

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

赵余宏

编著

围棋入段自修丛书

无理手应对

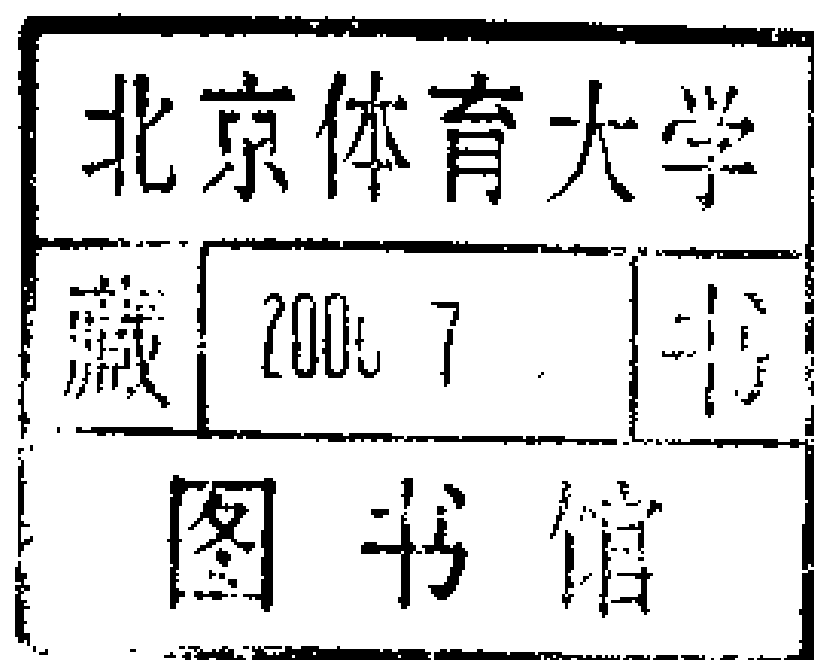
北京体育大学出版社

110115

·围棋入段自修丛书·

围棋无理手应对

赵余宏 吕林 王毅 编著



北京体育大学出版社

策划编辑:董英双 责任编辑:李晓佳 董英双
审稿编辑:熊西北 责任校对:建 林
责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

围棋无理手应对/赵余宏等编著. - 北京:北京体育大学出版社,2000.1

(围棋入段自修丛书)

ISBN 7-81051-470-9

I. 围… II. 赵… III. 围棋-基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 77398 号

围棋无理手应对

赵余宏 等编著

北京体育大学出版社出版发行
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销
国防工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1092毫米 1/32

印张:10

定价:13.50元

2000年1月第1版第1次印刷

印数:6000册

ISBN 7-81051-470-9/G·403

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

所谓“无理手”，就是不讲棋理而下出的过分之着。这是业余棋手最感头疼的问题，他们常常面对对手走出的无理手，不知所措，不懂得如何应对。那么，如何正确应付对手的无理手呢？

首先，就是要增强自己的棋力。业余棋手若棋力提高了，那自然就无所畏惧，因为实力的重要是人们共知的，否则行棋应对将十分吃力。其次，就是要充分理解每一手的真正意义，做到知己知彼，正确判断，才能不犯大错误。只有抓住对方的无理手，才可以说是掌握识破无理手的知识了。最后，就是在一般情况下用强硬手段去迎击无理手，大部分是可以获胜的。因为对手是无理手段，强硬回击获胜是理所当然的。若使用任何强硬手段都无济于事时，最好以轻灵的腾挪手段躲避。避开无理攻击，对方的意图就会落空。

本书就是解决如何对付无理手的专著。如果你想提高棋力，就一定要精通本书这些基础知识，就一定要学会这些基本对策。书中的问题都是实践中常见的形，颇具实用性。同时也是以简单明了的手段进行讲解，既说明了正确手段，也指出了错误应对的症结所在，可以说内容十分详尽。

增强对付无理手的感觉，是本书的主要目的。那么，就让本书的对策，帮助你毫不留情地击败你的对手吧！

参加本书编写的还有董彦、李君凯、吕平原。

目 录

第一章	定式中的无理手应对	(1)
第二章	中盘战中的无理手应对	(71)
第三章	让子棋中的无理手应对	(218)



第一章 定式中的无理手应对

所谓定式，就是双方在角部形成的互不吃亏的一种局部变化。不过，在产生一个定式之前，包含着许多不作为正着的无理手，也就是不讲棋理的着法。

面对无理手，我们不要有恐惧心理。应该面对现实，充分理解每一手的意义，这样才能具备战胜对方无理手的能力。

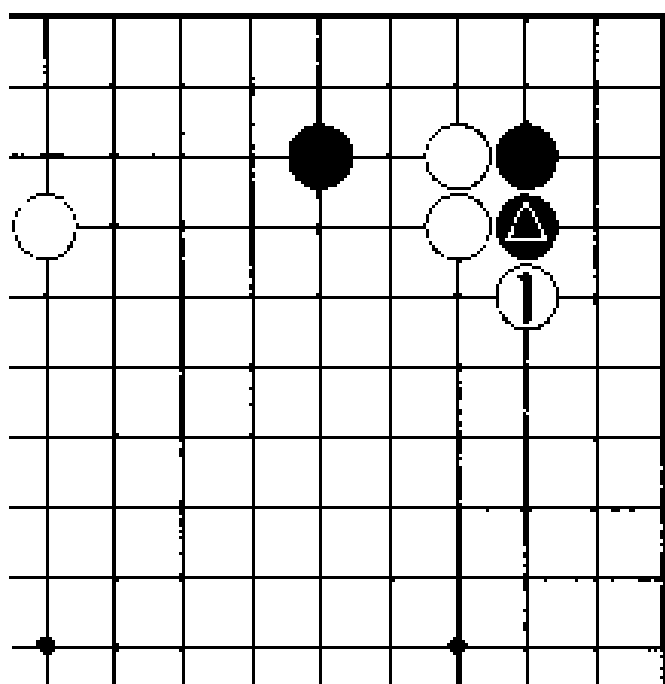


图 1-1

(图 1-1) 面对黑●爬，白 1 扳，这一手可以说是无理手。但如黑应对不当，也许白被变为强手。

那么，正确的应法在哪里呢？

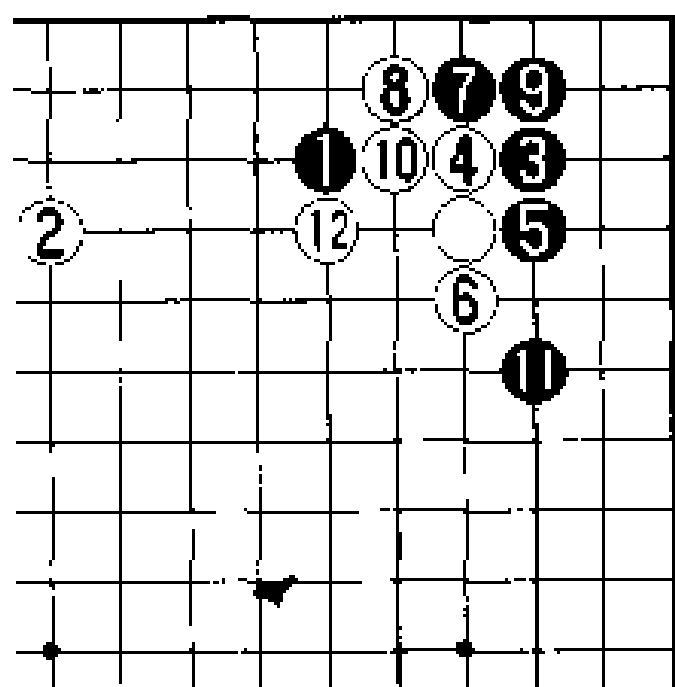


图 1-2

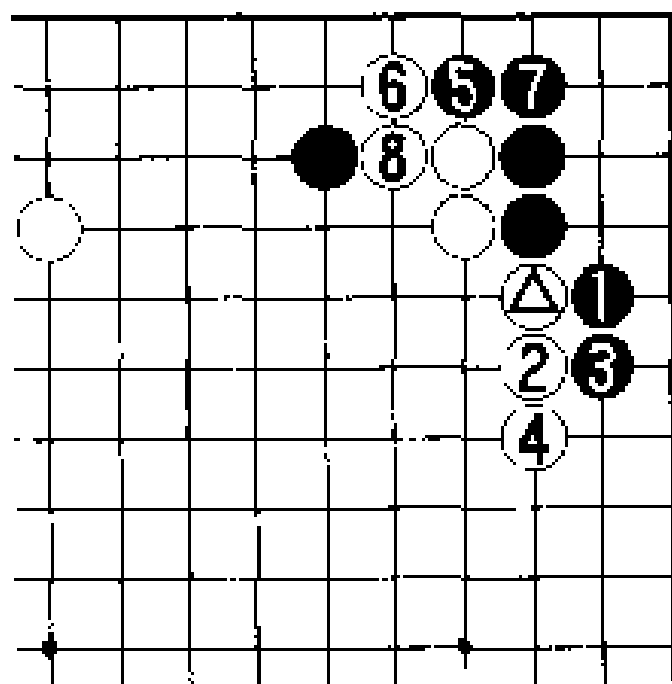


图 1-3

(图 1-2) 这是正确的定式变化过程。

黑 5 爬时，白 6 长是正确的下法。以下至白 12 止，是星定式基本变化。

(图 1-3) 针对白△扳，经常见到有人走黑 1 扳。这正中白的下怀，黑上当。

白 2 长，黑 3 只能再爬一手，以下至白 8 止，和前图定式相比，黑显然不好。

(图 1-4) 黑 1 断一手怎样呢？

白 2、4 扳粘是要点，黑要腾挪相当困难。黑 5、7 求活没办法，但被白 8、10 打长后，这是白有利的局面。

(图 1-5) 接前图。黑如 1 位拐出，白 2 先扳再 4 位跳是次序。黑 5 至 9 做活只能如此，白可占到 10 位虎补的好点。这样中央的黑子薄弱，白充分可战。

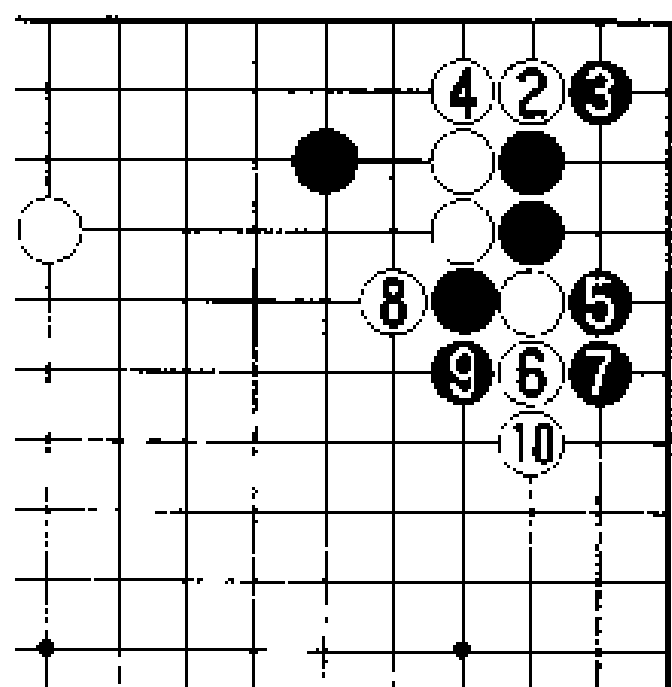


图 1-4

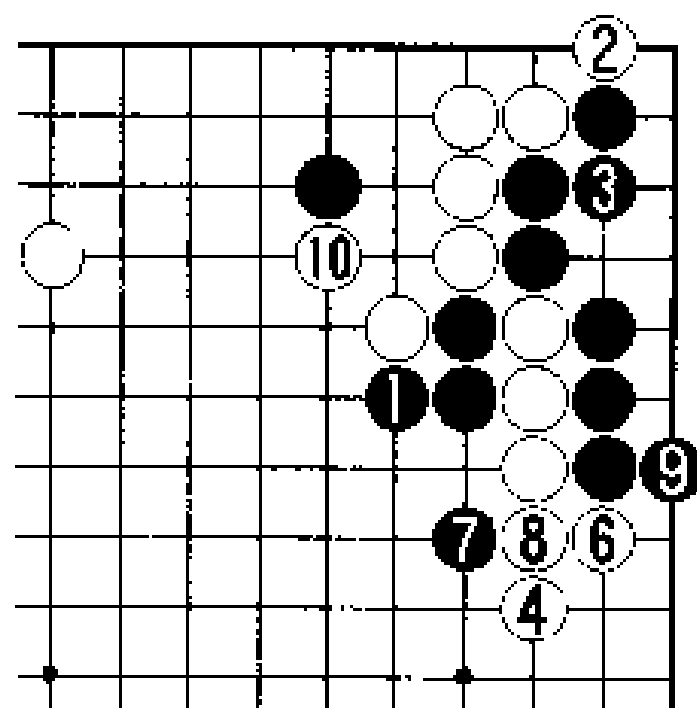


图 1-5

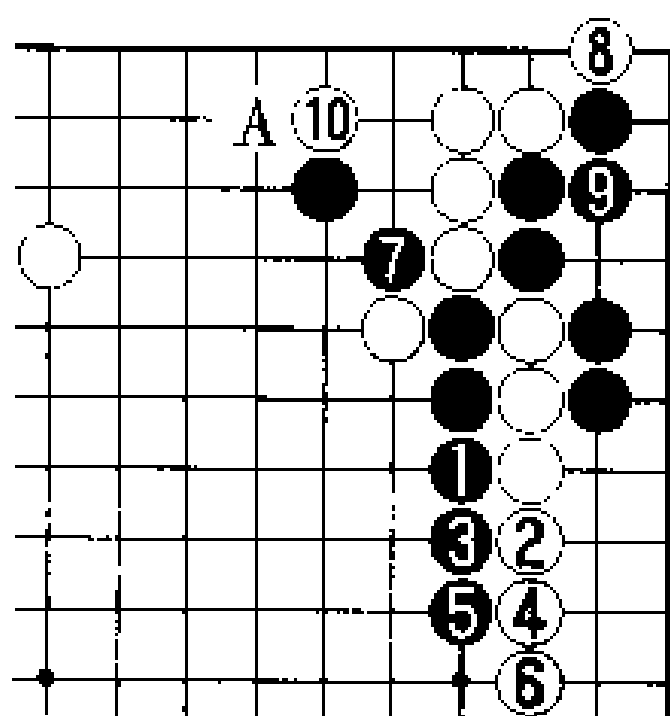


图 1-6

(图 1-6) 虽也可考虑黑 1、3、5 连压三手，然后再 7 位断的强硬手段。

但白 10 托后，因黑 A 位扳不成立，而且角上还不活，故黑棋不充分是肯定的。

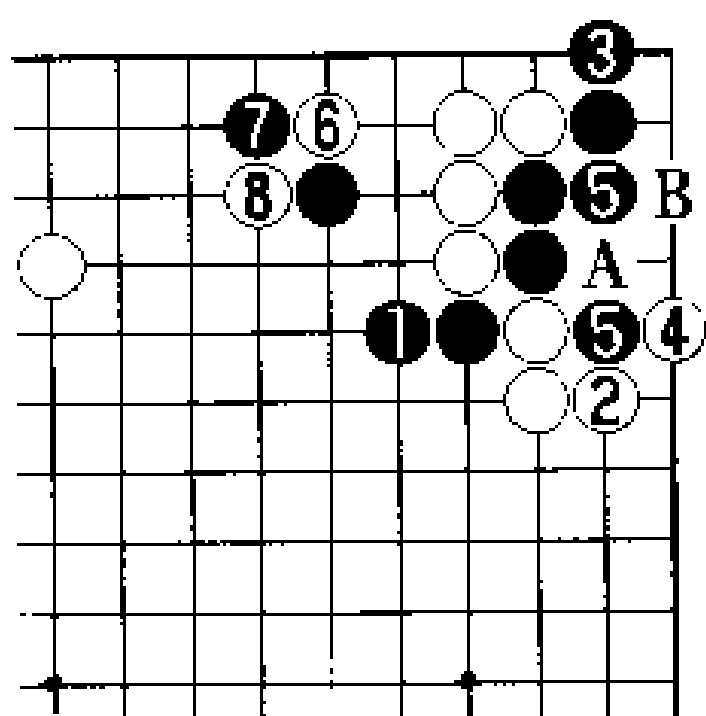


图 1-7

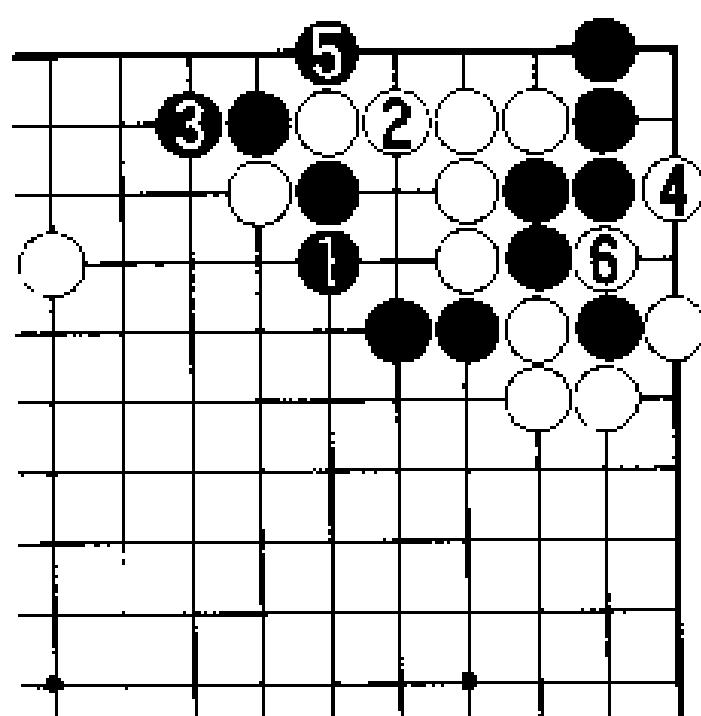


图 1-8

(图 1-7) 黑如 1 位长，白 2 拐势所必然。对黑 3 立，白 4 位打紧要，黑 5 只能粘，白 6、8 扭断可充分进行腾挪。

黑 3 如走 A 位接，则白 B 点，黑不行。

(图 1-8) 接前图。对白扭断，黑有两种应法。首先黑 1 长，白 2 接必然，以下至白 6 提，对攻白快一气杀黑，黑失败。

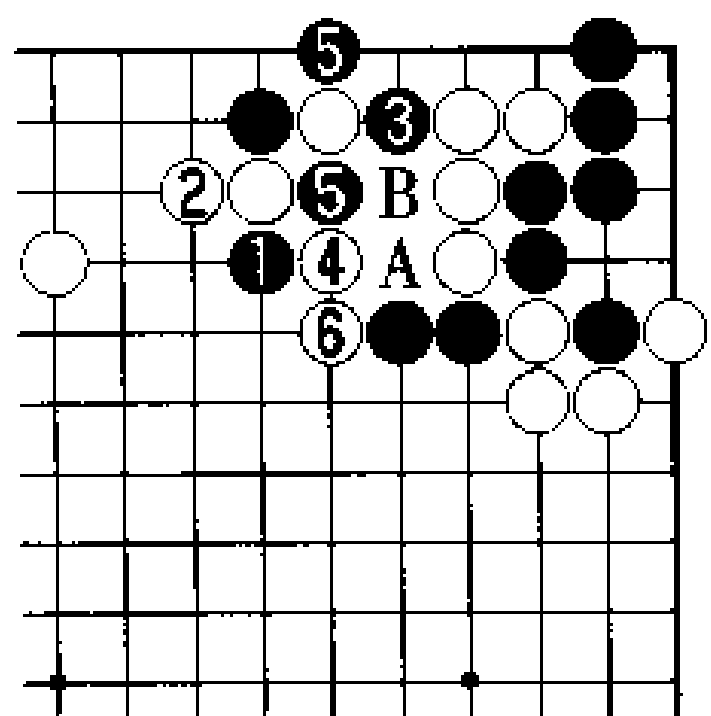


图 1-9

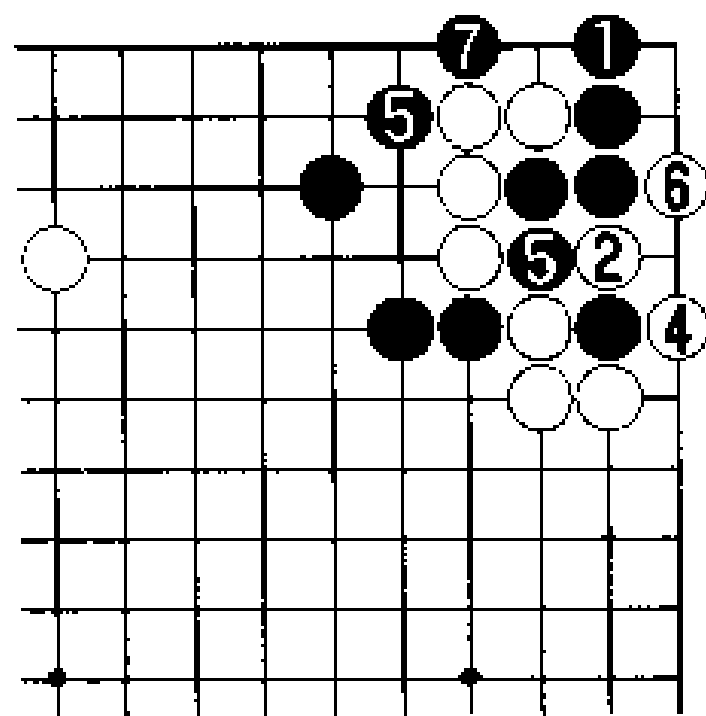


图 1-10

(图 1-9) 黑如 1、3 位打吃，则白只须 4 断、6 冲出，以下黑如 A，白就 B 位打成打劫。该劫很大，由于“初棋无劫”，白是先手劫，黑不利。

(图 1-10) 当初黑 1 立时，白如随手在 2、4 断吃一子，被黑 5 先尖后，至黑 7 的对杀，黑快一气吃白，白失败。

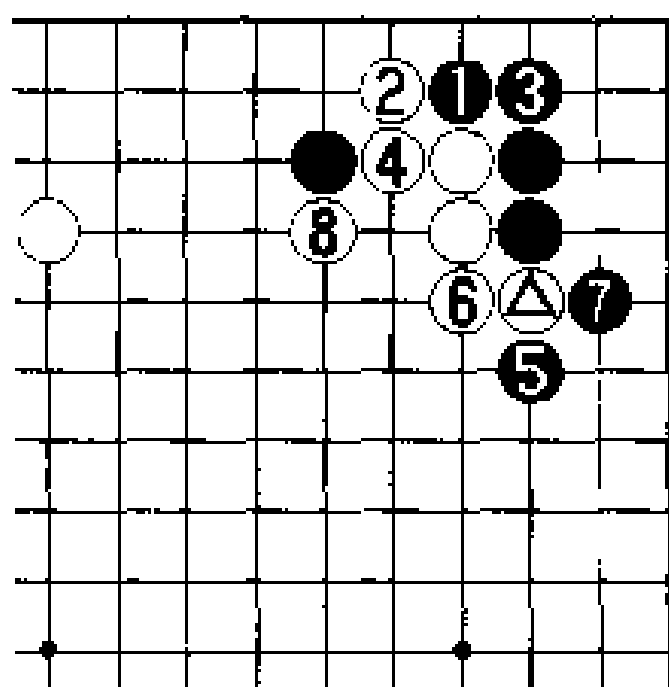


图 1-11

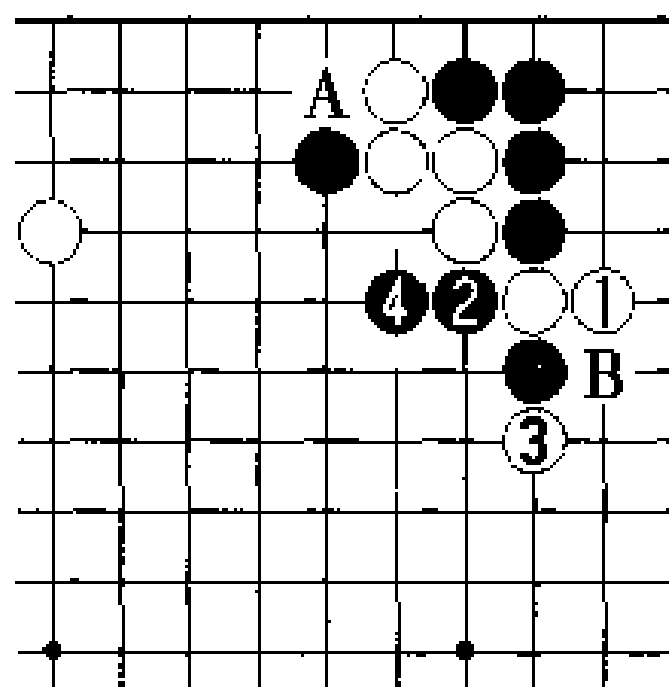


图 1-12

(图 1-11) 对白△扳的无理手，黑 1、3 扳粘是对白无理手的正确应对。

白 4 接时，黑 5 夹是和黑 1、3 相关联的好手，以下至白 8 止大致如此。和基本定式相比，等于白△和黑 7 做了个交换。这个交换，白既紧了自己一气，又减少了自己的一个有利劫材，而且也消除了黑的各种余味，白棋不利是显而易见的。

(图 1-12) 黑夹后，白 1 如立下看似凶狠，但被黑 2 一断，白就穷于应付了。

白如 3 位夹，黑 4 长后，以下 A 和 B 位必得其一，白不行。

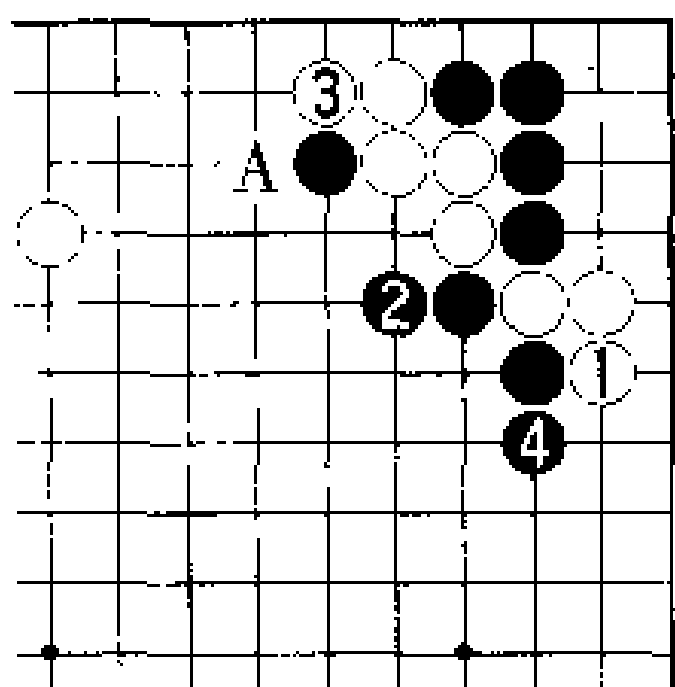


图 1-13

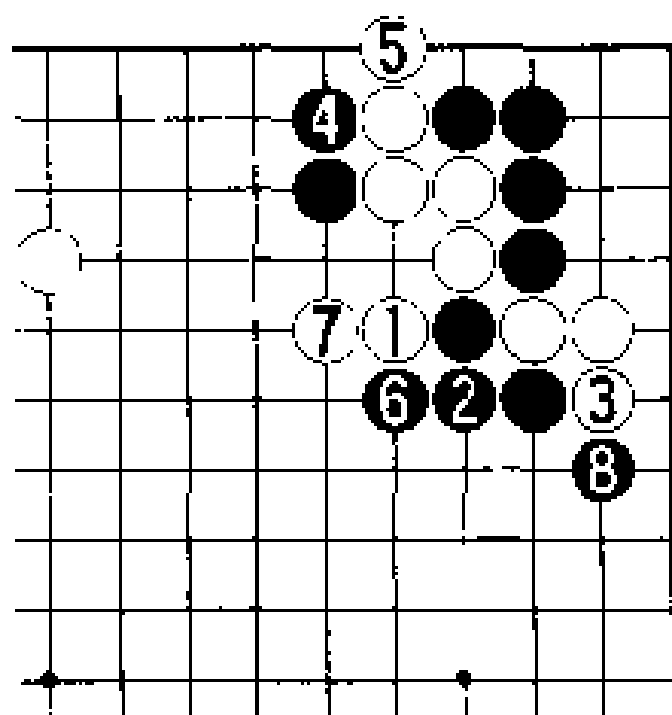


图 1-14

(图 1-13) 白 1 如曲，黑 2 仍先长，白 3 曲必然，黑 4 长后，白十分难受。以下留有黑 A 位长的余味，角上即使被吃，厚味要优于角部的损失，黑充分。

(图 1-14) 白如 1、3 制造纠纷，黑 4 先夹试问白应手是好棋。

白 5 如立，黑 6 先手拐后，再于 8 位吃住白三子。由于左边的黑两子仍有余味，黑有利是肯定的。

(图 1-15) 另外，有时黑 1 下立也是场合下的有力着法。

白 2 粘必然，黑 3 拐渡后，这使白 ⊕ 夹的意图自相矛盾。可说黑并无不满。

(图 1-16) 对黑 1 立，白 2 挡明显无理。黑 3 断，必然，以下至黑 7，黑大获便宜。

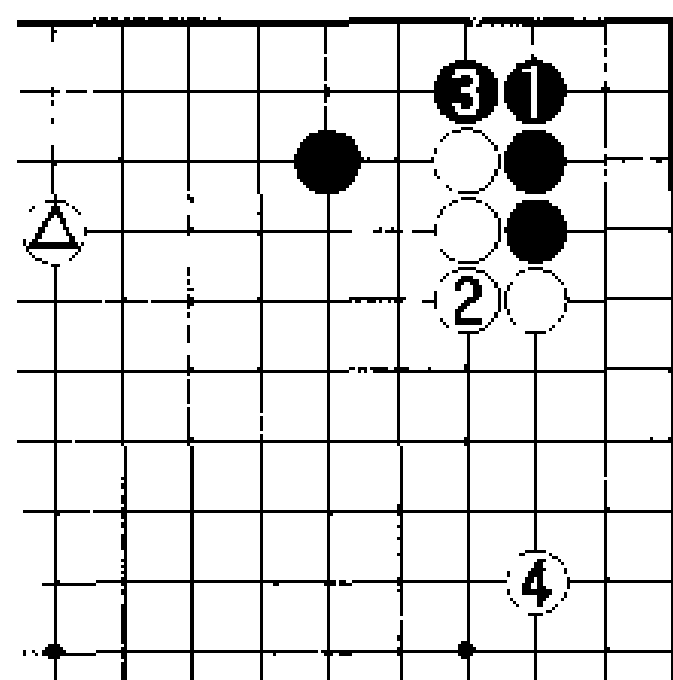


图 1-15

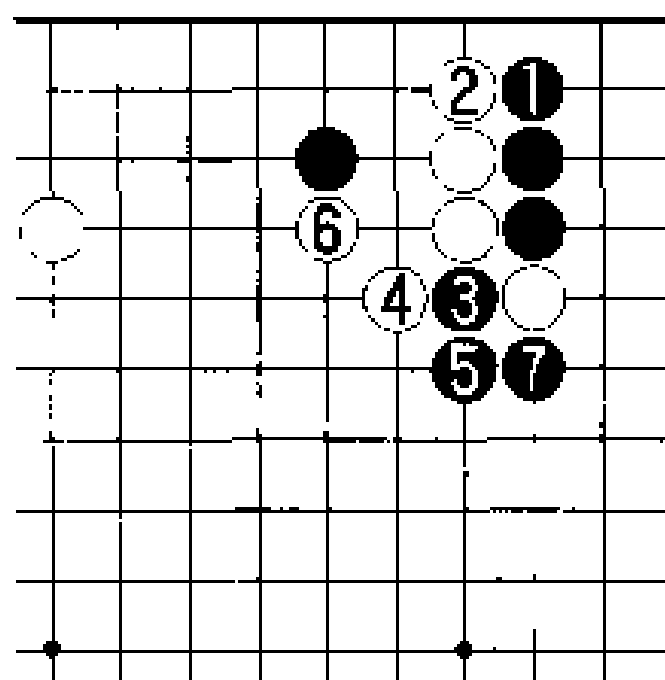


图 1-16

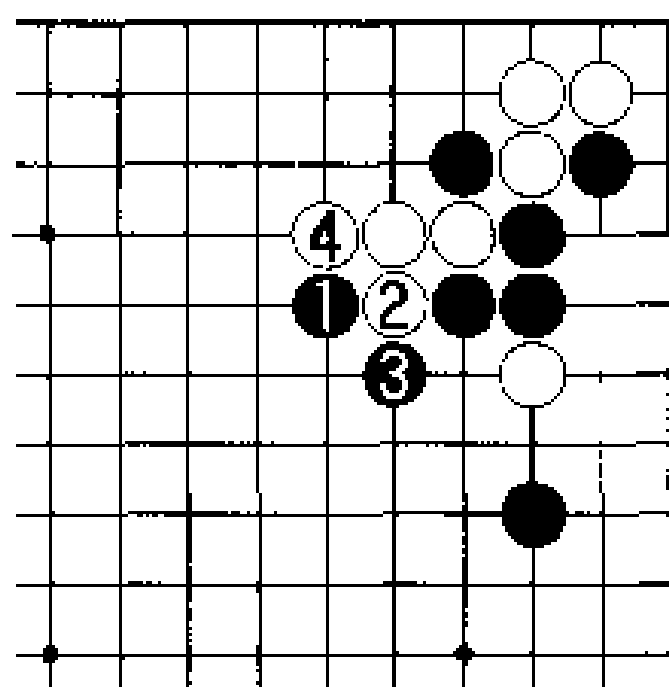


图 1-17

(图 1-17) 在右上角的定式中，黑 1 用罩是常法。但白 2、4 以无理手应对，黑应采用什么对策呢？

在考虑对付这种无理手时，不要忽略了黑 1 这种好手筋的用意。

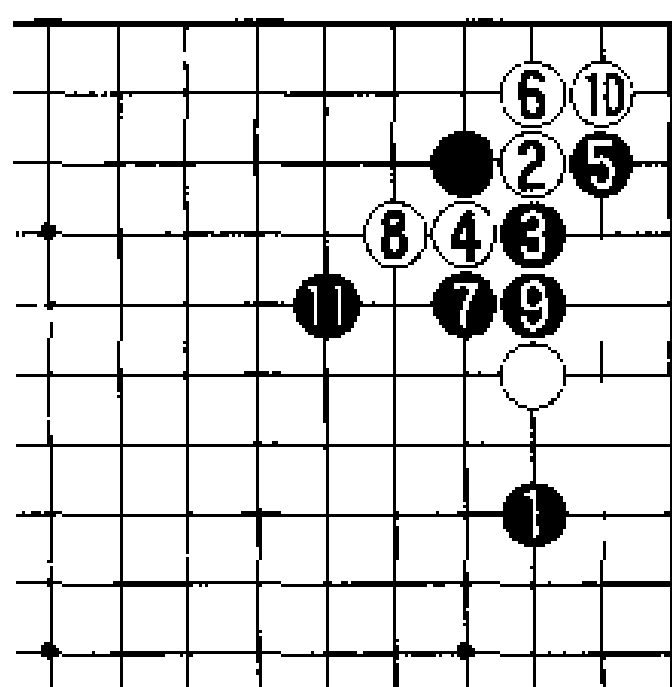


图 1-18

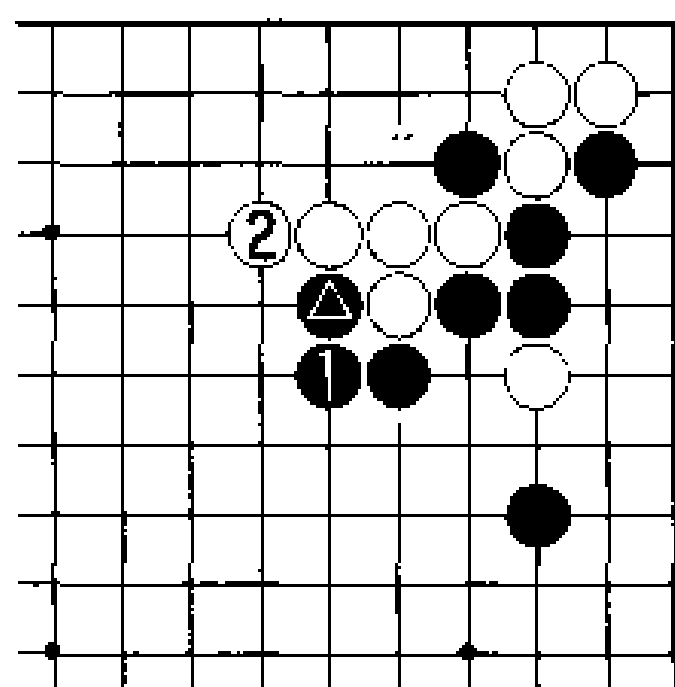


图 1-19

(图 1-18) 这是前图演变的过程。双方至黑 11 止均是小目定式的正常应对。

(图 1-19) 黑 1 单粘过于软弱，被白 2 长出，黑失败。这是由于不懂得黑●單的缘故。

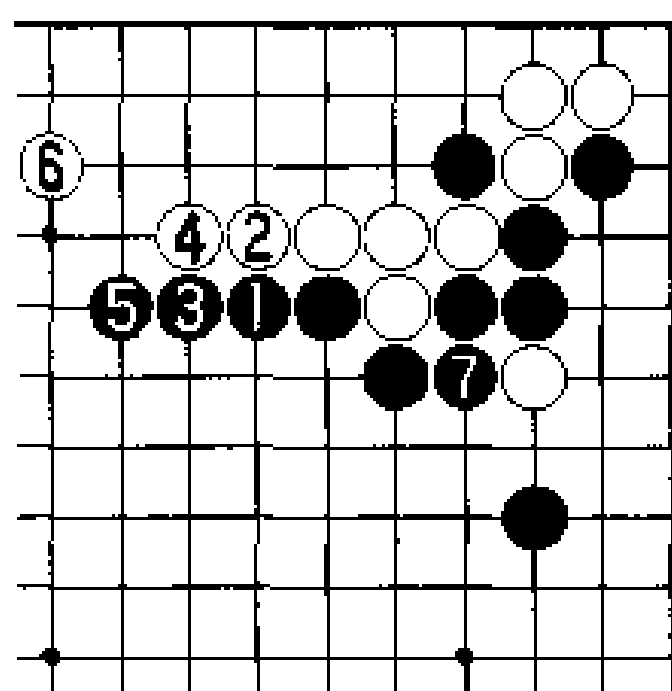


图 1-20

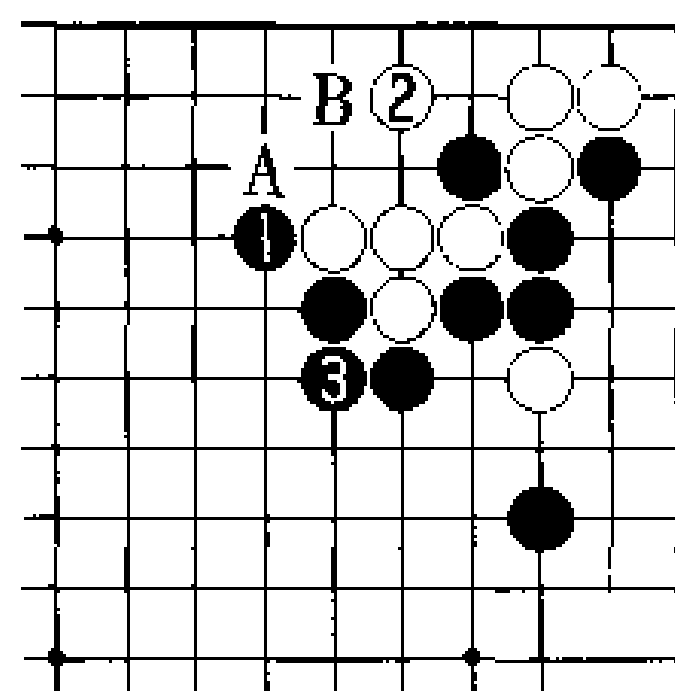


图 1-21

(图 1-20) 黑 1 长也是缓手。被白 2 以下至 6 位飞出，黑 7 仍后手需补一手，黑以不充分告一段落。

如果好战的话，白2也可直接在7位强硬地分断黑棋，但变化较复杂。

(图1-21)在此局面下，黑1连扳是强手，也是对付白无理手的唯一着法。

白2如屈服，则黑3粘，好手。之后，黑A或B位都是先手，黑有利。

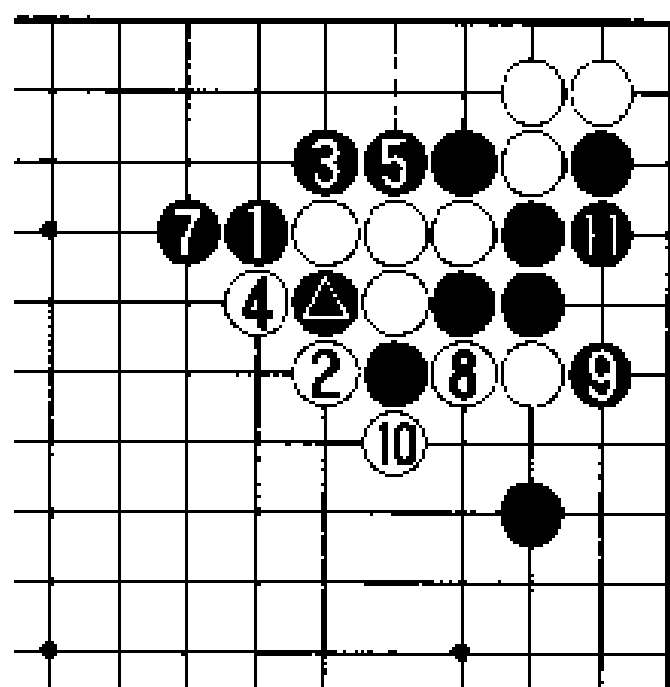


图 1-22 ⑥ = ●

(图1-22)对黑1连扳，白如2位反击，看似很严厉，但被黑3、5抱吃，使白形成凝形，然后再7位长。对白8断，黑可9位下扳，让白10提，黑11粘可自然吃住角上白三子。这个结果，黑棋肯定大便宜。

(图1-23)对黑1罩，白2先冲再4位拐吃一子是正常的定式下法。

之后，黑可于5位粘或A位粘，如5位粘，以后有B位夹的先手利用，但右边稍显薄些。

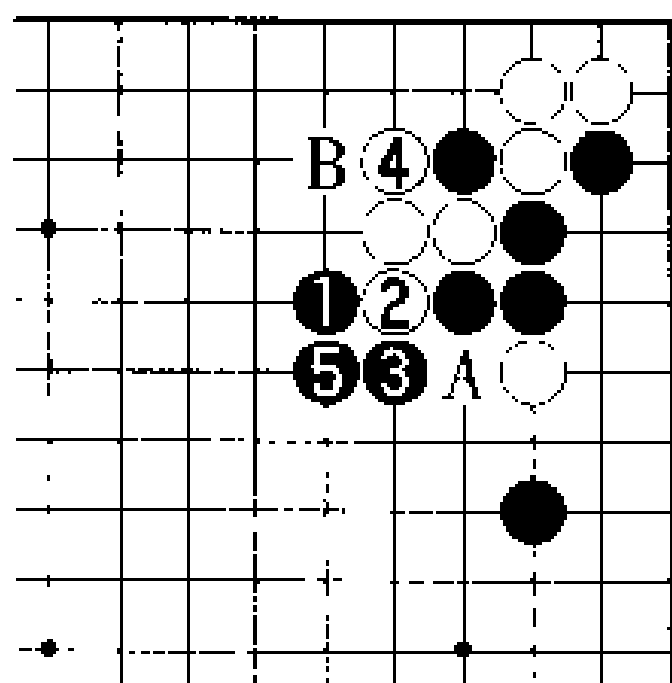


图 1-23

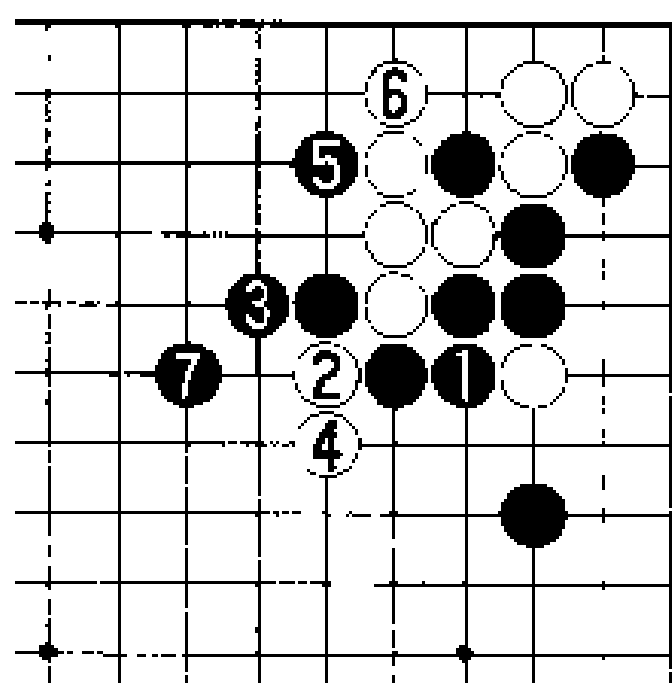


图 1-24

(图 1-24) 黑 1 位粘也是定式。从白 2 断开始，以下进行至黑 7 尖，过早进入中盘战斗。

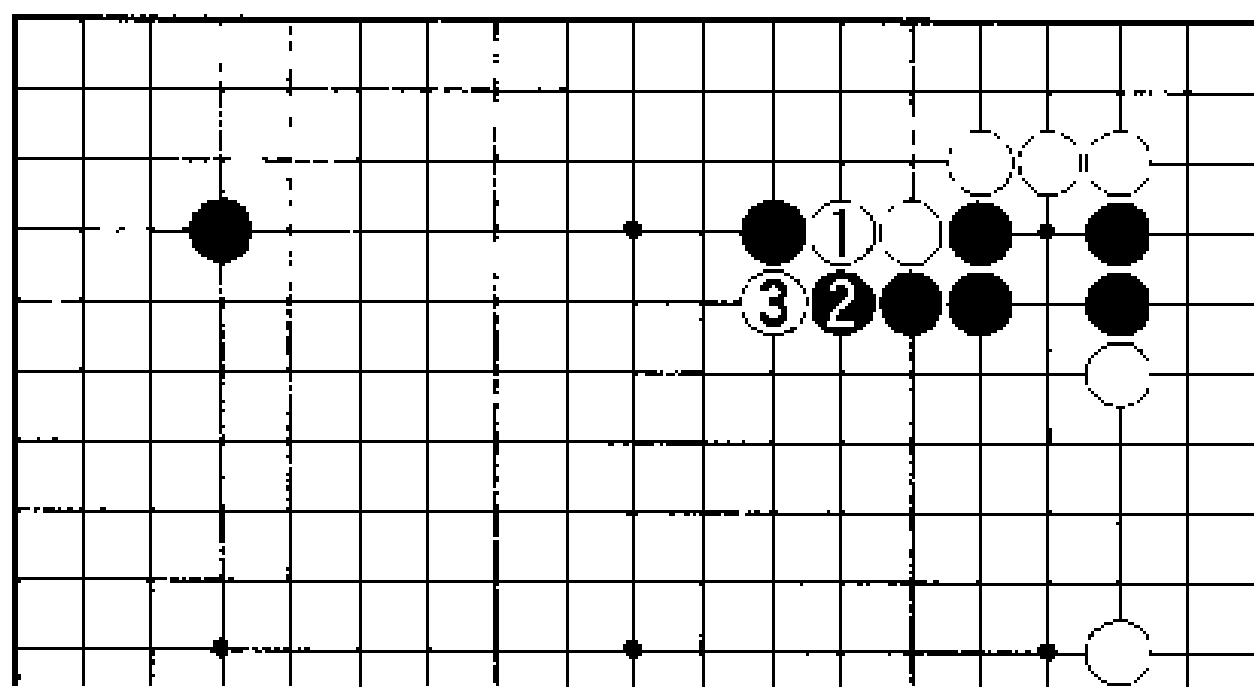


图 1-25

(图 1-25) 白 1、3 强行顶断，这是业余棋手经常使用的无理手段。

那么，黑如何应对才好呢？

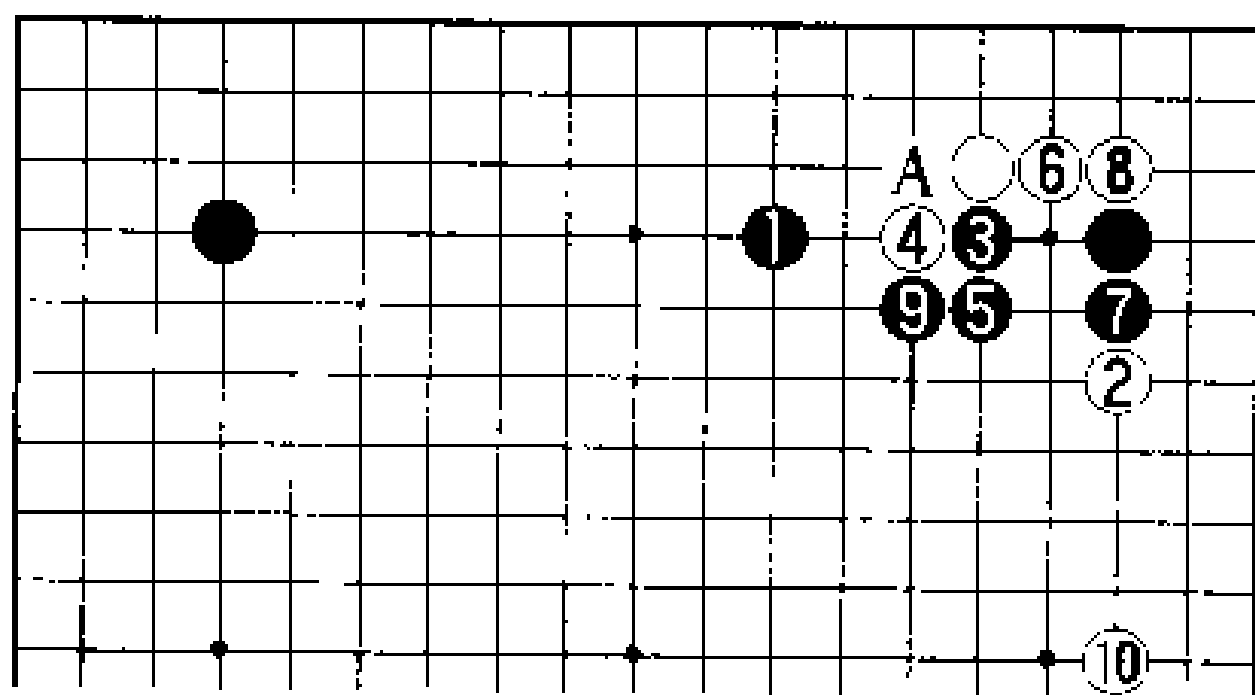


图 1-26

(图 1-26) 黑 1 二间夹，白 2 反夹，以下至白 10 是小目基本定式。

此时，黑 A 位断吃白一子是厚实的下法。但脱先不走也是可行的。

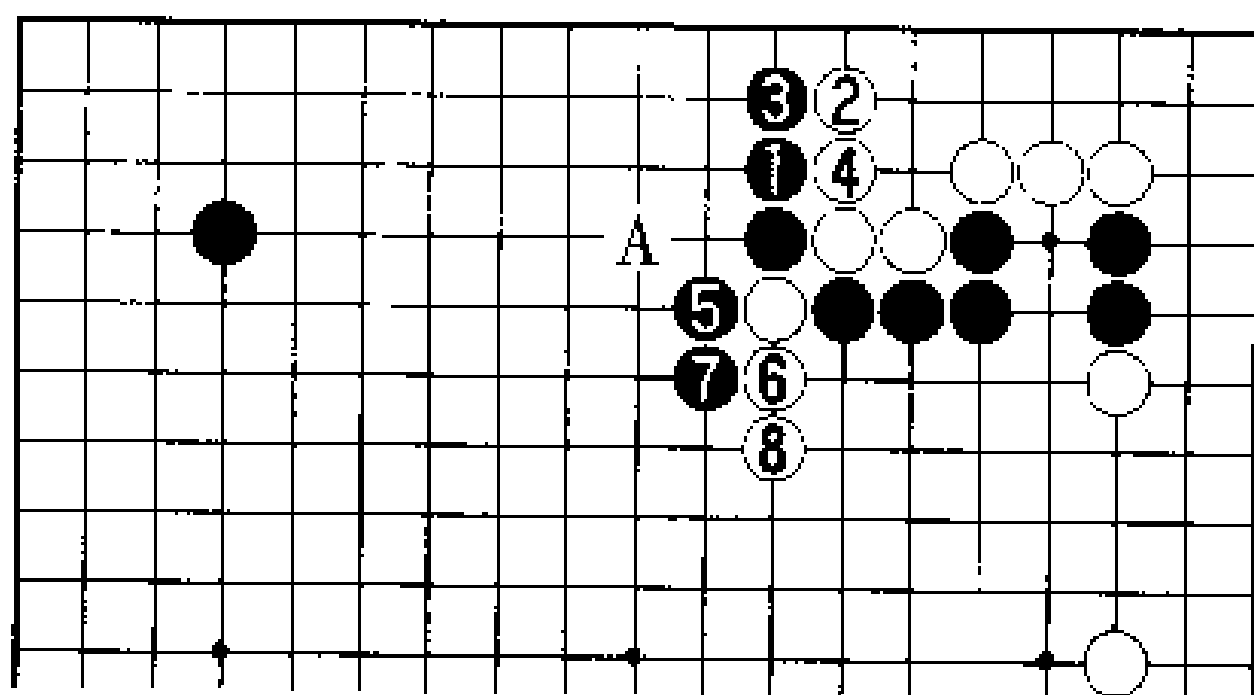


图 1-27

(图 1-27) 初学者大多会走黑 1 位立。好象都有这样一种想法，棋必然会发展至白 4，黑先手也是当然的。其实这

种想法并不对。

继之，黑 5、7 打贴又是大恶手。越是这样连压，越会强化对方，不好！这就是所谓“帮对手行棋”。黑右边自然变薄，上边又留有白 A 位先手利的余味。

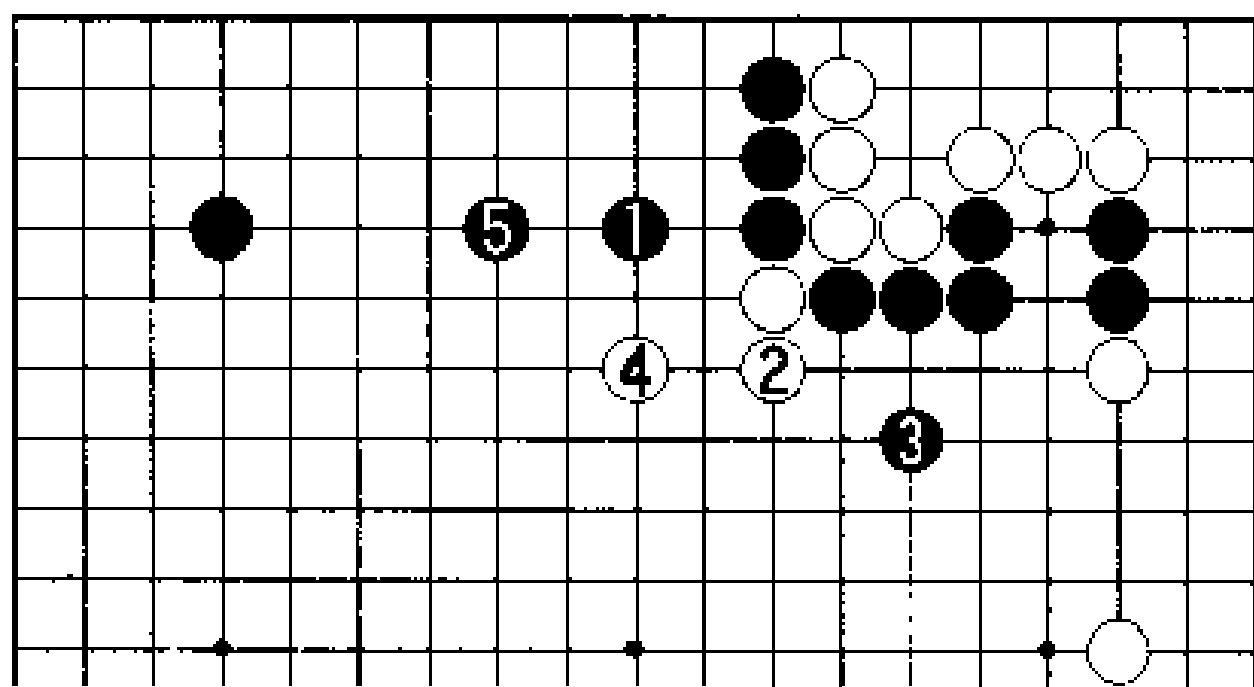


图 1-28

（图 1-28）前图的黑 5 走在本图黑 1 跳是好手。

白 2 长，必然，黑 3 以下至黑 5 跳大致如此，双方均可战。但黑在最初没有抓住白无理手，不能说这个结果就可以满意了。

那么，正确应该怎样下呢？

（图 1-29）黑 1 点，是攻击白的急所，这就是人们所说的“田字筋”，也是抓住白无理手的好棋。

白 2 如粘是愚形，极其难受。黑 3 立下，强手，白 4 补活也处于无奈，否则黑有 A 位立的杀棋好手。以下至黑 7 跳出，此图明显好于前图，黑作战有利。

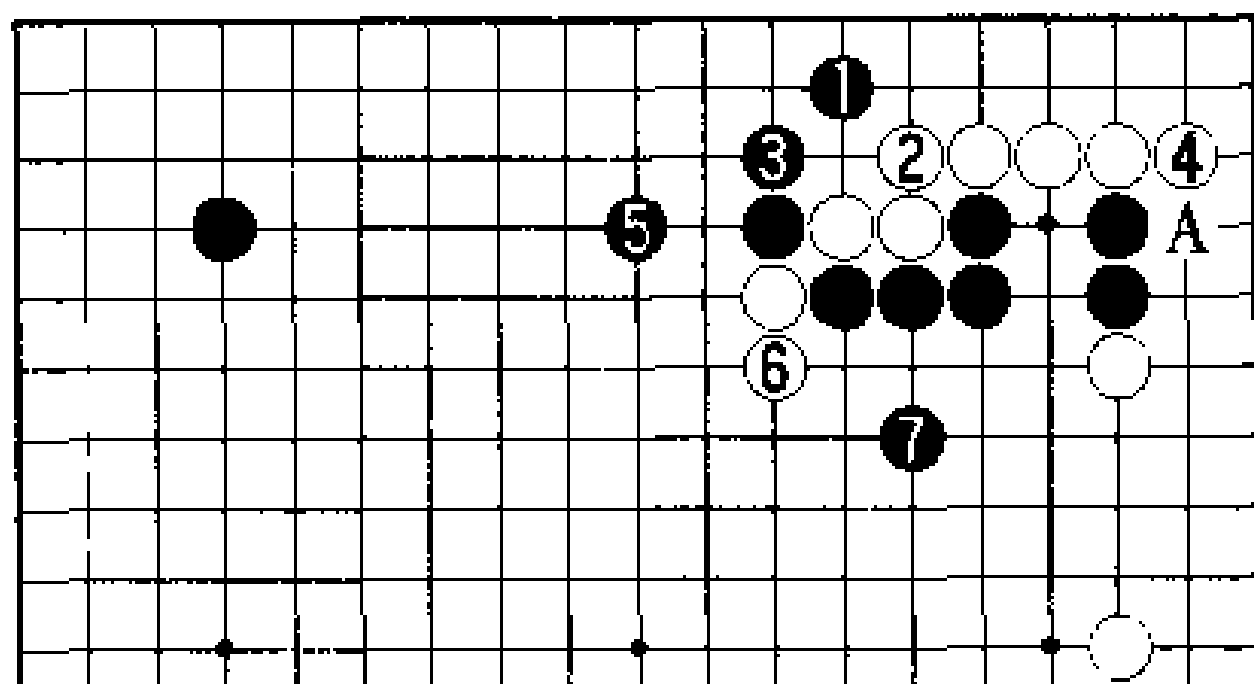


图 1 - 29

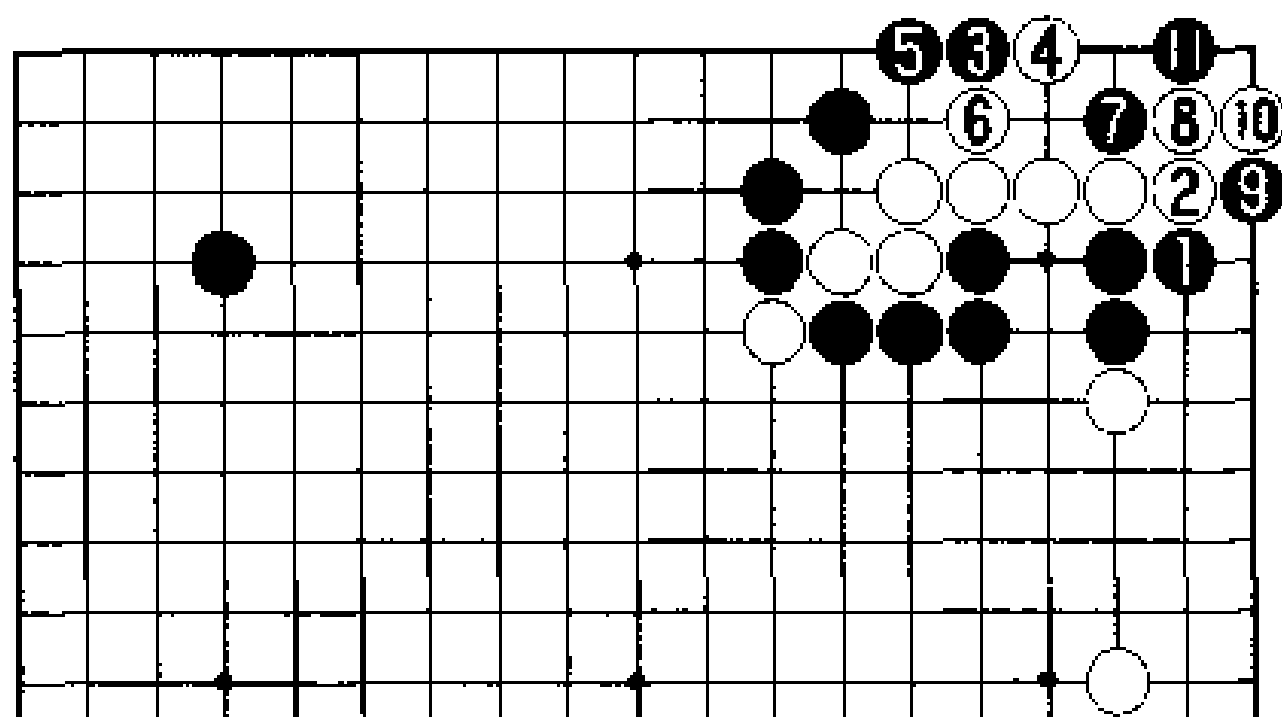


图 1 - 30

(图 1 - 30) 前图白 4 如脱先如何呢?

黑于 1 位立是杀棋好手，白 2 挡时，黑 3 小飞是此际的、手筋，以下至黑 11 止，黑很巧妙地把白棋吃掉，白棋显然不行。

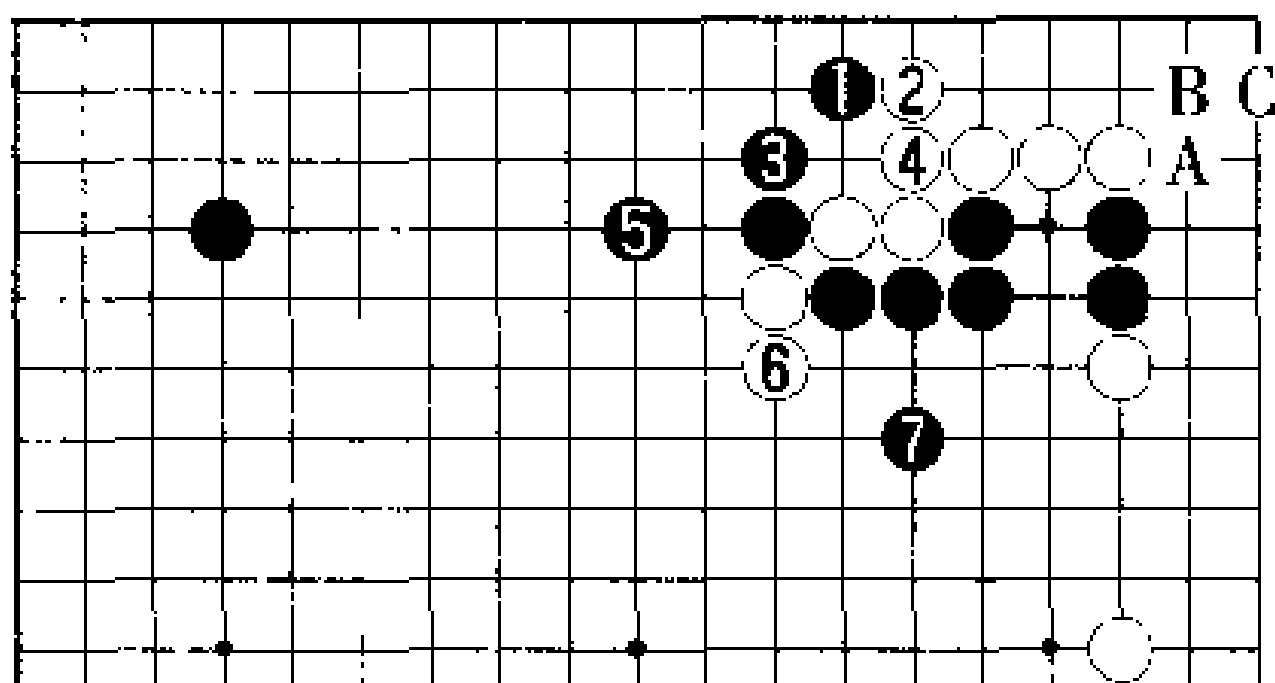


图 1-31

(图 1-31) 对黑 1 点，白 2 虎是错误的下法。

黑 3 先手后，再于 5 位跳出，以下至黑 7，由于黑有 A 位扳，白 B、黑 C 连扳的强硬手段，角上将成打劫，白棋负担太重。

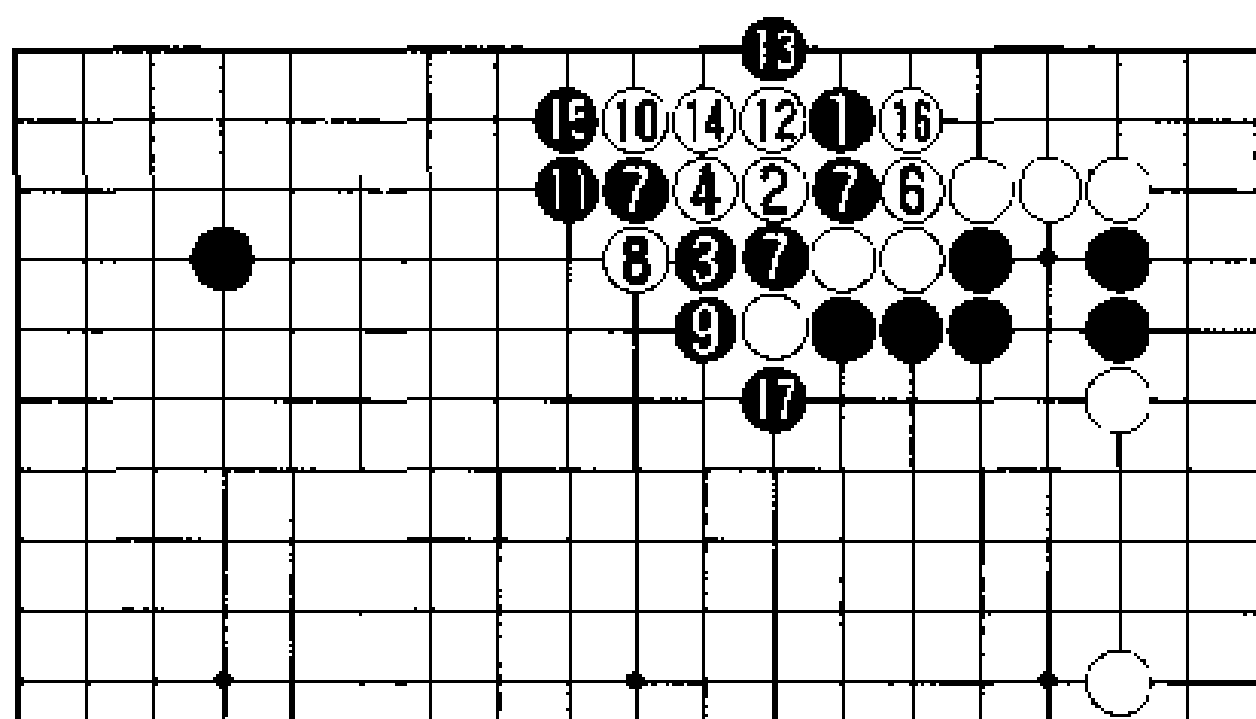


图 1-32

(图 1-32) 对黑 1 点，白如 2 位随手打出，是典型的大俗手。

白4爬时，黑5先断、再于7位扳好手，白颇为难受。白8打吃是没有办法的下法，以下挣扎至黑15先手拐，然后，黑17提掉白最初切断的子，白大损。

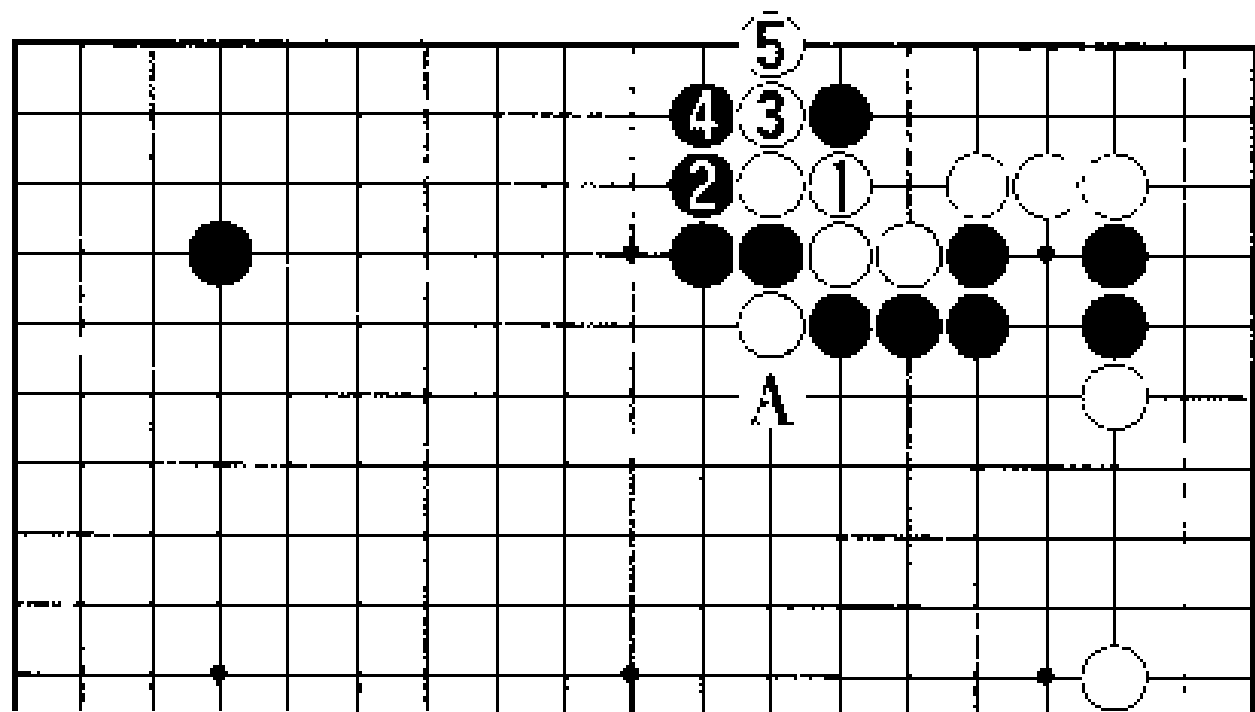


图 1-33

(图 1-33) 白如 1 位接，则 2、4 顺势拐下，心情是相当愉快的。

至白 5 立，双方大致如此。此后，即使黑 A 位征子不利的话，象这样的厚形，黑根本不成问题。

(图 1-34) 对白的断，黑如 1 位单退，是不得要领的一手。

白 2 长出，黑 3 虽仍是急所，但至白 6 后，黑成愚形。黑 1 的位置明显不如在 A 位跳漂亮，这就是职业棋手和业余棋手的区别所在。

假如白征子有利，白 2 可于 3 位跳补成好形，那样黑棋更不满。

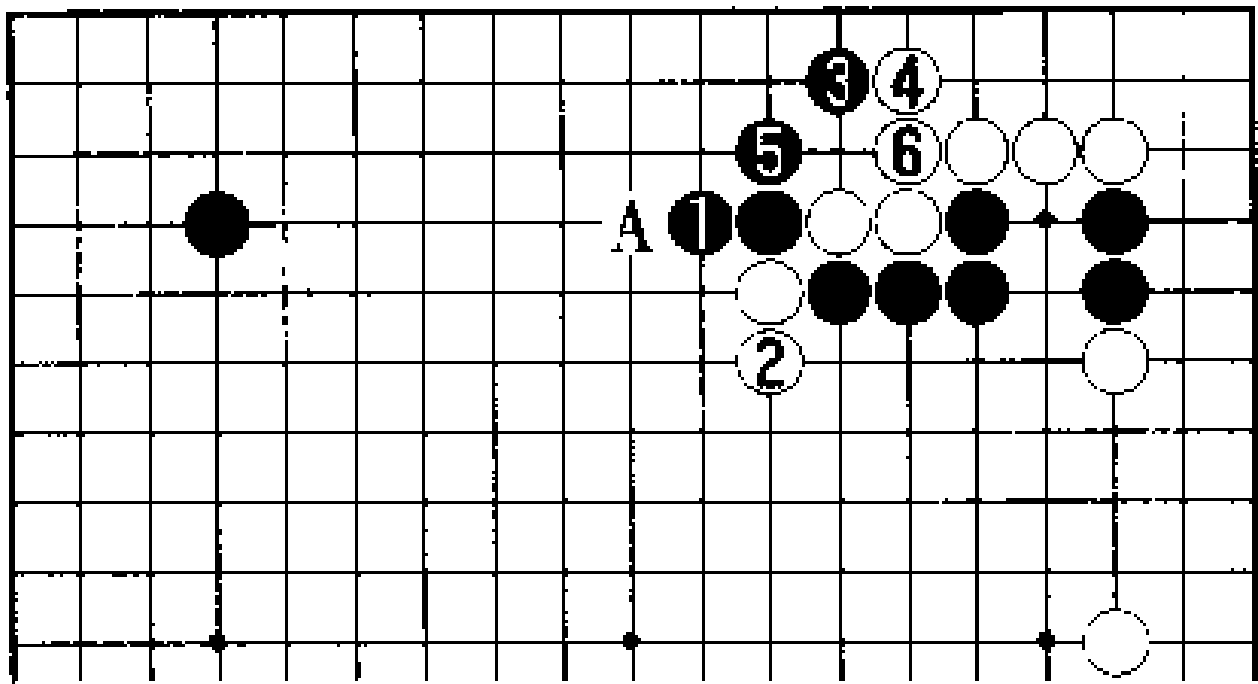


图 1 - 34

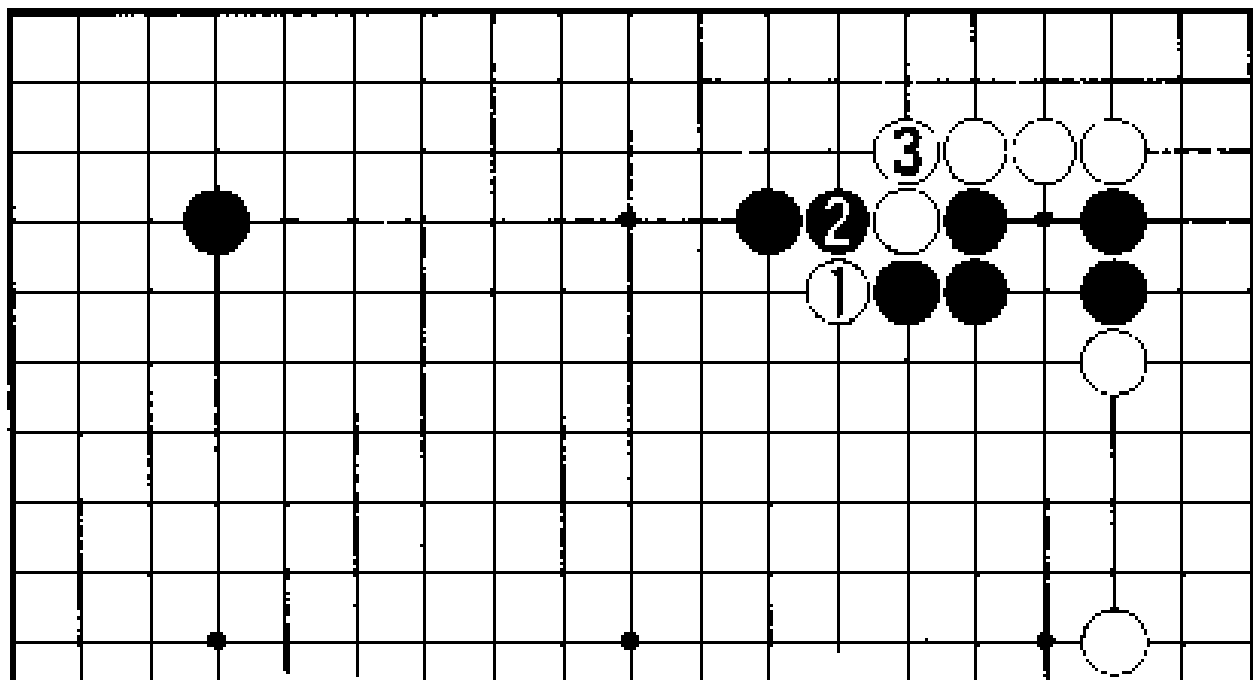


图 1 - 35

(图 1 - 35) 回到当初，白如果征子有利的话，于 1 位扳出是正确的下法，即使征子不利，也只好单在 3 位接，都比在 2 位俗顶断要好。

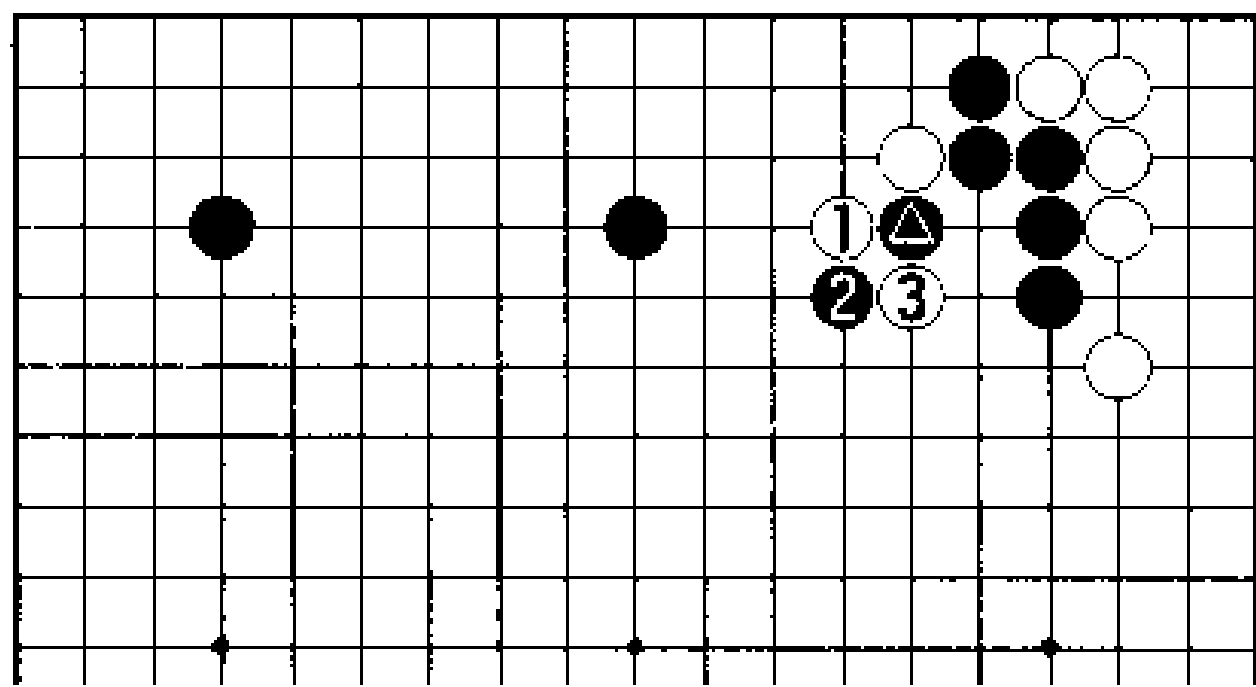


图 1-36

(图 1-36) 这是实战中经常见到的星定式。黑●扳虎后，按说已不成问题了，毫无后顾之忧。

现在，白 1 扳，企图破坏黑的阵势。对此，黑 2 连扳是最强的应战。但是，当白 3 打吃时，黑应该怎样应付呢？

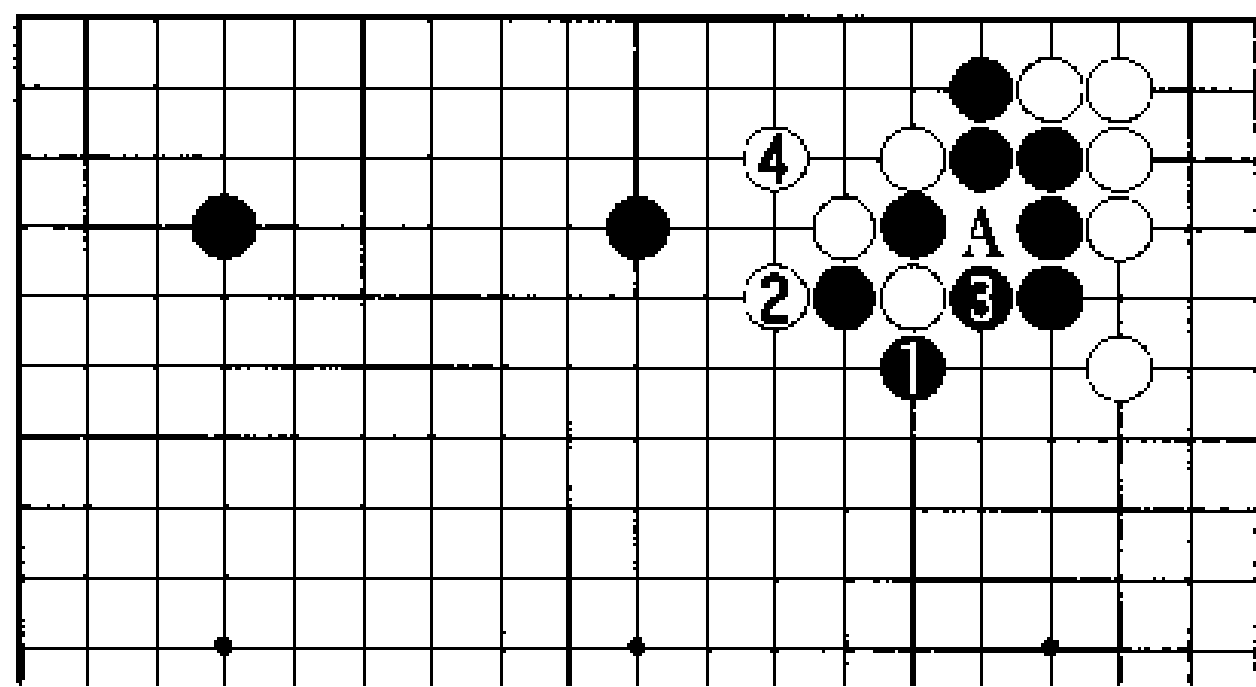


图 1-37

(图 1-37) 面对白的无理手，黑若 A 位粘是最坏的应法。黑在 1 位反打虽可考虑，但被白 2 反打、4 虎后，黑阵

被破坏，黑棋失败。

这个结果黑虽也可下，但在让子棋中被白把空破掉，黑是不能满意的。

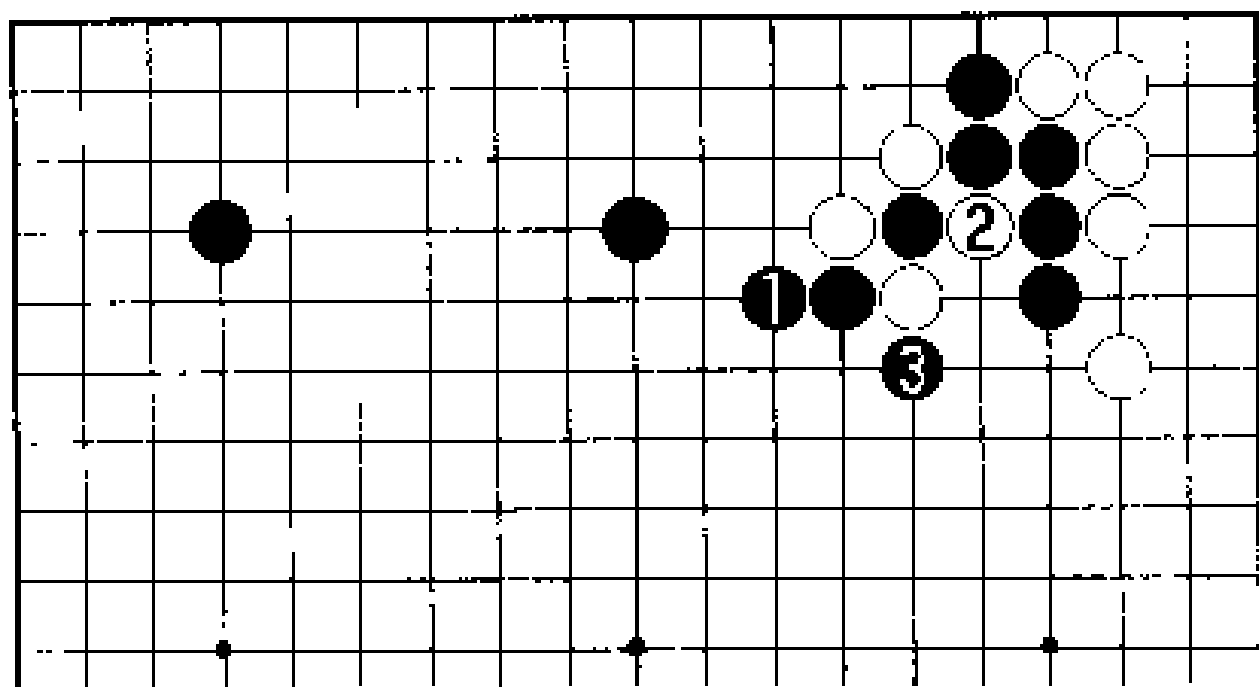


图 1 - 38

(图 1 - 38) 黑 1 单长是冷静的好手，也是对白无理手最好的应对。

白如 2 位提，黑在 3 位扳。白 2 如 3 位长，则黑在 2 位接。不论选择哪种着法，白都将陷入绝望的境地。

(图 1 - 39) 黑●飞，从右边出头。这是一种无理的下法。

这个型的焦点，是白棋如何利用角上进行制造劫材。

(图 1 - 40) 这是大斜基本定式。白 6 在上边粘，是希望简明地行棋，但必须具备征子有利。

黑 11 在 A 位跳，白 12 提，黑 B 位补，是定式下法。现黑 11、13 是注重右边的下法。

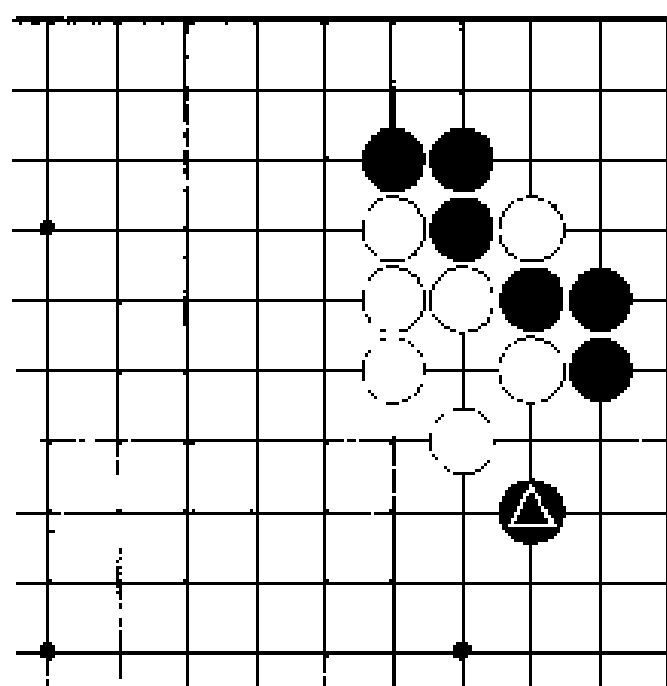


图 1-39

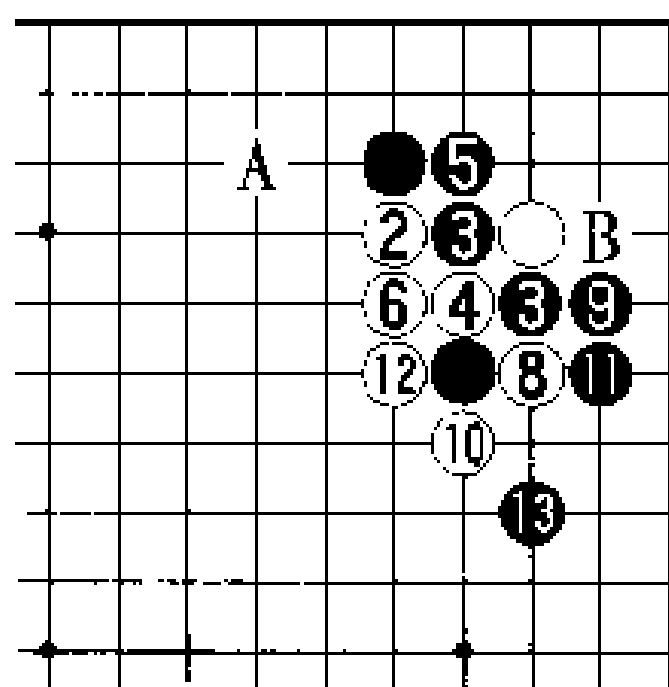


图 1-40

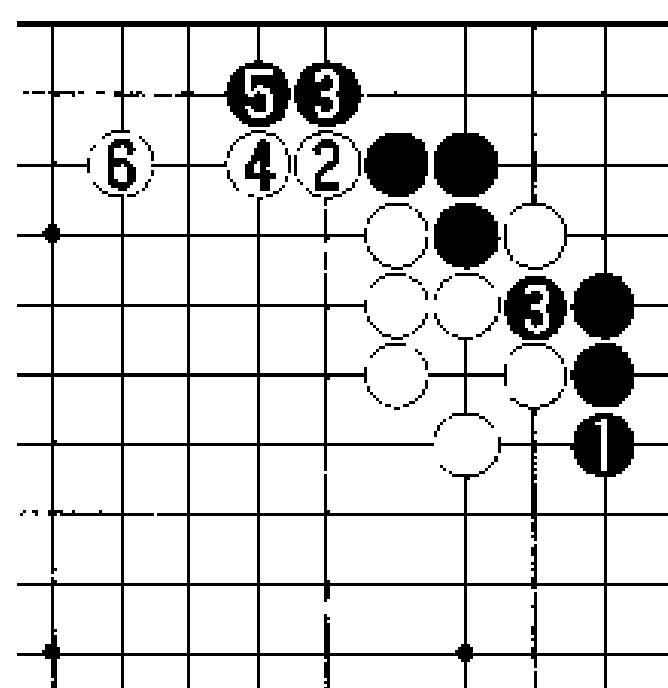


图 1-41

(图 1-41) 黑如 1 位长，是平稳的下法。白 2 扳至 6 位跳，白的外势转到了上边，白可以满足。

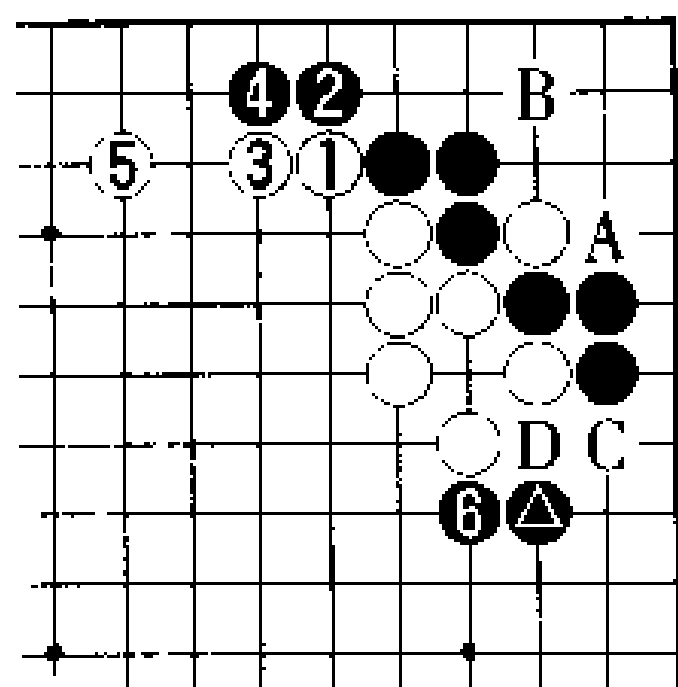


图 1-42

(图 1-42) 黑●飞时，白若采用前图的下法，就不好了。

被黑6贴，实现了在右边取势的意图。之后，白若A位挡，黑B位尖好手，白C扳、黑D断，毫不退让地与白进行劫争。由于初棋无劫，加之白棋也有一定负担，黑棋并不可怕。

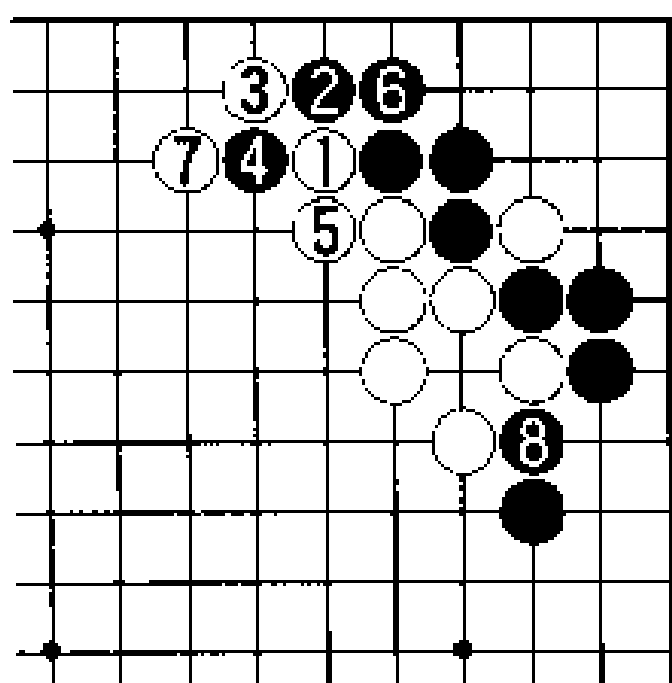


图 1-43

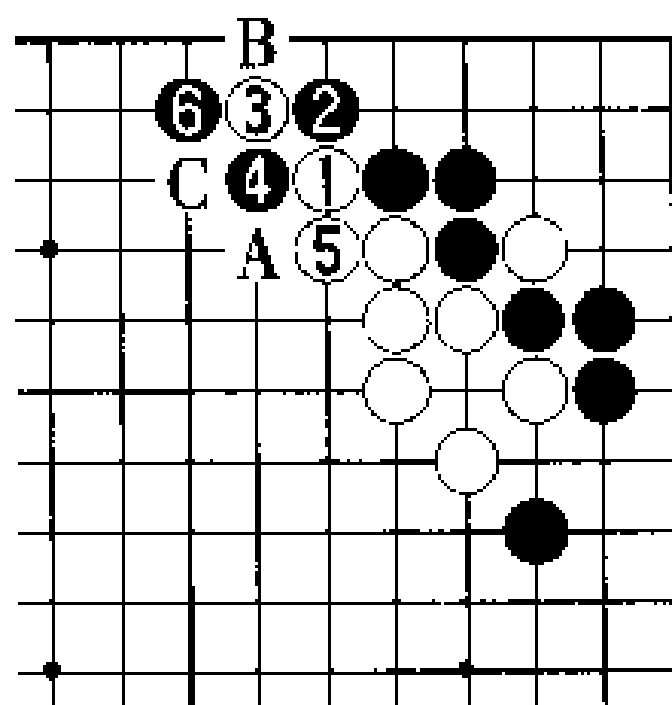


图 1-44

(图 1-43) 白 1、3 连扳是强硬地下法，也是此际的最佳下法。

以下至白 7 征吃，黑 8 仍需后手补一手，白得到远比前图厚实的形，十分满足。

(图 1-44) 问题在于被黑 6 打的时候。至此，黑的下法明显处于无理。这之后，白若 A 位打，黑 B 提，白 C、黑 3 位粘，白不能满意。

那么，白应采用什么措施为好呢？

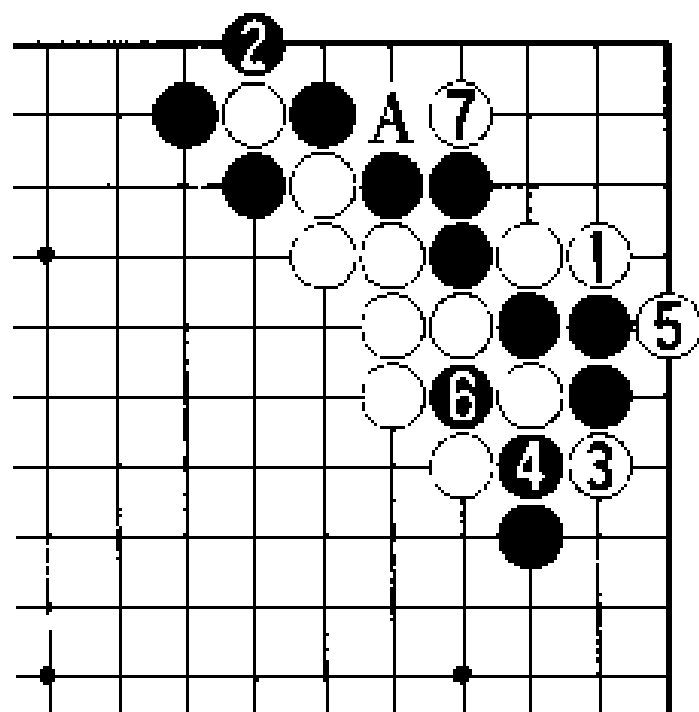


图 1-45

(图 1-45) 白 1 挡，是绝好的时机，令黑棋难以应付。

黑 2 若提，白 3、5 扳打，引起劫争是有力的下法。黑 6 提时，白 7 靠，绝妙。有了这手棋，就形成白有利的结果。白 7 如随手在 A 位断找劫，也许黑就在 7 位打，将来不管劫的输赢，白在角上现实已受损。

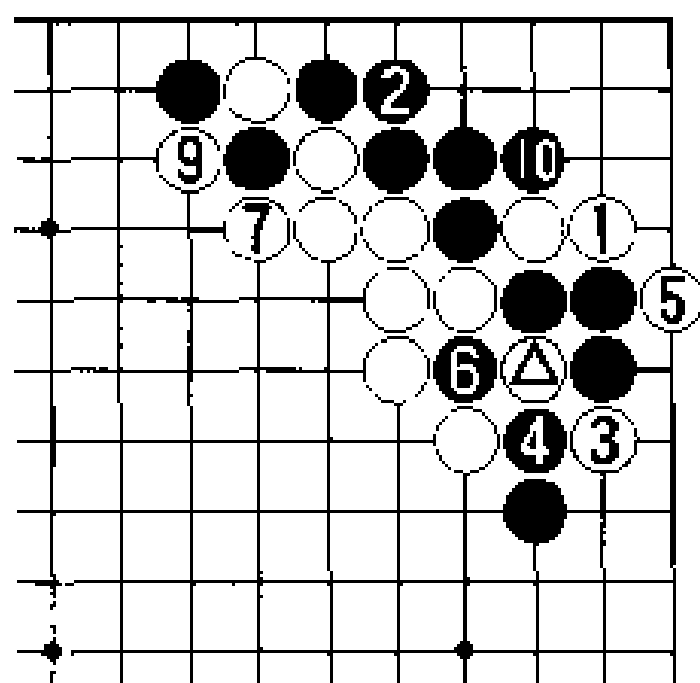


图 1-46 ⑥ = △

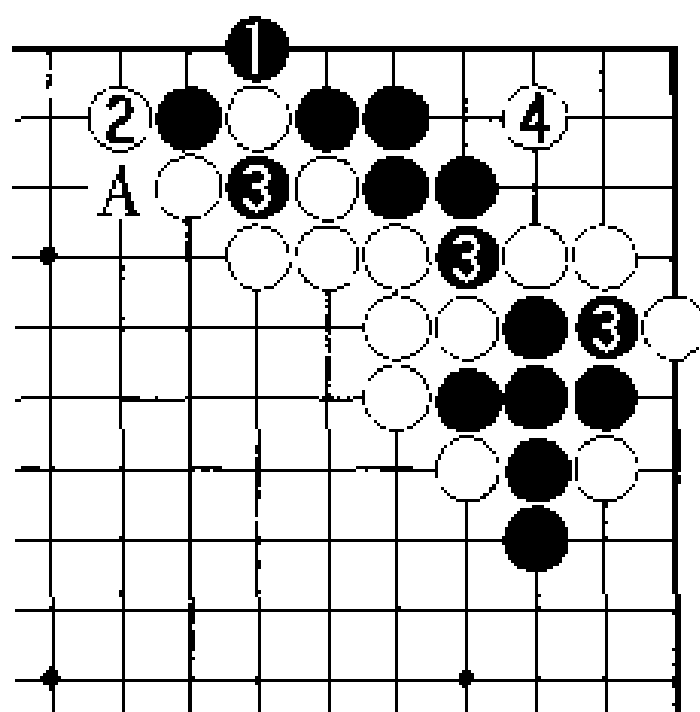


图 1-47

(图 1-46) 对白 1 挡，黑若 2 位粘，白 3、5 仍形成劫争。白 7 找劫时，黑只能粘劫，白 9 提很厚，且黑 10 仍须后手补，白取得厚势，显然占优。

(图 1-47) 前图黑 10 若在本图 1 位打，白 2 反打，即形成第二次劫争。白 4 跳，制造劫材，防黑于 A 位打，这样黑不行。

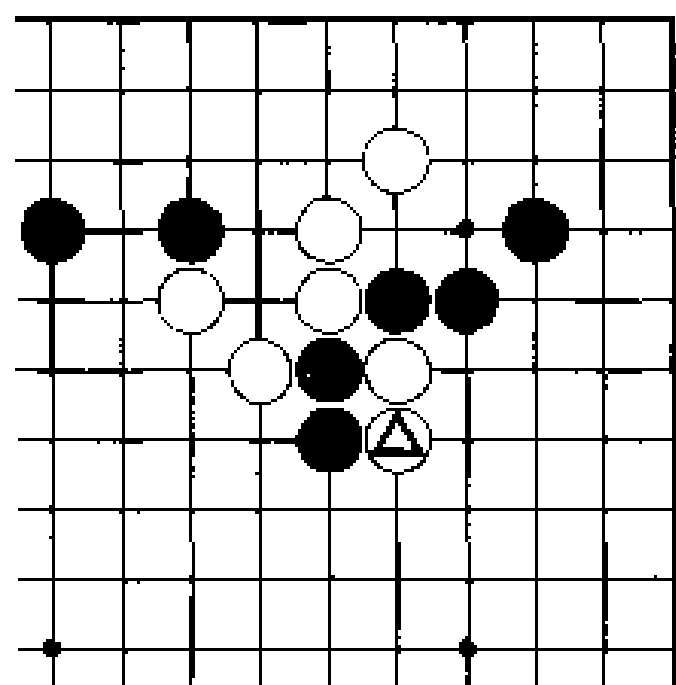


图 1-48

(图 1-48) 白△贴出，这是一步很有力量的无理手，就是所谓的“力量胜手筋”的下法。

请找出柔软的对策来应付这种强硬手段。

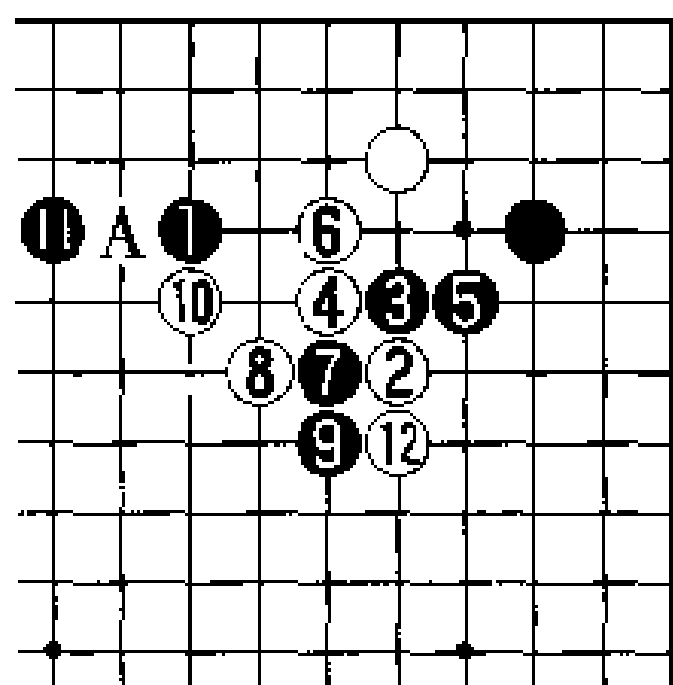


图 1-49

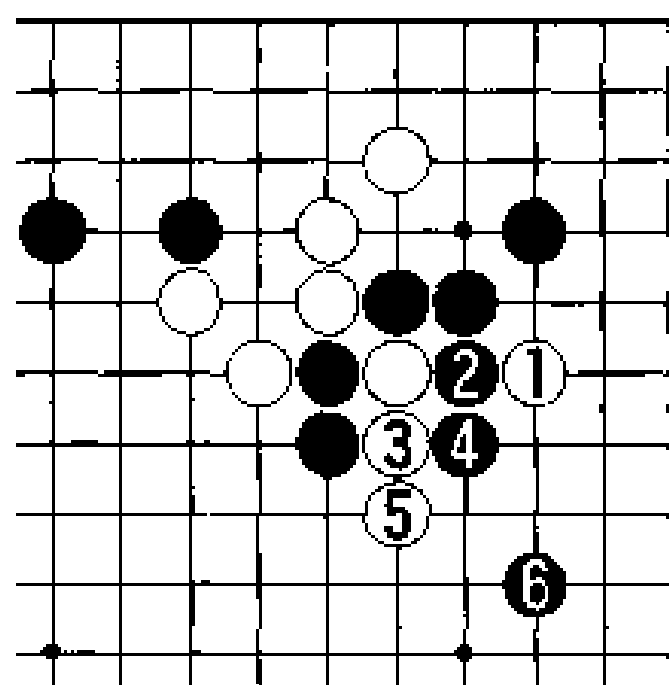


图 1-50

(图 1-49) 白 2 二间跳，黑 3 靠、5 退，以下至白 10 止，是基本定式。黑不甘于 12 位平稳地补，让白走到 A 位的扳，故抢先手于 11 位跳出。

(图 1-50) 前图白 12 在本图 1 位跳是手筋，也是正确的下法。黑 2 冲出是必然之着，以下至黑 6 飞出，是基本定式。之后，白可根据全局配置进行选择。

不愿用手筋，而想用力量使对方屈服，即产生了前图白 12 的无理手。

(图 1-51) 黑 1 本着“二子头必扳”的想法，是此时唯一的下法。

白 2 成愚形地曲出，再度叫人吃惊。黑 3、5 如随手而挡，则是上当之着。

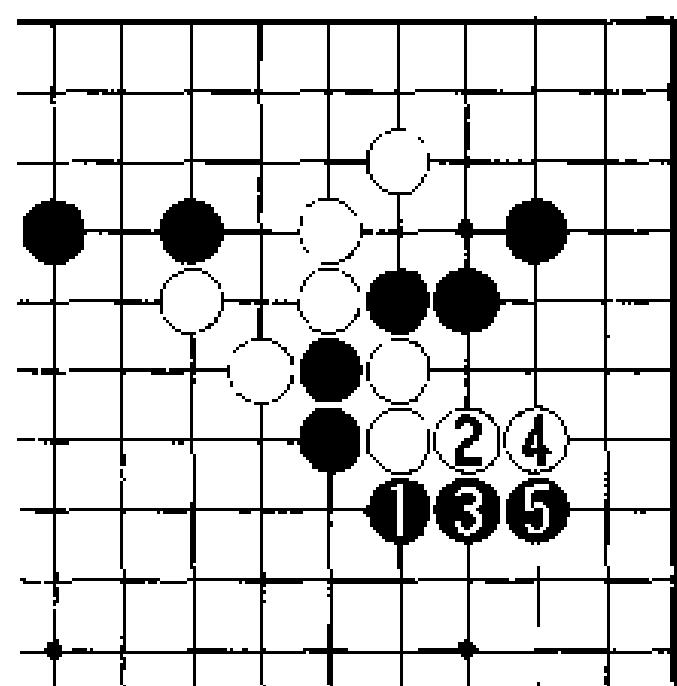


图 1-51

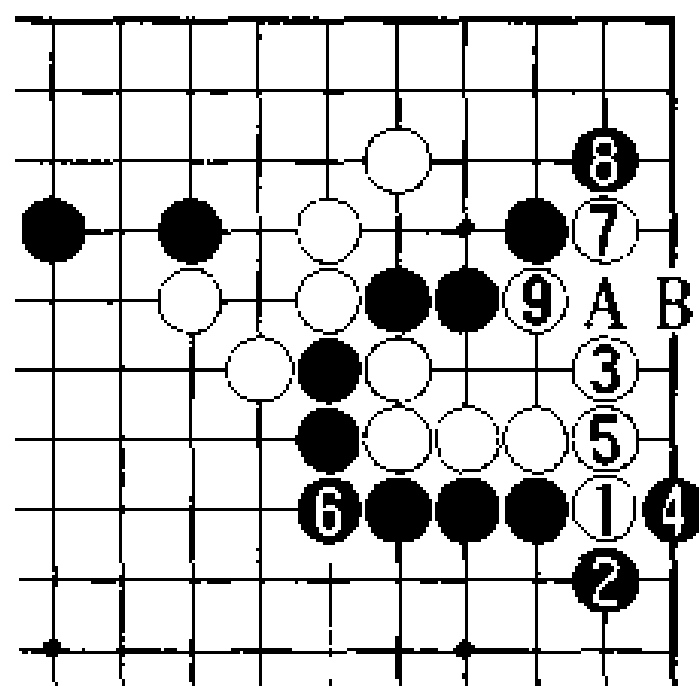


图 1-52

(图 1-52) 接前图。白 1 扳、3 虎，逼黑 6 位必须补断。

白 7 托后，黑角岌岌可危。黑 8 扳，白 9 挤后，黑成崩溃形。黑 8 若在 A 位挖，白 B 位打，黑 9 粘，白 8 位长出后，黑棋仍然不行。

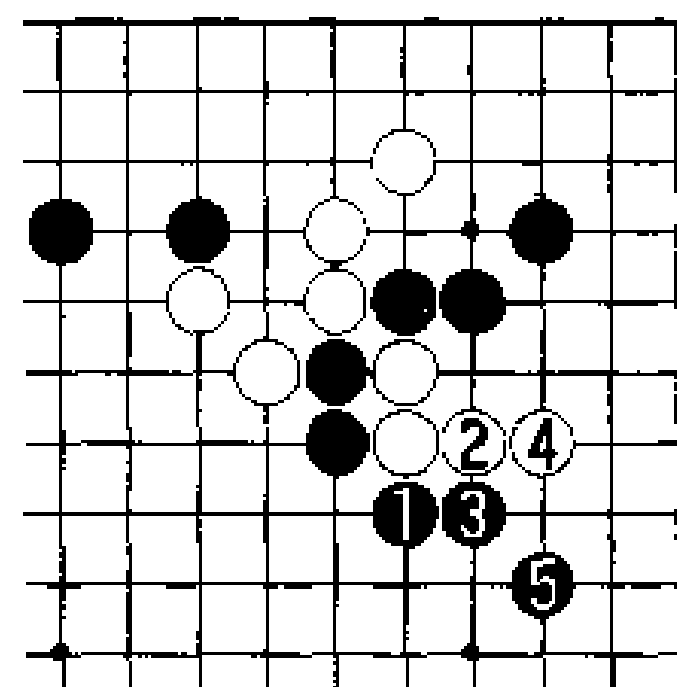


图 1-53

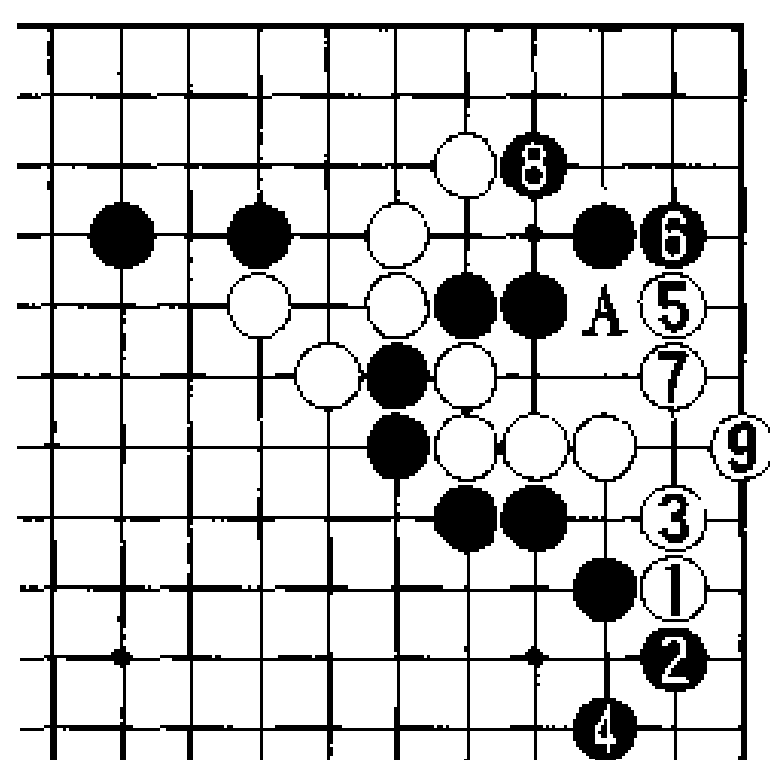


图 1-54

(图 1-53) 对白棋强行出来，黑 5 松缓地尖，是避开并对付无理手的手筋。这种下法的妙处，是不给白棋以行棋步调，使其有劲使不出来。

(图 1-54) 接前图。白 1 托只能如此，让黑 2、4 顺势在外边补强。

白 5 以下求活是不得已的办法，至白 9 后手做活。这个结果，在外势上有很大的差别，当然黑满意。白 7 不能在 A 位挤，否则黑 7 位先手夹，白不活。

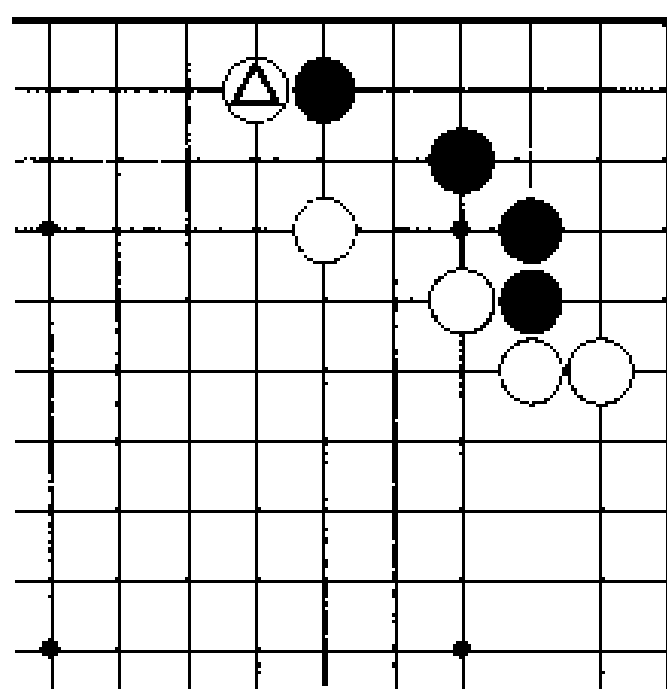


图 1-55

(图 1-55) 白⊕靠态度强硬，明显有无理之感。不过，黑稍一应错就要出现麻烦。所以，有必要引起注意。

(图 1-56) 这是前图所形成的变化过程。

白 9 应于 A 位飞补是形，这一手既补强了自身的断点，同时又瞄着 9 位靠。所以，黑会 B 位尖出。

(图 1-57) 白⊕飞时，黑如露骨地走 1 位断，白 2 跳是好形，请牢记并加以体会。以下至白 6 成好形，白作战有利。黑 3 如走 A 位打，则白 3 位反打。

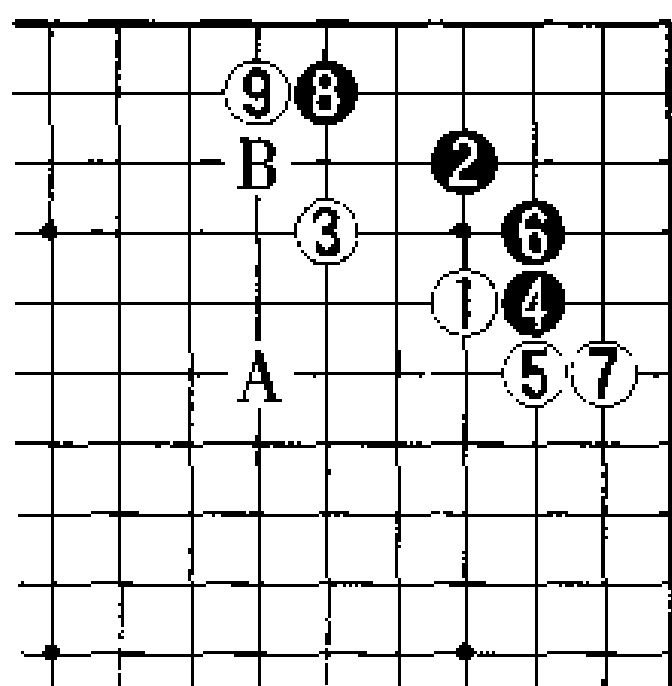


图 1-56

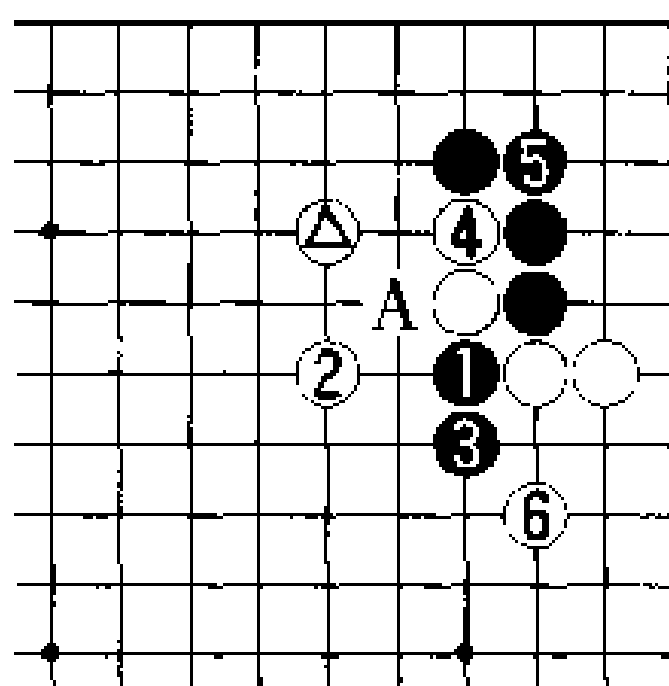


图 1-57

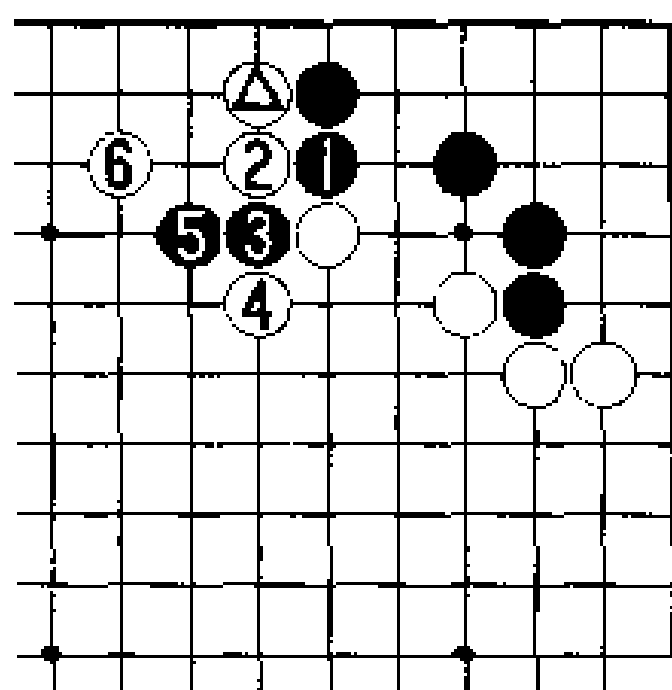


图 1-58

(图 1-58) 对白△靠，黑 1、3 顶断是俗手。白 4 先打再 6 位跳，以后虽成难解的乱战局面，白还是欢迎的。

(图 1-59) 对黑 1 断，白 2 如单跳轻率。黑 3、5 有力，以下至黑 9 提掉白一子，黑大获成功。白 2 成了不起作用的一子，且右边二子也颇难处理。

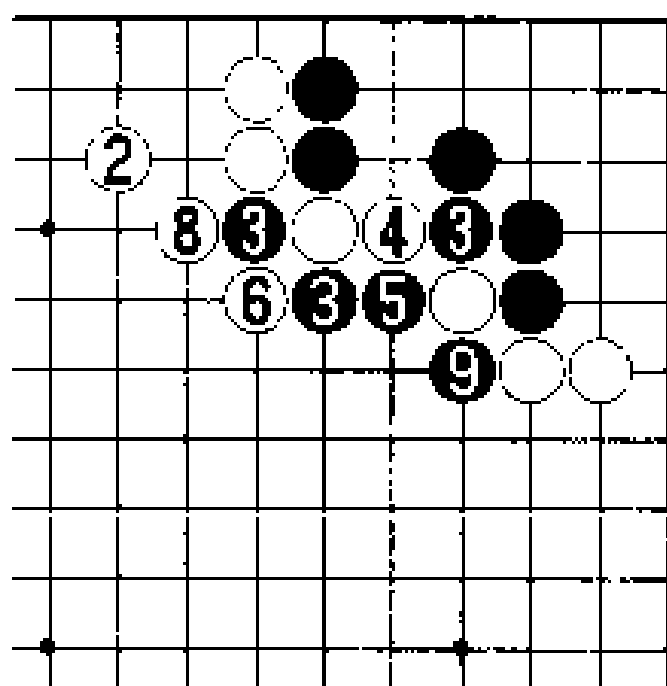


图 1-59

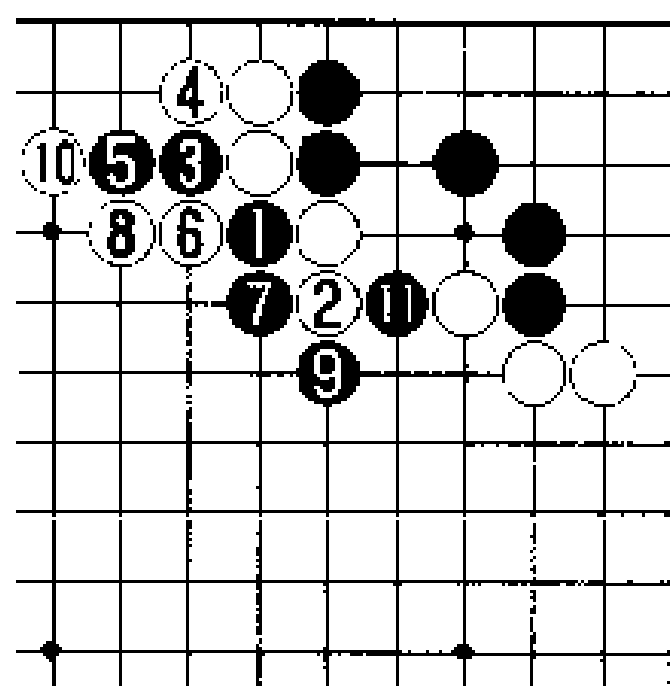


图 1-60

(图 1-60) 向 2 如长这边，黑 3、5 扳长必然，以下至黑 11 止，双方各吃住两子，白当然会在下边拆一手，这样谁优谁劣要根据周围配置而定。总之，这还不是黑最好的下法。

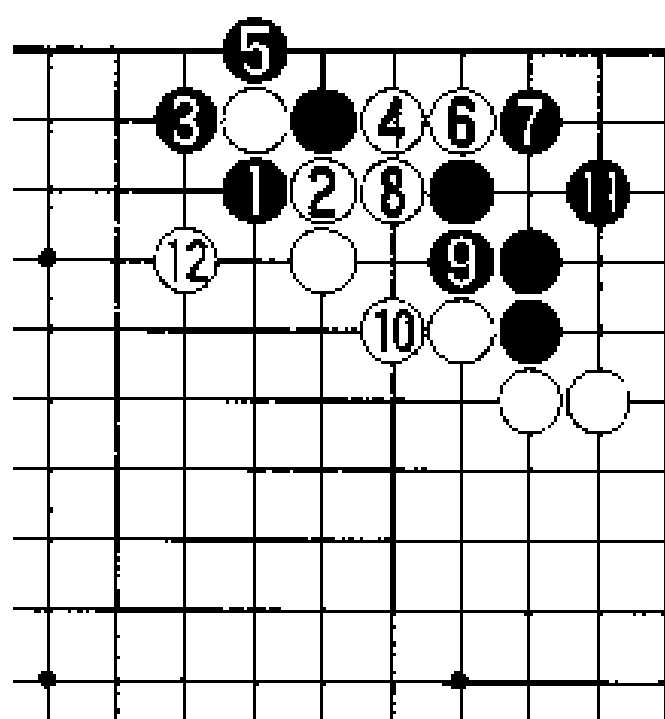


图 1-61

(图 1-61) 黑 1、3 扳打，是此局面下最强的下法。至黑 5 提双方成必然，白 6 爬是强手，黑 7 挡轻率，白顺势走

成 10 位的厚形，然后先手占到 12 位好点，可以说是白充分可下的局面。

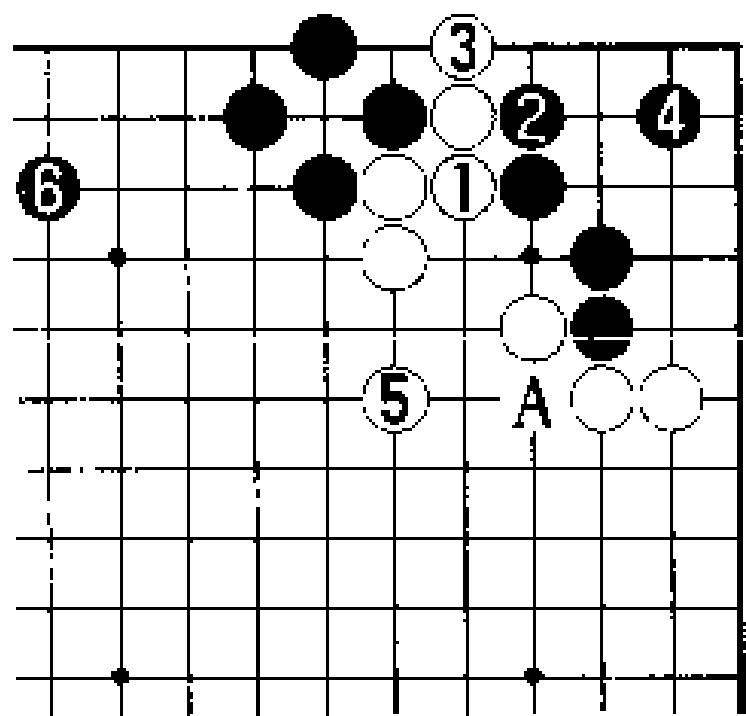


图 1-62

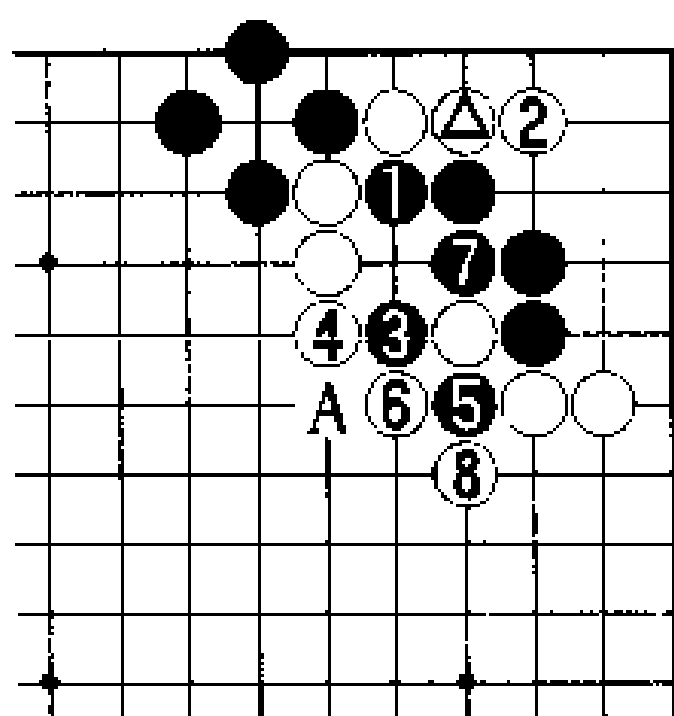


图 1-63

(图 1-62) 前图白 6 如于本图 1 位粘，黑 2、4 活角后，由于 A 位断很严厉，白 5 补一手出于无奈，黑先后拆到 6 位好点，黑充分。

(图 1-63) 对白⊙长，黑如 1 位断是乏味的一手。

白 2 长，必然，黑如 3 位夹，则白 4 是形。以下至白 8 后黑无后续手段。黑如 A 位断，白提后成天下大劫，黑无法取胜。

(图 1-64) 那么，到底怎样走才好呢？

对白 1，一般人都会考虑 A 或 B 位，这也是常识性的下法。其实，这时思路应开阔一些，黑 2 单夹是绝好的一手。

白 3 同样出于无奈，黑 4 断、白 5 打时，黑 6 长出的手段可以成立。

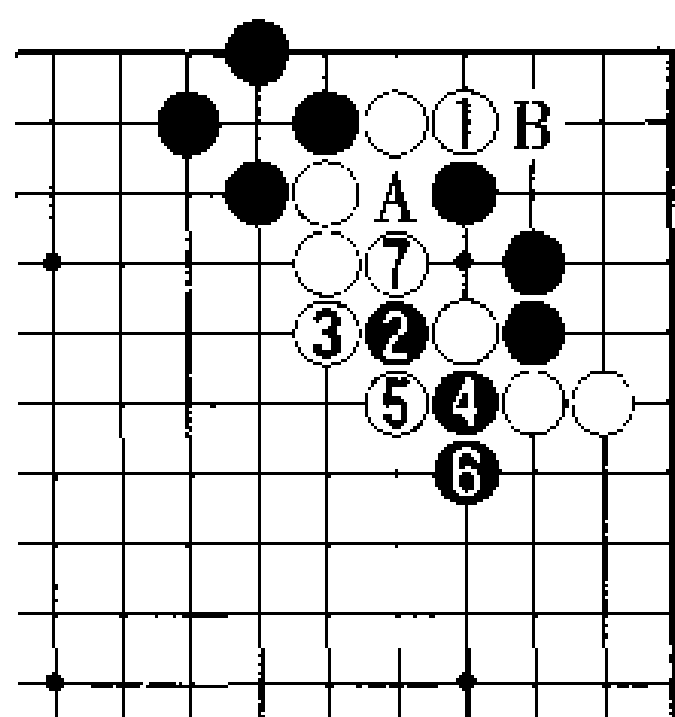


图 1-64

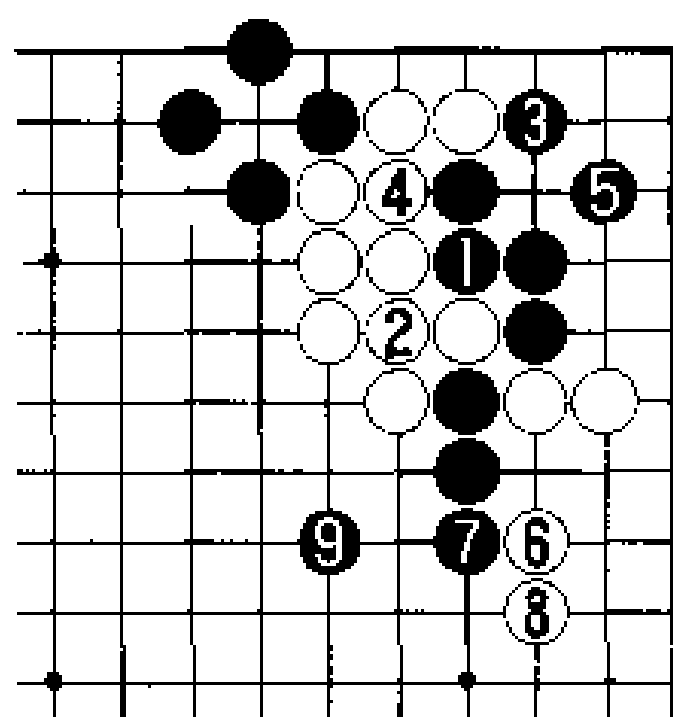


图 1-65

(图 1-65) 接前图。由于没有黑 4 和白 3 的交换。所以留有黑 1 打、再 3 位活角的余地，这是值得满足的。

以下大致走成黑 9 跳，黑充分可战。

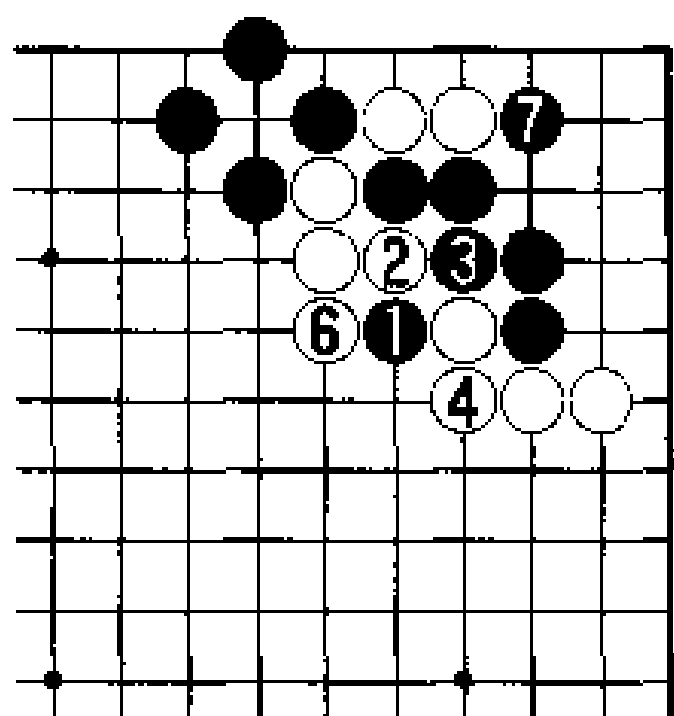


图 1-66

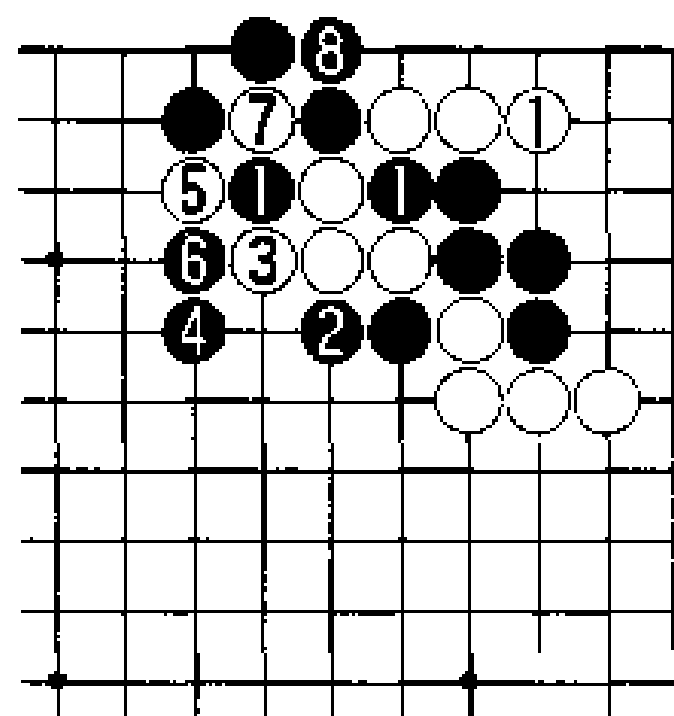


图 1-67

(图 1-66) 对黑 1，白如在 2 位冲断，因白自身有弱点，黑 3、5 看似俗手，却相当有力。白 6 须防征吃，黑 7 挡，白两子被吃，黑大成功。

那么，黑征子不利时又怎样呢？

（图 1-67）征子如白有利，白 1 长看似必然，对此黑 2、4 枷是好手筋。

白如 5 位打，黑可 6 位挤打，至黑 8 粘，成天下大劫。由于黑是先手劫，白不行。

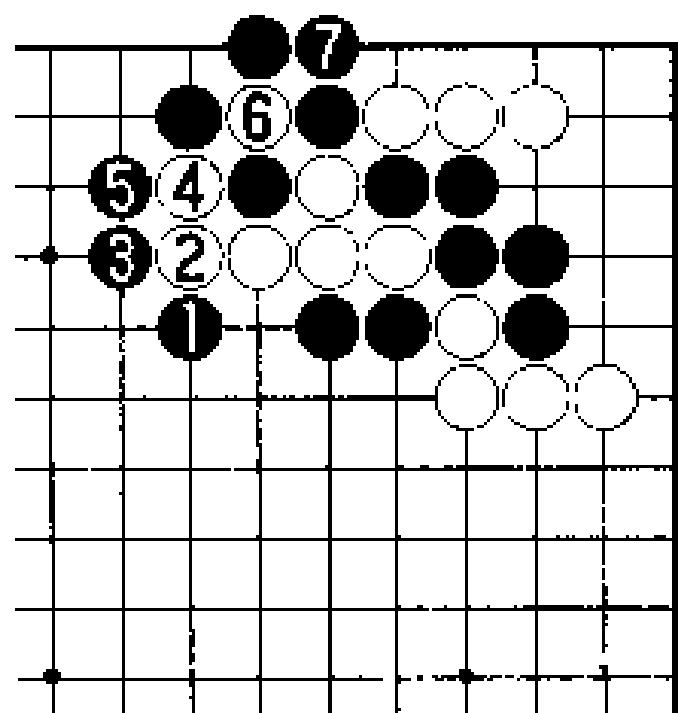


图 1-68

（图 1-68）对黑 1 枷，白 2、4 欲冲破黑的包围圈，黑 5 强手。至黑 7 粘，与前图同样是天下大劫，白棋仍然不行。

（图 1-69）黑 1、3 压长，是力求简明的下法，在让子棋中相当普遍。

白 4 托，既想保留右边的手段，又想从根本上破坏上边黑地。由于其手法过于无理，黑只要应对得当，就可使白棋露出破绽。白 4 一般是下在 A、B、C 等处均属正常。

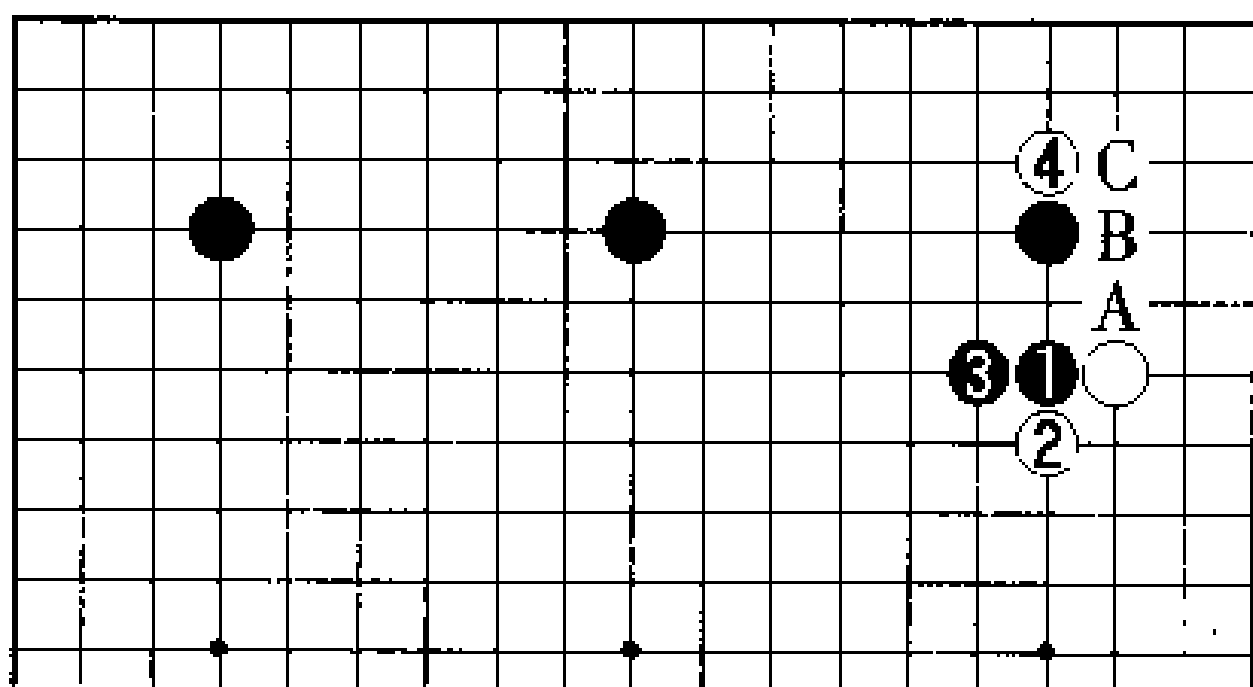


图 1 - 69

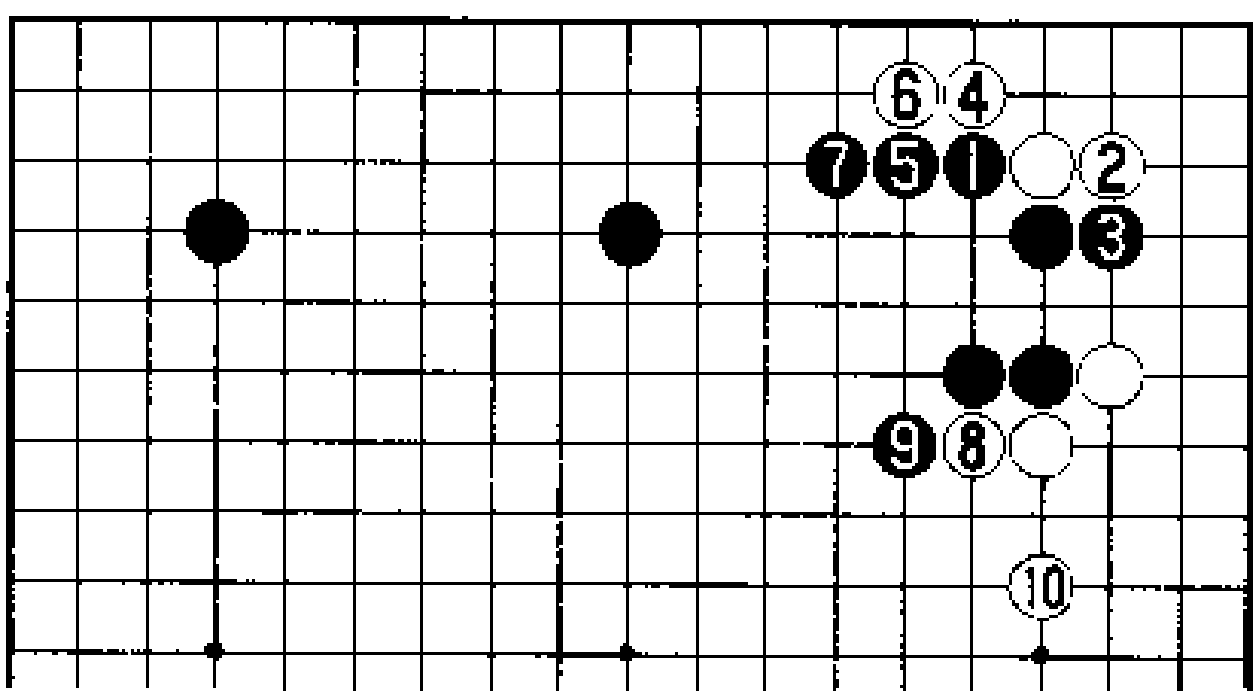


图 1 - 70

(图 1-70) 黑 1 外扳是上当的第一步。白 2 退时，黑 3 马上阻渡，但为时已晚，被白 4、6 活角后，马上又转身走到下边的白 8、10，黑大无趣。

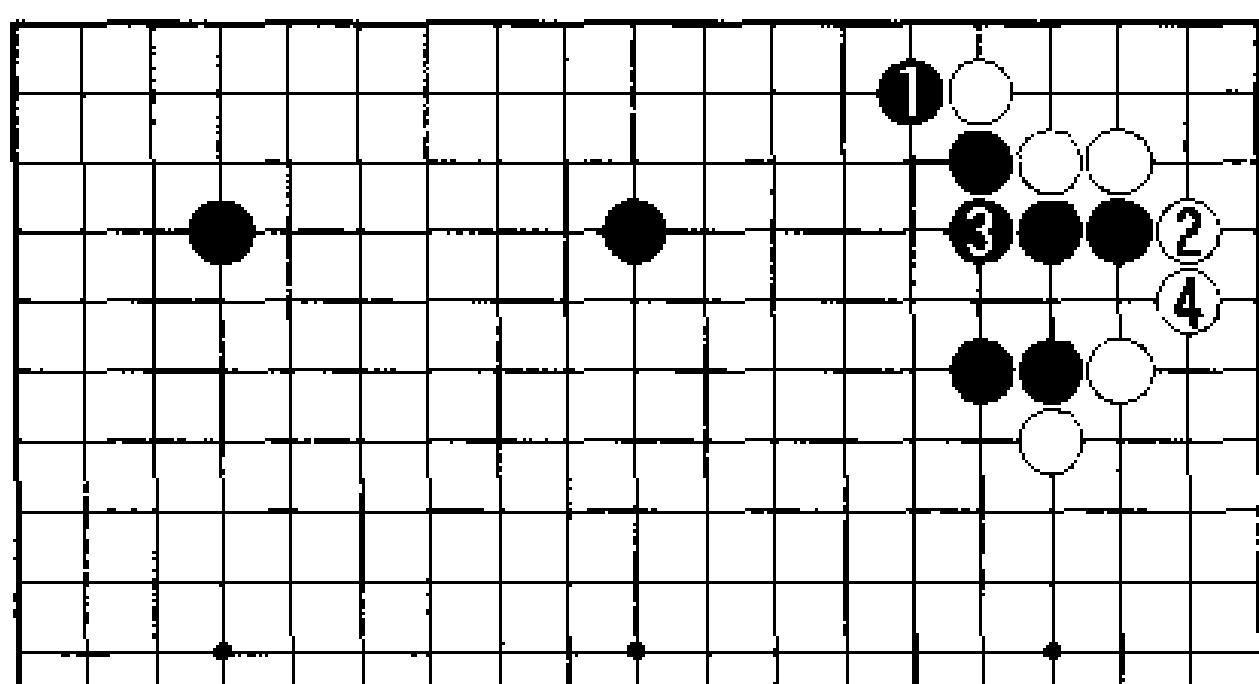


图 1-71

(图 1-71) 前图黑 5 如于本图 1 位连扳，也无济于事。白 2 扳，黑只能 3 位粘，让白 4 位渡过，白最大限度地掏了黑空，白可以满足。

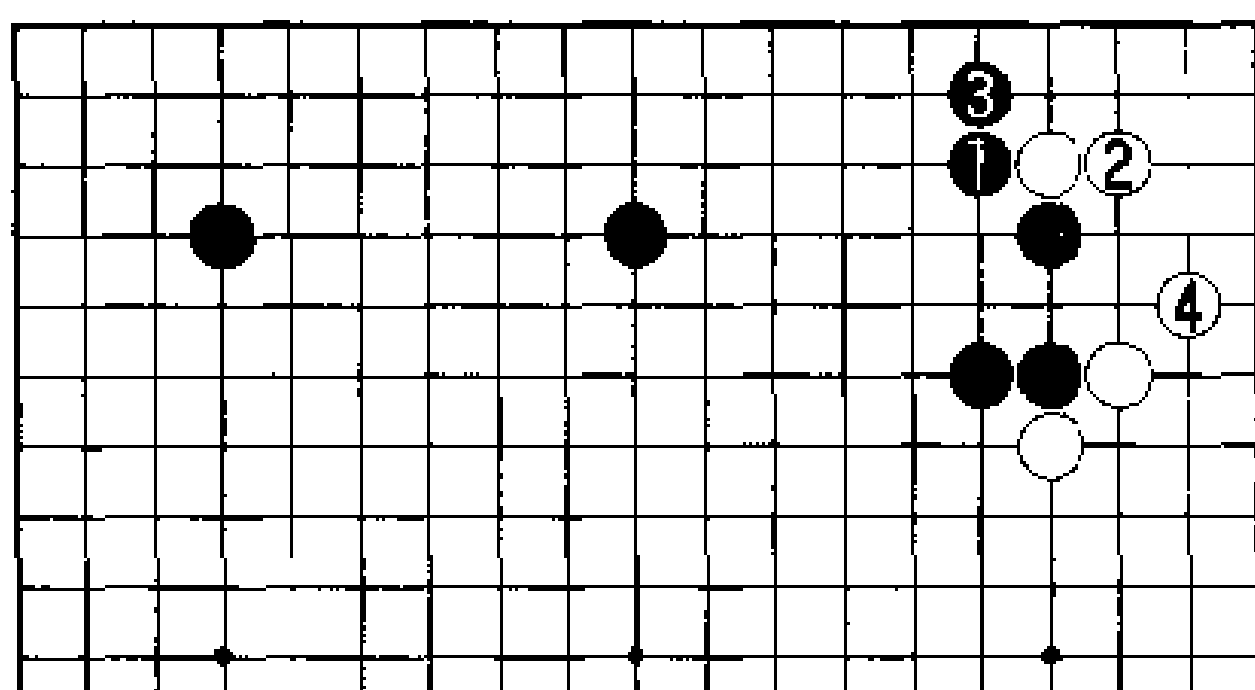


图 1-72

(图 1-72) 对白 2 退，黑如 3 位立，白 4 尖渡后，其结果与前图大致相同。

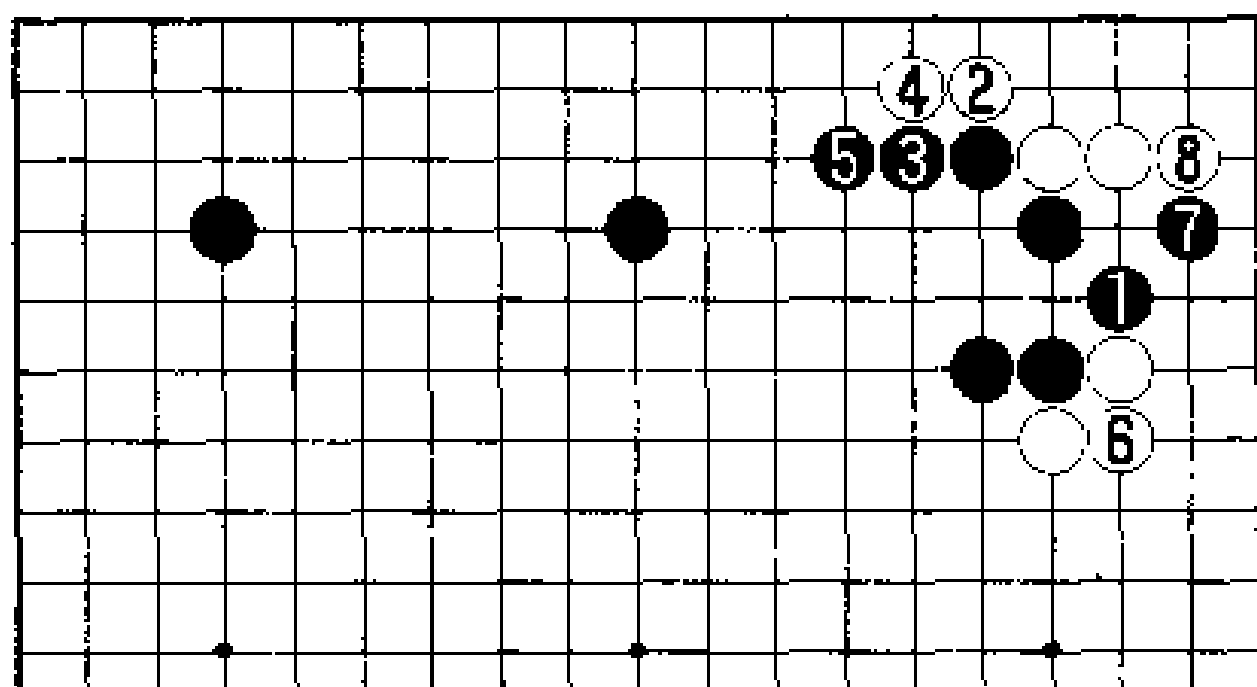


图 1-73

(图 1-73) 黑 1 如虎一手，企图隔断白的联络。但是，被白 2、4 先手掏空做活后，然后走到 6 位粘，没有什么理由说黑棋好。

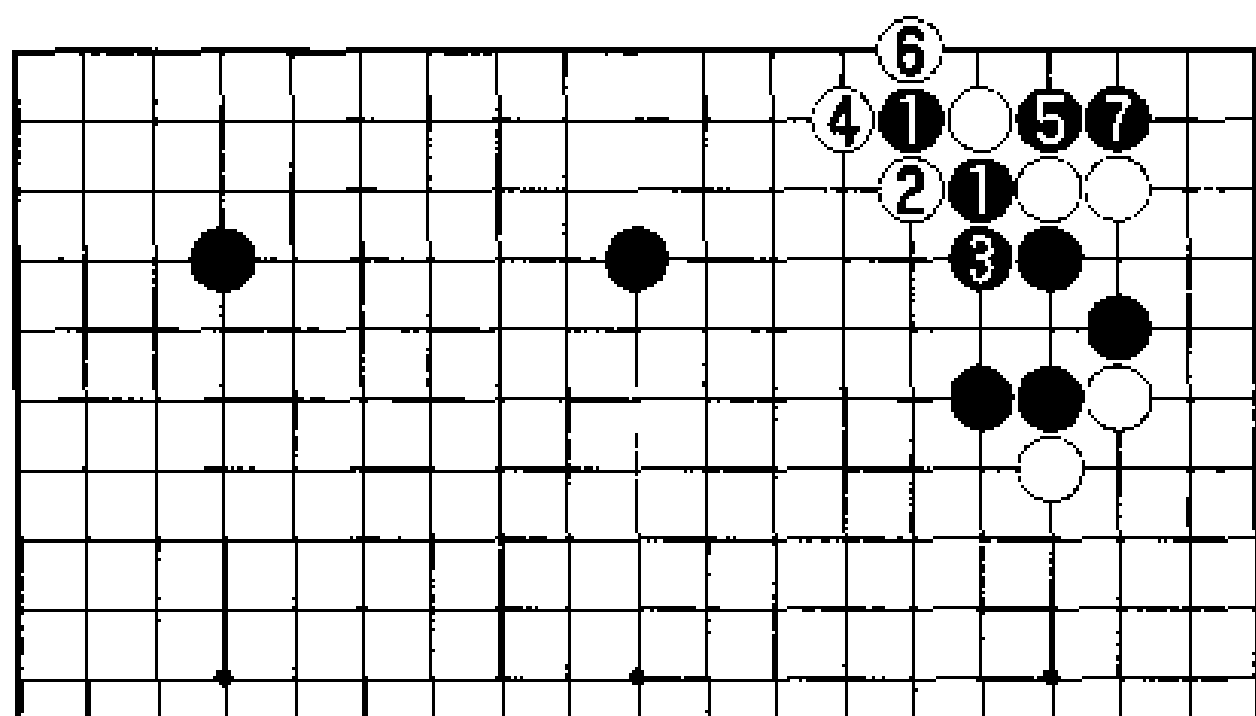


图 1-74

(图 1-74) 前图黑 3 如于本图 1 位连扳如何呢？白 2 随手打是上当之着，以下至黑 7 爬，黑吃掉白两子，如愿以偿。但这只是黑棋的一厢情愿。

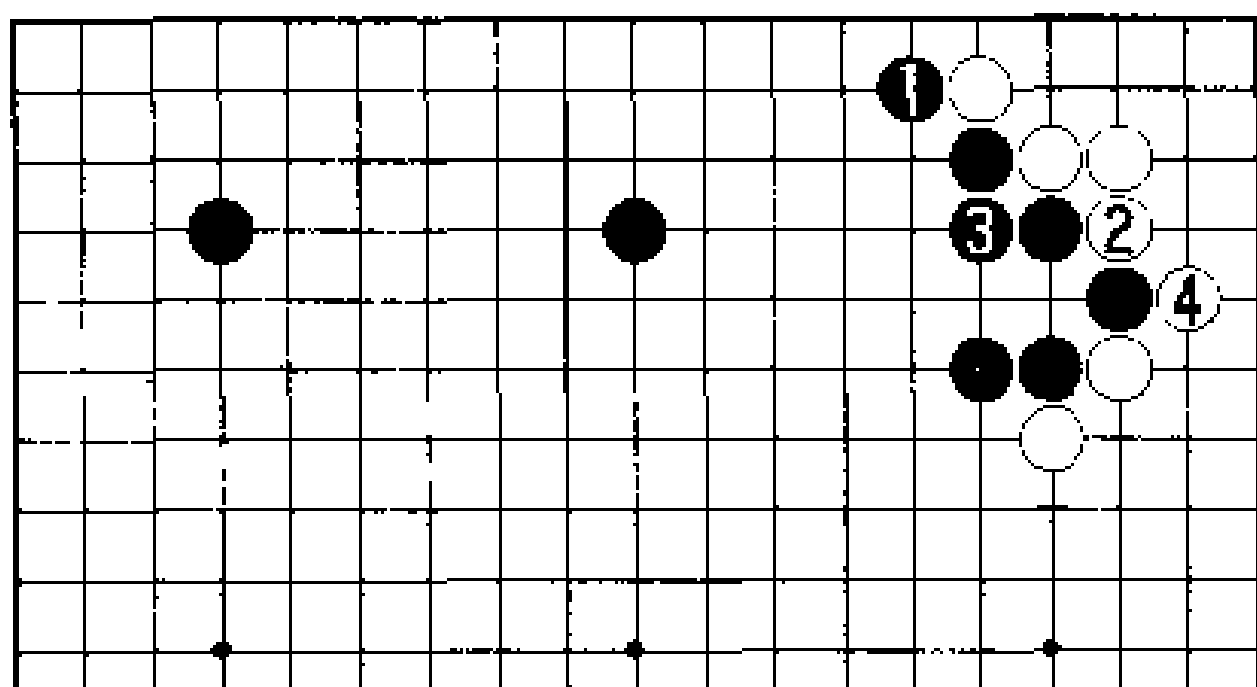


图 1-75

(图 1-75) 对黑 1 连扳，白 2 挤是“苦心”的一手。黑 3 粘，解消双打，上当。

白 4 简单渡过后，黑不能满意。

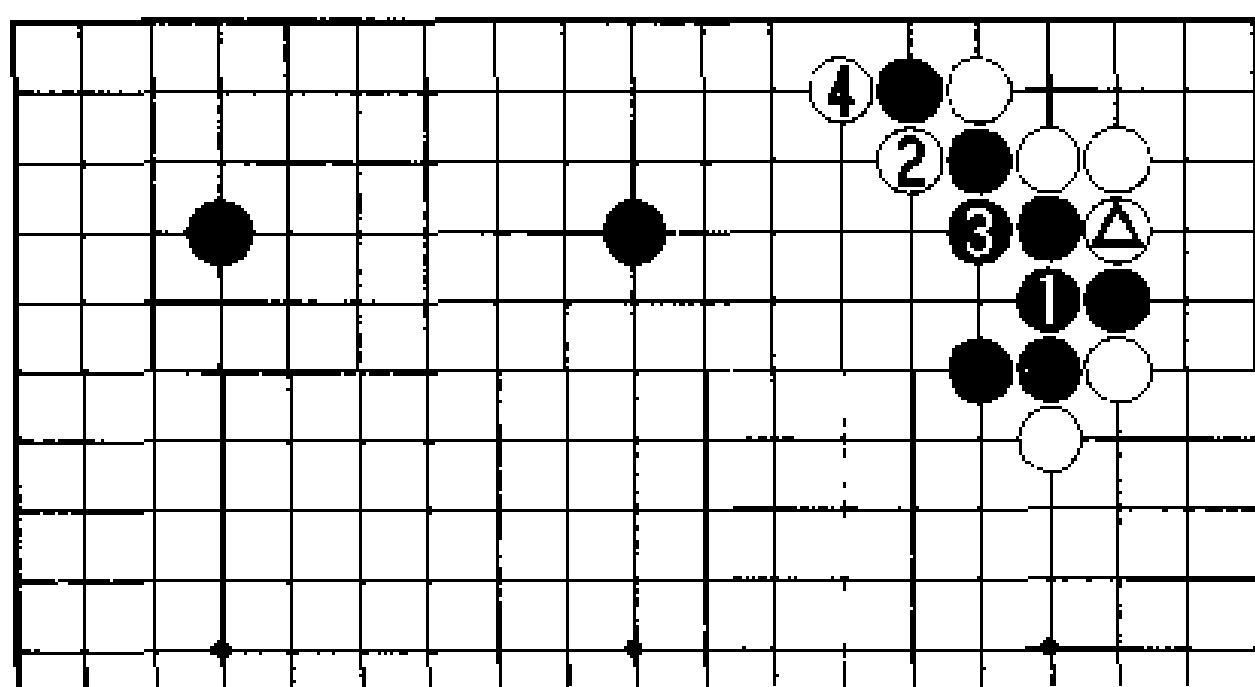


图 1-76

(图 1-76) 黑如 1 位粘，希望既防渡又防双打。但白可 2、4 吃掉黑一子，因白△子的存在，黑无法净吃掉角上白三子。

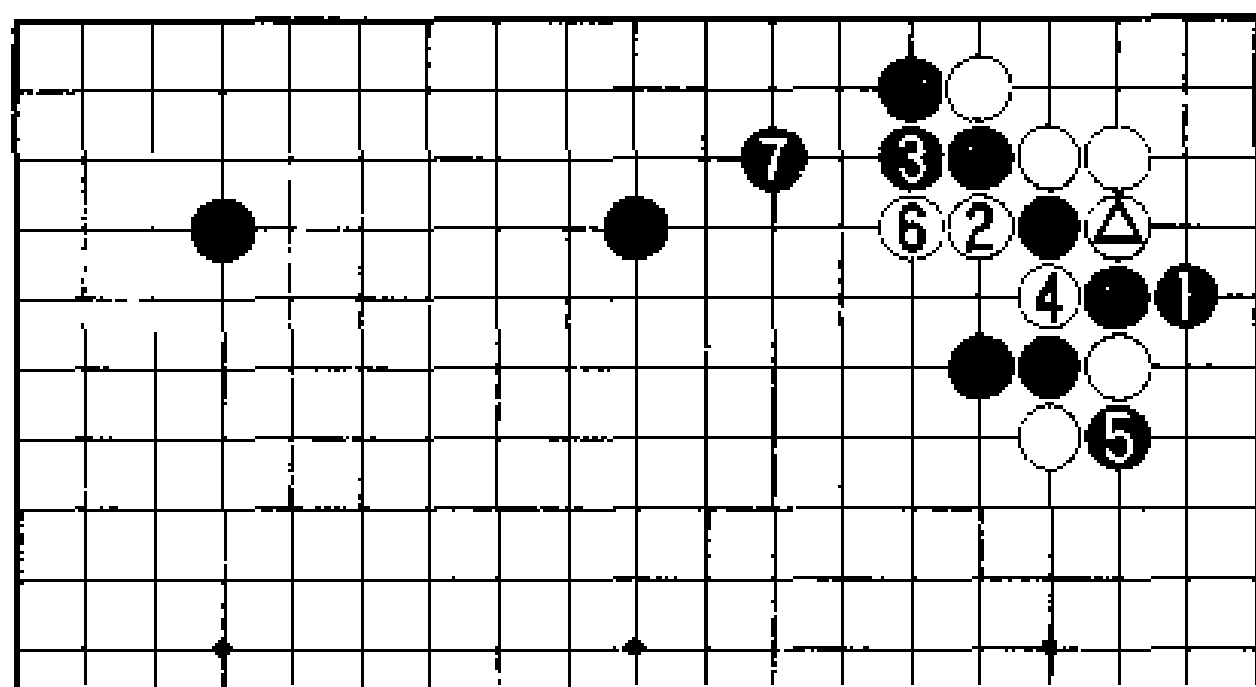


图 1-77

(图 1-77) 这是最近出现的新型。

对白△挤，黑 1 立下直截了当地阻渡，是相当有力的新手。让白 2、4 提掉一子，是有趣的下法，这在初级棋手下棋中是难以想象的。5 打，下边很厚，至黑 7 跳，黑左右得手，而白棋还没有活净，是黑可下的局面。

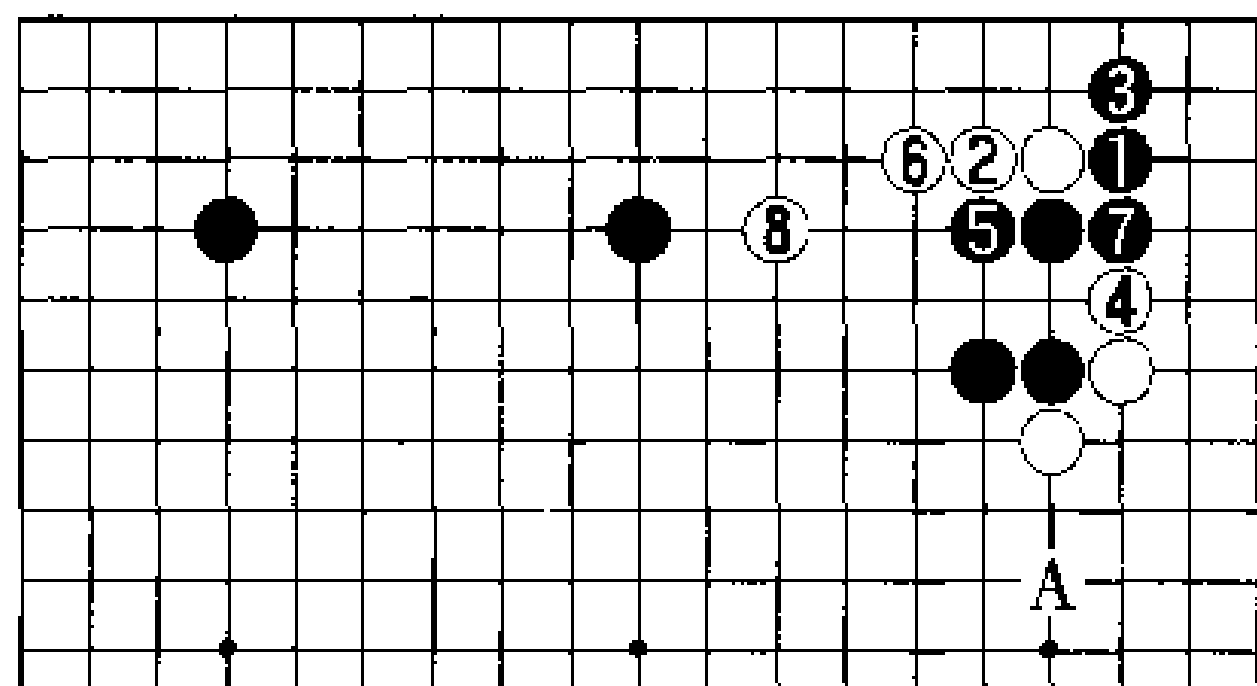


图 1-78

(图 1-78) 黑 1、3 注重实利也很有力，是以攻逼为主

的一种下法。

黑3下立时，白4长，黑5压是急所。白8虽可拆，但黑仍可于A位继续攻击白棋。这是黑可以下的形。

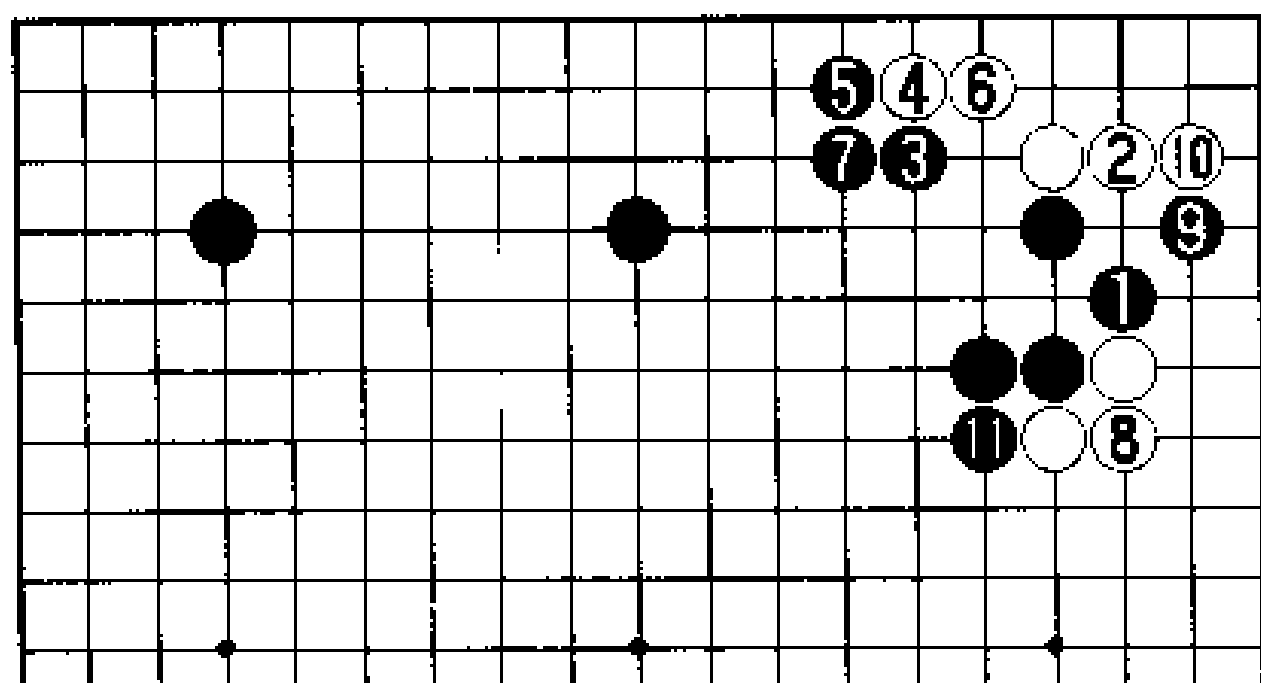


图 1-79

(图 1-79) 黑 1 单虎也是好手，白 2 如长角，请记住黑 3 的逼这一好手筋。

白 4 托，以下至黑 11 拐头，双方大致如此，这也是黑优势的局。

(图 1-80) 对白托，黑 1 位扳也是有力的下法。

以下至黑 9 拐头，由于白在角上是不活之形，黑对白可实施缠绕攻击，黑明显作战有利。

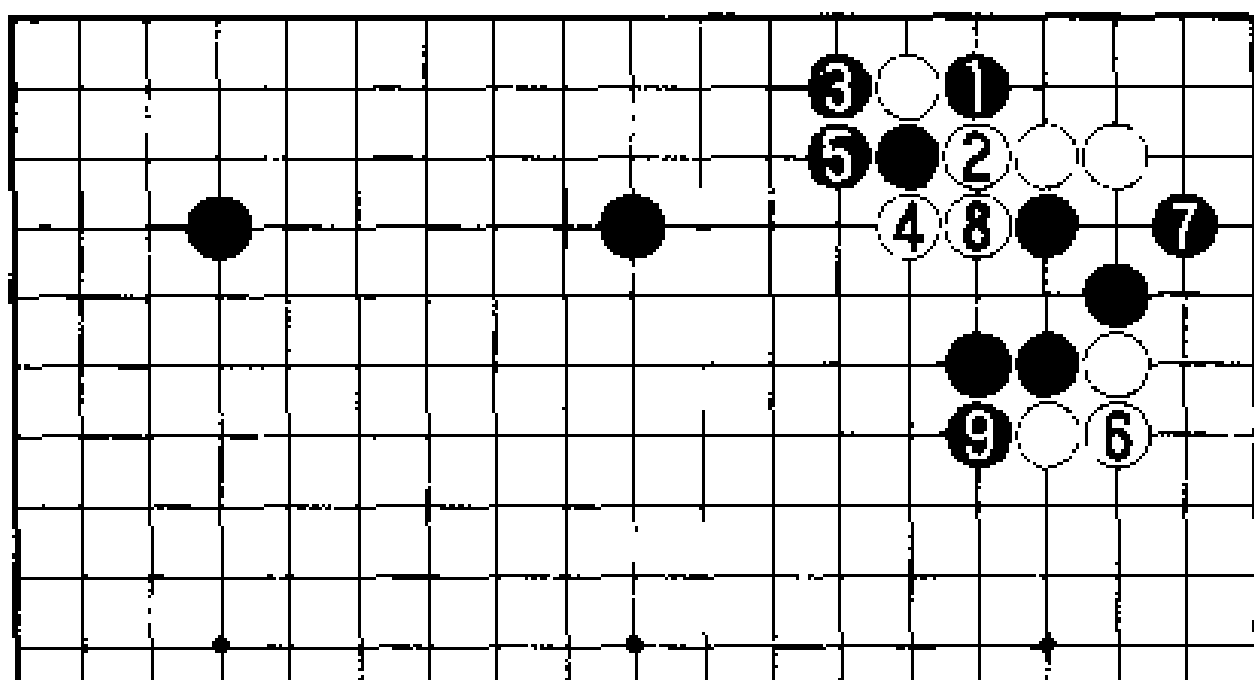


图 1-80

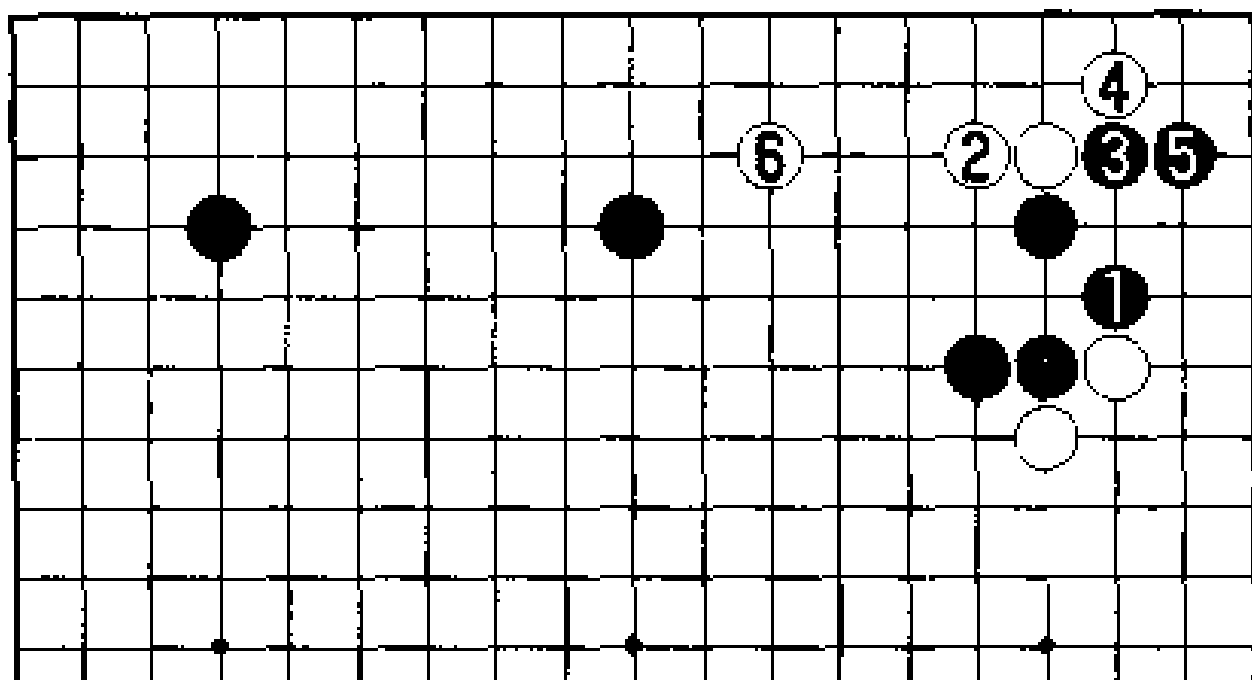


图 1-81

(图 1-81) 白 2 如长外边，黑 3 扳角是上当之着。
 白 4 先手扳后，再于 6 位拆回，这是白当初预期的结果，白可以满足。
 但这只是白棋的一厢情愿，黑有严厉的手法。

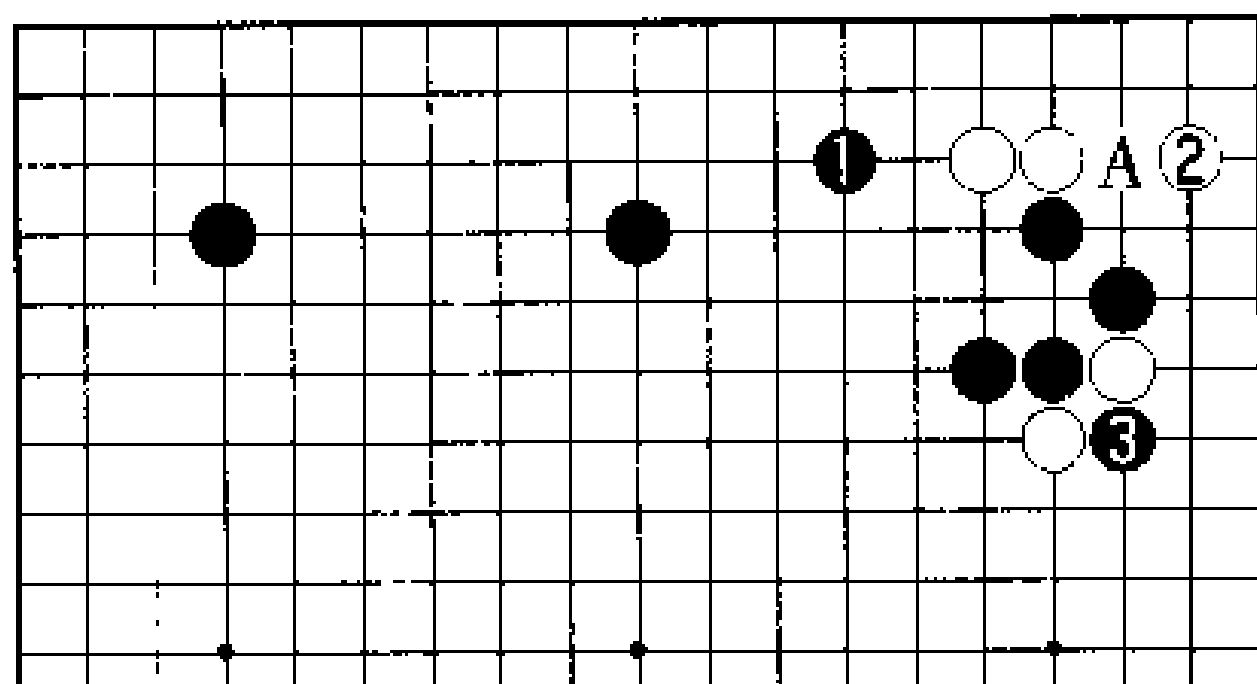


图 1-82

(图 1-82) 黑 1 逼，是有力的一手。白 2 不能省，于是黑 3 断厚实，黑充分可下。

白 2 如在 3 位粘，则黑 A 位扳严厉，白明显苦战，黑 1 既使单在 3 位断吃，也是可行的。

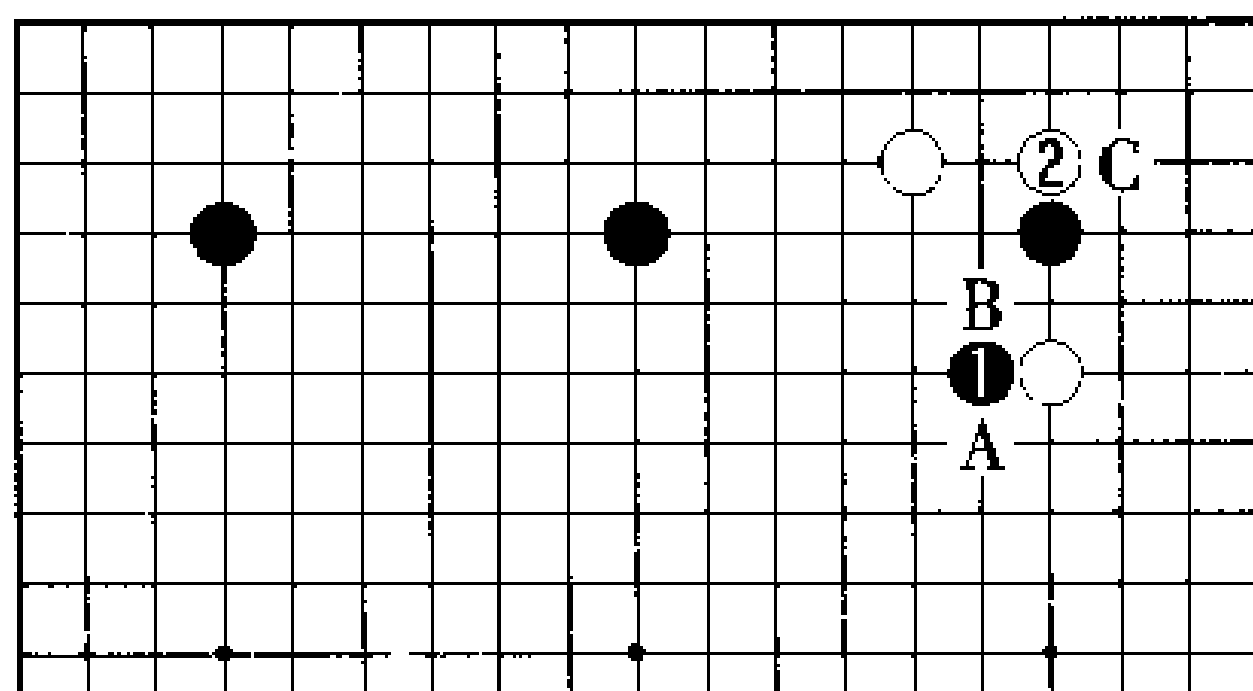


图 1-83

(图 1-83) 黑 1 靠时，白在 2 位托，打算以上边一子为主进行腾挪。这是让子棋中常用的无理手。对此，黑棋有两

种应法，选择哪一种好呢？

白2在A位扳，黑B退，白C点角，或直接于C位点，是常见的型。白2托，目的是不愿让对方选择挡的方向。

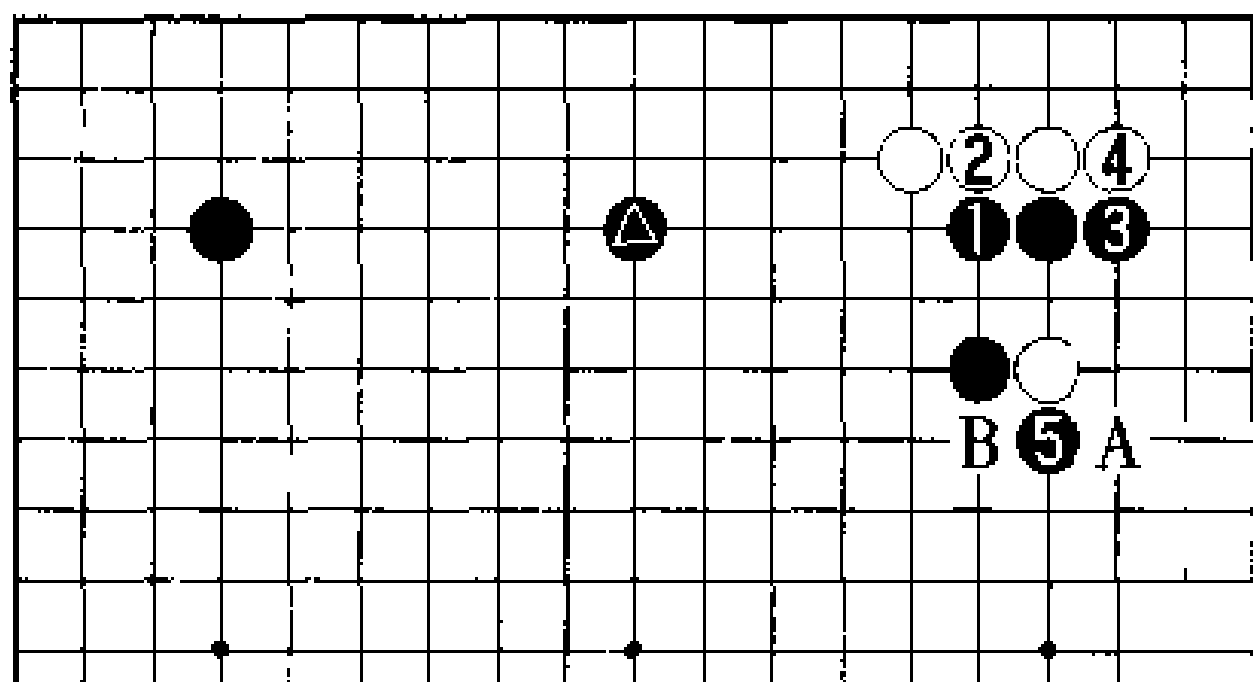


图 1 - 84

(图 1 - 84) 黑 1、3 定形后，再 5 位扳吃白一子，并不愉快。白点角的目的已达到，黑●一子失去作用，而黑的外势并不完整，白有 A 位扳或 B 位断的手段。黑失败。

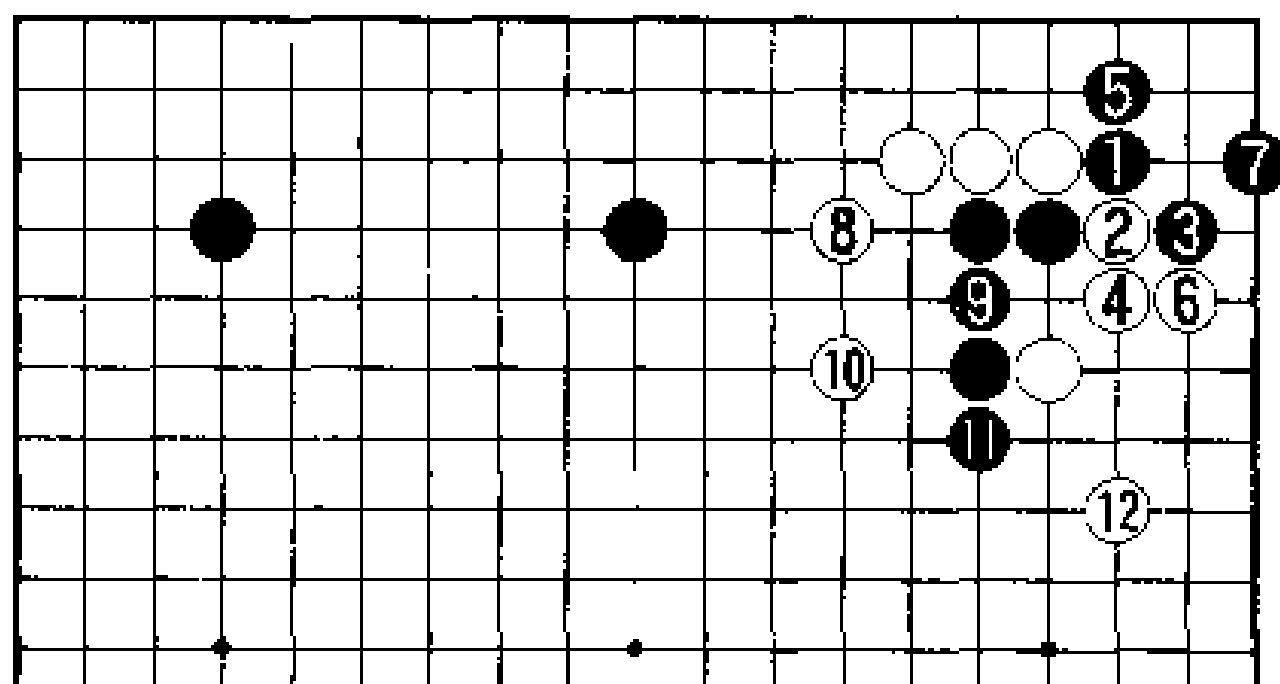


图 1 - 85

(图 1-85) 前图黑 3 如于本图 1 位扳角如何呢?

白 2 断, 必然, 黑明显无理。黑 3 以下只得委屈求活, 白 8 尖出后, 至白 12 飞, 黑中央数子棋形滞重, 黑棋不能满意。

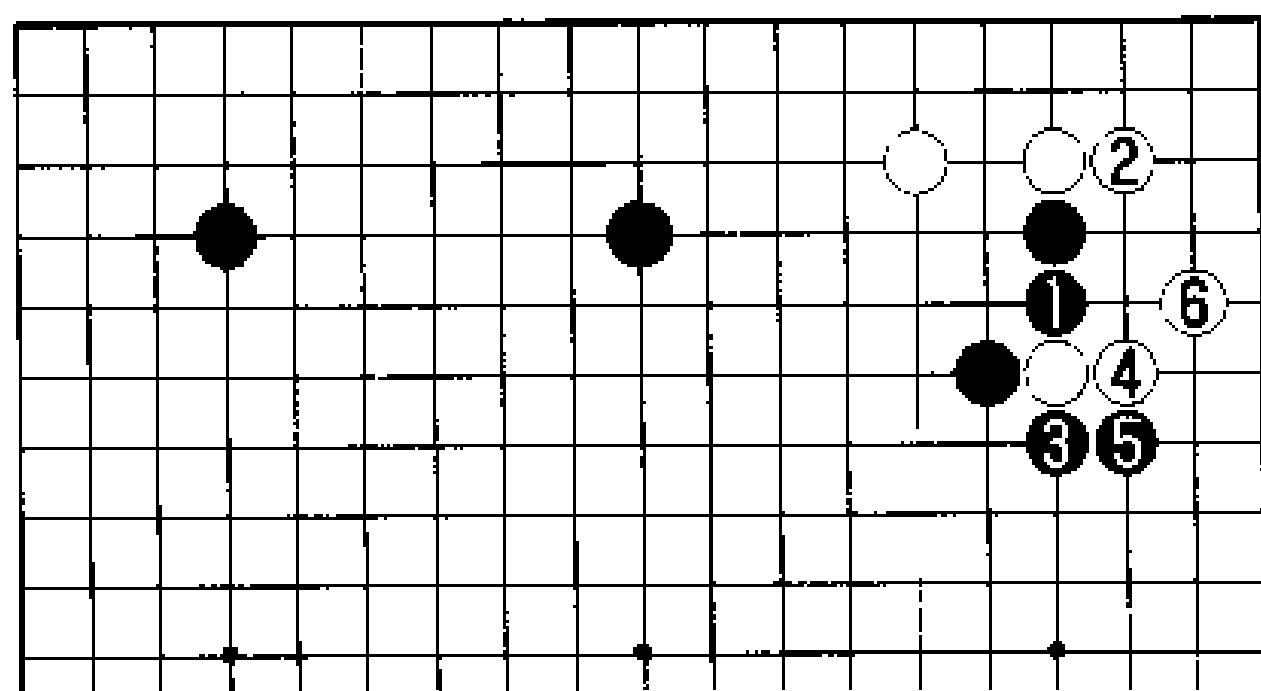


图 1-86

(图 1-86) 黑 1 顶好象是手筋, 但被白 2 长角后, 依然是松缓之形。

黑 3 打吃, 白 4 立刻动出有力, 至白 6 渡过, 黑的外势不完整。

(图 1-87) 如果意在取势, 黑可考虑在 1 位扳。

白 2 如进角, 黑 3 打, 这个结果明显比前图要厚实的多。

若能形成这个结果, 黑棋还可以。

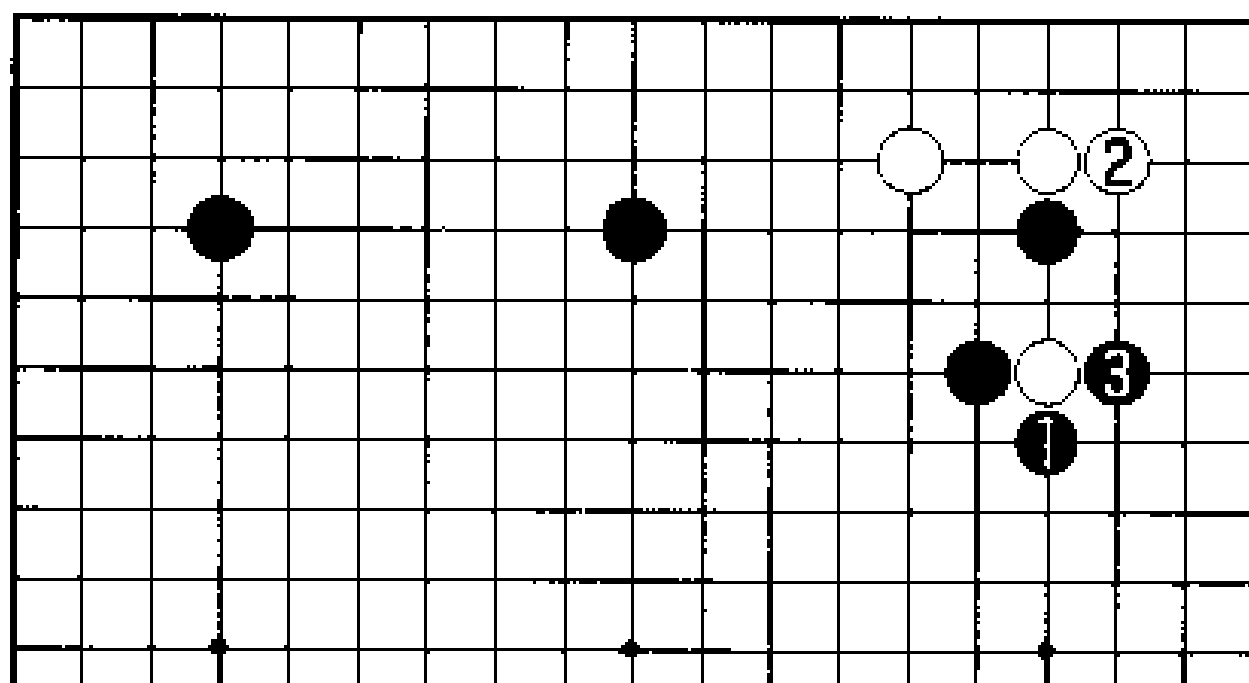


图 1-87

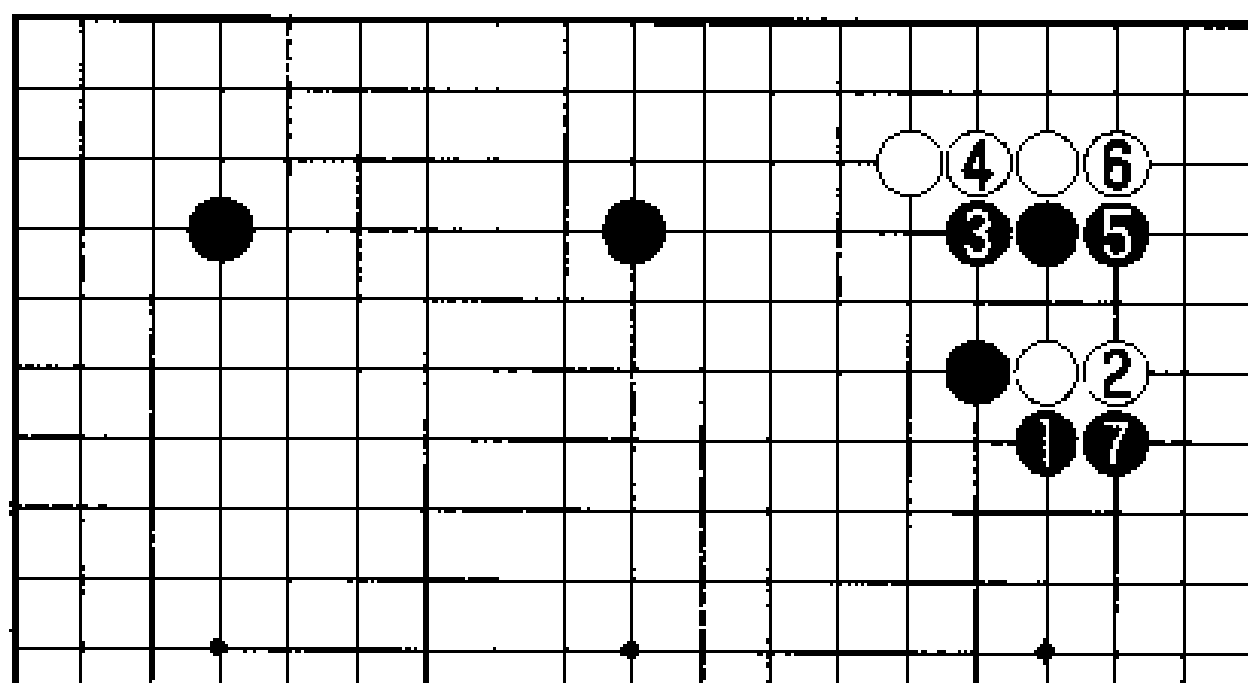


图 1-88

(图 1-88) 黑 1 扳时，白若 2 位立，黑再走 3、5 的下法就有利多了。

至黑 7 挡后，与 (图 1-84) 相比，是黑有利的结果。

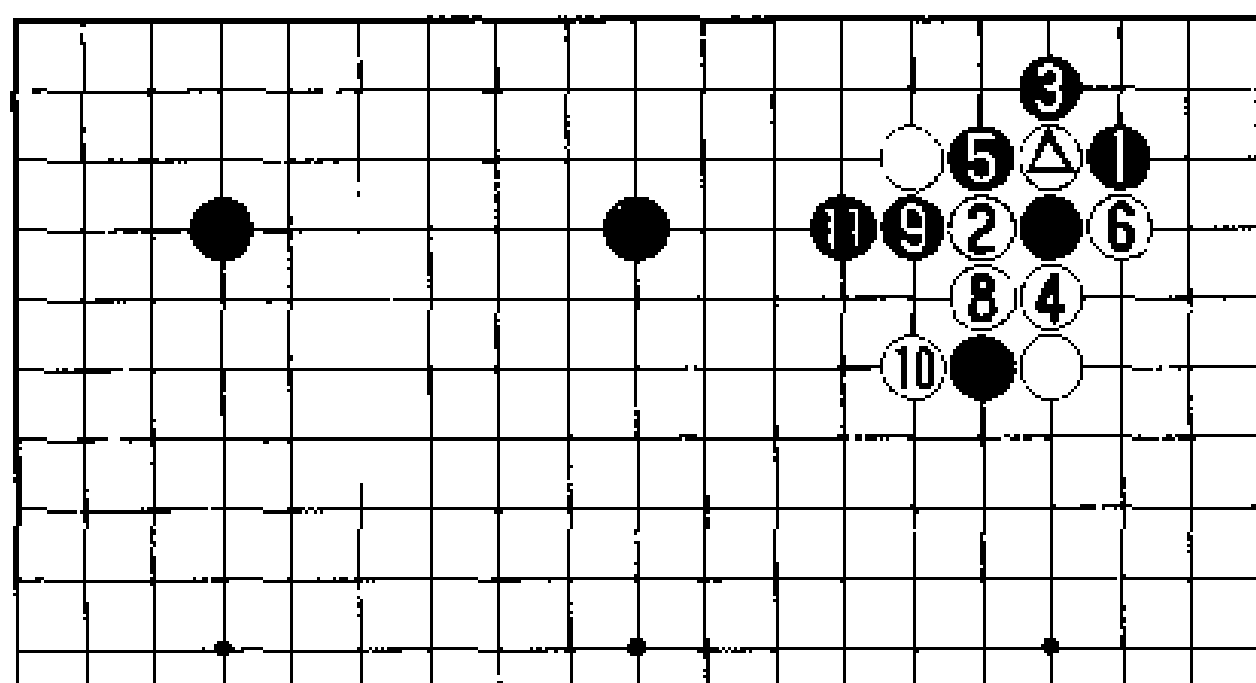


图 1-89 黑⑦ = 白△

(图 1-89) 黑 1 扳角，是对白△无理手采用的强硬而有力的对策。

白 2 虎时，黑 3 打太匆忙，被白 4 反打严厉，以下至黑 11 长出的结果，黑不能满意。

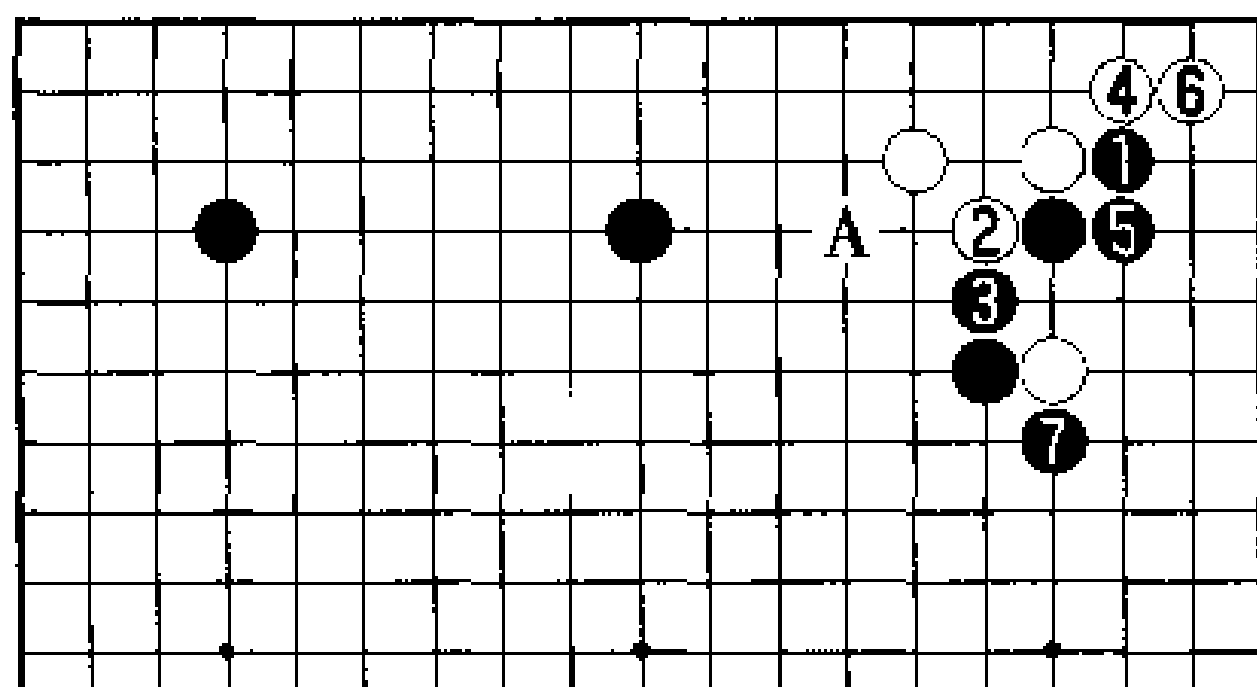


图 1-90

(图 1-90) 黑 3 如顶，稍有上当之嫌。

白如 4 扳、6 长取得实利，但黑 7 扳后，外势较厚，黑



可下。以后，黑在 A 位飞严厉。

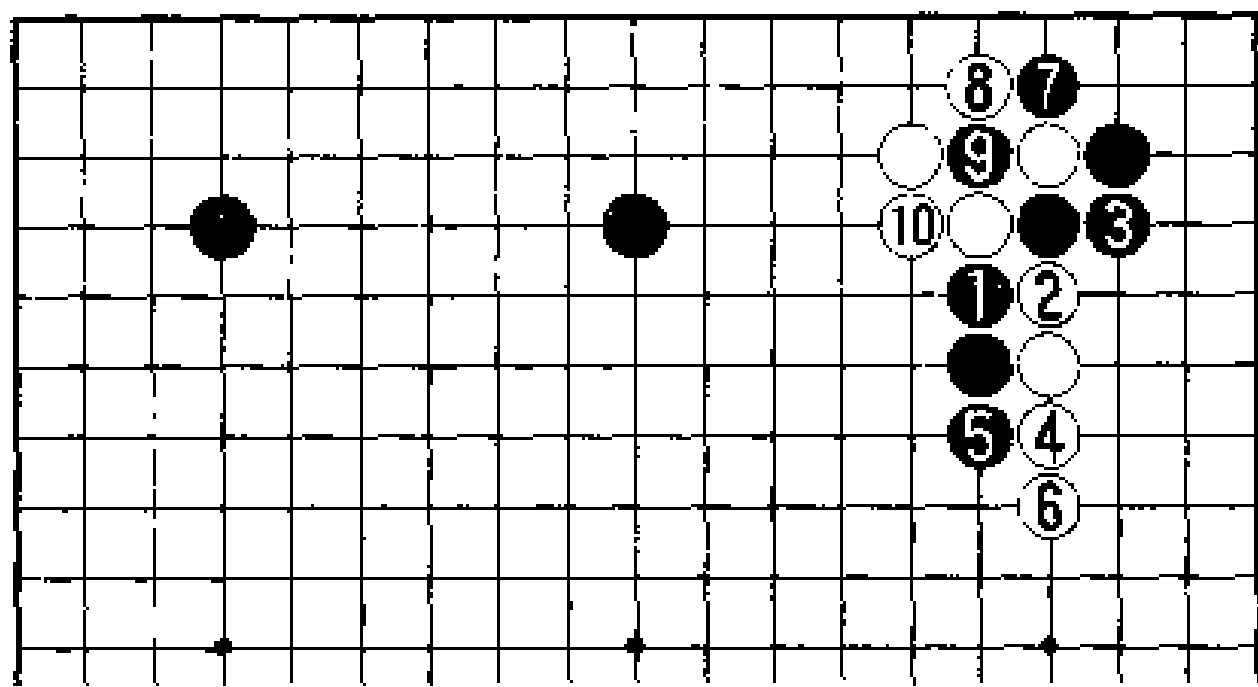


图 1-91

(图 1-91) 对黑 1 顶，白 2 位断，有力。然后再 4 位长出，形成作战局面。

以下至黑 7 双方大致如此，白 8 挡好手，黑 9 提劫，白 10 接是步调，白以劫来抵抗相当有弹性，黑很难轻易得到腾挪，白十分有利。

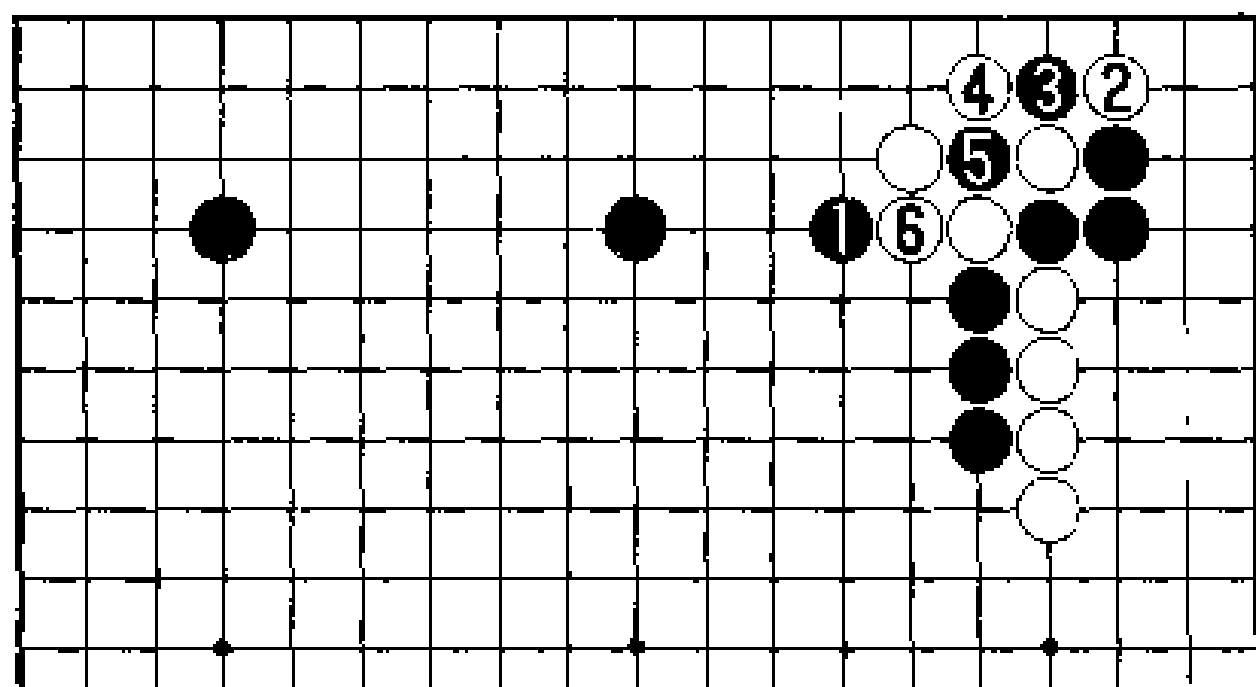


图 1-92

(图 1-92) 那么，黑不按前图下而改走本图黑 1 飞罩，结果又怎样呢？

白 2、4 仍然可做出劫来，至白 6 粘，这样白仍可巧妙腾挪。

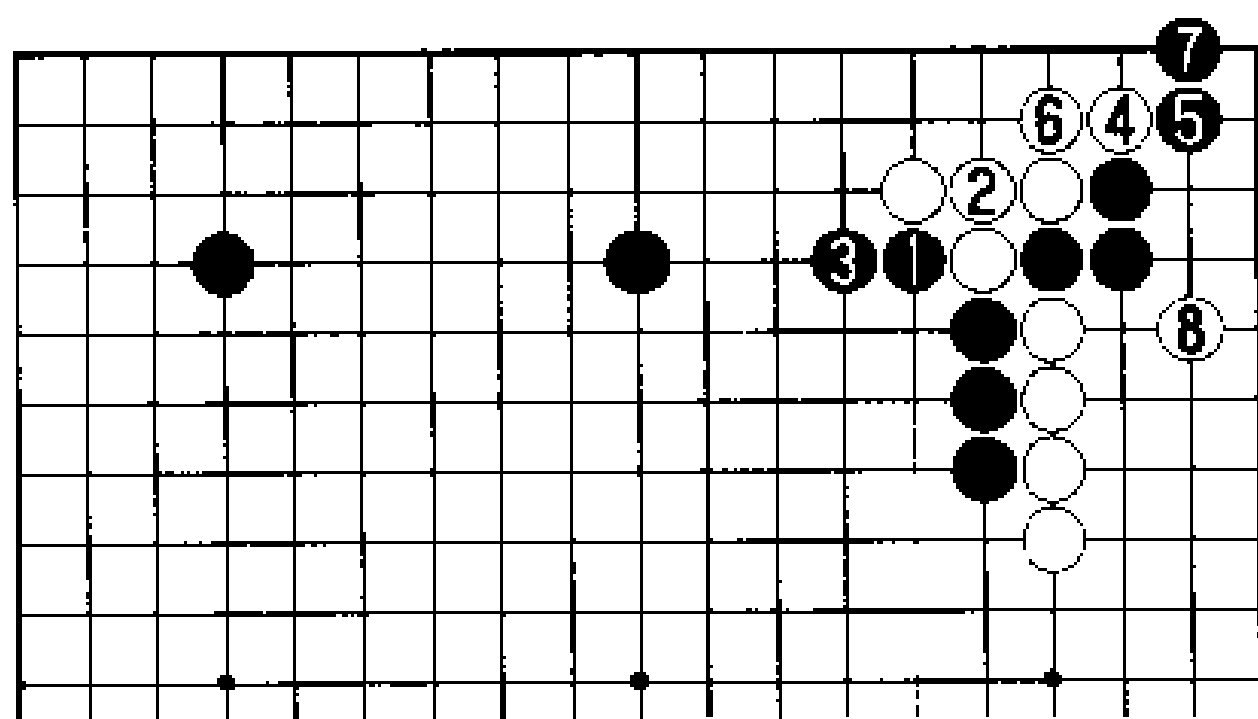


图 1-93

(图 1-93) 假如黑 1 打、再 3 长又怎样呢？如这样走也不行的话，就可说明黑的顶是上当了。

白 4、6 扳粘有力，黑 7 立企图长气，但被白 8 跳后，黑棋凶多吉少。

(图 1-94) 接前图。黑 1 拐下，白 2、4 扳粘是长气要点，黑 5 只能点眼。但被白 6 断紧气，以下至白 10，对攻白快一气胜。

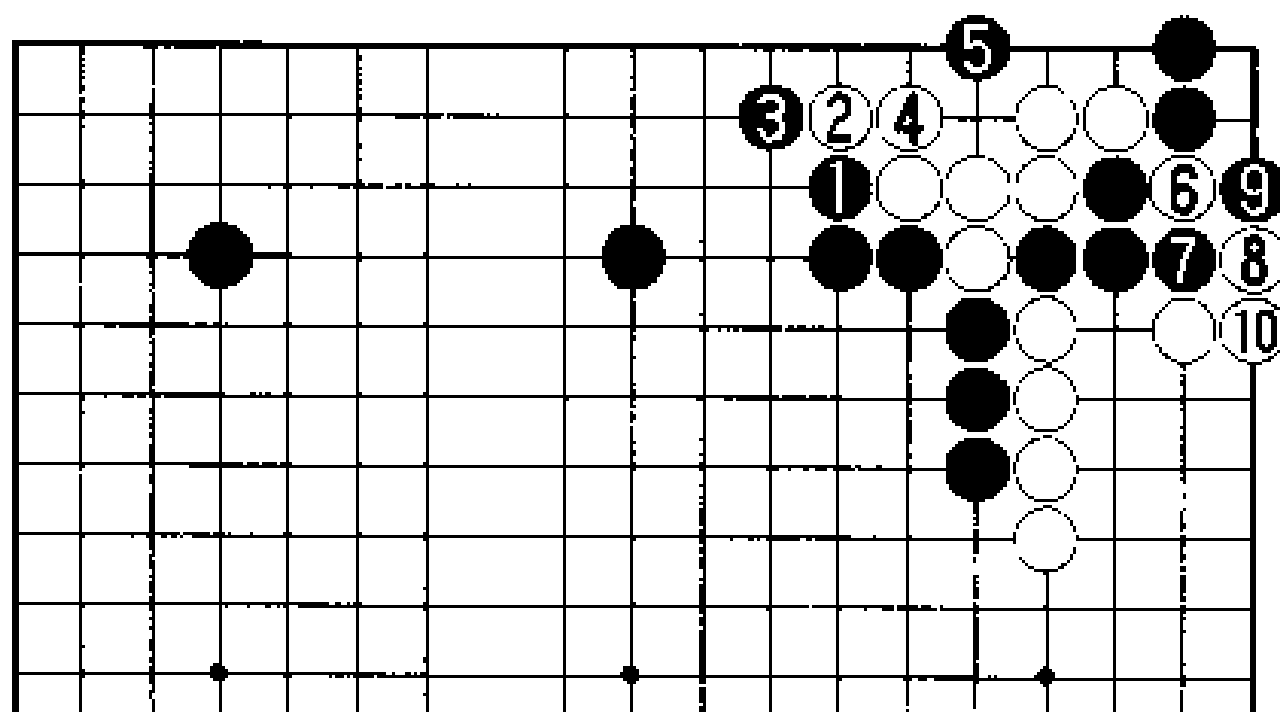


图 1-94

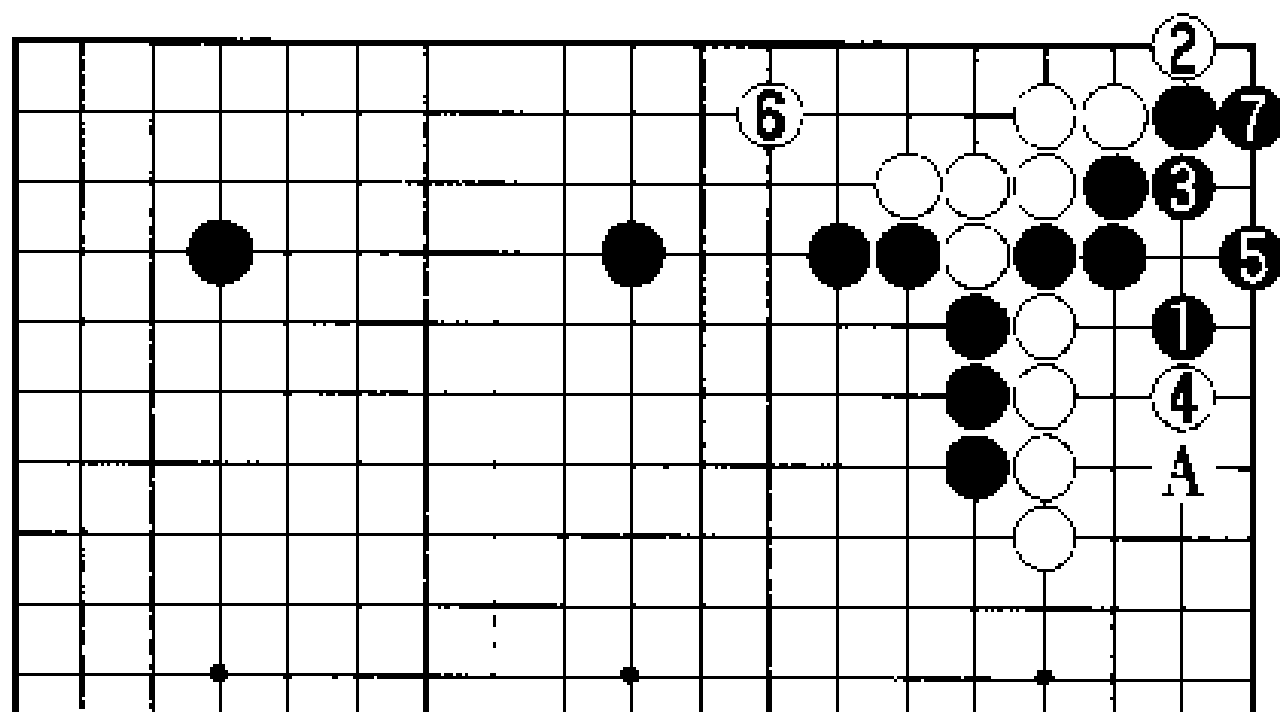


图 1-95

(图 1-95) 黑如 1 位尖出又如何呢?

白 2、4 先手便宜后，再 6 位飞扩大眼位，黑 5、7 仅得两眼做活，实在太痛苦了。

白 2 扳时，黑 3 如在 A 位跳，则白在 3 位打吃黑一子，这样，黑还是不充分。

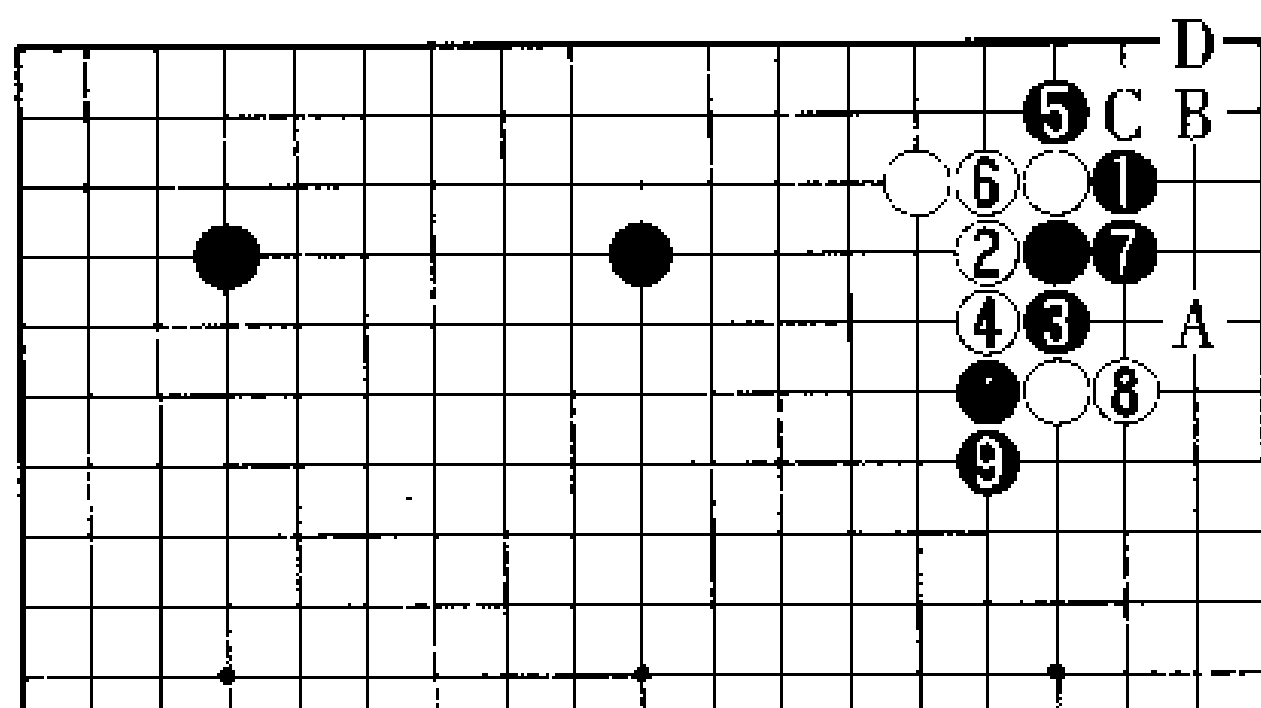


图 1-96

(图 1-96) 对白 2 虎，黑在 3 位顶，是此际最为有力的下法，目的在于利用子多进行作战。

白 4 断，必然，黑 5 先打、再 7 位粘，是正确的下法。即使白 8 立下，黑角也无不安之感。黑 9 长出，十分可战。以后，白在 A 位尖，则黑 B 虎；白在 B 位点，则黑 C、白 A、黑 D 位扳，不论怎样下，黑角都是活棋。

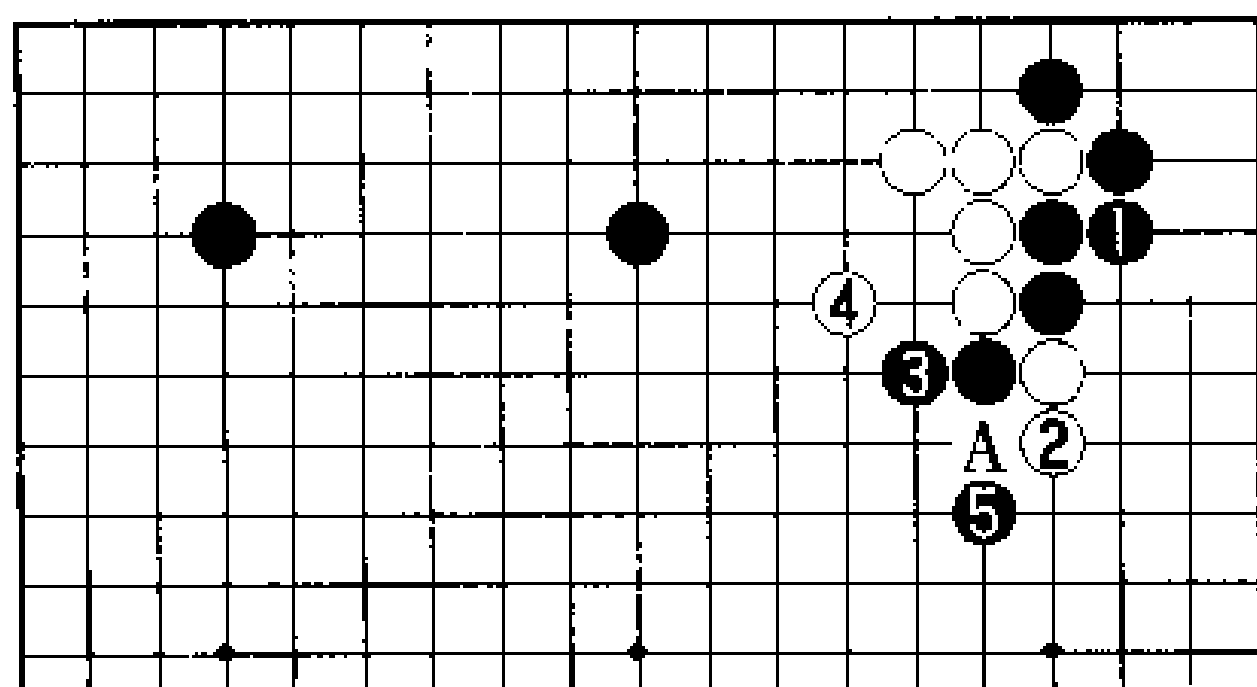


图 1-97



(图 1-97) 黑 1 粘后，白如 2 位长出，黑角上的压力减轻，黑无论 3 位长或 A 位压，都是可战的下法。

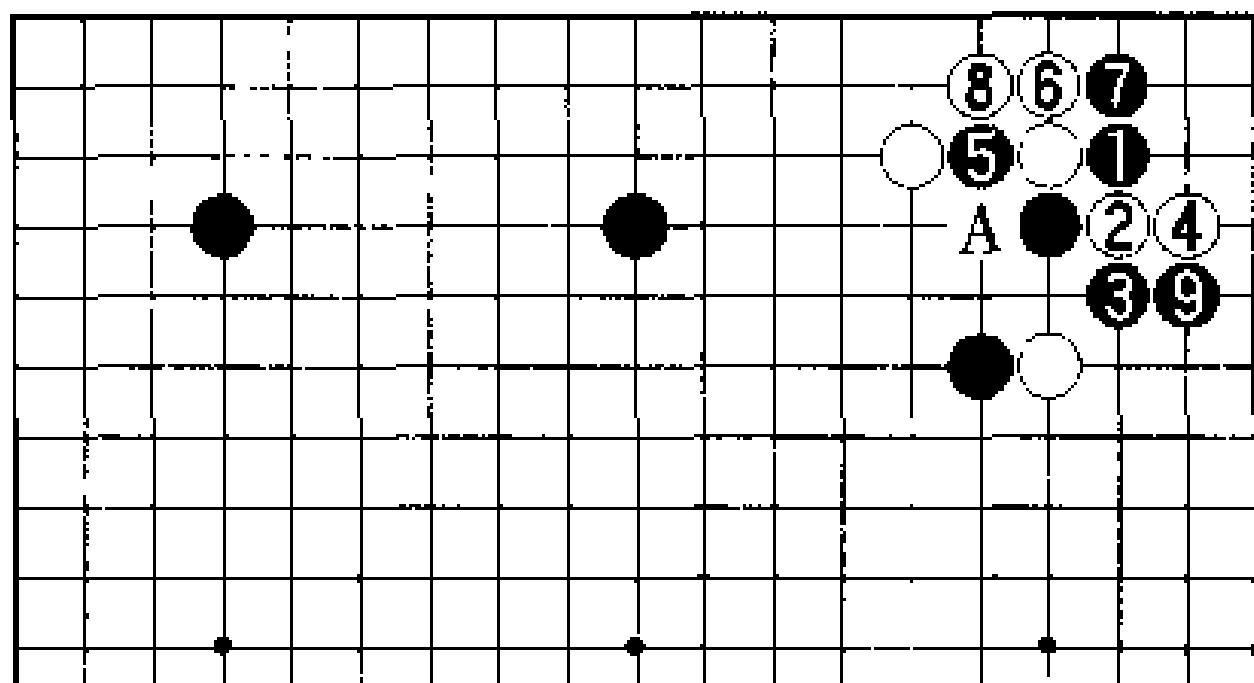


图 1-98

(图 1-98) 回到当初。黑 1 扳时，白如 2 位扭断也属无理之手。

黑 3 打后、再 5 位打是好次序，以下至黑 9 挡的结果，黑有利。白在 A 位提，便宜不大，黑可不介意。

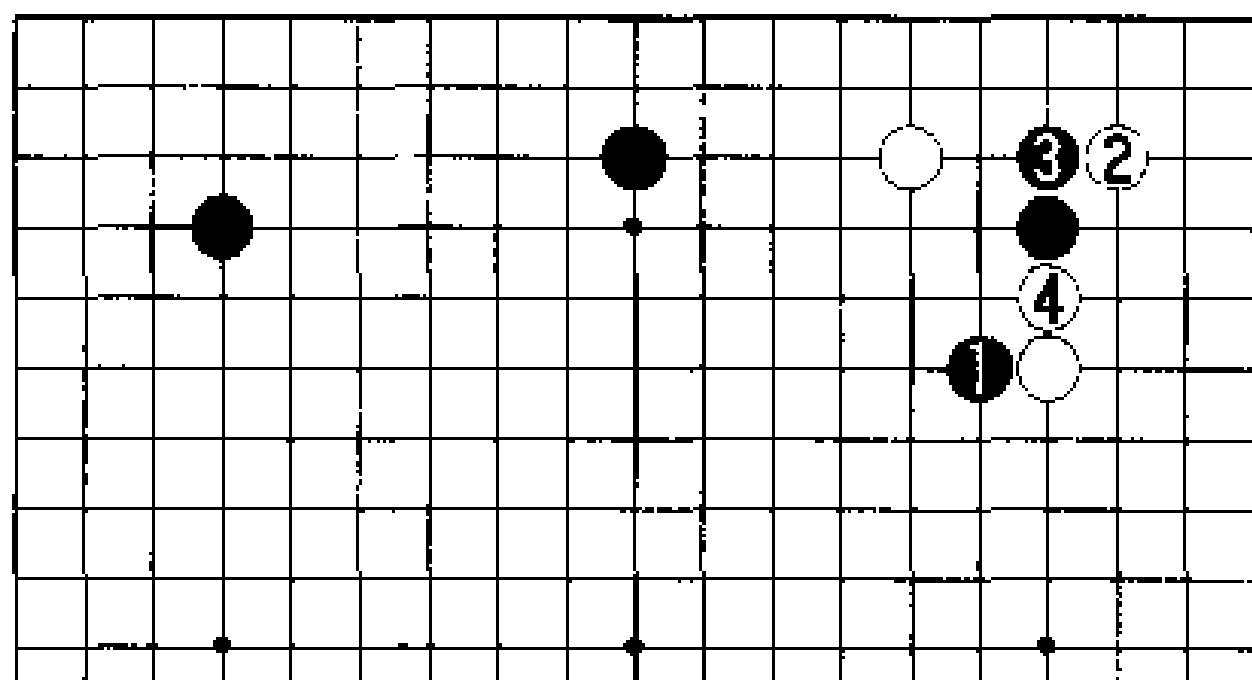


图 1-99

(图 1-99) 黑 1 靠, 白 2 点角正着, 黑 3 挡角, 白 4 顶是无理手。黑应怎样对付呢?

请识破白的目的, 并粉碎其意图。白棋抢先占据了棋的急所, 黑反击是必然的。

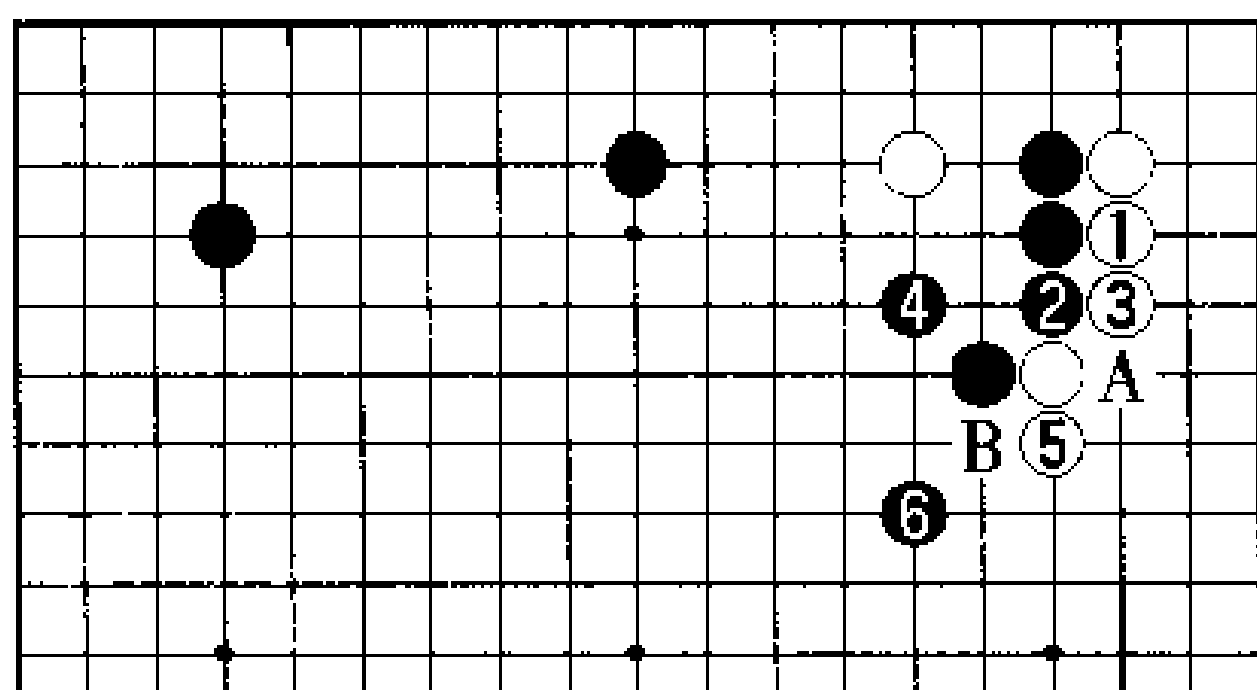


图 1-100

(图 1-100) 白 1、3 渡过, 是平稳的下法, 也是正常定式的下法。

黑 4 单虎, 是最善的应法, 以下至黑 6 飞, 双方均属正常。黑 4 如在 5 位打, 白 A、黑 4、白 B 位断, 黑棋得不偿失。

(图 1-101) 黑 1 如采取平常的应接, 正中白的下怀。白 2 渡后, 黑只好 3 位接, 成为三角愚形。白 4 长, 得到好形。以后白 A、黑 B、白 C 又是先手, 黑十分难受。

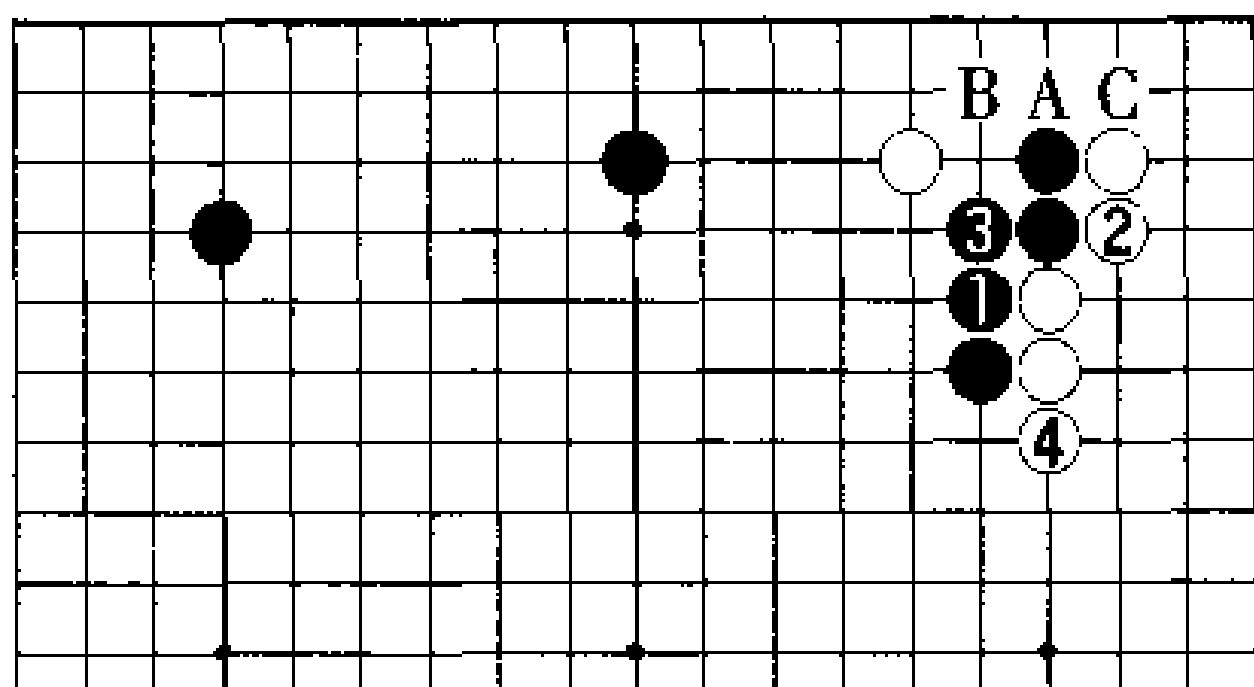


图 1 - 101

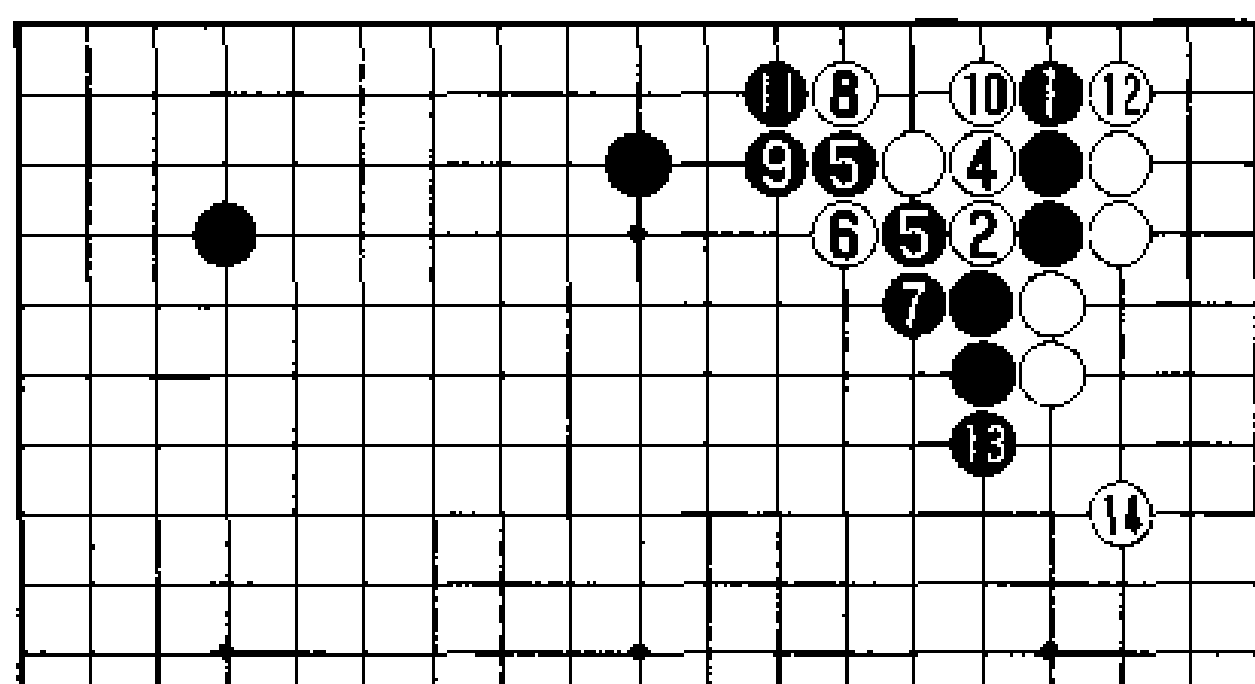


图 1 - 102

(图 1 - 102) 黑如不愿形成愚形，在 1 位立下，进行抵抗，这手棋有弃子的含意。

白 2 断，必然，黑 3 以下只能作弃子。但是，至白 14 止的转换，白所得实地的价值，超过了黑的外势。特别是在让子棋中，黑的这种下法不见得有好处。

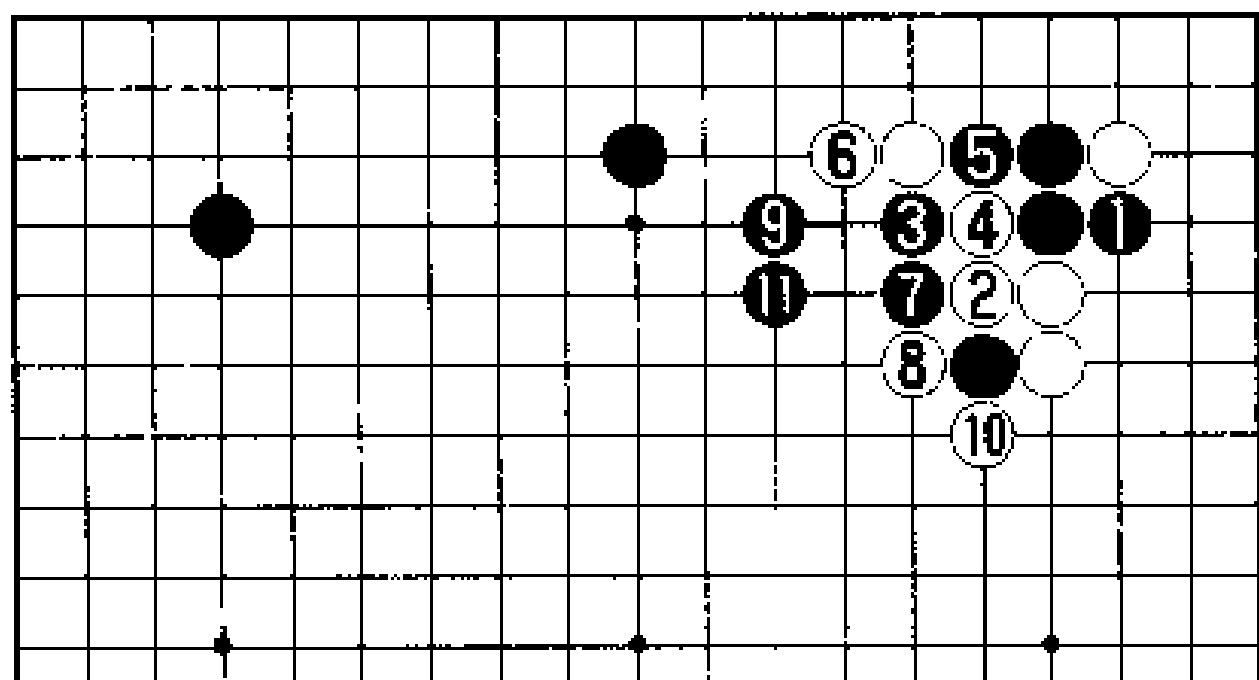


图 1 - 103

(图 1 - 103) 黑 1 拐下，只此一手，也是识破白无理手的唯一下法。

白 2 拐后，黑 3 跨断又是强手，立即进行挑战，势在必行。由于有黑●子的存在，黑不必担心征子的问题。白 4 冲断也只能如此，以下进行至黑 11 双，这是黑有利的战斗。

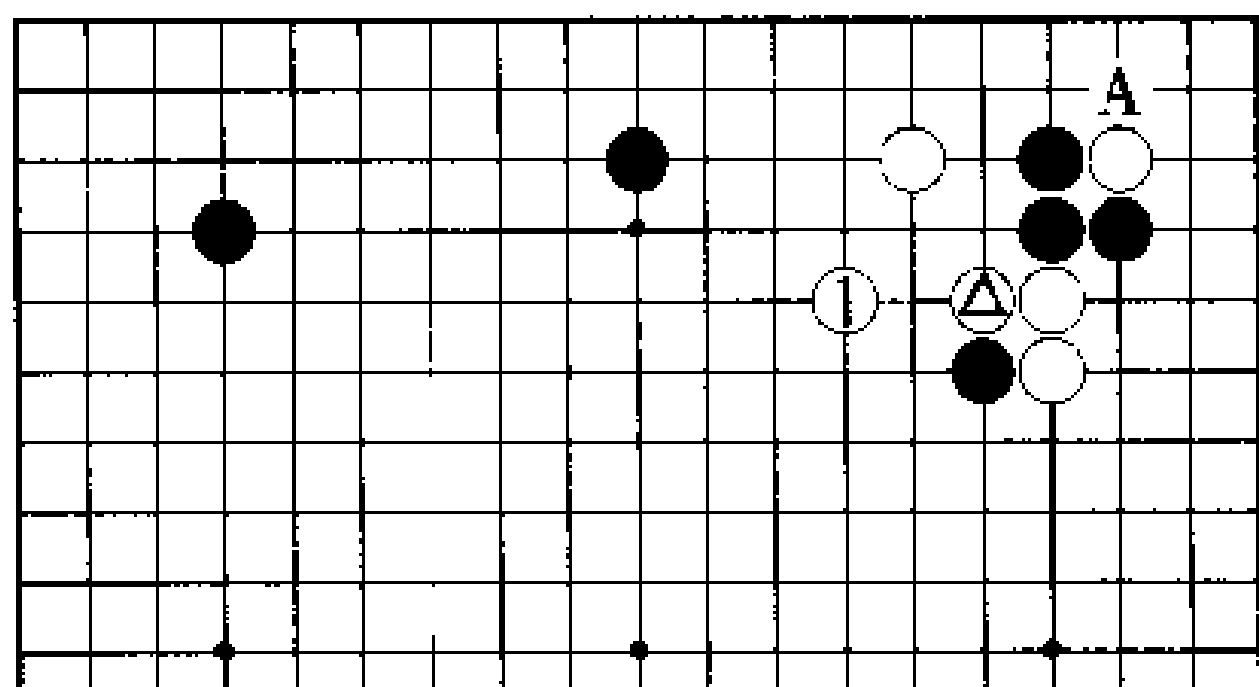


图 1 - 104

(图 1 - 104) 白△拐出时，黑如脱先是错失战机的一种

失误。

让白于1位补，白形成好形，以后还有A位立的严厉手段，黑大失败。

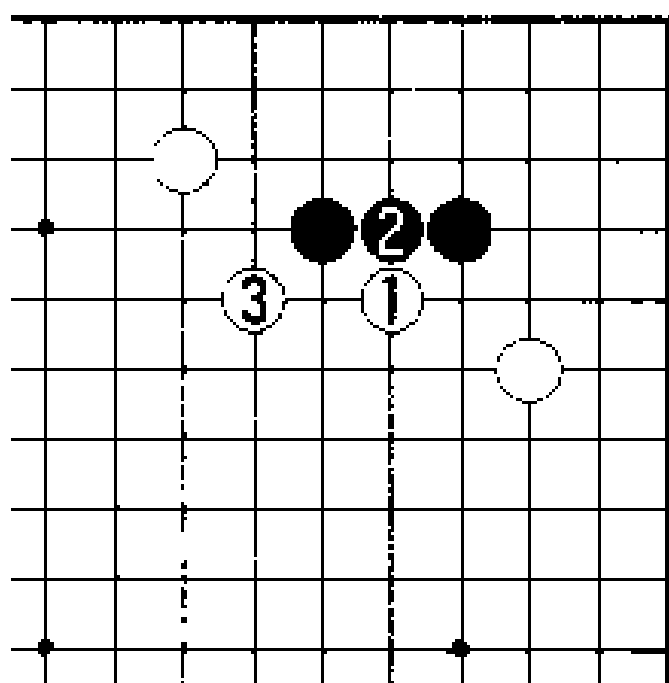


图 1-105

(图 1-105) 白 1、3 强行封黑，这是在让子棋中自以为力量强的上手，戏弄患有恐怖症的下手下出的常见的无理手。黑如应错一手，白将发挥极大的威力。

那么，黑应如何应对呢？请摆脱惧怕上手的恐惧心理。

(图 1-106) 黑如 1、3 只管瞎冲，其结果正中白的下怀。

黑 5 至 9 顶的下法，被白 10 扳头，这样就成为典型的上当形。

(图 1-107) 接前图。黑 1 如冲，想冲破白的厚壁，其结果反而强化了白的厚势。

黑 5 断时，白 6 可舍弃两子，黑失败。

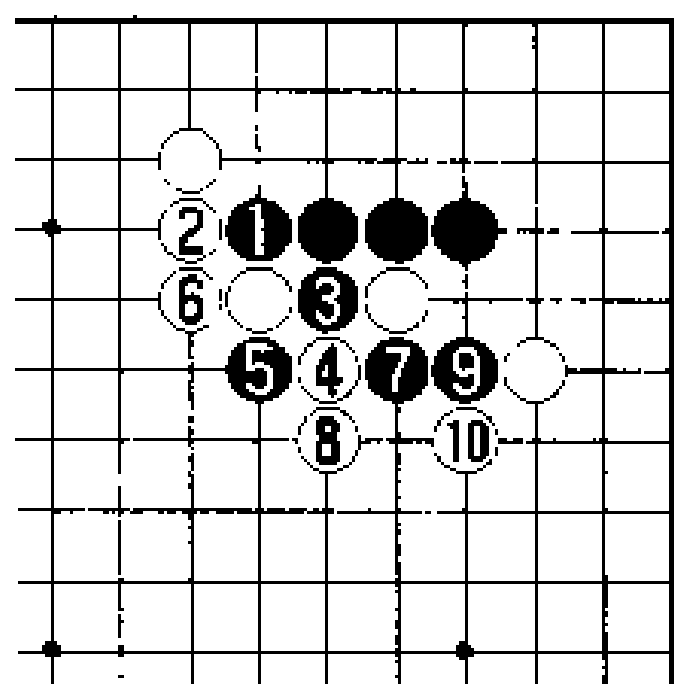


图 1 - 106

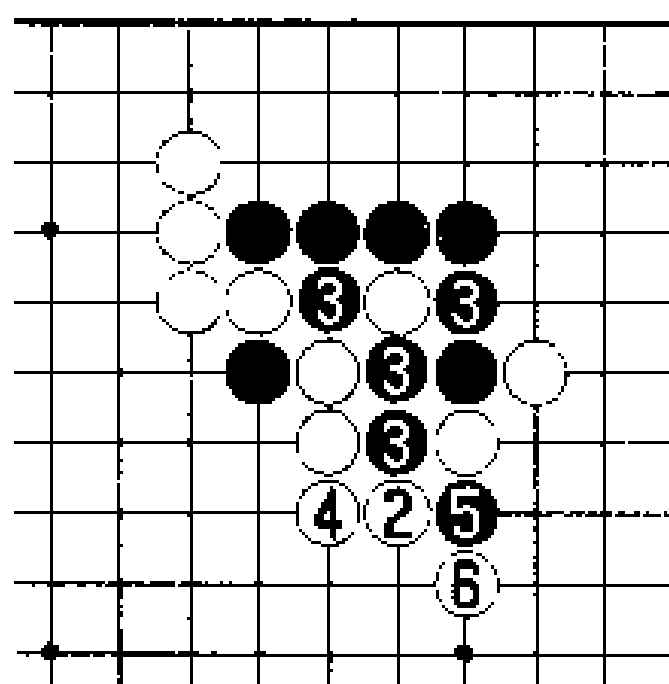


图 1 - 107

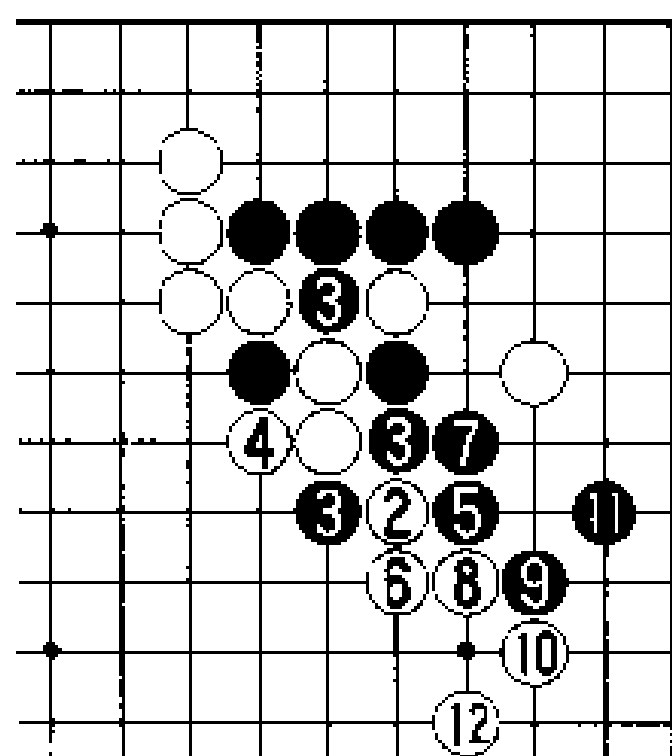


图 1 - 108

(图 1 - 108) 为了避免遭到封锁，黑 1 冲也不会得到什么好结果。

白 2 扳，颇为严厉，黑 3、5 打出是俗手，以下至白 12 虎，白的外势要大于所得到的实利，白十分满意。

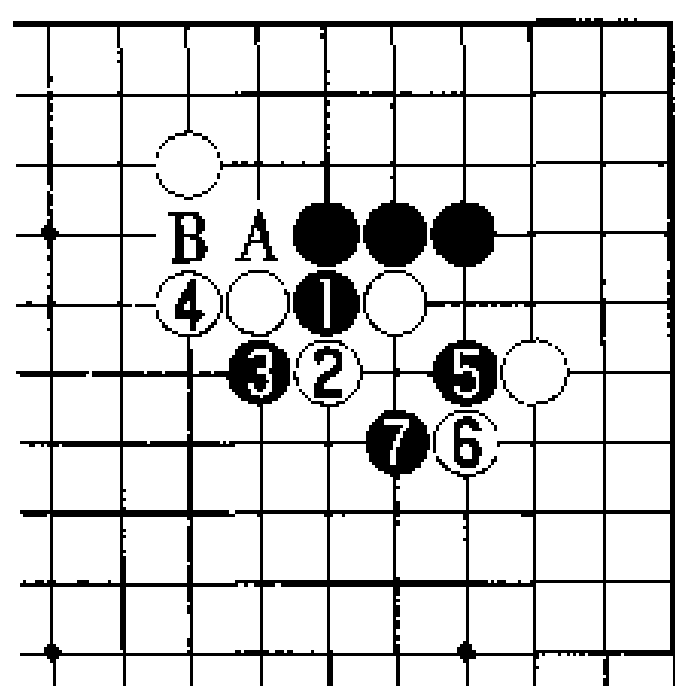


图 1 - 109

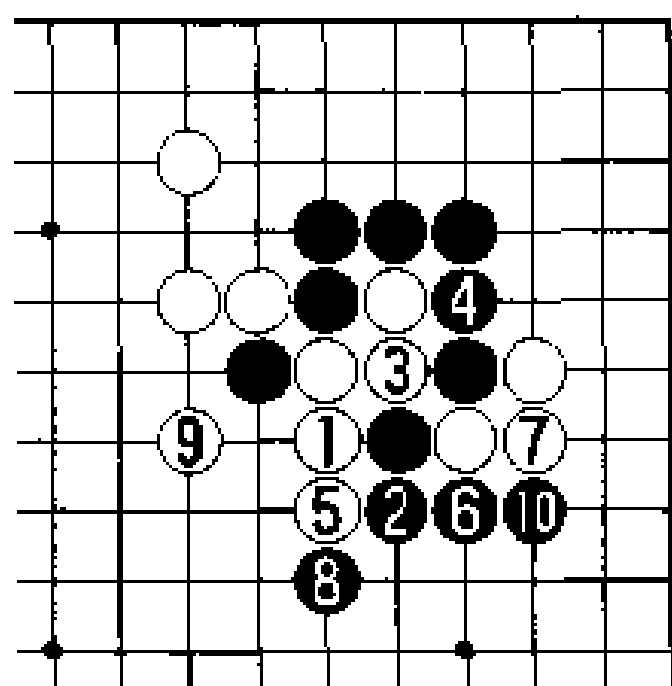


图 1 - 110

(图 1 - 109) 黑 1 冲一手，再 3 位断，是冷静的好手，也是对白无理手的最佳应对。

白大致 1 位长一手，这等于黑 A 白 B 不交换为好。接着下一手是关键。黑 5、7 是此形的最关键着法。

(图 1 - 110) 接前图。前图黑的靠扳确实很严厉，以下不管白怎样下，都不会有好结果。

白 1、3 大致如此，但黑 2、4 后，白气被撞紧，肯定受苦。白 5 压没办法，以下至黑 10 挡，白形即崩溃。

(图 1 - 111) 接前图。即使白 1、3 拚命想求活，因黑 4 尖后，白也难以成活。至黑 8 扳，白大败。

(图 1 - 112) 白 1 爬，虽暂时可防被征。但黑 2 长，白 3 不可省，黑 4 拐下仍很有力。以下大致会演变至黑 16 白同样做不出两个眼，白被吃。

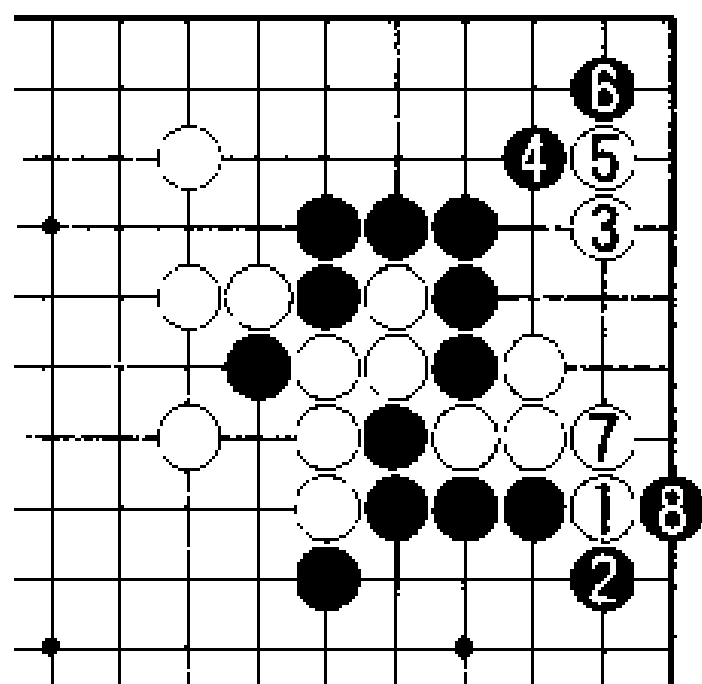


图 1-111

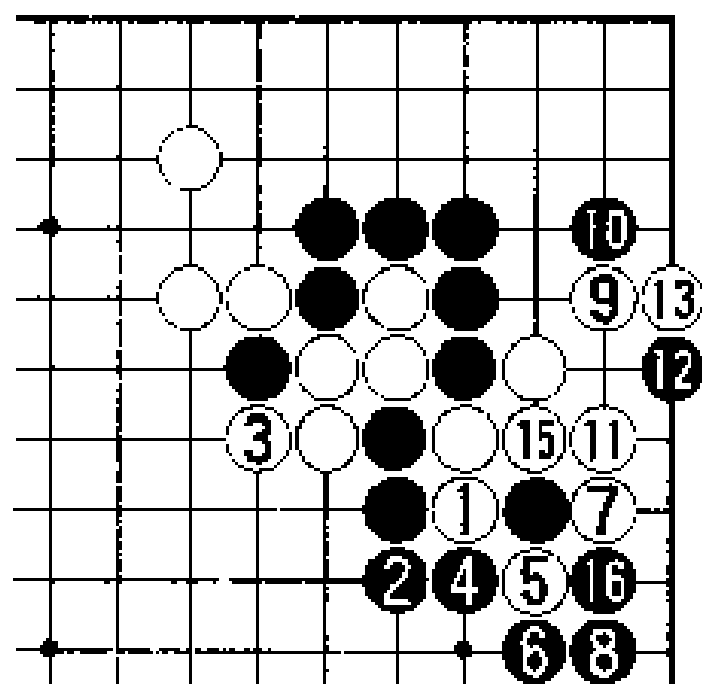


图 1-112

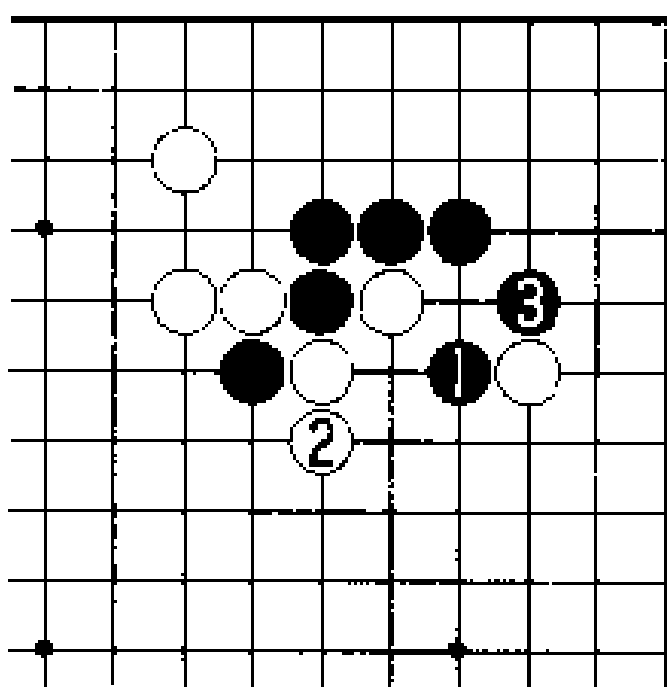


图 1-113

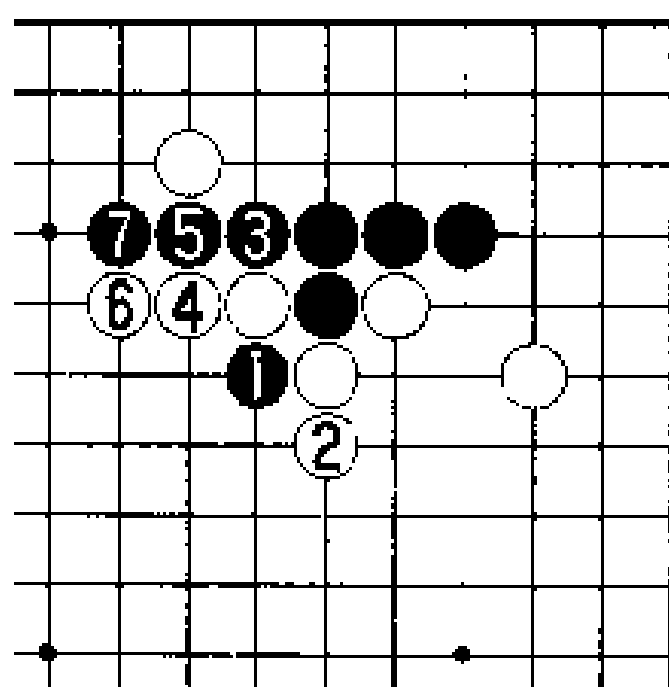


图 1-114

(图 1-113) 对黑 1 的靠，白如 2 位长，则黑 3 虎挡，角上实利很大，黑十分满意。

(图 1-114) 当初黑 1 断时，白如 2 位长这边，黑 3 就顺势打出，以下至黑 7，黑在上边的实利太大，白肯定不好。

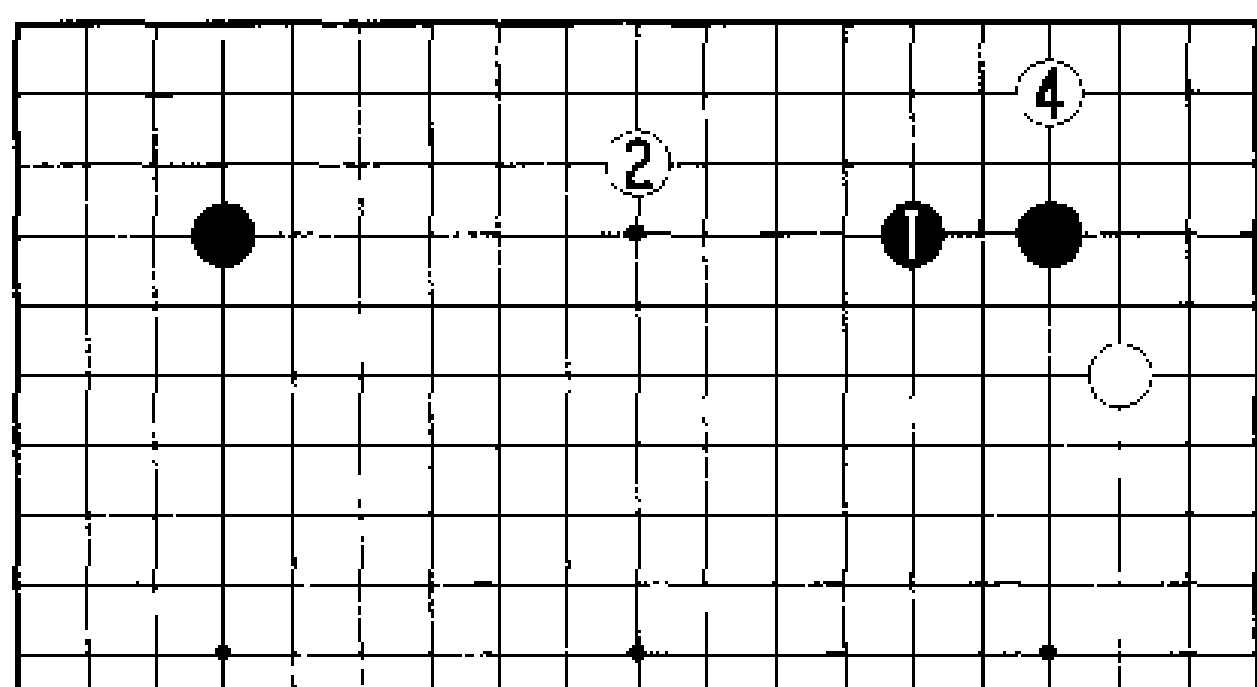


图 1-115 ③脱先

(图 1-115) 黑 1 跳，白 2 分投，黑 3 脱先。白 4 伸腿，是让子棋中经常见到的无理手。它包括了左右见合，又包含了弃子意味，是个很难对付的突入手段。

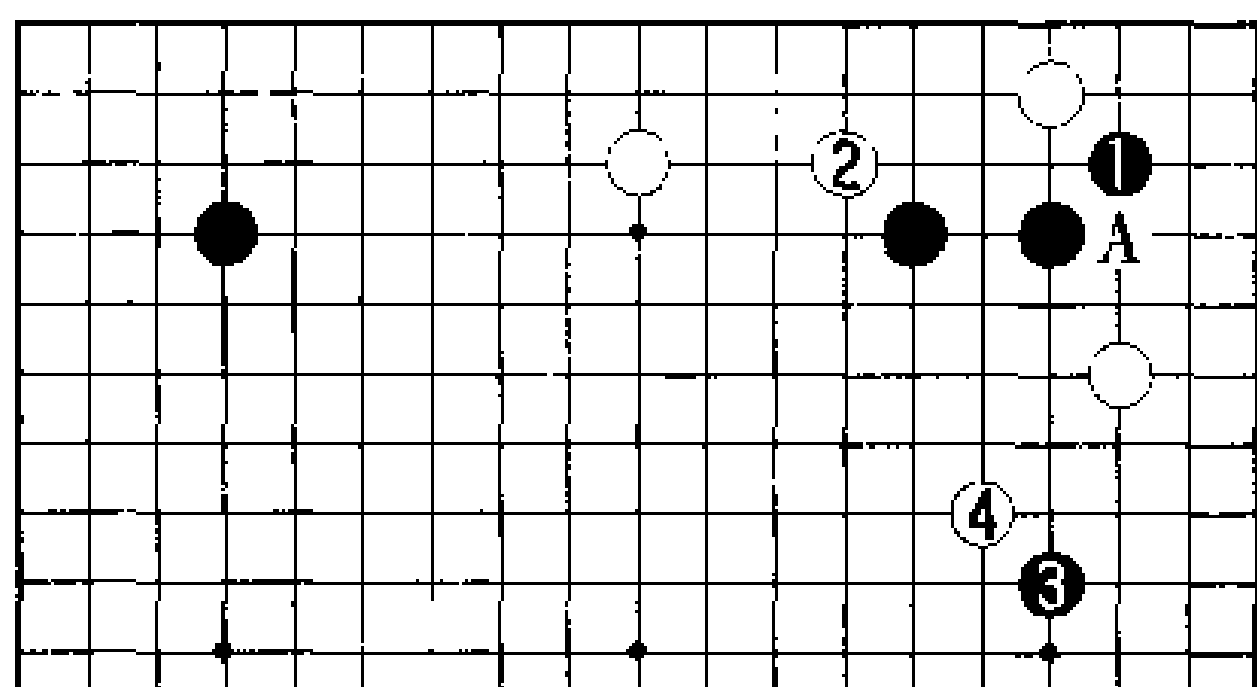


图 1-116

(图 1-116) 黑 1 尖三三，虽是简明的下法，但让白 2 大飞的间隔恰到好处。黑 3 夹时，白可 4 位立即动出。至此，双方进入难解的战斗。尤其是让子棋时，白十分可战。

黑 1 如在 A 位“玉柱”，白 2 仍大飞，大同小异。

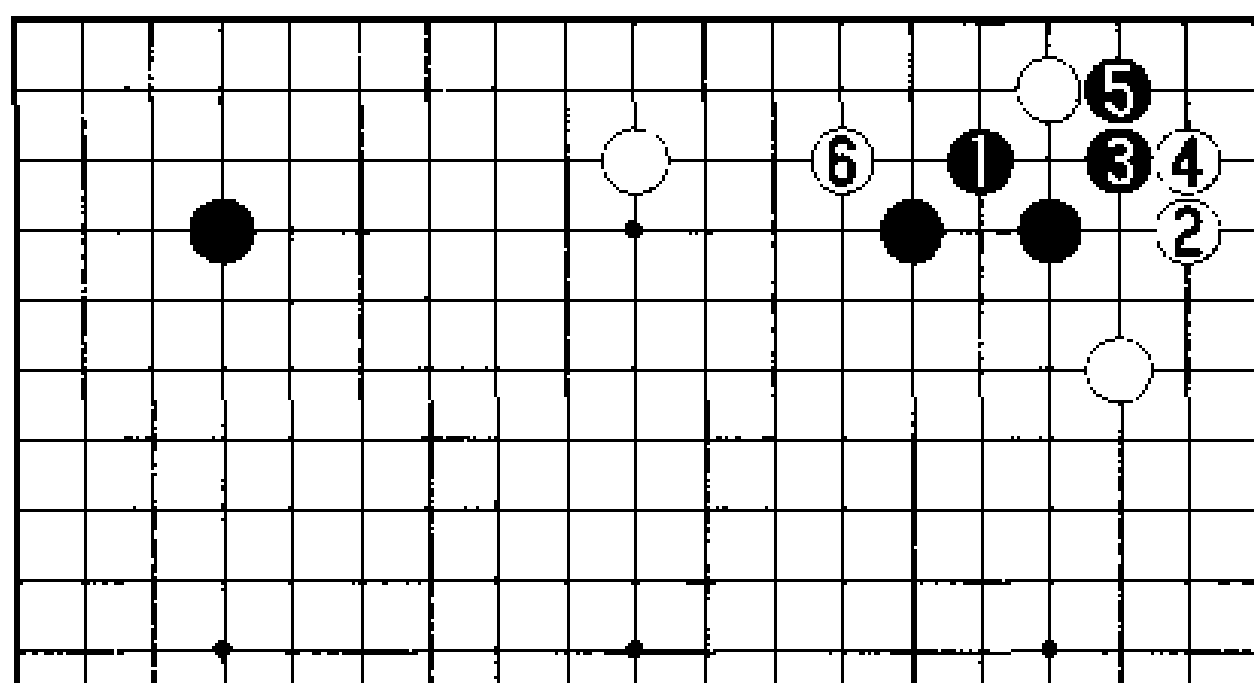


图 1-117

(图 1-117) 黑 1 尖，是想同时阻断白上边和右边的归路，但不得要领，白突然改变了态度。2、4 先手利后，再 6 位拆，得多失少。黑吃掉白的子很轻，自己却变成了凝形，黑不充分。

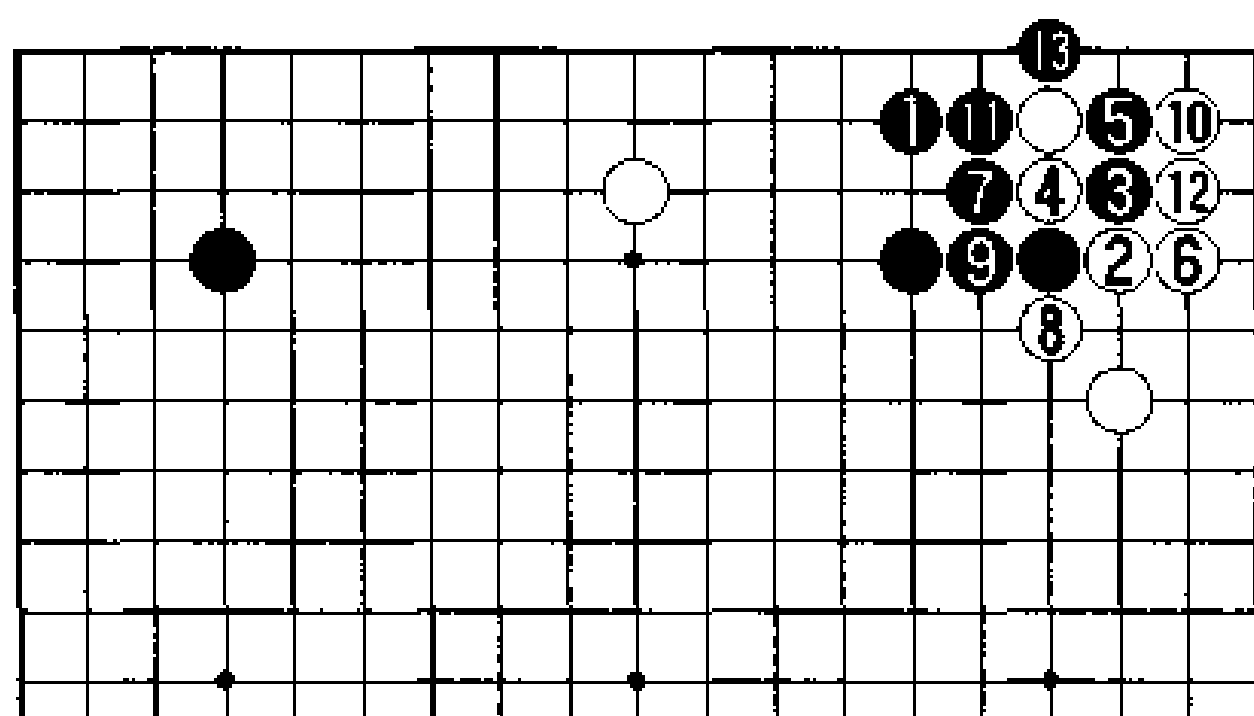


图 1-118

(图 1-118) 黑如 1 位跳，只挡住了白上边的归路。

白 2 托、4 断，是严厉的“先弃后取”的下法。黑 5 挡，白 6 立下，以下如果真是下成至黑 13 止，黑形成大凝形。

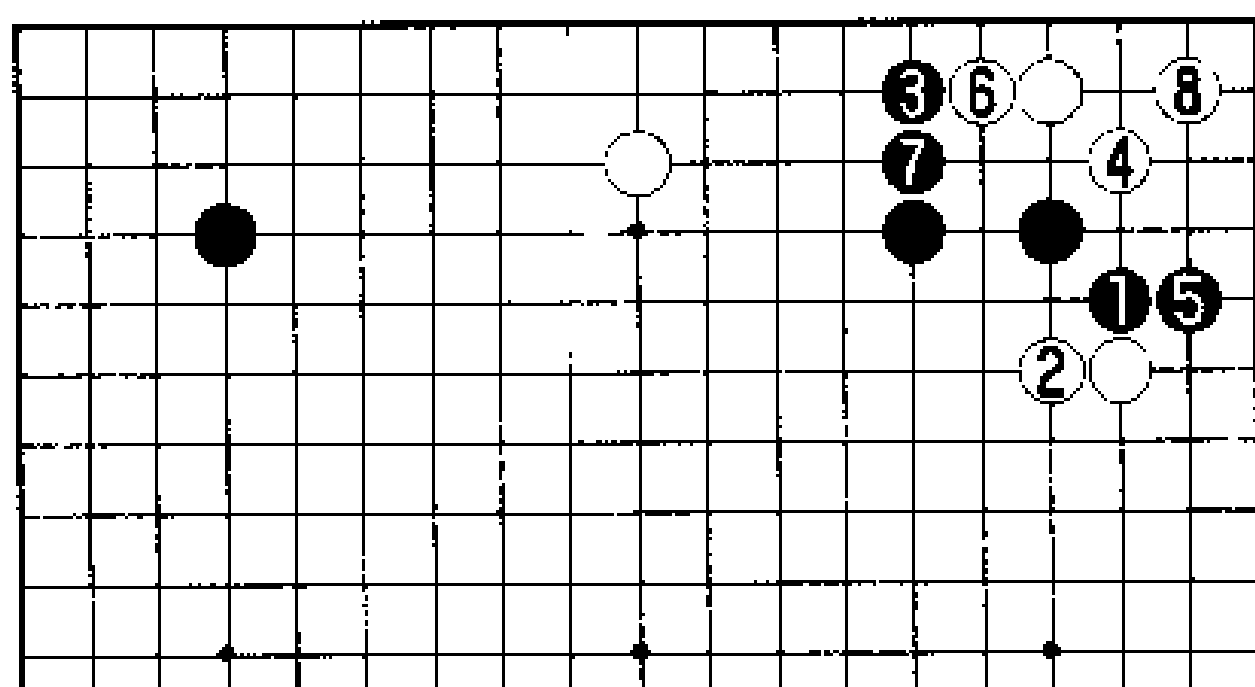


图 1-119

(图 1-119) 黑 1 先尖顶，再 3 位跳，看似凶猛，实际角上很不干净。

白 4 尖，黑怎么也吃不掉角上的子，至白 8 做活，黑反而落空。

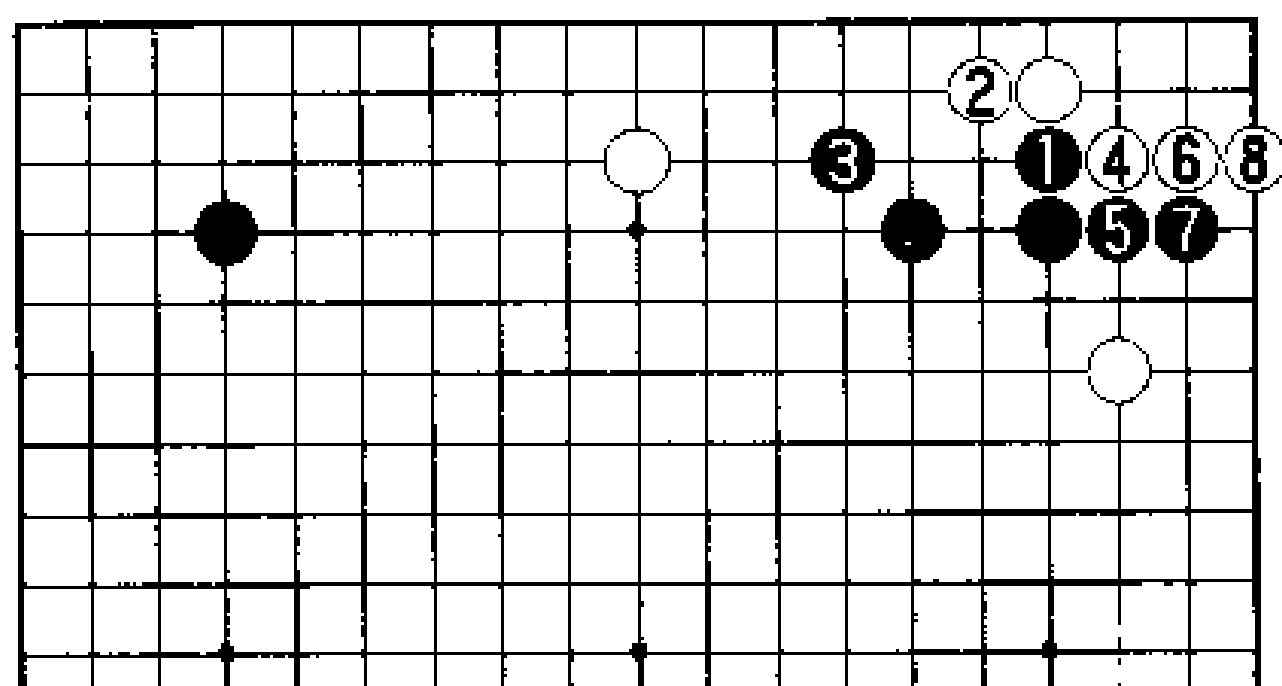


图 1-120

(图 1-120) 黑 1 顶，是最强的抵抗手段，本身也是好的棋形。

白 2 长，黑 3 尖分断白棋，以下至白 8 止。白在角上虽

做活，但左右两子却变得软弱无力，黑十分可下。

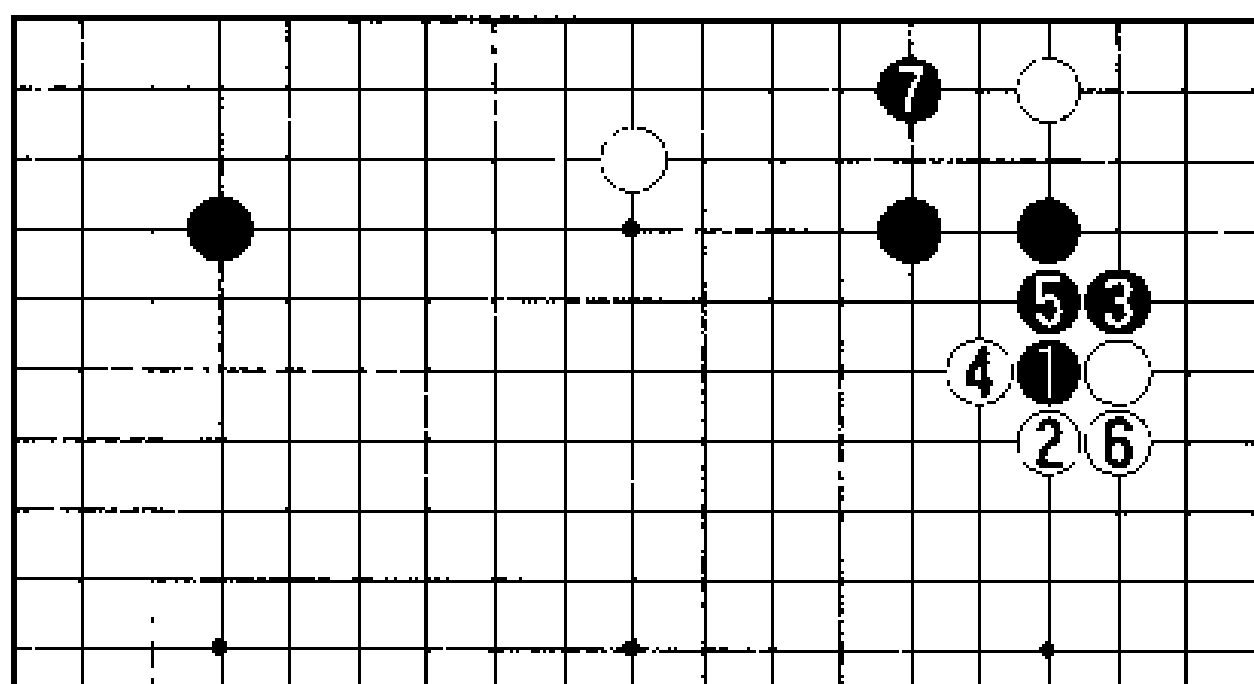


图 1-121

(图 1-121) 黑采用 1 位压、再 3 位虎，也是简明而实用的下法。

白 4、6 如注重下边，黑就 7 位跳吃住白角上一子，这样黑生动。

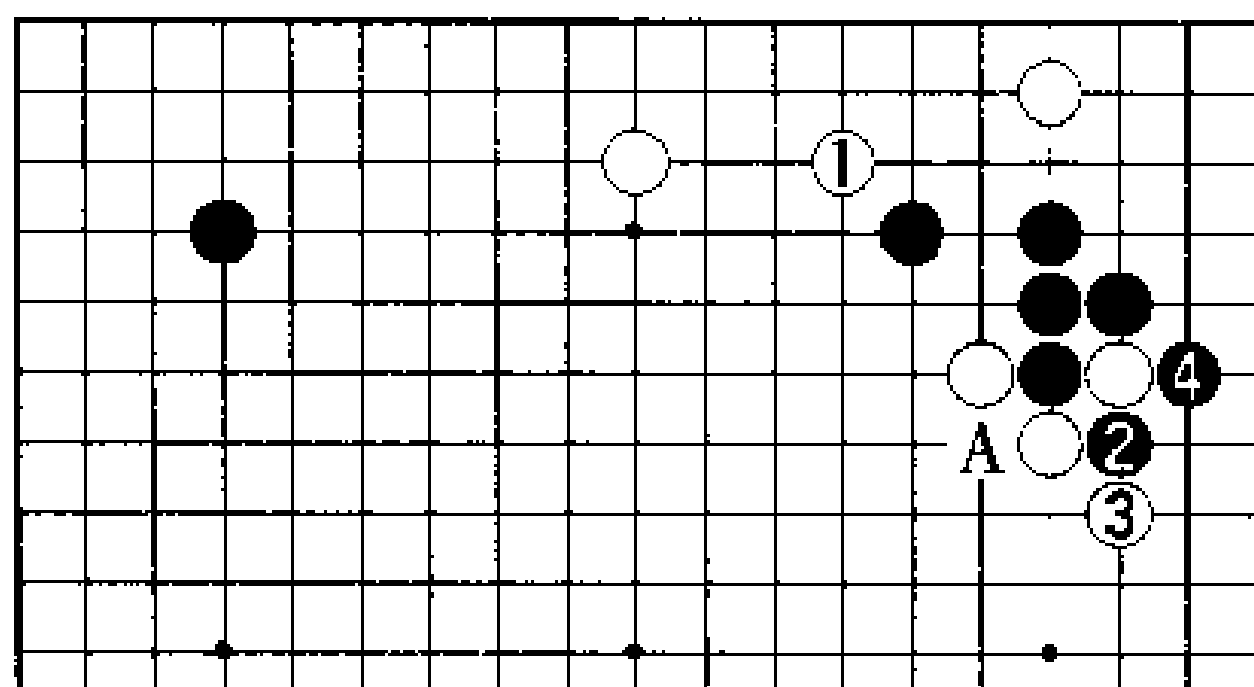


图 1-122

(图 1-122) 前图白 6 如于本图 1 位大飞，黑就 2、4 断吃白一子。这里坚实以后，可瞄着上边白三子的薄弱之处，

取得这样的结果，黑十分满意。

白 1 如在 4 位立，则黑 A 位断，白也难办。

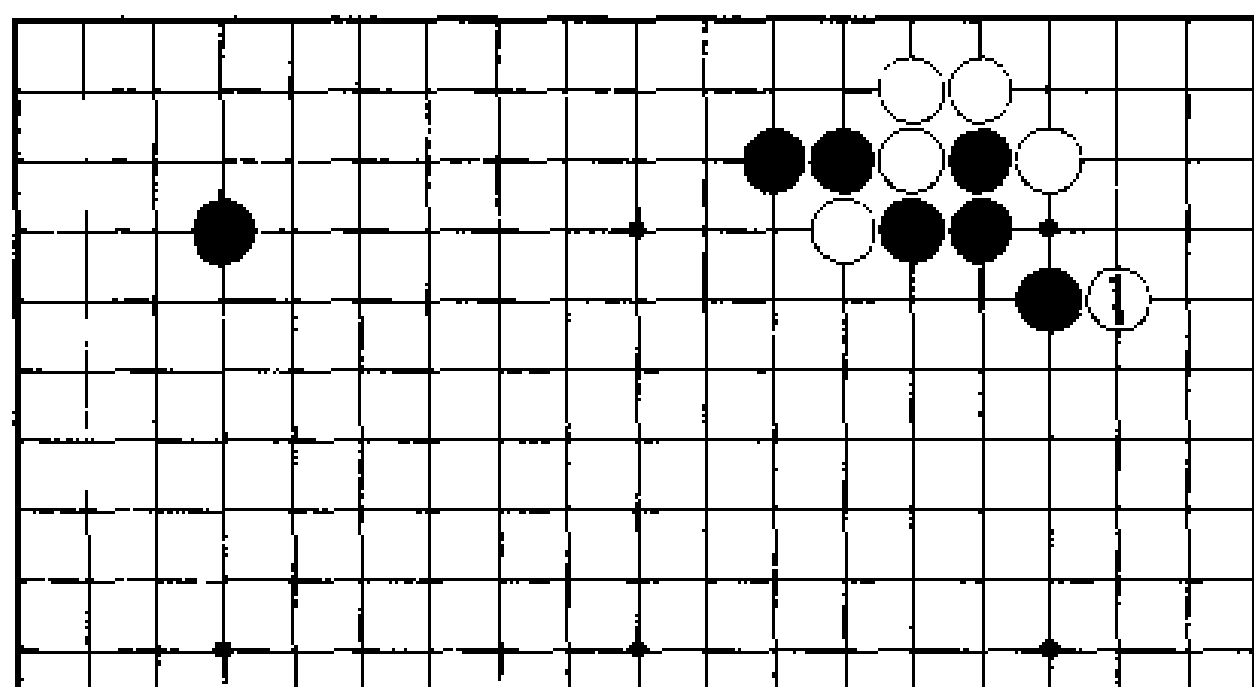


图 1-123

(图 1-123) 这是实战中常见的高目定式。

现在，白 1 托，企图在角上获得更多的利益，但却是一步无理手。

面对白的无理手，黑应如何应对呢？

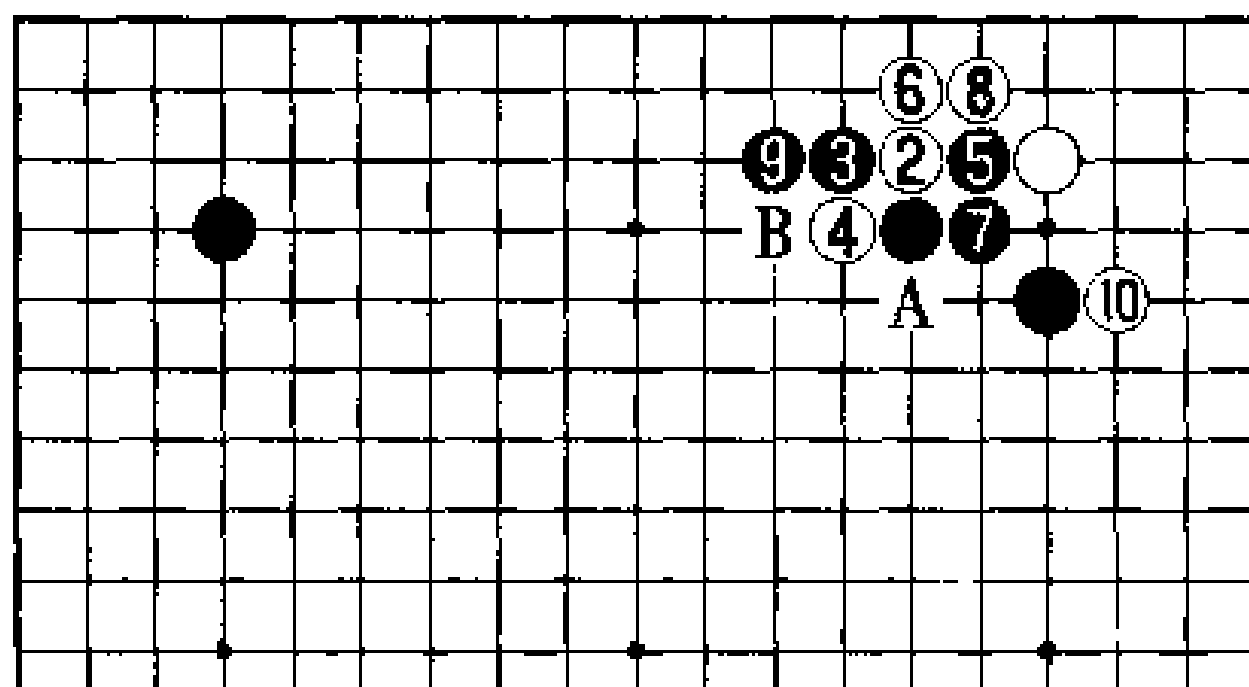


图 1-124

(图 1-124) 这是前图所演变的过程。

黑如果征子有利，黑7可在A位长，白8拐吃，黑B位征吃白一子。

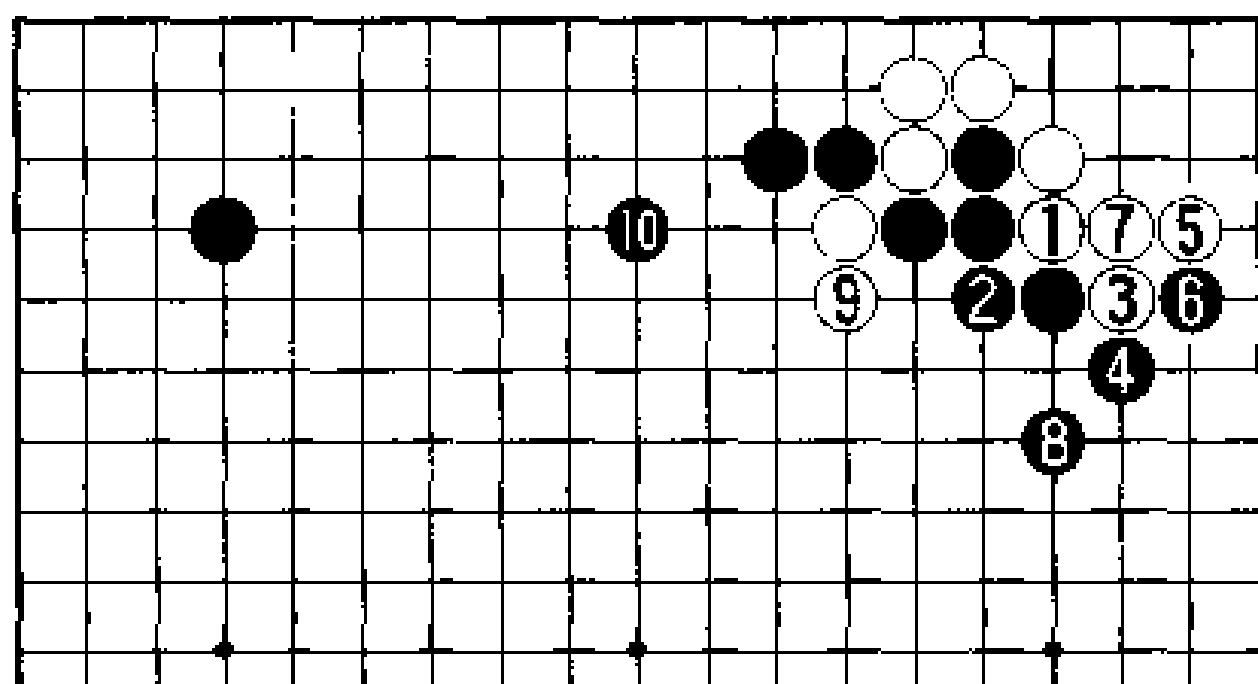


图 1-125

(图 1-125) 前图白 10 于本图 1 位挤是正确的下法。
黑 2 粘必然，白 3 以下至黑 10 是正常的应接。此后完全是中盘实力的较量了。

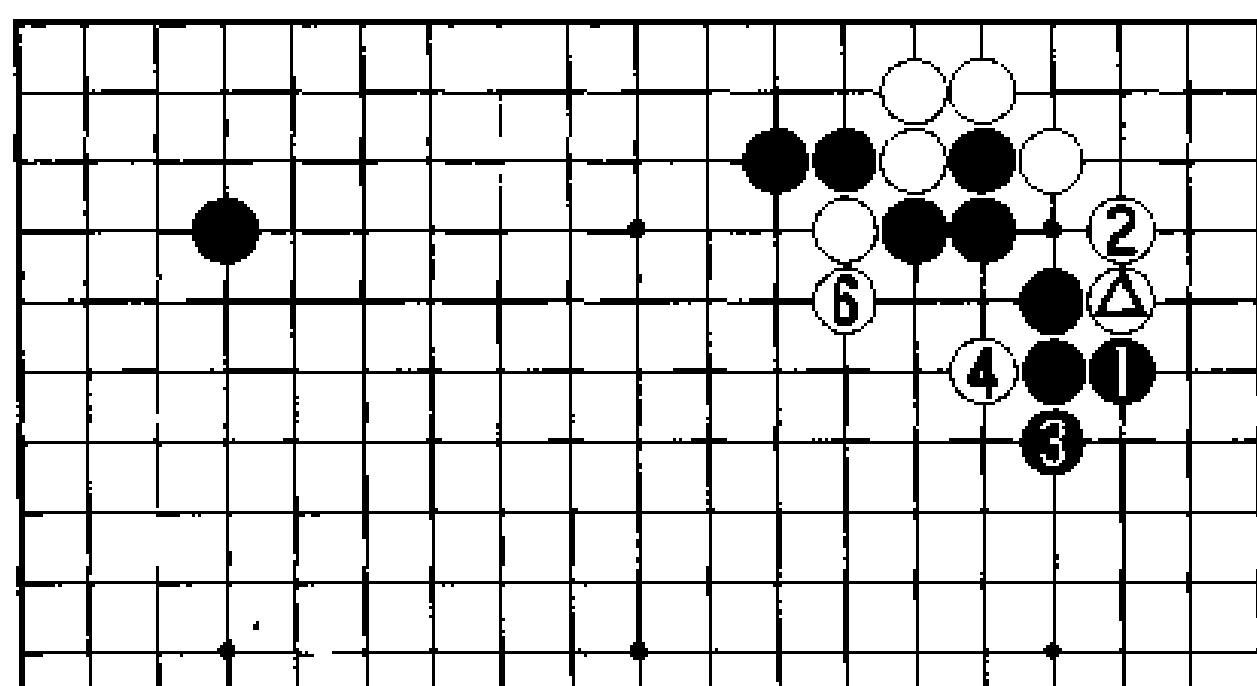


图 1-126

(图 1-126) 针对白⊕托，黑如 1 拉扳，这是白所期望的。



白2退，以下至白6双方大致如此，本图的结果白明显要好于前图，所以黑不能满意。

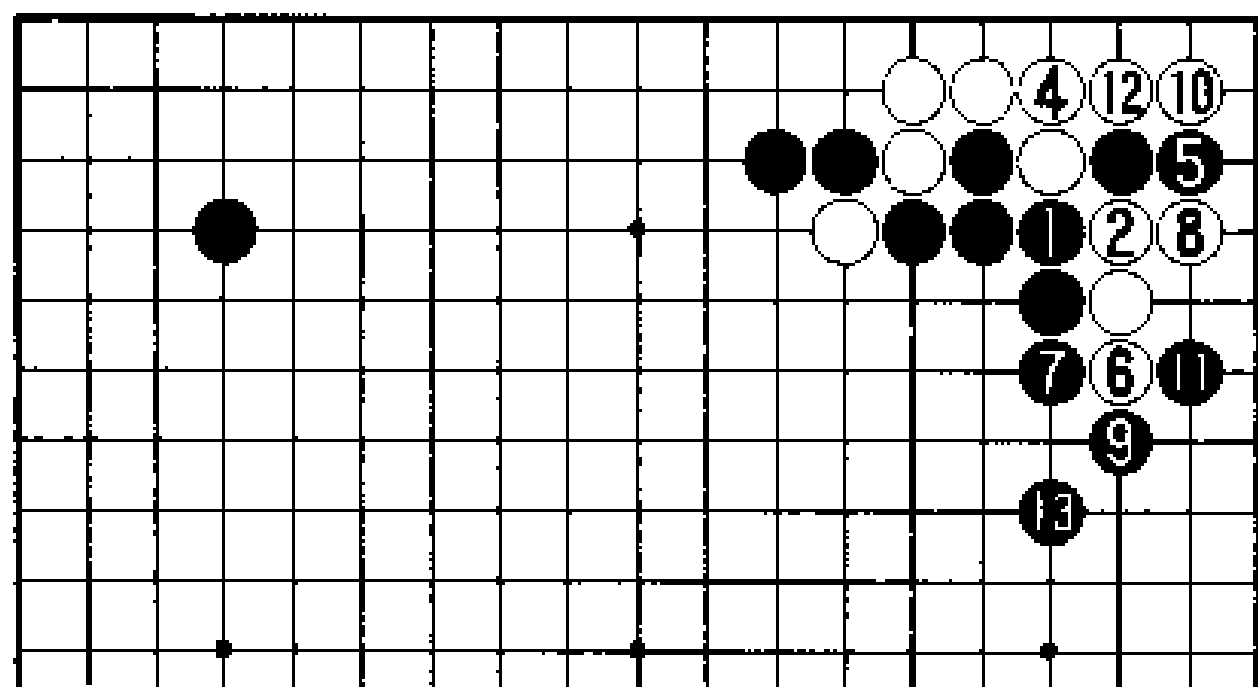


图 1-127

(图 1-127) 黑1团看似象俗手，实则是一步颇为严厉的好手。

白2挡，黑3、5打立好手，以下至黑B止，白角空不但减少，而且黑外势变厚，黑十分满足。

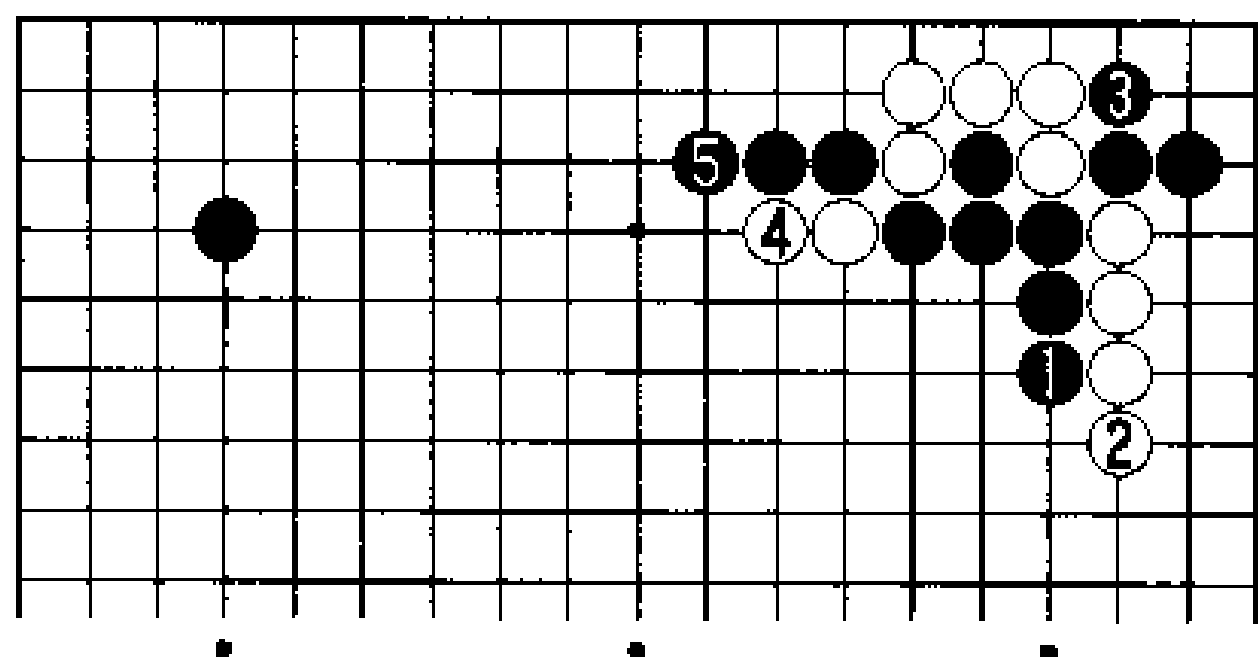


图 1-128

(图 1-128) 黑1压是好手，白如2位长太无理。

黑 3 挡后，即使白 4 压是先手，黑 5 长后，白并无后续手段，白不行。

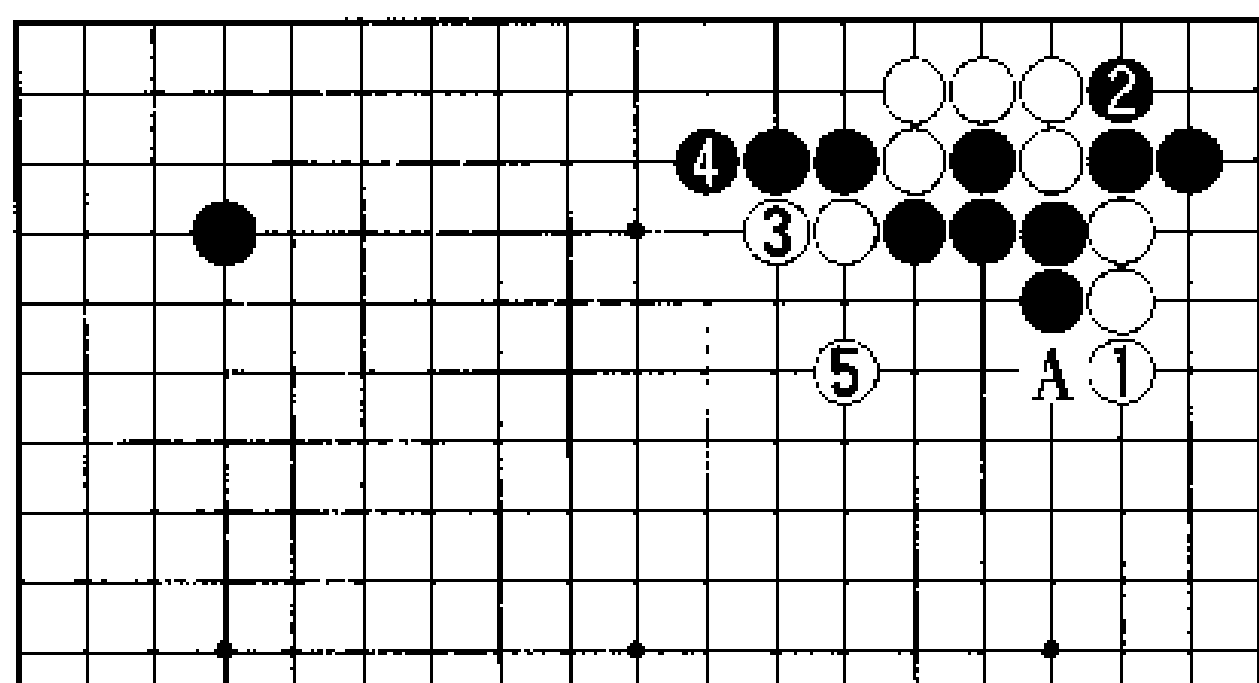


图 1 - 129

(图 1 - 129) 当初白 1 长时，黑如不在 A 位压，而直接在 2 位挡是错着。

白 3 压是绝对先手，黑 4 长，白 5 跳是攻杀的绝妙手筋，黑已无路可逃。

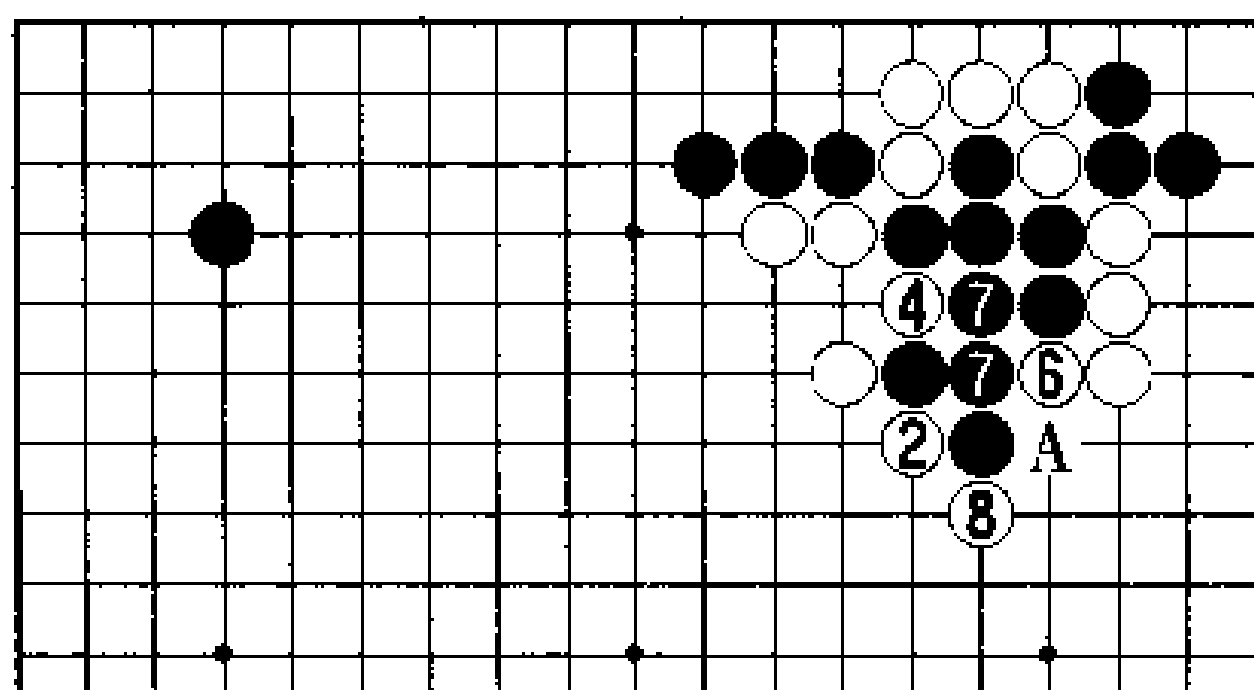


图 1 - 130

(图 1 - 130) 接前图。黑 1 靠、再 3 位连扳是最强的抵

抗手段，企图向外跑出。

此时，白4打吃是好手，以下至白8止，黑被吃。黑5如于6位应，则白A位挤，黑仍不行。

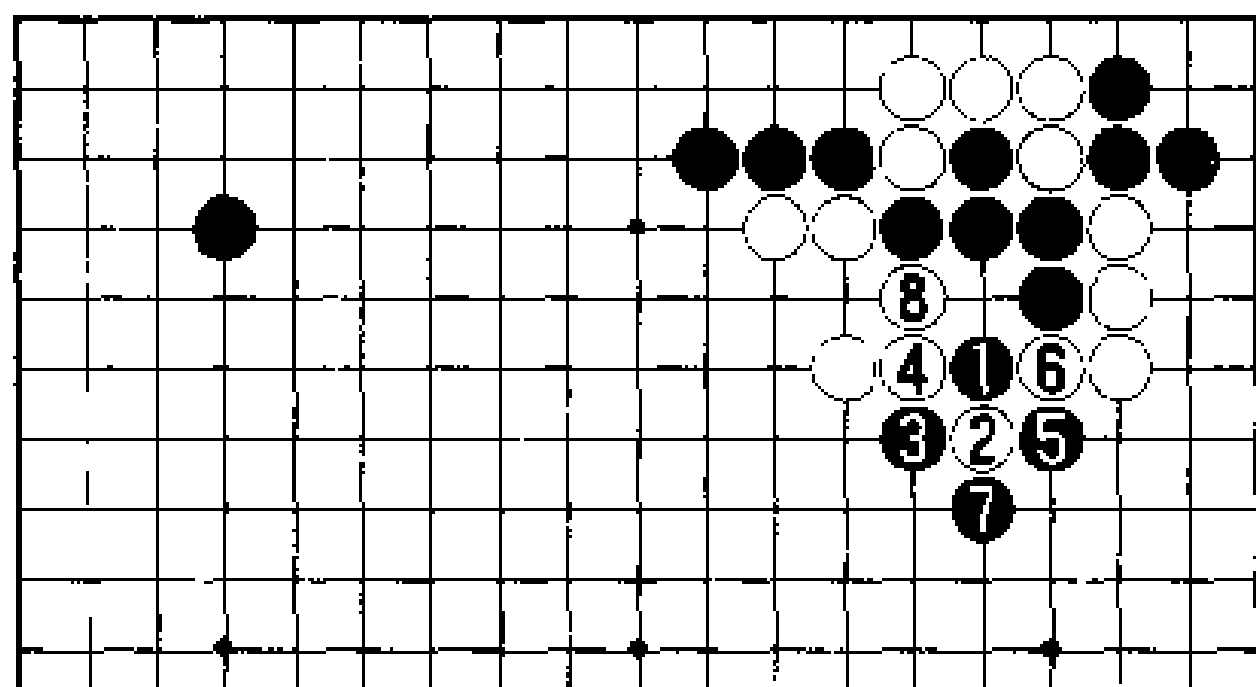


图 1 - 131

(图 1 - 131) 黑 1 若尖又如何呢?

白 2 靠是必然的一手，黑 3 扳，白 4 断，以下至白 8 打吃成接不归，黑也不行。

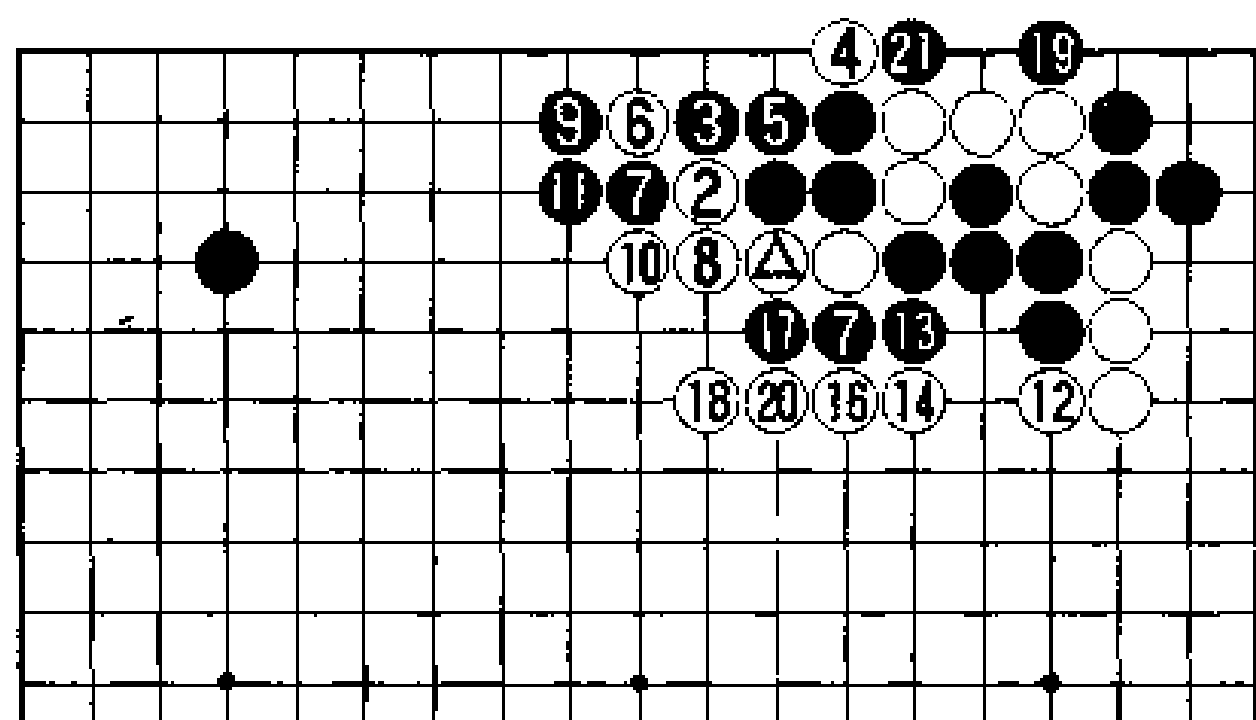


图 1 - 132

(图 1 - 132) 白△压时，黑如 1 位挡如何呢?

白2至10是双方的必然下法，白先手筑成厚势后，再于12位拐相当严厉。以下至黑21大致如此，白棋通过弃子在外围构成坚强的厚壁，白有利是一目了然的。

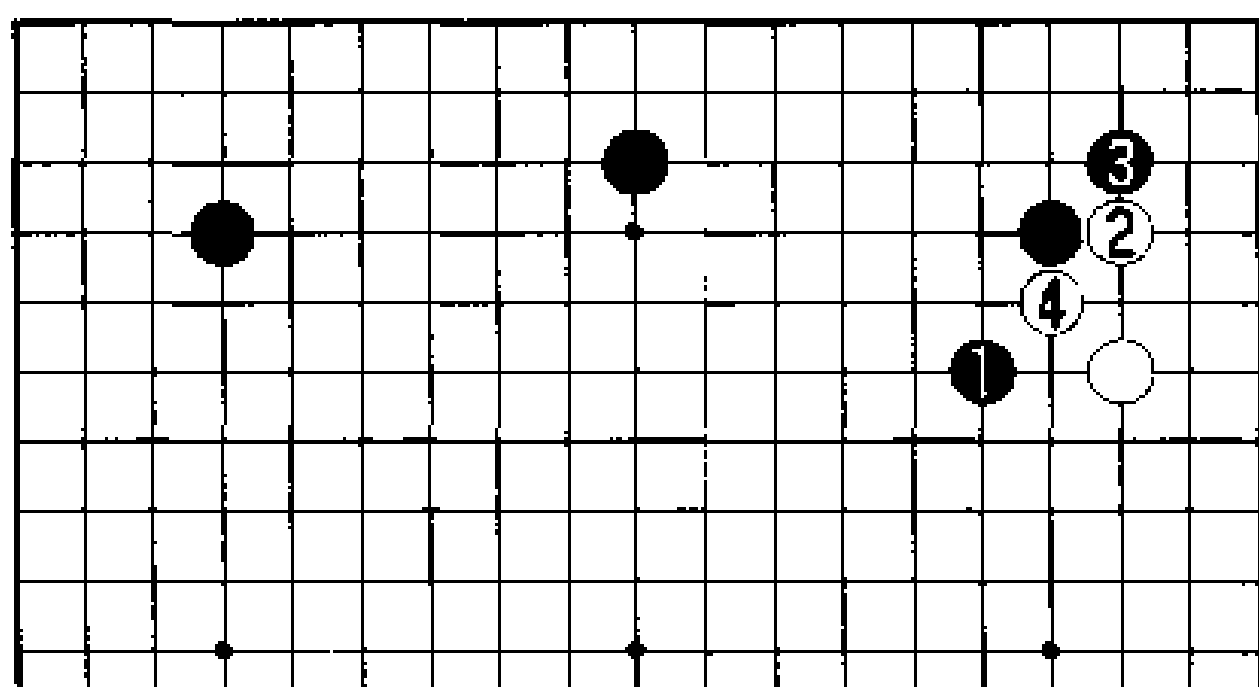


图 1 - 133

(图 1 - 133) 黑 1 飞镇，是于左边相配合的有力下法。

然而，白 2 托、4 虎是一种无理的走法，通常在让子棋中会出现这种手段。但不管怎么说，这是典型的俗手。

黑应不要有惧怕心理，应该面对现实。

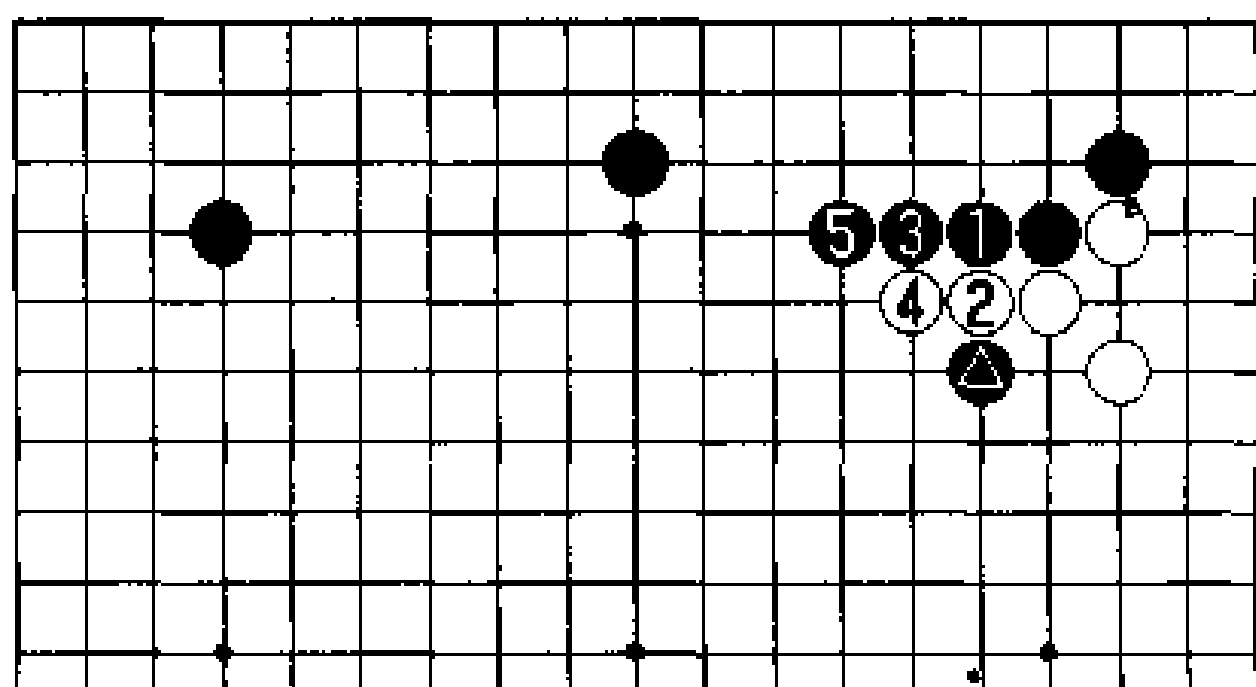


图 1 - 134

(图 1-134) 胆怯的人往往走黑 1 退，这完全是大缓手。以下白 2、4 冲出后，黑成裂形，黑●子成为废子，黑失败。

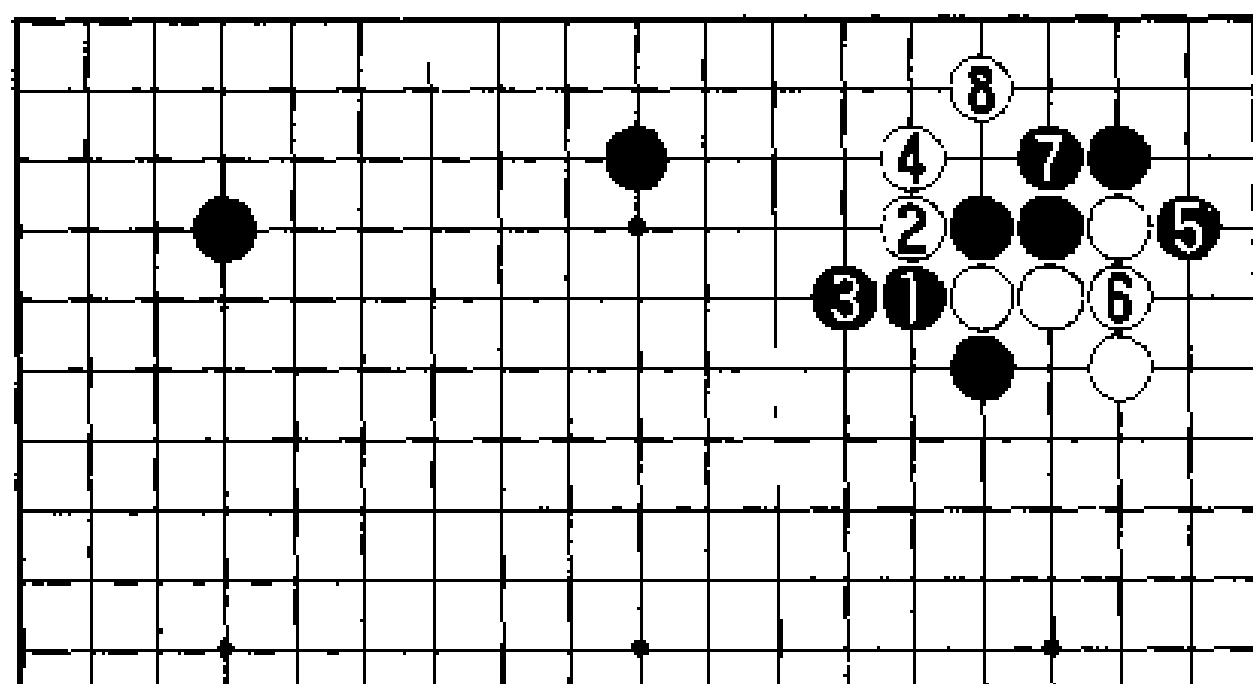


图 1-135

(图 1-135) 前图黑 3 如改在本图 1 位挡，也为时过晚。被白 2 不失时机地断，黑难以争取主动。黑 3 长是顽抗手段，以下至白 8 尖，黑作战并无把握。

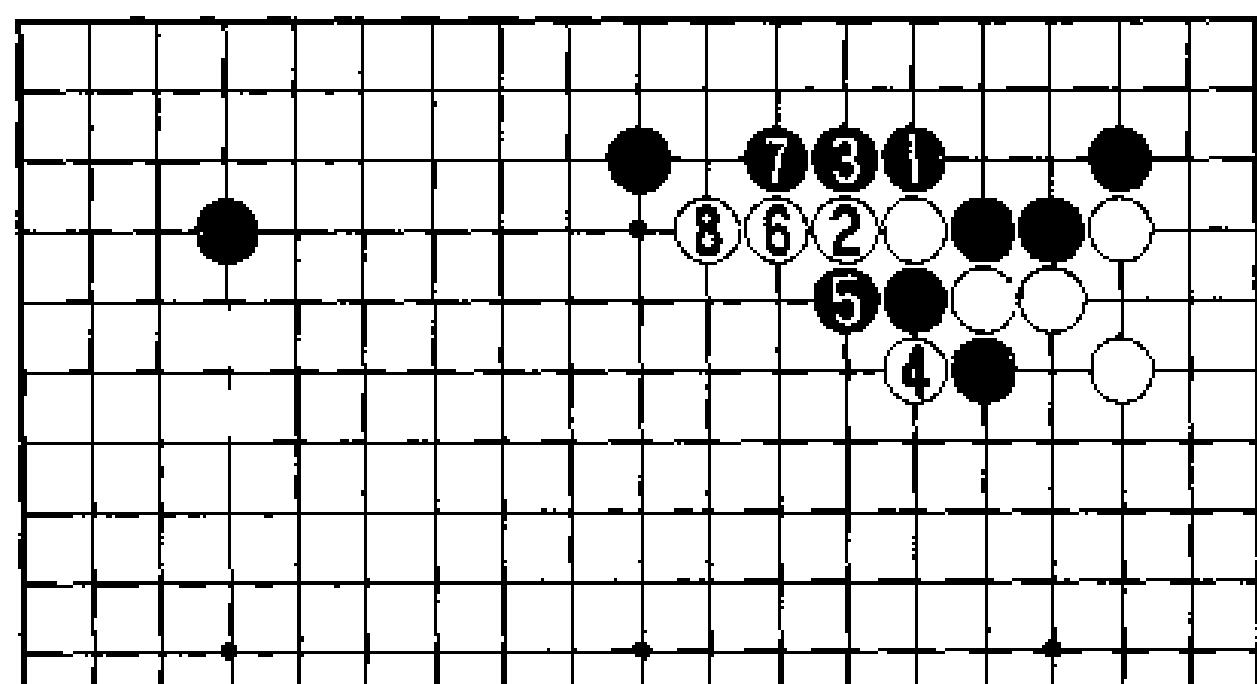


图 1-136

(图 1-136) 黑 1 如在下边打，白 2 长，然后先 4 位打吃的是好次序。

以下至白 8 长，可以看出此图黑棋的结果比前图更差。

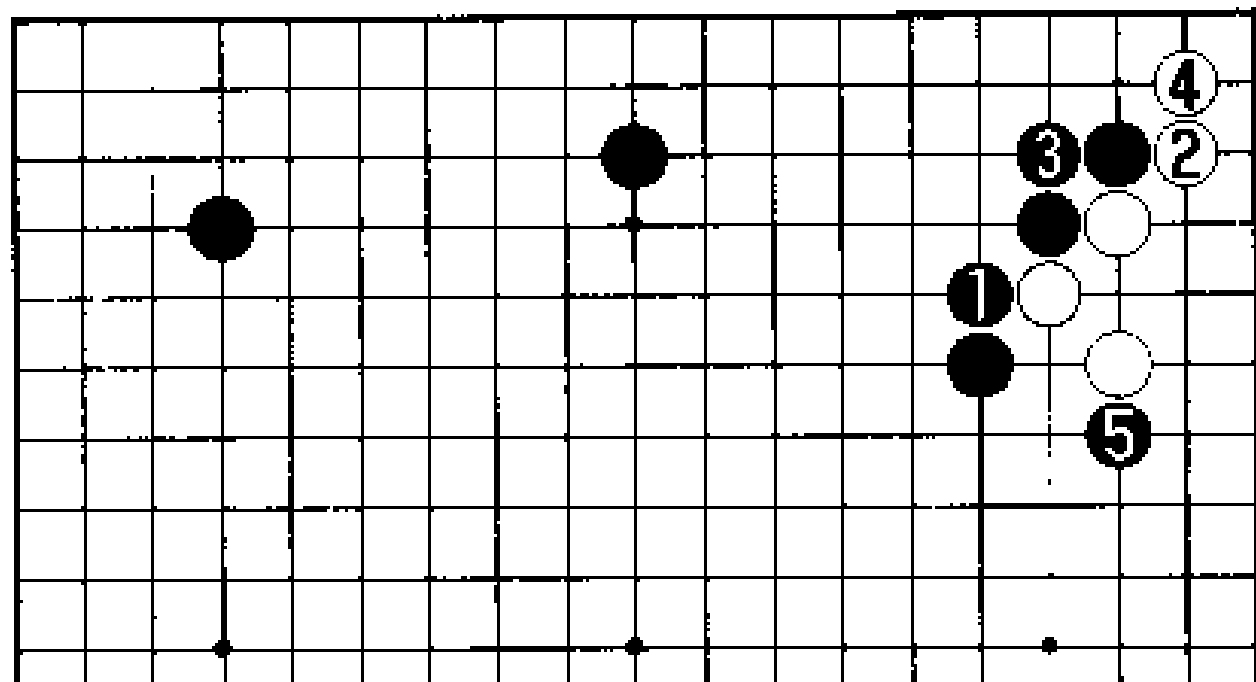


图 1-137

(图 1-137) 在这里黑 1 挡是强手。以后无论如何变化，黑都不会变恶。

白 2 如连扳，黑 3 单粘，好手。以下至黑 5 靠下，黑的外势会越来越厚，黑十分有利。

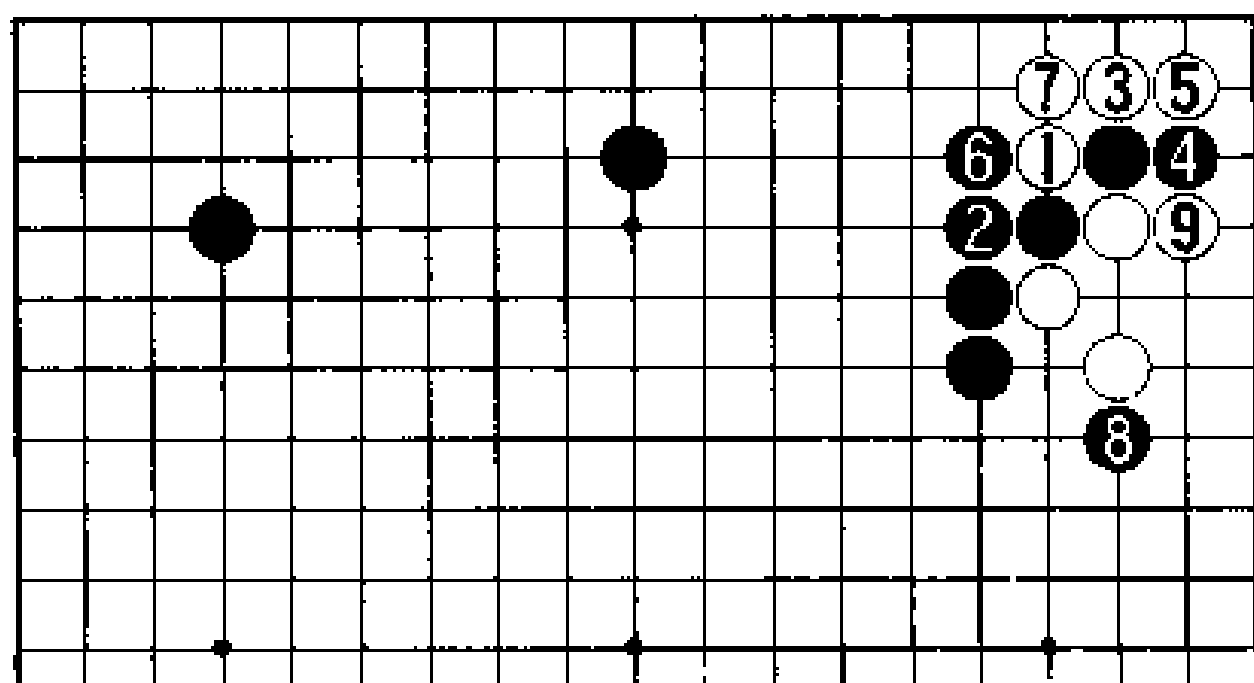


图 1-138

(图 1-138) 白如采用 1 位断打、再 4 位吃如何呢？
 黑 4 立是必然的，以下至白 9，黑通过弃子使外围更厚，白这样的手段不可能好。

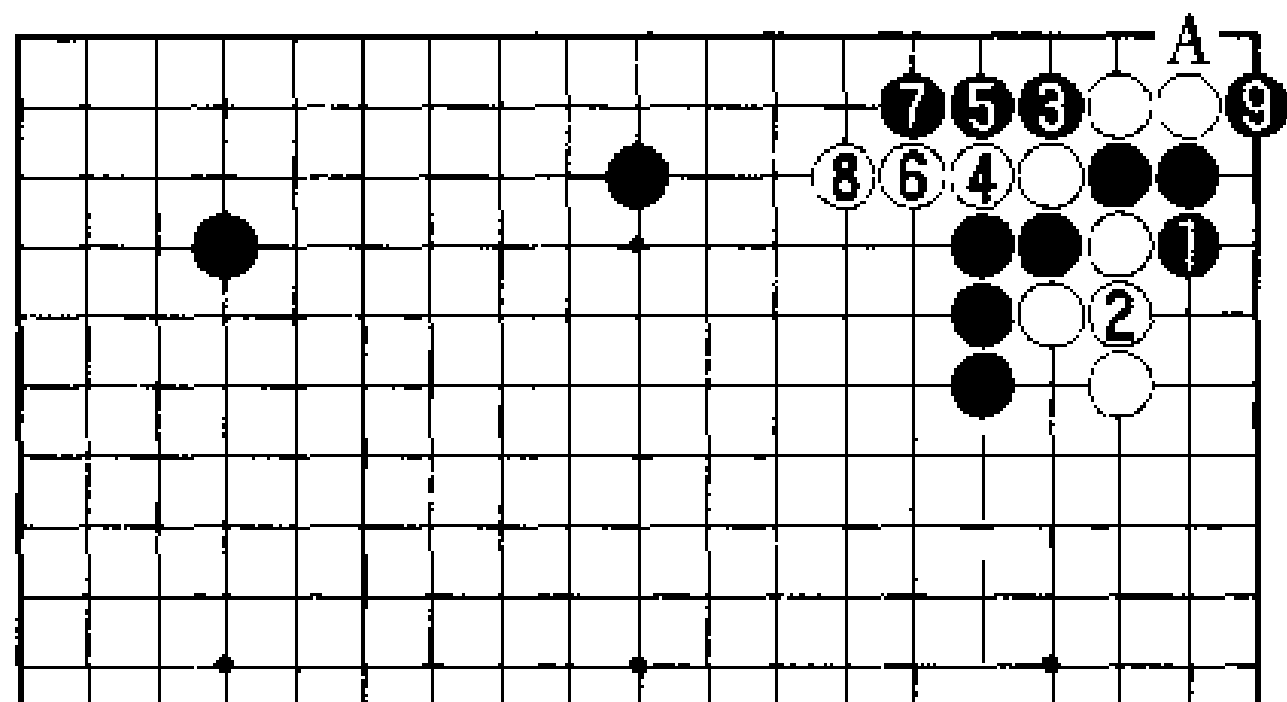


图 1-139

(图 1-139) 前图黑 6 如于本图 1 位拐打更为严厉。
 白 2 接，黑 3 断吃，以下至黑 9 扳成必然，角上白两子被吃，白彻底崩溃。

黑 7 多爬一手关键，如单 9 位扳，以后白 A 立成劫。

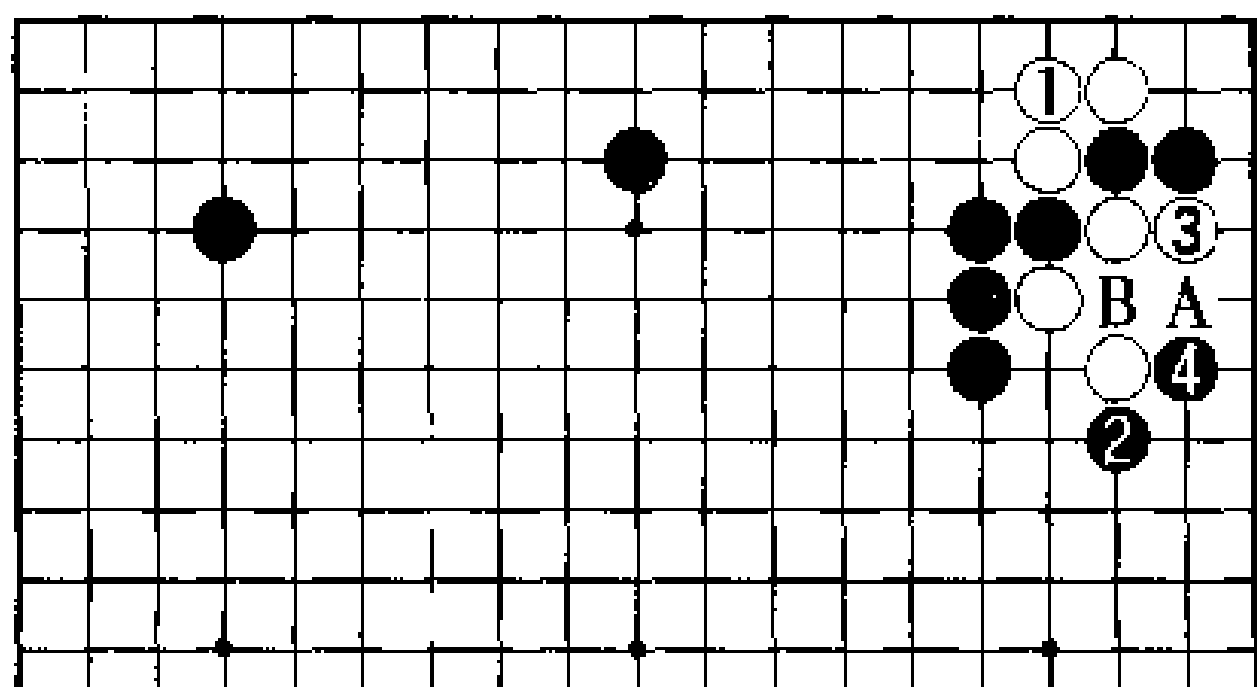


图 1-140

(图 1-140) 白如 1 位粘, 也不会有好结果。

对此, 黑 2 靠, 简明有力。白 3 挡, 黑 4 扳, 毫无疑问黑好。此后, 黑 A、B 吃住白两子是先手, 颇为厚实。

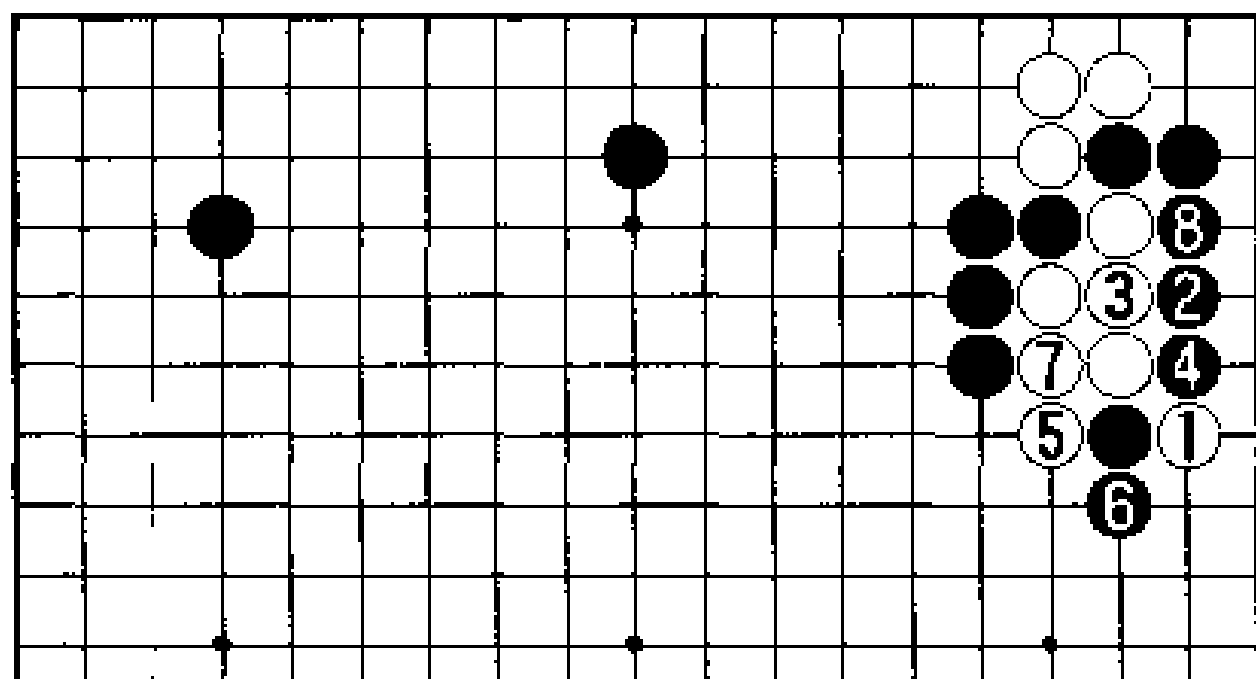


图 1-141

(图 1-141) 对黑靠, 白如 1 位扳, 则黑 2 点入是十分凌厉的手筋。

白 3 只有粘, 另无良策。黑 4 断, 严厉, 以下至黑 8 粘后, 白崩溃。

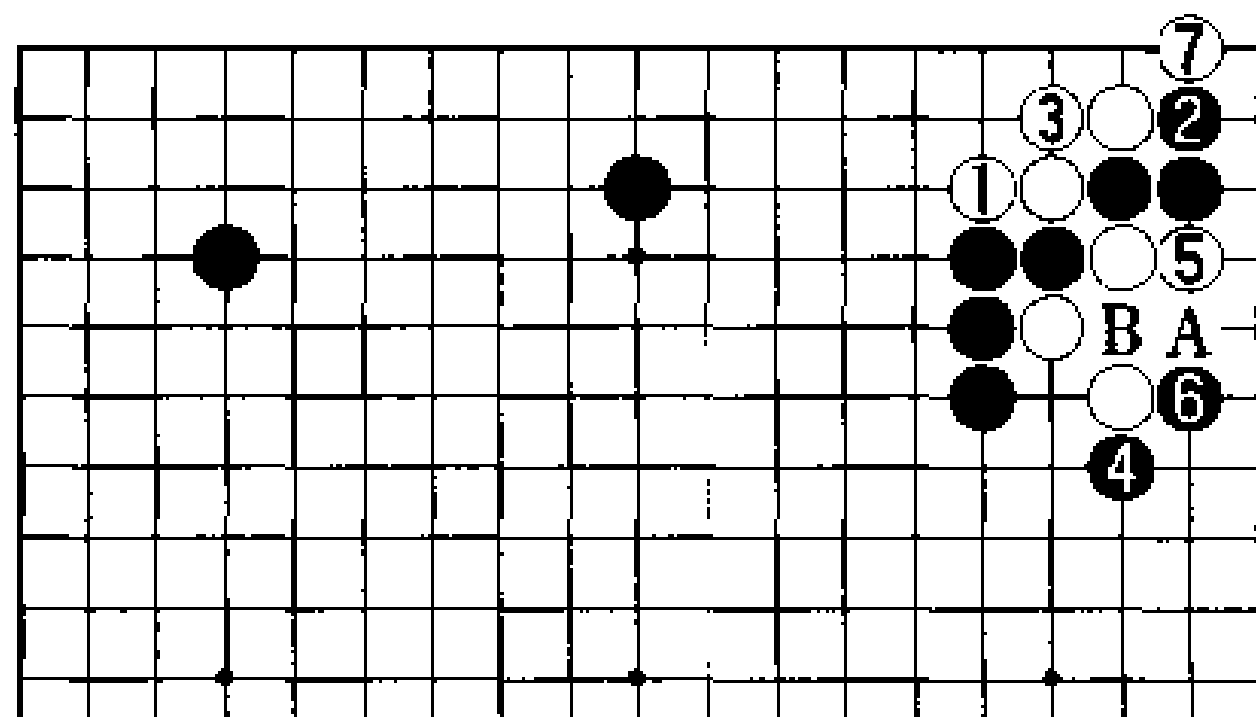


图 1-142

(图 1-142) 以上是白无论怎样走也不好。除此以外，白如于本图 1 位爬如何呢？

黑 2 先拐、再 3 位靠是次序，目的仍是做弃子打算。以下至白 7，黑仍很厚实。以后黑 A、B 同样是先手。

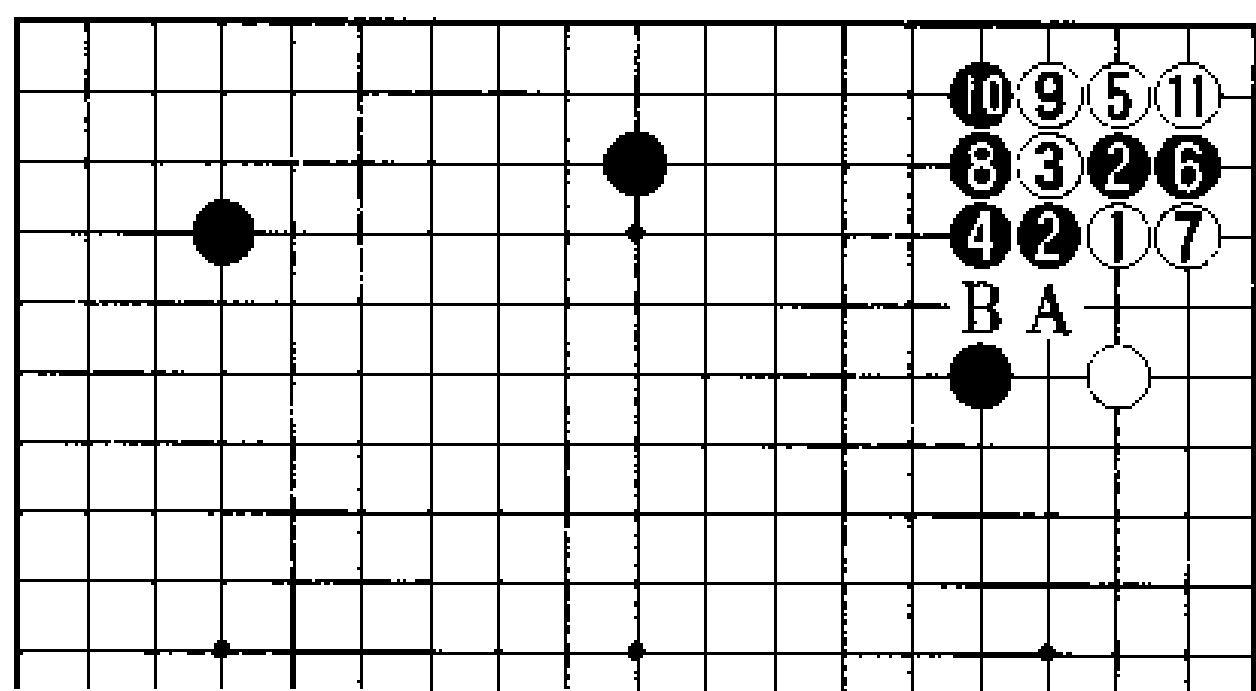


图 1-143

(图 1-143) 黑 2 扳时，白如 3 位断，则黑 4 单长是好手。但可以看出白 A 和黑 B 的交换明显不好。

白 5、7 打挡是强手，黑 8、10 是简明的下法，至白 11，黑也充分可下。

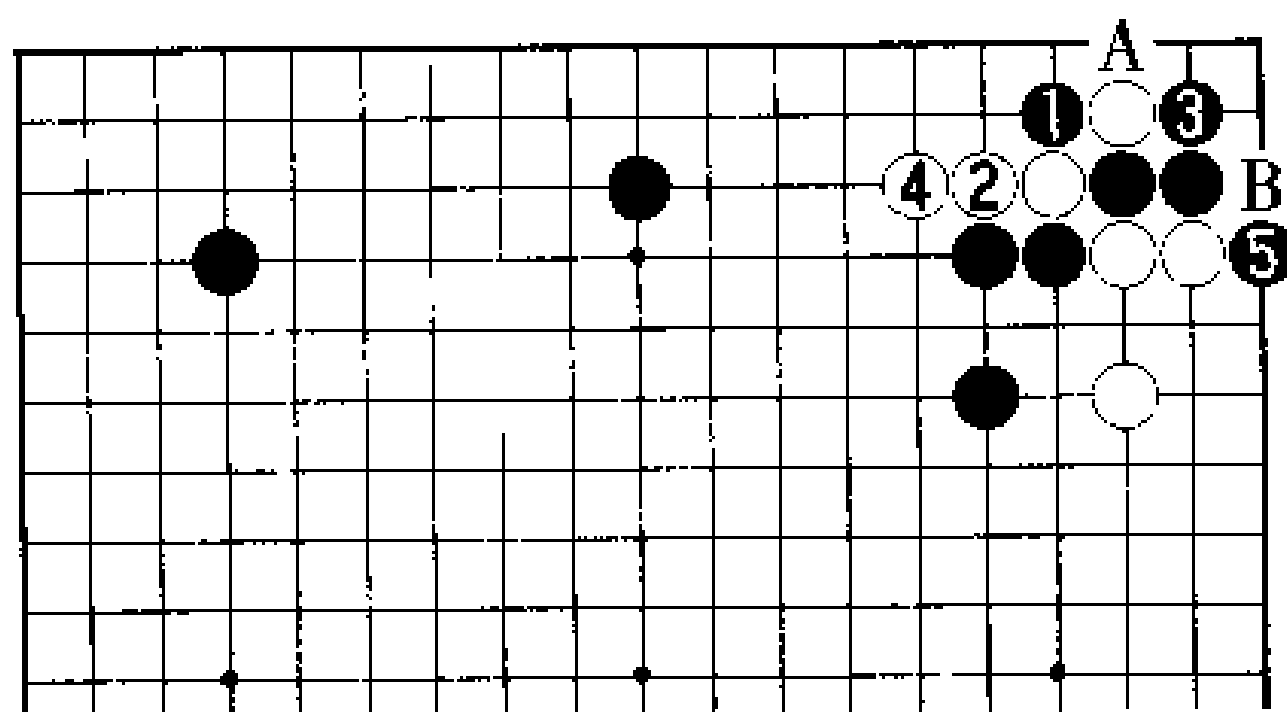


图 1 - 144

(图 1 - 144) 前图黑 8 改于本图 1、3 不让白活角，是颇为严厉的攻击手段。

以下至黑 5 扳，白两边处于不好状态，黑作战有利。黑 5 必须补，否则白有 A 位立后、再 B 位扳的杀角手段。

第二章 中盘战中的无理手应对

本章例举的都是实战常见的中盘战中出现的无理手。面对这些无理手，首先不要有恐惧心理，一定要冷静地进行分析思考。其次根据周围棋子的情况，利用己方子多的优势积极应战，并掌握好随机应变的能力。只有这样，才能有效地提高战胜对方无理手的能力。

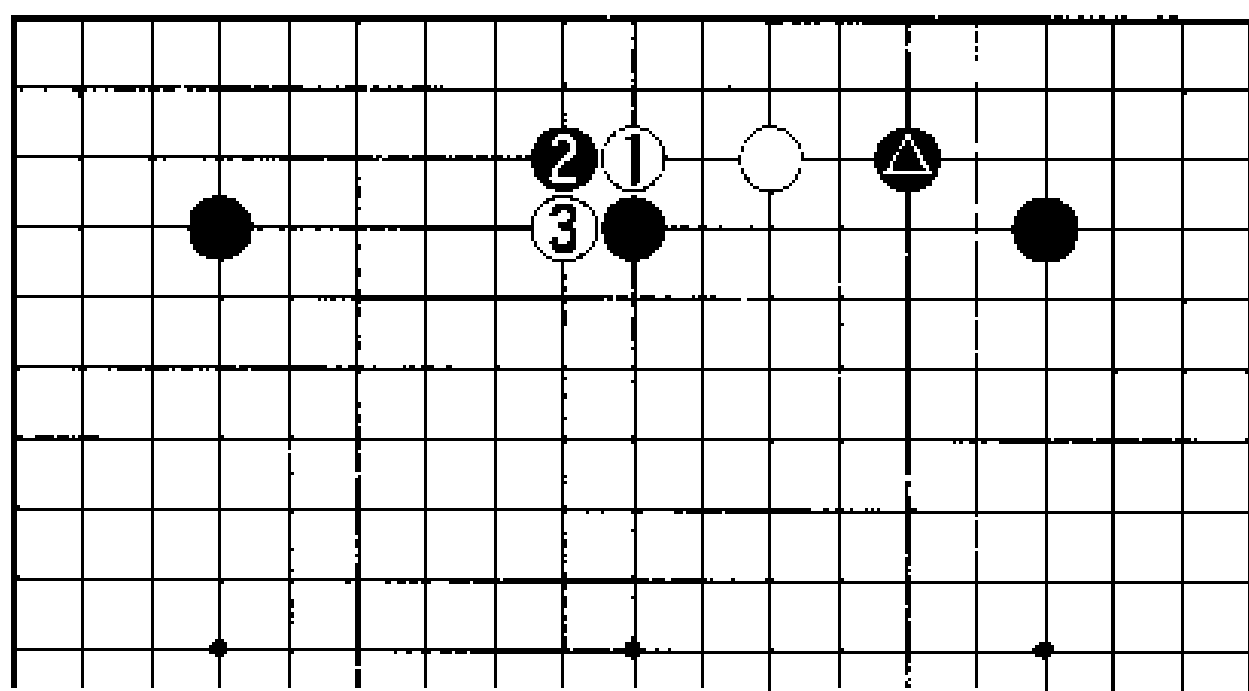


图 2-1

(图 2-1) 这是让子棋中出现的局面。

黑●夹攻时，白不跑出而于 1、3 扭断，这个手法明显是无理手。但实战中经常会出现黑方不利的结果，为什么在

白方处于敌强我弱的苦战局面时，结果反而对黑不利呢？原因是由于黑方不懂得基本的作战方法。

那么，黑棋应怎样应对好呢？

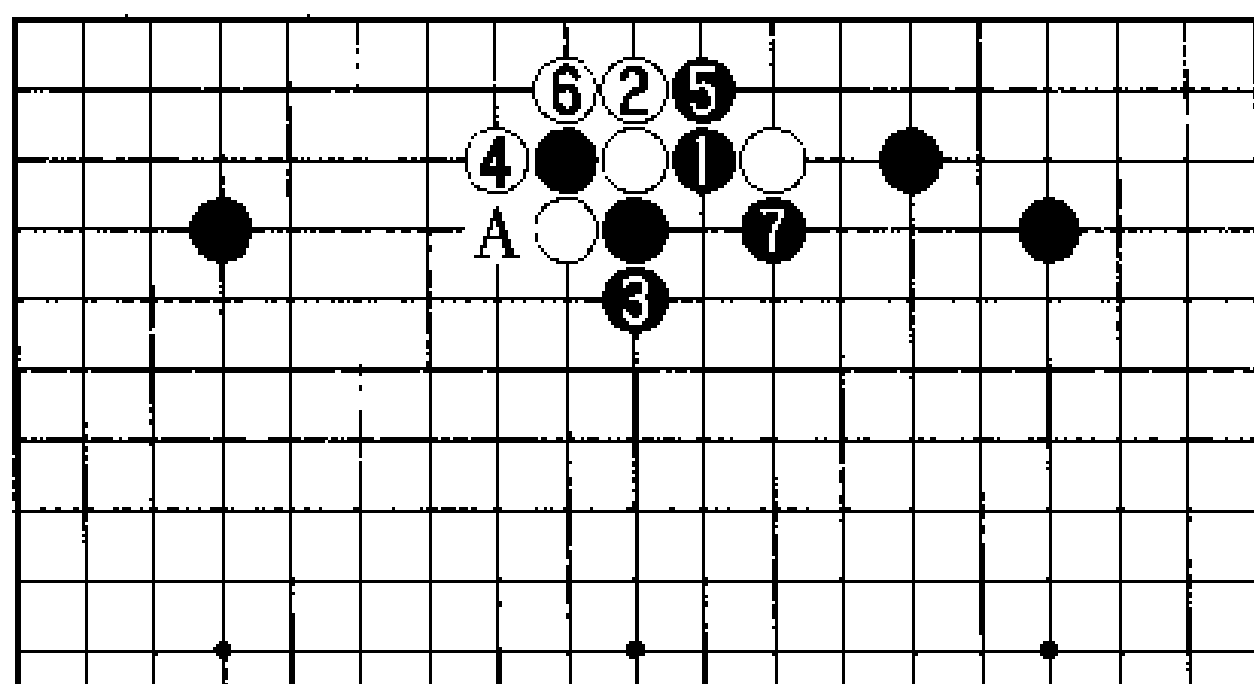


图 2-2

（图 2-2）虽有多种作战方法可供黑方选择，但未必都能有好结果。

黑 1 打、再 3 位长，白 4 如 5 位拐，黑可 A 位征吃。但白 4 可进行转身，以下至黑 7 的转换结果，黑虽简明可下，但白提一子很厚，这不是黑的最好选择。

（图 2-3）格言有“扭十字，长一方”。假如黑 1 长上方如何呢？

白 2、4 打贴严厉，以下至白 12 的转换，白明显好。

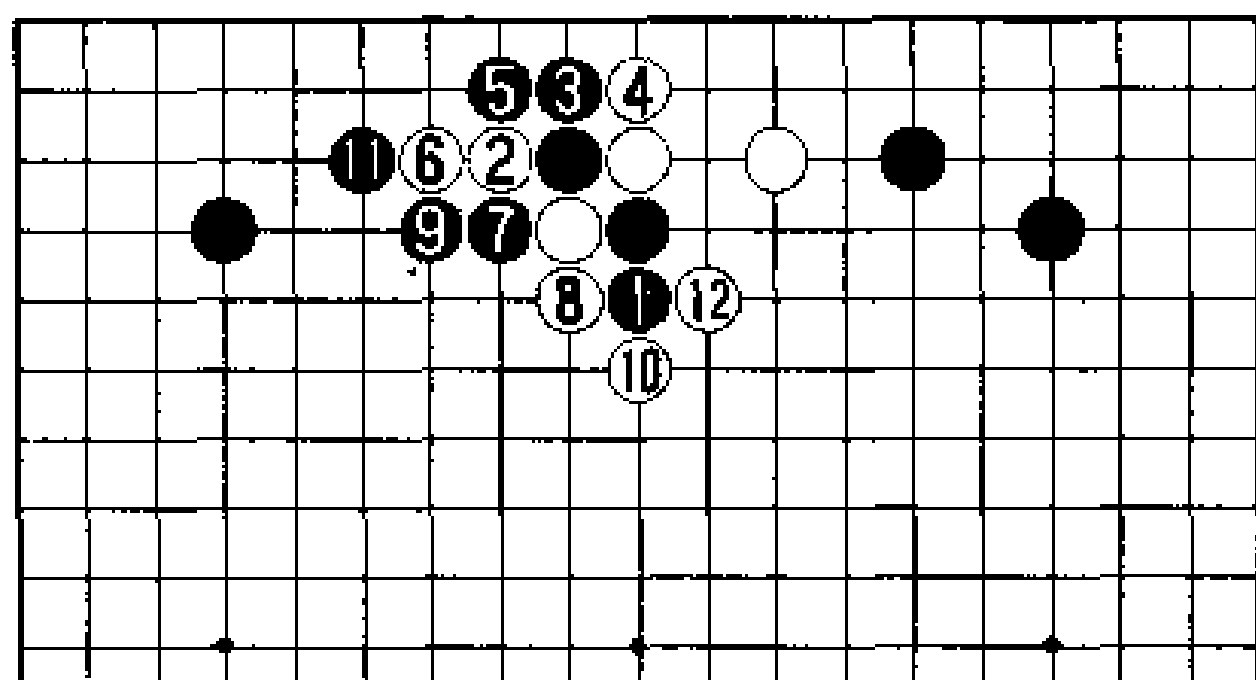


图 2-3

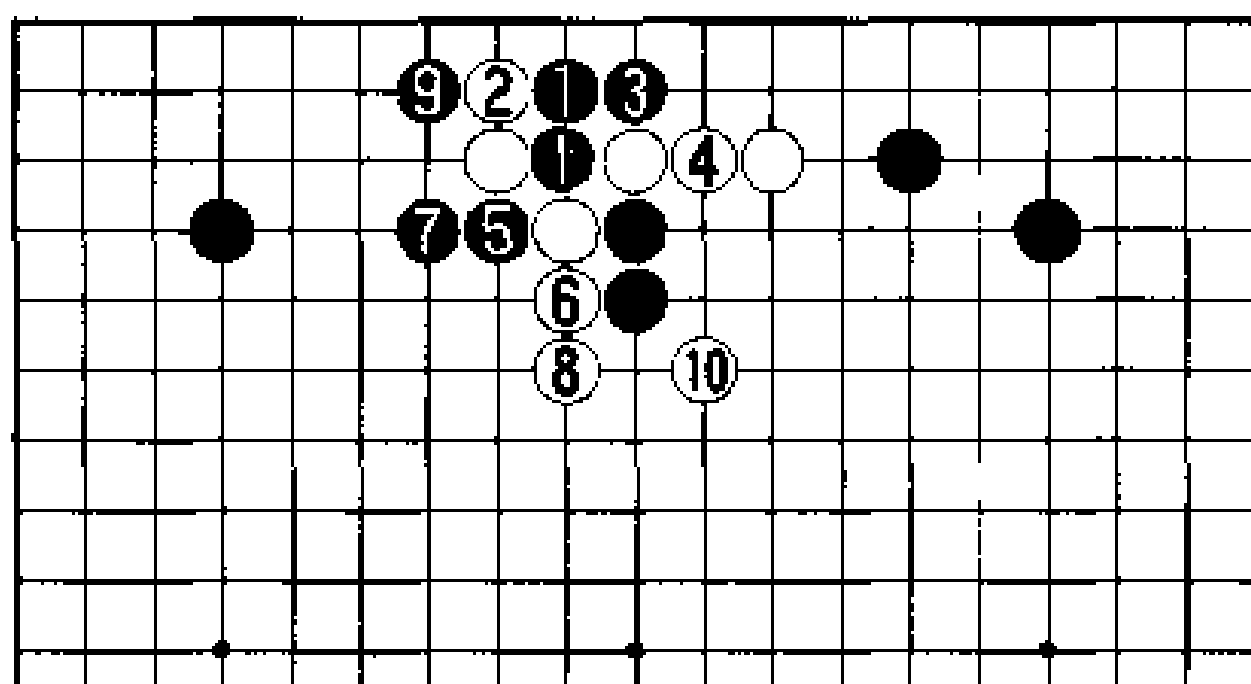


图 2-4

(图 2-4) 黑 1 立下时，白 2 如挡这边如何呢？

黑 5 打后、再 7 位长，不得要领，白 8 长后，黑 9 只能吃白两子，被白 10 枷吃黑两子后，黑仍失败。

但这是白一厢情愿，黑有好手筋可施展。

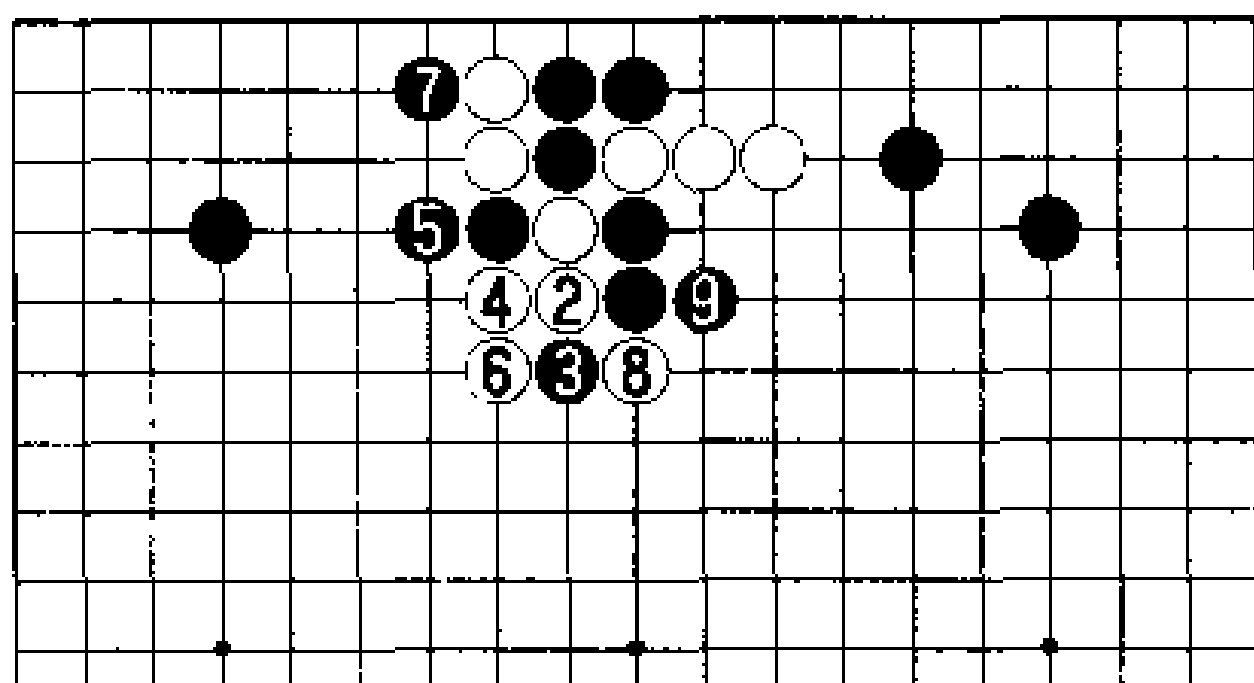


图 2-5

(图 2-5) 白 2 长出时，黑 3 先打、再 5 位长，是此际的好手筋。

白 6 为防征吃，只能这样下，但黑 7 夹吃白两子后，白已无法吃住黑两子，至黑 9 曲，白作战肯定不利。

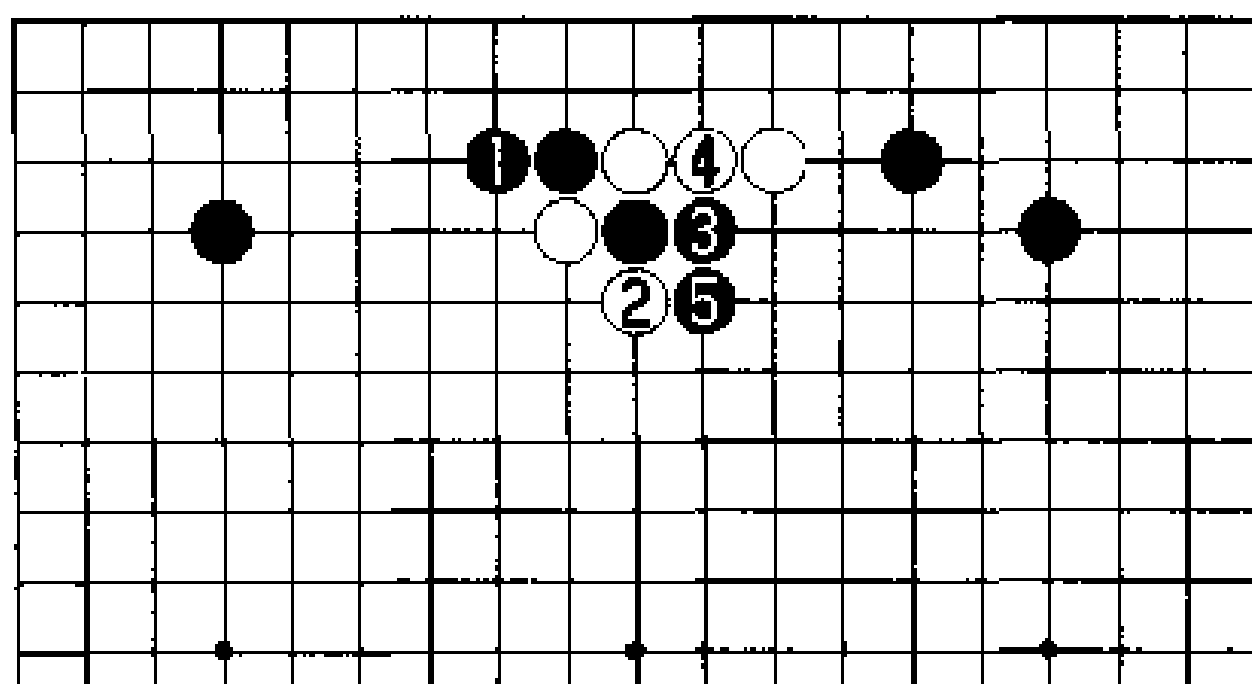


图 2-6

(图 2-6) 虽是“扭十字，长一方”，黑在本图 1 位长是正确的下法。

白2如打吃，黑3长必然，白4接后，黑5拐出，白两边难以处理，黑作战明显有利。

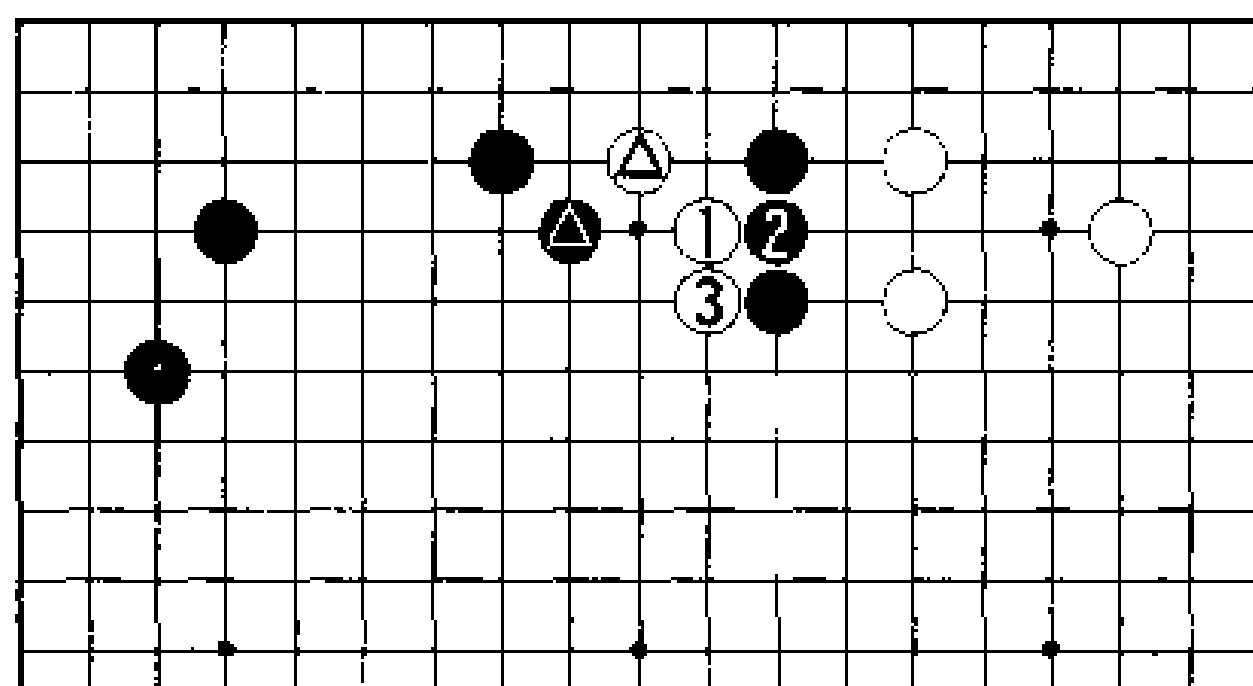


图 2-7

(图 2-7) 白△打入，黑●尖攻。白不能立即使用不高明的1位尖、3贴逃的手段。这种走法白完全是无理手，黑决不能允许这种无理手横行。

那么，在此局面下黑应该如何应对呢？

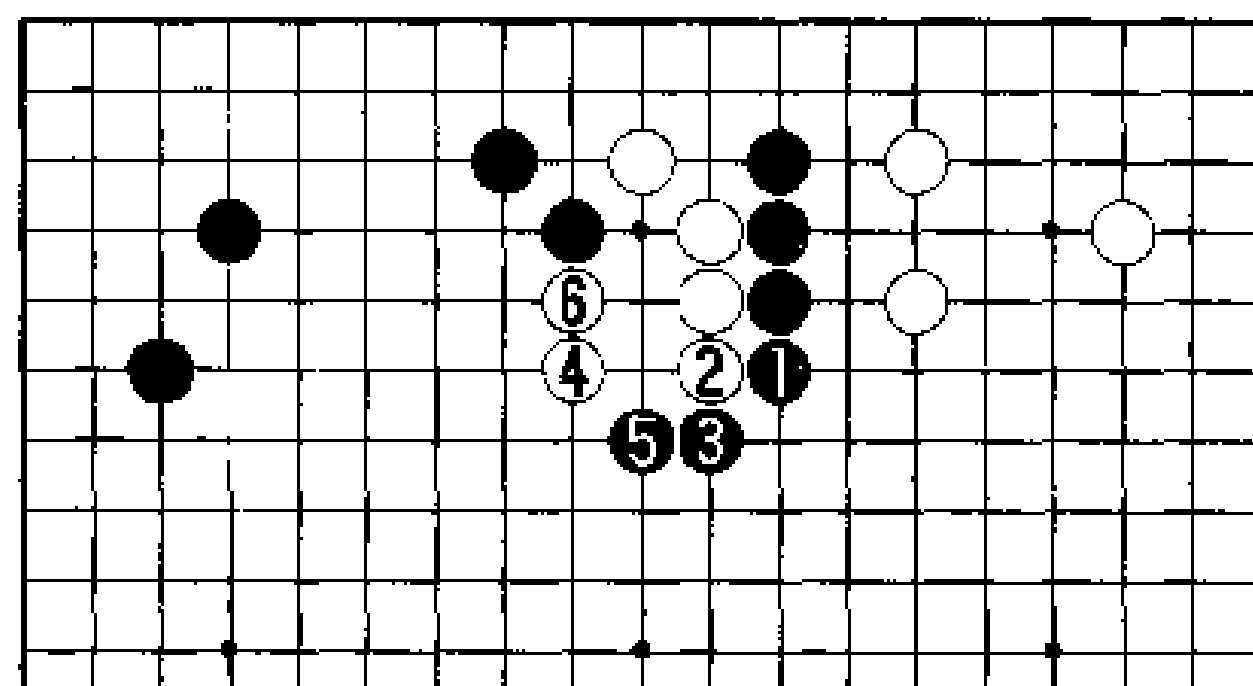


图 2-8

(图 2-8) 黑 1 长，看起来坚实，实际上十分无力，是步典型的大缓手。

白 2 贴出，必然，以下至白 6 双方大致如此。白顺利逃出，白的无理手获得成功。

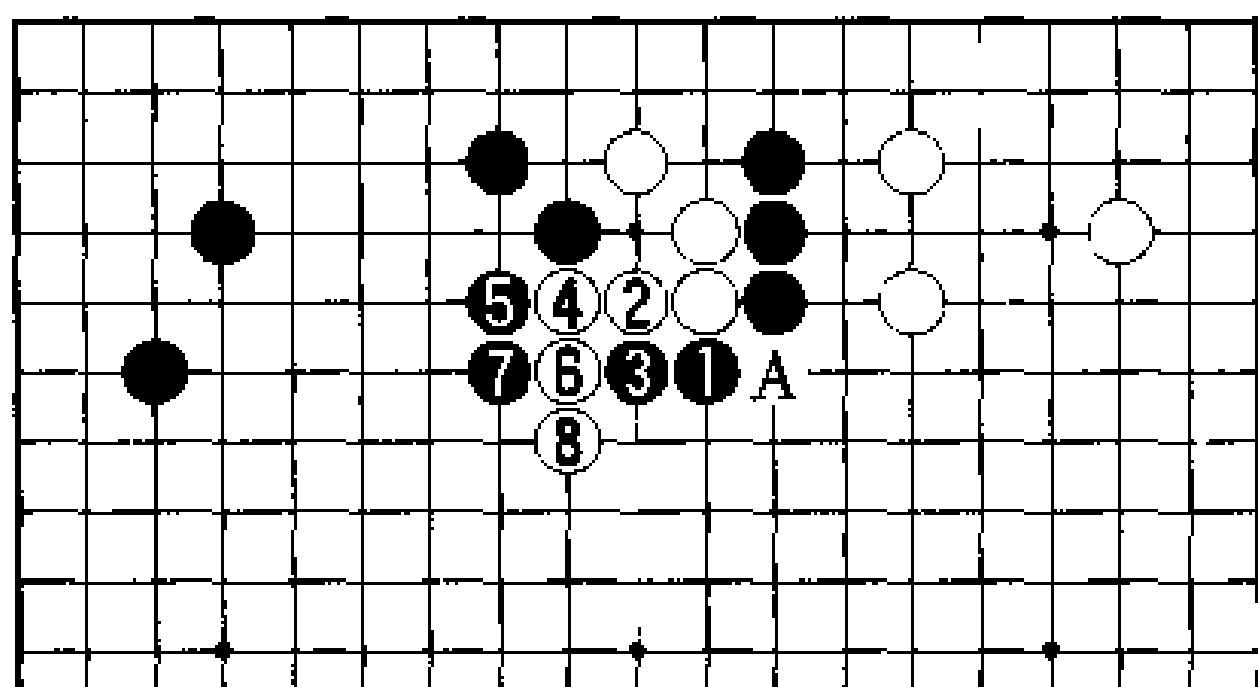


图 2-9

(图 2-9) 黑 1 扳头是绝对的一手。白 2 只得走成“愚形”。不过，下一手仍然是关键。

如果是初级水平的人，就会走成黑 1、3、5 的下法，看似很强，实际上是典型的大俗手，而且 A 位还留有断点。

(图 2-10) 黑如走 1 位贴，与前图的走法大同小异，也属俗手之类。

白 2 拐出，黑 3 只能粘，被白舒服地在 4 位长出，黑失败。此图结果，等于黑 1 在 3 位粘，白 2 拐，黑走 1 位贴。

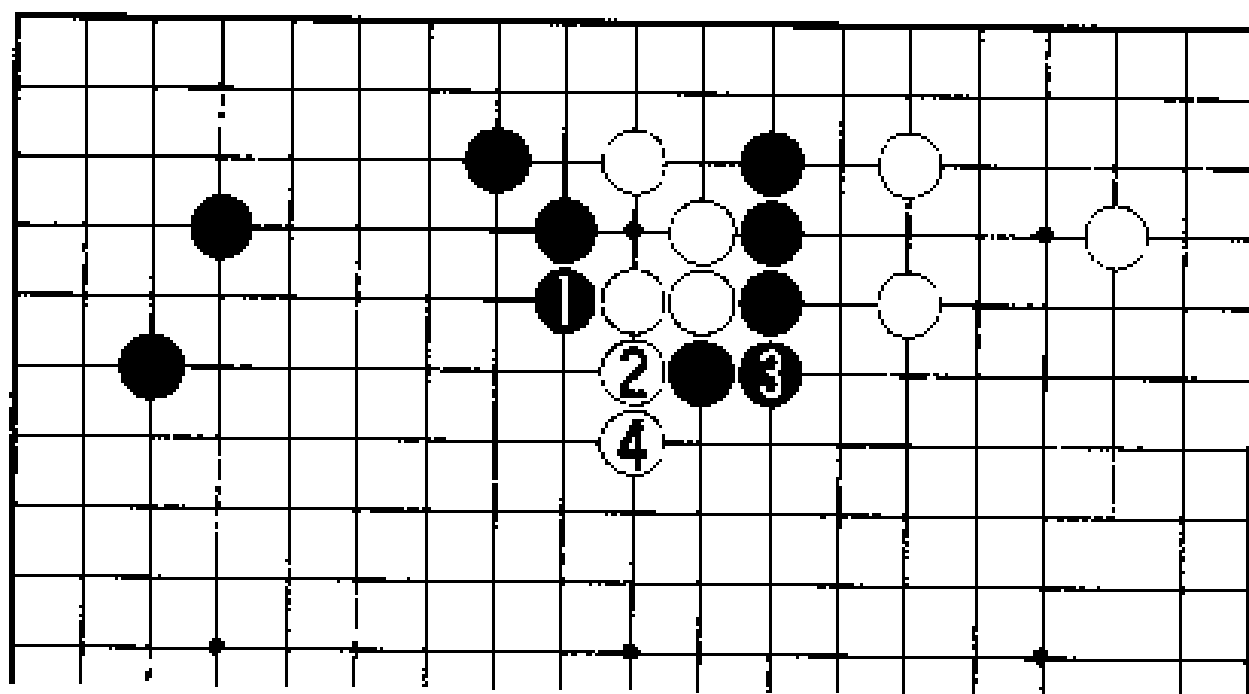


图 2 - 10

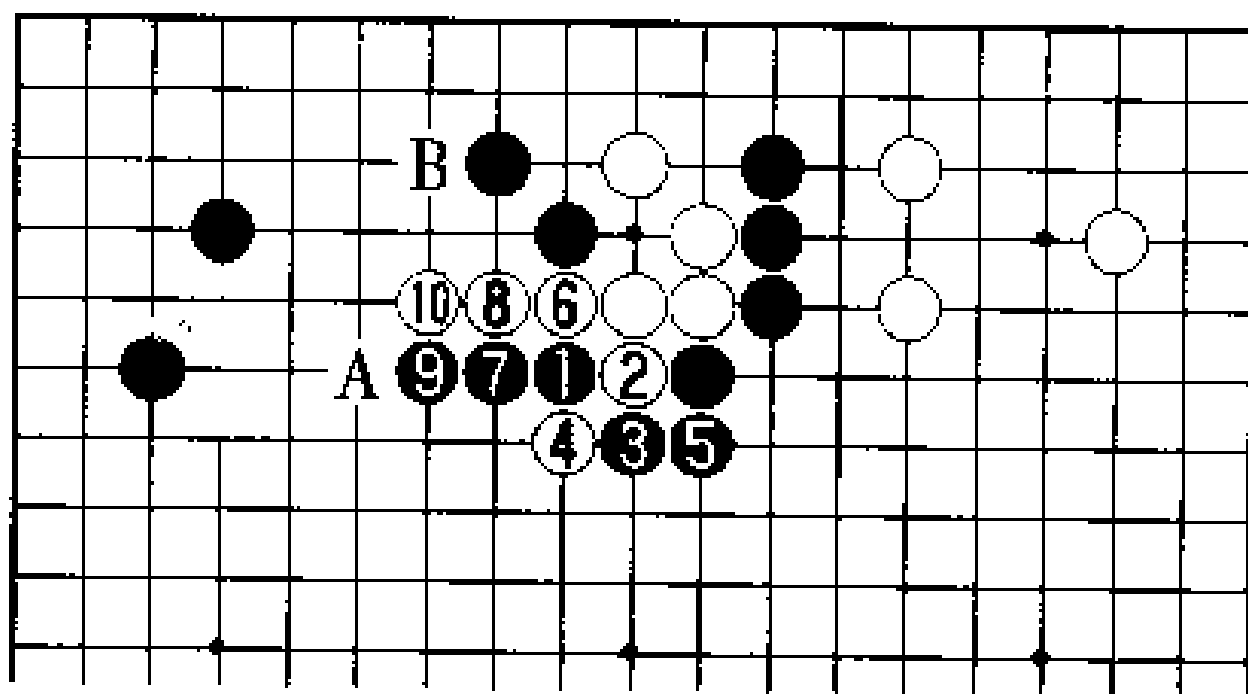


图 2 - 11

(图 2 - 11) 黑如 1 位强行枷封，明显太无理。

白 2 以下冲出是顺其自然的下法，进行至白 10 后，A 和 B 位两点，白必得其一，黑毫无办法。黑的这种下法，似乎有点太不顾一切了。

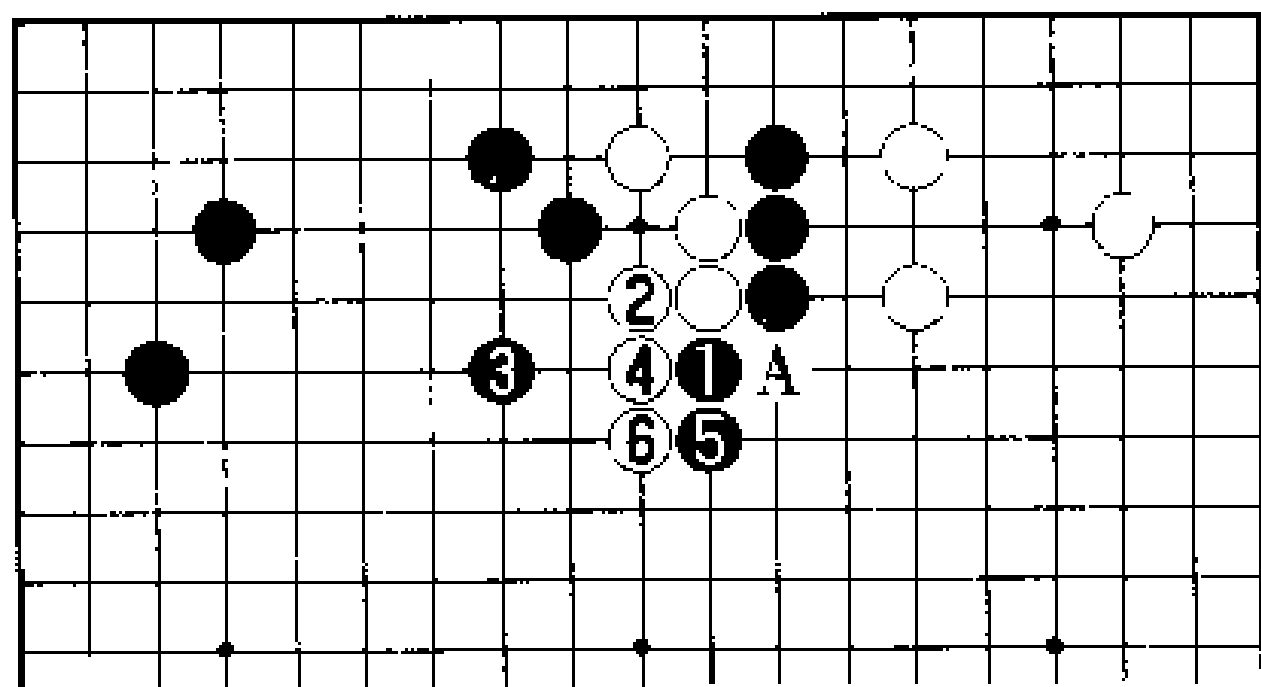


图 2-12

(图 2-12) 白 2 曲时，黑 3 飞，方向有误。
白 4、6 贴出后，由于黑 A 位有断点，也不敢动太强，黑仍不能算成功。

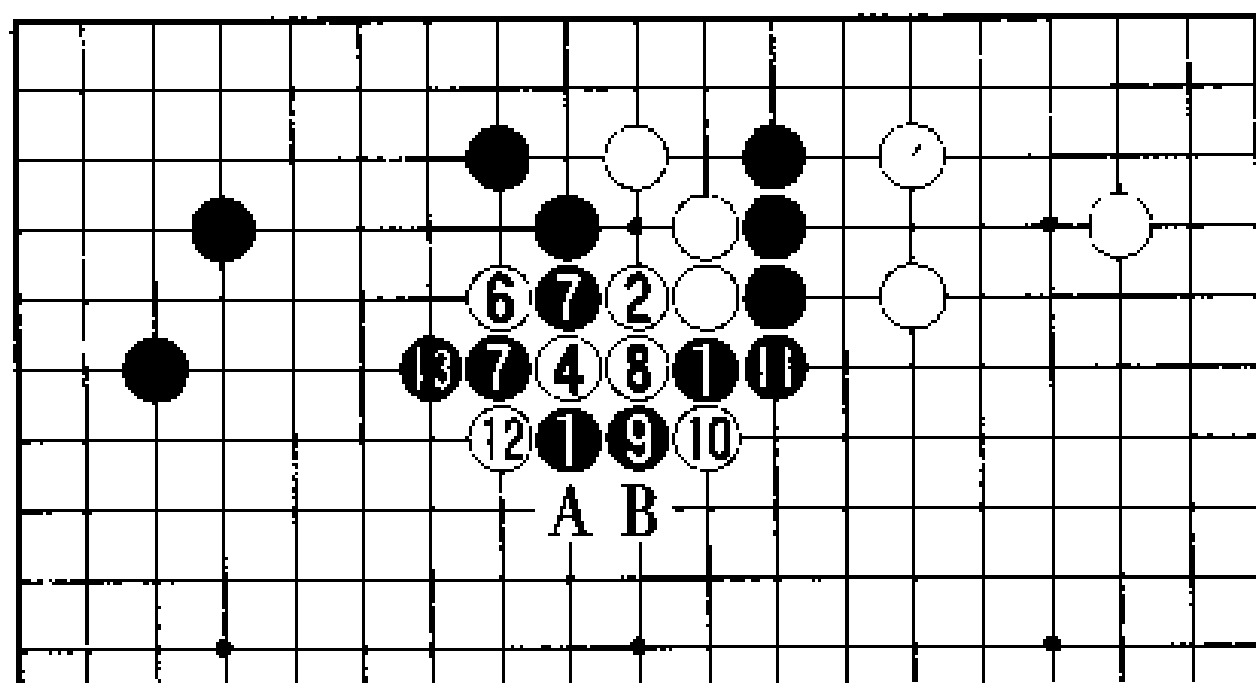


图 2-13

(图 2-13) 黑 3 在这边飞罩，是此际正确的应对。这样，白无论怎样走也会被吃住。

白 4 尖、6 扳出是最强的抵抗。不过，黑 7、9 自然在紧



白气。即使白10、12断吃，黑13长白也无奈。要知道，不论在A或B位哪一点征都没有用。

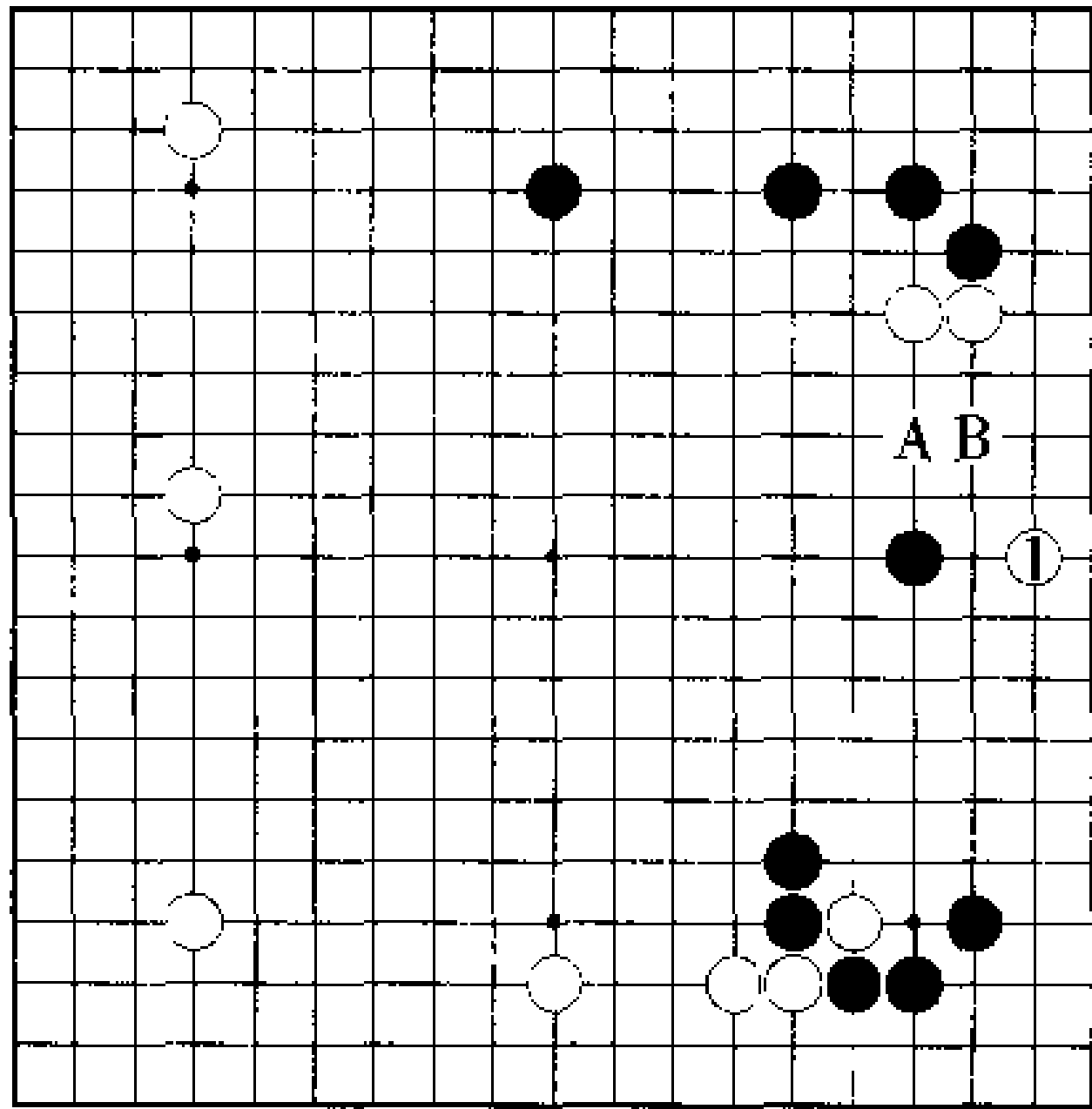


图 2-14

(图 2-14) 白 1 二路飞在让子棋中比较常用。即使在分先的情况下，业余棋手在实战中也经常使用这种手段。但不管怎么说，这手棋是属于无理手。黑应错了，白就会占到便宜。

白 1 在 A 或 B 位拆一是正常的下法。那么，面对白的无理手，黑应怎样下呢？

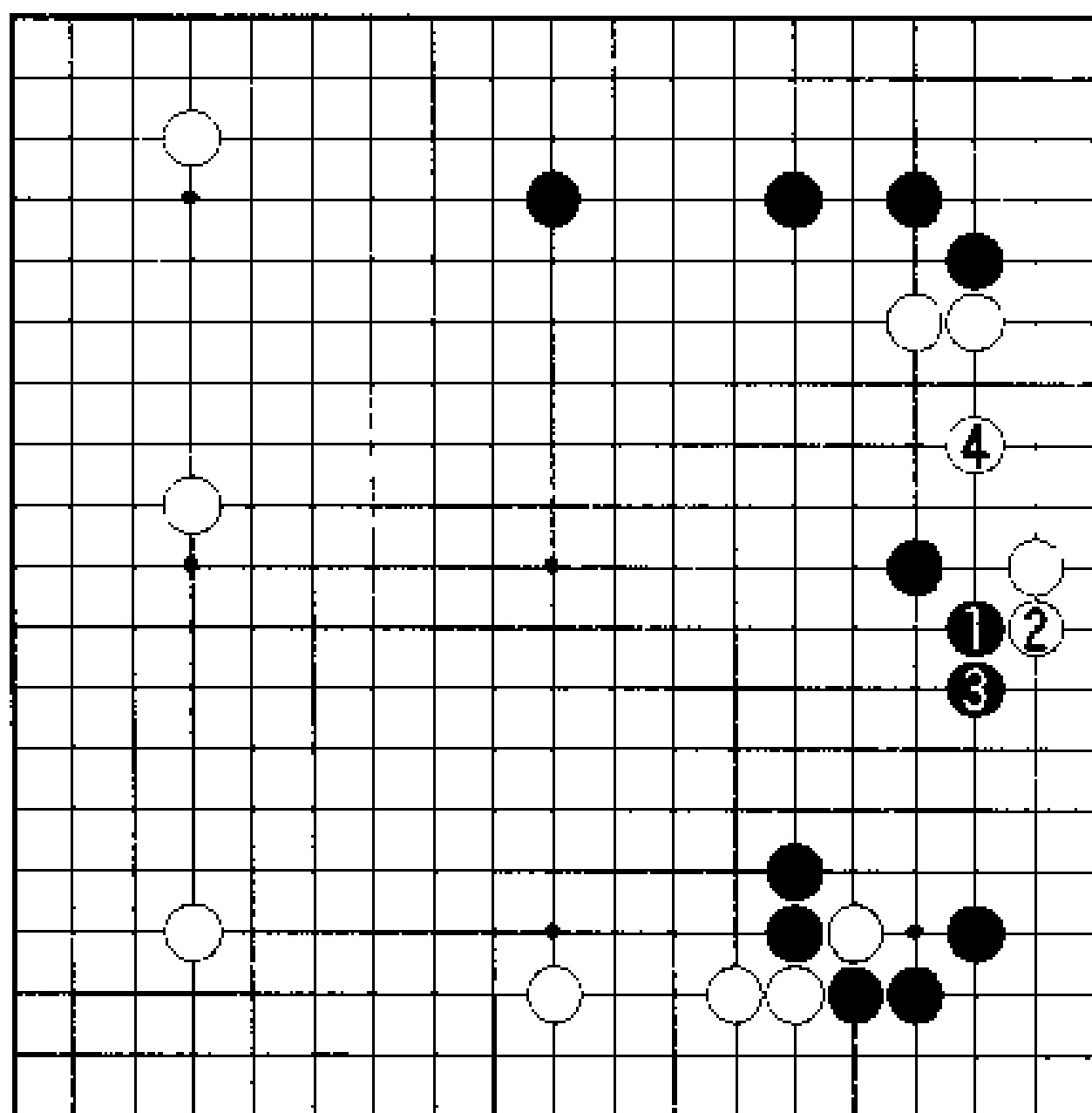


图 2-15

(图 2-15) 黑 1 尖十分笨拙，着法过于软弱。
白 2 爬，得寸进尺。至白 4 补回，白成安定形，而黑下
边的实空受损，黑失败。

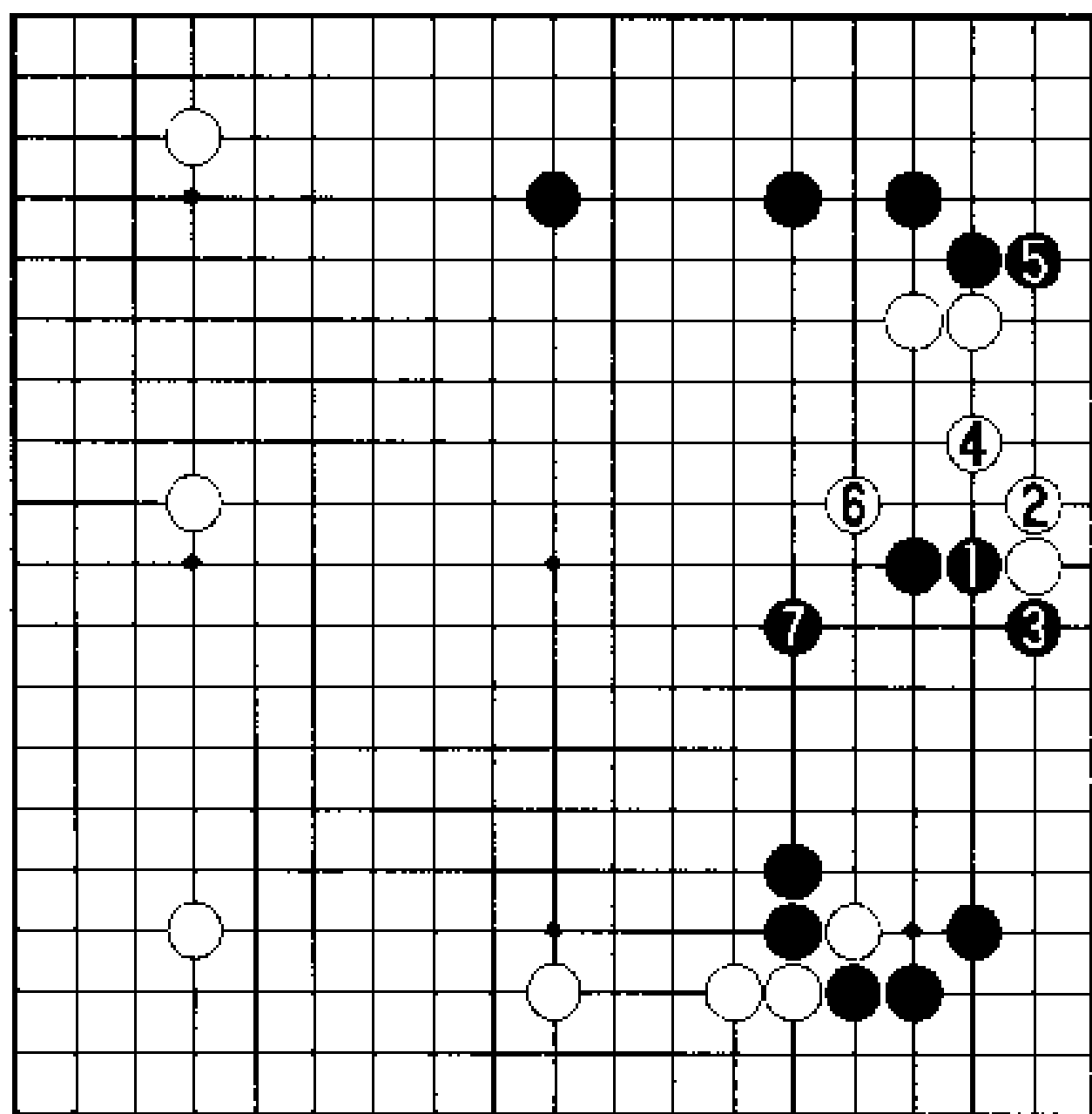


图 2-16

(图 2-16) 黑 1 顶，是漂亮的棋形，也是此际正确的下法。

白 2 只能退，黑 3 和白 4 小尖都是正着。黑 5 立颇为有力，在巩固右上角的同时顺势破坏白棋的眼位。白 6 飞，黑 7 继续对白进行追击，黑十分可战。

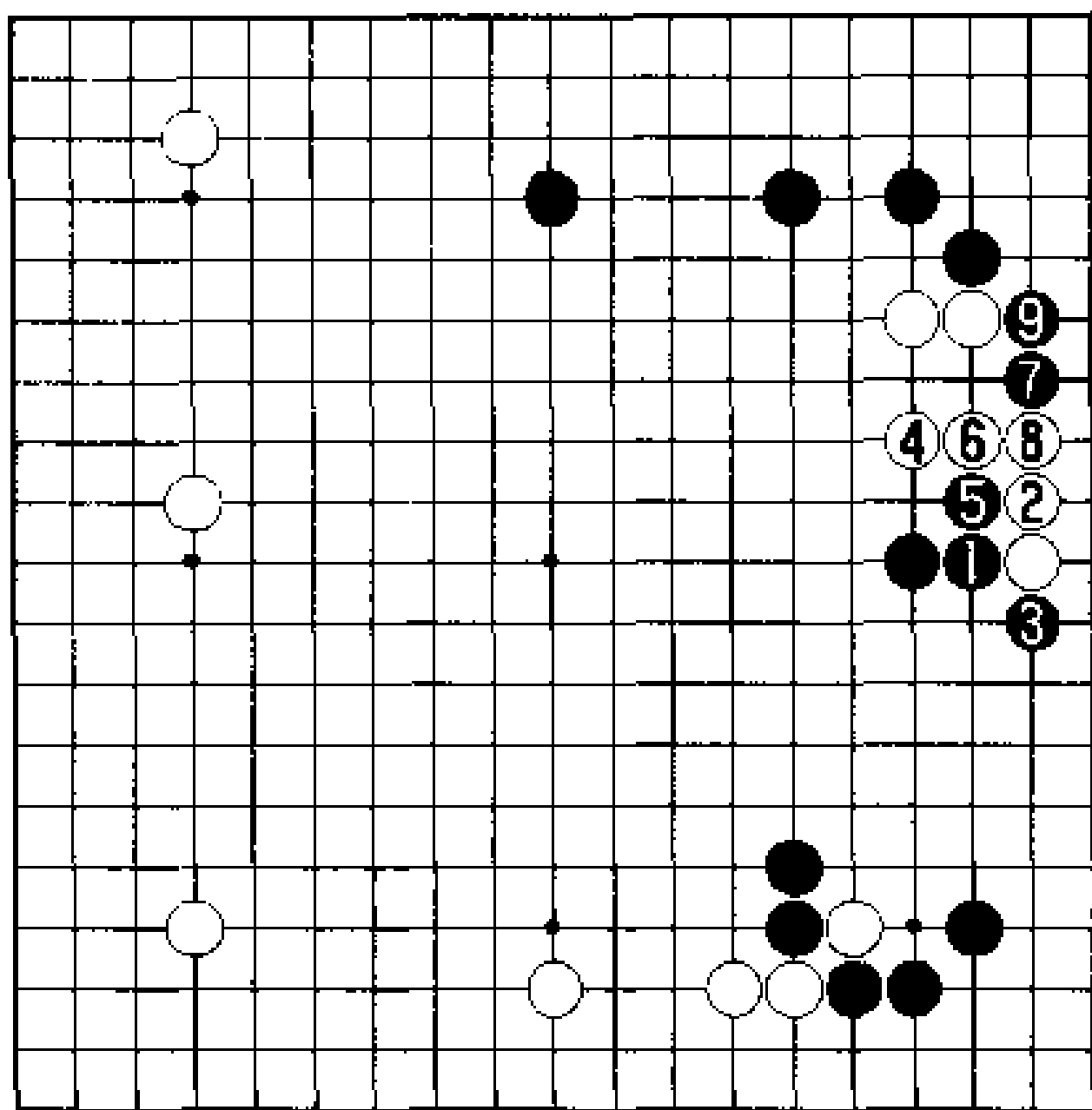


图 2-17

(图 2-17) 对黑 3 扳，经常可以看到业余棋手在 4 位飞。其实，这是步大恶手。

黑 5 先冲是绝好的顺序，白 6 挡后，黑 7 点，白动弹不得。白 8 粘上，黑 9 渡过极为舒服，既巩固了右上角，又破坏了白眼位，黑大成功。

白 8 若在 9 位挡，则黑 8 位断吃掉白两子很厚，白也不好。

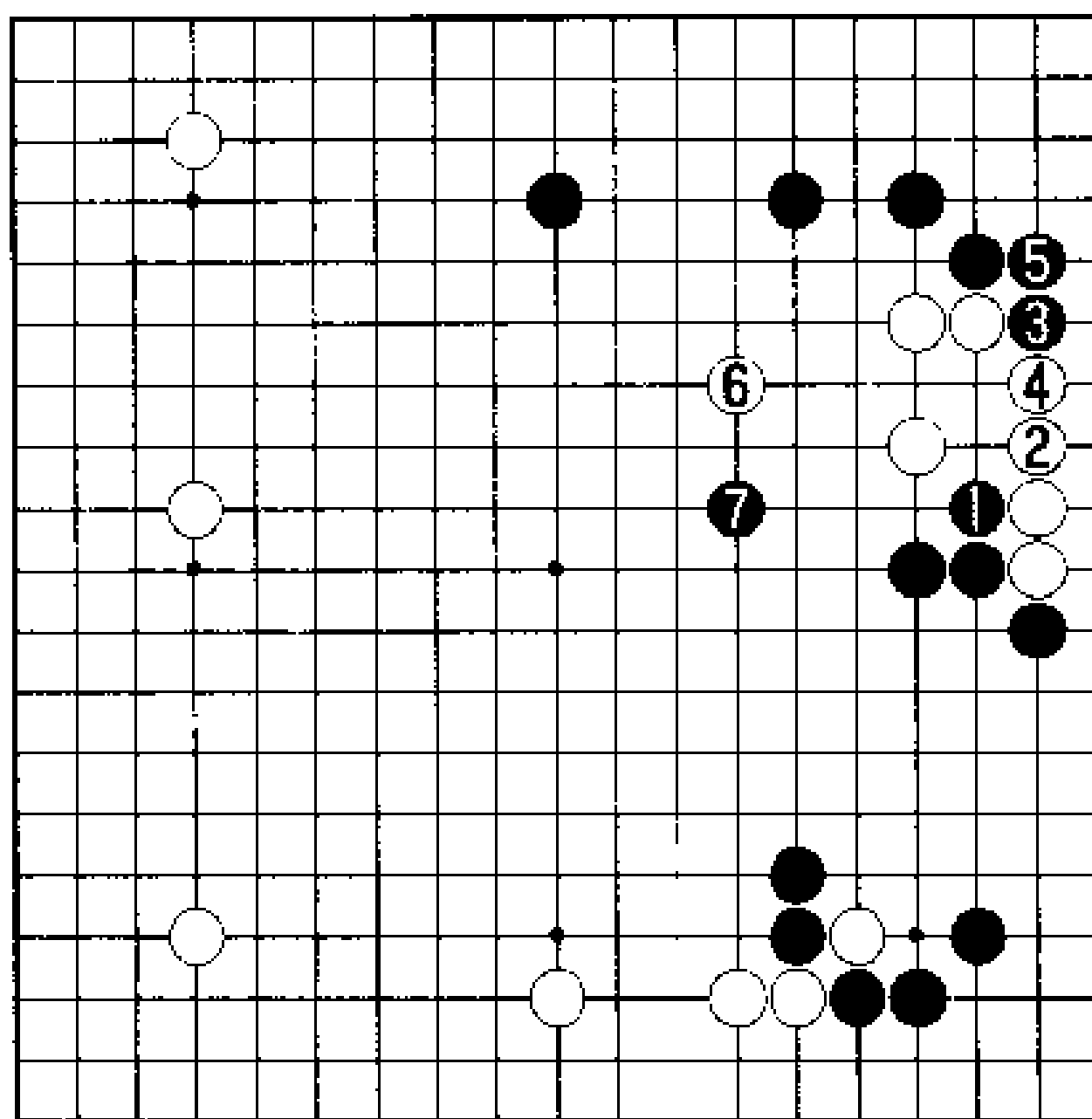


图 2 - 18

(图 2 - 18) 黑 1 冲时，白看出于已不利，只得以白 2 退。

黑 3、5 扳粘很愉快，至黑 7 的攻击很有节奏，黑充分可战。

黑 1 如单于 4 位点，次序明显有误，白 3 挡后，黑再于 1 位冲时，白在 2 位顶，黑一子被吃，等于自投罗网。

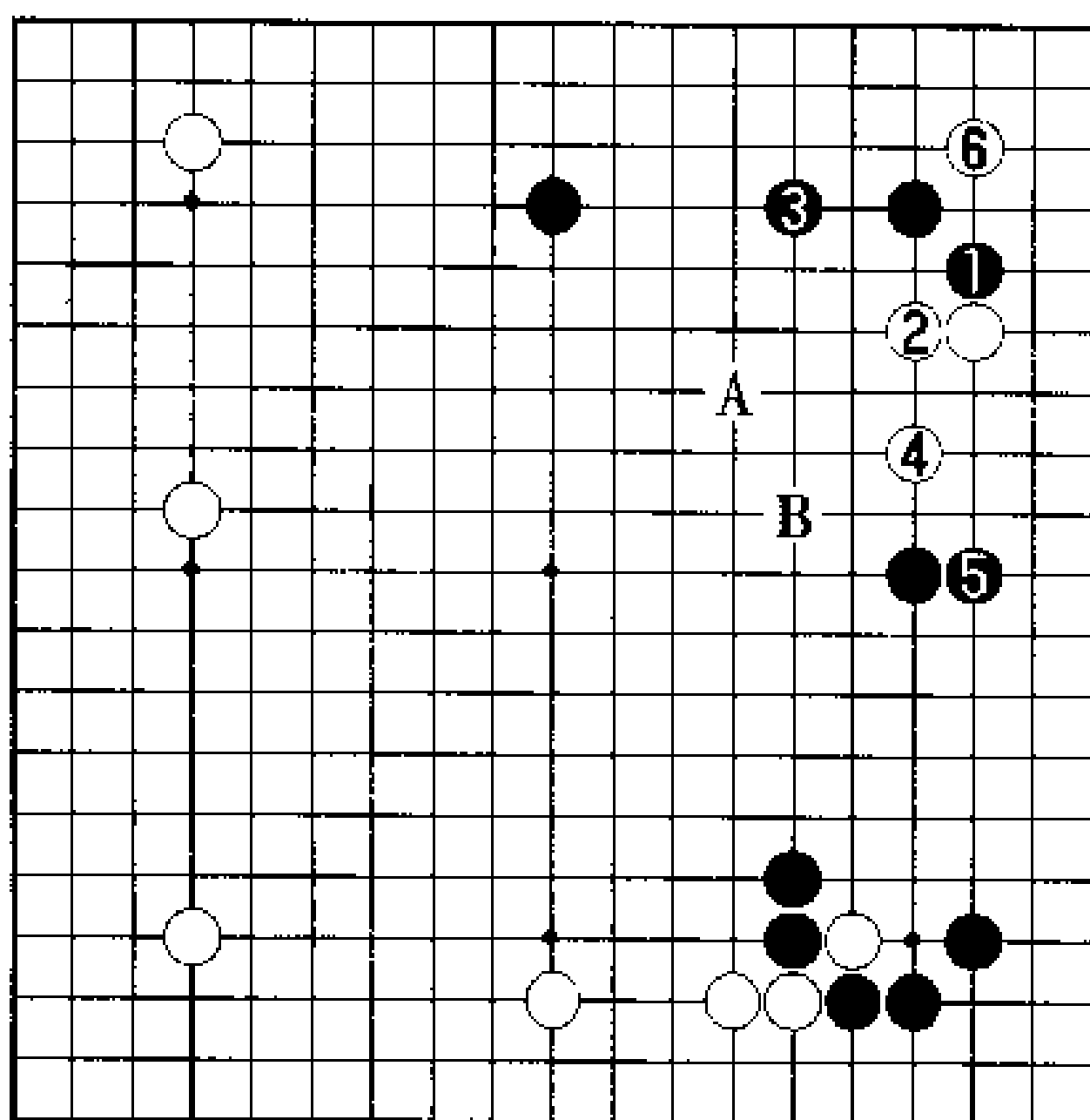


图 2 - 19

(图 2 - 19) 黑 1 尖顶至 5 玉柱是攻击的常型。按常理，白应在 A 或 B 位跑出。

现在，白 6 强行点角，明显是无理手。那以，黑应如何应对呢？

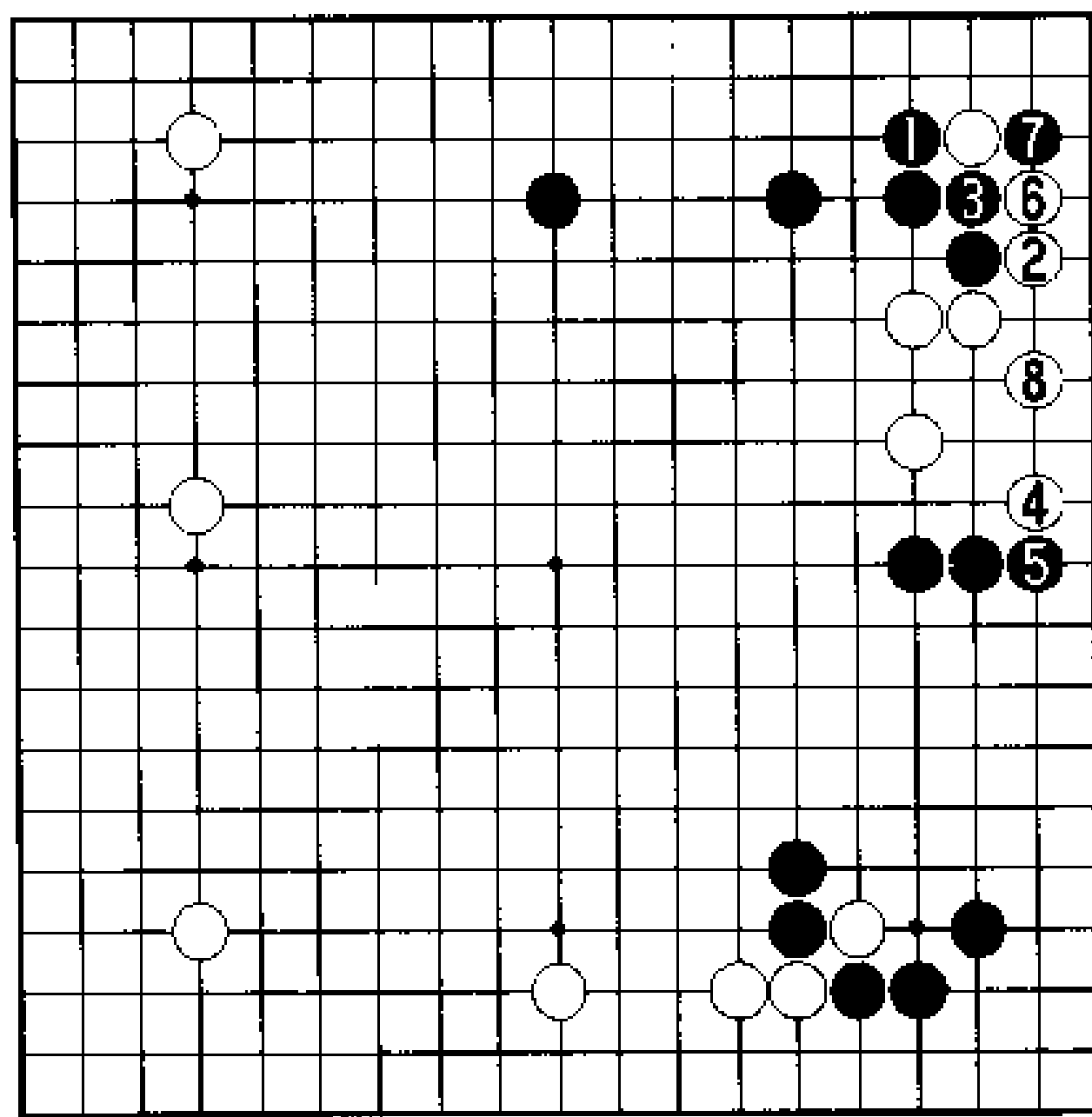


图 2-20

(图 2-20) 对白点角，黑如 1 位挡是无谋的一手，太过于软弱无力。

白 2 扳是先手利，以下至白 8 成好形，白轻易获得安定，黑失败。

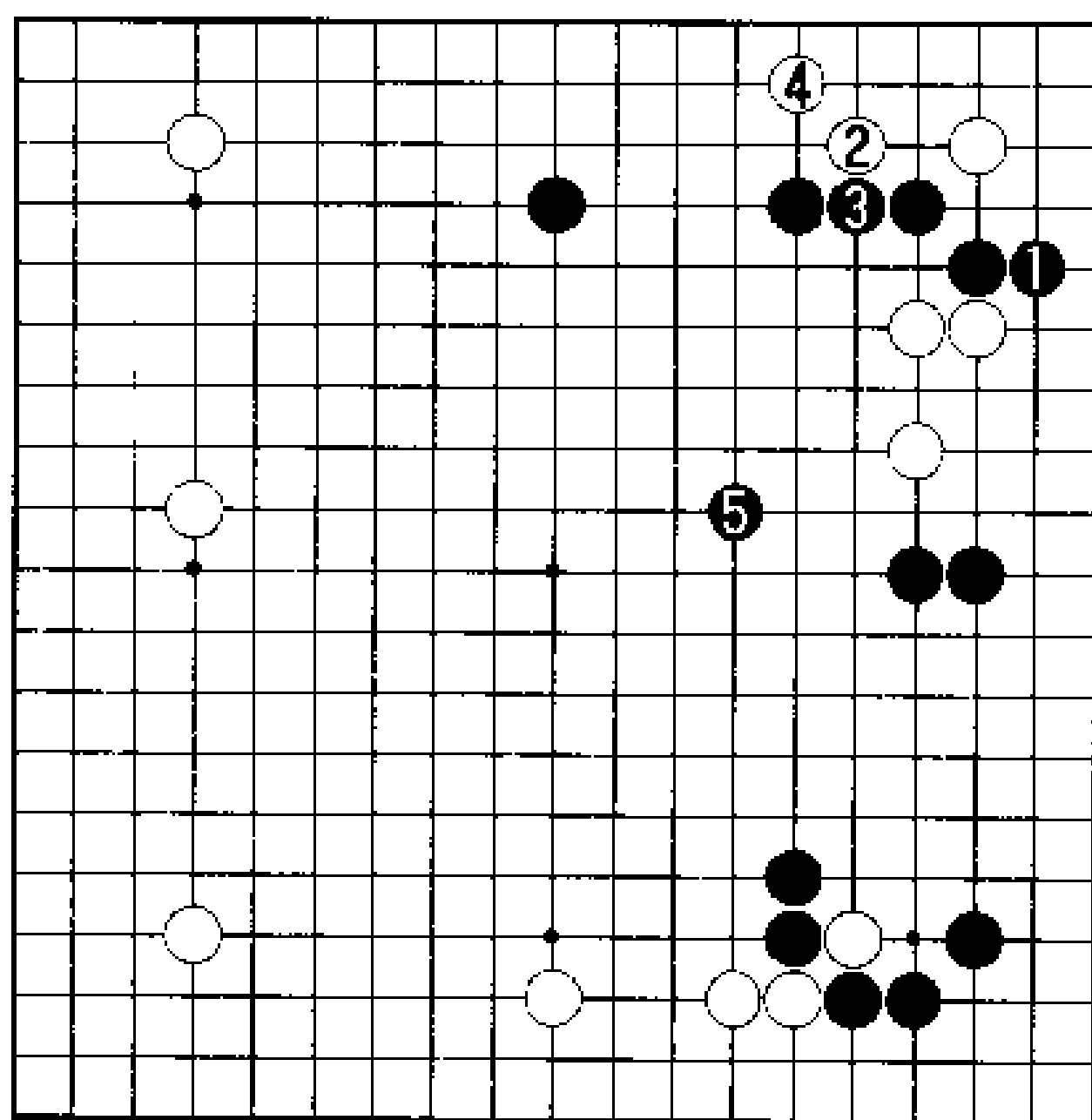


图 2-21

(图 2-21) 黑此时 1 位立，攻击白三子是唯一的选择，除此以外不应有其他念头。白三子是无根之棋，因此，应当考虑如何将其吃掉的可能。

白 2、4 后，上边是没问题了，但被黑 5 大飞，白三子基本已无路可逃了。

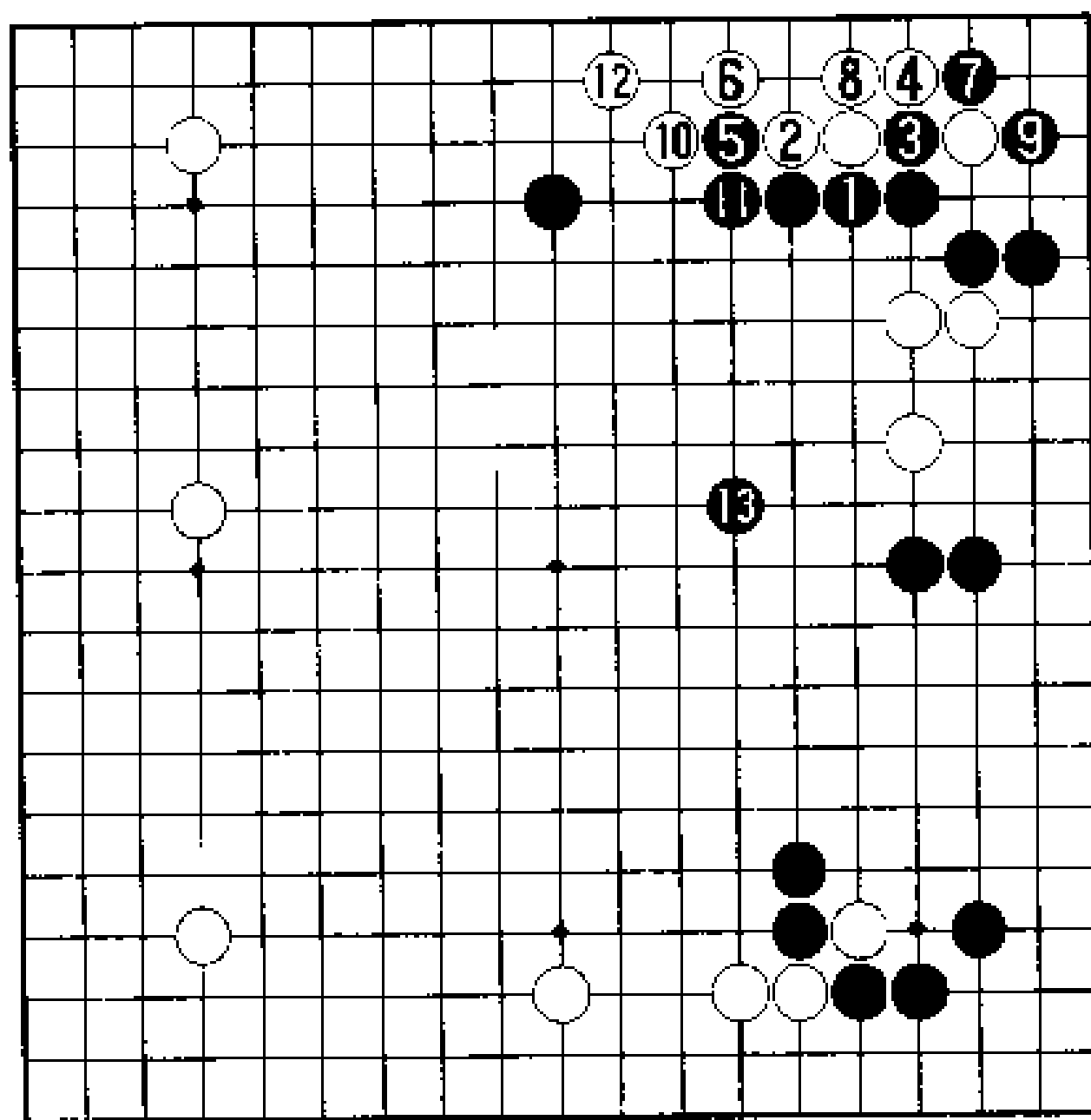


图 2-22

(图 2-22) 若白改下在 2 位爬, 黑 3 以下势成必然。黑又争到 13 位的绝好步调, 白也不行。

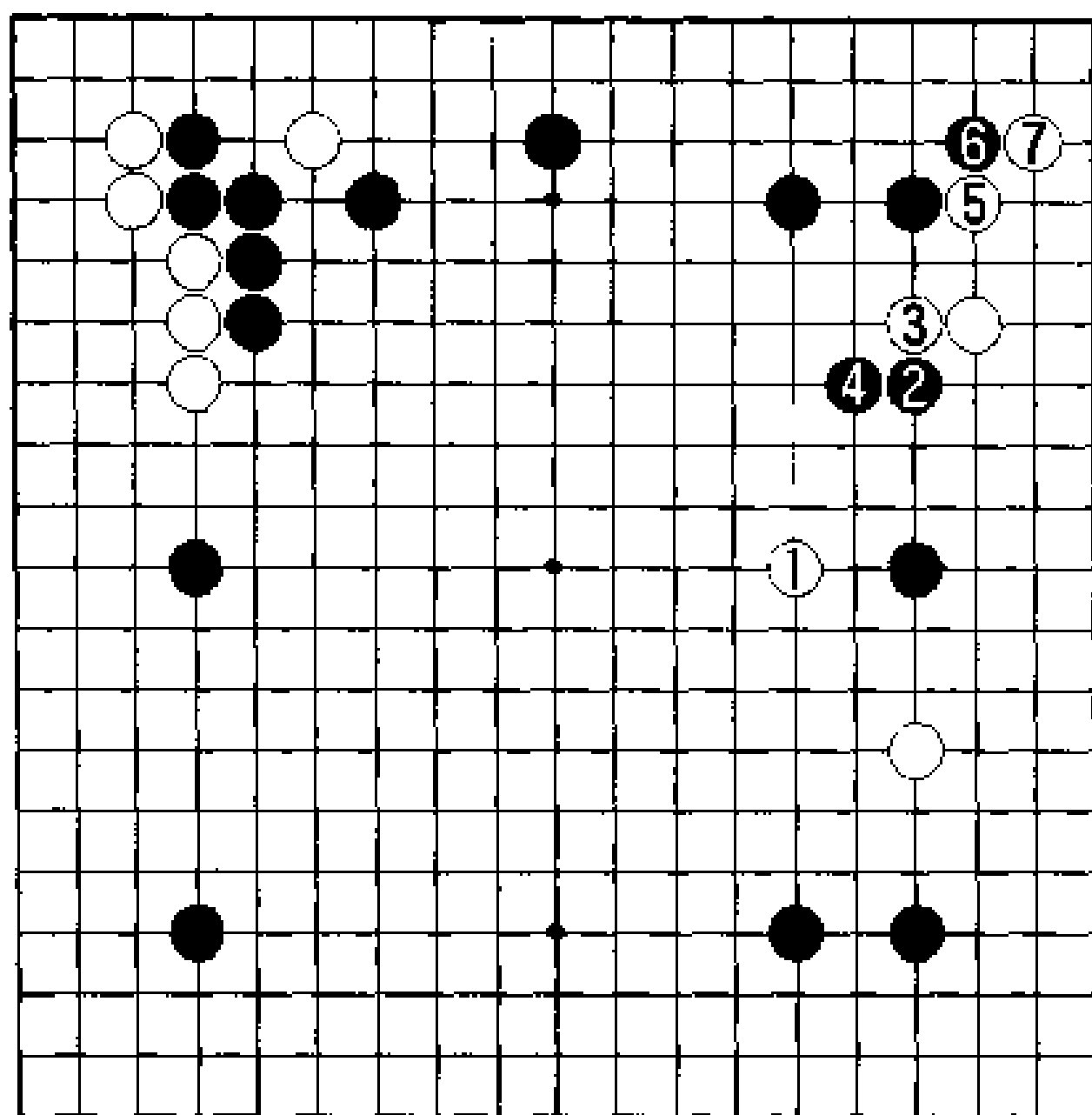


图 2-23

(图 2-23) 这是一盘让六子棋的局面。

白 1 镇，是让子棋的常用手法。黑 2 尖冲，有力，白 3 贴，黑 4 长。

白 5、7 托后连扳，企图就地做活。此时，面对白的无理手，能不能给白一网打尽呢？请仔细考虑一下。

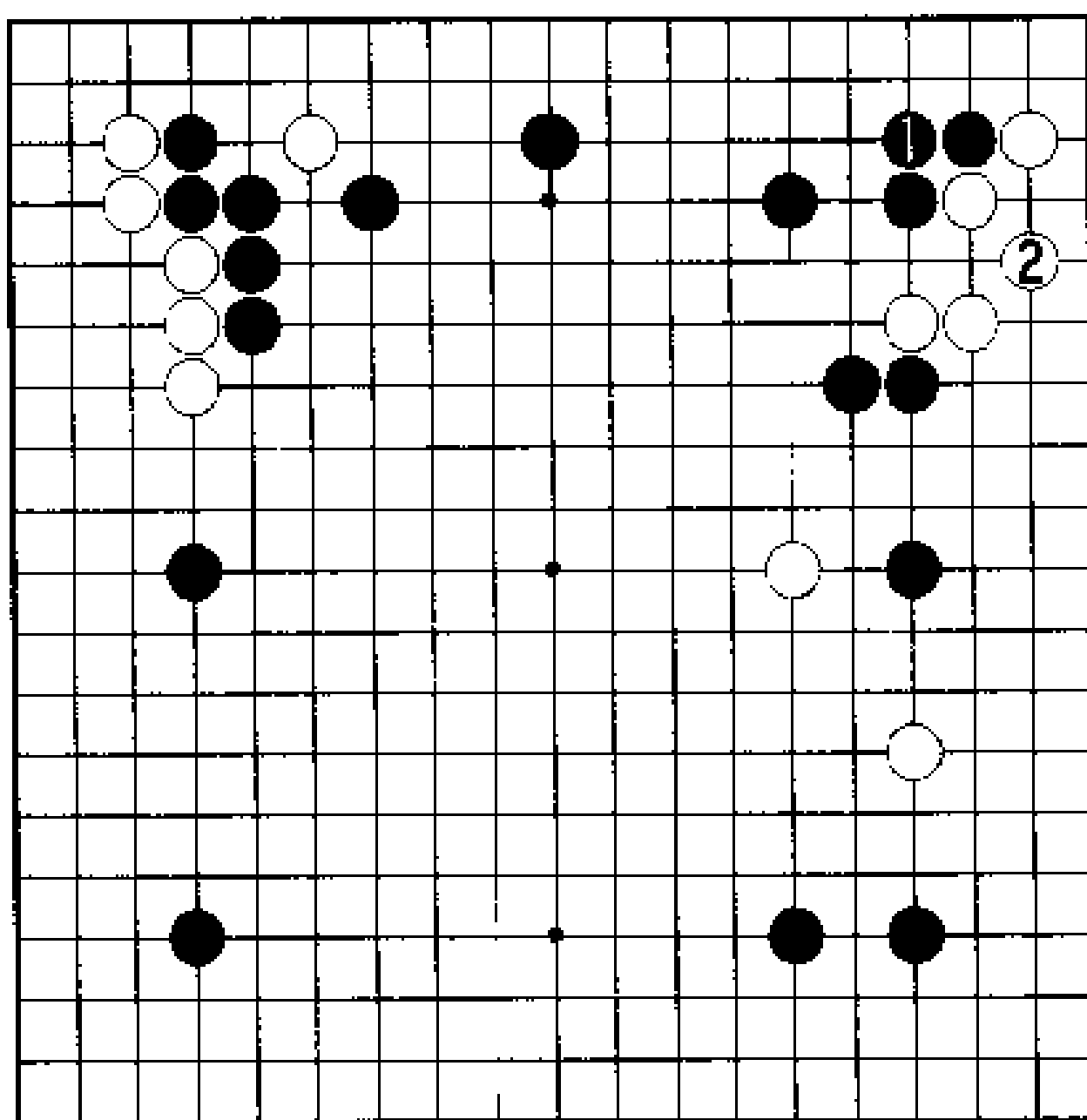


图 2-24

(图 2-24) 黑 1 粘，太过于老实，没能充分发挥己方子多的优势，是一种惧怕高手的表现。

白 2 虎一手，基本已成活形，黑不能满意。

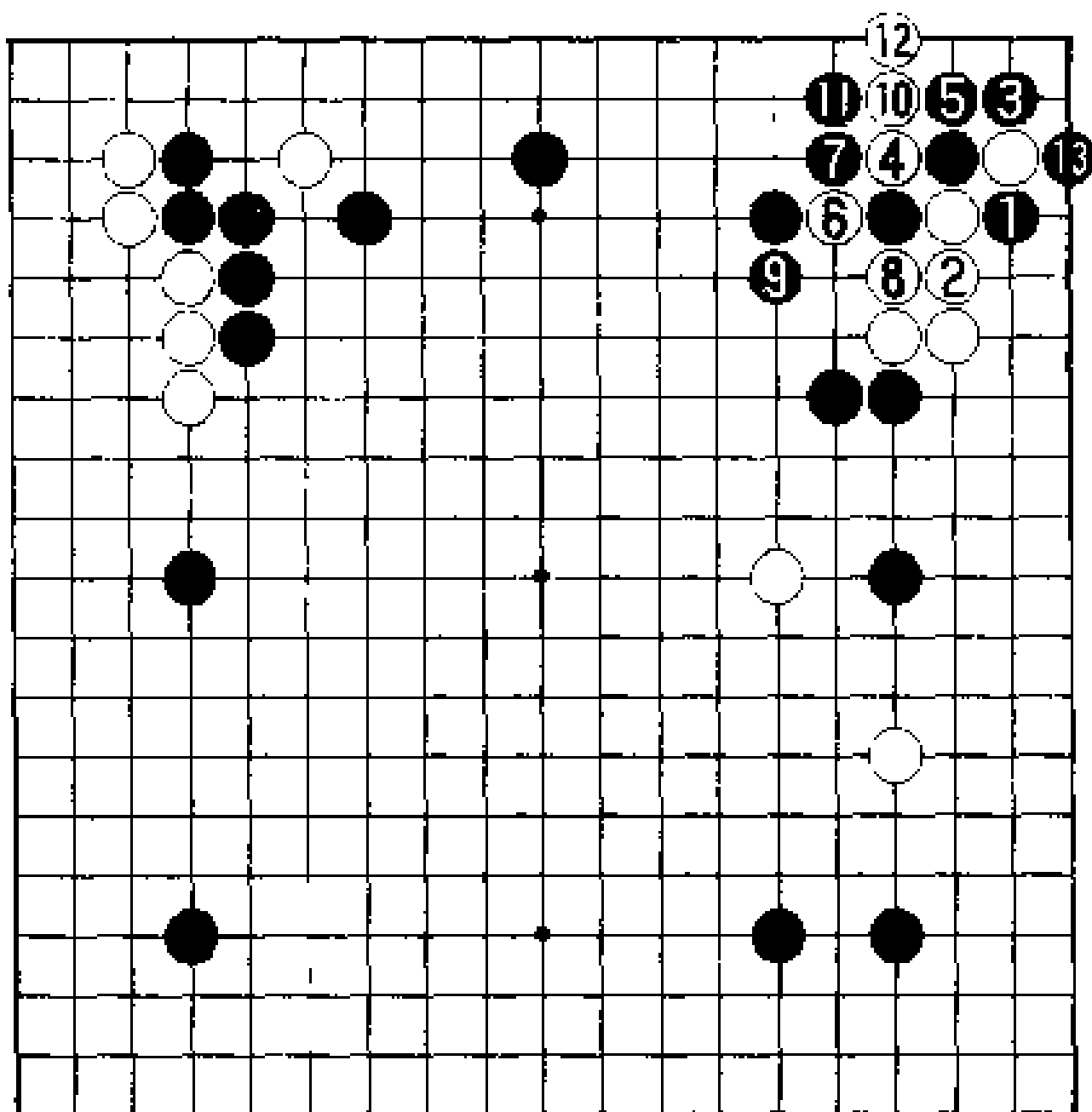


图 2 - 25

(图 2 - 25) 黑 1、3 断吃白一子的手段相当严厉。在让子棋中，很少看到有人这样下，这大概就是下手怕高手的心理作祟。

白棋只好 4、6 断打。黑 7 断打、再 9 位长出是最强手，白 10 如冲下，则黑 11 与白 12 交换一手后再 13 提一子，角上黑棋活定，而白棋却找不到眼位，自然大崩溃。

黑 9 如于 10 位渡过，则白在 9 位虎，黑棋前功尽弃。

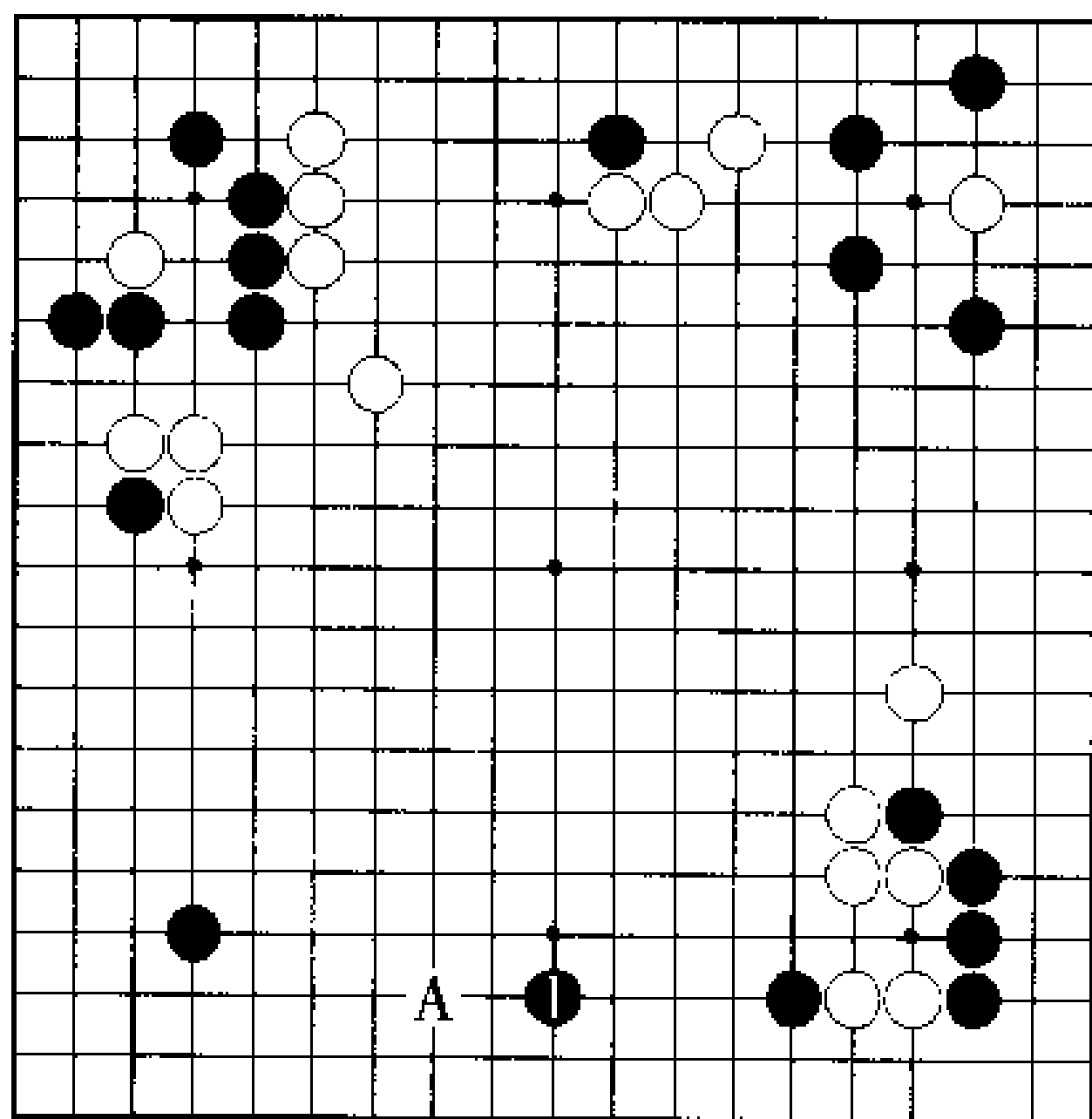


图 2-26

(图 2-26) 黑 1 拆，稍感有些无理，这样说各位都知道白棋的下一手了。黑 1 在 A 位拆是正确的下法。

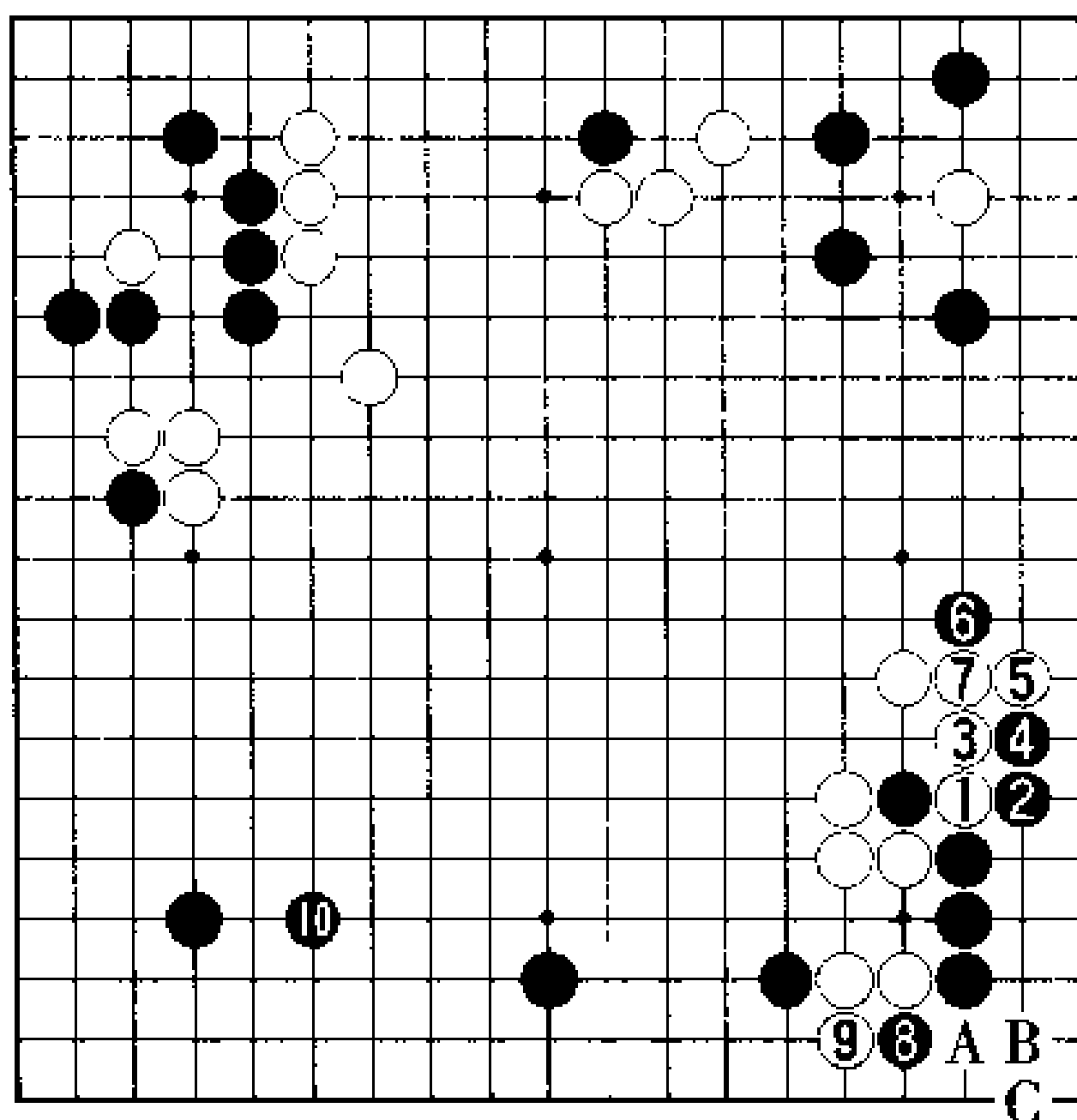


图 2-27

(图 2-27) 白 1 断打，虽是厚棋，但此际过缓。
 黑 2 以下至白 7 势成必然，黑 8 先扳用心良苦，此手如不下，则白棋在必要时有 A 位扳，黑 B、白 C 的打劫手段。
 黑先手走到 10 位跳补的绝好点后，黑十分满意。

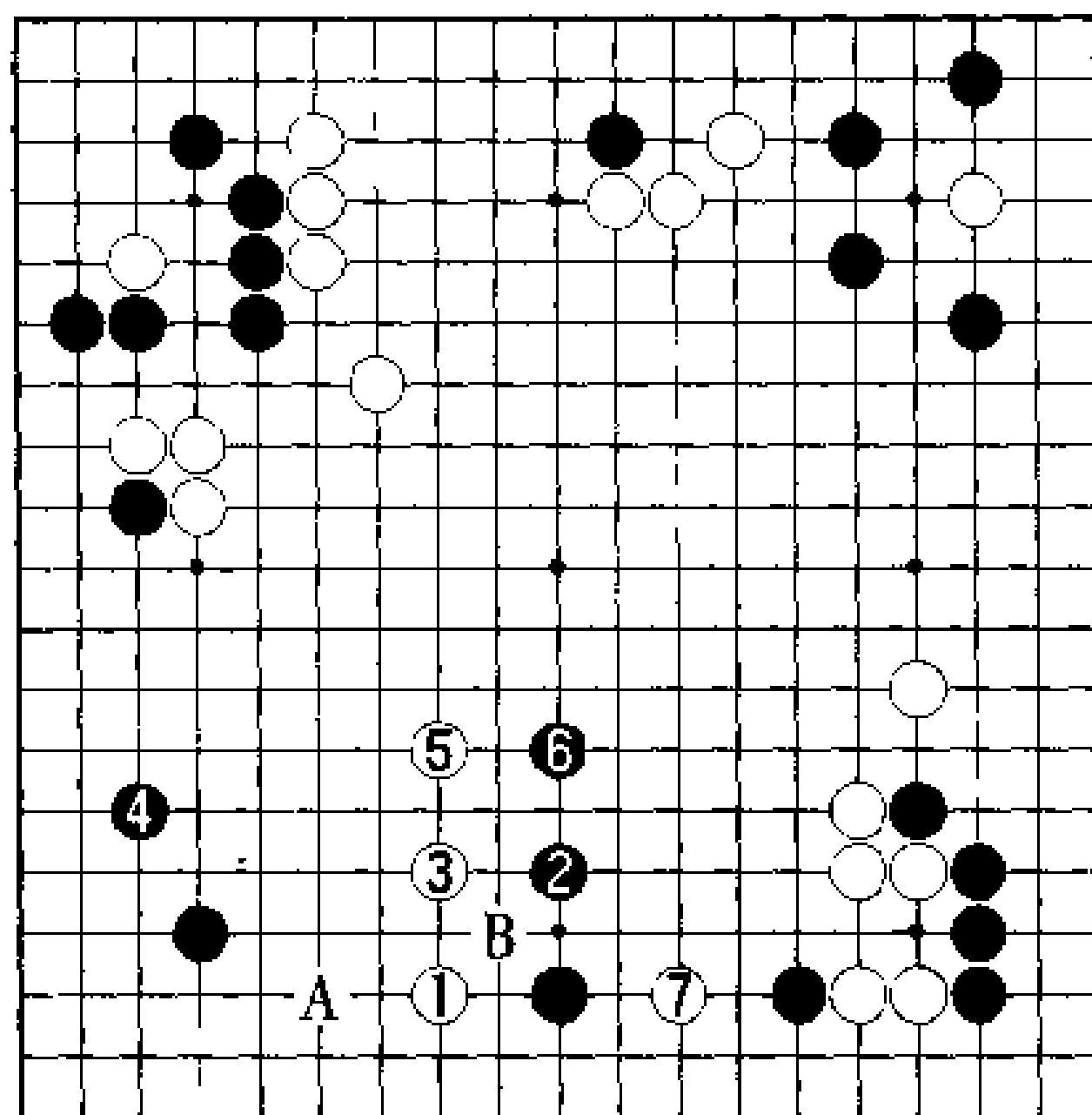


图 2-28

(图 2-28) 白 1 打入，严厉。这不是单纯的打入，而另有攻击右边黑一子之意。

黑棋只好 2 位跳，白 3 也跟着跳，以下至白 7 夺根攻击，白充分掌握全局的主动权。黑 2 如在 A 位逼，则白 B 位尖攻。

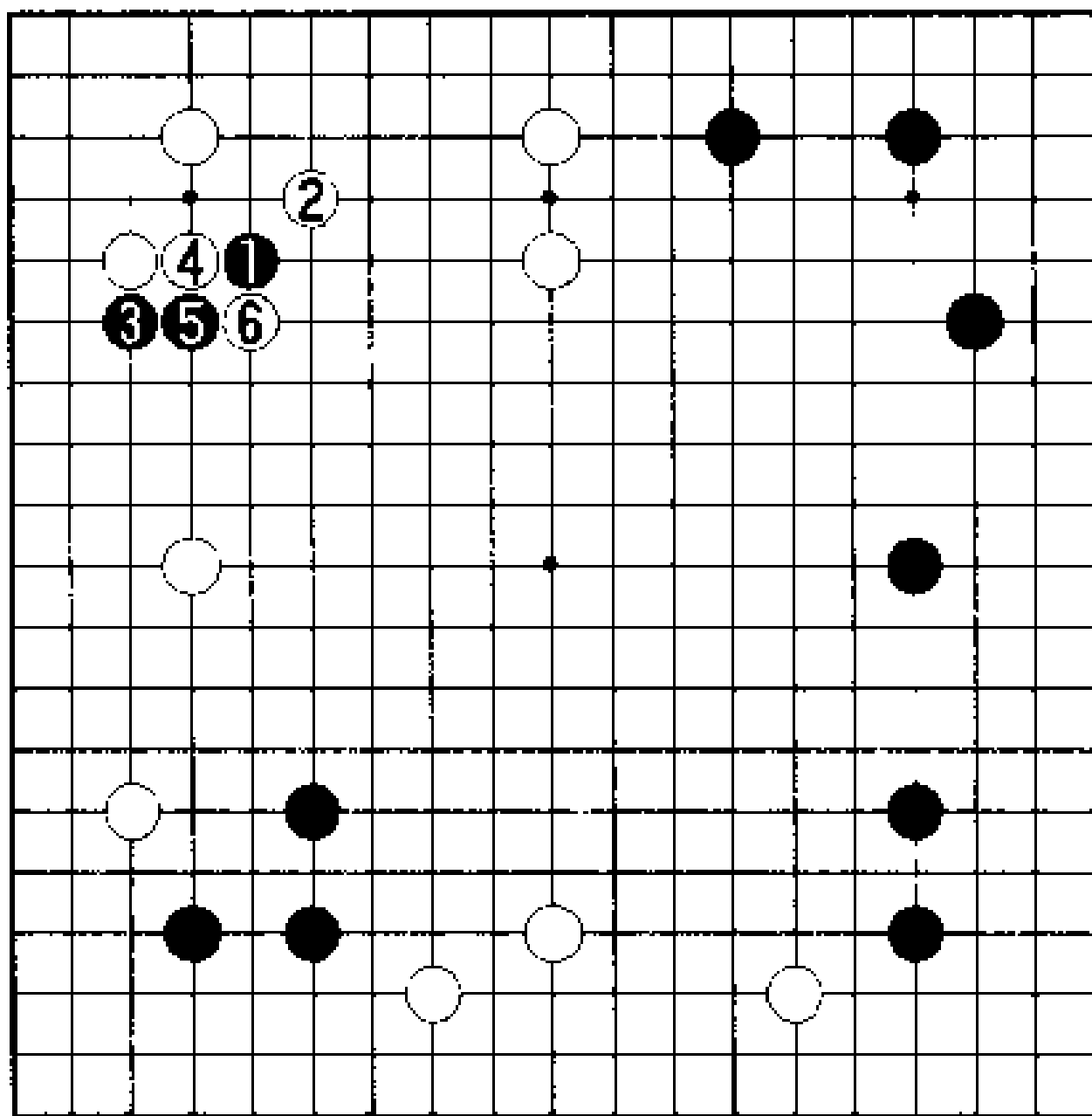


图 2-29

(图 2-29) 对黑 1 的侵消，白 2 飞正常。黑 3 靠是腾挪的手筋，白 4、6 顶断是无理手，这种下法在业余棋手的对局中常见到。因怕被顶断，不少人不敢下黑 3 靠。其实，应欢迎白顶断。那么，黑应如何应对呢？

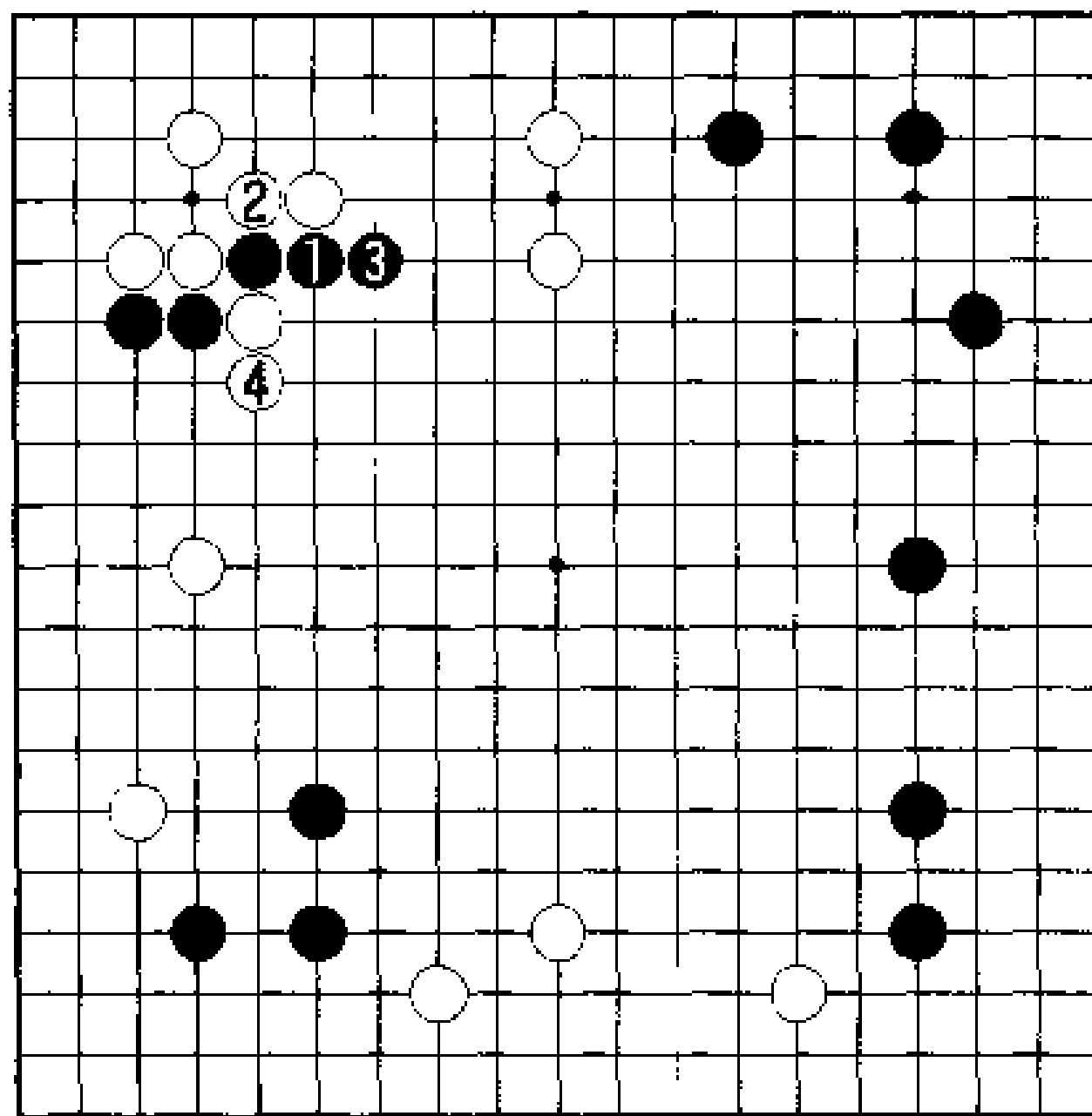


图 2 - 30

(图 2 - 30) 黑 1 长出实属勉强，这是一种自恃实力强大的傲慢态度。被白 2、4 分断后，总有一块黑棋要被吃掉的。这样，正符合对方的心愿，使无理手变成了强手。

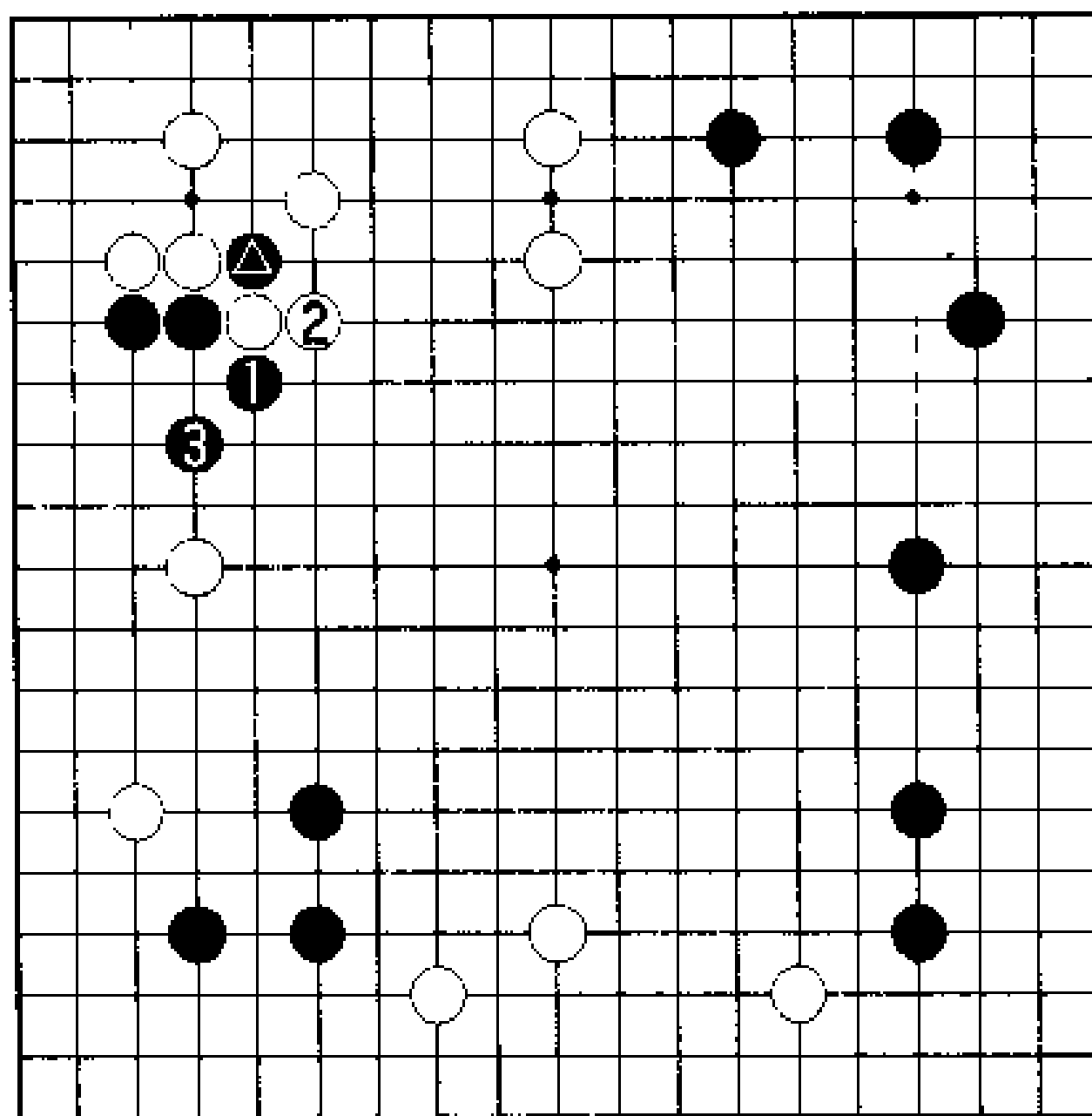


图 2-31

(图 2-31) 黑之所以欢迎白棋顶断，因为这样便可以更好地施展腾挪手段了。

黑 1 打吃，然后再 3 位虎，把黑●一子弃掉是正确的判断，白已无法对黑攻击了，黑充分。

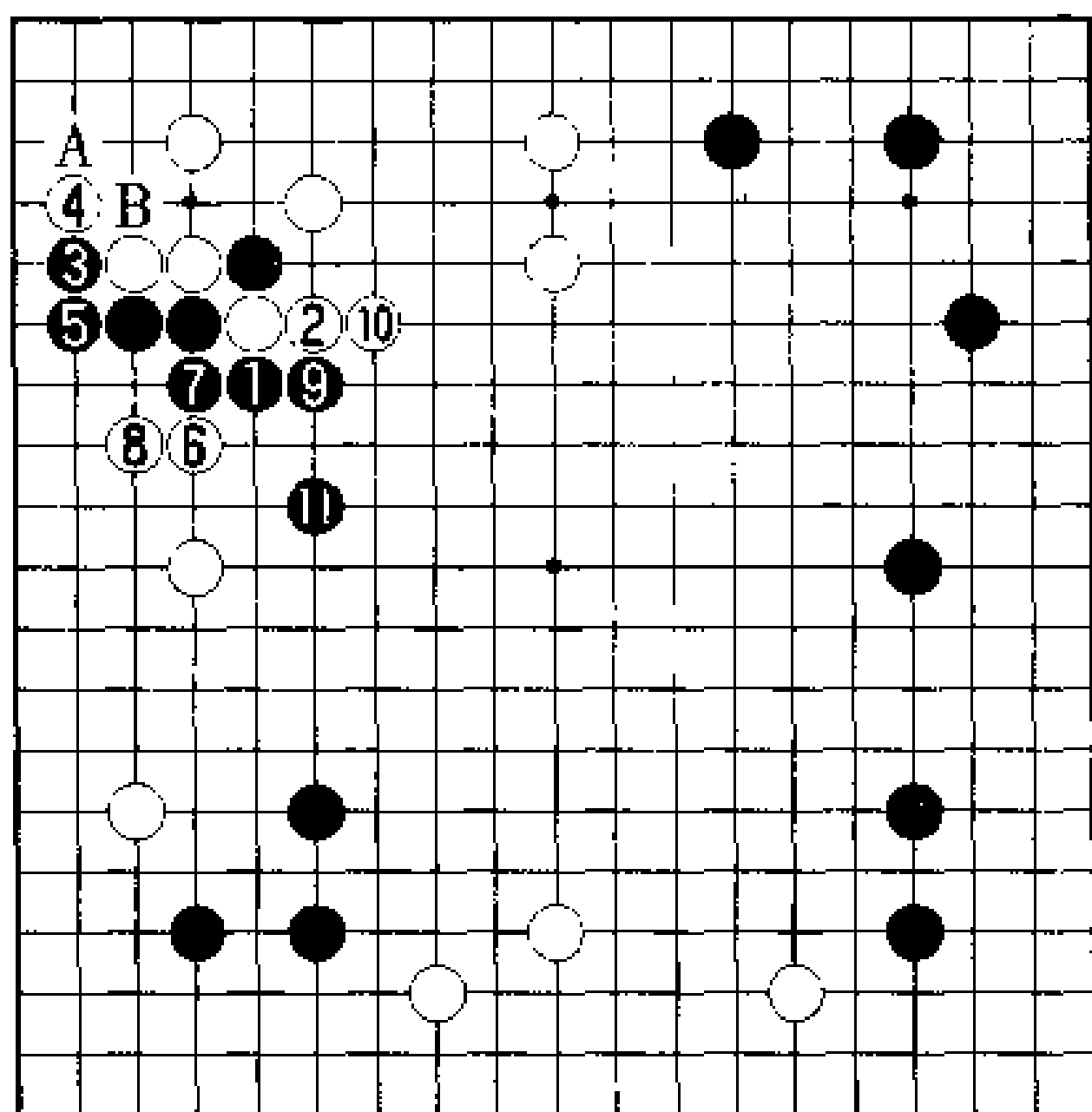


图 2-32

(图 2-32) 前图黑 3 虎于本图 3、5 扳粘，来势更凶猛。不用说，在这之后，可以看到黑 A 夹或 B 断的余味。当白 6、8 时，黑以 9、11 应对，黑棋更充分。

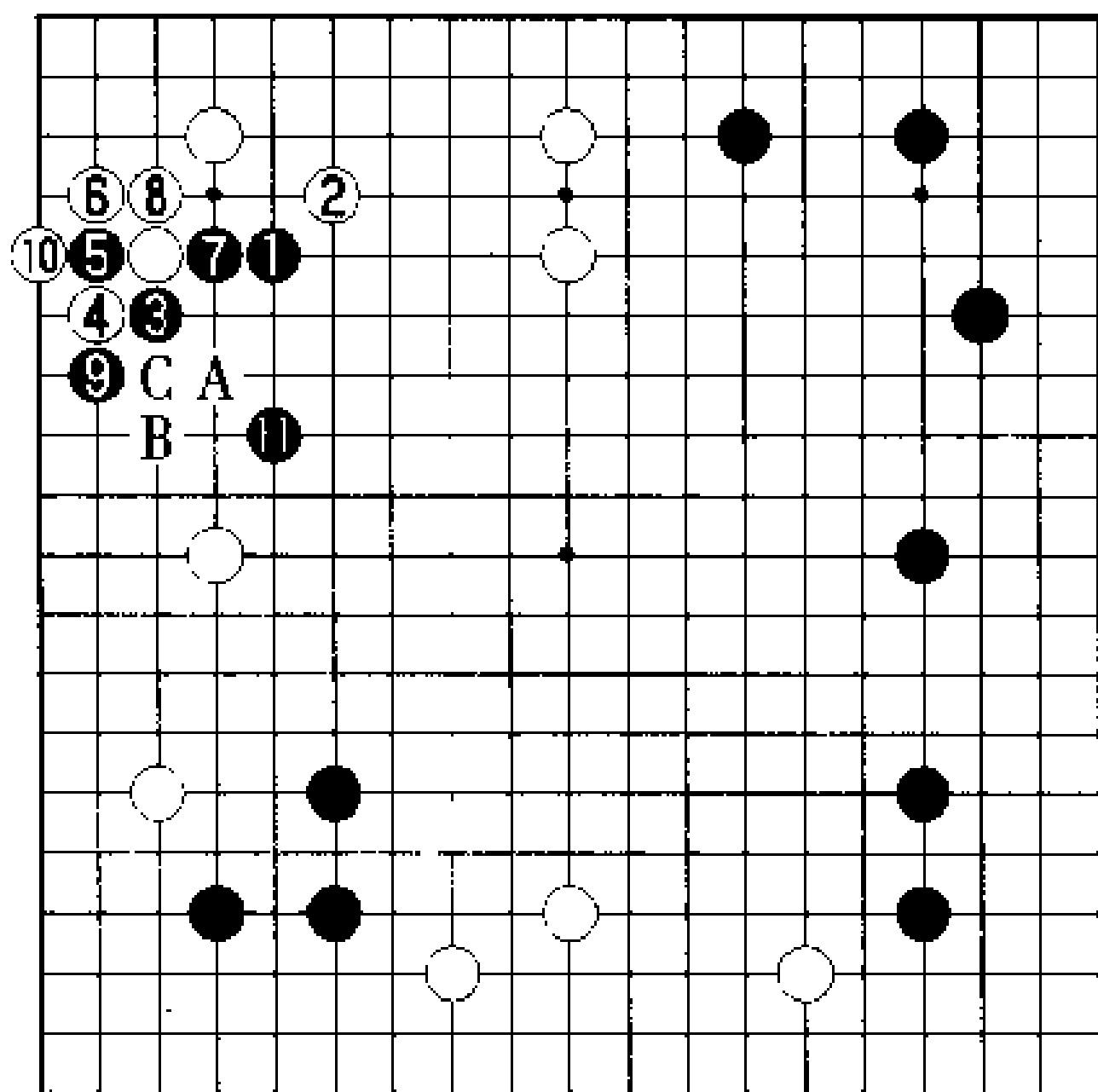


图 2-33

(图 2-33) 对黑 3 靠，白 4 下扳是常识。黑 5 断，是腾挪的手筋。

以下至黑 7 打时，白 8 如接，则黑 9 再打，然后在 11 位整形是好手。因为是在白棋的势力范围内，黑棋不宜下得过重。黑 11 如下在 A 位，那么白 B 刺，黑 C 接，黑棋就变重了。黑 11 后，白如 C 位断打，则黑 B 位反打是关键。

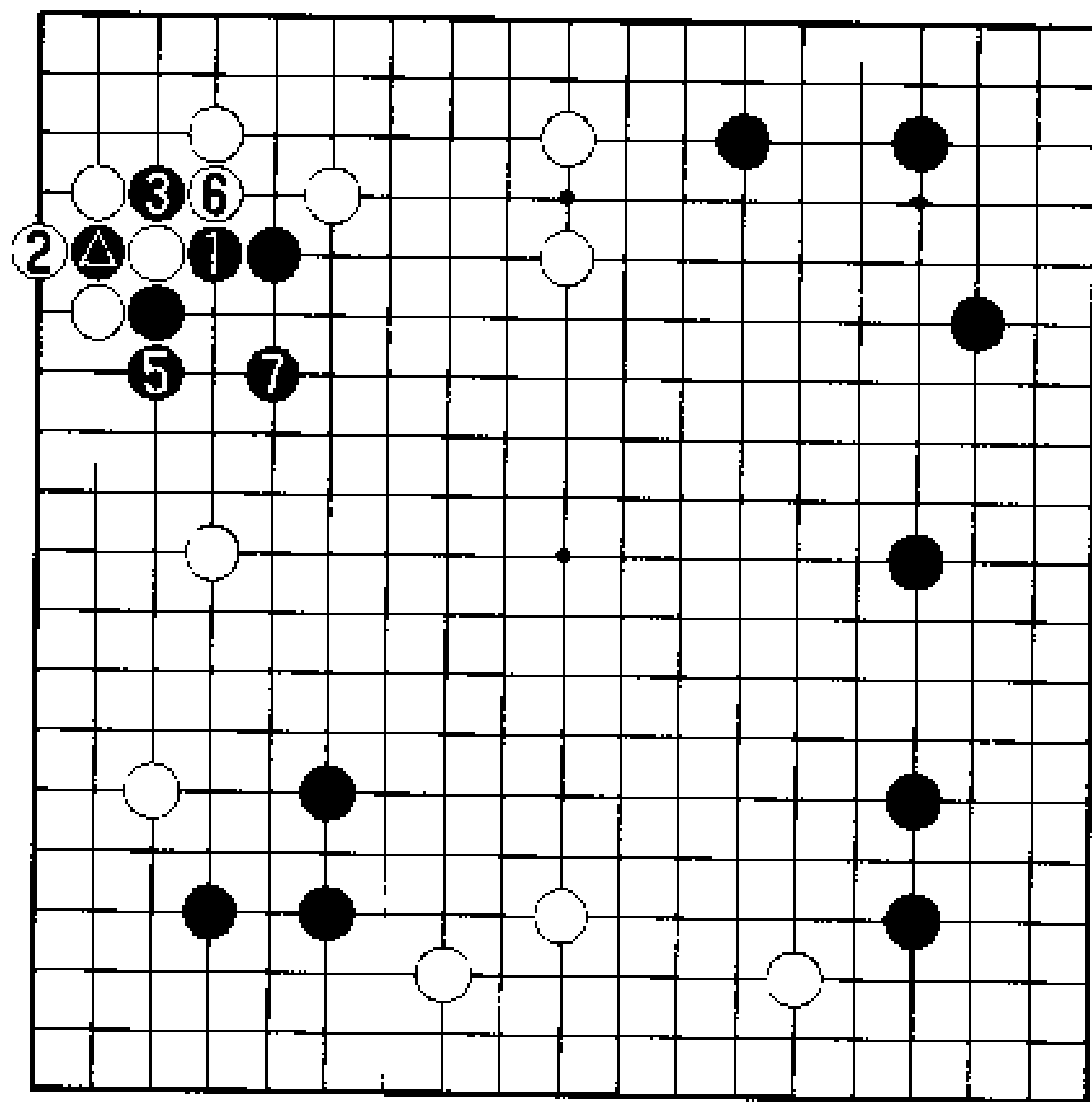


图 2-34 ④ = ●

(图 2-34) 前图白 8 如改在本图 2 位提, 则黑 3 打, 白 4 接, 黑 5 长后, 白 6 只能补, 黑再 7 位跳方形成好形, 这是双方的必然着法, 黑充分。

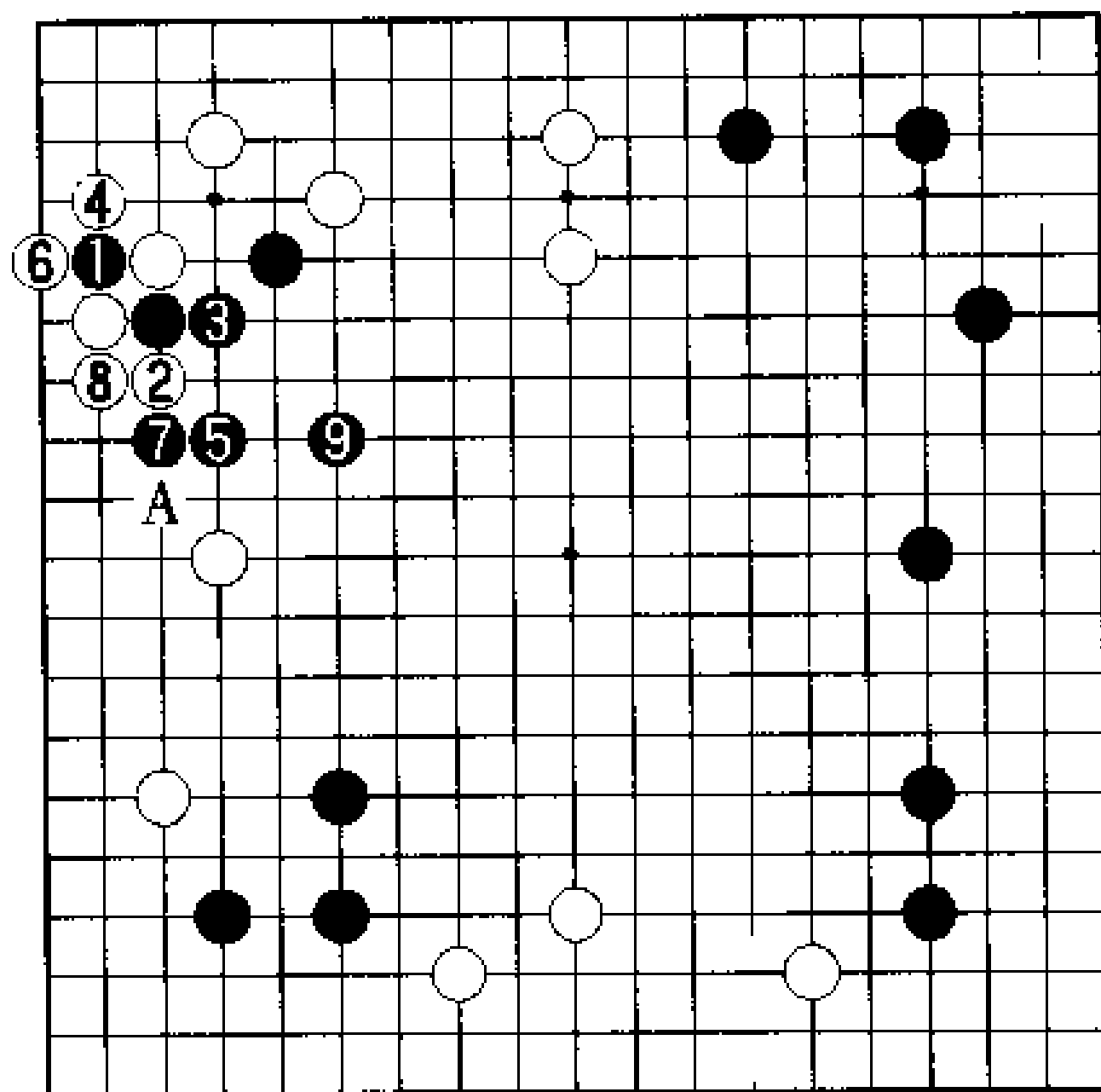


图 2 - 35

(图 2 - 35) 对黑 1 断，白如 2、4 打吃怎么样呢？

黑 5 单跳是好手，白 6 提本手，黑 7 与白 8 交换一手后再 9 位跳，黑轻灵。白 6 如在 7 位爬俗手，黑在白 8 位处先手打后、再 A 位扳，白棋大恶。

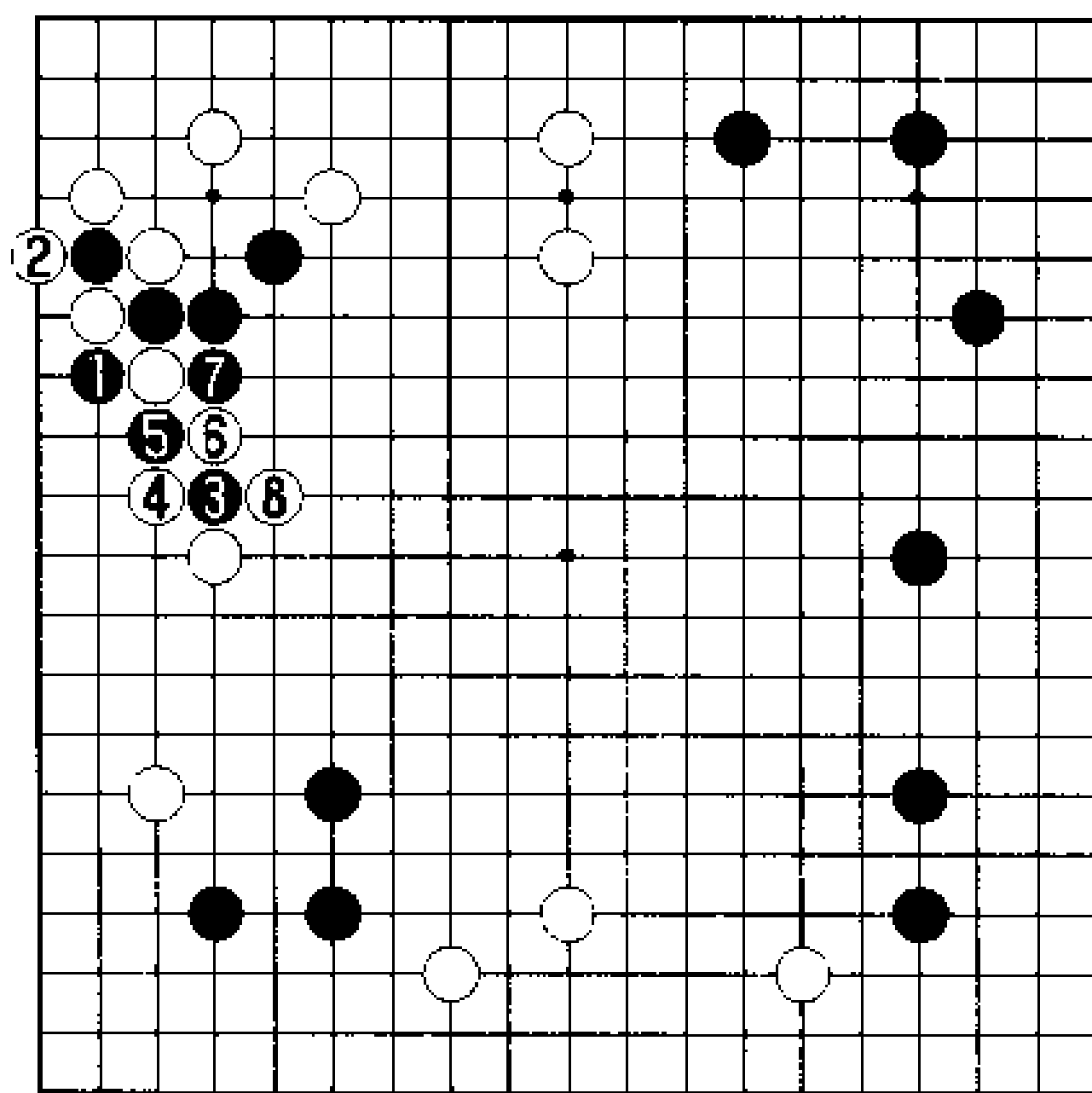


图 2-36

(图 2-36) 黑 1 先打、再 3 位碰，确实是局部的腾挪手筋，但在此时却不适用。

白 4 扳，以下至白 8 提成必然。白在外边提一子很厚，而且整个黑棋处于被攻状态，黑棋失败。

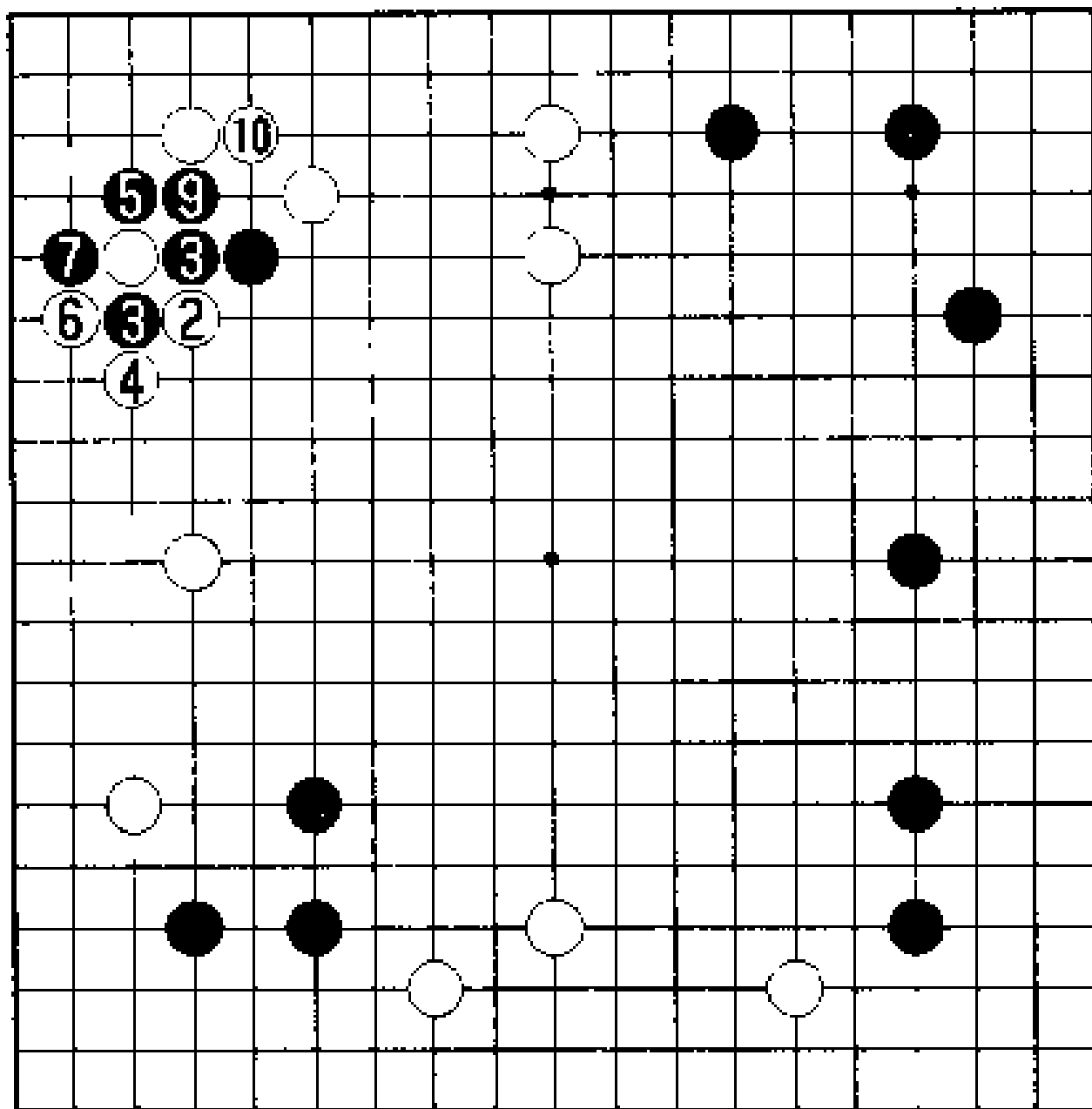


图 2-37 ⑧ = ①

(图 2-37) 对黑 1 靠，白 2 扳出，肯定是从攻击黑总体出发的。但是，在角上白会先受到大损失，所以，白选择这个下法必须慎重从事。

黑 3 断，以下至白 10 止，白在实利上受到很大损失，对黑攻击并没什么把握，白不好。

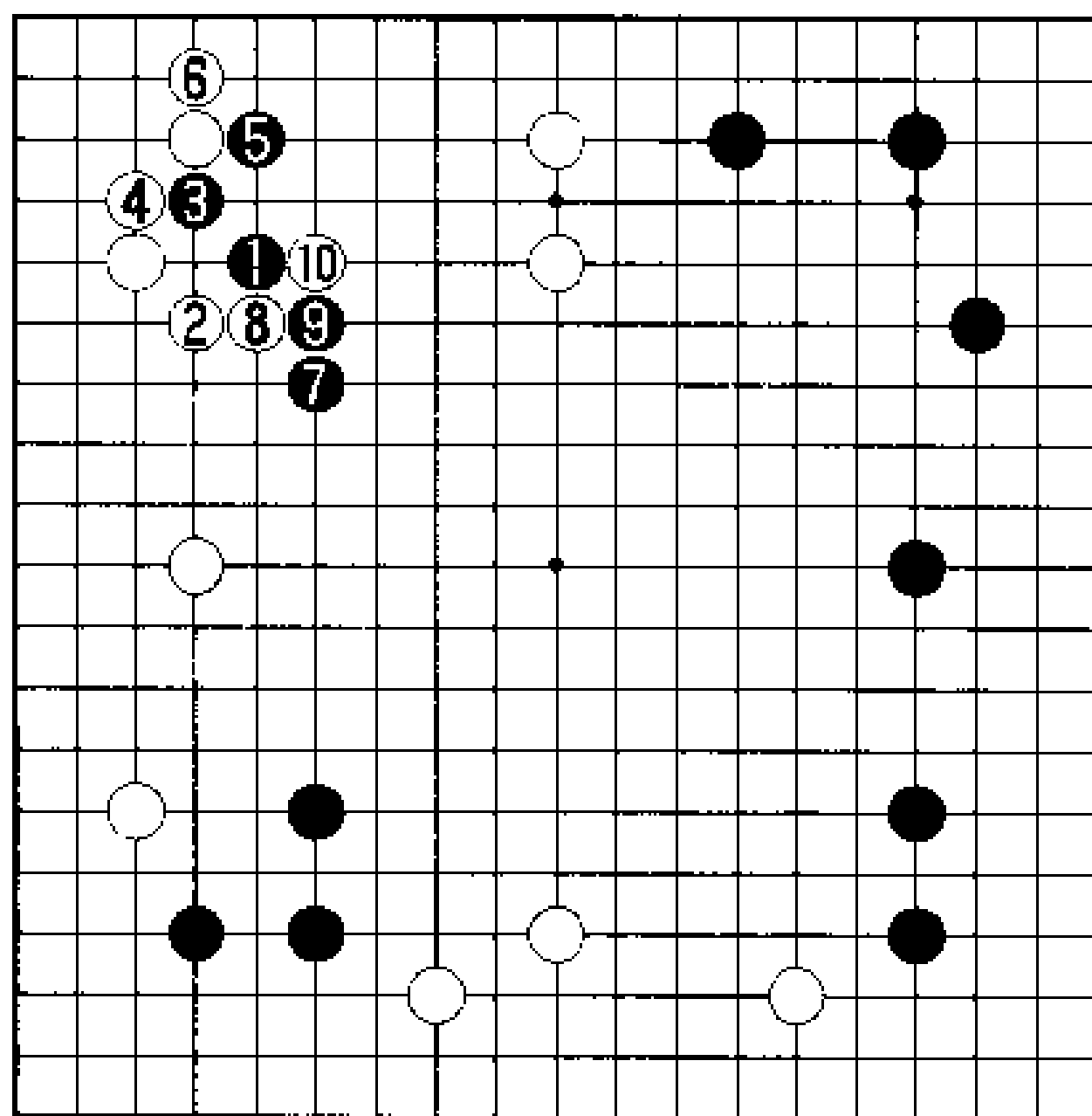


图 2-38

(图 2-38) 黑 1 侵消，白 2 尖，黑 3 以下至 7 飞，这是常见的下法。现在，白 8 冲、10 断，明显是无理手。那么，黑应采用什么法呢？

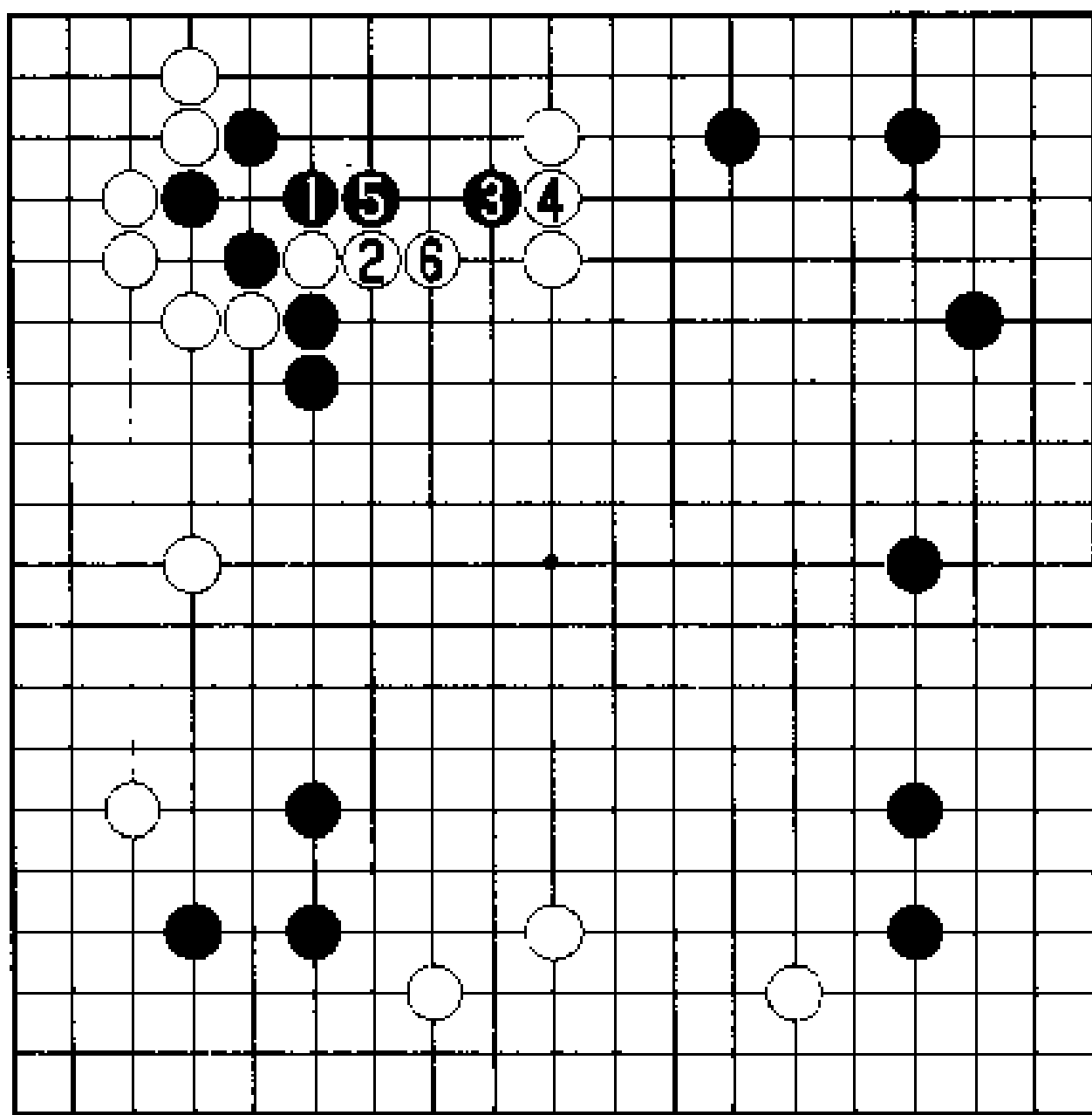


图 2 - 39

(图 2 - 39) 黑欲救出三个残子，这正是白所期望的下法。

黑 1 至 5 企图想把上边三子救活，但拼死挣扎也无济于事。

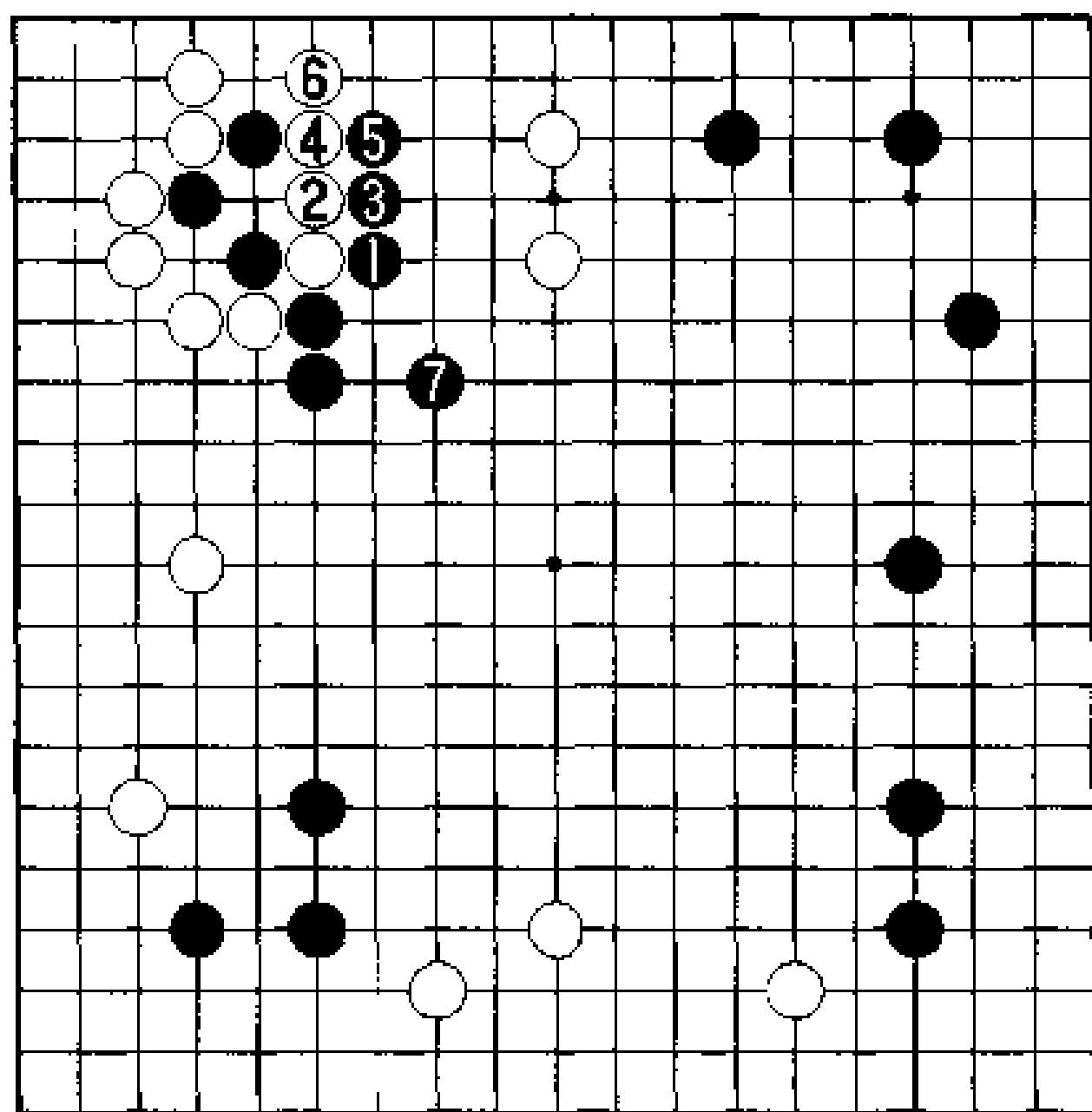


图 2 - 40

（图 2 - 40）因黑三子已经起到了侵削白地的作用，所以它们是残子。况且这又是在白的势力范围内作战，黑应下得轻些。对白冲断，黑应持欢迎态度。

黑 1 打是正确的判断，然后再 3、5 先手利用，让白吃住黑三个残子，至黑 7 整形后，上边的两个白子就变得孤立无援了，白大失败。

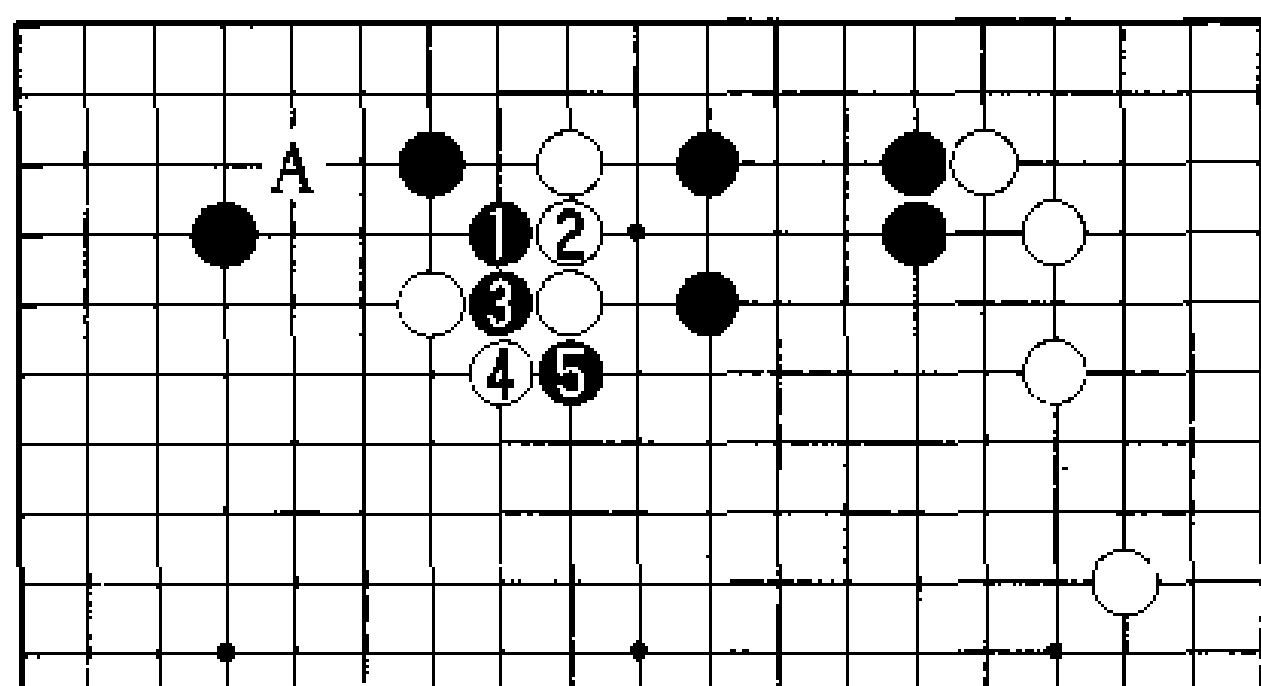


图 2-41

(图 2-41) 黑 1 先刺，然后再 3、5 冲断，这是典型的无理手。在职业棋手中很少看到使用这种手段，可是在业余棋手中使用者却不在少数。读者在对局中也会不止一次地遇到过这种情况。黑 1 在 A 位尖是正确的下法。

从全局来看，这种不高明的刺断是不好的，因为它是下在对方子的内侧。现在，请大家考虑大体上应如何对付黑的俗手？不要被这种手段所迷惑，所困扰。

(图 2-42) 白 1、3 平庸地打出来，这种下法未免太俗了，对黑来说无压力感。

黑 4 以下至 6 长出，黑无理手获得成功。

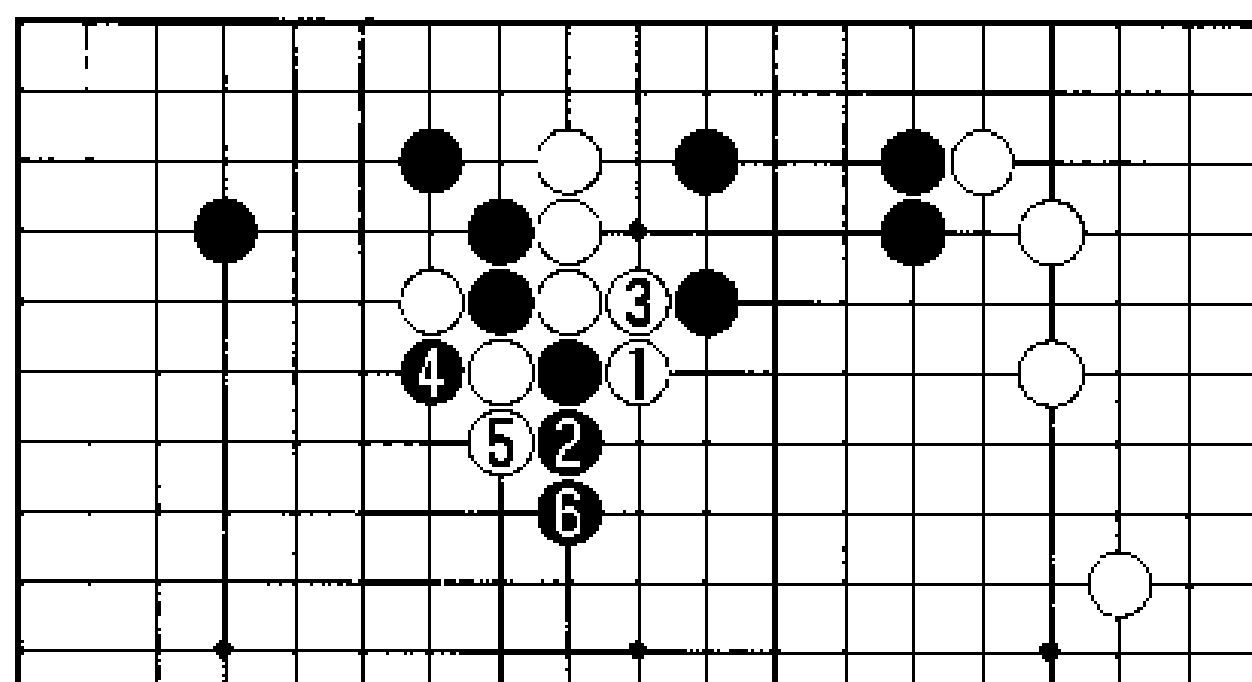


图 2-42

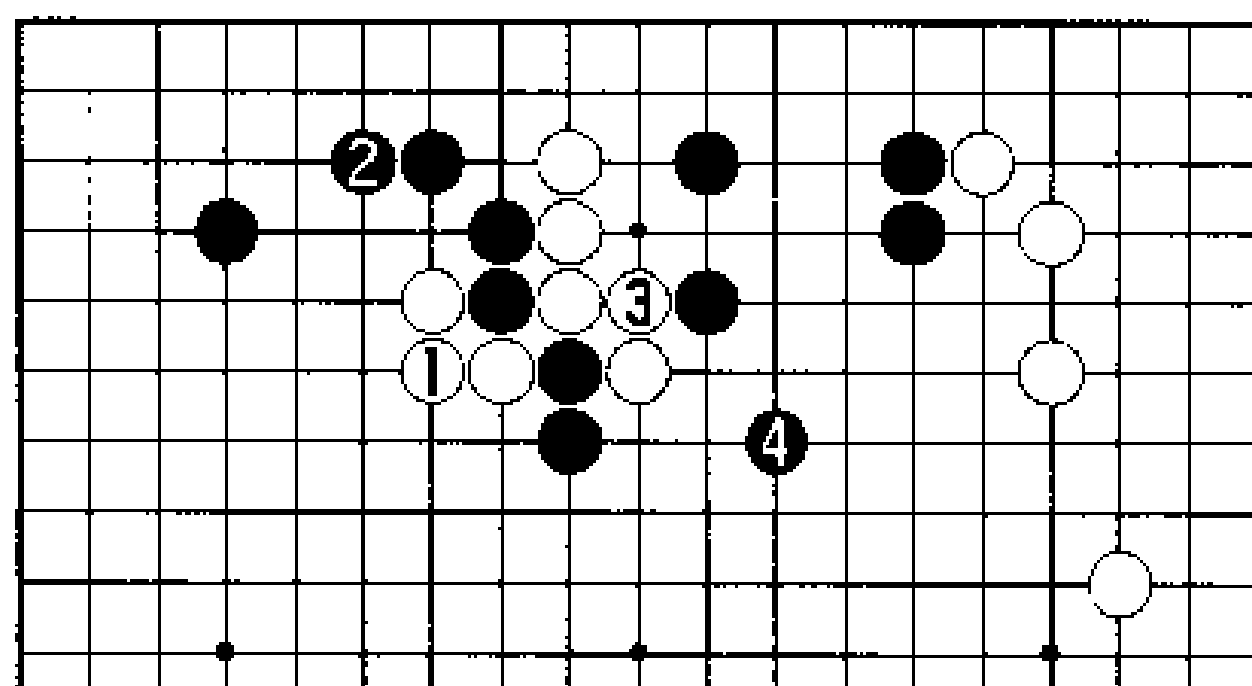


图 2-43

(图 2-43) 前图白 3 如改在本图 1 位先粘，黑 2 并补是好棋。

以下至黑 4 飞，白的结果仍然大恶。

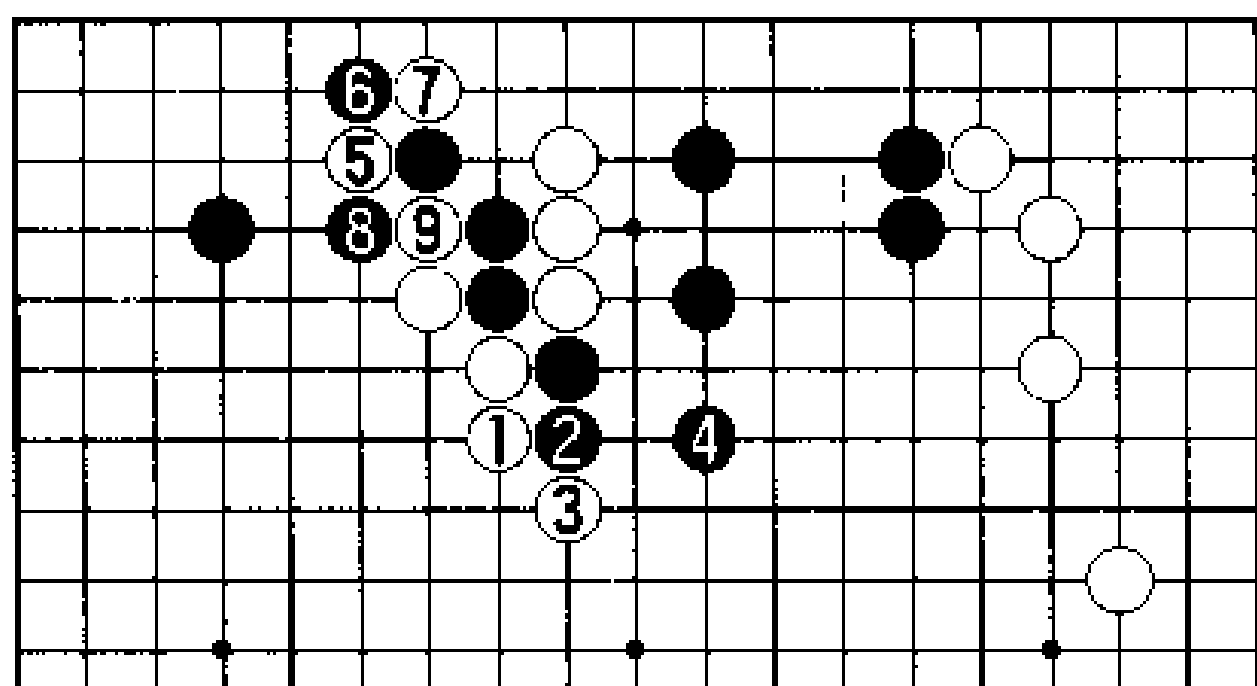


图 2-44

(图 2-44) 白 1 在此稳健地长是好手。黑 2 贴时，白 3 先扳，黑 4 防守也是没办法的一手。

白 5 靠后、再 7 位断，是最基本的著名手筋，这样可一举粉碎黑的无理手。至白 9，黑两子棋筋被吃，黑大崩溃。

黑 6 如于 7 位立，则白 9 先打，再 6 位挡，黑仍不行。

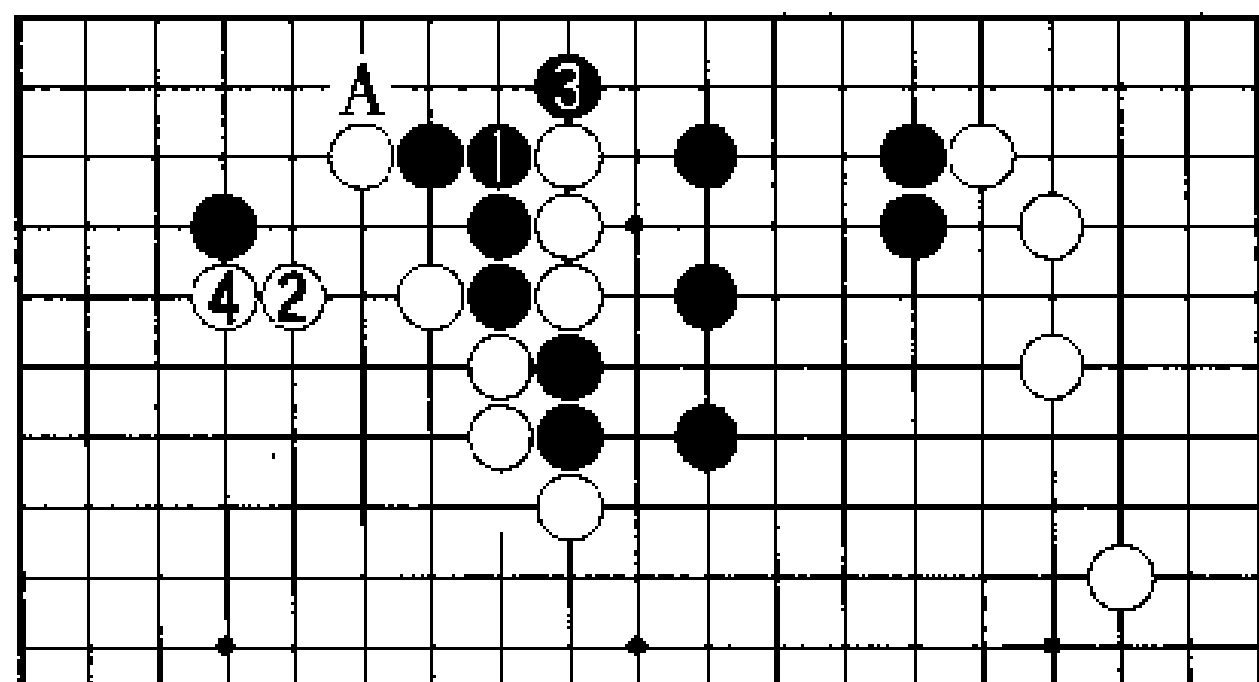


图 2-45

(图 2-45) 黑如 1 位团，这是最强硬的反抗手段。

白 2 跳简明，黑 3 扳，白轻灵地弃掉三子，于 4 位挡



下，巧妙地控制了大局。将来，白A位立具有先手意味。

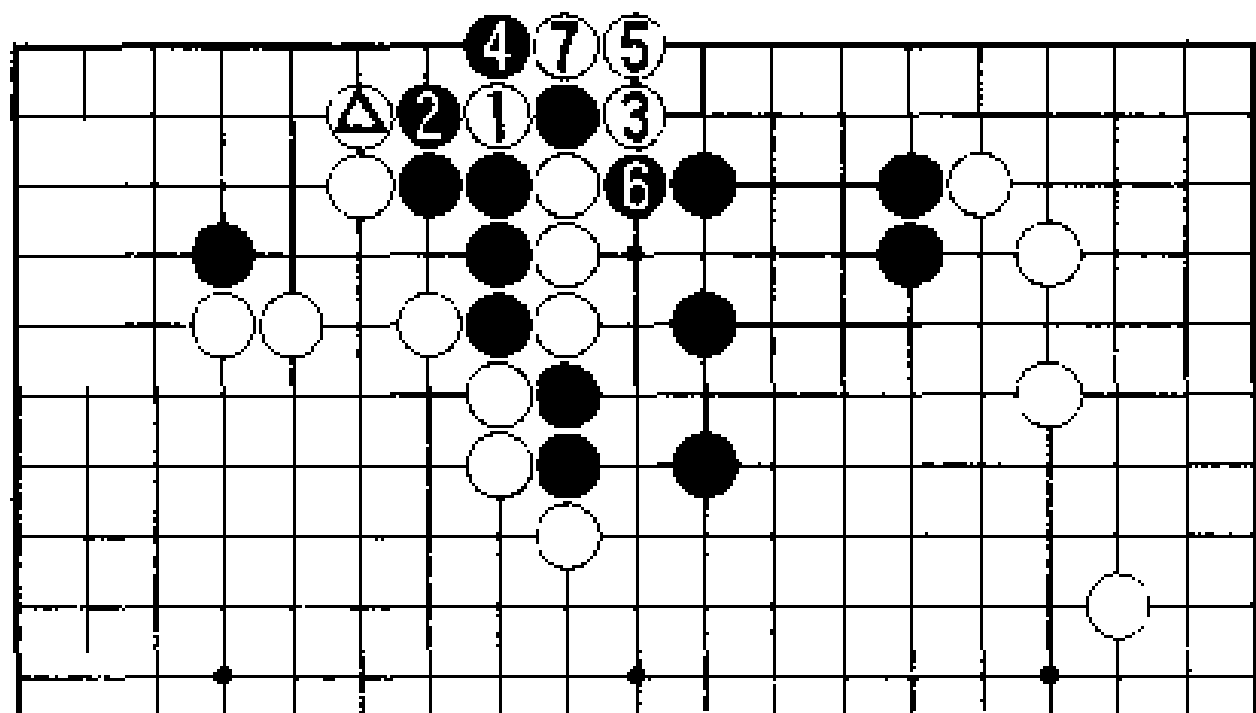


图 2-46

(图 2-46) 假如白△立后，黑脱先。则白1断是手筋，这样可使黑气变紧。

黑2只能打吃，以下至白7形成“无忧劫”，黑不行。

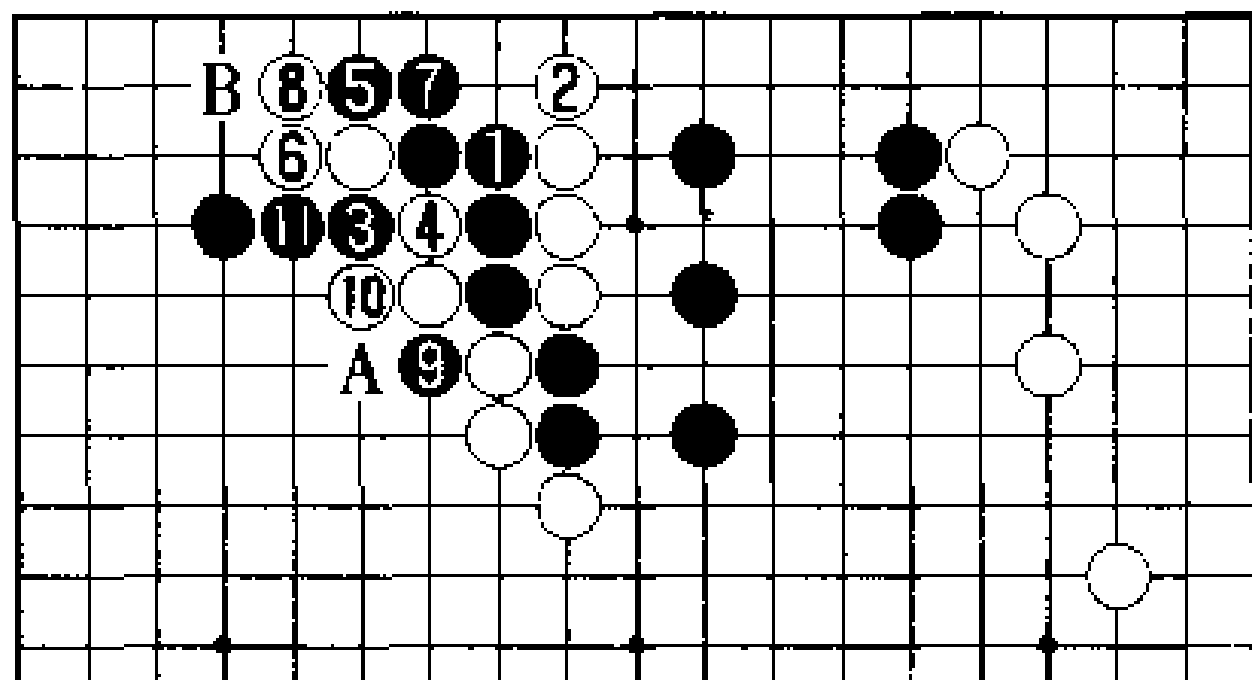


图 2-47

(图 2-47) 黑1团时，白如2位立如何呢？

黑有3至7时的抵抗好手，白不能成立。对白8拐，黑9打后、再11位接是绝好的次序，以下A和B位两点成见

合，白大崩溃。

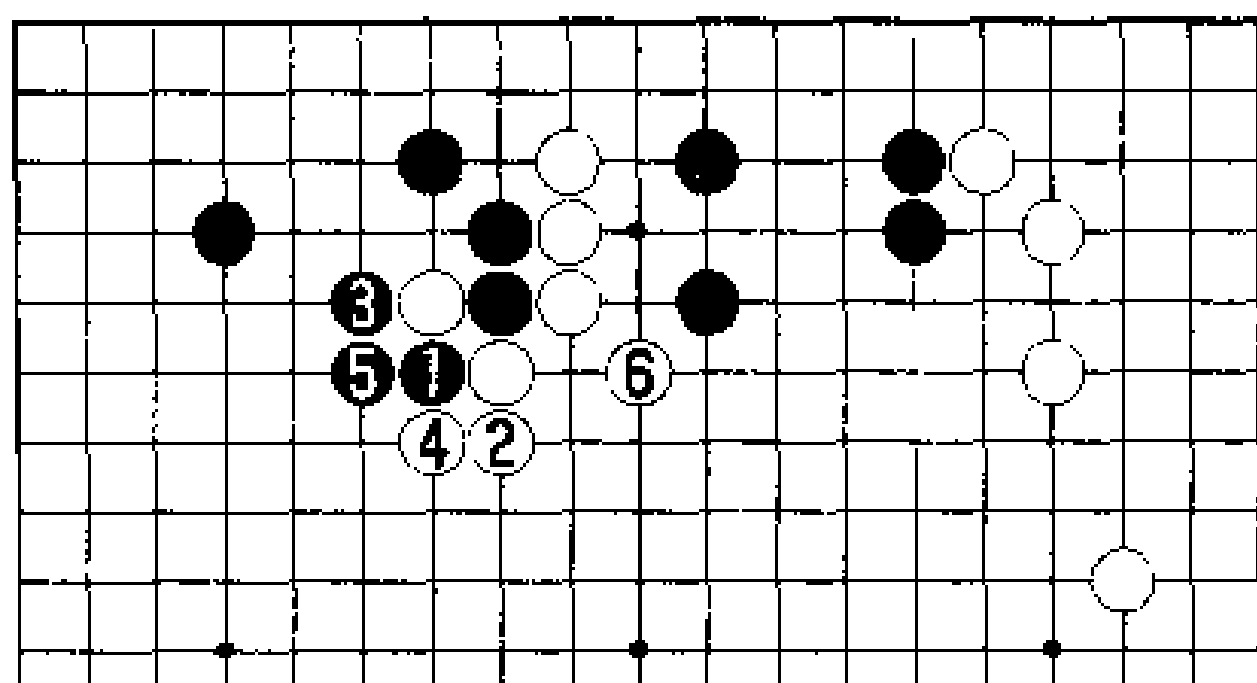


图 2-48

(图 2-48) 黑 1 如改断这边，作用仍不大。

白 2 长，好手，以下至白 6 虎补。黑吃白的一子毫无意义，反而使白总体姿态整齐，不论何时都可向黑右边进攻。

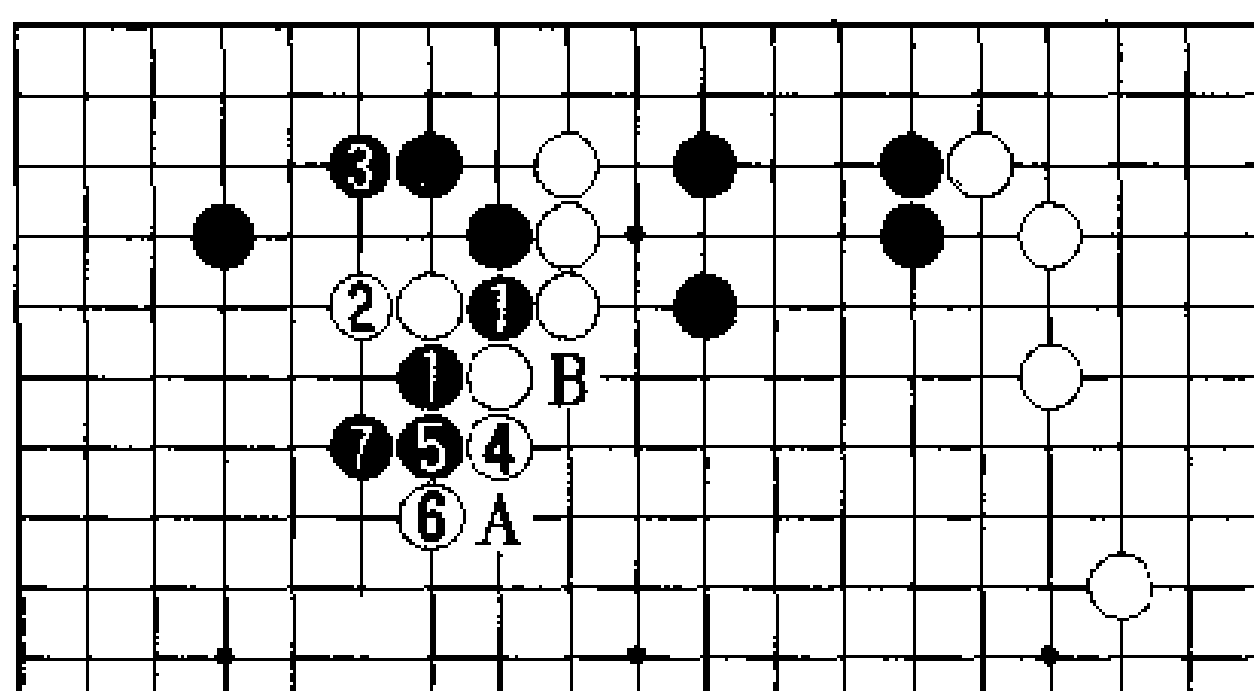


图 2-49

(图 2-49) 对黑 1 断，白如 2 位长出也是笨重的走法。可是很多具有中级水平的业余棋手，却意外地在这种小地方



开始了混战。这种走法的共同缺点就是方向错了。

黑3补必然，以下发展至黑7的局面，对白来说太不简明。因为有A、B断点，现在白只有补断了。

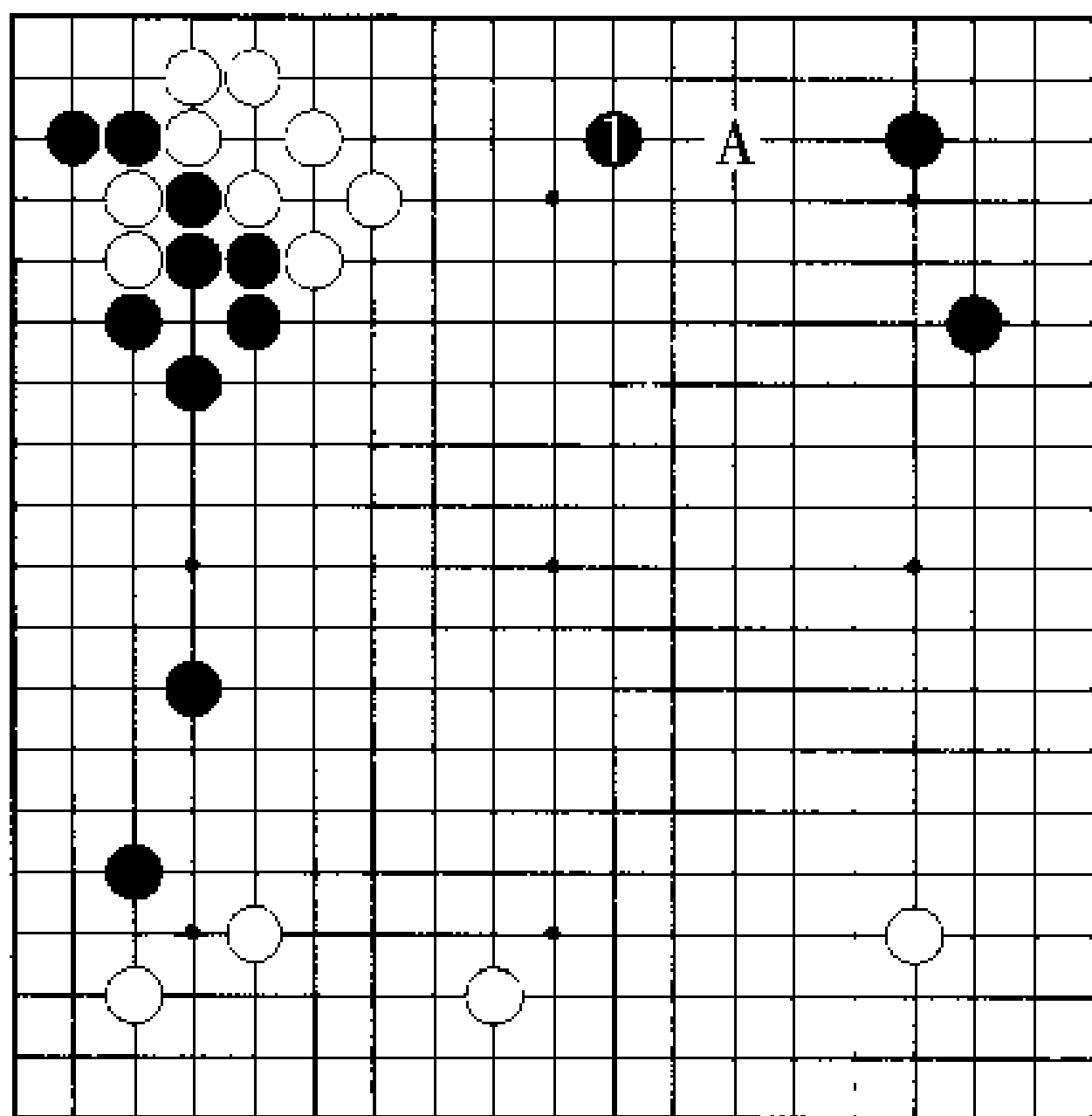


图 2-50

(图 2-50) 如图，白棋左上方的厚势如同铁壁。对这样的厚势，应该尽量离其远些才好。围棋有“不要靠近厚势”的格言。所以，现在黑1拆的位置明显无理，应在A位拆二才是正确的。

那么，面对黑的无理手，白应怎样下是一目了然的。

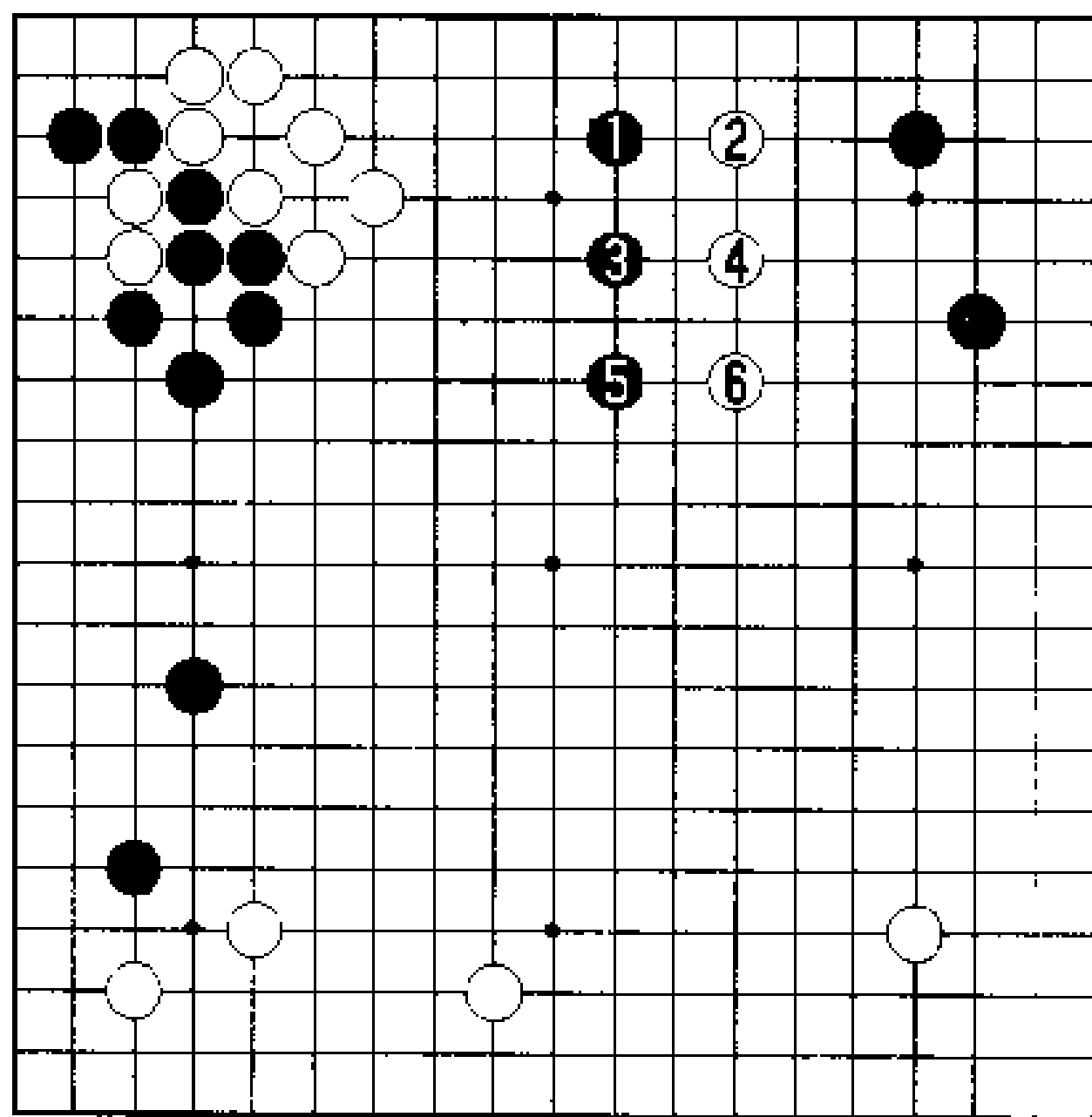


图 2-51

(图 2-51) 黑 1 大拆的本意是想打乱白的阵角，扩展自己右上方的势力。

但白利用厚势于 2 位打入后，黑将处在被攻击的地位上，不会有什么好结果。

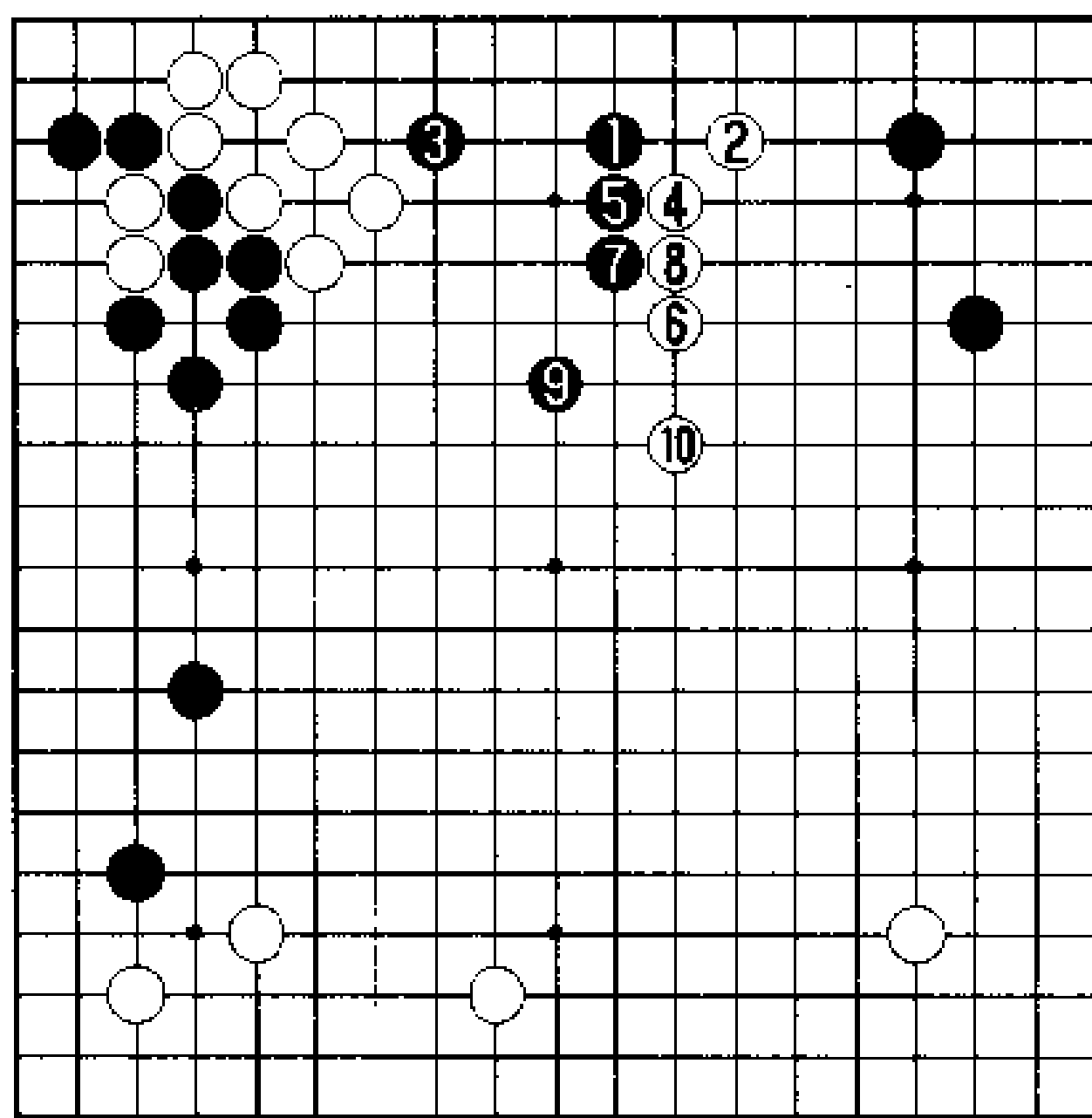


图 2-52

(图 2-52) 在白 2 打入后，黑 3 如向左拆二，这是白最欢迎的。白 4 尖，有力，以下至白 10 跳，黑明显过于靠近白的厚壁，黑不充分。

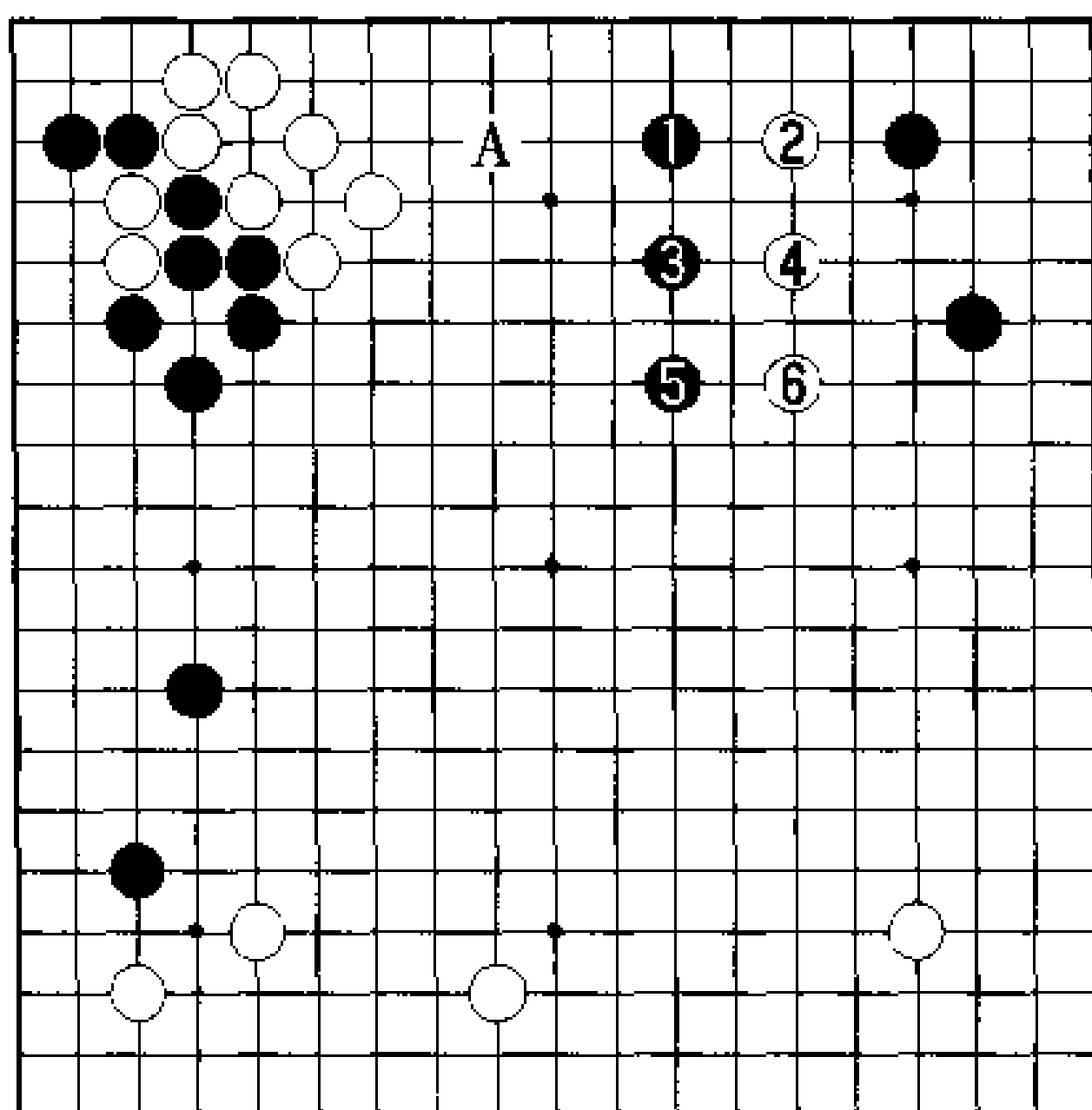


图 2-53

(图 2-53) 那么，黑 1 的拆三又如何呢？

白仍然在 2 位打入，以下至白 6，右上黑的大飞角变薄了，黑也不能满意。

黑 3 如在 A 位拆二，仍有靠近白厚势之不利。

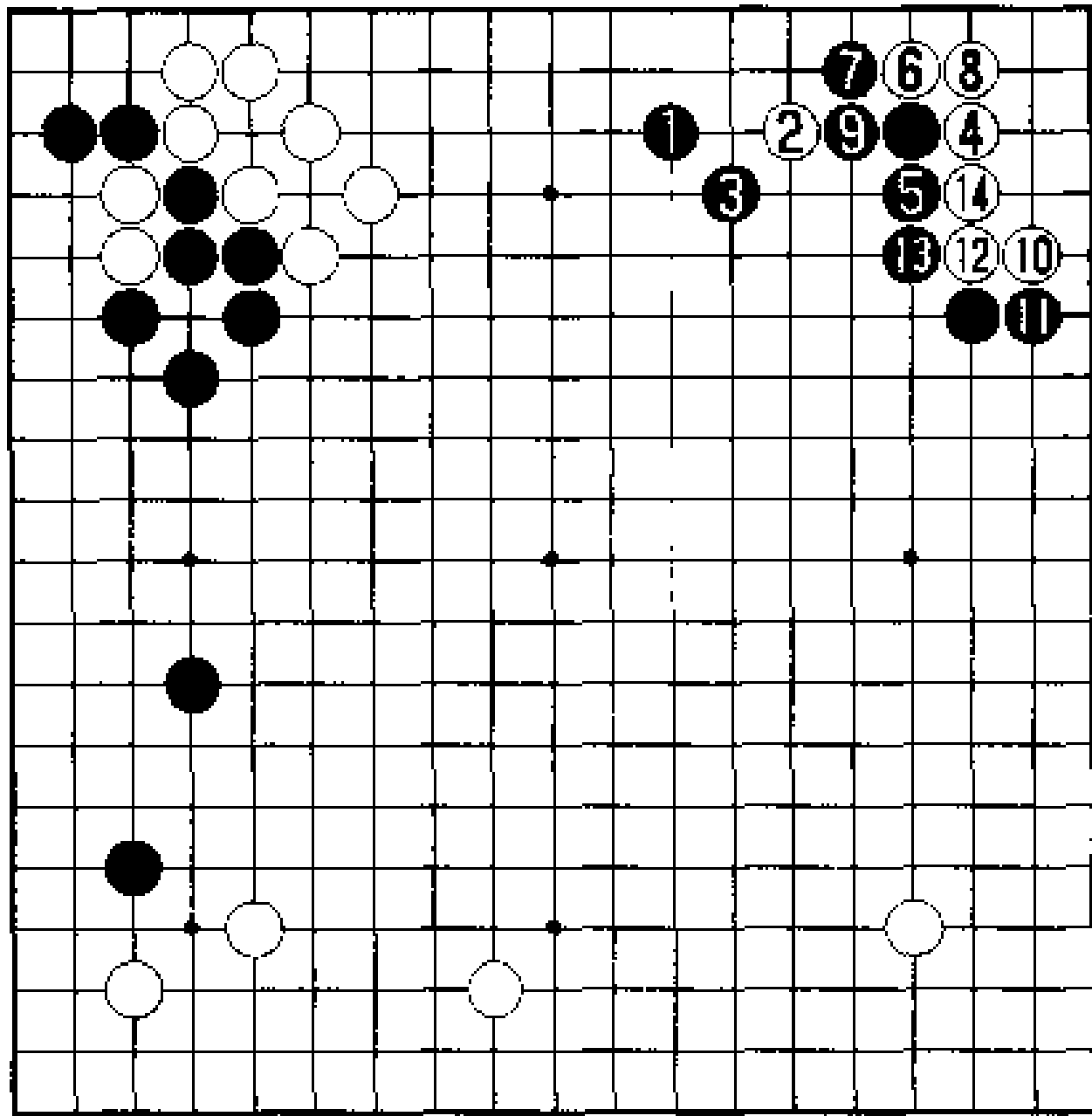


图 2 - 54

(图 2 - 54) 如果黑 3 尖，白该怎么下呢？

对此，白有 4 位靠角的手段，这是腾挪的好手筋。黑 5 如长，白 6 以下至 14 在角上做活，白可以满足。黑 5 如在 14 位扳，则白 5 位断，在此很容易腾挪。

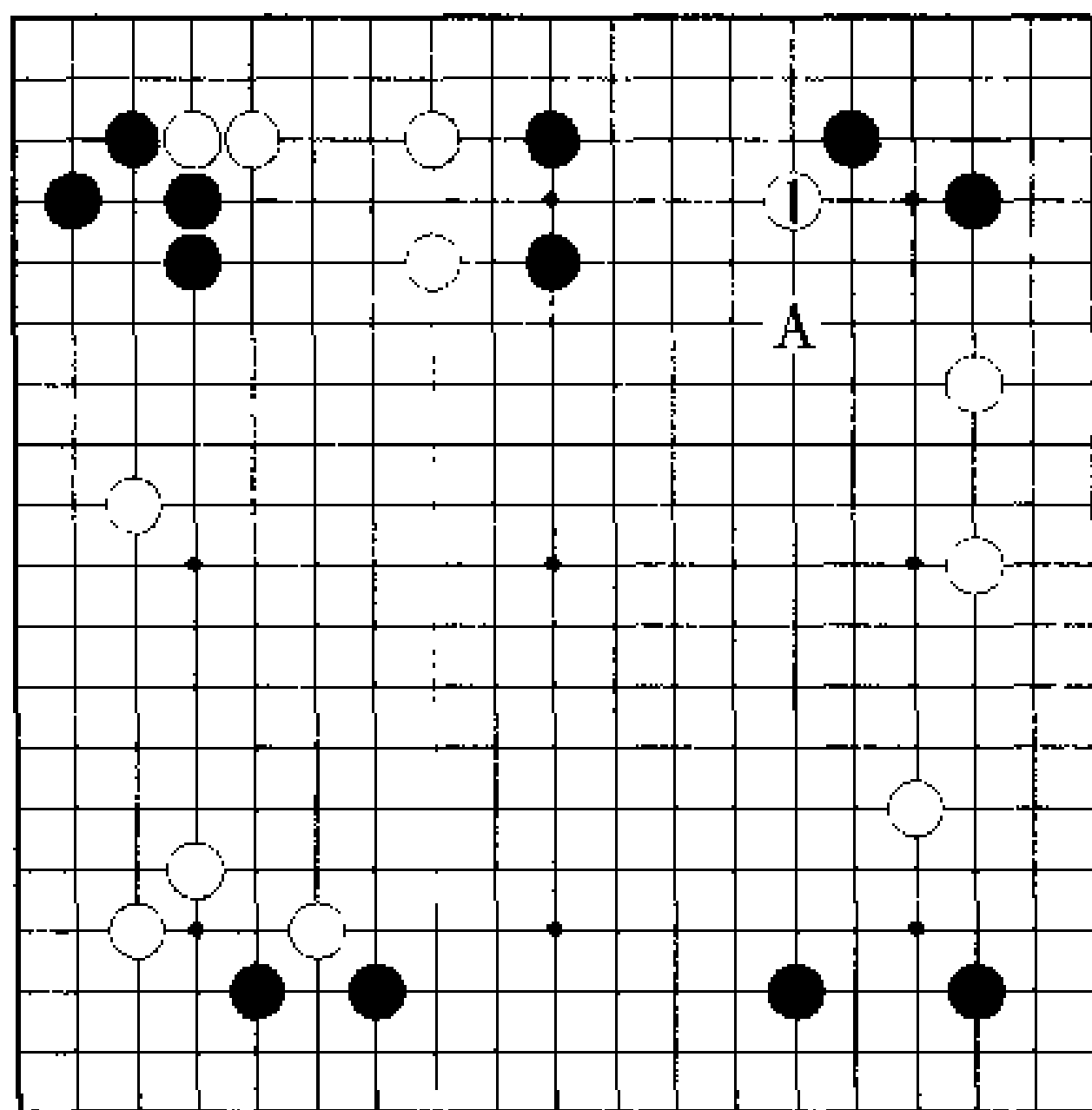


图 2-55

(图 2-55) 白 1 在右上肩冲，与其说是侵略上边，还不如说是在试探黑的意图。但明显有无理之感。

那么，黑应如何应付呢？不要白棋走在哪里就跟着在哪里应，要有转身的感觉。按说白 1 在 A 位浅消是正常应对。

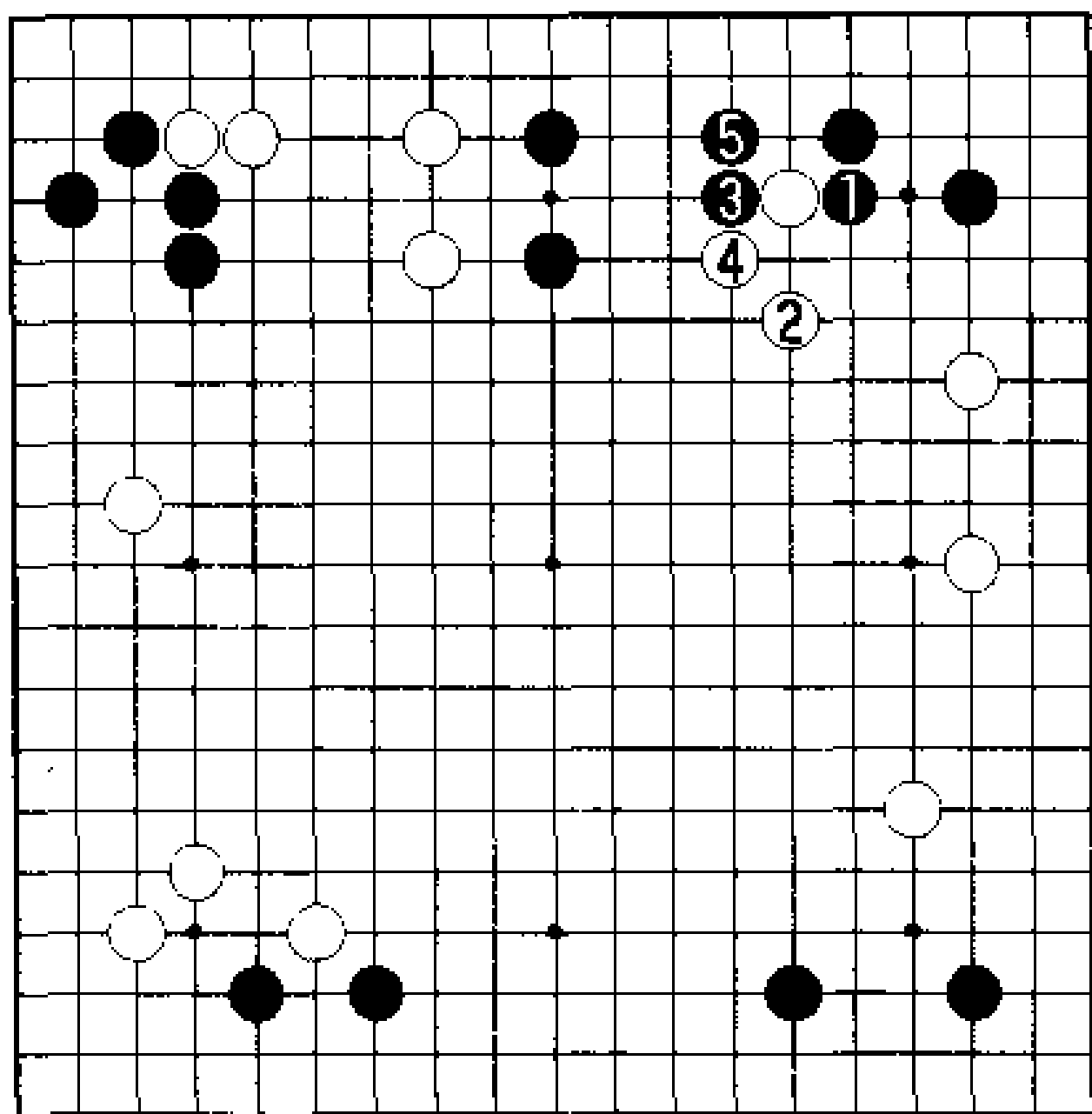


图 2-56

(图 2-56) 若以黑 1、3 应对，多少有被欺负之感。虽能守住实空，但这正是白棋所期望的。

白 2 跳恰到好处，以下至黑 5，白先手获得，黑不能满意。

所以说一旦看准时机，就要坚决进行反击。

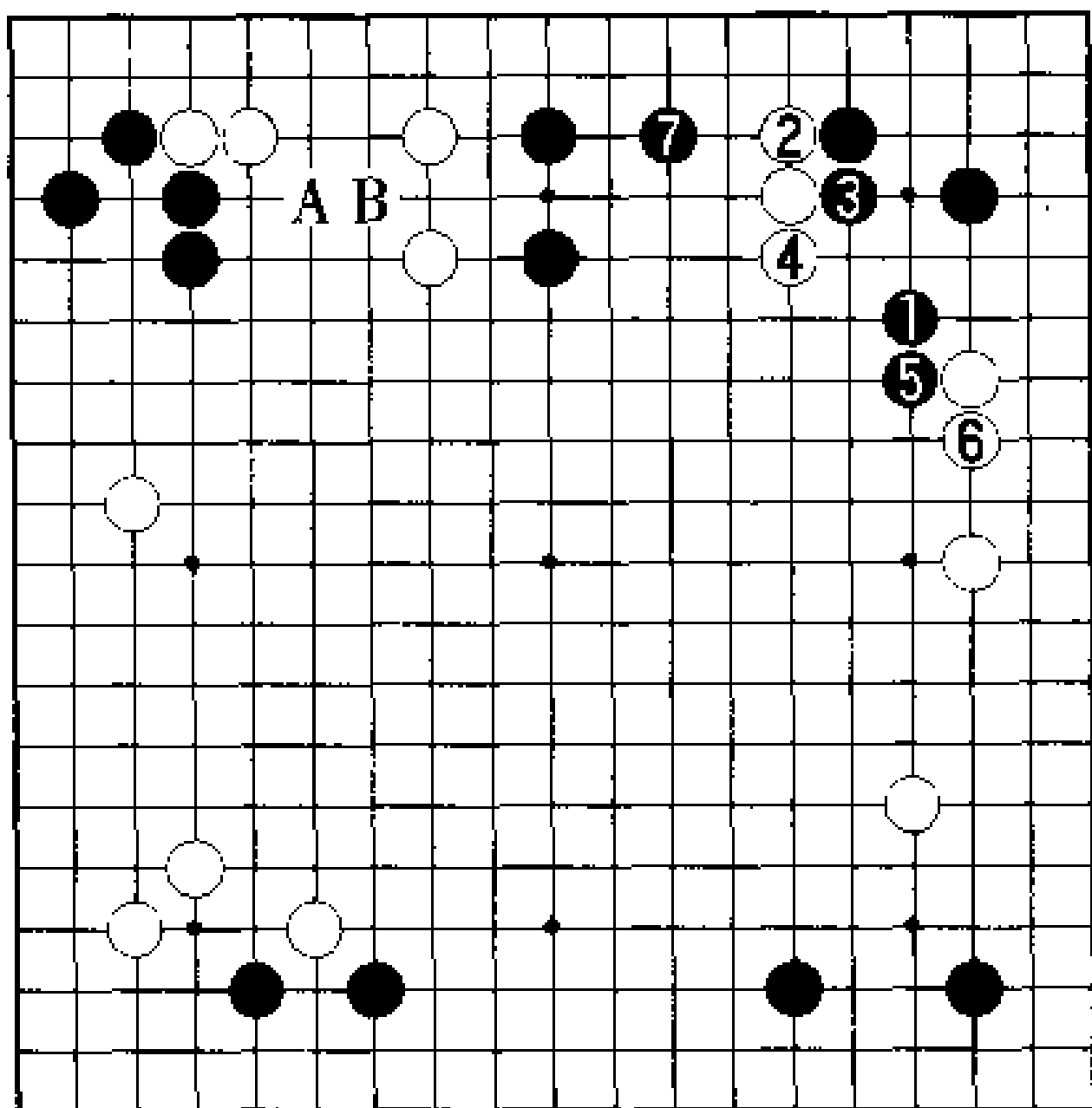


图 2-57

(图 2-57) 黑 1 飞，是反击的严厉手段，这样可以把白一子孤立起来，借攻击获取利益。

白 2 挡，黑上边实空虽被破掉，但黑 5 先手压后，又占到 7 位夺取白根据地，这样，白棋肯定面临苦战。另外，有机会黑还有 A 或 B 位的攻击要点。

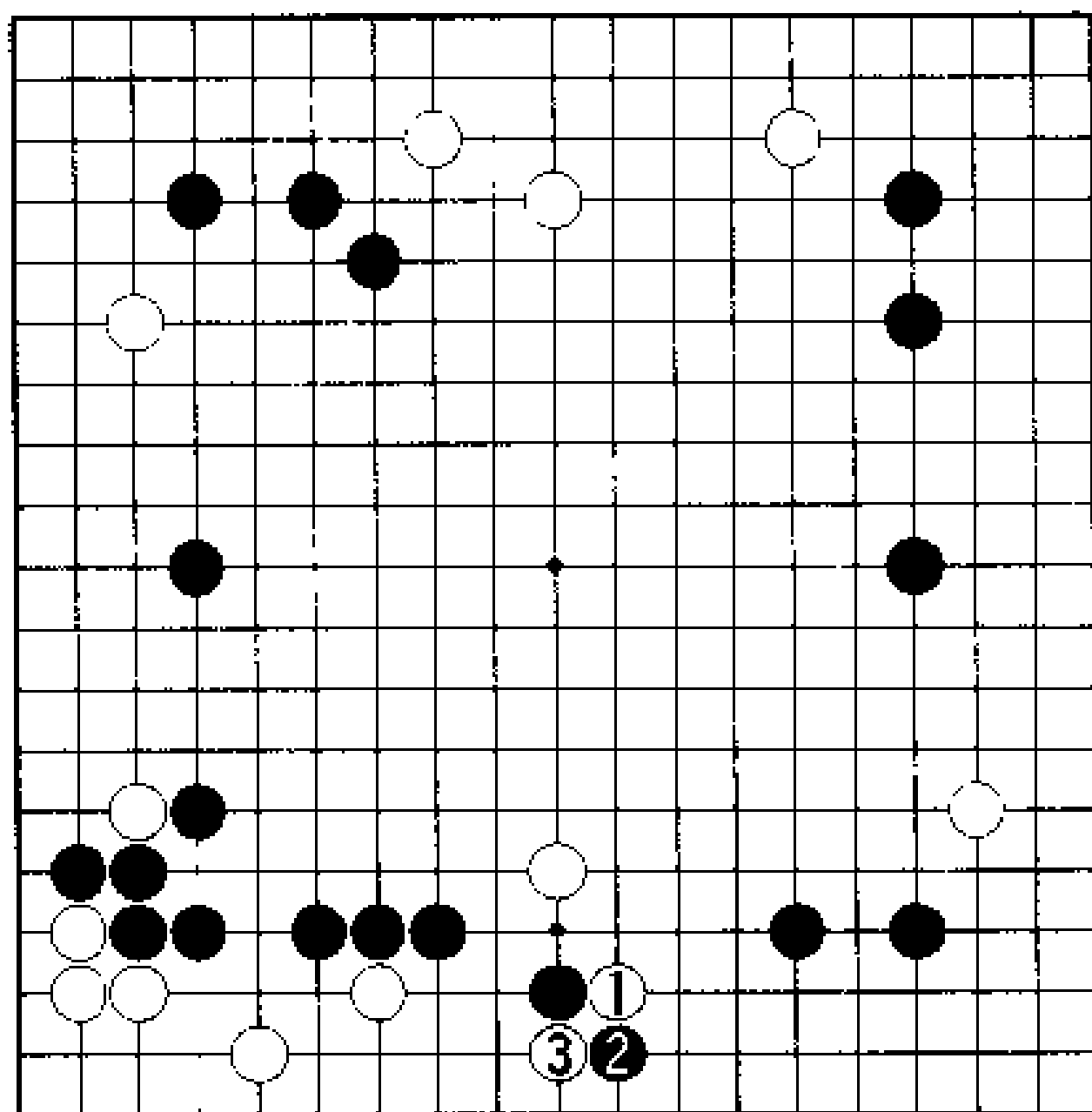


图 2-58

(图 2-58) 这是让六子棋出现的局面。白 1 靠、3 断，是局部腾挪的常用手法。但此时却是无理手。

现在黑棋首先要考虑白所期望的是什么样的棋形？然后才能想出最佳的对策。

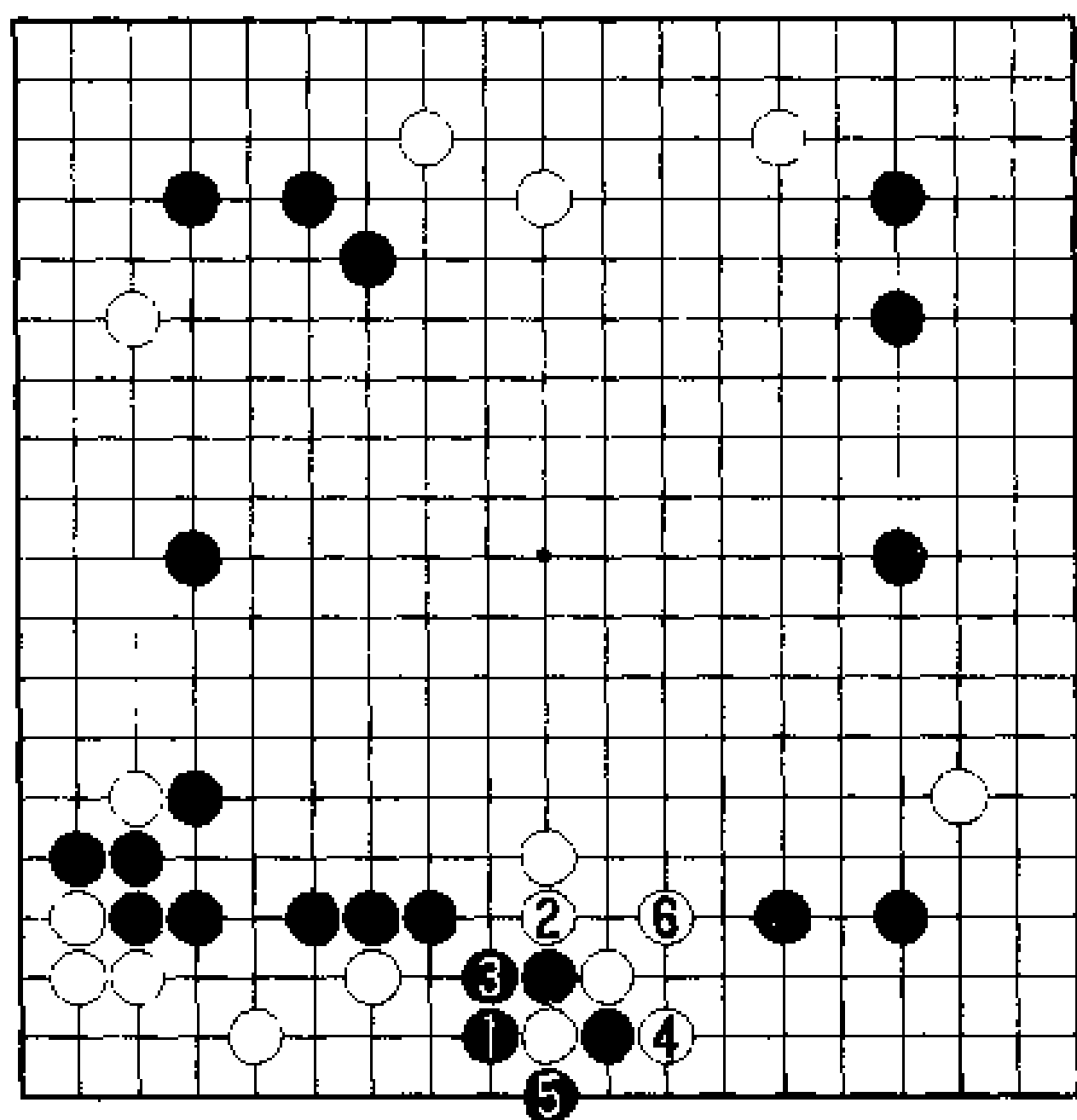


图 2 - 59

(图 2 - 59) 黑 1 打，是按步就班的下法，未免太过于教条。

以下至白 6 虎，白构成理想形，黑中腹的厚势完全消失，黑大恶。

由此可以看出，在中盘要常向对手反击才能守住阵地，正如格言所说：“攻击是最好的防守”，这一点至关重要。

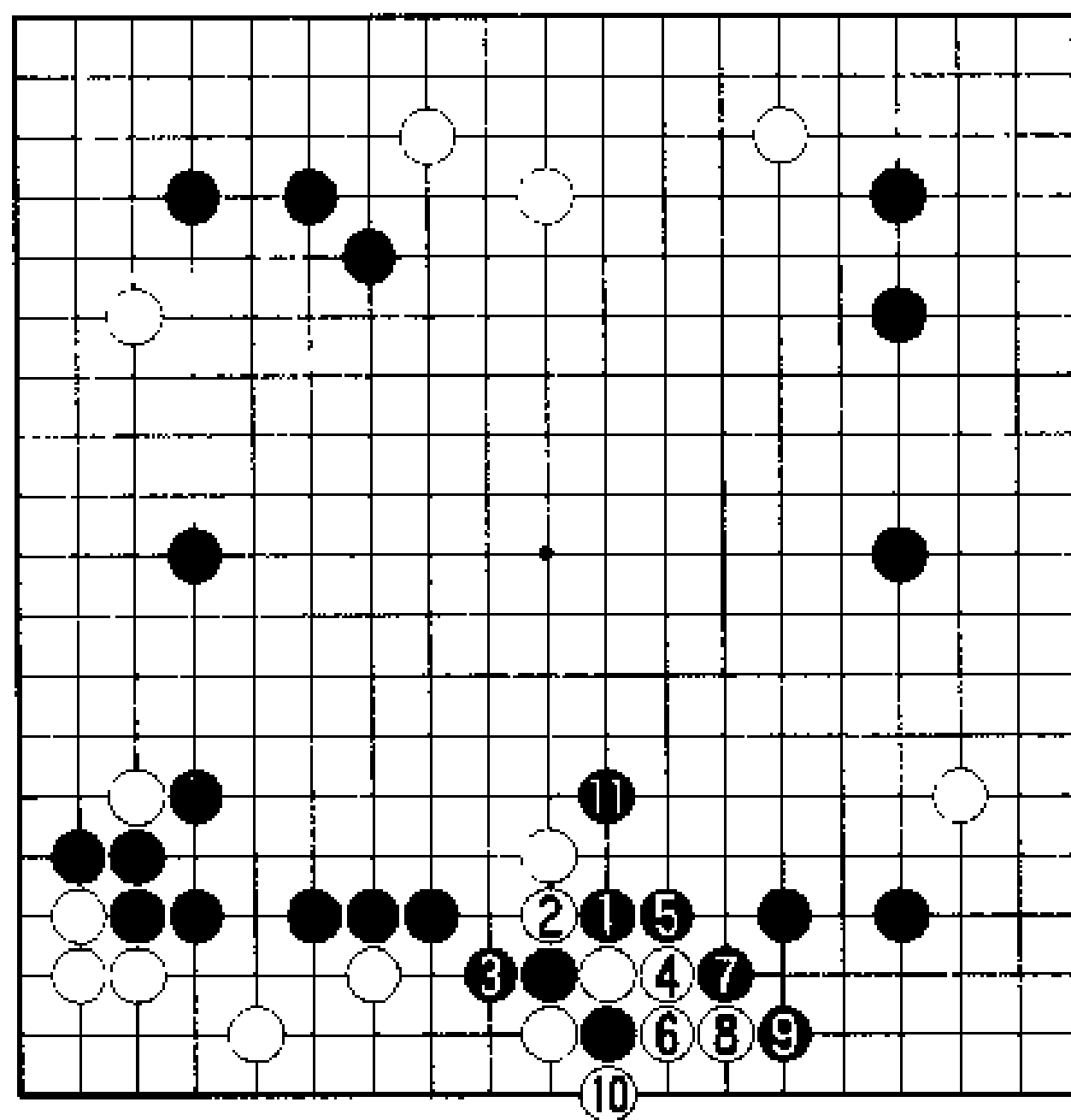


图 2-60

(图 2-60) 黑 1 打吃是反击的有力着法。白 2 断，则黑 3 长，使白上下被分断。

以下至白 10 后手做活，十分难受。被黑 11 跳出，黑取得全局的主动权。

黑棋不落常套，才能获得最佳结果。因此，要敢于创造新的变化。

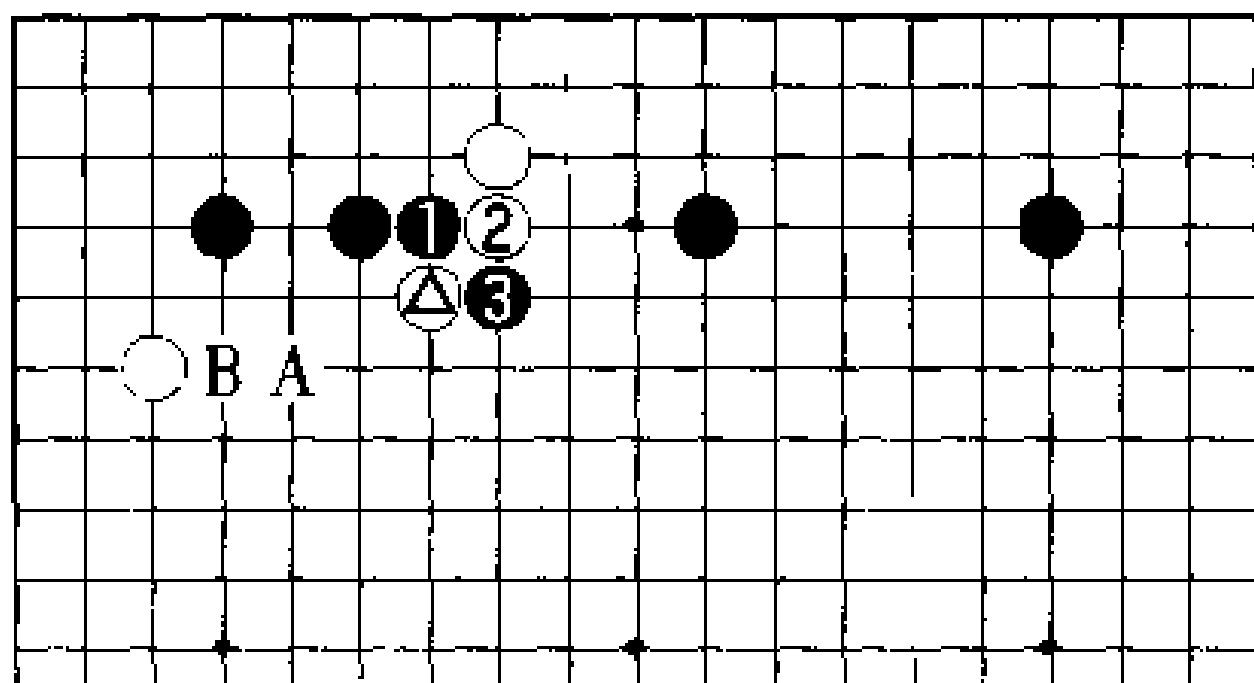


图 2-61

(图 2-61) 白△飞时，黑强行在 1、3 冲断，看似很有力的进攻手法，其实颇为无理。白应如何应对呢？

黑 1 走在 A 或 B 位，是正常的下法。

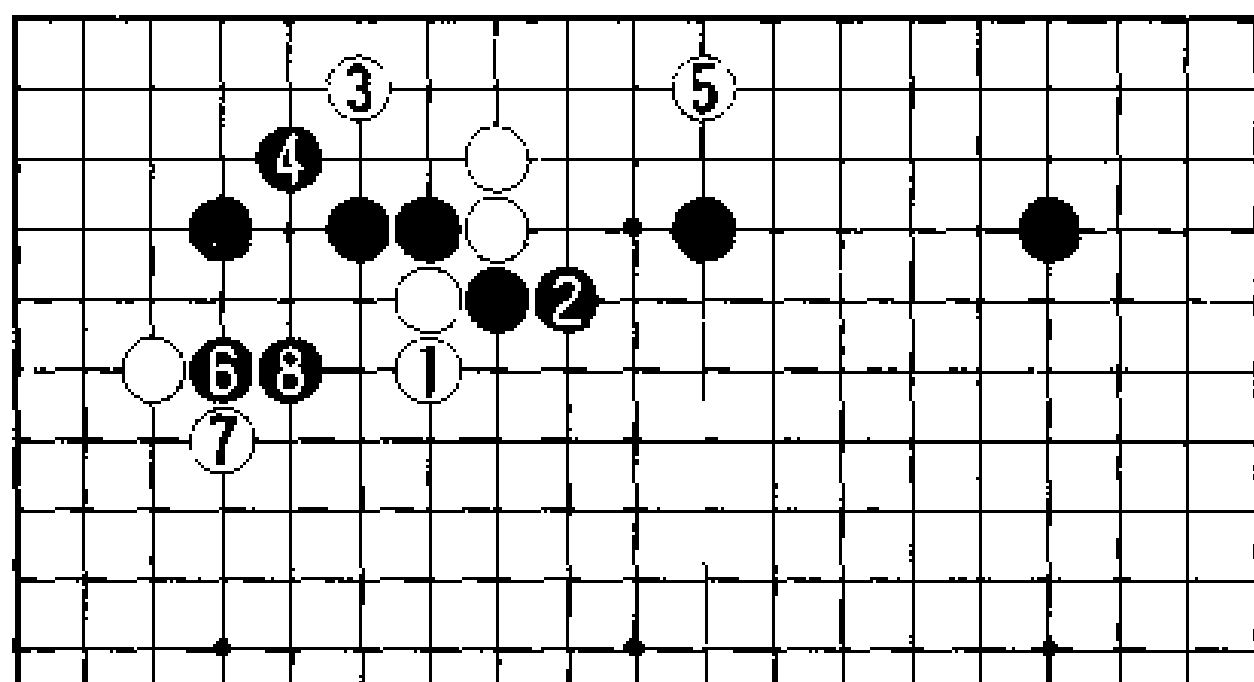


图 2-62

(图 2-62) 白 1 直接长出过于勉强，此手正符合好战的黑棋的心愿。

黑 2 长后形成激战，以下至黑 8 大致如此，很明显这里

子的配置于黑作战有利。

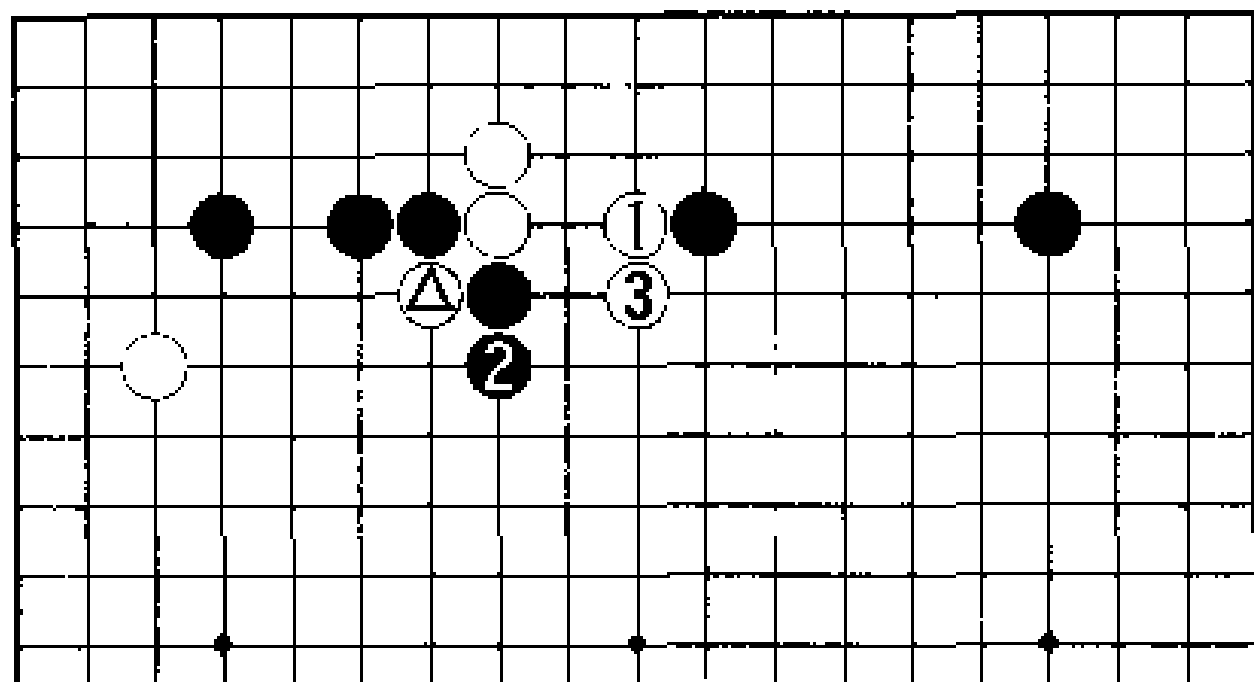


图 2-63

(图 2-63) 对黑的冲断，白 1 靠，是腾挪的基本手筋。

黑 2 若长，则白 3 长后，自然而然地整了棋形，从而使黑无用武之地。白△一子很轻，以后还会有各种的利用。

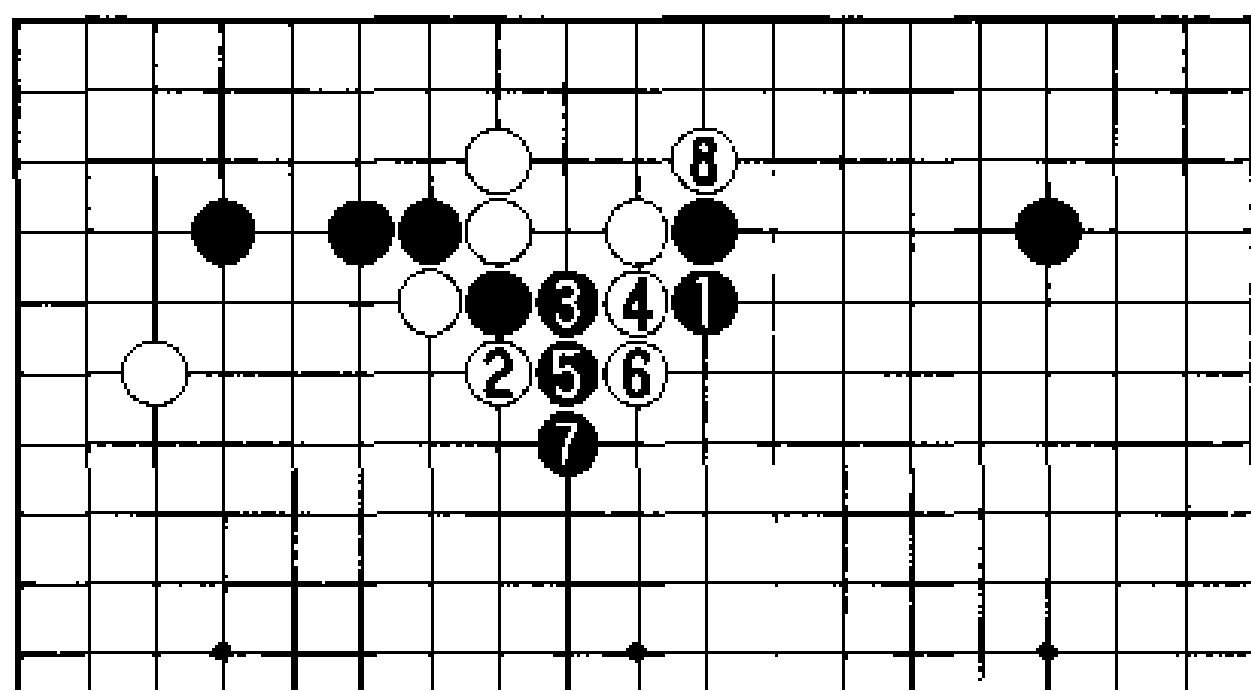


图 2-64

(图 2-64) 黑 1 如在这里长，正中白的下怀。

白 2、4 冲出调子绝好，这是著名的基本手筋。以下至

白8扳，黑两子的位置极差，对黑不利是肯定的。

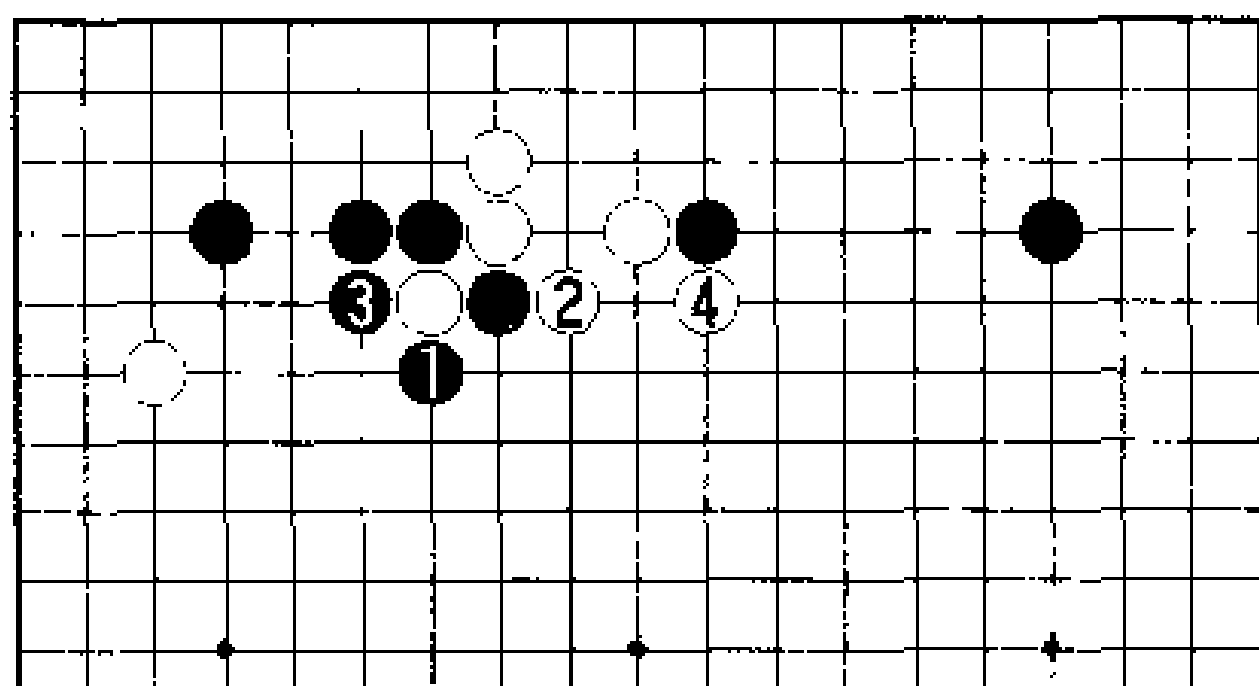


图 2 - 65

(图 2 - 65) 黑 1 如单打如何呢？

白只要 2、4 简单的打后再虎一手，白棋形很厚，与前图的结果大同小异，白充分。

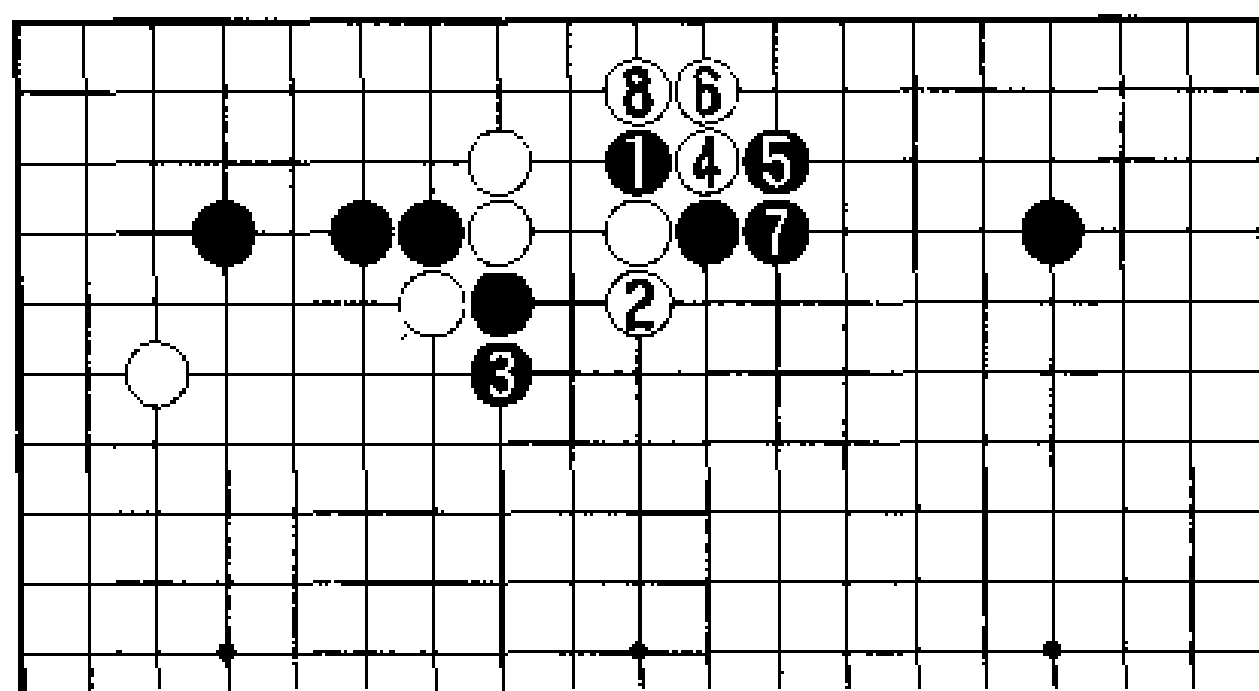


图 2 - 66

(图 2 - 66) 黑 1 如改下边扳，则白 2 长必然，然后再于 4 位断。

以下至白 8，先确保自身的根据，白无不满之处。

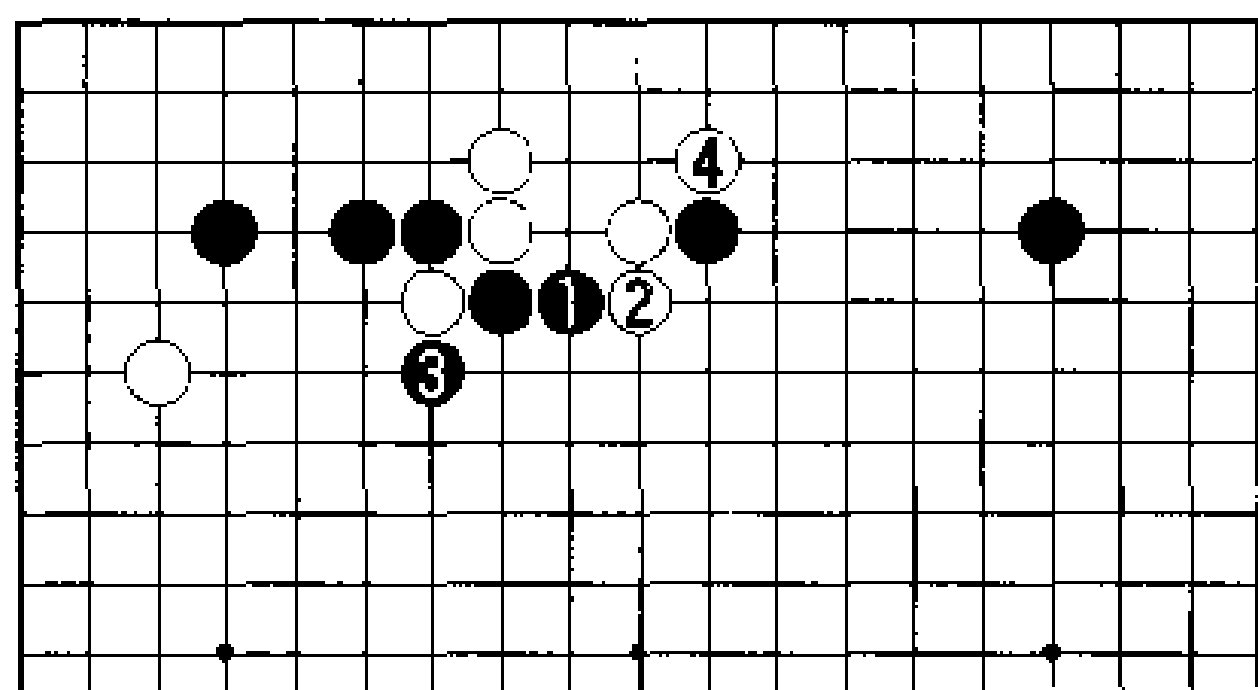


图 2-67

(图 2-67) 黑 1 如长，则白 2 顺势冲出，使黑变成被切断之形。

黑 3 打，白 4 扳后，白也可满足。

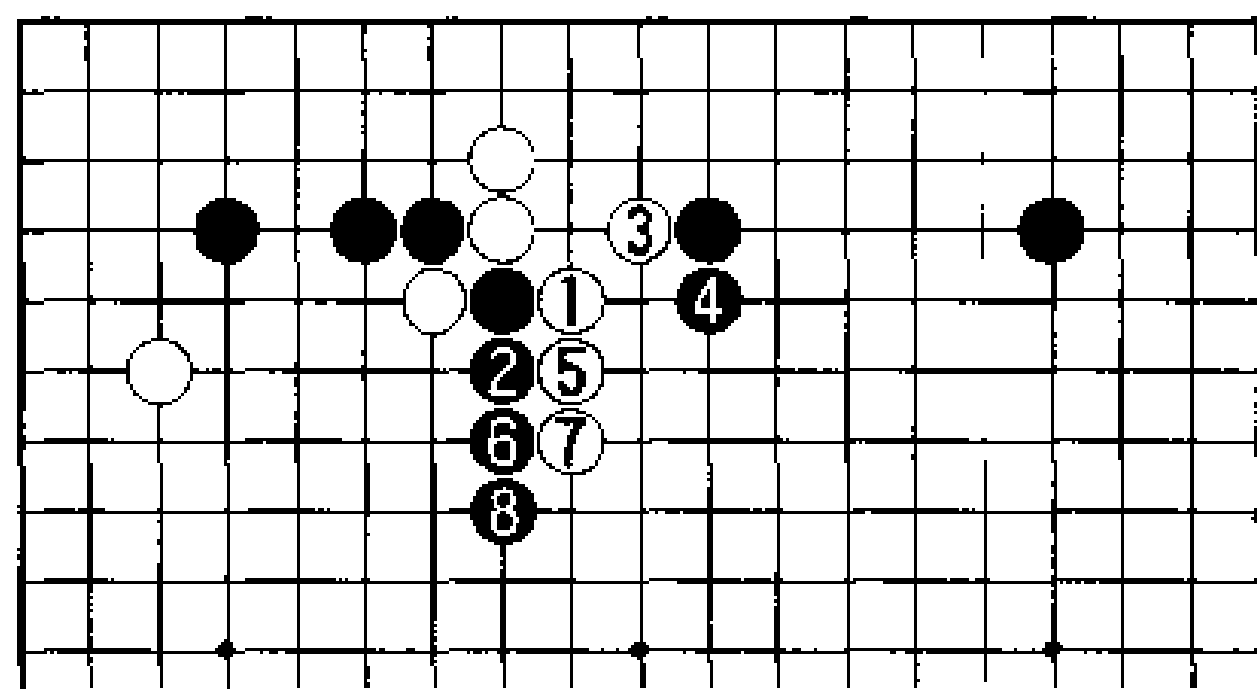


图 2-68

(图 2-68) 当初，白如使用 1、3 的手段，这是典型的大俗手，这在初学者的对局经常见到。

黑4长，白5、7只好俗手贴出，被黑8长出后，白大恶。

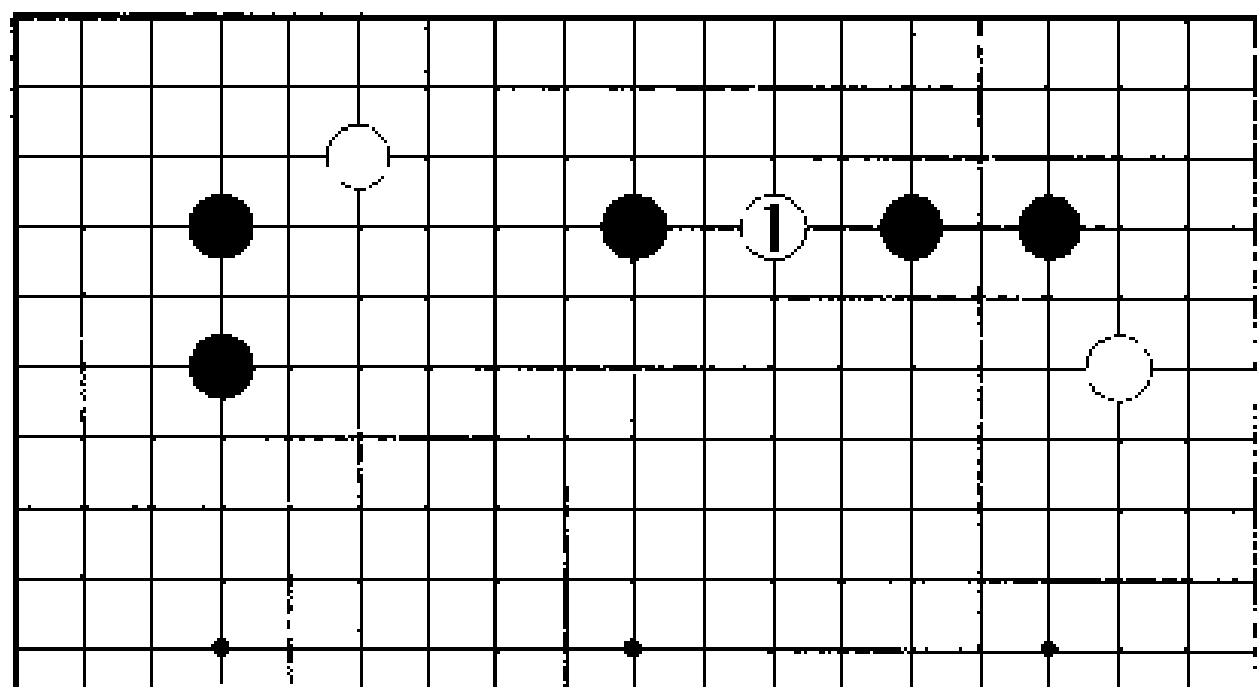


图 2-69

(图 2-69) 白 1 打入，是让子棋中常用的手段，黑应该如何应战呢？

这个问题看似很简单，但对初学者来说，确实是个很好的考验。

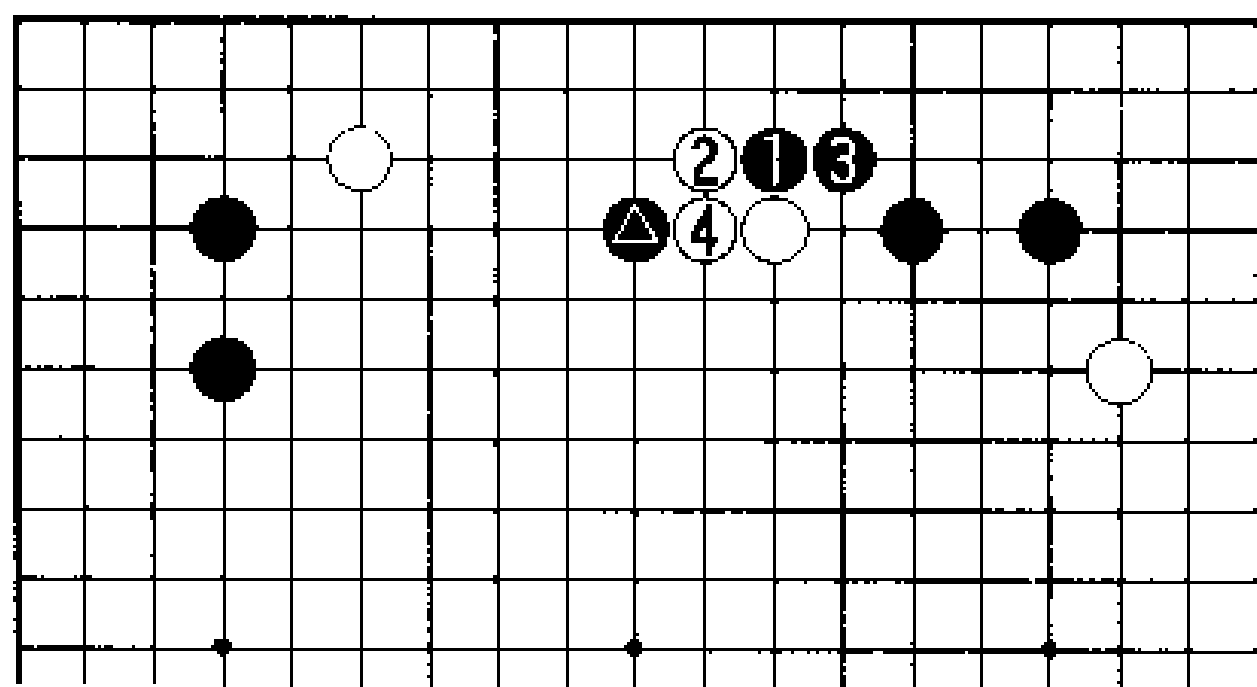


图 2-70

(图 2-70) 黑 1 托的应对，对初学者来说，大概谁都曾

下过。黑3退，白4接时，必须意识到黑已成为“被分裂的形”了。

有人会说，因为有了黑●子，所以1、3才成为绝对的先手。这种说法不正确，因为黑●子的位置已大恶。

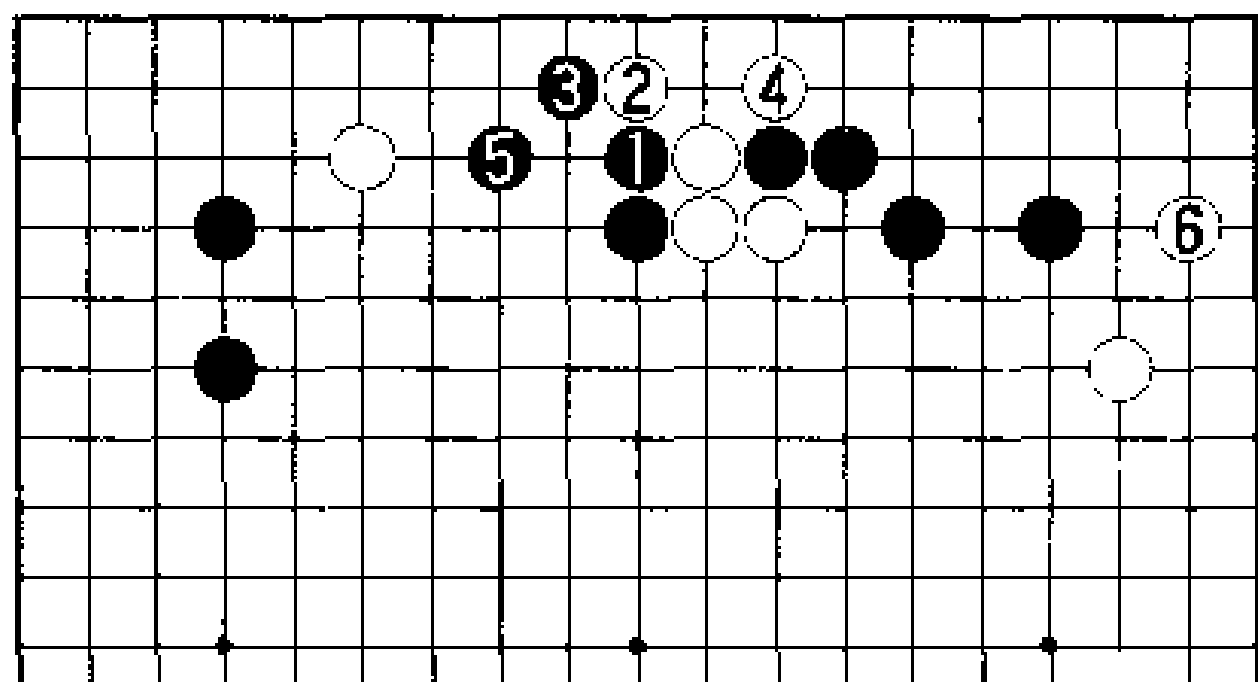


图 2-71

(图 2-71) 接前图。黑 1 贴下，是无理之着，黑 3、5 虽可整形，但被自己 2、4 扳后再于 6 位飞，角中黑棋立刻陷入困境之中，这就是“被分裂的形”必然的命运。

(图 2-72) 白 2 扳时，黑 3 断一手如何呢？

白 4 打时，以下至黑 7，被白提一子是不得了的，黑肯定不好。因此，对黑来说，务必要防止出现这种情况。

黑 5 如在 6 位立，则白 7 位粘，结果同前图大同小异。

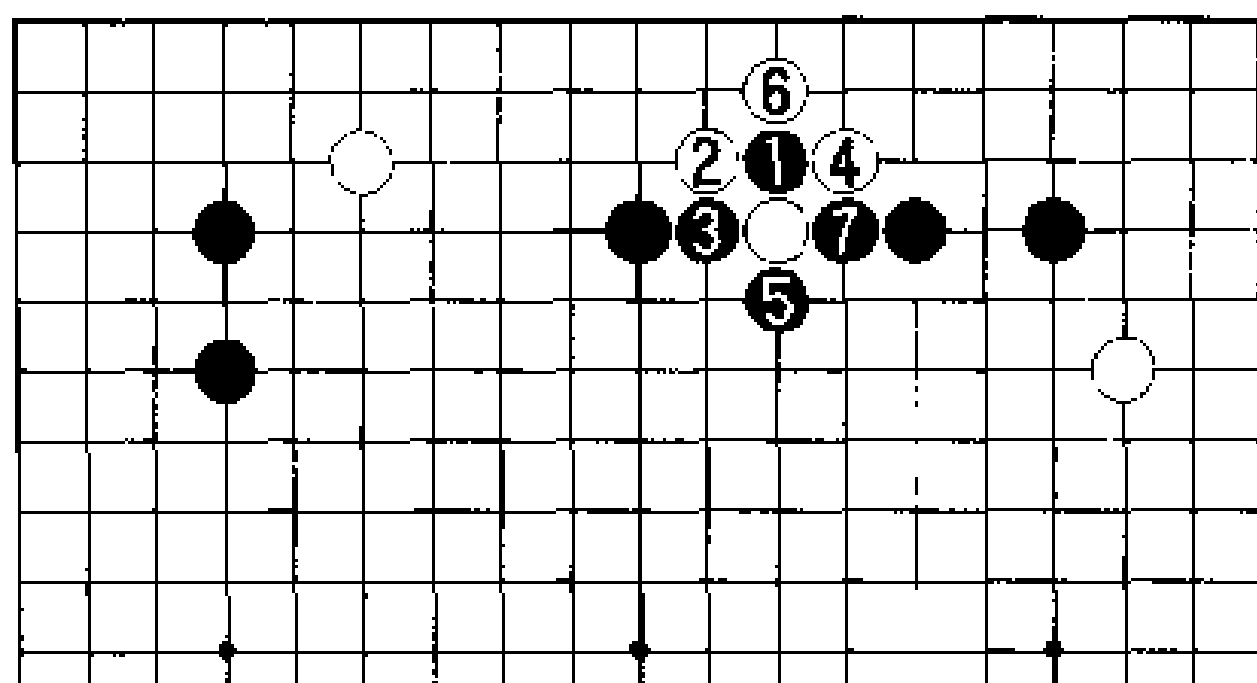


图 2-72

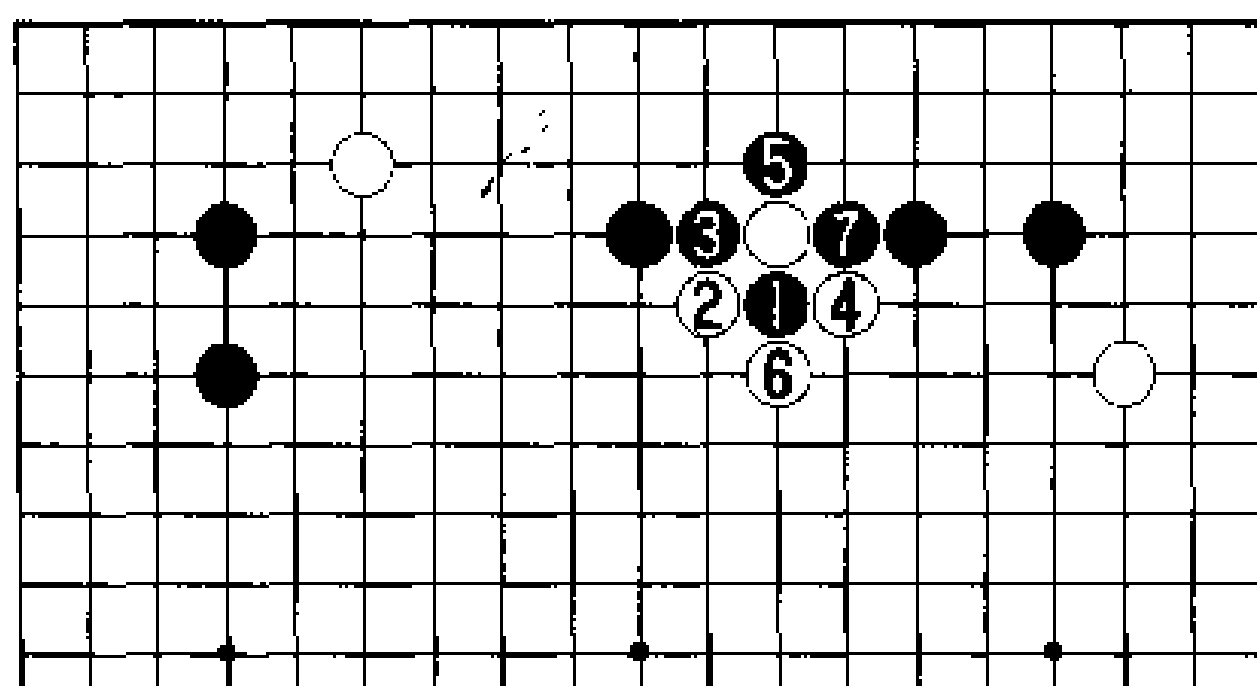


图 2-73

(图 2-73) 黑 1 如从上面压，然后在 3 位断、5 位渡过，被白 6 提一子，损失也过于惨重。

由此可以看出，出现以上两图情况，决不能允许下出这样的着法。

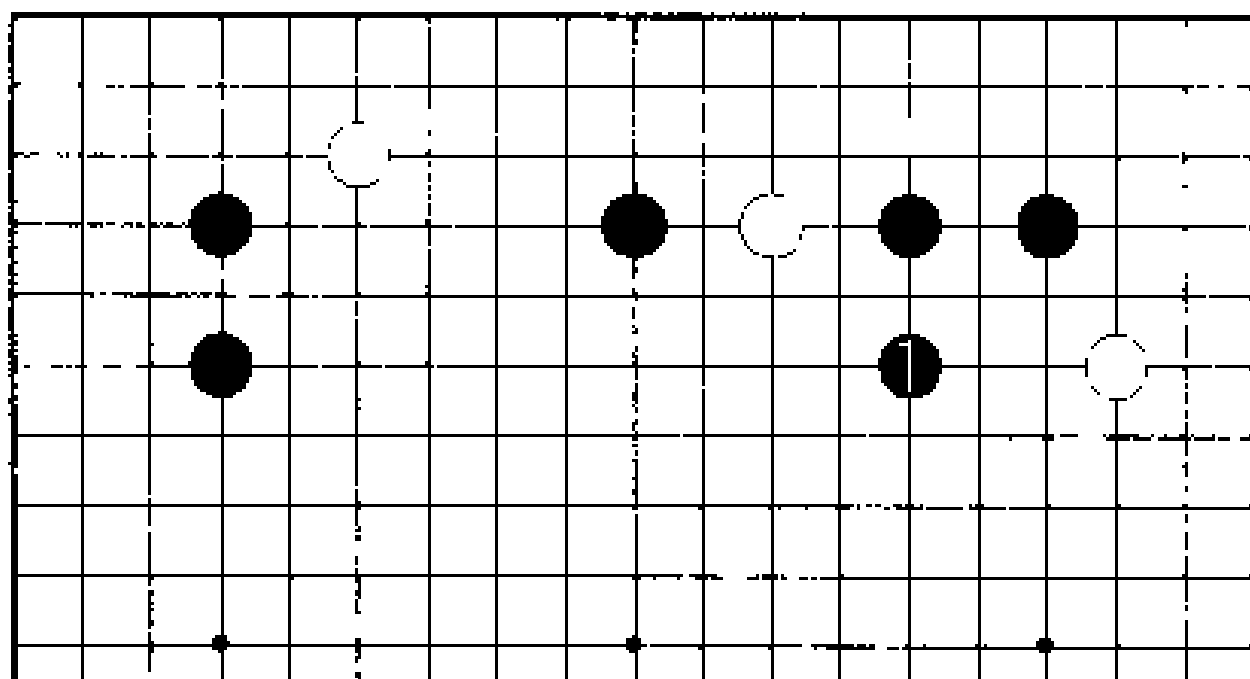


图 2-74

(图 2-74) 因此，对白的打入，黑不易采取操之过急的下法。

黑于 1 位跳，采取稳健的攻击方法才是上策，这样黑充分可战。

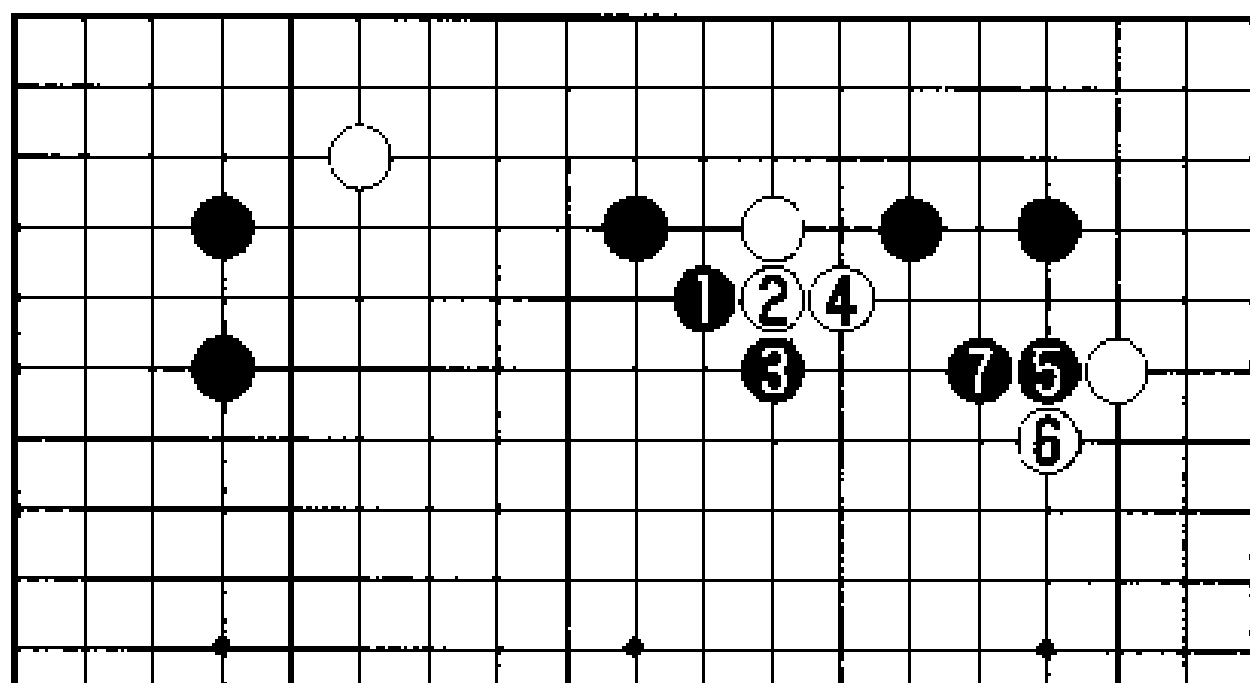


图 2-75

(图 2-75) 黑 1 尖攻，是比较高级的中盘战术。

白2长，黑3扳后，白4成愚形，颇为难受。黑5、7压长后，可对白两边进行缠绕攻击，白明显苦战。

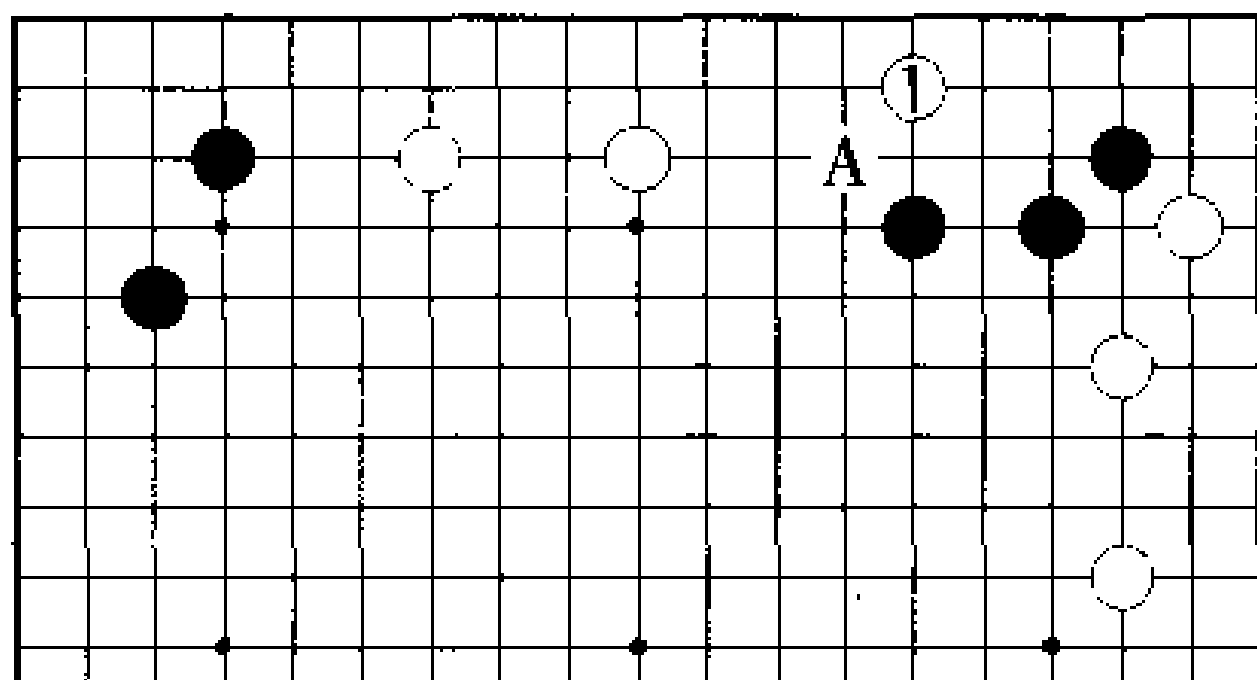


图 2-76

(图 2-76) 白 1 超大飞，目的是想把黑的实空彻底破掉，但显然是步无理手。按正常的下法，白 1 只能在 A 位拆大致如此。

那以，黑怎样下才能获利呢？

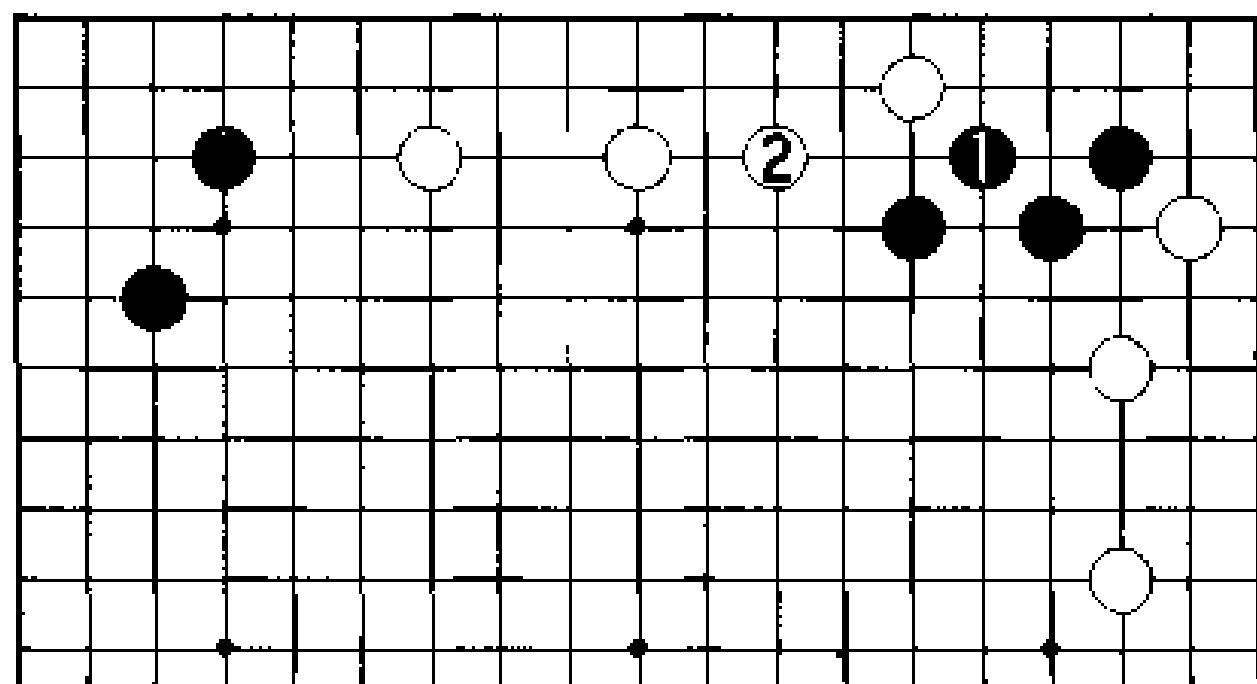


图 2-77

(图 2-77) 黑 1 尖，太过于老实，这正是白棋所期望的。

被白 2 补回，白在上边形成绝好形，黑失败。

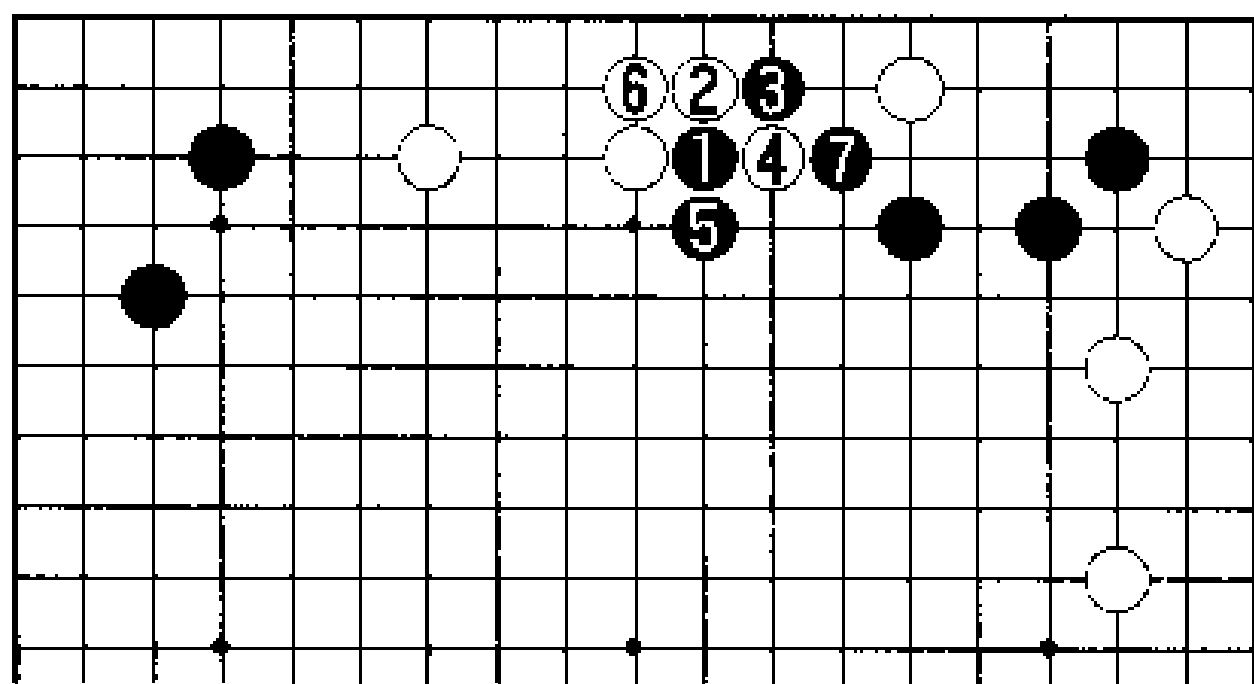


图 2-78

(图 2-78) 能够下出黑 1 碰的手筋，可以说已具有相当高的水平了。

对白 2 扳，黑 3 连扳是相关连的好手，白 4 打时，黑当然在 5 位长，至黑 7 吃一子，黑大获成功。

(图 2-79) 黑 1 长时，白如在 2 位打，则黑 3 断打，白 4 提后，黑可在 5 位征吃一子，黑绝对有利。

这个棋形，只要白棋被分断，黑就获得成功。

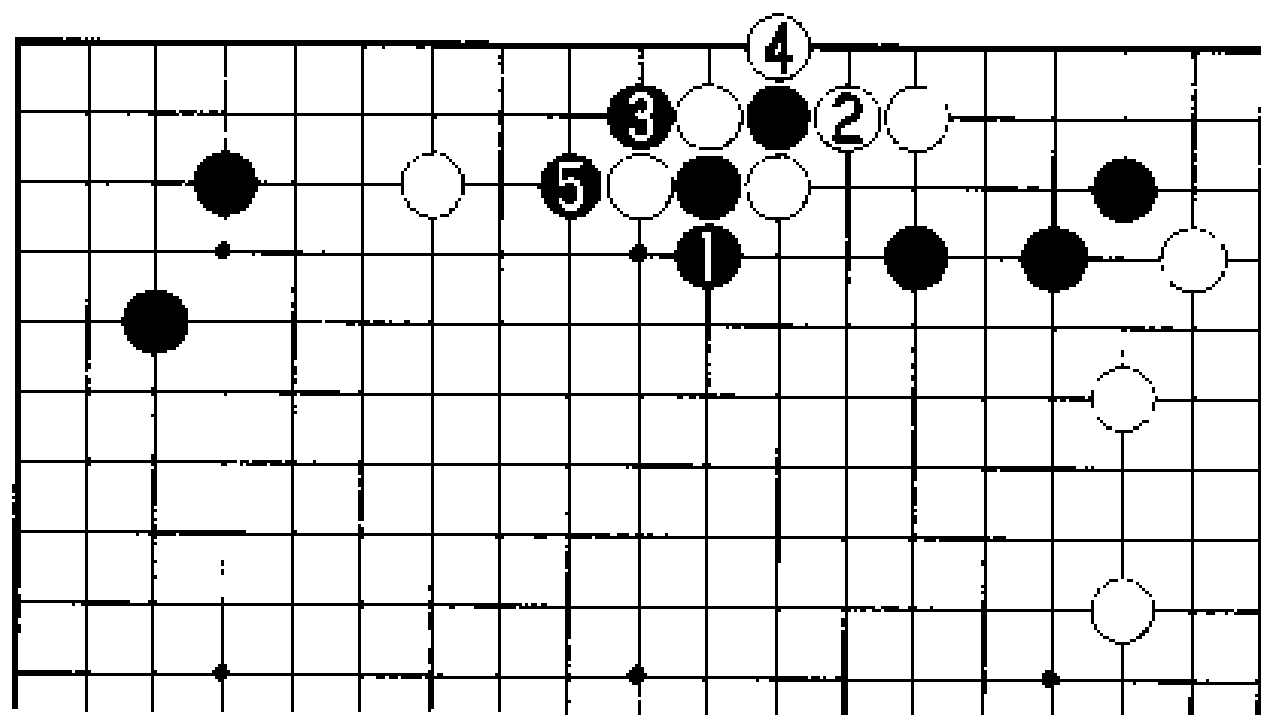


图 2 - 79

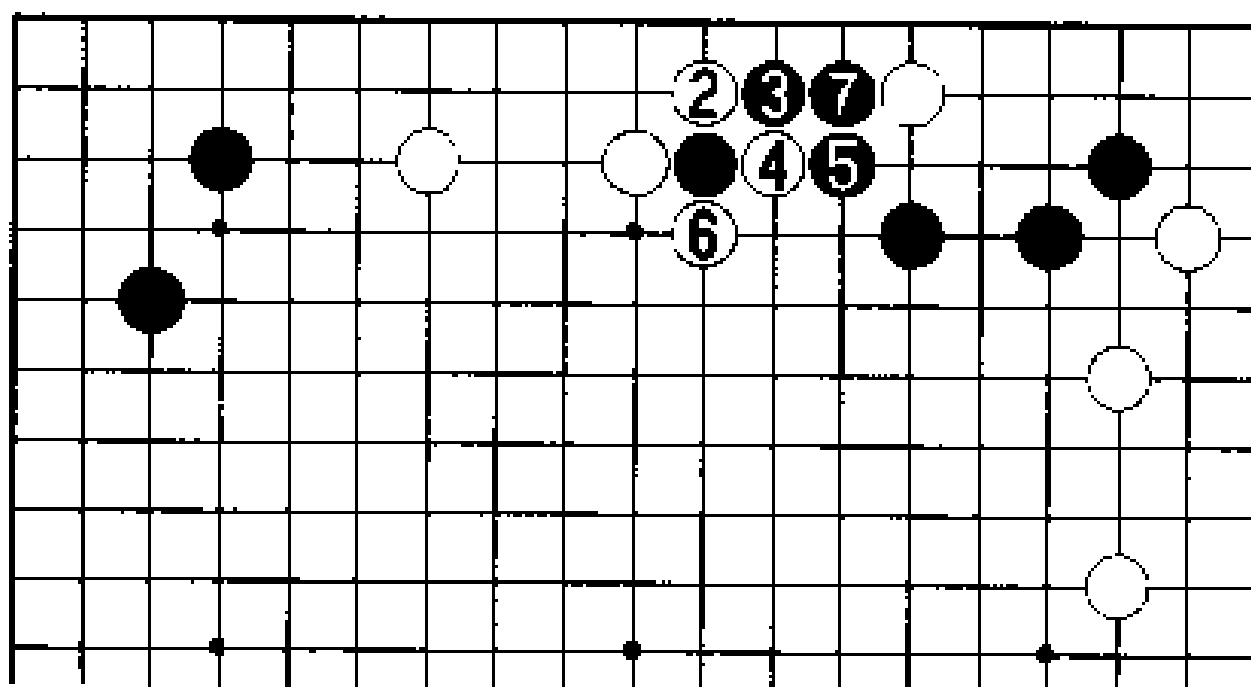


图 2 - 80

(图 2 - 80) 当白 4 打吃时，黑虽也可考虑在 5 位反打获取实地，但让白棋在 6 位提一子后取得厚势，这个结果不能认为黑得利。

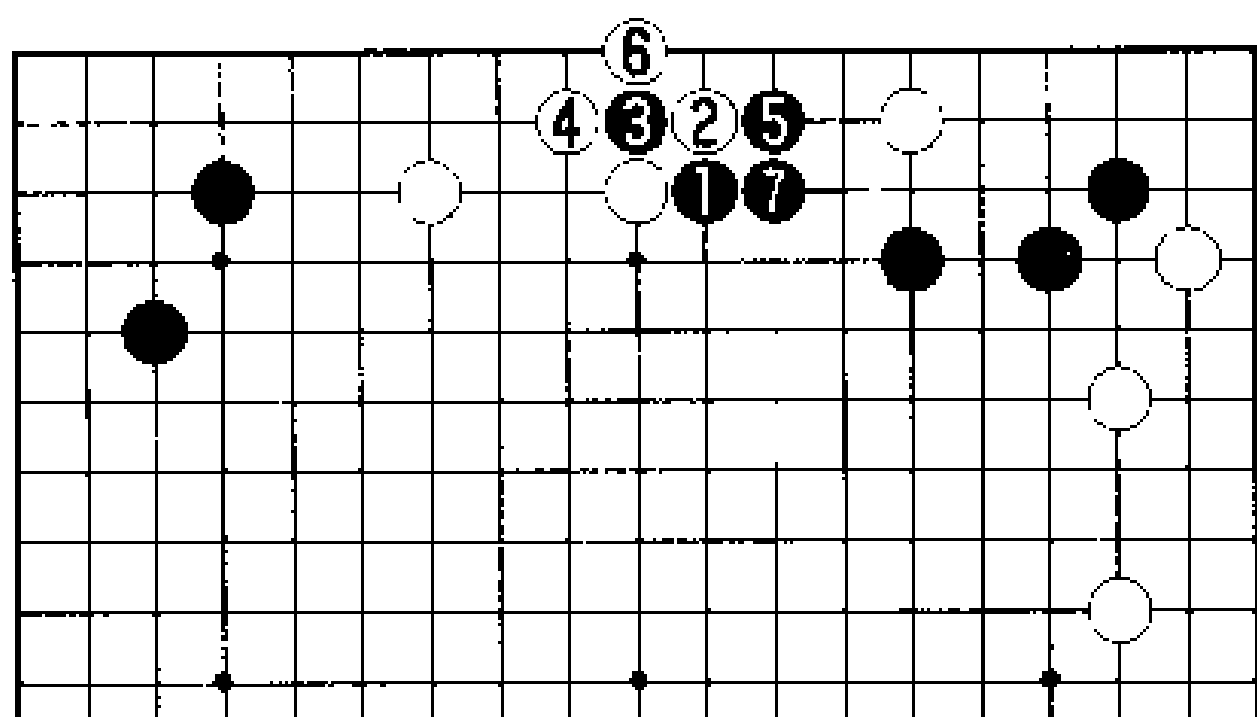


图 2-81

(图 2-81) 白 2 扳时，黑在 3 位断如何呢？这虽也是局部常用的手筋，但在此时却不适用。

白 4 打吃必然，黑 5、7 虽有所收获，但白提一子很厚，同前图结果大同小异，黑不是最好结果。

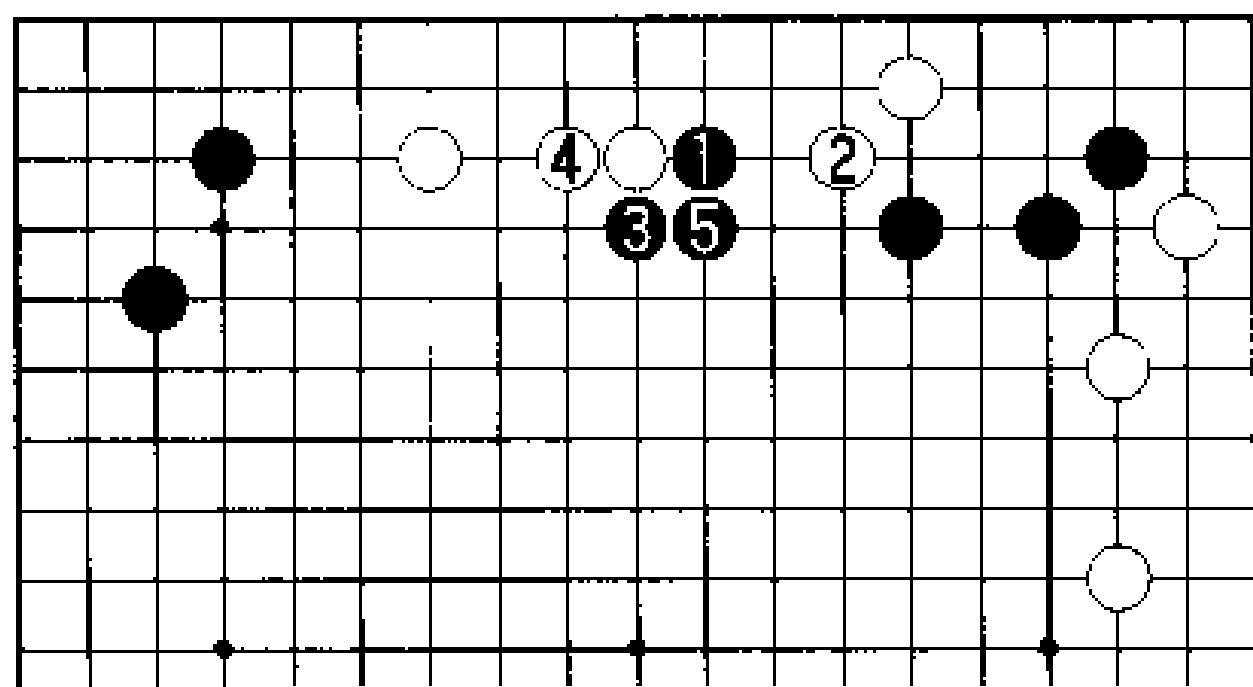


图 2-82

(图 2-82) 黑 1 碰时，白如 2 位尖太无理。黑只要简单在 3、5 位扳粘，使白棋两边无法取得联络，作战黑棋明显

有利。

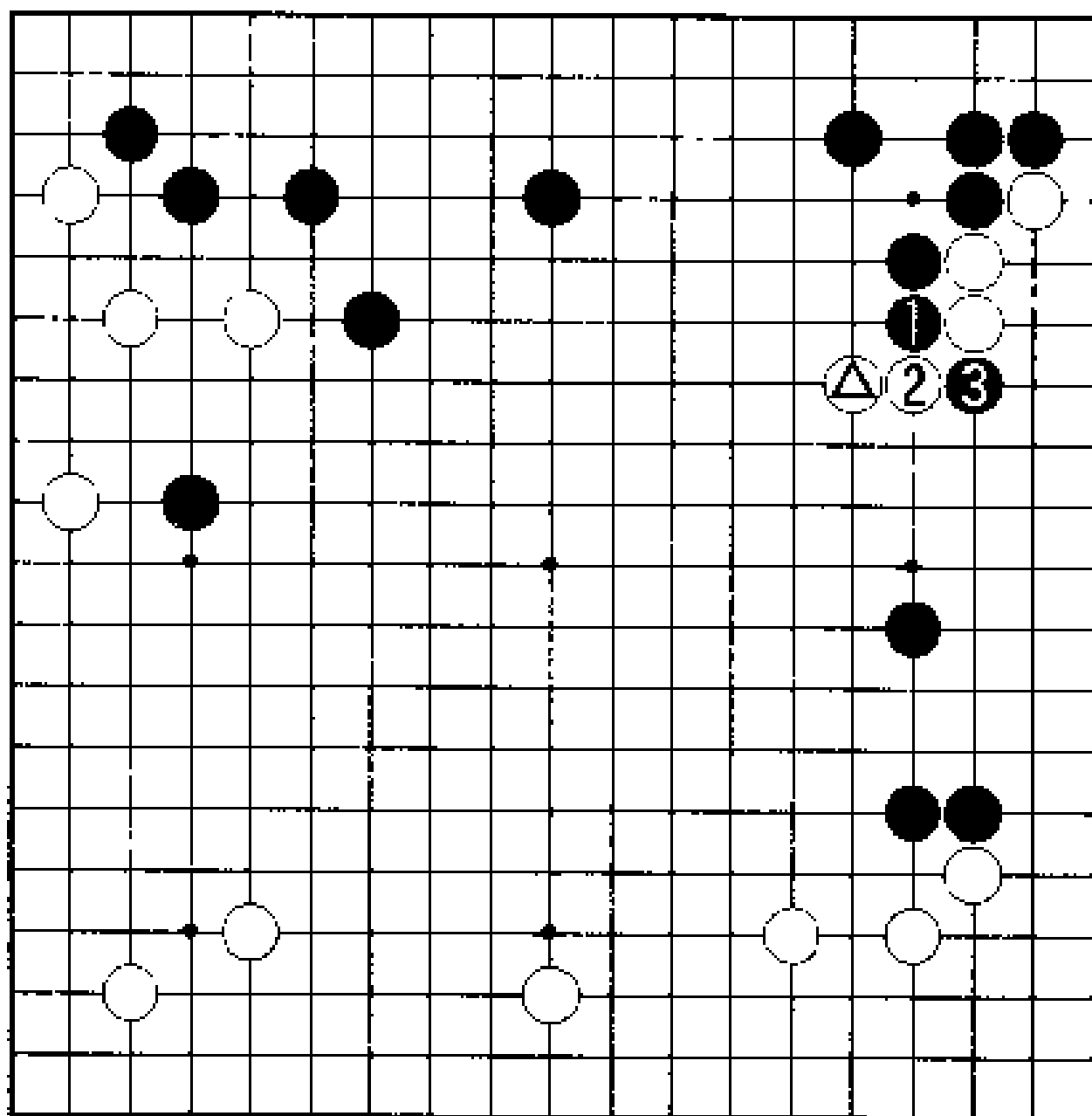


图 2-83

(图 2-83) 白△飞，考虑到上边有黑模样，想把棋下得轻灵一些，是很好的设想。

此时，黑果断地于 1、3 位冲断，看来力量很大，其实这个下法无论怎么说也是大俗手，属于无理手。

对这种走法不要惊慌，只要棋理清楚就可以解决问题。而且，白棋相当欢迎这种下法。

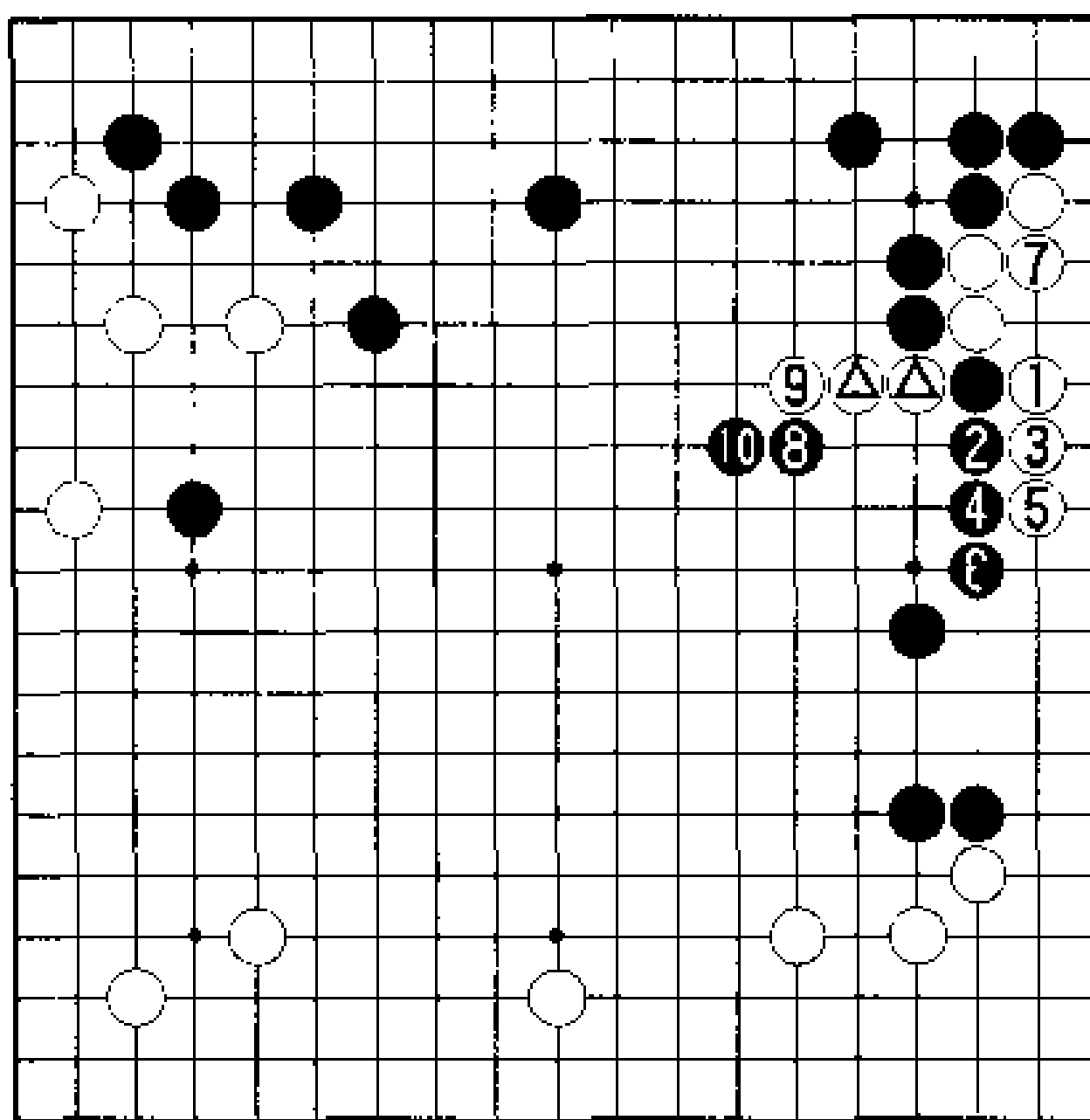


图 2 - 84

(图 2 - 84) 白棋如果认为被断开的三子很重要，这是棋理不清楚的典型表现。

所以，白采用 1 打吃至 7 做活的下法，这是下策。虽在边上小活了，可是白△两子被断了，处于孤立无援状态。之后被黑 8、10 罩封，白△两子几乎等于被吃住了，白明显大失败。

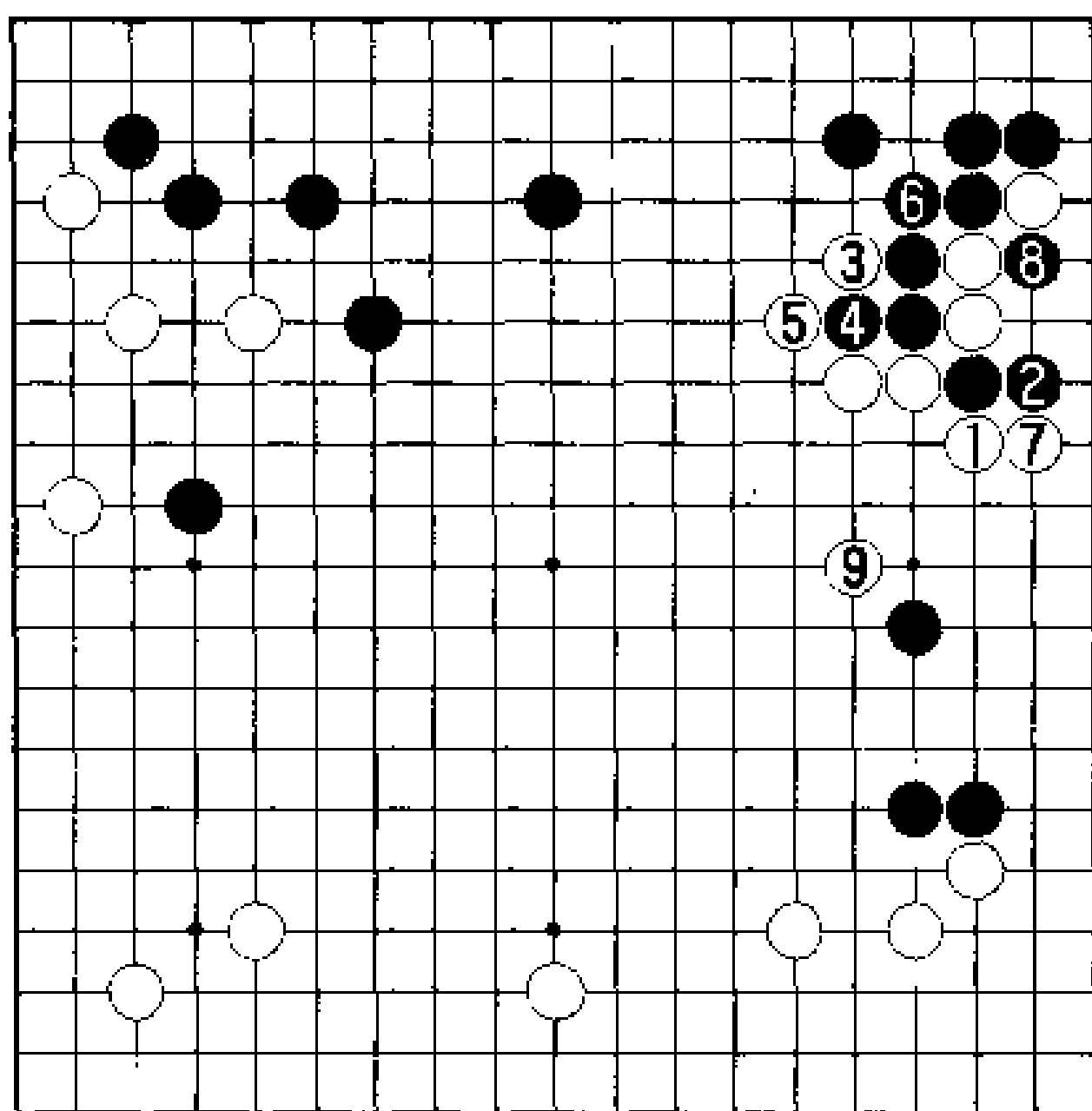


图 2 - 85

(图 2 - 85) 白 1 打，准备作弃子是最佳的下法。黑 2 立时，白 3 先夹是好次序，至黑 6 在上面先手利后，再于 7 位挡又可获先手，这是顺理成章的好顺序，最大限度地灵活运用了弃子。

白 9 是好手，白漂亮地舍弃三子获得了外势。相反，右边黑三子的棋形变薄，白充分。

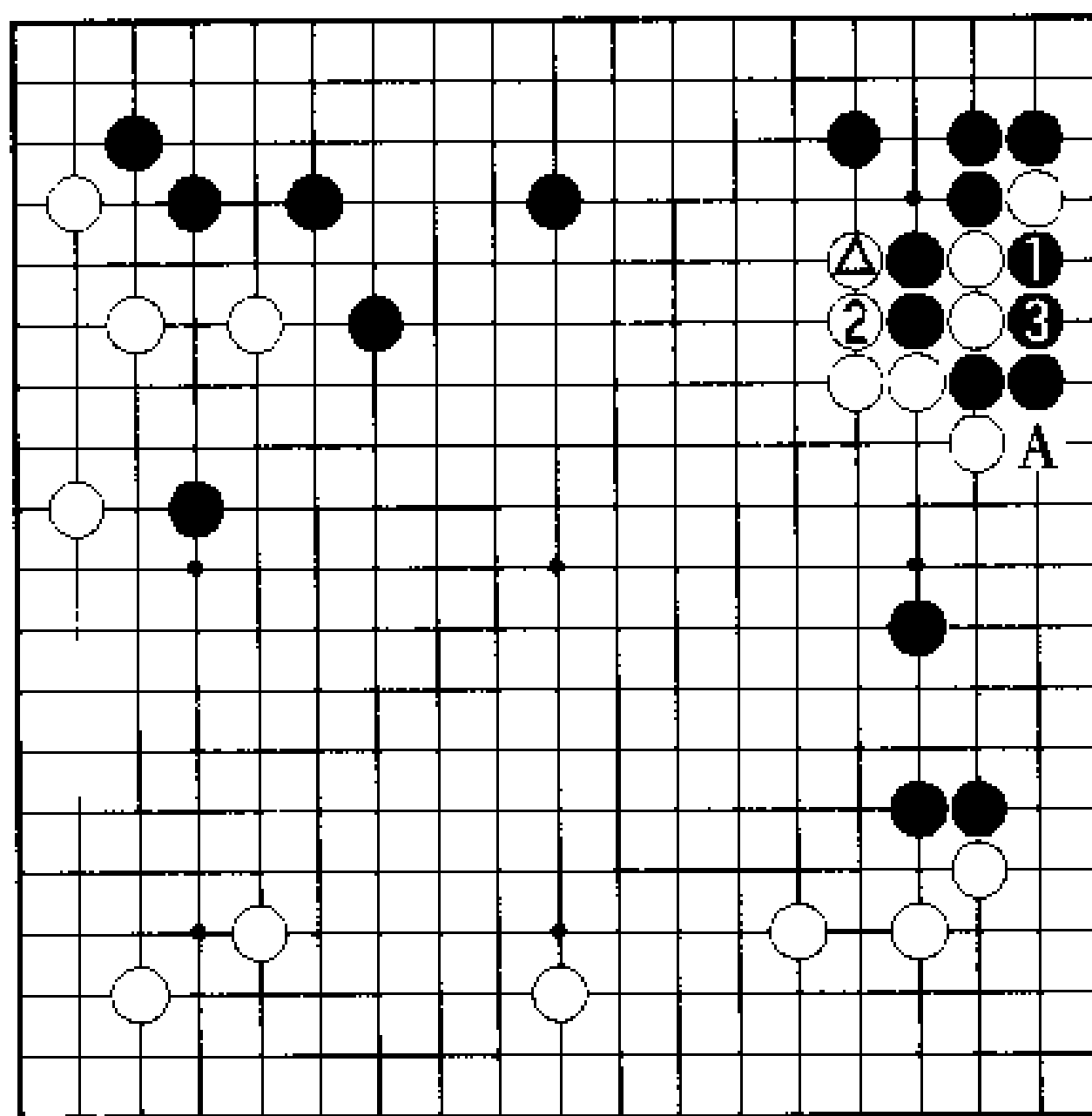


图 2-86

(图 2-86) 对白△的利用，黑若 1 位打吃，白虽 A 位的先手没有了，但取而代之的却是被白 2 先手打吃。这与前图相比中央明显厚实了，白仍十分满意。

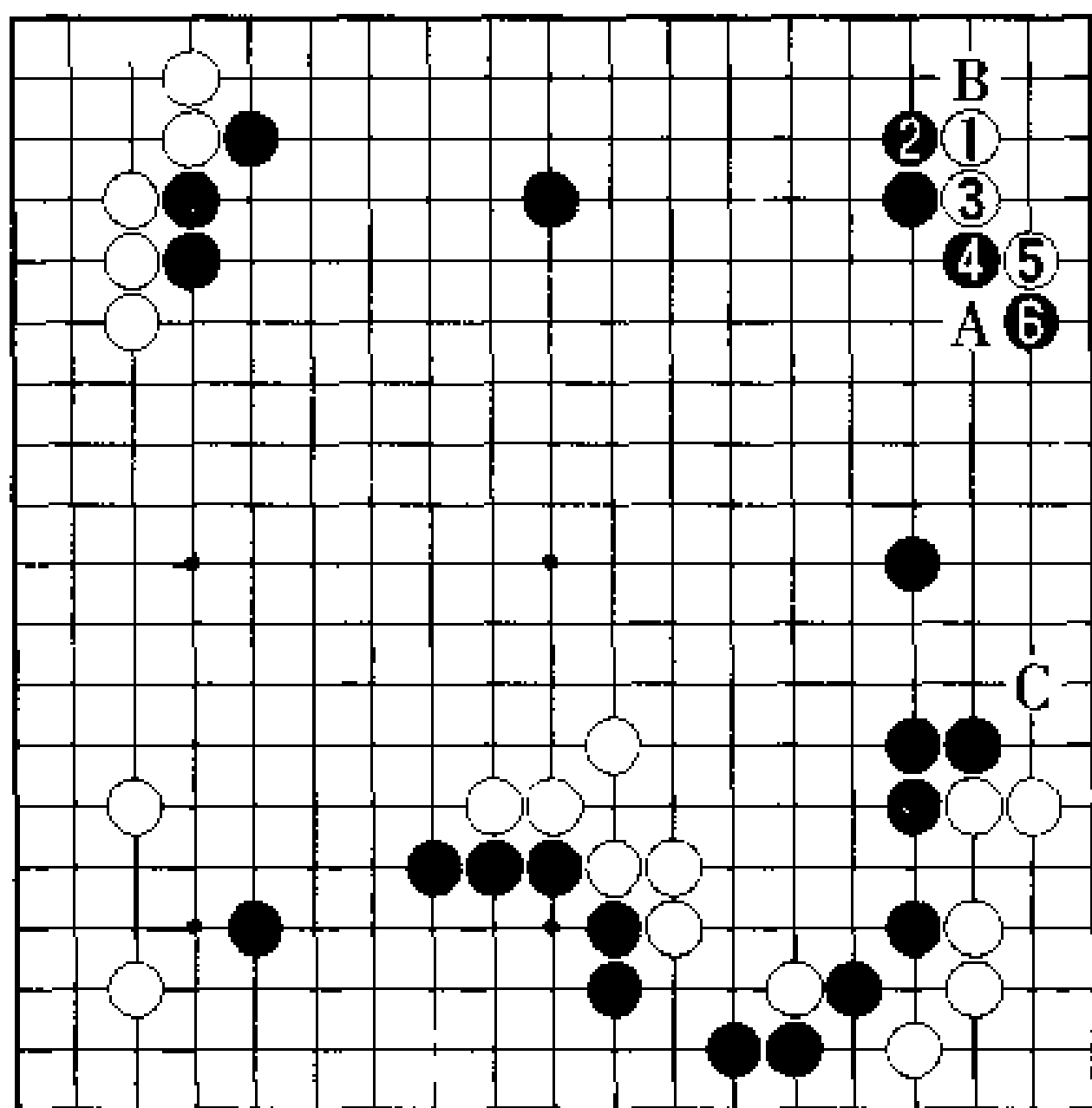


图 2-87

(图 2-87) 白 1、3 点角后，黑以 4、6 连扳稍感过分。黑 6 不愿走 A 位长，因下边有 C 位的漏风，这样或许在 B 位扳好一点。那么，白应如何选择好呢？

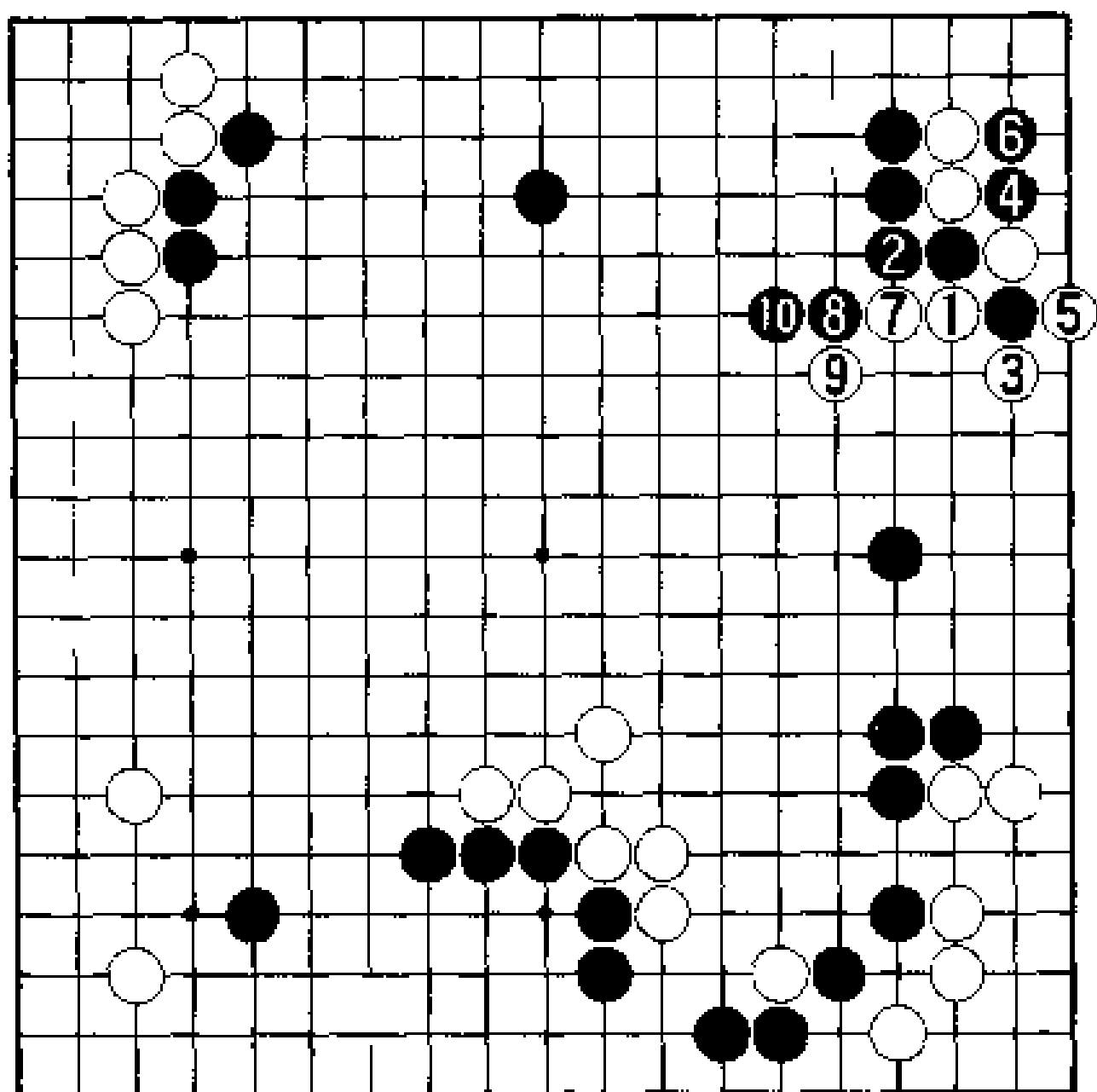


图 2 - 88

(图 2 - 88) 白 1、3 位吃黑一子是最普通的下法。以下至黑 10 大致如此，由于黑在右边不是成空的地方，所以，这个结果白不充分。

因此，要学会灵活运用定式是很关键的。

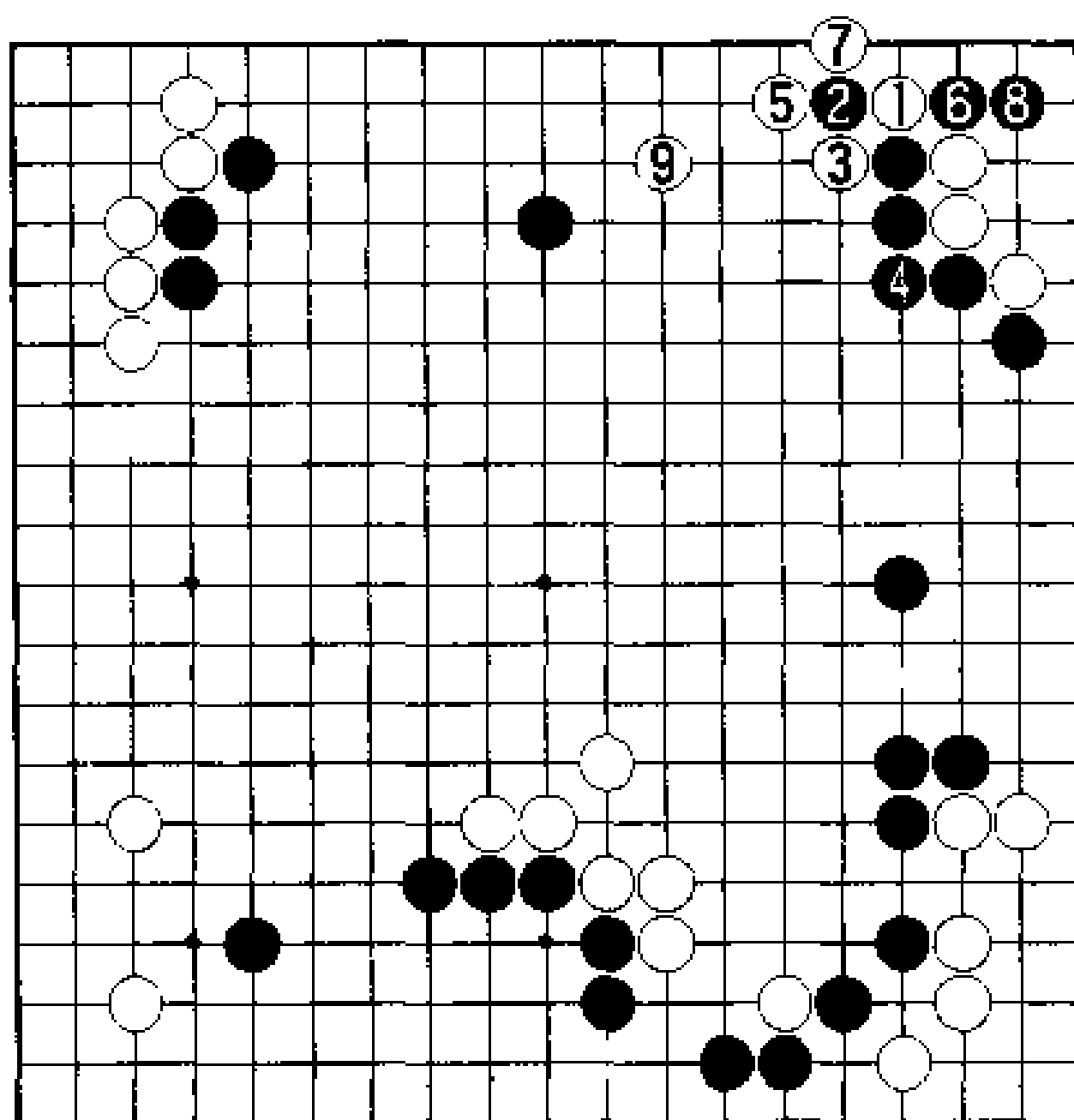


图 2 - 89

(图 2 - 89) 白 1 扳、再 3 位断是随机应变的好手。

黑 4 粘，只此一手。白 5、7 提一子很厚，至 9 飞放弃角上实地在上边生根，这是最为合适的选择。

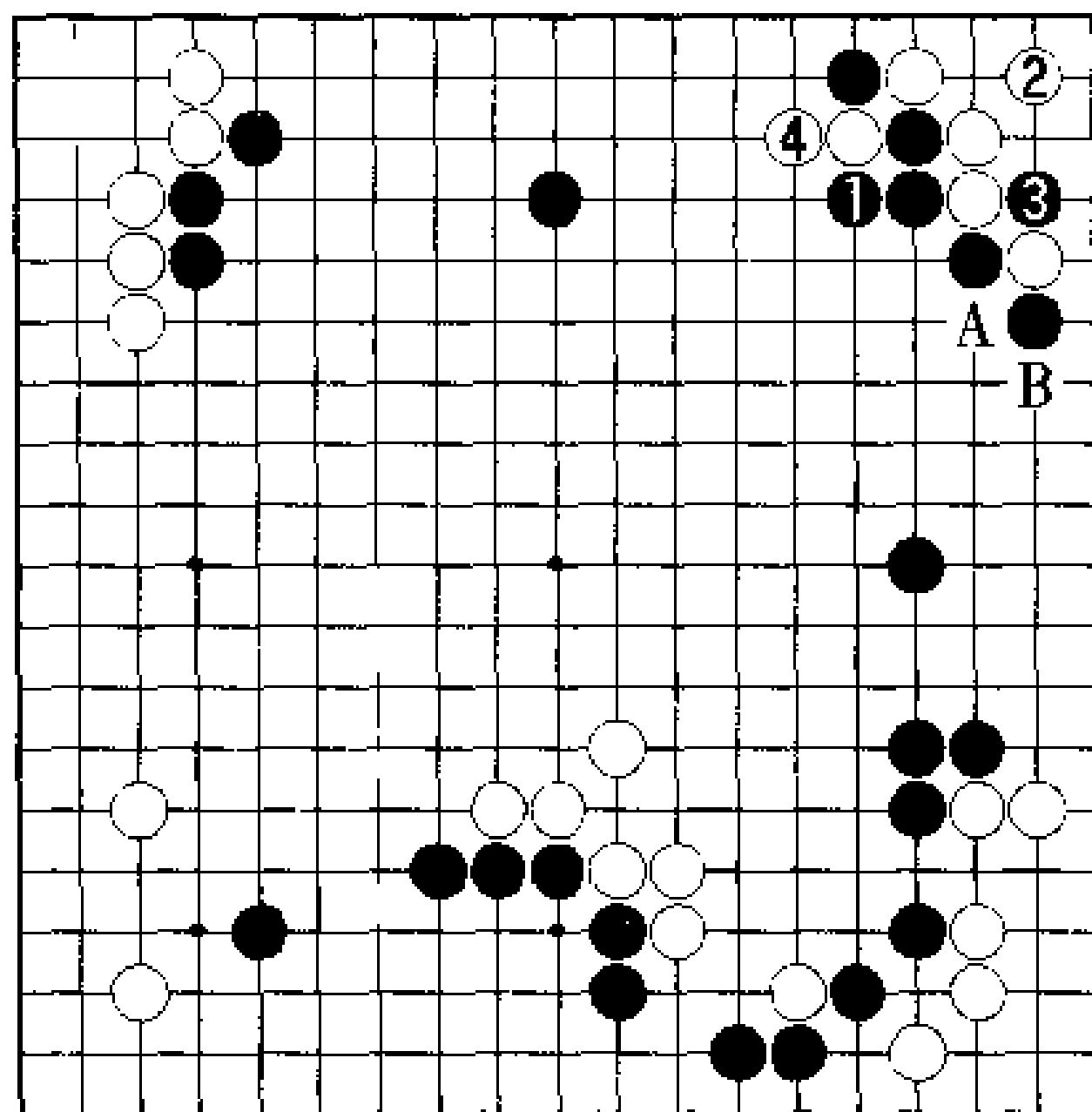


图 2-90

(图 2-90) 前图黑 4 粘，如在本图 1 位拐吃则是无理手。

白 2 虎，黑 3 吃时，白 4 可长出，黑不行。黑 3 若在 4 位提，则白可在 A 位打后再于 B 位打吃。毫无疑问，对白有利。

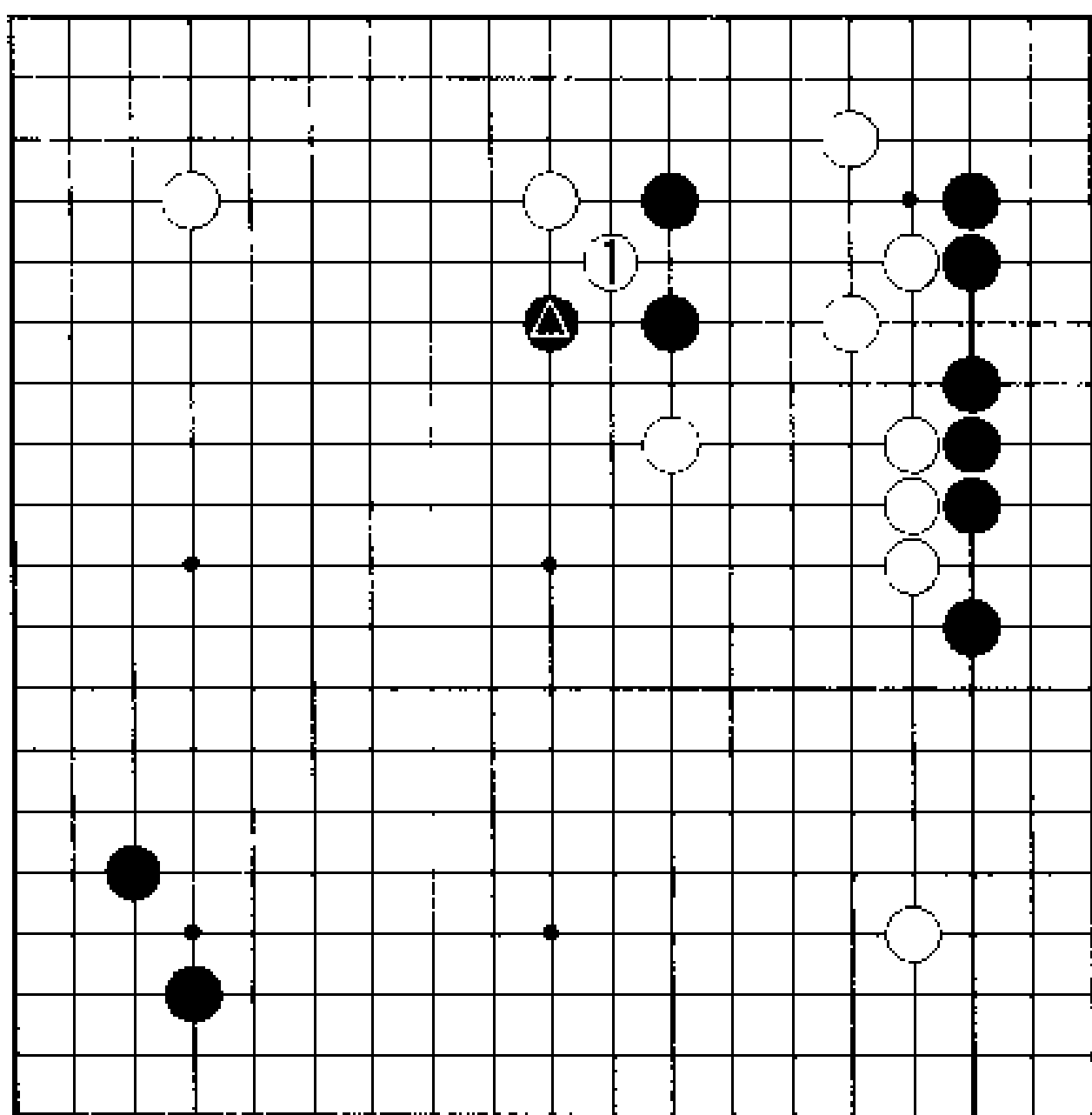


图 2-91

(图 2-91) 右上角是基本定式。当黑●跳时，白于 1 位刺，明显是步无理手。

那么，黑棋如何应对呢？

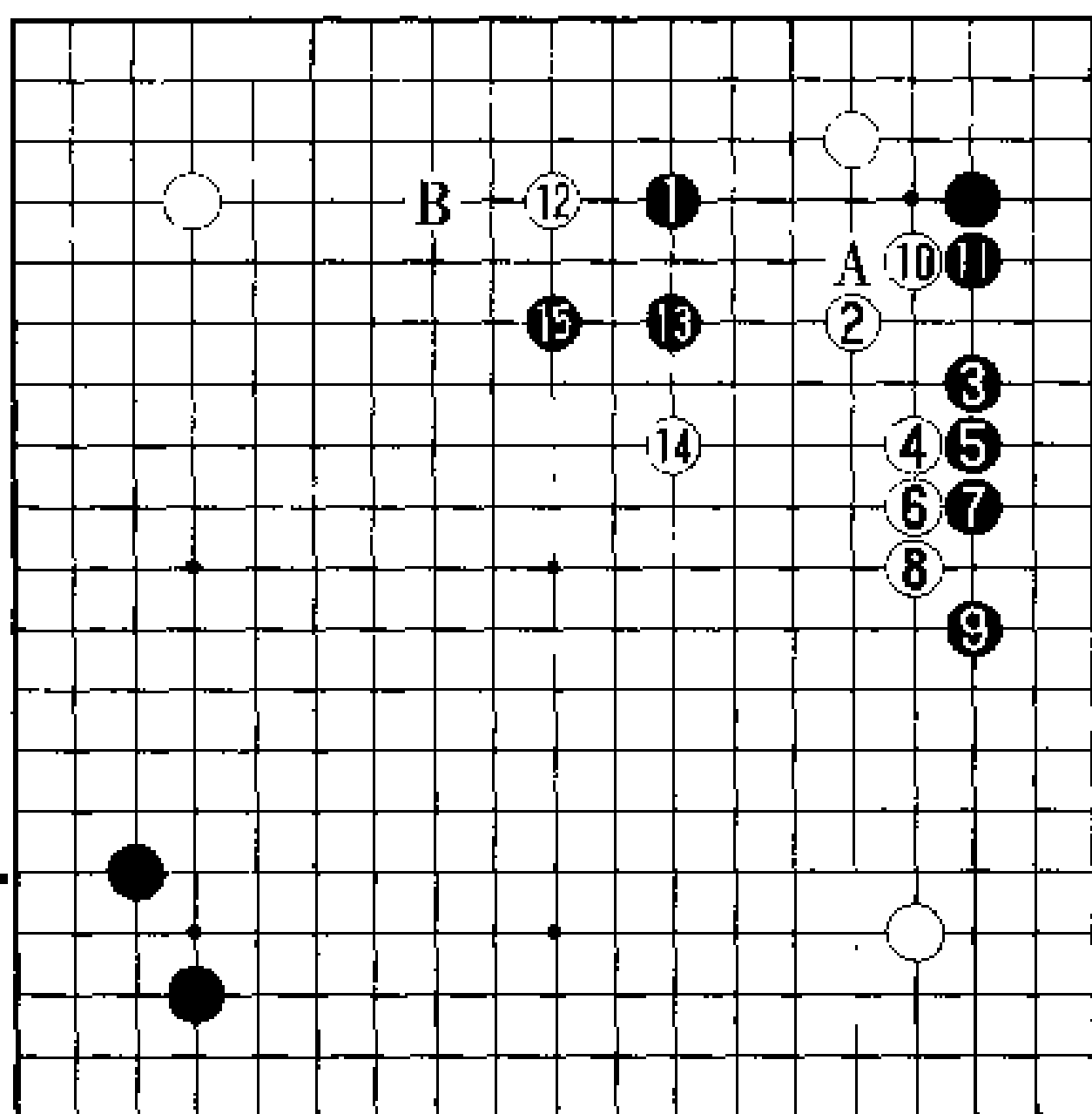


图 2-92

(图 2-92) 这是前形所形成的演变过程。

白 4 飞时，黑 5 爬是稳健的下法，也有冲断的。白 10 先交换是必然的，如单 12 位夹，黑有 A 位跨的冲击手段。至黑 15 跳，双方均属正常。此时，白在 B 位跳是正常的下法。

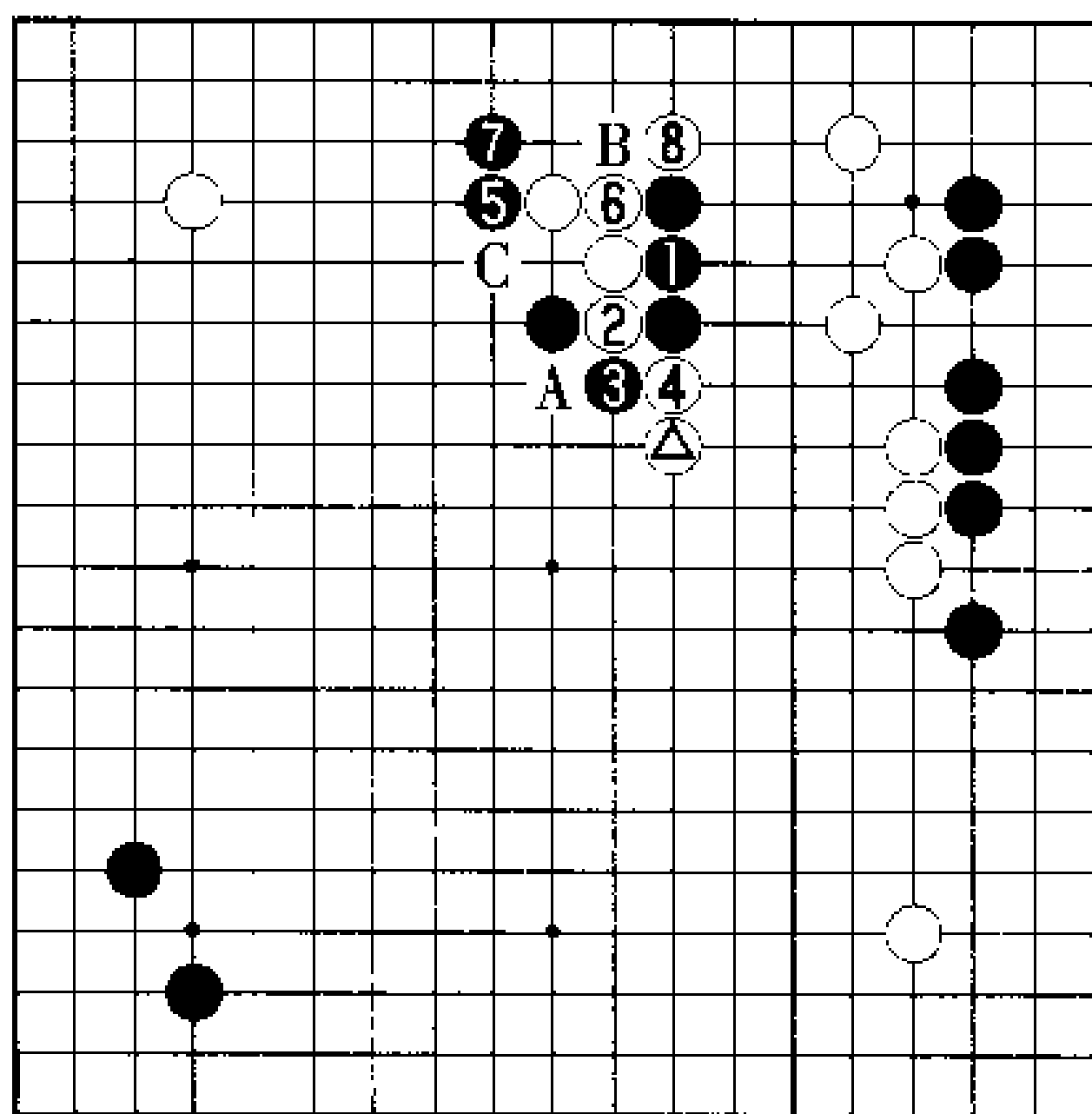


图 2-93

(图 2-93) 在这种场合，黑 1 粘是笨重的下法。白 2 当然要冲断。不过，这时白 4 的断和白△配合，使人感到是彻底的切断。

黑 5 靠，虽是常用的手筋，但此时白有 6 位顽强抵抗。黑 7 立时，被白 8 扳一手，黑毫无后续手段。以后，若黑 A 位粘，则白 B，这时使人担心 C 位的弱点。总之，这个结果黑肯定是失败的。

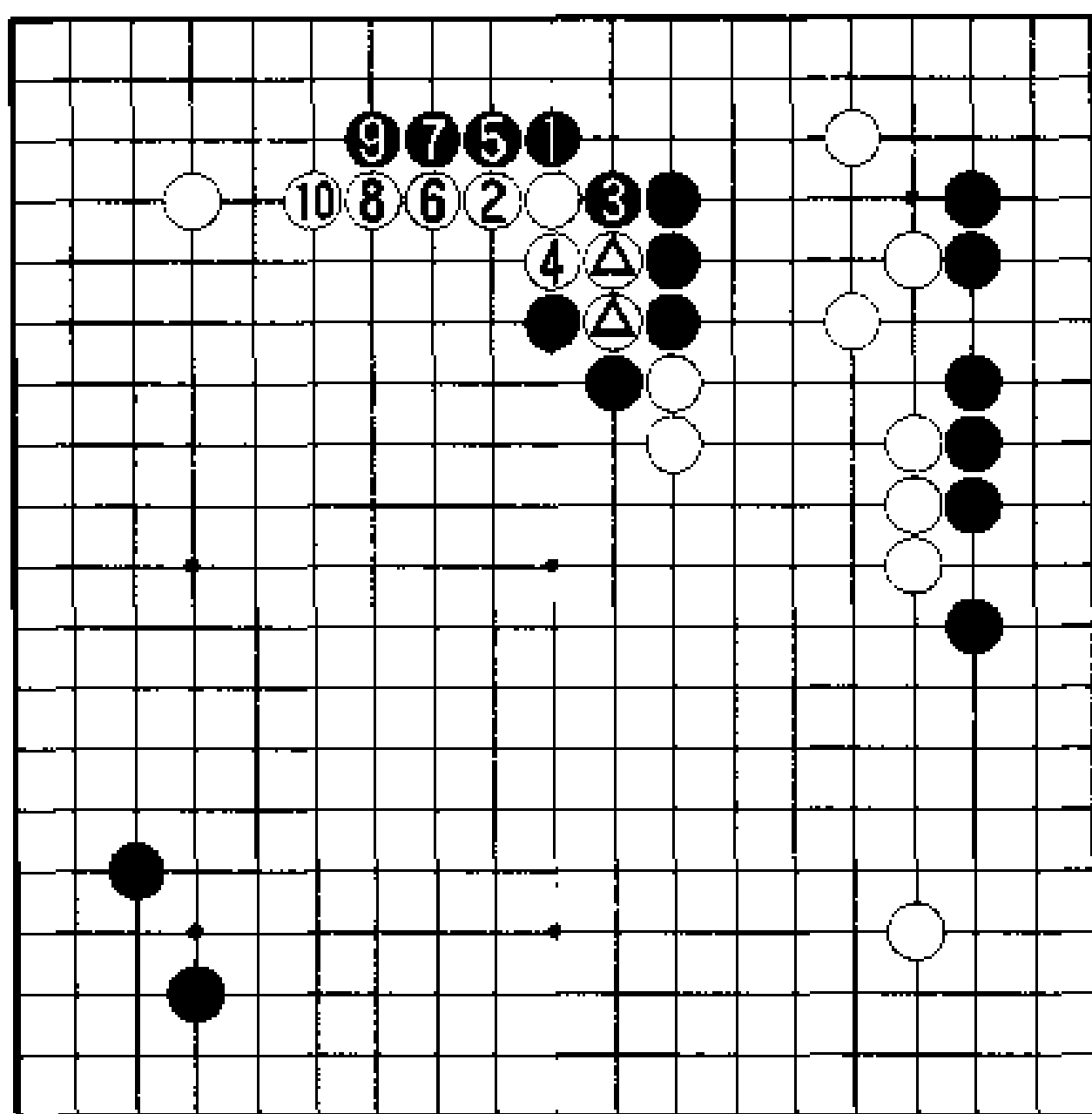


图 2-94

(图 2-94) 黑如 1 位在上边托，目的是求活。以下形成白 10 是必然的下法。

这种结果，虽然黑在上边获得了安定，可是被白构成了厚势，黑不能满意。

白 2 千万不能在 5 位扳，否则被黑 2 位扭断，白⊗两子棋筋将被吃，白不行。

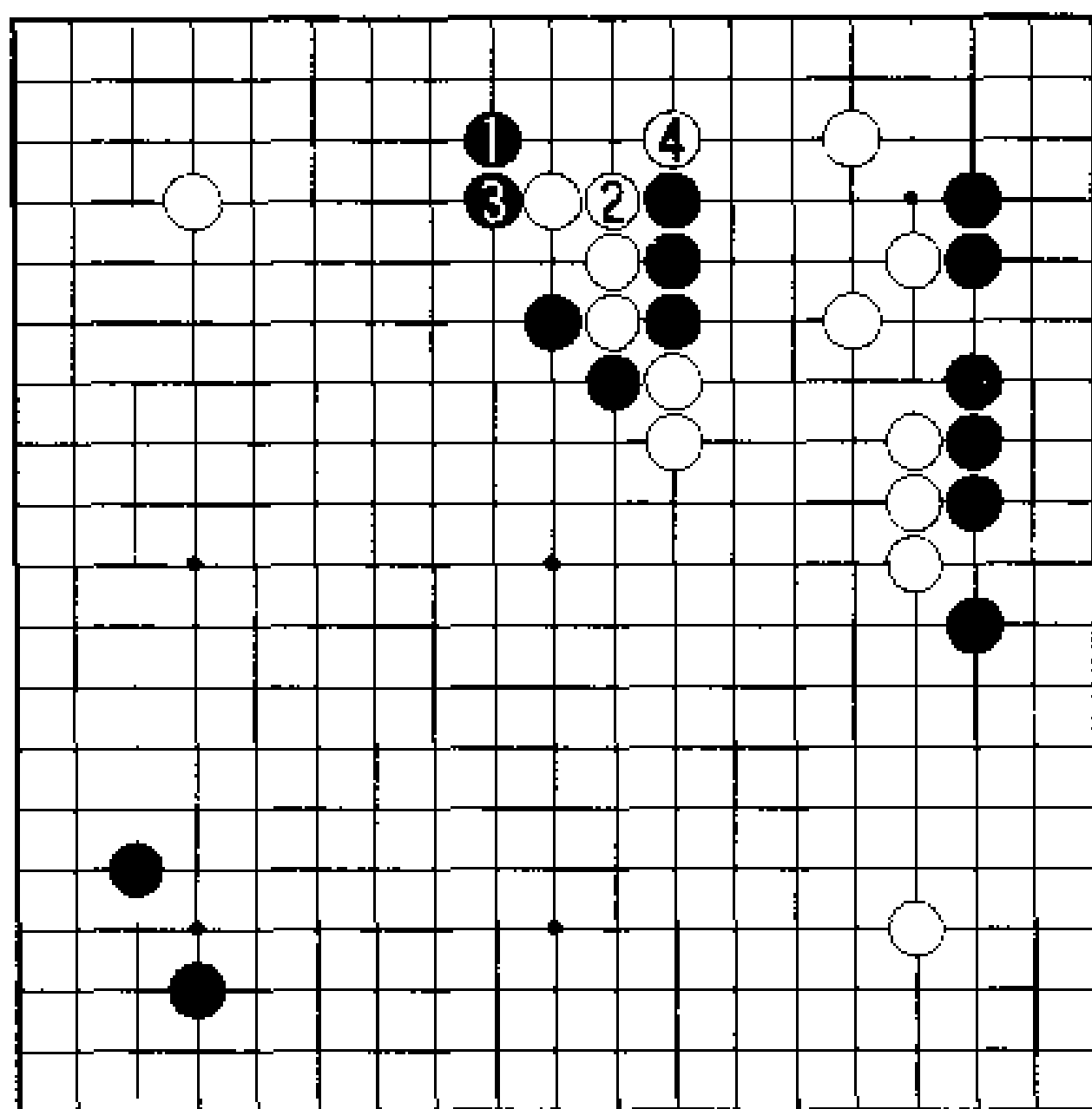


图 2-95

(图 2-95) 黑 1 点，确实也是局部的手筋。但此时也不适用，因为白有 2 位团的好手。

黑 3 只能挡，白 4 扳，同图 2-93 一样。另外，白 2 若走在 3 位压，黑 2 打，则还原成前图。

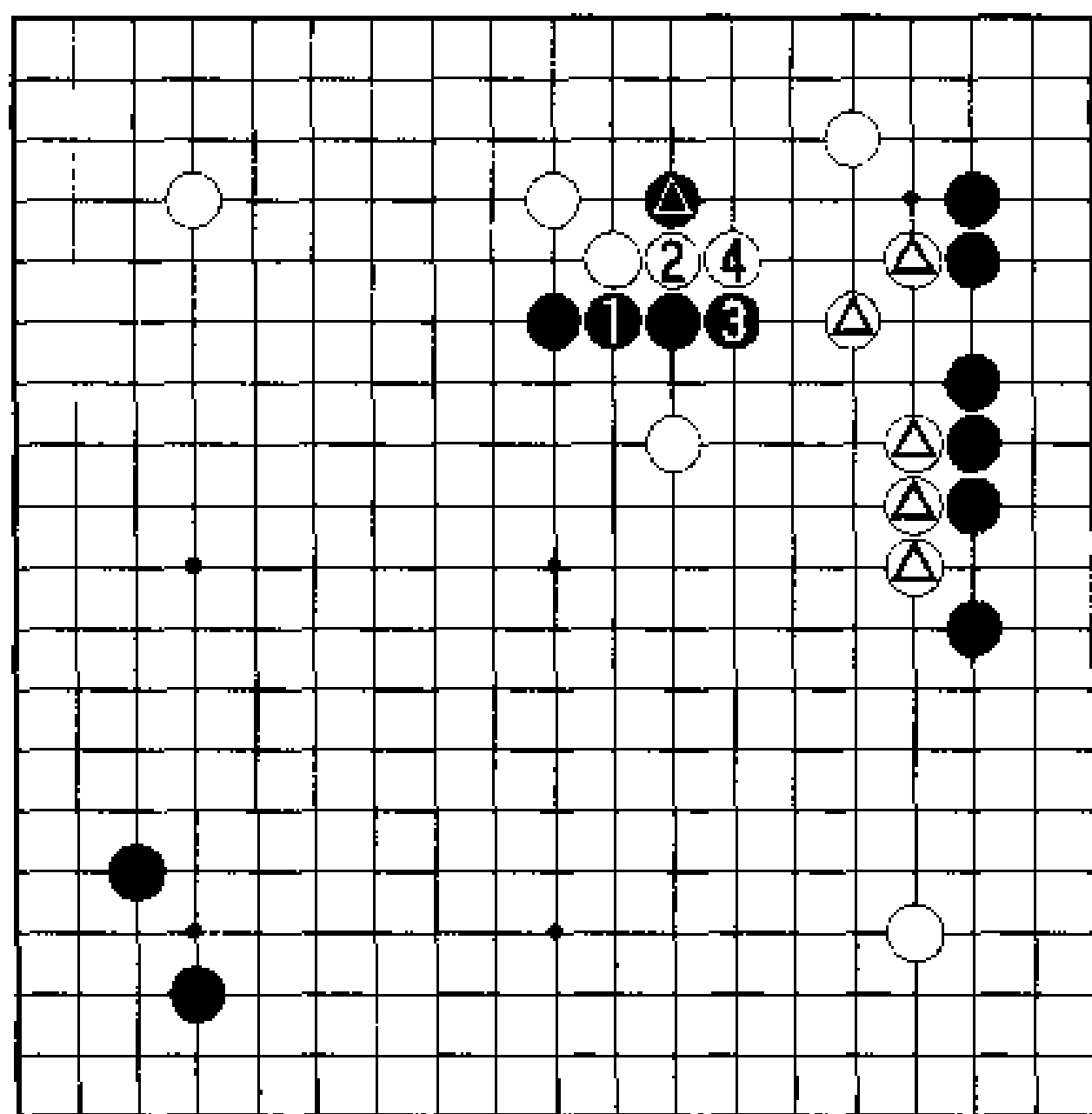


图 2-96

(图 2-96) 黑 1 在上边接是正确的下法，因为黑●一子较轻，相对比较容易腾挪。而且白△数子先给黑实空，黑获得利益之后，就应该作轻处理。

对白 2 冲，黑 3 太软弱，结果被白 4 冲出，黑肯定不理想。

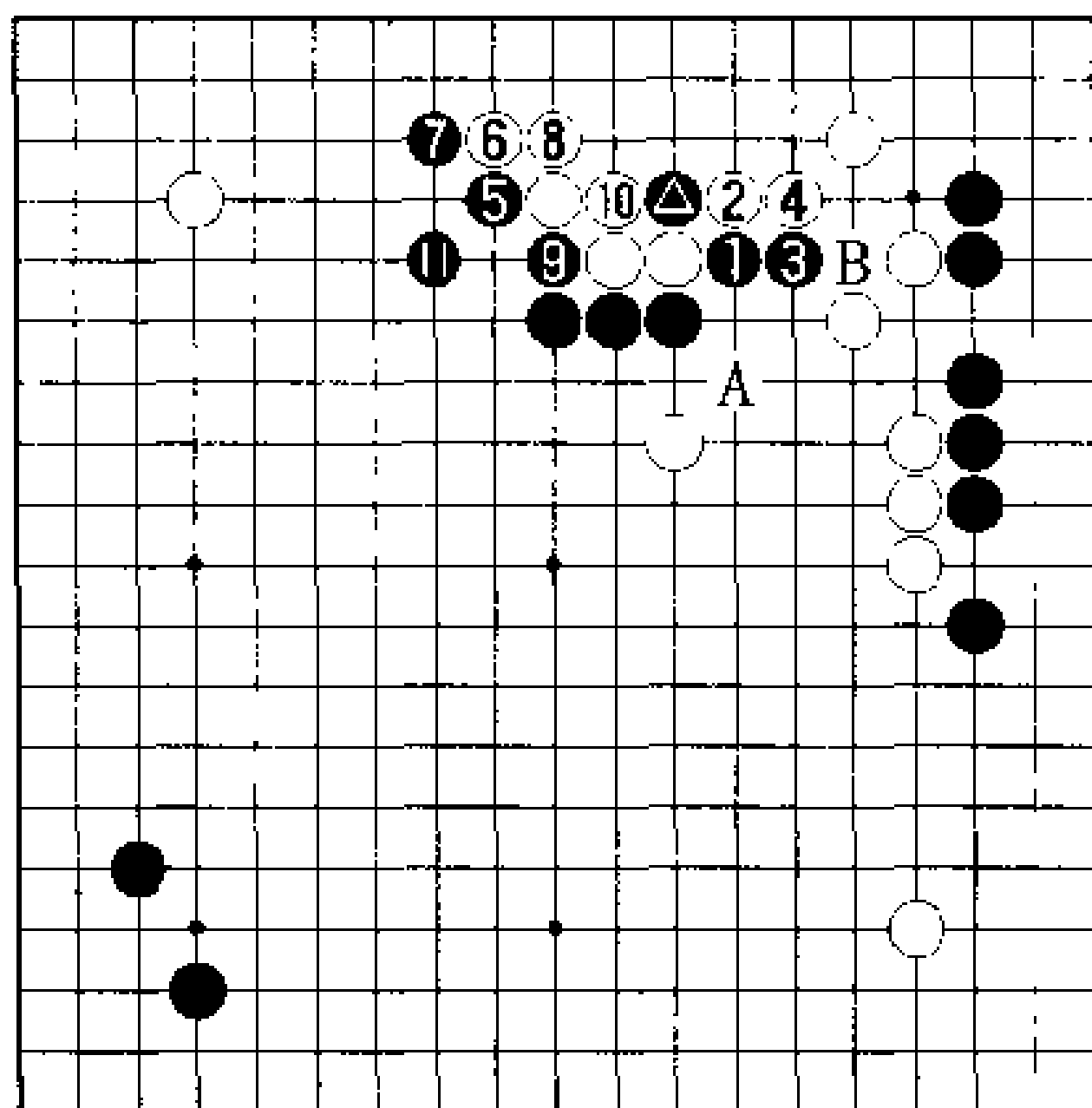


图 2-97

(图 2-97) 黑 1 挡是必然的，白 2 断，黑 3 先手长后，再于 5 位靠是腾挪的好手筋。同时，还留有黑 A 虎后、B 断的各种手段，这都是白的负担。

之后，白若 6 位扳，黑 7 连扳是好手筋。由于发挥了弃黑●子的作用，所以白不能抵抗。以下至黑 11 虎，黑外势相当厚实，黑明显有利。

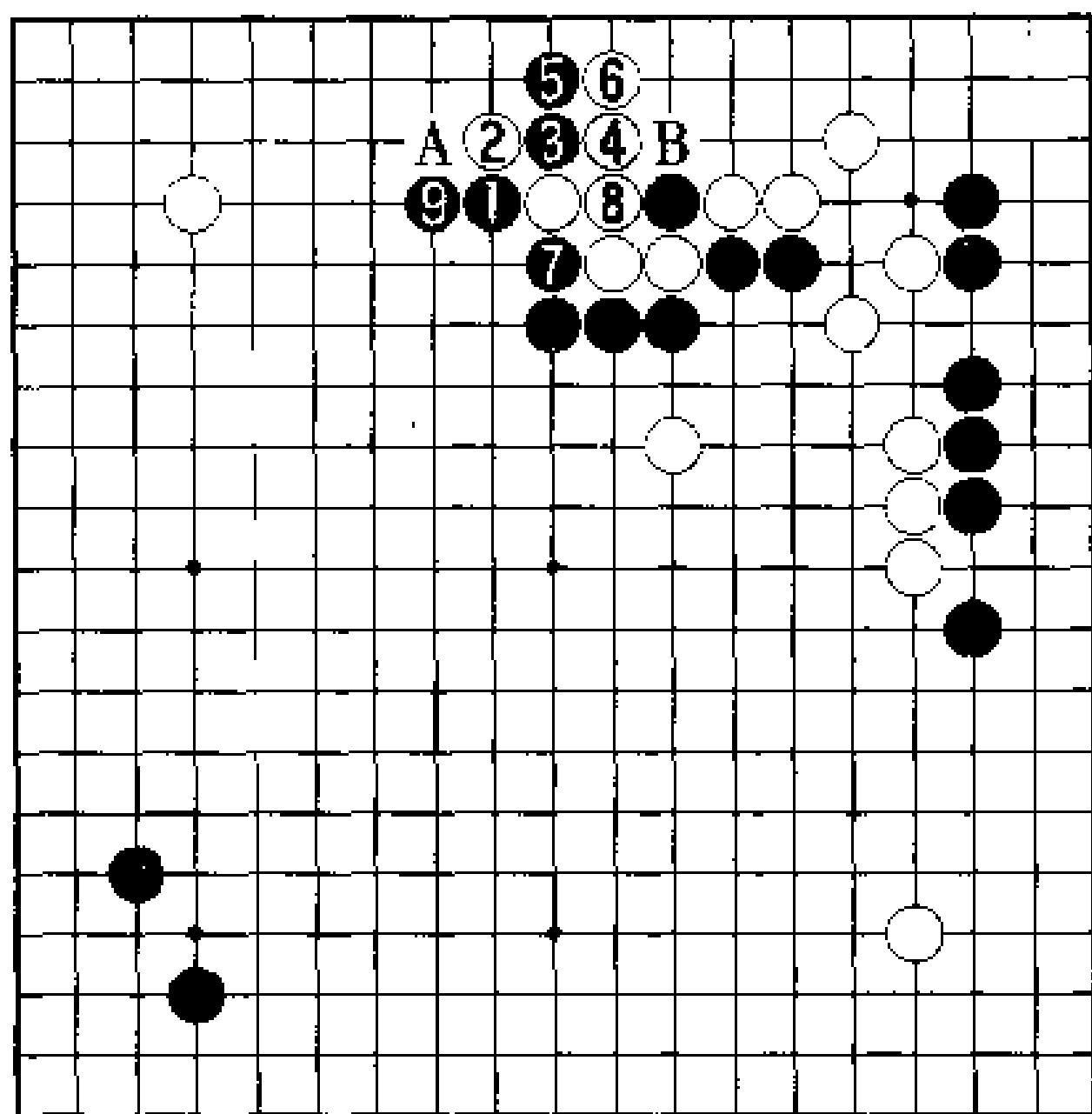


图 2-98

(图 2-98) 对白 2 扳，黑 3 断，也是颇为有力的一手。但这种下法不如前图简明。

白 4 打，只此一手，黑 5 立，好手，白 6 没办法，至黑 9 长，黑也充分可下。

白 6 不能在 A 位长，否则黑 7 打后、再 B 位长出，白全部被吃。

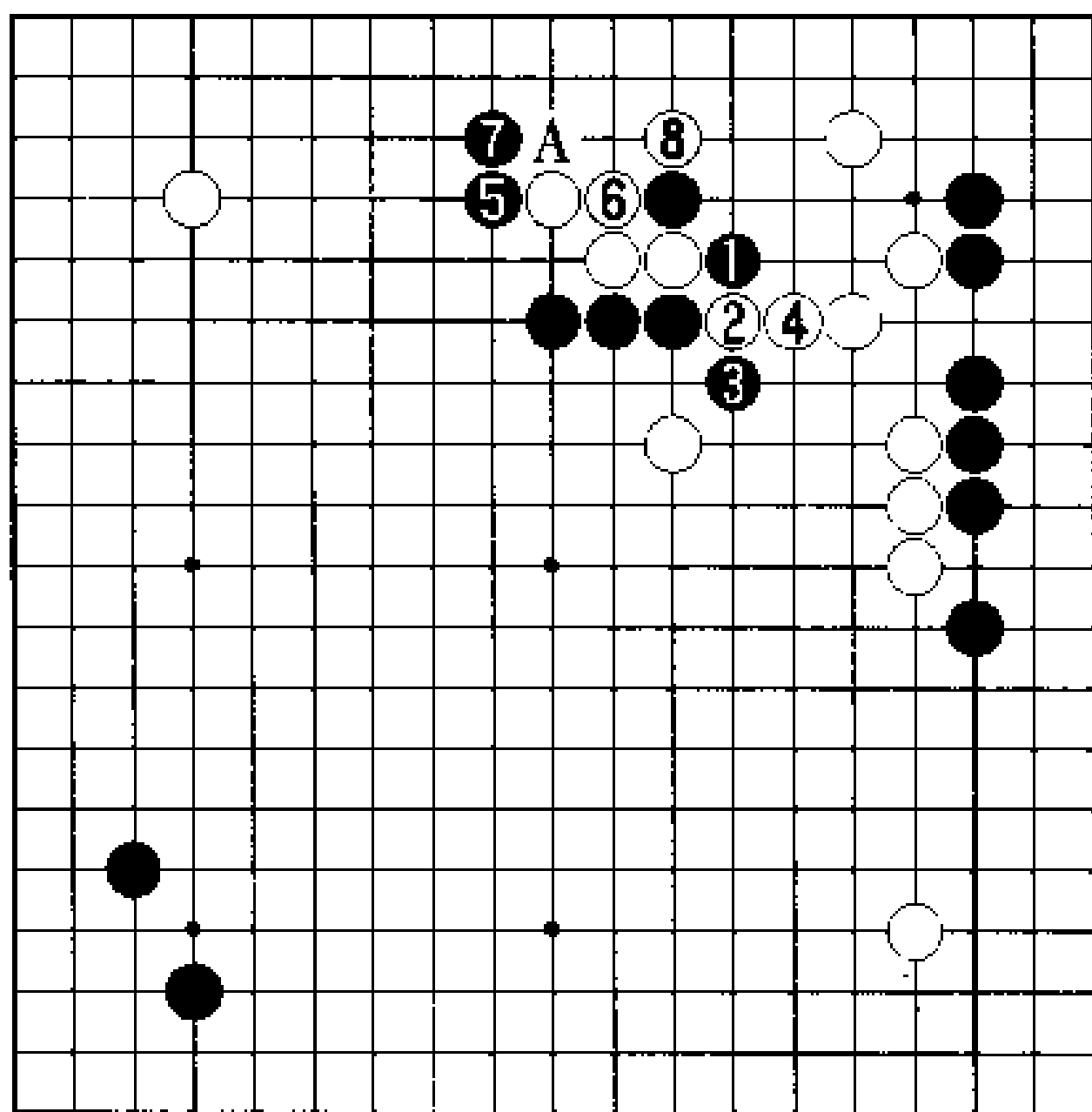


图 2-99

(图 2-99) 黑 1 挡时，白 2 若从上边断，则黑 3 打吃后，再于 5 位靠，仍是有力的手筋。

白 6 只能团，黑 7 立下很舒服，白 8 仍须后手补，可以看出，黑通过弃两子后，在外边获得很可观的厚势，白毫无收获。

白 6 如于 7 位扳，则黑 A 位断后，白崩溃。

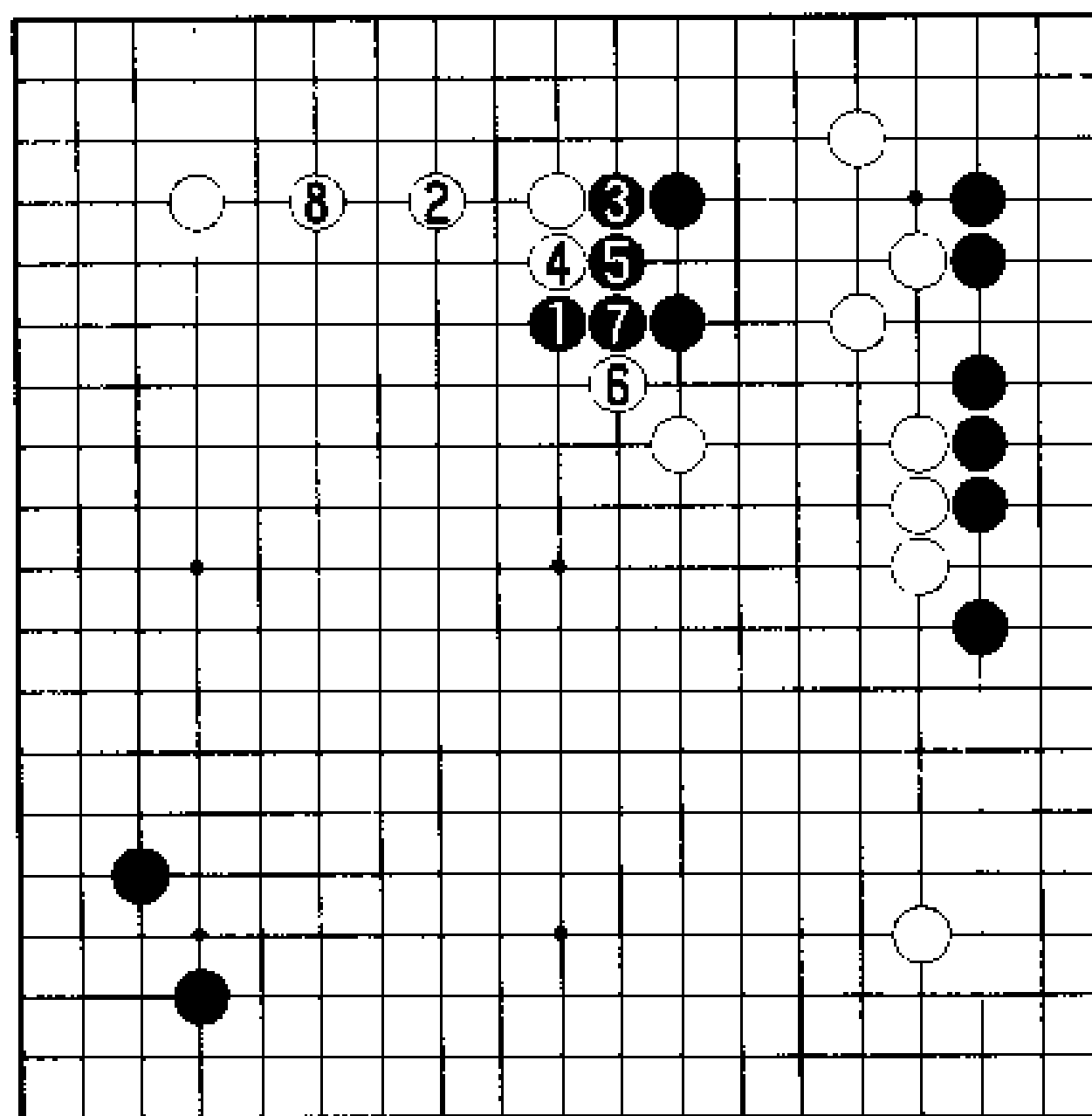


图 2-100

(图 2-100) 由以上结果可看出，黑 1 跳出时，白只能在 2 位应。以下进行至白 8 双方大致如此，这也是正常的应对。

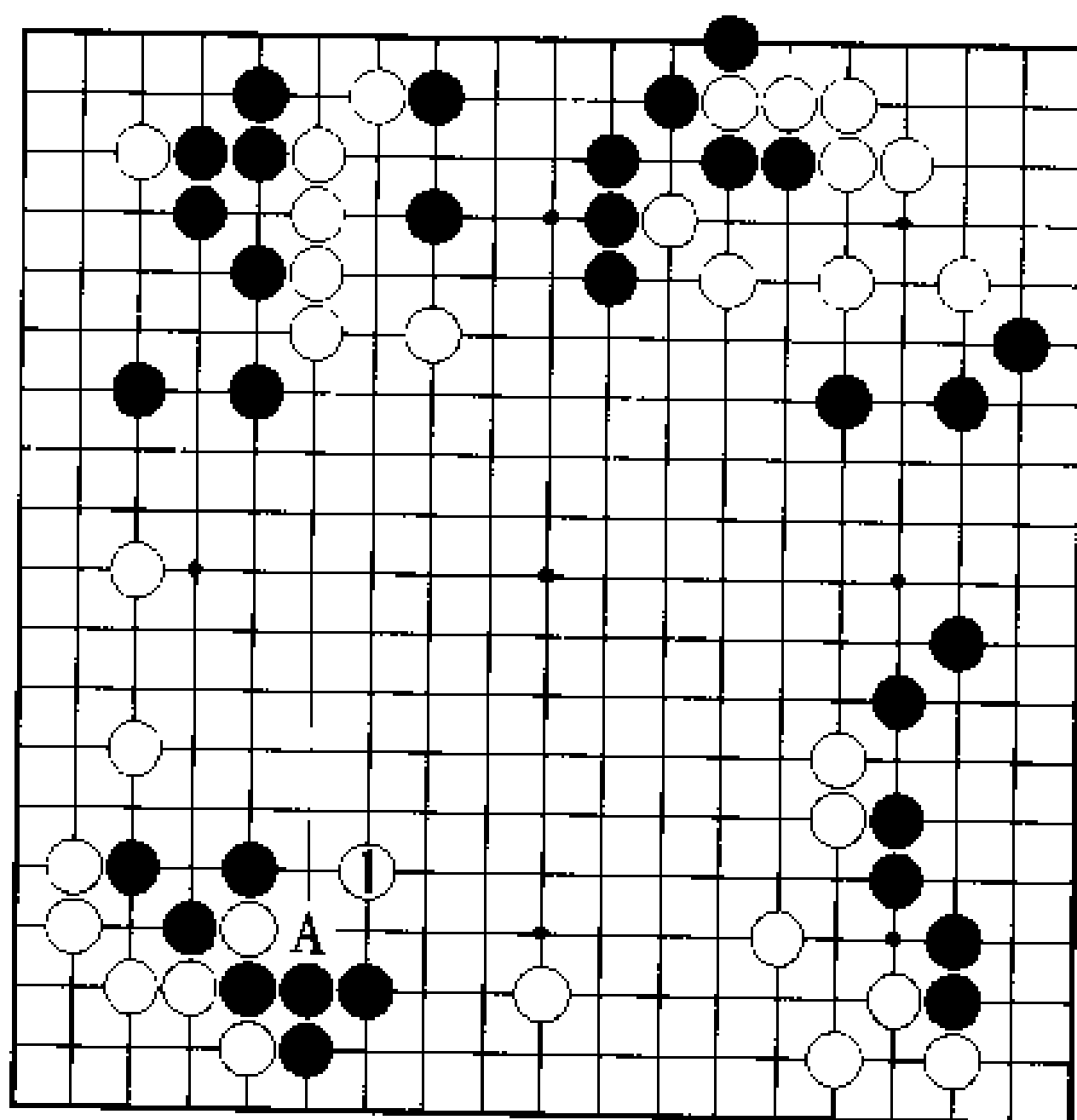


图 2 - 101

(图 2 - 101) 白 1 刺，企图让黑于 A 位提应一手，这样白可先手获利。但这只是一厢情愿，这里有强硬的反击手段。应如何巧妙应对呢？

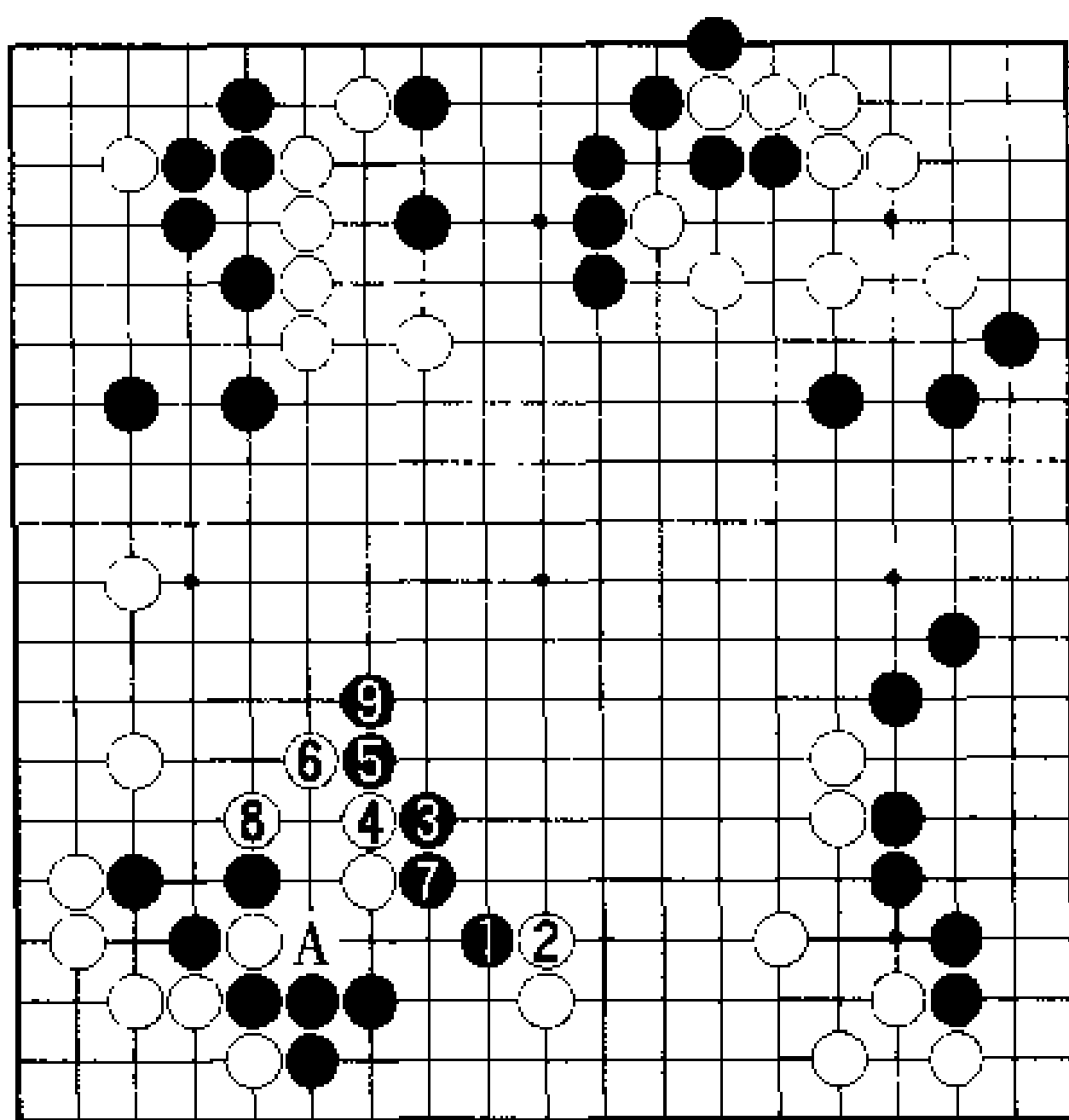


图 2-102

(图 2-102) 黑 1 飞出，是有力的反击手段。当白 2 长时，黑 3 飞罩，是和黑 1 相关连的好手。

白若 4 位长，黑则毫不松懈地于 5 位扳。白 6 反扳时，黑 7 贴回是要点，这样可防白 A 位跑出的手段。至黑 9 长出，黑反击明显成功。

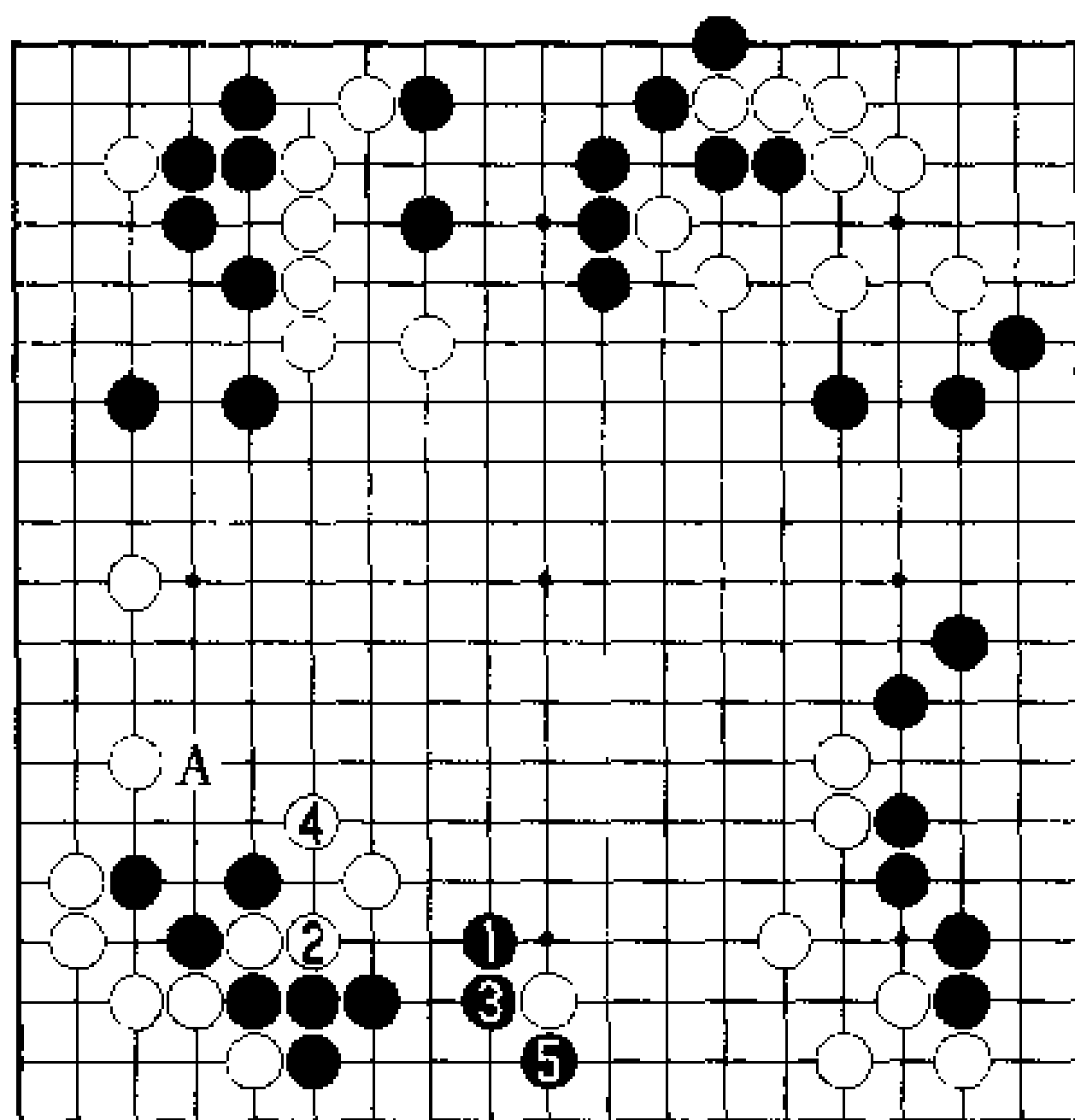


图 2 - 103

(图 2-103) 对黑 1 飞，白 2 若跑出一子，则黑 3 挡是关键，这时要有弃子的概念。

白 4 尖，黑 5 扳后形成转换，黑充分可下。即使三子被吃，也无防大局，因为黑三子接近于废子。

另外，白不走，黑 A 位靠出有余味。对此，白如要吃净黑棋，还需要多走一手棋。

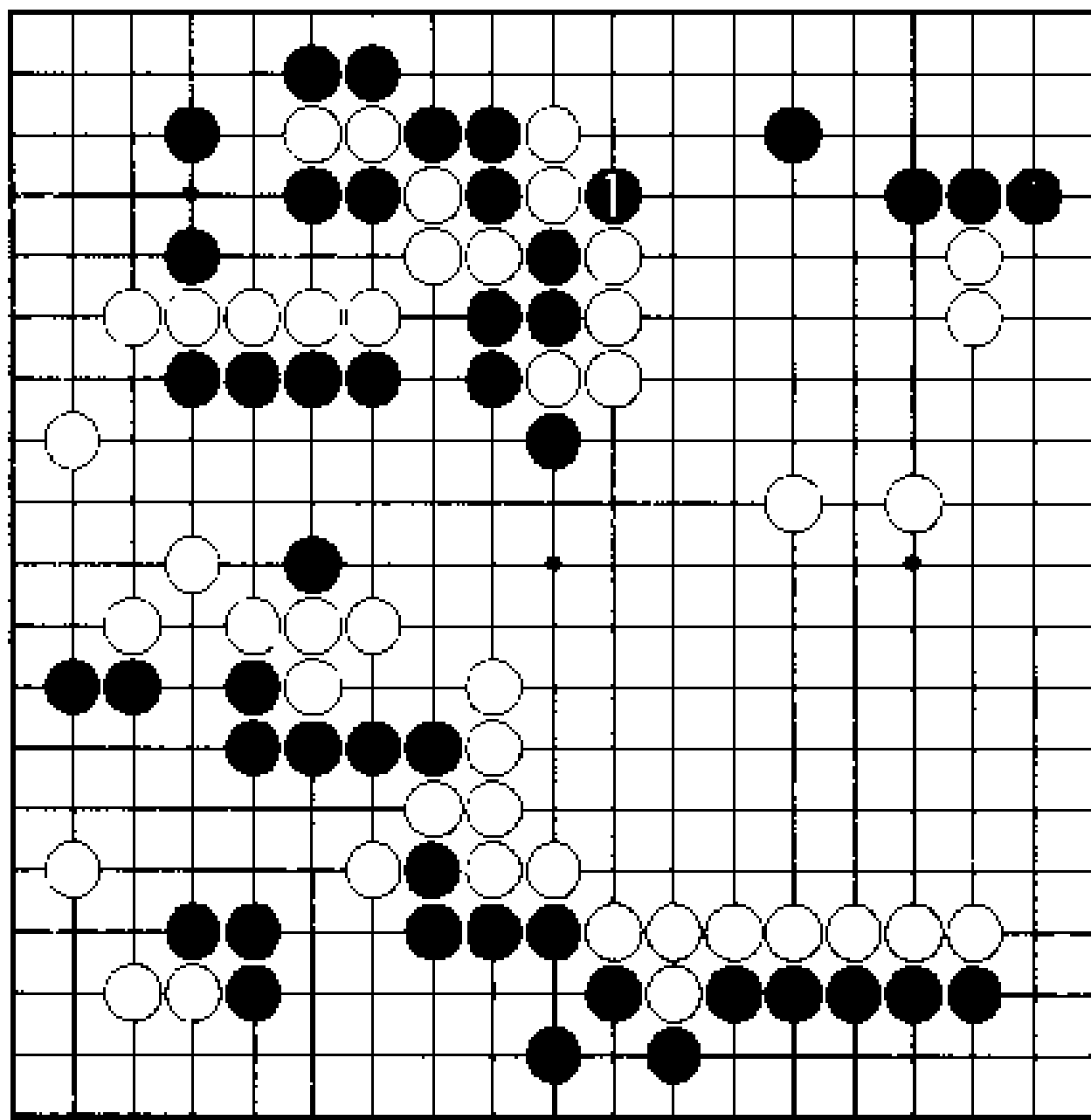


图 2-104

(图 2-104) 现在，黑中央大块棋很危险，由于黑不可能活或逃出。所以，黑于 1 位断做最后的挣扎。此白两子如能治孤，白肯定胜。

那么，白应怎样应对呢？请注意行棋的次序。

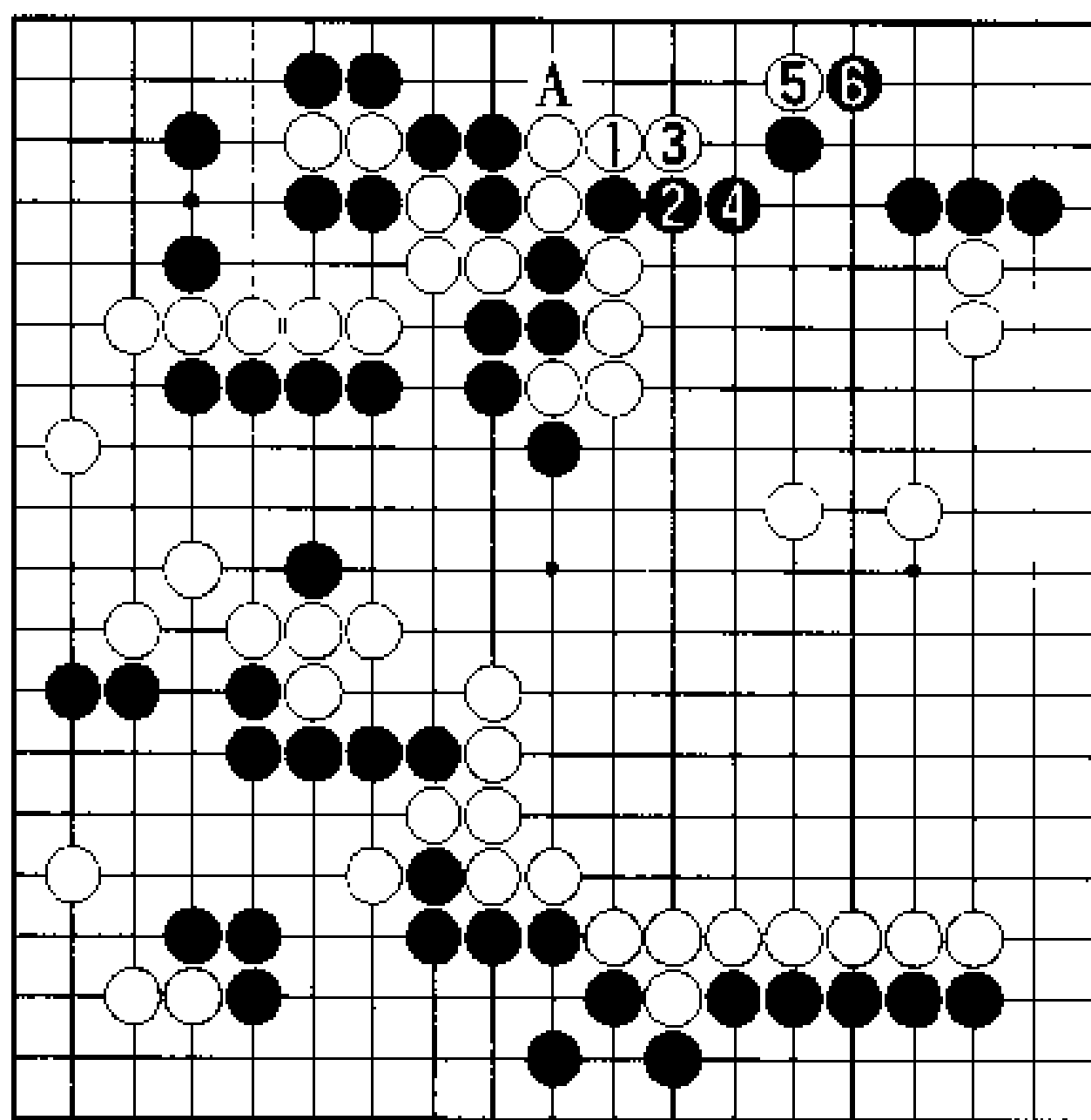


图 2-105

(图 2-105) 白 1 随手拐吃，是一步无谋的一手。
 黑 2 长出后，以下至黑 6 后，白在上边已无法做活，白成大败之势。

白 1 如在 A 位单立，则黑于 1 位贴，白也不行。

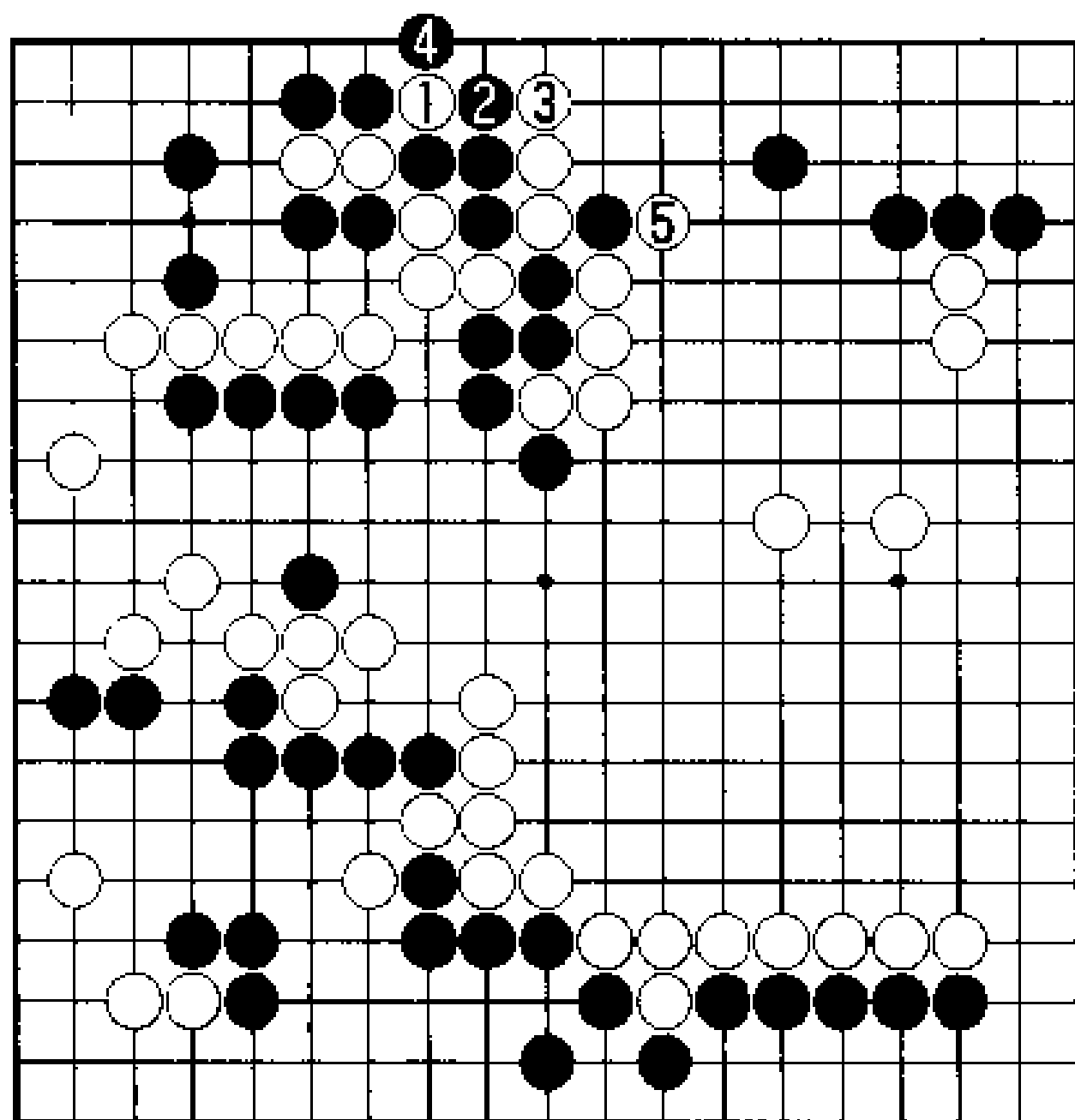


图 2-106

(图 2-106) 白 1 断，是唯一的治孤之策，也是此际绝妙的手筋。

黑若 2 位拐出，则白 3 取得先手打后，再于白 5 打吃一子而成征子。如果是这种局面，白棋顺利地治孤成功，黑只得推枰认输。

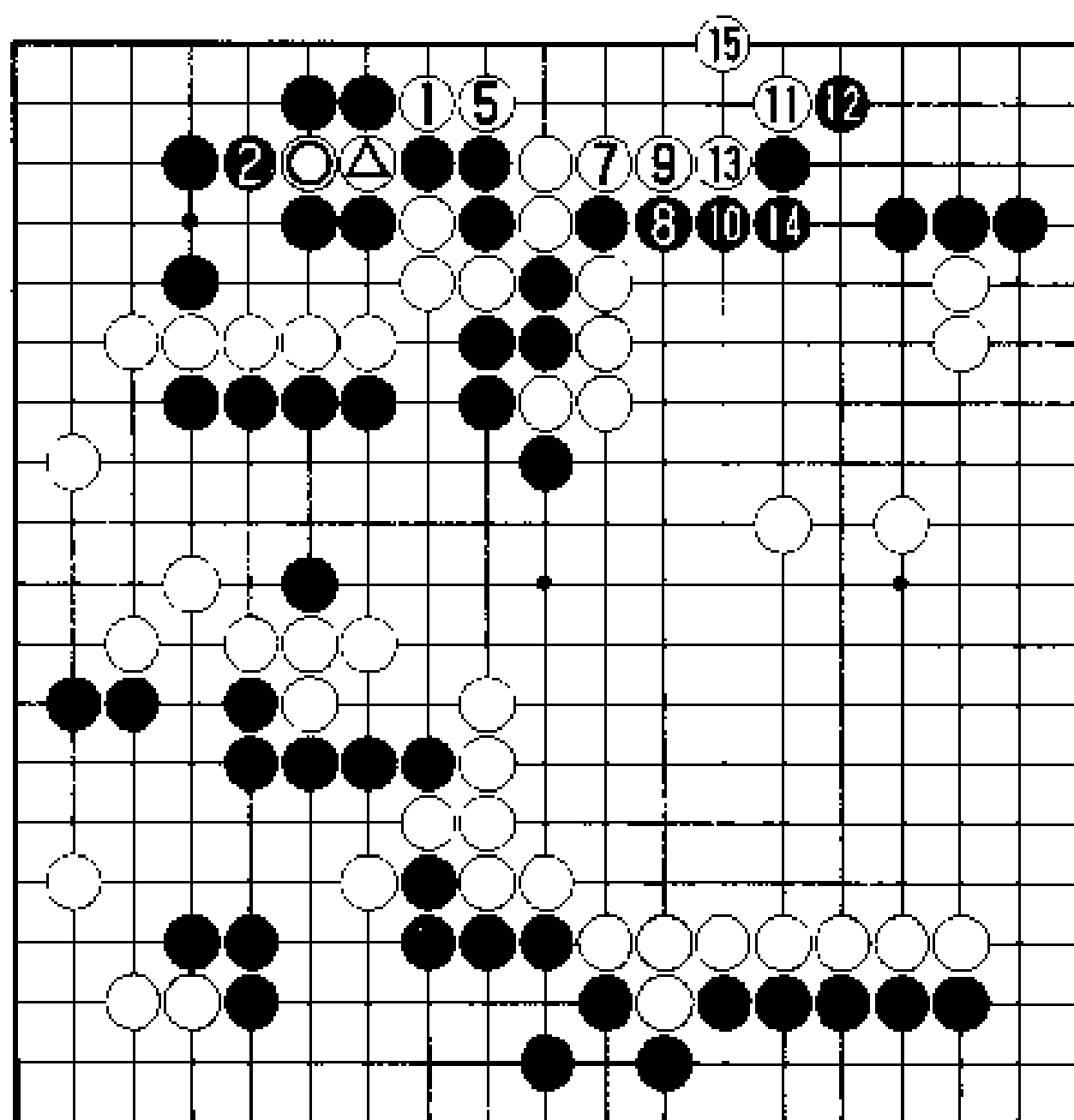


图 2-107 ③⑥ = △ ④ = ○

(图 2-107) 对白 1 断，黑 2 若提，白 3 先扑是常识，至白 5 是先手。之后，从白 7 至 15 做活即可安然治孤。白若活，黑自然处于败势，所以这里将决定着胜负。

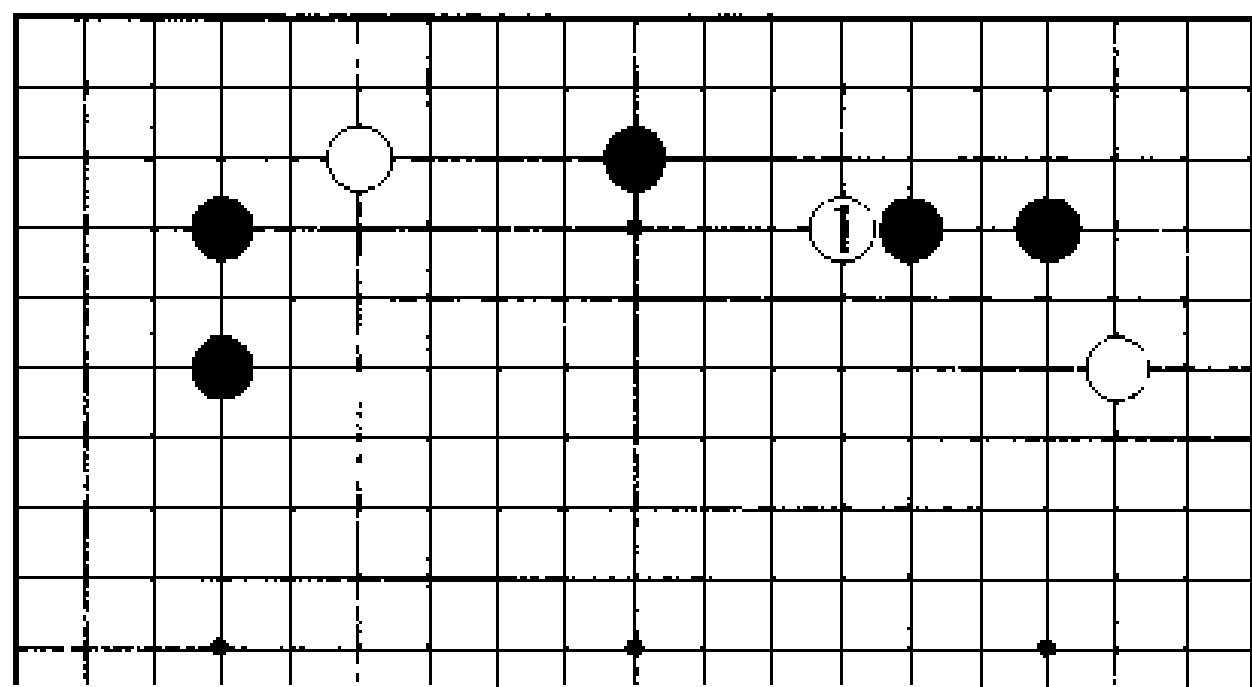


图 2-108

(图 2-108) 白 1 靠，是让子棋中经常使用的无理手段，目的是想尽快挑起战端，并从中获利。

那么，黑应采取什么态度呢？

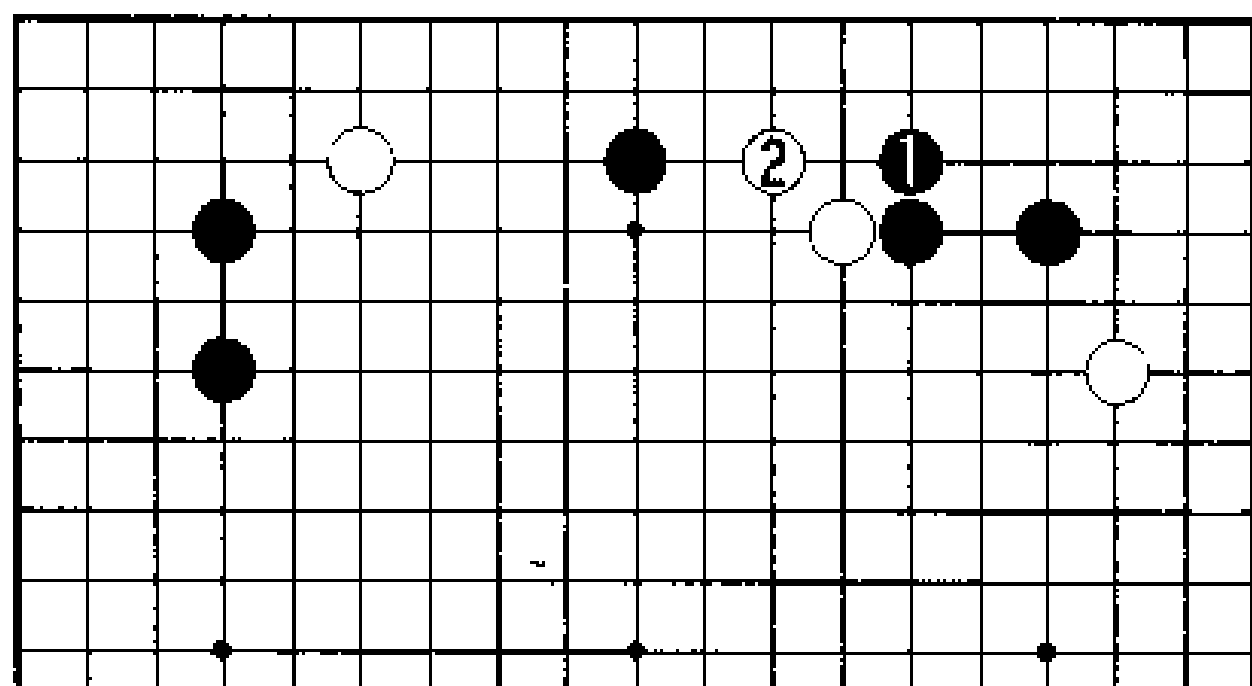


图 2-109

(图 2-109) 黑 1 立虽不是坏棋，但略显稍缓。白 2 尖后，毕竟是让子棋，黑边上一子被分断，黑不能满意。

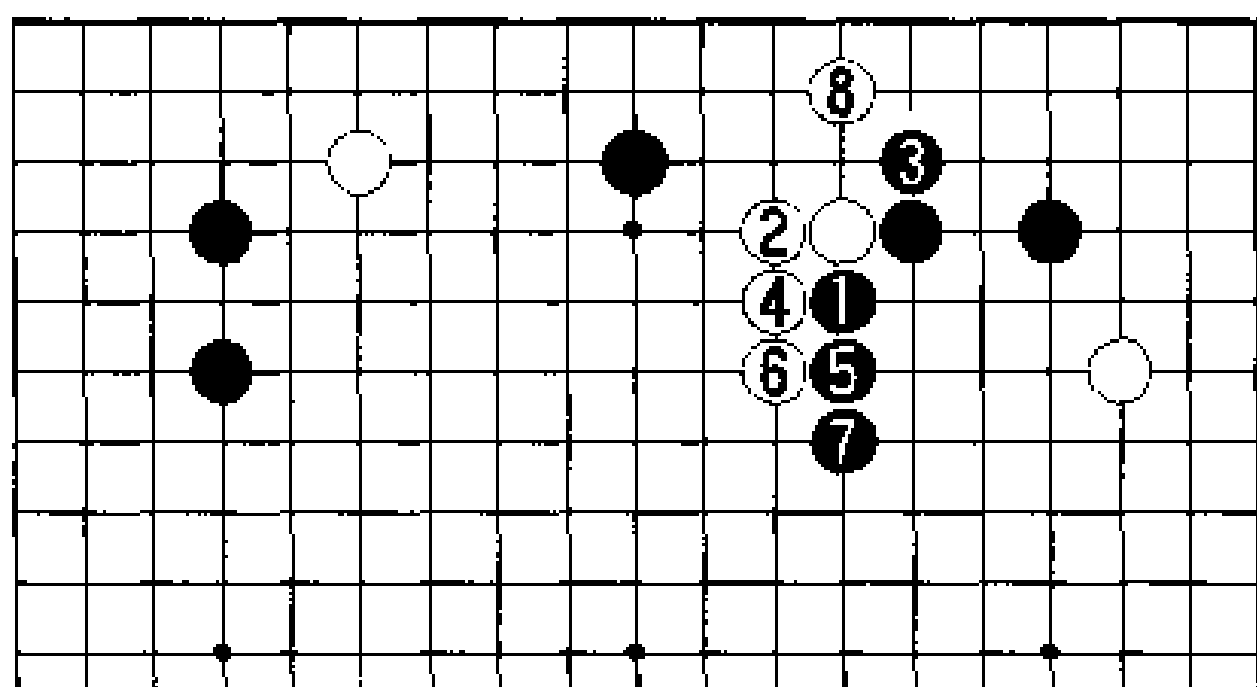


图 2-110

(图 2-110) 黑 1 如上边扳如何呢?

白 2 长必然，以下至白 8 大致如此，边上黑一子仍被分断，作为了让子棋，黑还是不能满意。假如是分先棋，这种下法当然是可以的。

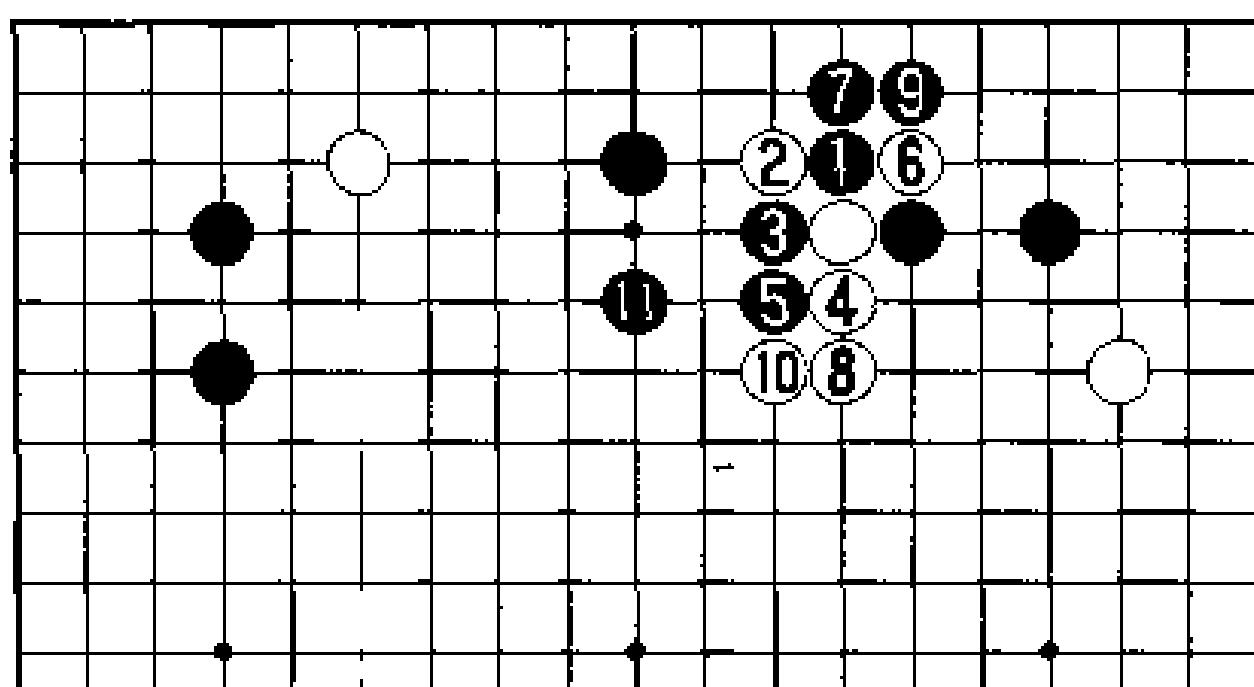


图 2-111

(图 2-111) 黑 1 下扳是正常的下法。白 2 反扳也是必然的，黑 3 断打后，再子 5 位贴，颇为有力。

白6断打，以下至黑11跳补，白并没有获得便宜，黑充分可下。

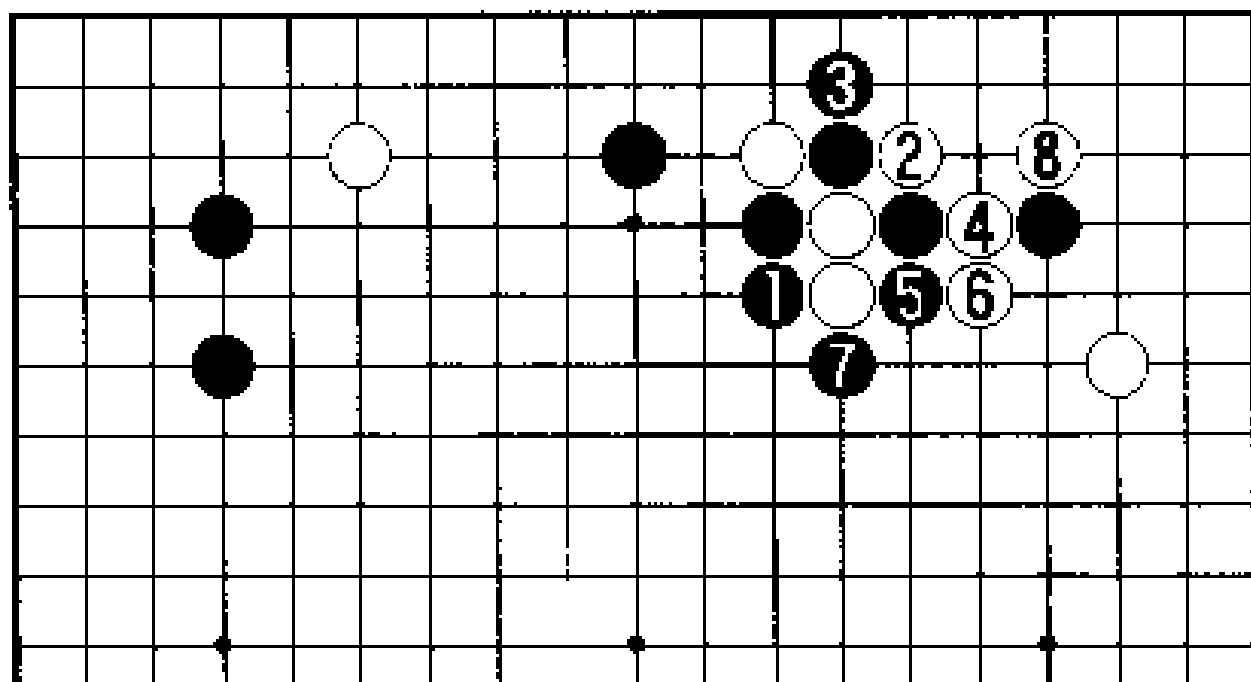


图 2-112

(图 2-112) 黑1贴时，白2如断打，然后再于4、6、8舍弃两子，这个结果如何呢？

结论无疑是白方大失败。黑的形状俗称为“龟壳形”，具有很厚实的威力。而且黑在角上仍有各种利用。作为上手的白方，是绝对下不出这个结果的。

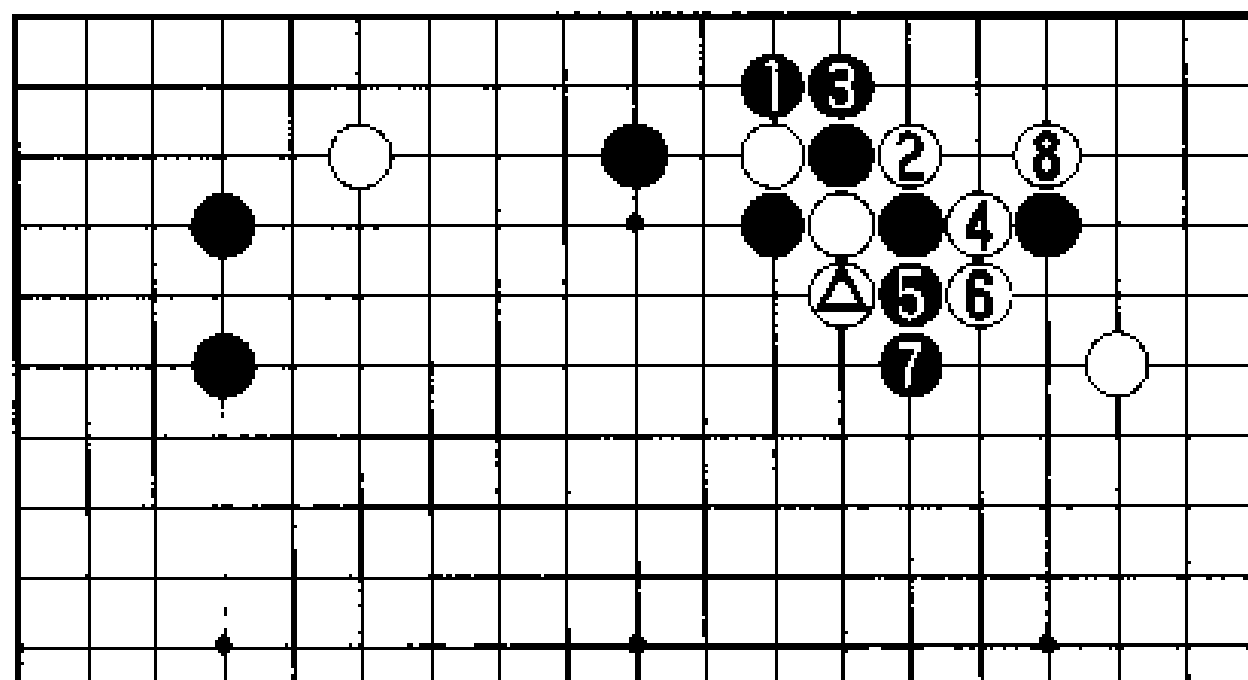


图 2-113

(图 2-113) 白⊙长时，黑如单 1 位打吃不好。
 这时白可 2 位断打，以下至白 8 止，这个结果和前图大不相同，外边白两子仍有余味，黑不充分。

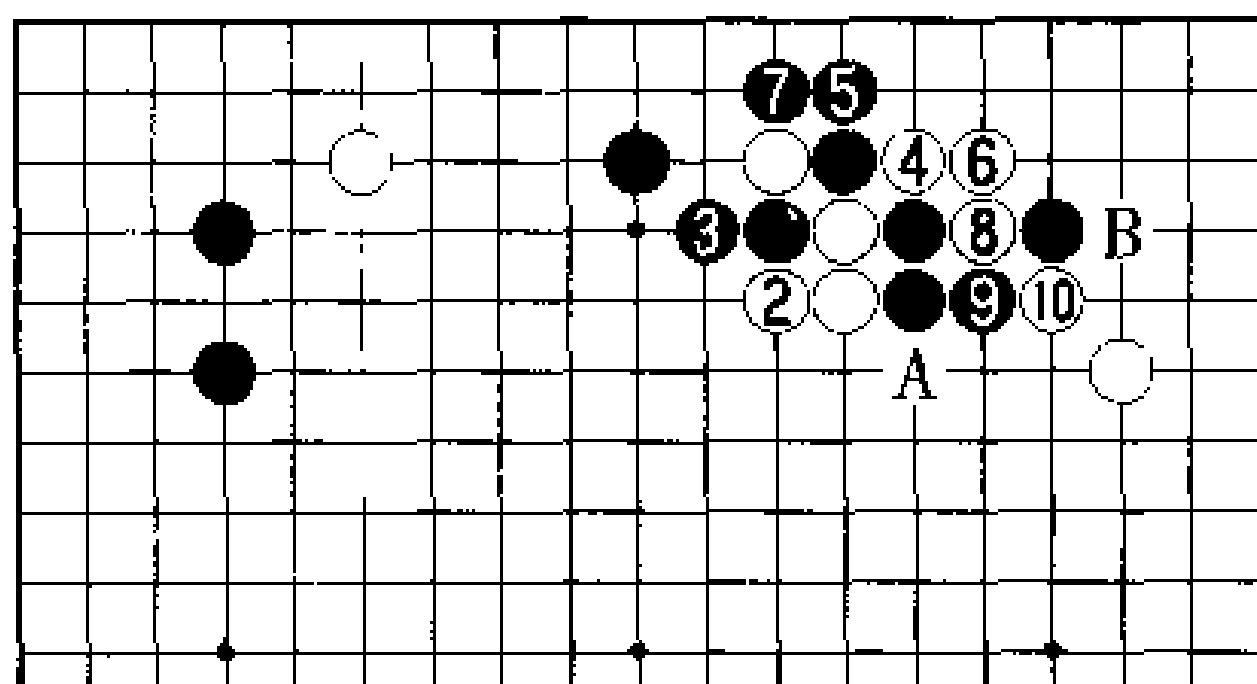


图 2-114

(图 2-114) 黑 1 如贴这边又如何呢？
 白 2 先手打，然后在 4、6 打长，黑 7 只能曲，白 8、10 冲断后，A 和 B 位两点成见合，黑失败。

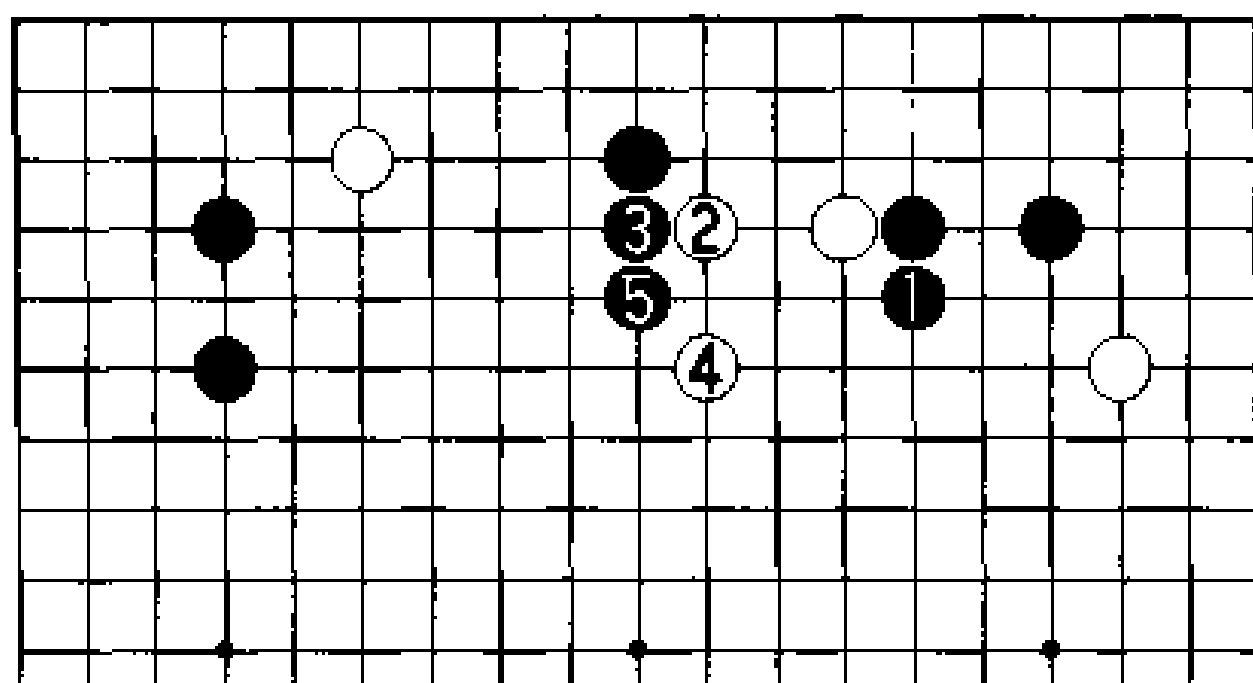


图 2-115

(图 2-115) 黑 1 长，也是即简明又很有力的下法，目的是不给白棋以任何利用。

白 2 跳，大致如此，黑 3、5 连续长两手，也是充分可战的局面。

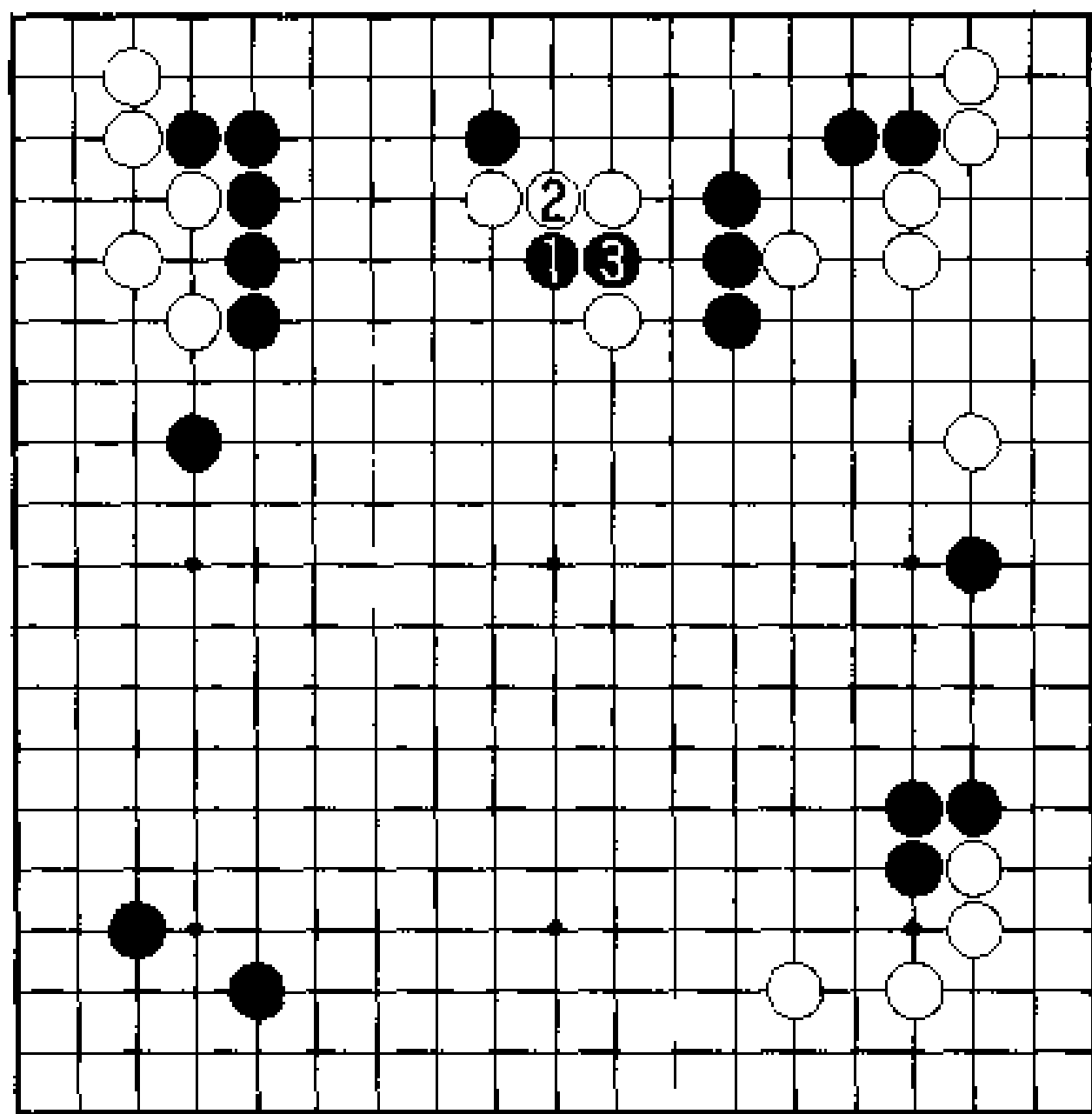


图 2-116

(图 2-116) 黑 1 刺，白 2 粘，黑 3 直接冲断，手法相当粗犷，但略显无理。

在此情况下，白在上边治孤是个问题。若无好次序，则黑的无理手即可得逞。

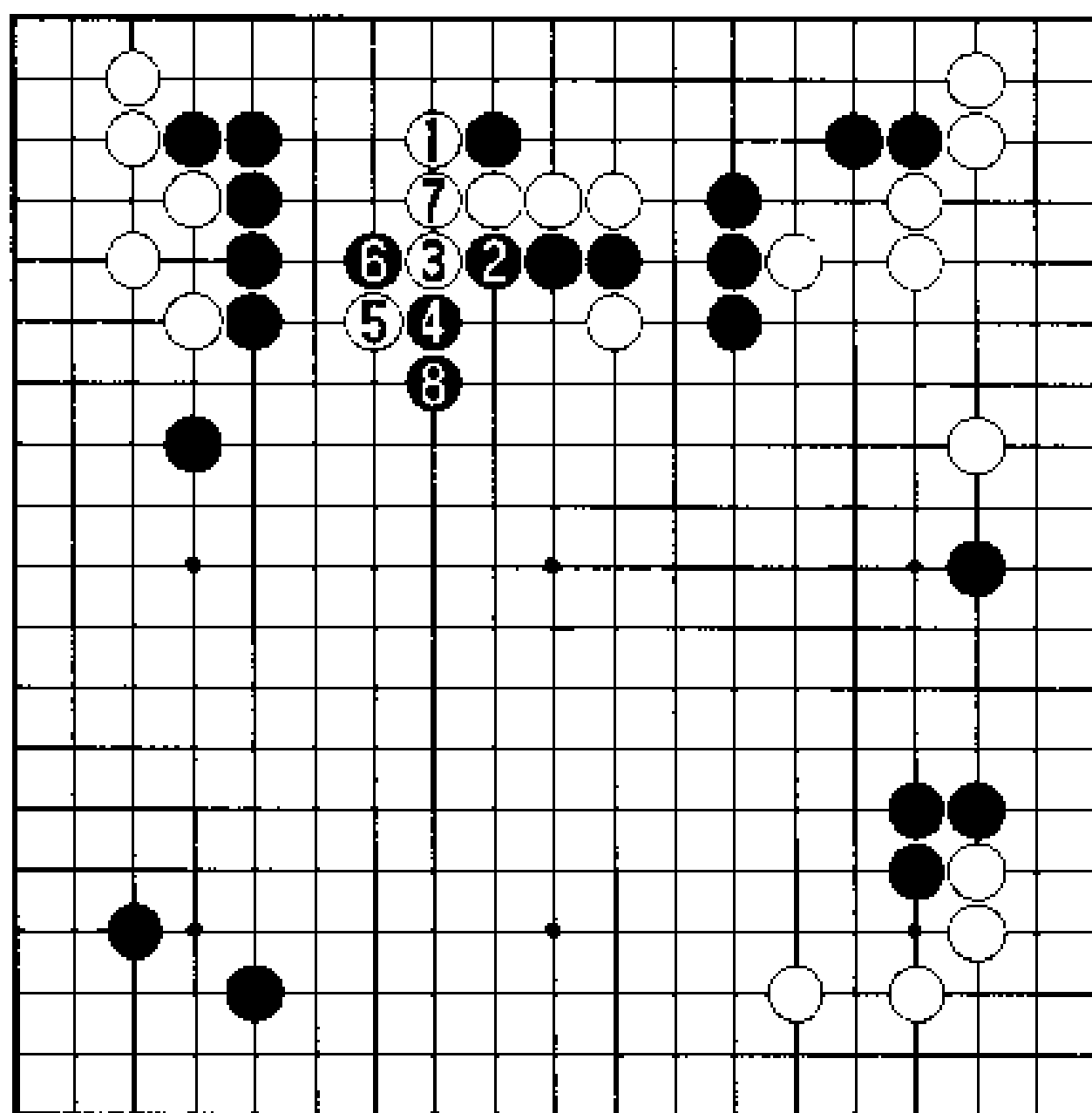


图 2-117

(图 2-117) 白 1 若单补一手太缓，则黑 2、4 可强行把白棋封锁，白不好。

白 5 连扳企图有机可乘，黑 6、8 打长后，可轻易使自己棋形变厚。至此，黑的无理手反而获得好的结果。

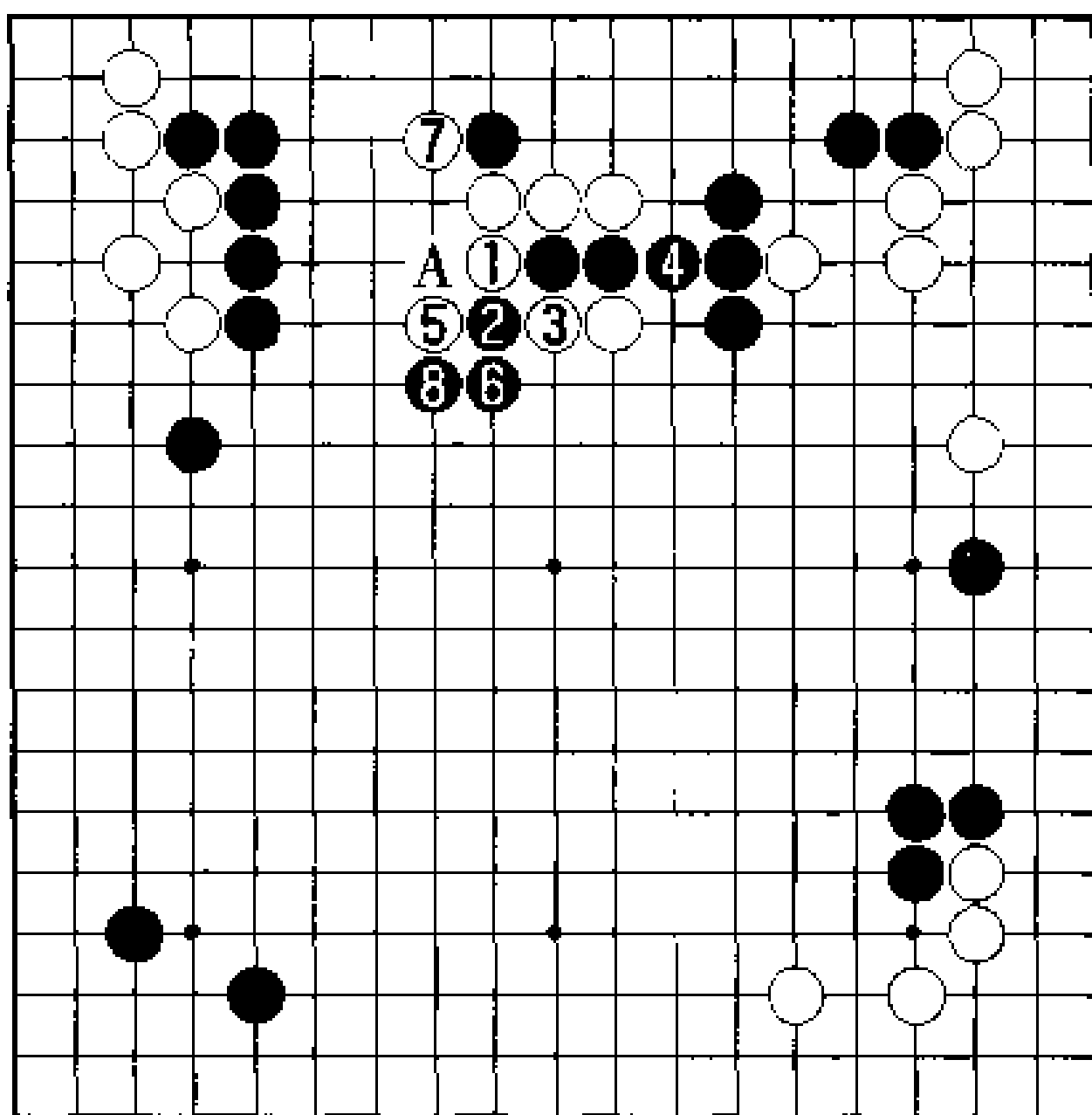


图 2-118

(图 2-118) 白 1 拐也是俗手。

黑 2 扳，是严厉的一手，以下至黑 6 长，白 7 只能扳补，被黑 8 位拐后仍很厚实，黑十分满意。白 7 如于 8 位贴，则黑可 A 位断，白难以应对。

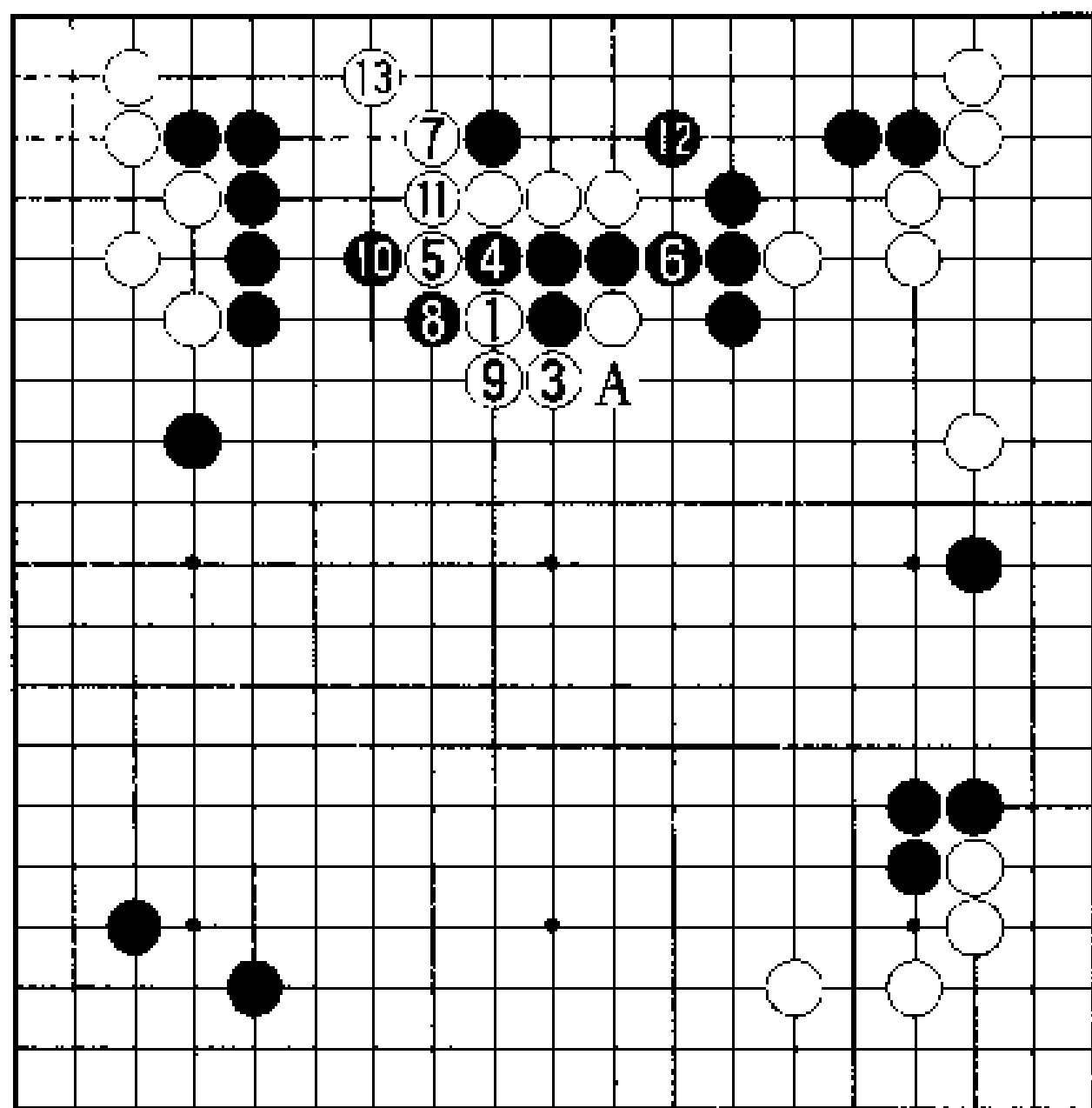


图 2-119

(图 2-119) 白 1 枷，静观黑棋动向，是绝妙的一手。黑如 2、4 向外冲，黑 6 粘时，白 7 扳一手是必然的。

即使黑 8、10 断也不用担心，对黑 12 尖，白以 13 尖回敬，有力。这个结果等于白棋把黑棋先抱在里边，被断开的三子并不可怕，白充分可战。

另外，黑 4 若在 A 位断，则成为白 4、黑提、白 7 扳的局面，白更好。

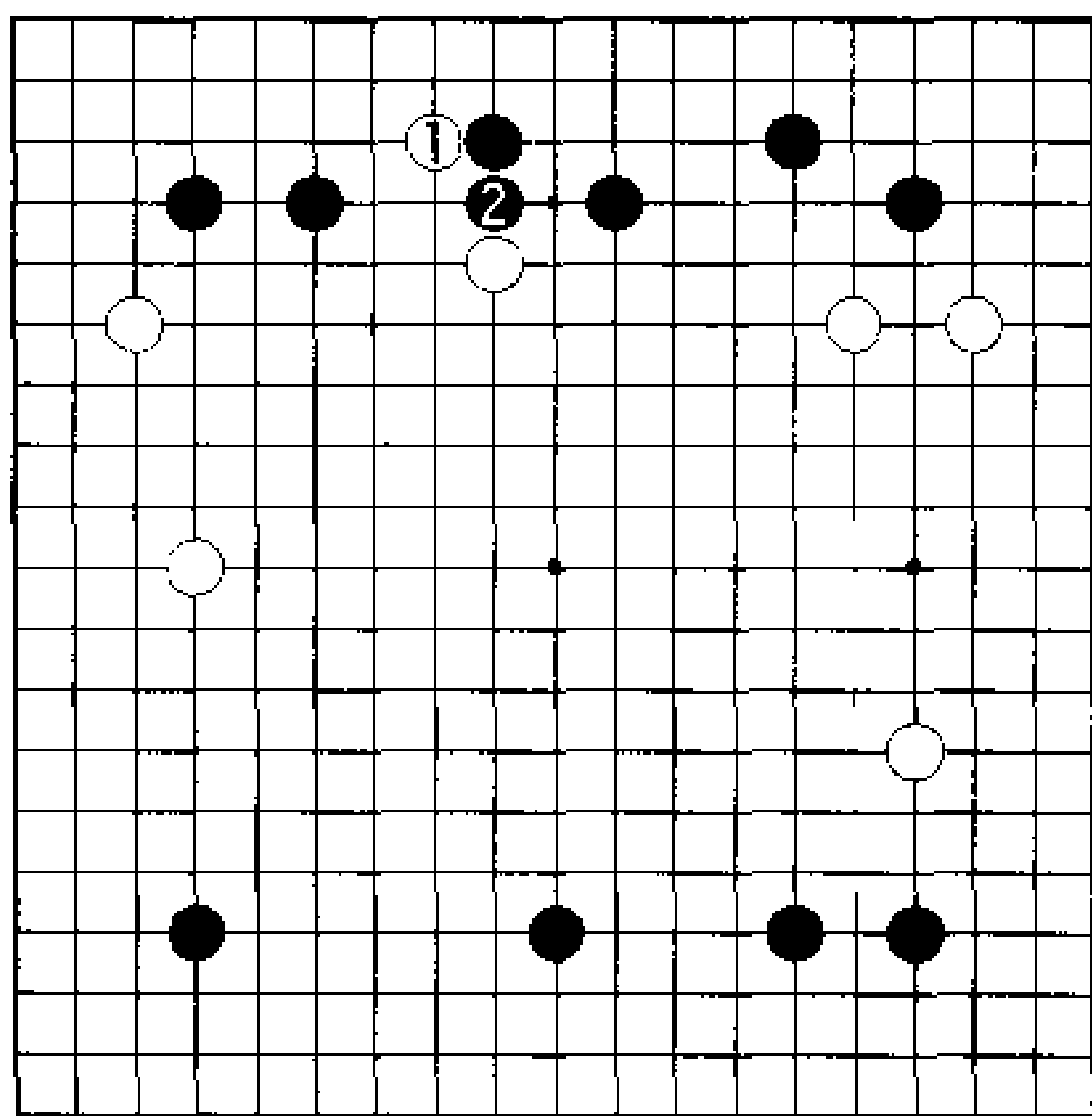


图 2-120

(图 2-120) 这是让四子棋出现的局面。

白 1 靠，本身是无理手。但黑 2 的反击也变成了无理手，这种走法不管怎么说也是生硬的。

面对这种强硬的手段，白应如何对付呢？

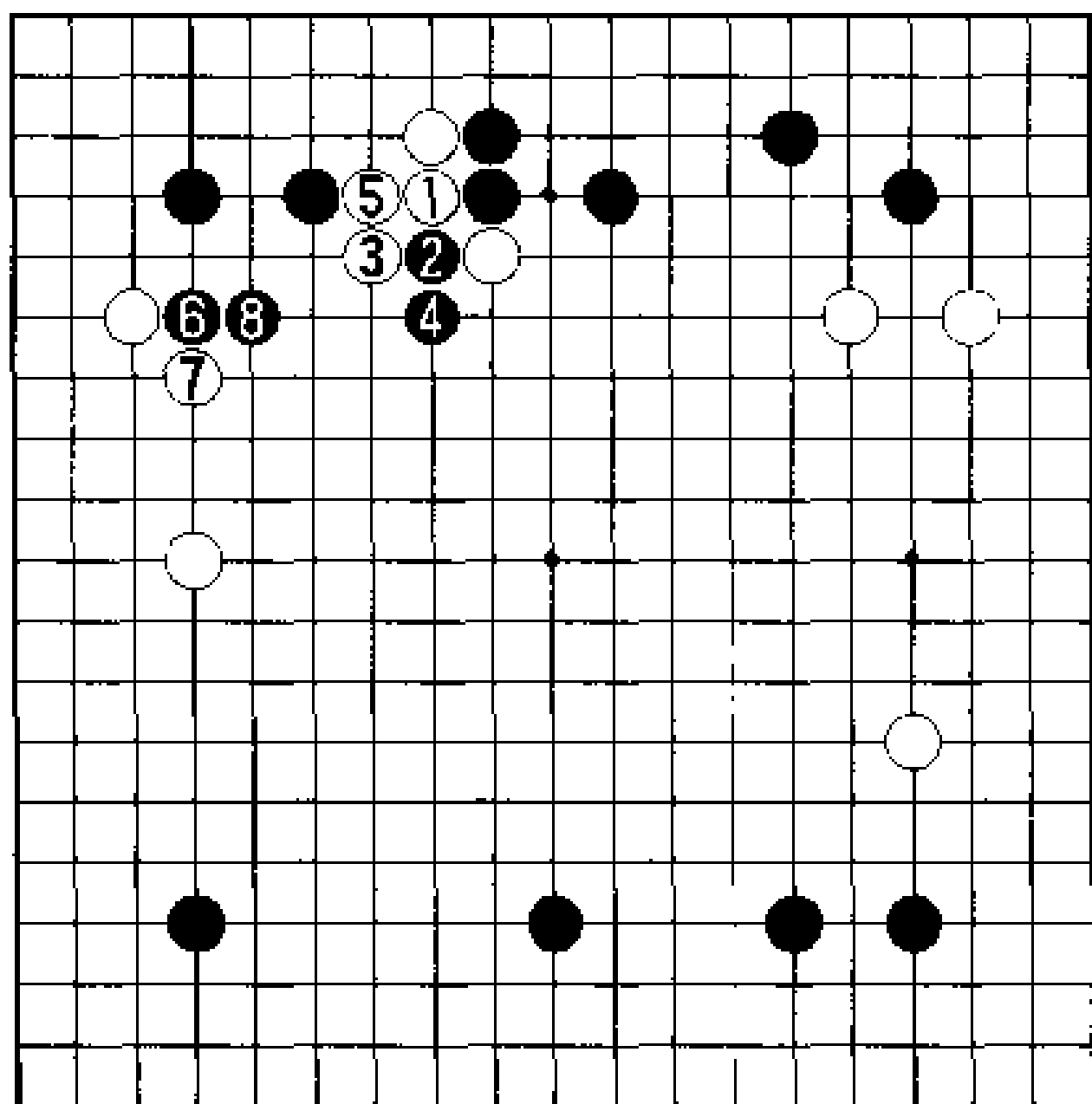


图 2-121

(图 2-121) 白 1 挡，采用正面作战太过分。黑 2 断，锐利，也是当然的一手。继之，白 3、5 只有被动逃出，不过，黑 6、8 靠压是攻击的手筋，白明显处于苦战。

由此可以看出，白棋从正面进行战斗难以成功，所以，需要作腾挪处理。

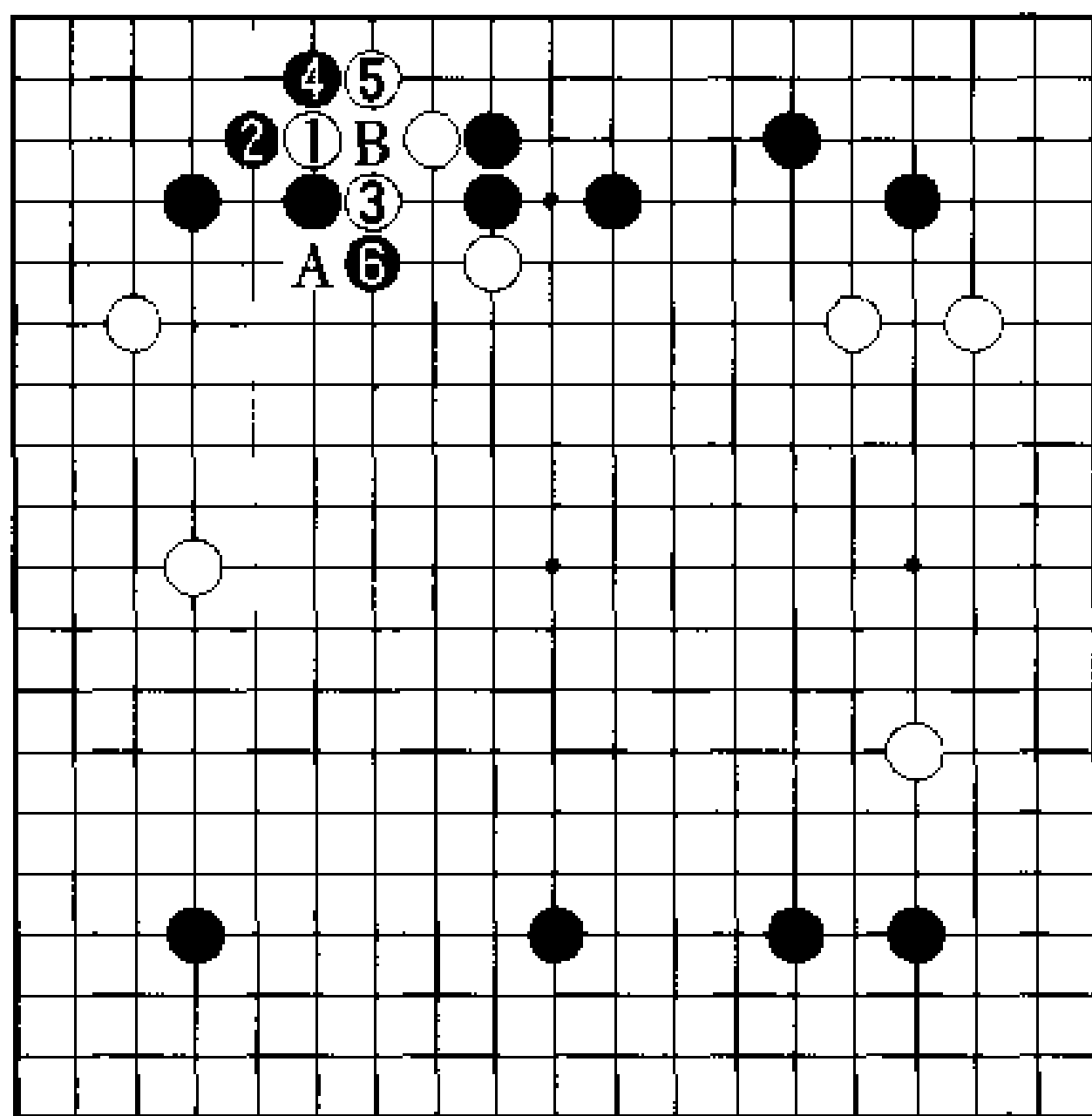


图 2-122

(图 2-122) 白 1 托，初看象手筋。但黑 2 虎后，白仍不好处理。以下至黑 6 扳头后，白技穷。接着白 A、黑 B 提，这是“天下劫”，由于初棋无劫，白显然不利。

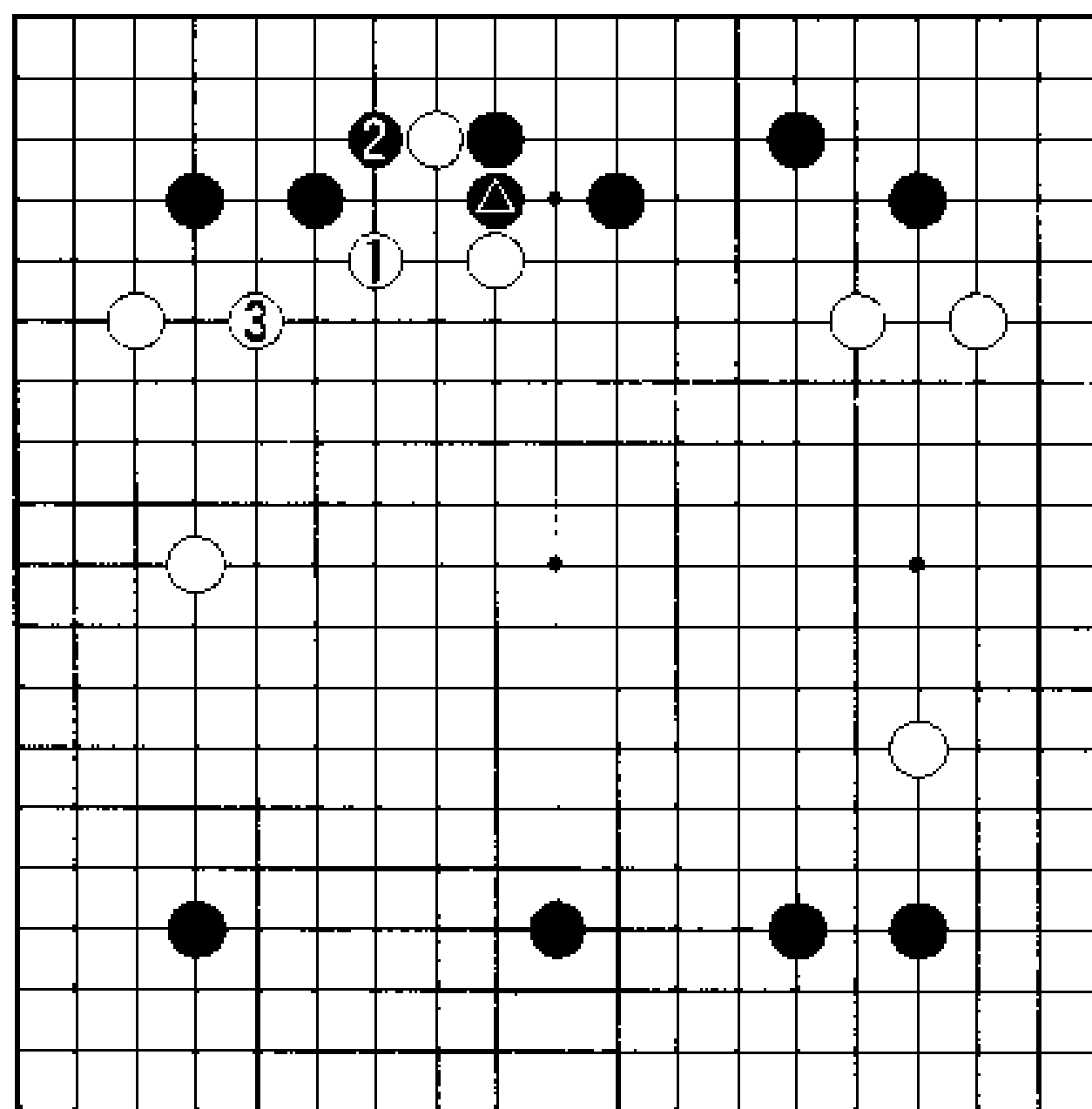


图 2-123

(图 2-123) 在这种情况下，白 1 跳，是轻处理的好手。对黑 2 尖，白 3 连回，又获得了外势，非常满足。这就可以看出，当黑●发力时，白只要轻灵躲闪，黑就无力可使了。

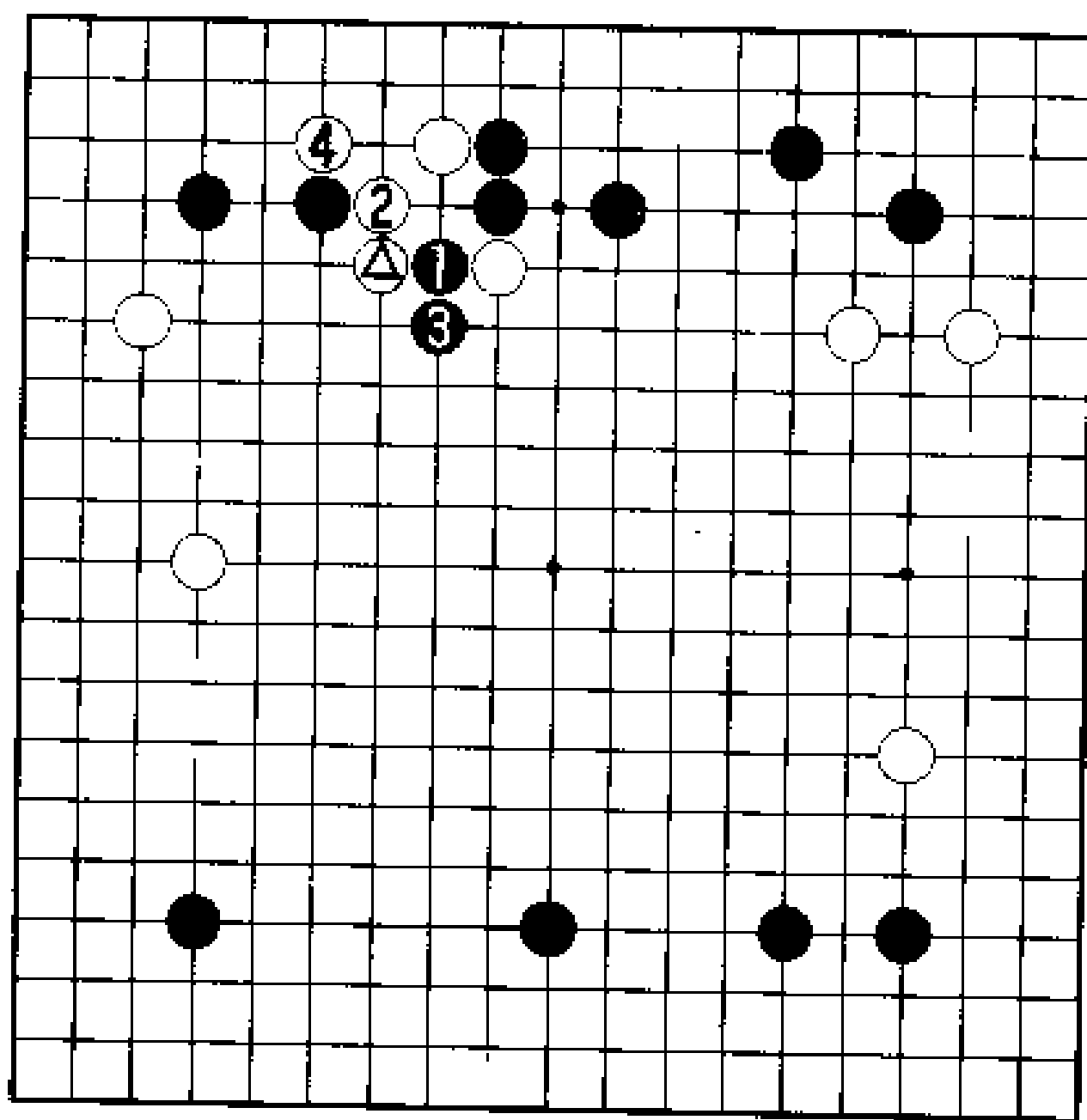


图 2-124

(图 2-124) 对白△跳，黑 1 若挖入，则白 2 退好手。黑 3 只能长出，被白 4 扳虎后，白获得成功。

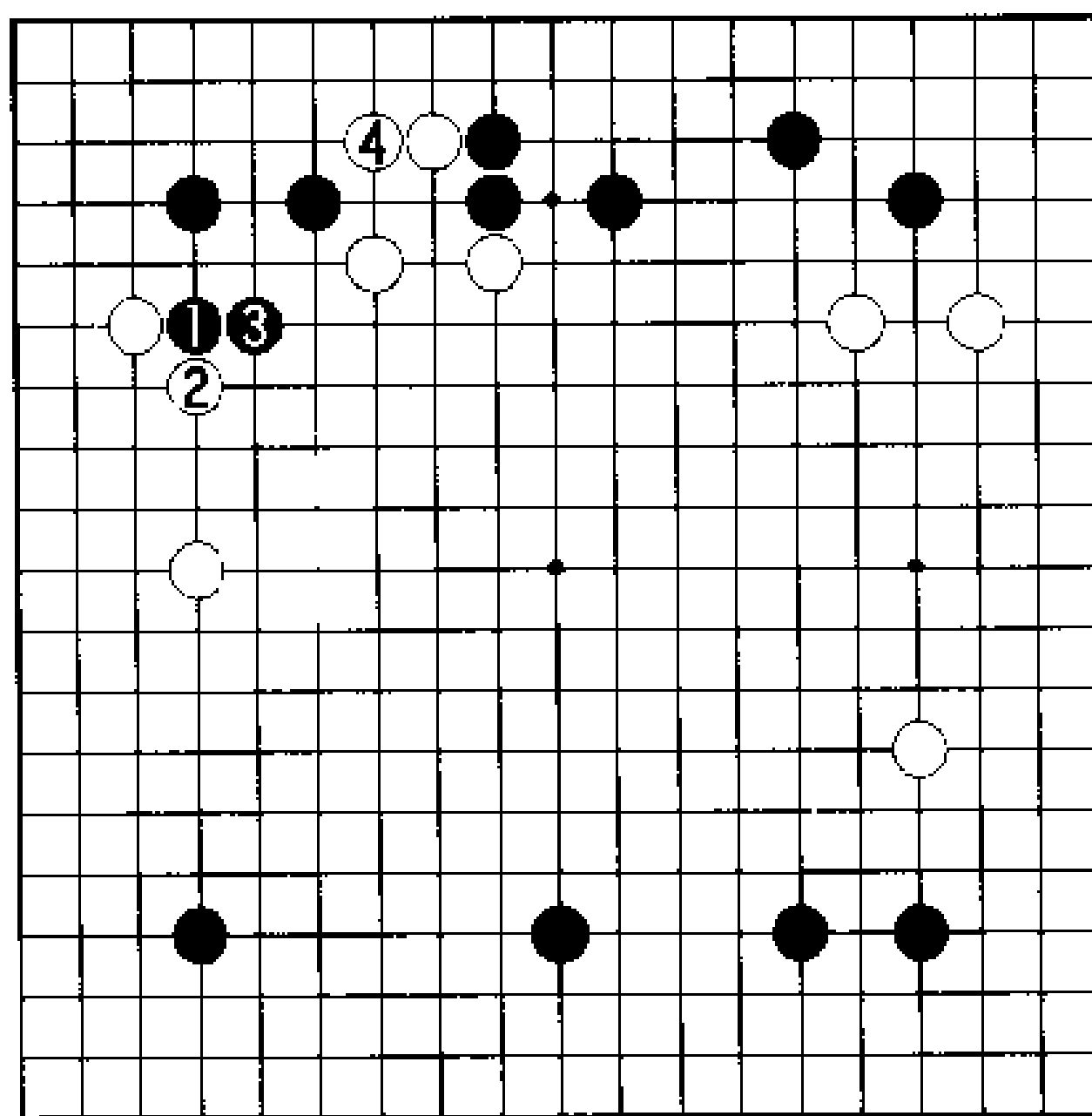


图 2 - 125

(图 2 - 125) 黑若采用 1、3 压长又如何呢?
白 4 并是好形，黑也无法对白进行攻击，白十分满意。

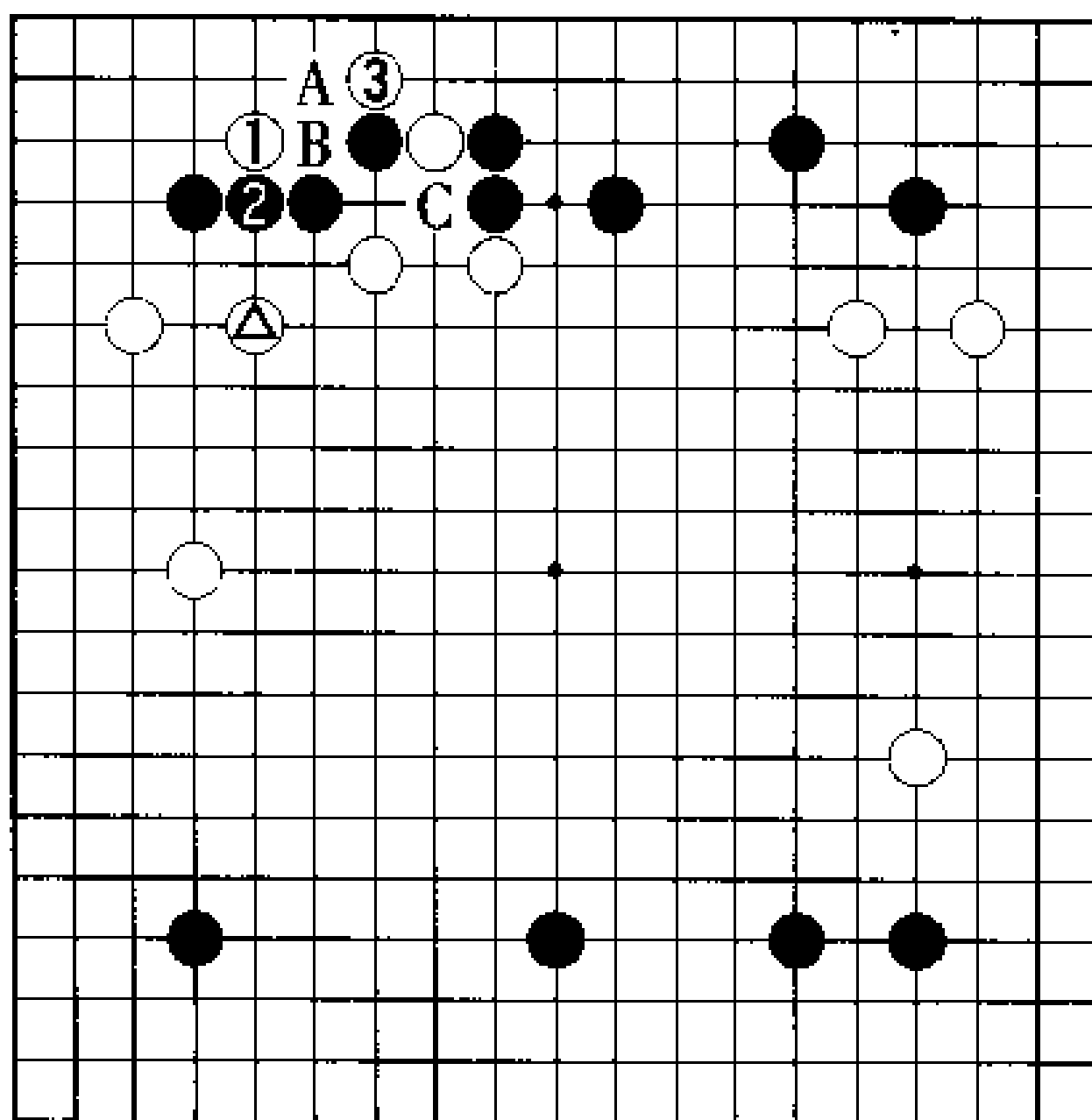


图 2 - 126

(图 2 - 126) 白△跳后，假如黑脱先，仍有各种余味和目标。

白 1 刺，黑 2 粘，白 3 扳后已出棋。接着若黑 A、则白 B 打。又若黑 B 团、则白 C。

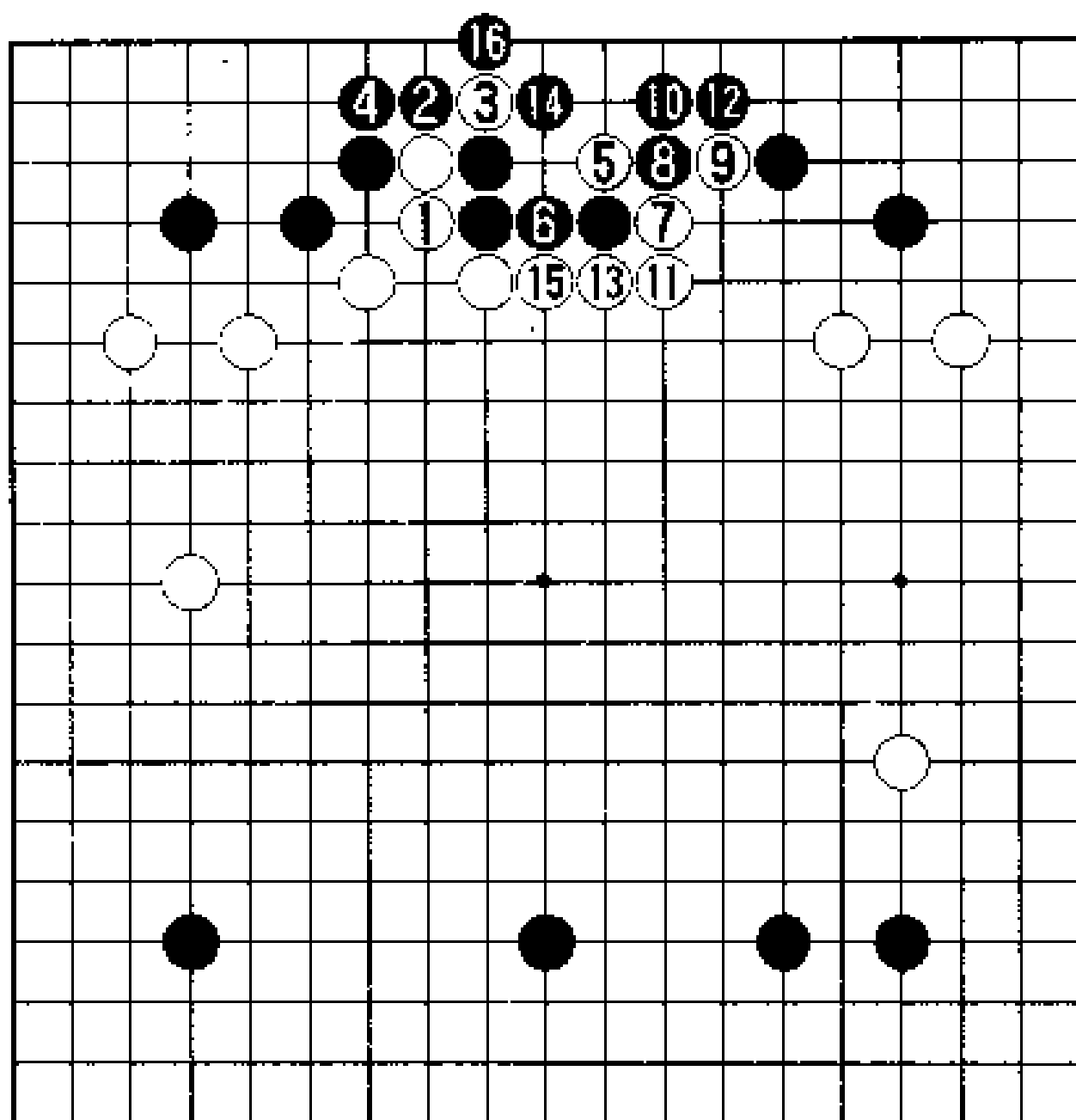


图 2-127

(图 2-127) 白于 1 位退也有棋。白 3 断，黑 4 位粘时，白 5 靠是急所的手筋。

黑 6 粘，以下进行至黑 16 提，白在外边形成可观的厚势，黑肯定失败。

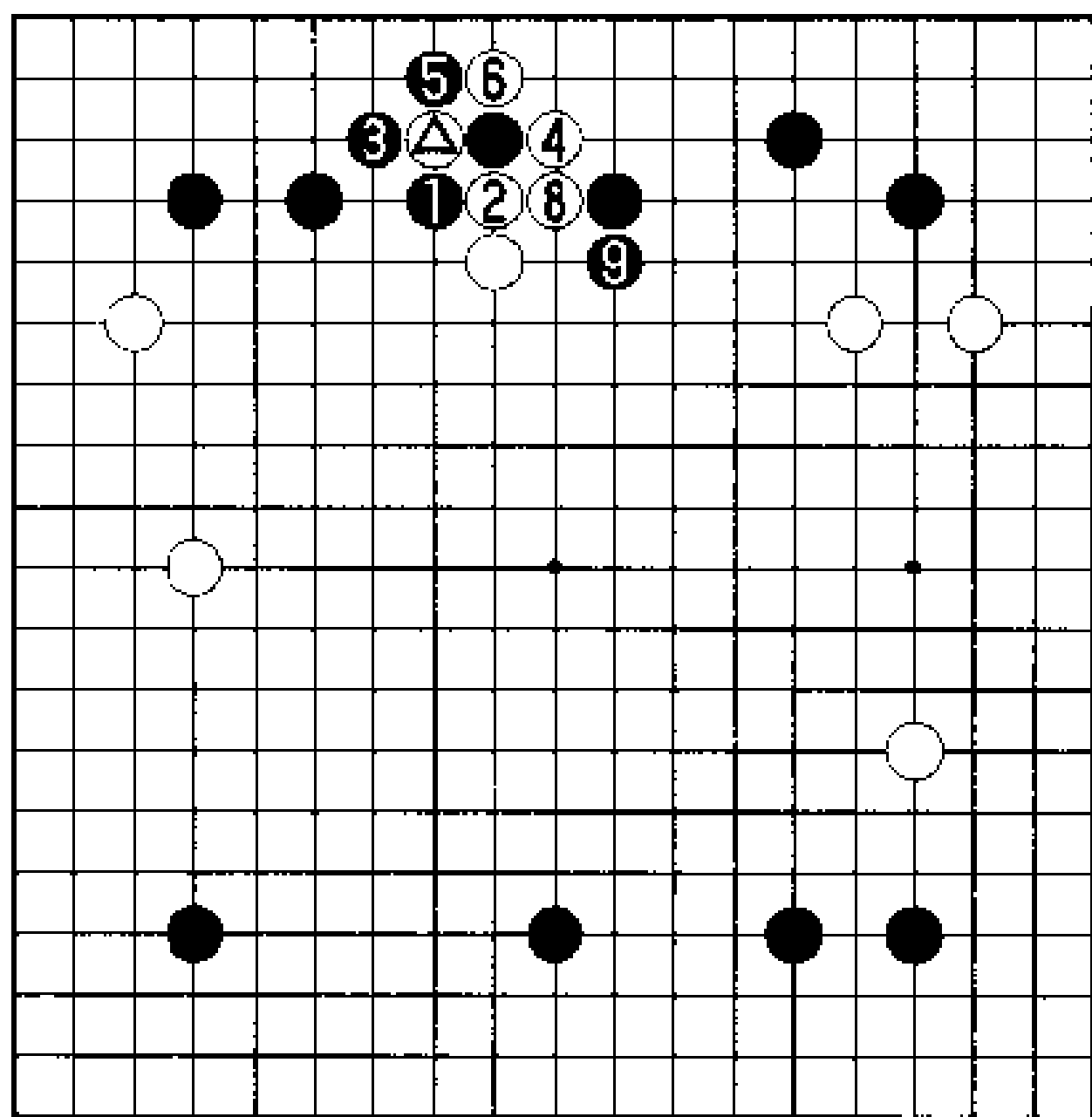


图 2-128 ⊙ = ⊙

(图 2-128) 当初对白⊙靠，黑 1 扳是正确的下法，白似乎无变化可施展。

白 2 断，黑 3 打吃有力，以下至黑 9 长出后，黑可对白整块棋进行攻击。

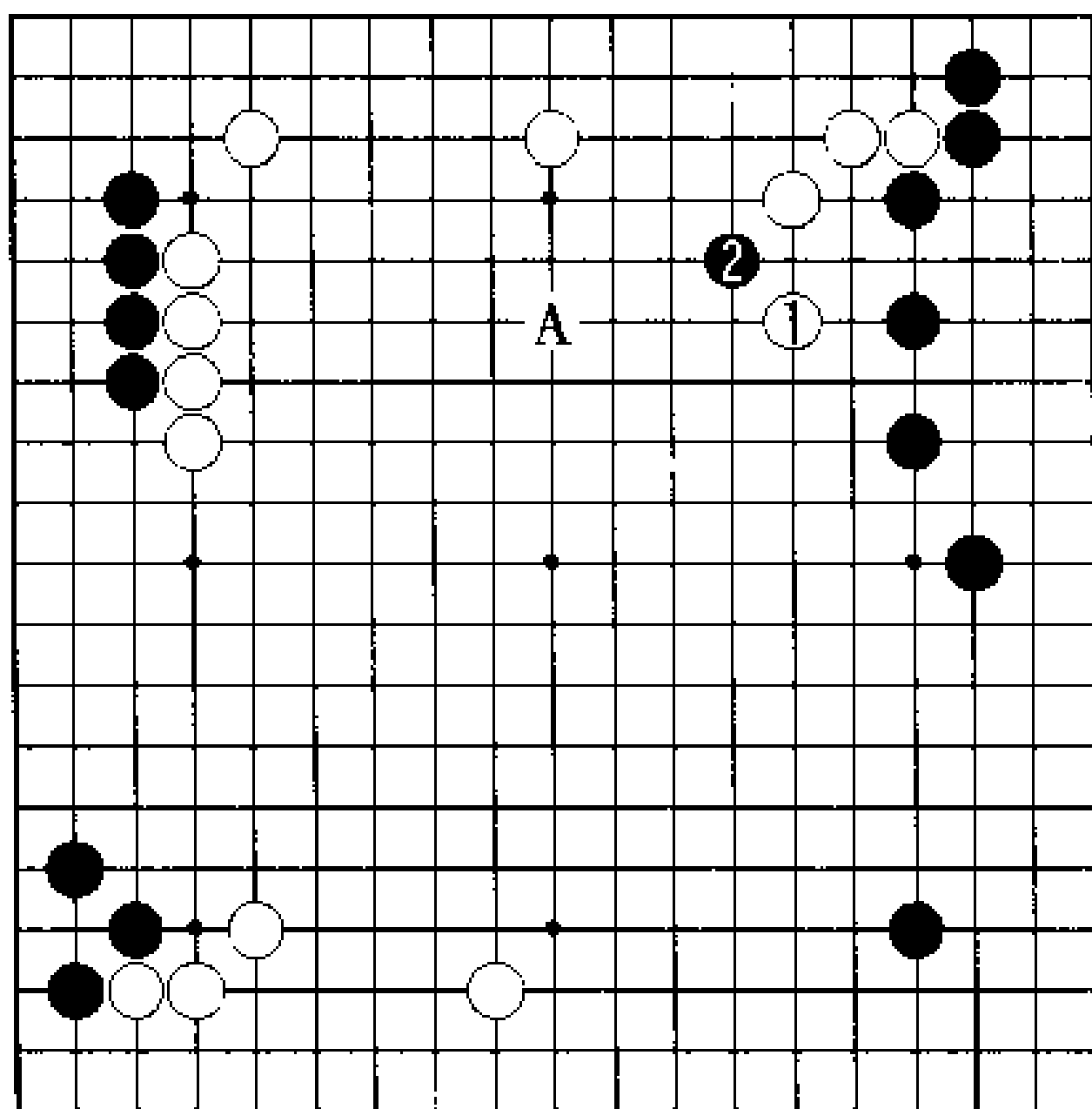


图 2 - 129

(图 2-129) 白 1 跳，是在扩展阵势。那么，在这里黑于 2 位刺，企图先手便宜后再采取侵消。

此时，白有妙手可施展，这是富有刺激性的手筋。

当初，黑 2 应单在 A 位一带侵消是正常的下法。

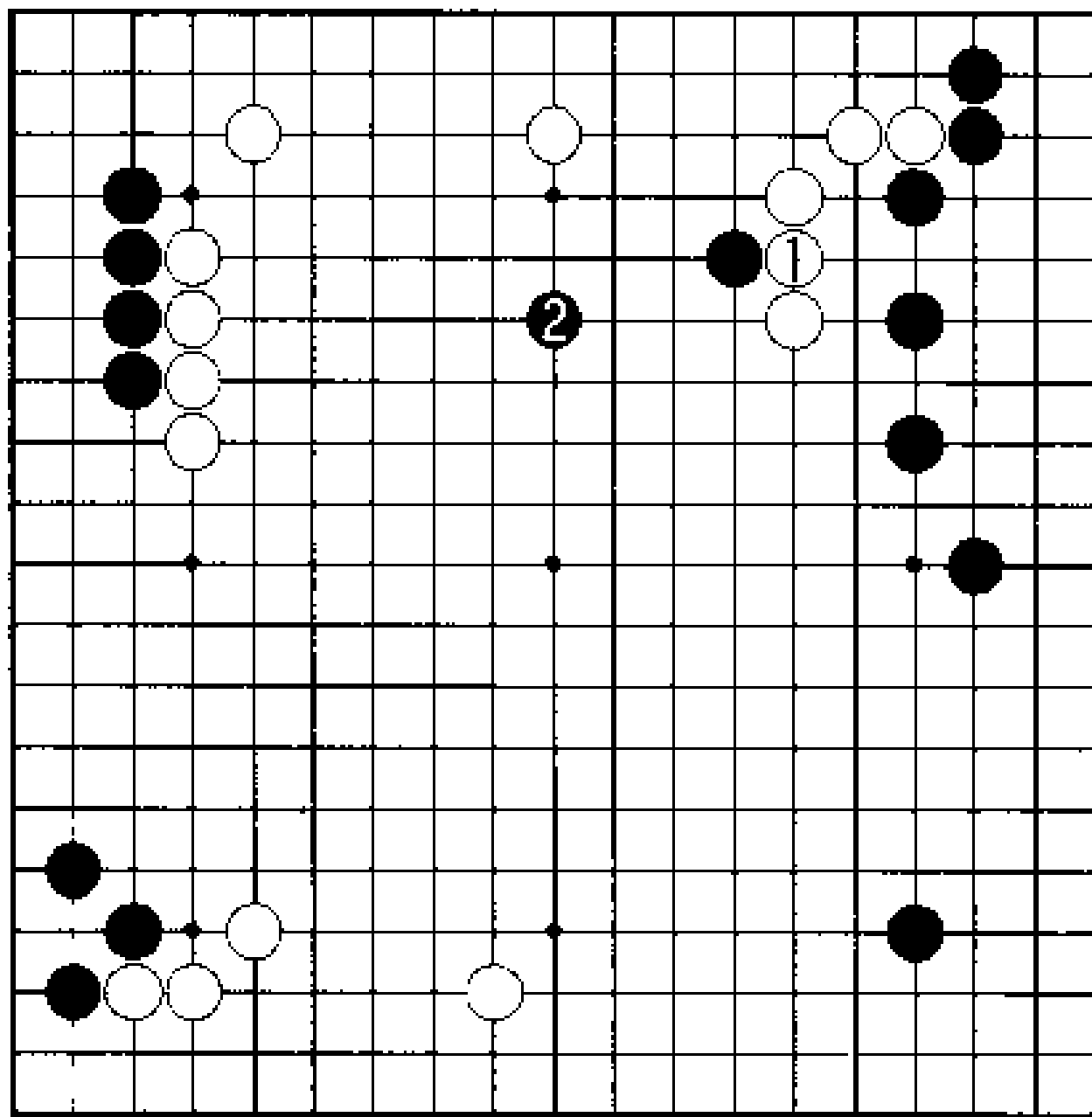


图 2-130

(图 2-130) 白若 1 位粘，虽不是什么坏棋，但却错失了获利的绝好机会。

黑 2 位侵消后，正是黑当初的想法，能达到目的还是满意的。

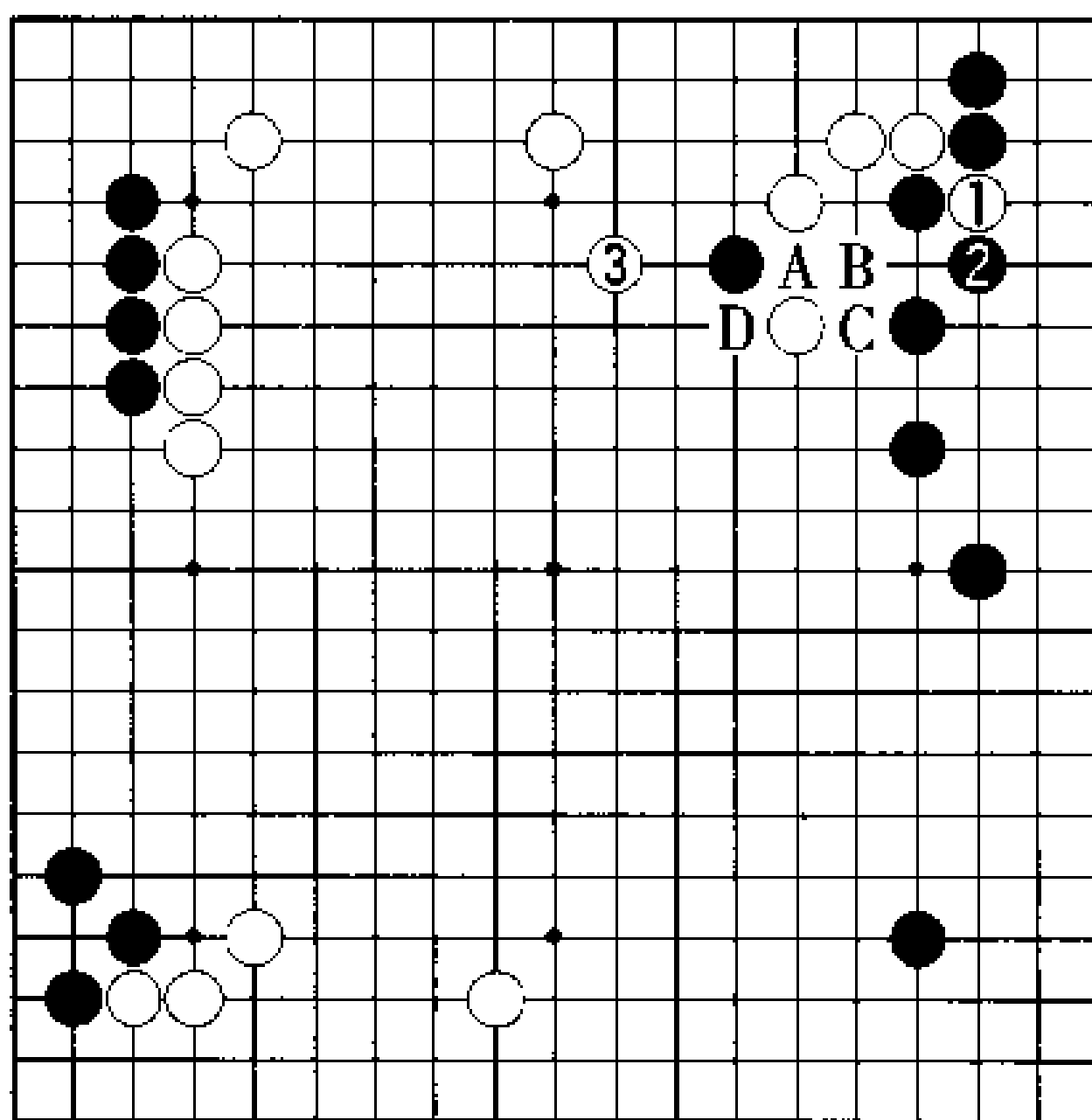


图 2-131

(图 2-131) 对黑的刺，白 1 位断，是绝妙的手筋。

如果黑在 2 位打吃，白可以不接，而以白 3 飞，边扩展阵势边对黑一子攻击，白十分满意。以后，黑若 A 位冲，白 B、黑 C、白 D，这样，白 1 断起到了关键性的作用。

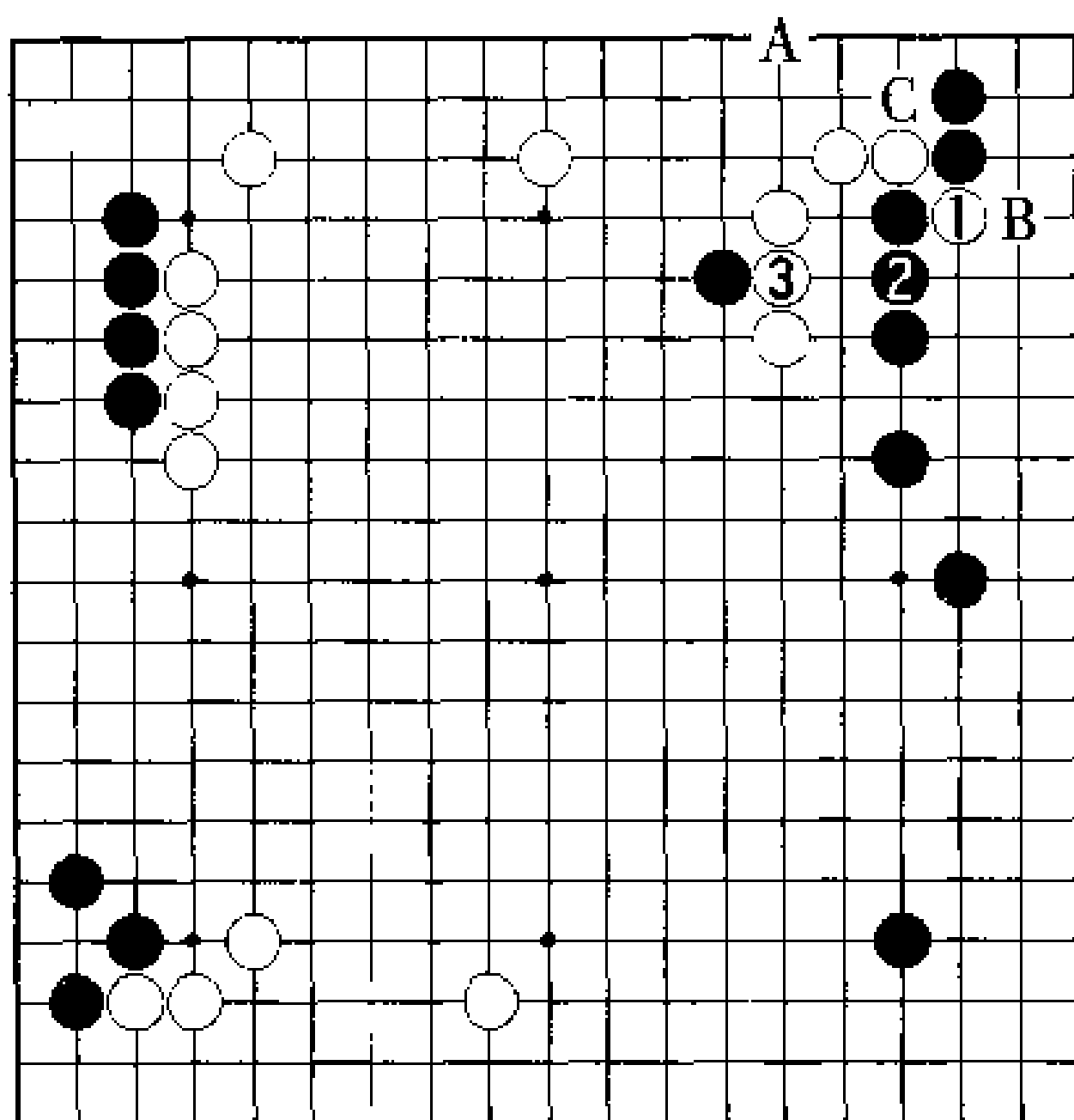


图 2-132

(图 2-132) 对白 1 断，黑 2 若粘，白 3 再粘，这样，白已经无形中已获得一定利益。

以后，除白在右边还留有种种余味，而且对现实来说，已防止了黑 A 位的先手官子。因为白 B 位立后再于 C 位挡是绝对先手。

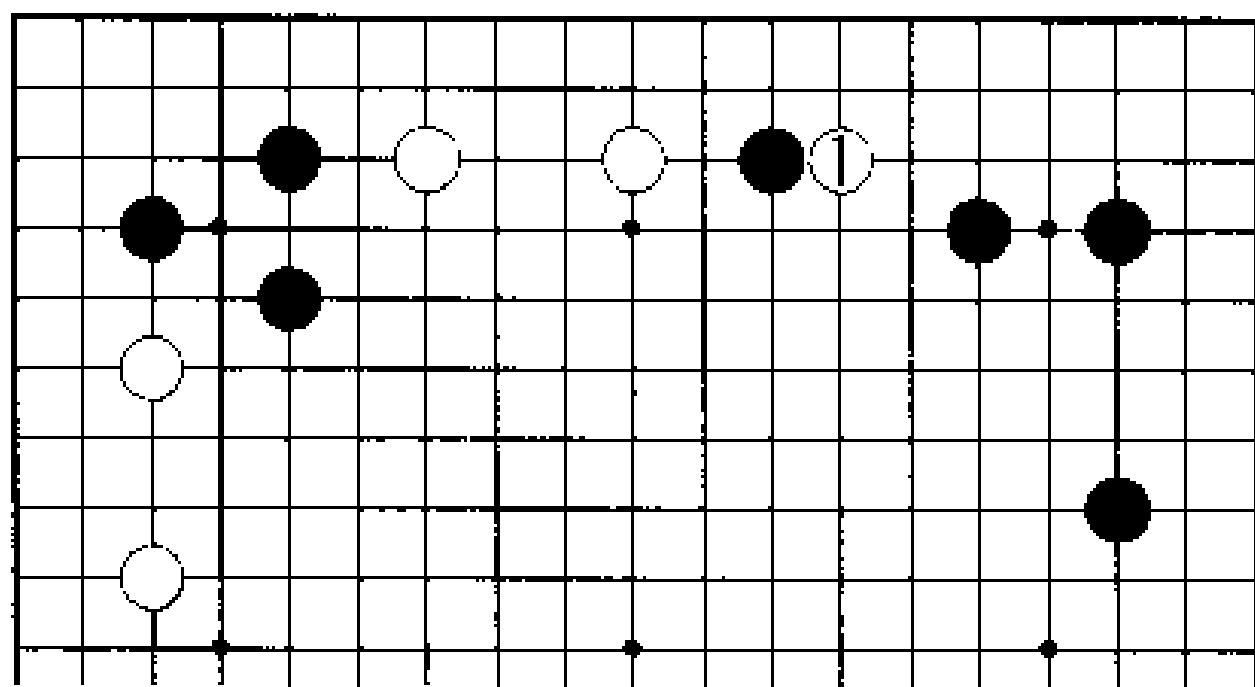


图 2-133

(图 2-133) 白 1 靠是常见的打入手段，但在这时，白 1 明显是无理手。为什么这样说呢？看一看周围的情况便可一目了然。

如果是这种局面，黑对这种过分的打入，如何应对呢？恐怕很少有业余爱好者能正确应对吧！

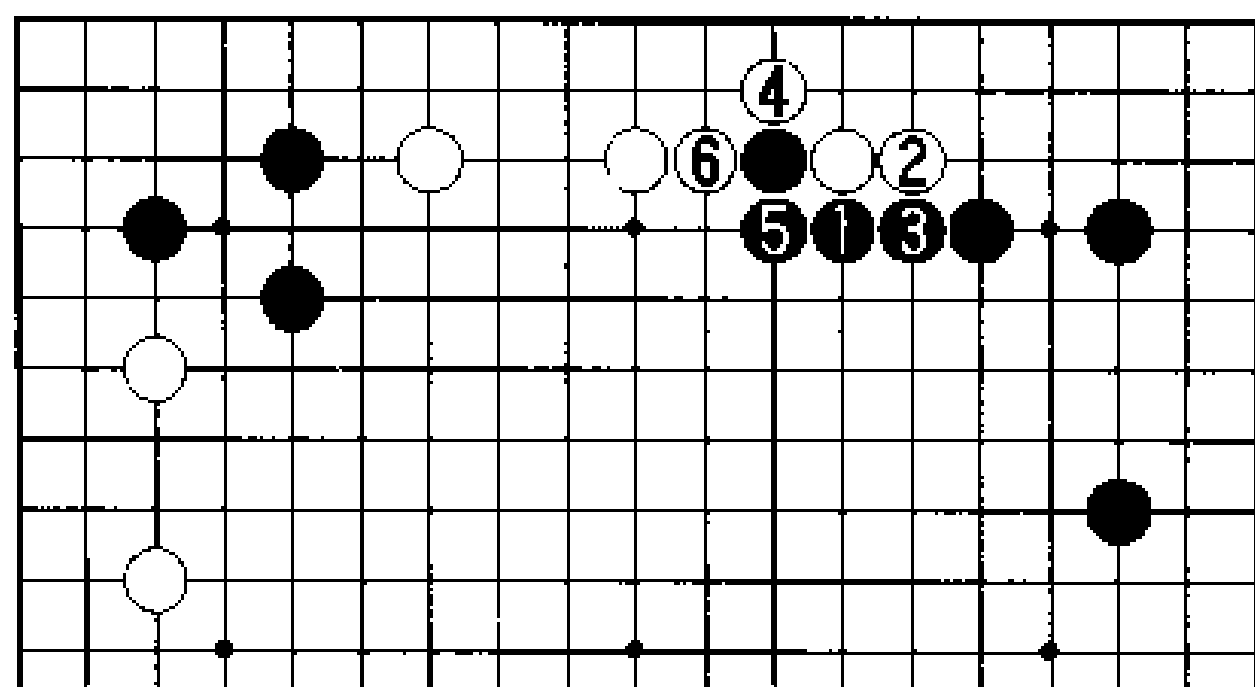


图 2-134

(图 2-134) 黑 1 扳，一般人都会这样下。白 2 长时，

此时黑 3 粘太教条了，以下至白 6 渡过，白太舒服了。也许大家常常都这样走吧。但是，双方都有错误。

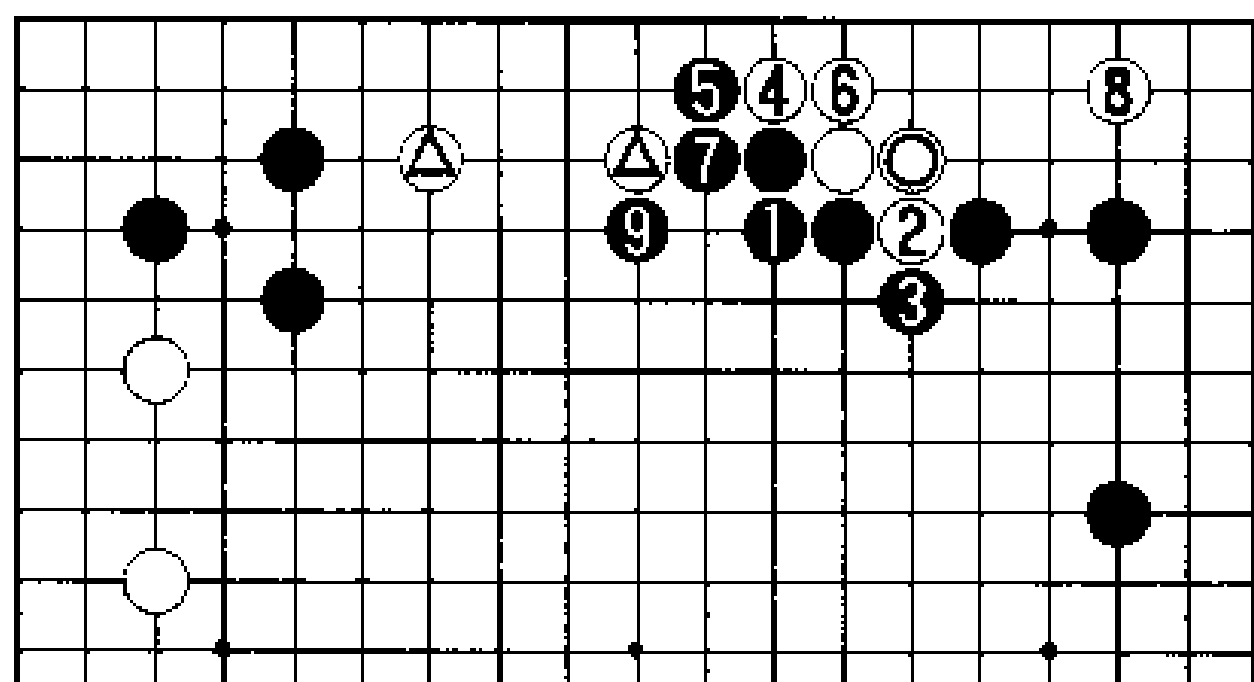


图 2-135

(图 2-135) 把前图黑 3 在本图黑 1 粘是强手，也是针对⊙错误的长的最有力应对。

白 2 以下至 8 虽在角上获得安定，但被黑 9 扳虎，白左边⊕两子已没有什么希望了，黑肯定好。

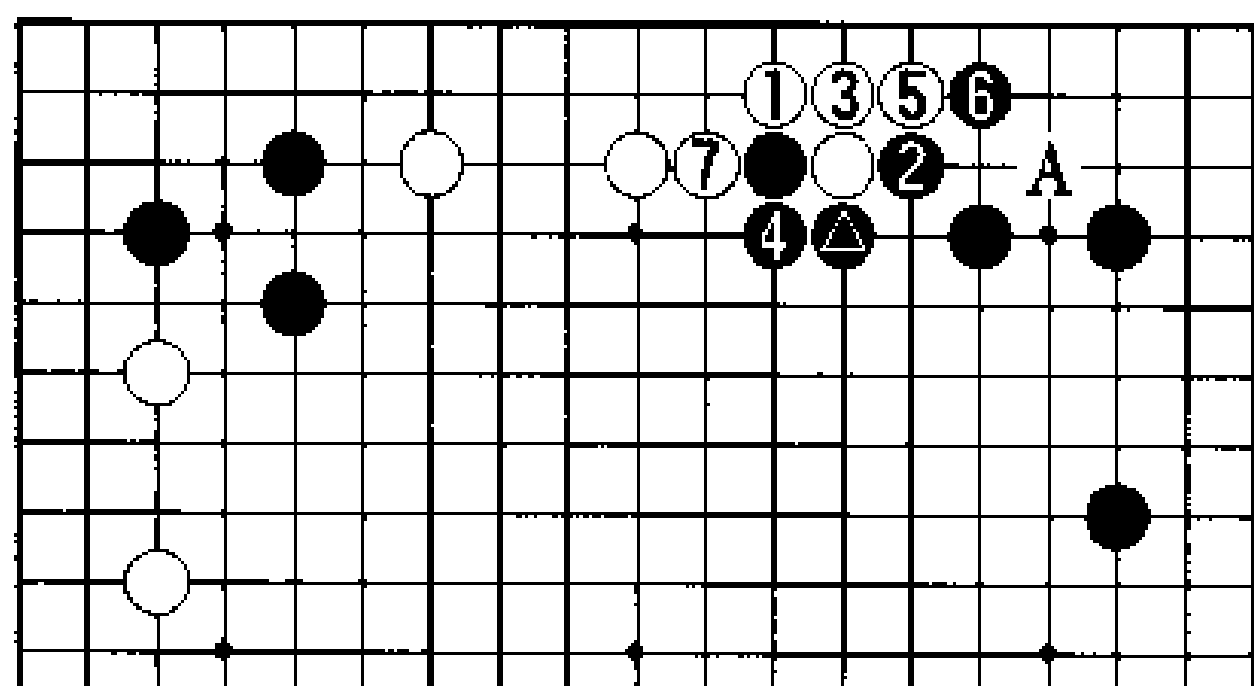


图 2-136

(图 2-136) 实际上黑●扳就是错误的。因为白有本图 1 位扳的腾挪手筋。

黑若 2 打后再 4 位粘，则白 5 拐后、再 7 位补，今后仍有 A 位刺的余味，白打入获得成功。

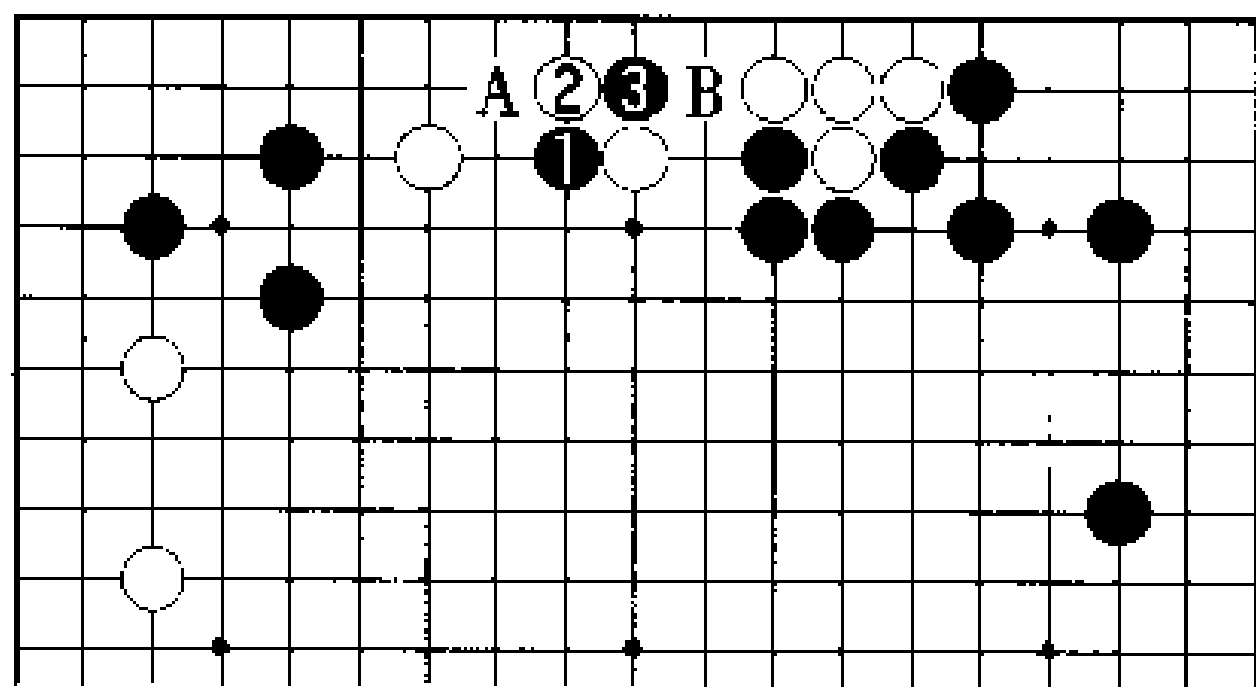


图 2-137

(图 2-137) 假如前图白 7 不补的话，会出现什么结果呢？

黑有 1、3 扭断的手筋，白难以应对。黑直接在 A 位点也是严厉的手筋，这样可瞄着 B 位的扳。总之，白形太薄。

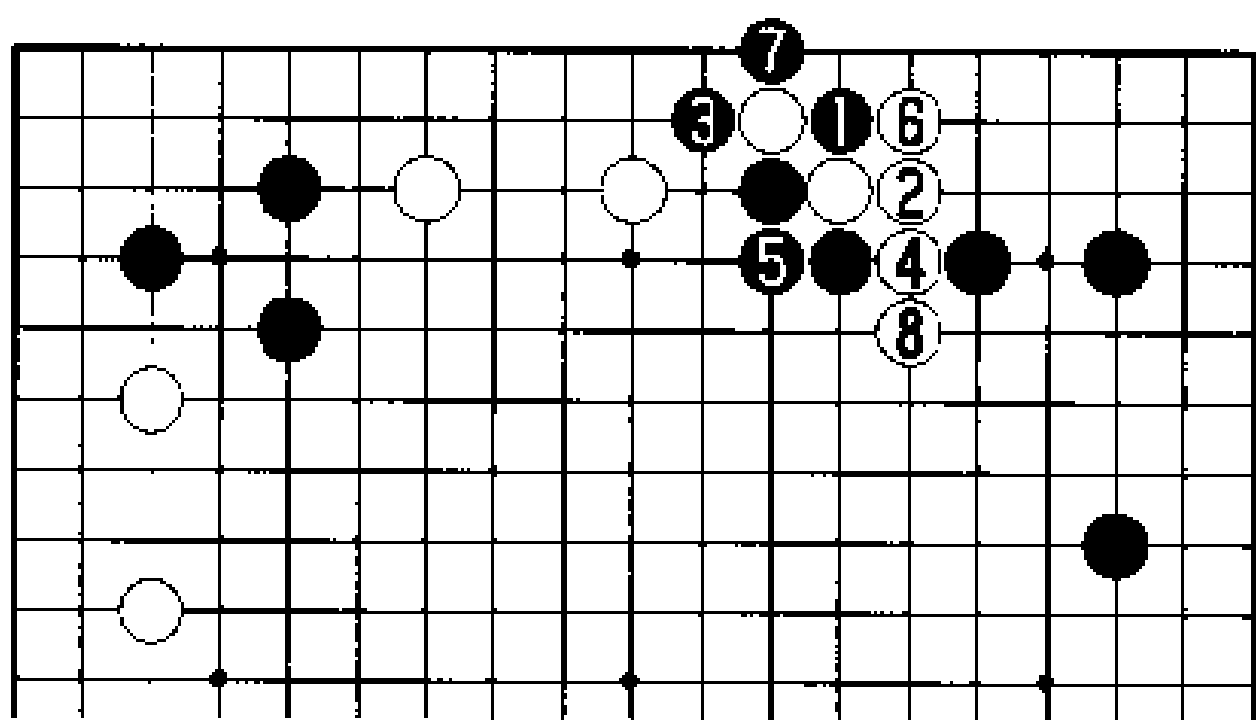


图 2-138

(图 2-138) 对白的扳，黑 1、3 若打吃又如何呢？

白 4 单冲是手筋，黑 5 粘，白 6 先打是好次序，至白 8 冲出后，黑不能满意。

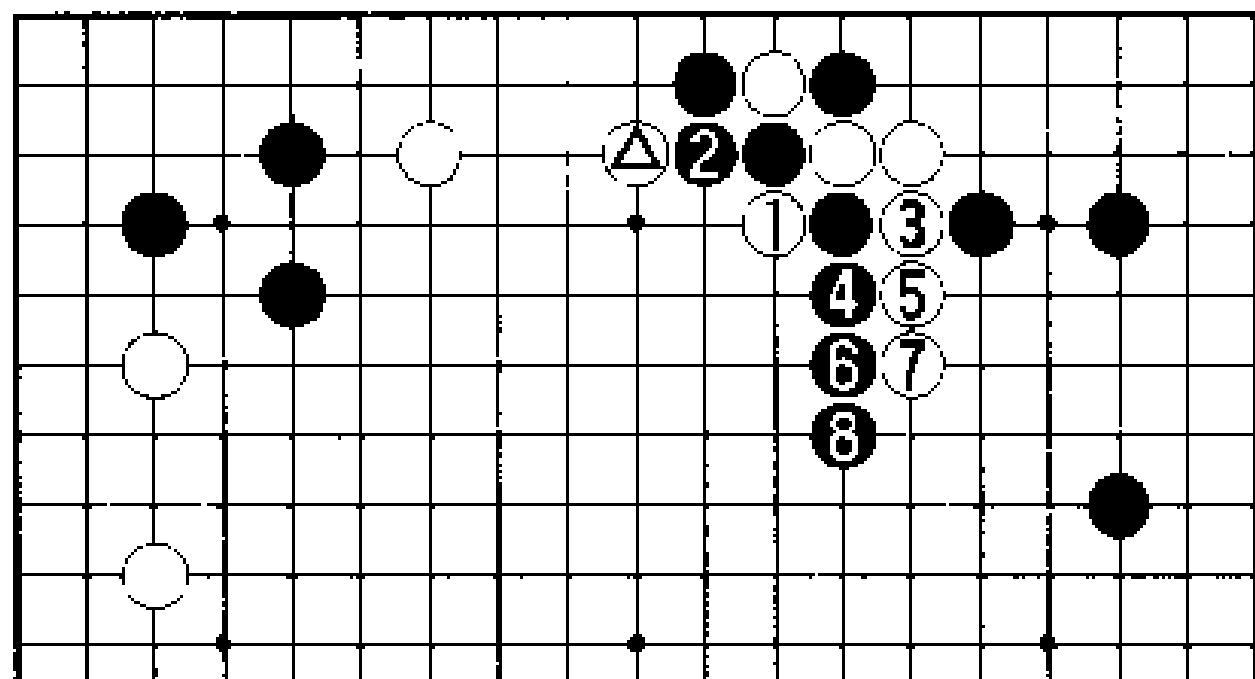


图 2-139

(图 2-139) 前图白 4 若于本图 1 位先打，然后再 3 位冲，是典型的大俗手。因为黑 2 粘已碰伤了白△一子，使左边的白棋变弱了。

白 3 以下仍须冲出，白 1 和黑 2 的交换明显受损。

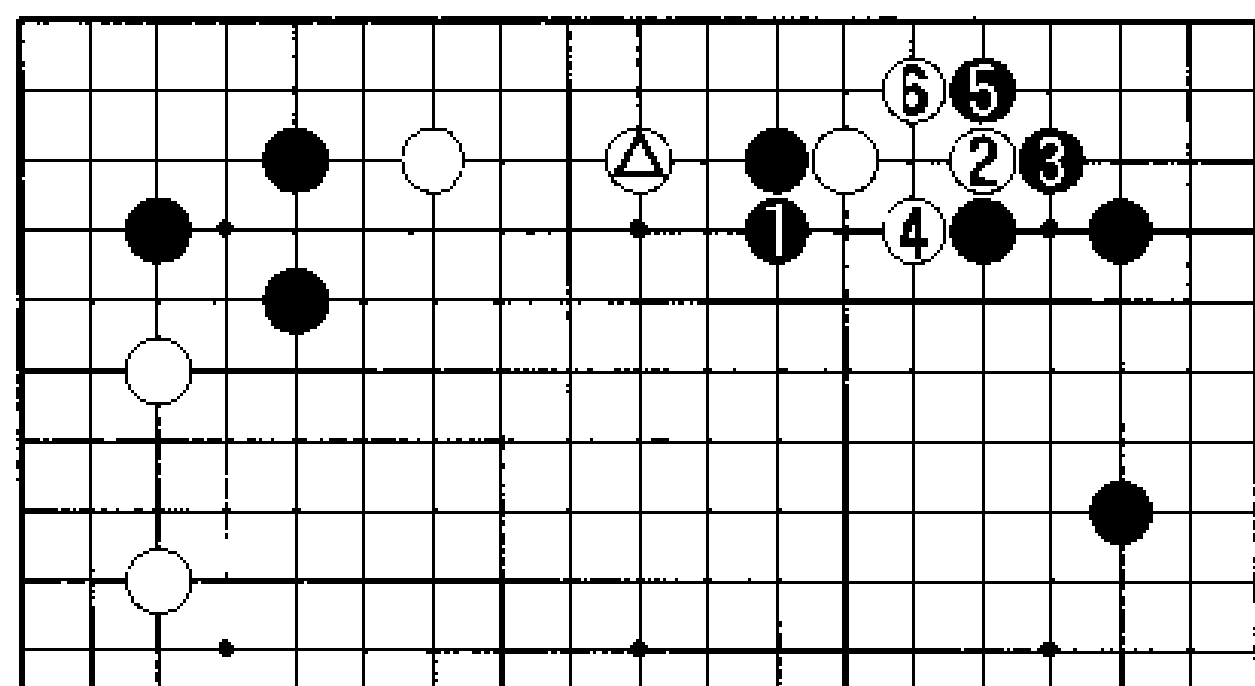


图 2-140

(图 2-140) 黑 1 长, 可防止了白棋的渡过, 虽也是可下的, 但仍不是最佳的下法。

白有 2、4 等做劫的下法, 也可在 3 位点。因为, 白△一子并没受伤, 所以给白留有了在角上腾挪的余地。

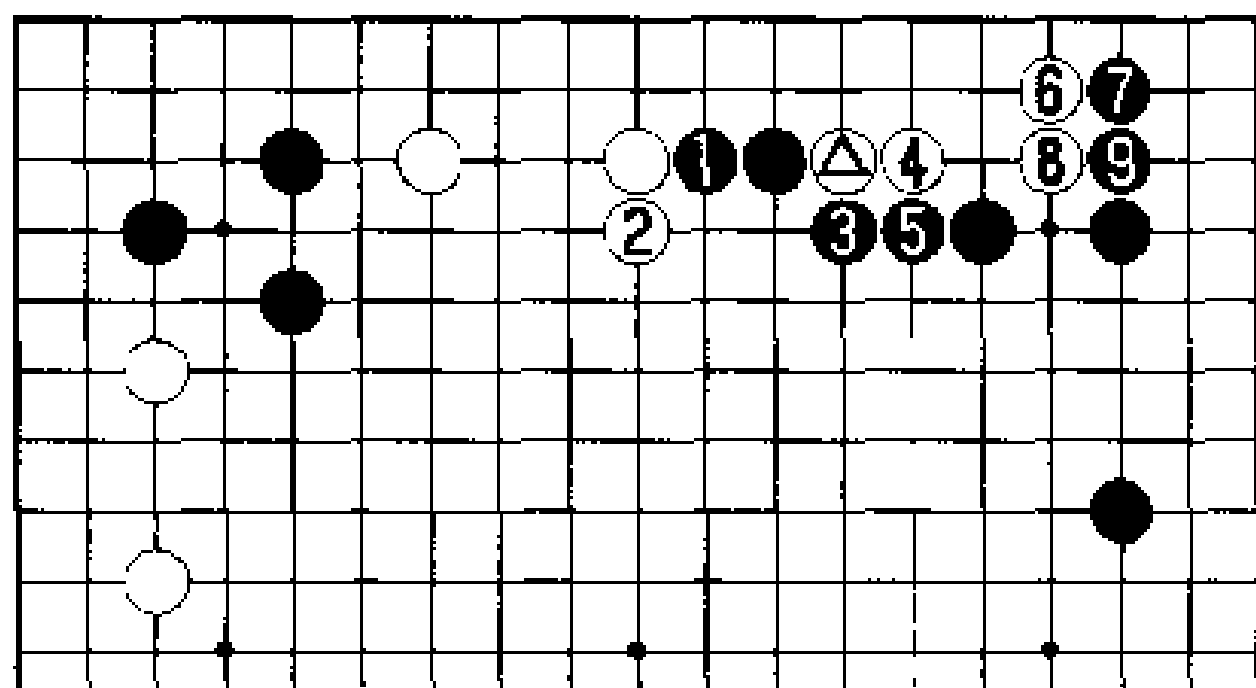


图 2-141

(图 2-141) 对白△的无理手, 黑于本图 1 位顶是最为有力的下法, 白顿时感受到压力。

白 2 若长, 黑 3 扳攻击右边白棋。白 4 以下进行挣扎, 但至黑 9 后, 白成大败之势。

(图 2-142) 白 1 若长右边一子, 则黑 2 扳左边。

如果白 3 长出一子, 则黑 4 虎, 有力, 以下白 5 和黑 6 成见合。总之, 这样肯定黑好。

由此可见, 对无理手应采取强硬态度, 是理所当然的。

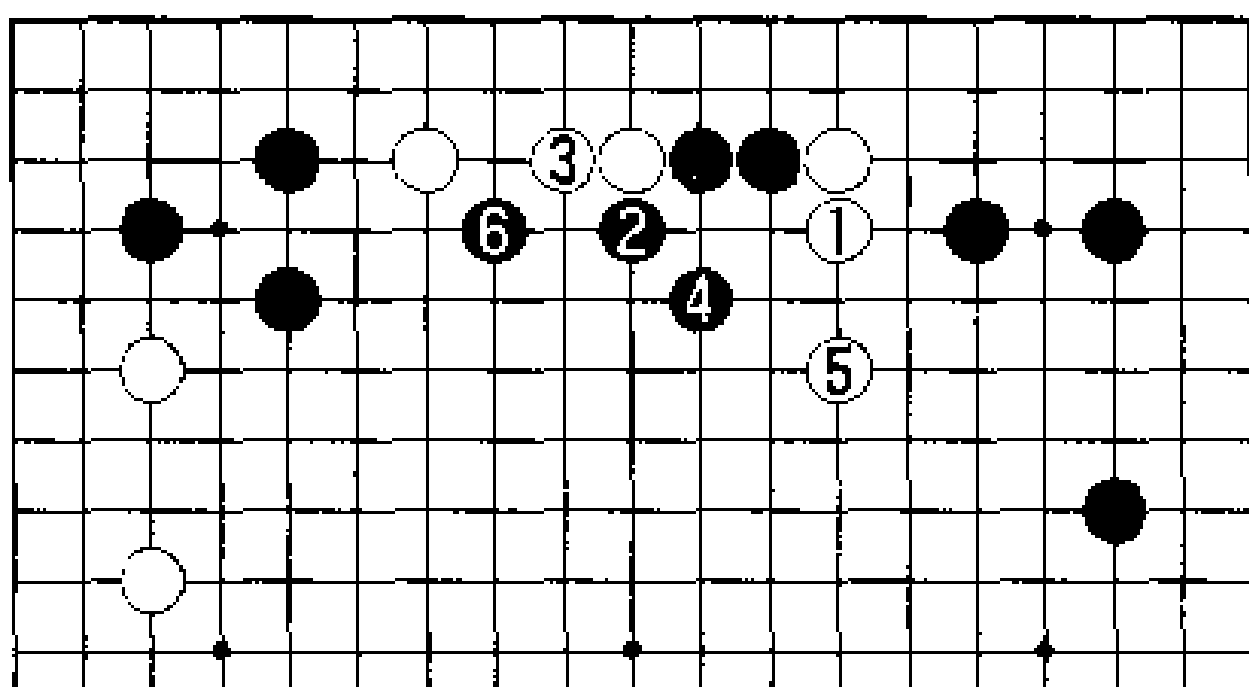


图 2-142

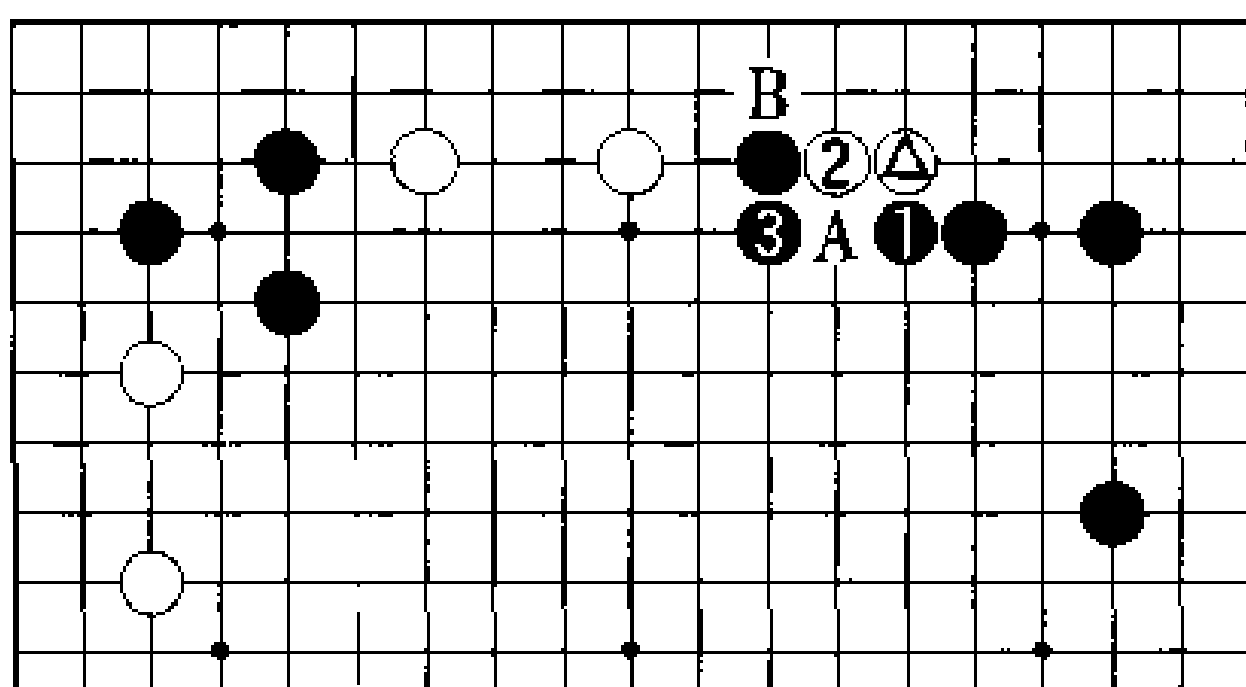


图 2-143

(图 2-143) 如果白在⊙位打入, 在这种情况下, 黑 1 压正常, 对白 2 顶, 黑于 3 位长是正确的应手。不用说, 黑 3 如在 A 位挡, 被白在 B 位扳渡, 黑明显受损。这种手段, 希望大家都要掌握。

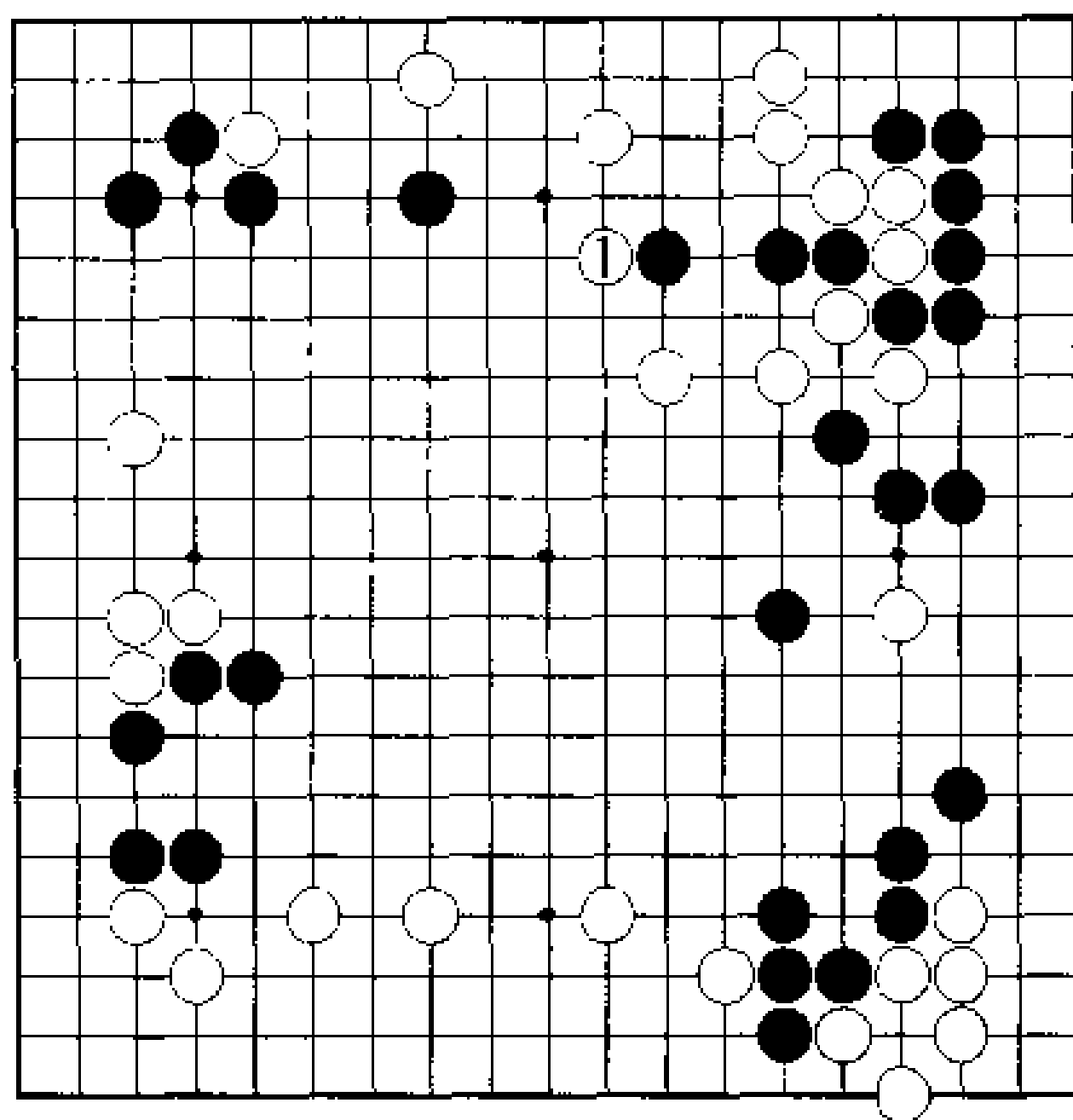


图 2-144

(图 2-144) 白 1 靠，目的是要围住位于要害的黑三子，但明显过分。

作为黑棋来说，如果让对方得手的话，则黑将一败涂地。那么，应该如何应战呢？

请注意行棋的次序，否则难以成功。

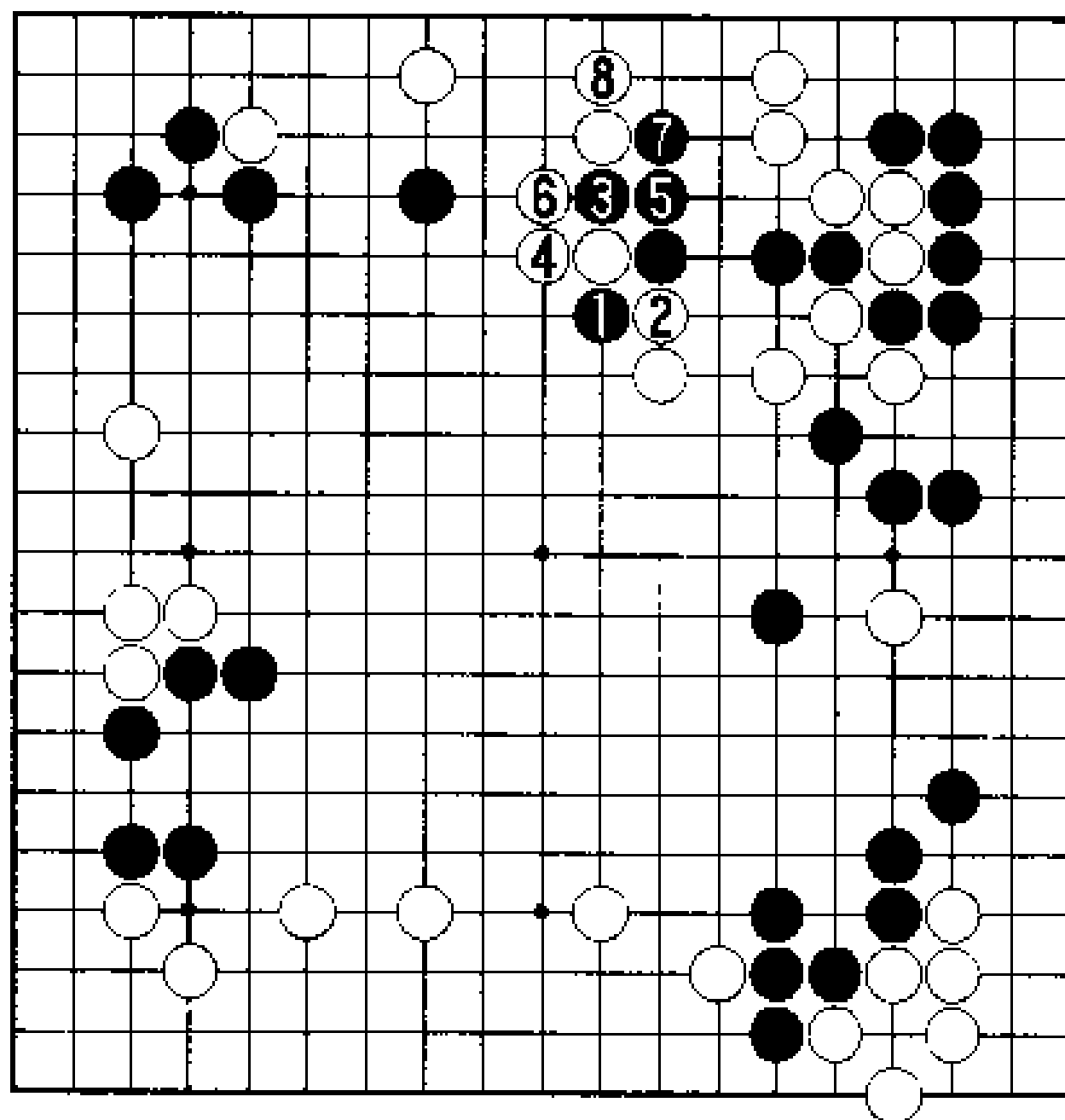


图 2 - 145

(图 2 - 145) 黑 1 单扳，是无谋的一手。

白 2 断，必然，以下至黑 7 企图跑出，但白 8 立下后，黑终将被杀，显然失败。

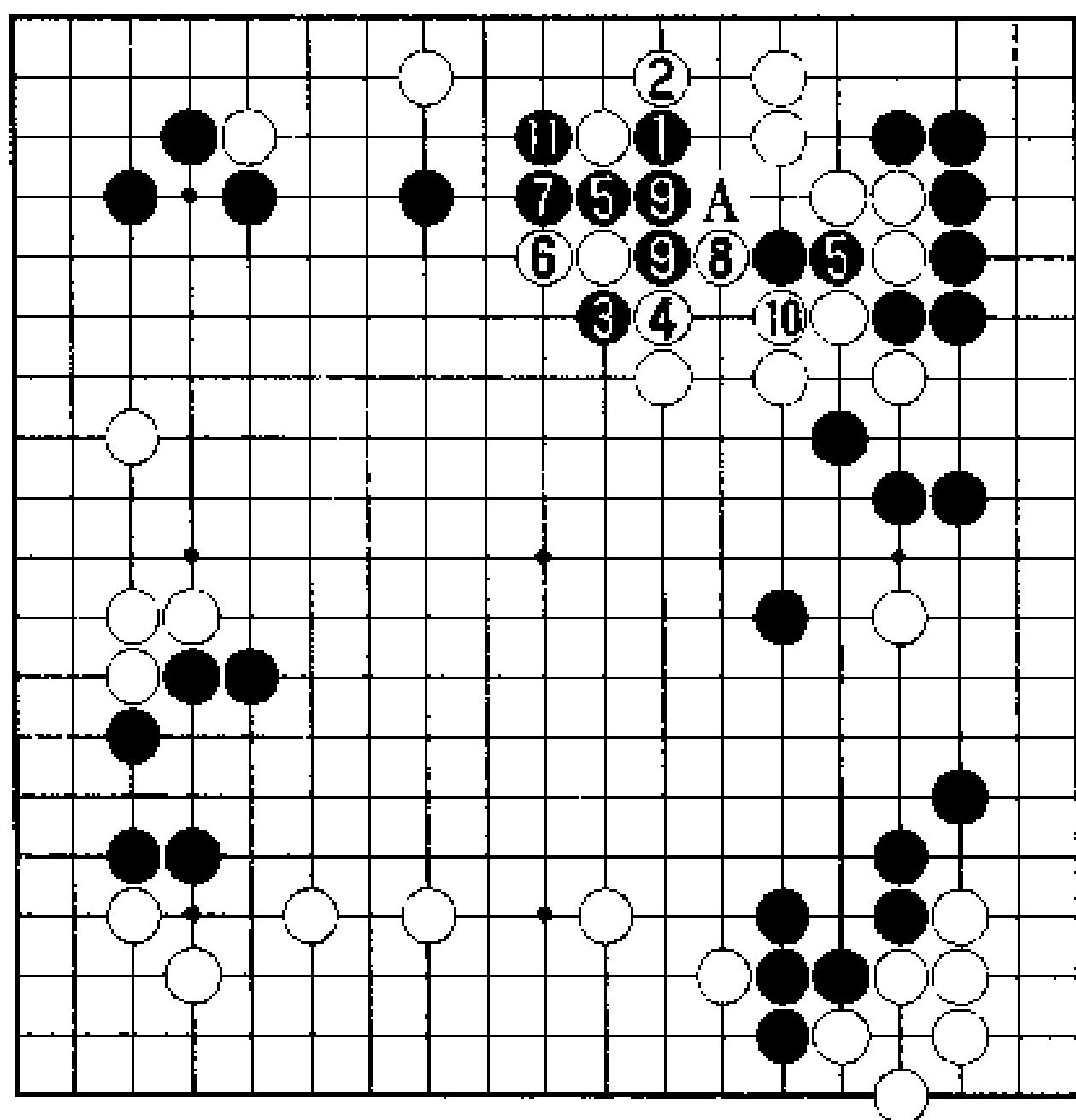


图 2-146

(图 2-146) 黑 1 靠，是腾挪的手筋。如果白在 2 位应时，则黑再 3 位扳出是好次序。

当白 4 断时，黑 5、7 可顺势冲出。以下白 8、10 虽然能吃住要害处的黑两子，但被黑 11 曲后，上边获得的地域也十分可观，黑充分。

若劫材有利，黑 9 可在 A 位做劫，但一定要劫材很多。

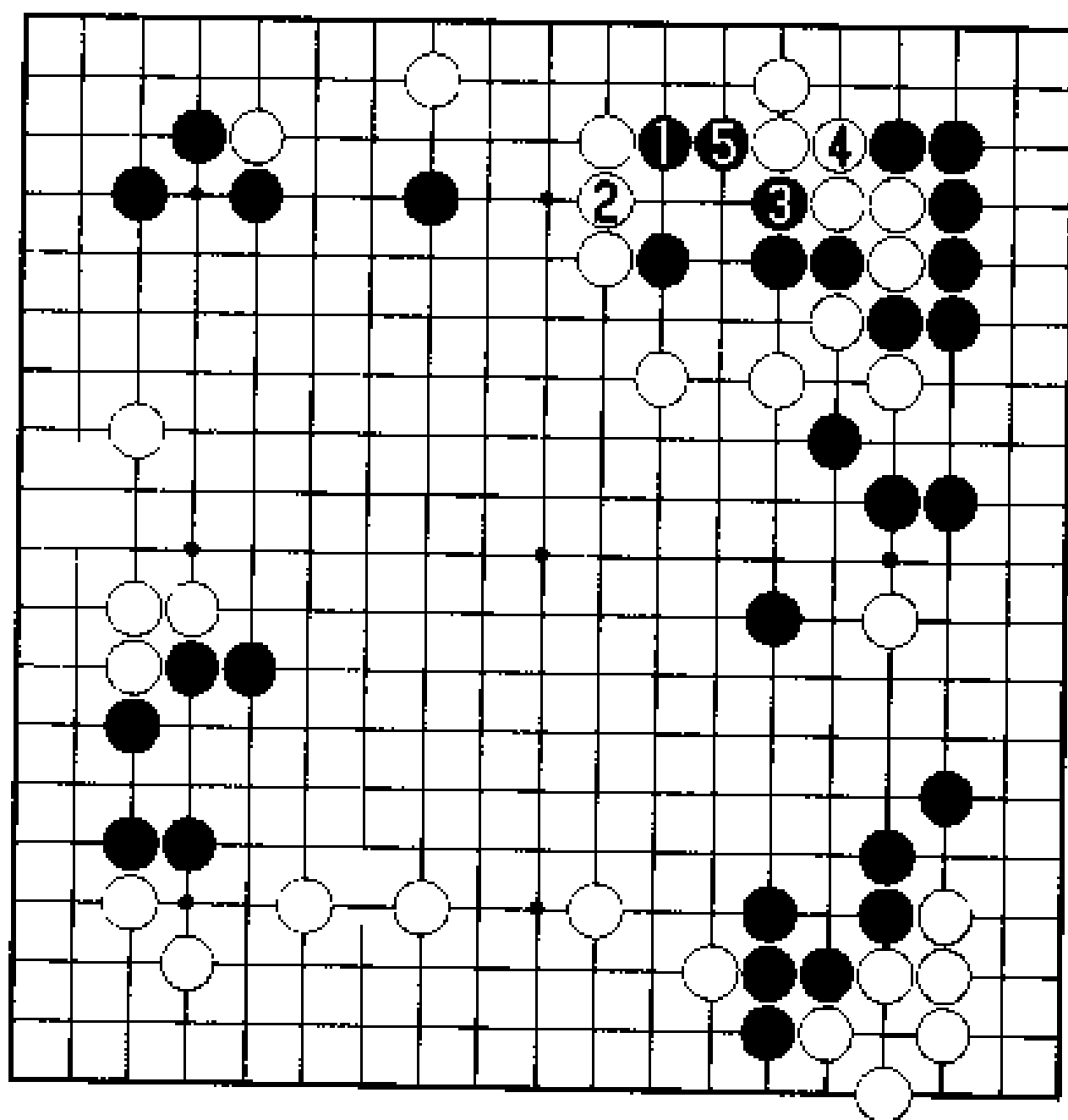


图 2 - 147

(图 2 - 147) 对黑 1 靠, 白 2 如以接进行抵抗如何?
这时黑简单走 3、5 位恰好吃住白六子, 所以, 白不行。

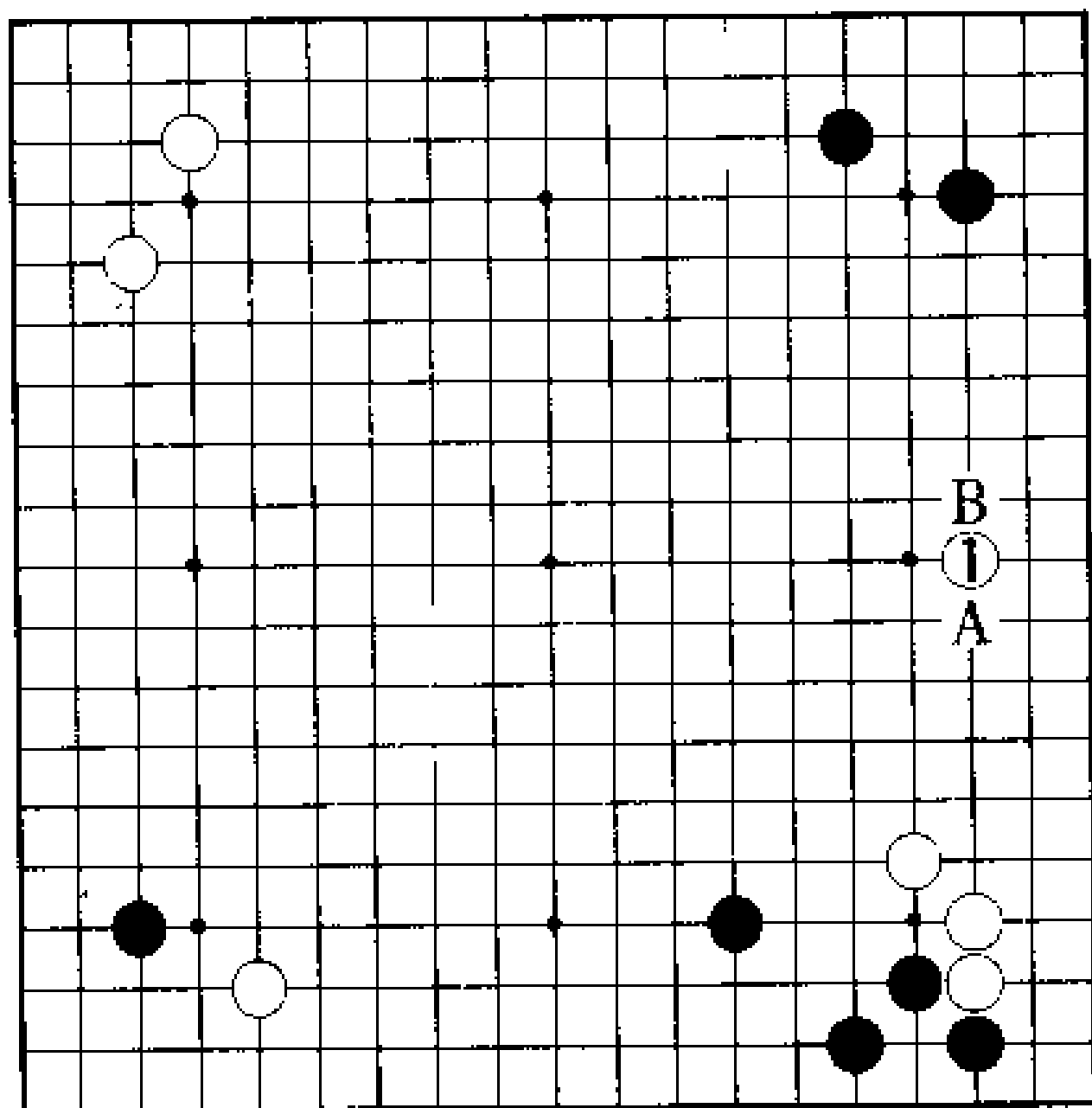


图 2-148

(图 2-148) 现代围棋的特点之一就是，一有机会，便从序盘突然展开战斗。

白 1 大拆一路明显无理，按正常应在 A 位拆，黑可 B 位拆逼。白可能是不愿这样下的原故吧。

那么，面对白的无理手，黑如何采取有力的反击呢？

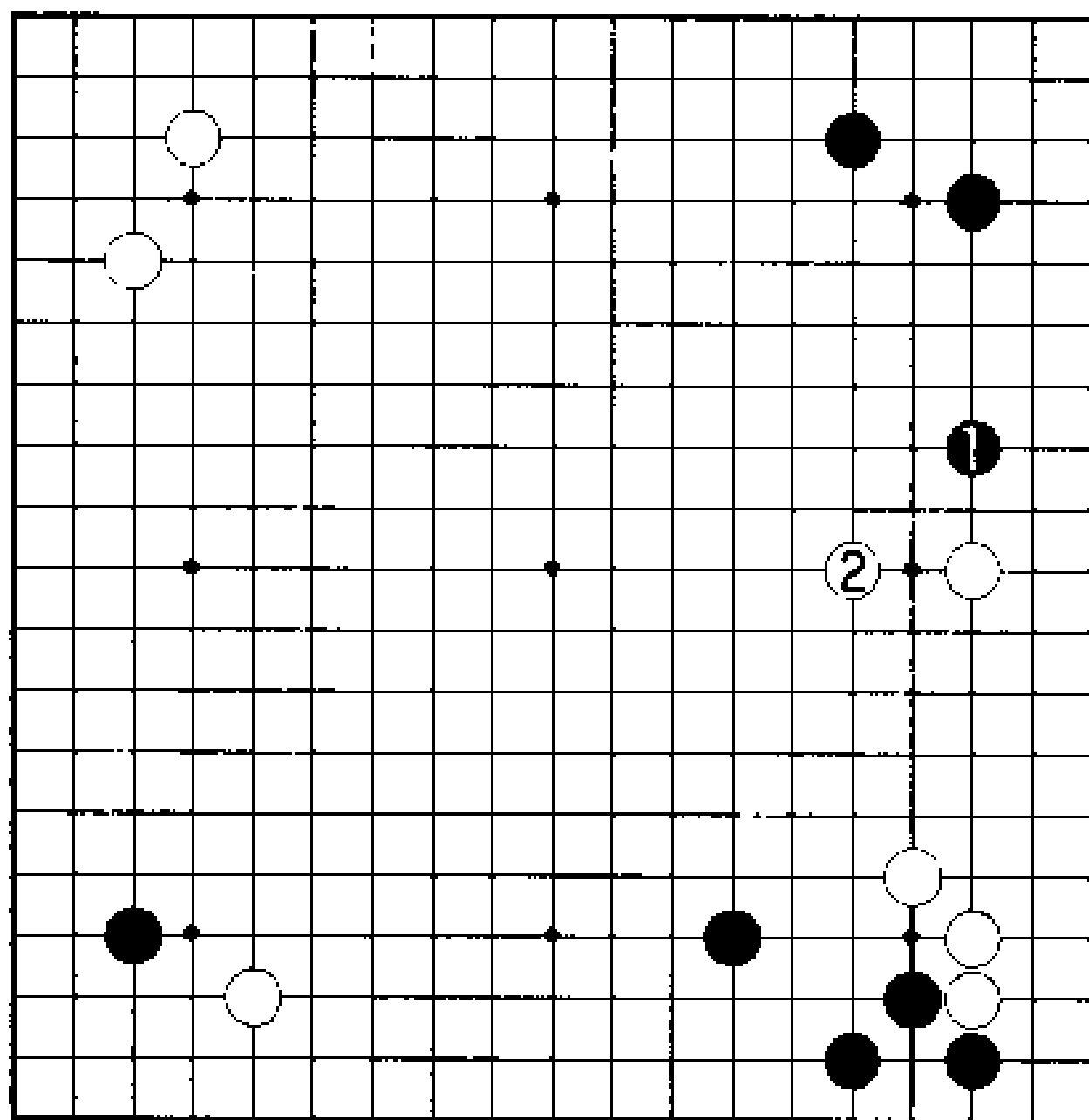


图 2-149

(图 2-149) 黑 1 拆，太软弱无力了。被白 2 跳后，形成理想形，黑不能满意。

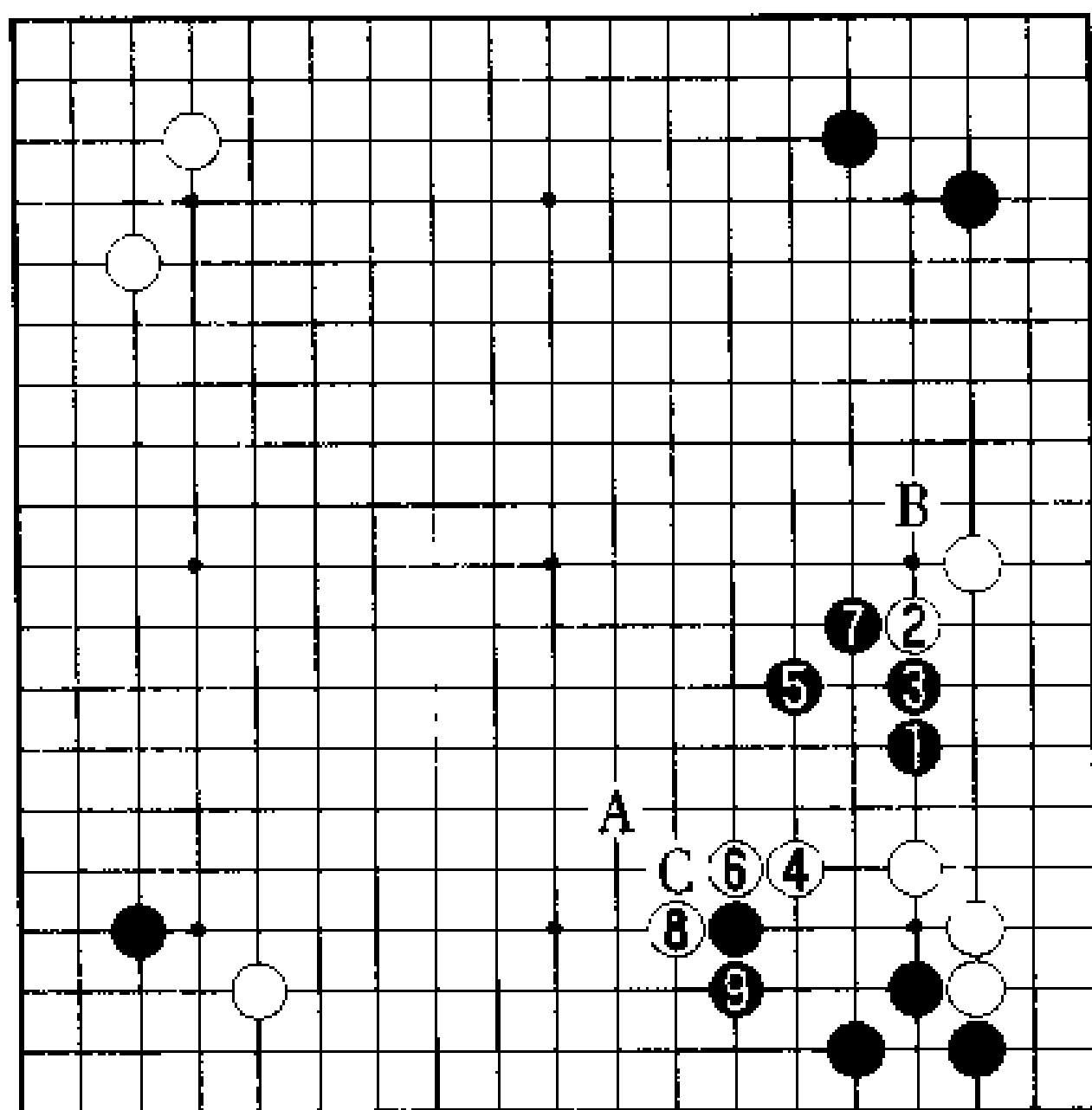


图 2-150

(图 2-150) 当白尚未调整时，正是黑打入的好机会。因此，黑 1 打入是不可错失的有力下法。

对于白 2 尖，黑 3 横顶，是出人意料的强手。当白 4 跳时，黑 5 也跳。对于白 6 压，黑并不介意，而是毫不松懈地于 7 位虎。以下白 8 扳、黑 9 立之后，如果白占 A 位，则黑 B 飞封是好棋。白如走右边拆，则黑于 C 位断，不论怎样走，都是黑容易下的局面。

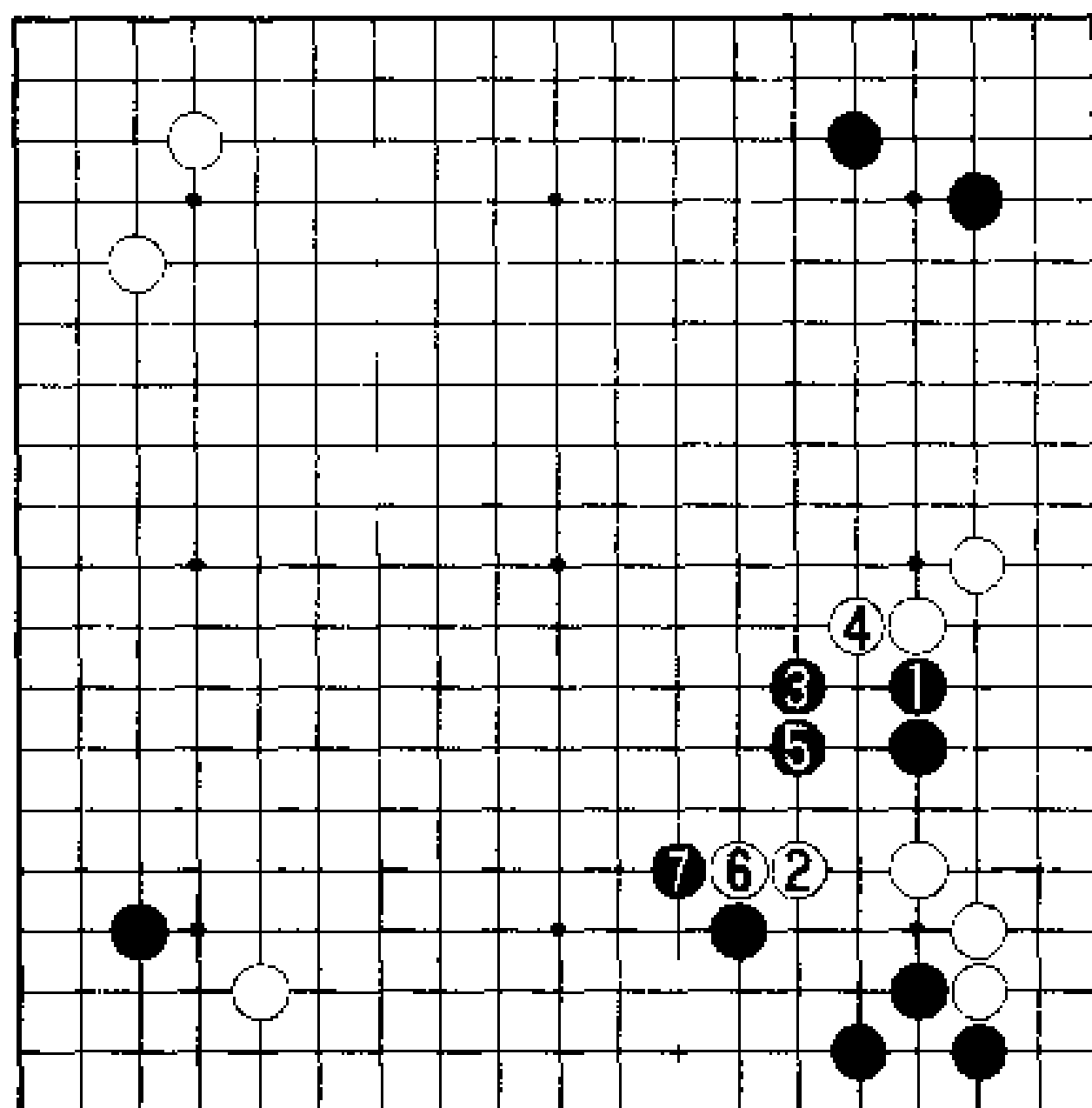


图 2 - 151

(图 2 - 151) 当黑 3 跳时，若白 4 先长，则黑 5 双进行联络，相当厚实。至此，白越来越艰苦了。

白 6 压时，则黑 7 以扳应对，此手相当严厉，白已无好应手，大苦战。

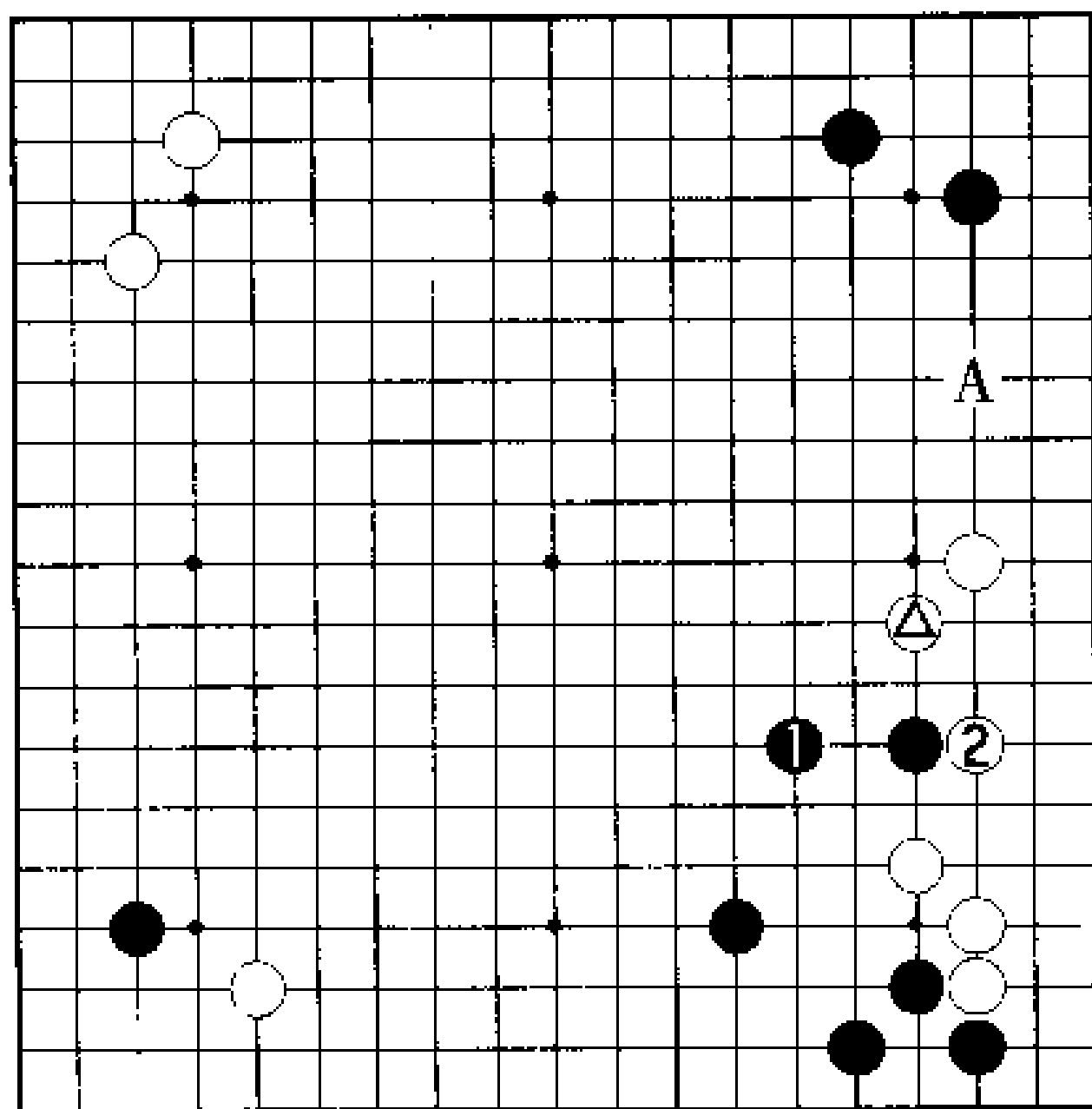


图 2-152

(图 2-152) 对白△尖，黑若 1 位跳是大缓手。
 白 2 托后，可渡过。这样黑无计可施，不能满意。
 当初，黑打入时，白△尖如改走 A 位拆，则黑走△位尖
 冲是绝好点。

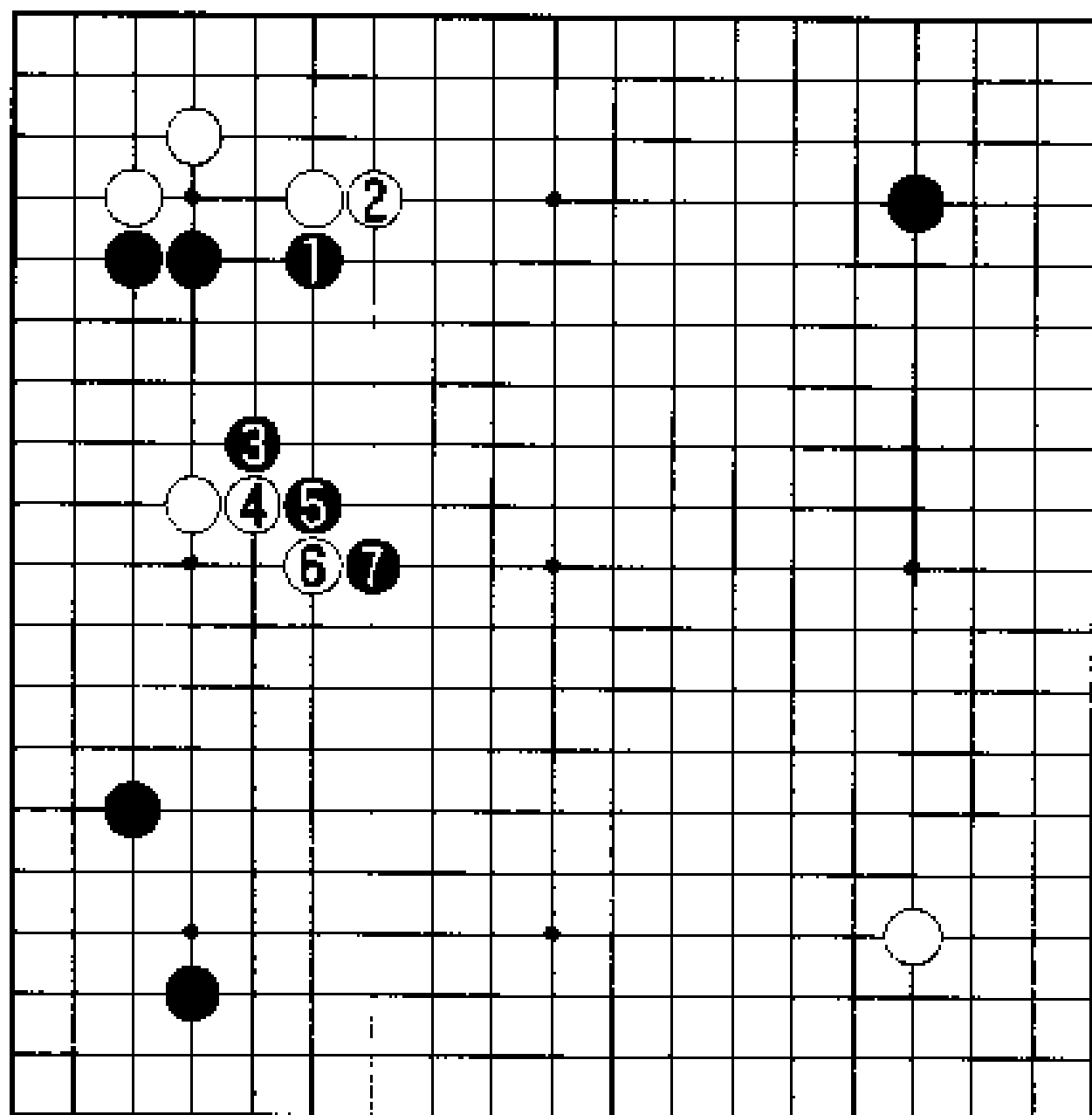


图 2-153

(图 2-153) 这是业余棋手的实战对局。白在左上角三间高夹，黑在左下大飞守角。白尖顶，然后飞攻形成此局面。

此时黑 1 靠，然后从 3 至 7 形成对白强烈地攻击。猛一看黑好象挺厉害，实则不然，只不过徒有其貌。

那么，白应如何进行呢？

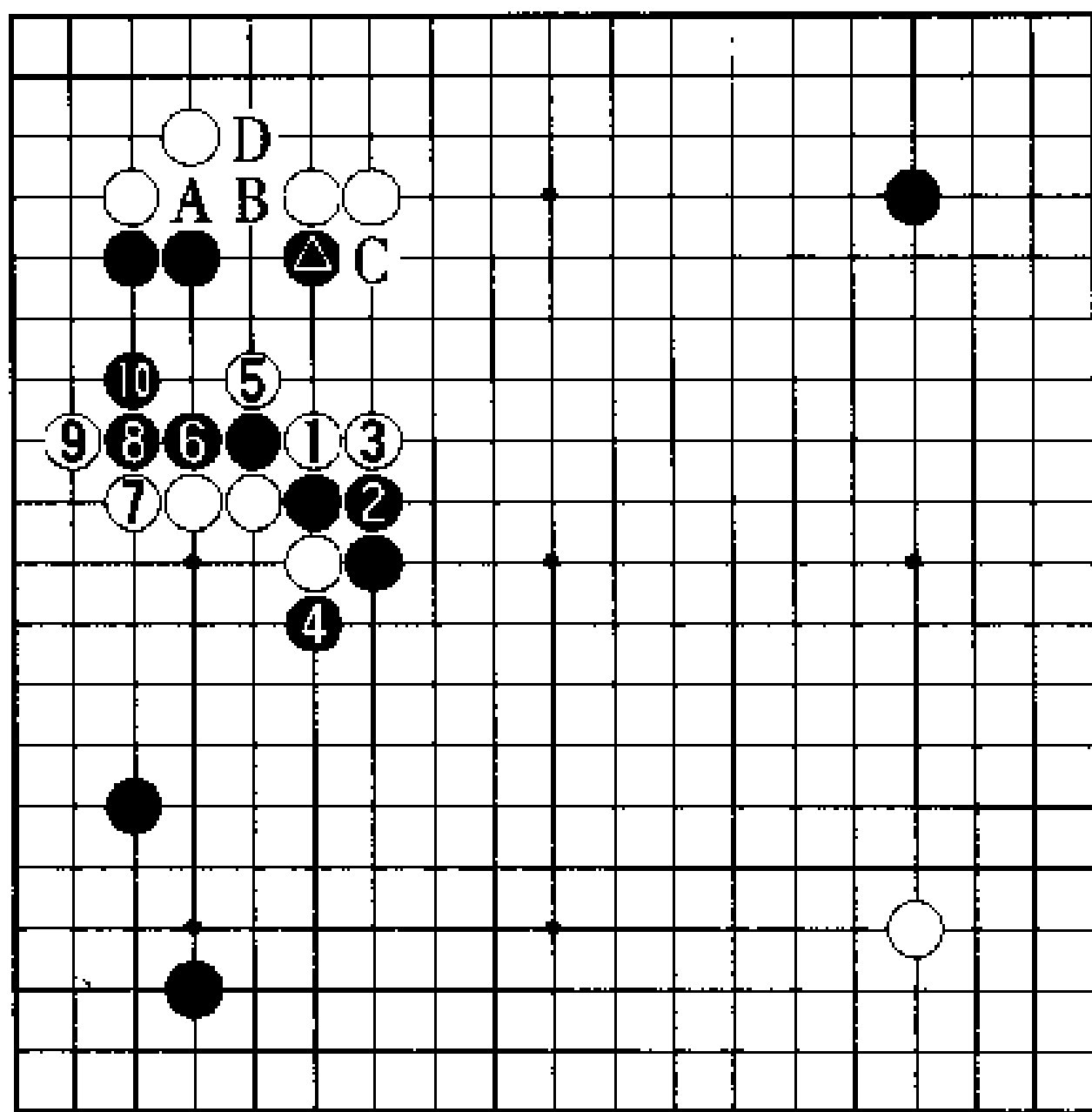


图 2-154

(图 2-154) 白如走 1、3 反击，作战比较盲目。尤其黑 A、B、C 等处均是先手，甚至还有 D 位的手筋，这都是对黑有利的先决条件。

黑 4 打，严厉，白 5 打时，黑 6 可逃出，以下至黑 10，黑●先压的作用充分发挥出来，白作战明显不利。

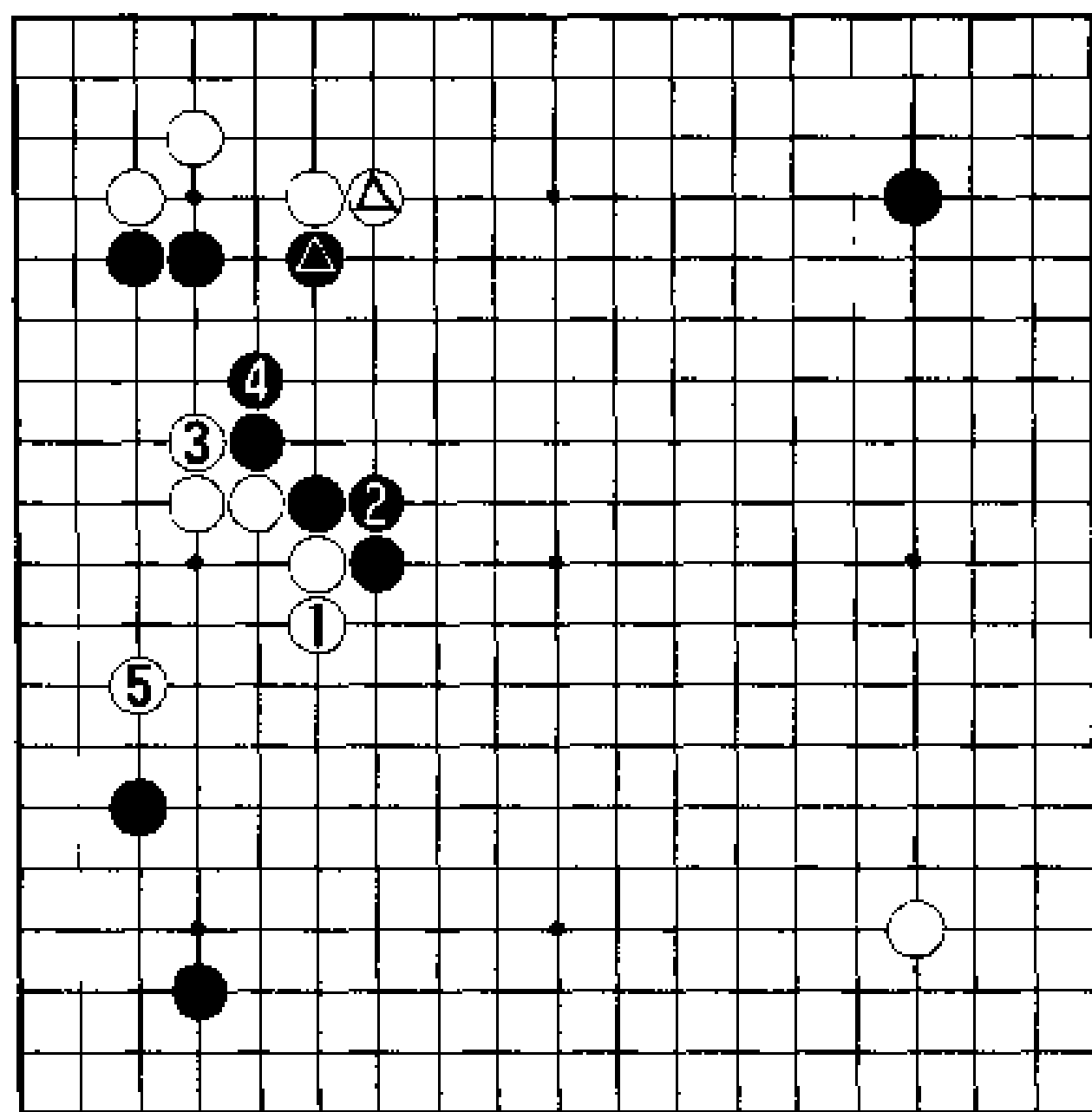


图 2 - 155

(图 2 - 155) 由于黑●和白⊖的交换，白在上边已有意外地收获，所以，白就没必要在这里拼命抵抗了。

因此，白 1 简单地长即可，待黑 2 粘时，白 3 先拐，然后再 5 位拆边获得安定，黑进攻便以落空而告终，白充分可下。

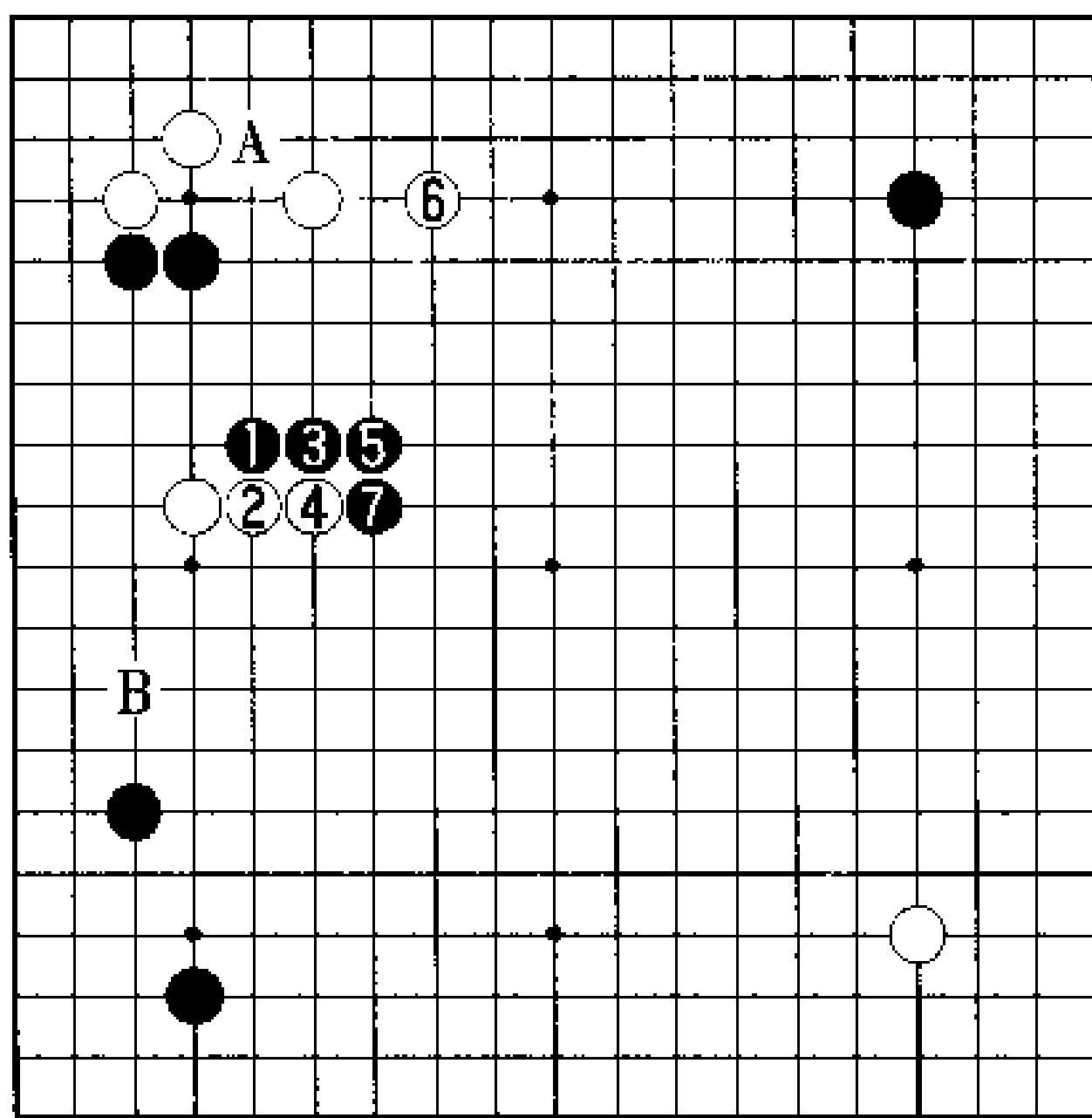


图 2 - 156

(图 2 - 156) 回到当初，黑 1 肩冲是定式。但白 2 贴时，黑应以 3、5 单长是正确的下法。

白 6 是防黑 A 位跨断的着法，毫无办法。黑 7 曲既坚固又很有力。之后，即使白在 B 位拆，也与前图有相当差别，黑充分可下。

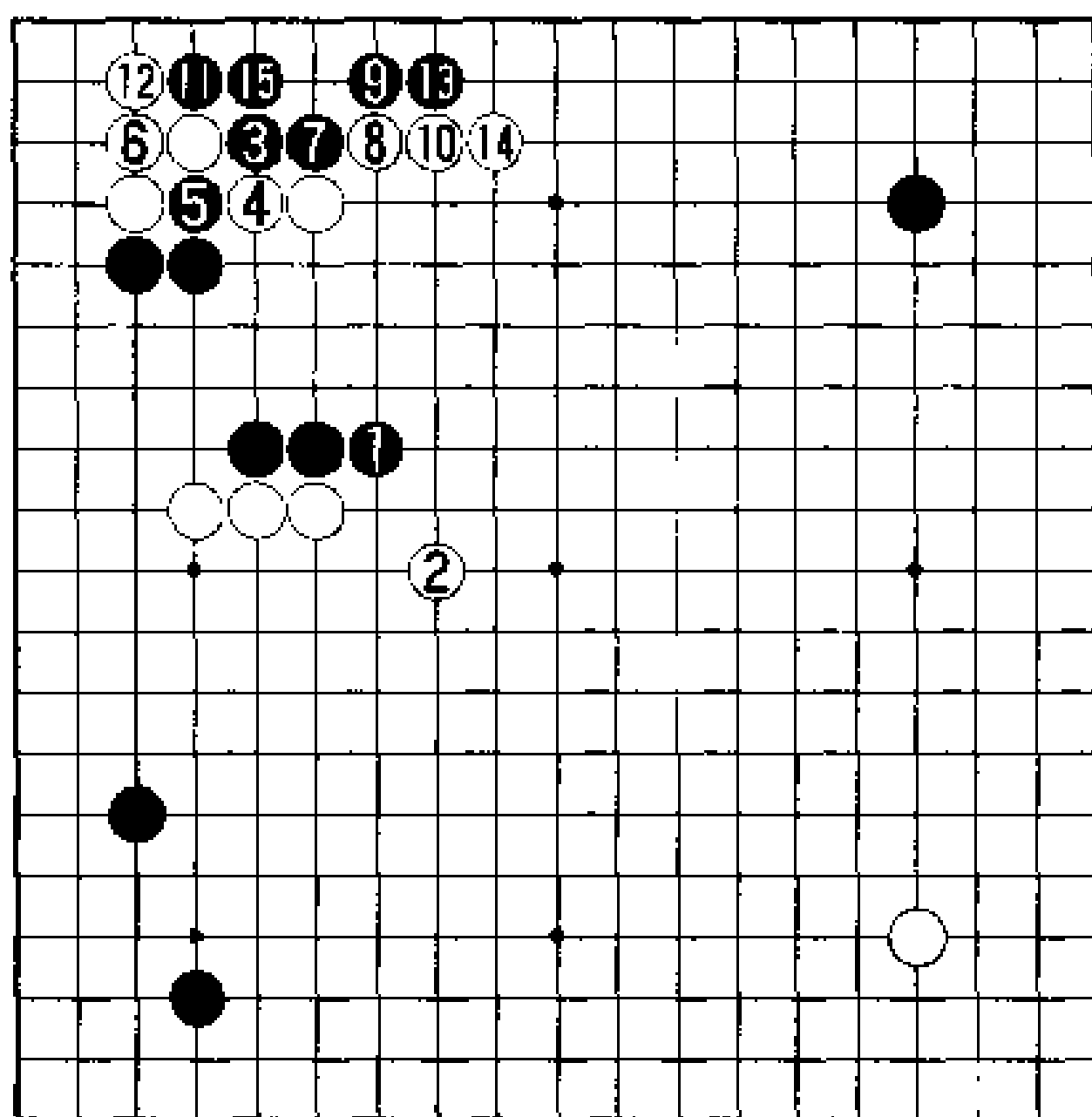


图 2-157

(图 2-157) 前图白 6 若走本图 2 位飞，虽是双方必争的好点，但被黑 3 跨断，十分严厉。

此后，白 4 以下至黑 7 成必然。白 8 即便抵抗也不行，至黑 15 粘，白不行。

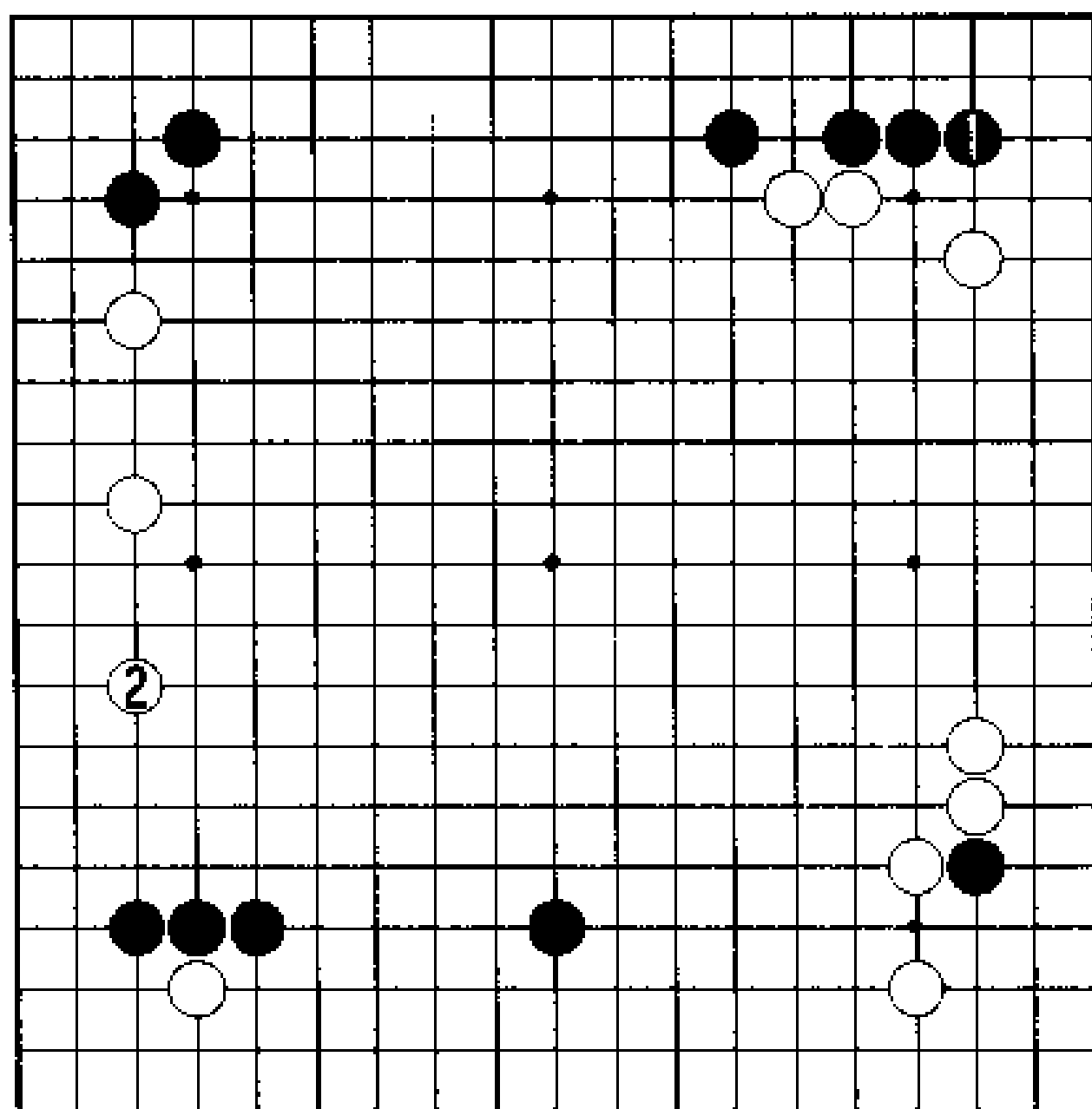


图 2-158

(图 2-158) 黑 1 角上并一手，具有很强的威力。
 白 2 在左边占大场有些勉强，因为白右边已变薄。黑的目标肯定是右边。
 到底哪个点是要点呢？黑将从哪里下手好呢？

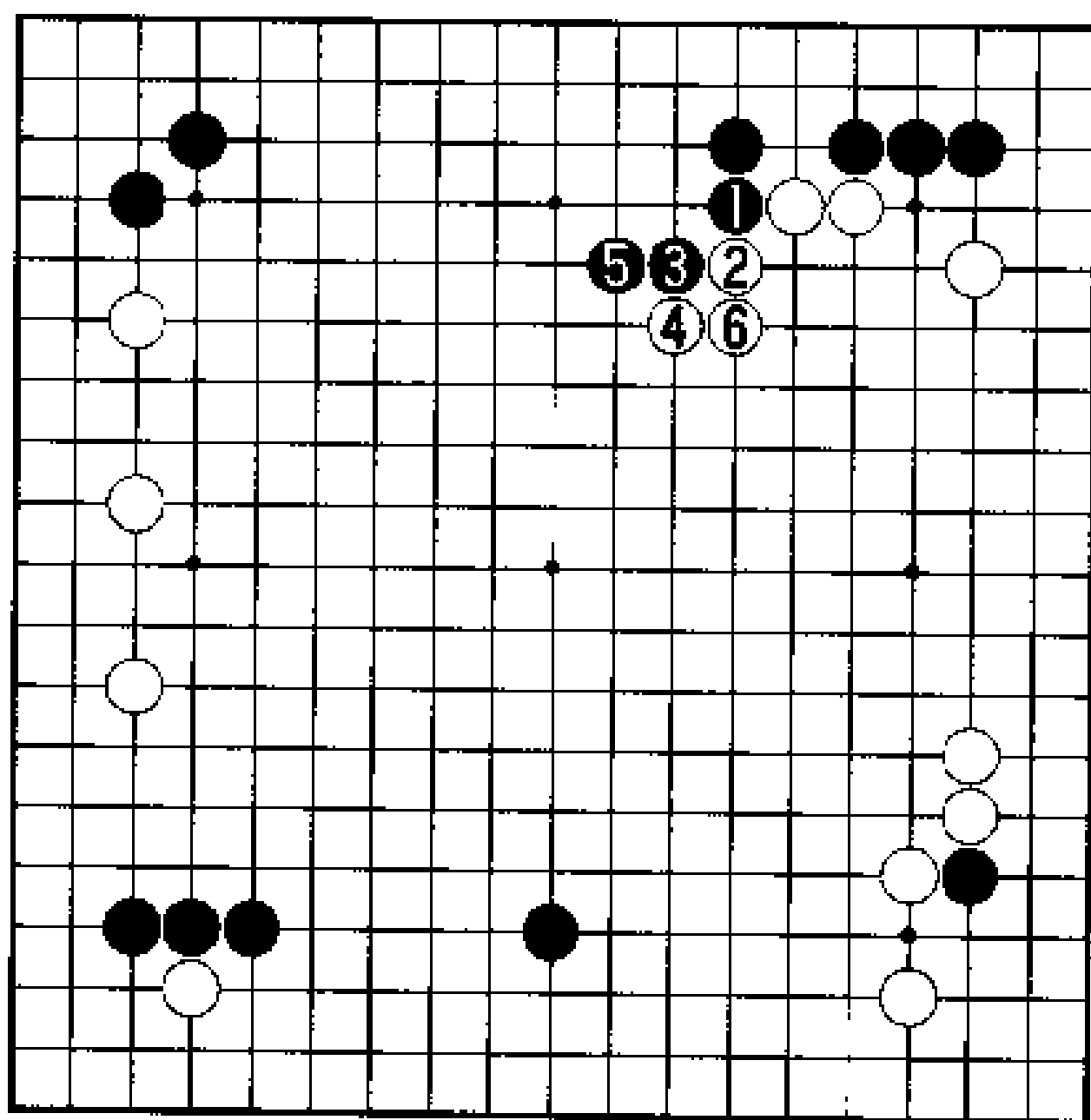


图 2-159

(图 2-159) 黑 1 贴，不但方向错误，而且是典型的大俗手。

白 2、4 连扳，好手，黑 5 只能长，至白 6 粘。黑帮白棋走厚右边，必然失败。

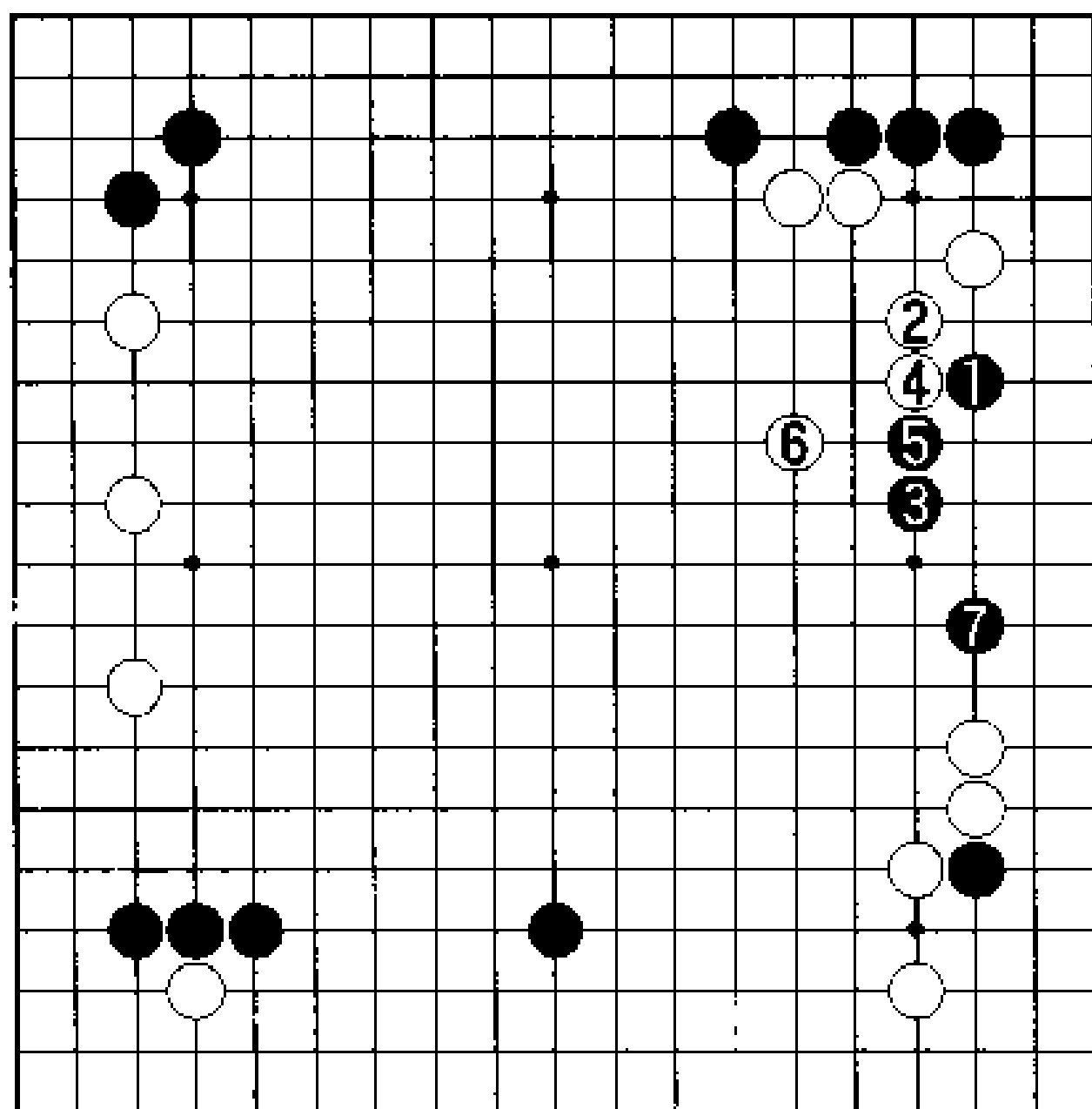


图 2 - 160

(图 2 - 160) 由于白强行脱先不理，黑 1 是要点，只此一手。同时也是突入白阵势的严厉手段。黑 1 的着法，与其说是打入，还不如说夹攻白三个子。

白 2 尖时，黑 3 飞，轻快，以下至黑 7 小飞，轻而易举地获得了安定，黑十分满意。

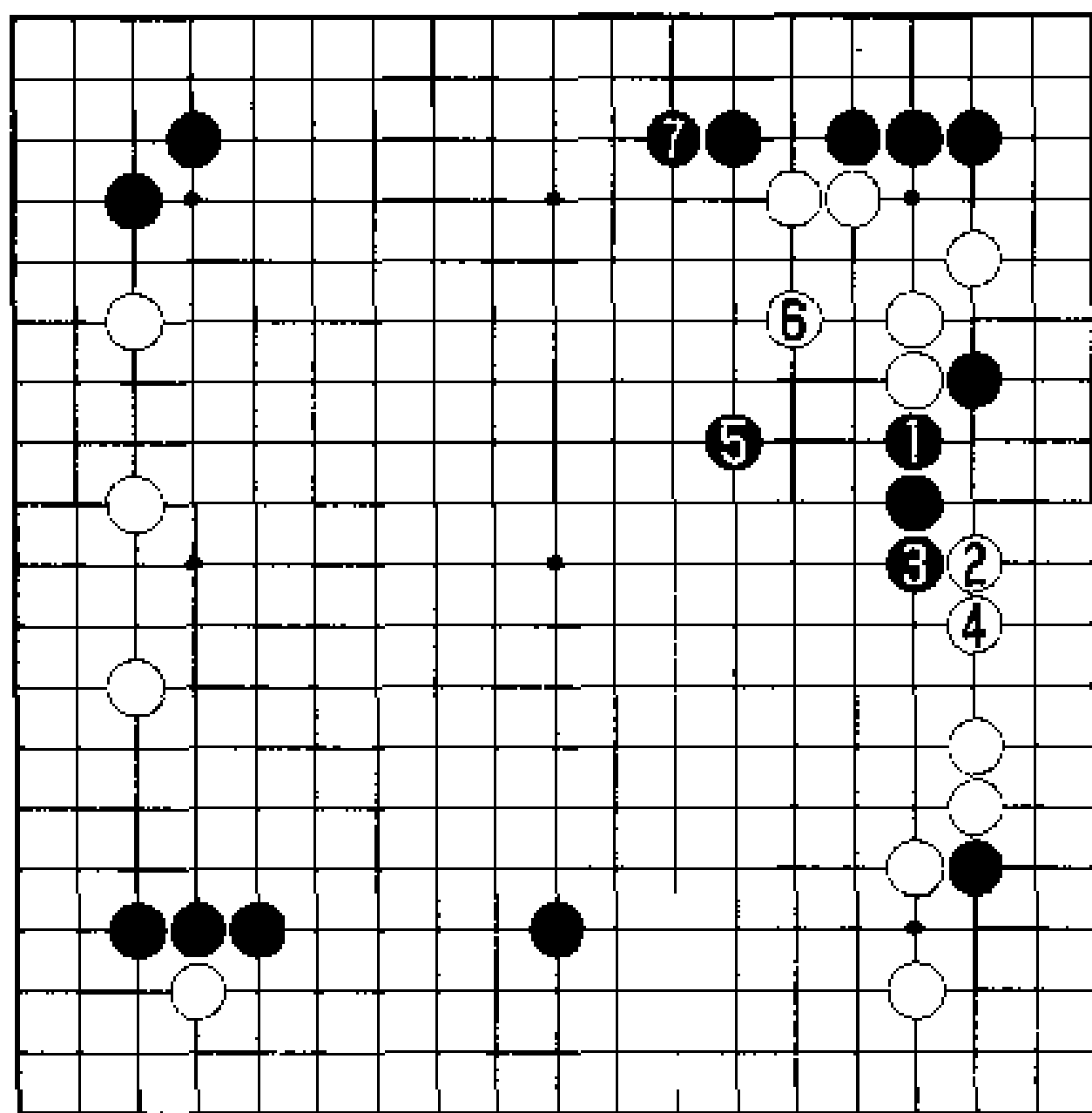


图 2 - 161

(图 2 - 161) 如果前图的白 6 走在本图的 2 位时，则黑 3 先手压后，再于 5 位能很有效地进攻。即便白在 6 位补强，也没有眼形。

至黑 7 并后，黑充分掌握主动权。

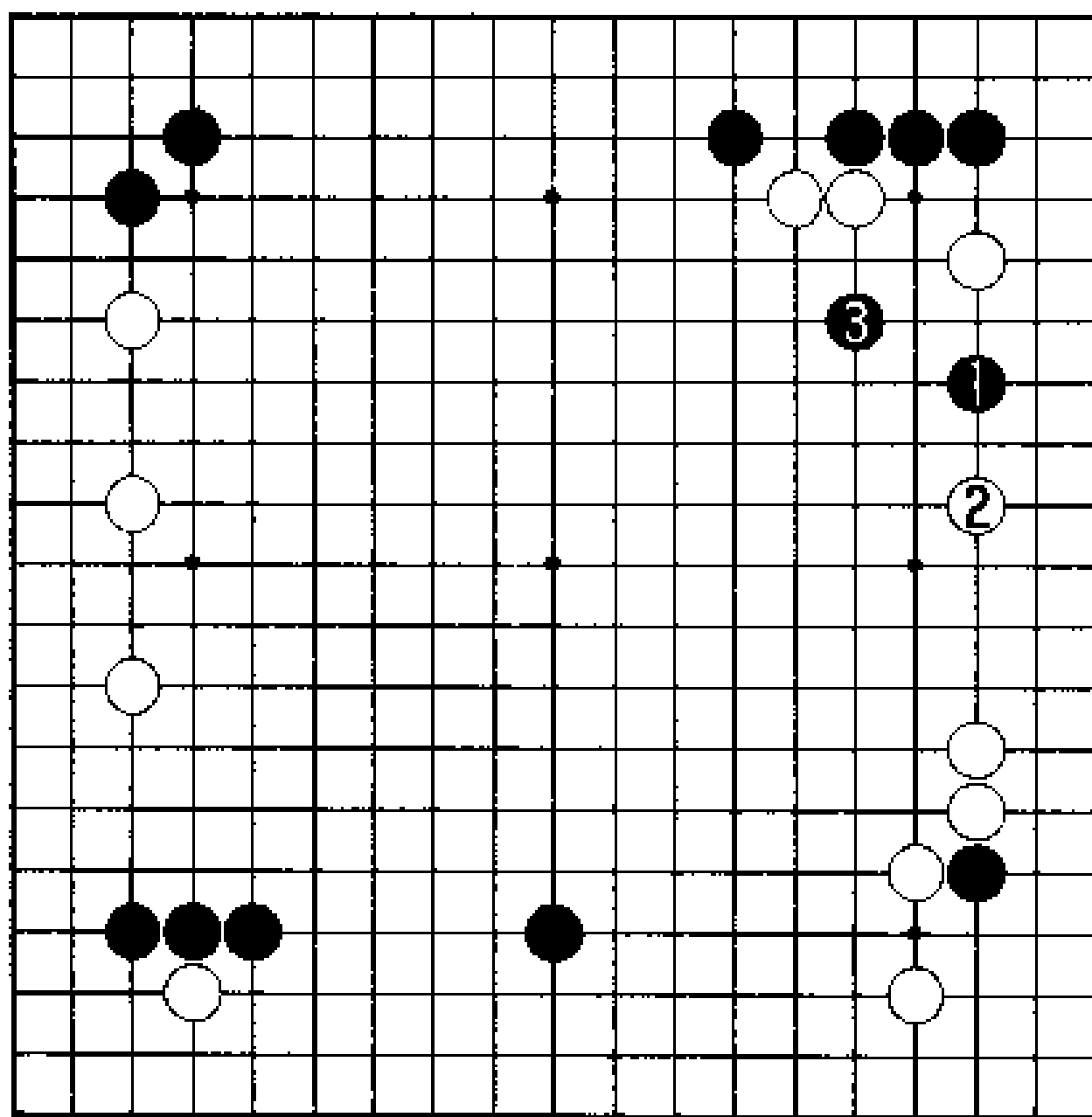


图 2-162

(图 2-162) 开始时，白如以占 2 位来对付黑 1 的本身，就决定了黑要在 3 位飞，只要抓住了要点，白便无计可施，成苦战局面。

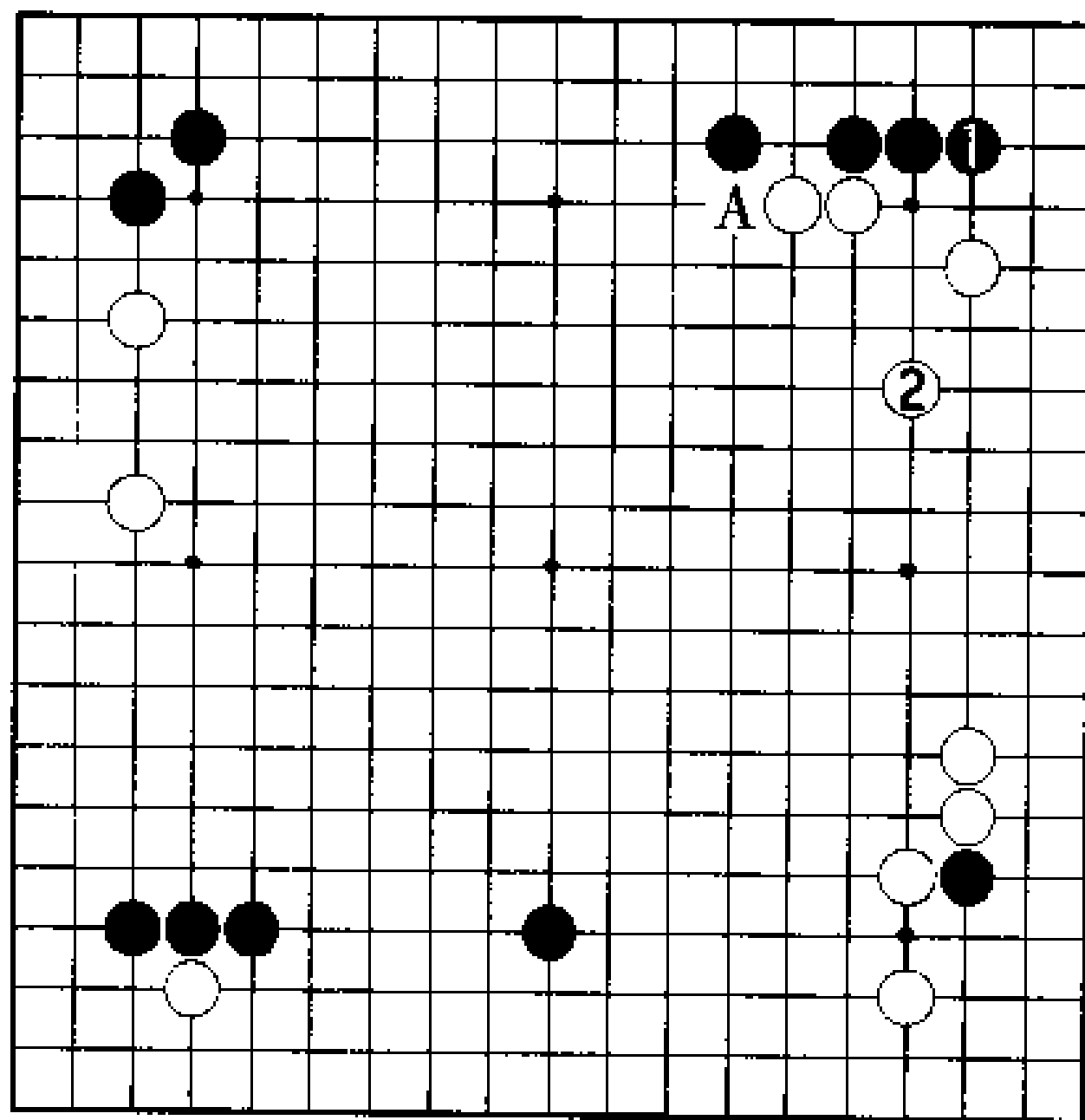


图 2-163

(图 2-163) 当初，黑 1 角上并一手时，白在 2 位补大致如此。

以后，白可在 A 位连压几乎，继续扩展右边的模样。

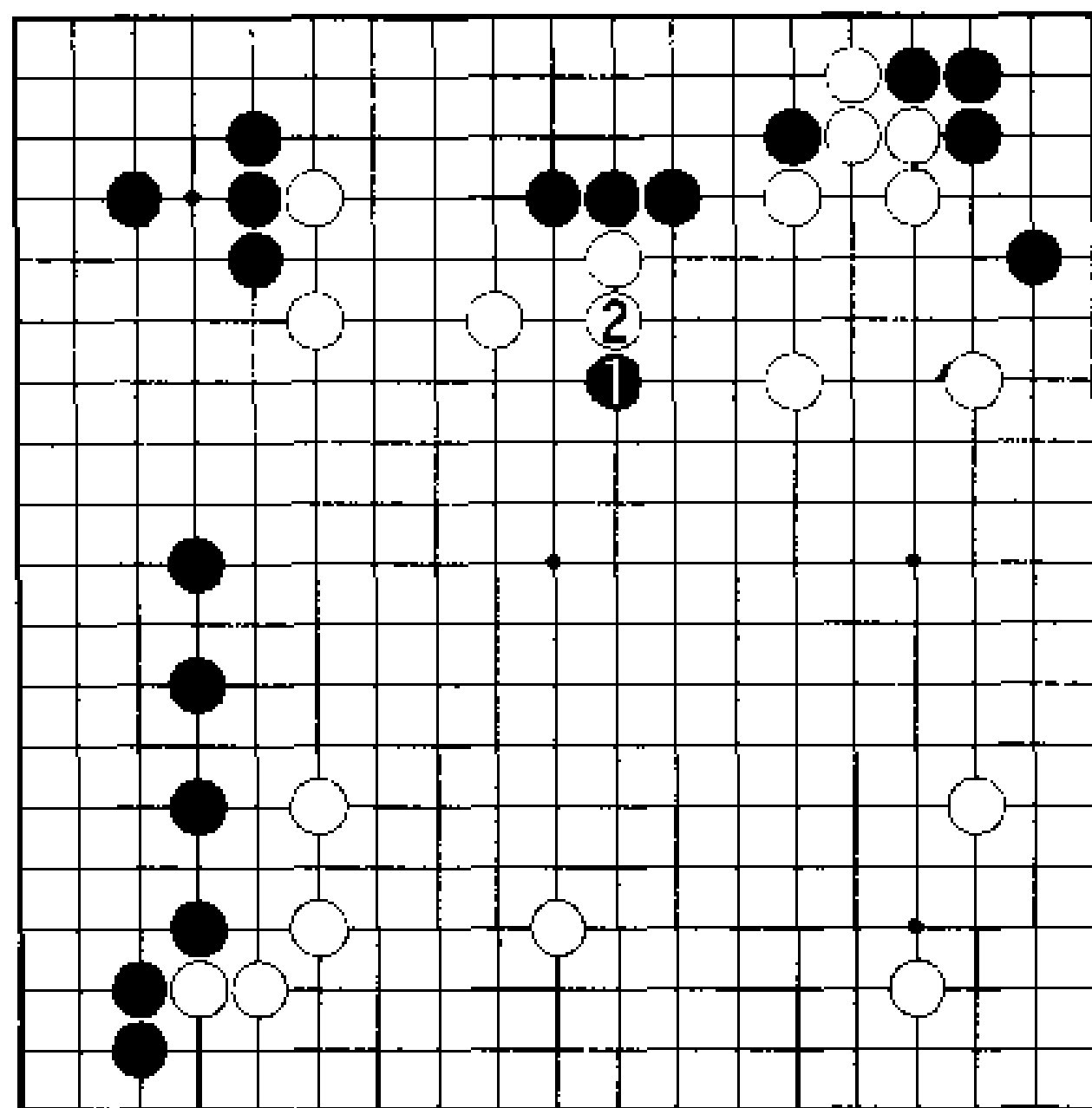


图 2-164

(图 2-164) 这是一盘黑以实利，白以模样相对抗的局面。

此时，黑 1 是手筋。不过，白 2 的突然顶，其目的在于切断黑棋。一看便知白棋是无理的，但是对于这种挑战，黑怎样走才好呢？

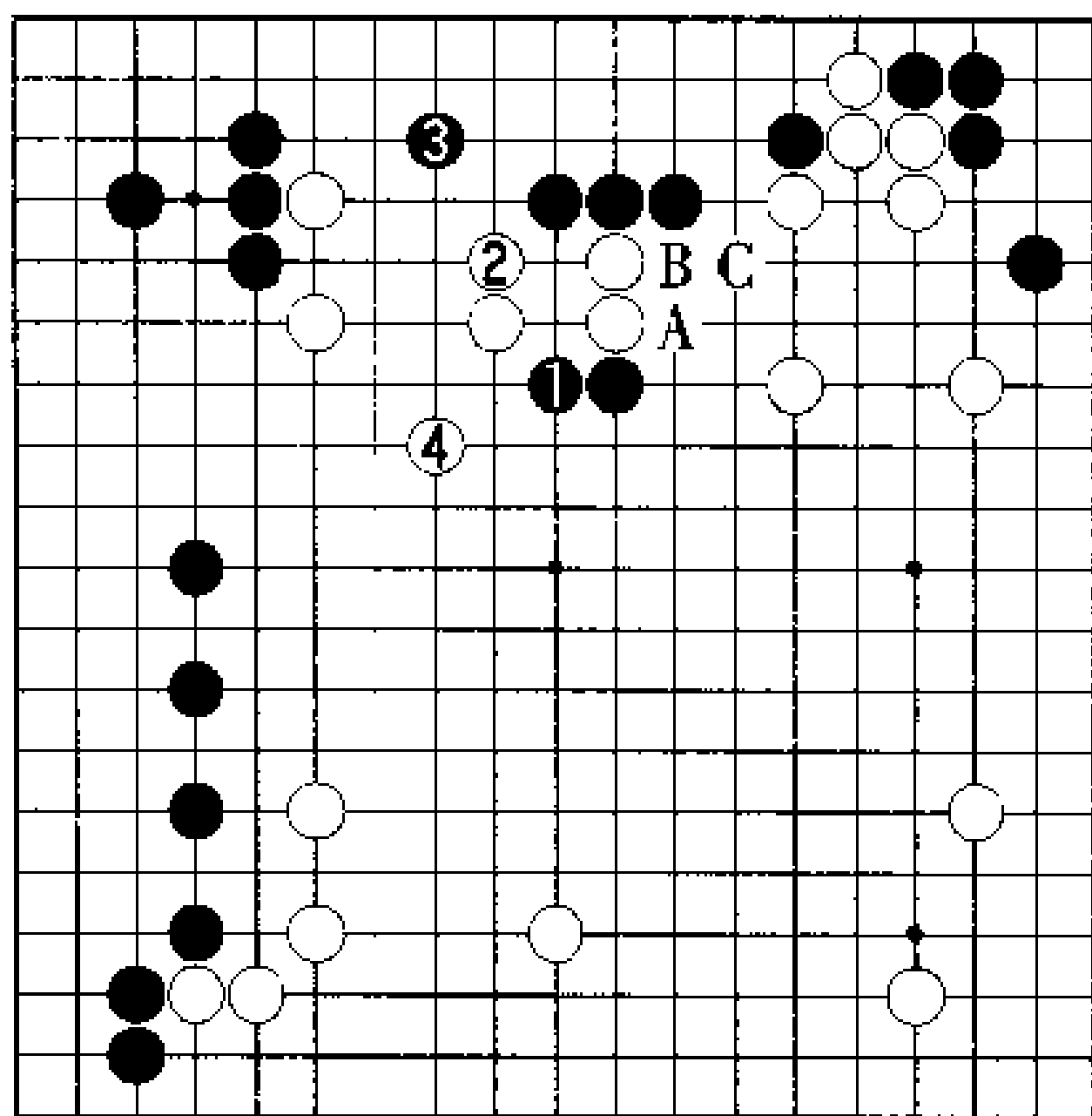


图 2-165

(图 2-165) 黑 1 长是乏味的一手。被白 2 双后，黑 3 仍须后手补一手，白 4 飞出，黑中央两子被孤立，反而成被攻击对象，黑失败。

黑 1 若走 A 位扳，则白 B、黑 C、白 2 双，黑也不行。

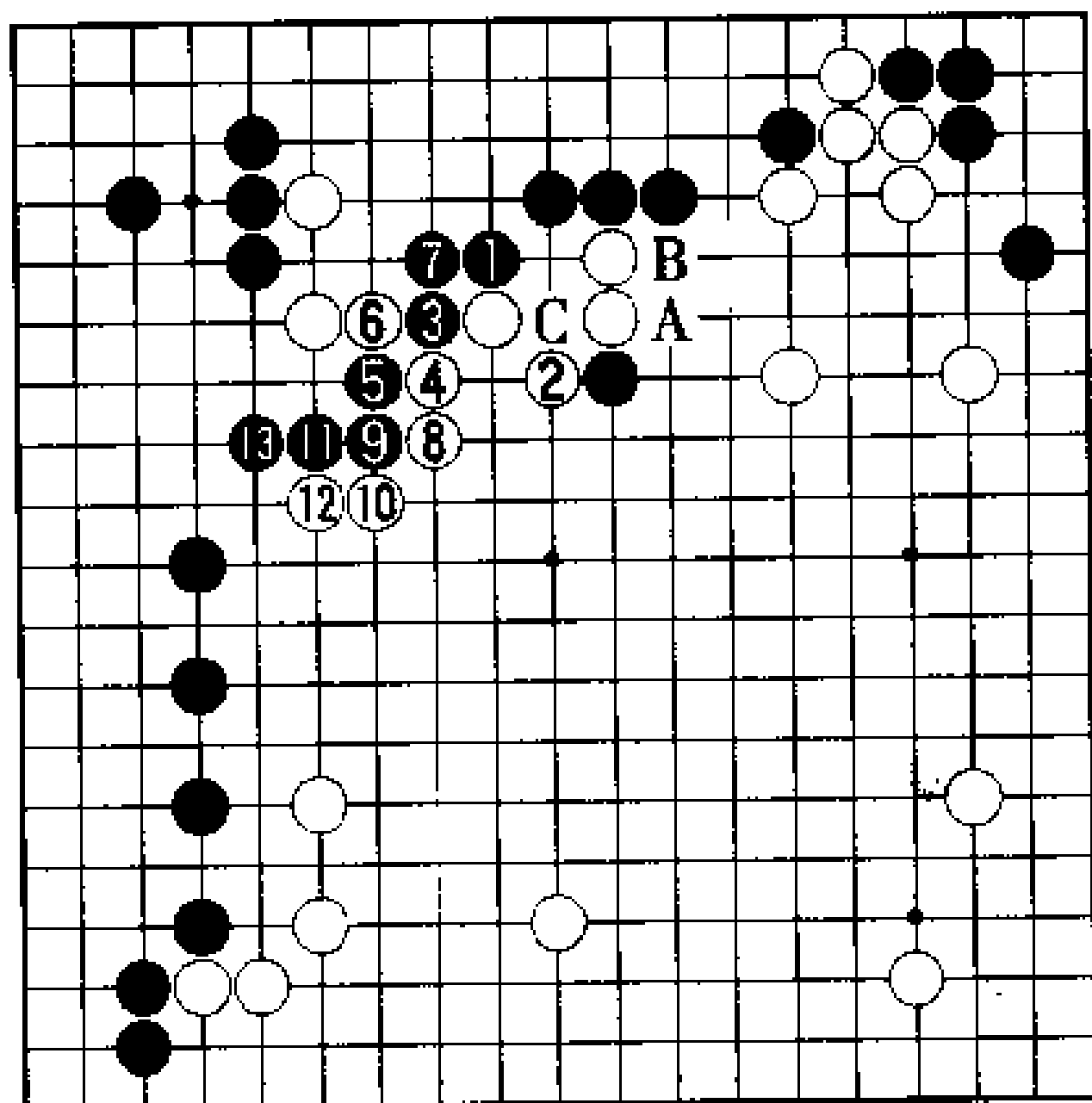


图 2-166

(图 2-166) 黑 1 尖顶，正击中白的要害。随后，白 2 虎时，黑 3、5 连扳严厉。

以下至黑 13 吃住白三子，形成巨大的地域，无论什么样的阵势也难以对抗。

白 2 若走 7 位拉扳，则黑 A、白 B 后、黑 C 挖入，仍可巧妙安排。

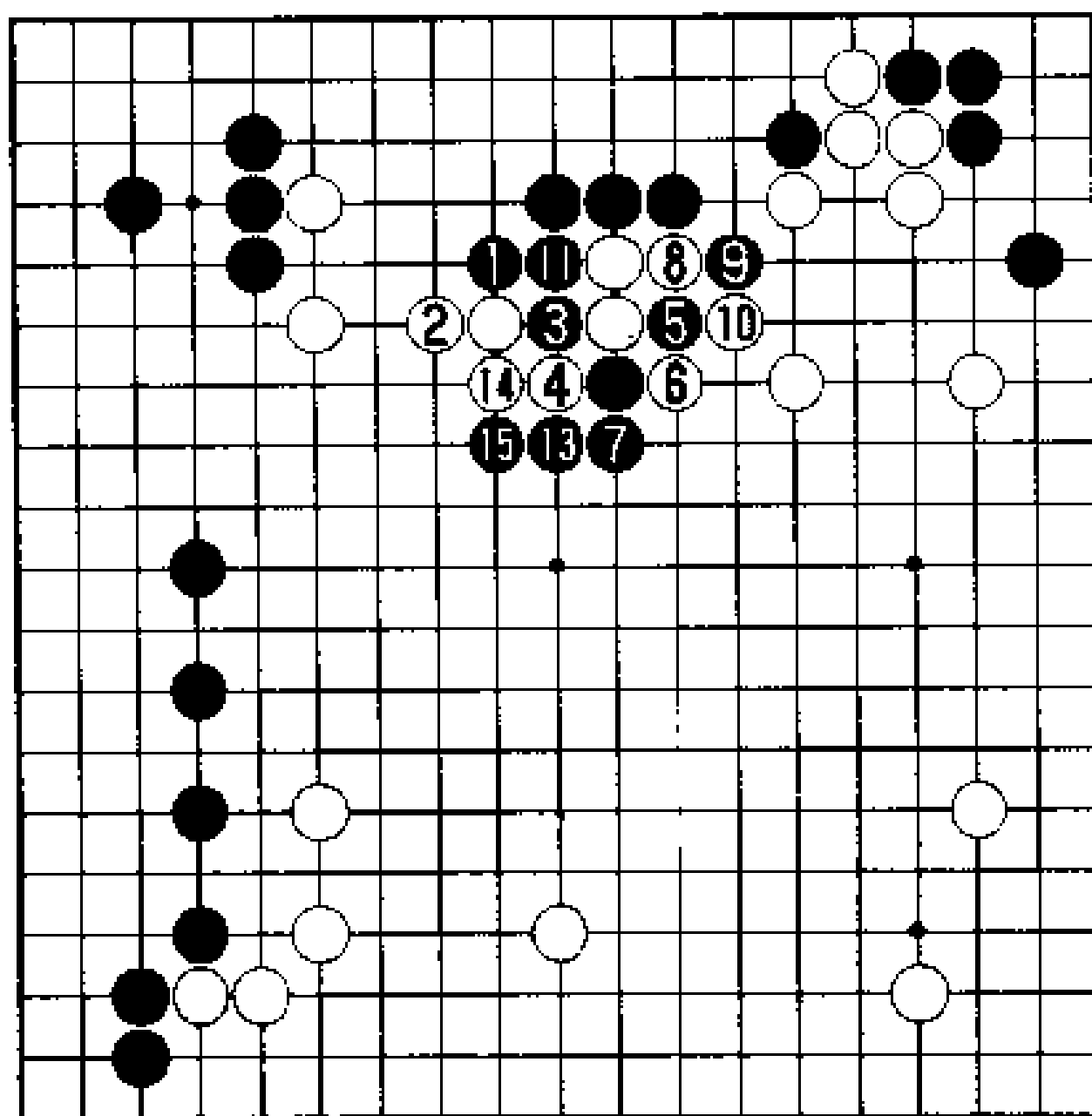


图 2-167 ⑫ = ⑤

(图 2-167) 对黑 1 尖顶，白 2 长时，黑 3 先挖、再 5 位扳是好次序。

白 6 断，同时还想占 8 位进行强行切断时，黑 9、11 抱吃很愉快。白若粘，则黑 13、15 打压后，不论怎样走，白都是苦战的局面。

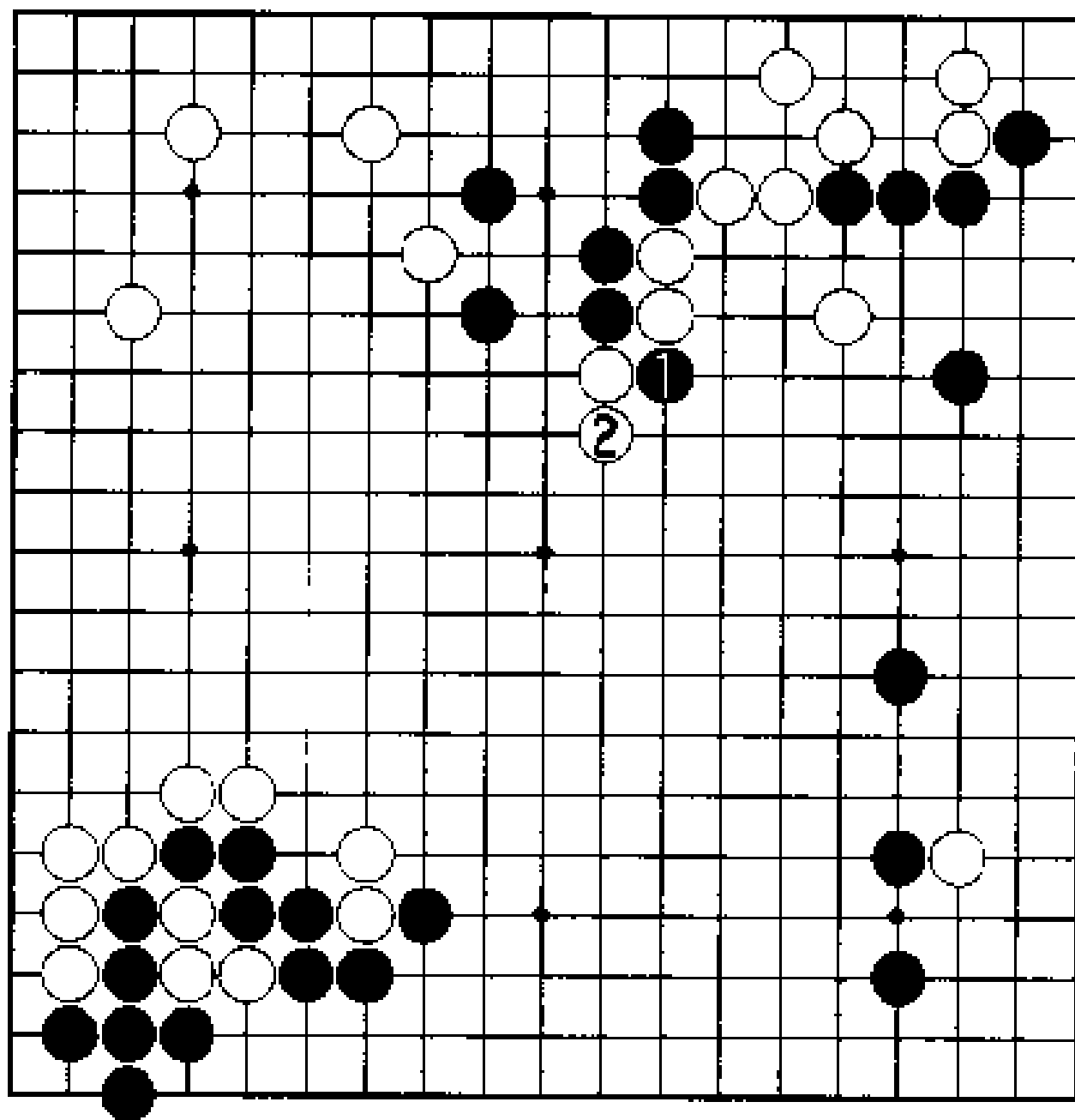


图 2 - 168

(图 2 - 168) 对黑 1 断，白 2 长，毫不妥协地进入中腹，显然是无理之手。

由于白的棋形存有缺陷，黑只要能击中要害，白将陷入被动。

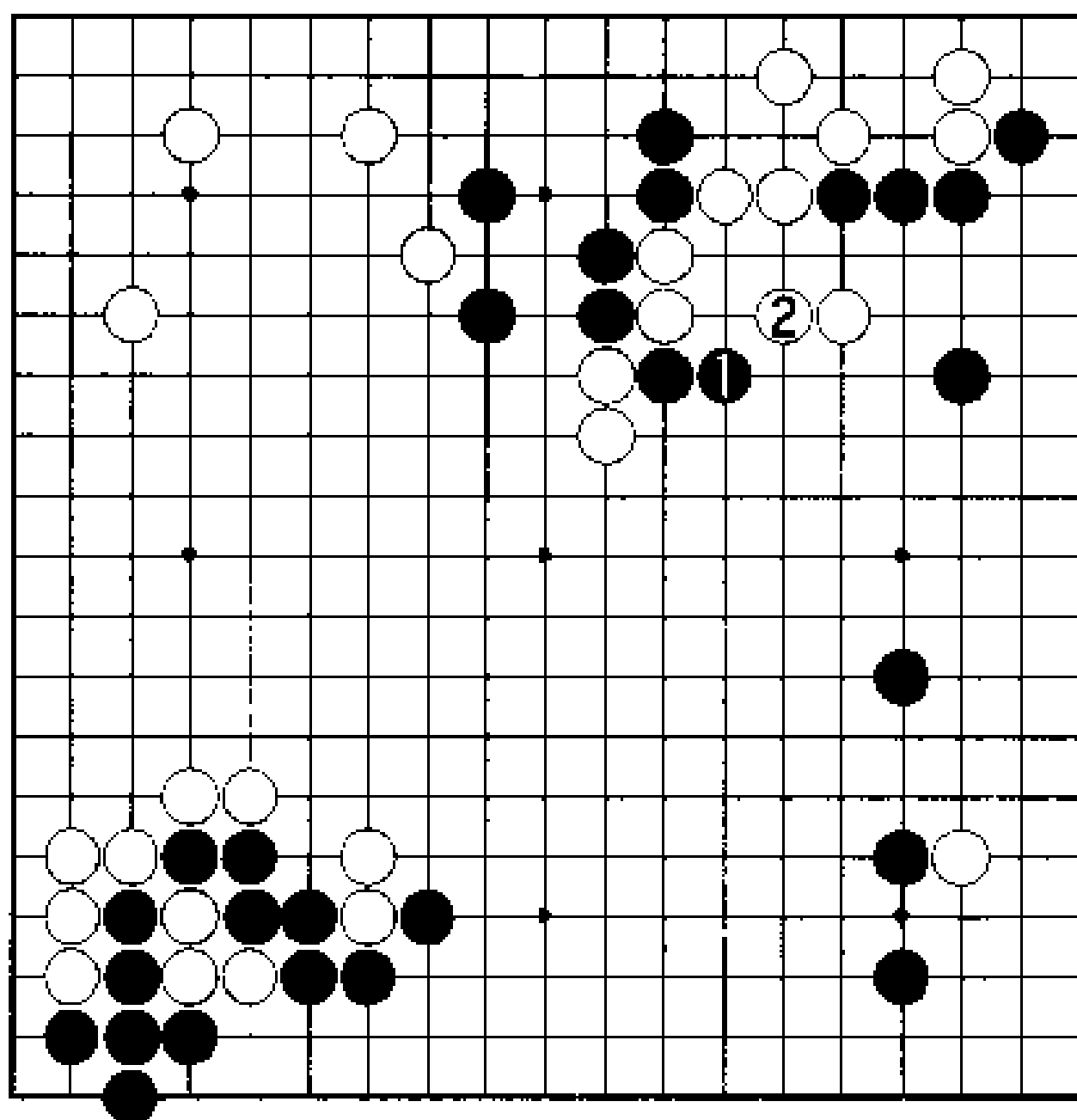


图 2-169

(图 2-169) 黑 1 如单长，是乏味无谋的一手，这正是白求之不得的选择。

白 2 并后，黑上边和中央两处均处于不好状态，作战显然不利。

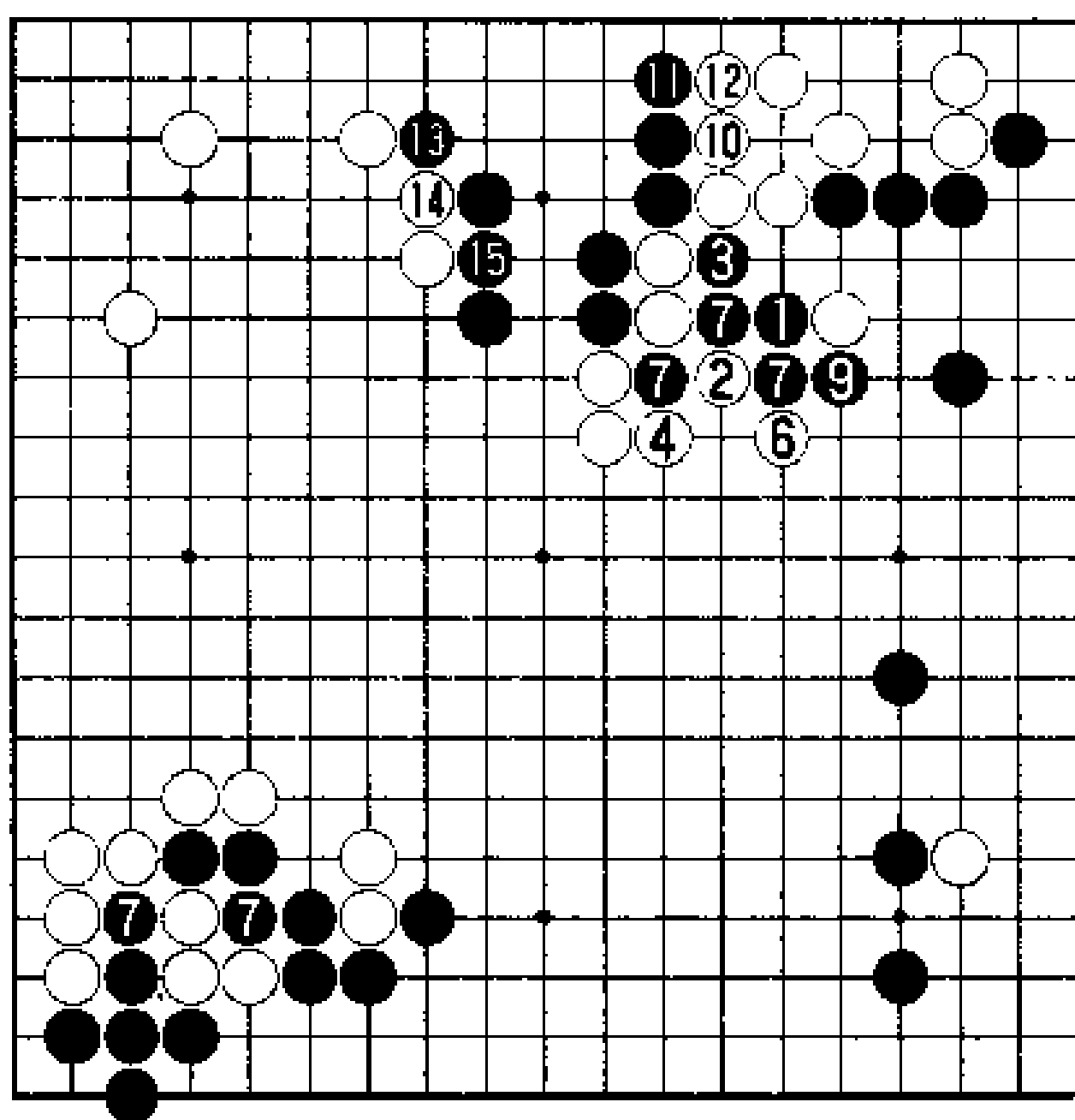


图 2-170 ⑧ = ●

(图 2-170) 黑 1 靠是要点，也是此形的急所。

白 2 打吃，于是黑 3 断。以下进行至黑 9 是必然之着。之后，白 10、12 必须后手做活，所以黑也占 13、15 位整理上边，这是非常安全的棋形，黑充分可下。

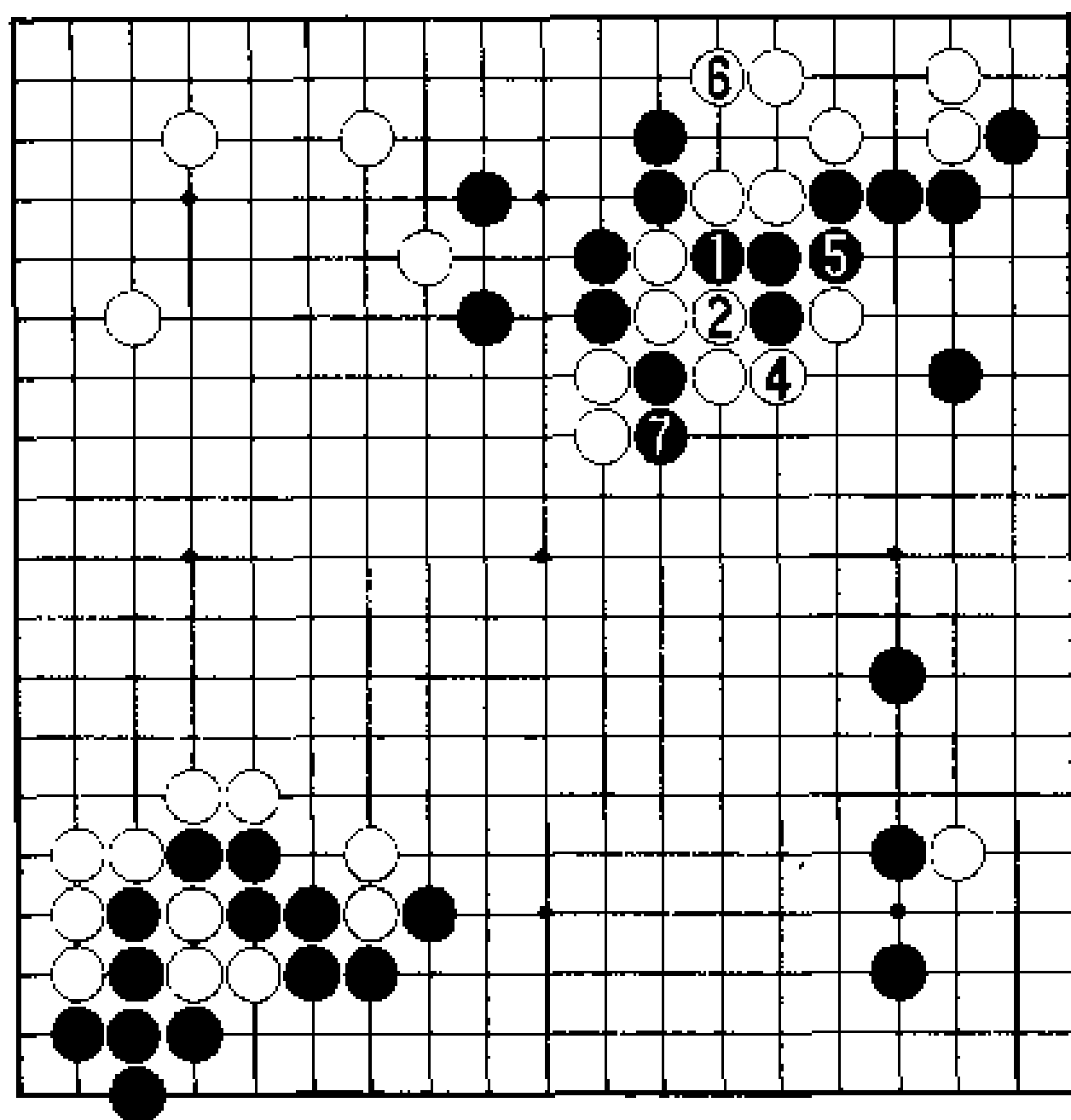


图 2-171

(图 2-171) 前图白 4 如改于本图 2 位粘，这样将会如何呢？

当黑 5 粘时，白 6 仍须补活。但被黑 7 立即长出，由于白棋征子不利，明显处于苦战。

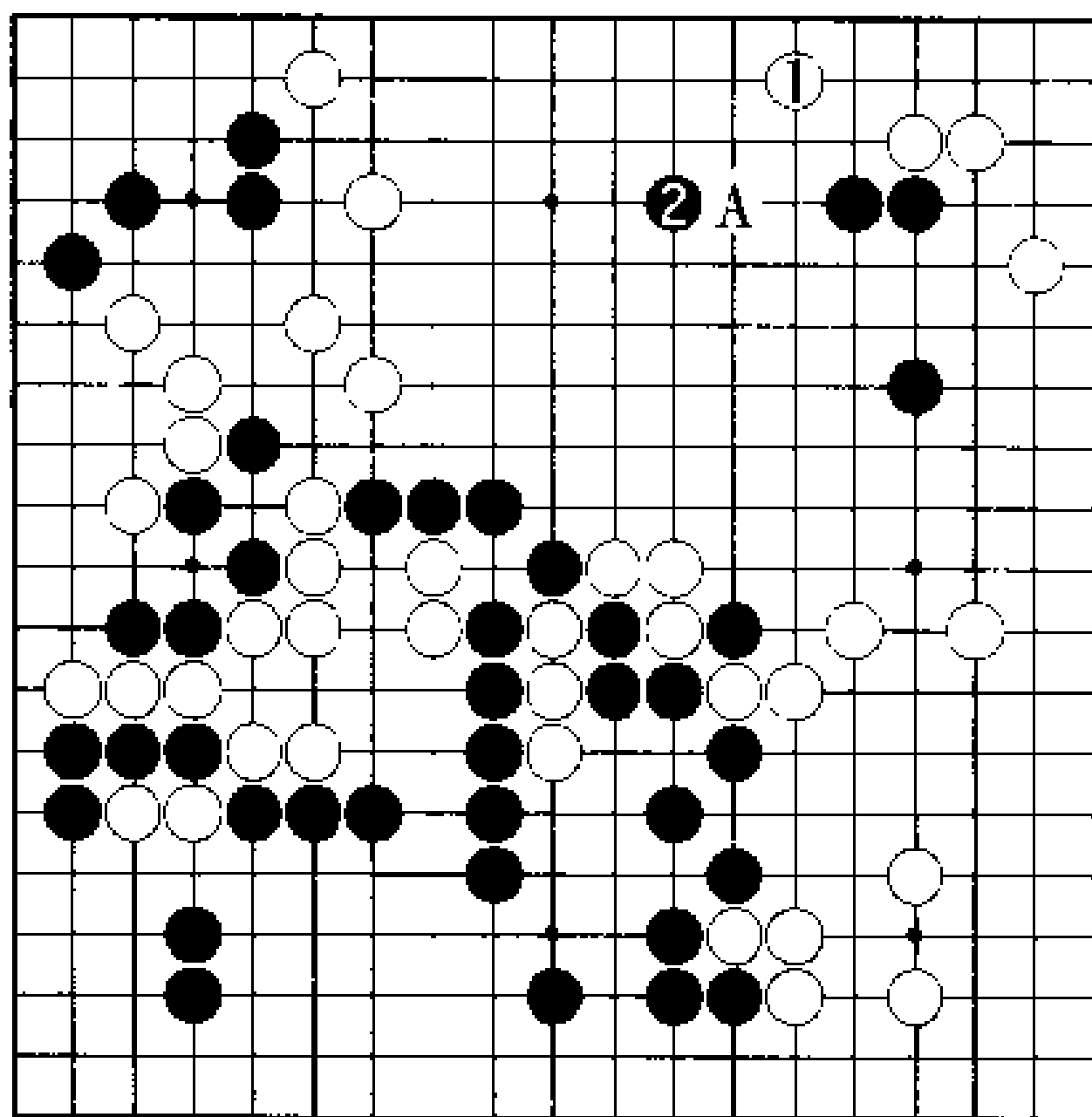


图 2-172

(图 2-172) 白 1 飞，显示出进攻的意图。

黑 2 二间跳是一般情况下的应法，但此时却显得薄弱。
或许应于 A 位小一路跳较好。

白确实有攻击的可能，怎样走才能使攻势更凌厉呢？

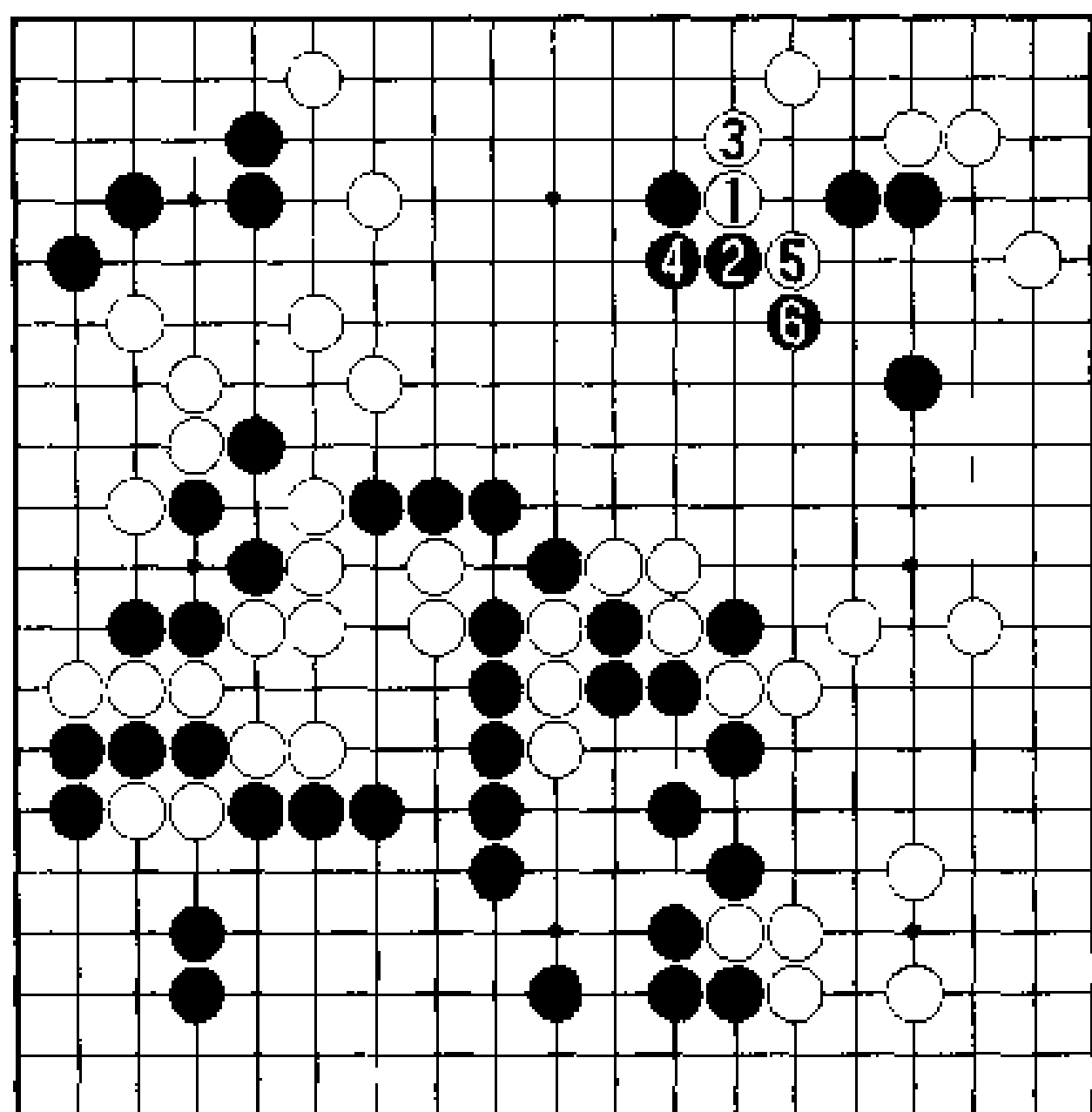


图 2-173

(图 2-173) 白 1 靠是单调乏味的一手，对自身的厚味没能充分理解。

黑 2、4 扳粘，厚实。当白 5 扳时，黑 6 外扳是好手，黑两子可以舍弃，白并无好手段，白不能满意。

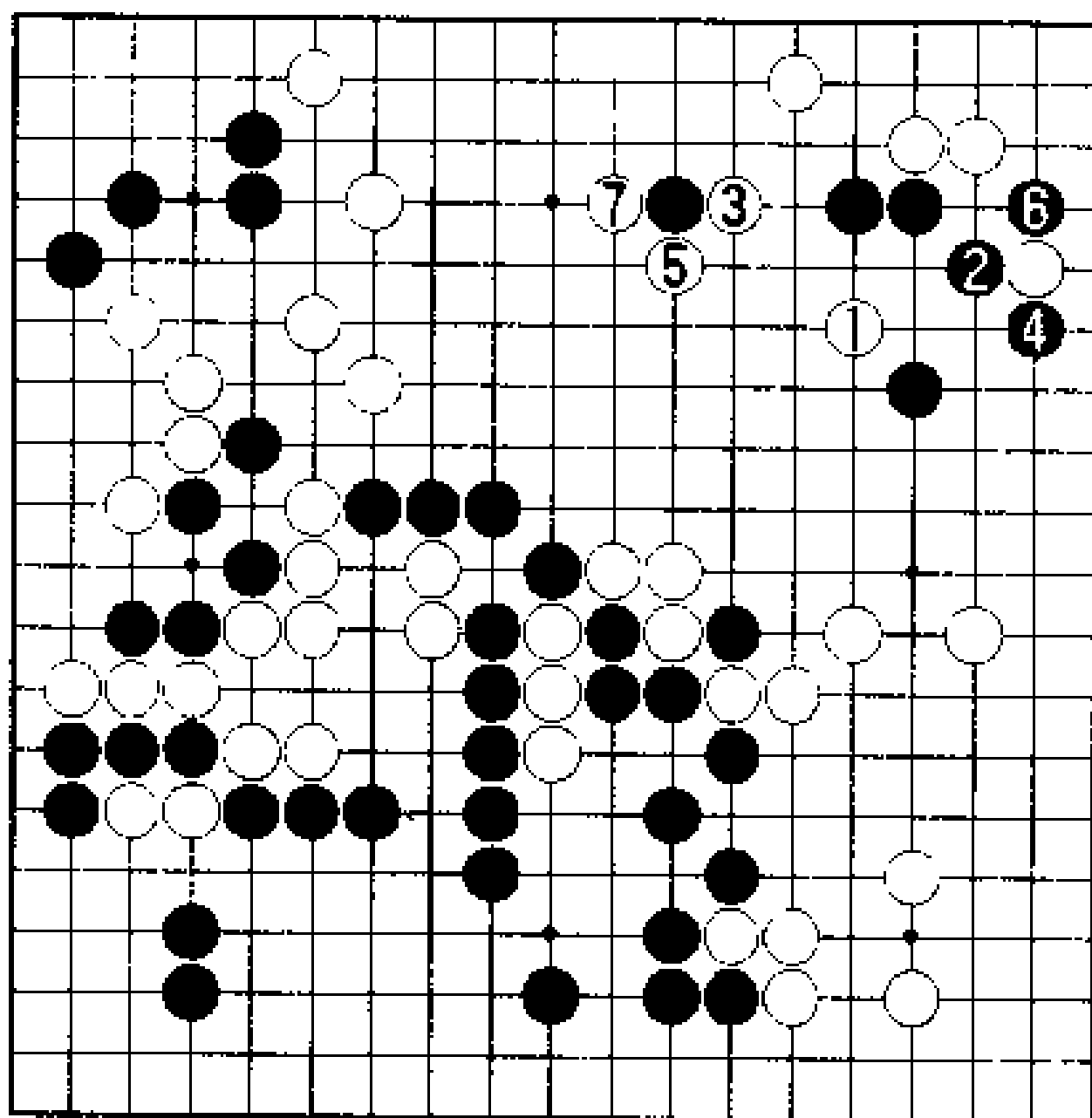


图 2-174

(图 2-174) 白 1 点，是攻击的急所。

黑 2 尖应是形，但白 3 靠和白 1 是相关联的手筋。黑 4 只好转换，别无他策。结果，可以看到黑 6、白 7 转换后，白获得大战果。黑即使在这里反抗，也无济于事。

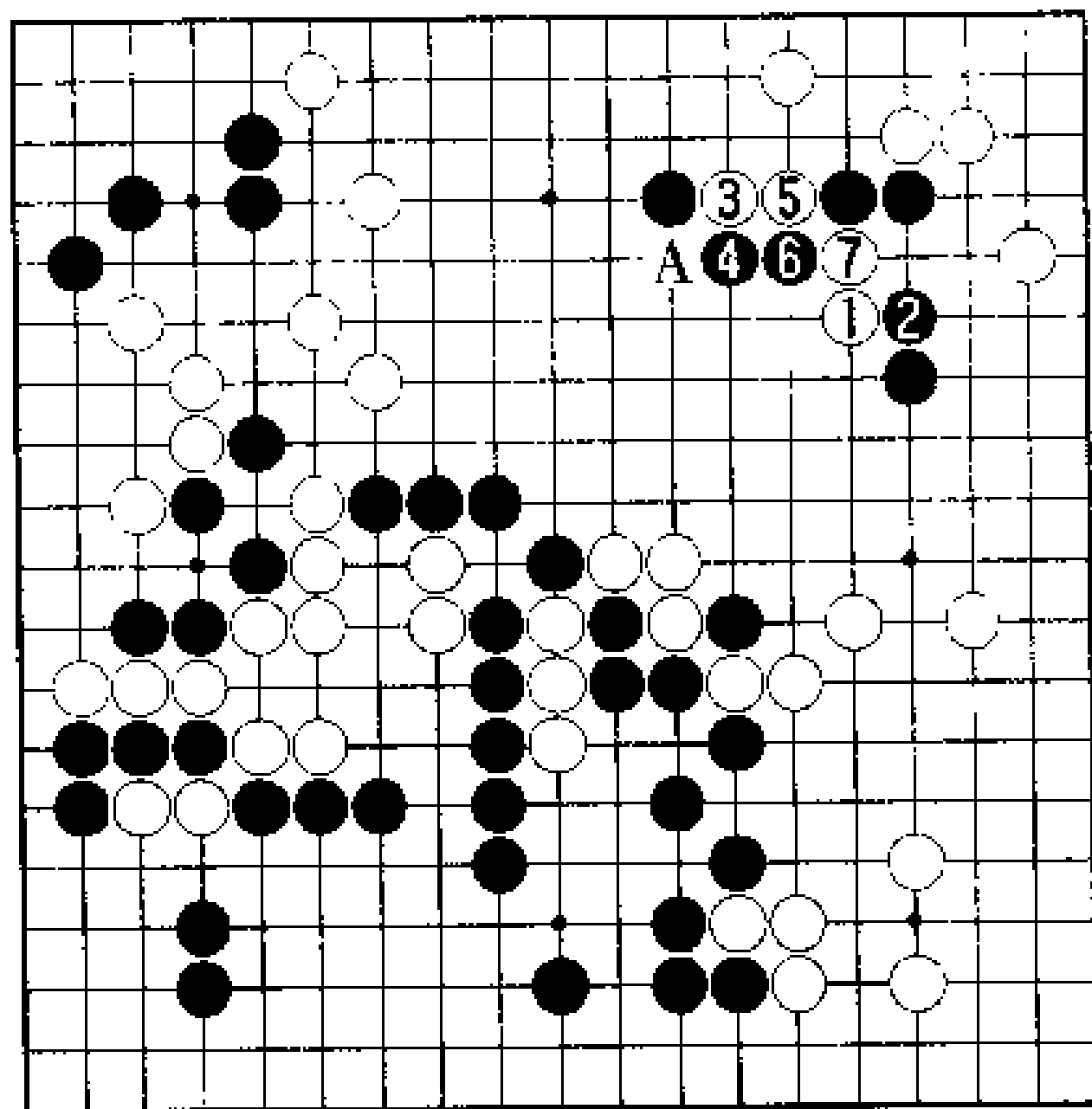


图 2-175

(图 2-175) 白 1 点时，黑 2 即使挡，白也要在 3 位靠。黑 4、6 如强行扳压，白 7 果断地断开黑棋可以成立。如果走在 A 位断，则是安稳的下法。但是，这样走效果太小，也不够严厉。

白 7 是断其根本的走法，黑已毫无有效的解围方法，苦战是必然的。

第三章 让子棋中的无理手应对

围棋的乐趣在于水平不相等时也可以对弈，那就是水平高的让水平低的先摆上几个子，然后再进行对局，子摆的多与少可根据水平的差距而定。这就是我们常说的让子棋。

让子棋有个显著特点，就是执白棋的高手会常常下出一些无理手，这也是正常的。因为黑棋子力太多，都按正常而下将难以获胜。但对黑棋来说是个考验，面对无理手如能正确应对的话，那白棋就不好多让你子了。本章就是为黑棋讲解一些实战中常见的对付无理手的有力着法。

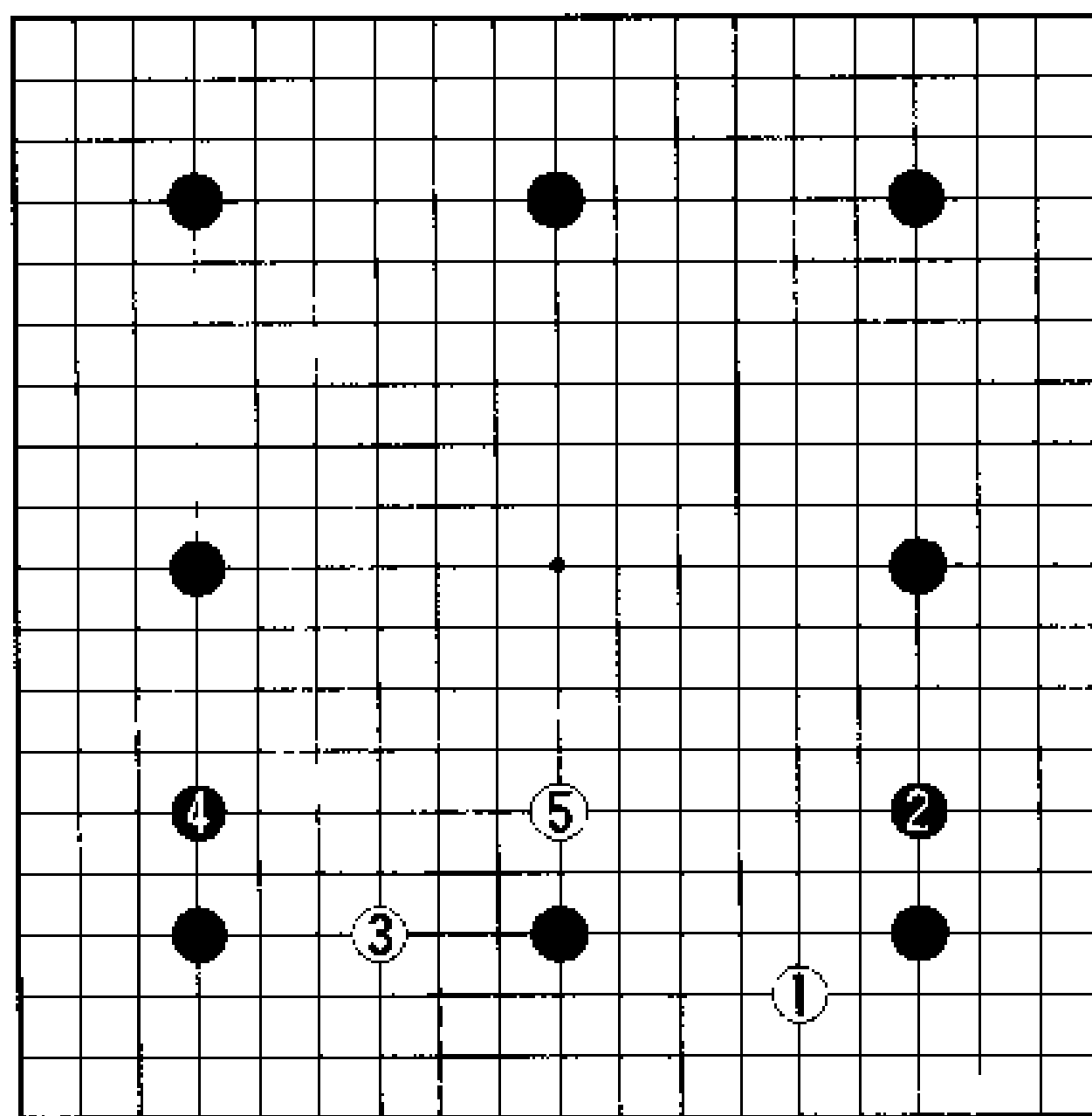


图 3-1

(图 3-1) 这是让八子棋的局面。白 1、3 两边挂角后，再于 5 位镇，是让子棋中白棋使用最多的手段。

那么，黑棋应如何应对呢？

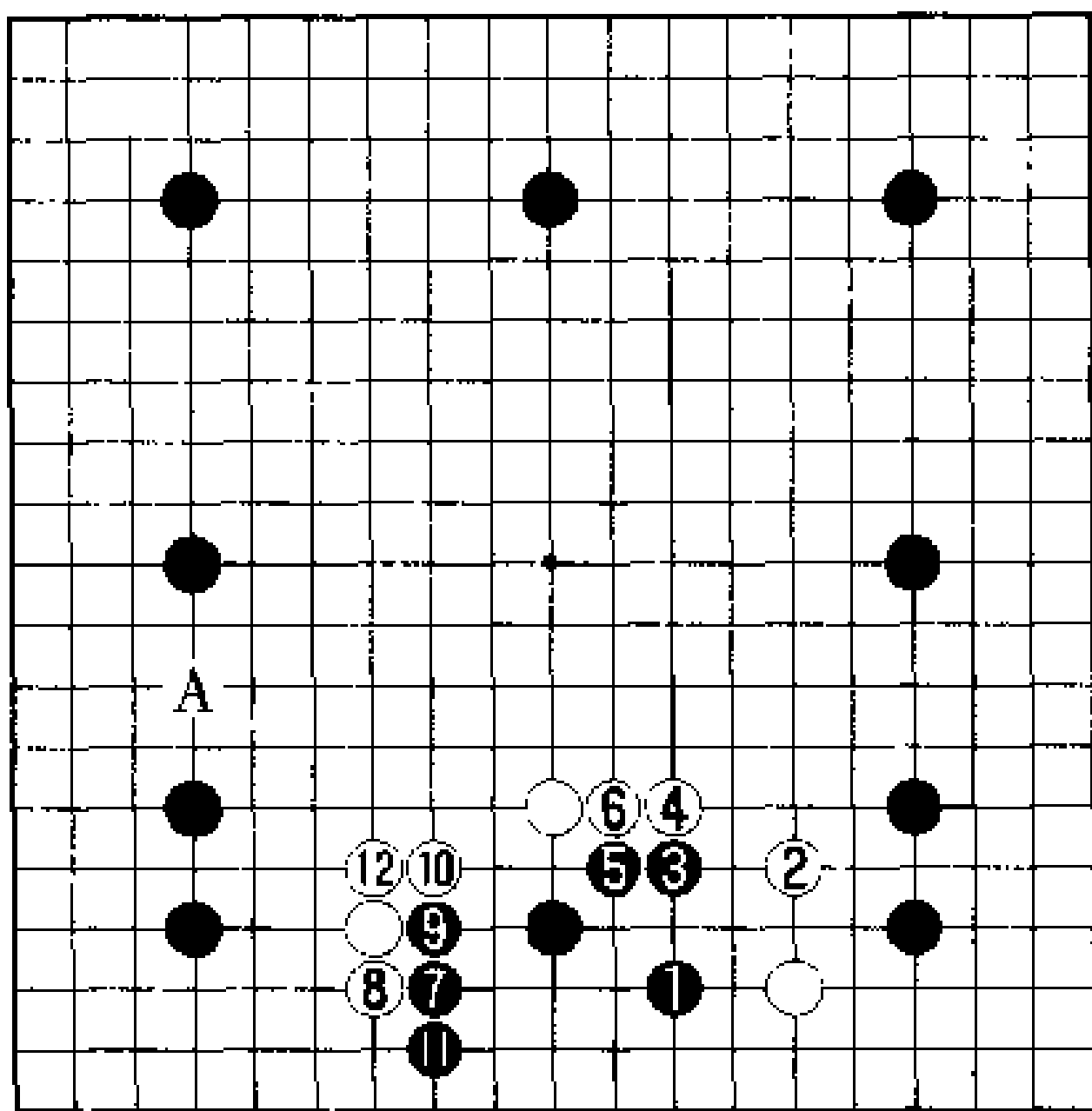


图 3-2

(图 3-2) 黑 1 小飞显得消极。白 2 跳，必然之着。黑 1 还情有可原，而黑 3、5 就是帮倒忙的着法了，可说是恶俗不堪。

黑 7、9 的着法只是求活而已，同时也促使白棋外势更加厚实。白 12 粘后，将来 A 位的打人点相当严厉。

这个结果，黑棋过于惧怕白棋，只想求活太软弱。这也正是白棋所期望的下法，黑明显不好。

本图黑的下法颇具代表性，许多初学者都曾这样下过，最终走向失败也是必然的。

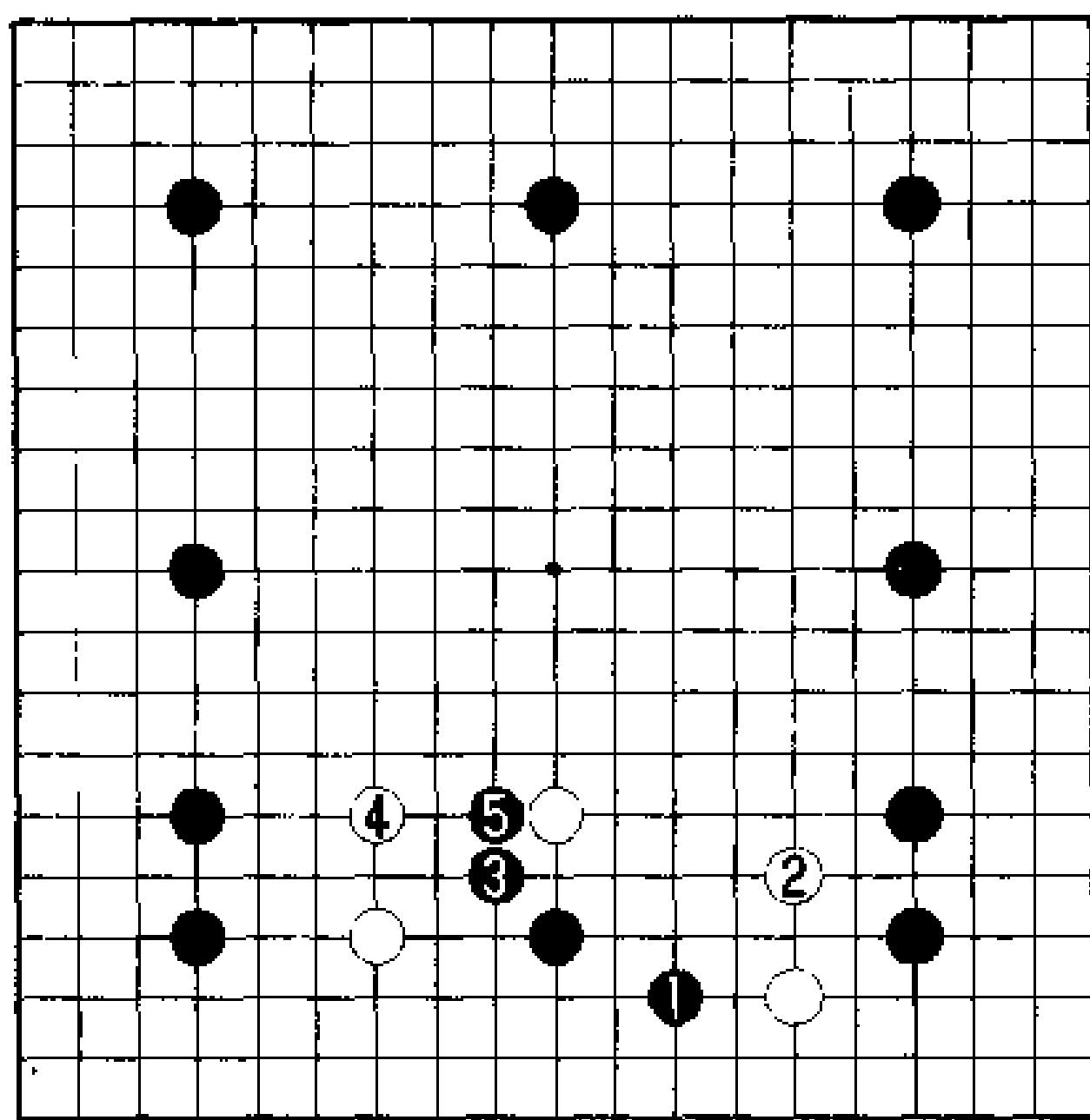


图 3-3

(图 3-3) 前图黑 1 虽是坏棋，但如能及时转身，在 3 位尖出，对准白棋薄弱处冲击，并趁势向中腹走出，黑仍可掌握主动权。

白如在 4 位跳，黑 5 贴，可取得坚实棋形，而白子仍显得单薄。总之，黑无论如何也要向外走出。

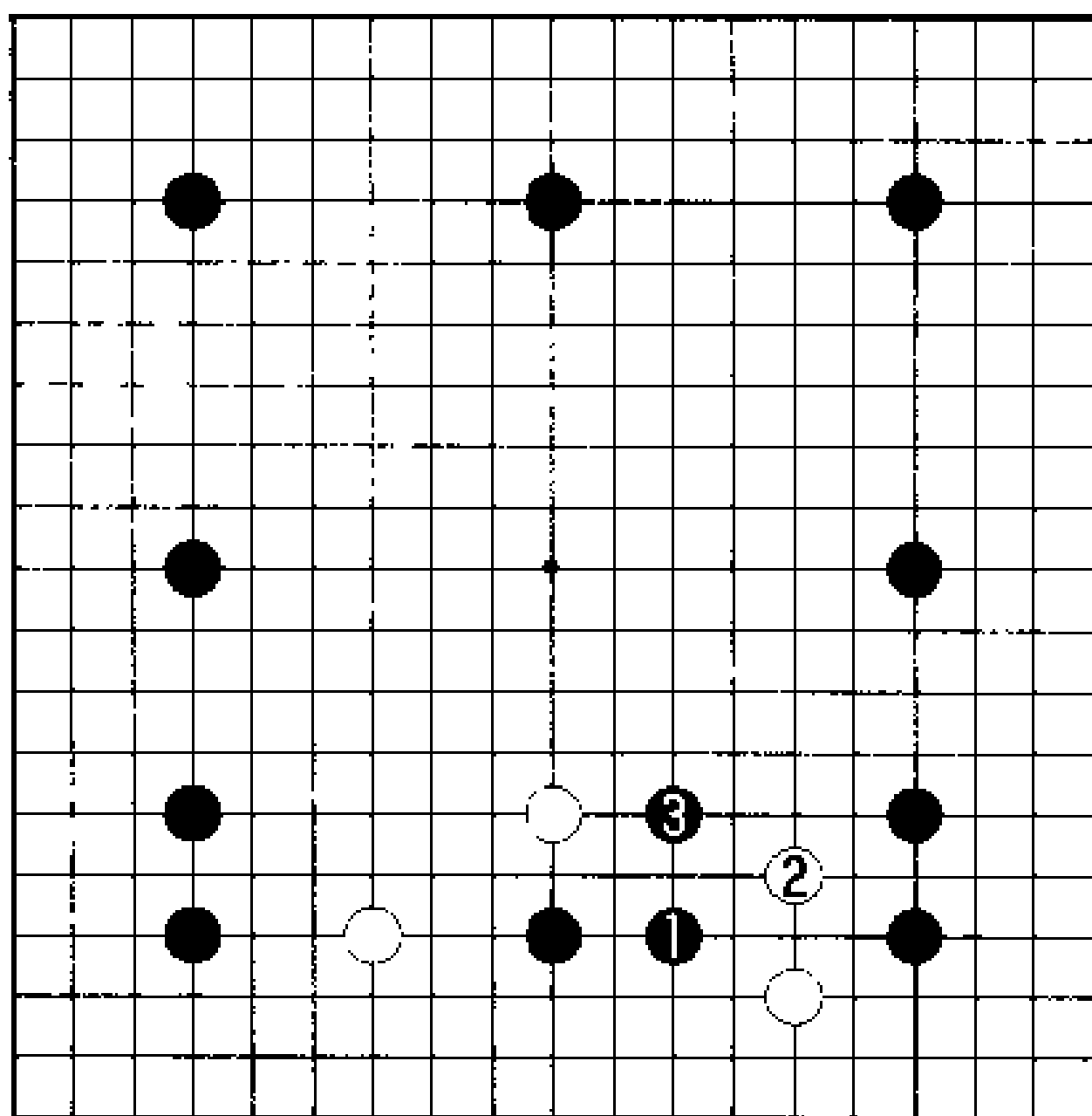


图 3-4

(图 3-4) 黑向外走出，可有几种方案。黑 1 跳最为简明，白如 2 位跳，黑可在 3 位跳出。仅仅如此，白子已七零八落，以后白方为了自身的安全与生存，急需治理，根本无暇攻击黑棋了。

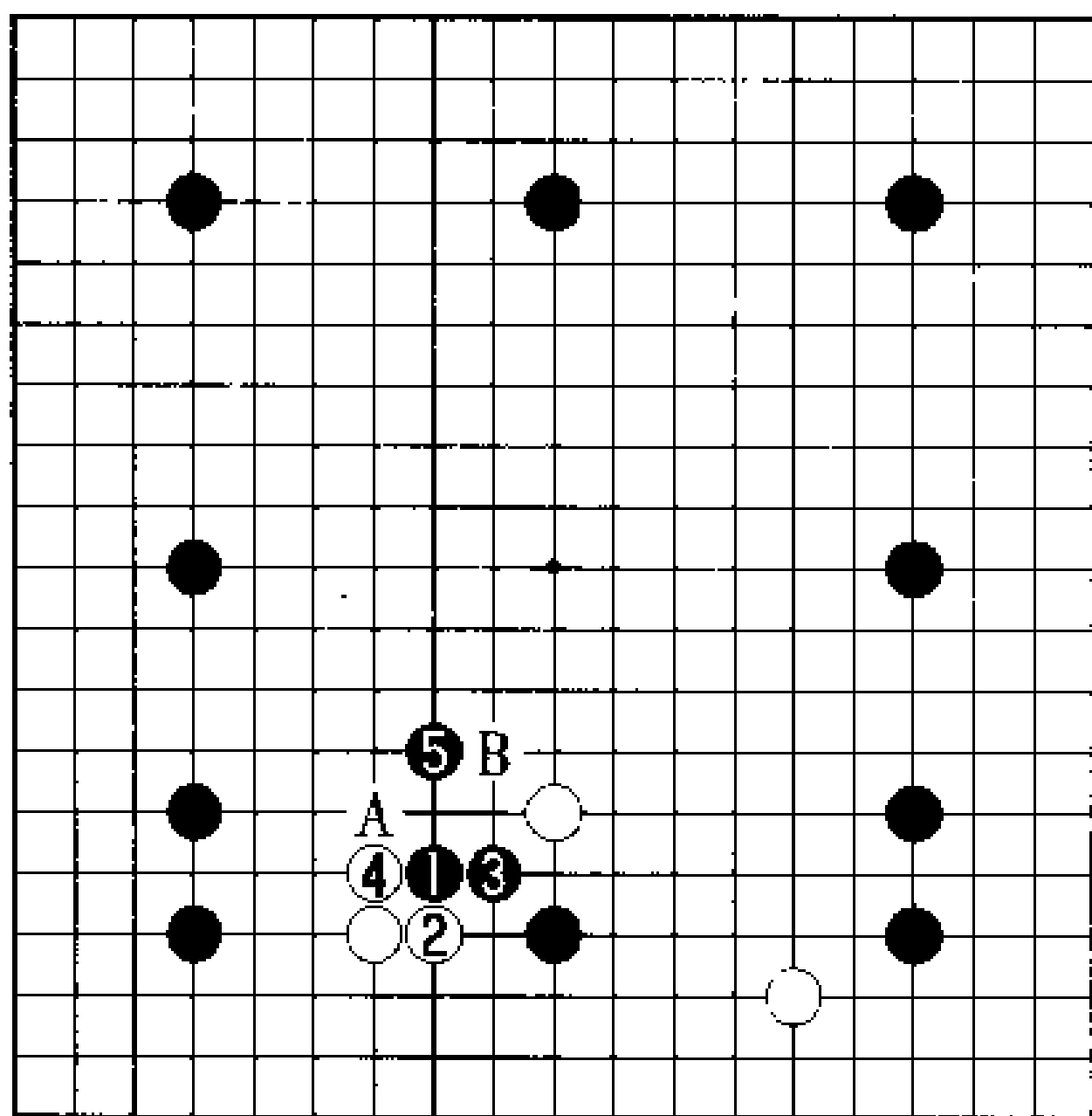


图 3-5

(图 3-5) 黑 1 直接在左边出头也很有力。白如 2 位爬，黑 3 退，白 4 曲时，黑 5 跳出十分畅快。接着白 A 长，黑 B 双。可说黑的步调不错。

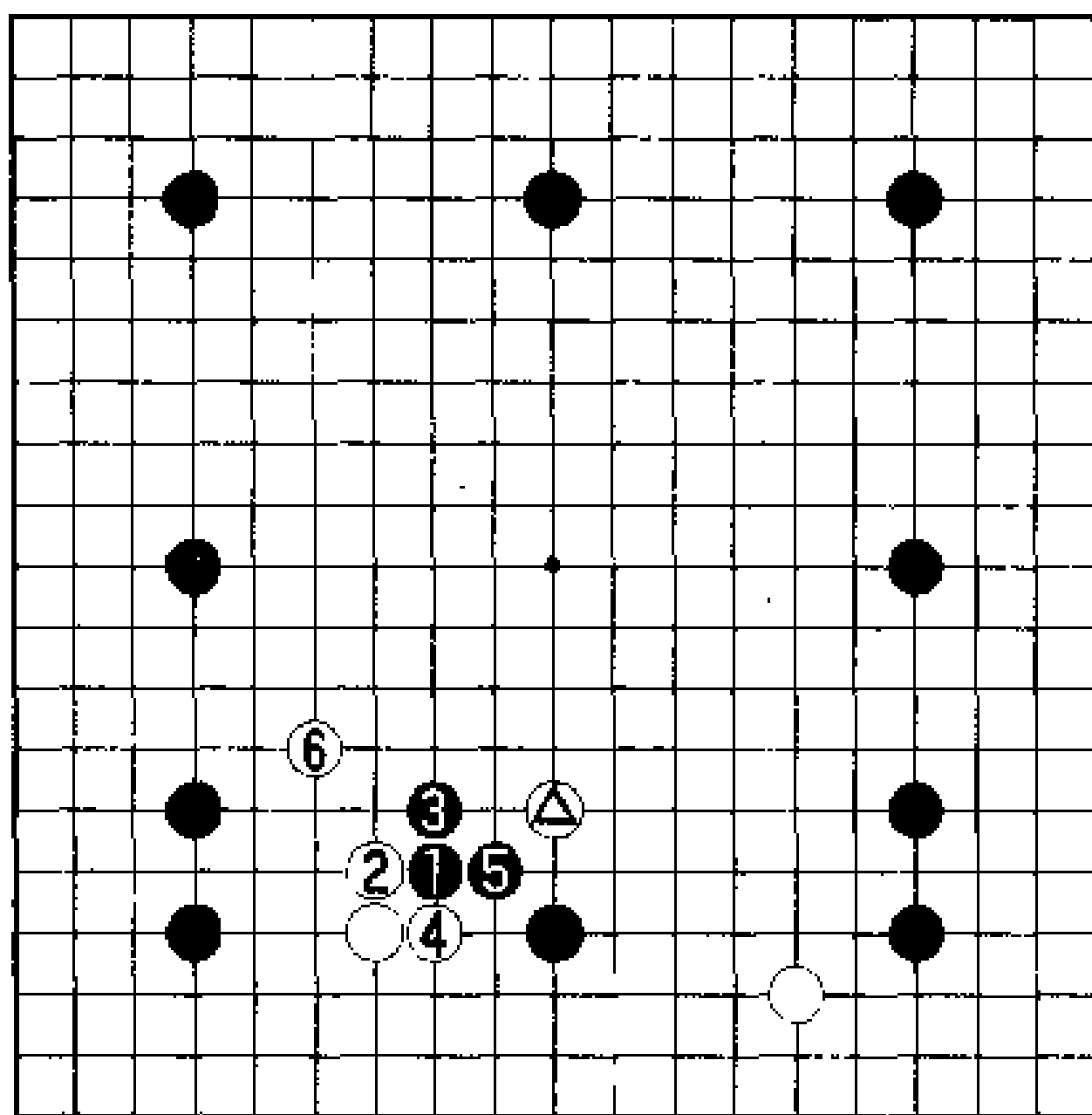


图 3-6

(图 3-6) 白当然不愿象上图那样下。

对黑 1 飞，白 2 贴是暗伏计谋之着，黑 3 长时，白 4 曲，黑即难以应付。黑棋形的急所，恰好被白△一子所占据。

黑 5 虽连通，但完全成为愚形，正中白计。至白 6 飞出，黑的这种出头方法不能满意。

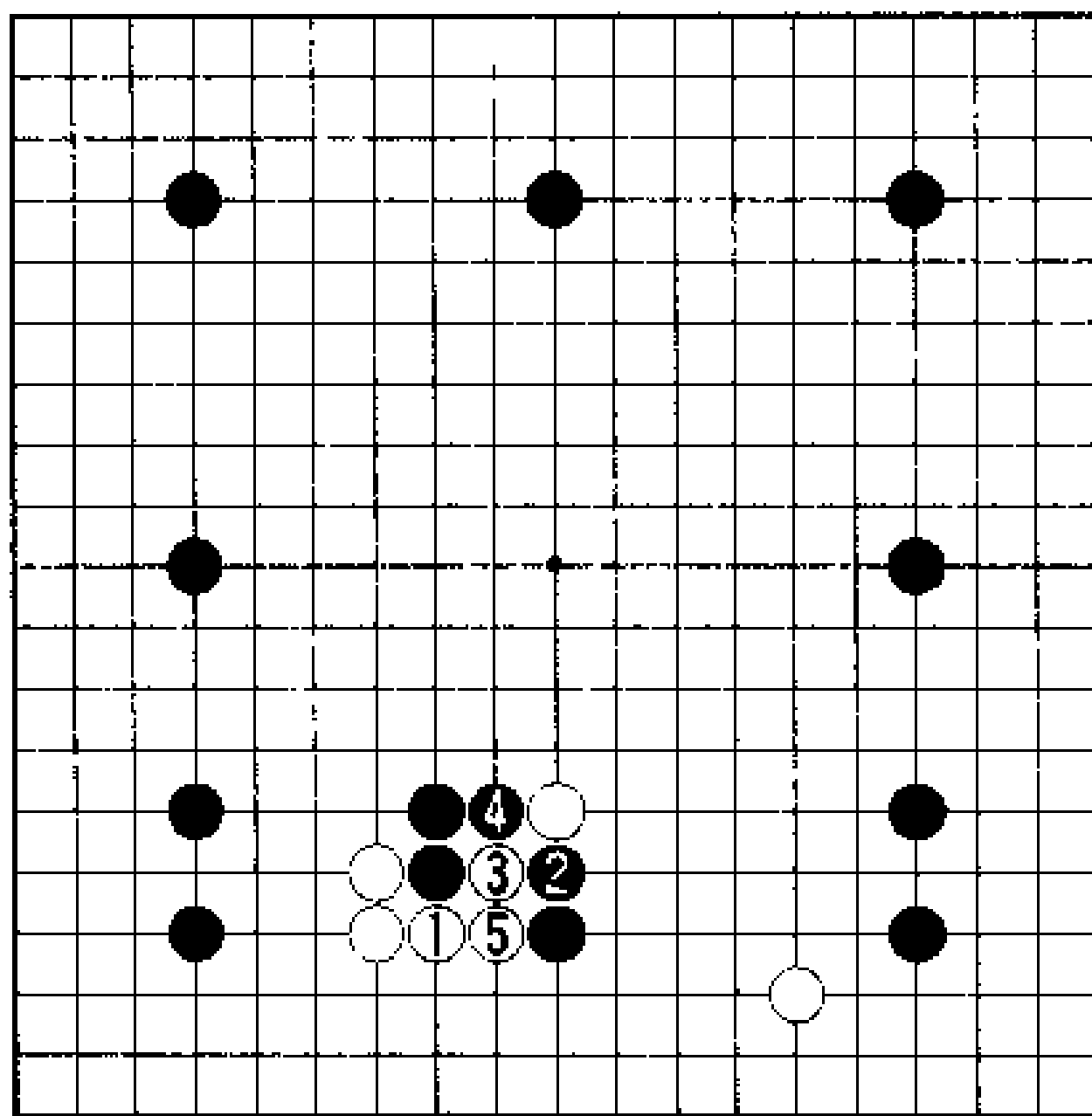


图 3-7

(图 3-7) 黑为了避免成愚形，对白 1 曲，黑以 2 位顶进行对抗如何呢？

但这样后果更糟，被白 3 挖断后，黑无还手之力。至白 5 粘，黑被分成两块棋，即刻陷入泥潭，大概很多人有过这种经历吧！

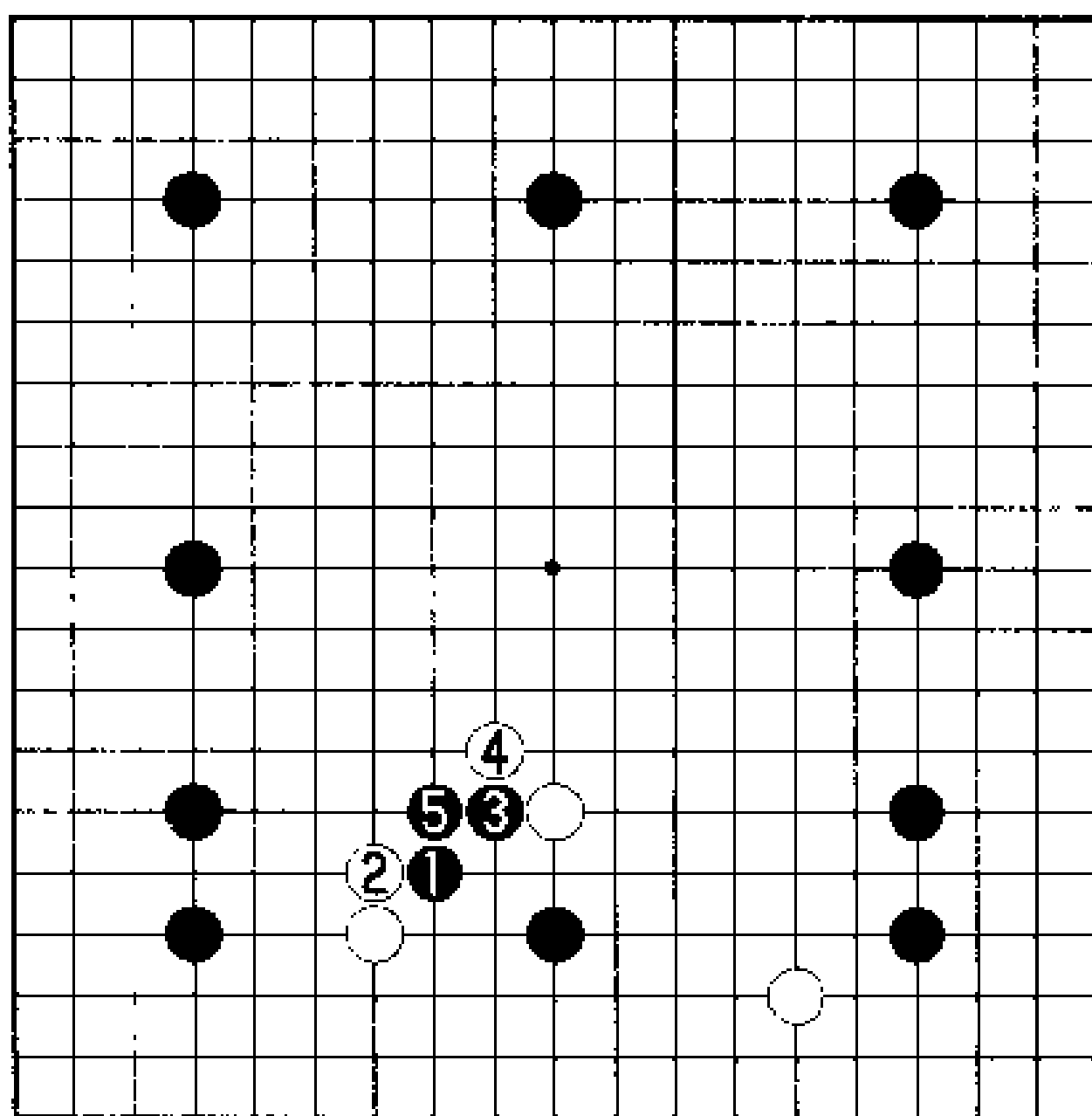


图 3-8

(图 3-8) 黑 1、白 2 时，黑 3 尖顶是随机应变的好手，也是此形的正确下法。

对白 4 扳，黑 5 虽然成为“曲三角”棋形，但能从白阵中穿出，失而复得，整体作战无疑对黑有利。

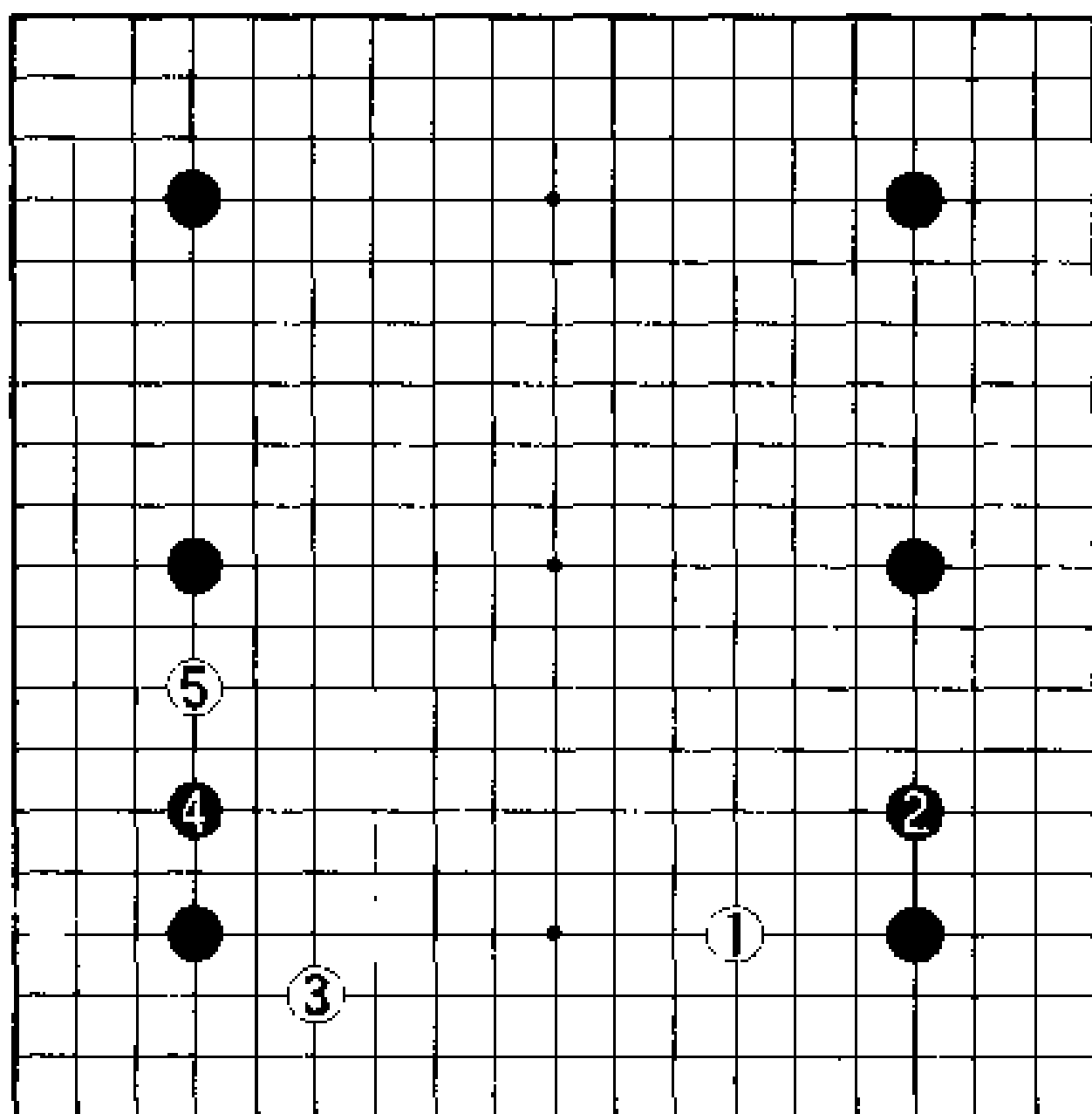


图 3-9

(图 3-9) 这是让六子棋的局面。

白 1、3 挂角后，然后直接于 5 位打入，这个手段在让六子棋以上时常用。

对黑棋来说是个考验，故黑必须要牢记正确的应手。在业余有段者中，对白这种打入，不知不觉犯错的人也很多。

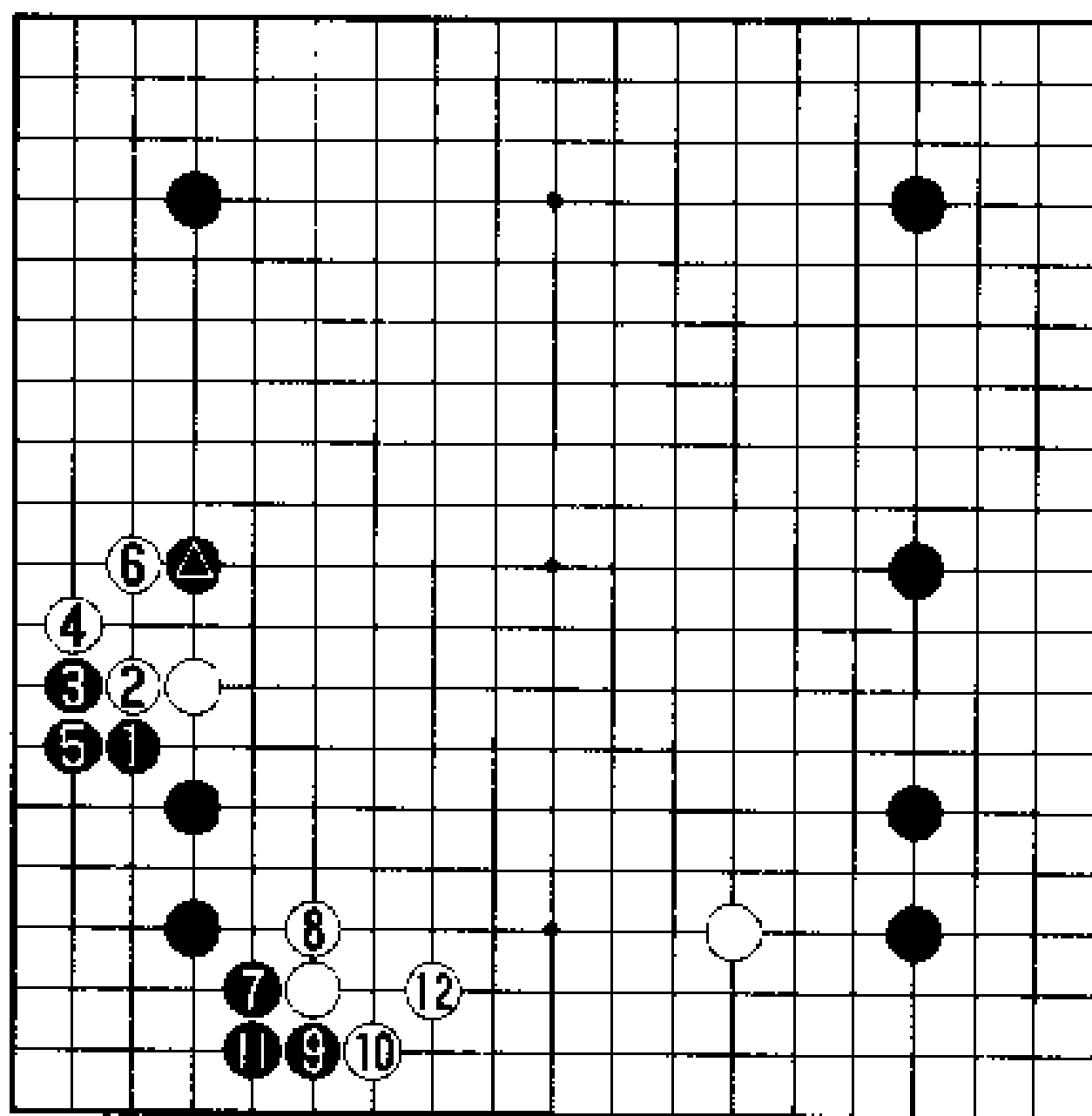


图 3 - 10

(图 3 - 10) 黑 1 尖后、再 3、5 扳粘，走法过于消极，明显不好。

白 6 虎后，黑●一子已受伤害。黑为了守住角，再于 7 尖顶后、9、11 扳粘，使白在外势更加强化，黑肯定失败。

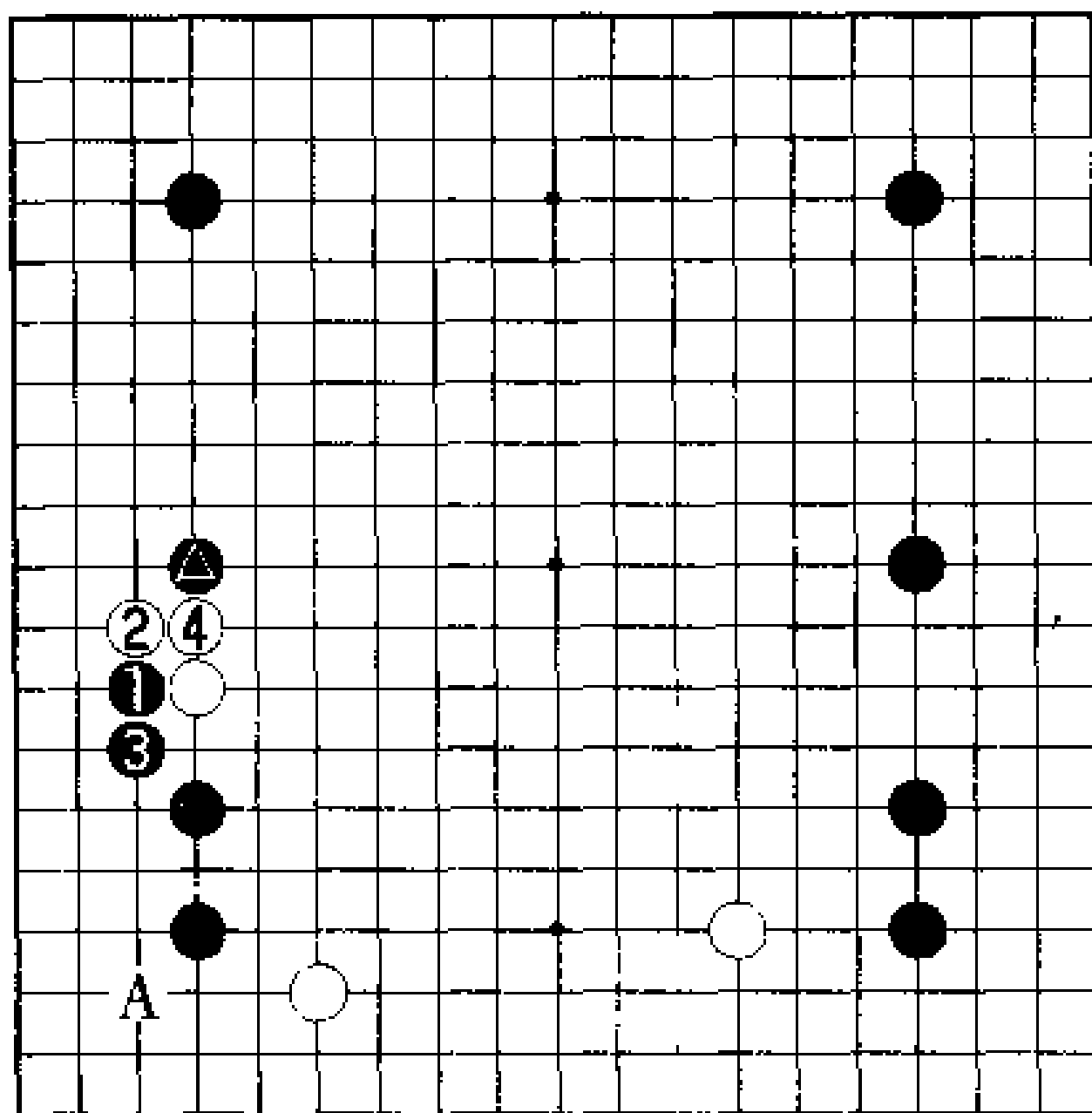


图 3 - 11

(图 3 - 11) 黑 1 托、3 退，看似不坏。其实这个结果黑●仍陷于孤立，损失更大。而且以后白还有 A 位侵角的手段。

黑 3 不能在 4 位断，否则白 3 位打，黑更不好。

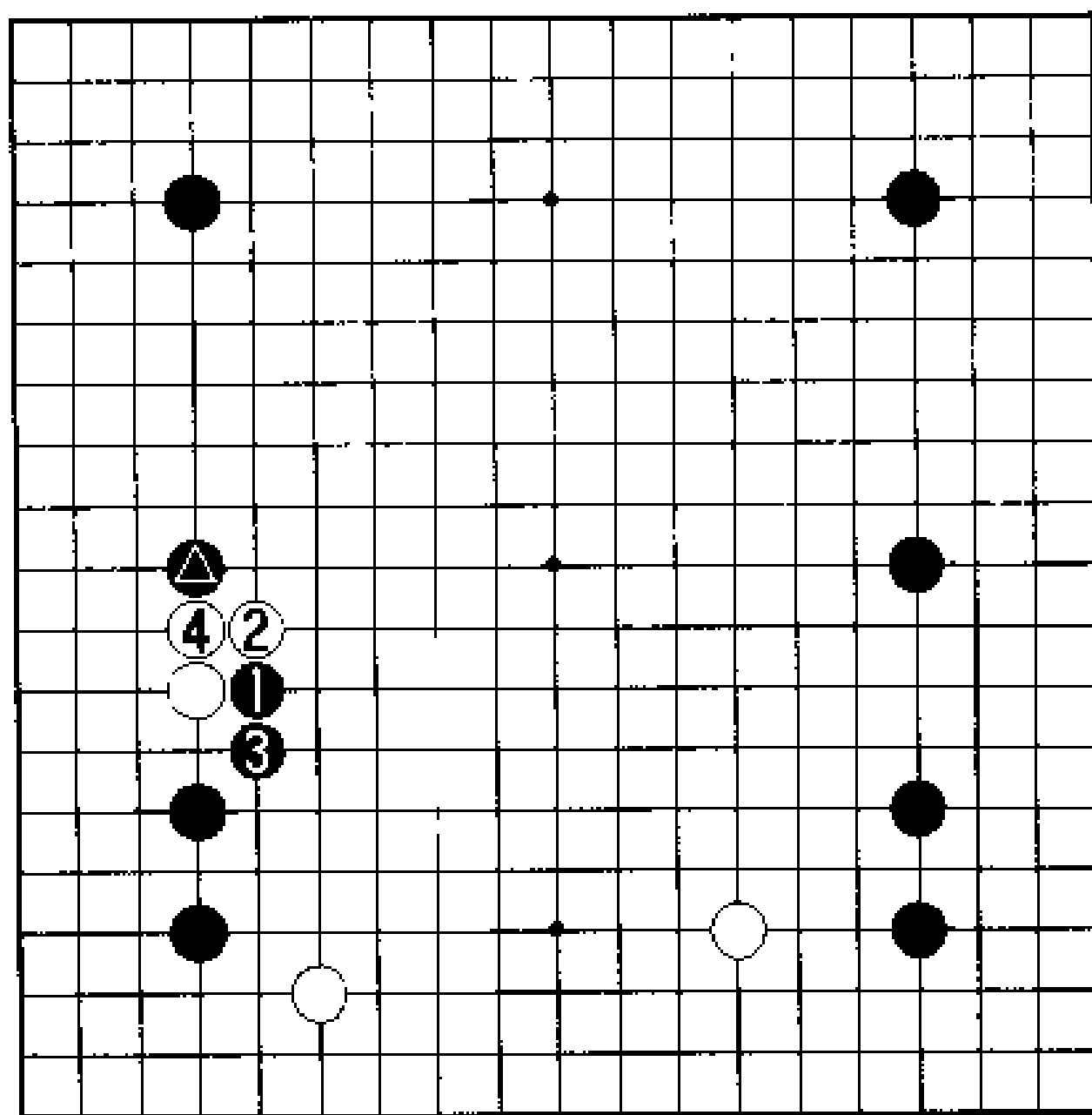


图 3 - 12

(图 3 - 12) 黑 1 在上边靠压如何呢?

白 2 扳, 必然, 黑 3 退, 白 4 粘后, 黑●子仍受伤, 结果同前图大同小异。

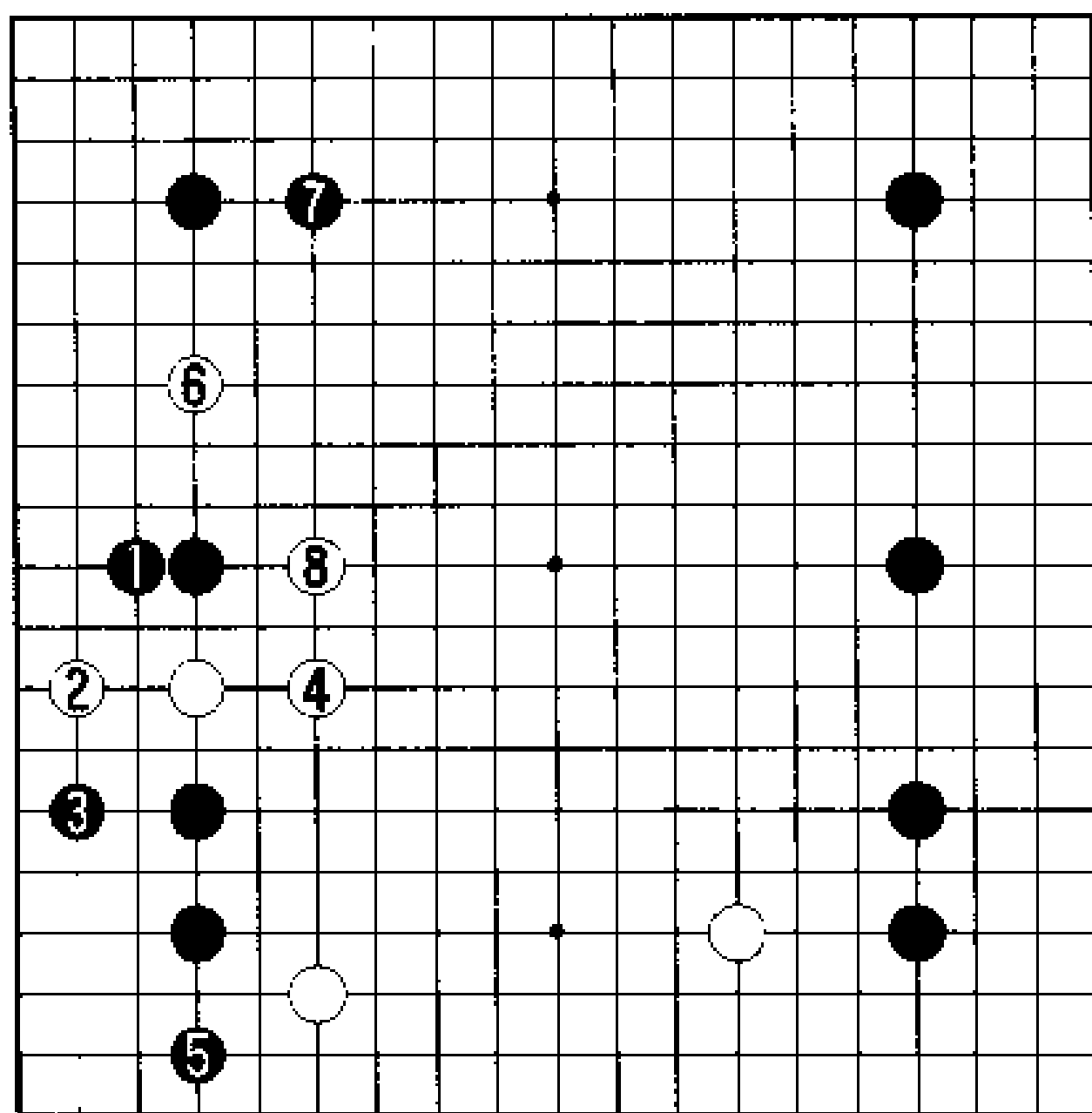


图 3-13

(图 3-13) 既然挨着白棋下不好，那么黑于 1 位玉柱如何呢？

白 2 跳，黑 3 只好守角，白再 4 位跳出，以下至白 8 镇头，黑两子处于被攻地位，黑也不好。

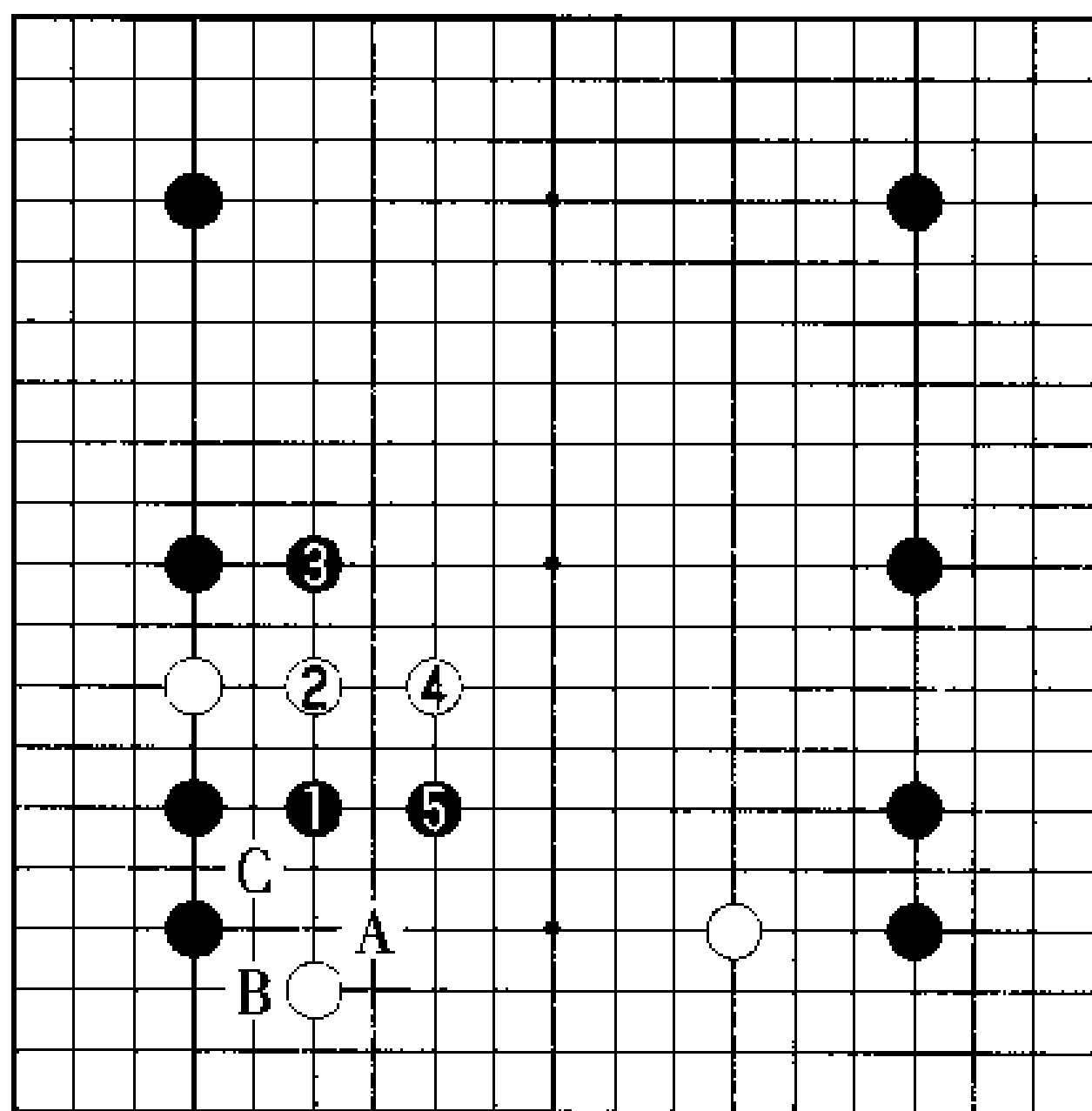


图 3-14

(图 3-14) 对白的打入，黑 1 轻跳，是简明漂亮的手法。

白 2 只能跳出，黑 3 也跳，不让步。以下至黑 5，黑十分可下。此后，白如 A 位尖，黑 B 位必须尖顶防范，因白有 C 位刺断的强硬手段。

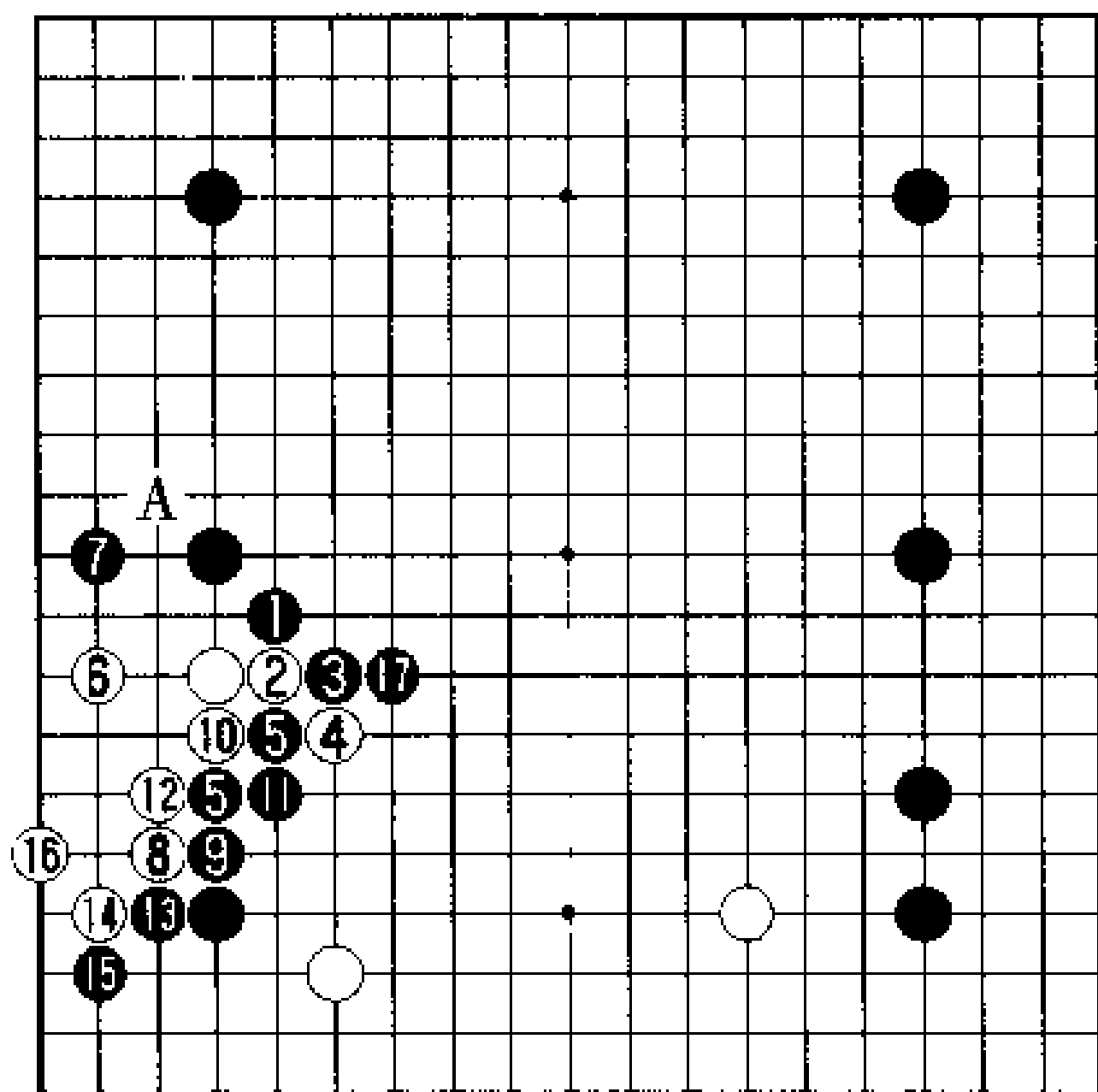


图 3-15

(图 3-15) 黑 1 尖，是对白打入最强的应手，也是最佳、最有力的应对。

白 2 长时，黑 3 扳，是绝对不可忽视的要点。白 4 扳时，黑 5 断，也是必然的一手。白 6 跳，好的，黑 7 不能让白 A 位飞出。以下至黑 17 是必然的应对，结果黑虽被白在里面做活，但黑却换来了外势雄厚的补偿，故黑十分满足。

这个变化虽较复杂，但务请读者必须牢记，这样才能提高让子棋的水平。

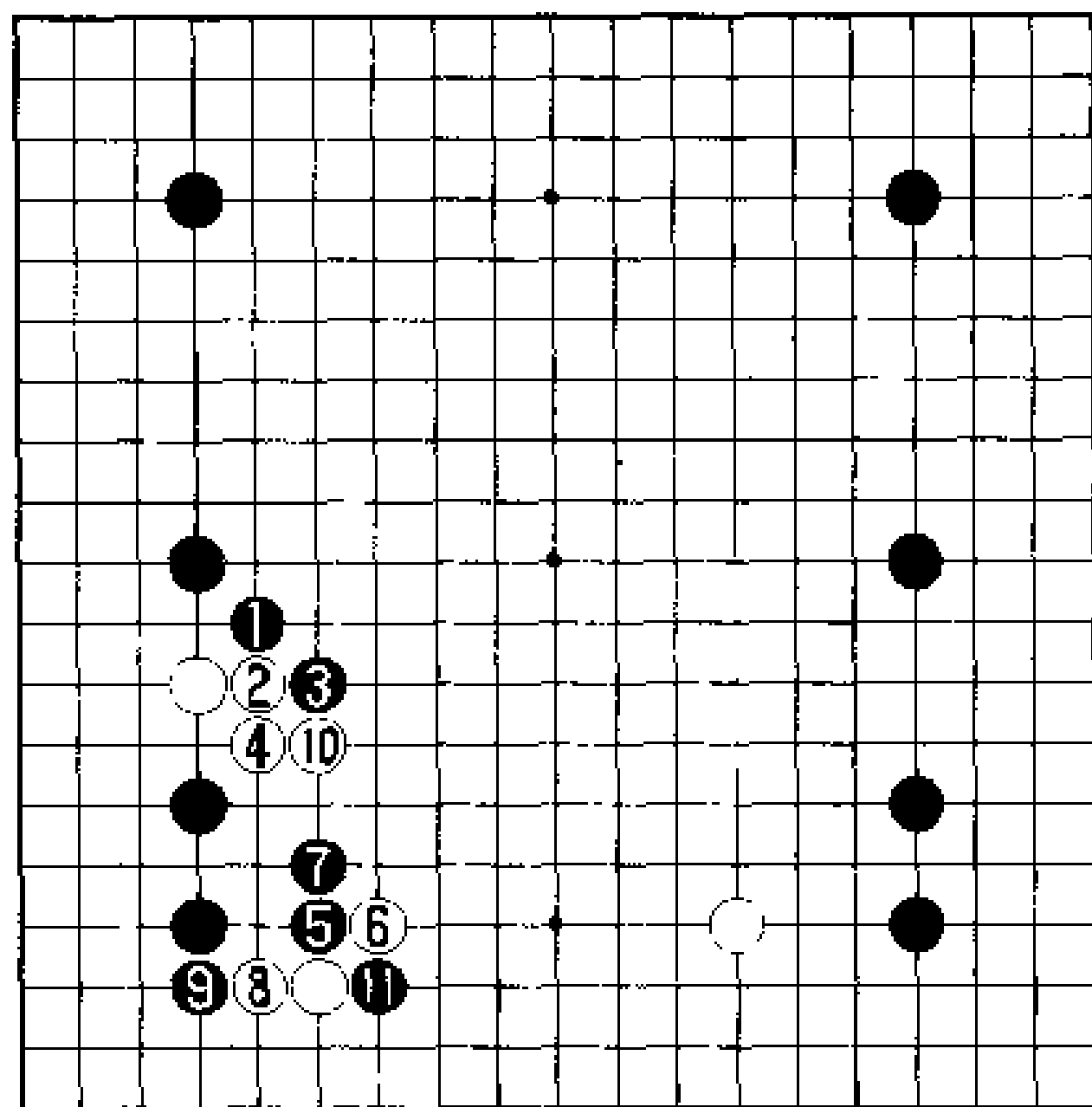


图 3-16

(图 3-16) 黑 3 扳时，白如 4 位曲出成愚形又如何呢？

这时，黑 5、7 压长是绝好的行棋步调，即所谓“声东击西”的高级战术，意在对白棋两边进行缠绕攻击。

白 10 拐出时，黑 11 断是相关连的好手，也是巧妙的弃子手法。

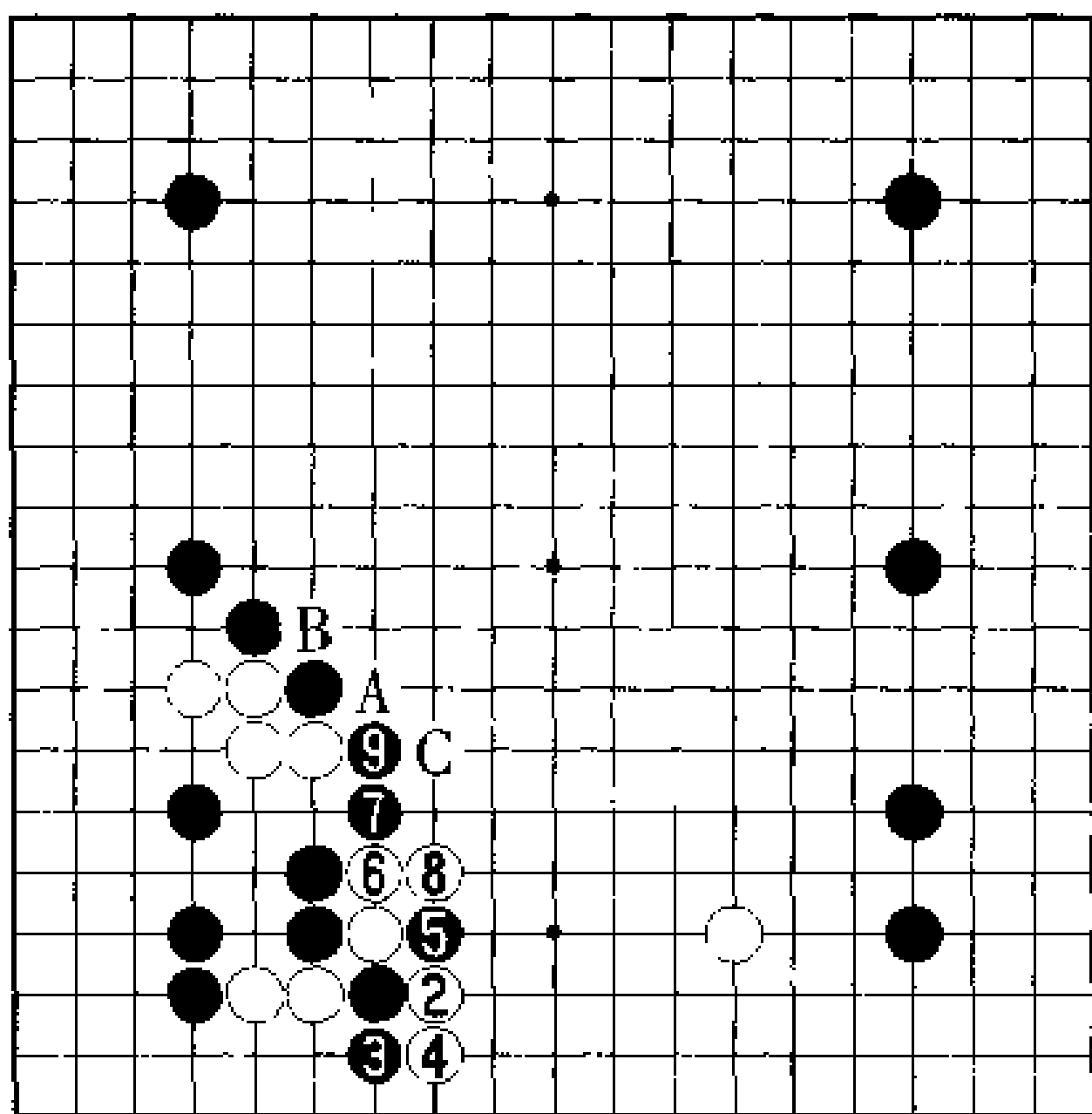


图 3-17

(图 3-17) 接前图。黑 1 断时，白 2 如打吃，黑 3 立是必然的一手。

白 4 挡时，黑 5 断打，是绝好的弃子手筋，以下至黑 9 成必然。黑通过舍弃两子，把白左边四子彻底封锁，黑显然大成功。

白 2 如于 A 位打，则黑 B、白 C、黑 2 长出，白左边虽跑出，但黑在下边获得很大利益，仍十分满足。

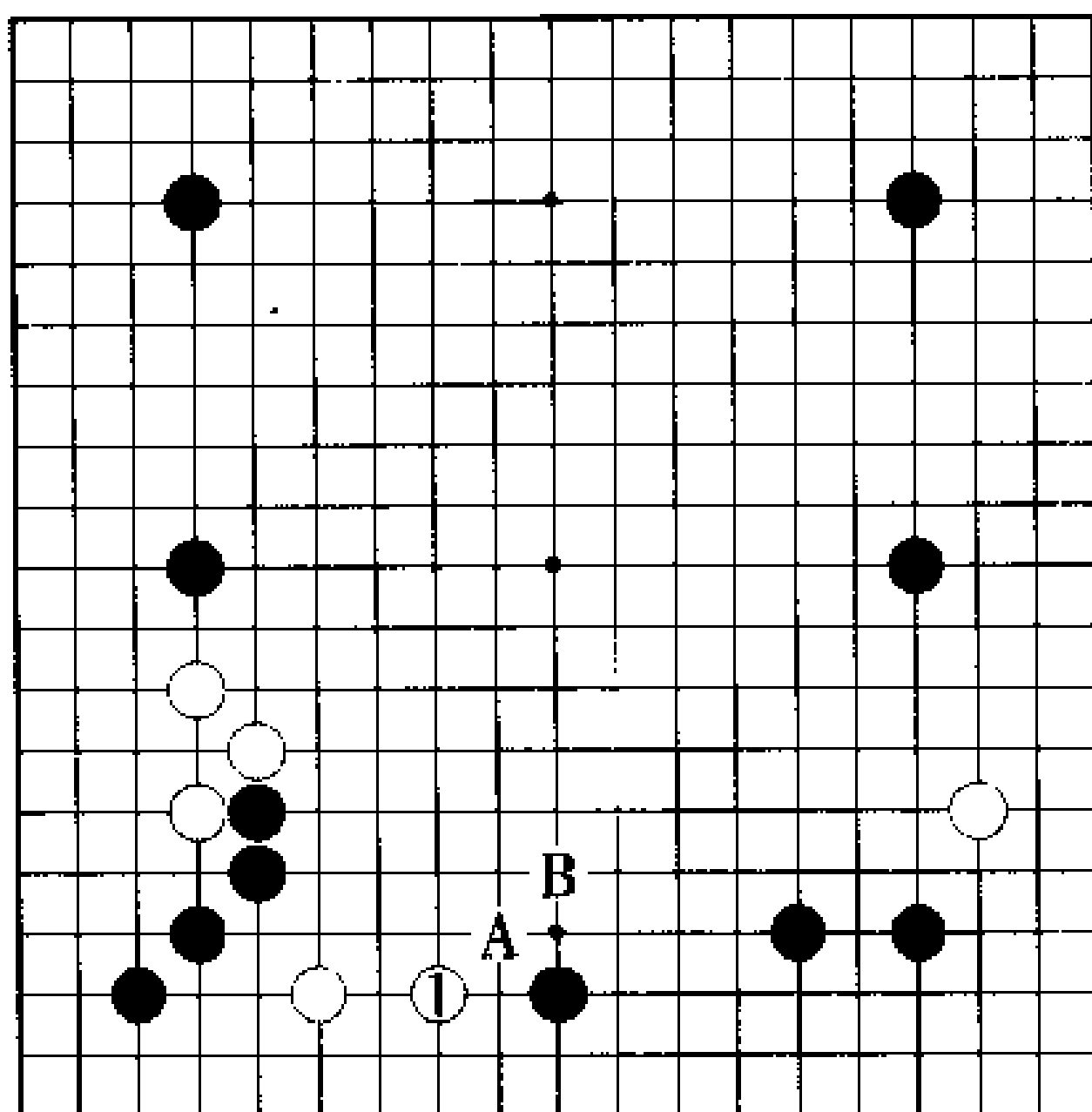


图 3-18

(图 3-18) 这是让六子棋的局面。

现在，白 1 滞重地逃出，明显过于无理。要走也应该在 A 或 B 位较好。

那么，面对白的无理手，黑具有魄力的攻击在哪里呢？

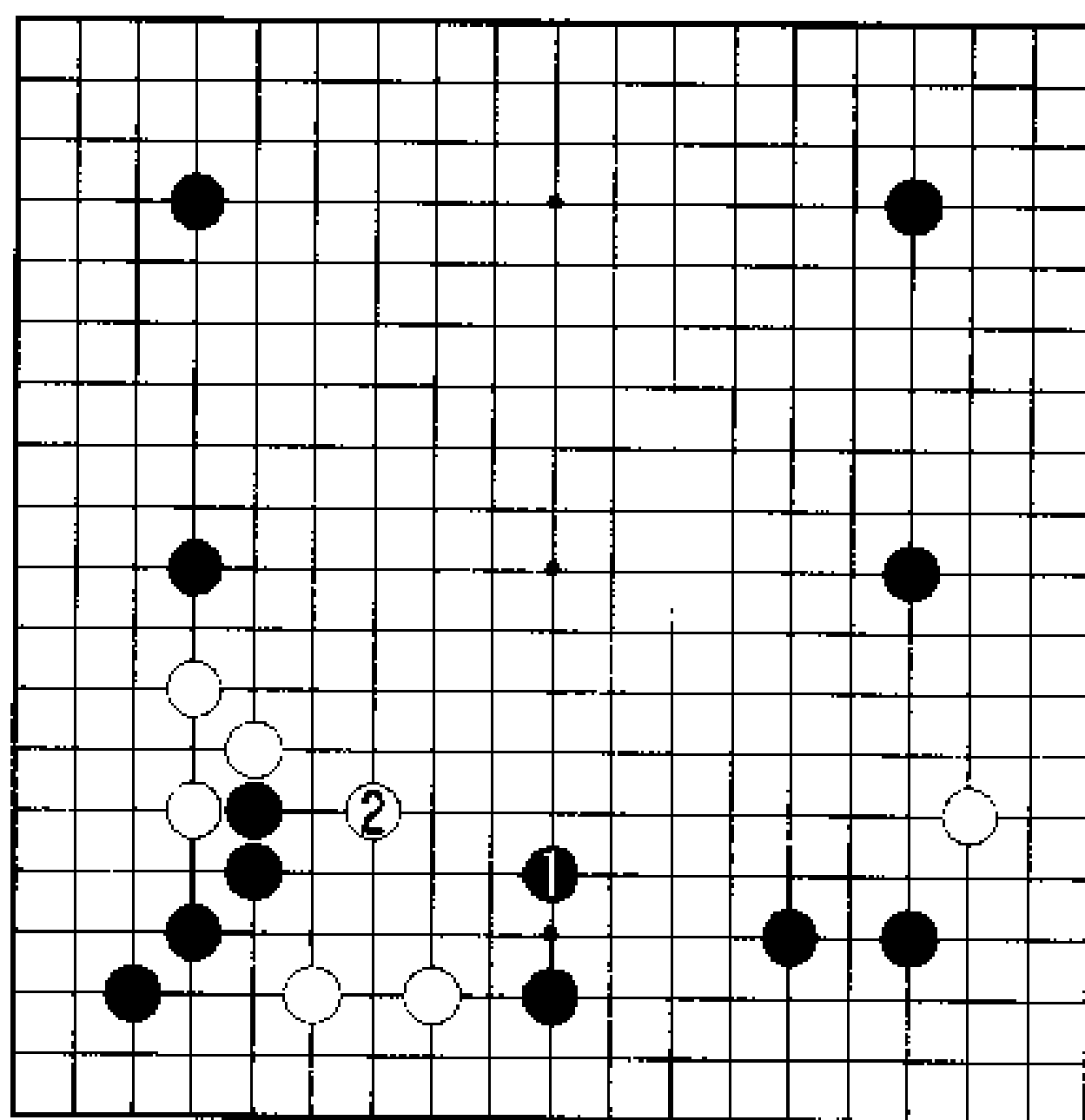


图 3 - 19

(图 3 - 19) 黑 1 跳，是无力乏味的一手，过于软弱单调。

白 2 飞后，黑则束手无策，不能满意。

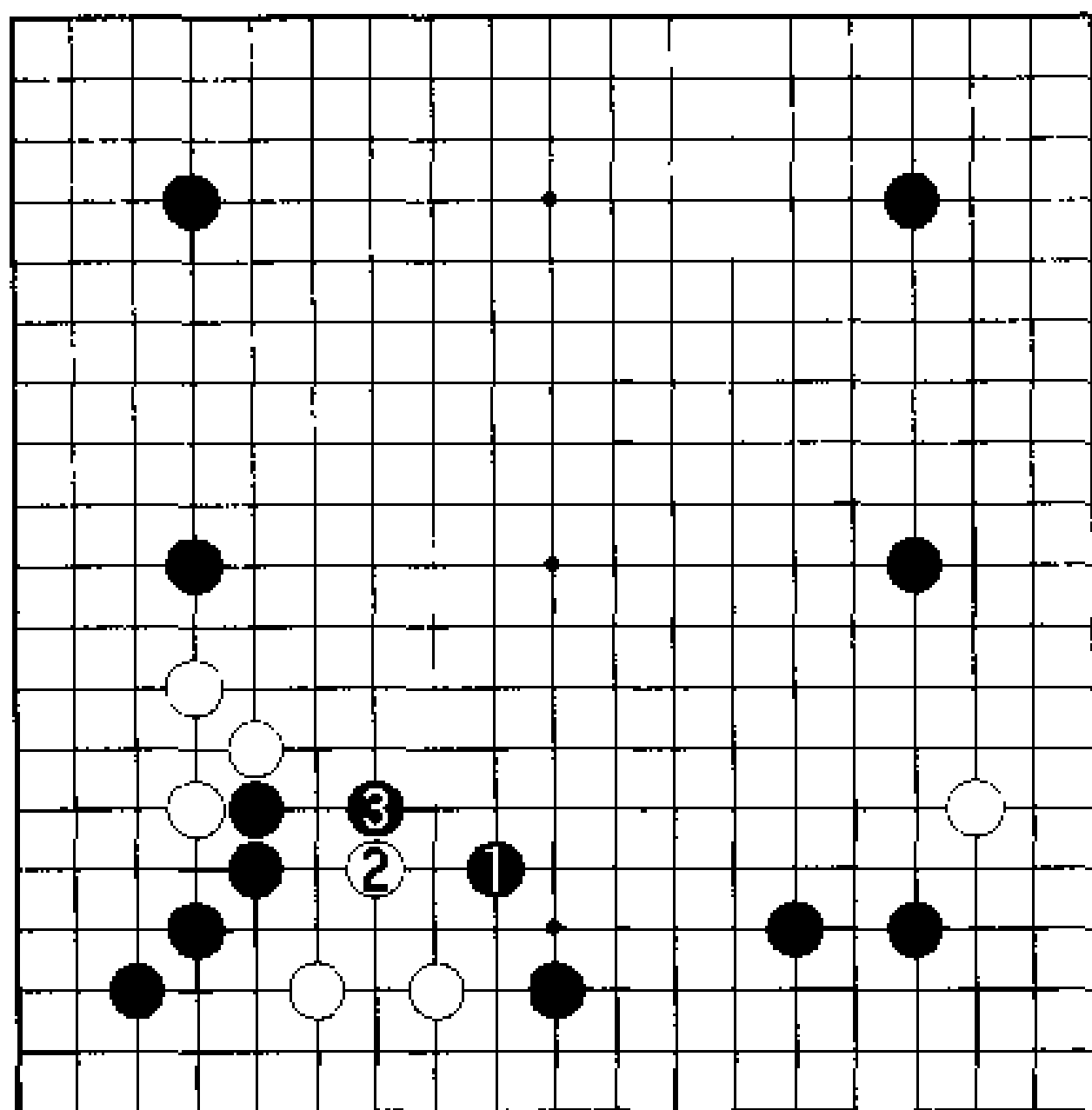


图 3 - 20

(图 3 - 20) 黑 1 飞，是严厉的攻击手段。正如格言所说“攻击要飞”。

白 2 飞，黑 3 靠压封锁有力。之后，白虽在下边可以做活，但黑巩固了周围的棋子，很充分。

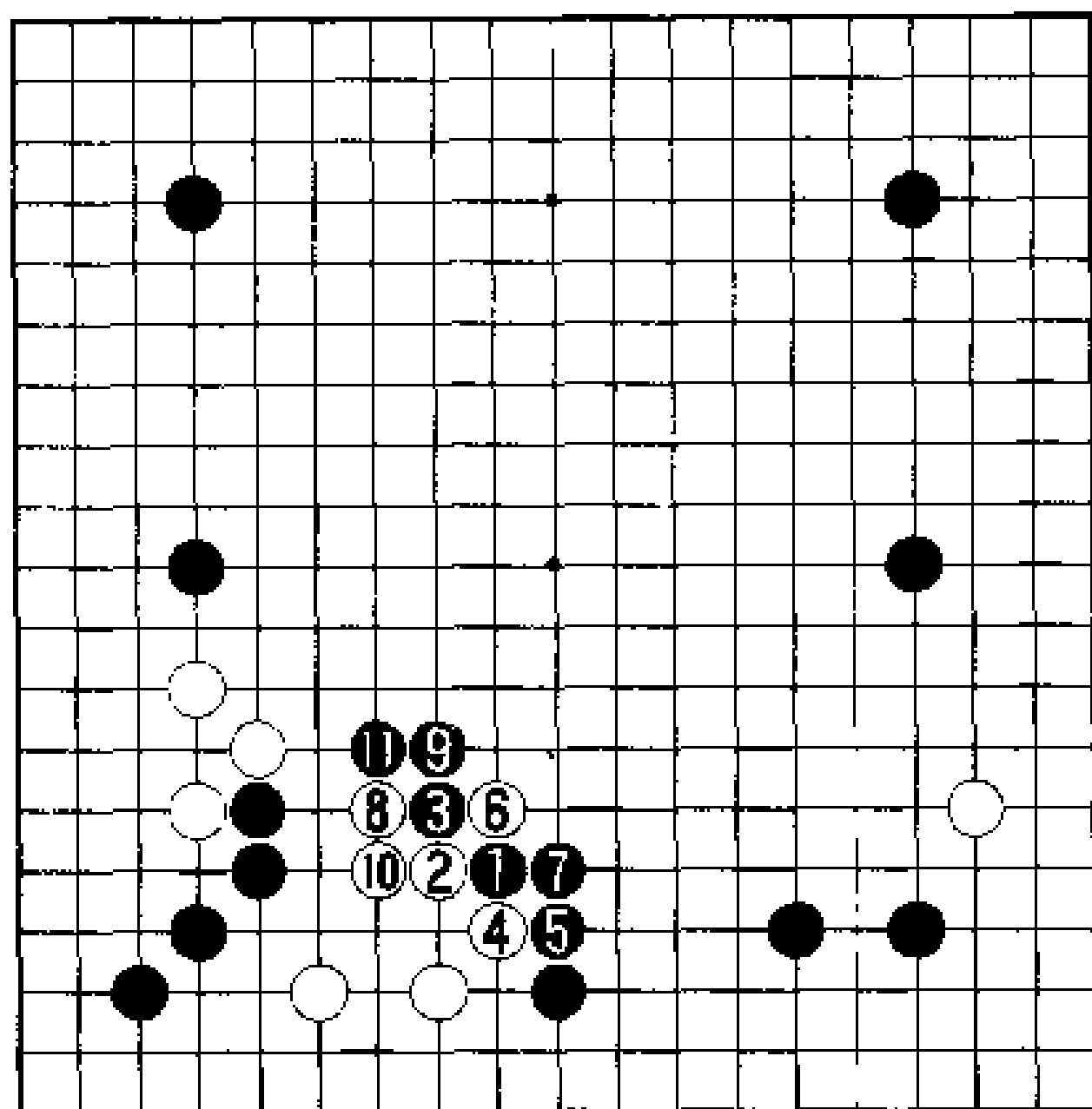


图 3-21

(图 3-21) 对黑 1 飞攻，白若 2 位靠，则黑 3 强行扳头是必然的一手。

白 4 以下虽想谋求硬行逃脱，但至黑 11 拐后，白仍无济于事。

角上的黑棋由于是在三、三的位置，不必担心死掉。黑只要在外围变厚，就十分主动。

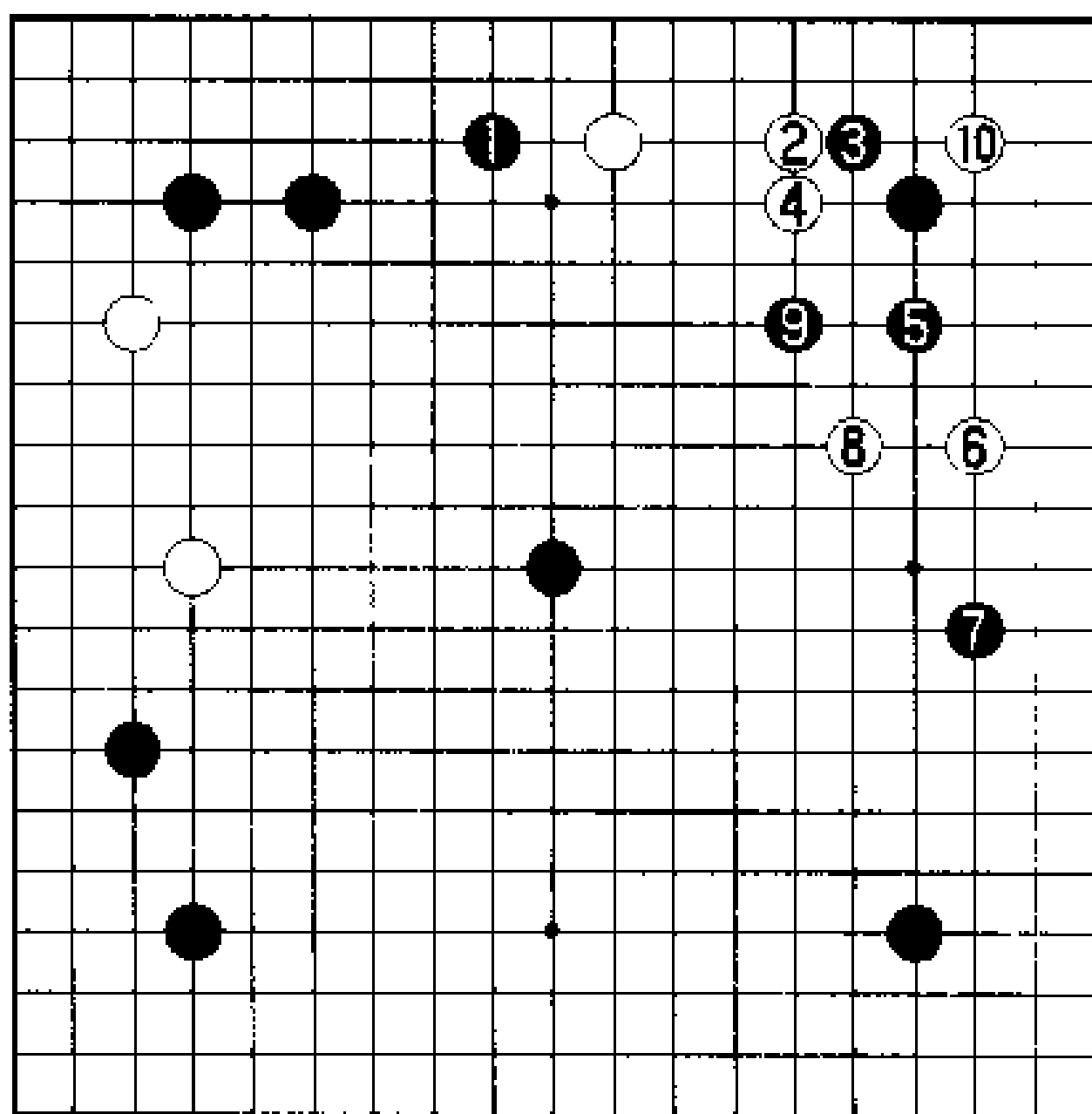


图 3-22

(图 3-22) 这是让五子棋的局面。

黑 1 拆逼是正确的下法，对白 2 挂，黑 3 尖顶后于 5 位跳，形成攻击边上白三子的姿态。对白 6，黑 7、9 是行棋的步调。

此时，白 10 点角是无理手，黑如何应对是正确的呢？

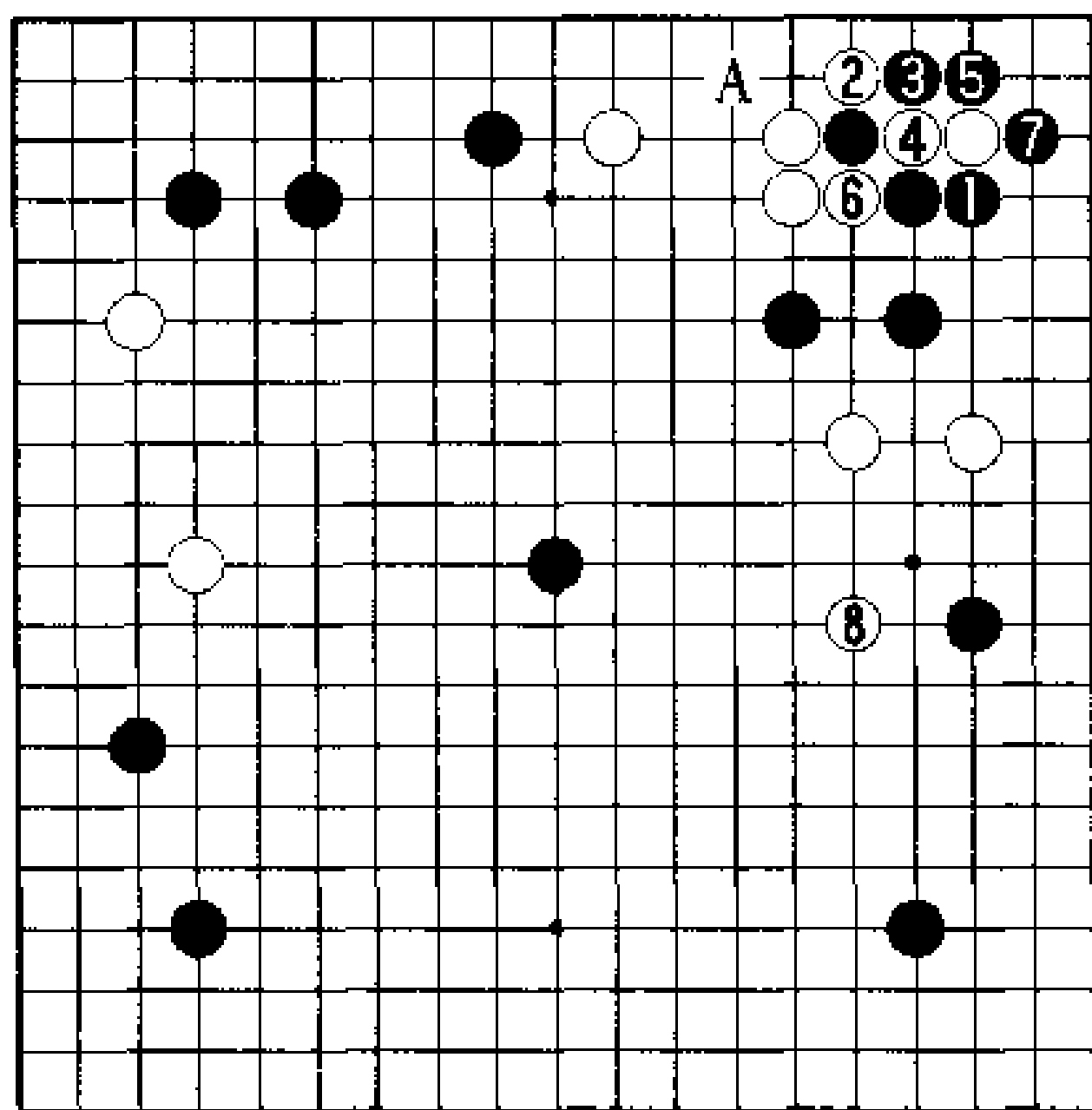


图 3-23

(图 3-23) 黑 1 如挡，白 2 扳必然，以下至黑 7 定形，虽是局部常用的正确应对，但在此时却不适用。因为，白在角上先手获利后，黑已无法对白上边进攻，而白先手占到 8 位镇的要害，黑失败。

黑 3 如在 4 位团，白因 A 位是先手，这样可确保眼位，仍可先手占到 8 位的好点，黑也不好。

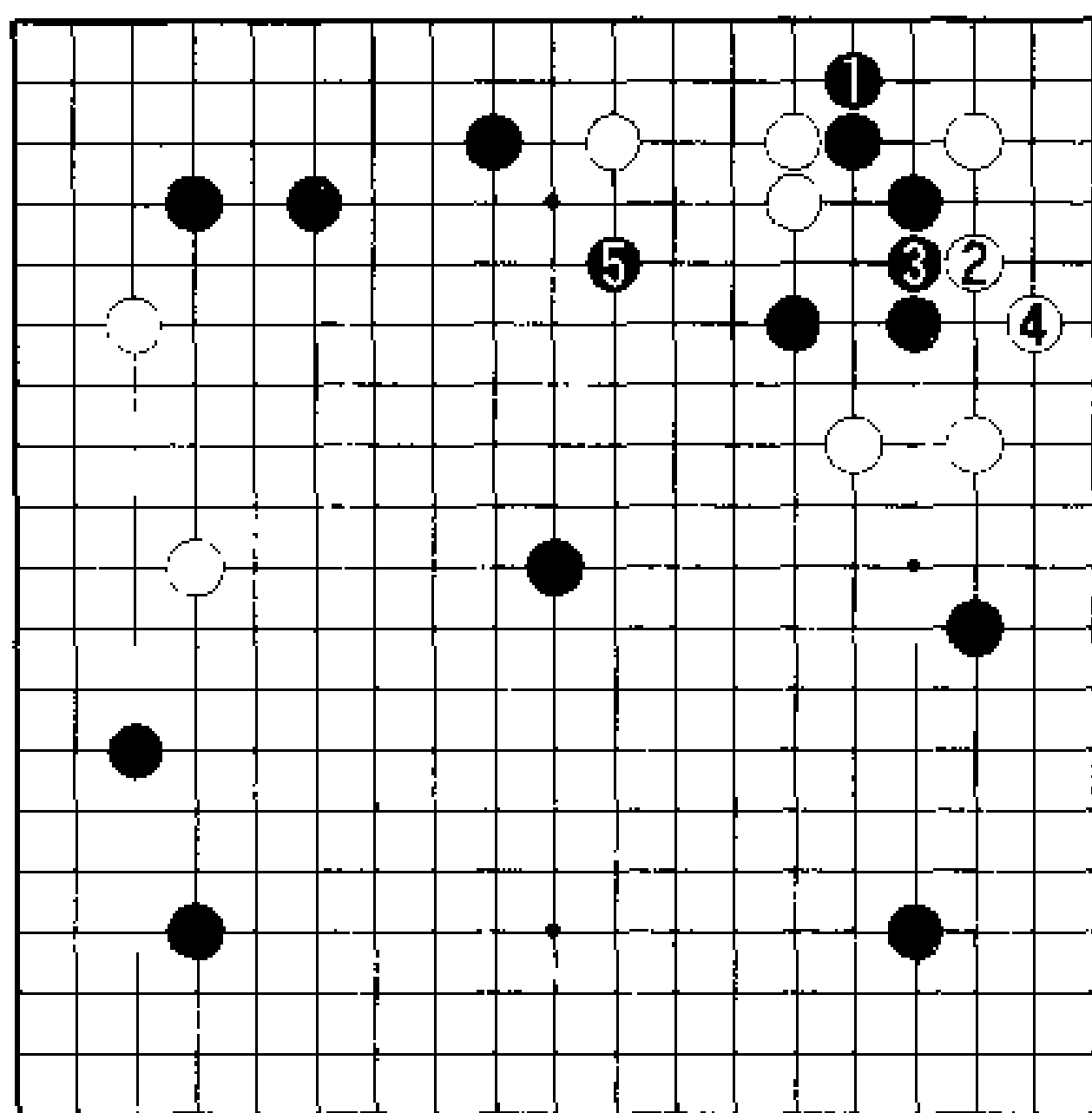


图 3-24

(图 3-24) 黑 1 立，是正确的下法。白 2、4 虽可获得安定，但黑却可对白上边三子进行攻击。

黑 5 是攻击白三子的急所，特别是有了黑 1 的立，所以此手更加严厉。

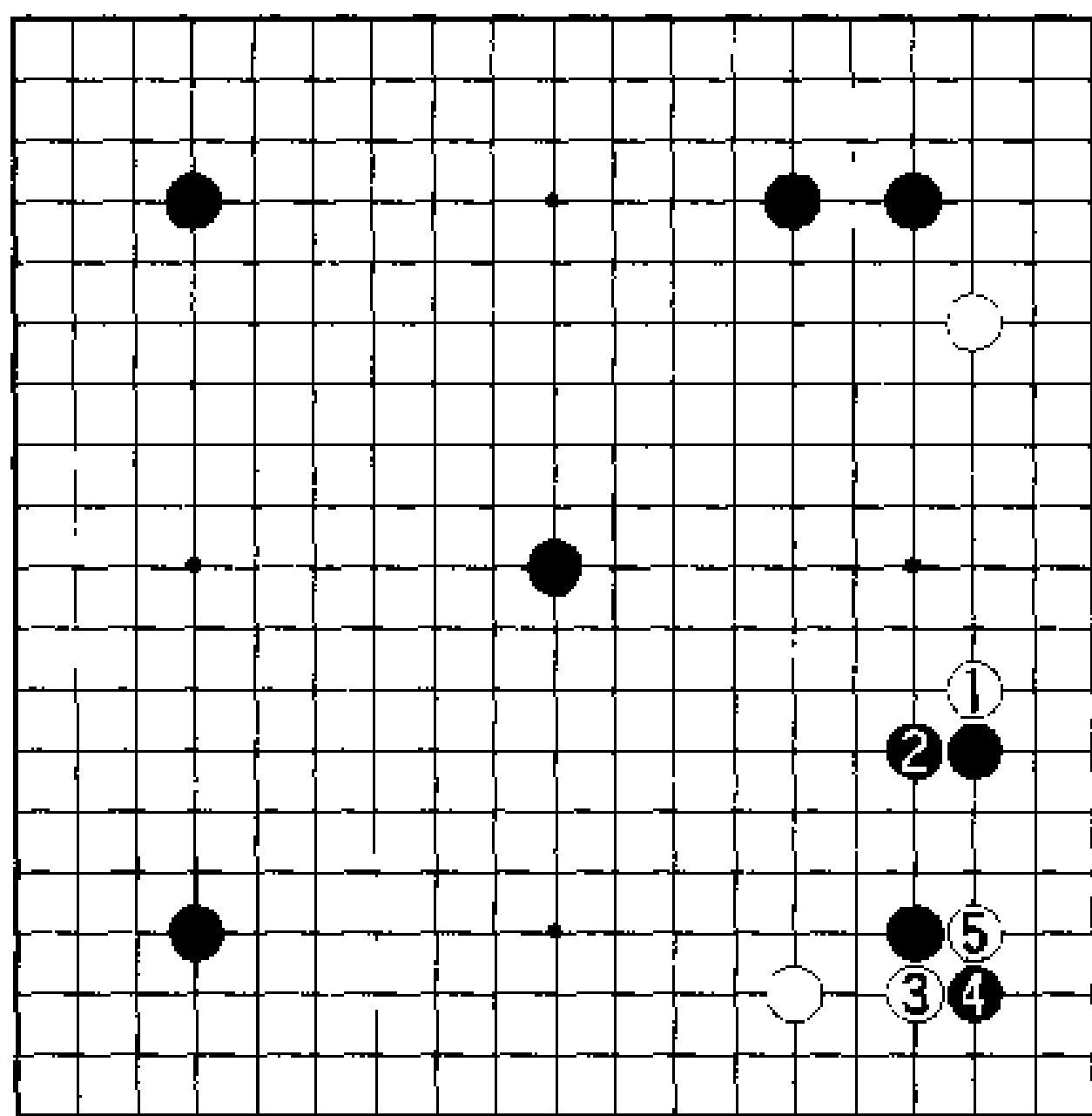


图 3-25

(图 3-25) 这是让五子棋的局面。

现在，白 1 靠一下，黑 2 长正常。白接着 3、5 扭断是高手的常用手段。这种手段使棋力较低的人常常会感到头痛，不知如何应对为好？

这时，黑必须利用子多的优势进行攻击，否则就会让白棋达到目的。

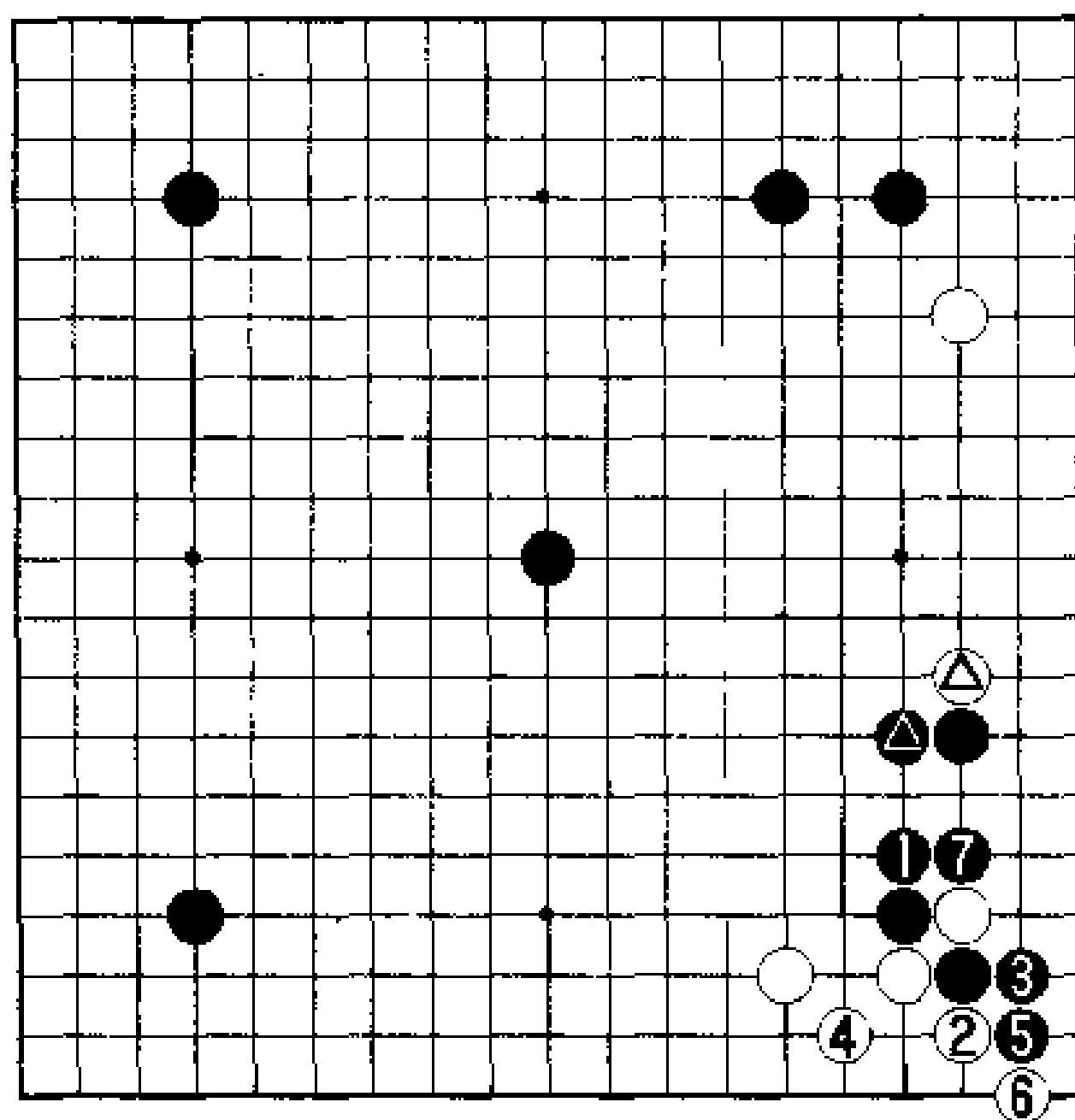


图 3 - 26

(图 3 - 26) 黑 1 长，属于正常的应手，但在此时正中白的下怀。

白 2、4 打虎成好形，以下至黑 7 是常见的局部下法。但我们不能发现，白△和黑●的交换，黑明显吃亏。所以，这个结果黑不能满意。

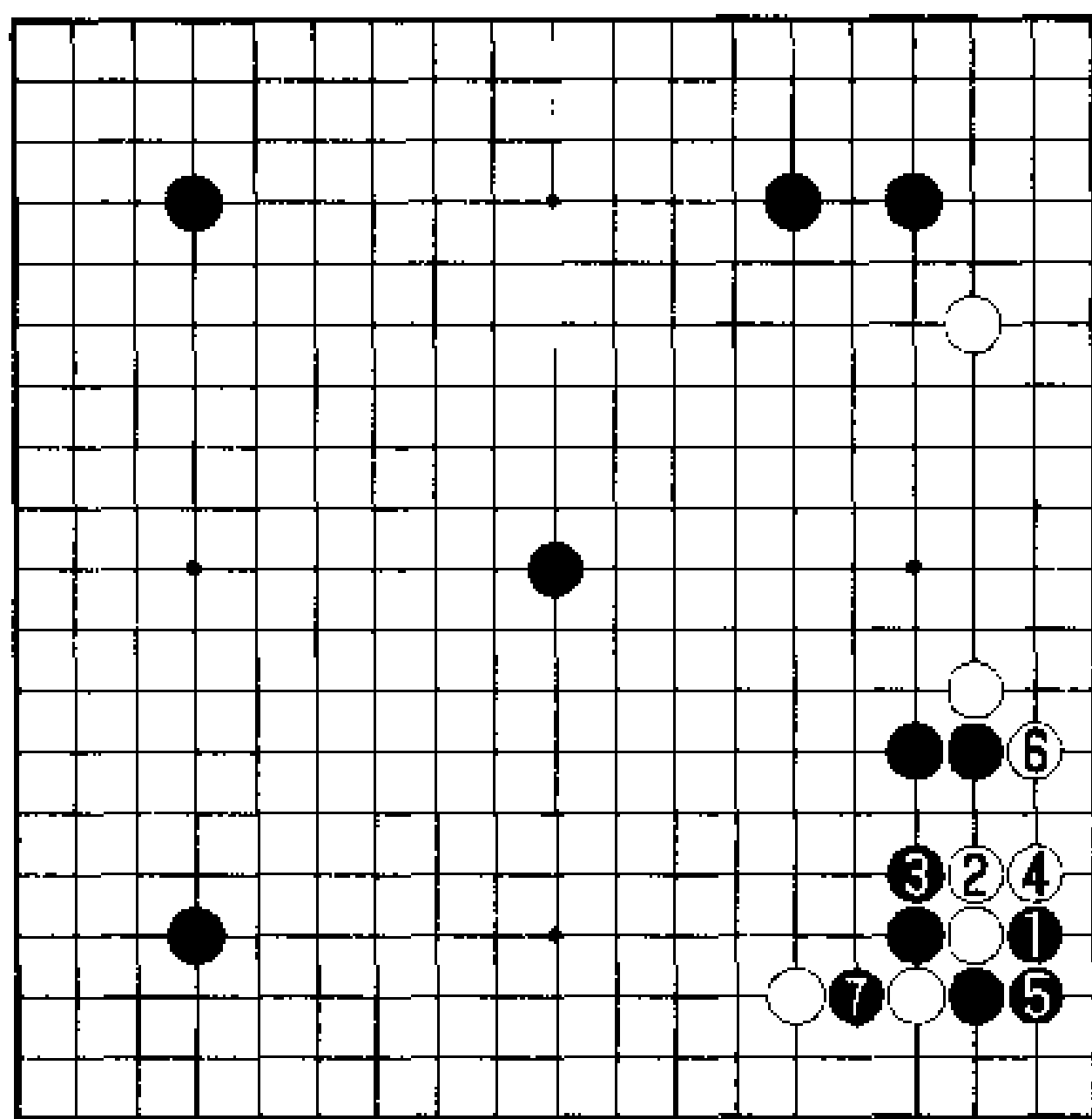


图 3-27

(图 3-27) 黑 1 从下边打吃，白 2 长时，黑再 3 位压，是强而有力的下法。至此，白处于不得不抵抗的境地，颇为难办。

白如 4 位拐，黑 5 粘，必然，至黑 7 打吃，黑不但获取很多实地，而且白边上很薄，黑十分满意。

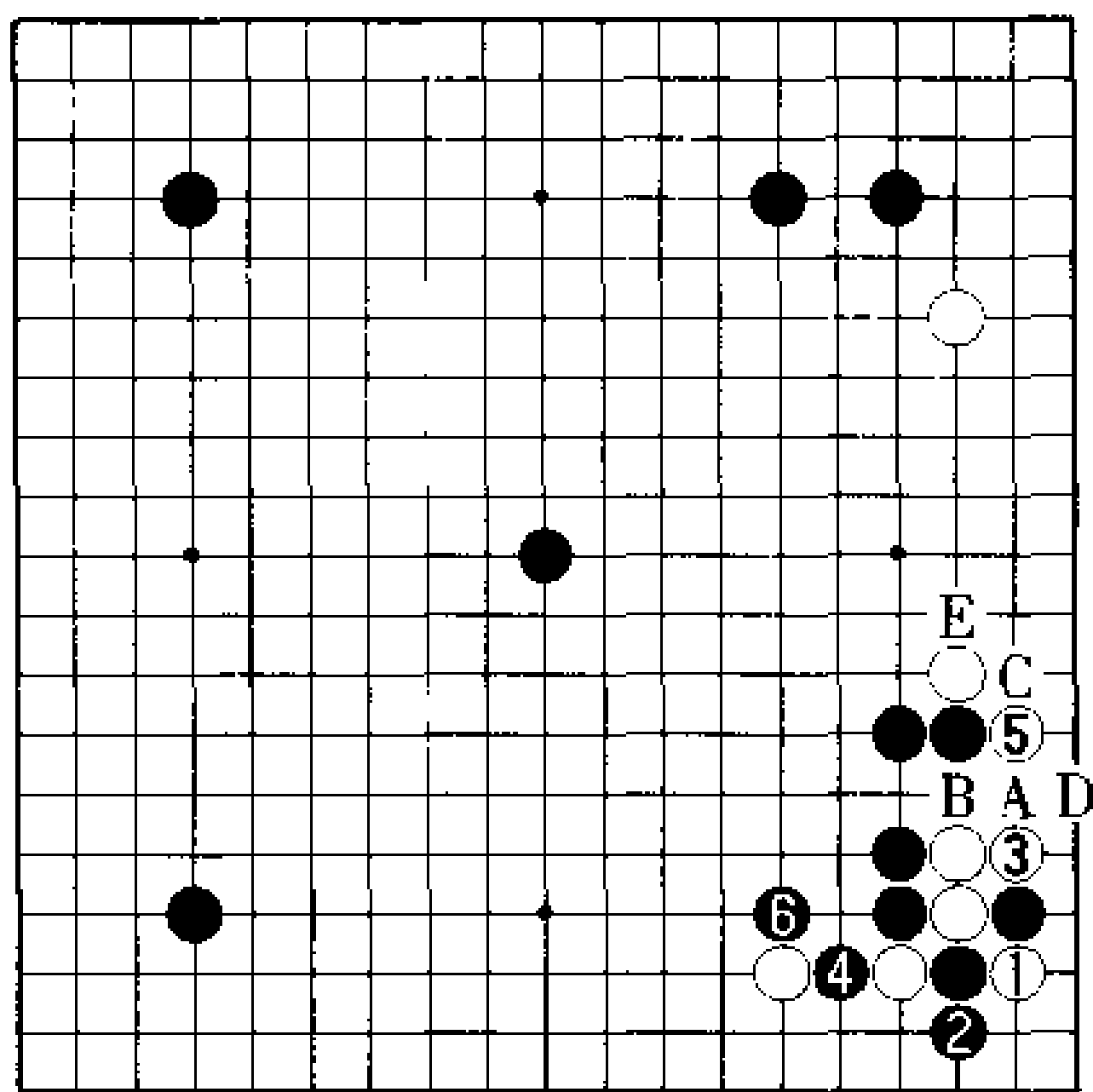


图 3 - 28

(图 3 - 28) 白若 1、3 吃掉黑一子，则黑 4 打吃是必然的一手。

白 5 渡过只能如此，黑 6 虎一手厚实，很充分。右方的白棋仍留有各种余味，如黑 A 位挖很有力，白 B、黑 C、白 D、黑 E 征吃。

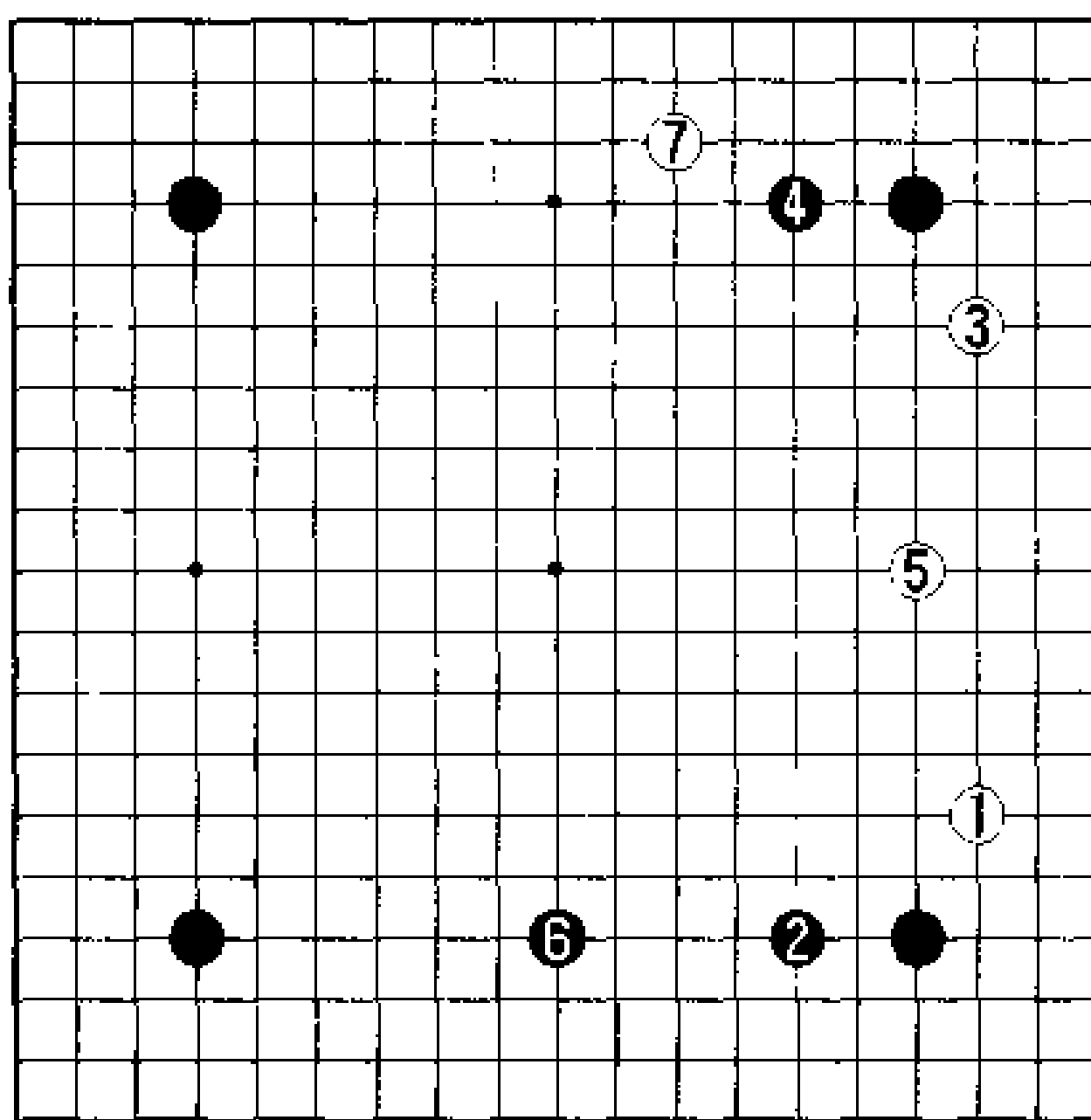


图 3-29

(图 3-29) 这是让四子棋的局面。

对白 1、3、5 的下法，在让子棋中颇为常见。黑 6 拆是好点，对白右边三子千万不要急于打入。

白 7 反挂，是高手在让子棋中常使用的手段。对白 7，黑应如何对待呢？应采取积极的态度。

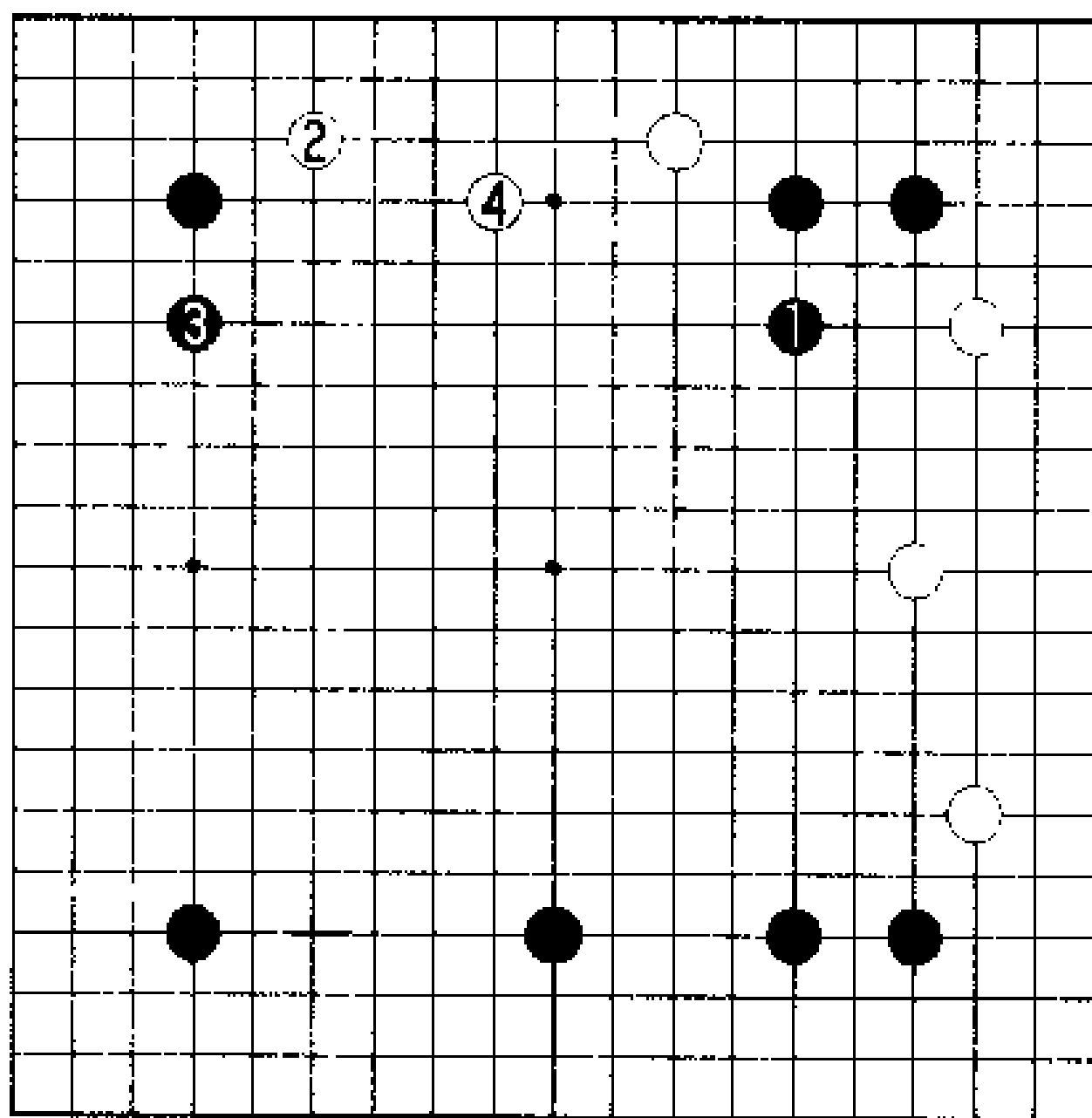


图 3 - 30

(图 3 - 30) 黑 1 单跳，是一步毫无目的的下法，对白产生不了任何压力。

白 2、4 在上边获得安定后，黑显然失败。

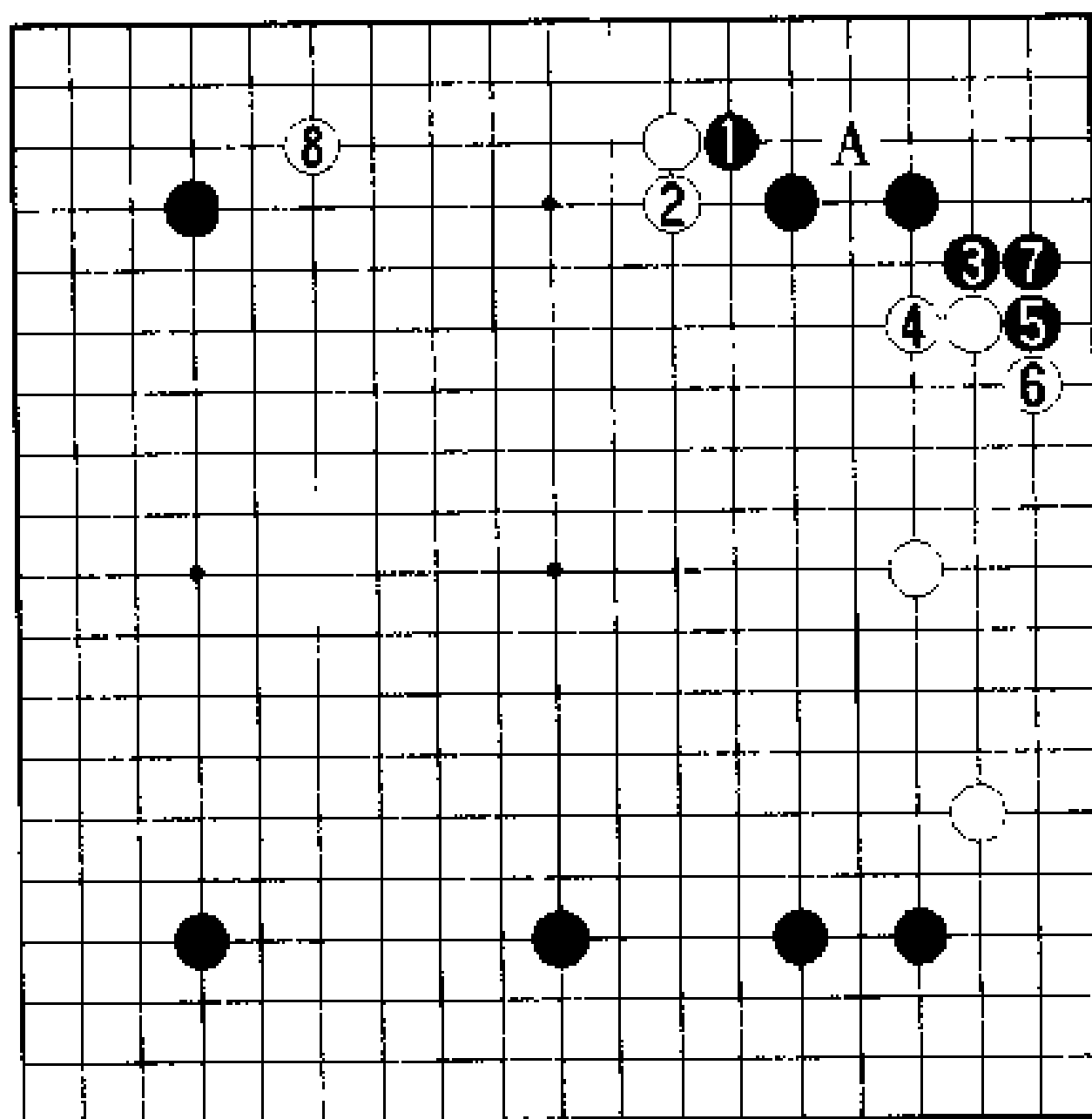


图 3-31

(图 3-31) 黑 1、3 两边尖顶，这是典型的大俗手，促使白棋外围更加厚实。

以下至黑 7 粘，角上仍留有 A 位点的各种余味，白 8 挂后，黑不能满意。

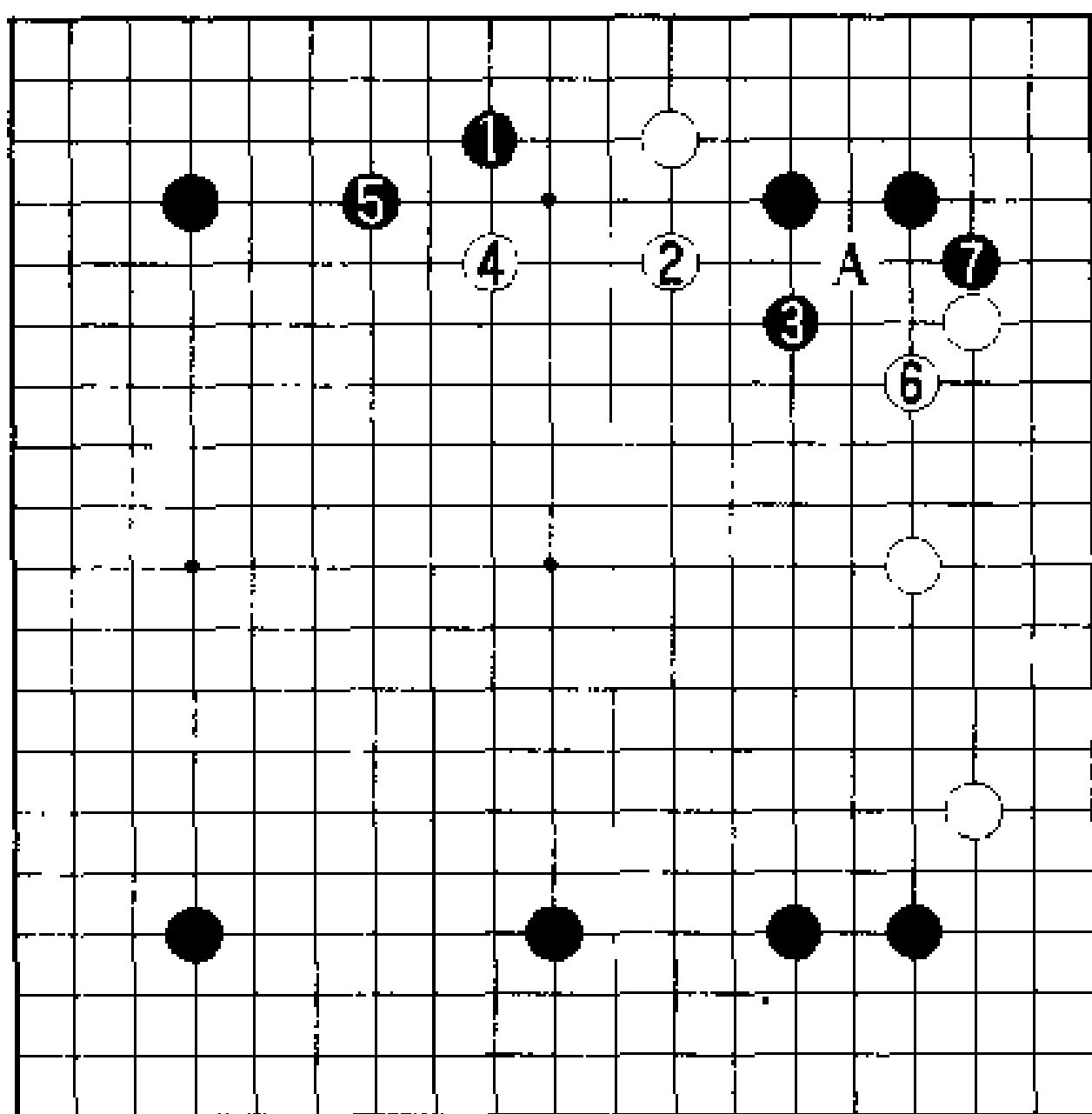


图 3 - 32

(图 3 - 32) 黑 1 二间夹是正确的下法，也是实战中有力的着法。

白 2 跳时，黑 3 也顺势跳出。白 4 镇头，黑 5 步调很好。白 6 尖，黑 7 必须补一手，以防白在 A 位刺断。这个结果，黑简明易下。

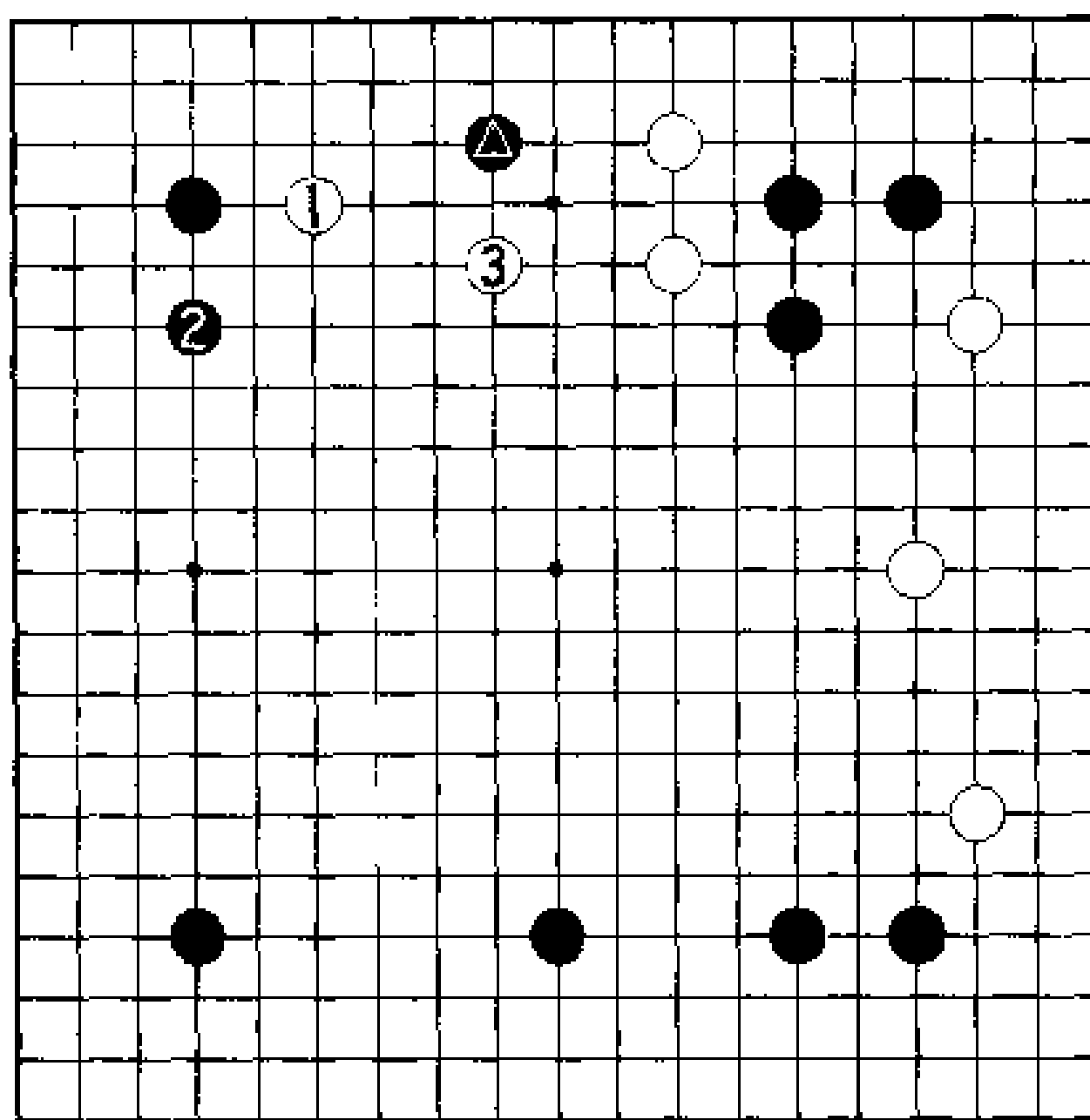


图 3 - 33

(图 3 - 33) 前图白 4 如改在本图 1 位打入，这是侵扰战术，目的是把棋搞乱，黑应如何走呢？

黑如 2 位跳，被白 3 位镇，黑●一子的活动受到限制，黑不能满意。

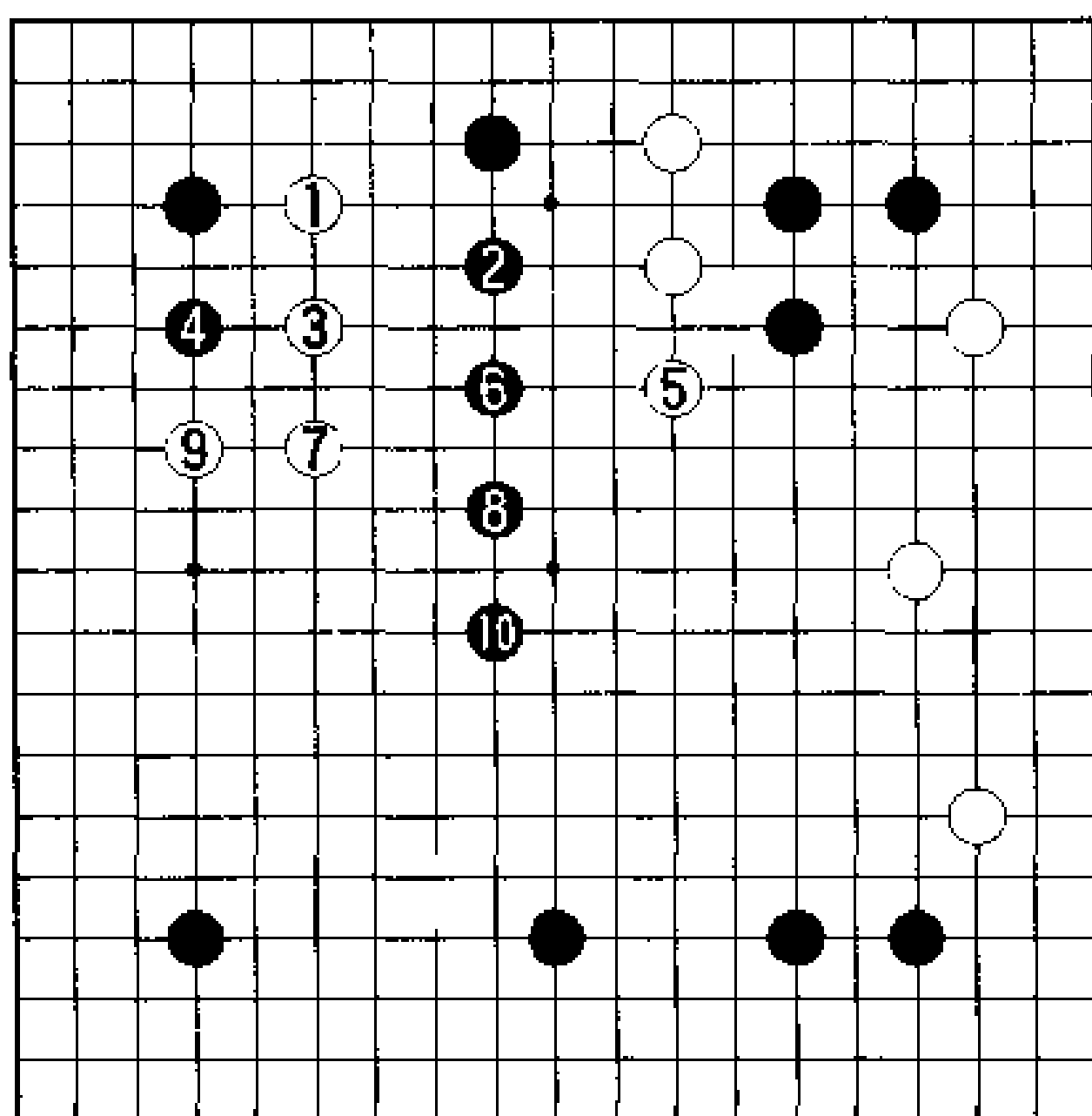


图 3 - 34

(图 3 - 34) 对白 1, 黑 2 跳出分断白棋, 是有力的下法。

白 3、5 分别跳出后, 黑 4、6 也顺势跳出。白 9 如曲跳, 黑仍于 10 位跳, 中央黑五子可向左右之白棋进行攻击, 黑十分可战。

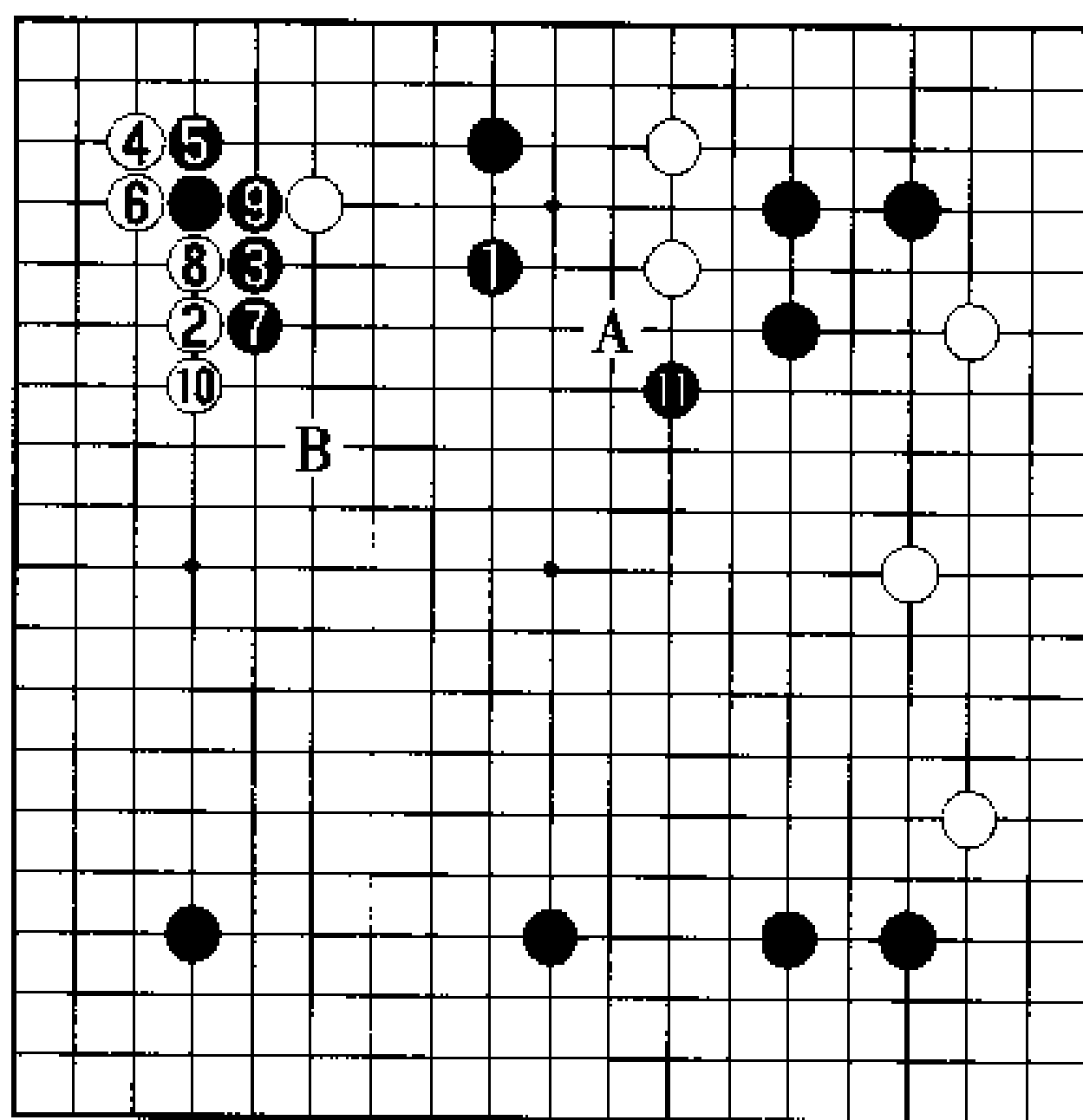


图 3 - 35

(图 3 - 35) 白 2 如反夹，黑 3 尖出简明。白 4 点角必然，黑 5 挡方向正确，至白 10 大致如此。在这里黑 11 镇，手段严厉。下一手白如 A 位逃，黑 B 位飞，黑作战有利。

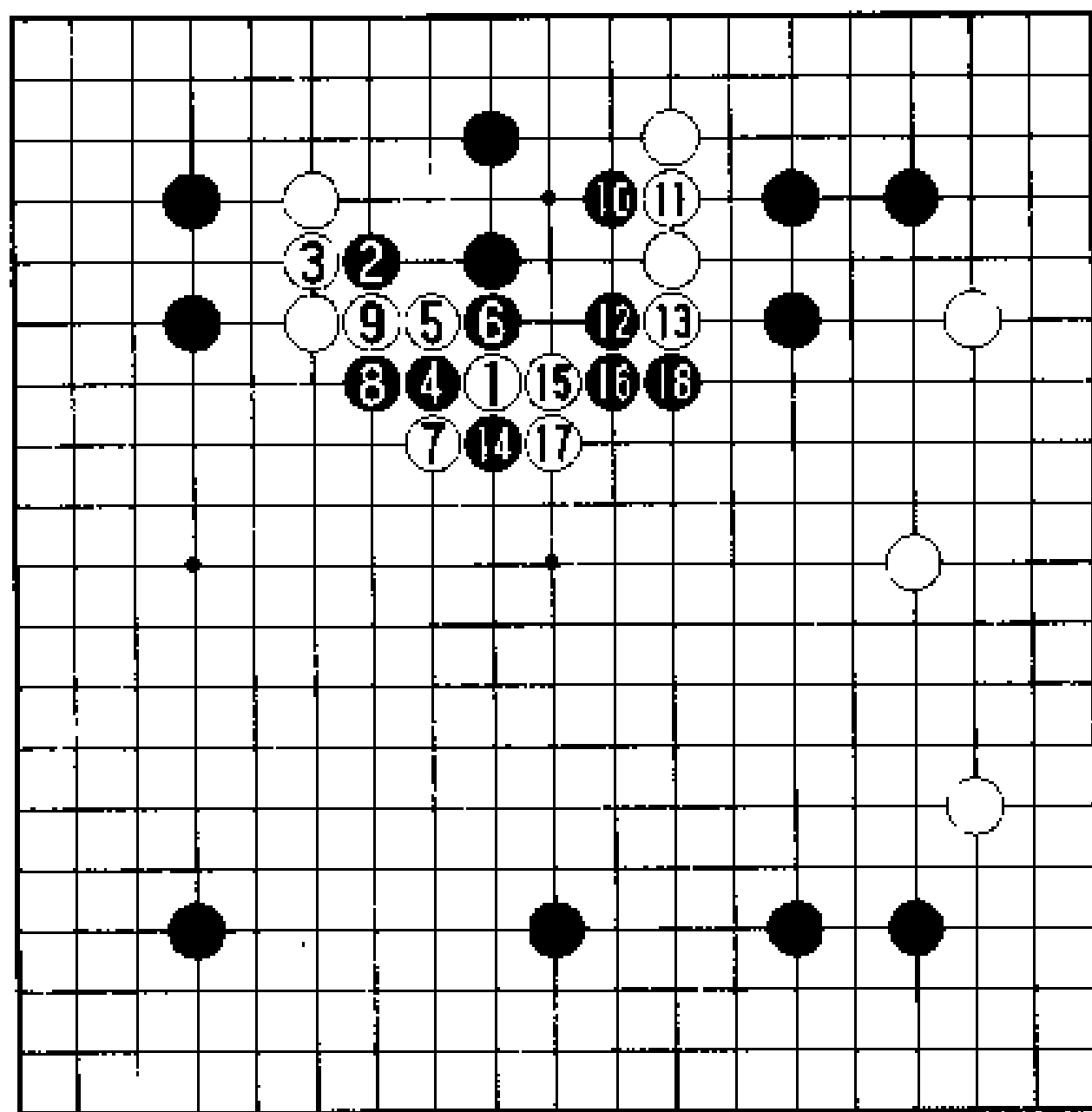


图 3 - 36

(图 3 - 36) 对白 1 急忙镇的手段，黑 2 刺后、再 4 位靠出是腾挪的手筋。

白 5 扳出至 9 粘必然，然后黑 10 刺后再 12 位跳出。白 13 贴，黑 14 断打是行棋的调子，以下至黑 18 拐，白上边四子面临绝境，黑充分。

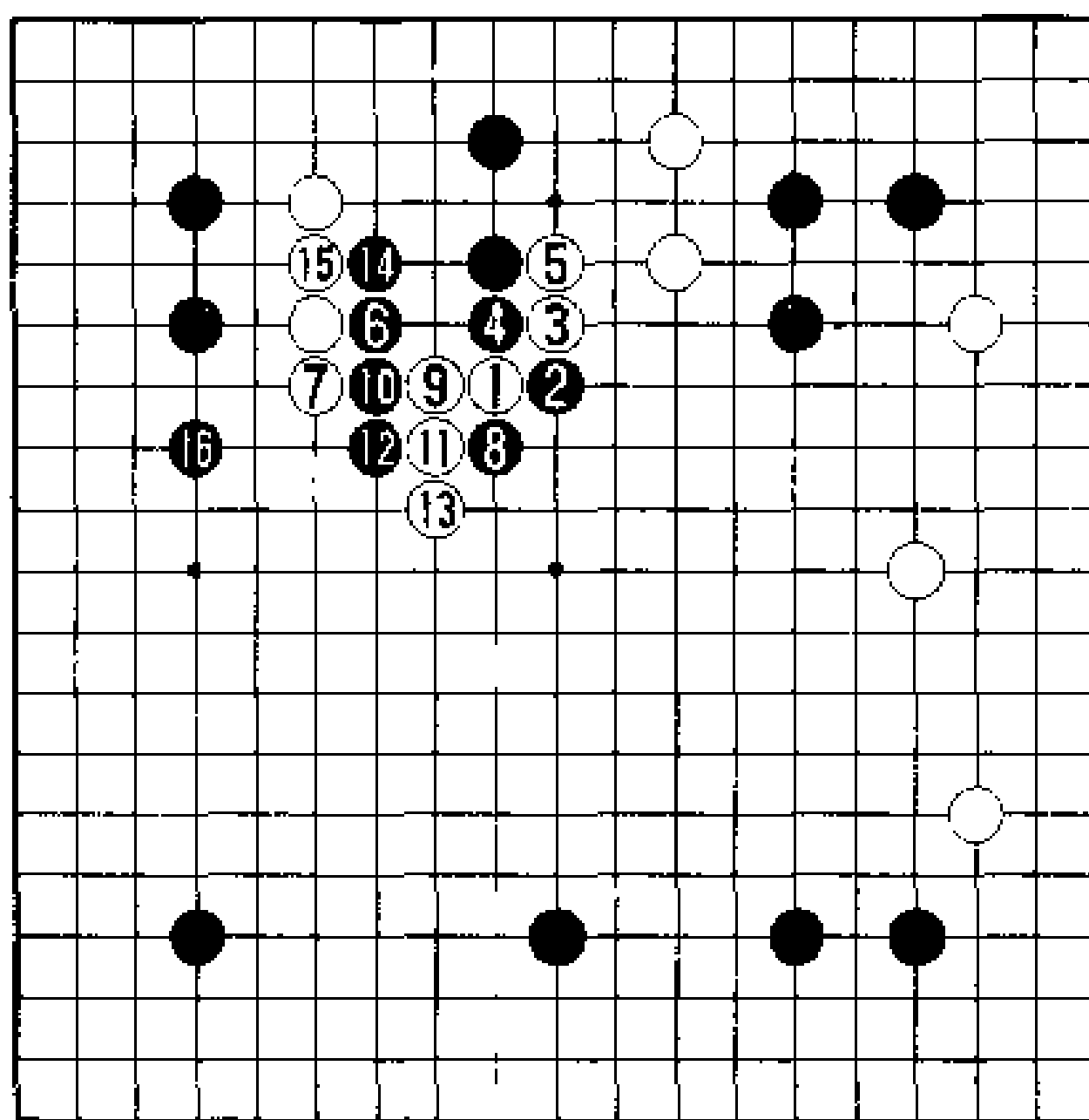


图 3-37

(图 3-37) 黑 2 于右边靠出也是可行的办法。白 3、5 时，黑 6 碰是手筋，白 7 长，黑 8 至 12 是正确的次序。

以下至黑 16 跳，黑已顺利冲出，反而白棋三处成不好状态，黑大优势。

由此可以看出，白 1 的镇不能成立。

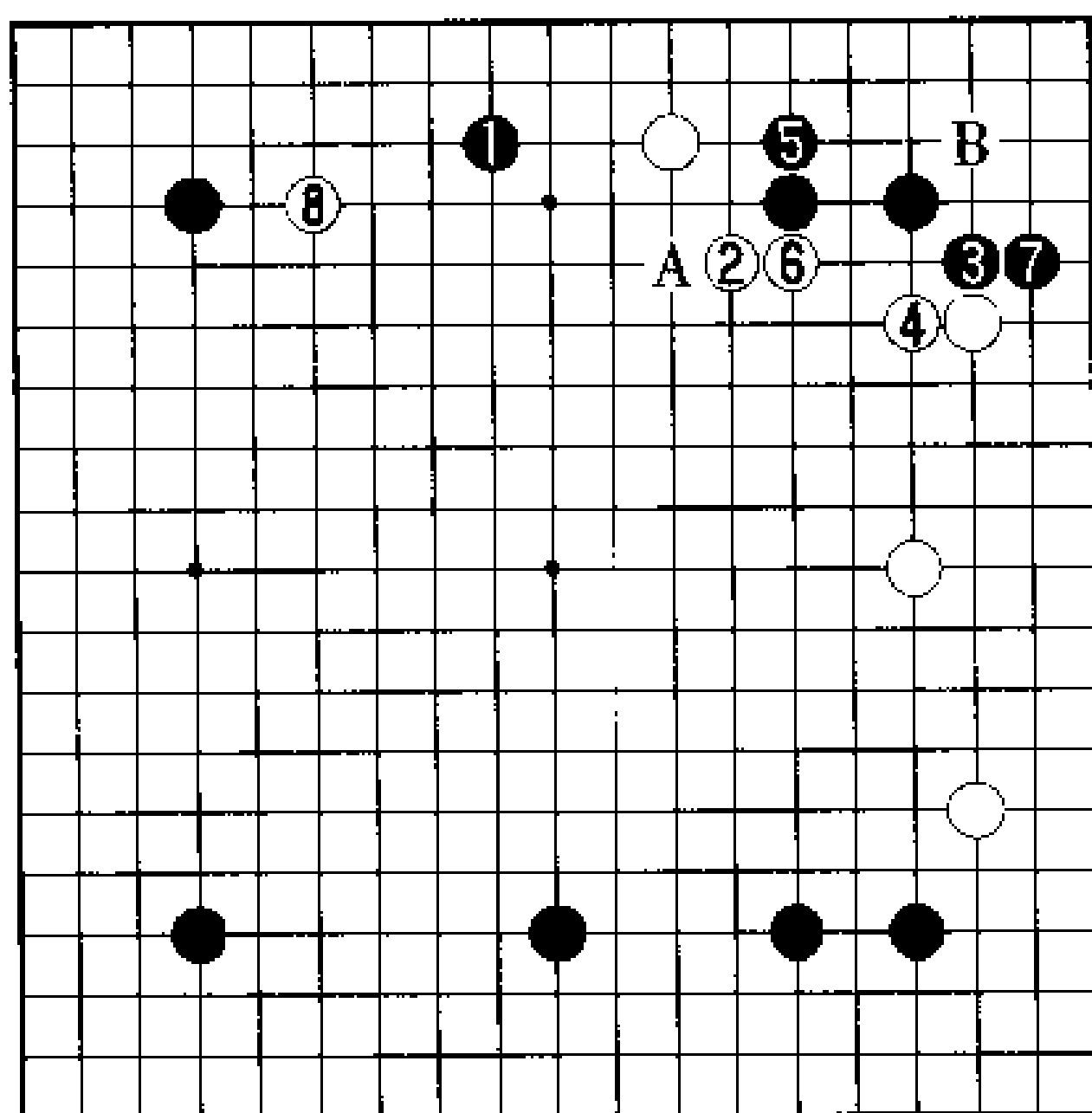


图 3 - 38

(图 3 - 38) 对黑 1 夹，白不走 A 位跳，而于 2 位飞罩是让子棋的常用手法。对此，黑完全没有必要担心。

黑 3 尖顶后再 5 位扎钉，是胆小怕事的消极手法。白 6 压后，黑 7 不可省，因白有 B 位点角的手段。至白 8 后，黑显然失败。

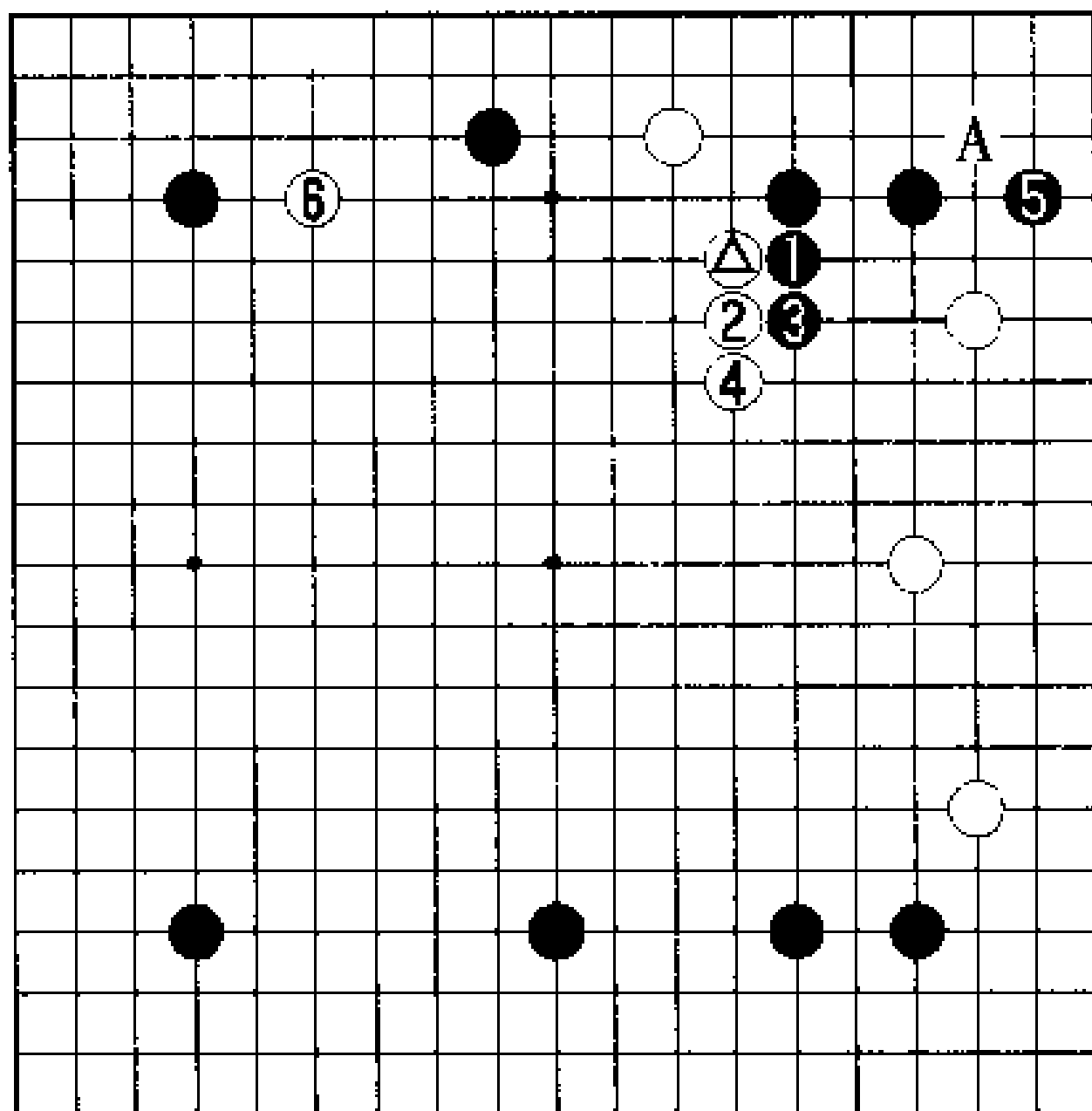


图 3-39

(图 3-39) 对白△飞罩，黑出头是必然的。但黑 1 贴出，是笨重的下法。

白 2、4 长出后，始终比黑快一头。黑 5 仍须后手补一手，否则白 A 位点角后，黑整体不安定。至白 6 挂角后，黑仍不能满足。

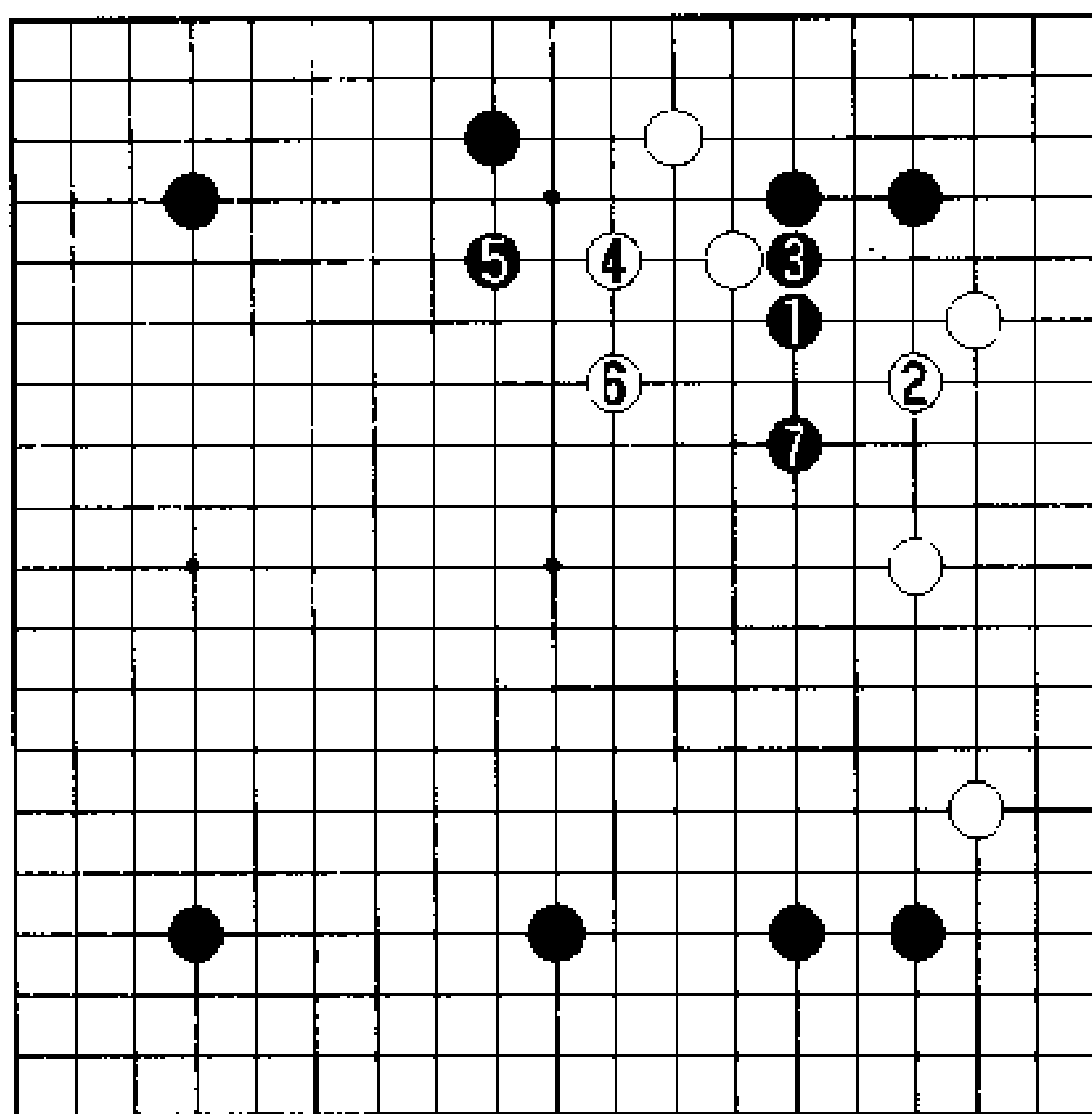


图 3-40

(图 3-40) 黑 1 跳，是此际的最佳下法，形状颇为舒展。

对白 2 尖，黑 3 接后，等于黑在 1 位顺利出头。以下至黑 7 跳，黑充分可下。

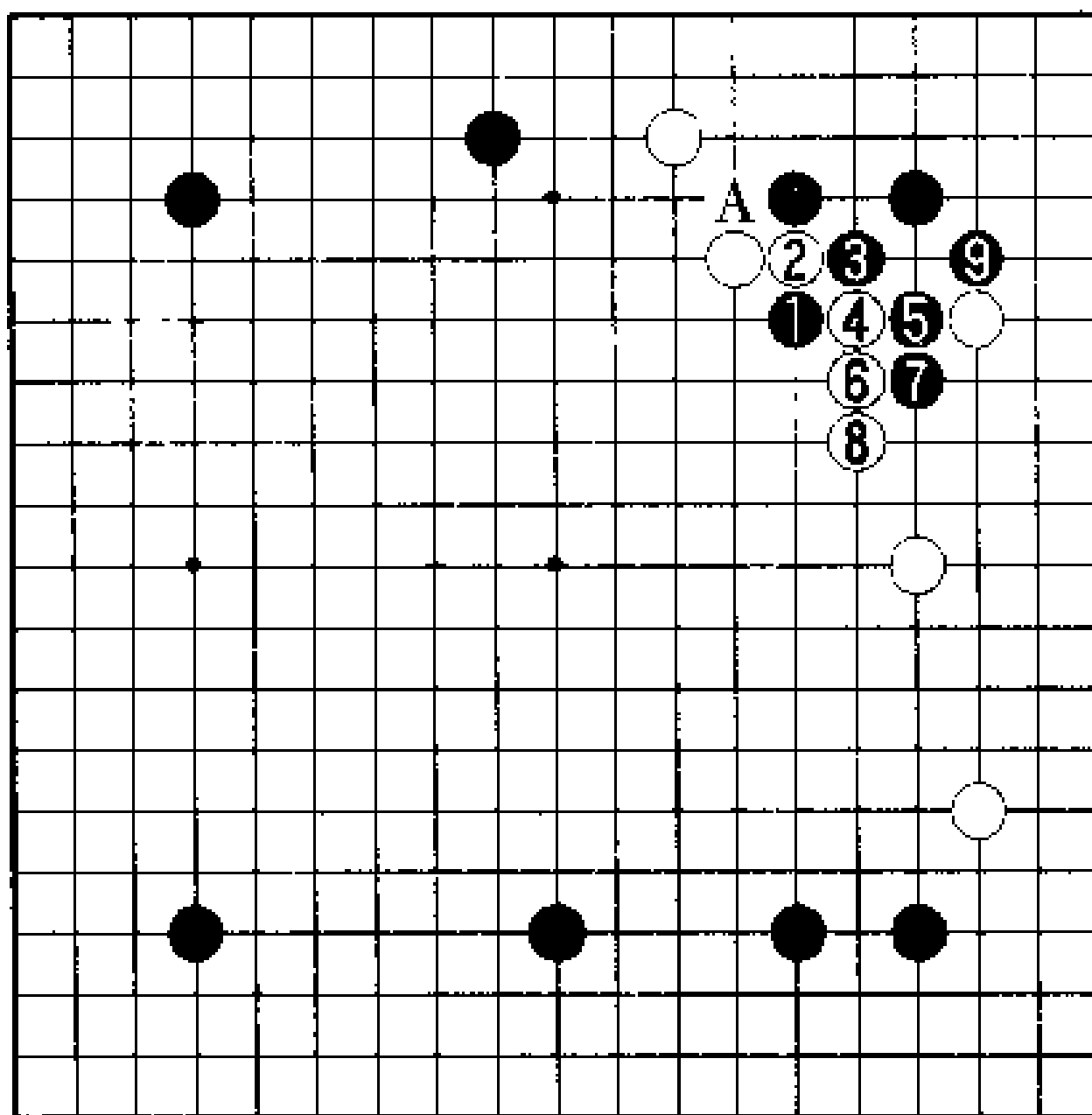


图 3-41

(图 3-41) 对黑 1 跳，白走 2、4 冲断并不可怕，黑不必担心。

黑 5 以下至 9 虎角后，白右边实利损失惨重，而且还留有黑 A 位冲断的毛病，黑明显大优。

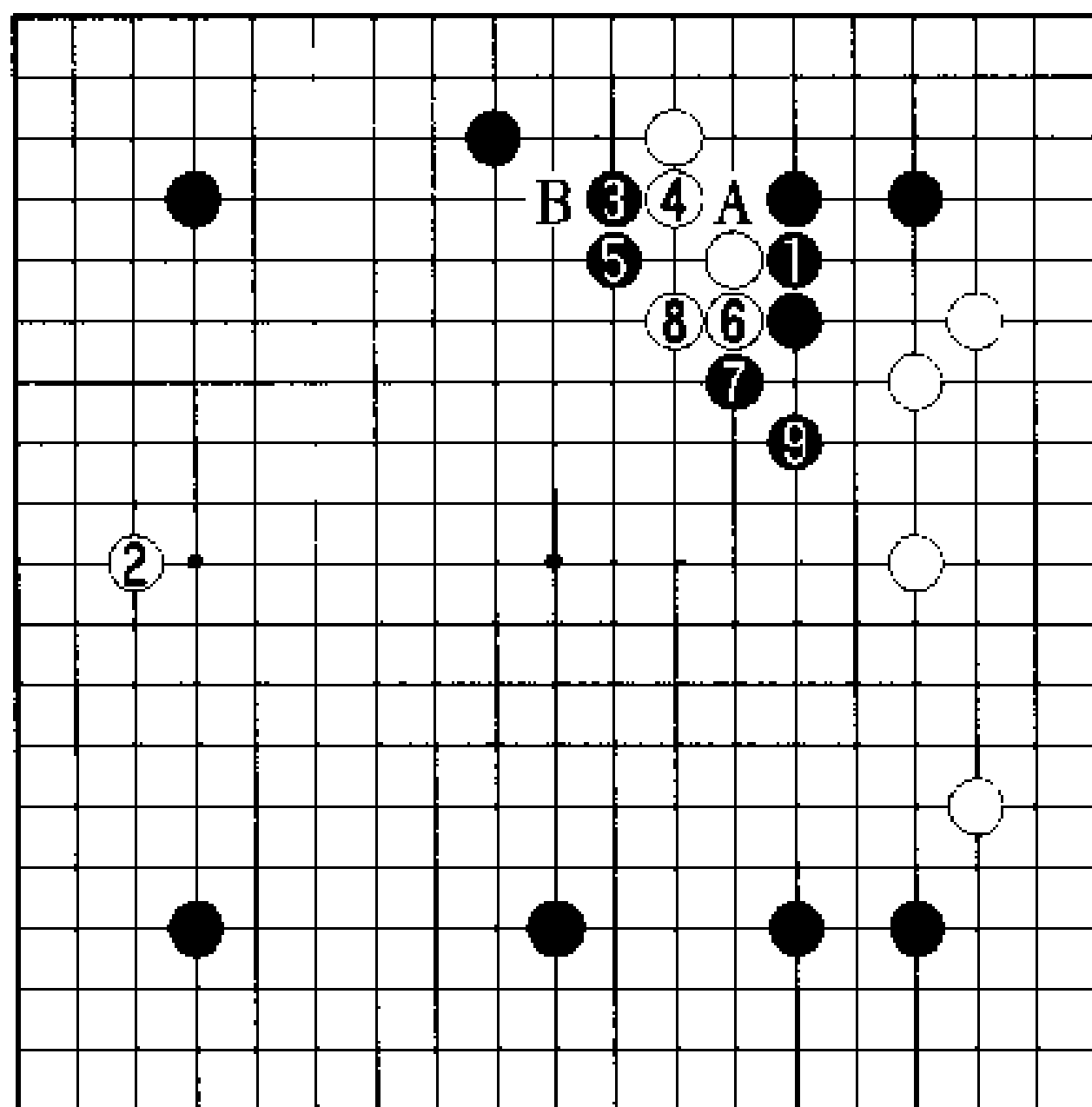


图 3-42

(图 3-42) 黑 1 接时，白如脱先于 2 位分投。对此黑如何攻击上边白两子呢？

黑 3 是攻击的要点，白顿时陷入困境。白 4 以下出头太难受，至白 8 形成大愚形。黑 9 虎后，黑形理想，步调极佳，白失败。

白 4 如于 A 位贴，被黑于 8 位封锁，白三子相当危险，即使活了也不行。

黑 3 不能在 5 位象步飞，否则白有 B 位穿象眼的手段。

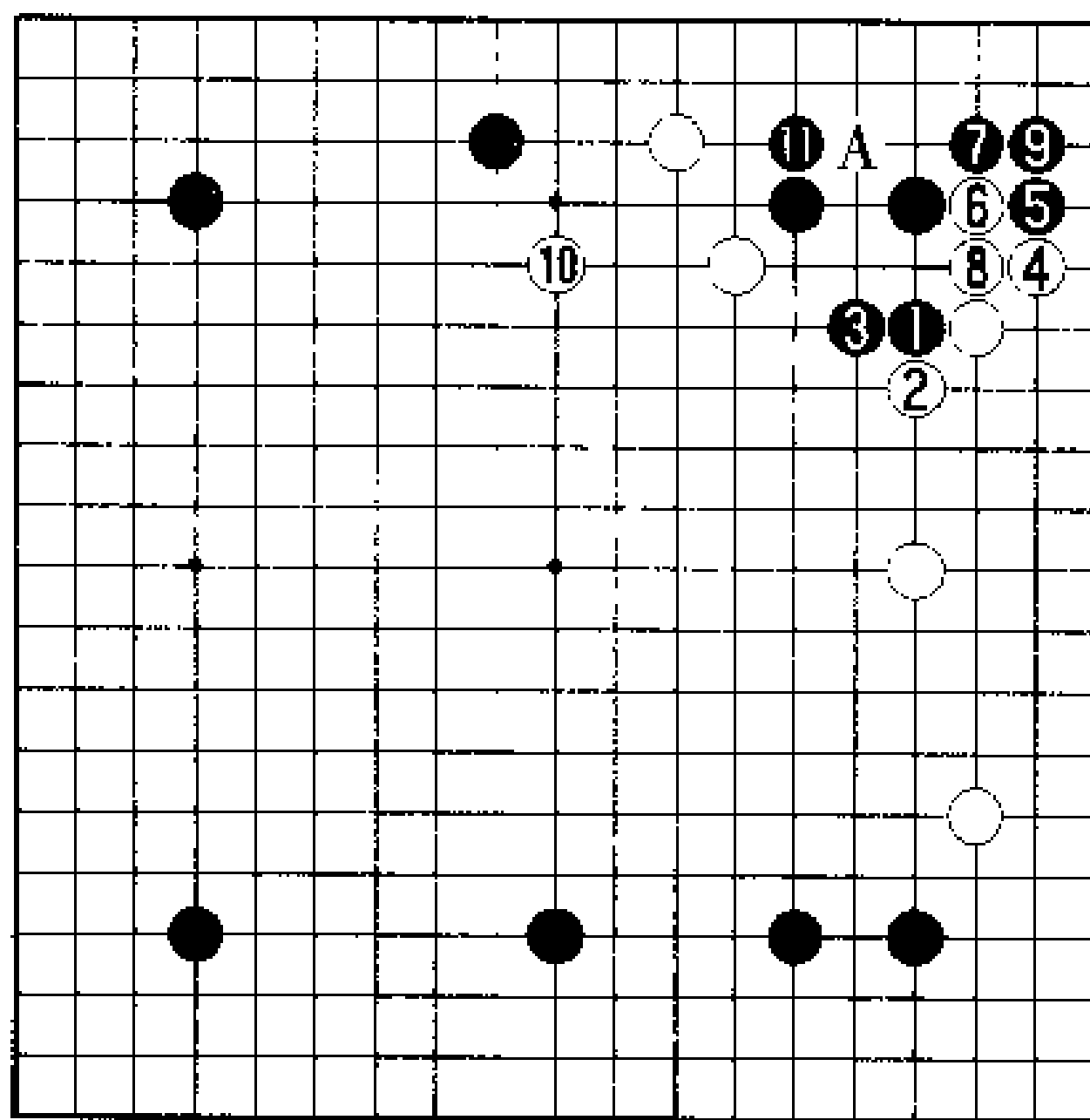


图 3-43

(图 3-43) 黑 1、3 压长也是有力的着法。

白 4 尖，黑 5 挡，可以成立。以下至黑 11 告一段落，黑也充分可下。

对白 10，黑 11 立，十分重要。否则白有 A 位刺的严厉手段，黑不好办。

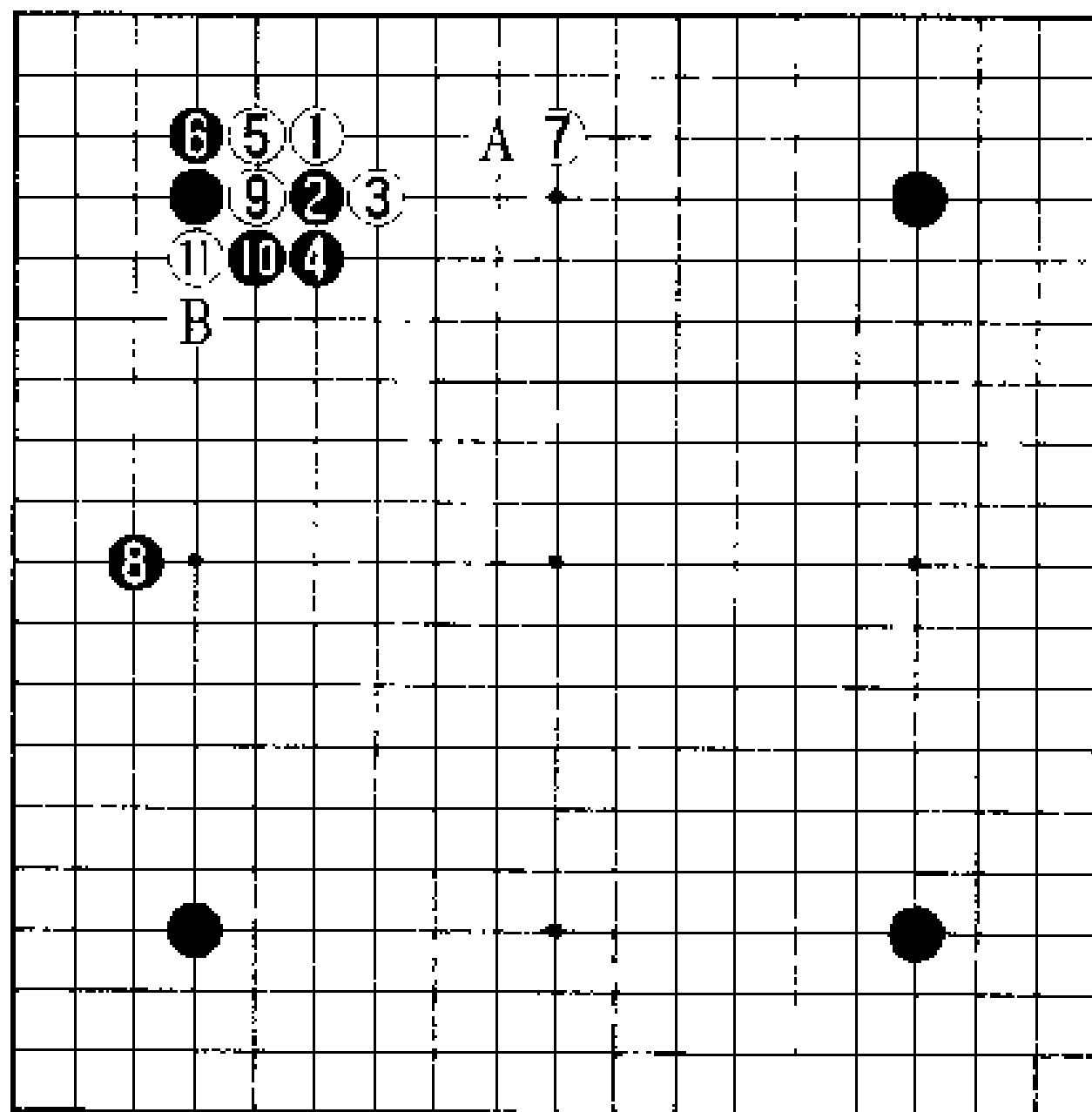


图 3-44

(图 3-44) 这是让四子棋的局面。

对白 1 挂角，黑 2、4 压长，是典型的让子棋定式。以下至黑 8 拆均是正常应接。白 7 如在 A 位拆，则黑 8 就在 B 位跳补。

现在，白 9、11 马上冲断，很明显这是无理手。对此，黑应如何进攻呢？黑如不懂得如何攻击，后果将很严重。

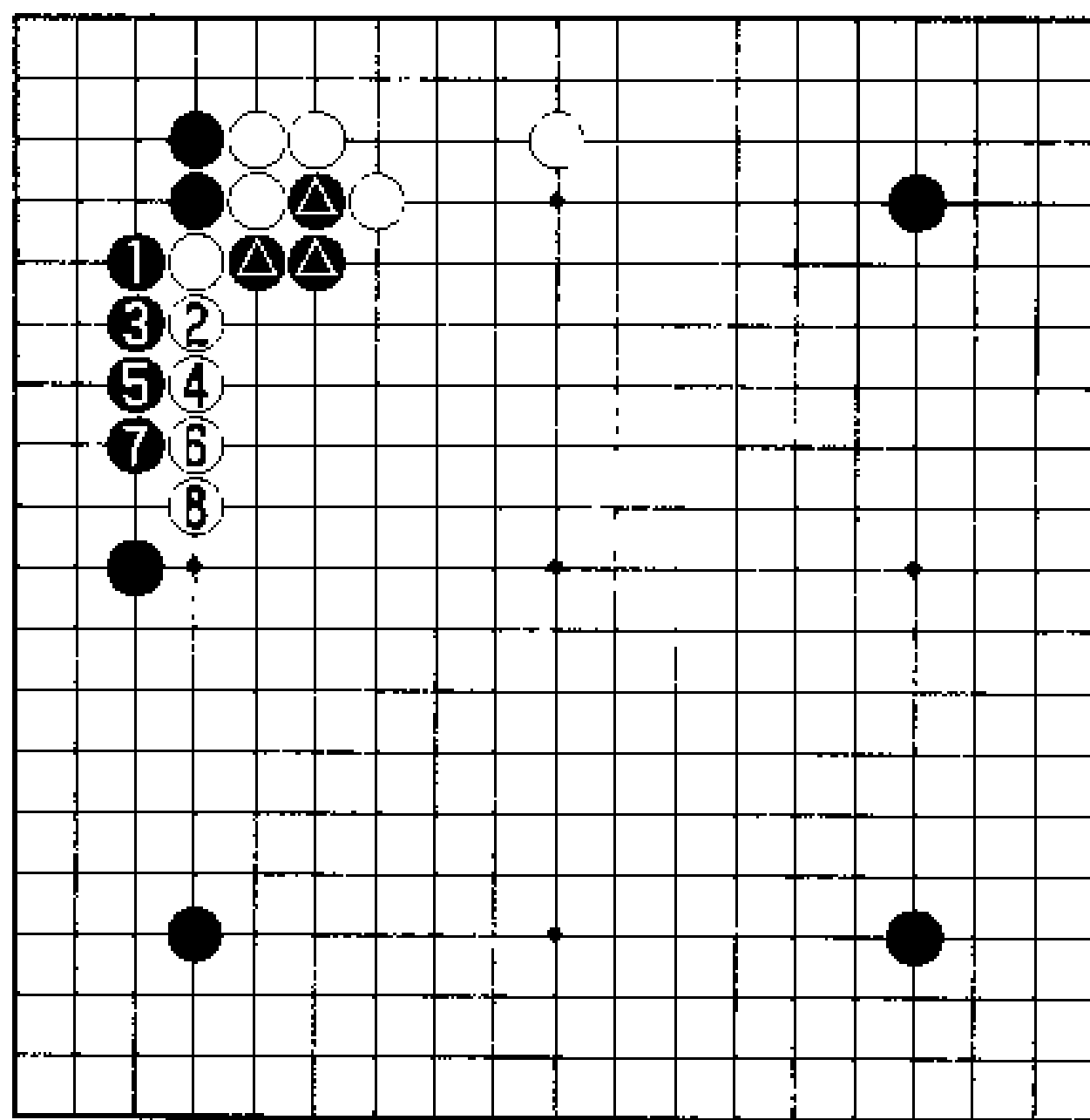


图 3-45

(图 3-45) 对白棋冲断，黑 1 从底下打吃是软弱的下法，这也是白棋所希望的。

白 2 长出后，以下至白 8 长成必然。这样黑●三子被分断，陷于孤立状态，黑失败。

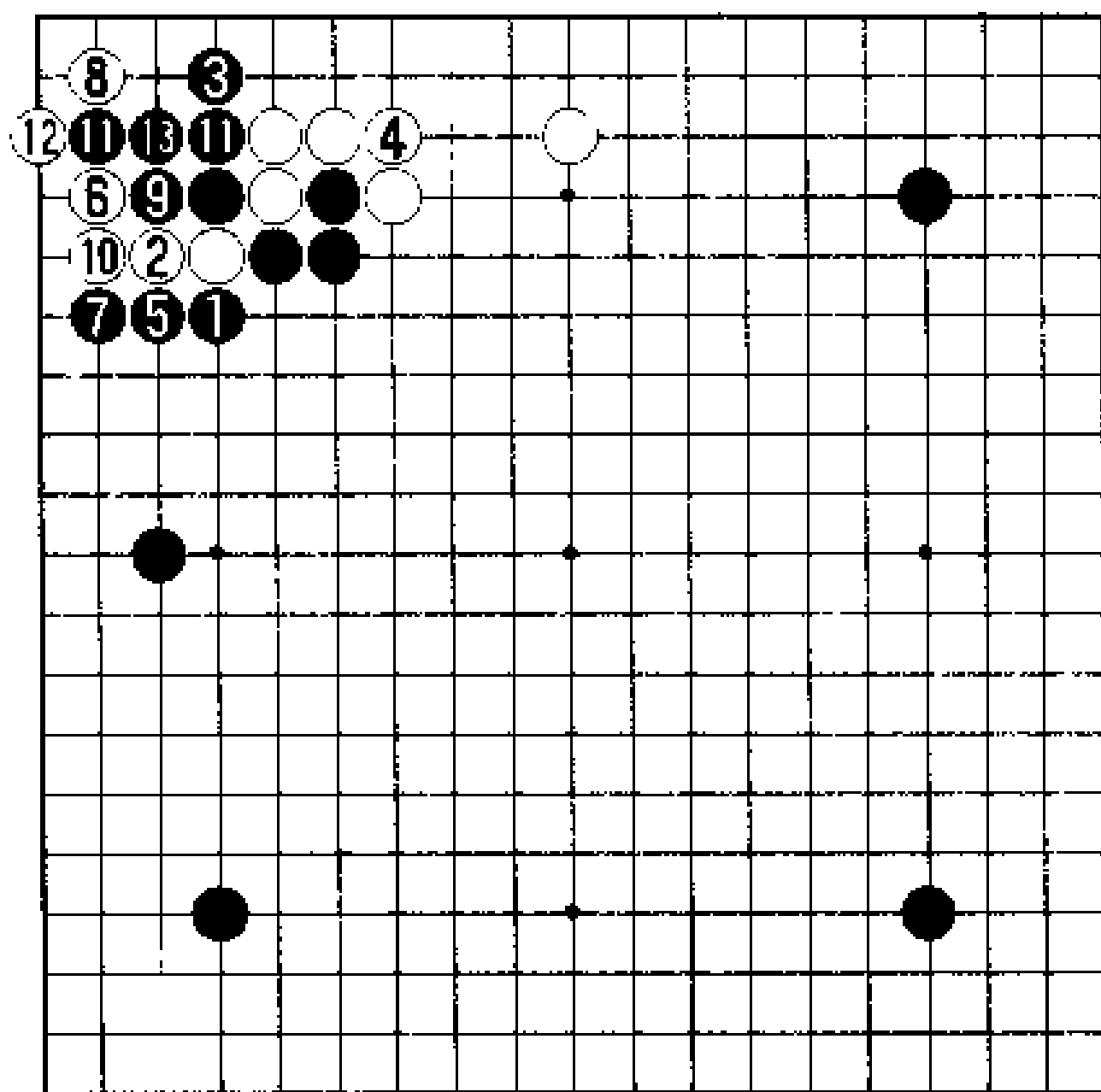


图 3-46

(图 3-46) 黑 1 打吃后于 3 位立，是正确的下法。
 白 4 如粘，黑 5 挡，必然。对白 6 尖，黑 7 立好手。此时，白 8 也只能跳，但黑 9 以下至 13 位接，很明显白差一气被吃，白崩溃。

对白无理的冲断，黑必须坚决予以反击。

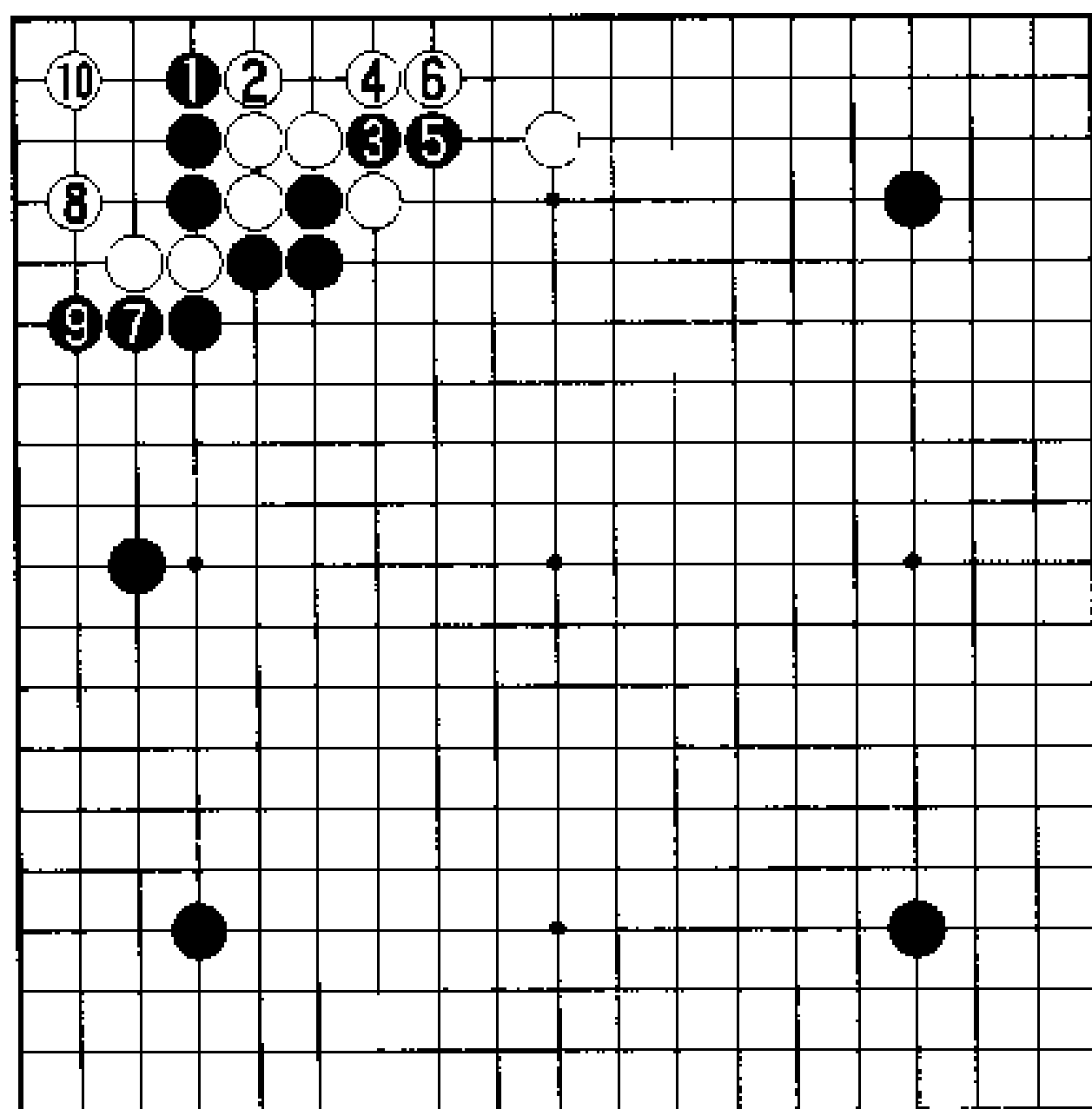


图 3-47

(图 3-47) 对黑 1 立，白于 2 位紧气是强手。黑如不懂得解法，则成问题。

黑 3 断、5 长，是绝好的次序，千万不能省略。然后再于 7 位挡，绝好。

对白 8、10 的抵抗，黑准备了巧妙的对策。此对策是什么呢？

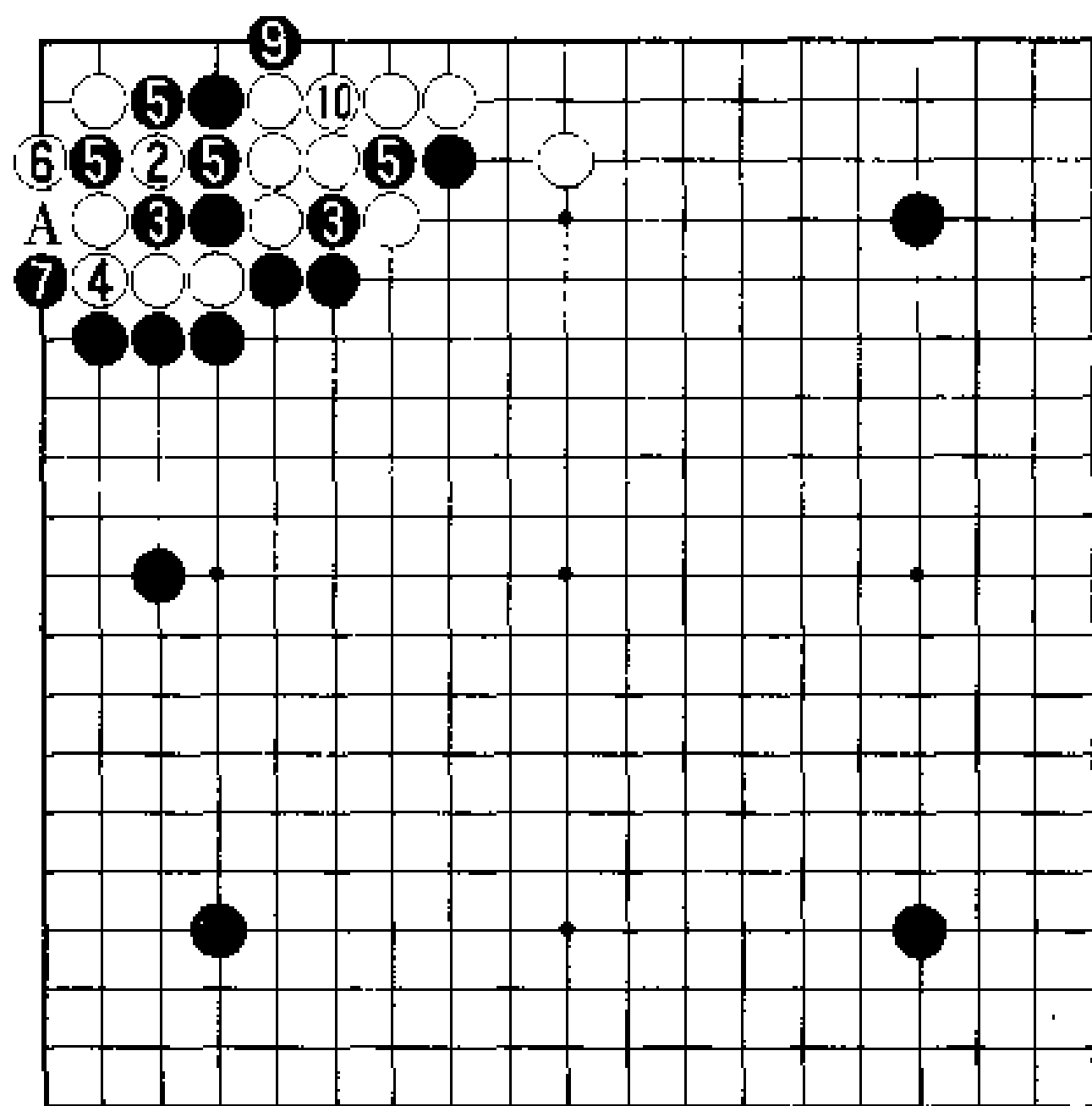


图 3-48 ⑧ = ② ⑪ = ①

(图 3-48) 接前图。黑 1 挖，是巧妙的手筋，也是绝对的一手。

白 2 打是必然的，以下进行至白 6 势成必然。黑 7 打，当白 8 提劫时，黑 9 打吃是绝好的本身劫材。由此可看出开始先断的作用。

黑 11 提劫后，由于初棋无劫，白无论找什么劫材，黑都会在 A 位提，白的损失是其它地方无法补回来的，白失败是必然的。

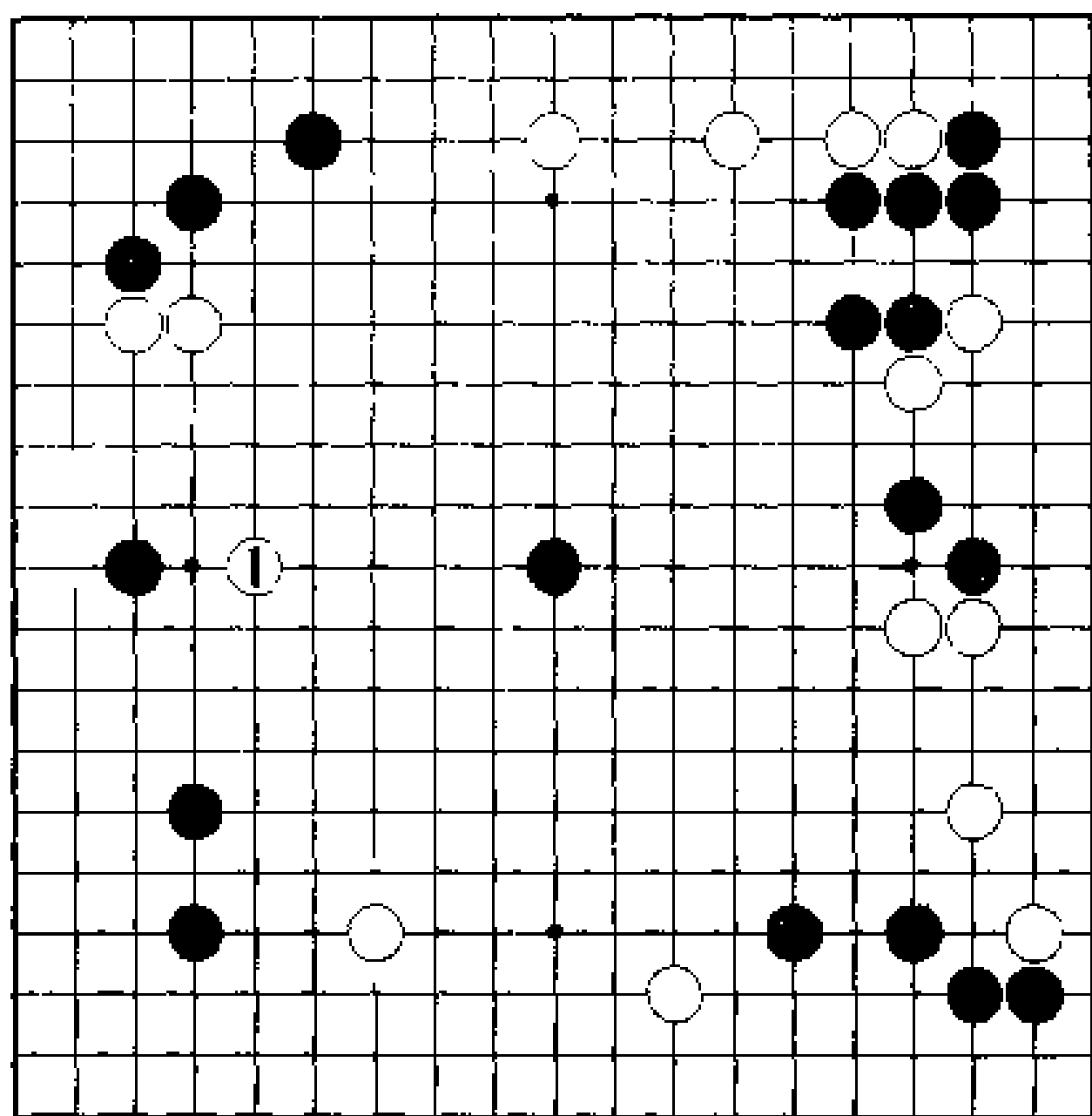


图 3 - 49

(图 3 - 49) 这是让五子棋的局面。

白 1 镇，是让子棋中白经常采用的手段，目的是让黑应一手，白先手获利后再走其它处。

那么，黑应如何进行反击呢？

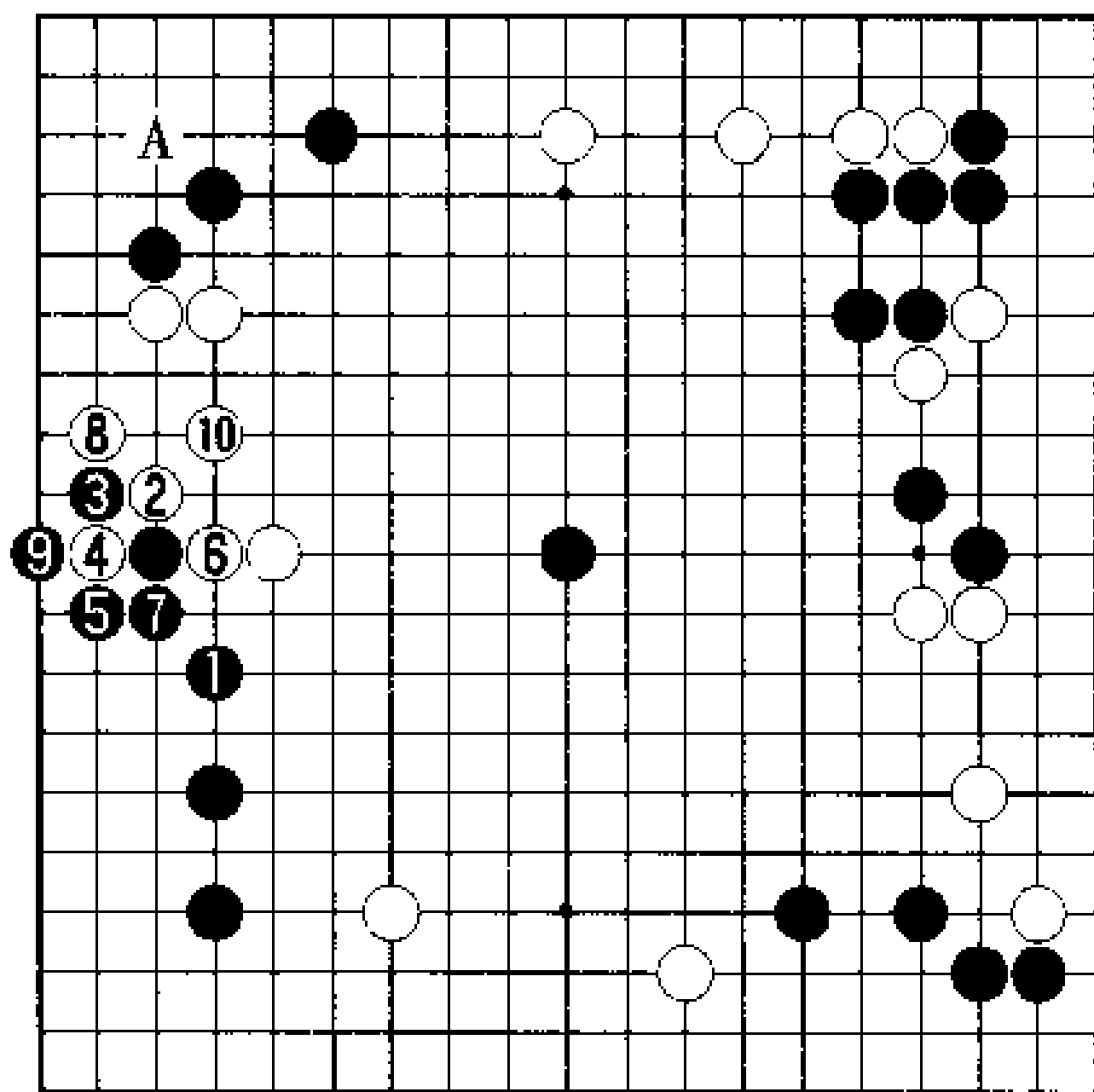


图 3 - 50

(图 3 - 50) 黑 1 飞，虽不是什么大坏棋，但稍显太软弱。

被白 2、4 靠断是腾挪的好手筋。以下至白 10 虎后，白形颇厚，以后还留有 A 位点角的余味，黑不能满意。

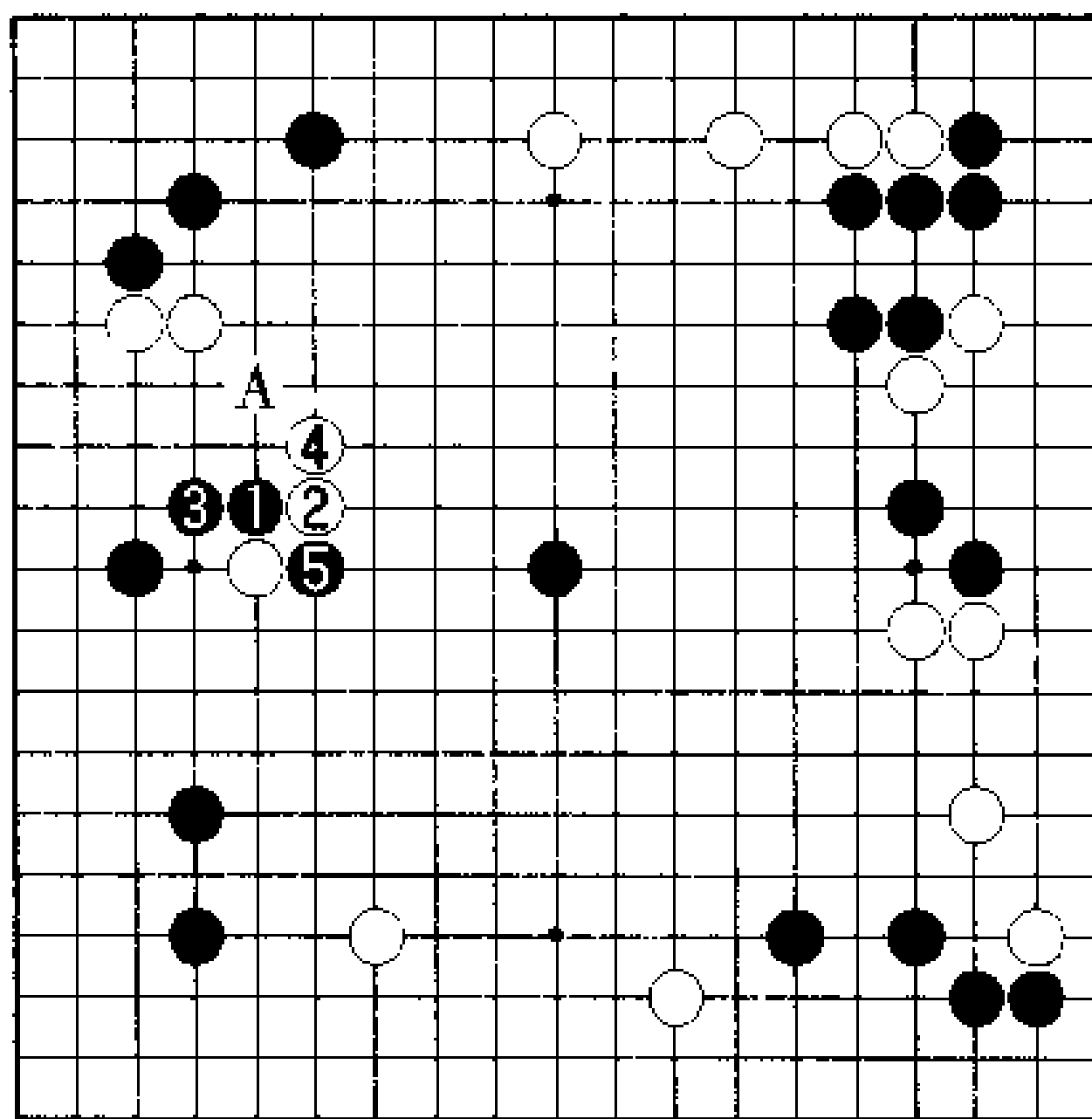


图 3 - 51

(图 3 - 51) 黑 1 靠，是严厉的反击手段。

对白 2 扳，黑 3 退。之后，若白 4 位长，则黑 5 断进行作战。因有 A 位跳的手段，黑充分可战。

白 4 如 5 位粘，则黑 4 位扳，仍可战。

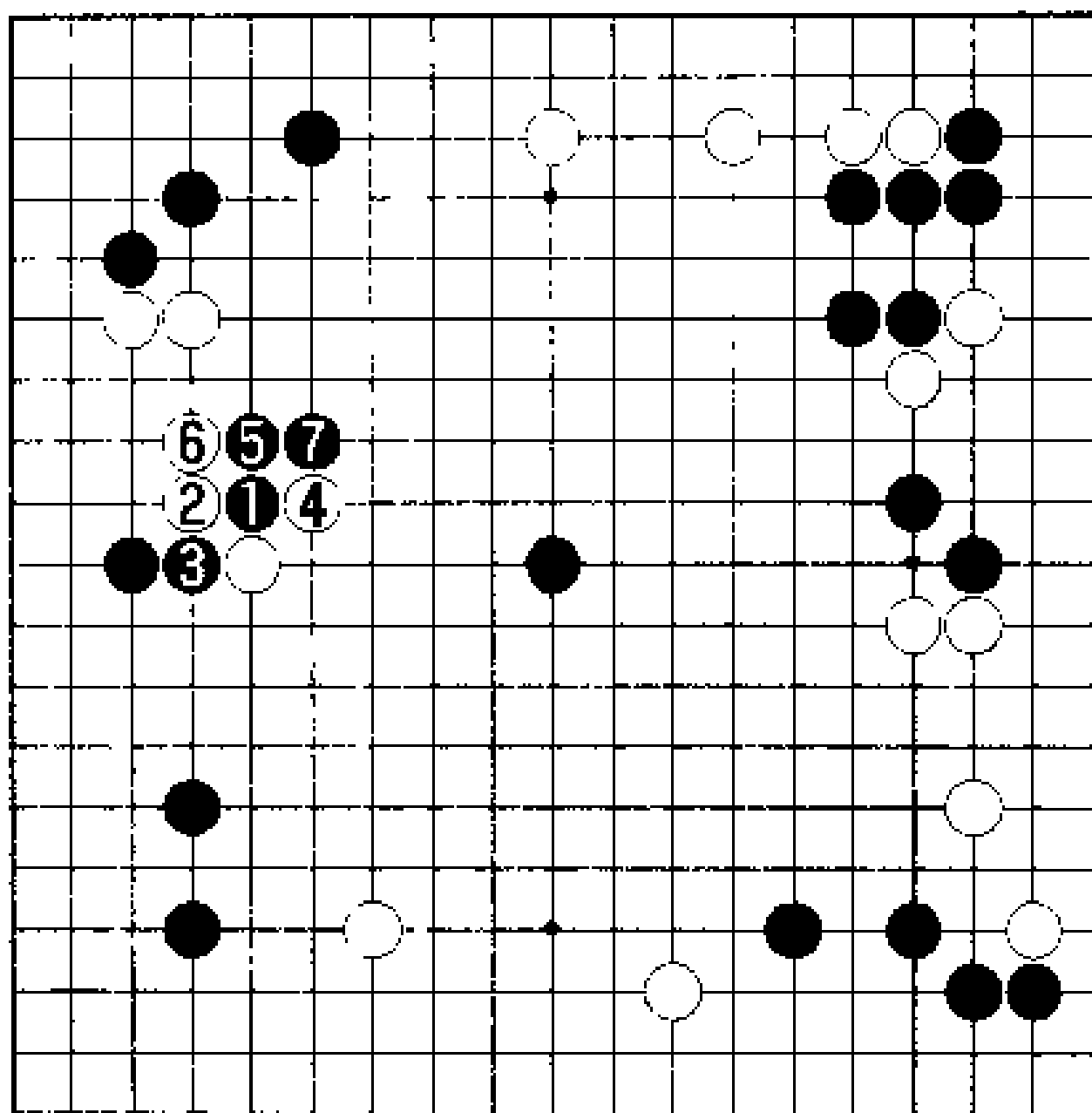


图 3-52

(图 3-52) 对黑 1 的靠，白 2 若从下边扳断如何？

黑 3 断，必然，对白 4、6 打贴的手段，黑 7 曲后，这种作战黑有利是一目了然的。

虽说是被高手让子而下，但也不能完全听凭对方的摆布，时常要有进行反击的意识，这也是提高让子棋水平的关键之处。

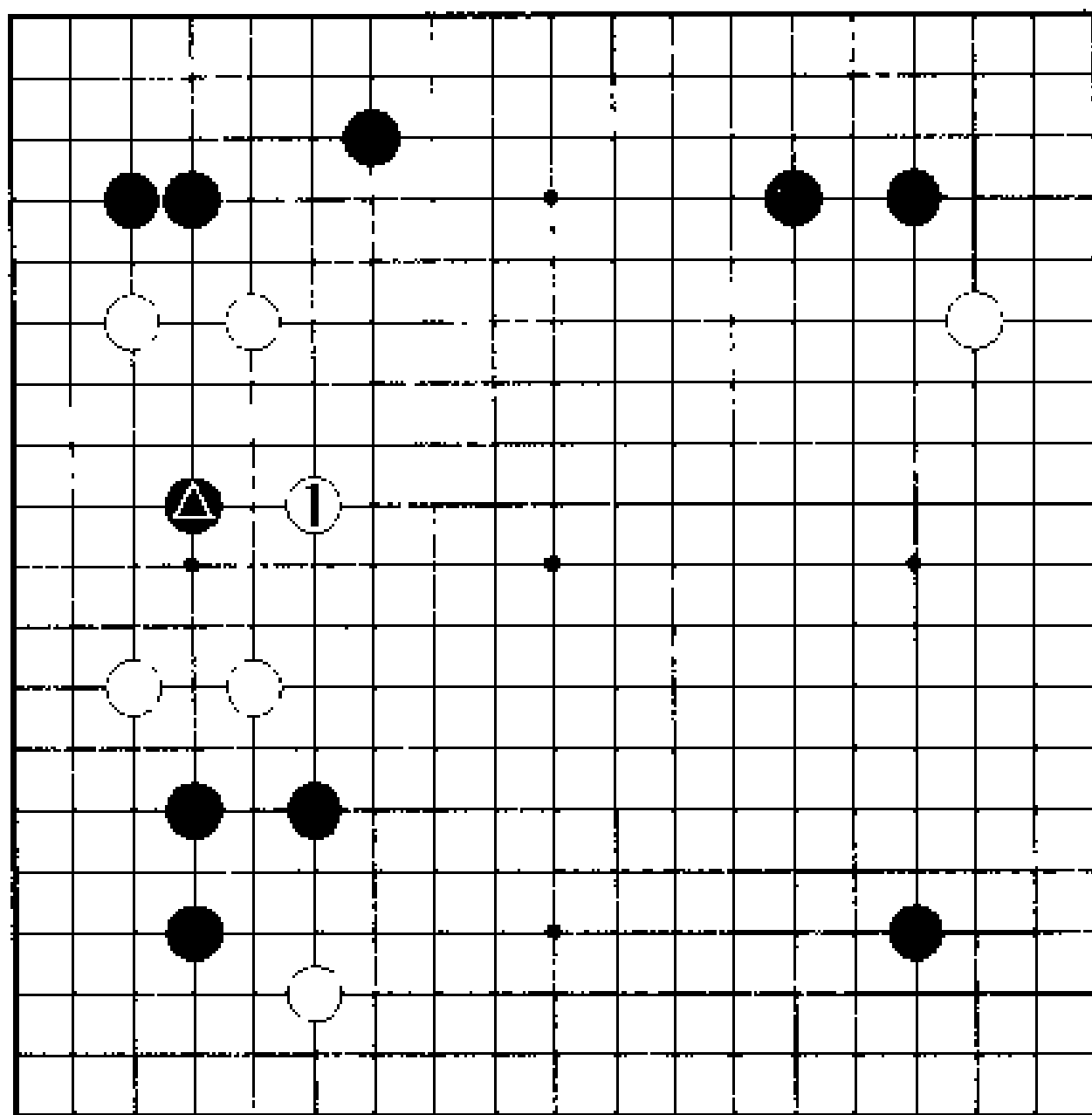


图 3-53

(图 3-53) 这是让四子棋的局面。

白 1 镇，是让子棋中的无理手，企图强行把黑●一子吃掉。

这种场合有逃脱黑●子的常用手筋，怎样走呢？

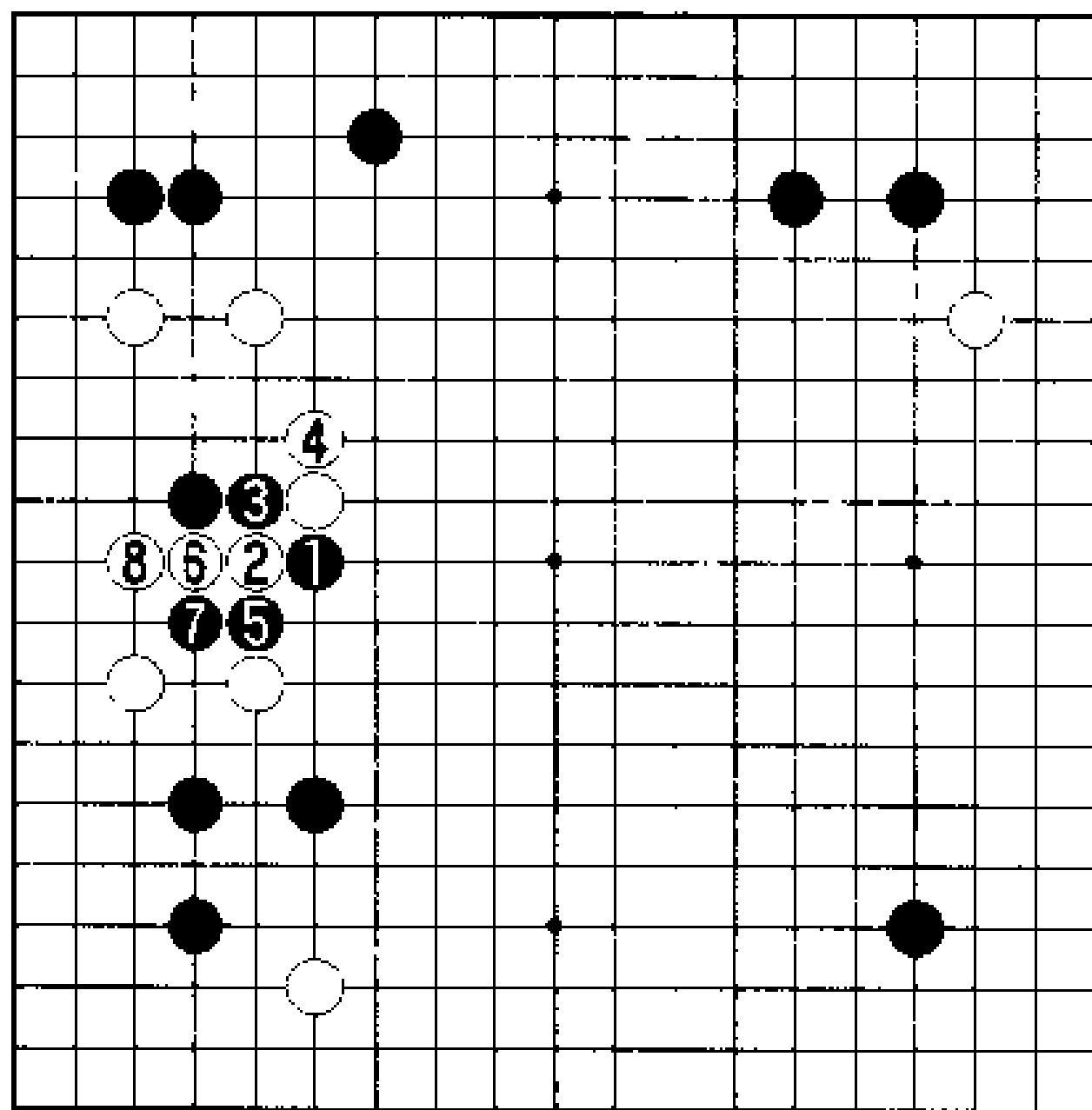


图 3 - 54

(图 3 - 54) 黑 1 直接靠，是错误的下法。

白 2 扳后 4 位长，是严厉的手段。黑 5 打吃，以下至白 8 长后，黑毫无后续手段，边上两个黑子已被吃，显然黑失败。

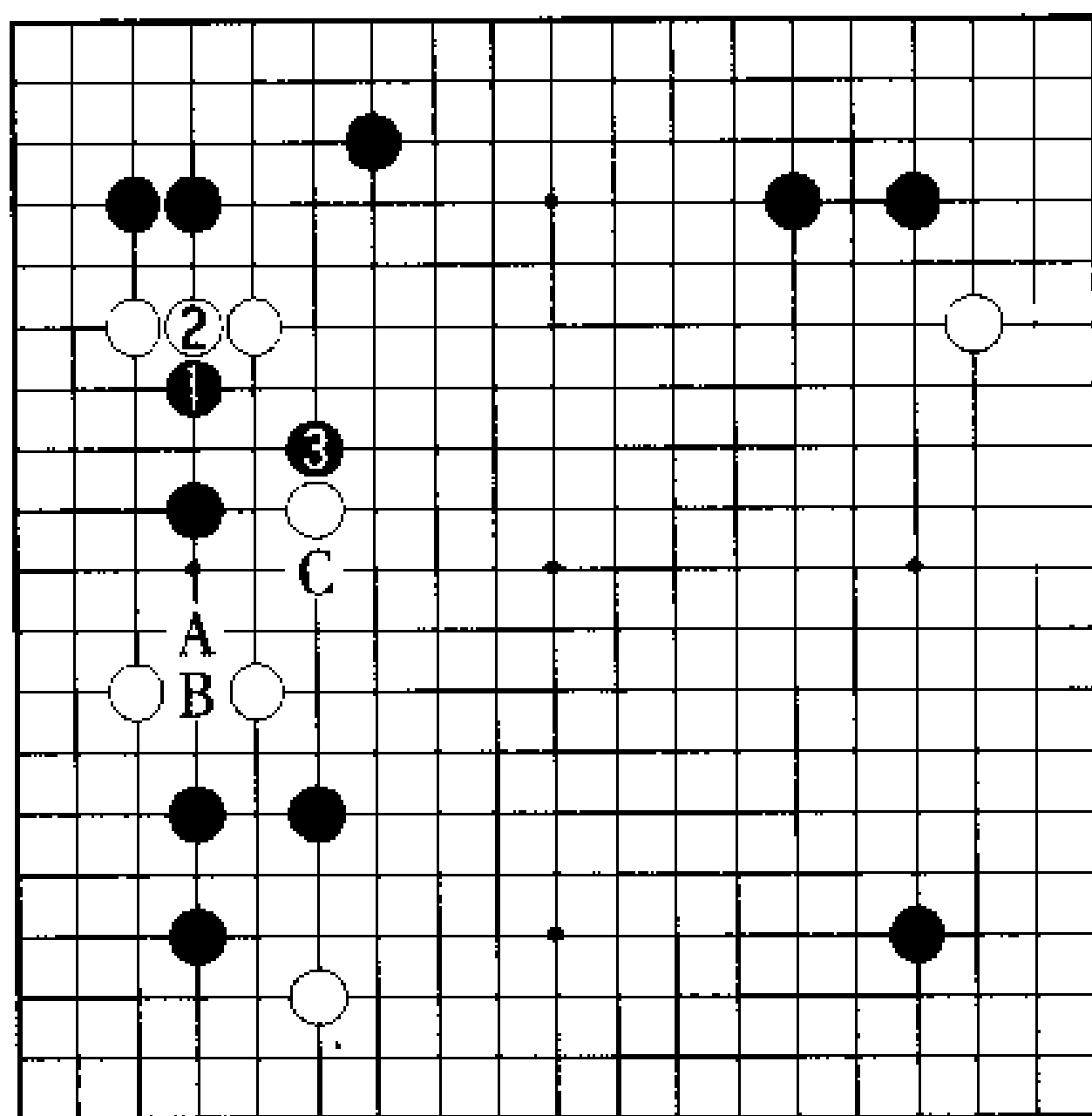


图 3 - 55

(图 3 - 55) 黑 1 先刺一手、再 3 位靠，是此形的常用逃脱手筋。

黑 1、3 也可走黑 A、白 B、黑 C 的相同手段。这种场合下，白已很难处理。

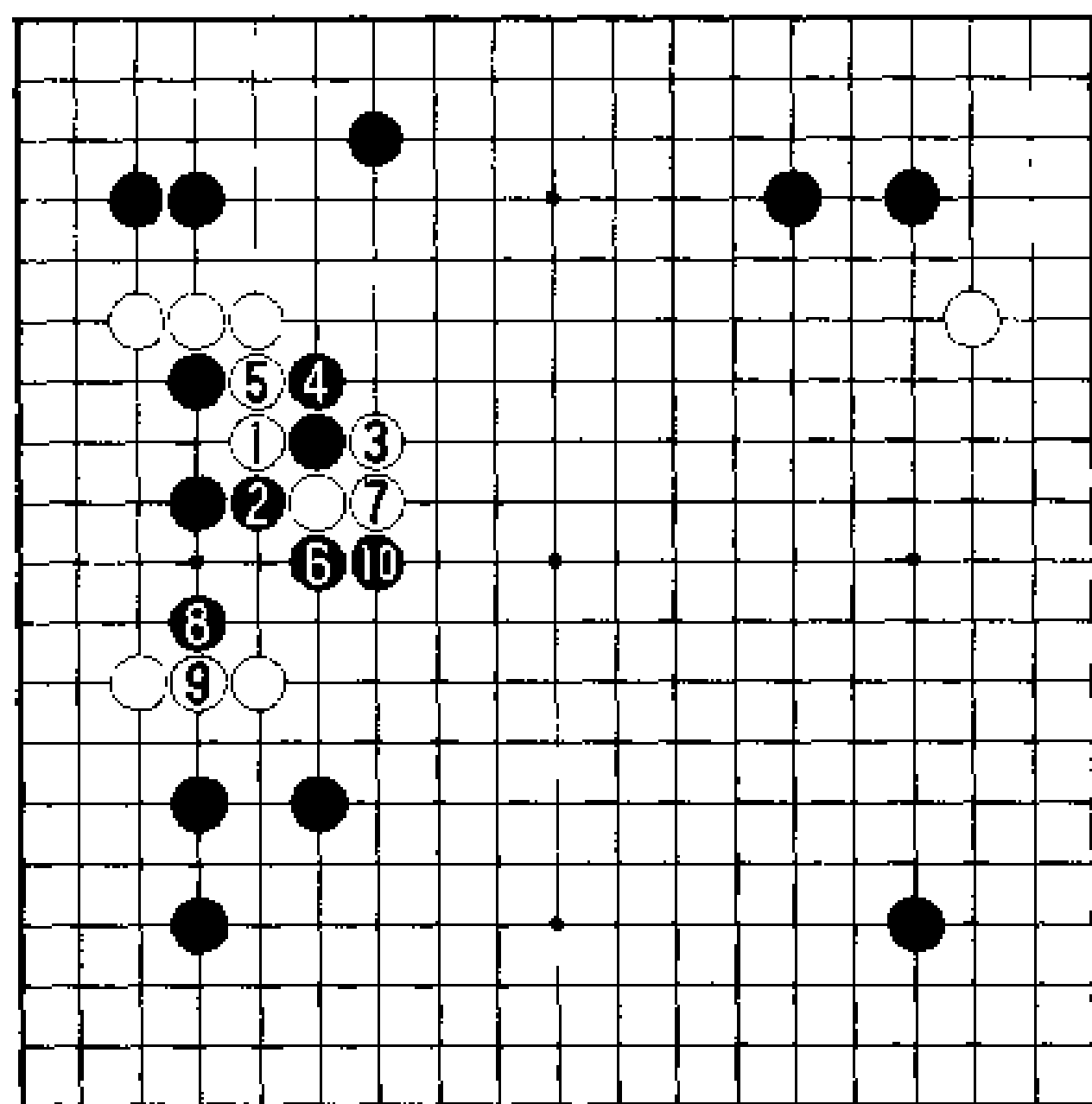


图 3-56

(图 3-56) 接前图。对白 1 扳出，黑 2 断是好手，也是必然的一手。

对白 3 打，黑 4 先逃一手必然。之后，黑 6、8 抢先手，然后黑 10 贴出。至此，白棋四分五裂，黑棋作战有利是肯定的。

黑 2 不能单走 5 位冲，否则白 4 位断打后，黑并无后续手段。

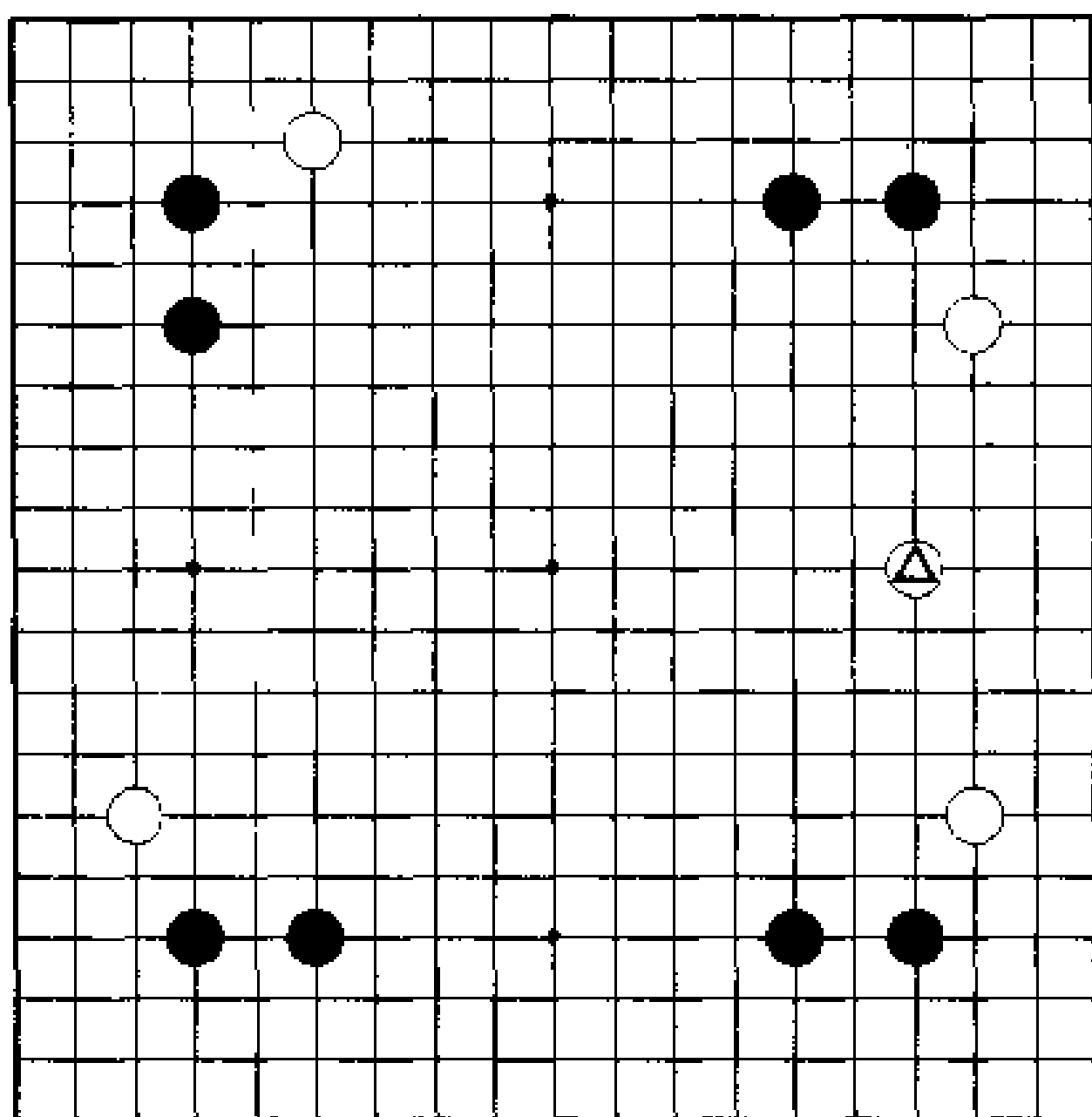


图 3-57

(图 3-57) 这是让四子棋的局面。

黑四个角均一间跳是对白挂角的最佳应法，白虽薄却泰然之处。作为让子棋，不得不如此诱敌。

问题在于黑如何应对。白△守边，针对左边白挂角后脱先，黑应有强攻之计。

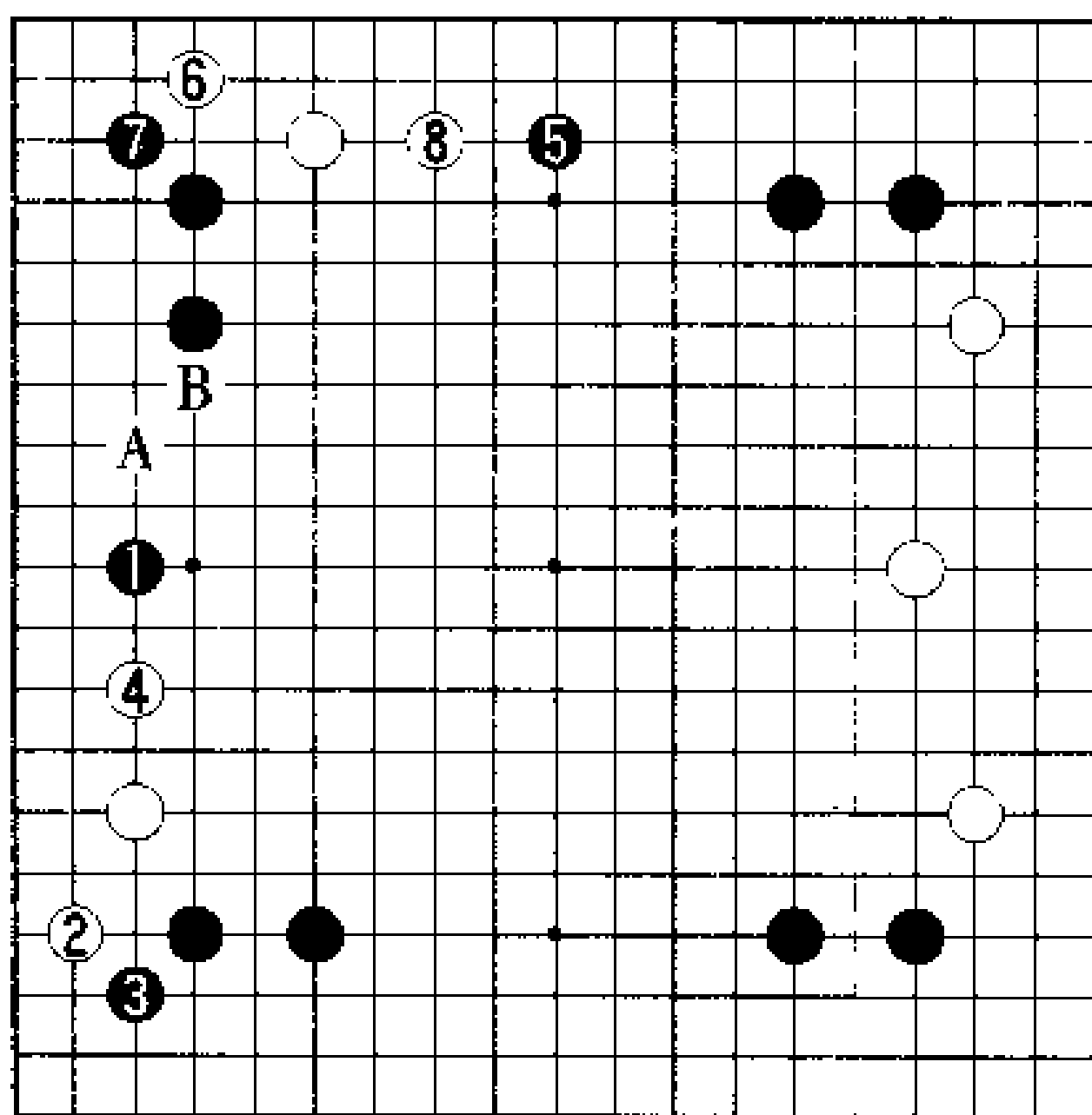


图 3-58

(图 3-58) 黑 1 夹，是防止白 A 的一举两得的好点，但略显无力。

白 2、4 拆后可获得安定。同样，黑 5 至白 8，也是定式的下法。至此，不能说黑已坏，但却不是最好的结果。以后，白仍有 A、B 等处的侵消手段。

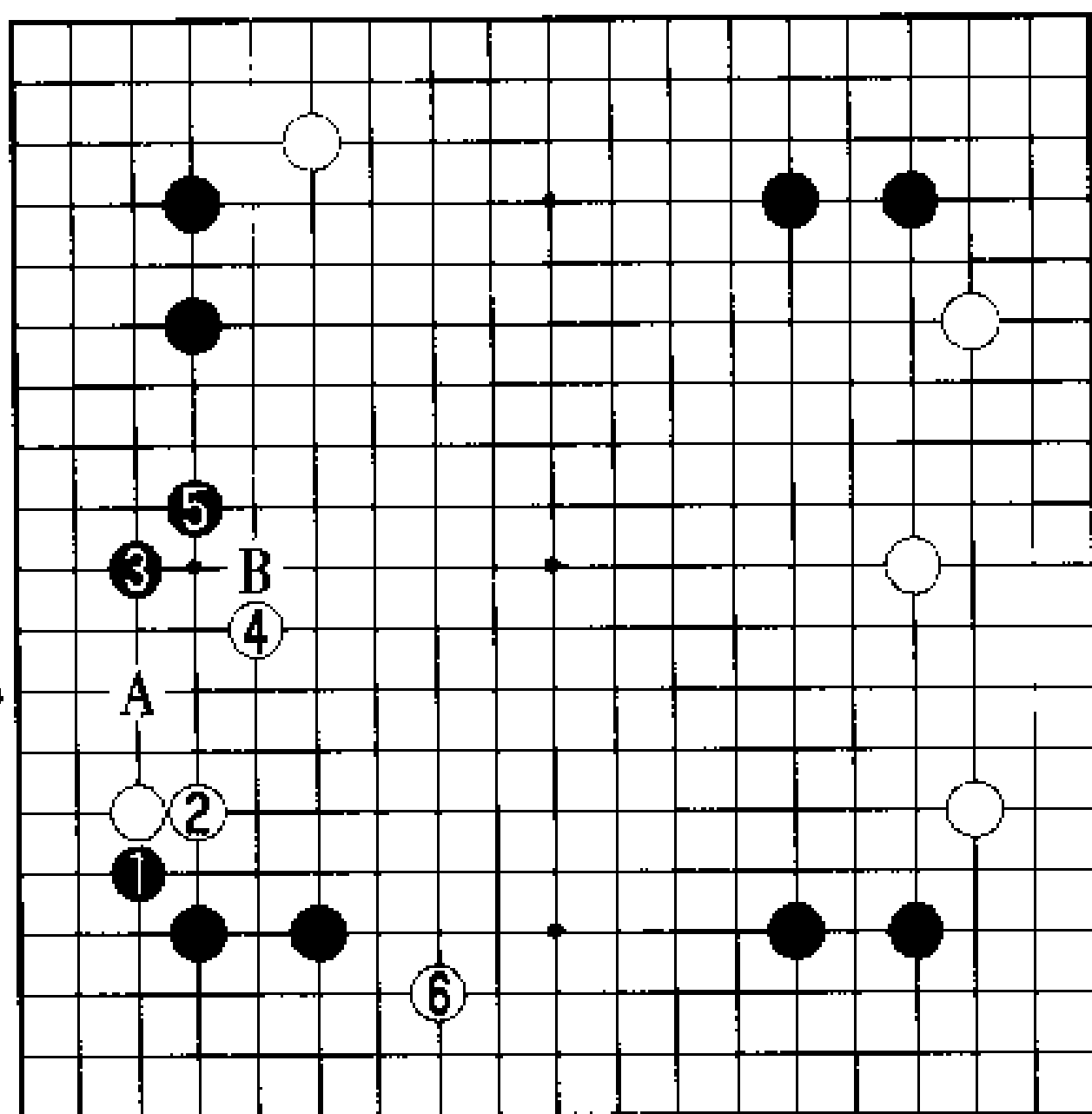


图 3 - 59

(图 3 - 59) 黑 1 先尖顶，使白构成呆重形，然后再进行攻击，显然比前图要更为有力。

但黑 3 夹仍显稍缓，白 4 先手后，再于 6 位反挂，黑还是不能满意。

白 4 如于 A 位拆，则黑于 B 位跳，这样是黑的理想形。

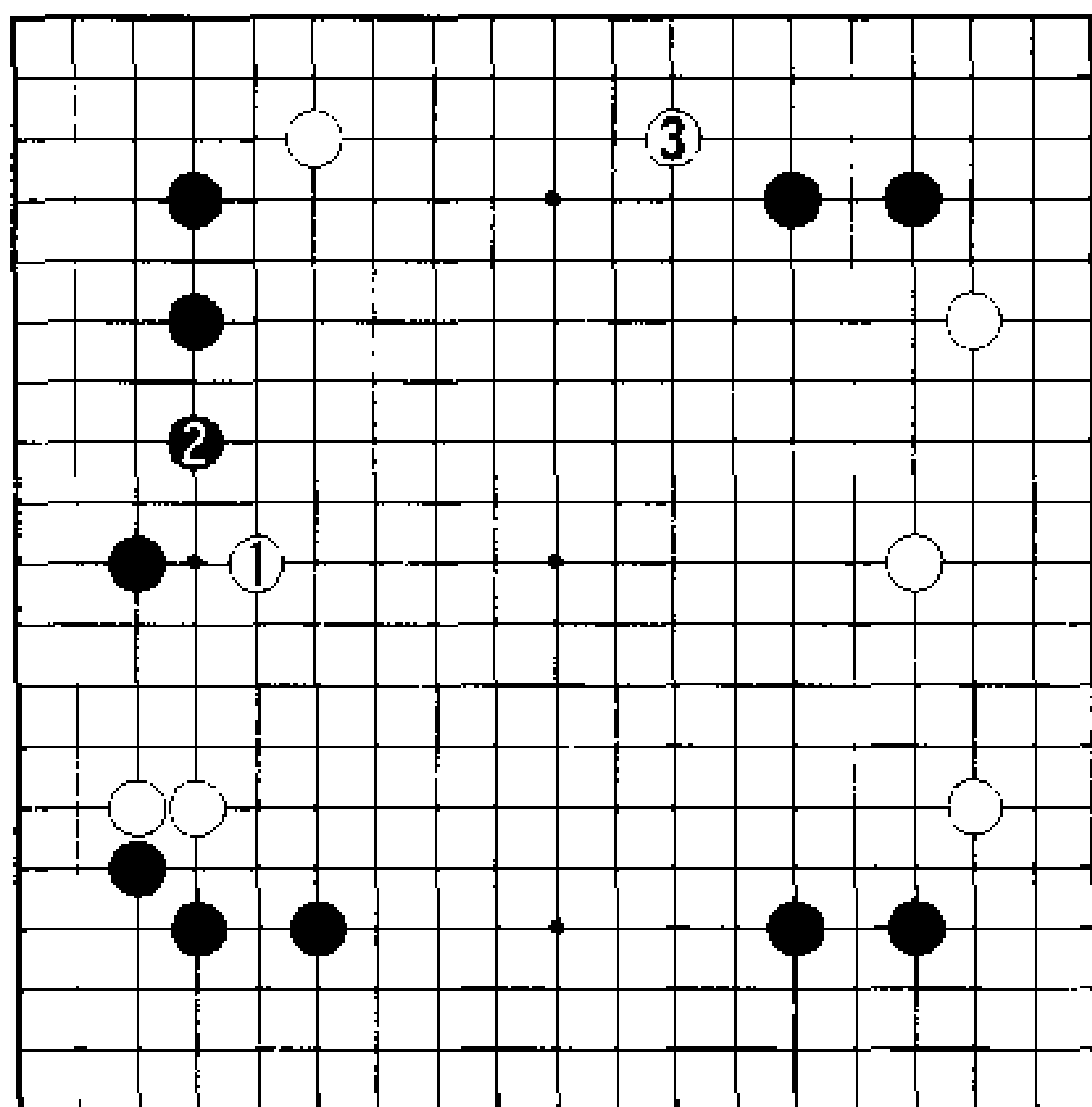


图 3-60

(图 3-60) 左下白两虽处于被攻击状态。但是，黑棋应该考虑到这是让子棋，白不会轻易那么软弱。

在这里，白于 1 位镇也是强手，这样可使子力充分发挥效率。

黑被迫于 2 位应，然后白脱先可在 3 位对右上角黑棋进行反夹，结果同前图大同小异。

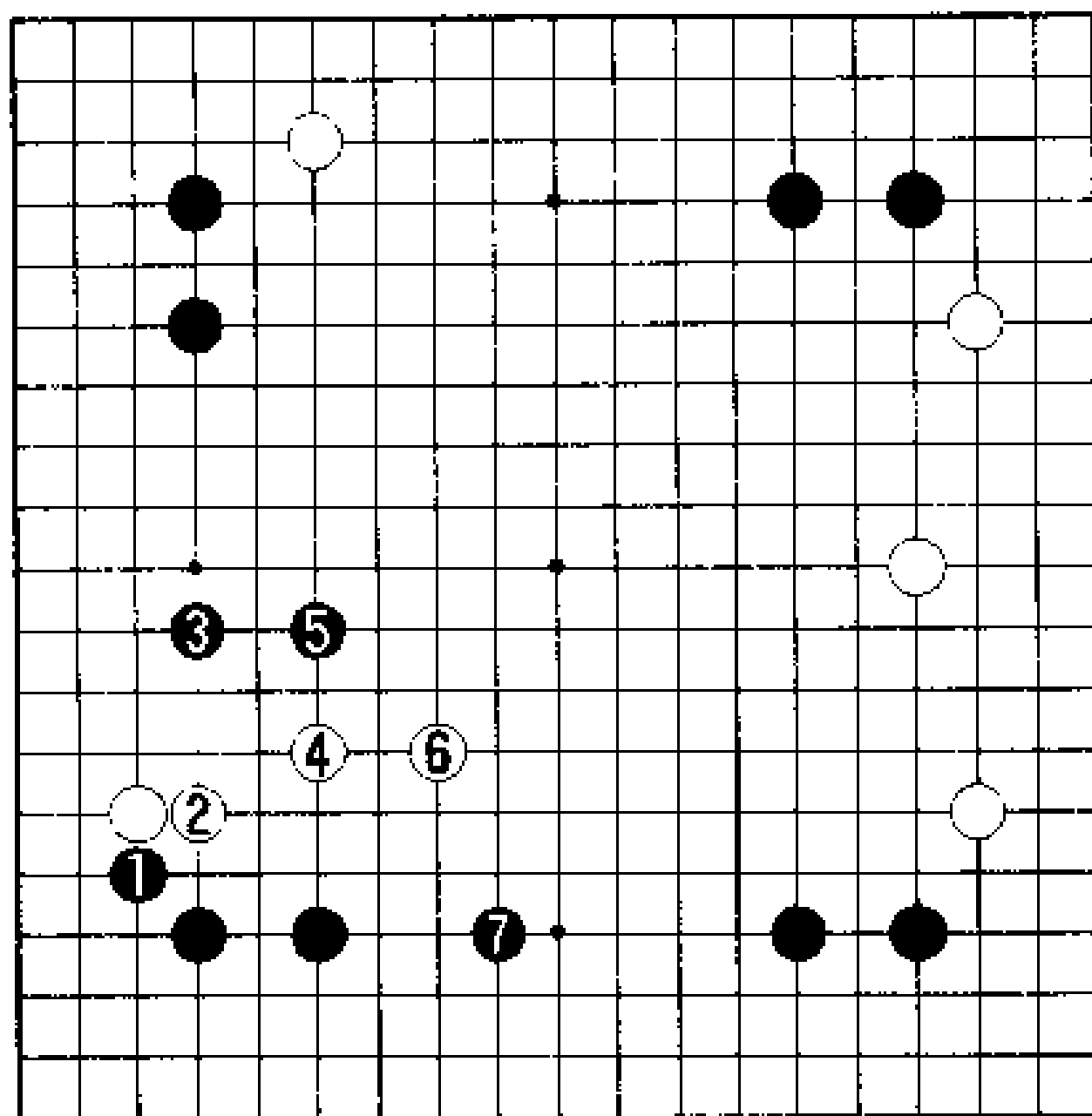


图 3 - 61

(图 3 - 61) 一定要考虑到黑 1 尖顶也会使白棋得到强化。但是, 如果是让四子、五子棋时, 就必须考虑强硬的攻击手段。

因此, 在黑毫不松懈攻白的基础上, 黑 3 二间高夹, 既凌厉又有逼迫力。白 4 如飞出, 黑 5、7 的作用得以很好的发挥, 黑十分理想。

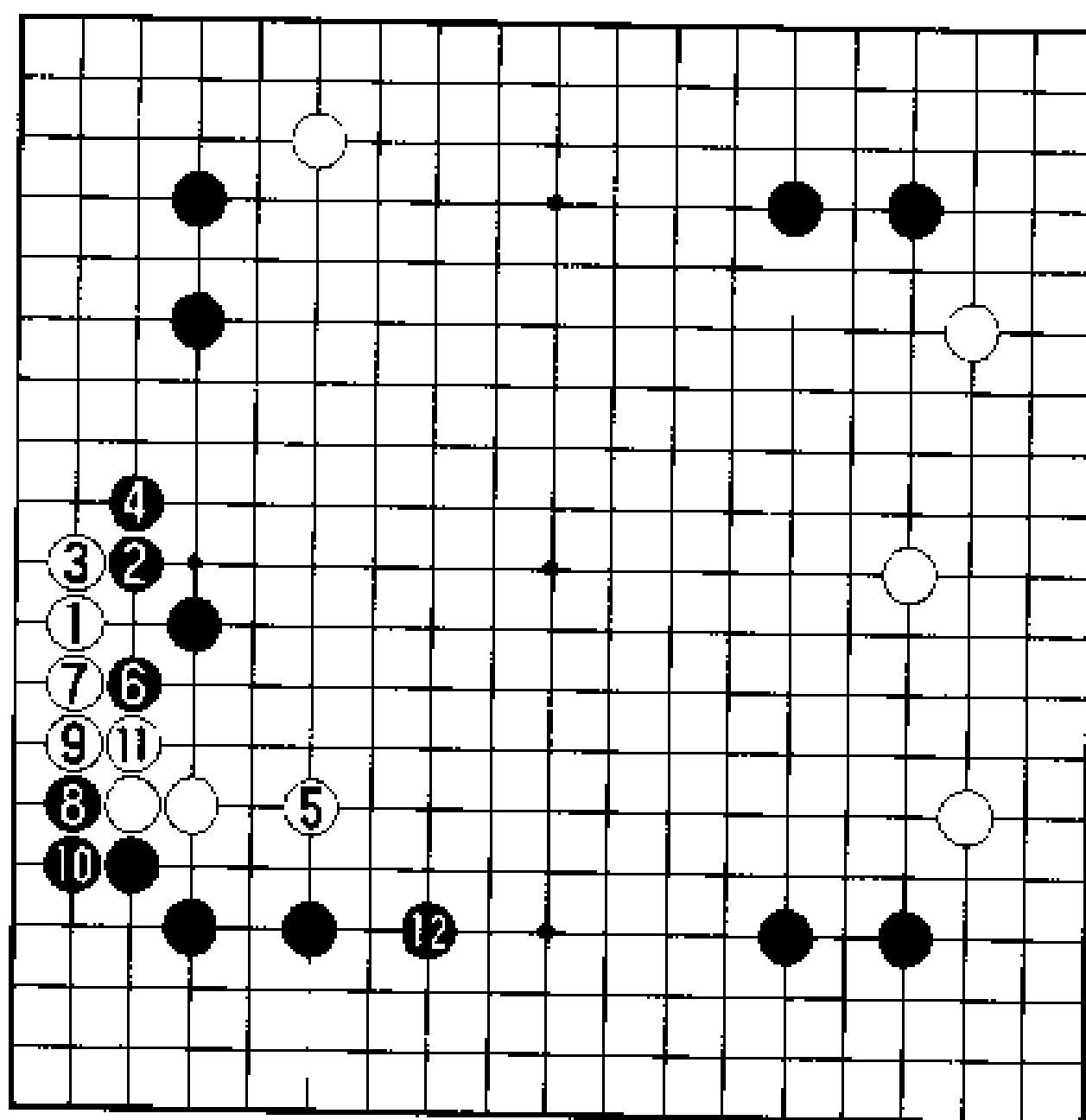


图 3 - 62

(图 3 - 62) 白 1 如瞄住下面的漏洞，黑 2、4 简单尖长即可巩固左上。

白 5 若跳，黑 6 以下至白 11 的交换，黑十分舒服，至黑 12 跳，黑步调绝好。

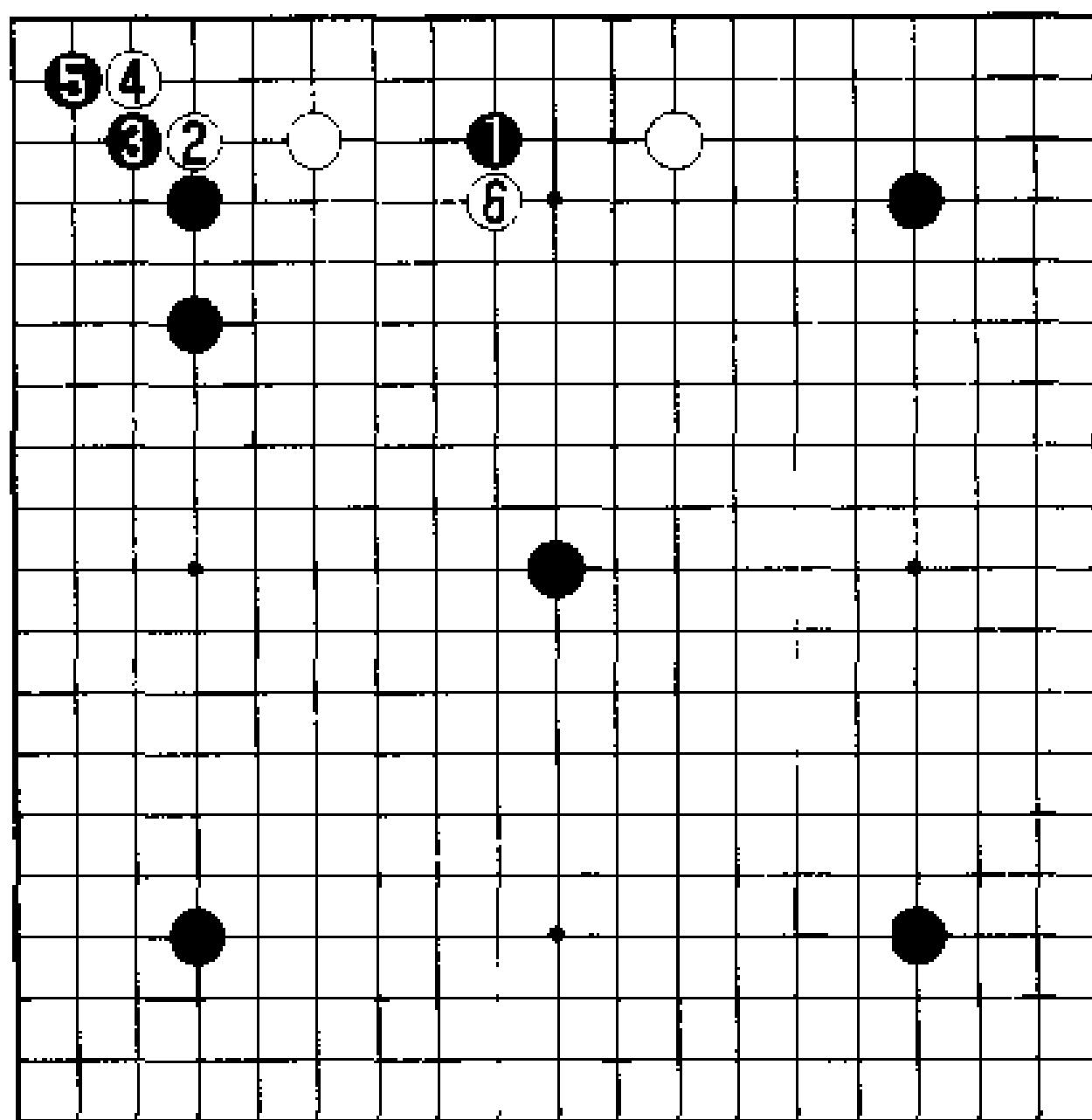


图 3-63

(图 3-63) 这是让五子棋的局面。

黑 1 打入是严厉的下法，具有充满进攻精神的棋。

白 2、4 是腾挪的手筋，黑 5 连扳也不相让。此时，白 6 压是让子棋的强手，目的是试探黑的应法后，再根据左上角的各种利用作出应对的高级战术。

下一手是个焦点，黑应如何进行反击呢？这里的方向将关系到成功与否？

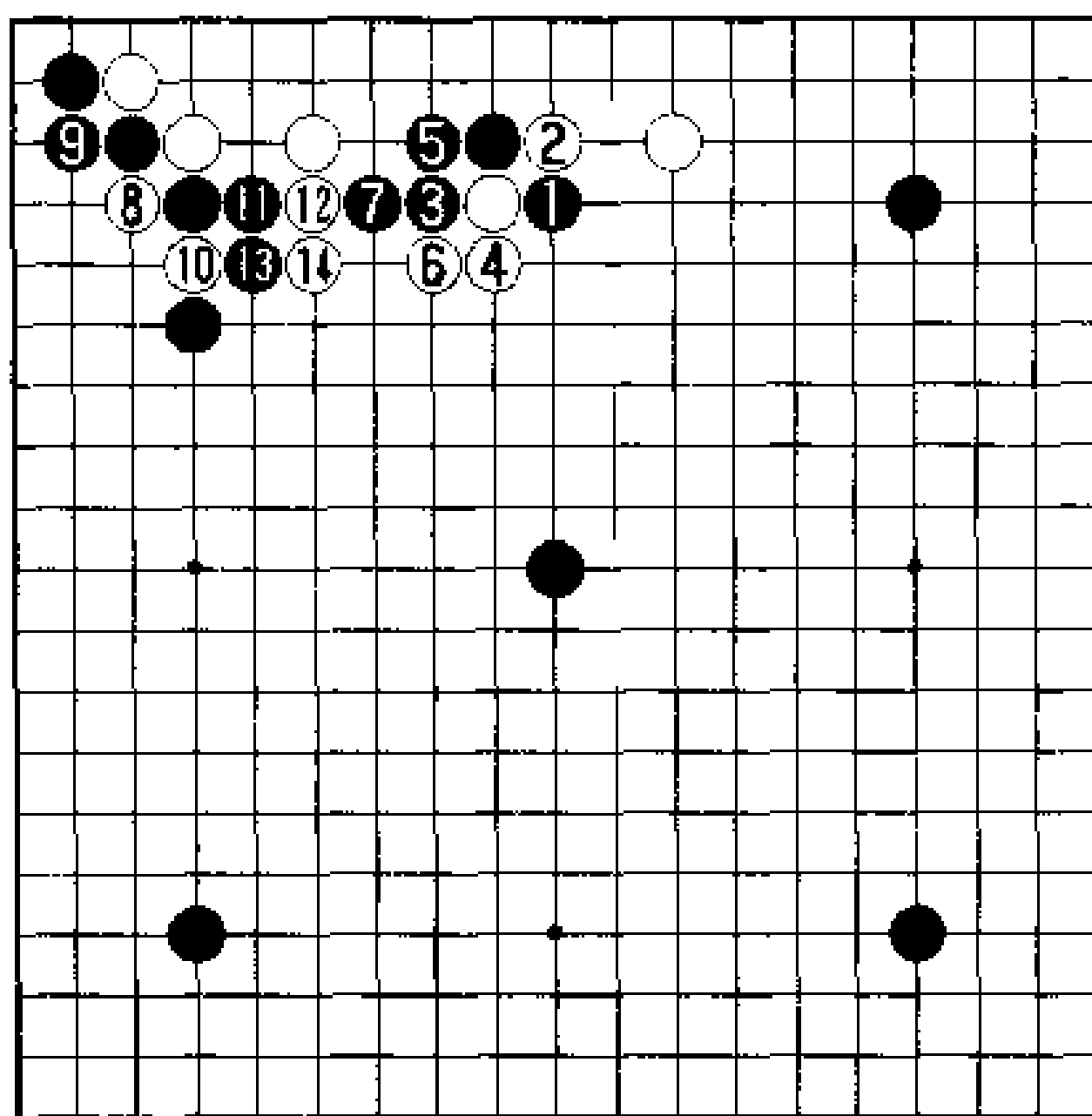


图 3-64

(图 3-64) 黑 1 扳，方向错误。

白 2 断，必然，黑 3、5 打粘，被白 6 拐后，黑棋被逼入左上角白的各种利用之中，黑十分难办。

黑 7 如曲出，白 8 断恰到好处，时机掌握的绝好。然后，白 10 以下打出是行棋的调子，至白 14 冲出，黑边上四子已无法动弹，显然大失败。

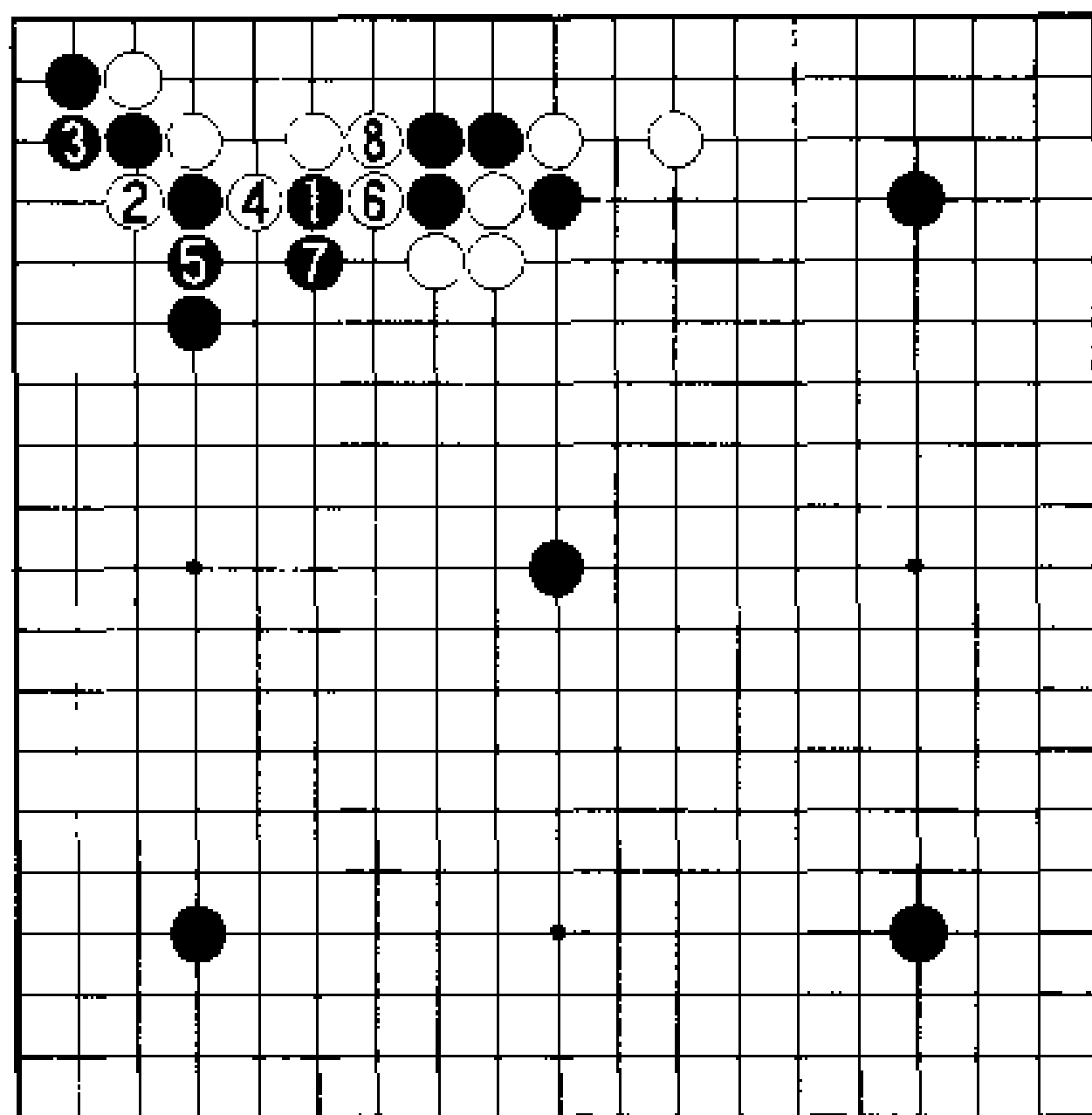


图 3 - 65

(图 3 - 65) 前图黑 7 如改于本图 1 位靠压如何?
 白 2 断打仍是绝好的时机, 黑 3 粘时, 这时白 4 打吃后再 6 位打好手, 至白 8 粘, 黑三子被吃, 黑不行。

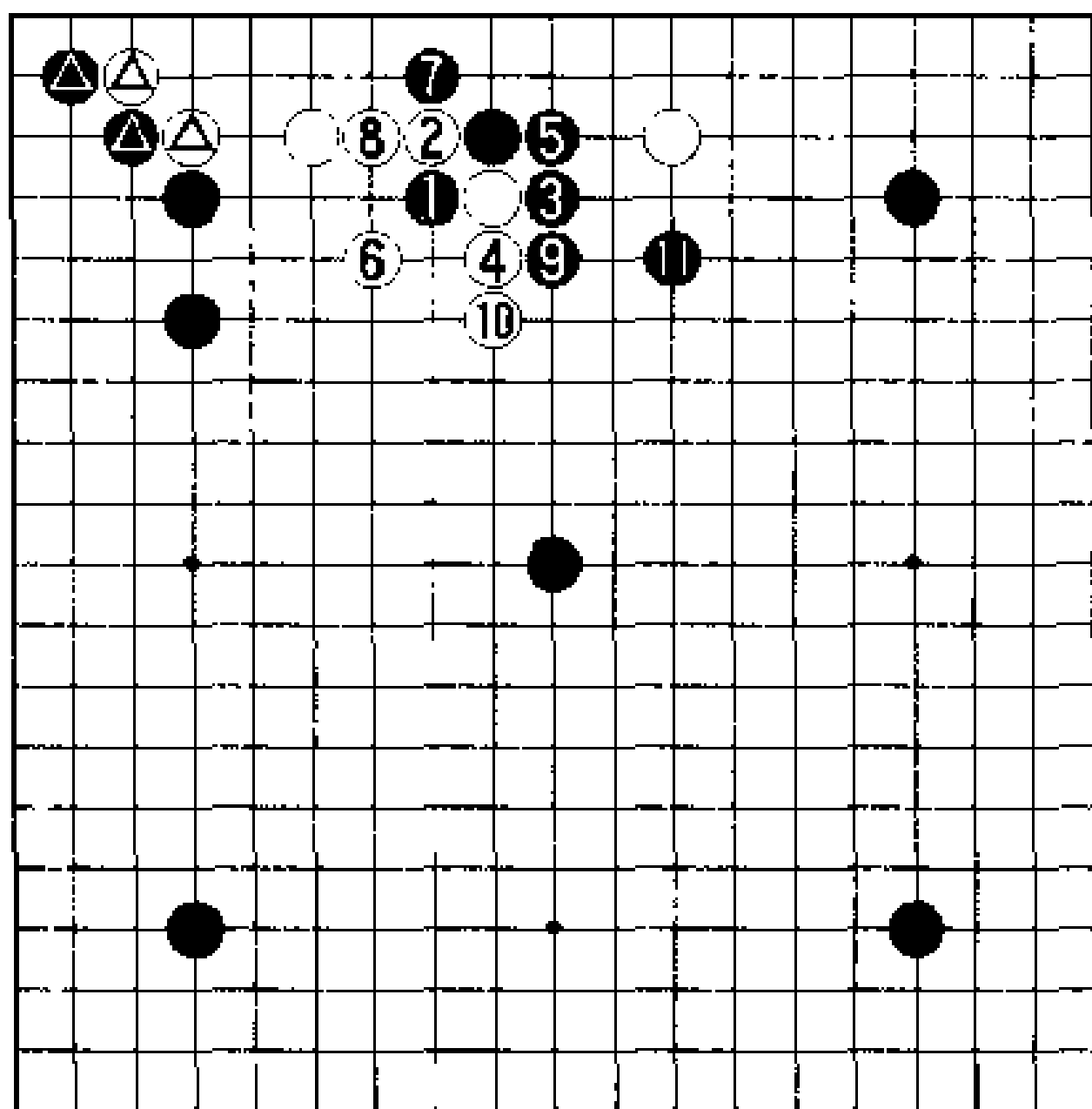


图 3 - 66

(图 3 - 66) 黑进攻的对象是右边难以腾挪的白棋，这就是所谓的“声东击西”。

因此，黑 1 在左边扳是正确的下法。对白 2 断，黑 3、5 打粘是简明的下法。白 6 如枷吃，黑 7、9 获得先手后，于 11 位镇是从容的局面，十分可下。左上角白△和黑●的交换，明显是巩固黑的大恶手。

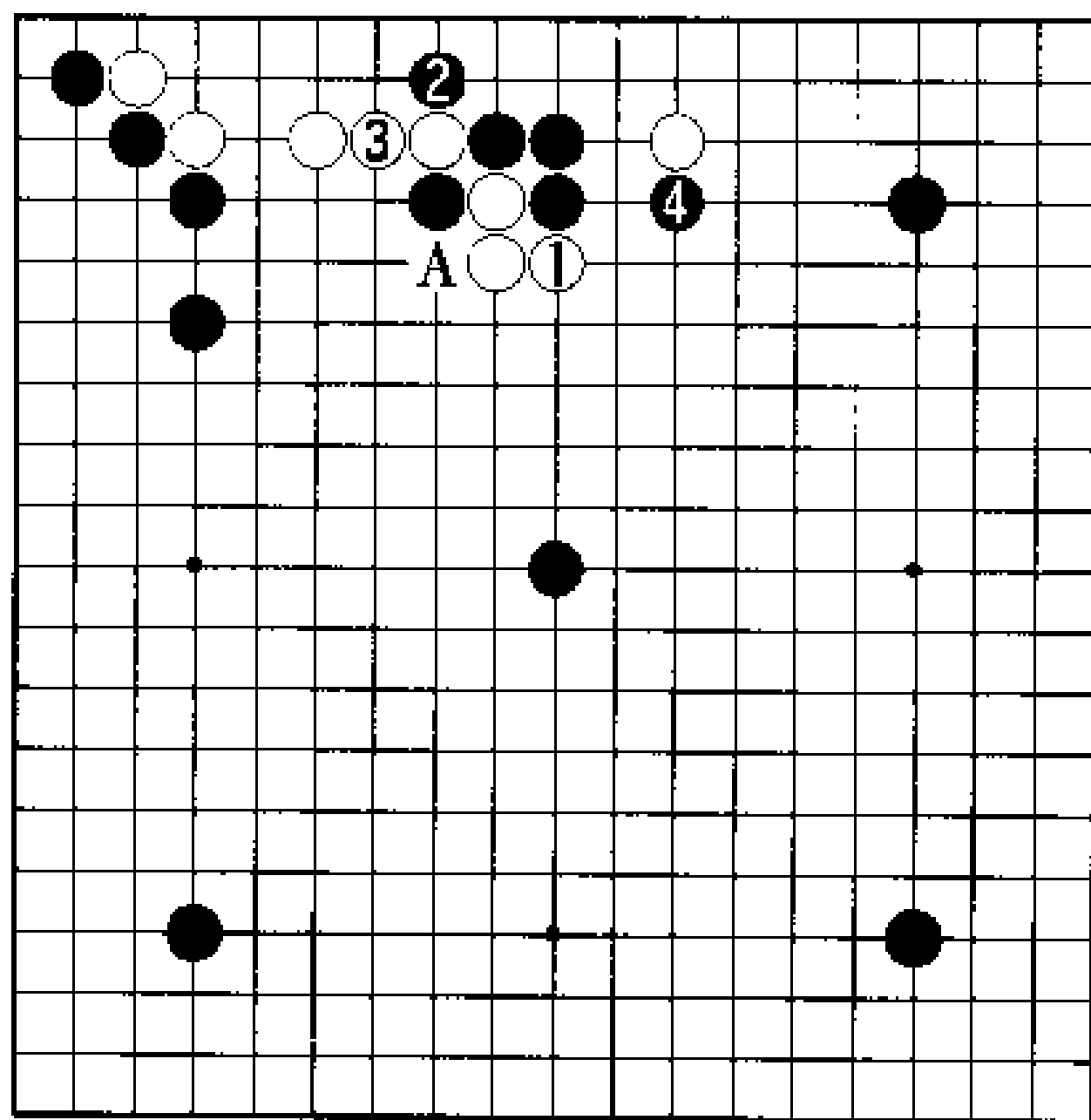


图 3-67

(图 3-67) 前图白 6 如于本图 1 位拐，黑 2 先手打后再 4 位靠压，黑轻松而战。

由于黑 A 位长出一子很严厉，白仍须补一手。

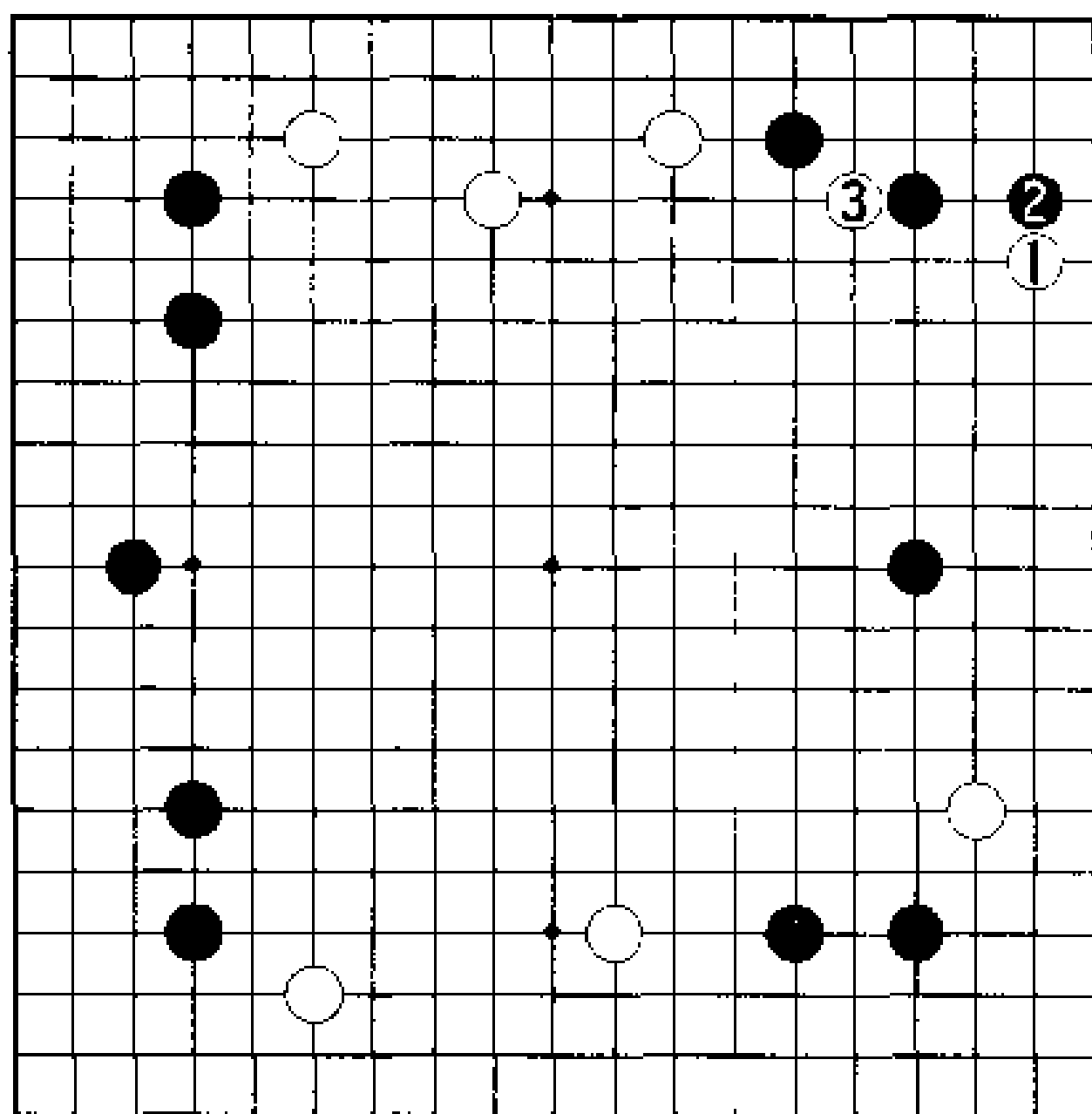


图 3-68

(图 3-68) 这是让四子棋的局面。

右边是黑的势力圈，白当然要侵入的。现在，白 1 侵入是常用的手段，黑 2 靠是阻止白侵入角的强硬手段。白 3 靠，是让子棋中的无理手，意在使黑走成凝形。

那么，黑应如何进行反击呢？

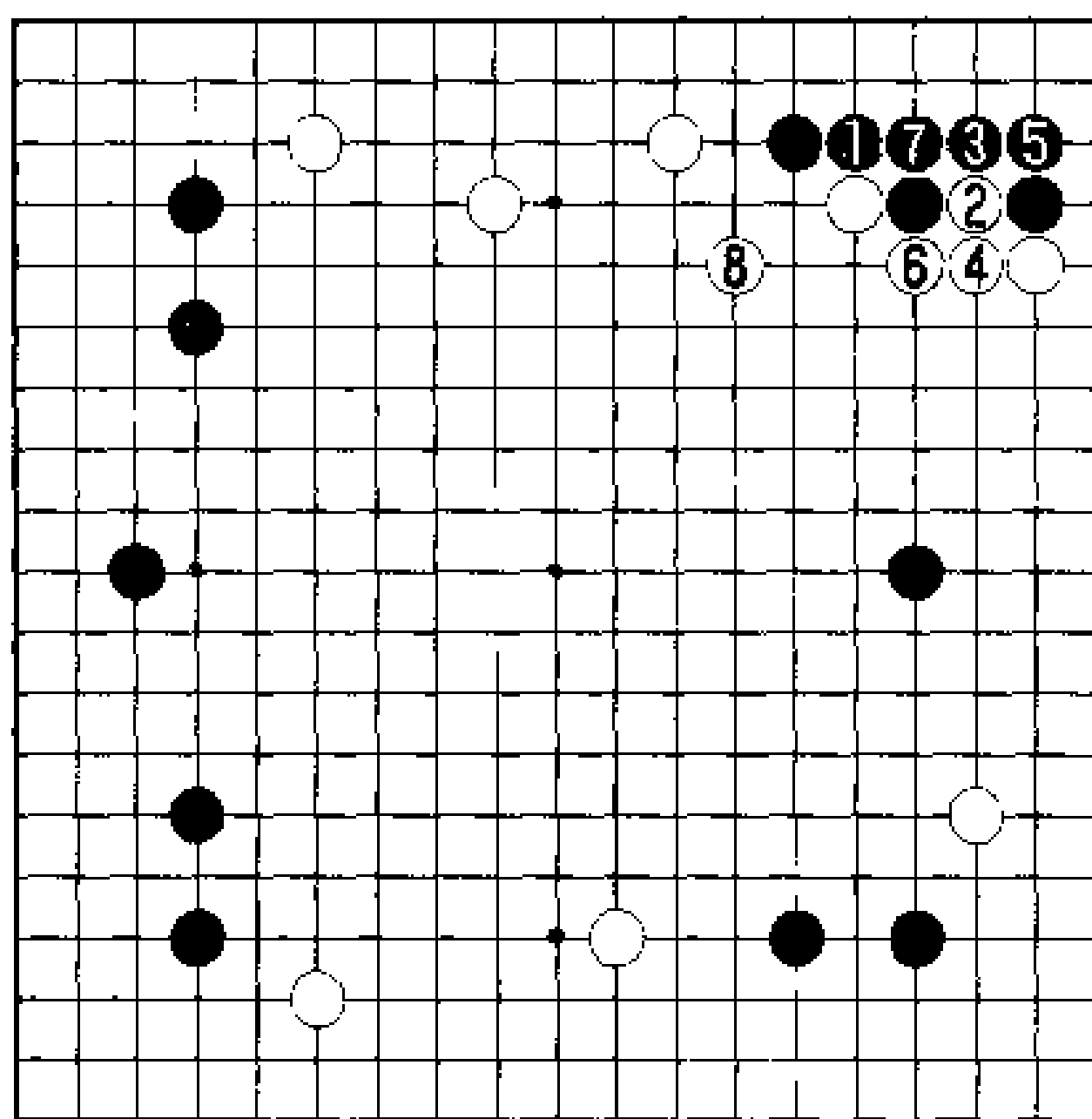


图 3 - 69

(图 3 - 69) 黑 1 挡，是稳健的下法。白 2 挖时，黑 3 老实的应就上当了，这正中白的下怀。

黑 5 如接，白 6 打是先手，黑痛苦不堪，被白 8 飞封后，黑显然大失败。

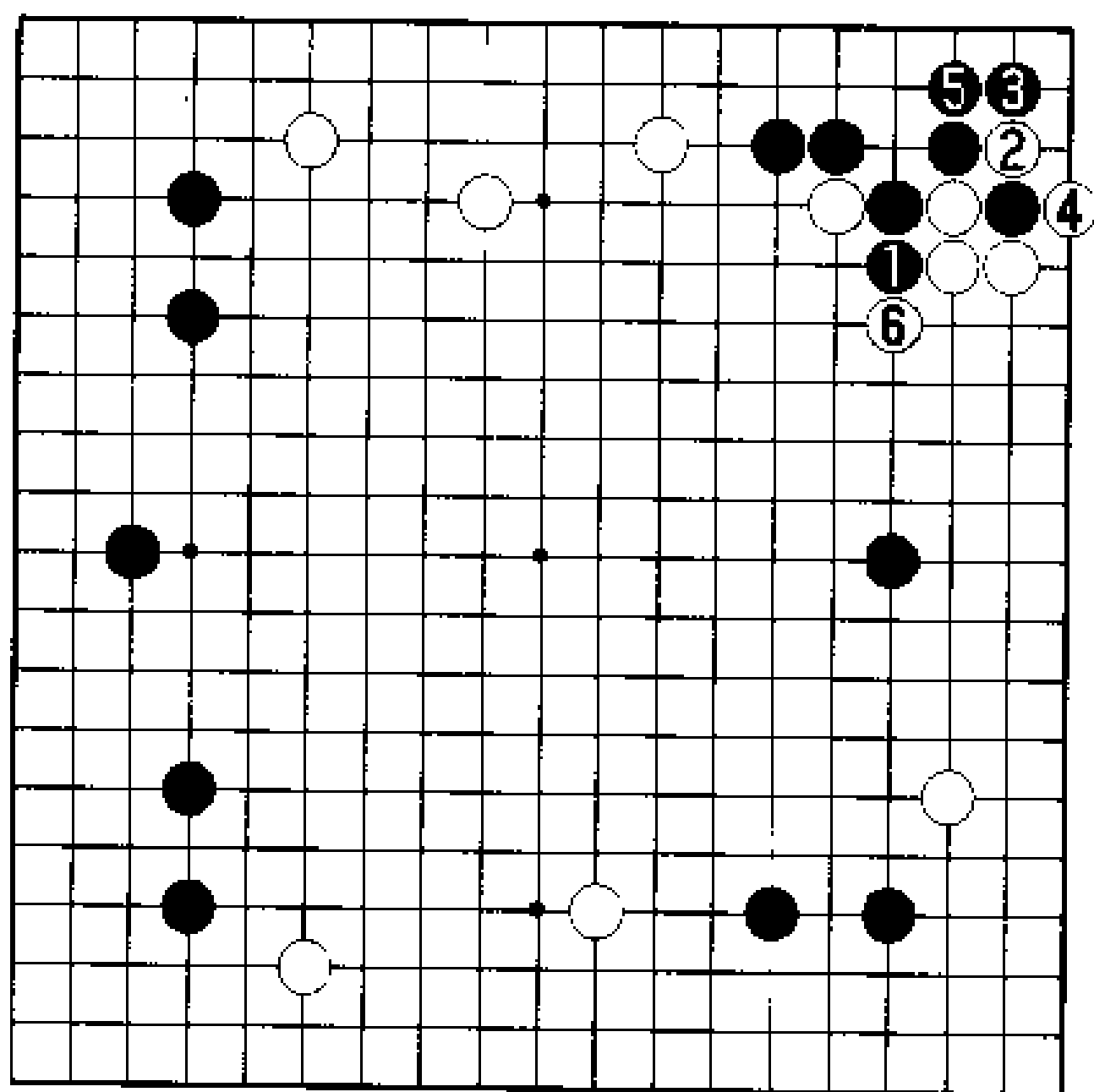


图 3 - 70

(图 3 - 70) 经常会看到有人走黑 1 冲, 但被白 2、4 吃一子后, 又抢到白 6 扳的好点。黑的这种走法实利受损, 也不能满意。

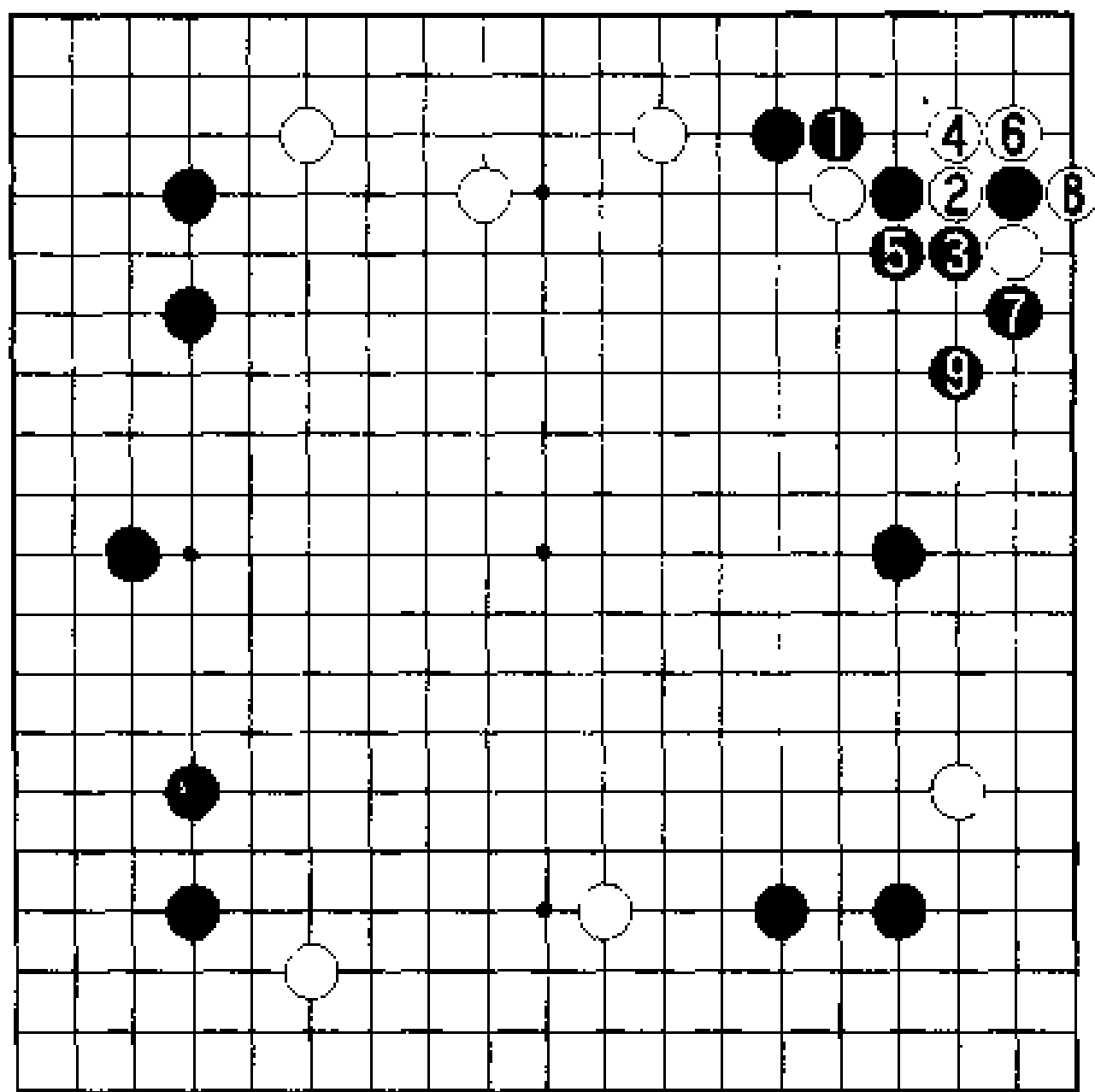


图 3-71

(图 3-71) 对白 2 挖，黑 3 从外边打是正确的下法，也是颇为有力的一手。

白 4 长，黑 5 粘，好手。这样，白 6、8 只得吃一子活角，黑 7、9 可取得充分的外势，黑十分满足。

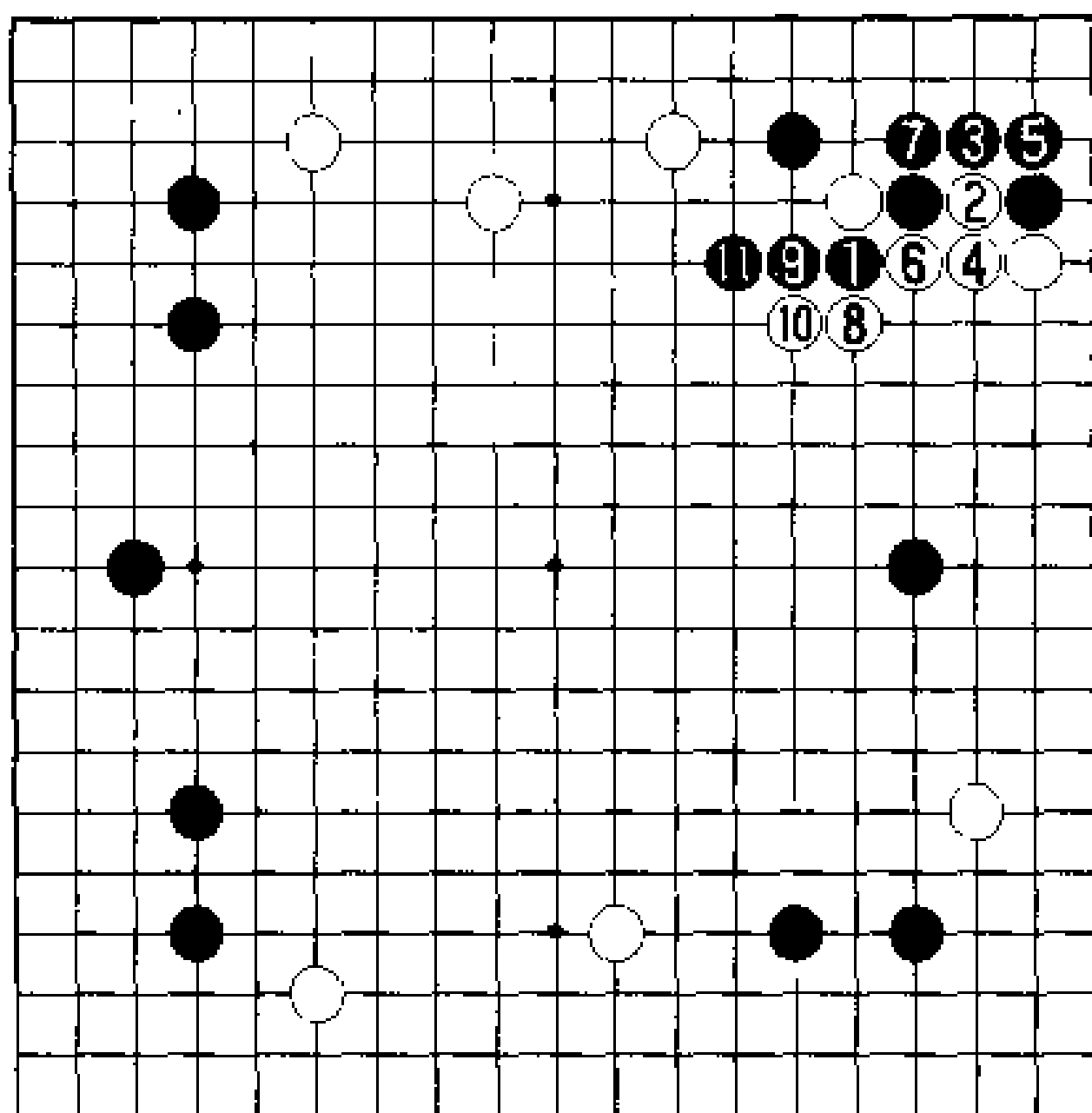


图 3-72

(图 3-72) 黑如重视角部的实利，黑 1 强硬地外扳，是十分有力的下法。

对白 2，黑 3、5 确保角部的实利，以后黑只要不出差错，总是有利的局面。白 6、8 大致如此，以下至黑 11 长，黑充分可下。

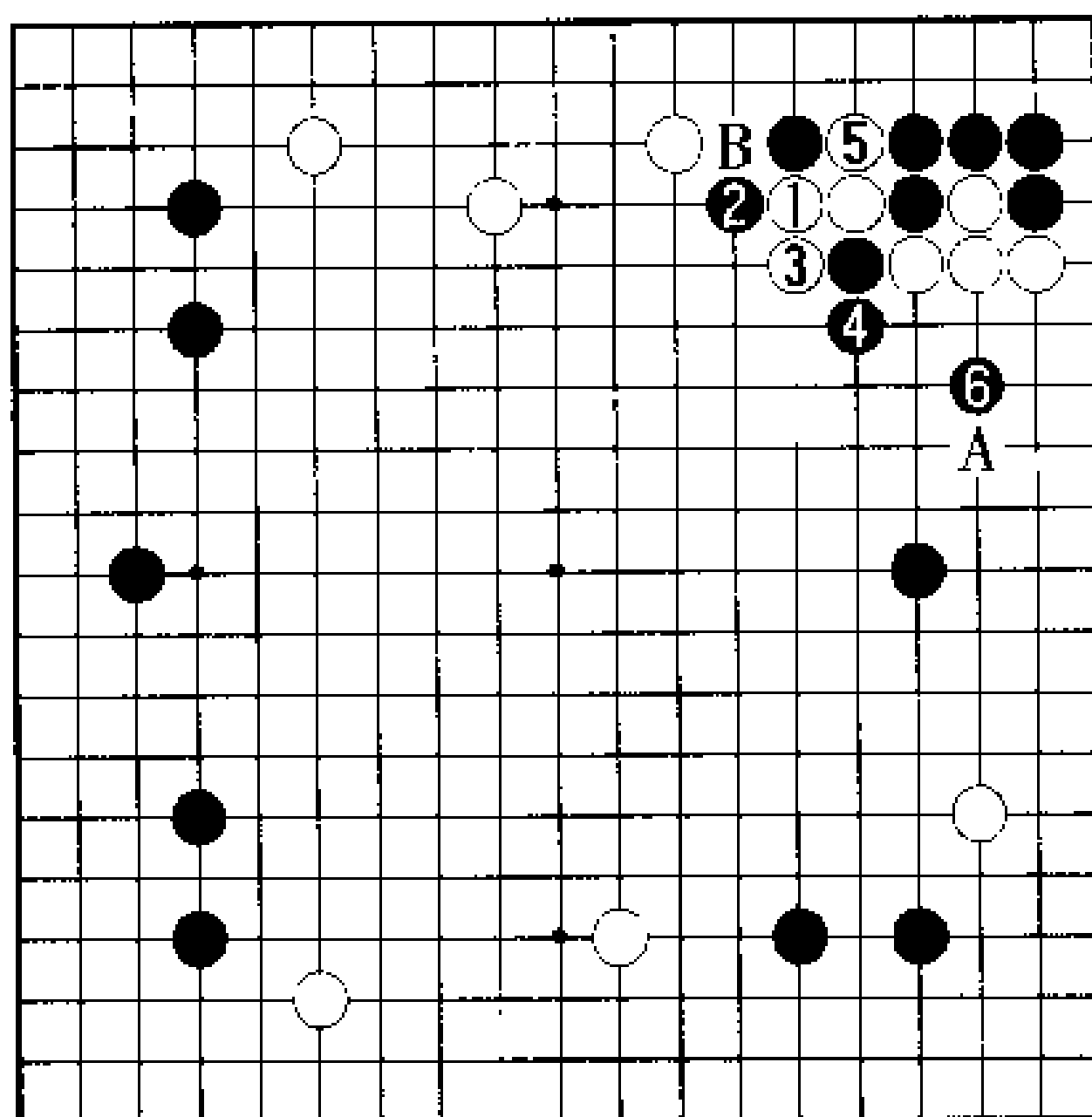


图 3 - 73

(图 3 - 73) 前图白 8 如于本图 1 位压出，黑 2 扳，是强有力的手段。以下至黑 6，白右边四子无法动弹，是黑有利的局面。白 5 如于 A 位拆，则黑 B 粘，黑仍有利。

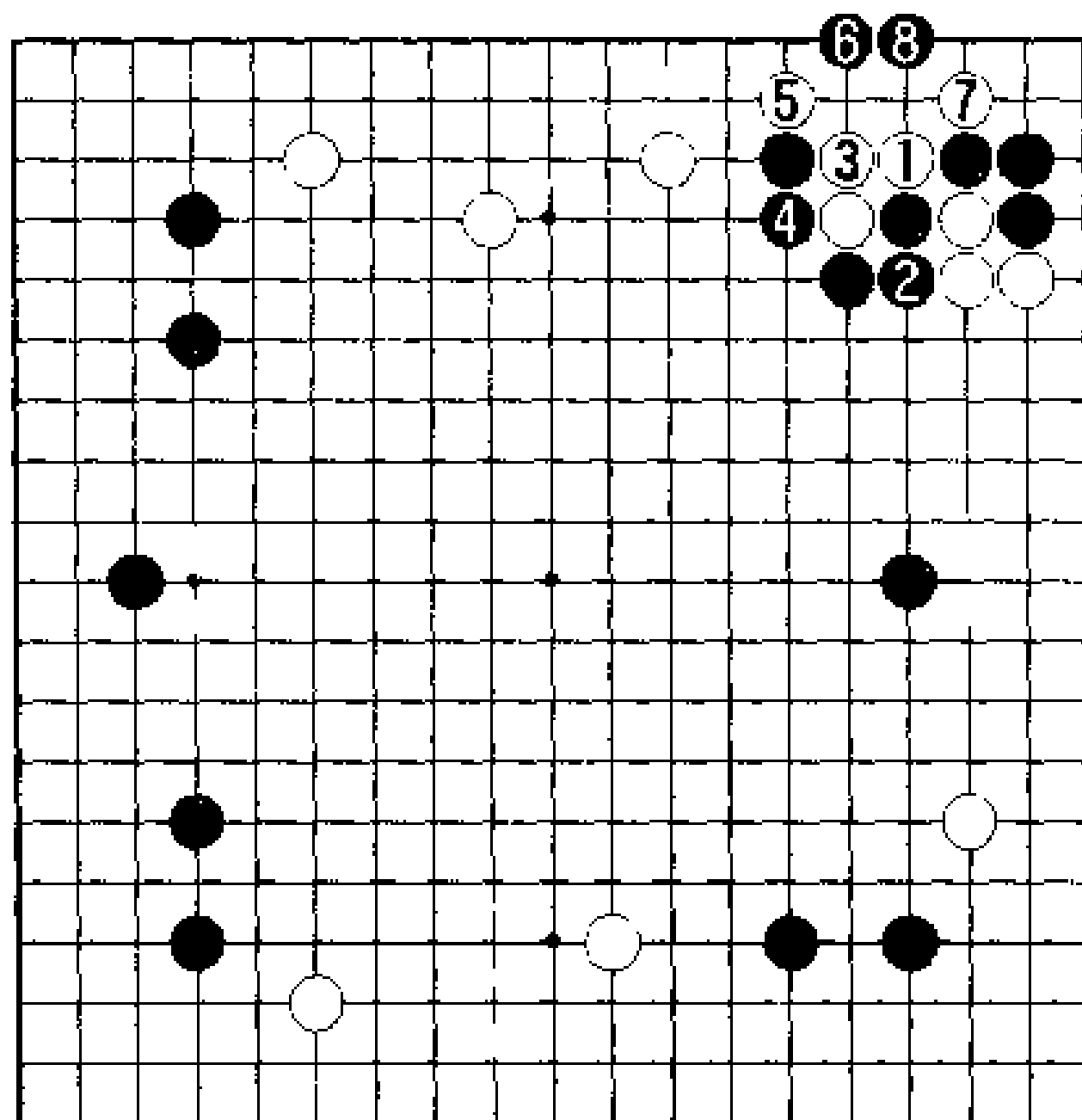


图 3 - 74

(图 3 - 74) 白如 1 位断打是无理手，但如不知以下的对策，弄不好还要失利。

对白 5 扳的对策，这里是焦点，因白气太紧，请牢记这里黑 6、8 的绝妙手筋是成立的。这就是最有名的“黄莺捕兔”的基本手筋。

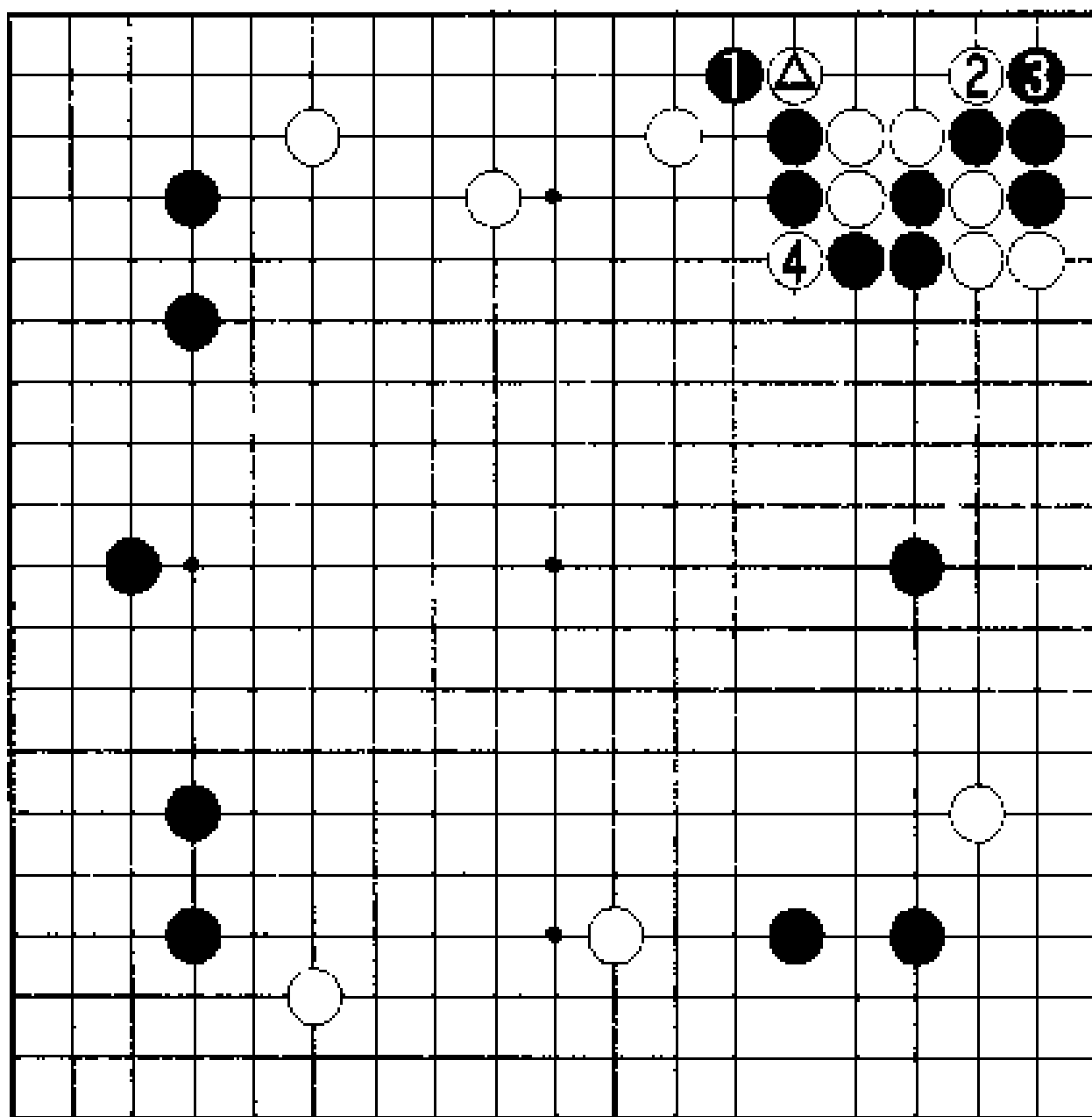


图 3-75

(图 3-75) 对白△扳，黑如随手在 1 位扳，是错误的下法。

白 2 先手扳后，再于 4 位断，黑形崩溃。

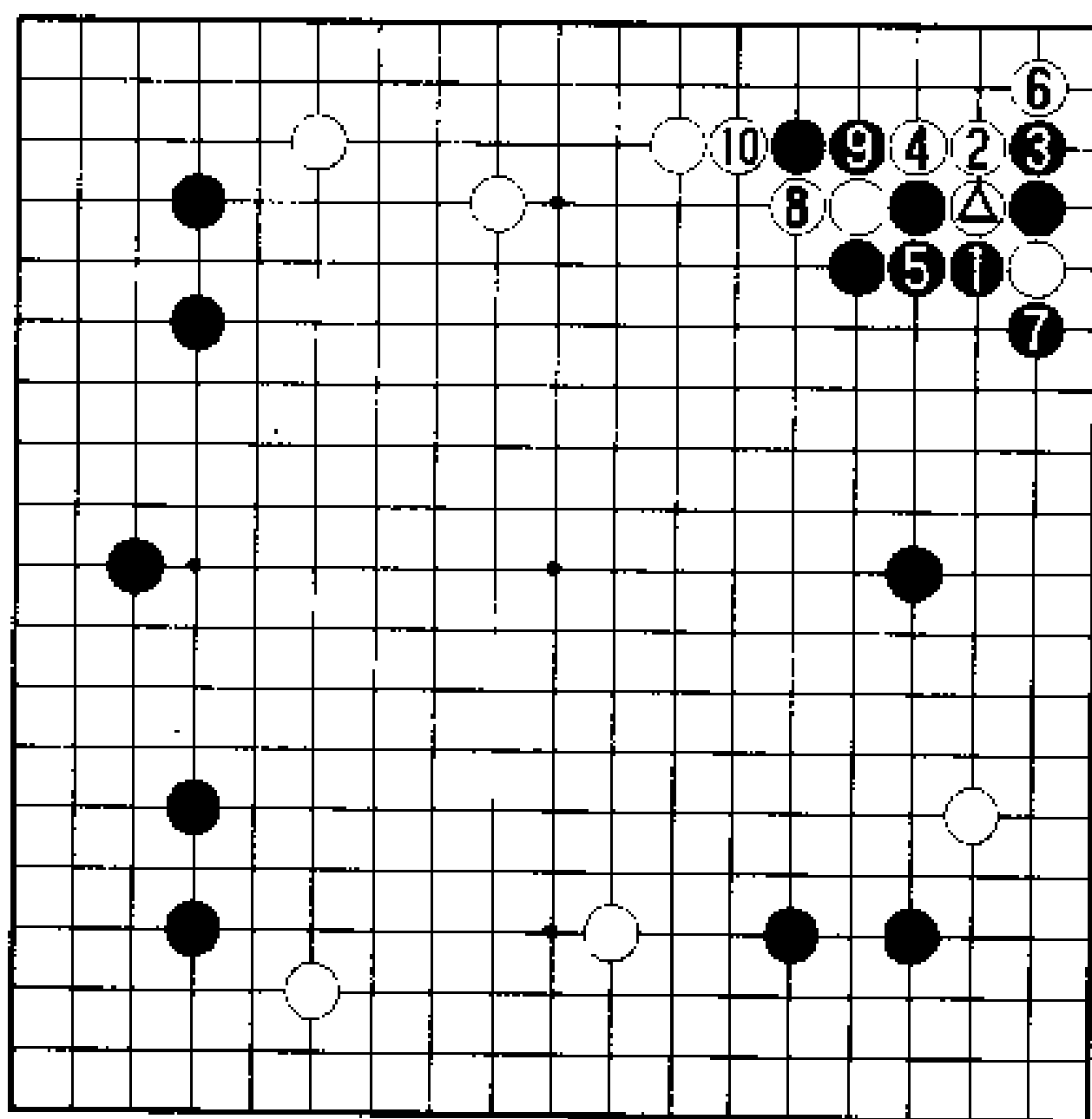


图 3 - 76

(图 3 - 76) 对白△的挖，黑如 1 打、3 爬，看似是强手，其实不会有好结果。

白 4、6 先手利后，再于 8 位压出可成立，至白 10 挡，黑两子已被吃，黑失败。

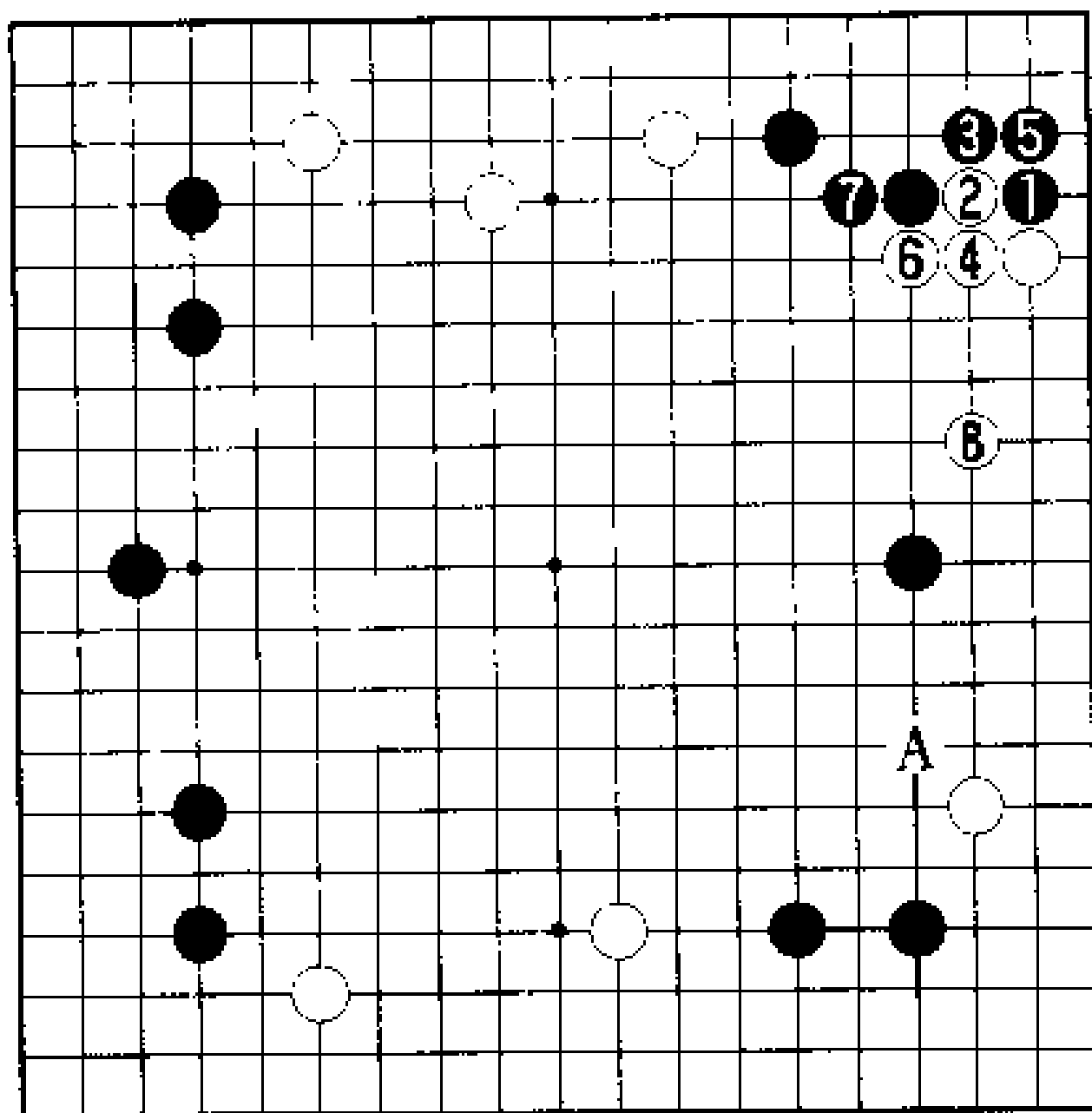


图 3-77

(图 3-77) 黑 1 靠时，白 2 单挖是手筋，也是正常的下法。

黑 3 打是简明下法，以下进行至白 8 拆大致如此，此后大概是黑走 A 位吧。这个结果，基本上是两分。

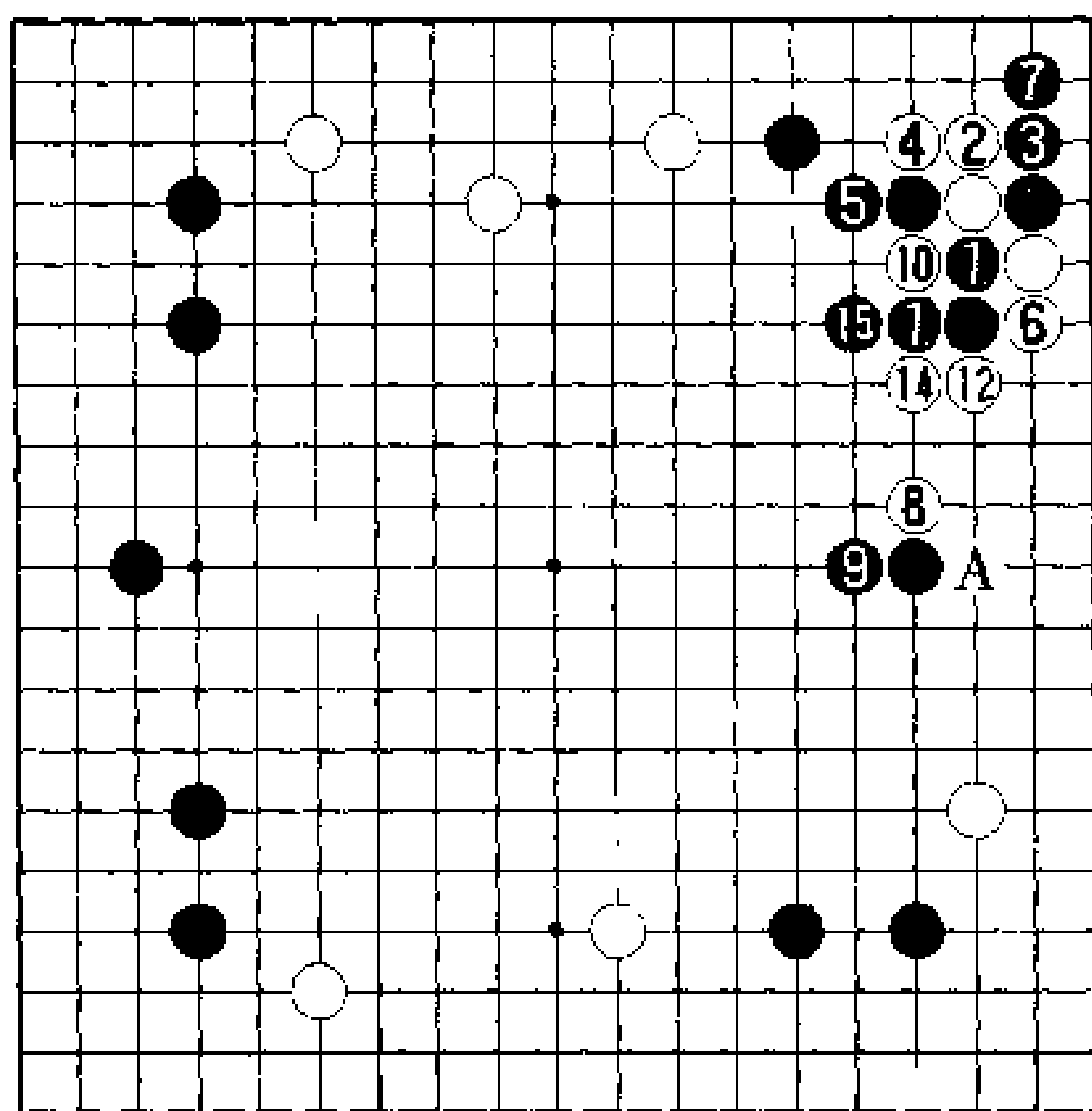


图 3-78

(图 3-78) 黑 1 位反击十分凌厉，也是可行的一种下法。以下进行至黑 7 立，双方势成必然。白 8 靠，意在有 10 位断的各种利用，黑 9 单长不给白利用是好棋。以下至黑 15 长，白仍须 A 位扳求活，黑十分满意。

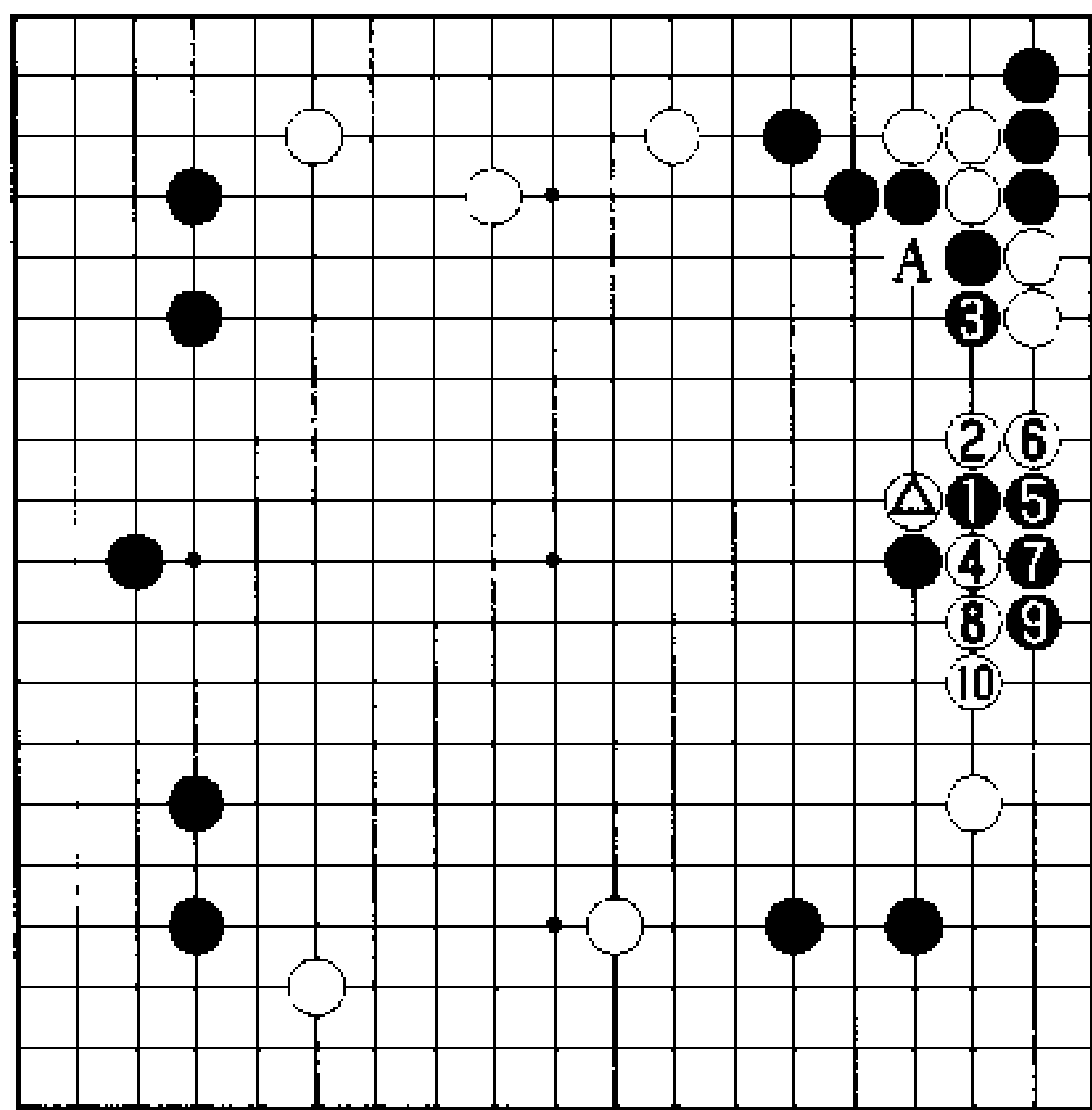


图 3-79

(图 3-79) 白△靠时，黑 1 扳，大恶手，正是给白以腾挪的好步调。

白 2 连扳好手，因有 A 位断打，黑 3 只好补一手。被白 4 断打，以下进行至白 10 长，黑大崩溃。

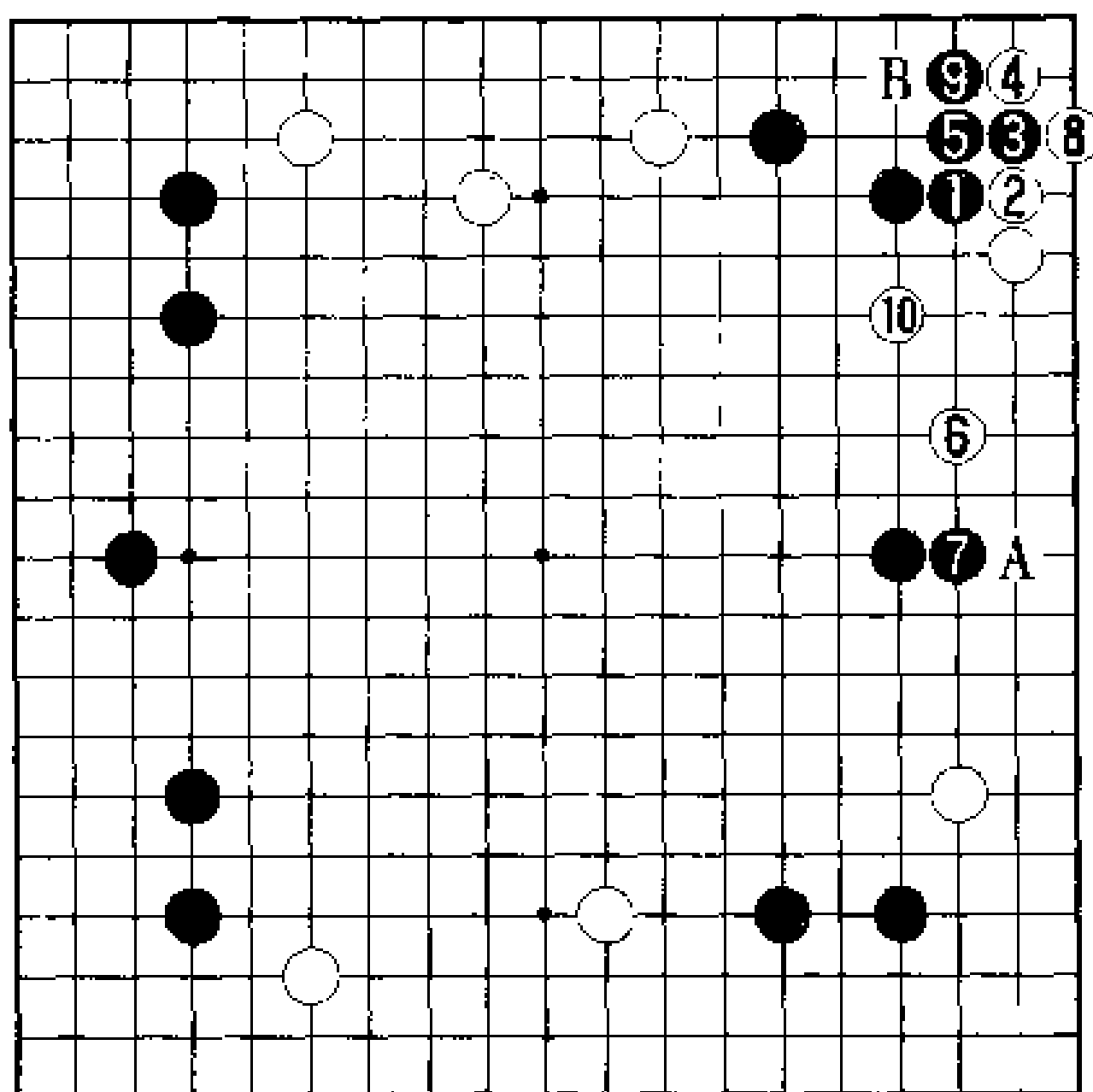


图 3 - 80

(图 3 - 80) 黑如走 1 位守角，不好。对此，白 2 爬入后，再 4 位夹是手筋。

黑 5 不得不粘，白入侵黑角成功。白 6 在右边获初步安定，黑 7 防白 A 伸腿。因此，白 8 渡获先手，至白 10 整理棋形，白充分。

黑 5 如在 8 位立，则白 6 位拆后，A、B 两点成见合，黑更不好。

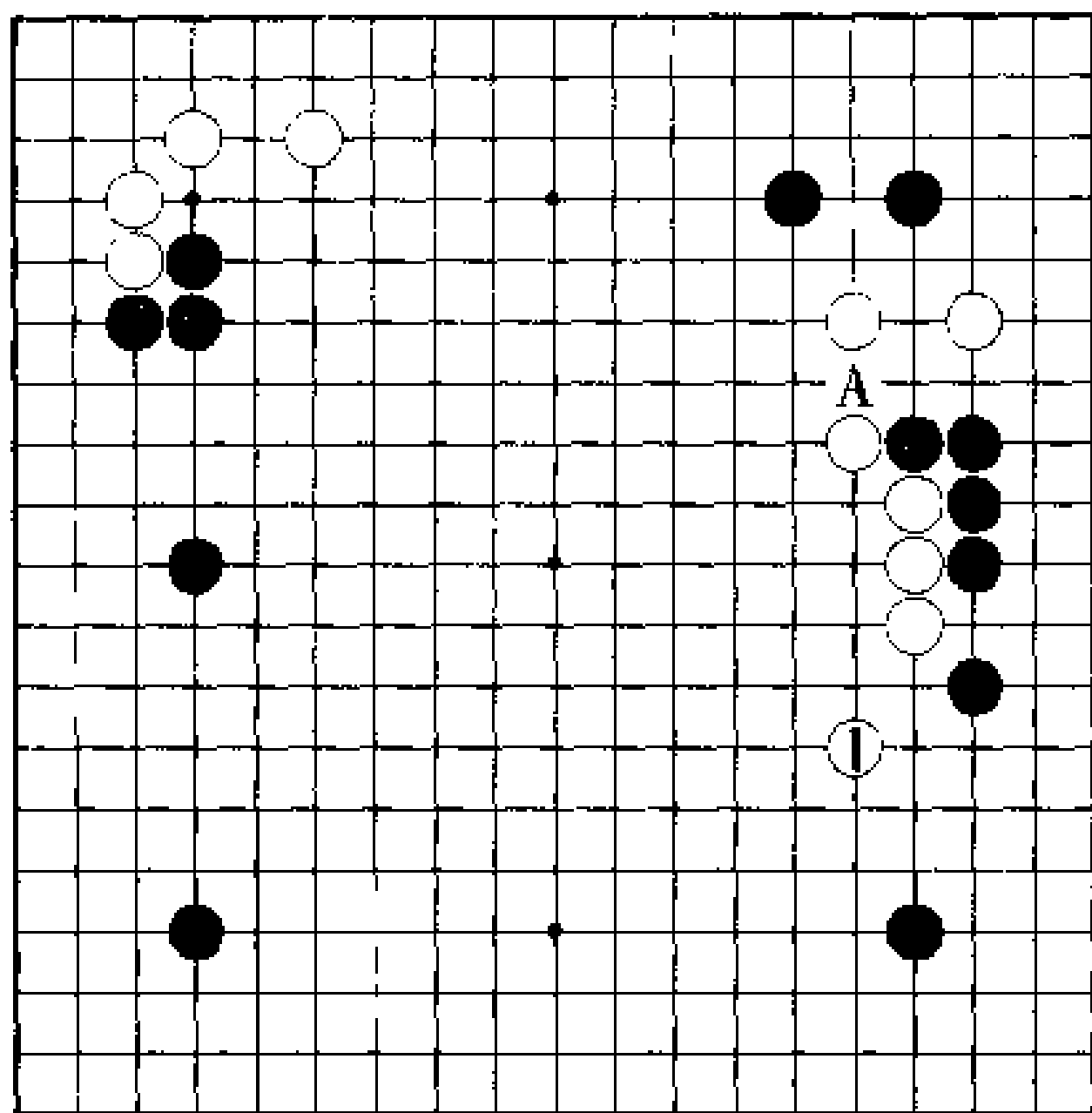


图 3-81

(图 3-81) 这是让三子棋的局面。

右上角是基本定式。此时白在 A 位接是正常的下法。

现在，白 1 飞虽是轻灵的手段，但略显无理，黑应如何进行反击呢？

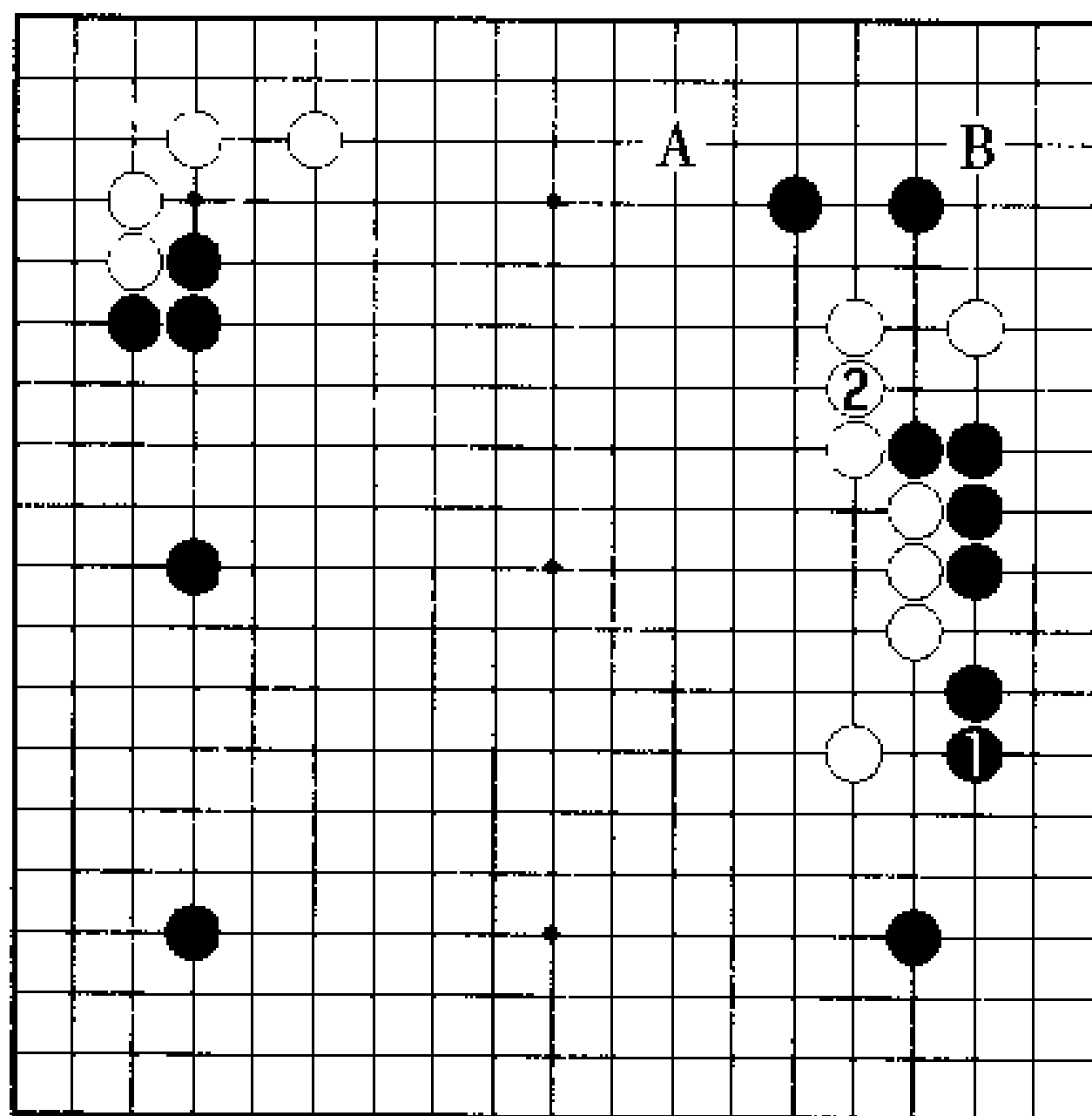


图 3 - 82

(图 3 - 82) 黑 1 并，虽是忌的正确应法，但此时过于软弱。

被白 2 接上后，白整体很厚，以后留有 A 或 B 位的攻击手段，黑不能满意。

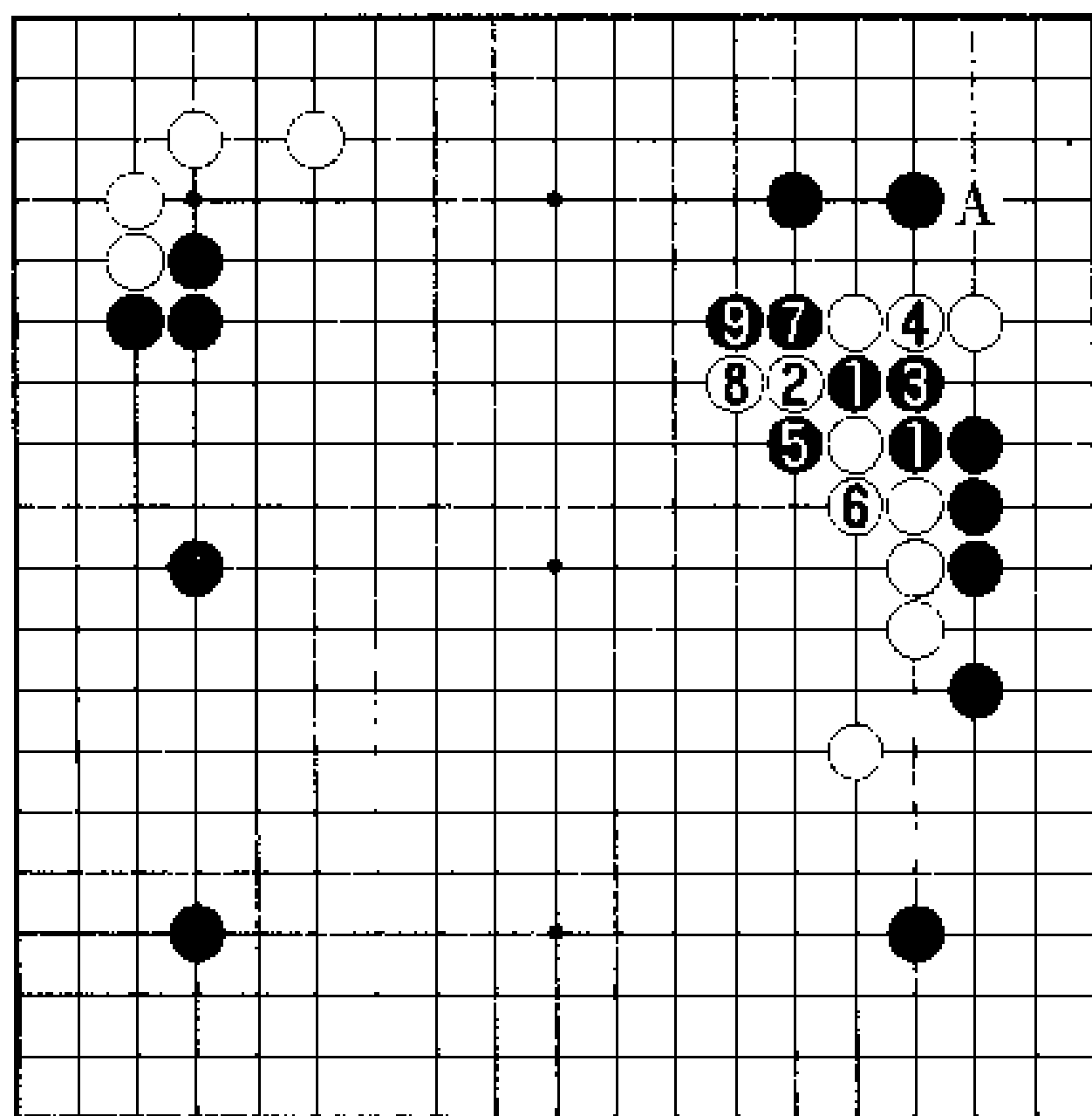


图 3 - 83

(图 3 - 83) 黑 1 挖，是反击的有力手段。由于白脱先，所以此处属必然。

白 4 属无理，黑 5 以下断打至 8 贴，白崩溃。白 4 也许有 A 位托的寻求变化，但黑 4 位冲断，白不会好的。

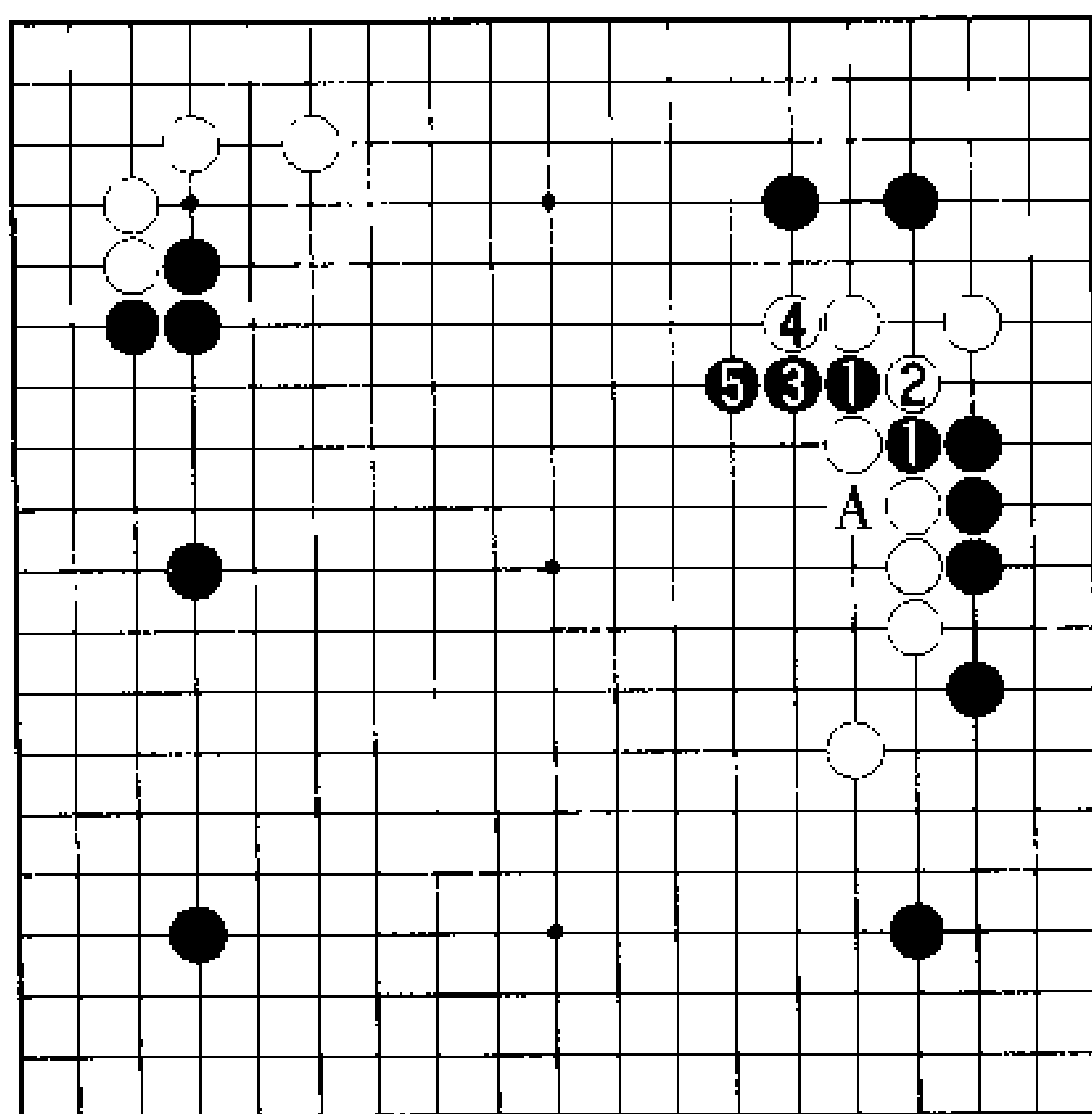


图 3-84

(图 3-84) 对黑 1 挖，白若 2 位打如何呢？

黑 3 长，必然。白 4 贴，黑 5 长后，由于 A 位断点的毛病，加之上边仍不好，黑作战明显有利。

黑 1 如单在 2 位刺断，似乎和挖断差不多，但意义明显不同。

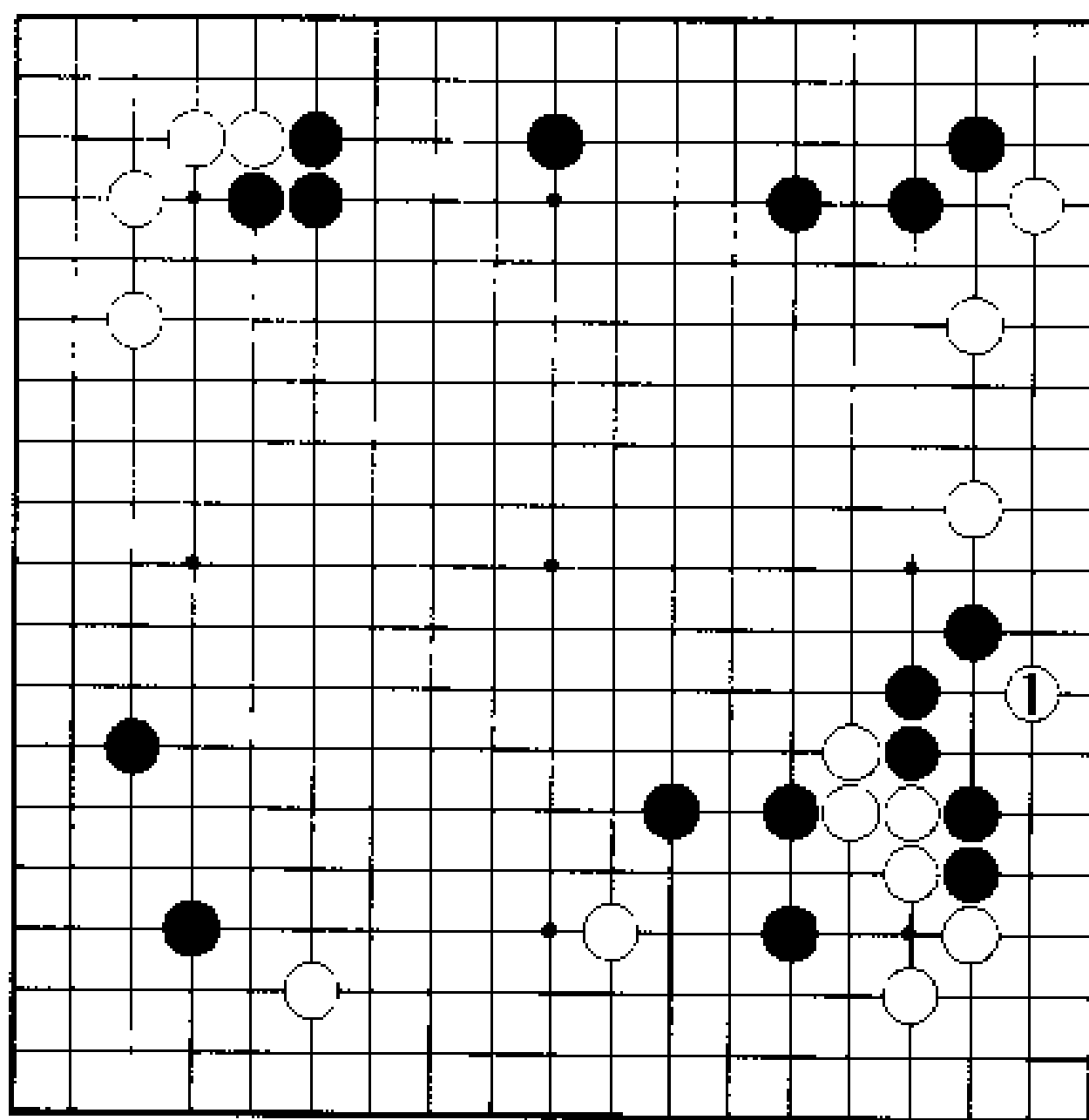


图 3-85

(图 3-85) 这是让三子棋的局面。

现在，白 1 点入，是一步很厉害的手段，企图把黑棋的根据地搜掉。

对此，黑如何应才好呢？

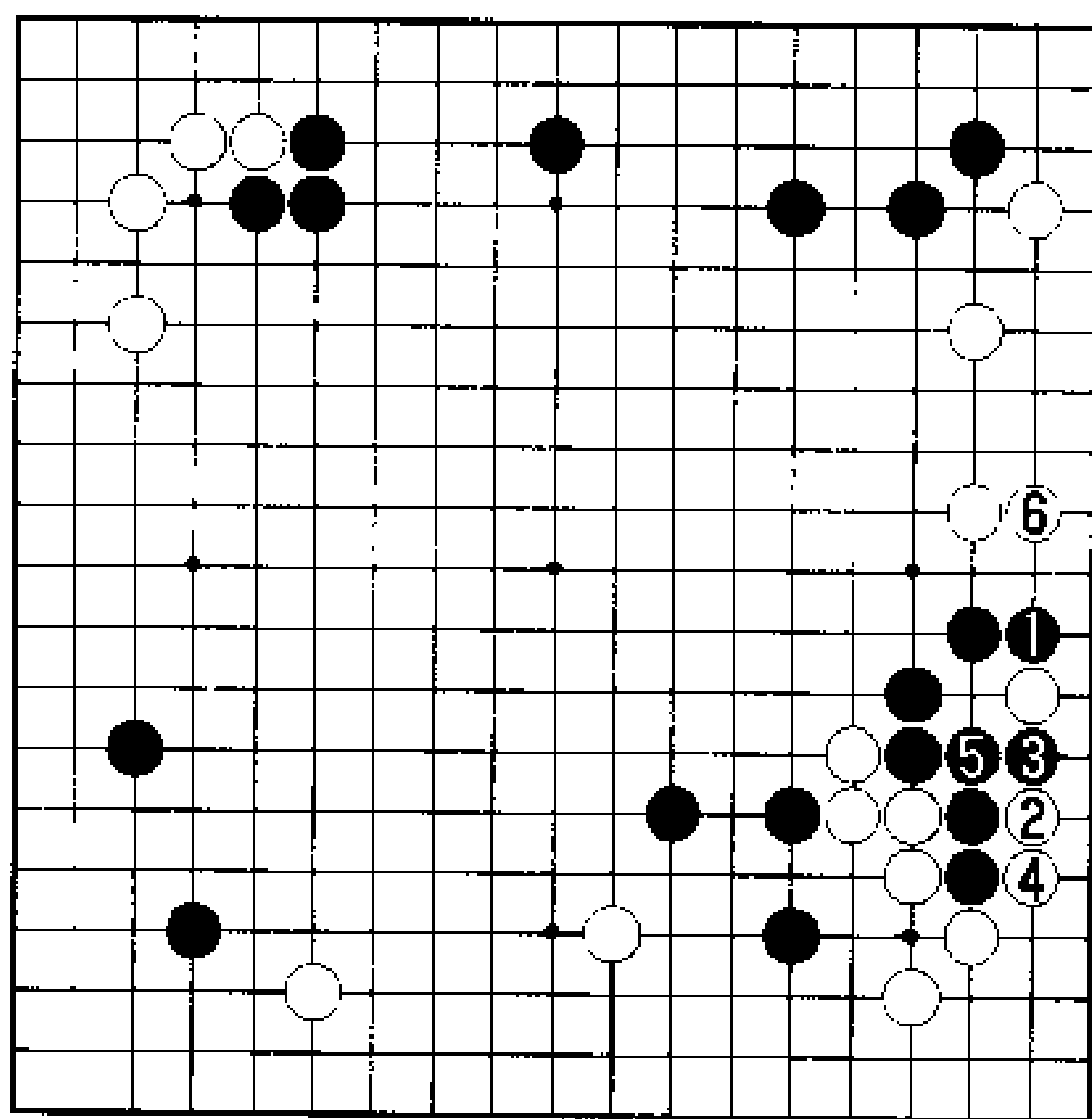


图 3-86

(图 3-86) 黑 1 挡，是无谋的一手，毫无任何反击的意识。

白 2 托是手筋，以下至白 6 夺眼，黑形痛苦。黑 1 如于 3 位尖，白 1 位爬过，黑仍不好。

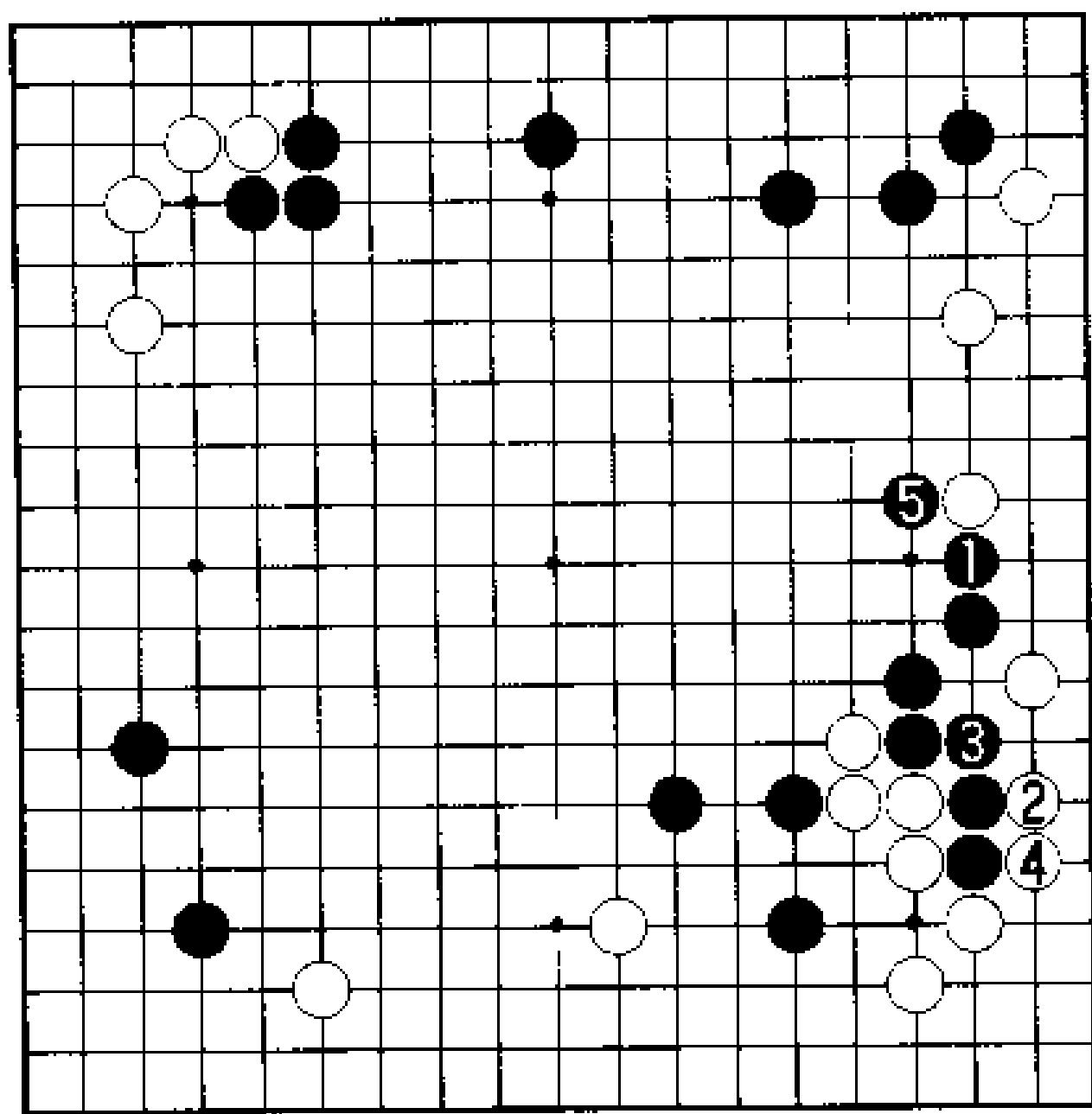


图 3 - 87

(图 3 - 87) 在此场合下，黑 1 顶是最强的抵抗，也是颇为有力的一手。

白 2 托，是伏击的手筋，但黑 3 粘是先手，然后再 5 位扳头，黑充分可下。

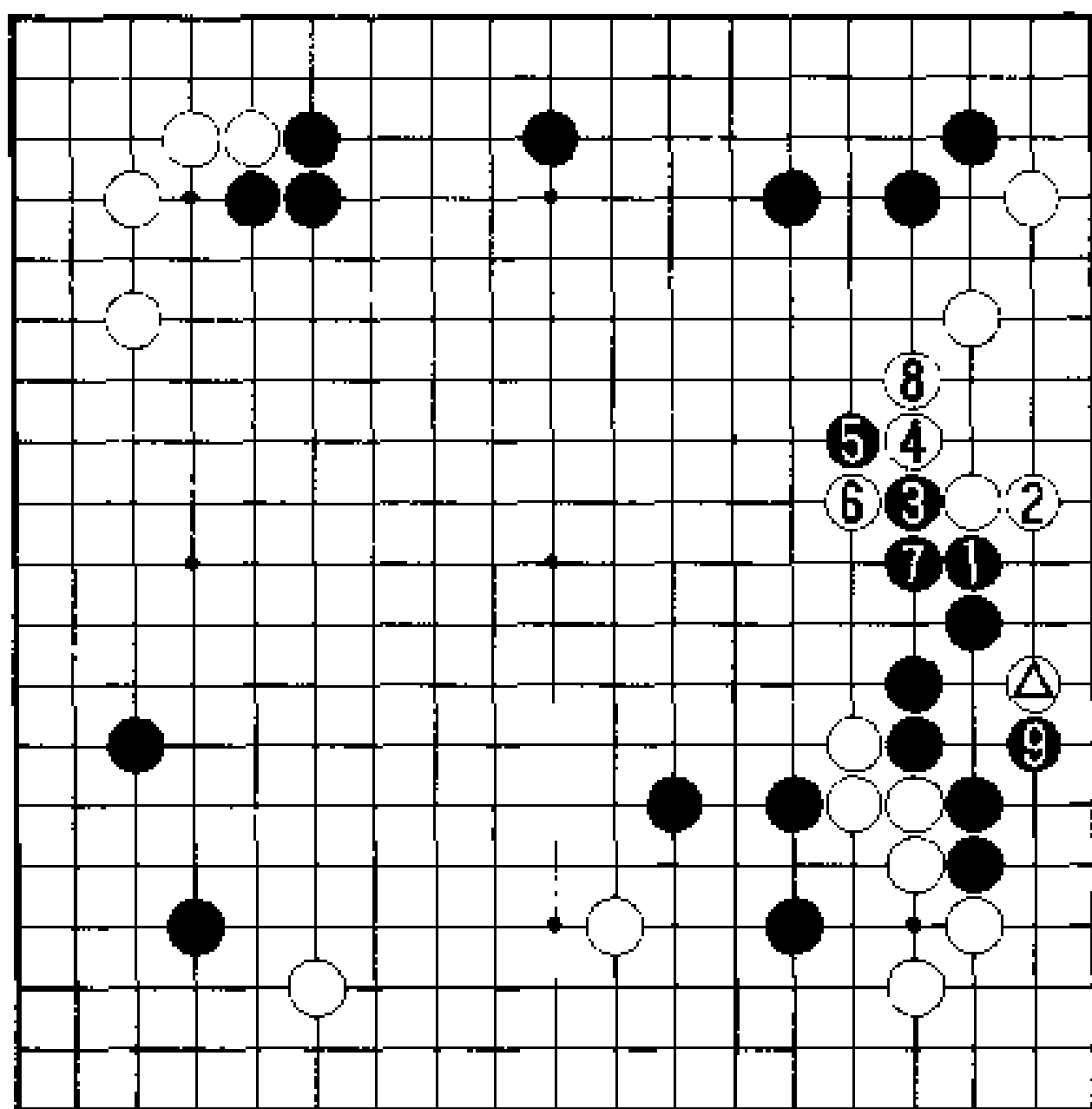


图 3-88

(图 3-88) 对黑 1 顶，白如 2 位立，则黑先 3、5 连扳是好手，然后再 9 位尖顶，白△点的一子已失去作用，黑也十分满意。

白 2 如在 3 位长，则黑仍 9 位尖顶，只要不让白△子发挥作用，黑就成功。

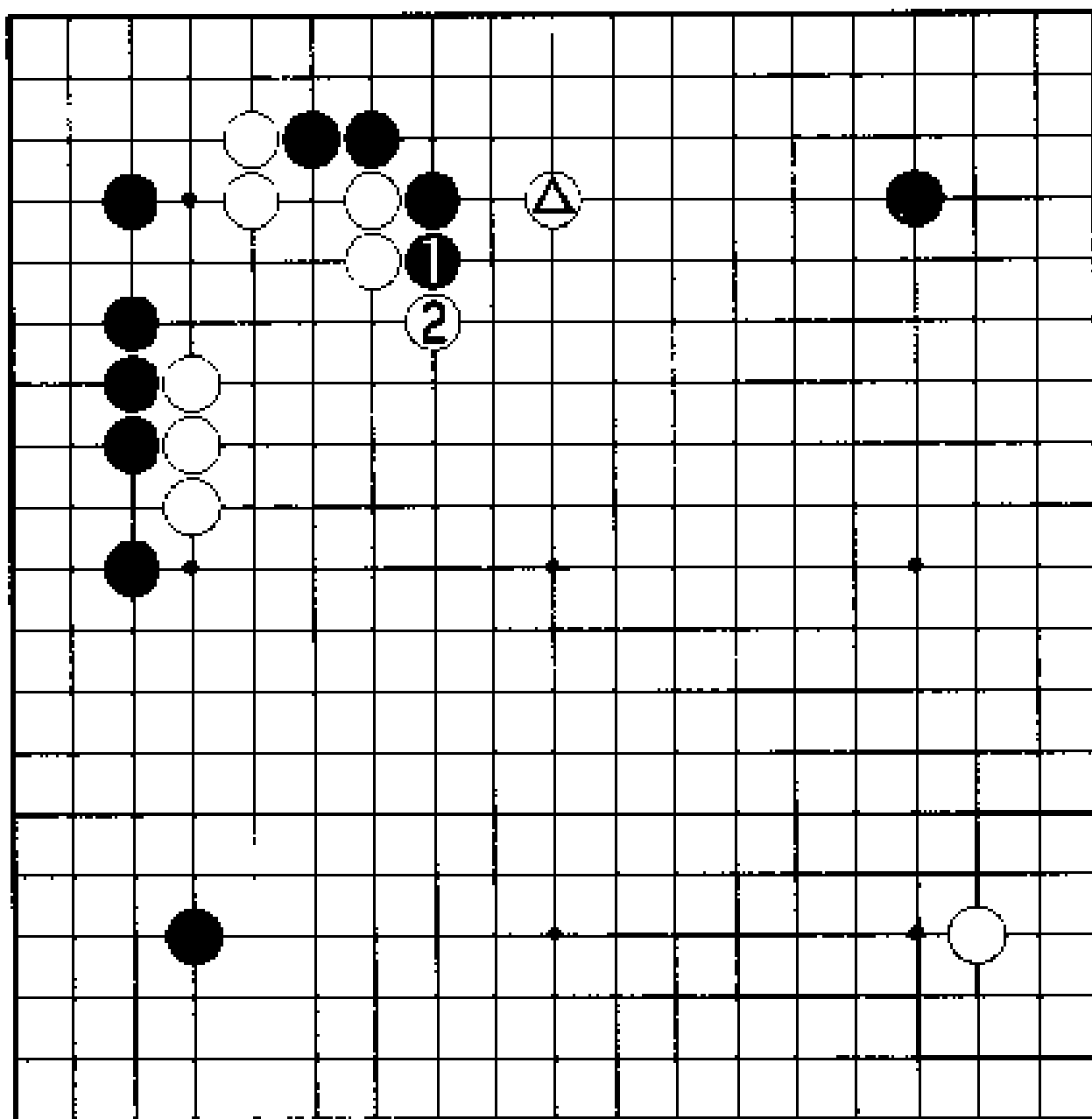


图 3 - 89

(图 3 - 89) 这是让二子棋的局面。

黑 1 贴时，白 2 扳与白△相呼应，是严厉的手段，但此时白也有缺陷。

那么，黑应采取什么手段为好呢？

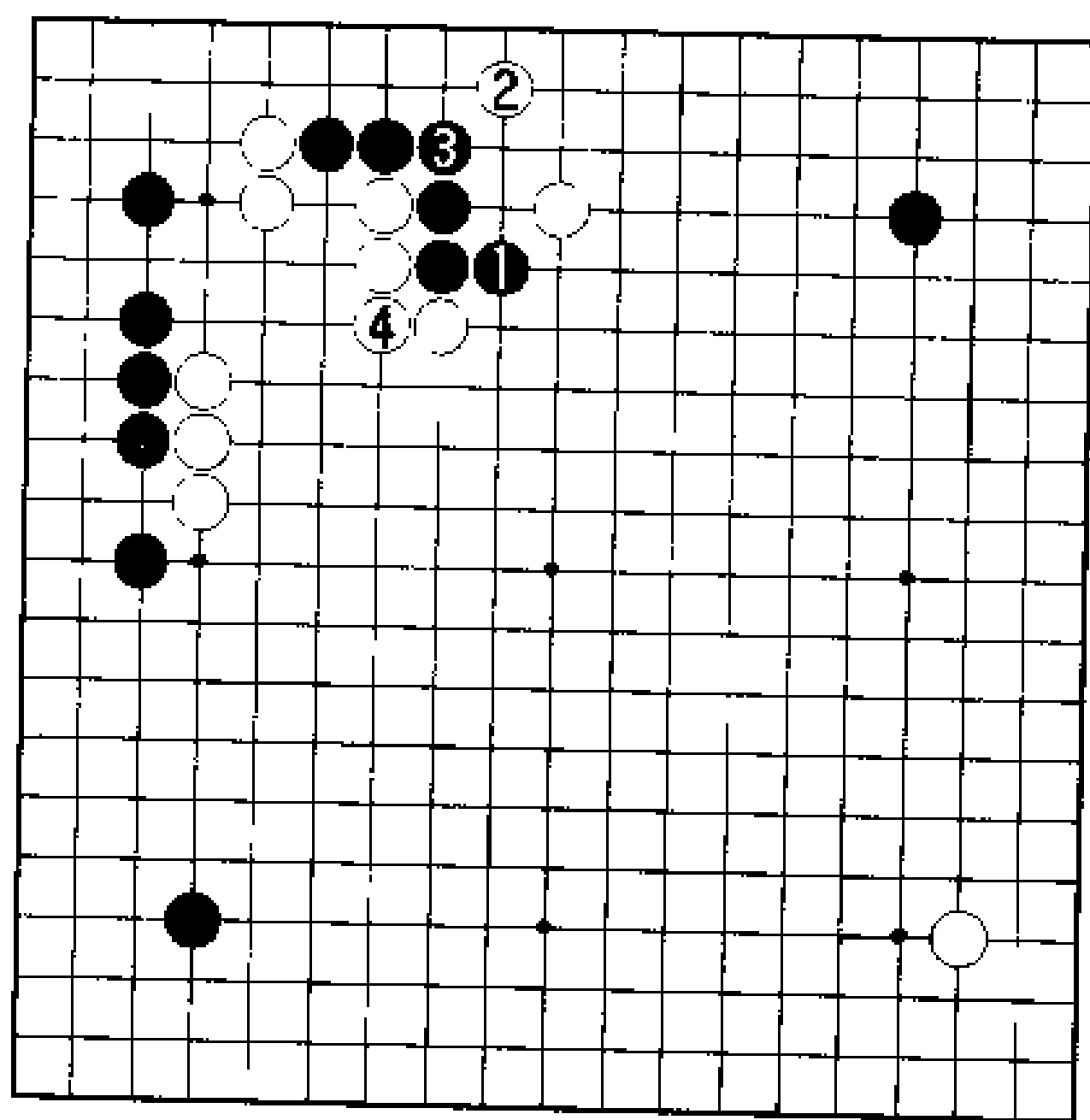


图 3-90

(图 3-90) 黑 1 曲，是一般情况下的走法，但此时却欠佳。

被白 2 先手获利后，再于 4 位粘，黑整体形状成愚形，而且处于被攻地位，黑不能满意。

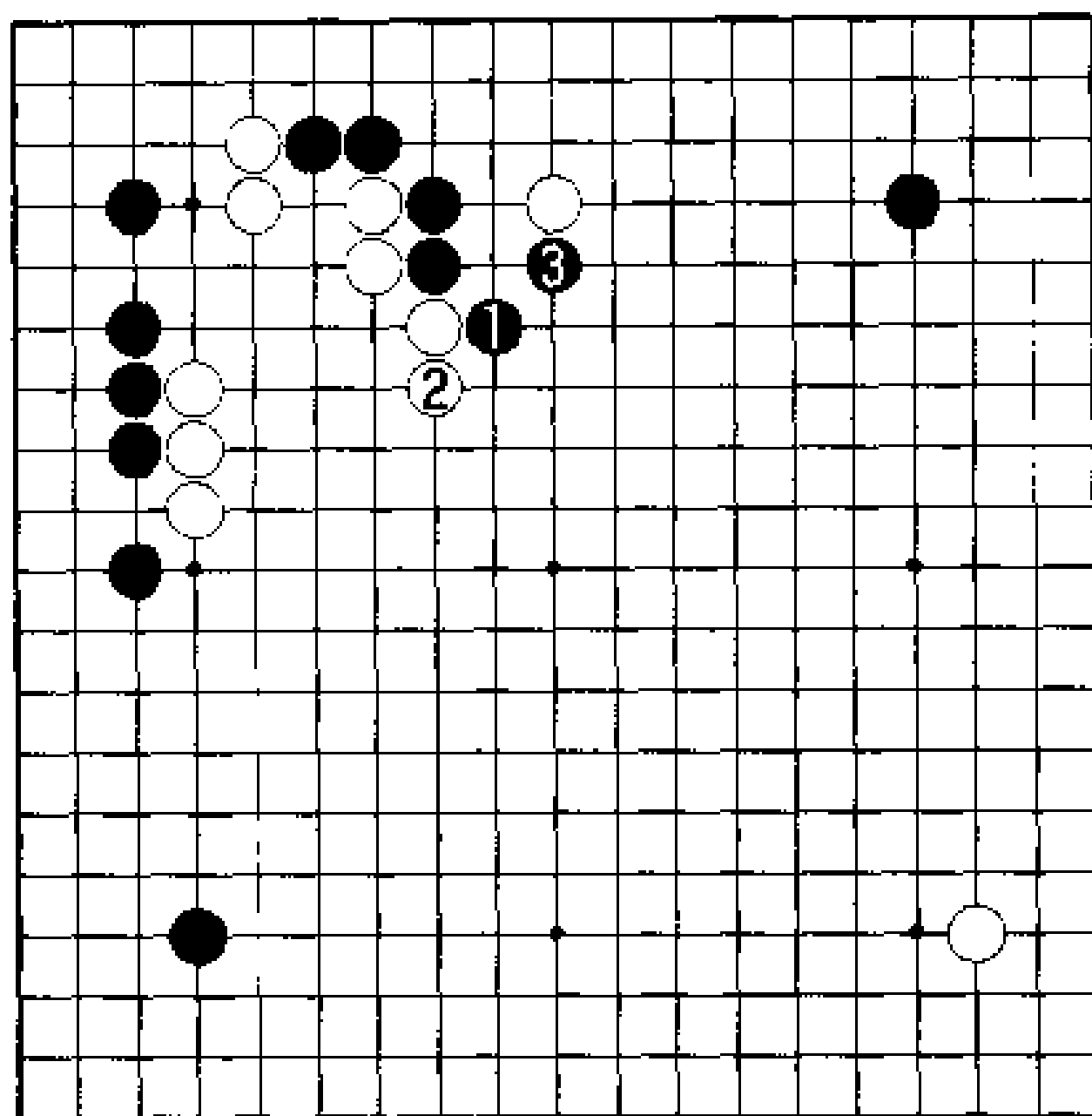


图 3-91

(图 3-91) 此时黑 1 扳是强手，反击颇为有力。
白 2 长，大致如此，黑 3 虎后形成漂亮的棋形。和前图相比，优劣便一目了然。

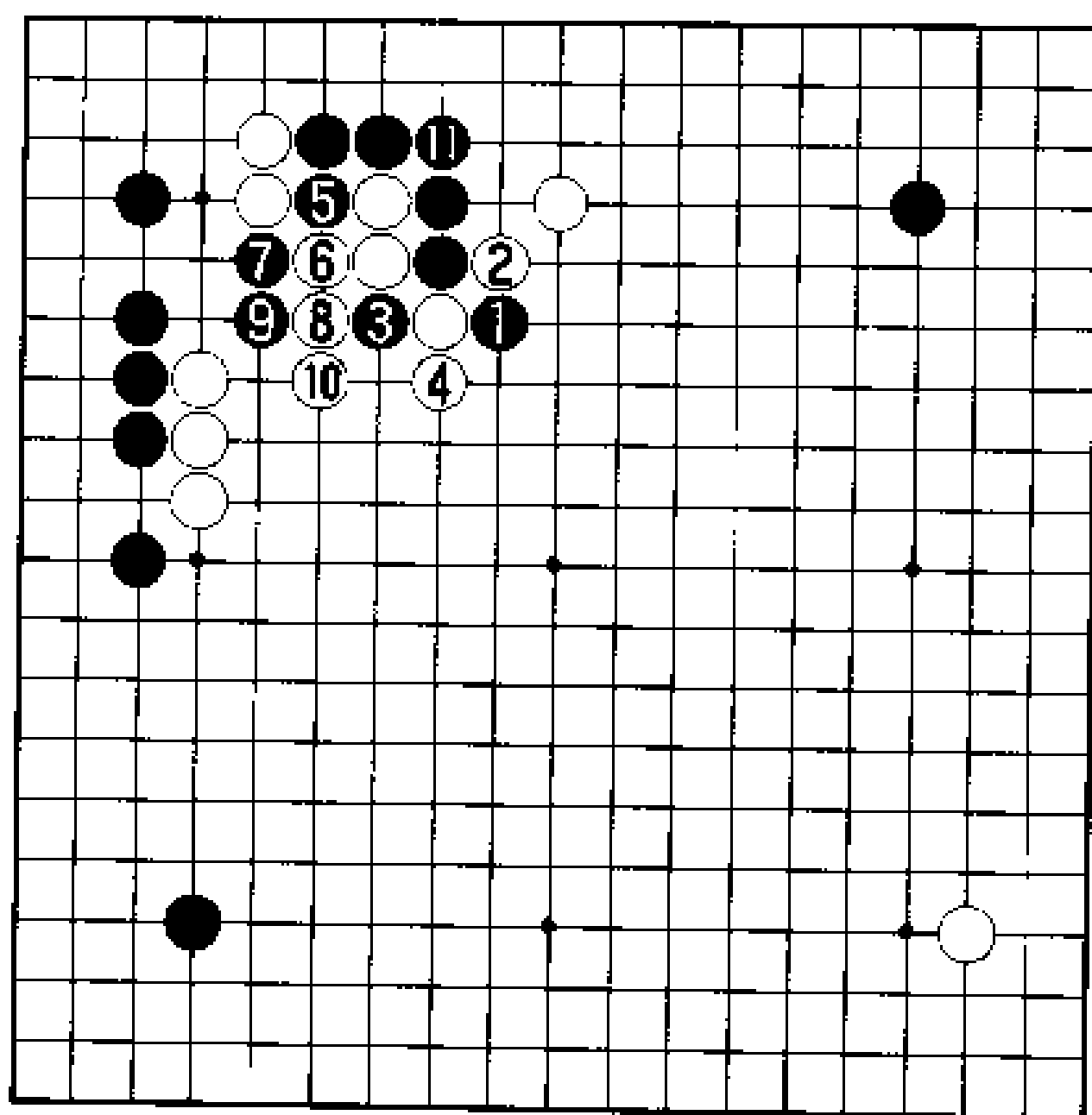


图 3-92

(图 3-92) 对黑 1 扳，白若 2 位断，黑将如何应呢？若没有有效的对策将不能走。

黑 3 断打，必然，以下黑 5 冲出至 9 是先手，然后再 11 位粘，白两子被吃，黑取得巨大成功。

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

书名 = 围棋无理手应对

作者 =

页数 = 3 1 0

SS号 = 1 0 0 6 3 6 3 8

出版日期 =

封面
书名
版权
前言
目录
正文