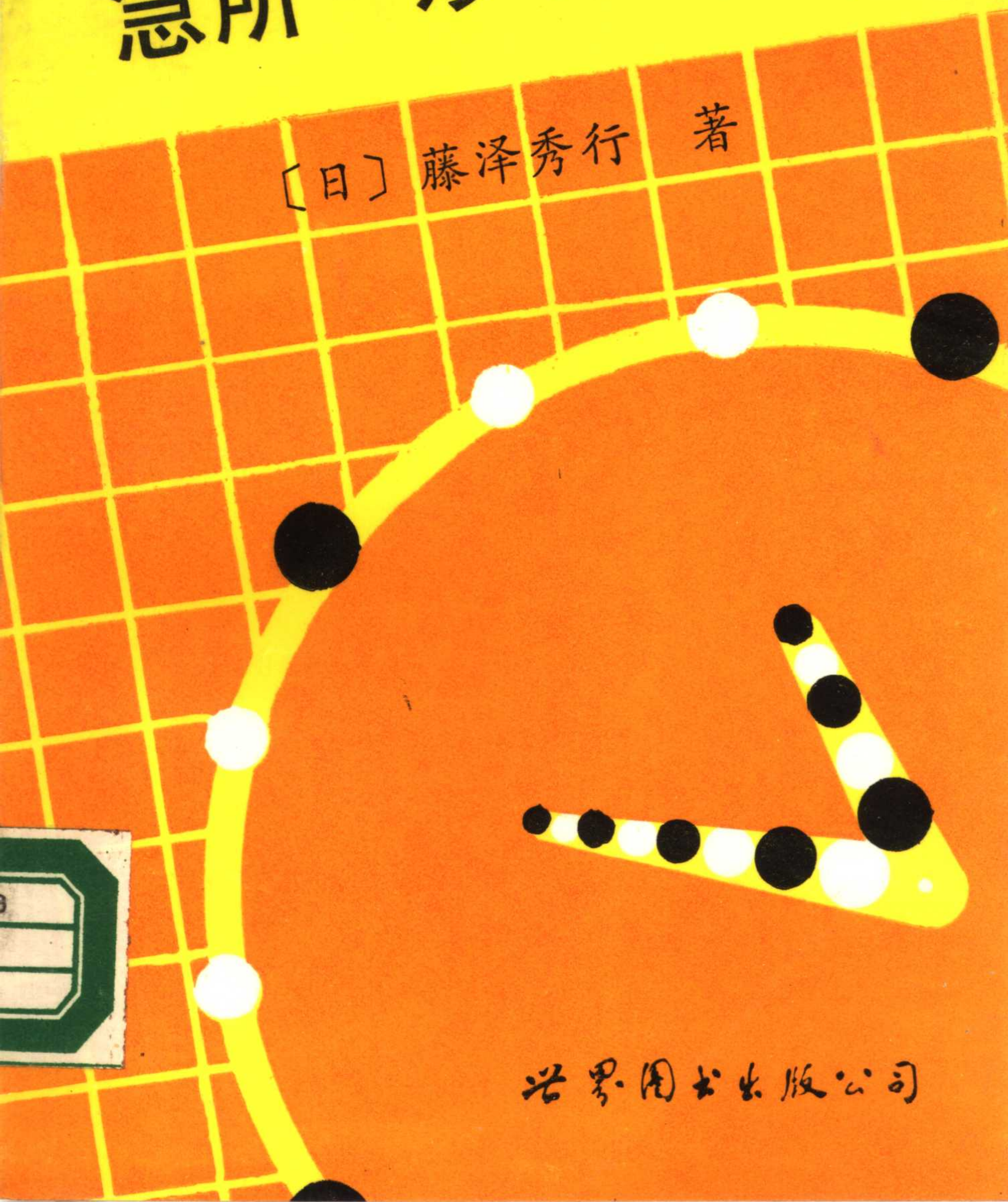


# 急所 妙手 恶手

[日] 藤泽秀行 著



世界图书出版公司





2 033 8765 5

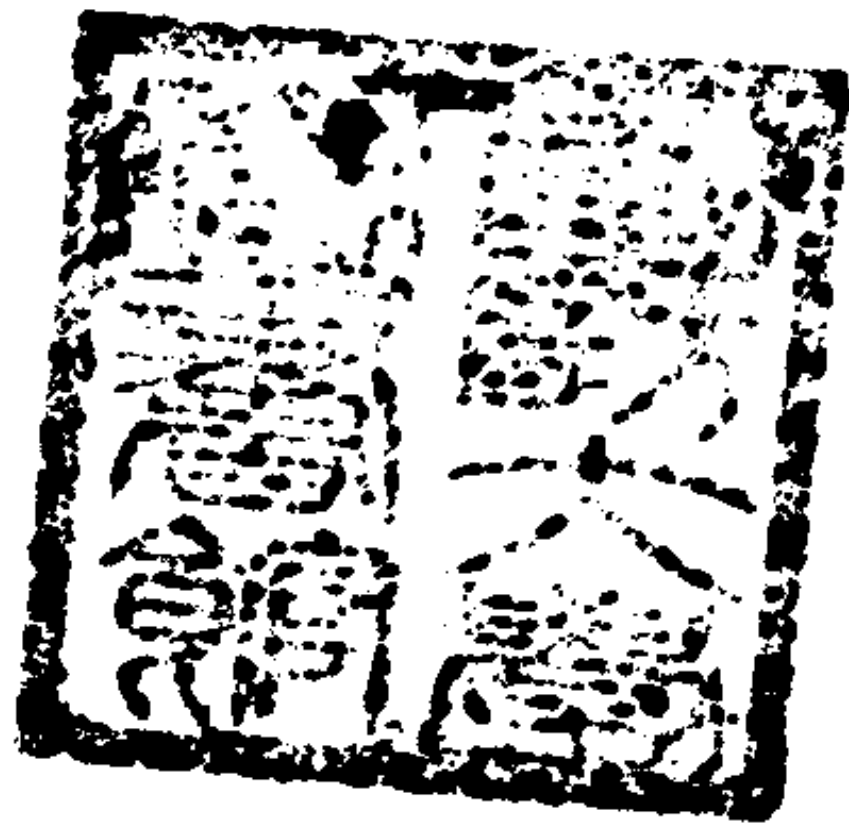
R

# 急所・妙手・恶手

[日] 藤泽秀行 著  
韩凤峯 张凤荣 译  
王 群 校

6-27/2

世界图书出版公司



## 内 容 简 介

· 双方对弈，孰优孰劣，如何评判？如何用普通的手段，进行巧妙的安排，使自己出奇制胜，这都是围棋初学者感到困惑的问题。日本著名棋手藤泽秀行以自己多年积累的经验对这些问题提出自己的见解，能使围棋初学者深受启迪。

### 急所·妙手·恶手

[日]藤泽秀行 著

\*

世界图书出版公司 出版

(北京朝阳门内大街 137 号)

北京通州印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经销

\*

787×1092 1/32 印张：4.5 字数：100,000

1989年12月第1版 1989年12月第1次印刷

印数：1—19500

ISBN 7-5062-0586-6/G·37

定价：2.95元

## 序

一局棋在复盘时，可以很容易地看出是妙手或恶手。但是，在实战中，在双方酣战之际，却很难判断哪一方是妙手或恶手。当然，如果知道是恶手，也就自然不会去使用了。棋手都有一定的战略构思、有信心，所以都会使用最稳妥的手段，可是，冥思苦想的结果却往往可能是恶手，因而导致失败，这种实战例子不胜枚举。

我认为由于实战的严酷和难度，有一些手段，从基本上来看，在筋、形方面堪称是妙手，按一般方法行棋时，却可能变成恶手；反之，俗筋、一般手段等也可能变成妙手。

我对局时都从全局出发进行构思，即便有一些手段在局部可获胜，但不符合全局作战需要，也会走向失败。这就和妙手、恶手的情况一样，所以在选择手段时，就要选用那些有价值、有益于全局的手段。

在本书中所阐述的妙手、恶手，都是在实战中经常出现的手段，所以希望初学者要认真研究认真思考。这样，肯定有益于提高你的棋力。

藤泽秀行九段

## 目 录

一	角比边大 .....	7
二	挂的方向 .....	10
三	即便是先手 .....	13
四	从容的布局 .....	16
五	大蜻蜓（从星位向两翼展开） .....	19
六	谨慎和自满 .....	23
七	矛盾 .....	30
八	积蓄力量 .....	35
九	大局观 .....	38
十	不靠弱子 .....	42
十一	肩冲 .....	46
十二	不取实地 .....	54
十三	误解 .....	59
十四	随对方行棋 .....	64
十五	靠压 .....	67
十六	围厚味 .....	70
十七	向中央冲出 .....	73
十八	袭击 .....	76
十九	不要胆怯 .....	80
二十	含混不清 .....	82
二十一	伸腿的对策 .....	85
二十二	模棱两可 .....	89

二十三	定式好吗 .....	93
二十四	重子 .....	96
二十五	腾挪 .....	99
二十六	高明? 弃子作战 .....	102
二十七	吃住废子 .....	105
二十八	攻占实地 .....	108
二十九	因循守旧 .....	111
三十	节奏 .....	115
三十一	子被断 .....	117
三十二	方向错误 .....	121
三十三	子重复 .....	124
三十四	势力的消长 .....	127
三十五	拆的界限 .....	129
三十六	脱离战线 .....	133
三十七	职业棋手的行棋 .....	135
三十八	分断 .....	139
三十九	“现金交易”主义 .....	142
四十	反击 .....	144
四十一	无用的挡 .....	147
四十二	无用的尖顶 .....	150
四十三	先手的大损 .....	154
四十四	渡 hands 筋之一 .....	159
四十五	渡 hands 筋之二 .....	163

四十六	有作用的粘 .....	168
四十七	棋形 .....	171
四十八	勒吃手筋之一 .....	173
四十九	勒吃手筋之二 .....	177
五十	吃住方法 .....	179
五十一	迫对方成愚形 .....	181
五十二	跨断 .....	184
五十三	缓征 .....	187
五十四	提关键之子 .....	190

# 急所・妙手・恶手

[日] 藤泽秀行 著  
韩凤峯 张凤荣 译  
王 群 校

世界图书出版公司



## 内 容 简 介

· 双方对弈，孰优孰劣，如何评判？如何用普通的手段，进行巧妙的安排，使自己出奇制胜，这都是围棋初学者感到困惑的问题。日本著名棋手藤泽秀行以自己多年积累的经验对这些问题提出自己的见解，能使围棋初学者深受启迪。

### 急所·妙手·恶手

[日]藤泽秀行 著

\*

世界图书出版公司 出版  
(北京朝阳门内大街 137 号)

北京通州印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经销

\*

787×1092 1/32 印张: 4.5 字数: 100.000

1989年12月第1版 1989年12月第1次印刷

印数: 1—19500

ISBN 7-5062-0586-6/G·37

定价: 2.95元

## 序

一局棋在复盘时，可以很容易地看出是妙手或恶手。但是，在实战中，在双方酣战之际，却很难判断哪一方是妙手或恶手。当然，如果知道是恶手，也就自然不会去使用了。棋手都有一定的战略构思、有信心，所以都会使用最稳妥的手段，可是，冥思苦想的结果却往往可能是恶手，因而导致失败，这种实战例子不胜枚举。

我认为由于实战的严酷和难度，有一些手段，从基本上来看，在筋、形方面堪称是妙手，按一般方法行棋时，却可能变成恶手；反之，俗筋、一般手段等也可能变成妙手。

我对局时都从全局出发进行构思，即便有一些手段在局部可获胜，但不符合全局作战需要，也会走向失败。这就和妙手、恶手的情况一样，所以在选择手段时，就要选用那些有价值、有益于全局的手段。

在本书中所阐述的妙手、恶手，都是在实战中经常出现的手段，所以希望初学者要认真研究认真思考。这样，肯定有益于提高你的棋力。

藤泽秀行九段

## 目 录

一	角比边大 .....	7
二	挂的方向 .....	10
三	即便是先手 .....	13
四	从容的布局 .....	16
五	大蜻蜓（从星位向两翼展开） .....	19
六	谨慎和自满 .....	23
七	矛盾 .....	30
八	积蓄力量 .....	35
九	大局观 .....	38
十	不靠弱子 .....	42
十一	肩冲 .....	46
十二	不取实地 .....	54
十三	误解 .....	59
十四	随对方行棋 .....	64
十五	靠压 .....	67
十六	围厚味 .....	70
十七	向中央冲出 .....	73
十八	袭击 .....	76
十九	不要胆怯 .....	80
二十	含混不清 .....	82
二十一	伸腿的对策 .....	85
二十二	模棱两可 .....	89



二十三	定式好吗 .....	93
二十四	重子 .....	96
二十五	腾挪 .....	99
二十六	高明? 弃子作战 .....	102
二十七	吃住废子 .....	105
二十八	攻占实地 .....	108
二十九	因循守旧 .....	111
三十	节奏 .....	115
三十一	子被断 .....	117
三十二	方向错误 .....	121
三十三	子重复 .....	124
三十四	势力的消长 .....	127
三十五	拆的界限 .....	129
三十六	脱离战线 .....	133
三十七	职业棋手的行棋 .....	135
三十八	分断 .....	139
三十九	“现金交易”主义 .....	142
四十	反击 .....	144
四十一	无用的挡 .....	147
四十二	无用的尖顶 .....	150
四十三	先手的大损 .....	154
四十四	渡 hands 筋之一 .....	159
四十五	渡 hands 筋之二 .....	163

四十六	有作用的粘 .....	168
四十七	棋形 .....	171
四十八	勒吃手筋之一 .....	173
四十九	勒吃手筋之二 .....	177
五十	吃住方法 .....	179
五十一	迫对方成愚形 .....	181
五十二	跨断 .....	184
五十三	缓征 .....	187
五十四	提关键之子 .....	190

## 一、角比边大

布局的次序是：“一角、二边、三中央”，先在角上布子是很重要的。

图 1：至黑 5 是秀策流布局。此形从日本江户时代流行至今，之所以长盛不衰就是因为它符合棋理。

其中白 4 位挂，是阻止黑占角的手段，不让走出巩固角的缔。

挂角，就是战斗的开始。

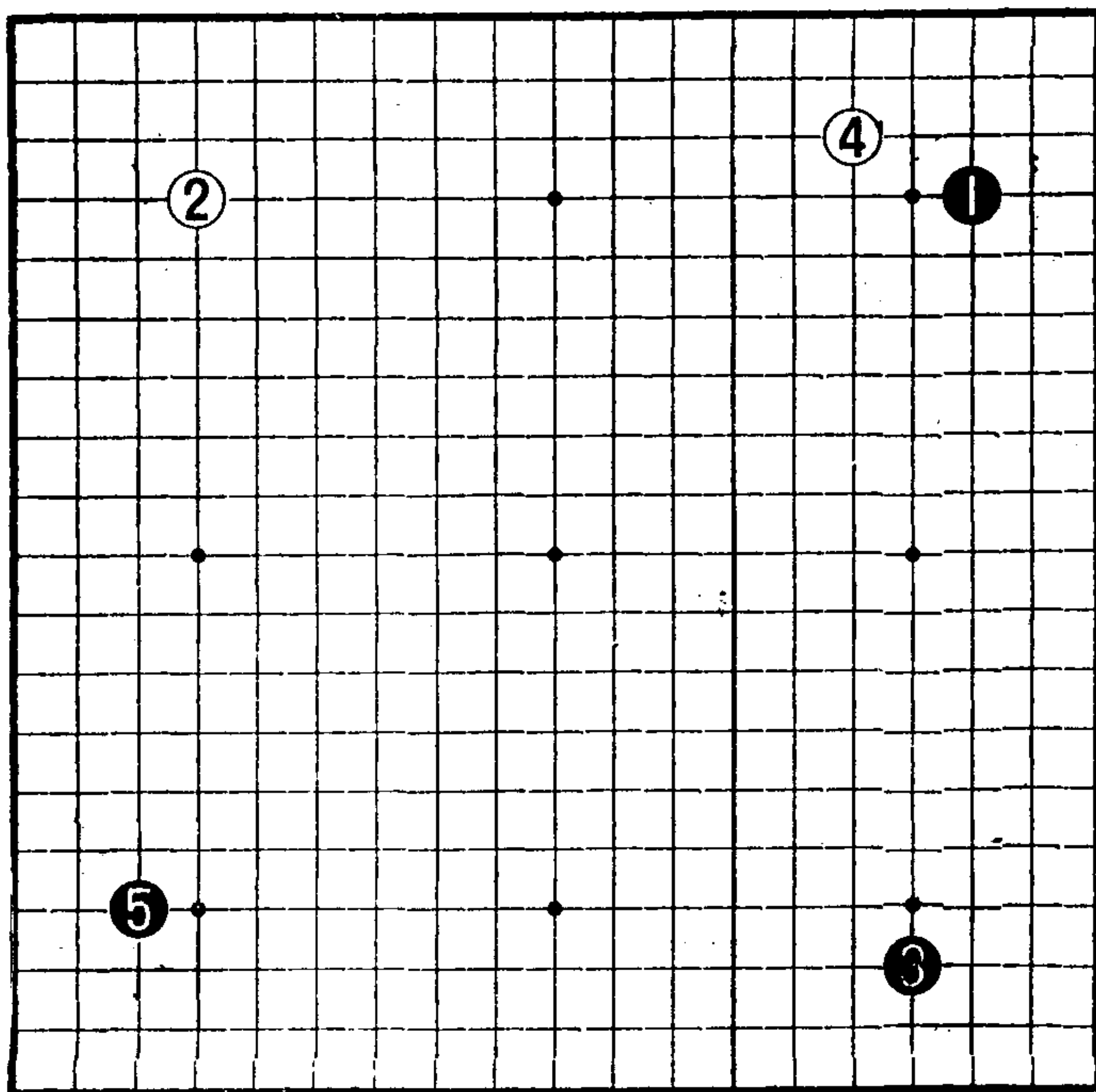


图 1



图2：白走右上角1位，看似对右上角的挂，但内容则完全不同。

对白1，黑2位缔是好手。此后黑若再进一步走3位夹，则白1陷于孤立。

至白3，如果看右上的局面，则是黑占角，白占边，很明显白不利。

即，违背了“一角、二边”的布局原则；白变成先“占边”了。

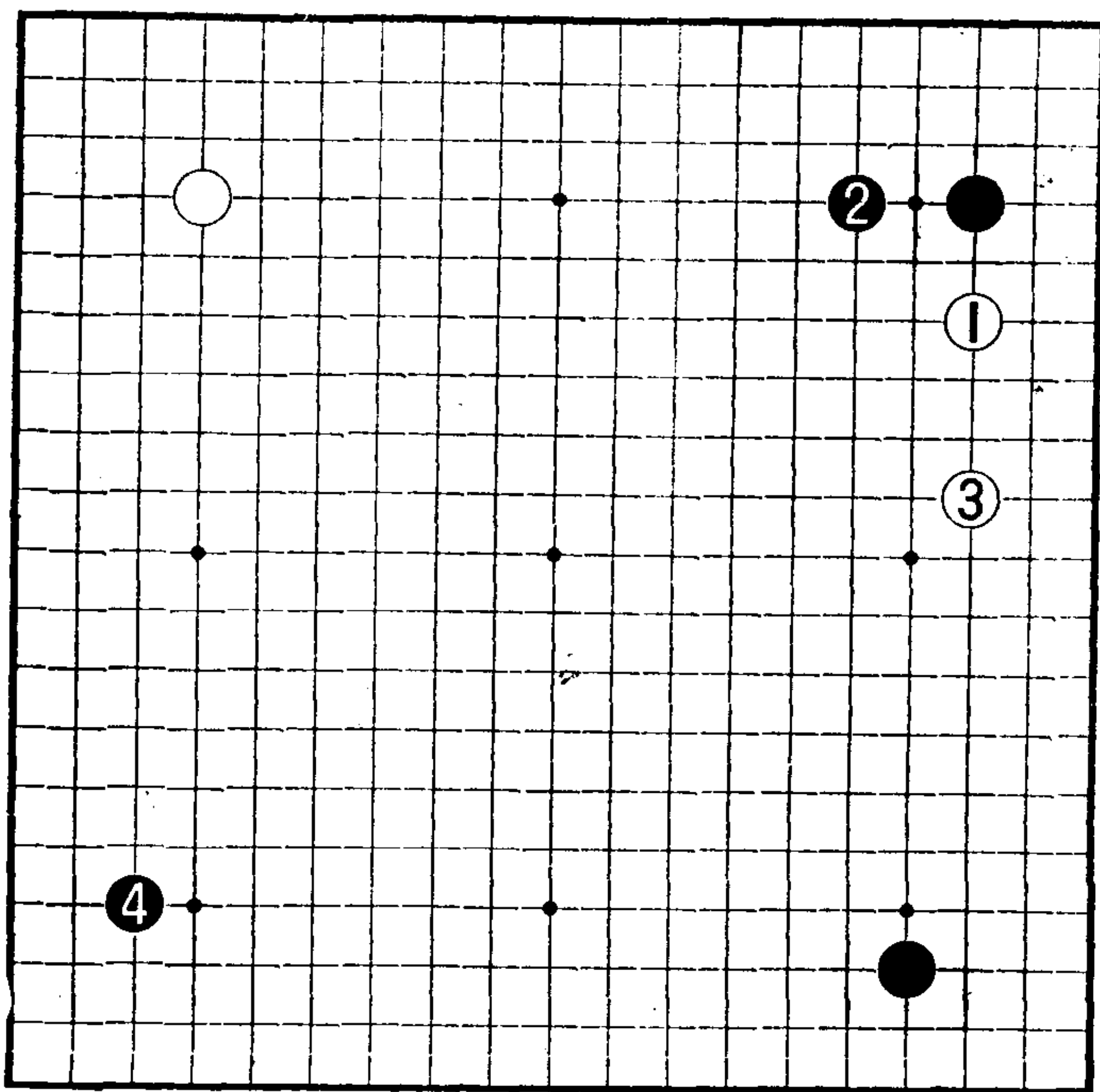


图2



## 二、挂的方向

图 1: 黑先占角, 白随后就要去逼, 初学者往往都是感觉很迟钝地意外地走白 1 位。这正好和前述的——妨碍黑发展的方向相反。

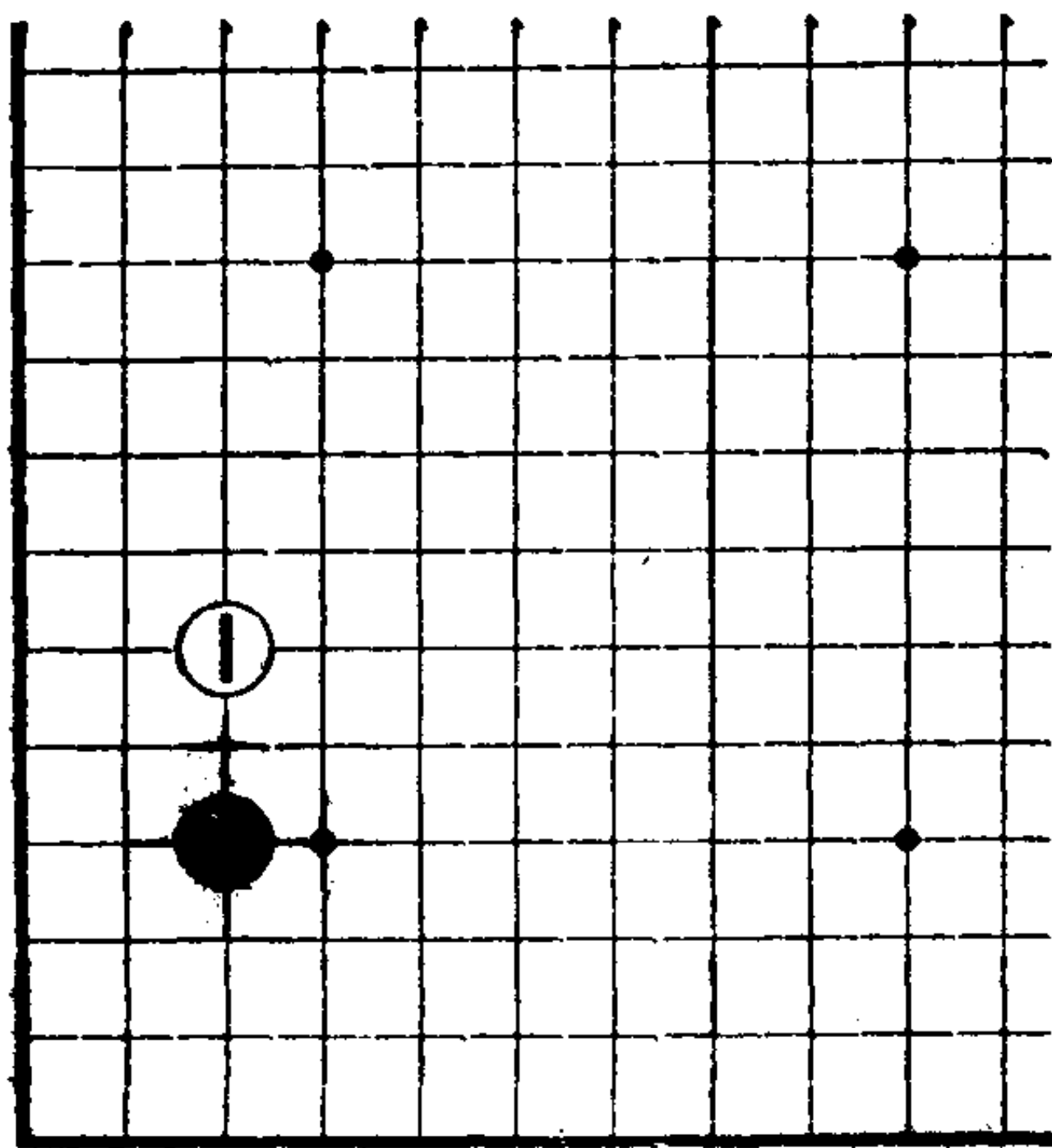


图 1

图 2: 白 1 挂, 位置合适。

对小目的黑子, 不即不离, 关系均衡。

因为白 1 的位置是隔一路, 所以叫做“一间高挂”。

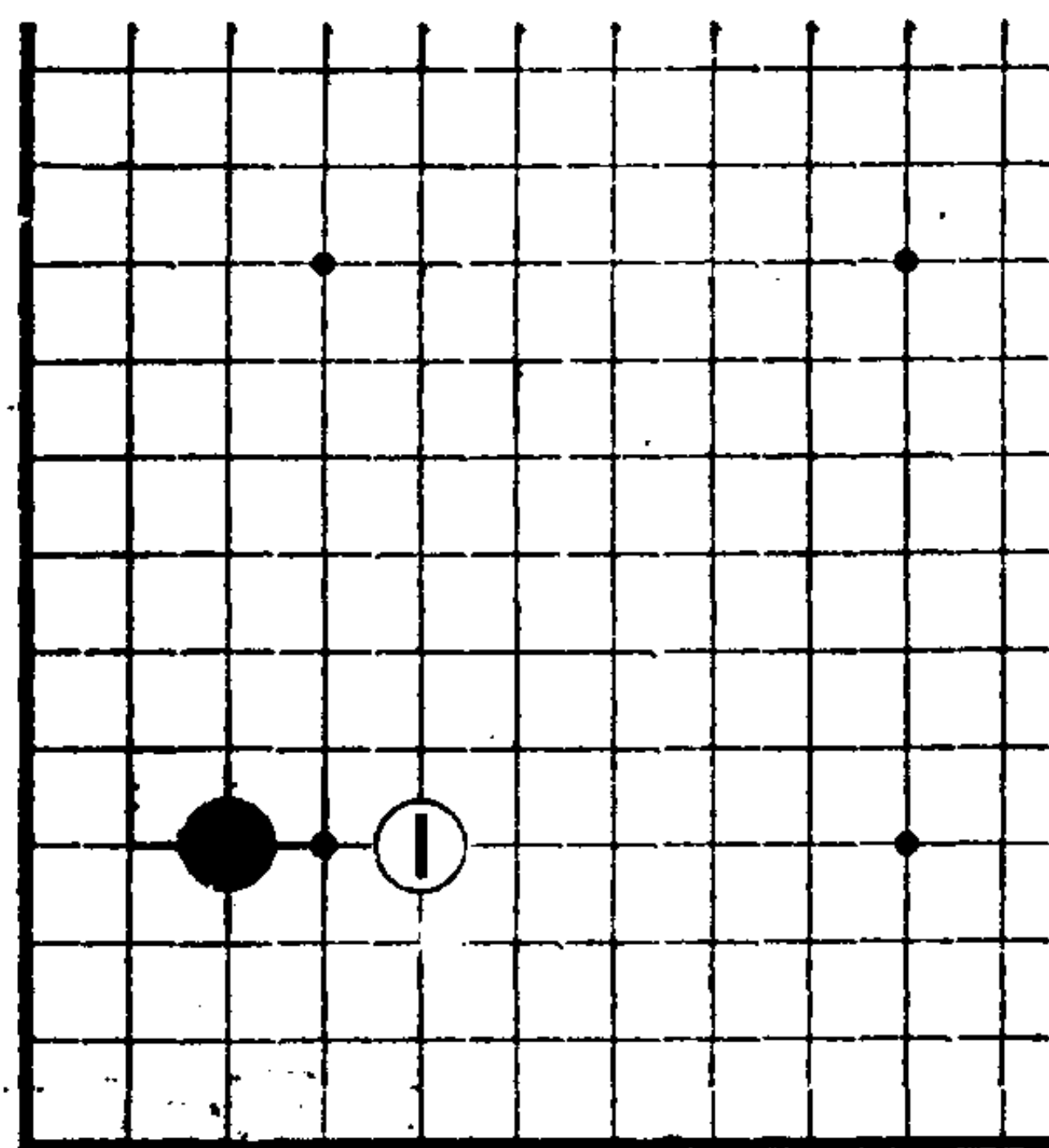


图 2



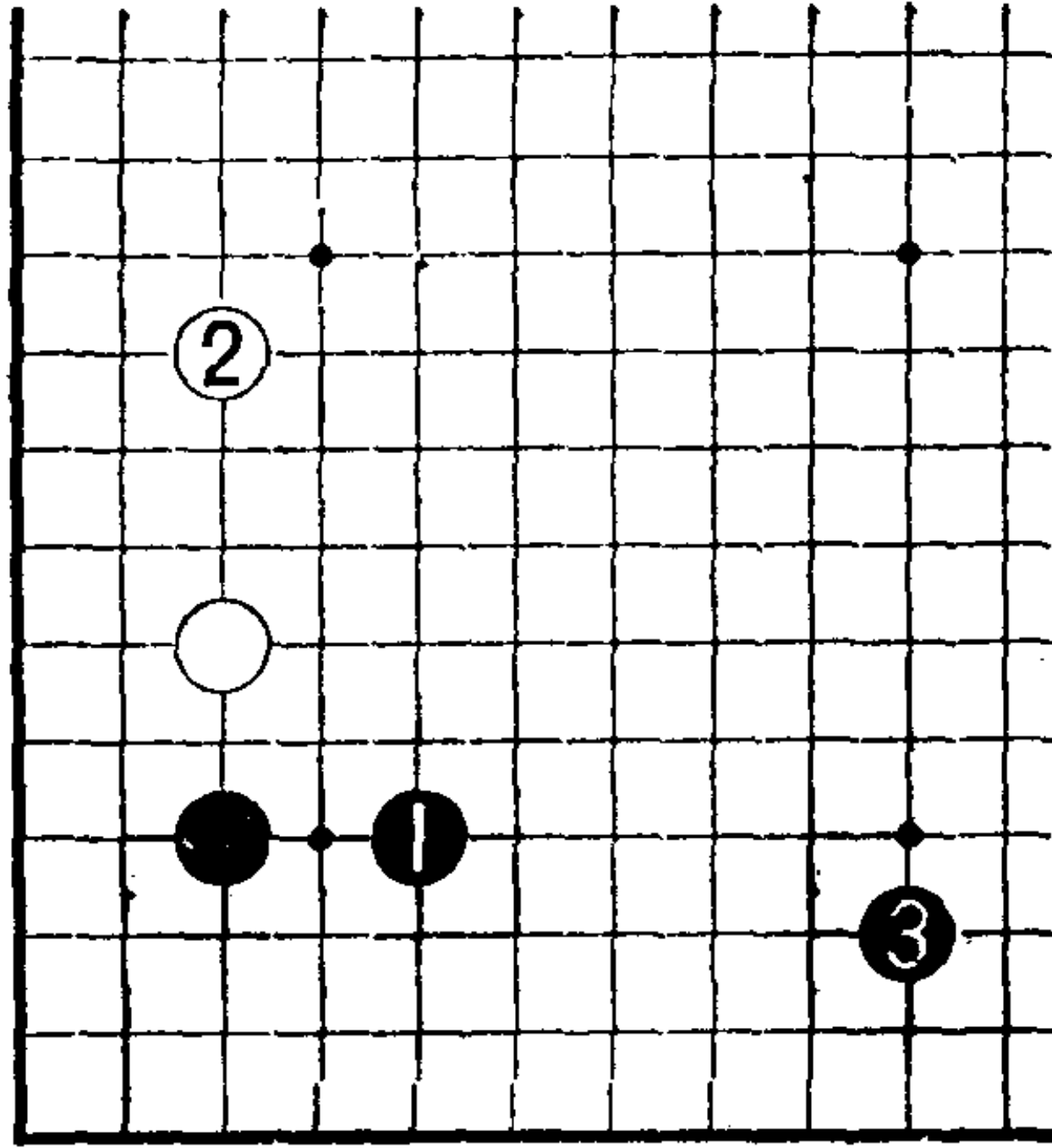


图 3

图 3: 此形的白为什么不能叫挂呢? 其理由正如前述, 请看一下黑的应手。

黑 1, 占角地。白 2 与其说是构成实地, 还不如说是单纯安根手段。黑 3 开拆, 坚实地展开, 黑断然有利。

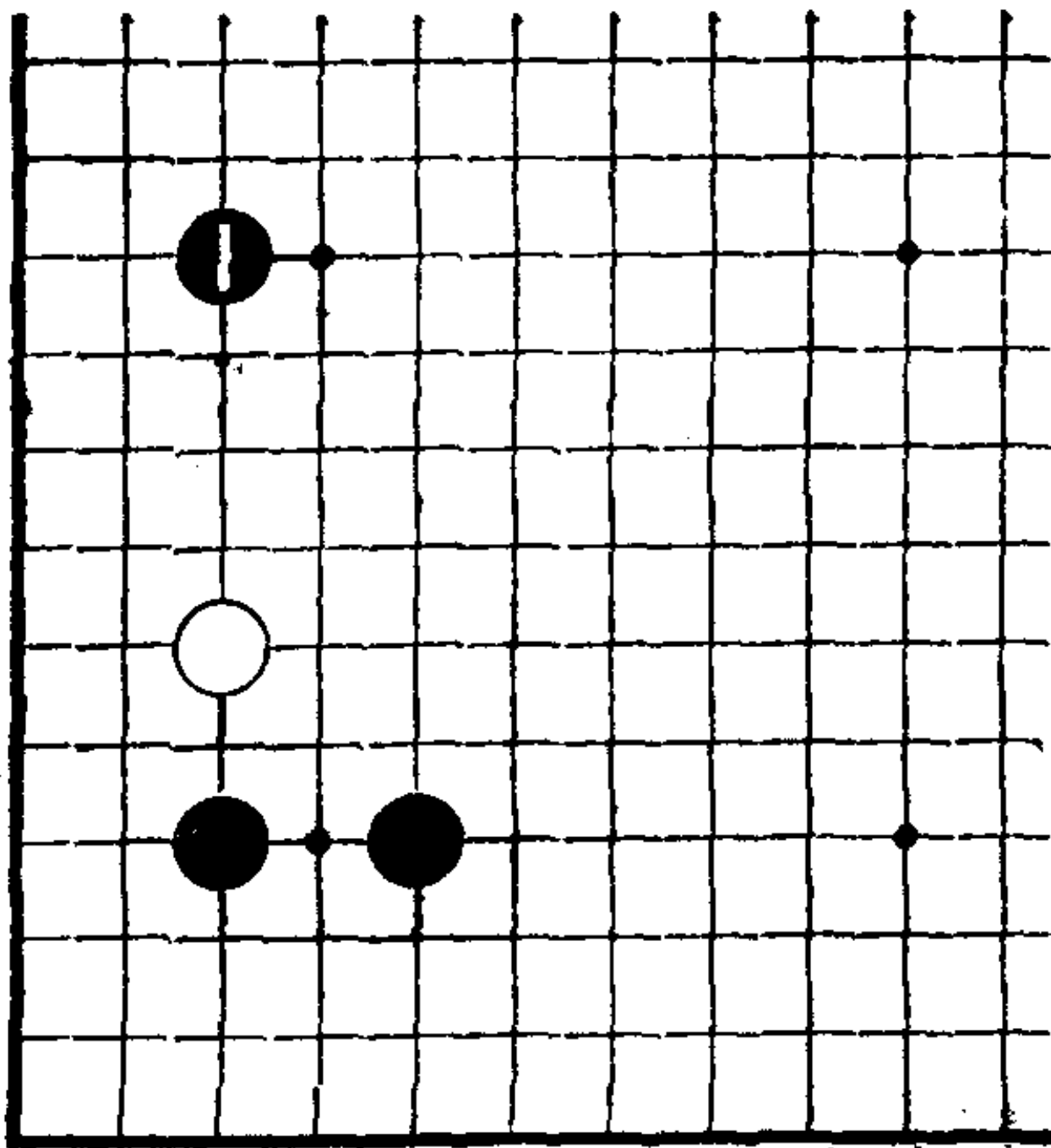


图 4

图 4: 如果不走前图白 2 的话, 则黑占 1 位夹是好手。白变成浮棋, 只有向中央逃。即, 前图中的白 2 是绝对应手。这个结果就是布局的原则。无视“一角、二边、三中间”而先占边, 就是这种结局。



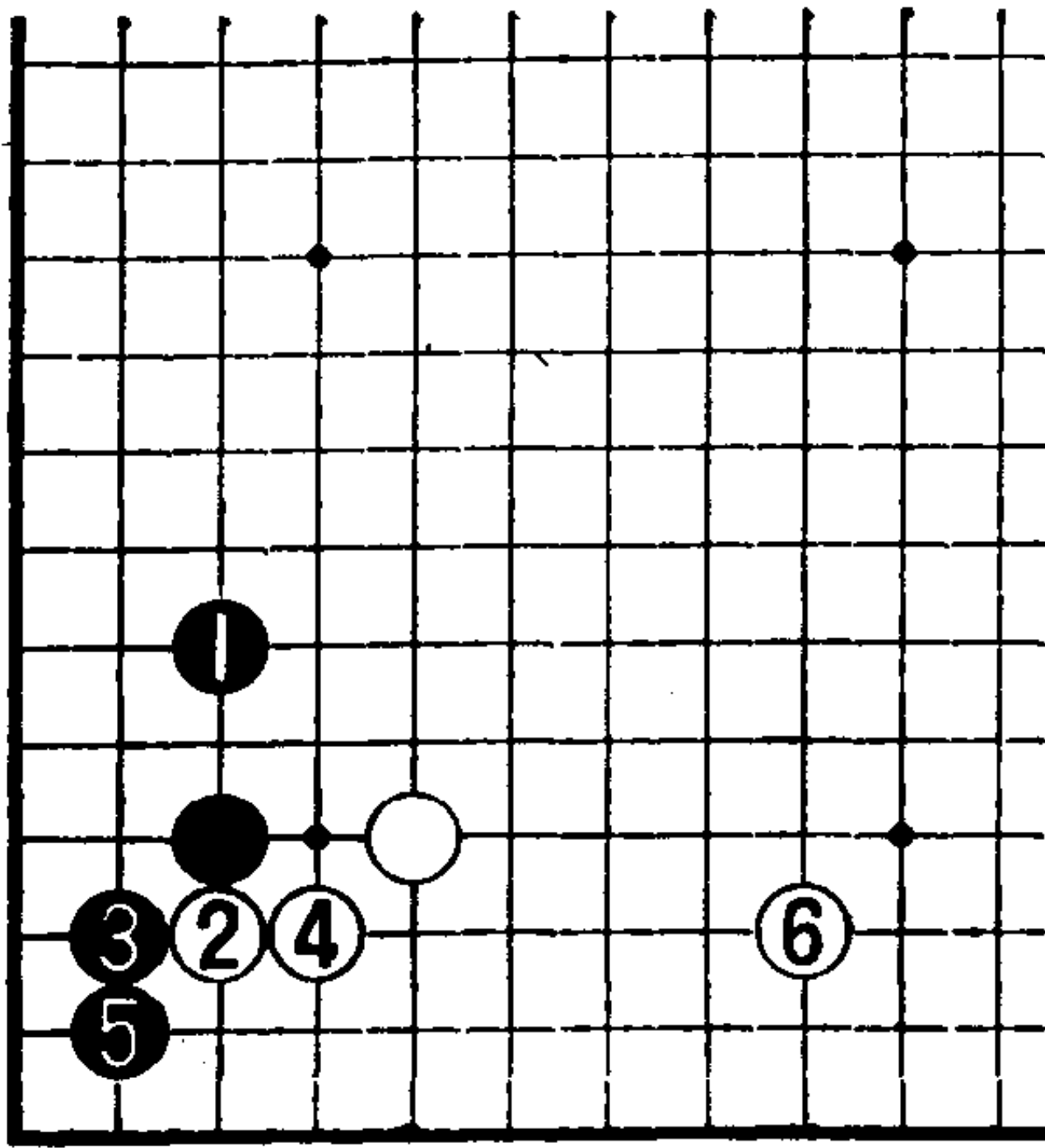


图 5

图 5：白一间高挂。  
黑 1 在此巩固角。

此形同是一间拆，却和图 3 大不相同。白从 2 位靠至 6 拆是一种形。角的黑地变小，白无不满之处。

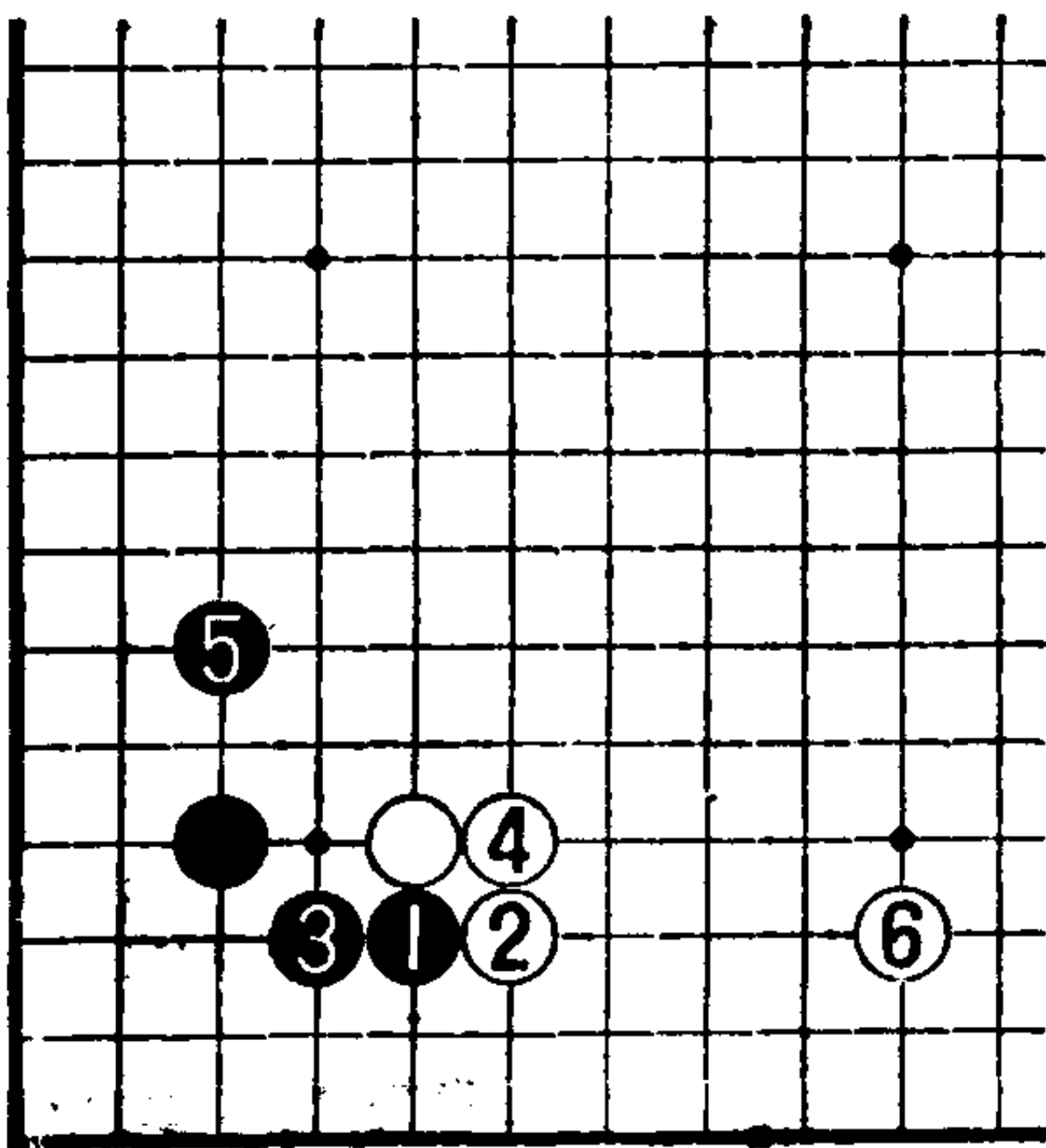


图 6

图 6：基本定式。

从黑 1 至白 6，黑获角地，白在边上展开。按“一角、二边”的原则白似乎不利，但是，由于黑最初走的是小目，限制了其发展方向，所以白远比图 3 好。可以看出，双方两分告一段落。

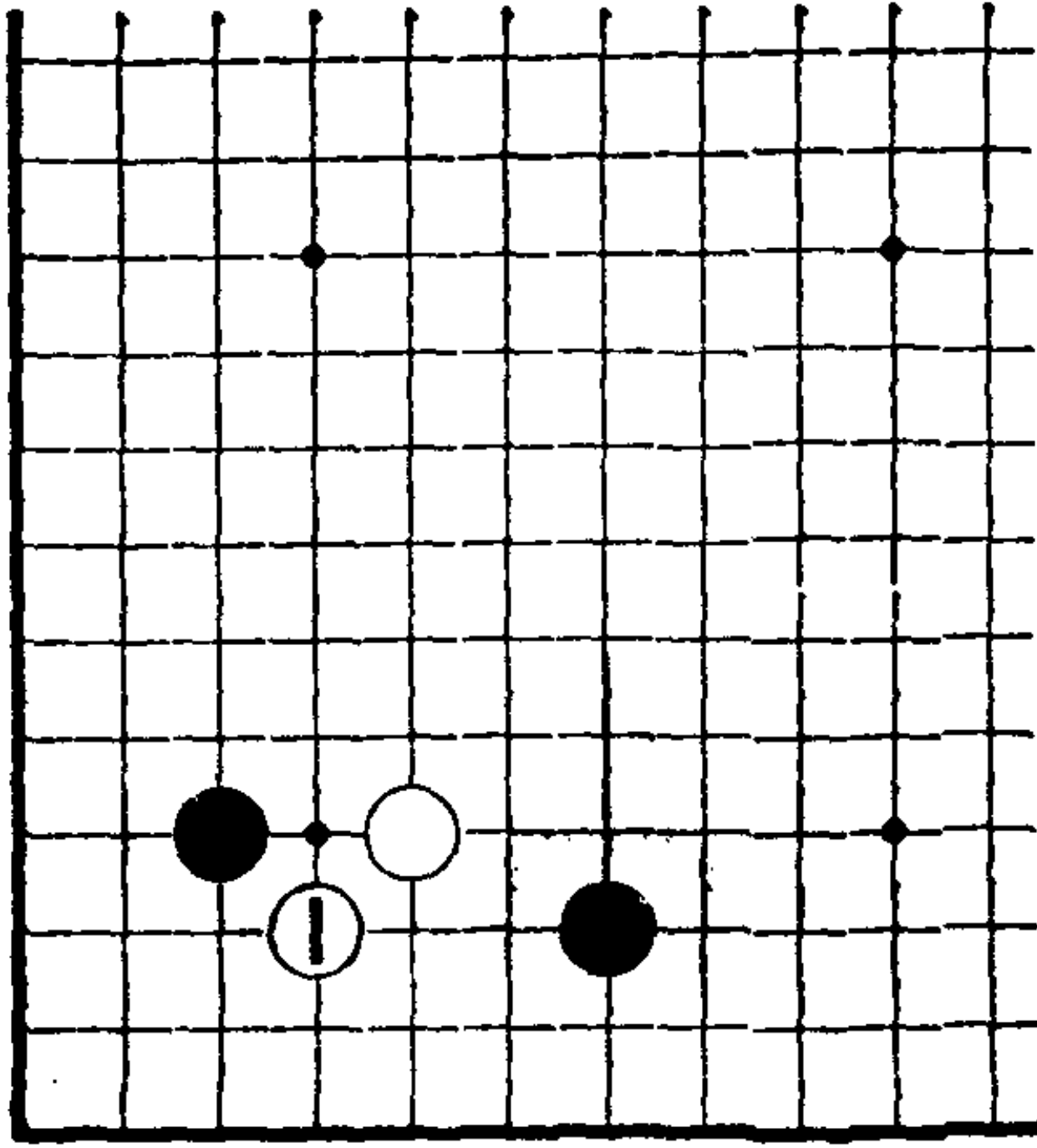


图 1

### 三、即便是先手...

图 1：这是一间高挂定式。由于白被夹，所以白占 1 位尖。此手的意义在于白以先手阻止了黑角和边的渡过。的确是先手。不过，是否是好手，则当别论。

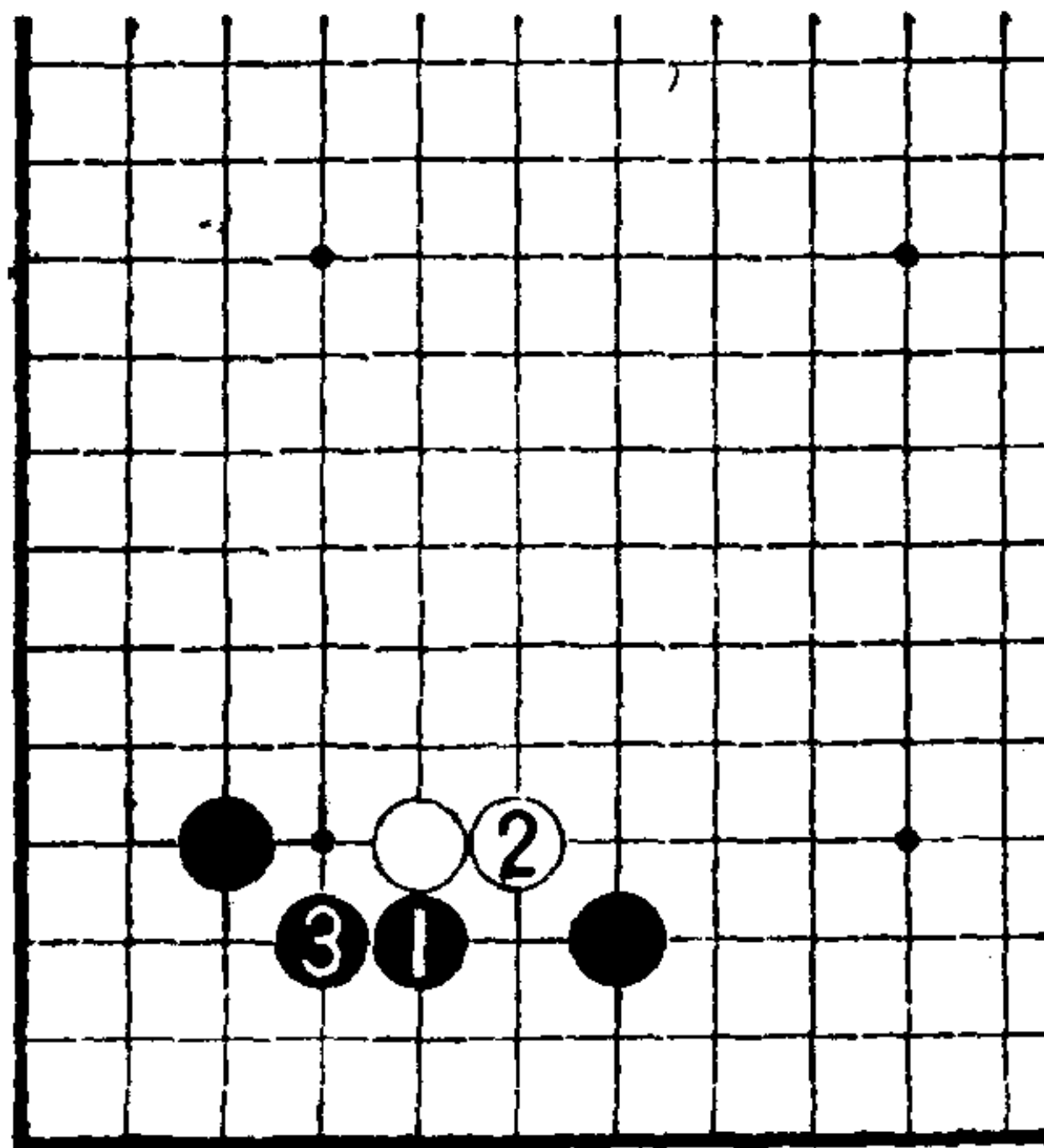


图 2

图 2：左下的形，白若脱先，则黑 1 靠托，联络左右。

白只好走 2 位，黑 3 是好手。至此，黑巩固了从角至边的实地。因此，如果 1 位被黑占，白不理想。



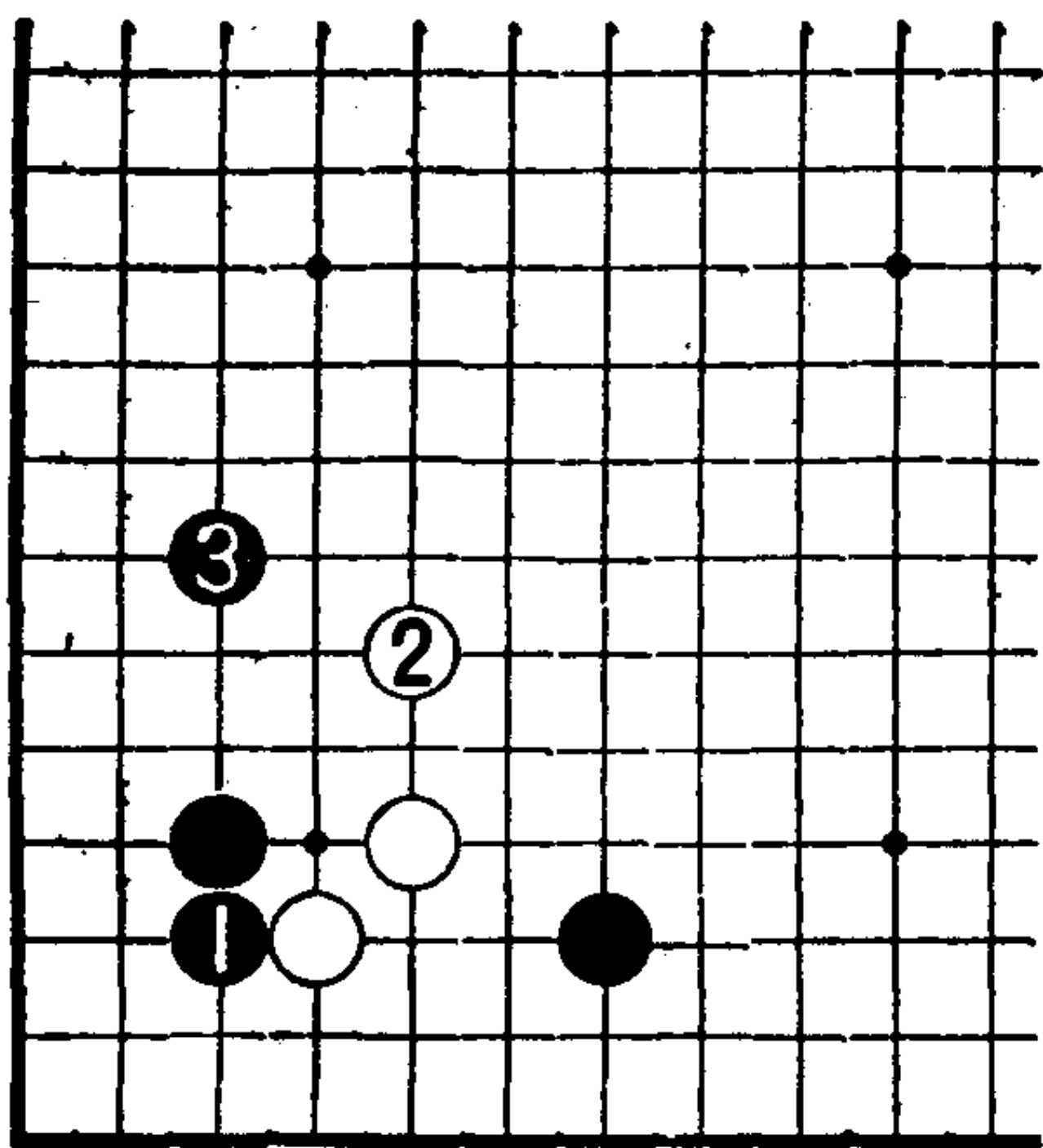


图 3

图 3：对白尖，黑于 1 位应。1 位是三三要点，黑可构成根据地。反之，白变成了无根据地之子，于是占 2 位逃。

黑 3 开拆，从角至左边形成坚固实地。白三子是逃的浮棋。白不利。

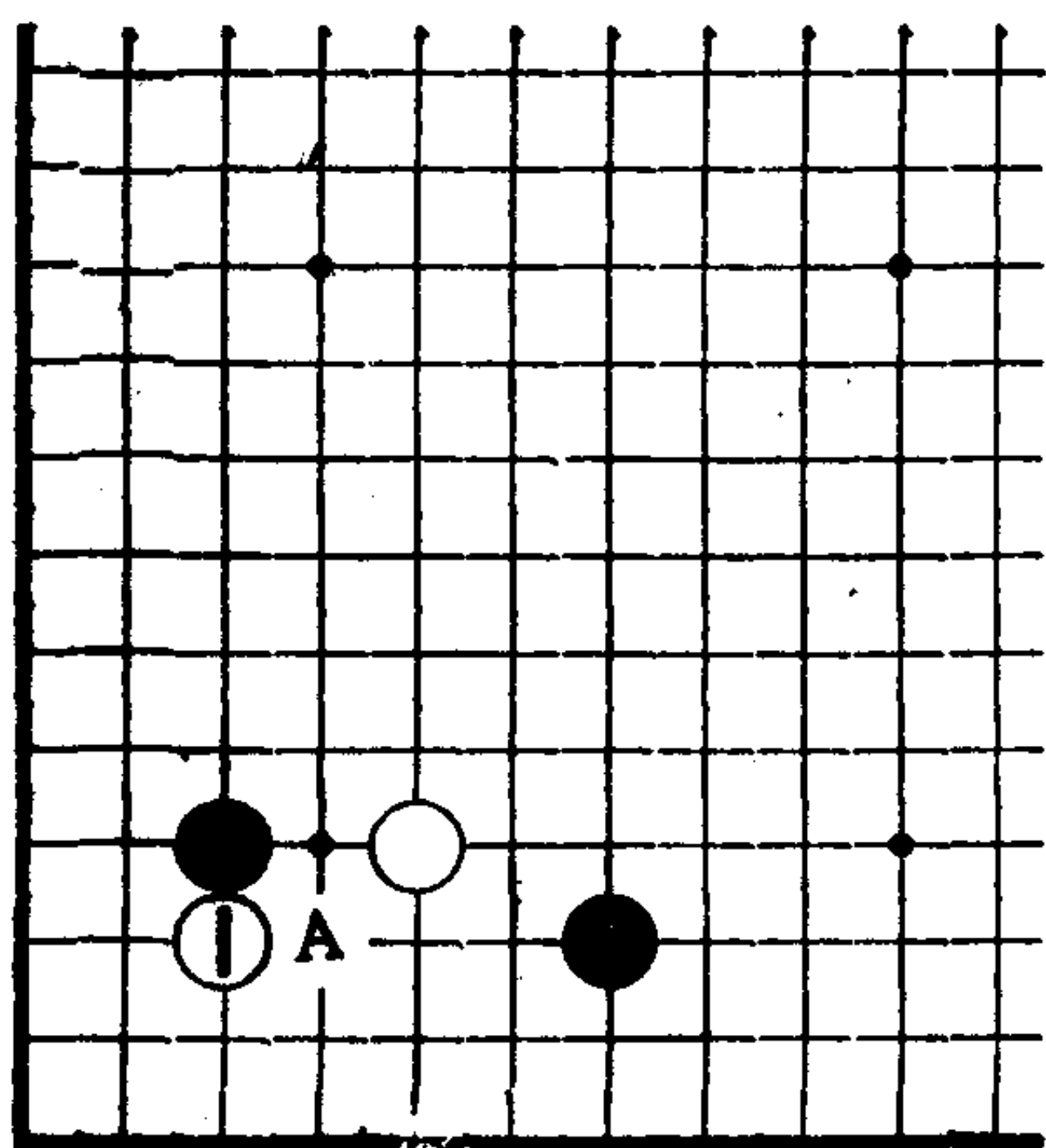


图 4

图 4：前图白根据地丢失的原因是让黑占了三三位要点。

白 1 占三三位是定式。

是占 A 位尖，还是占 1 位托，要懂得其子效的不同之处。以后的变化复杂，先从白 1 定式开始谈。

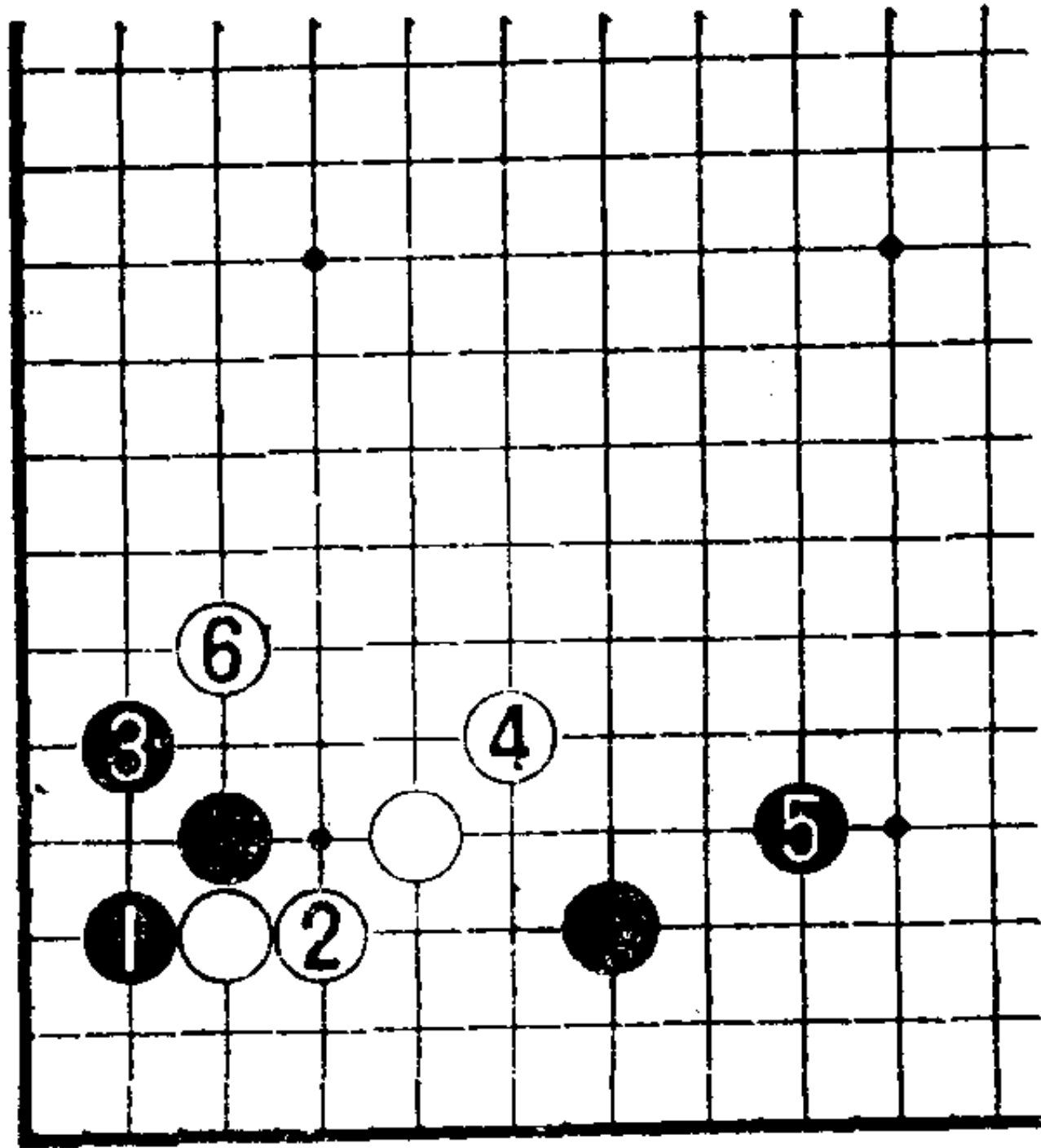


图 5

图 5：对白占三三位托，黑 1 在角上应。白 2、黑 3 后，此形与图 3 相比，黑形低。同时，白打入角也便于构成根据地。白 4、6 是战斗姿态，白形充分。

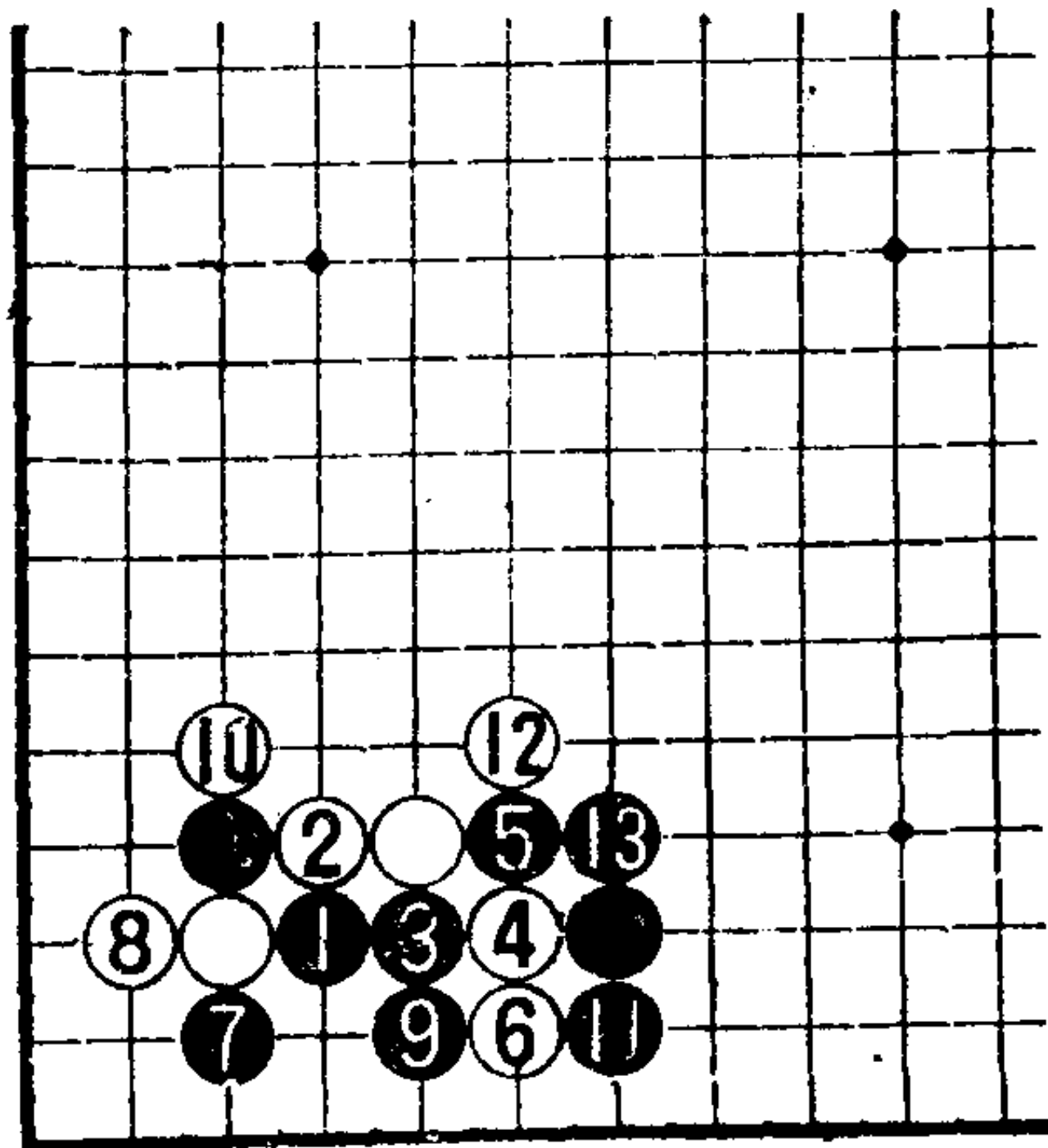


图 6

图 6：基本定式。黑 1 扳出，反击。白 4 挖十分重要。如果被黑 5 至 9 吃住，则白 10 吃住角，进行转换。至黑 13 告一段落。

此定式，若把白 10 走在 11 位逃，是难解形，以后再说明。

#### 四、从容的布局

开始的十手棋，虽说可以随意走，可是最近时期，有段棋手多走成这样的形。

图 1：黑占右边，白占左边，对等告一段落。

黑 1 是上下势力的中心。白 2 也同样是中心。黑 3、白 4 分占上下大场，此布局都很从容。

猛一看很容易判断，可是……。

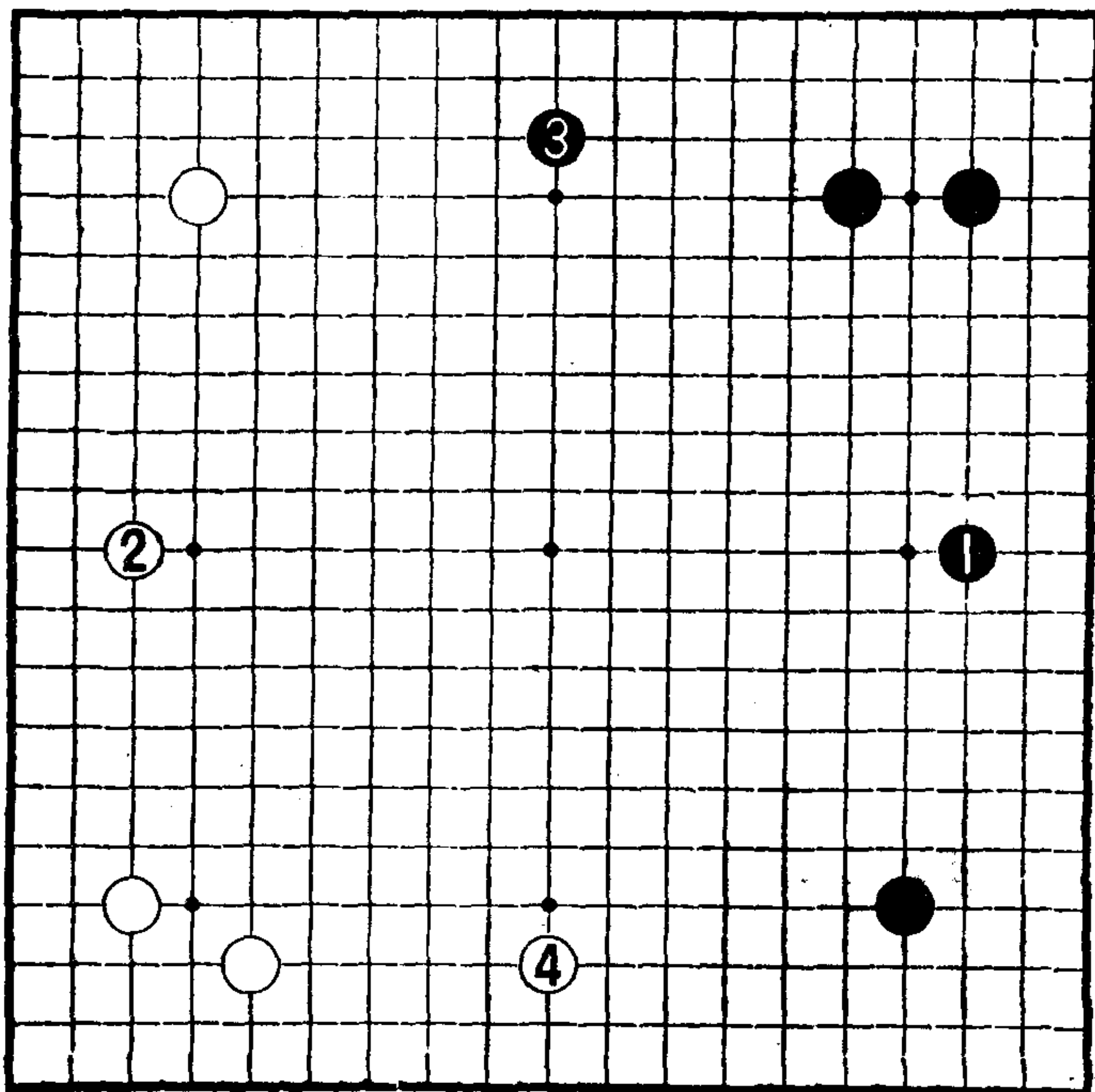


图2：由于对方的布局也很从容有力，所以有时往往就畏惧。

黑1挂、3在上边拆。黑棋定式十分漂亮。局部无不满之处。

但是，从白4打入右边来看，黑势力被分割为上边和右下两部。此局面与前图相比，要小一些。布局阶段受阻。

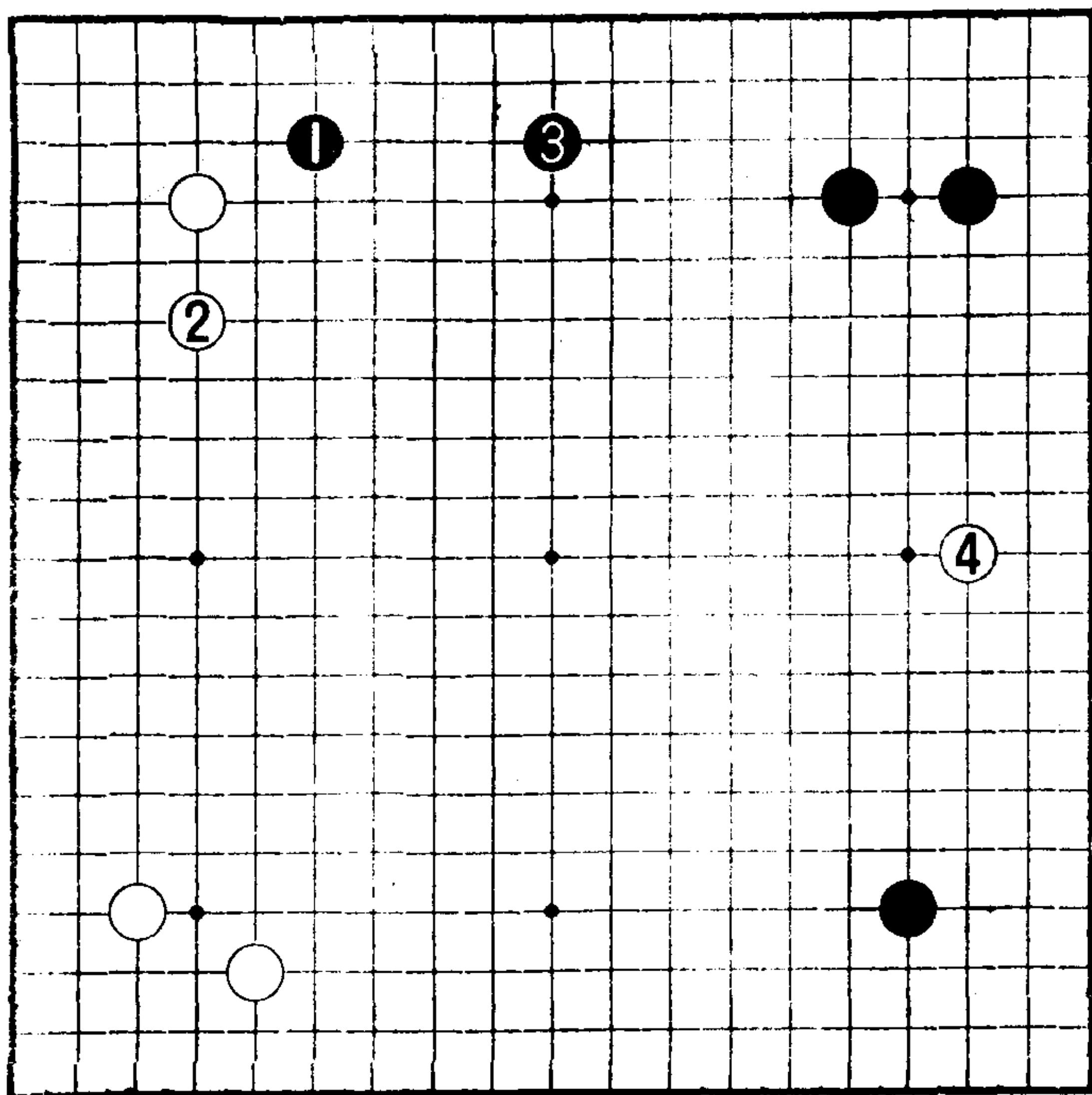


图2



图 3：黑 1 是唯一的大场。

在此局面下，白 2 走在上边星下是失着。黑走 3 位后，白布局被分割成上、下两部分。

右边黑形因有黑 1 的开拆，可联络上下黑子，白与黑形相比，就显得有些散。

如果黑占 1 位，则白一定要占 3 位。如果把黑 1 改走 3 位，则白 1 位。看起来，各种布局都有一定道理。

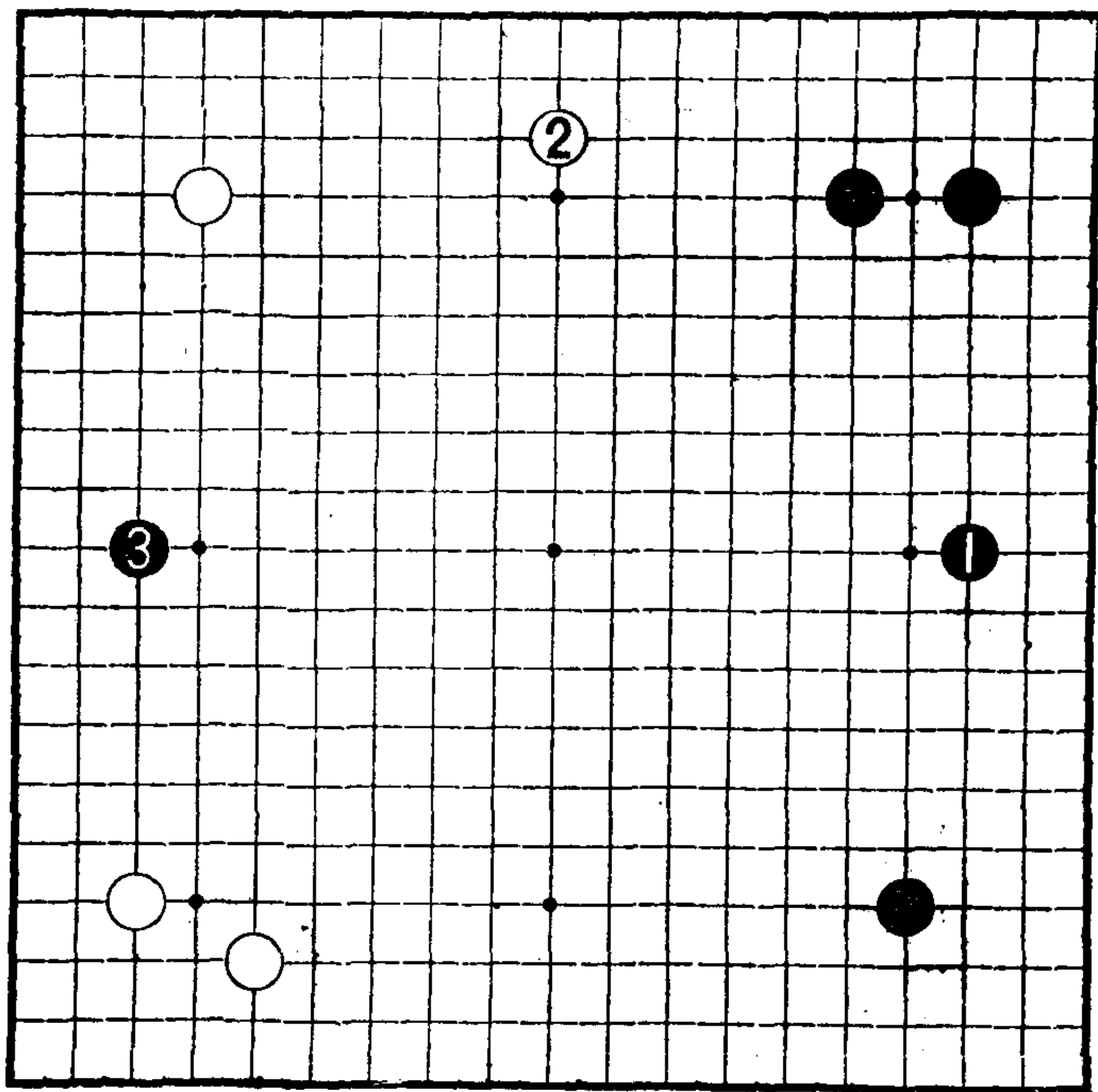


图 3

### 五、大蜻蜓（从星位向两翼展开）

图 1：作为对星位的缔来说，有左下的大飞和右上的小飞等。

星位难以守角，一定要再加一手才周到。如果走的话，可走 1 位大幅度开拆，或于 A 位尖。

这是大飞、小飞的通用形，也是从星位的理想展开。

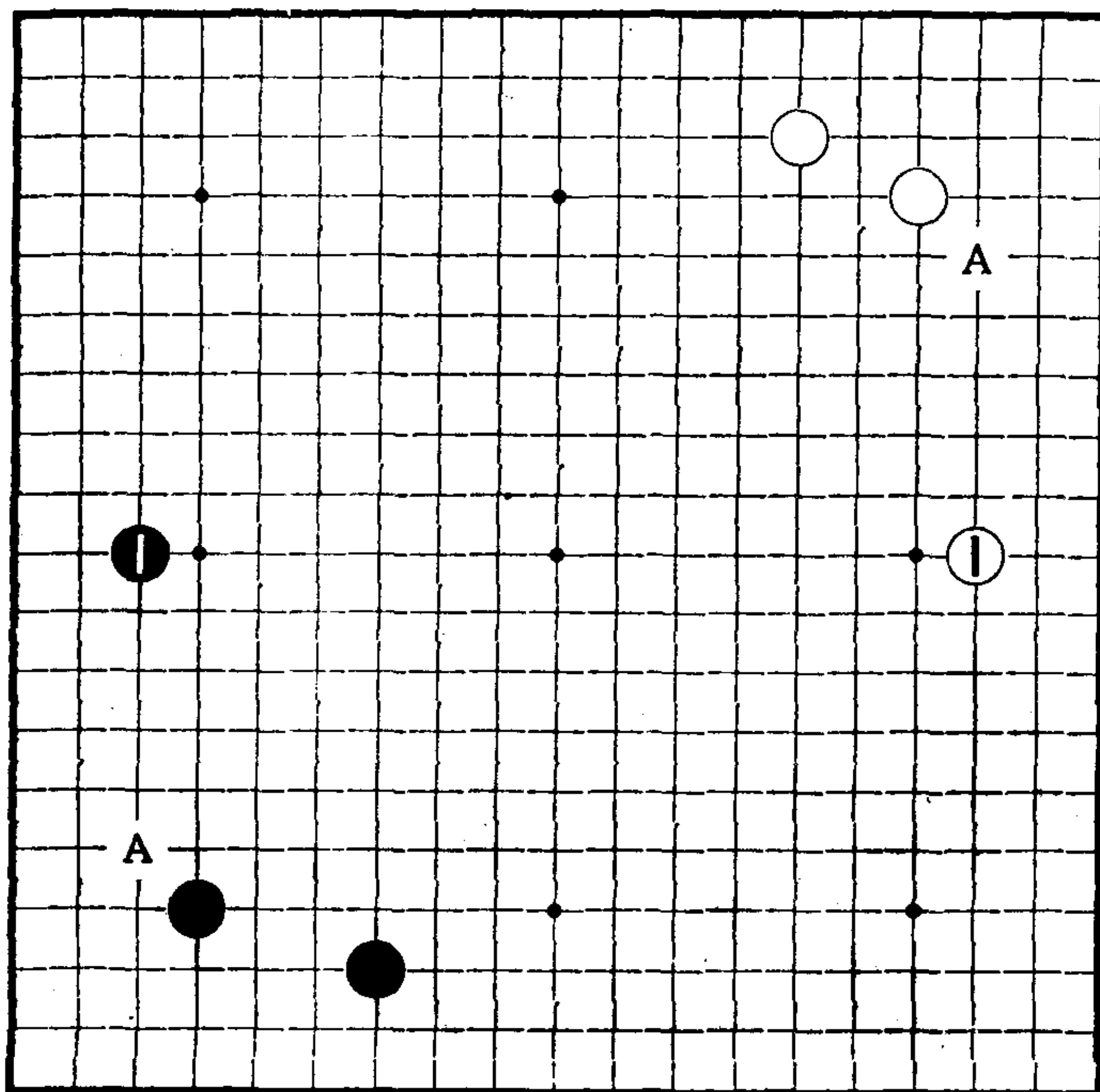


图 1

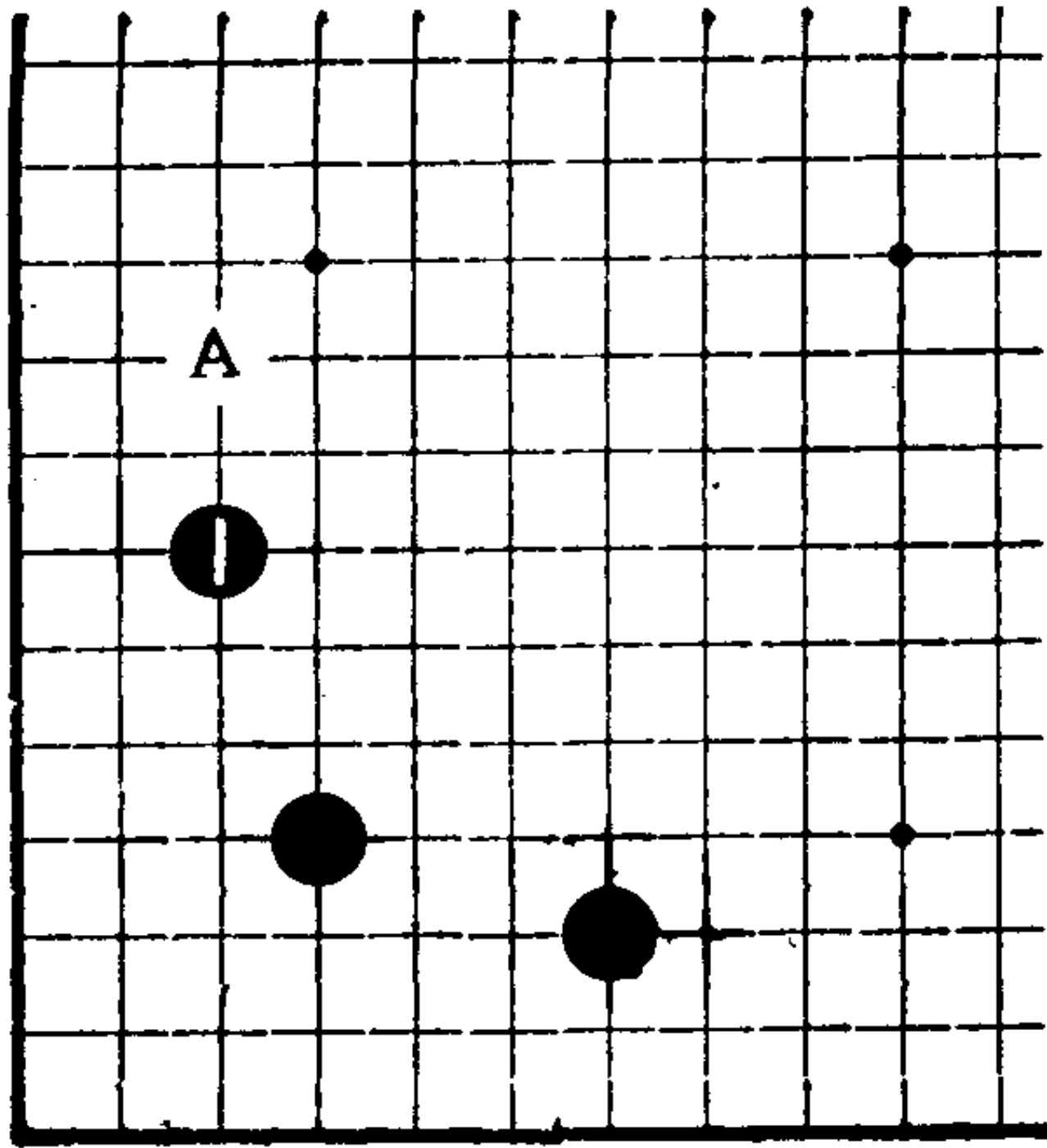


图 2

图 2：不过，初学者常常使用的却是黑 1 大飞。此手被称为“俗大蜻蜓”。

初看从星向两翼展开，姿态很好，但实际上却是俗手。黑 1 这一手，守不住角。如果按职业棋构成大蜻蜓时，是黑 1 攻击 A 位的子。

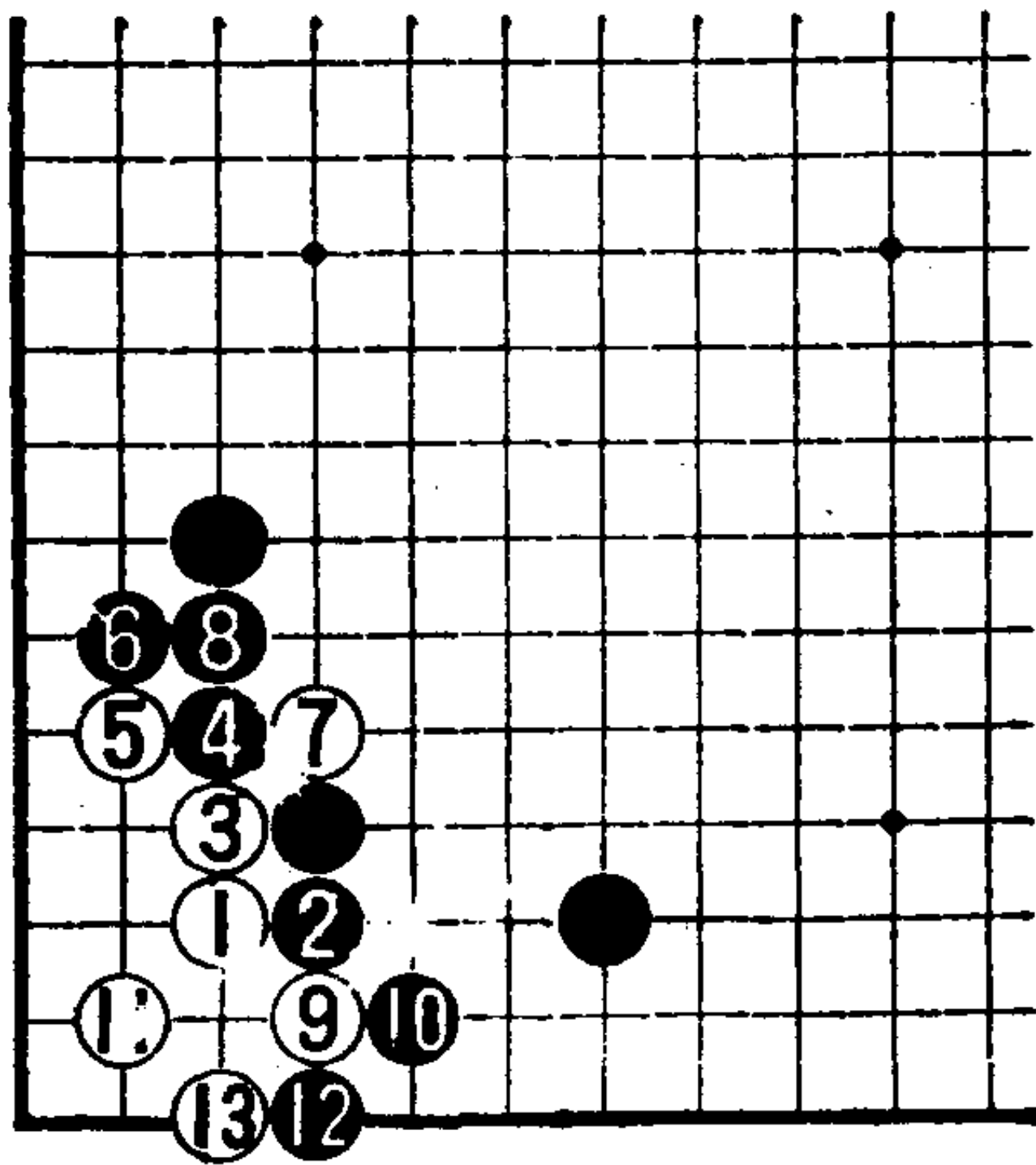


图 3

图 3：大蜻蜓的缺欠是三三位。

白 1 点三三，黑 2 走在 3 位也同样。总之白从 3 走至 11 位，在角打劫，如果黑惧怕劫，则白无条件活。

黑即便再守一着，此结果也是十分糟糕的。

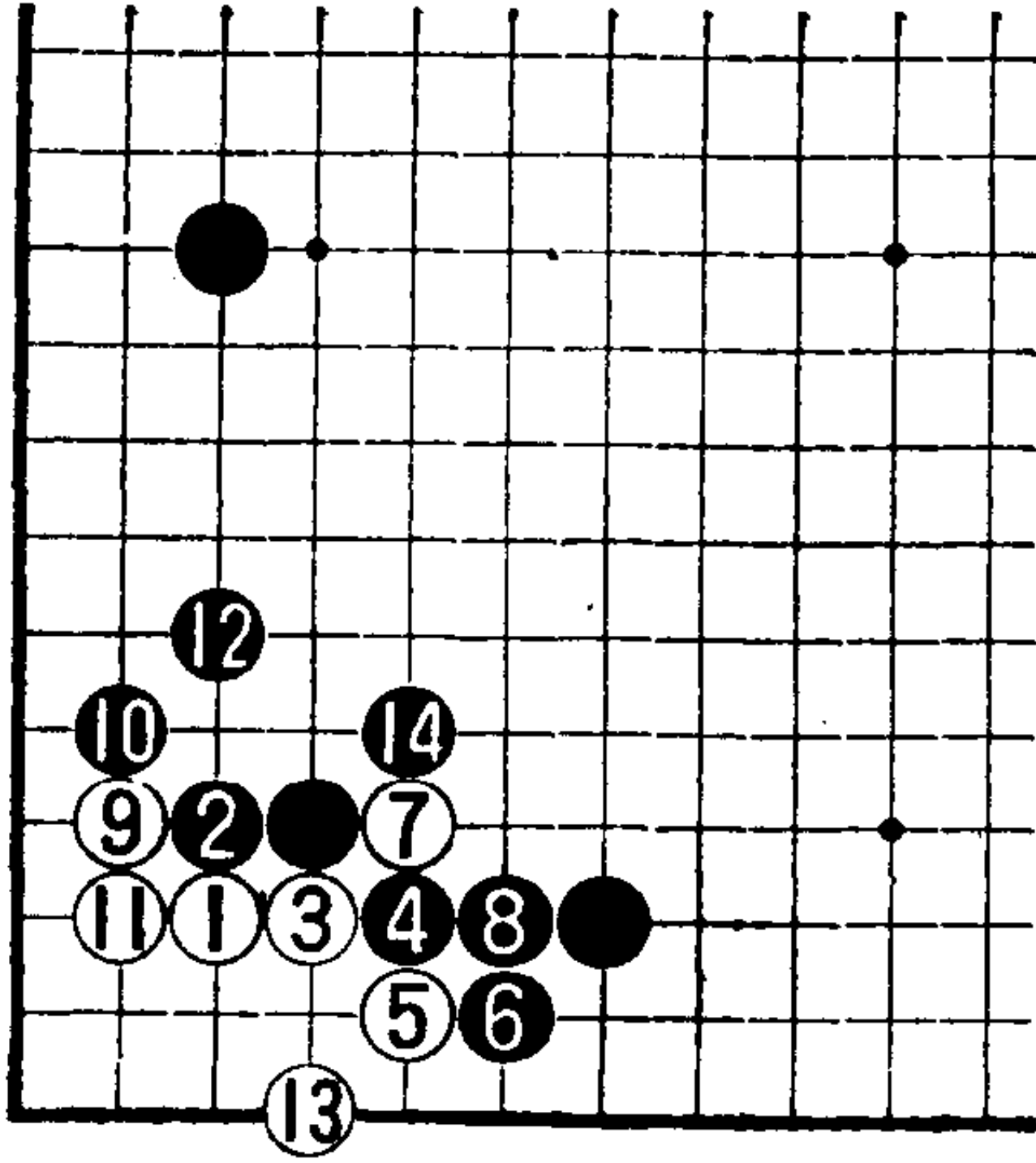


图 4

图 4：大蜻蜓难以守角。

黑在左边宽拆，白 1 点入三三，黑 2 挡。

白从 3 至 13，活角。但是，黑 14 打白一子，构成厚势，向左边开拆的黑子之间，可形成实地。即，黑把角地让给了白棋，自己在中央构成模样。双方满意地告一段落。

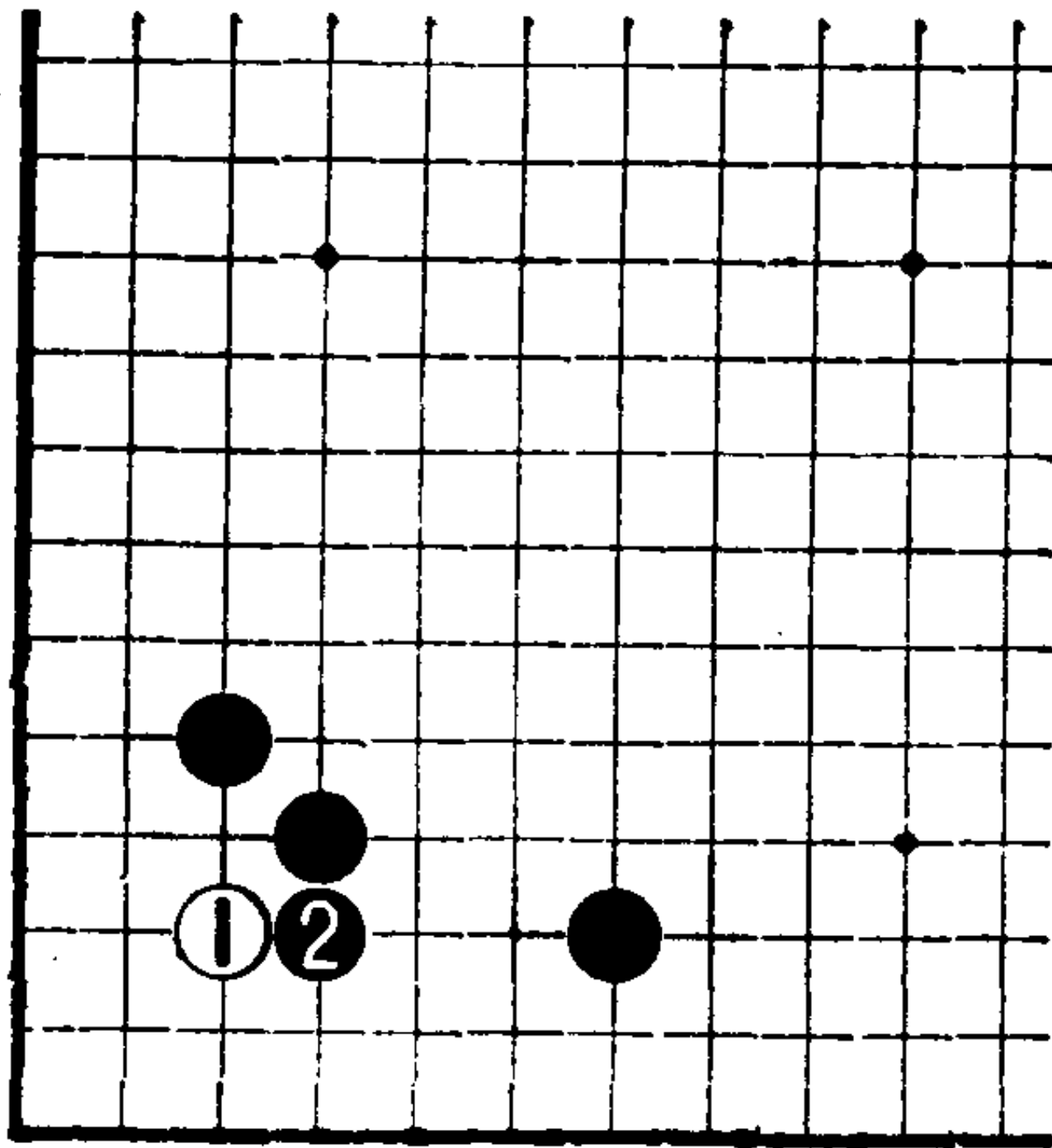


图 5

图 5：若想守住角，最好使用小尖形。白 1 打入三三，至黑 2，白发挥不了作用。只需两手即可构成黑地。



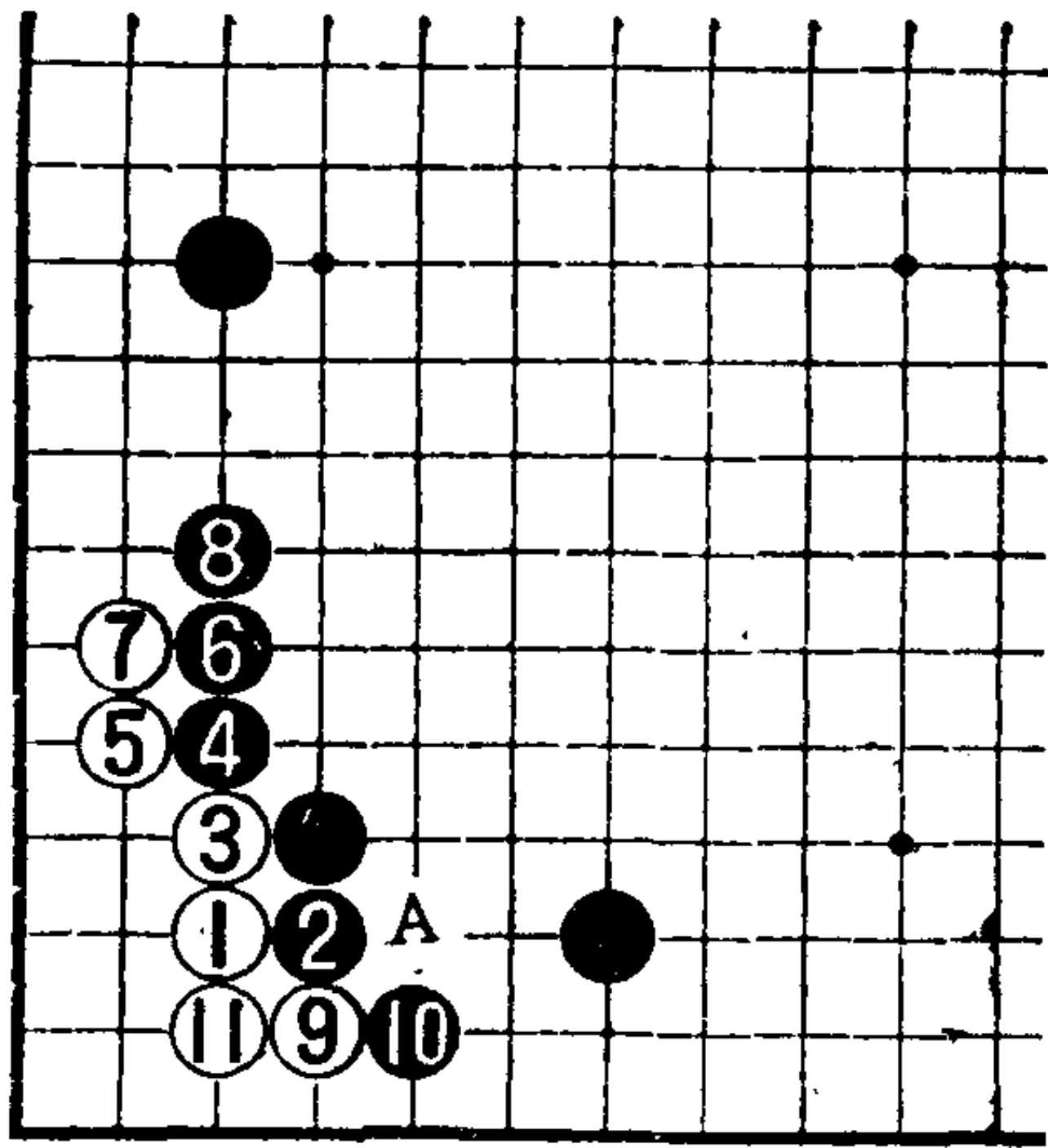


图 6

图 6：另一方面，大幅度开拆是黑的理想形，不过，对白 1 打入，黑于 2 位挡是大恶手。

白占 3 位可迅速向外冲出，棋至黑 8 是无可奈何地应法。白 9、11 扳粘，白不仅漂亮地活，而且还瞄着 A 位漏洞。至此，即使特意走大飞，也难以奏效。

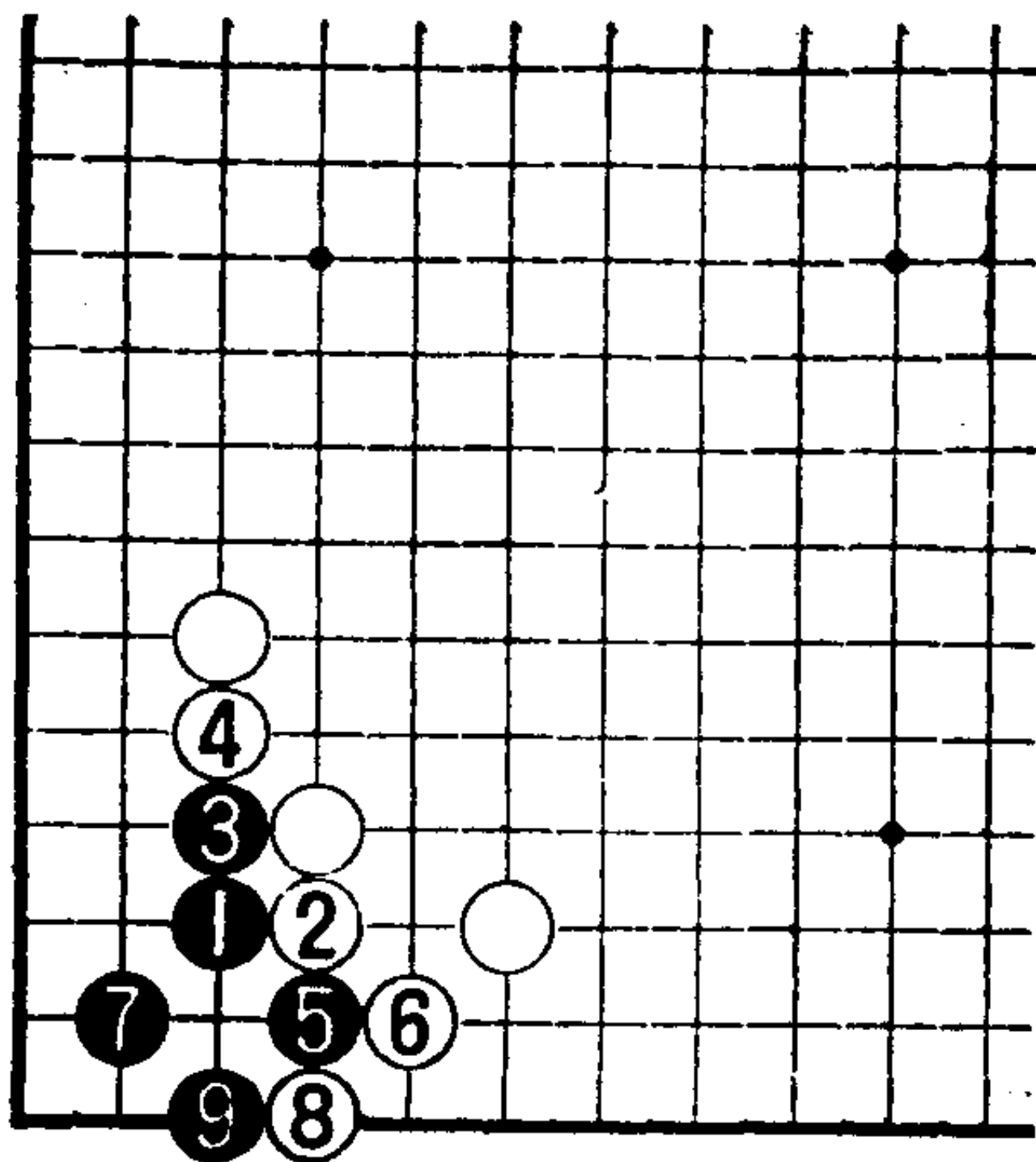


图 7

图 7：这是小飞缔的“小蜻蜓”形。

此形也难以防黑 1 打入三三。如果想吃住黑，则从白 2 至黑 9 是劫。可以说和大蜻蜓一样是恶形。

## 六、谨慎和自满

图 1：白 1 双飞燕。

初学者都有一种不安感，大部都会认为角会被吃住，即便不被吃住，也会被攻击。

结果……

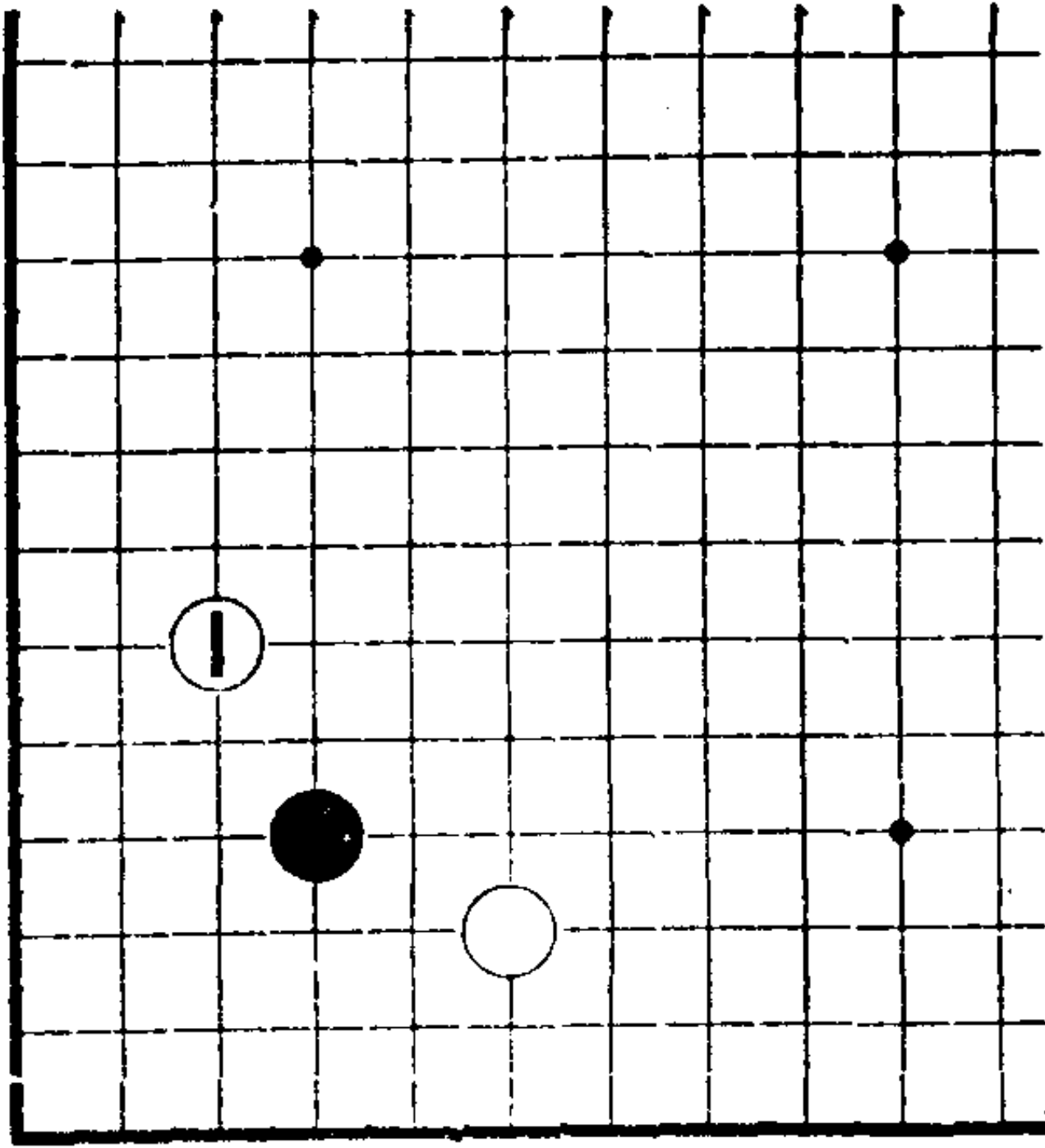


图 1

图 2：用黑 1、3 尖顶的人不在少数。想以此来巩固角，可是，三三位还空着。

黑 5 守，告一段落。但是，此形黑只是在角上小活，不好。

而外边的白正在形成强大势力。这都是谨慎的过错。

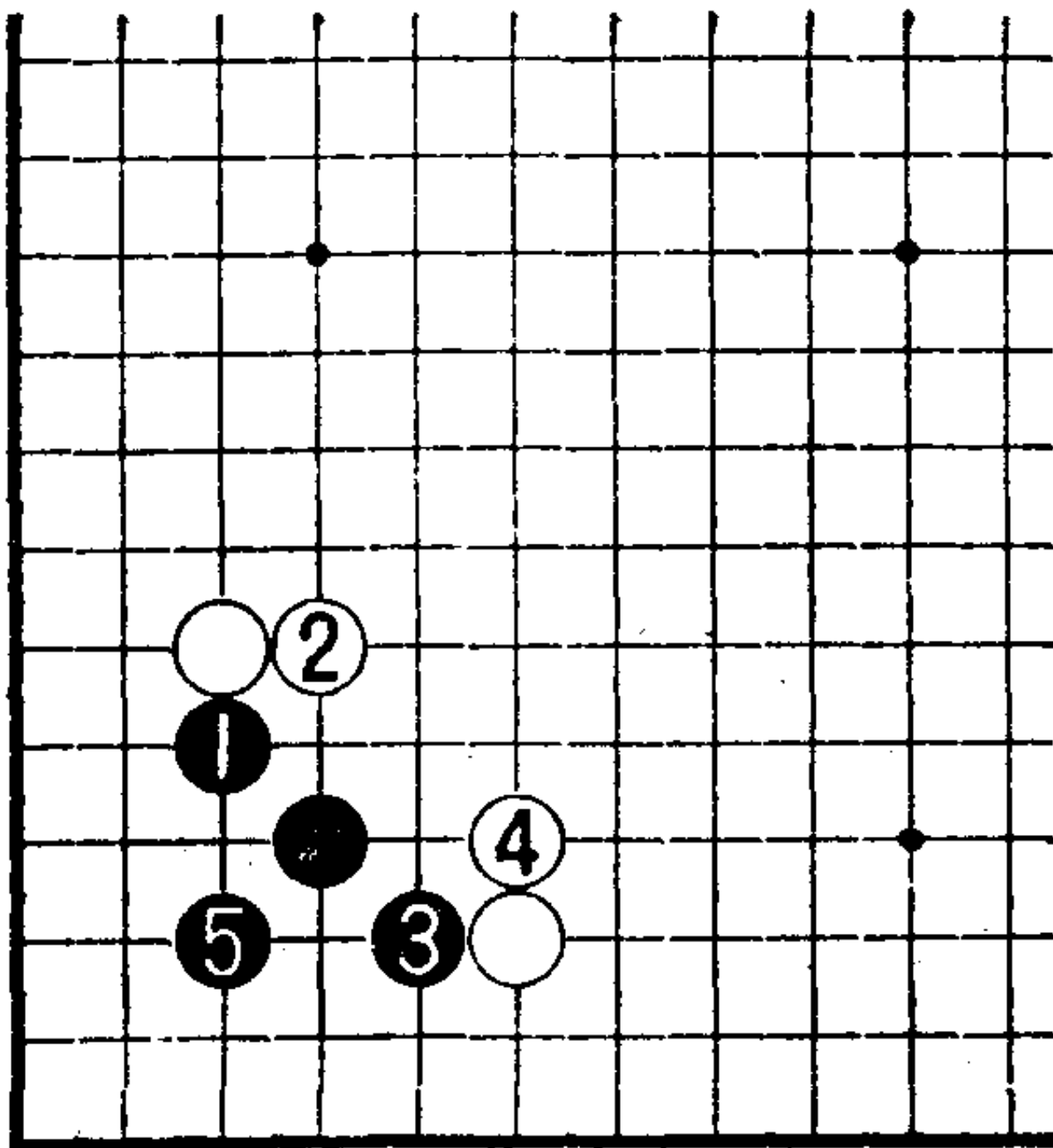


图 2

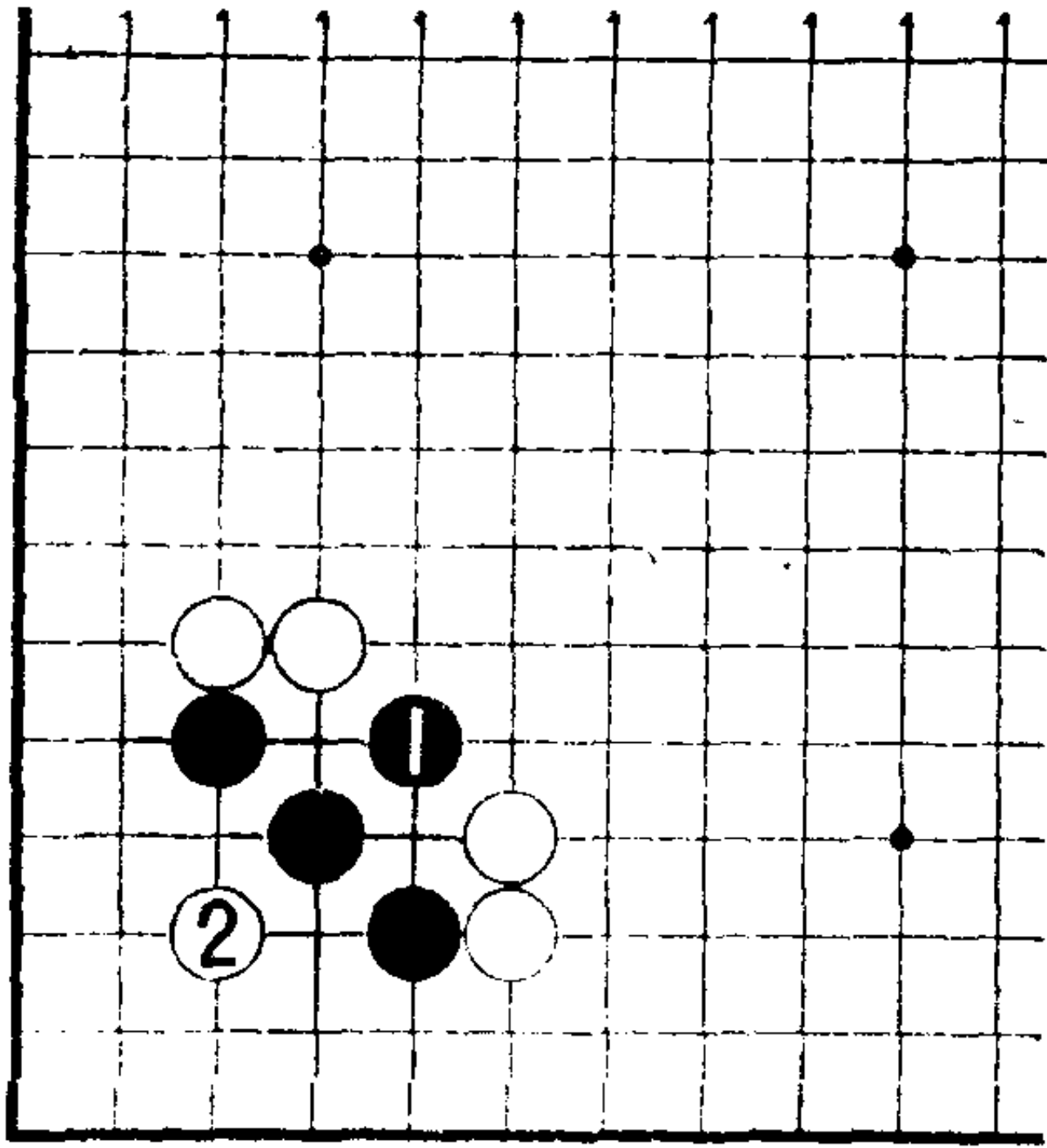


图 3

图 3：此局面下黑 1 向外冲出，三三位被白 2 占领，黑无应手。

“左右同型，棋走中央”嘛！白 2 向哪一边联络，黑都会失掉根据地。

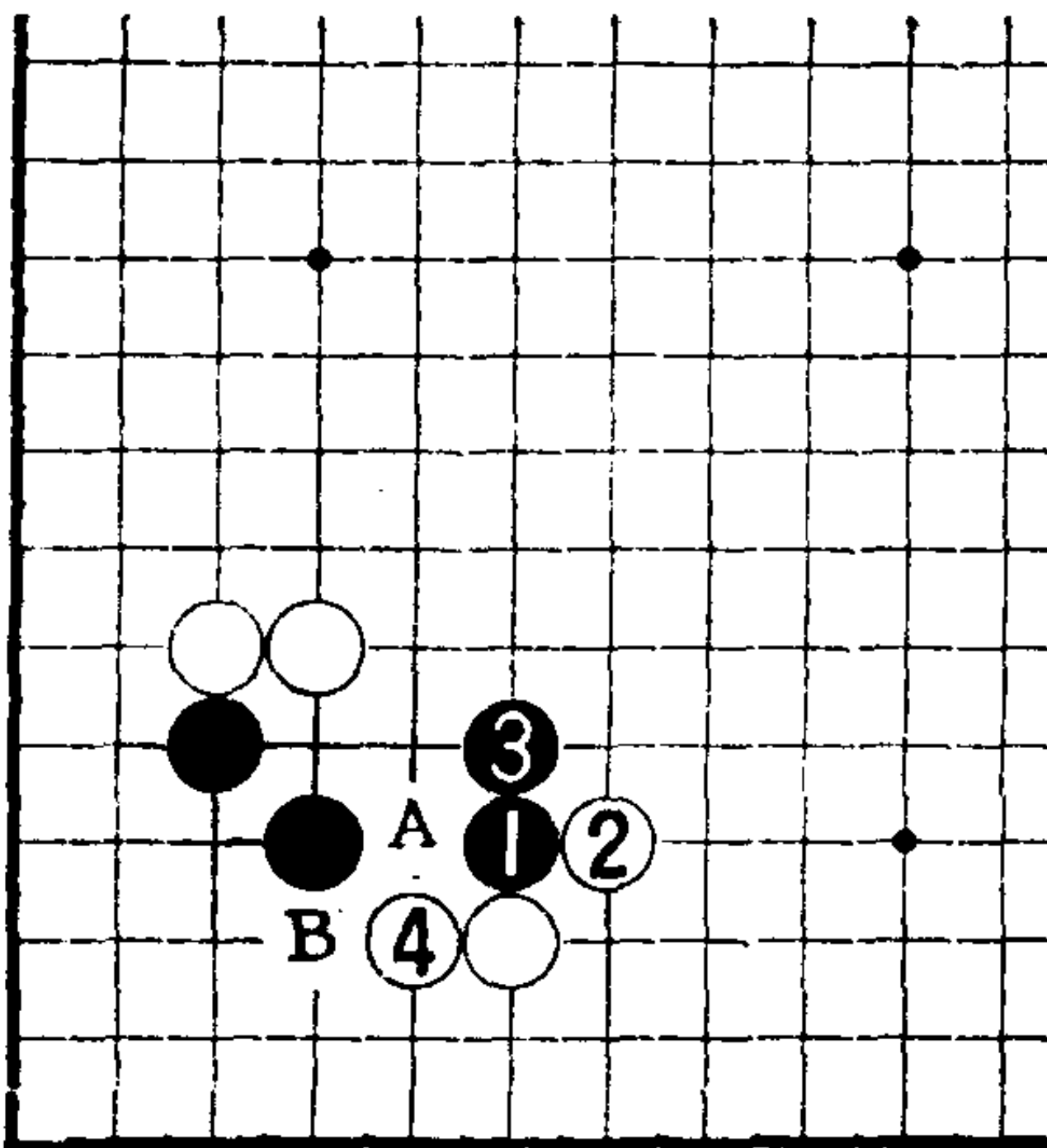


图 4

图 4：黑一侧是尖顶，在另一侧改变走法占 1 位靠，是想向中央冲出的形。

白 2、黑 3 之后，被白 4 长，黑无应手。

黑若走 A 位，则白 B 可夺角，黑肯定向中央流浪。

这是走法的矛盾（参考第 31 页）。

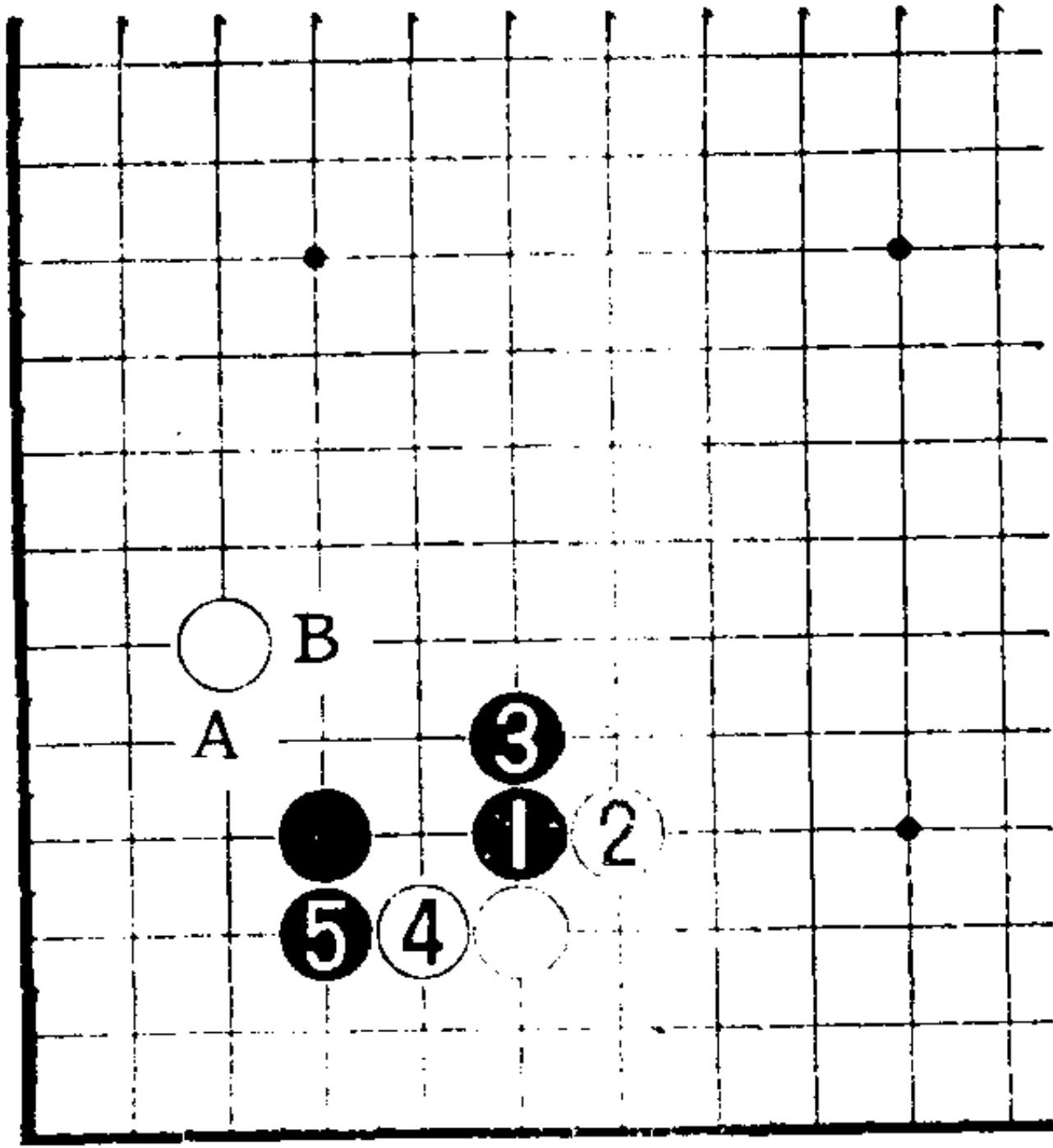


图 5

图 5：正确的手段是黑走 1 位靠。

白 2 扳，黑 3 长。在这里即便白 4 长，黑也可于 5 位挡。

若黑 A、白 B 交换后，对黑 5 来说，中央立即被切断，黑不行。若在黑 5 之后断……

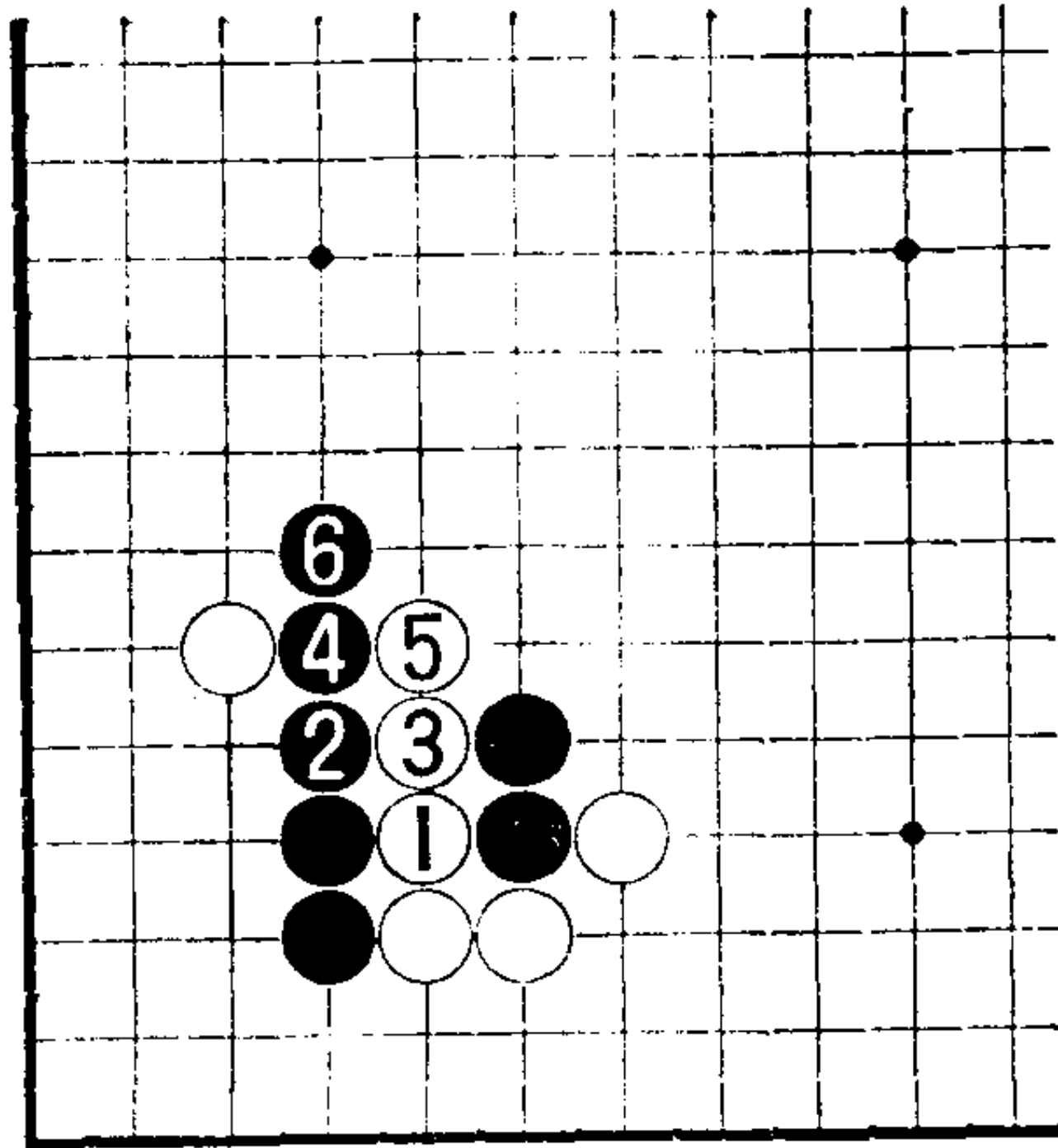


图 6

图 6：白 1 冲出，不可怕。

黑 2 退，是好手。对白 3，黑走 4 位。至此摆脱了白步调。

至黑 6，右边黑二子被吃住，但左边白并无希望，白不行。所以说前图黑 5 是成立的。

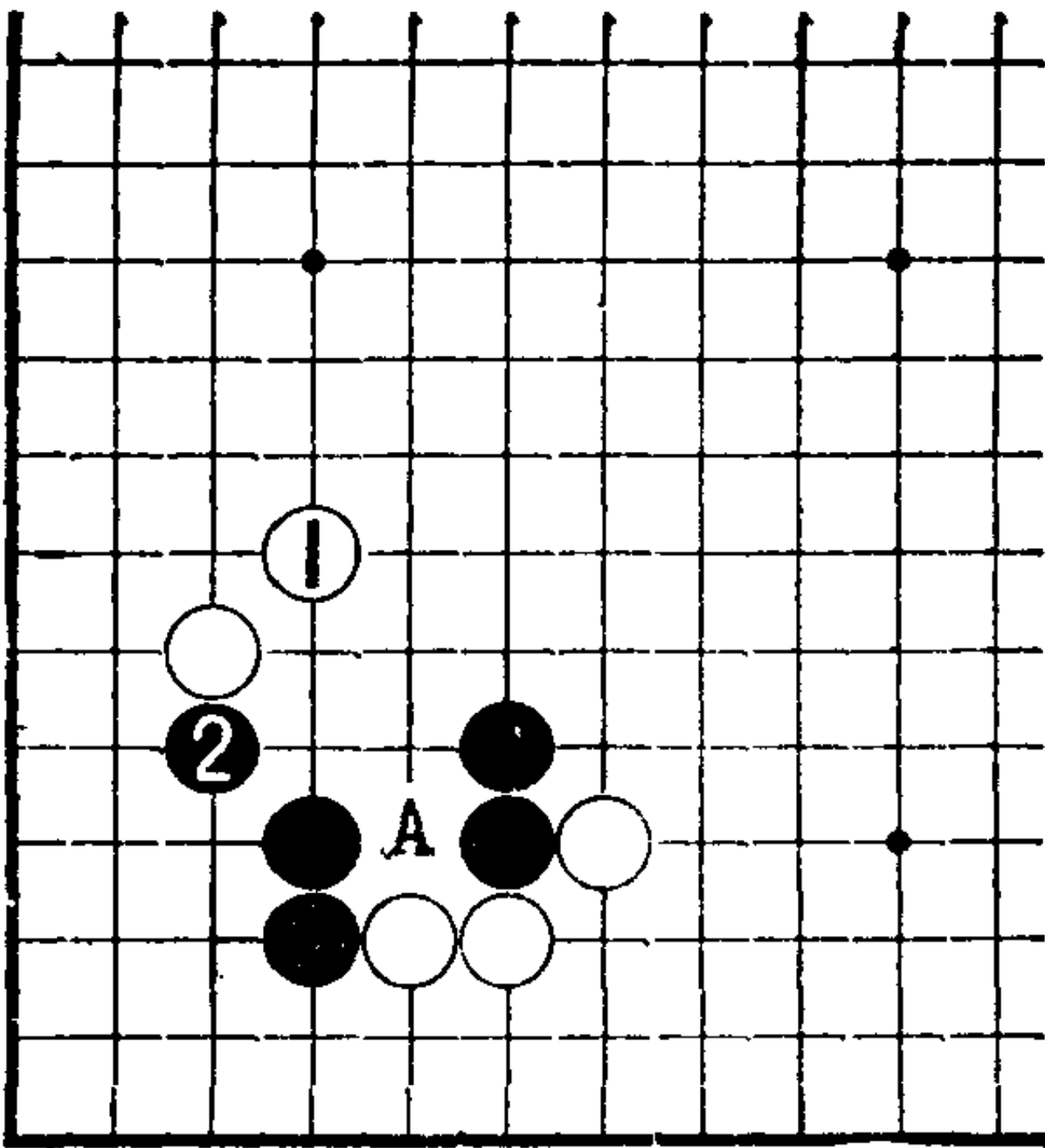


图 7

图 7：白A冲出，黑可爽快地弃中间二子，白也不行。

白 1 尖，，接着是瞄着 A 位冲。因此，黑于 2 位应，既防白 A，又可守角。这种形是定式。

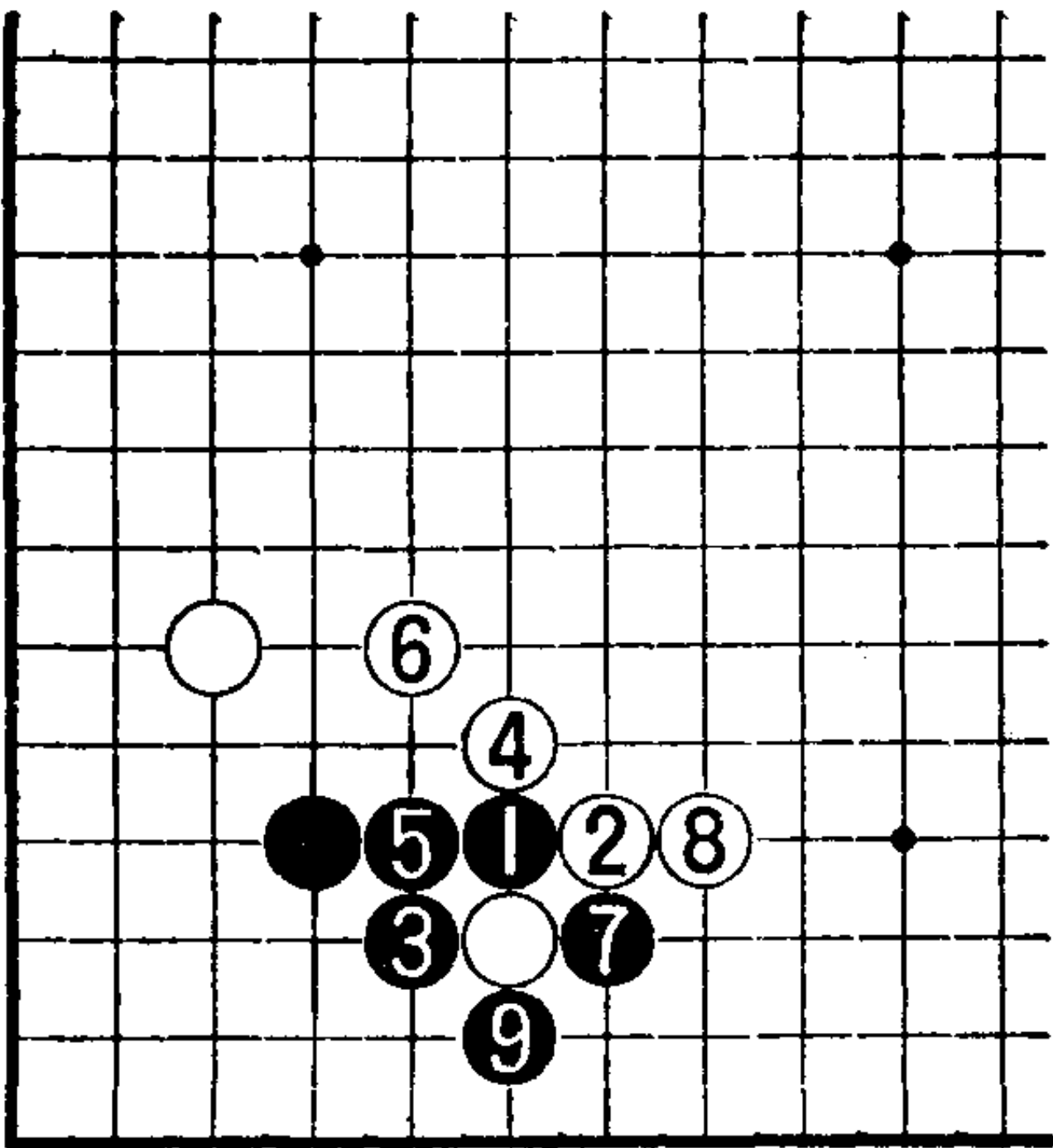


图 8

图 8：这也许是消极手段吧！黑 1 靠后，于 3 位虎一手。

白 4 打，6 联络左边。至此，白在中央形成势力，但黑 7、9 提，角利也不小。

有时也这样走。



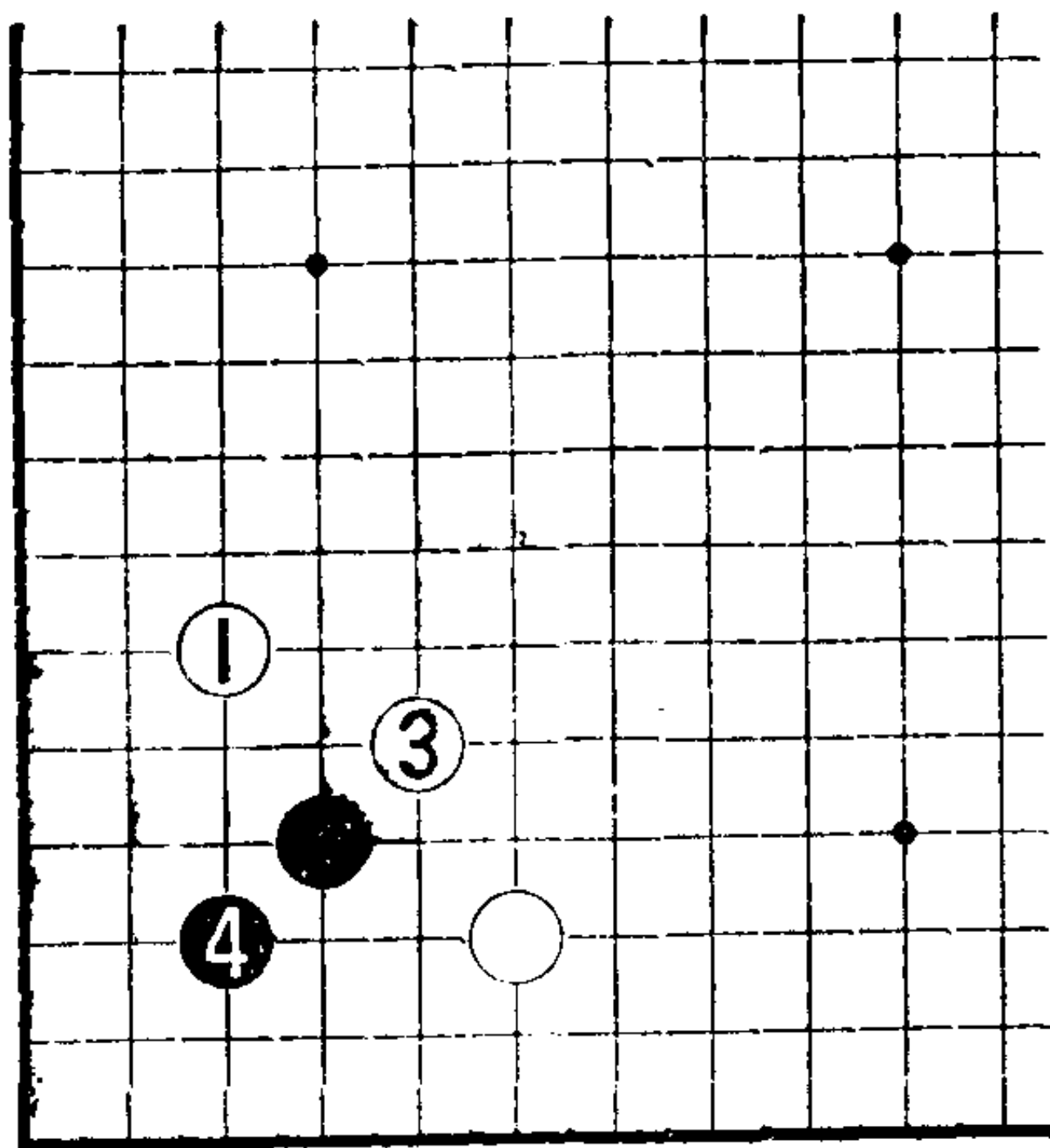


图 9

图 9：如果稍有些棋力的话，对白 1 双飞燕，黑即便脱先也可活。即所谓的“脱三先”形。

白 3 若封锁，则黑 4 尖，活。这是自持棋力高而脱先的手段，不过，在大部分情况下，被白 1、3 封锁，黑都是恶形。请牢记此点。黑脱先是自信的表现。

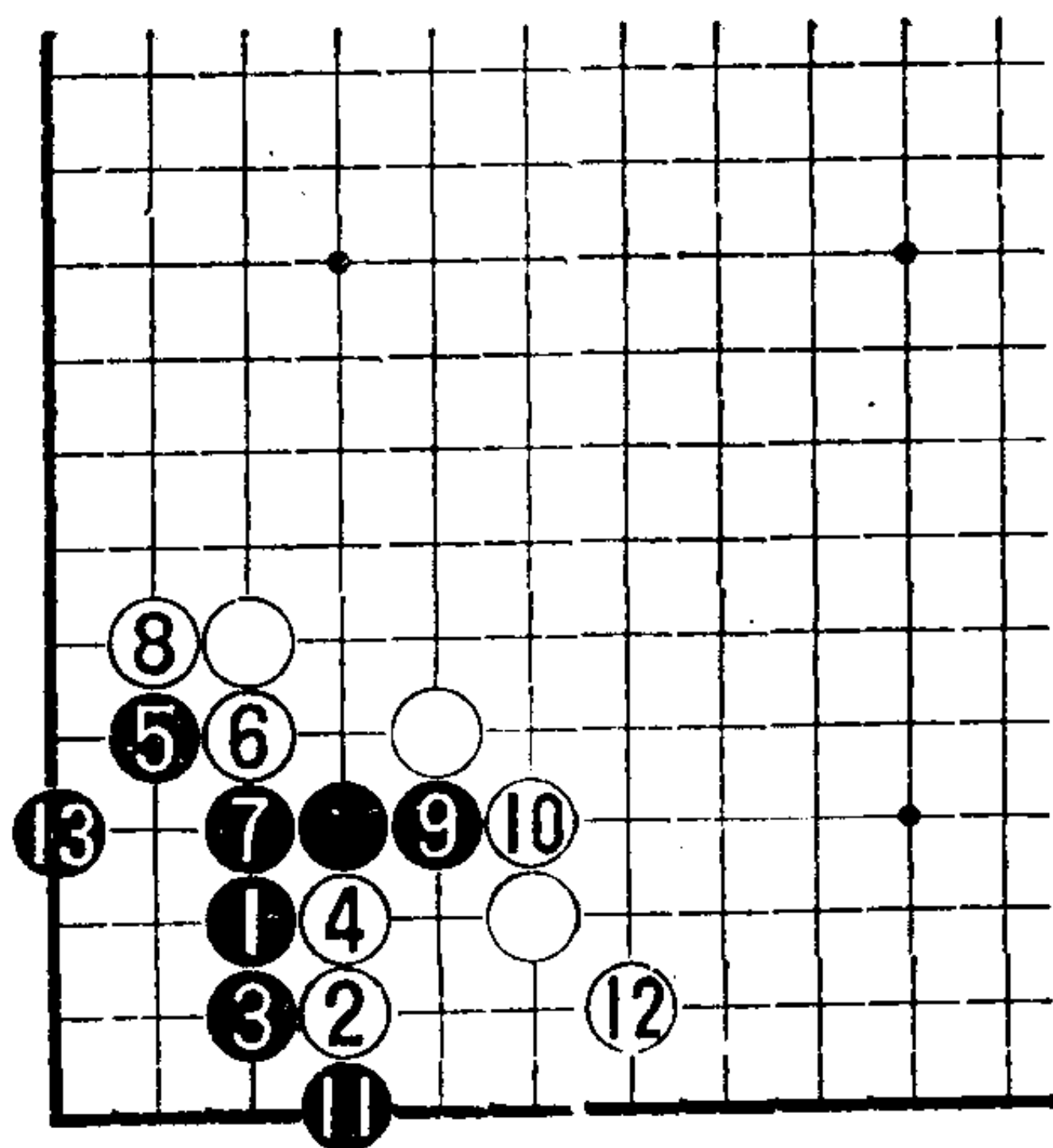


图 10

图 10：“脱三先”是在两手之后脱先而活的下法。对白 2，黑从 3 至 13 是惯用的次序。

特别重要的一手是黑 11 位扳，一下不这样下就会死。

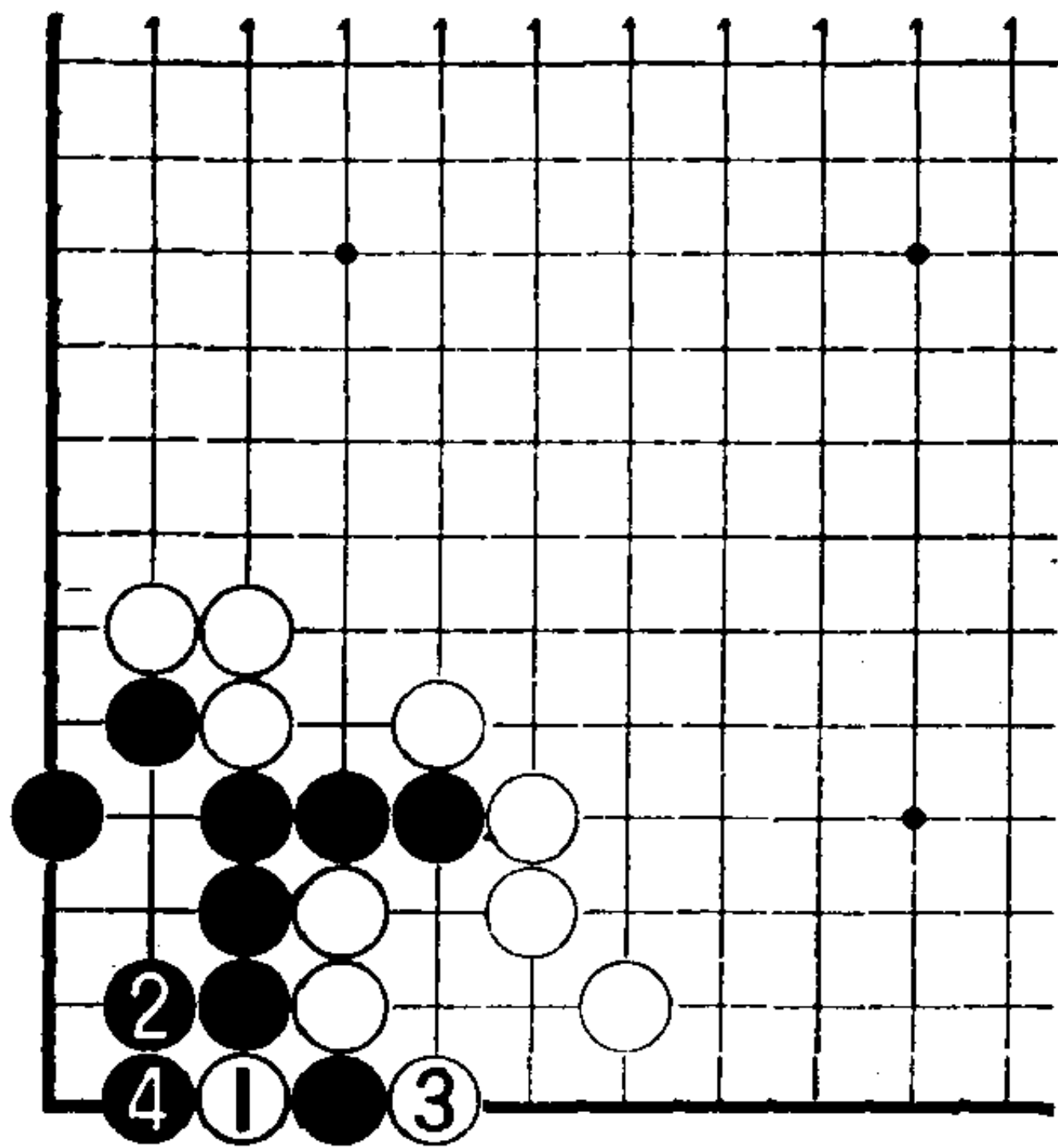


图 11

图 11: 继前图, 对白 1 扑杀, 最好黑走 2 位团一手。若白 3 位, 则黑 4 活。

如果把黑 2 走在 4 位提的话……

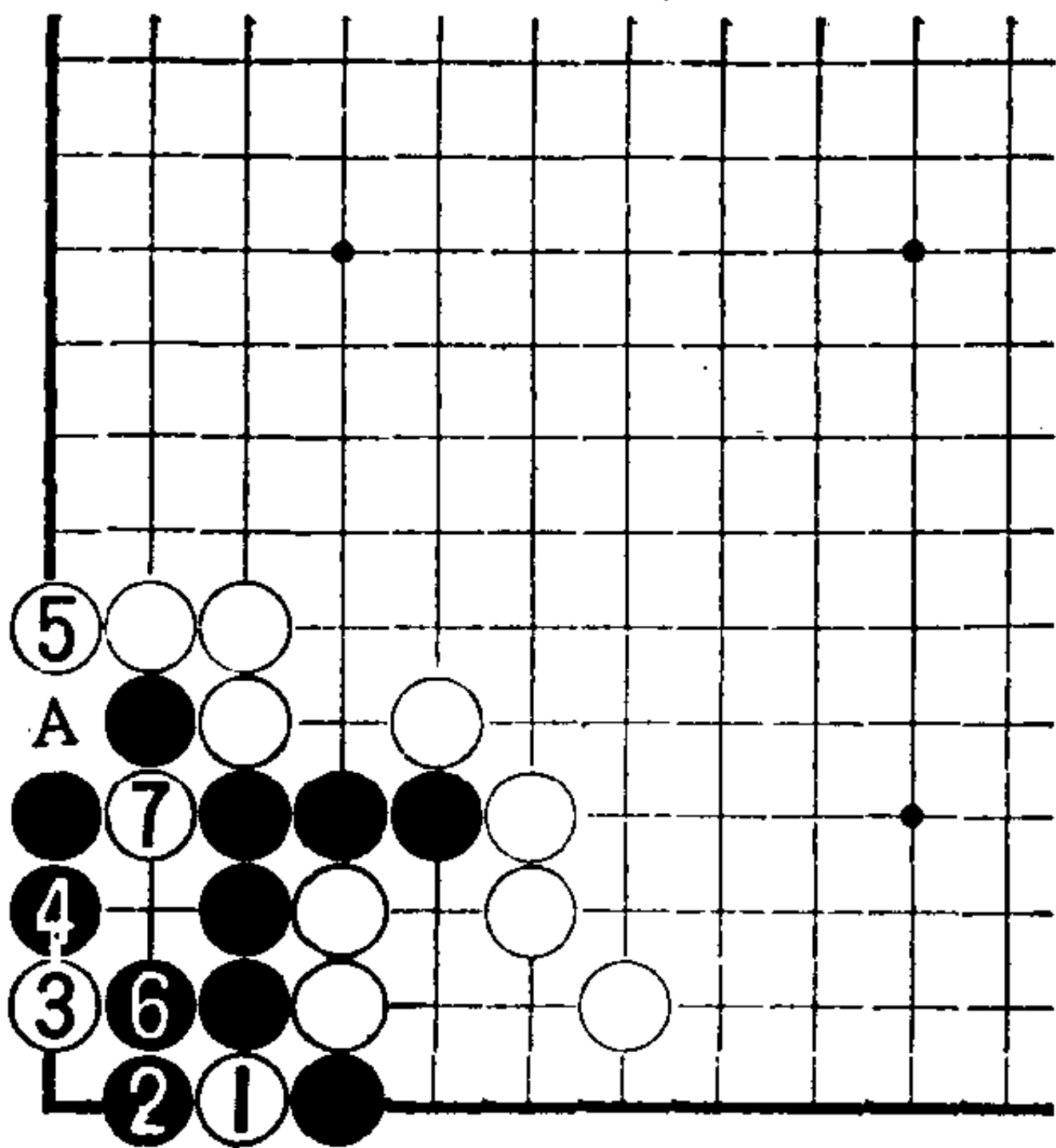
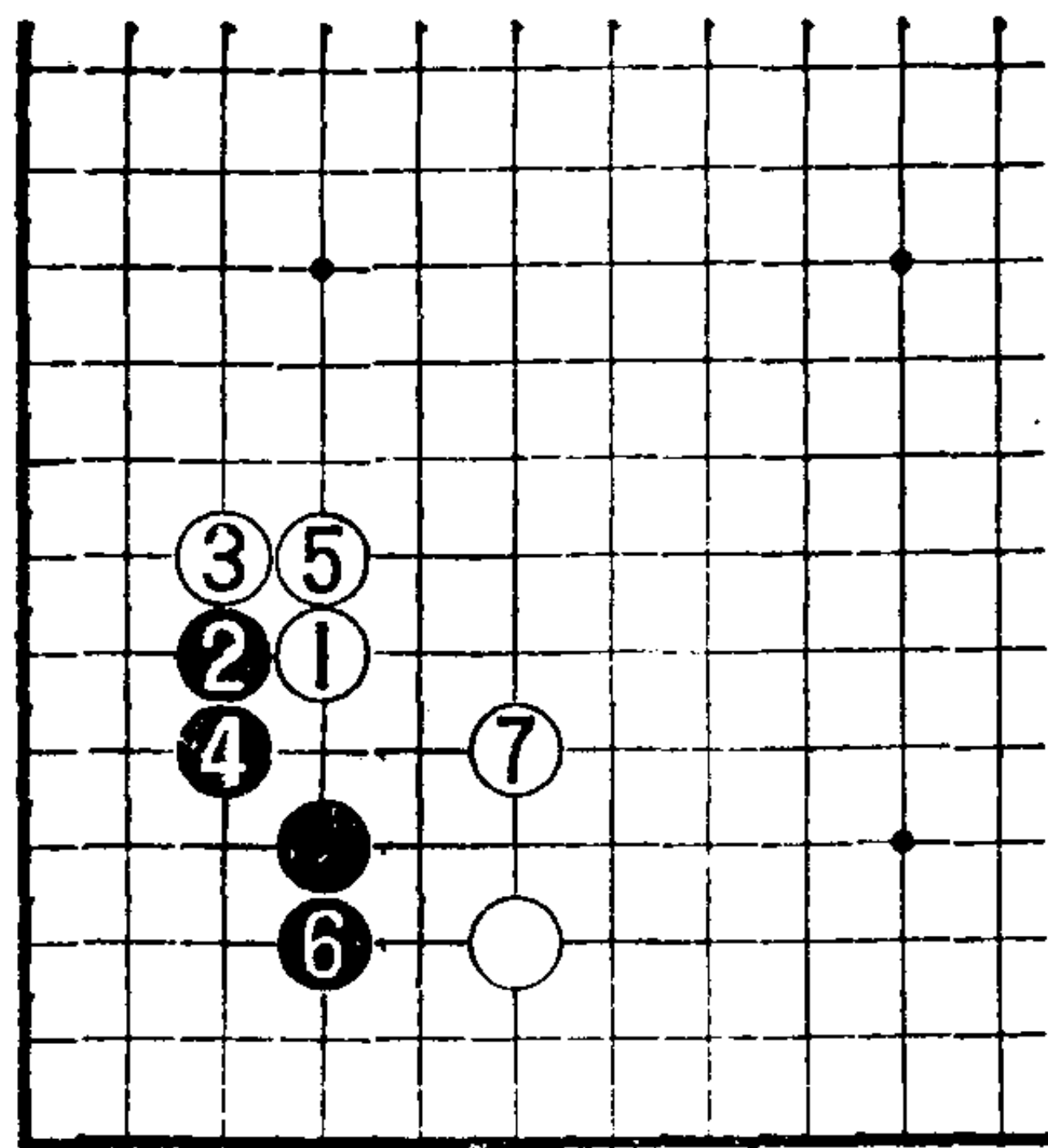


图 12

图 12: 黑 2 若提, 则白 3 夺眼是急所。如是此局面黑顿死。即, 黑若 4 位, 则白 5 立是好手。黑活不成。黑 6、白 7, 黑放不进, 也不能占 A 位。

即便把黑 4 走在 6 位, 白也同样走 5 位。另外, 把黑 4 走在 5 位, 是缓气劫。这种手段黑也不行。



·图 1

### 七、矛盾

图 1：此形是双挂角。

对白 1，黑 2 下靠、4 退是消极构思。当白 5 粘时，黑 6 立守角，谋求实利和安全。一般白多占 7 位封，黑不满。

但是，守，作为子的作用相当于一种手筋。

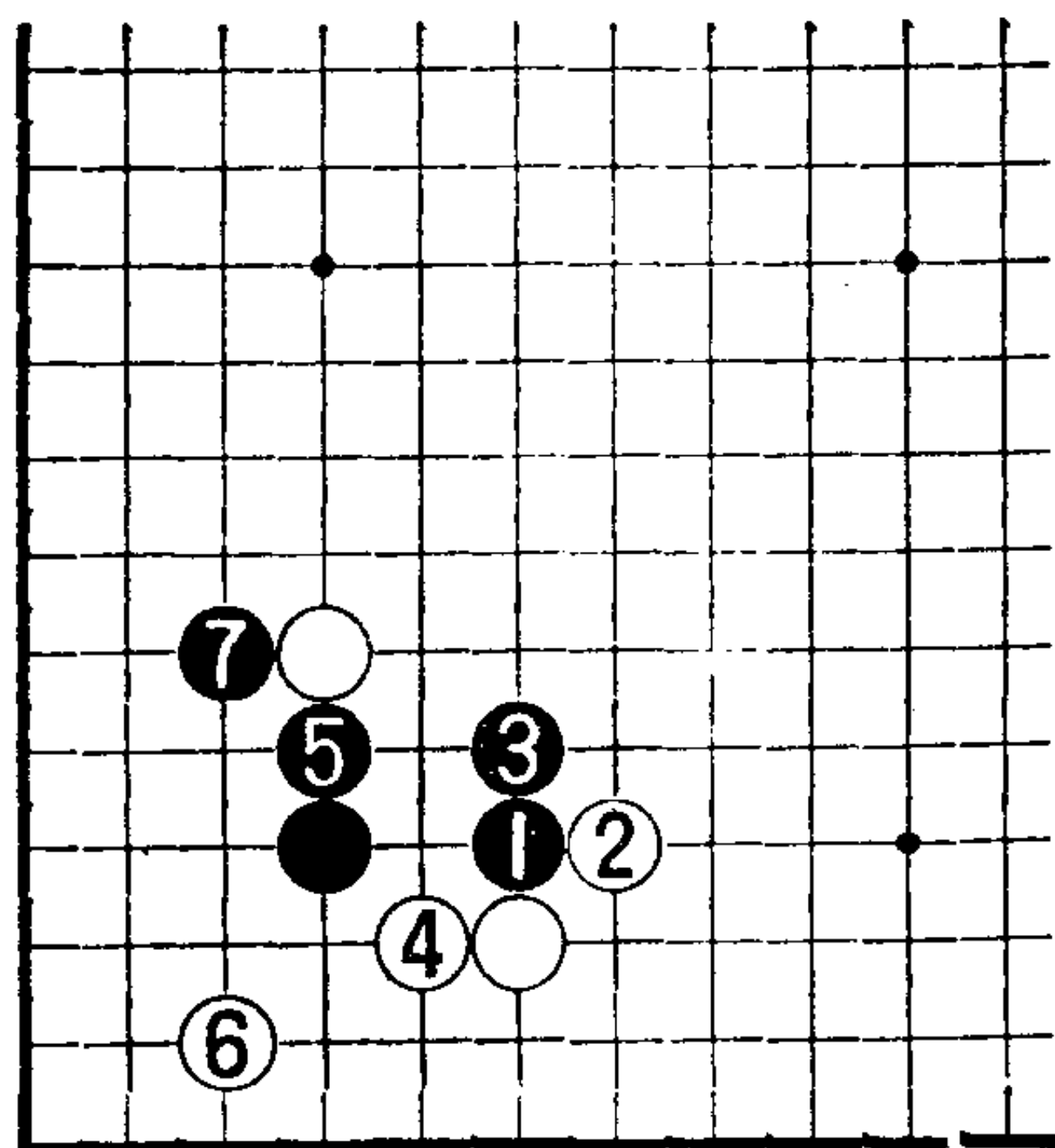


图 2

图 2：黑 1 靠，向外出头，是定式。当白 4 时，黑 5 位是十分重要的一手。

白 6 飞入夺角，但黑于 7 位扳，勾掉白一子，在左边构成势力。

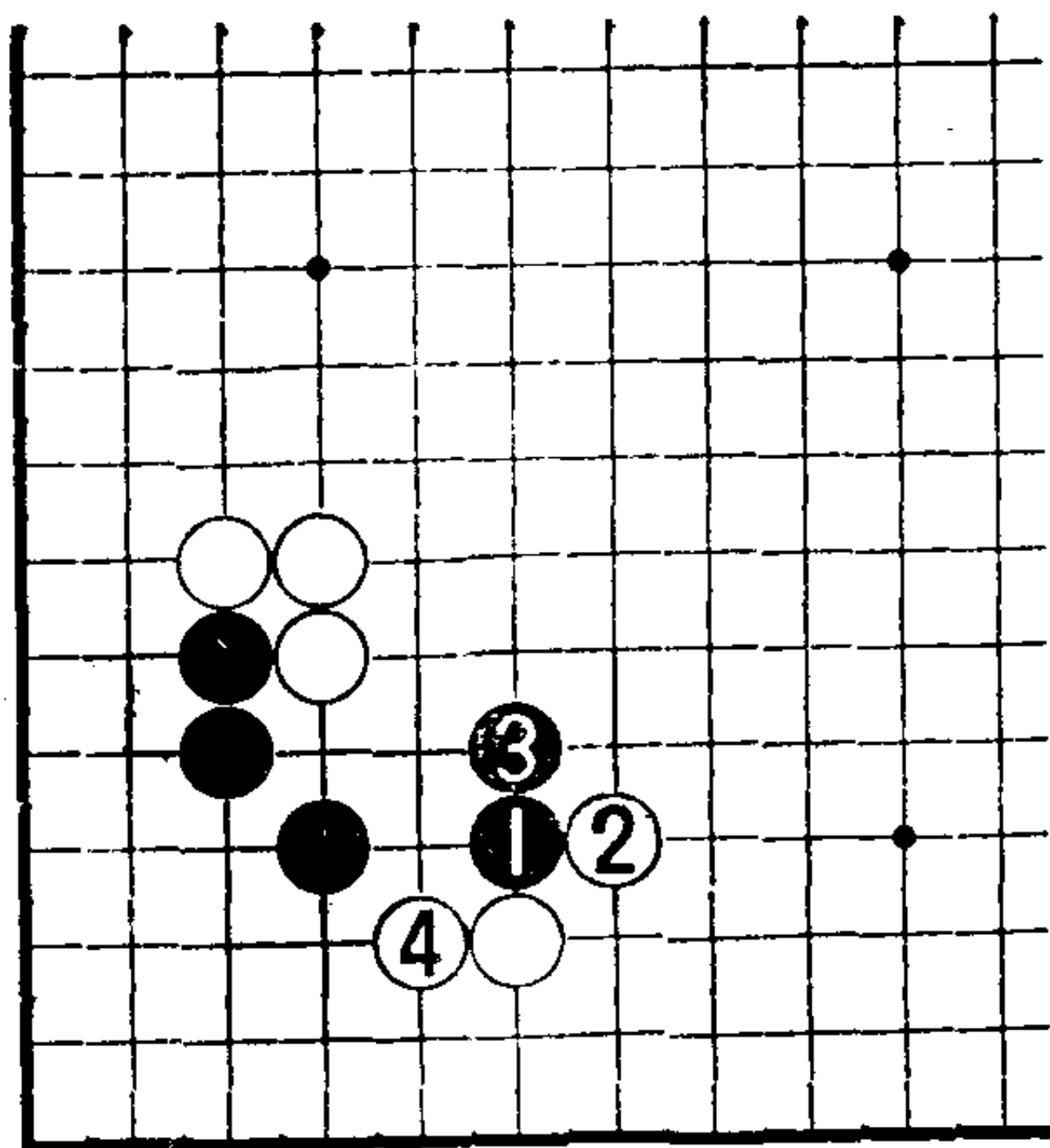


图 3

图 3：这是图 1 黑 6 的变化。

黑走 1 位靠、黑 3 长出是恶手，被白 4 位长后，黑无应手。黑之所以不行的理由是因为如果开始守左边，就和占 1 位向中央出头相矛盾。守就是守，攻就是攻，其要点不相同。

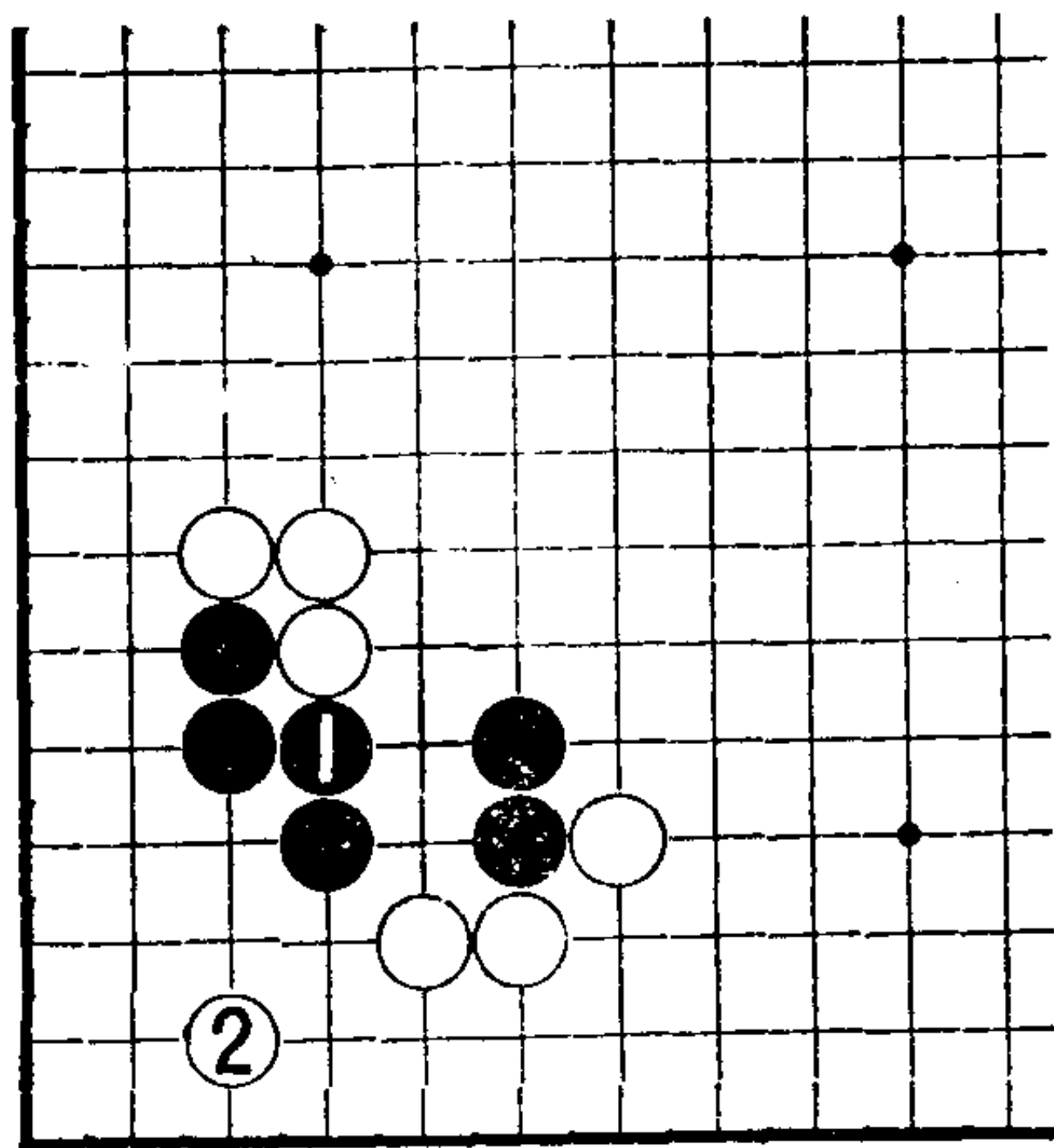


图 4

图 4：在前图黑无良策。

由于怕中央被断，故黑 1 守一着，愚形。被白 2 伸腿后，黑苦。

左边的子无根据地，只有向中央逃出。

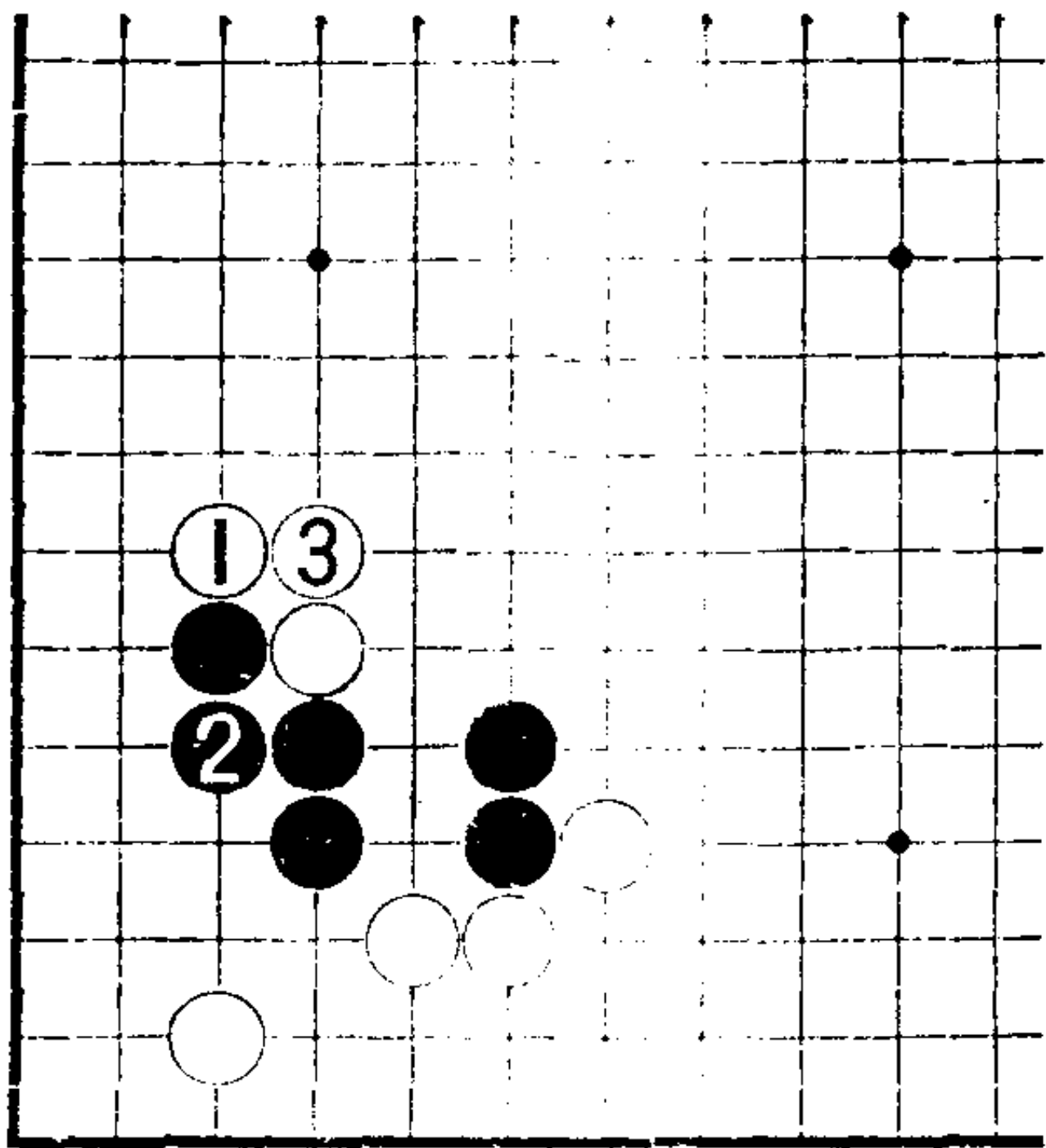


图 5

图 5：剖析一下前图。

图 2 的定式是本形。

白 1 挡有时是为了谋求攻左边，但黑 2 若在这里粘则是恶手。至白 3，黑恶。这就是前图。

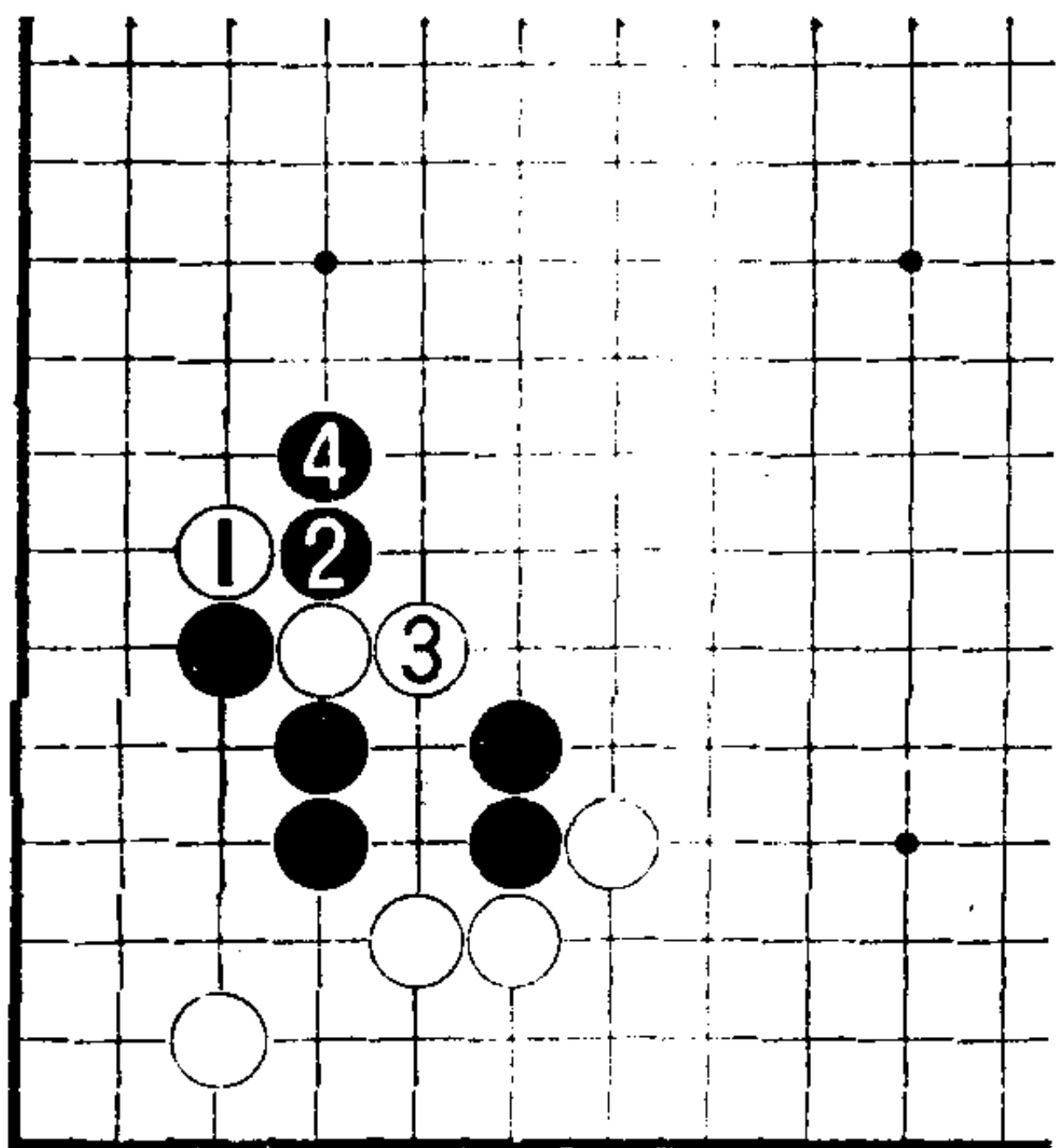


图 6

图 6：把前图黑 2 走在本图 2 位断时，白可以考虑于 3 位长，或弃一子后于 4 位反打。

白若于 3 位长，则黑 4 位，白无应手。即白 1、3 都可能被吃住。

黑不用担心左边的子。



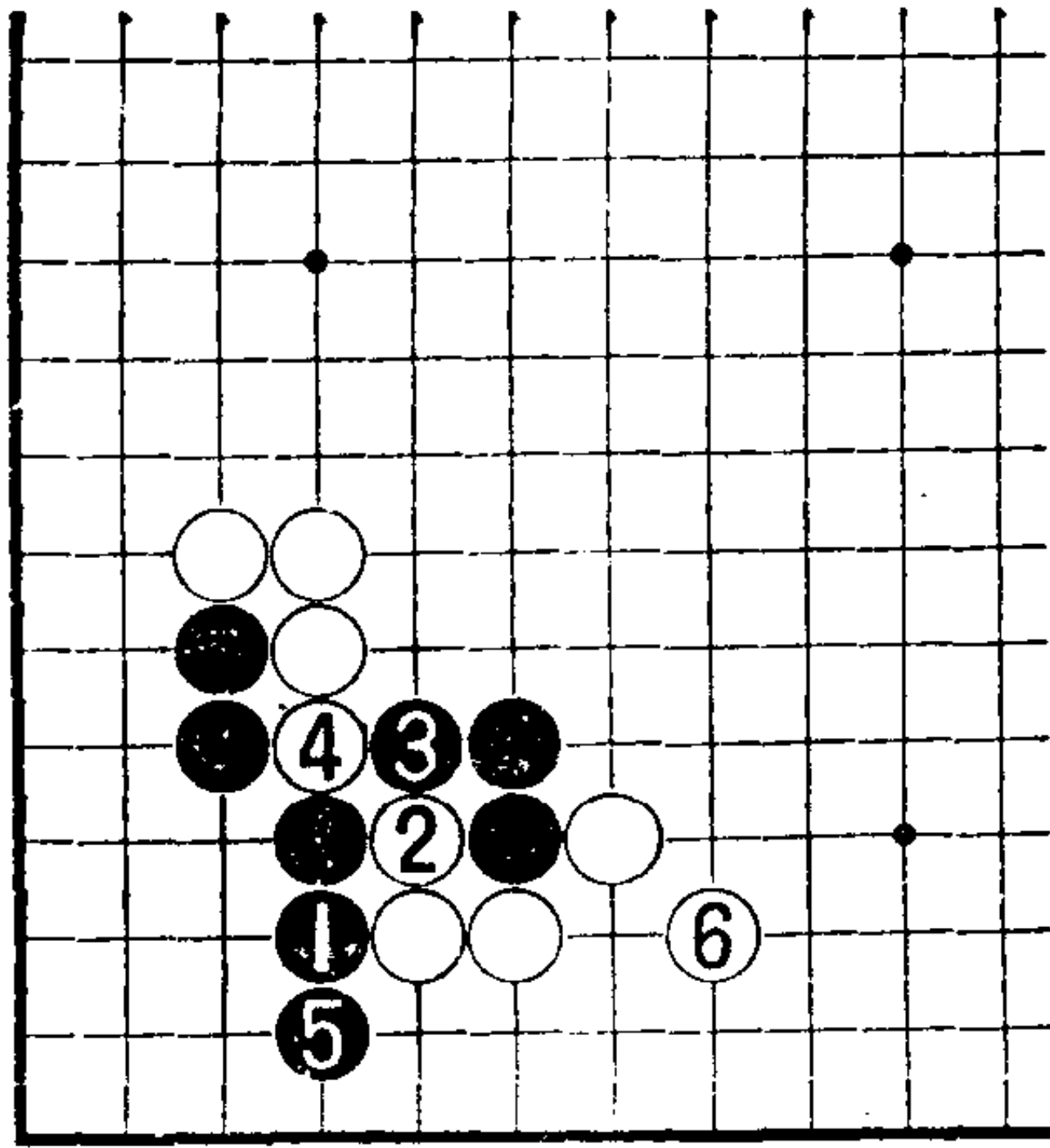


图 7

图 7：继图 3 自相矛盾的局面。黑 1 位挡是形。

白 2 冲、4 断，中央黑三子孤立无援。由于白 4，角形恶，黑若在 5 位立，则白也于 6 位虎。黑只好弃三子。

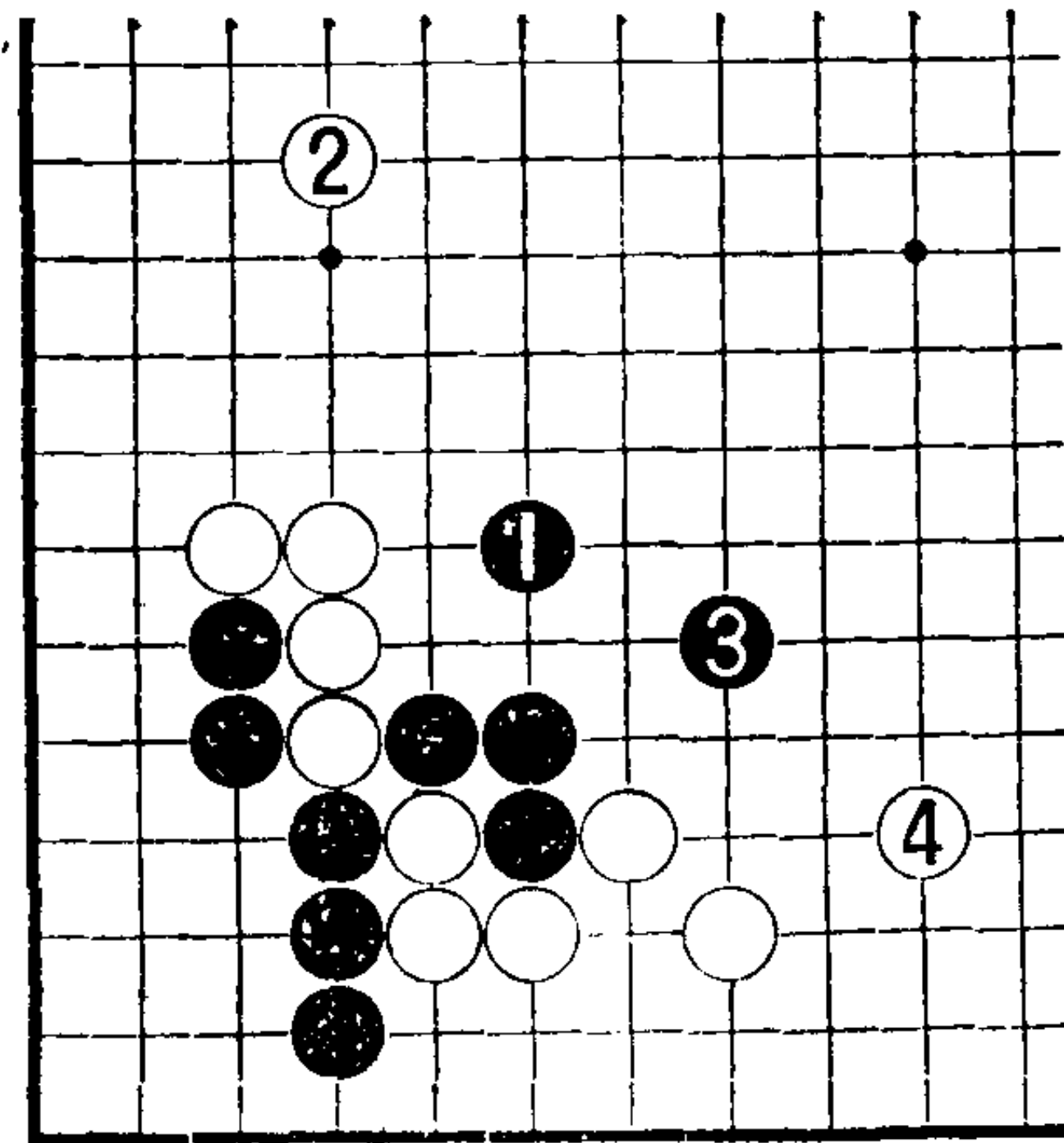


图 8

图 8：被断的中央黑三子向外逃。

黑占 1 位，白 2 开拆充分，首先在左边扎根。

接着，黑 3 若飞，则白 4 位守。黑虽然逃出，但至初步安定，还需花几手棋。

与此相反，白在左边、下边是从容的战斗姿态。

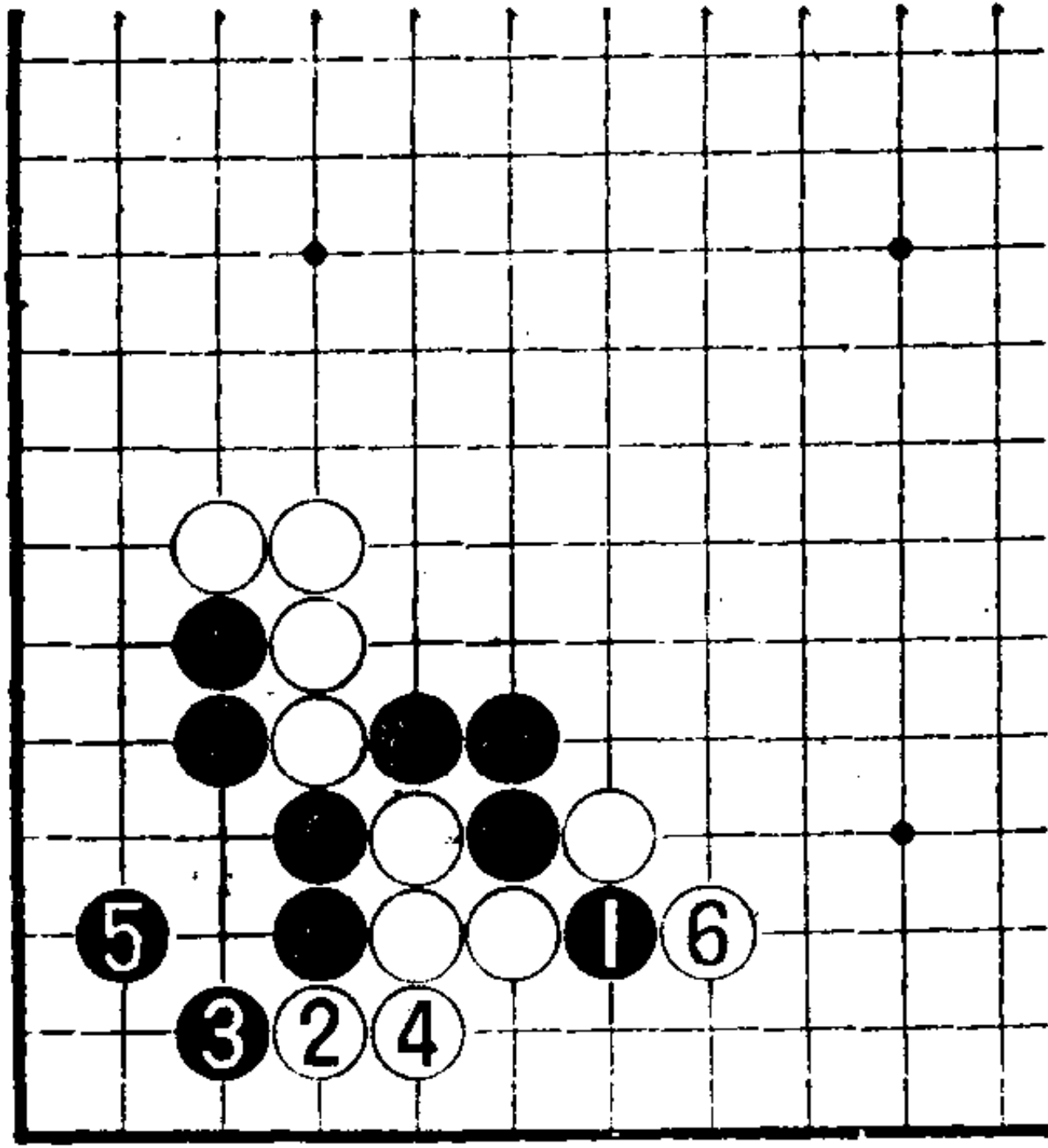


图 9

图 9：这是图 7 的变化。

黑 1 断顽强争胜，无理。但白的应着恐怕也有误。

白 2、4 扳粘是好手。黑 5 位虎在角上应，白 6 打黑一子，白好。

把白 6 走在 3 位之上断，角的黑子死。

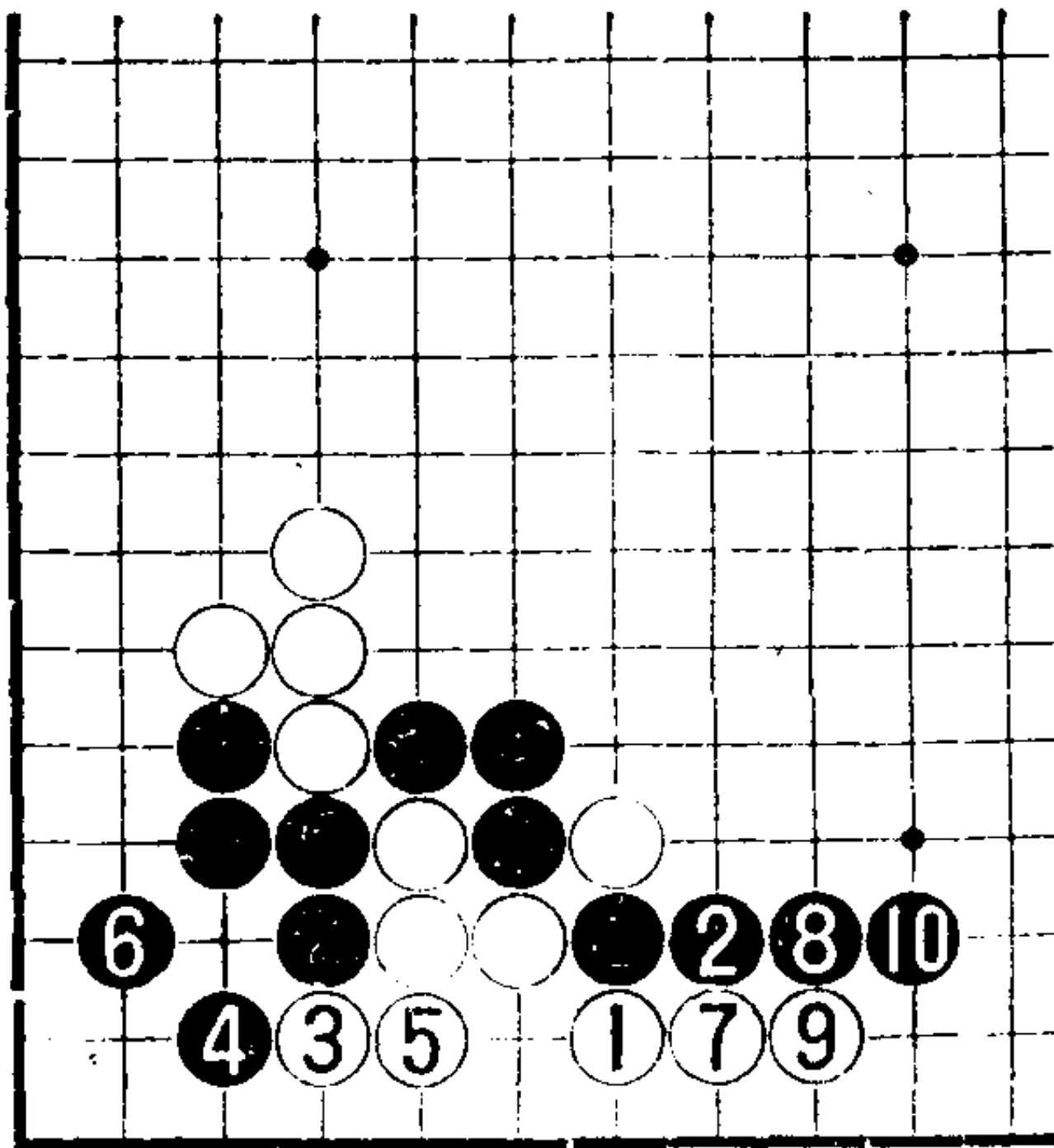


图 10

图 10：白 1 打，失败。

黑 2 之后，即便白在 3、5 位扳粘，黑也能在 6 位补。这次不可能占 2 位提黑一子。

白 7、9 爬，不好。此形也可使黑在中央构成势力。

## 八、积蓄力量

图 1：这是让四子棋。

左下白 1 伸腿。瞄着一间跳的缺陷，是棋力高者常用手段

这是让四子棋，黑白持有力，瞄着左边白薄味，于 2 位打入。一看，黑并不错。

但是，此手应突然集中于一端，其突击点有二。这就是所谓“出其不意”的下法。

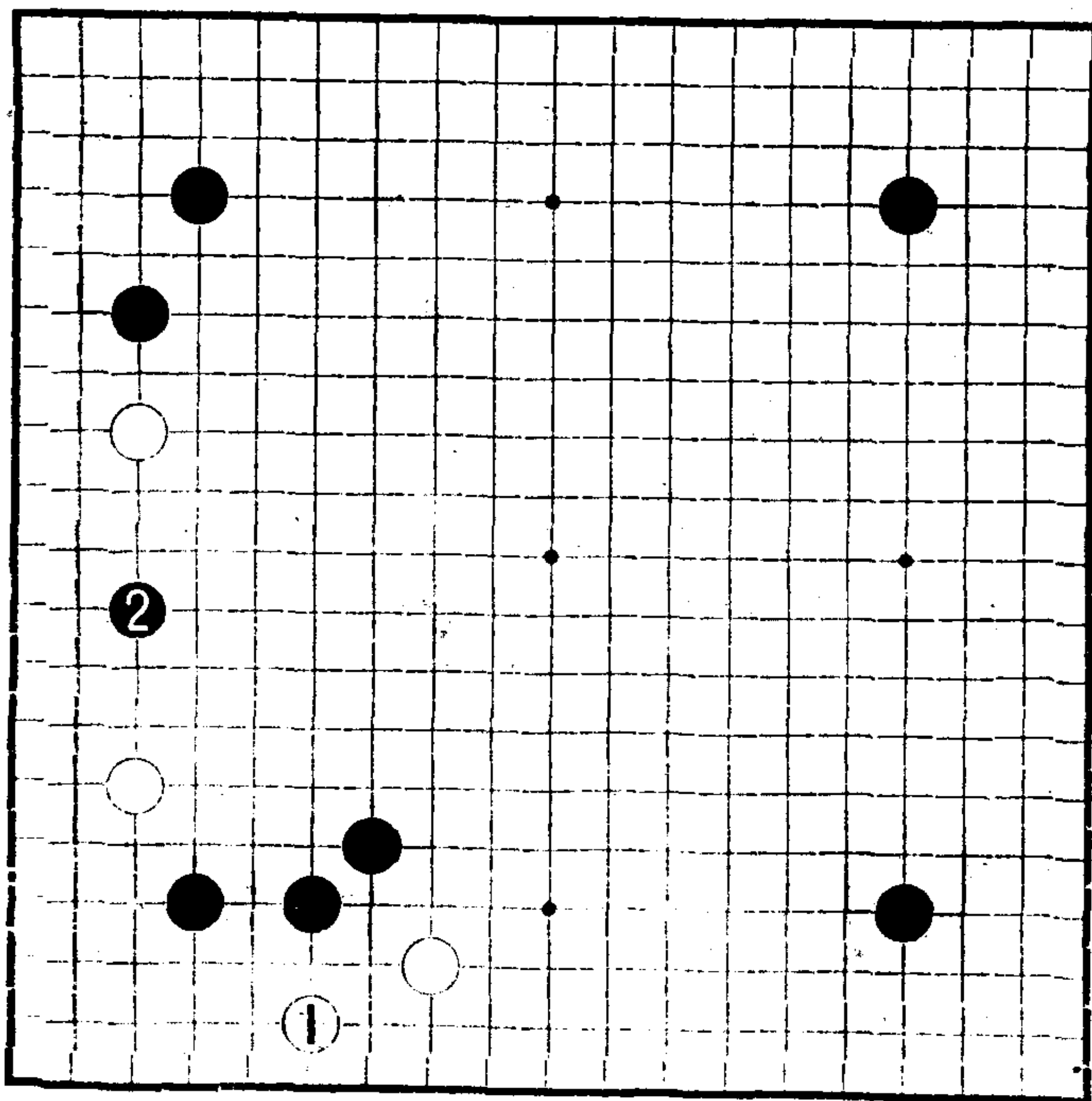


图 1

图 3：本图黑走 1 位打，黑 3、5 突破左边，坚实。白只好走 6、8 位打，黑 9 位，很明显角活。

如果是此局面，还算过得去。

图 2：黑突然打入左边，白并非没有对策。白 1 靠、3 扭断是手筋。黑难以应时。

棋至黑 10，失败。白获得角后，再走 11 位，可向下边、左边的黑反击。

黑恶。

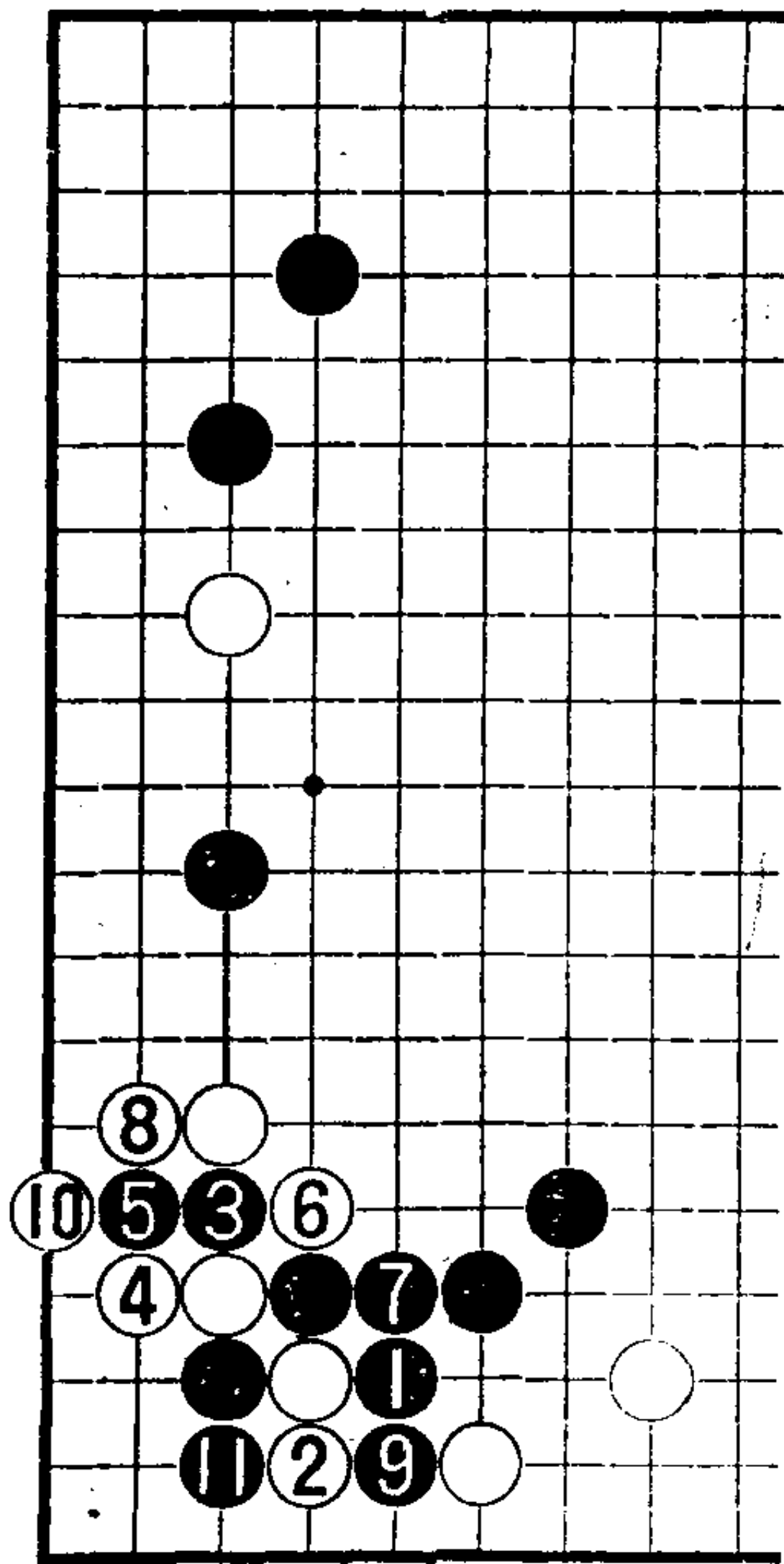


图 3

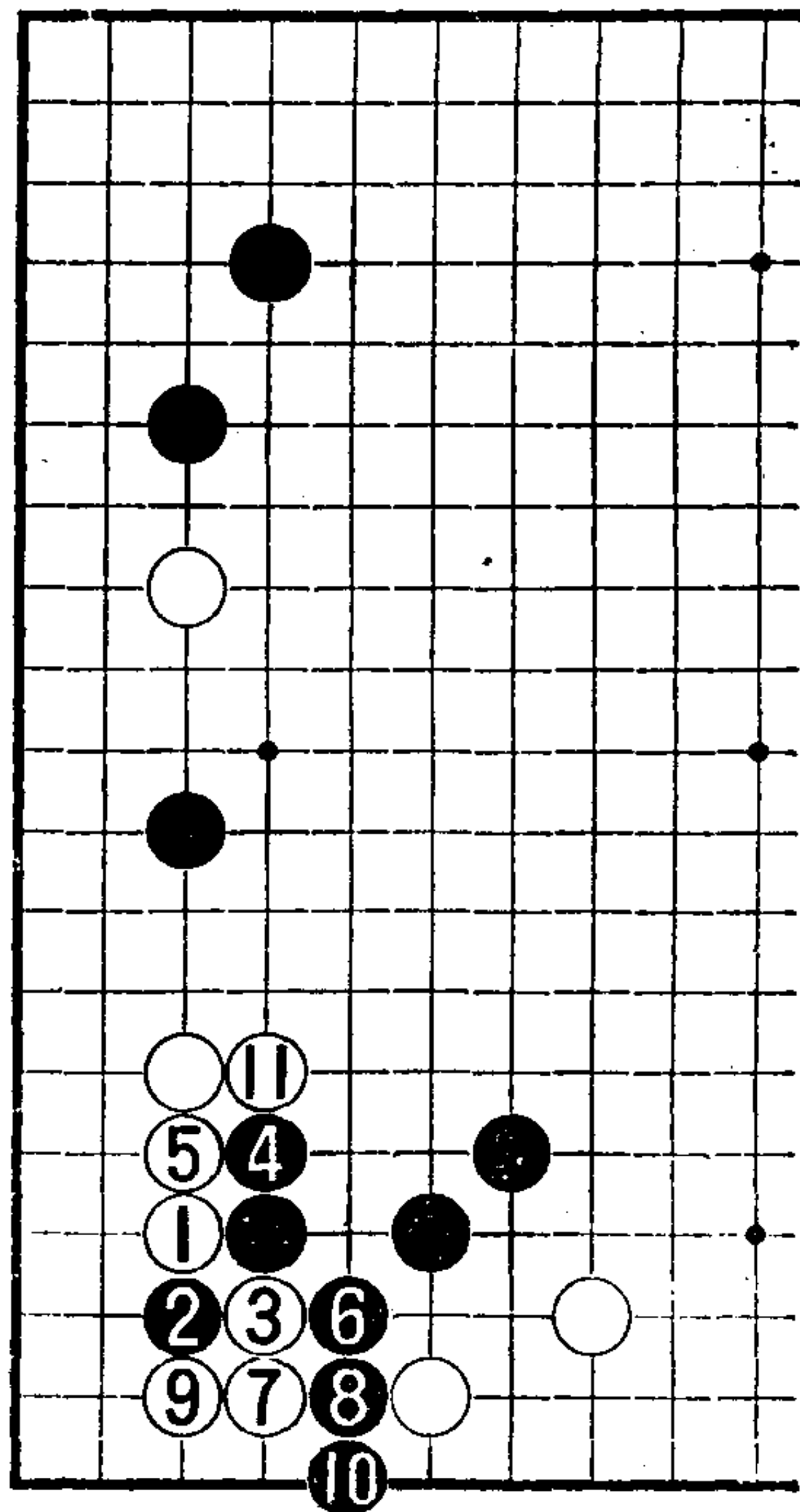


图 2

图4：黑的正确应手，应该是黑1占三三位守角  
 这样，黑不仅在左下牢固地安根，而且还瞄着角上的白棋，就不会象前图那样。

白的左边和下边被断然分割，因而必须各自为战。白2如守下边，则黑3打入。如把白2走在3位，则黑A位。

此黑1就是积攒力量的手段，接着就会看到凌厉之着。

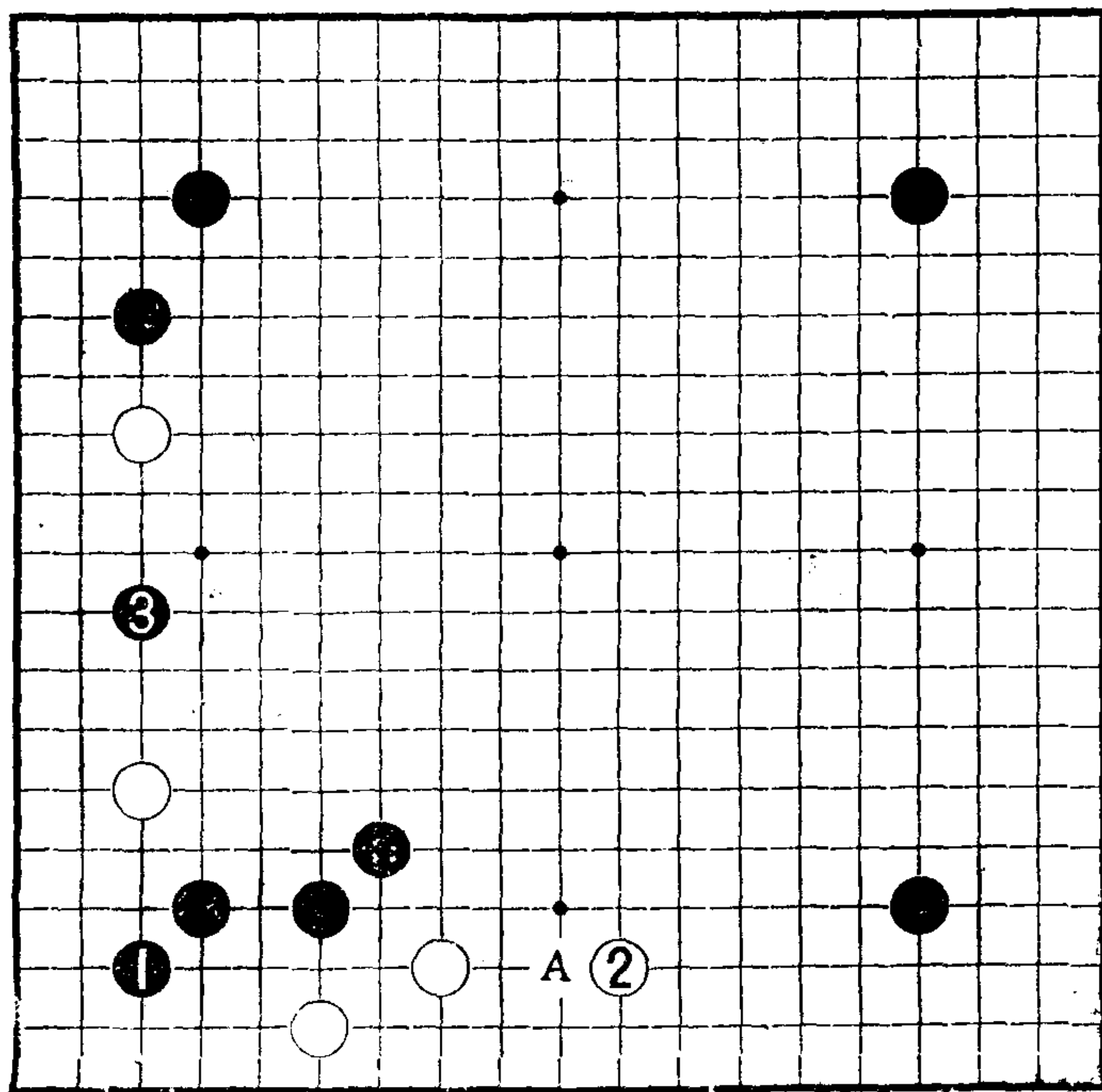


图4

## 九、大局观

图 1：一盘棋基本力量的形成，就是要时刻抓住全局的形势。反之，水平低的棋手，却始终围绕着局部进行战斗。

黑 1 打入左边，白 2、4 虽通过左上向中央逃出，但却

是苦形。黑 5 是好手。当白 6 长时，黑 7 顺势连扳，不好，这一带没有多大意思。

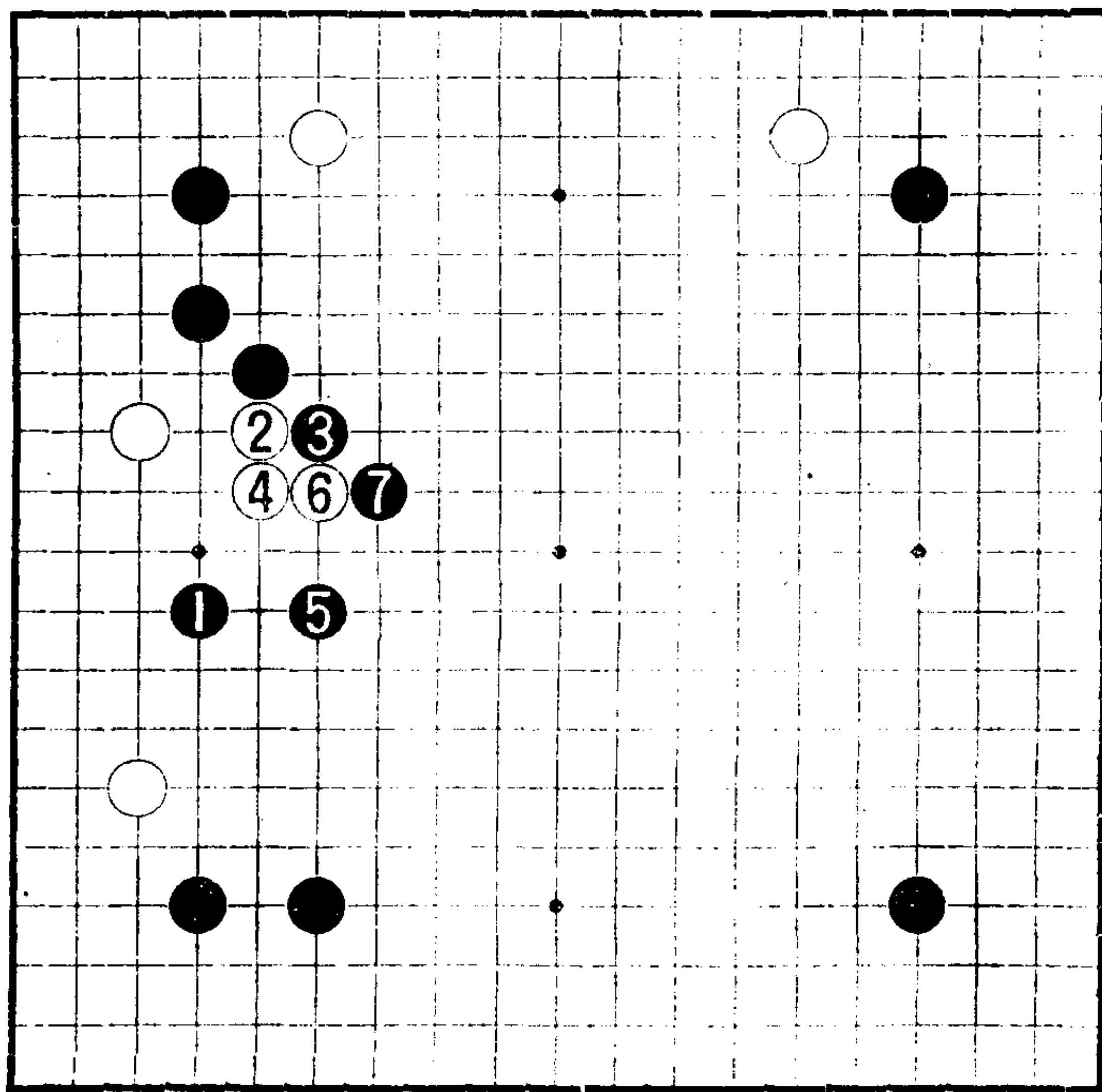


图 1



图 2：白 1 从左边逃出。

黑 2 长是好手。若白 3 连着长，则黑 4 也连着长，如果这样走下去，中央的势力就会波及到上边，因此，白 5 必须守一着。

白如占 5 位，则黑 6 进一步跳追击白。至黑 10 十分厚实。

对白来说，虽在上边守了一着，但左边依然苦。左下的一子也很成问题。

黑 2 这一手，就是从大局观出发的进攻手段。

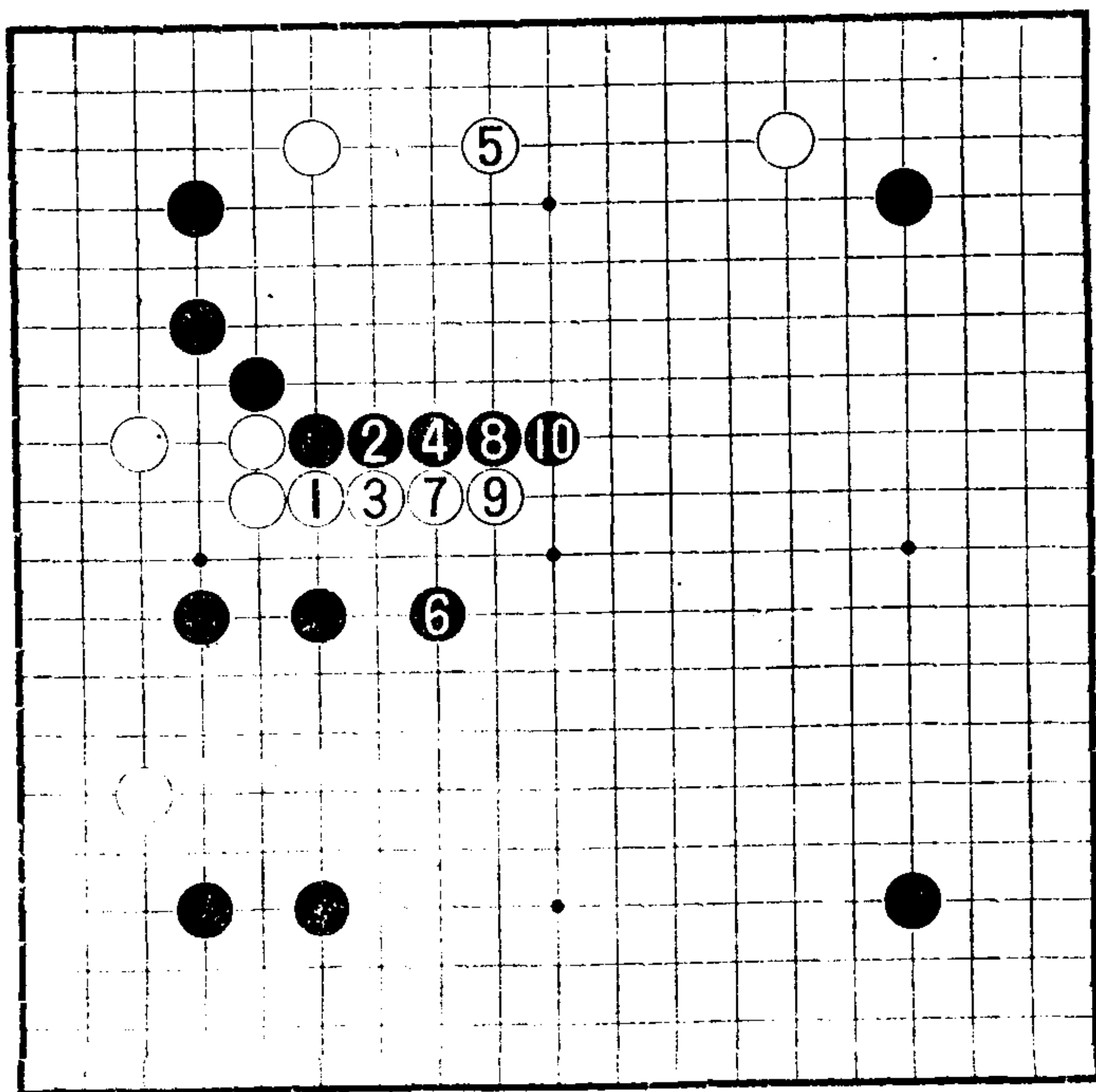


图 2

图3：黑1的攻击，似乎有点急于求成。

白2扳是好手。黑3粘，白4也粘，结果碰伤了左边的黑二子。黑5、7也是蛮干。白8断进行反击。白让黑在中央应，至黑13，白于14位进一步切断，结果黑无所措手足。如果援救黑1等三子，则左上角变弱。真是自寻烦恼。

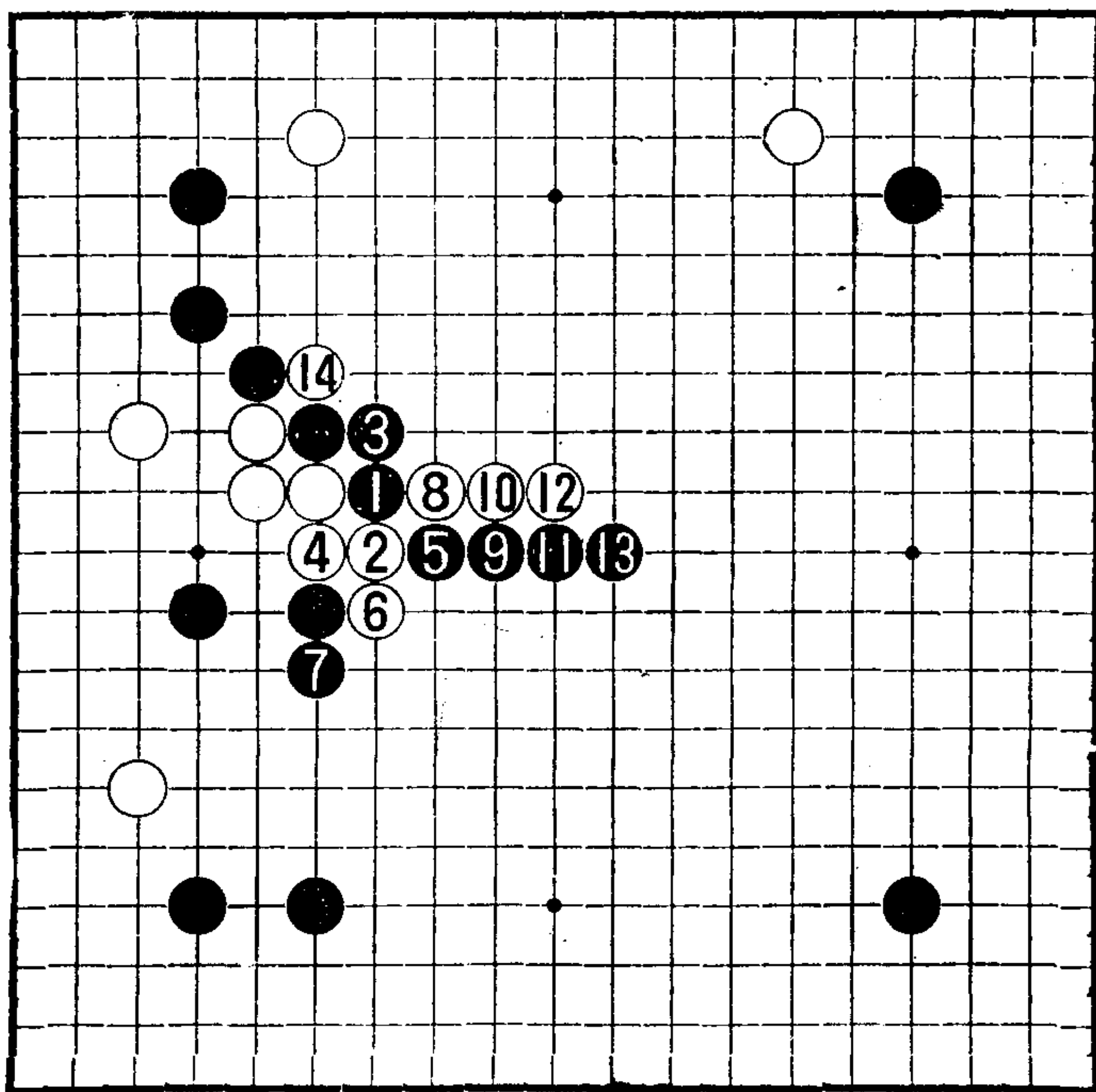


图3

图4：对进攻之子，如果胡乱纠缠，反而可使进攻者得到巩固。前图便是此例。

那么，在这里的白1断、3打是俗手，反之，对黑来说却是好手。

黑4、白5，黑中央形坚实。

黑6位可追击白，白7、黑8是形，与图2相比，白更不利。

如果白1在3位断吃时，白还是可以的。

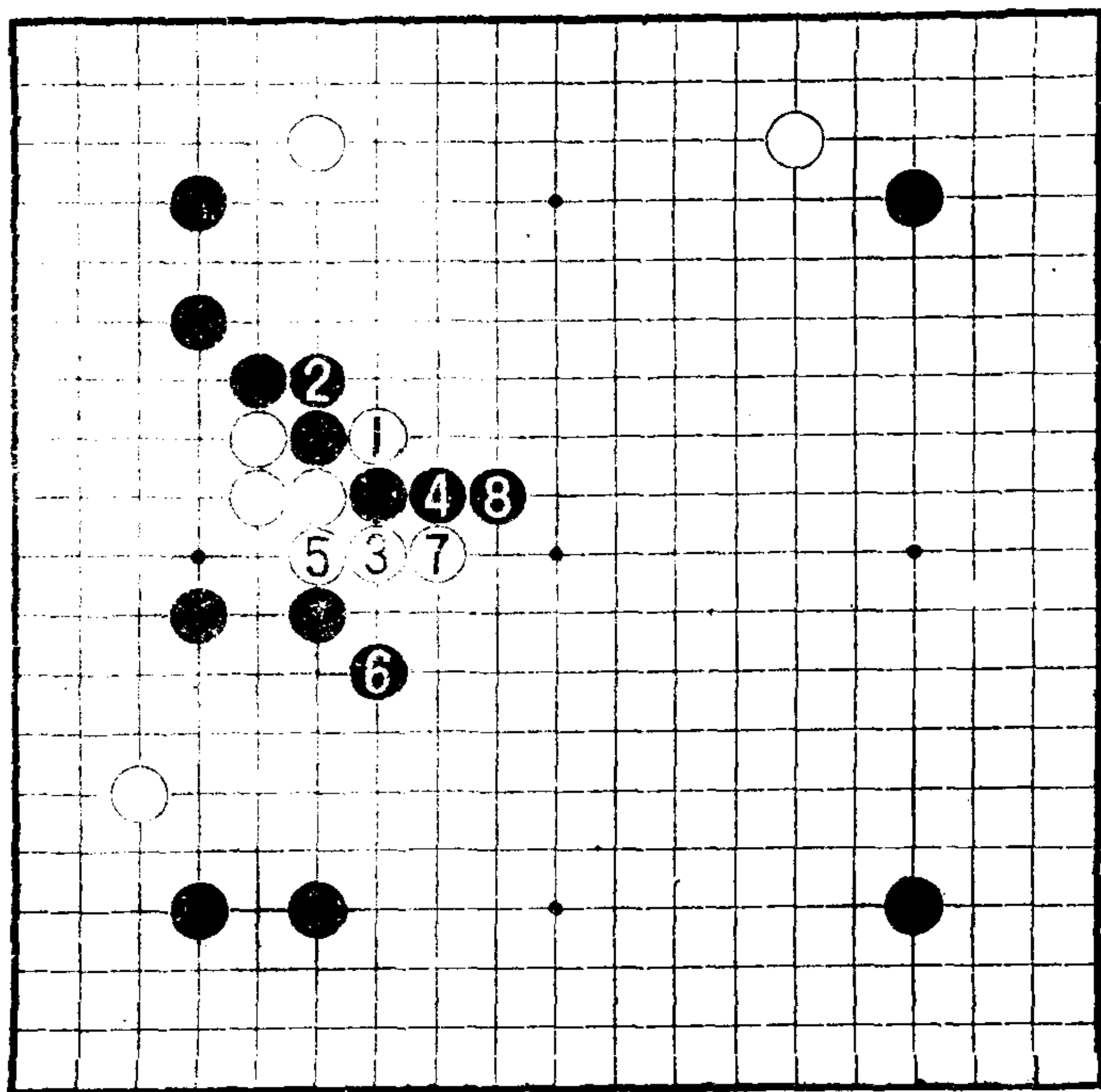


图4

## 十、不靠弱子

图 1：这是让六子局。

白 1 打入左边，白有些无理，但由于是让子棋，也只好如此。

左边的子数是白三、黑五，而且是黑执先，因此，黑有利，可进攻。

但是，黑 2 是消极走法，是恶手。靠对方的弱子，可使其变强，不好。

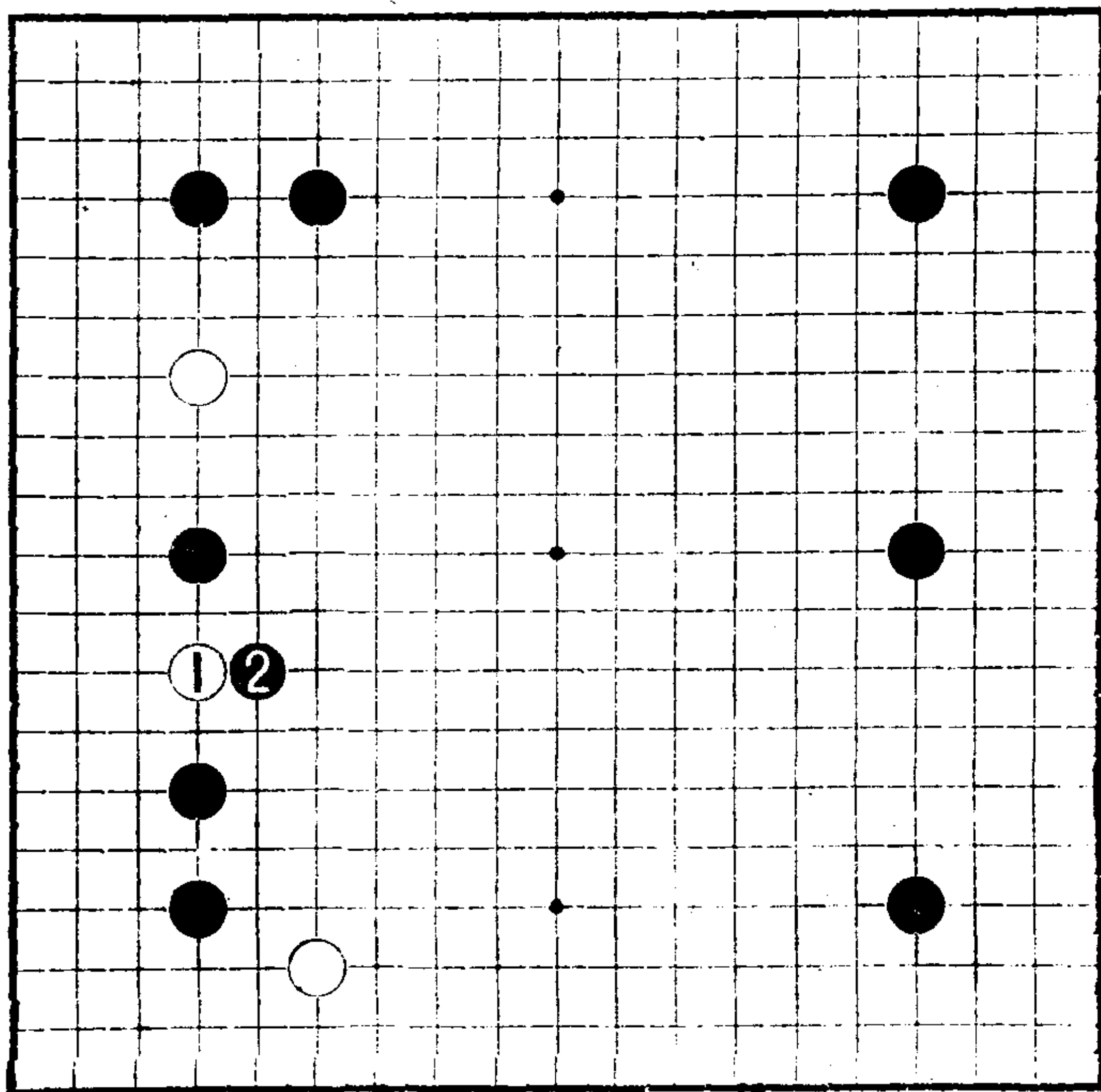


图 1

图 2：本图是在左边的正确下法。黑 1 跳，好。

若白 2 也跳，则黑于 3 位罩一手，白上下都变成了逃窜的弱子。即便左上的子活，也活得很小。

图 3：也有走黑 1、3 位攻的。此法还需有一定棋力，不过，若让白 4 逃，黑可在下边 5 位靠，可向两块白棋攻击。

总之，白苦战必至

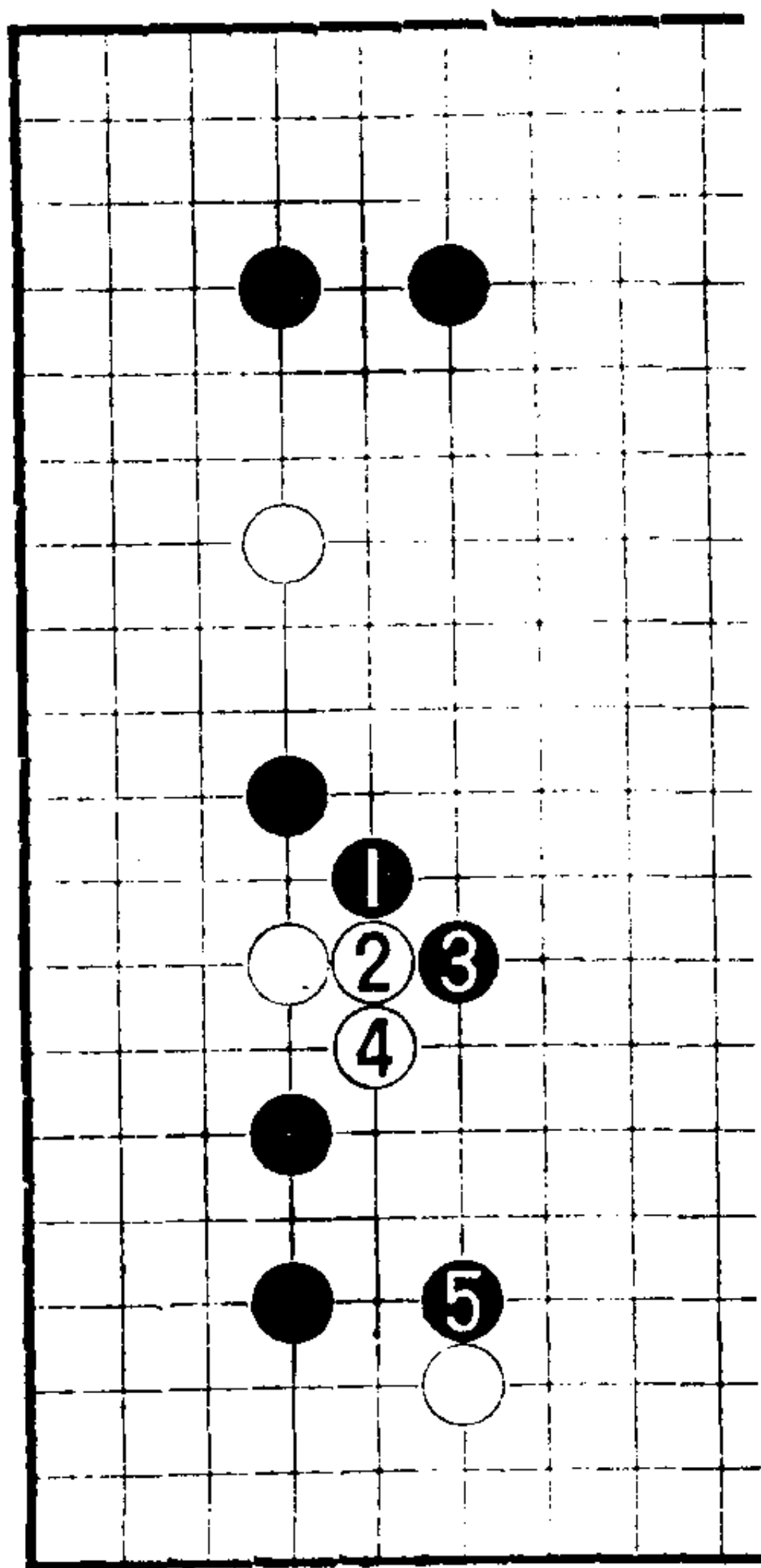


图 3

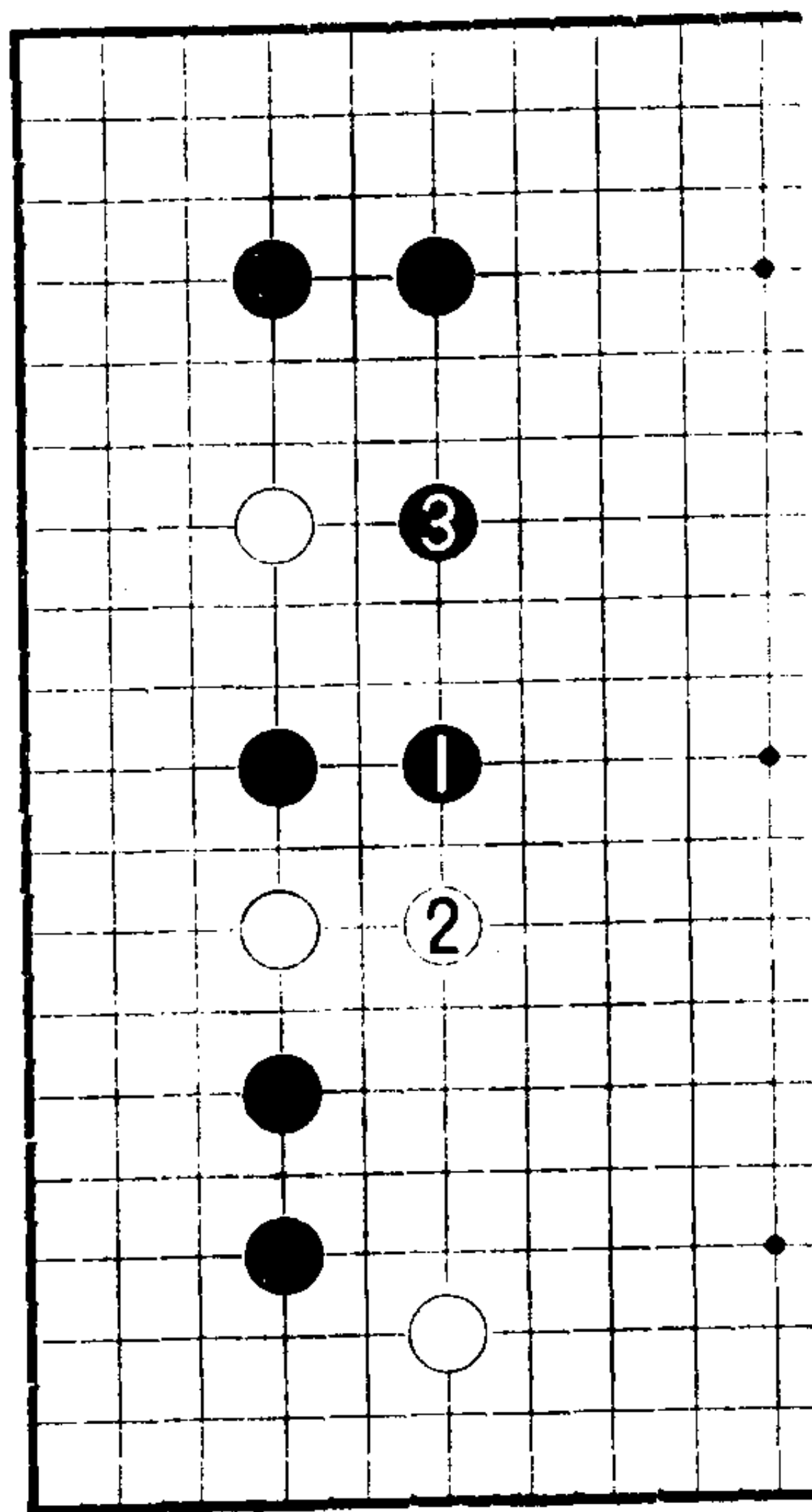


图 2

图4：猛一看，黑1靠很严厉，但其内涵空空。

白2扳出，黑3断，白4、6于左边出头，好。左边黑一子，对进攻毫不起作用。

图5：为了持续地进行攻击。黑走1、3位贴长，这是随白行棋，是恶手。

白4穿通，左边黑棋七另八落。黑1等三子，十分笨重，变成白的攻击目标。

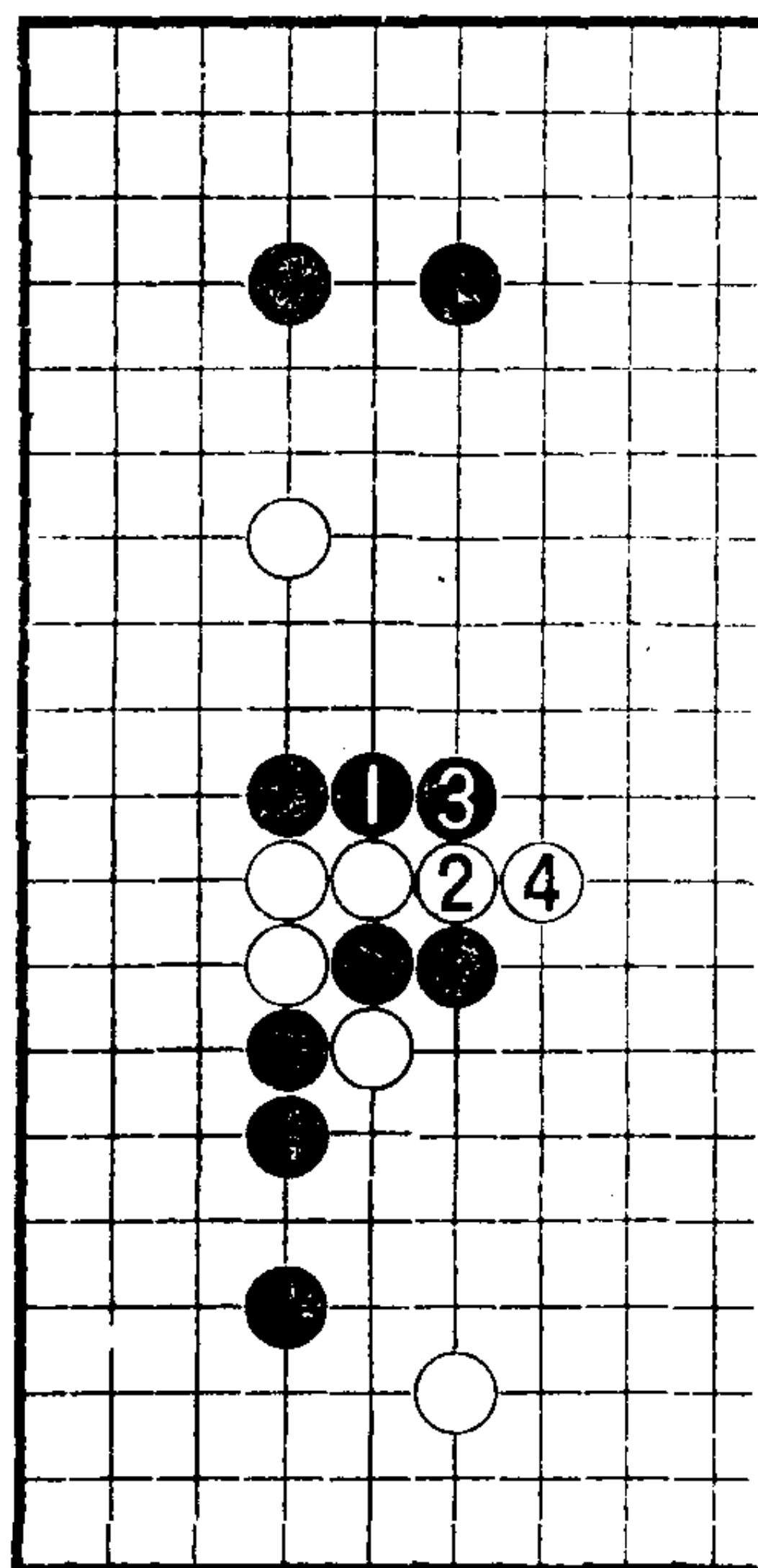


图5

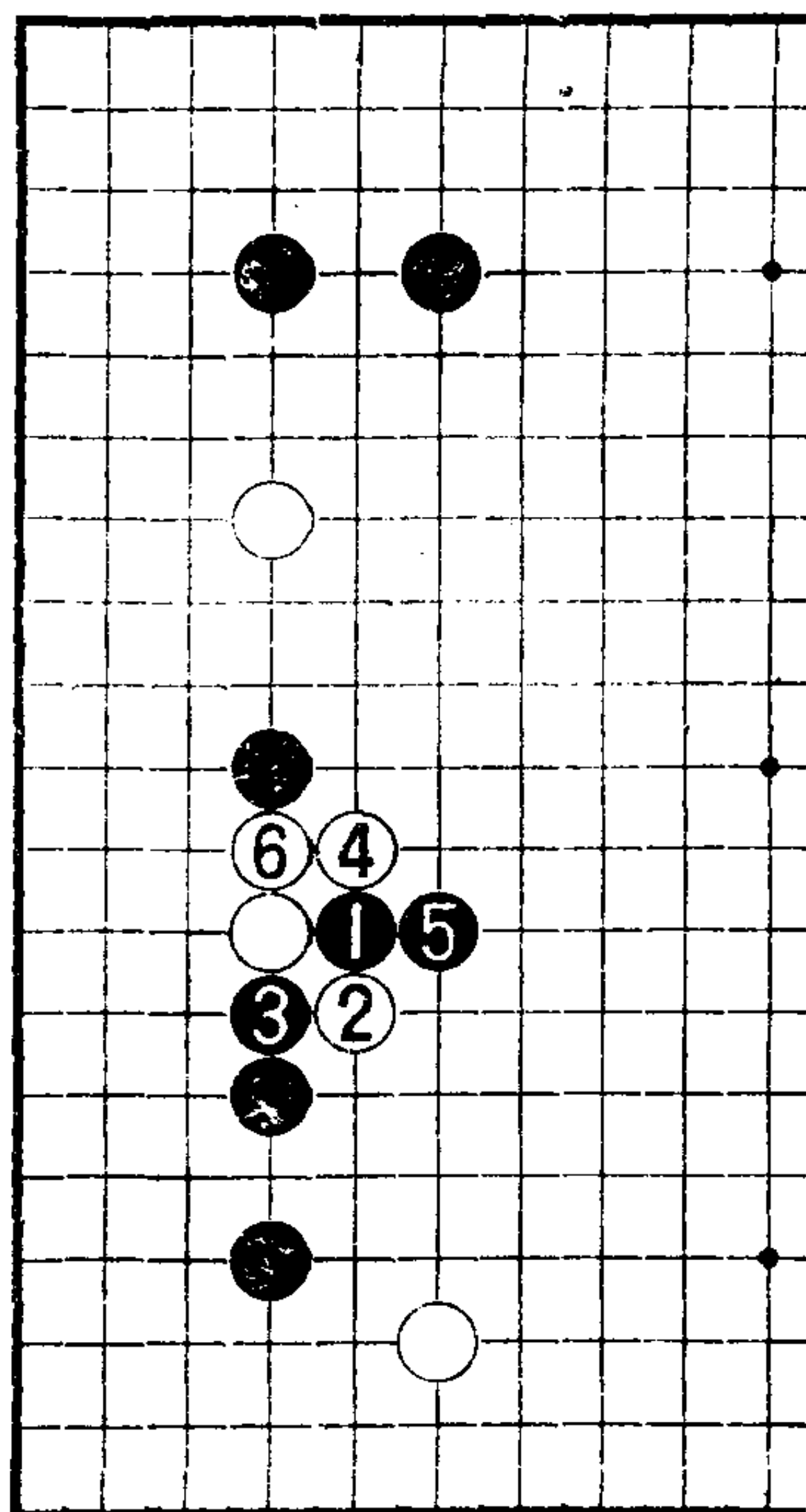


图4



图6：对黑1靠，白也有在2位扳出的。

从黑3至白6，这也是黑不能攻击的形，相反的角黑子变弱。

图7：把前图黑5走在本图左边准备渡。

白6提后，黑7守，十分必要。至此，左边变成黑地，但左下角A位尚留有大漏洞。

黑形势和在中央构成势力的白相比，黑实地小。是失败图。

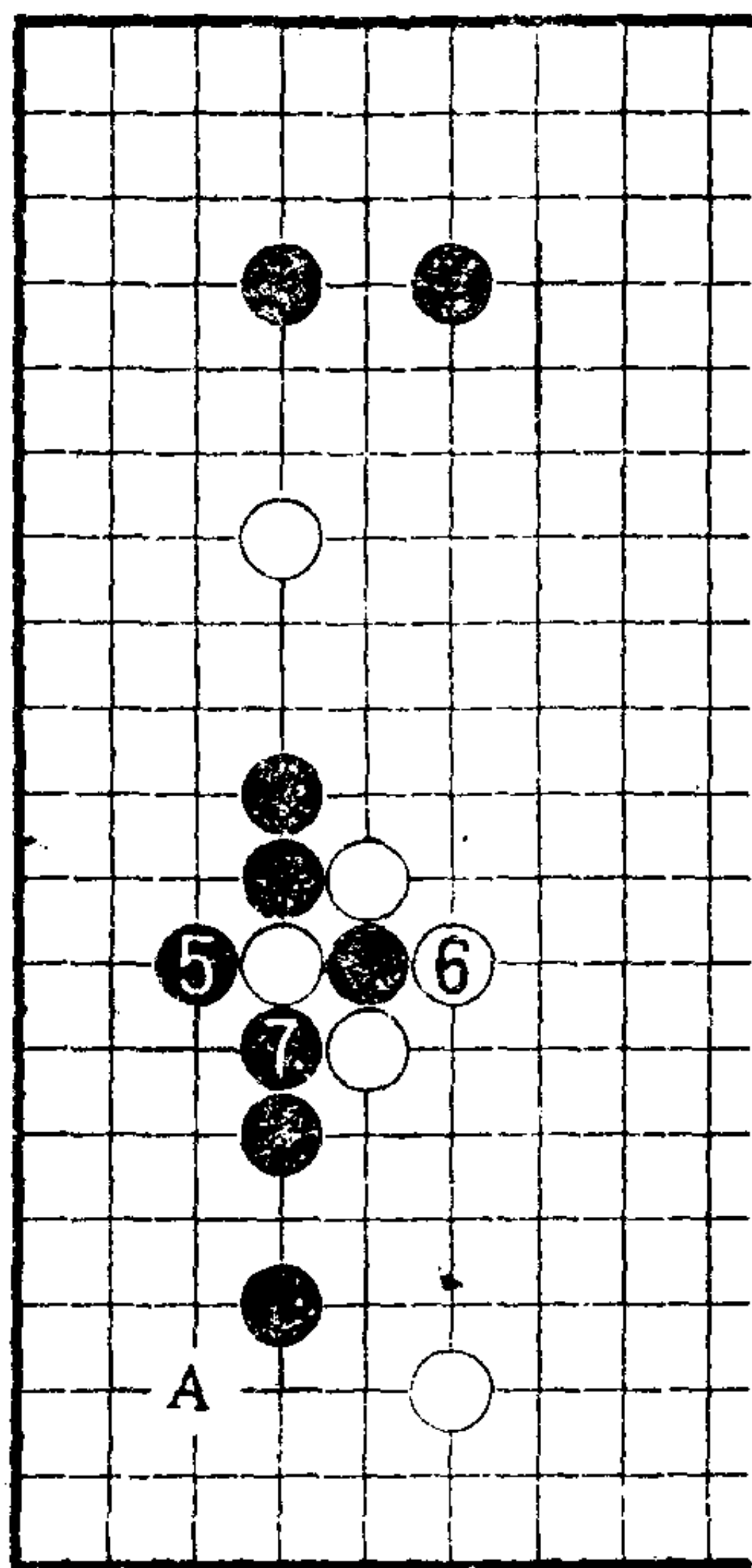


图7

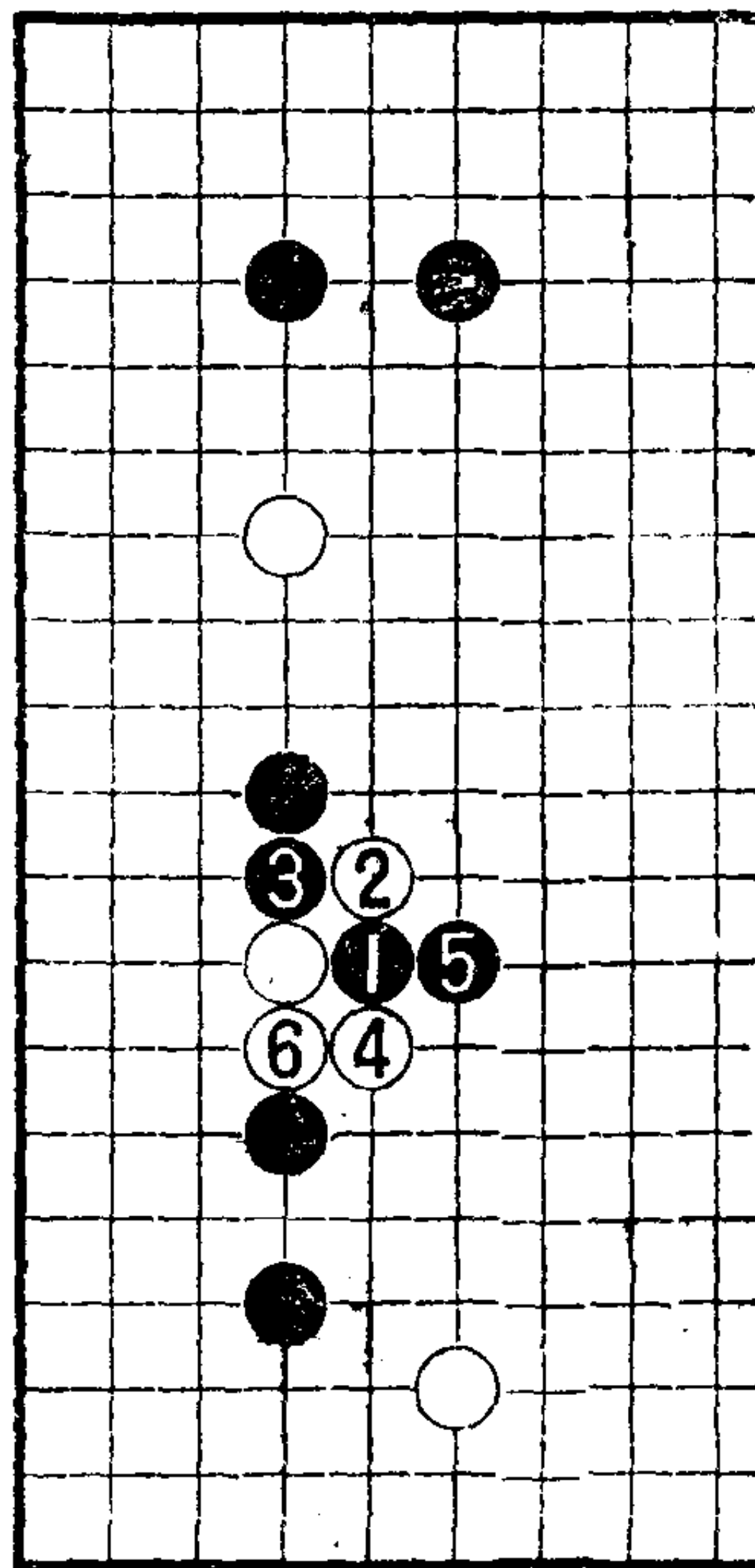


图6

### 十一、肩冲

阻止扩展实地的有力手段便是肩冲。不过，这要根据周围的局面而定，否则会招致失败。

图 1：这是日本江户时代某名家所走出的形。

白 1 于左边肩冲，时机极好。

黑 2 贴长、4 飞也是常用的形。白于 5 位逃出，以谋求安全。双方告一段落。

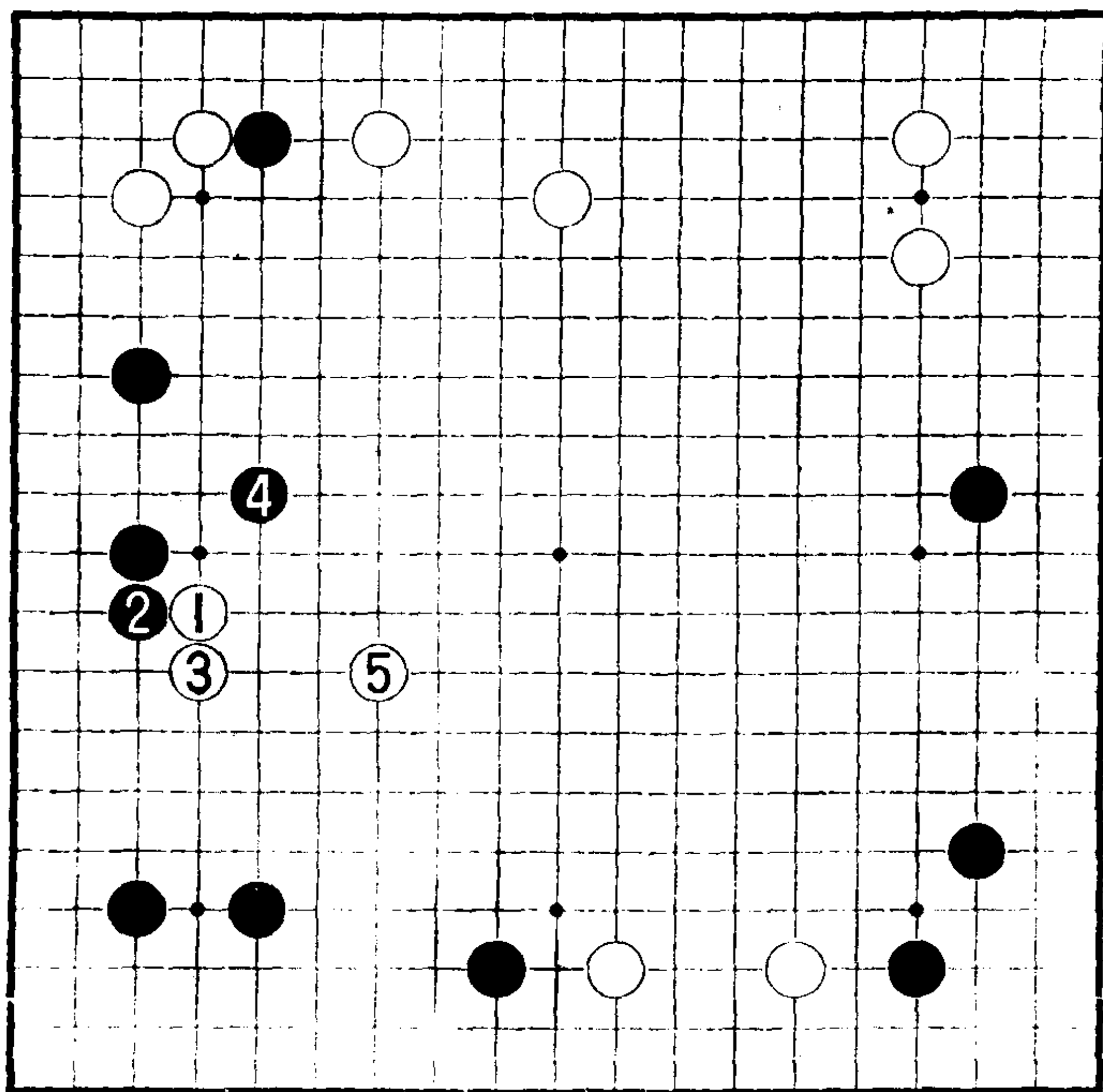


图 1

图2：如果从局部的形来看，白1于上边虎，不让黑动出一子，可以说是好手。

可是在此局面下，黑走2位扩展左边的模样是好点。

黑在左下角，基本上可构成五十目坚固的实地，而且此地似乎还有进一步增加的可能。被黑占领2位后，便不可能再深入到黑模样中去了。

也就是说，在本图中白失掉了占前图1位肩冲的机会，而走在本图1位了。

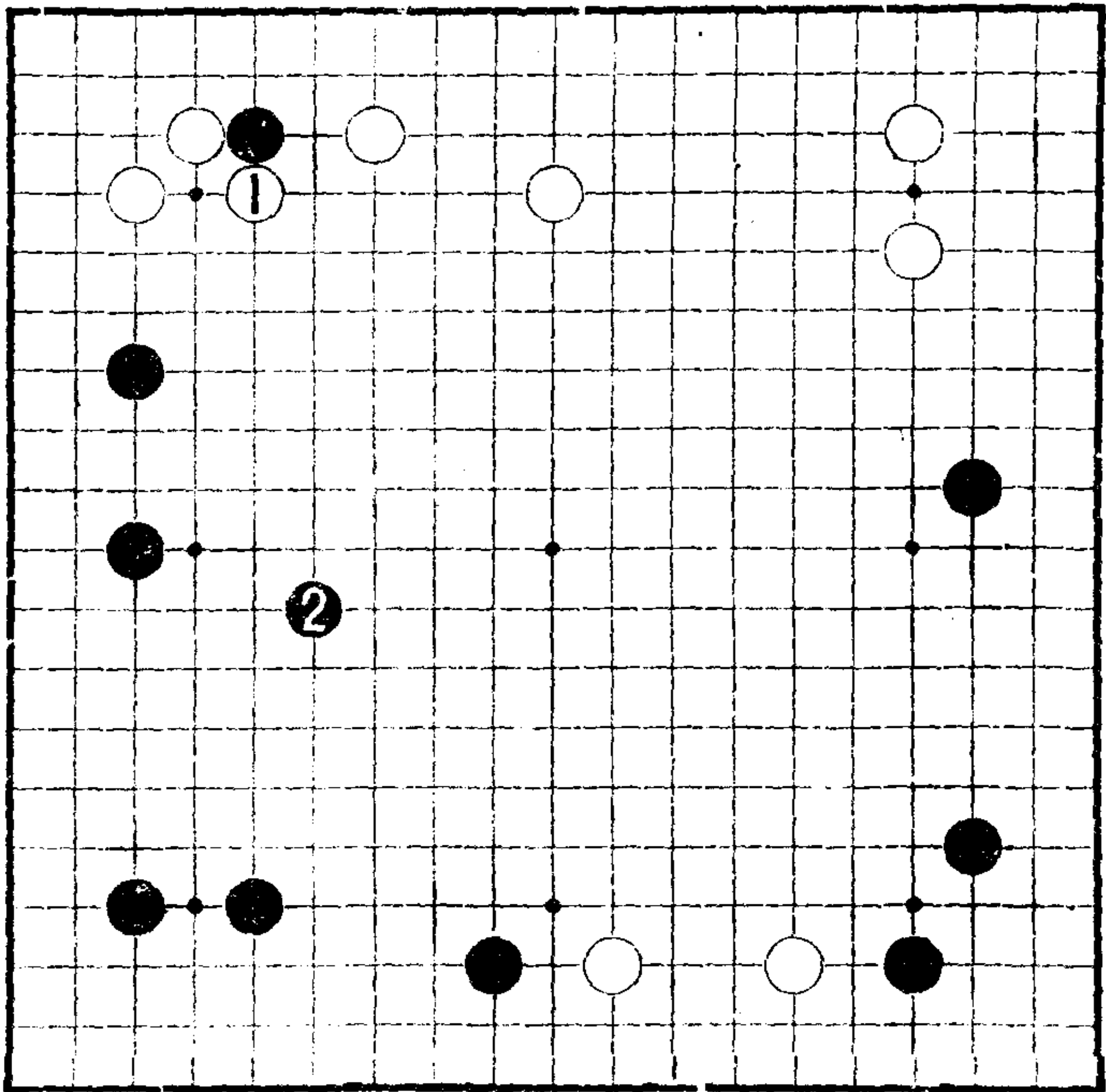


图2

图4：前图的形被黑占1位靠断，则不安。黑5以下是以后的作战。

如果担心这种情况出现，最好走图1的白5。

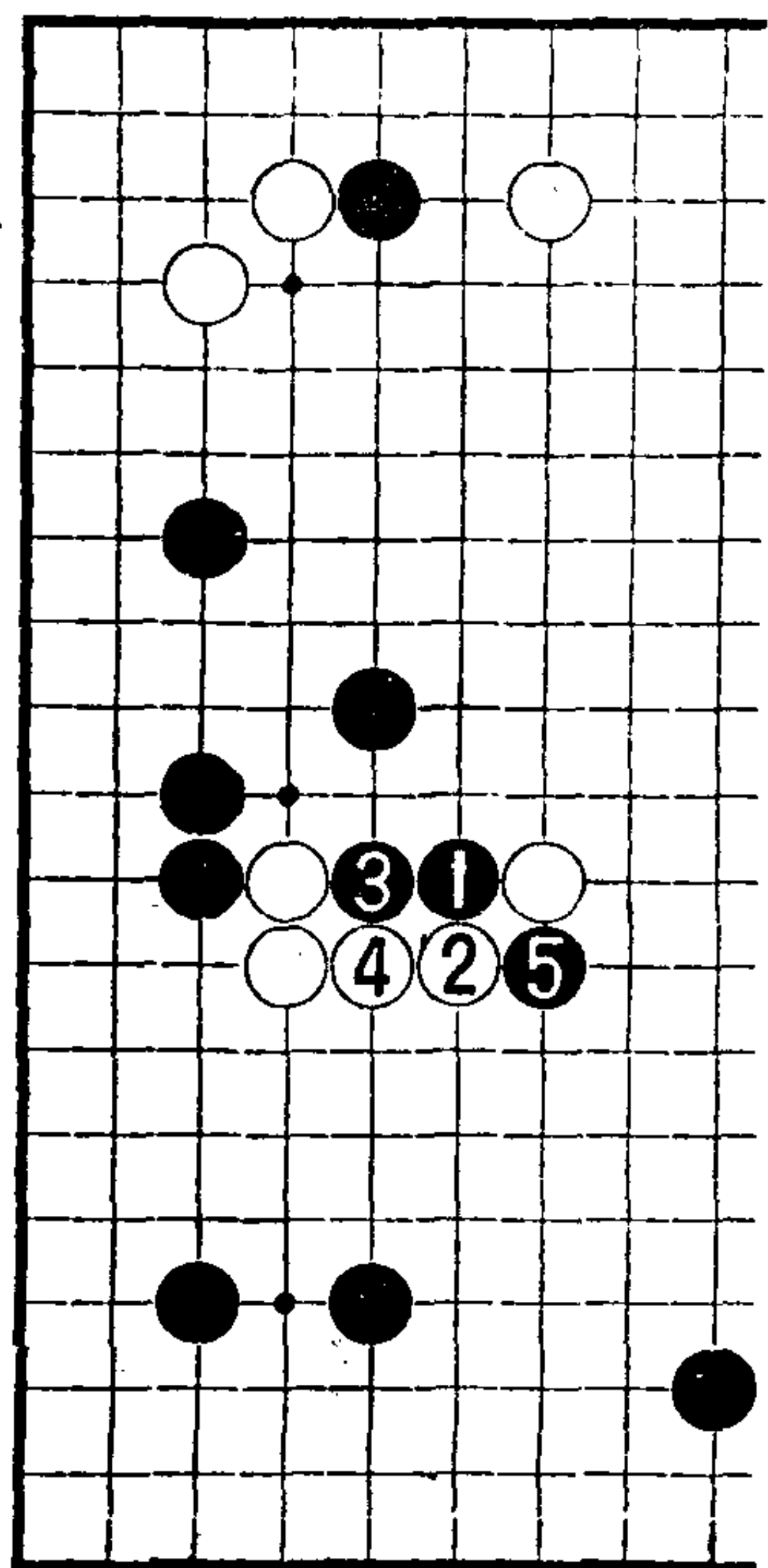


图4

图3：左边白二子，将黑地压在低路，这也是一种便宜，但如果不给自己留退路的话，便会受到黑的攻击。

白1跳是形，有时白1也可走在A位。此形具有白占B位瞄着左边黑急所的意味。

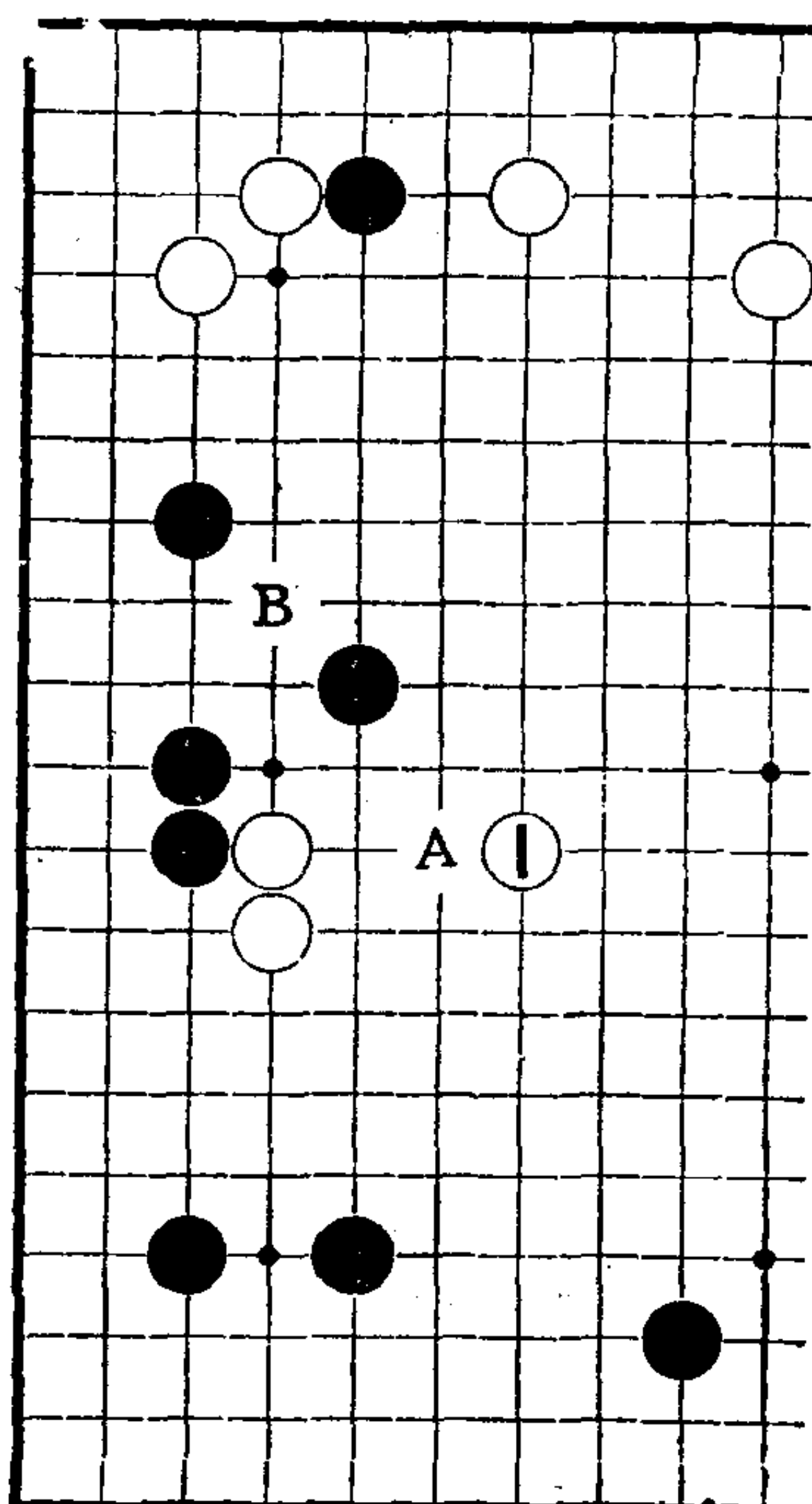


图3

白也并不恶。此后黑地即便增加，最多也就是四十目，而白却获先手，转战其他大场，例如，占以前说过的A位。

黑1不是急于走的一手。

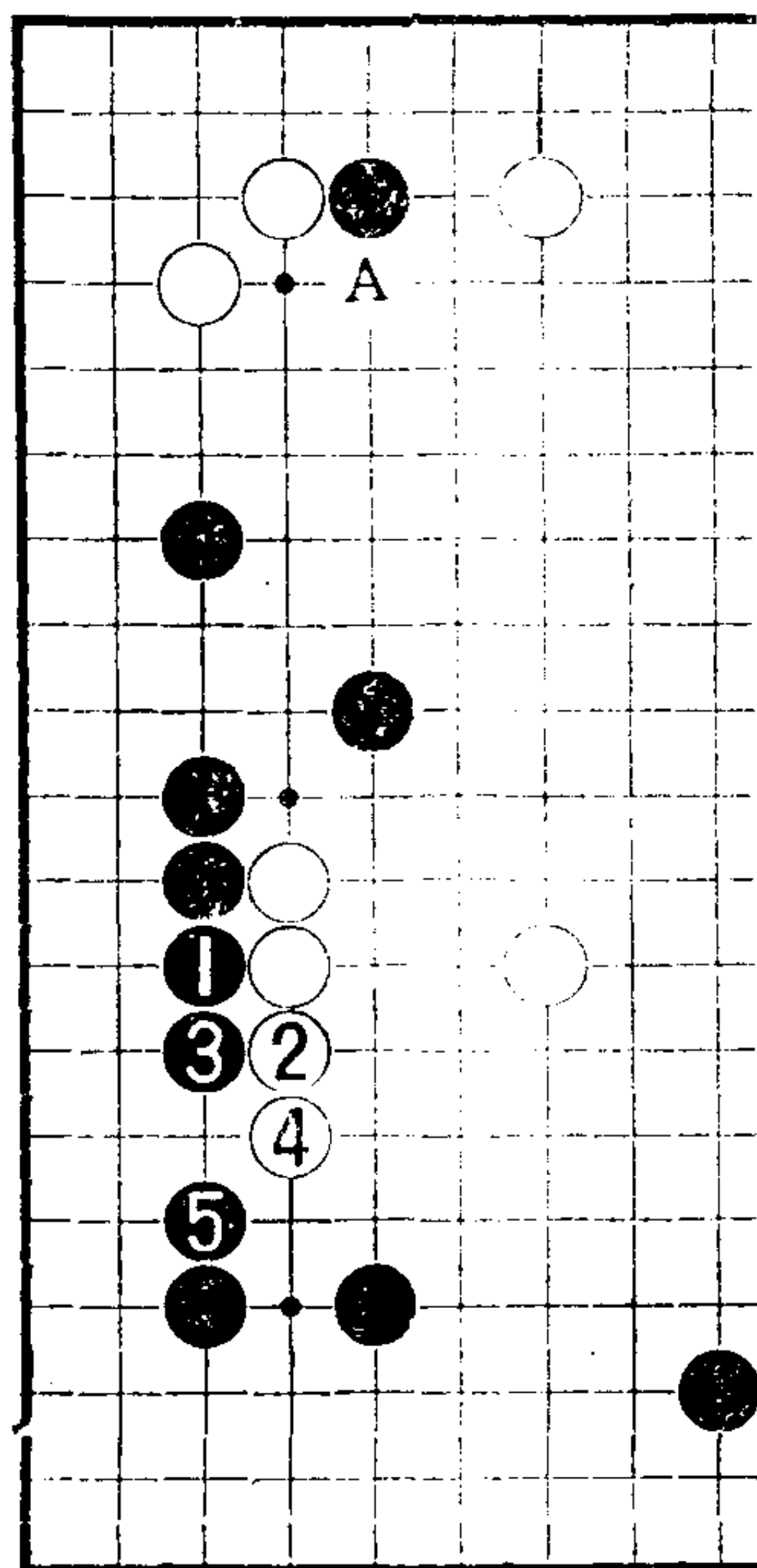


图 6

图 5：想继续侵消左边，进而白1侵入黑地，这是贪心不足的恶手。

被黑2攻后，此白三子首先就孤立无援。左下黑势力强，白毫无退路。

图 6：白进行侵消，黑1在左边贴长，棋至黑5，即使黑巩固了实地，

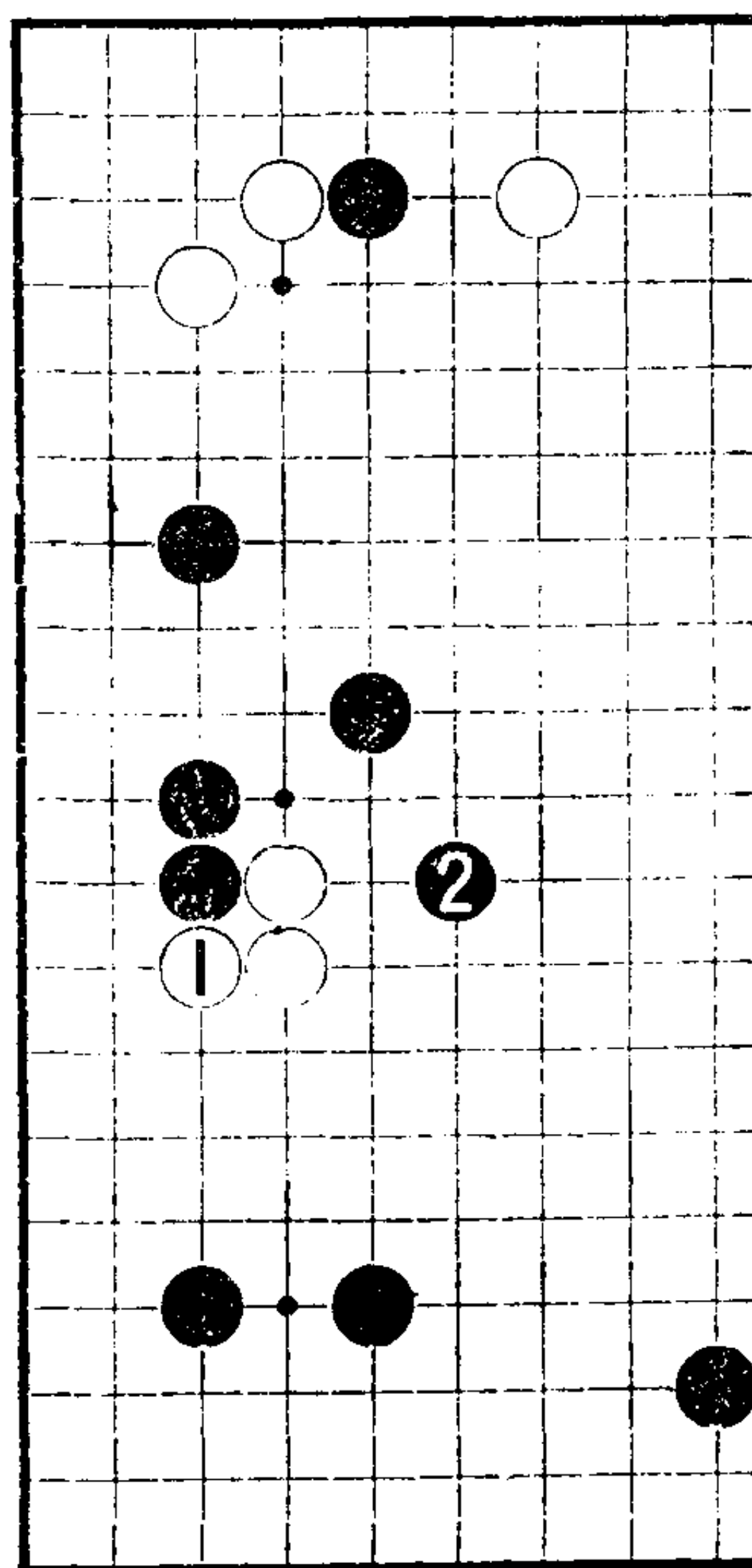


图 5

图 8：黑 2 飞，是不喜欢占 3 位后，让白于 A 位巩固白的手段。

但是，被白在 3 位挡，黑仍不行。

黑子处于二路低位，被白 5 逃出，黑不满。

图 7：对白 1 肩冲，黑 2 压上来。由于左上有两间拆，黑 2 是凝形。此局面，多数都不好。

黑 4 联络左下，白 5 拐，在中央构成厚势。此局面，白比图 1 好。

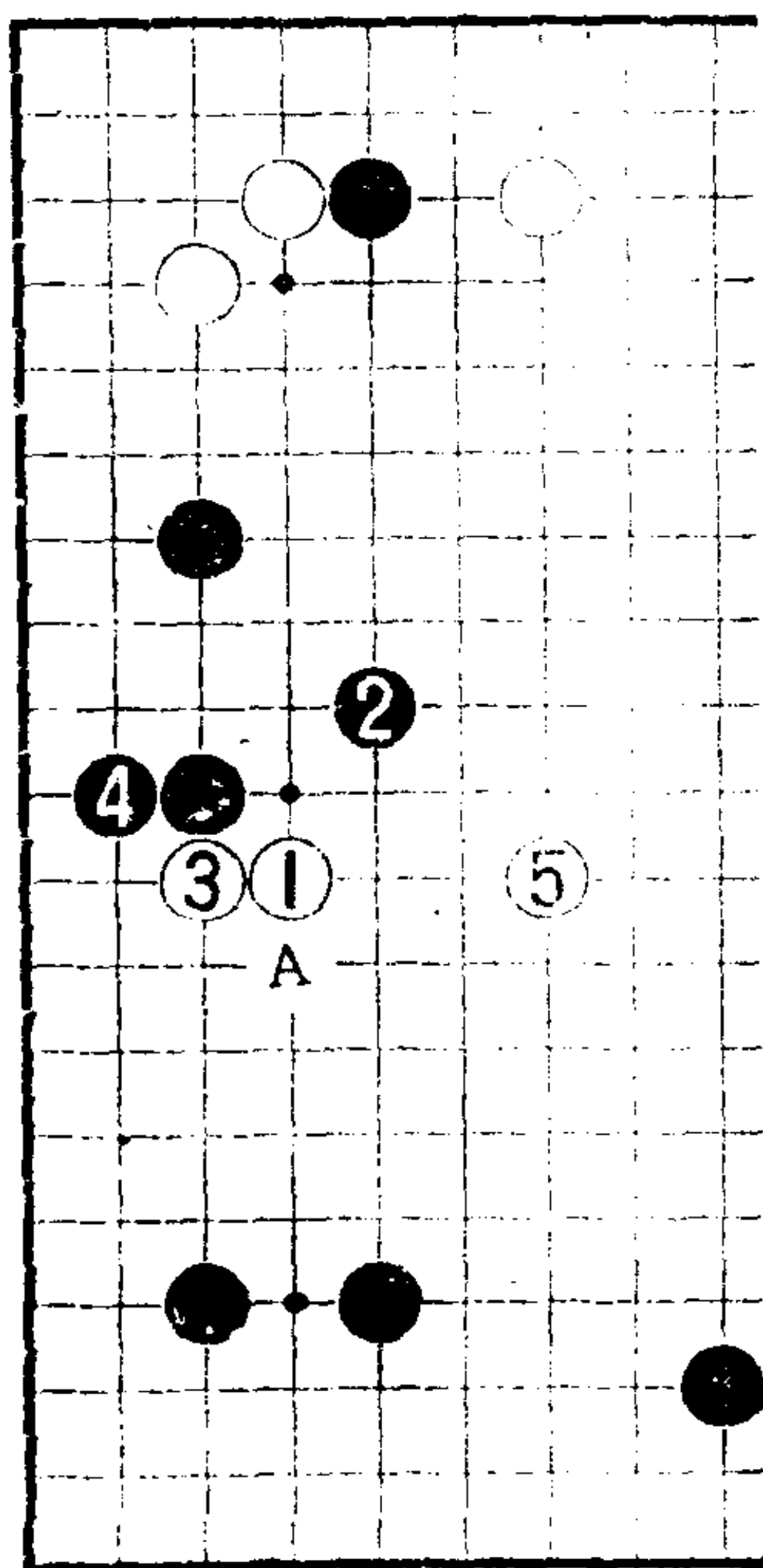


图 8

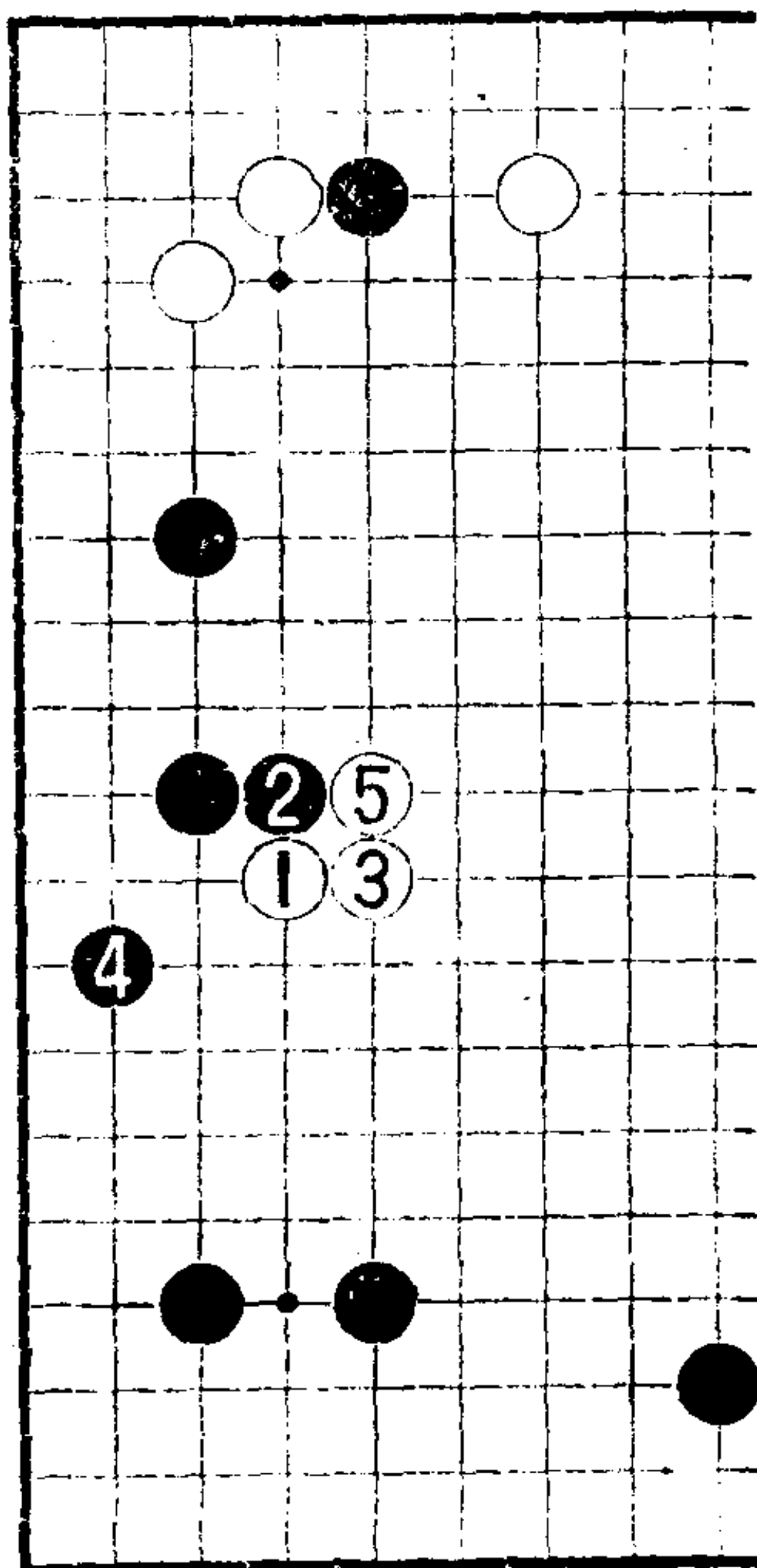


图 7





图 12: 这是前图的变化。

白 1 是侵消左边黑势力的下法。但, 可以说这是大恶手。

黑走 2 位镇左边白三子, 白将一败涂地。不占这种要点是不行的。

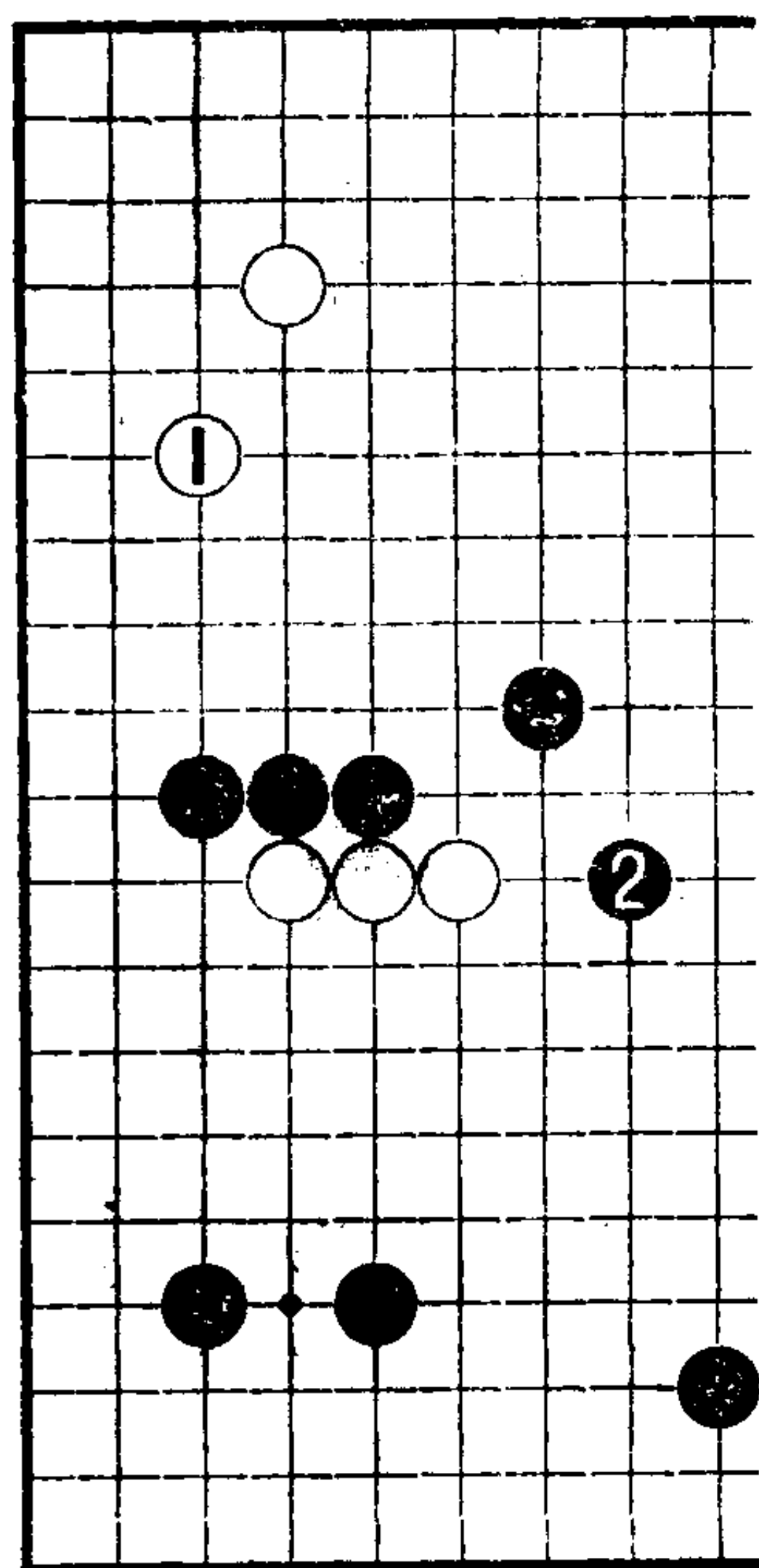


图 12

图 11: 此肩冲, 如何?

对白 1, 黑 2、4 贴长, 现在在左上方似乎是空白。

但, 这种手段也不太好。

以下至黑 8, 是高级手段。黑好。

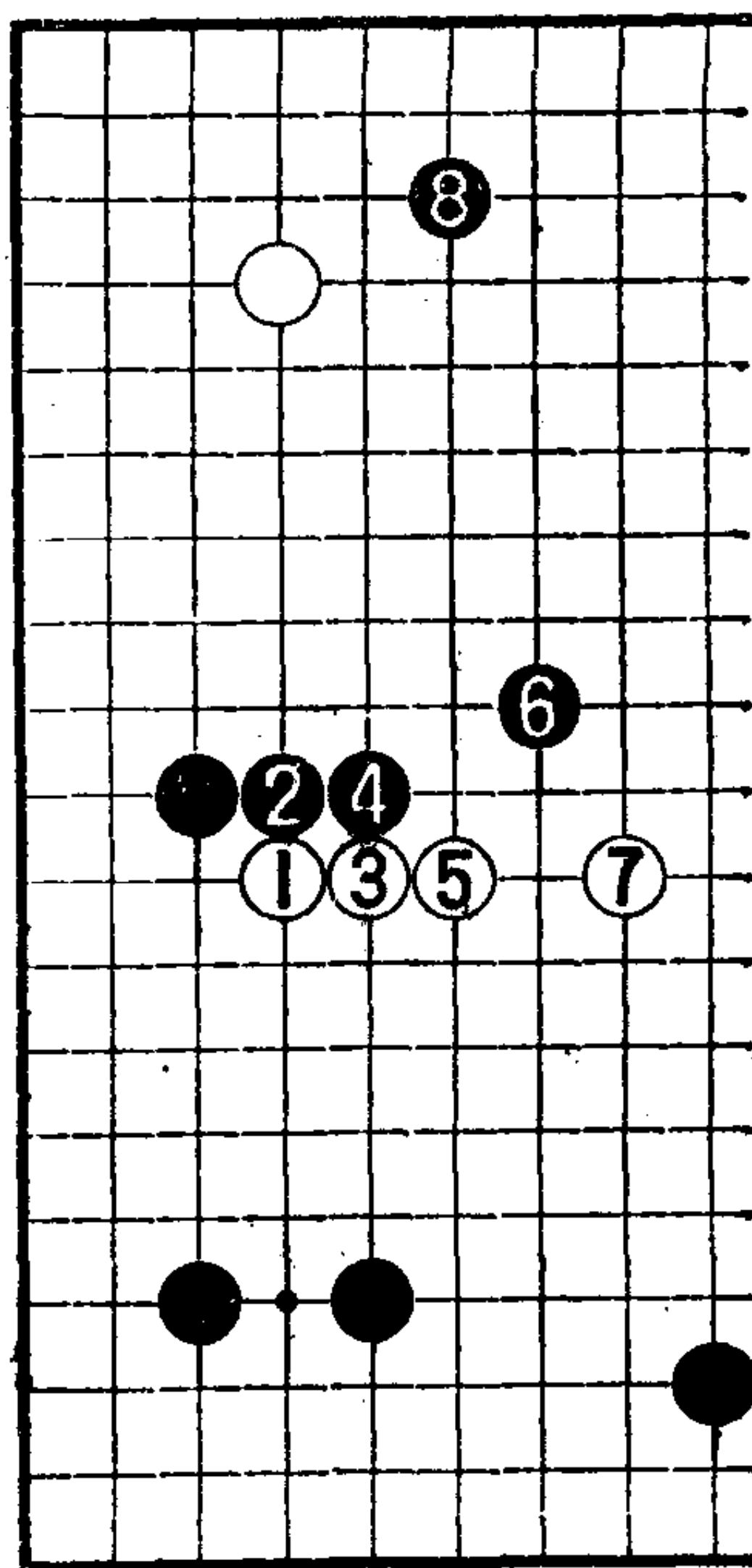


图 11

图 14: 白 1 若于左边大飞, 则黑 2 跳, 是形。黑 2 是防白 A 的手段。

白若把 1 位改走 A 位, 单刀直入地侵消, 便是图 11 的局面。

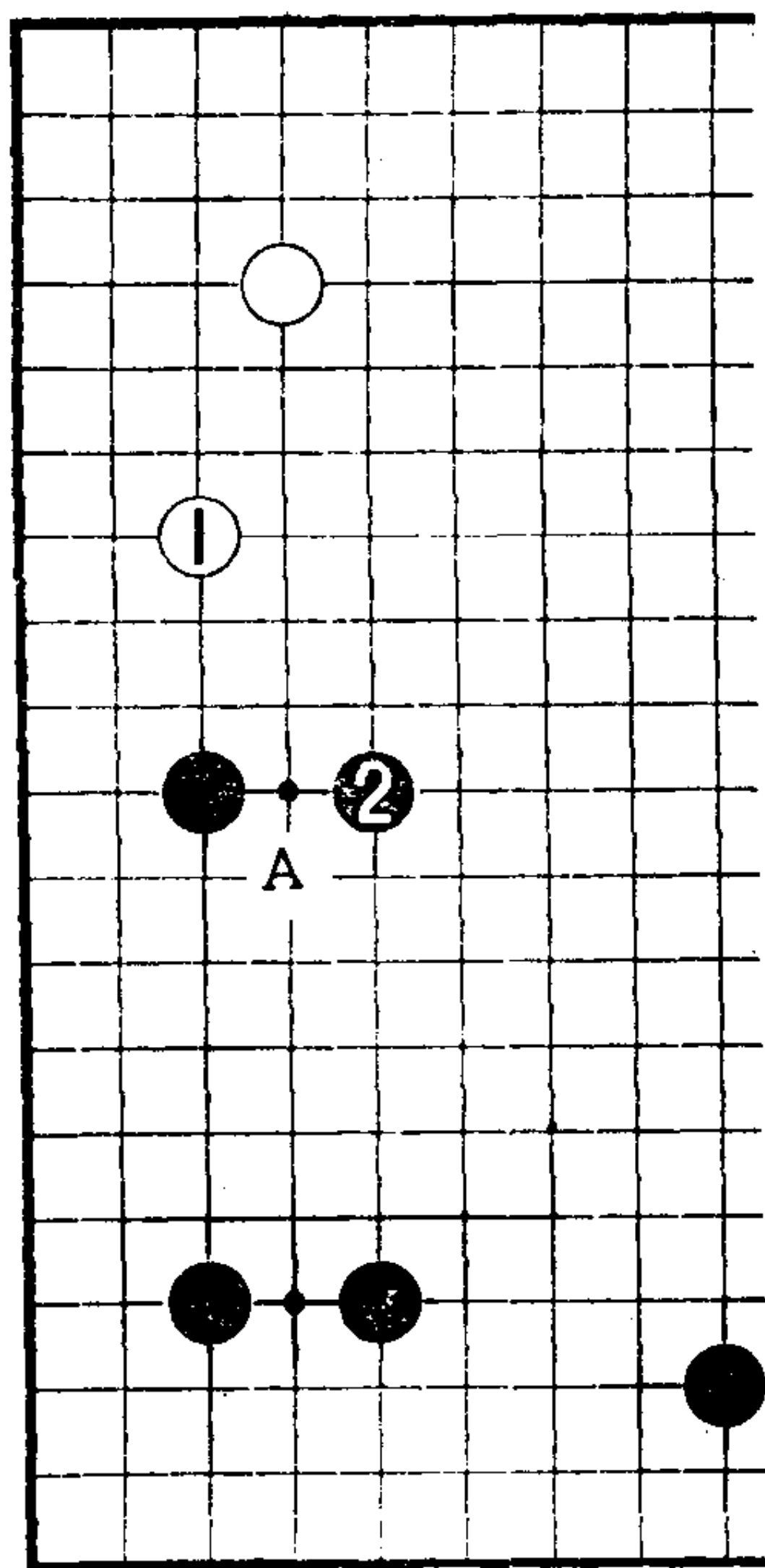


图 14

图 13: 白 1 肩冲是好手。

黑 2 之后, 即使进一步占 A 位, 白也可 B 位逃, 结果下边的黑反而变薄。而且, 黑 A 的势力, 由于左上有白大飞而不起作用。至黑 4 只好在低路联络左下。

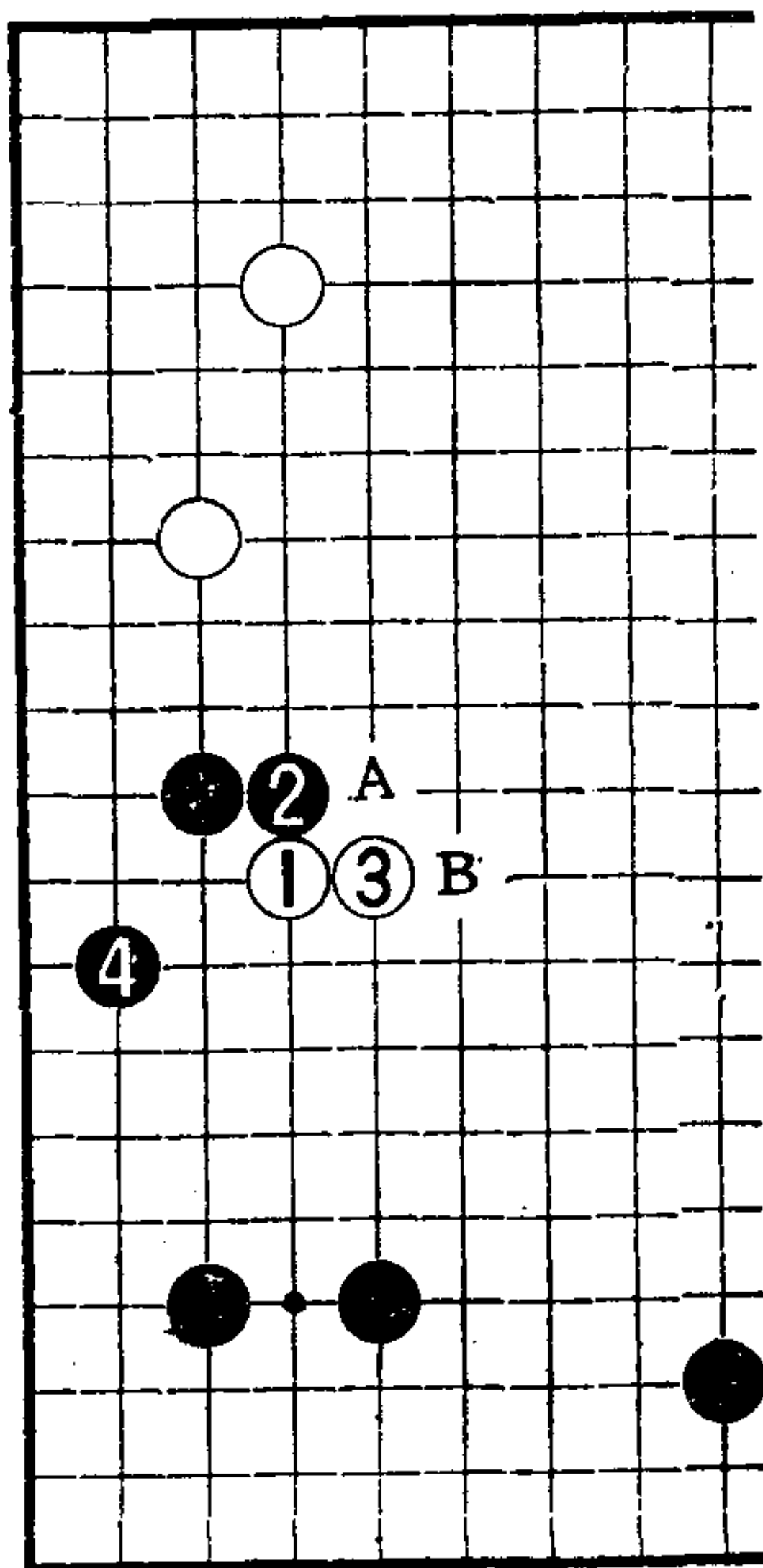


图 13

## 十二、不取实地

图 1：这是让四子棋。

左下角是双挂形

黑 1 尖是定式 白 2 点三三，黑 3 挡，左边白子被分断。  
问题是以后如何应对。

黑 5 攻白一子，想在左边形成实地。这是恶手。白 A、黑 B、白 C 粘，在左边黑难以构成实地。

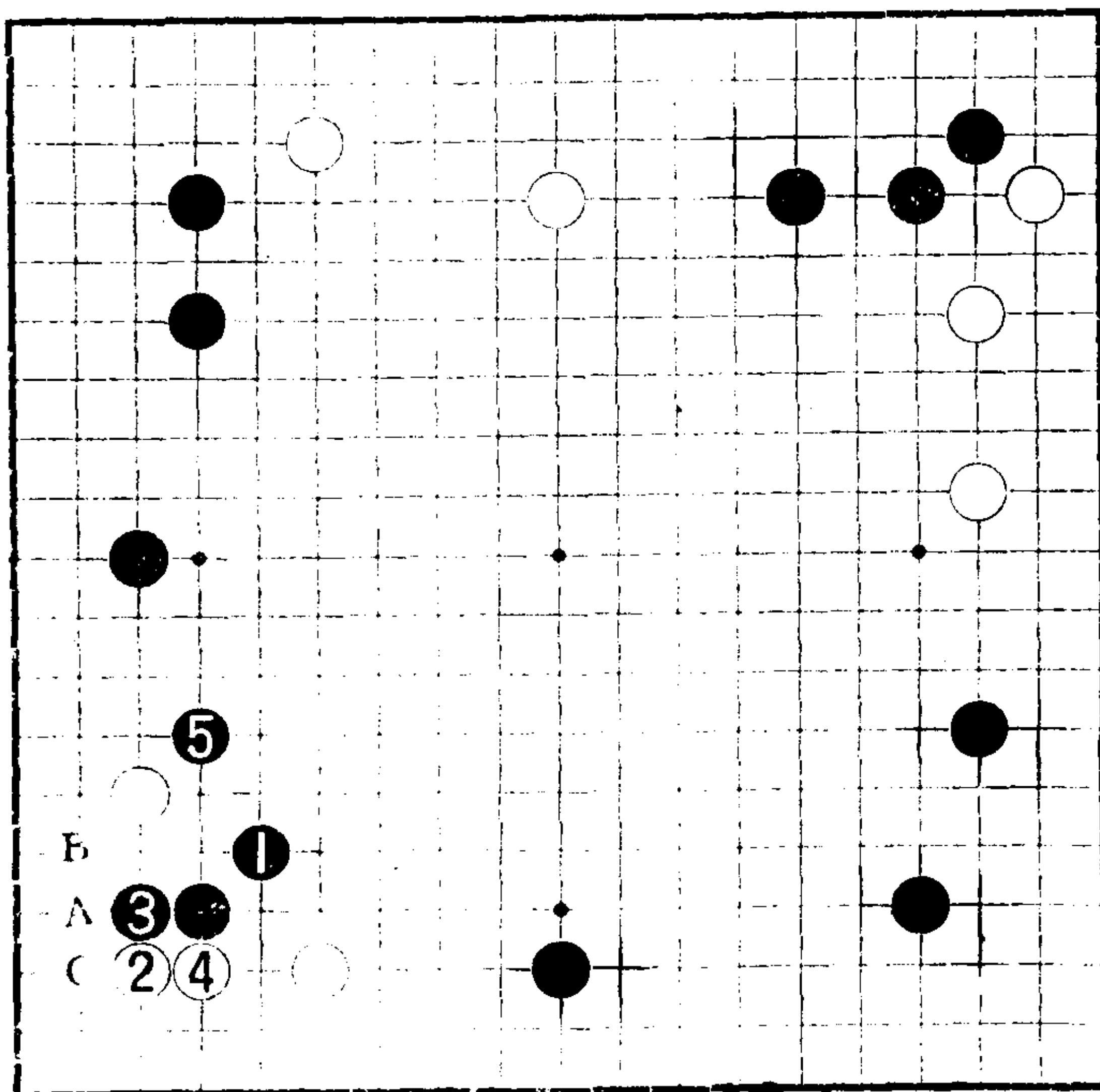


图 1

图 2：对不要实地的说法，不要误解。对局，最终还是要看实地多少，所以说实地是很必要的。

左下黑 1、3 扳粘。这样走就会吃住左边白一子，从而构成大片实地。

但是，在这里白于 4 位尖，结果使下边的黑 1 子，靠近了白势力。所以说，黑在左边构成实地，并不从容。

即，黑 1、3 并不能算是好手。

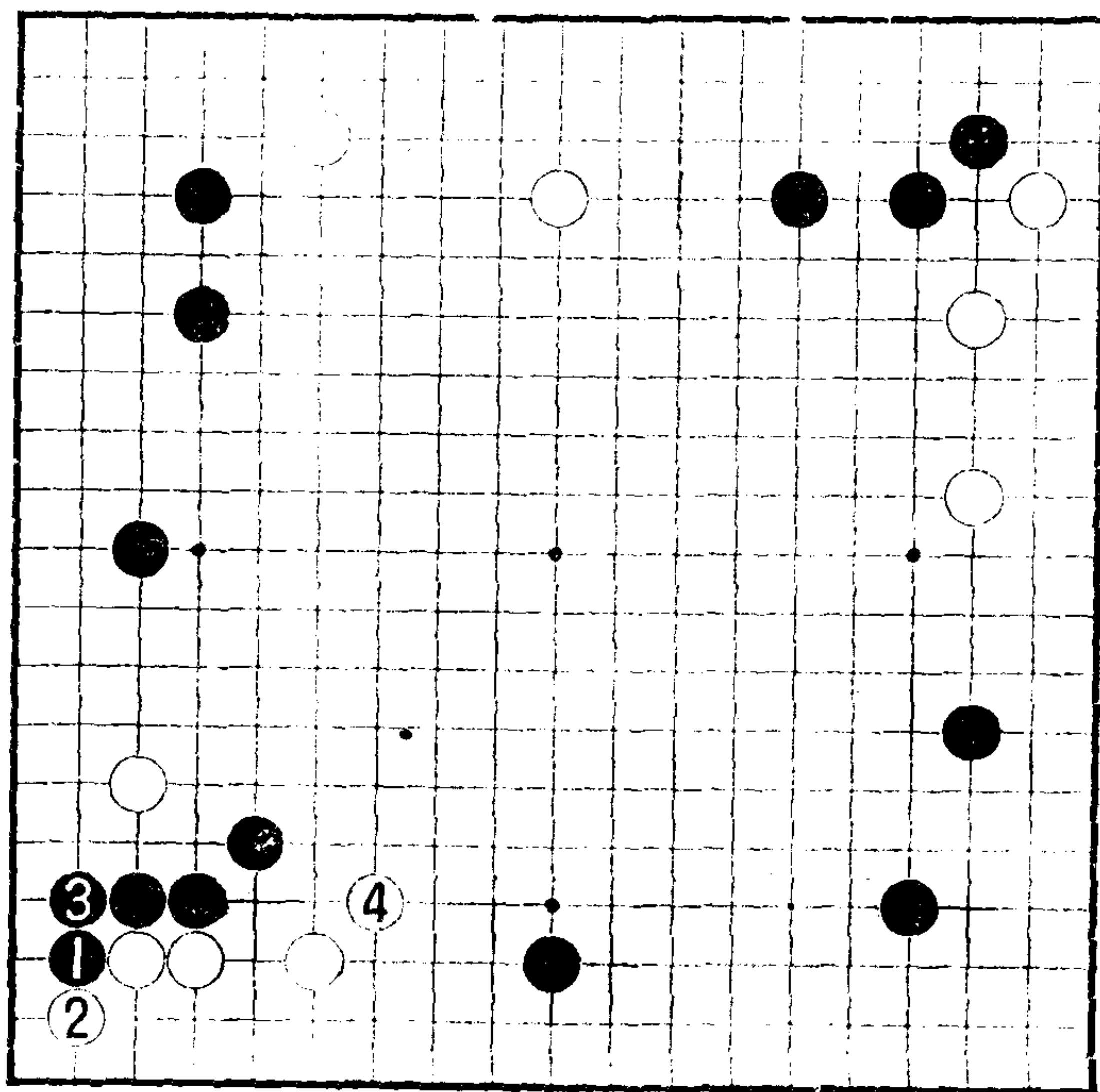


图 2

图3：黑的漂亮手段是1位飞罩。

白2爬、黑3长，黑子控制中央。

此形并不构成实地。黑只用左下的子，联络下边，就足以把白封在角内。不过，这样下的结果是，左下白一子孤立，可受到黑的严厉攻击，也许可以说是无可援救之子吧！

在这样的局面下，左下的白如果被吃住，黑要比图1、图2强得多。

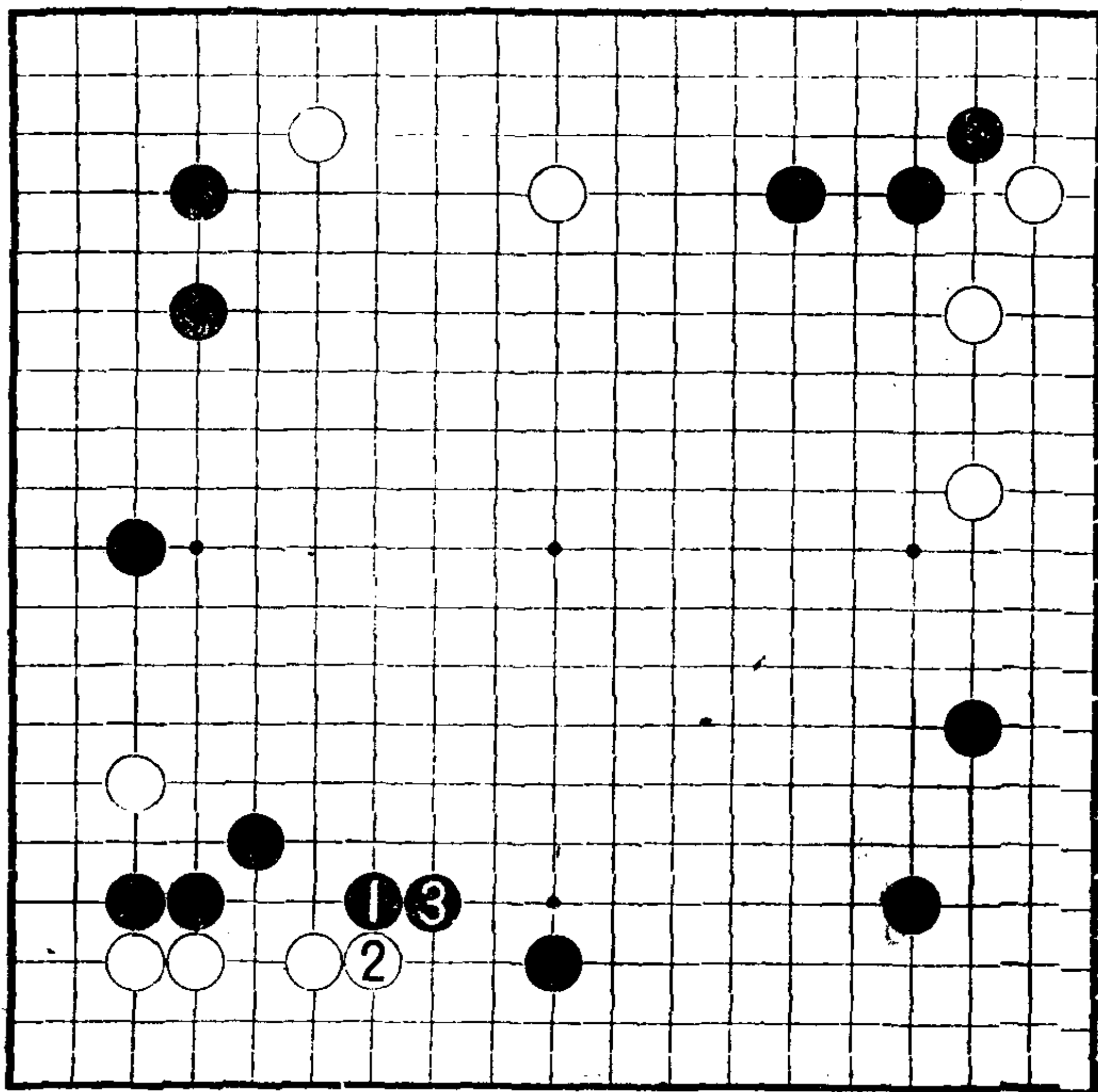


图3

图 4：这是前图的结果。

若想援救左下的白子，可于 1、3 位动出。但至黑 6 一旦被攻，黑便可巩固左上黑地，白由于进一步变弱，结果使上边、甚至右边的白受到限制。

即，单纯地逃，毫无意义。

实地，如象图 1 那样勉强构成，则小。如象本图这样，对方进行挣扎，就会仍然形成得大一些，好象有一种故意与人作对的性格。

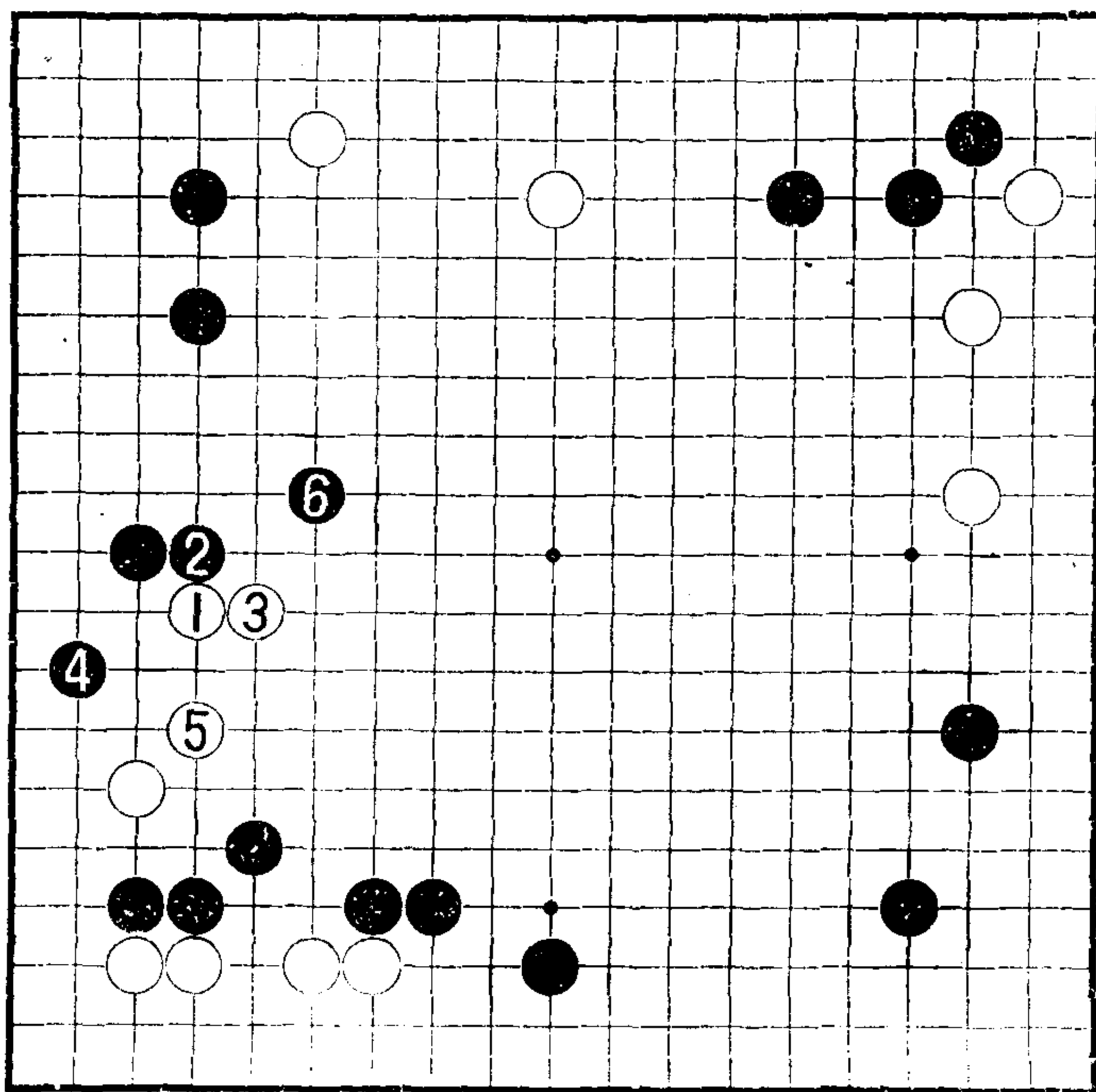


图 4

图5：对黑1的封，白于2、4位反击。此战，由于左边、下边黑有援军。所以，黑有希望。

黑走5位，白6、8，绝对。黑9是坚实地巩固下边的好手。

白10若向中央长出，则黑11跳，自然而然地将左下白一子吞没。

白虽然想切断黑，但，相反，中间却成了浮子，无成效。

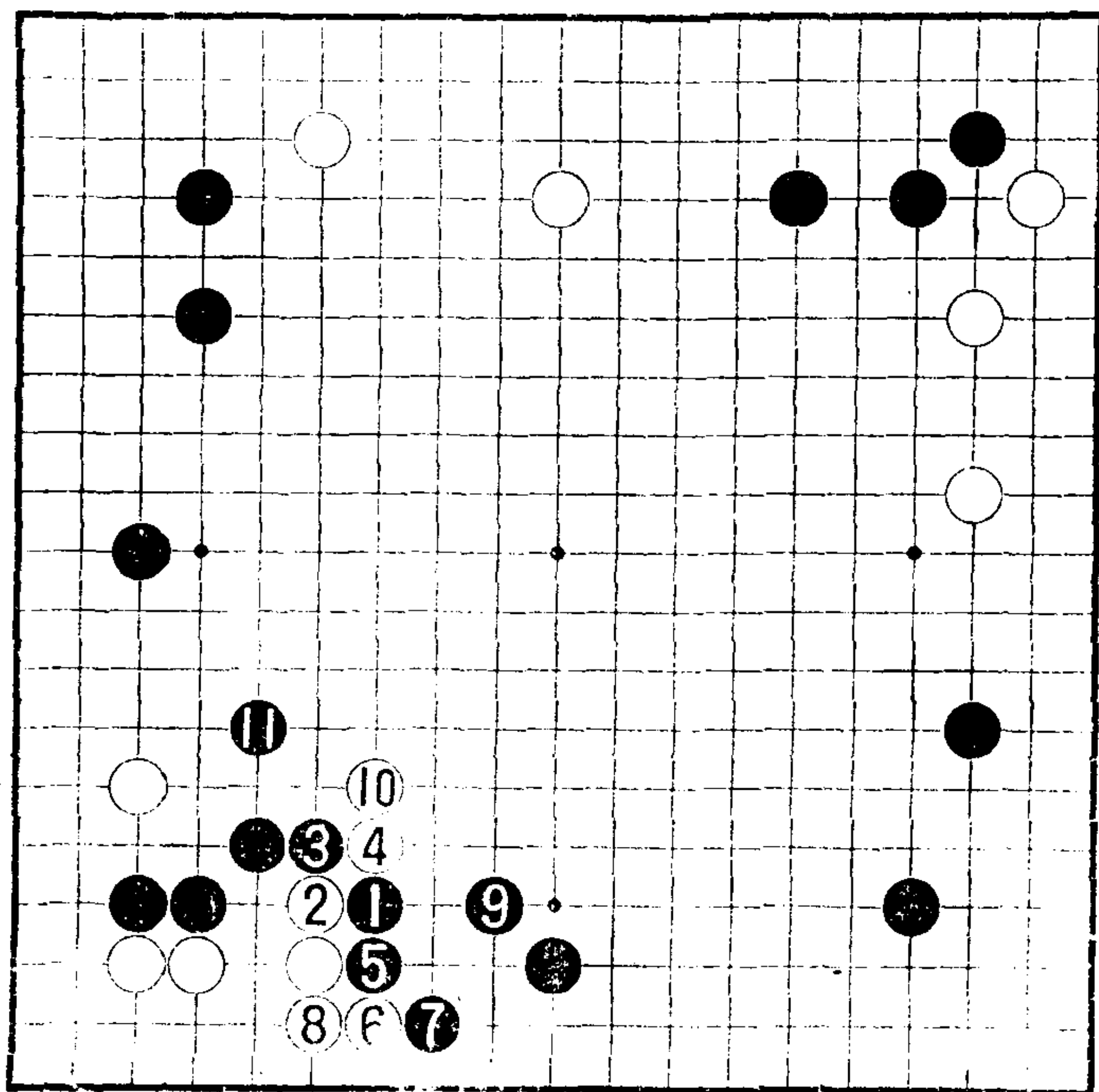


图5



### 十三、误解

图 1：这是让四子棋。

对左下的一间跳，白于 1 位挂。

黑 2 尖顶，防白攻击，黑 6 虎，守角。至此，初学者一看，大约有十目以上实地，安心。

一间跳与其说是巩固实地的手段，还不如说是向中央发展的势力更为确切。因此，黑出自守的构思占 2、4 位，完全错误地理解了子的使命。

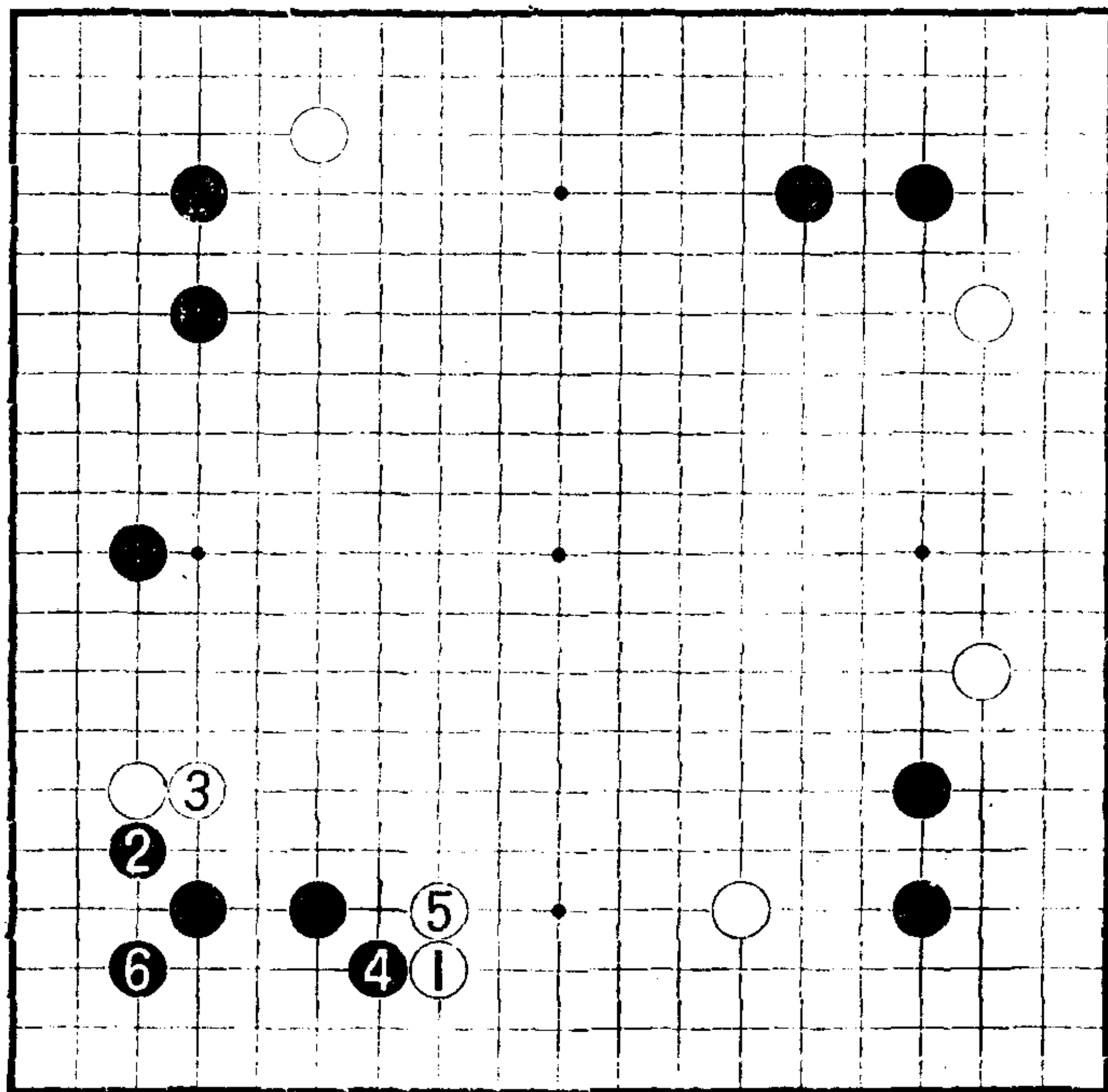


图 1

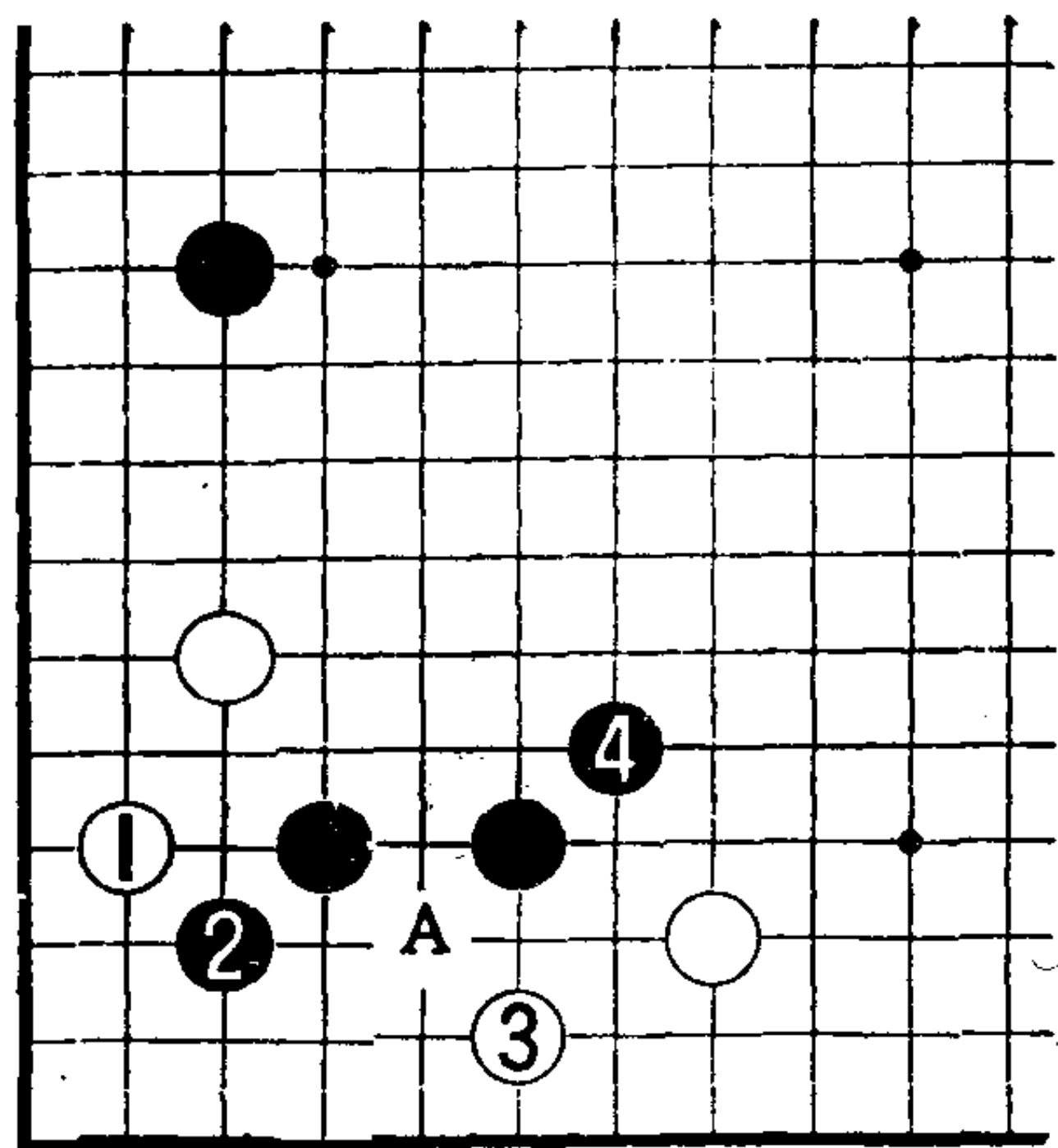


图 2

图 2：一间跳是强子。

假如黑脱先，白 1、3 即便夺取根据地，黑 4 向中央冲出也很从容。

黑 4 之后，左边、下边的白反而变成被进攻的对象。

如果黑想做活，可以占 A 位虎。

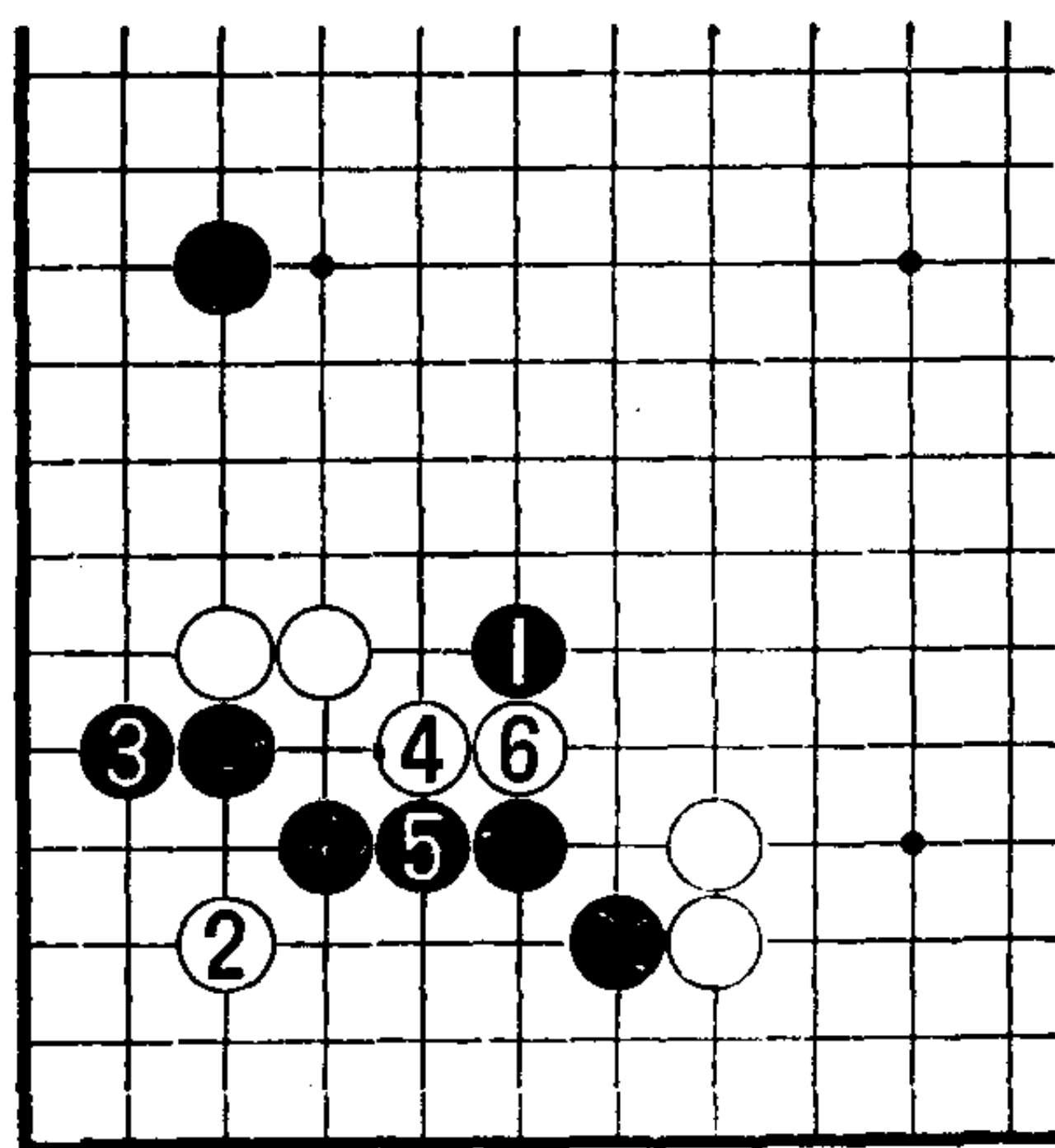


图 3

图 3：一间跳对于守角来讲，一般多不太理想。因此，黑尖顶做活后，还要占 1 位跳一手。

白 2 是预见到黑应着而点入三三。黑 3 切断其联络。白 4、6 分断黑。

如果把黑 5 走在 6 位粘，则白占 5 位冲，黑角无。

图5：继前图。白1逃。

黑2至6是常识。此手既可攻白，又可巩固实地。

接着，A位锁是好点，白也只有走A位进一步逃出。

图4：黑正确的下法是在1位尖顶。同样是尖顶，这一手可迫白走2位构成重形，接着黑于3位攻。

黑1、3位，由于左边有黑夹，所以是有成效的。

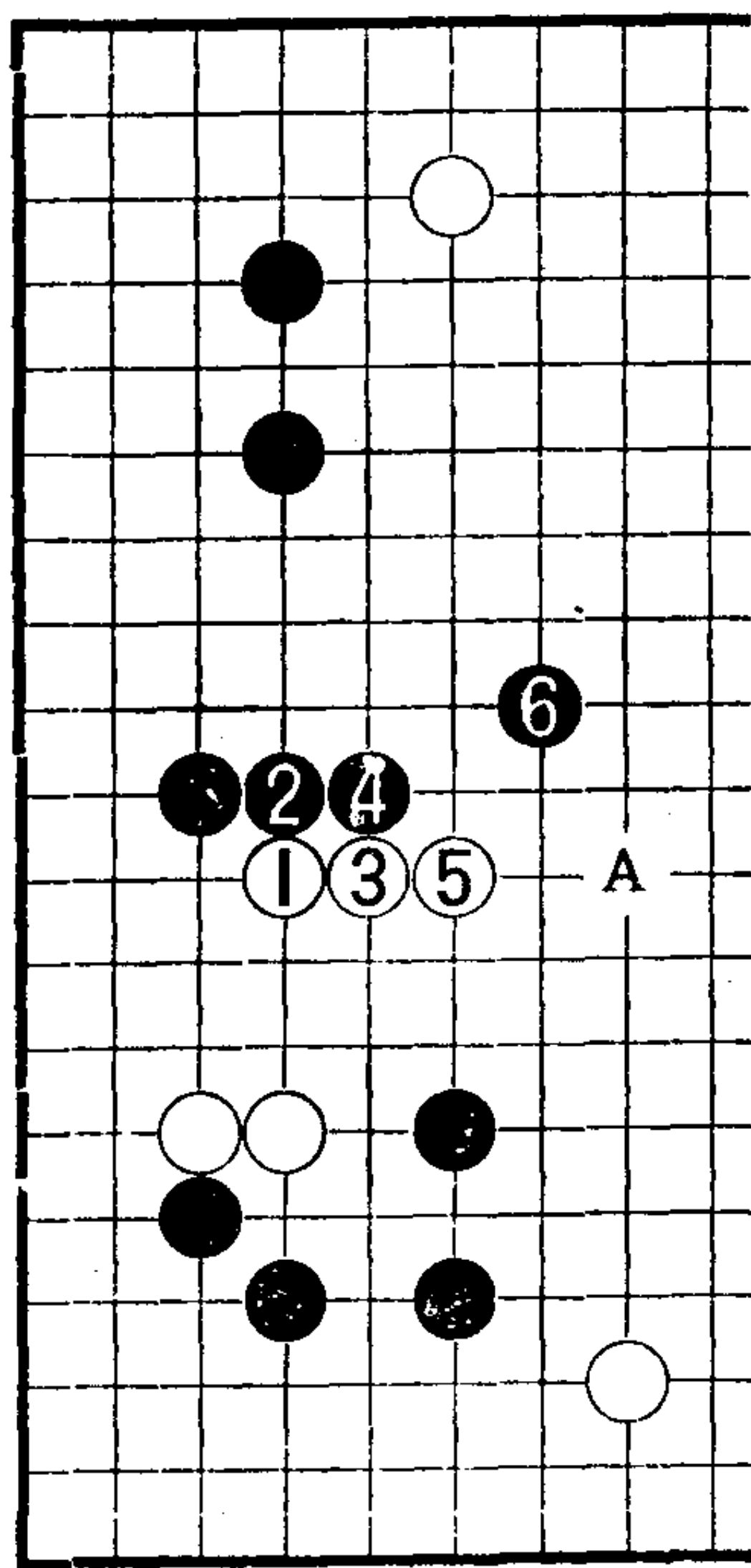


图5

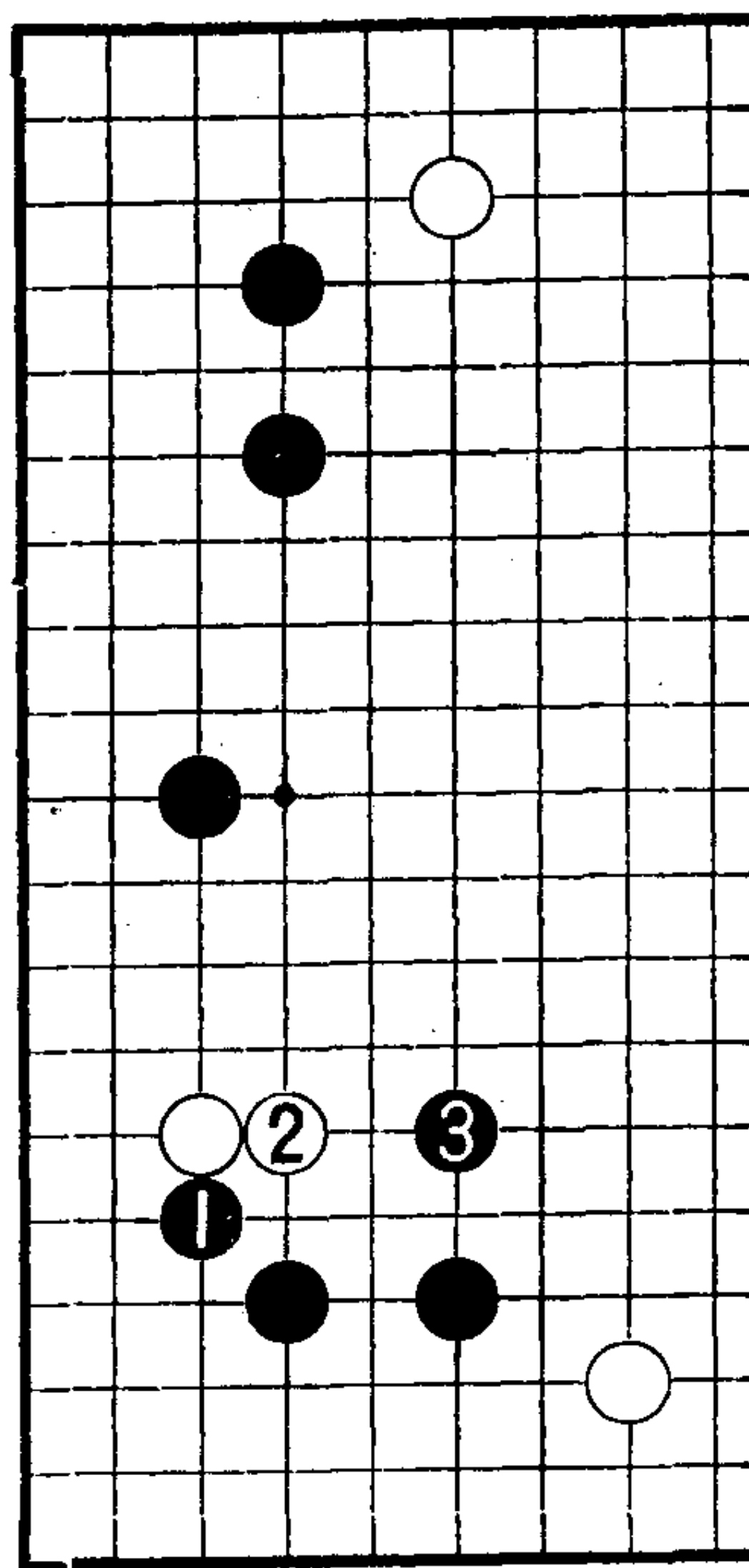


图4

图7：如果考虑到黑角安全的话，可走黑1、3、至7巩固。黑活。

但是，此形由于也给了白根据地，所以攻击的意味不佳。

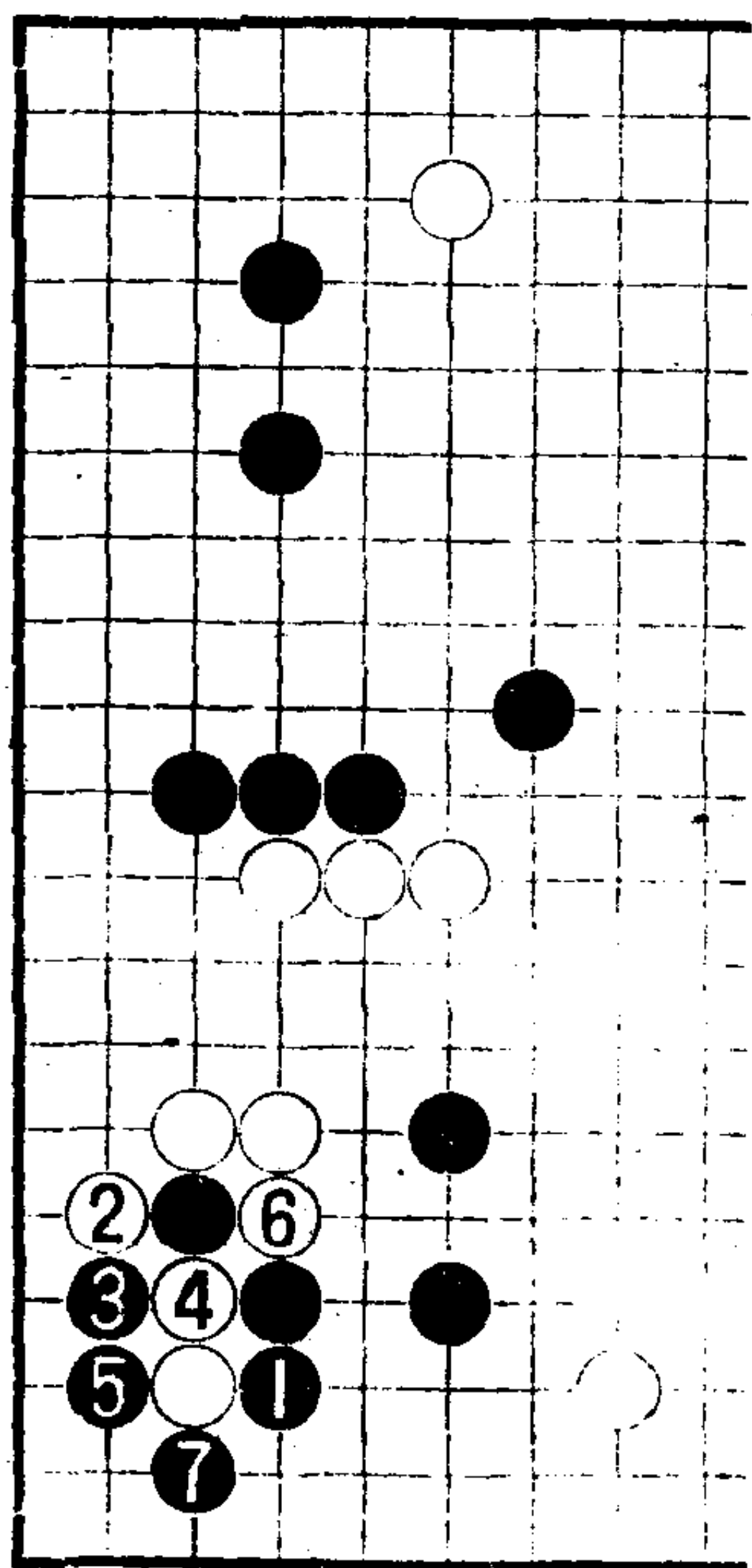


图7

图6：此局面，白占A位逃是要点。如果是这样，黑言听计从。

于是，白1打入左下攻黑。

在这里很重要的一点，就是黑不要局限于角。白1一子是无理手，不行。

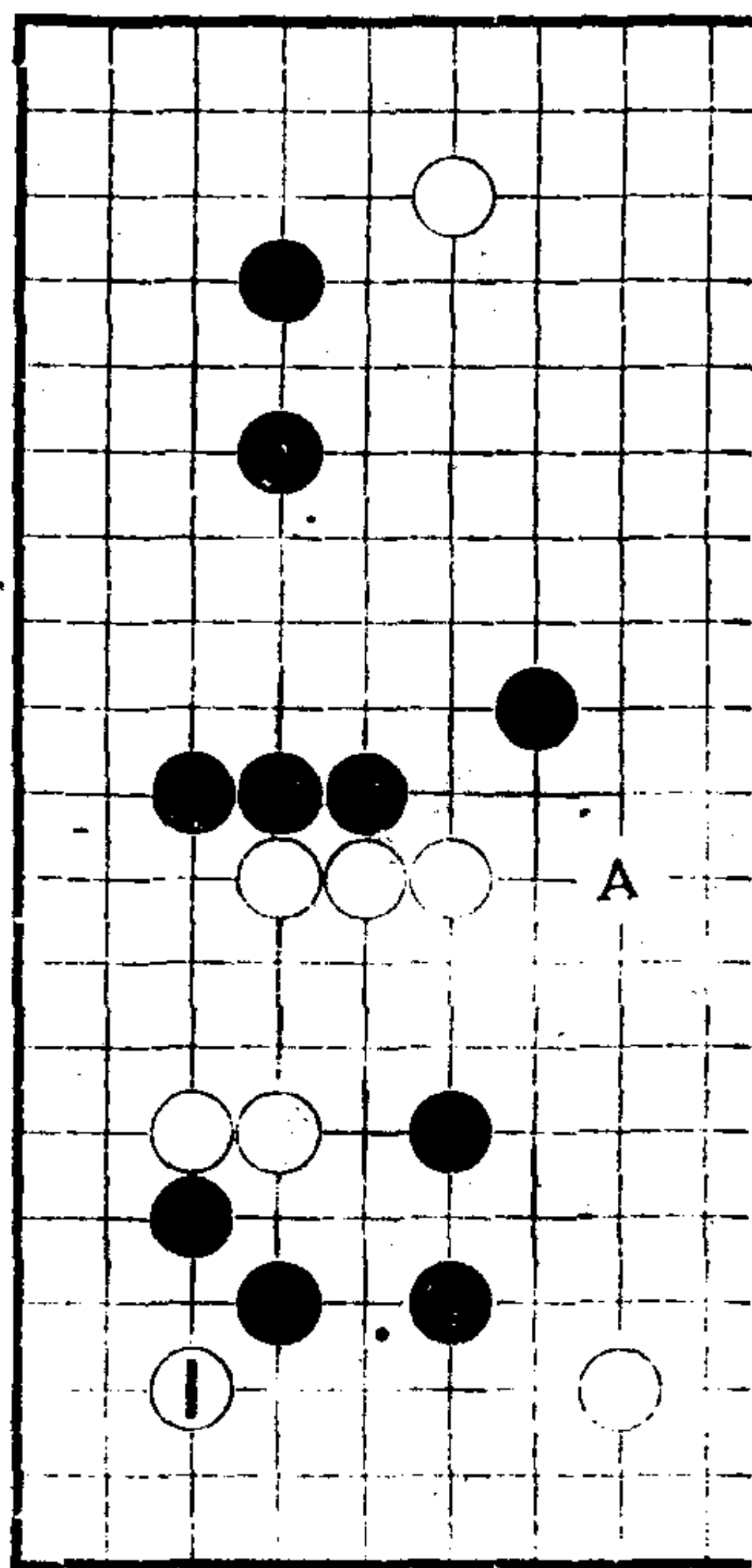


图6

图9：对左边的白，黑1断、3夺取根据地。作为进攻，是很有作用的形。

如果黑在A位等有子  
的话，此形更合适。

另外，如果白在A、  
B、C等位有子时，则图7  
是安全、正确的下法。

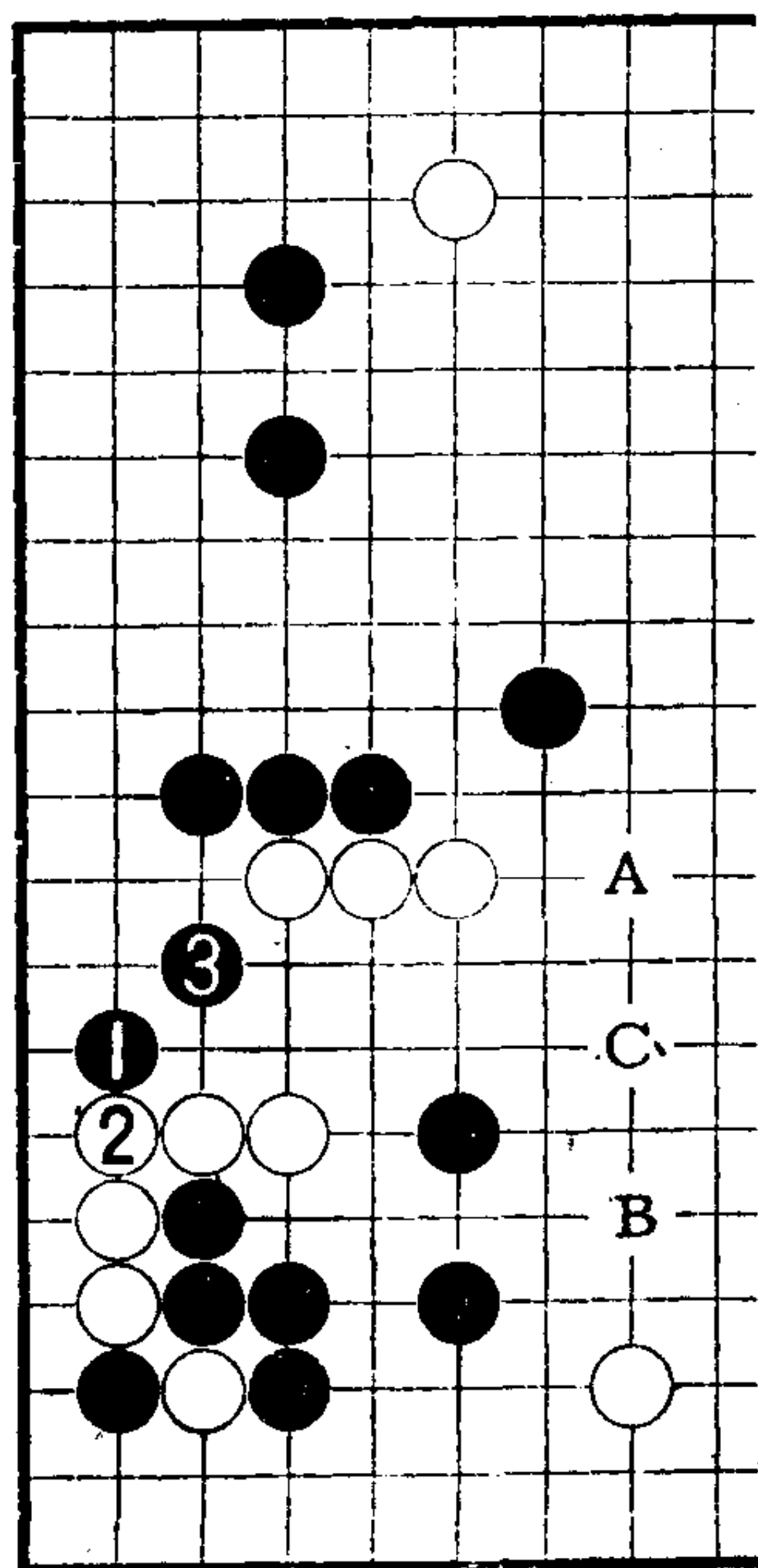


图9

图8：对白2扳，黑也有占3位团一手的。

白4、黑5之后，留有白A打的余地。

即，黑的根据地有不安之处。

但是，另一方面……

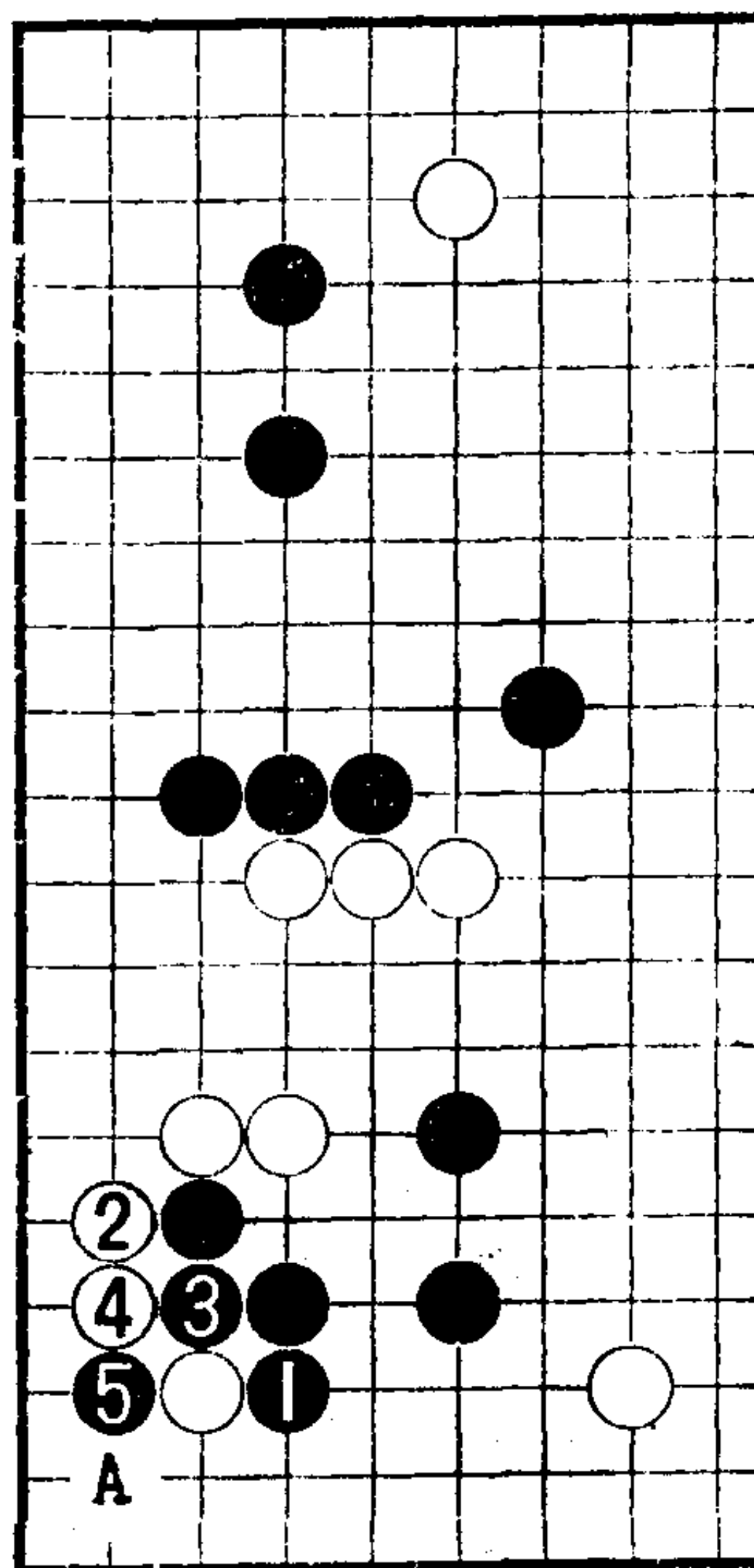


图8

#### 十四、随对手行棋

图1：这是让五子棋。

左下，白1跳。白的目标是在左边构成势力，再转到左上于7位挂角。

白1之后，若再进一步占2位封，黑变不了，于是黑走2位。这种思考方法是随白棋步调而构思的。

白7挂后，战斗复杂化。

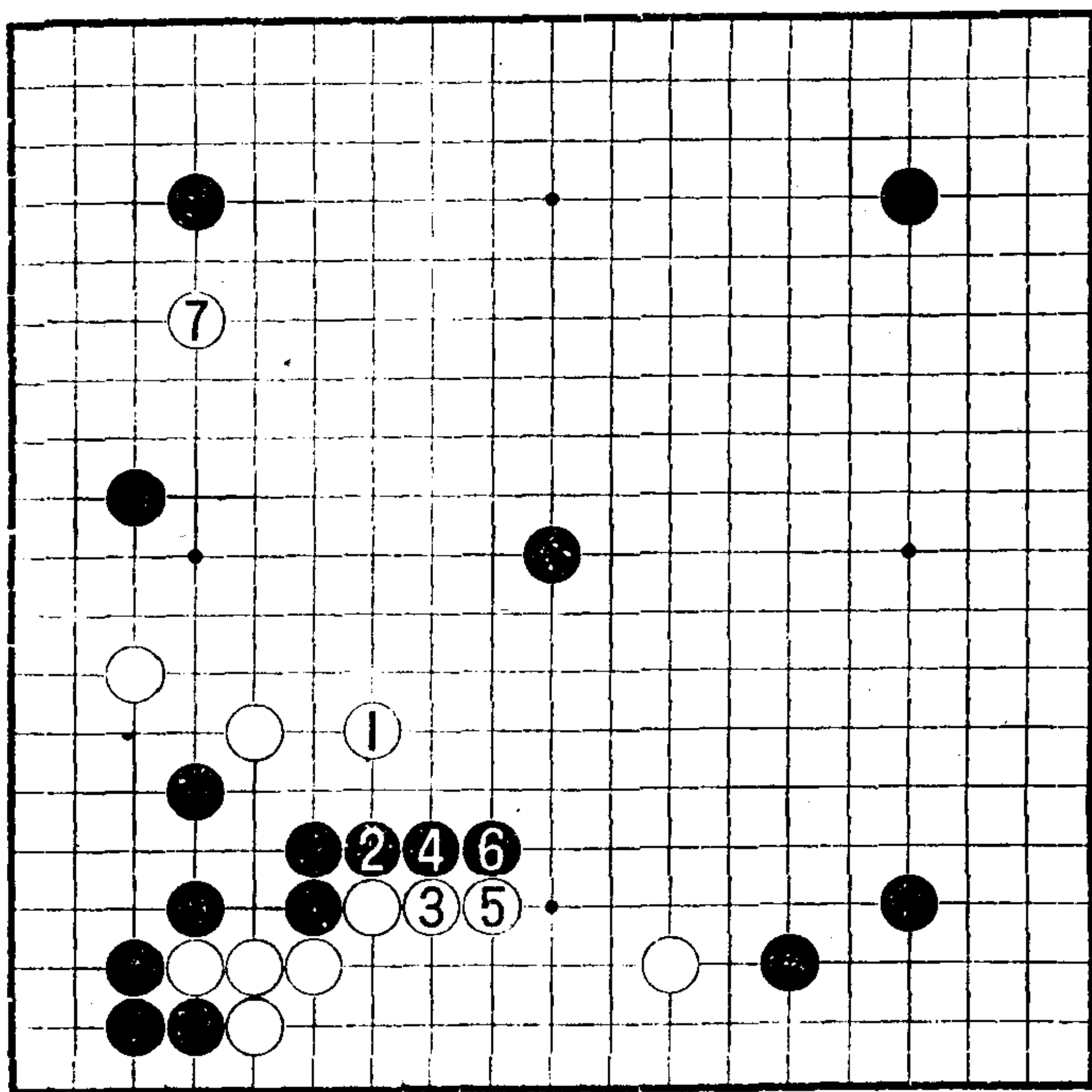
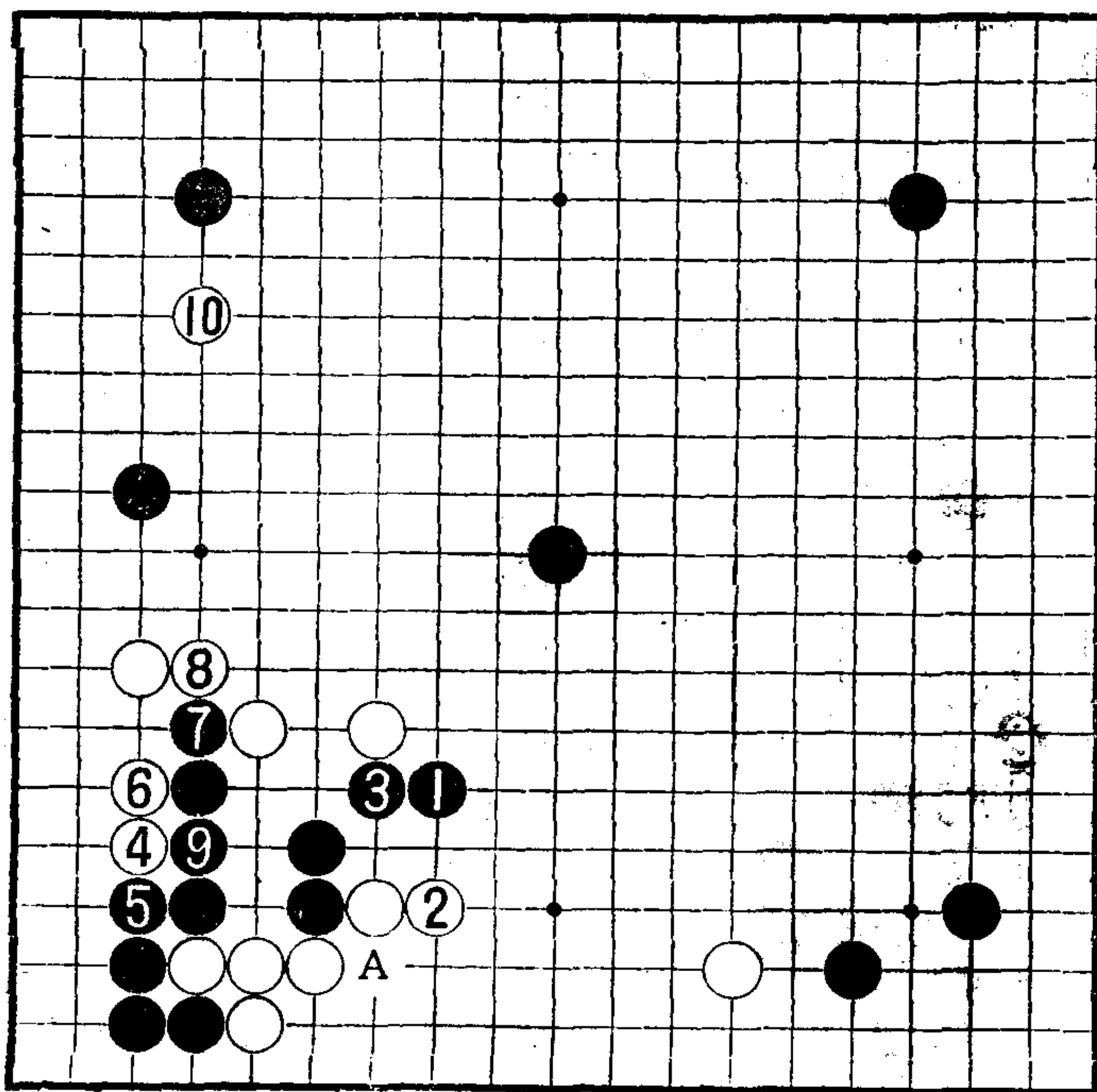


图1

图 2：若向中央冲出，则黑 1 飞是形。白 2 是防 A 位断，黑走 3 位。

黑使中央的白受到影响这一点比前图好。但，从白 4 至黑 9，白可活，白仍可于 10 位挂，很难同意。

白 2 守，巩固下边，4 以下做活，子效充分。即，和前图相同。黑 1 给白 2 以守的步调丝毫未变。



·图 2·



图3：黑最好的应法就是占2位守，这也是使白最头痛的下法。

虽然黑可占A位封锁，但仍是生死问题。黑可脱先走其它位置。

对白3刺，黑4位是强硬手段。

白5扳，黑6粘获先手。白只好在7位守。

白3以下至黑8，白失败。

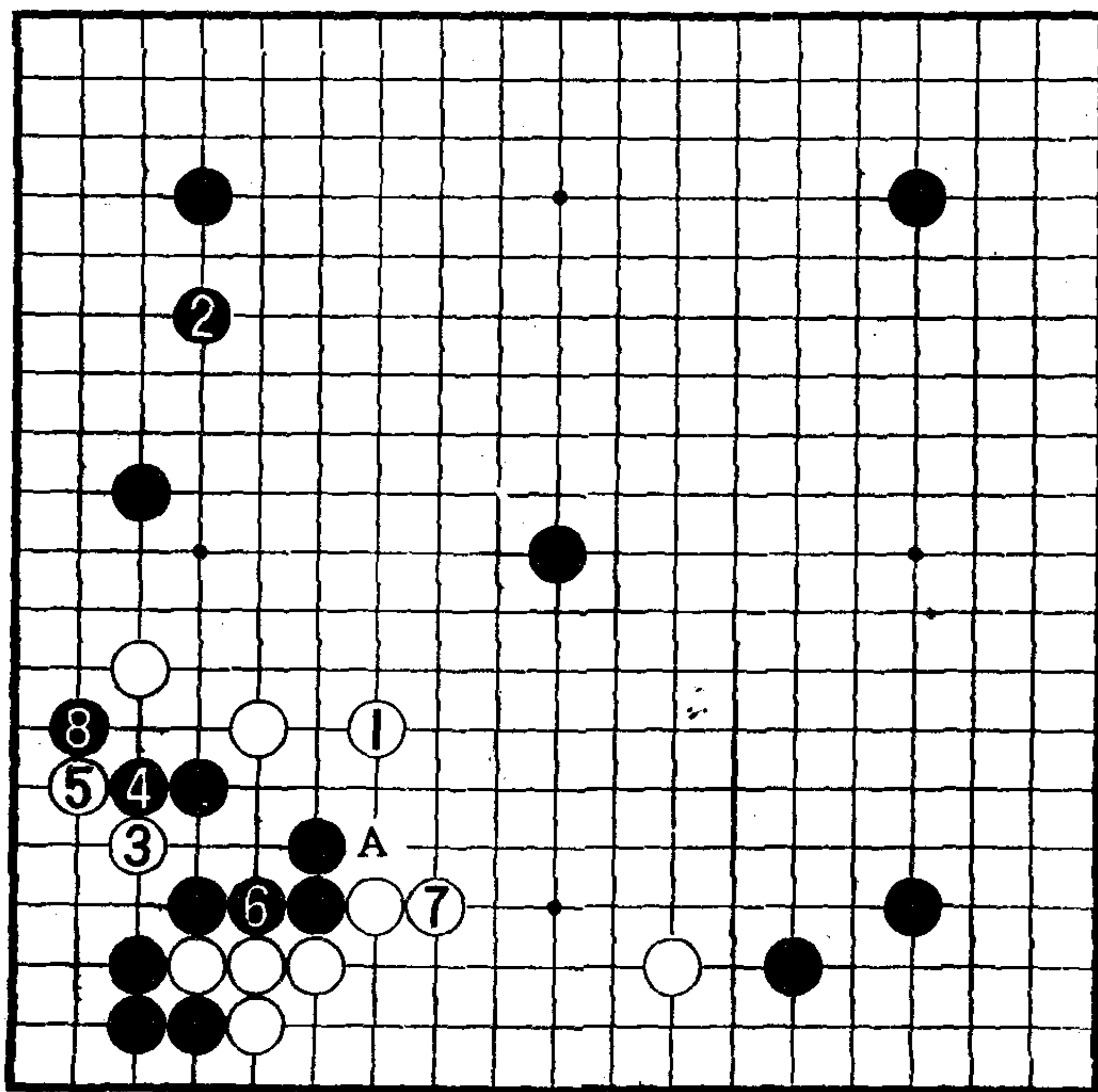


图3

### 十五、靠压

图 1：这是让九子棋。

白 1、3 分别挂角，白 5 分断黑一子，目的是使黑陷于混乱。

黑 6 是好手，想吞没白 1 子。白 5 不宜急于活动。

白 7 托，9 扳既可靠压黑，又可援救白 1。这与其说是想攻下边的黑棋，还不如说是为了谋求自身安全的走法。

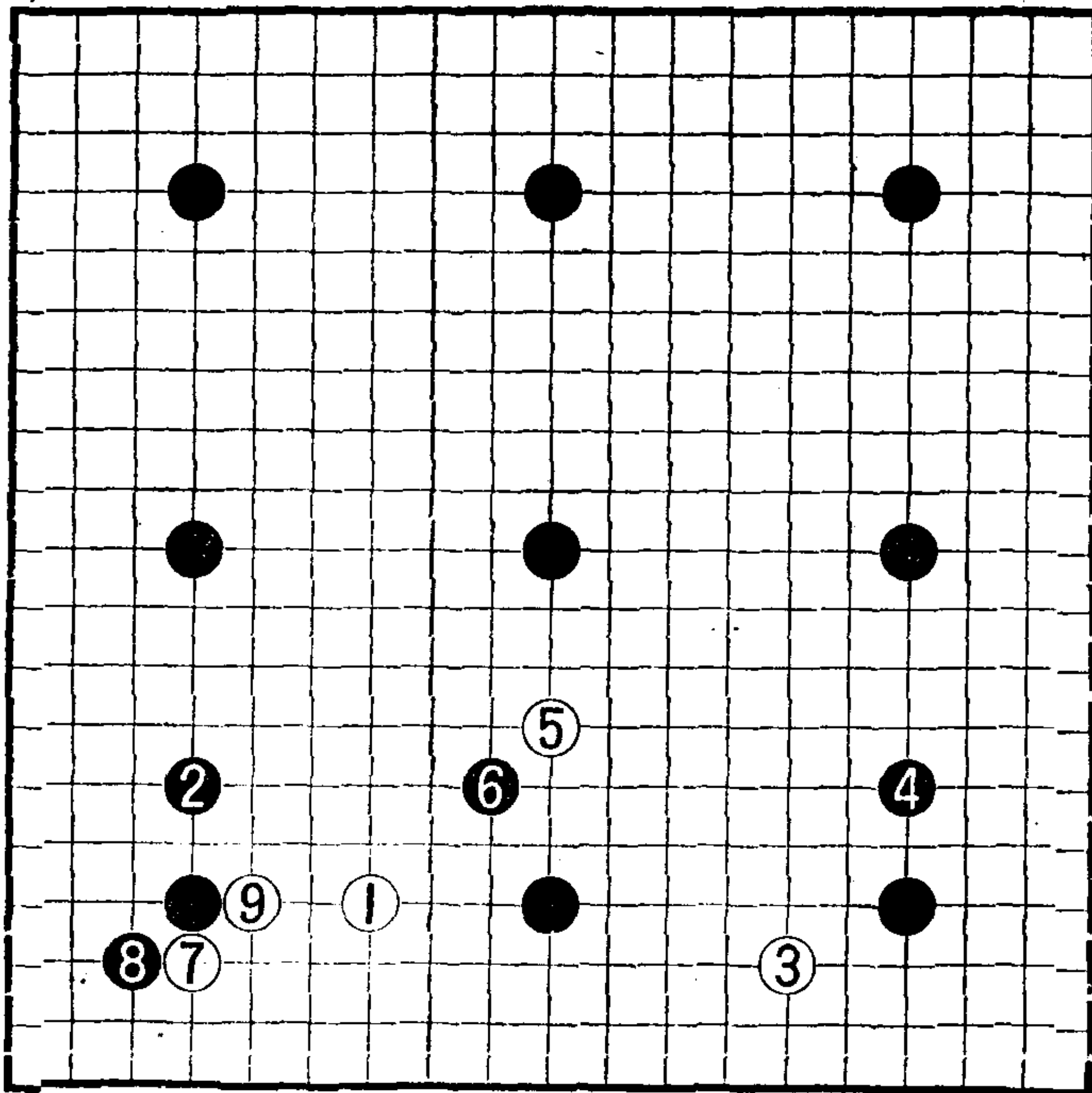


图 1

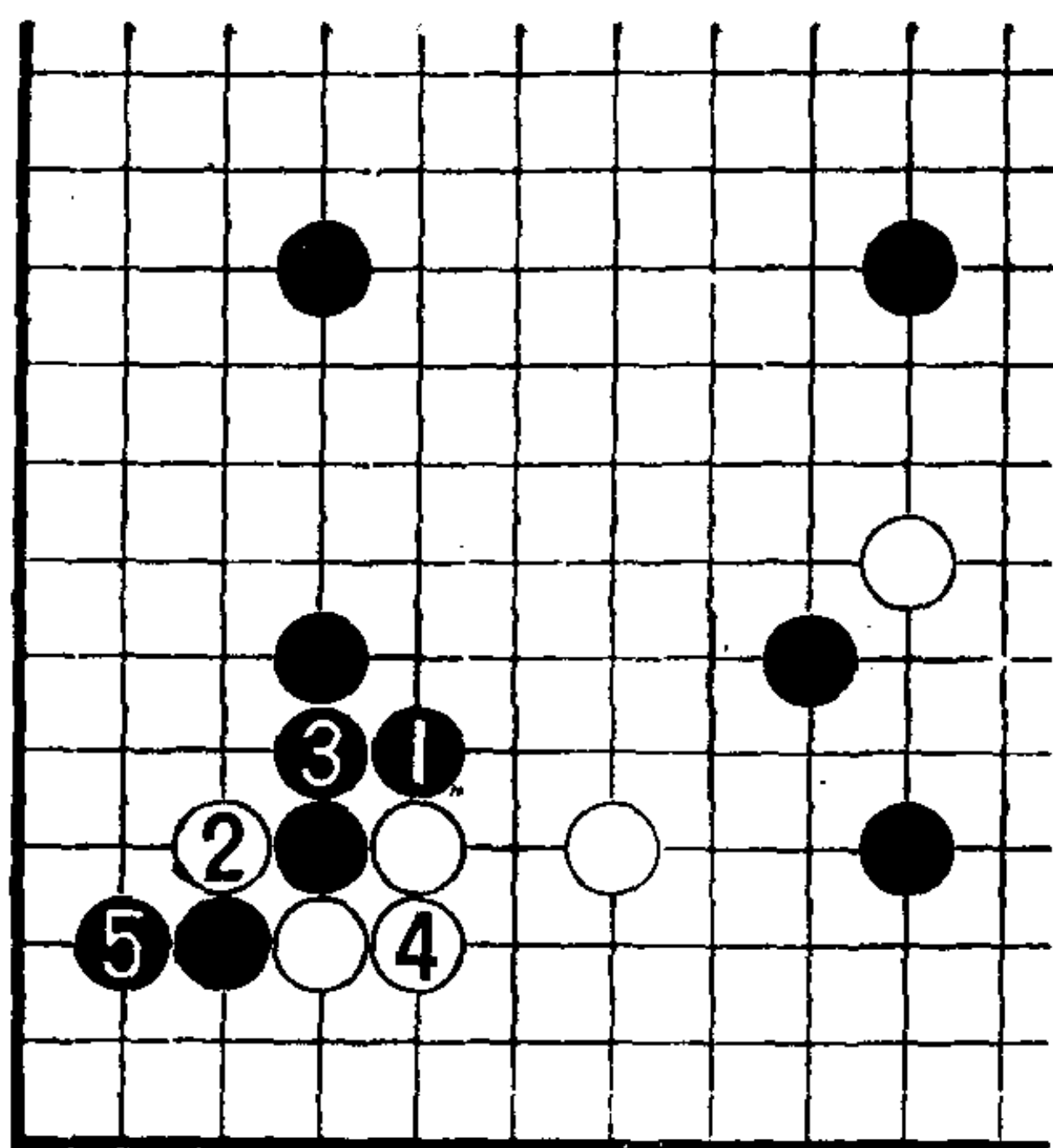


图 2

图 2：下边，无论从哪边来说，白也是被攻形。

因此，黑 1 位虎，强调对白的攻击。

但是，黑 1 走棋过分。白 2 断、4 粘，角味变恶。黑 5 位应是形。黑 1 是愚形，不行。

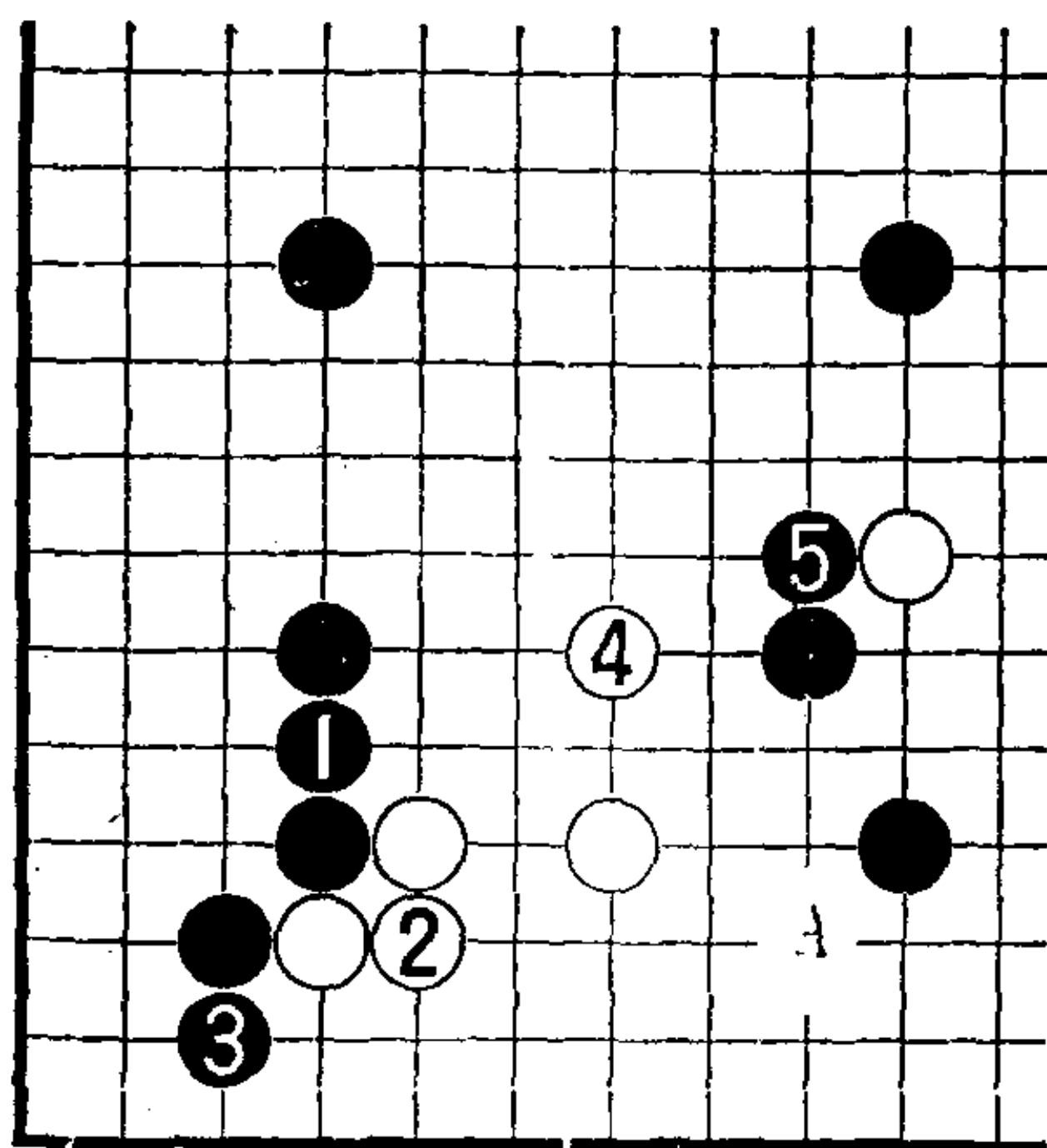


图 3

图 3：把前图黑 1 走在本图 1 位粘，不错。白也于 2 位粘，黑 3 立，角扩大。

此形下边有漏洞，即使白占 A 位，活也不易。所以白 4 向中央冲出。

黑 5 分断中央白一子，好步调。

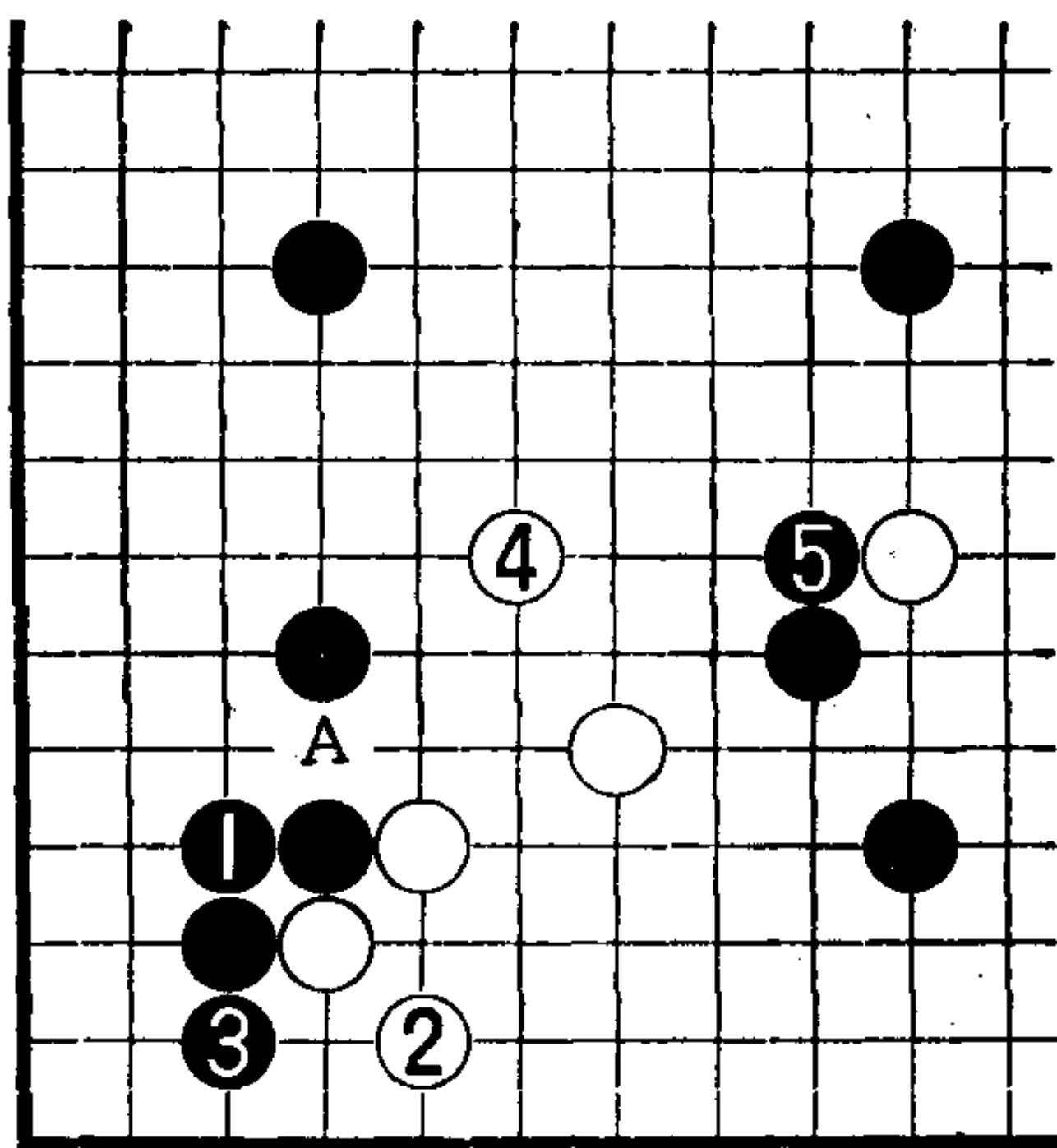


图 4

图 4：黑 1 位粘，看似坚固，但不如走在 A 位。

白 2 之后，可看到将于 3 位扳。所以黑占 3 位守，白 4、黑 5。

此形，白比前图稍轻松一些。黑左边有点薄。

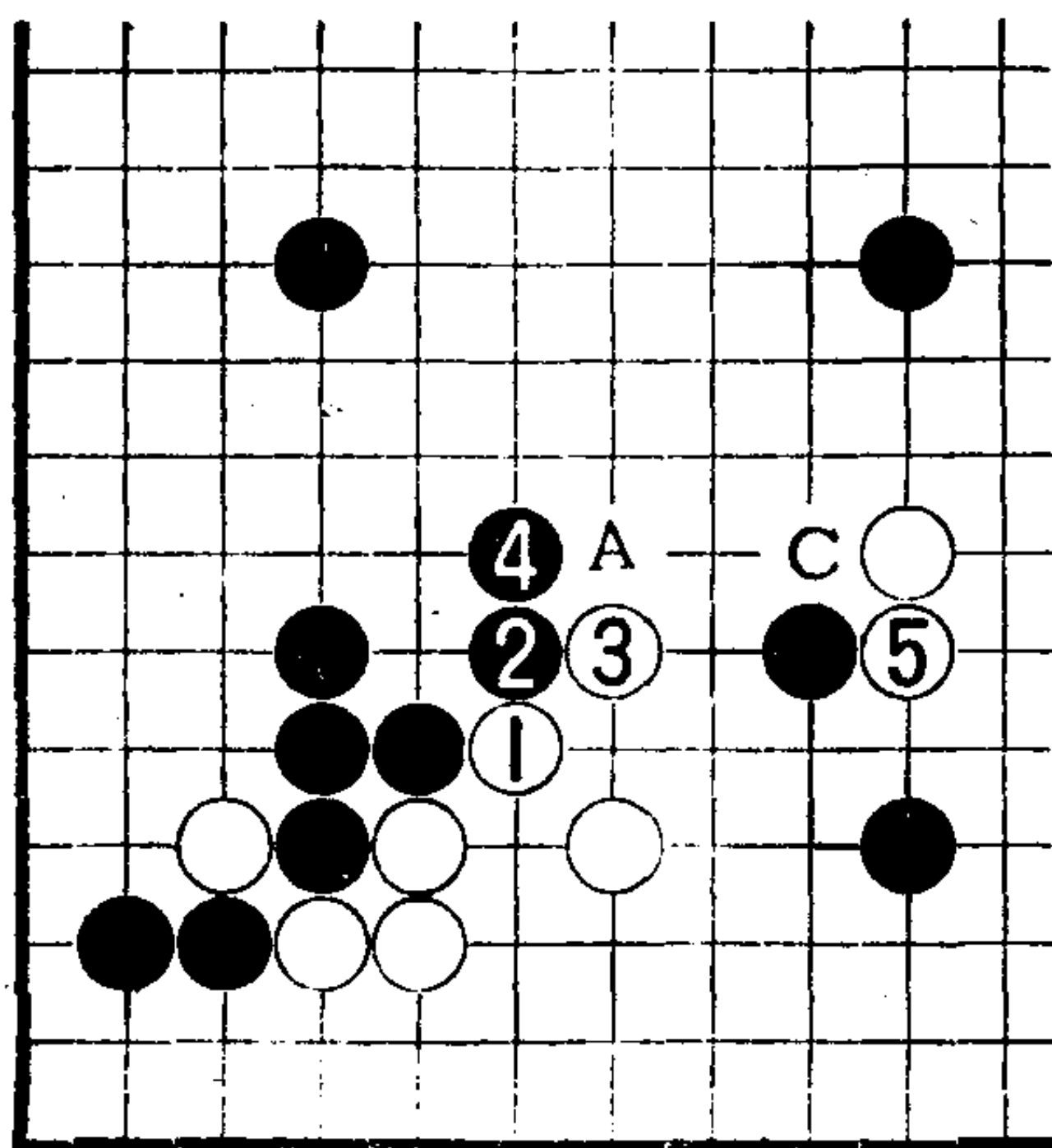


图 5

图 5：图 2 之后，白占 1 位虎，好形。如果黑 2、4 扩展左边，则白 5 挡，逼迫下面黑一子。

白 A 位是先手。黑 B 是难以向中央冲出的形。即白迫使黑按白的作战意图行棋，使下边白获初步安定。

## 十六、围厚味

图 1：这是让四子棋。

左下黑形坚固，可以说黑在下边有强大厚味。而且在下边，黑还有开拆，在某种程度来说，下边是黑实地。

白 1 在这里锁，即便是协助左下一子逃出，也是无理手。

黑 2 位，白一子完全被吃住。黑 2 似乎是好手吧？但实际上完全是“围厚味”的恶手。

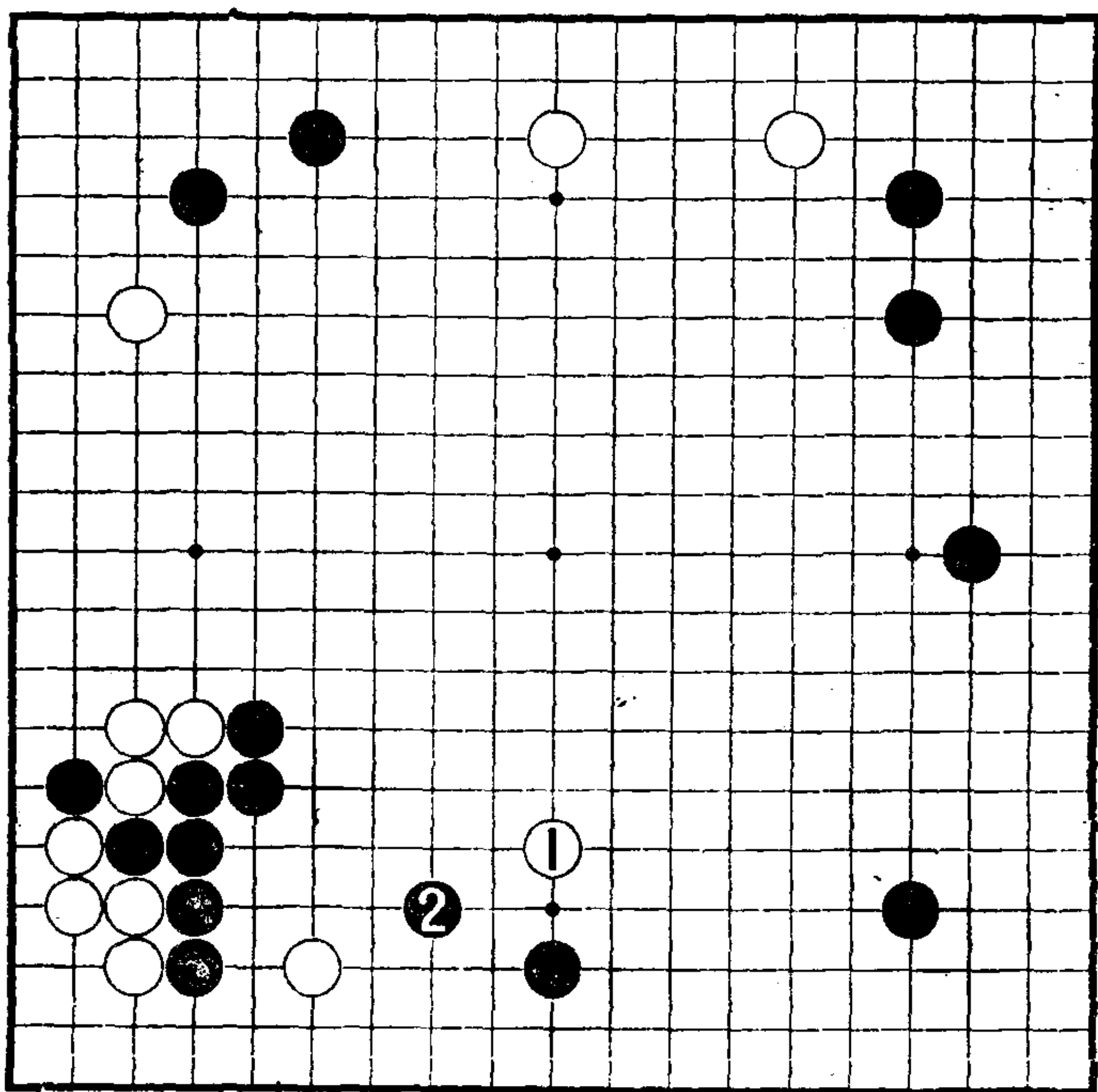


图 1

图 2：就在厚味上构成实地，并不一定效果好。可是，对于进攻、构成模样却可使厚味发挥很好的作用。

黑 1 位应，正确。

在白锁的情况下，再走白 2 位可联络左下一子，还可骚扰黑地。但是，黑 3 位跳，右边变成黑大模样，充分。

白 4，黑 5 左下的厚味有攻击白 2 以下一块棋的作用，而且顺攻击下边的步调，还可防白在左边扩展。

黑轻松而战。

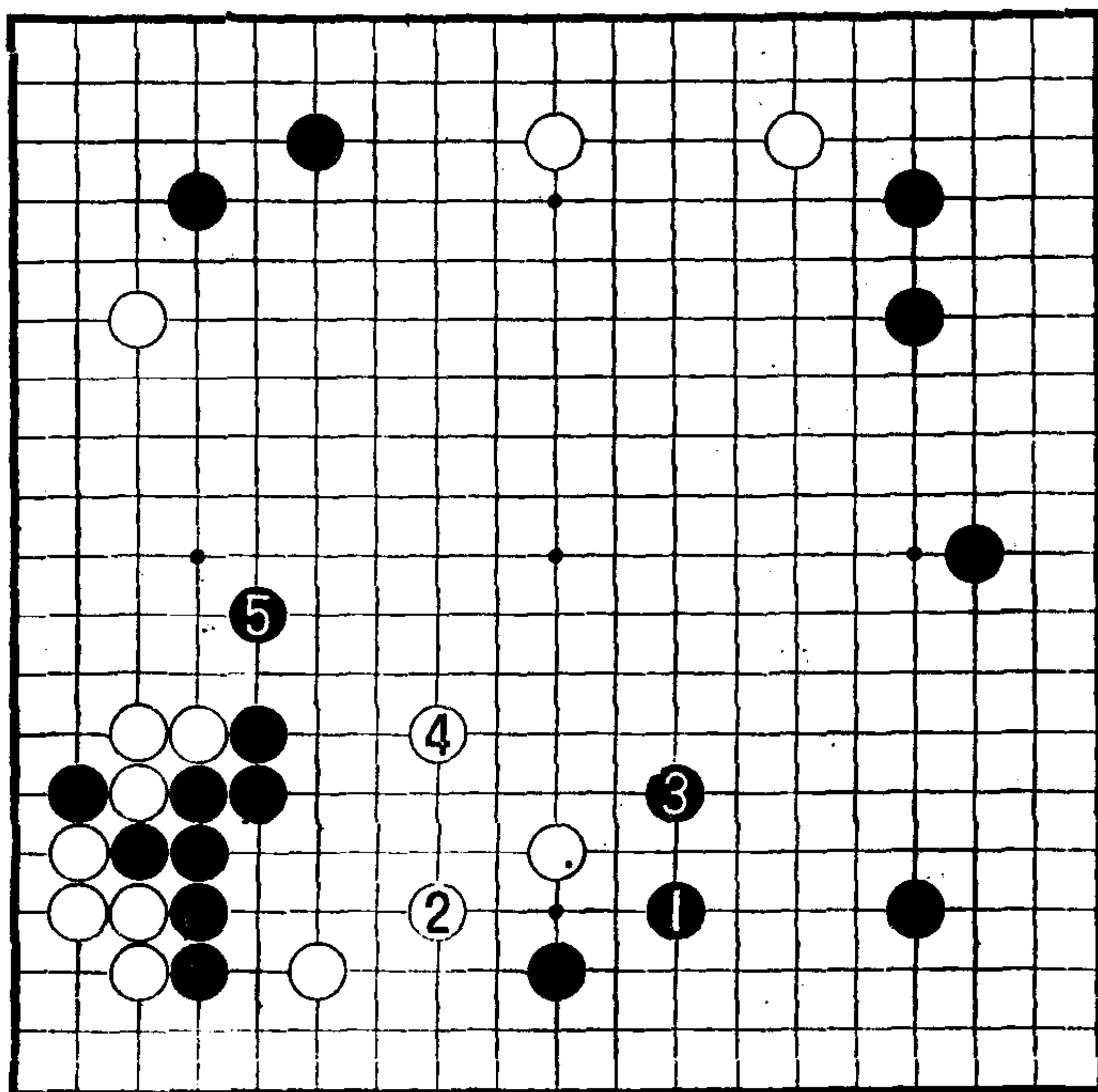


图 2

图 4：左下黑地，吃住白一子，可以看出似乎很大。但，白 1、3 扳粘后，进而走 5、7 位，即便吃住白一子，也很小。

由于黑想将厚味形成实地，结果黑形重复。

图 3：黑 1 搭的构思，也和图 1 相同。

白 2 扳，4 长棋走中央，迫黑于 5 位应。此后，白可于中央 A 位守，或脱先转战其他位置。

白防止了黑模样向中央扩展，满足。

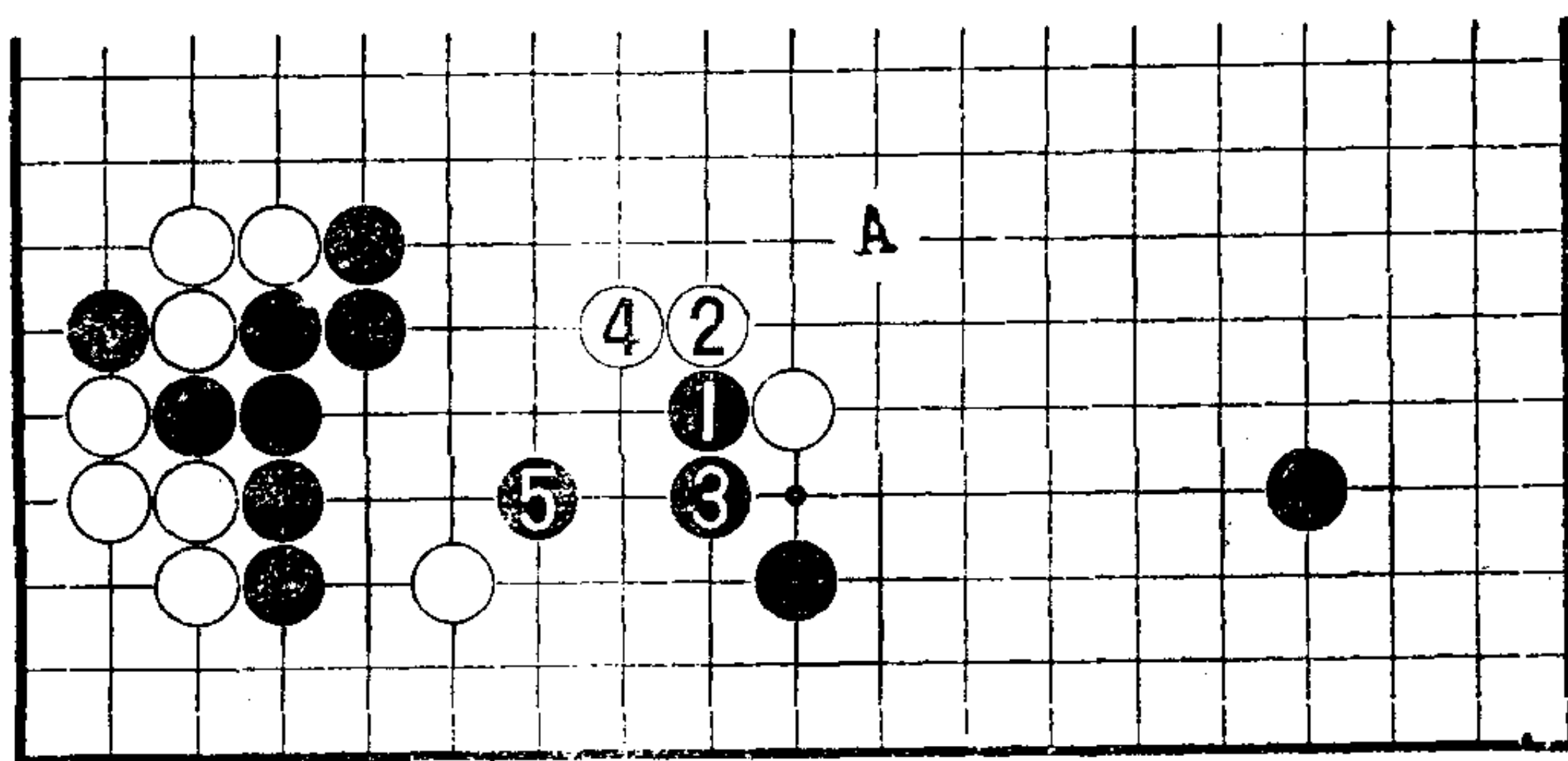


图 3

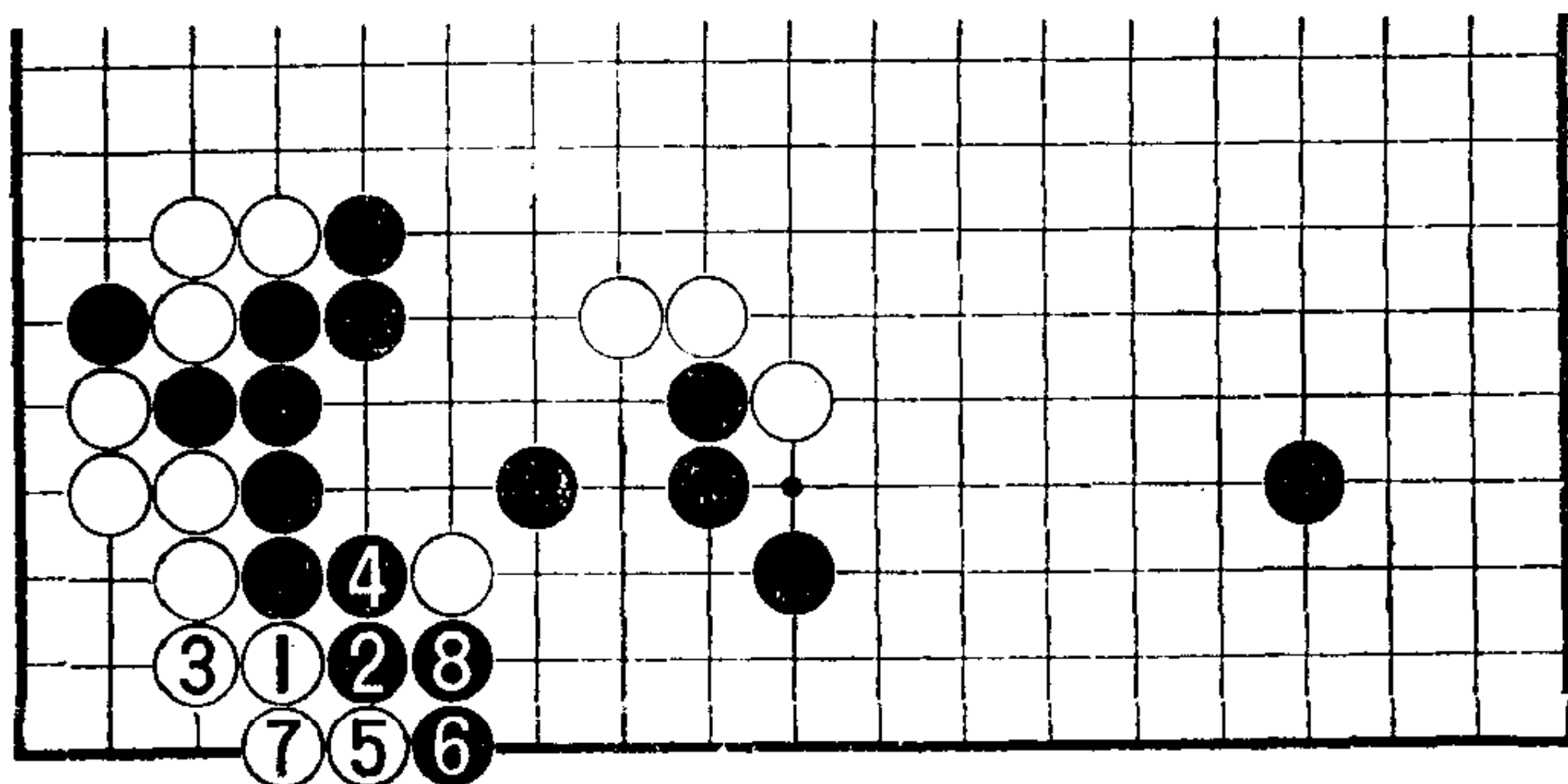


图 4



### 十七、向中央冲出

图 1：这是让六子棋。

白在左下角双挂。黑觉得一开始就被白从两侧逼，若被吃住则不得了。

于是，黑 2、4 巩固角，想尽早守住实地，以便安心。

黑 6、白 7 之后，这次白 A 打入左边，十分锐利，因为在左下可构成白的势力。

若黑走 A 位，则白 B 位，严厉。黑恶。

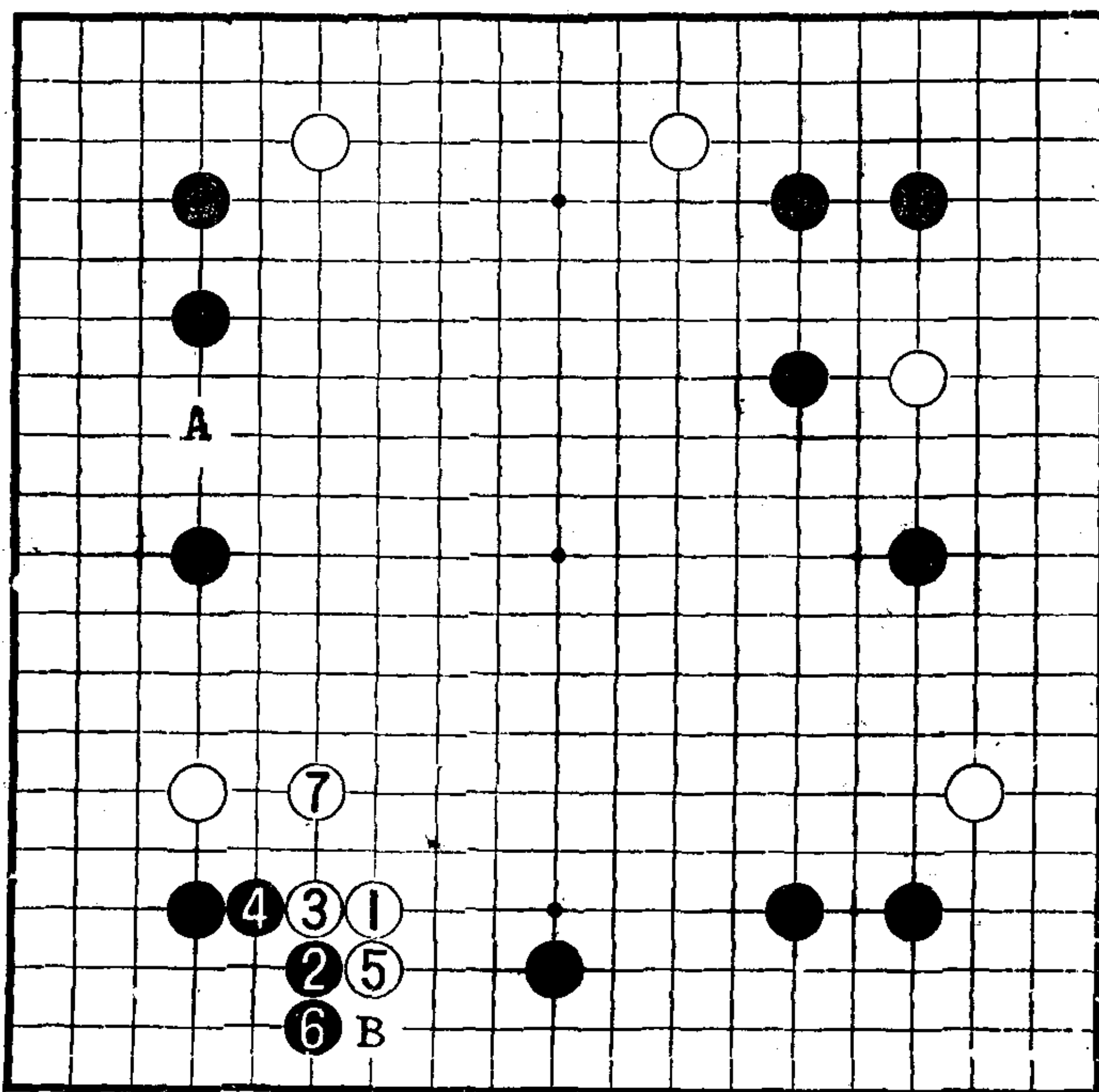


图 1

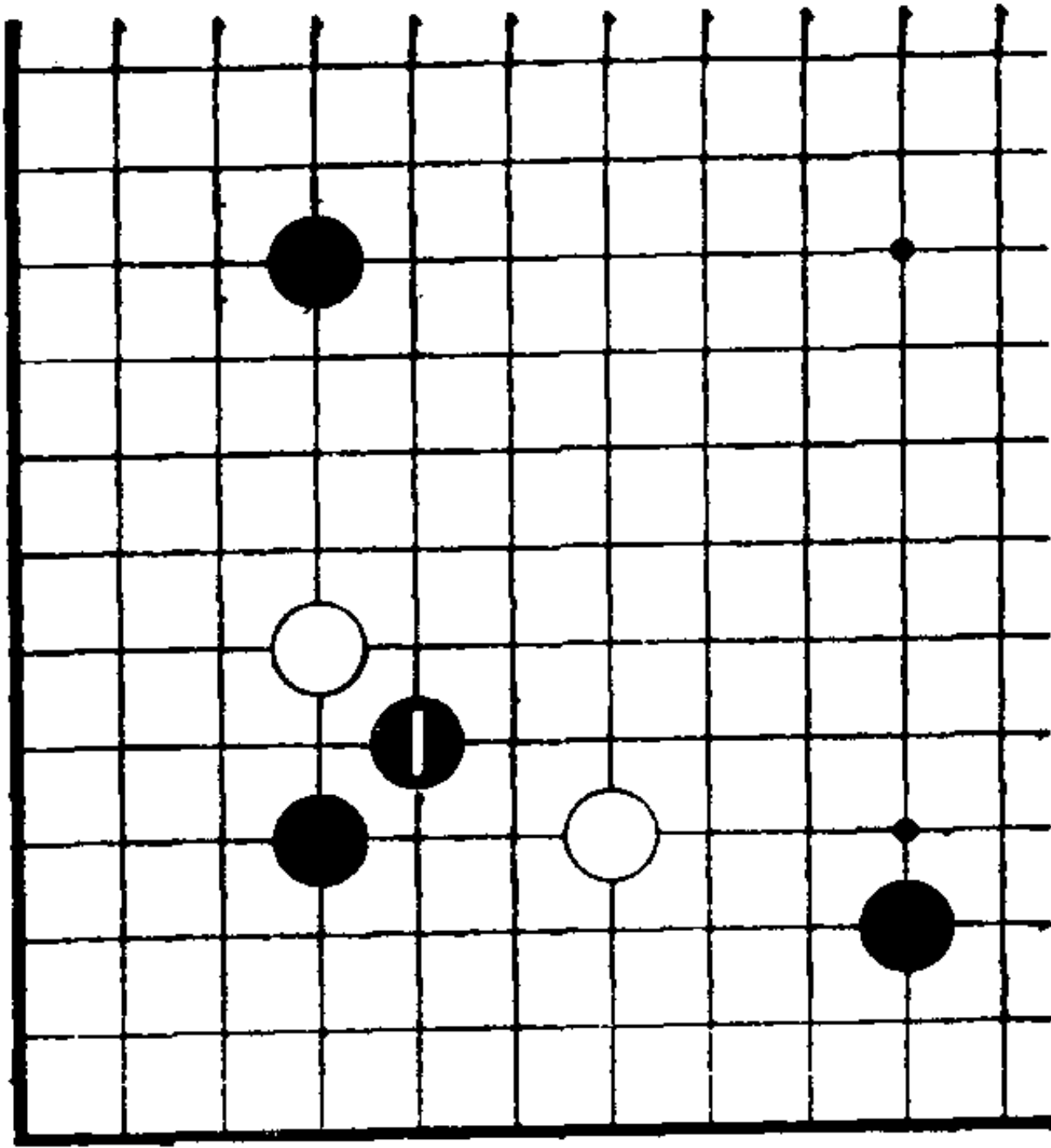


图 2

图 2：在前图，由于角被封住，左下黑变苦。

对双挂的基本作战，应该向中央冲出。这样反而倒把双挂分割了。

此局面，黑 1 尖出是好手。结果左右的白变苦。

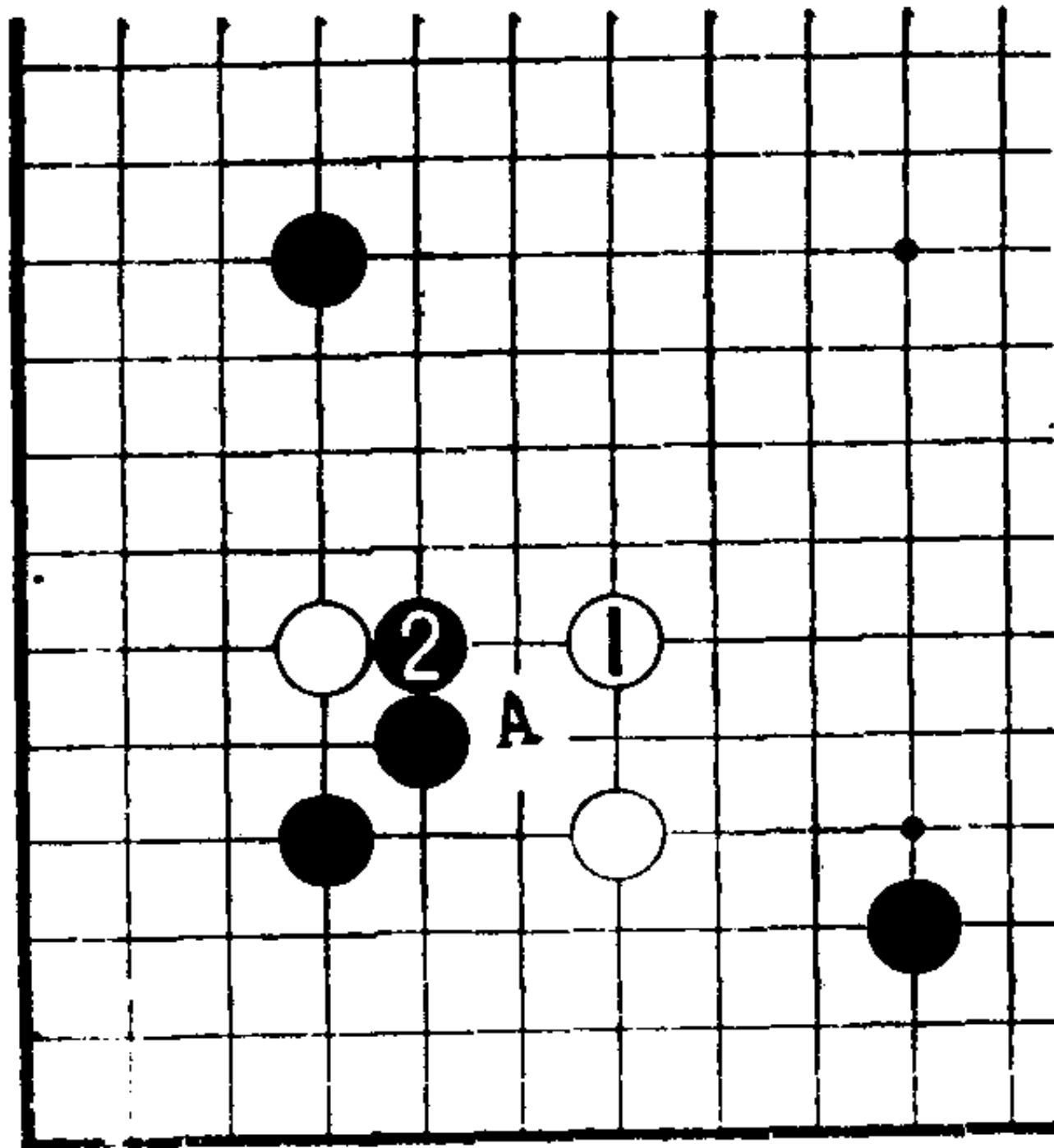


图 3

图 3：继前图。若白 1 在下边跳，则黑 2 位，左边白一子自然变成被攻对象。黑只有向中央冲出才好。

白若把 1 走在 2 位贴长的话，则黑 A 位向中央冲。将白分割为两部，进行攻击。

黑 2 之后……

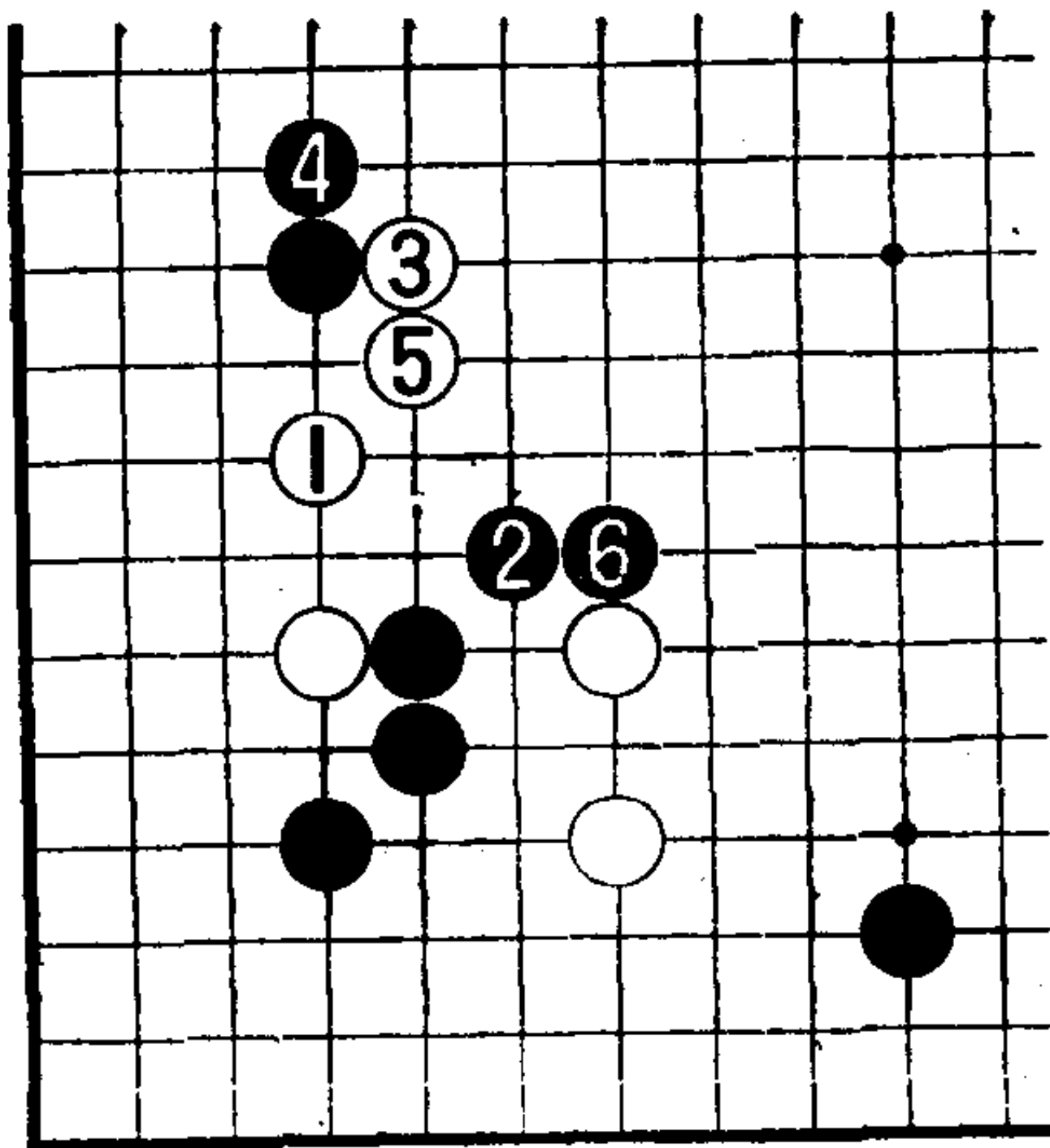


图 4

图 4：若白 1 想在左边形成根据地，则黑 2 佯装不知，仍向中央冲出。

白只占左边并不可能活，所以占 3、5 位是处处积虑地向中央逃出的下法。

黑 6 位，黑在角安定，是强子，而白只是一味逃的弱子。黑从容而战。

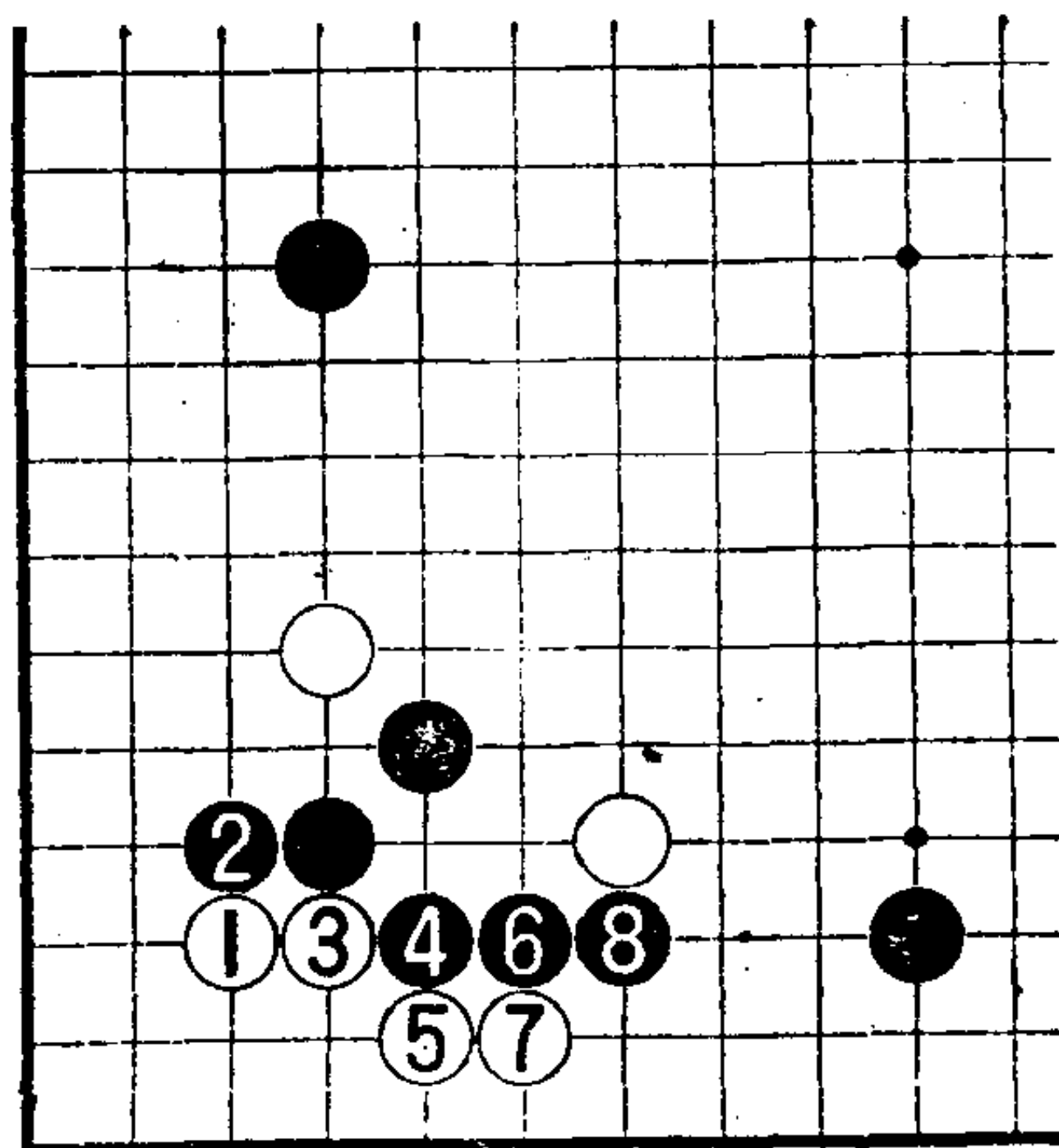


图 5

图 5：黑向中央出头，白左右挣扎，越发艰苦，结果白 1 点三三位。

黑 2 至 8，白在角活，而左、右的白却被黑分割，难以收拾。

白呈最劣形。

图 2：继前图。黑有严厉攻击手段。但，黑 1、3 位，不行。

白 4 可渡，以下至白 8，白安心。特意构成的袭击效果甚微。

黑 3 是俗手。

## 十八、袭击

图 1：这是让四子棋常用的布局。

左边白形，很不稳定。一旦受到黑的袭击，则十分困窘。

白 2、黑 3、白 4 是苦不堪言的走法。

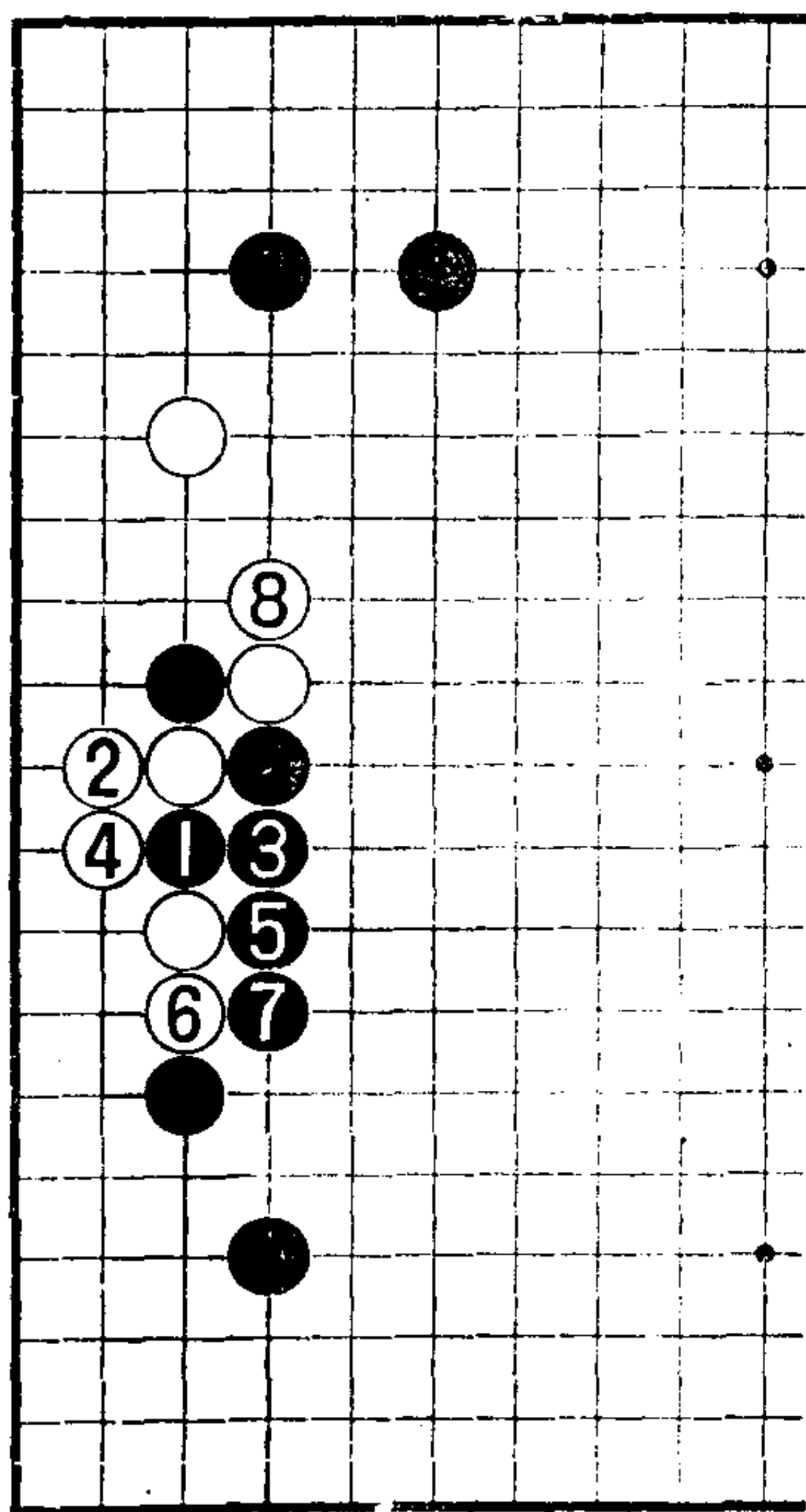


图 2

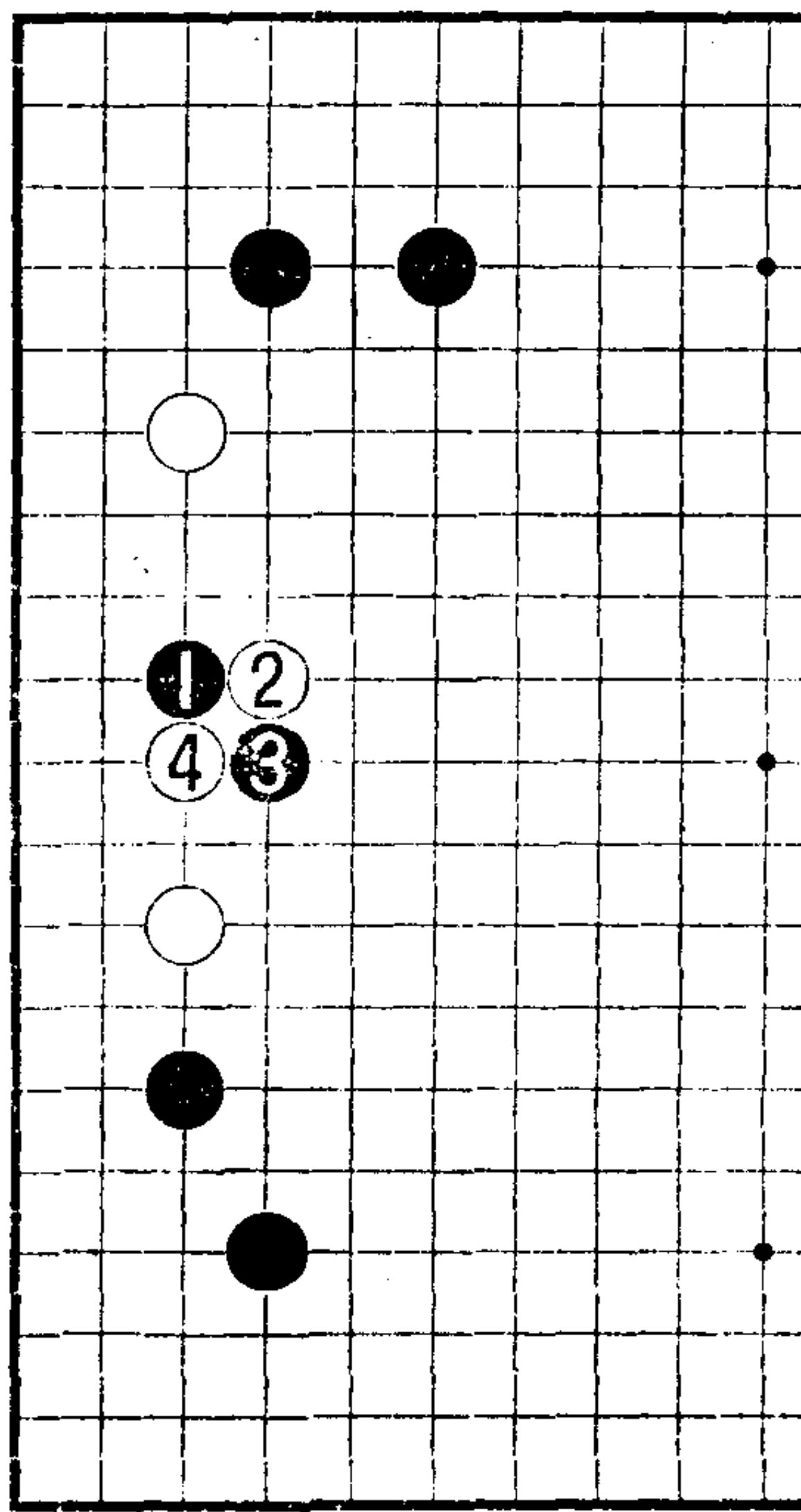


图 1

图4：此形与其说是攻白，还不如说黑三子笨重，相反的黑却担心被攻击。

左上白1、3是腾挪手筋。黑若4位应，则白5拐，黑窘。

看来，还须再回到原局面，重新谈一下。

图3：黑改走本图1位打。

前图的黑1、3位，可使白渡，结果毫无攻击效果，因此黑走成本图1打、3粘，意在分割白。但，实际效果也不算好。

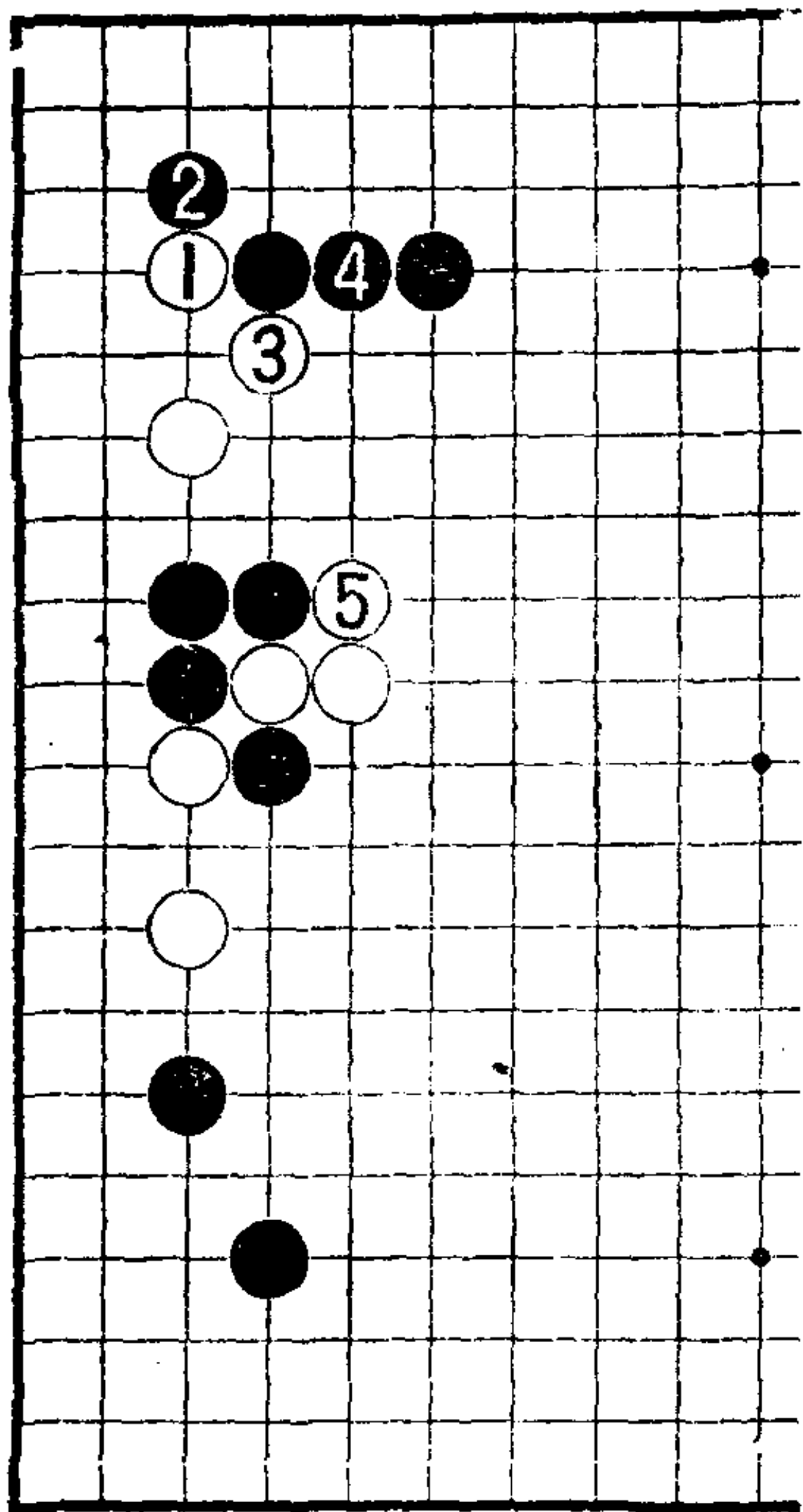


图4

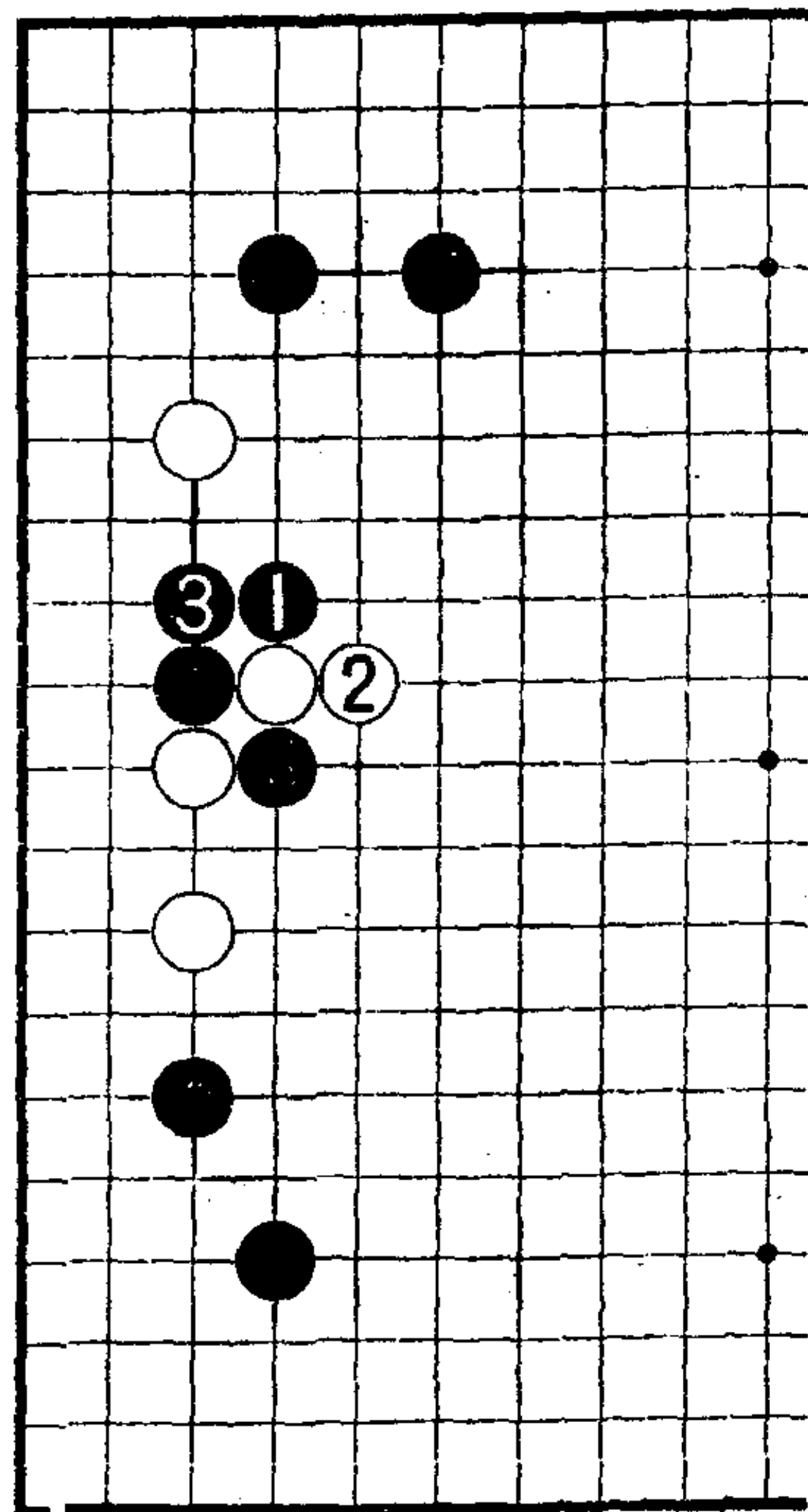


图3

图6：继前图。白也有两种走法。

白1打黑一子。

黑2冲，获先手。白3只好提。

黑4虎，于左下构成实地。

直接攻的黑一子被提，但并无不满之处。

图5：黑1位打，不错。下一手是个问题。

似乎直接进行战斗并不理想。所以走黑3位长出，好手。

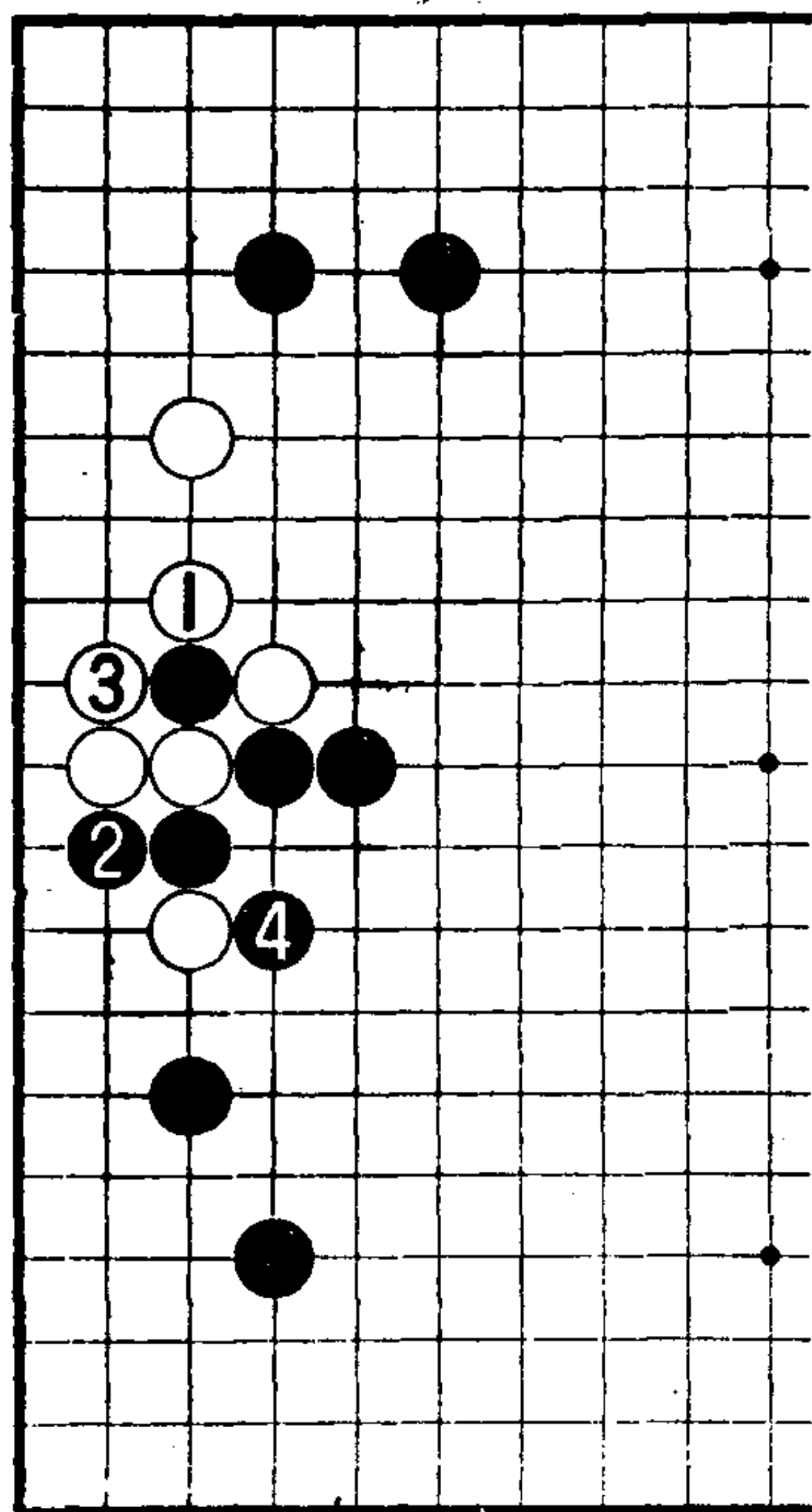


图6

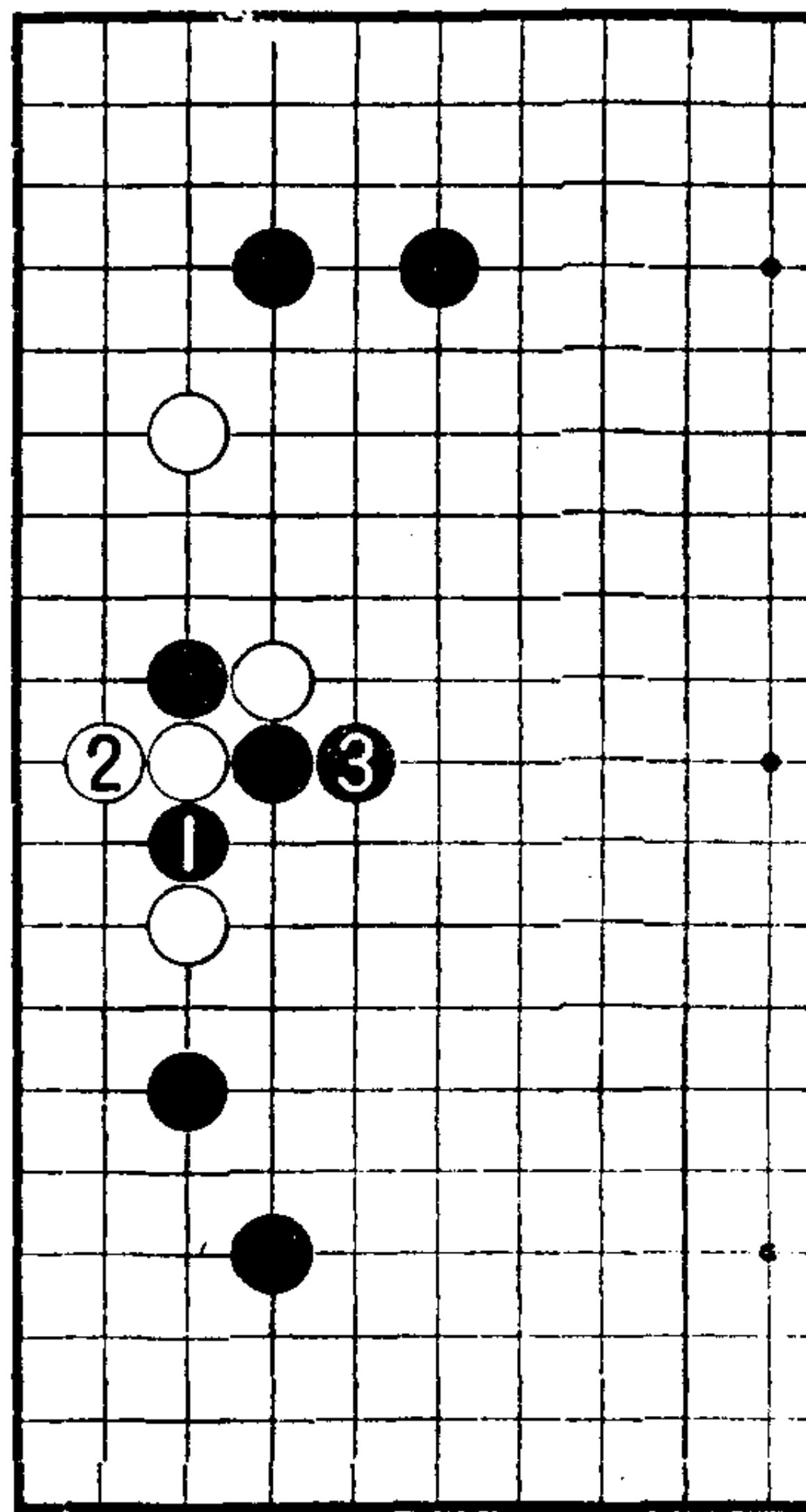


图5

图 8：同样是打入，黑 1 并不使人感到是直接攻击。白 2 是闪躲走法。

但是，仅黑 1、白 2 交换，就可迫白位于低路，可以看出黑便宜了。

图 7：白攻走 1 位，联络下边。

黑 2 打，可提白一子。这是图 5 中黑 3 的作用。

白 3、5 于左边二路爬不满。结果使中央的黑构成强势。

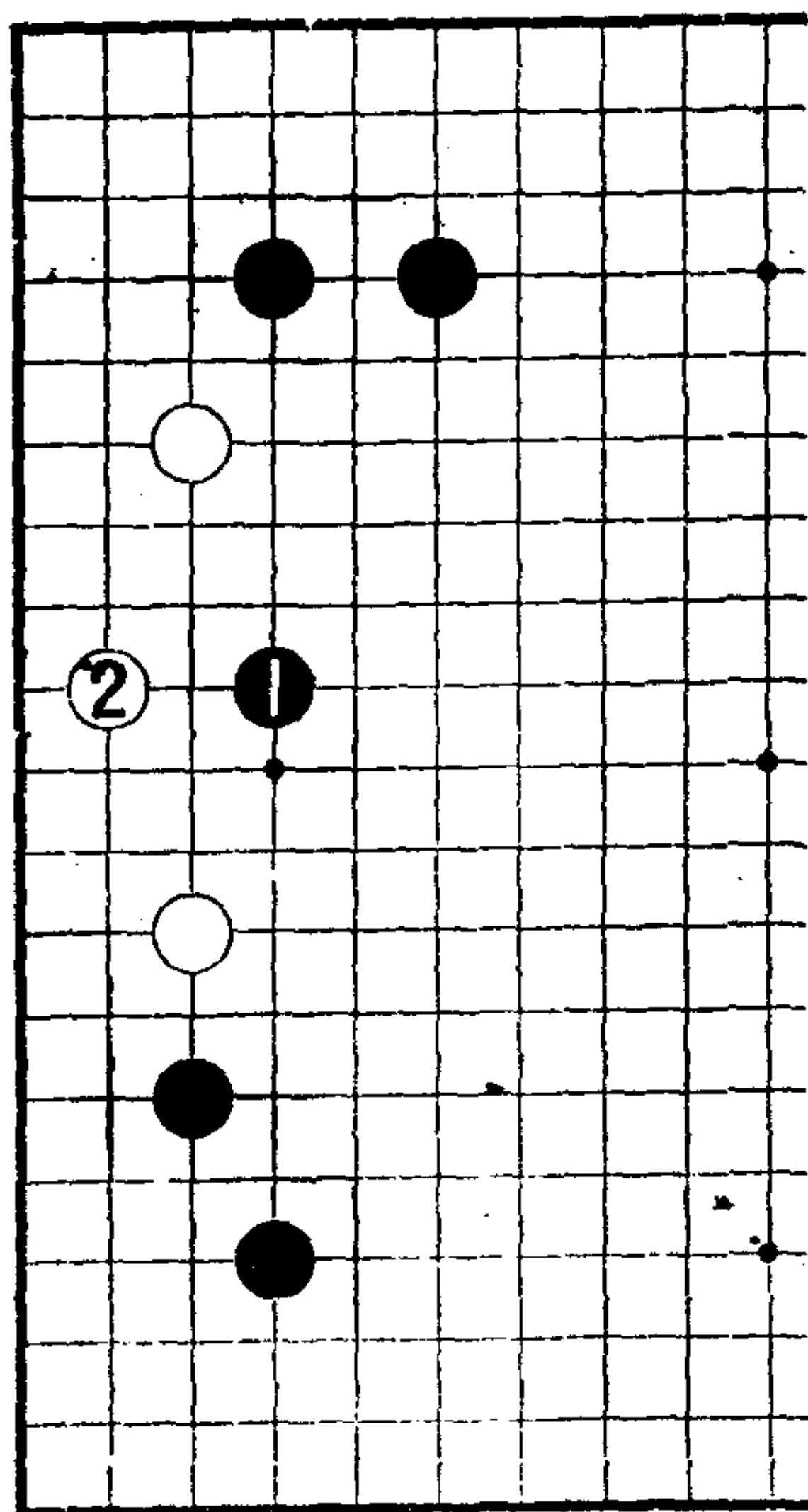


图 8

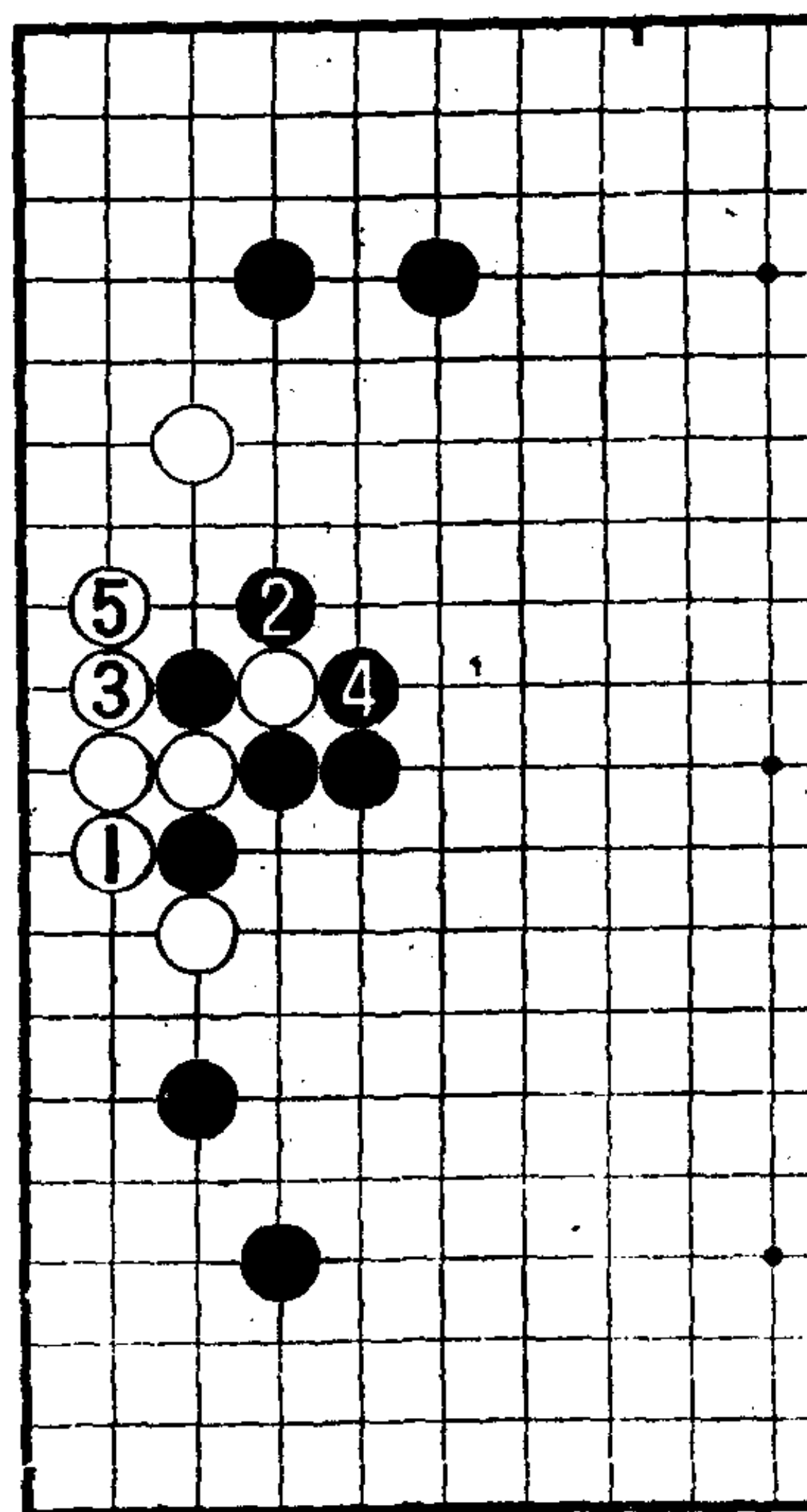


图 7



### 十九、不要胆怯

图 1：这是让七子棋。

白 1 向边上一间跳，其目的在于左下角的黑，这种想法是初学者的构思。因此，黑于 2 位守一着，似乎安全一些。这是胆怯。

白的目的是，以白 1 为基点，白 3 联络下边，在下边安根。通过白 3，右下被强化，相反，中间的黑却浮起来了。不要胆怯。

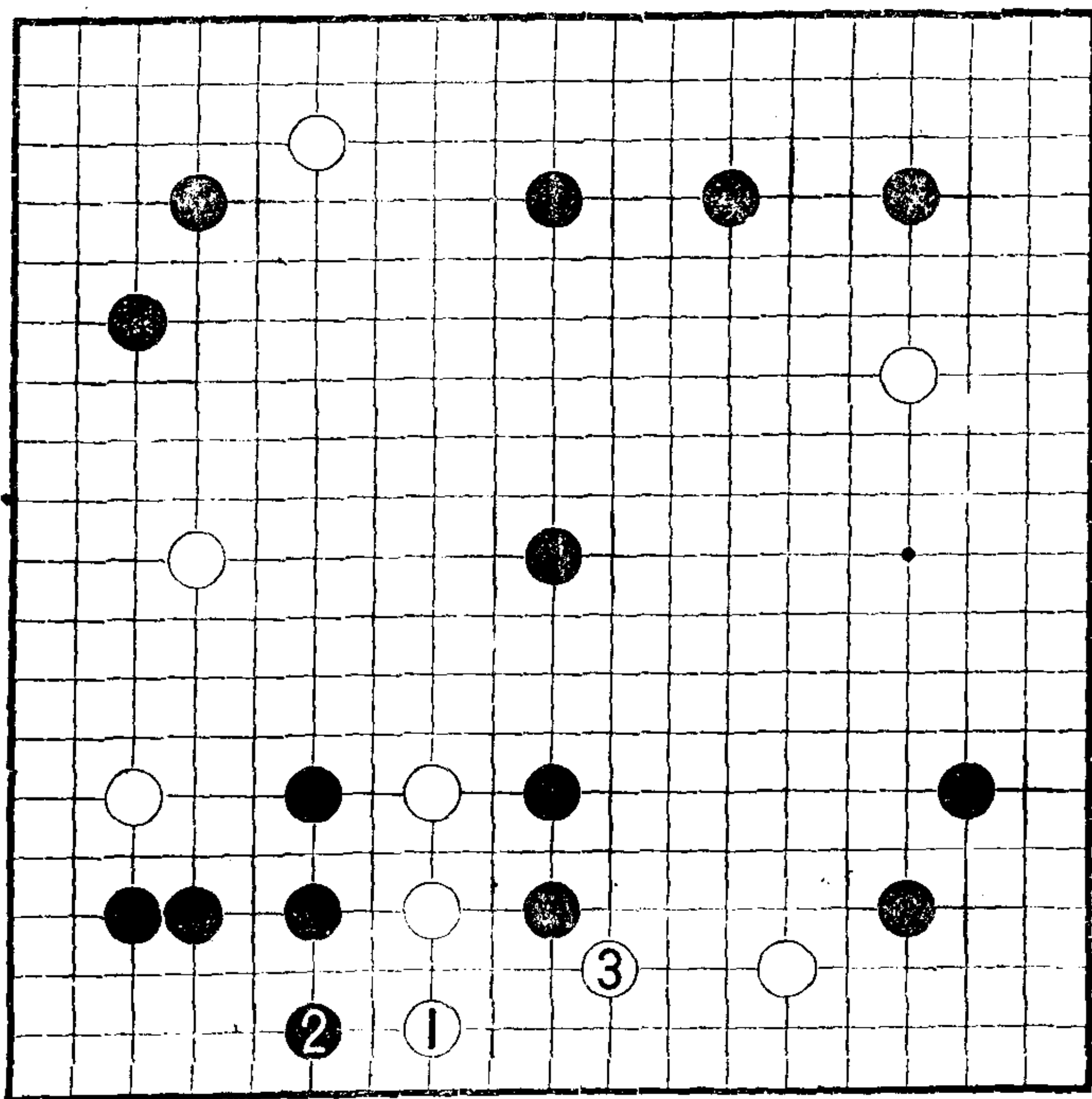


图 1

图 3：对黑 1 这一强硬手段，白 2 逃出。

就此局面而言，黑左下无不安之处。

黑 3 尖顶，白形重。  
黑 5 是大手，攻右下白棋。

黑轻松而战。

图 2：黑必须占 1 位，强行分断白。

白 2 如果瞄着左下，则黑有在 3 位反击手段。棋至黑 5，白中央七另八落。

角是随时可活的强子，不用害怕。

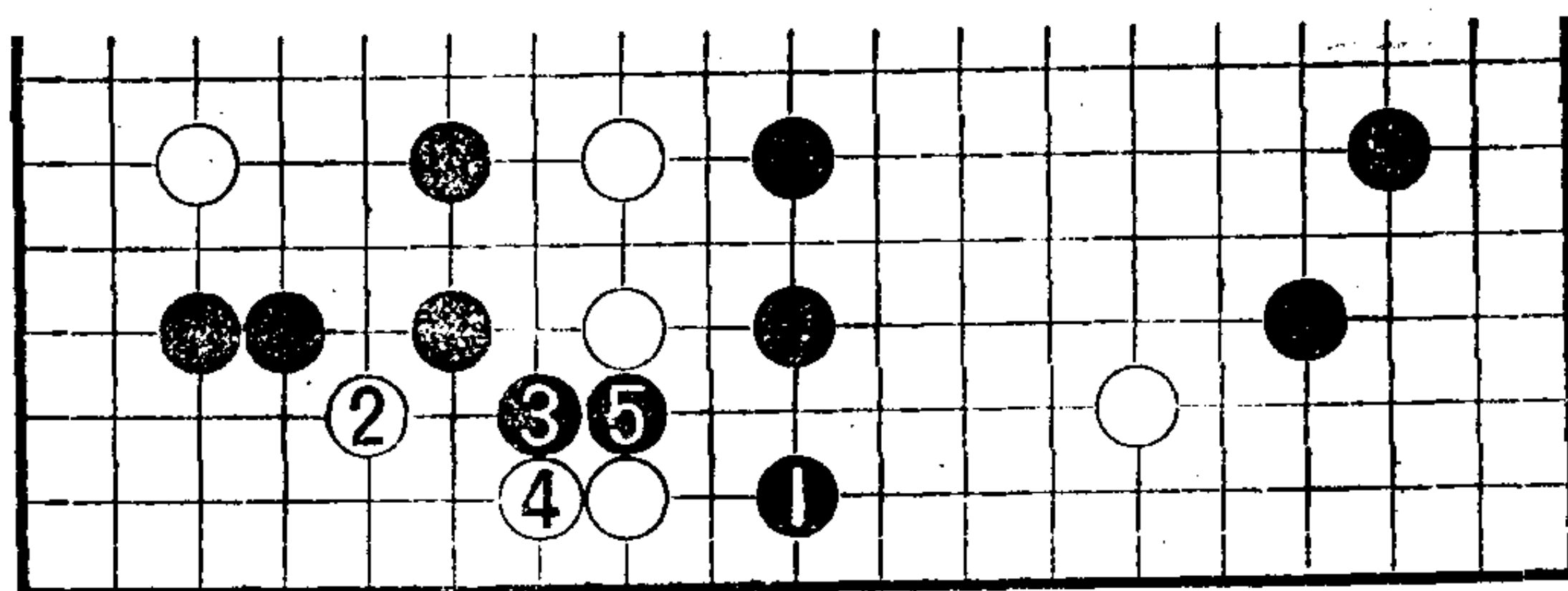


图 2

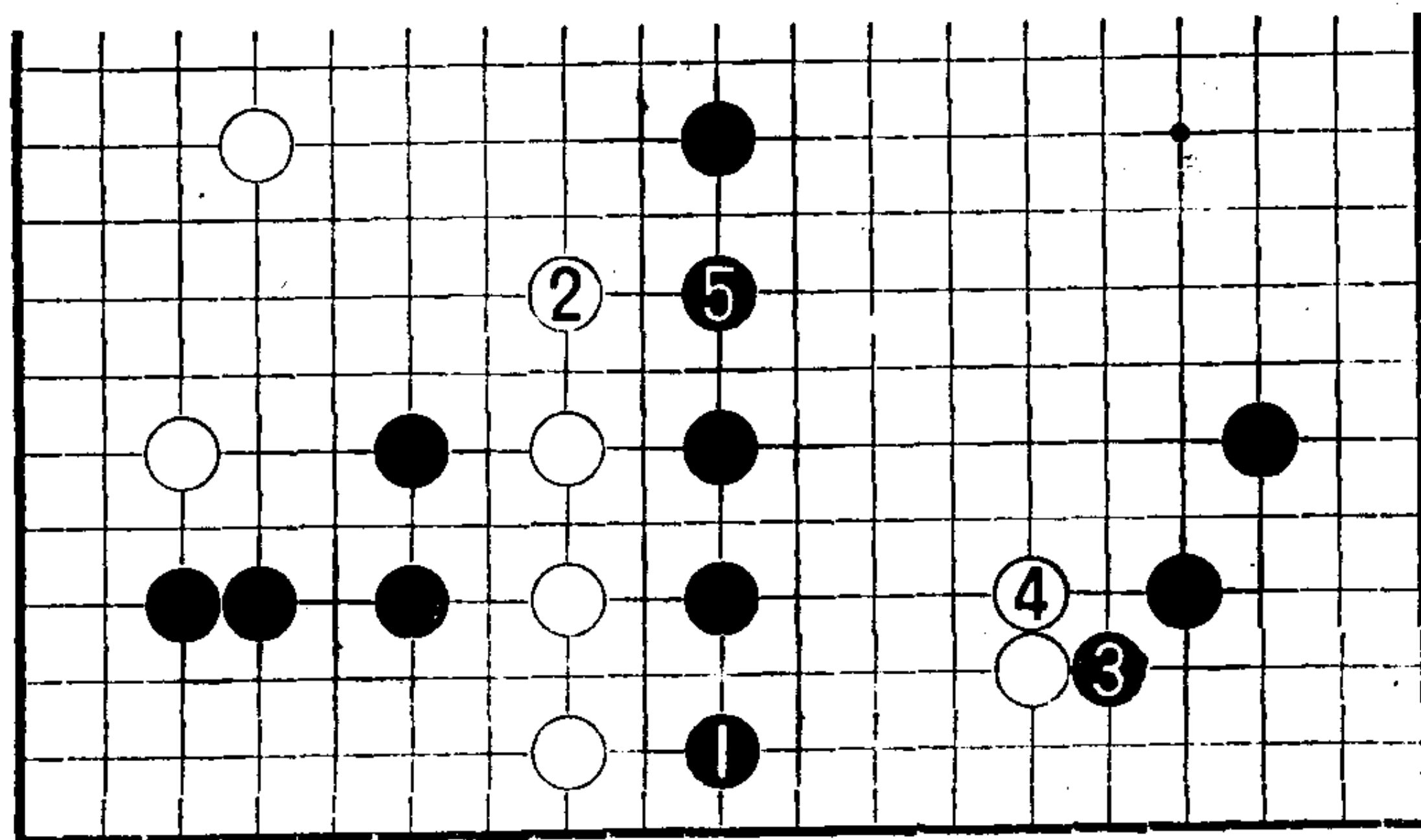


图 3

## 二十、含混不清

图 1：这是让五子棋。

让子棋的战术是：避免战斗，处理好己方之子，构成实地，就是胜利。这种观点是消极的，可是按此构思行棋的人却不少。

黑 1 巩固右下。若白 2、黑 3 时，黑可进行彻底地防守。

此局面黑确实是优势，但此种走法是否可获胜，是值得怀疑的。对局时，逃避定形之处，则很难取胜。

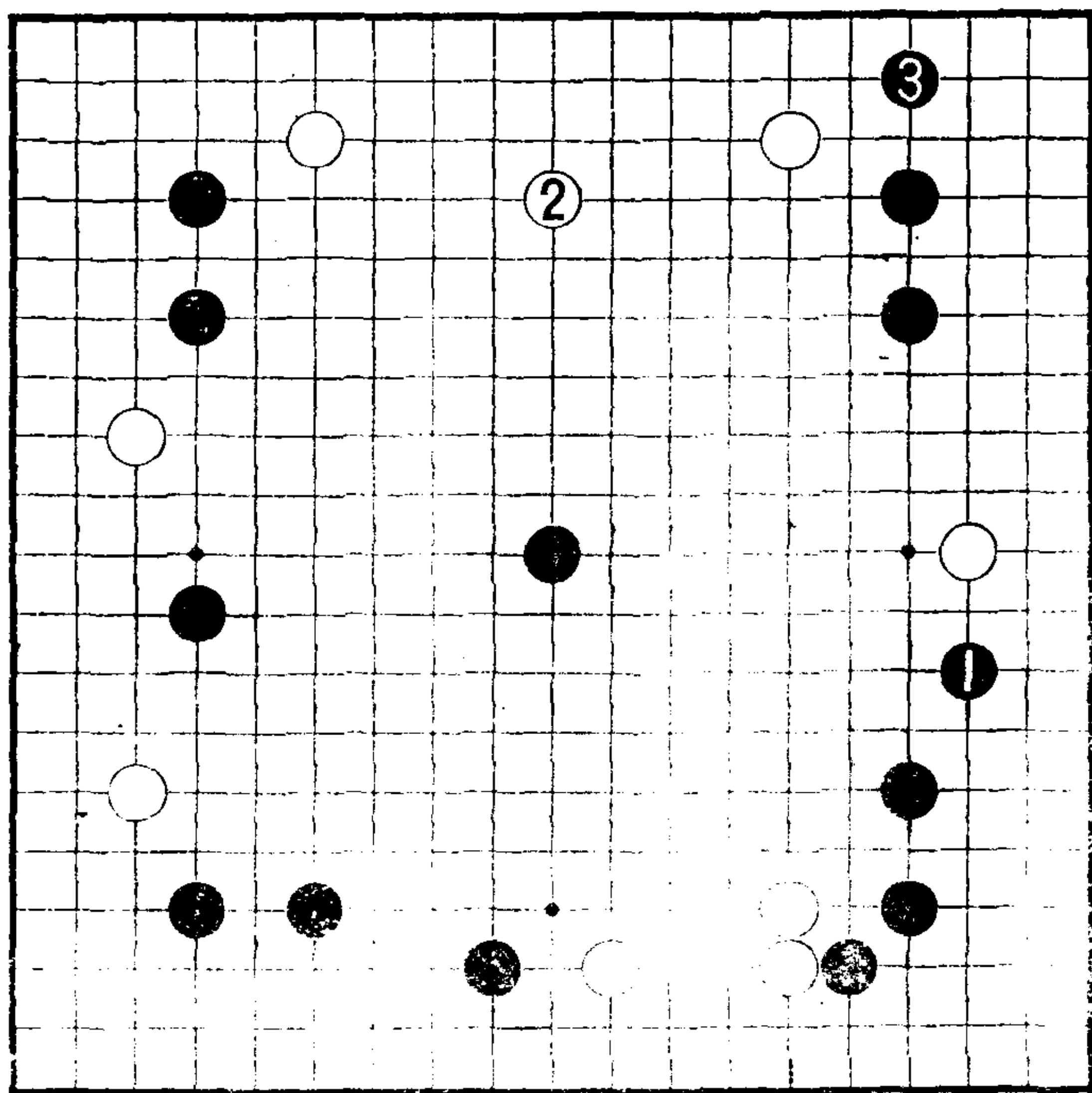


图 1

图2：继前图，白1于右上伸腿。

黑于2位守，角告平安。但是，此交换，使白在右边十分从容。

白3攻左上黑子。

至黑12是一形。黑角只剩一眼。对外边的白棋，由于黑薄而不可能轻易地去吃住白。白也不是去吃住黑，而是去13、15位，既攻黑又巩固自己。此结果，白已不是弱子了，而变成了焦点不清的棋了。

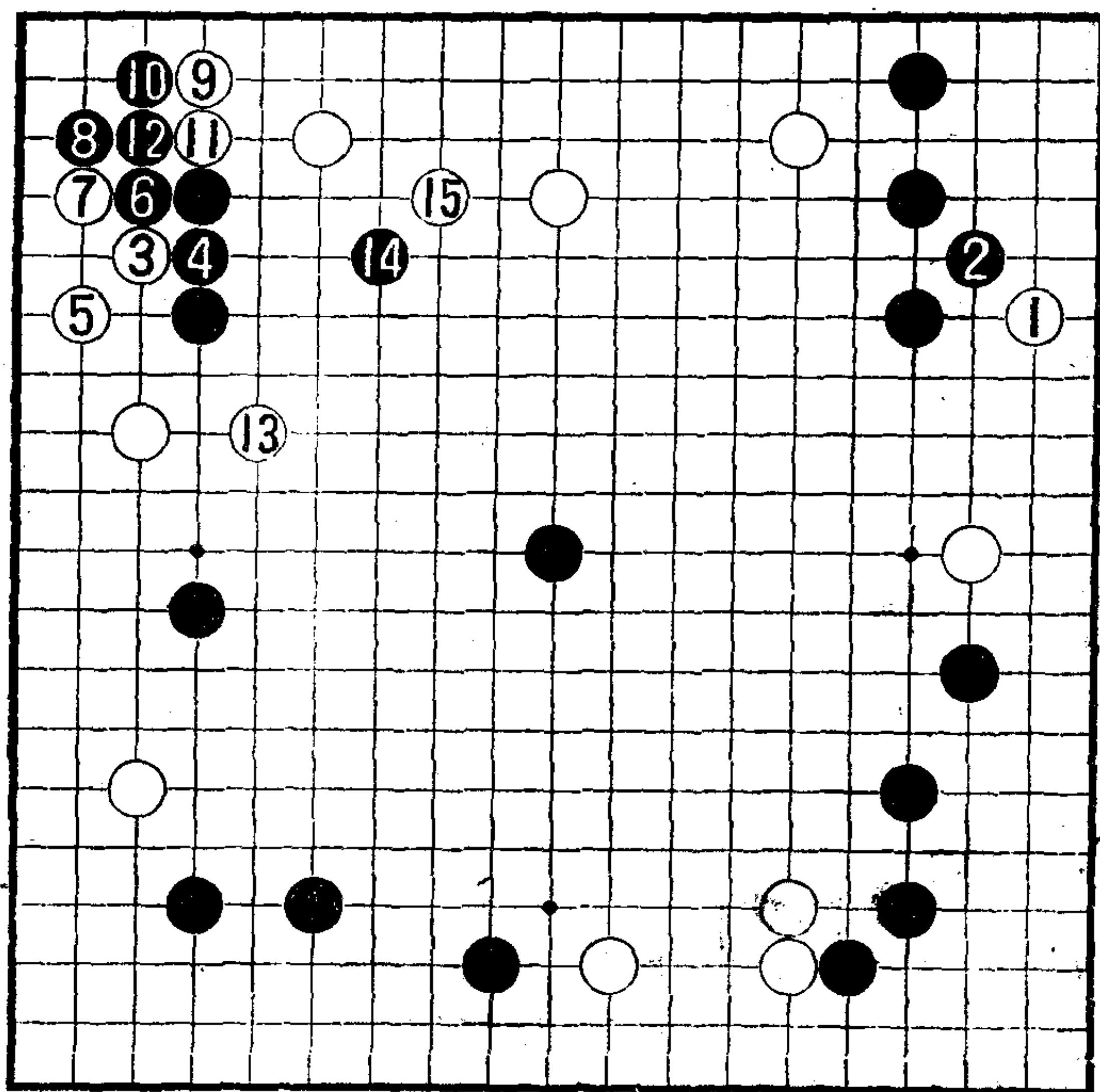


图2

图 3：进攻时，棋的定形之处是很多的。

此局面，白薄弱之处是左边被分断的二子。即，由于白大幅度拆，结果黑打入，而白又进一步脱先。就是目前的情况。

据此，黑从左边开始战斗，由于周围是黑势力，所以无不安之感，可进行有利地展开。

黑 1 尖顶白 2 长，呆重。黑 3 并，落下了上下联络的帷幕。至此，白苦战。

白是弃上边呢，还是弃下边呢？总要弃一边吧！

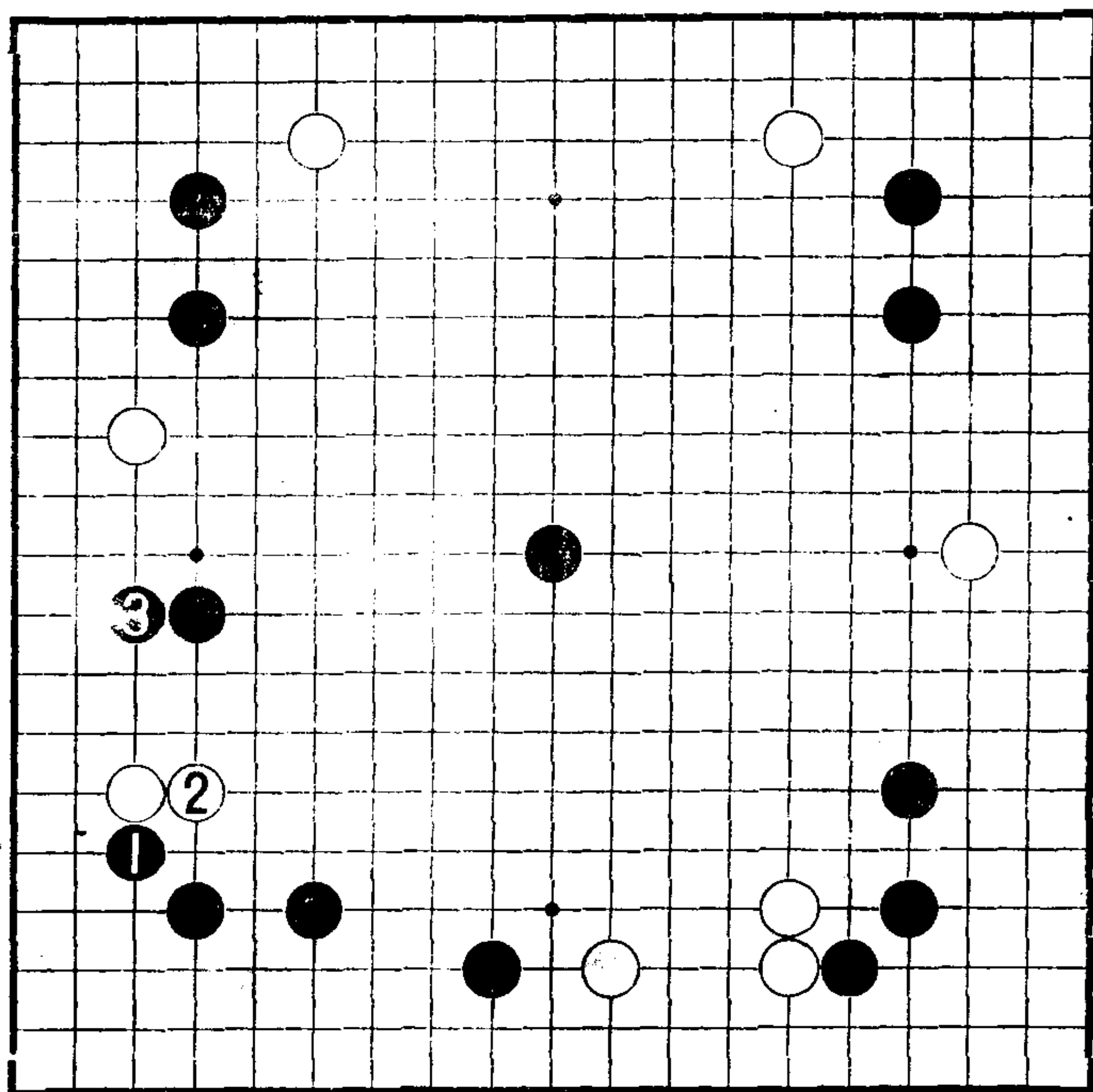


图 3

图 2：白的本形应是由于 1 位一间拆。但是，如果是此形时，黑可于 2 位立，构成铁柱进行守，并连使攻击白棋。白讨厌黑 2，玉柱，所以才走前图的伸腿，因此，黑也必须要有上策应对。

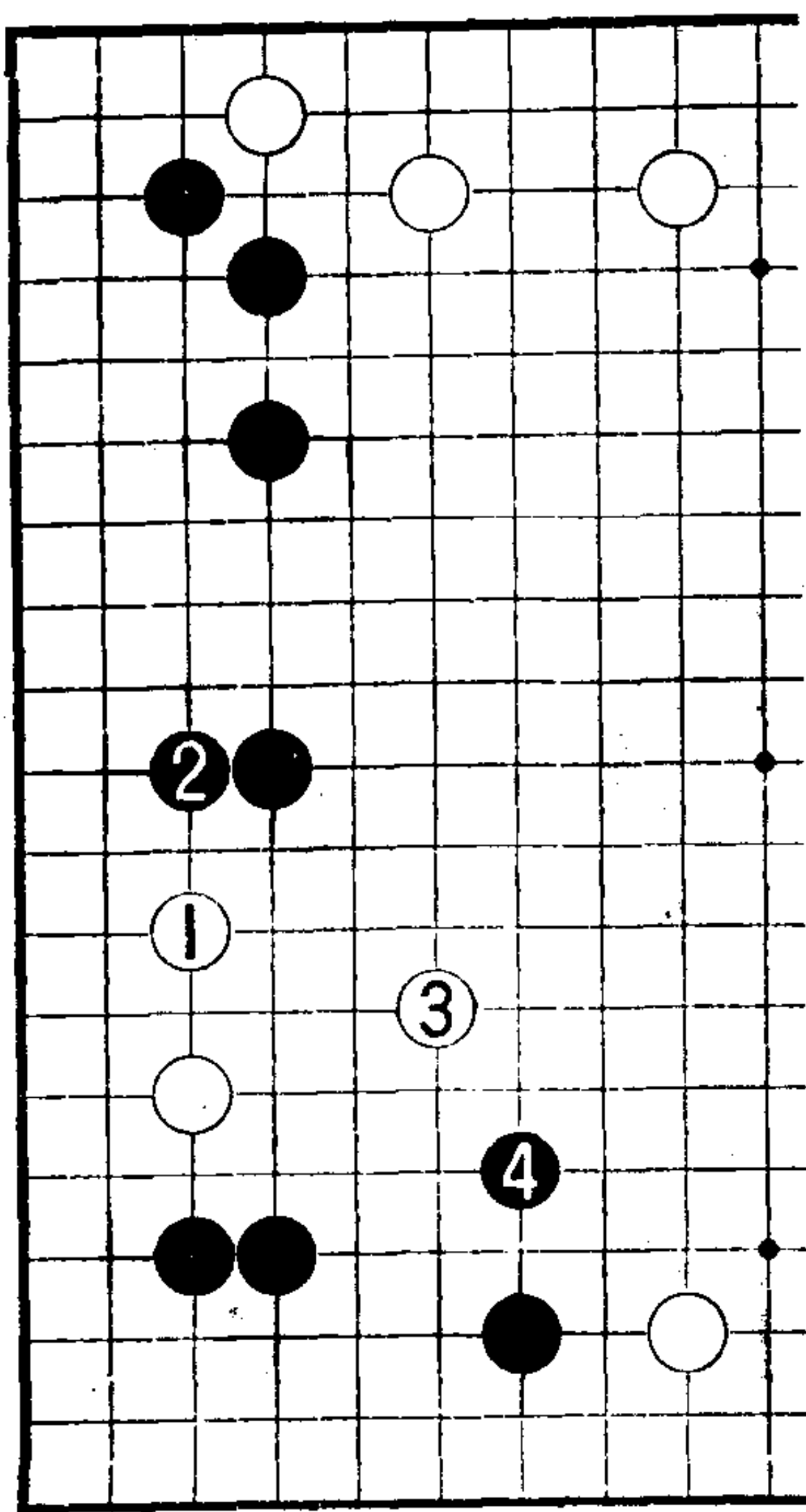


图 2

## 二十一、伸腿的对策

图 1：这是让四子以上的棋常出现的形。

被白 1 伸腿，应法复杂。黑 2 尖，常用来制止伸腿，但，此形是缓形。白可于 3 位牢固安根。

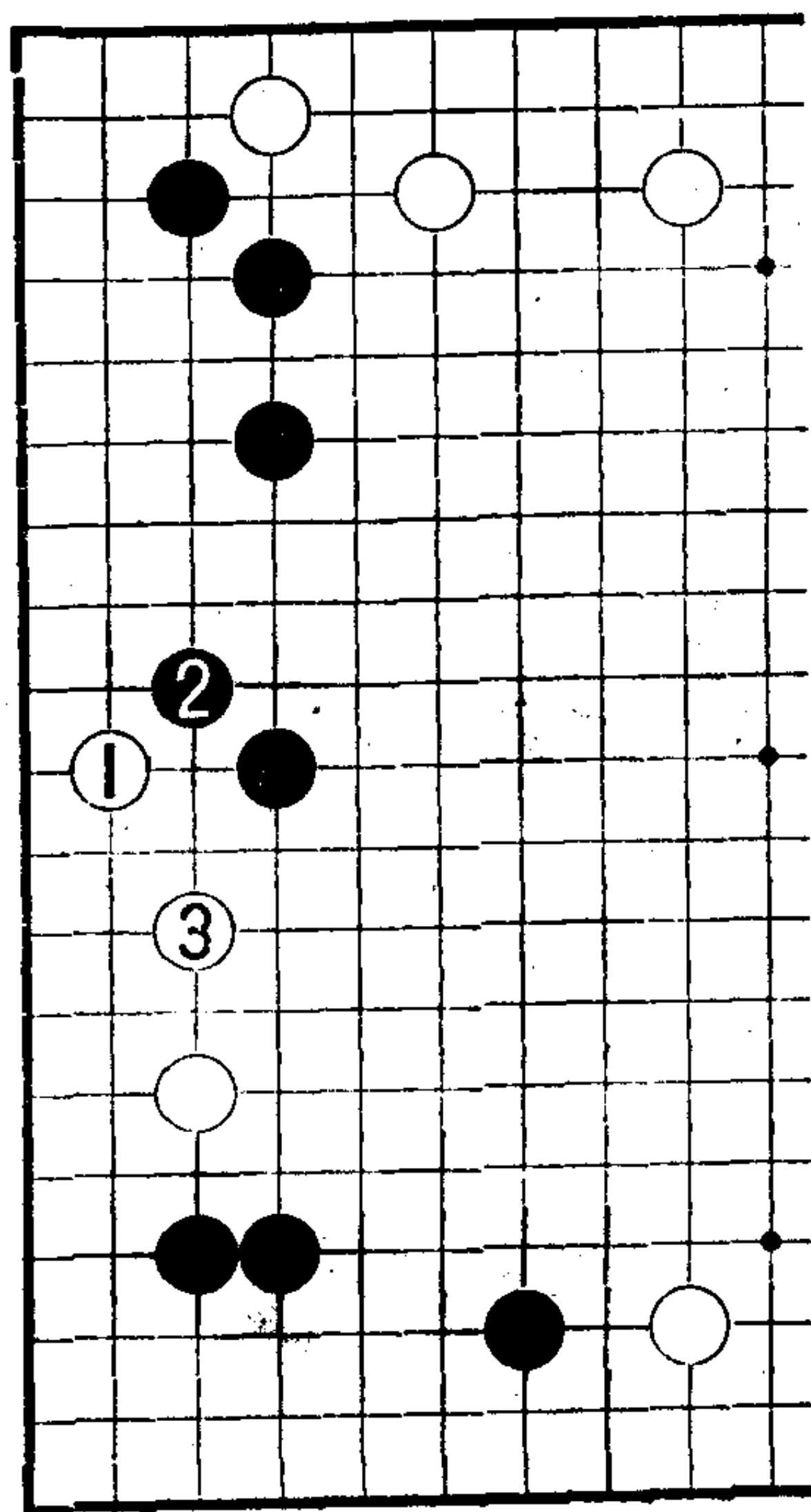


图 1

图4：黑1外靠。

白于2、4位，打此子。至黑7吞没左下白一子。但是，这次左上的实地消失了。

棋至白8，和前图相比是五十步笑百步。

黑1仍是恶手。

图3：黑1靠是守左上实地的下法。

白2、4打一子，至黑5守左上边。不过，这样左边的白已成活。

守实地而不攻白，不好。黑1，平庸。

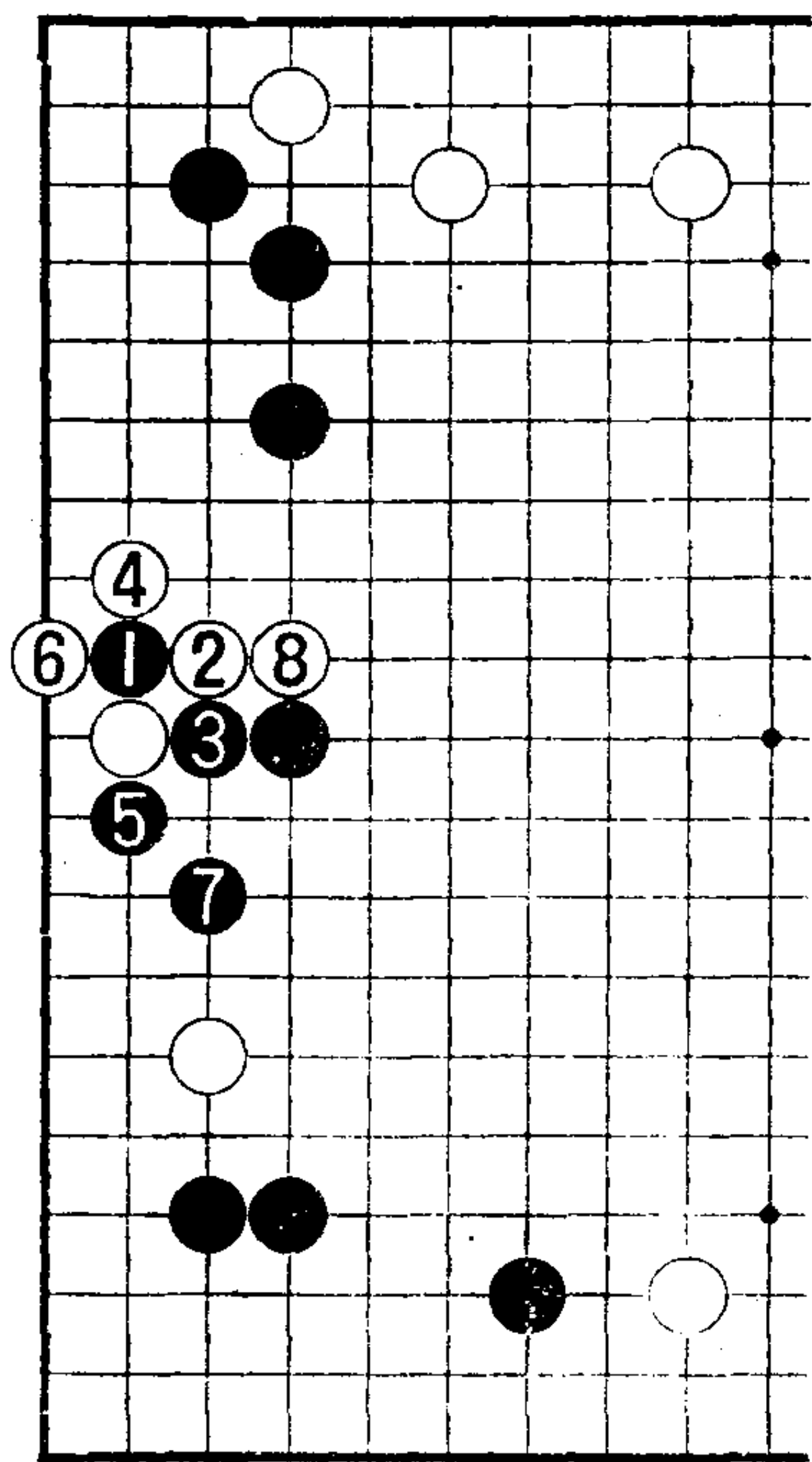


图4

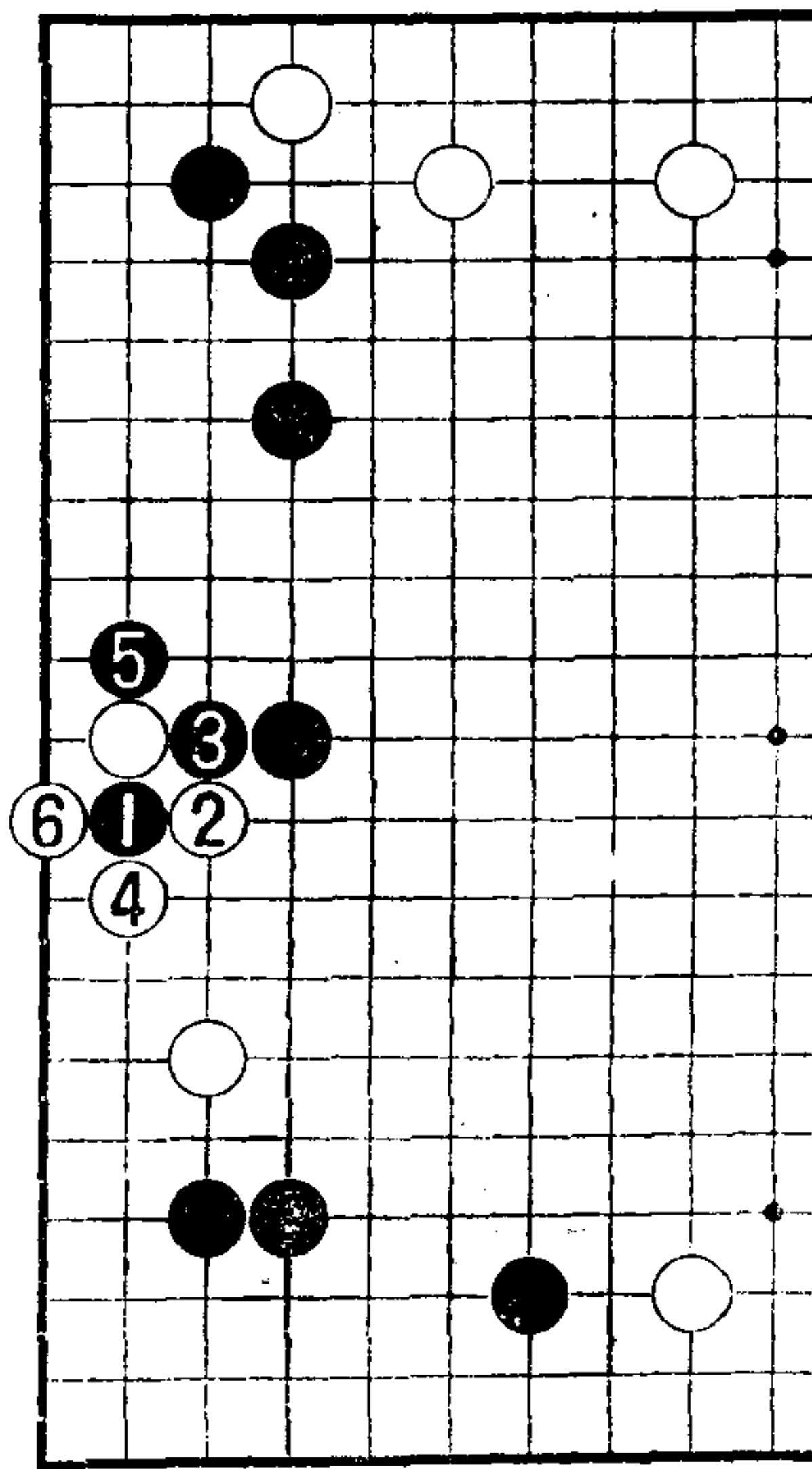


图3



图6：黑1是正确攻击的基本手段。

此手看似不太正常，但实际是十分有效地制止白潜入的好手。白变得难以腾挪。此后，白的走法变成和与战两种方案。

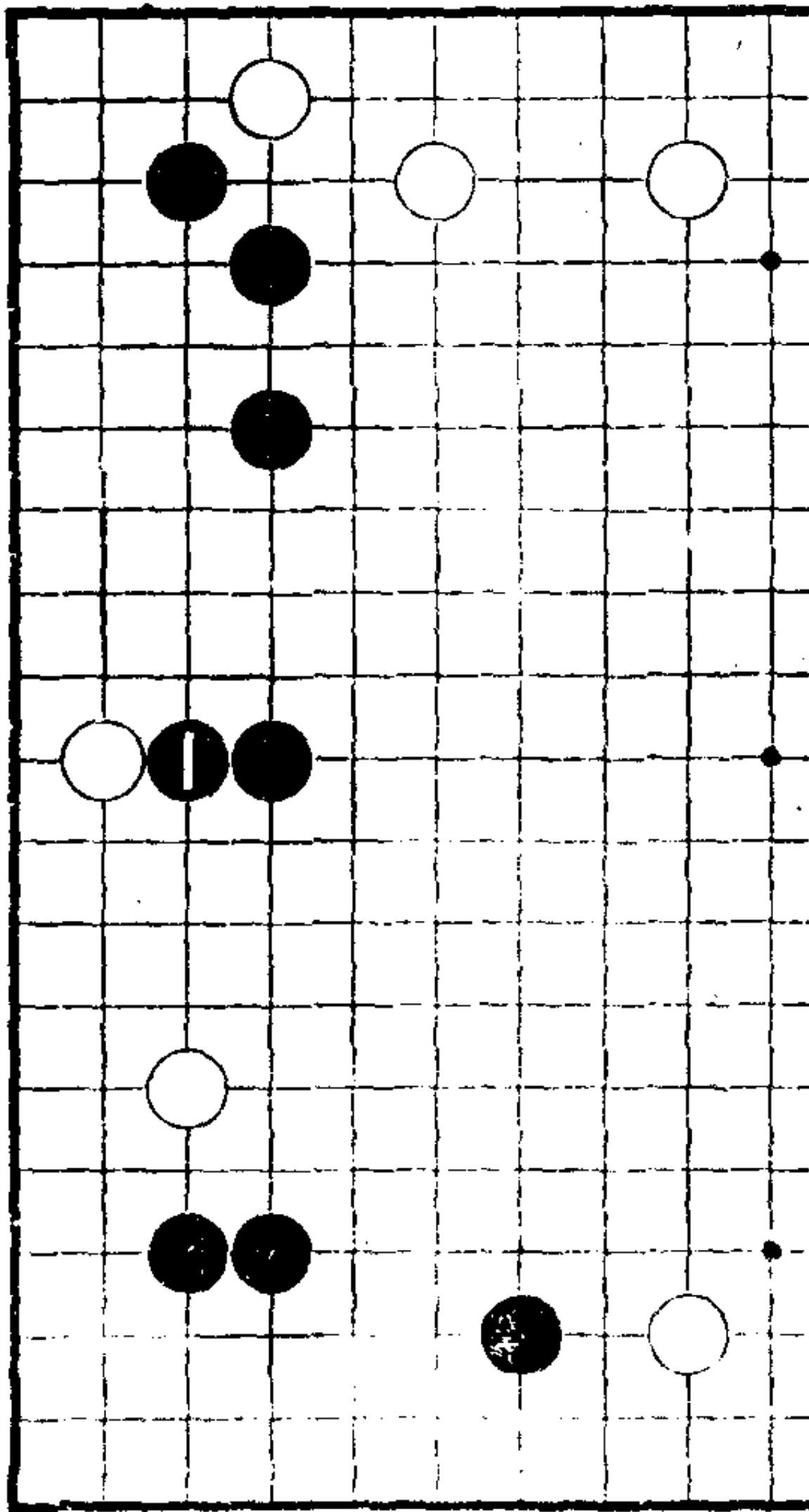


图6

图5：黑1尖，反击。从白2至6，依次而应。黑于7位挡，在中央构成势力。但被白8压后，左边实空不复存在，而且失掉了向白攻击的硕果。此形缺乏攻击力。

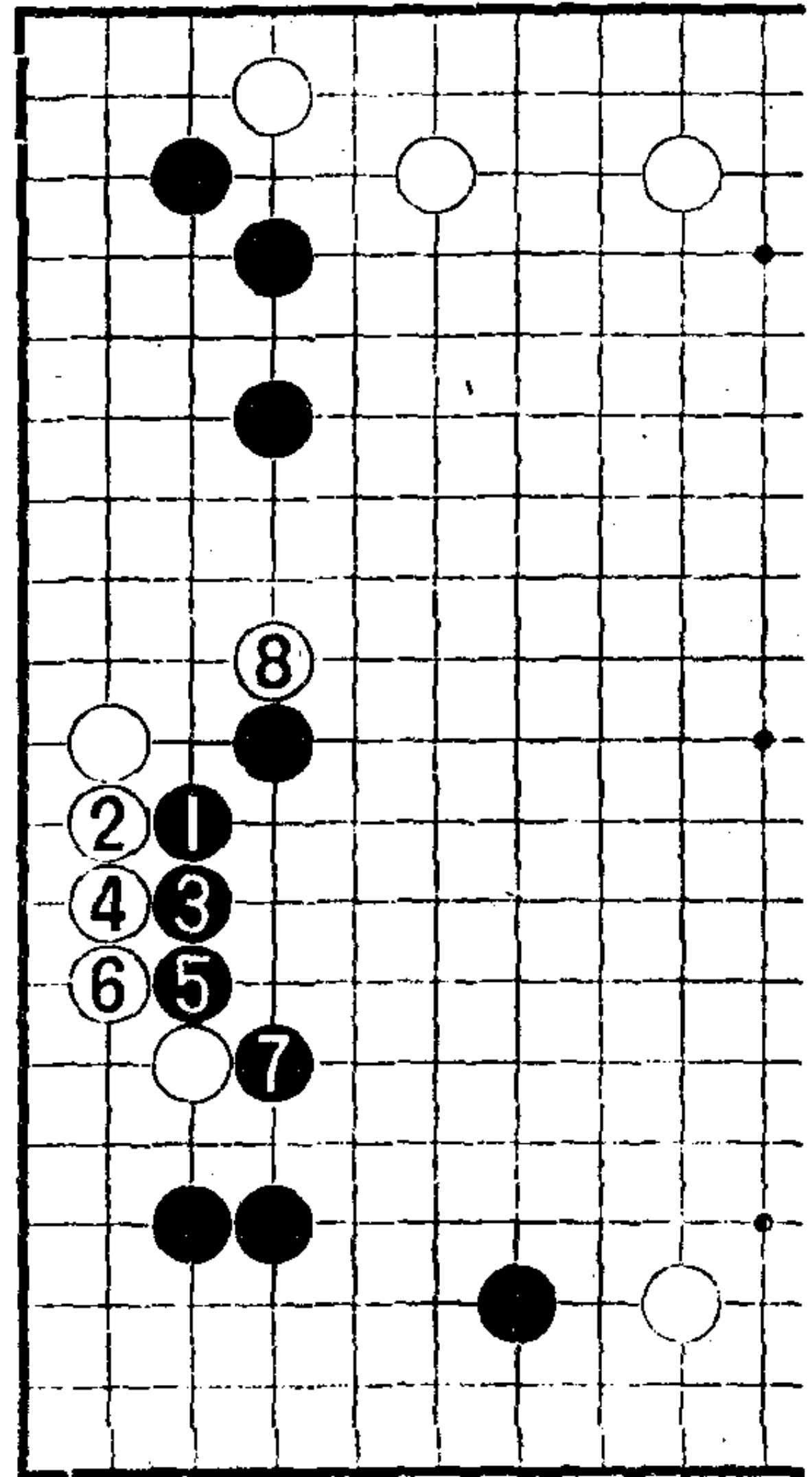


图5

图 8：白 1 于左边实地长入。

黑 2 挡是战斗姿态，很明显，白无理。

对白 3 断，黑 4、6 爬出联络左下。

白形很不完整。

图 7：如果白 1 退，稳妥。黑 2 挡，白 3 是形。

猛一看，白获初步安定，似乎并无制止爬的效果。

但是，左边的白尚不完全。根据局面，黑可占 A 位或 B 位等进攻。

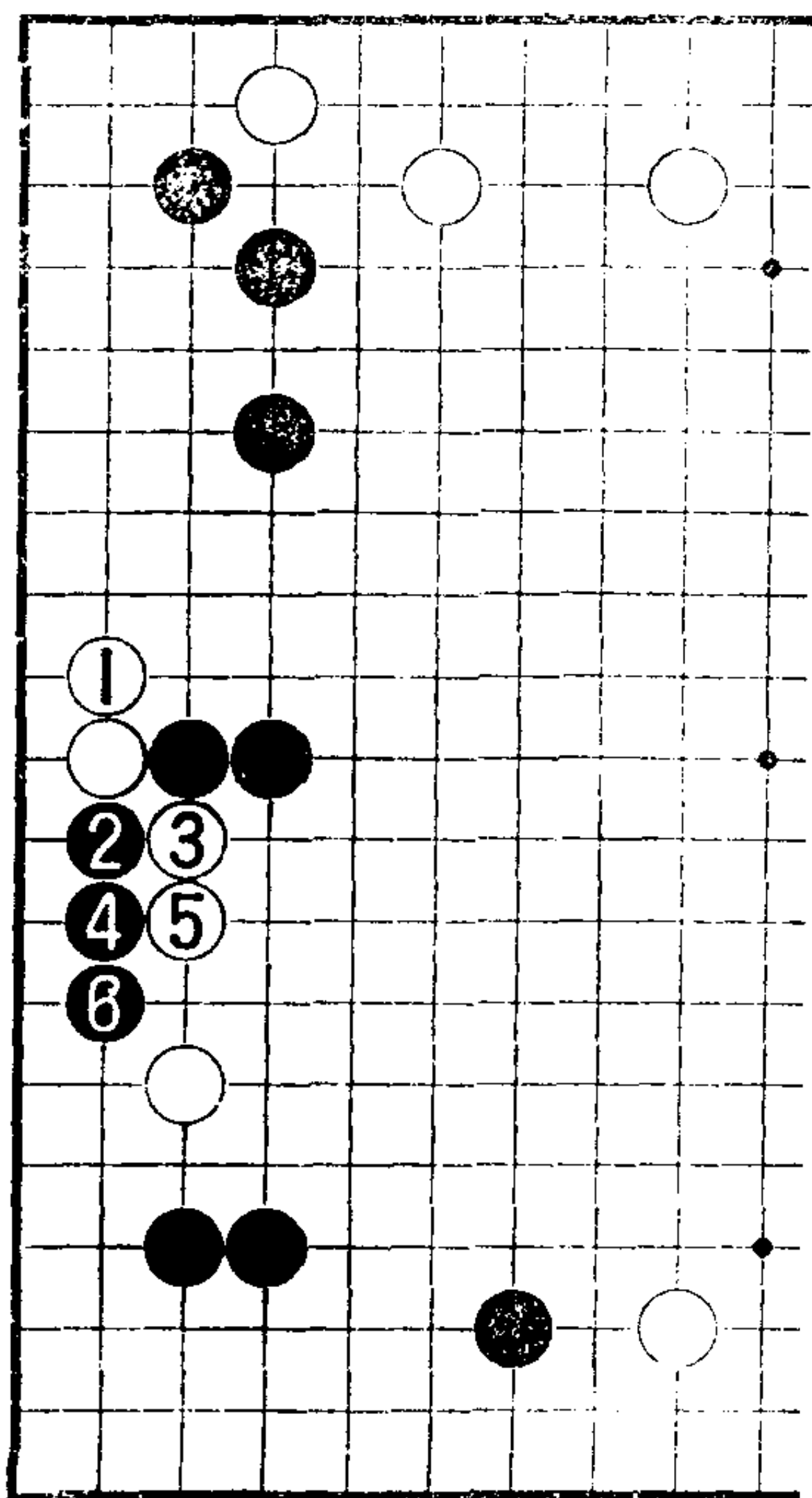


图 8

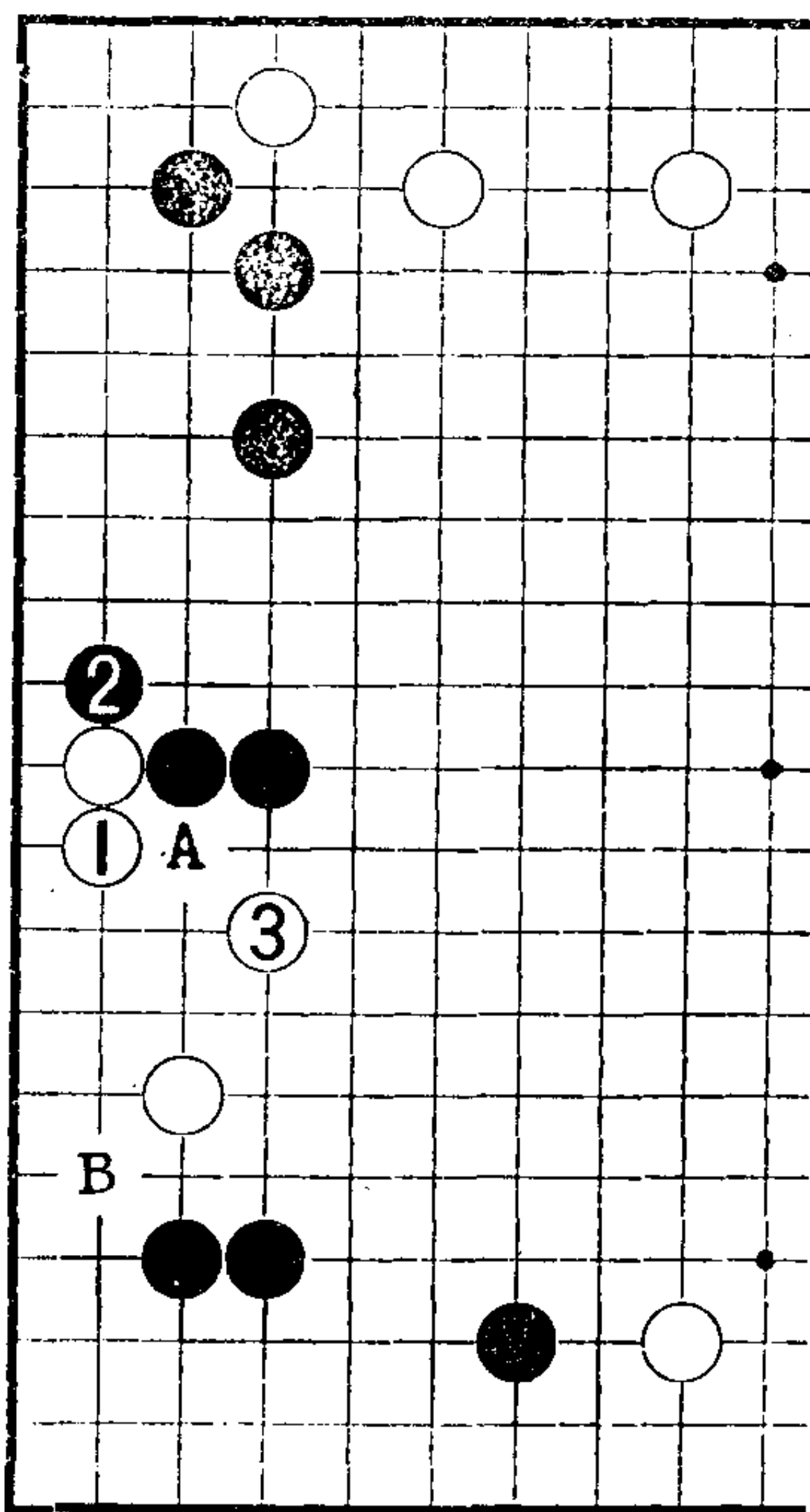


图 7

## 二十二、模棱两可

图 1：这是类似前图的型。

白 1 意在联络左右，这也是在让子棋中白常用的手段。

黑虽是有利姿态，但不很好地处置就会变恶。

图 2：多数都走黑 1、3 位，进而占 5、7 位。此法，既无攻，又无守，白显然成活。

要攻就攻，要守就守，要左就向左，要右就向右，不确定出目标来，就无法行棋。

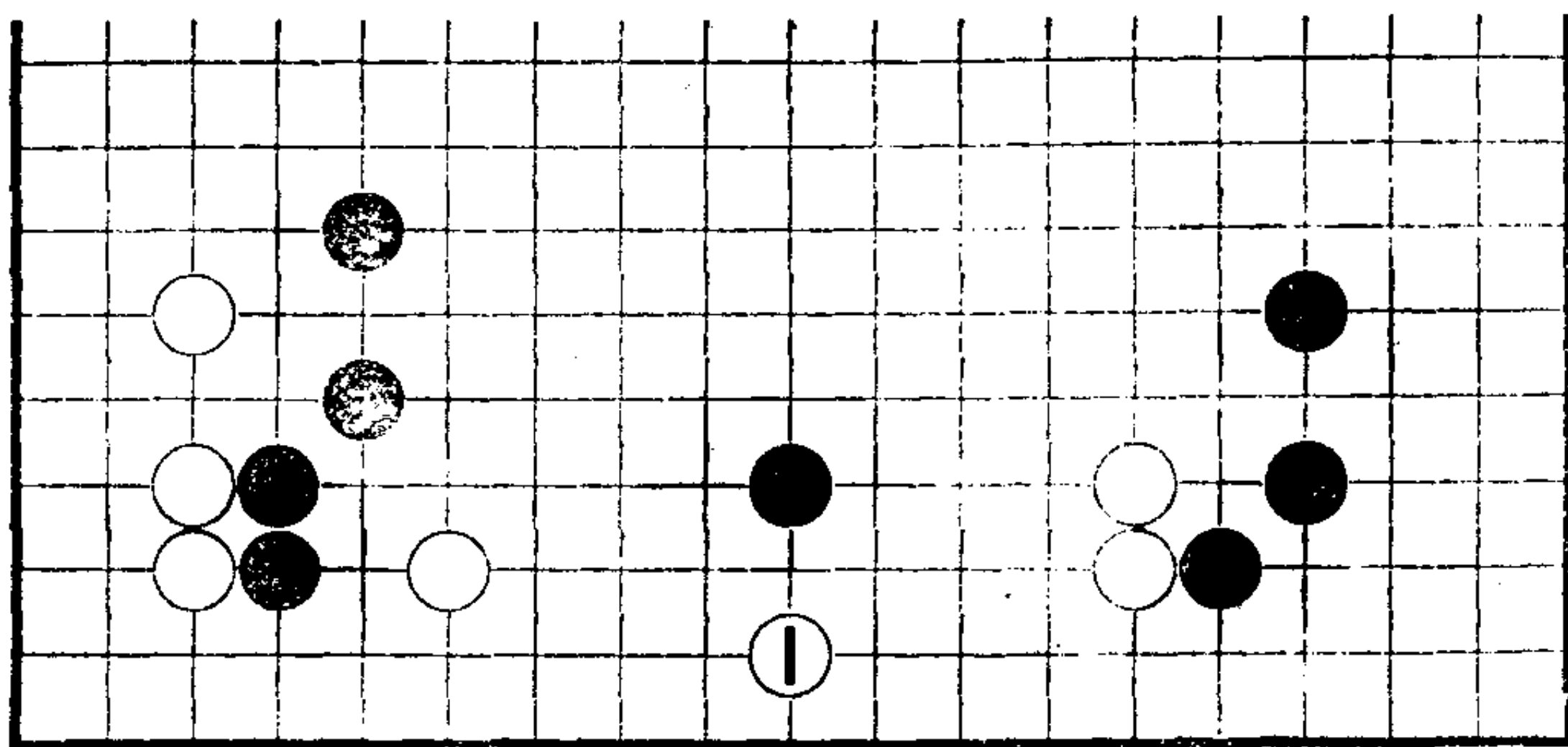


图 1

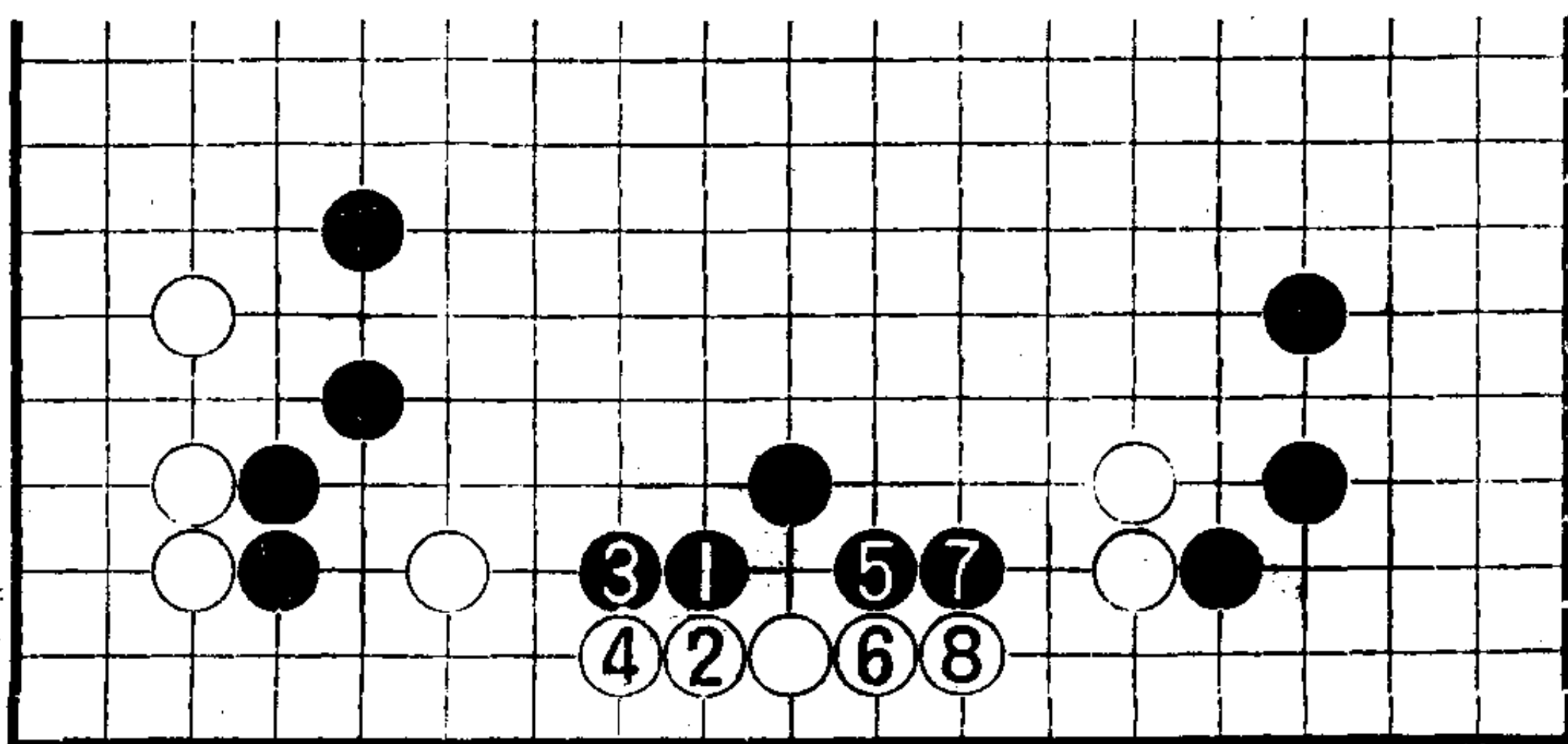


图 2

图 4：白 1 于右边爬，黑 2 位挡。白 3、黑 4 互相整形。

此形与图 2 相比，黑在左下已形成明朗的实地，不错。

如果是让四子局的话，黑以简明告一段落。

图 3：在这里，黑 1 位是叩问白应手的好手。白的伸腿，和左右都是大飞，是同形。

即，黑 1 是左右同形棋走中央的一手。下一手要根据白的应手来决定。

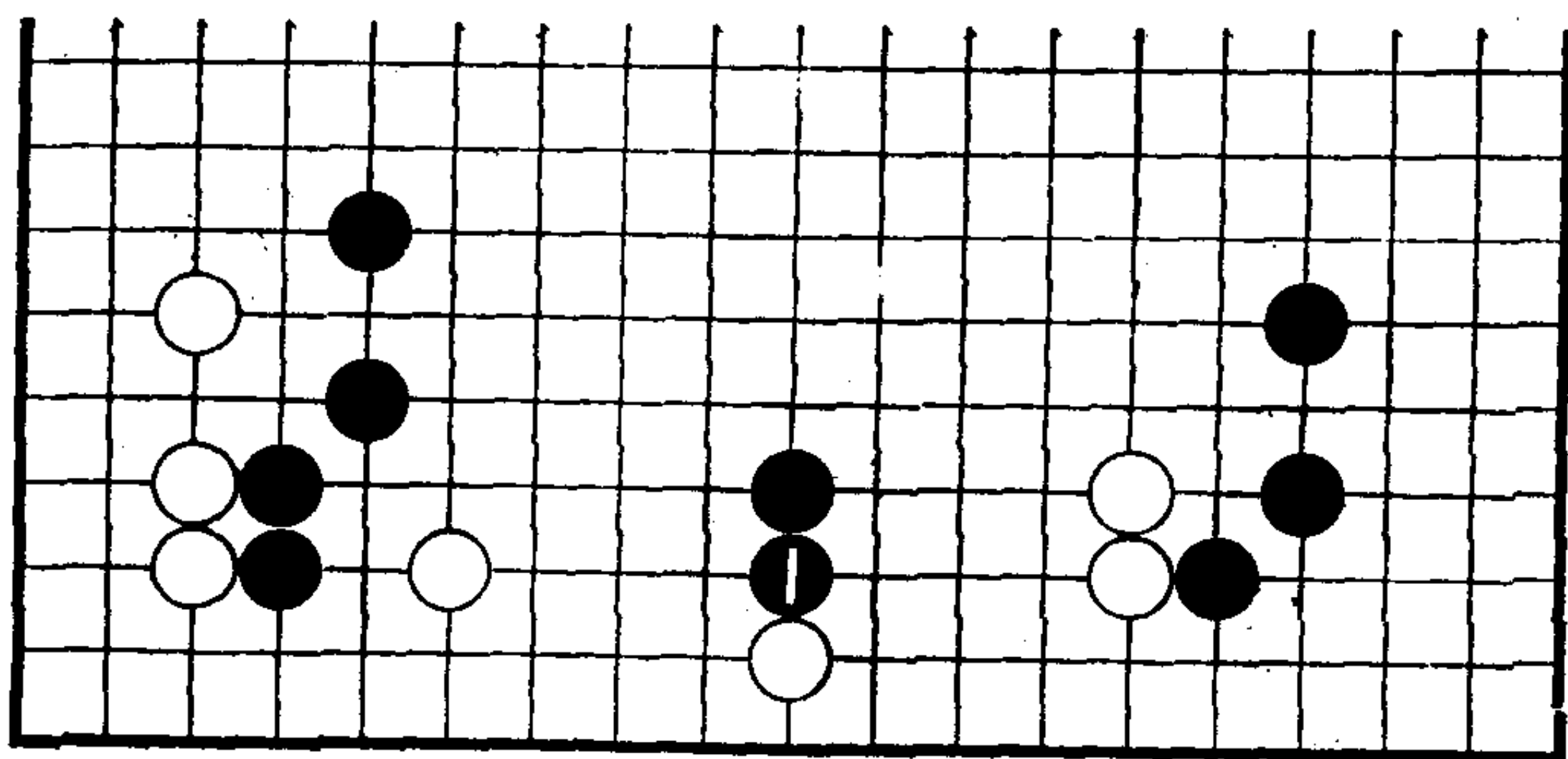


图 3

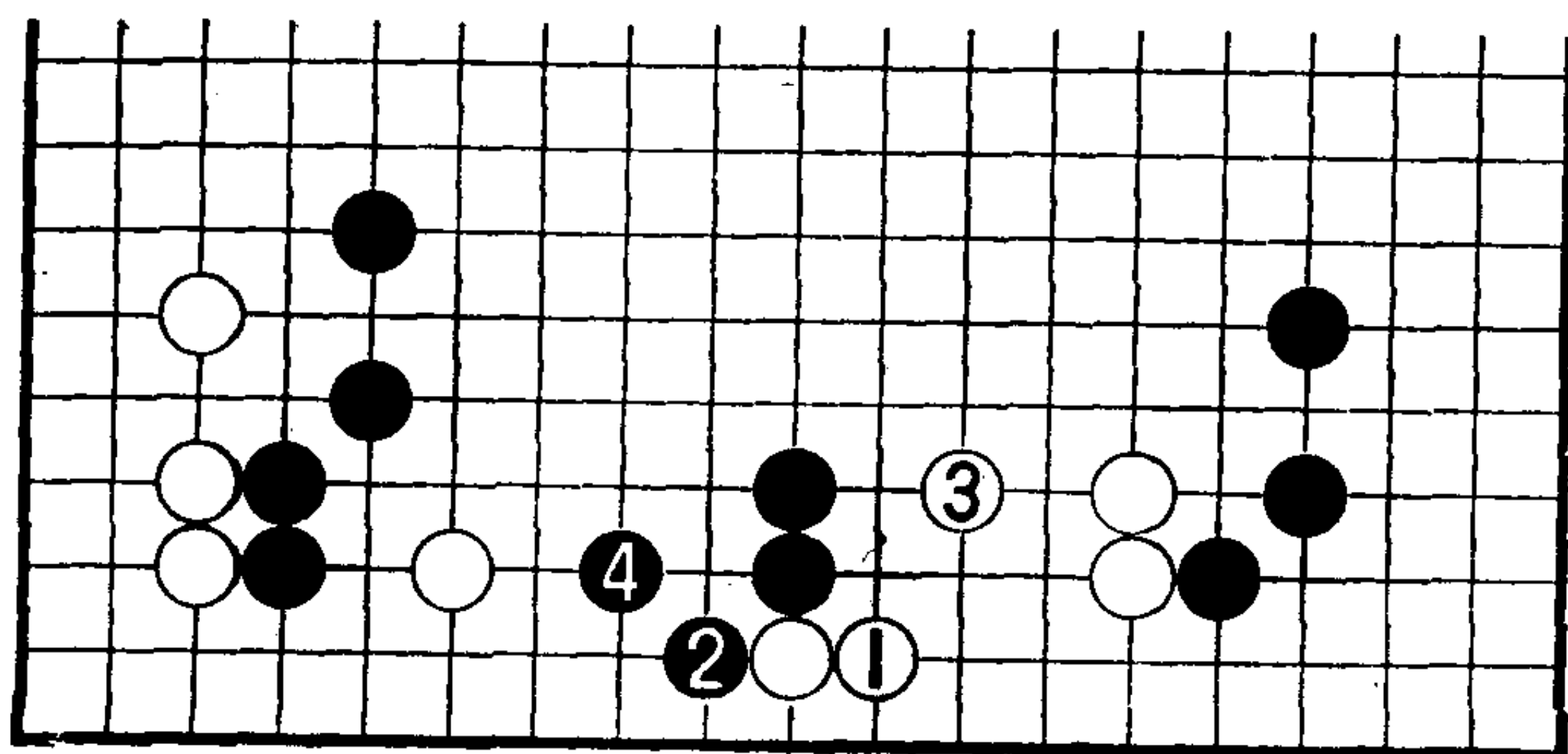


图 4

图6：对于白1，一定要多算几步。黑2打、4虎，可使右下实地增加。

白7、9是手筋。此手可联络白全体。

黑12提，满足。

图5：黑1尖是模棱两可的下法。但当白2位时，黑认为走3位扳挡是严厉而妥善的应对。

可是，这种严厉手段，单纯这样走是很难的。走得不好，很容易使自己受损。

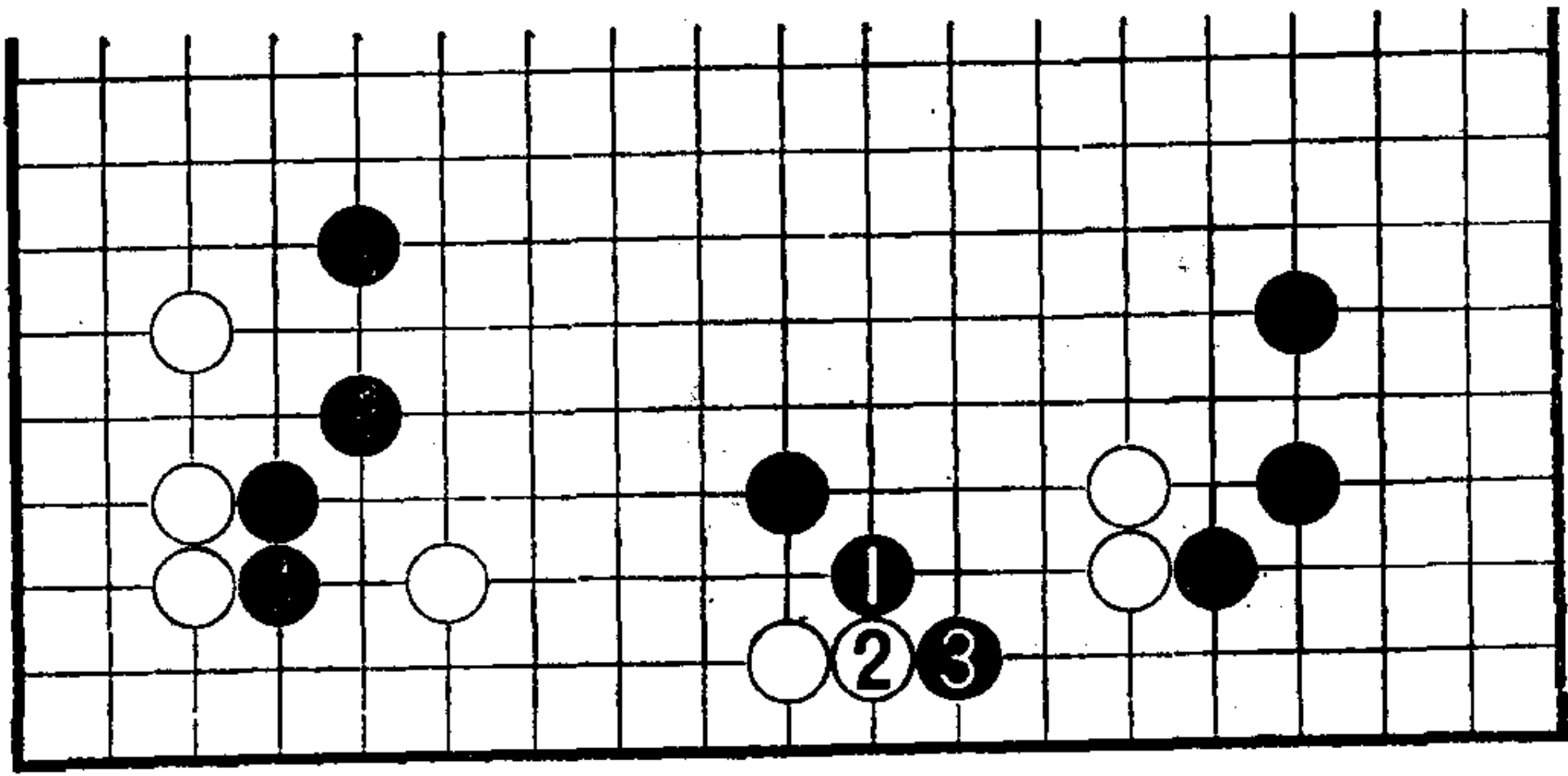


图5

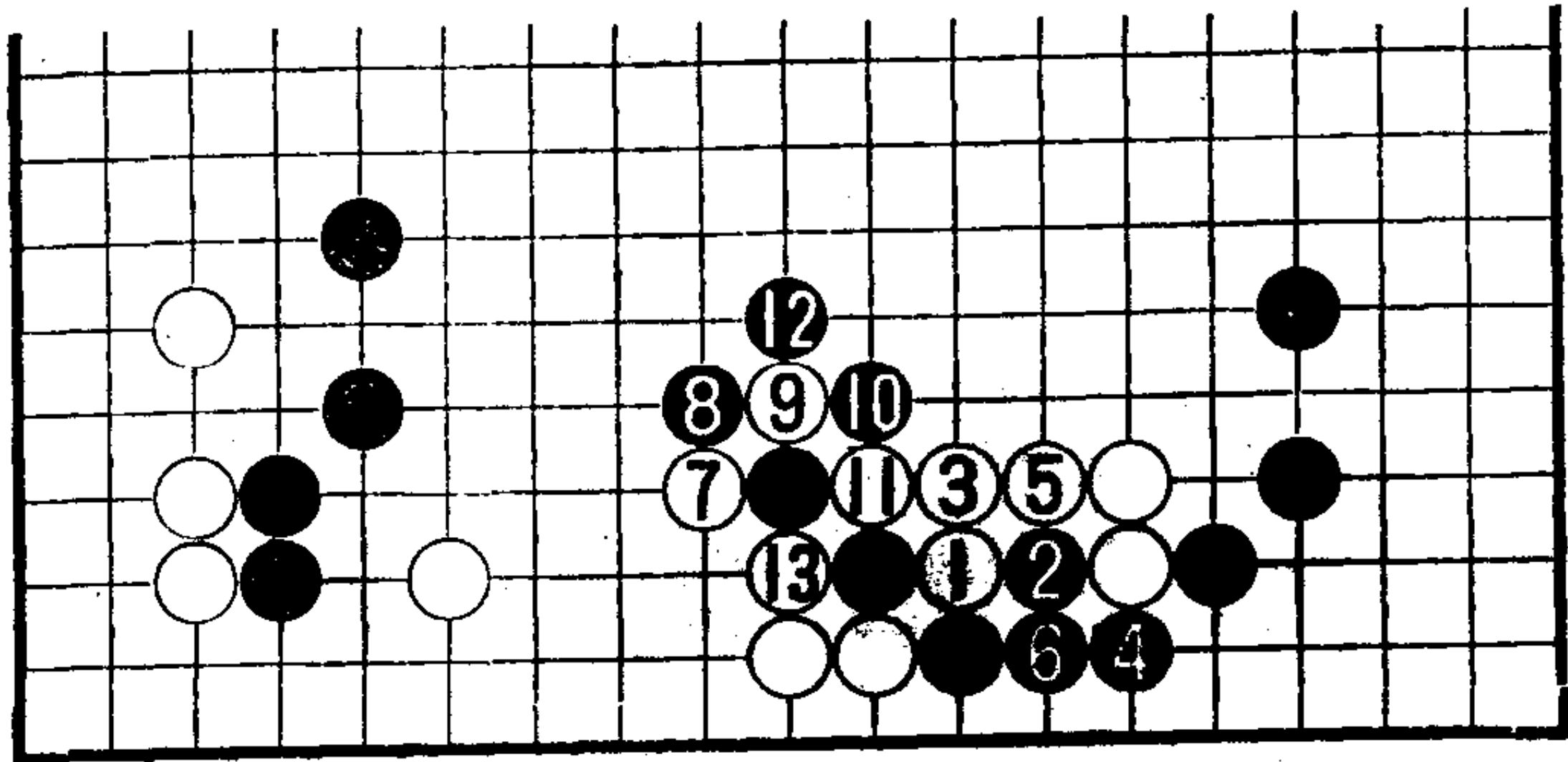


图6

图 8：这是图 6 的变化。

白 1 尖顶，3 渡。这次黑于 4、6 位应，好。本图形和图 2 近似，但是，下边的白眼形，却大不相同。

此后白必须向中央逃出。

图 7：前图的形。白全部进行联络。可是，黑也巩固了右下实地，提中央白子后，也复原了。进而黑在 A 位整体攻击白棋。

此法，黑比图 4 的结果好。

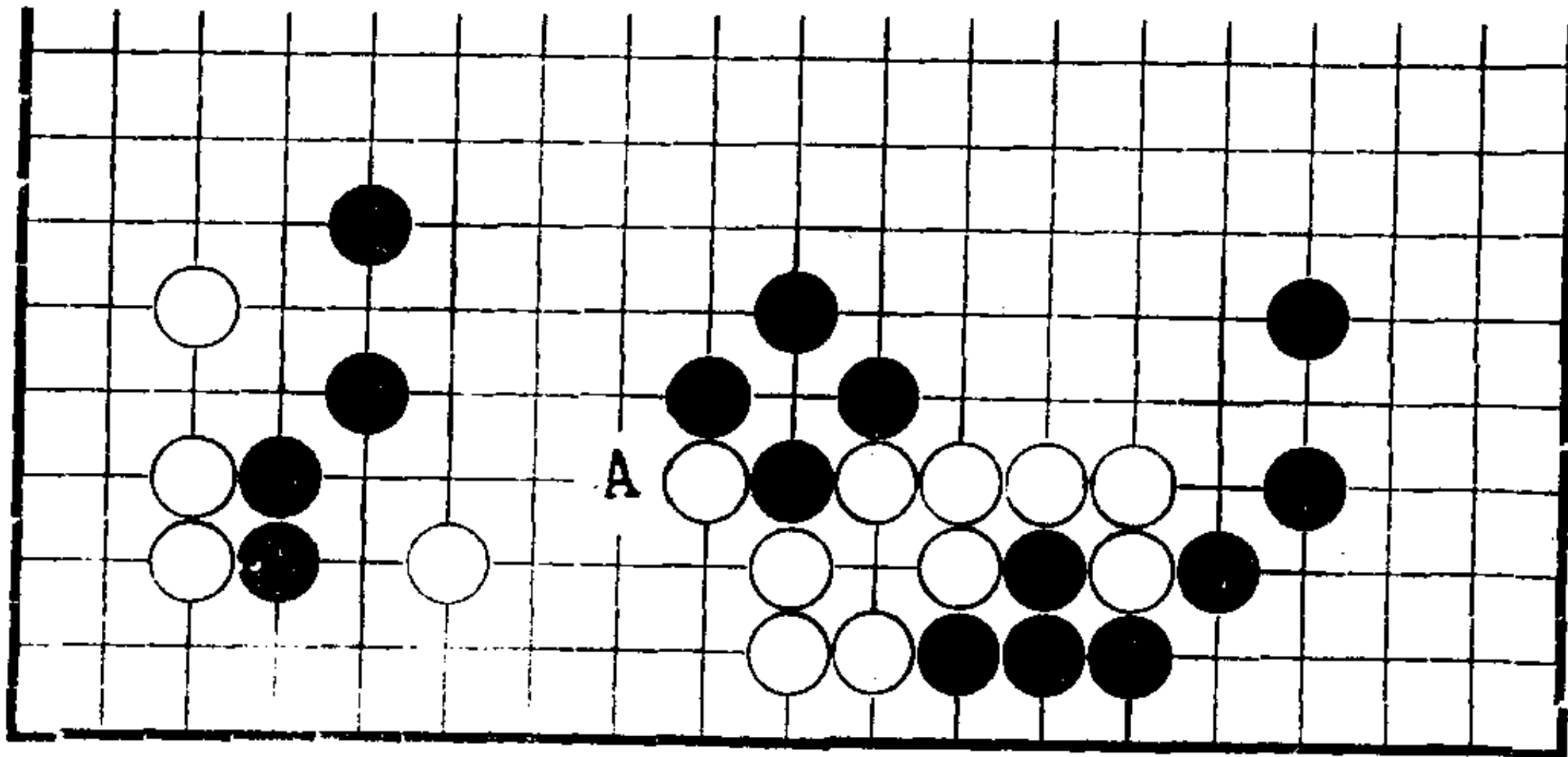


图 7

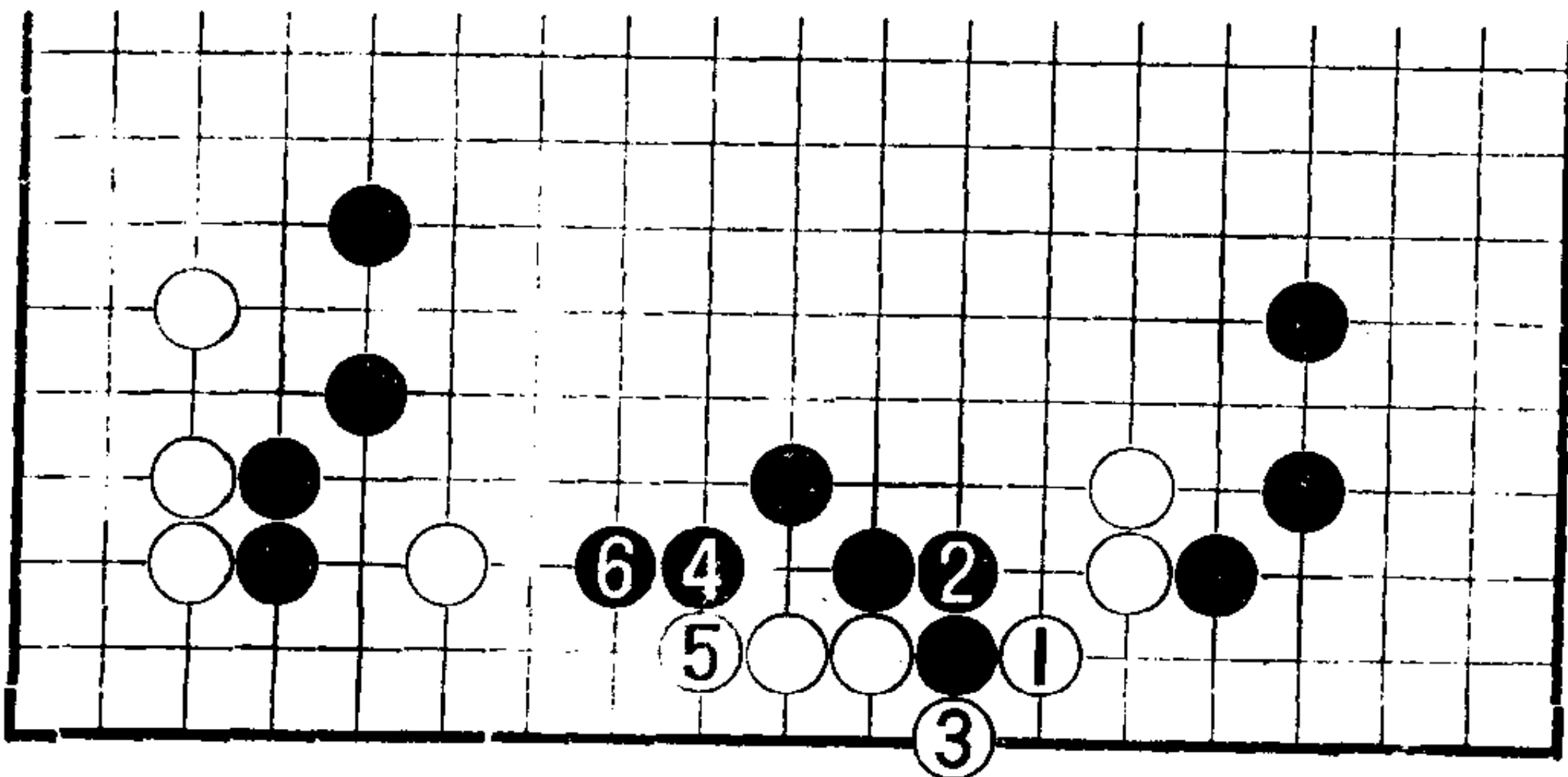


图 8

### 二十三、定式好吗？

图 1：这是让四子棋。

左下白 1 打入三三。从全局来看，白 1 是否是好手，是有争议的。不过，在这里黑应该如何下。

开始考虑的是极单纯的定式形。接着，如果是这种情况，就要把下边白姿态也要考虑进去，这才是黑应采用的正确应手。

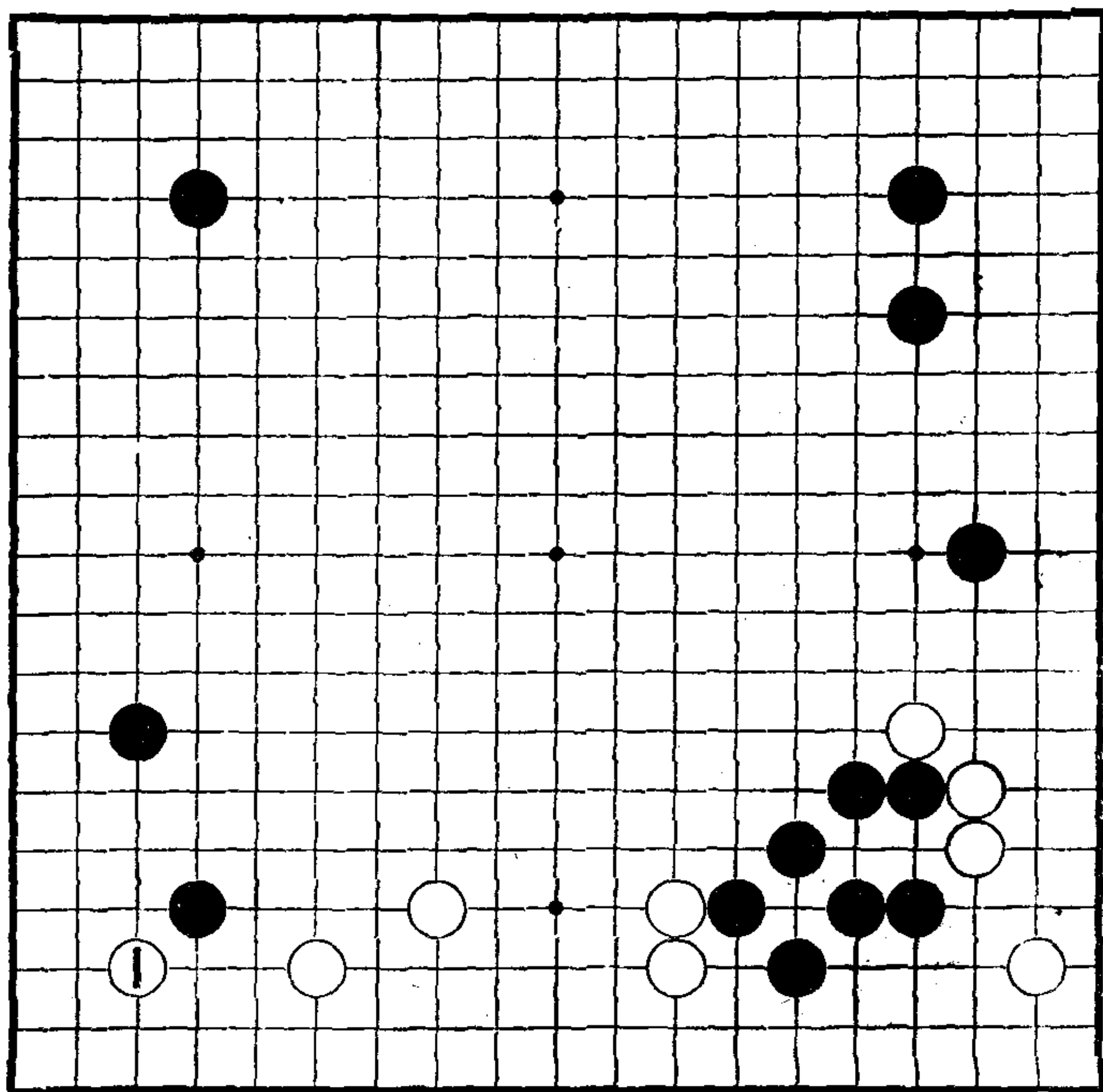


图 1



图2：当白打入三三时，黑1挡，待白于左边大飞后，再将白逼入，则是定式。

从白2至9，几乎是一系列必然之着。在此局面下，黑在下边和左边构成势力，不错。

但是，从周围情况来看，下边的白坚实，已初步安定。那么，下边的黑势力就毫无作用了。

白10、12于左边展开。黑不满。

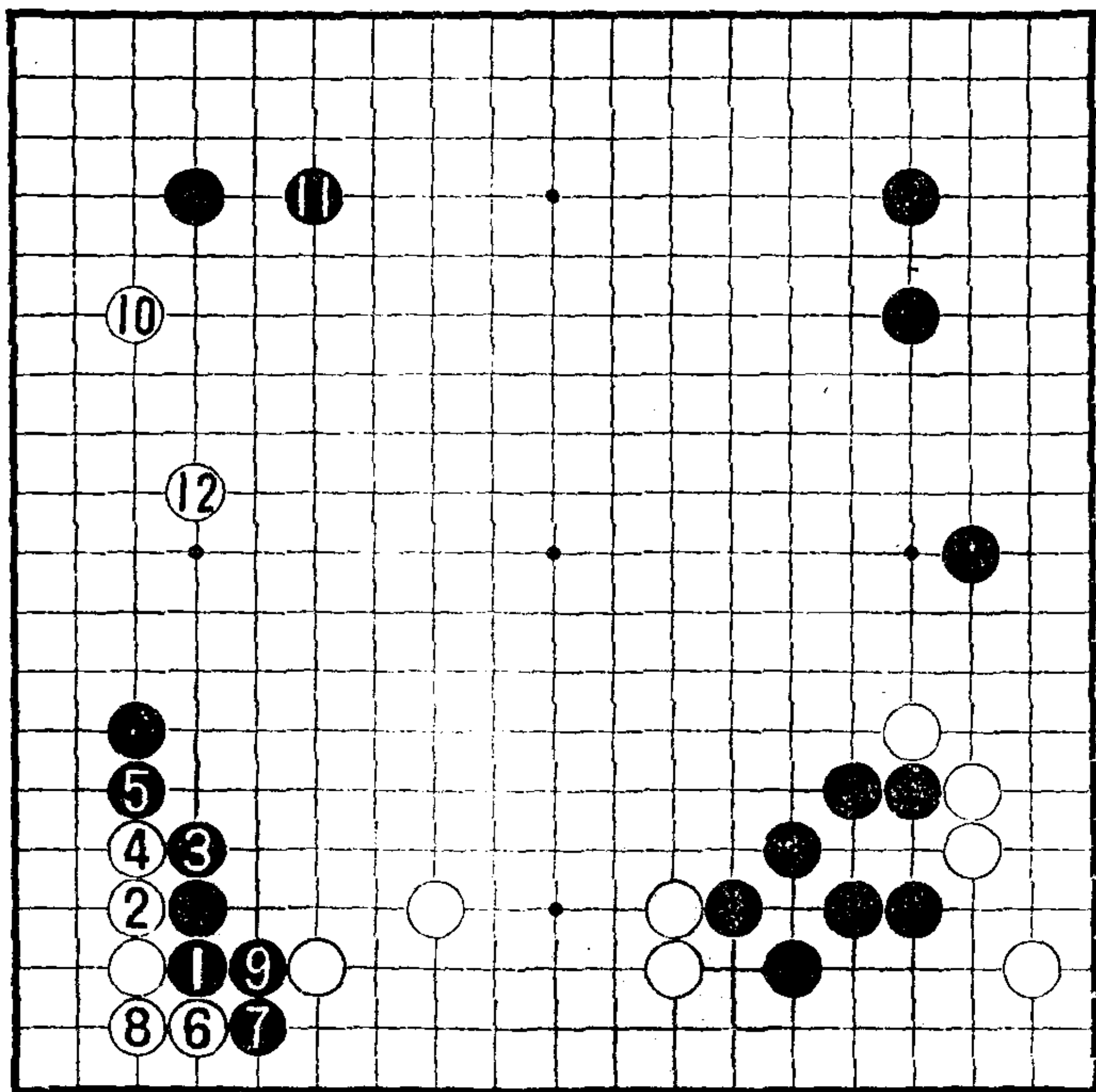


图2

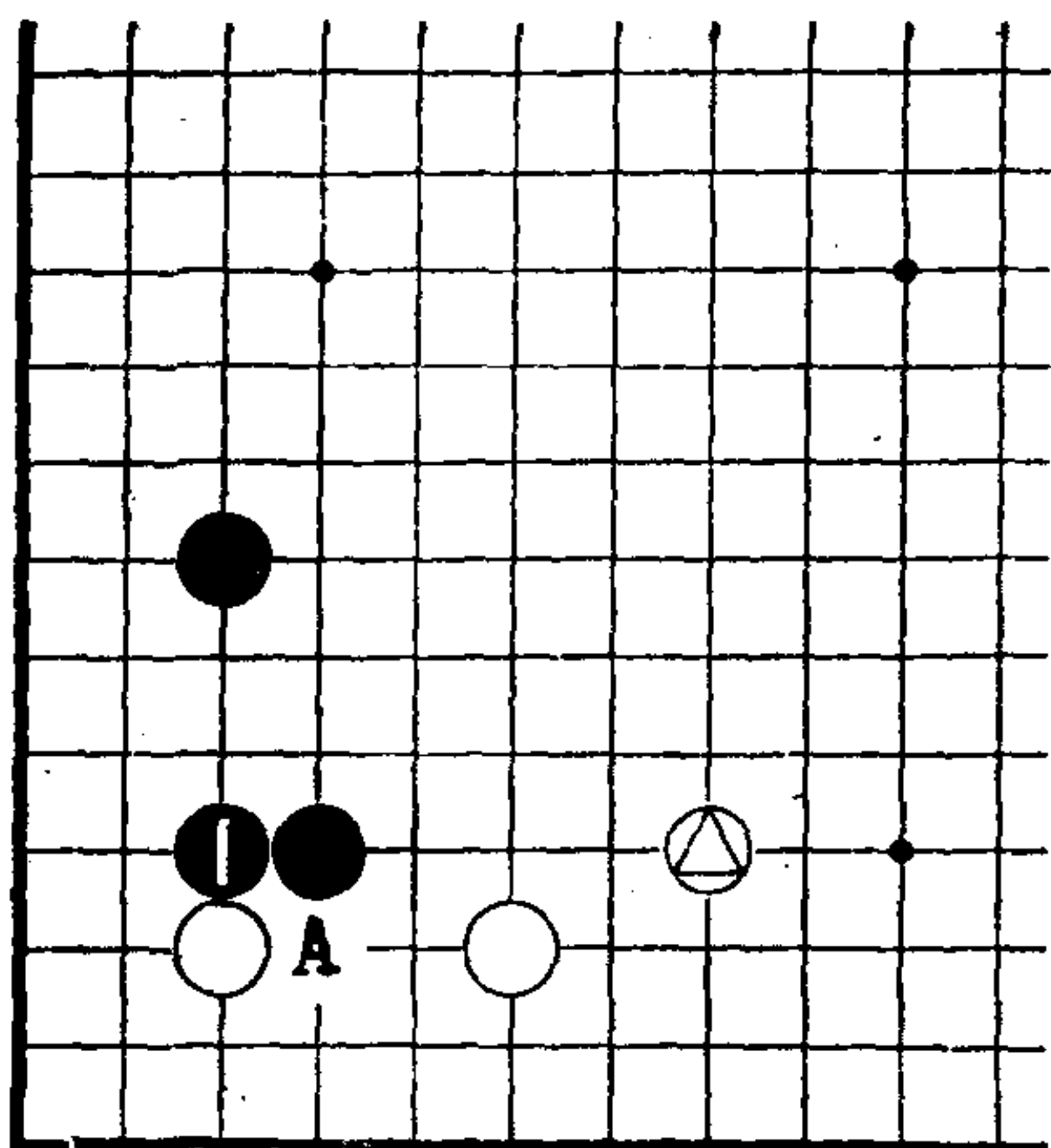


图 3

图 3：对白打入三三位，黑 1 位应该有看似把角让给了白的可能，但若把黑 1 走在 A 位断，也由于下边白子强大，而无甚效果，因此，黑占 1 位，迫白走 A 位，让白强化下边，使其走棋重复，所以说黑 1 是好手。

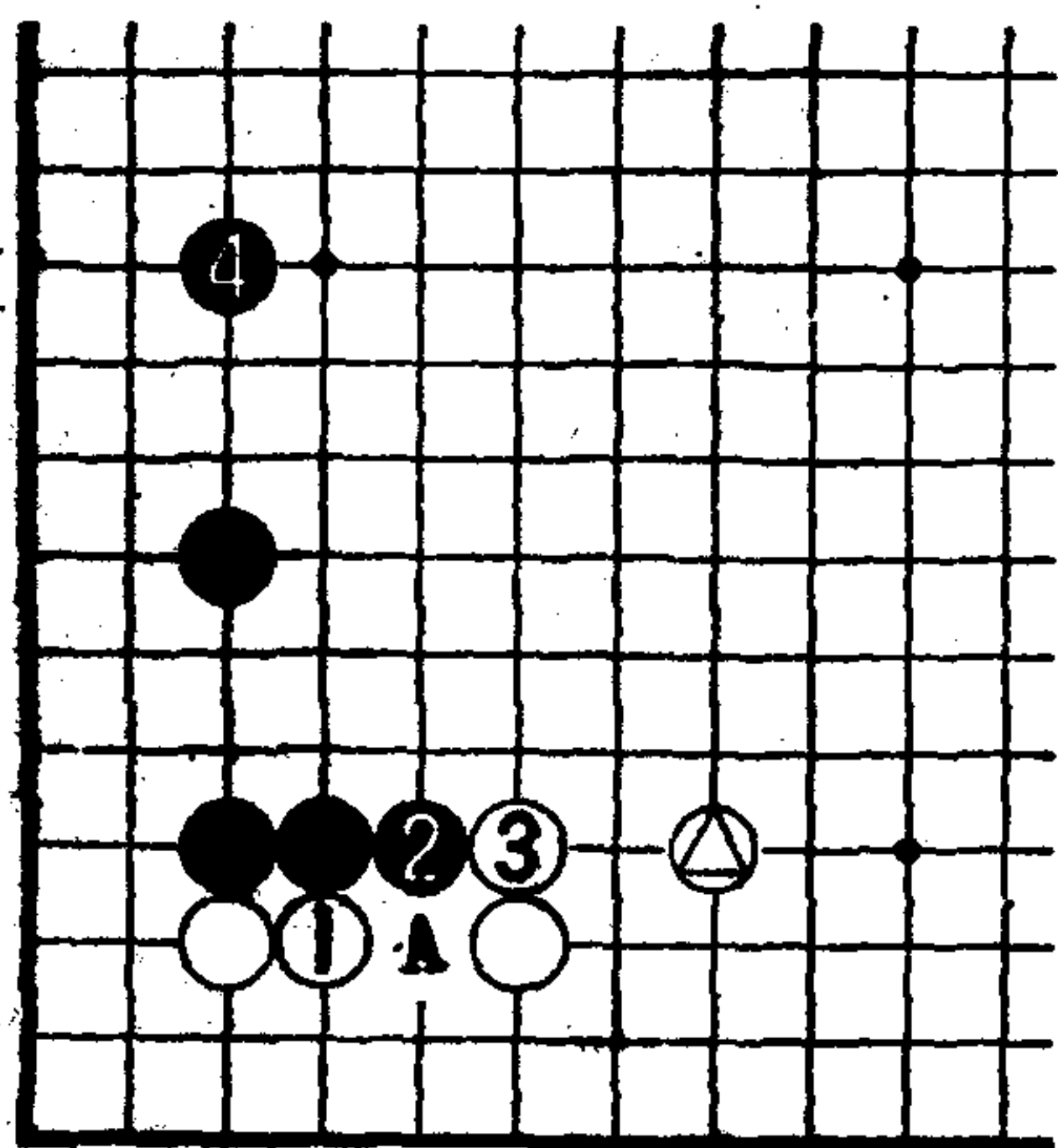


图 4

图 4：白只有占 1 位渡。黑 2 位长，十分重要。也有把白 3 走在 A 位粘的。黑 4 占大场展开。如果是这种局面，白一子就变成不急于走出的一步了。白角姿态坚实，但重复。黑好。

图 2：继前图。

黑左边呆重是个负担，走 1、5 位逃出，成为被白攻击的目标。黑难以下子。其原因就是因为有前图的黑 4 粘。

在对局中，不要走出呆重之子。

## 二十四、重子

图 1：这是让四子棋。

对左边白棋，黑若故意挑衅，则白 1、3 可反击。

黑 4 粘是要点，可是被白 5 立后，黑子呆重。

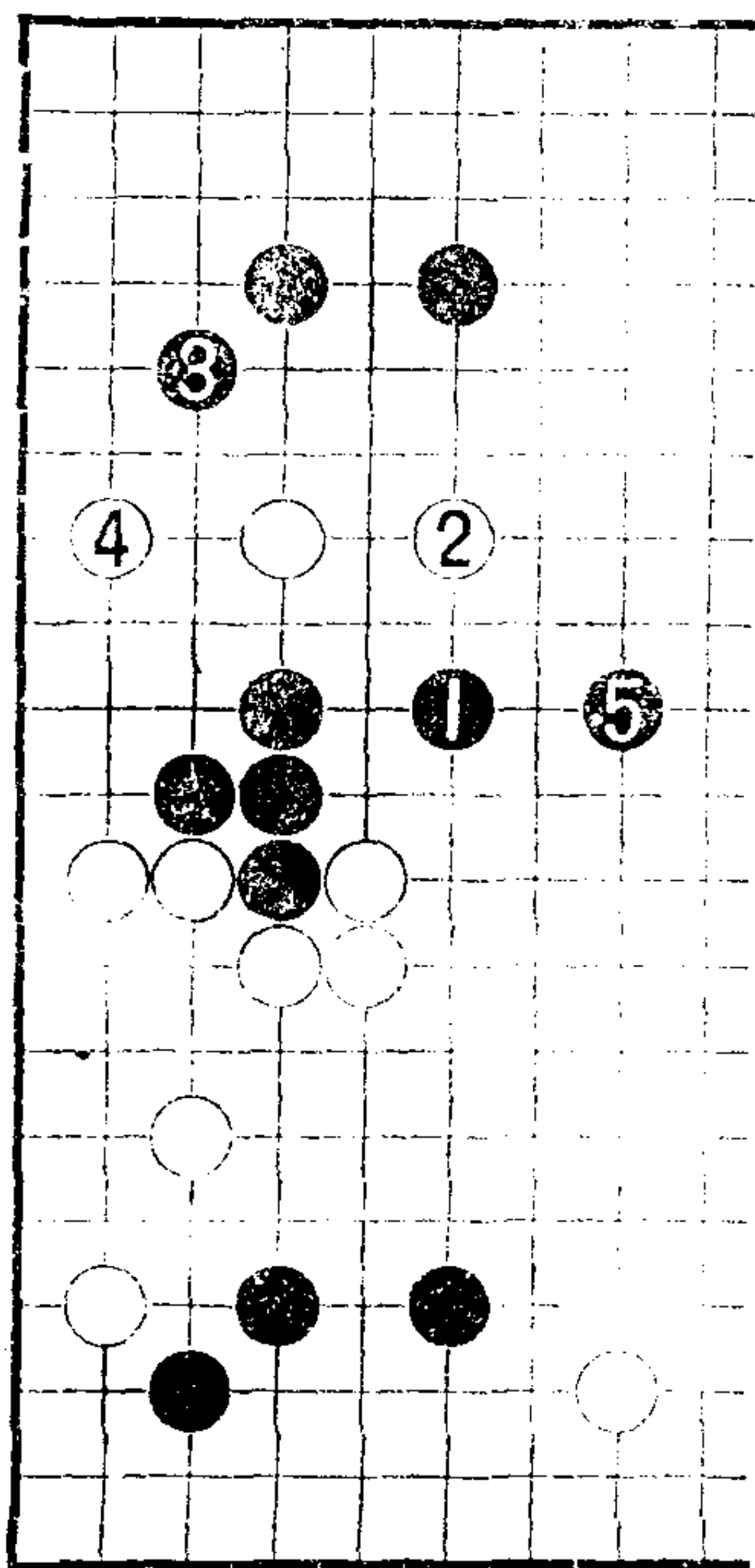


图 2

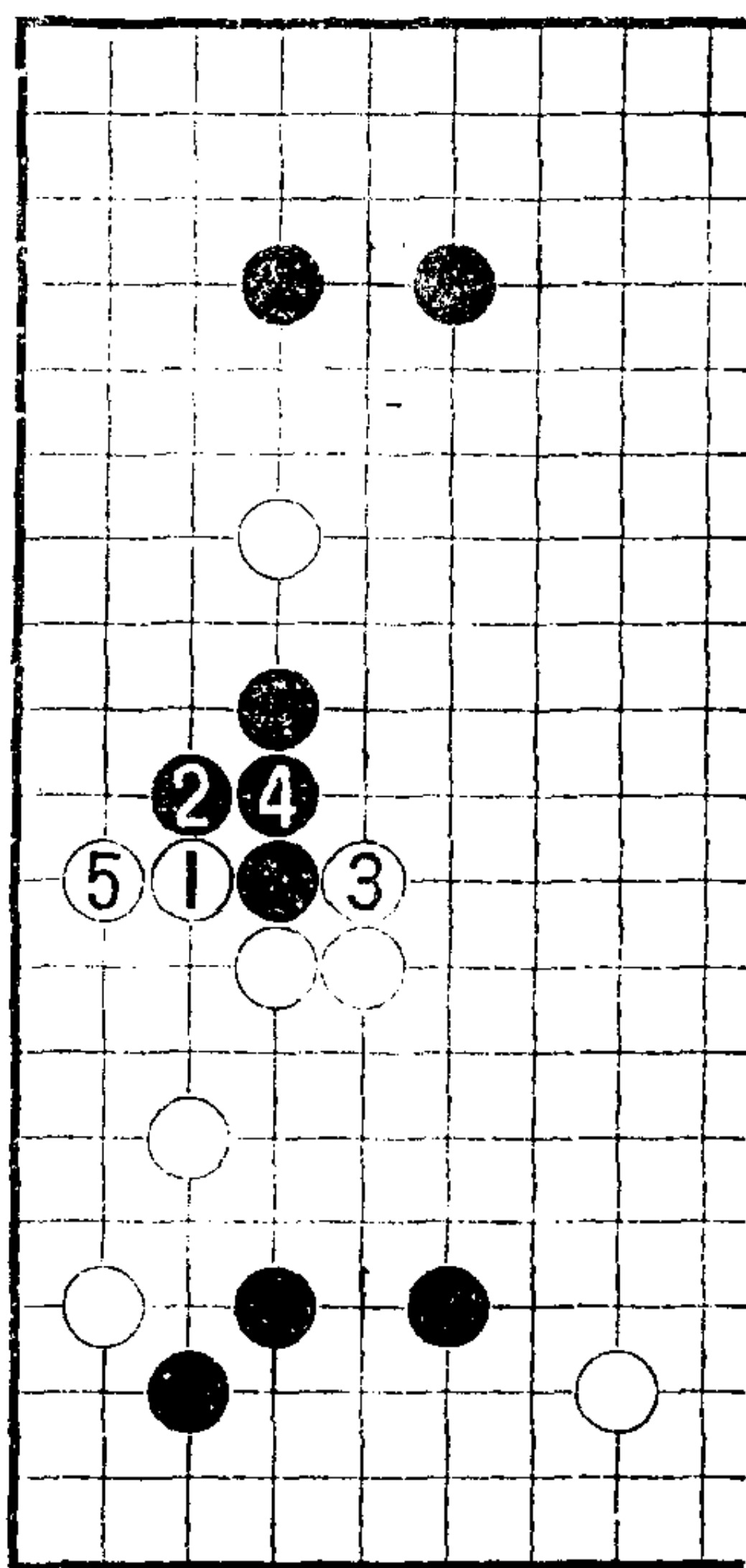


图 1

图4：继前图。

白1若守左下，黑2提白一子，利用在左边形成的势力，黑占4位攻。

左下白是凝形，黑的走法起了作用。

图3：白于1位打。

有些不妥。

黑2打，白3提。左下白是强形。所以，不从正面进行作战是对的。

黑4打，反而使白成凝形。

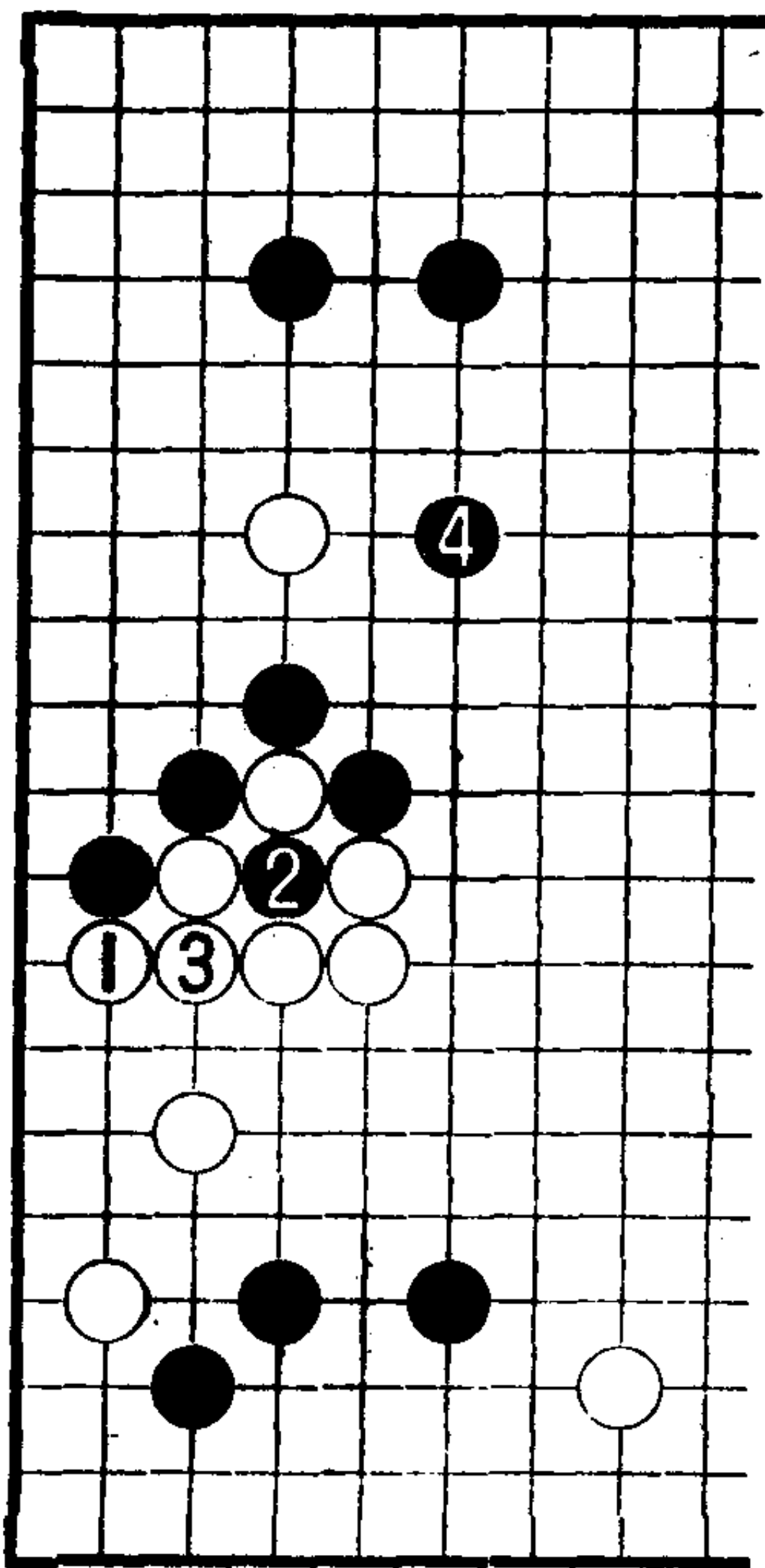


图4

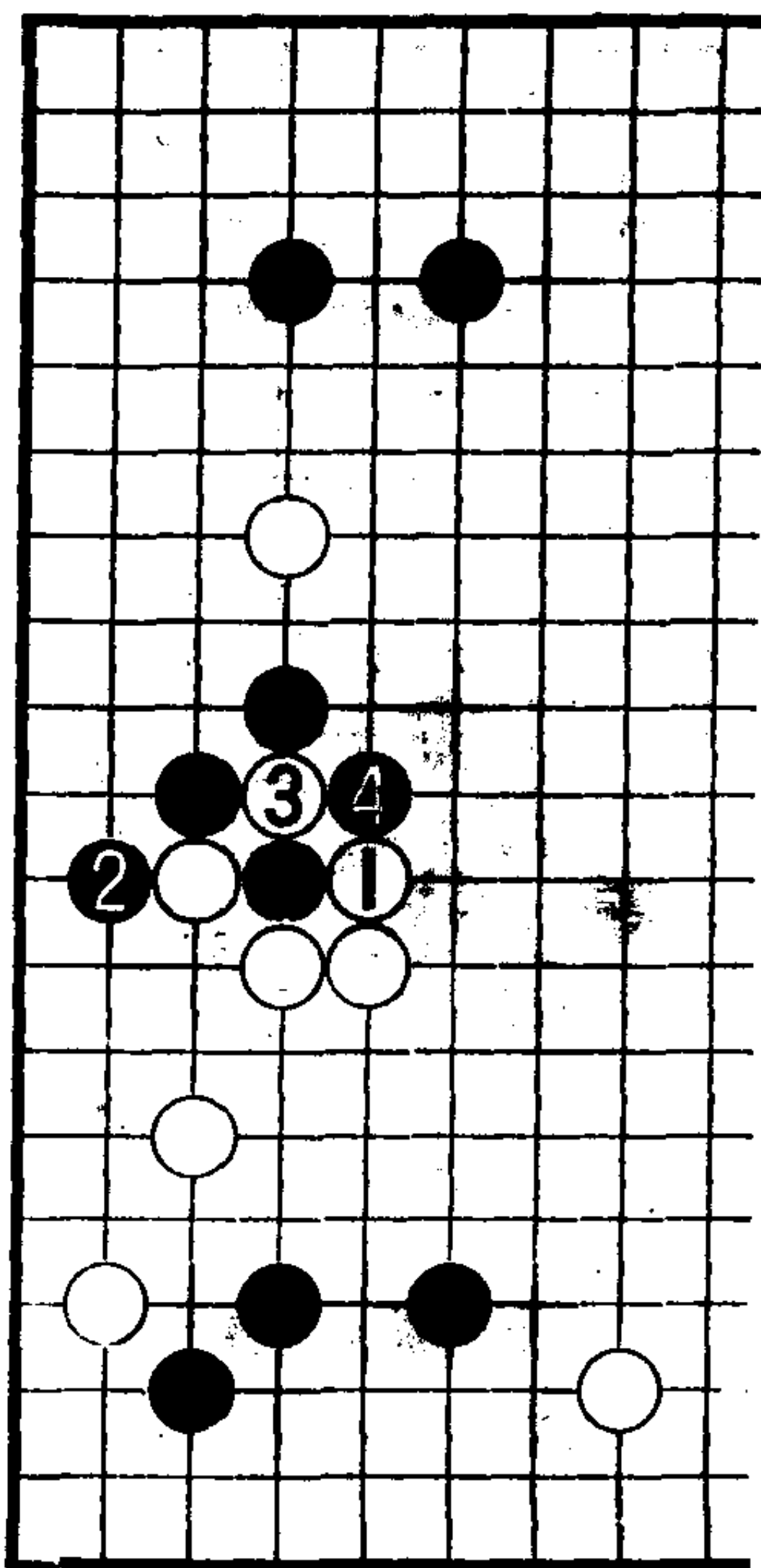


图3

**图 6：** 这是万劫不应提左边的形。

此后，黑占A位靠，B位扳等，左边立即变成黑实地。

白即使在其他位置有二、三十目的劫，也不如黑好。

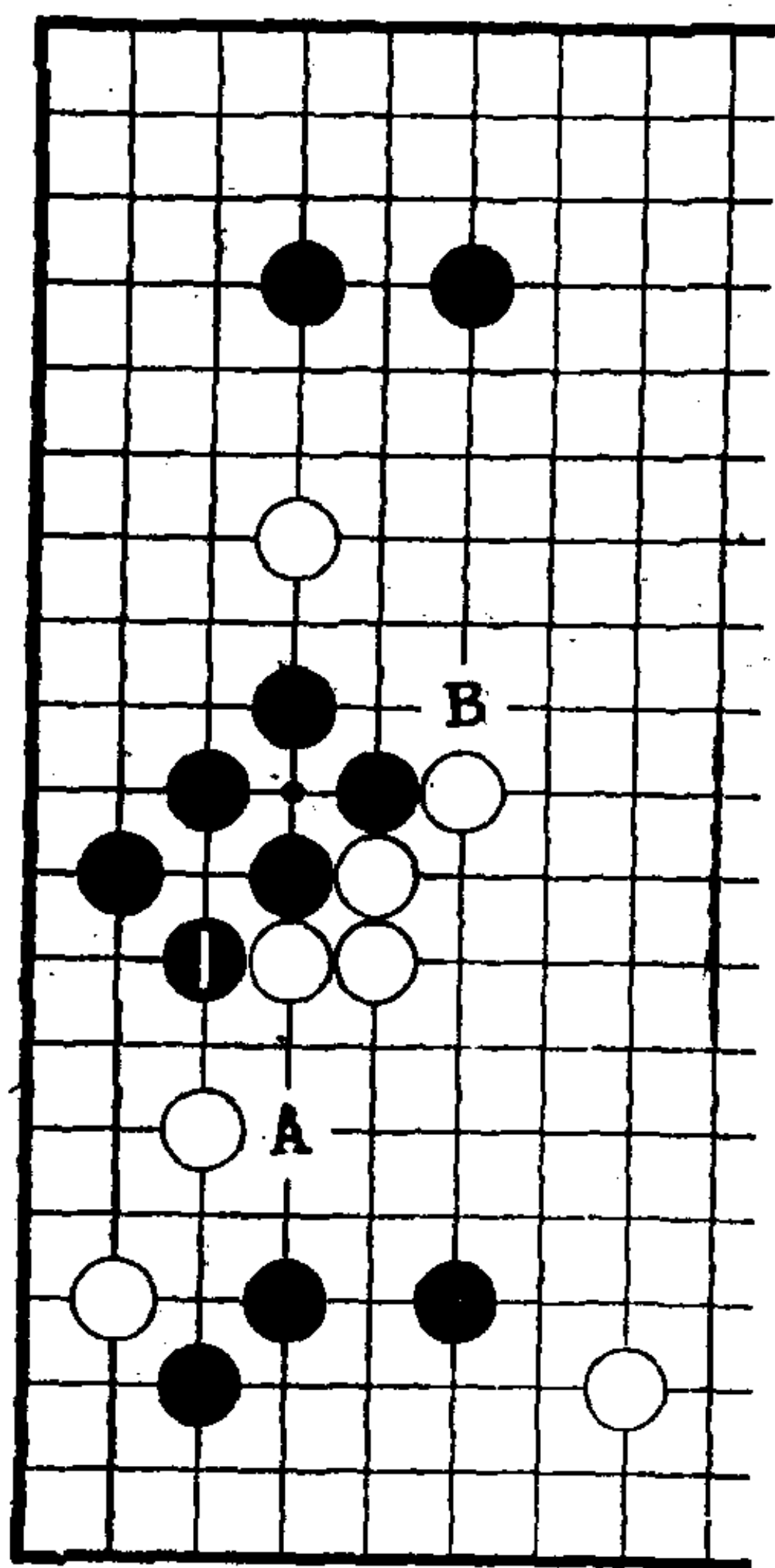


图 6

**图 5：** 白如在左边应，由于是重复形，所以白走1位连续攻击。

黑2提劫。此劫是万劫不应，最好再走3位提。

如白于3位应，则黑4位扳，好手。

此图与图1相比，黑子逐步向中央冲出。

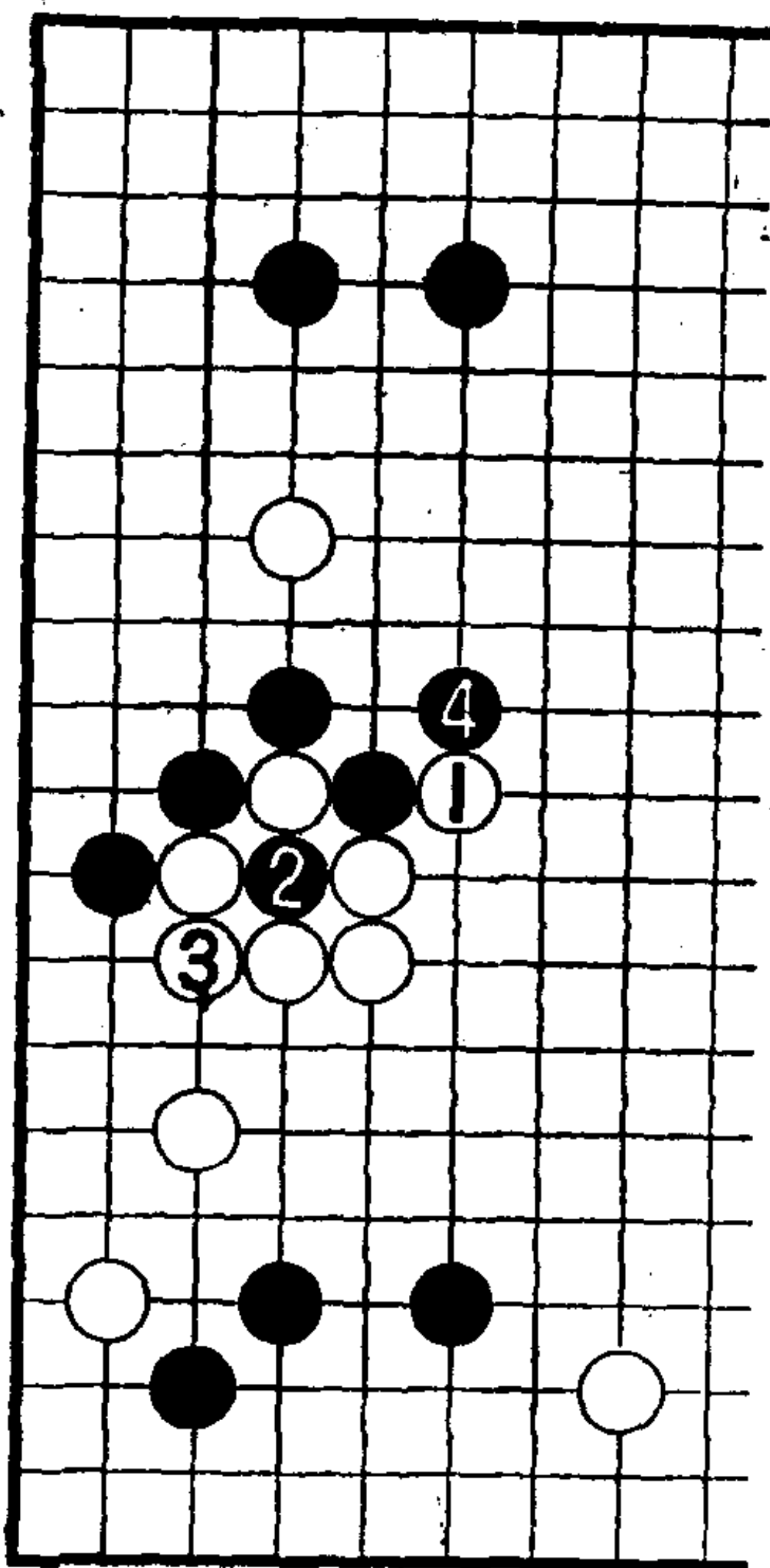


图 5

## 二十五、腾挪

图 1：这是让六子棋。

左下白三子被黑包围，十分艰苦，似乎无路可走，但，不愧为执白棋，白 1 搭、3 纽断，意在腾挪。

黑 4 打，白 5 虎是手筋。

以后将成何局面，后面再谈，但是，黑 4 完全是恶手。正在苦苦挣扎的白棋，托了黑 4 这一恶手的福，整了形。

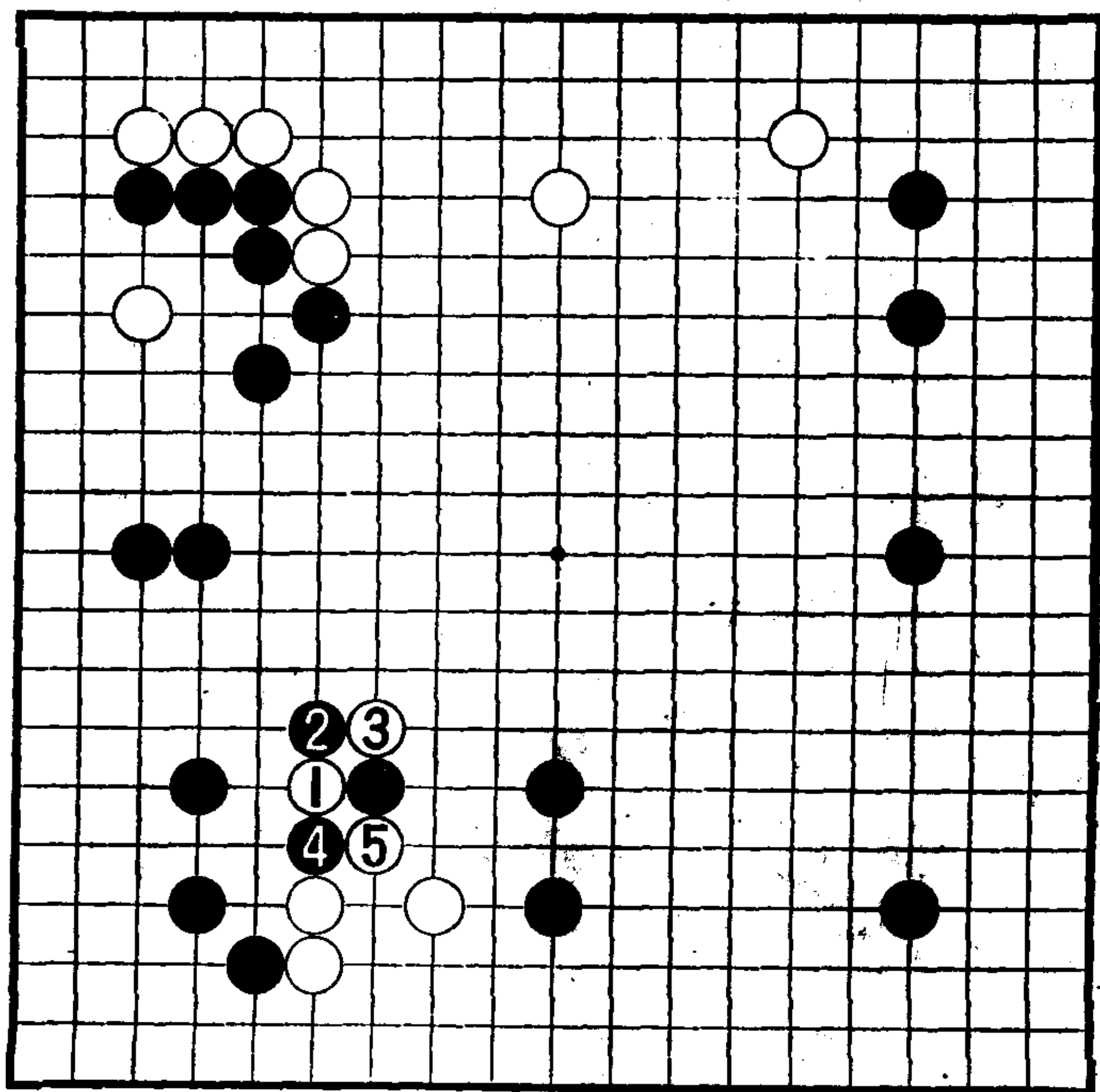


图 1

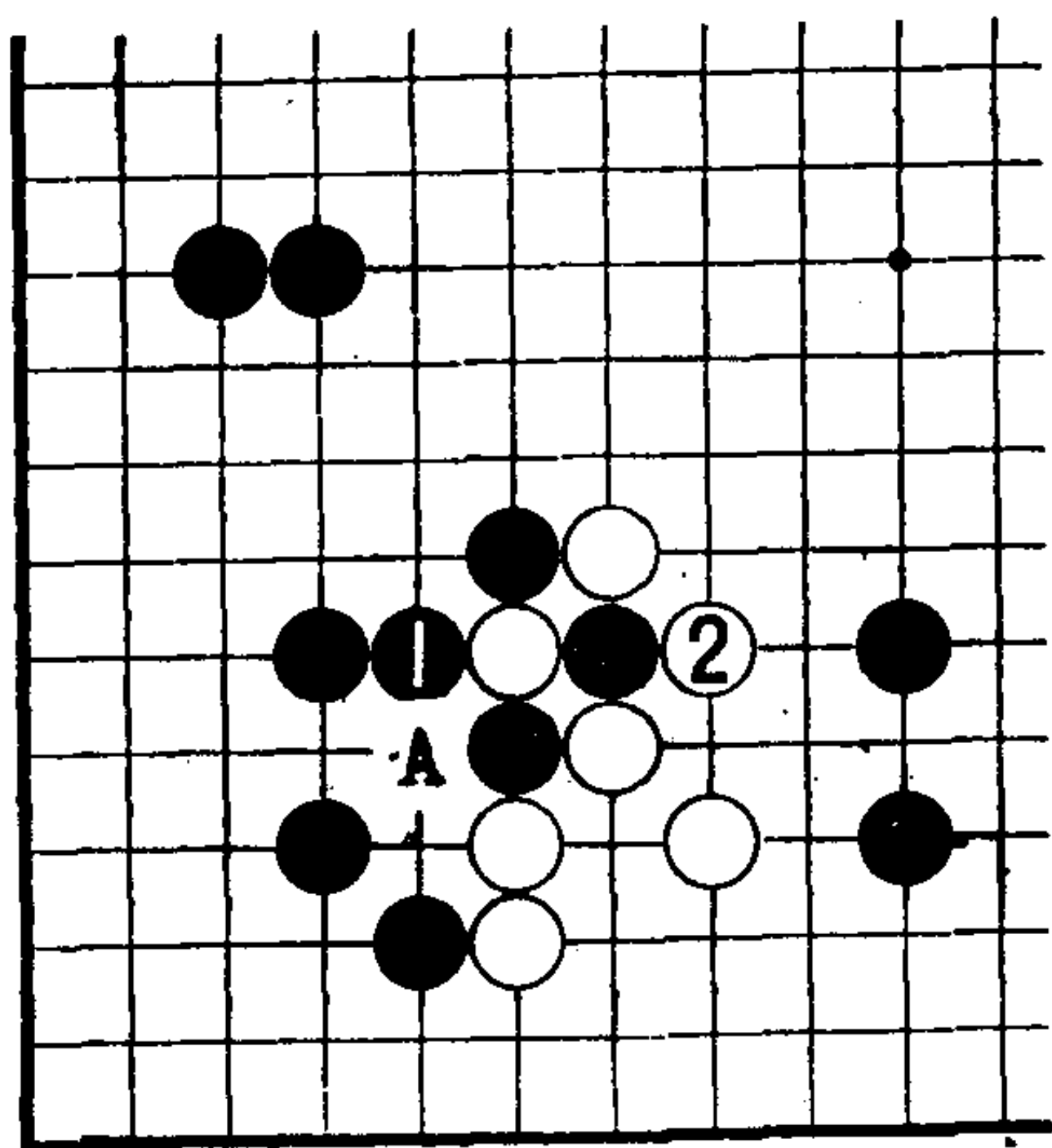


图 2

图 2：继前图。黑只有走 1 位提。

白 2 打，轻松向中央出头。此后黑在 2 位左侧粘一手。

把黑 1 走在 2 位退，则白 A 位提。这也攻击不了白棋。

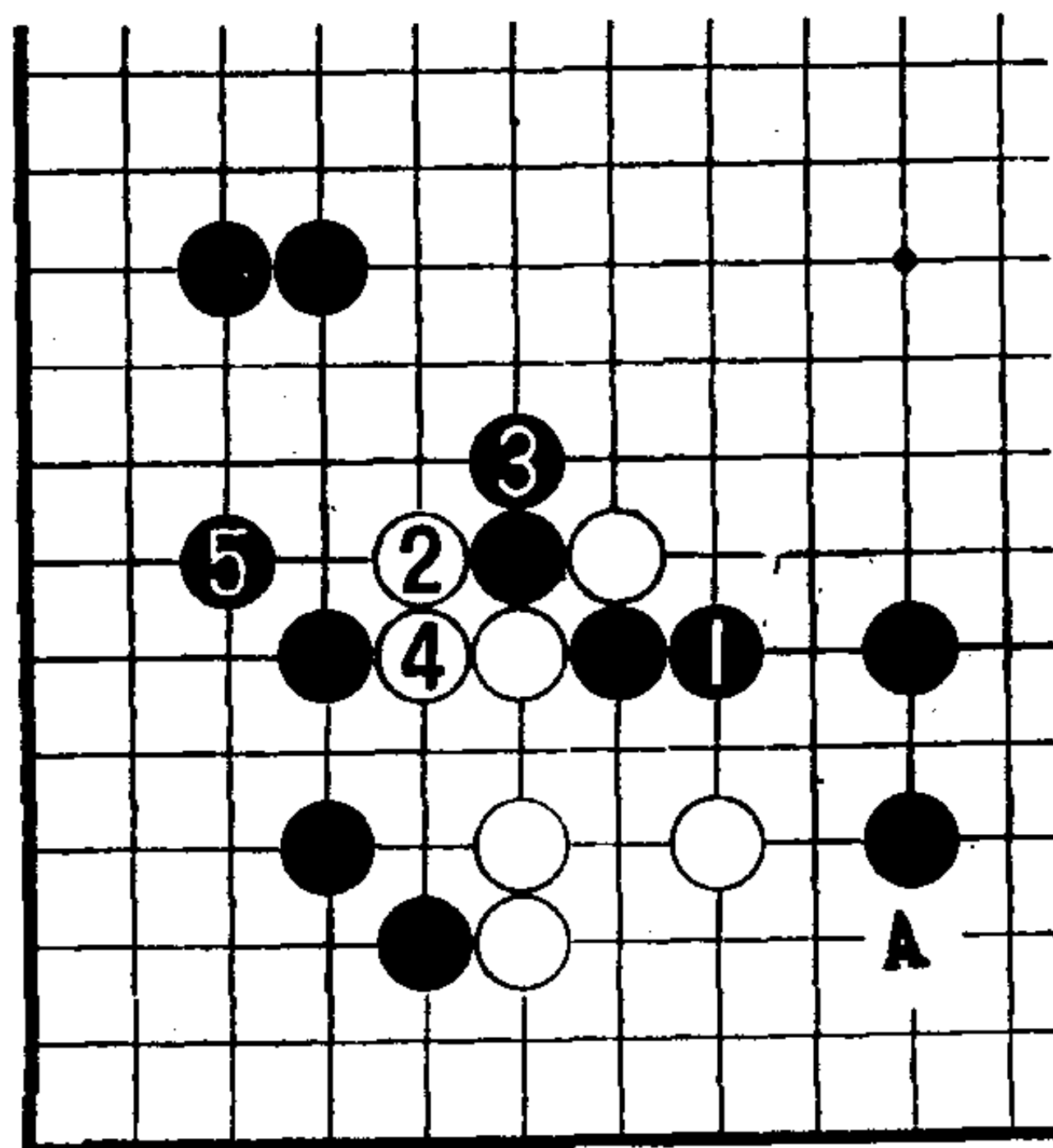


图 3

图 3：白纽断。

黑出乎意料之外，冷静地于 1 位退，不给白以好步调。

白 2 打，4 粘可向上秀出头。不过，被黑 5 守左边，白也出不了头。

此外还有白 A 位托等手段，虽不致于死，但形苦。

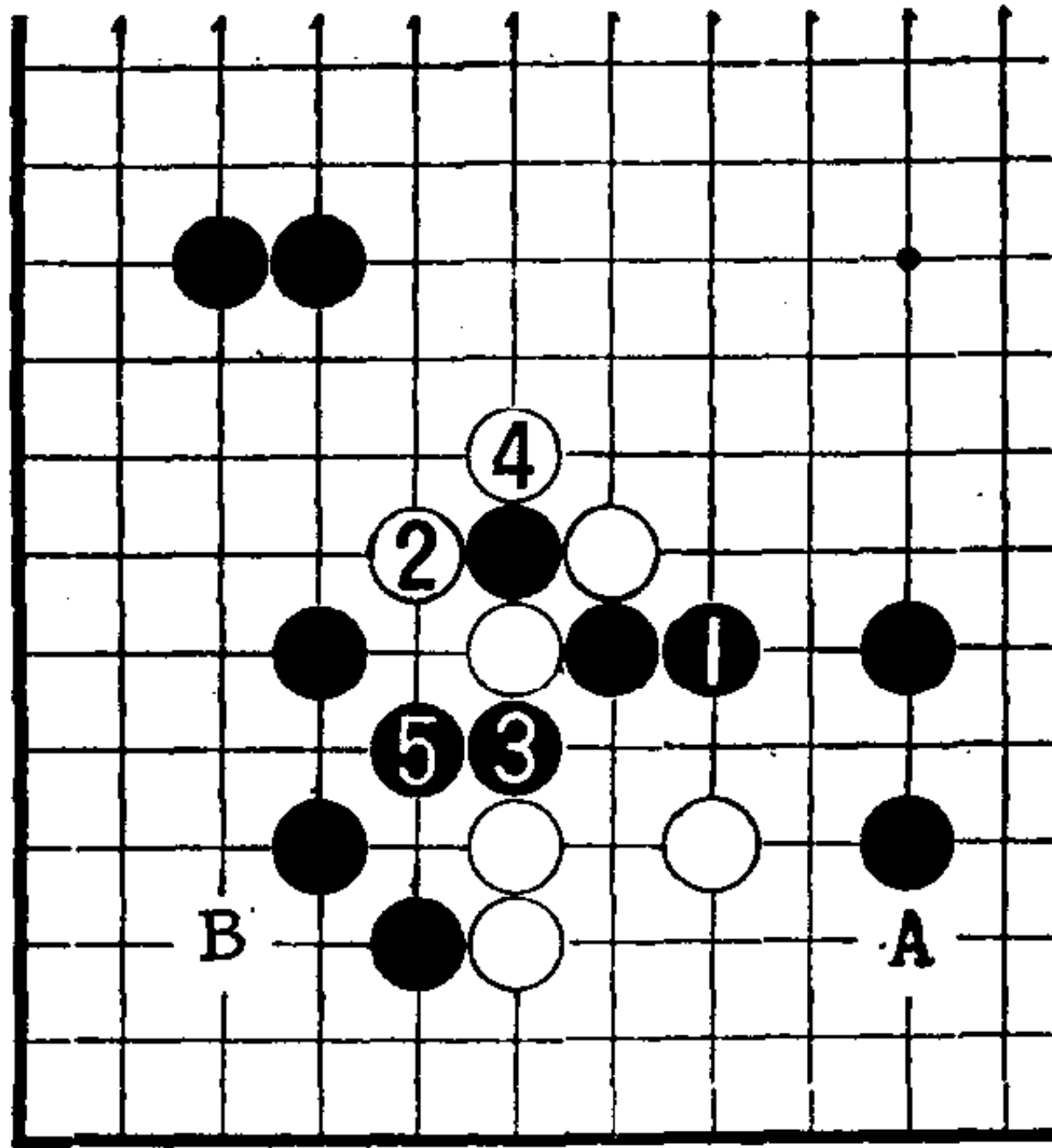


图 4

图 4：对黑 1 退，白 2 打，骑虎难下。

黑 3 反打，白 4、黑 5，白被分割，但并不一定好。

因为白 2、4 提后可骚扰中央，下边的白三子，还有于 A 位托、打入 B 位三三转换的余地。

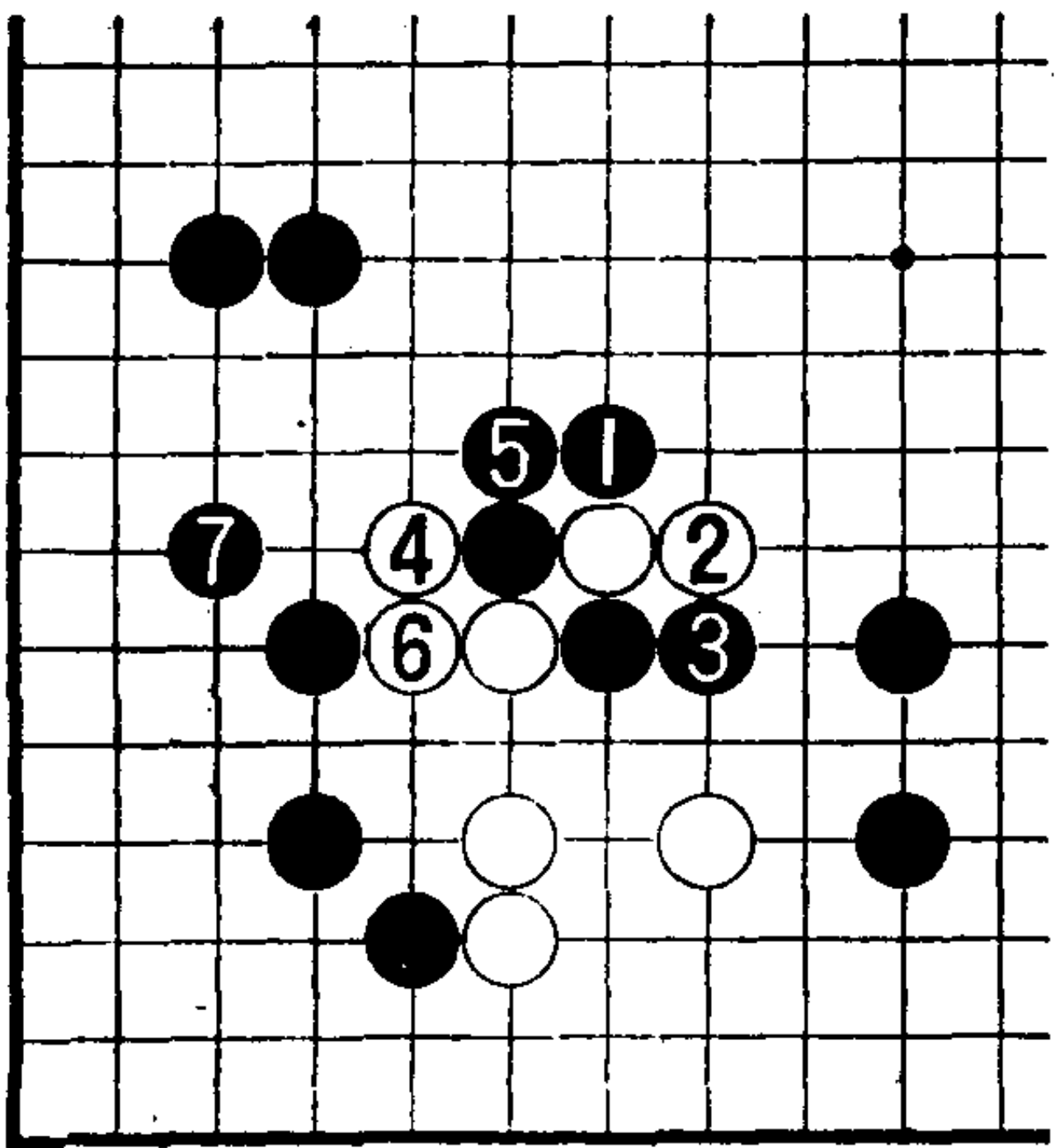


图 5

图 5：这是黑最严厉的走法。

黑 1 打是好手。当白 2 长时，黑 3 贴长。至黑 7 与图 3 相似，但，黑 1 和白 2 交换很起作用。

即，中央白二子，呆重；通过此手也加重了白逃出的负担。白更苦。



## 二十六、高明，弃子作战

图 1：一般都认为高级作战很难，其实原理格外简单。这是分先棋，黑 1 于右下角靠。这一手就是高级手段。当白 2 时，黑 3 扳，以下至白 6 是常见的形。若把白 4 走在 5 位，则黑 6 立，角活。这是此形的变化。弃黑 1 后，好象在右下还要花几手，这是以后的问题了。

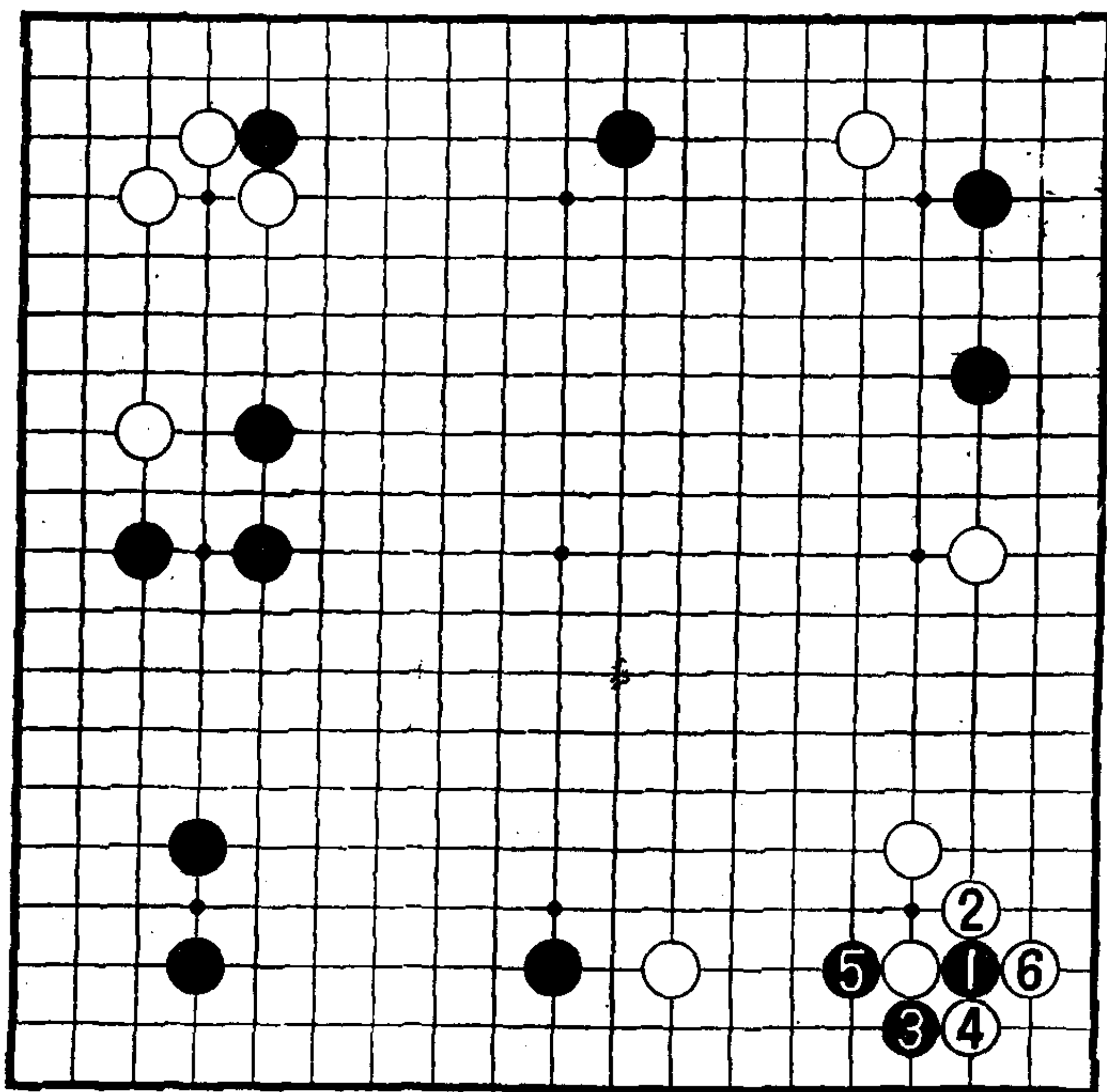


图 1

图 2：在右下角是高级作战，黑先手便宜了一下，然后 1 位尖出。

白 2 跳，追击，黑 3、白 4 位。

黑 1 逃出，形呆重是大恶手，至此高级作战也一愁莫展，的确，下边的白地被分割了，但却使白巩固了右下角，从而失掉了对右边白地侵消的目标。白使黑 1、3 变成浮子，白 4 进一步使左下黑模样消失，损失很大，黑不利。

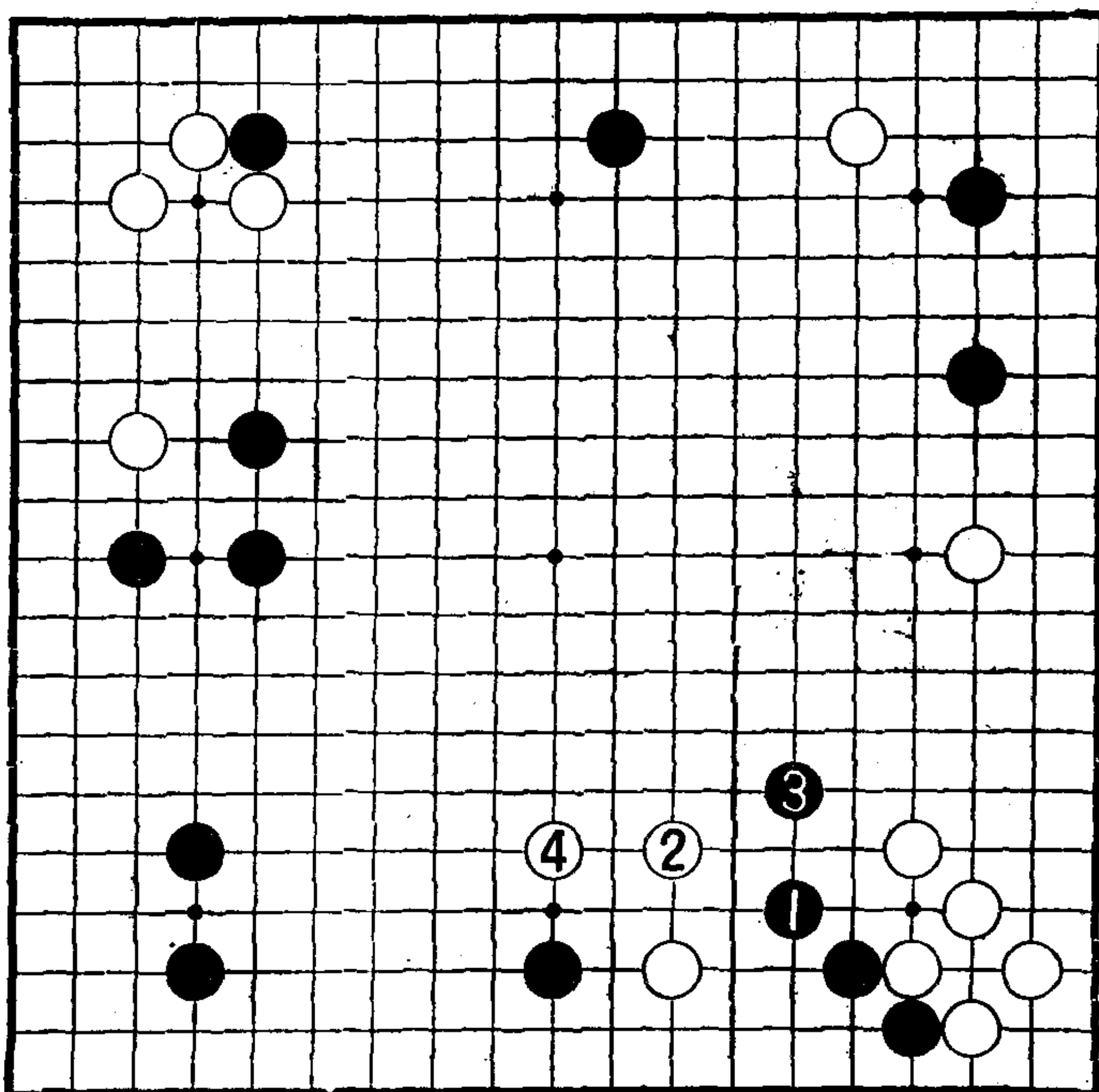


图 2

图3：黑1靠是好手。从右下的靠开始，至本图局面，是连续作战手段。

白2扳，4、6巩固右下。黑7跳，扩大左边大模样。至此非常充分。

如果不弃，比如把图1的黑1，走在本图1位靠，则白2、黑3、白4、黑5之后，白不必在6位应，是否有必要弃，将取决于白6的作用。

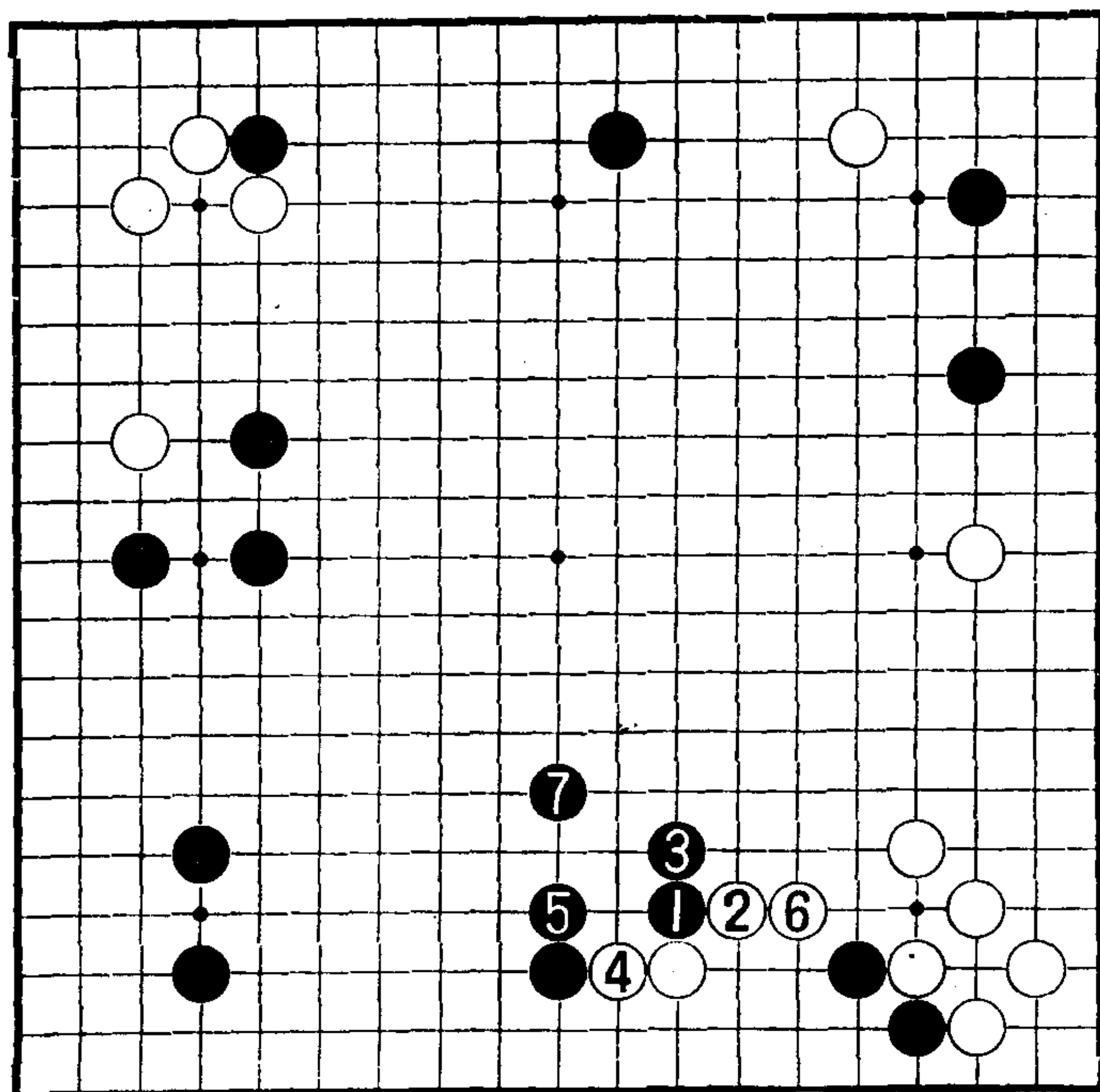


图3

## 二十七、吃住废子

图 1：这是让六子局。

下边的白棋薄，黑 1 打入，十分凌厉。

白 2 苦苦纠缠。如果在左下应，何处可补偿对黑 1 的反击呢？

黑 3、5 断是对白 2 的反击，但此手有勇无谋。请思考一下黑 3、5 为什么恶。

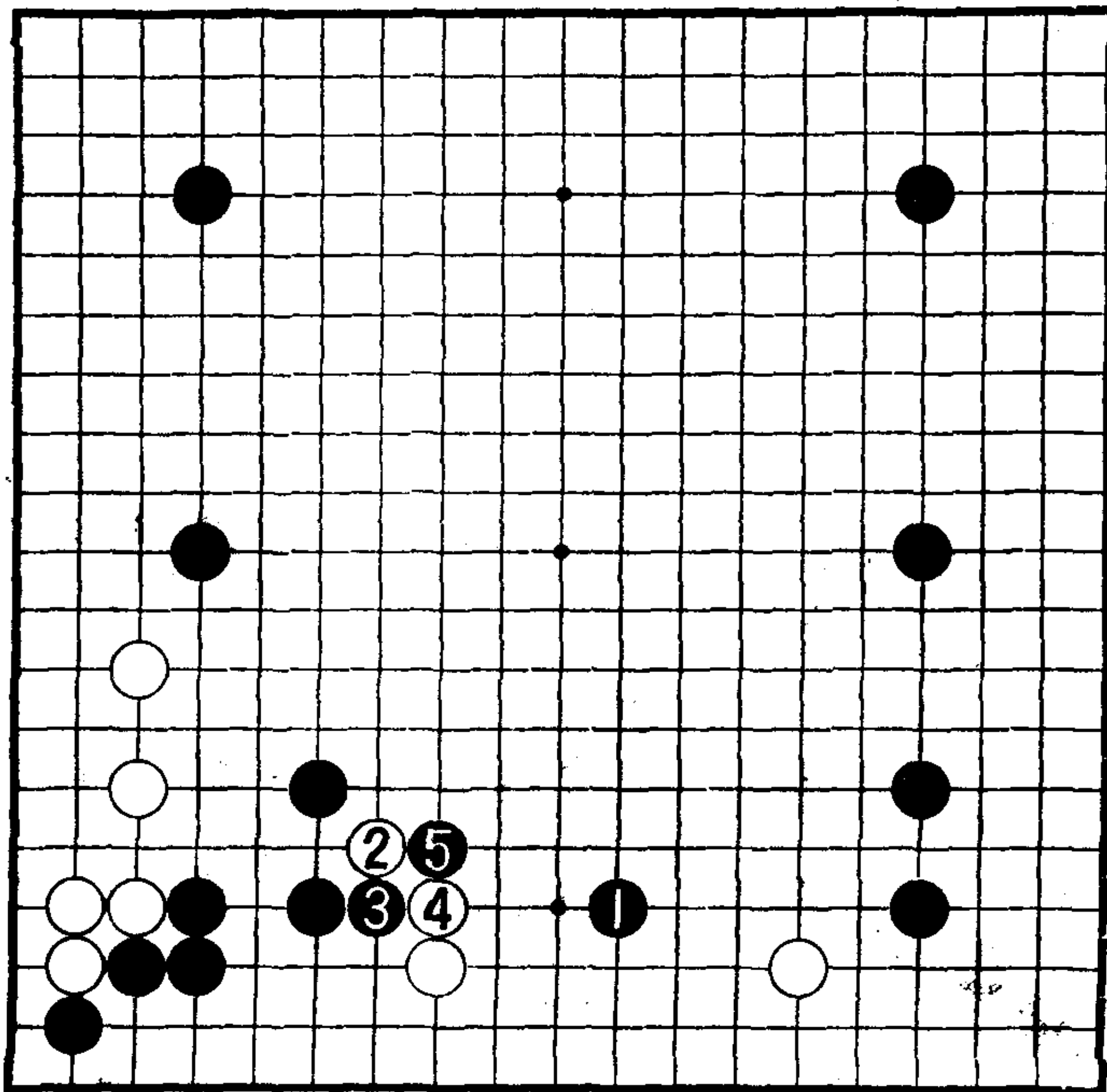


图 1

图2：继前图。白1碰，巧妙。

黑是俗手，白是手筋，如果是这种情况，则好容易构成的优势，就会丧失。

黑2长，稳妥。没有比这更好的手段了。

白3是手筋。黑4逃，追击此子，白5、7向中央突破。

至白9的结果是黑吃住3位以下的废子。白坚固地巩固了下边，从而冲淡了黑棋的凌厉打入。

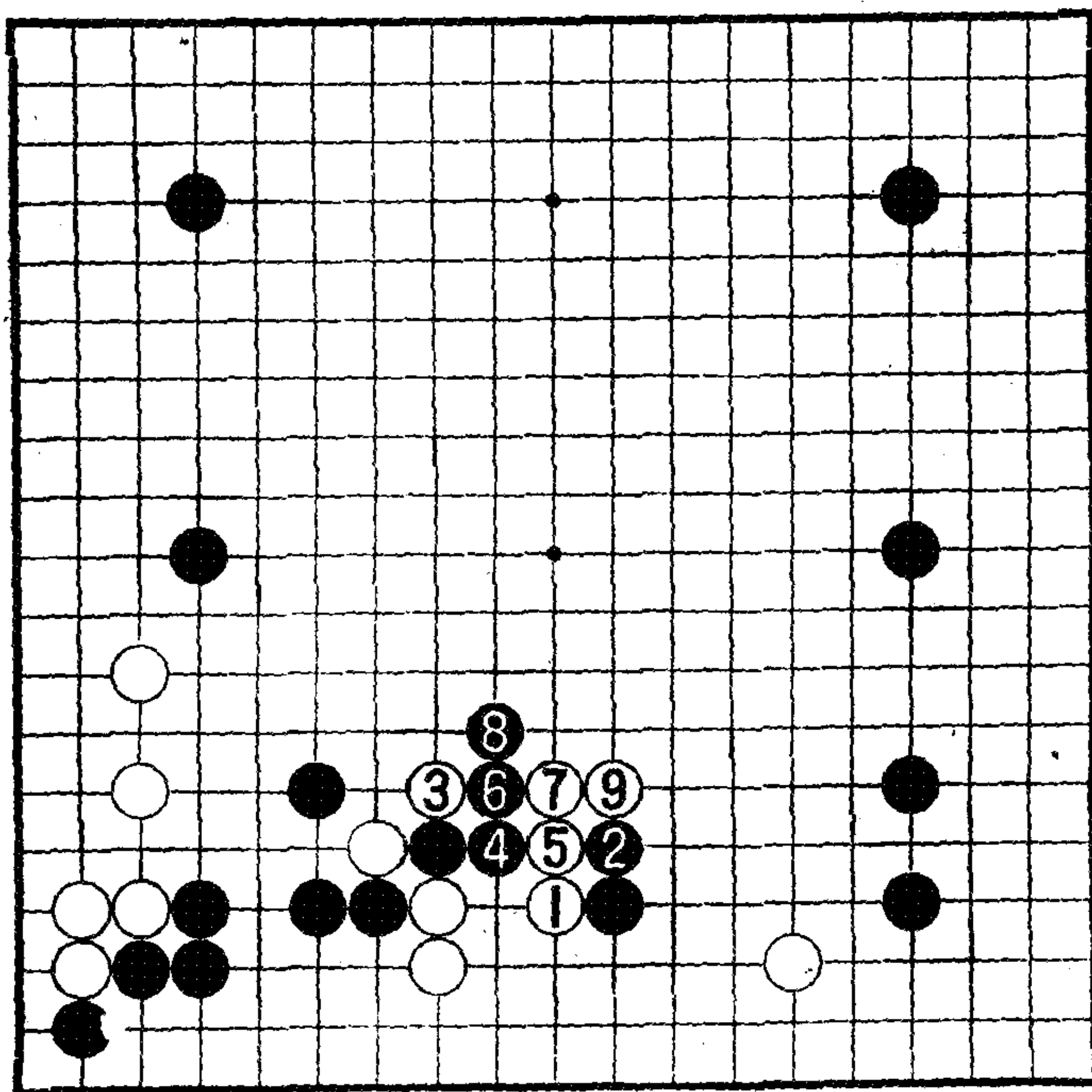


图2

图3：吃住白△一子的构思，有趣。

黑1，妙手。白只好于2位联络。黑3长，对白实施严厉攻击。

至黑5局面，白2等四子笨重，变成了黑的攻击目标。这时不能弃子。右下白一子被撤下，这首先就说明黑1、3是进攻的好手。

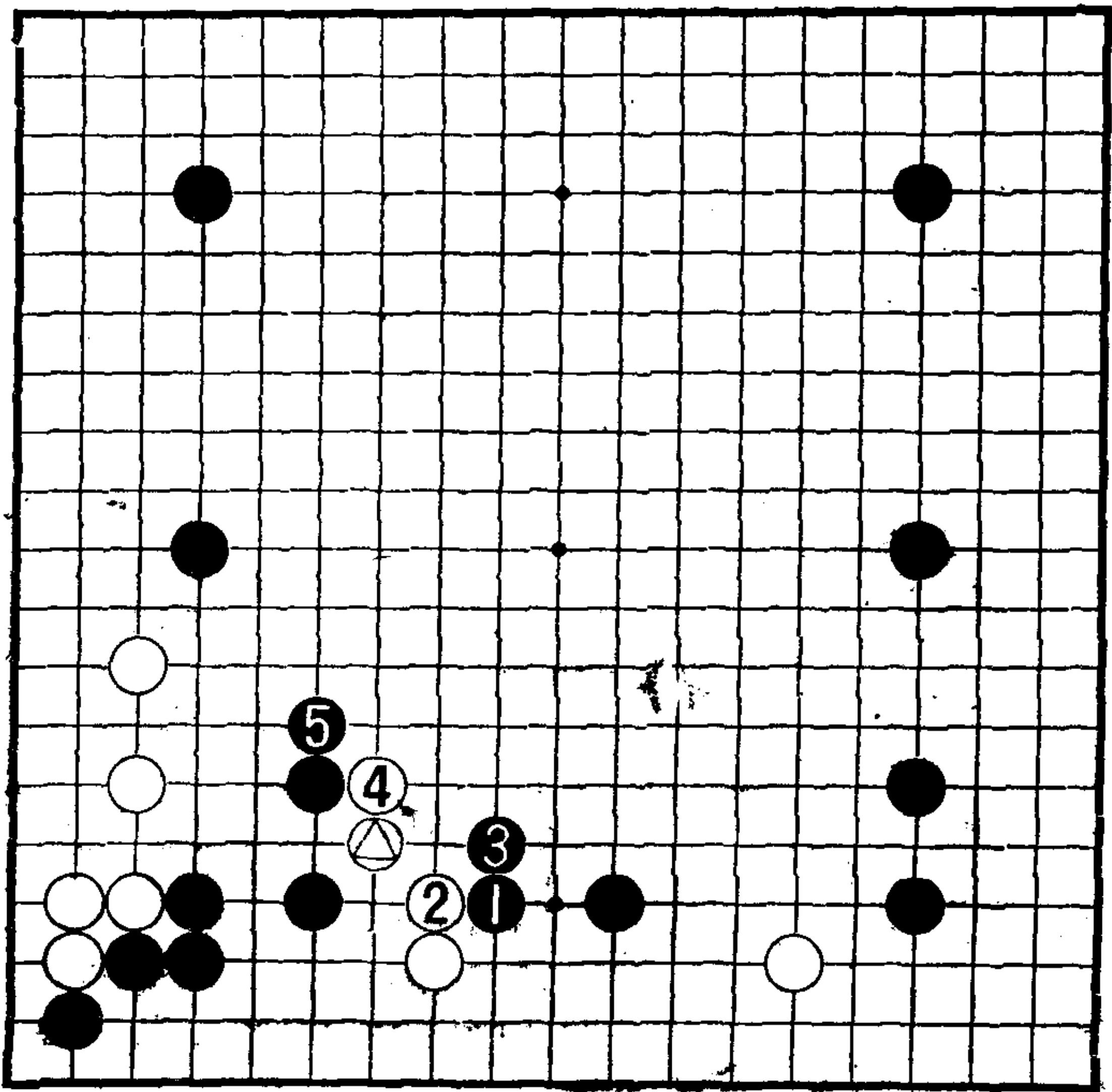


图3

## 二十八、攻占实地

图 1：这是让四子棋。

白在上边失败，作为让四子棋，黑厚实。

白 1 占下边大场，意在限制黑大模样。很明显，左边的一块黑模样消失，白十分得意。

黑 2 守左下角，白 3、黑 4，黑守实地，但正中白下怀。左下、右下的实地，并不完全，从容的白棋保持着好势头。

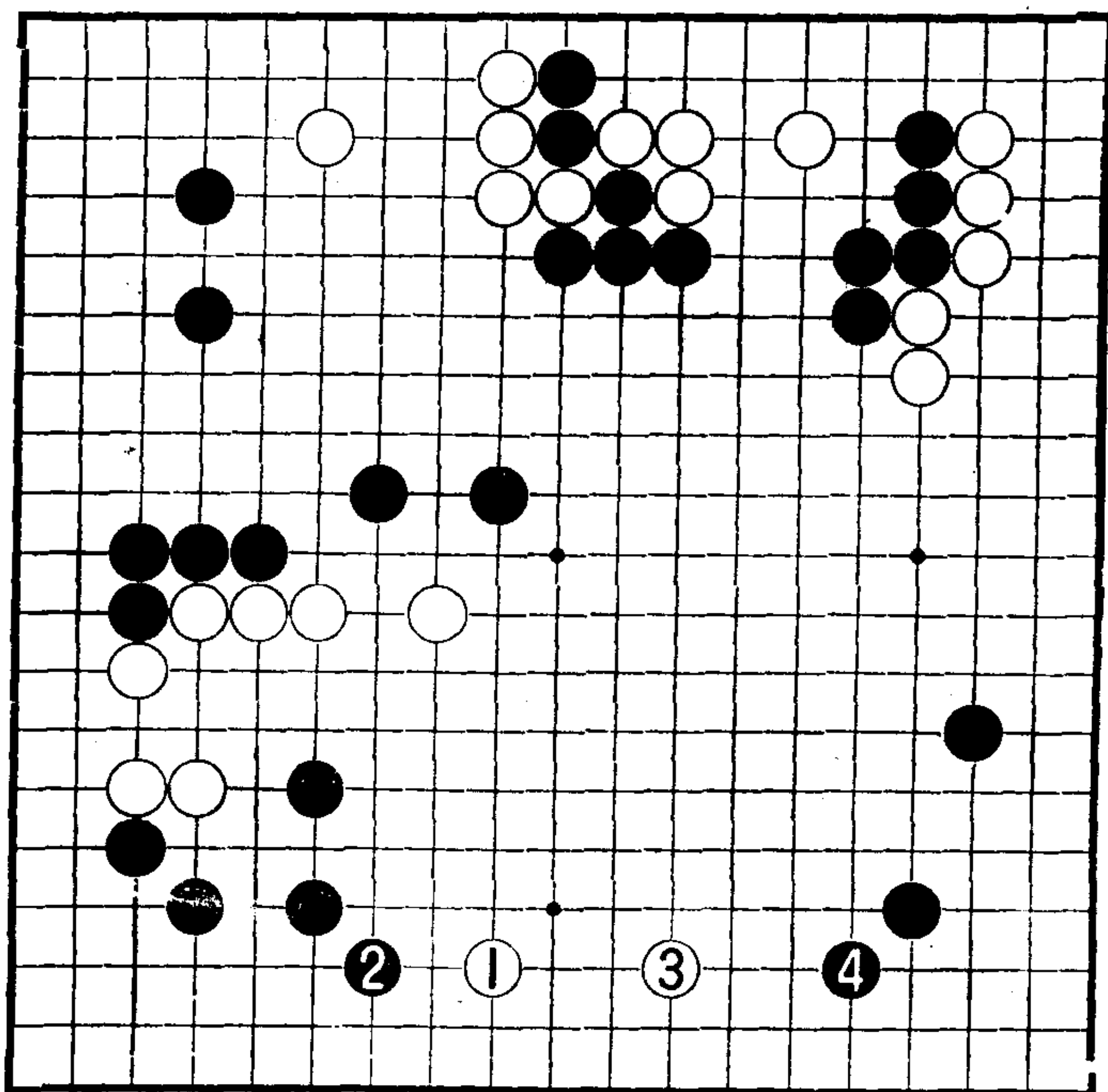


图 1

图 2：黑想在左下构成实地的想法，不对，左下的势力强，应是攻击白的场所。

黑 1 夹，严厉。白 2 跳，若向中央逃，则黑 3 也跳，追击。此后，黑若返回右下于 A 位玉柱，则可在右下至下边，构成大块实地。既可攻击，又可构成这样大的实地，才算得上是好手。

左下的黑即使是白所要攻击的目标，从黑 5 至 9 是好手，可轻松而活。

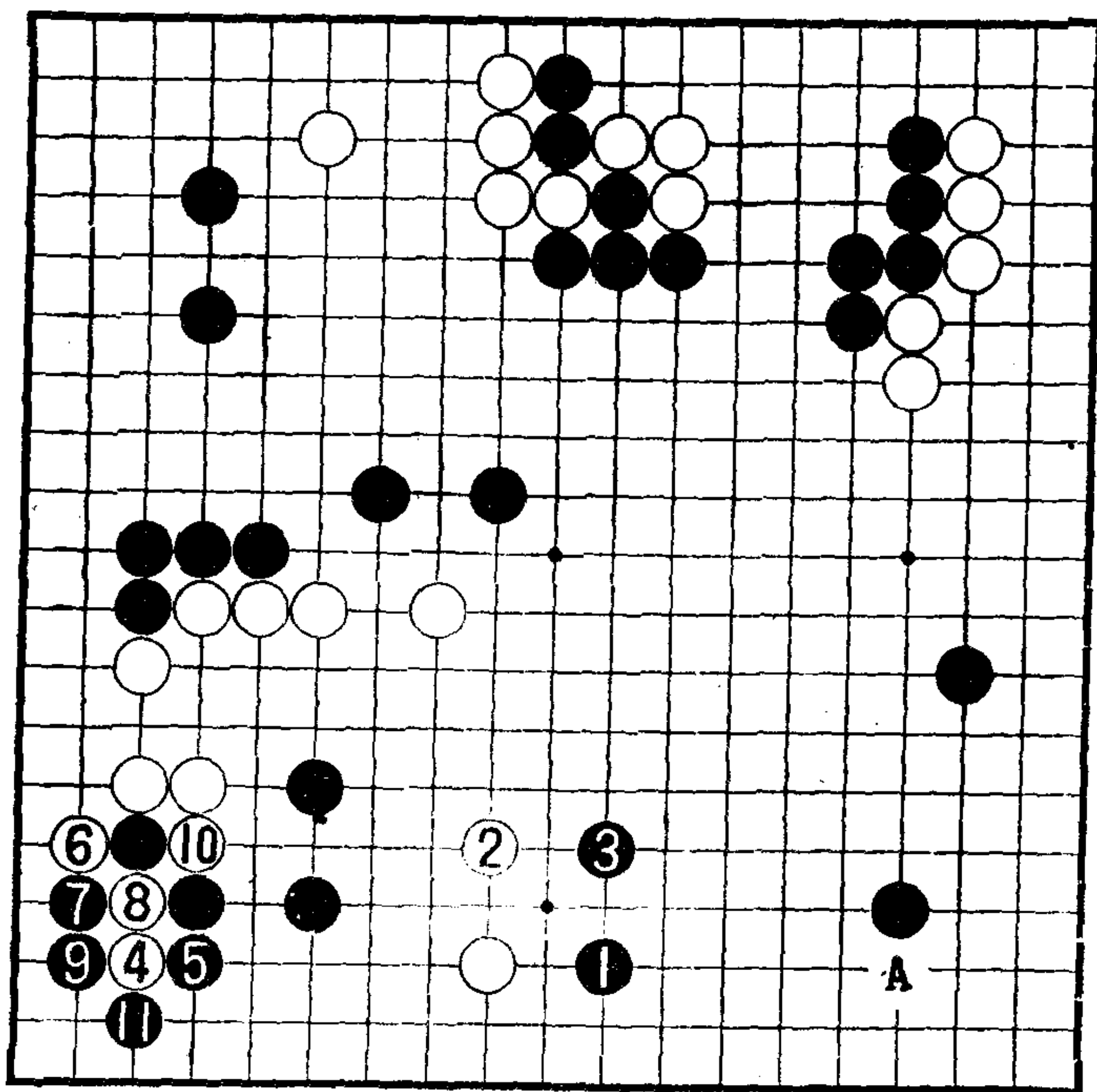


图 2



图3：这是前图的变化。

白1刺、3退，夺取黑根据地，想在下边求活。

黑4巩固左下角，好手。由于白尚未净活，所以白于5位跳。黑6，追击。

此局面，如果白接着进行脱先，则黑有占A位，白B、黑C，分割白进行攻击的手段。白苦。

在这一阶段不能让白进攻右下黑地。

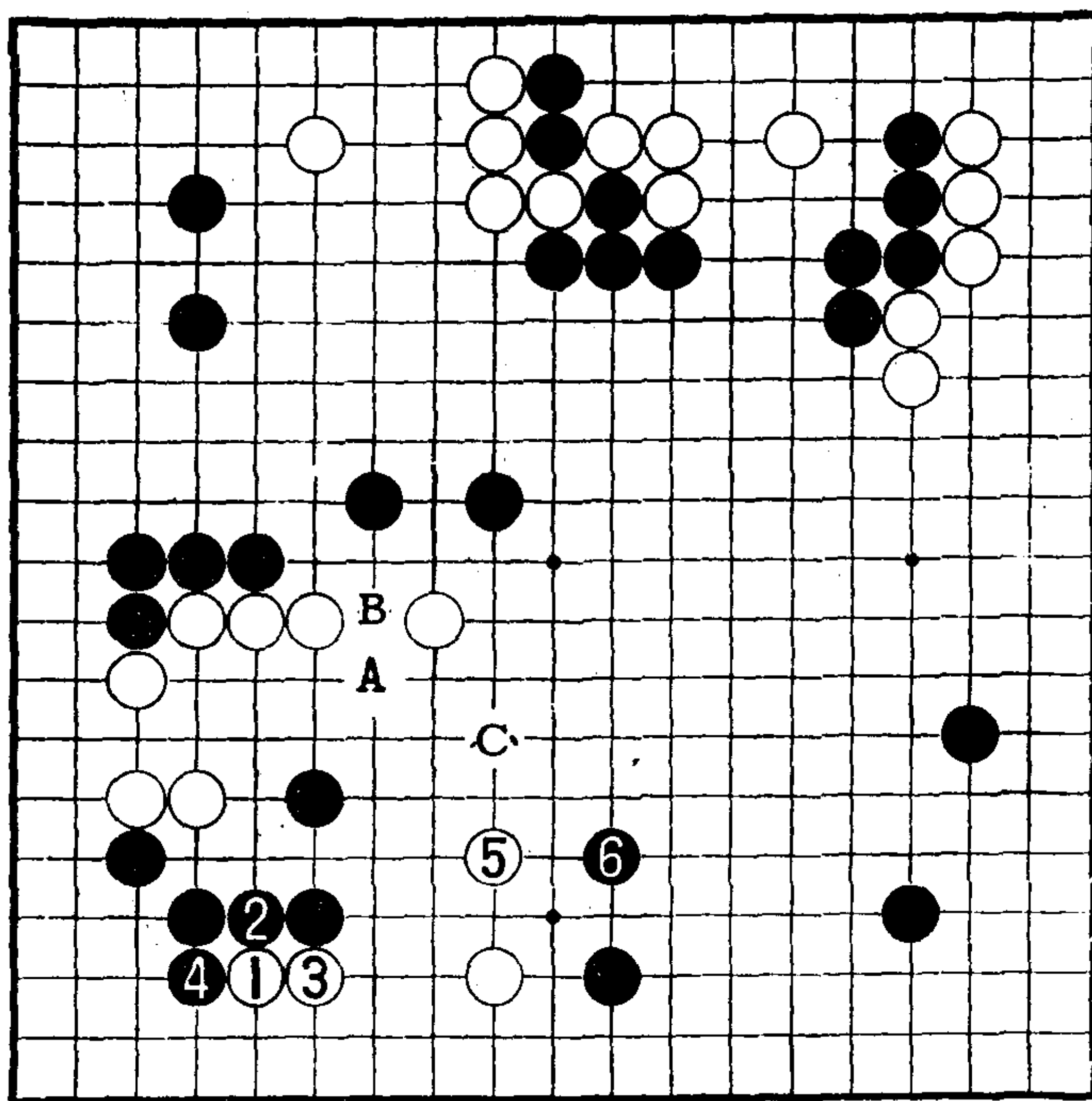


图3

## 二十九、因循守旧

图 1：这是让四子局。

左边挑起战斗。白于 1 位刺，目的在于制止黑走 A 位向中央挺进。

黑 2 粘，虽然坚实，但退路被白 3 所限，十分不自由。

黑 2 的目的是攻白，结果反而被攻，这种构思不行，过于拘泥于黑△子了。

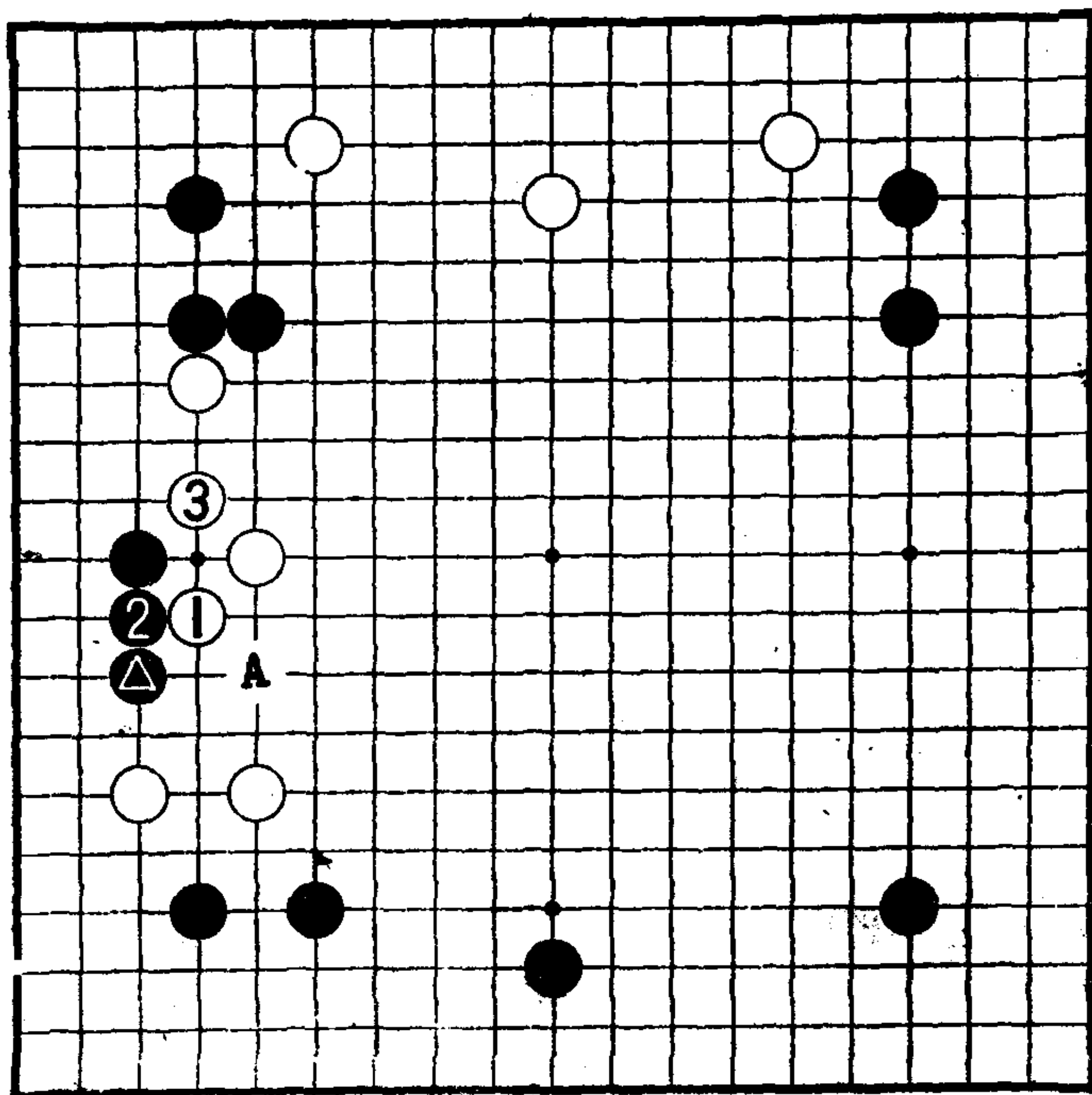


图 1

图3：对白1刺，黑不要拘泥于左下一子的构思是正确的。

黑2位尖是形的急所。此时此刻黑谋求腾挪要比攻白迫切。

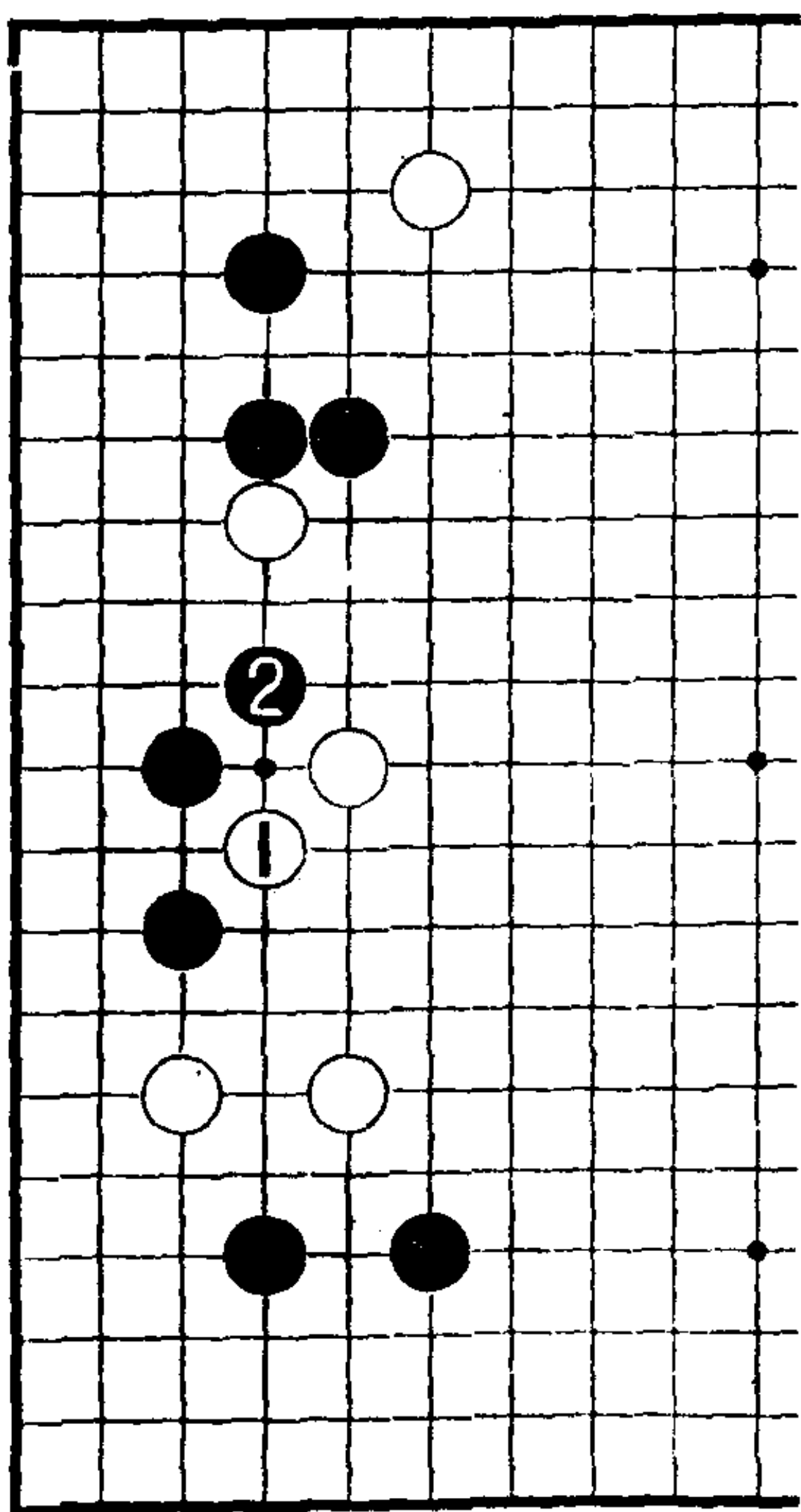


图3

图2：继前图，黑1飞，谋求在左边活。

白2、4侵入左上，黑形摇摇欲坠。

此后，虽说黑可占A位跳，但左边损失很大，效果不佳。

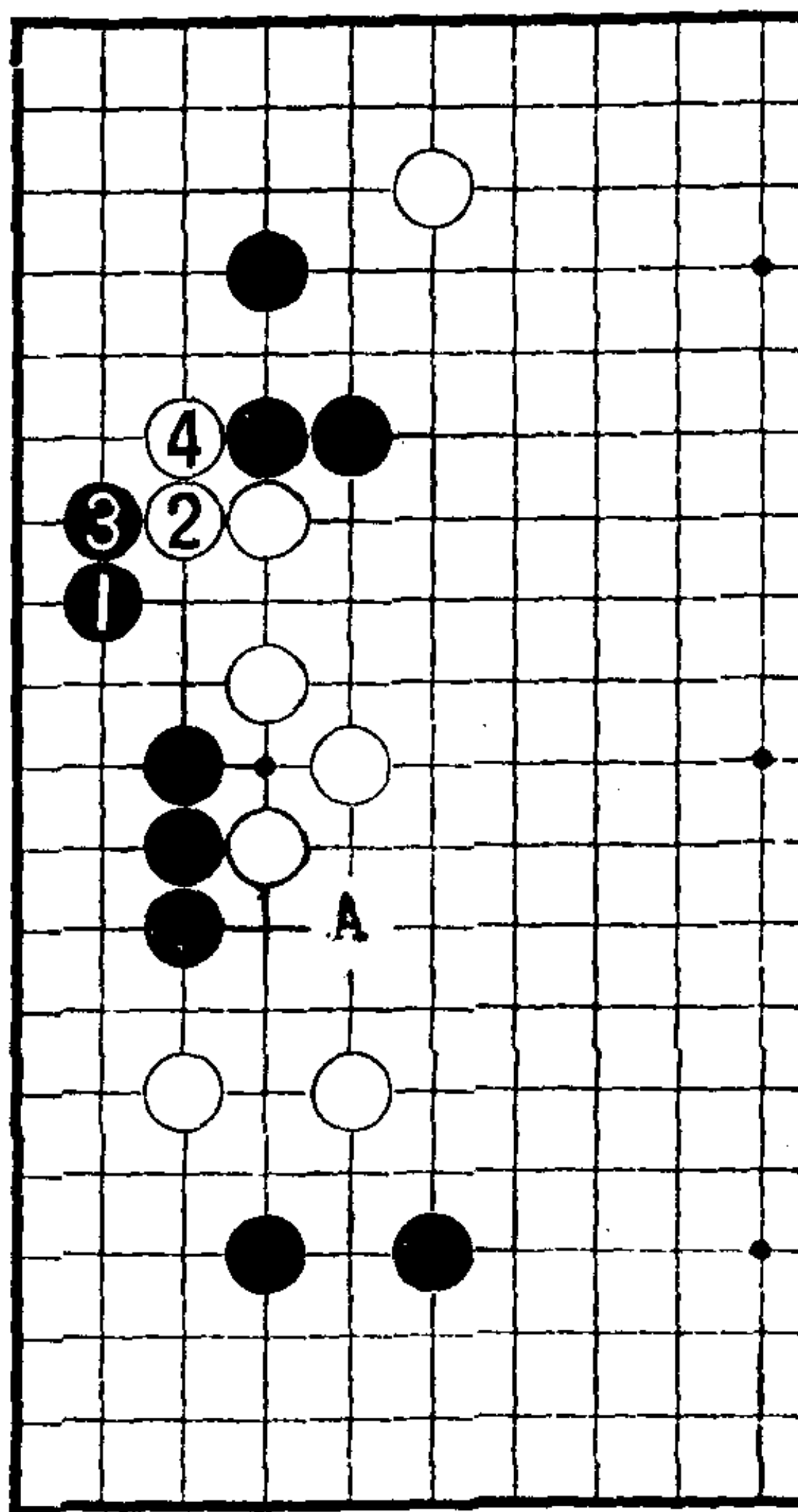


图2

图5：白1贴长，将黑上下隔开，坚持攻黑。

被黑2扳后，白无应手。

白若占3位，则黑4、6冲出，白是崩形。

图4：继前图，白1、3与其说是攻左边黑的下法，还不如说是守更确切一些。

黑4守，对白5贴长，黑于6位顶，左边构成黑实地。

一手不周到便可形成本图与图2之差。

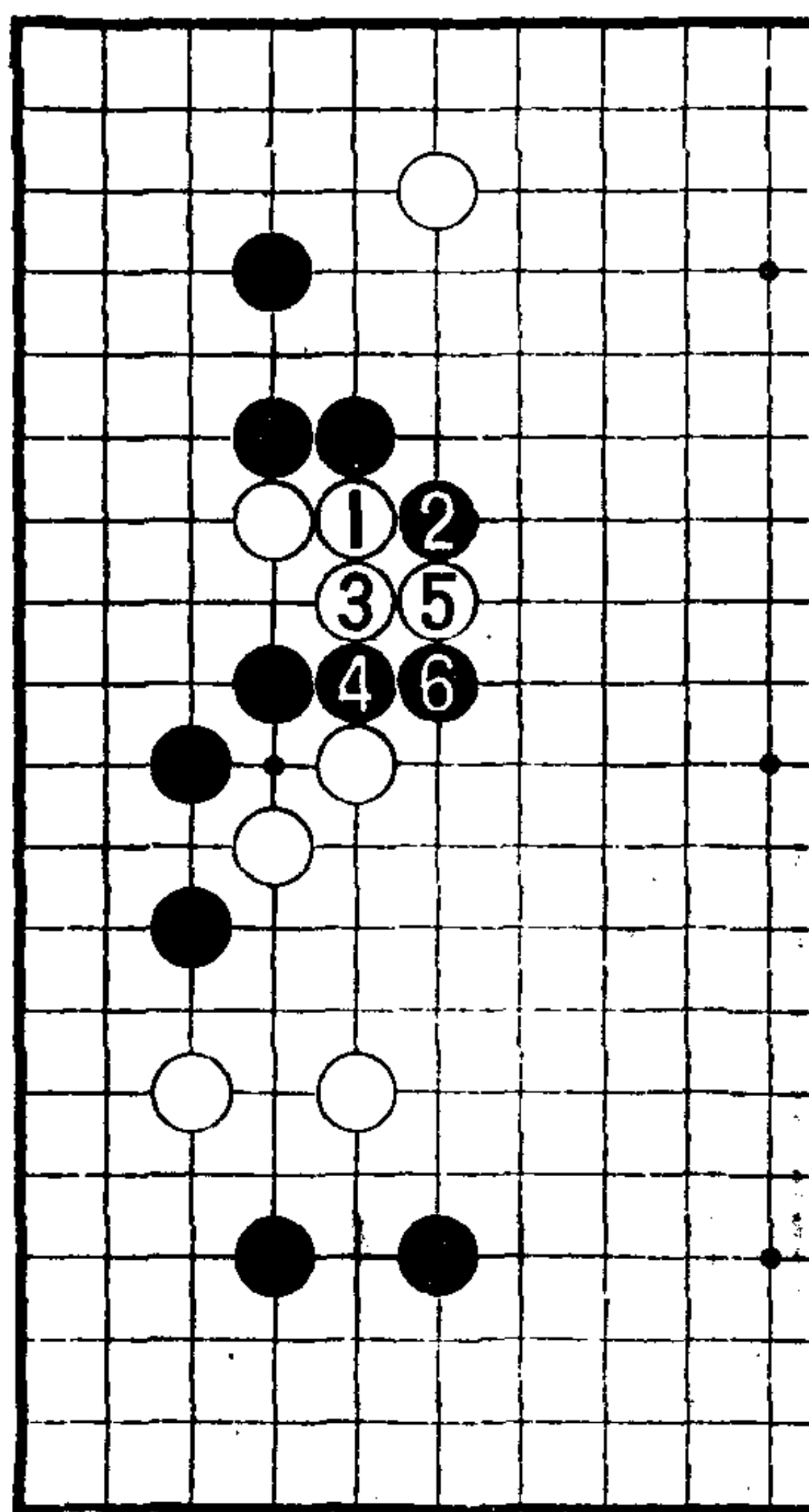


图5

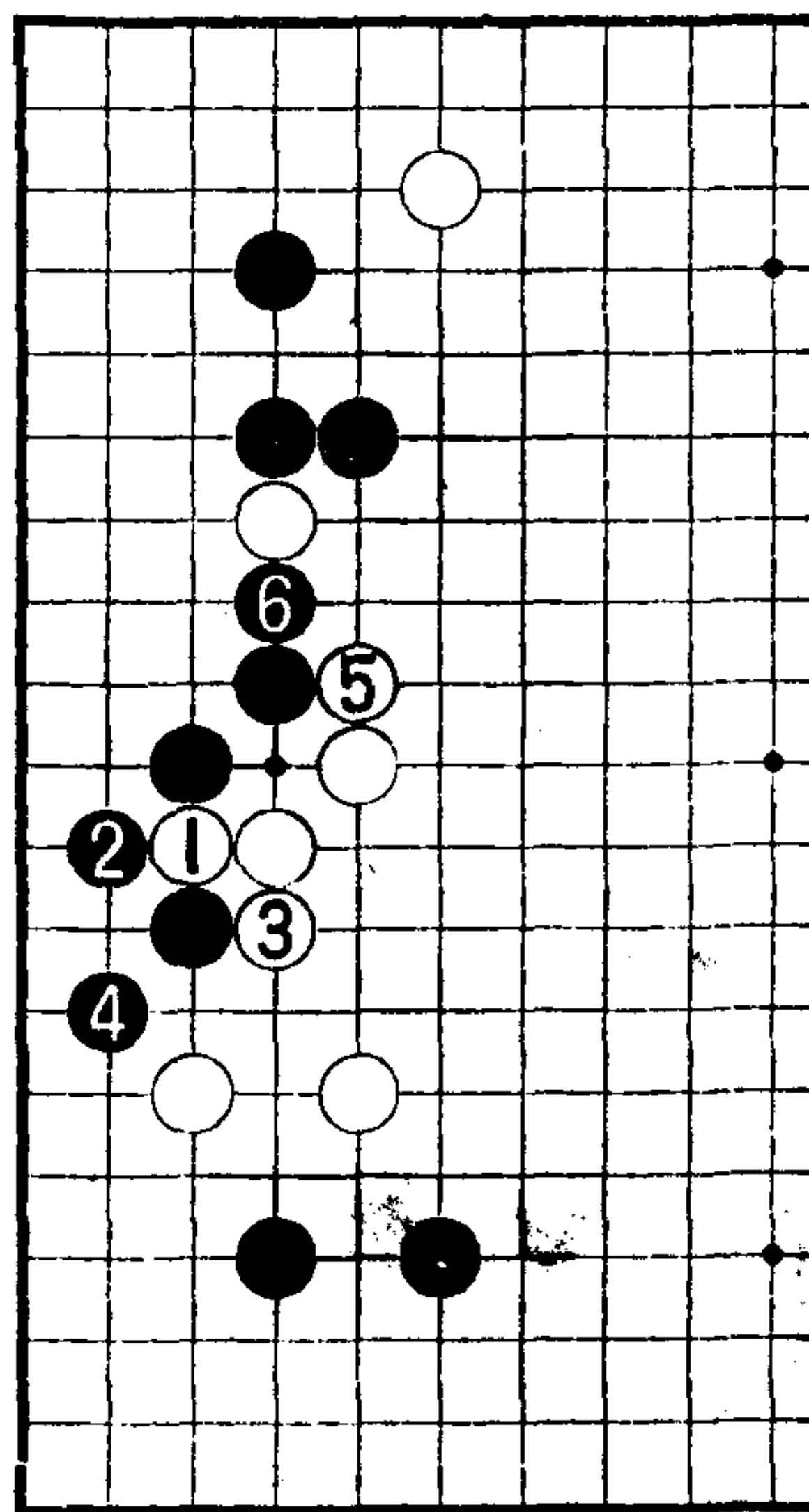


图4

黑 1 是攻白△的急所。如果是让子棋，则是常用形。黑一旦占此位，则白不能动。

图 1 的结果是拘泥于左下的子，而忽视了变成主战场的左上。

图 6：我们分析一下子效。从本形中拿掉黑△和白△试试看。

图 7：这样取掉几个子似乎很不应该，可是，这样做却可简明地表示出左上的黑、白双方关系。

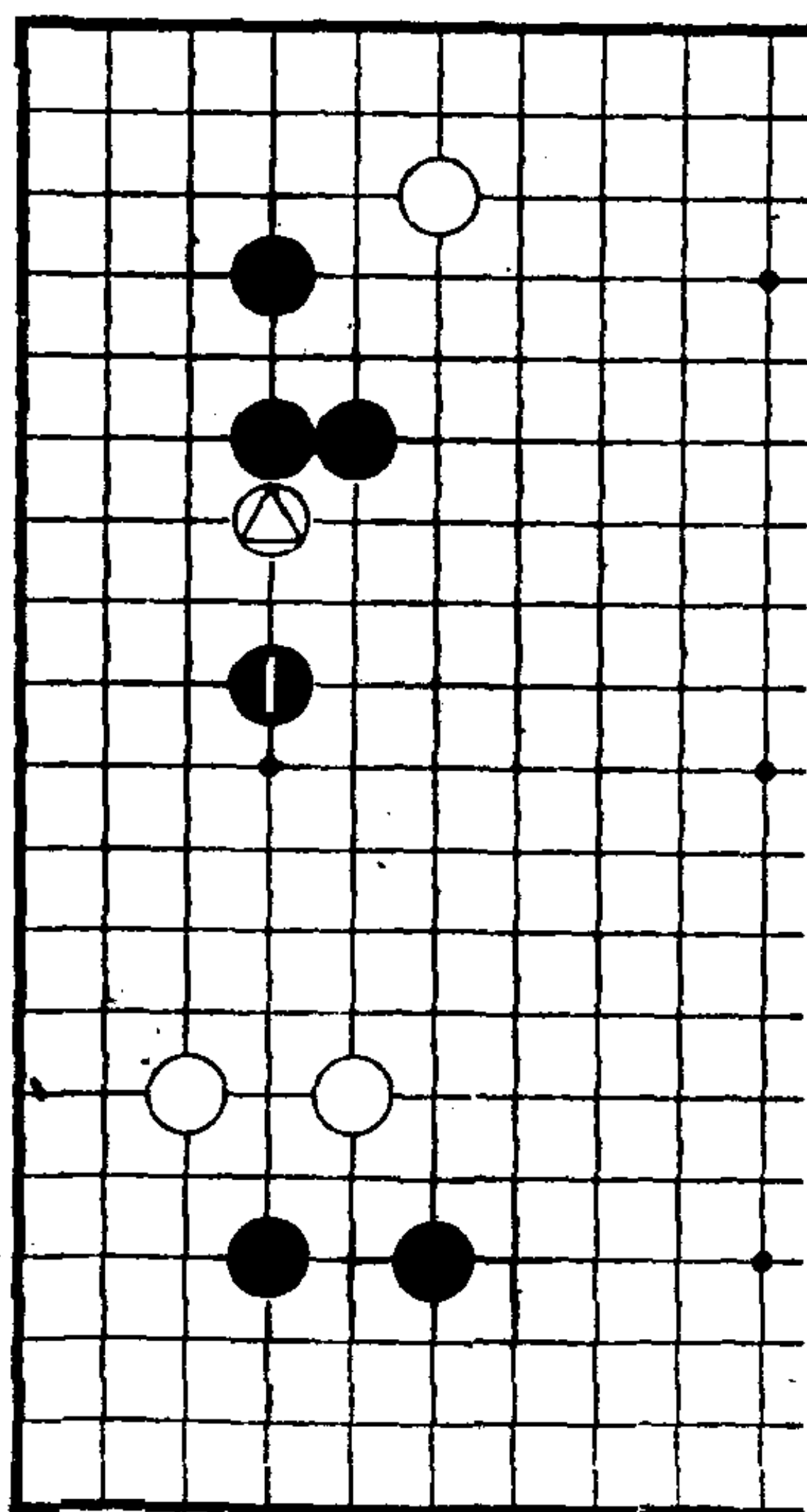


图 7

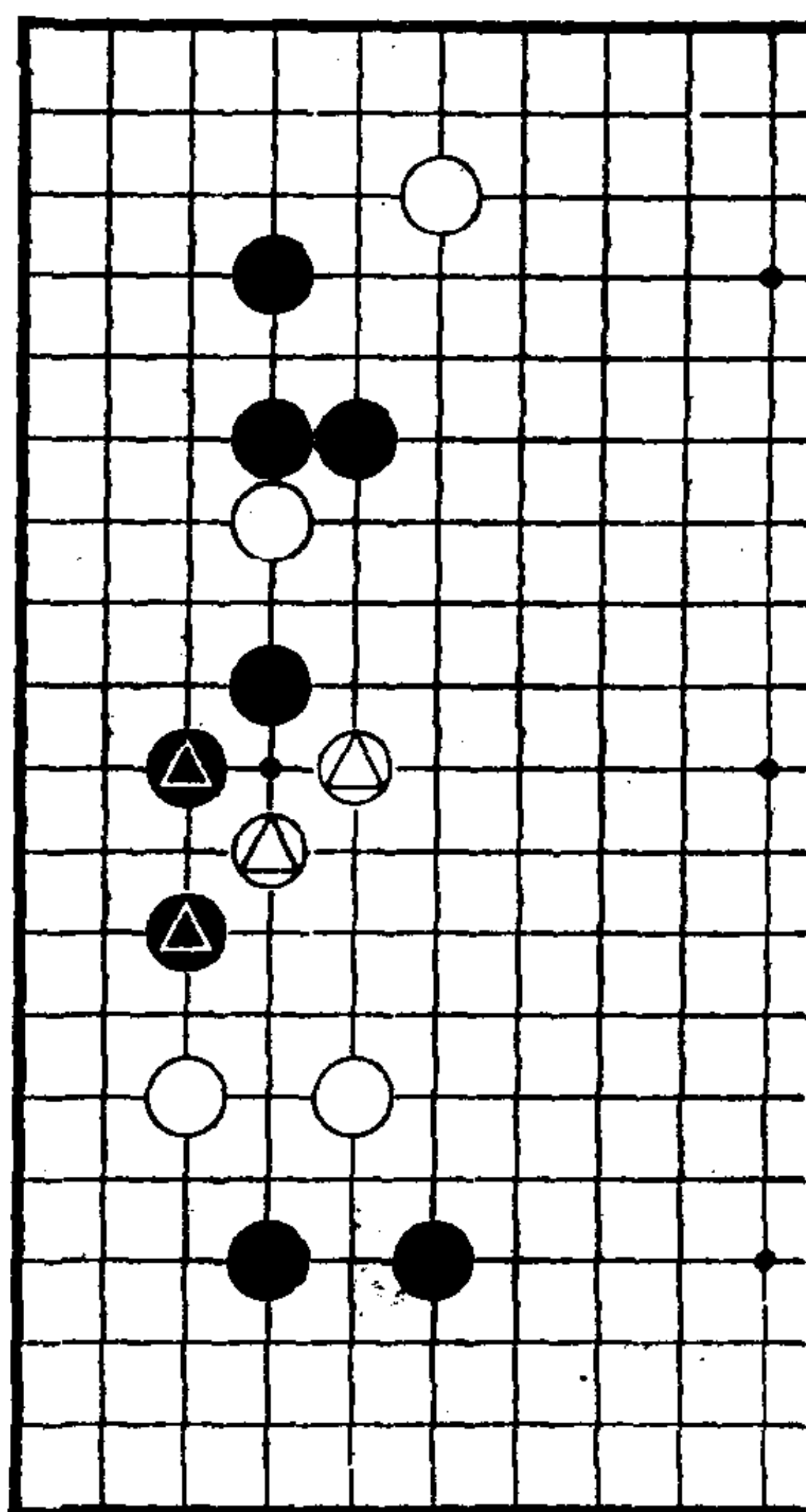


图 6

### 三十、随手

图 1：这是让五子局。

白 1 爬入左下角。若冲出，则挡。黑本能地于 2 位挡是随手棋。

白 3 刺、5 跳，左下的黑立即失掉眼形。进而被白 9 追击，黑前途多难。

黑 2 挡，在攻白 1 以下时是有效手段，但若谈到左边，则是白坚实，黑一定要小心应对。

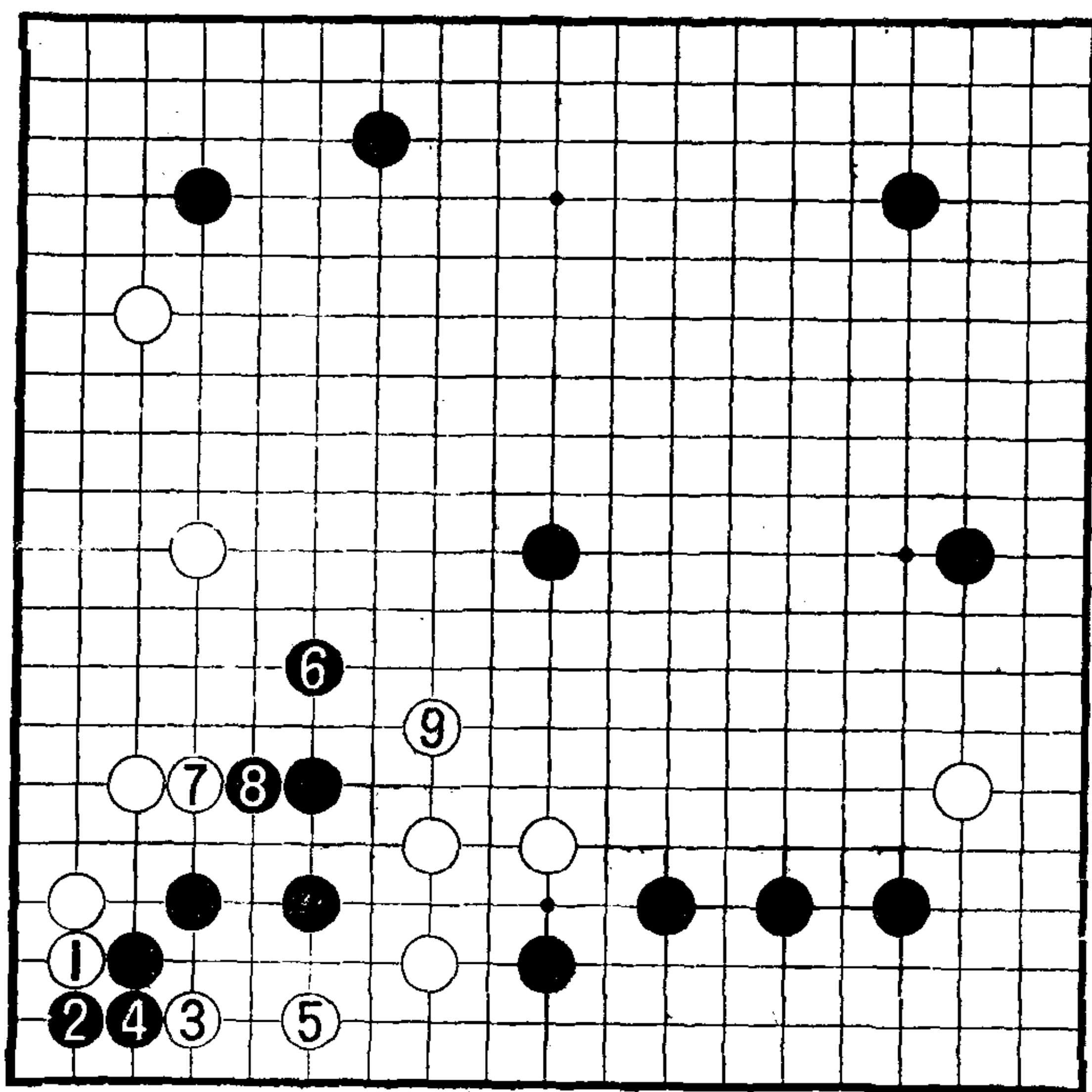


图 1

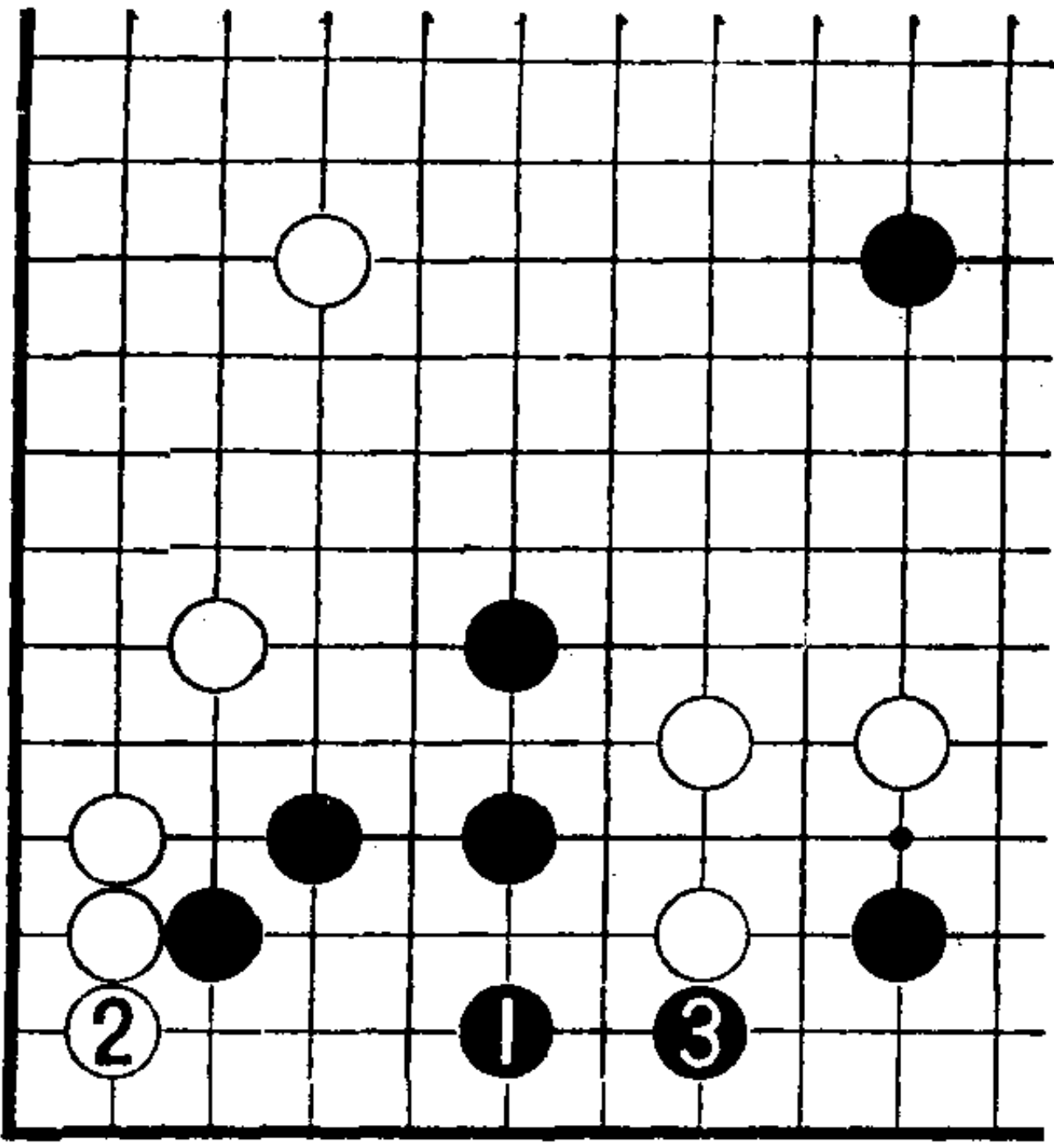


图 2

图 2：黑应该先考虑保存自己。

黑 1 跳，沉着。白 2 爬，在角构成实地。黑 3 渡，无不安之处。

如果左下的黑得到巩固后，便可向下边的白进行反击了。

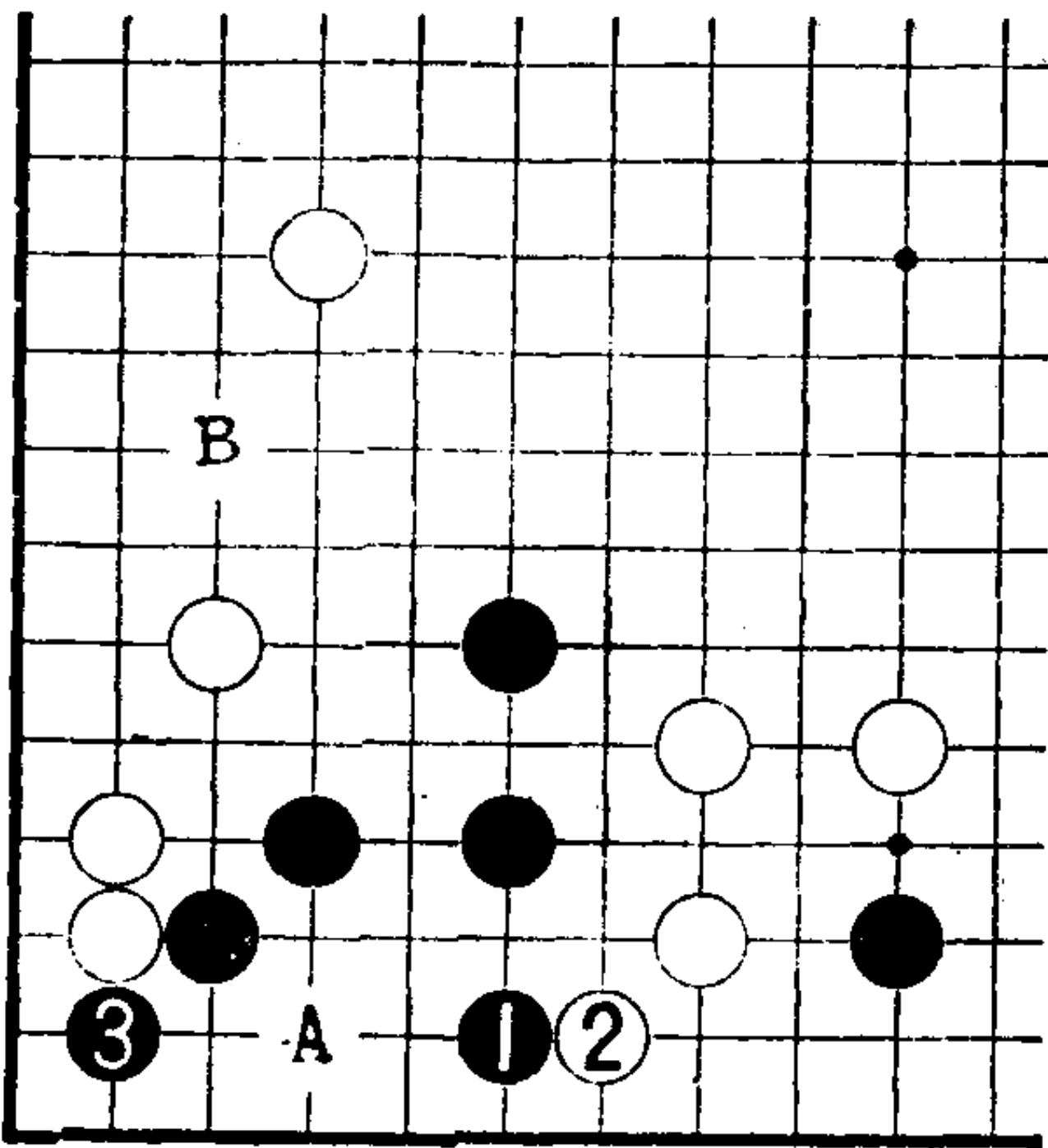


图 3

图 3：白 2 位尖顶，意在阻止黑渡过。

这次黑于 3 位挡，好。黑 1、白 2 的交换有作用，白 A 位目标不成立。

黑若在角坚实地成活，在左边白阵内，于 B 位打入，十分有力。

8 也是大恶手，被白 9 粘后，黑被切断。

虽然是让八子棋，但是下出这种裂形，也不行。

图 2：对白 3 挖入，黑要 4 打。

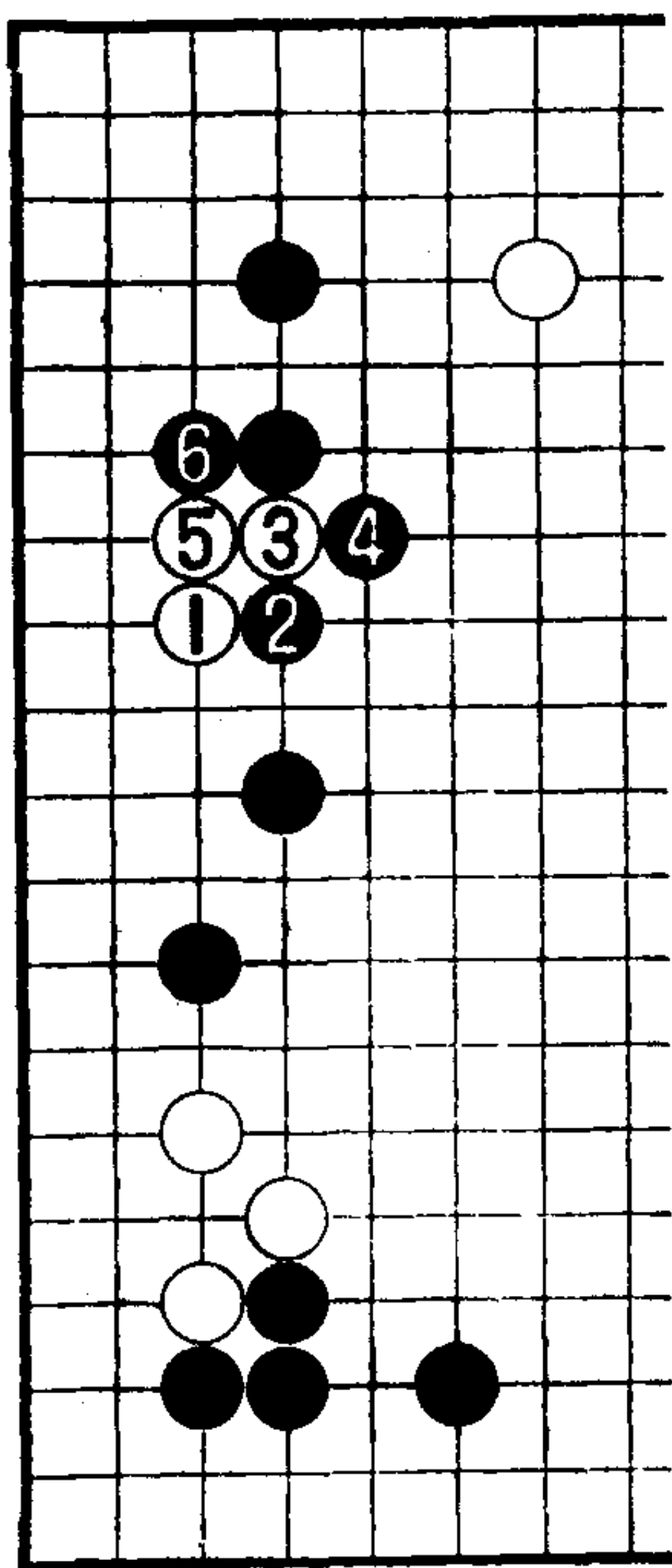


图 2

### 三十一、子被断

图 1：这是让八子棋。

白 1 打入左边黑地。黑于 2 位封锁是必然之举。但是，对白 3，黑于 4 位此处是恶手。

另外，白 7 之后，黑

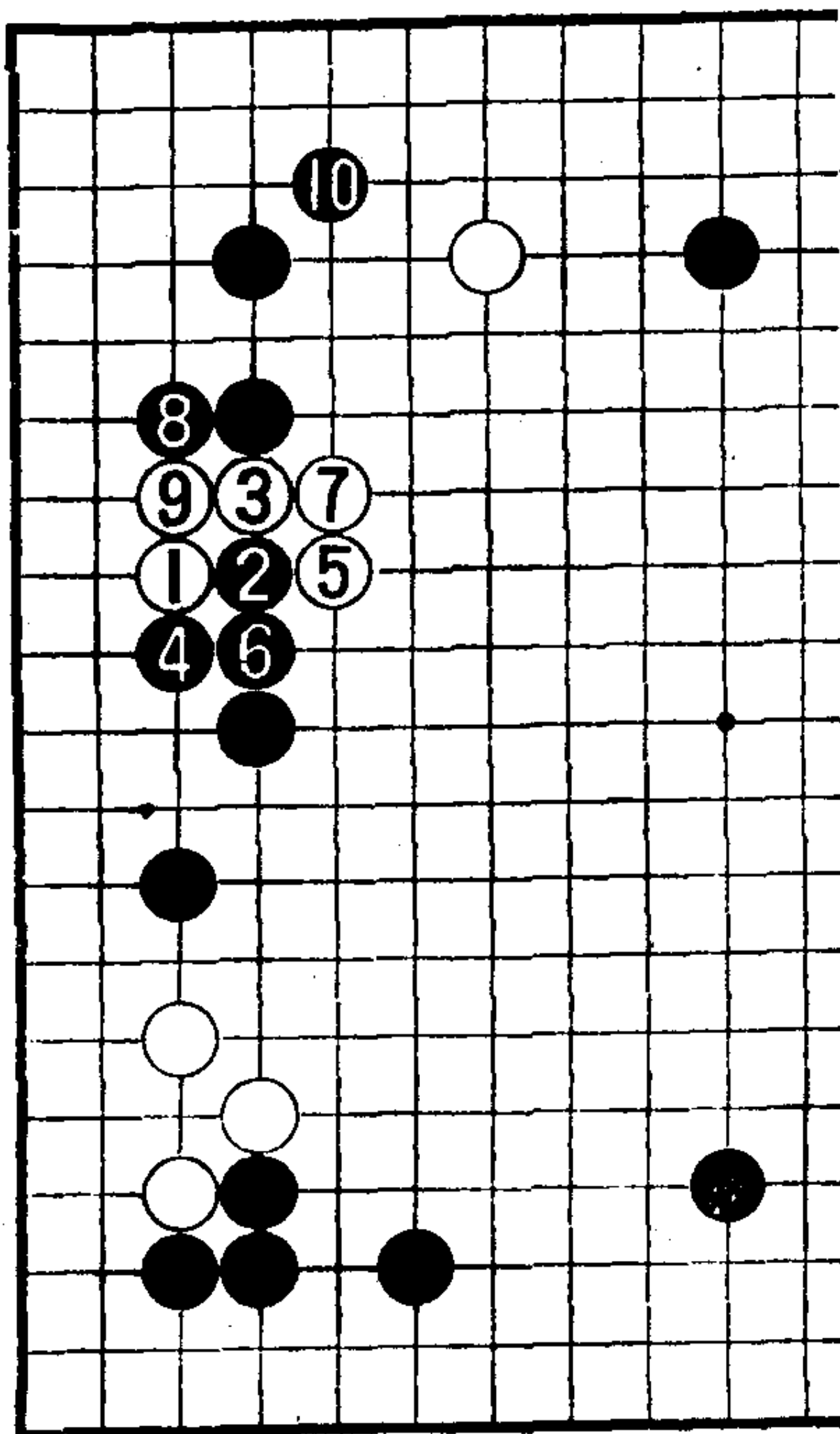


图 1



子,上边和左下都很不妙。

图4: 这是前图白9的变化。

对白1断,黑2位扳入,并没有吃住左上边的白。白3、5位援救,左下被吃住。

哪种手段,白结果也不好。

图3: 继前图,白1若打,则黑2粘。继之,白若在4位冲,则黑在3位断,吃住左边白三子。

白3粘,黑4封紧外围,在中央构成势力。

白5位通过左边做活,黑占6、8位是好手。

棋至黑14,外边的白

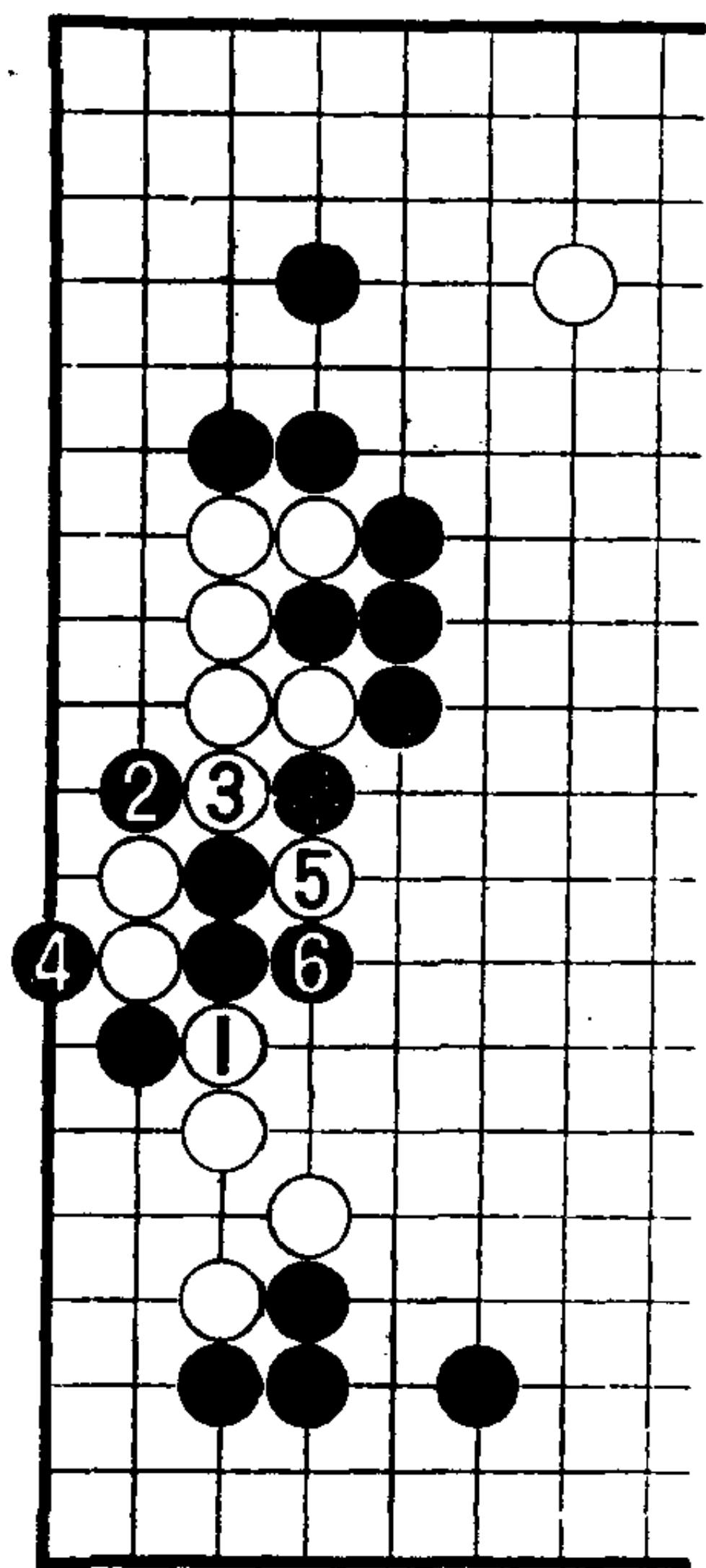


图4

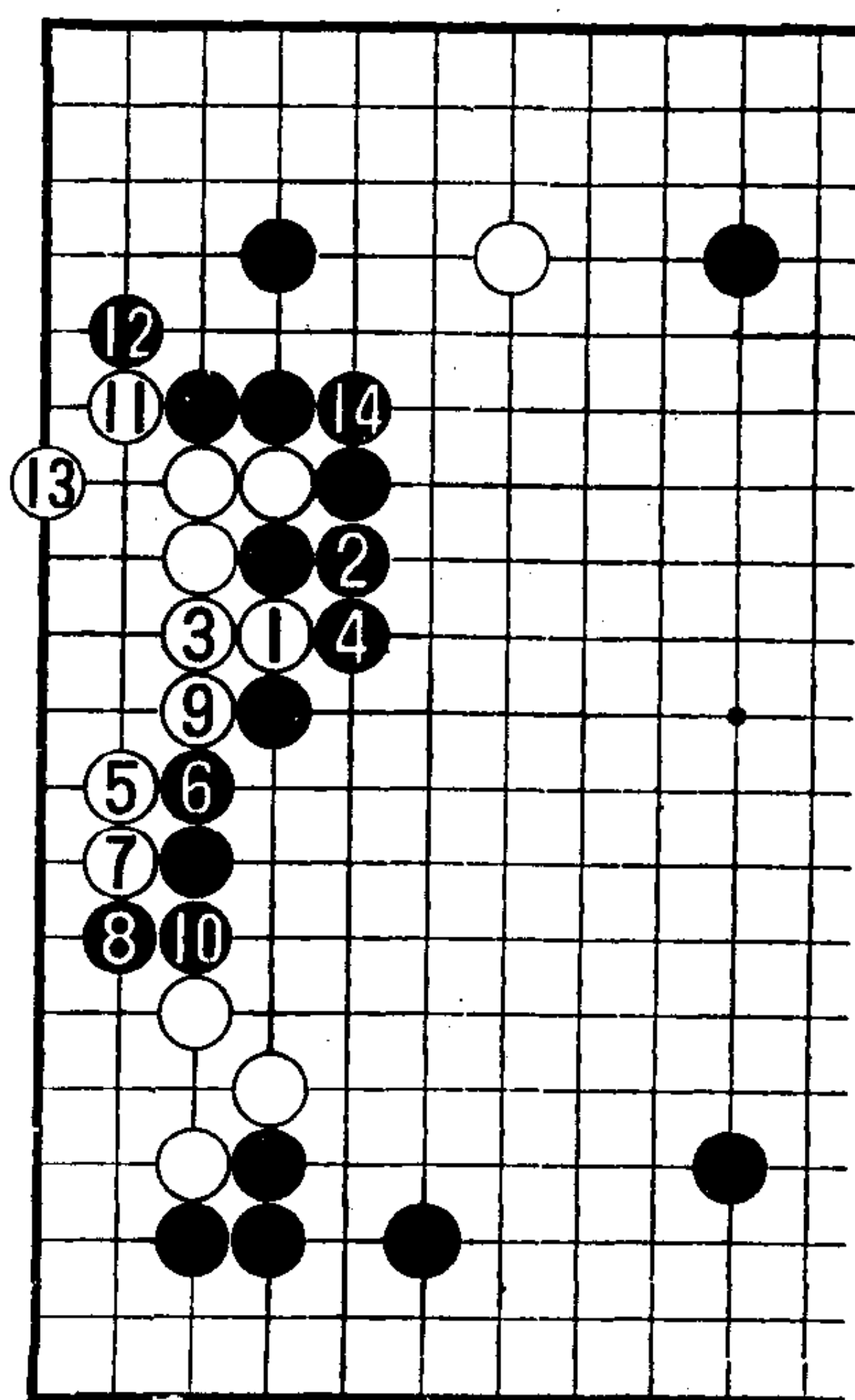


图3

图6：继之，黑于1位粘，好手。若被白占1位提，则黑被切断。

白2冲破左边，黑3断，5渡，损失甚微。

此形，黑提劫是万劫不应，所以从左边至角，黑可构成实地。

图5：图1的黑8违背了“不刺被断之处”的格言。

如果黑在1位断，黑子很活跃，白苦。

白2断 4打。

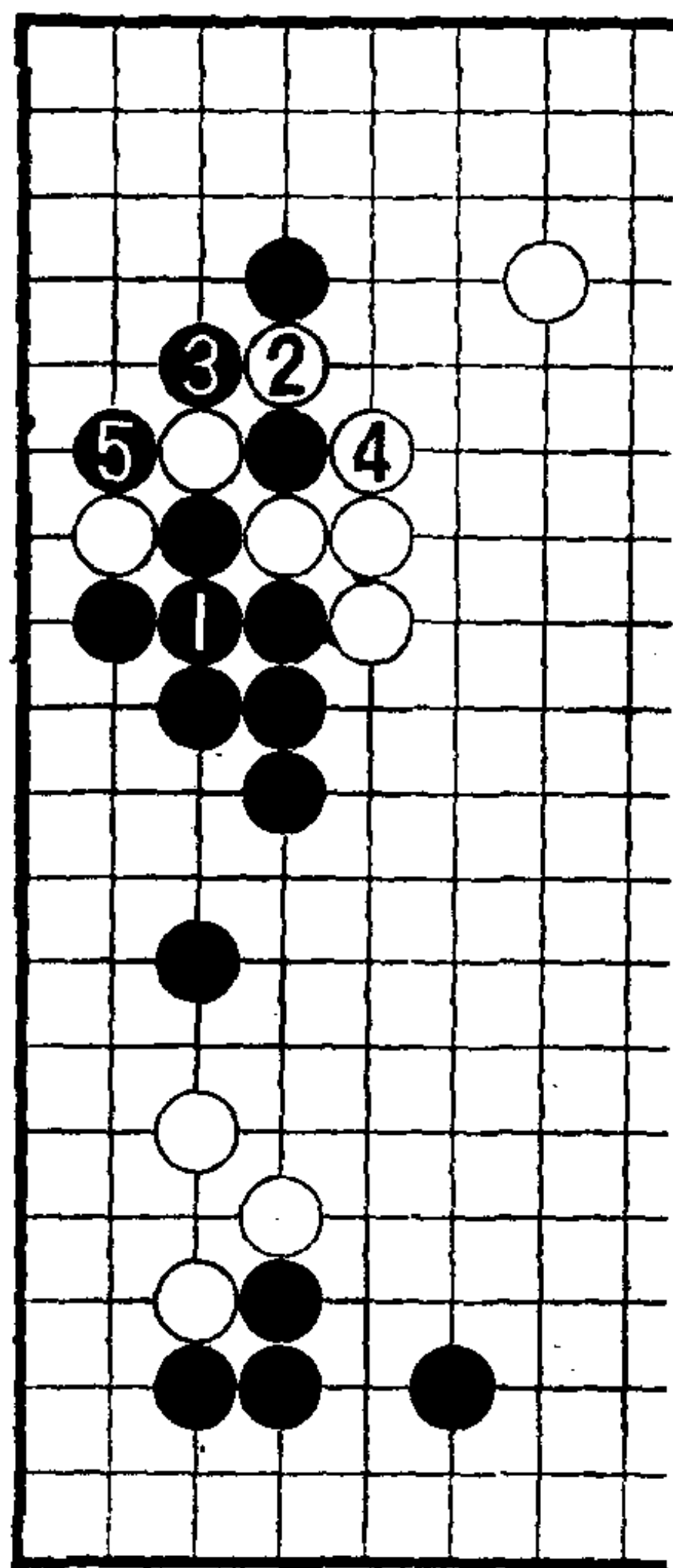


图6

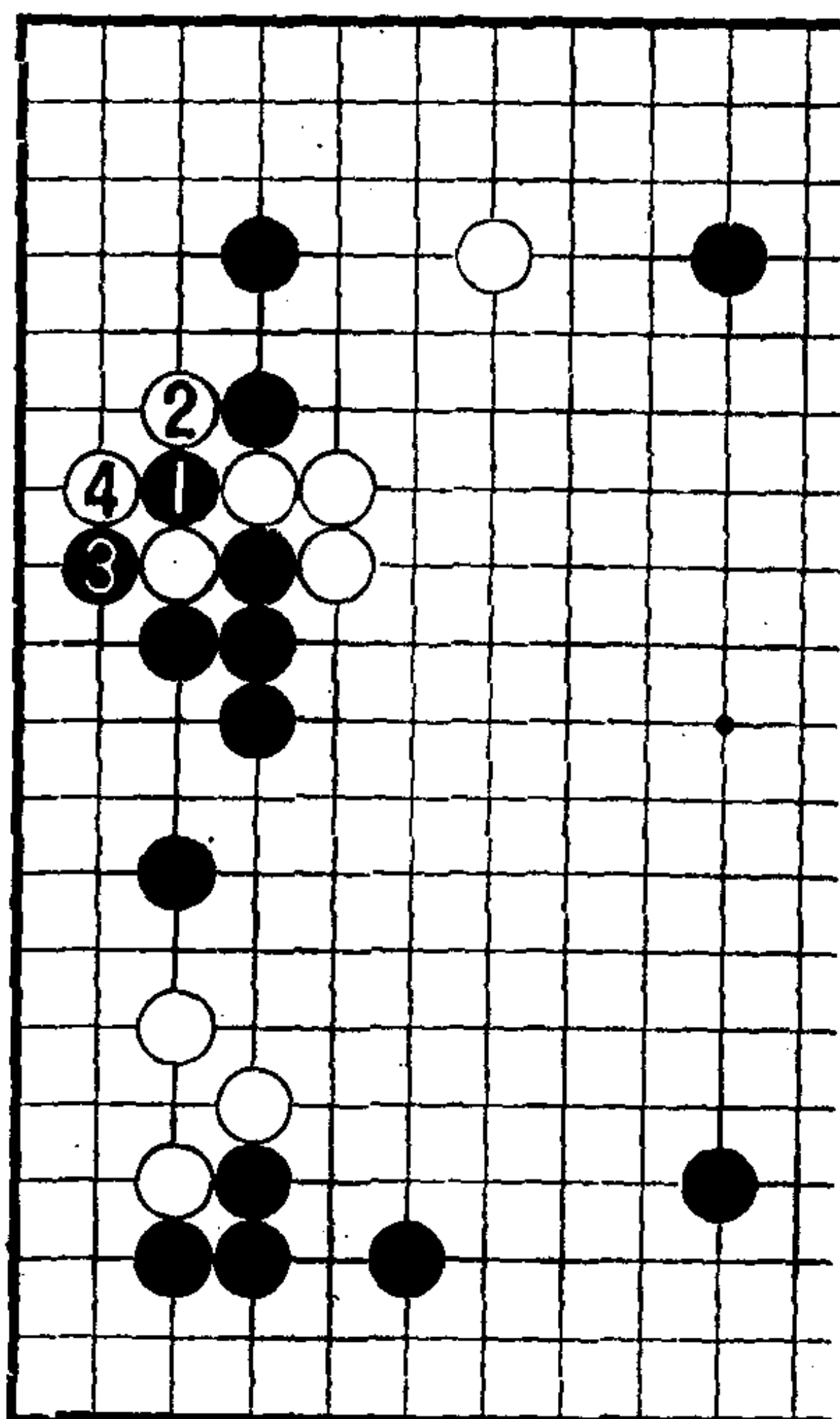


图5

图 8：对白 1，黑 2 遮断，白 3、5 于左下渡。黑被搜根，必须向中央逃出，否则不行。

请将此图和图 3 比较一下。

图 7：黑子被断。失掉攻击中央白棋的势头，黑反而被攻击。

对白 1 扳，黑 2 守，使左边的黑暗然失色，黑恶。

白 3 是好手。黑若走 4 位，则白 5 夺取黑根据地。

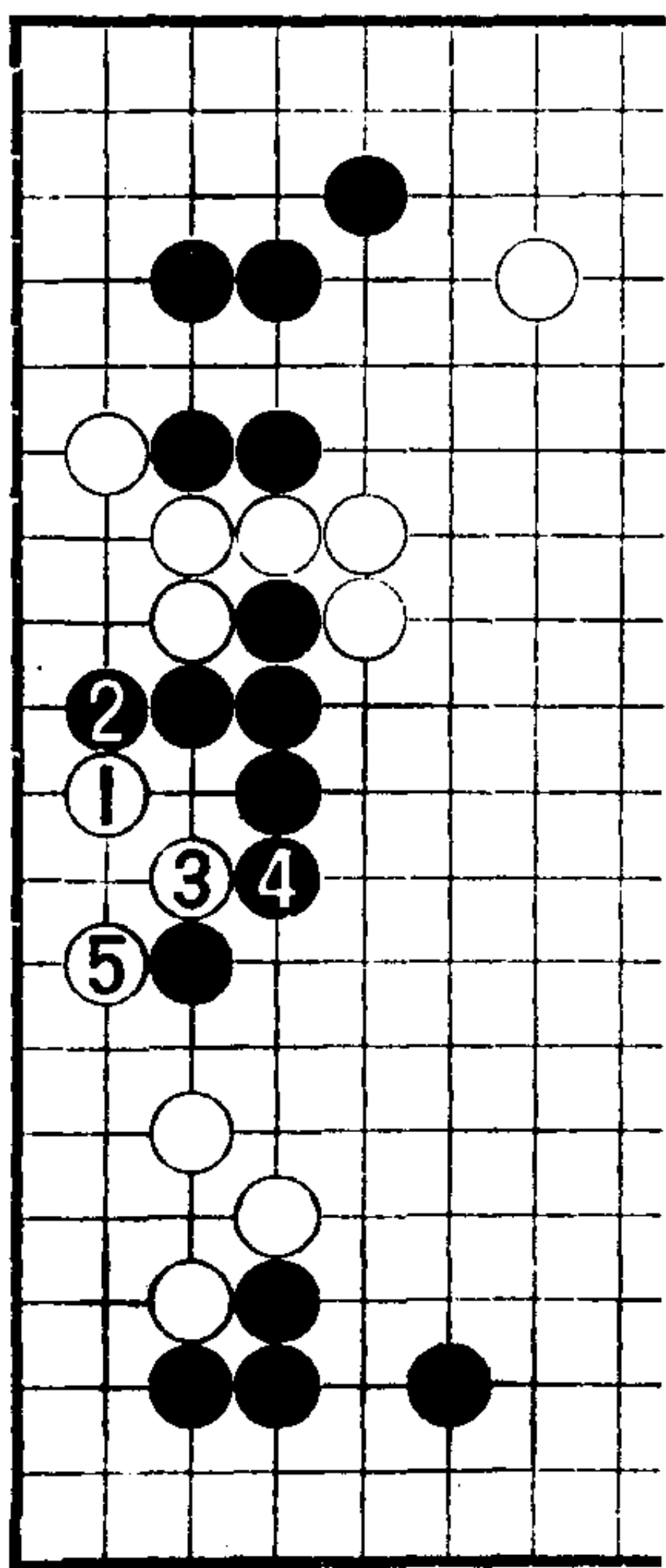


图 8

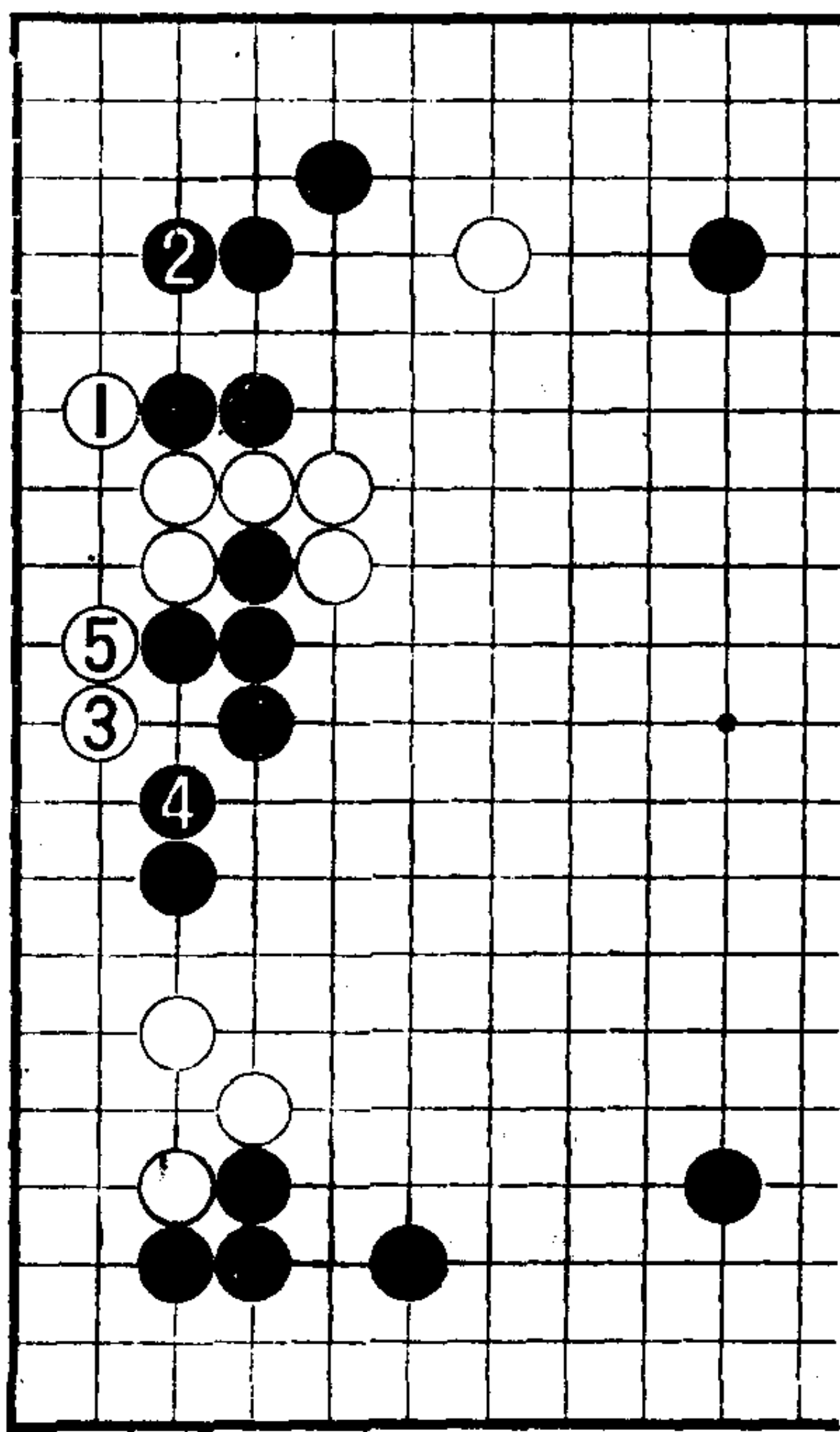


图 7

## 三十二、方向错误

图 1：这是分先棋。

问题在左下角。一般黑进行骚扰时，常常点入三三位。所以，白守时也常使用应付三三位被打入的对策。

黑 1 打入三三。白 2 挡，好手。毫无出奇之处。但是，白是走 2 位，还是走 A 位，是有很大差别的。如果走的方向错了，说明还不成熟，那就不好办了。

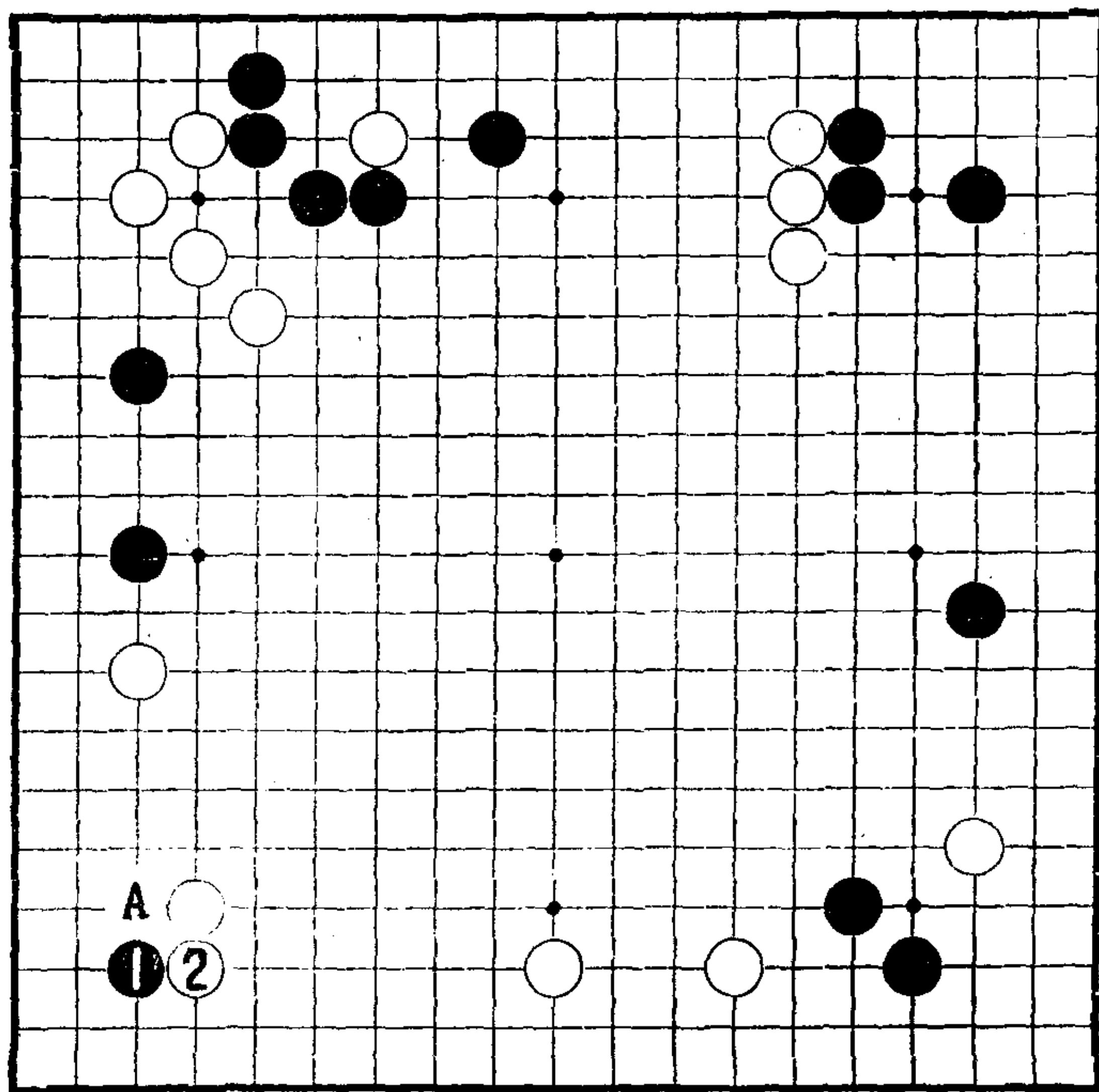


图 1

图2：白是正确的挡形。

黑活角，但白外势十分强大，与下边的开拆相呼应，在下边构成大模样。

角虽被黑占，此局面白也十分充分。另外，白8应，十分重要。如果省掉此手，则黑可占A位断，白不好收拾。让黑在A位断后，白模样将完全消失。

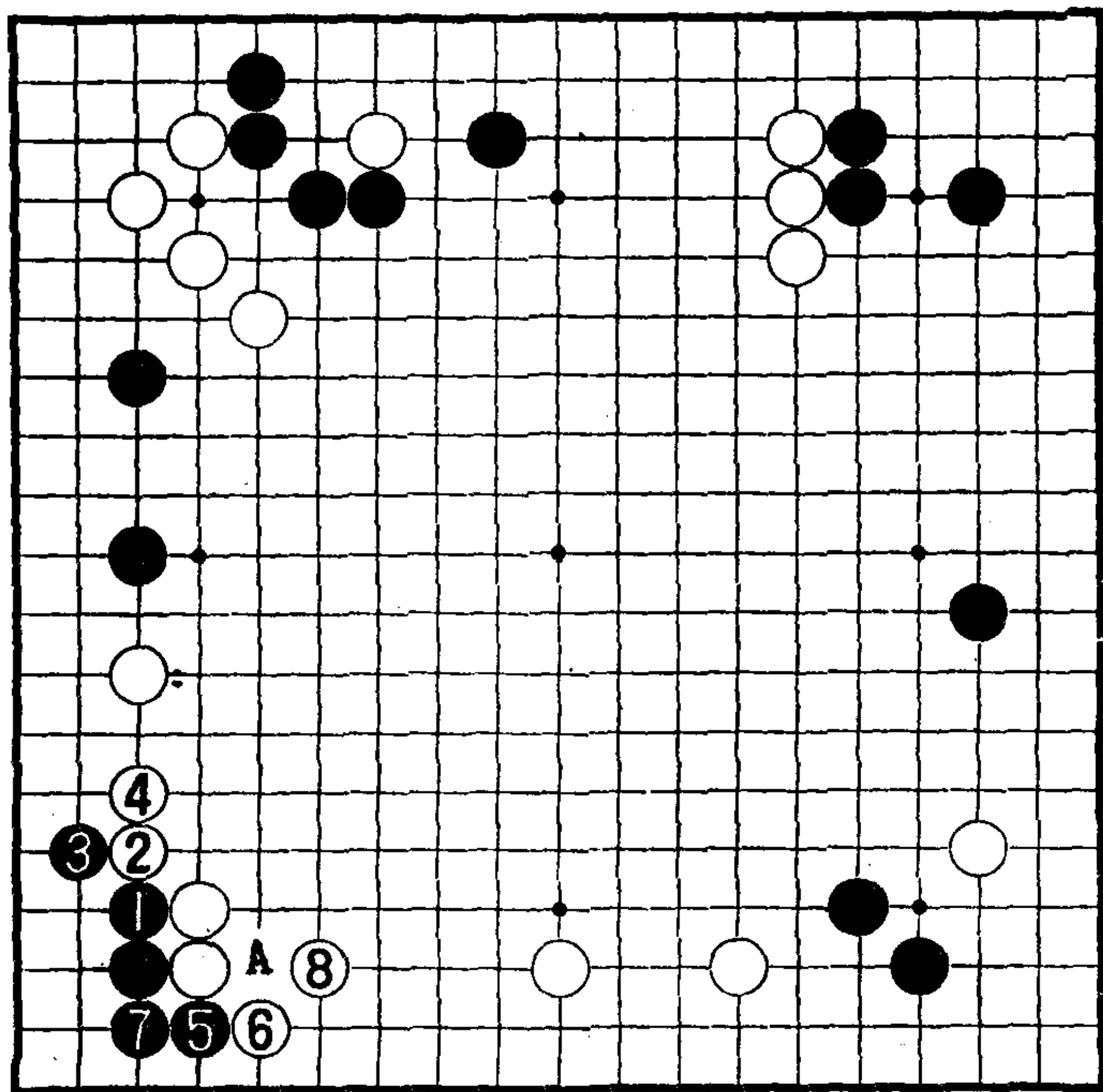


图2

图3：白走1位挡。

攻击子时，要向窄处逼进，这是常识。

黑2向宽处爬出，白3扳挡。白5之后，黑6爬，白占7位只好缓一手。

白11位应，别无他策。此结果，黑比前图好，黑活。

白下边、左边都重复，很明显，白不好。

其主要原因是白1方向错了，是恶手。

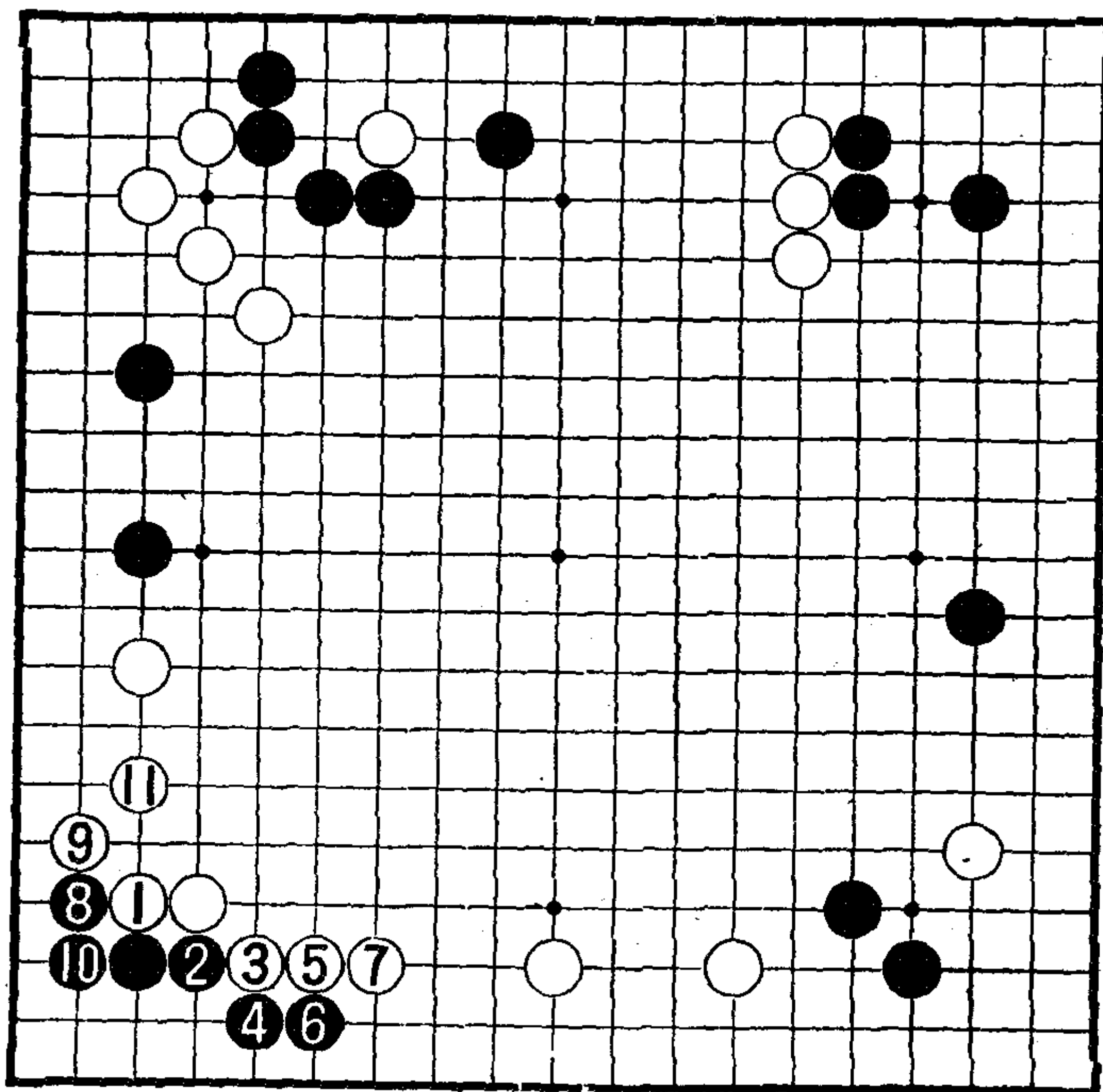


图3

### 三十三、子重复

图 1：这是分先棋。只谈一下特别成问题的下边。

黑 1 点三三。这时该如何应对，往往不清楚。

对白来说，有两个方向，不过，决定好坏的还要看周围的条件。

请随着白的应手，考虑一下完成此战的结果。请判断哪个方向的子可发挥作用，哪个方向的子缺乏作用呢？

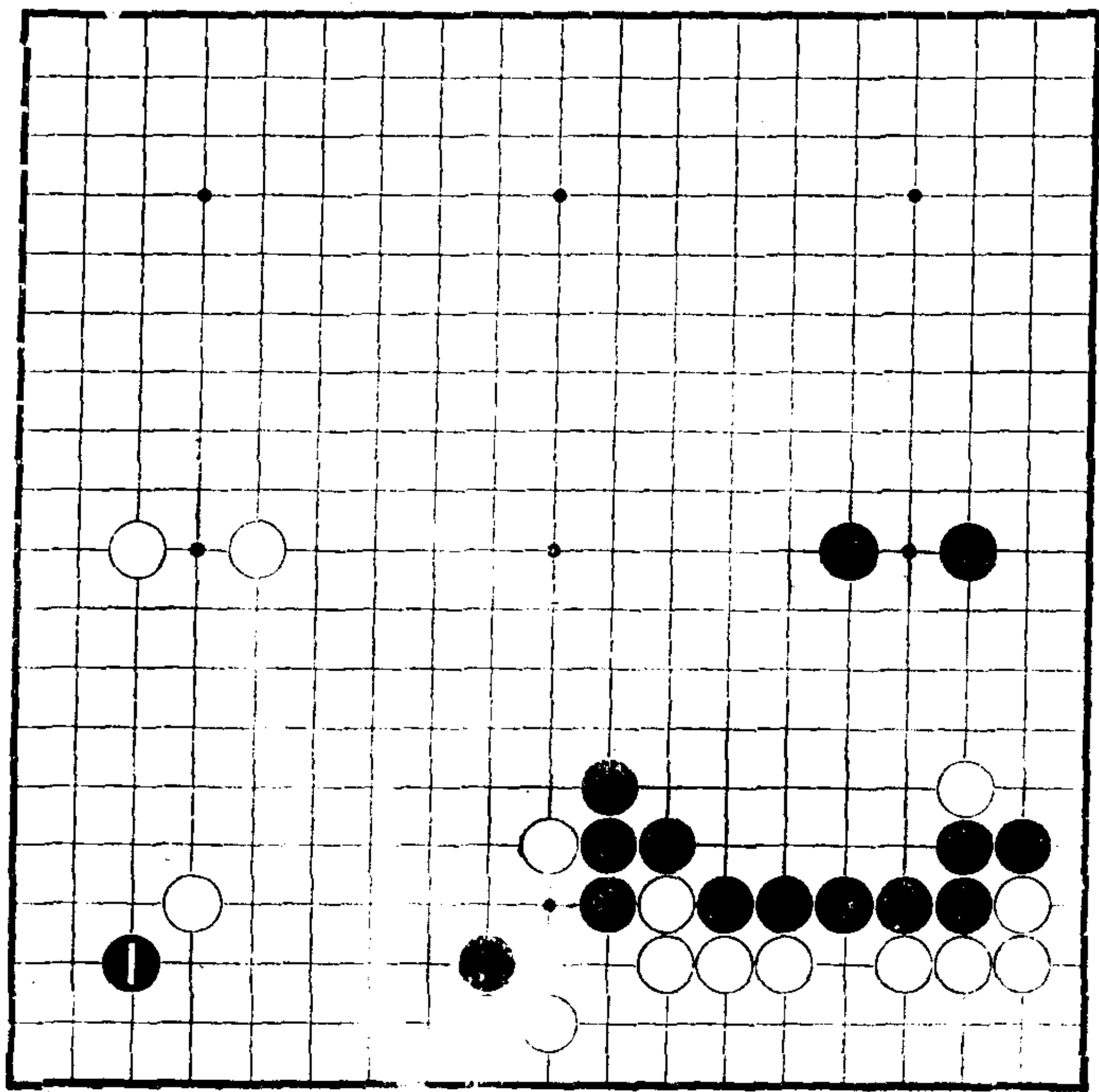


图 1

图 2：正确的应手是白 1 挡压。

黑 2 贴长，角可活。白 3、5，手段简明。如果下一手黑走 A 位，则白 B，好。黑在三路爬，外边的白构成强势，在左边可完成白模样。

另外，即使黑想在下边构成实地，在黑地中有白△，也不可能形成大片实地。

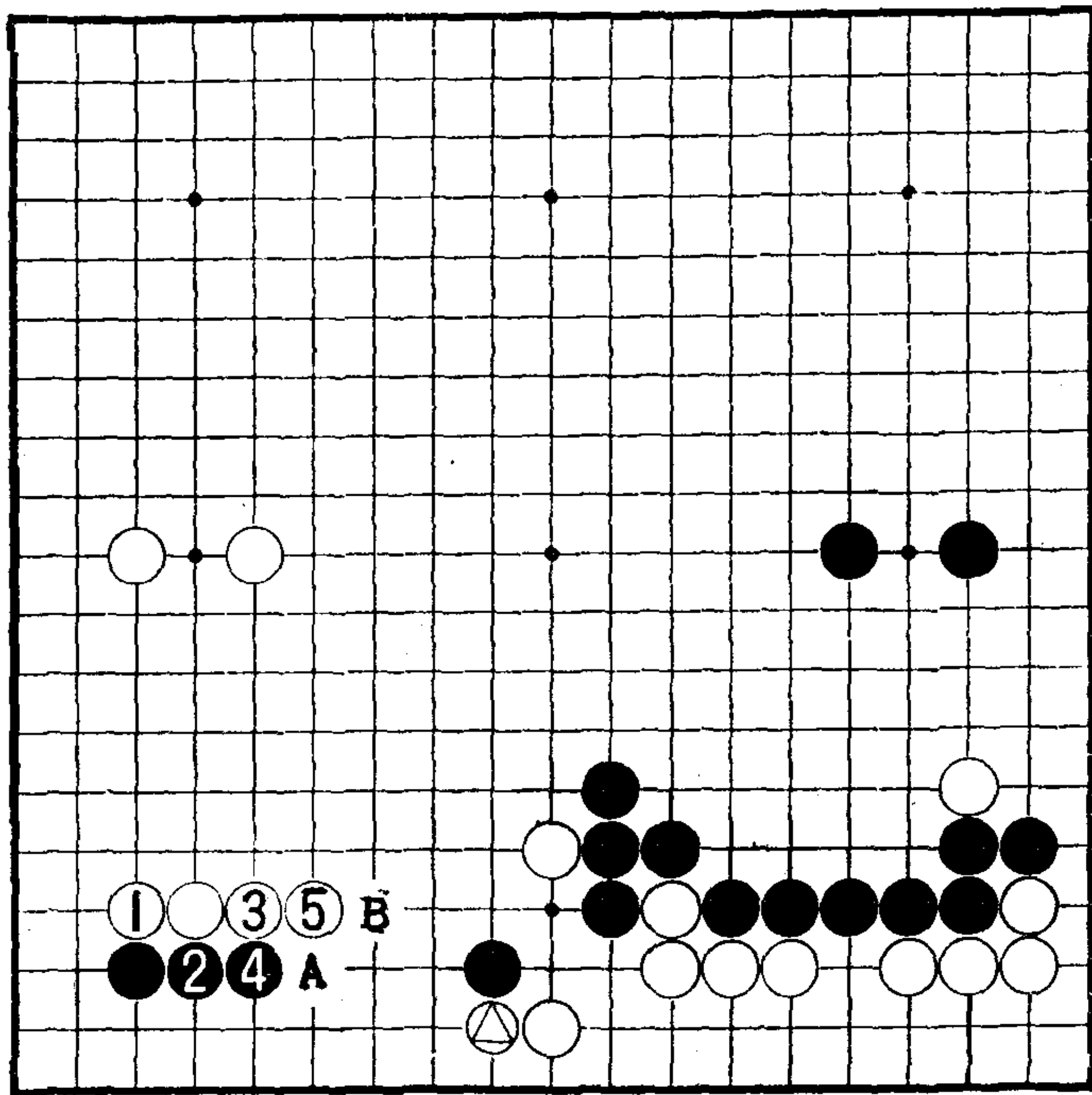


图 2



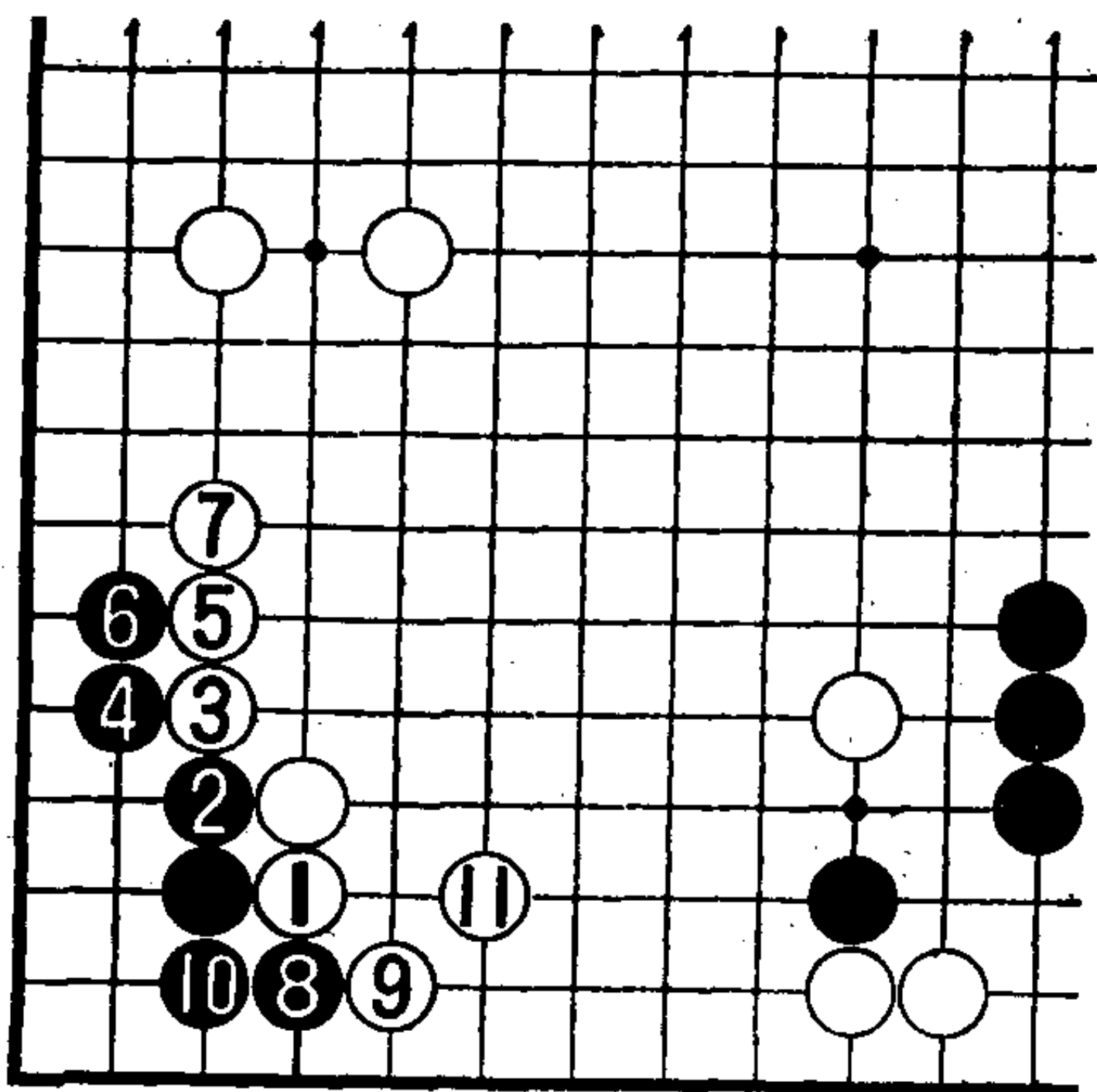


图 3

图 3：白 1 方向错了。

黑 2 至 11 是一系列必然之着。此结果白在右侧形成势力，可是，右侧已经有了黑势力，所以白缺乏子效，不可能构成大片实地，白失败。

B4

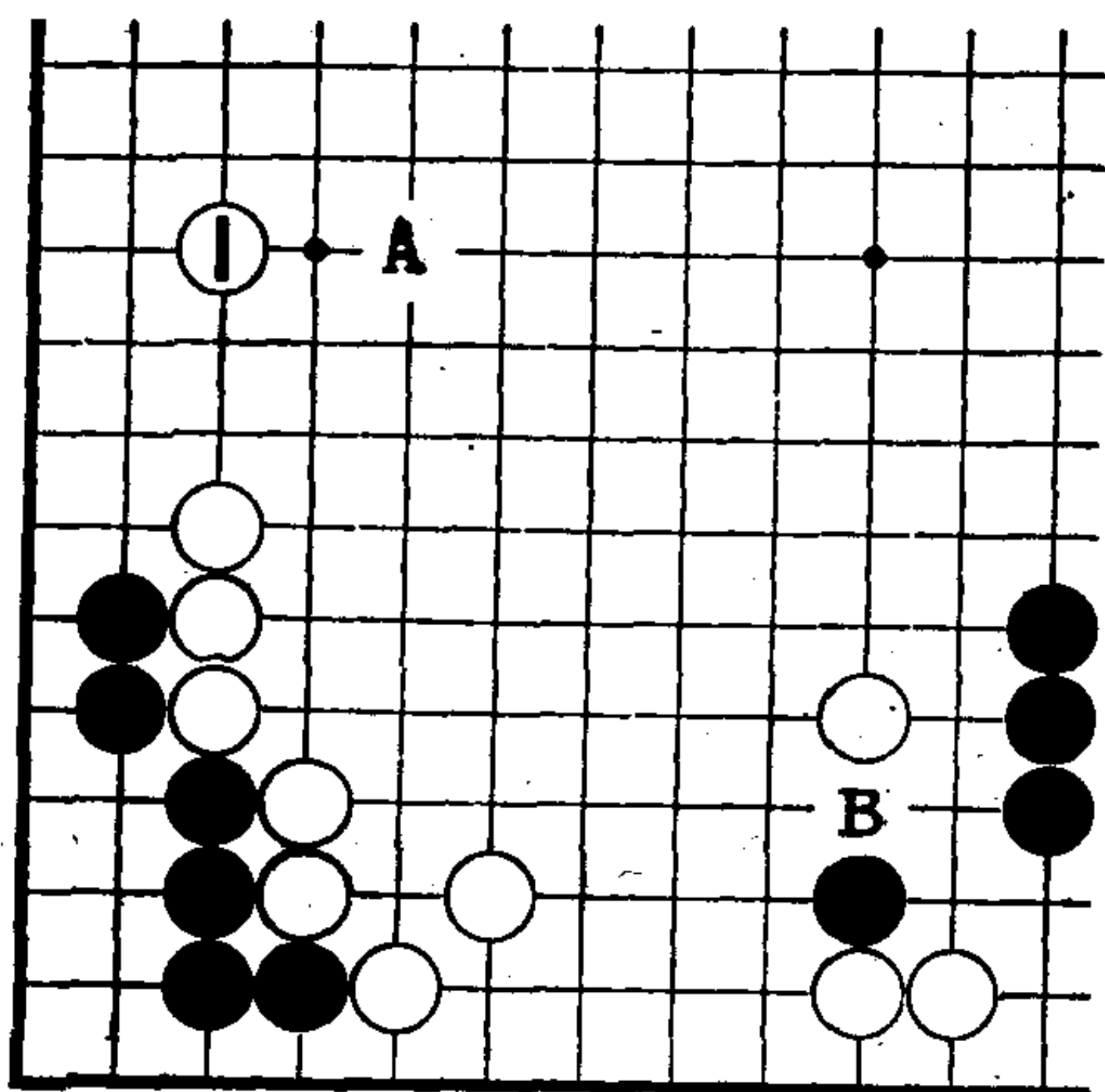


图 4

图 4：前图的形，左边白走棋重复。

改变一下次序看看，从左下白，向白 1 开拆，再加一手白进一步占 A 位跳，此后，若被黑占 B 位，白势力丝毫没起作用。

### 三十四、势力的消长

图 1：这是让五子棋。

黑 1 贴长，是增强中央势力的好点。白 2 扳，反击。

黑 3 是注意到右边白地的下法。这样走角可安心，即便白扩展，也不会太大。

但是，白在 4 位挺头，下边黑模样就顿时变小。4 位是有关双方势力消长的要点。

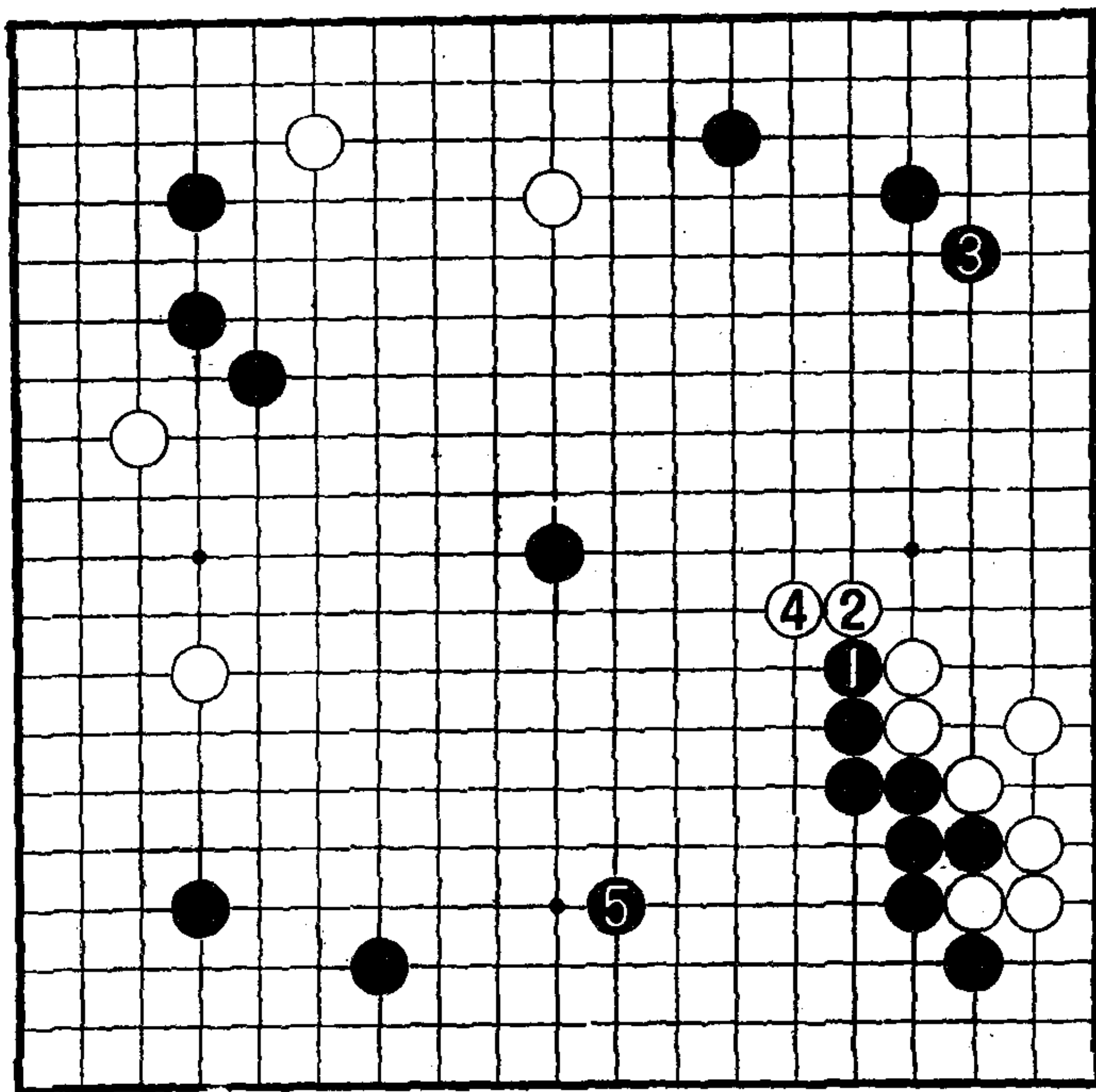


图 1

图2：白也许要在右边扩展实地吧！但是，在这里黑1不可省。

白2连扳，顽强抵抗。黑3长，十分稳妥。

白4粘后，黑于5位开拆，似乎黑模样可在下边构成五十目左右。

黑1、3和天元的黑△相呼应。和前图互相比较一下，在前图天元之子没有发挥作用，而且下边的实地，余味也不好。

白若6位，则黑7位守，充分。

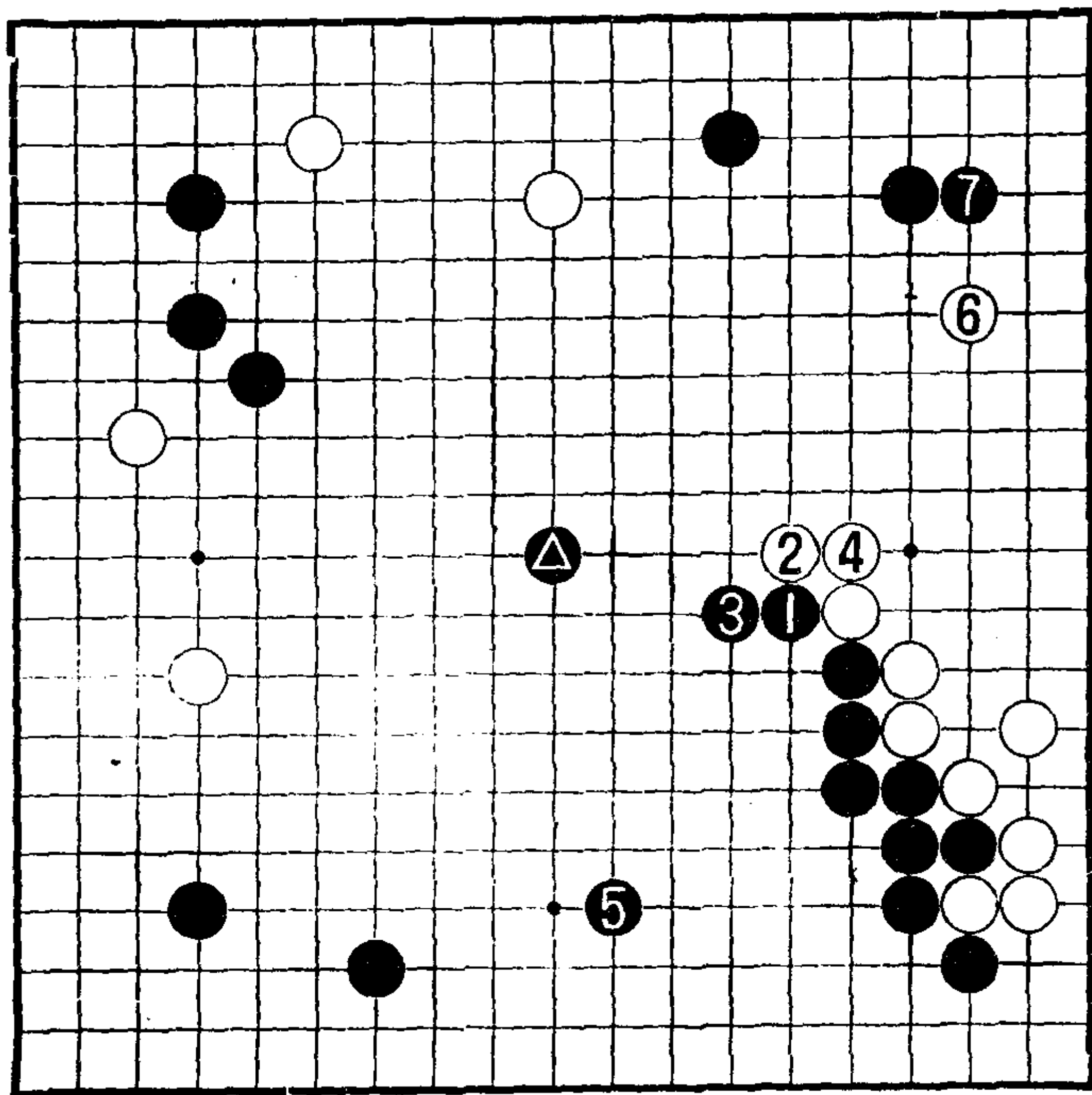


图2

图 2：如果黑占 1 位，从左上拦，则白 2 靠，以下至白 8，白充分。

黑在左边构成大块实地，但此结果并不那么好。

白作战成功。

### 三十五、拆的界限

图 1：左上有强大的黑势力。白从左下星位，向左边开拆，如果说以白 1 大飞为界线时，你会感到很意外吧！

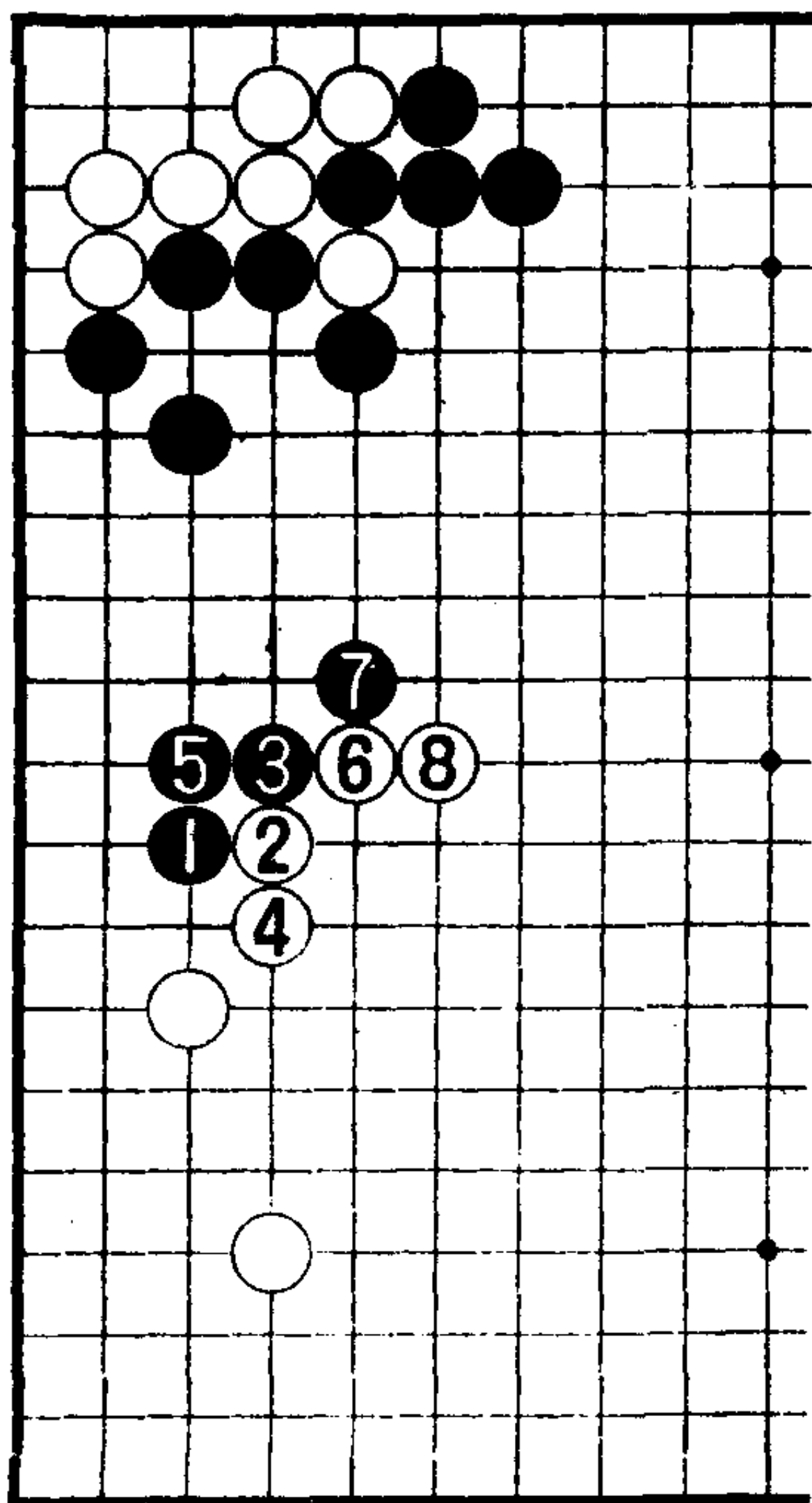


图 2

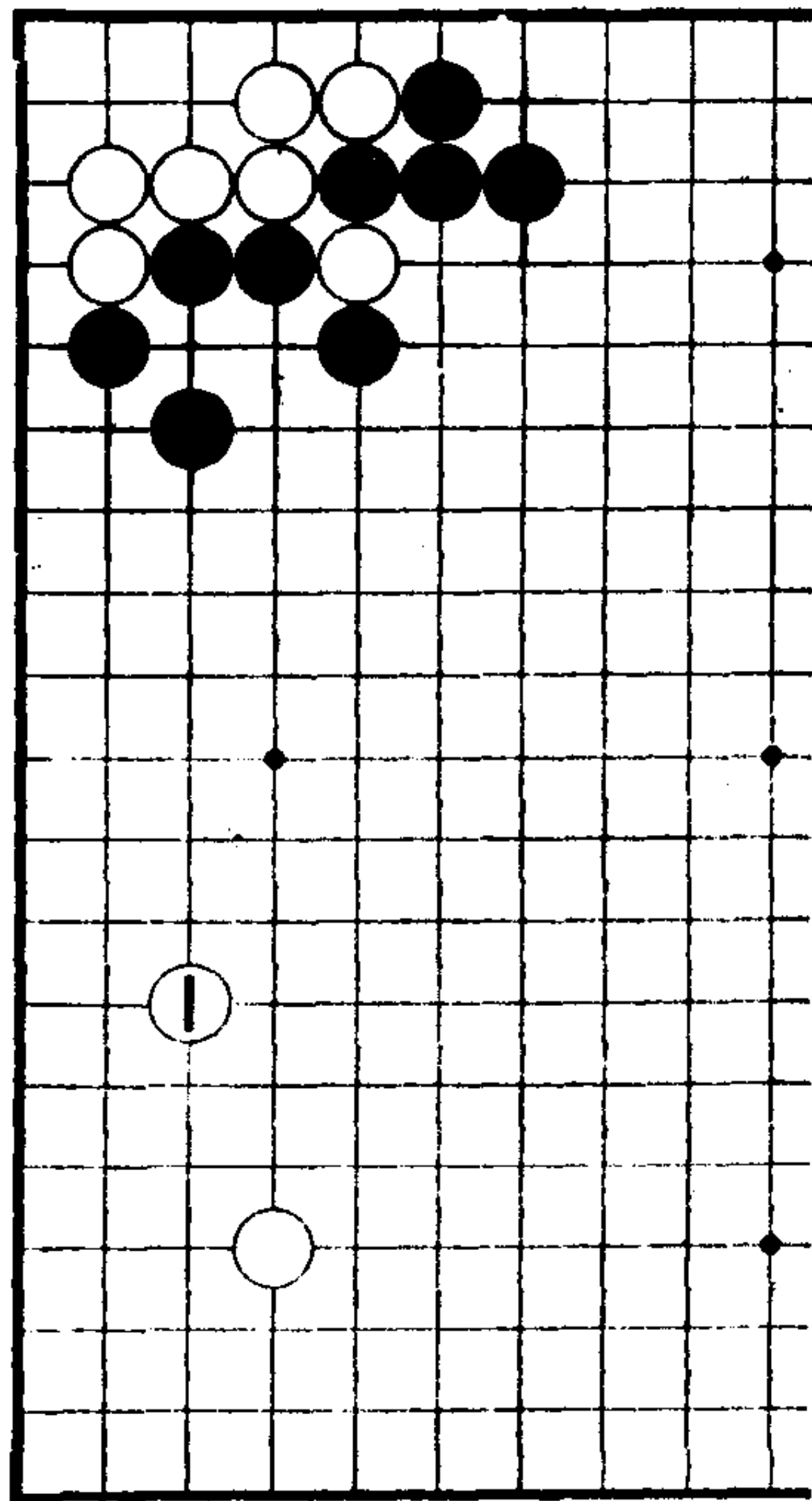


图 1

图4：黑1可在左边打入。白2至5是定形。

此局面，左边白一子陷于孤立，这时即便注意到此情况，也为时过晚了。白变成了黑的攻击目标了，左上黑势力可相机发挥作用。

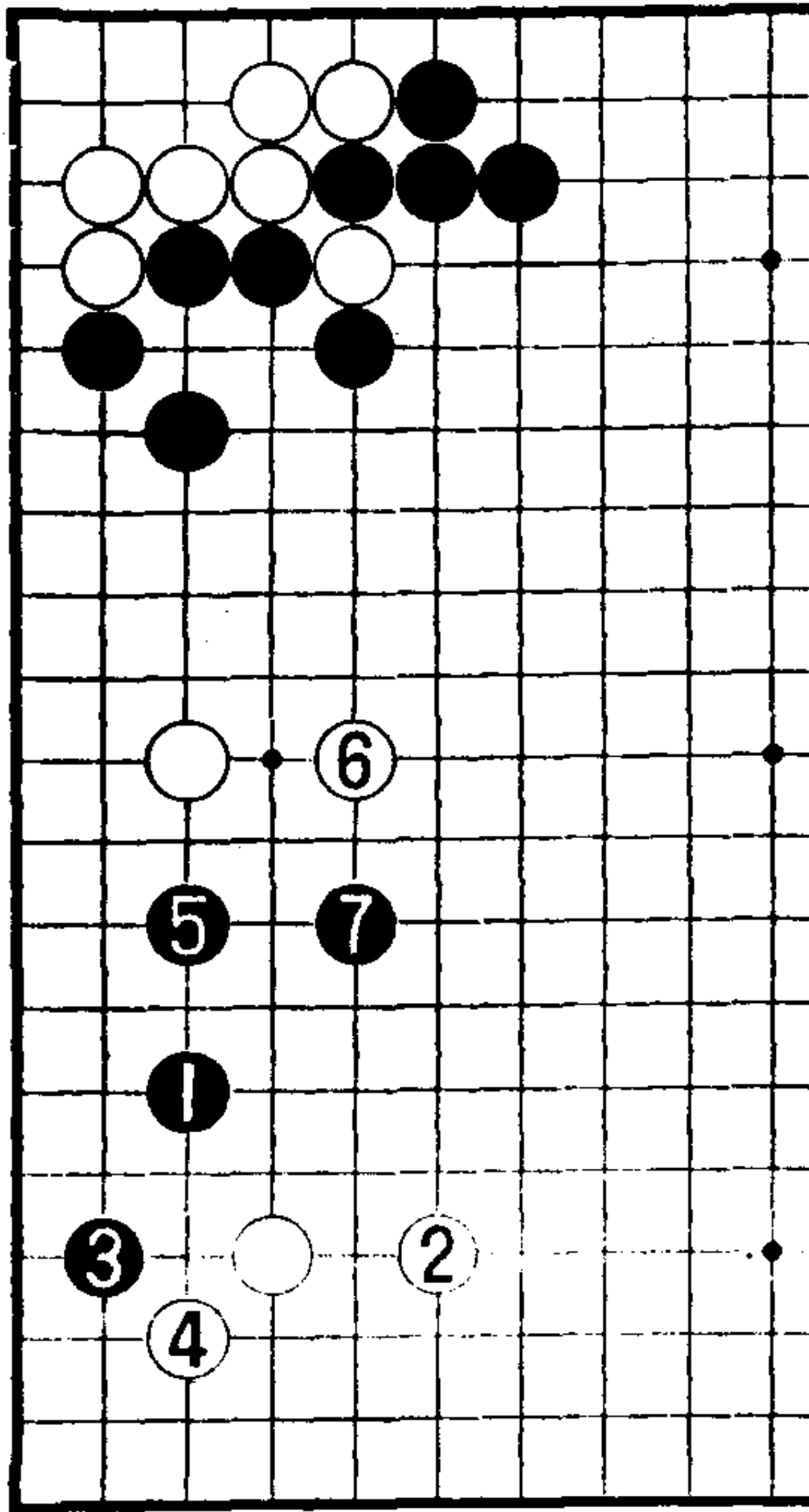


图4

图3：从星位向边开拆，常拆至白1位。但是，这样走是无视左上黑势力，是既过分又无谋的恶手。

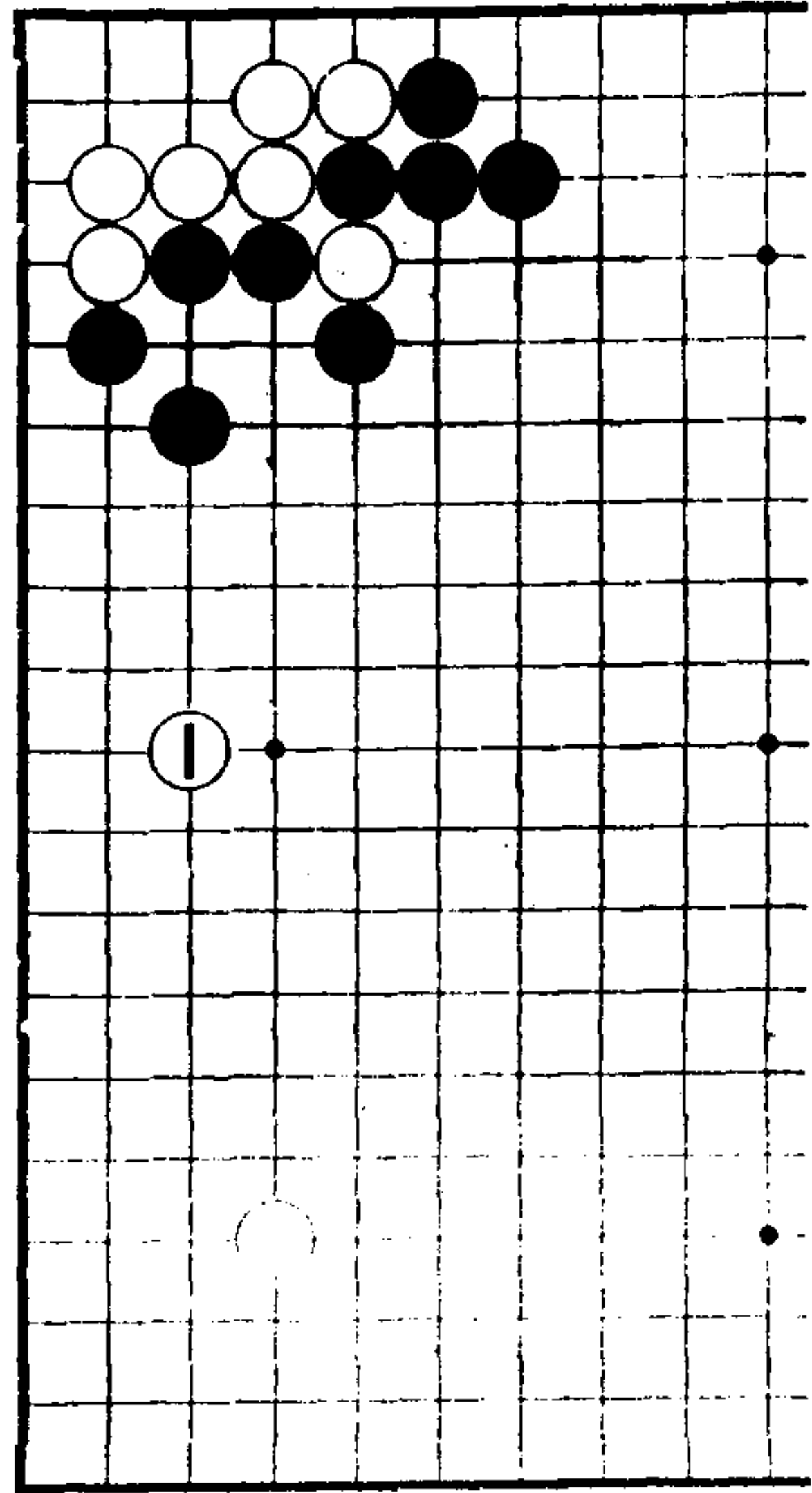


图3

A位，则白B可联络上下，但，此联络并不一定好。

此形有黑A这一不安之处，说明拆得也过分宽了。

有一句格言是“不要靠近厚味”，图1中的大飞是恰到好处的界线。

图5：白开拆至1位，如何？

若这样，黑于2位打入也十分凌厉。

棋至黑6，白逃了又逃，很难获初步安定。

图6：白1隔三路大飞。在此局面下，如果占

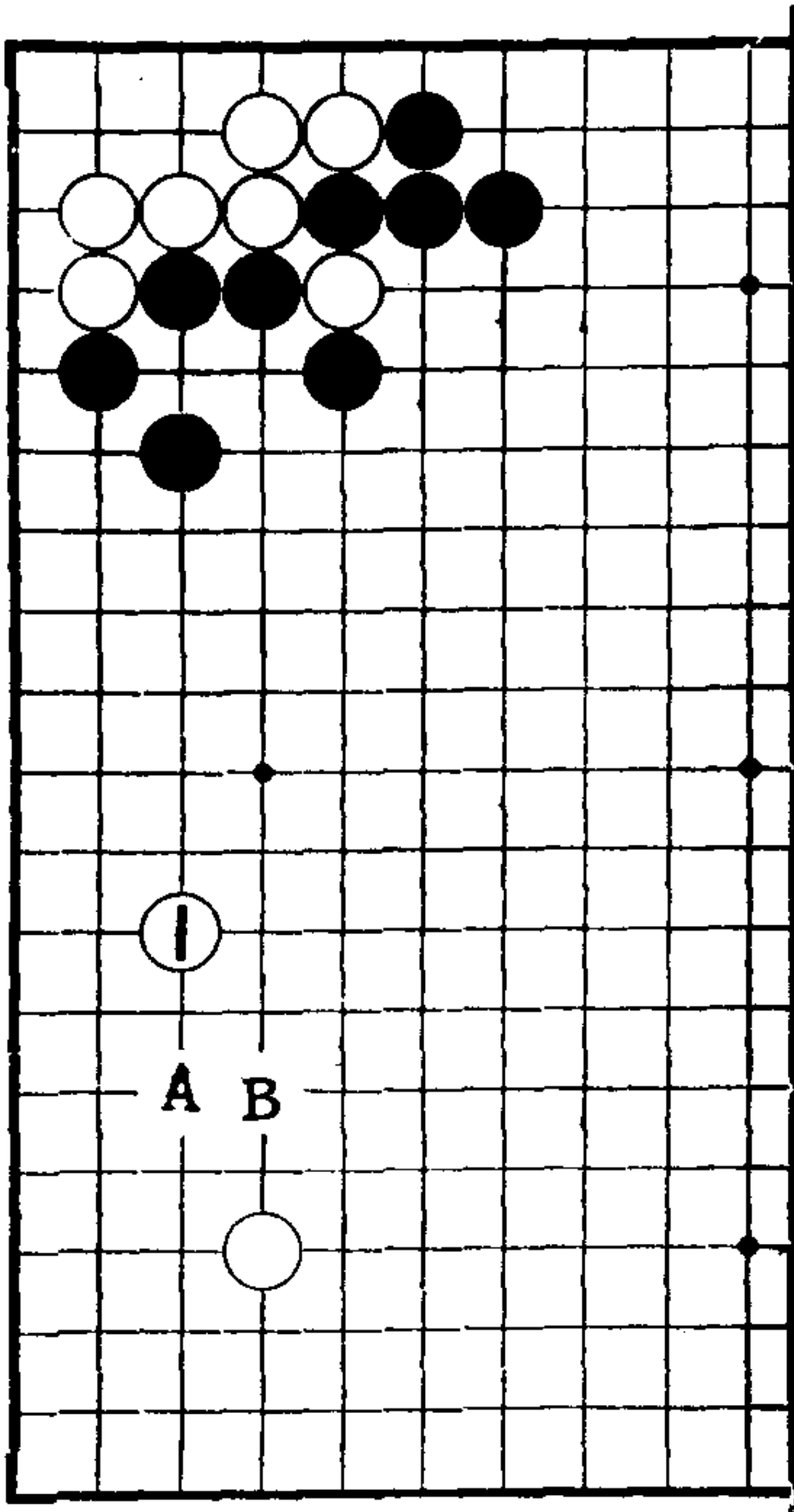


图6

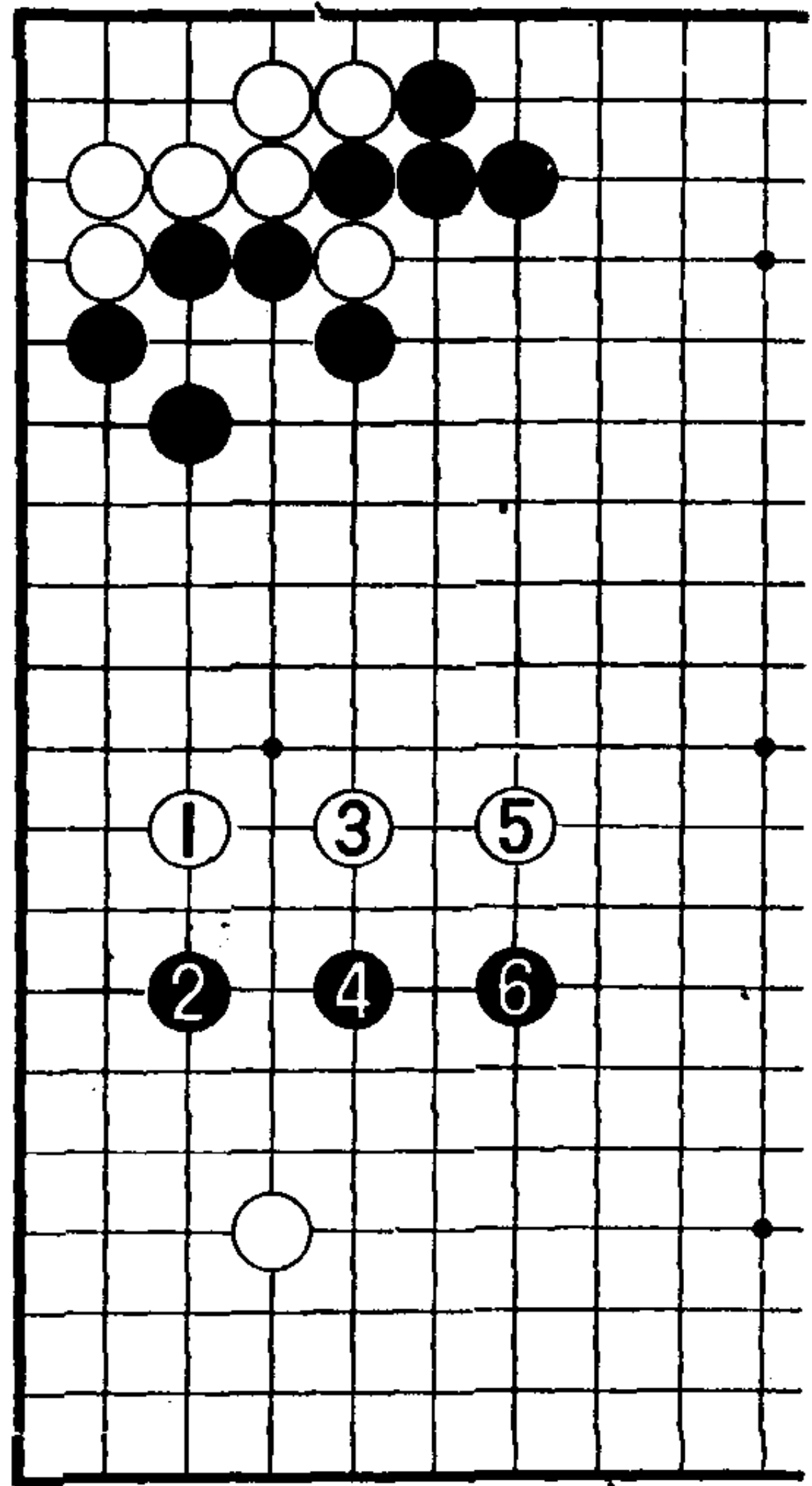


图5

图 8：黑 1 向左下挂角，方向错了，是重大失败。

这样就给白在 2 位开拆的机会，从而侵消左上黑势力。这种于敌有利的行为，很难取胜。

图 7：白如果在左边开拆，则黑于 1 位挂角，十分充分。

白 2、黑 3，黑形很理想。黑左上势力和拆，可充分发挥作用，构成大块实地。

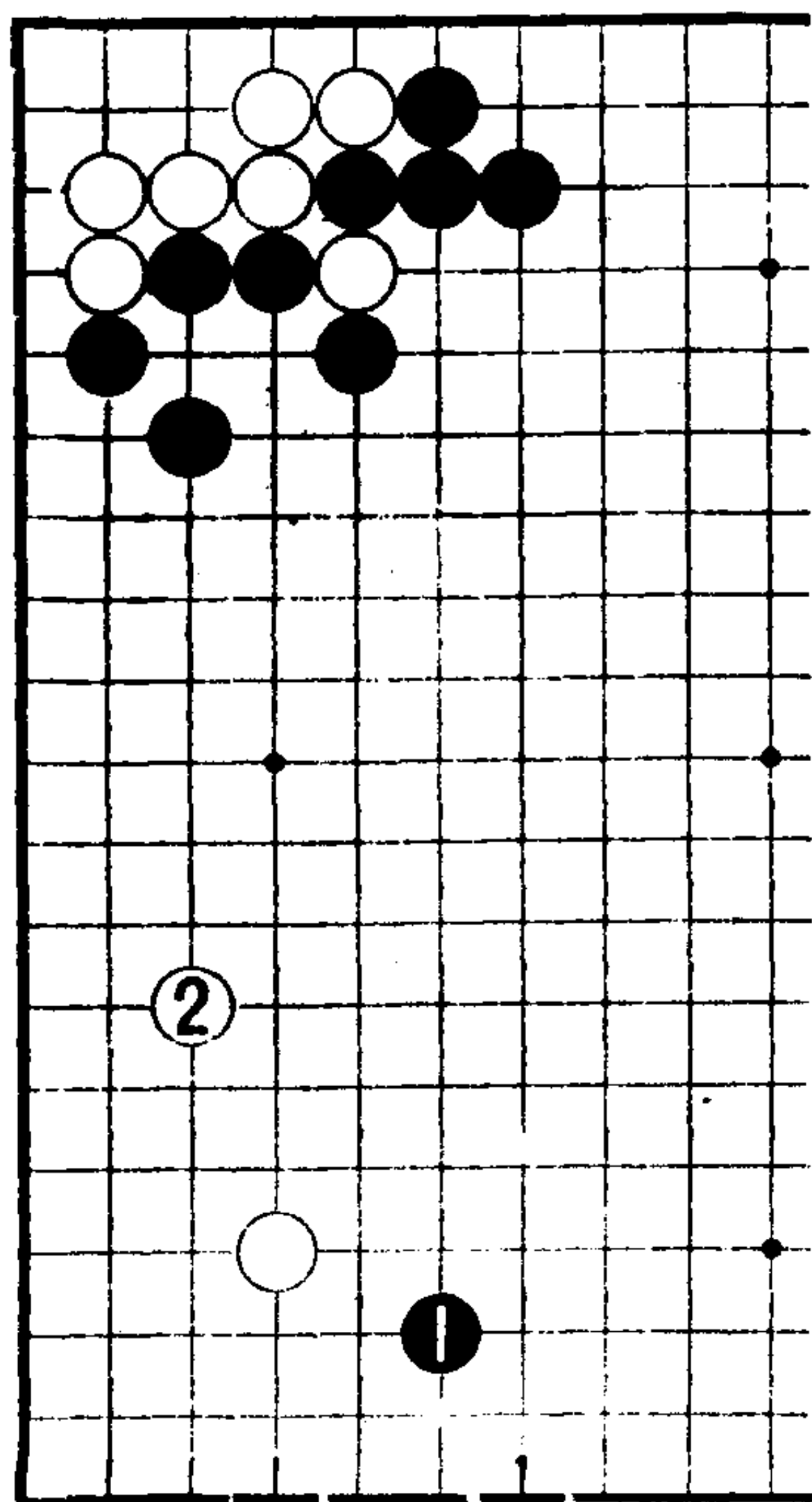


图 8

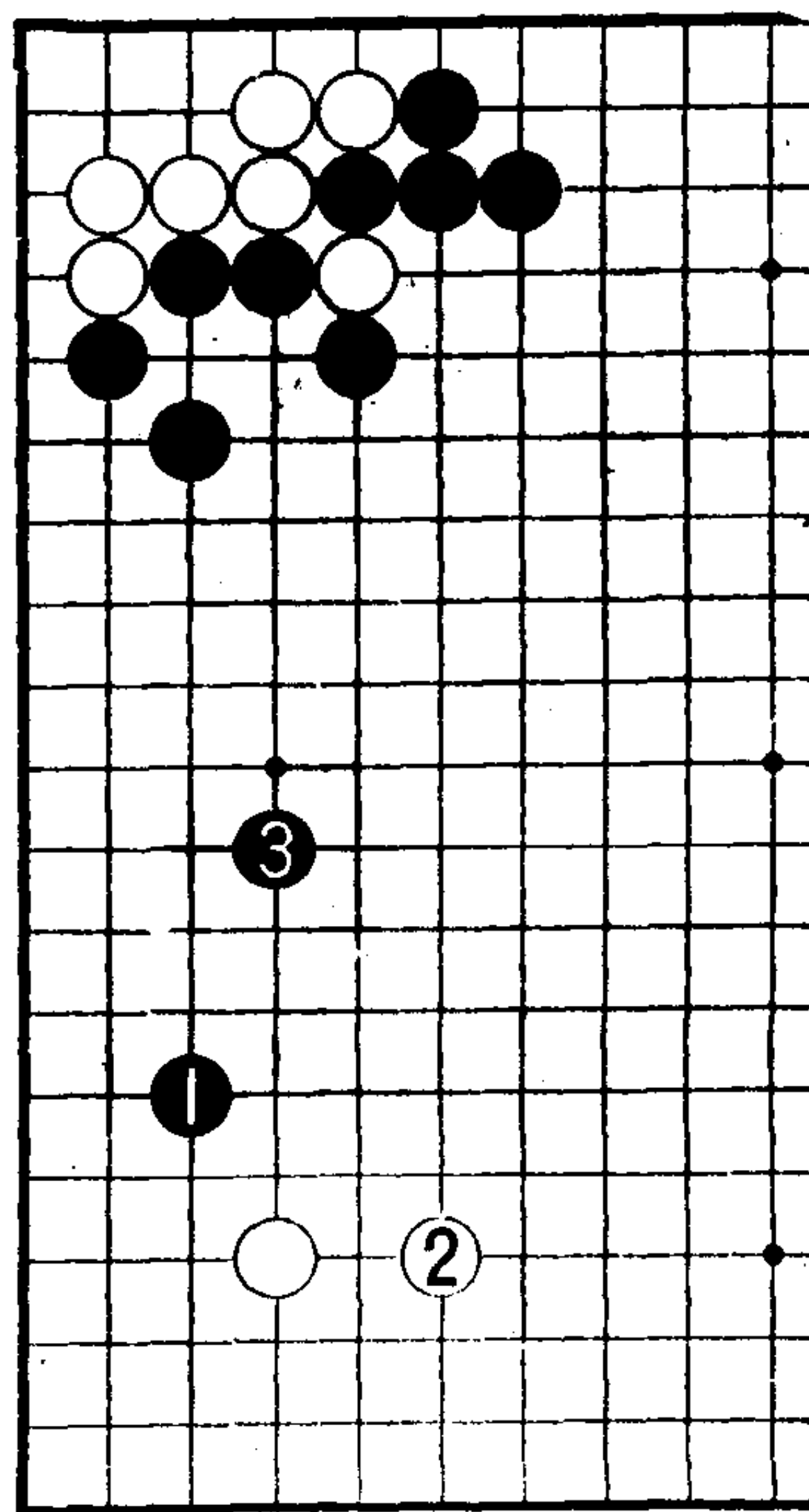


图 7

### 三十六、脱离战场

图1：这是分先棋。

在左上挑起战斗，黑1打，白2提。  
白子通走白2这一手，变得强了。即，周围的黑子变弱了。

黑3巩固左下角，但这是脱离战场的一手。左上的战斗尚未完结，黑3就脱先了，不好。

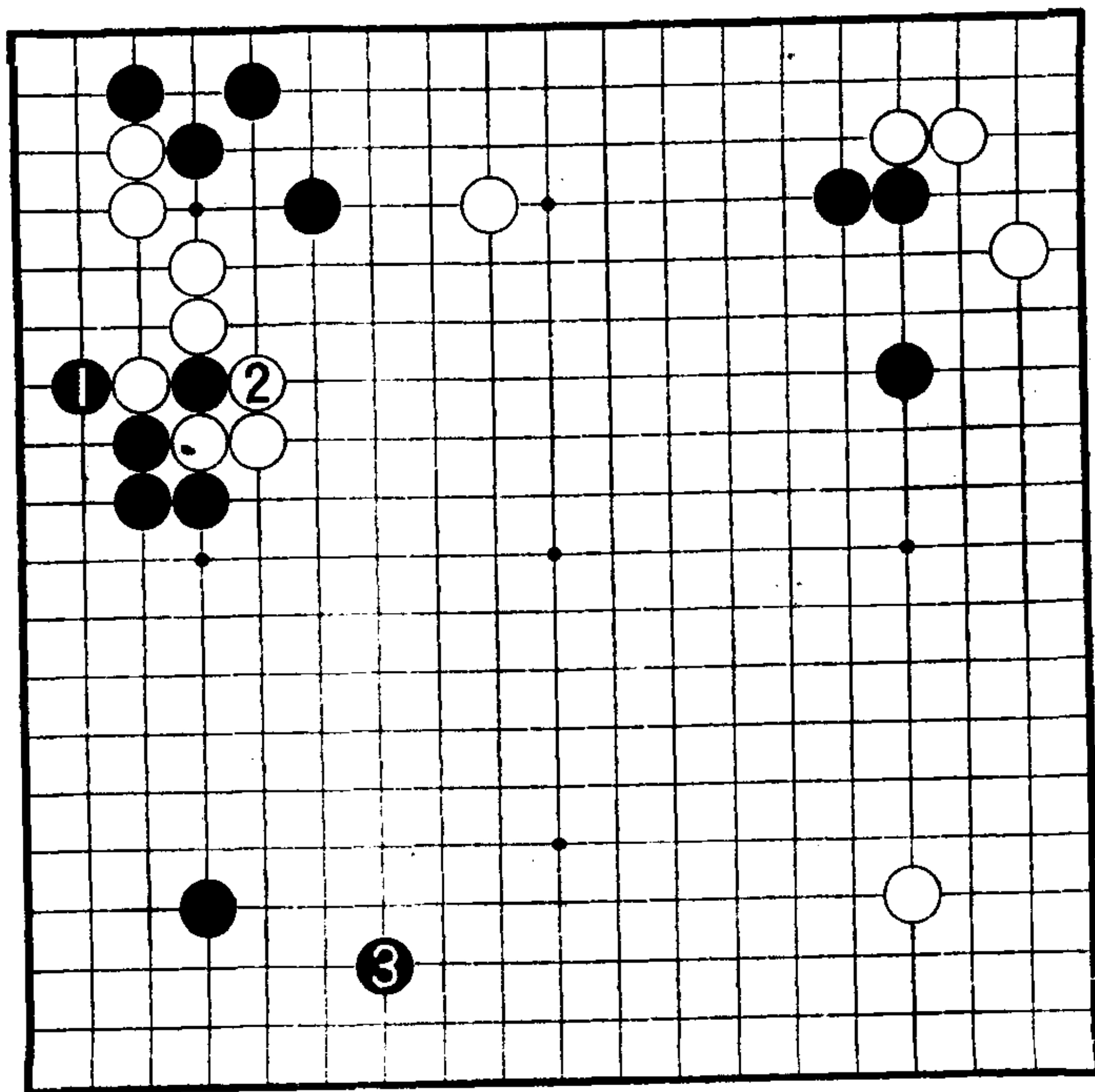


图1



图2：左上的形，虽然不应决一死战，但，尚未完全结果战斗。

如果在这时脱先，肯定于脱先者不利，黑此时若攻，就可占1位长，至此，黑在左边构成根据地，可进一步瞄着白棋。

也有把黑1走在A位的，但这样走，形不清楚。即使是这种局面，也要比黑B位脱离战场好。

在实战中，如果把黑1走在B位，则会遭到白C猛攻，黑不利。

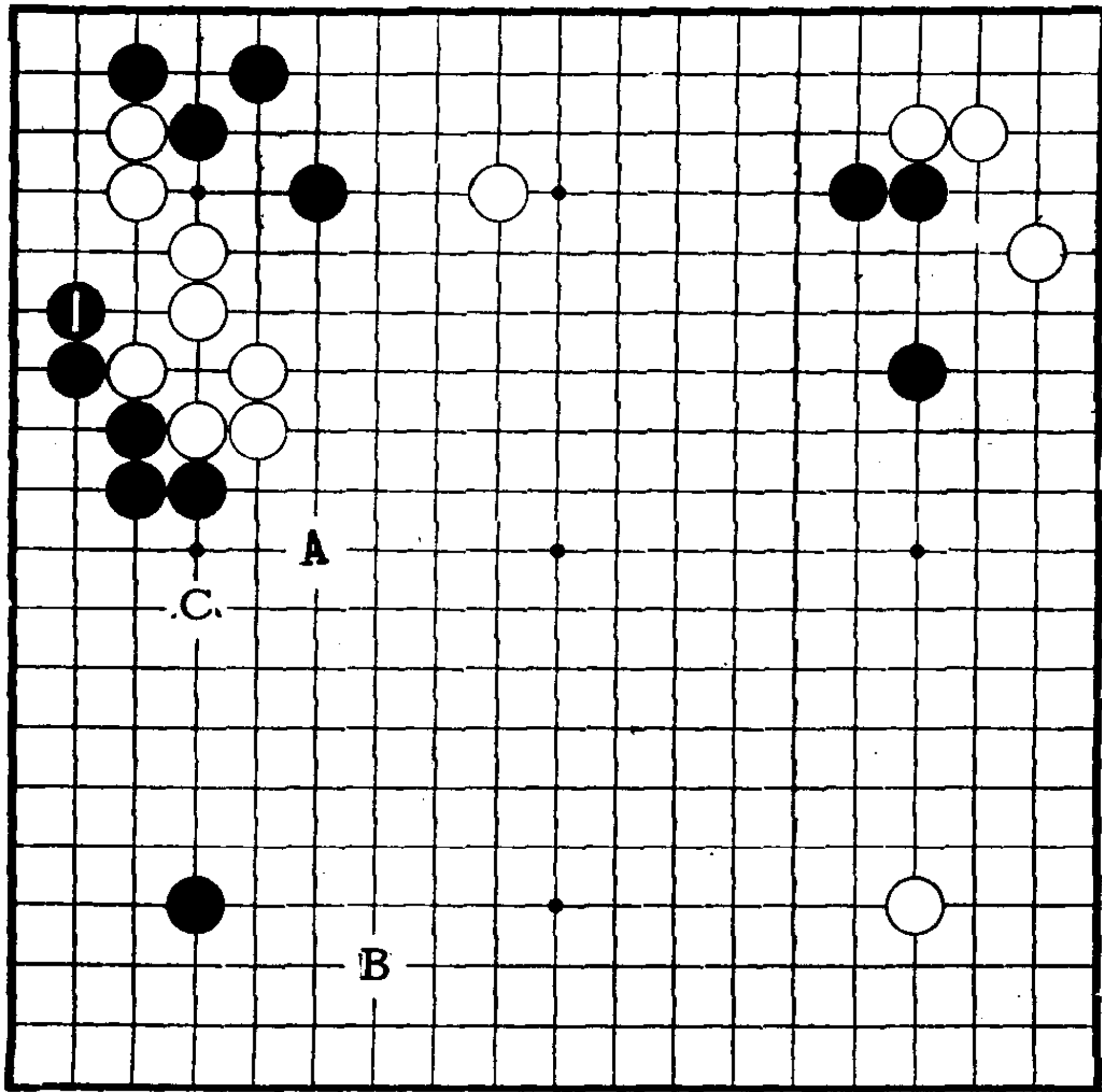


图2

### 三十七、职业棋手的行棋

图 1：双方势力，左右分占。

白 1 侵消左边黑模样，有趣。如果黑占 1 位跳，则左边可变大，即“敌之急所，即我之急所”。

如何守这里呢？这是个问题。

黑 2 位飞，是常见的形。但，左下过于坚固，不太令人满意，是缓手。

黑若占 A 位，方向不对，可被白 B 点角，不行。

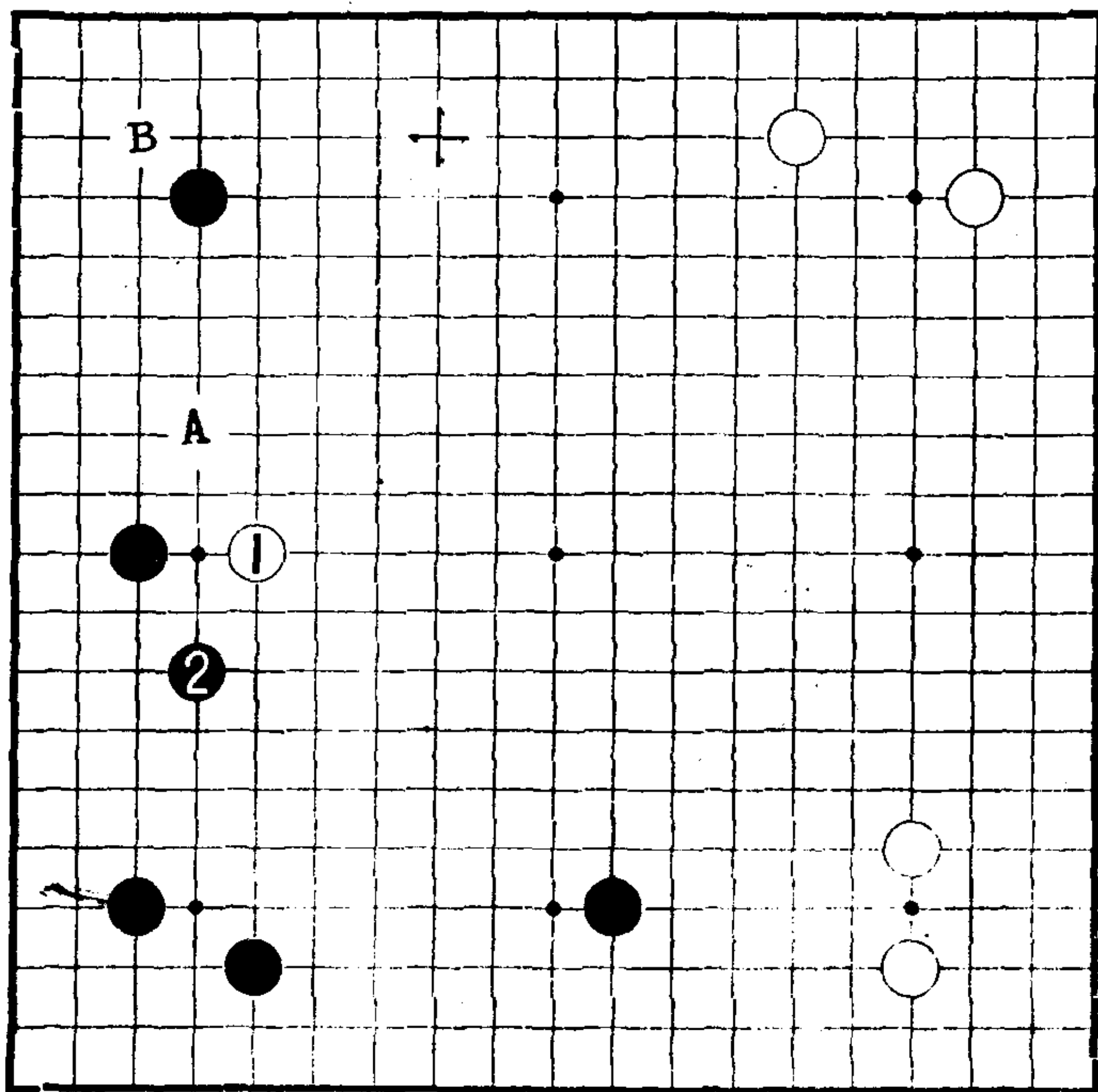


图 1

图 2：对白 1 镇，黑于 2 位靠是守的感觉。至白 5 粘，黑 6 扳，似乎一下子就扩展了左下的实地。此形和前图相比，比前图大，由此可知前图是缓手。

但是，对白 7 扳，黑于 8 位长，却是问题。在这一瞬的松缓时，却使白于左下角占 9，11 位先手便宜，由于尚残留着白 A 活角的手段，所以白又转回 13 位侵消黑，黑被白方所左右。

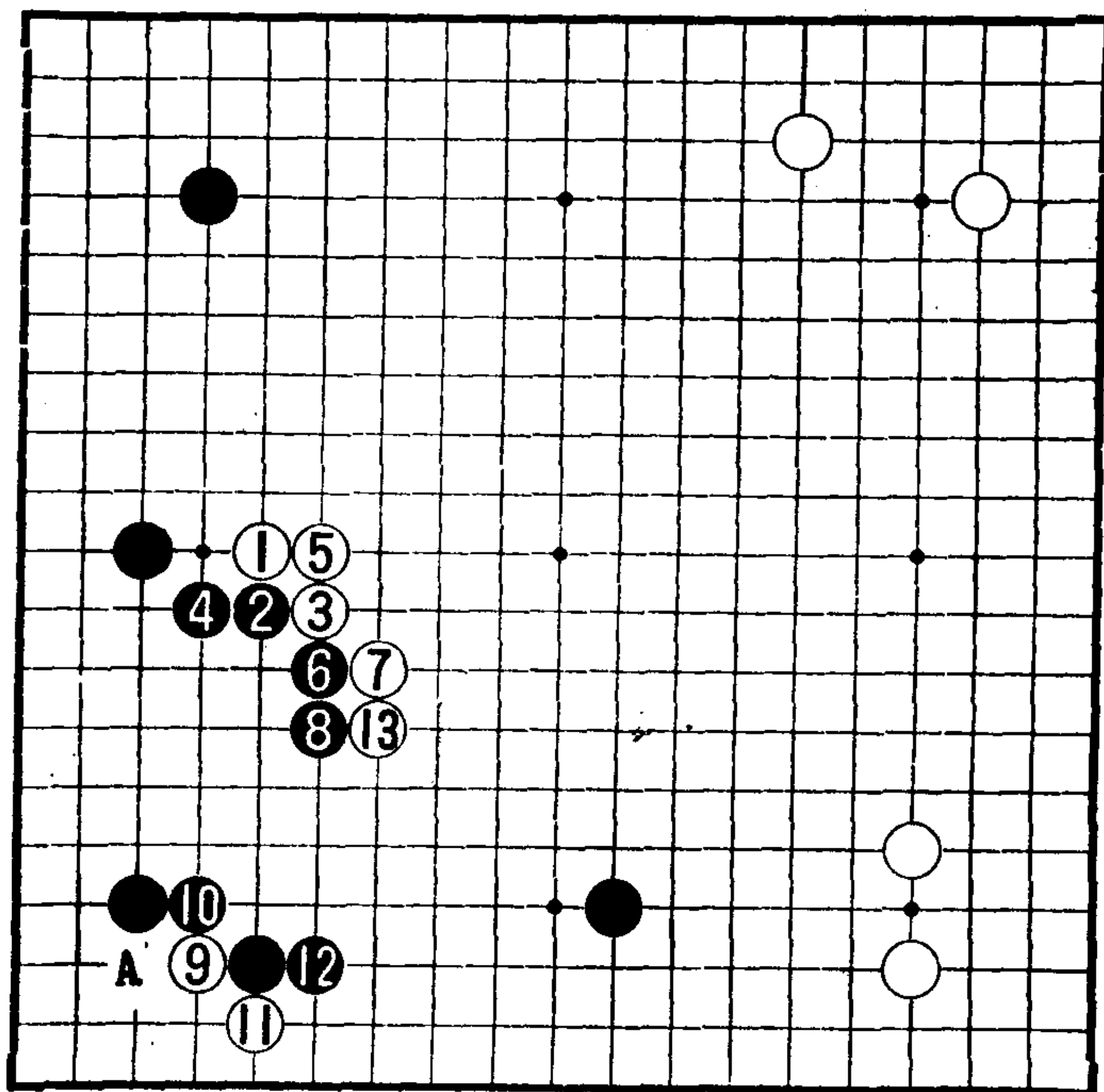


图 2

图3：黑1、白2之后，黑于3位连扳，进行抵抗是正确的应对。

白6长，黑7、9充分围左下。

黑1、3的走法厉害，白在左下的手段很不自由。

图1中的黑应法，是业余棋手的普通构思。图2是职业棋手的下法。此图是职业棋手的下法。

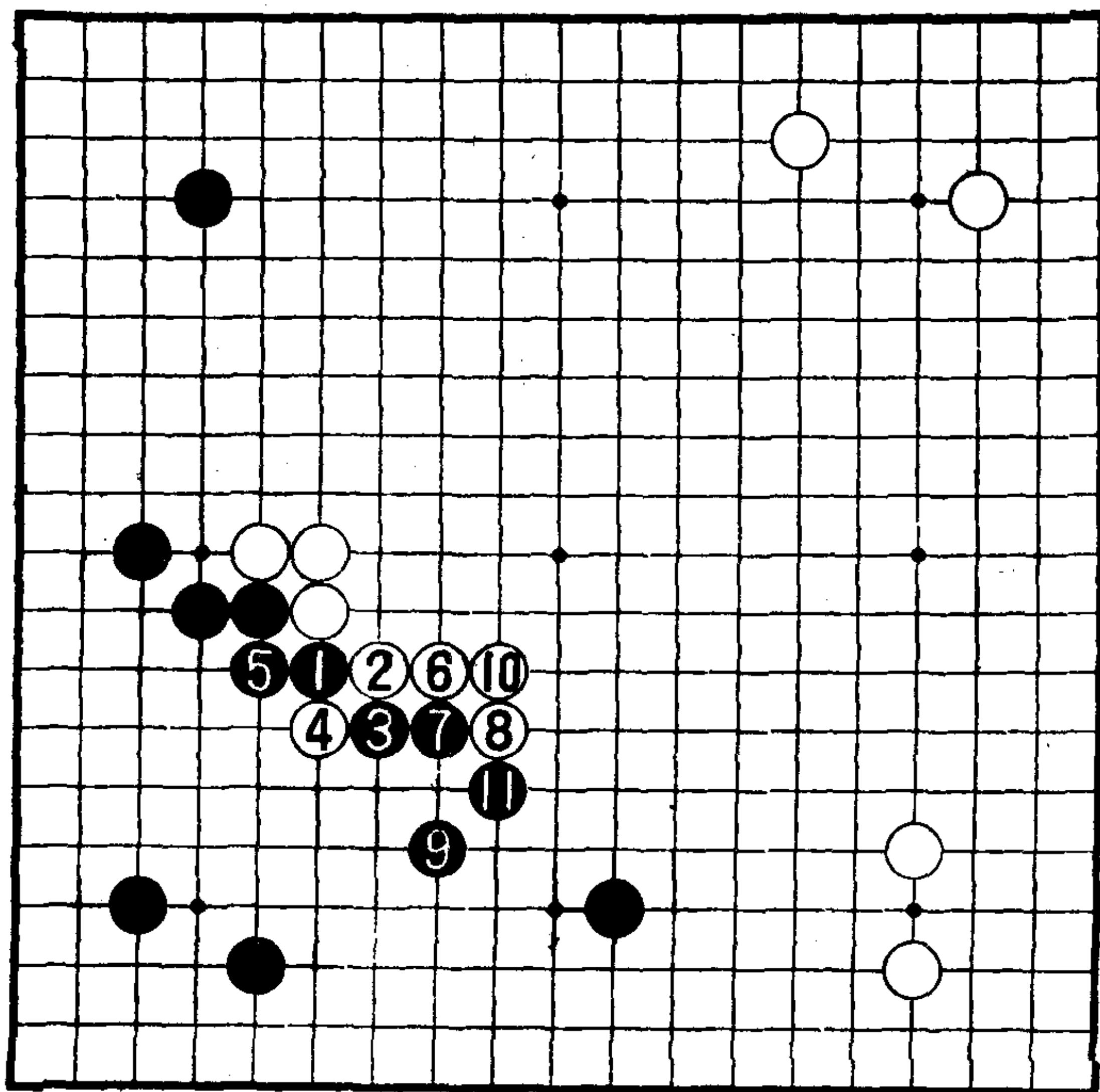


图3

图5：白5粘，黑6尖，此局面和前图一样，有白7点入余地，不行。用哪种手段于左上围空，方向都不对。

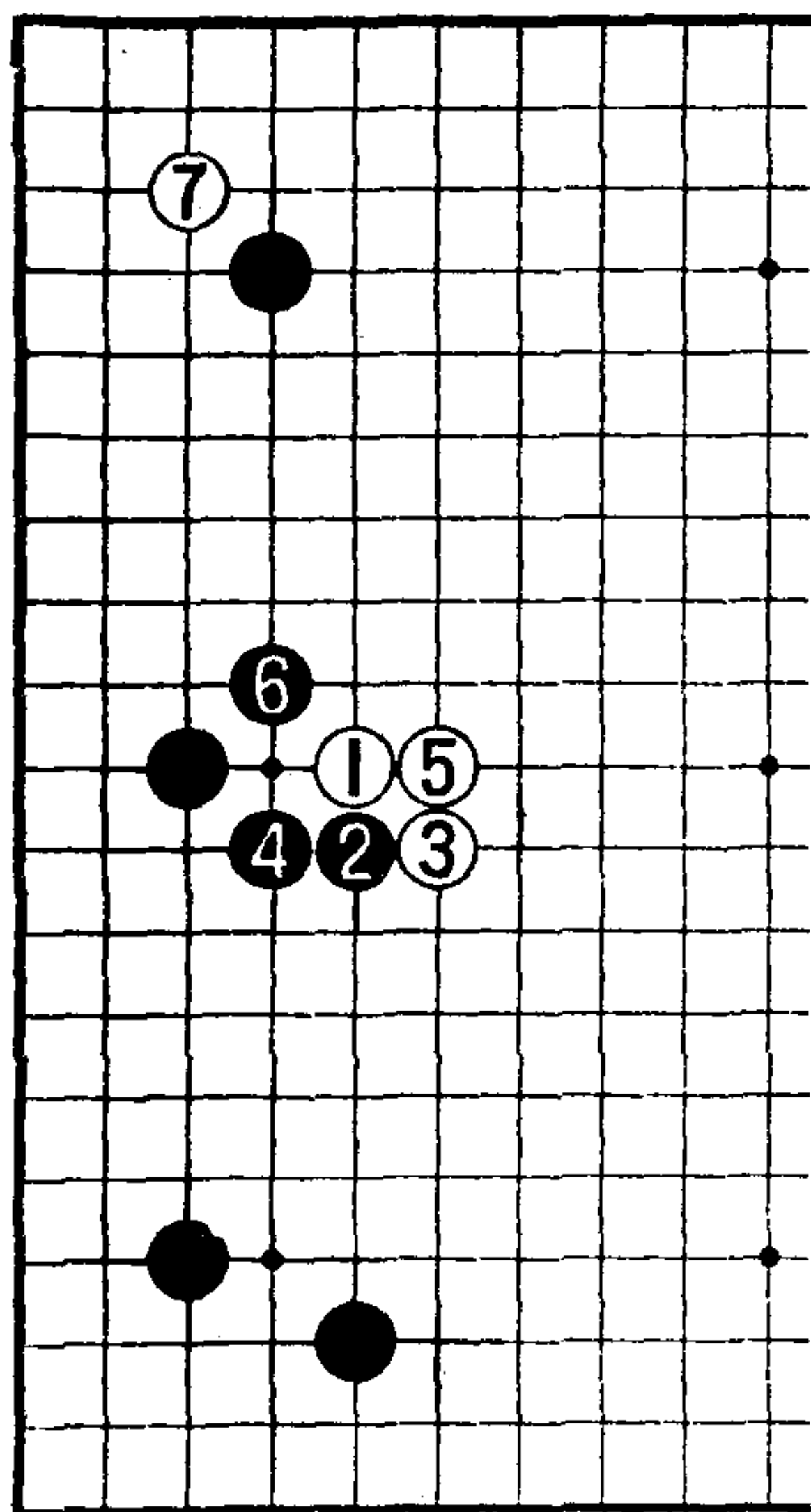


图5

图4：同样是围空，本图黑1靠的方向却不对。黑5、7守后，白8可以点三三，黑的围空一下子就变小了。

黑若走A位应，左边的实空也只不过是二十目。结果还得扣除角上的白地。

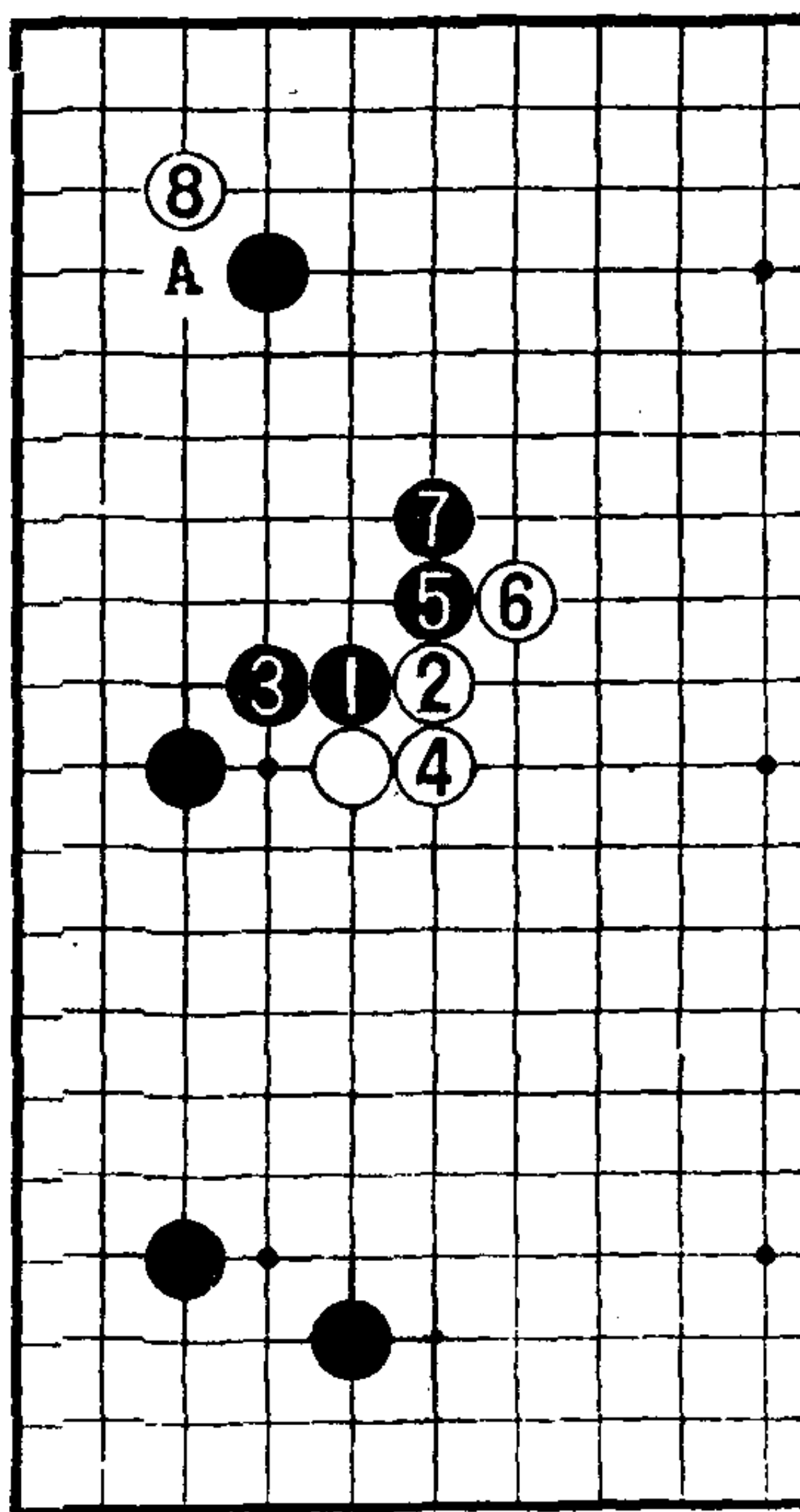


图4

### 三十八、分断

图 1：这是分先棋。是业余三、四段的对局。黑中腹大块棋不安。黑 1 靠，3 冲出。首先黑 3 是恶手。此手促使白于 4 位粘，使黑左右两方变弱。

黑先占 5 位，味薄。白 6 若走在 A 位，则是想瞄着中央大块棋。

用黑 7 可强化中央，黑好容易喘了一口气。

白 8 于左边挑战，但是，黑已摆脱了危机。

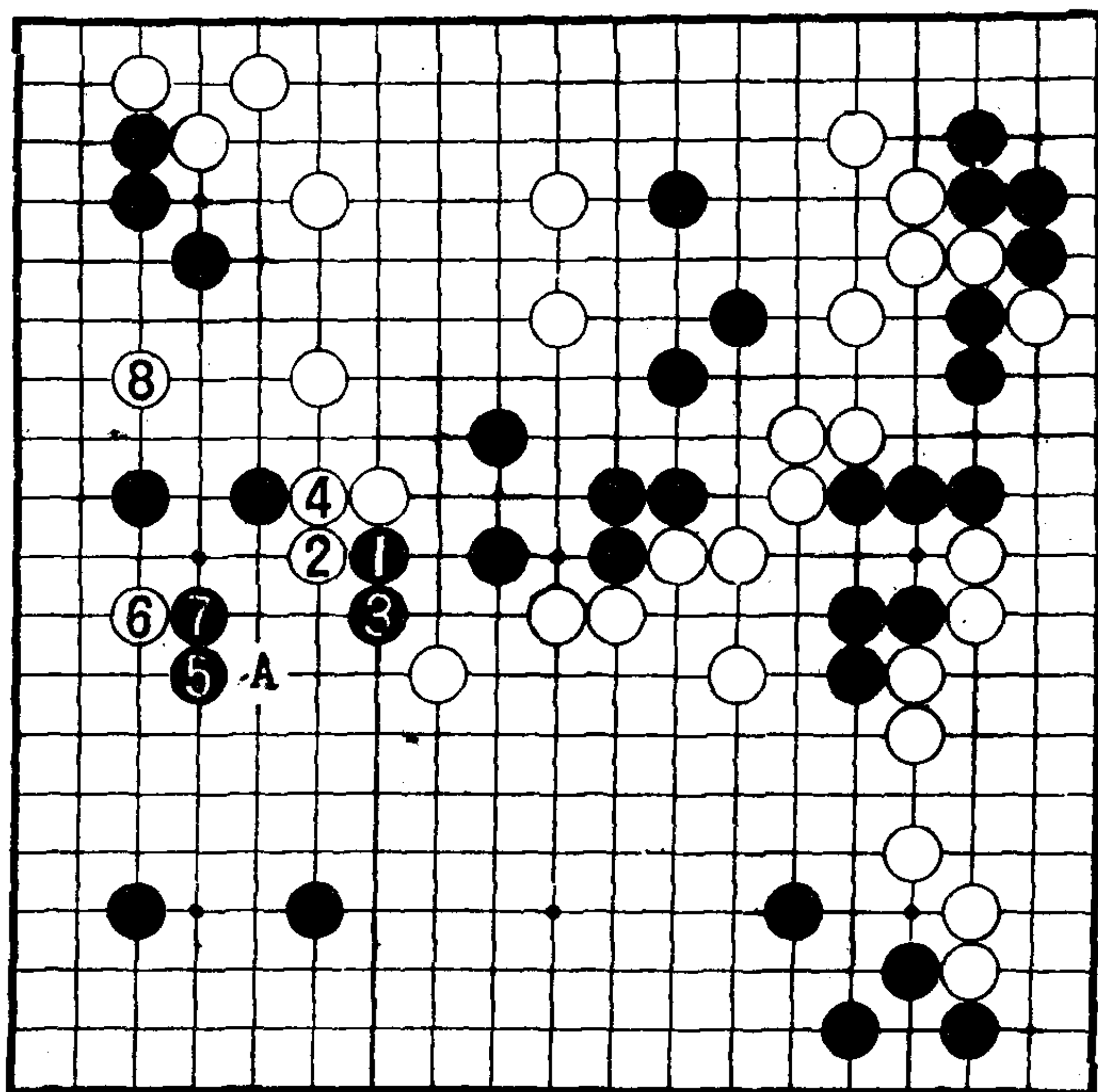


图 1

图2：继黑1位靠，特意于3位断，是必然之着。

白没有妙手。

白4打，黑5、7勒吃，好形。白8断，争劫。黑于上边治孤。由于劫材取之不尽，白负担变重。

此劫白负，且中央变薄，所以可得出结论：白无理。可以把白8走在别处。

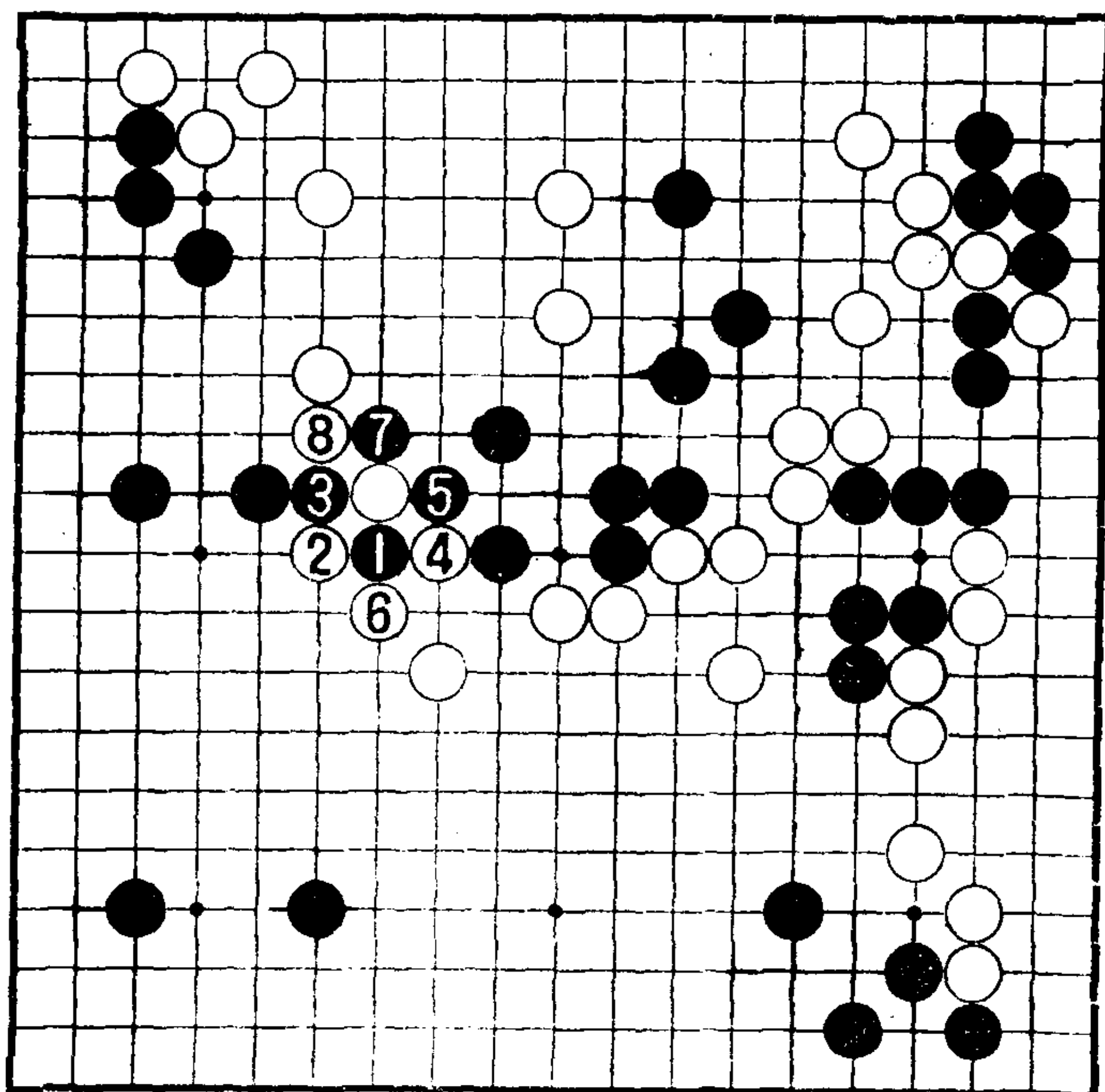


图2（黑9提劫）

图3：对黑1位断。白2长一手。

黑3粘，好手。

白4若援救二子，则黑5打左边。在这里即便白6冲出，黑可于7位粘，问题不大。

此结果黑可在左边形成大模样。

白若在1位粘，则黑左右变薄。若断，怎样变化也都有利。

此处如被白粘，不行。

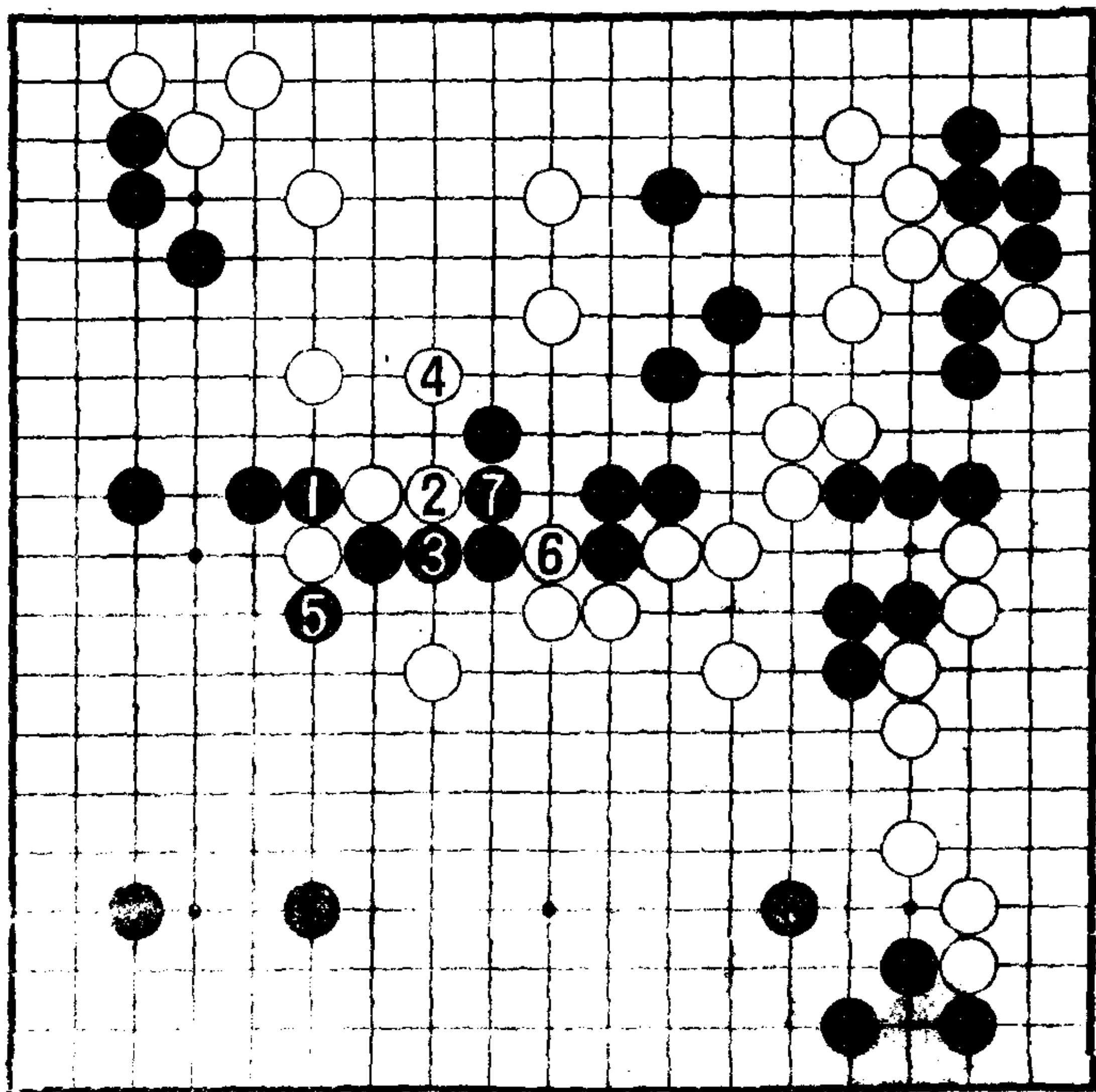


图3



### 三十九、“现金交易”主义

图 1：这是让四子棋。

黑占三个角，无弱子，布局顺利。但是，如果是让四、五子棋，只取实地并不能取胜。有必要瞄着白薄味，有时也有必要进行激战。

黑 1 打入就是这种意思，严厉。但当白走 2 位时，黑改走 3 位，是现金交易主义，是简明手段。

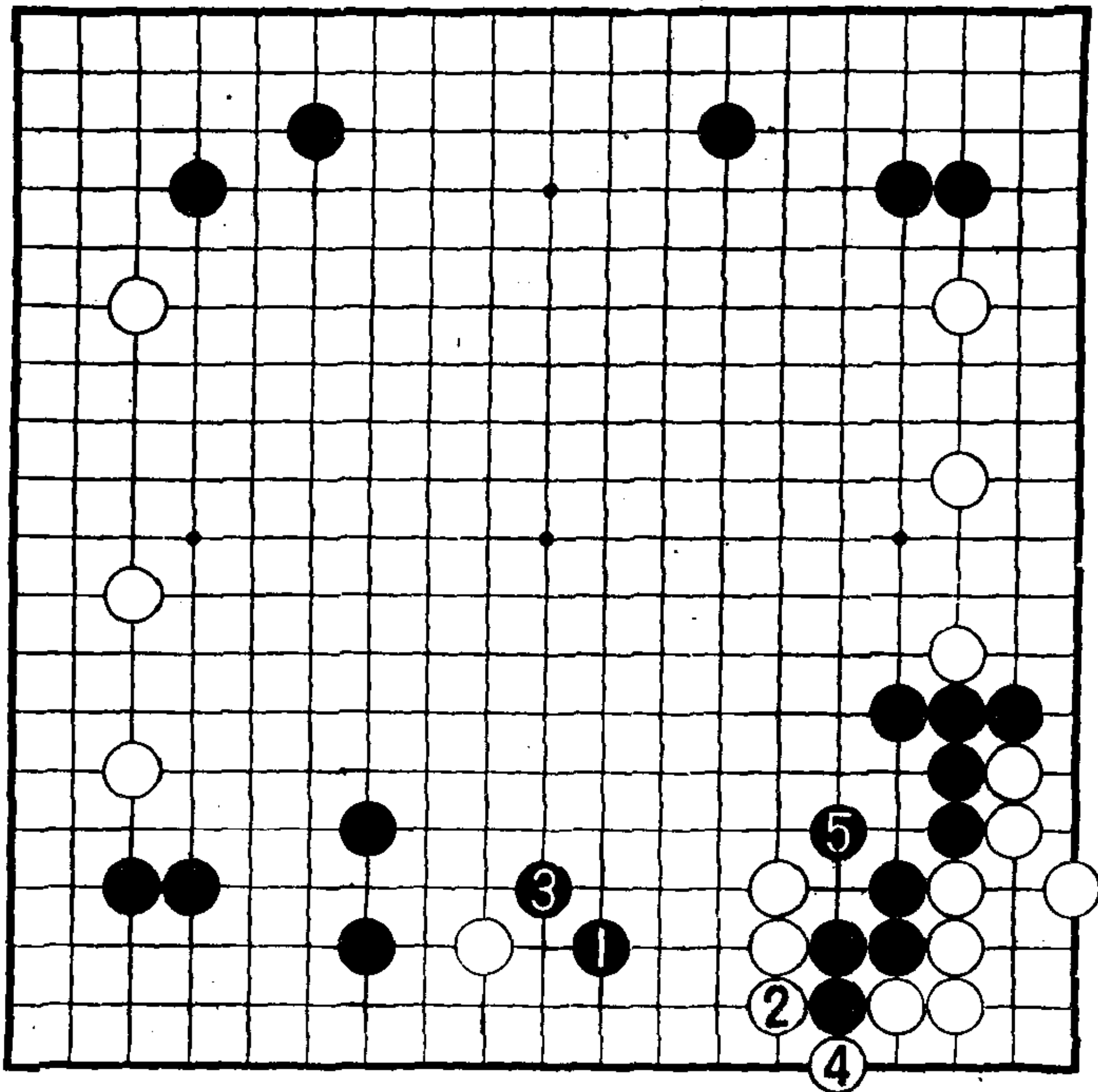


图 1

图2：黑1手段激烈。若趁其势，则不行。

对白2夹，黑3位立。将下边白分割开。这似乎是黑1的功劳，但白有在4、6位反击手段。

黑右下一块棋弱，必须在7位守，否则不行。

白在右下构成势力，白8是对黑1打入的反击。黑1孤立无援。

前图的现金主义，避开了这种难解局面，所以说是简明的下法。

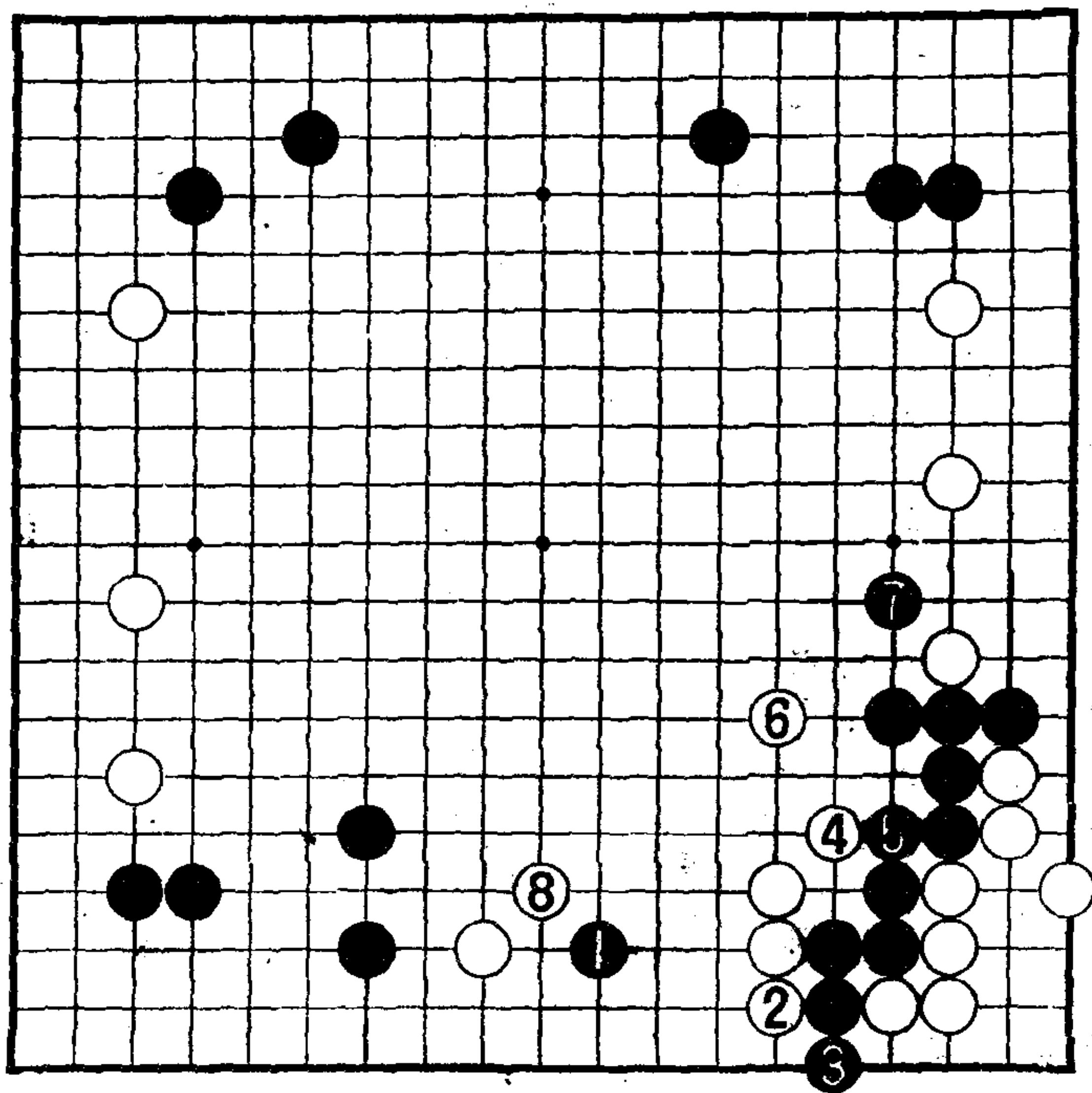


图2

#### 四十、爆发力

图 1：这是让二子棋。

根据局面，还不能说是某阶段，但却出现了中盘的急所。

现在，白 1 在左边整理棋形。从远处向左边黑三子挑战。

黑 2 压，白走 3 位，黑 4 巩固下边，坚实。至此，黑棋简明。在左边有黑占 A 位的初步安定形。现在无不安之处。

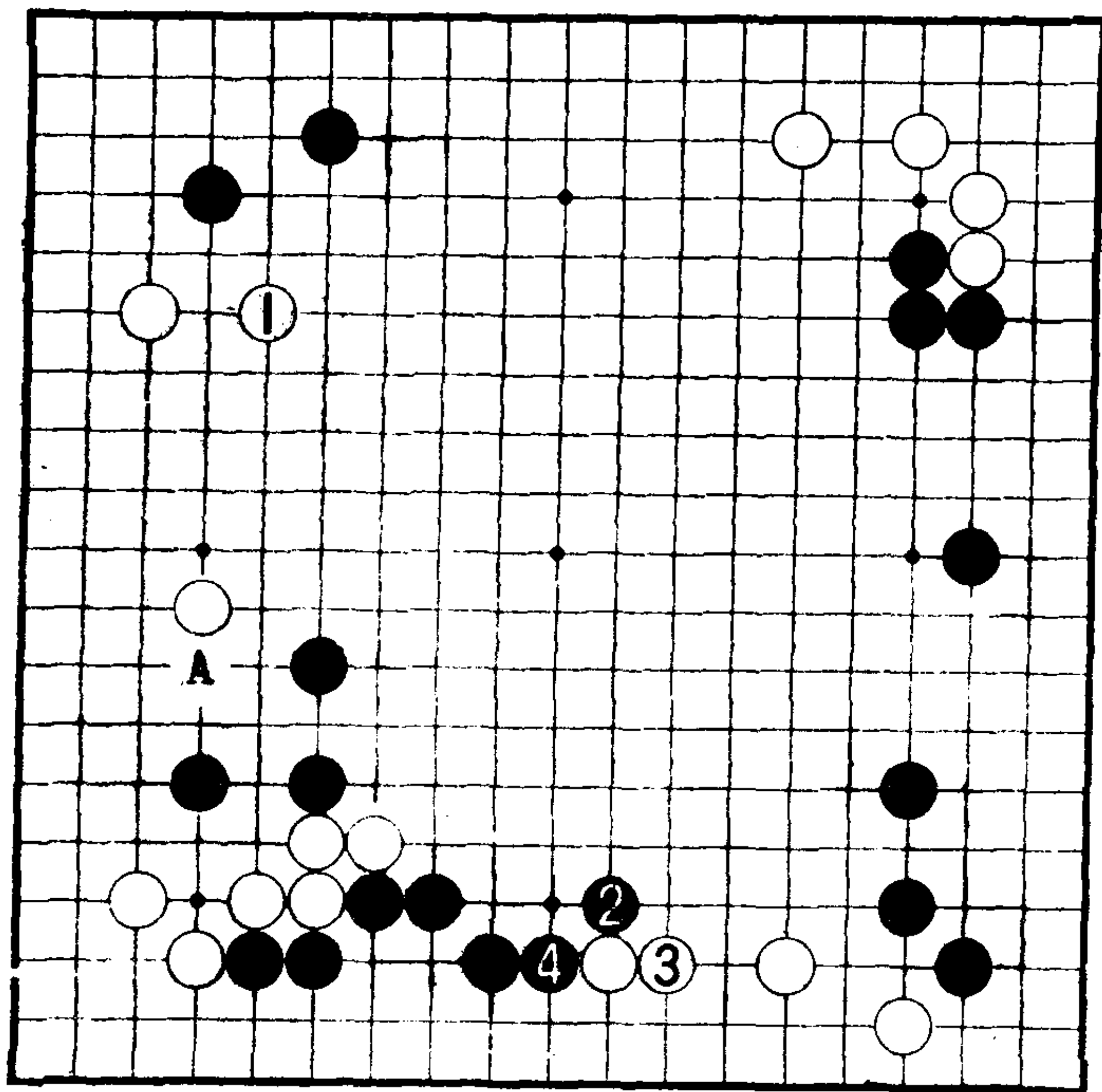


图 1

图 3：对黑，白走 1 位急所。不吃住此白，后患无穷，必将送命。而且，以后黑无良手。

图 2：黑所担心的是下边被攻。

虽说白可走 1 尖，3、5 位扳粘，但并不是形。

如果是这种局面，黑 6 罩、8 定形，白不能忍受。

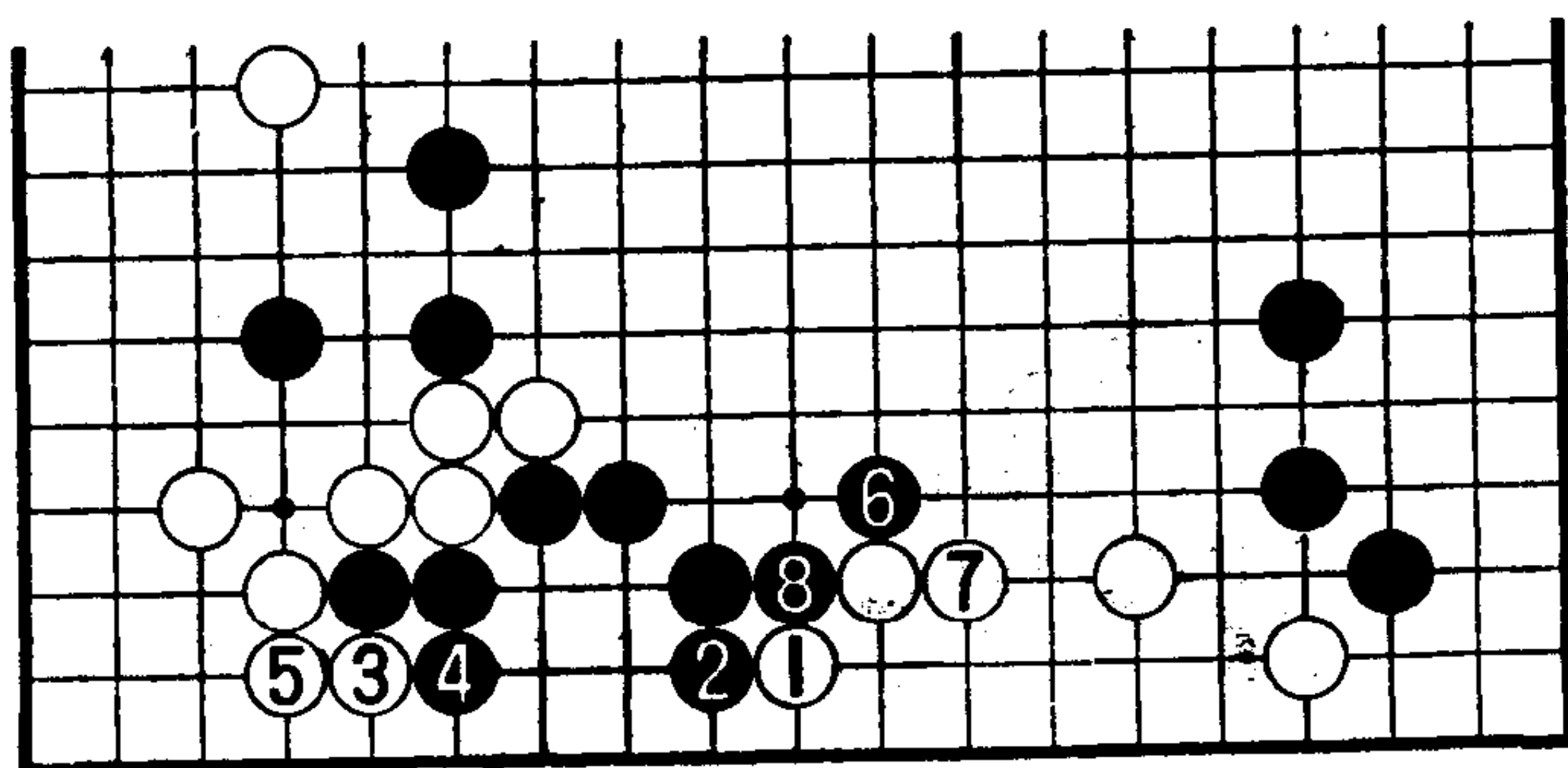


图 2

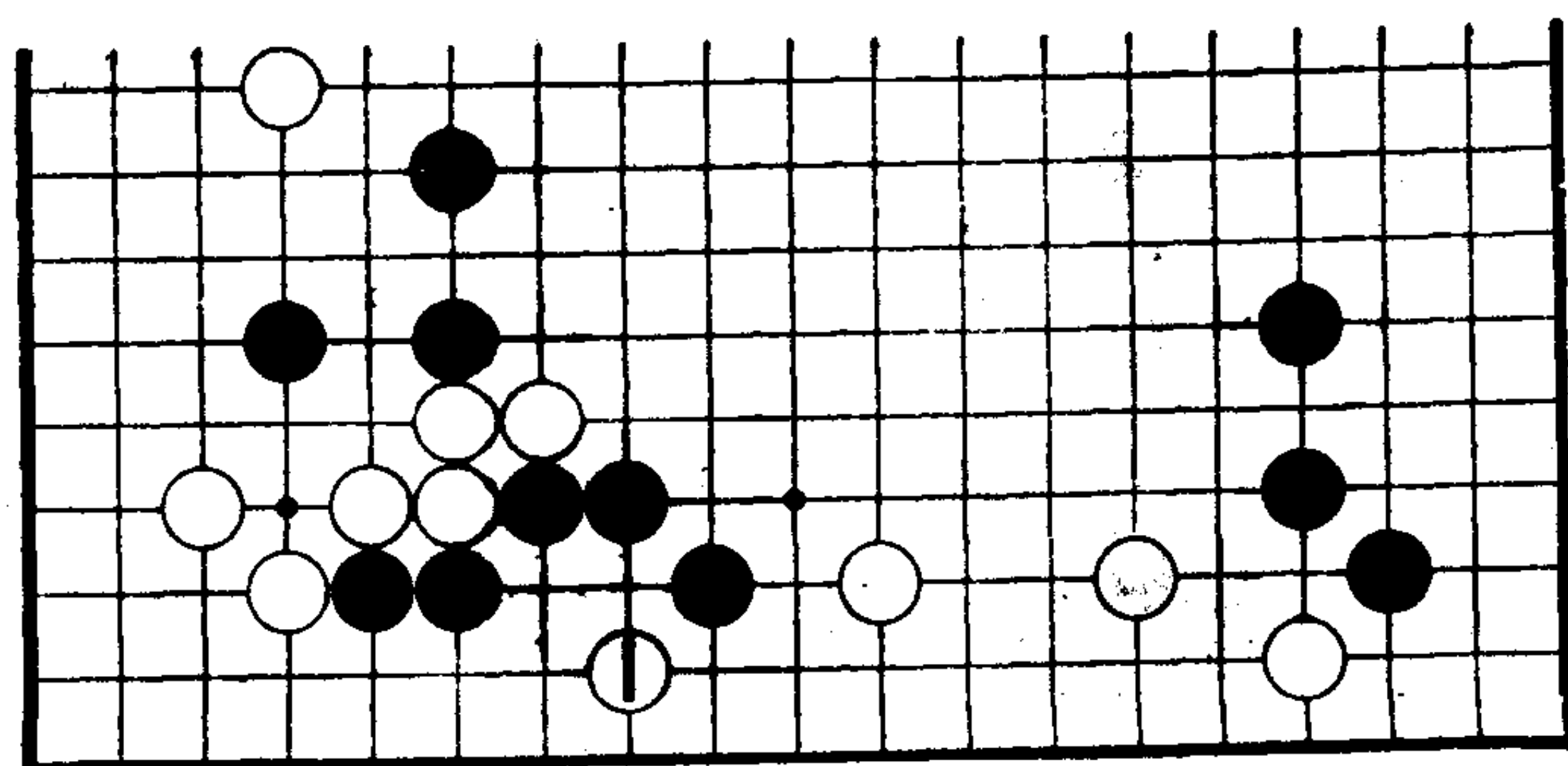


图 3

黑于 7 位逃，白 8 追击，同时对左边黑三子进行缠绕攻击。

也就是说，图 3 白 1 是暴发力。如果不防此手，以后难以下子。

图 4：黑 1 于下边阻渡。

白 2 托，黑走 3 位，白 4 断。比气，黑三子负。

图 5：对白 2，黑走 3 位，肯定不对。

白 4 打，黑 5，白 6，黑只剩一眼。

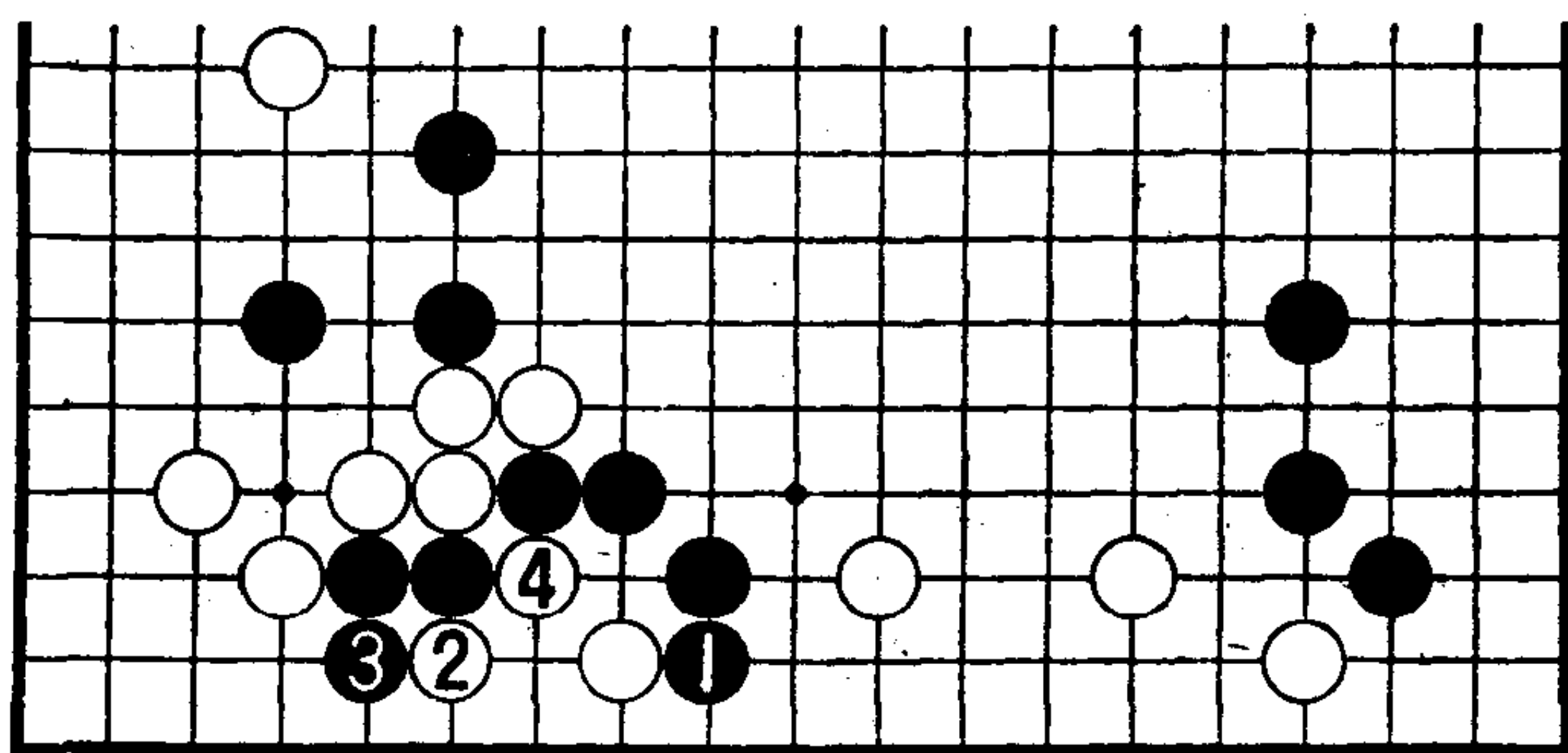


图 4

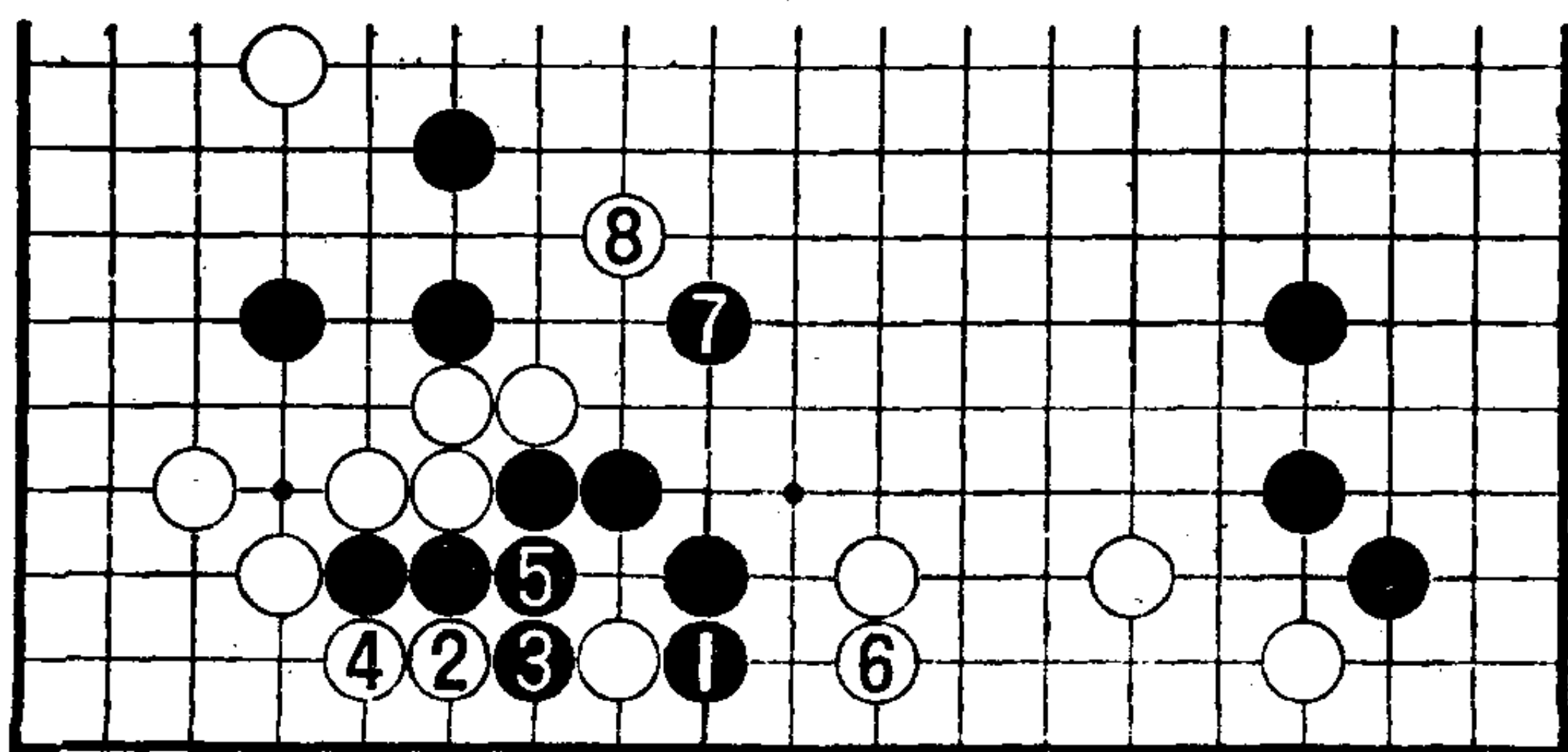


图 5

#### 四十一、无用的打吃

图 1：左边的白是被攻击形。白为了安根，走 1 位扳，以下至白 5 粘，似乎毫无所获。

白 3 是无用的打吃，是大恶手。

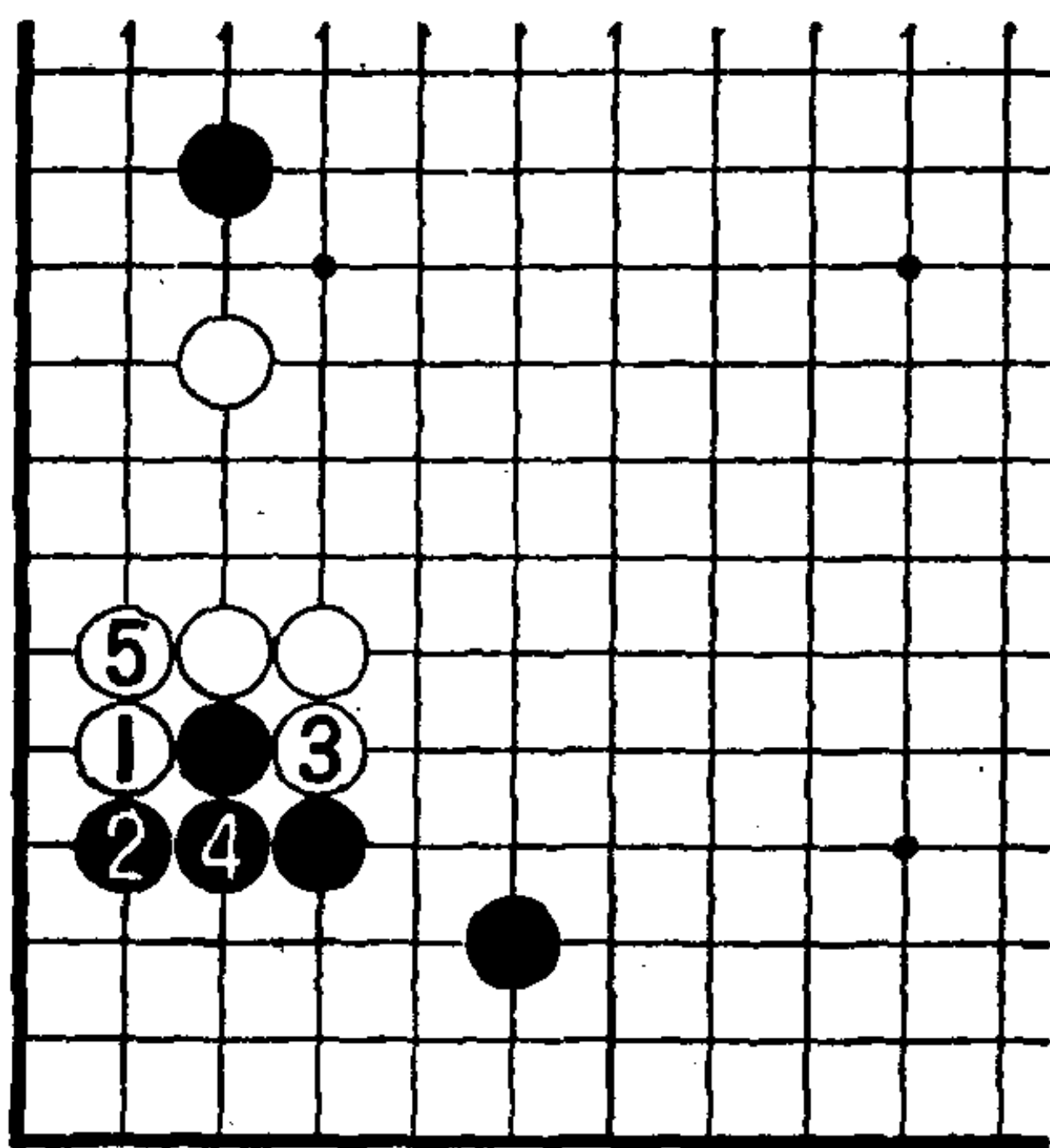


图 1

图 2：正确的应手是白 1 粘。

左边的白，即便在此之后于 A 位加一手，也不可能变得更强。

即，若白在 A 位加一手，和黑 B 交换，黑角地得到巩固，而白却无相应的收获。

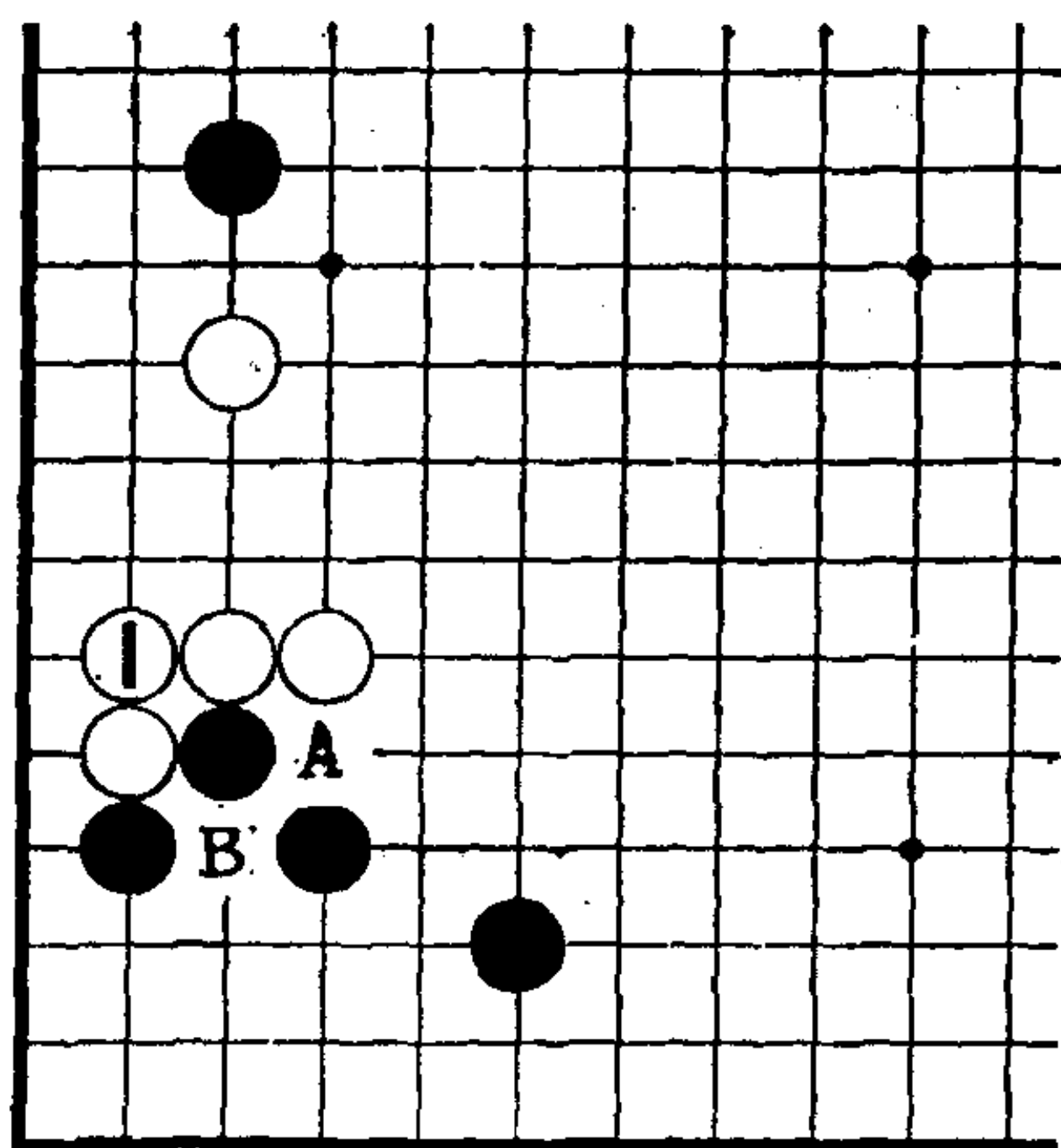


图 2

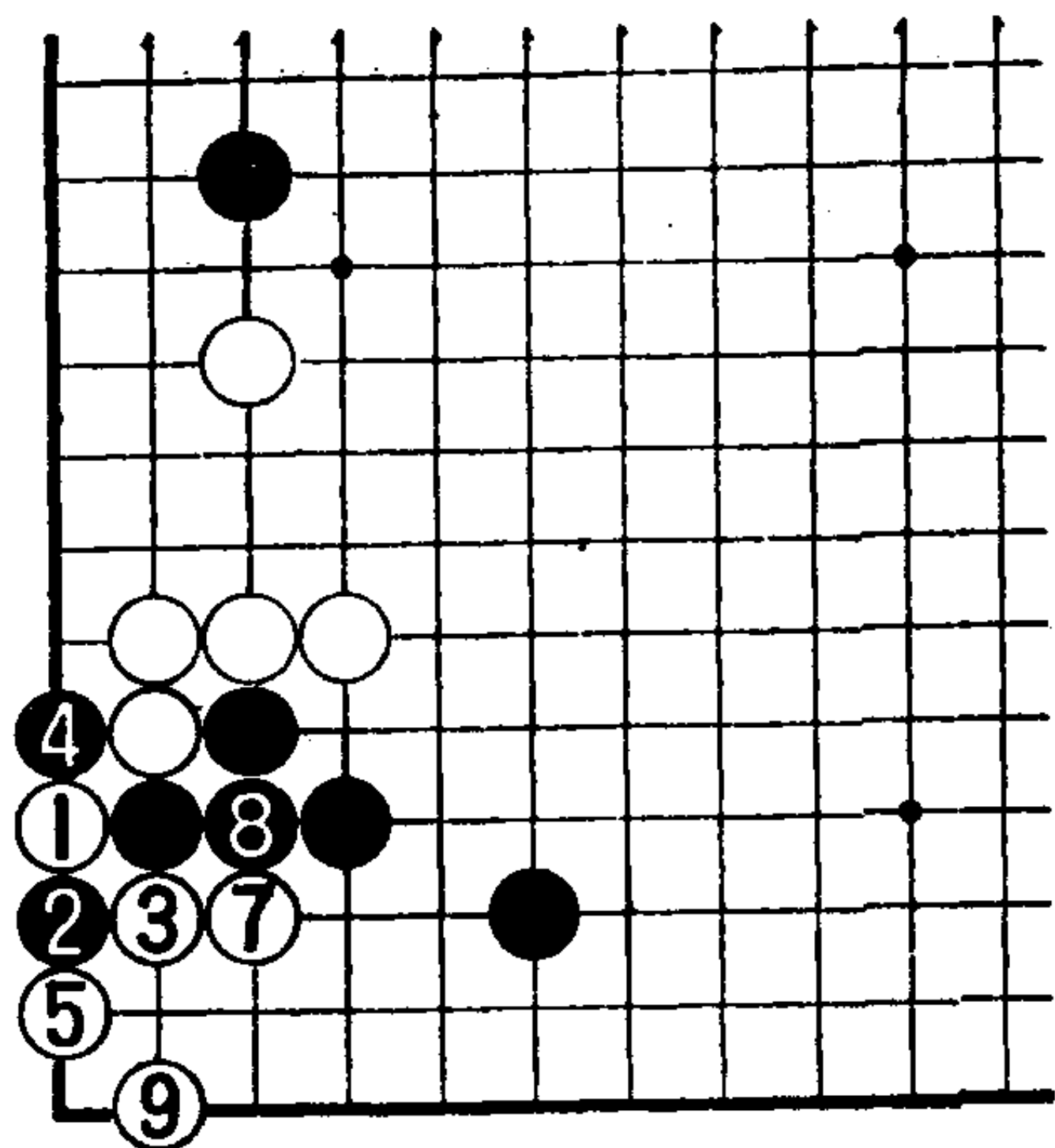


图3 (黑6粘)

图3：继前图，谈一下白的目标。首先白于1位扳，是大官子。

黑2挡，中计。从白3断，至白9，白在黑角地中成活。

把黑6走在8位粘是劫。但是，这样黑也并不轻松。在角上黑无良策。

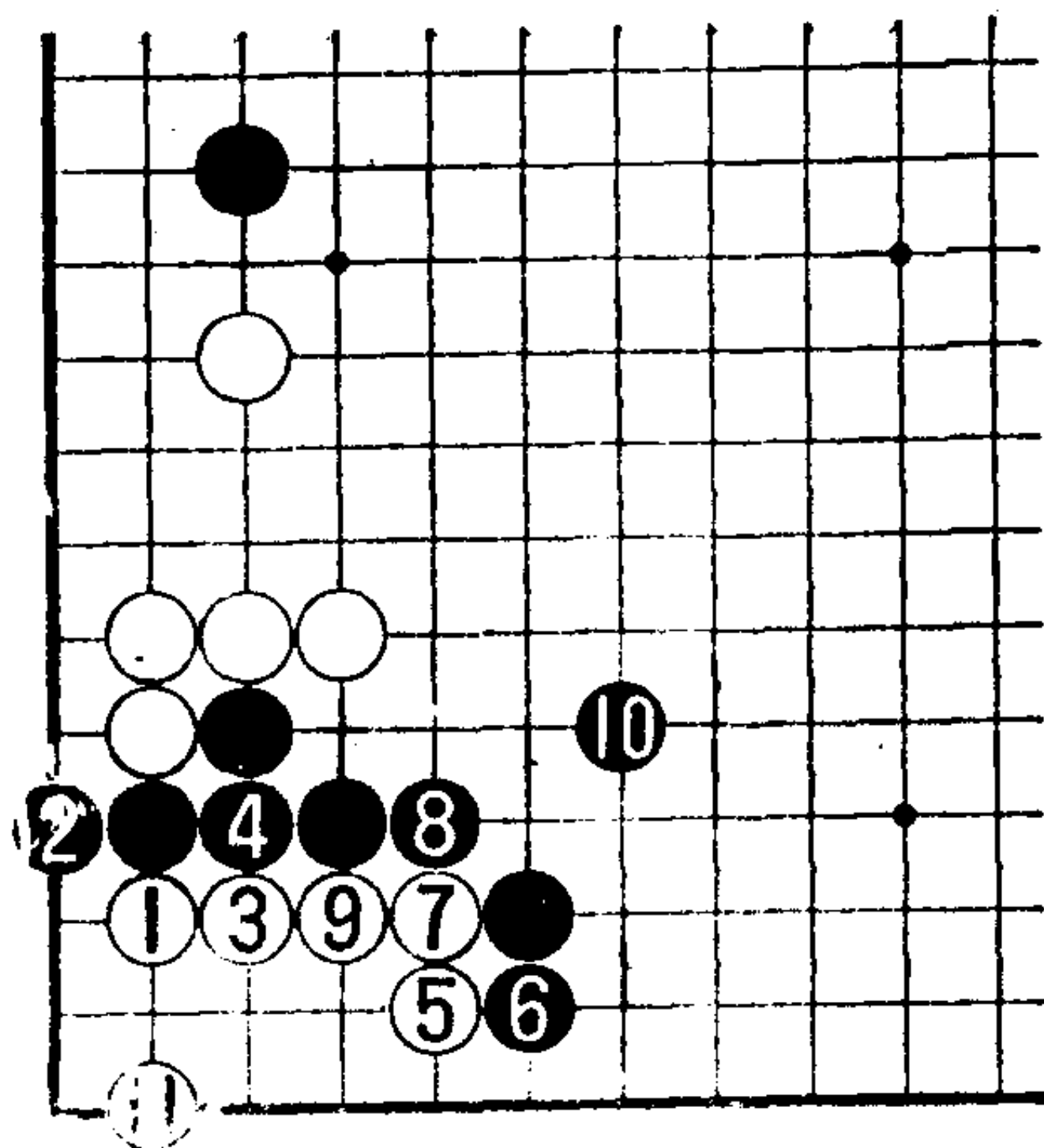


图4

图4：白1夹，也是一手。当黑2立时，白走3、5位，此白不可能轻易被吃住。

至白11，黑地完全被掏空，白成功。

因此，应把黑2走在3位让步。

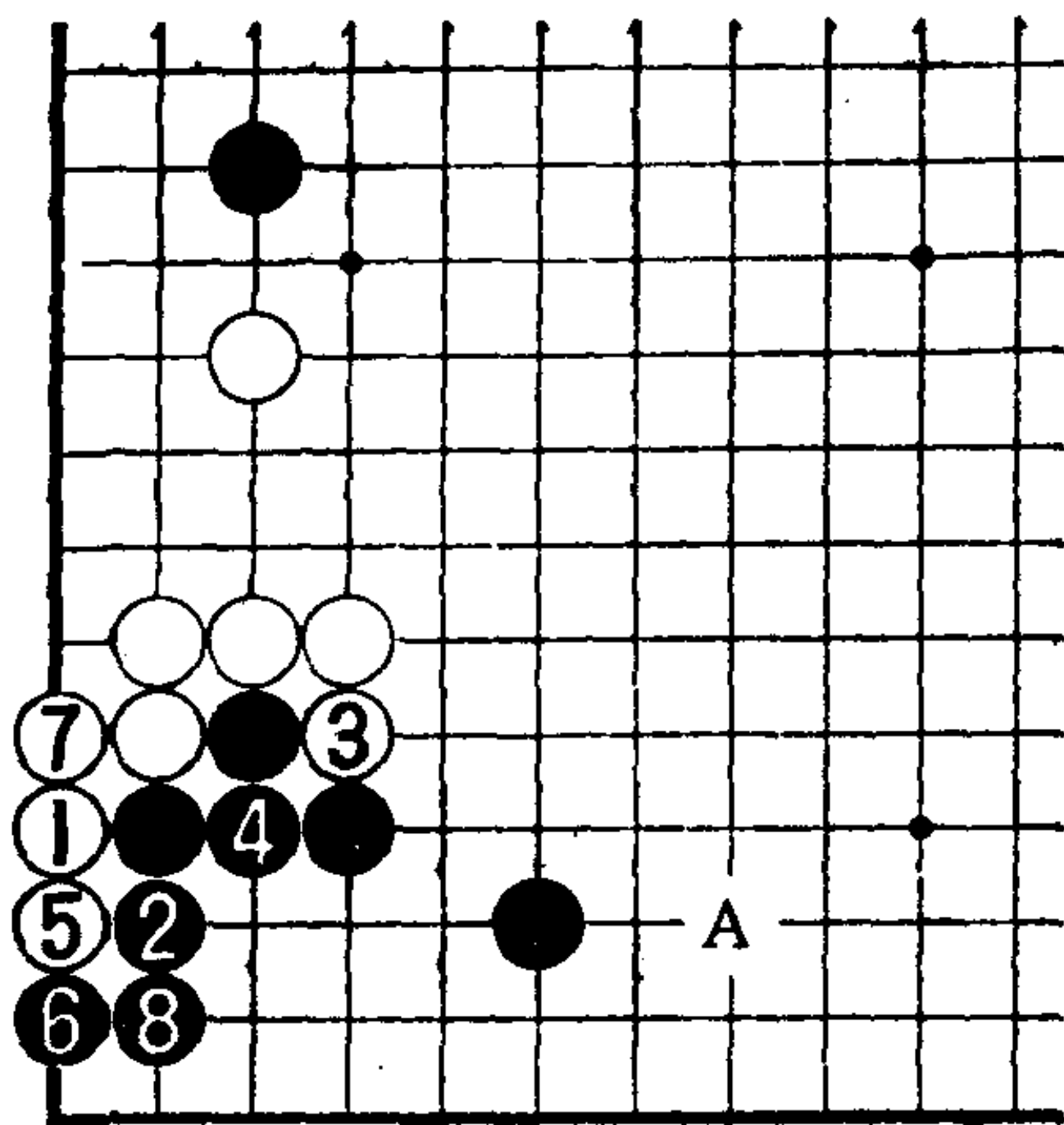


图 5

图 5：对角上的黑、白若占 2 位夹，黑若在 A 位有子，则是无理，因此白于 1 位扳，黑只好在 2 位退。以下至黑 8 是官子。但是，如果白 3、黑 4 先交换，则黑 2 则可走在 5 位。

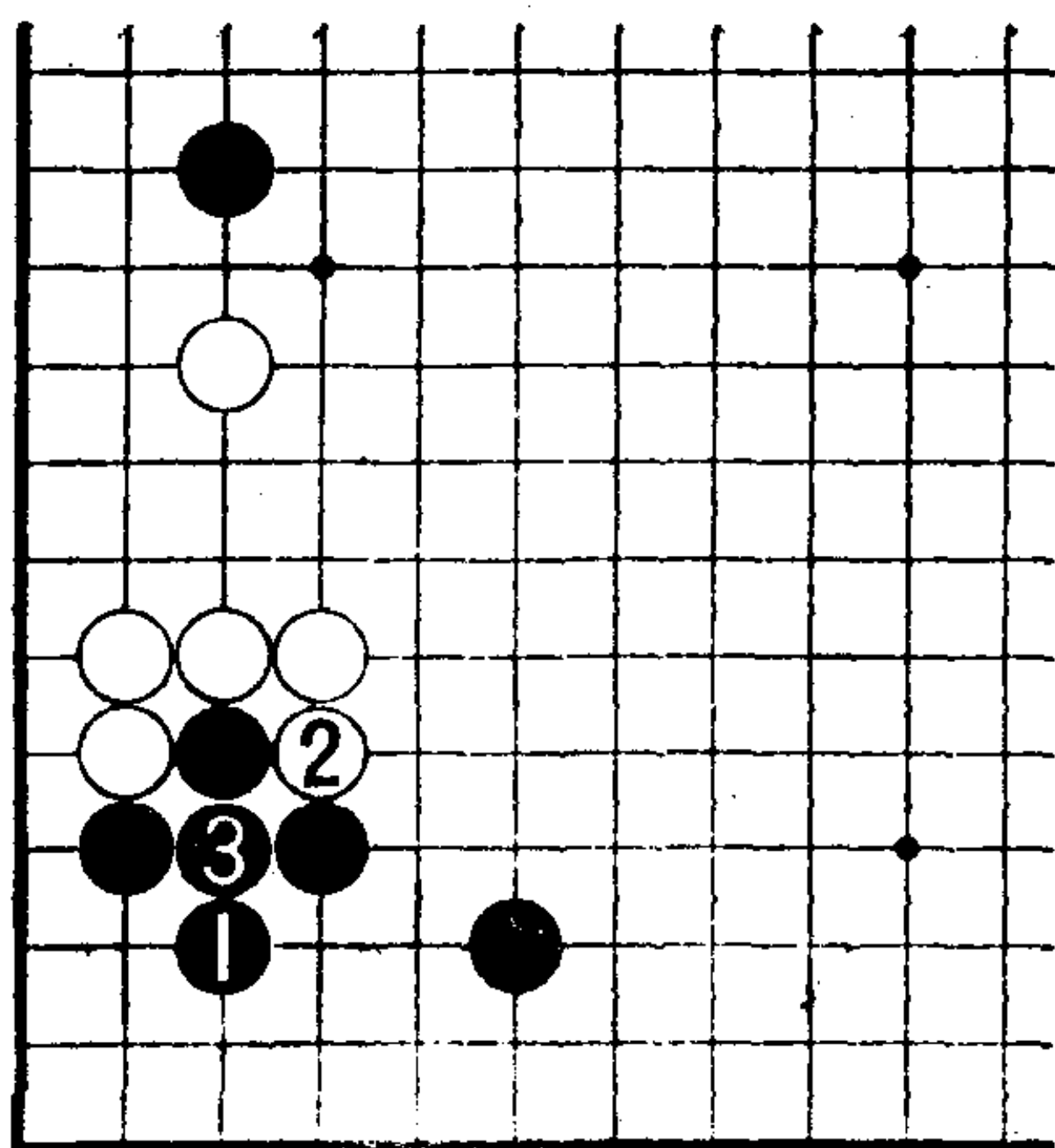


图 6

图 6：白 2 打好。黑角不安。于 1 位守，这是正着。其后，白 2、黑 3 交换，白无损失。当然，此交换也是官子手段，一般不在布局、中盘时走。



## 四十二、无用的尖顶

图1：黑1尖顶，和白2交换是常见形。

根据周围的条件，黑1有变化为恶手之虞。本图就是一列。

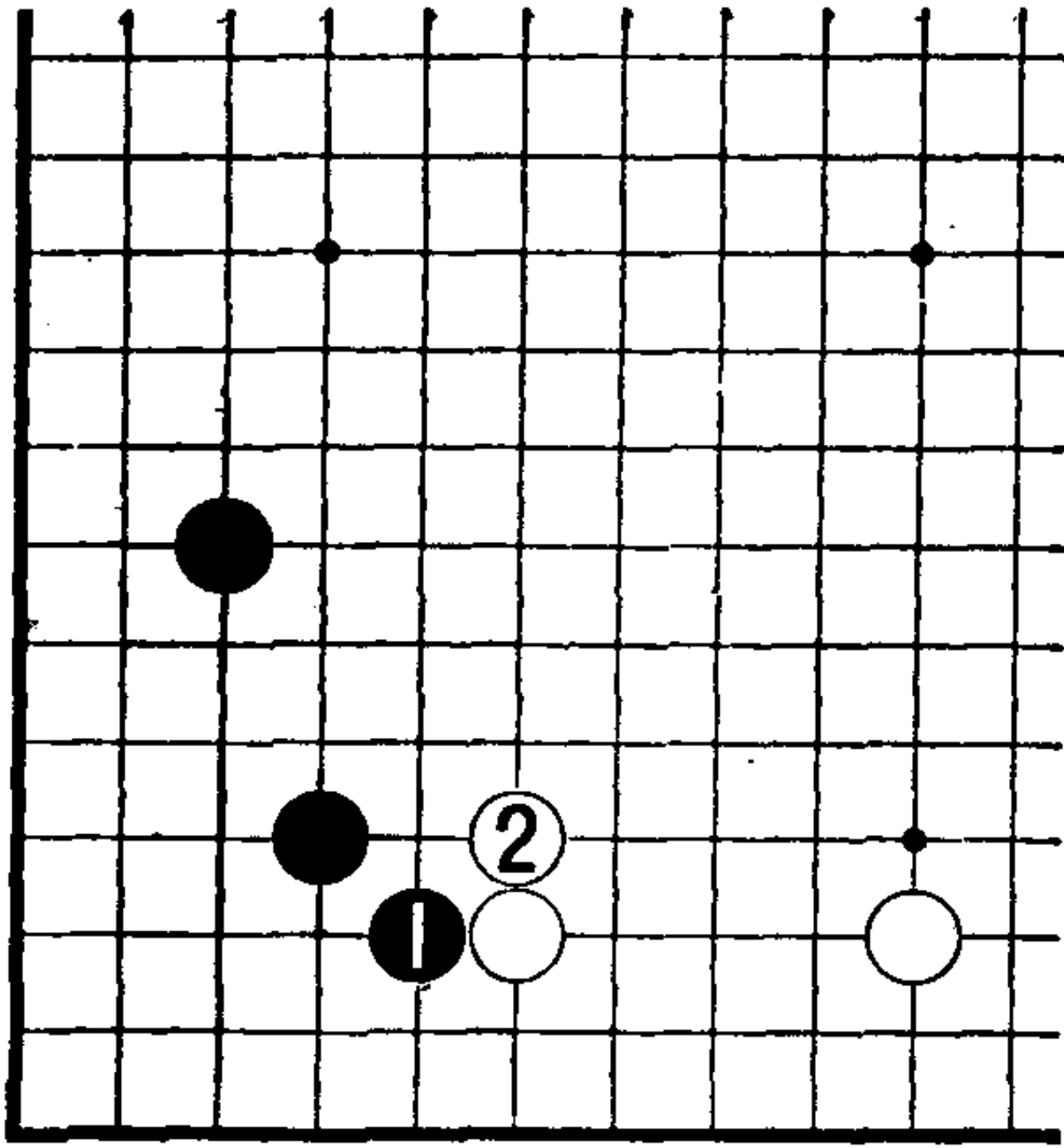


图1

图2：可以看出，在此局面下，白不易侵入黑角。即，错误地认为黑以先手可巩固角。但是，白有占A位点三三的手段，所以并不能说黑地完整。

所谓守，只不过徒有其名。

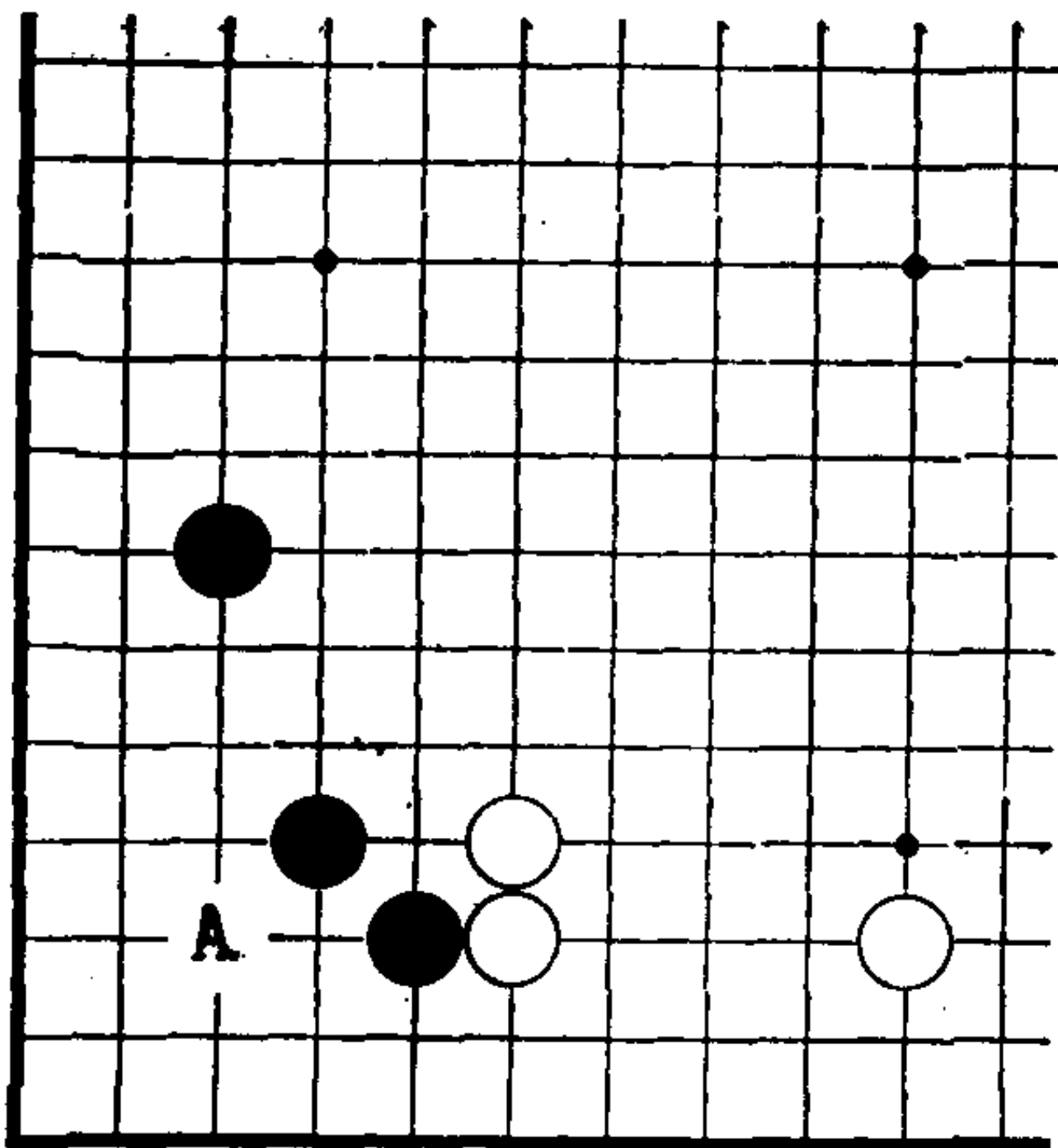


图2

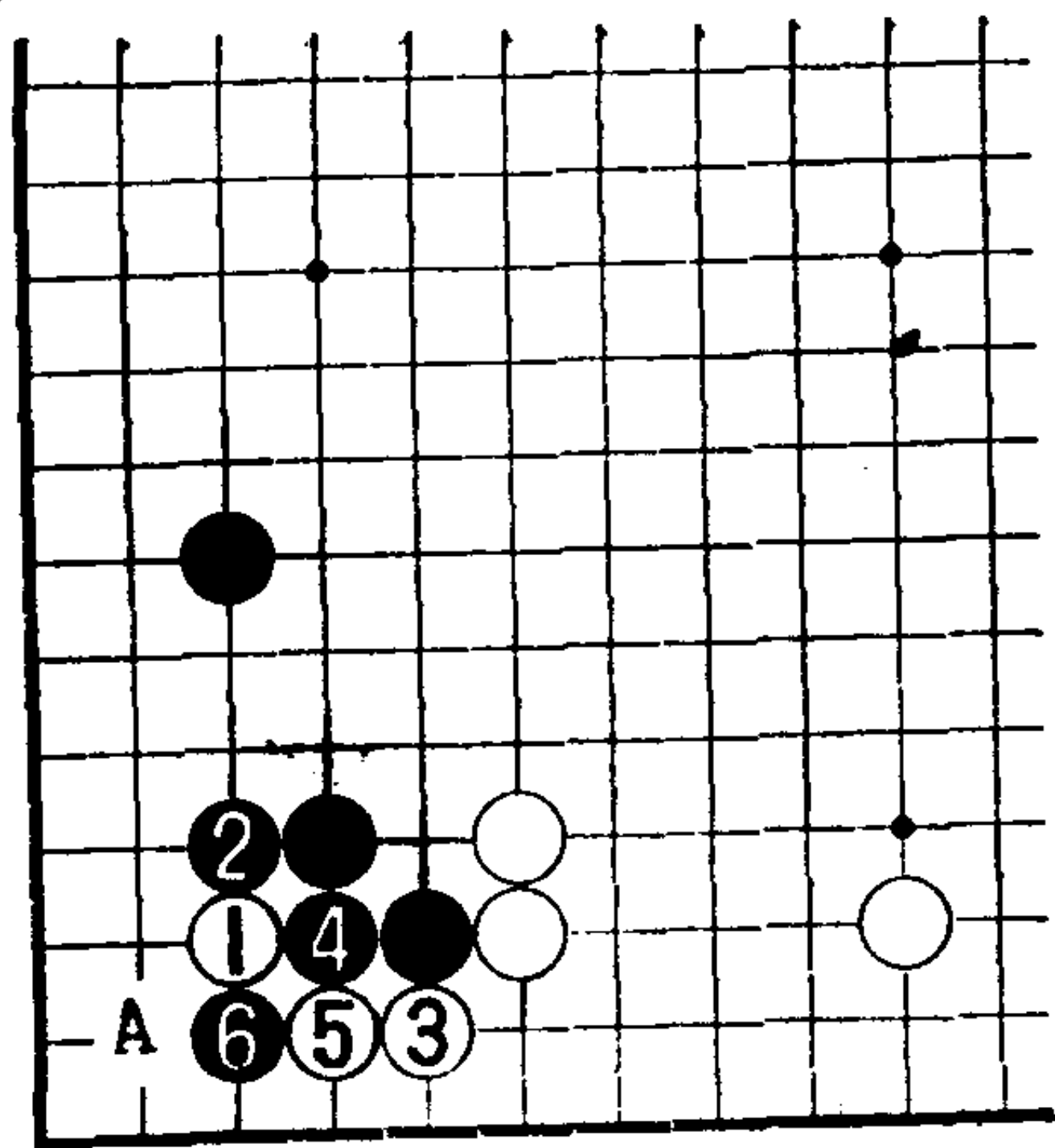


图 3

图 3：白 1 点三三，黑 2 挡，白 3 至黑 6 是形。

当白占 3 位时，黑于 4 位应，不好。

在角上，白有进一步占 A 位的官子手段。

作为实地黑并不大，但白在下边已得到巩固，白成功。

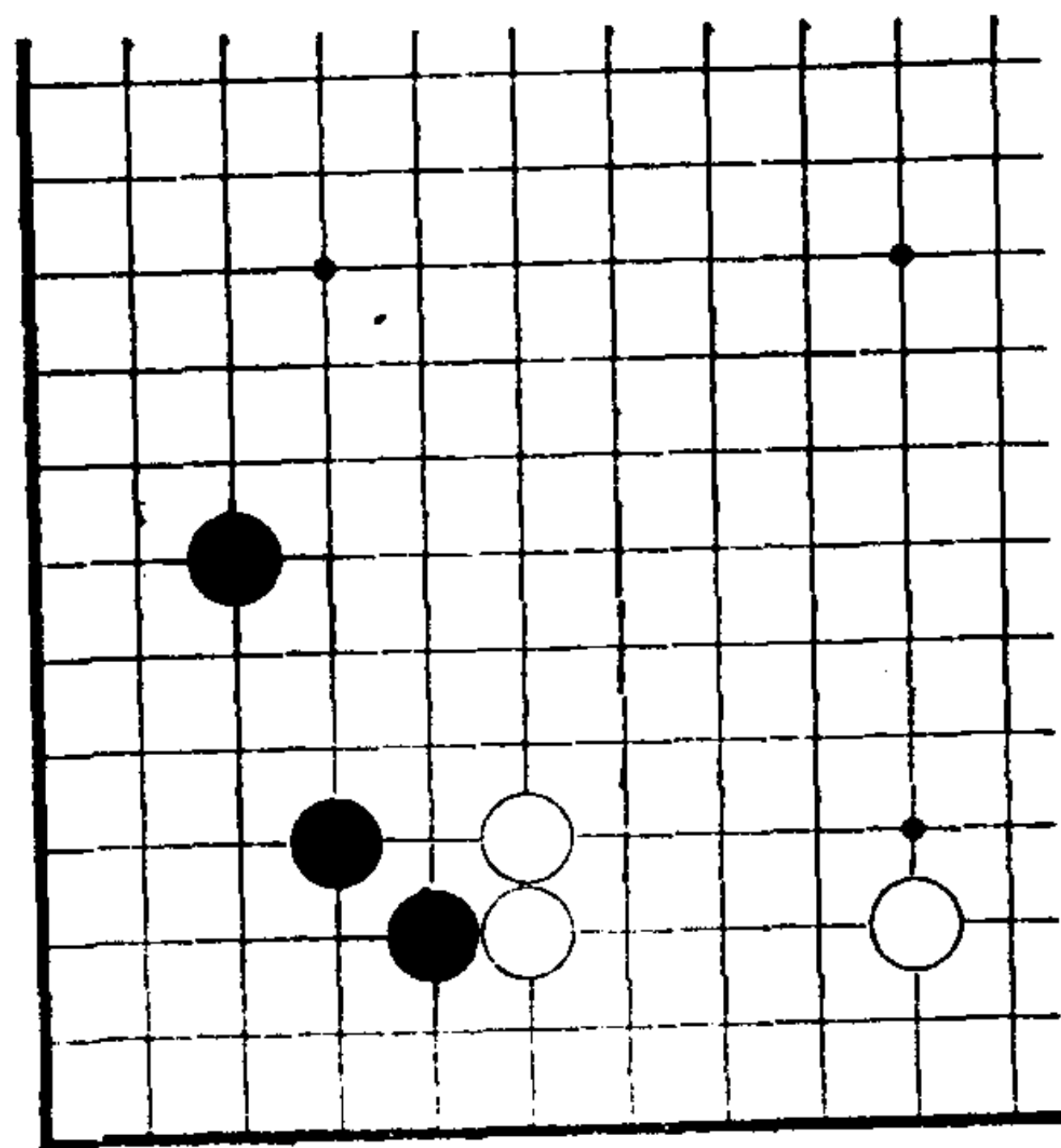


图 4

图 4：黑角不完全。

白棋是“立二拆三”的理想形。

黑以尖顶手段，获得安定。

白三子可充分发挥作用，而黑的尖顶，作用不大。双方在此以白占优势告一段落。

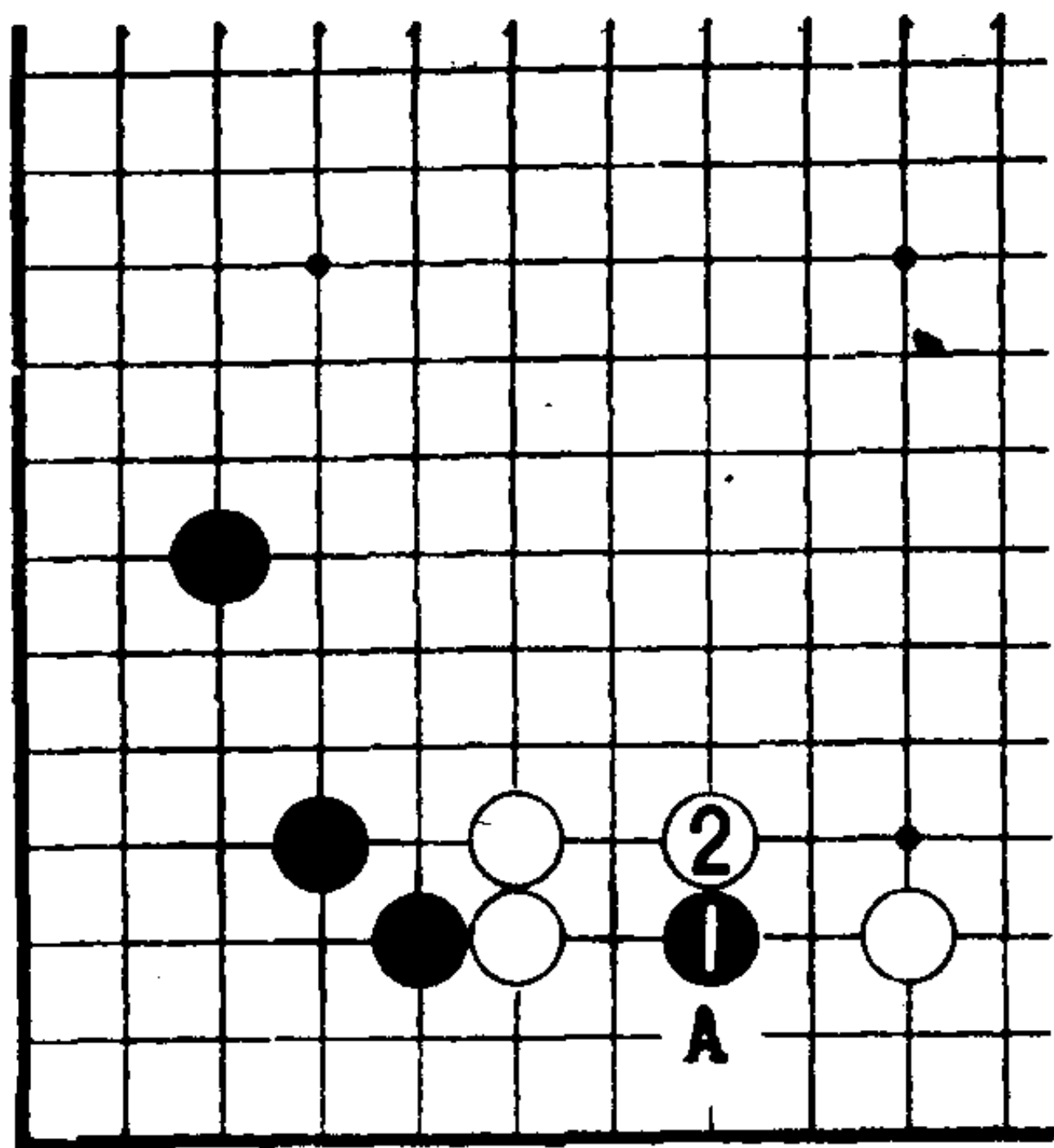


图 5

图 5：所谓“立二拆三”这一理想形，是因为左右可进行联络，并可充分吃住对方。

黑 1 打入企图分割白棋，白 2 位压，封锁住黑，相反的黑却被攻。也有把白 2 走在 A 位的。走在哪一个位置也无不安之处。

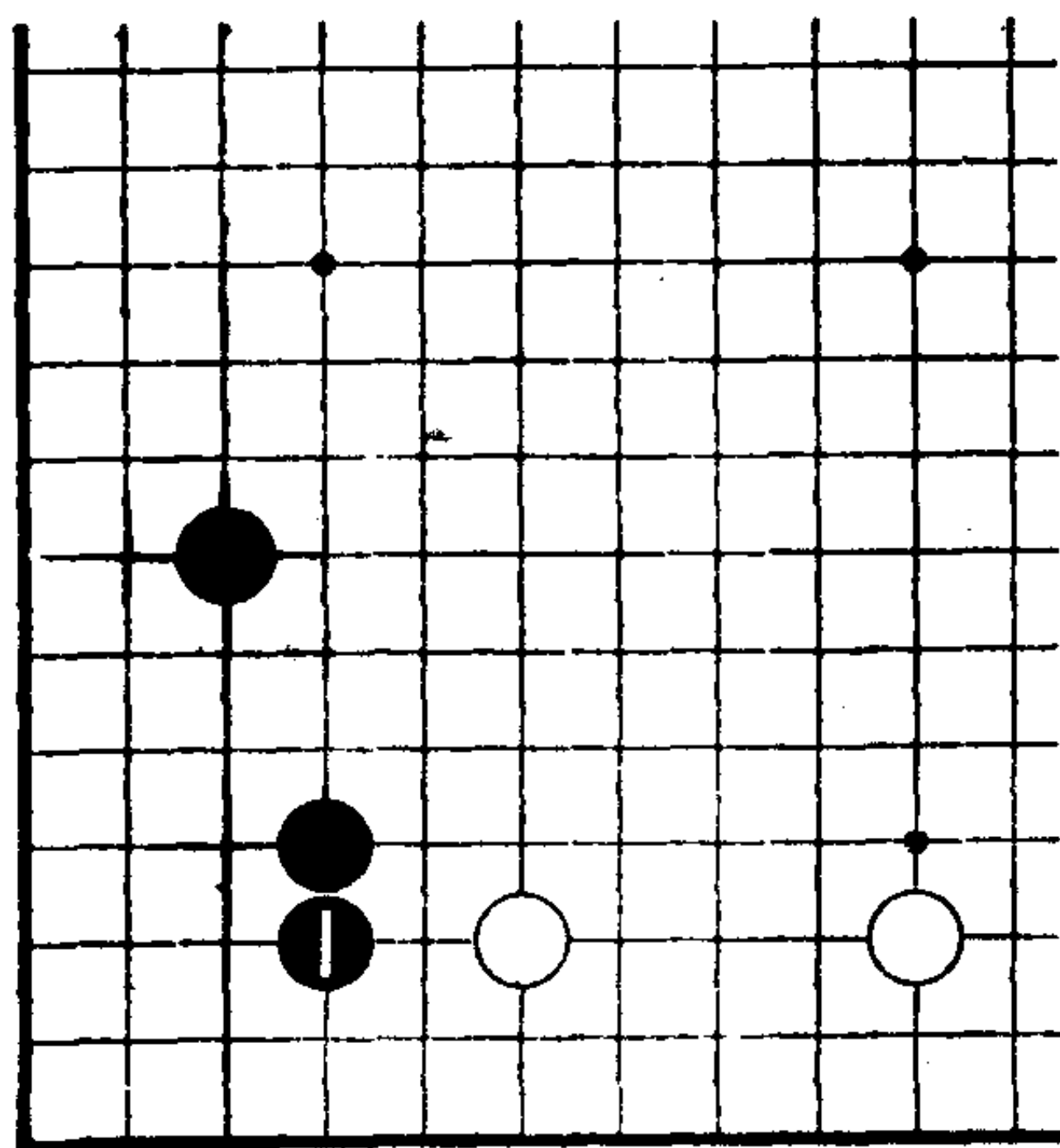


图 6

图 6：黑正确的手段是在一位守。

这样，看似黑是后手，但是，此手不仅可使黑角地完整，而且还瞄着白的三间拆。

争先手是对的，但不能使先手等于恶手。

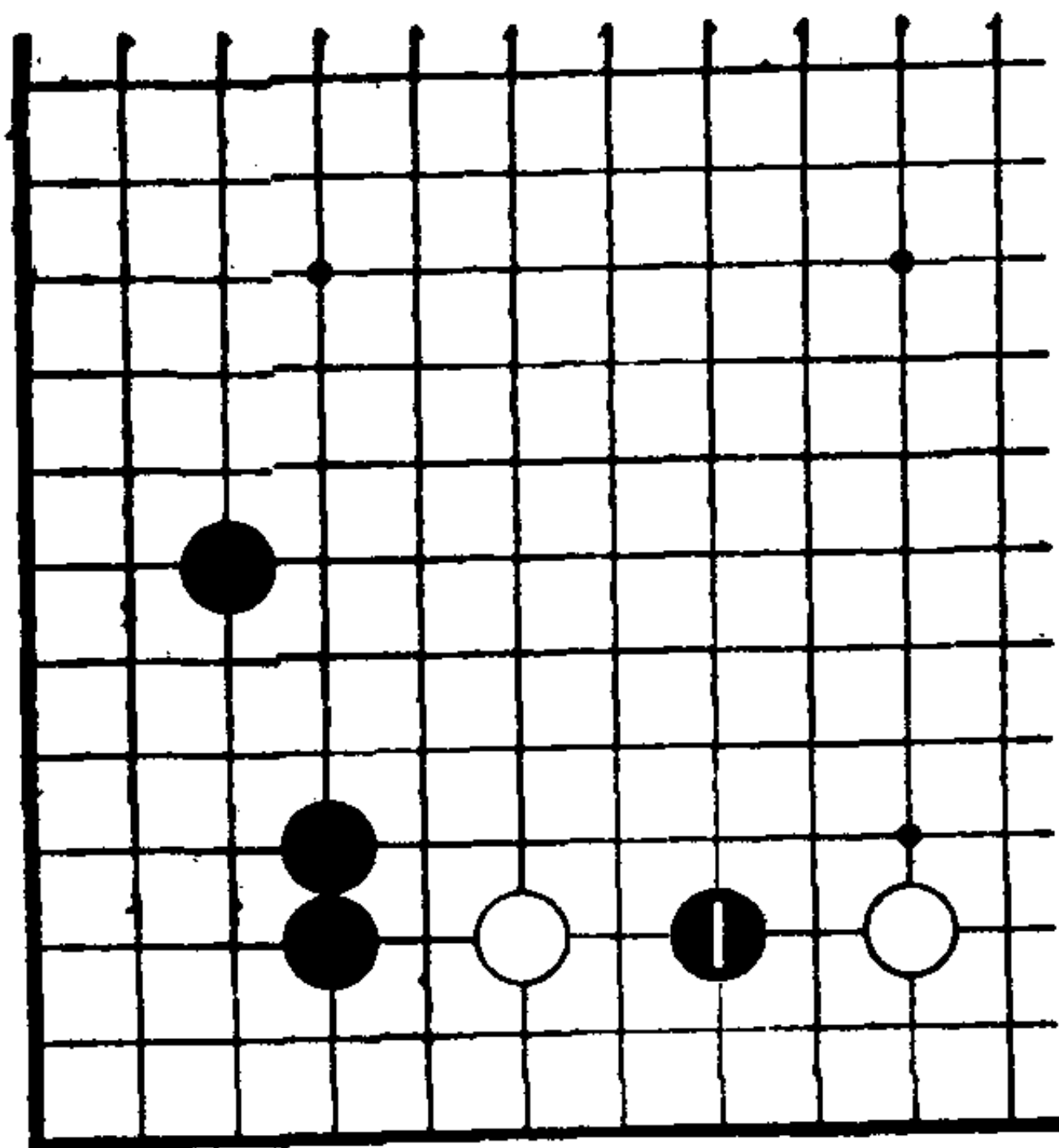


图 7

图 7：下边的三间拆，十分薄弱。

即，若被黑 1 打入，则白左右不能联络，若弃左侧一子，则黑角地变大。

请将此图结果和图 5 之差，仔细研究一下。

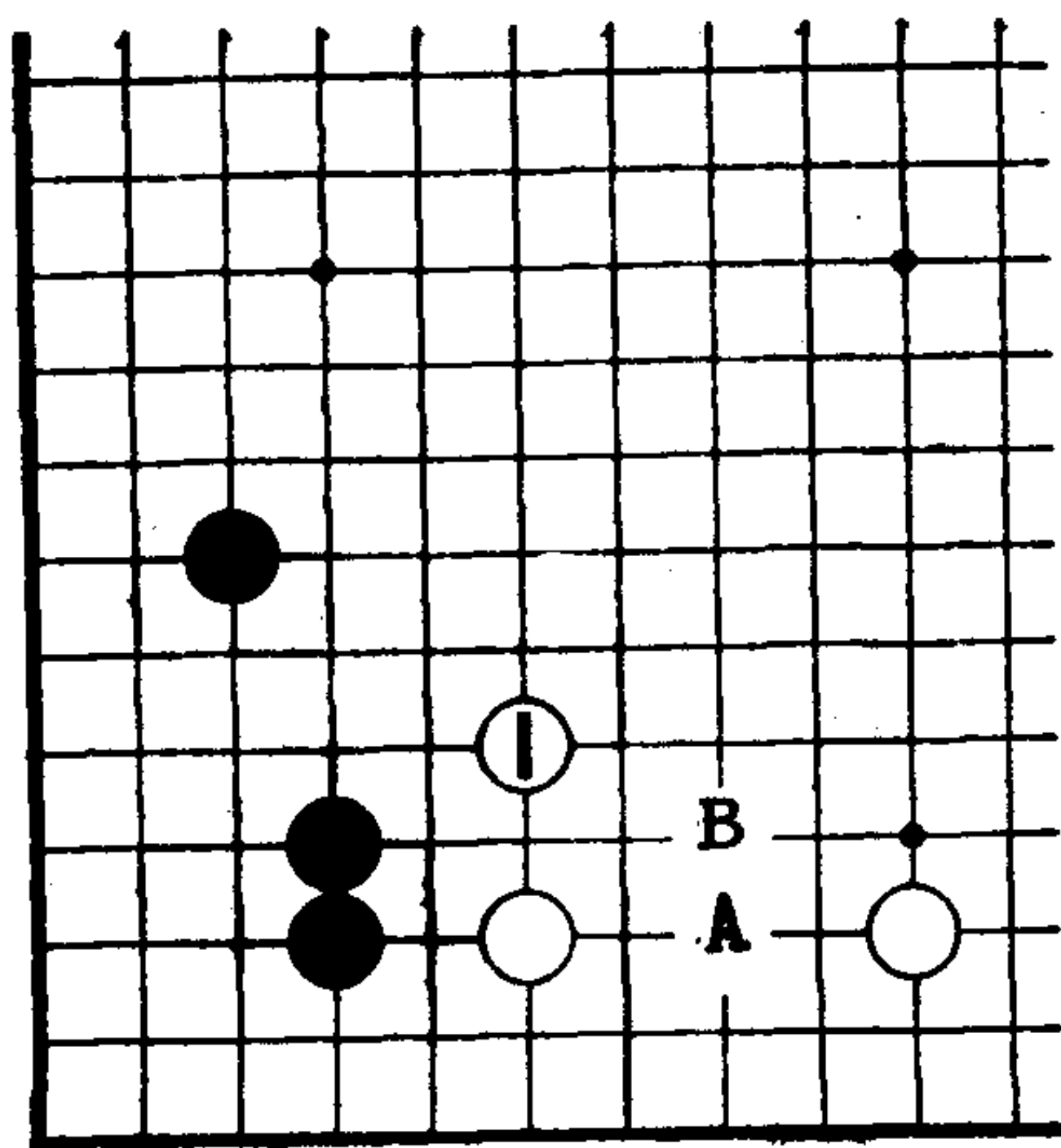


图 8

图 8：黑占 A 位，将是十分严厉的手段，所以白 1 跳，对此薄味补偿。如果把白 1 走在 B 位，是更确实的应法。

如果白有必要占一位或 B 位时，则图 6 的黑 1 守角手段，就会起到先手作用。

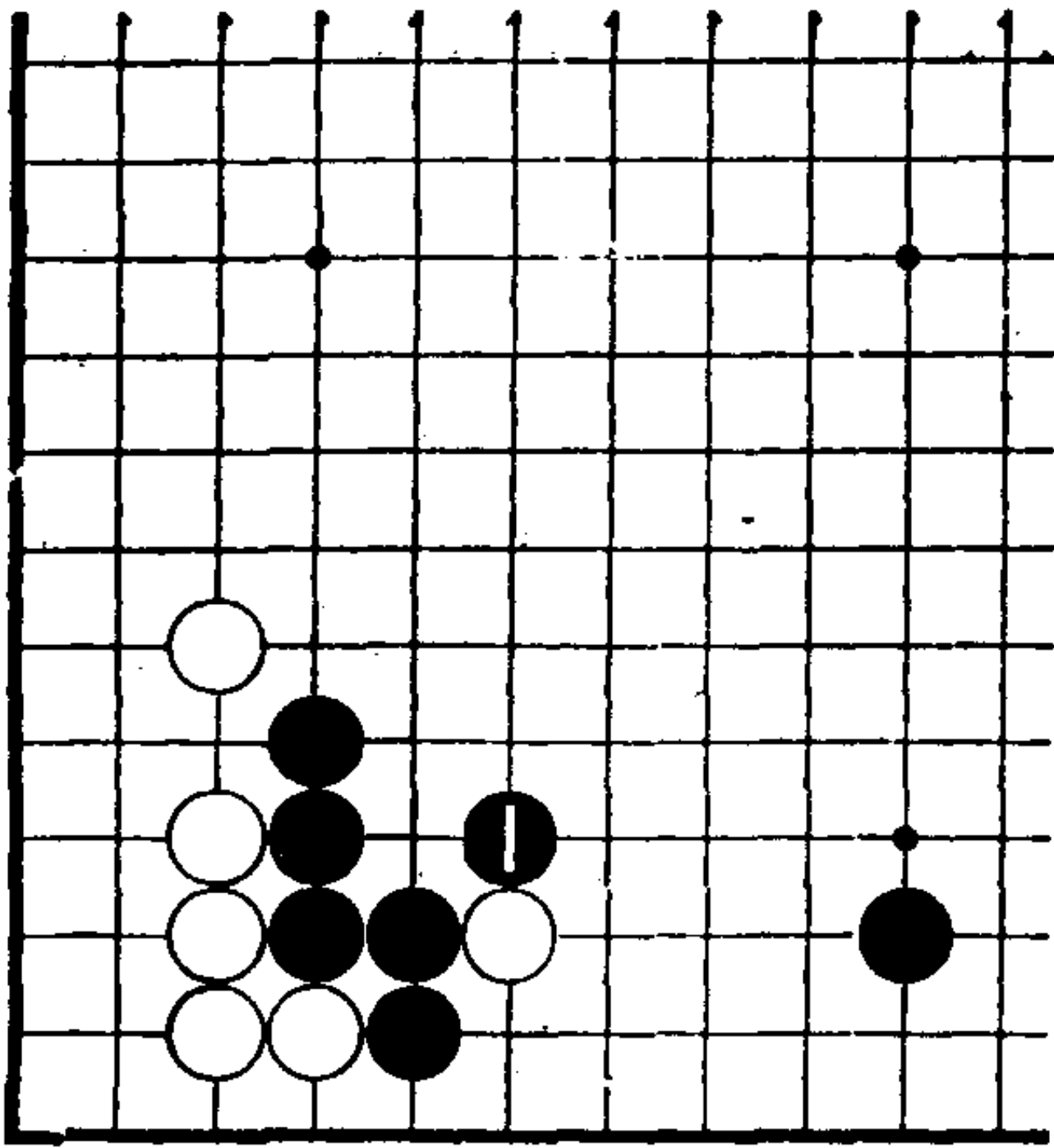


图 1

### 四十三、大损

图 1：这是星定式的形。

黑 1 扳吃白子，是十分稳重的好手。

通过黑 1 不仅可以巩固下边的黑模样，而且还可产生攻击白角的手段。

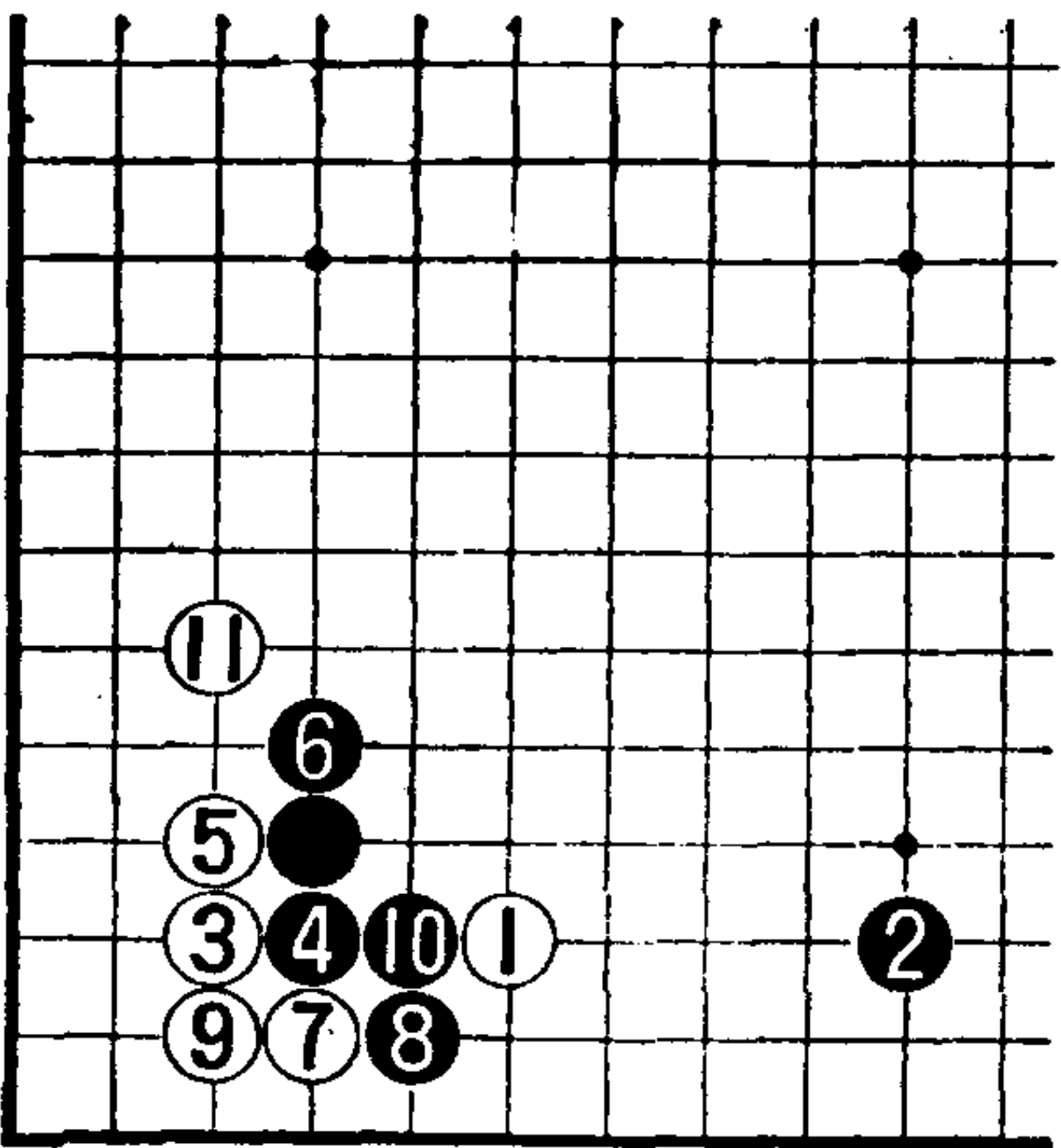


图 2

图 2：这是形成定式的次序。

对白 1 挂，黑 2 位夹是基本形。把黑 2 走在 11 位应，是普通手段。但是，如果右下有黑势力时，黑 2 是好手。

白 3 点入三三，至白 11 位跳出，必然。

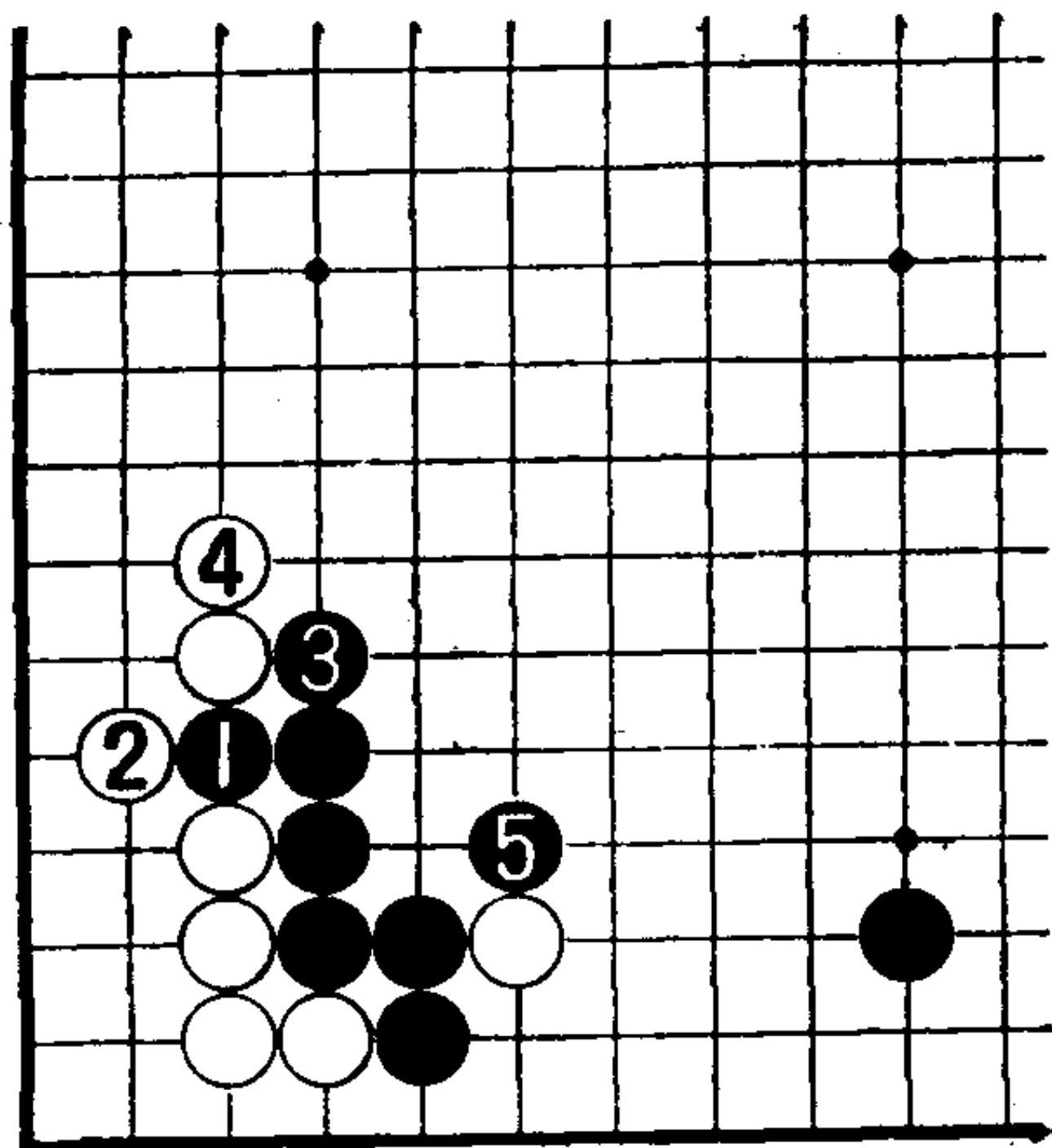


图 3

图 3：前图之后，可以看出白角有漏洞，黑 1 位冲。白 2 位应。黑似乎获先手便宜。

黑 3 也是先手。黑于 5 位守。不过，黑 1、3 是大损手。

如果把黑 1 单走在 5 位应，则是定式。请考虑一下黑 1 为什么是恶手呢？

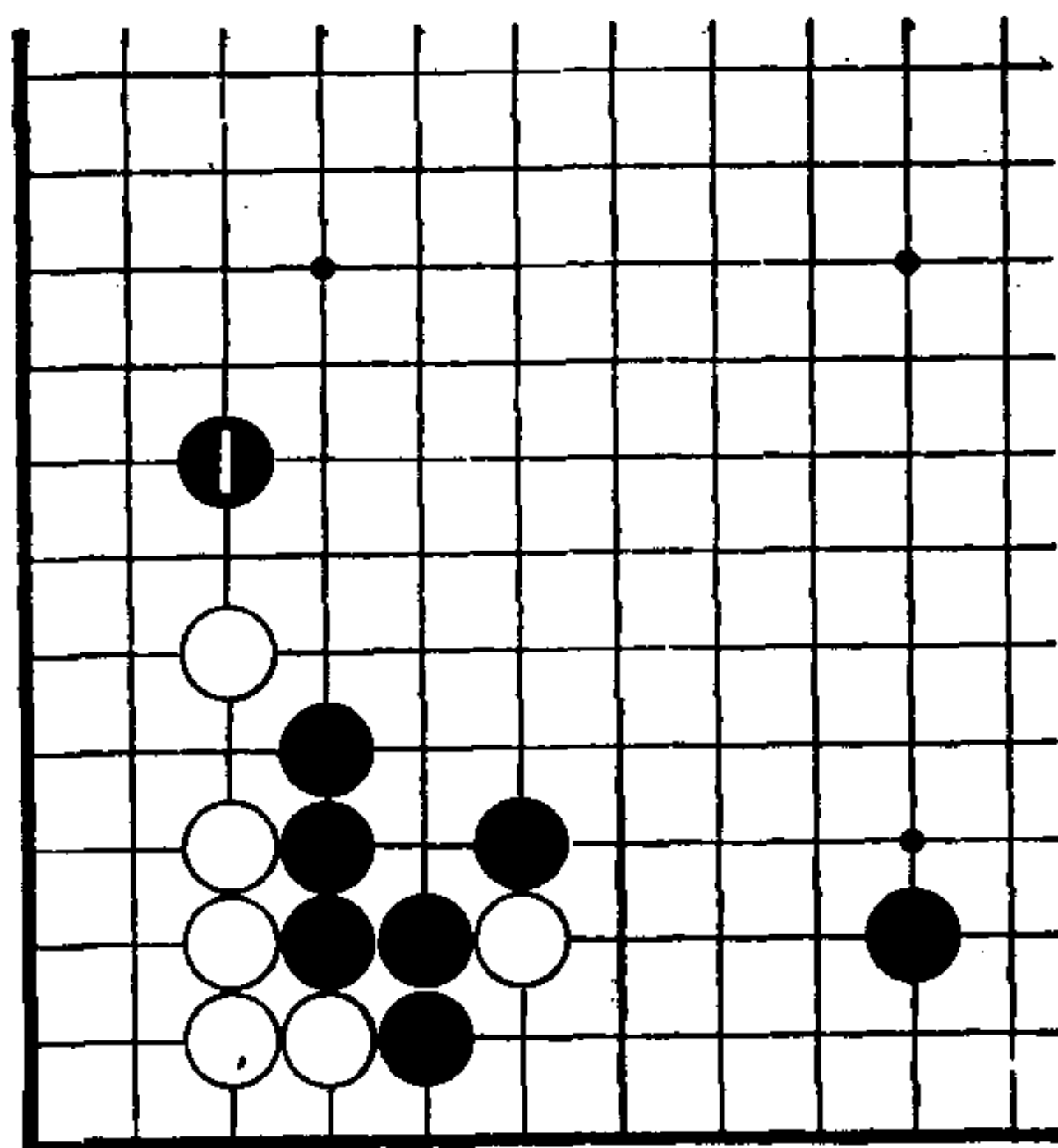


图 4

图 4：图 1 是形。如果下边黑巩固，则留有瞄着左边白的手段，好。

此目标就是黑 1 逼。

守弱子可转化为强子。这次，对方子变弱。走棋就要象这样一环套一环紧密相联。

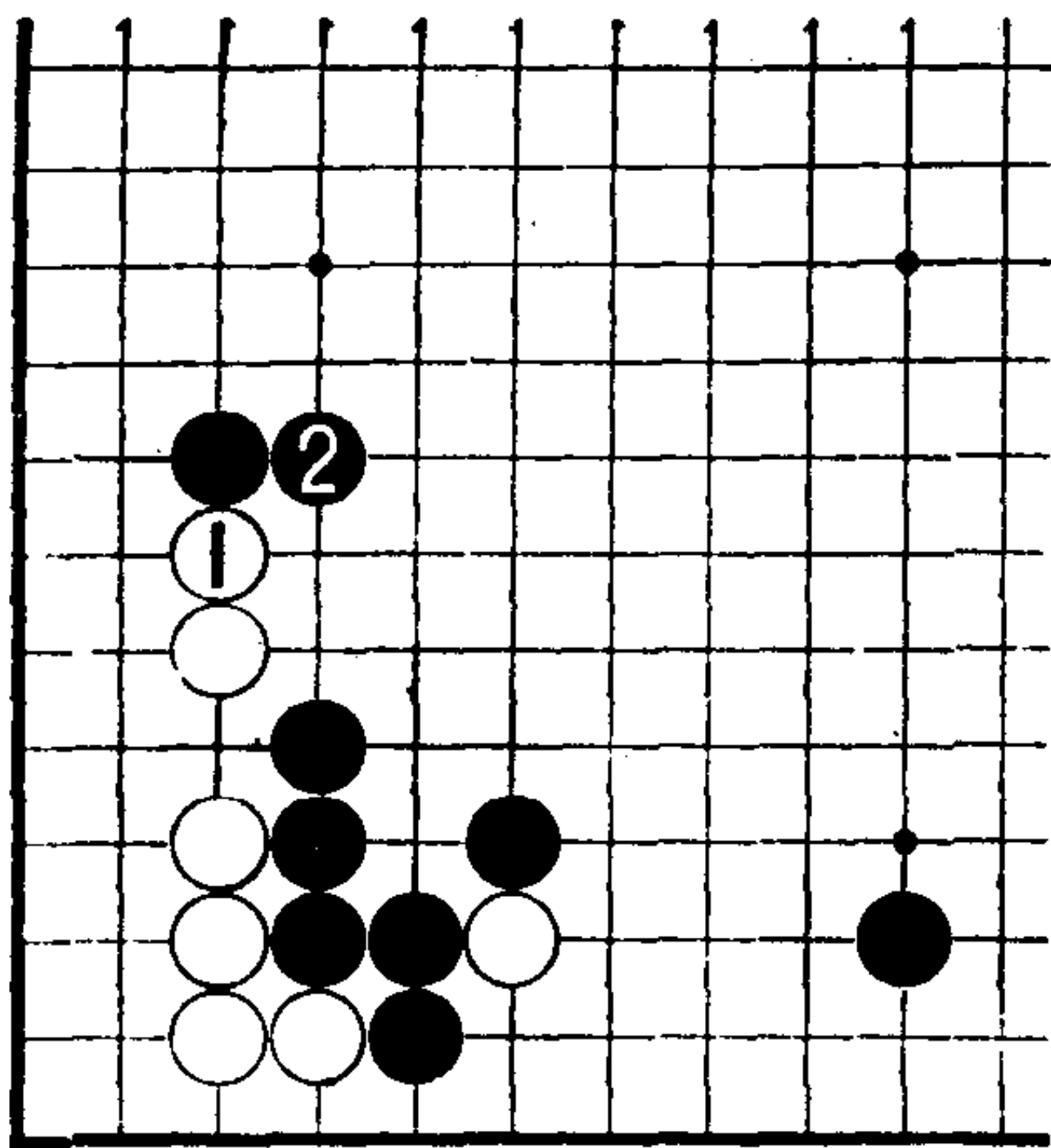


图 5

图 5：由于黑于左边逼，角上的白变弱。白若脱先，黑可搜根攻白。

白 1 治孤，以此缓和黑的攻击手段。但是，黑 2 长，封锁白角。黑势力从中央波及到左边。

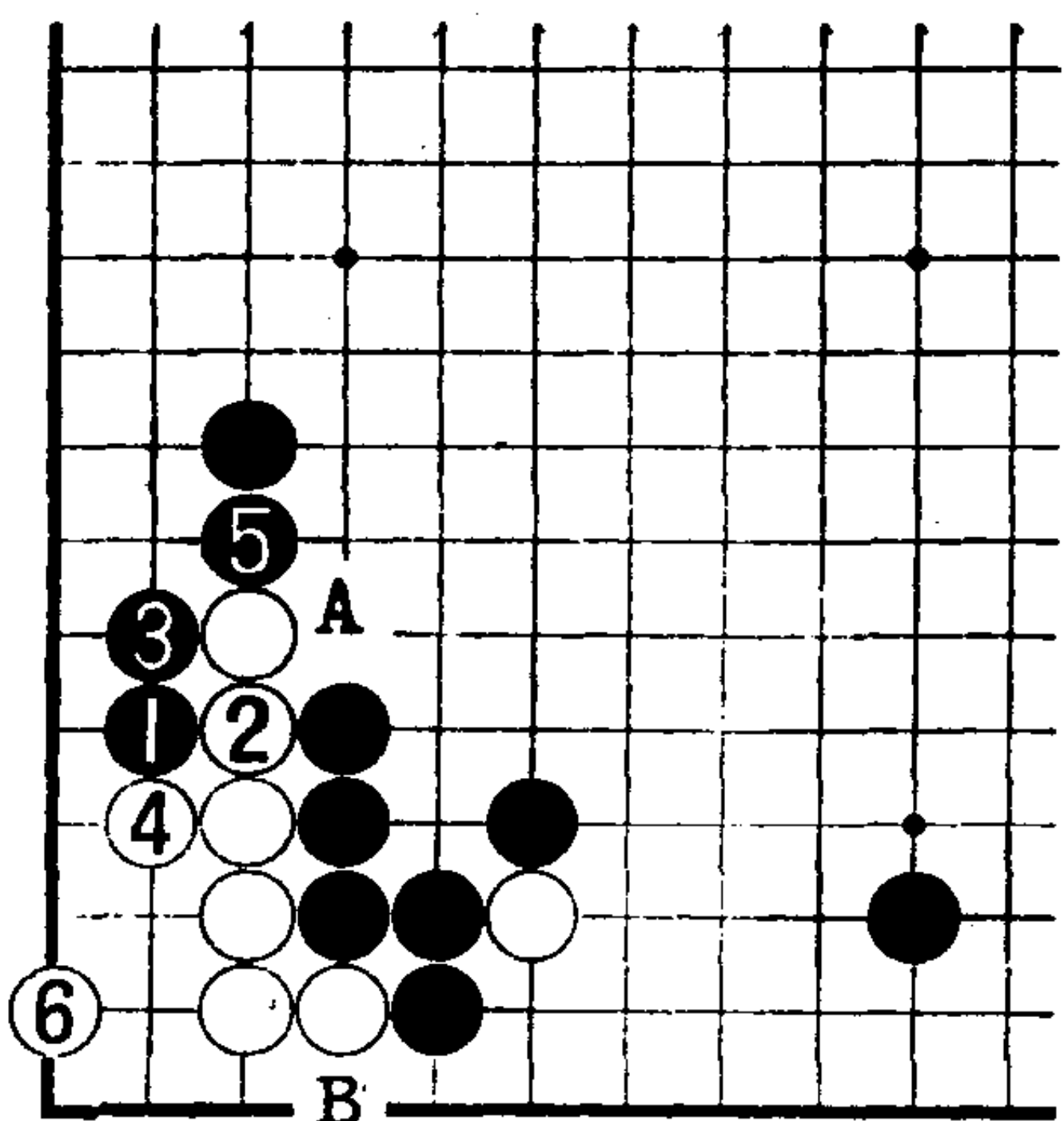


图 6

图 6：白于角脱先。

黑点入 1 位。夺白根据地。白只好在 2 位粘。黑 3 渡，联络左边，白若想做活，就要占 4、6 位是常形。

如果把白 6 走在 A 位向中央冲击，则黑 B 位，白眼消失。

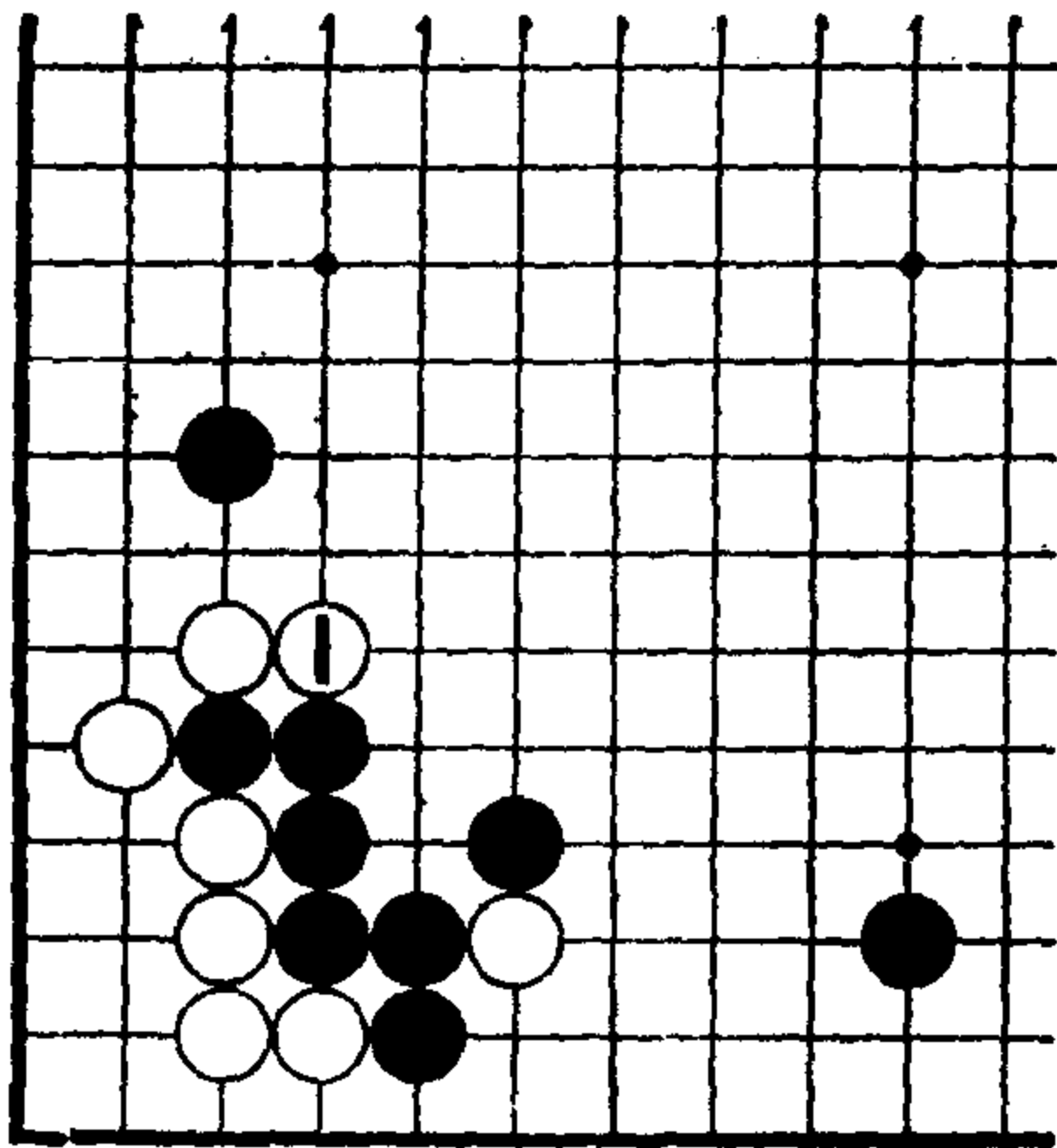


图 7

图 7：此形和前图相似，但却很不相同。

黑夺白根据地。即，图 3 的黑 1、白 2 交换，黑似获先手便宜，但其后的目标却消失了，大损。

白 1 向中央出头，毫无不安之处。

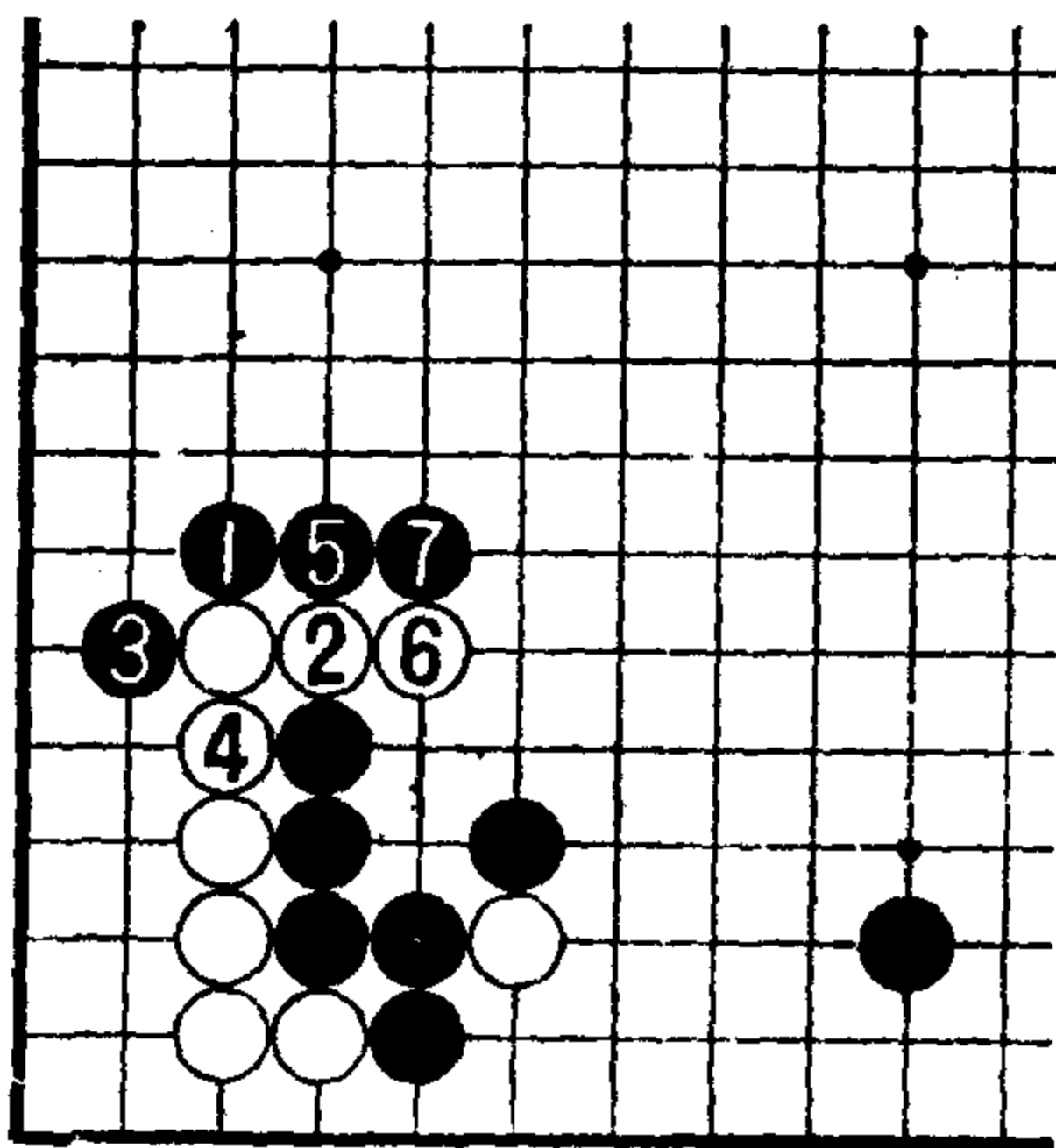


图 8

图 8：如果下边被强化，则对左边白可产生种种手段。图四就是一例，但有时本图黑 1 也很有力。

如果白 2 向中央冲出，黑 3 扳，先手。黑于 5、7 位构成势力。

如果把白 2 走在 3 位，则黑于 2 位巩固中央。



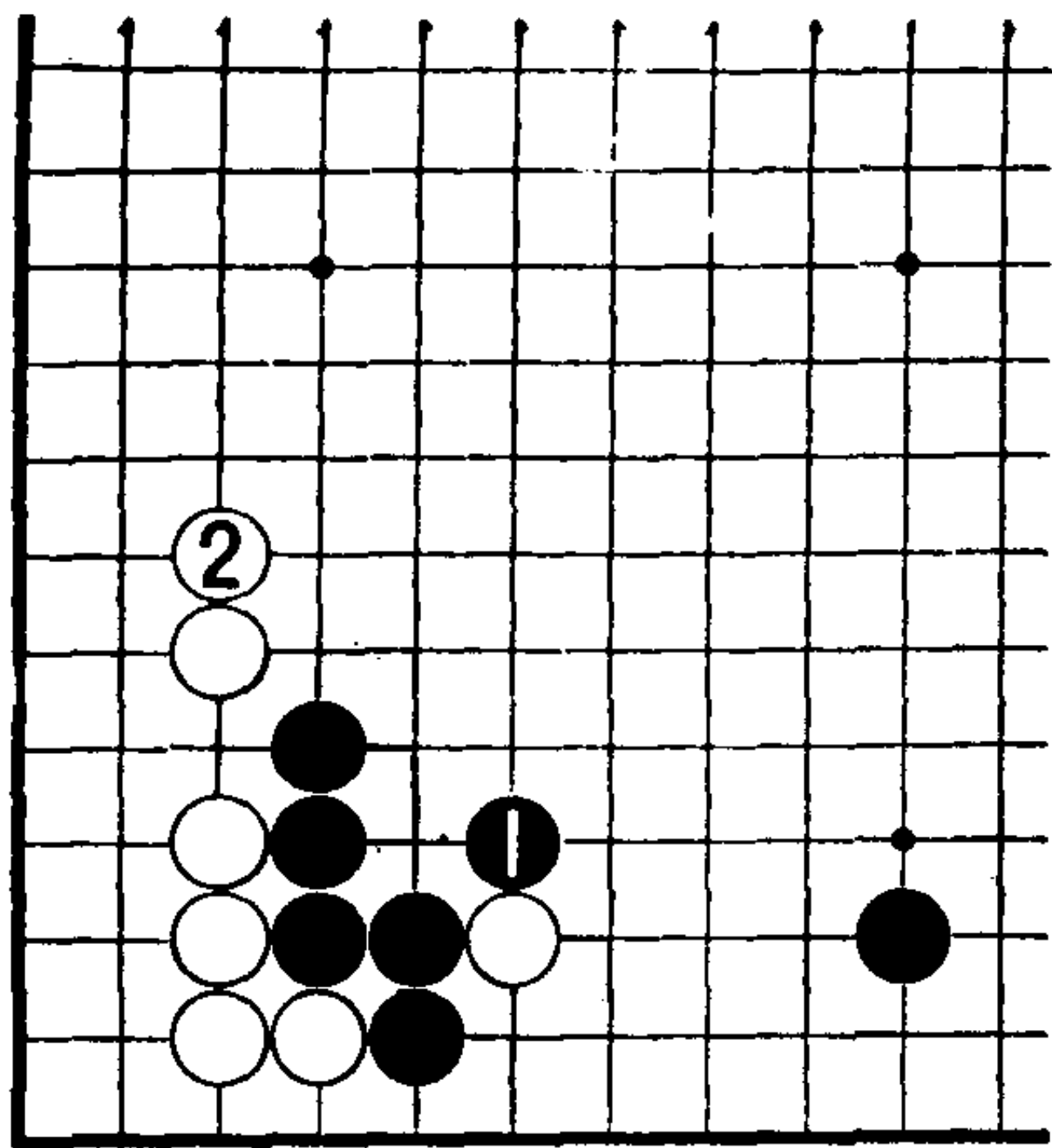


图 9

图 9: 黑 1 是后手。  
但是, 通过黑 1, 对角上的白可产生种种手段。有时白可在 2 位应。如果是这样走的话, 则黑无作战手段, 白左边变强。

猛一看黑 1、白 2 等是缓手, 却都有着很深很好的余味。

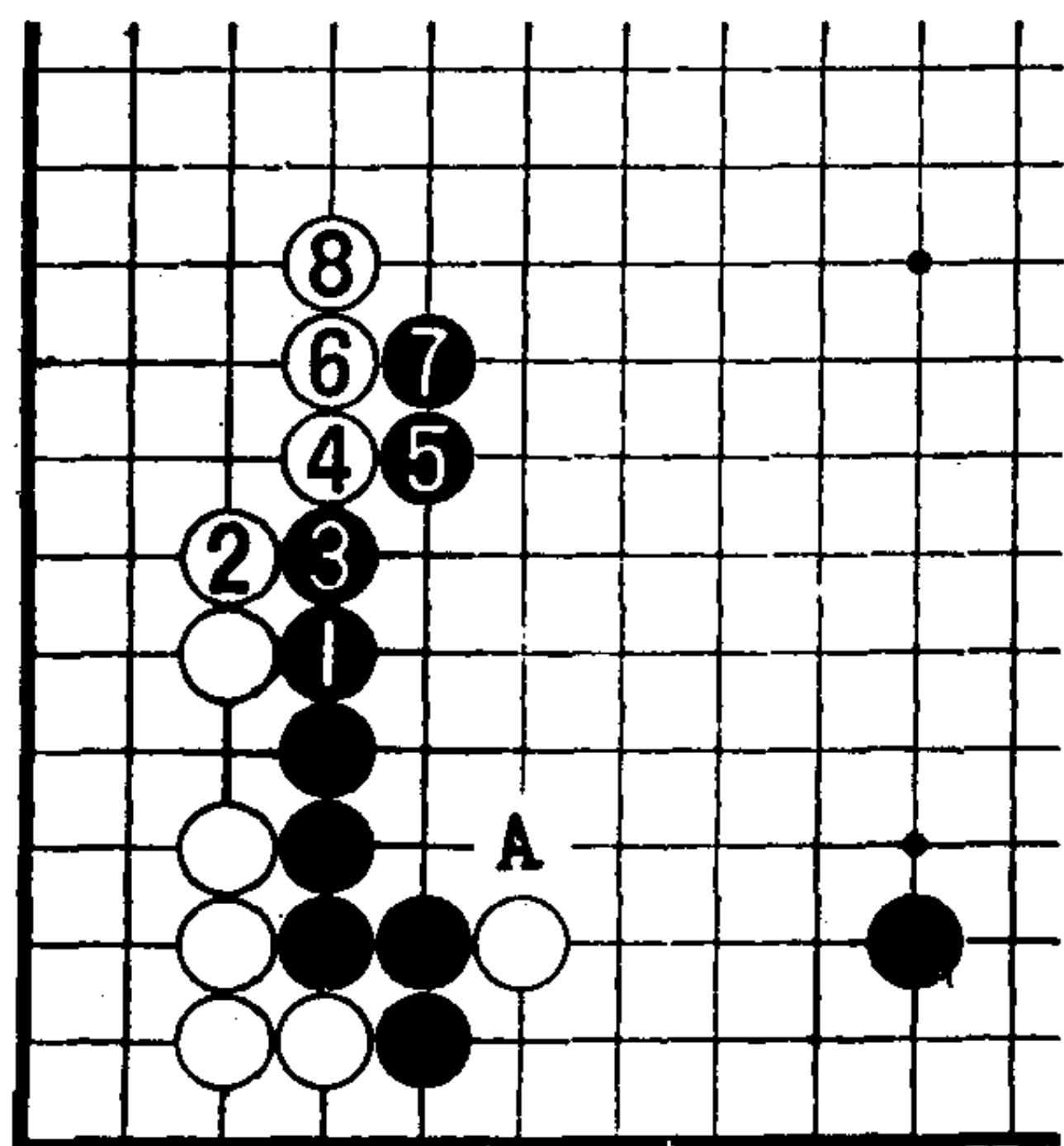


图 10

图 10: 黑有时也可走在本图的 1 位。白 2 应后, 黑占 3、5 位是在中央构成势力的走法, 左边白地也得到了巩固。

此局面省略了黑 A, 白若在下边动出, 黑可利用势力攻白。

图 2：黑 1 位打，直截了当。但，白弃子于 2 位打，从容。黑特意花了一手，却切断了自己的联络。

#### 四十四、渡过手筋之一

图 1：下边的黑，左右如何进行联络好呢？

正确的手段是黑占 1 位渡过。此点是形的急所，是不让白△发挥作用的好点。

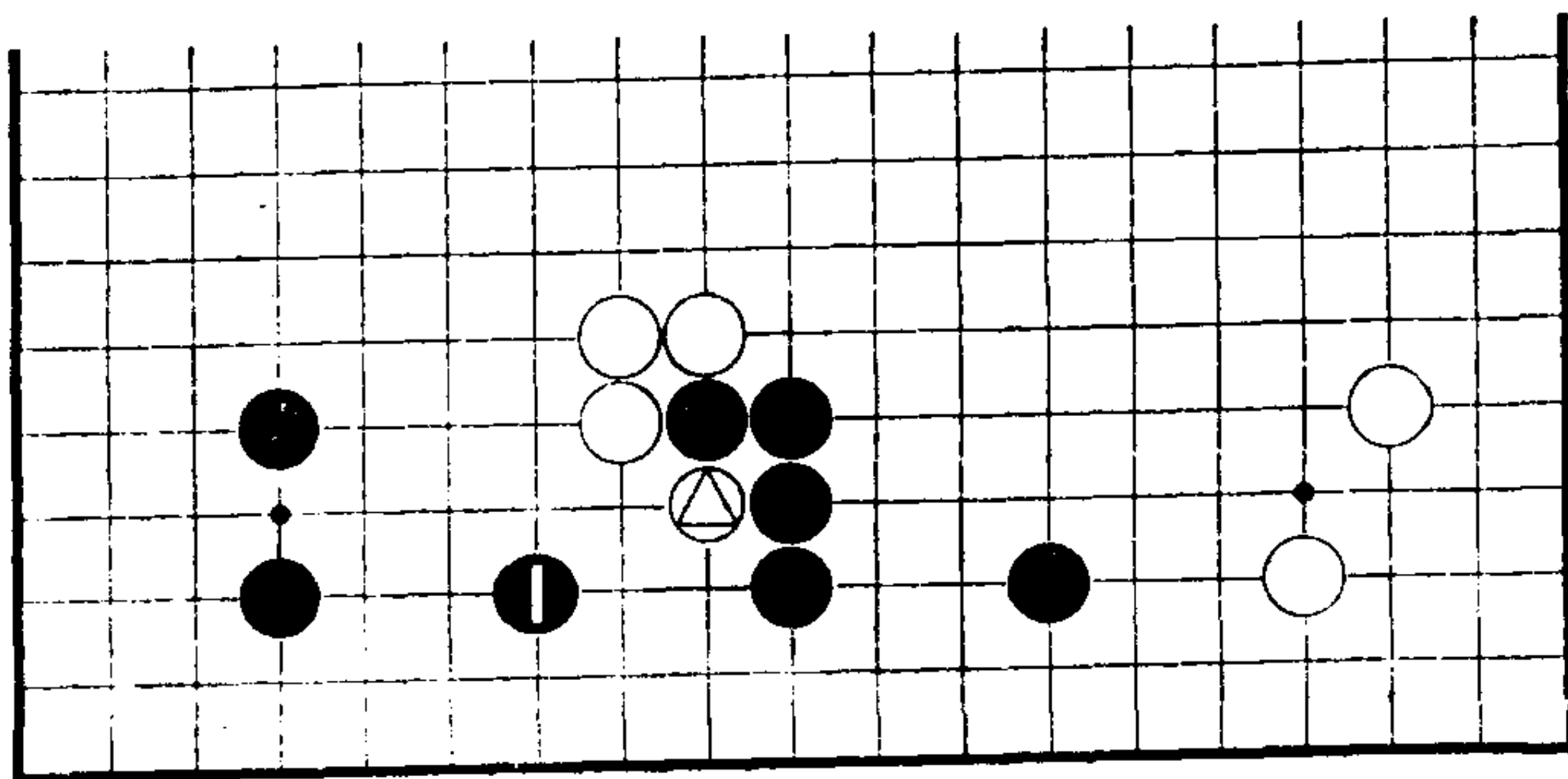


图 1

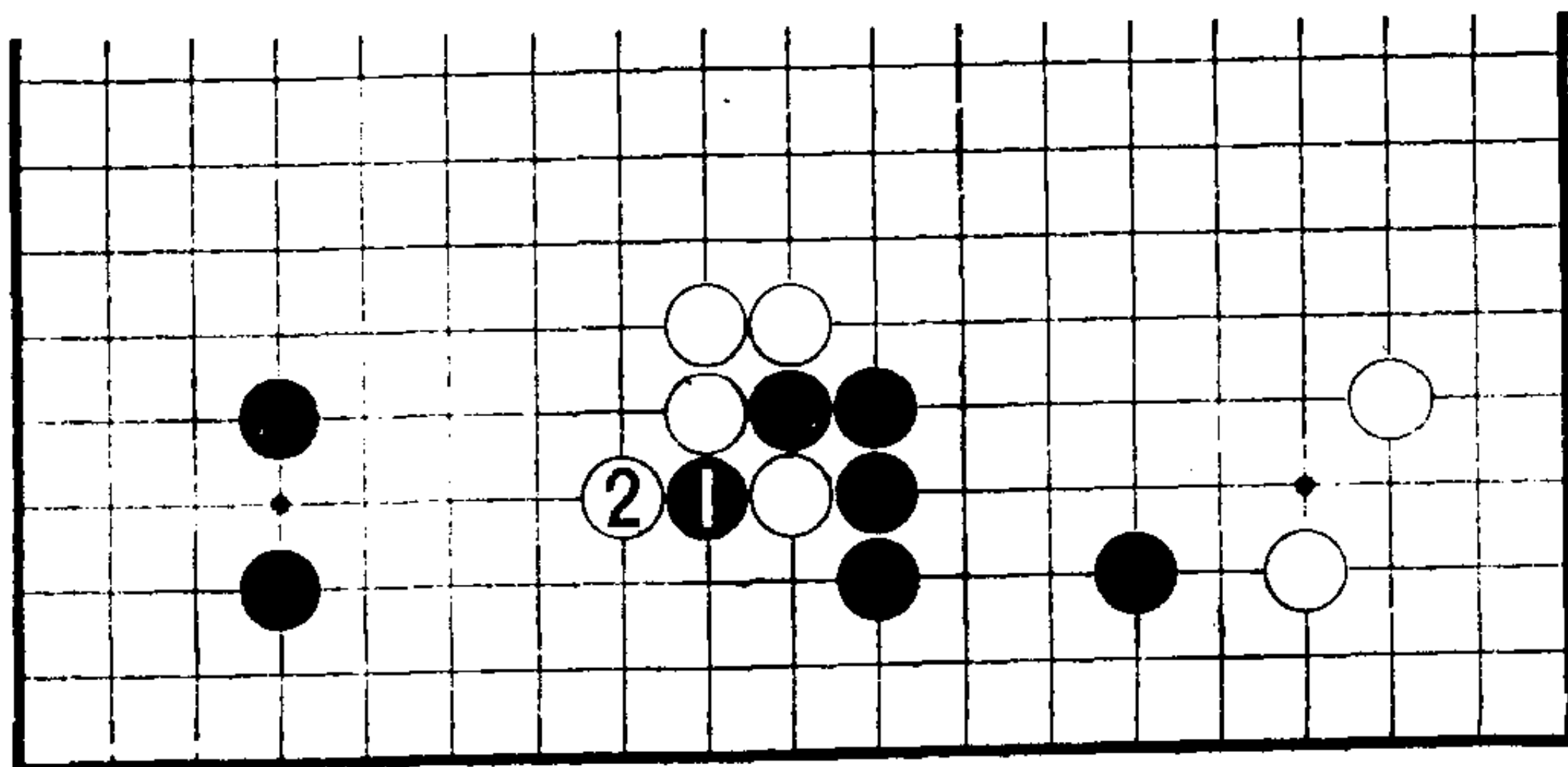


图 2

图4：黑1，形坚实。  
的确，如果只看右边的话，  
不错。但和左下角相配合，  
则显得宽了些，很明显薄  
了。

只是一路之差，和图  
1相比，却有重大缺陷。

图3：黑1飞，也是一  
种形。但，也有一漏洞。  
例如，被白占A位飞，则黑  
形被压低，必须谋求渡，  
以联络左右。如果同样是  
占A位的话，就要好得多。

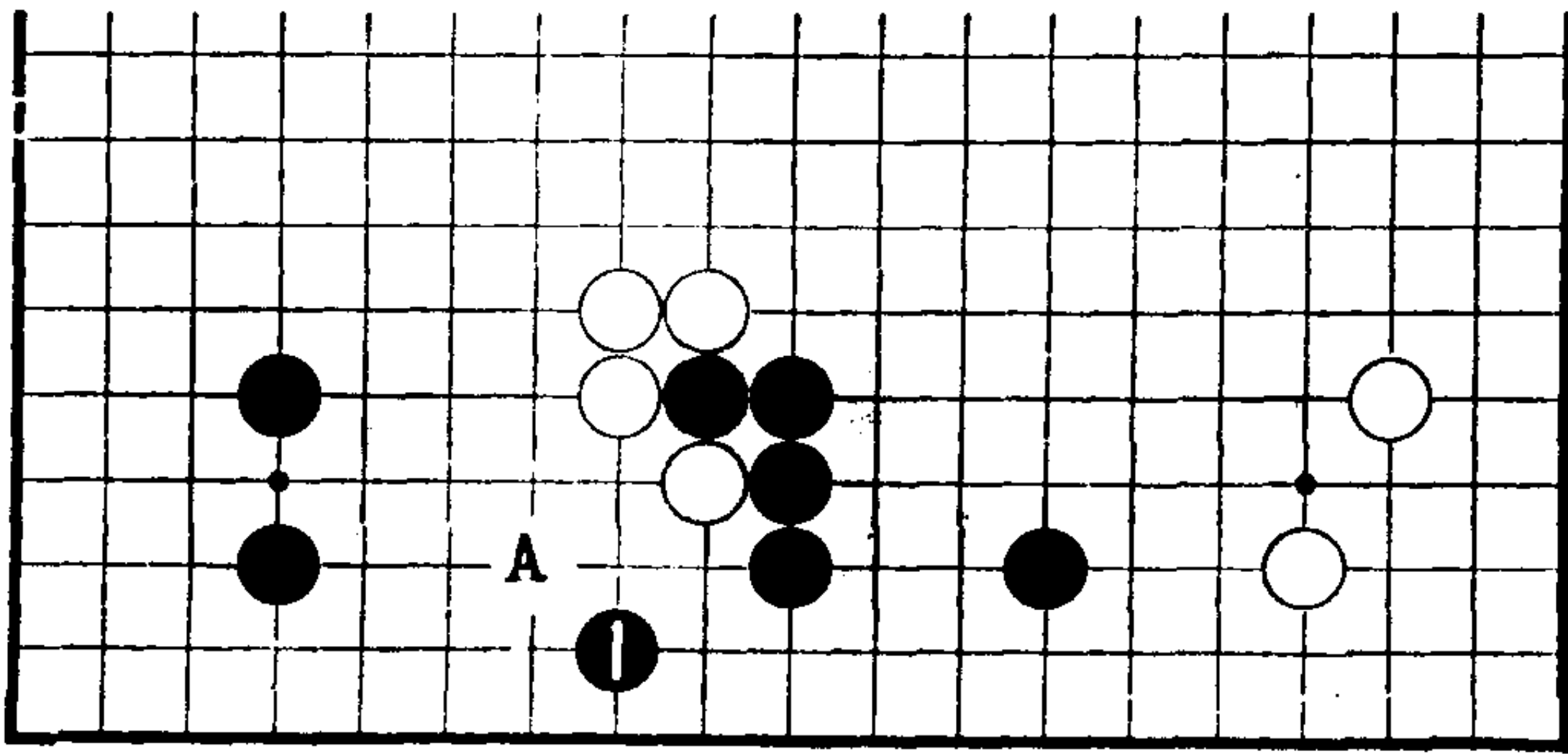


图 3

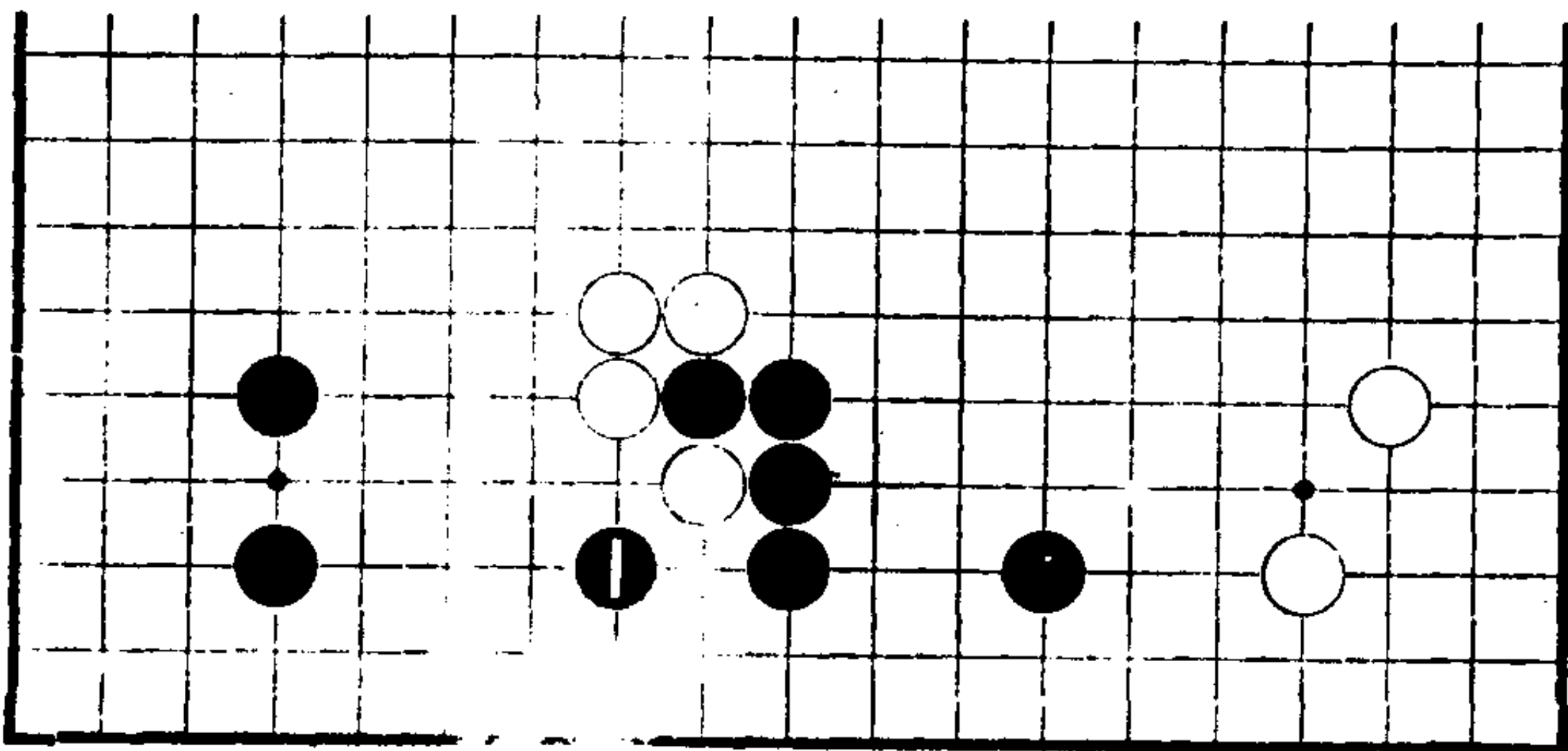


图 4

图6：黑1位扳。白2连扳，有点半途而废，但白可以此为基点，攻破下边。

黑3断，白4反打，至白6，黑地损。

图5：继前图形。白有占1位搭的手段。

黑2是俗手，被白3挡后，进一步占A位打，是先手，黑则十分不利。

黑只好委屈求全占A位。

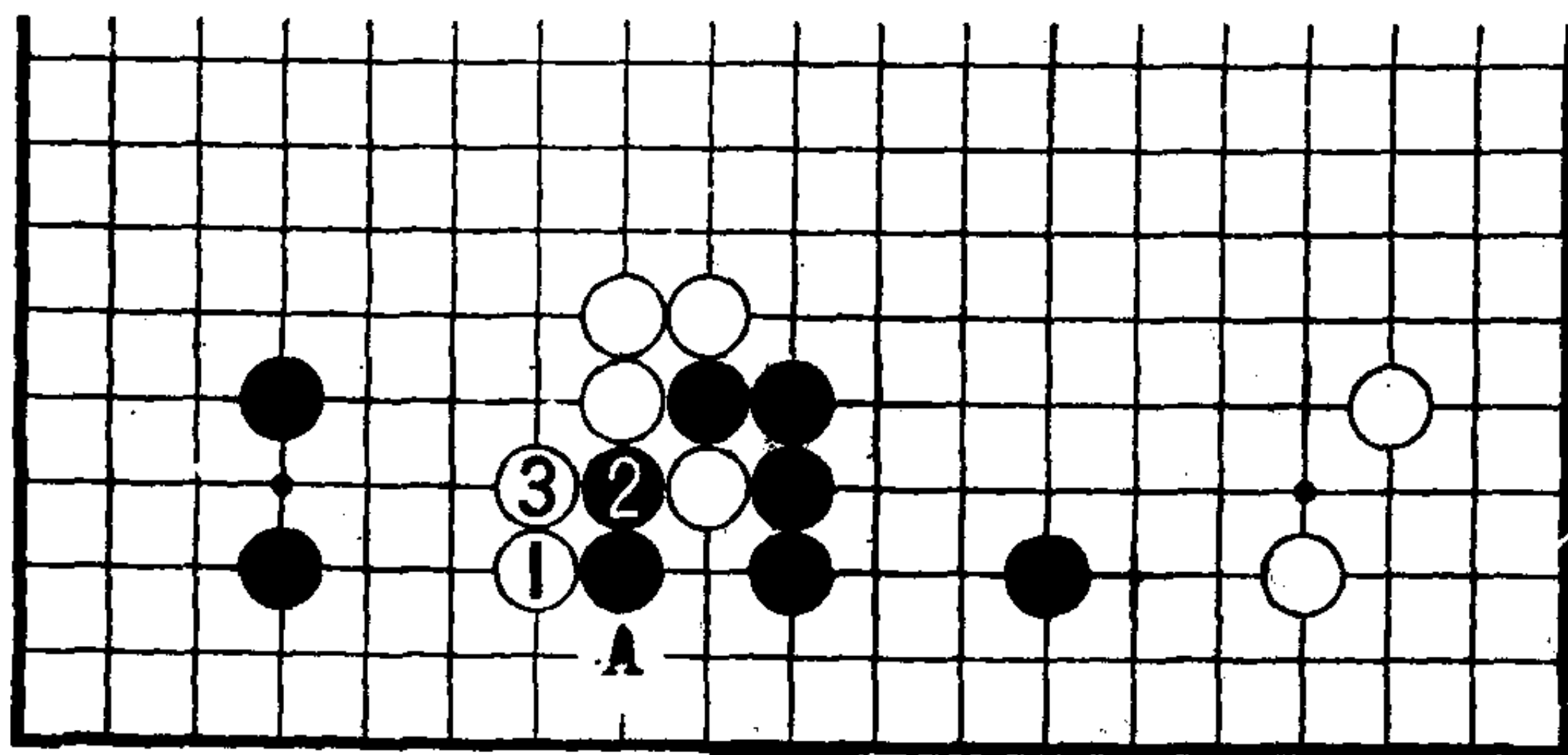


图5

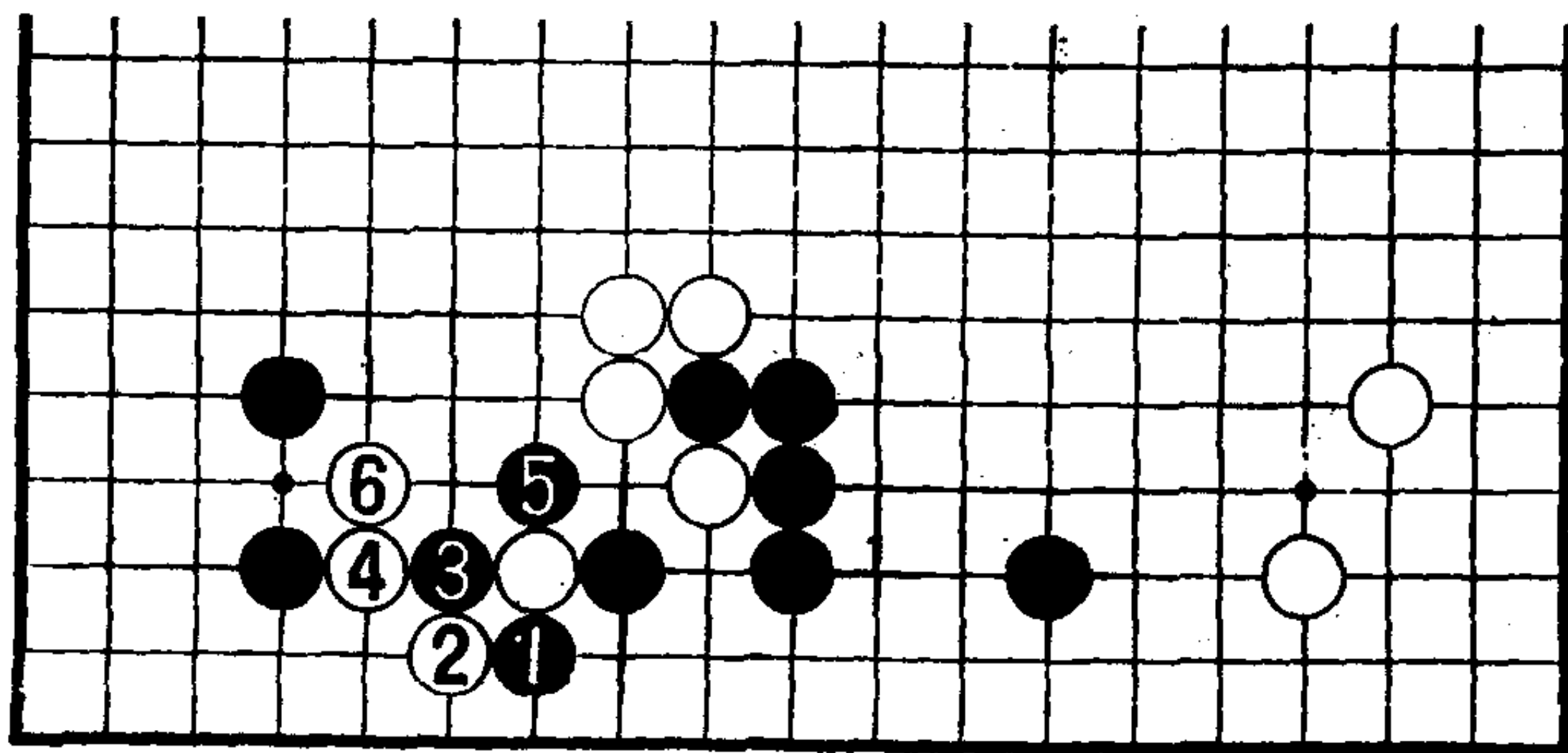


图6

图 8：白 1 飞，好手。  
此点正是黑渡过的位置。  
即“敌之急所，即我之急所”。

如黑走 2 位，则白可脱先。黑若不占 2 位，则白 2 在下边有眼形。

图 7：这是防黑渡的下结。

一看，好象怎样下都可以，但都不能单纯阻渡。此例，白走 1 位尖。在此局面下，黑在 A 位刺是先手，白形缺乏效率。

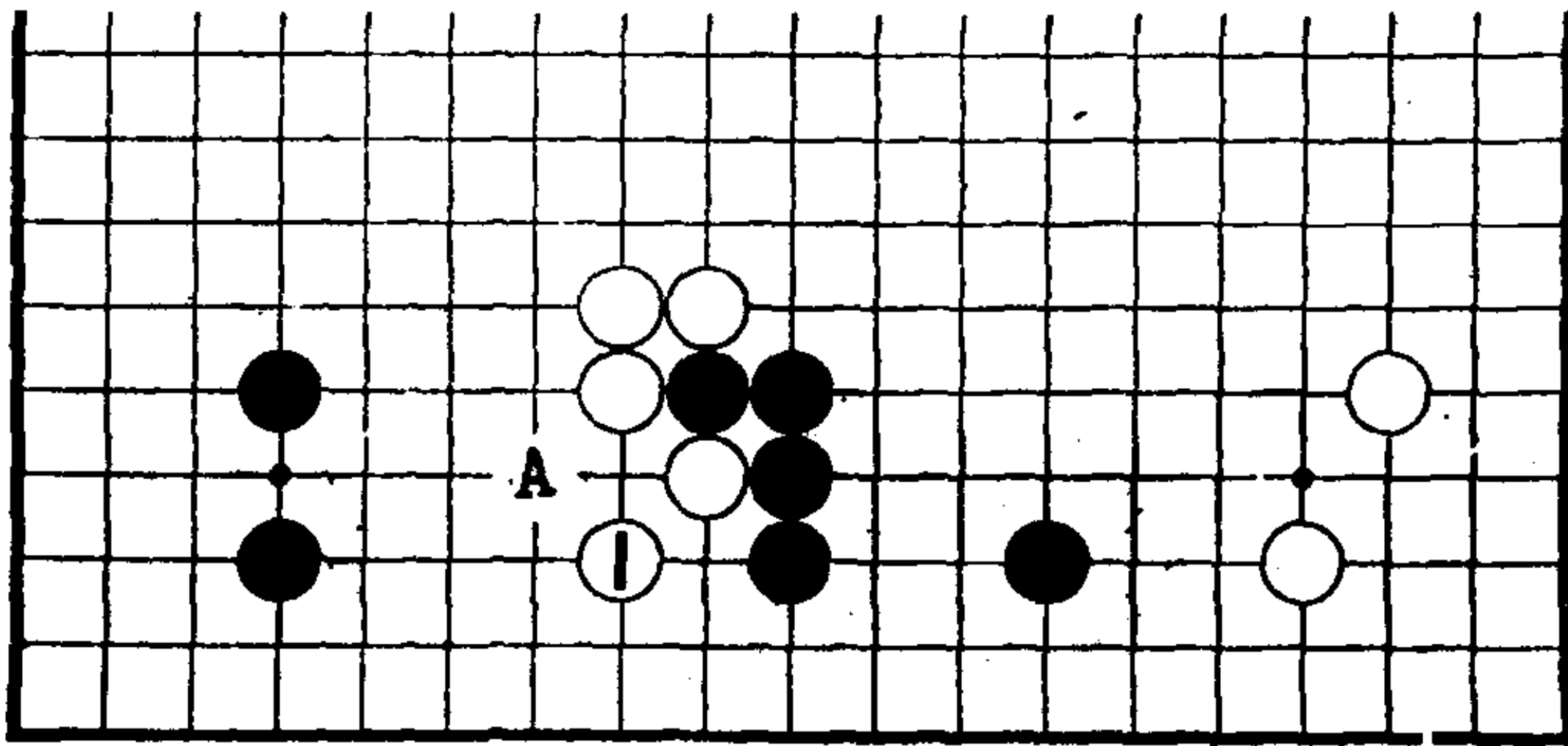


图 7

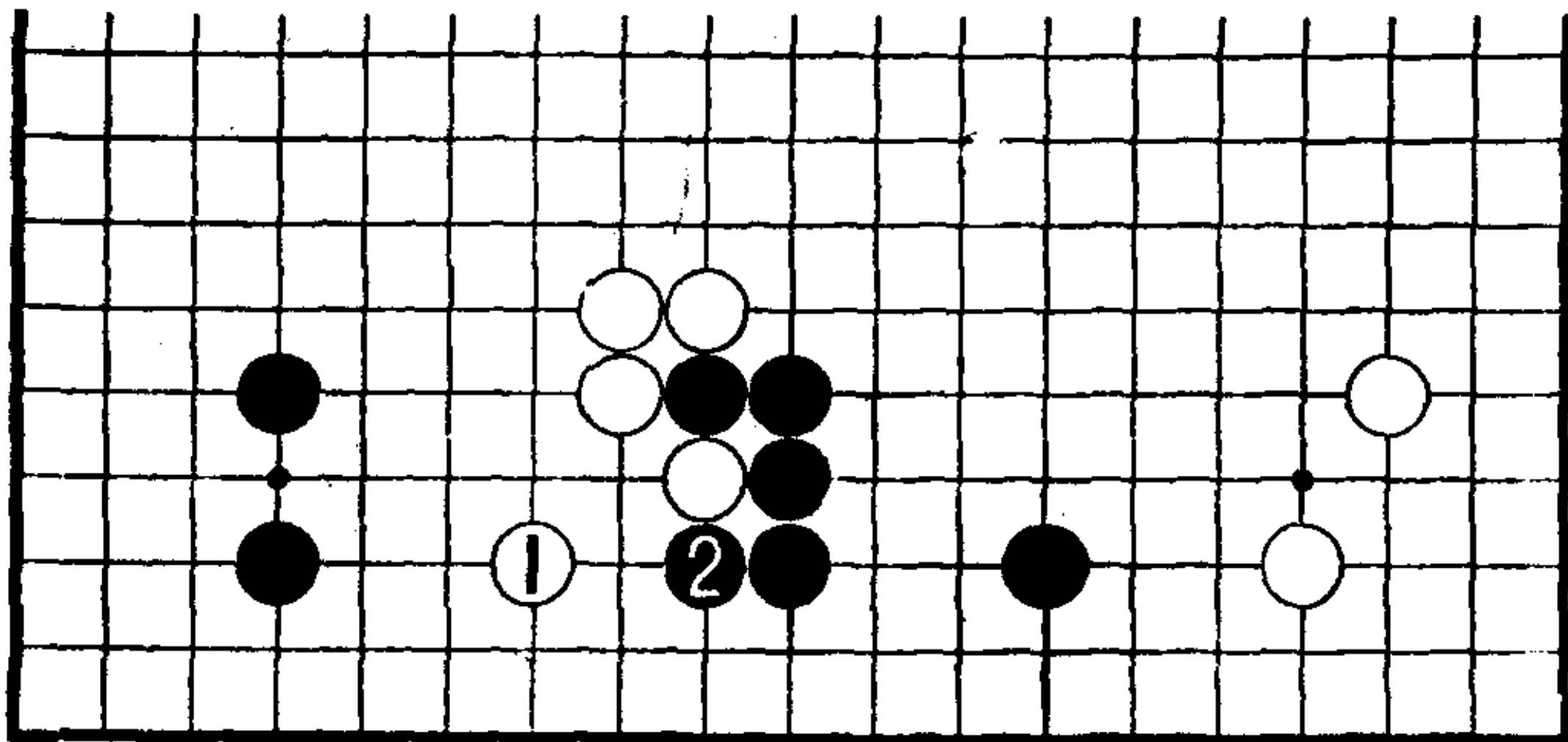


图 8

## 四十五、渡过手筋之

二

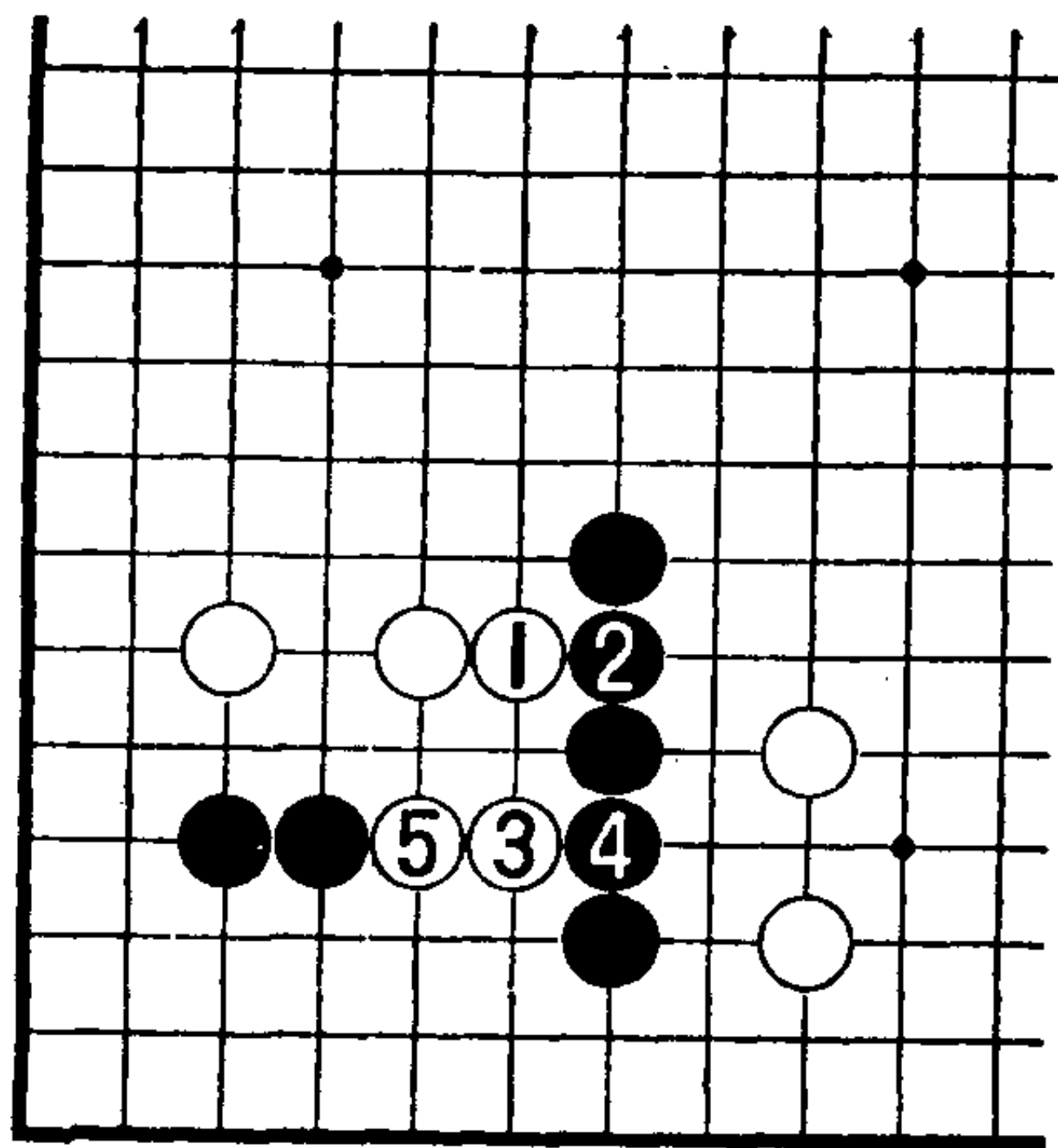


图 1

图 1：白 1 刺是很有策略的一手。让黑在 2 位应，意在角上活动。

白 3 刺、5 双，把黑左右分断，黑应手窘。

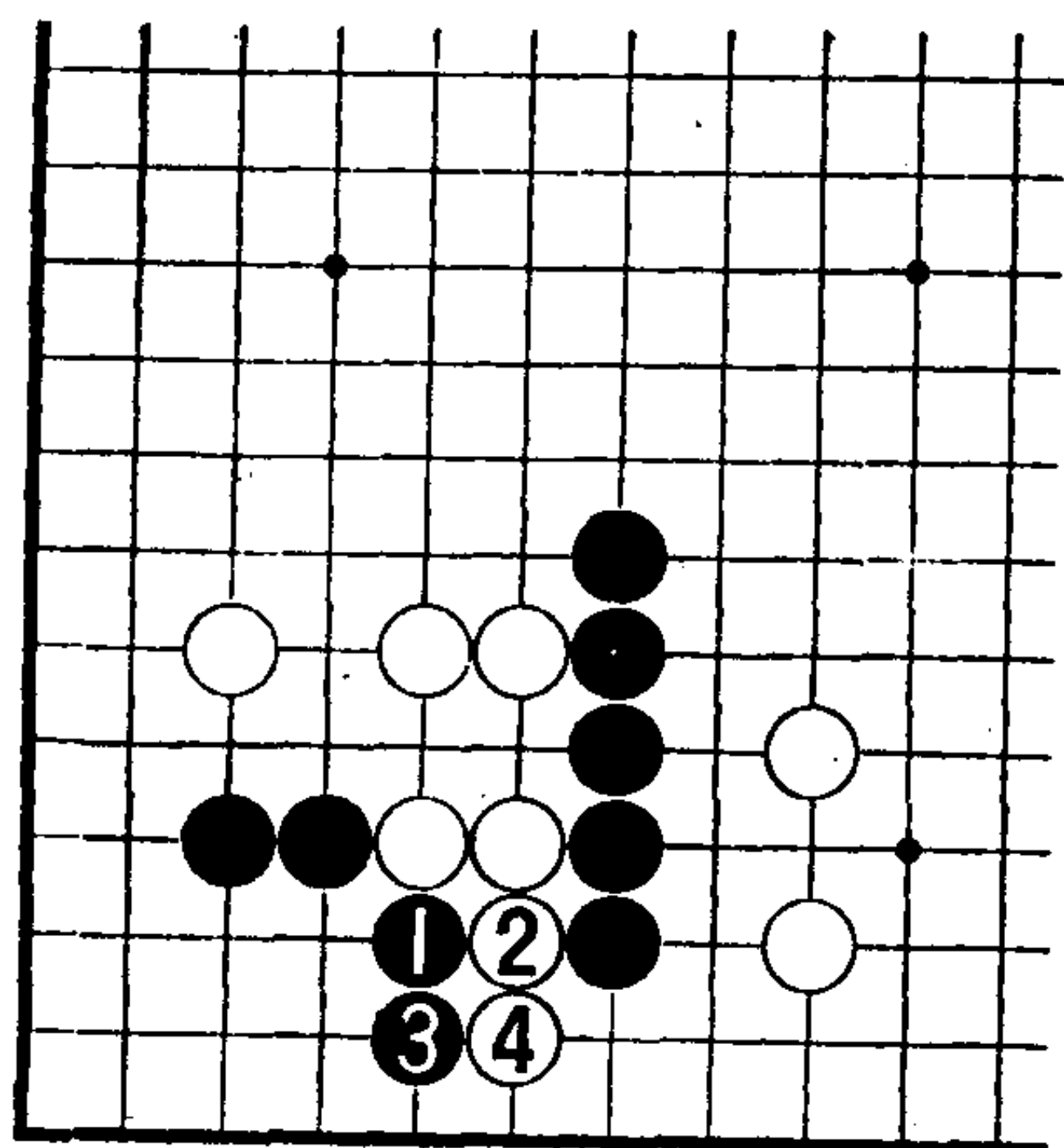


图 2

图 2：这是初学者所想到的手段。

黑 1 位扳，想进行联络，如果再接着占 2 位，则黑完整。但是，白走 2、4 位，无情地穿通，中央的黑陷于孤立，黑角也不安，黑大失败。

“连续走两手可构成好局面的手段，大体上是恶手”，这是日本七段棋手盐入的口头禅。

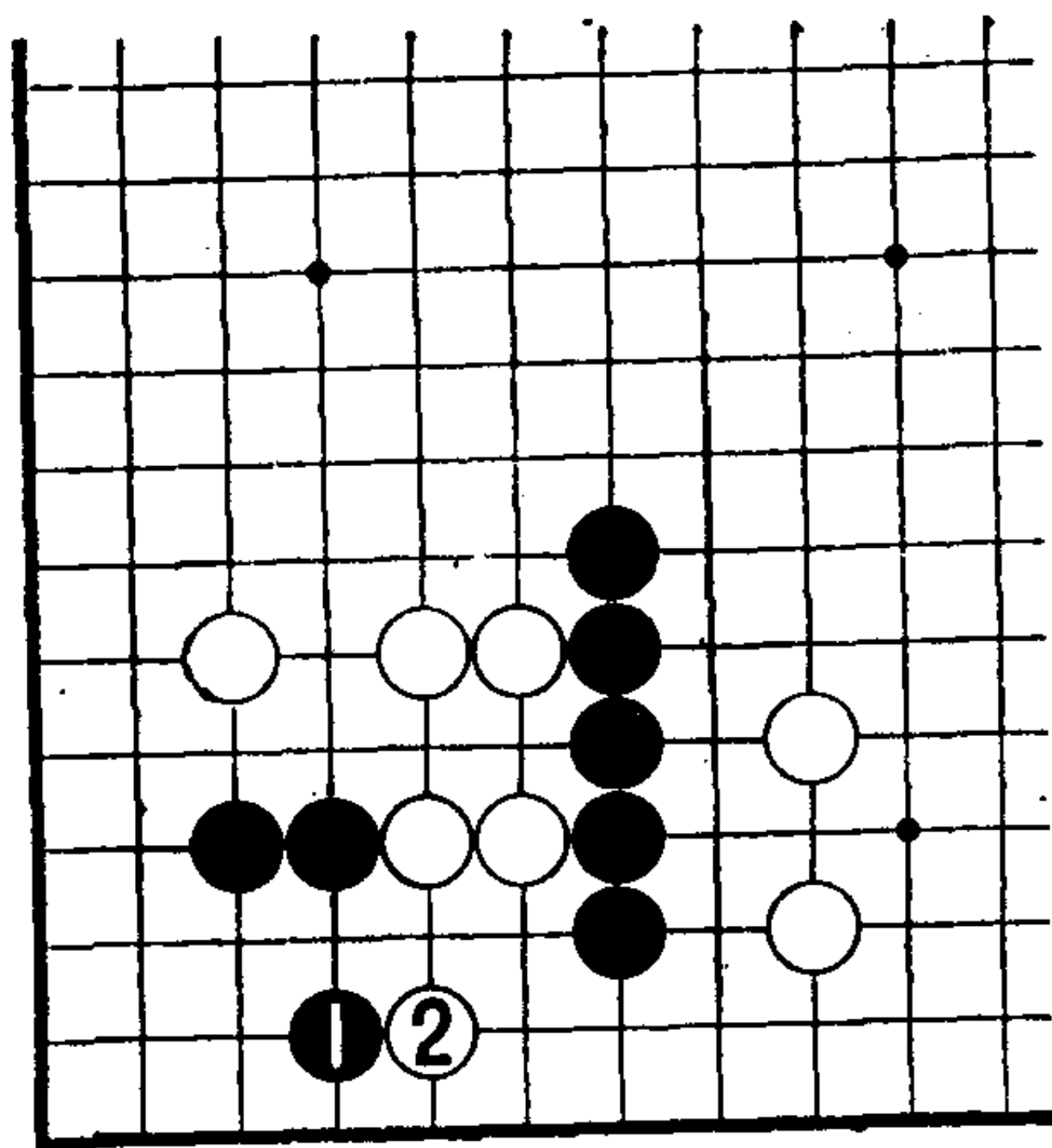


图 3

图 3：如果不能连续走两手，黑就要放弃渡过，只求角安全的走法是黑占 1 位跳。此法比前图好，但是，仍可被白走 2 位分断，不理想。

还要在黑 1 这一手上下功夫。

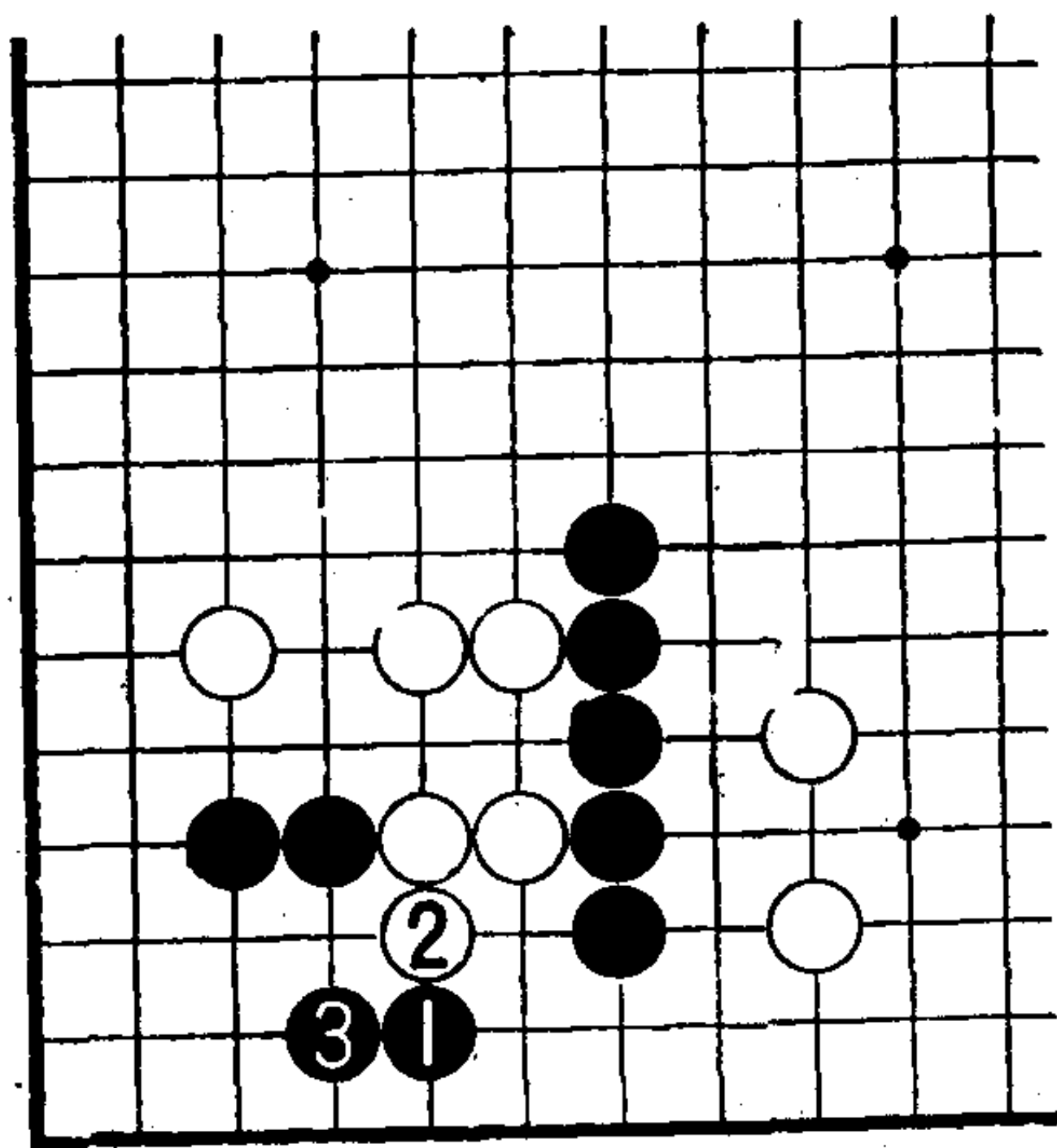


图 4

图 4：黑 1 渡是手筋。

白若走 2 位，则黑 3 退，好手。这是手筋的作用。

黑 1 这一手，如果走成图 2、图 3 那种被白分割的局面，其结果直接影响到一局的胜负。

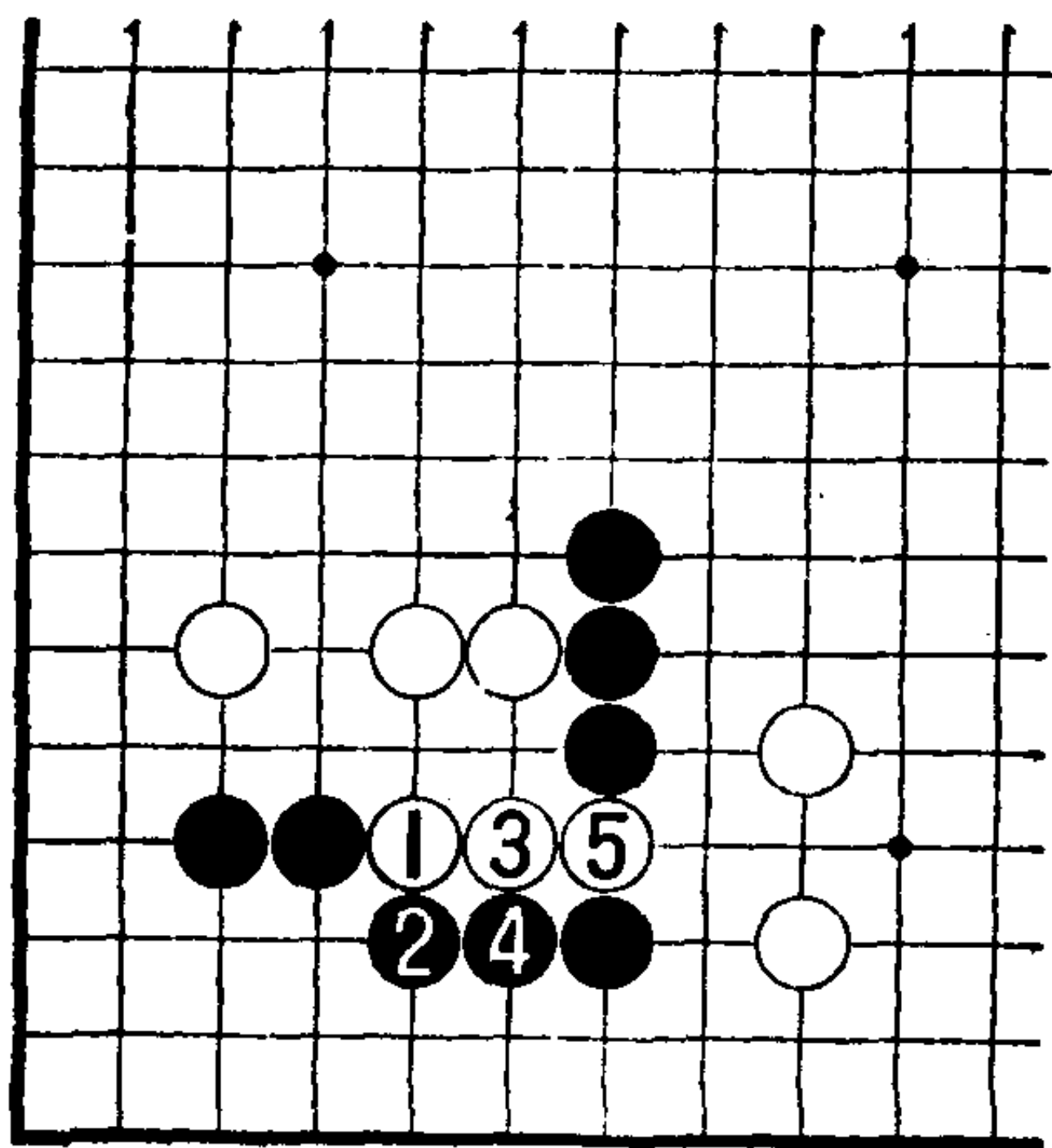


图 5

图 5：白改走 1 位靠。此局面黑如果应对不好，则十分危险。

黑 2 看似是极普通手段，却是大恶手。

被白占 3 位长后，黑在此处迟了一步。黑 4 若粘，则白 5 冲出；若把黑 4 走在 5 位，则白 4 冲出。

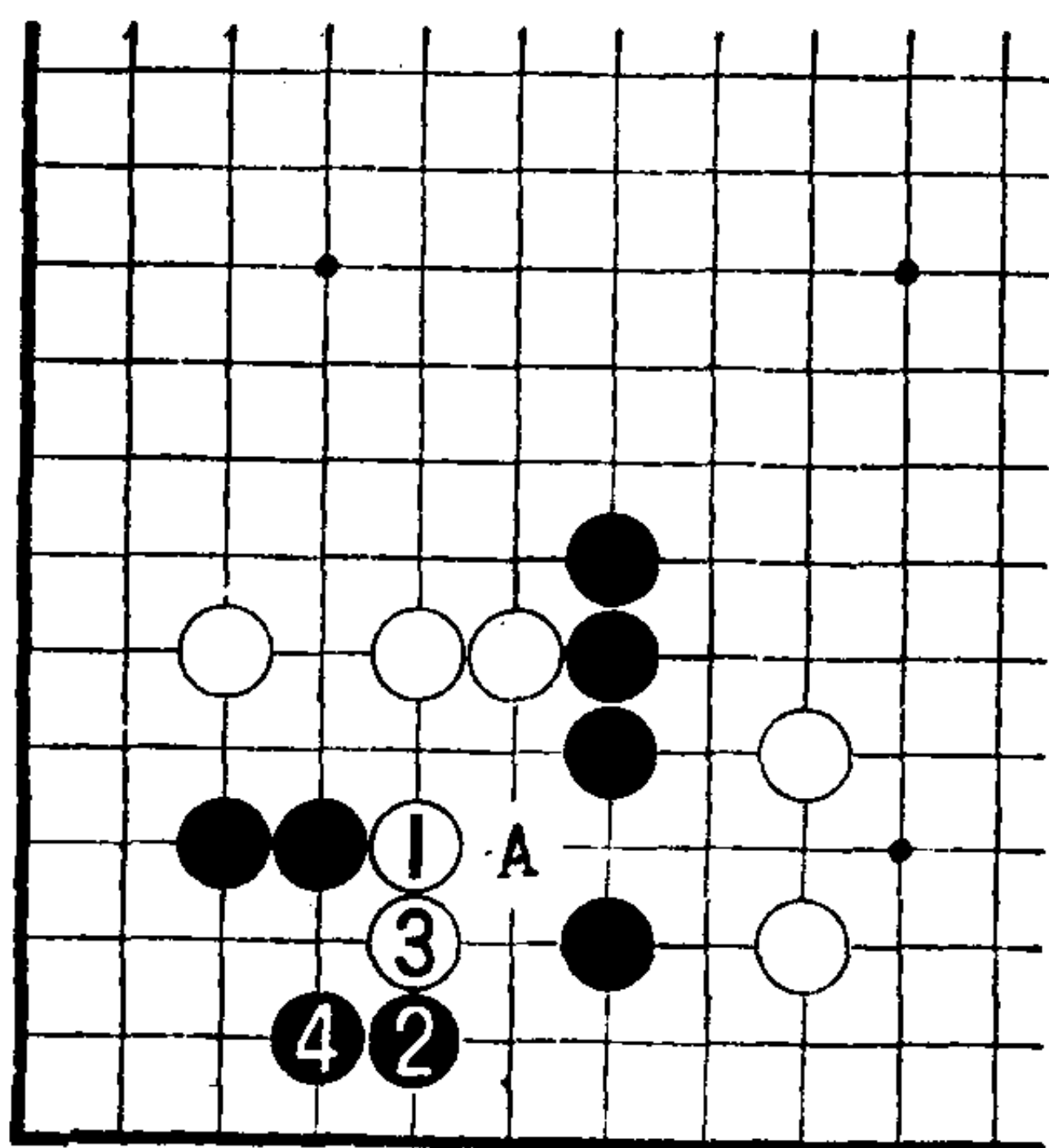


图 6

图 6：白不在 A 位刺，而占 1 位靠，是有相当道理的，简单应对肯定不行。

黑 2 飞，避开正面冲突是手筋。白 3、黑 4，黑可联络，但黑形有不安之处。

白接着可发现一好手段。



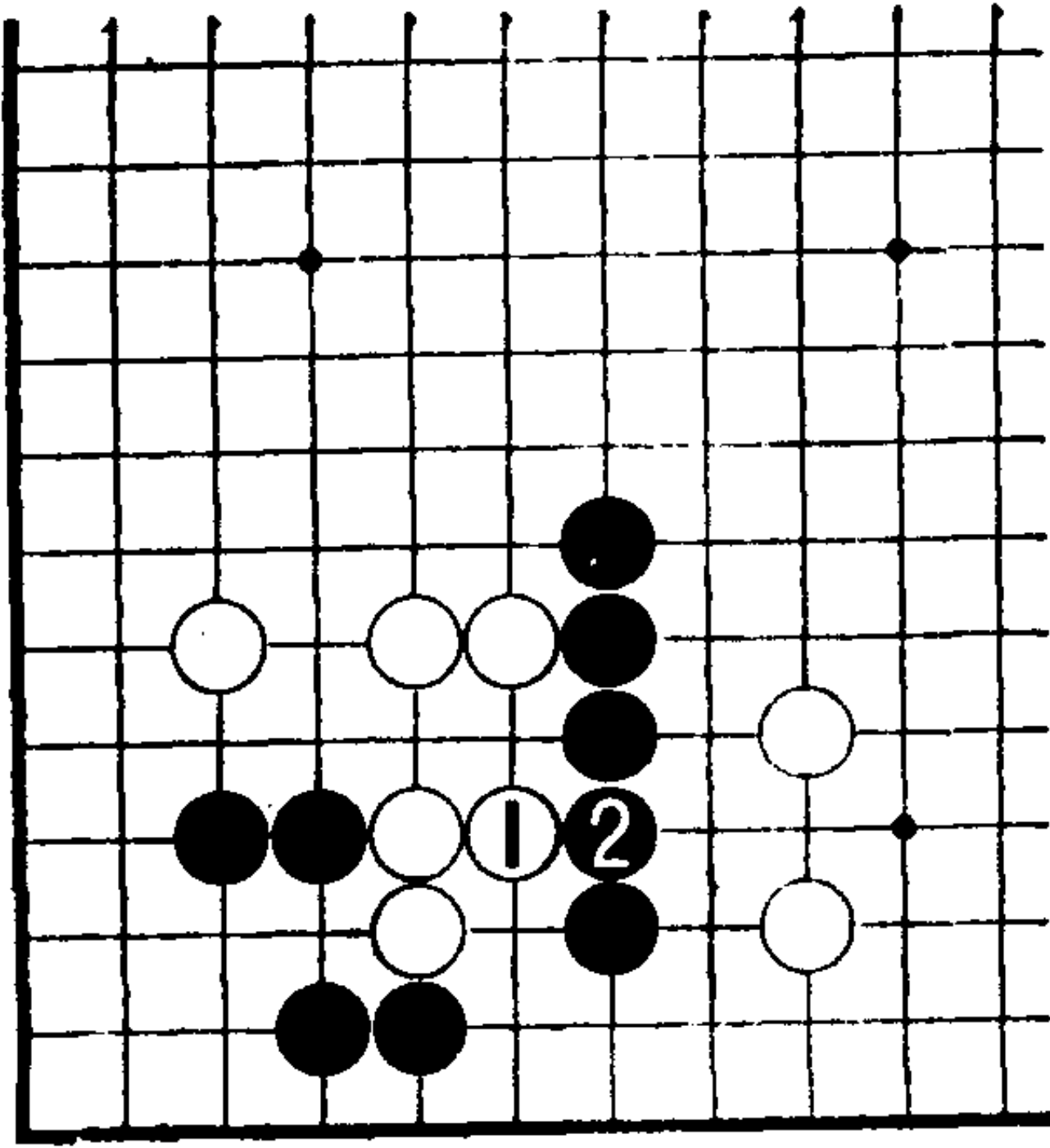


图 7

图 7：白 1、黑 2 交换，不好。

此形和前述图 4 同形，黑完全可以联络。

白 1 是“空三角”愚形，相反的黑 2 粘可构成强大势力。白的交换十分不利。

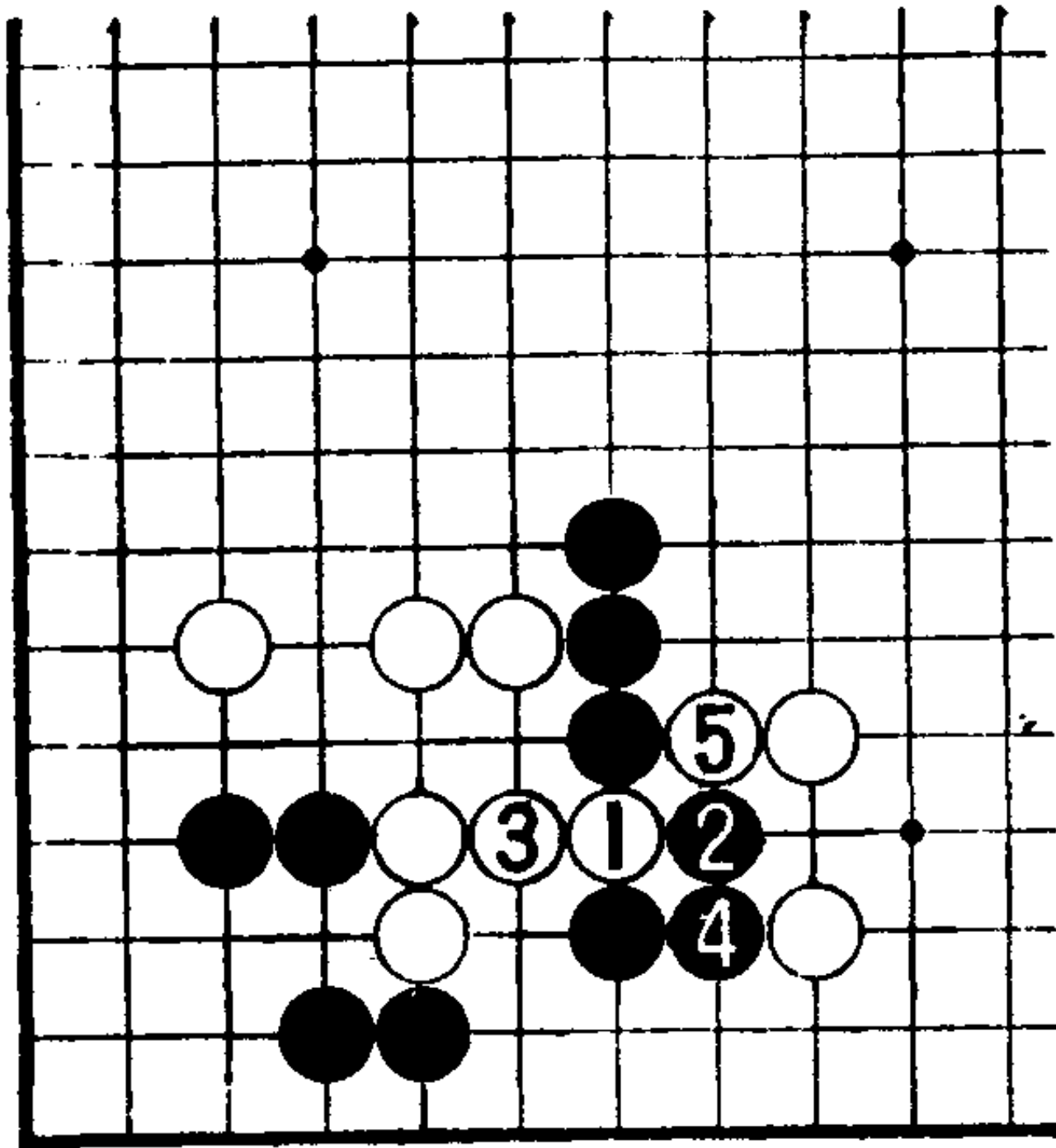


图 8

图 8：白 1 挖入。这时，黑的应法有二。

如果黑 2 从外挡，则白 3 粘。黑 4、白 5，白可分断中央黑三子。

即便白不立即走 1 位，黑也不妙。

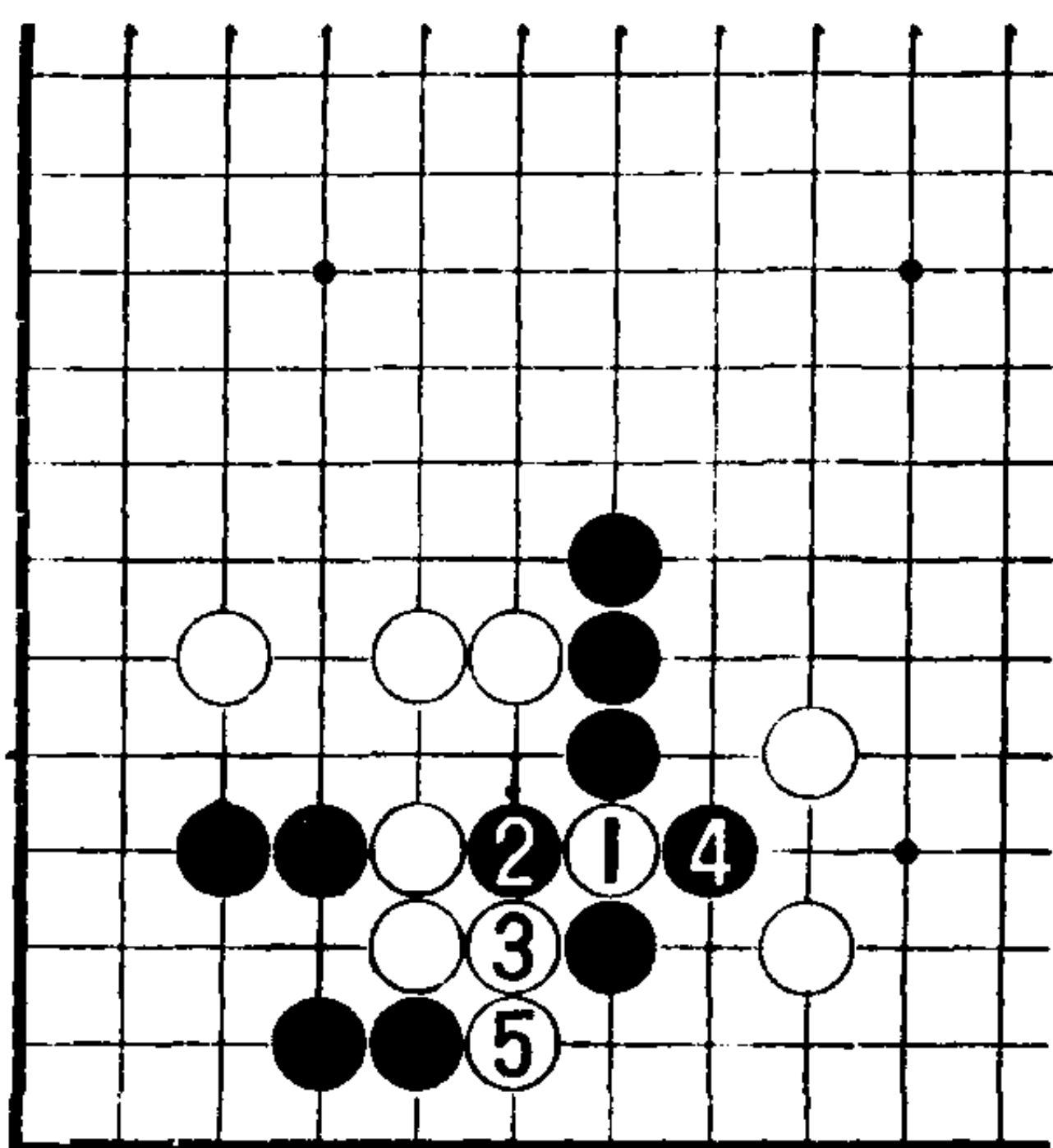


图 9

图 9：这次试试黑 2 从内侧应。

白 3 断，黑 4、白 5，黑被分割。此形和前图一样，白没必要立即就走，留有一定手段。而且黑 1 位由于味薄，不能在中央构成强大势力。

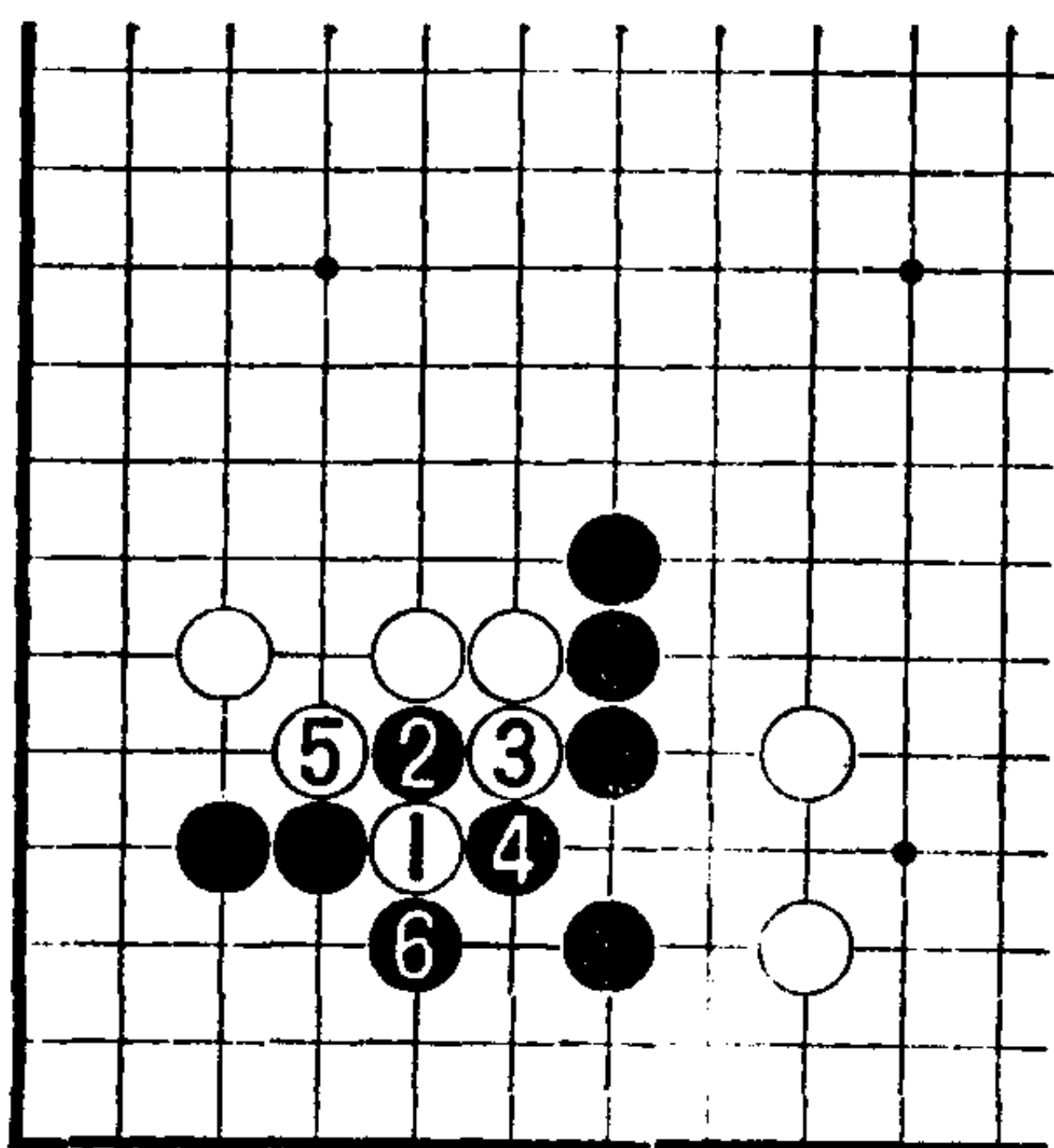


图 10

图 10：对白 1 的正确应法是黑在 2 位挖，好手。白只好 3 位冲，别无良策。黑 4 断。

白 5 不能在 6 位抵抗。只有白 5、黑 6 位，黑形严整，角实地也多，白不行。

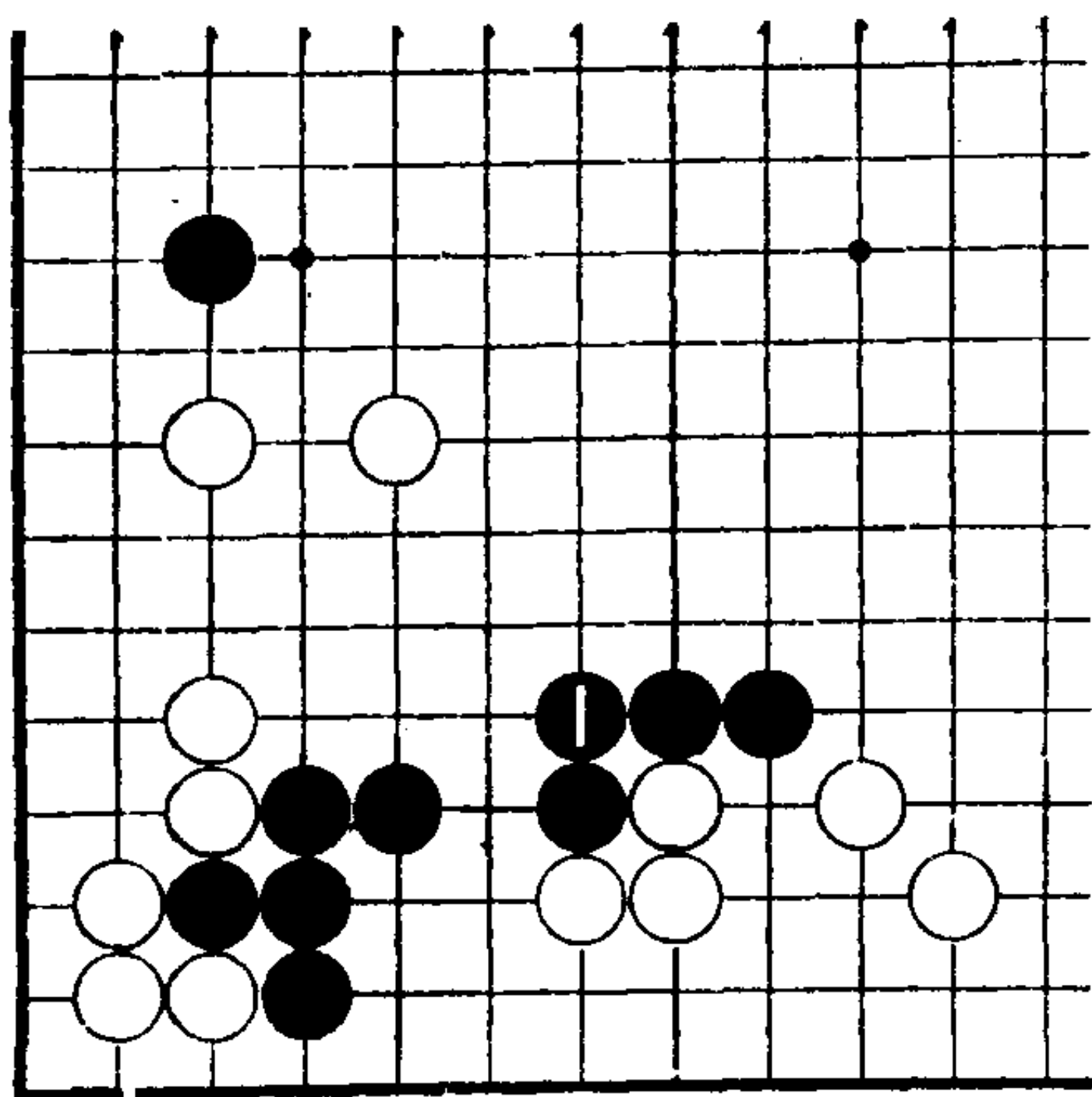


图 1

四十六、有作用的粘  
图 1：粘的种类很多，有实粘、有虎、飞等等。

黑 1 是实粘，在此局面下，并不能算是好手。

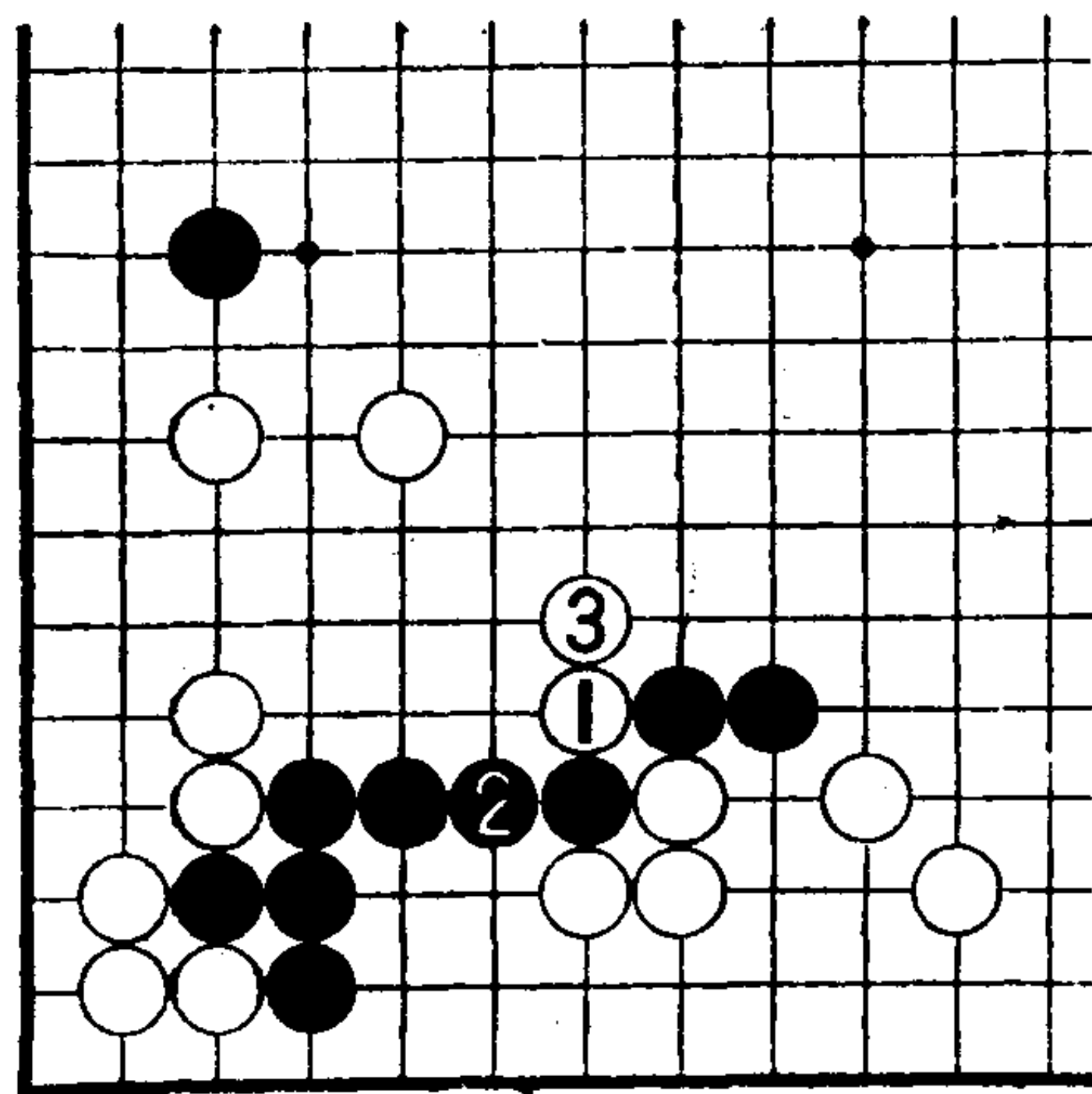


图 2

图 2：粘的目的是不让对方切断。

此局面如果不粘，可被白 1 切断。黑 2 位粘，被白走 3 位长，黑被分割，左下黑占子，十分危险。

黑必须补断。

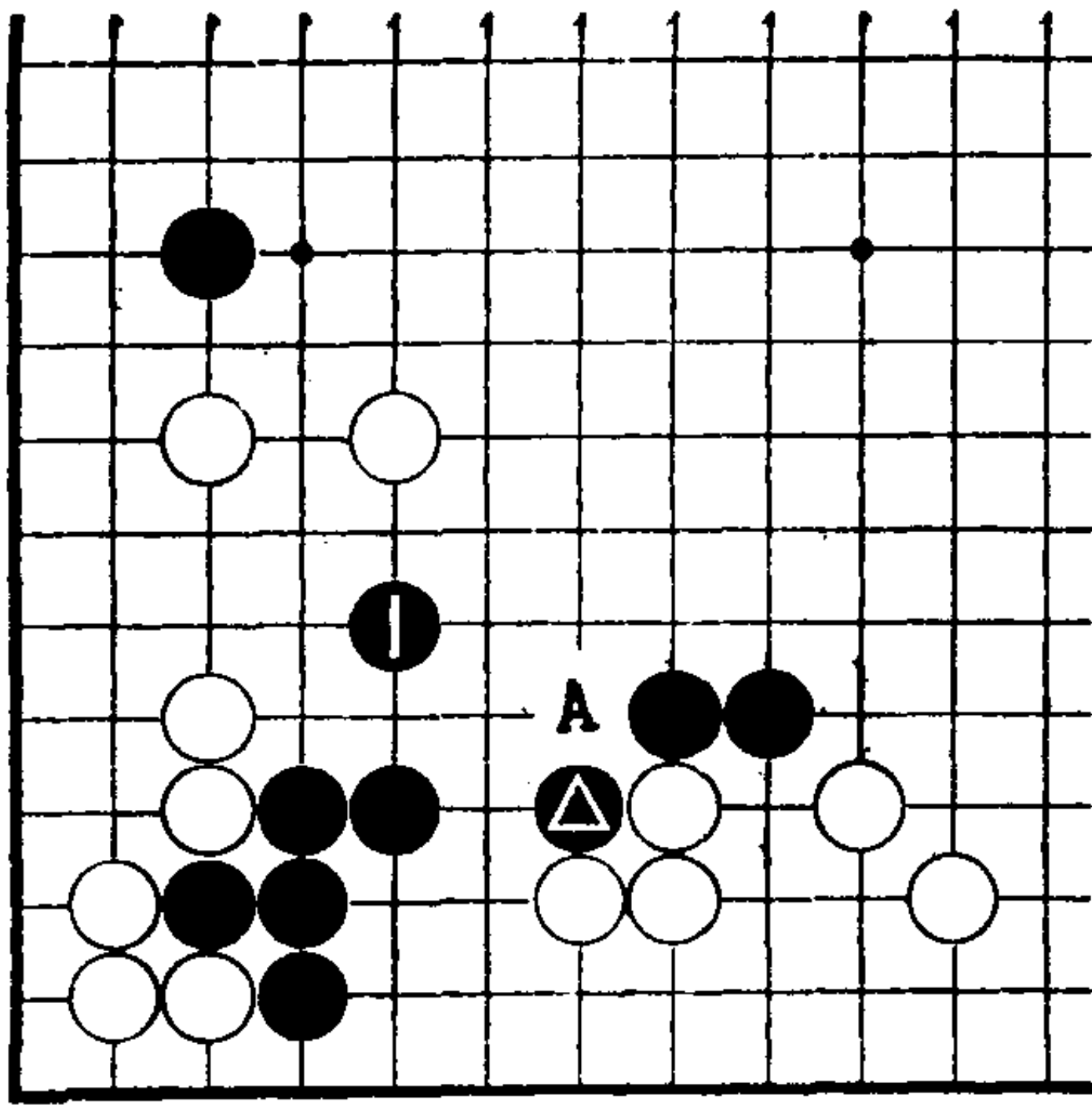


图 3

图 3：为了防止白在 A 位断，黑占 1 位是很起作用的手段。这也是一种粘。

黑 1 这一手的目的，并不是直接援救黑△，而是联络黑角和中央，从而免遭白的攻击。

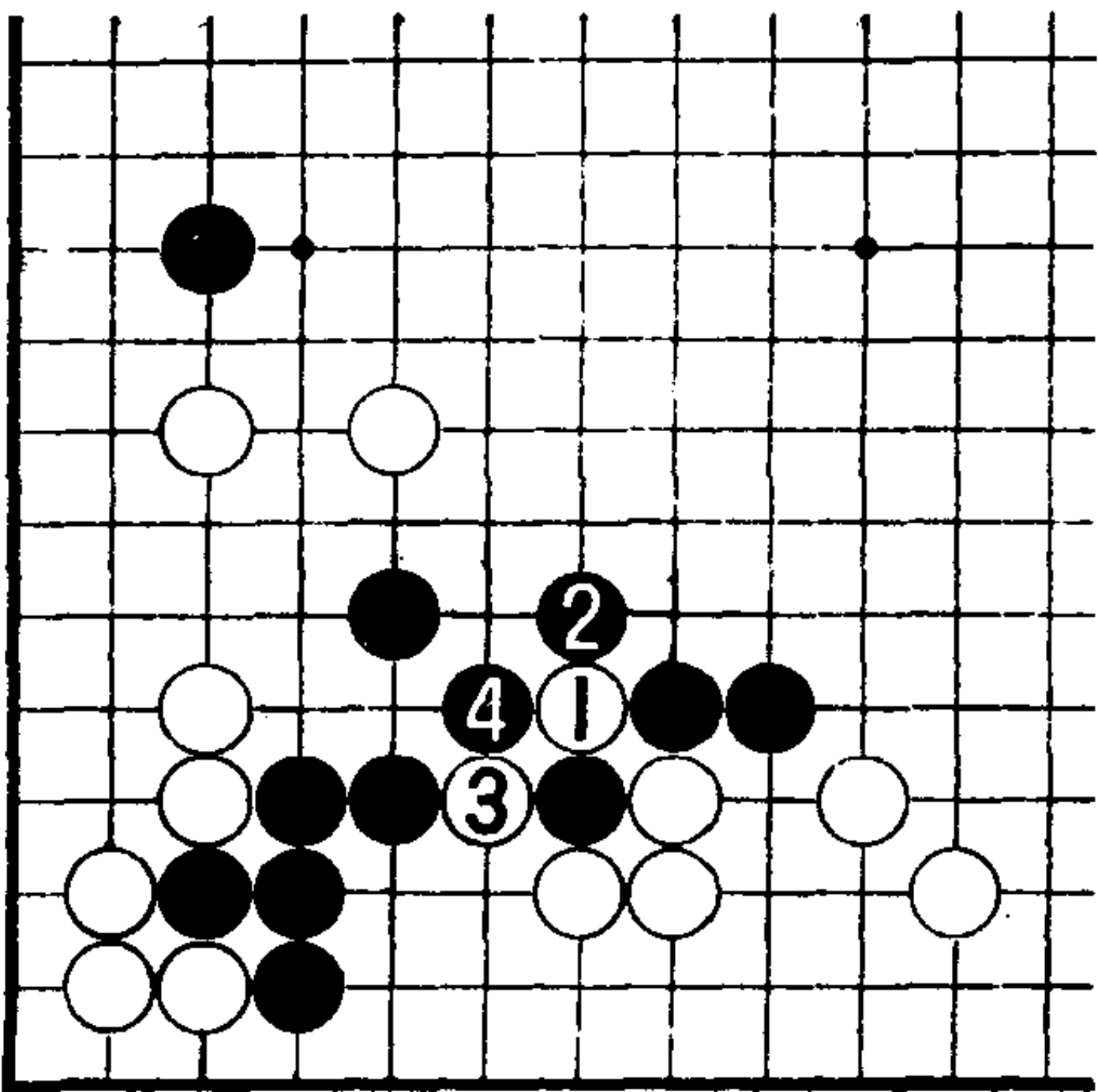


图 4

图 4：白 1 断。黑 2 打，弃一子，好手。

当白 3 提时，黑 4 位打，和前图黑 1 相配合，正好是虎形。黑形充分。

白 1 即使断，也无济于事。

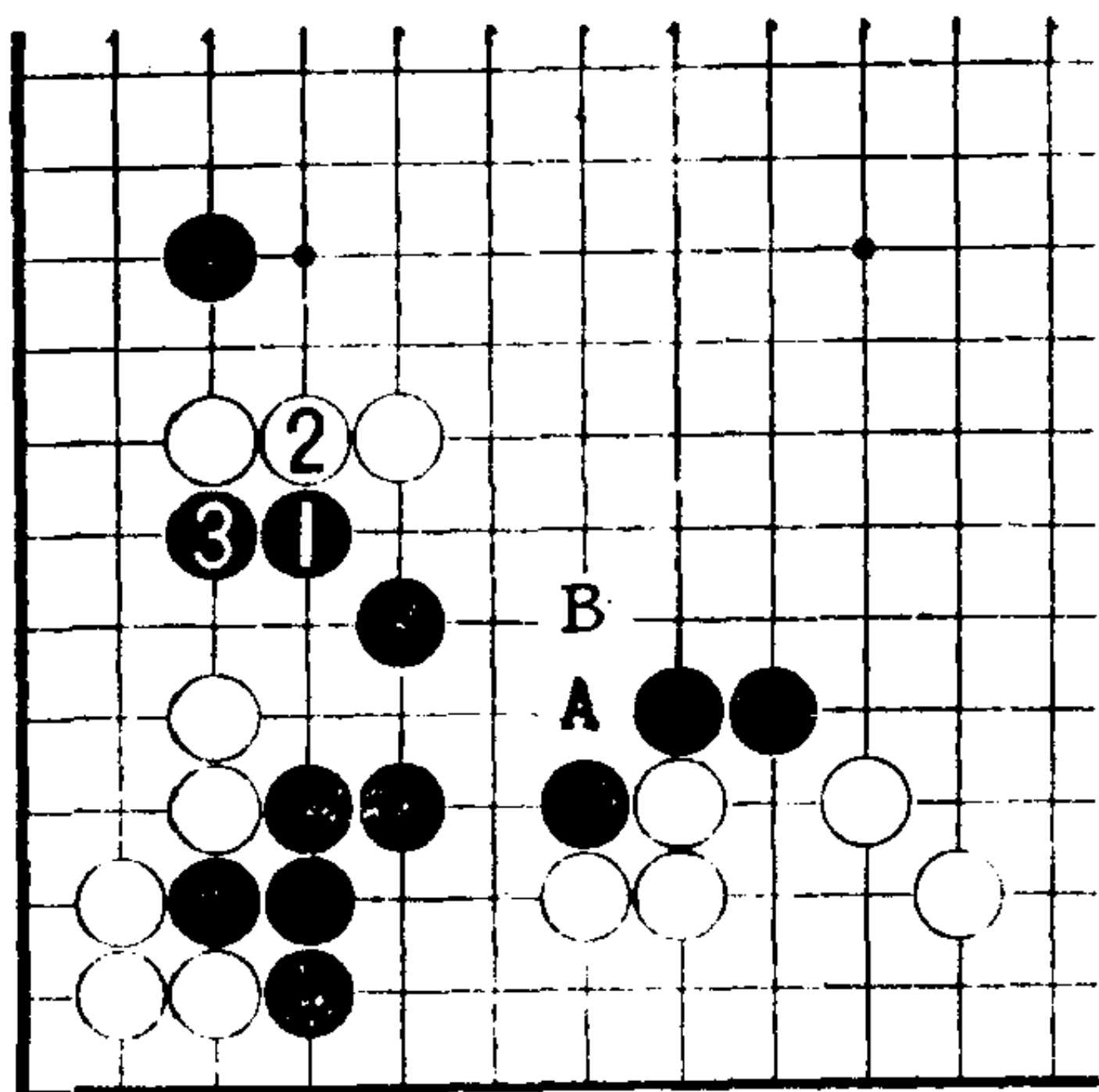


图 5

图 5：白若于 1 位断，则黑 B 位从容联络。初看，黑形似乎零乱，但子正走在要点上，是很起作用的好形。

此形黑可占 1 位对白刺，进而占 3 位分割白。

白如把白 2 走在 3 位，则黑 2 冲。

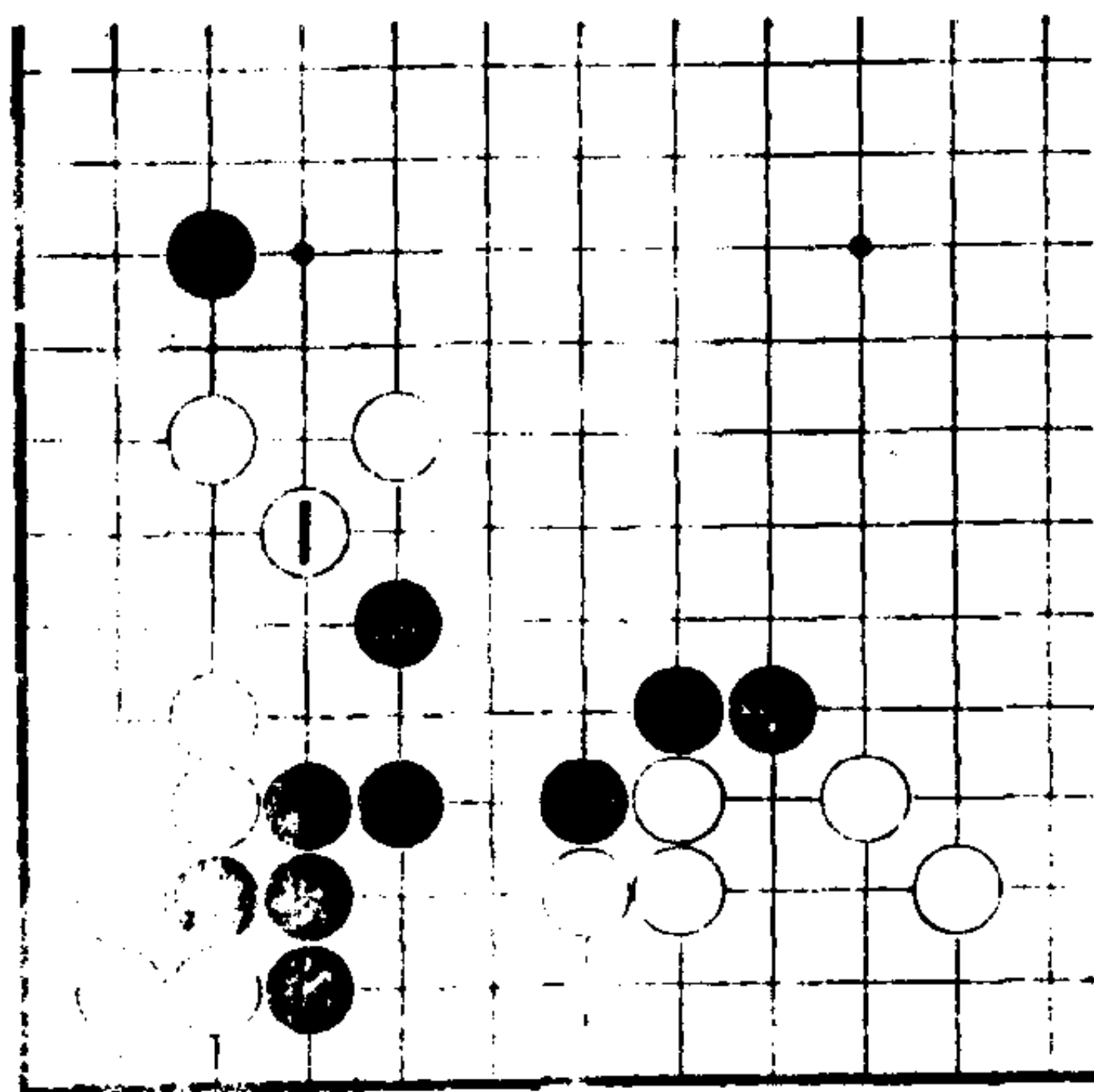


图 6

图 6：1 位若被黑占，则白被分割。所以，白必须走 1 位守。

请将此图和图 1 实粘相比较。

此形黑是先手，图 1 黑是后手。其子效不言自明。

图2：继前图。黑1刺，白形笨重，黑于3位连续猛攻。

白向上逃、向下逃都是苦形，这是由于让黑3占了急所的缘故。

### 四十七：棋形

图1：左上的攻防是个问题。

白1爬，夺黑根据地。黑2扳，白3跳出。这符合“若要逃，一间跳”的格言。不过，这个白3不是形。

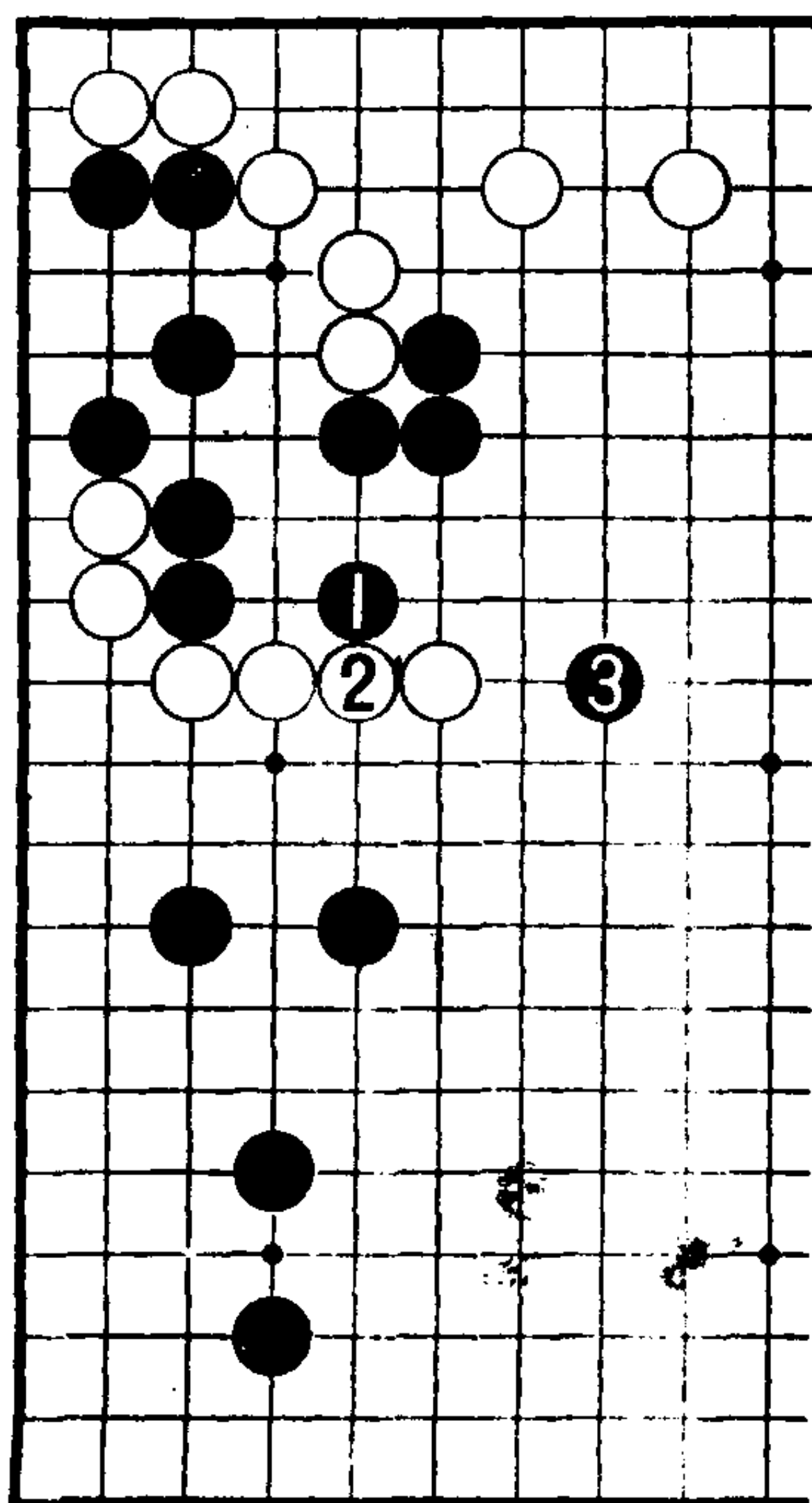


图2

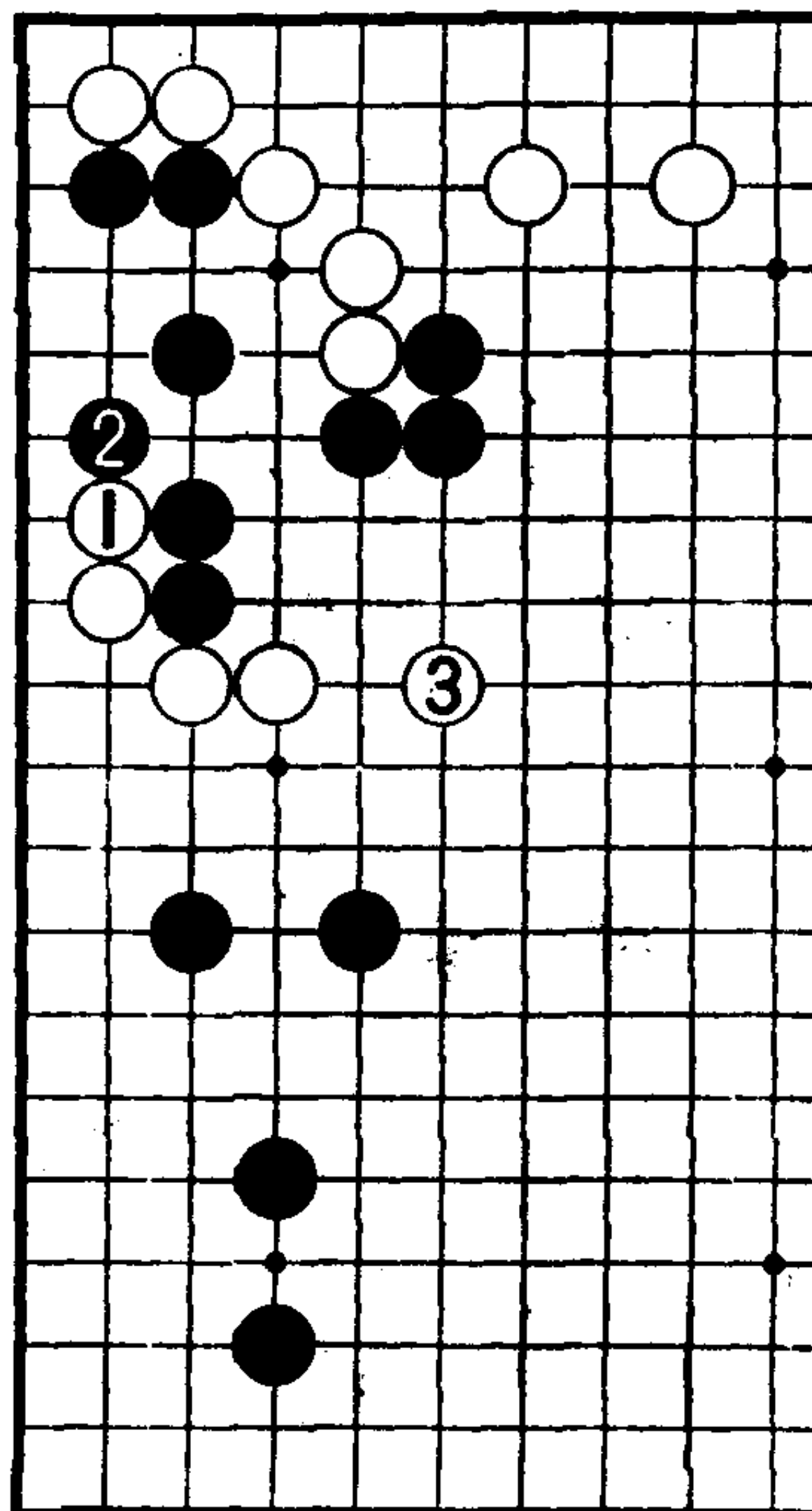


图1

图 4：这是前图黑 2 的变化。

在这里黑占 1 位镇是无理手。

白 2 扳，黑 3、白 4，黑有两个断点，左上黑可被吃住。

图 3：这是图 1 白 3 的变化。

白 1 尖，好手。攻击是最佳防御。白 1 位是攻黑的急所。

黑 2 守，白 3 跳。此形比图 1 白领先一步。这次黑再占 A 位镇，就毫无效果了。

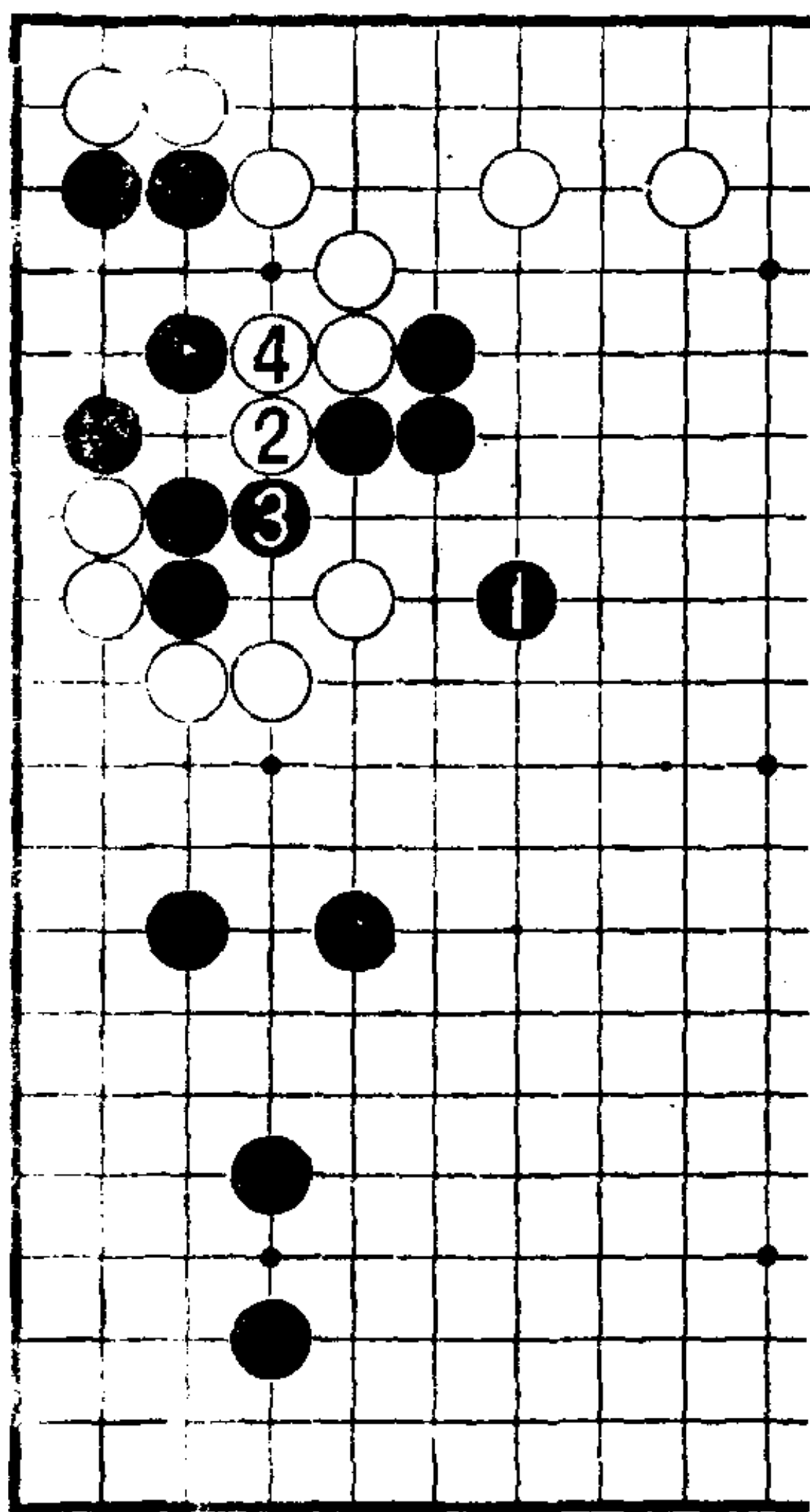


图 4

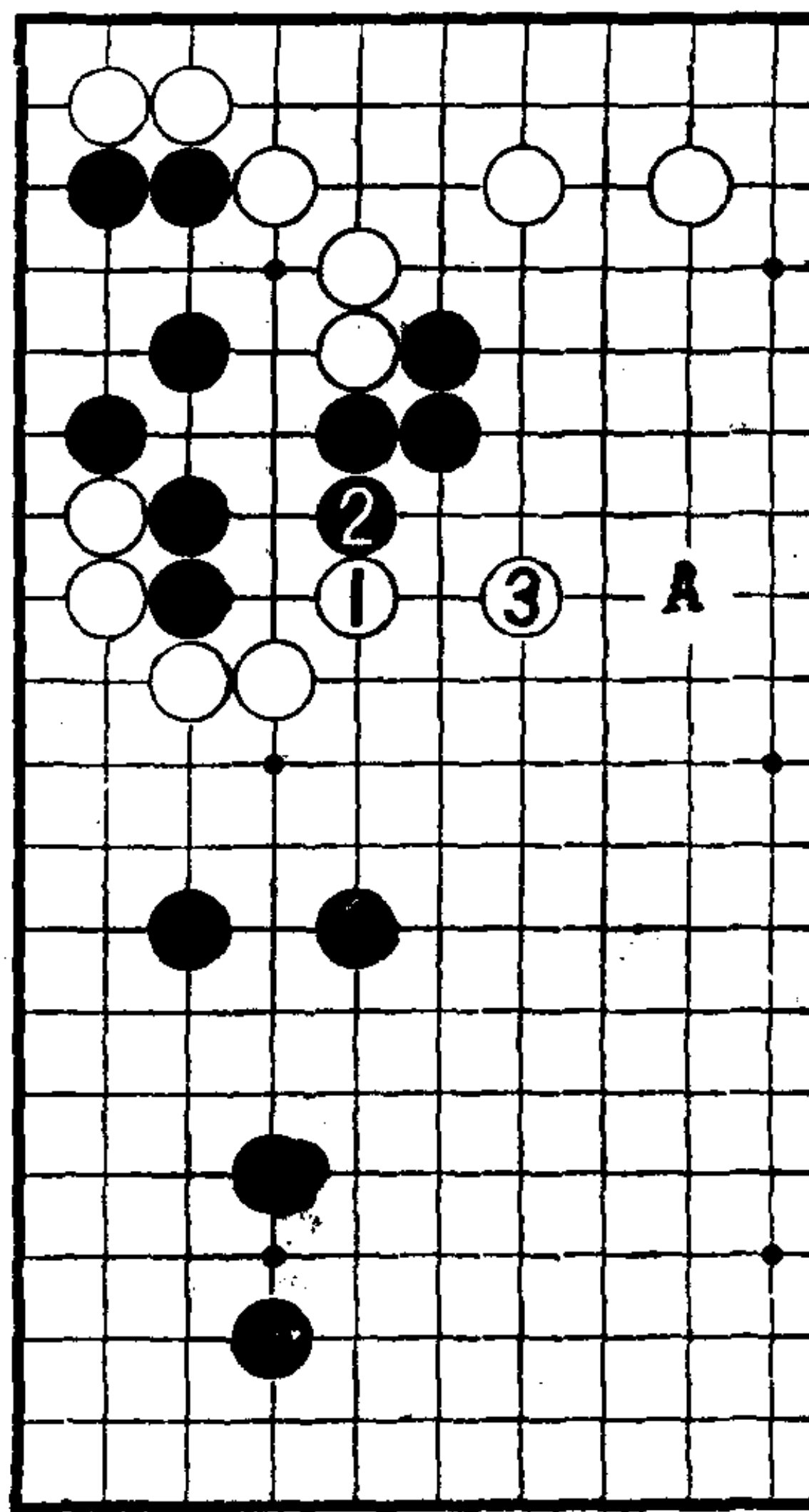


图 3

### 四十八：勒吃手筋之一

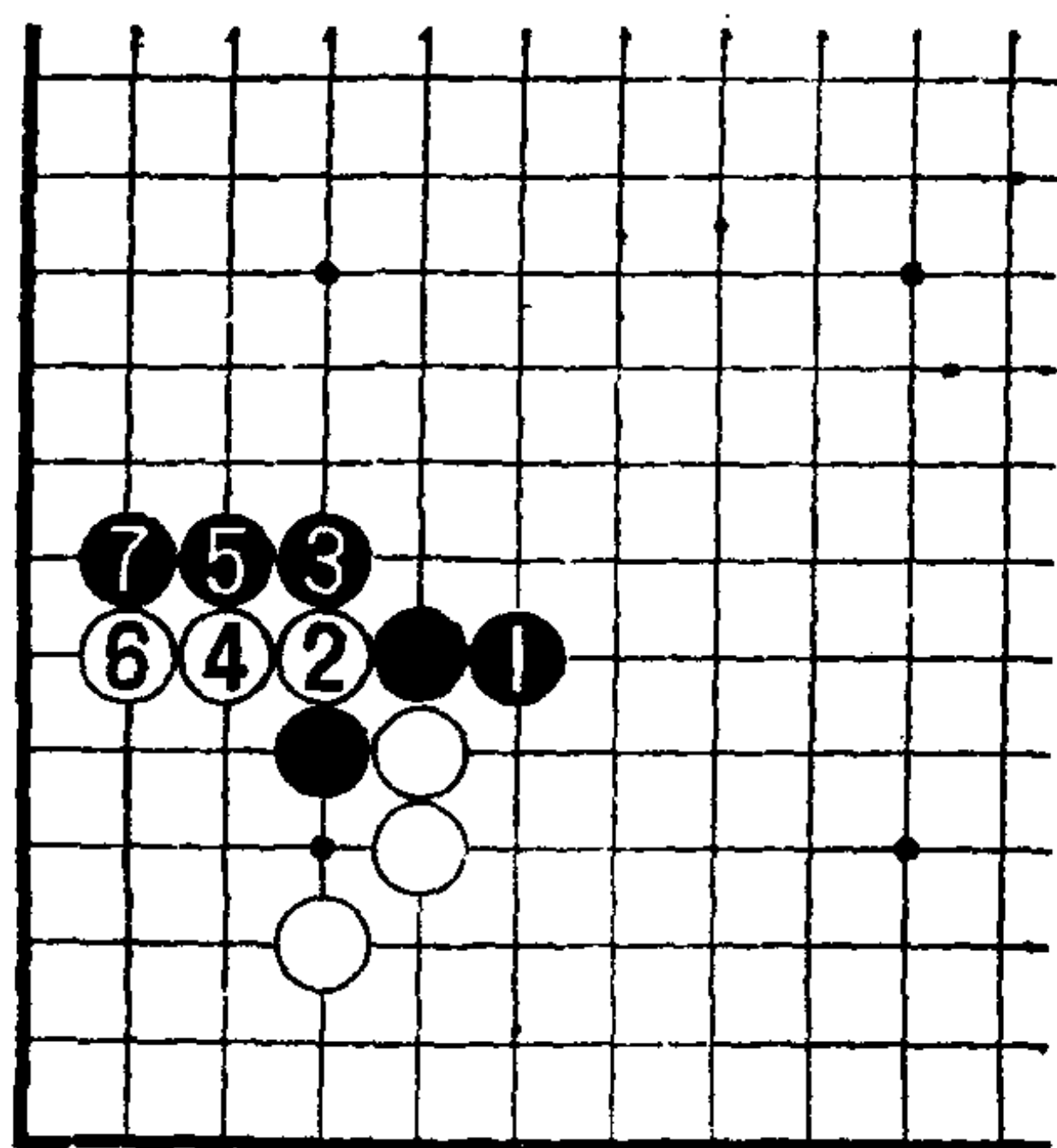


图 1

图 1：黑 1 长，是高切上靠定式的变化。

白 2 断，黑弃角于 3、5 位封紧外围。这是和左上布局相关联的形。

白 6 是脱离定式的恶手。

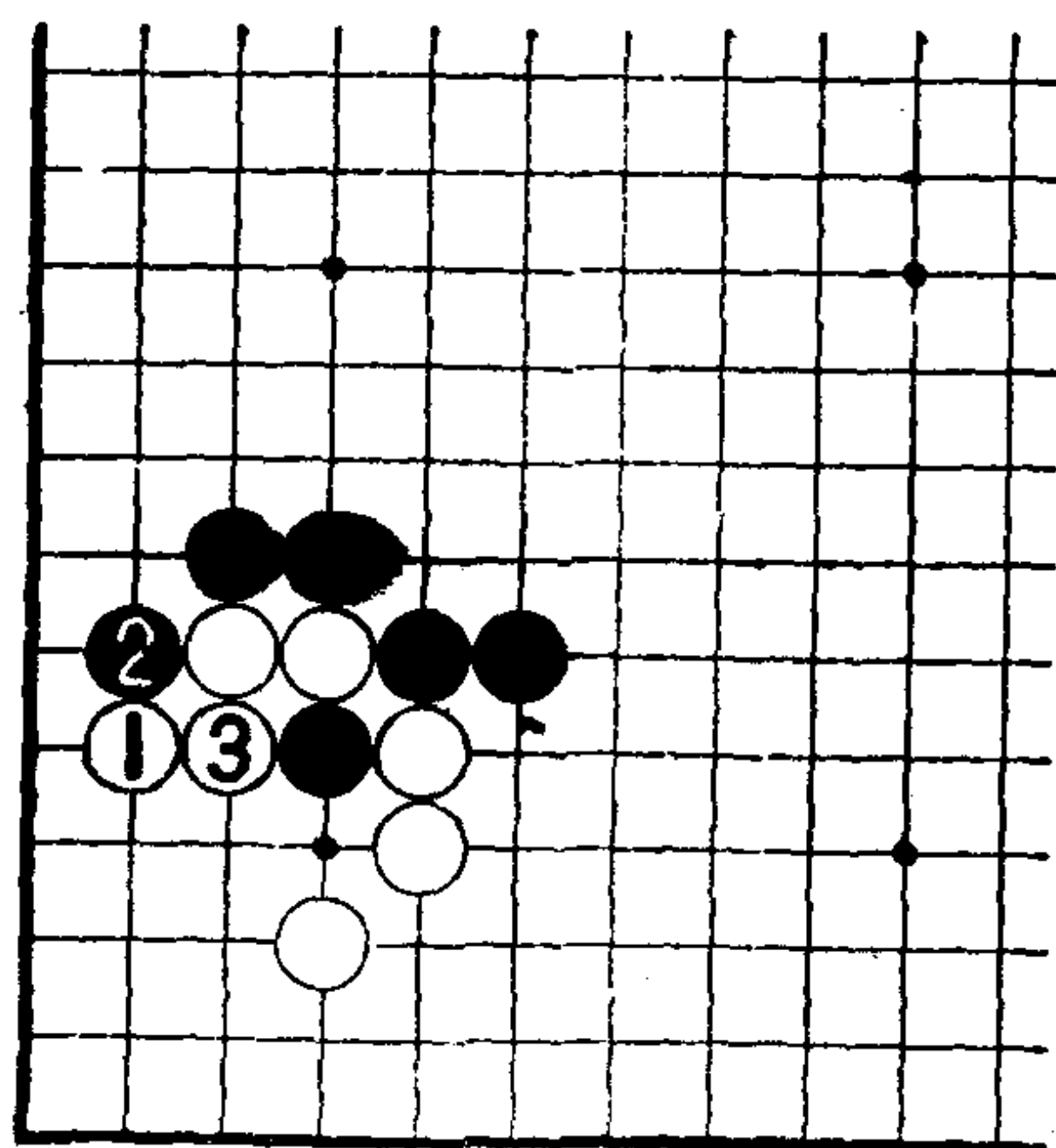


图 2

图 2：把前图白 6 走在本图 1 位尖是正确的应手。黑 2 打，白 3 粘，定式告一段落。

前图白是先手，本图黑是先手，有一手之差。

角的形是否是本形，不仅有一手之差，而且还可产生问题。



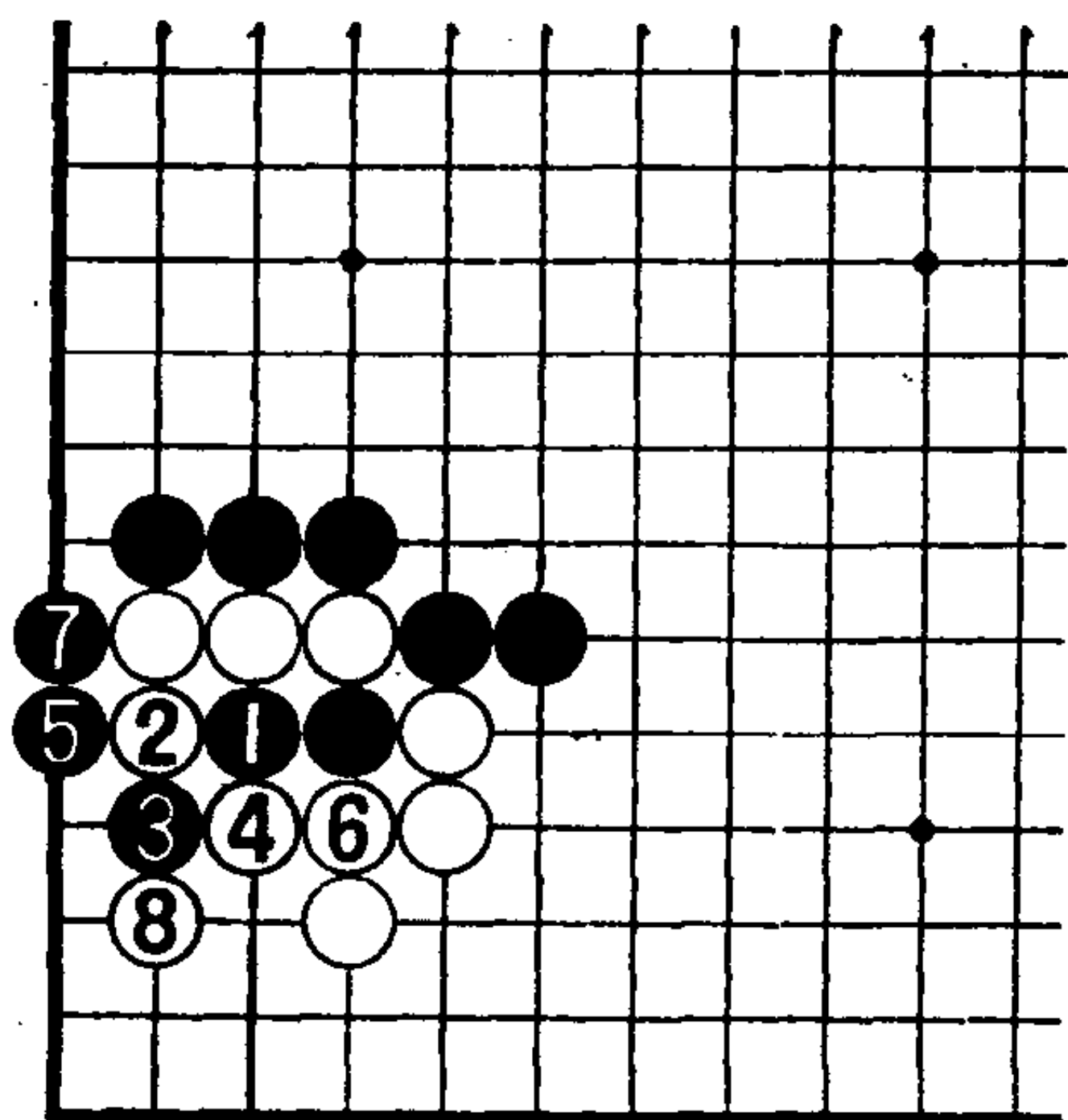


图 3

图 3：脱离定式形。  
黑出奇不意攻白角。  
黑于 1 位冲。白 2、黑 3。  
此后至黑 7 渡过。

作为官子，此渡也不算小，但若是此程度，则不足。故黑 1 是恶手。

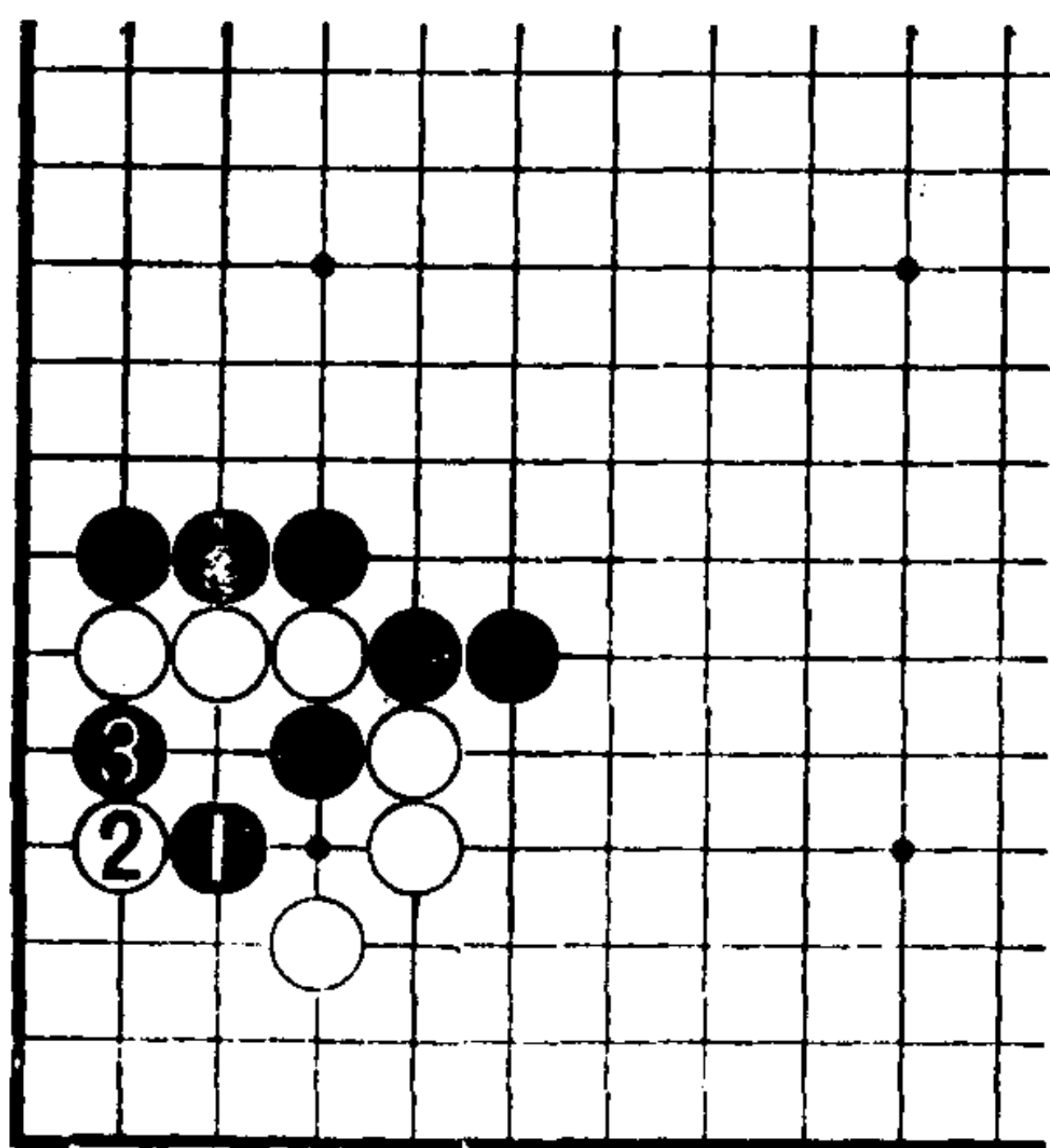


图 4

图 4：进攻角上的白棋，黑于 1 位尖，白无应手。白 2 托，黑 3 挖，吃住左边白三子。白好不容易构成的实地消失了。

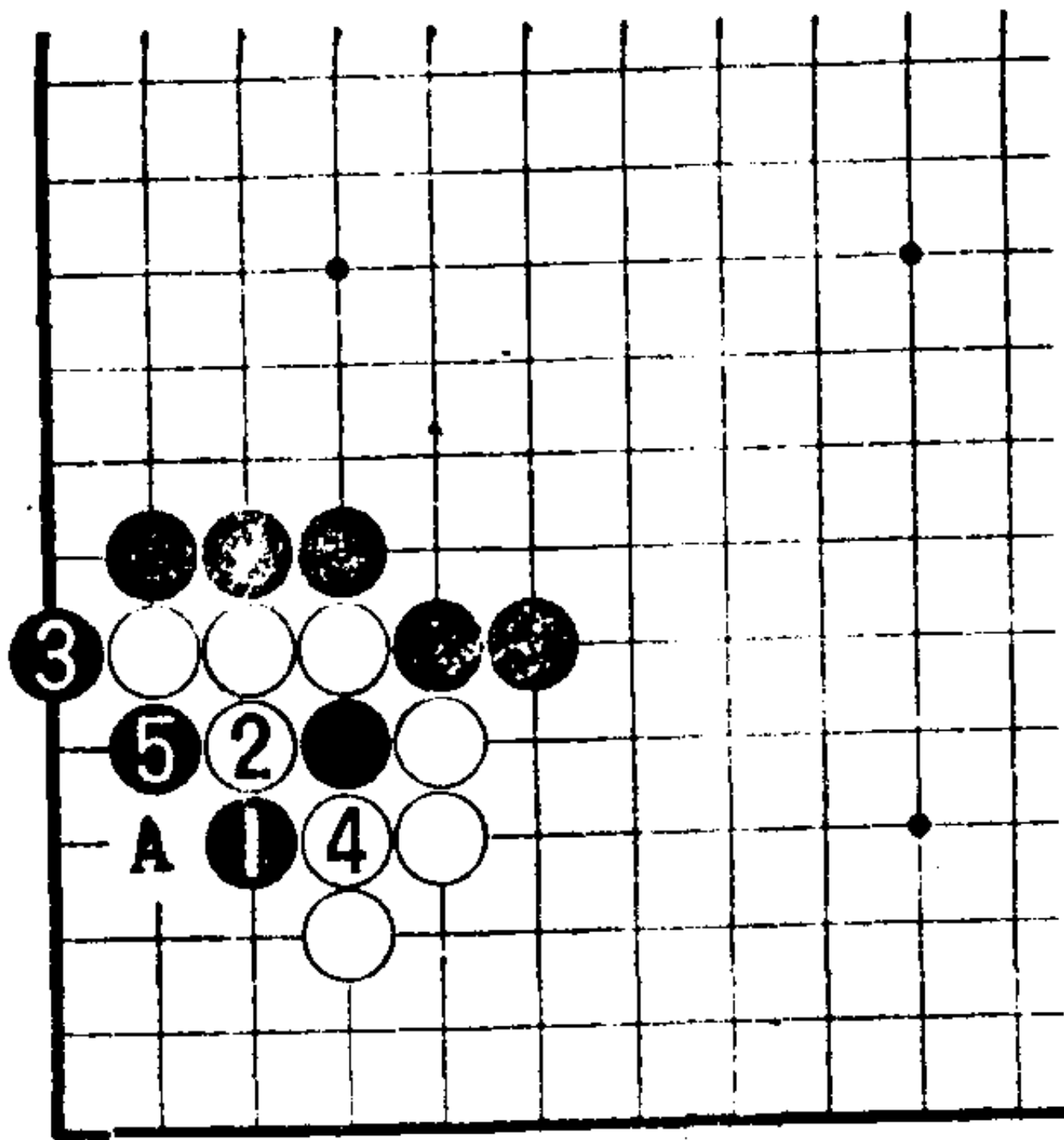


图 5

图 5：对黑 1 尖，白若于 2 位打，可援救左边三子。

黑 3 从下边挡。

白 4 若走在 5 位，可被黑 A 勒吃，白棋只好走 4 位。

黑走 5 位，白子团在一起，继之……

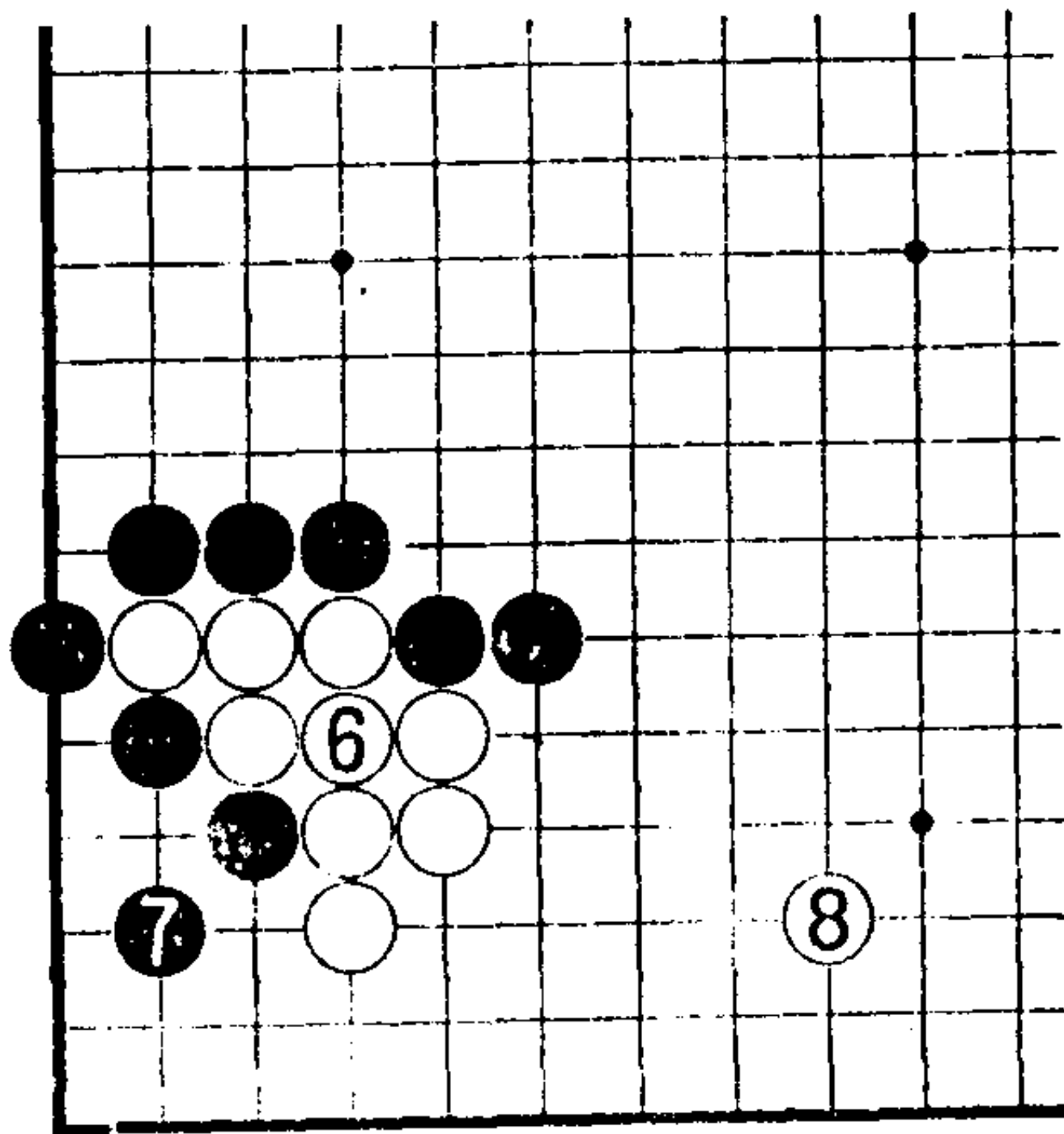


图 6

图 6：对白 6 粘，黑 7 位虎，角上白地完全被侵。此结果白不仅失角地，而且也丢掉了赖以生存的根据地，所以白 8 必须开拆，谋求初步安定。

至此，即便在图 1 中争得先手，也输个精光

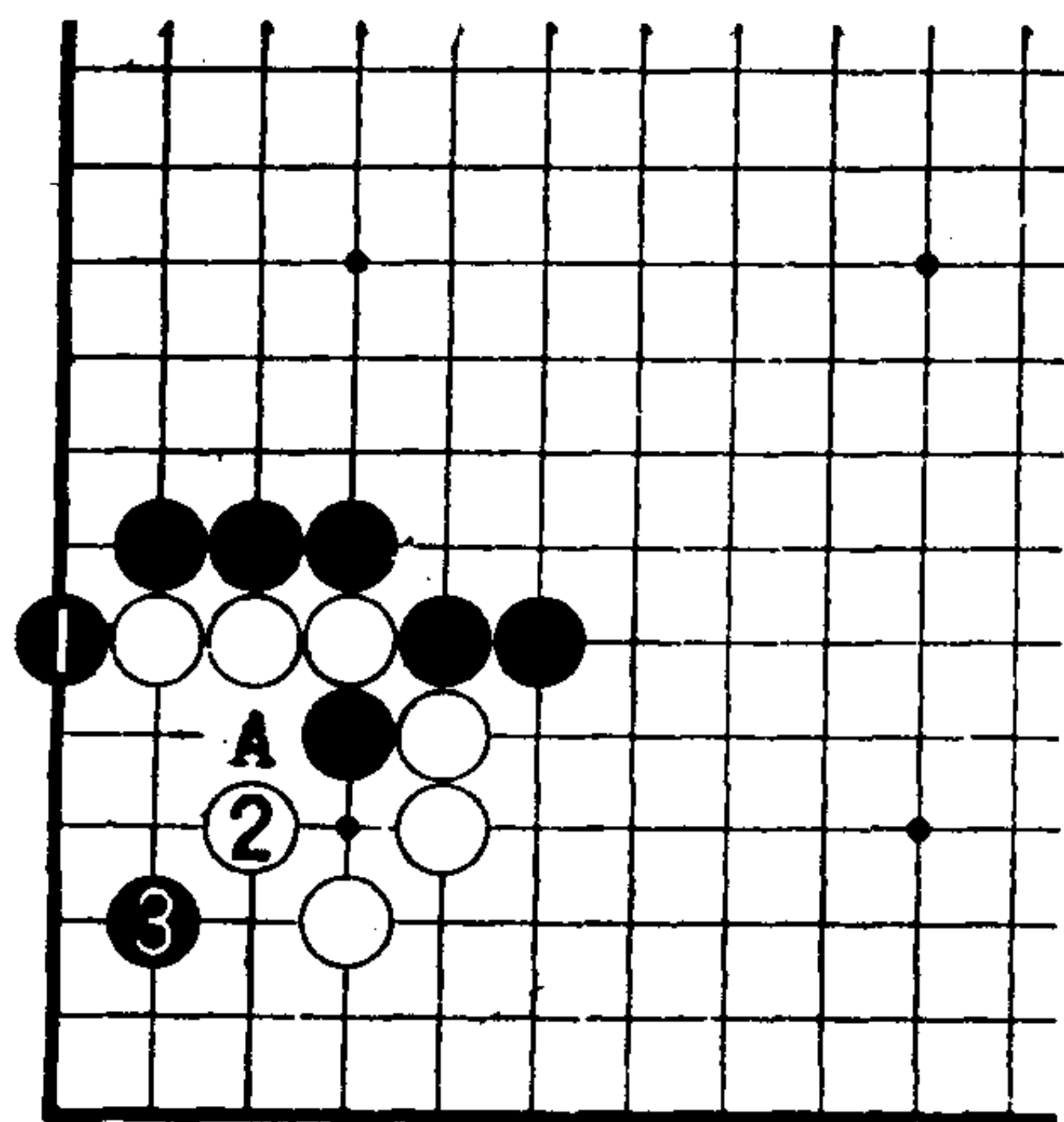


图 7

图 7：黑在 2 位尖是手筋。

猛一看，似乎黑 1 扳后白无应手。白若走 A 位，则黑占 2 位。但是，在这里白于 2 位应，好手，此后黑不会有好手段。

黑 3 位，仅仅是官子。白无不安之处。

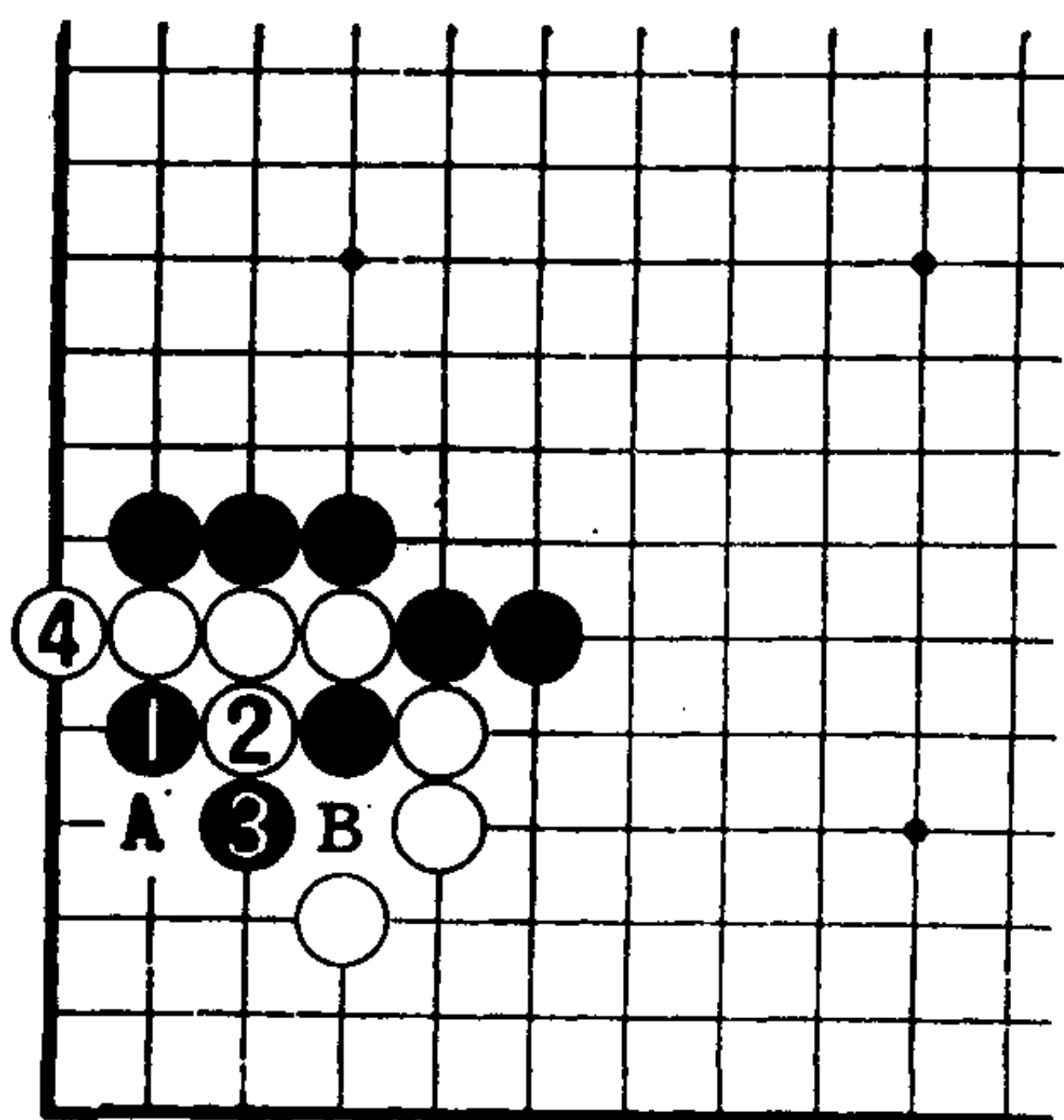


图 8

图 8：这次改走黑 1 靠，白 2 冲，黑 3 位打，似乎又回到尖的手筋了。

不过，白有在 4 位立，进行抵抗的手段。

黑无良策。黑 A、白 B 后，角活不成，失败。

四十九：勒吃手筋之二

二

图 1：这是角的攻防。

黑 1 位援救二子，白 2 联络后，黑 3 提劫，比气黑有利。然而，至此黑不行，还需进一步开动脑筋，走出妙手。

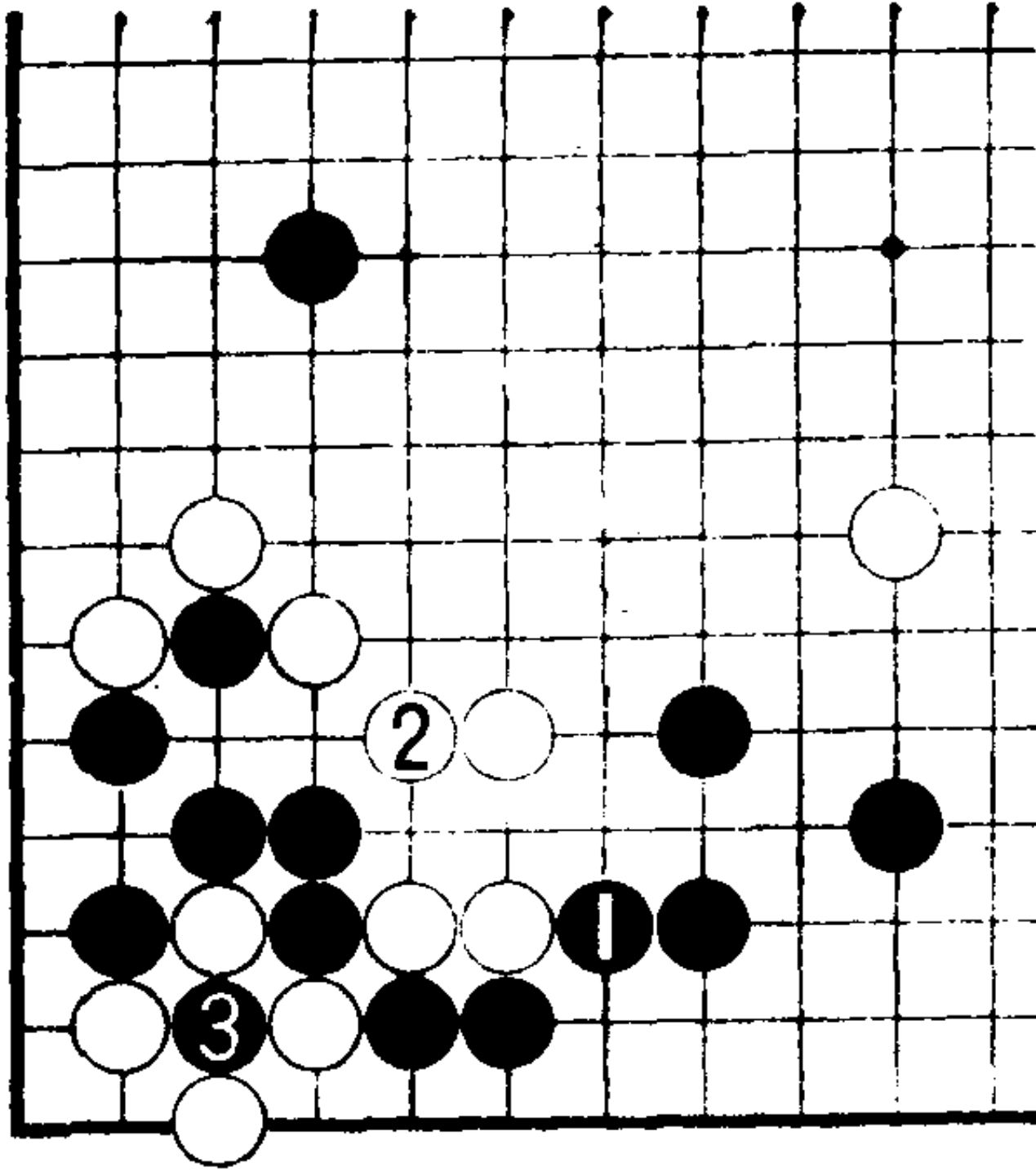


图 1

图 2：黑不仅要考虑角上的比气，而且还必须考虑到对左边白的攻防。

黑 1 挖，手筋漂亮。此手可援救下边二子，也可使左边从容起来。

白窘。

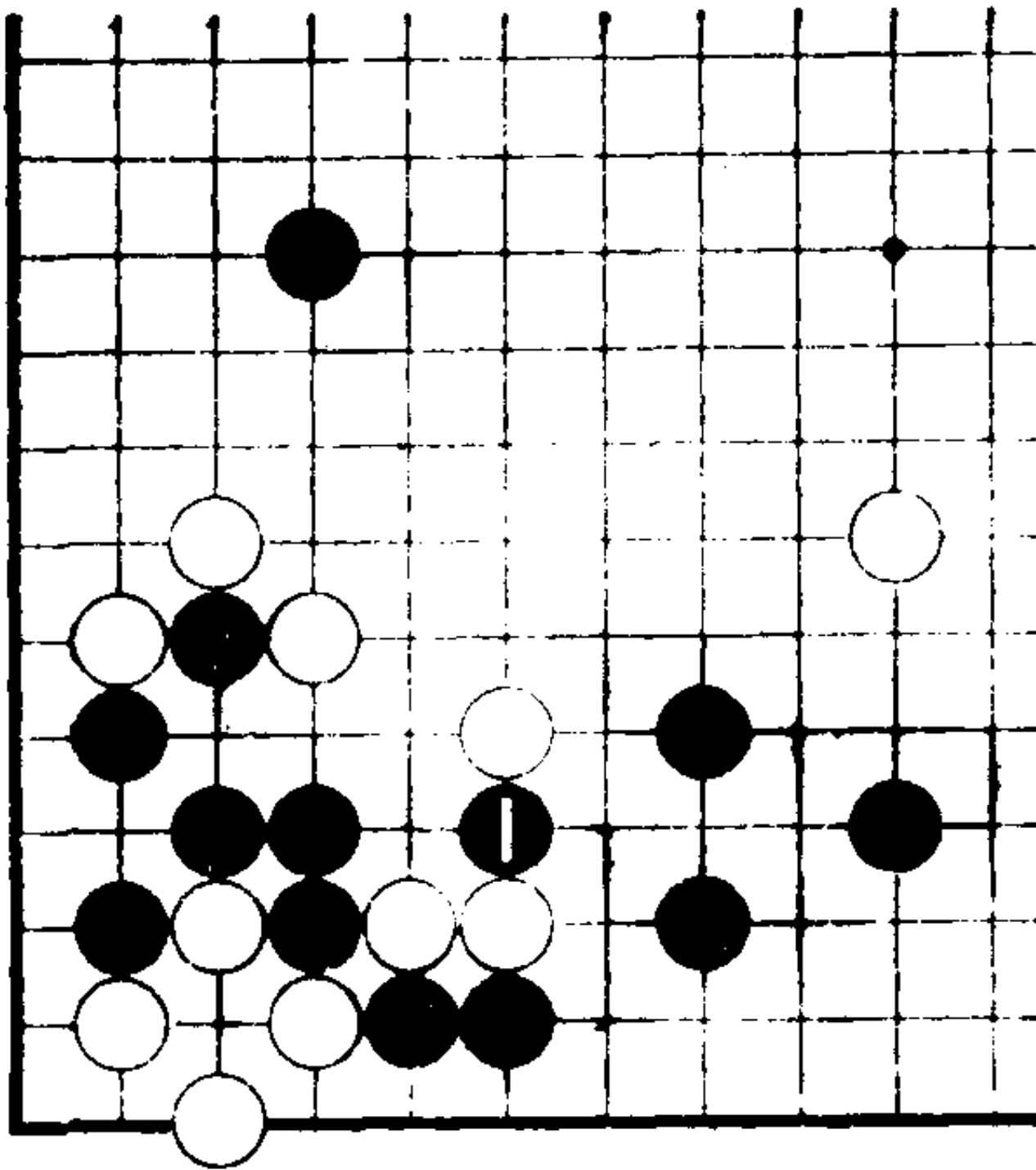


图 2

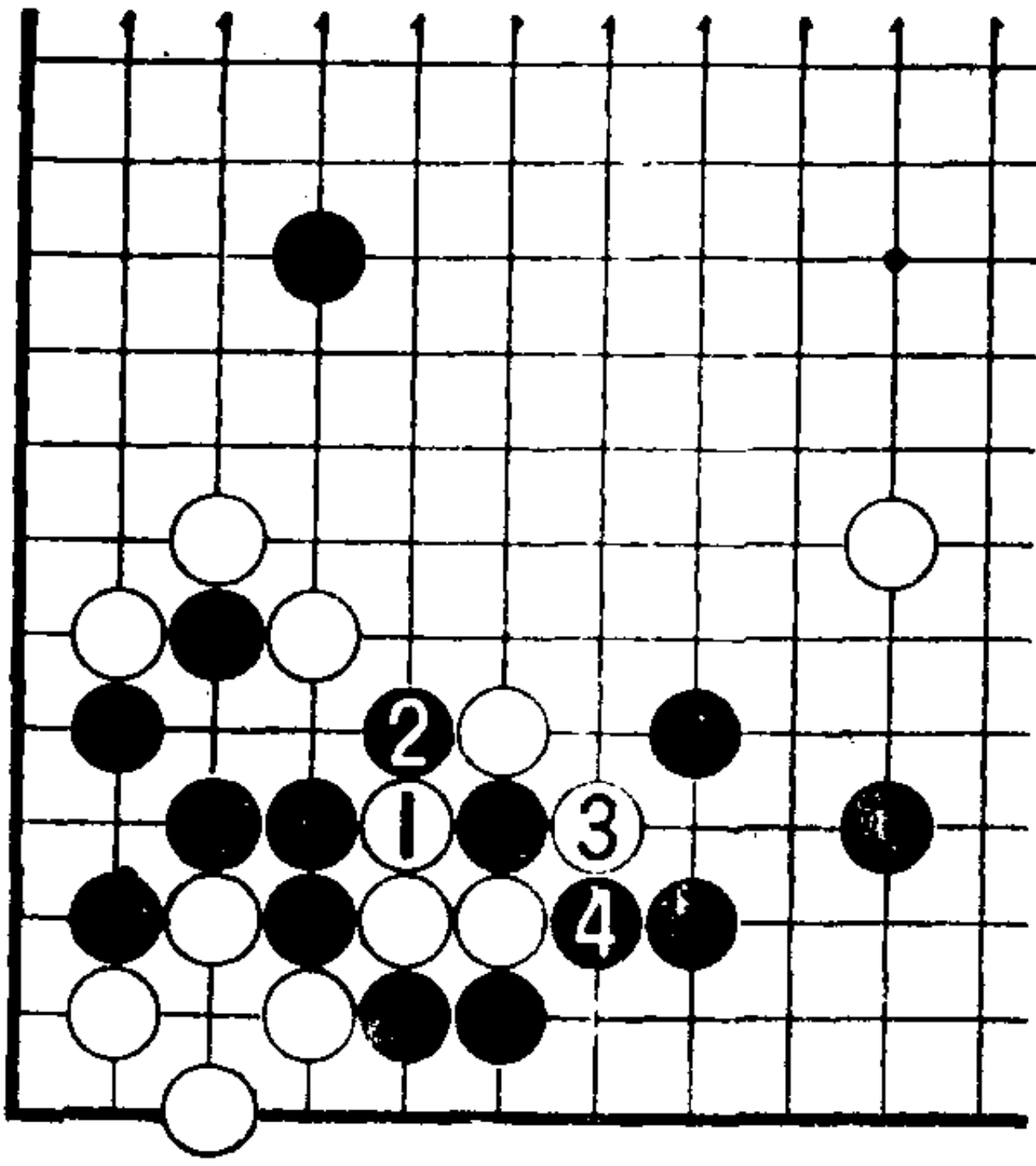


图 3

图 3：继前图。若白 1 冲出，则黑 2、4 勒吃白子。黑 4 打是先手。

白棋不仅是团子形，而且左边的黑可轻易向中央冲出。这就是黑没允许白占 2 位的手段所起的作用。

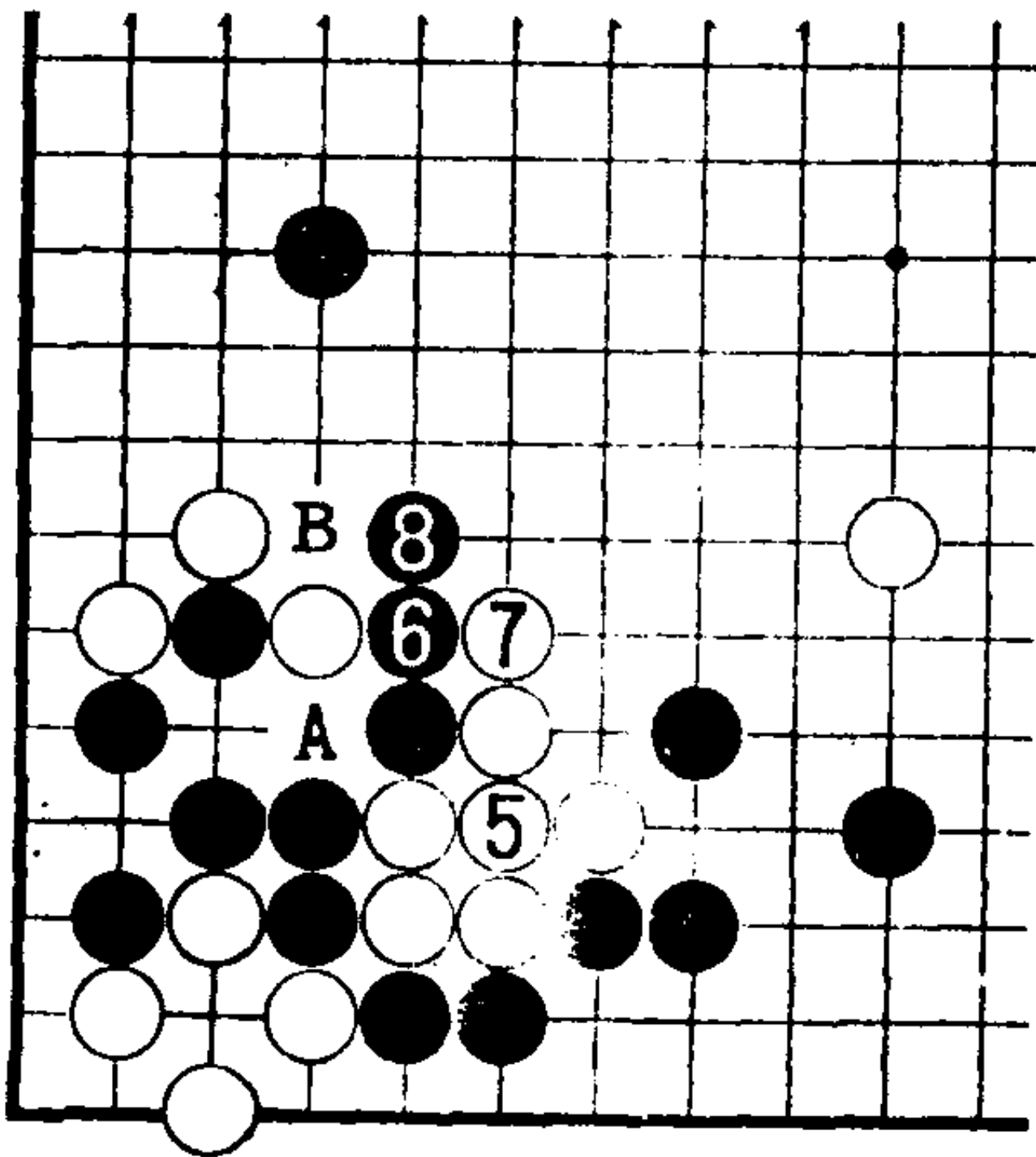


图 4

图 4：继前图，黑 6 向中央冲出。把白 7 走在 A 位断，则黑 B 位，倒扑白二子。

至黑 8，左边白三子陷入黑重围。而且白 5 以下是团子棋，白不可收拾。

### 五十：吃住方法

图 1：左边白，无条件死。

白 1 是劫材手段，似乎无论怎样走都不错，但在这样狭窄的位置上，仍然存在着盲点，结果很多都搞错了。

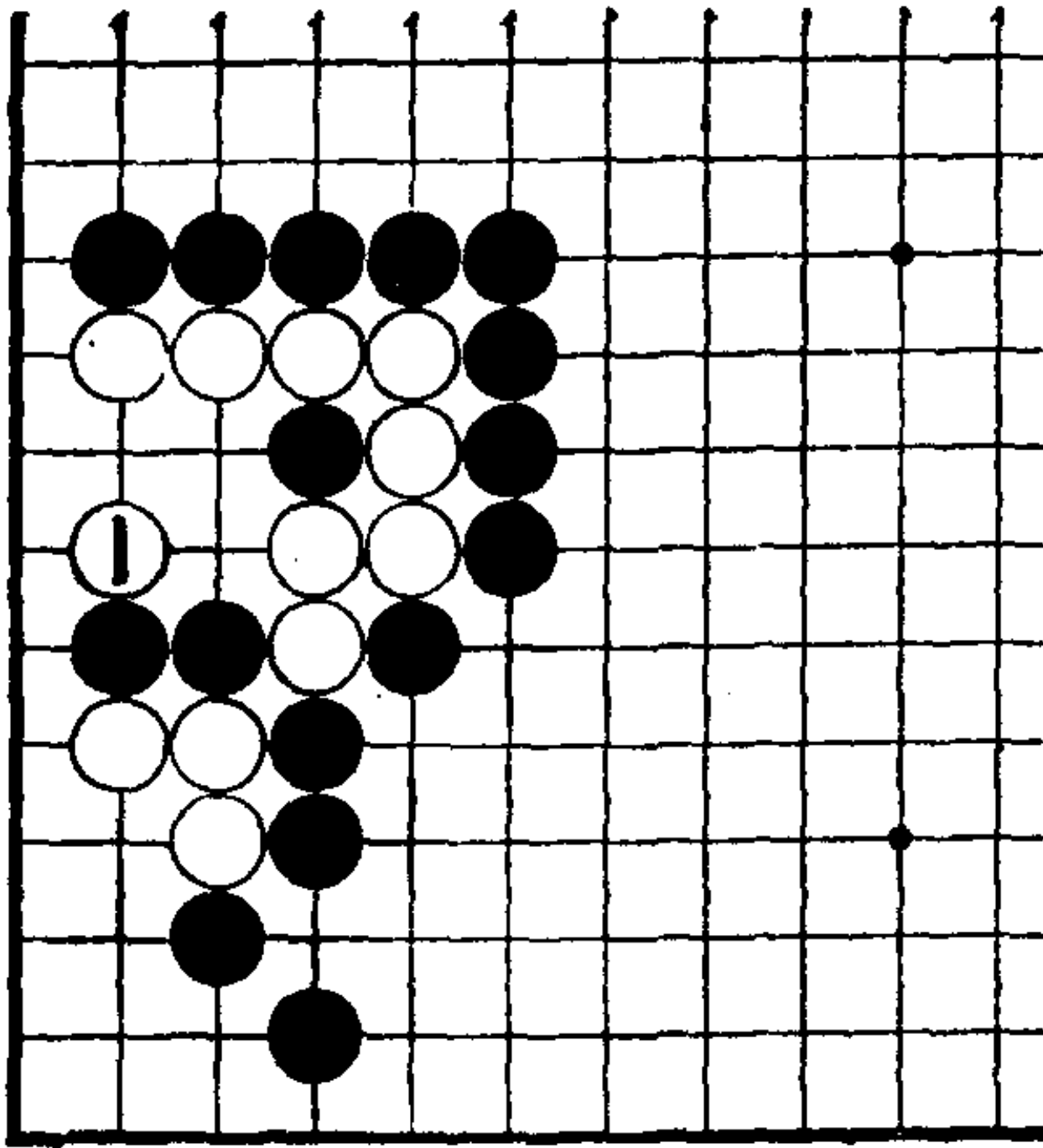


图 1

图 2：最普通的就是黑占 1 位打白三子。白 2 打、黑 3 提。

白 4 若粘，则至黑 5，白崩。这种走法似乎稳妥，但是，在五手的次序中，就有两个重大失误。

请找出白的恶手和黑的恶手，并指出正确应法。

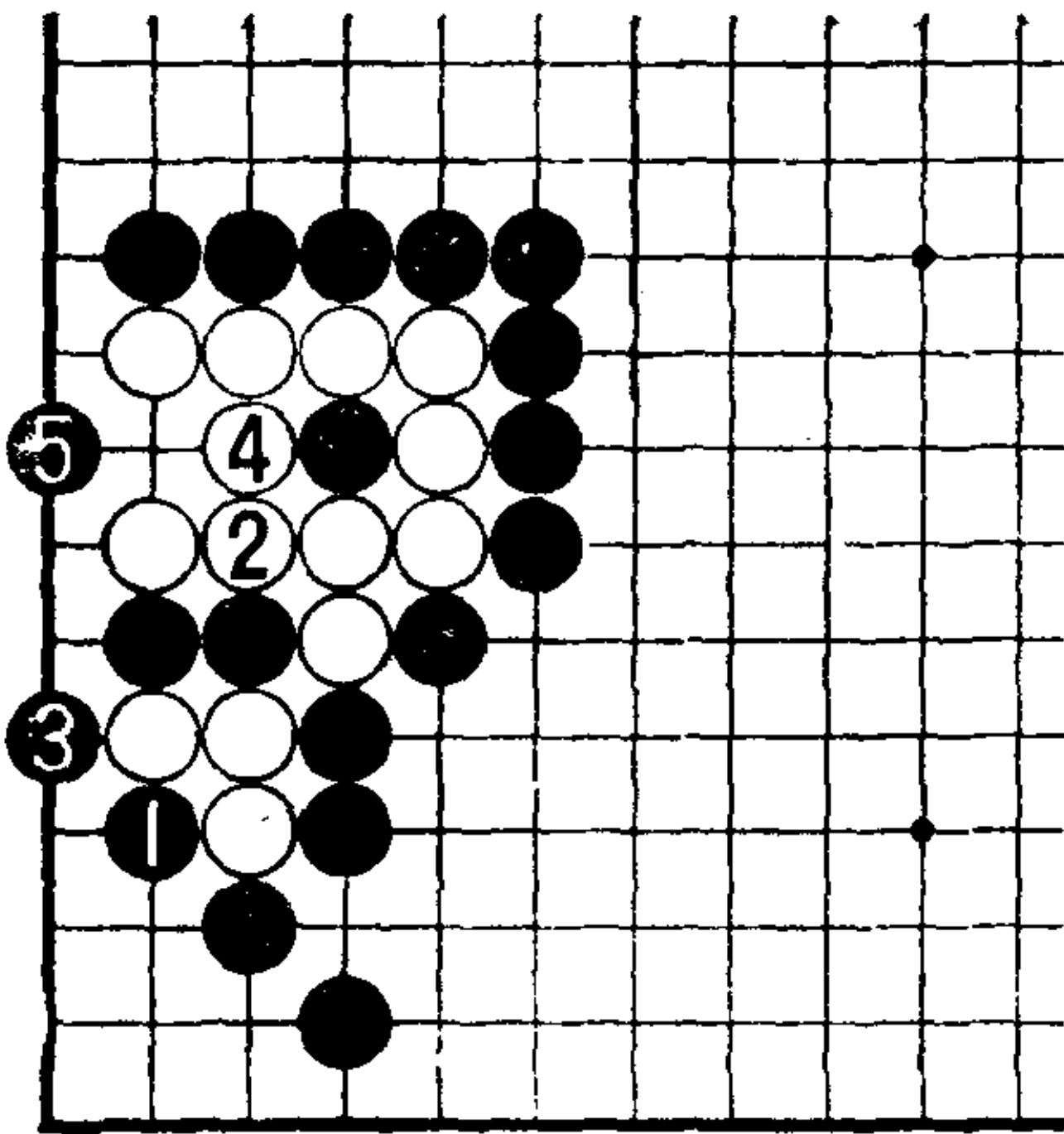


图 2

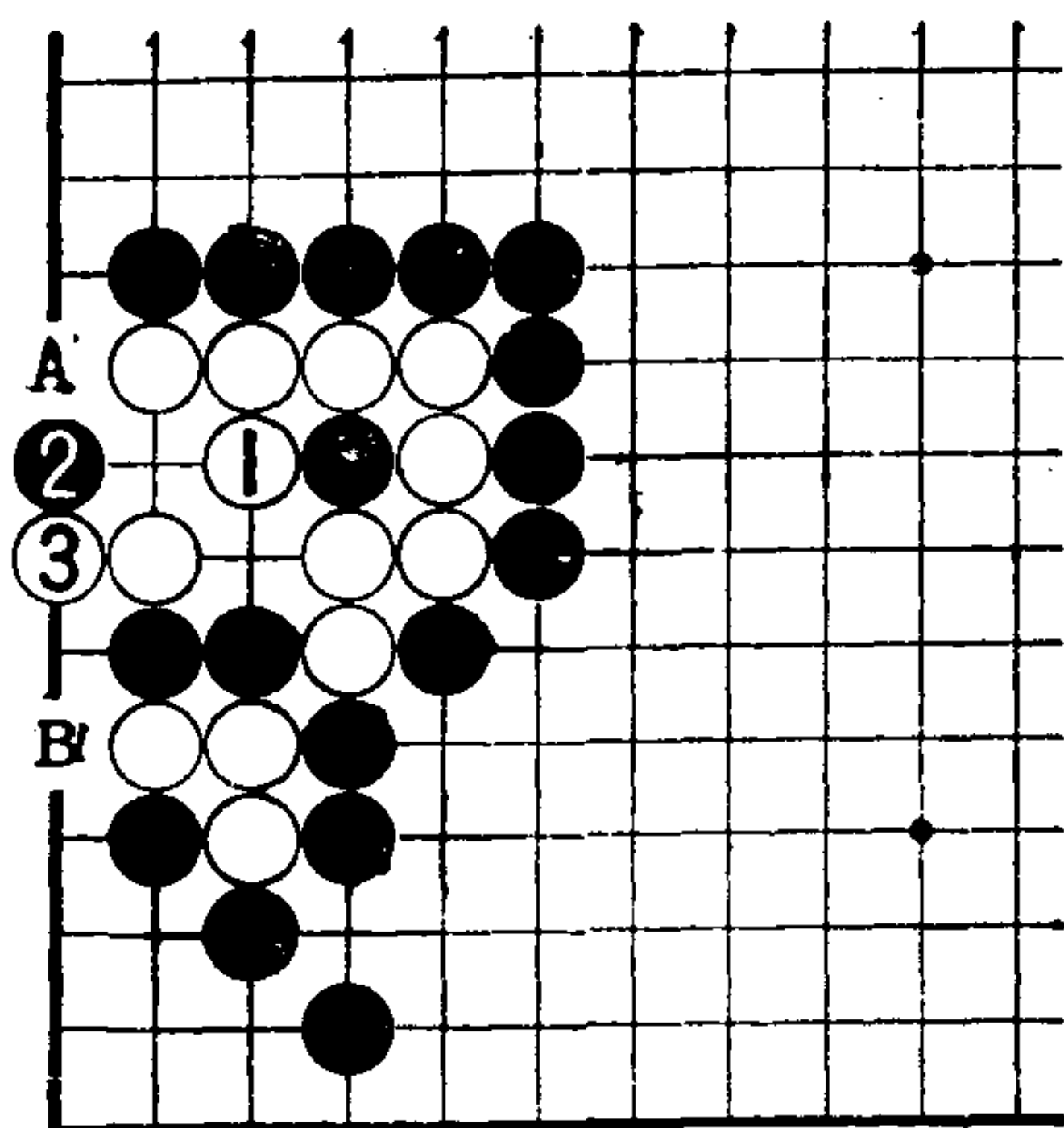


图 3

图 3：由于黑的恶手，结果给白做活的机会。即，把前图白 2……

白 1 提黑一子是次序。黑 2 点入，若夺眼，则白 3 挡。接着黑若走 A 位，则白 B 位三子逃出可向上边联络。

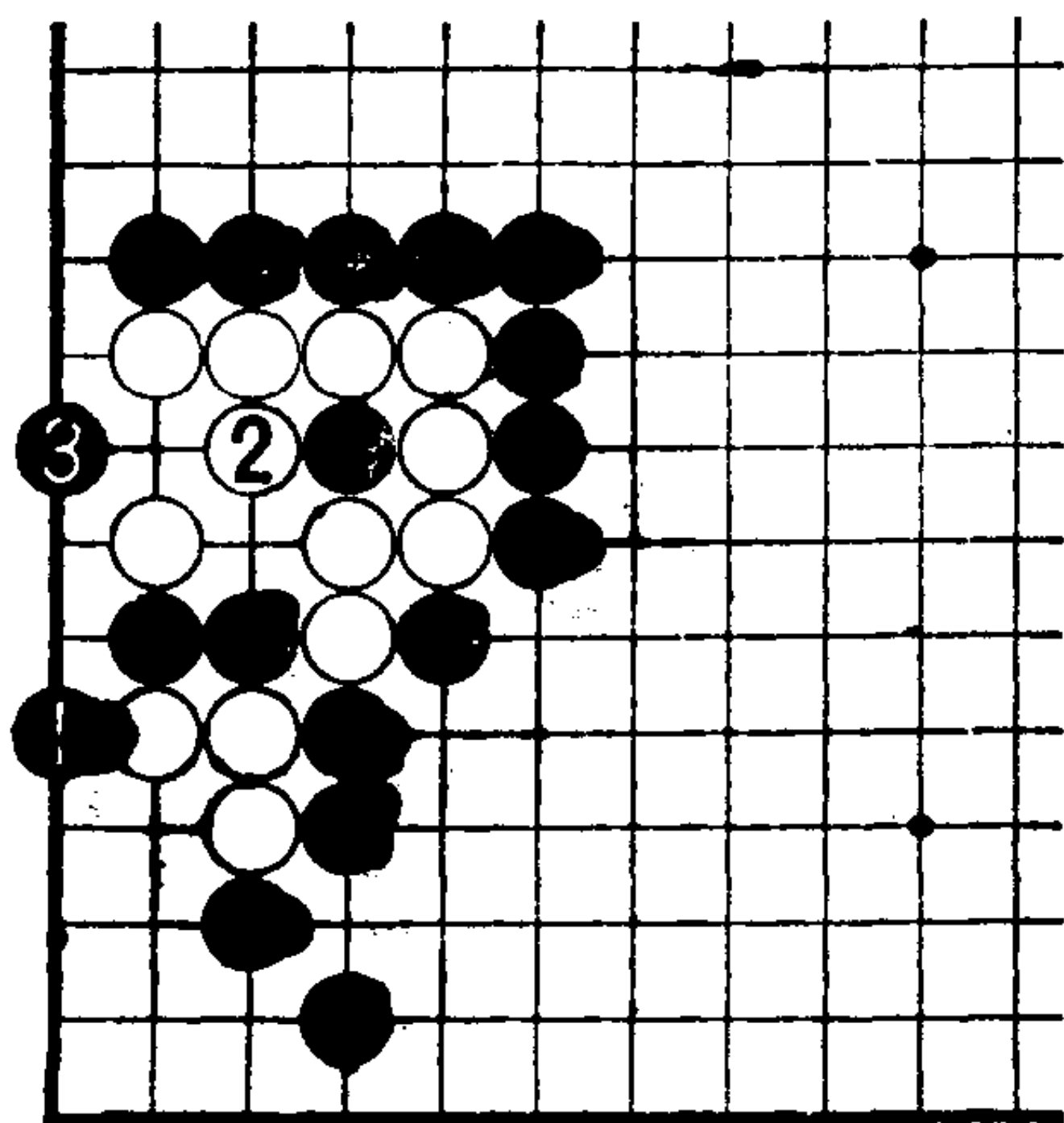


图 4

图 4：下边白三子无论怎样走也逃不脱。不过，不肯动脑筋的构思，是使白活的原因。

黑 1 打是正着。这样，白 2 之后，黑 3 点入，白死。

请与前图相比较。

五十一：追对方成愚

形

图1：这是让子棋的形。通过左下大飞，黑1是巩固角地的好手。

守角，即是攻白。

白如何走才可避开黑的攻击呢？

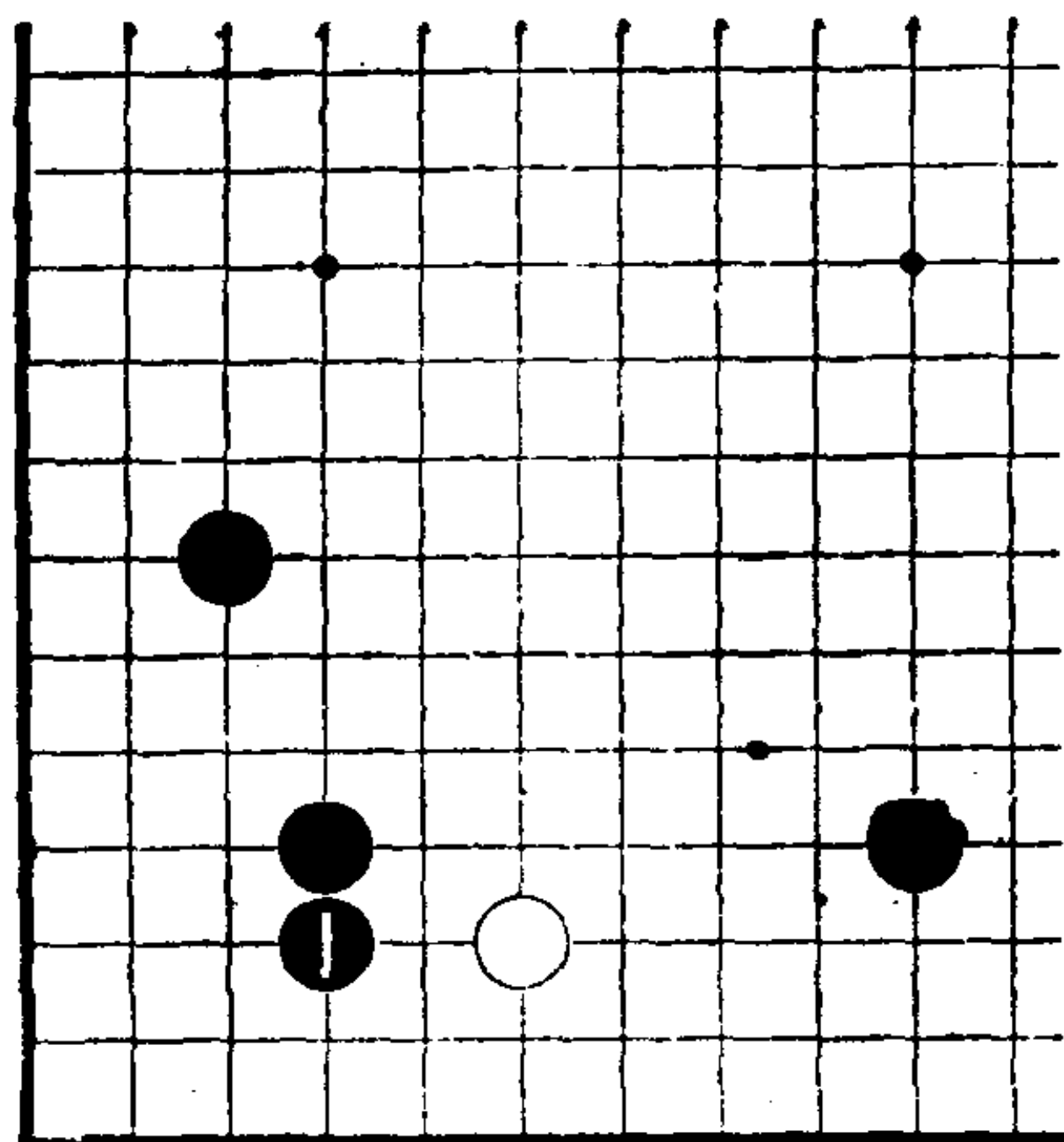


图 1

图2：白1位守，首先黑不能急攻。也有把白1走在A位的。

黑若守角，白也守，这就是所谓子的流程。

但如果是让子棋，有时明知无理，白仍脱先，让黑攻击。

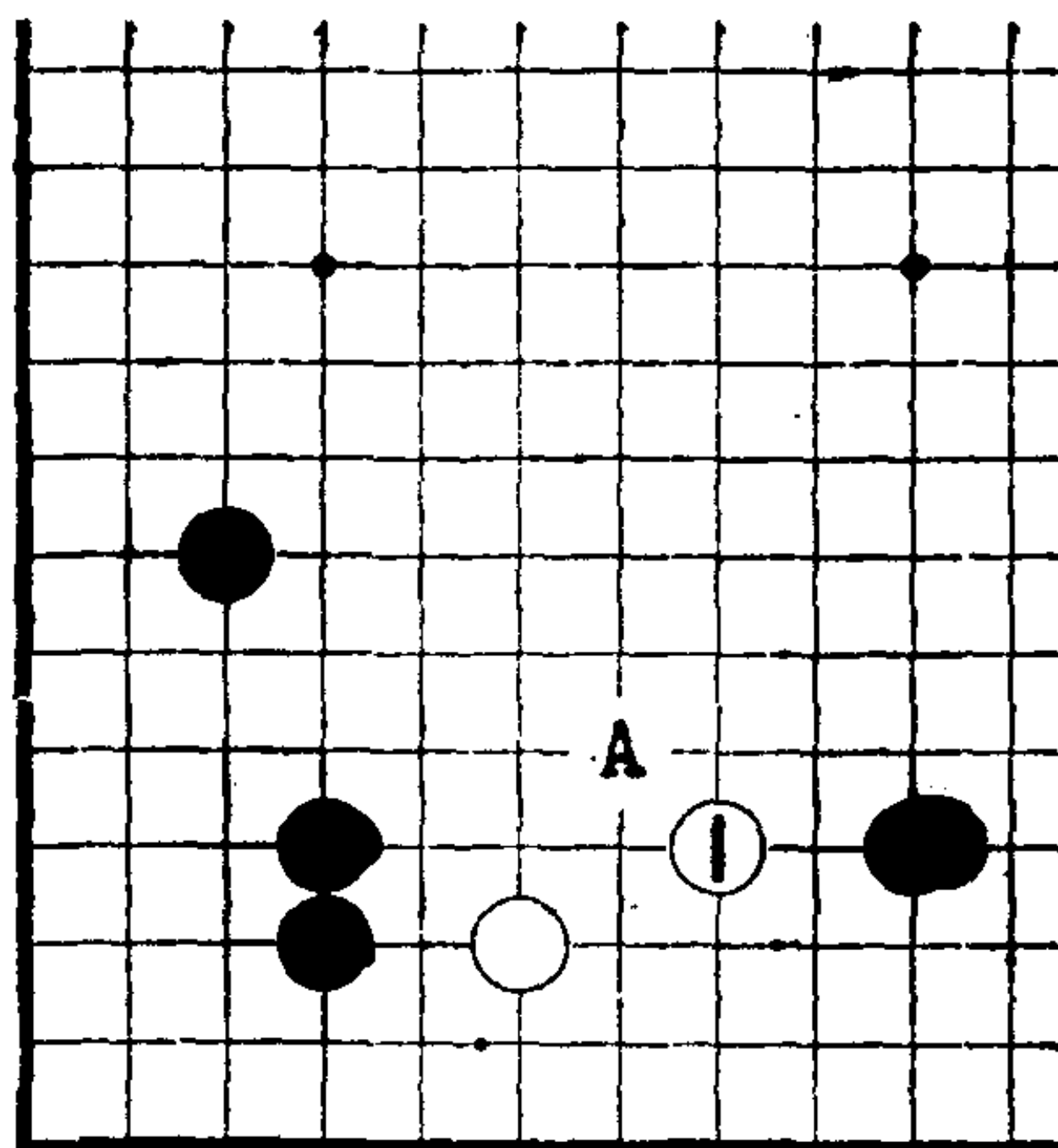


图 2



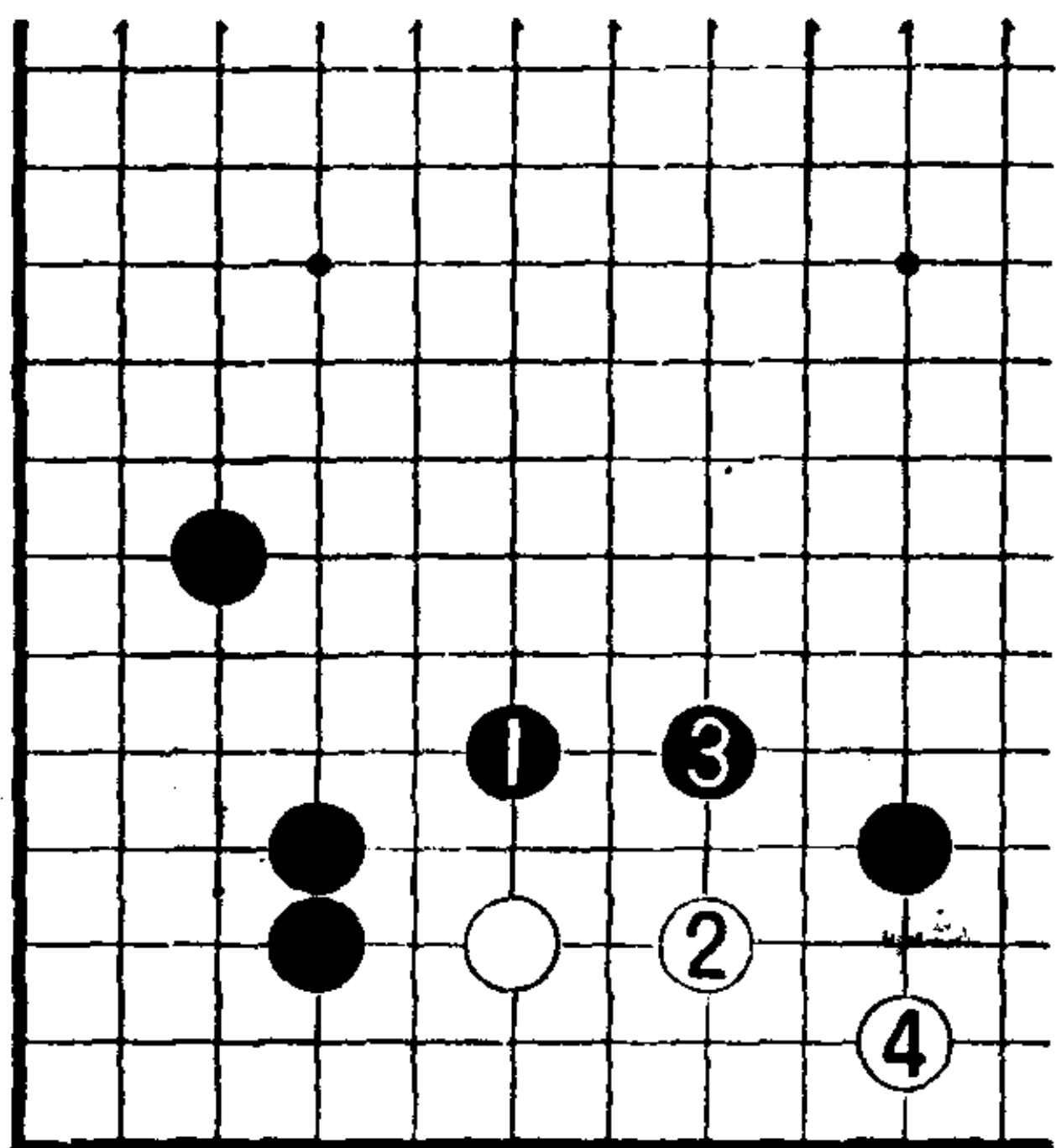


图 3

图 3：由于白在下边脱先，黑于 1 位镇，攻击。白 2、黑 3 封紧外围。这也是一法。

白若占 4 位，可获初步安定，使人感到有些损。

黑 1、3 是向广阔的中腹围空，并非决定性的手段。

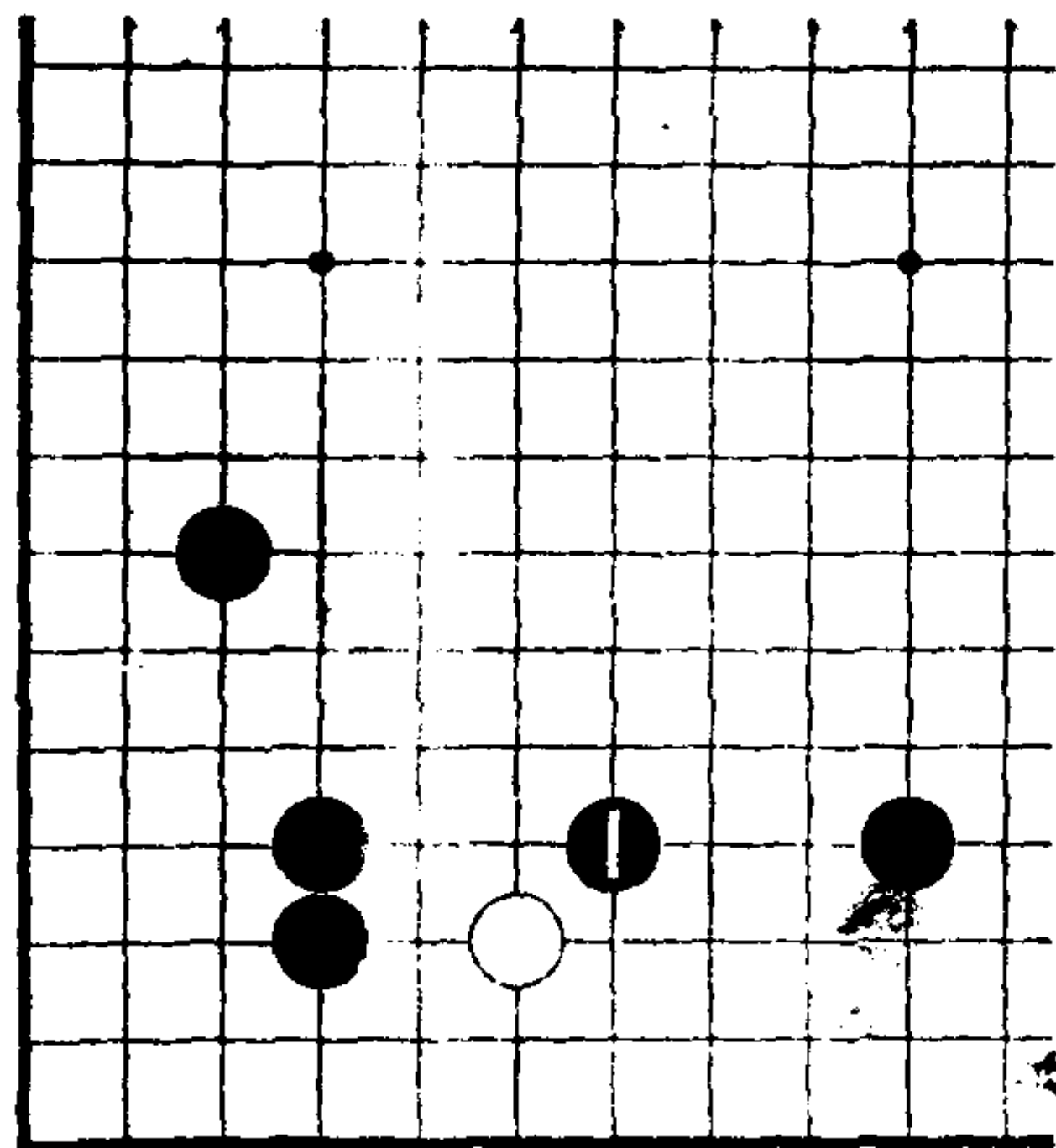


图 4

图 4：黑 1 肩冲，好手。这是“在己强所攻敌”。在左下有黑铁柱，将白子赶入是正确的进攻，黑 1 位置甚佳。

由于黑 1 位，此白子不能动。这种位置决不能逃。

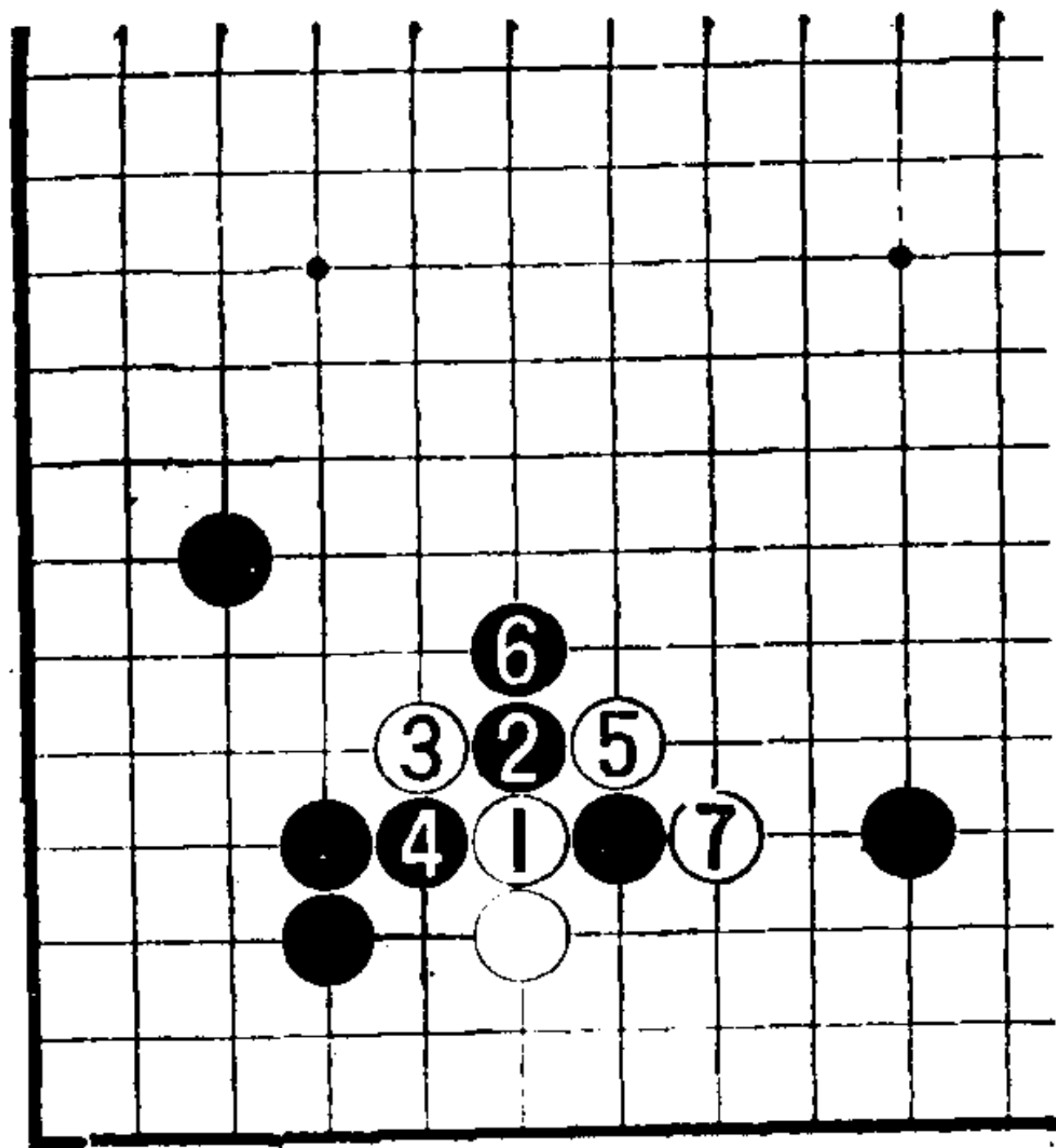


图 5

图 5：白 1 出头。

黑于 2 位挡，只此一手。白 3 扳的时机是有问题的。黑 4 位断是恶手。

白 5 断、7 打，白在下边出头。

黑只吃住白 3 一子，不合算。

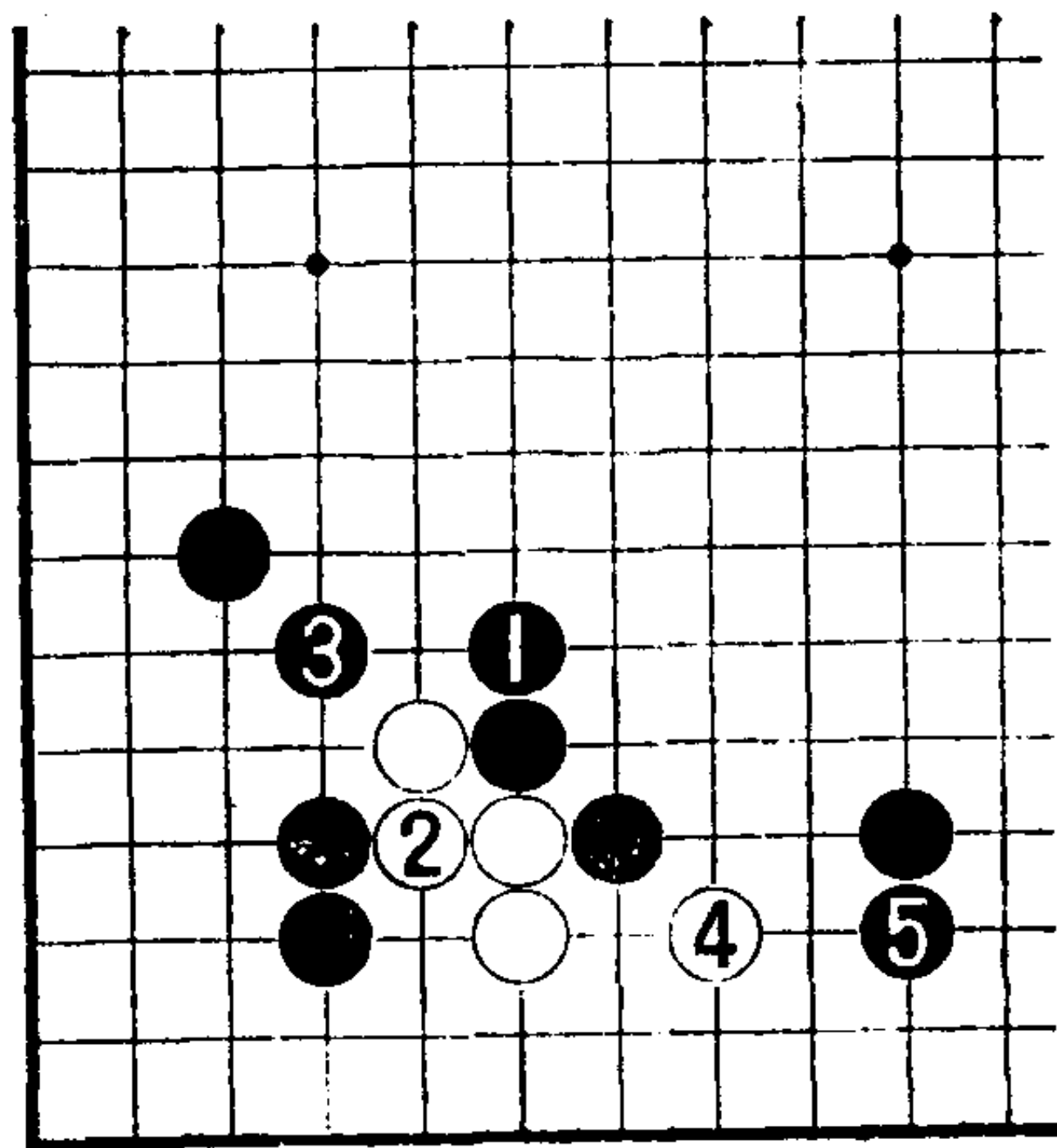


图 6

图 6 黑 1 长是正着。黑若占 2 位是空三角愚形。而且，即便白于 2 位粘，由于左下有坚固的铁柱，无妨。

黑 3，封锁白棋。若白 4，则黑 5 巩固，白不行。

## 五十二：跨断

图 1：这是处理目外之后的手段。

白 1 若挡，则黑 2 守。此法似乎受此定式约束。如果黑不占 2 位，该如何处理呢？

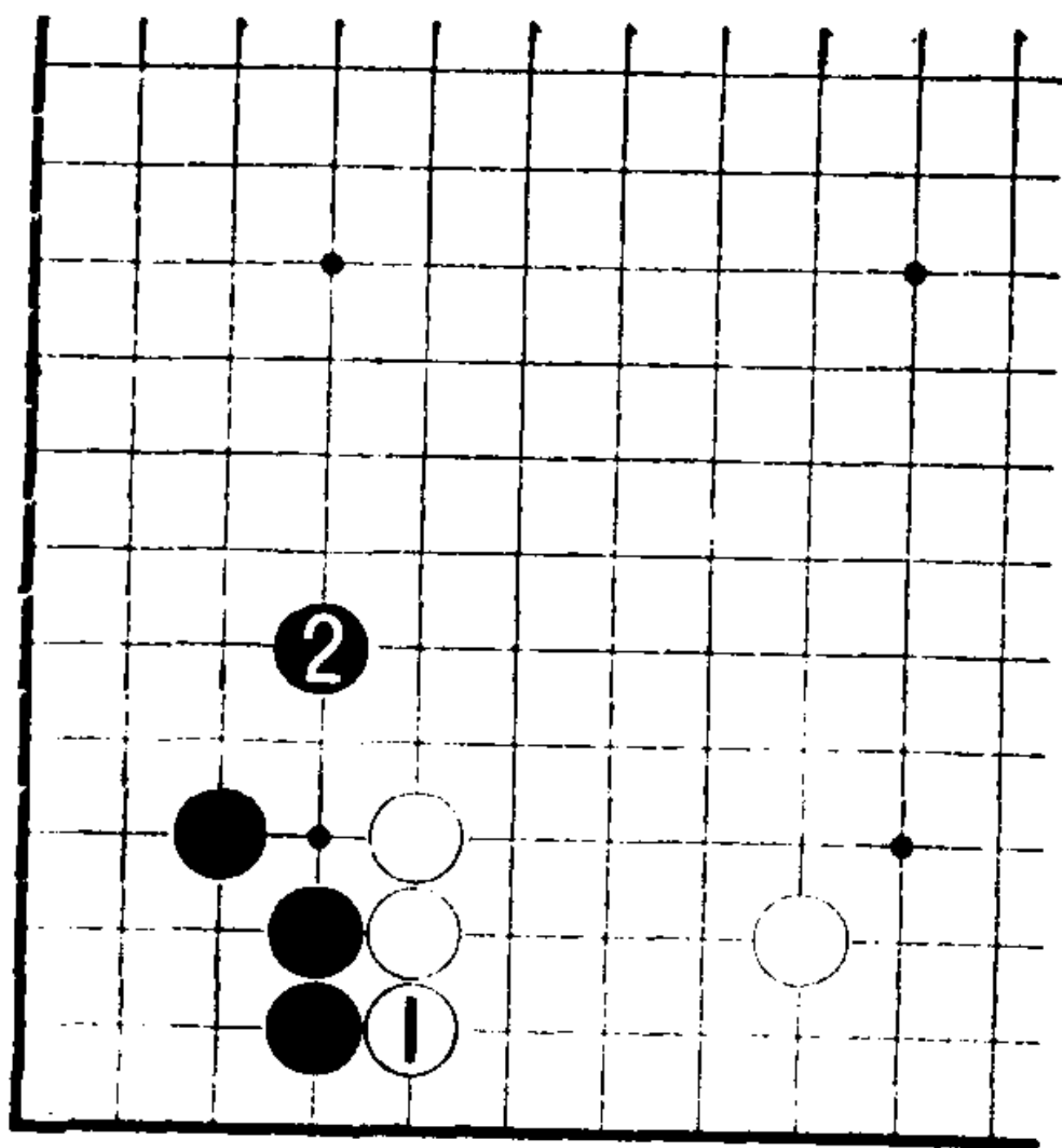


图 1

图 2：前图白 1 之后，白瞄着黑角地。

黑脱先，趁黑形不完整之机白占 1 位曲，但黑可于 2 位应。即便白占 A 位，这完全与生死无关。

白 1 是恶手。

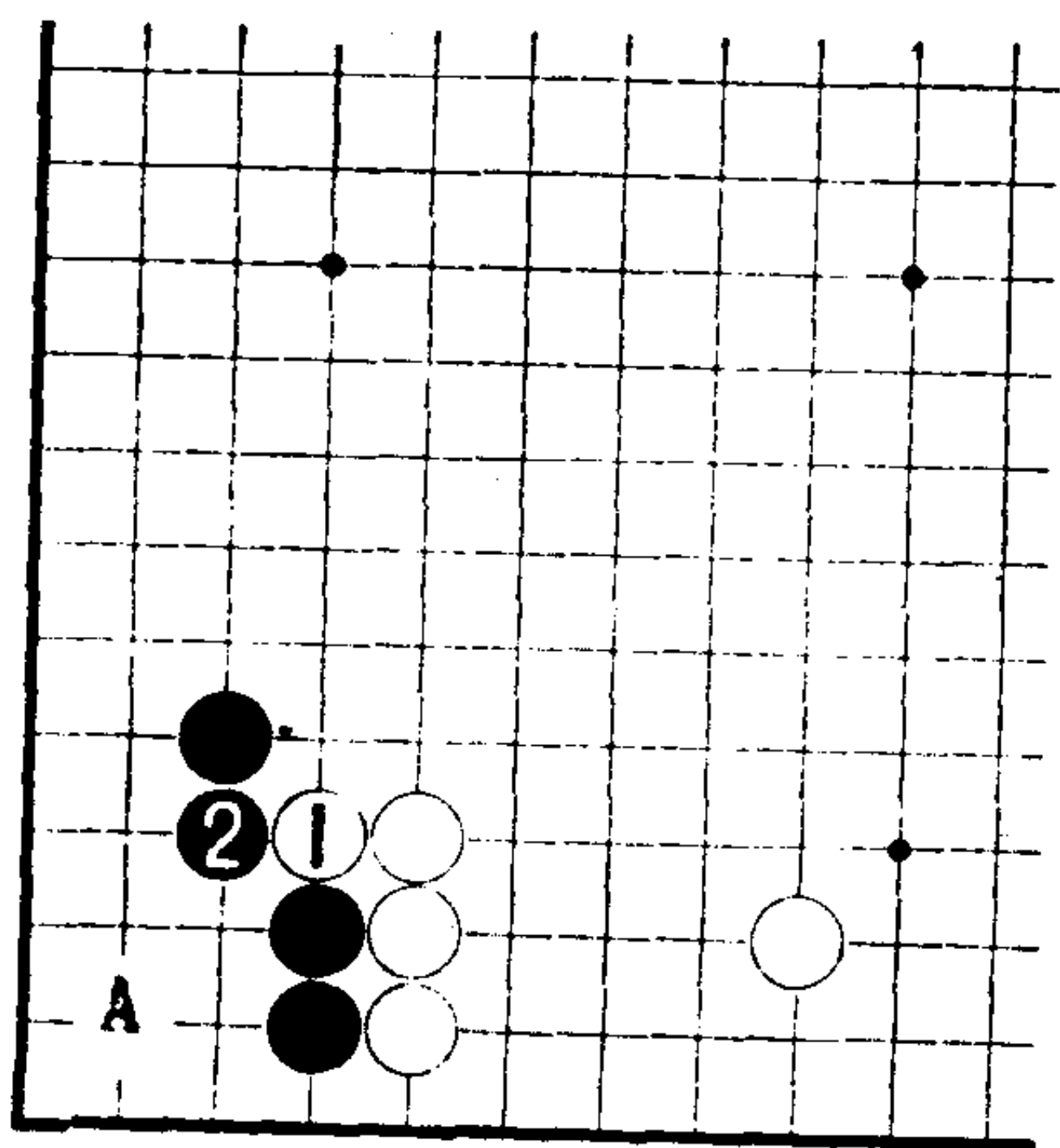


图 2

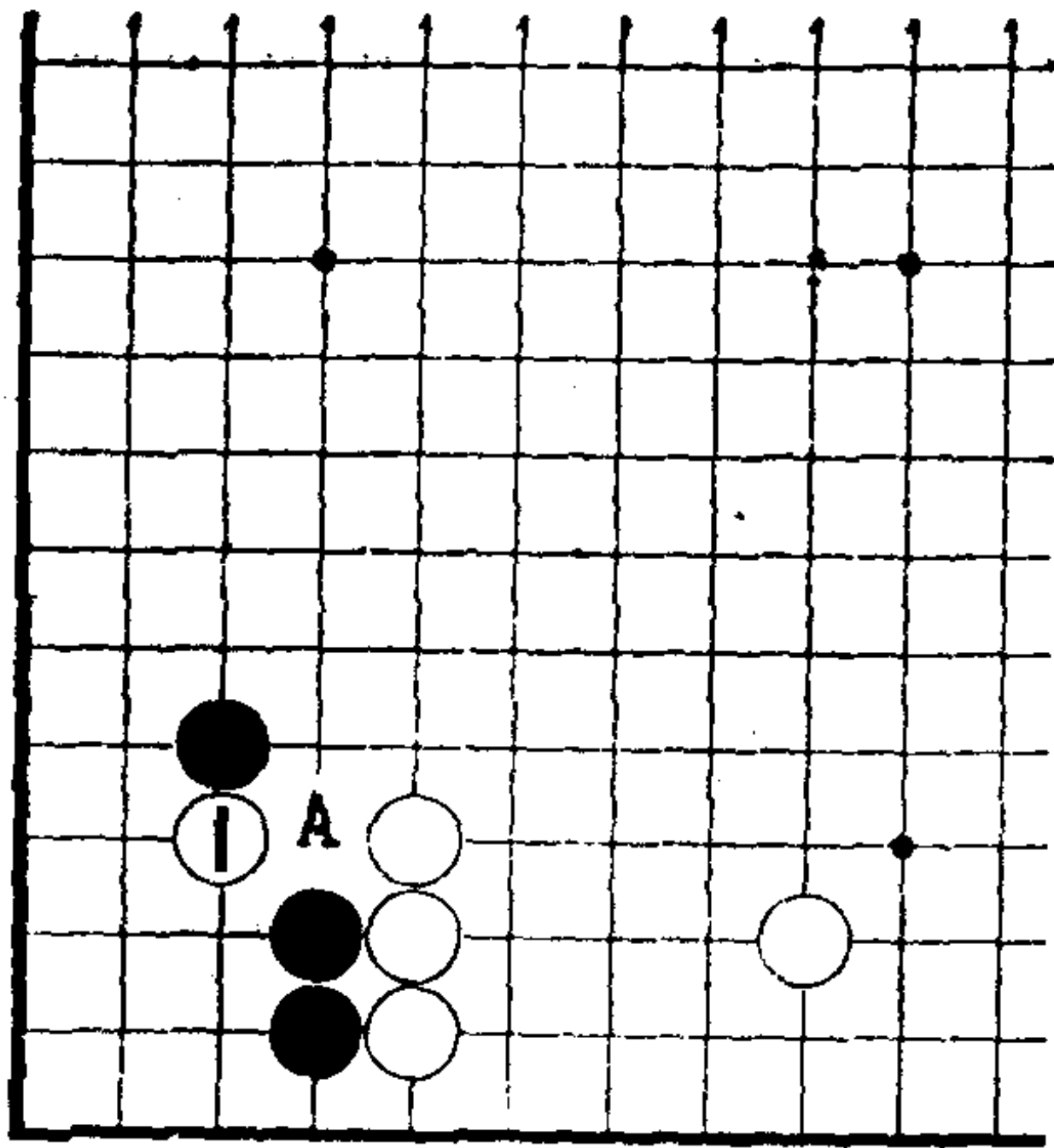


图 3

图 3：如果白A位，可被黑占1位应。

白一定要再推进一步，走在1位。

黑A位分断，白虽有不安之处，但以后可产生严厉手段。

白1是跨断手筋。

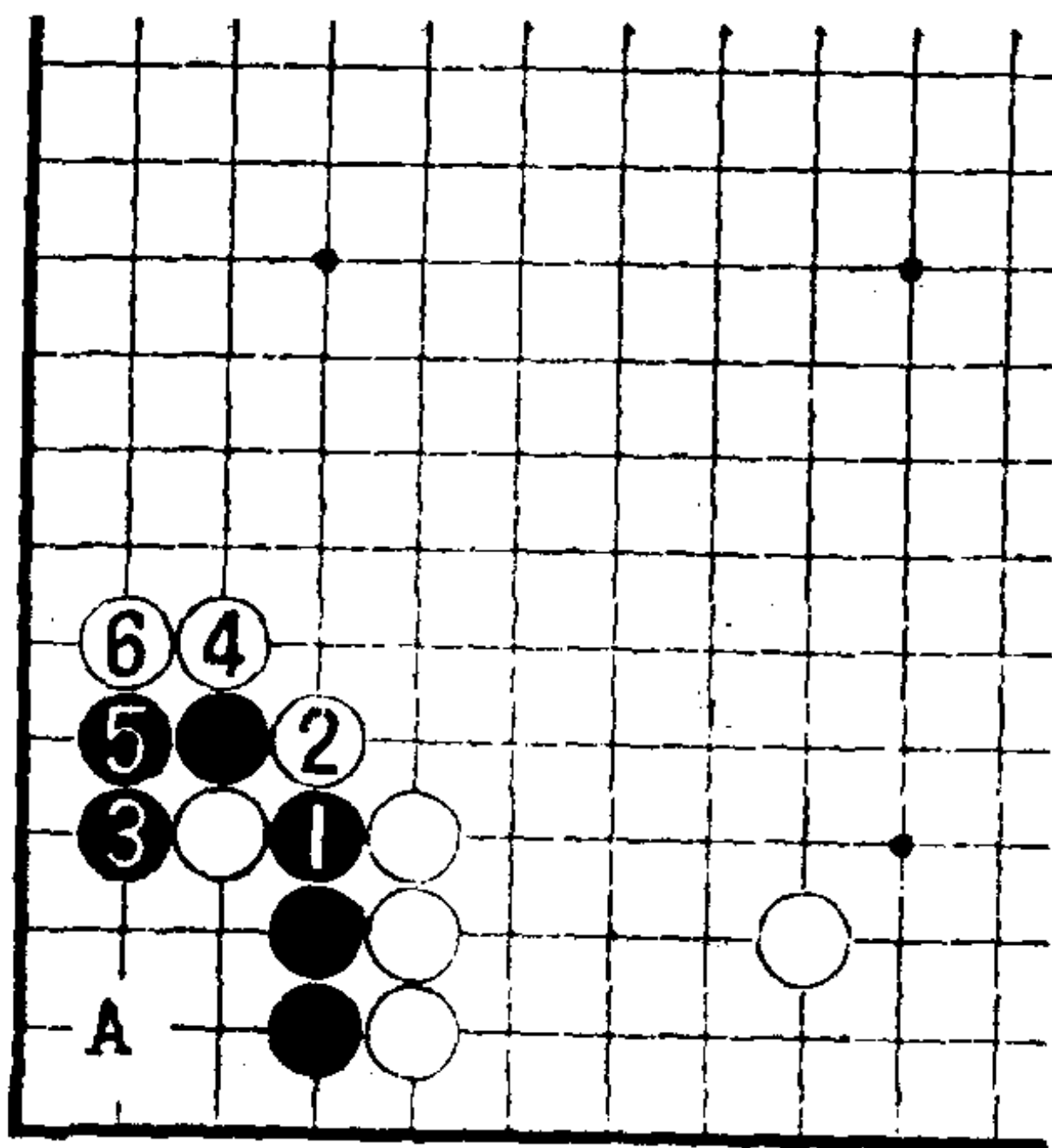


图 4

图 4：黑1分割跨断。白2冲断，黑形被攻。

即，黑3若谋求角的安全，则白4打，6挡，把黑封锁在角内。

此形白有进一步占A位的手段。黑十分不利。

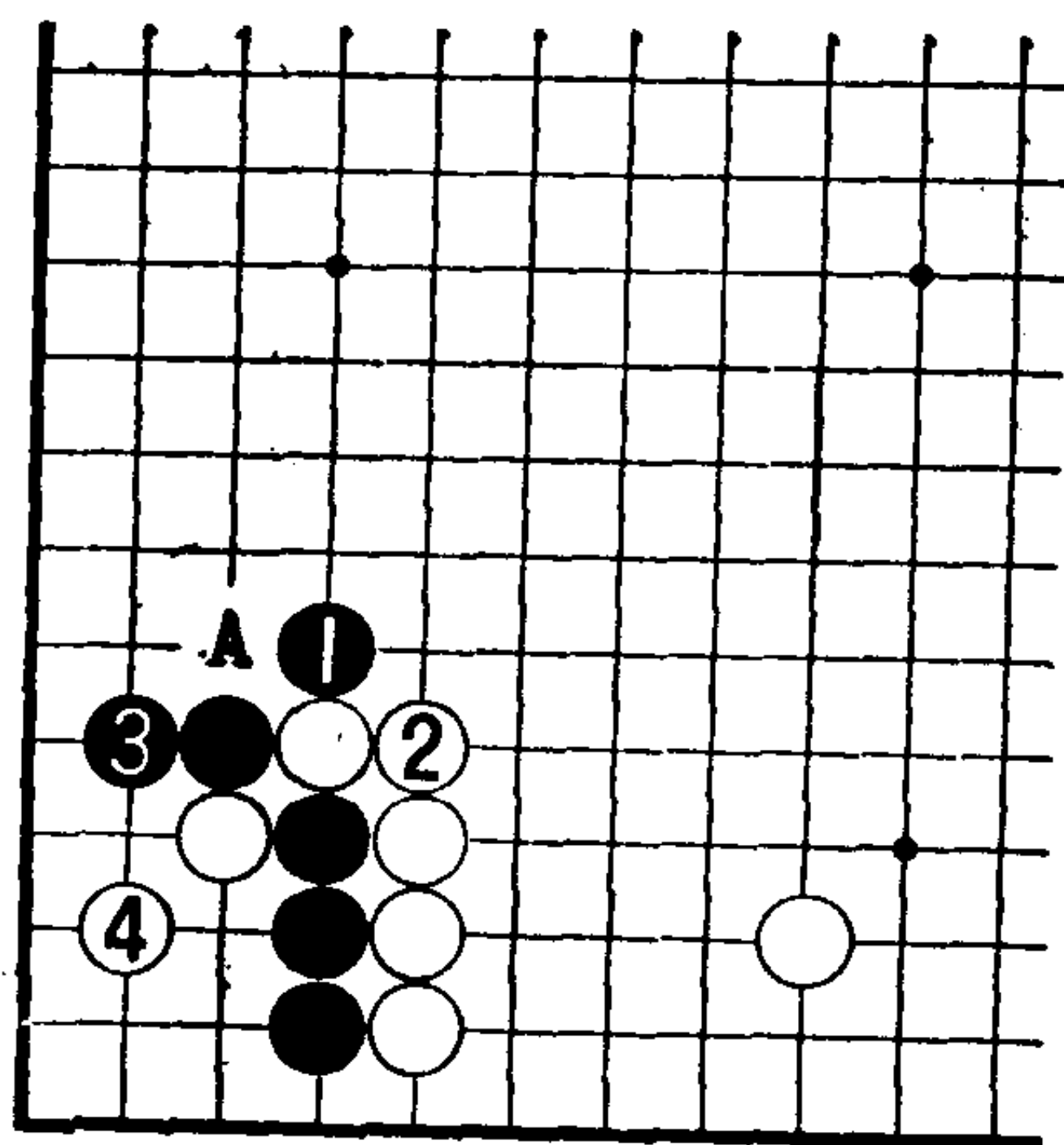


图 5

图 5：象前图那样被封在角内，受不了。

黑占 1 位打，3 立向左边出头。若把 3 走在 A 位粘，角的黑被吃住。

在这里白 4 尖，好手。至此角上的黑地摇摇欲坠。

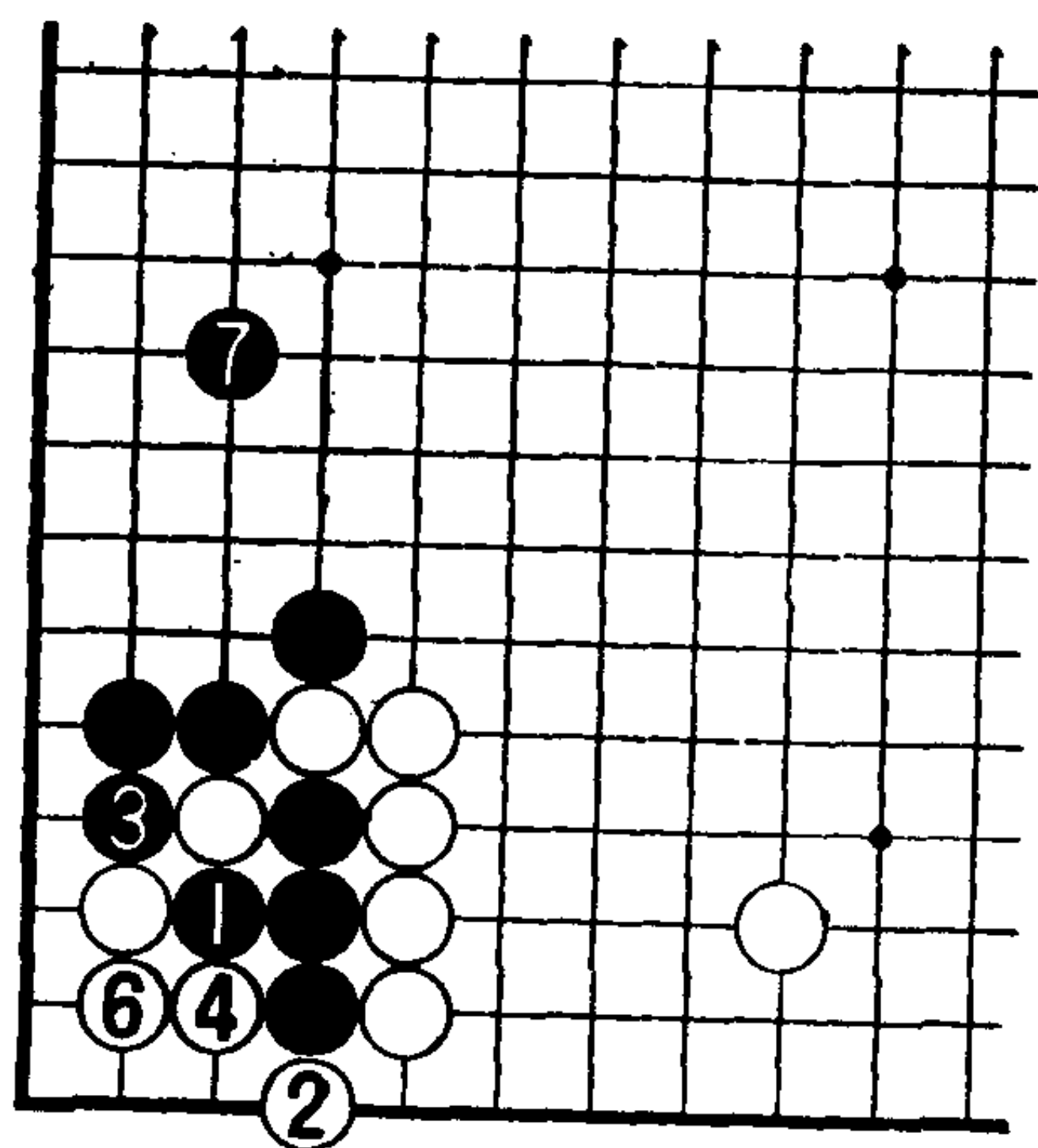


图 6 (黑 5 粘)

图 6：对黑 1 打，白 2 以下是滚打包收。

黑 5 只好粘，别无良策。白 6 位，黑角根据地丢失。黑 7 开拆，仍不安。

这就是跨断的威力。

### 五十三：缓征

图1：黑1打吃白一子，黑1位征子是极普通的手段。

但是，对于征子，有引征这个问题。右上如有白援军，黑1则不成立。不仅如此，而且由于白可逃出，周围的黑有变弱的危险。

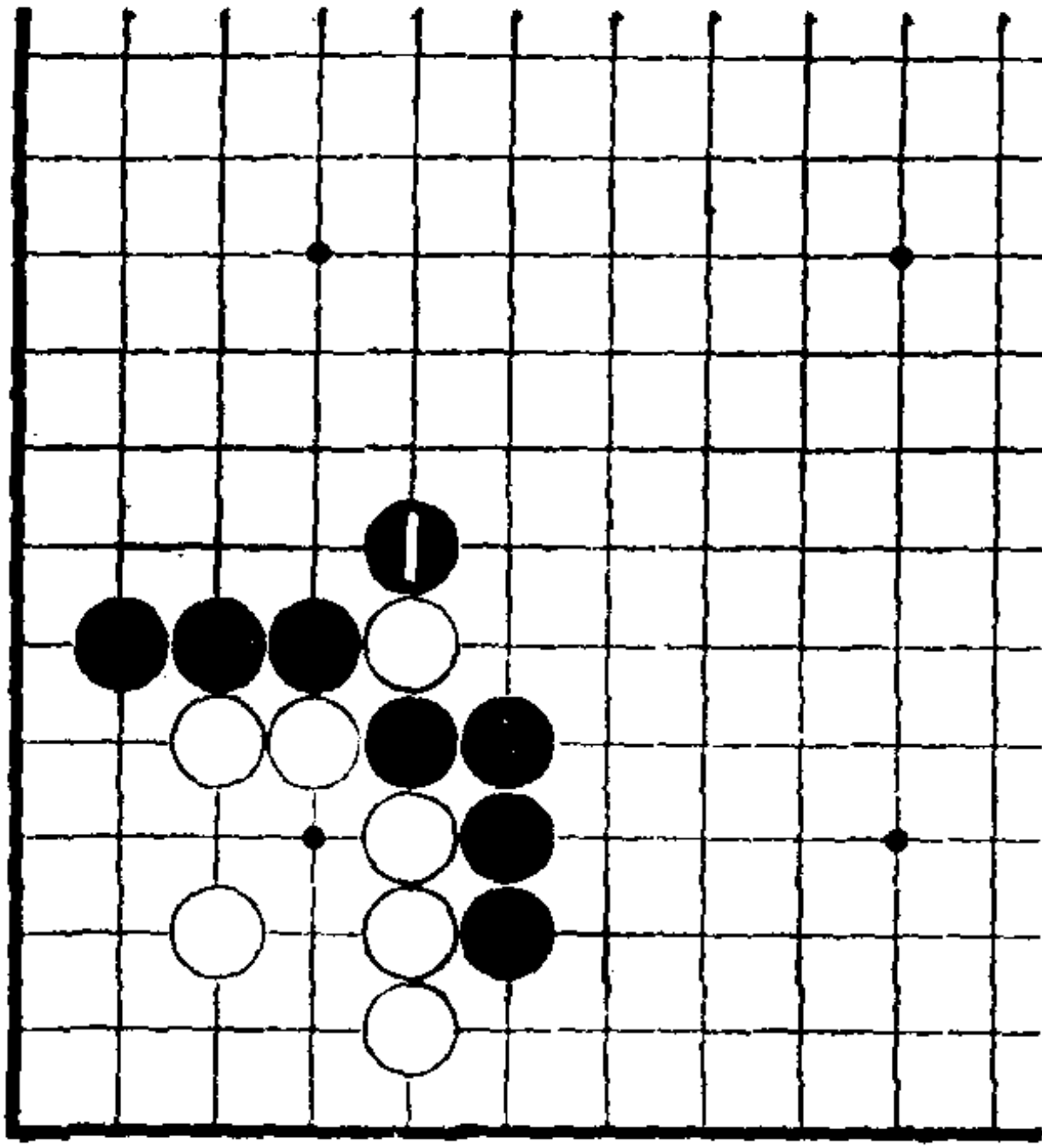


图1

图2：笨拙的下法。

黑1位追击，是利敌行为。

白2长，左边黑变弱。这是另一问题。

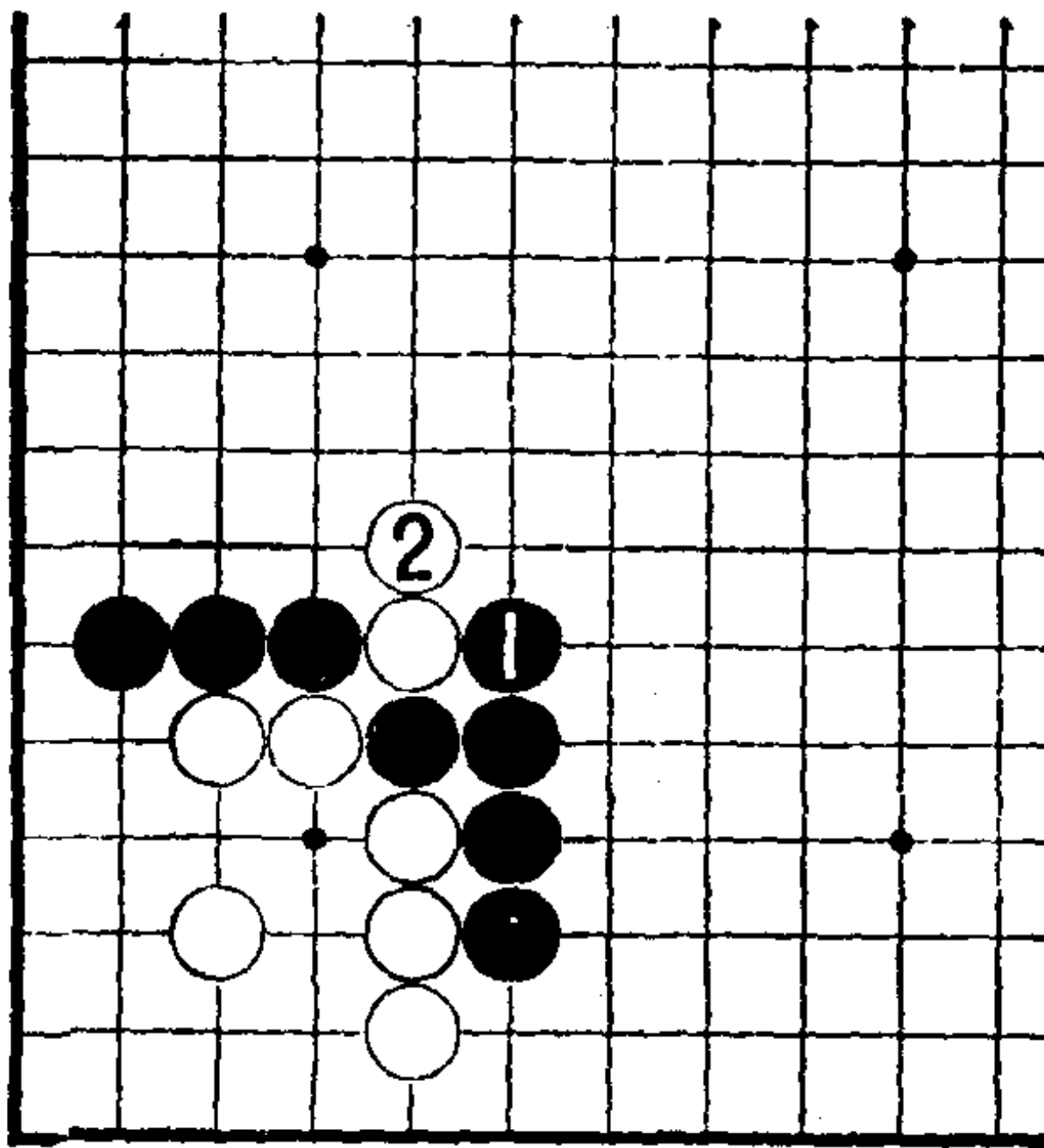


图2

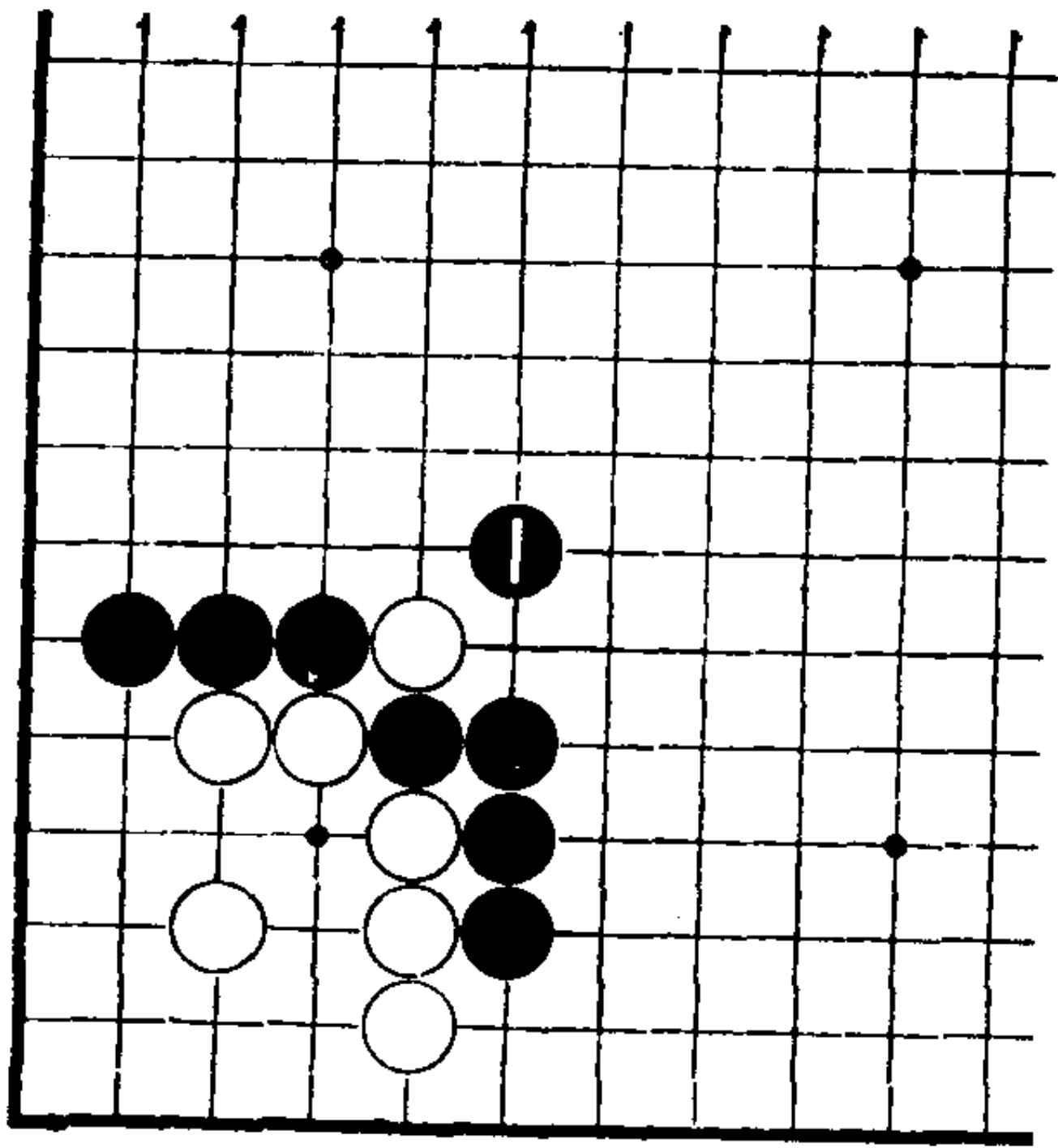


图 3

图 3：黑 1 罩，是发展了前图黑 1 的走法，是缓征手筋。

白一子有逃出的余地，（并无引征手段）但却担心黑在前方加以制约。

黑 1 也常作为腾挪手筋使用。而且，在这里吃住左边白一子，是严厉手段。

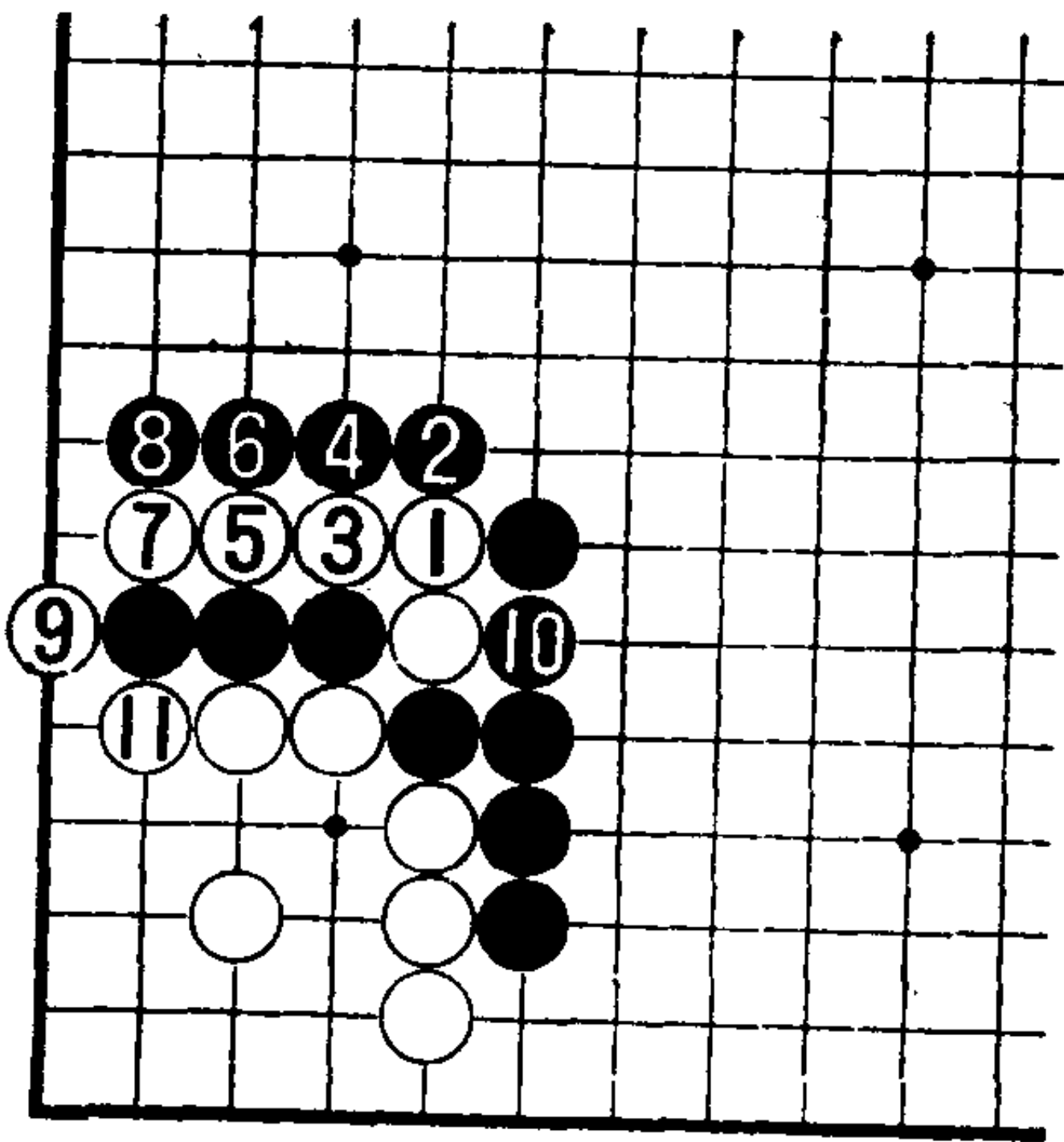


图 4

图 4：当白 1 逃出时，黑可于 2 位挡。白必须转变方向，黑 4 向边上穷追不舍。

黑 6 是失着。好容易构成的手筋，结果棋至白 11，黑三子被提，很不理想。

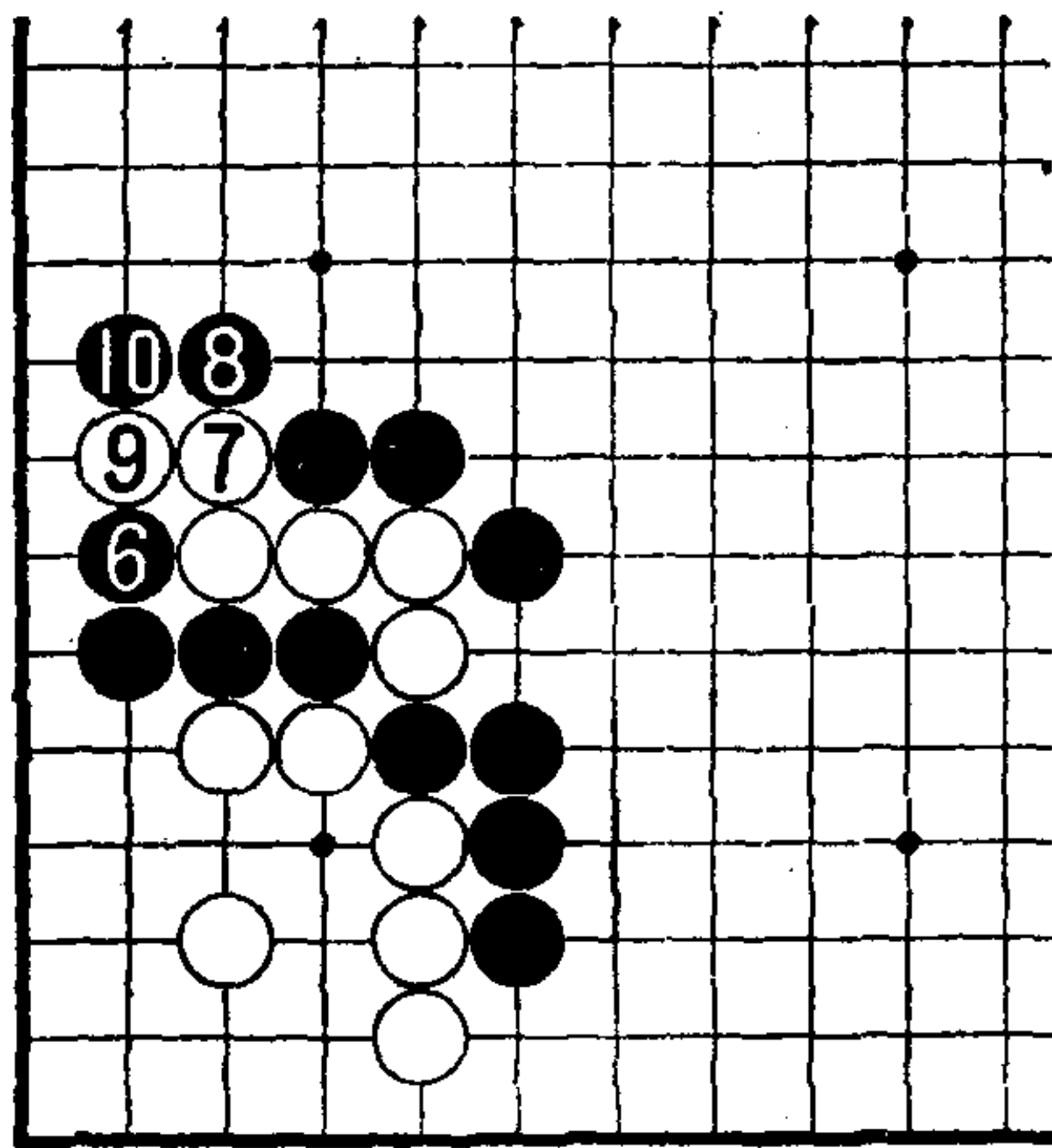


图 5

图 5：这是前图黑 6 的变化。

黑于 6 位曲，白 7、黑 8，好手。

棋至黑 10，白被歼灭。白打吃没成功。和征子一样，逃时被封住，就是被吃住。

这就是所谓的缓征。

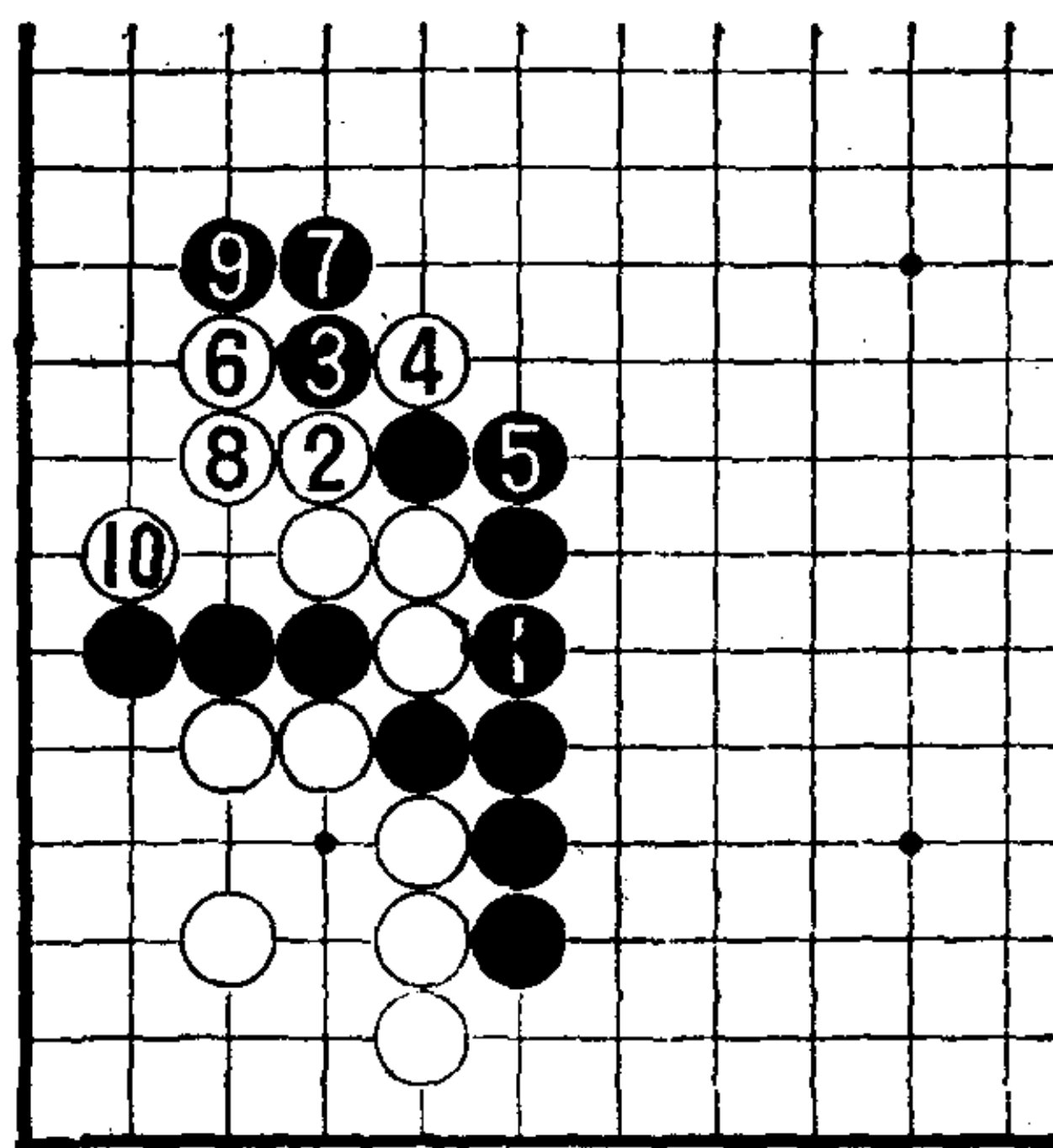


图 6

图 6：这是图 4 黑 4 的变化。

黑 1 位粘，通过中央整形。黑紧气，好。但是，白 2、4 可顽强抗争。至白 10，左边被吃住。

此图和前图黑断吃，有很大差别。



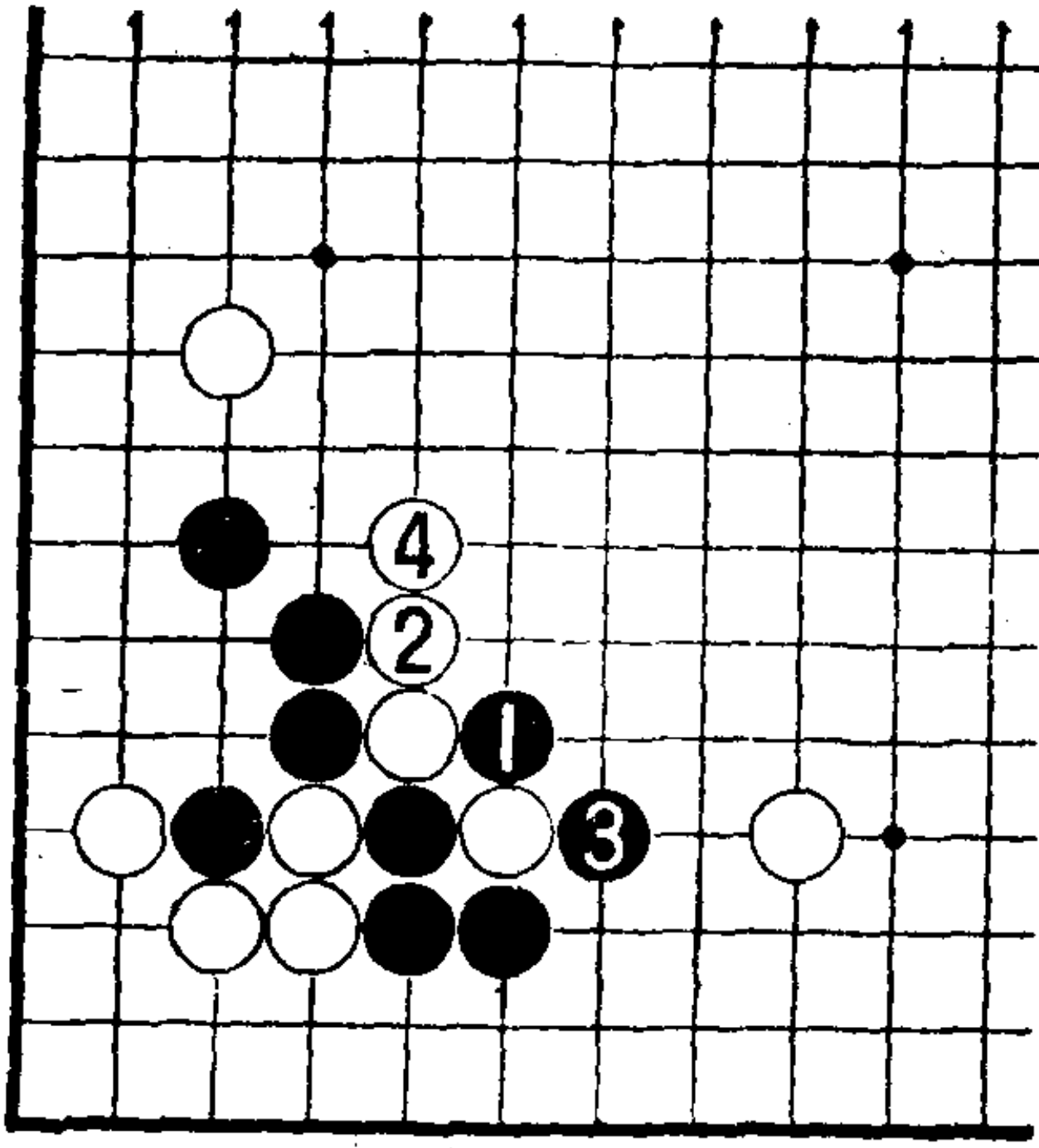


图 1

五十四：提关键之子  
 图 1：左下的黑被分断成两部。周围有白势力，要想援救两方，则是无理。黑 1、3 于一侧安定。允许白 4 长出。

至此，援救左侧似乎无望。

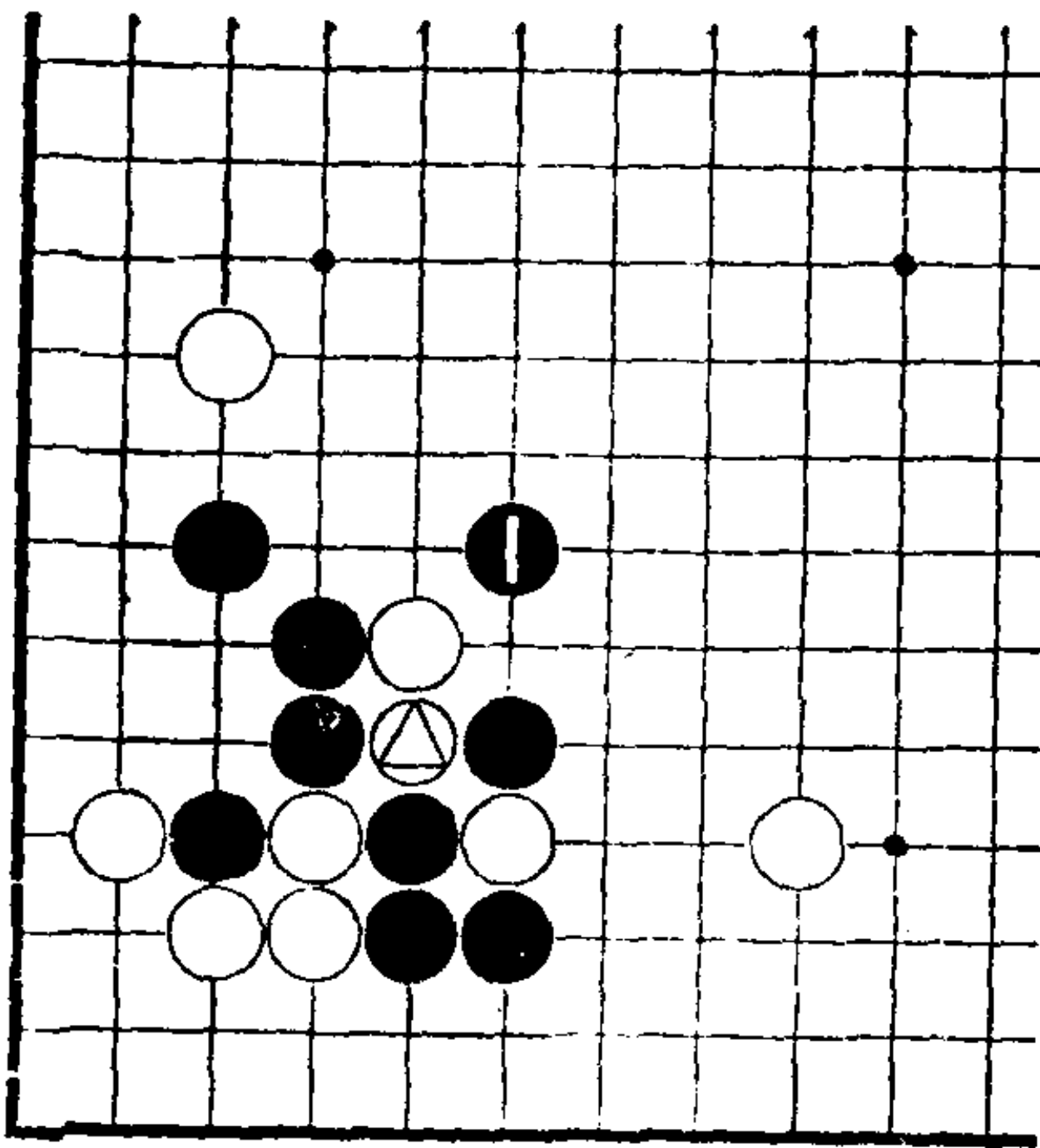


图 2

图 2：为了不弃左边，若能吃住切断黑棋的关键之子白⊙，最好。

但是，必须正确深入制断步数。

首先黑 1 罩，勒吃白。

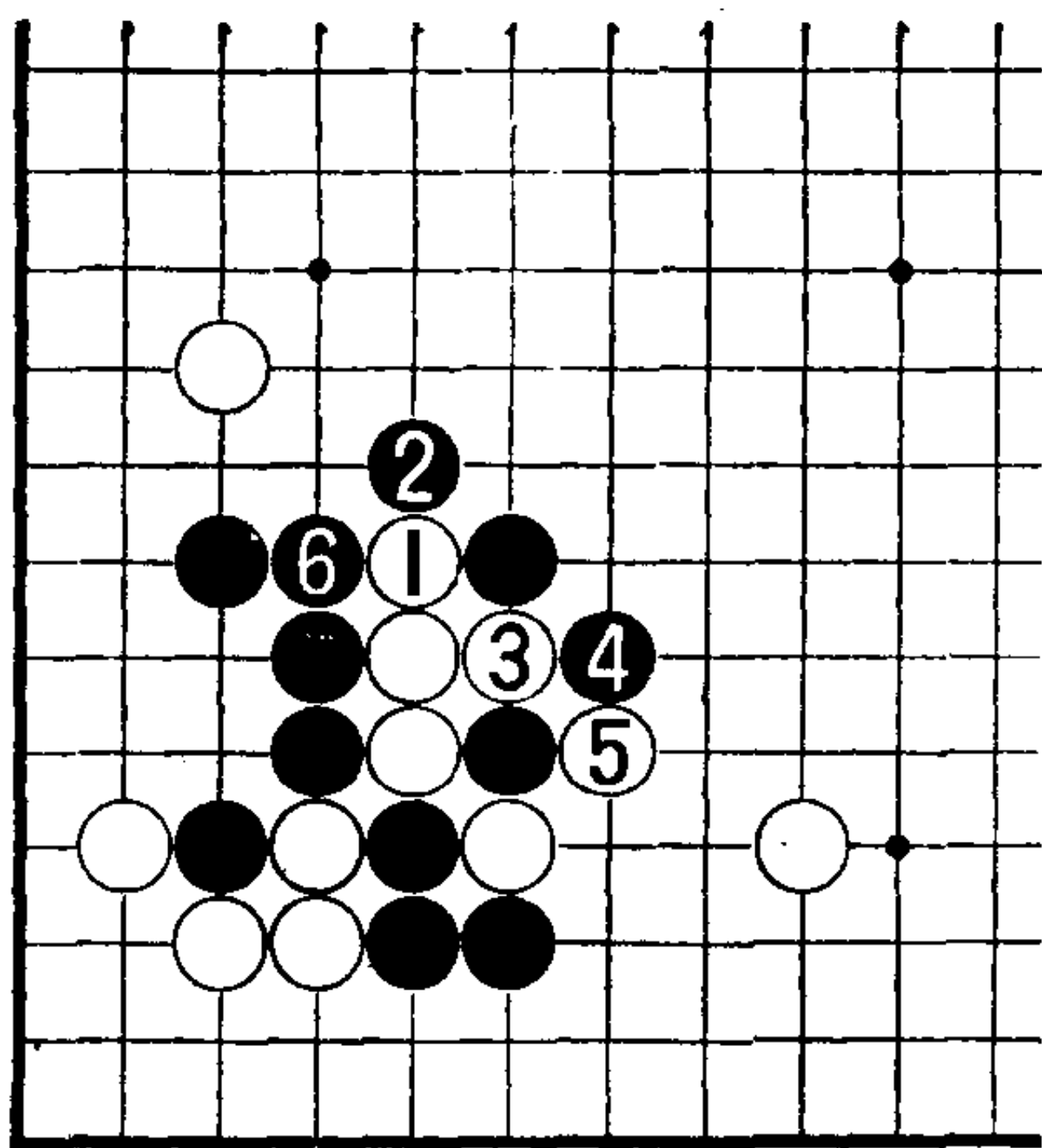


图 3

图 3：前图之后，白 1 冲出，黑 2 扳，此路不通。白于 3 位冲，打黑一子。在这里黑于 4 位挡是勒吃手段，如果能认识到这一点，同样可解决问题。

对白 5，黑 6 挡。继之……

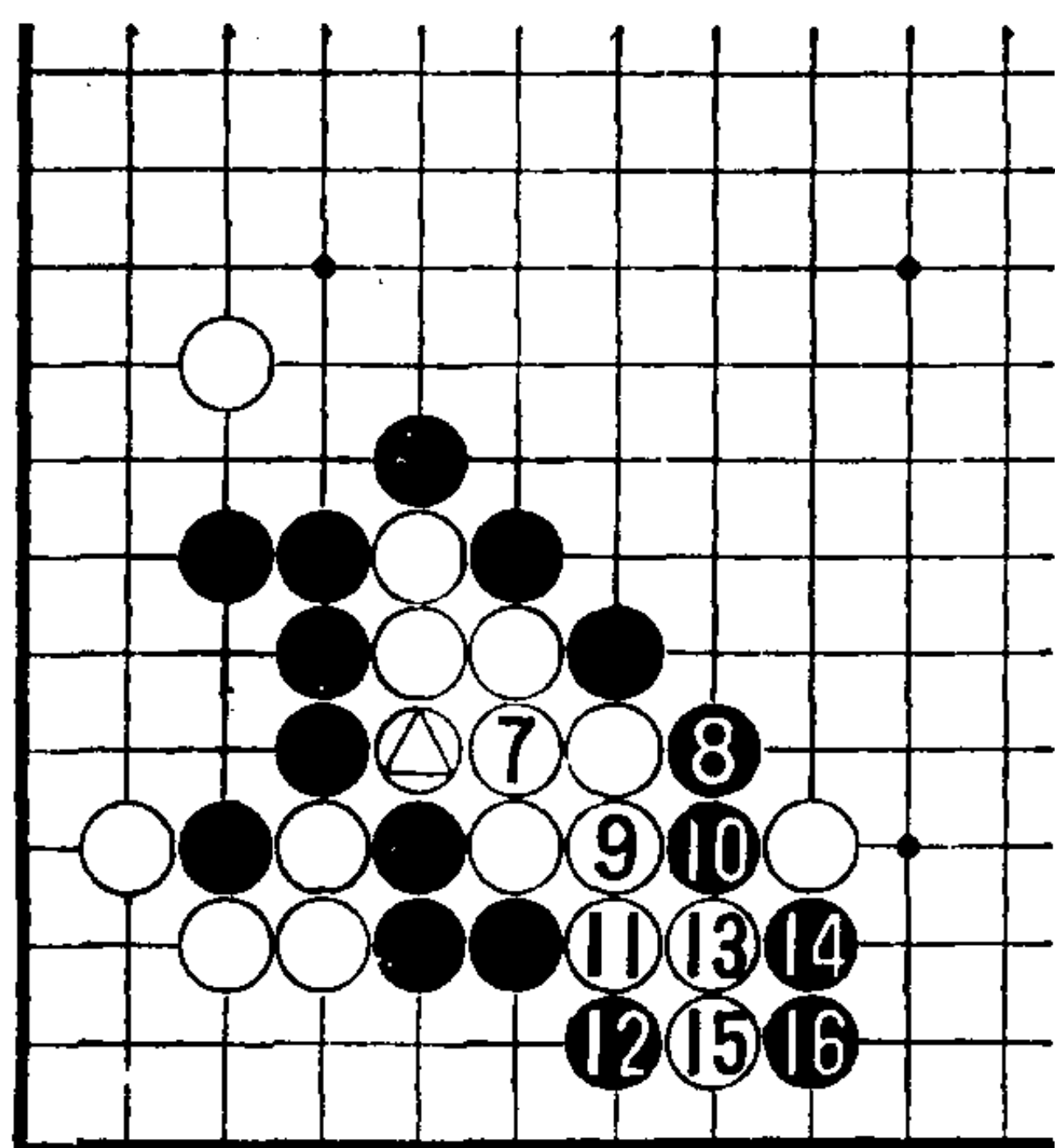


图 4

图 4：白 7 粘，黑走 8 位打，至黑 16 是征子。白被歼灭。

这是个极端例子。白△这个关键之子，被图 1 的黑 1 断时，就逃不脱了。

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

书名 = 急所 · 妙手 · 恶手

作者 =

页数 = 1 9 1

S S 号 = 0

出版日期 =

封面  
书名  
版权  
前言  
目录  
正文