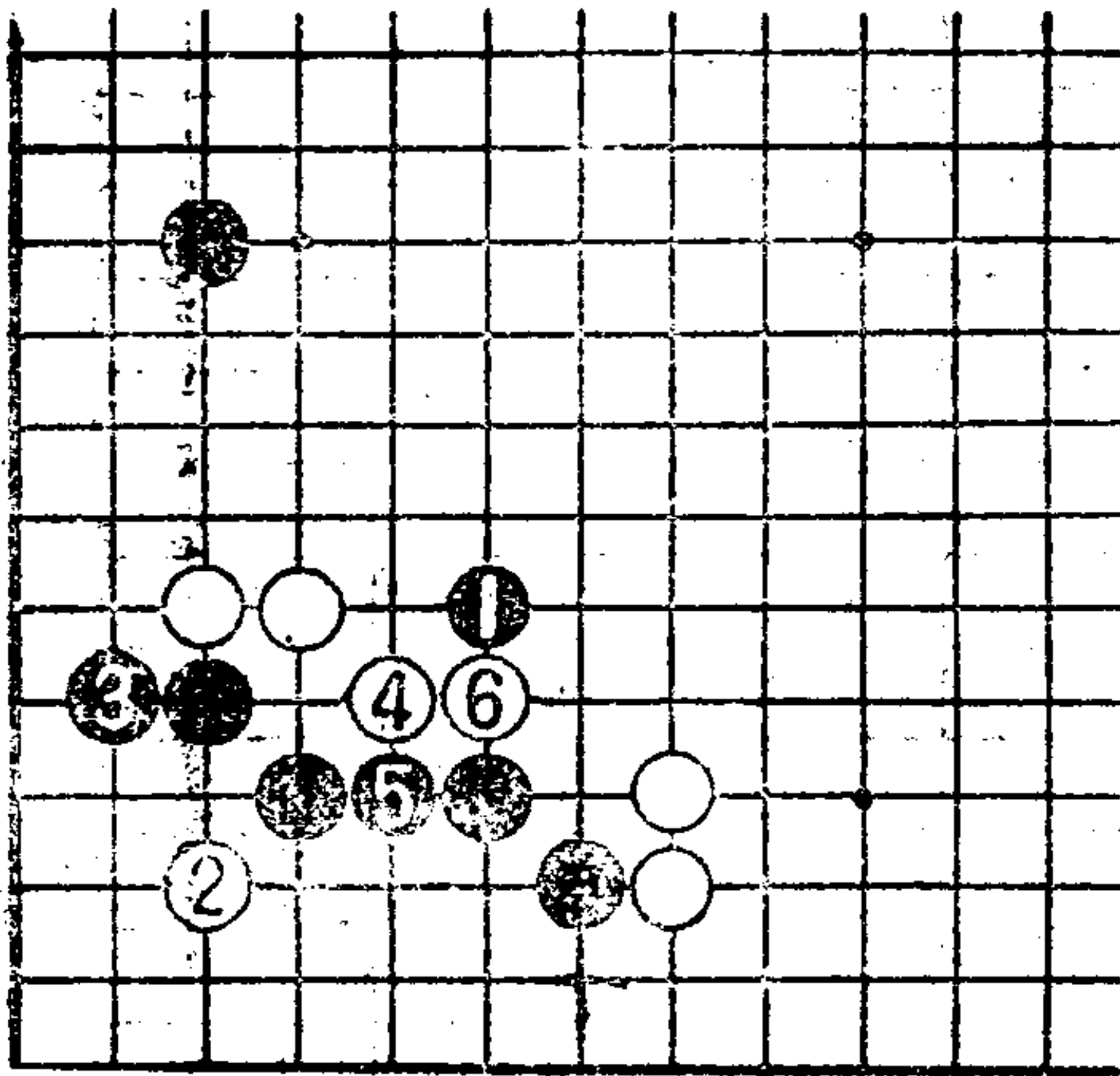


图 3

图 3 在大多数场合，一间缔后再守角不好。故黑 1 跳出，但白 2 点三·三，黑 3 阻渡时，白 4、6 穿断。黑 5 如改下 6 位则白在 5 位伸进，黑角地不保。

图4 正确的走法是黑1尖顶，让白2立，走重白棋，然后再于3位当头一棒，先发制人。这样，左边黑的夹就能发挥效用。

图5（续图4） 白大致在1位肩冲，从黑2至6是常识。在攻击中，黑巩固了左上的实地。接着，a位是兵家必争之地，但——

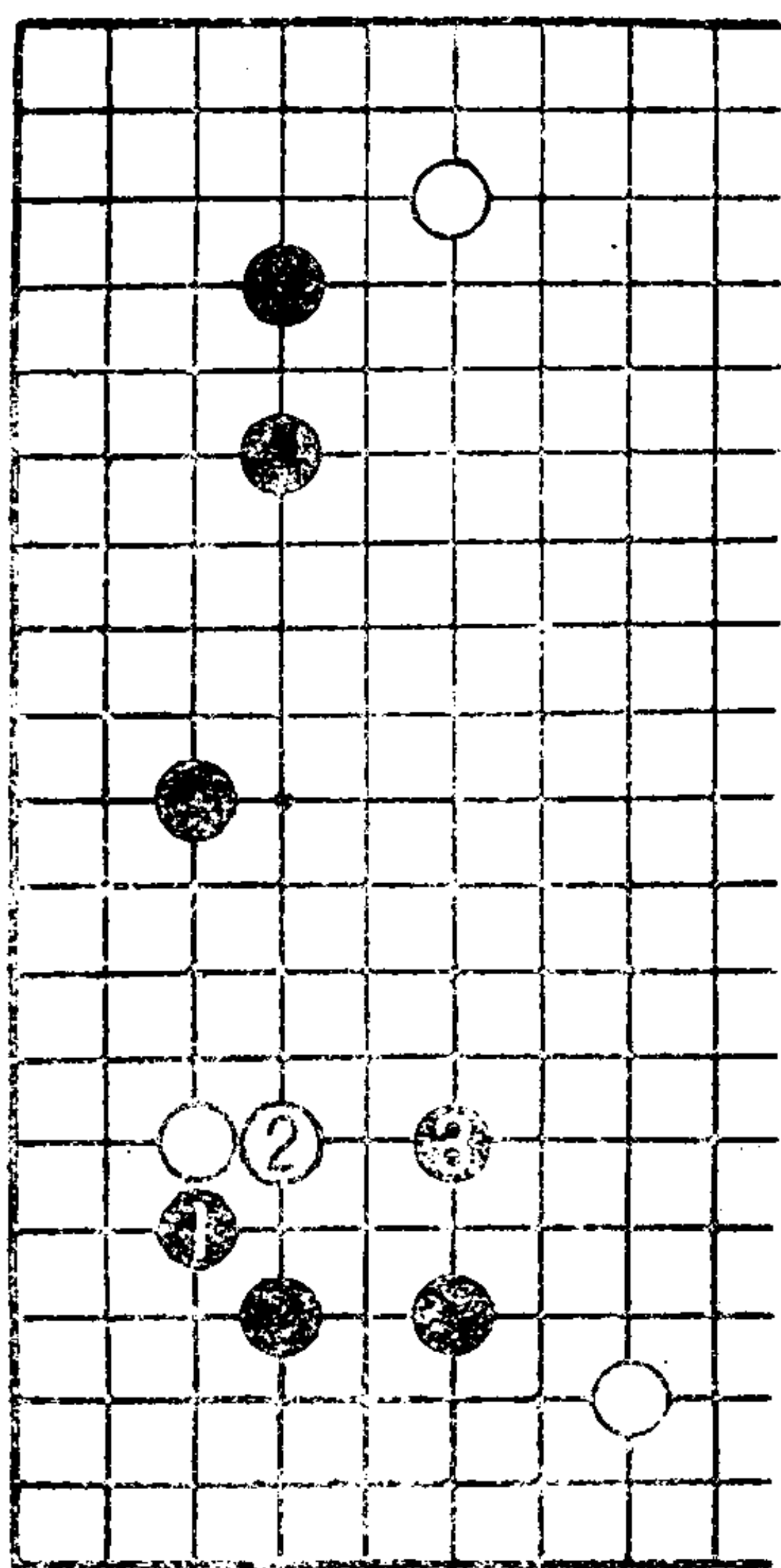


图 4

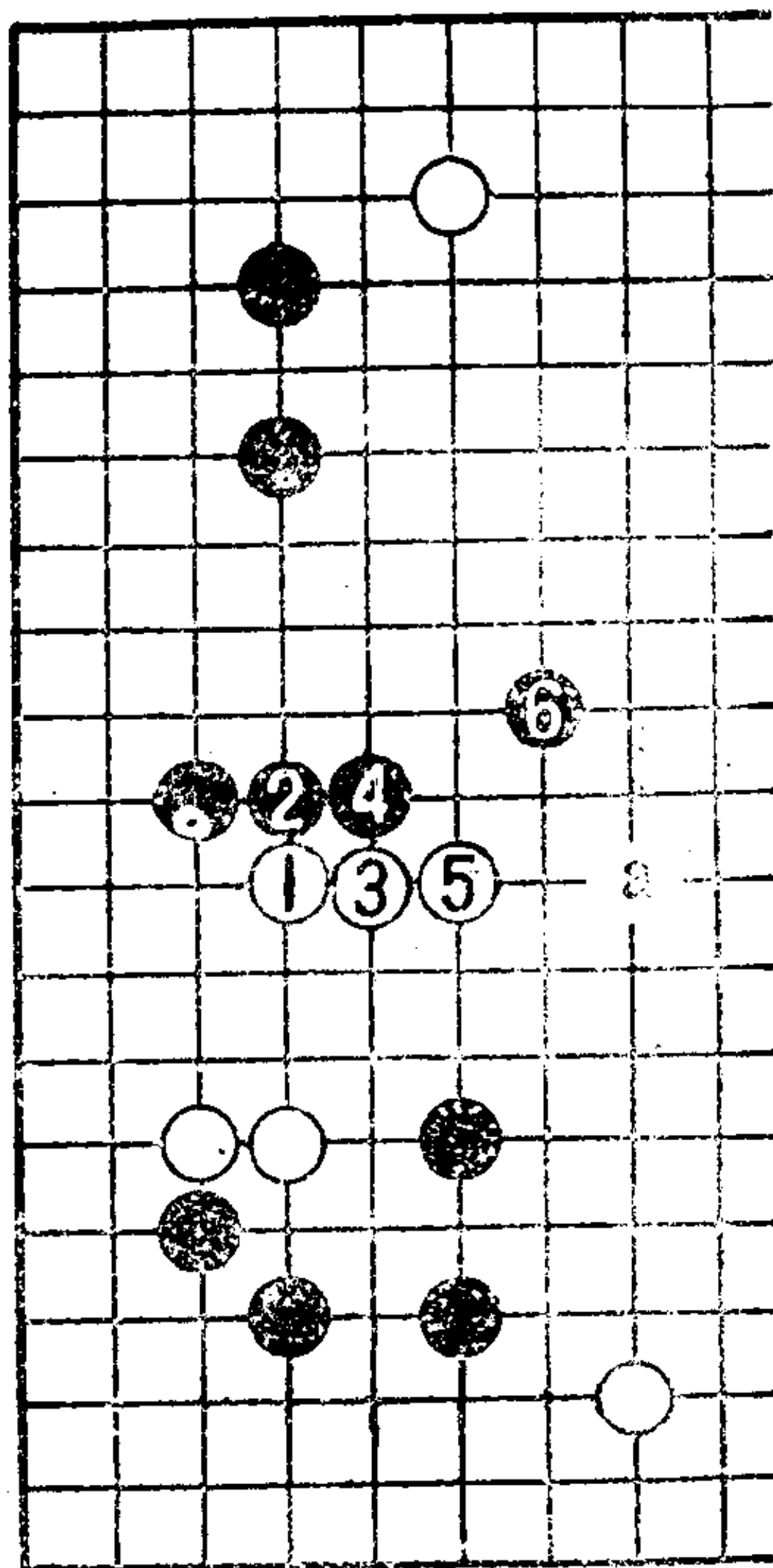


图 5

图6 白如要出逃，在a位跳是要点，但这样，黑好无疑。所以，白1转于左下采取行动。对此，黑不能拘泥于角地，即不应强行吃掉白一子。

图7 黑考虑到角上的安全，在1位挡，3位扳，至黑7止，黑角地十分坚固，但白也有了根基，这样，黑攻击的味道欠佳。

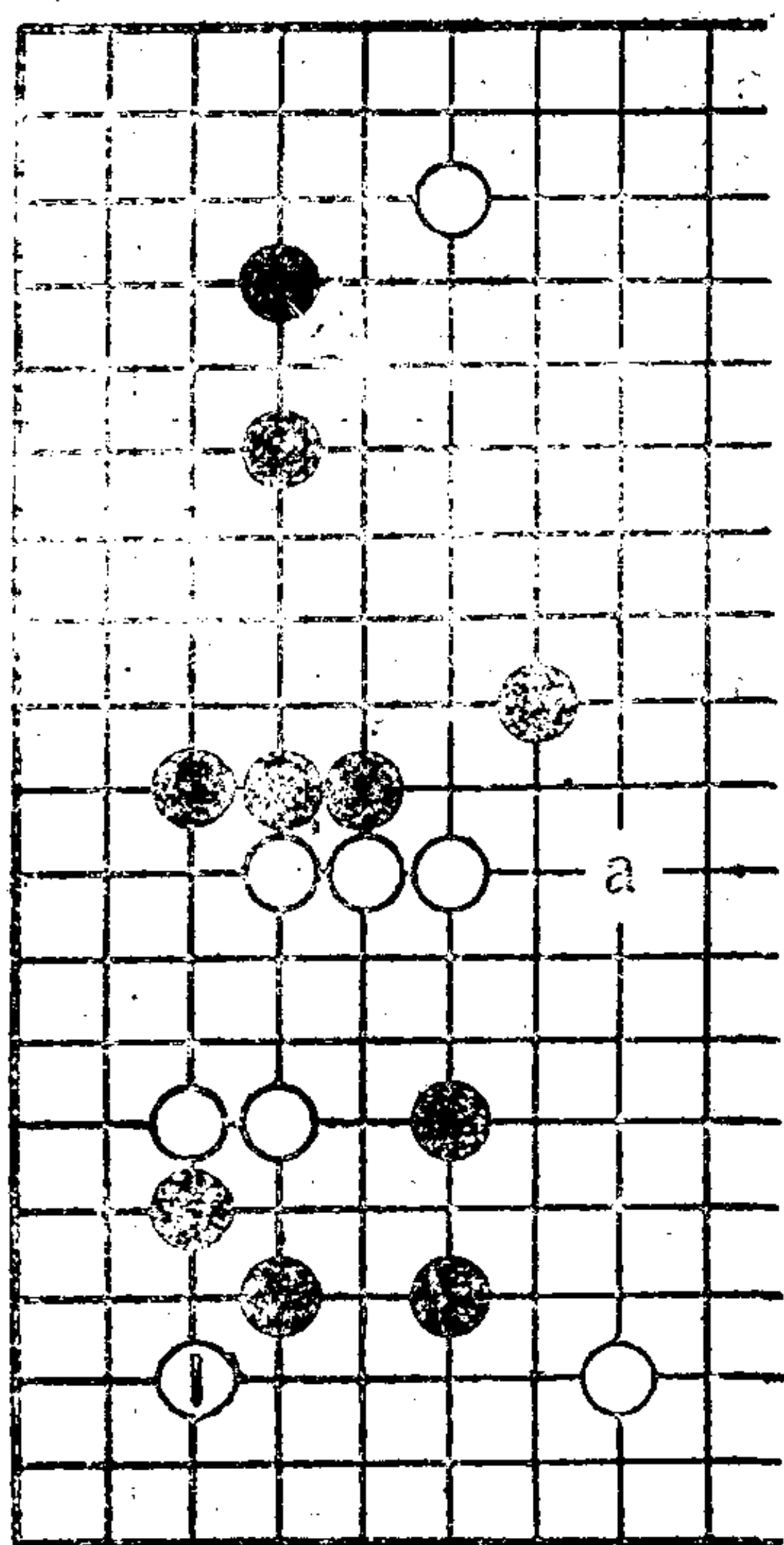


图 6

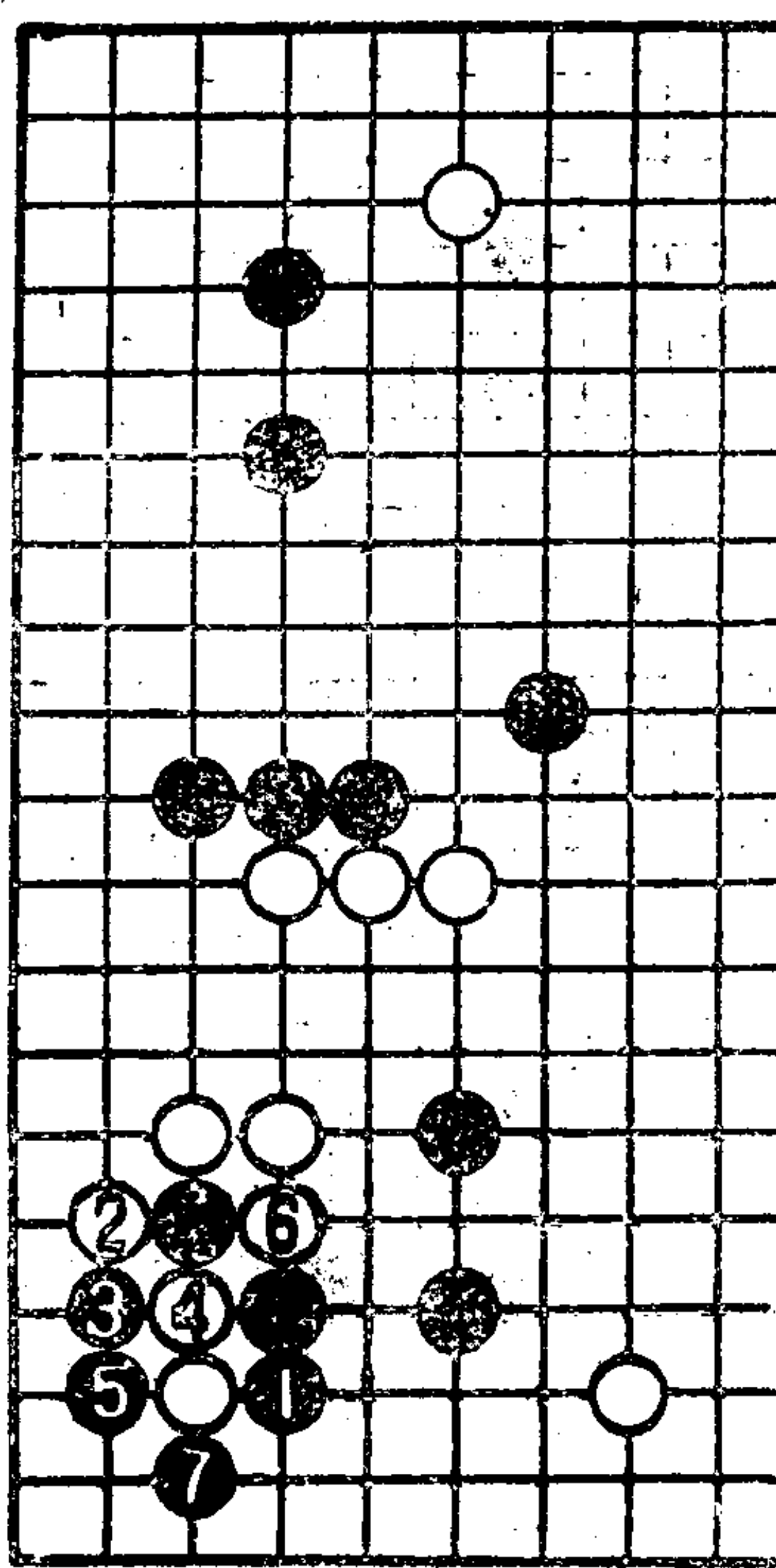


图 7

图8 白2扳时，黑3退守是一型。白4、黑5后，留有白a打的余味。即黑的根基尚有点不稳，但是——

图9 黑1窥断，黑3夺白根据；白呈受攻之形。如果a位等处有黑子，则黑适宜采用此形，如a、b、c等处白方有子，则黑宜采用图7的下法。

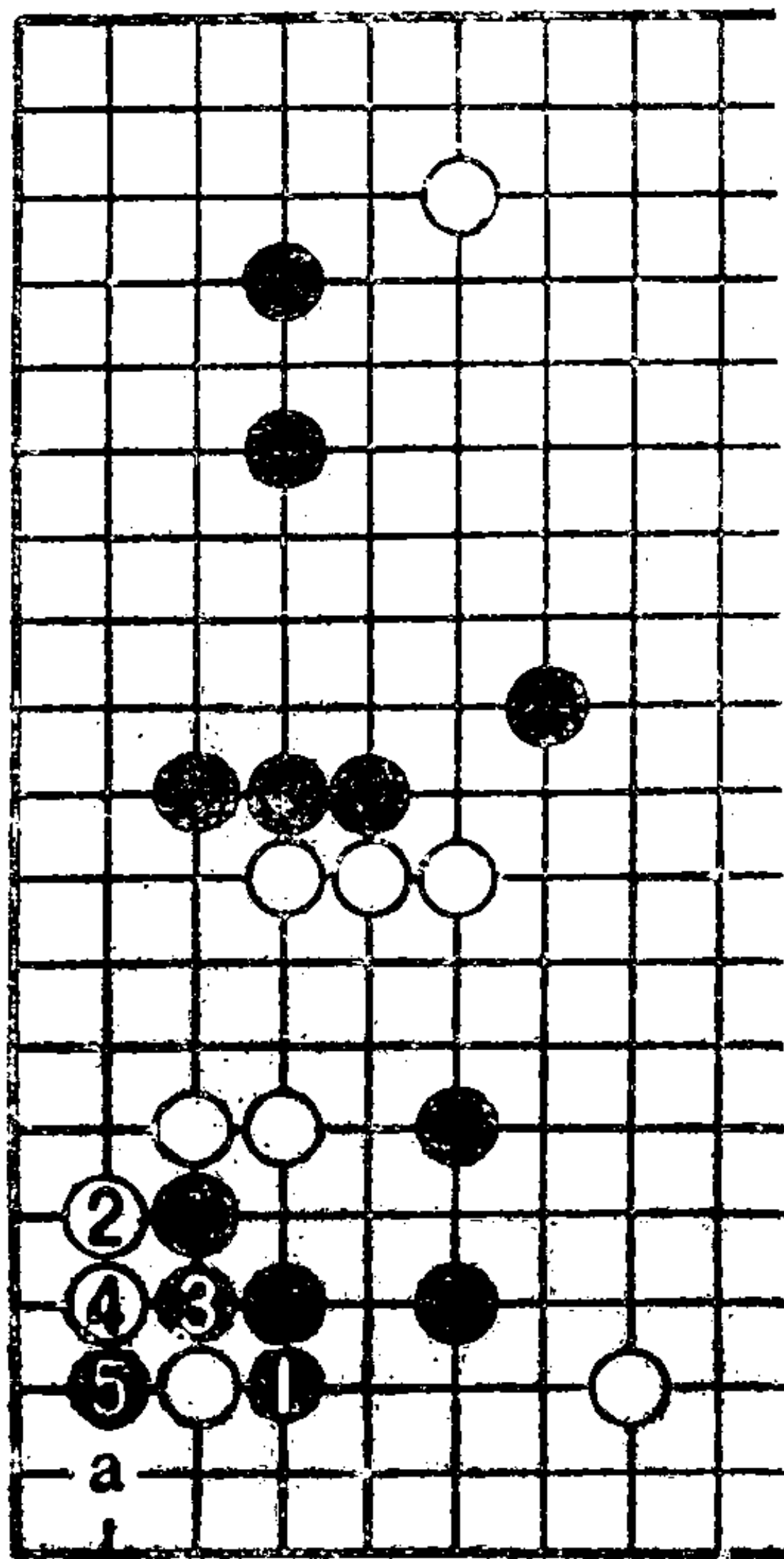


图 8

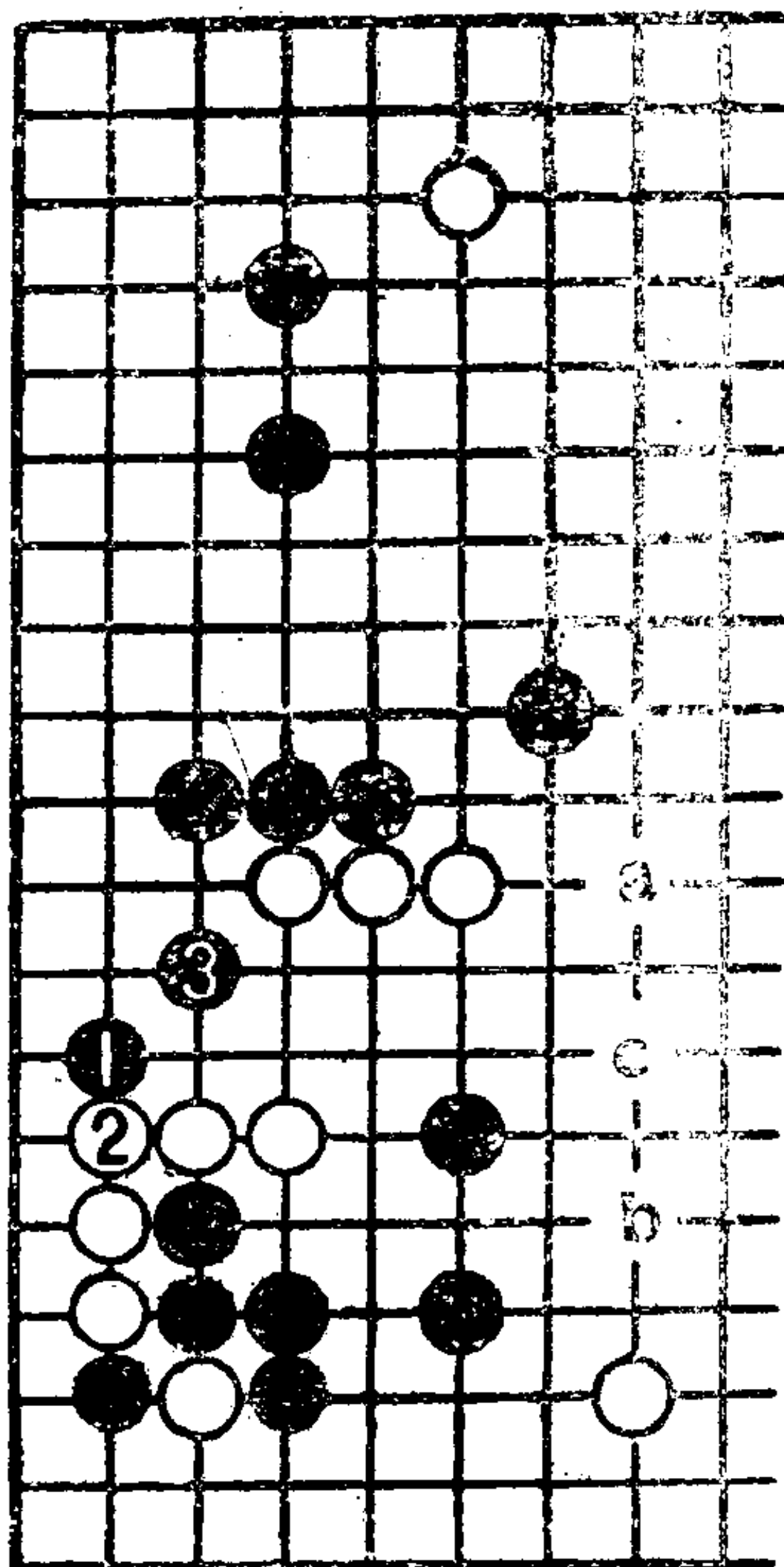


图 9

十四 行棋步调

图1（受五子） 白1跳，意在左边形成势力，再于7位一带挂角，进行攻击。

白1后，如再被白占去2位，黑不堪忍受，所以，黑2拐出，但恰凑白的步调。

白7挂角后，战斗趋于复杂。

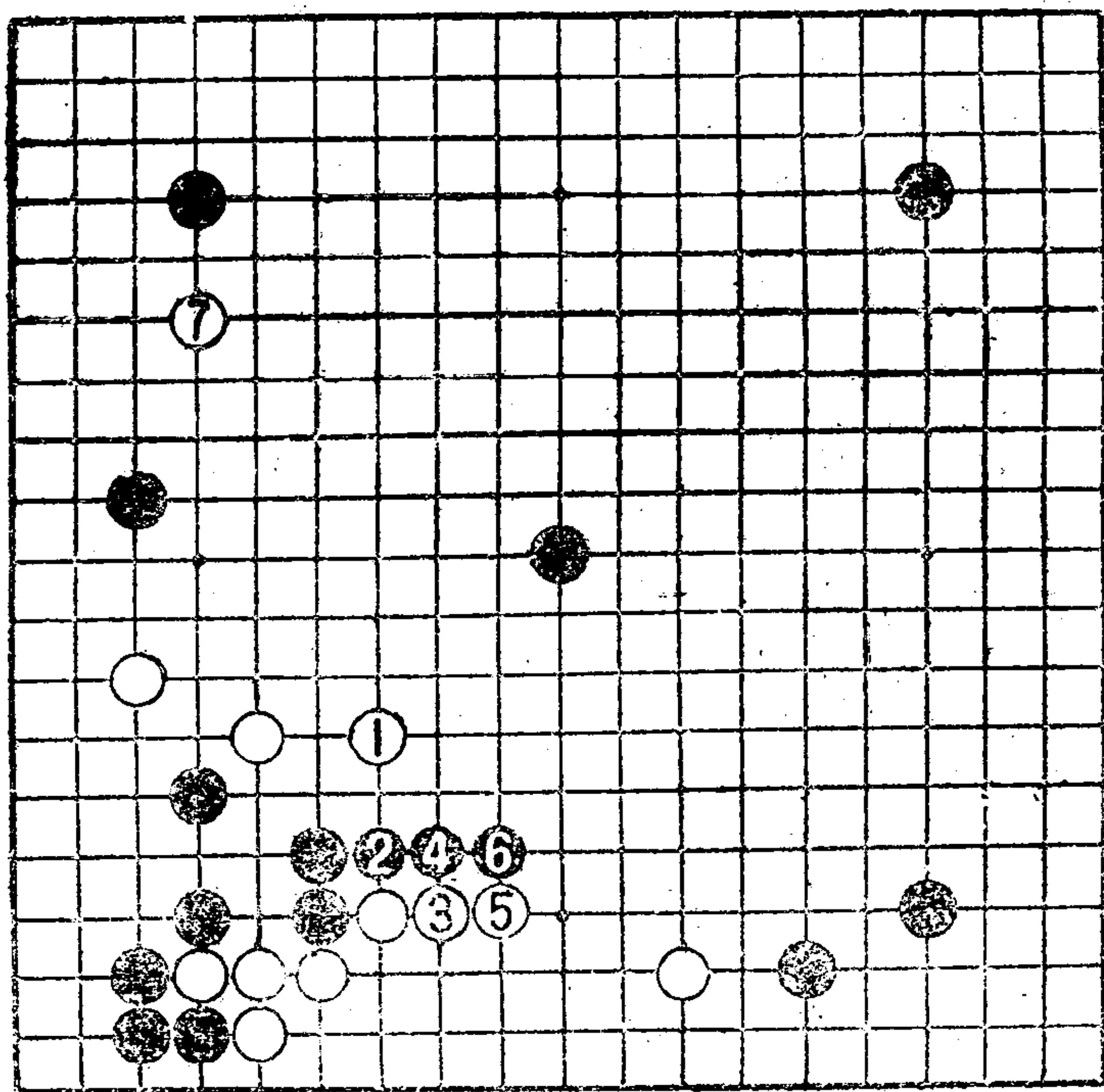


图 1

图2 黑欲向中腹出头，在1位飞是形，白2长，防止a位断，黑3补不得已。与图1相比，黑对中央的白稍有威胁，但从白4至黑9后，白10仍可回头在左上挂角。

白2守，巩固了下边白地，白4刺，威慑力很大。总之，黑1让白取得2位守的步调，其结果与图1大同小异。

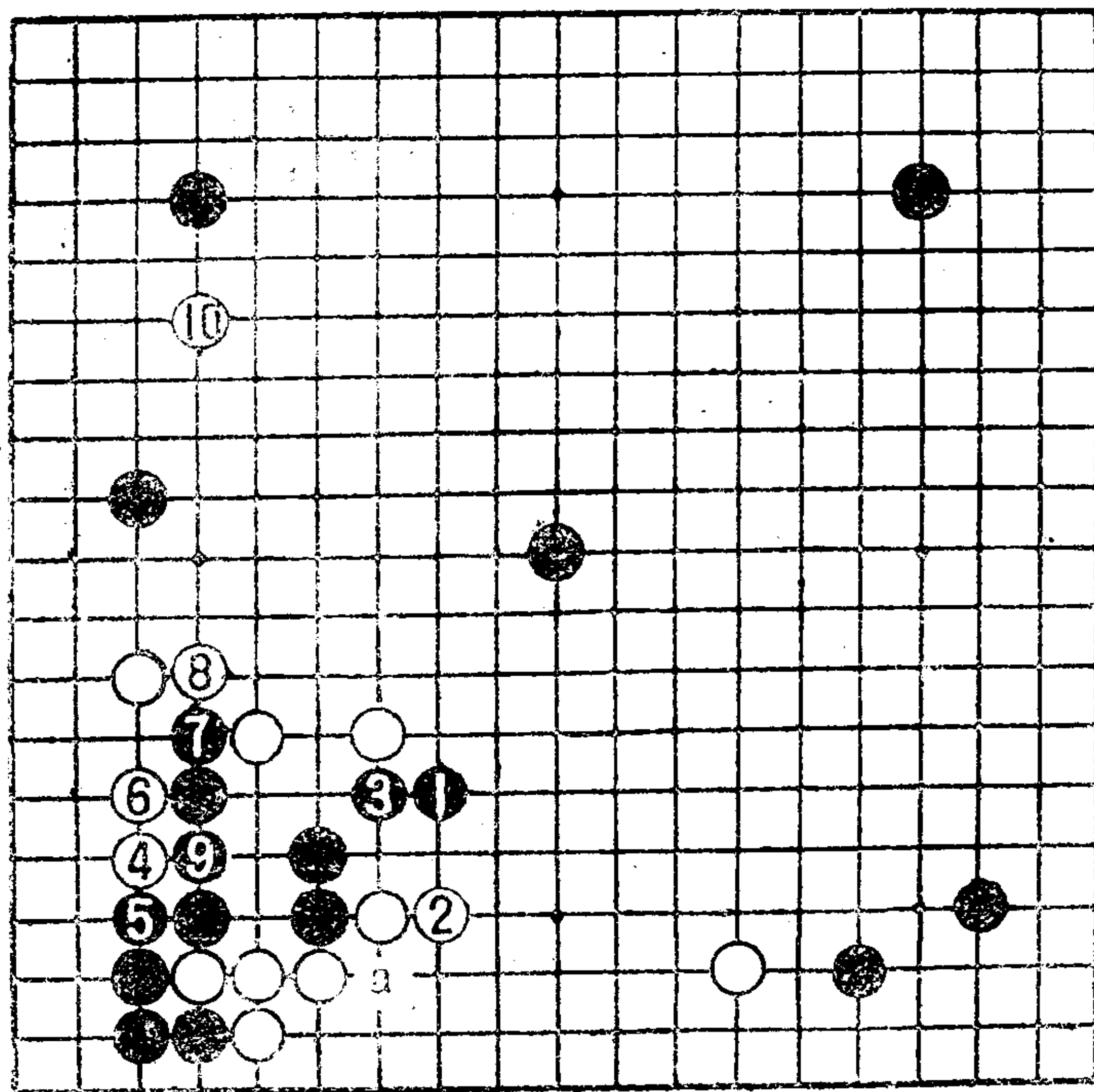


图 2

图3 在左下，即使被白 a 封锁，黑也无恙。黑尽可脱先它投，黑 2 守最佳，白深感棘手。白 3 窥时，黑有 4 位挡下的强硬手段，白 5 扳，黑 6 接是先手。白只得于 7 位守，至黑 8 止，白失败。

因此，对于白 1 的跳，黑不要亦步亦趋，就不会凑白的步调。

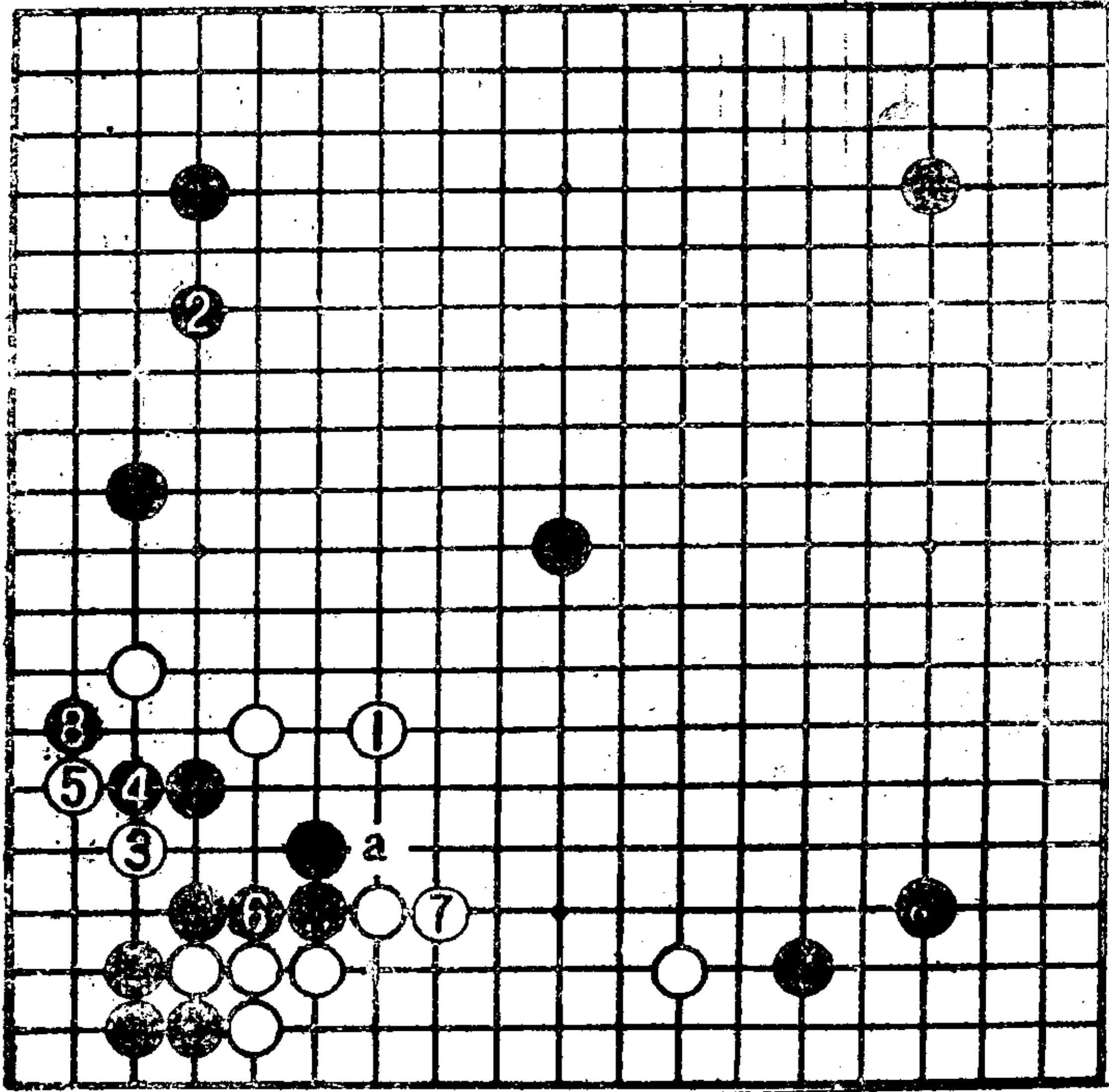


图 3

十五 消化不良

图1（受九子） 白1、3挂角后再于5位隔离下边黑一子，企图混水摸鱼。黑6飞是好手，意在围歼白1。白不能急于处理白5一子，只得于7、9位靠扳，加强白1一带的势力，先固后攻。

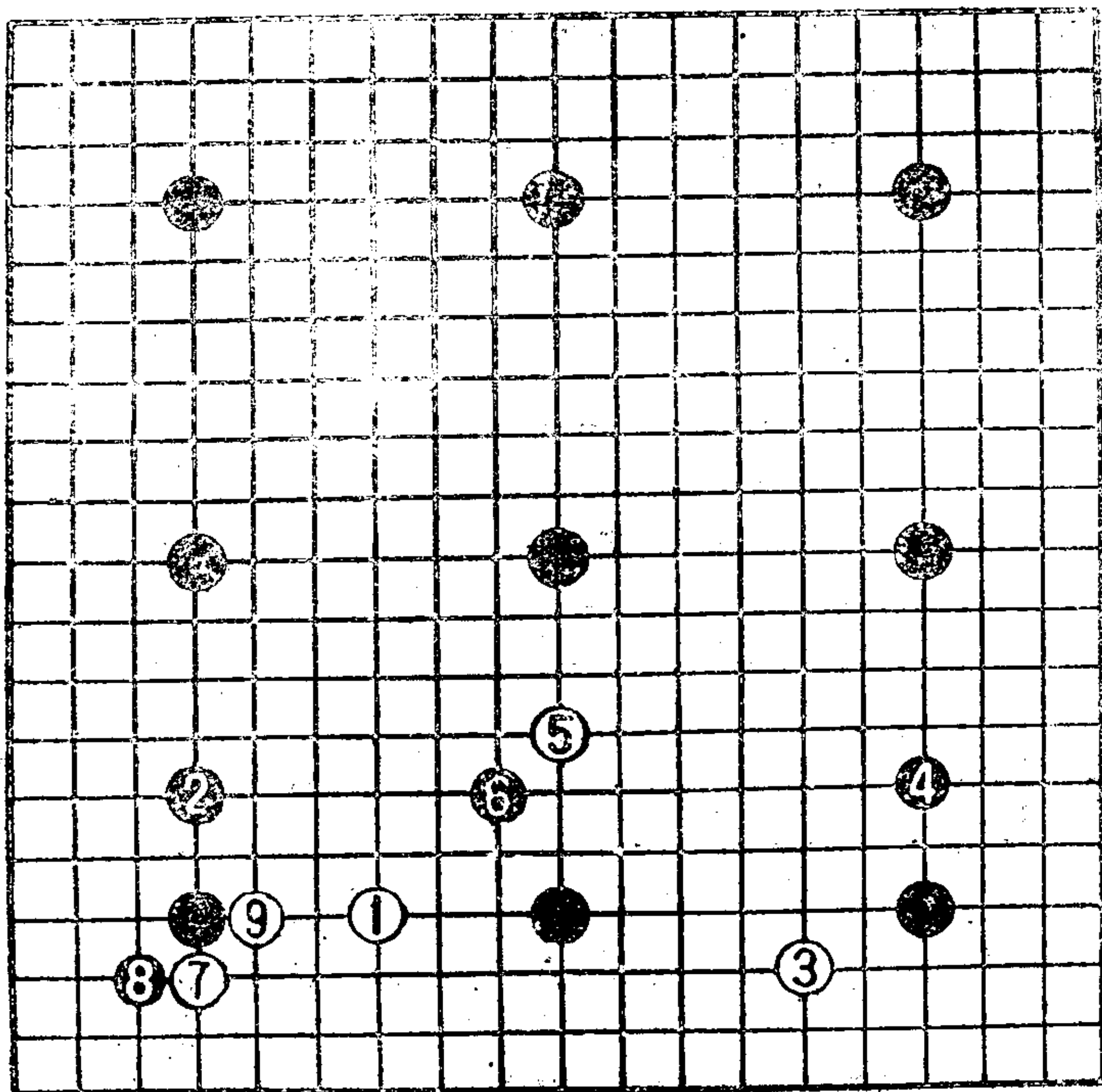


图 1

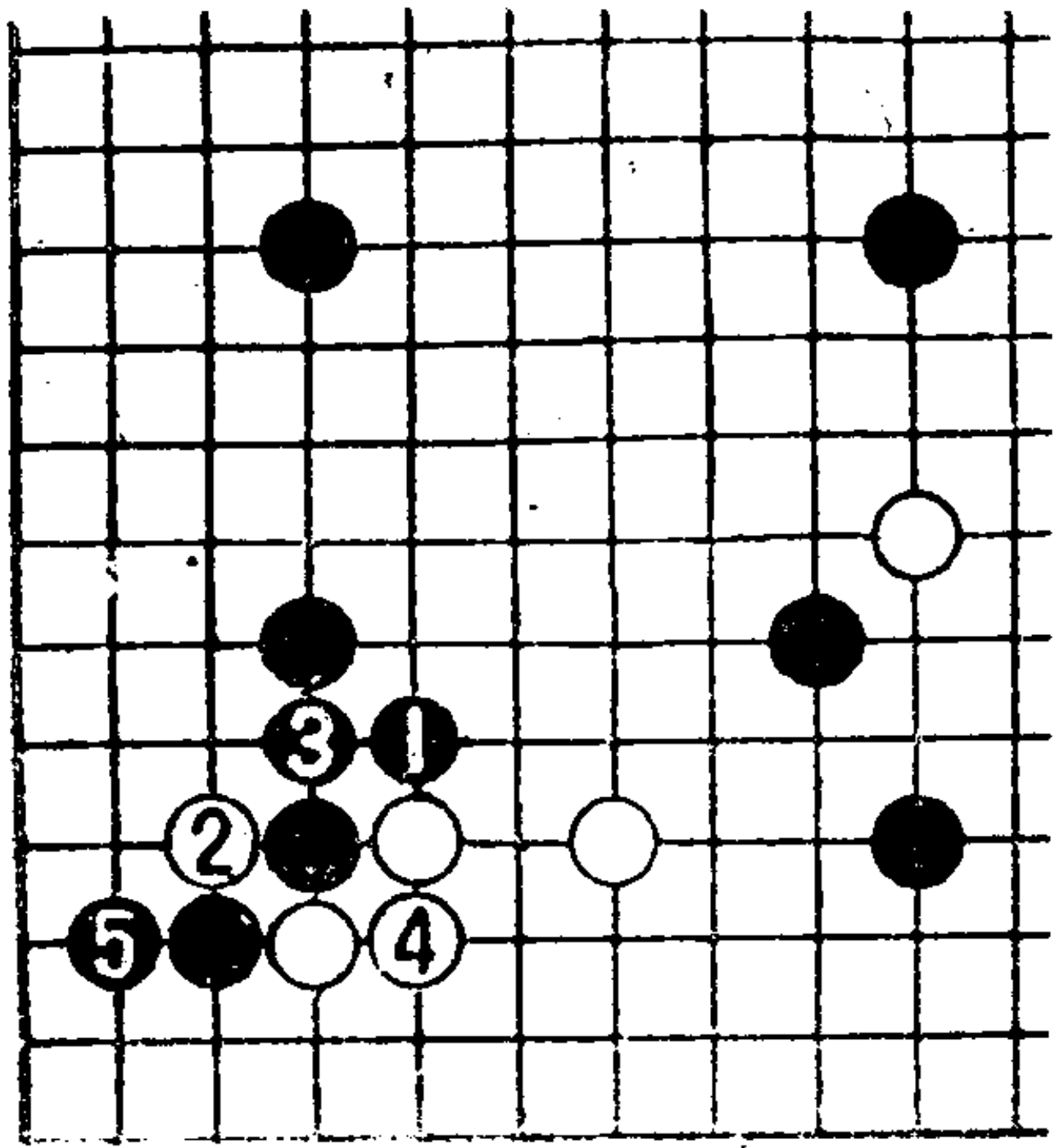


图 2

图 2 白呈受攻之形，黑 1 连扳，意在强攻白棋，但是，欲速则不达，白 2 打、4 粘后，角上黑味恶。黑 5 守不可省，从而可见，黑 1 构成一个愚形。

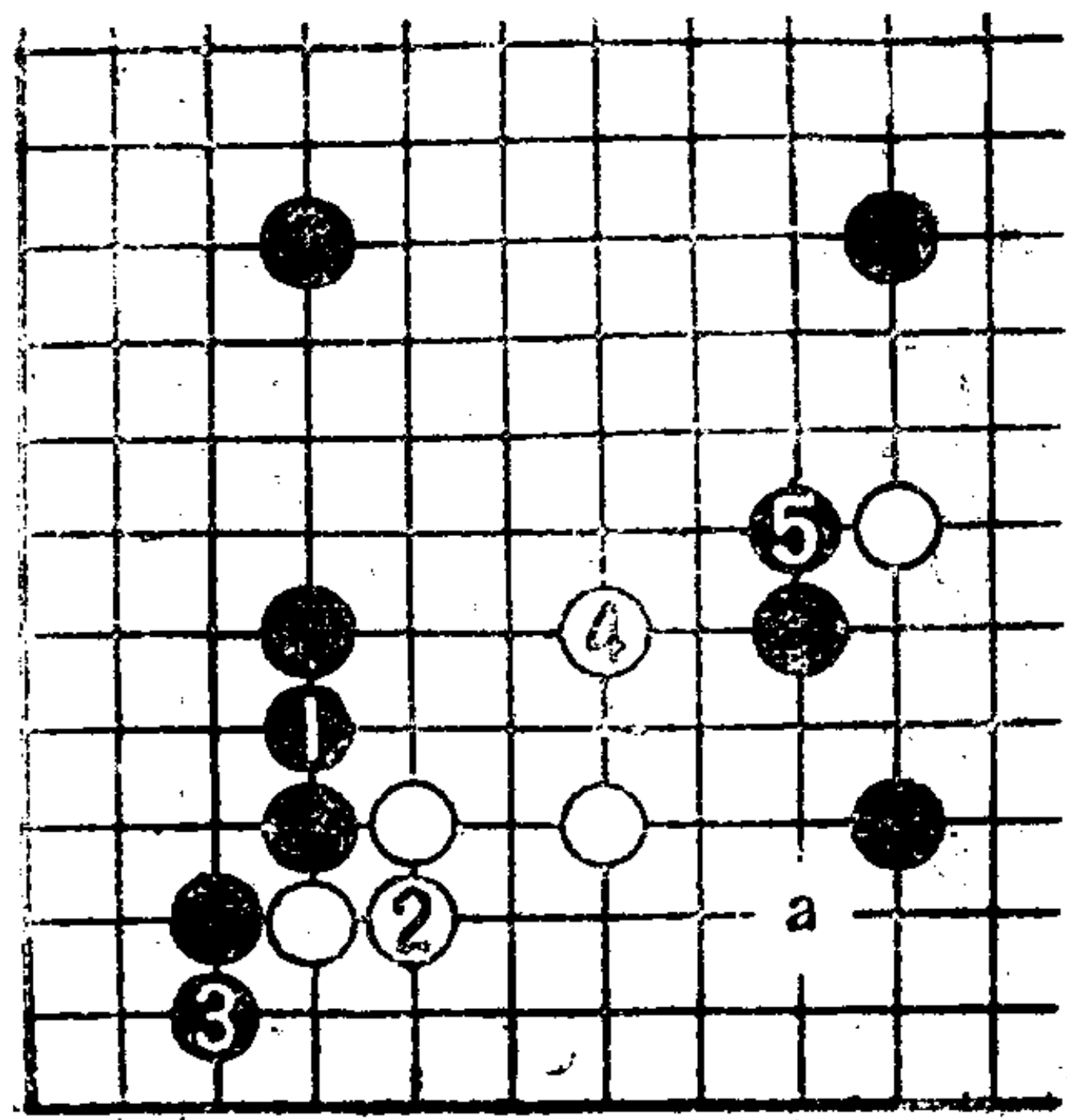


图 3

图 3 黑 1 连是好手，白 2 大致只有接，黑 3 立后角地很大，白处于敞口状态，如于 a 位求活很艰难。于是，白 4 向中腹出逃，但黑 5 分断白一子，黑步调顺畅。

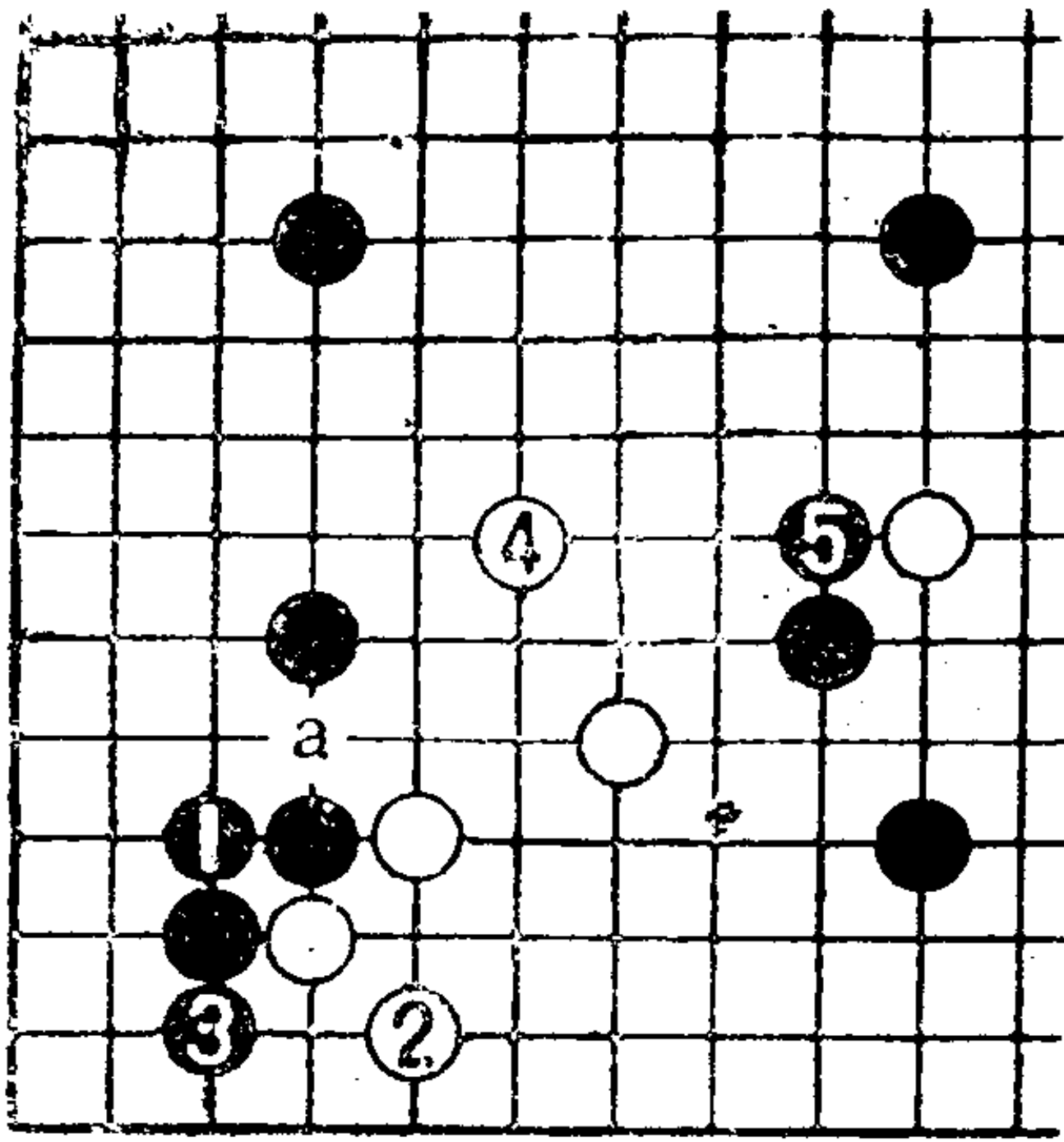
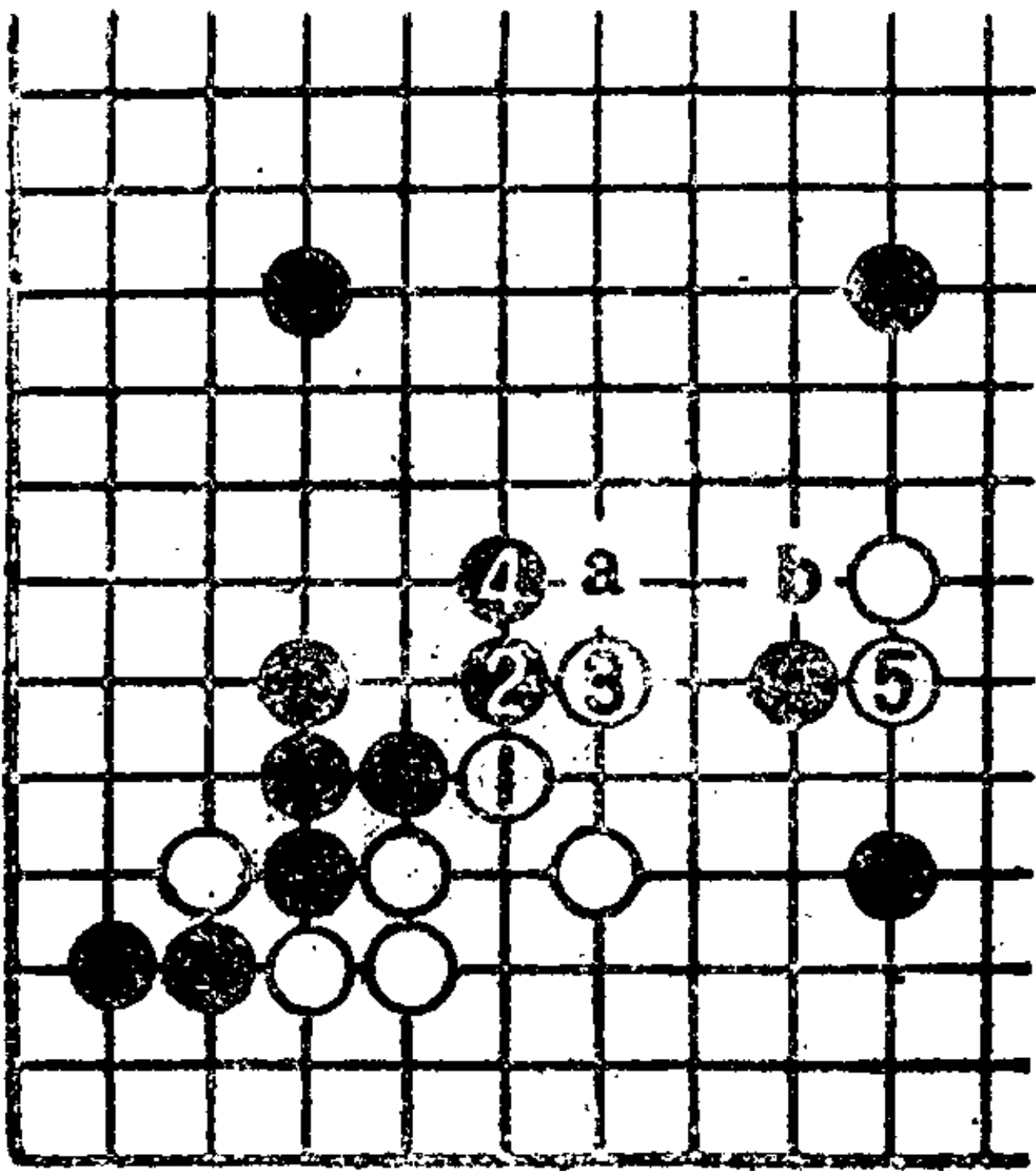


图 4

图 4 黑 1 接尽管十分坚实，却不如在 a 位连好。白 2 虎后，黑 3 还得补一手，白 4 则黑 5。与图 3 相比，黑左边略薄，白稍感轻松。



图

图 5 (续图 2) 白 1 鼓成好形，黑 2、4 扩张左边模样，白 5 挡逼迫下边黑一子。由于白 a 是先手，所以黑 b 长也难以出头。总之，白乘作战之机整治了下边的棋形。

十六 厚味围空

图1（受四子） 左下黑形坚固，外势雄厚，且与右边黑数子遥相呼应，构成黑的势力范围。

白考虑到逃一孤子无理，故在1位镇。黑2飞，关进白一子，看似好手，实际上，这样的“厚味围空”是恶手。

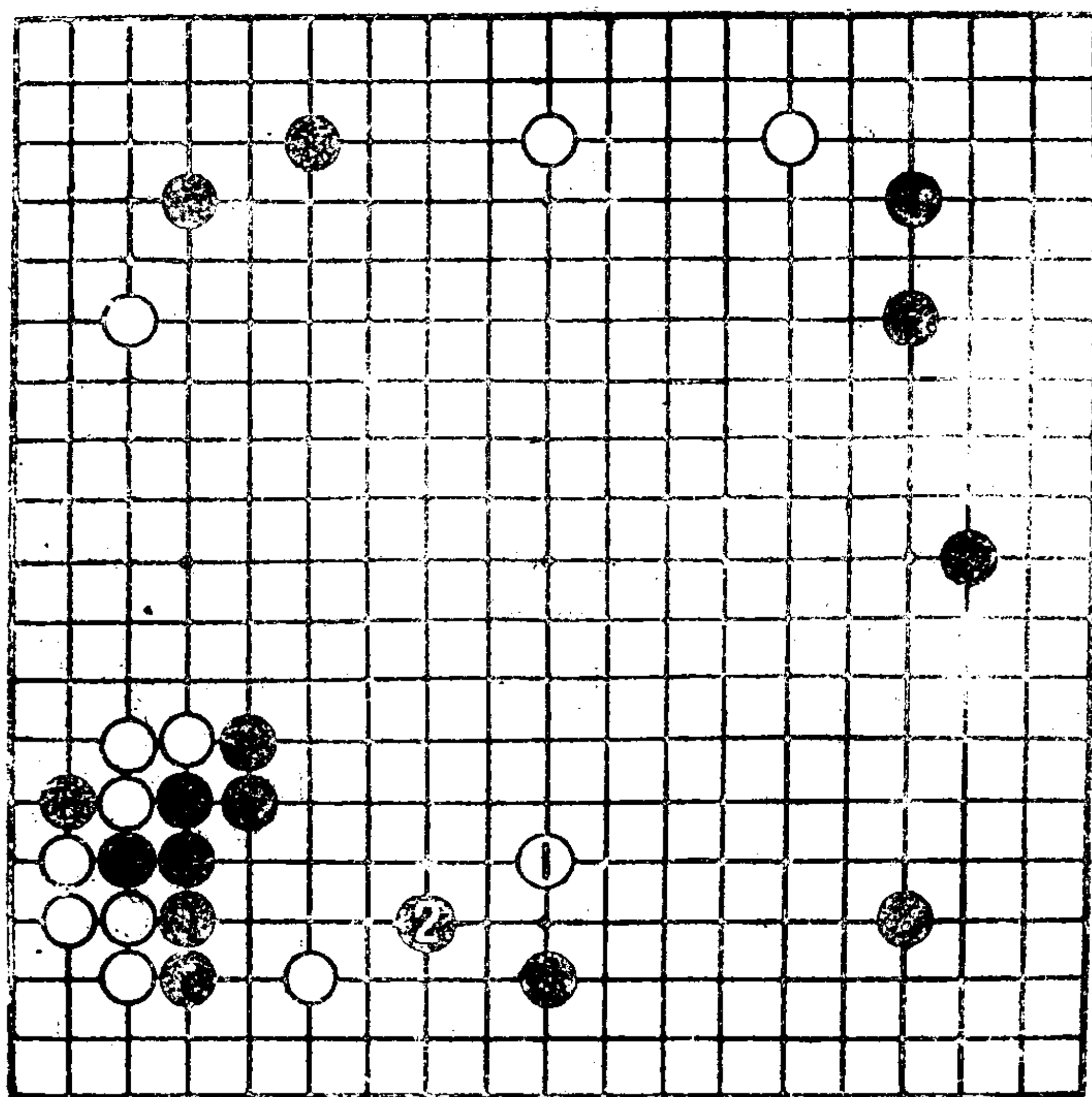


图 1

图2 厚味围空，效率不高，厚味应该用于扩大模样或攻击对方。

黑1飞守是正解。白2飞，接应左下一子，侵消黑地，但黑3关后，在右边构成了大模样，黑好。

白4跳出，则黑5跟跳。黑利用左下的厚味攻击下边白数子，同时阻止了白在左边形成大模样，黑充分可战。

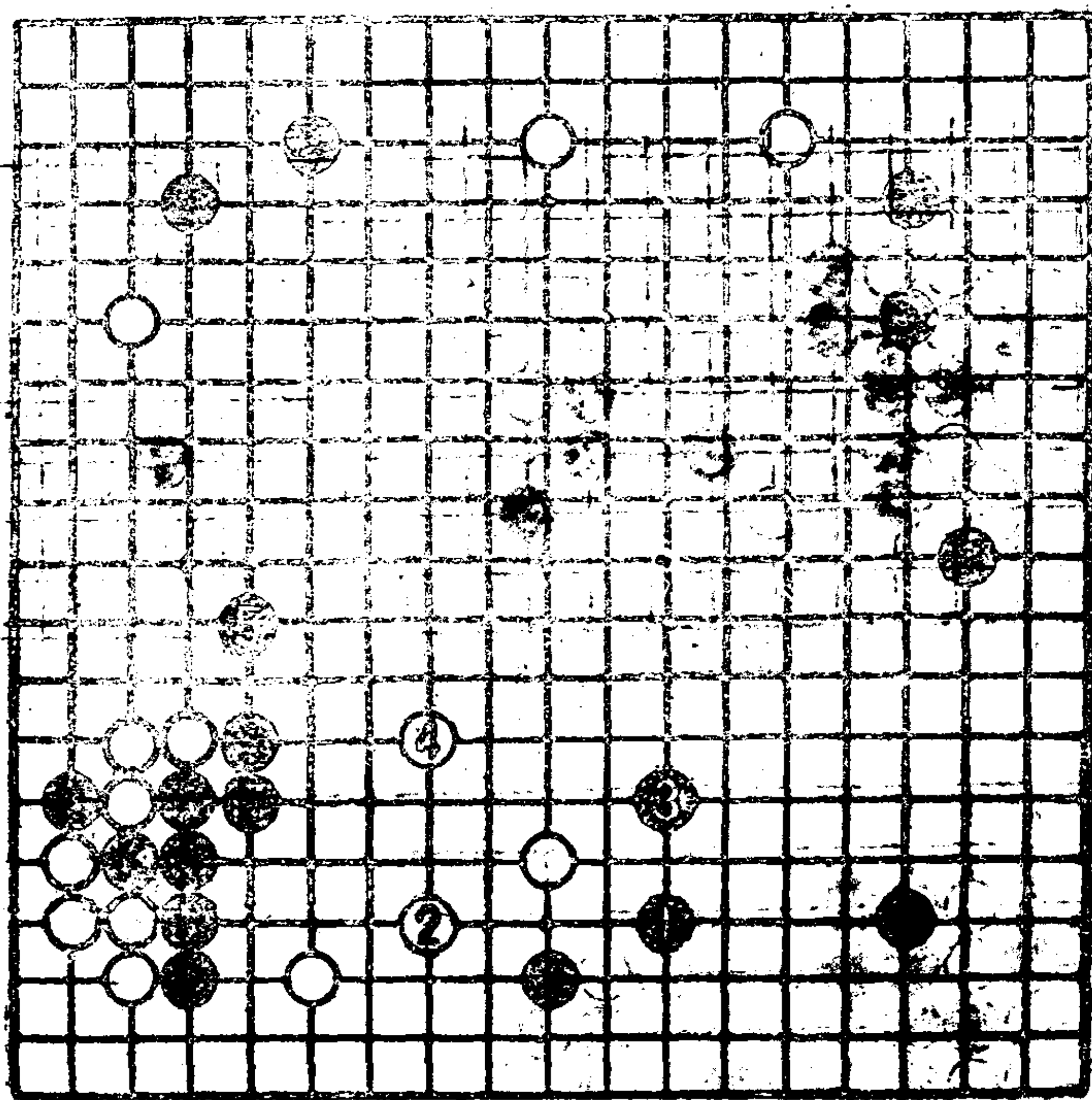


图2

图3 黑1飞靠与图1的想法相同。

白2扳，4长后，黑在5位补。继之白既可在a位飞，也可脱先它投。结果白抑制了黑向中腹扩张的模样，白满足。

图4 黑关进白一子价值虽大，但白1先手扳，以下至8连后，由于是“厚味围空”，黑显得子力重复，形状凝重。

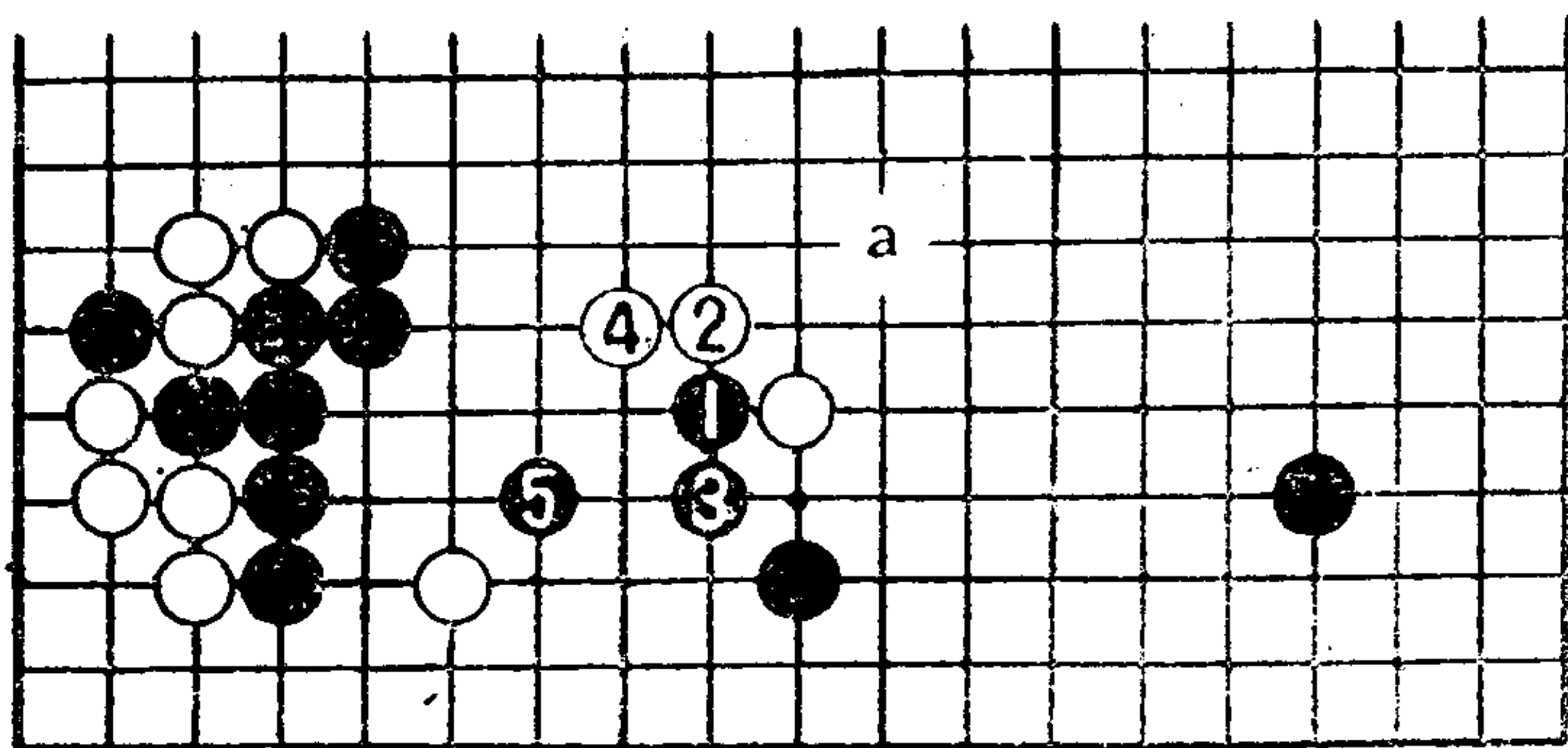


图 3

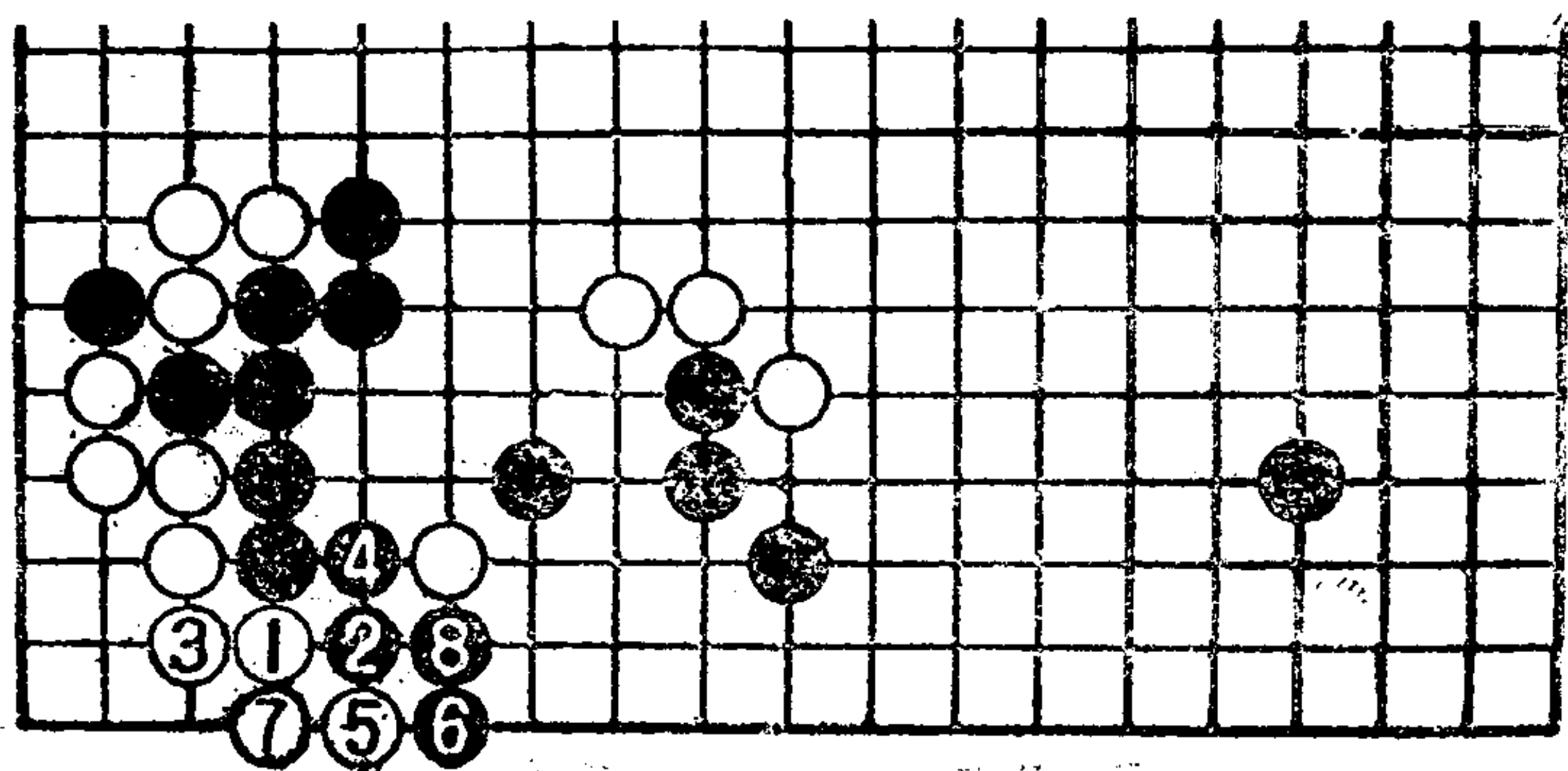


图 4

十七 出头

图1（受六子） 白1从另一侧再挂，从两边逼攻角上黑一子。黑2飞，4顶，固守角地，试图尽早获得安定。

黑6立下时，白7跳，获得外势。以后白在a位打入，黑难应。

黑如在a位补，则白在b位挡下严厉，黑不好。

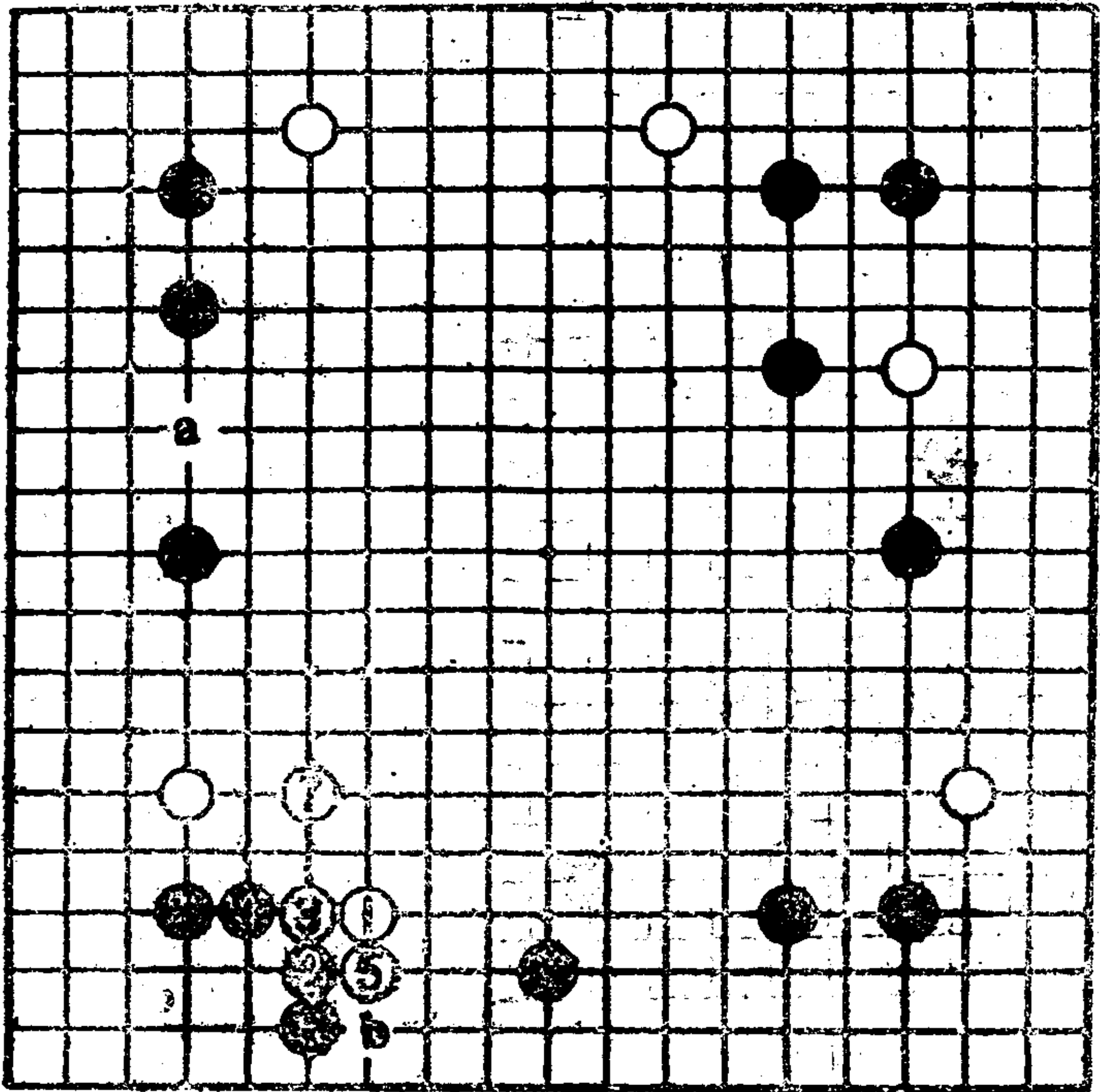


图 1

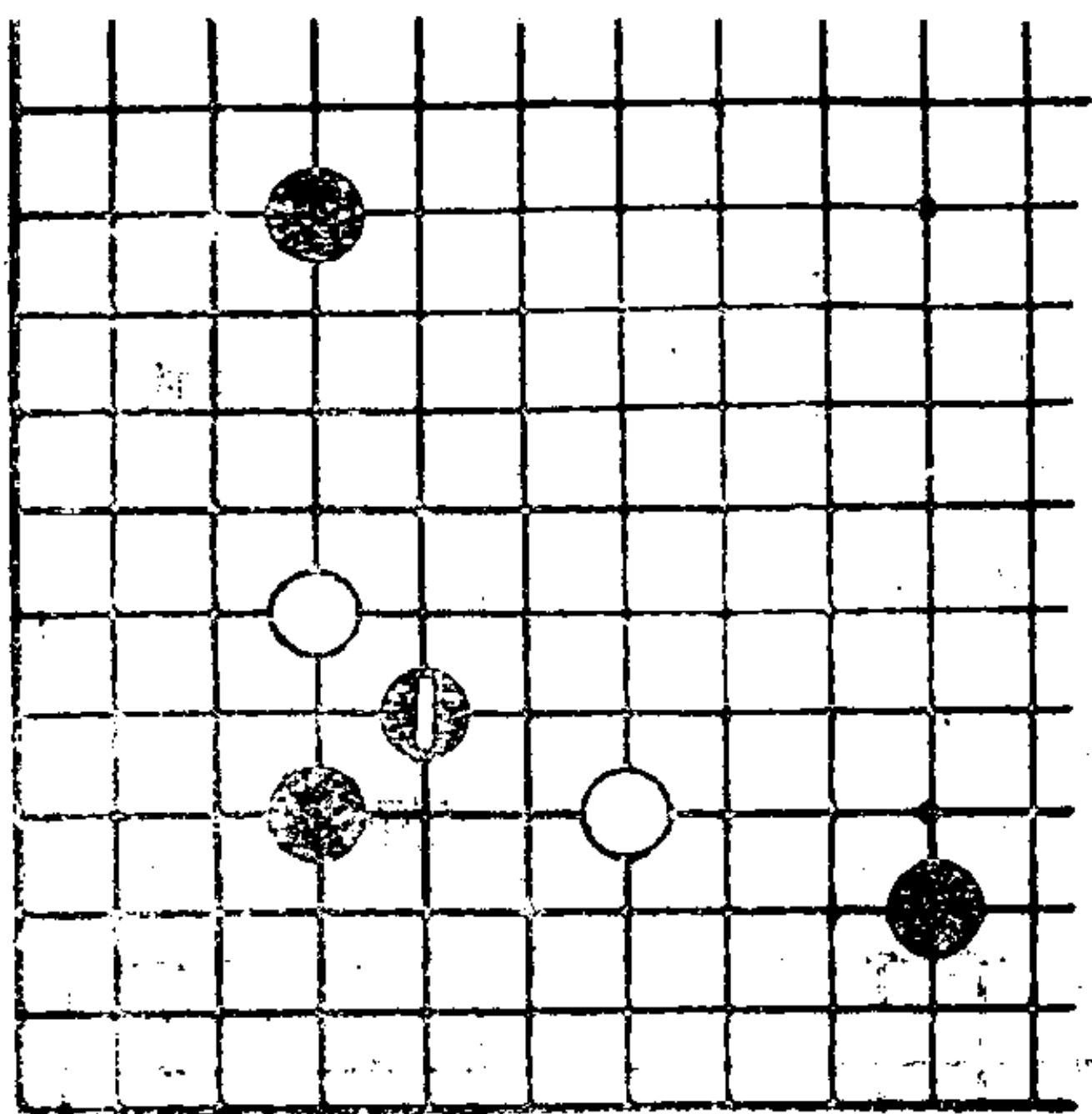


图 2

图 2 图 1 中黑的窘况应归咎于角上被白封锁。

对付两挂的基本对策是先出头，然后分而攻之。故黑 1 尖是好手。这样，左右的白棋很难处理。

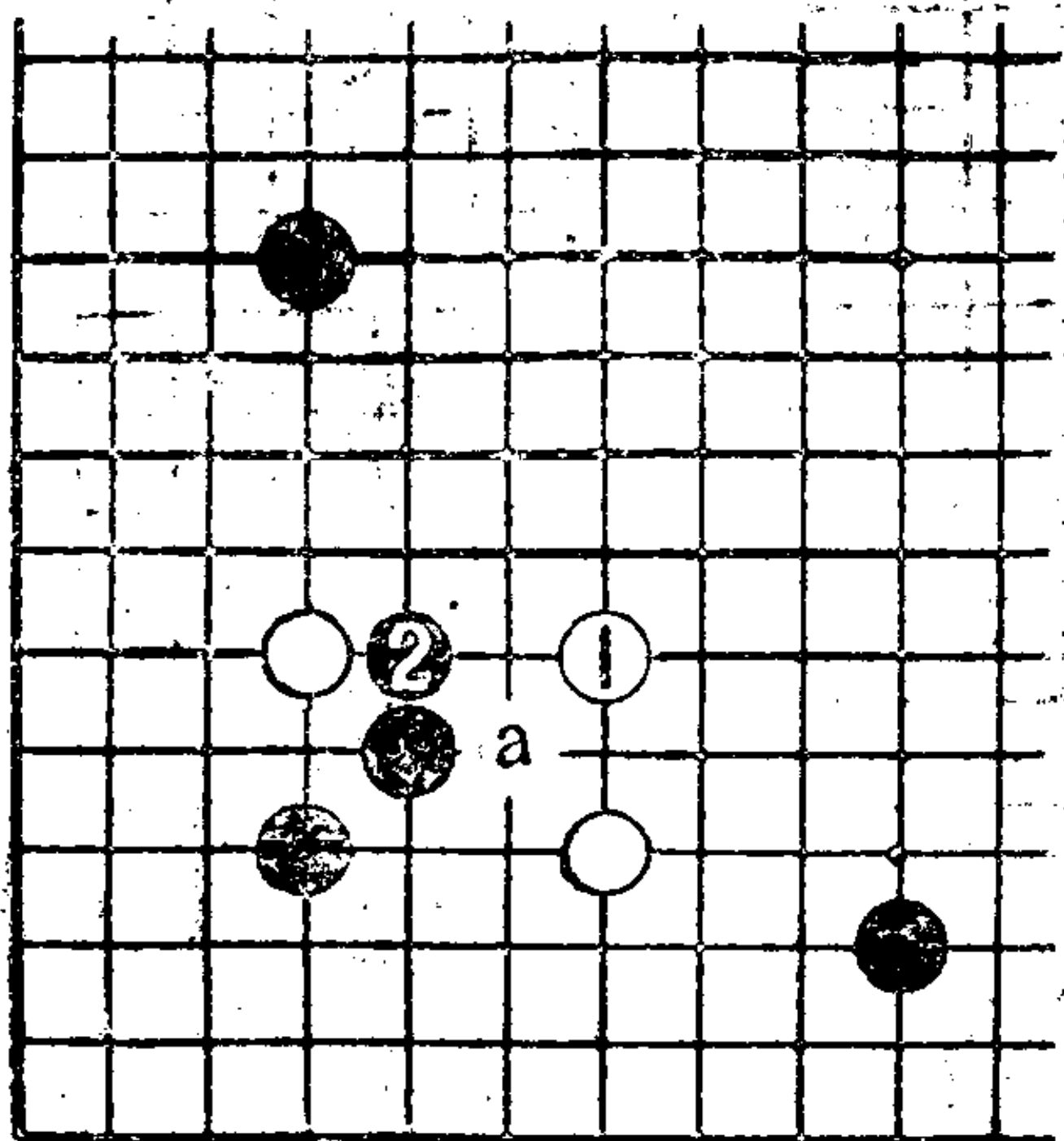


图 3

图 3 (续图 2)
白 1 跳，黑 2 长，左边白一子自然受攻。

白 1 如改在 2 位长，则黑在 a 位亦长。总之，黑应出头，分断白棋，进行作战。

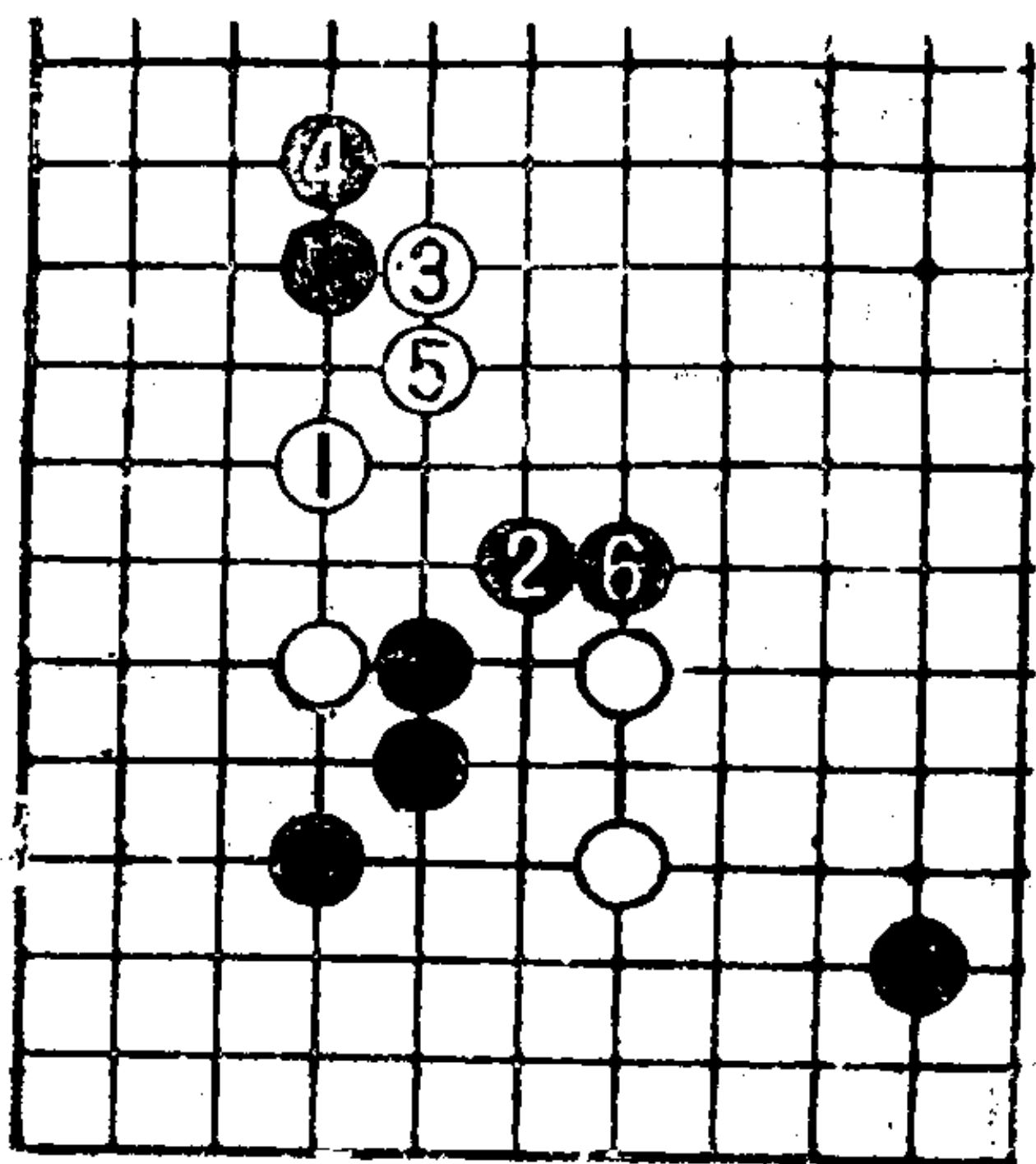


图 4

图 4 (续图 3)
白 1 跳寻求根基时，黑不动声色地在 2 位尖出。白 3 压、5 退后，左边的白棋还未活净。黑 6 长后，下边白棋还需逃生。

这样，黑已在角上生根，是强棋；而两块白棋都需逃命，是弱棋，故黑充分可战。

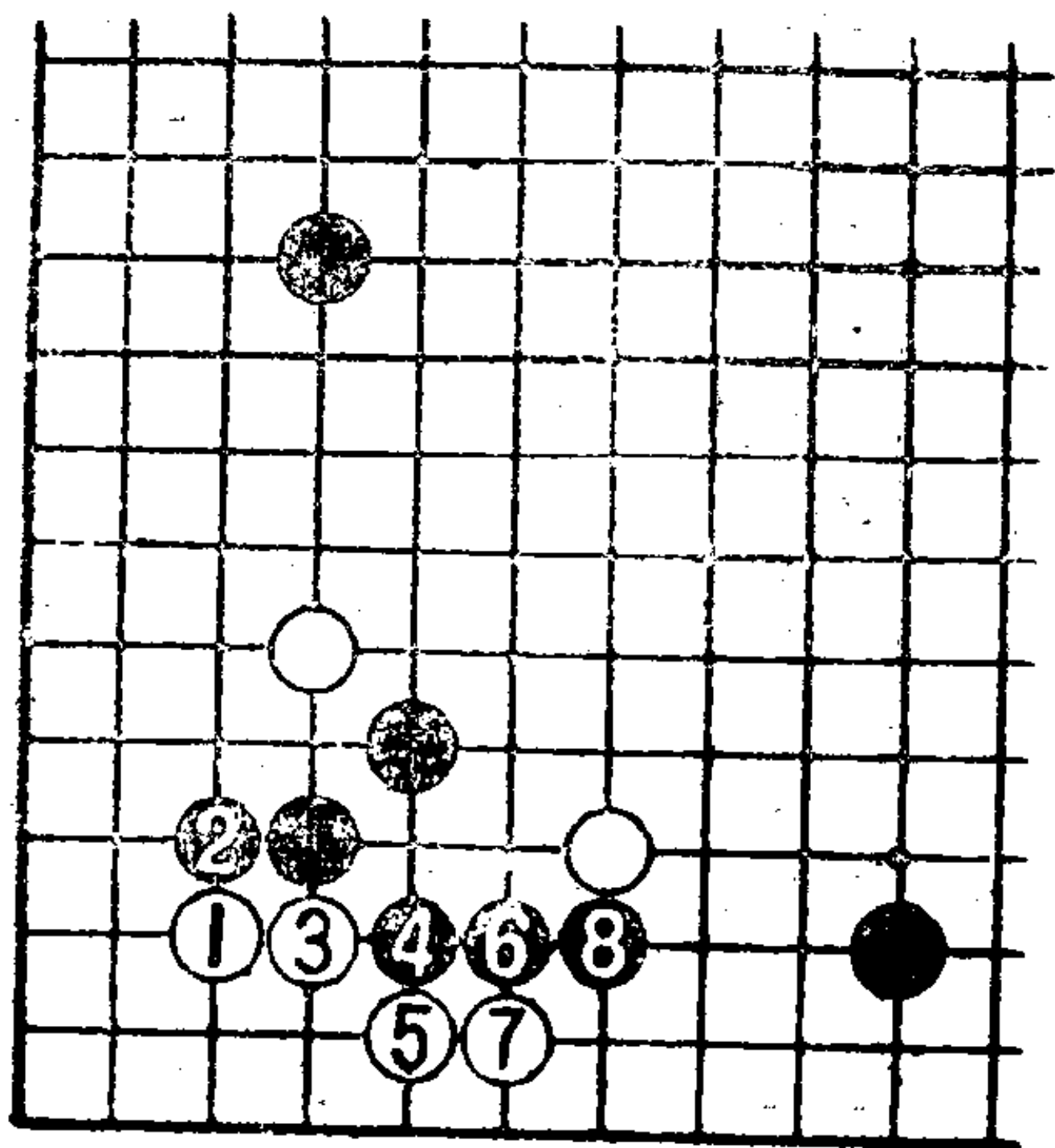


图 5

图 5 白不愿走成图 4 的结果而于 1 位点三·三，则黑 2 挡至黑 8 长止，白角上虽活，但左、右白两子陷入黑阵，白损失惨重。这是白最坏的结果。

十八 直接攻击

图1 这是受四子以上棋的常见布局。

左边的白棋很不安定。黑1直接打入，白2压，黑3扳后，白4扭断不得已。

图2（续图1）黑虽有严厉的攻击手段，但黑1打、3粘不行，黑3是俗手。

白4曲，以下至白8长，白棋已获安定。如此应对，黑收效甚微。

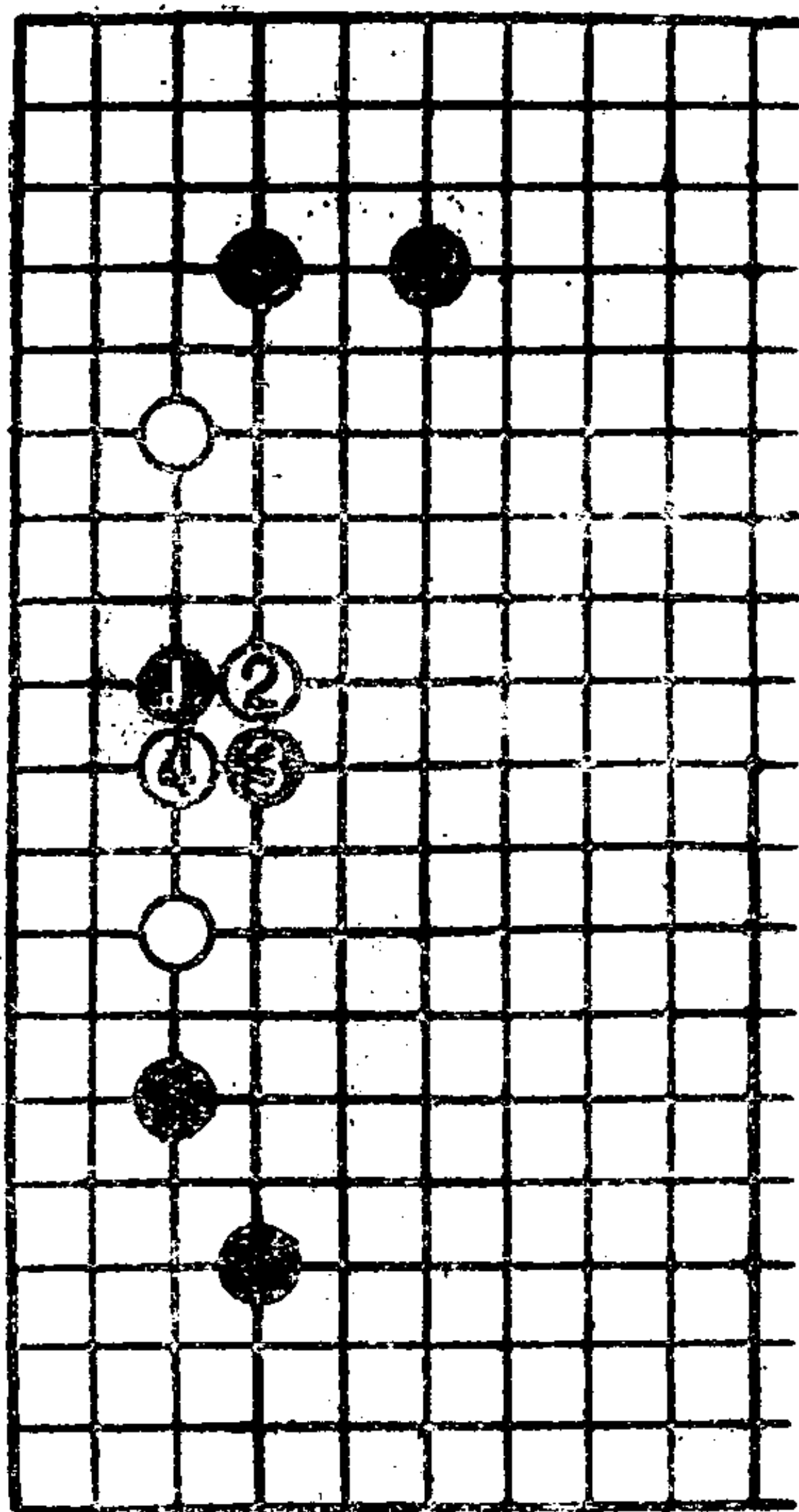


图 1

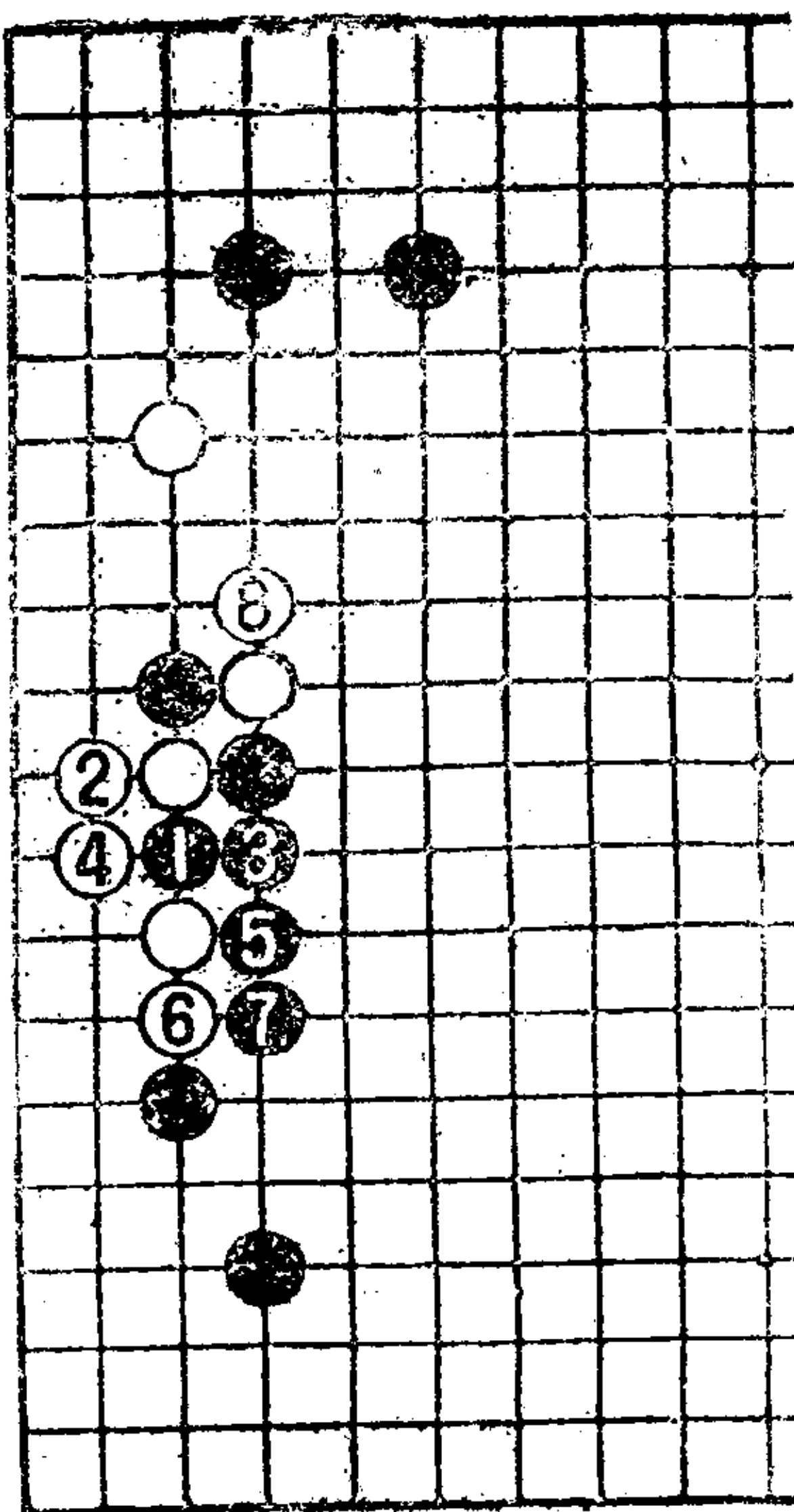


图 2

图3（续图1） 黑1打、3粘，分断白棋，但此结果黑也不好。

图4（续图3） 黑虽能攻白，但左中的黑三子重滞，反而有受攻之虞。

白1托、3虎是腾挪的手筋。黑4连时，白5曲，黑难下。

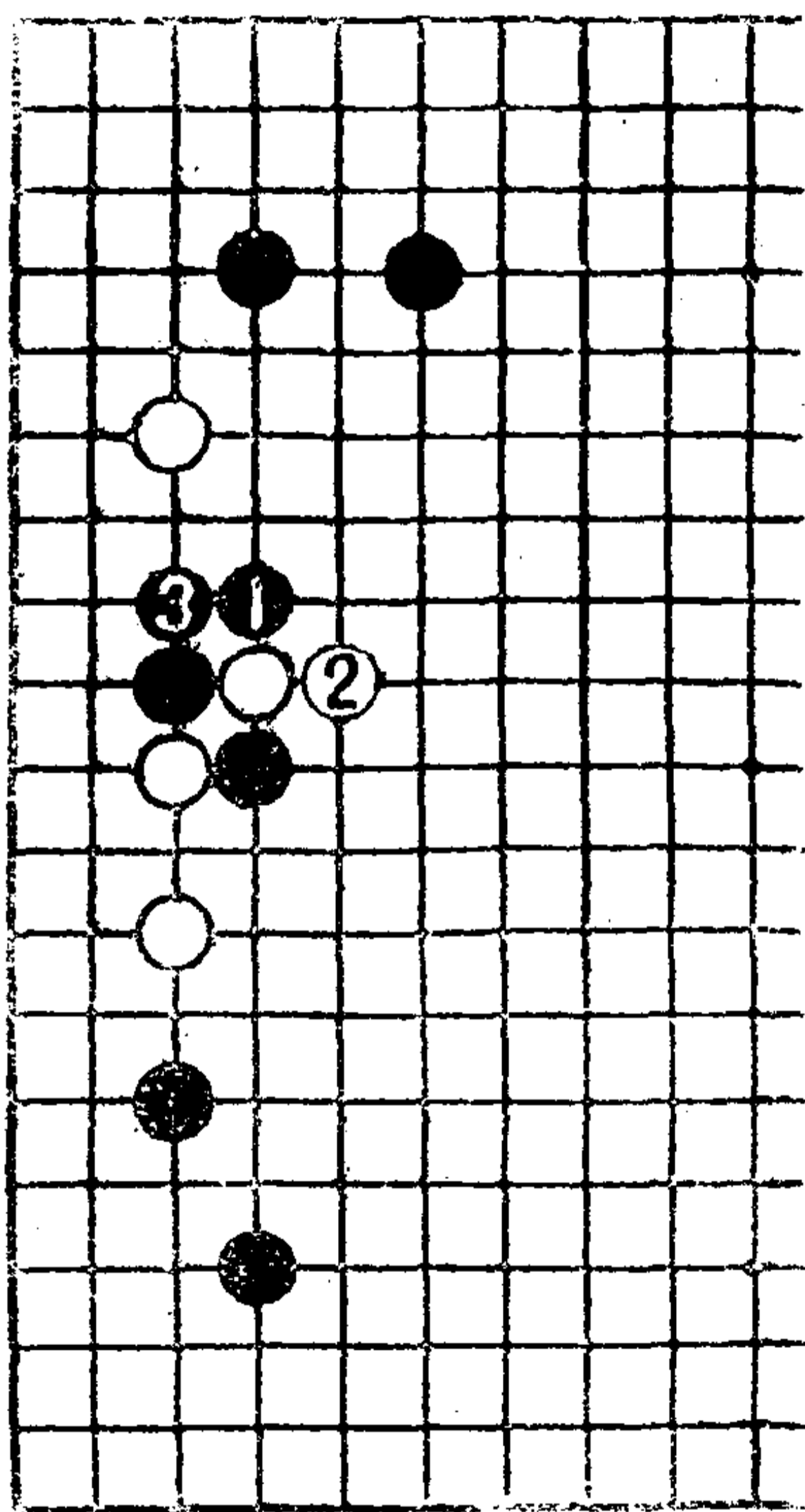


图 3

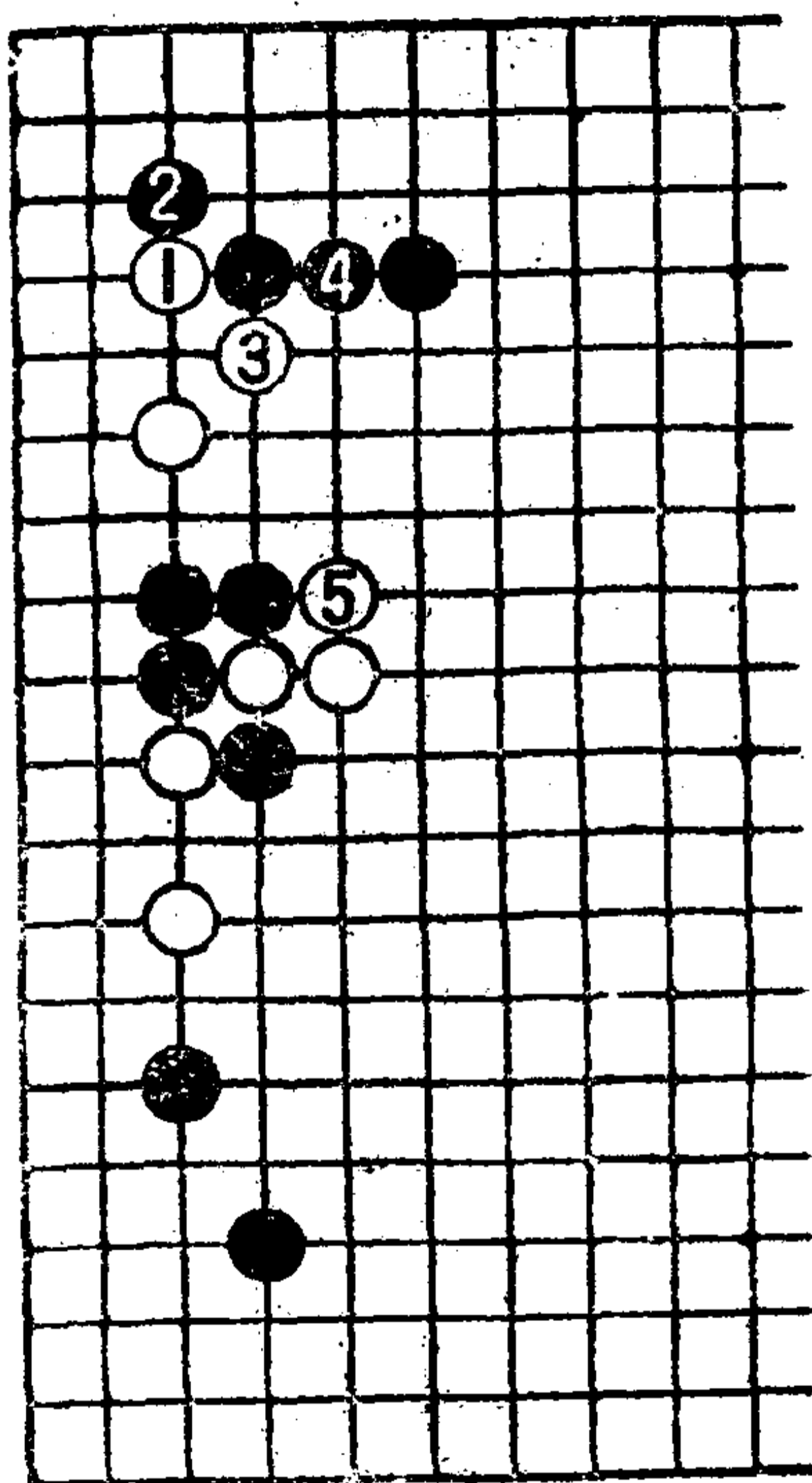


图 4

图5 黑1打并非恶手。问题是下一着棋。

黑3长，好象没直接参加战斗，但这却是不易觉察的好手。

图6（续图5）白1打吃时，黑2立下是先手，白3只得提。黑4虎后，左下黑地相当可观。

这里直接打入的黑子虽然被吃，但此结果黑无不满。

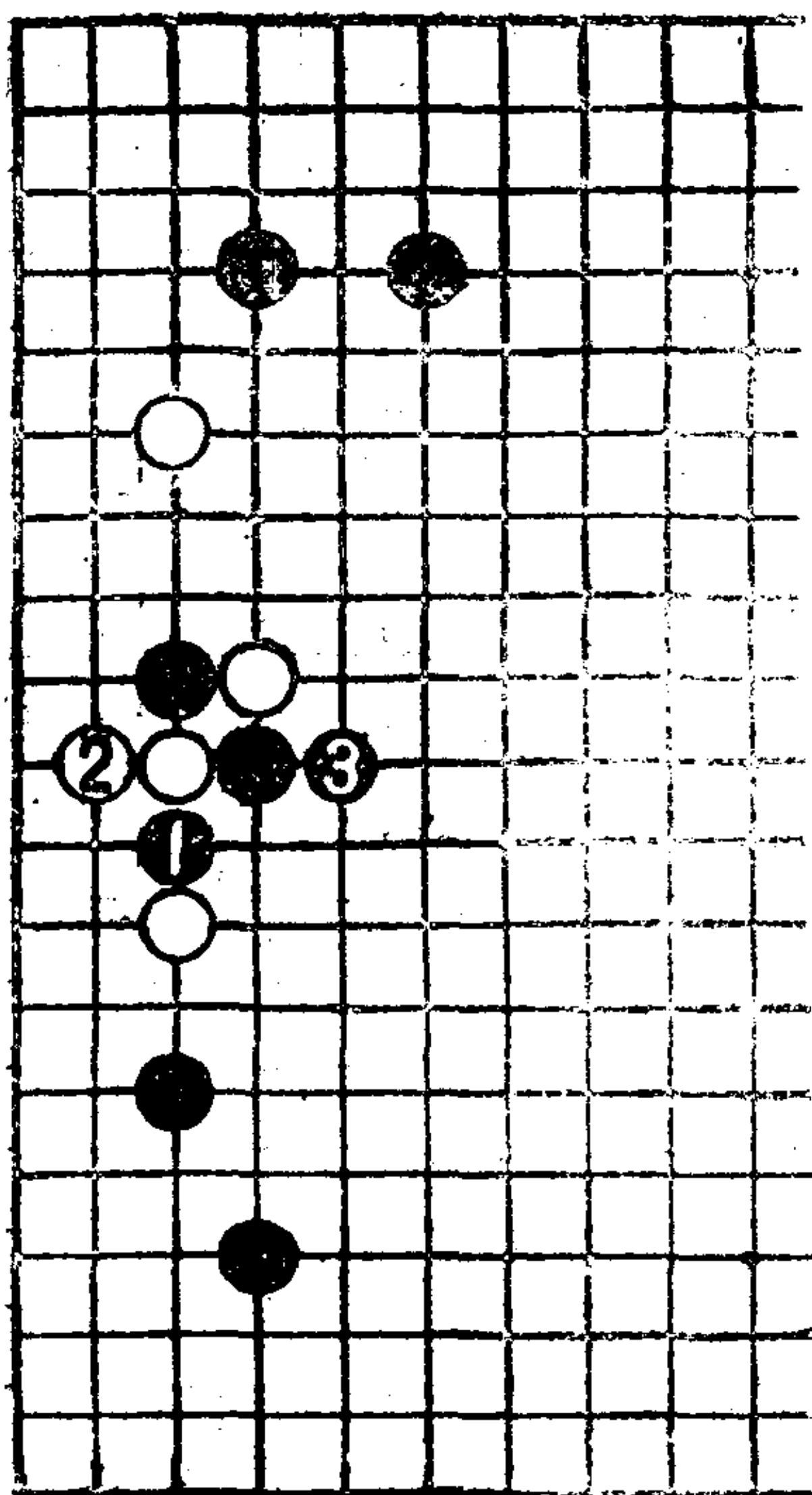


图 5

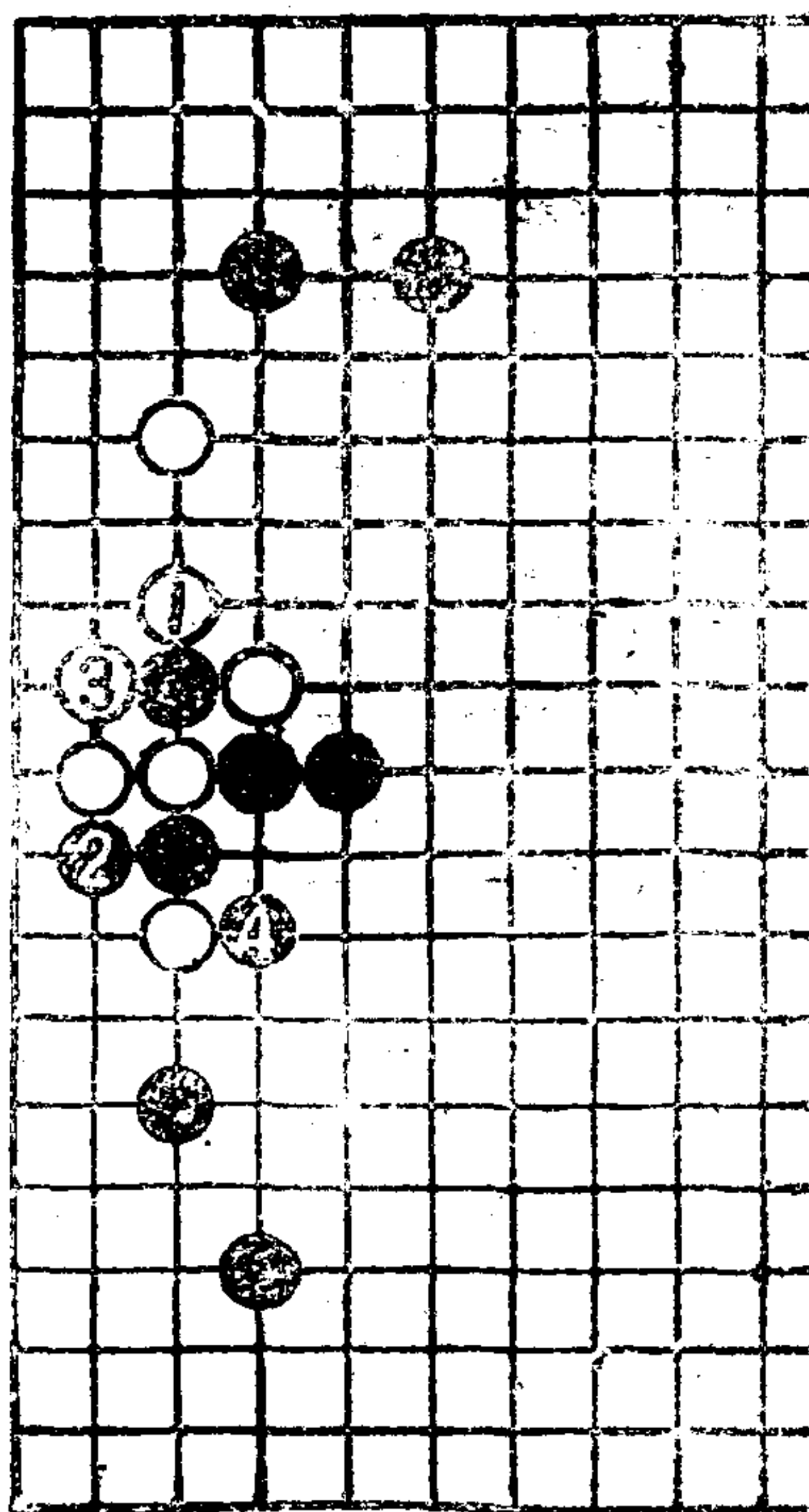


图 6

图7 白1在下边打，则黑2征吃白一子，是图5中黑3长的意图。

白3打、5长后，上下虽然取得联络，但屈居二线，而黑却在中腹筑成厚势，白不满。

图8 黑1同样是打入，但无直接攻击的意味，而白有2位飞渡的手段。

不过黑1与白2交换后，白被压在低线，这也是常见的攻击方式。

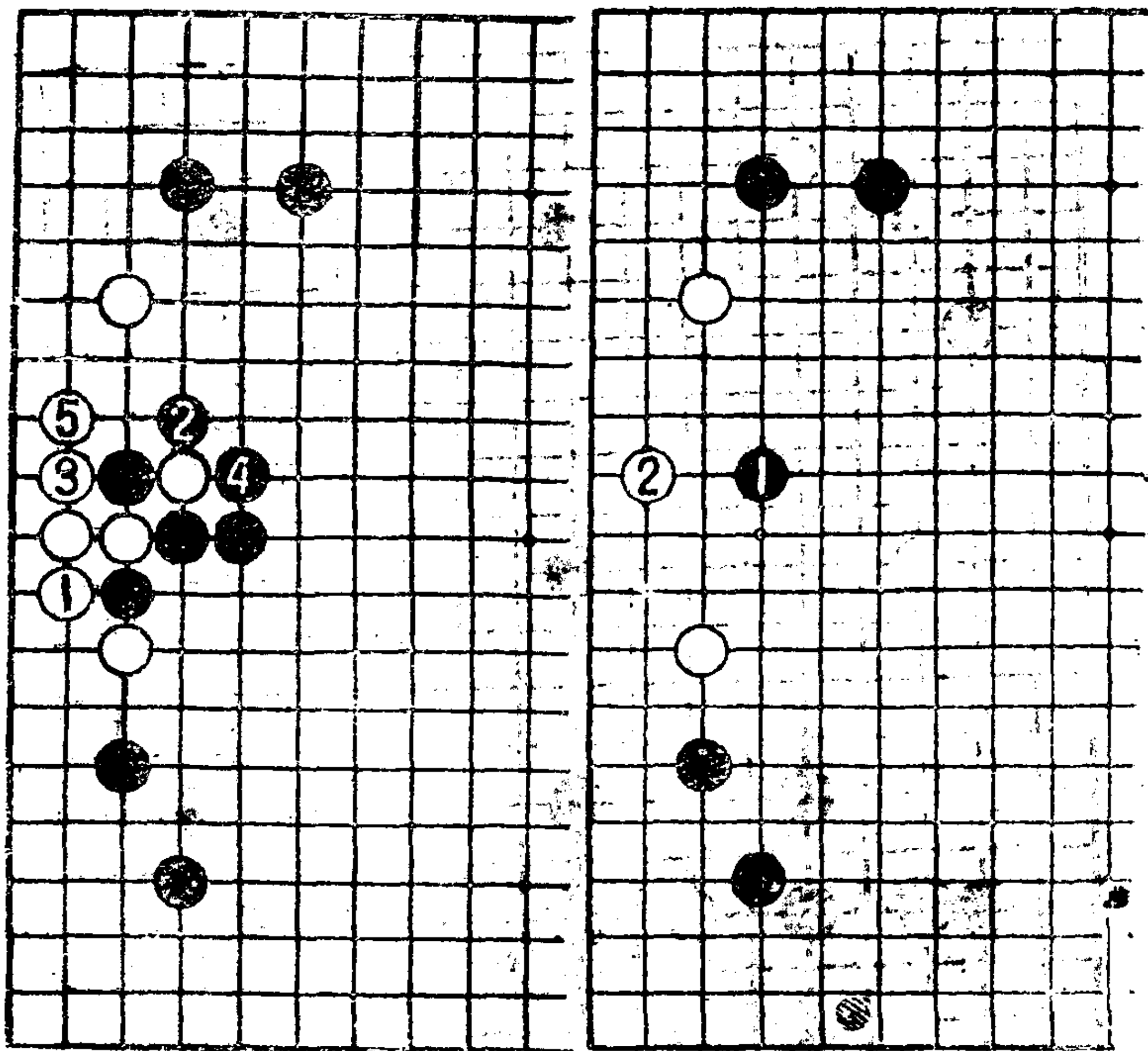


图 7

图 8

十九 大忌怯懦

图1（受七子） 初学者往往认为，白1跳下，意在左下角。

黑2守，角上固然安全，但显得怯懦。

白的意图是以白1为基点，然后在3位拆取得联络，使右下的白棋变强，而使中腹的黑子成为浮棋。因此，怯懦是绝对不行的。

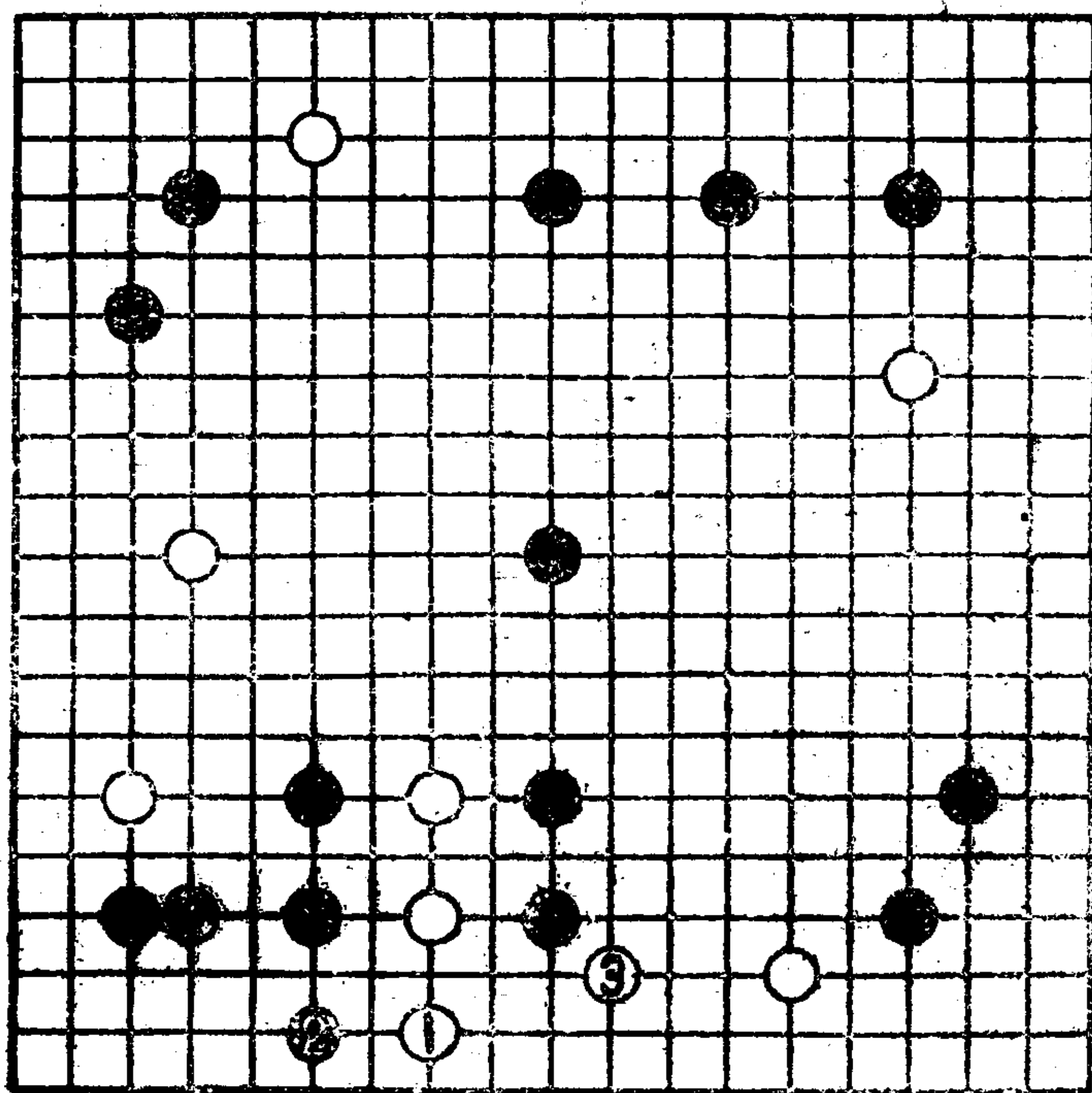


图 1

图2 黑1必须强硬分断白棋。

白2窥时，黑3尖刺，进行反击，黑5冲断后，中间白棋飘零。由于角上黑棋是活形，故对于白2窥可不予理睬。

图3 黑1跳后，白2逃出，但前途渺茫，黑可脱先在3位尖顶，白4上长时，黑5补一手，便可对右下白二子展开猛烈地攻击，黑充分可战。

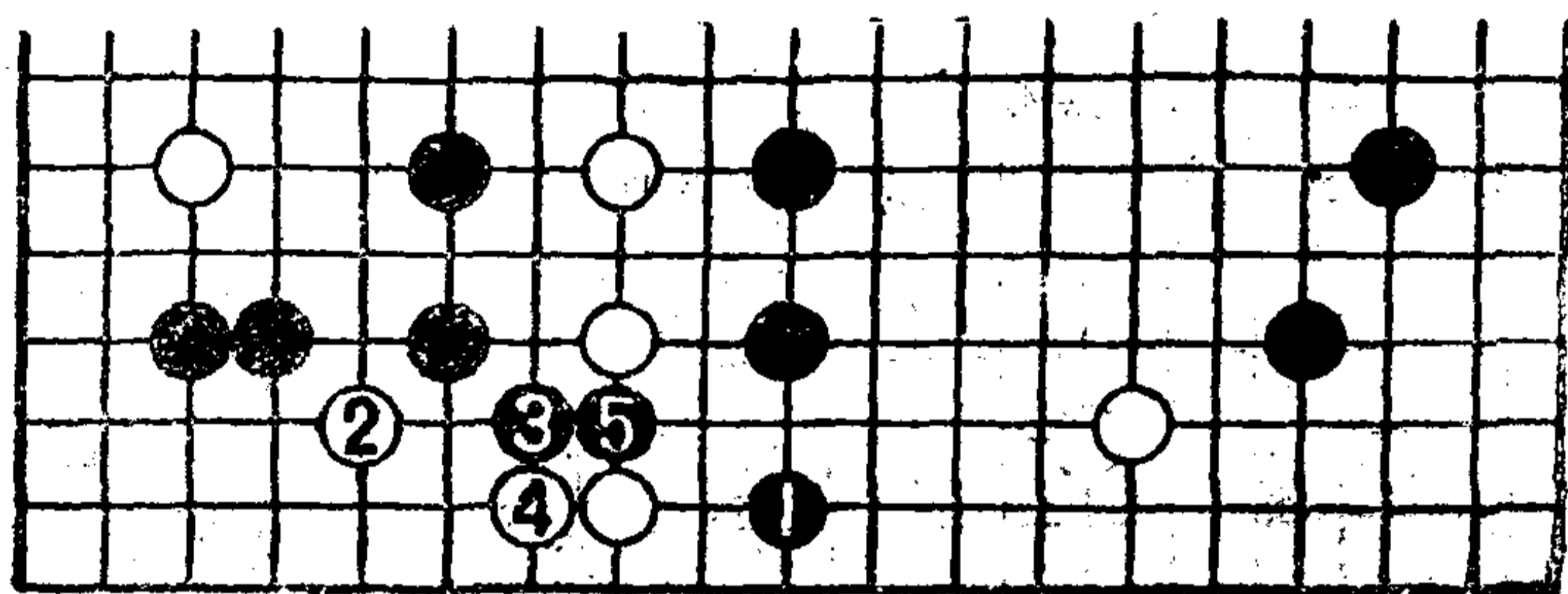


图 2

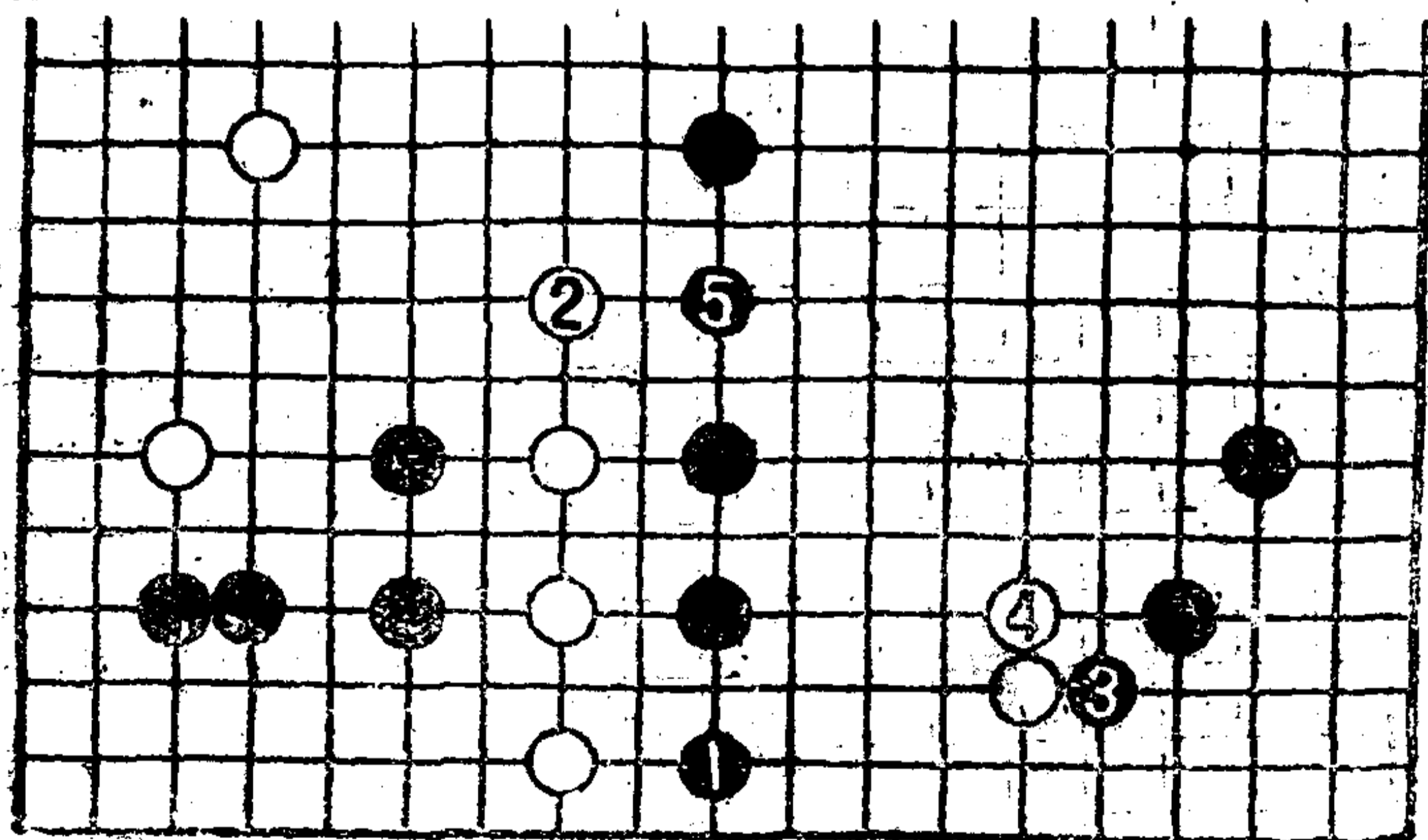


图-3

二十 局势模糊

图1（受五子） 受子棋一般都避免交战，黑方利用所让之子形成实地取胜，因此很多人在应对时都持这种消极的想法。

黑1小飞加固右下角，但白2占大场时，黑3守角显得拘谨。

诚然，现在黑棋占优势，可是按这种方法走下去，取胜很成问题。逃避战斗就不可能获胜。

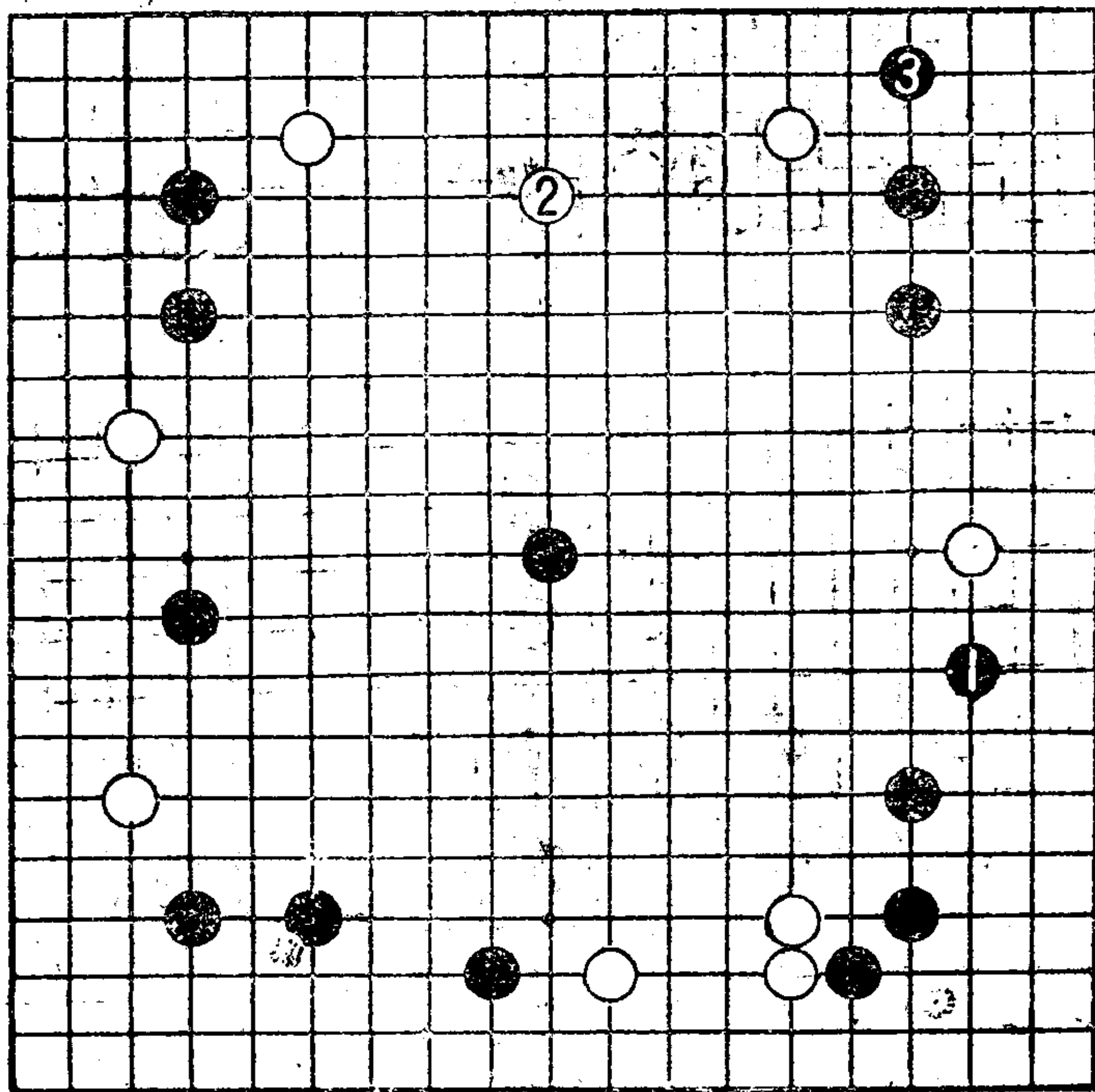


图 1

图2（续图1） 白1于右上角滑入，黑2守，角上可谓万无一失，然而这种交换却使白在右边有了宽裕的立足之地。接着白3点，开始攻击左上角的黑棋。

应对至黑12连止是一型。虽然角上黑棋眼位不足，但外面的白也很单薄，故不会轻易被擒。不过，白也并非想杀死黑棋，而是利用白13跳，15补来强化自身。结果白的弱棋变强，使局势变得模糊不清。

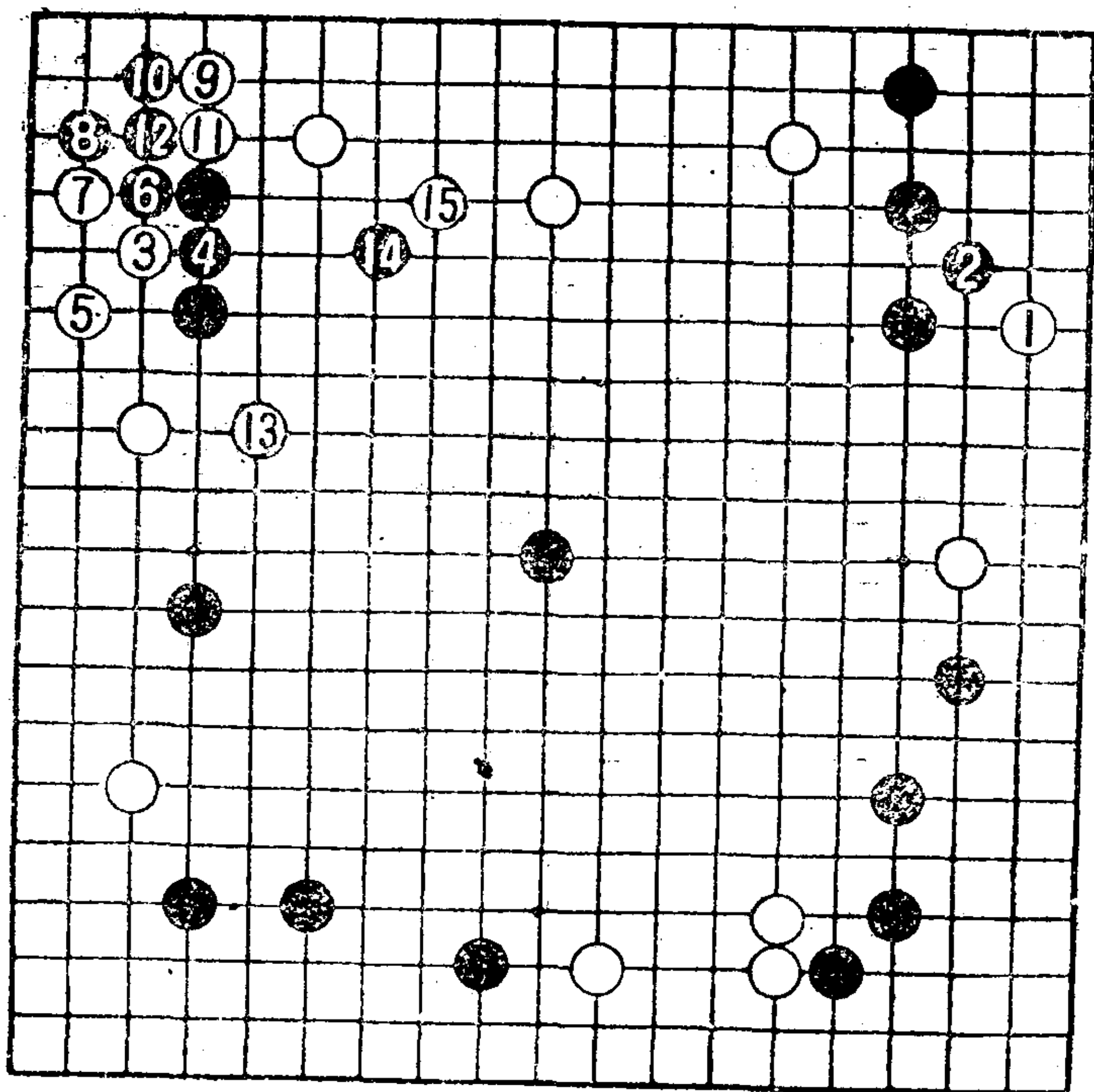


图 2

图3 攻击的关键所在。

在目前的局面中，左边的白棋被分断，显得很弱，这是由于黑打入时白脱先的缘故。因此，战斗宜从左边开始。由于周围黑势很厚，所以黑可大胆地挑起争端。

黑1尖顶，白2长重滞，黑3立后，白上、下分离，陷入困境，难于两全。

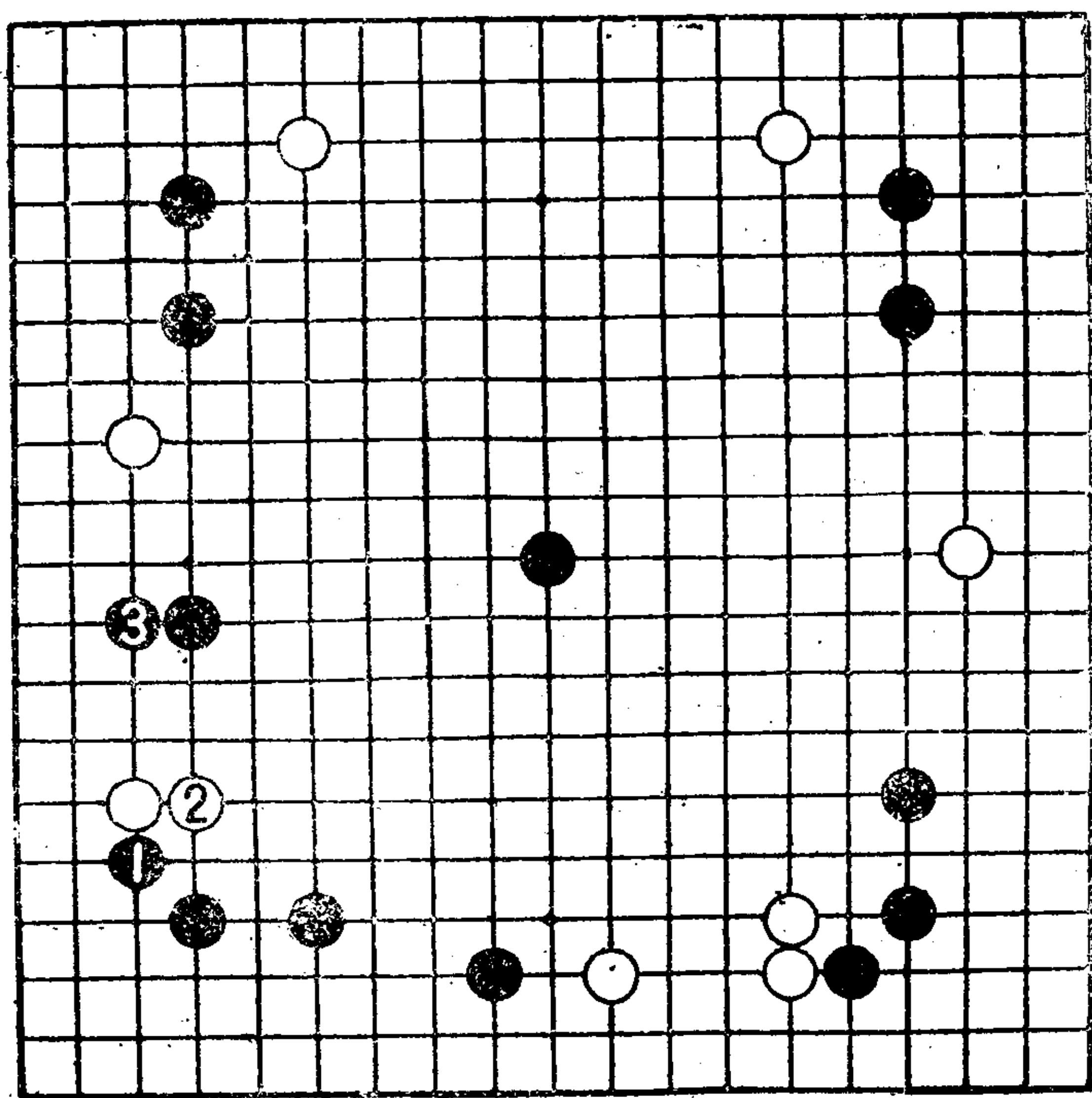


图 3

二十一 滑入的对策

图1（受四子以上） 白1滑入，黑颇感棘手。

黑2尖补是缓着。白3补后，白有了求活的根基。

图2 白1一间拆是常形。可是，黑2立后，黑不仅可固守左边大块实地，还可对白展开攻击。为此，白便采用图1中1位滑入的下法，这样，黑必须作出相应的对策。

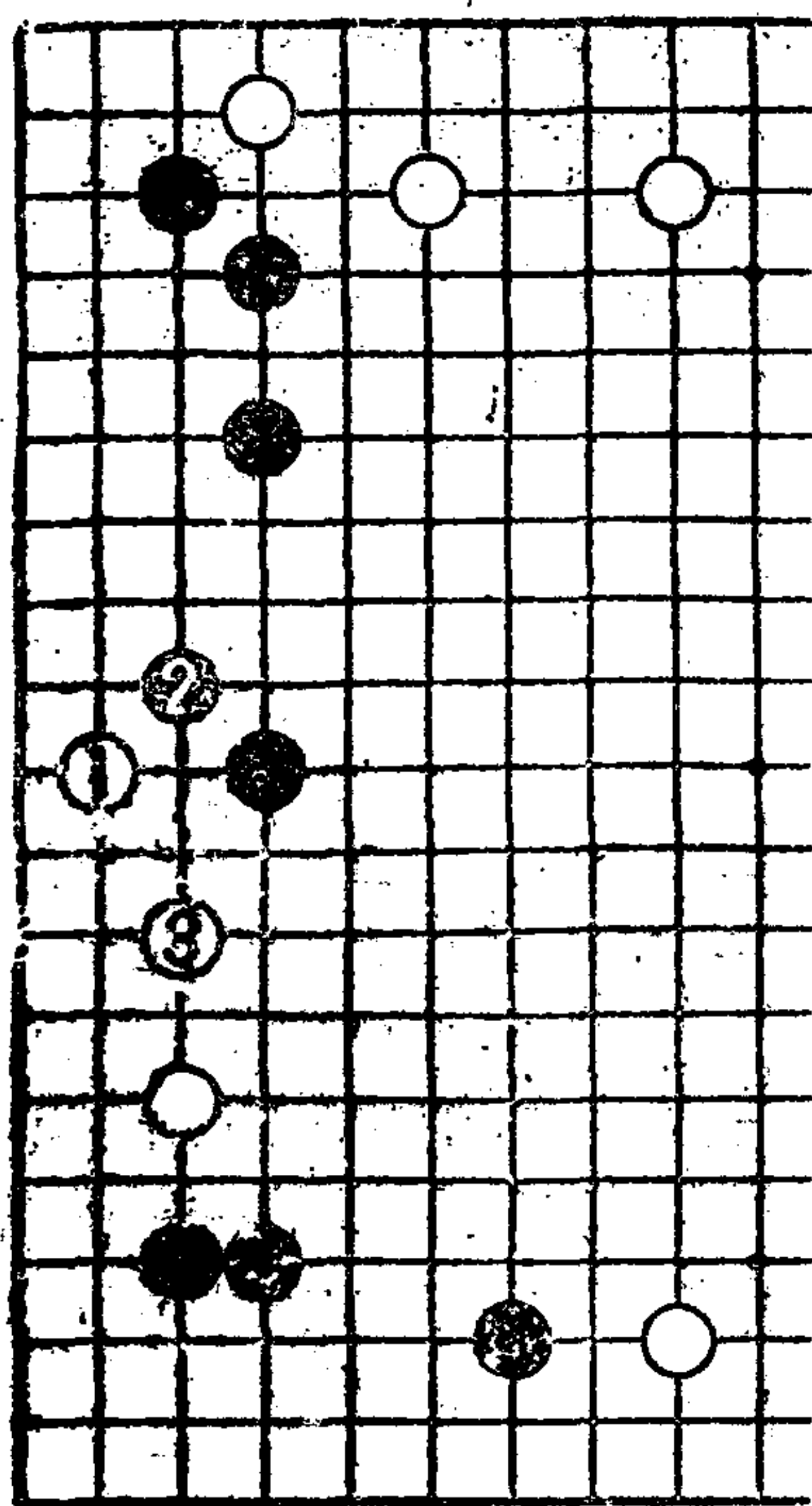


图 1

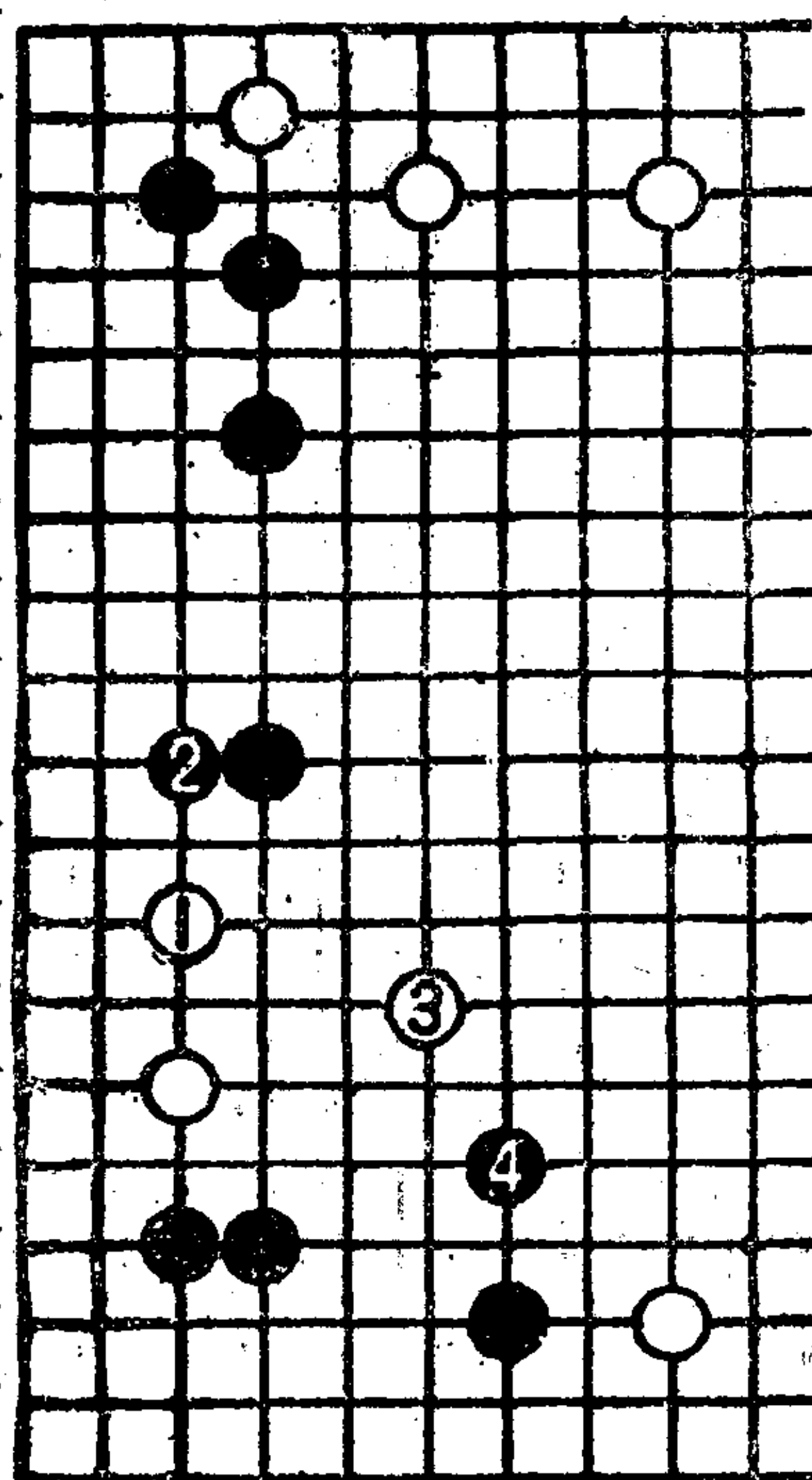


图 2

图3 黑1飞靠，是守住左上黑地的下法。

白2扳、4打，黑5反打。这样，左边的白已活净，黑失去攻击目标。因此，守是下策。黑1是不及格的一手。

图4 黑1从另一侧飞靠时，白2、4打吃一子，以下至黑7止，左下的白虽成孤子，但黑却失去了左上的实地。

白8长后，其结果与图3大同小异，所以黑1仍是恶手。

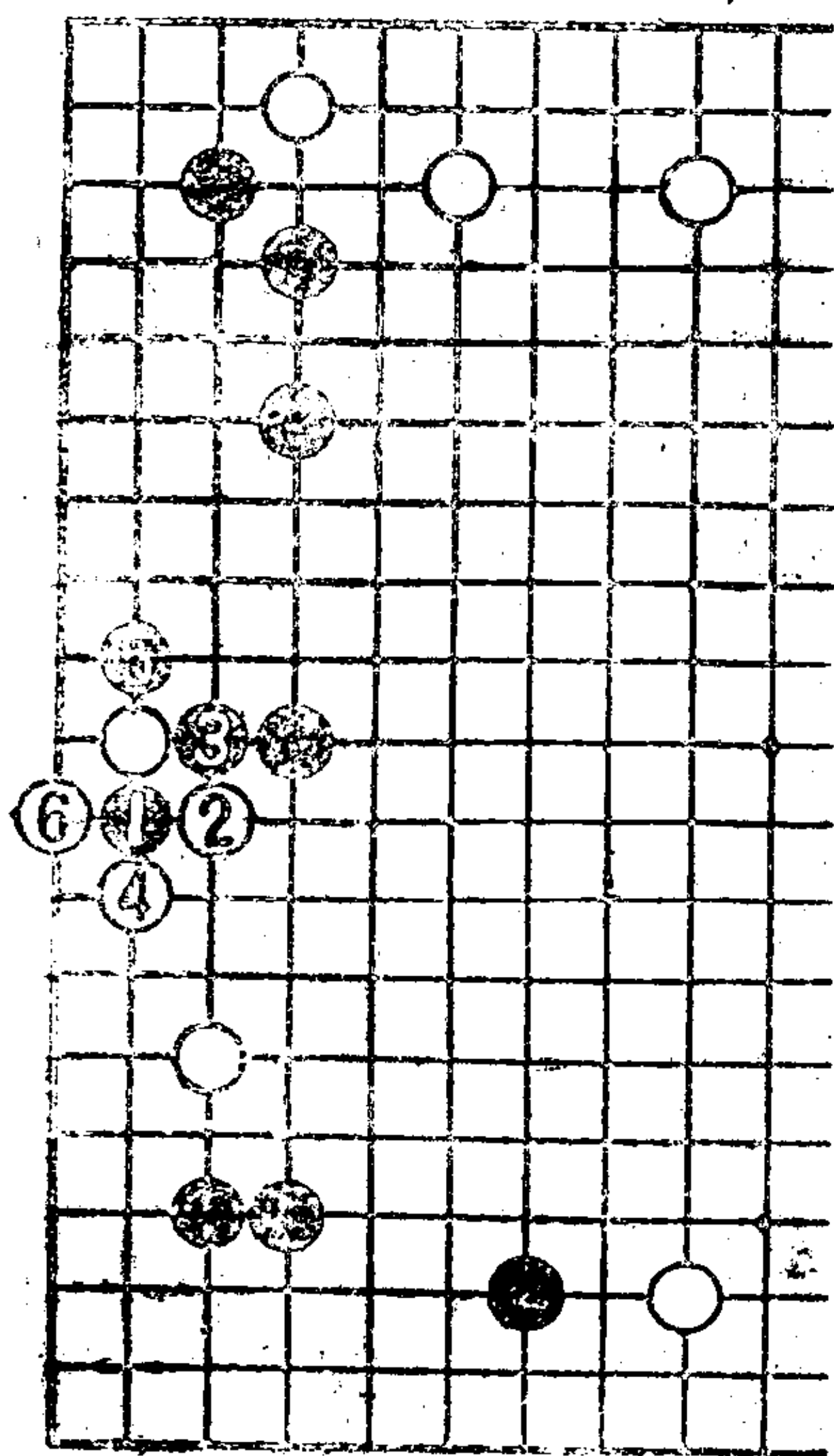


图 3

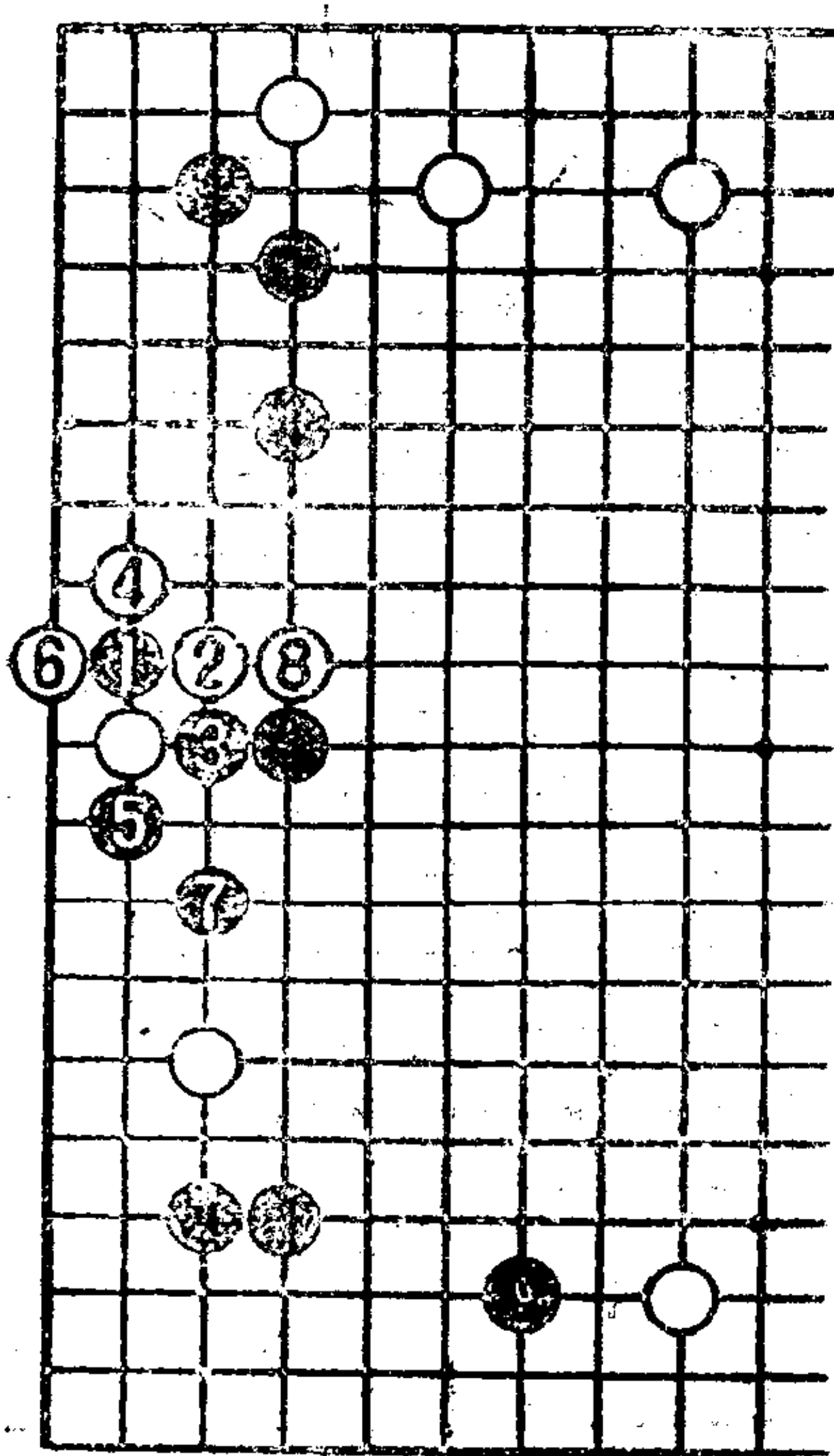


图 4

图5 黑1尖反击，应对至黑7止，黑虽在中腹形成厚势，但白8飞靠后，黑失去左上的实地，同时已无攻白手段。结果黑还是不好。

图6 黑1顶是正着，这是阻止滑入的有效手段。白进退两难。

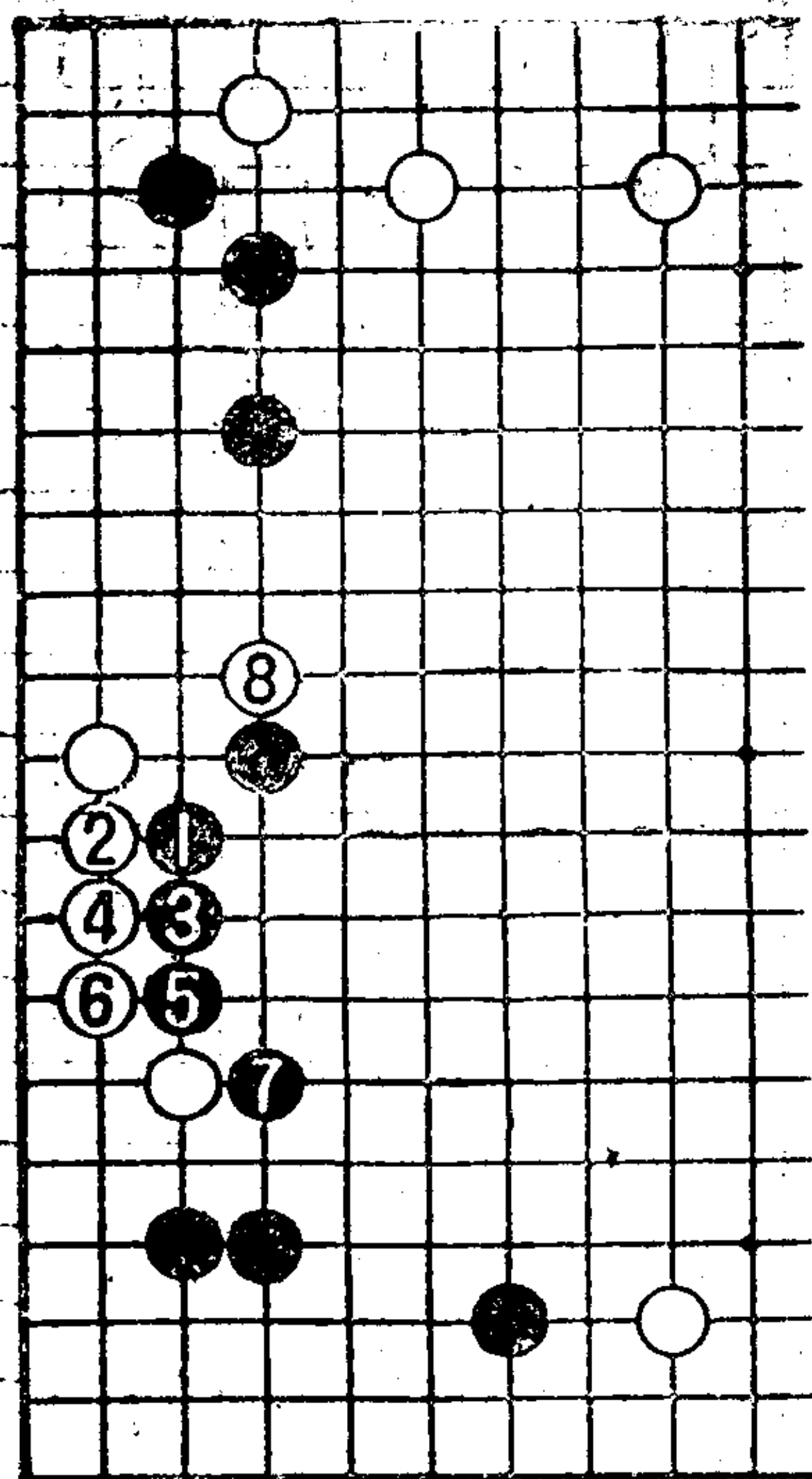


图 5

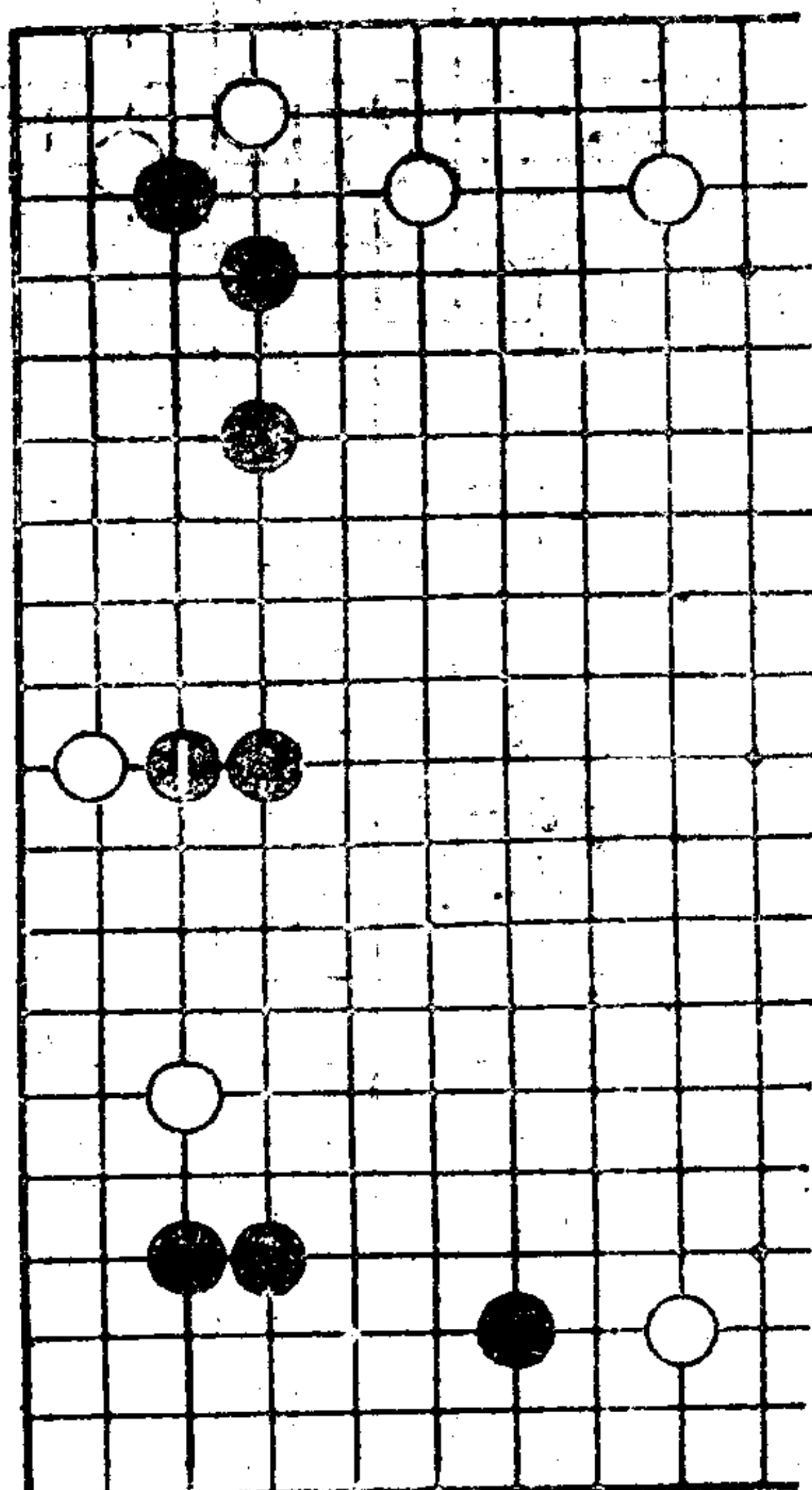


图 6

图7 白1退稳妥。黑2扳，白3整形。至此，白好象已得到妥善治理，黑阻止滑入的效果不佳，但实际上左边的白尚未完全活净，黑有a位冲，b位尖的攻击手段。

图8 白1长，伸入左上黑地，显然无理。黑2扳，白3断以下至黑6长，黑与左下取得联络，白苦不堪言。

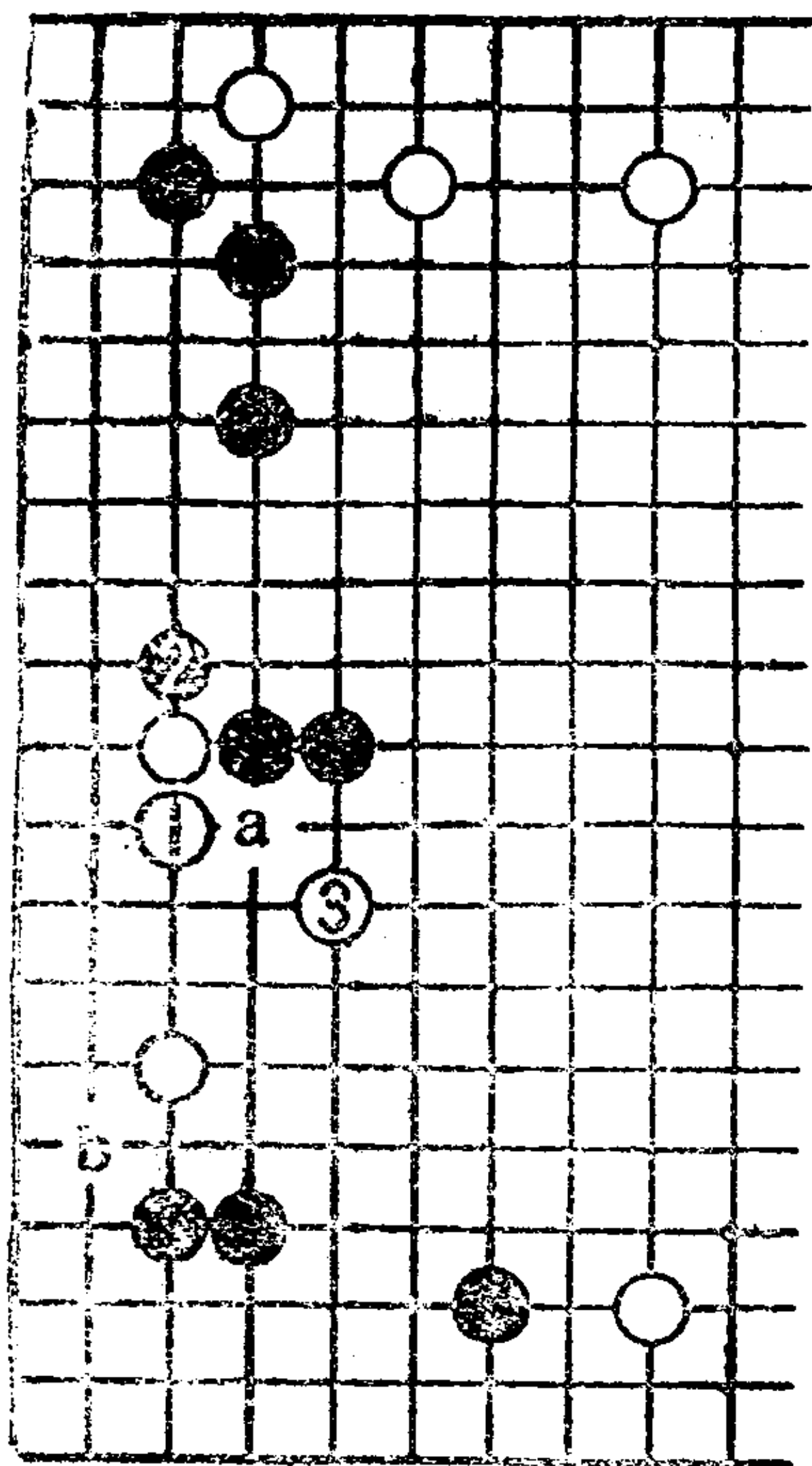


图 7

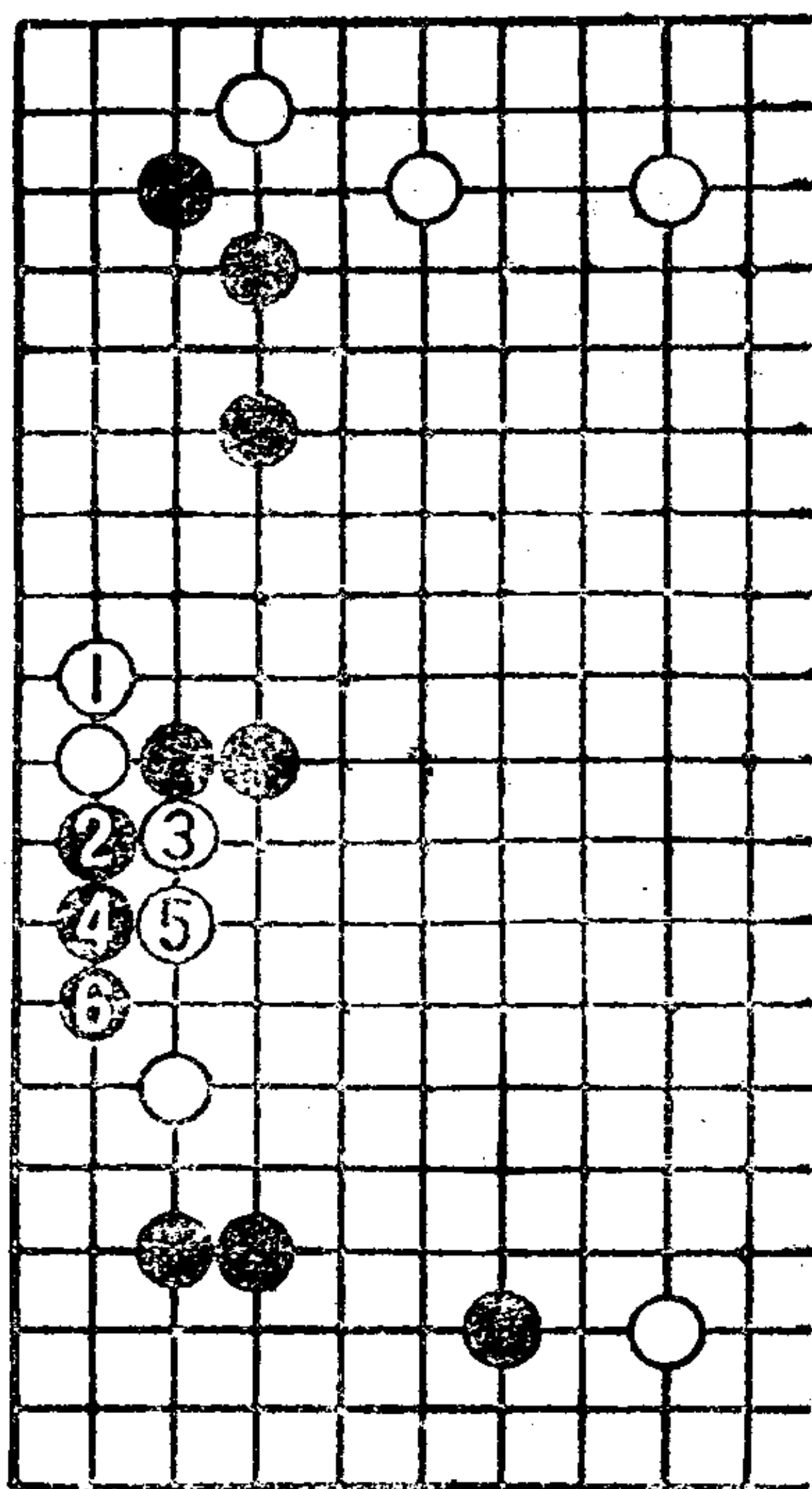


图 8

二十二 不伦不类

图1（与前一型相似） 白1意使左右取得联络，这是在让子棋中常用的手段。

在黑占优势的情况下，白必须采用巧妙的处理方法。

图2 黑1尖至7长是普遍的下法。至此白左右相连，已是活形。黑攻不象攻，守不象守，真是不伦不类。

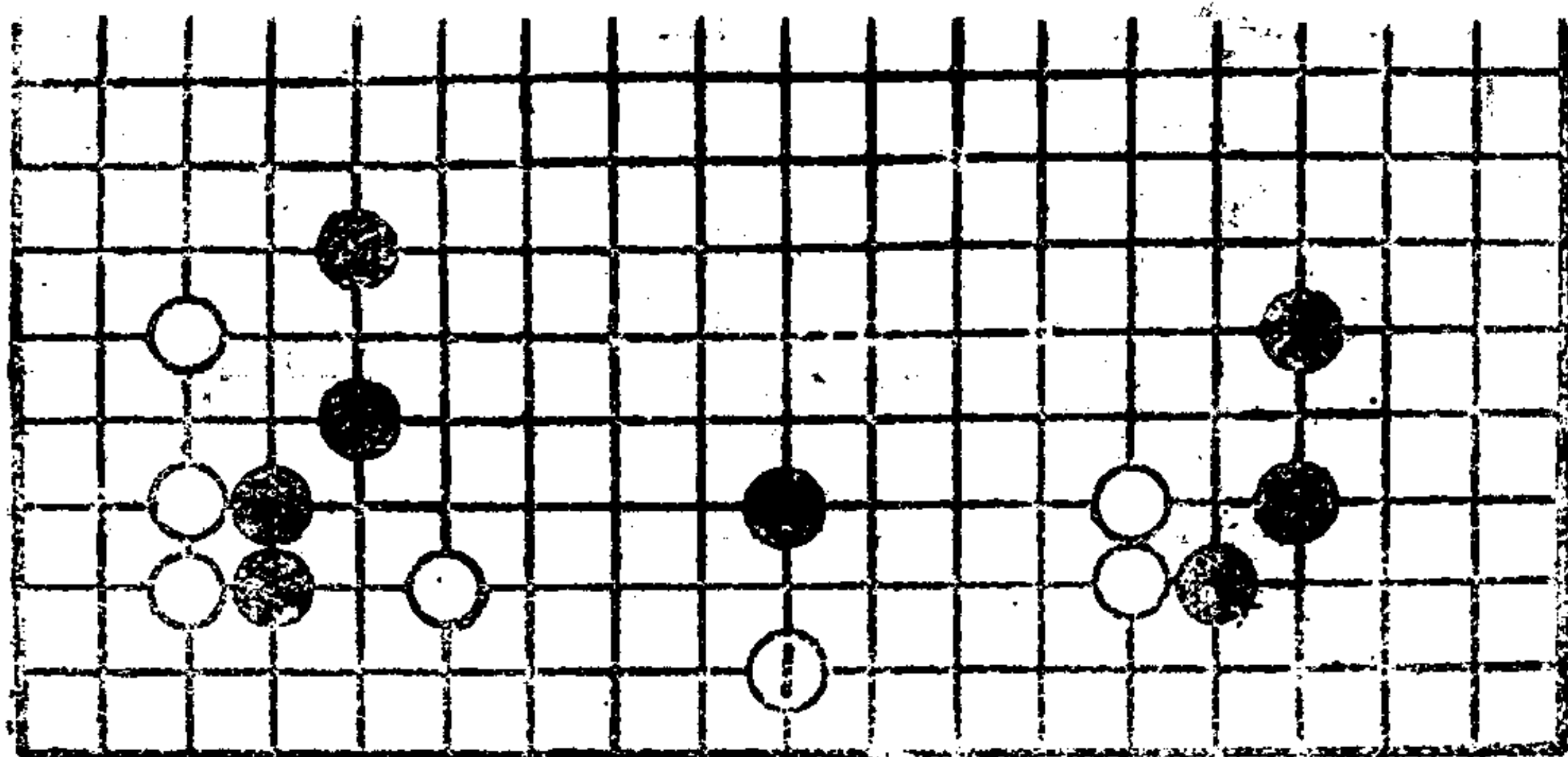


图 1

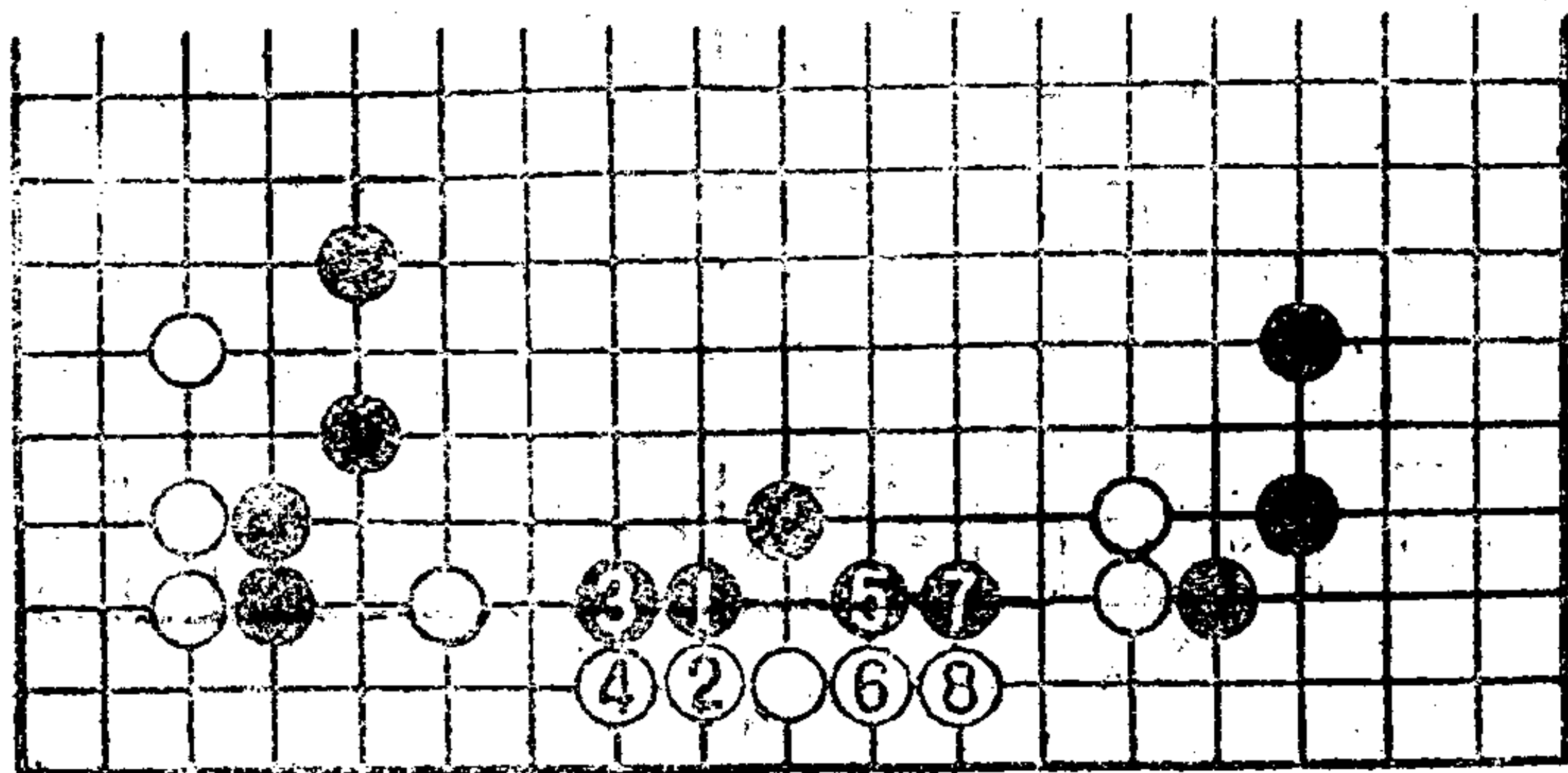


图 2

图3 根据“左右同形走中间”的格言，黑1顶是好手。此后的应对取决于白退的方向。

图4 白1右退，则黑2扳下，白3、黑4各自整形，结果黑在左下形成实地。对于受四子左右的棋，黑的这种下法显然是明智的。

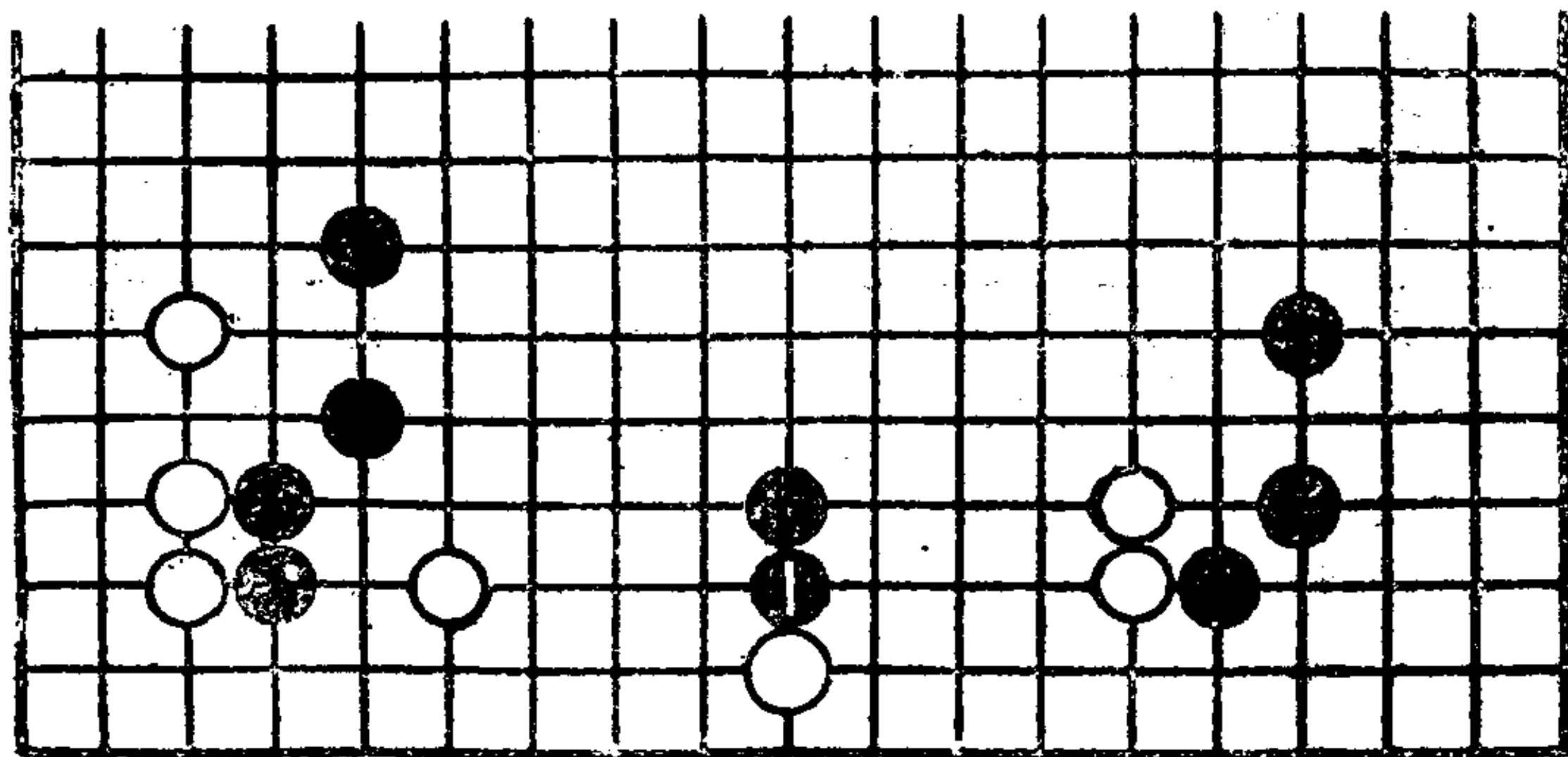


图 3

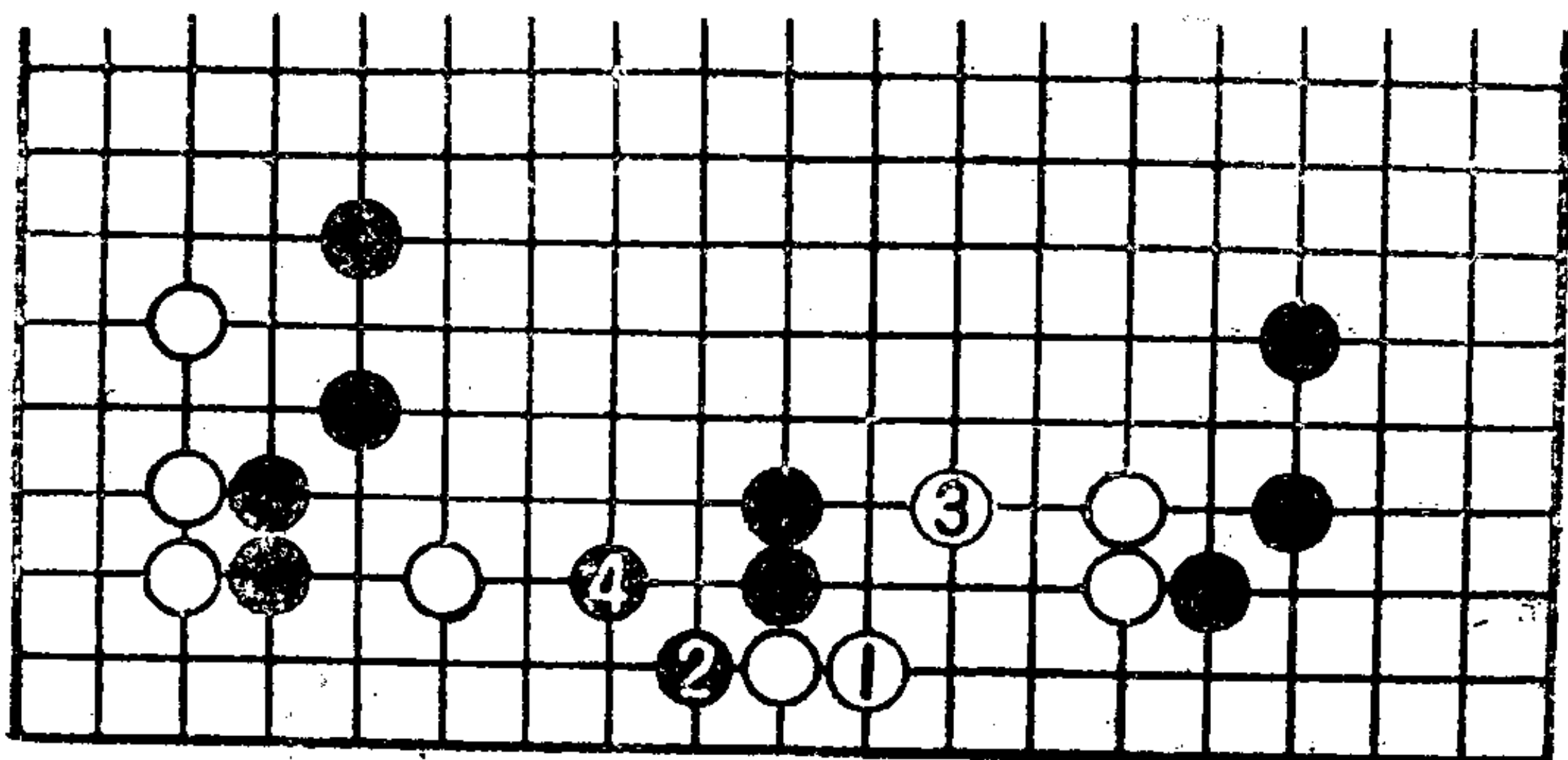


图 4

图5：黑1尖，白2退时，黑3扳断很严厉，这是黑的最佳对策。

这种棋难度很大，稍不小心，反而会使自己蒙受损失。

图6：黑必须算清白1断后的种种变化。黑2打、4虎，同右下角联络、白7靠、9断是手筋，以下至白13提止，白全部连通，但黑12在中央开花，黑满足。

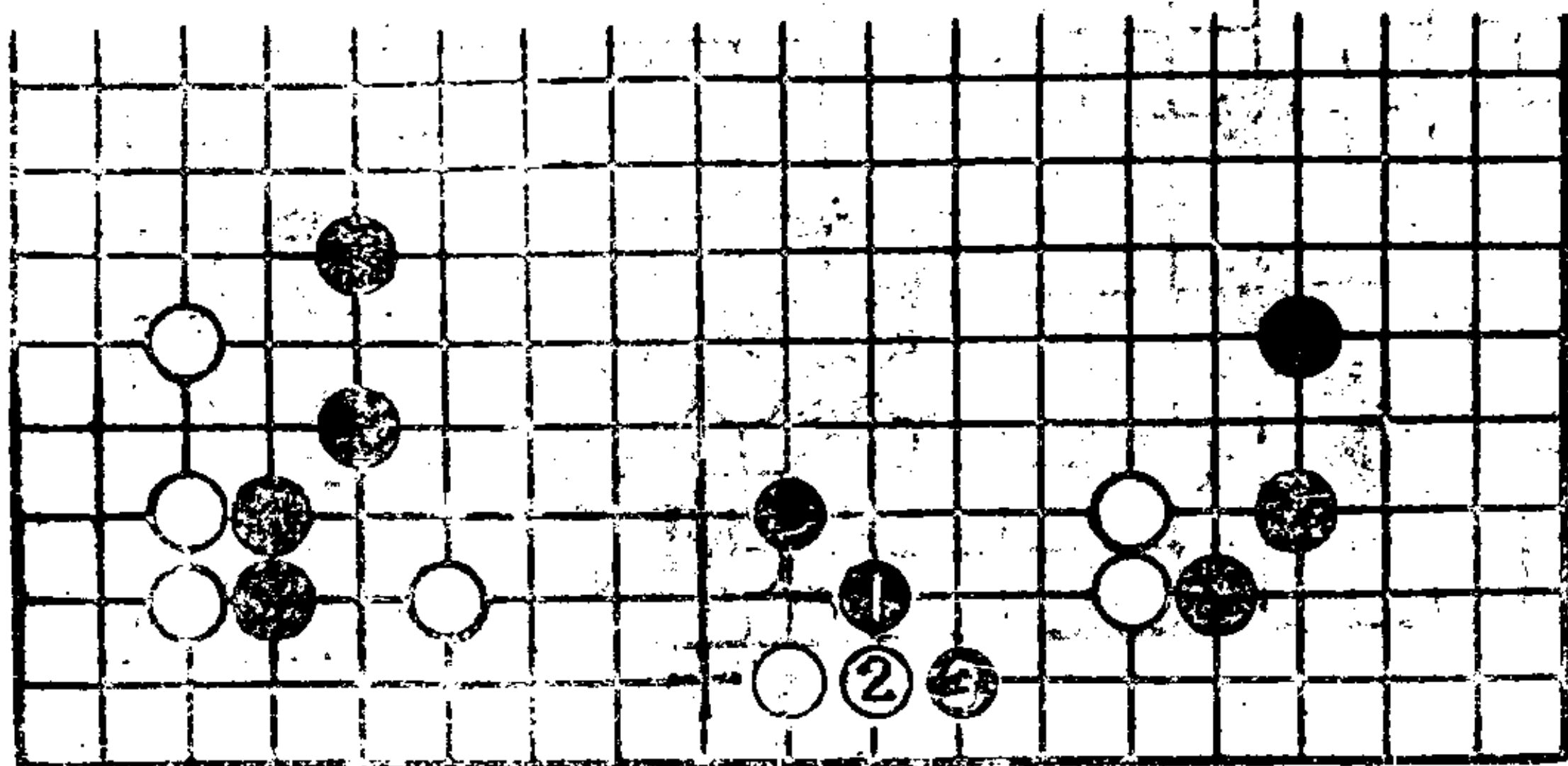


图 5

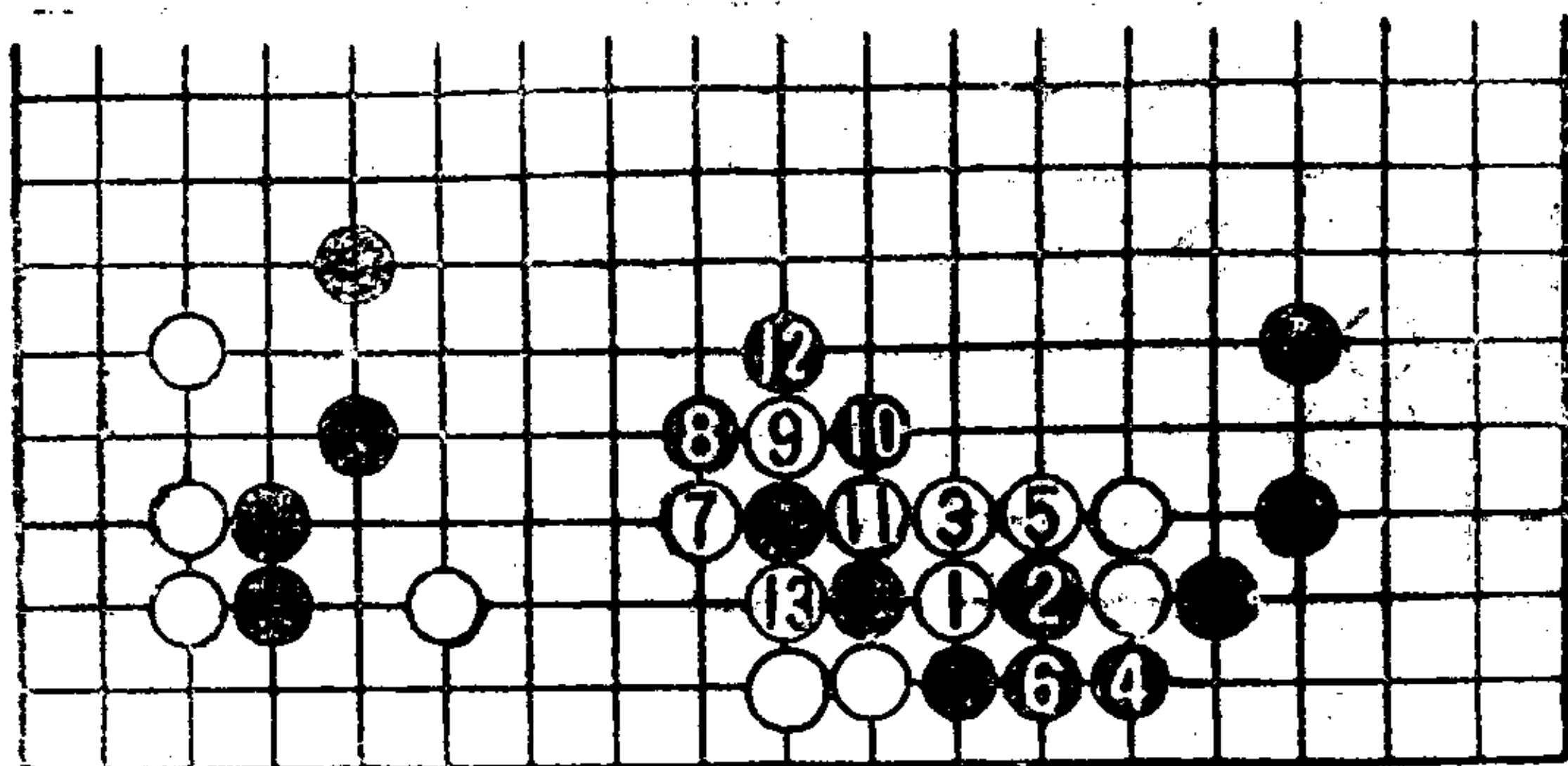


图 6

图7（续图6） 白虽全部连成一片，但黑不仅加固了右下的实地，而且在中腹形成了强大的外势，此外白还未活净，黑还有在a位打的手段。可见，此结果黑比图4好。

图8（图6的变化） 白1尖夹，白3渡过，黑4、6后，与图2相比，白眼位不足，还需向中腹逃窜。

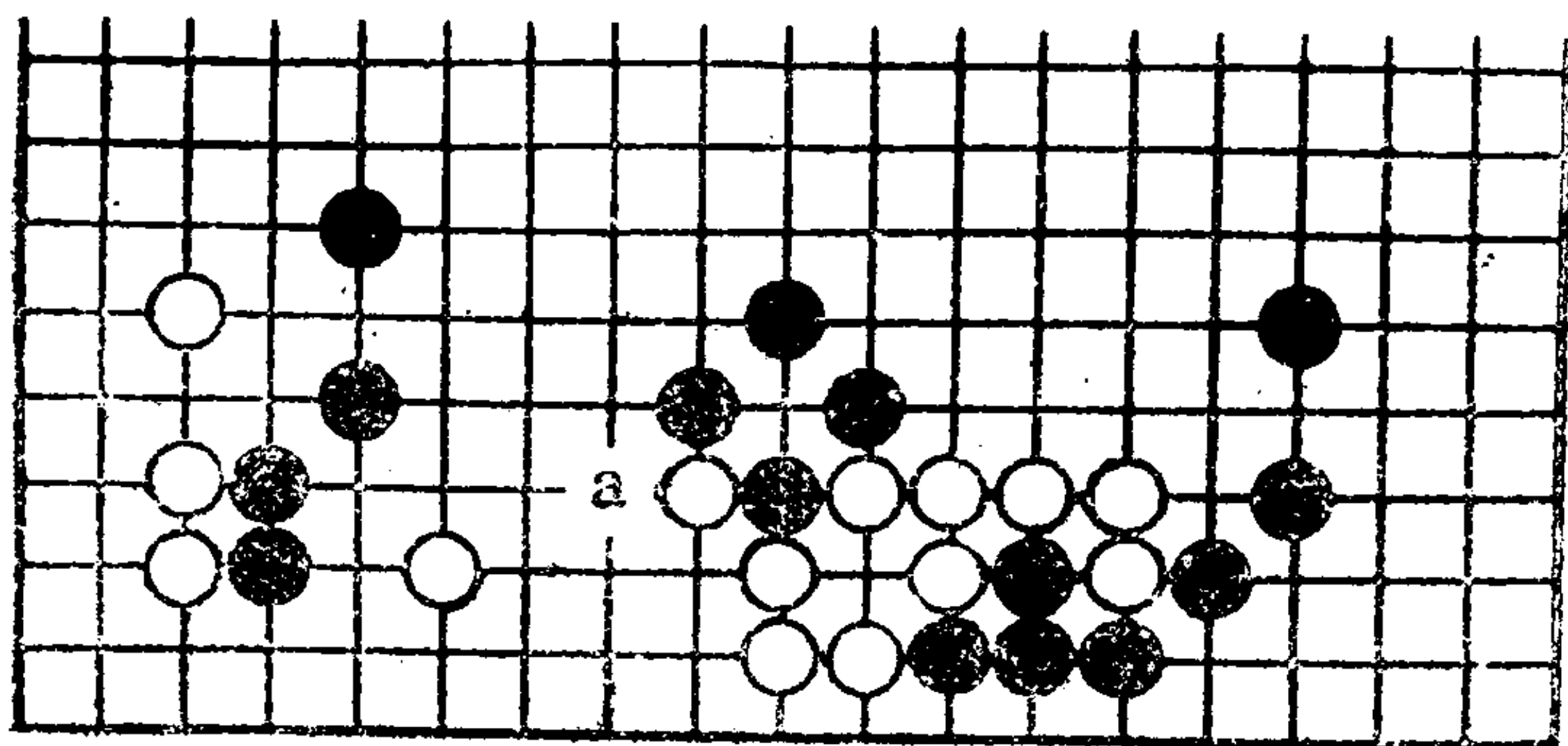


图 7

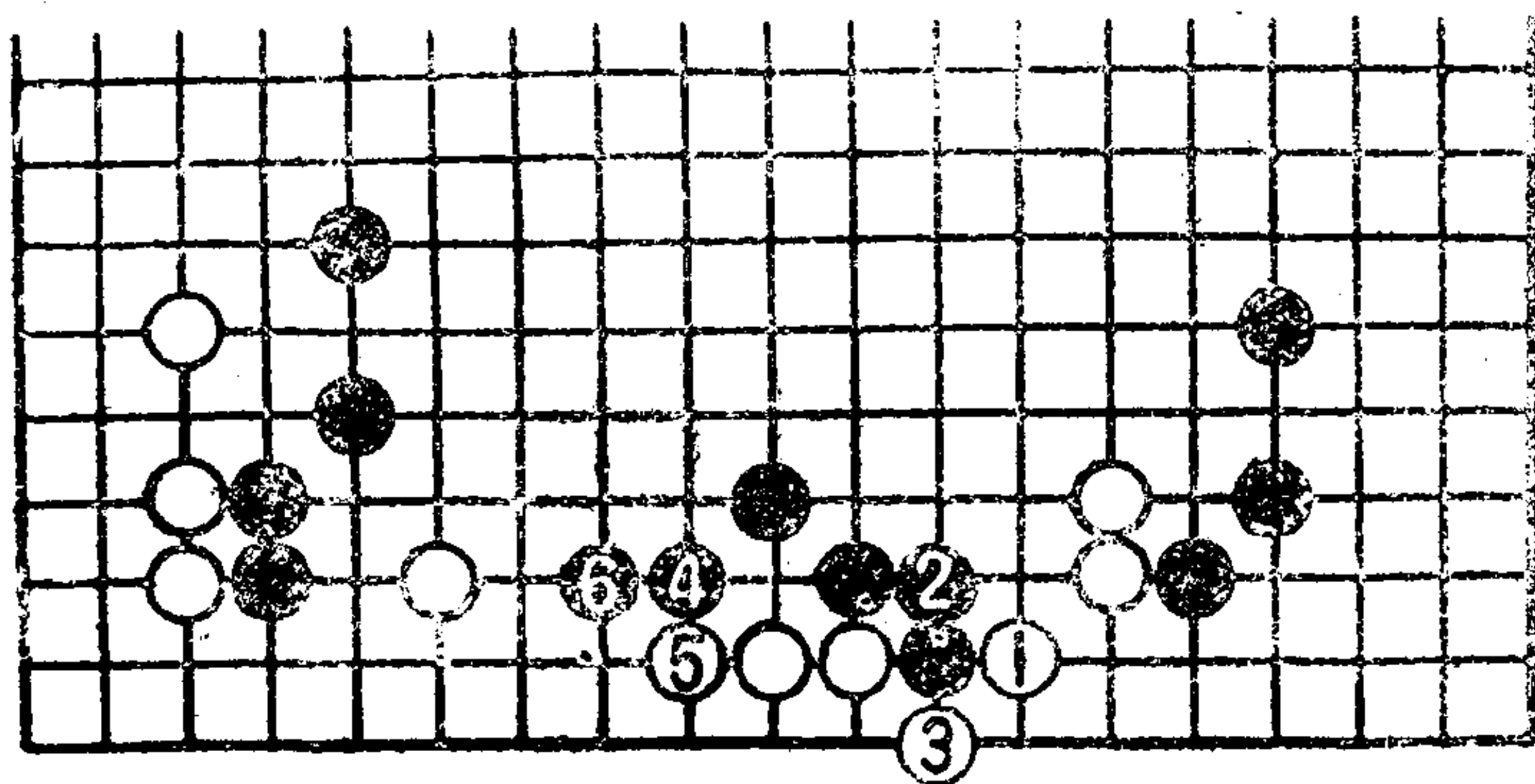


图 8

二十三 按定式好吗？

图1（受四子） 白1点三·三。就全局而言，白1好否，尚有待进一步讨论。这里只研究以后黑如何正确应对的问题。

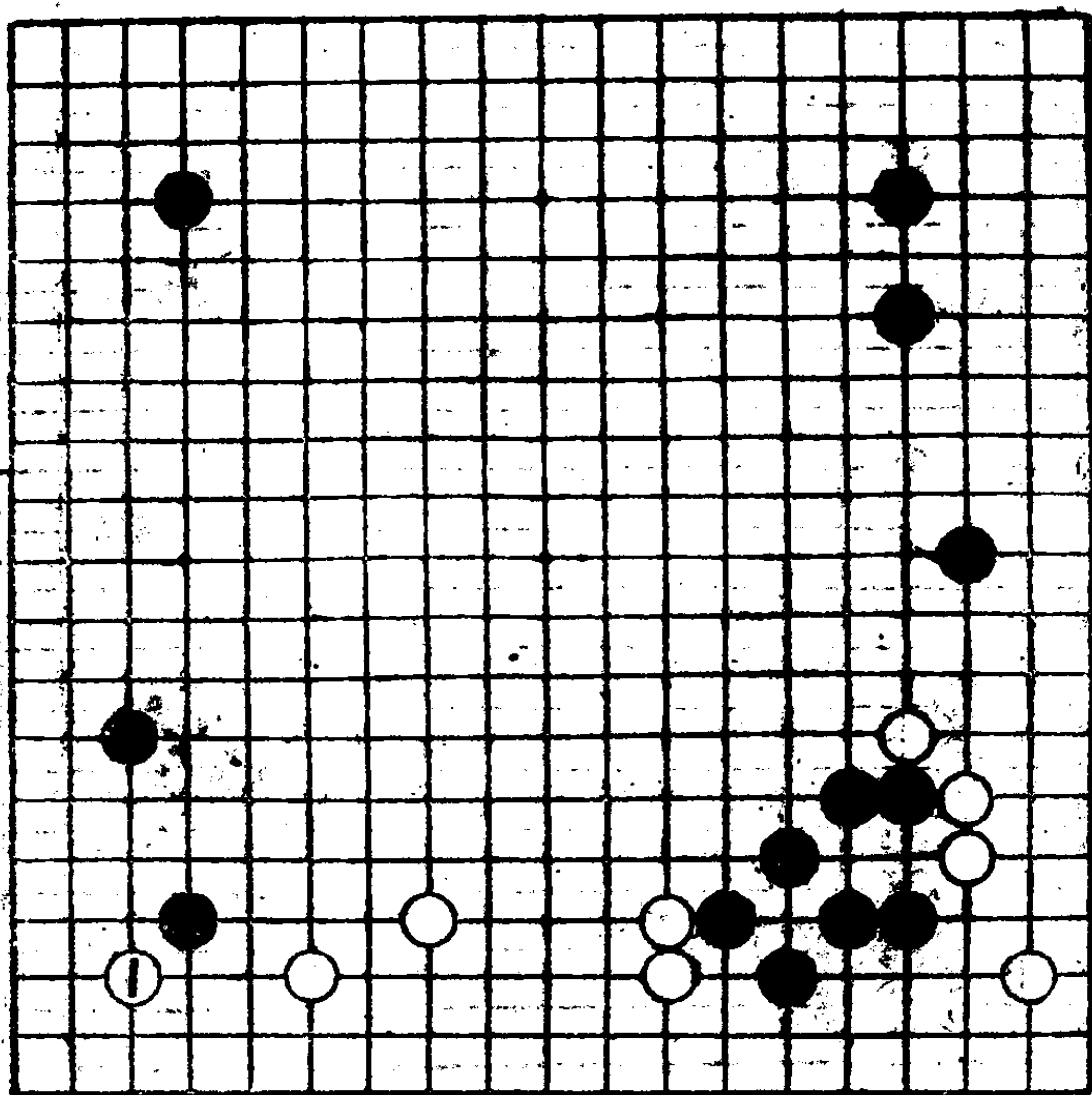


图 1

图2 在大飞缩角的情况下，黑1从这边挡是定式。从白2至黑9止，角上白做活。黑在左下构成外势，黑似乎不坏。

然而，由于下边的白棋已得到妥善处理，因此，黑的外势作用不大。

此后，白10挂角，白12开拆后，黑不满。

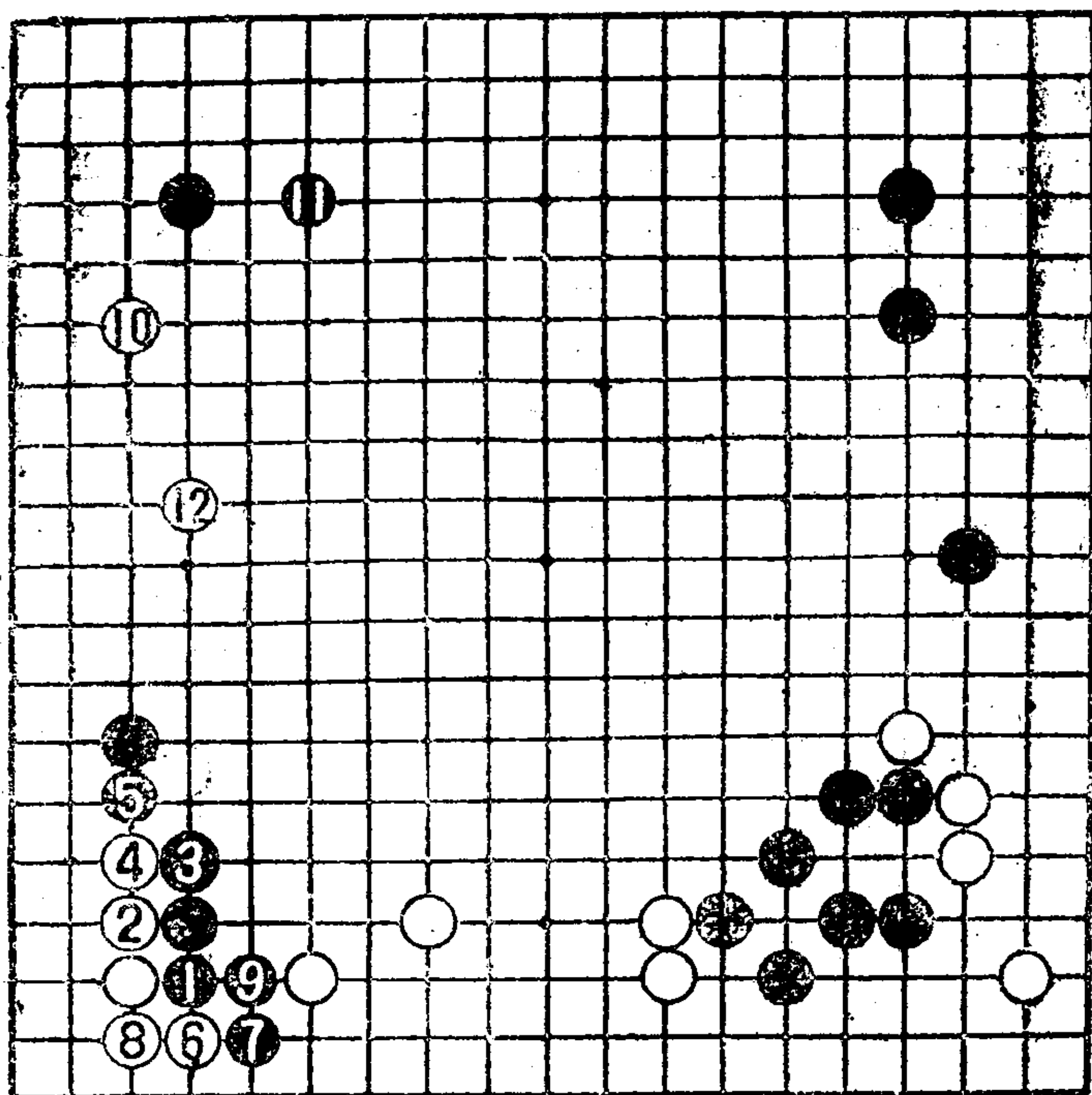


图 2

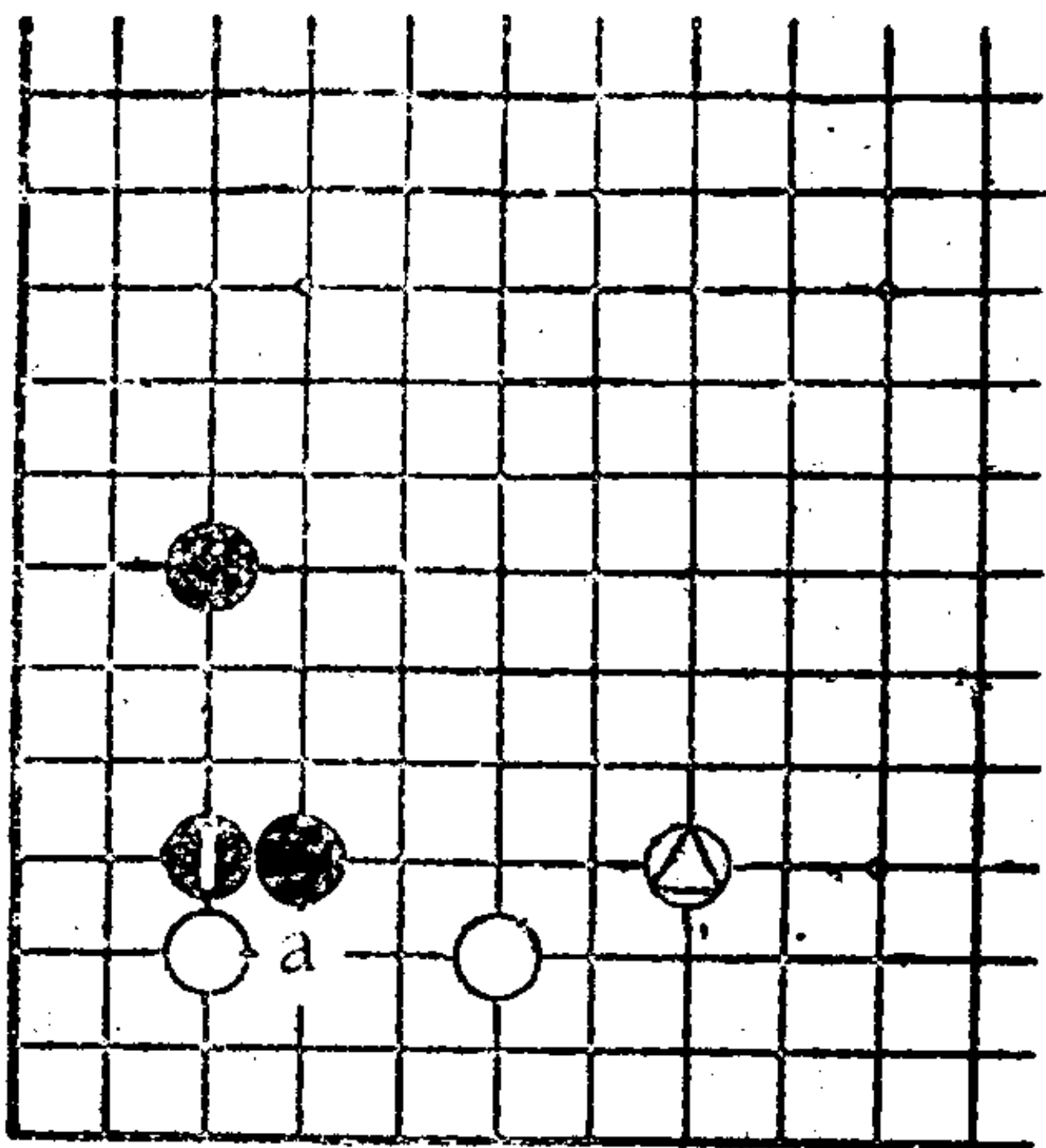


图 3

图 3 考虑到白下边有白△呼应，黑采用从另一侧的 1 位挡的临机着法。白只得于 a 位退，这样白△的配置就显得重复。

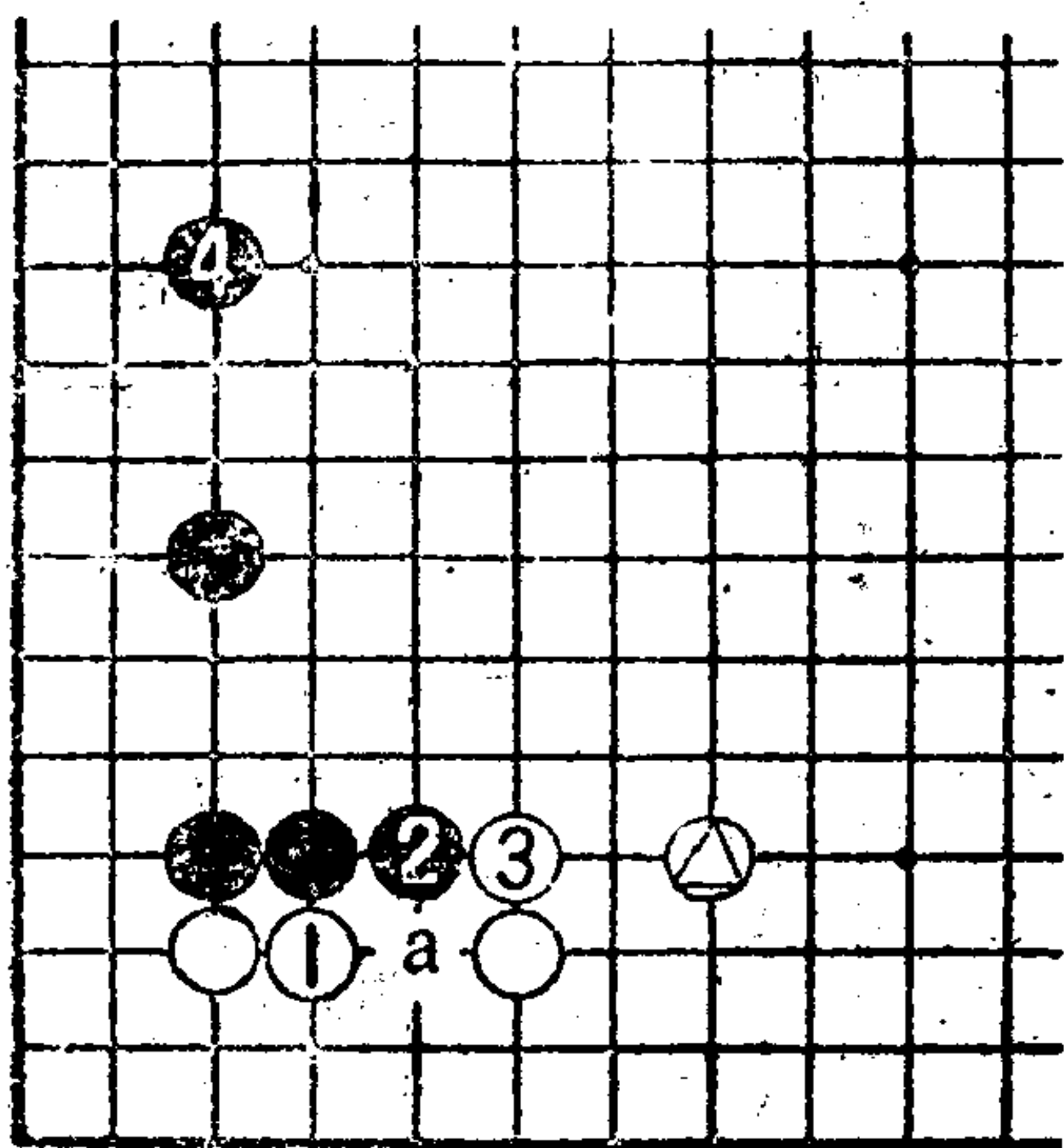


图 4

图 4 (续图 3) 白 1 退时，黑 2 长很重要。

白 3 也可于 a 位连。接着黑 4 开拆占大场。至此，白△位置不好，白形重复，显然黑优。

二十四 重 滞

图 1（受四子） 对于打入的黑两子，白 1 扳，3 打进行反击。黑 4 粘时，白 5 立下，黑重滞。

图 2（续图 1） 黑四子成为包袱。黑虽可于 1、5 位逃出，但易成为白的攻击目标。在交战中，切不可把棋走重。

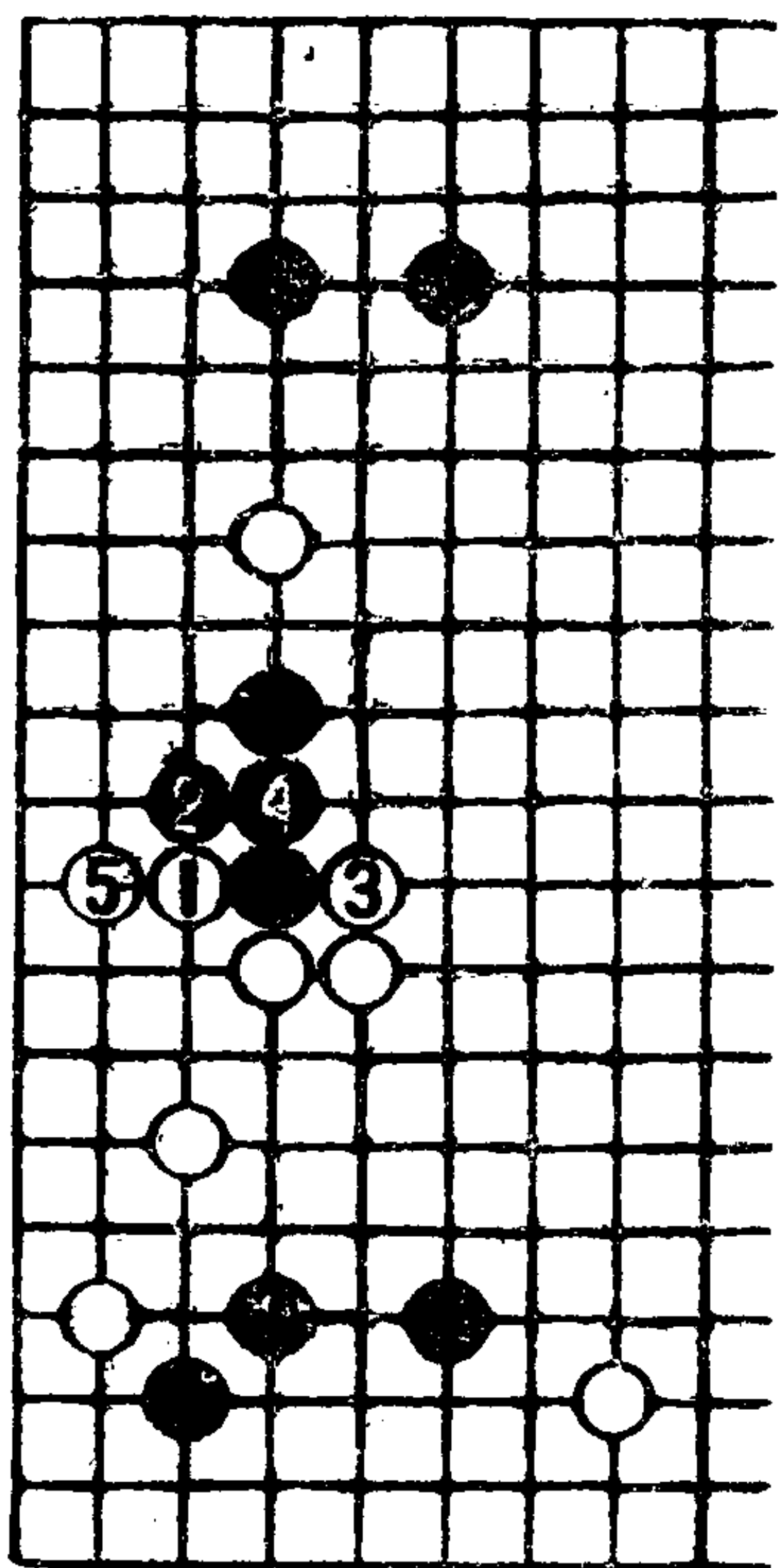


图 1

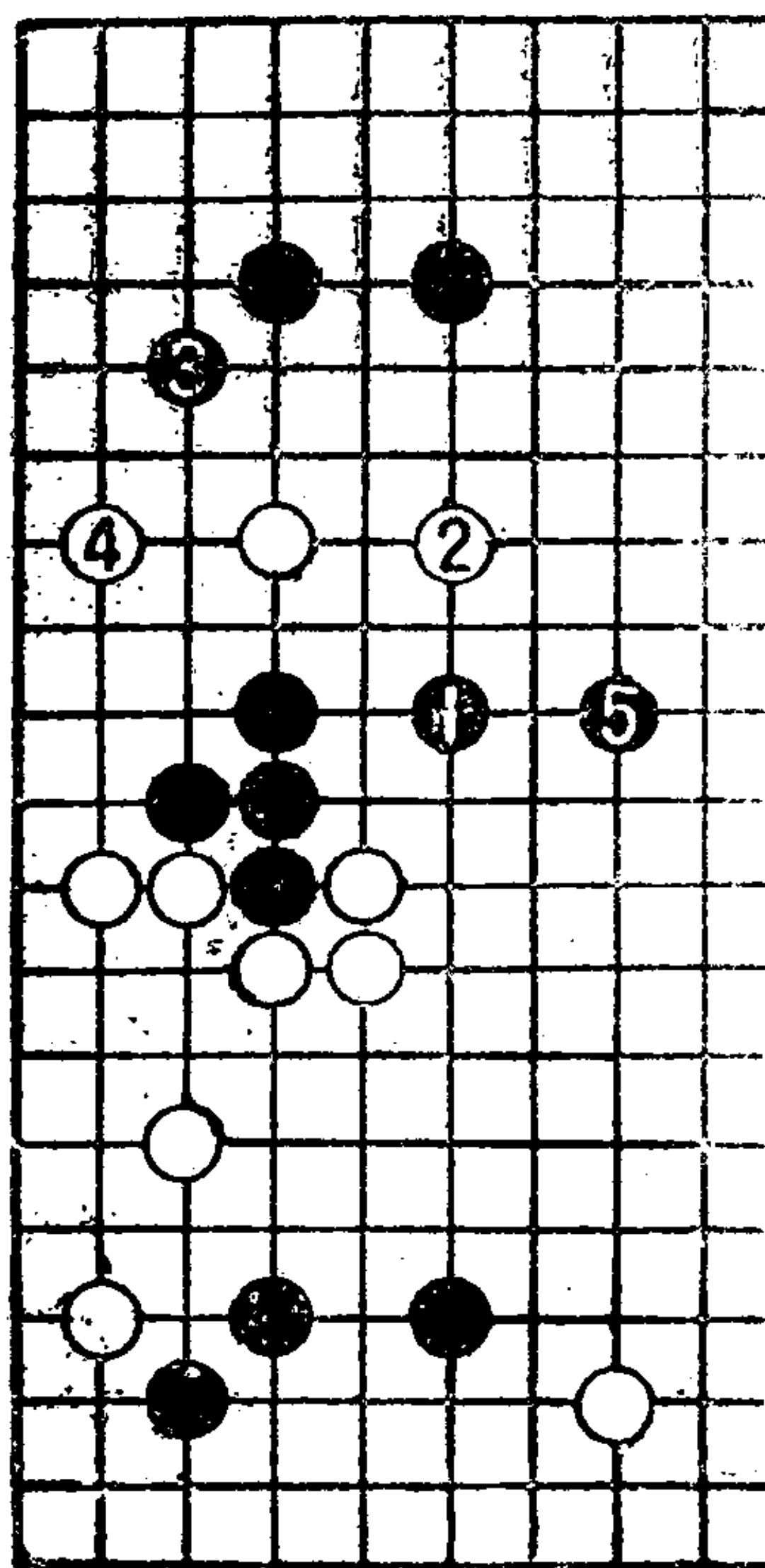


图 2

图3 白1打吃时，黑恋子不妥。黑2扳打，白3提子。黑4再打，意在使白成为凝形。总之，由于在左下白势较强，黑避免与其正面交战是明智的。

图4（续图3）白1虎挡，黑2提。黑4镇，利用左边的势力攻击白一子，黑生动。同时左下白棋成凝形。

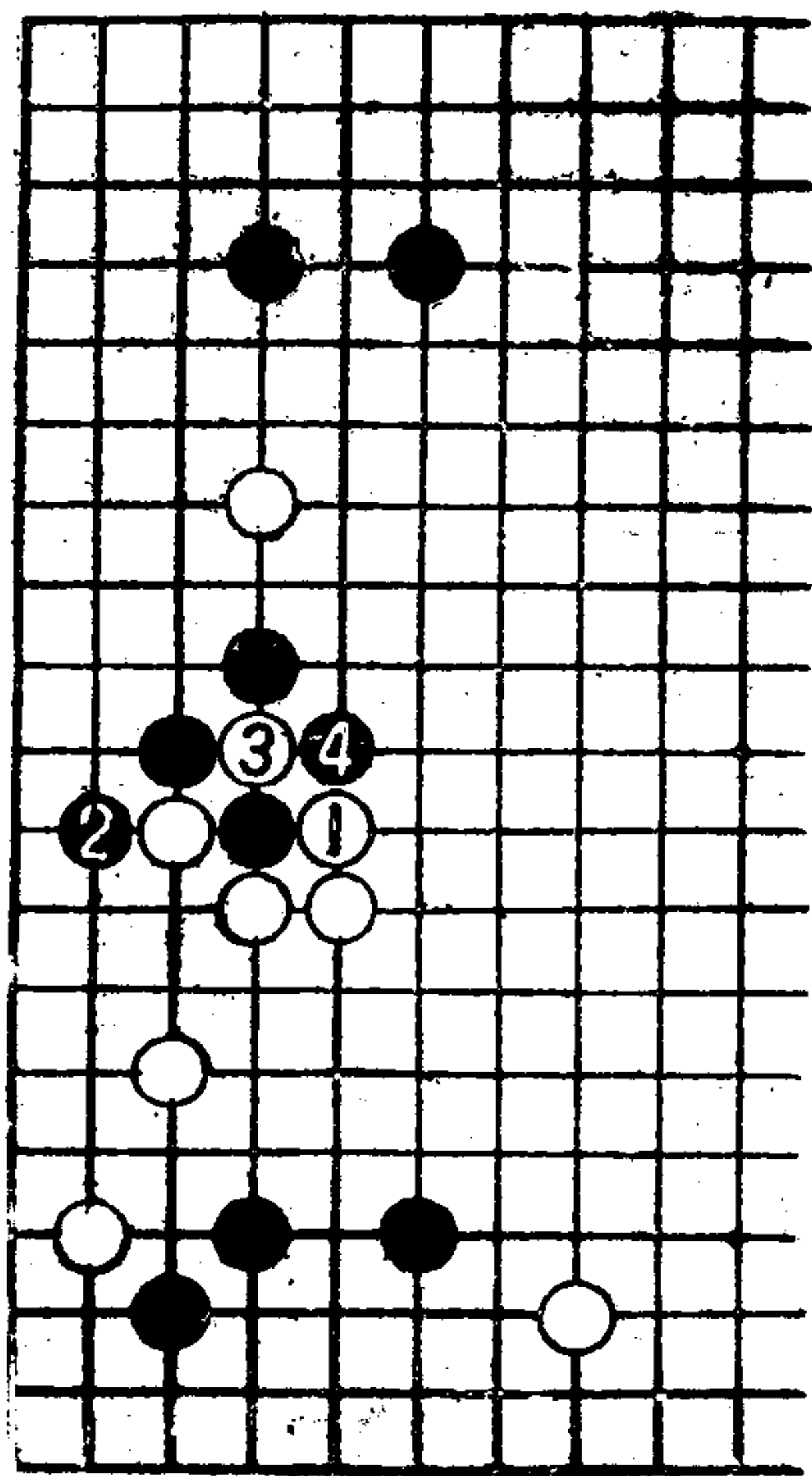


图 3

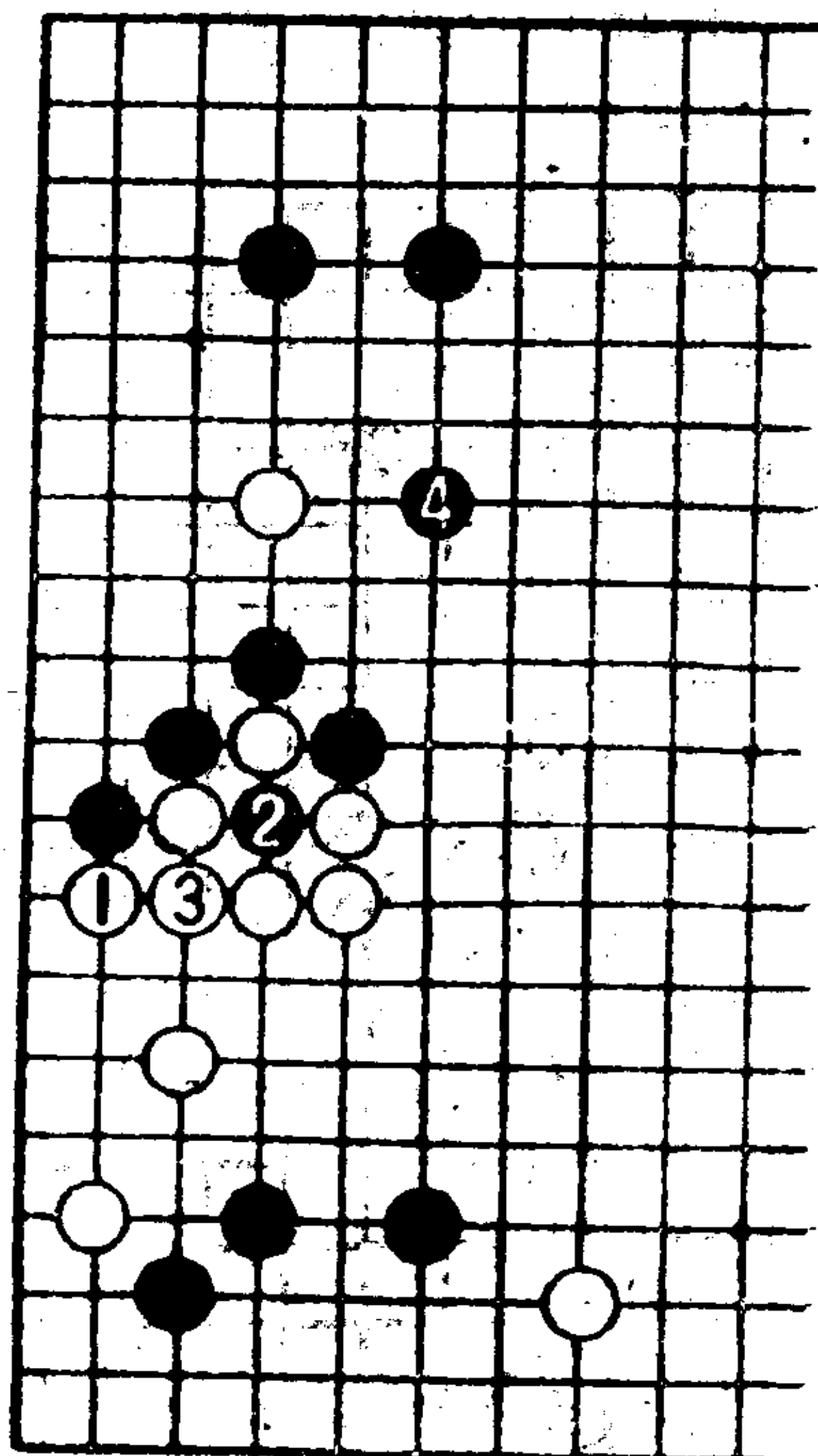


图 4

图5 由于图4中白1虎挡不好，故白在本图的1位反打，继续攻击。

黑2提，开天下劫，白3粘不得已。黑4反扳绝好。与图1相比，黑在中央出头，舒展。

图6 白如找劫，则黑万劫不应，而于1位提，以后黑a跨断和b扳见合。白即使找到一个二、三十目空的劫材，仍然蚀本。

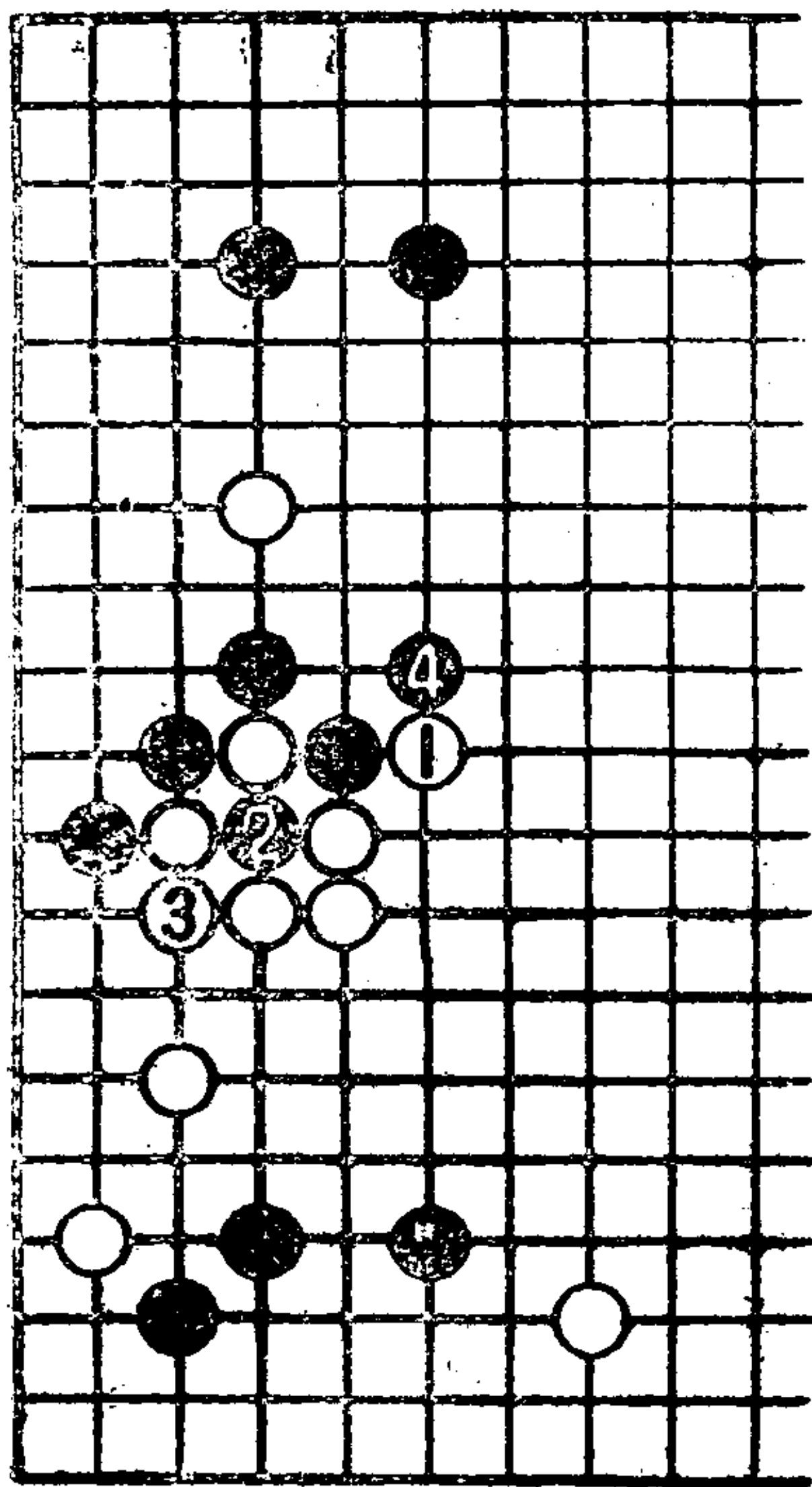


图 5

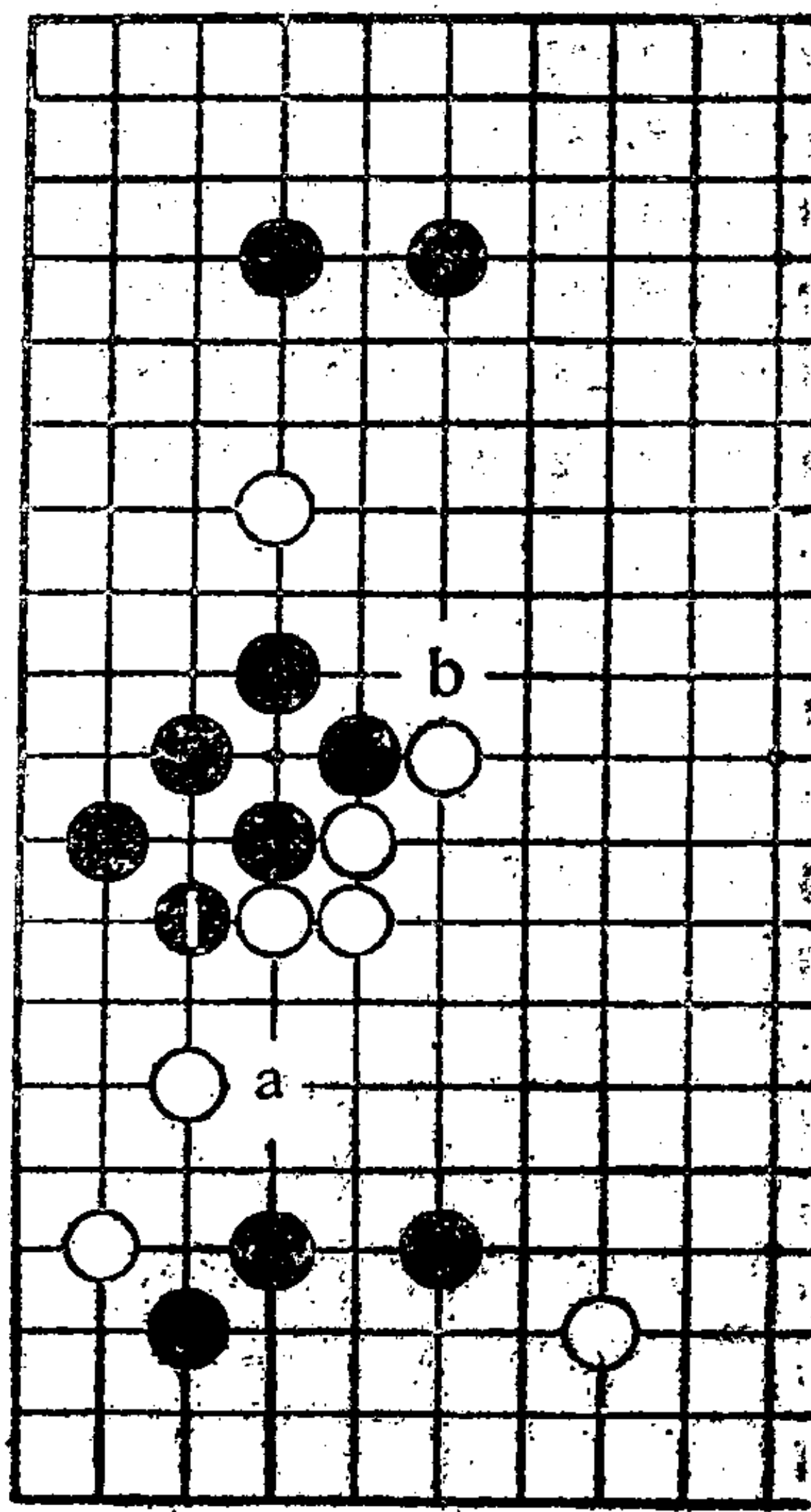


图 6

二十五 腾挪点

图1（受六子） 左下的白三子陷入黑重围之中，境况很苦。看似已无法逃出，但白方毕竟技高一筹，白1靠，3扭断进行腾挪，

黑4打时，白5反打是手筋。至此，虽然结果尚属未知，但黑4正中白计，无疑是恶手。

白本处窘境，但托黑4恶手之福，白棋得到整治。

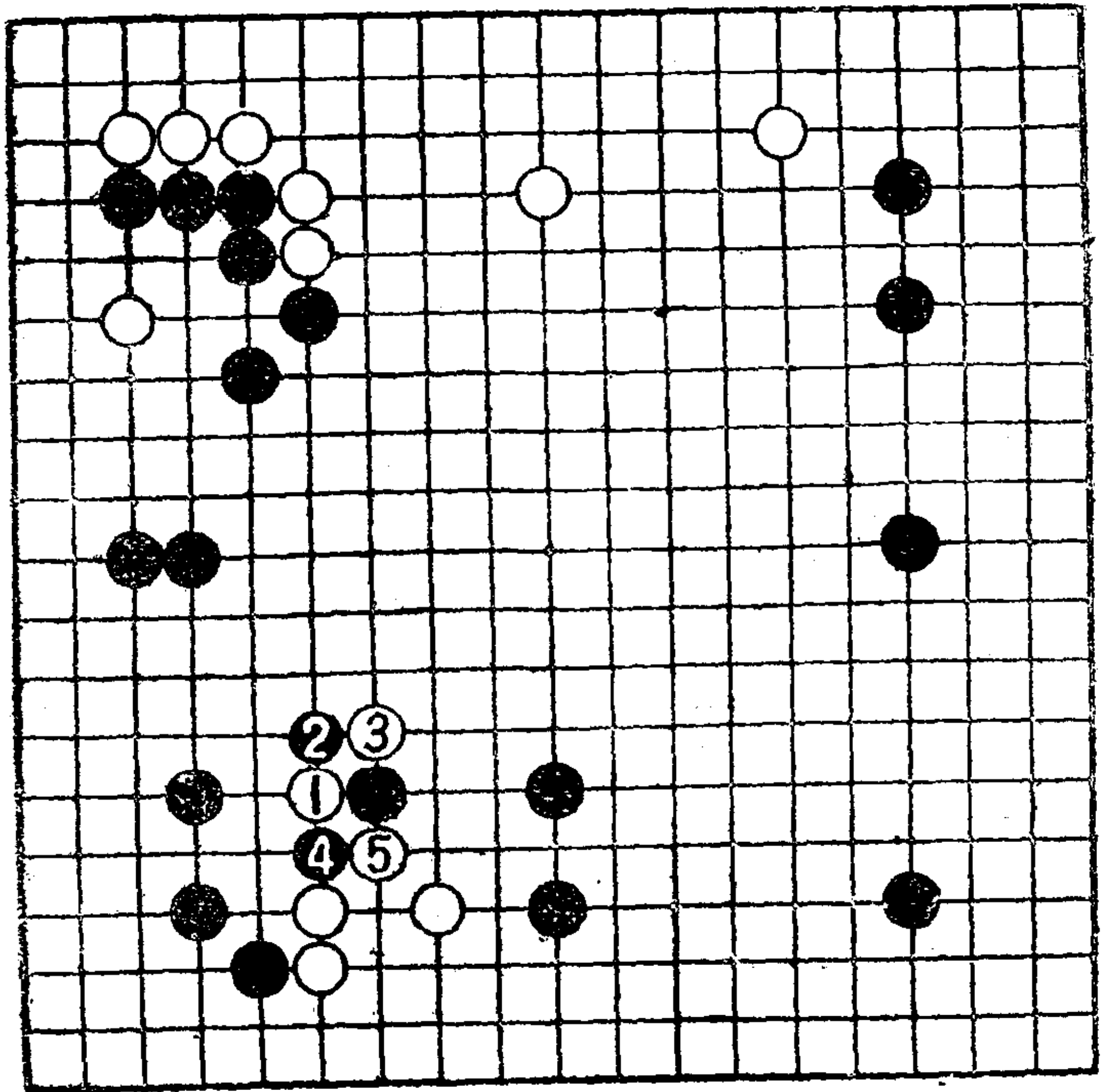


图 1

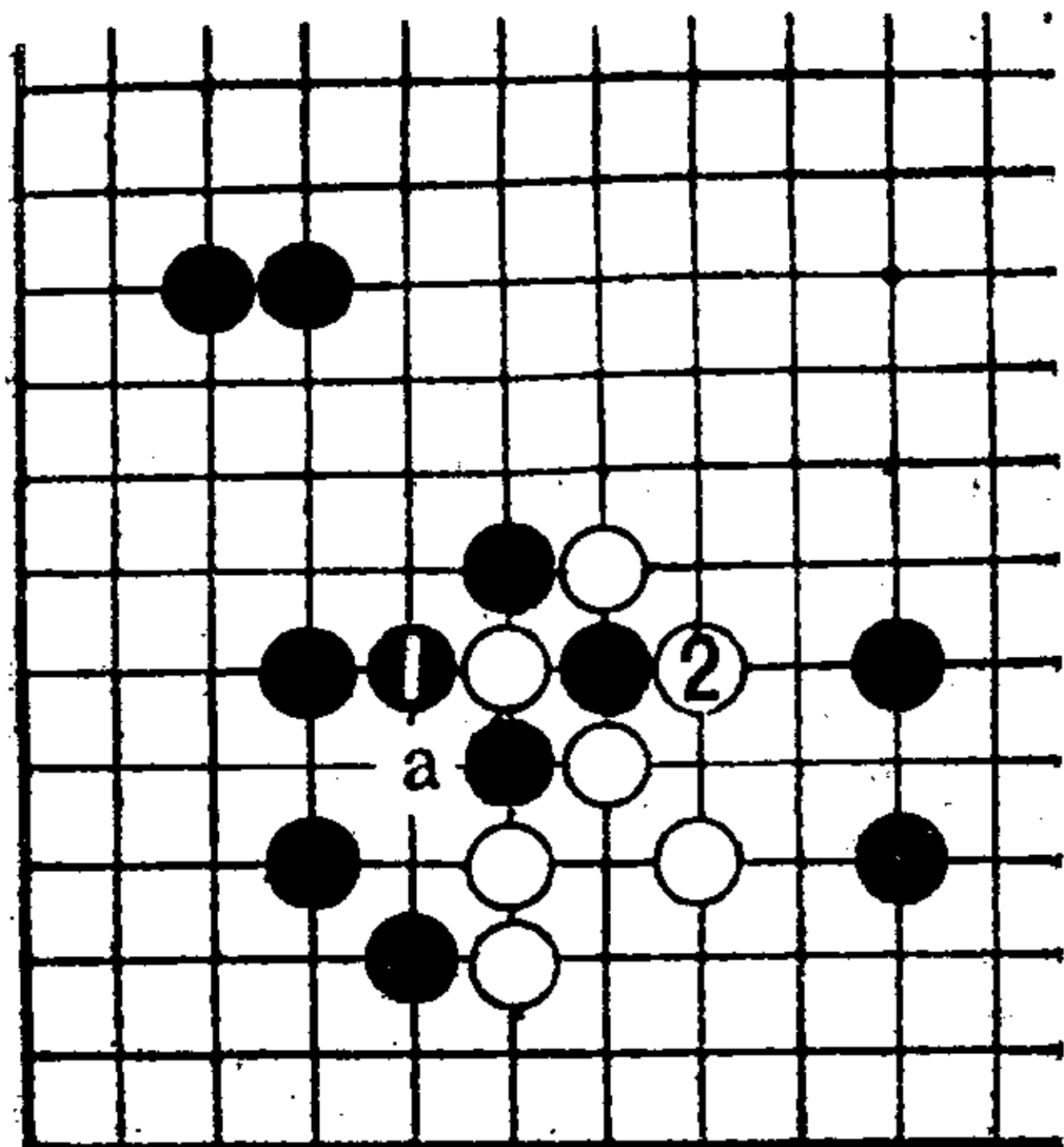


图 2

图 2 (续图 1)
 黑 1 提无奈。白 2 虎打后，白在中腹出头，而黑还需补一手，白满意。

此外，黑 1 如在 2 位长出，则白于 a 位提一子。至此，白已转危为安。

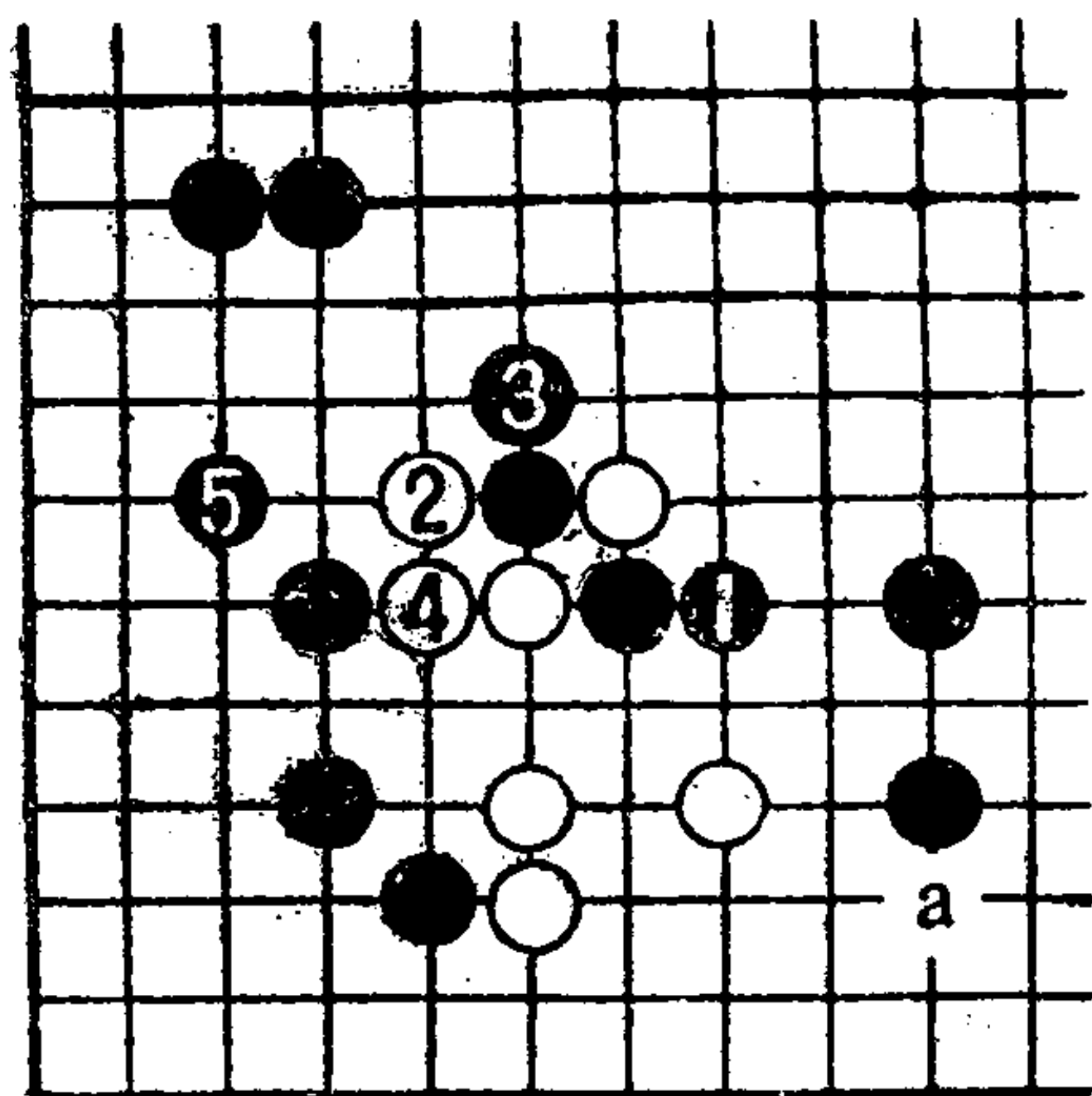


图 3

图 3 被白扭断后，黑 1 冷静地退是好手。白难觅好步调。白 2 打、4 粘，看似可冲出，但黑 5 尖守后，白出头无望。白如在 a 位靠，虽可做活，但很苦。

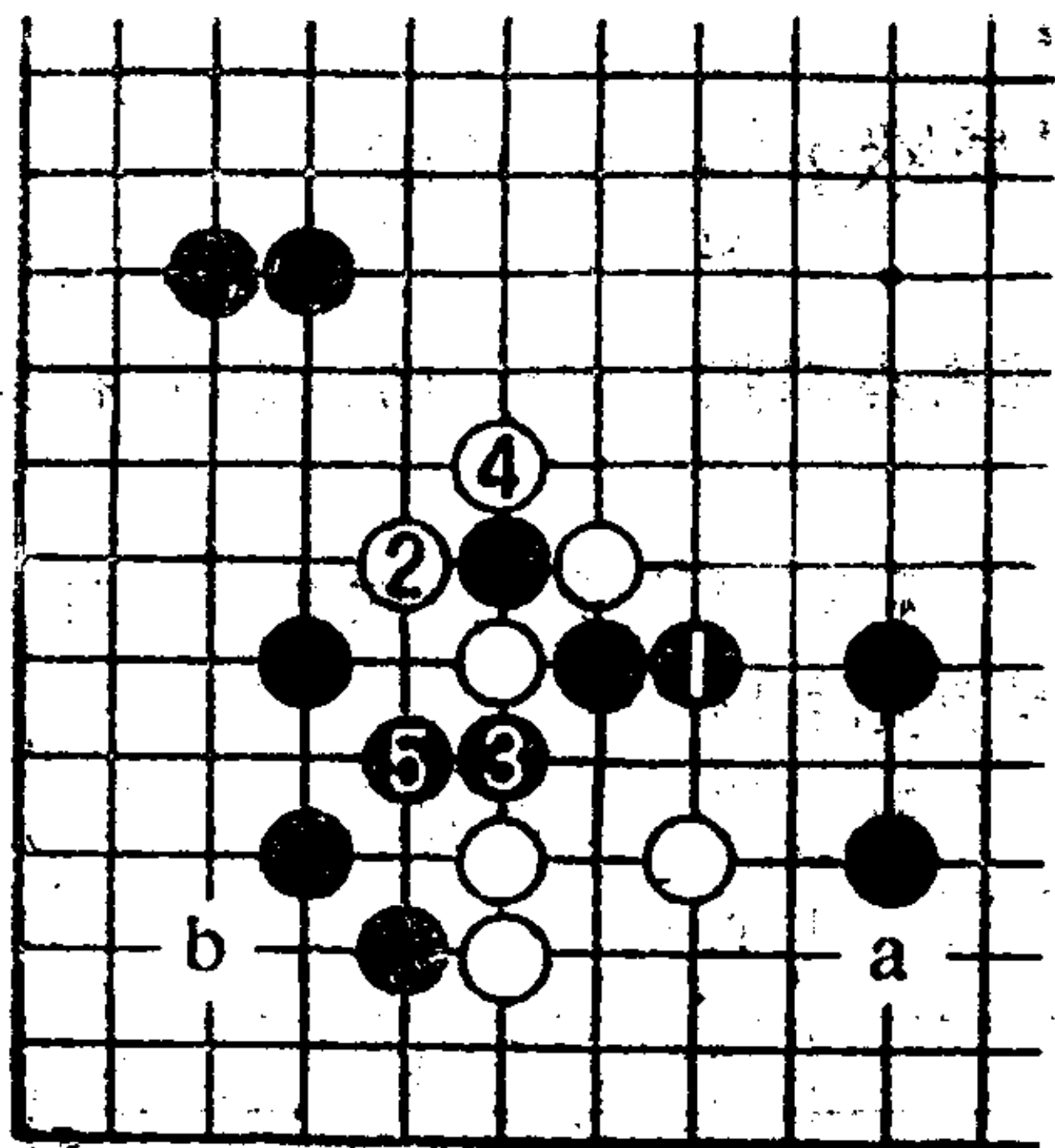


图 4

图 4 黑 1 退，白 2 打时，黑 3 反打，则白 4 提一子。黑 5 长，虽已分断白棋，但黑并不好。原因是白在中央开花一朵，同时白还可利用左下白三子在 a 位托或 b 位点三·三，进行转换。

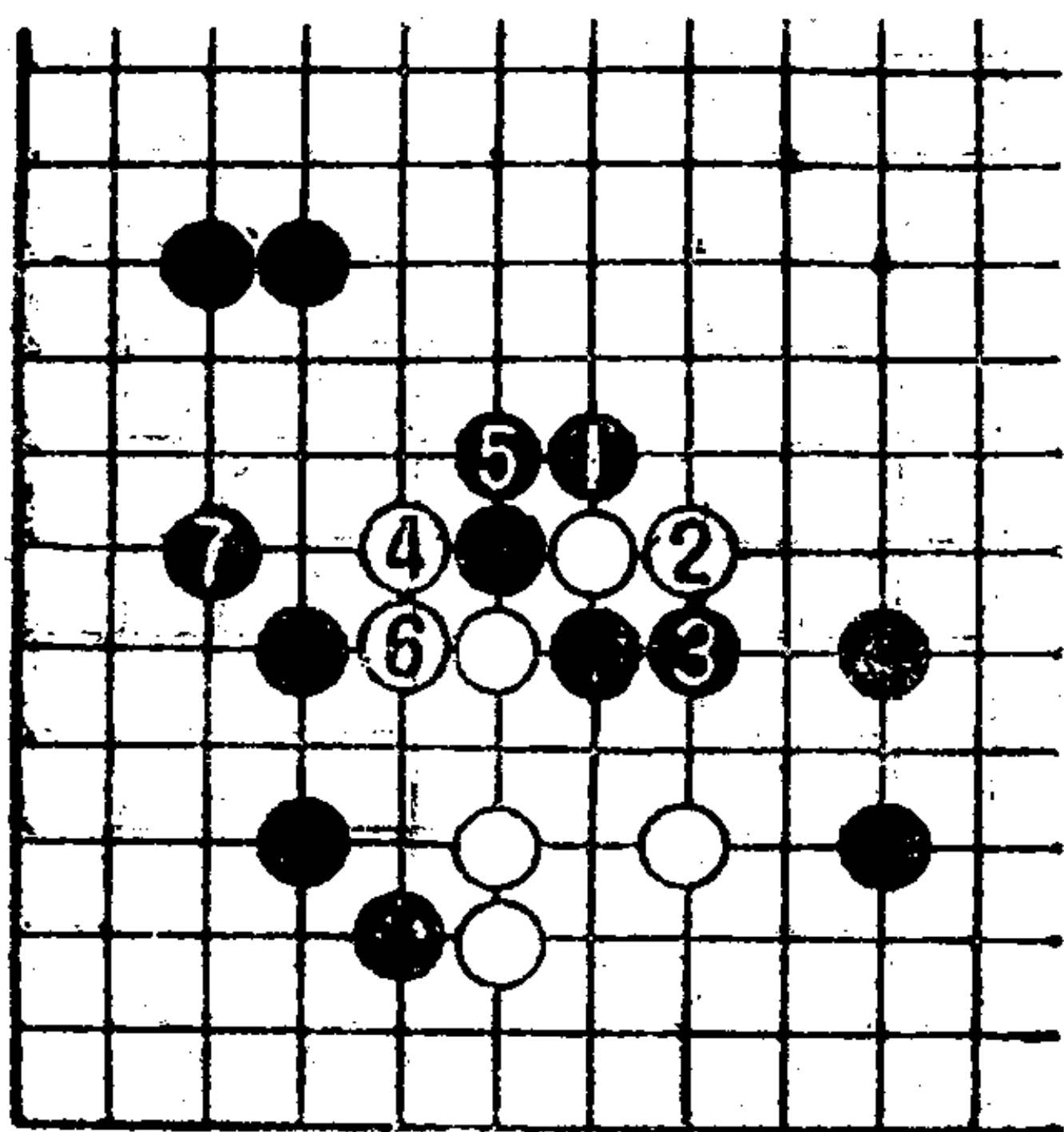


图 5

图 5 (最严厉的下法) 黑 1 打是好手。白 2 长时，黑 3 跟长，至黑 7 尖守止，结果与图 3 相似，但黑 1 与白 2 的交换，作用很大。白增加了中间二子的负担，白更苦。

二十六 高级？弃子作战

图1 说高级吧，可能有点牵强，因为其原理并不复杂。

黑1靠，试白应手，是一种高级的战术。白2虎挡时，黑3扳以下至白6提一子是常见之形。

白4如改在5位退，则黑在6位立下即活。

黑弃一子后，问题的关键在于下一手。

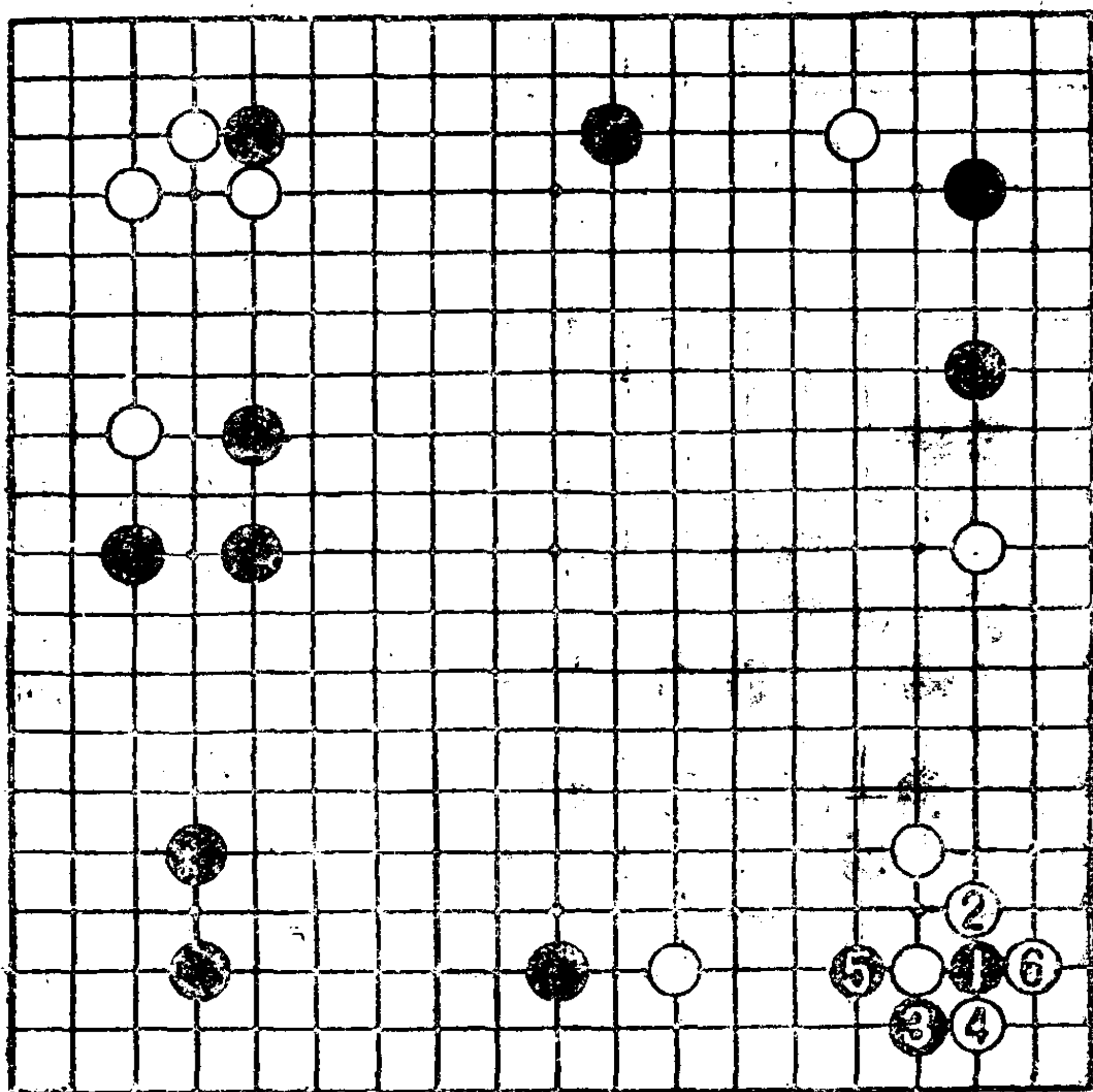


图 1

图2 黑1尖重滞，是大恶手。白2跳、4镇，干净利落。虽然下边的白地被破，但白右下异常坚固，且黑立足未稳，更有甚者，左边黑模样被削，黑大损。

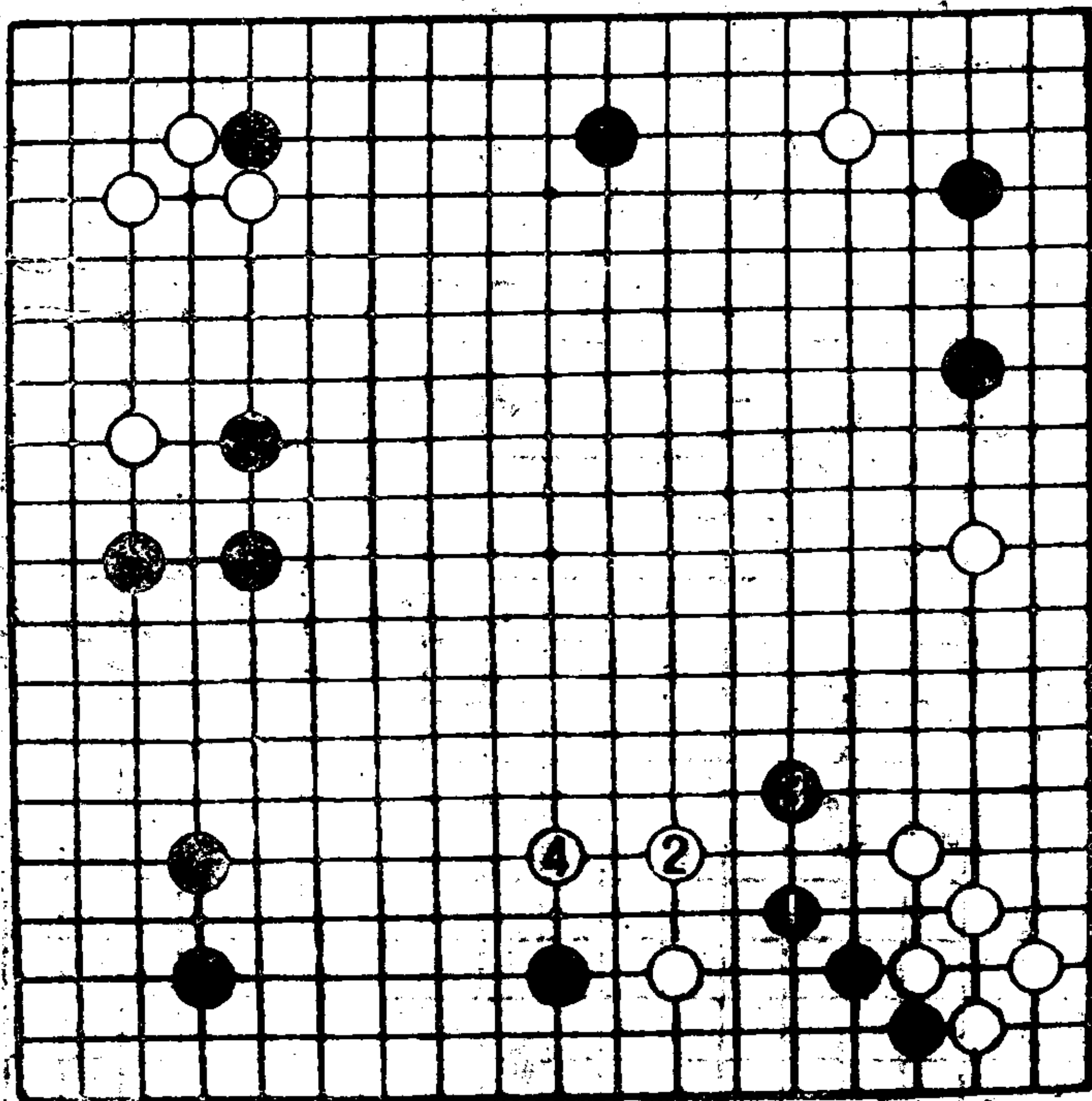


图 2

图3 黑1压，弃子作战，是好手。这是高级作战技巧。

从白2扳至6退止，白固守了右下角。黑7跳，在左下方形成大模样，这是十二分的好棋。

黑舍弃右下二子是大胆的构想。黑如直接在本图的1位靠，以下至黑5立，则白就不会在6位退。白6退之所以必要，是因为右下角黑二子的存在。

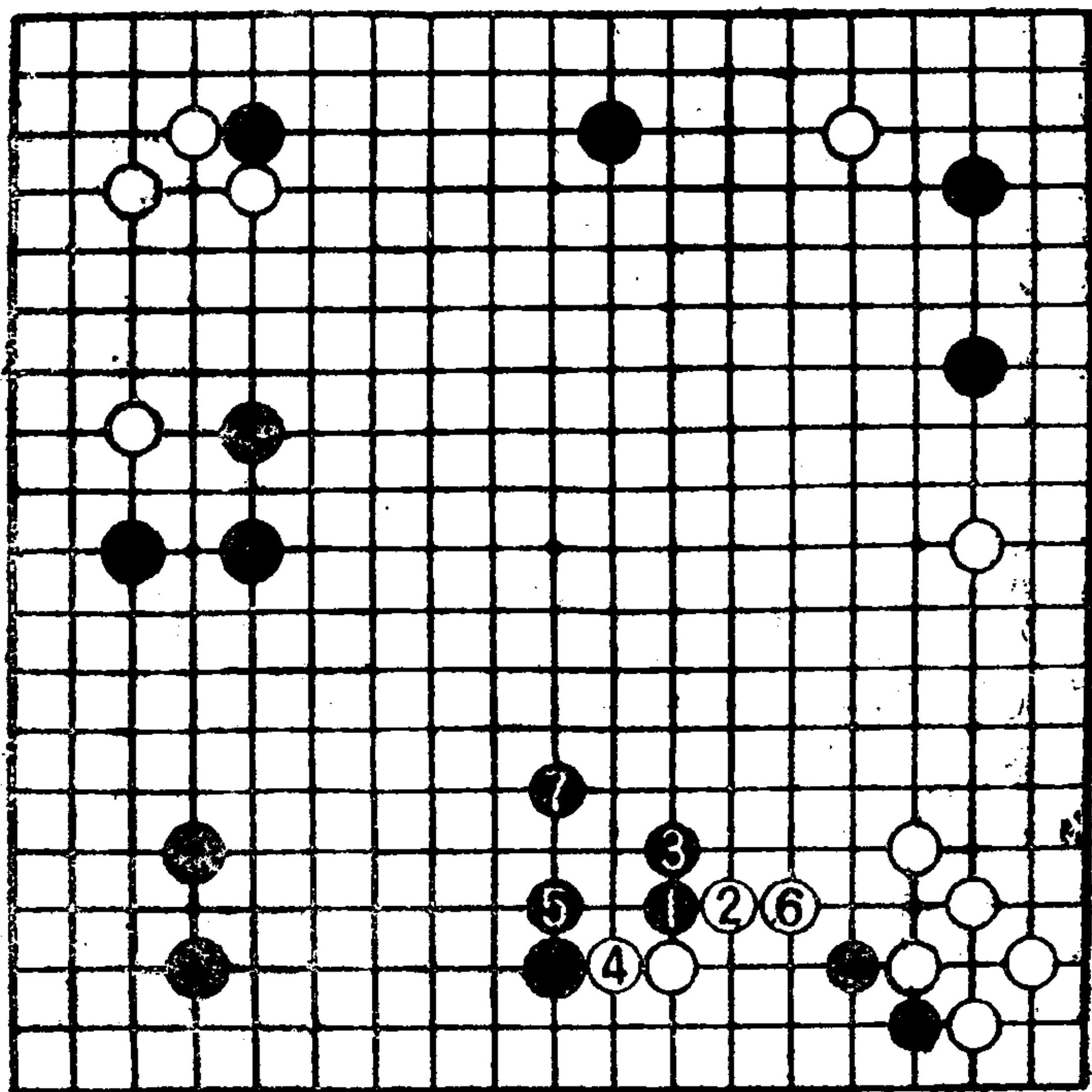


图 3

二十七 吃废子

图1（受六子） 下边的白棋很单薄，黑1打入十分严厉。

白2窥不得已，黑如连，则黑1一子将会受到攻击。
黑3冲、5断，虽然割进白一子，但黑有勇无谋，是恶手。

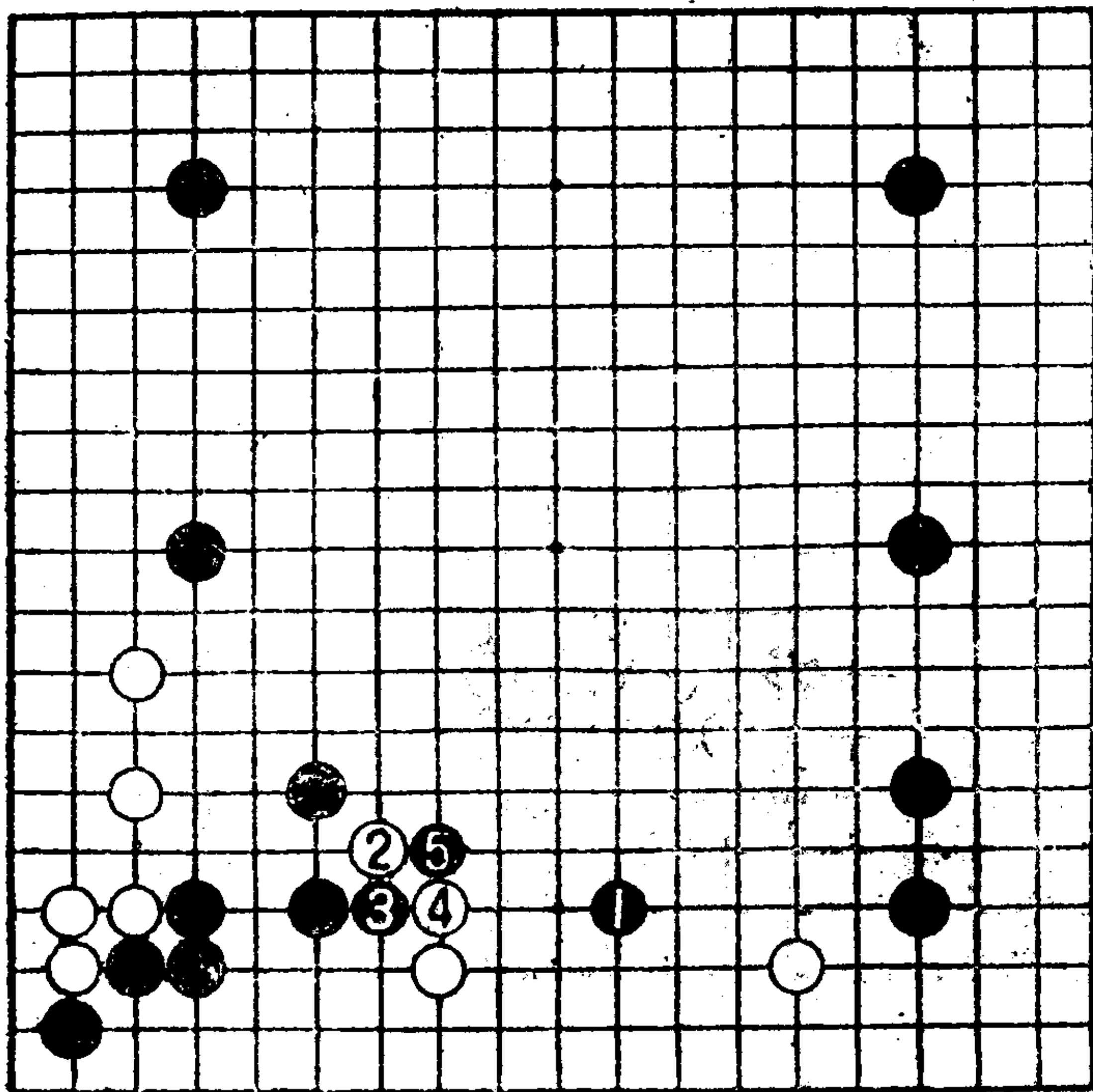


图 1

图2（续图1） 白1碰巧妙。

黑弈出俗手，让白施展出手筋，黑的优势自然丢失不少。

黑2立稳妥，这是防守的最佳手，白3打是手筋。黑4逃出，白5、7一边攻黑，一边向中腹冲出，演变至白9曲止，黑仅吃到白弃掉的二个废子。而白不但巩固了下边，还化解了黑打入的严厉攻势。

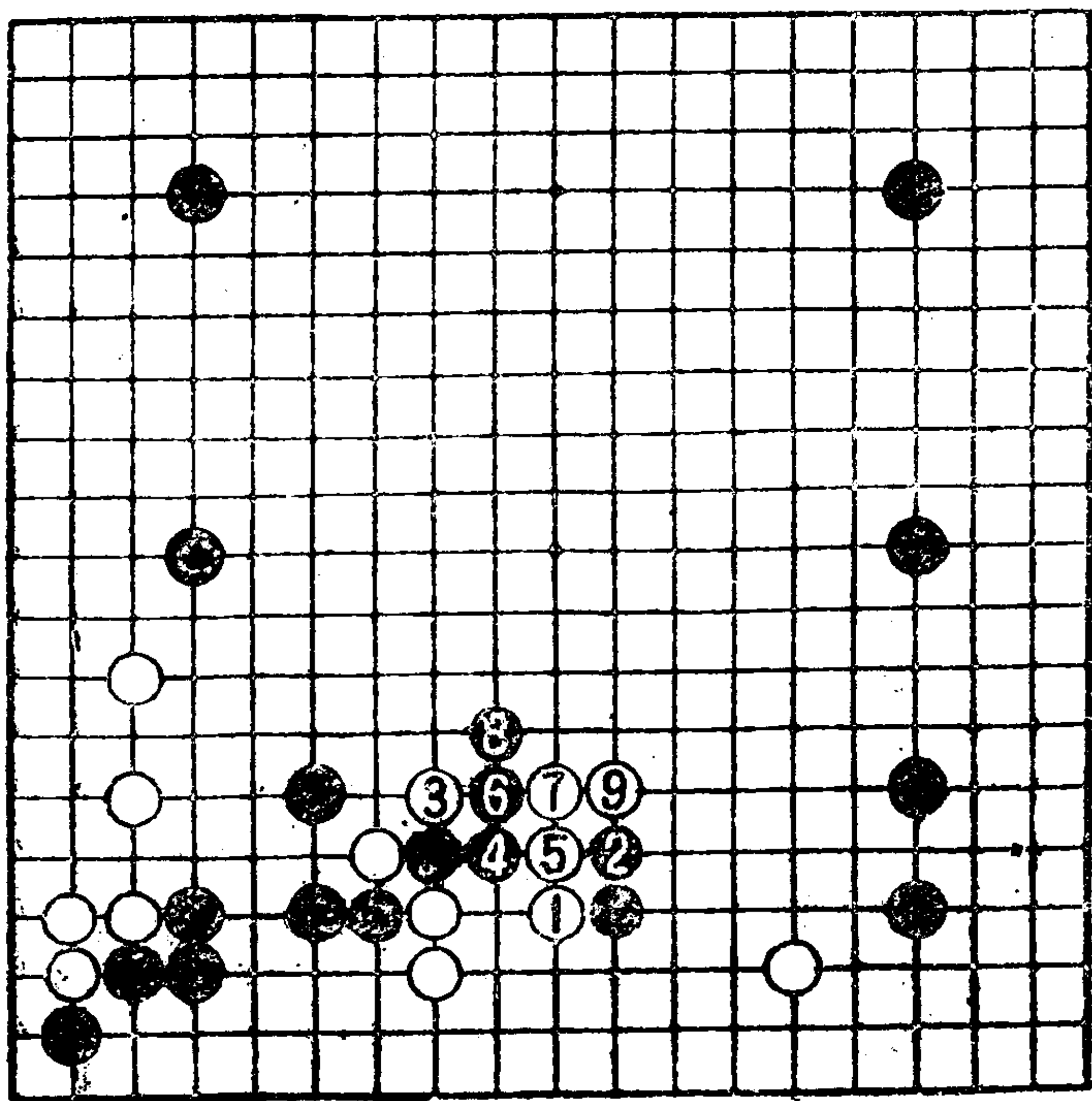


图 2

图3 既然上述着法不行，那么好手在哪里呢？

此际，黑1肩冲是好手，白2上长，别无它法。黑3长起，猛攻白棋。

至黑5长止，白四子重滞，成为黑的攻击目标，现在弃子，为时已晚，同时右边白一子又处在黑的包围中，因此，黑1、3可以说是一锤定音的好手。

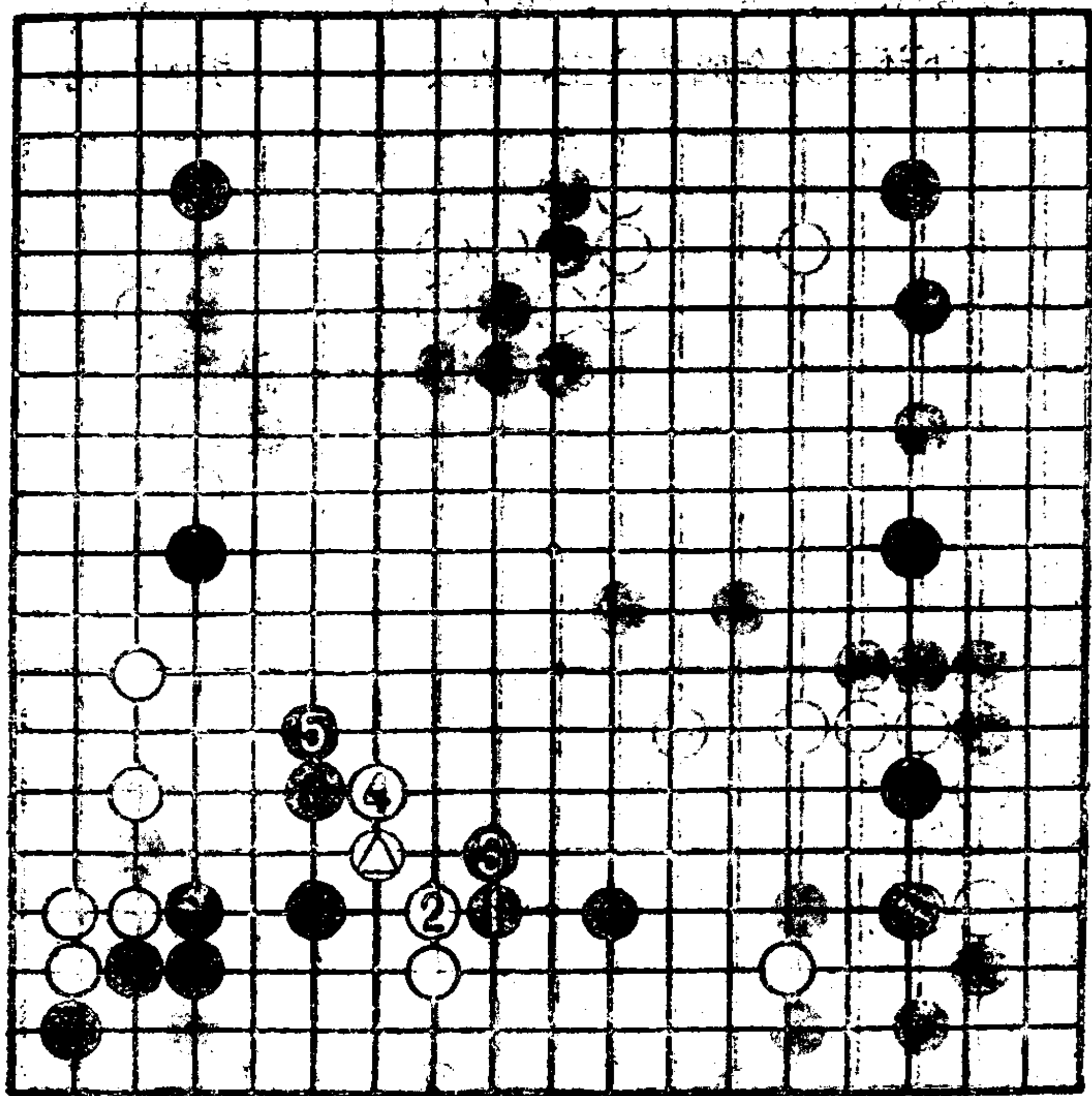


图 3

二十八 攻中谋利

图1（受四子） 尽管在上边的作战中黑棋失利，但因为是为让四子棋，所以黑仍占优势。

白1打入，意在抑制黑方的大模样，由于左边白尚未活净，白不敢过于放肆。

黑2尖守角，白3拆二，黑4尖守，正中白下怀。由于左下、右下还未完全成为实空，恰凑白从容下棋的步调。

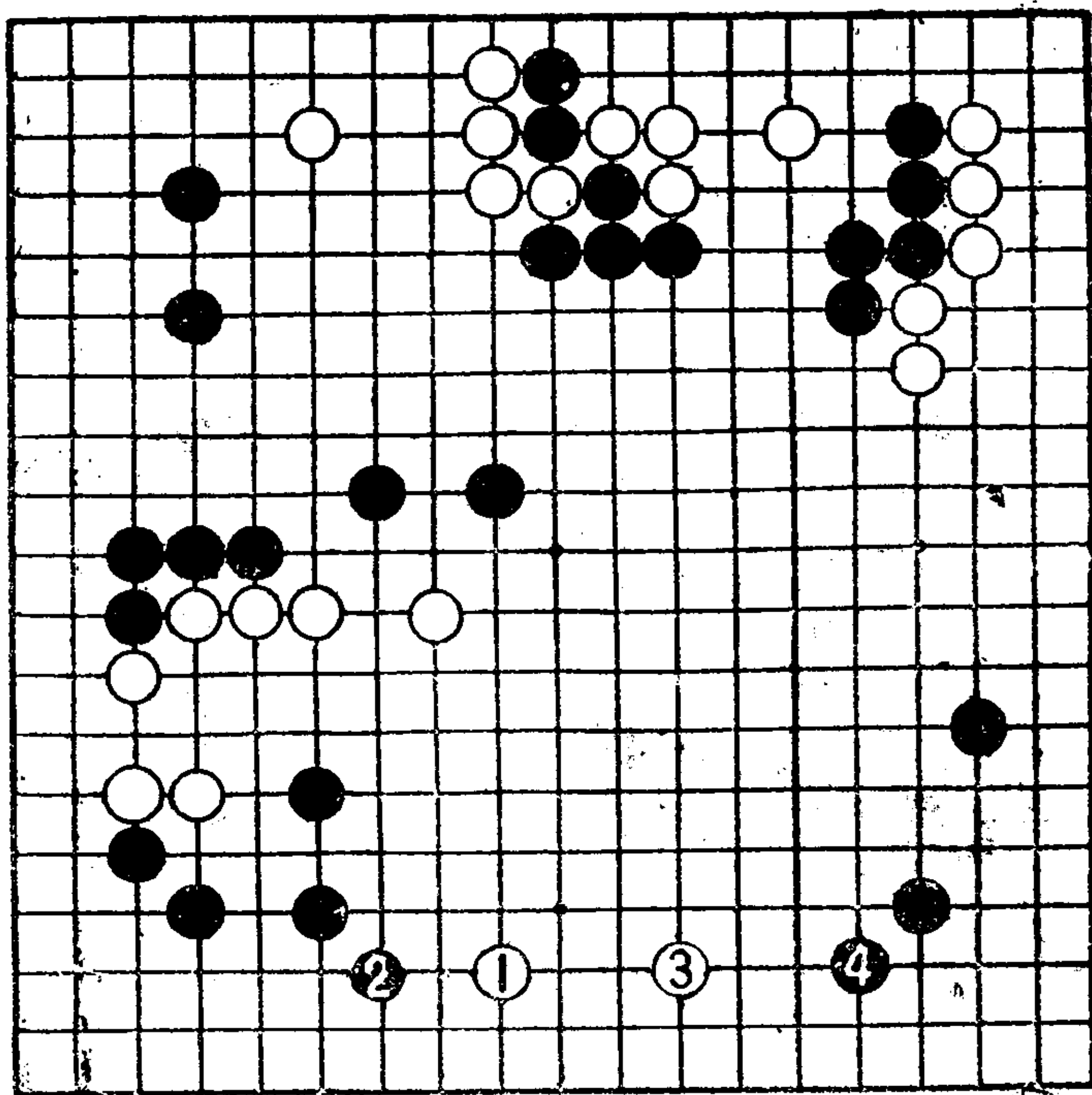


图 1

图2 黑在左下围空的想法不妥，因左下黑势很强，理该充分利用。

黑1夹攻，很严厉。白2只得向中腹遁去，黑3跳，继续追击。此后，黑只需在a位补一手，就可确定右下的大块实地。攻击中围地是本型的正解。

即使白4点三·三，从黑5至黑9止，角上黑也轻松成活。

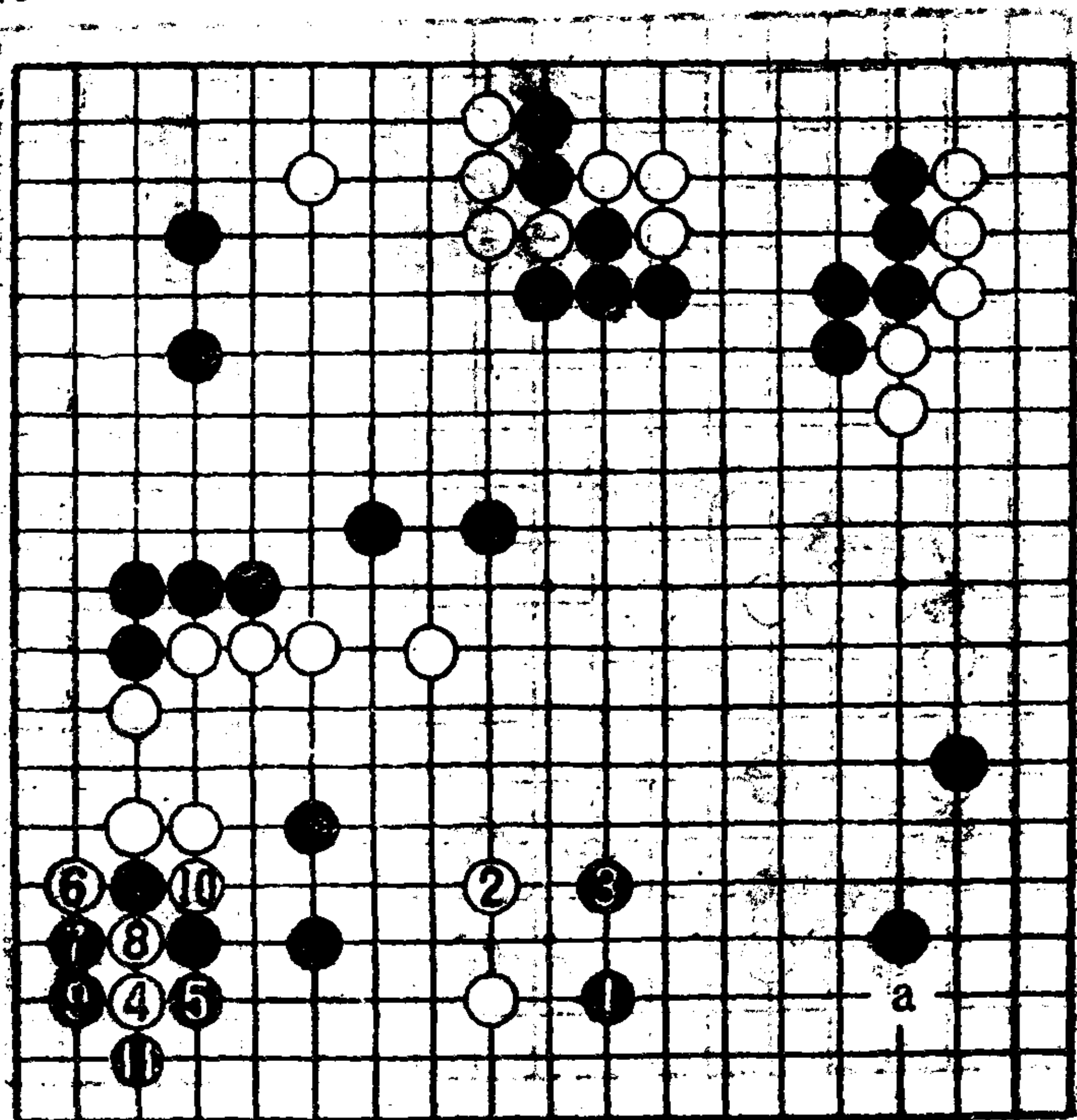


图 2*

• 原书本图有误，已更正。

图3（图2的变化） 白1觑、3退，意在夺黑根基，同时在下边求活。

黑4挡即可固守角地，由于白还没有活净，故白5向中腹逃去，黑6追击，结果与图2相似。

此后，白如脱先，黑可于a位窥，白b连时，黑c飞镇，分断白棋，白苦。黑在攻击中强化了右下的黑地。

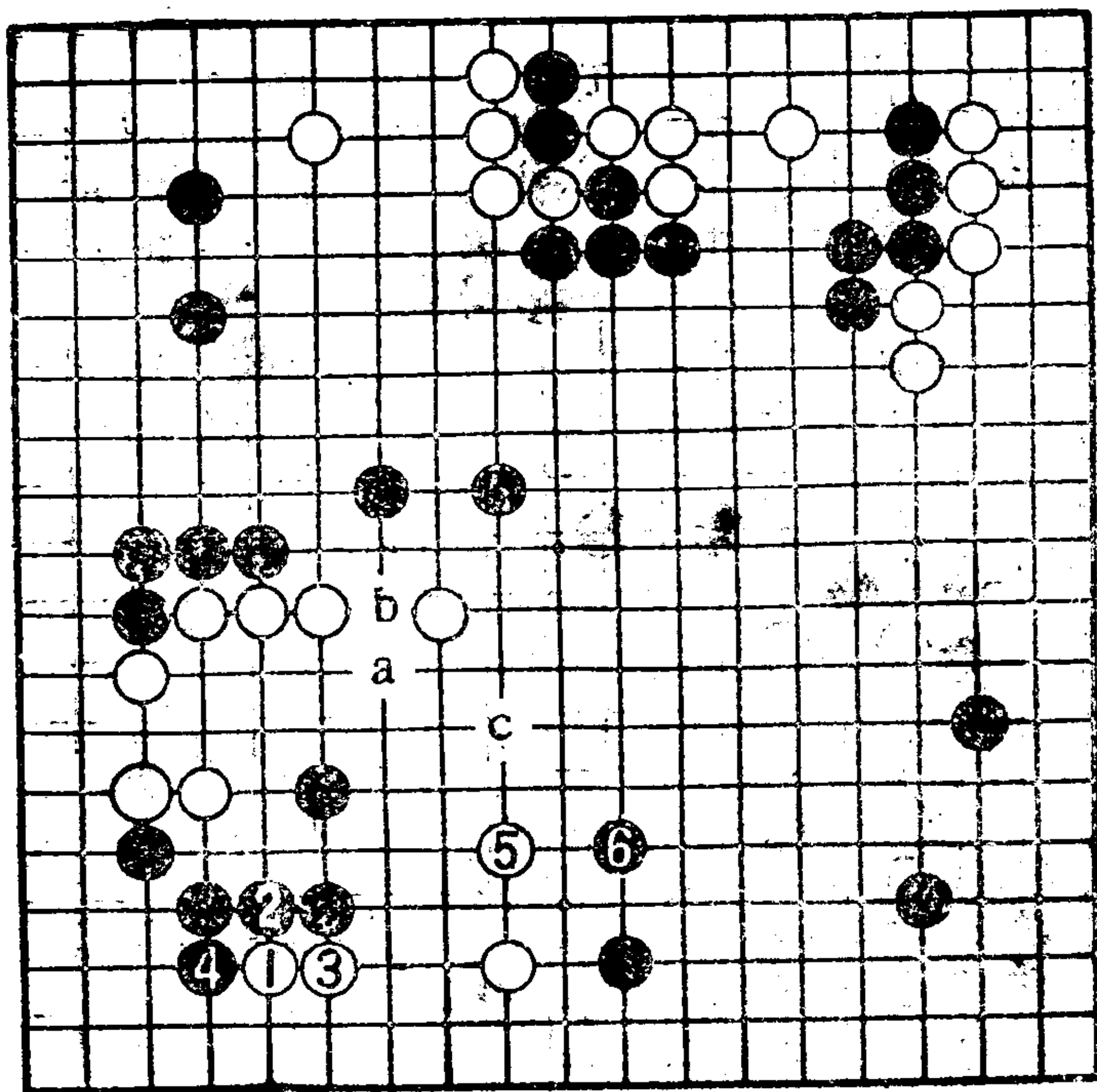


图 3

二十九 拘 谨

图1（受四子） 战斗从左边开始。白1尖意在阻止黑从a位跨入中腹。黑2连，白3尖，断黑退路，黑真有点身不由己。

黑2本欲攻白，却没料到反而受到牵制。这是黑拘泥于黑▲一子的结果。

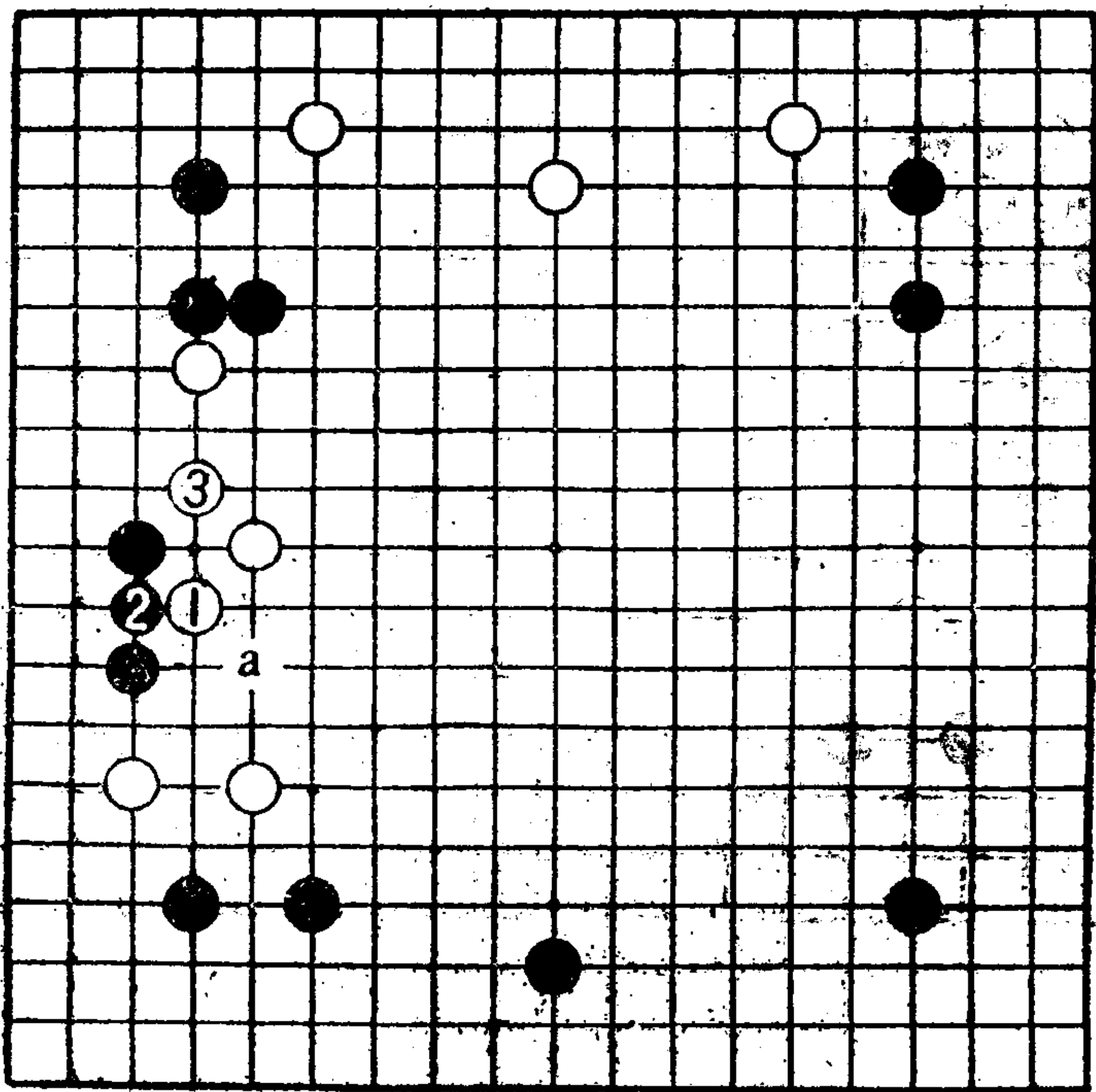


图 1

图2（续图1）黑1小飞求活。白2、4冲入左上角，黑形摇摇欲坠，接着黑如在a位跳出，以弥补左边的重大损失，其效果也肯定不好。

图3 白1窥时，黑不应拘泥于左下一子。

黑2尖是此形的急所，先固后攻，方得要领。

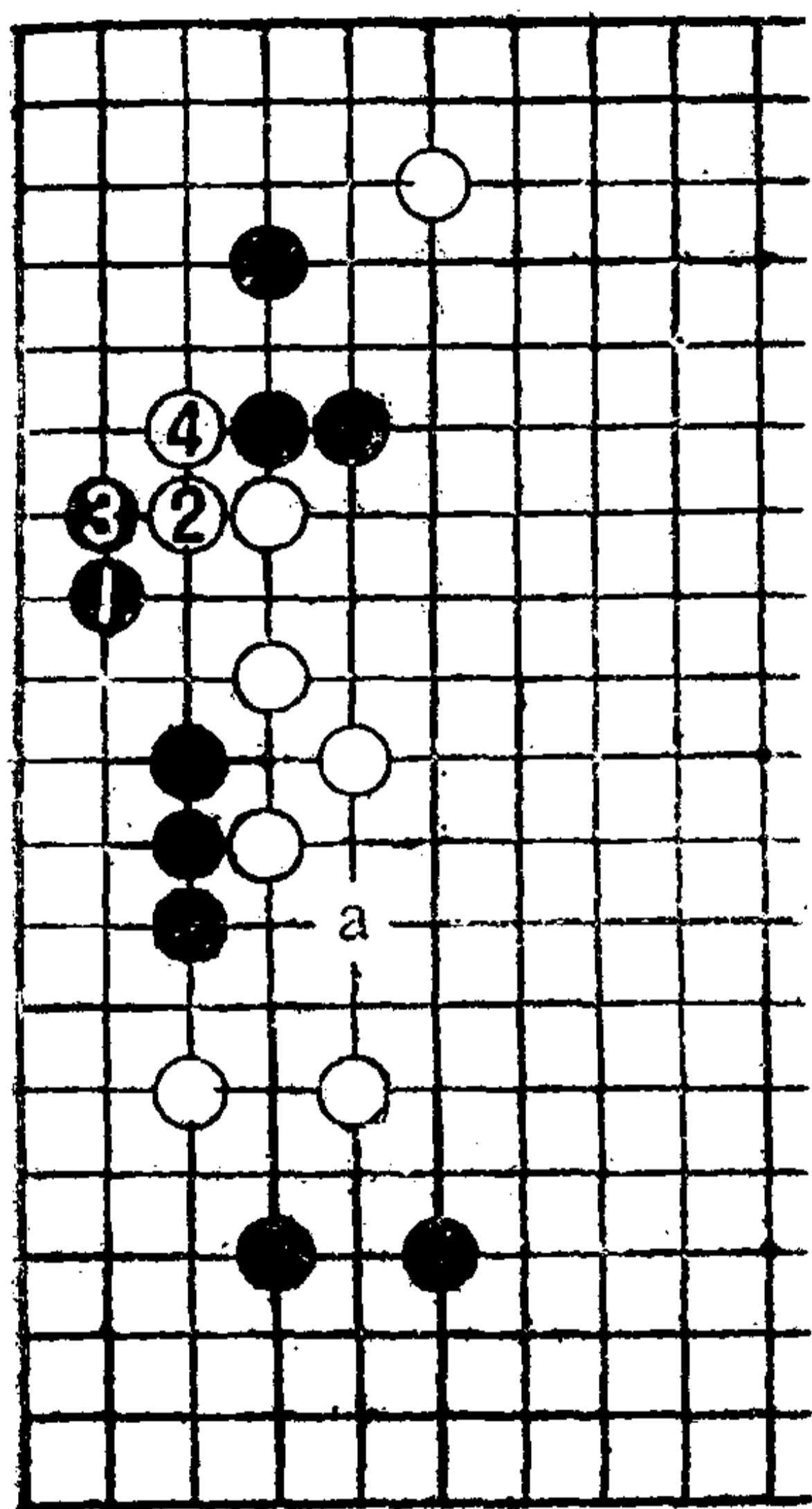


图 2

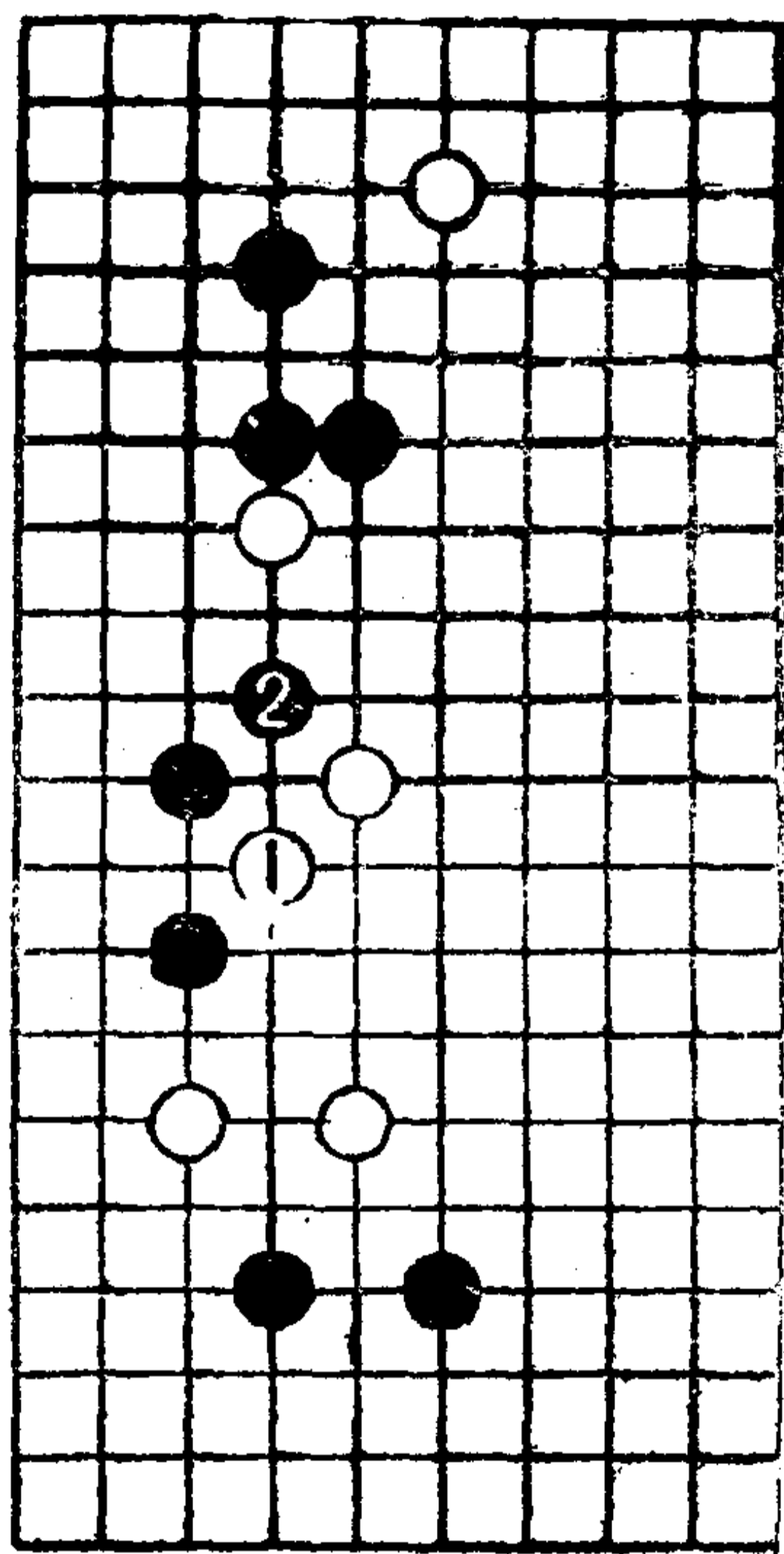


图 3

图4（续图3）白1冲、3曲，与其说是在攻击，不如说是在防守。之后，黑4虎、6长，左边尽成黑地。

与图2相比，仅一手之差，其结果却有天壤之别。

图5 白1贴长，欲将黑棋分而攻之。但是黑2扳后，白应手困难。白3曲，则黑4冲断，白5长，黑6亦长，白崩溃。

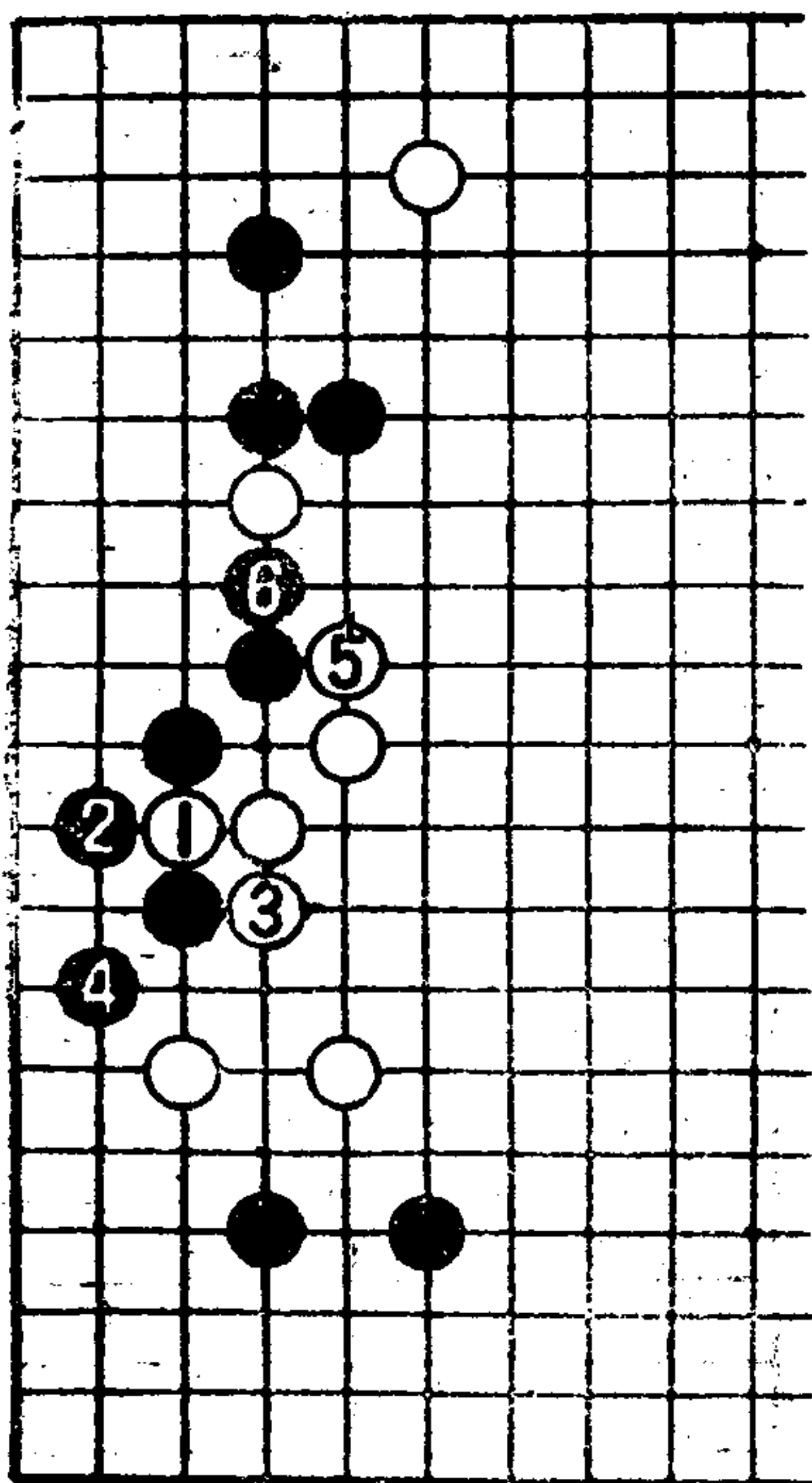


图 4

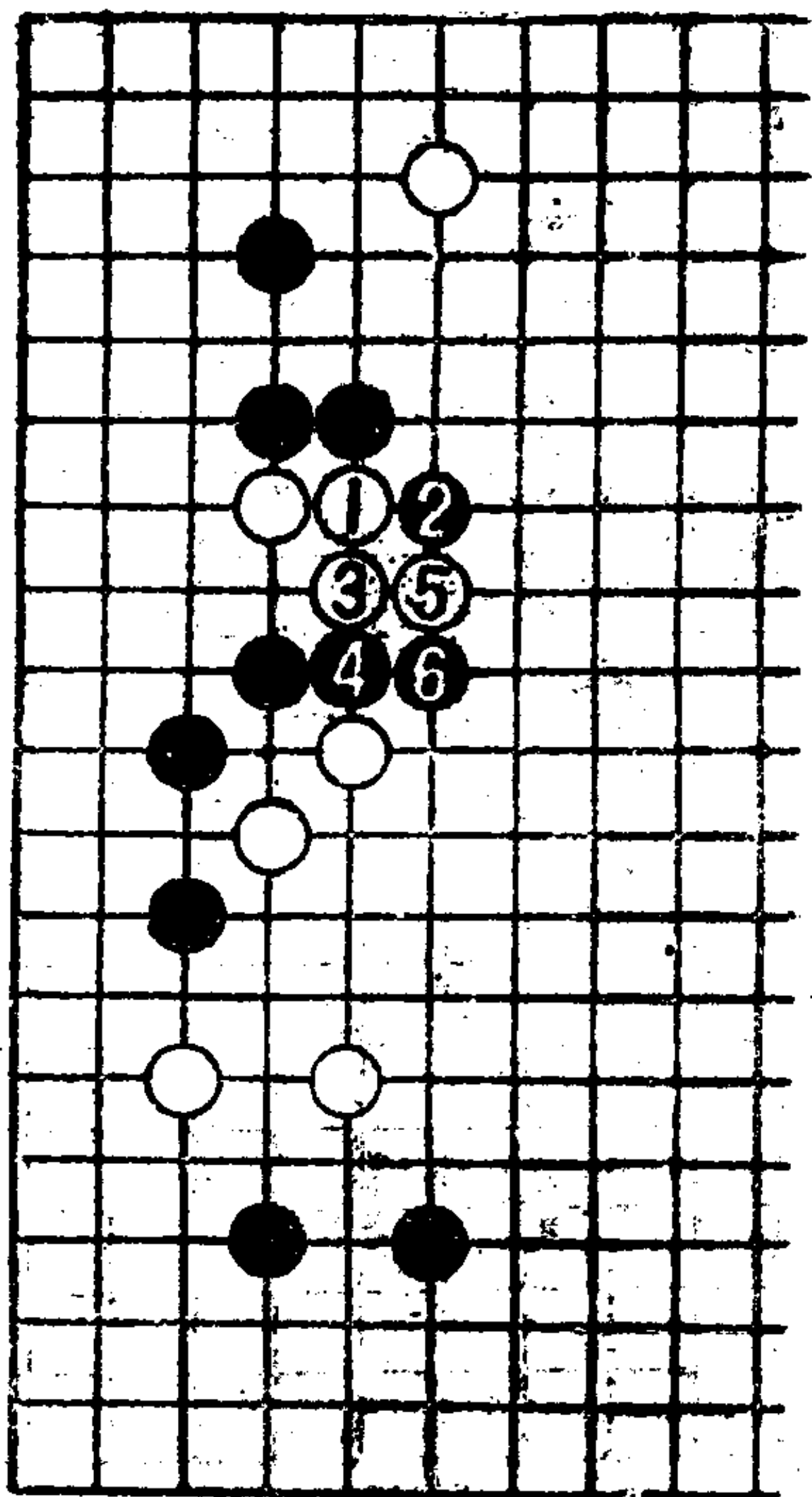


图 5

图6 让我们分析一下没有黑▲、白△时的情形。

图7 黑1占据了攻白△一子的急所，白难忍。这是受子棋之常形。

如此看来，图1的结果应归咎于黑的拘谨，以及在左上作战中草率的应对。

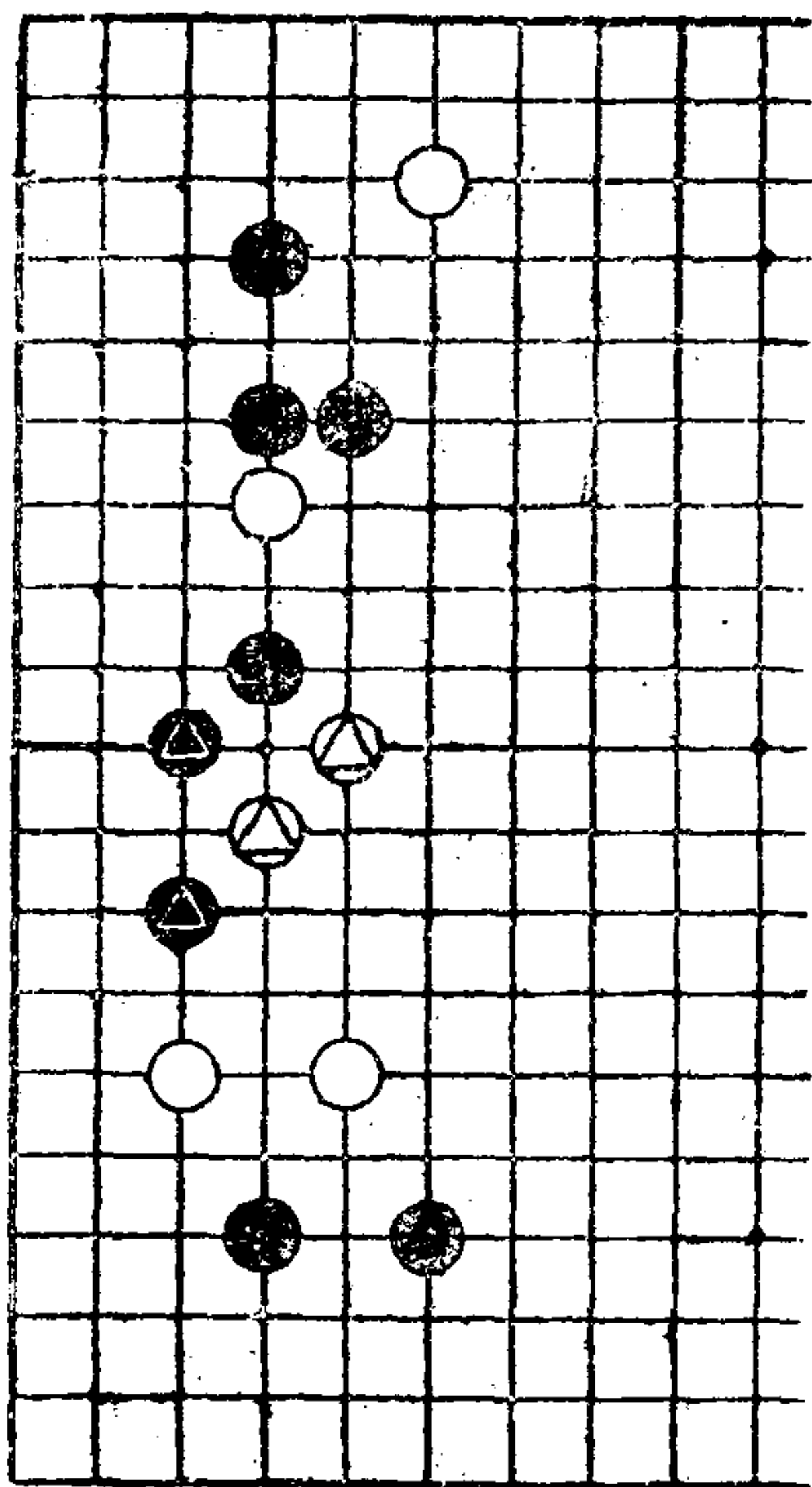


图6

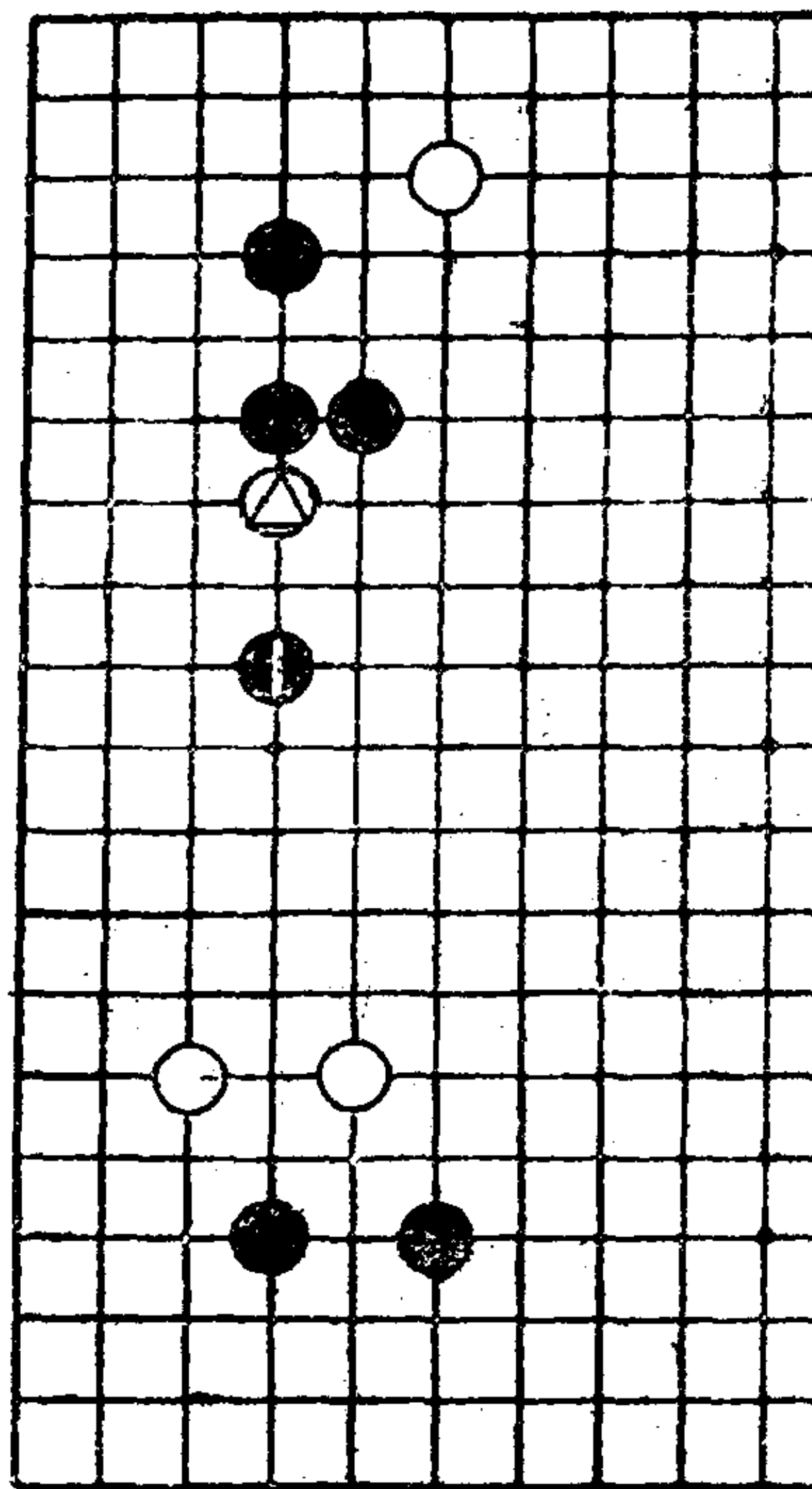


图7

三十 随手棋

图1（受五子） 白在左下1位长，黑本能地于2位扳，随手。

白3觑，黑4粘时，白5跳联络，左下的黑棋失去眼位，白9跳继续攻击，黑凶多吉少。

黑2扳 虽有攻击左边白棋子的作用，但左边的白形坚实，黑的攻击难于奏效。

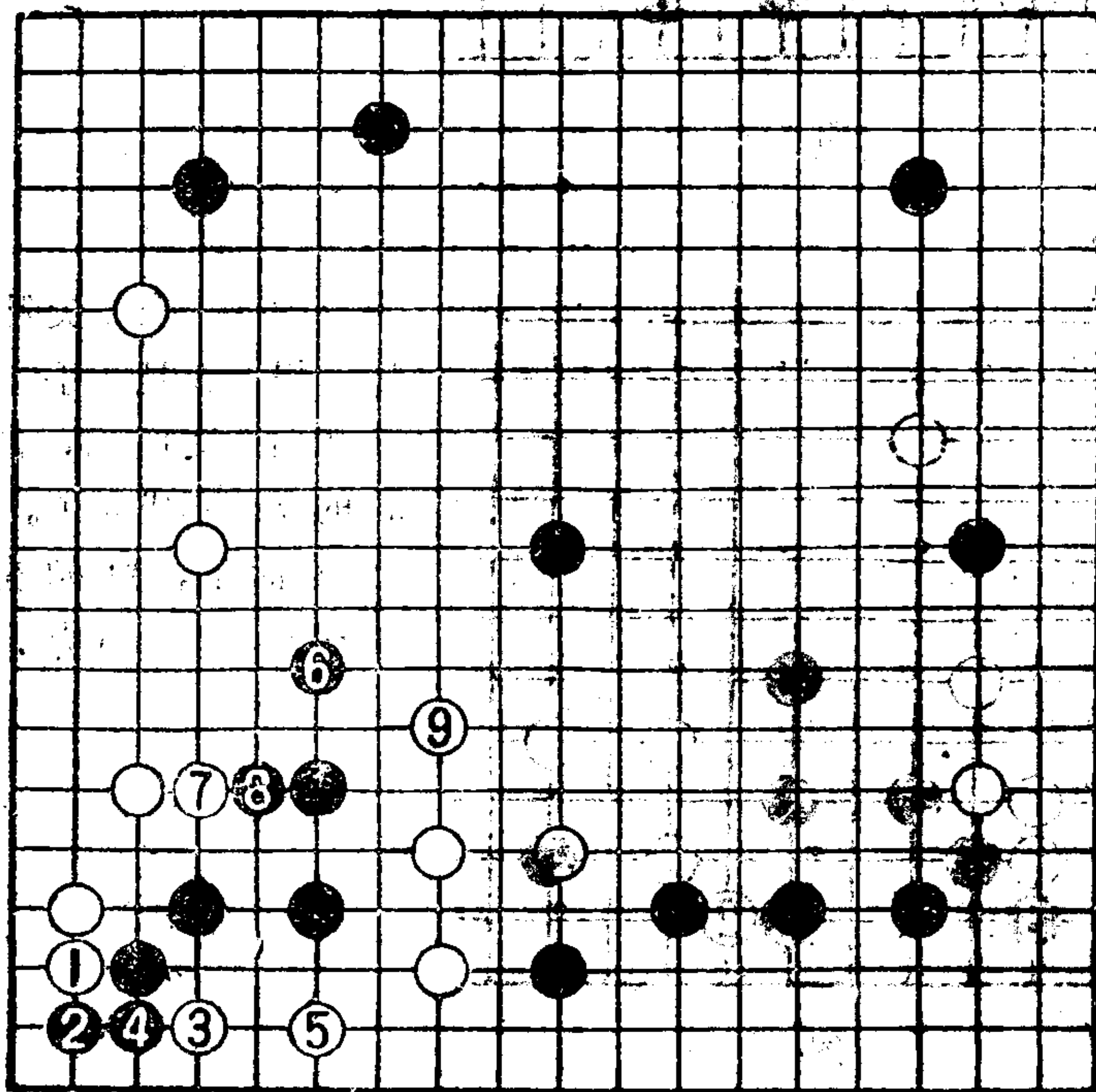


图 1

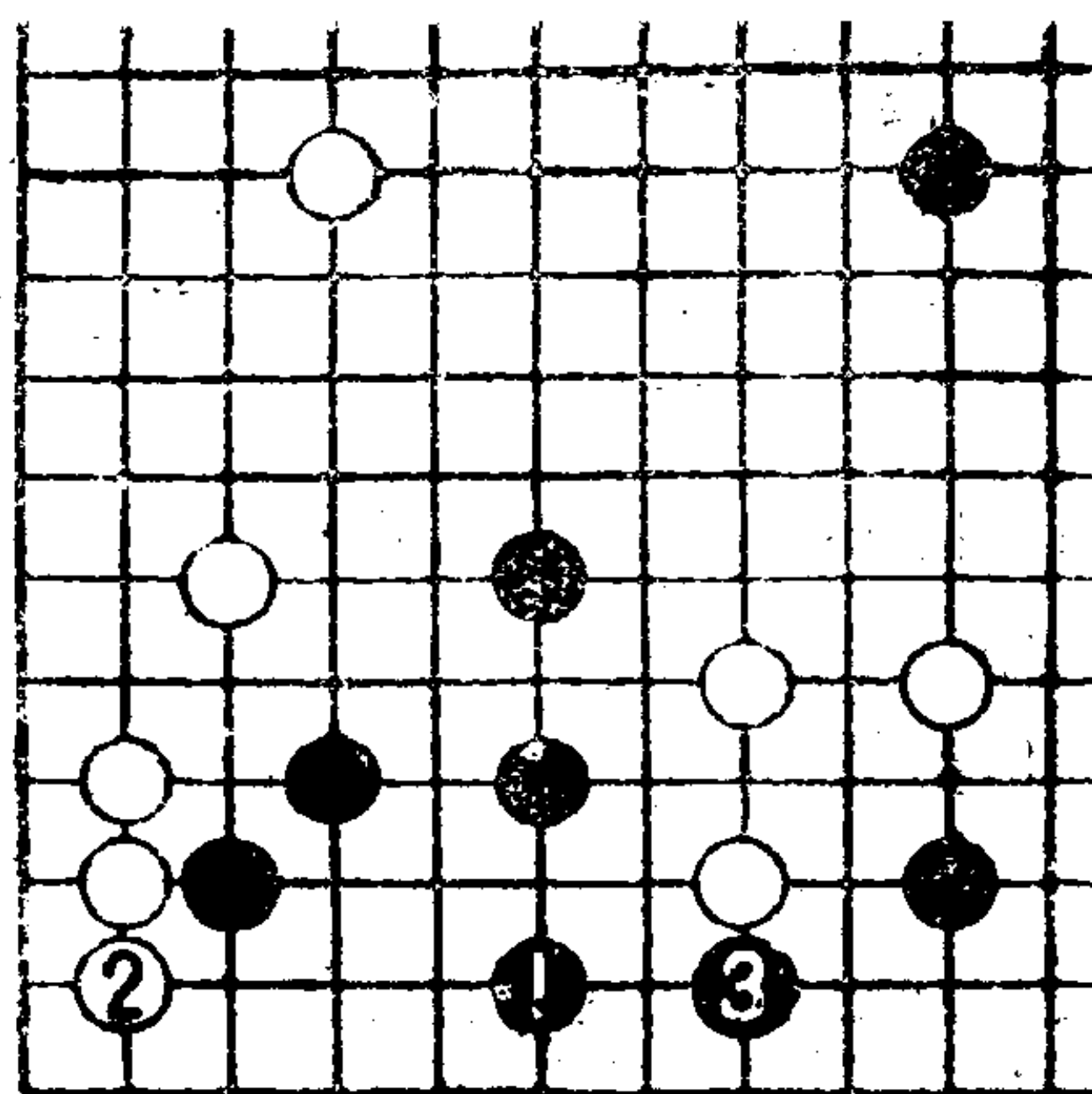


图 2

图 2 黑考虑到自身的安全，采用黑 1 跳的沉着应手。白 2 继续长捞取角地，但黑 3 渡即可获得安定。

黑一旦得到巩固，便可对下边的白棋进行反击。

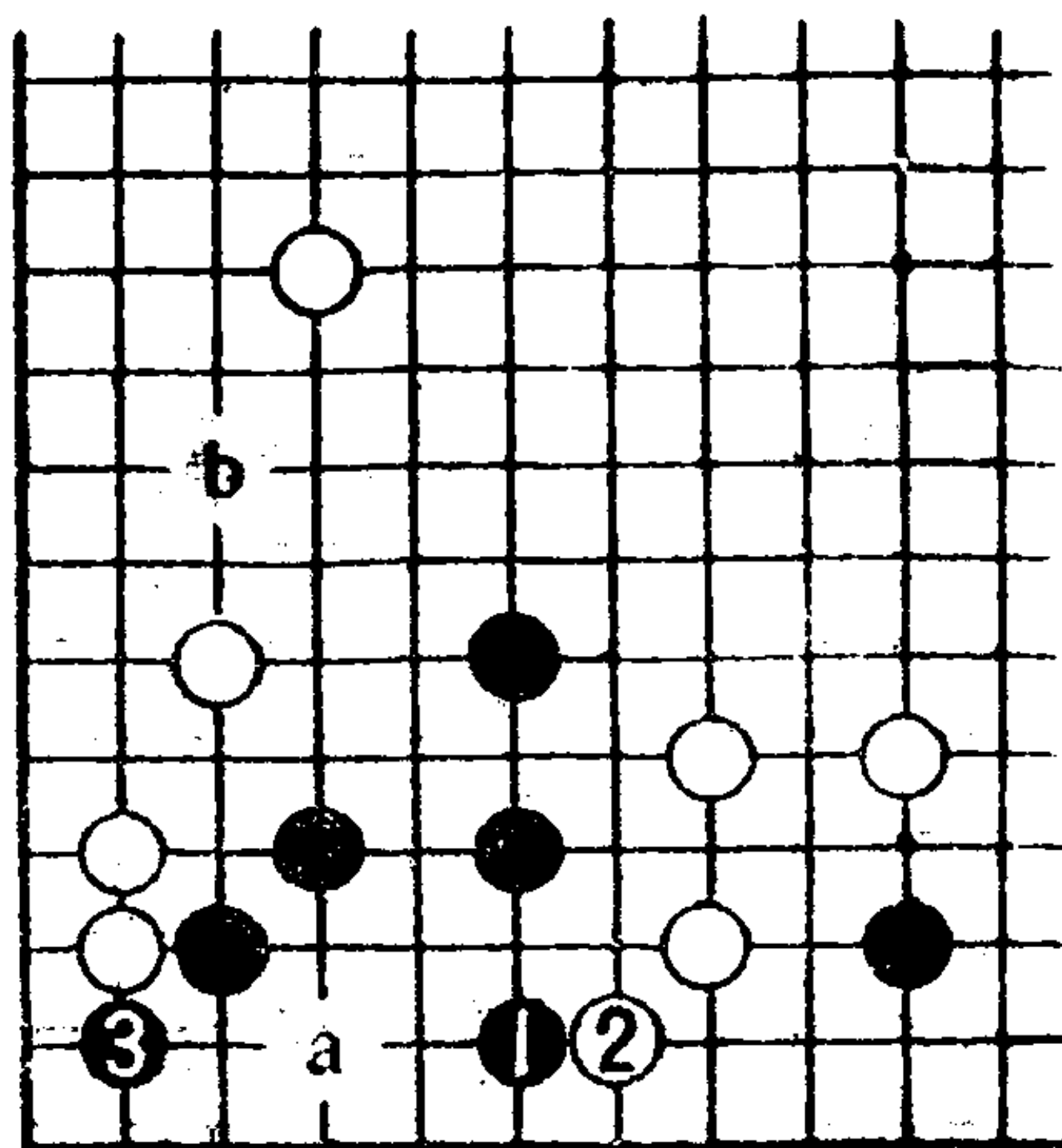


图 3

图 3 白 2 尖阻渡时，黑 3 扳是好手。黑 1 和白 2 交换后，白 a 位的觑就不成立了。角上黑活后，黑如在 b 位打入，十分有力。

三十一 分断对方

图1（受八子） 白1打入左边的黑地。黑2压必然，但白3挖时，黑4虎是恶手。

白7粘后，黑8立又是恶手。应对至白9止，黑上、下失去联系，尽管是受八子，也绝不能弈成此形。

图2 白3挖断时，黑4打吃，接着——

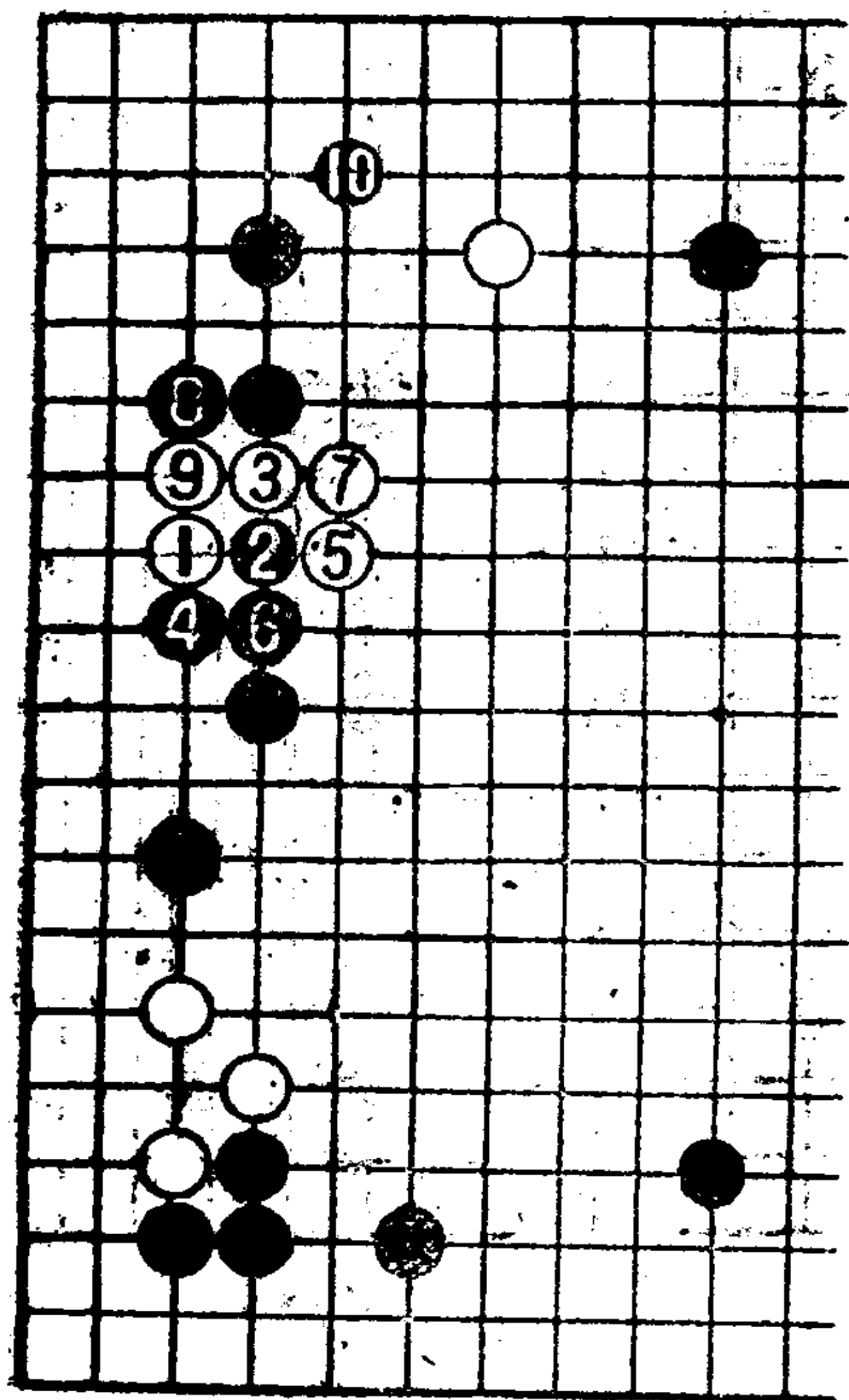


图 1

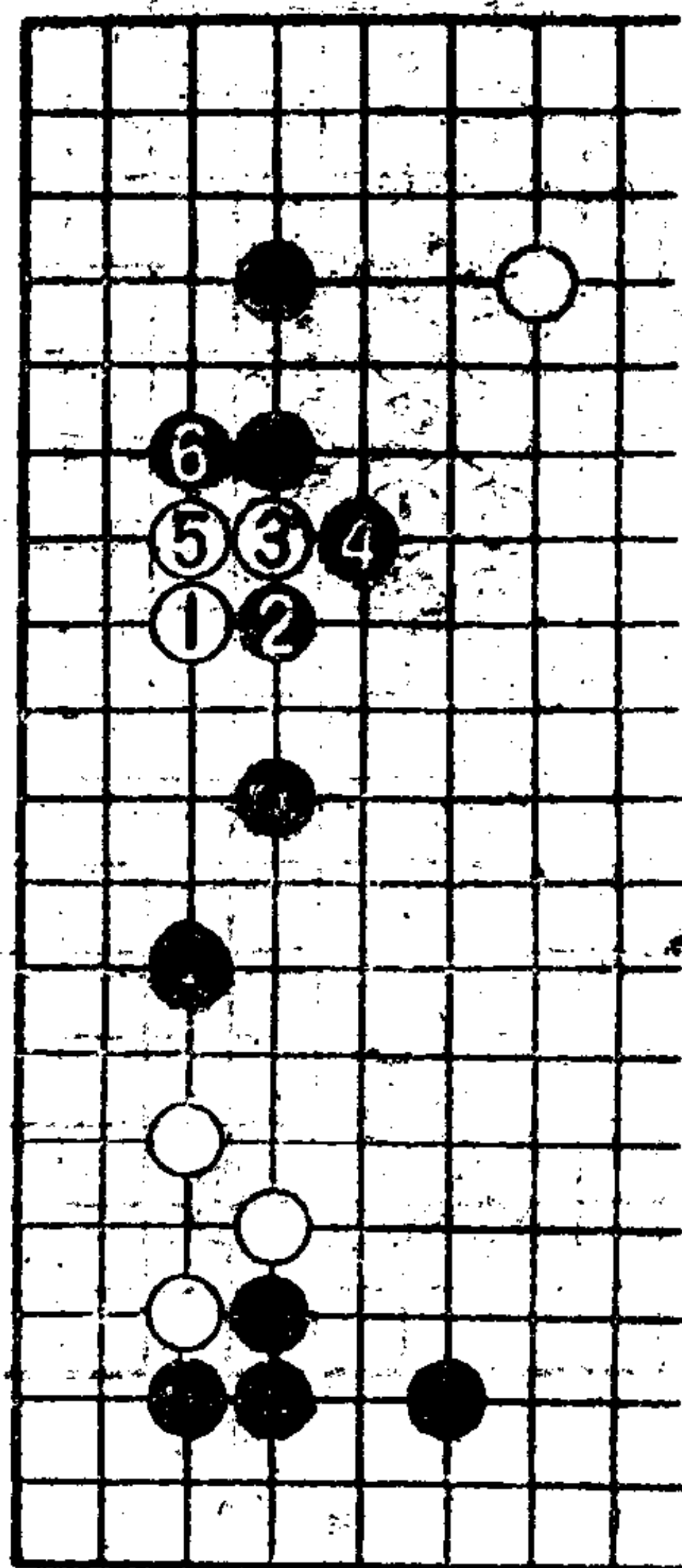


图 2

图3 白1打，黑2粘，继之白如在4位冲出，则黑于3位断，左边白三子束手就擒。故白3只能粘，黑4封后，中腹黑势雄厚，而且，白如在5位飞求活，则黑6并是好手。至黑14补止，上边和左下的白子就奄奄一息了。

图4（图3中白9的变化） 白1断，则黑2扳下。白3断、5打后，左下白二子被提，结果白也不好。

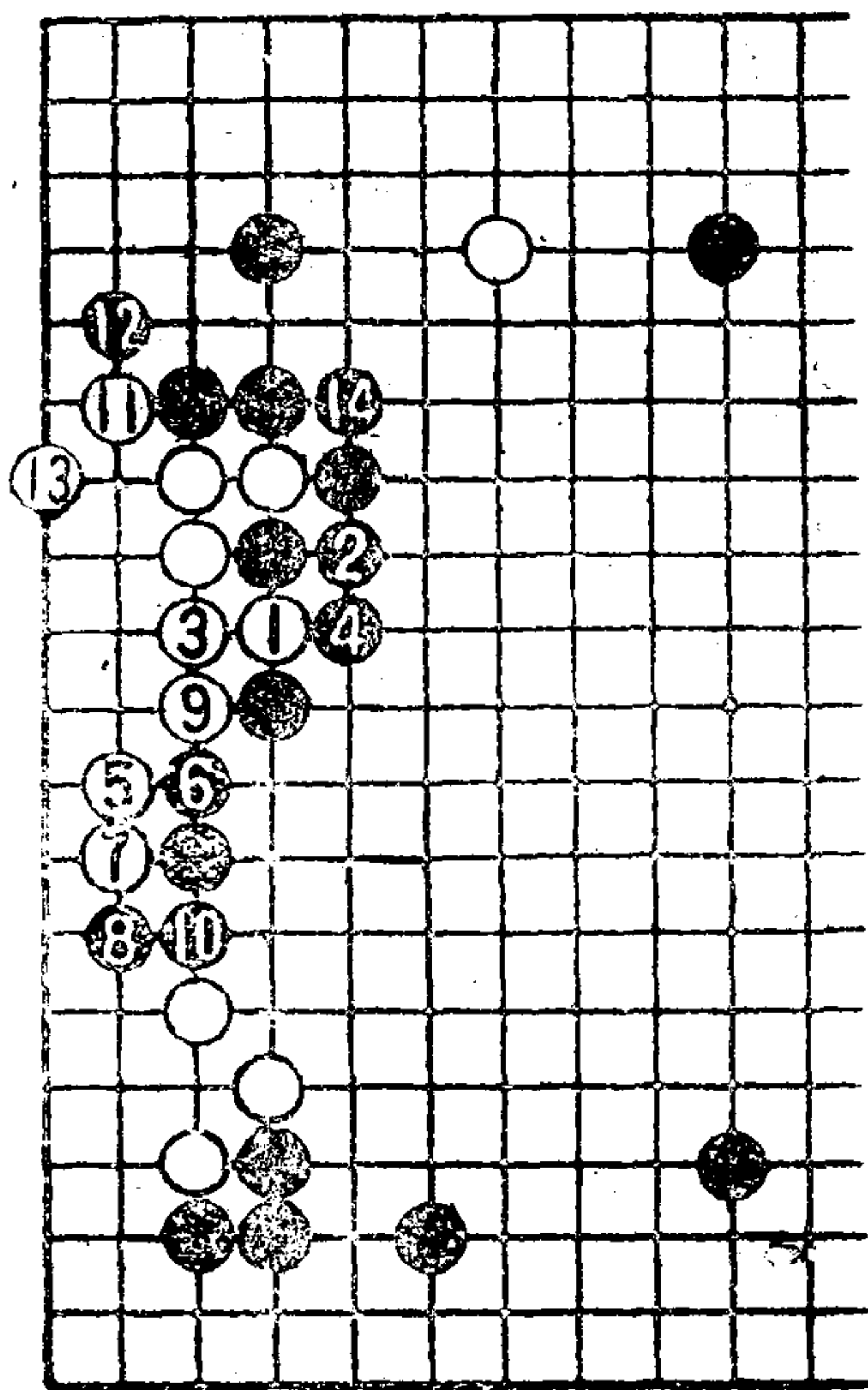


图 3

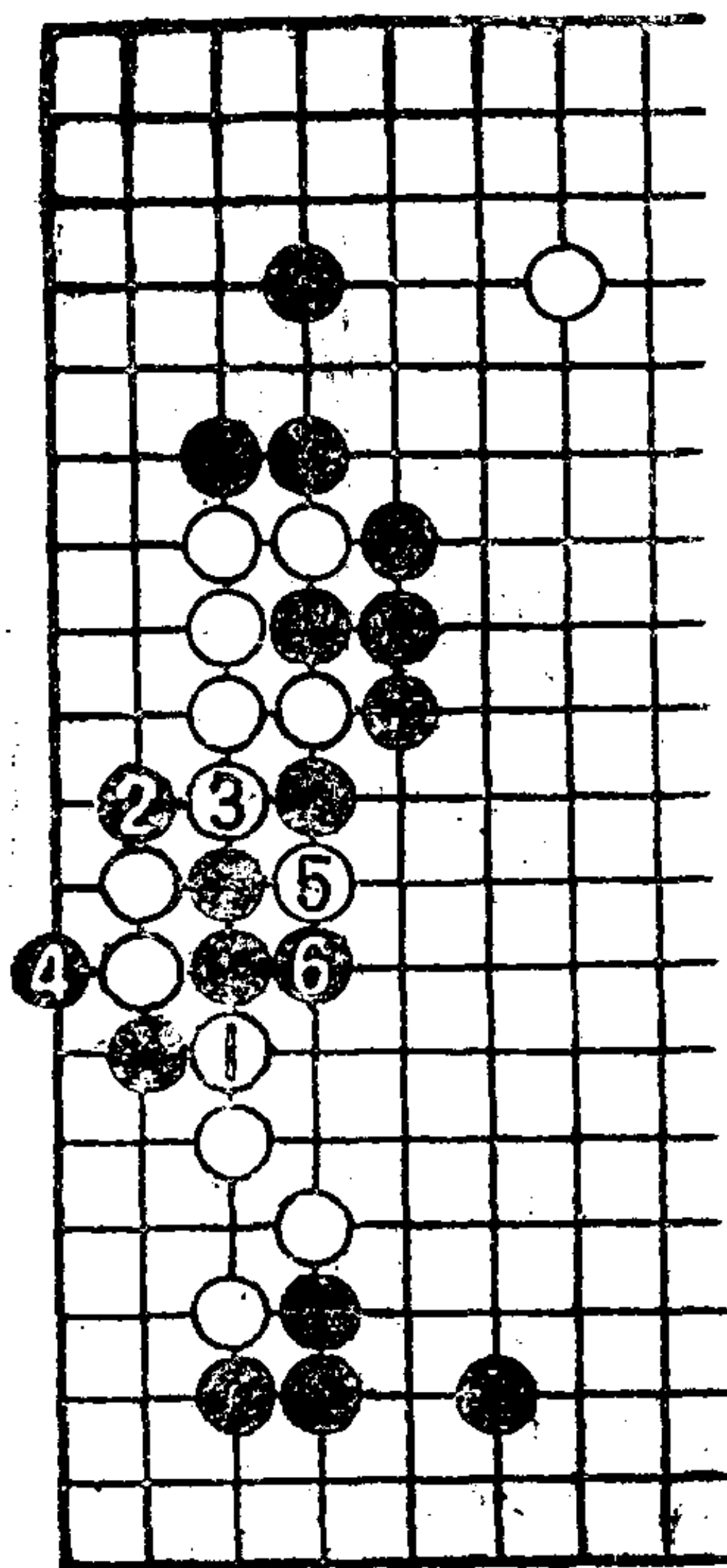


图 4

图5 图1中黑8违背了“断处不窥”的格言。黑在1位断后，黑棋生动，白苦。

图6（续图5）黑1粘是好手，否则被白分断，黑不利。

白2打时，黑3、5包打，由于白如打劫，黑可万劫不应，故从左边到角上皆成黑地。

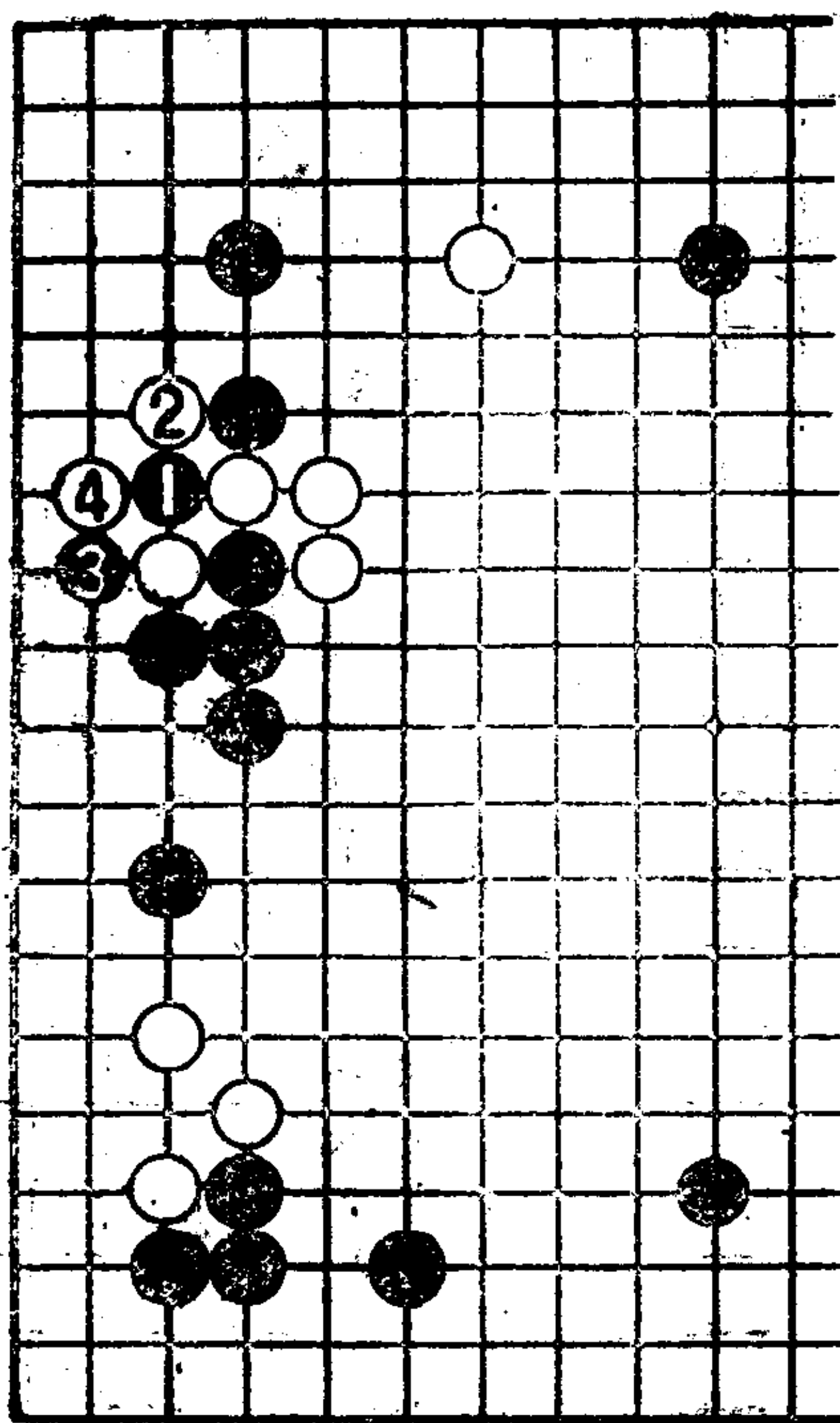


图 5

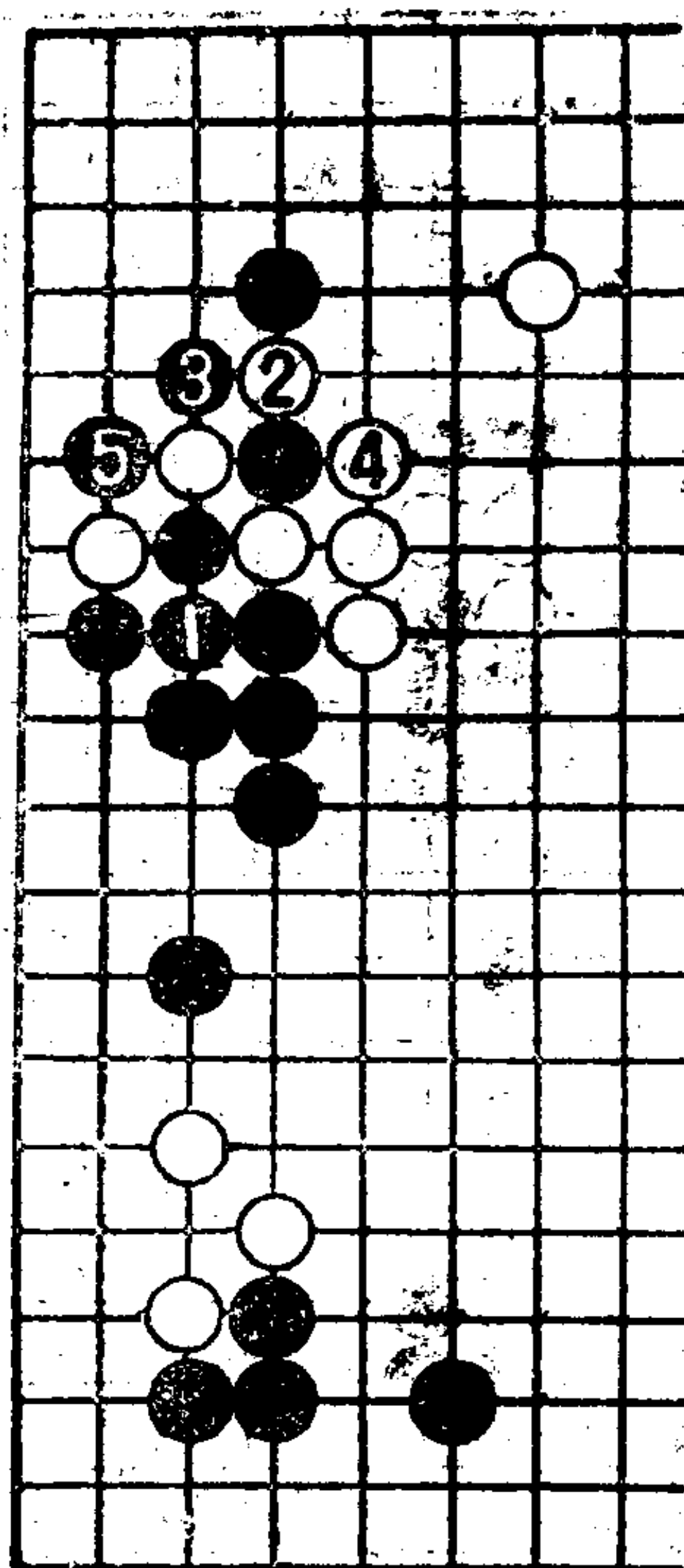


图 6

图7（续图1）由于黑上、下被断，不仅不能攻击中央的白子，反而受攻。白1扳时，黑2双守角，接着，白3点是好手，黑4退，则白5也退，黑根基被夺，黑难受。

图8 白1点后，黑2挡断，则白3尖、5虎，黑成为无根浮棋，只好向中腹逃窜。

请与图3作一番比较。

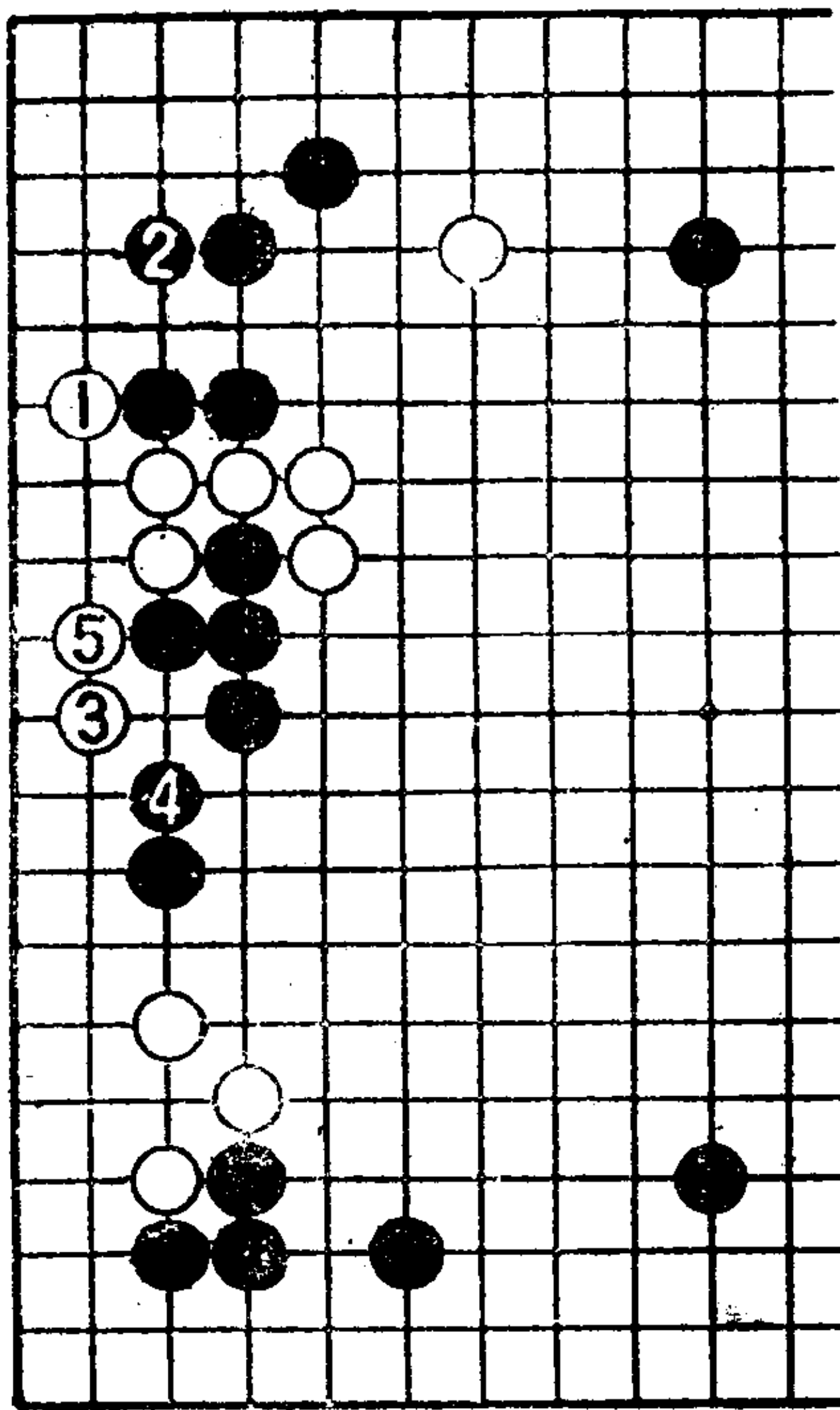


图 7

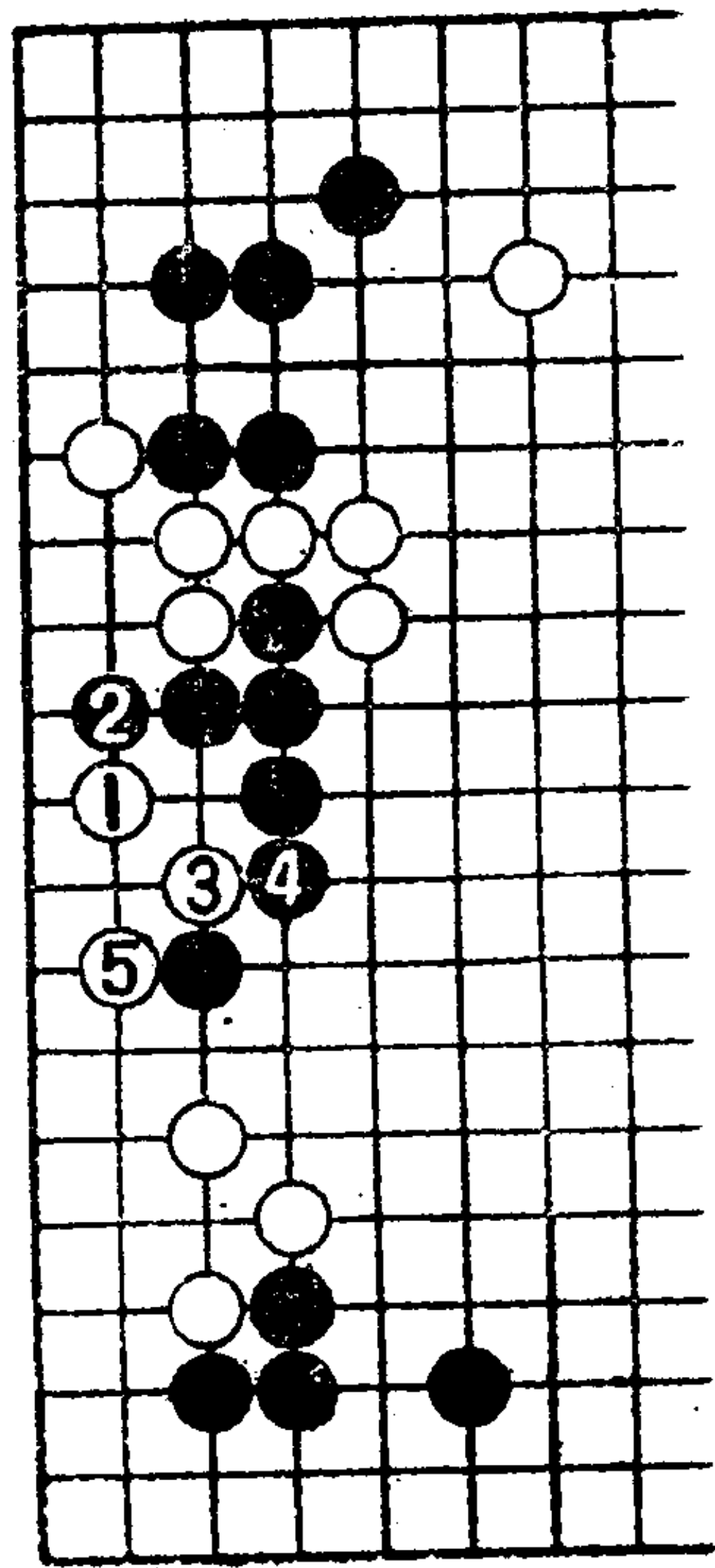


图 8

三十二 方向错误

图1 问题在于左下角。黑1点三·三是常用的手段。白2从这边挡是好手，白如随手于a位挡，其结果大相径庭。这就是所谓的方向错误，是棋手尚未成熟的表现。

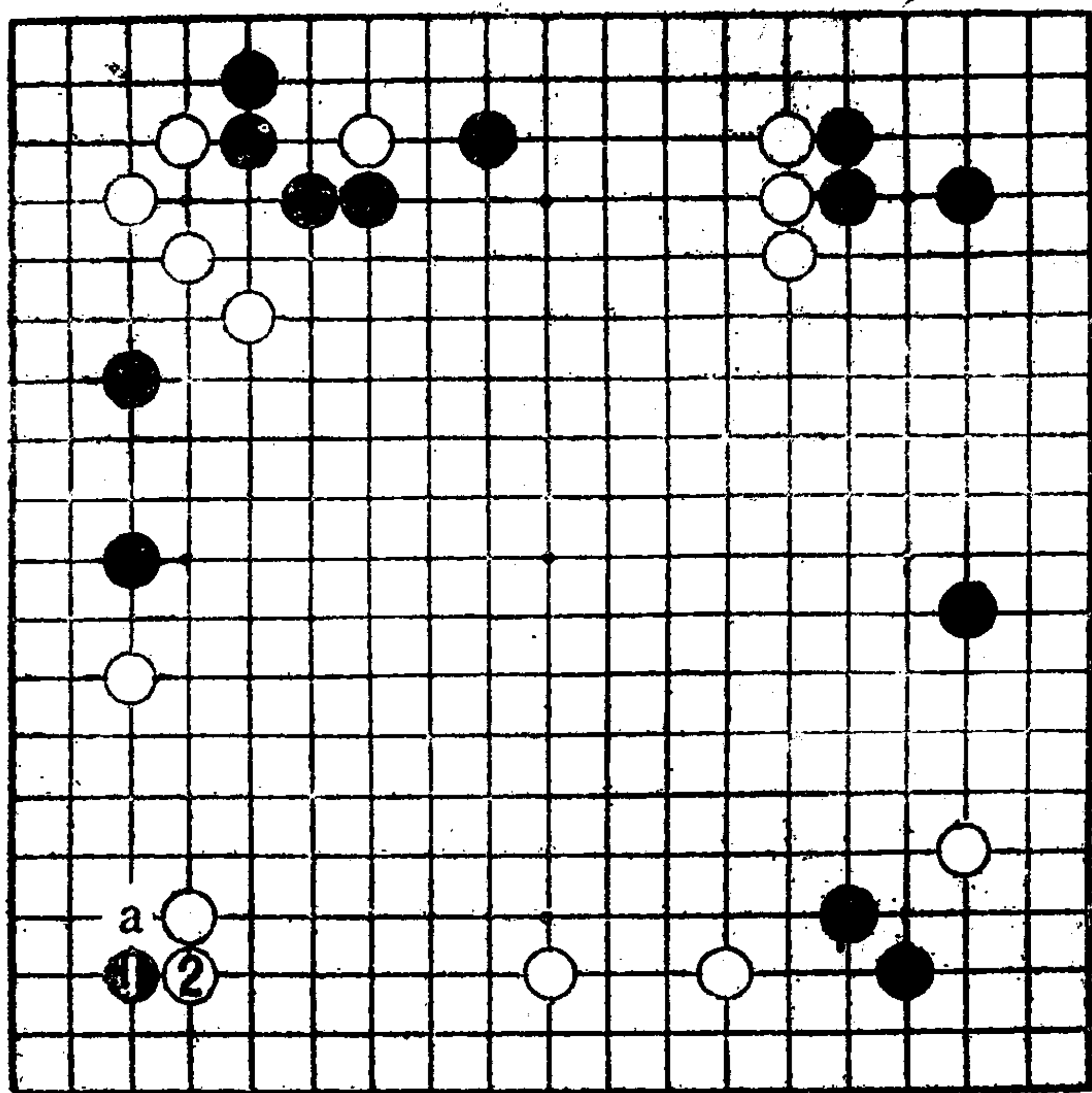


图 1

图2 黑1长至白8虎止，角上黑活，而白构成外势后与下边两子相呼应，筑成大规模。

白虽失去了角地，但白棋形充分，可以满足。其中，白8虎很重要，否则，被黑于a位断，白就难以收拾了。

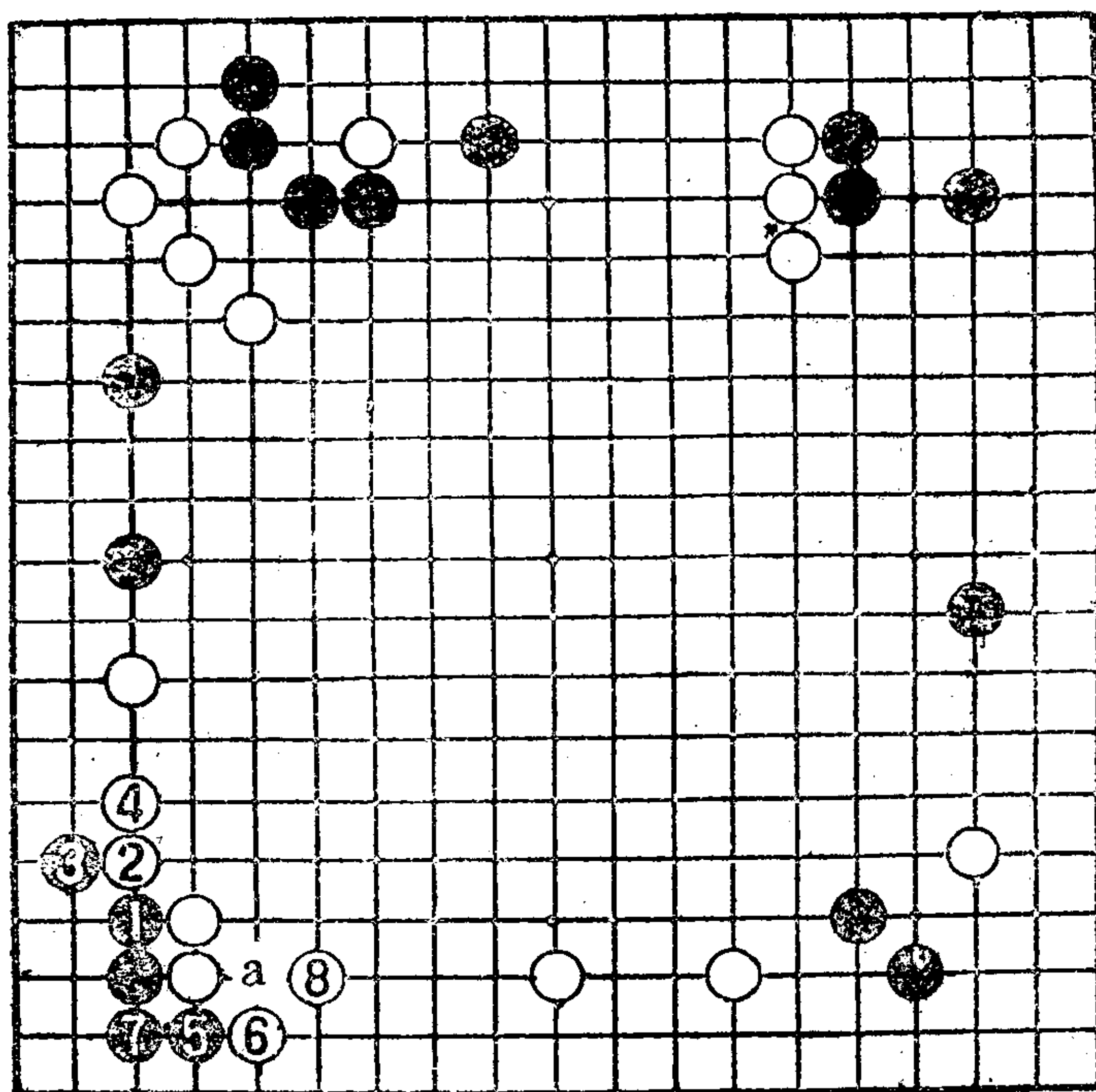


图 2

图3 白1从另一侧挡，则黑2往宽广的一方长，白5长后，黑6再爬一子，白7不得不跟长。

白11虎，别无它法。与图2相比，此结果黑好，白在下边及左边棋形重复，白不好。

其原因就是白1挡犯了方向错误。

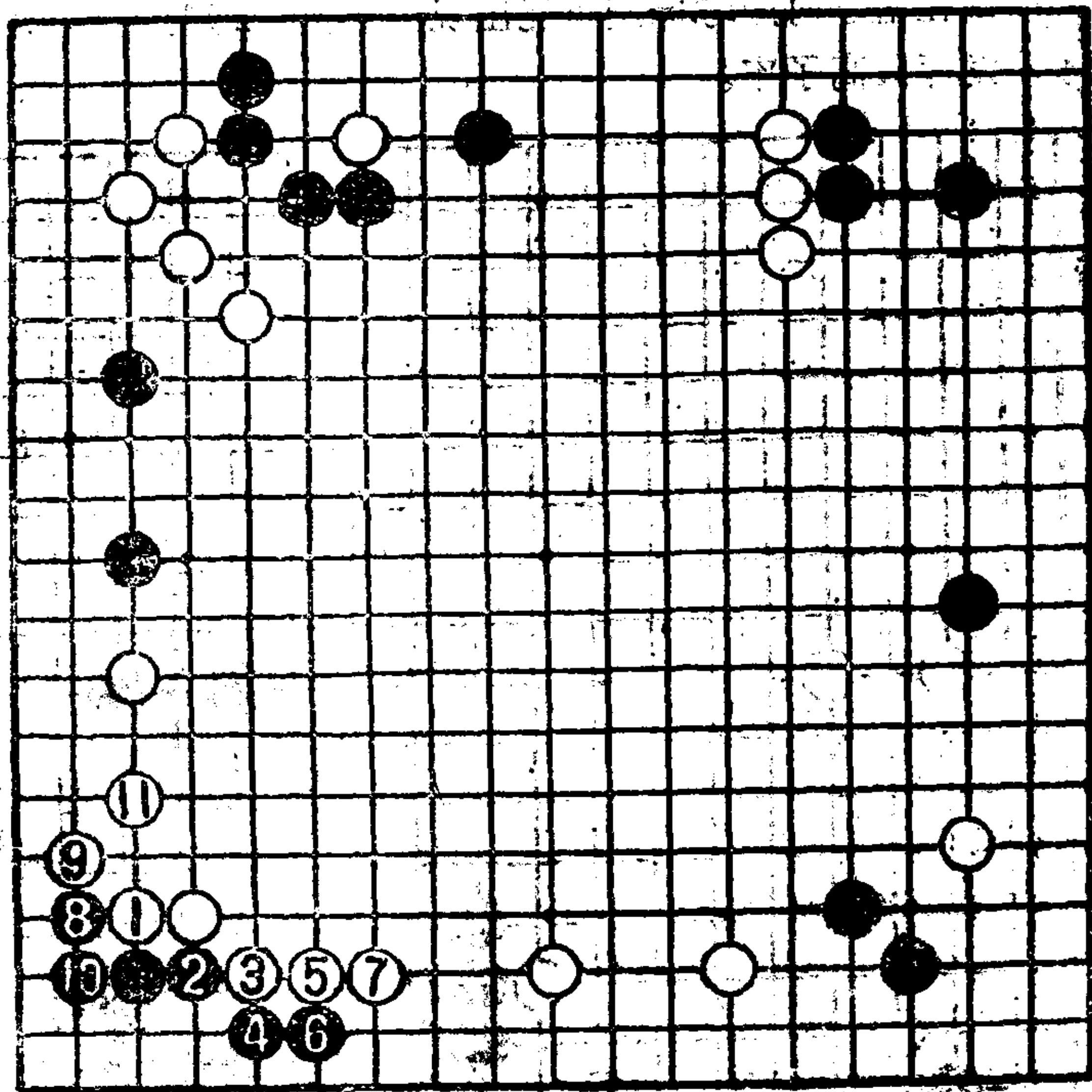


图 3

三十三 棋子的重复

图1 黑1点三·三后，白如何应较难判断。白行棋的方向取决于周围棋子的配置。

白在落子时应考虑到可能出现的结果，即要判断怎样下才能发挥最高子率。

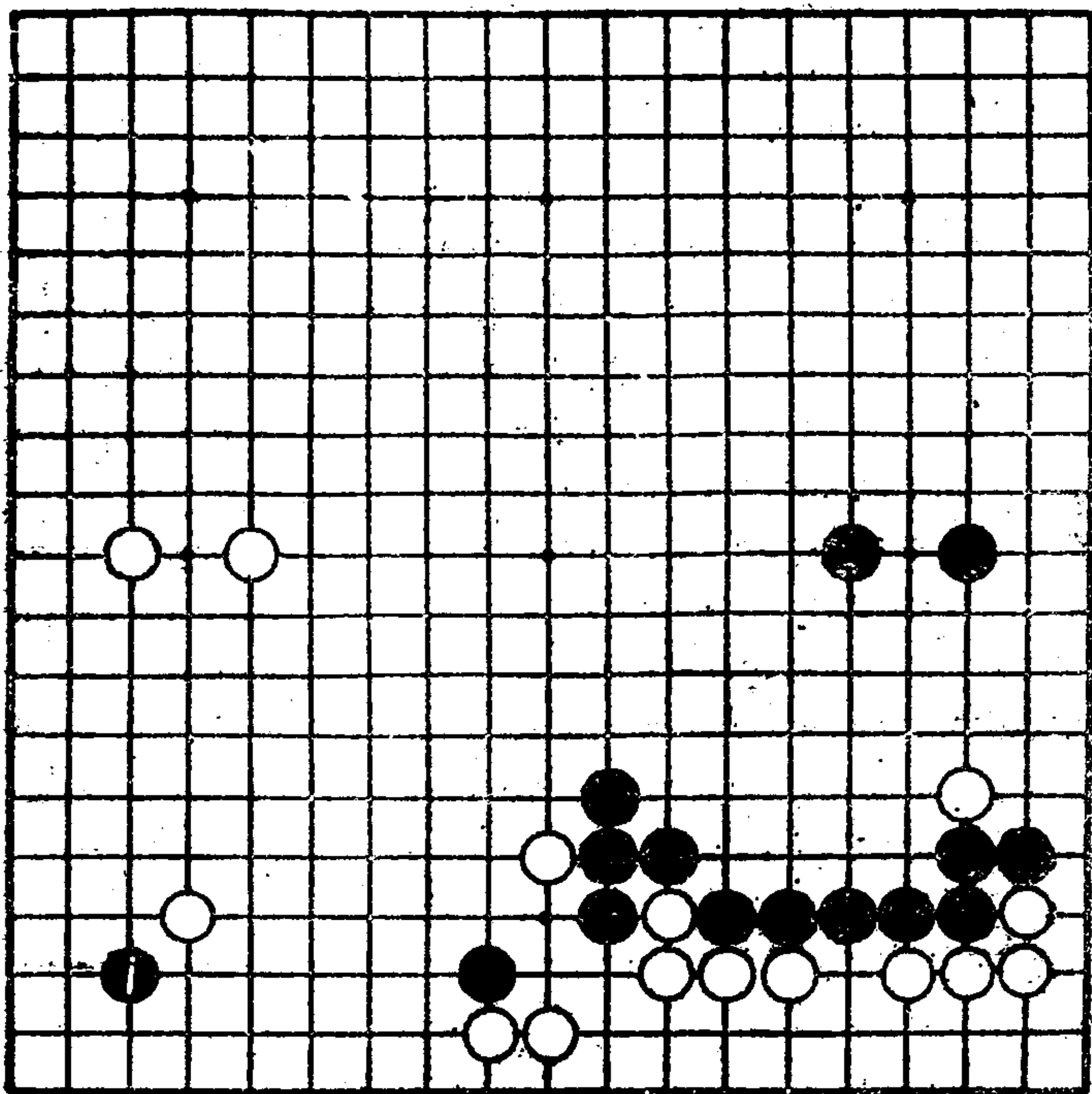


图 1

图2 白1从宽广的一侧挡是正着。

黑2长时，白3、5继续长是好手。接着黑如在a位长，白b亦长即可。这样黑屈居三线，而白外势强盛，在左边形成大模样。

以后，白还可利用白⊙子侵消黑地，黑难以形成大空。

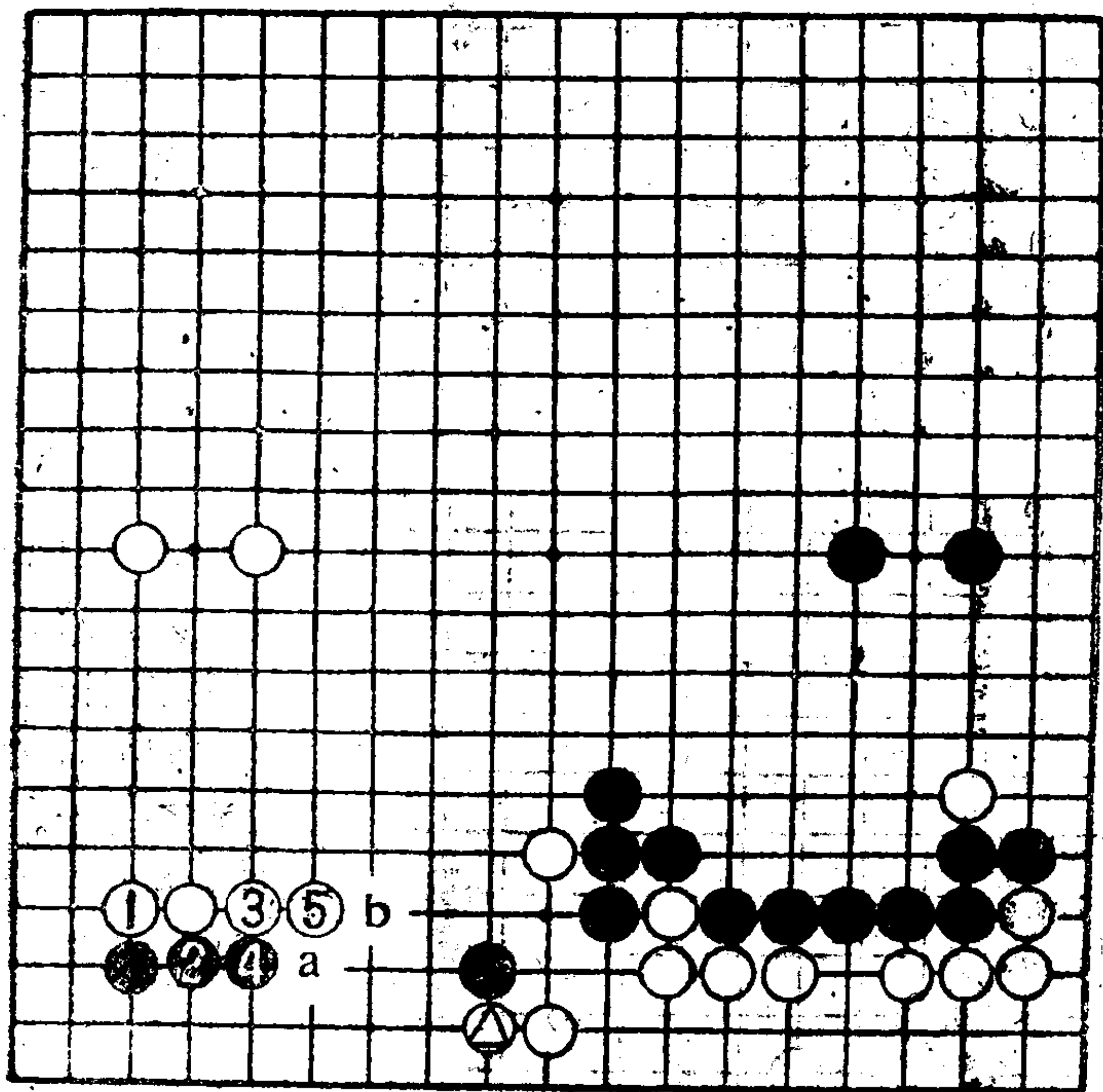


图 2

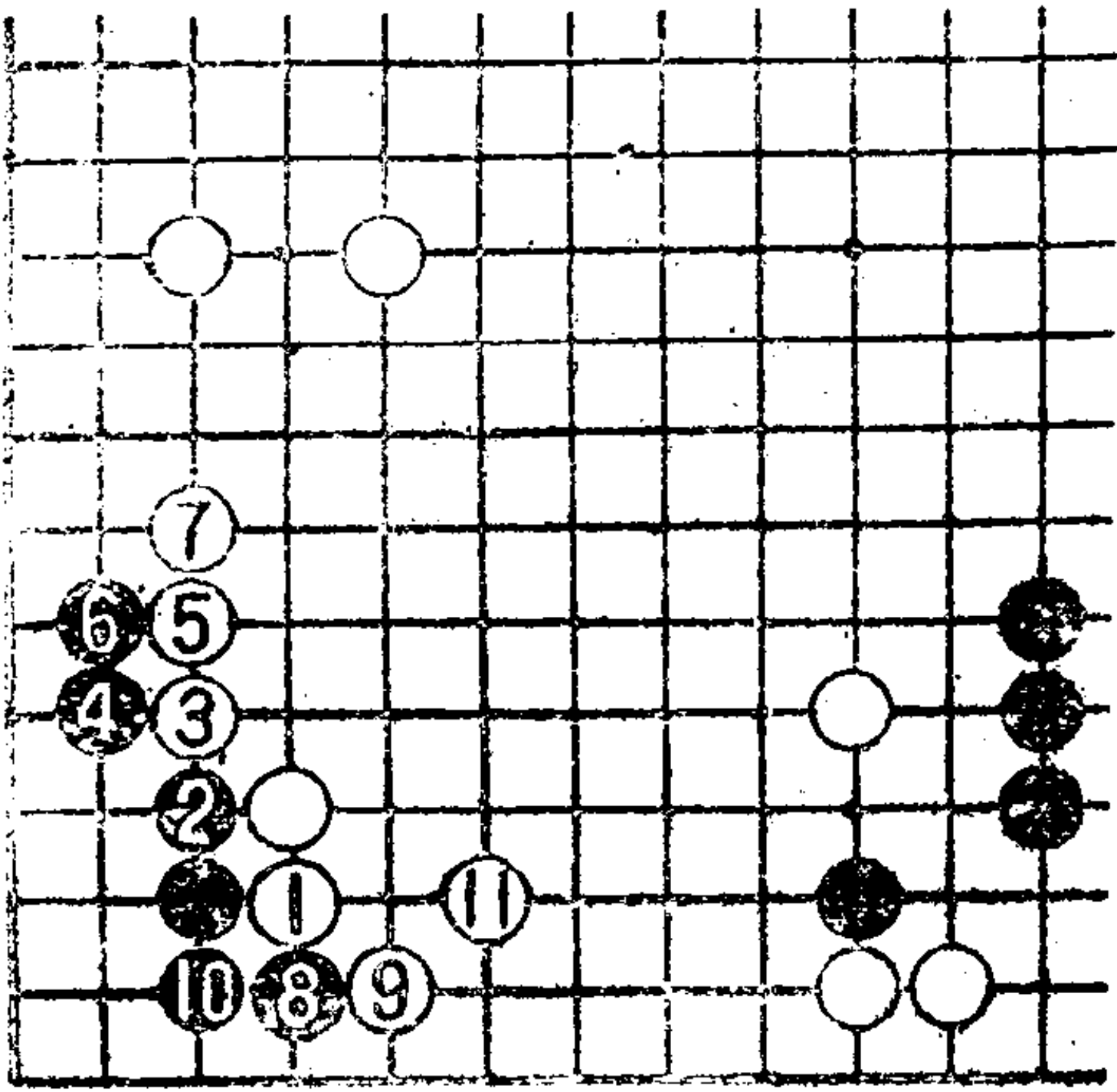


图 3

图3 白1从这边挡方向错误。从黑2至白11止是必然的应对。此结果，白虽在右边构成很强的外势，但由于右边黑势较强，故白势难有作为。白失败。

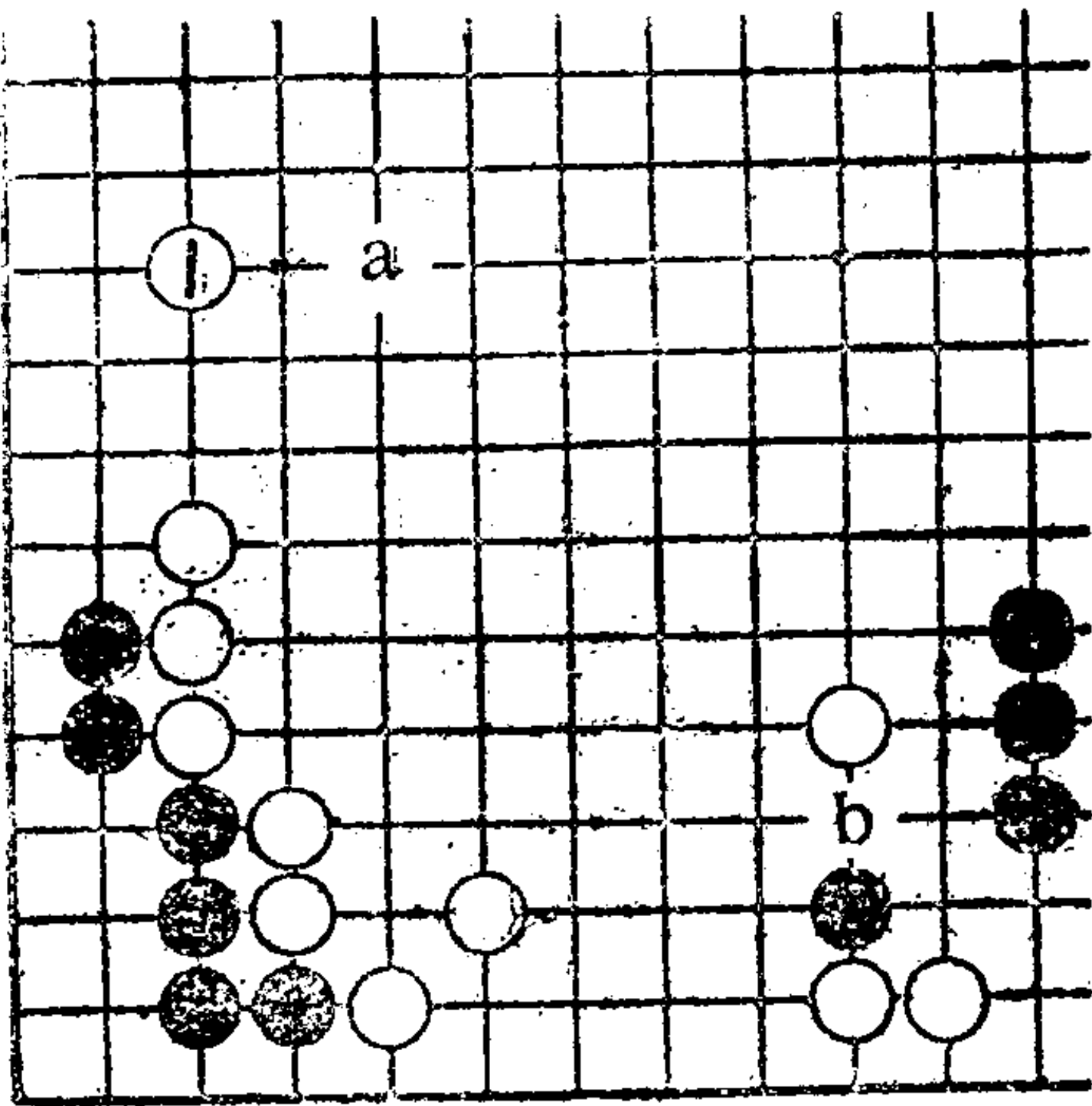


图 4

图4 图3中白形重复。如交换一下次序则相当于白1二间拆后又在a位补了一手。以后黑b并、左边白势无用武之地。

三十四 势力的消长

图1（受五子） 黑1贴长，是扩张模样的好手，白2扳时，黑3尖守，不仅守住了角地，而且限制了右边白模样，但是——

白4长后，下边的黑模样顿时萎缩。白4是关系到双方势力消长的要点。

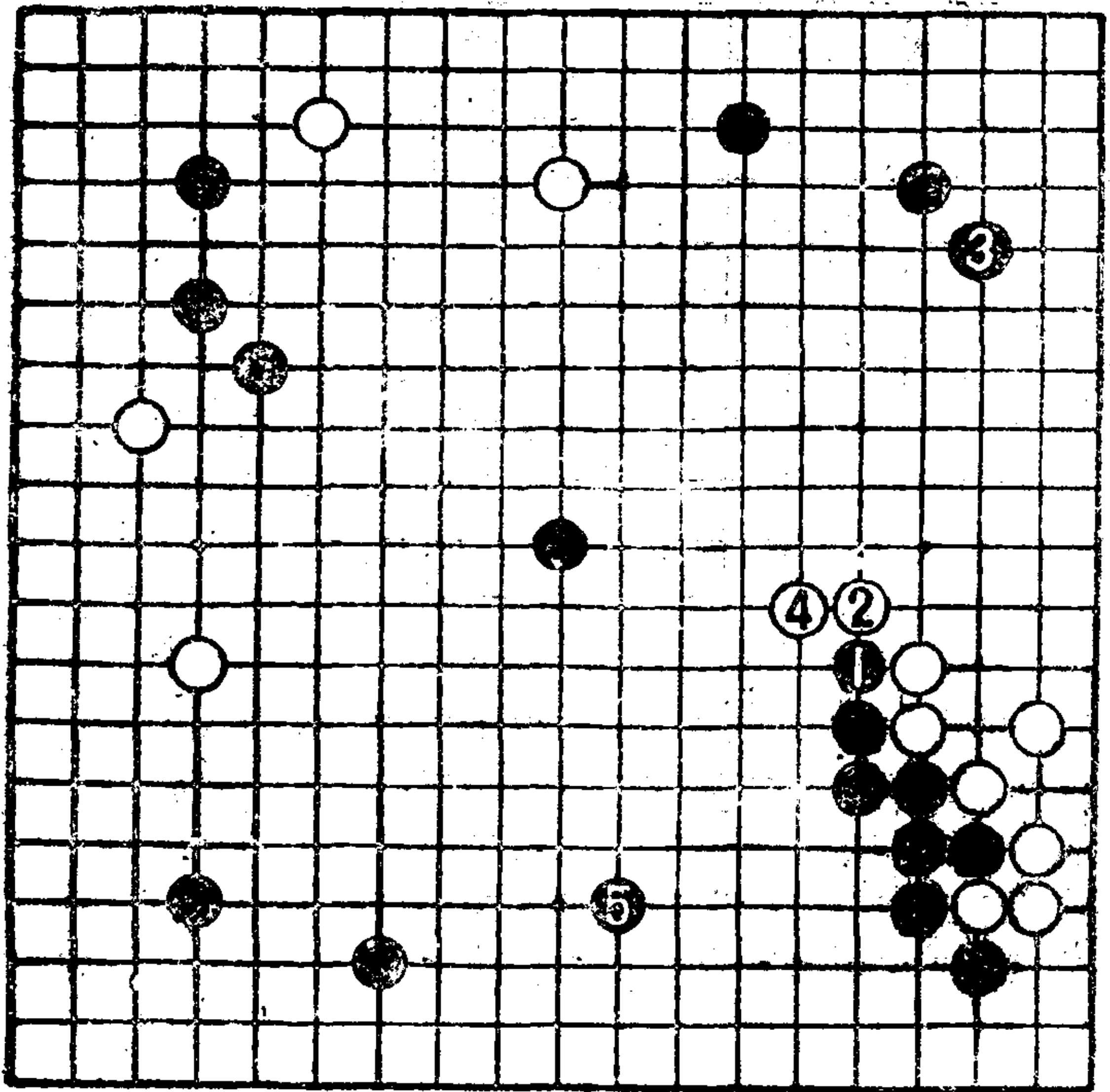


图 1

图2 黑1扳不可省。白2连扳时，黑3退稳健。

白4连后，黑5在下边补，黑构成的模样仅在下边就可形成五十目实空。

黑1、3长与中腹黑▲子相呼应，而图1中天元一子几乎失效，下边也不干净。

此后，白6挂角，则黑7玉柱，黑好。

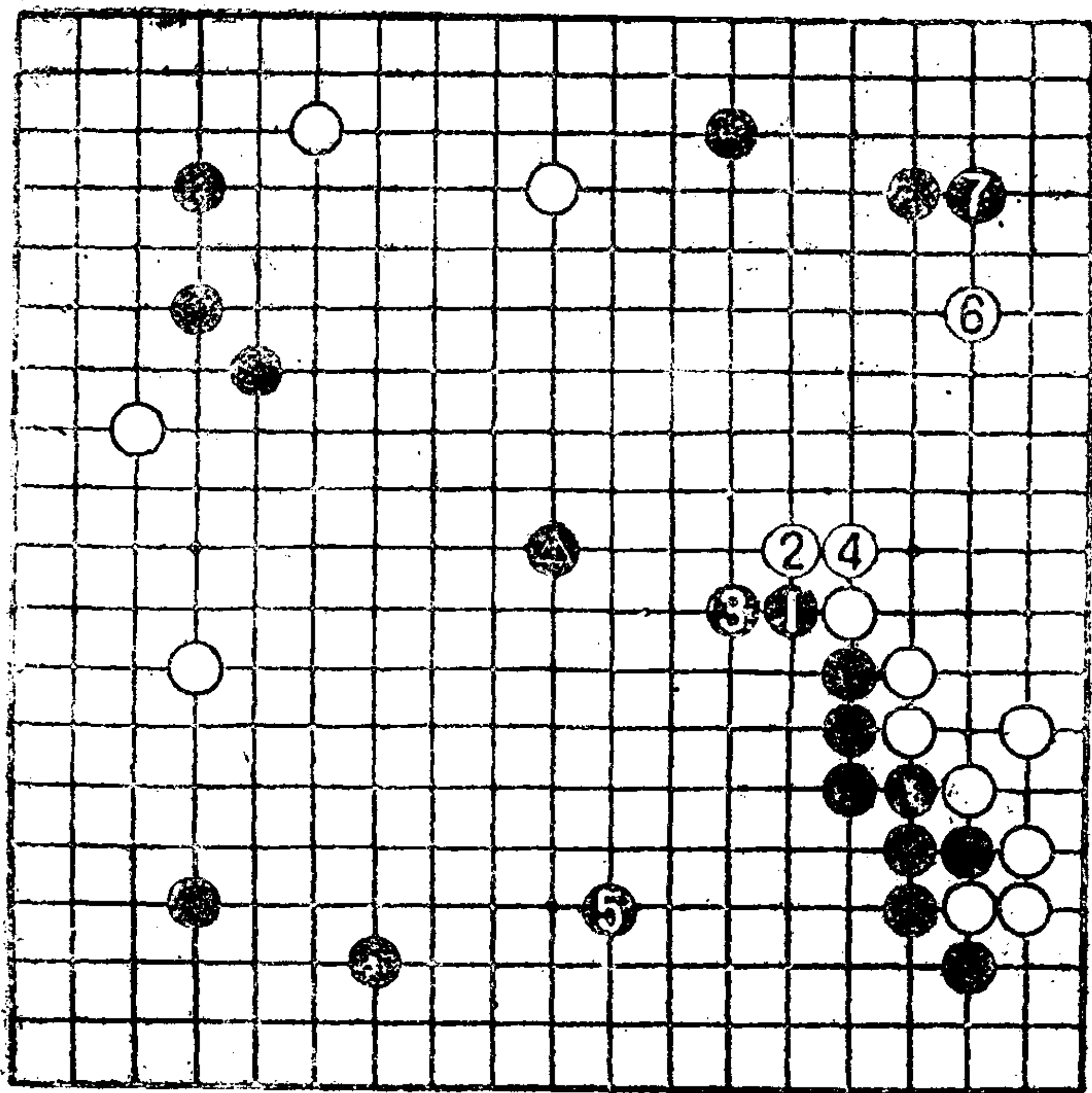


图 2

三十五 开拆限度

图 1 左上黑势较强，白 1 大飞是此场合开拆的限度。

图 2 黑 1 拆逼时，白 2 压，以下至白 8 止，白充分。左边黑地虽然不小，但此结果黑并不理想。

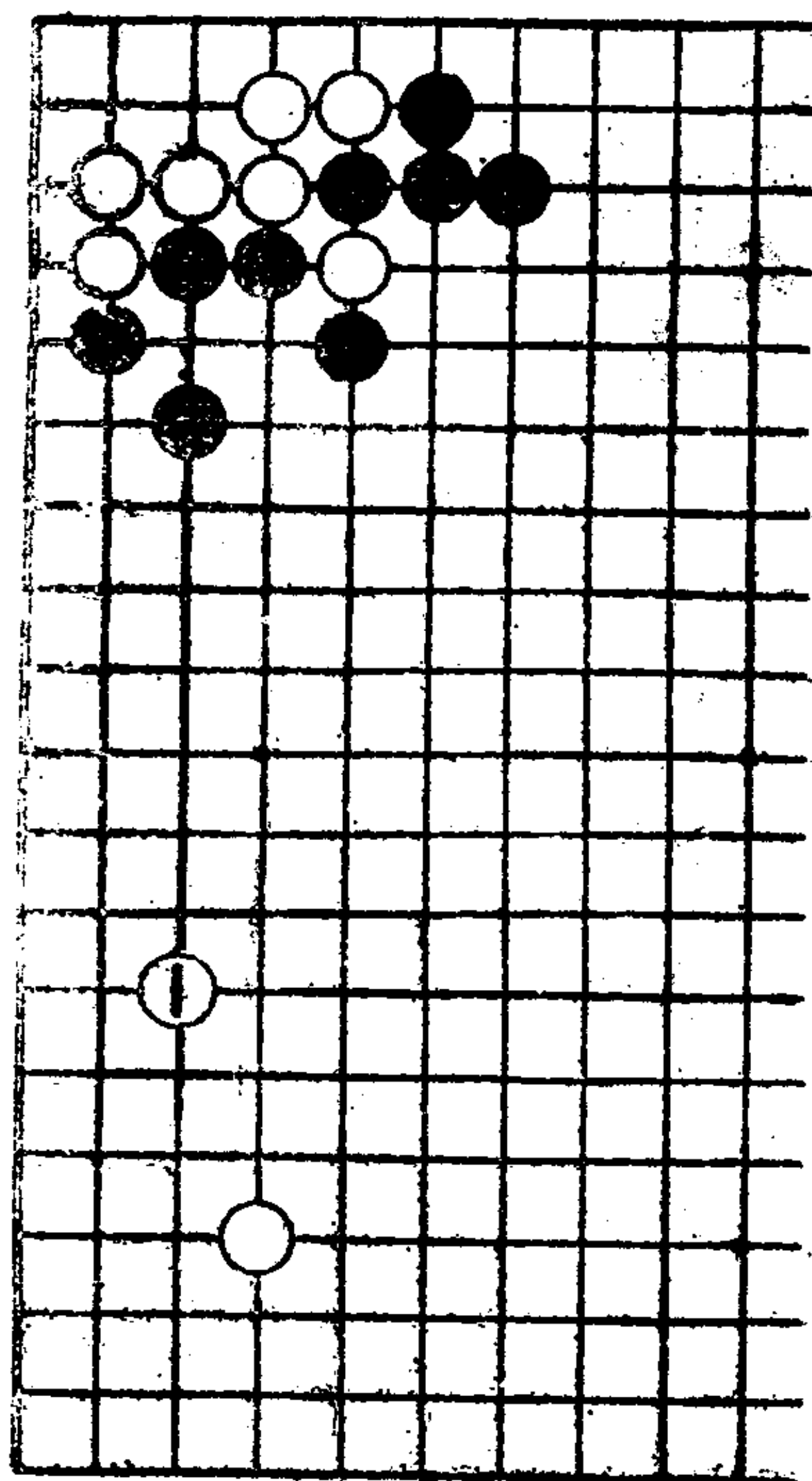


图 1

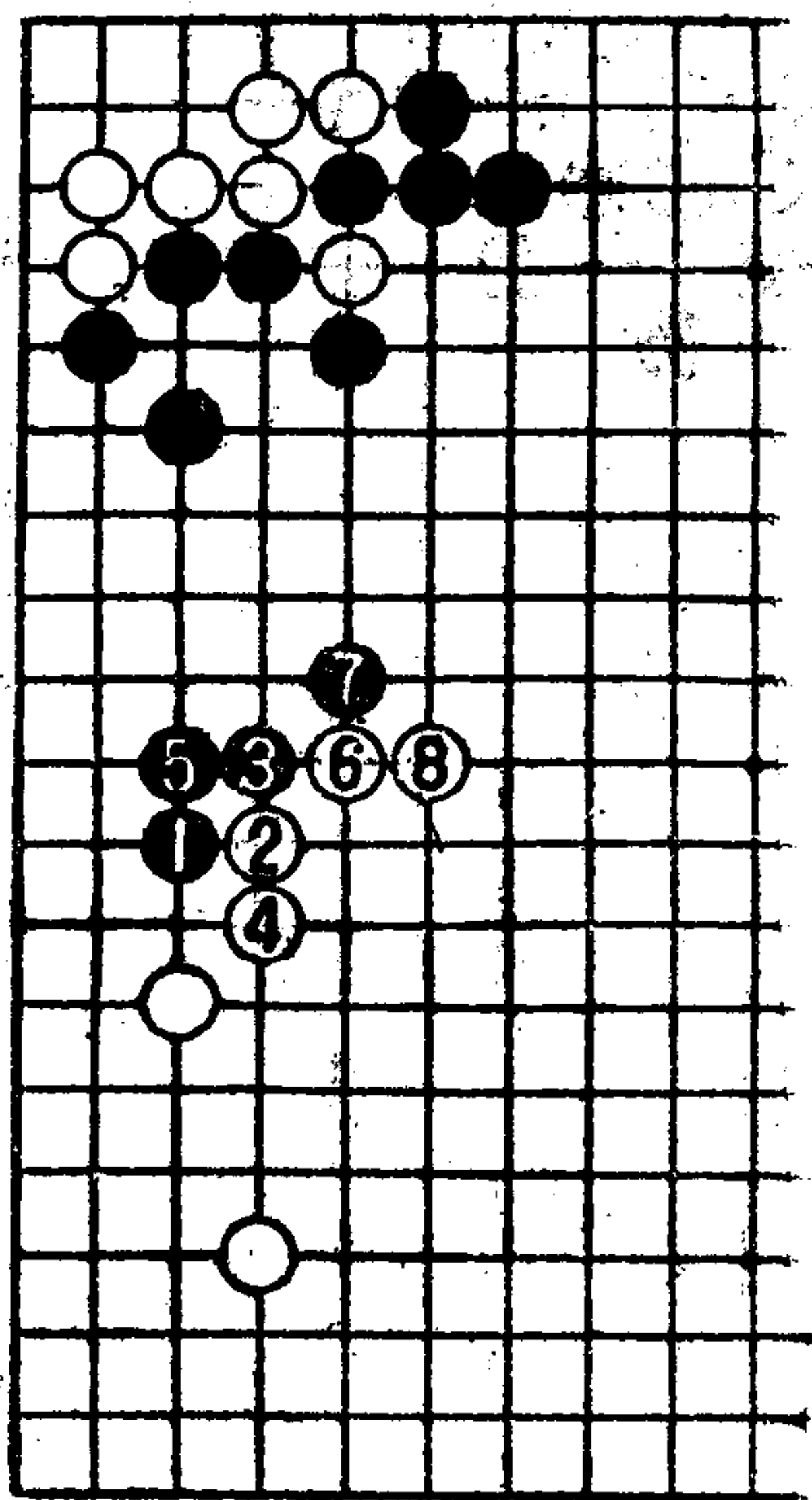


图 2

图3 通常，白可在1位开拆，但此场合，白无视左上黑厚势，是有勇无谋的大恶手。

图4 黑毫无顾忌地打入，从白2至黑5止是一型。至此白一子已处于孤立无援的境地，成为黑的攻击目标，左上黑势的作用发挥得淋漓尽致。

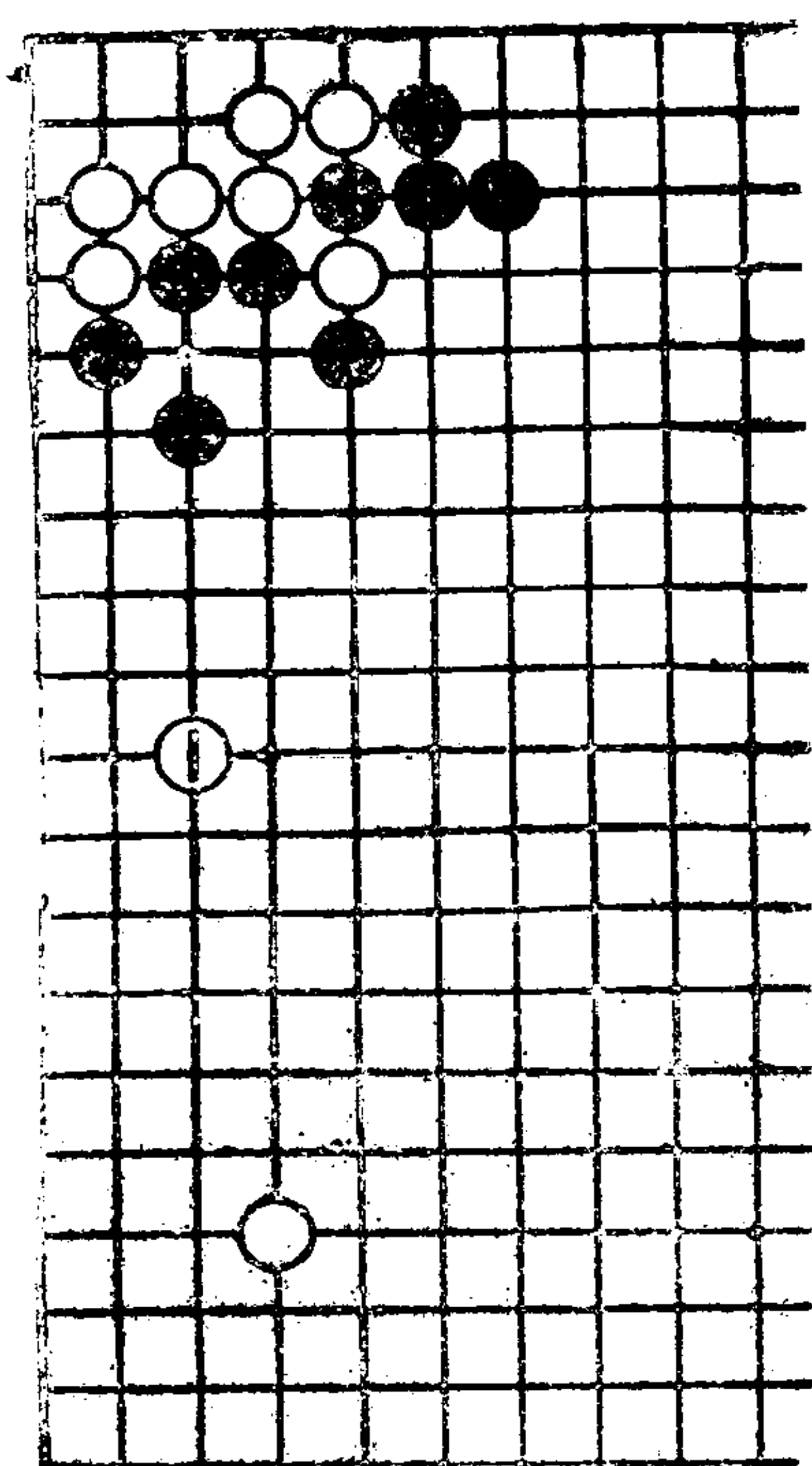


图 3

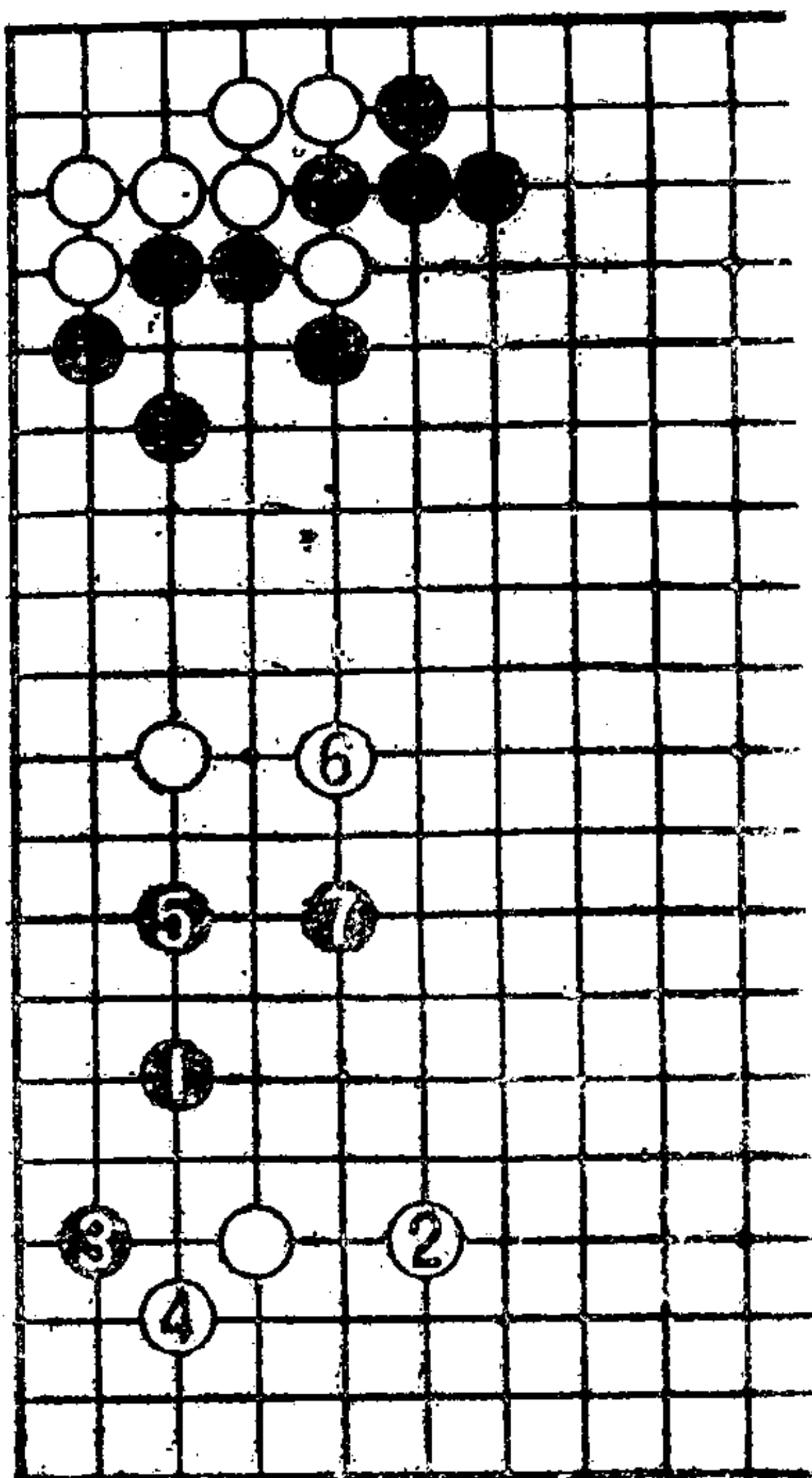


图 4

图5 白1窄一路拆时，黑2打入严厉，以下至黑6逃
出止，白棋尚未得到妥善治理。

图6 白1大大飞结果怎样？黑a打入时，白b压虽可上
下通连，但白也不好，所以白1拆过分。

格言曰：“勿近厚壁”，故图1中白1大飞是开拆的限
度。

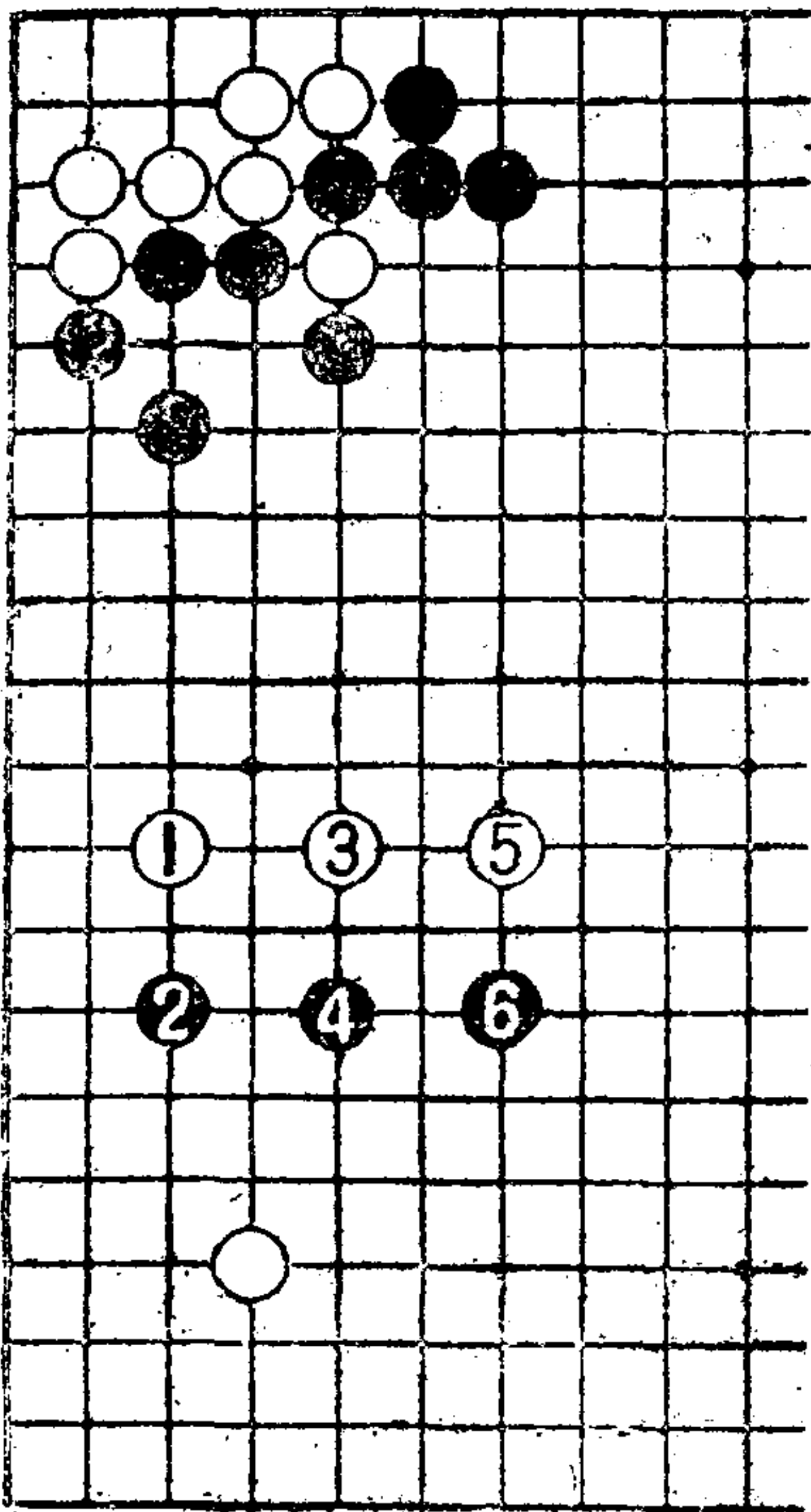


图 5

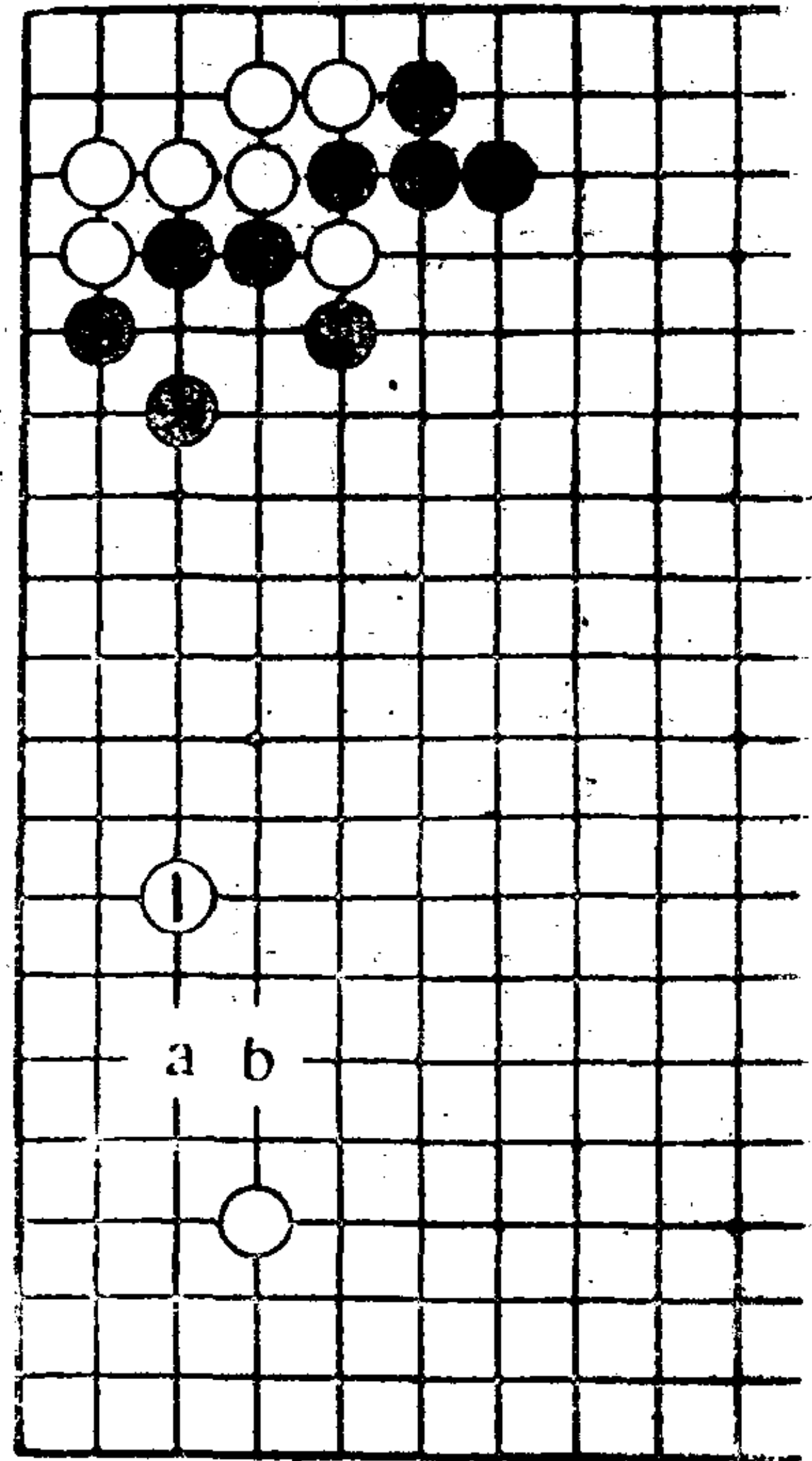


图 6

图7 白如不在左边开拆，则黑1挂，是绝好的一手。白2缔守时，黑3拆成理想形，黑实地大增，非常生动。

图8 黑1从另一边挂，方向错误，是大恶手。让白2大飞拆，左上黑势被削，如此利敌行为，焉能取胜。

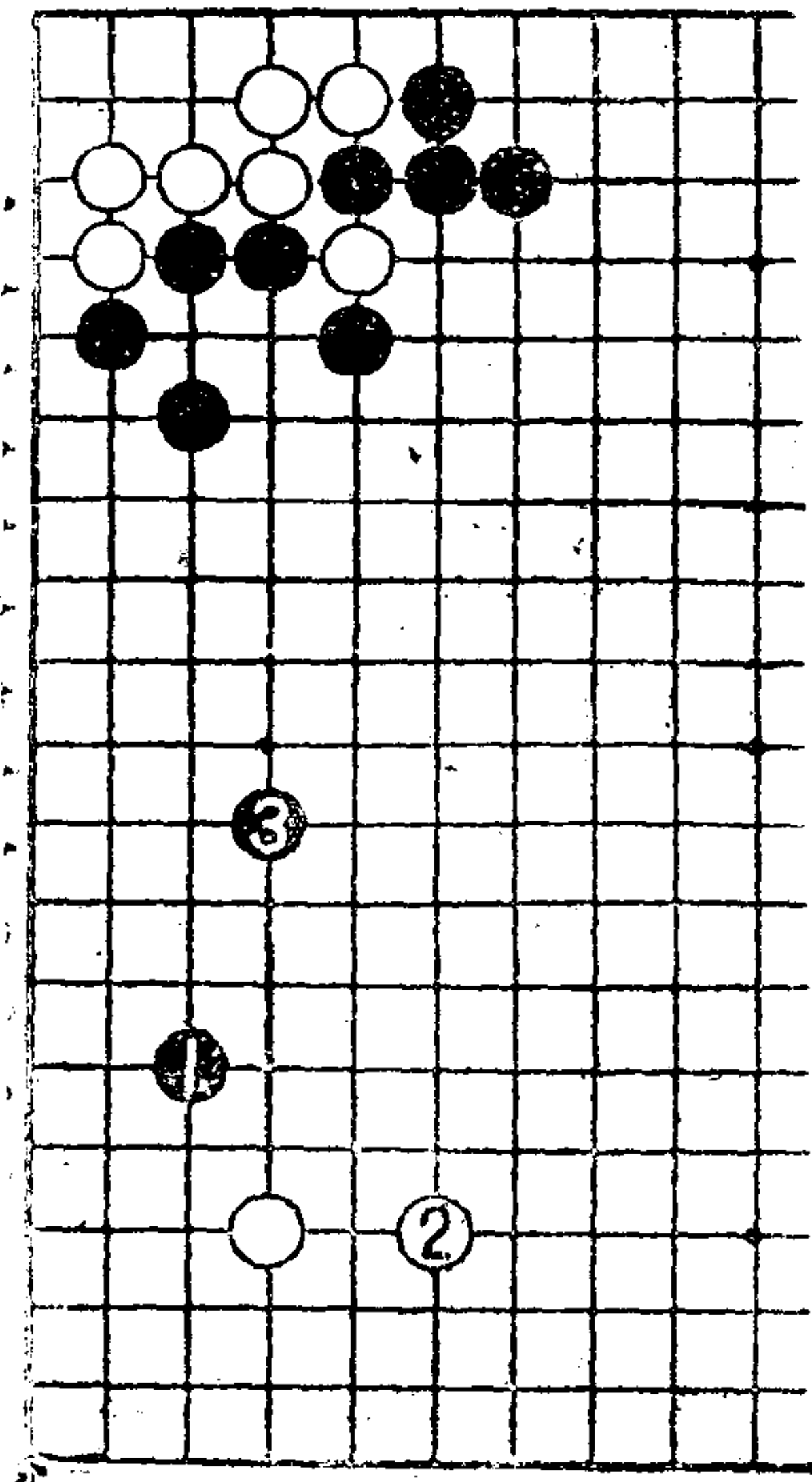


图 7

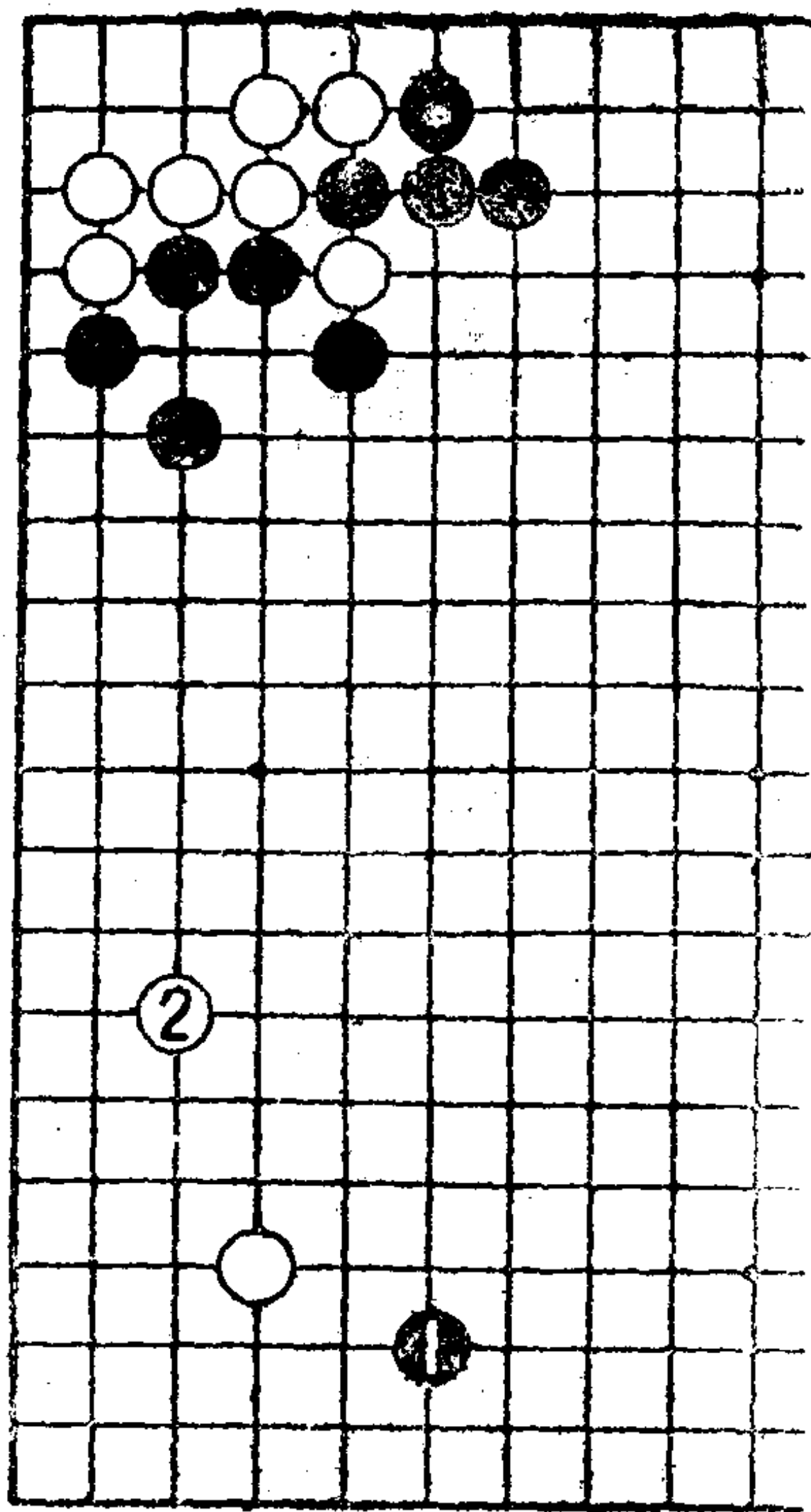


图 8

三十六 脱离战场

图1 左上骤起争端，黑1打，白2开花，白棋大大强化，而周围黑棋自然变弱。黑3补强左下角，不得要领。左上战事未了，黑3却脱离了主战场。

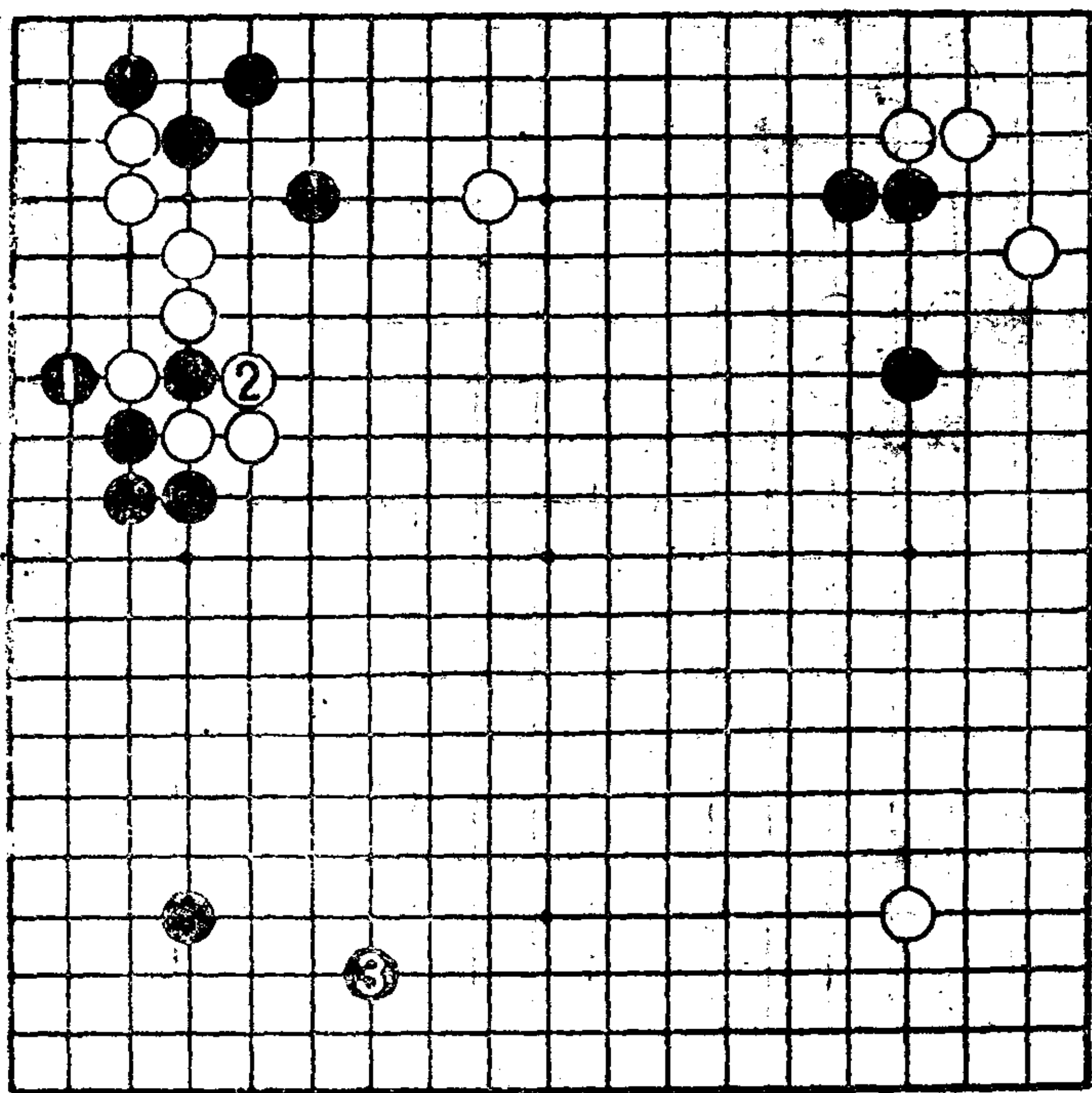


图 1

图2 左上战斗虽然不很激烈，但并未结束。此时，哪方脱先则哪方势必不利。

黑应在1位挺进，确保左边黑根基，伺机攻击白棋。

黑1也可走a位，但棋形不好，不过，总比下b位好。实战中黑于b位守角时，白乘机于c位猛攻，黑不利。

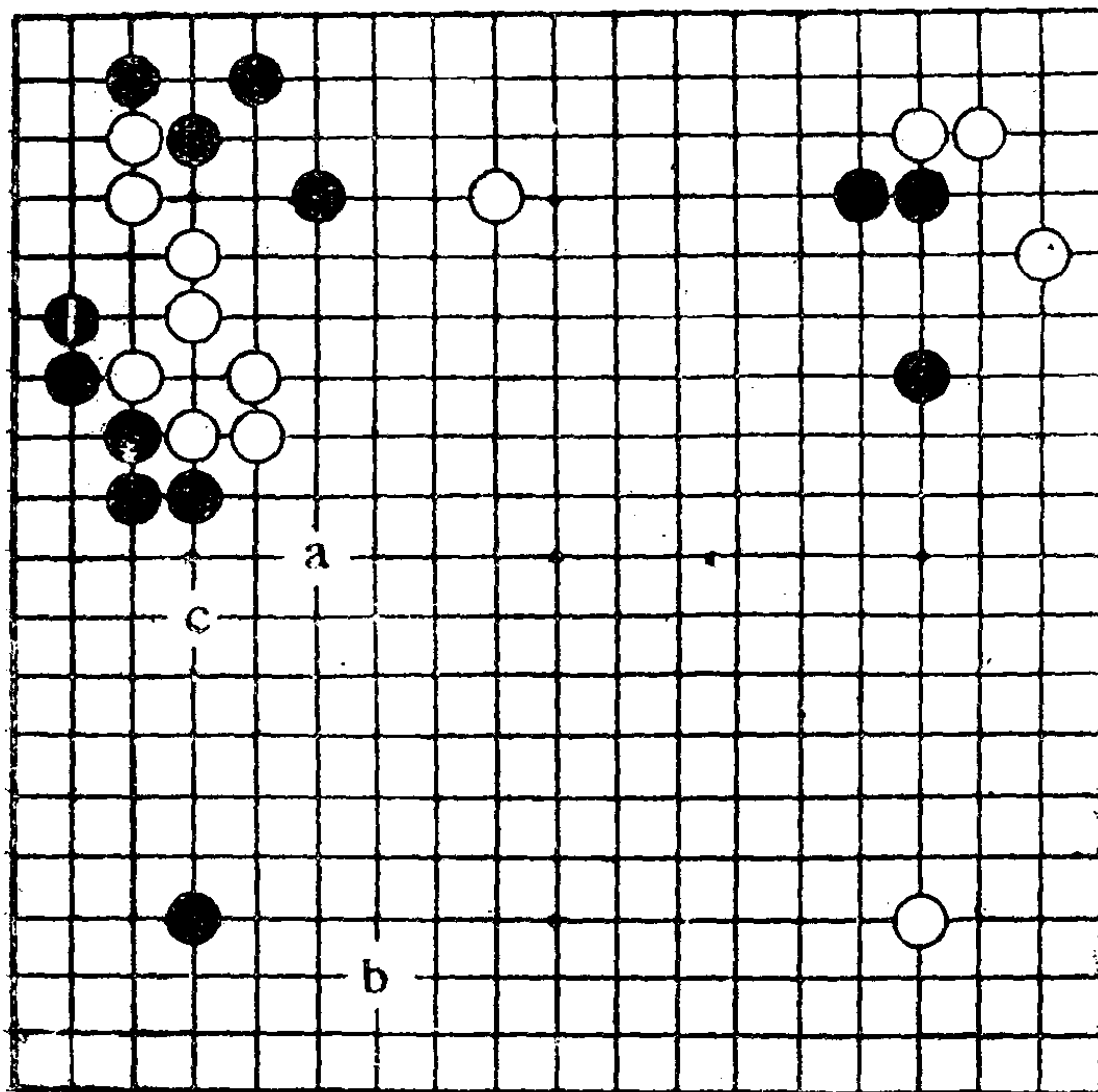


图 2

三十七 专业棋士行棋

图1 双方势力各据一边。

白1镇，侵消黑模样，这点若被黑方占到，黑模样顿时膨胀。这就是所谓“敌之急所就是我的急所”。

黑如何守方是最佳？黑2飞虽是常见之形，但左下过于坚实，是缓着，黑稍不满。此外黑若在a位飞，则方向不对，因为白在b位点角后，黑围地不多。

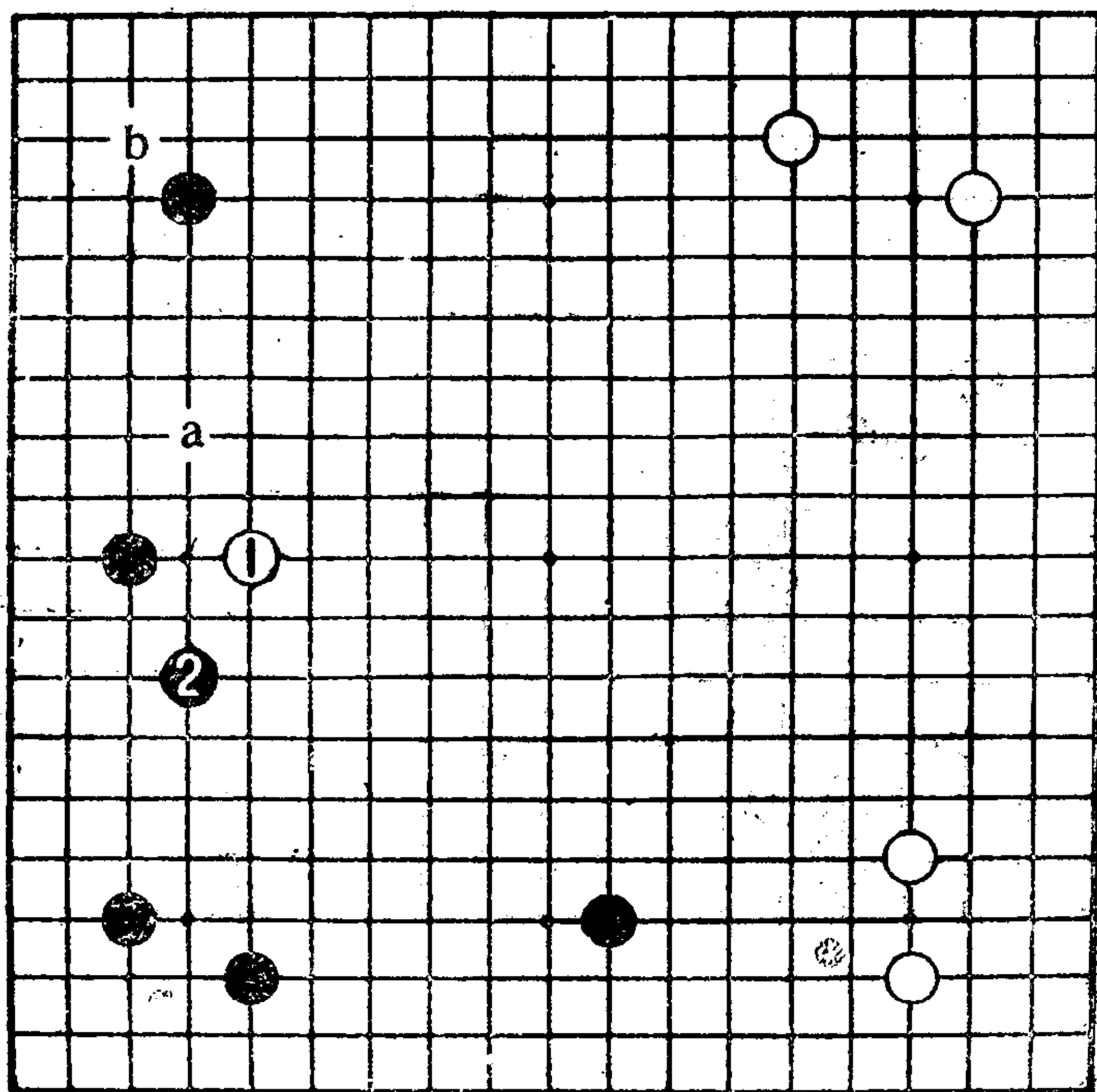


图 1

图2 黑2从下边靠是第一感。

白5粘，黑6扳后，左下黑地大增。本图的结果比图1好得多。

白7扳时，黑8退有疑问。白利用黑8这步缓手，于9、11位试黑应手，由于留有a位贴长做活的手段，故白13消中腹黑势，白便宜。

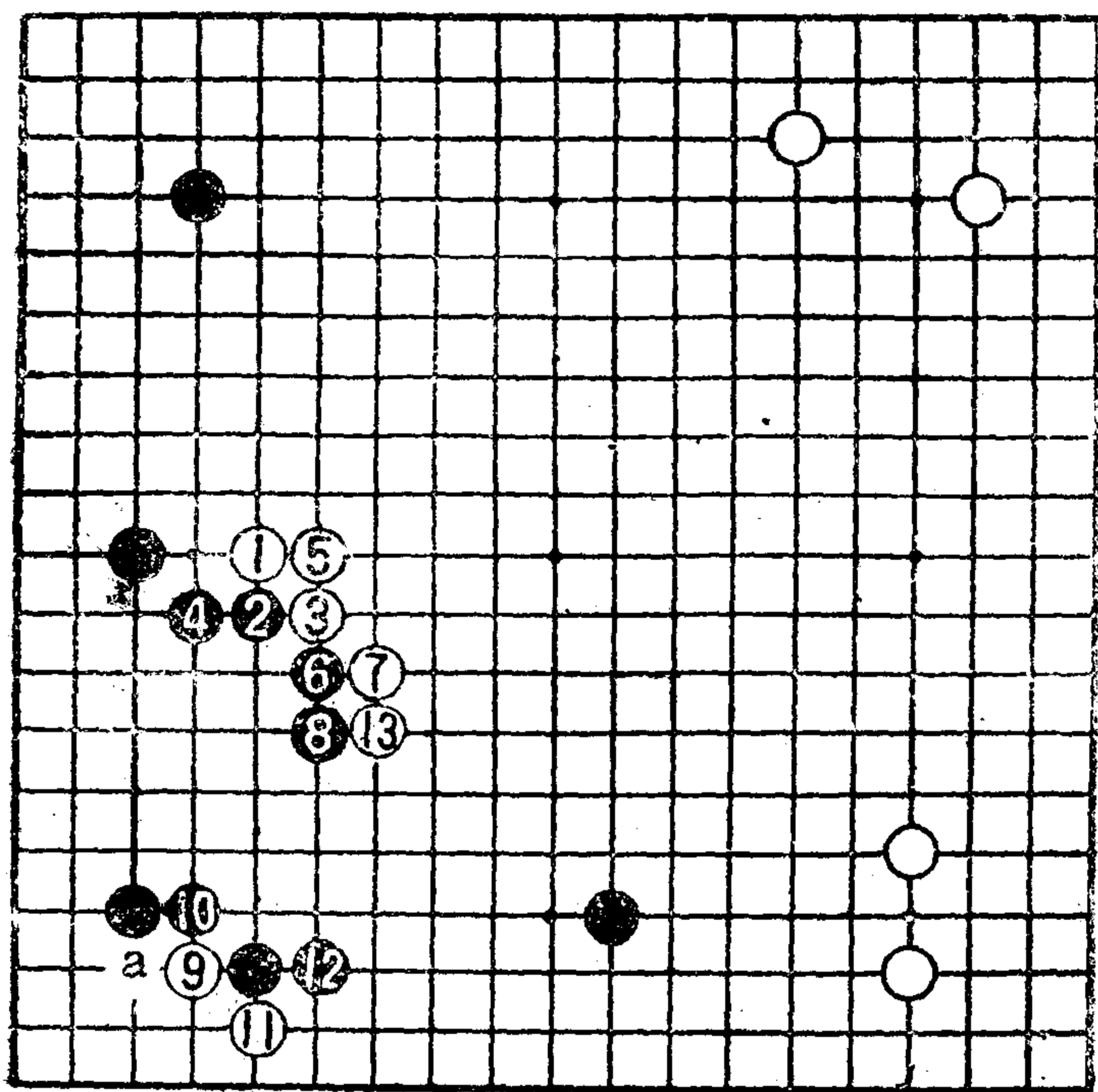


图 2

图3 黑1、白2后，黑3连扳是正着。白6退时，黑7、9围成左下大空。黑1、3强硬，使白无暇顾及左下。

图1中黑2飞守是业余棋手的着法，图2中黑2靠是专业棋士敏锐的感觉，本图则是正解的次序。

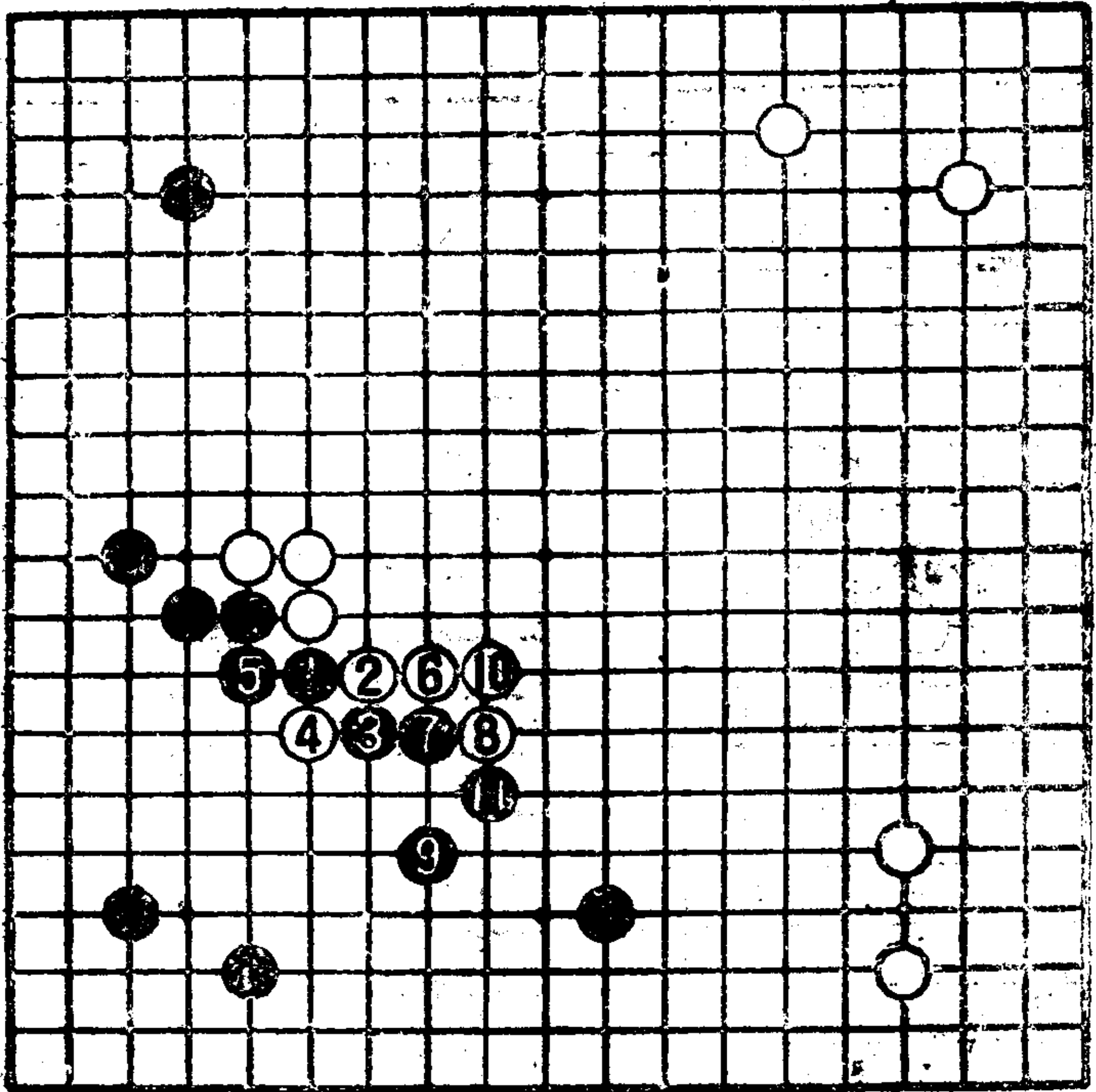


图 3

图4 黑1从另一边靠，方向错误。黑5、7守时，白8点三·三。之后，黑在a位挡下，左边黑地不会超过20目，黑所得无几。

图5 白5粘时，黑6虽可尖出，但白仍可点三·三，黑不利。总之，在左上围空完全是方向错误。

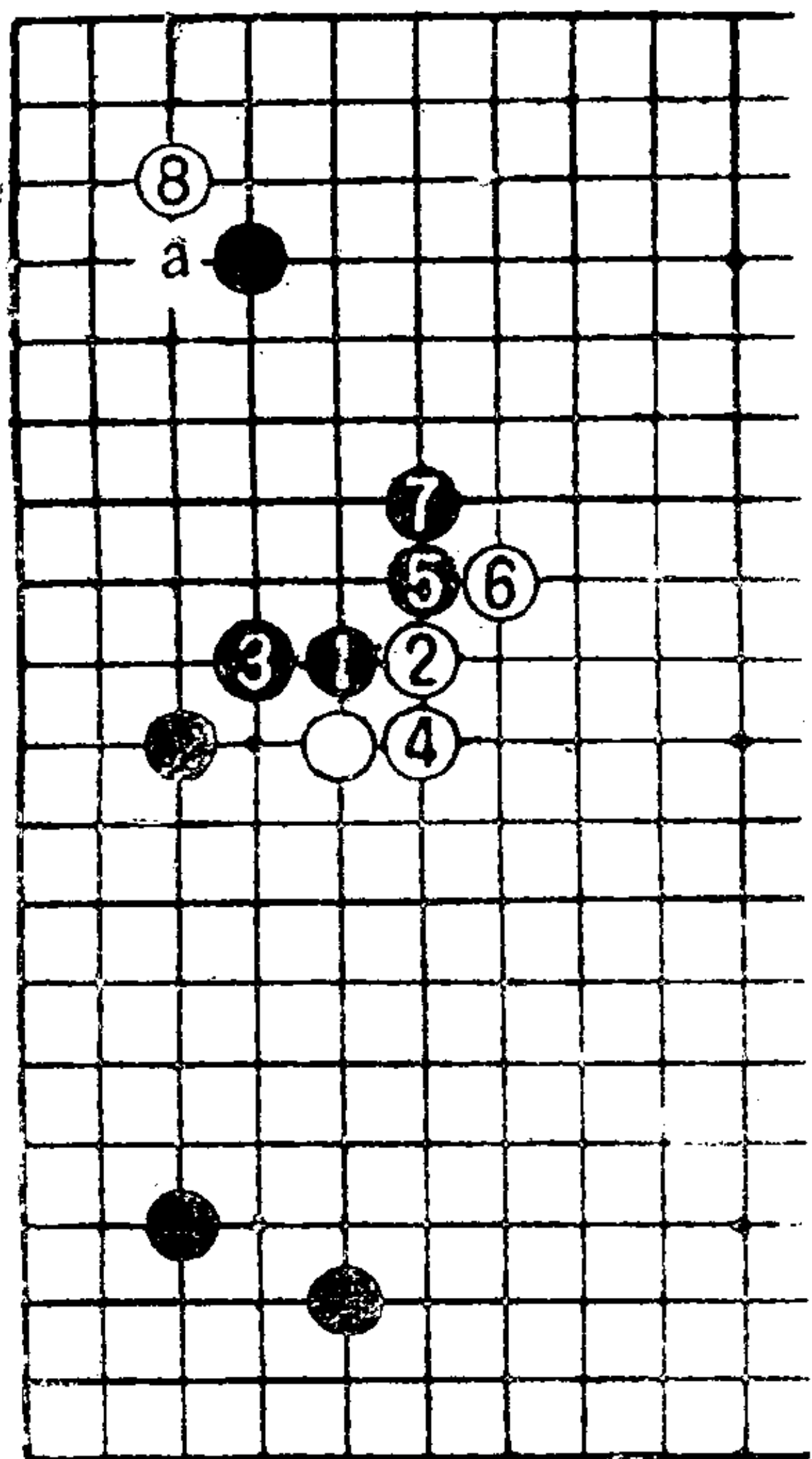


图 4

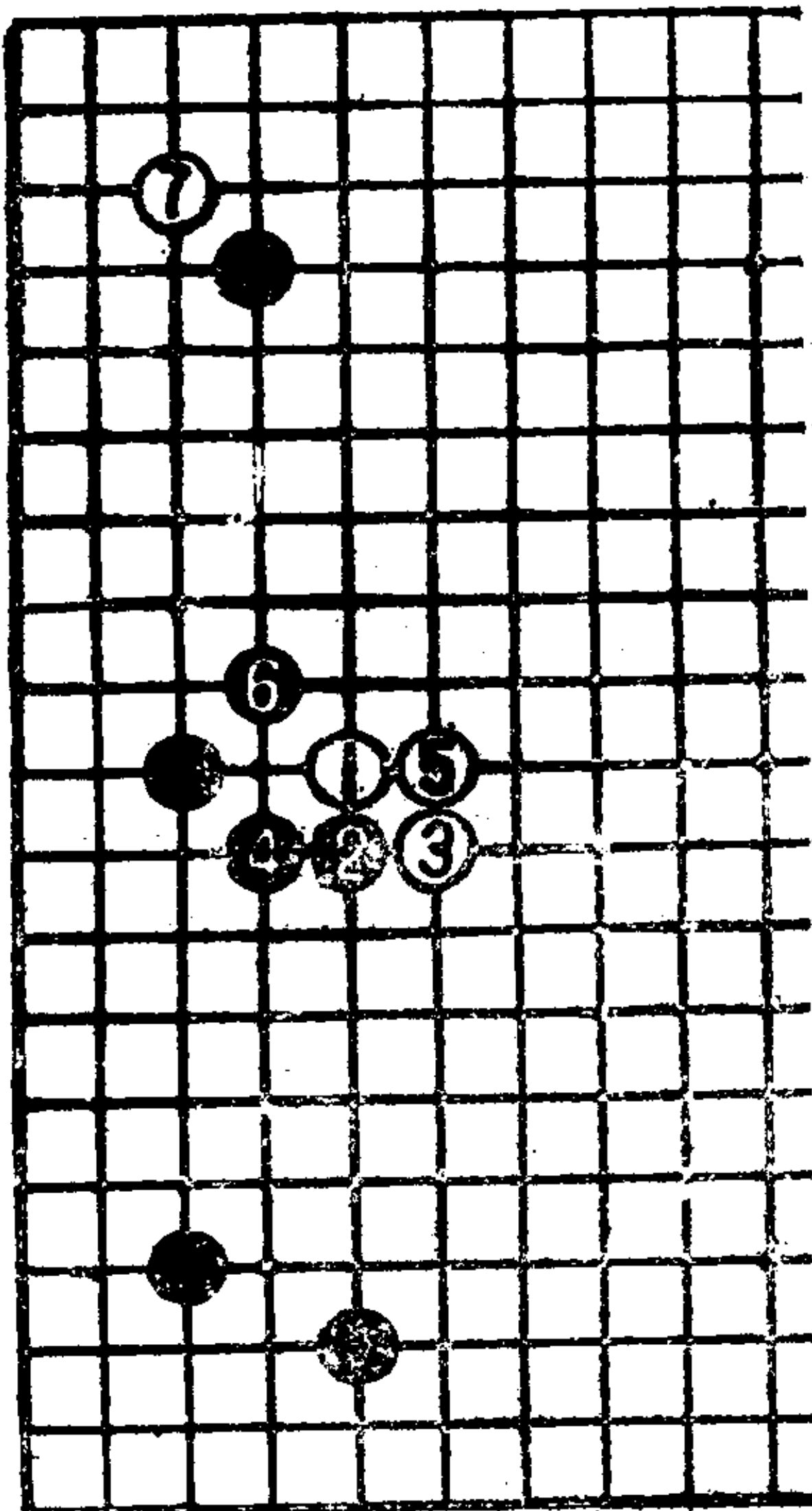


图 5

三十八 要切断！

图1 这是业余三、四段的对局。此际黑中腹大龙尚不安定。黑1靠，白2扳时，黑3长是恶手。白4连后，黑两块棋同时变弱。

黑5抢先开拆，棋形仍然很薄，此场合白6应投在a位，以黑大龙为攻击目标。

黑7压后，中腹得以强化，黑好不容易喘了一口气。白8侵入，虽在左边燃起烽火，但黑总算已渡过危机。

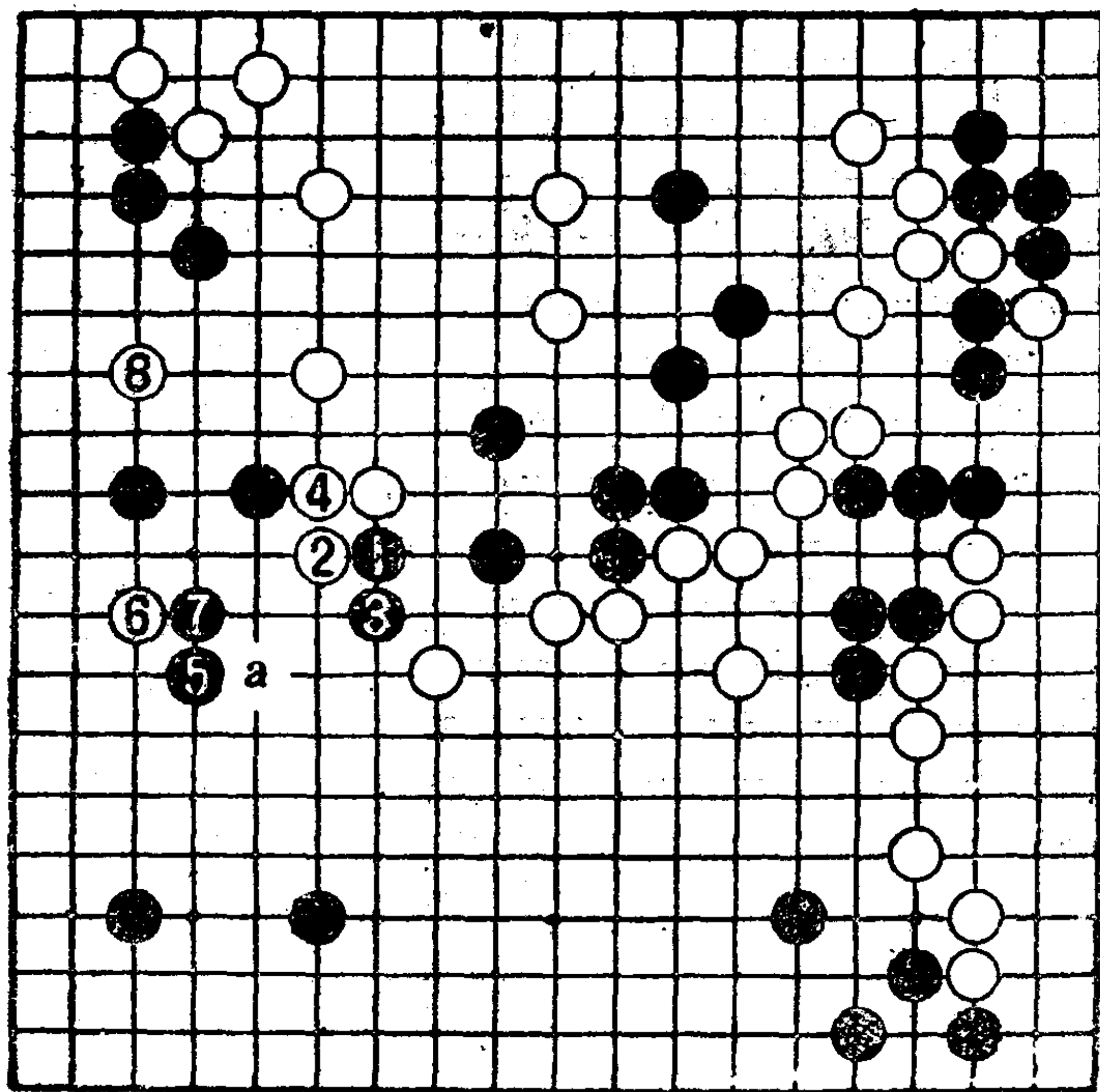


图 1

图2 黑1靠后，黑如不在3位扭断，总感觉不舒服。黑3后，白难以应付。白4打时，黑5、7包打，成好形。白8切断则演变为劫争。黑在上方有取之不尽的劫材，因此这个劫白负担很重，白如不能胜劫，则中腹白棋变薄，所以白8断无理。

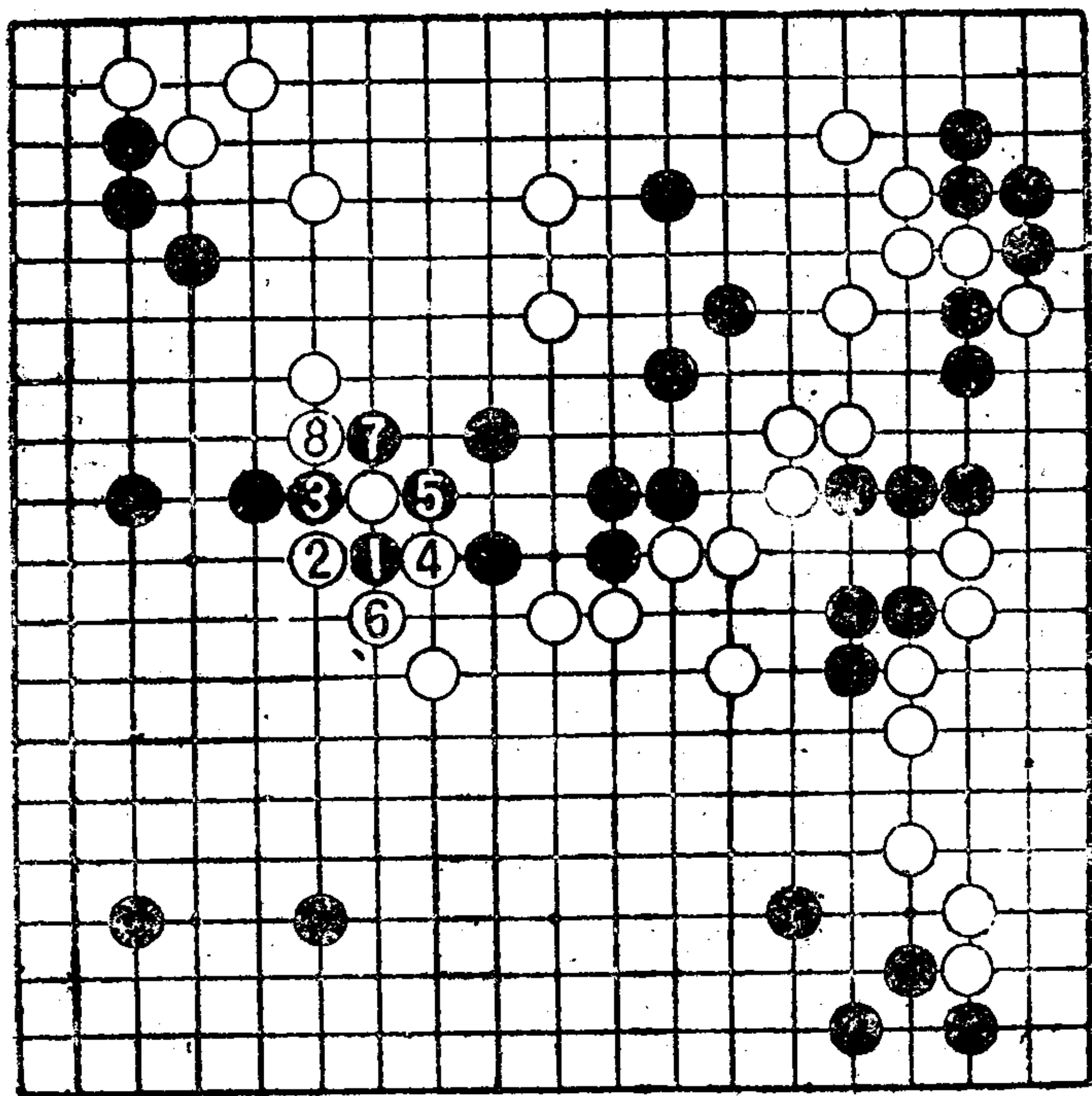


图2 黑9=黑1

图3 黑1断时，白2如长，则黑3连是好棋。白4整形不得已，黑5抱吃一子。白6冲，黑7连后，黑安然无恙，并且在左边形成大模样。

1位如被白占去，则黑左右皆薄，而黑1扭断后，不管在战斗中怎么变化，黑总归有利。

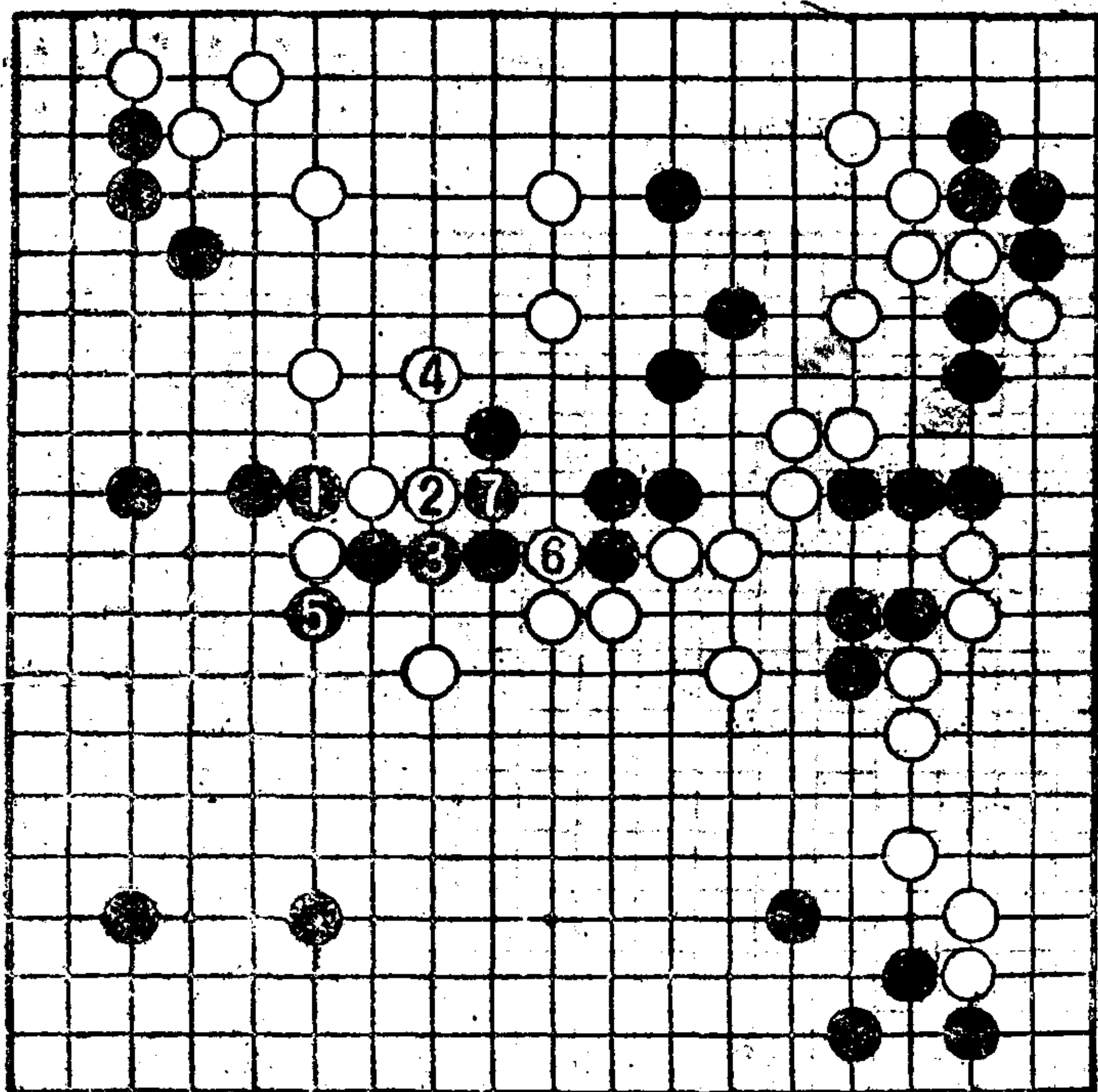


图 3

三十九 现实主义

图1（受四子） 黑占了三个角，基本上没有弱棋，布局成功。对于受四、五子的棋，黑一味占地难以取胜，应盯住白棋的薄味，展开猛攻，才能保持优势，黑1打入，严厉。白2立时，黑3尖虽然有点意外，但从现实主义的观点看，却是简单明了的应手。

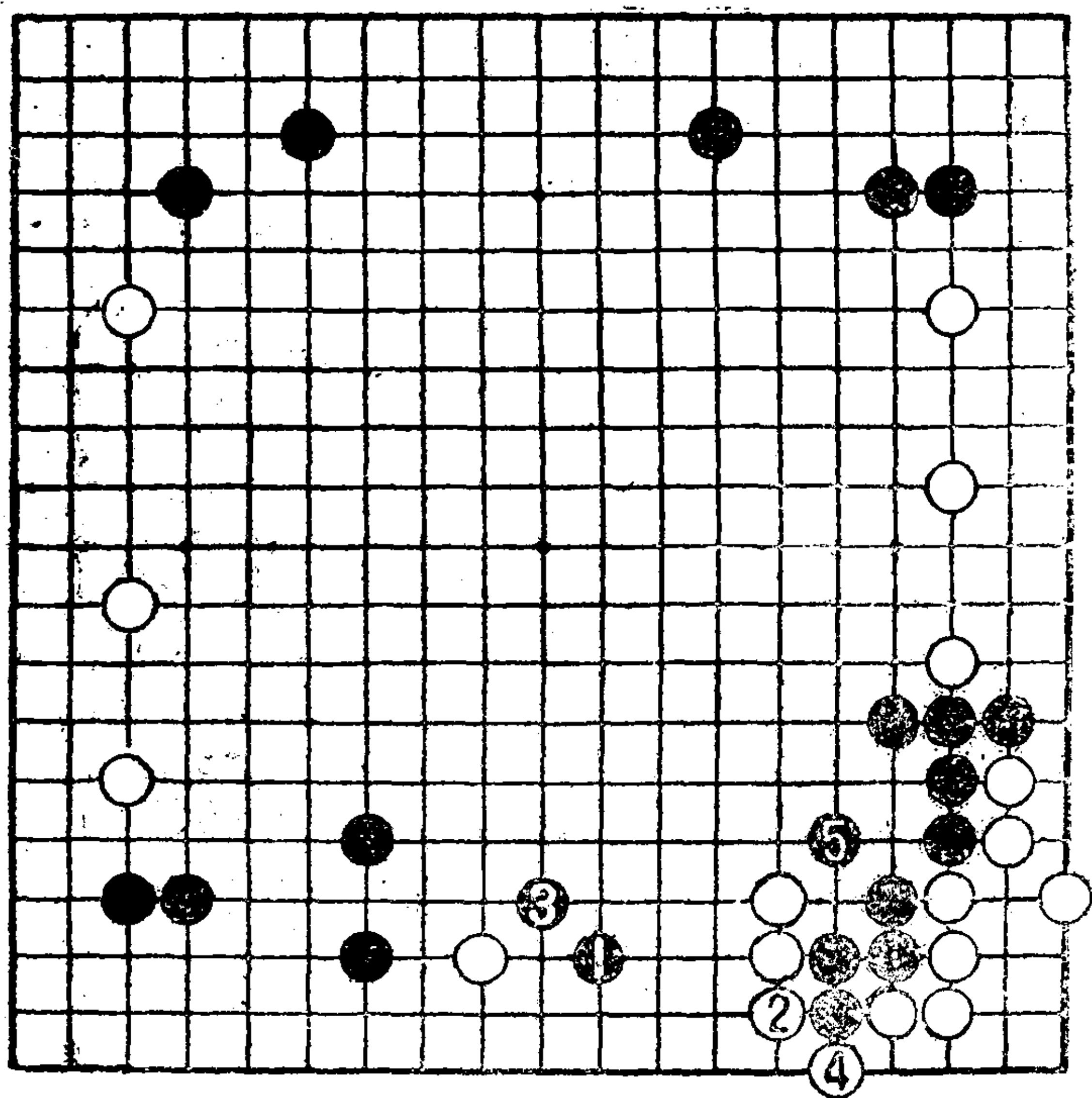


图 1

图2 黑1打入虽很严厉，但切不可得意忘形。白2立时，黑3阻渡，分断白棋，然而白4、6反击后，黑窘迫。至此，右下一队黑棋已呈薄形，黑7补不得已，白在右下形成势力后，白8趁势尖攻，黑1一子深陷重围。

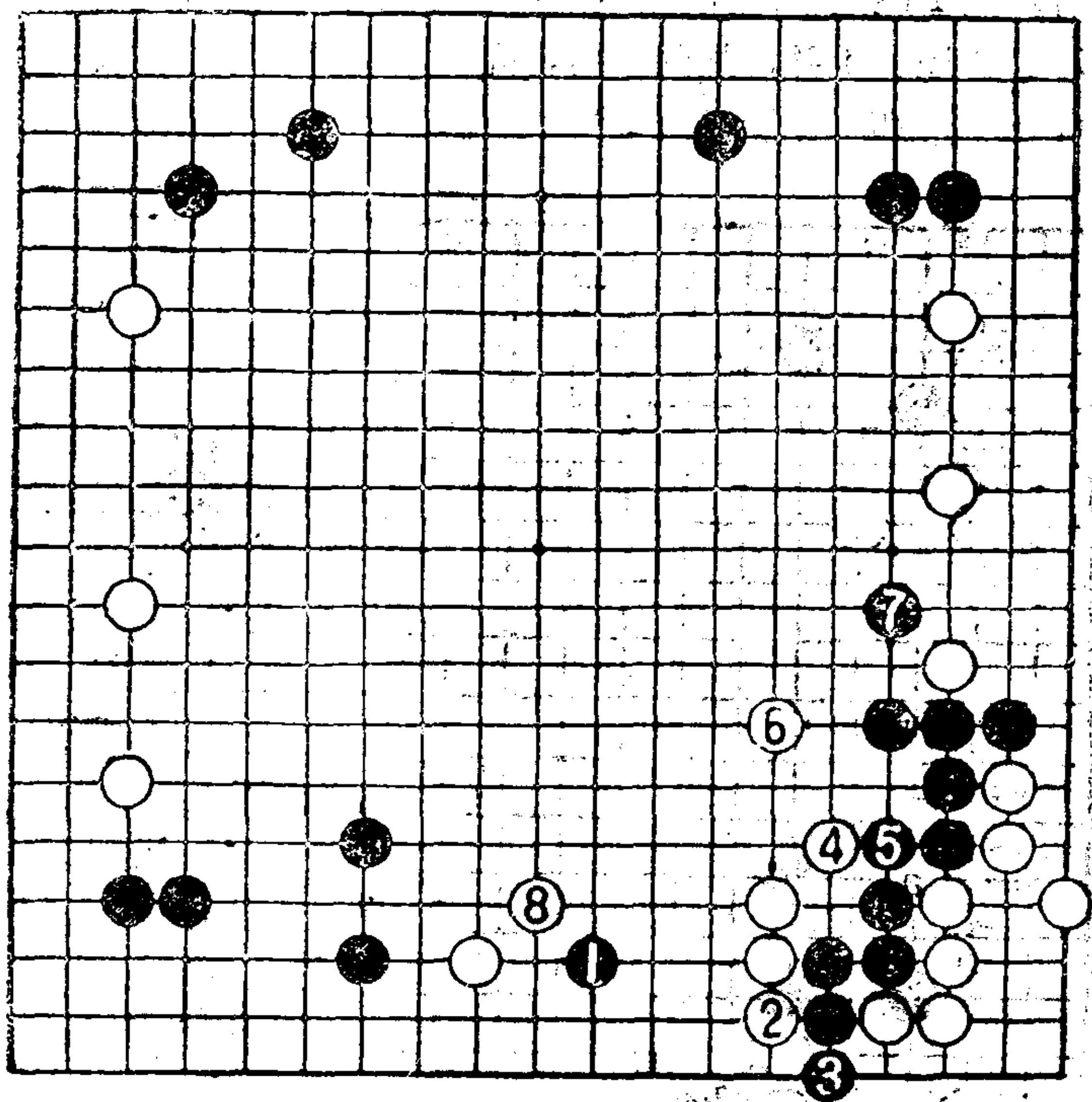


图 2

四十 转身一击

图1（受二子） 虽然形势尚不明朗，但不久就会出现急所。白1跳起治理左边，指望能起到远攻黑三子的作用。此时黑2压、4并，加固下方，是简单明了的下法。此外黑在a位整形即可免除受攻之虞。

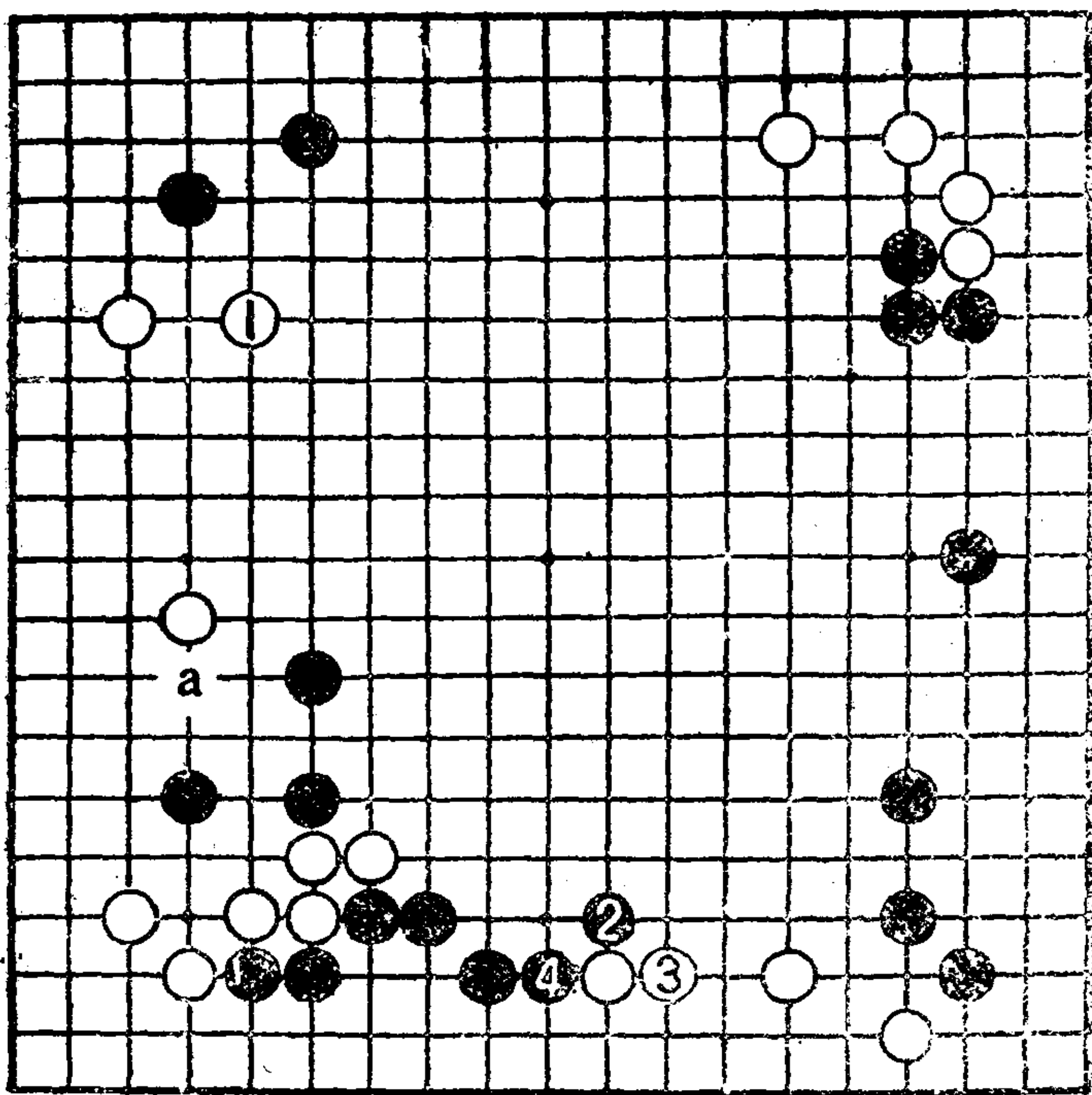


图 1

图2 黑所惧怕的正是下边受攻，从白1尖至5粘止，白没有击中黑要害。黑6压、8挤后，已基本安定。

图3 白1点是急所，宛如狮子身上的毛虫，令敌痛苦不堪，黑无良策。

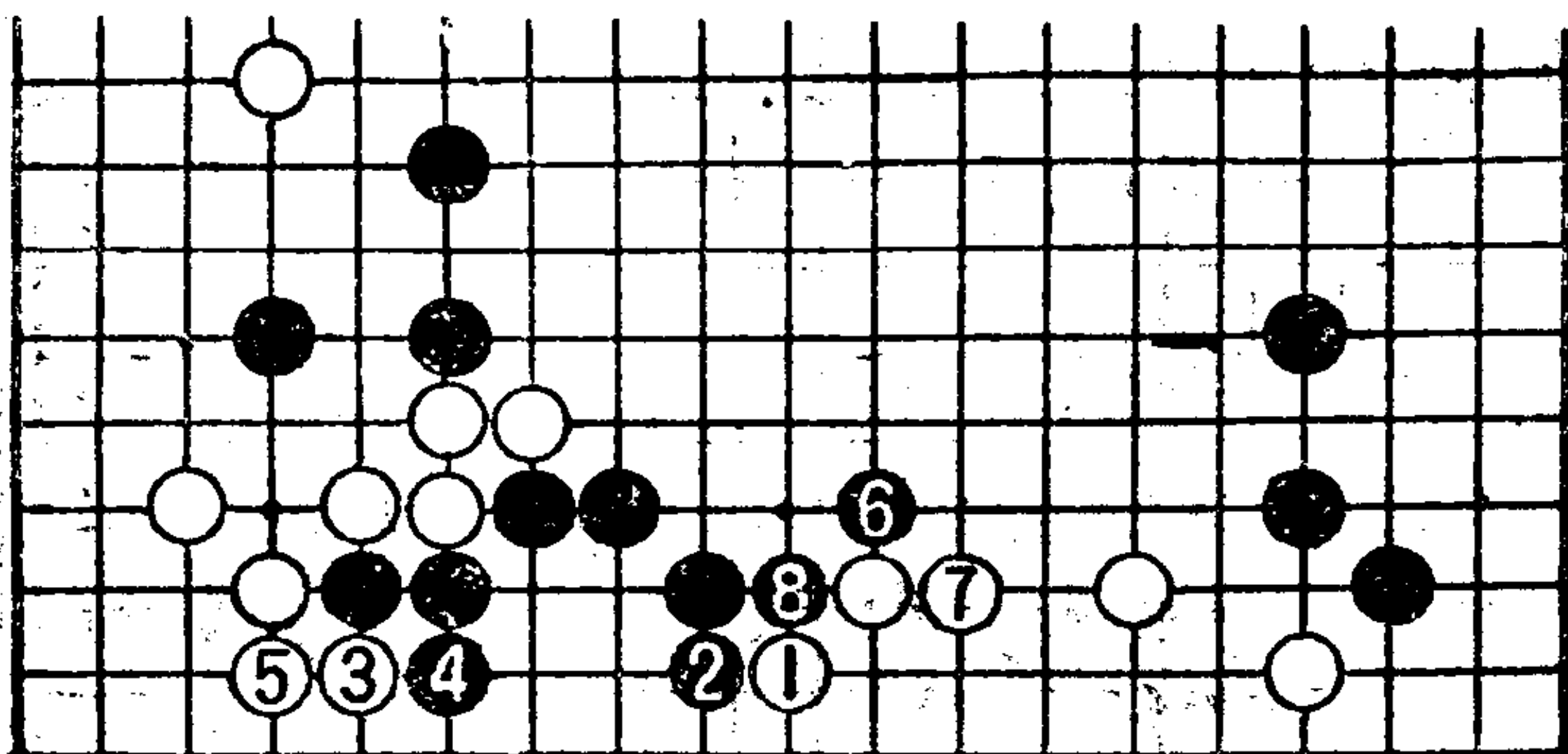


图 2

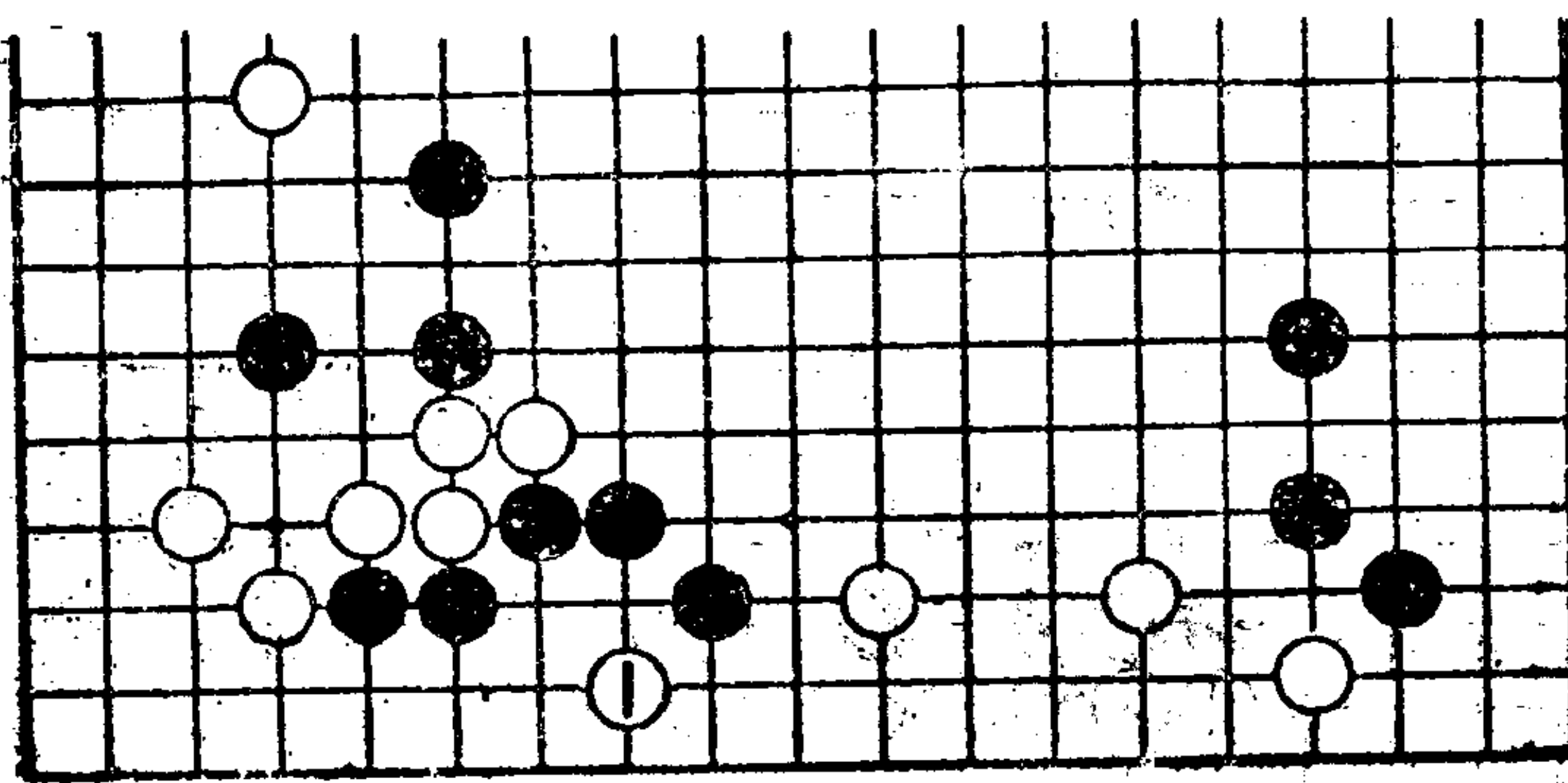


图 3

图4 黑1挡下，白2夹，黑3挡时，白4断，黑三子束手就擒。

图5 白2夹时，黑3挖别无它法，白4打、6立后，黑仅有一眼，黑7跳出，白8追击，左边黑三子受到株连。

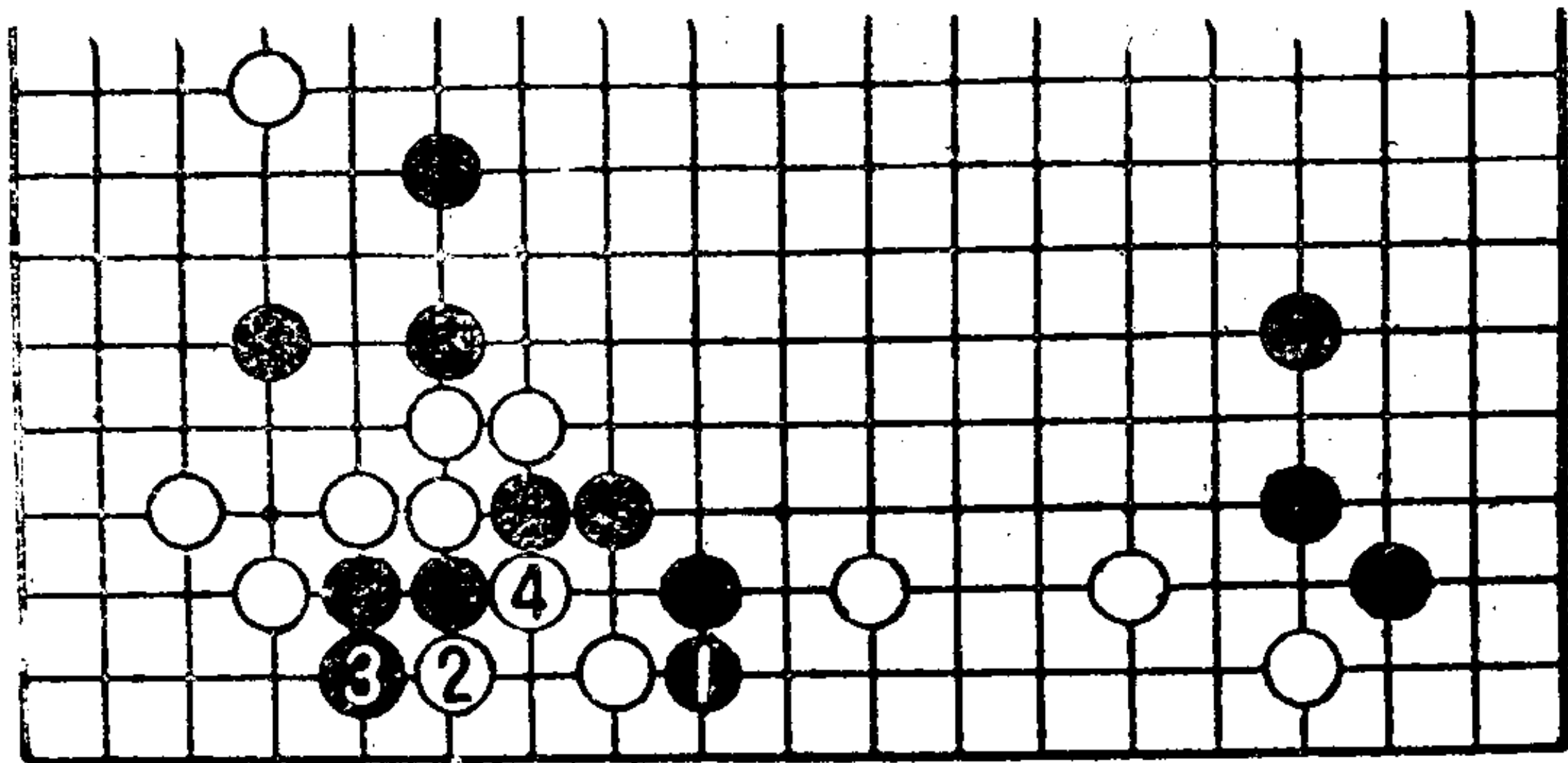


图 4

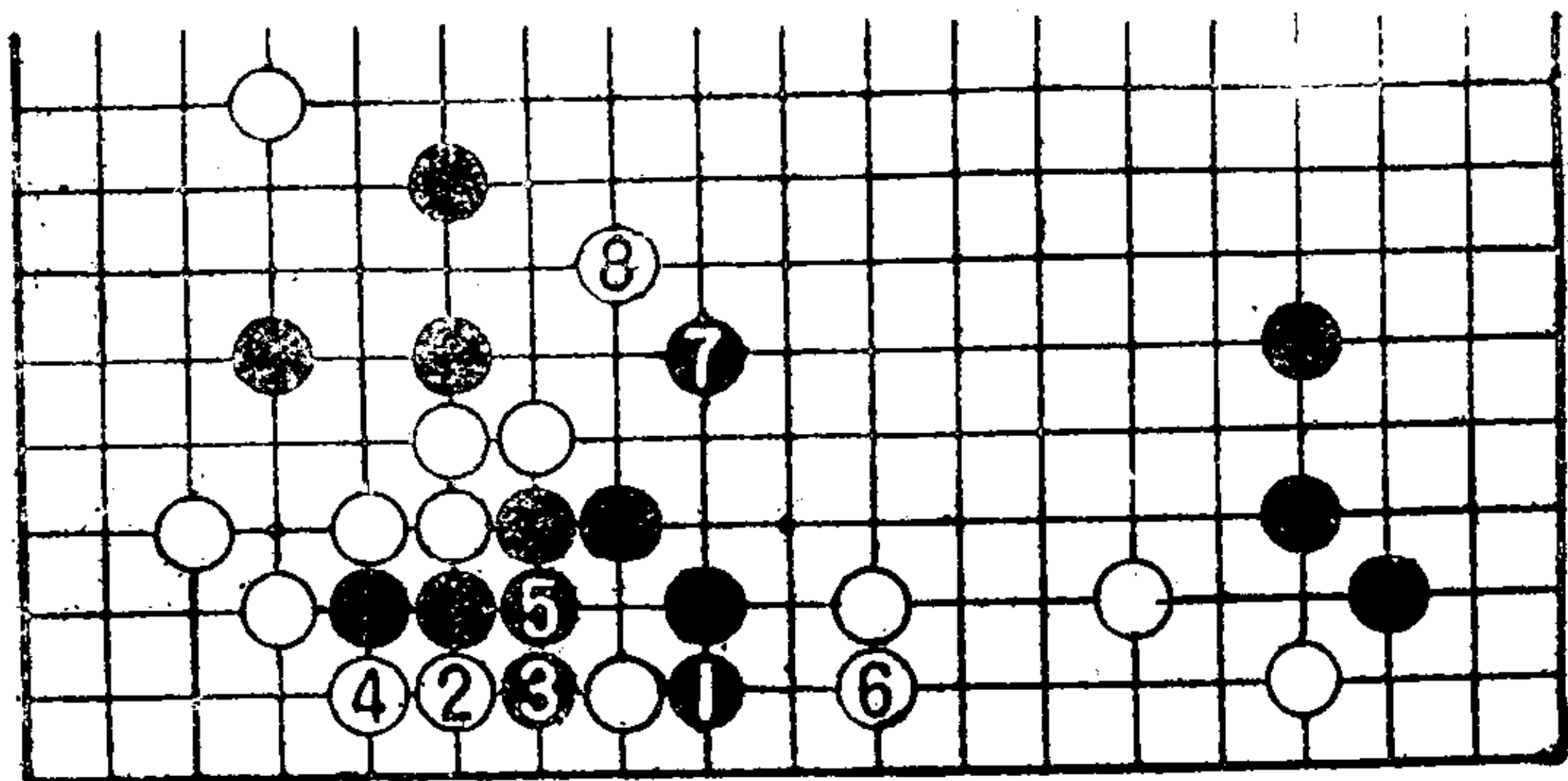


图 5

四十一 打是恶手

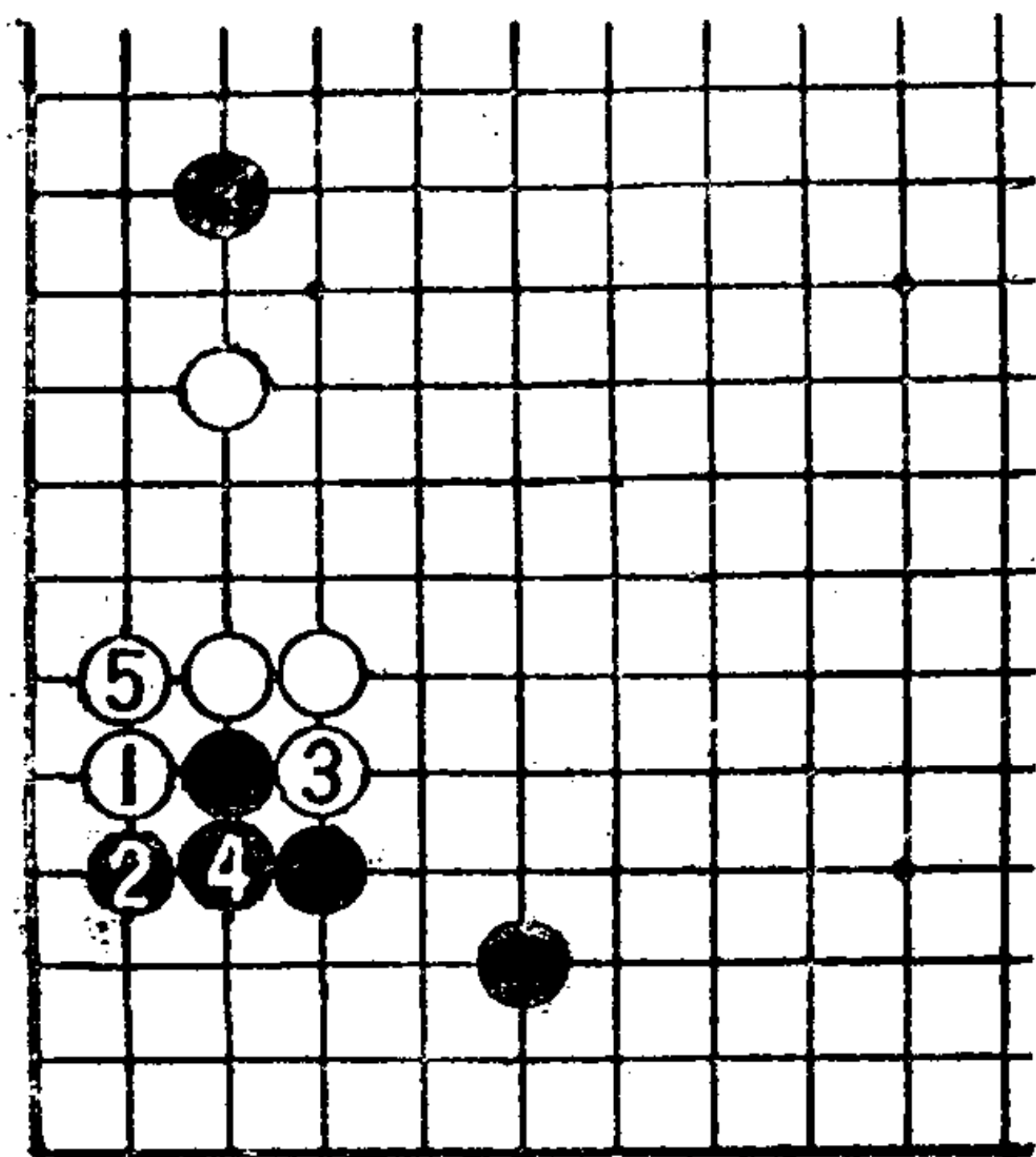


图 1

图 1 白呈受攻之形。白 1 扳，以下至白 5 粘，意在获得根基，但白 3 打是恶手。

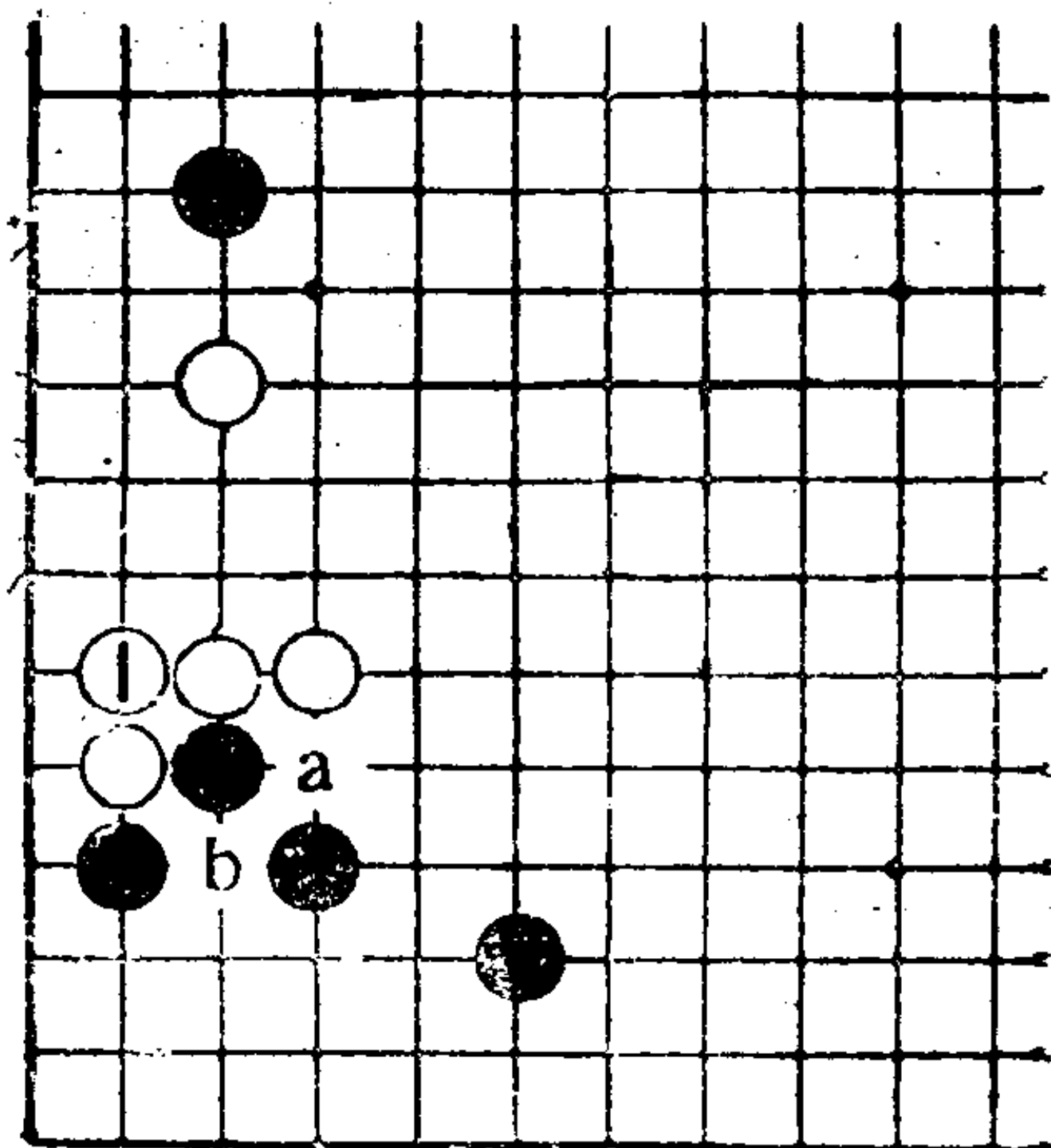


图 2

图 2 白 1 粘是正解。因为白 a 与黑 b 交换后，黑角坚固，而白棋并没有得到加强，白得不偿失。

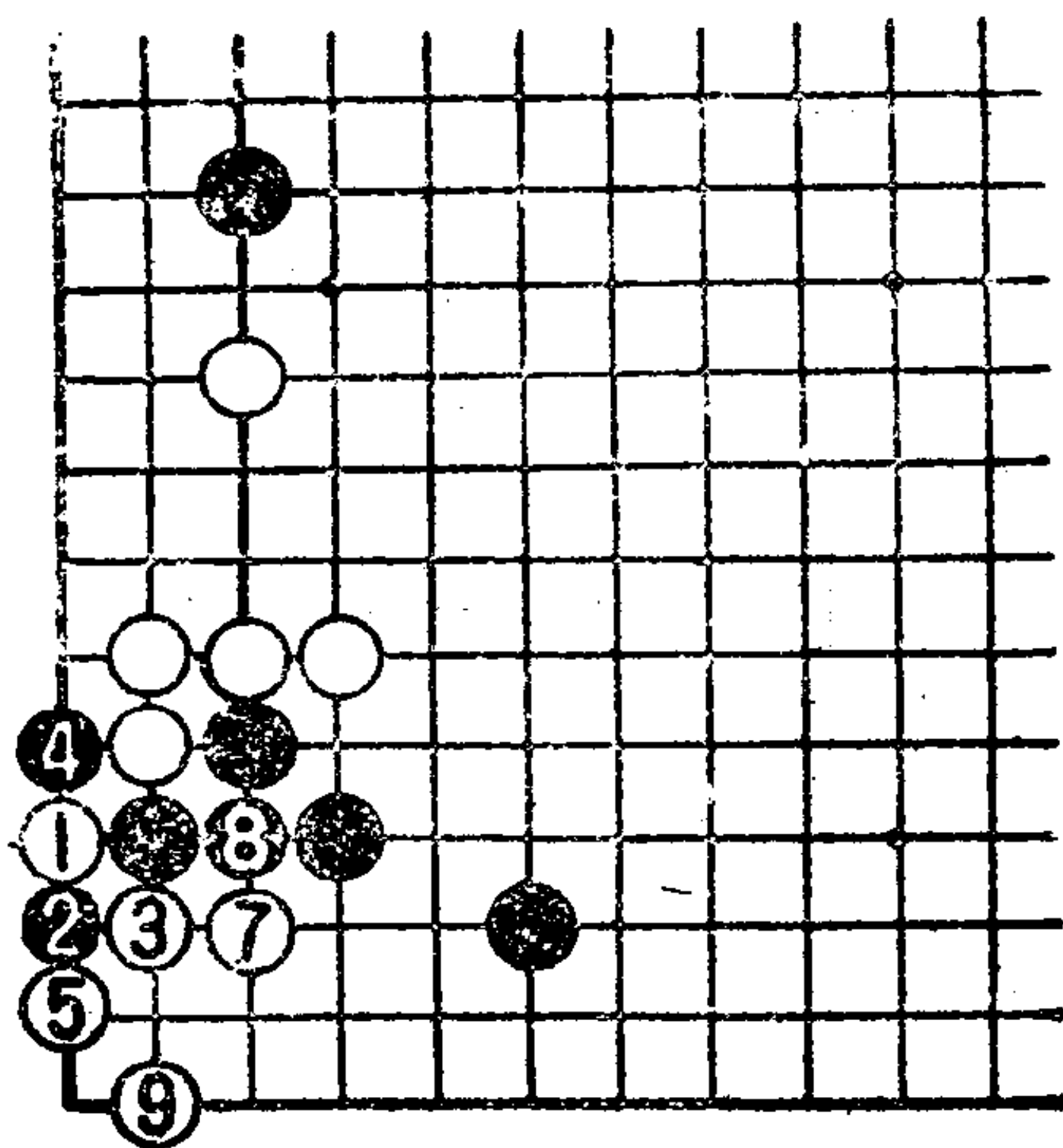


图 3 黑6 = 白1

图 3 白 1 扳是大官子，黑 2 打中计，从白 3 反打至白 9 止，白在黑角内活出一块。黑 6 虽可改走 8 位做劫，但这样下仍是黑苦。

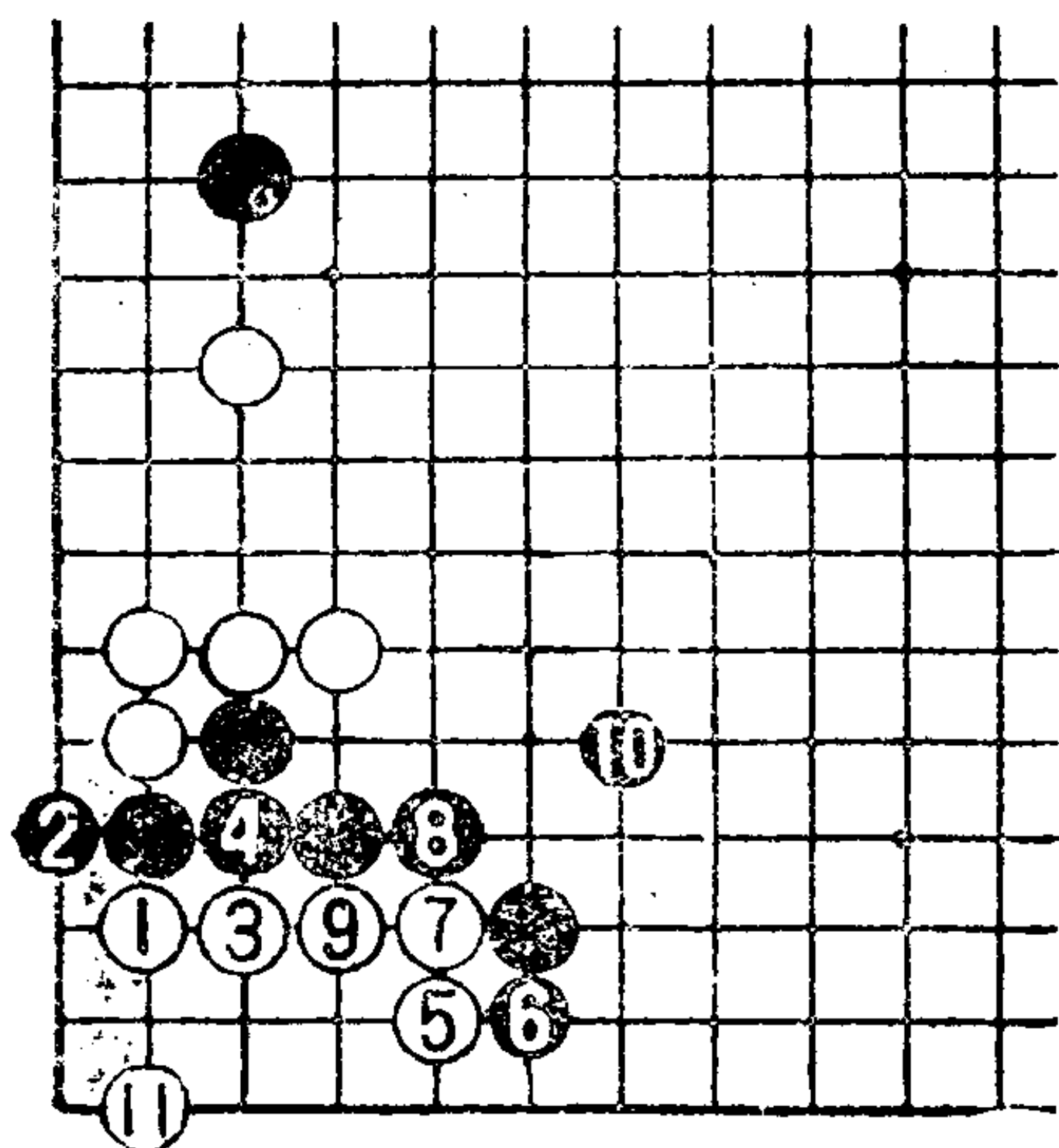


图 4

图 4 白也可在 1 位夹。黑 2 立下阻渡，白 3 长、5 飞后，白不易被歼。应对至白 11 止，黑角被掏，白成功。可见黑 2 不妥，只能委屈地改于 3 位挡。

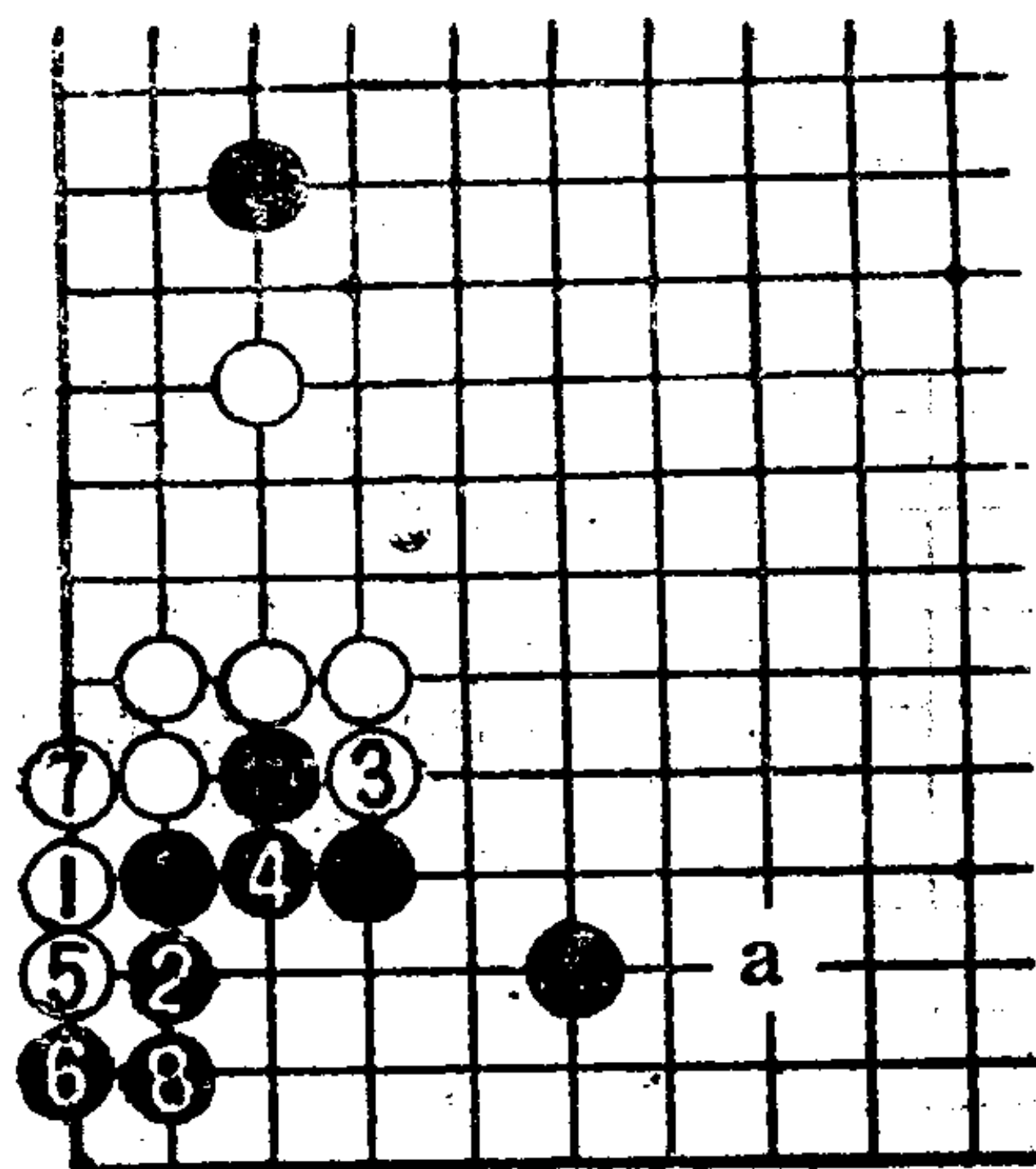


图 5

图 5 如果 a 位有黑子，则白在 2 位夹无理。故白 1 扳，黑 2 不得不退，以下至黑 8 止是正常的收官次序。若先作白 3、黑 4 的交换，那么黑 2 就会直接在 5 位打。

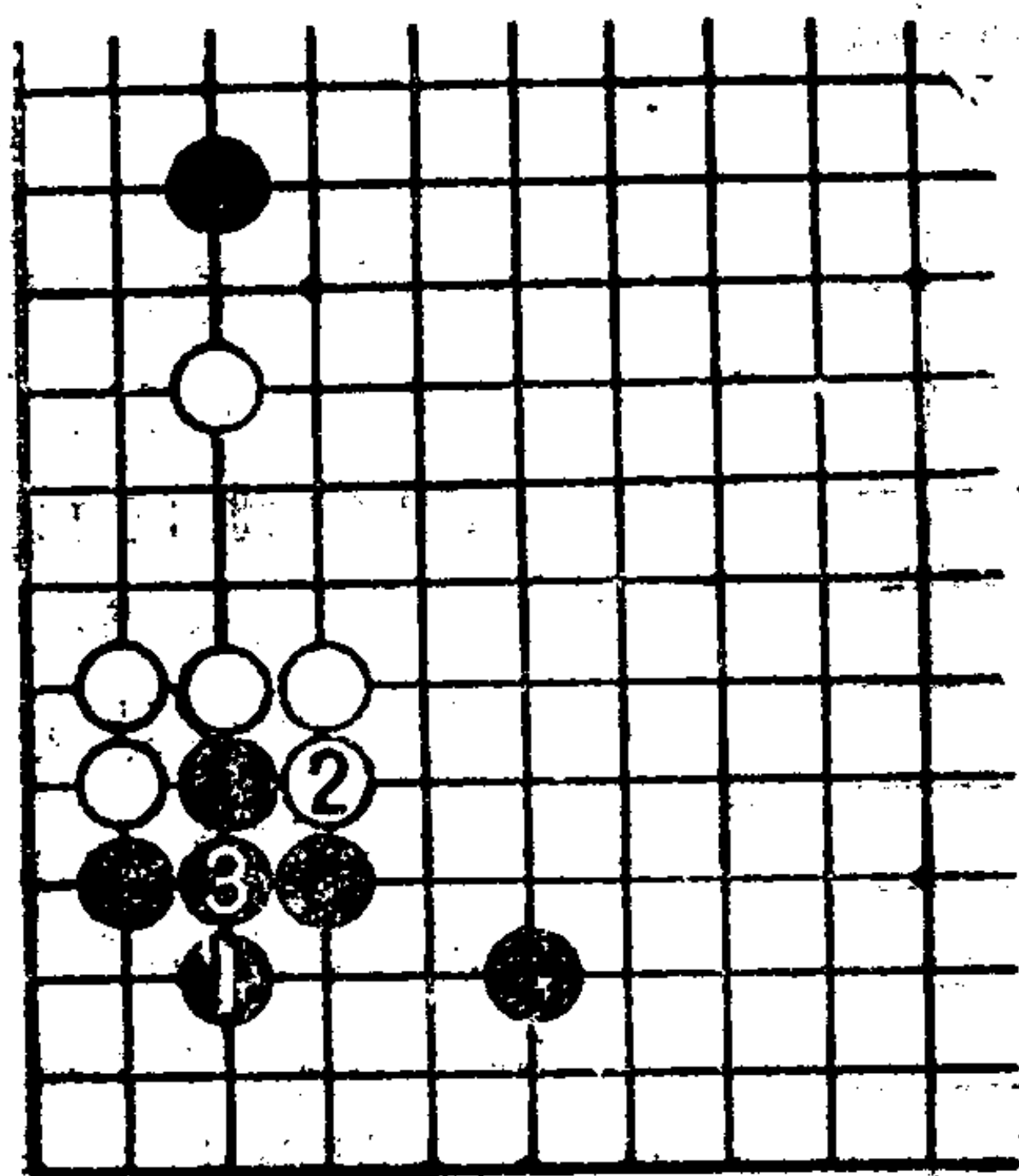


图 6

图 6 黑 1 守角是正着，这时白 2 与黑 3 的交换，白不损。但这是官子棋，在布局和中盘阶段是不会这样下的。

四十二 无用的尖顶

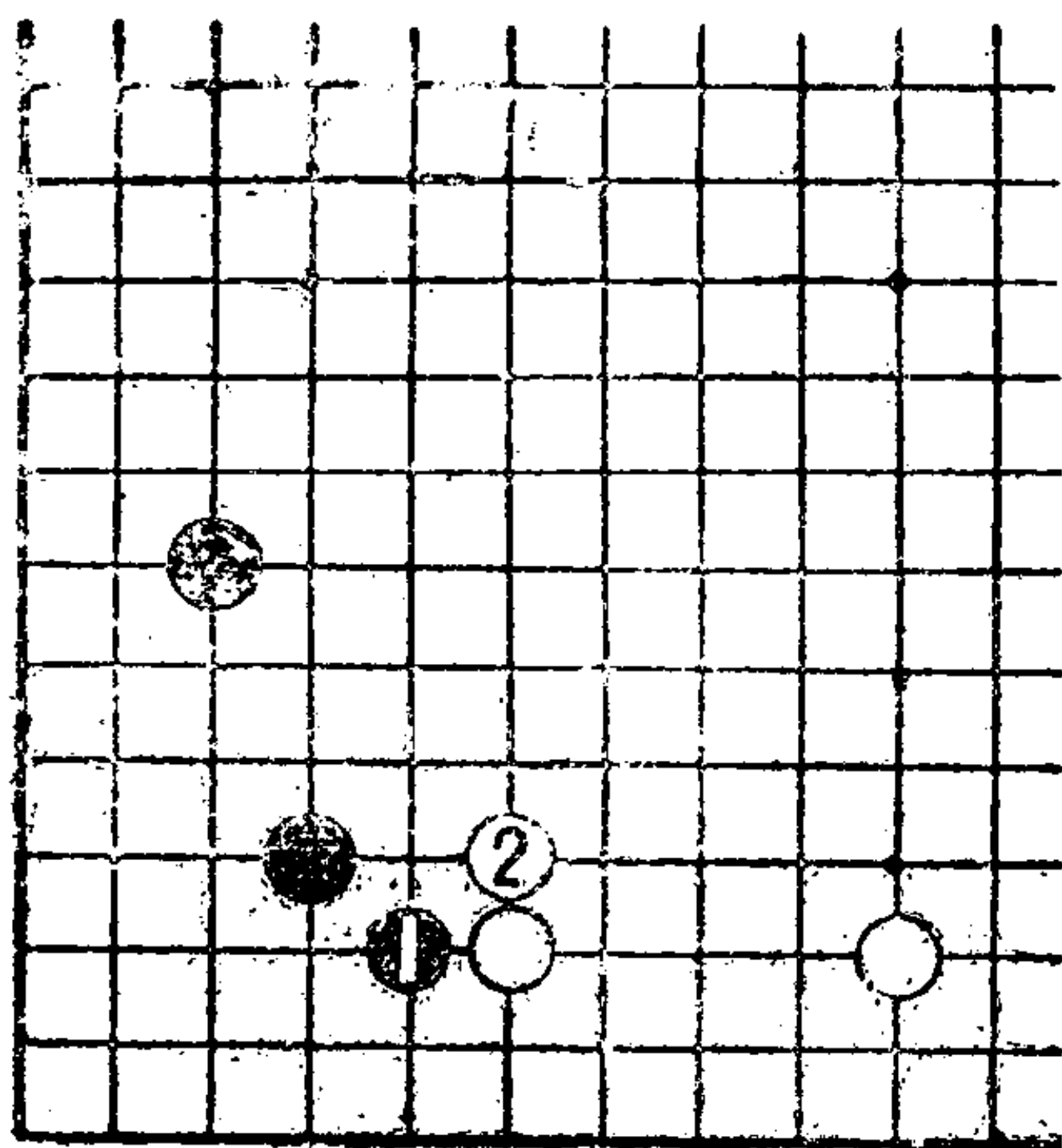


图 1

图 1 黑 1 尖顶与白 2 长的交换，虽很常见，但要看周围的情况，本图中黑 1 尖顶有成为恶手之虞。

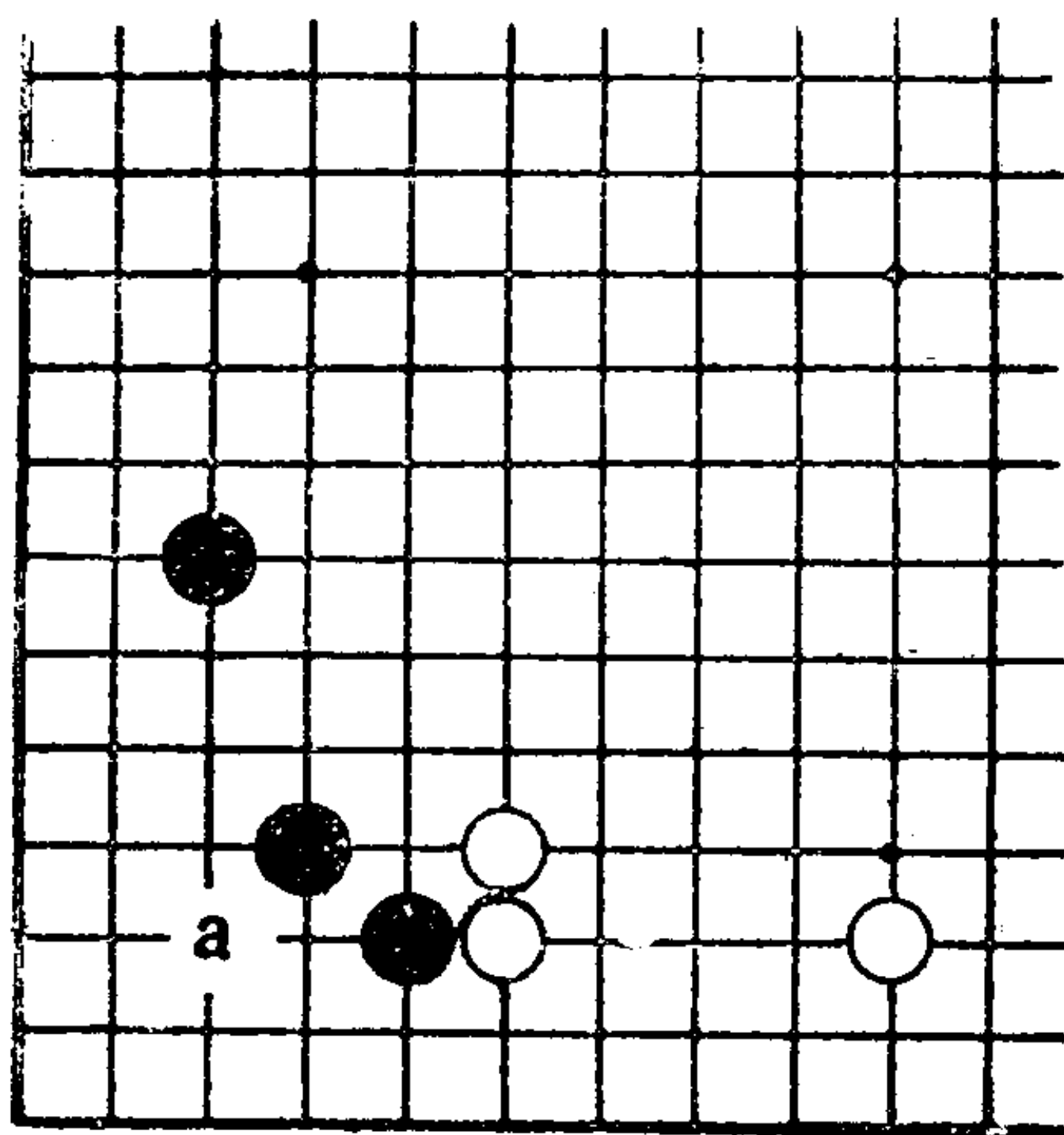


图 2

图 2 乍一看，白不易侵入黑角，即产生黑先手巩固角地的错觉。实际上，白只需在 a 位点三·三，黑角地就不完整了，

与没有尖顶相比，有了尖顶一子，对守角起的作用不是很大。

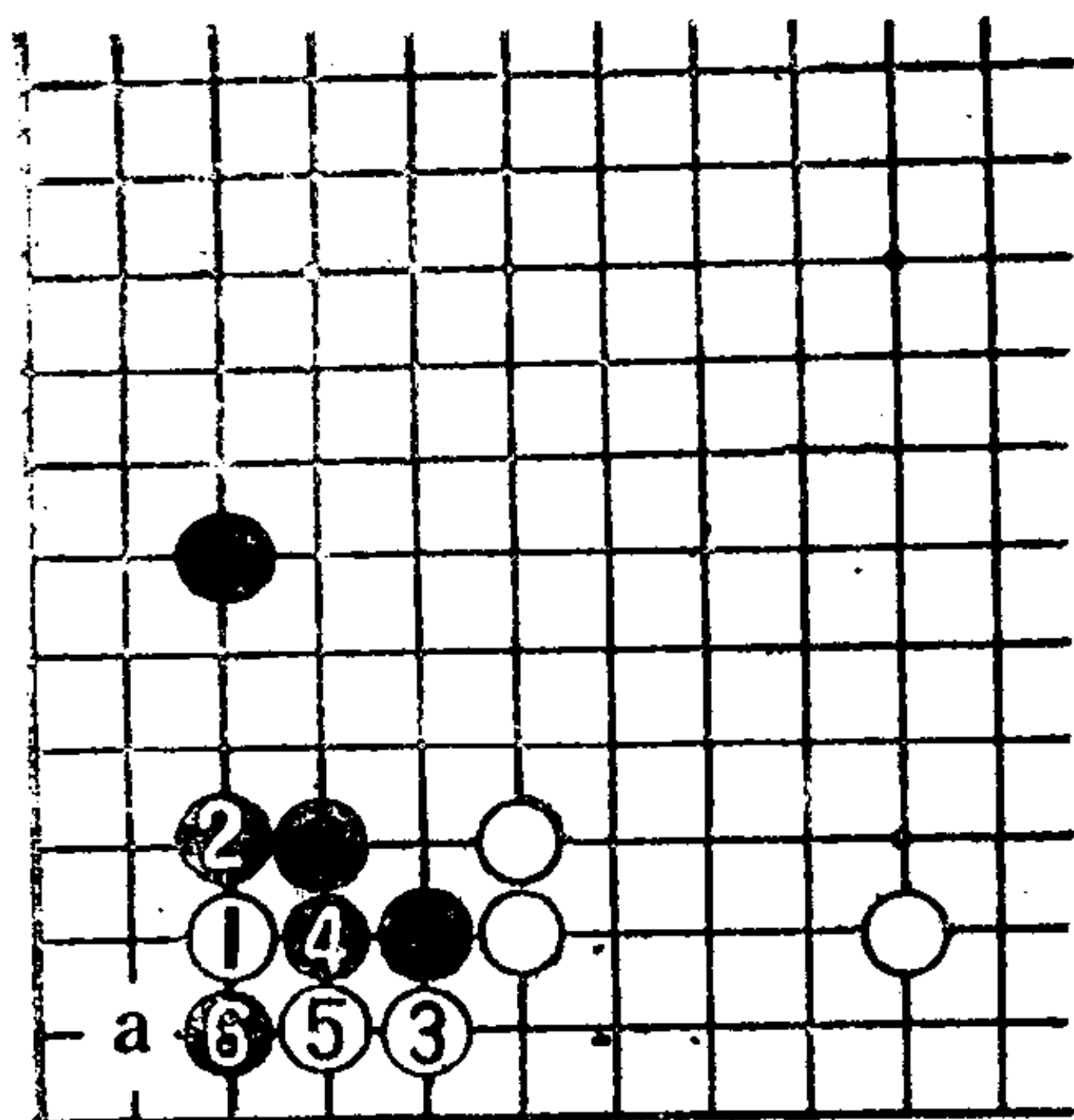


图 3

图 3 白 1 点三•三，黑 2 从上边挡，白 3 扳渡，黑 4 退委屈。以下至黑 6 打是一型。之后白有在 a 位打的收官手段，下边的白阵巩固，实地不小。

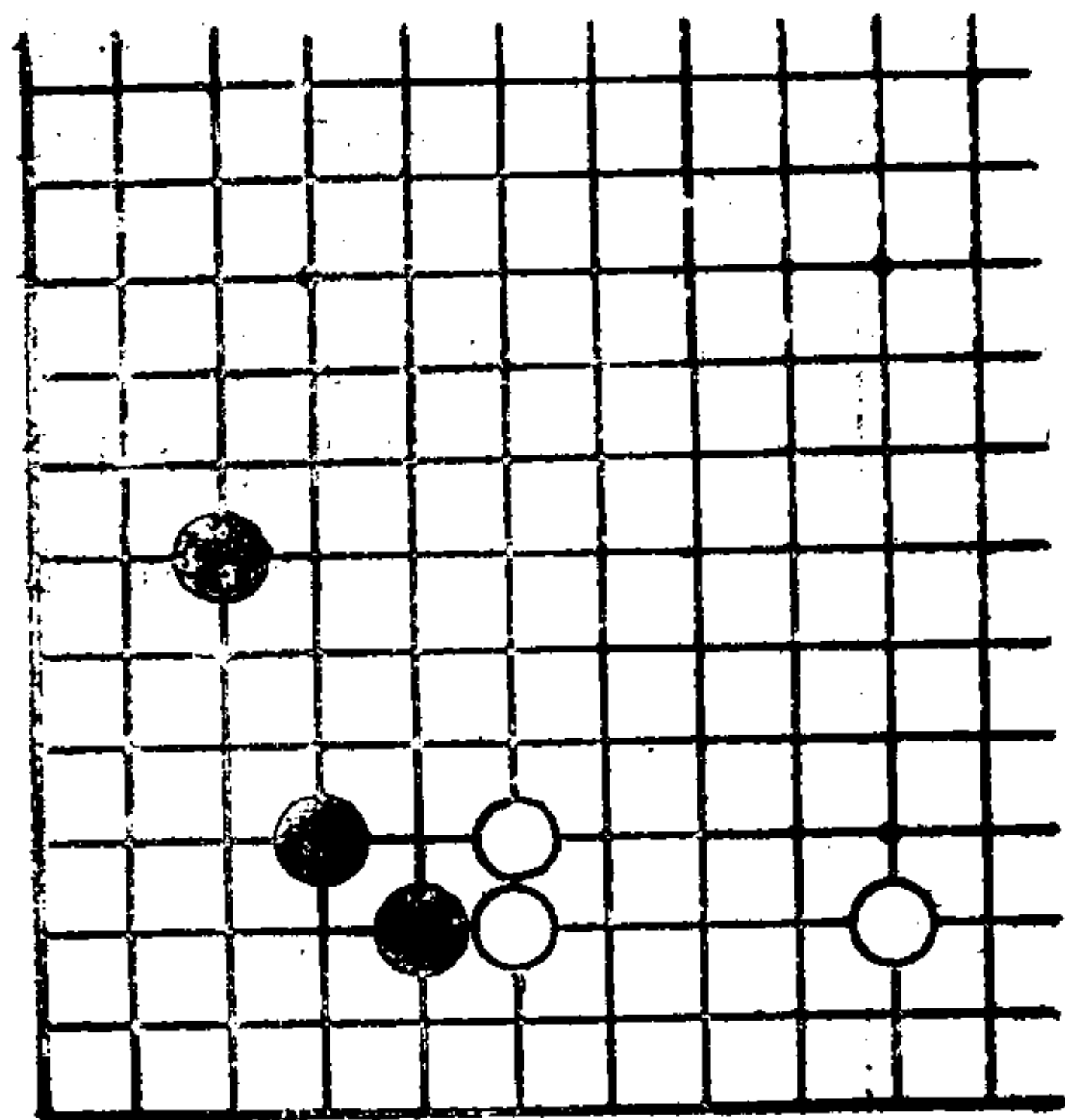


图 4

图 4 黑尖顶，使本来不安定的白棋变成“立二拆三”的理想形，而黑角地仍不完整，孰优孰劣，不言自明。

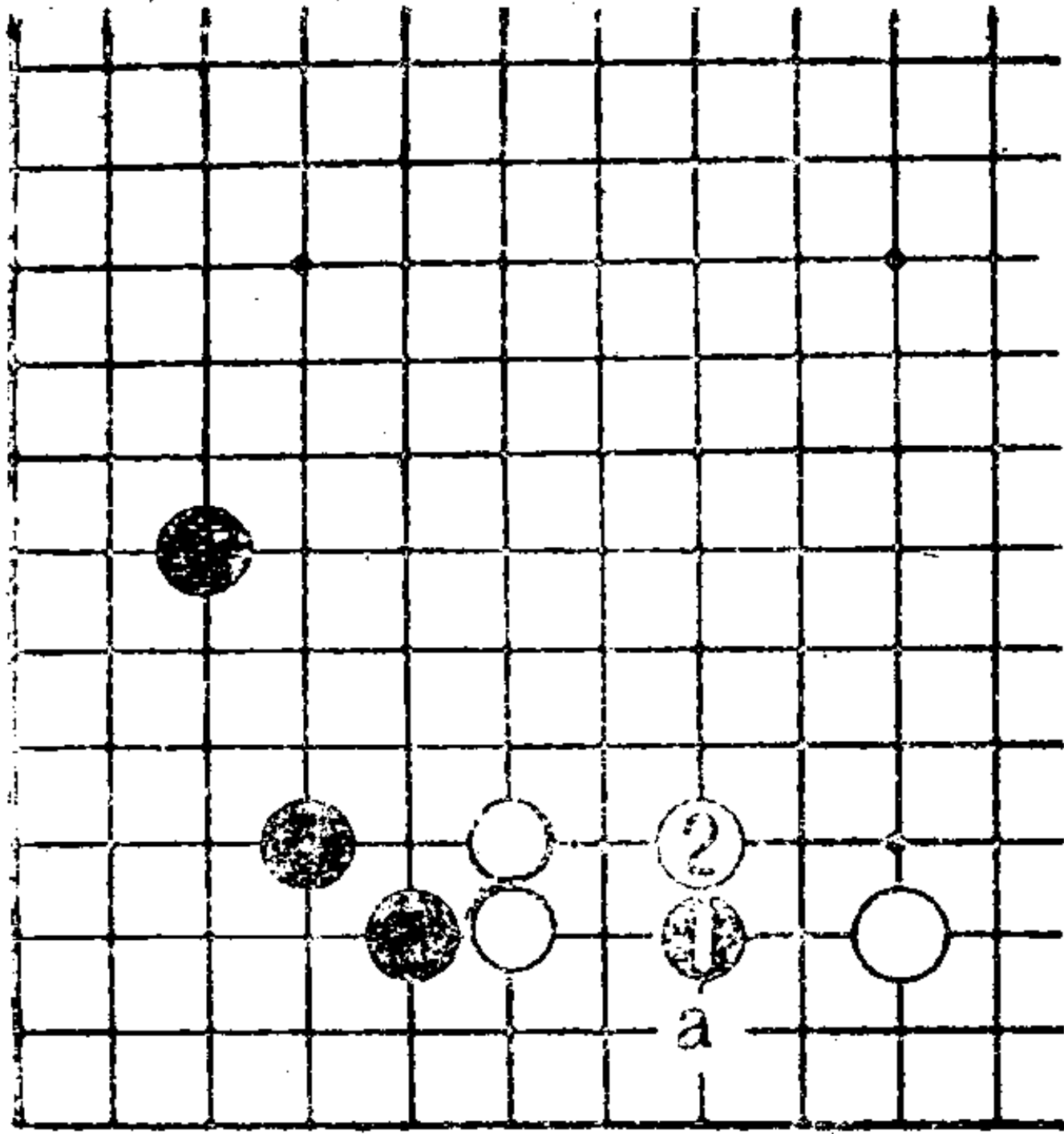


图 5

图 5 此时，黑 1 打入不行，白 2 压封，对黑进行反击。白 2 也可在 a 位托。不管采用哪种下法，白都能获得安定。

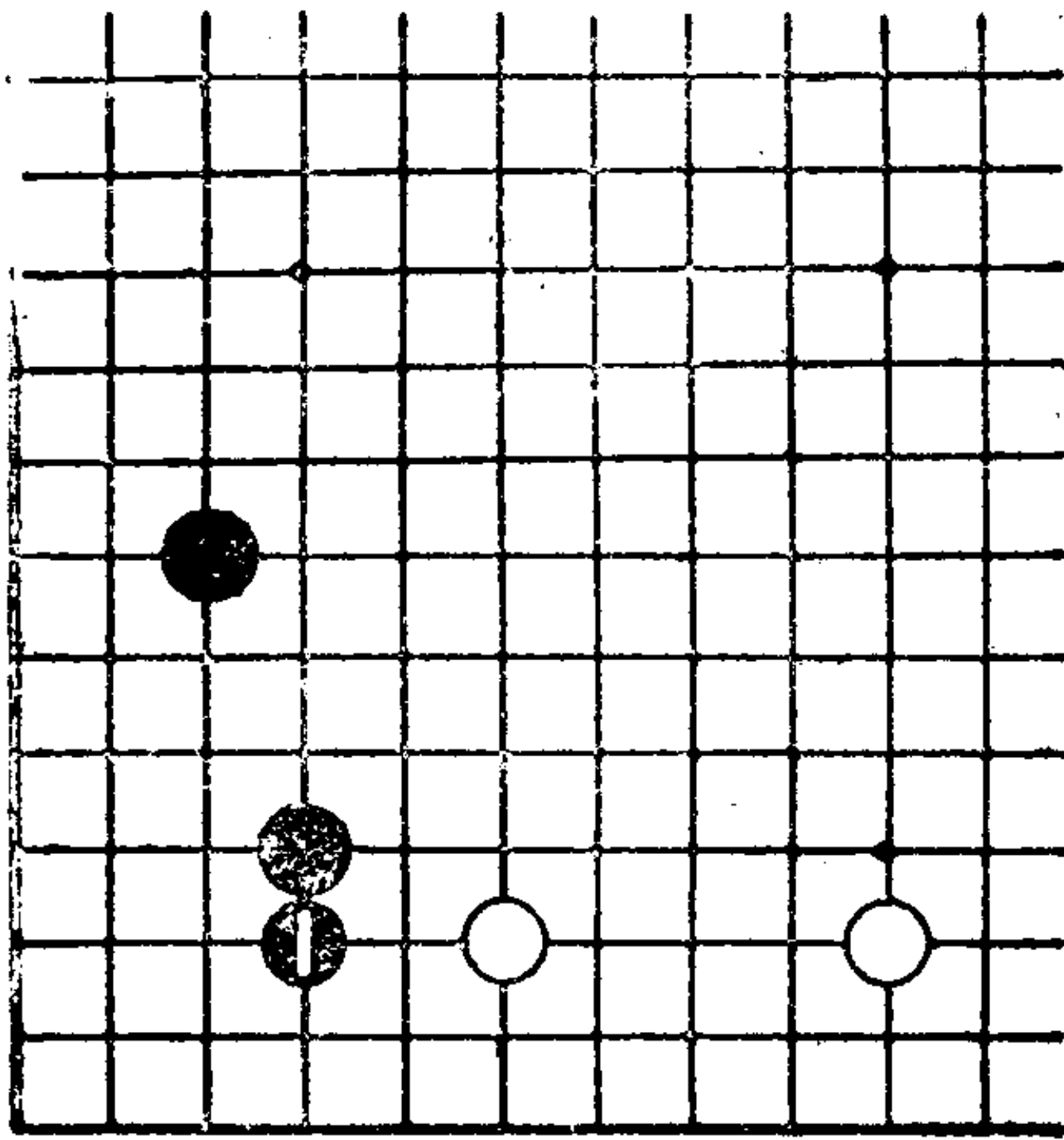


图 6

图 6 黑 1 玉柱是正着，虽落后手，但尽揽黑地，而且留有打入白三间拆的手段。

多走先手心情当然舒畅，但绝不能弈出恶手。

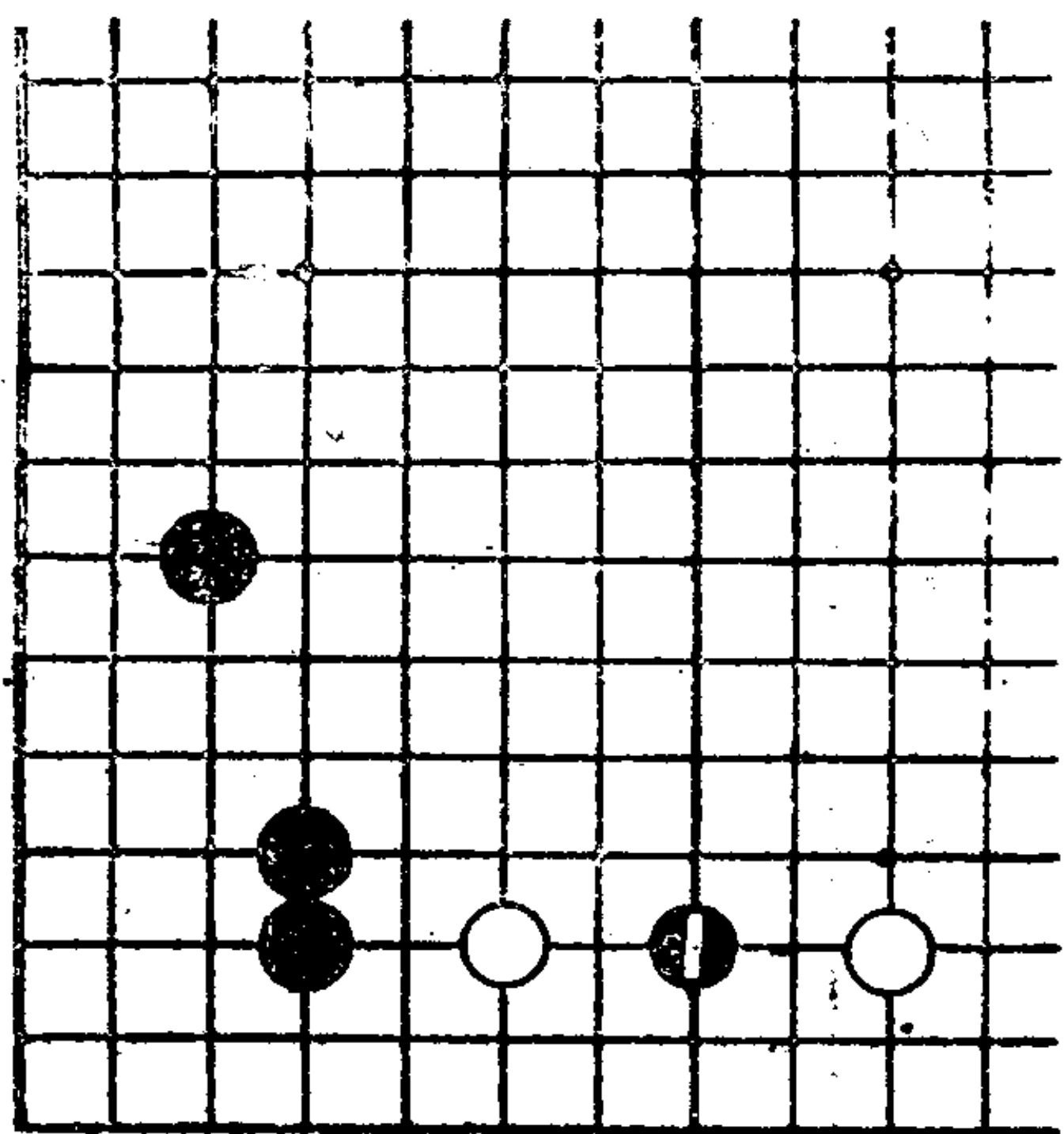


图 7

图 7 白的三间拆棋形极薄。黑 1 打入，白左右难以联络，白如舍弃左边一子，则黑角地大增，与图 5 相比，其差别一目了然。

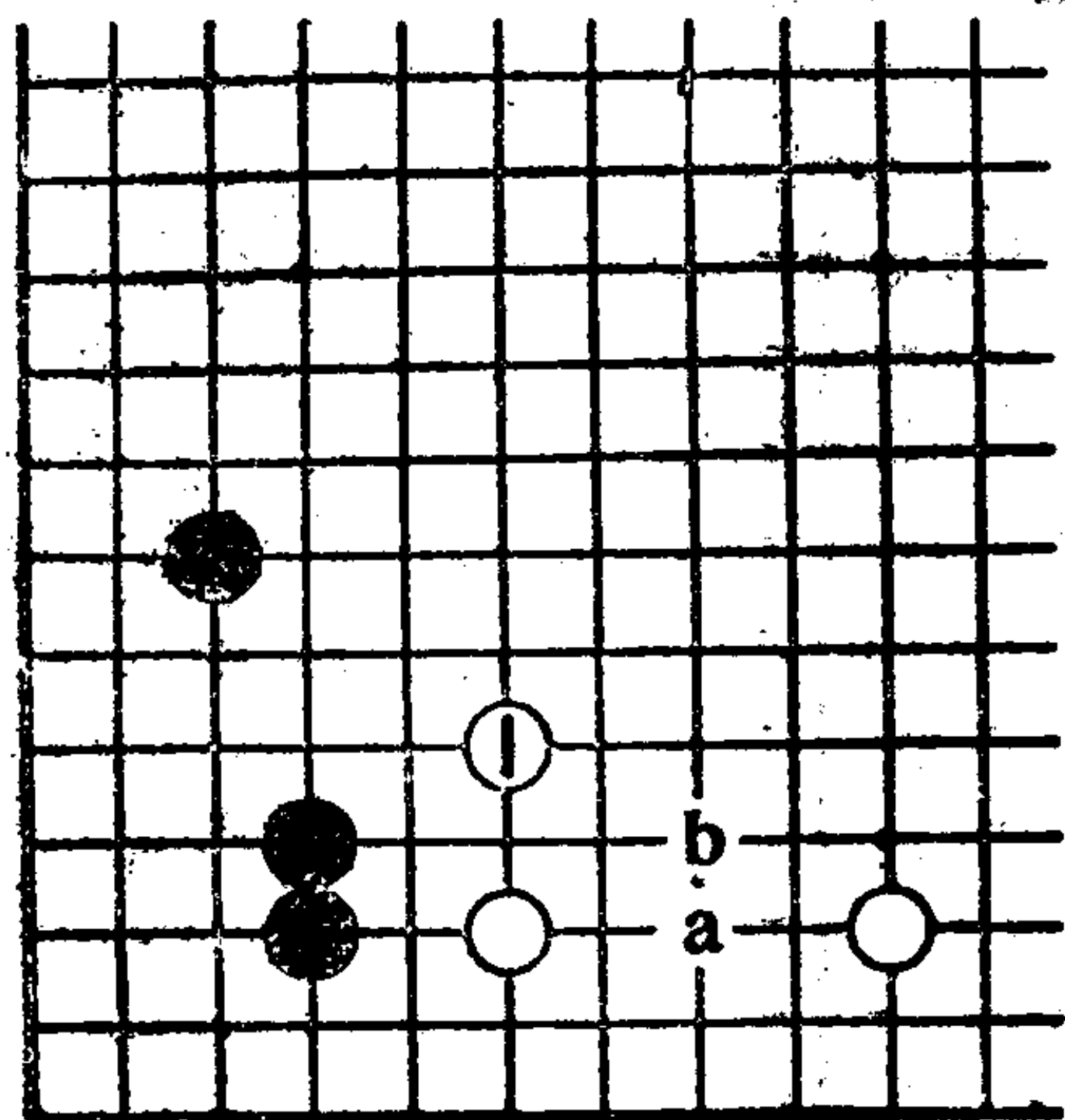


图 8

图 8 因为黑 a 打入很严厉，所以白 1 只好跳起，消除下边缺陷。白 1 如改走 b 位，则更加牢靠。如果白 1 跳或 b 位补必不可少，那么图 6 中的黑 1 玉柱，看似后手，实质上起到先手的作用。

四十三 先手的大损

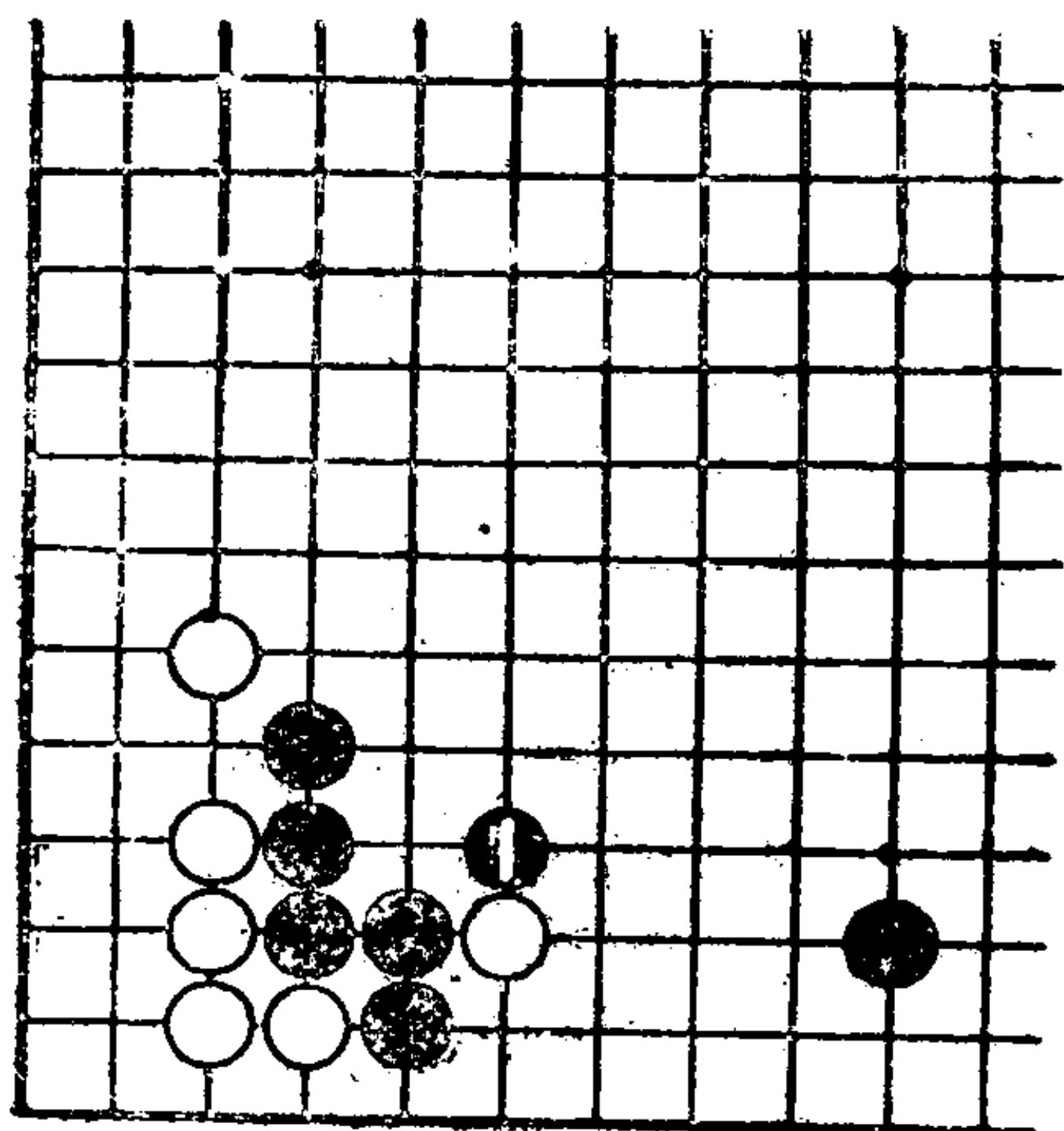


图 1

图 1 这是星定式演变成的形，黑 1 吃住白一子是沉着的好手，不但加固黑模样，而且瞄着角上的白棋。

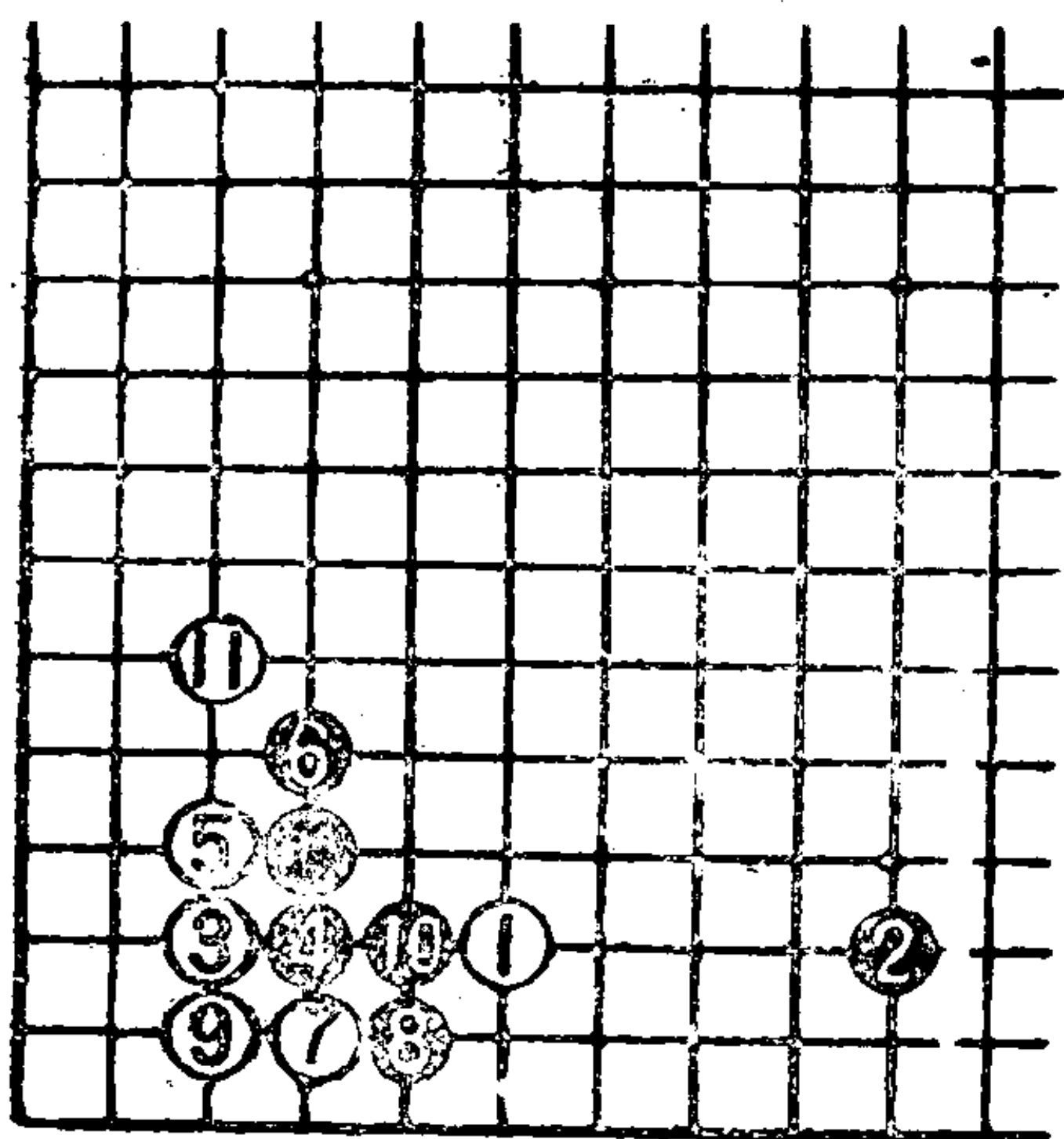


图 2

图 2 定式的次序是这样的：白 1 挂时，黑 2 三间低夹，白 3 点三·三后，至白 11 止是双方必然的应对。

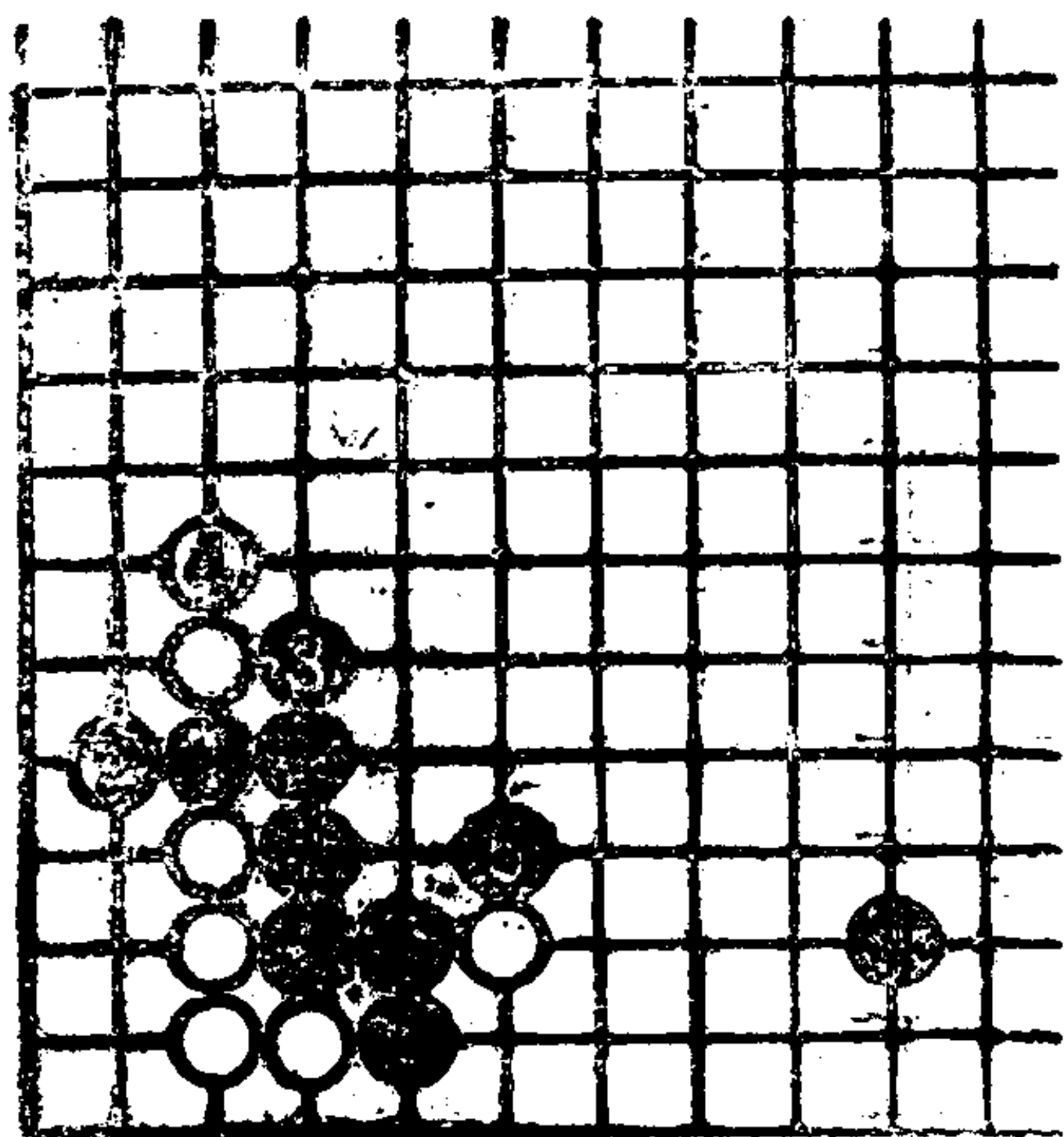


图 3

图 3 图 2 中白似乎留有缺陷。黑 1 冲、3 压是先手，接着再于 5 位补厚实。实际上，黑 1、3 大损。黑 1 直接于 5 位虎是定式。

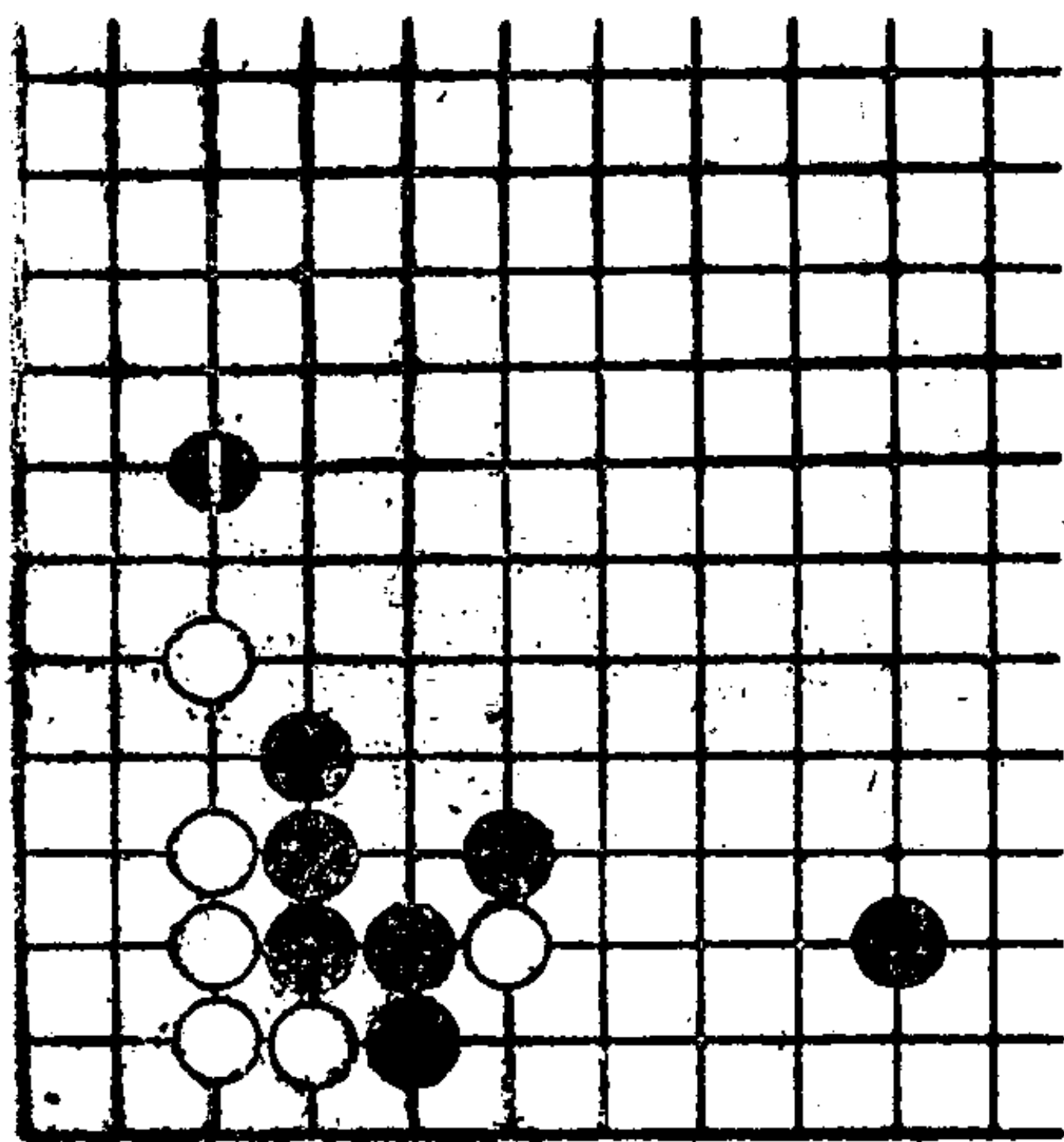


图 4

图 4 为什么黑 1 冲是恶手呢？

黑巩固后，于 1 位逼是好手。在黑棋由弱变强的过程中，白棋自然就由强变弱了。

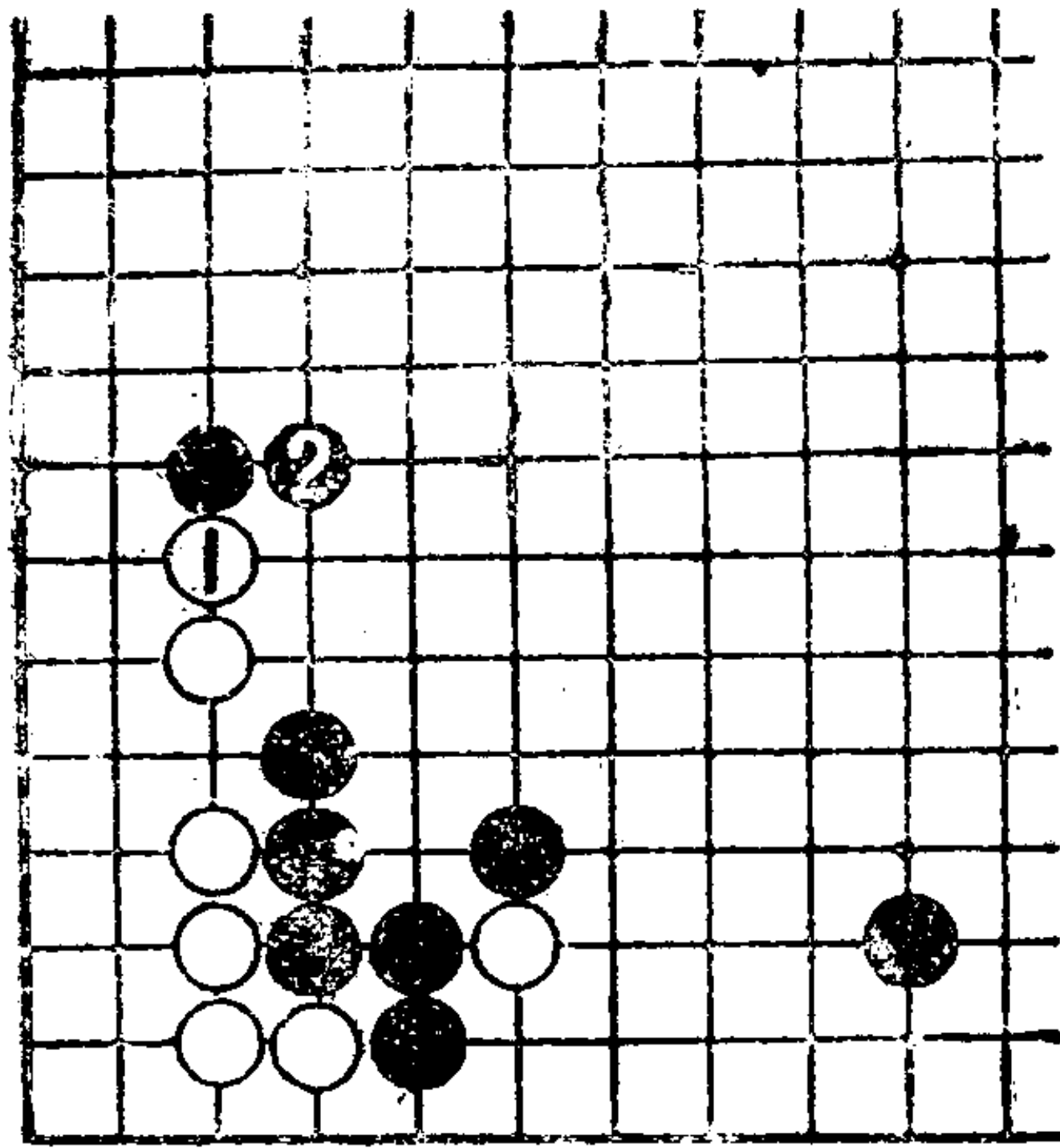


图 5

图 5 此场合，白绝对不能脱先。白 1 顶是先手，可缓解黑攻势。但黑 2 长后，白限于一隅，黑势却从左边延伸到中央。

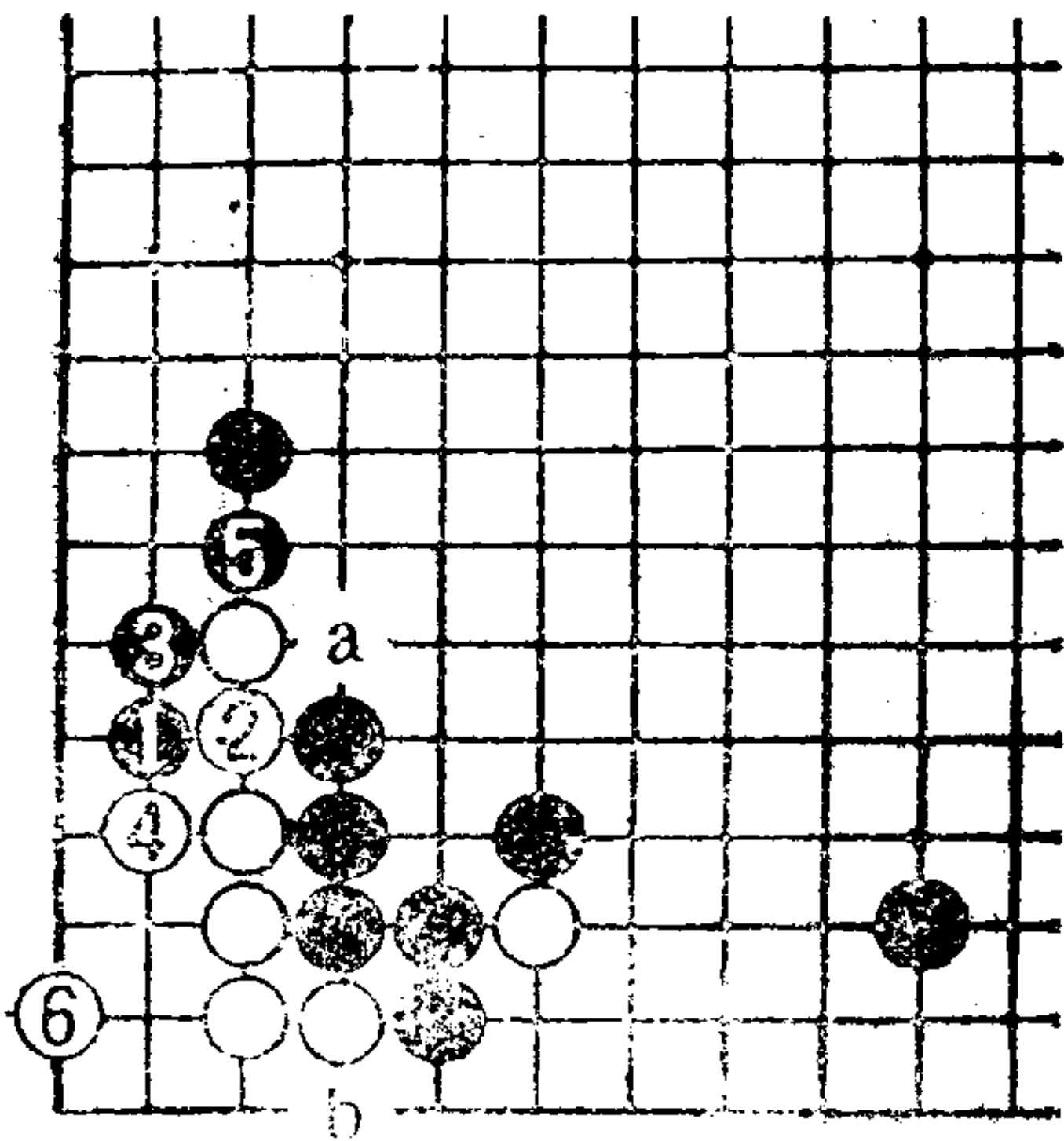


图 6

图 6 白如脱先，则黑 1 点，夺白根基，白 2 粘不得已，之后白 4 挡、6 补是形。白 6 如不补而改于 a 位出头，则黑 b 扳后，白眼形不足。

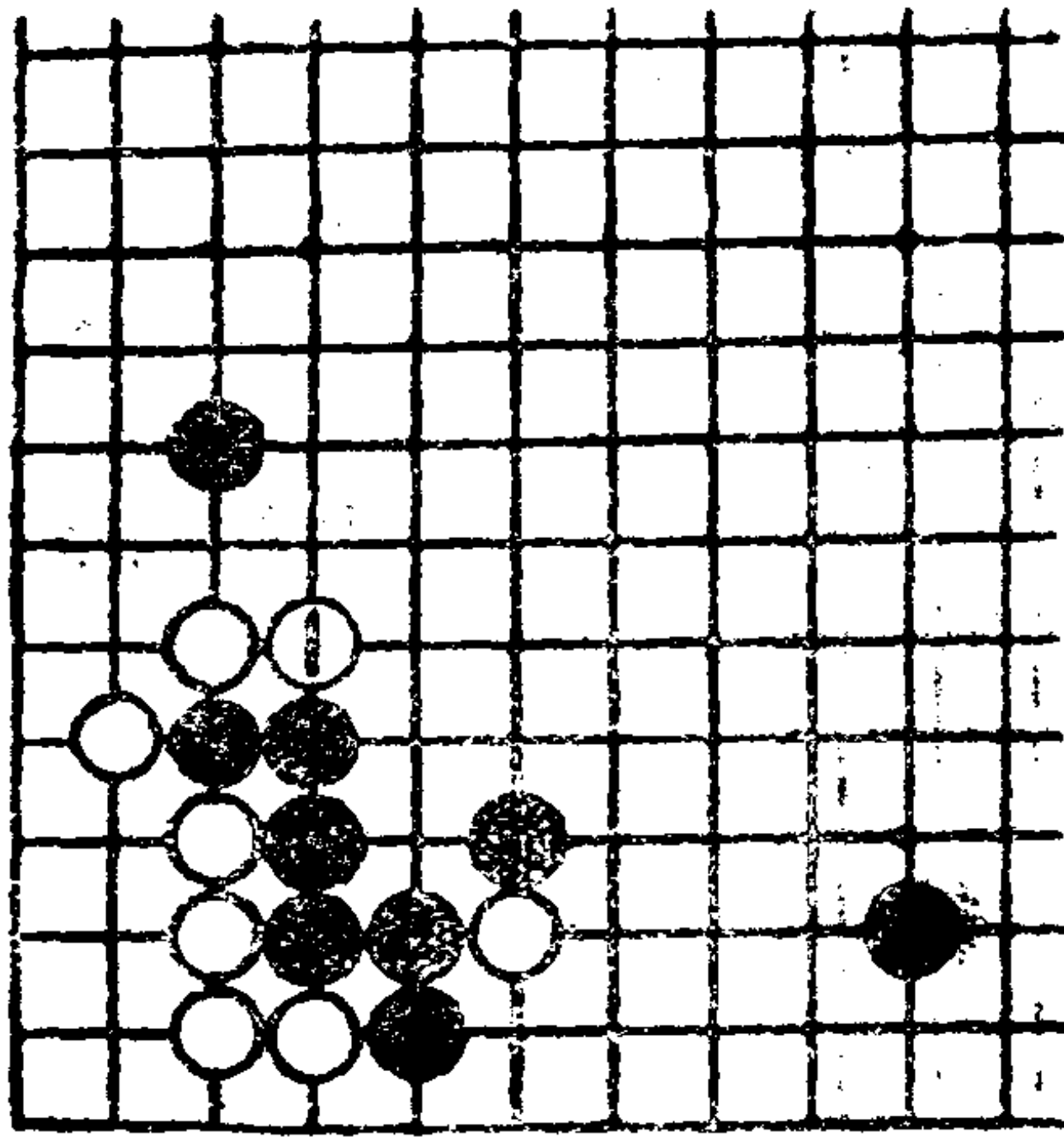


图 7

图 7 此形与图 6 相差较大，黑已无夺白根基的手段，黑大损。这是图 3 中黑 1、白 2 交换导致的恶果。白 1 顺畅出头后，白安定。

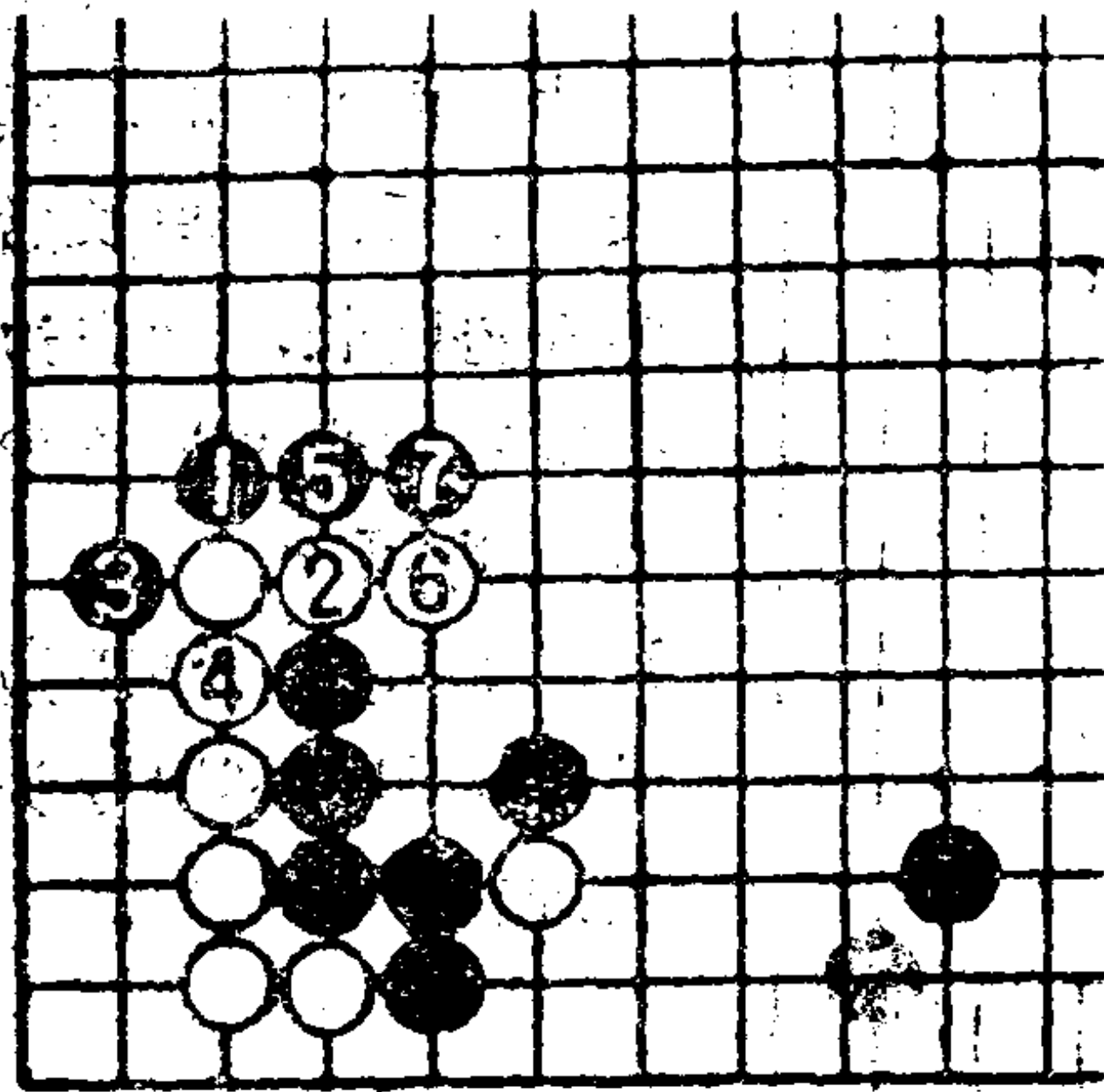


图 8

图 8 下边黑阵强化后，对左边的白棋有种种攻击手段。图 4 的黑 1 逼即为一例，本图黑 1 碰也是有力的一着，白 2 长时，黑 3 扳先手利，之后黑 5、7 顺势在左边筑成厚壁。白 2 如改在 3 位立下，黑则于 2 位压筑巩固中央势力。

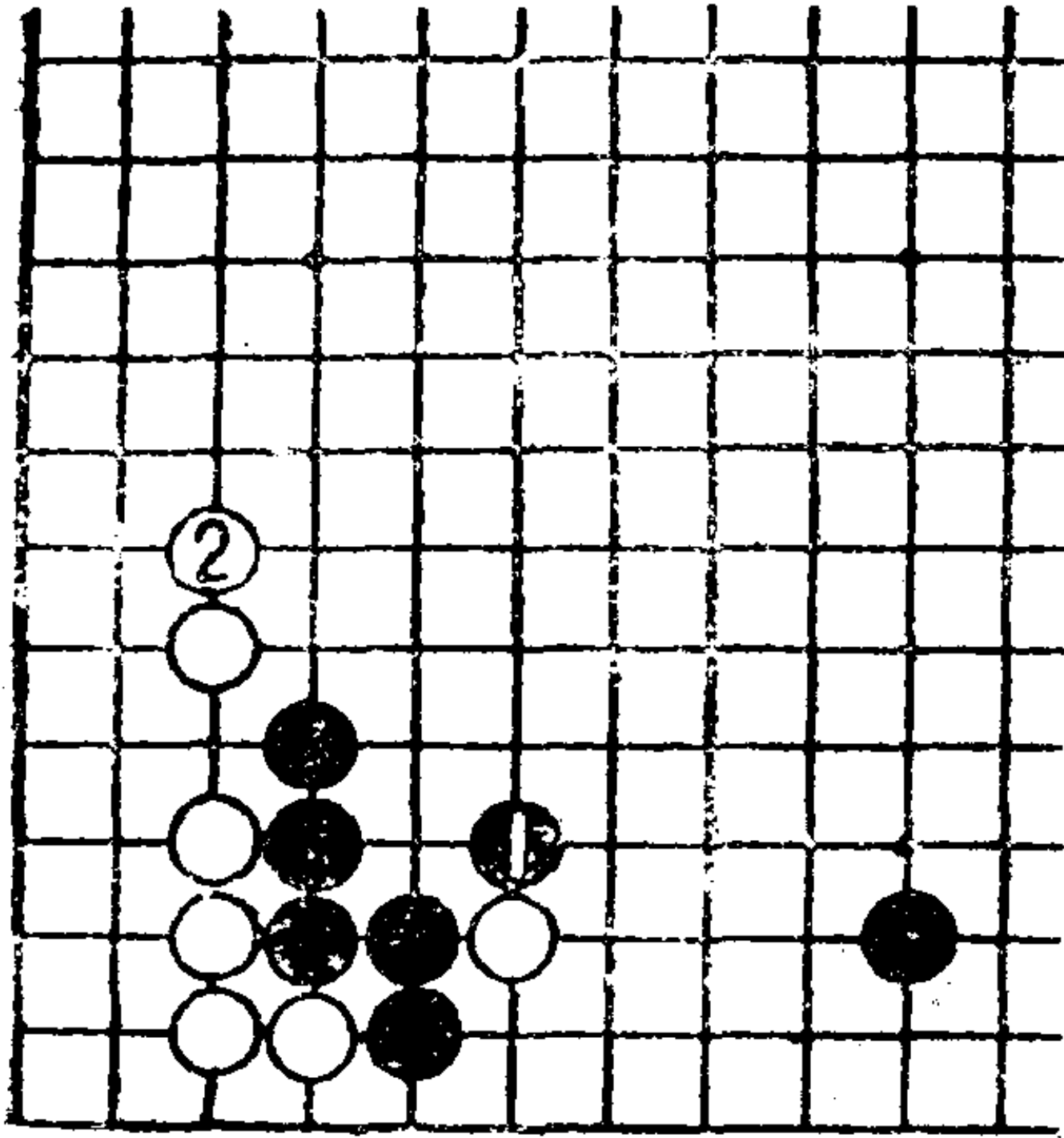


图 9

图 9 由于上述原因，黑 1 时，白也有在 2 位补的。这样，双方就可避免激烈的争夺，黑 1、白 2 看似缓着，实际上却是意味深长的好手。

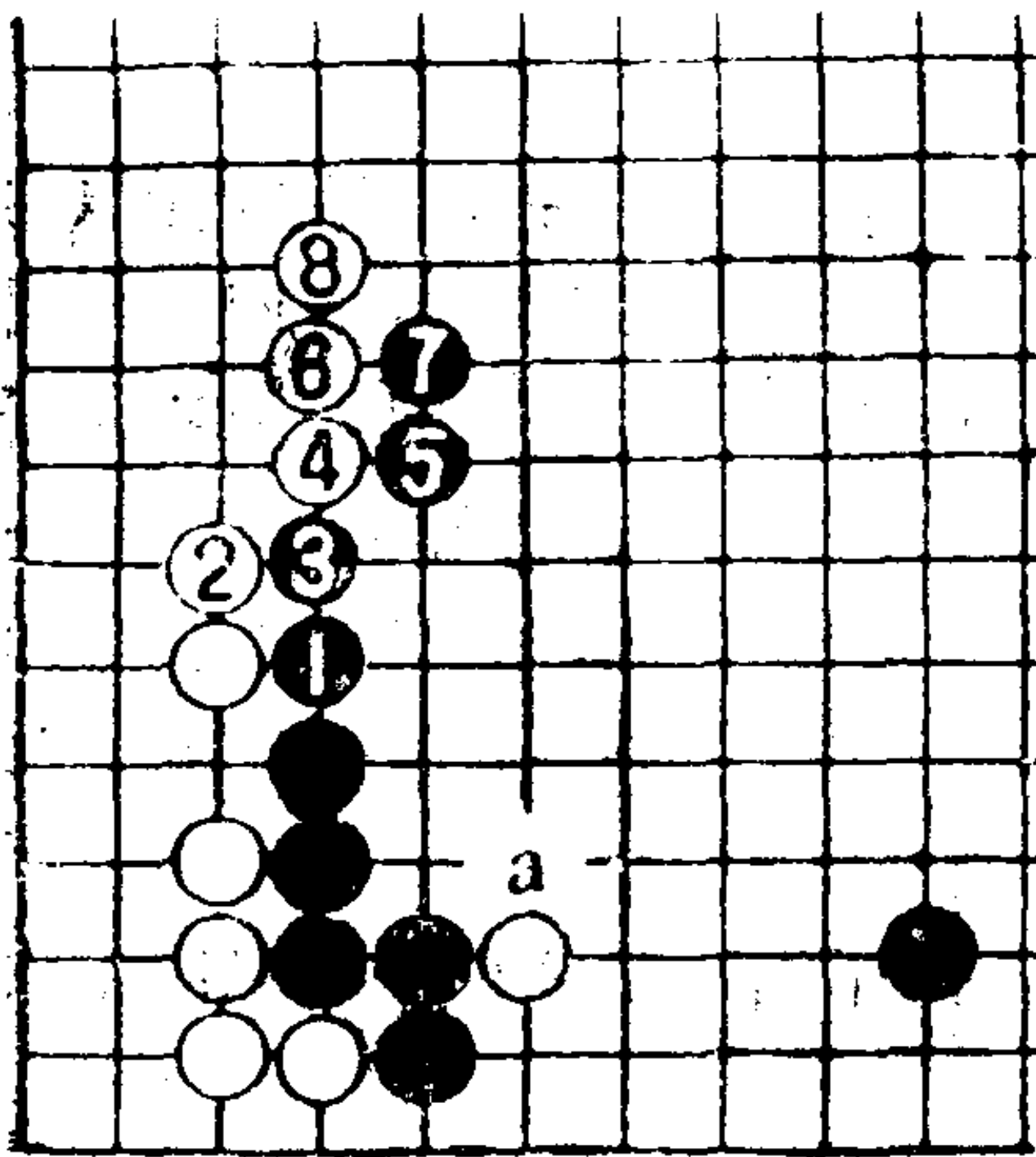


图 10

图 10 黑 1 压也是一法。白 2 守时，黑 3 长、5 扳、7 再长后，黑外势陡长，而左边白的确定地也增加不少。至此黑可省去 a 位的补，如果白出动下边一子，黑即可利用厚势对其进行严厉攻击。

图四十四 渡的手筋 1

图1 下边的黑棋有无联络的良策，是问题之所在。

黑1窥断，占据急所是正解，白⊙一子失去效用。

图2 黑1断打，单刀直入，然而白2反打后，黑联络无望。

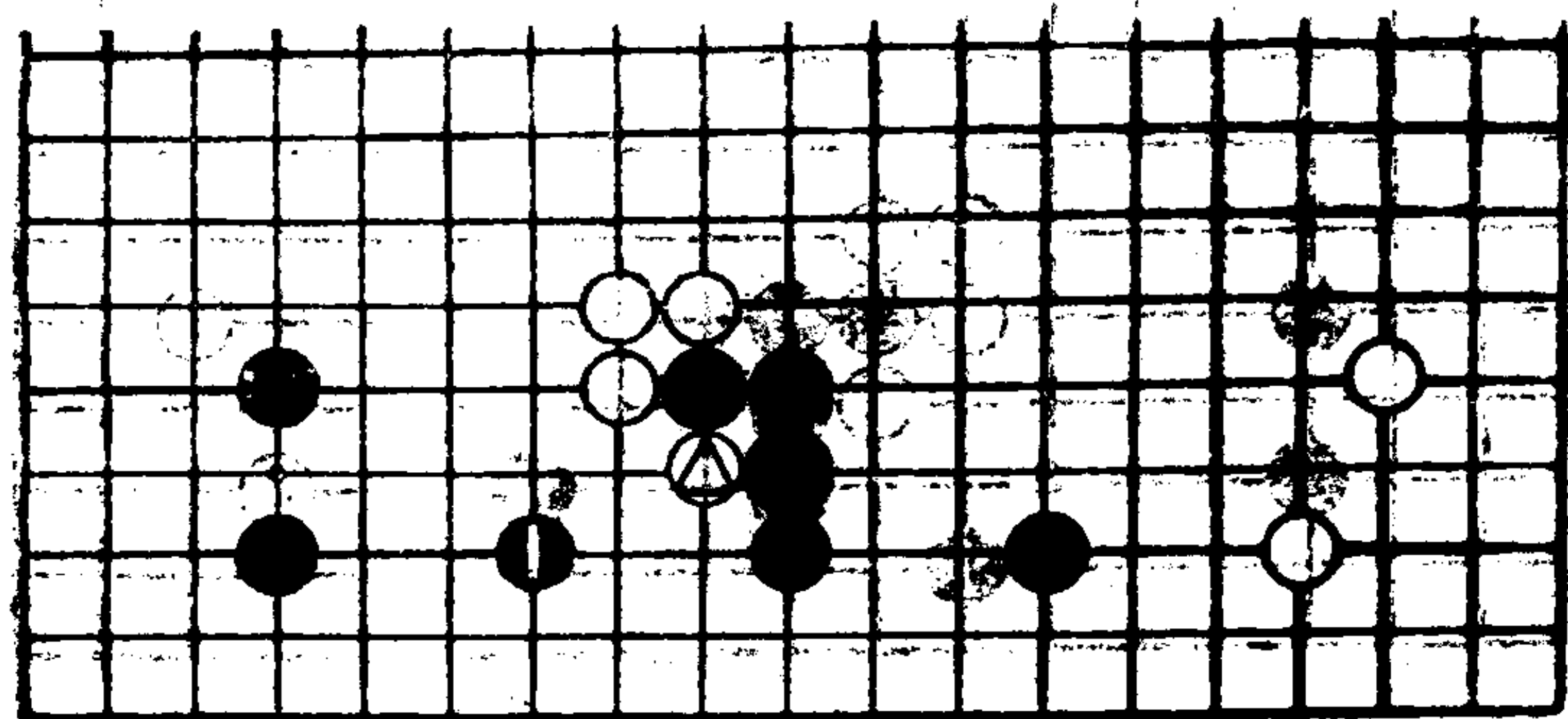


图 1

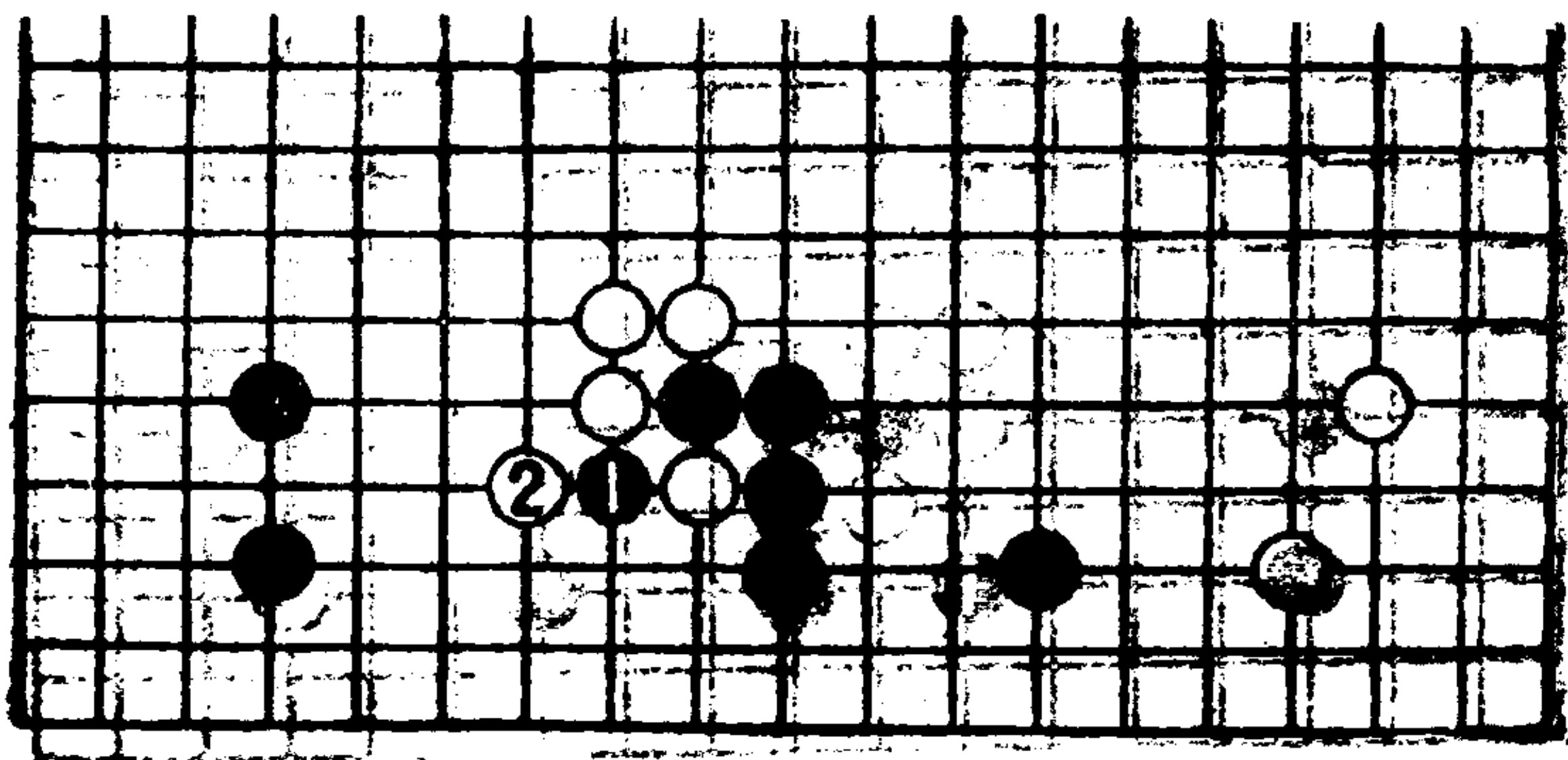


图 2

图3 黑1在二线上飞渡也是一形，但白有a位阻渡的借用，即可将黑压在低位。这样黑尽管取得联络，但十分委屈。

图4 黑1虚枷，坚实。看似很好，实际上离左下角黑势尚远，明显存在缺陷。与图1正解相比，仅一路之差，结果却迥然相异。

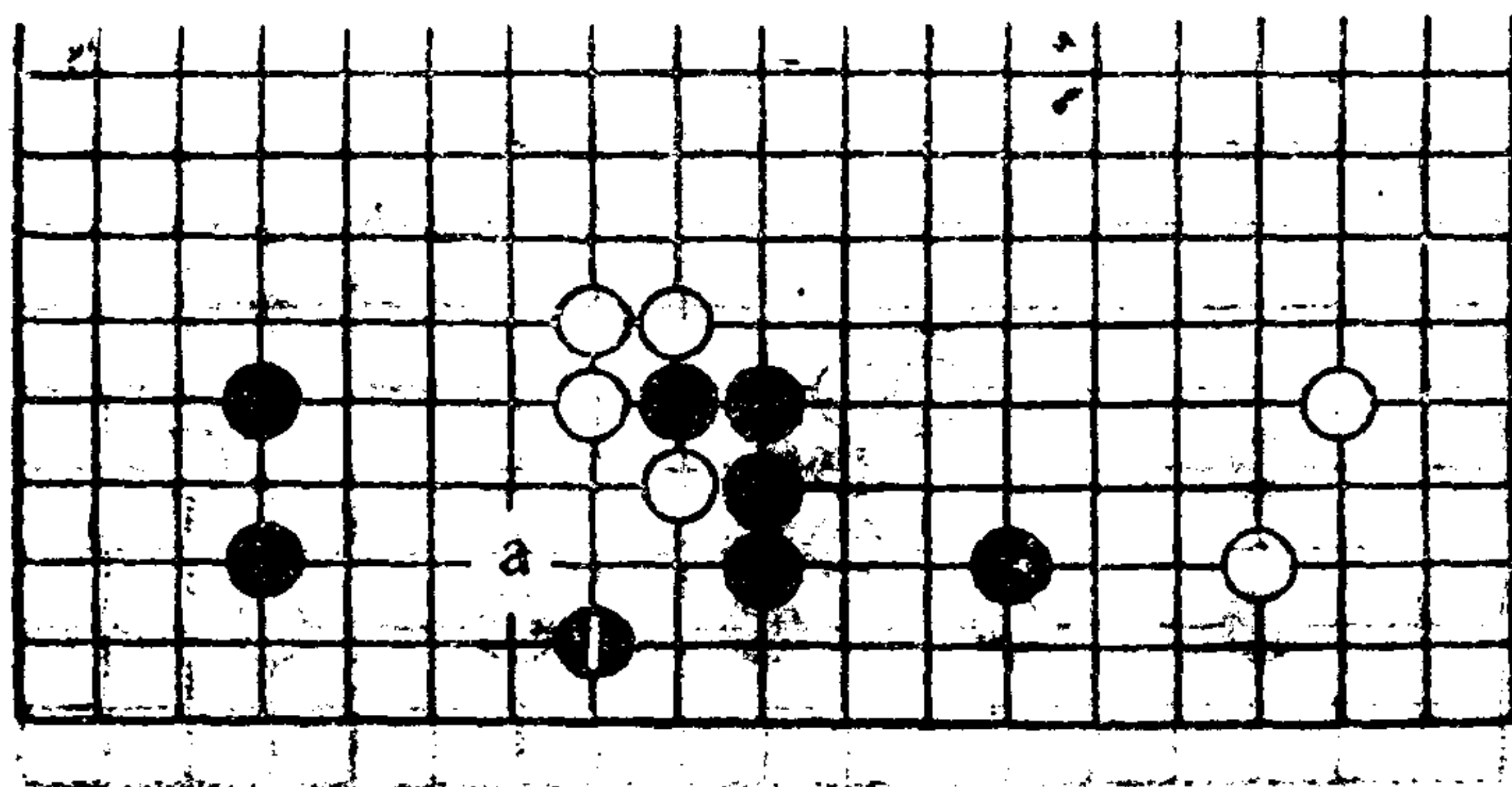


图3

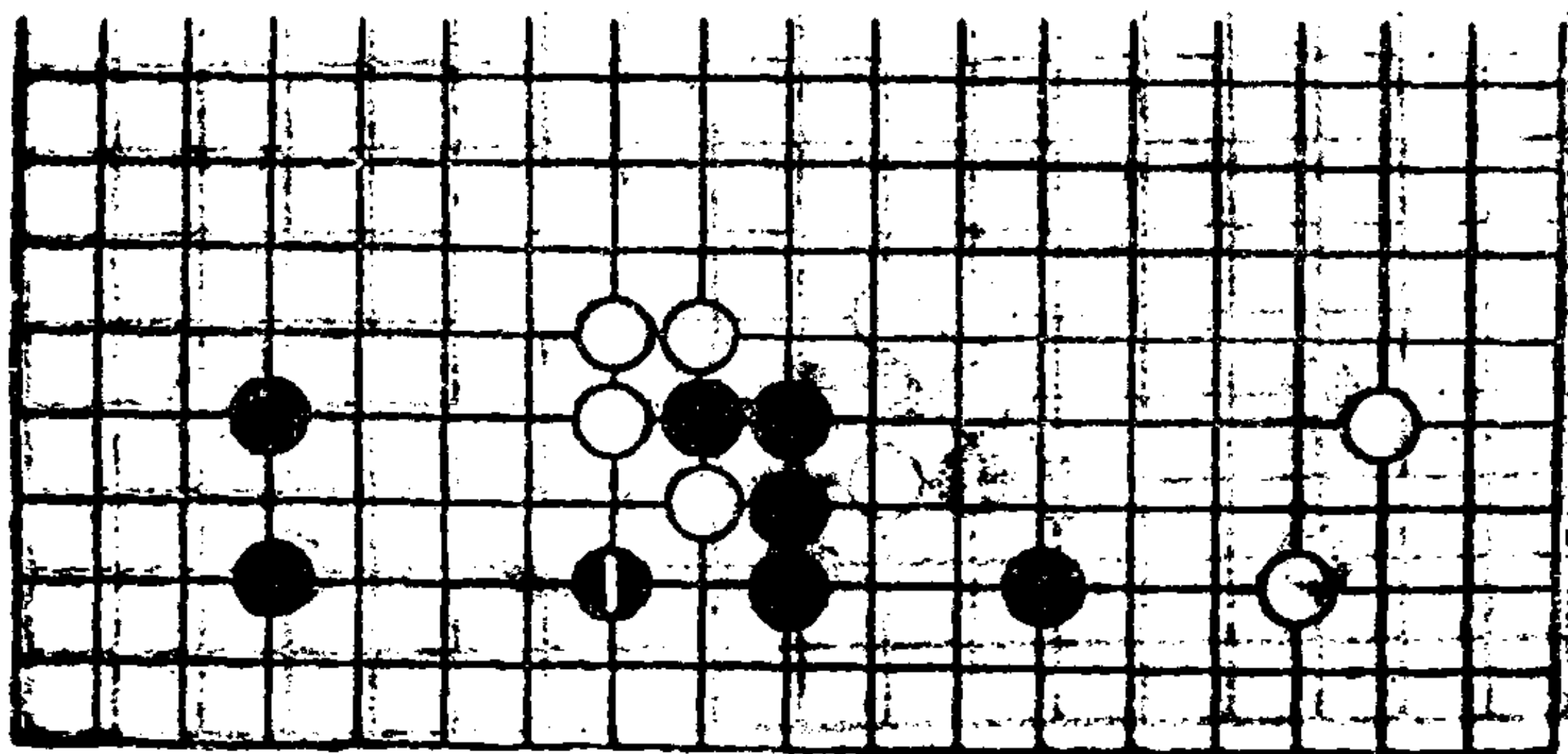


图4

图5（续图4） 白1靠时，黑2断打是俗手。白3退后，如再被白在a位打，黑非常不利，所以黑只能于a位立下，万般无奈矣。

图6 黑1扳别无它法，白2连扳，尽管会遇到一些麻烦，但白可以此为基础，破下边的黑地。黑3打时，白4反打，至白6止，黑角被碰伤。

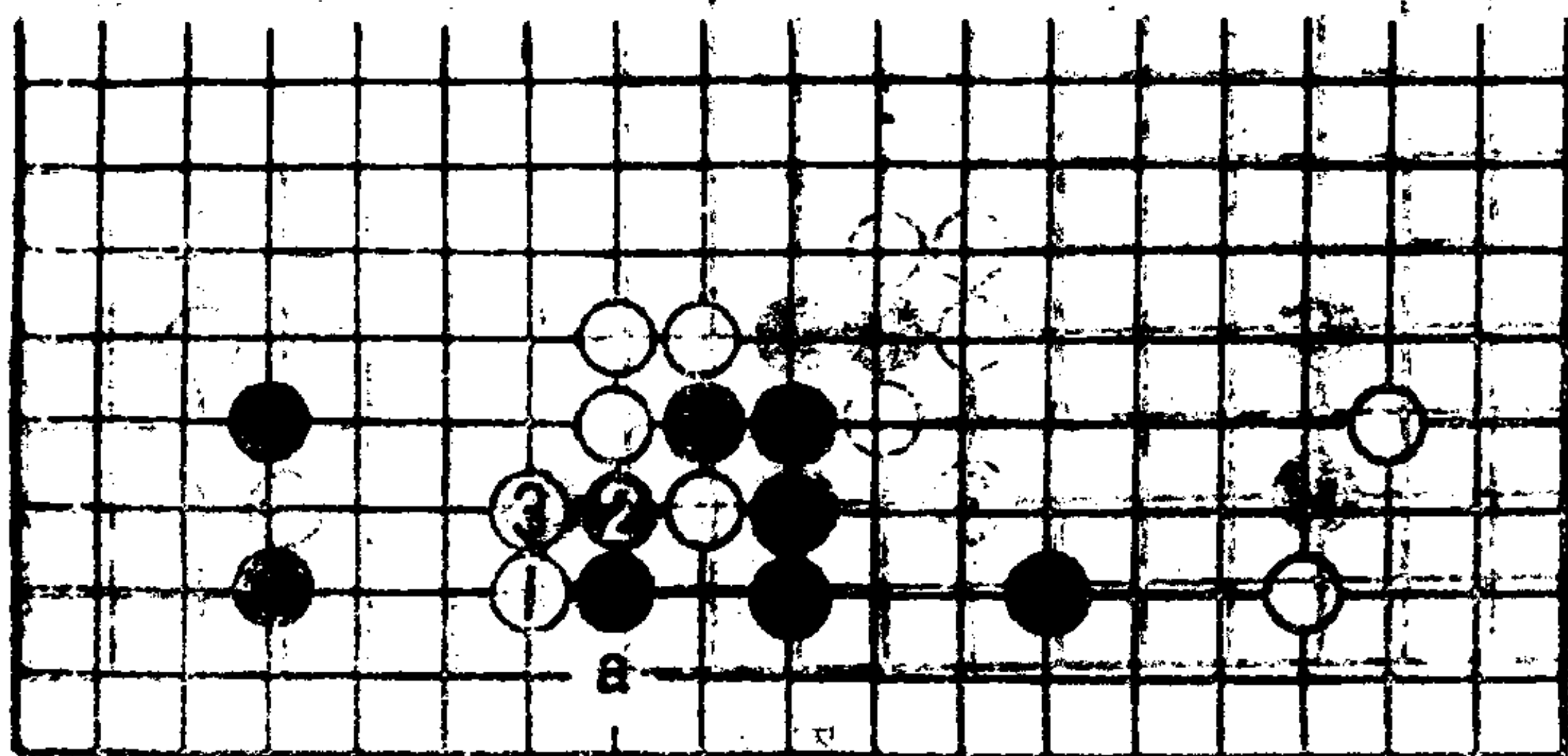


图 5

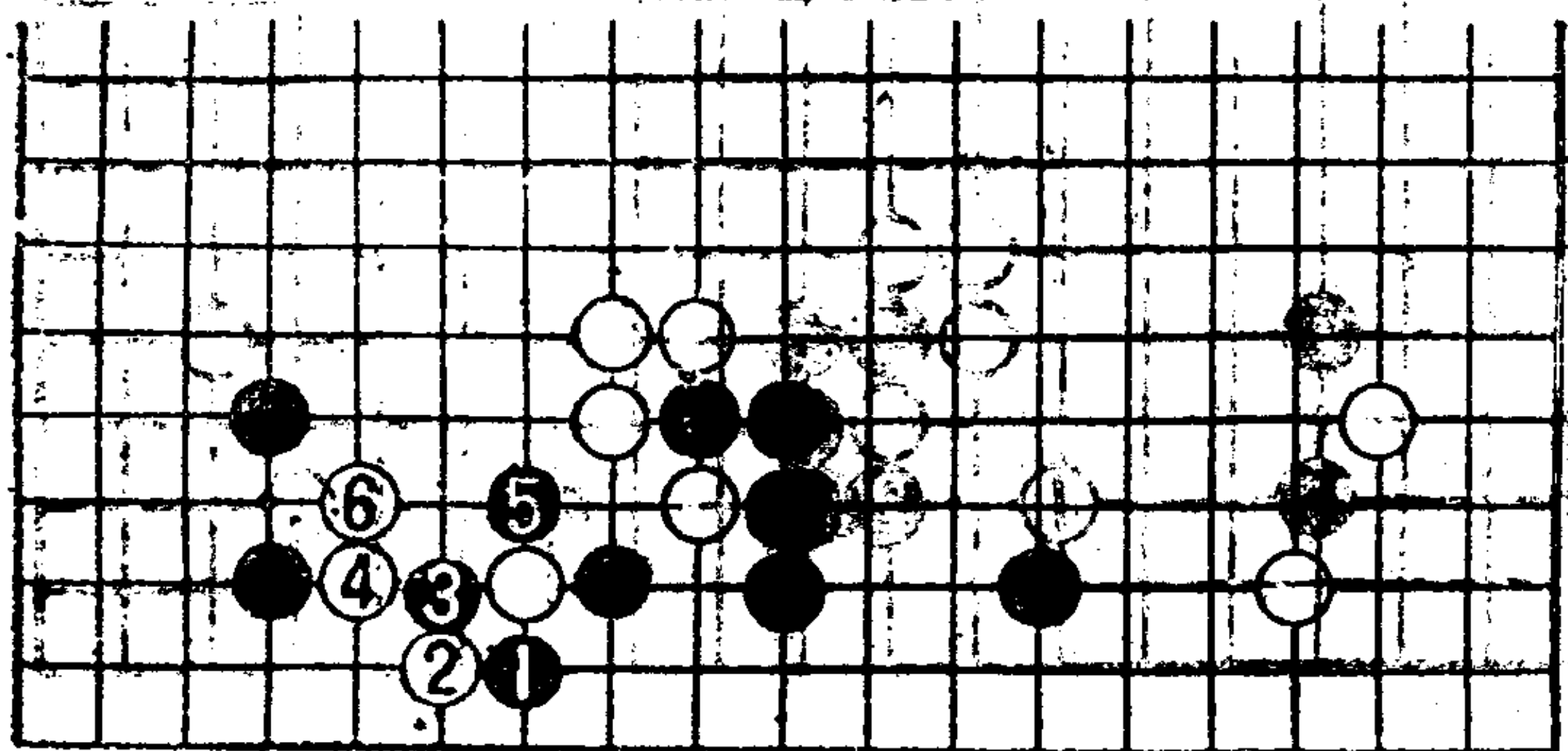


图 6

图7 黑如脱先，白如何阻渡颇有讲究。如白1虎，不好。因为黑a刺后，白棋缺乏生气。

图8 白1飞阻渡是好手，与图1中黑1渡的位置相同，正是“敌之急所乃我之急所”。黑2打时，白可脱先。黑2若改投它处，则白在2位立，即可在下边扎根。

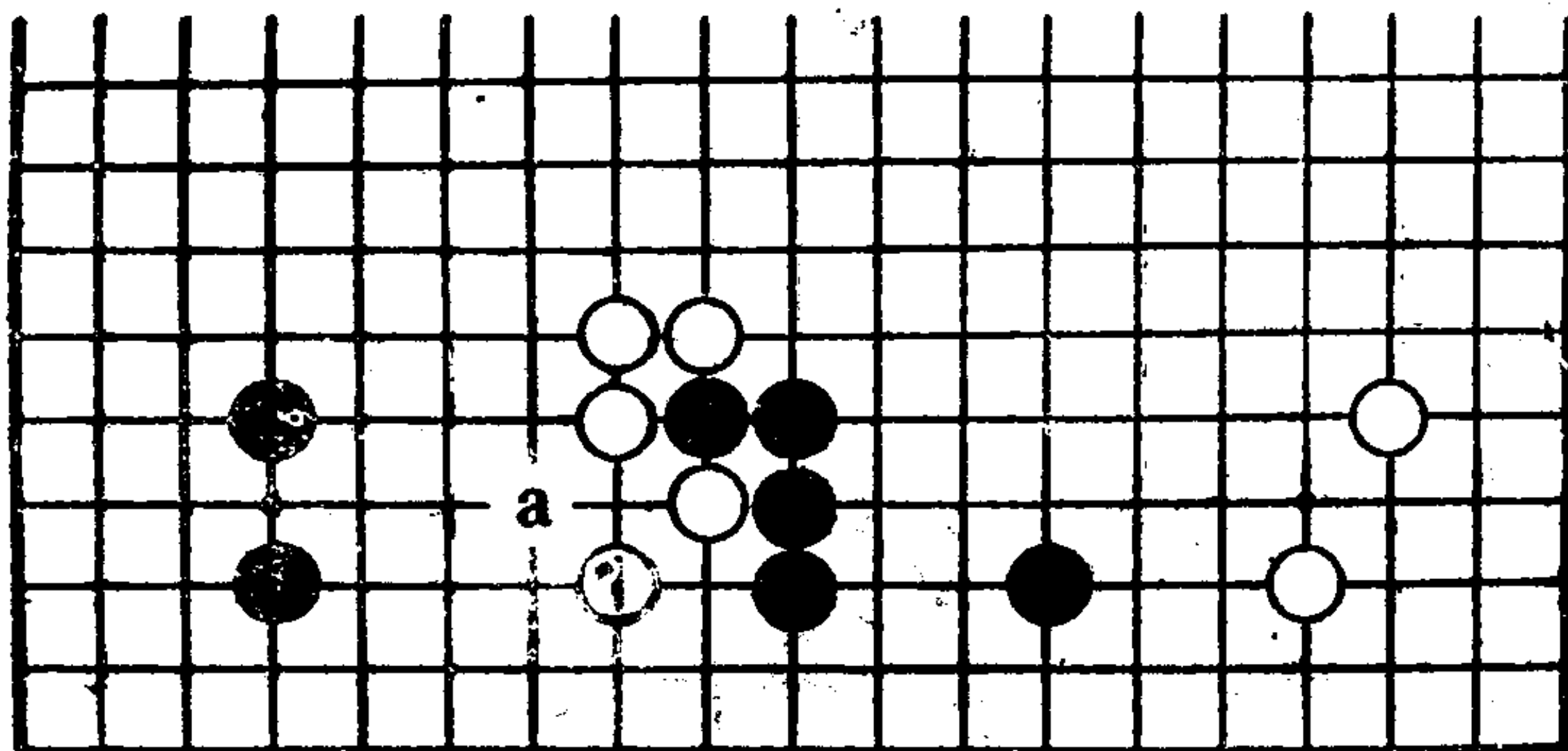


图 7

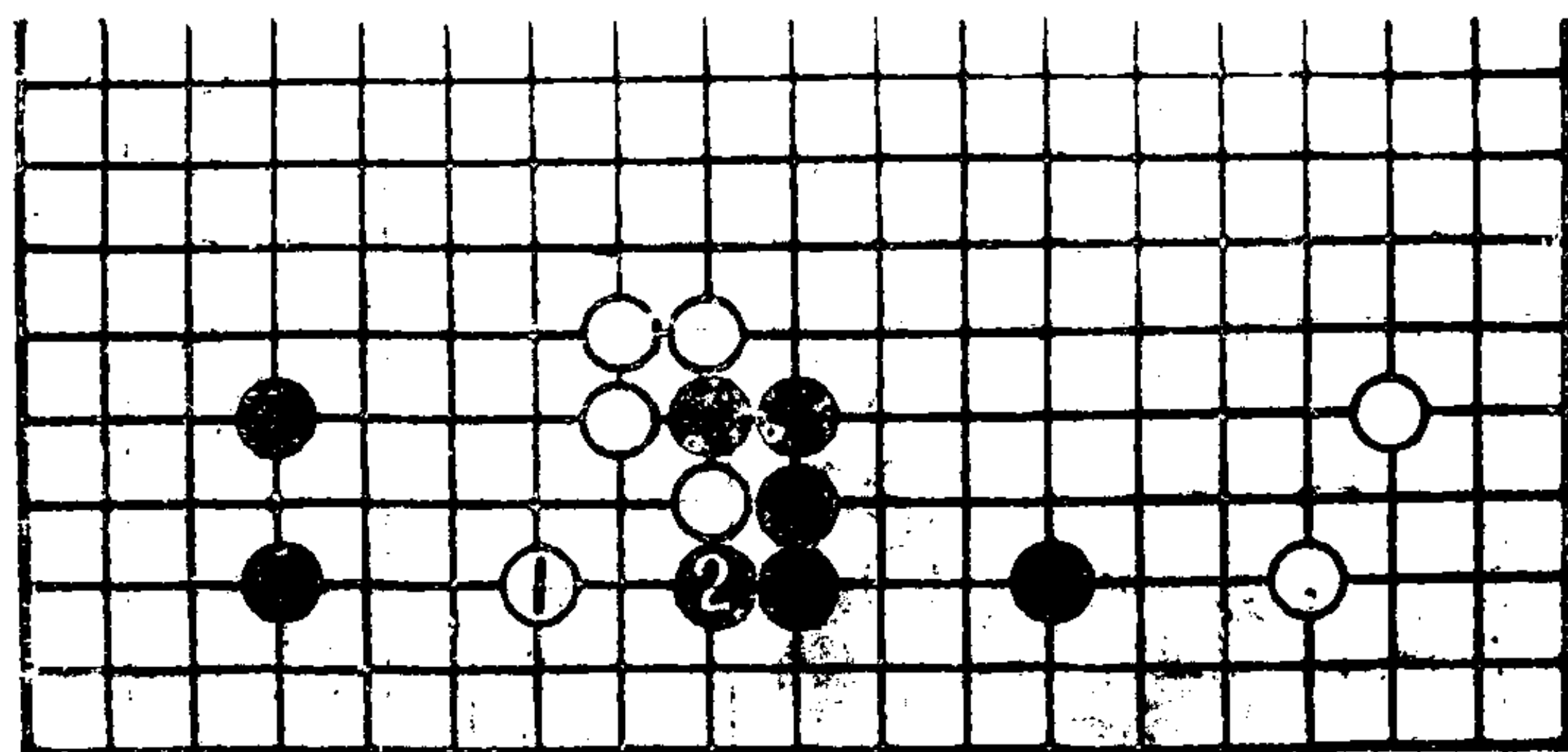


图 8

四十五 渡的手筋 2

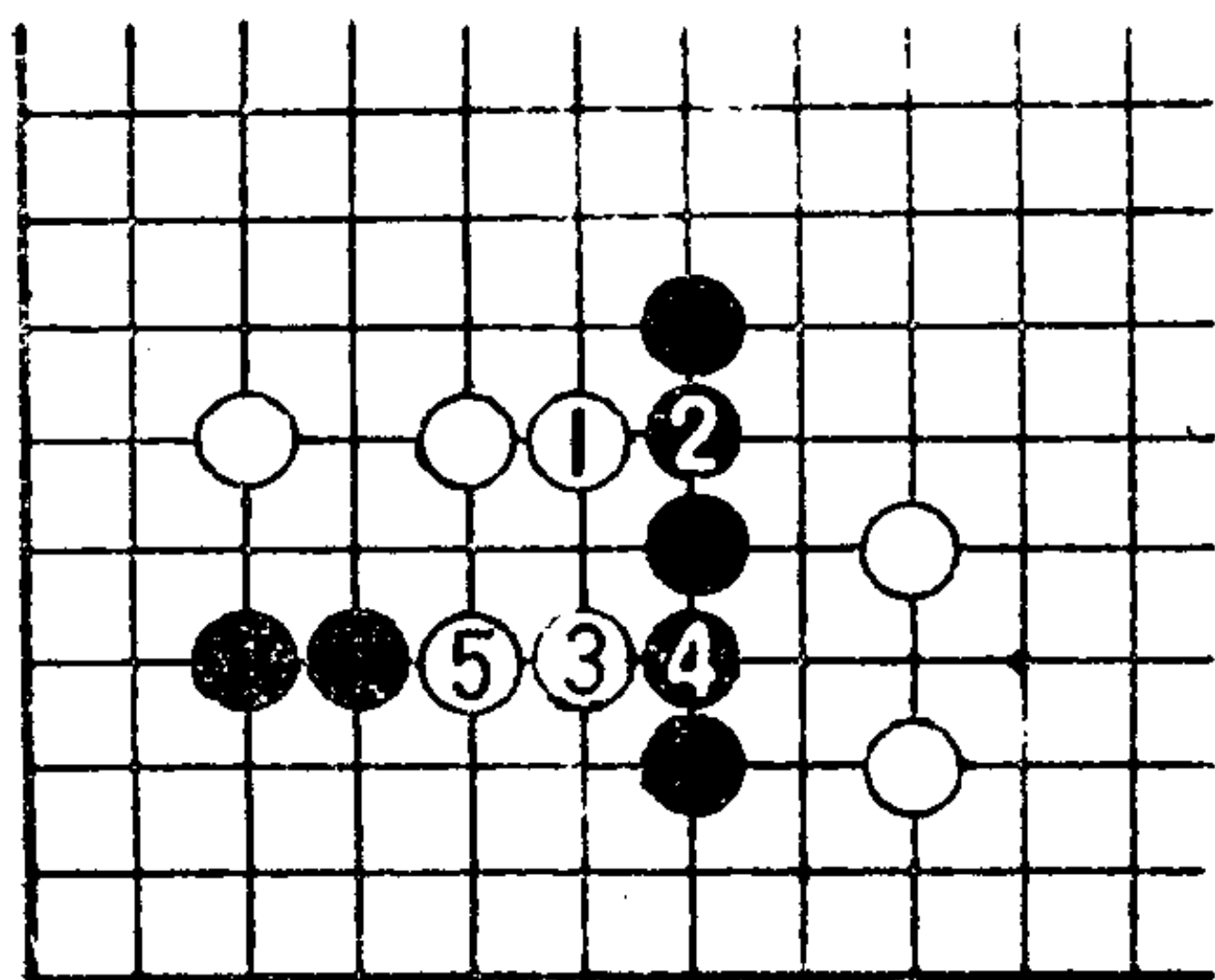


图 1

图 1 白 1 刺是富有策略的一手，黑 2 连时，白攻角准备就绪。白 3 刺、5 双，黑角被孤立。接着——

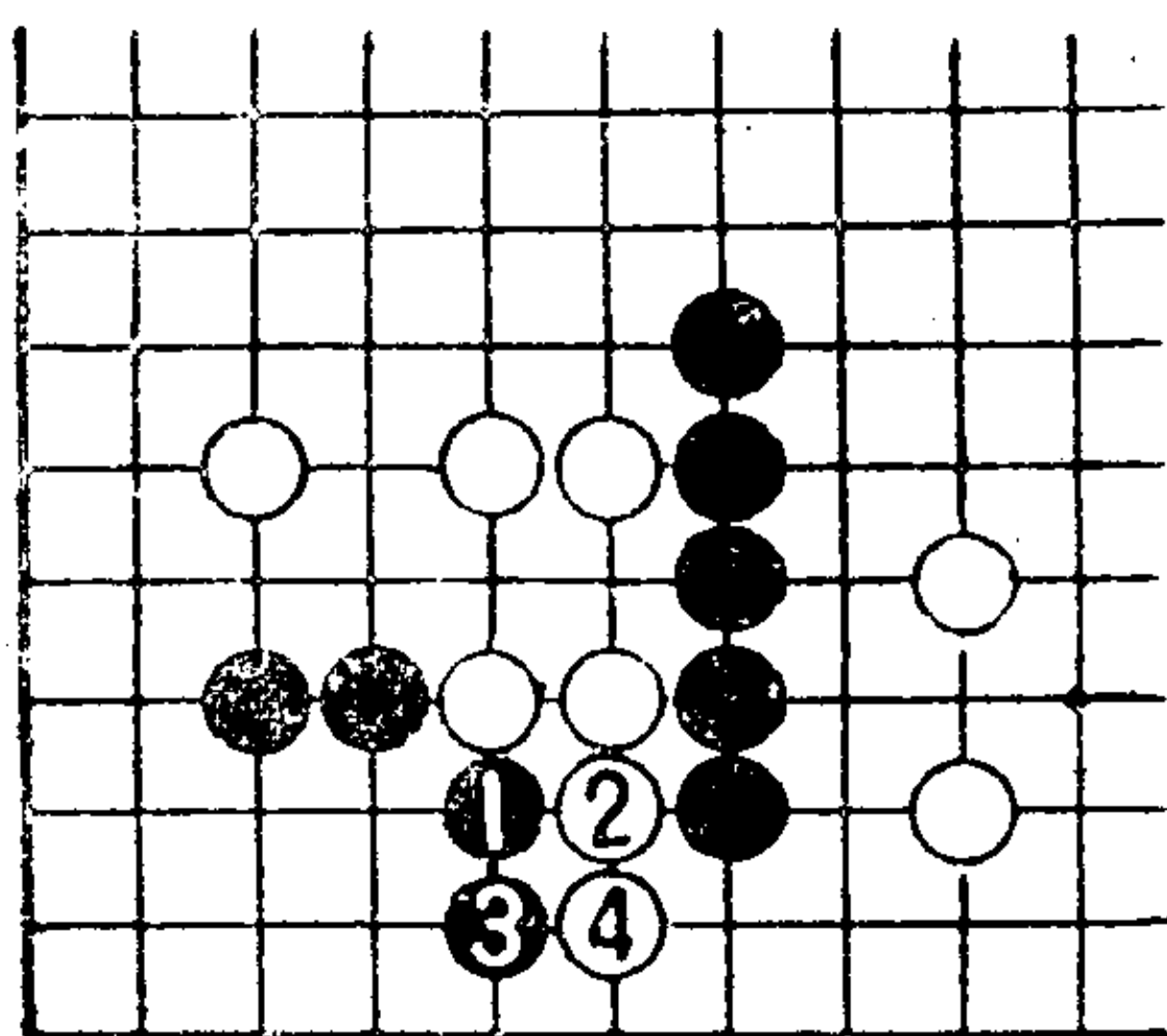


图 2

图 2 初学者通常会在 1 位扳，但被白 2、4 无情冲断，中央黑棋成棒形孤棋，角上也不安定，黑大失败。

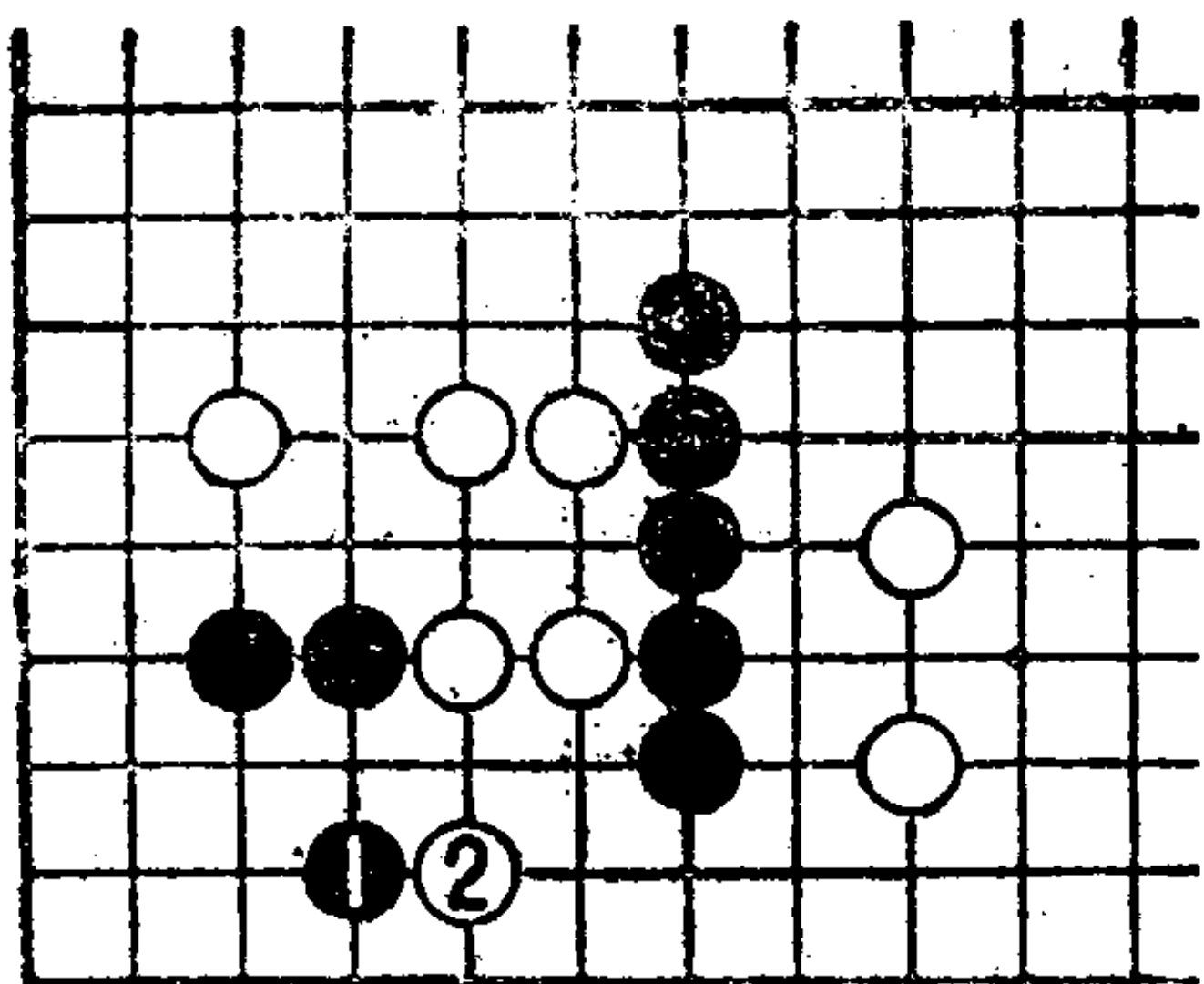


图 3

图 3 黑 1 跳下，企图保全角地，此结果比图 2 好，但白 2 靠后，黑无趣，黑 1 的下法值得斟酌。

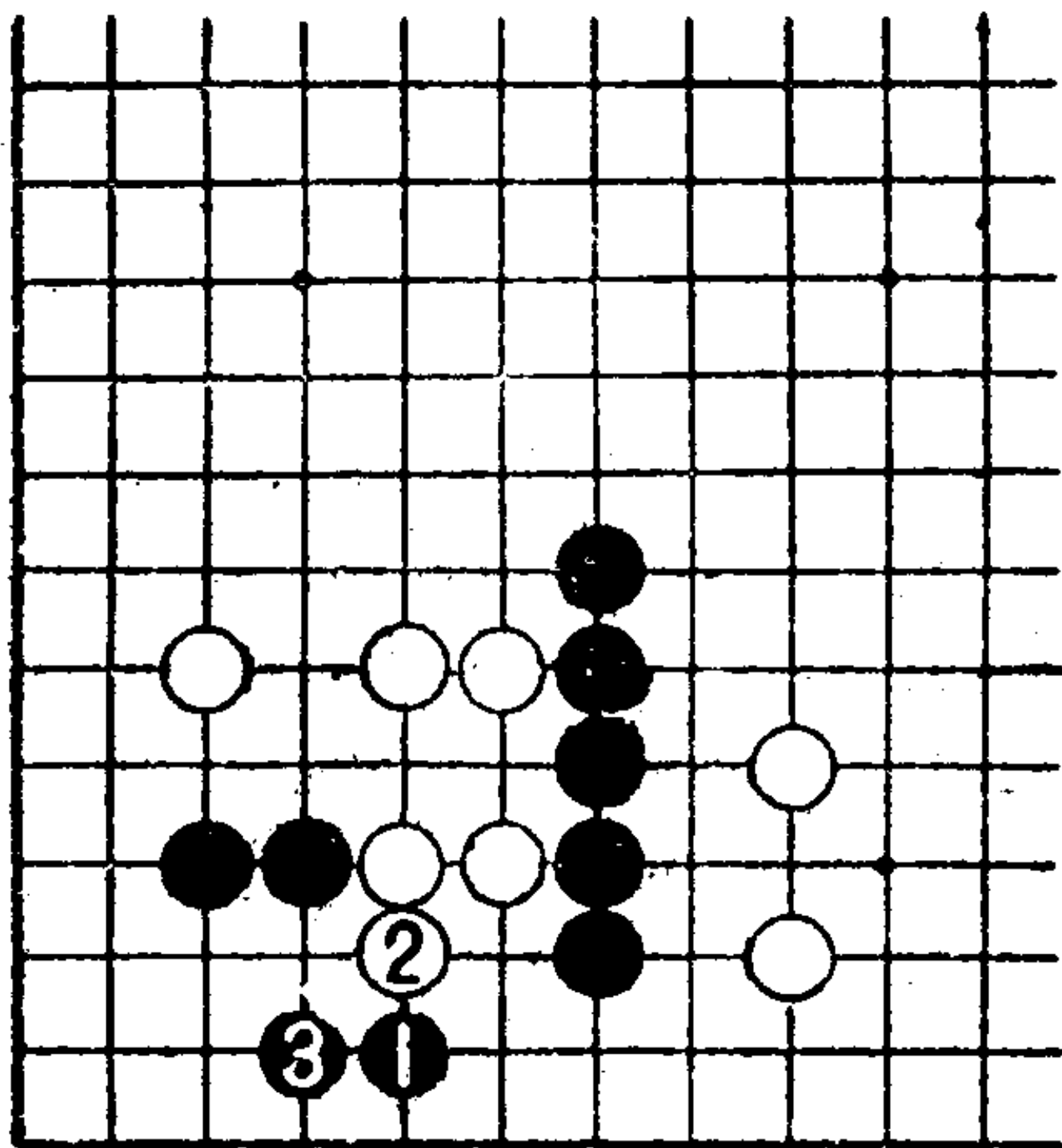


图 4

图 4 黑 1 飞是渡的手筋，白 2 顶时，黑 3 从容退回，黑 1 的飞大放异彩。

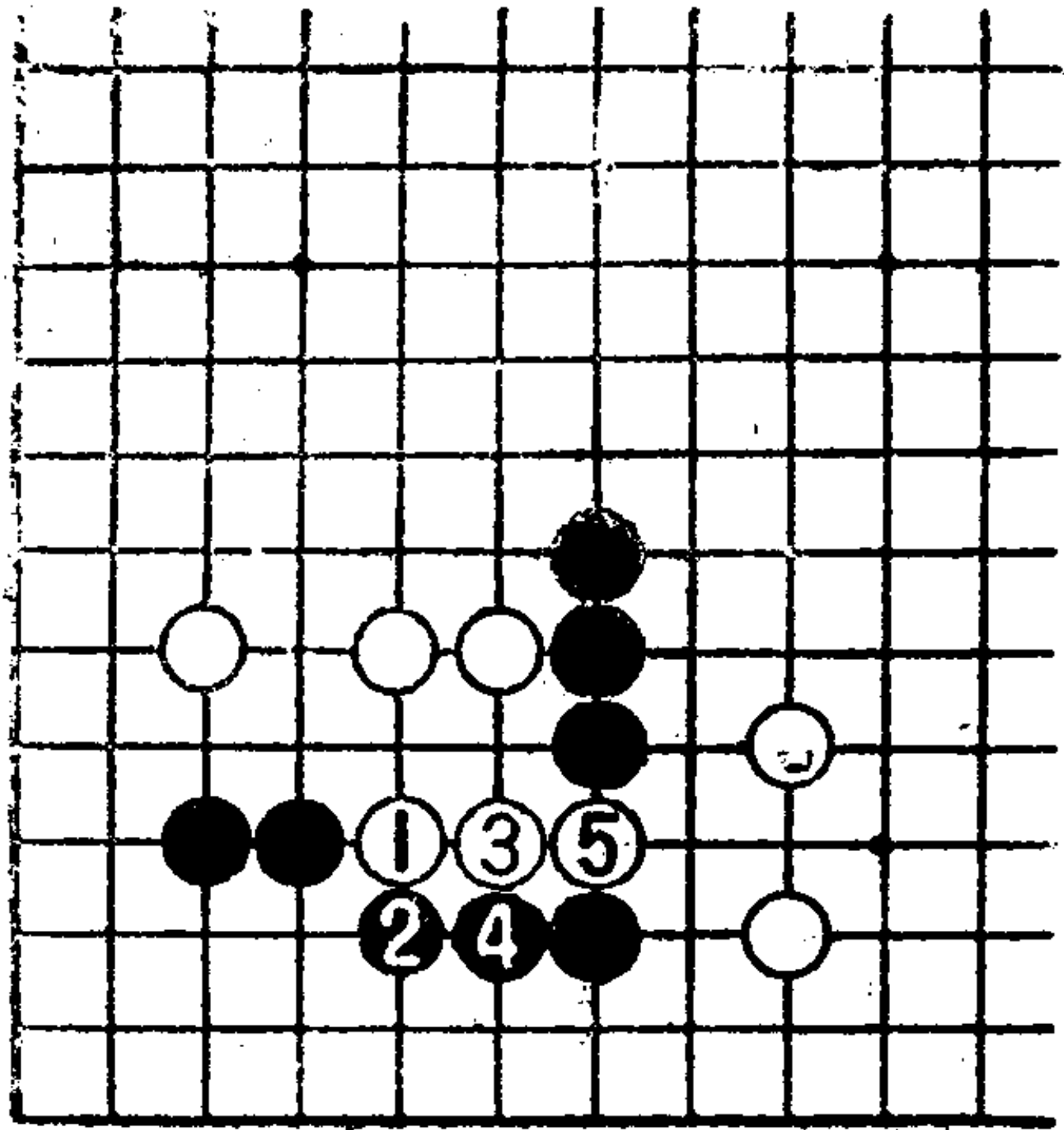


图 5

图 5 对于白 1 靠，稍不留心就会导致危机，黑 2 当然是大恶手。白 3 双时，黑 4 在下边连，则白 5 冲断，黑 4 如改在 5 位连，则白于 4 位冲下。

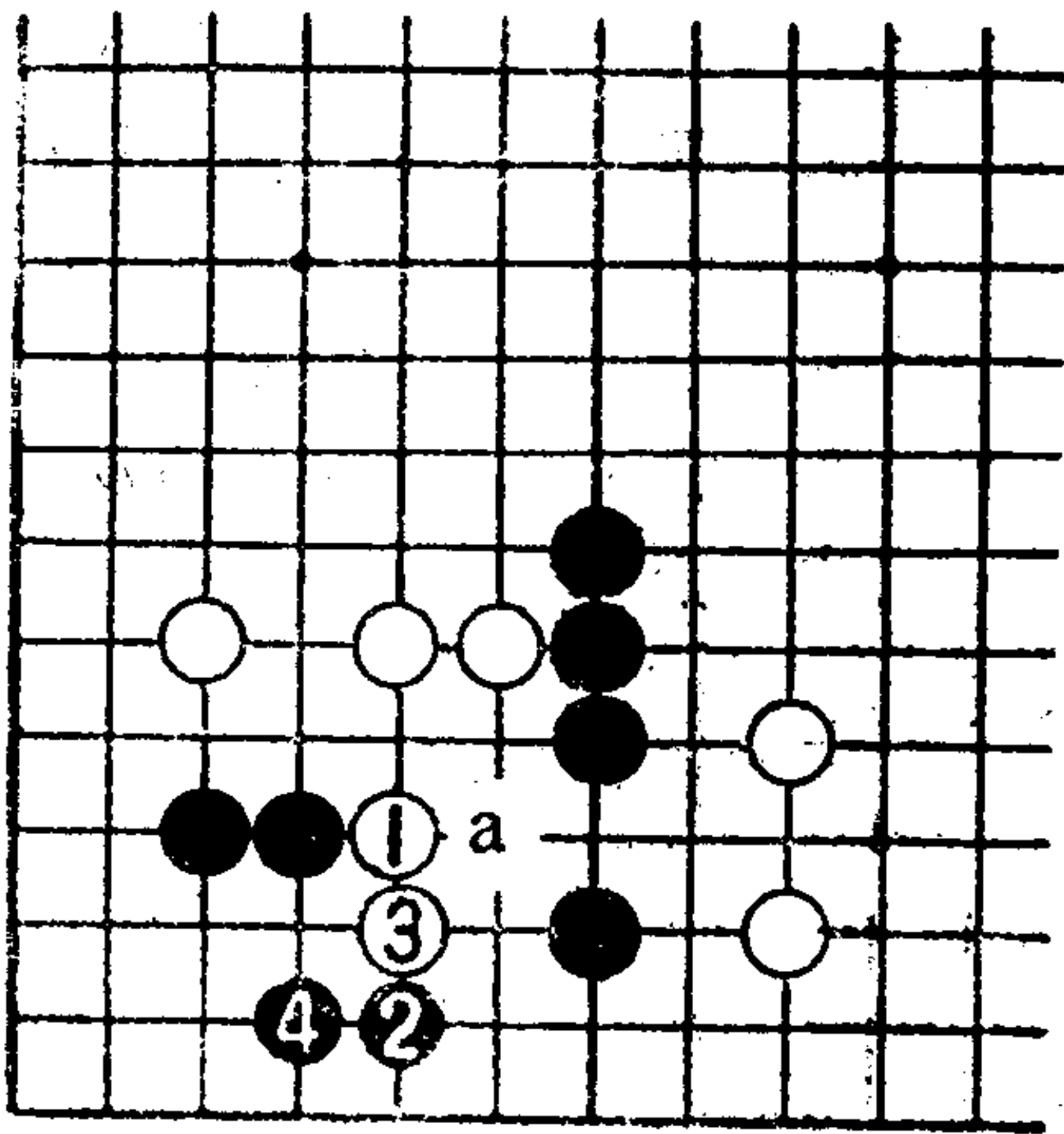


图 6

图 6 白不在 a 位刺而于 1 位靠，出手不俗。如前所述黑 2 飞仍是渡的手筋。黑 4 退虽可渡过，但存有隐患。请您找出此后白的妙手。

图7 白1、黑2
 的交换不行：白劳而无
 功，与图4同形，黑已
 取得联络，而且白1拐
 成愚形三角，让黑2接
 后，黑势力陡增，故此
 交换白大亏。

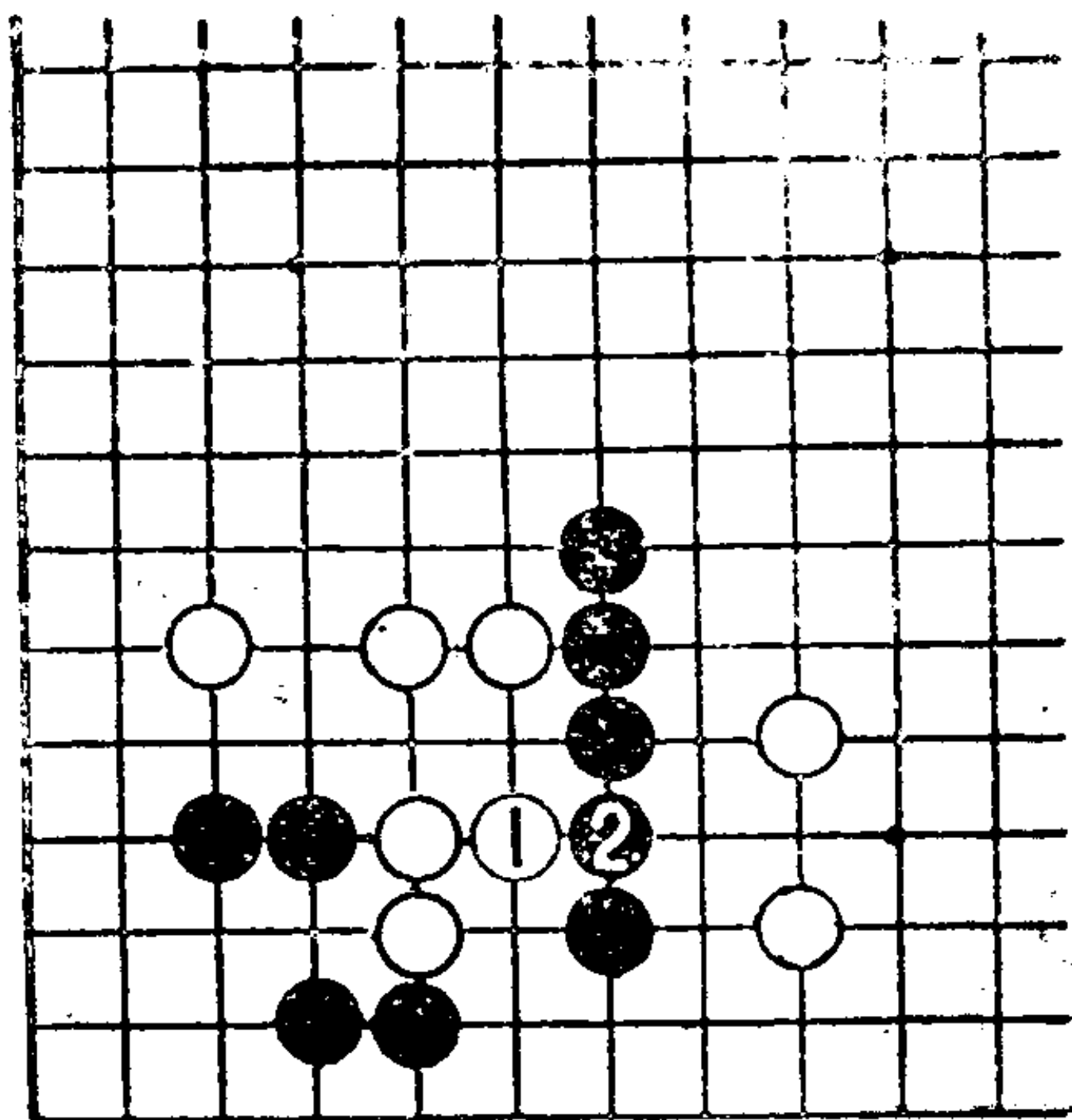


图 7

图8 白1挖入，
 黑手足无措，黑2外打
 时，白3连，黑4粘，
 白5分断中央黑三子。
 白1也可不立即行动，
 黑总是欠着一笔债。

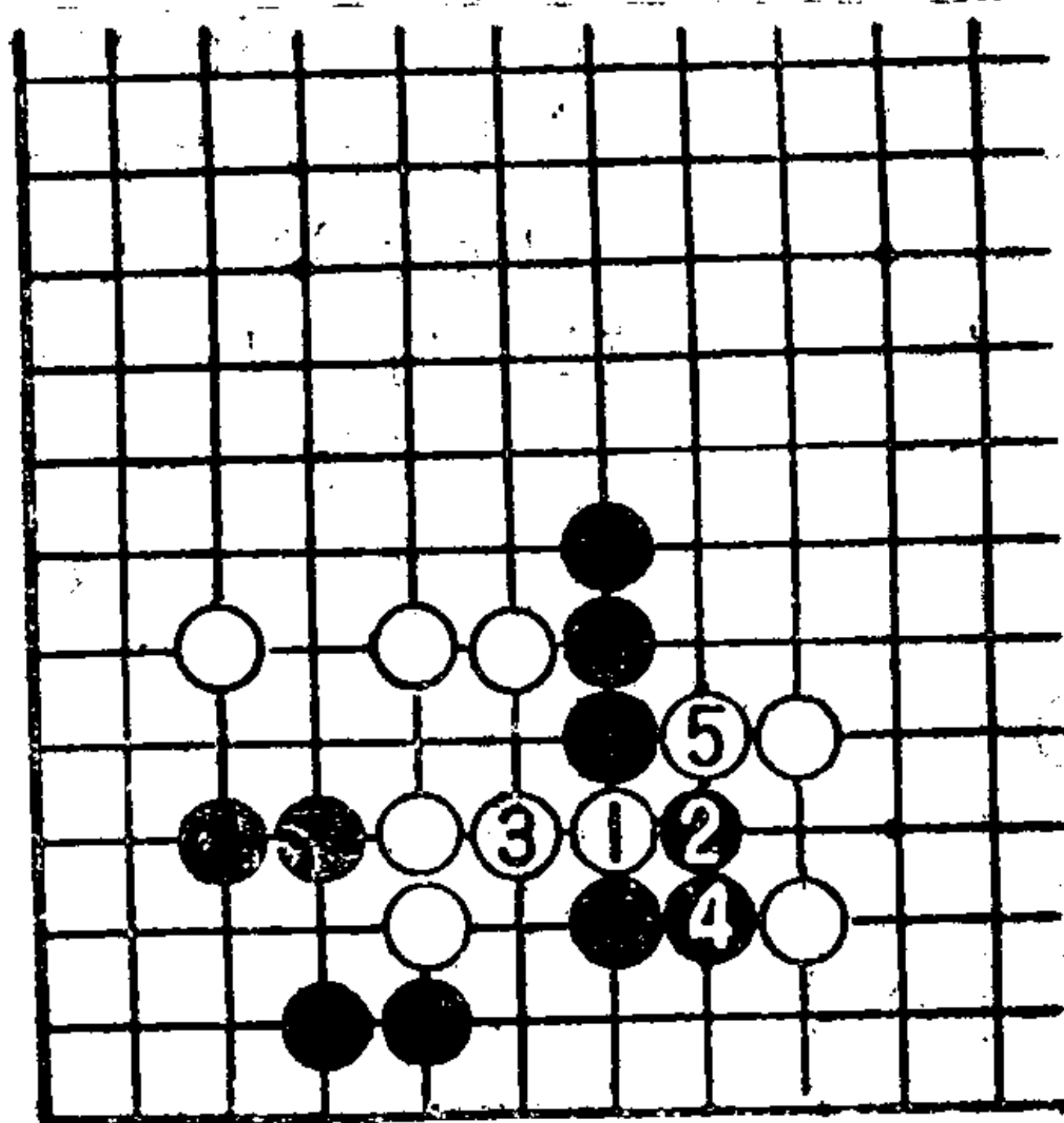


图 8

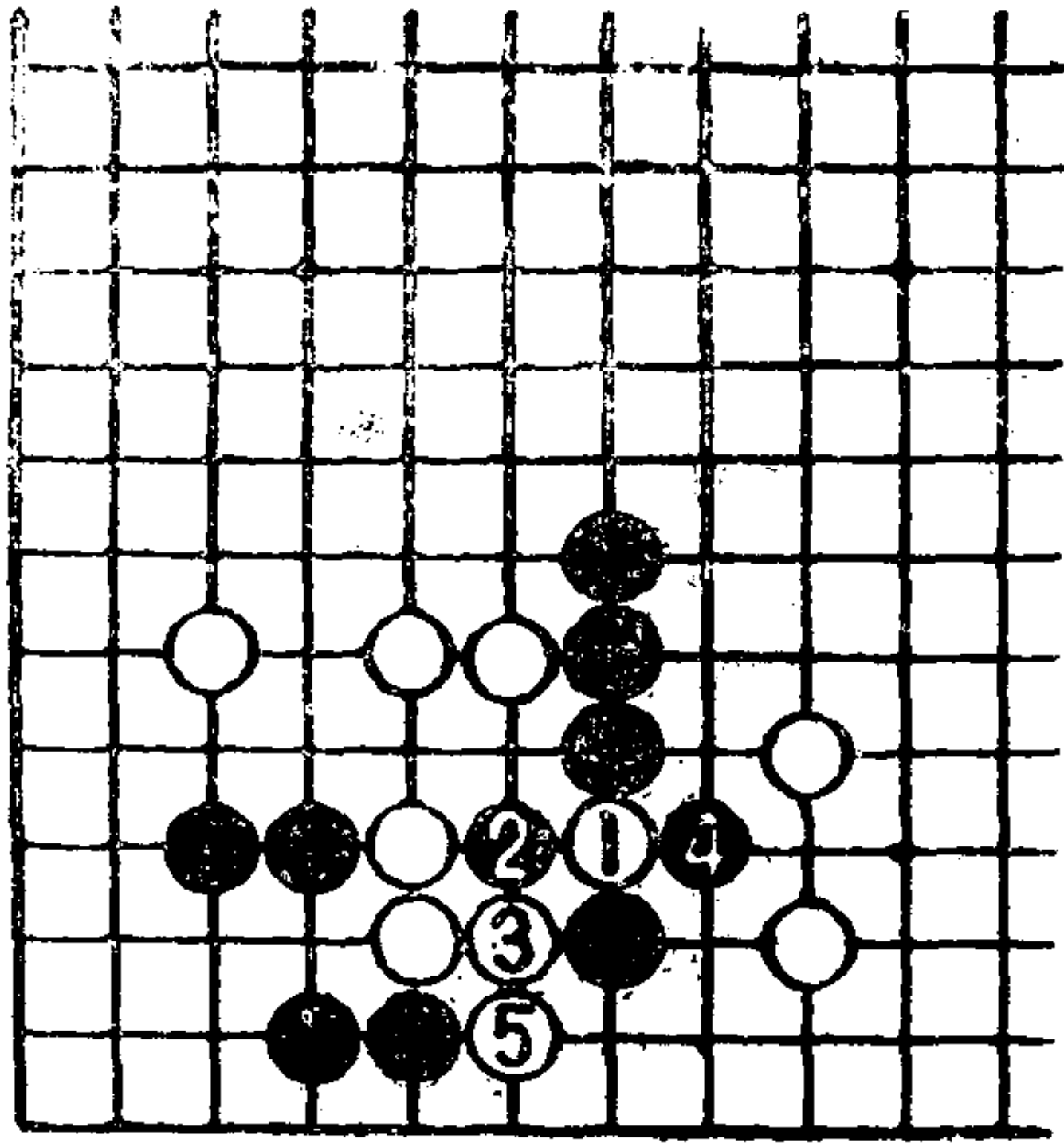


图 9

图 9 黑 2 内打时，白 3 反打，黑 4 提一子，白 5 挡下，分断黑棋。此形与图 8 相同，中央黑数子被断。白亦可不立即行动。因为黑有被白于 1 位挖断的顾虑，所以在中央行棋时，黑不能肆无忌惮。

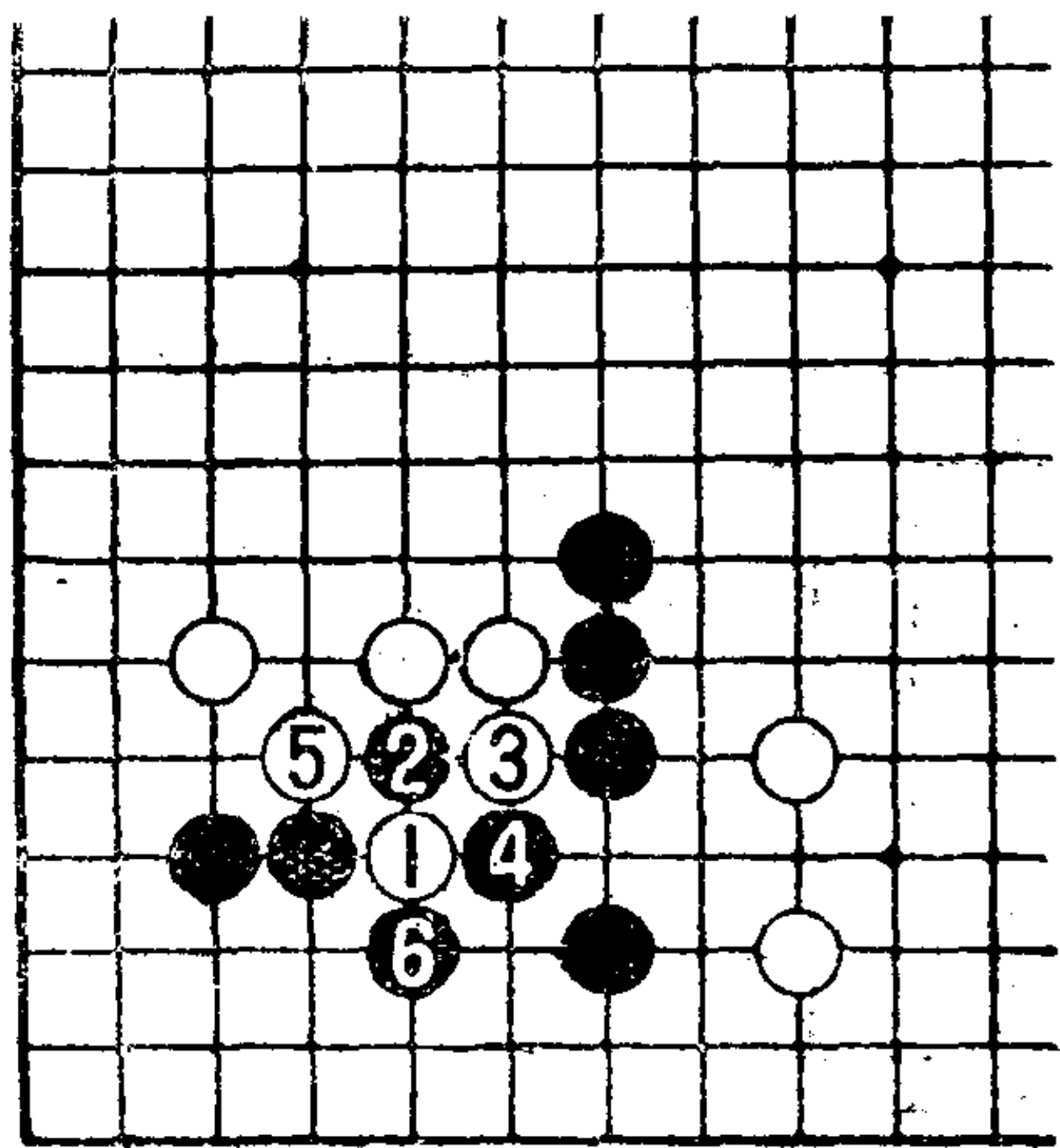


图 10

图 10 白 1 靠时，黑 2 挖是好手，白 3 只好打，黑 4 断打，白 5 提一子，黑 6 虎成理想形，至此，角上尽成黑地，白不好。白 5 如改于 6 位长出，无理。

四十六 有效的粘

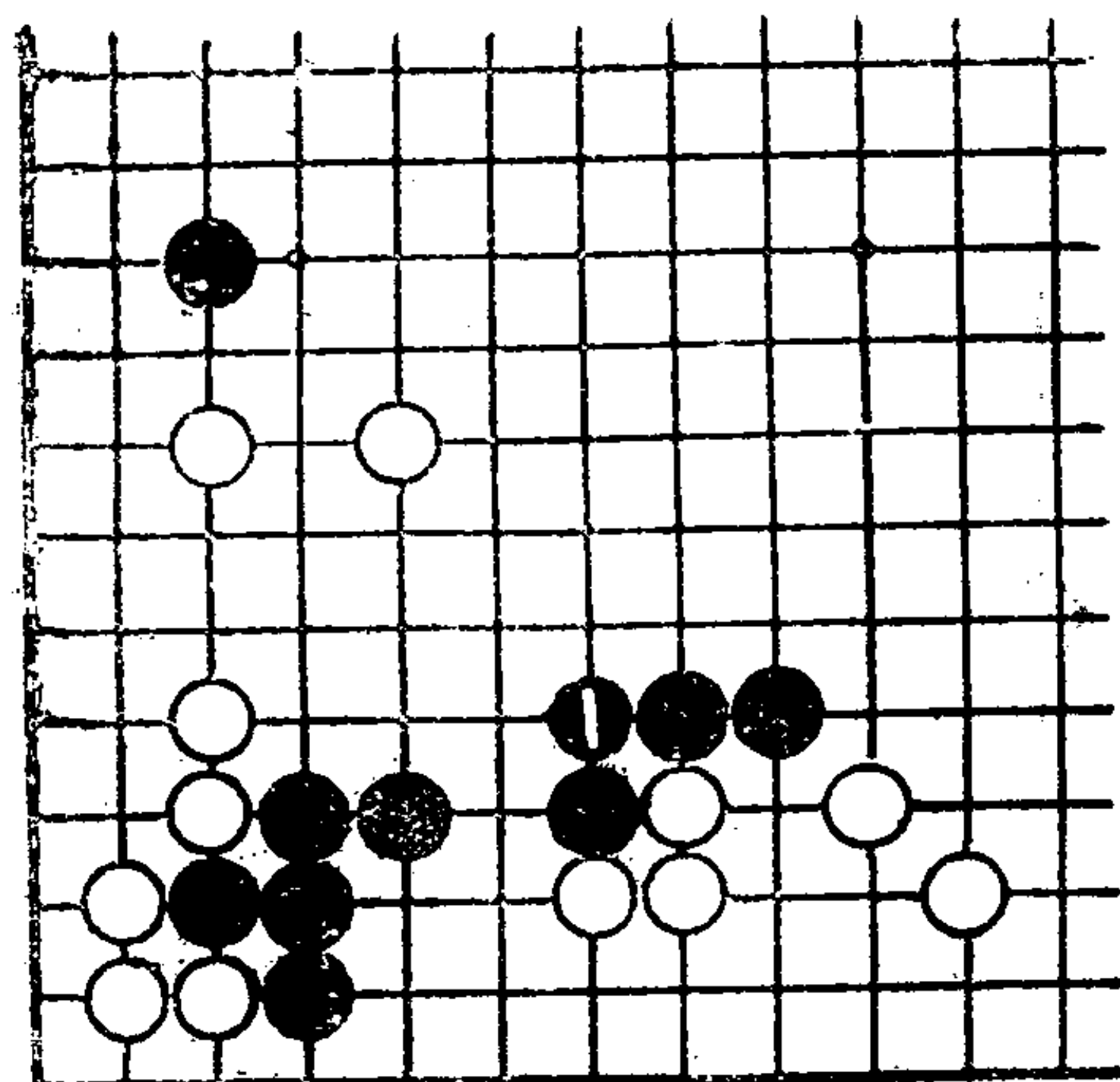


图 1

图 1 粘有实粘、虚粘、硬粘、软粘等种种粘法。此场合，黑 1 实粘，并不是好手。

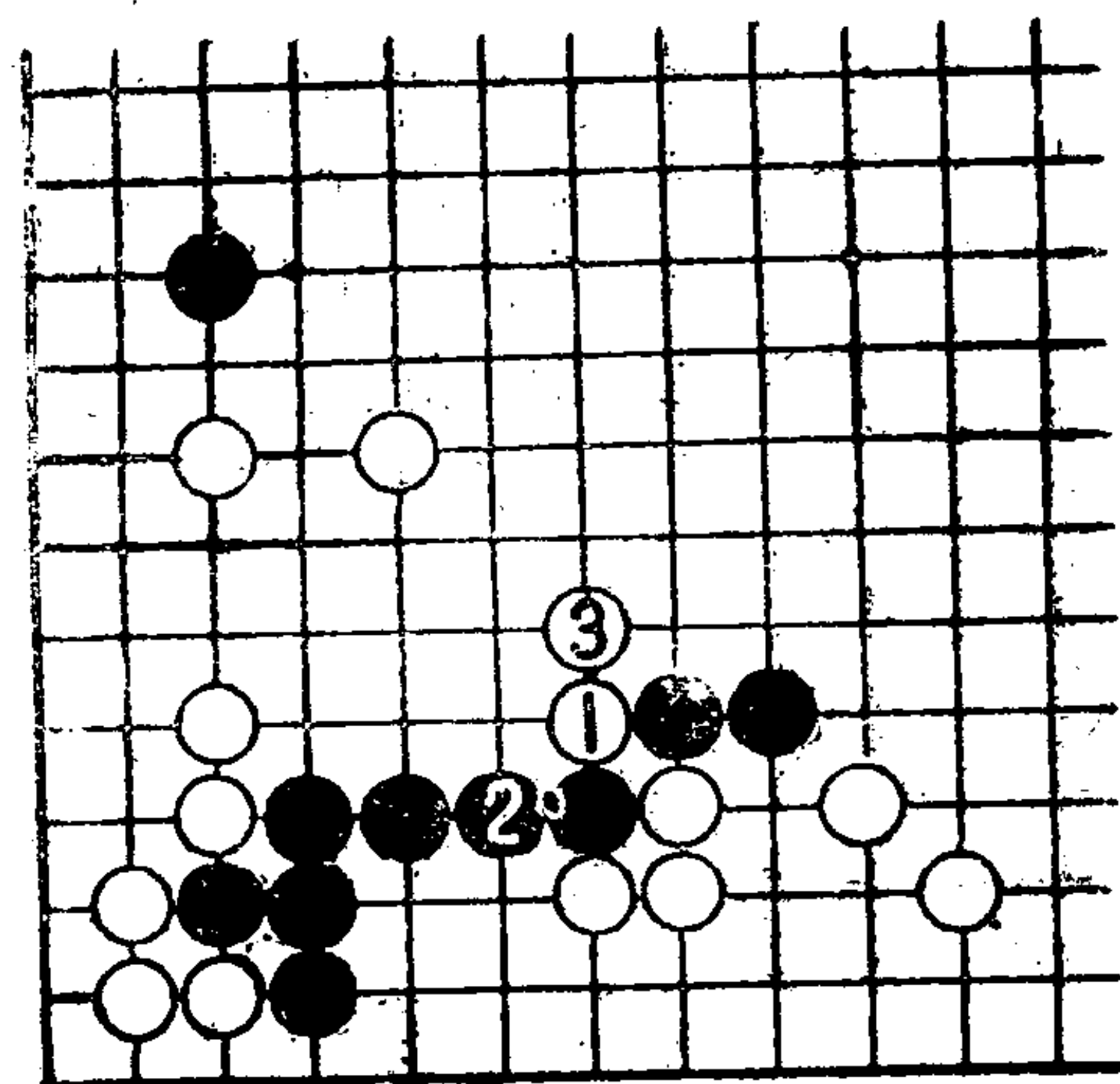


图 2

图 2 黑如不粘，则白 1 断打，黑 2 连，白 3 长出后，黑棋左右分离，左下黑六子顿时处于危险境地，可见黑必须补一手。

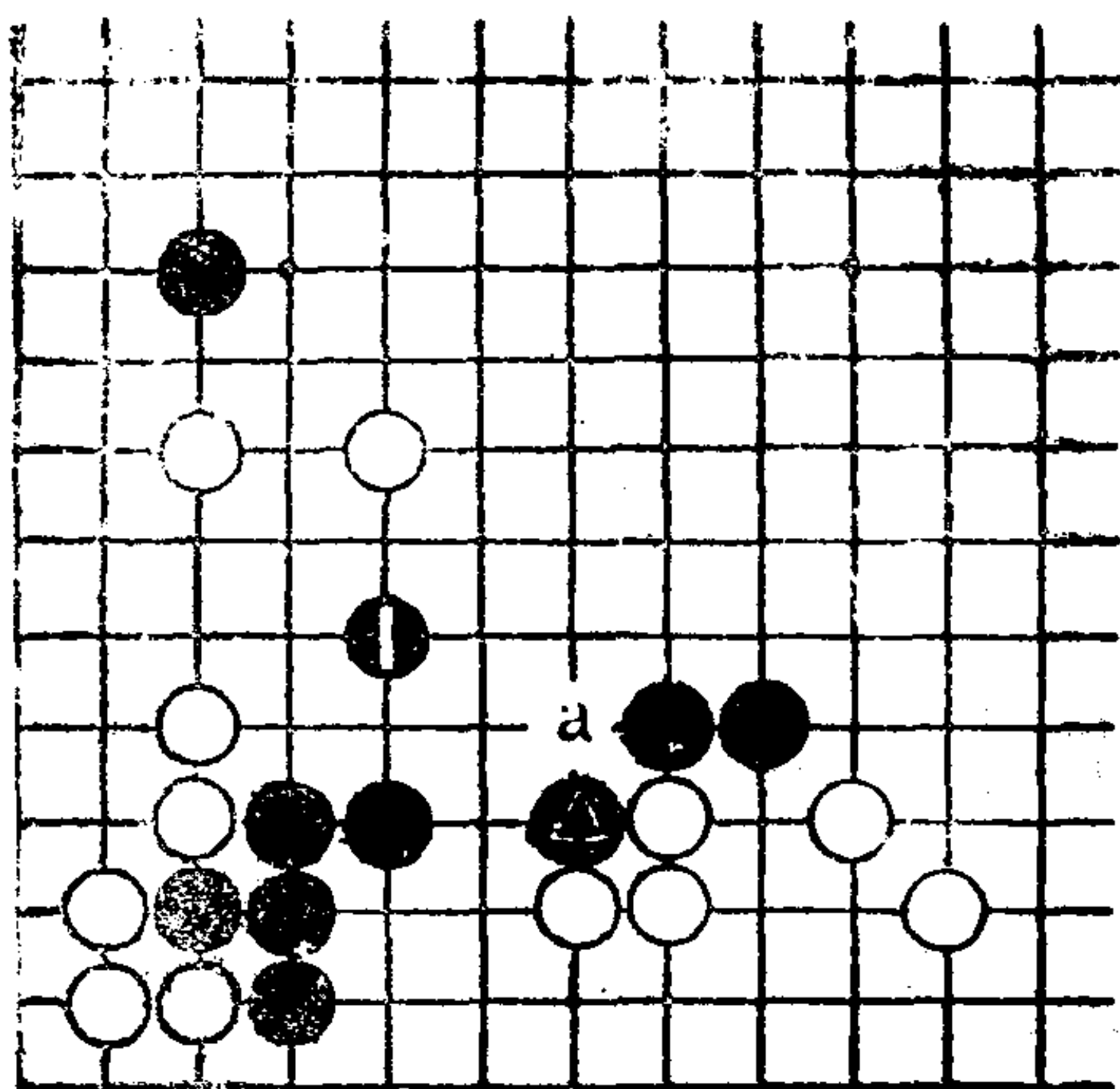


图 3

图 3 黑 1 护断，生动，这就是虚粘。黑并不以救援黑⊙一子为目的，而是为了使角上与中央黑子不被分开，免受白攻击。

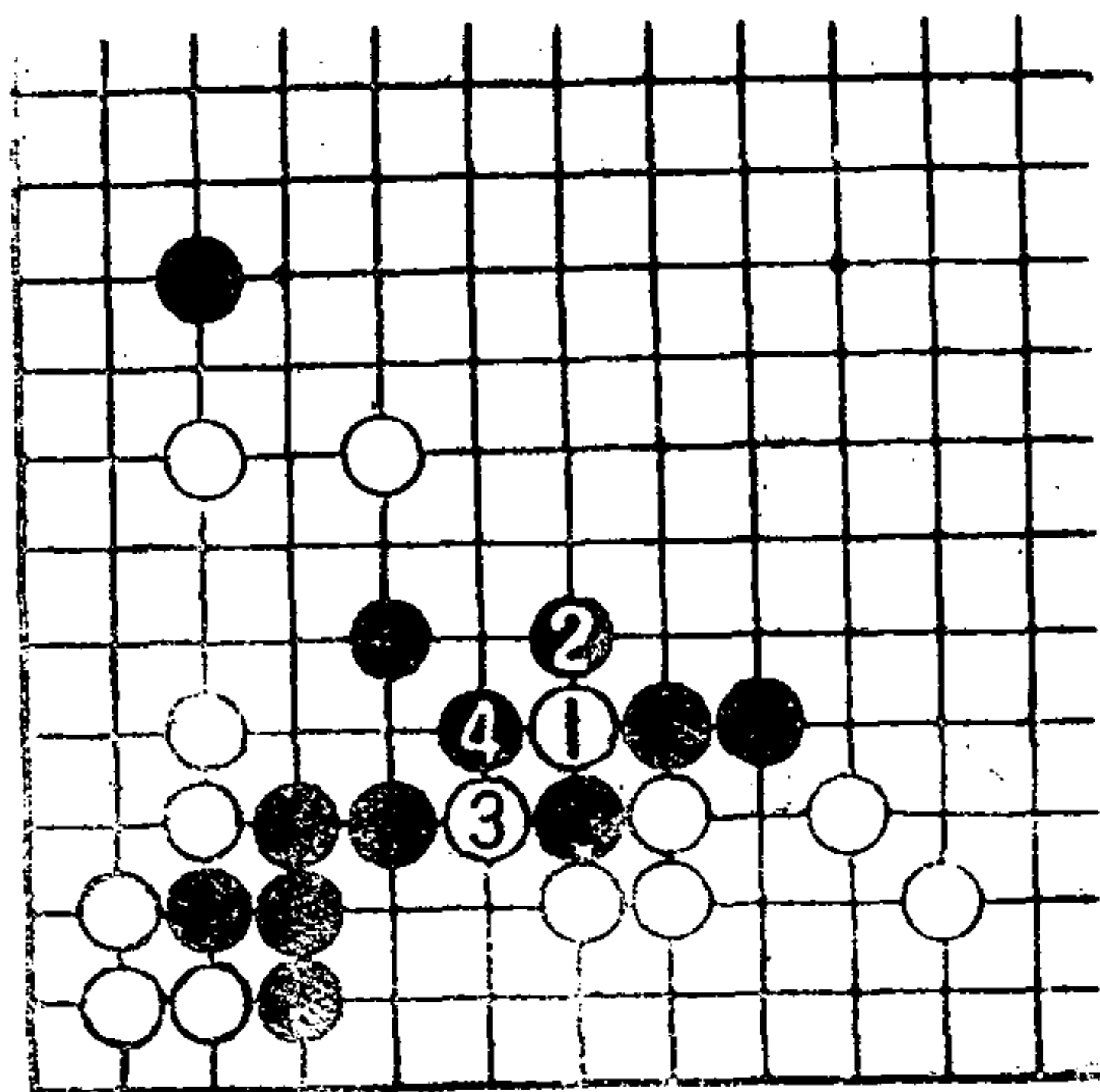


图 4

图 4 白 1 断打时，黑 2 反打，黑 4 虎，恰成理想形，所以白 1 断打不行。

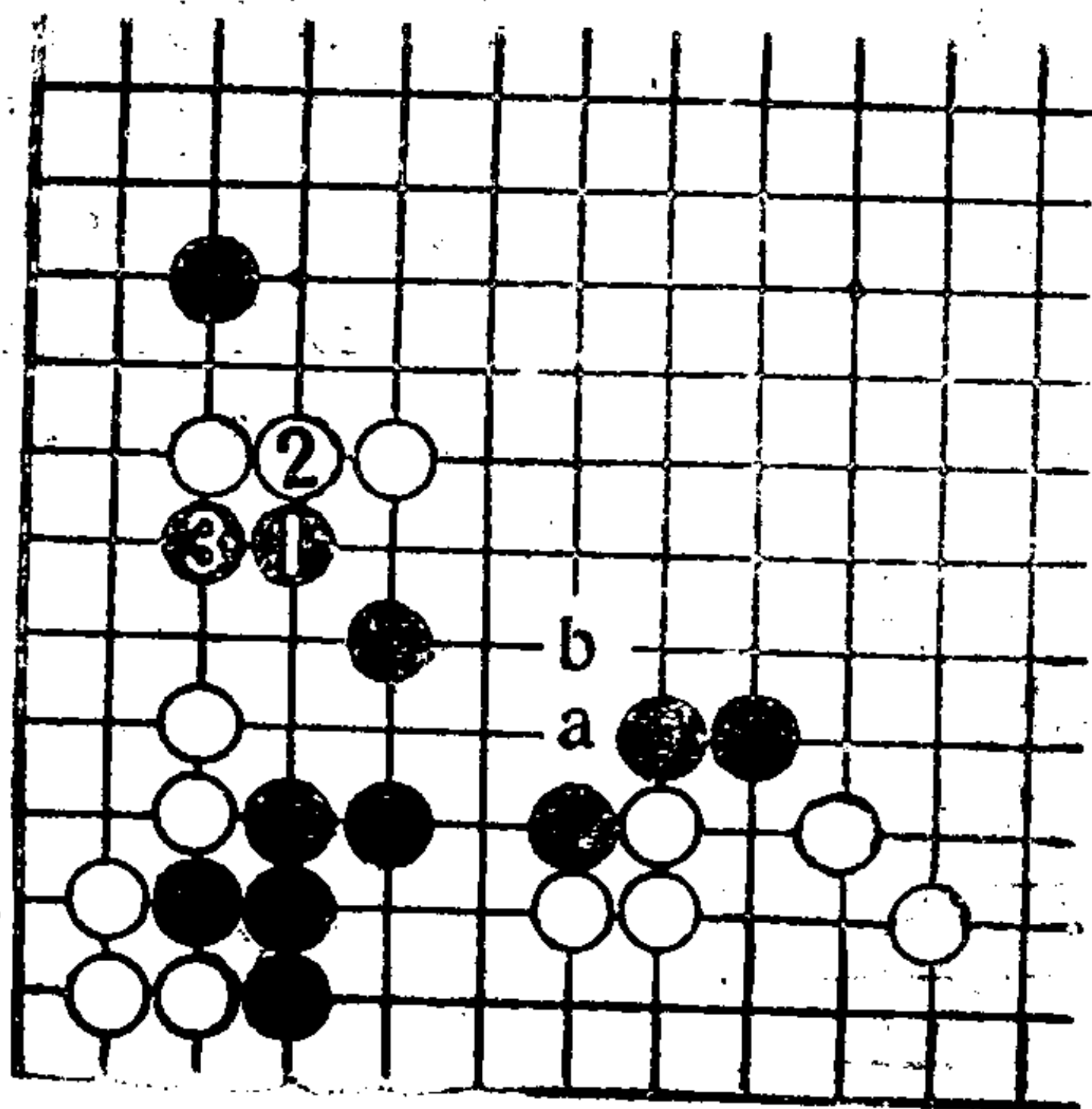


图 5

图 5 白如脱先，
 则黑 1 刺、3 冲，即可
 分断白棋，白 2 如改在
 3 位挡，则黑于 2 位穿
 断，白难受。

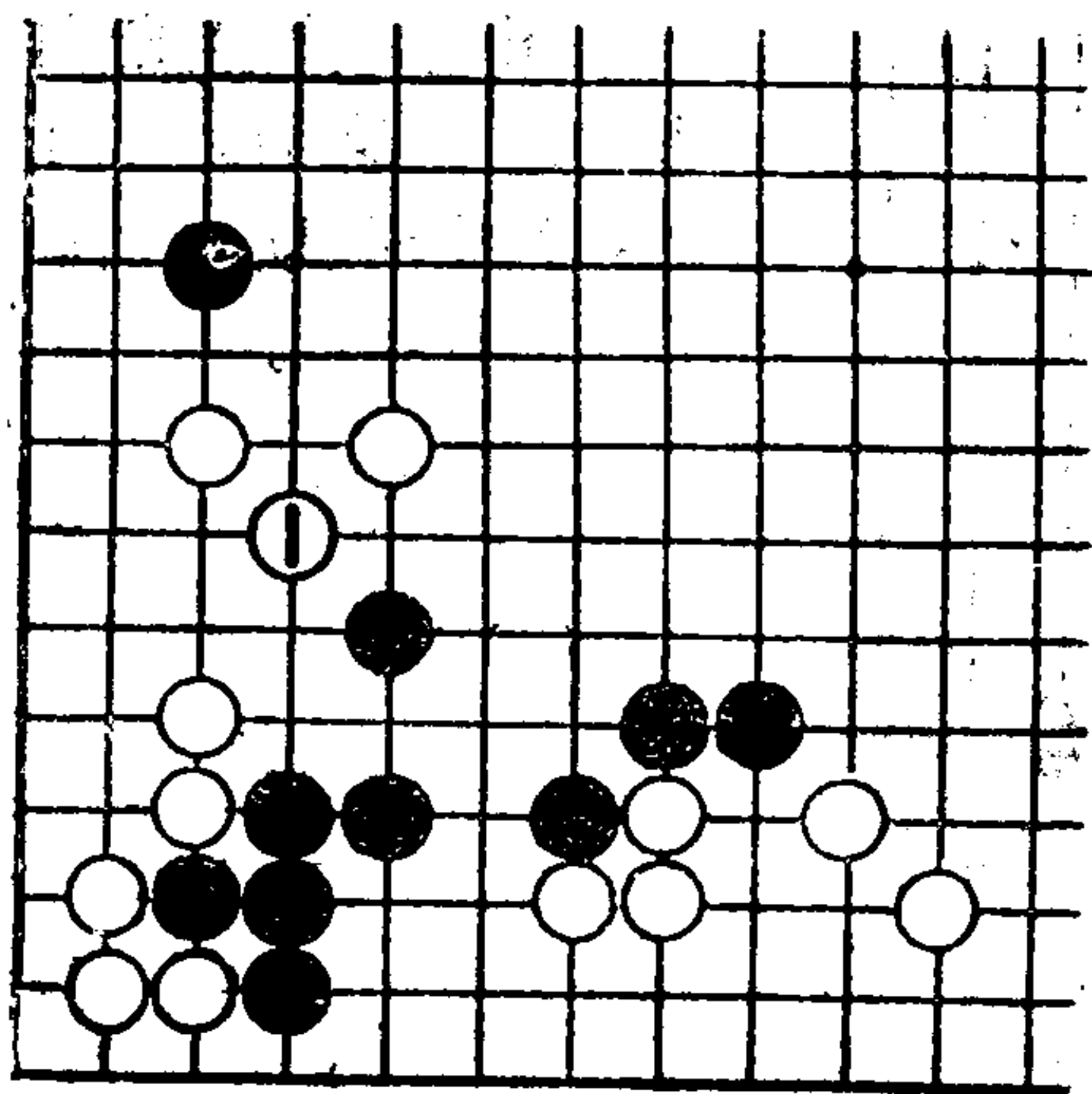


图 6

图 6 白 1 虎补不
 能省，故黑得先手，而
 图 1 中黑 1 实粘却落后
 手。可见不同的“粘”
 差别甚大。

四十七 棋形

图1 这是左上方的攻防问题。

白1伸入，夺黑根基，黑2虎下时，白3跳出，虽然有“凡关无恶手”的格言，但白棋形不好。

图2（续图1）黑1刺，白2只好粘，白形重滞。黑再于3位镇头，占据急所，猛攻白棋。白生路难寻，苦不堪言。

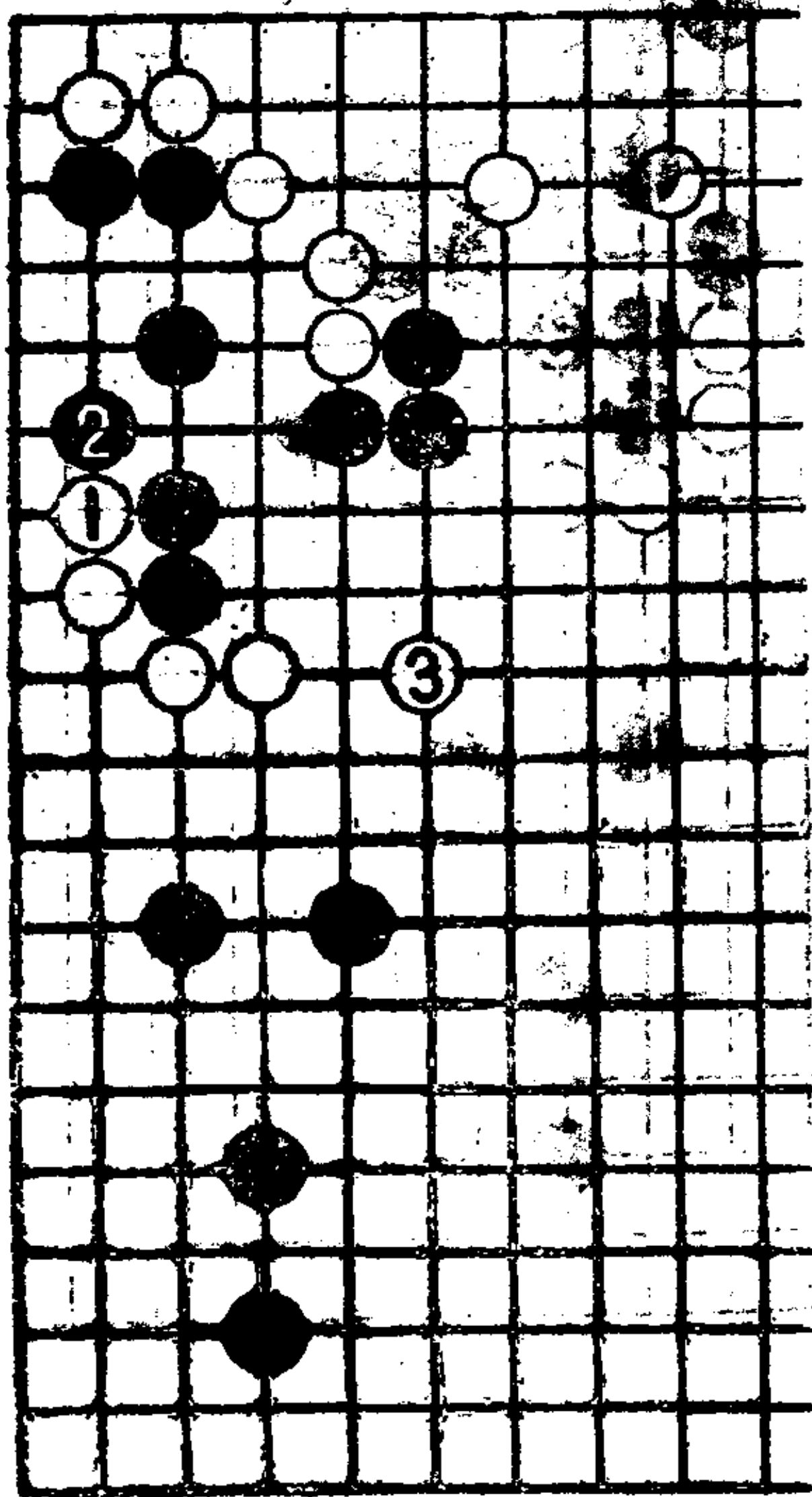


图 1

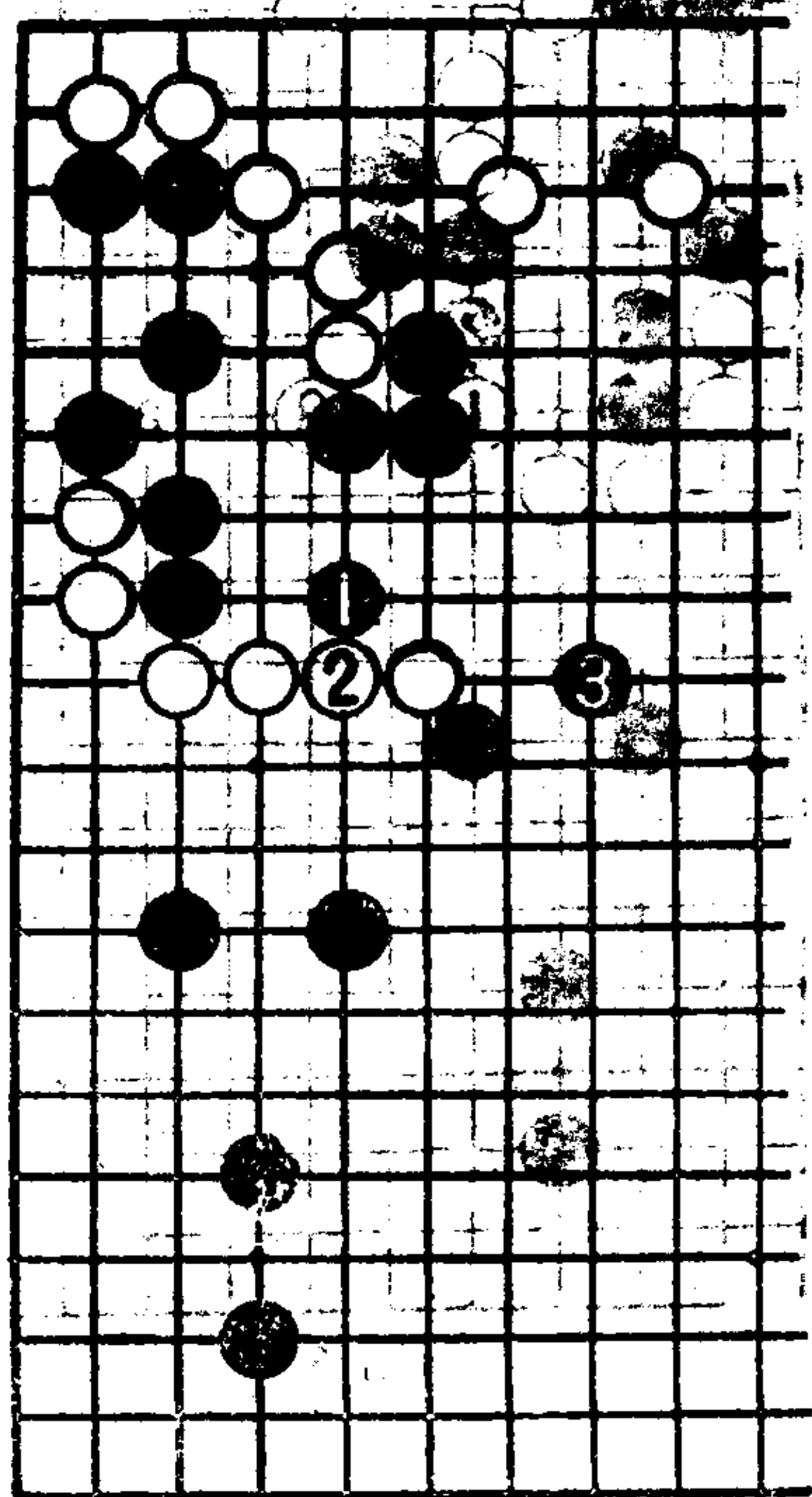


图 2

图3 图1中白3如改于本图的1位尖占据急所是好手。黑2只得守，白3跳出，步调比图1快。此时黑虽可在a位镇头，但毫无价值。可见，攻击是最好的防卫。

图4 图3中黑2如改于本图的1位飞镇，无理。因为白2扳，黑3挡时，白4粘回一子后，黑有两处断点，左上黑棋不可避免被歼的命运。

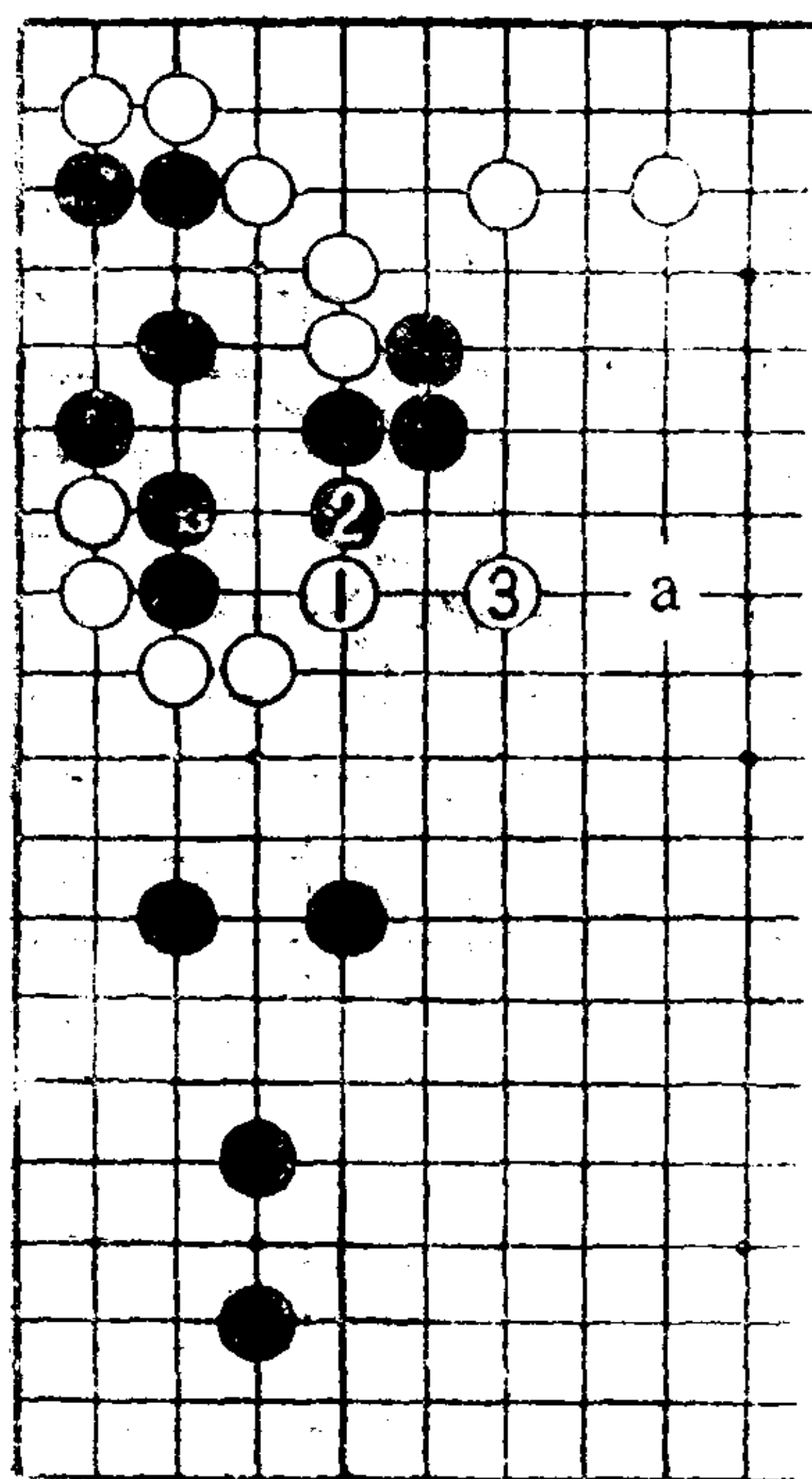


图 3

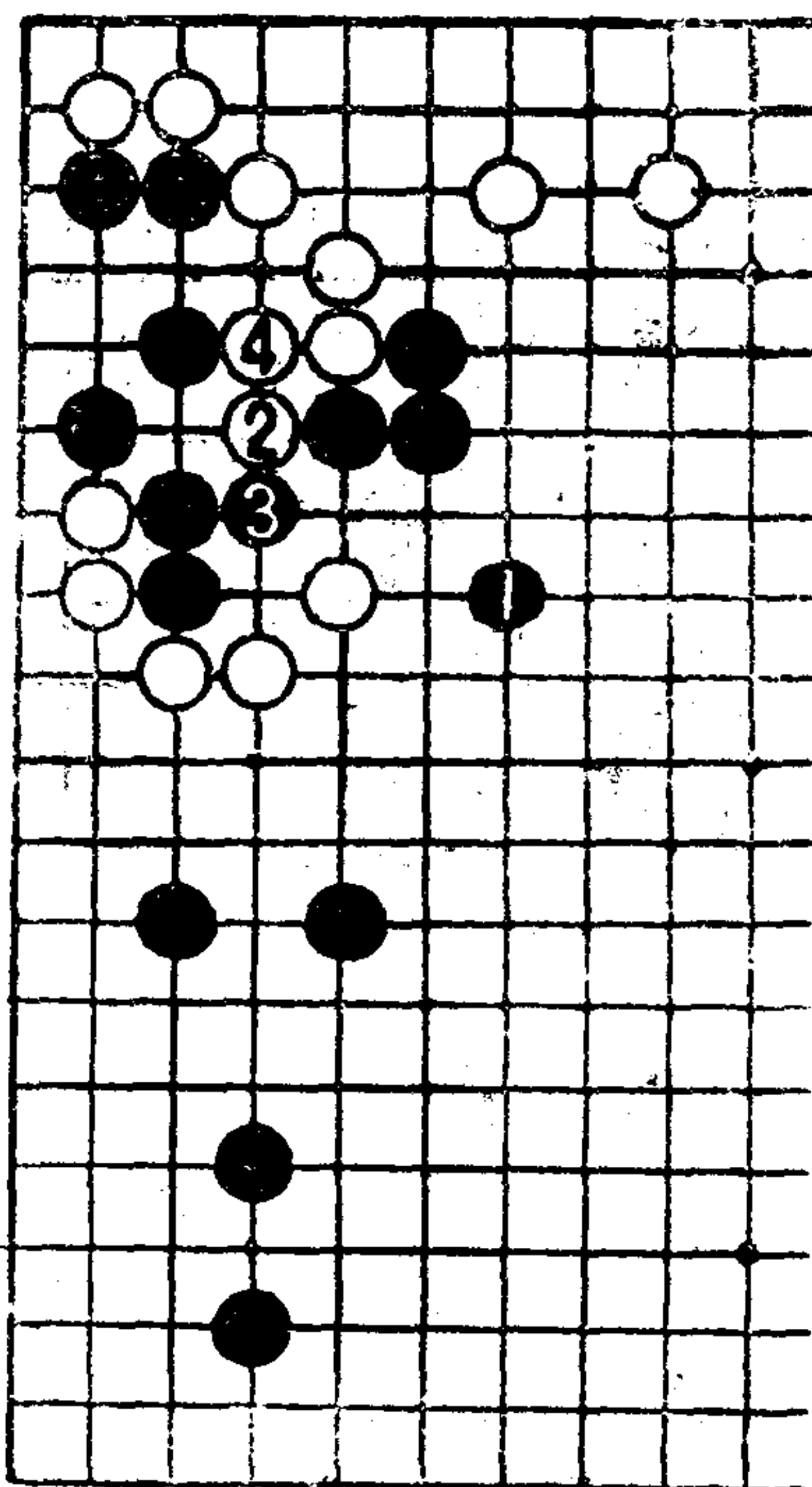


图 4

四十八 滚打手筋 1

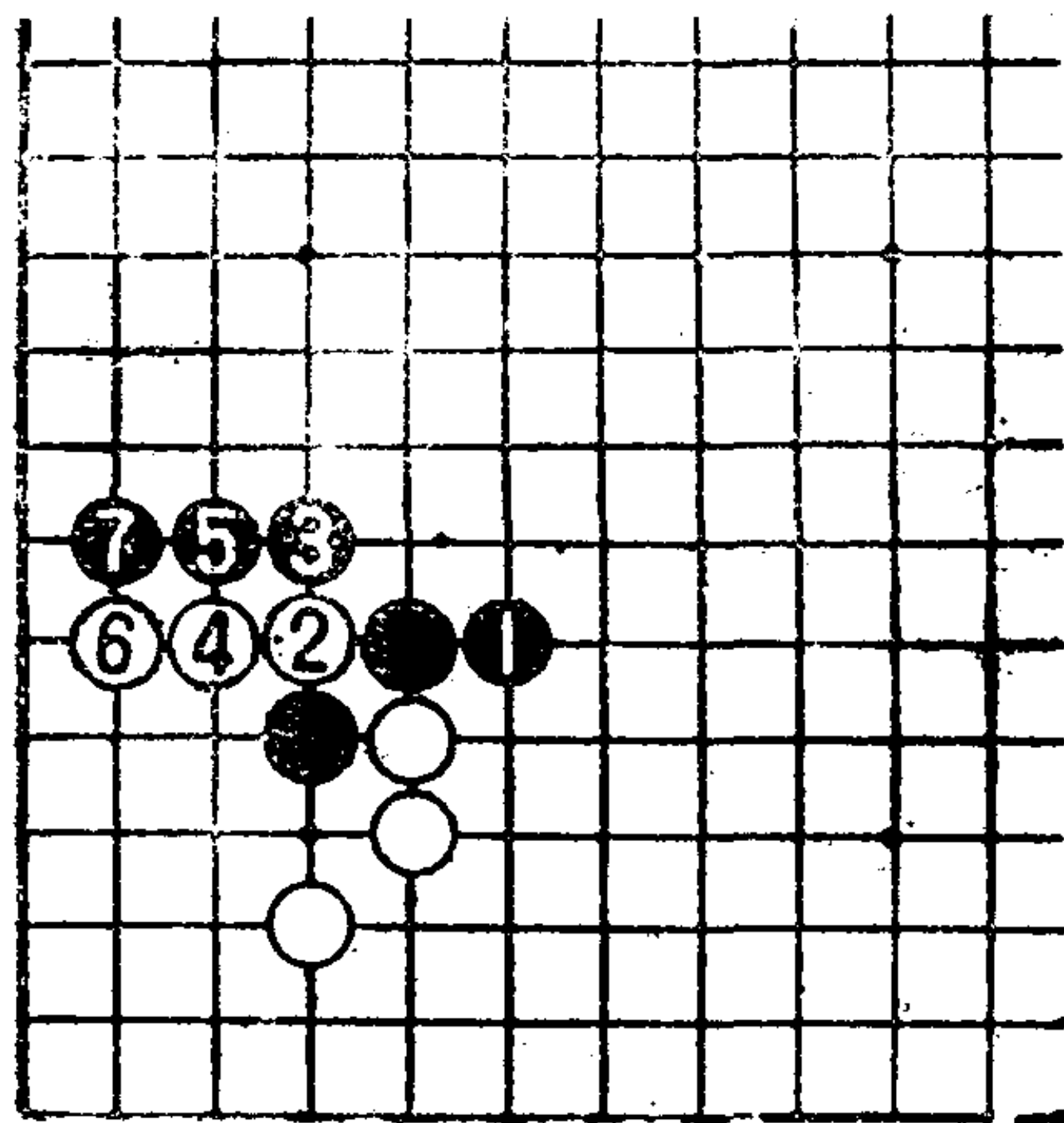


图 1

图 1 本图从高目上压定式演变而来。

黑 1 长，白 2 断，黑 3 打、5 长，黑弃角地，形成外势，这是与左上布局相关连的走法。之后，白 6 是违背定式的恶手。

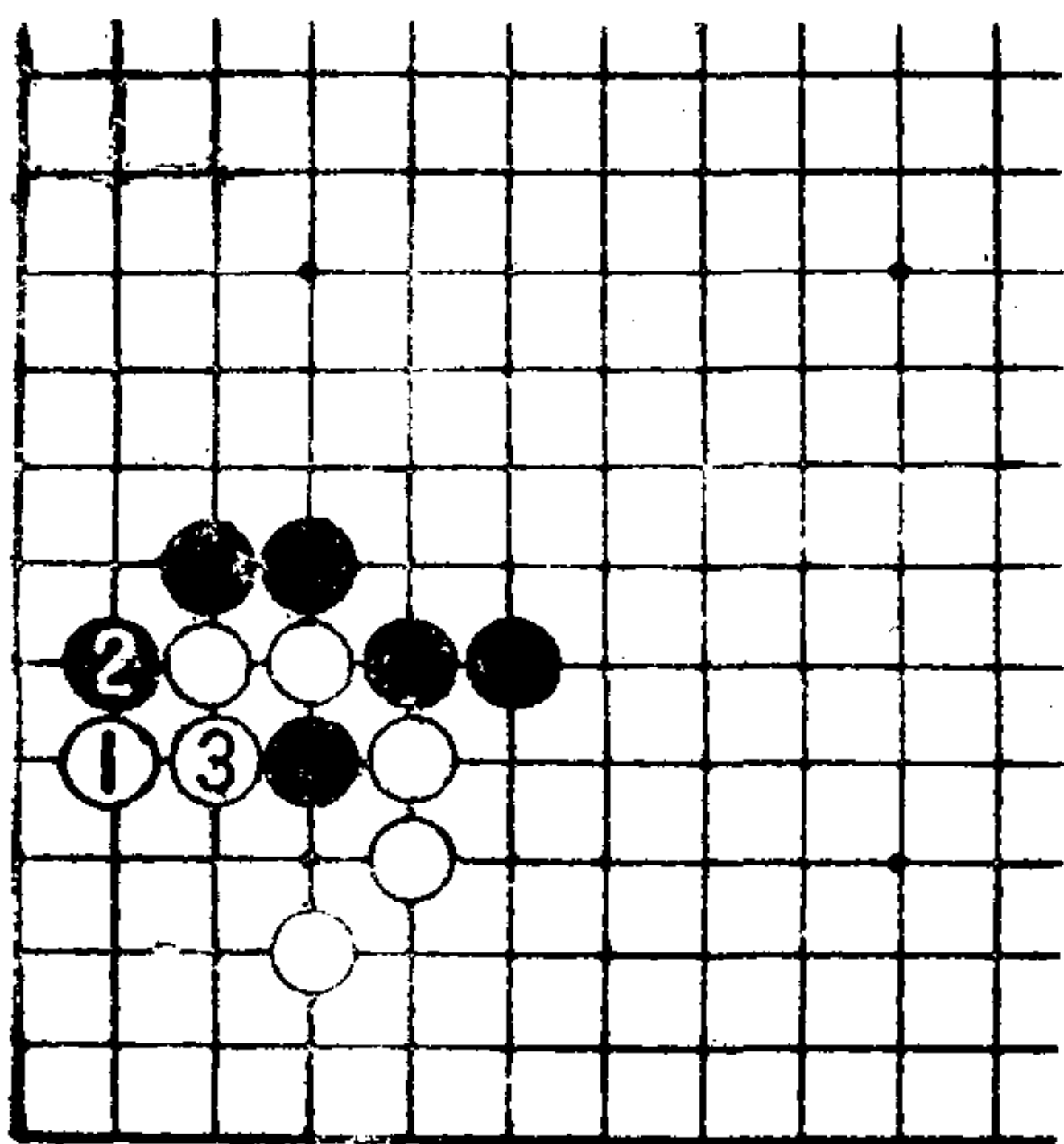


图 2

图 2 图 1 中白 6 应改在本图 1 位尖补，黑 2 打，白 3 连后，定式告一段落，图 1 中白得先手，本图白落后手，但图 1 的角上留有种种余味。

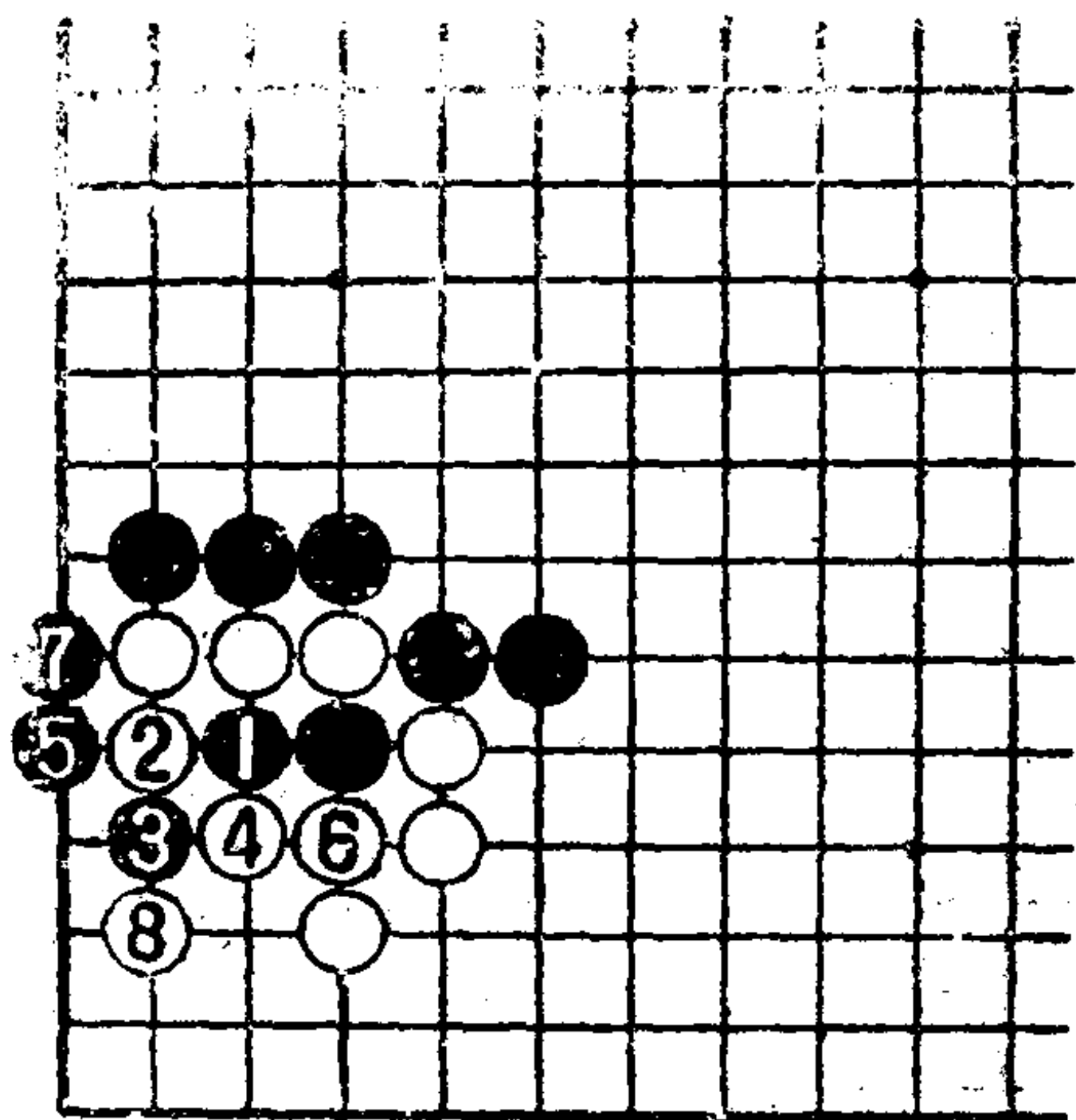


图 3

图3（续图1）
角上白如不补，则黑1出动，白2时，黑3扳，以下至黑7渡回为止，尽管是大官子，但在此场合，黑1是恶手。

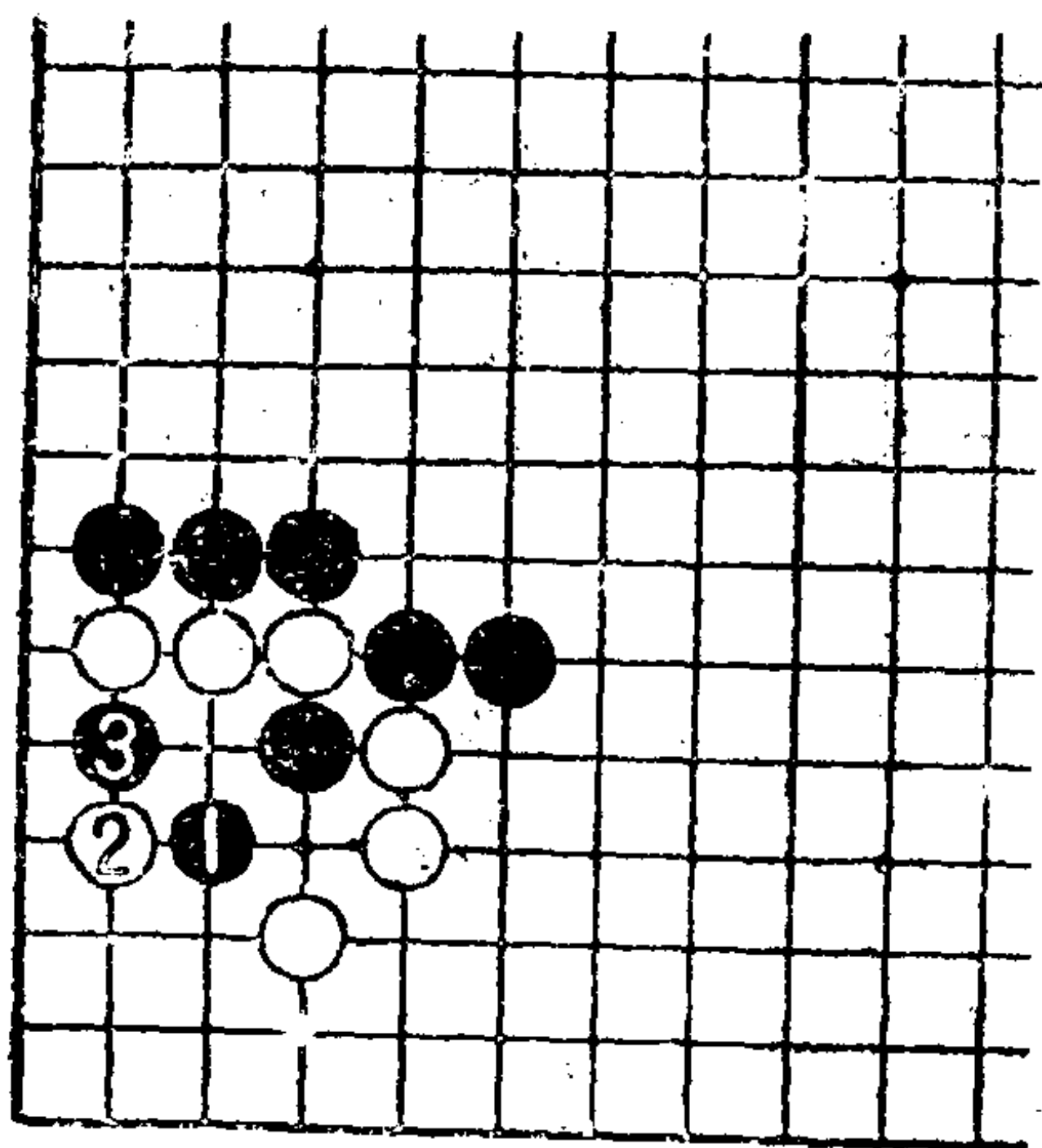


图 4

图4 黑1尖是手筋，白无恰当应手。白2托时，黑3挖，左边白三子被捕。白实地损失惨重。

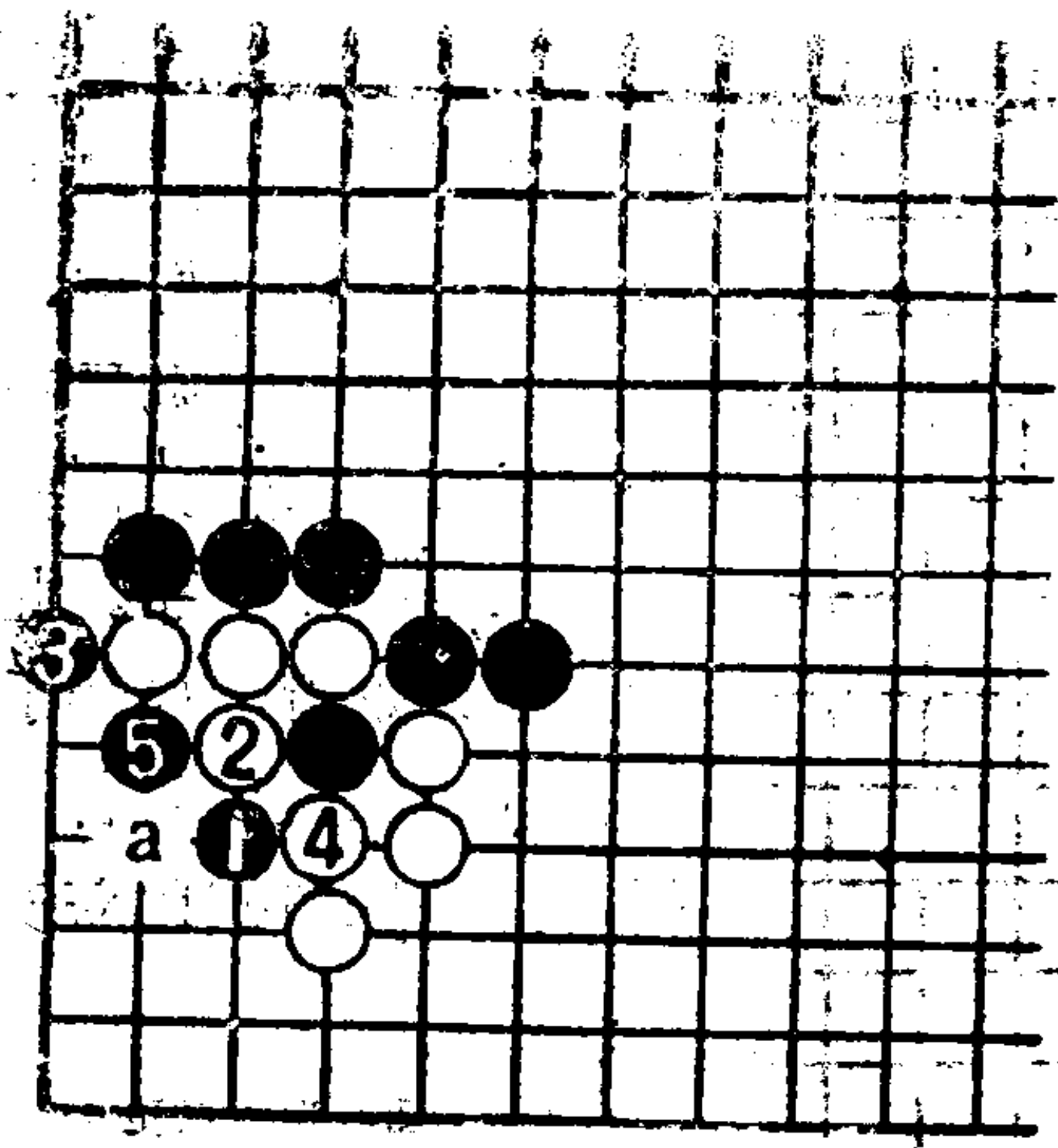


图 5

图 5 黑 1 尖时，白如恋子而于 2 位打，则黑 3、5 滚打包收，白成团子。

白 4 如改于 5 位长，则黑在 a 位打，白更糟。

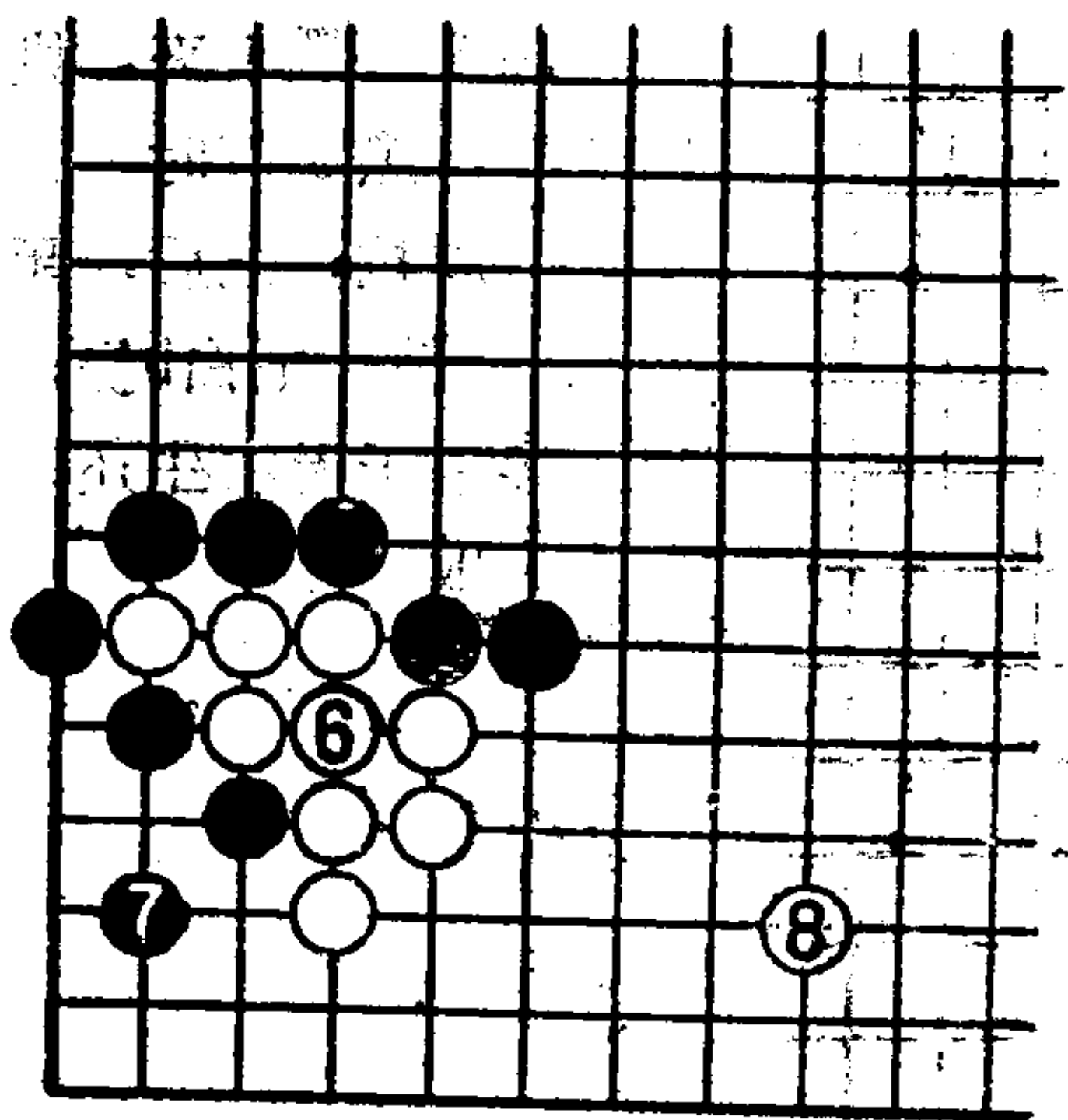


图 6

图 6 (续图 5) 白 6 粘时，黑 7 虎，白不仅角地沦陷，而且还需逃命，白 8 开拆不得已，这正是图 1 中所谓先手导致的恶果。

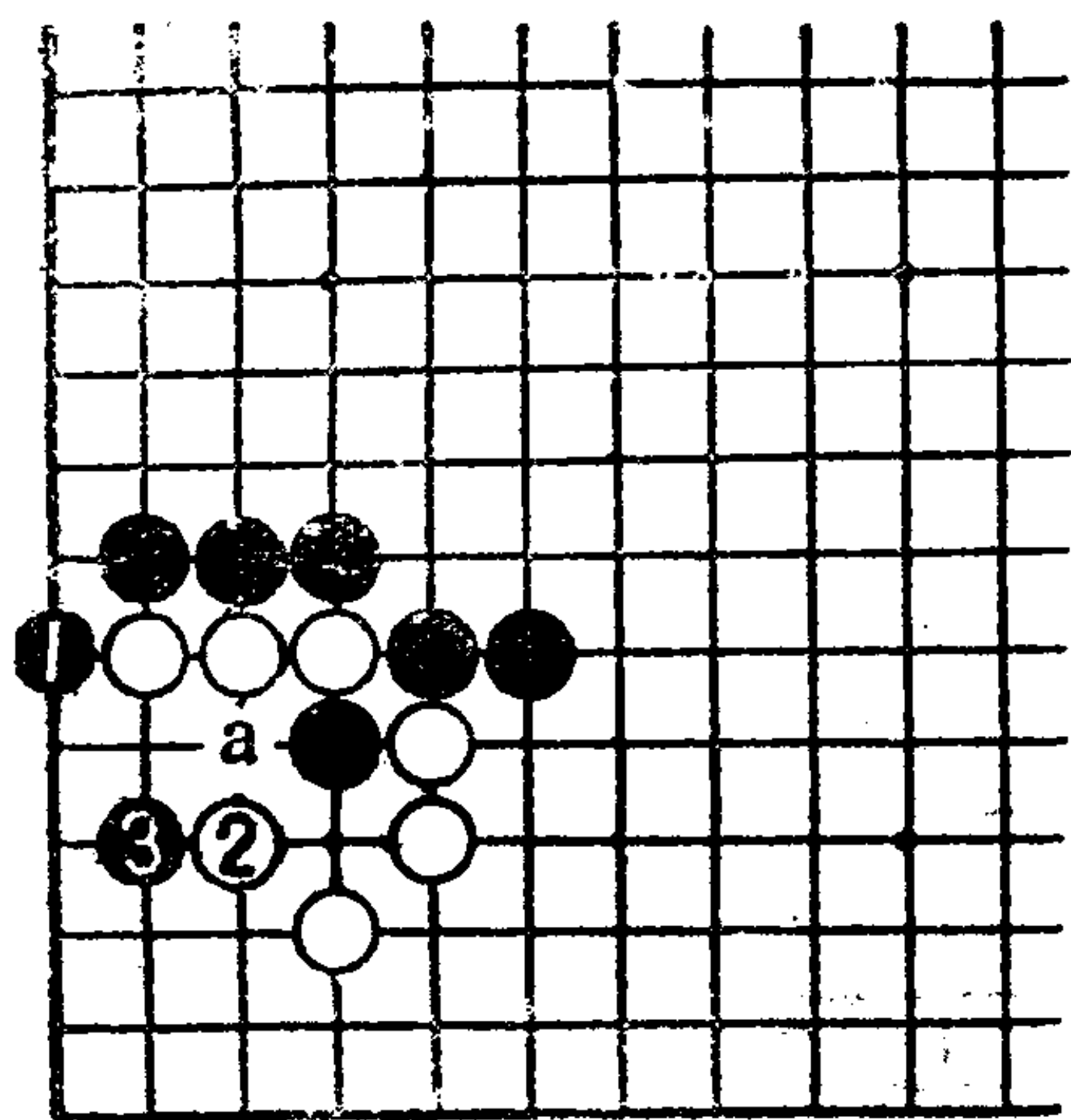


图 7*

图 7 黑在 2 位尖是手筋。乍一看，黑 1 扳，白似乎也不好应，如白在 a 位打，则黑在 2 位反打，白苦。但白在 2 位枷是好手。此后，黑无妙着，只得于 3 位飞，但这仅是官子问题，整块白棋已获安定。

• 原书本图有误，已更正。

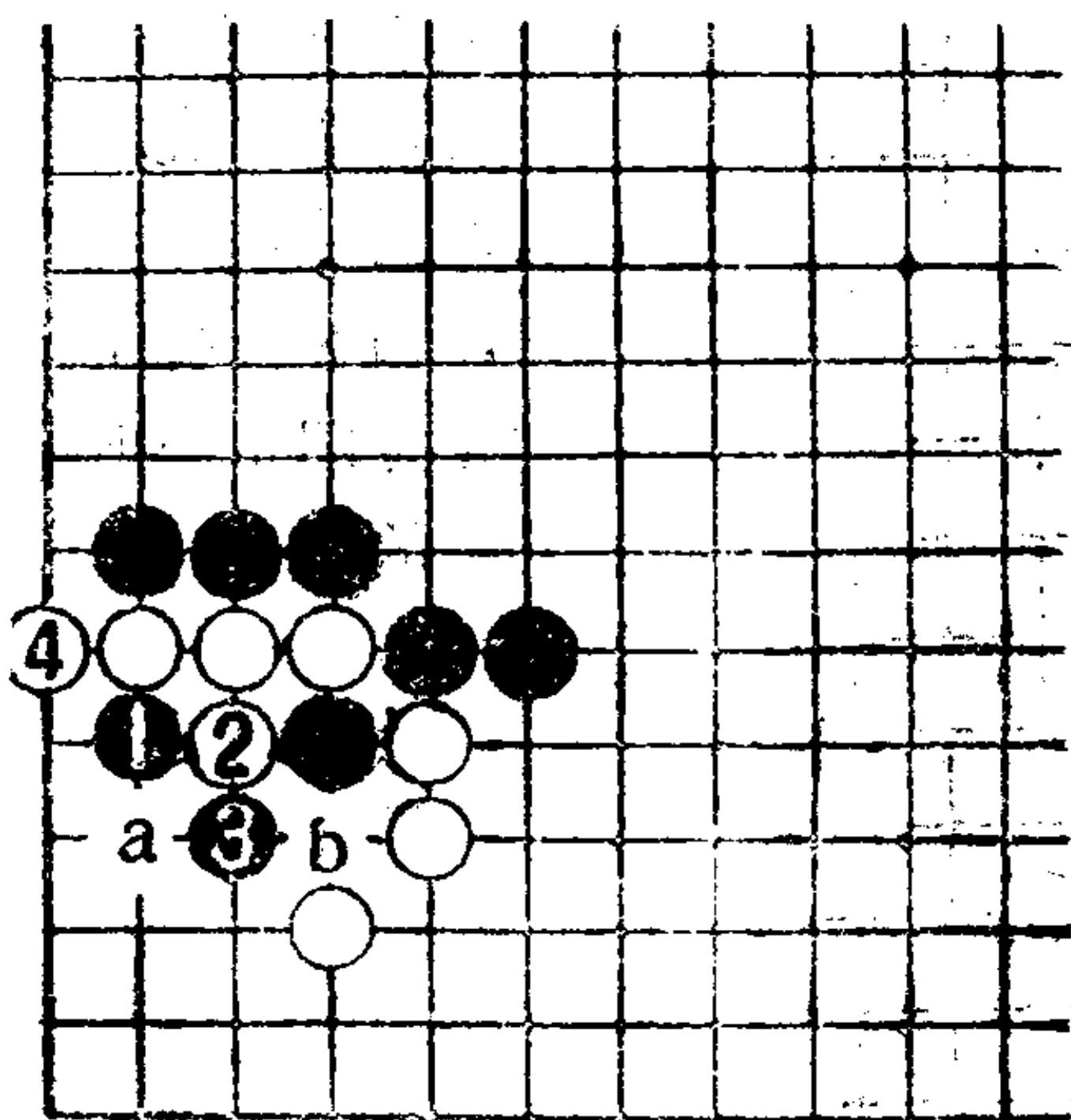


图 8

图 8 黑 1 夹，则白 2 冲，黑 3 打时，白 4 进行顽抗。之后，黑如在 a 位粘，则白 b 提，角上黑数子无法生还，黑大失败。

四十九 滚打手筋 2

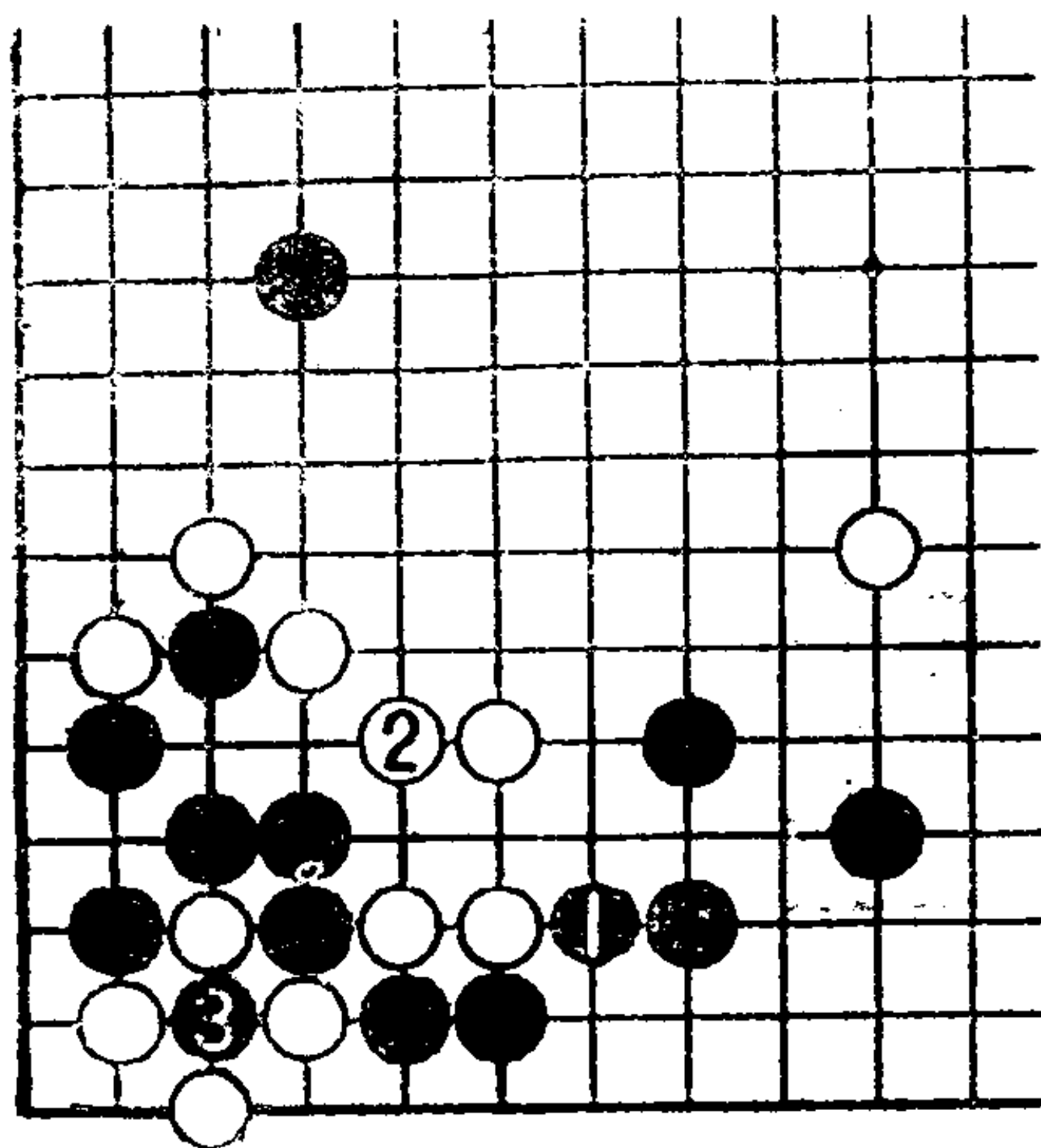


图1 本型属角上攻防问题。

黑1顶救回两子，白2双确保联络，黑3提劫，互攻中黑虽然有利，但黑还有更好的手段，这就需动一番脑筋。

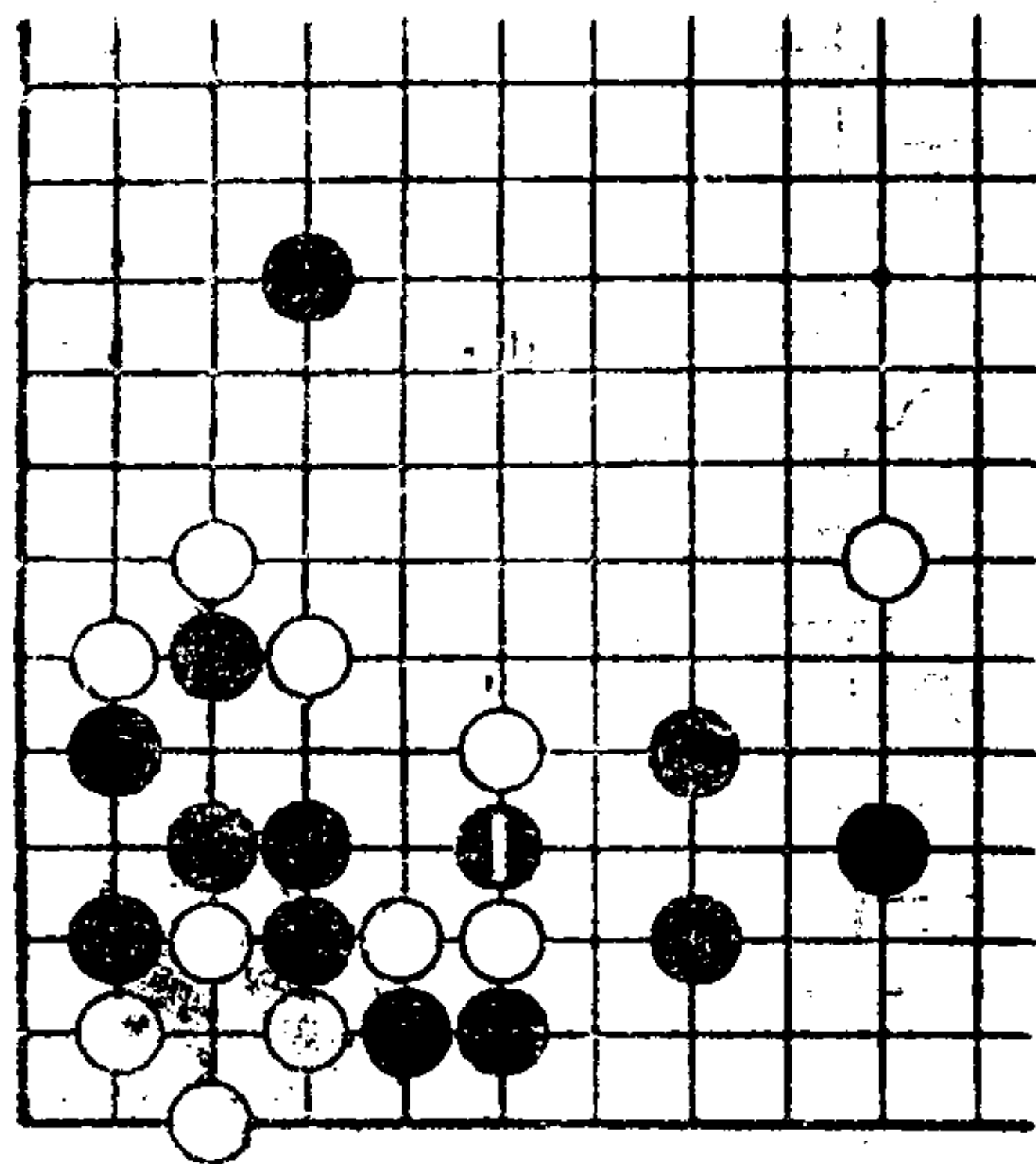


图2

图2 黑不应在角上与白争劫，而应考虑对左边的白子进行攻击。黑1挖是漂亮的手筋。不仅救回下边黑二子，而且伺机对左边的白子进行攻击，白穷于应付。

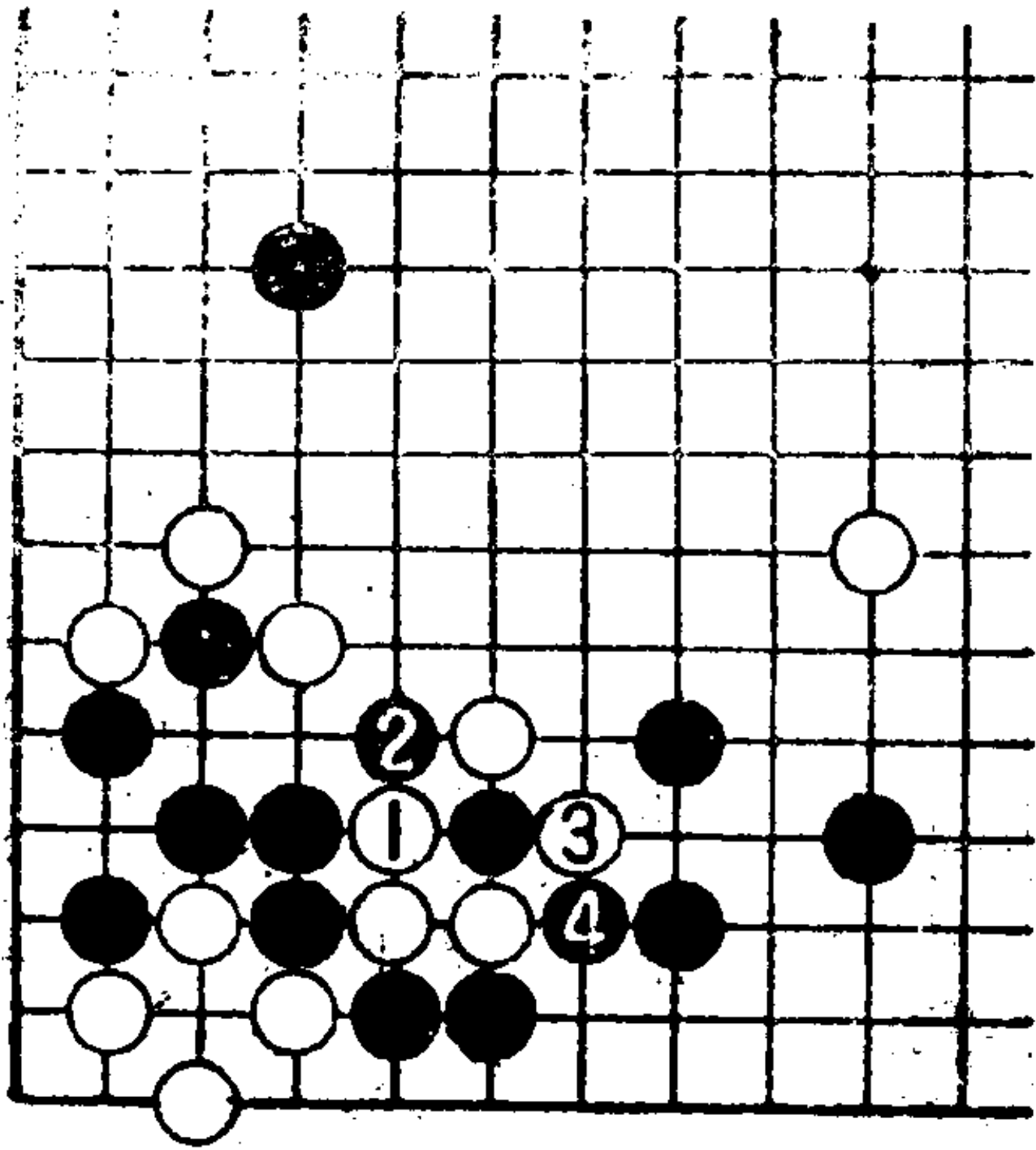


图 3

图 3 (续图 2)
 白 1 冲, 则黑 2、4 滚打, 白被打成一团的同时, 左边的黑又易出头。总之, 黑抢到 2 位即可如愿以偿。

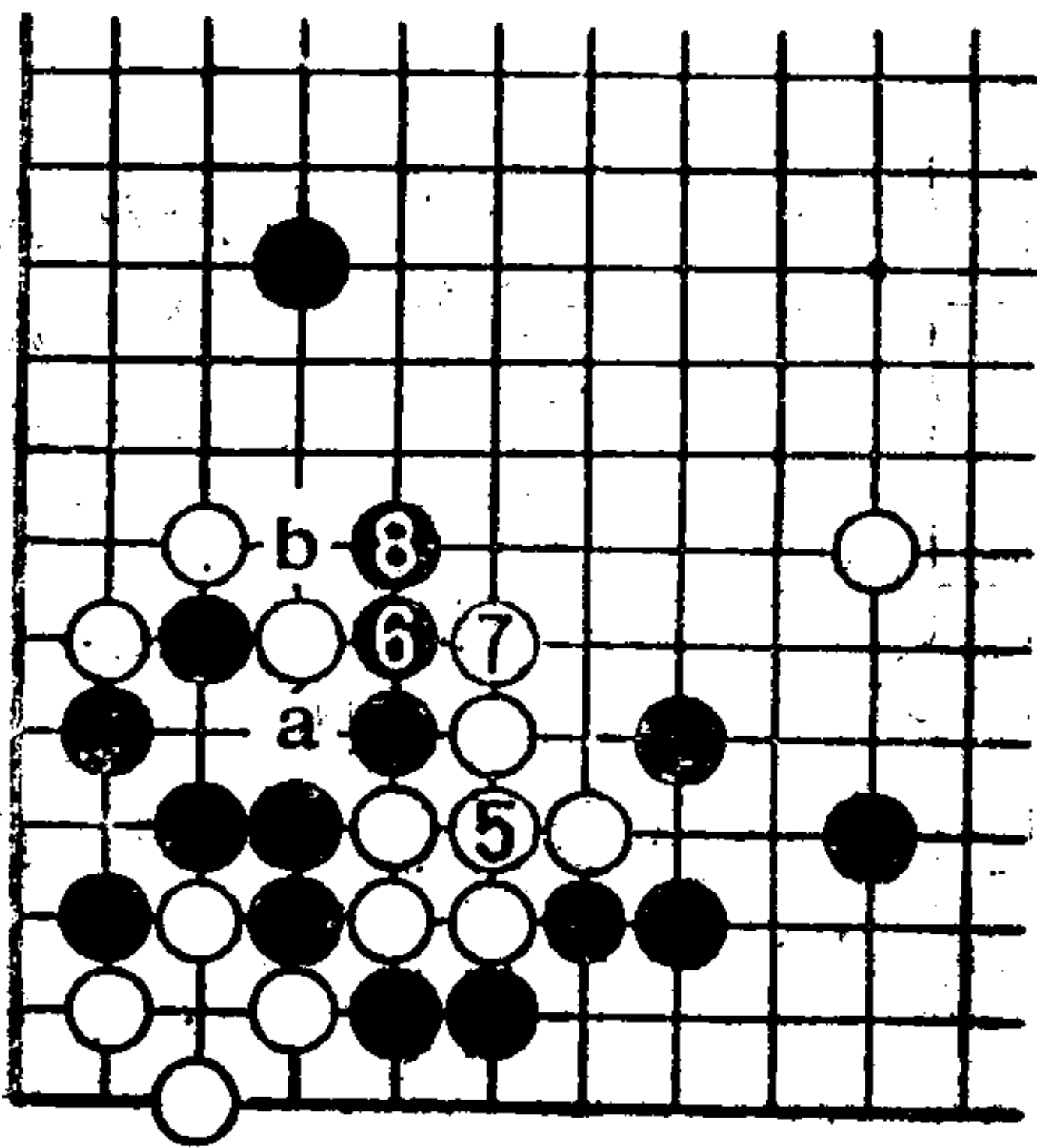


图 4

图 4 (续图 3)
 黑 6 冲向中央, 白 7 不能在 a 位断, 否则黑 b 打即可擒住白二子。至黑 8 止, 左边白三子陷入重围, 而且中间一团白子也成为难以收拾的烂摊子。

五十一 吃棋的方法

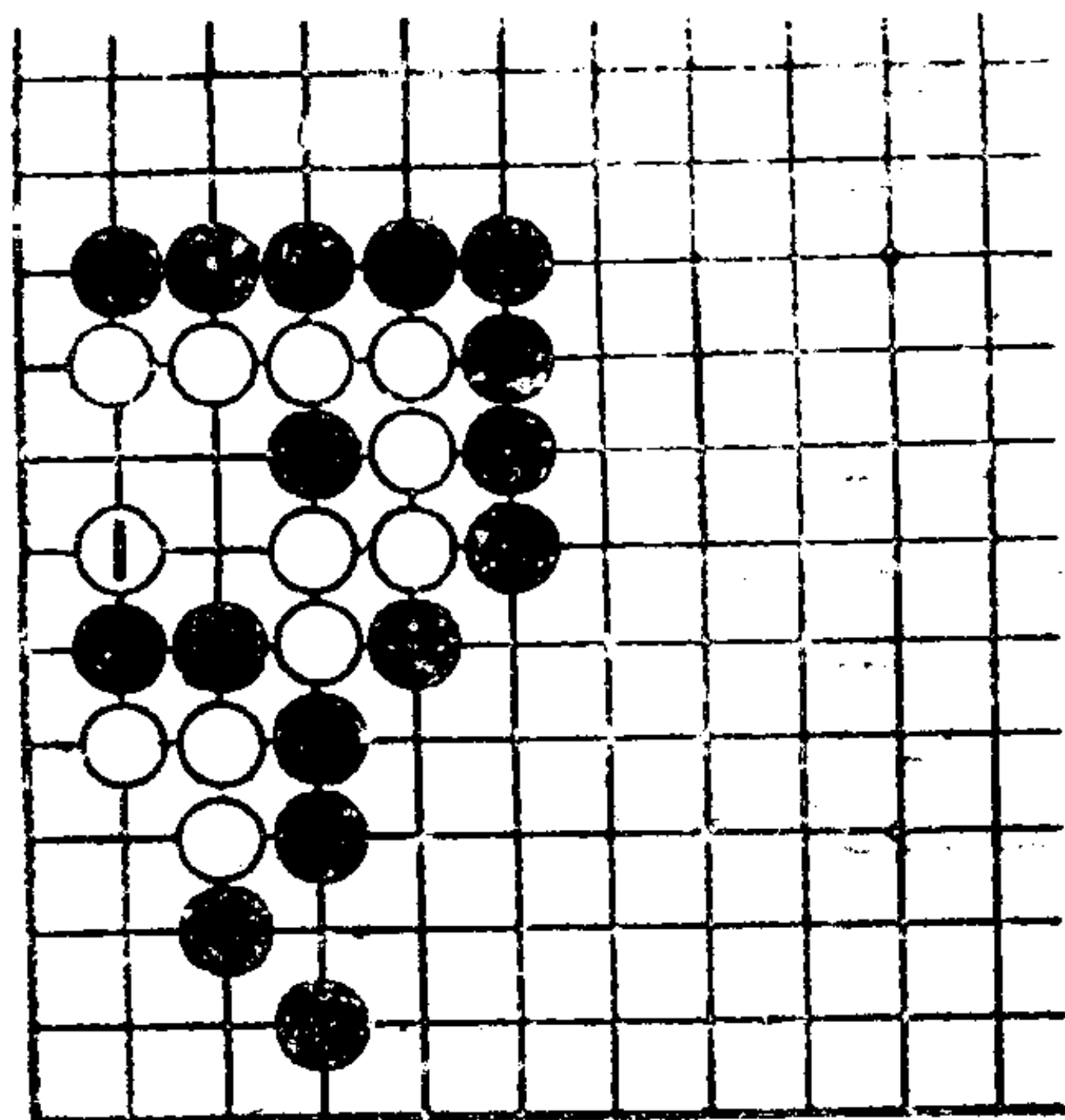


图 1

图 1 左边白无条件死。白 1 是找劫时下的棋，黑虽似乎怎样应都行，尽管此处狭窄，但也有盲点，黑切不可粗心大意。

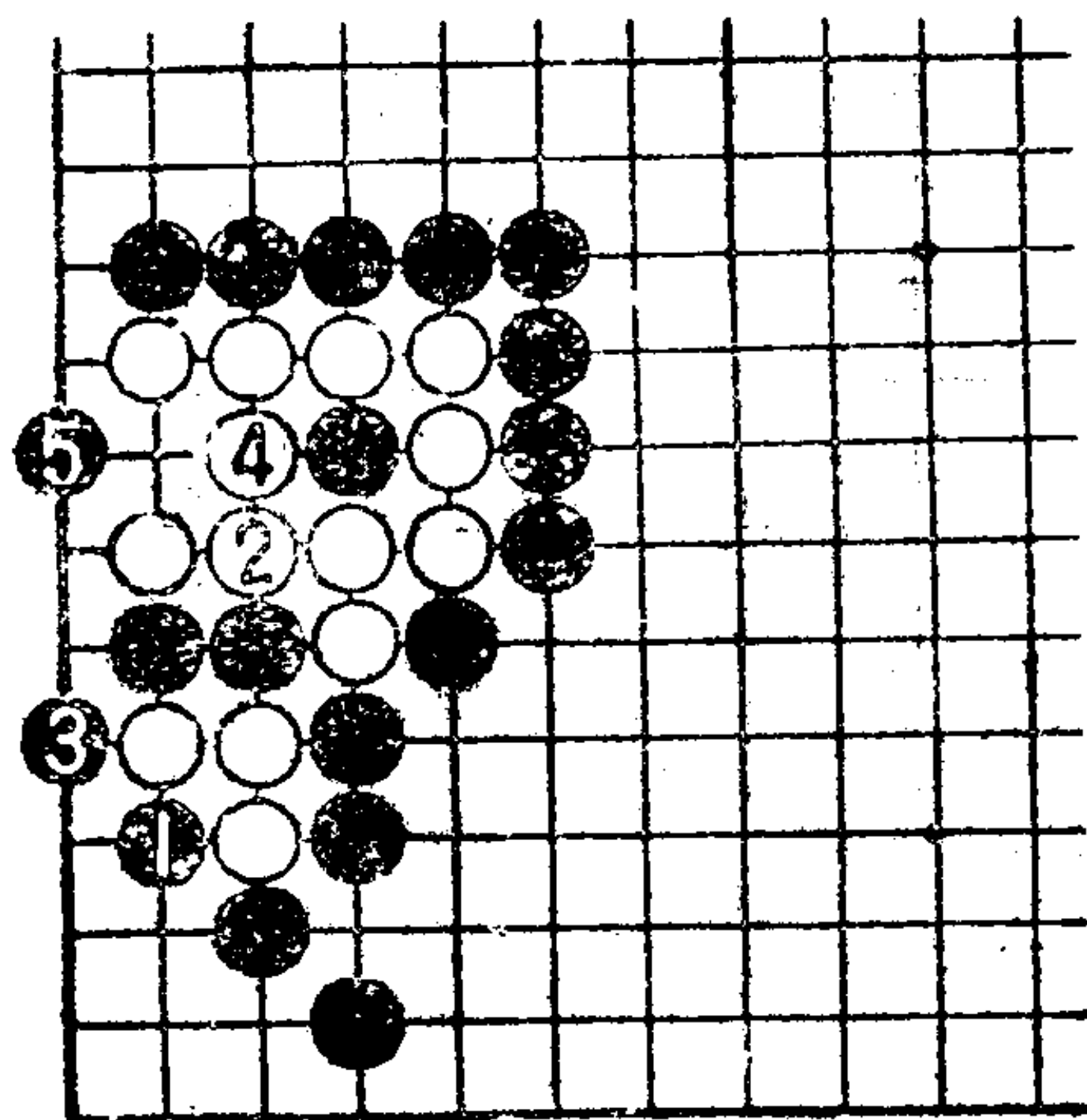


图 1

图 2 黑 1 打，普通。白 2 反打时，黑 3 提白二子。至黑 5 点入止，白全军覆没。在这五手棋中，有两手犯了重大错误，下面将依次指出双方的恶手和正确的应对。

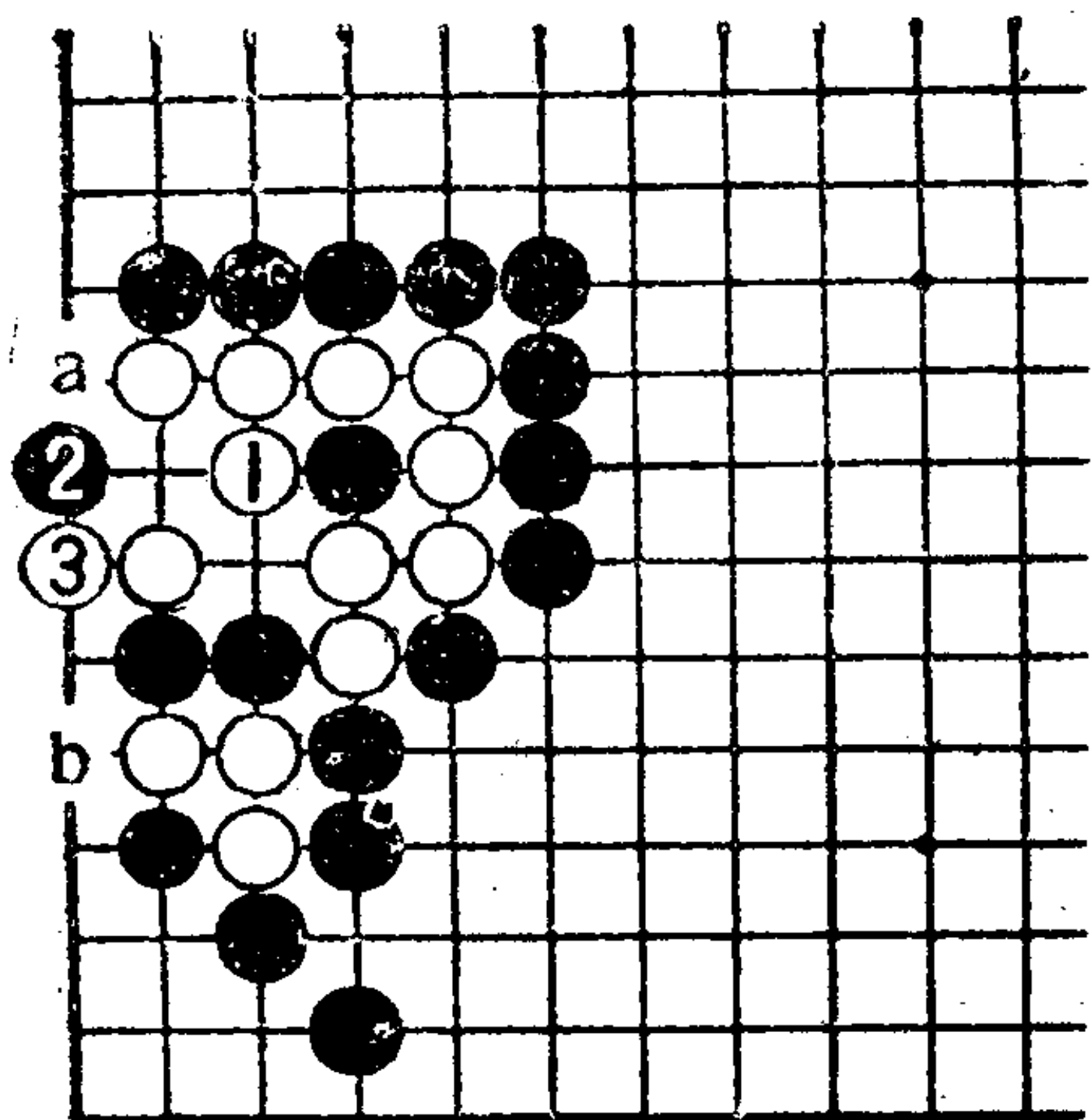


图 3

图 3 黑的恶手使白出现生机，即前图白 2 应改于本图的 1 位提一子，黑 2 破眼时，白 3 立下。接着黑如在 a 位连出，则白 b 立，救回白三子后，白棋活净。

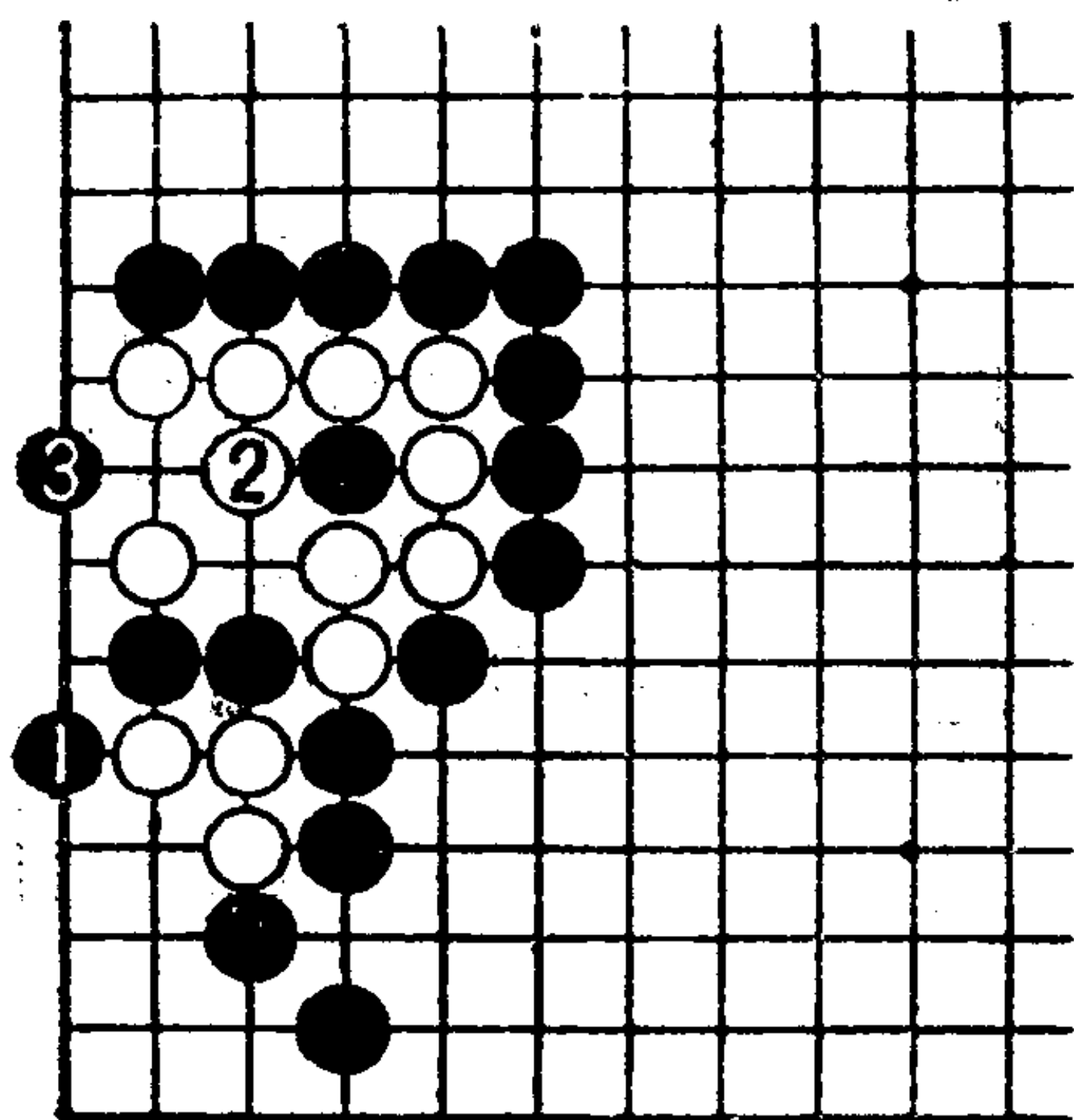


图 4

图 4 下边白三子无论如何都难以逃出黑的手心。由于黑的大意，才使图 3 的白棋得以成活。

黑 1 从底线上打是正着，白 2 提后，黑 3 点入，白死。

五十一 使对方成愚形

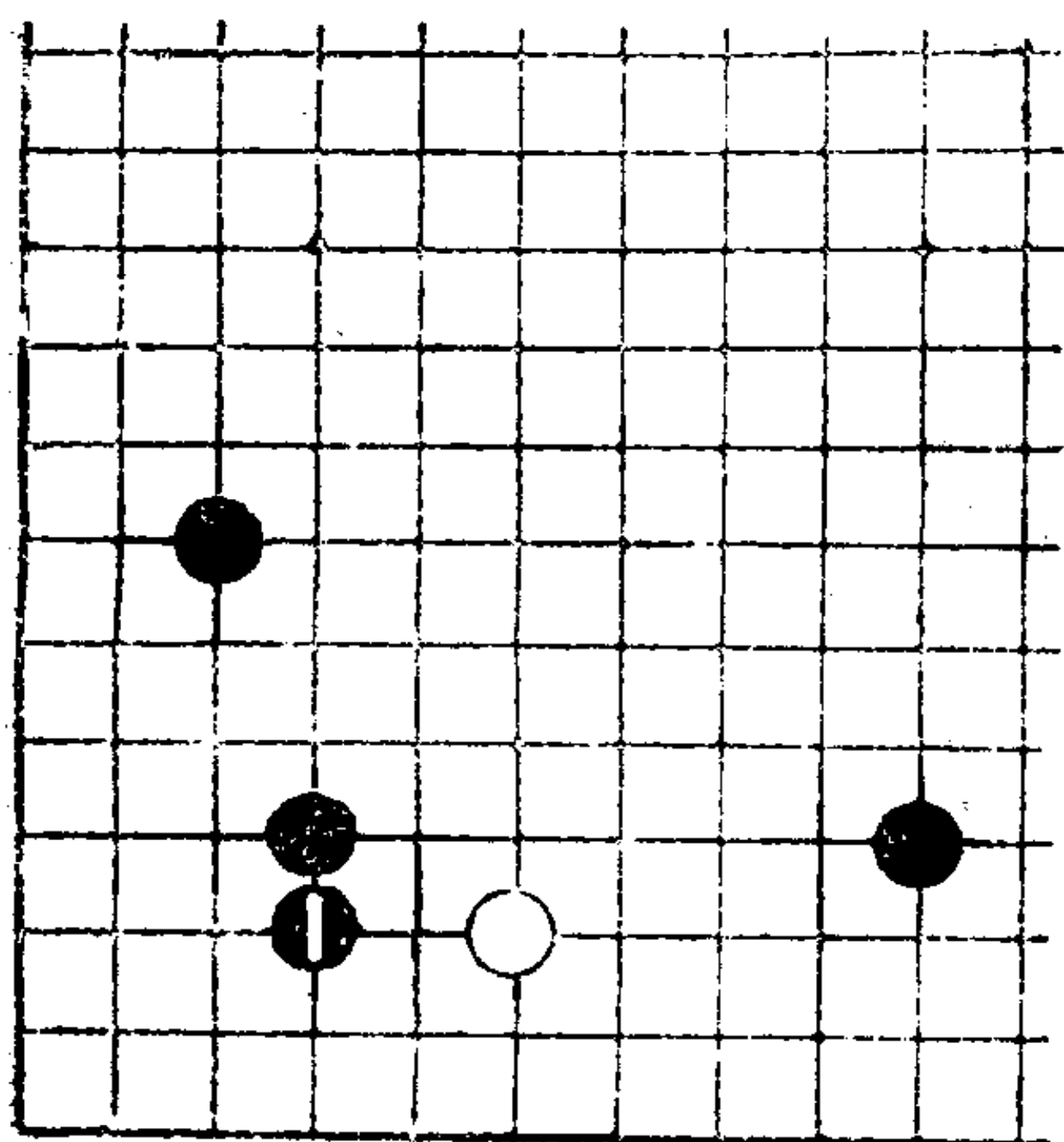


图 1

图1 这是让子棋。
左下黑大飞守角后，又在1位玉柱是好手。黑固守了角地，又对白施展攻势，白必须立即作出反应。

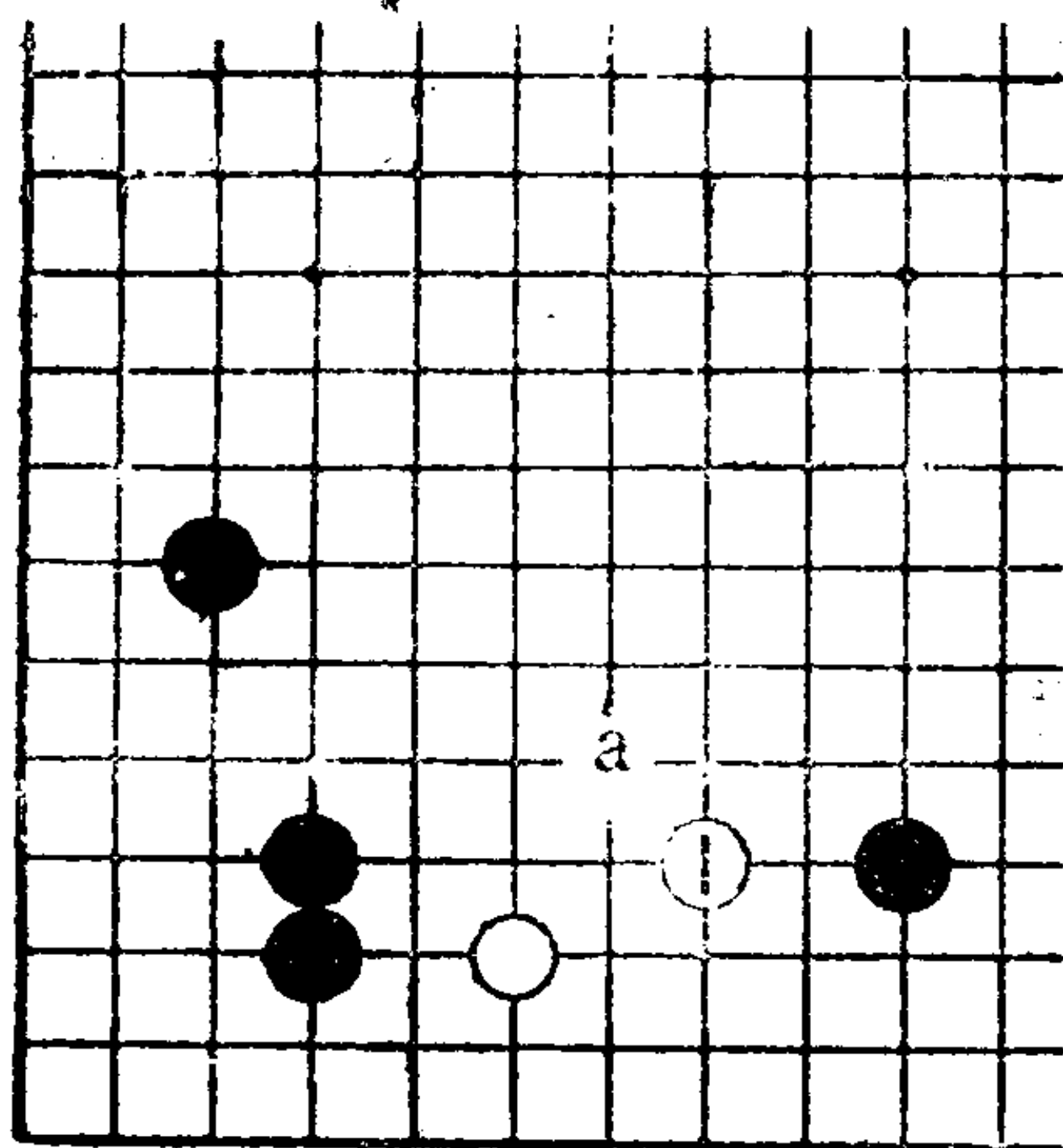


图 2

图2 白1如守，可避免黑的急攻。白1也可在a位飞出。总之，黑守白也守，这是行棋的原则。但因为是让子棋，有时白明知无理也会脱先，那么，黑应如何攻击呢？

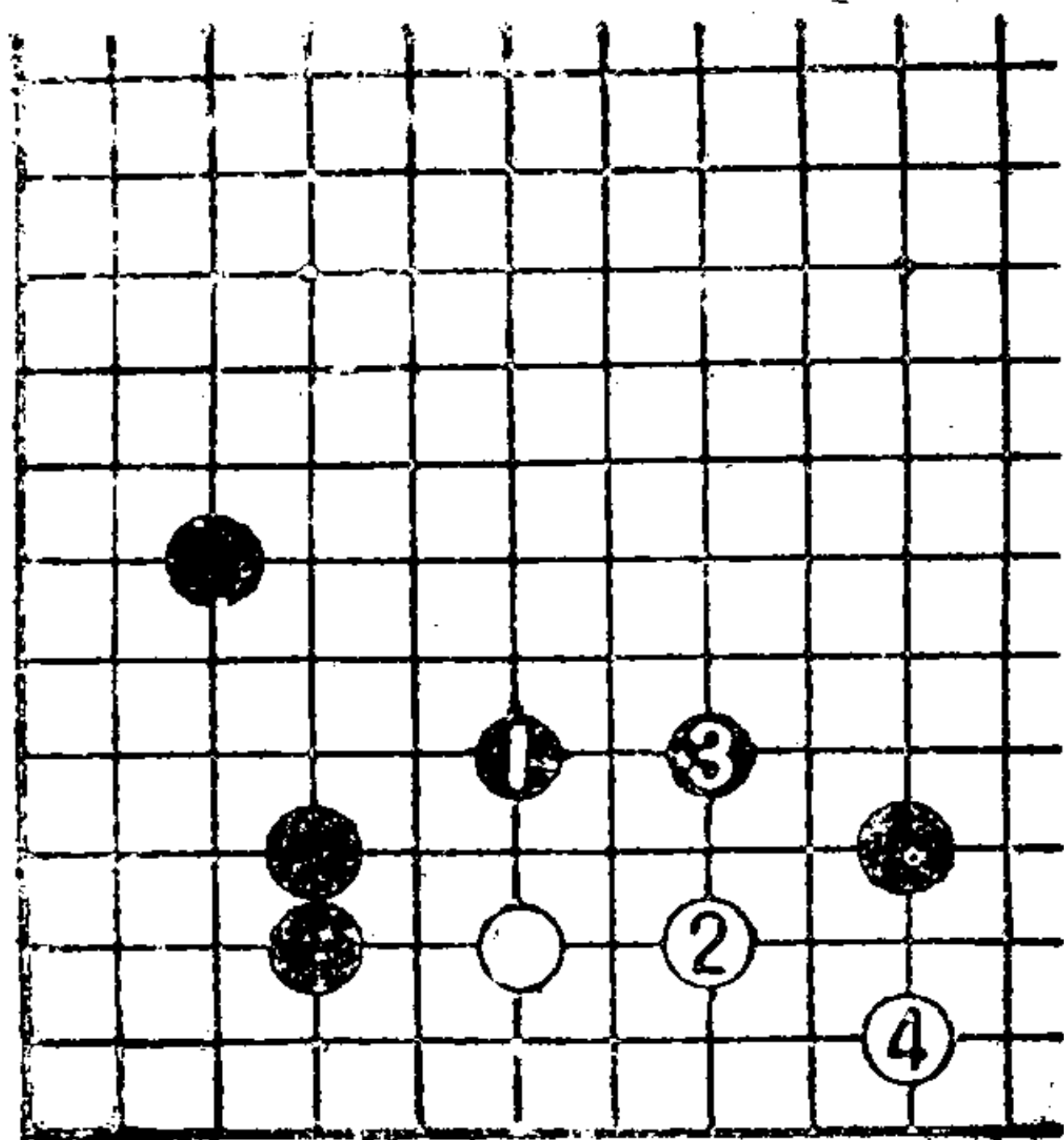


图 3

图 3 黑 1 飞镇，惩治白的脱先。白 2 跳时，黑 3 封。虽然这也是一型，但白飞到 4 位，白满意。黑 1、3 形成外势，而中腹是一个未知数，所以不能说这是正解。

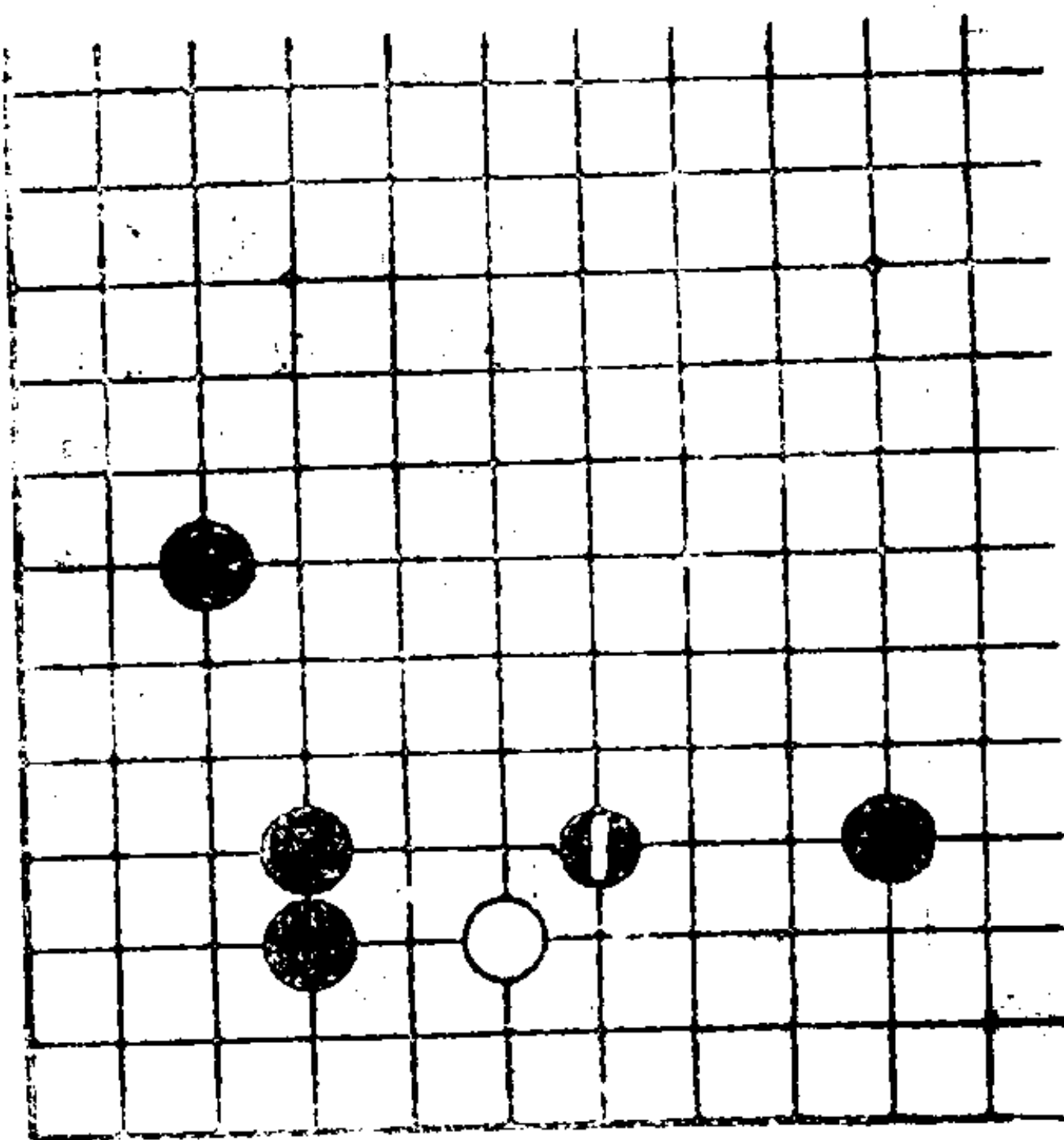


图 4

图 4 黑 1 肩冲是好手。与“逼敌近坚垒”的格言相符。黑 1 把白棋逼向左下坚固的黑角是正着。至此白一子已成为黑的盘中佳肴，不能让它跑掉。

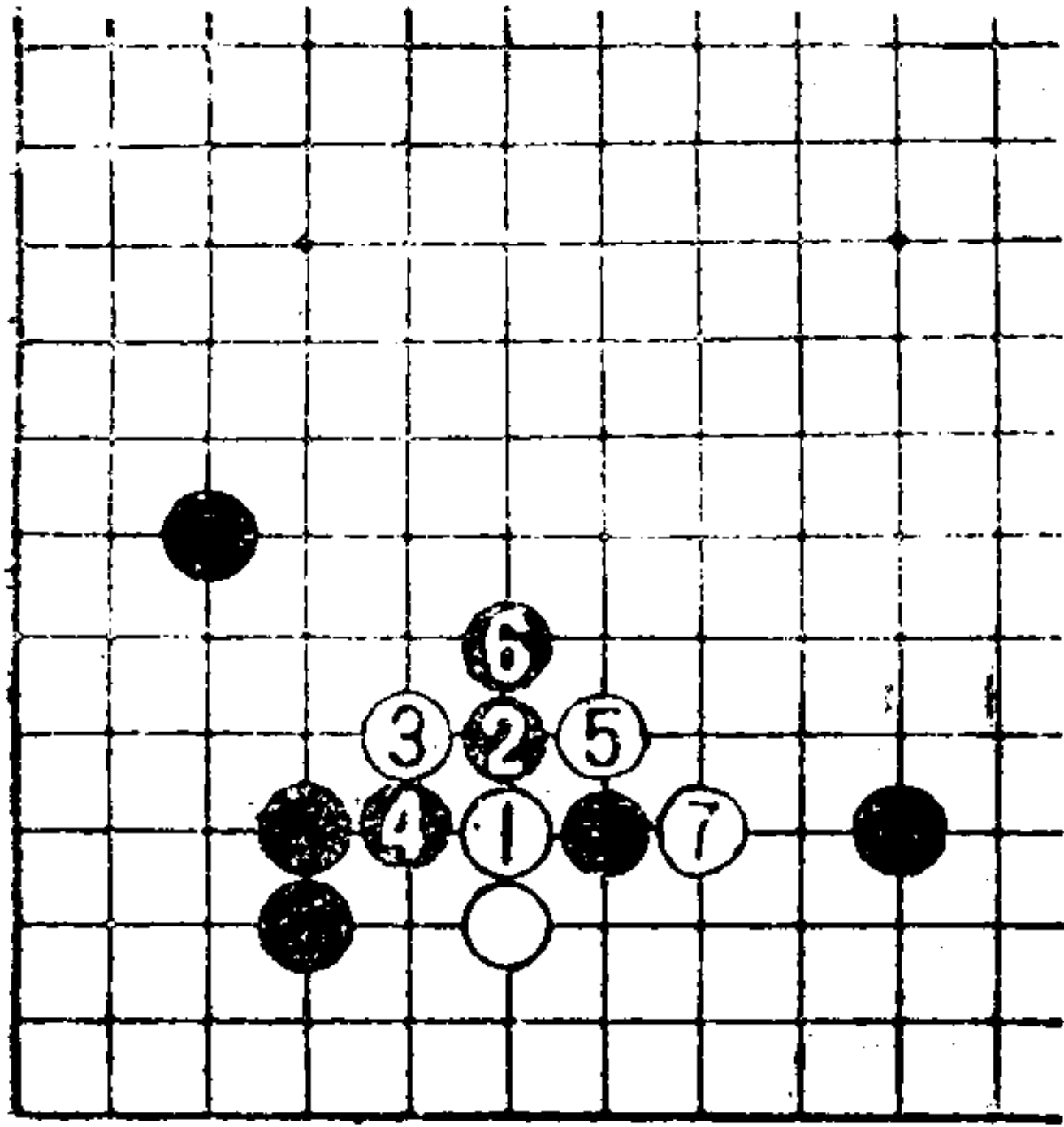


图 5

图5 白1冲，试图出头。黑2扳头，白3扳时，黑4是恶手。白5打、7征吃一子，顺利逸出。黑虽捕获白一子，但得不偿失。

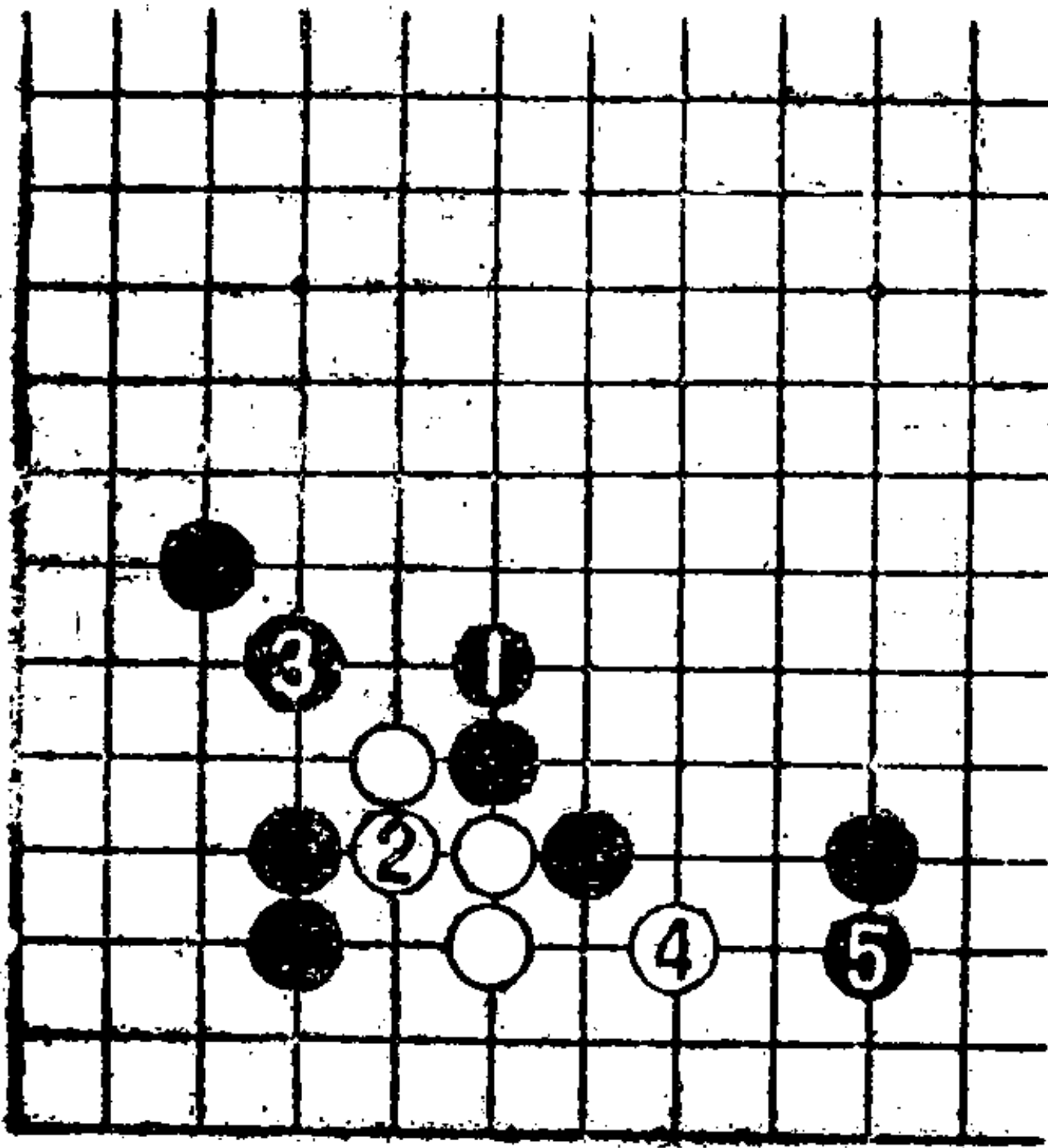


图 6

图6 黑1退是正着，白2粘成愚形。虽然白四子显得很強，但由于黑是玉柱守角，黑不必顾忌。黑3尖一手，封住白棋，白4跳时，黑5立，补强自身，至此白全部阵亡。

五十二 跨 断

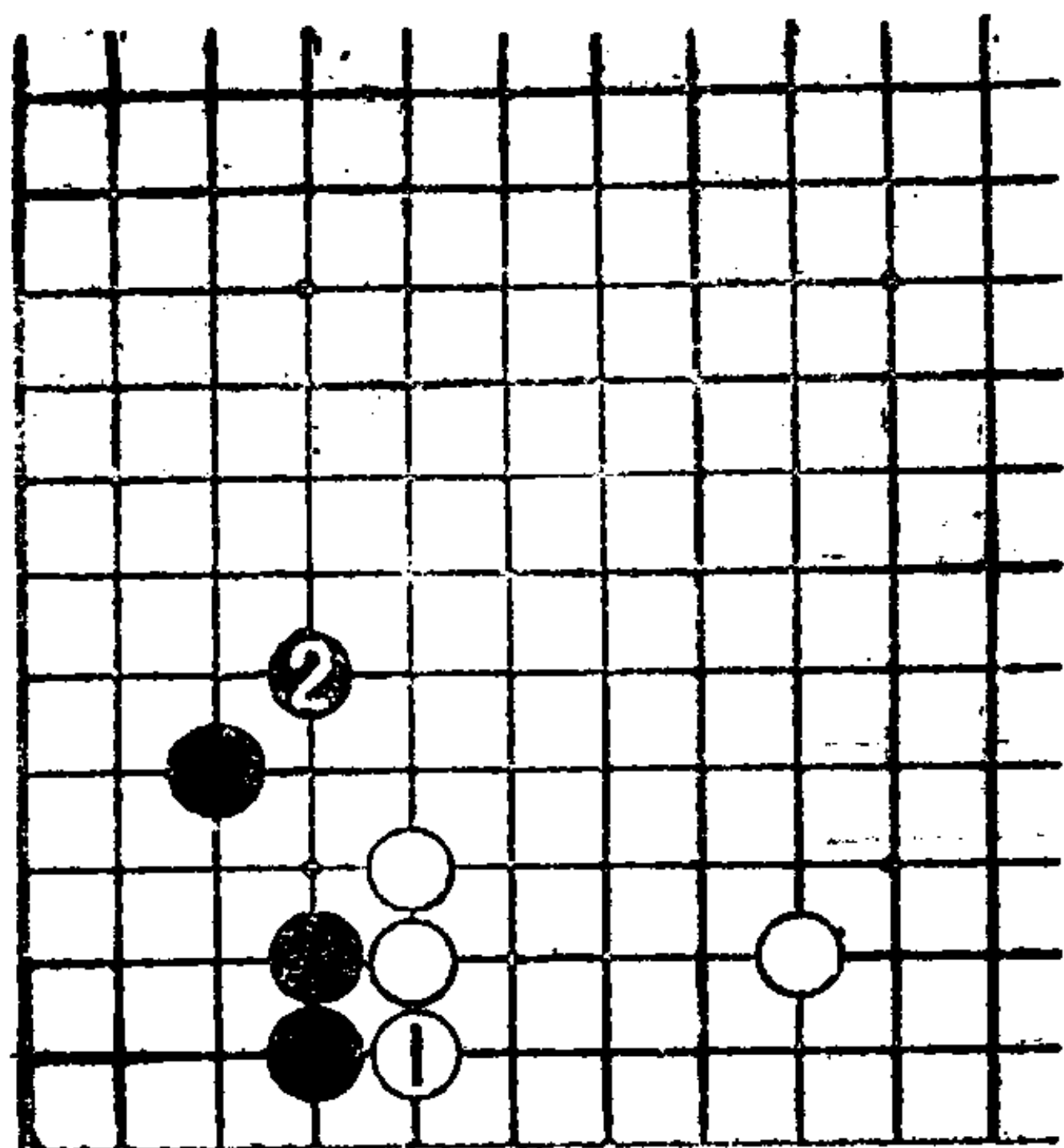


图 1*

图 1 这是目外定式演变的一型。白 1 挡下，黑 2 尖守，遵循定式的下法。黑 2 如不走，结果会怎样呢？

• 原书本图有误，已更正

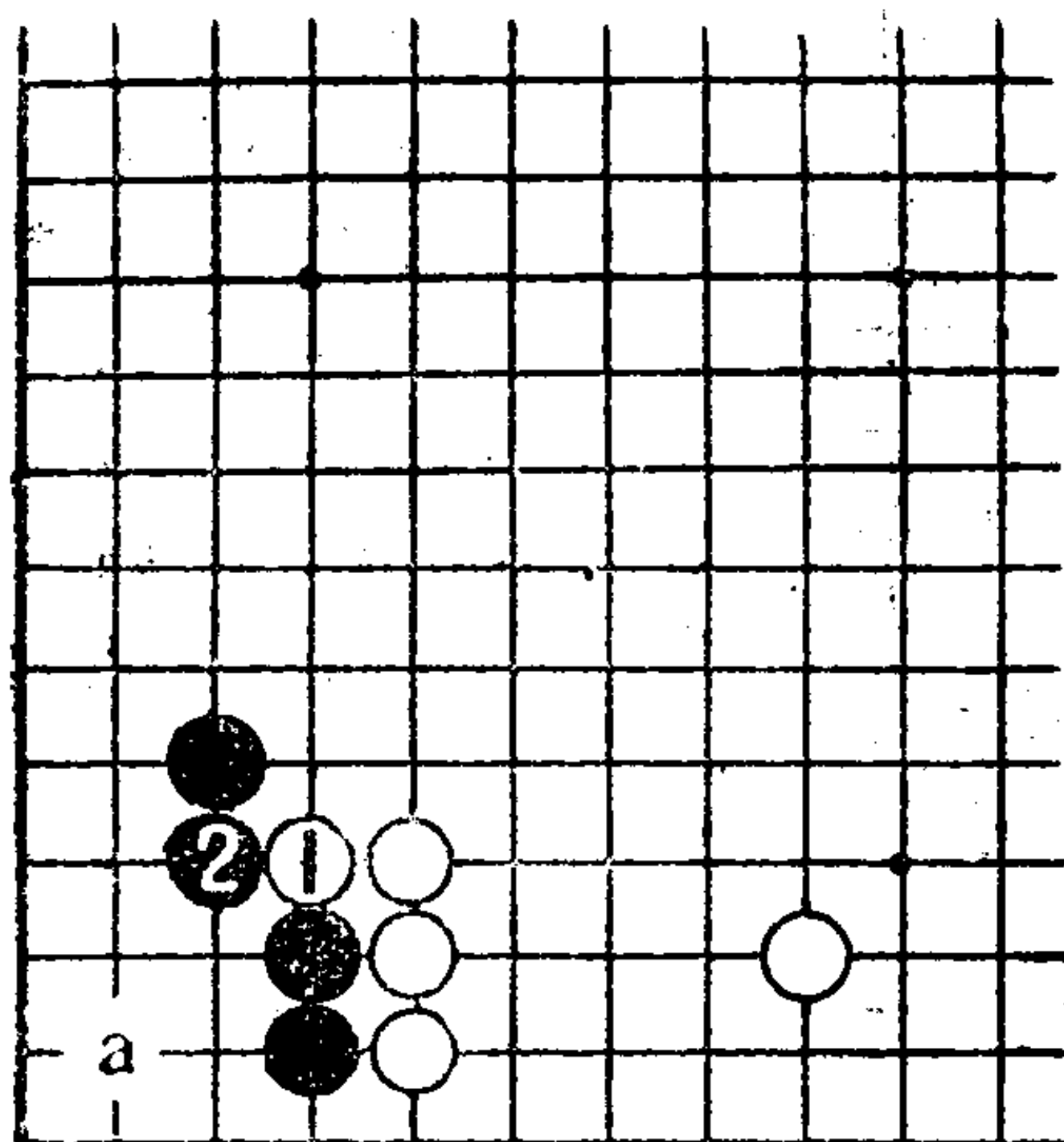


图 2

图 2 图 1 中白 1 挡，图谋攻击黑角，黑脱先它投时，白 1 冲，黑 2 挡后，白无后续手段。以后，尽管白有在 a 位点入的手筋，但黑无生死之忧。所以，白 1 是轻率的恶手。

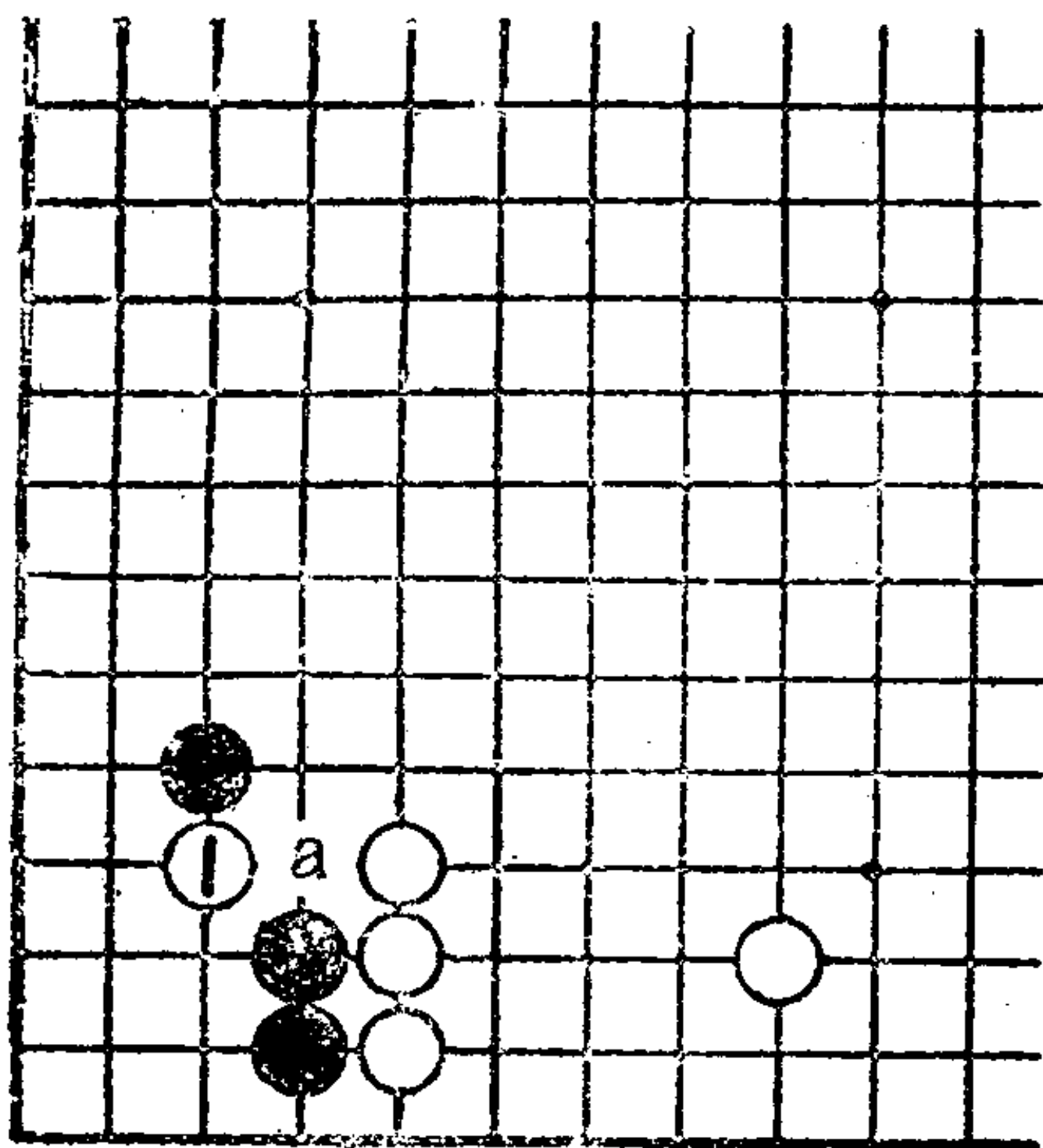


图 3

图 3 白 1 跨是手筋，虽然黑可在 a 位冲断白棋，但白有严厉的攻黑手段。

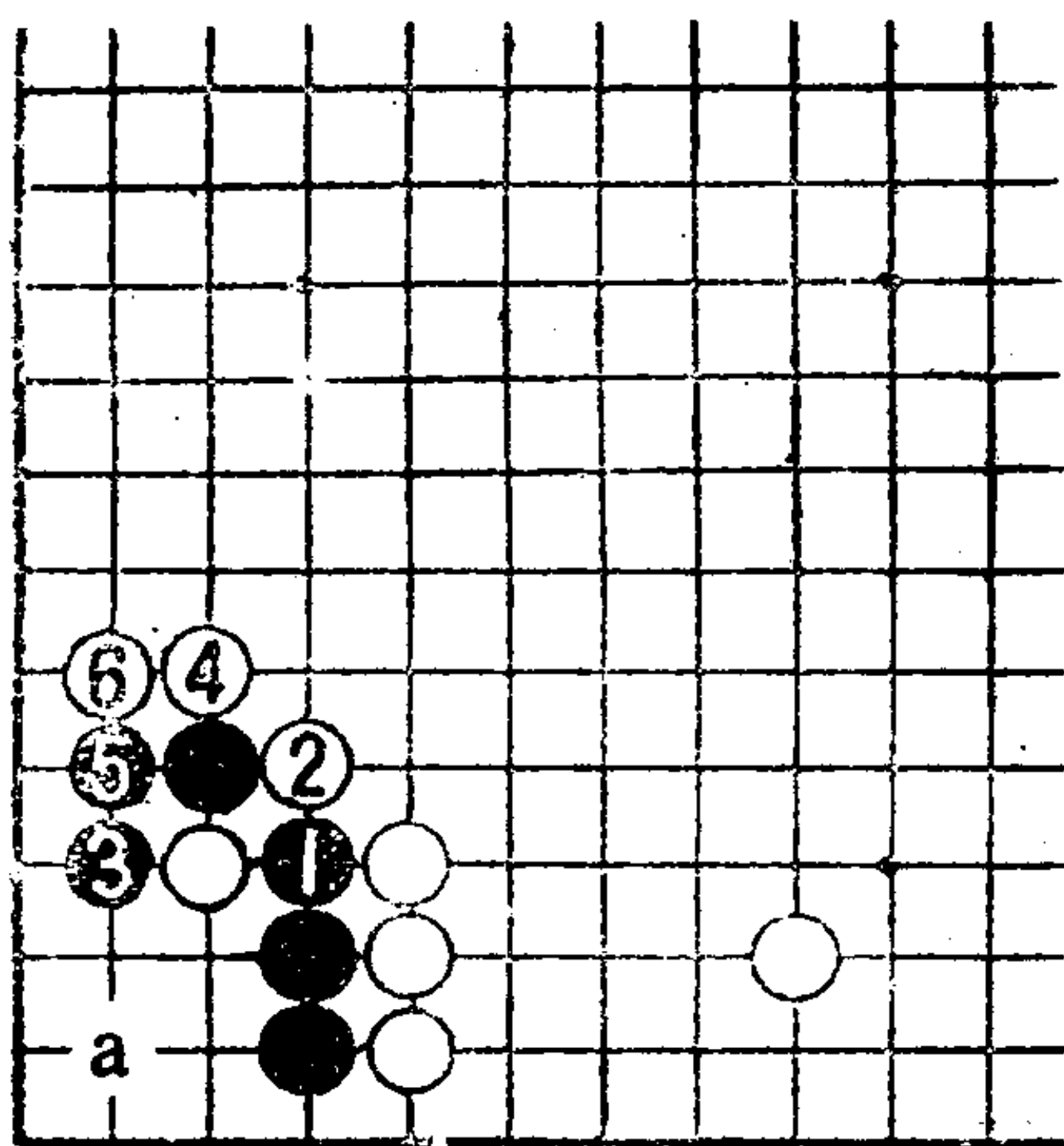


图 4

图 4 黑 1 冲，白 2 堵，黑 3 打时，白 4、5、6 挡下，封住黑棋。以后，白可进一步在 a 位点入，黑窘。

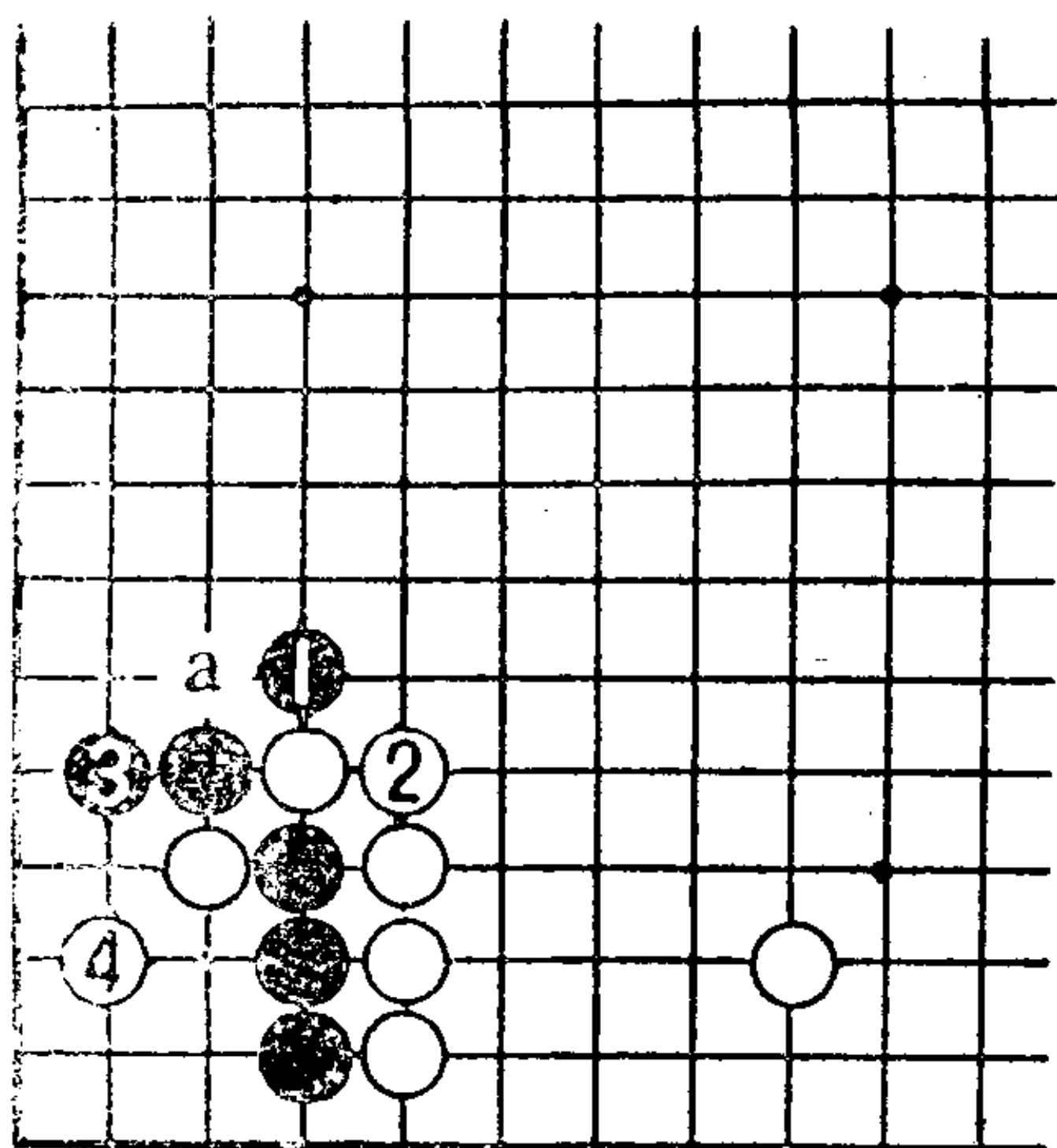


图 5

图 5 图 4 中黑被白封锁，不能容忍，所以黑 1 打，黑 3 立下，向左边出头。黑 3 如改于 a 位连，则黑角被杀。

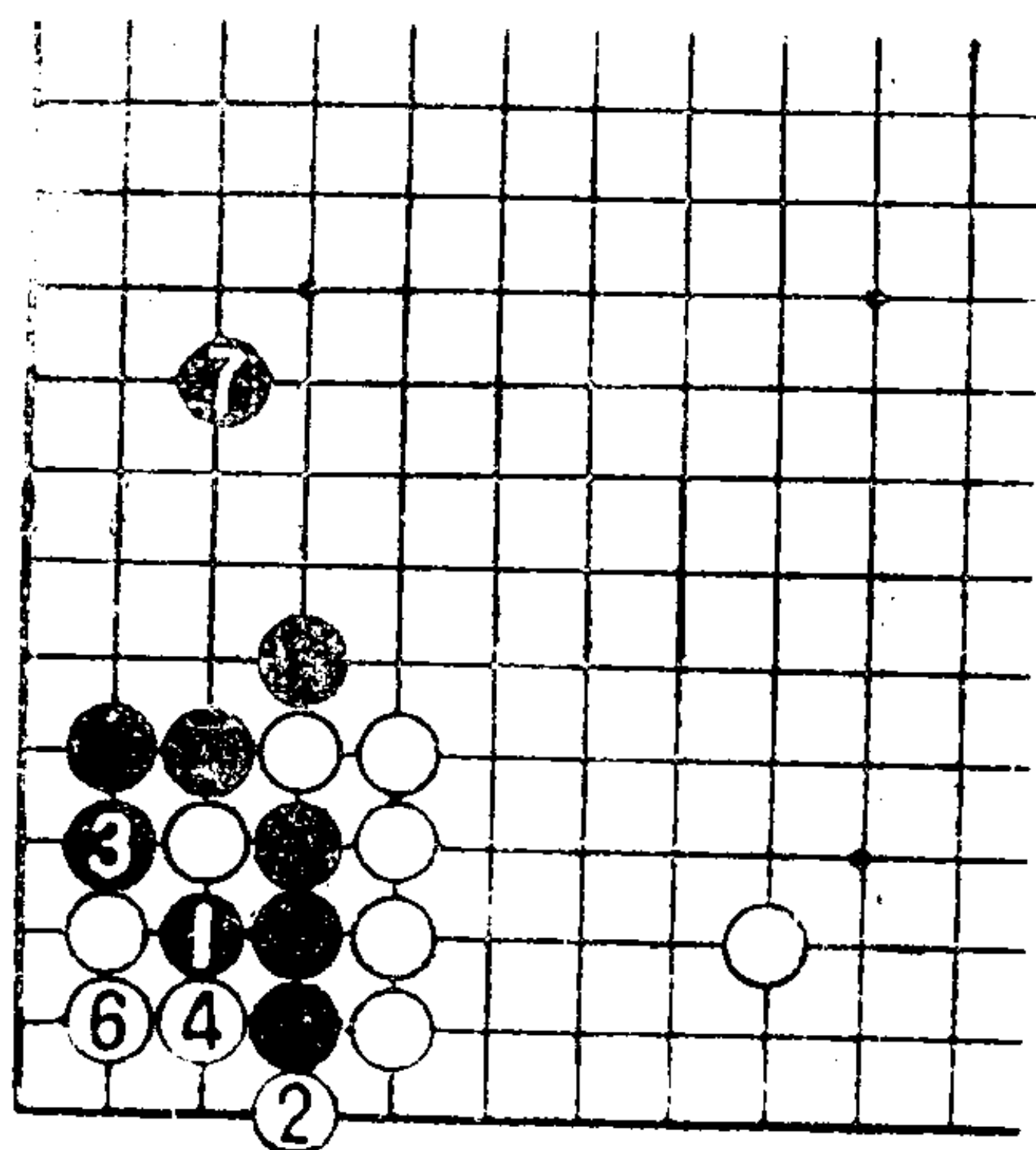


图 6

图 6 黑 1 打吃，白 2、4 滚打，黑 5 只得粘，白 6 连时，黑角上根基被夺，黑 7 开拆后，黑仍然心有余悸。这就是跨的辉煌战果。

五十三 宽 征

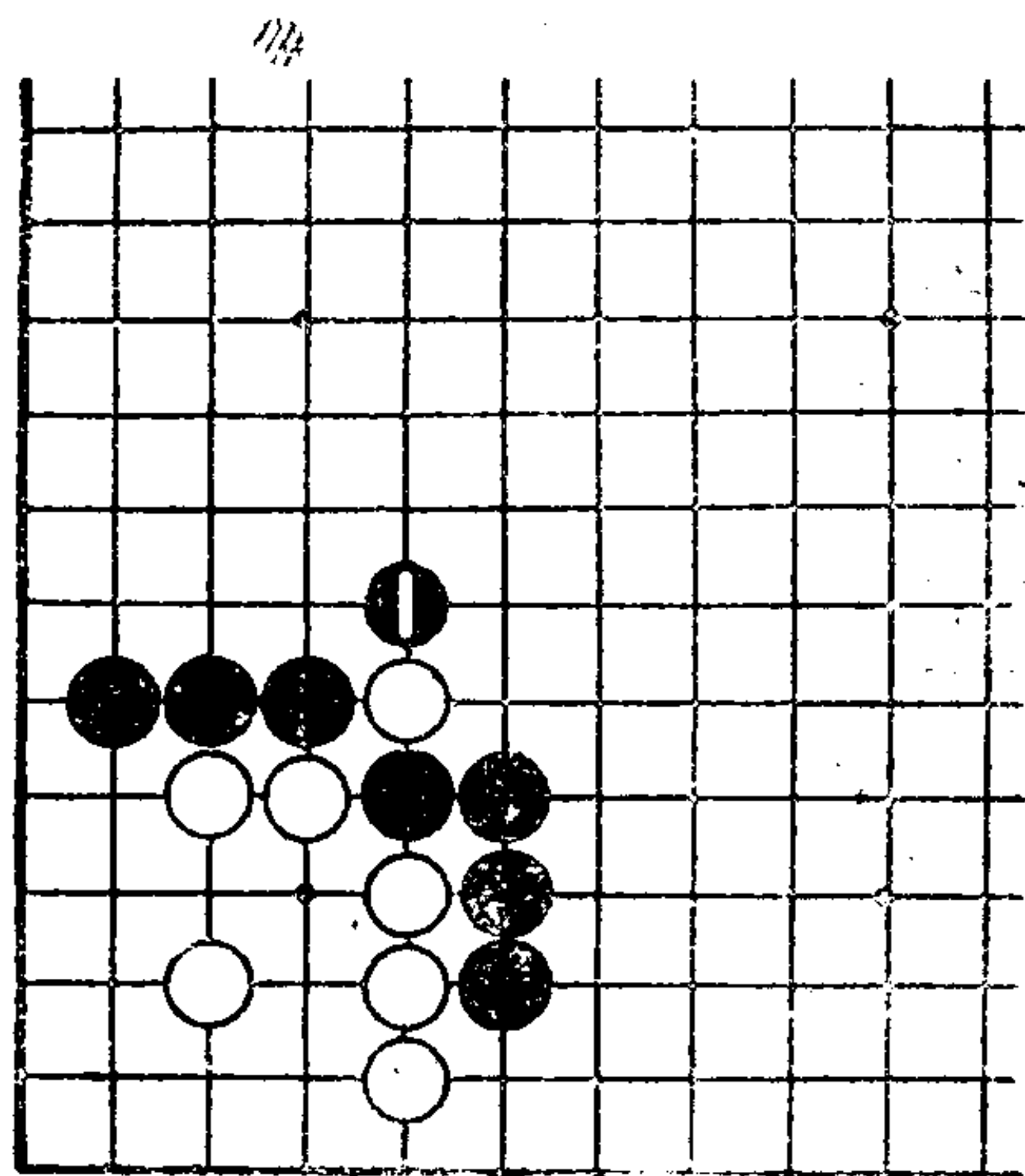


图 1

图 1 对于切断黑的白一子，黑通常采用征吃手段，但是征吃有引征的问题。一旦被白逃脱，周围的黑棋势必破绽百出。

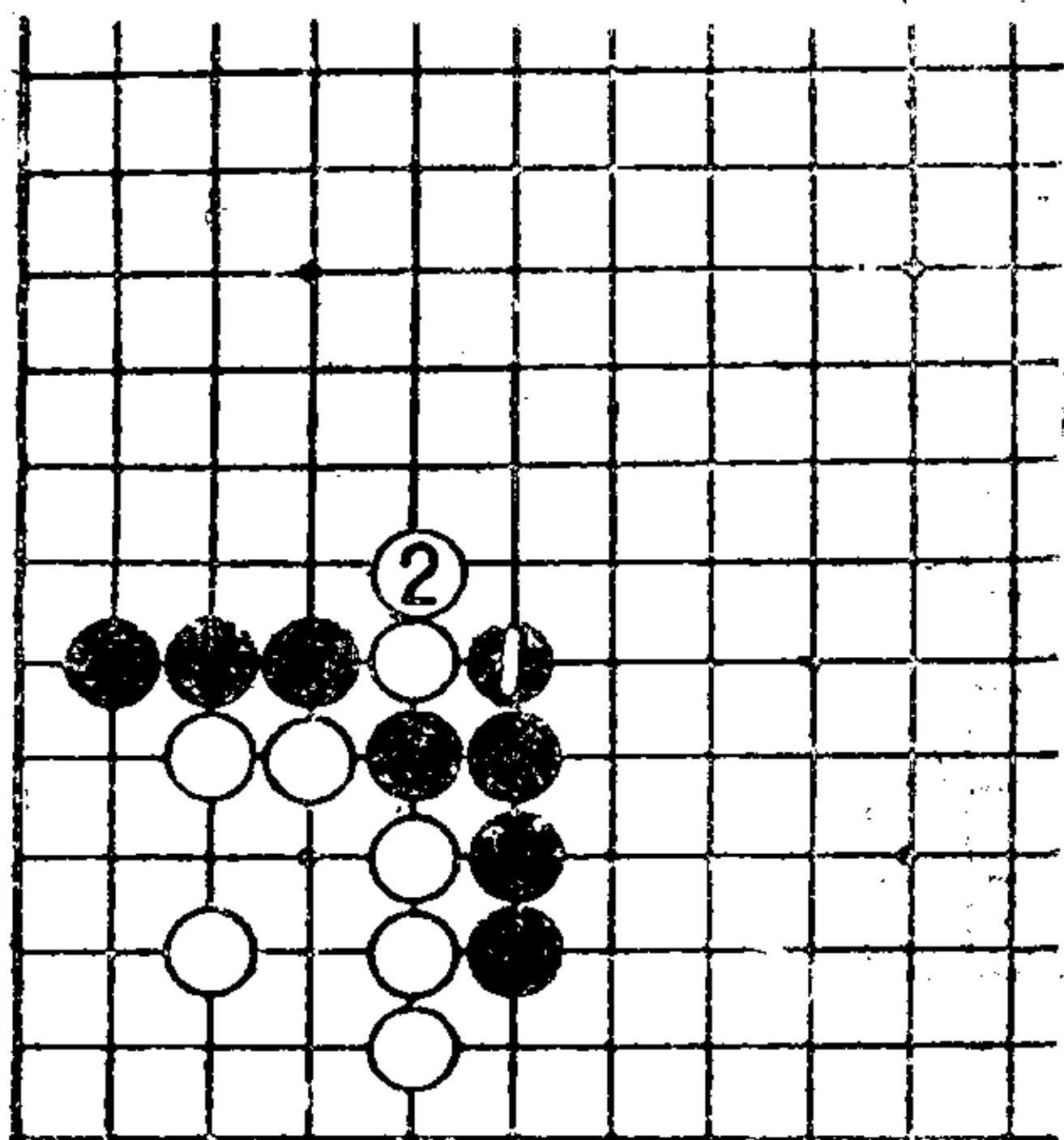


图 2

图 2 此处的下法颇有讲究。黑 1 打吃是利敌行为，被白 2 长出，黑顿感局促。不过，这不属本题讨论范围。

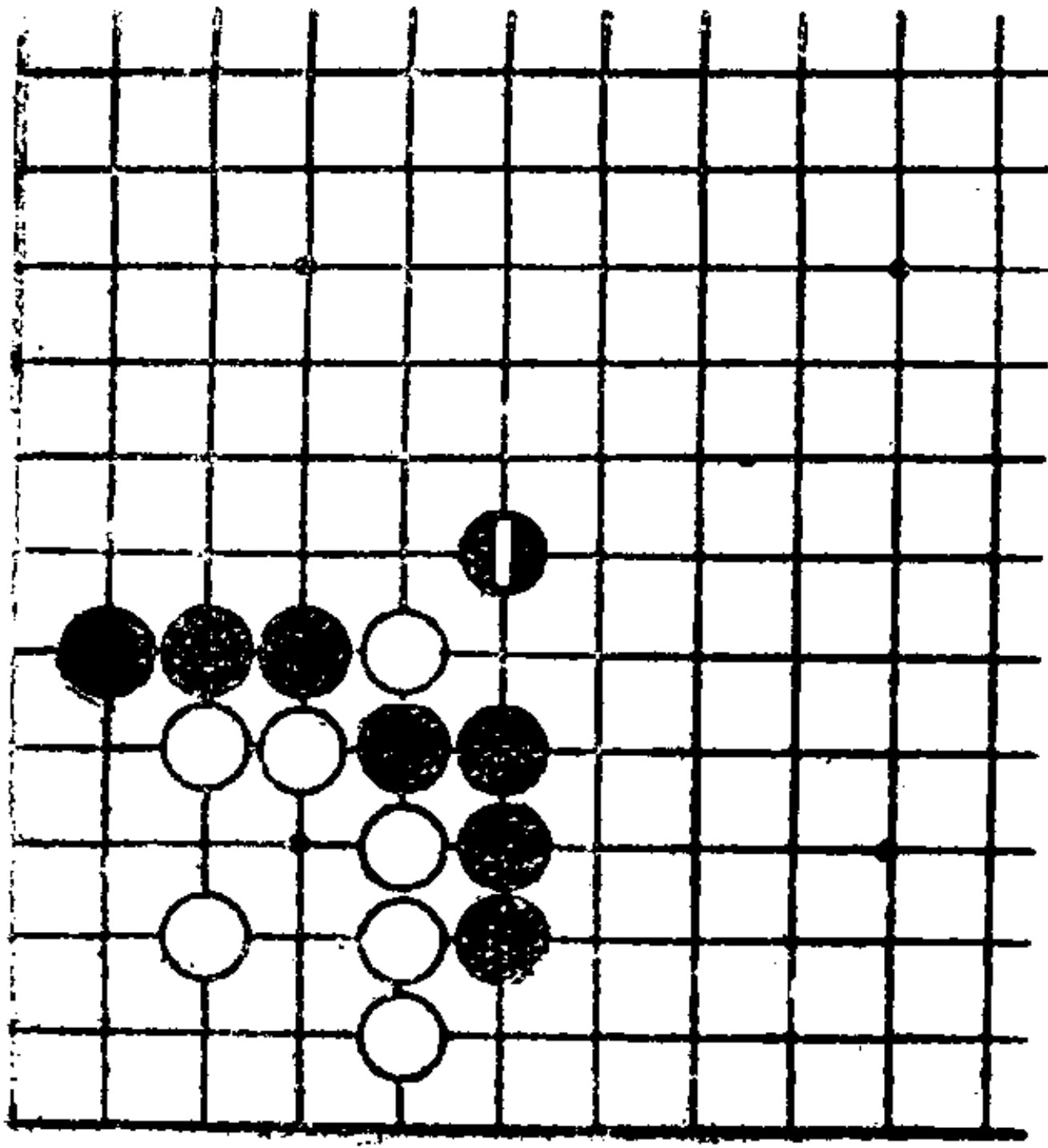


图 3

图 3 黑 1 枷是宽征的手筋，白一子尽管有逃出的余地，但黑不必担心。

黑 1 是吃白一子的最严厉手段。

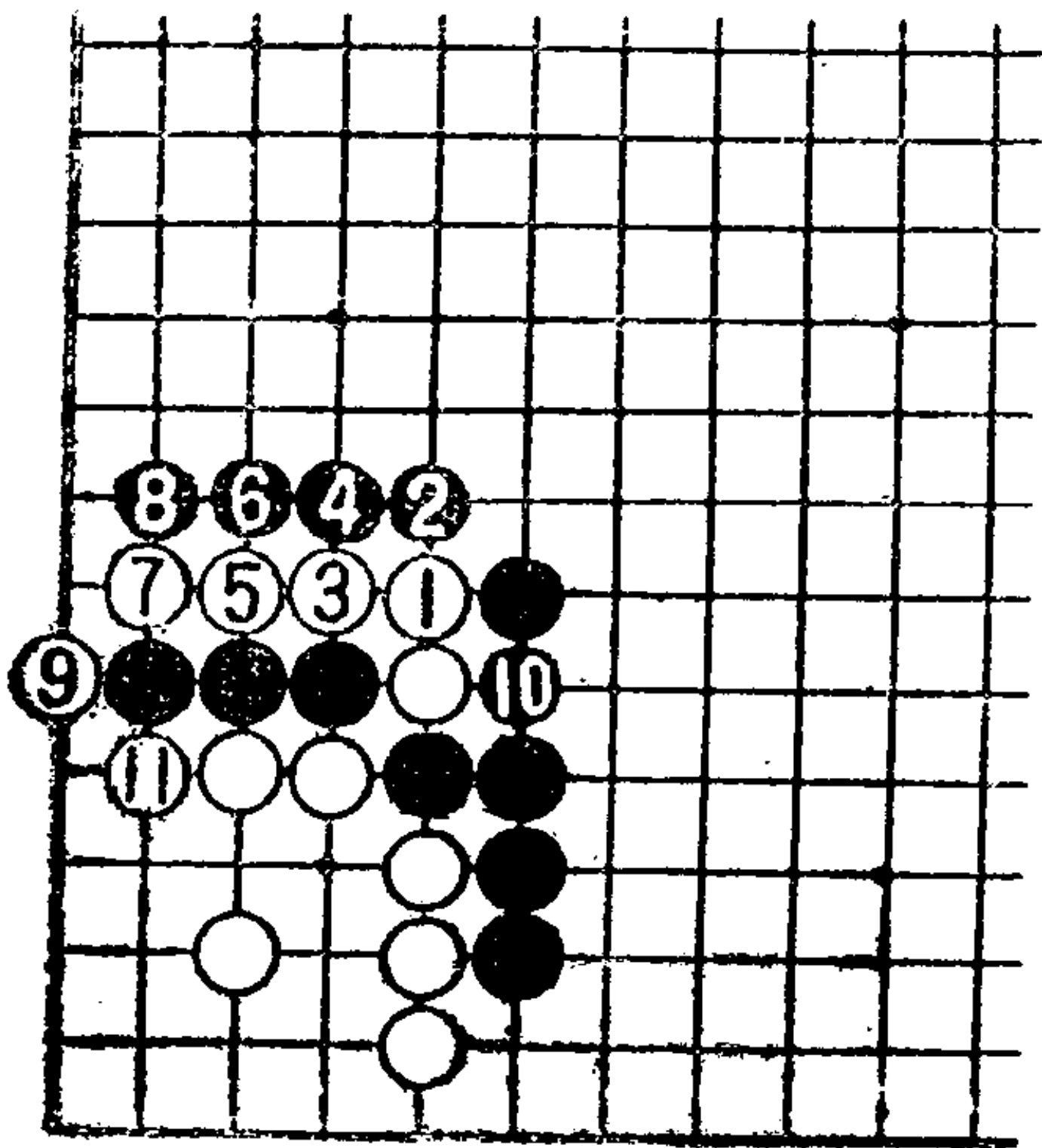


图 4

图 4 白 1 出逃时，黑 2 堵，以下至白 11 止，黑三子被提，黑无趣。其中，黑 6 是错着。

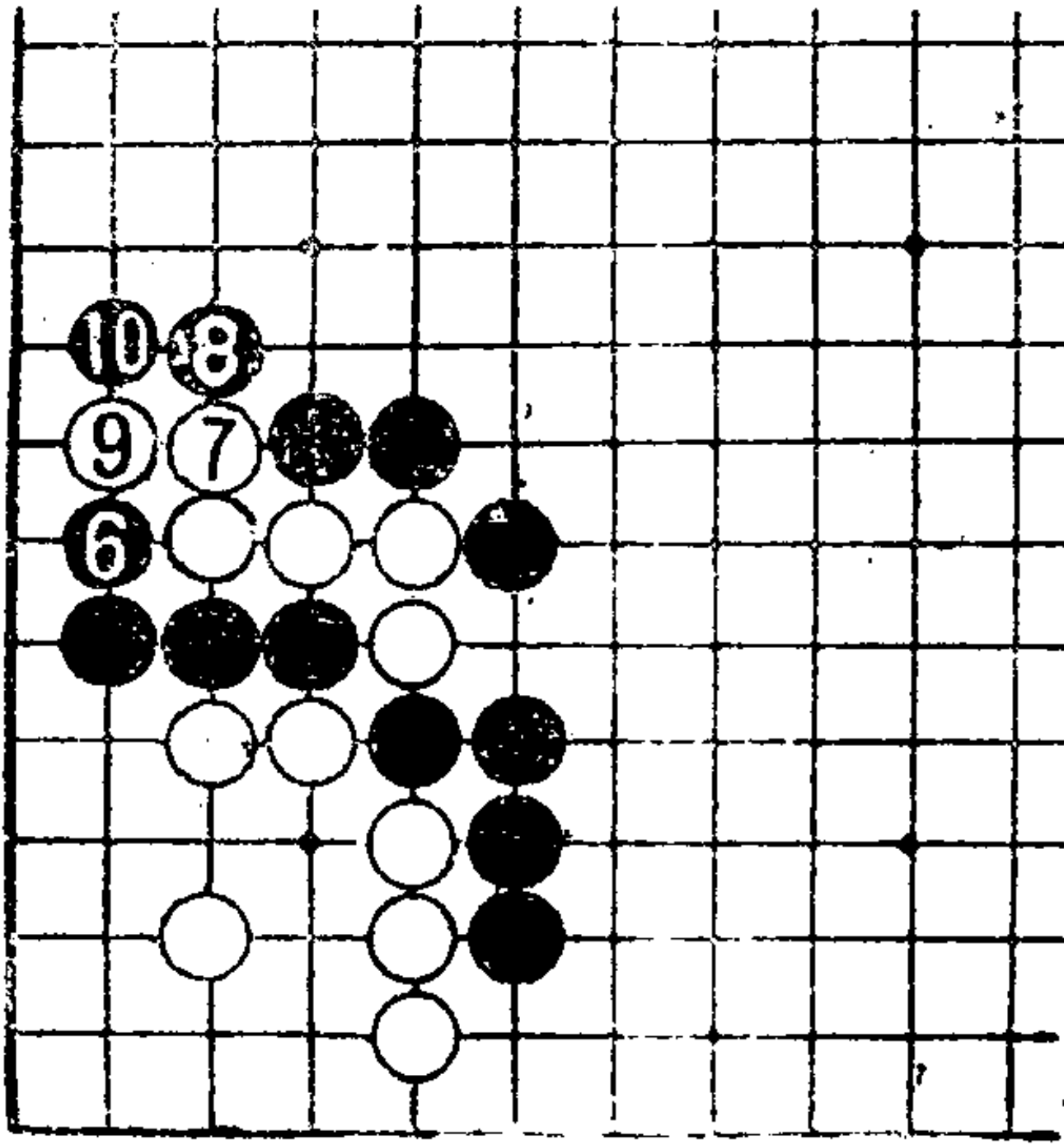


图 5

图 5 图 4 中的黑 6 改于本图的二线曲是必然的下法，演变至黑 10，白在劫难逃。

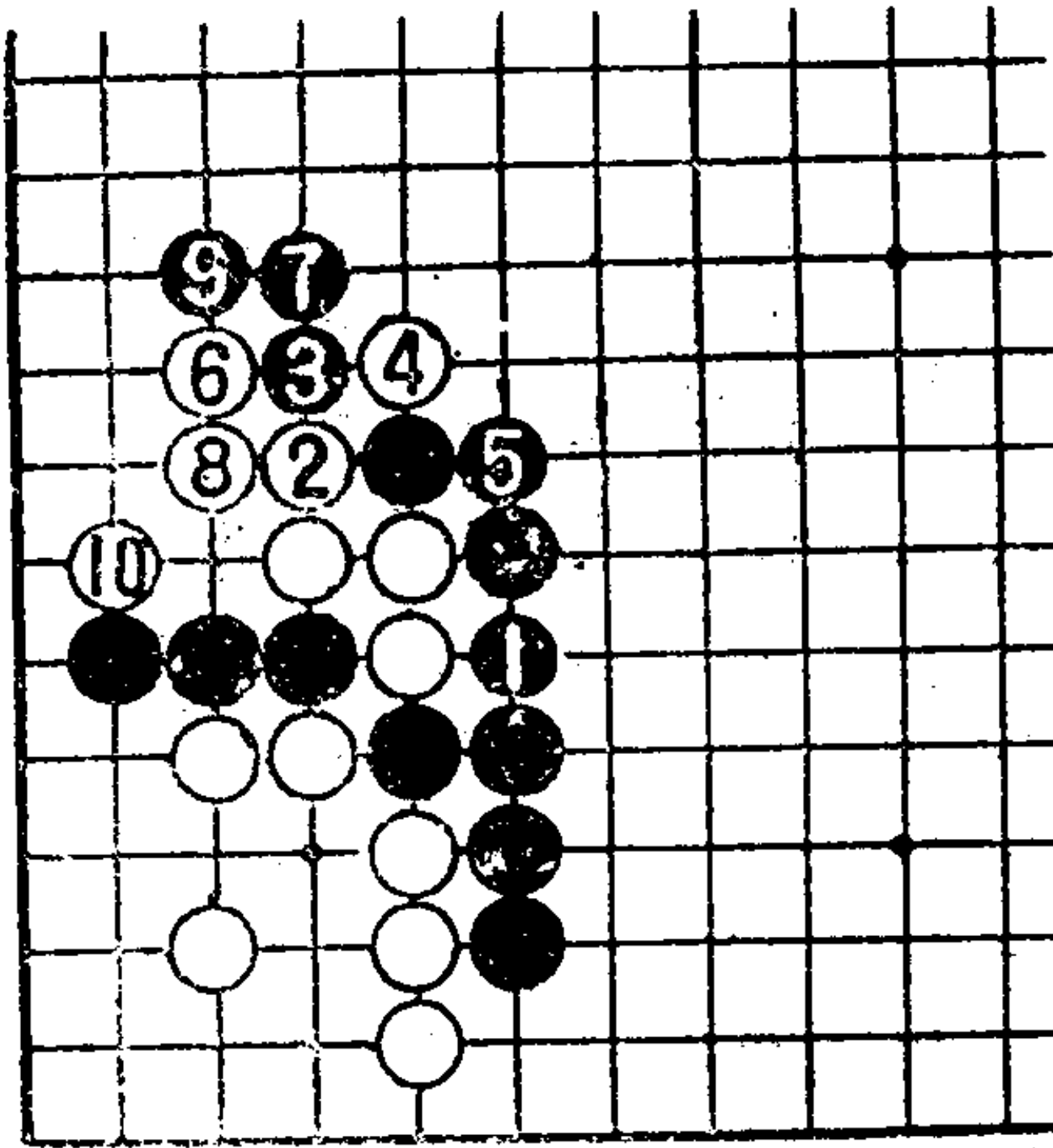


图 6

图 6 图 4 中黑 4 若改于本图的 1 位堵，则白 2 拐以下至白 10 尖止，黑三子落入虎口，与图 5 相比，其结果天差地别。

五十四 吃掉棋筋

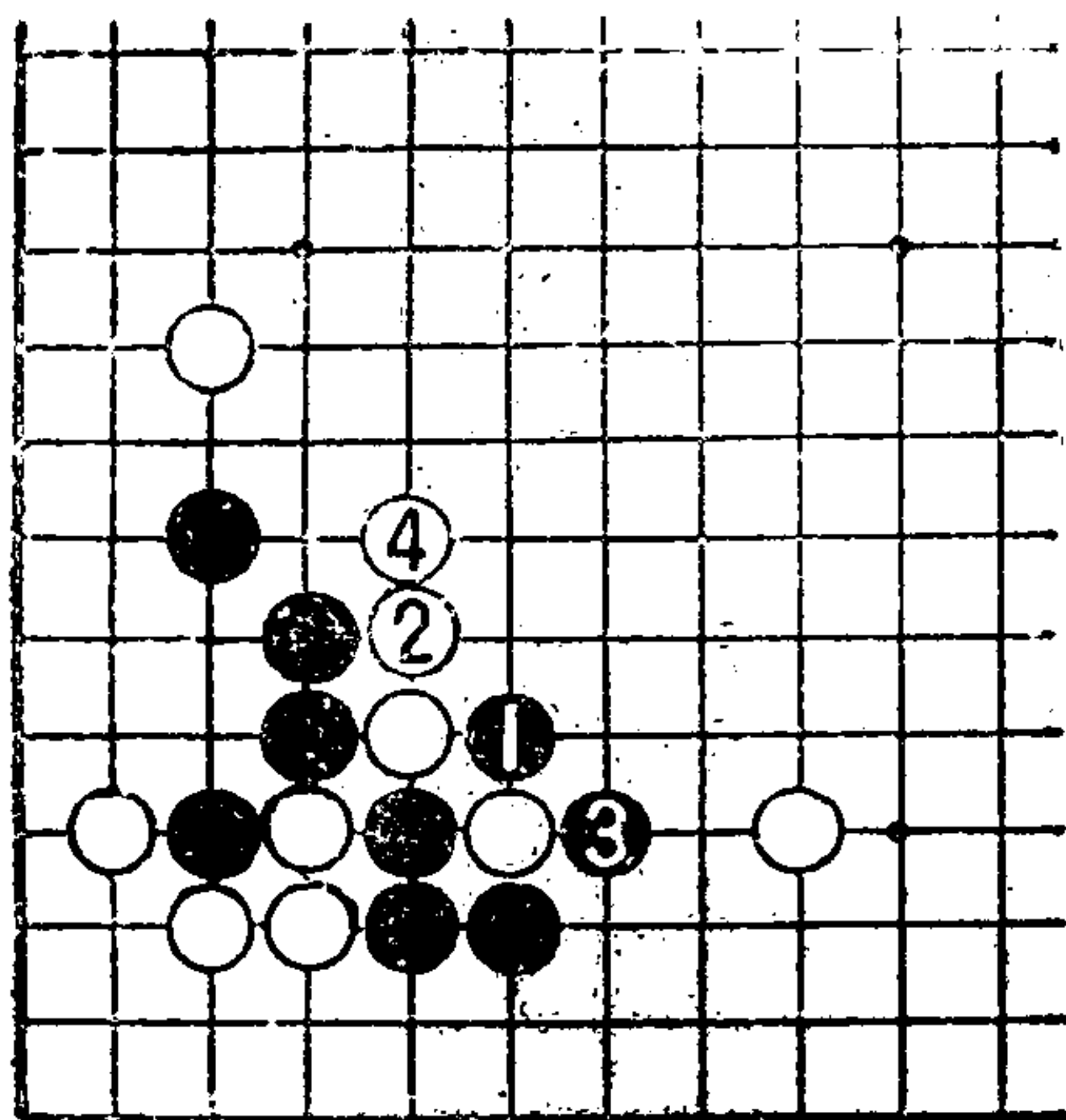


图 1

图 1 左下的黑棋被断成两块，周围又有白的势力，黑若各自为政，必遭败绩。黑 1、3 吃掉白一子只能整治一方，被白 4 长出后，左边的黑子已危在旦夕。

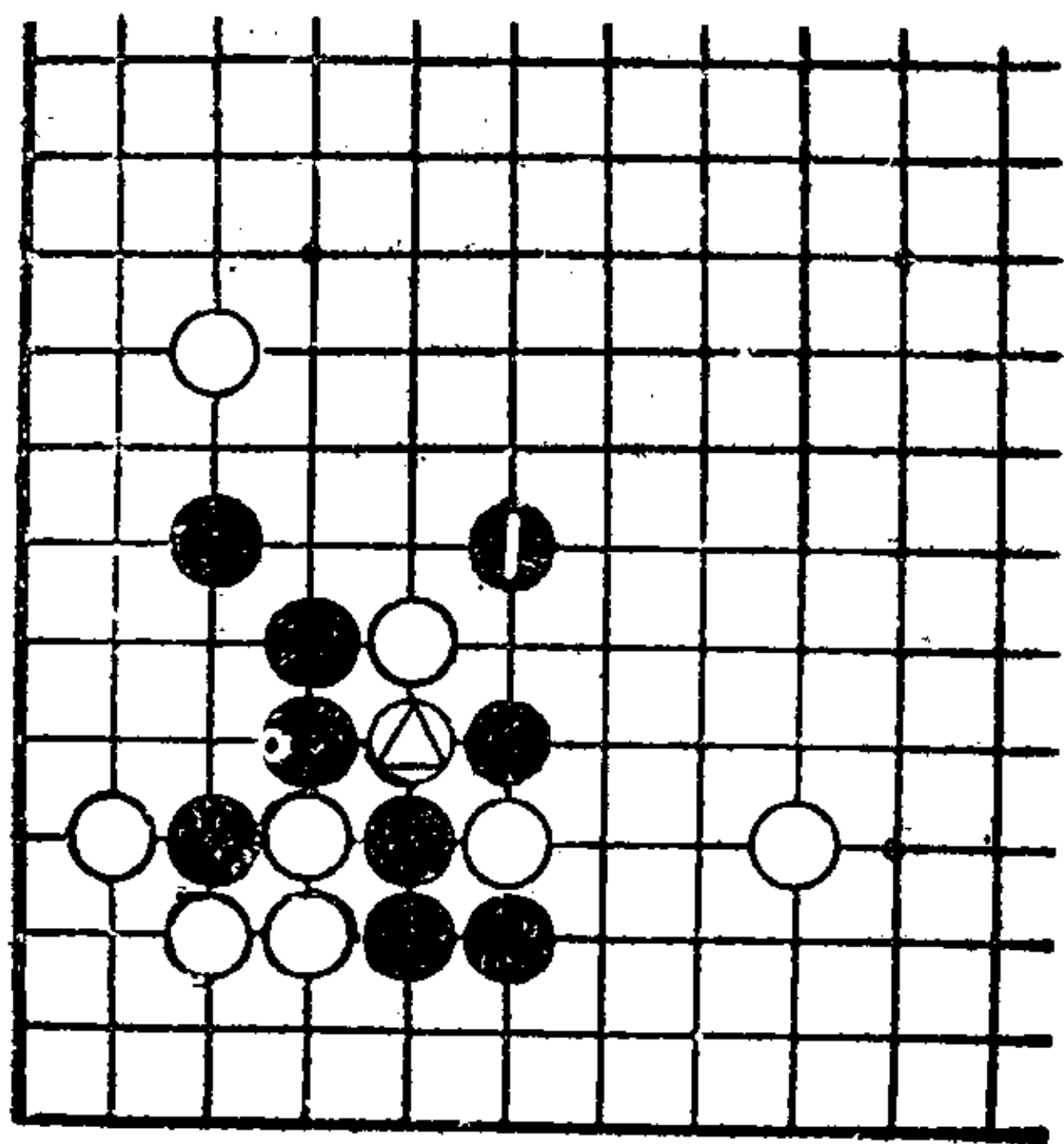


图 2

图 2 为了不失去左边，黑 1 虚枷是好手，但是需要正确的次序。首先必须想到，黑 1 虚枷的目的是滚打白棋。

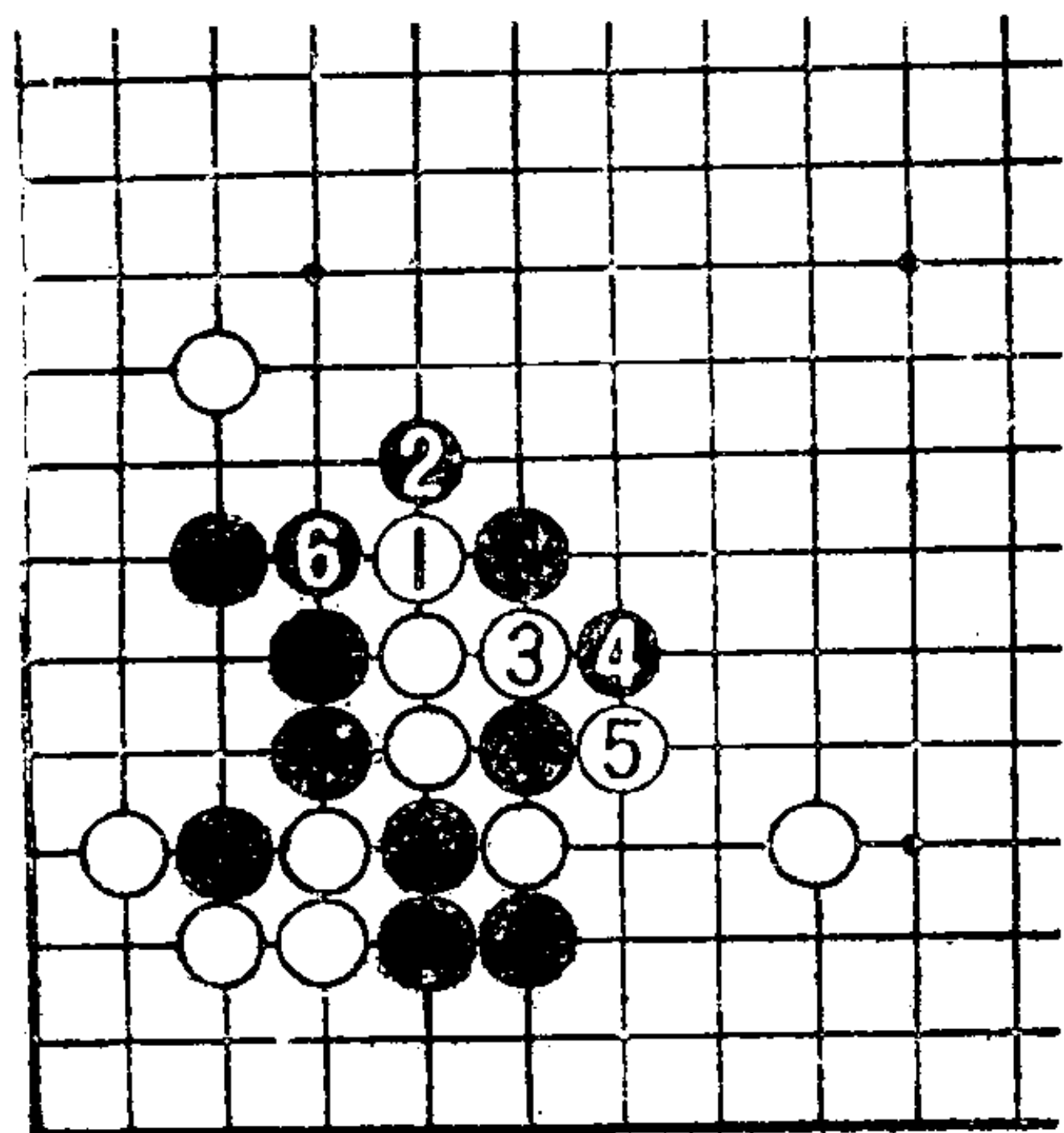


图 3

图 3 (续图 2)
 白 1 冲出, 黑 2 堵, 白 3 冲以下至黑 6 打, 接着——

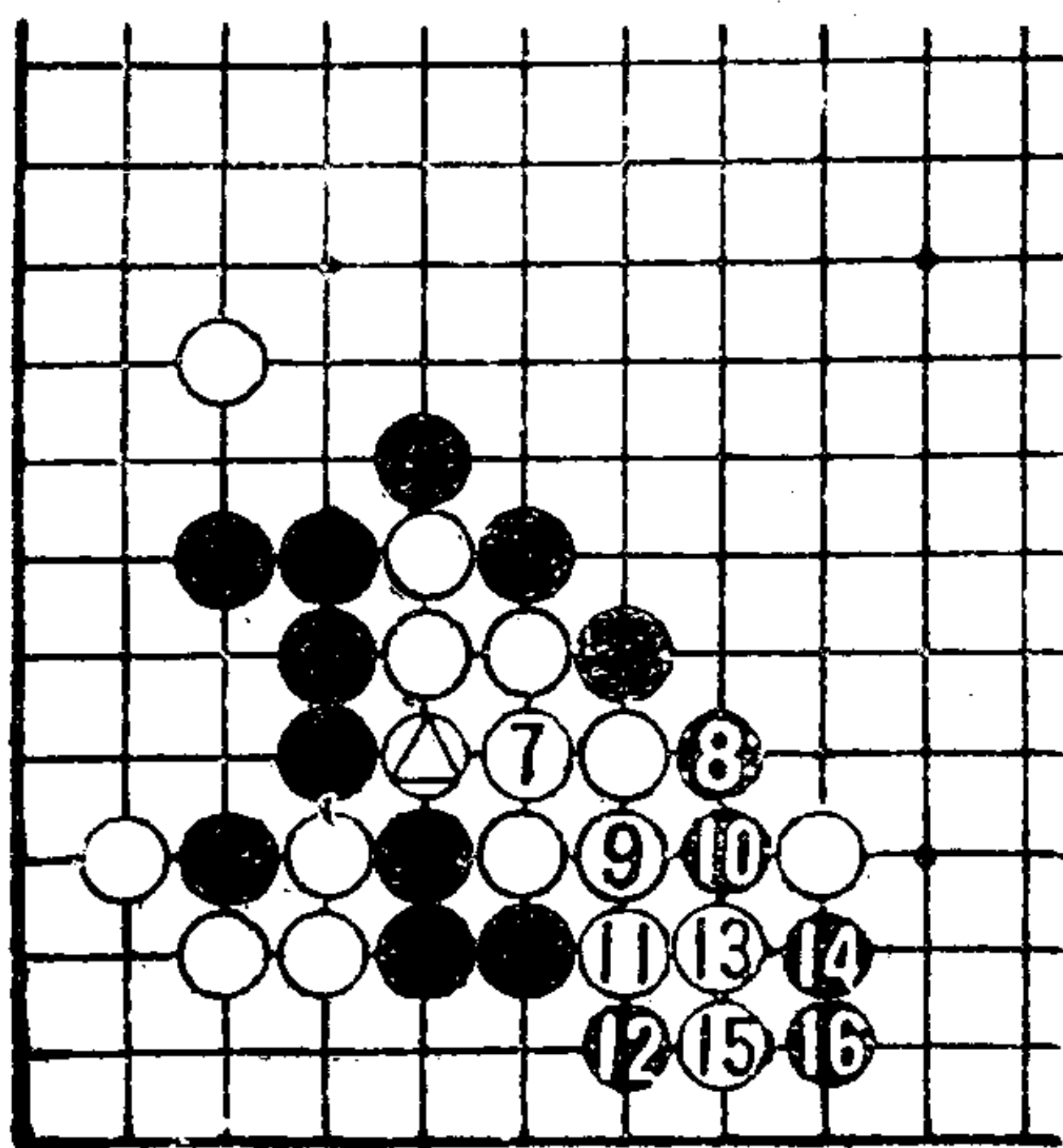


图 4

图 4 (续图 3)
 白 7 粘, 从黑 8 打至 16 止, 白无喘息机会。这是极端的例子。一般, 图 1 中黑 1 打时, 本图的白△一子不应往外逃。

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

书名 = 围棋的急所·好手与恶手

作者 =

页数 = 1 8 5

S S号 = 0

出版日期 =

封面
书名
版权
前言
目录
正文