

# 围棋初级指导(三)

## ——通向初段的捷径

〔日〕加藤正夫 著

薛至诚 郝守维 编译

北京科学技术出版社

责任编辑：宗 谱 魏 晨

封面设计：巨德云

书号17274·05

定价 1.40 元

# 围棋初级指导(三)

——通向初段的捷径

〔日〕加藤正夫 著  
薛至诚 郝守维 编译

北京科学技术出版社

**围棋初级指导 (三)**

——通向初级的捷径

〔日〕加藤正夫 著

薛至诚 郝守维 编译

\*

北京科学技术出版社出版

(北京西直门外南路19号)

北京市新华书店发行 各地新华书店经售

中国青年出版社印刷厂印刷

\*

787×1092毫米 32开本 6.875印张 154千字

1987年3月第一版 1987年3月第一次印刷

印数1—76,000册

统一书号17274·055 定价1.40元

# 探索围棋迷宫的火炬

(代前言)

目前，我国已有各种不同版本的《围棋入门》，它们都不同程度地使初学者掌握了一些最基本的围棋知识和技术。但是，由于缺少《入门》之后的初级读物，许多掌握了《入门》中的基础知识和技术的读者，在实战中很快就会感到这些知识和技术渐渐不能满足自己的需要，于是常常为无法进一步提高而烦恼。

正因如此，我想向围棋爱好者们推荐北京科学技术出版社最近出版的一本好书——《围棋初级指导》。

《围棋初级指导》由日本超一流棋手大竹英雄、加藤正夫、石田芳夫所著，是继《入门》之后的初级系列读物，可谓《入门》的姐妹篇。全书共分三册，内容承前启后，层层推进，又可独立成书。重点突出，解说明快是本书的一大特色。

第一册《通向二级的捷径》为石田芳夫著，内容最适合于读过《围棋入门》的初学者。

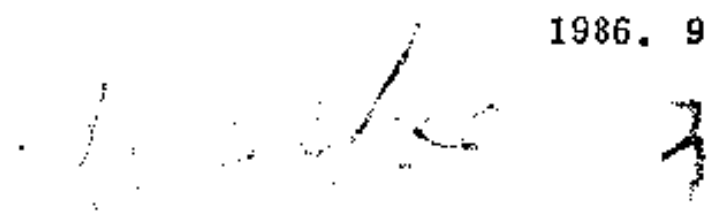
第二册《通向五级的捷径》为大竹英雄著，程度又比第一册略高，更注意于实战应用。

第三册《通向初段的捷径》为加藤正夫著，程度更高一些，完全把重点放在实战应用上。

总之，如果把《围棋入门》比作打开围棋大门的钥匙，《围棋初级指导》则是探索围棋迷宫的一只火炬，它是一本使初学者迅速提高棋艺，直至入段的绝好的初级教材。

聂卫平 九段

1986. 9 于北京



## 编译者的话

《围棋初级指导》终于与广大围棋爱好者见面了。作为编译者，我们感到非常高兴。

七十年代末以来，我国的围棋事业蓬勃发展，围棋爱好者与日俱增。在众多的爱好者中，具有初级程度的占大多数，而适合这一层次的系统性的教材，却几乎没有。我们是《围棋春秋》杂志的编辑，经常能收到大量的围棋爱好者的来信，其中有相当的来信都提到：迫切希望能得到适合初级水平的读物。

面对这种情况，作为围棋工作者，我们深感有责任把这个任务承担下来，进而为我国围棋事业的普及、提高、发展聊尽微薄之力。经过我们反复推敲选材，确定了编译目前的这套书。

由于聂卫平九段在代前言中，已把《围棋初级指导》的原作者及内容等情况作了介绍，在此我们就不重复了。我们仅想从另一个角度强调一下：这套分三册的围棋教材，其程度是由低至高的。因此，爱好者们既可根据各自的水平，单独学习某一册，又可统一起来系统学习。指导性、实用性强是该书的最大特点。该书清楚地讲述了大量的初级至中级水平必须应理解掌握的棋理。并且同时在论述某方面之棋理时，均辅之以一定数量的、典型易懂的实例加以说明，使人读后能产生举一反三的效果。该书的目的，并不是单纯地教给读者一着一式的运用，而是着重指导爱好者做到明析棋理，从而培养起在实战时正确的思维方式。

总之，我们相信不论是初级水平的爱好者，还是已具有中级程度但未经系统训练的爱好者，读过《围棋初级指导》后，均会有受益良多之感的。该书必将起到广大围棋爱好者，良师益友的作用。

由于我们水平有限，难免有不当之处，特恳请广大读者，多提宝贵意见，批评指正。

薛至诚 郝守维

于1986. 10.

## 致读者

对定式和死活问题的理解越来越深，一旦达到能相当自如地挑起战斗时，就会发觉围棋的妙味无穷。这样说是一点也不过份的。对围棋的本质领会得越深，就越觉得棋艺的学习永无止境。正如对美和真理，越追求，就越感到它们是永无止境的。围棋与其一样，也是具有无限广阔的丰富内容和深不可测的奥妙。

因此，为了不断探索围棋的真髓，把握住越来越高的技巧，永不停顿的努力和热情是绝不可缺少的。爱好者要想达到“初段”这种标志着专家水平的程度，就必须进一步加深对布局到官子各个阶段的理解。

在本书中，第一章介绍了为达到初段而需要的布局和大场的感觉。第二章讲解了以正确的形势判断来构成模样，以及侵消模样的方法。第三章是进攻防守、中盘战的技巧。第四章是收官的思考方法和算路。第五章介绍了入段所必须知道的三十条格言，帮助读者全面地理解围棋，并在各方面不断深入。

加藤正夫 九段



# 目 录

<b>第一章 通向初段的布局</b> .....	( 1 )
一 具有后继手段的拆很大.....	( 2 )
二 厚味的周围.....	( 11 )
三 定式的选择.....	( 21 )
四 现代布局.....	( 33 )
1 旧布局.....	( 33 )
2 新布局.....	( 37 )
3 现代布局.....	( 41 )
练习题.....	( 49 )
<b>第二章 模样的形成和侵消</b> .....	( 53 )
一 构筑模样的方法.....	( 54 )
1 外势定式.....	( 54 )
2 立体化.....	( 57 )
3 攻的同时.....	( 61 )
二 有关模样消长的必争点.....	( 65 )
三 侵消模样的方法.....	( 77 )
四 打入.....	( 86 )
练习题.....	( 99 )
<b>第三章 攻击和防守</b> .....	(103)
一 攻击的意义.....	(104)
二 攻击的方法.....	(110)

三 防守的重要性·····	(128)
练习题·····	(141)
第四章 收官的思考方法·····	(145)
一 假如脱先·····	(146)
二 收官的手筋·····	(153)
练习题·····	(163)
第五章 入段须知三十条格言·····	(167)
一 弯三角是愚形的典型·····	(168)
二 厚味勿围地·····	(170)
三 厚味勿近·····	(172)
四 一路跳可脱险·····	(173)
五 追击以小飞、逃出以单关·····	(174)
六 不能逃废子·····	(175)
七 棋筋不得弃·····	(177)
八 缠绕攻击好·····	(178)
九 从断的一边打吃·····	(179)
十 兄弟打架自取灭亡·····	(180)
十一 对小飞用跨断·····	(181)
十二 “刀柄五”有八气·····	(183)
十三 腾挪从靠入手·····	(184)
十四 不知征吃不能弈棋·····	(186)
十五 杀棋用空扳·····	(187)
十六 上手直挡下手尖·····	(188)
十七 初棋无劫·····	(189)
十八 不围有漏洞的空·····	(190)
十九 边攻边取地·····	(192)
二十 紧气要从外边紧·····	(193)

二十一	撞紧气有害无益·····	(194)
二十二	避免断跨出的子·····	(195)
二十三	敌之要点即我之要点·····	(196)
二十四	缓两气劫不是劫·····	(197)
二十五	二、一处有手段·····	(198)
二十六	二子头必扳·····	(199)
二十七	以弃二子为好·····	(200)
二十八	镇以飞应·····	(202)
二十九	有眼杀无眼·····	(203)
三十	两扳长一气·····	(204)
练习题	·····	(205)

## 第一章 通向初段的布局

一局棋分为序盘、中盘、终盘等三个阶段。序盘阶段的布局，形成了一局棋的骨格。接着是中盘阶段的肉搏战。终盘是最后的收尾工作。虽然分成了这几个阶段，但也不能说一局棋就必须按此顺序来进行。

总之，假如布局领先，那么不战而胜就不是什么梦想。

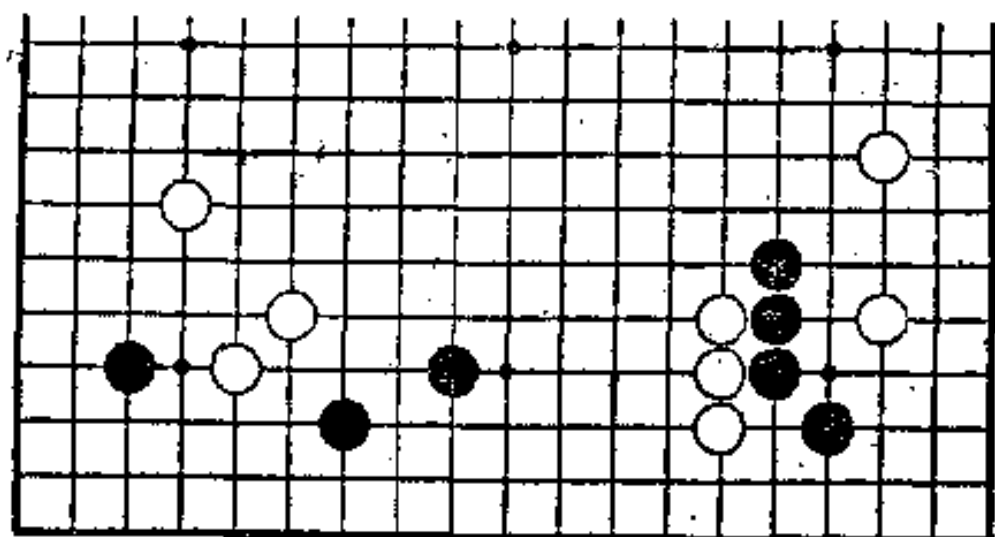
不过，下围棋的过程在争夺空地的同时，也有子的生死存亡的问题，所以就不能回避子的效率的问题。这也是围棋的难点。

怎样掌握子的效率和强弱的均衡呢？可以说，这一问题贯穿在整个的布局之中。

## 一 具有后继手段的拆很大

关于大场的拆和局部的拆，大概诸位已经记住了，所以这里特别举出“有后继手段的拆”。

拆的幅度尽管不大，但之后具有攻击的手段，那么这种拆可以说远远要比表面看上去大。

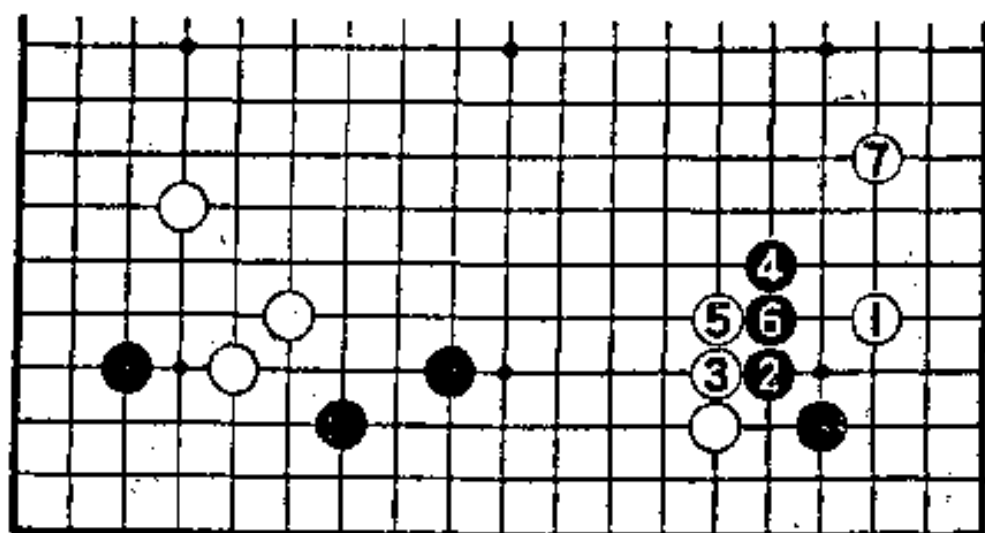


第1型

### 【第1型】

(黑先)

下在哪儿最大呢？这时布局逐渐结束，开始向中盘推移的微妙局面。



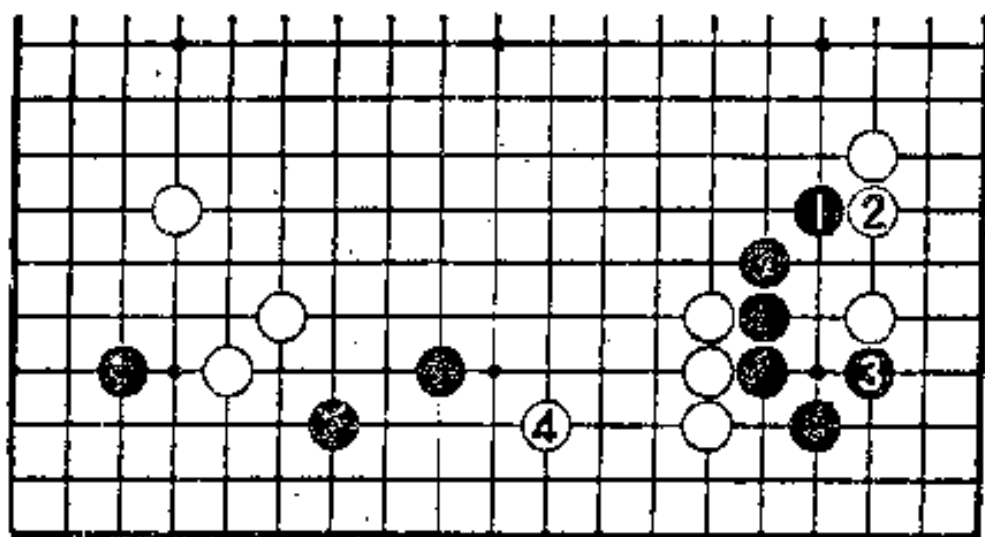
1图

### 1图(定式)

先说明一下右下角的定式变化，白1以下至7，定式告一段落。

### 2图(失败)

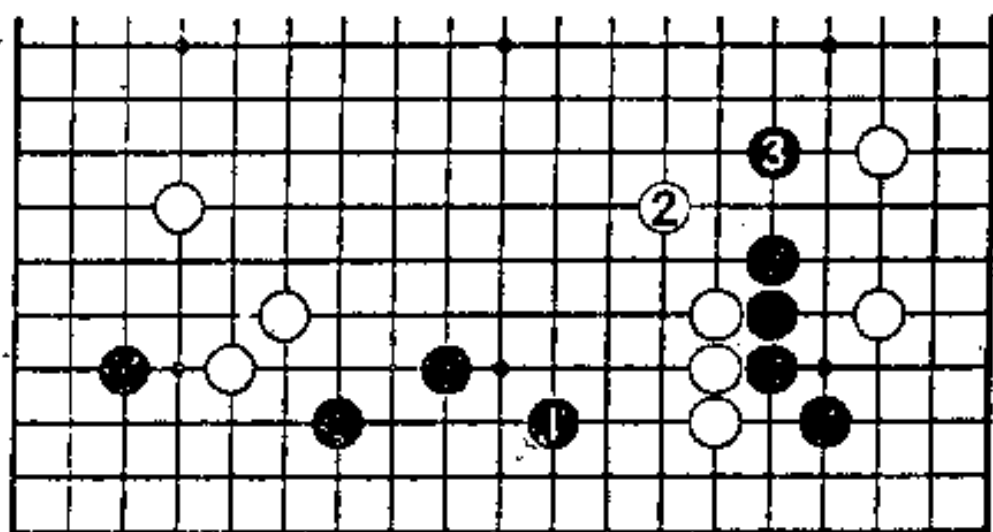
从局部来说，黑1、3是定式，但在此场合，被白4抢先占到了攻守兼备的要点，黑当然不能满意。



2图

### 3图(正解)

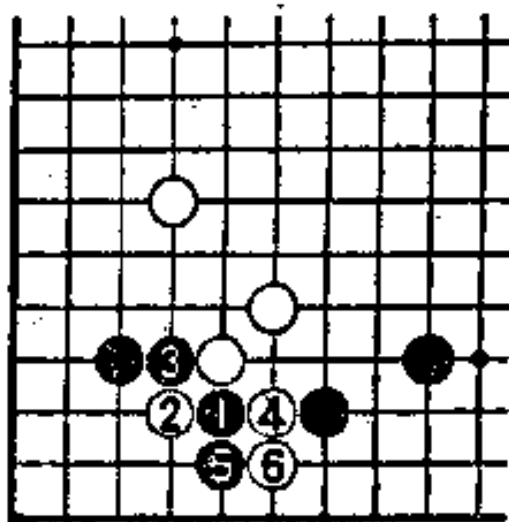
黑1虽拆的很窄，却是刻不容缓的要点，此手既确保



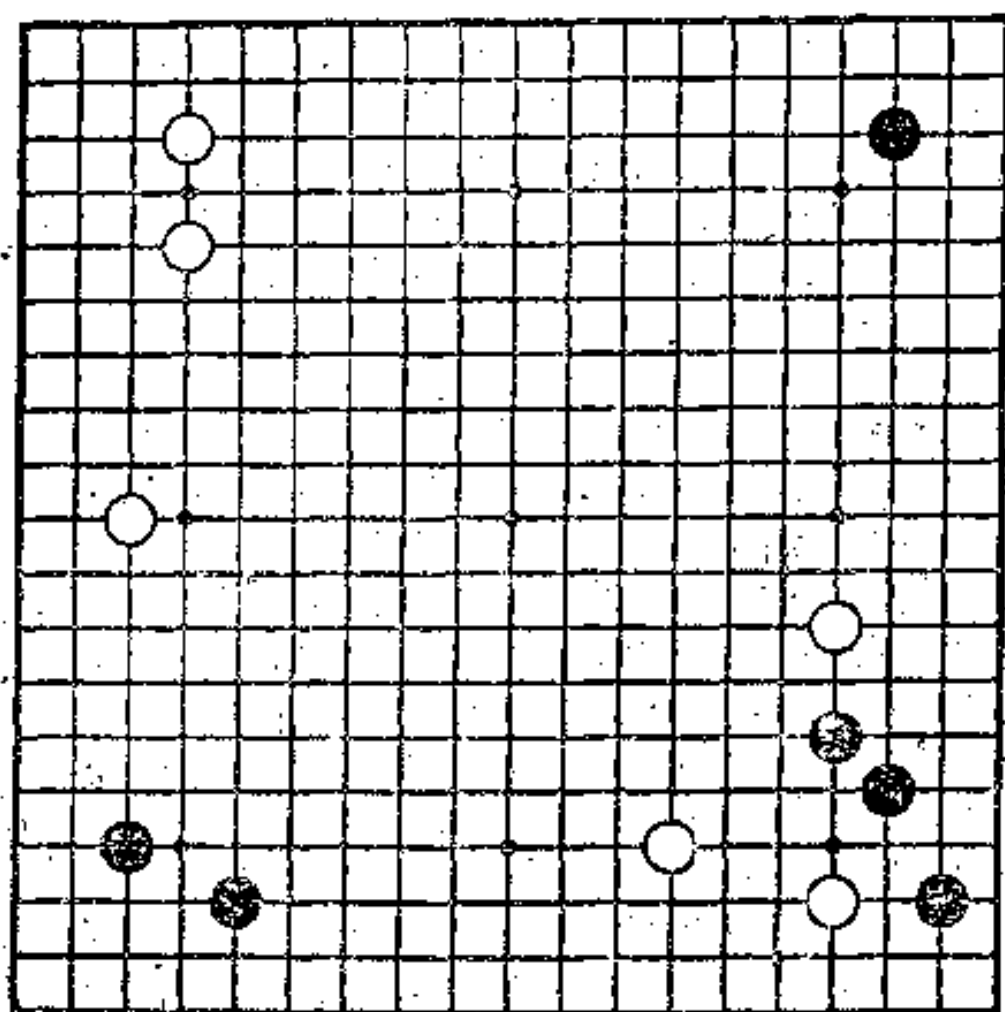
3图

了自己的根据地，又夺取了白的根据地。白2、黑3后，形成了攻击白无根浮棋的乐观形势。

4图(托) 还有在左下，黑1的托并不能渡过。



4图

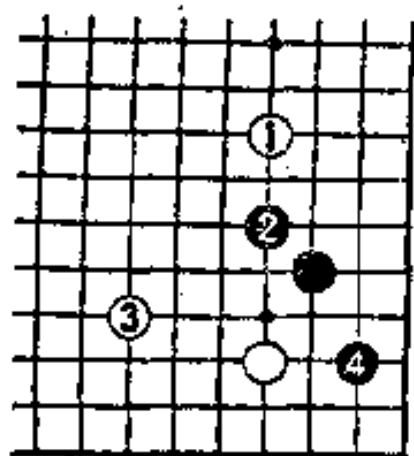


第2型

仅仅是狭窄，但能夺取对方根据的拆，因为以后能伺机进攻对方，所以其效果要比表面看上去大得多。如果这种拆还能确保自己根据地，就可以说是一箭双雕的好手了。

【第2型】（黑先）

盘上还有许多大场，但哪一处是应该抢先占领的急迫大场呢？请根据“具有后继手段的拆很大”的理论。来考虑下一手。

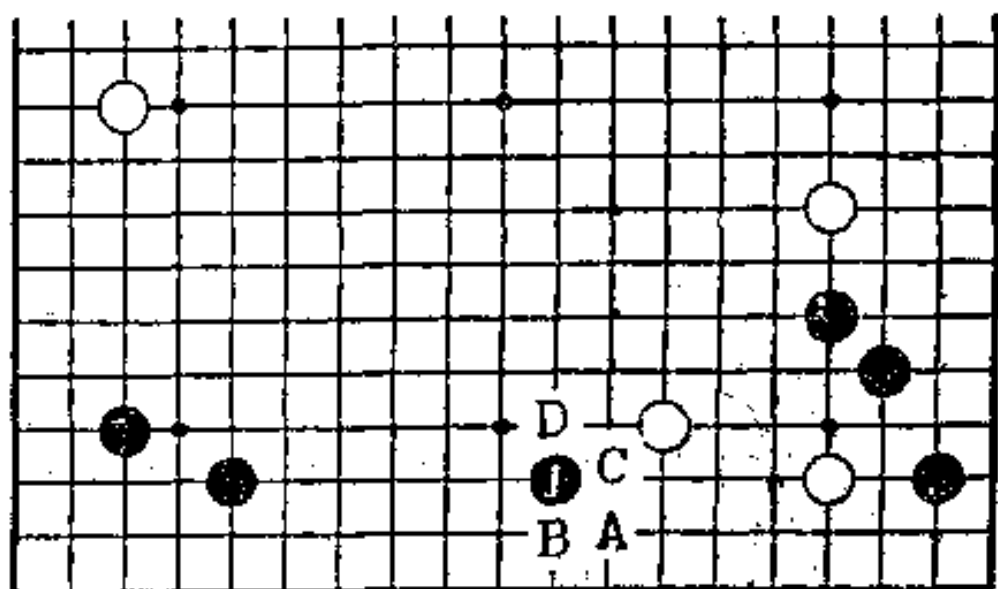


1图

1图（定式） 这是常见的普通定式，从白1到黑4是变化的次序。

## 2图(正解)

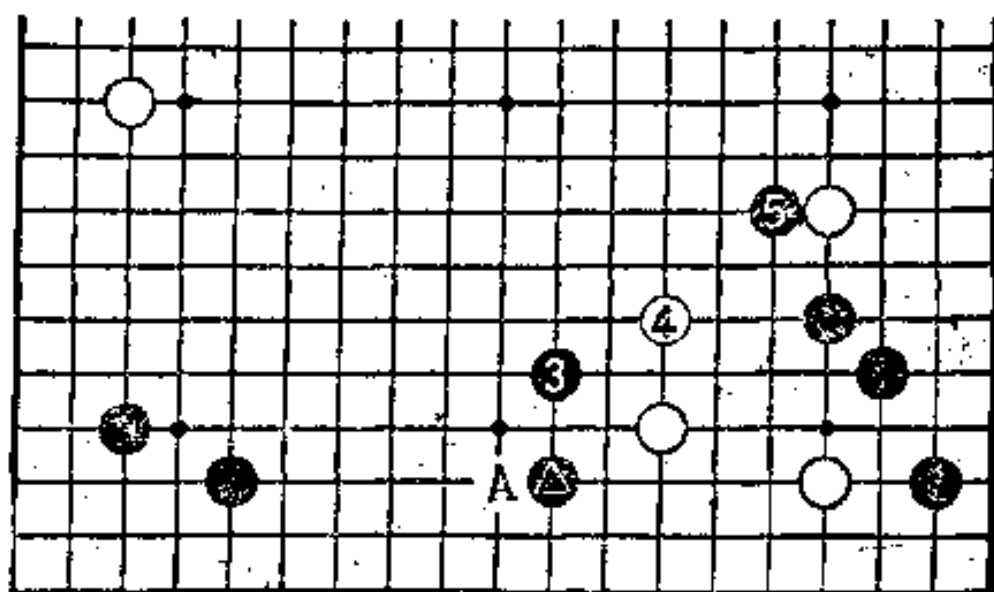
黑1的拆逼绝好！不仅和左下的小飞守角间隔十分充分，而且威胁右下白二子的眼形。白如在A位求安定，则黑B、白C、黑D，左边的黑模样自然就巩固了。



2图

## 3图(脱先)

白2如脱先，则黑8平凡地攻就很充分，



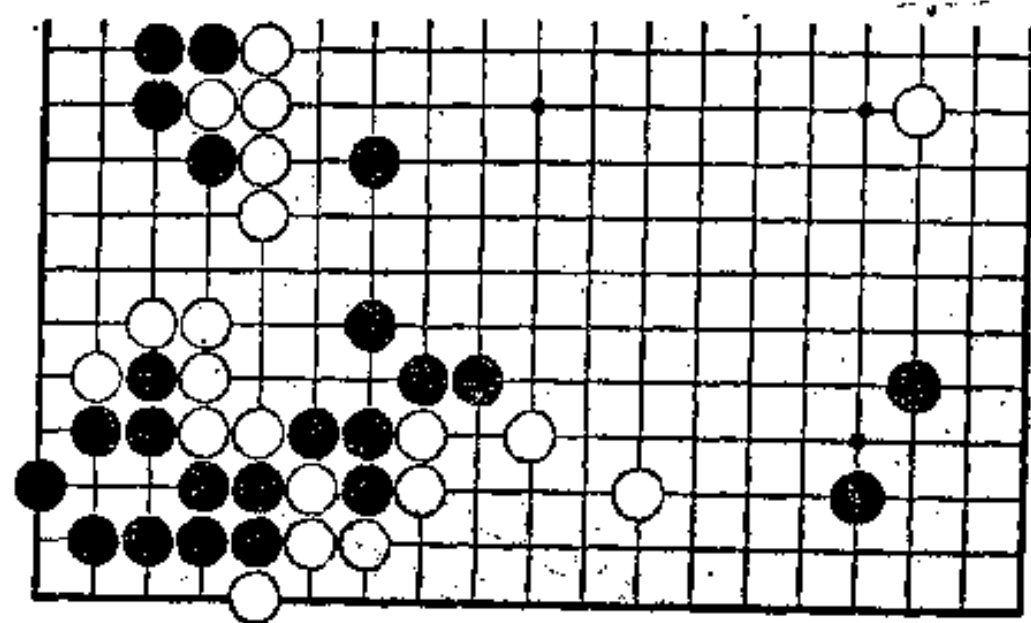
3图

白4如逃，则黑5搭出，形成这种进程则黑必胜。

以上这些手段就是黑▲拆逼之所以大的原因。拆是扩大自己势力范围的手段，同时要能威胁对方眼形就再好不过了。还有，黑●如不走，白于A位拆也是绝好点。



一占完大场，布局就转向局部的拆。局部的拆大致以“立二拆三”这类能确保自己根据的拆，和“有后继手段”的拆为主。那么哪一类拆大呢？虽然情况各异很难断言，但实战中。只要拆后有后继手段，那么仅仅是拆一的情况也是很常见的。

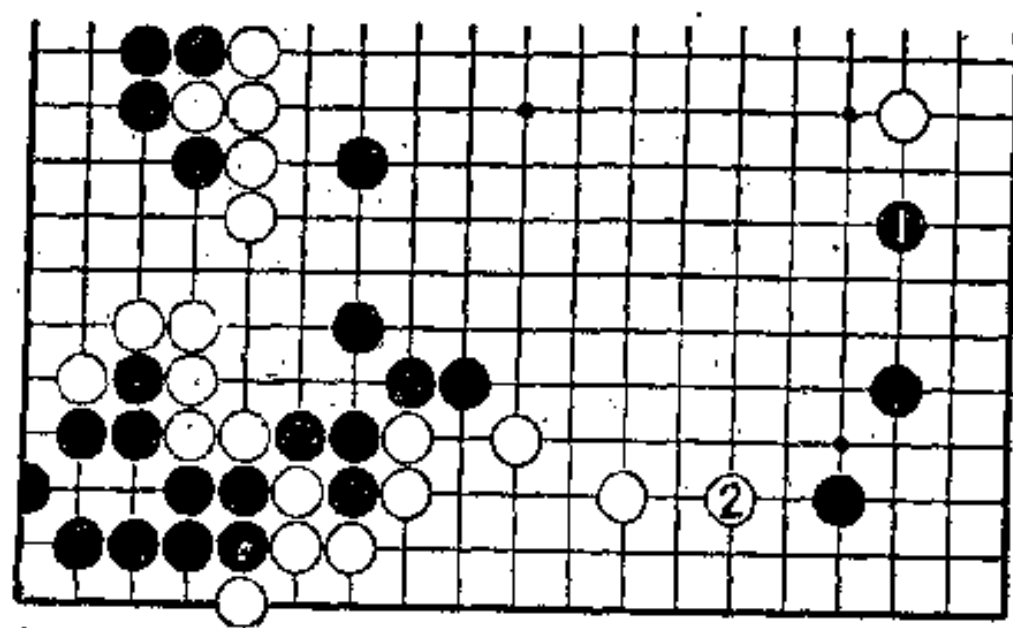


第3型

**【第3型】**

(黑先)

右下边显然是焦点，黑怎样拆大呢？此时有没有后继手段则成为关键了。



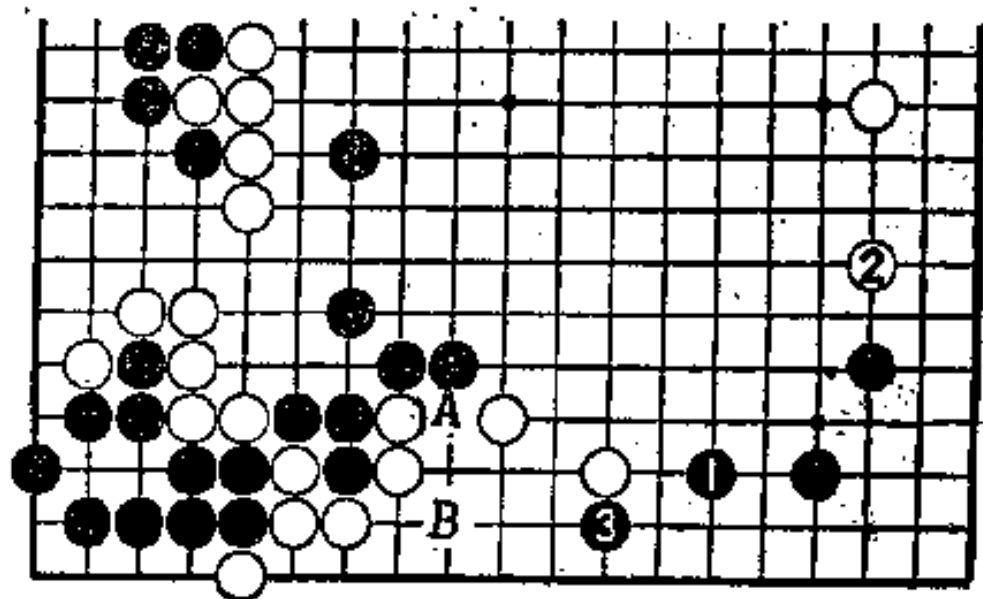
1图

**1图(失败)**

在此局面，虽然黑1拆二感觉上最大，但被白2拆一，补强了下边弱点黑不能满意。

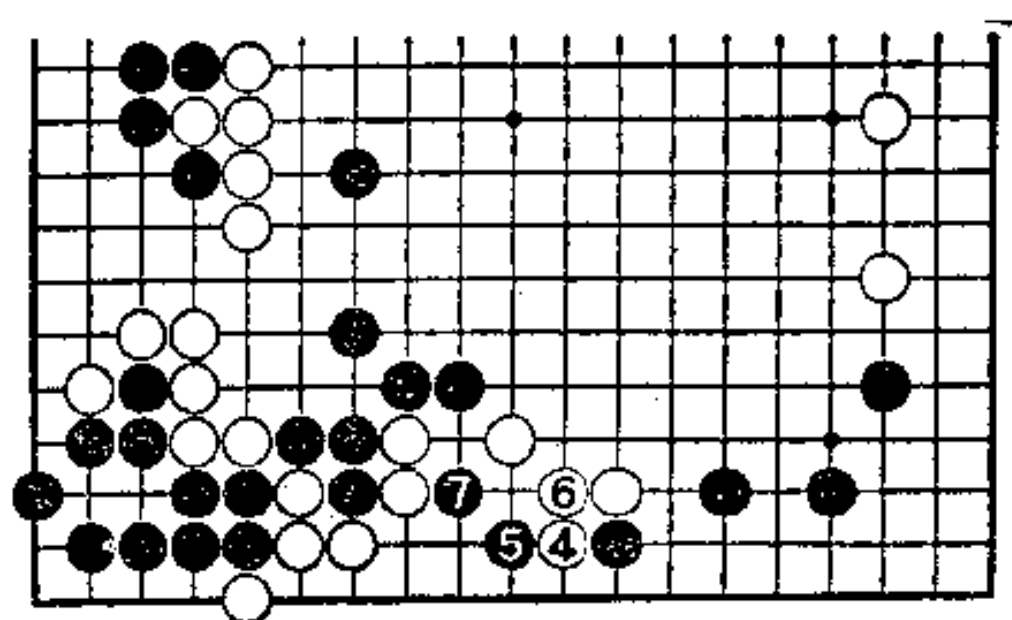
“具有后继手段的拆”当然是以距离对方的子仅有一路的间隔的拆为主。因为一有了这种拆的援军，就会产生各种打入和托之类的余味。

2图（拆1） 此局面黑1的拆一最大。其原因是，白2如拆，则黑有3位托的严厉手段。是否能计算出这种手段当然与各人的棋力有关，所以必须不断地努力学习。

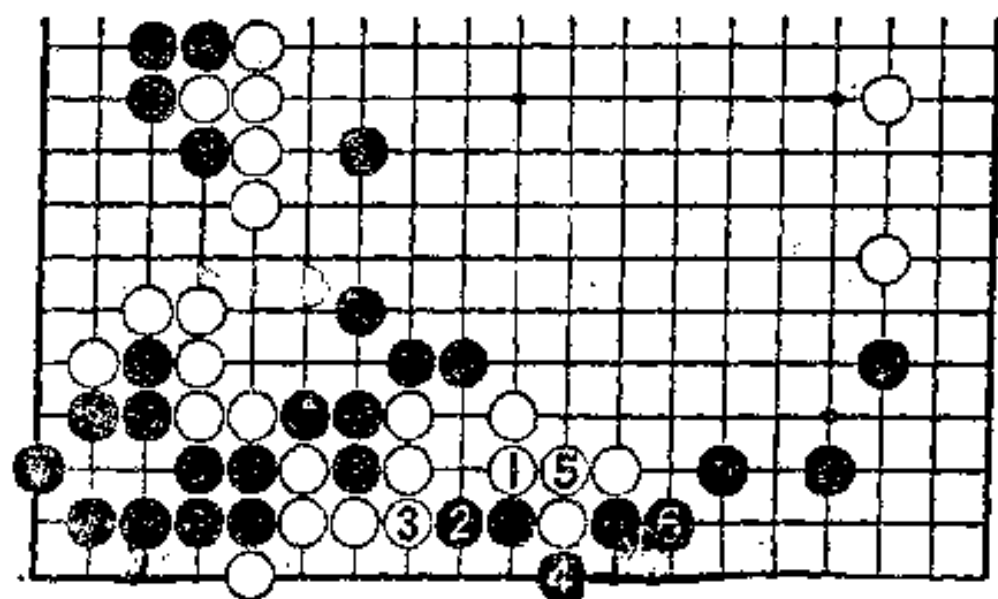


2图

3图（夹） 对白4，黑5是手筋，白难以应付。白6如粘，则黑7尖靠，白崩溃。

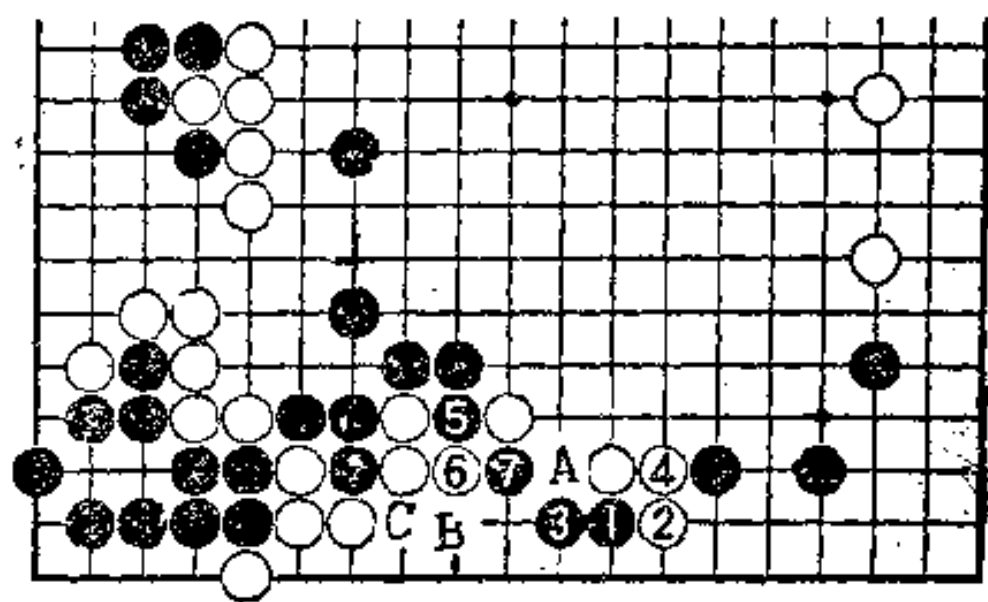


3图



4图

4图(浮棋)  
白1如顶，  
则黑2长先  
手得利，再  
4、6退出。  
结果白在一  
瞬间便被夺  
去了根据  
地，成为无  
根的浮棋。



5图

5图(冲断)  
对白2外  
扳，黑3长  
是好手。以  
下至黑5、  
7强行冲  
断，白被分  
割成左右两  
块，显然不  
行。还有，

白2如A位退，则形成黑B、白C、黑3的变化，白仍然成为无根浮棋。

通过以上说明，便可明白为什么这样拆一要比拆二大。总之，有后继手段的拆，哪怕是拆一，也要比表面上看上去大得多。

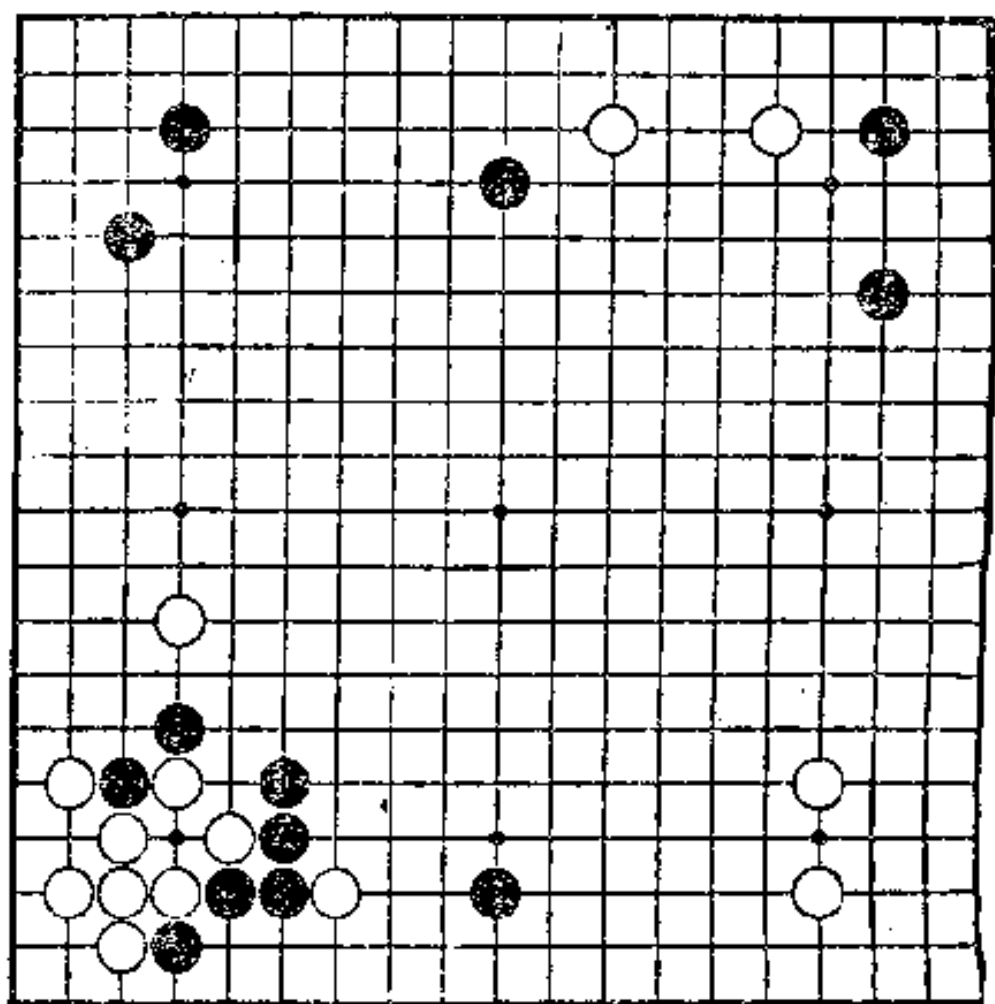
现在明白了吧？“具有后继手段的拆”并不是单纯取实地的局部的拆，而是能够进一步以打入破坏对方阵地，甚至威胁对方整块棋生存的一手大棋。通常把拆兼逼和紧逼的拆叫作“拆逼”。

拆是扩大自己实地的手段，但利用拆逼可以威胁对方的阵地和眼形，更是一举两得。这样逼迫对方应一手，自己再转占别处大棋，自然就对棋的进程有利。

因此，比起地的大小，应该把后继手段的严厉程度放在首位，这么说是绝不过份的。

#### 【第4型】（黑先）

右边、下边、左边都利有大场，应抢先占粘哪一处呢？

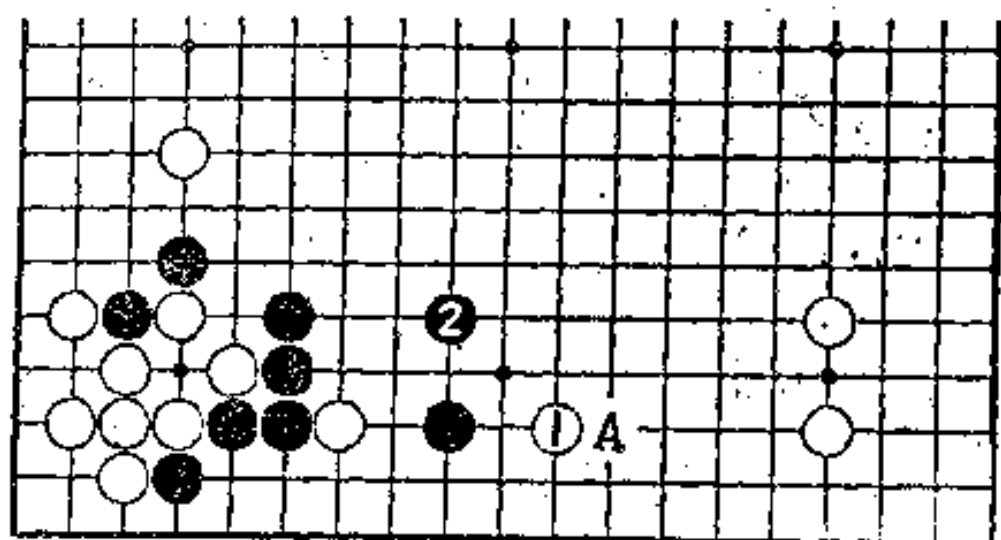


第4型

这一问题似乎有点难，但如果围绕“具有后继手段的拆”来思考，就不难了。

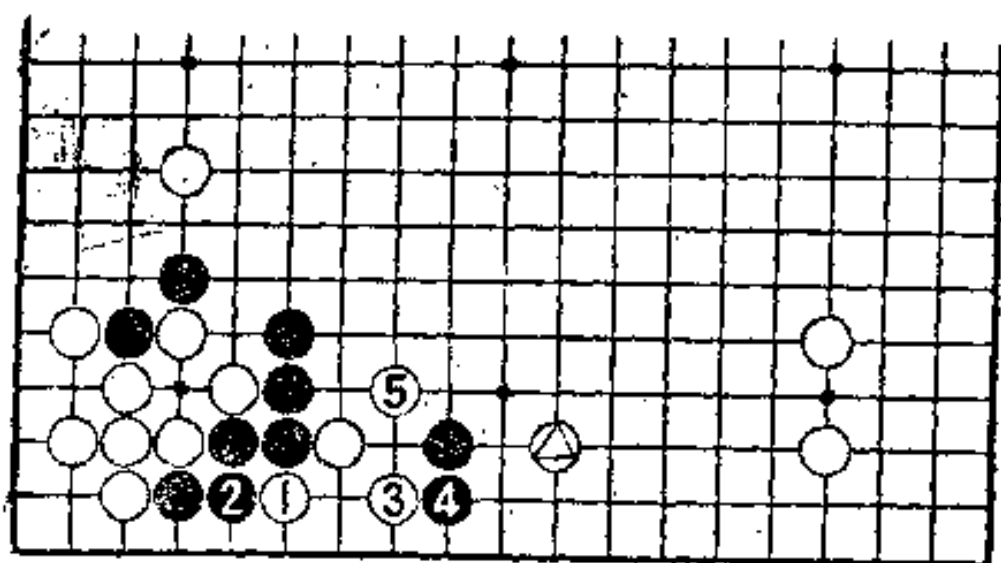
1图（正解） 白1之外的着法都不必考虑。对白1，黑2跳补是通常应对。

白如走其他地方，则黑于A位拆二是绝好点。结果与本图的出入非常大。此外，假如黑2脱先——



1图

2图（猛攻） 由于白⊙的存在，白产生了1、3的严厉手段。至白5尖出，黑被分割成两块，成为崩溃的局面。所以1图的黑2绝不可不应。



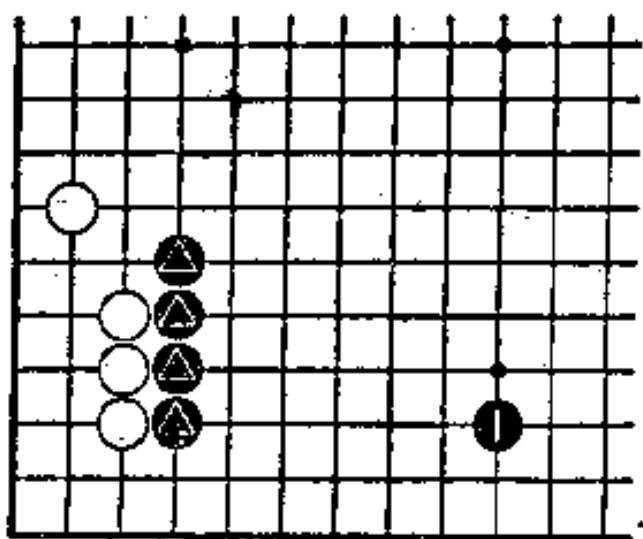
2图

## 二 厚味的周围

在围棋术语中，外势或活净的子等等都可总称为厚味，象“厚味勿近”或“厚味勿围地”等格言。要从子的效率或死活等方面来看，也要研究厚味和薄味的力学。不如此便不能深入理解棋理。

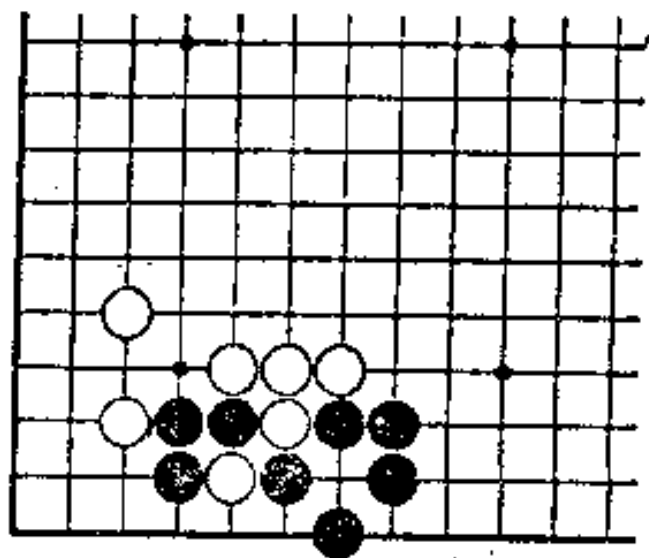
### 1图（立二拆三）

虽然以白的实利和黑的外势告一段落，但为了使黑▲四子的厚味发挥作用，黑1就应该拆五。回忆一下立二拆三的理论就明白了。原因在于，黑▲子子的外势具有厚味。



1图

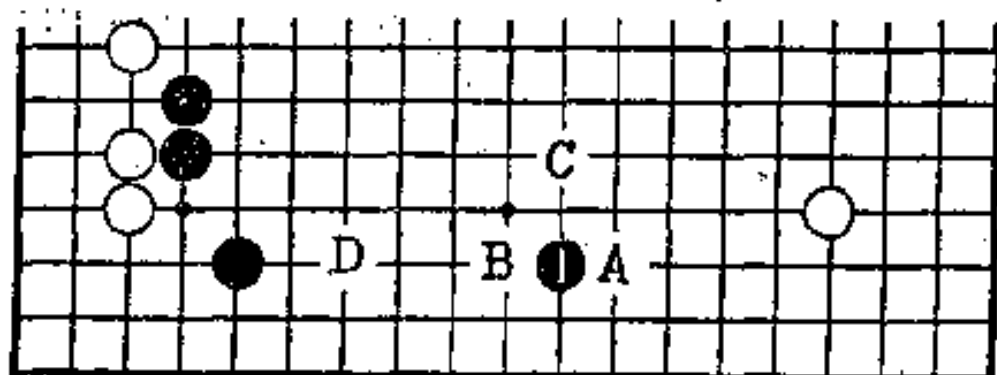
2图（眼形） 象这块具有眼形的黑棋，也经常被认为是厚味。



2图

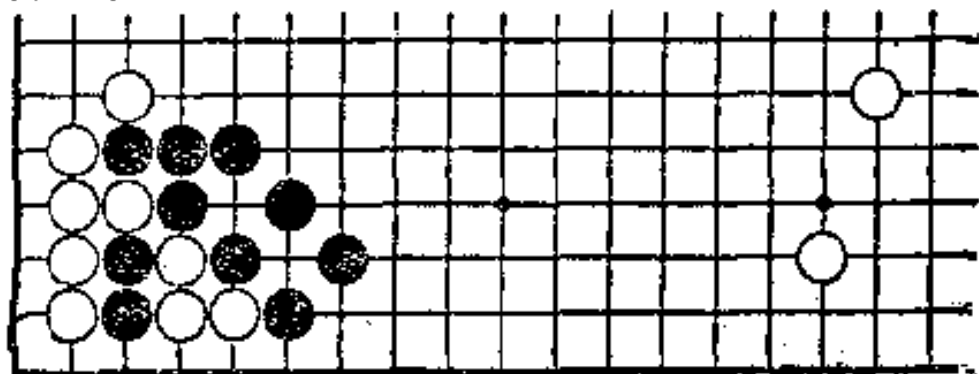
把厚味称为“强子”未尝不可。将活棋叫做厚味也并不奇怪。因为外势如果没有眼位也可能被攻，但活棋永远不用担心遭到攻击。所以——

**3图（立二拆三的限度）** 根据立二拆三的理论，黑1拆五的限度是恰当的。如果多一路于A位拆，则白有B位打入，黑C飞攻时，白有D位拆二的余地。不过——



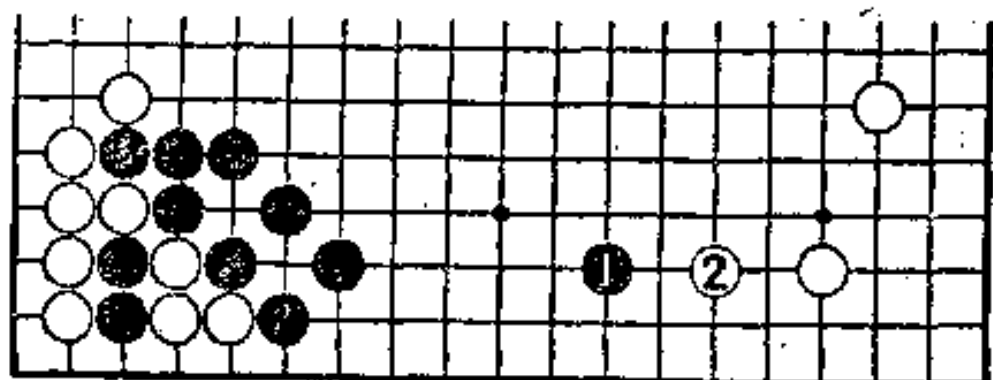
3图

**4图（厚味）** 在左边黑有无比厚壮的厚味时，情况就不大一样了。



4图

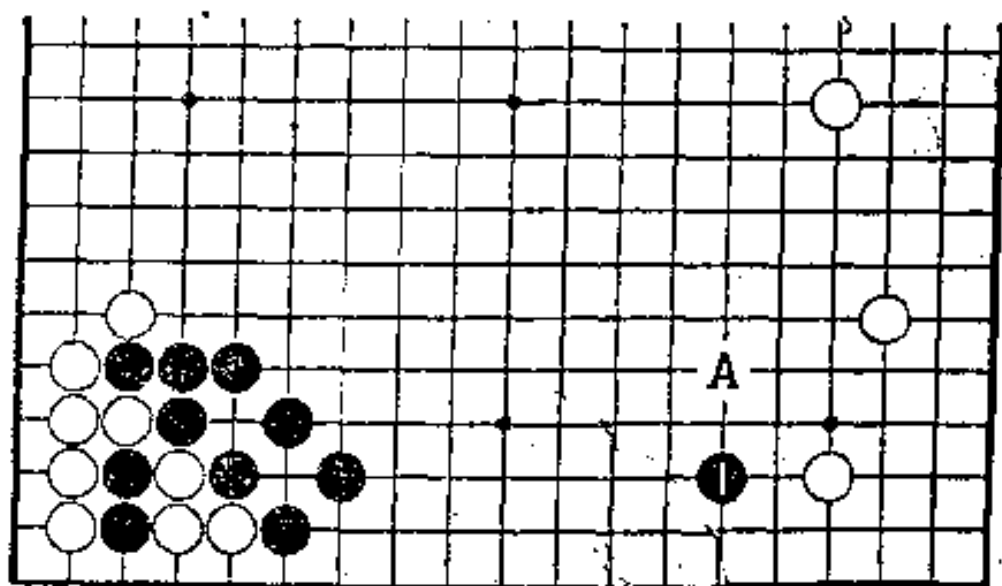
**5图（不满）** 黑1这种程度的拆，就不能满意了。



5图

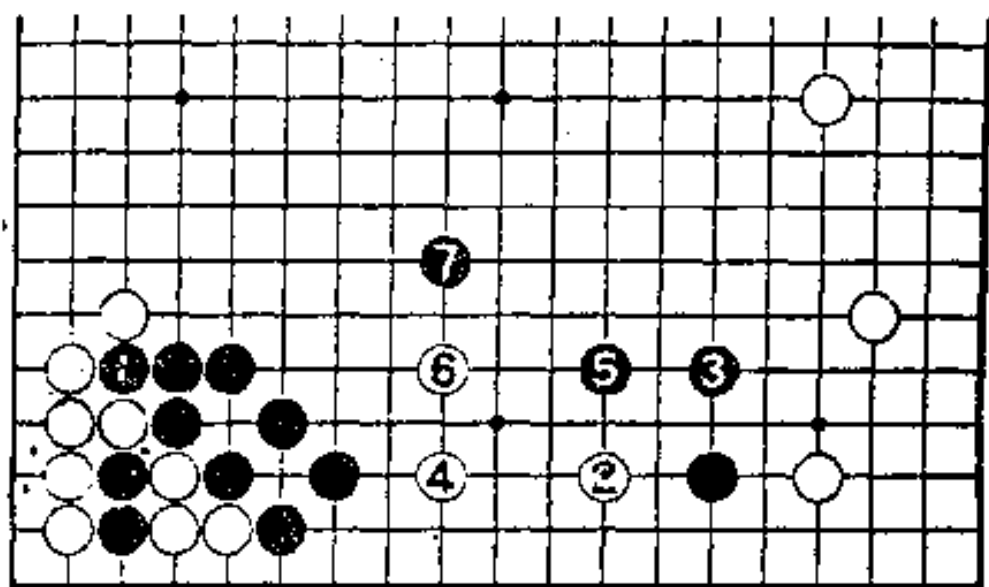
白2的拦拆绝好，使右下的白模样完全坚实了。在这种场合——

**6图（拆逼）** 黑1最大限度地拆也没关系。如此拆逼可控制右边白棋的薄味。白如脱先，则黑可在A位最大限度地扩张下边模样。这种下法的思考方法，就是以发挥左边厚味的作用为出发点的。



6图

**7图（战斗）** 假如最大限度地拆，那么白2的打入当然是可以预料的。黑3以下至7的战斗正是黑所希望的，白4、6不得不下在靠近黑厚味的地方，形成苦战。

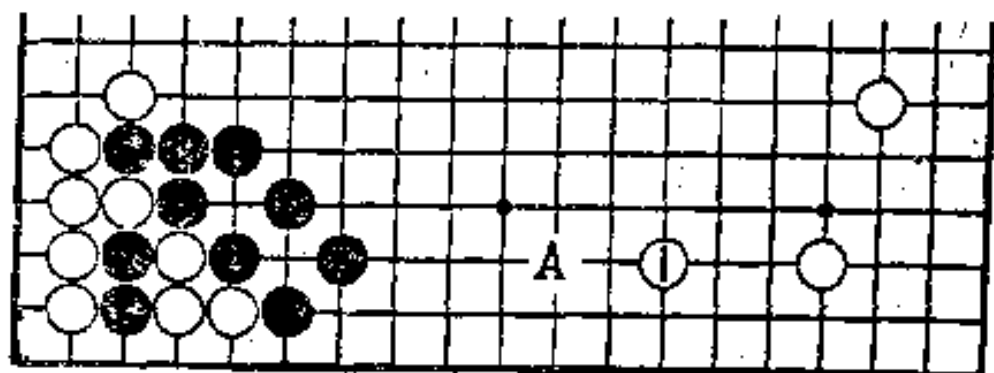


7图

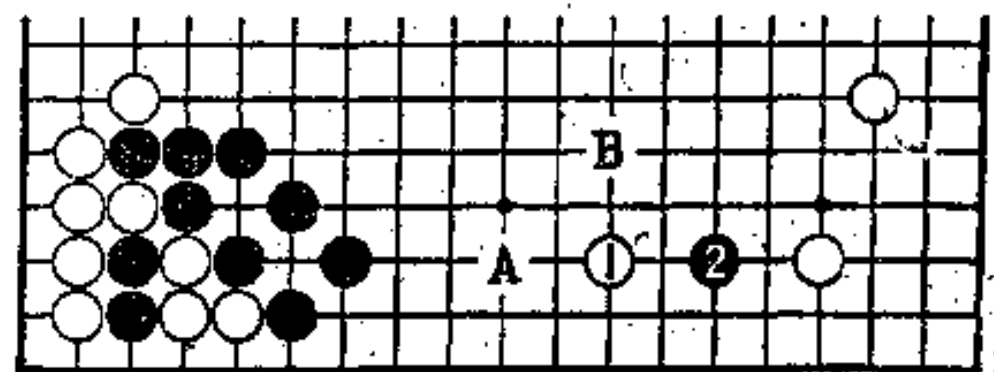


象7图这样，如果对方进入己阵，将其逼向厚味的一边，是攻击的要领。因为在厚味附近做眼很困难，而且即使对方的子逼近，也无关厚味的痛痒。

8图（白先） 如果白先走，白1拆二就是绝好点。黑再于A位拆三则成凝形。



8图



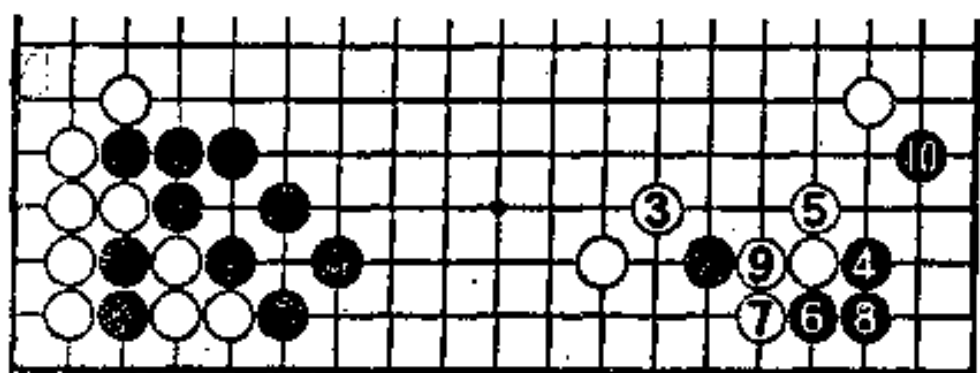
9图

9图（一路）

白1哪怕只多接近黑厚味一路，也是危险的，白想让黑A拆，自己B位跳，完全是一厢情愿。被黑2打入，白很难应付。

10图（靠）

对白3小尖，黑4在三三靠是腾挪的手筋，白再也无法全歼



10图

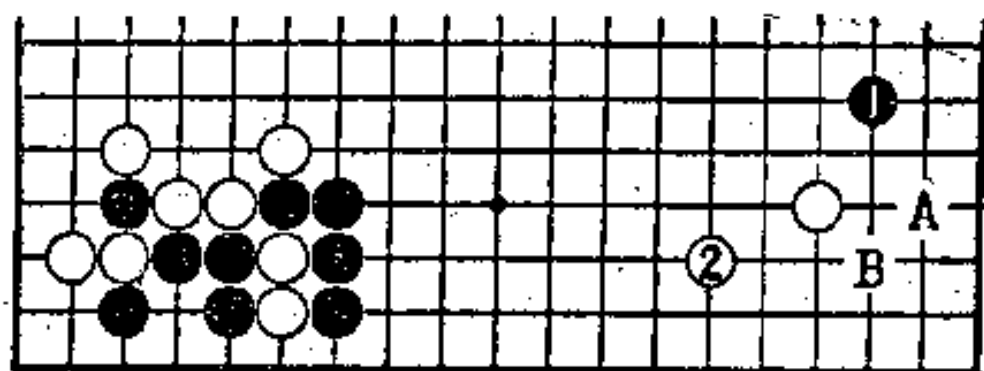
此处的黑棋了。白5如长，以下至黑10形成转换。

**11图 (挂的方向)** 在这种配置の場合，黑应该从哪一边挂白的星位呢？

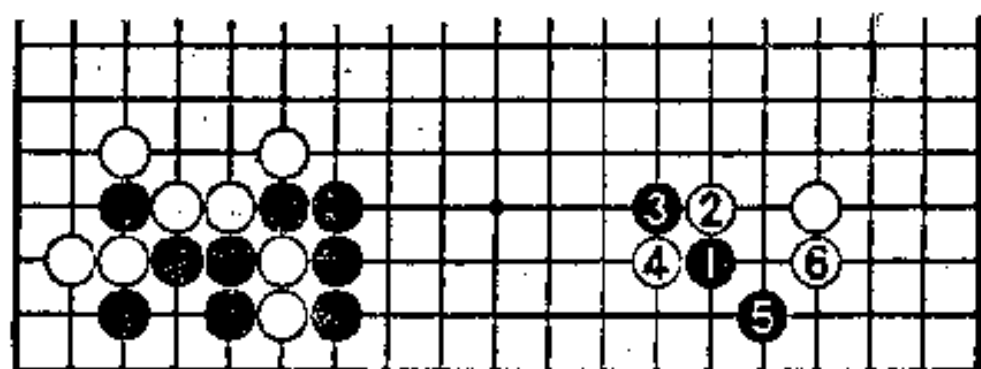
根据“厚味勿围地”的格言，黑1从右边挂正确。这样白2不得不向黑厚味的方向行棋。之后经黑A、白B交换，黑再向右边拆二是普通应对。

**12图 (扭断)**

黑1挂，希望用左边的厚味围下边的地，恰恰违背格言。白2、4扭断，是使黑成为凝形的常用手段。



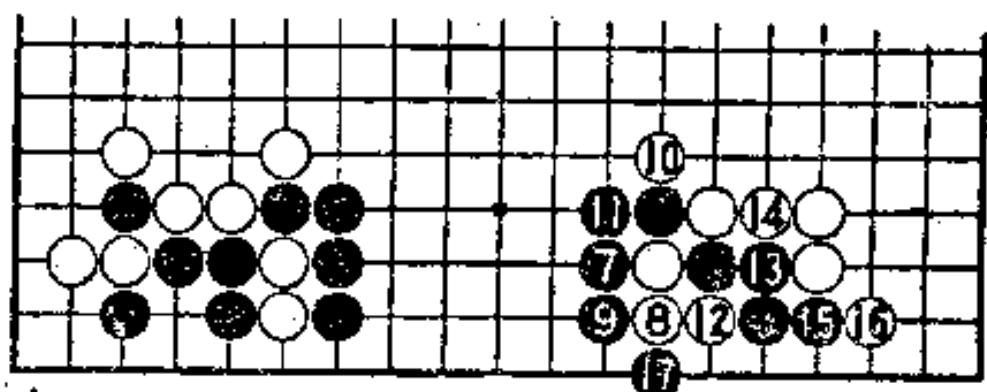
11图



12图

**13图 (凝形)**

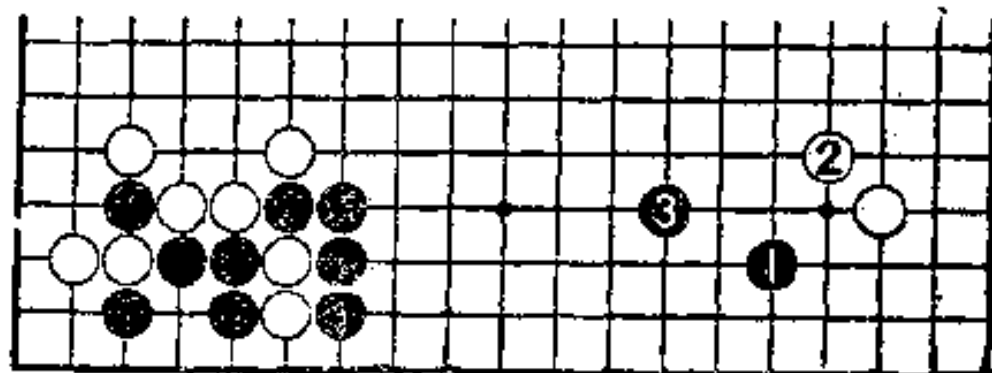
黑7至17的结果，左右厚味确实围了下边的地，但这种厚味重复的凝形毫不便宜。



13图

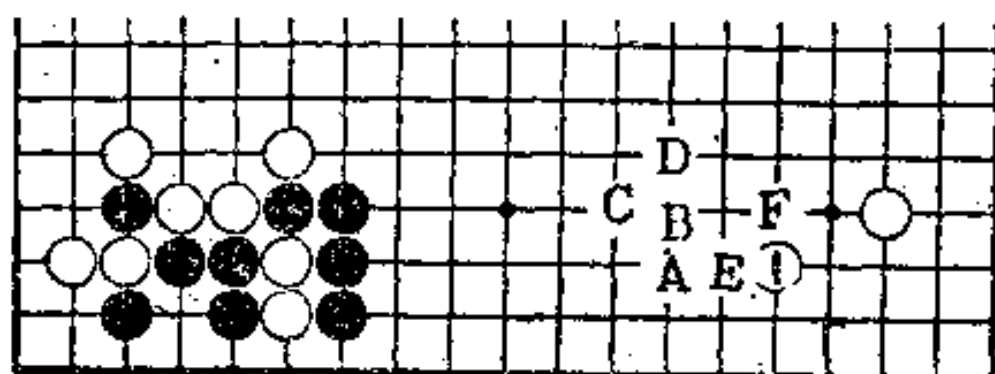
**14图 (一路)** 不过，右边白占小目时，黑1就只能从厚味的方向挂了，黑1如多出一路挂角，那么黑3即使以厚味围地也不坏。格言并不是绝对的，厚味只要有适当的充分的间隔，即使围地也没关系。还有，白2如不走，黑在2位飞压扩张下边的模样，就成为绝好的手段。

**15图 (白先)** 假如白先走，那么白1的小飞守角就很充分了。黑



14图

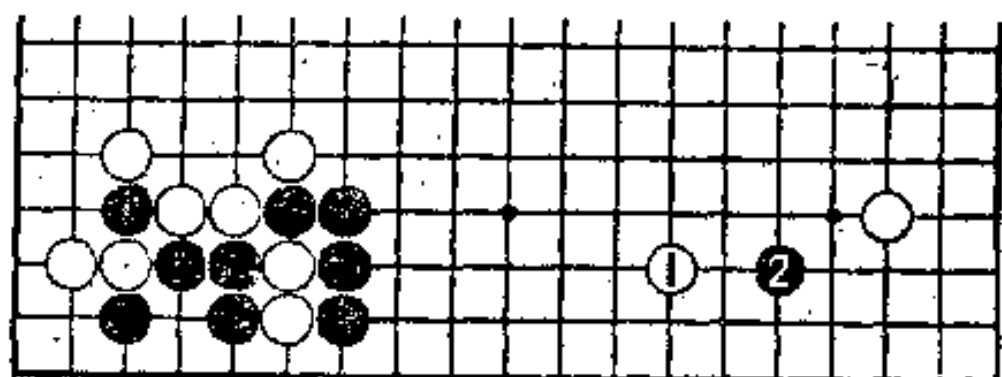
如A位拆逼，则形成白B、黑C、白D、黑E、白F的变化，白不必可惜巩固了下边的黑地。



15图

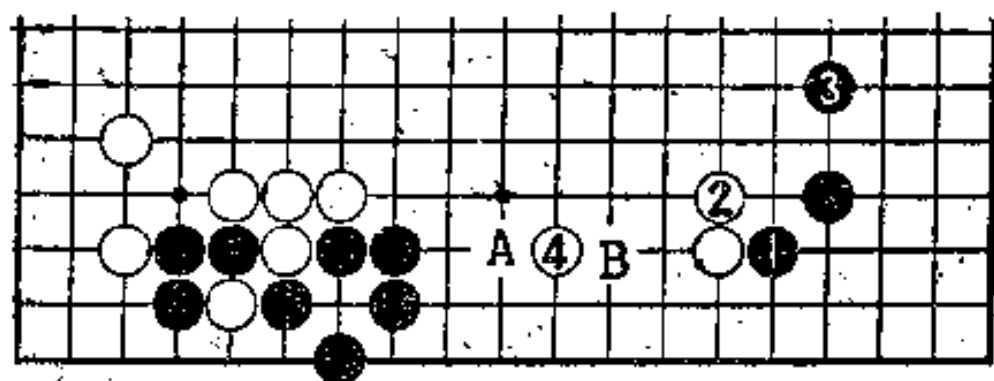
**16图 (打入)**

白1过于接近黑厚味，被黑2打入，左边的黑厚味正好发挥作用。



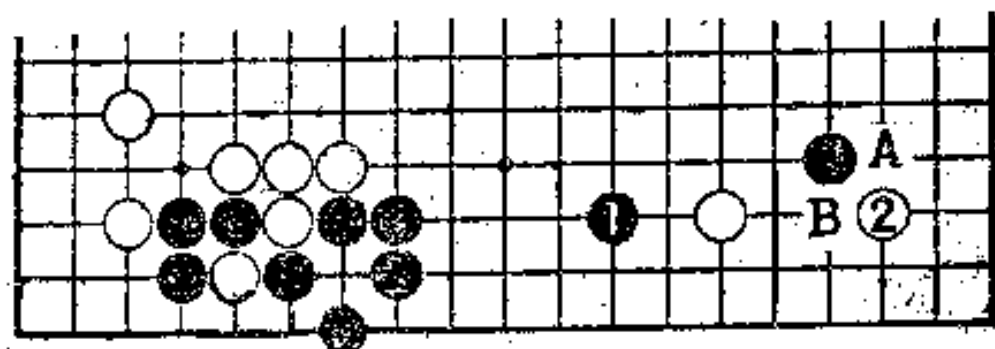
16图

17图（正着） 这种场合，黑1、3的下法是正确的。白4只得向黑的厚味拆二。此外白4不能在A位拆三，否则将被黑在B位打入。左边的黑棋虽然并不是什么了不起的外势，但正因为活得很干净，所以具有相当的厚味。



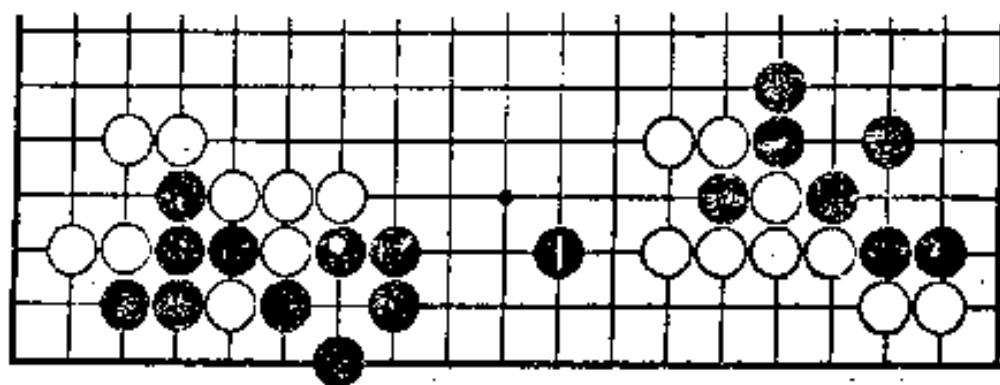
17图

18图（失败） 黑1从厚味的方向夹则明显失败。被白2点三三，黑即使A位挡，让白B位爬，厚味也很重复。黑1就是所谓“方向错误”的一手。



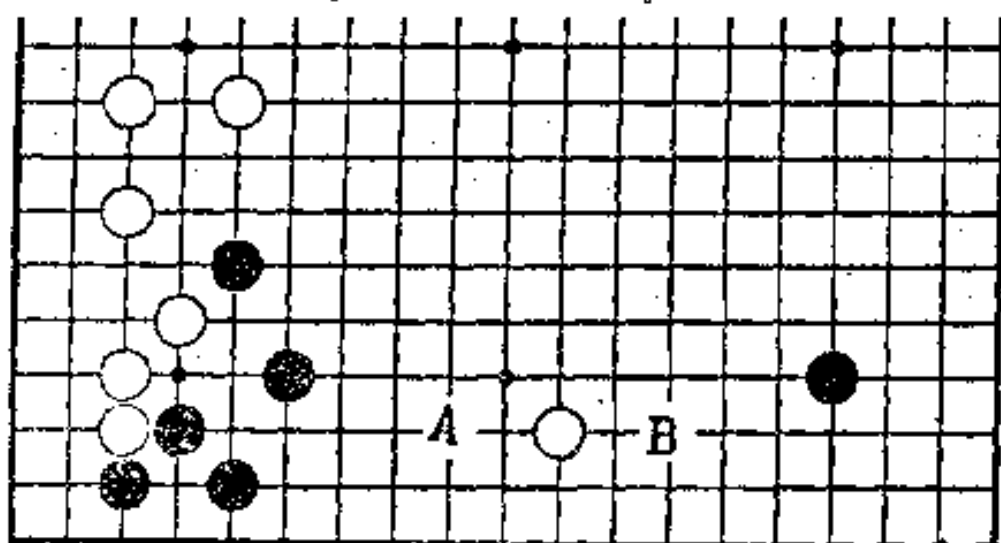
18图

19图（实地） 在这种局面，黑1的拆仅仅关系到实地。是属于拆二中的价值最低的一类。



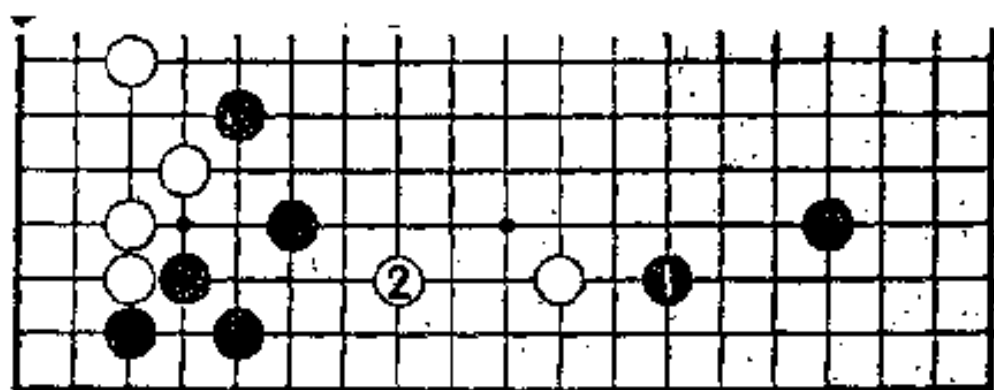
19图

20图（黑先） 黑应该从A位拆逼，还是从B位拆逼呢？如果考虑到子的强弱的力学就会明白了。



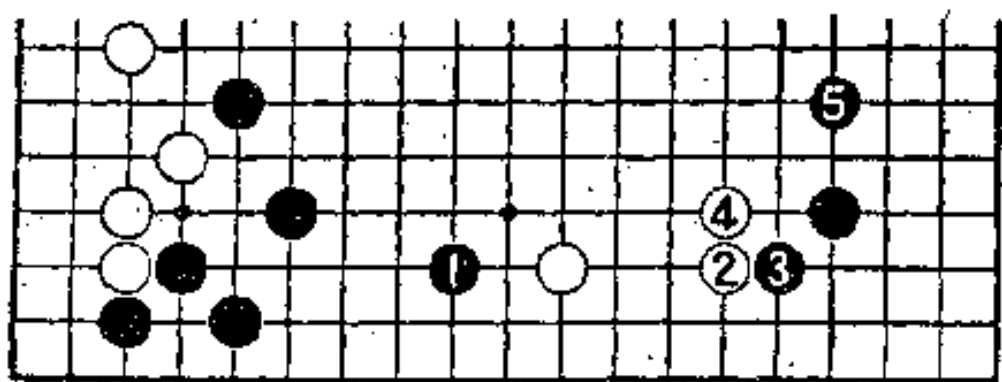
20图

21图（从弱的方向）黑1从弱的方向拆逼是正解。因为白2拆后，对左边坚实的黑棋影响并不大。



21图

22图（从强的方向）黑1的拆逼方向错误。虽然黑3、5后，对白棋也有一定威胁，但显然不如21图。

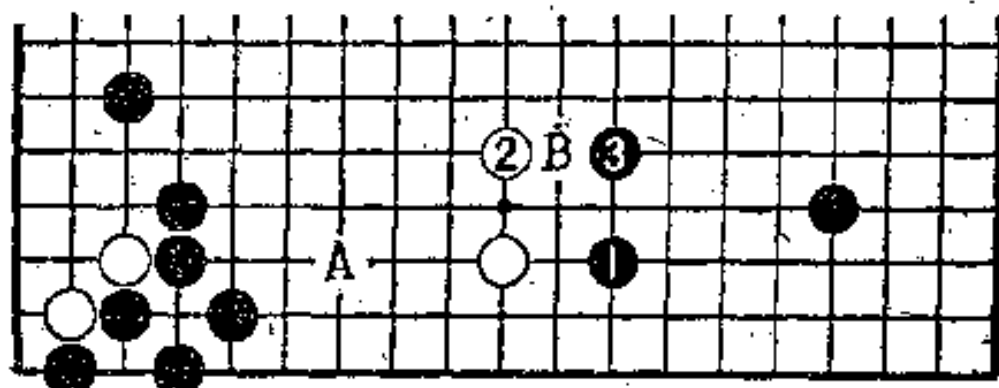


22图

**23图 (常识)** 此局面，黑1从弱的方向拆逼，白2、黑3的下法是常识。白2在靠近黑厚味的A位拆是不行的，因为被黑B位飞攻，白的治孤将很困难。

**24图**

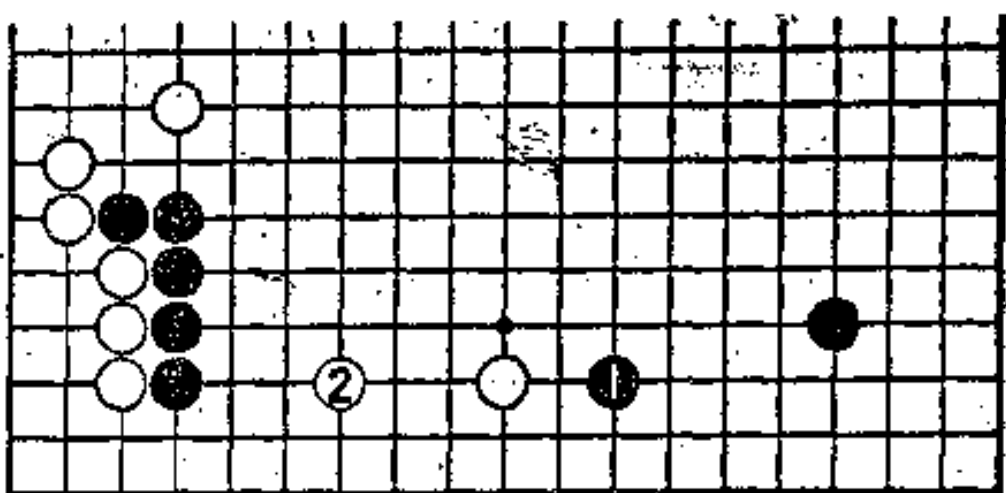
(壁) 黑如把左边的壁当作厚味，而在1位拆，则方向错误，被白2拆二后，黑壁反而受攻。



23图

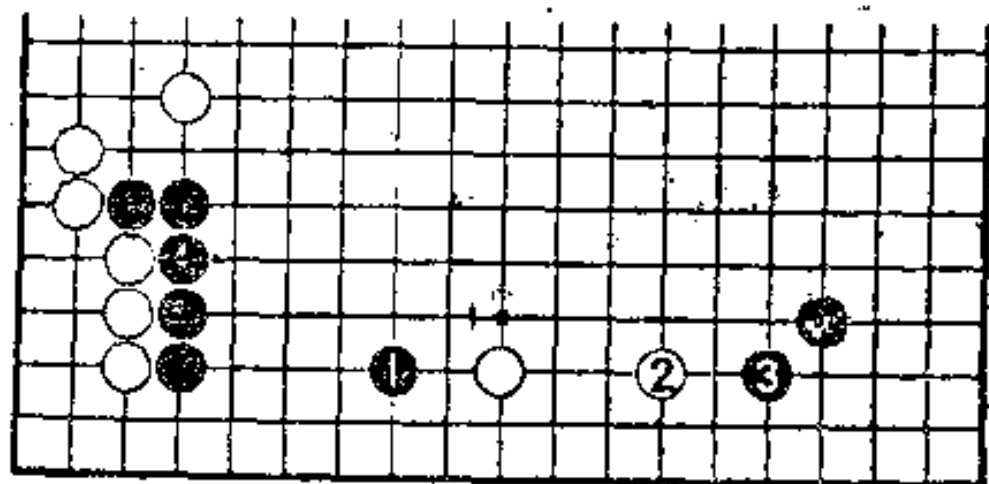
**25图**

(确保根据) 因此，黑1拆逼确保根据是正着。



24图

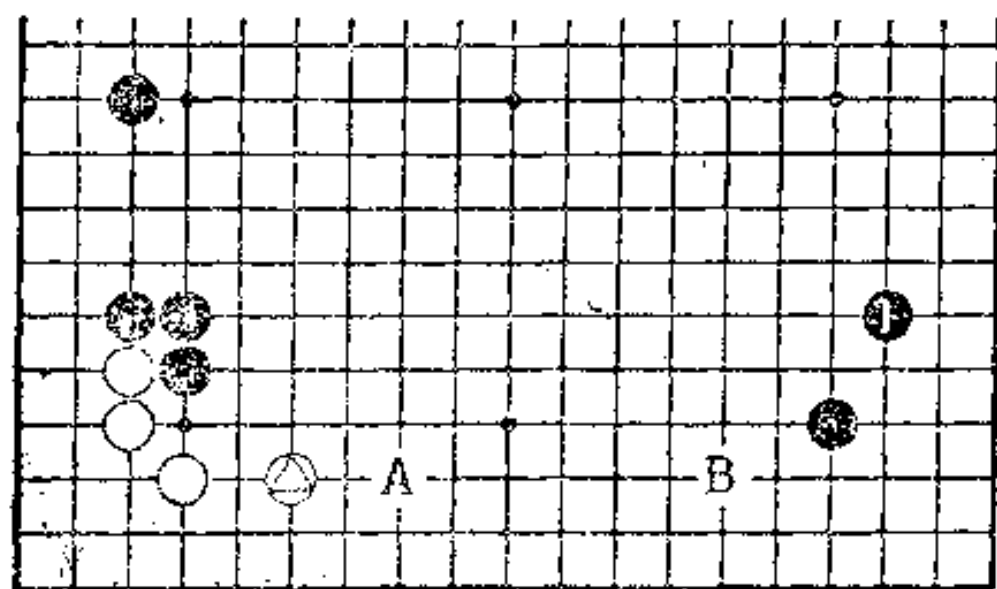
总之，认为壁就是强棋是错误的。因为根据周围的状况，壁也会变成弱棋。



25图

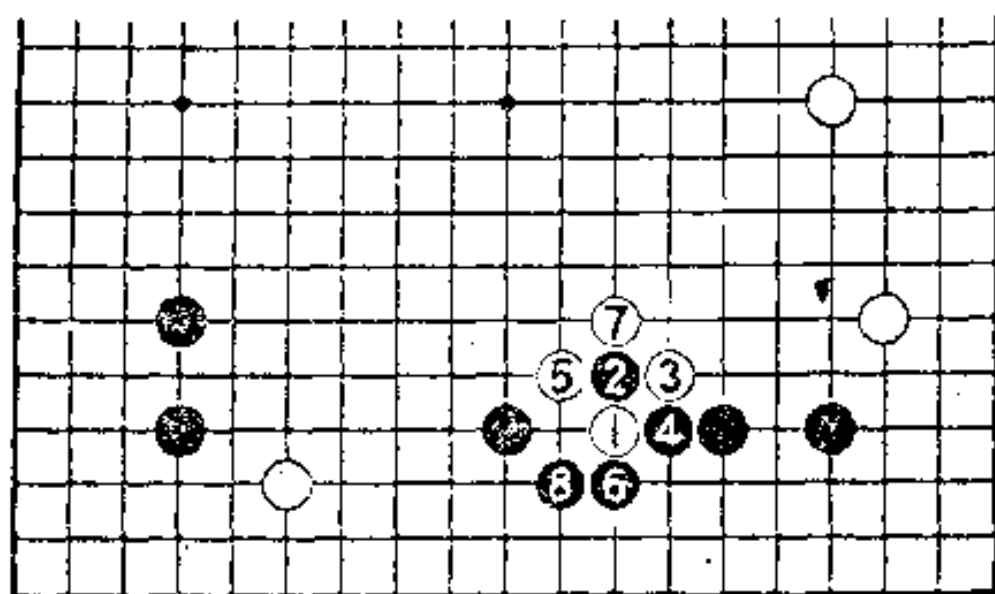
通过以上介绍，读者大概懂得厚味的概念了吧。外势不能说就一定具有厚味，即使是有眼的活棋，但如在边线被封锁，也根本谈不上什么厚味。因此，到底是不是厚味，除了具体情况具体分析之外，别无他法。

**26图（剑尖）** 这种配置，由于左下白△子象剑尖一样等在那里，所以黑1在右边行棋是正着。



26图

总之，有白△子的左下白棋是强棋，所以黑在A位拆逼和B位守角，都是靠近厚味的坏棋。



27图

**27图**

（三十目）

黑2、4是恶手。如此被提一朵花，其厚味足有三十目的价值。

### 三 定式的选择

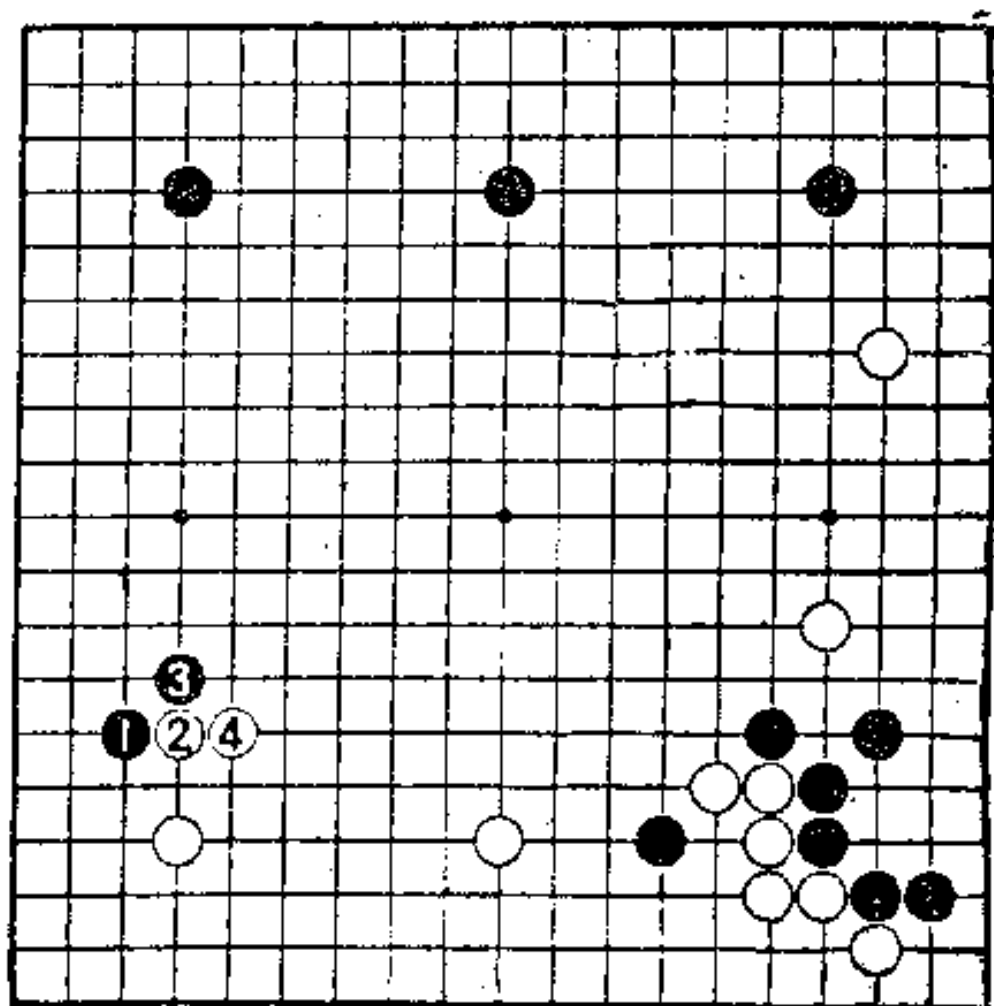
根据所掌握的知识，我们知道定式必须是以双方平分秋色而告一段落的。但这只是对局部而言，如从全局来看，定式也并非经常恰当。因此，不机械地照搬定式，是一个非常重要的课题。

某种场合很恰当的定式，在别的条件下也可能成为恶手，所以从大局上判断得失就成为关键。序盘的焦点就在定式的运用和选择，这种说法一点都不过份。

#### 【第1型】

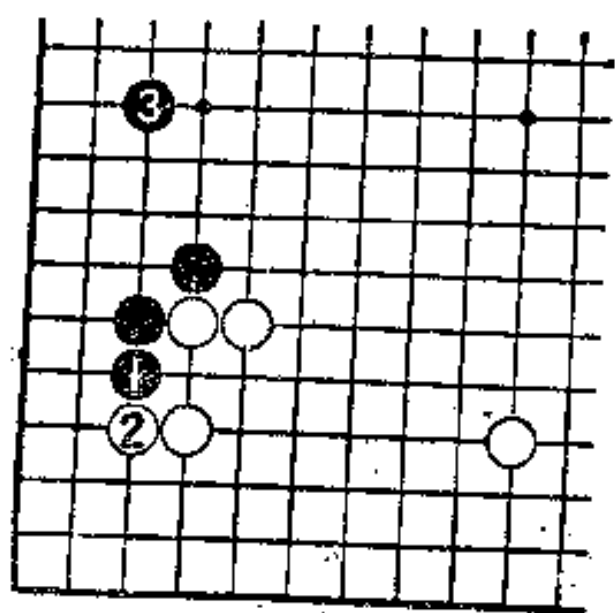
(黑先)

对黑1的挂角，白2、4靠压的意图是什么呢？针对其意图，黑怎么下才好呢？

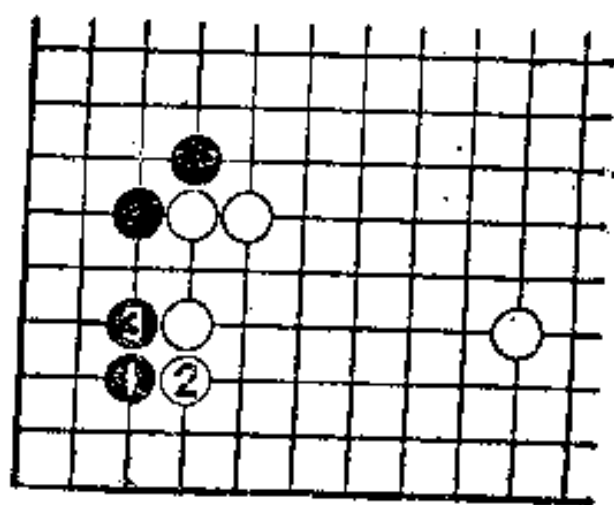


第1型





1图



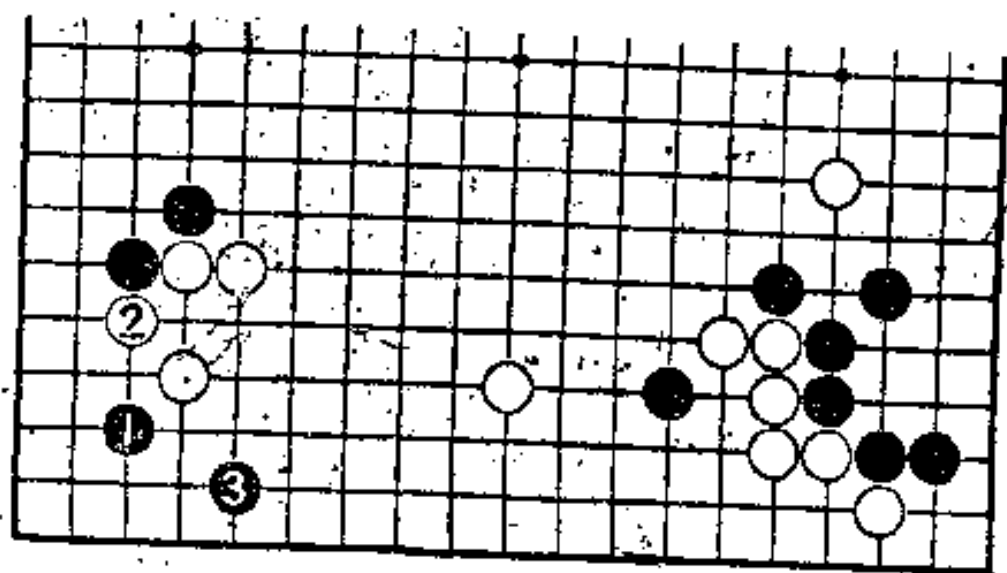
2图

**1图（白的希望）** 黑1、3的定式正是白所希望的。于是白下边的模样变得深沟高垒起来。

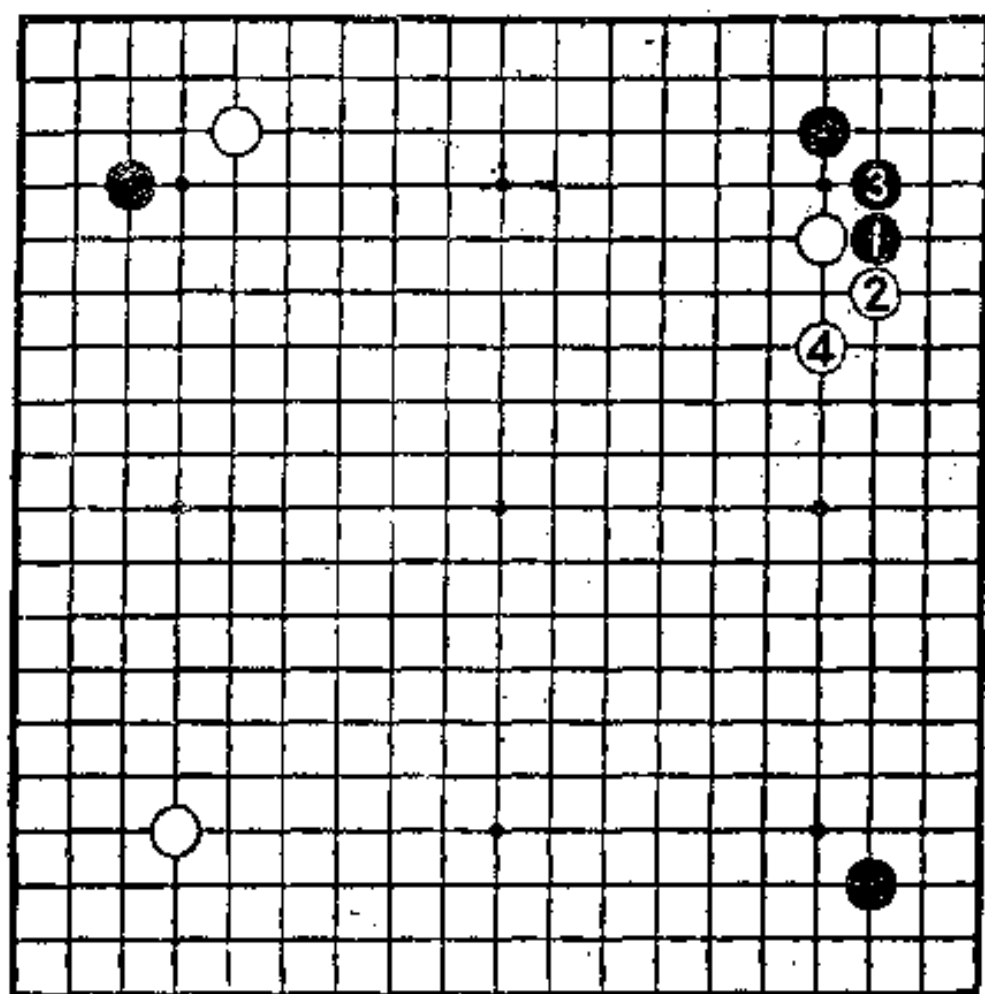
为了破坏白棋这种意图，黑下在何处才是要点呢？

**2图（三三）** 黑1点三三是正着，白2如挡，则黑3渡过得角，大可满意。

**3图（正解）** 白2、黑3是常识的应对，假如同1图相比，就可以明白本图的下法是恰当的了。



3图



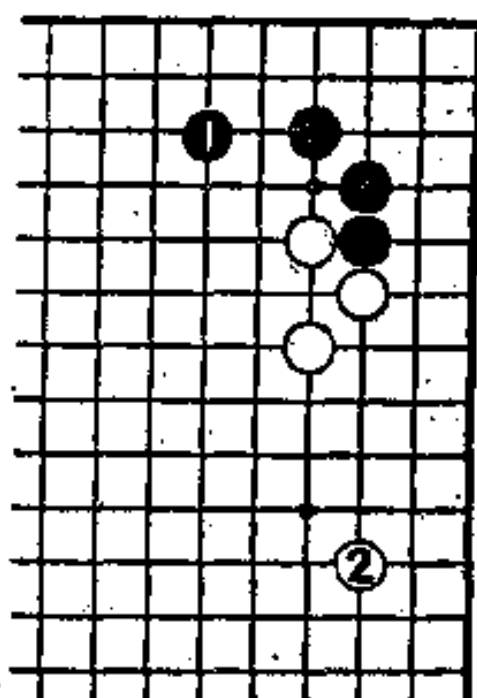
第2型

【第2型】（黑先）

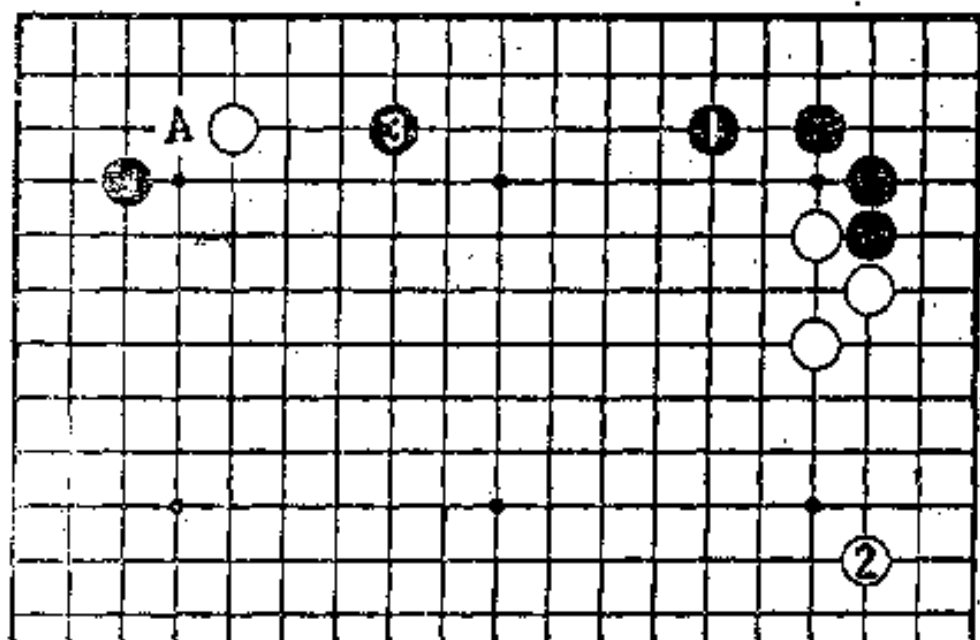
对黑1、3托退，白以2扳、4虎应付。这之后，黑应选择什么样的定式呢？左上的配置是本型的关键所在。

正因为围棋是双方构思的交锋，所以忘记了全局观点是不行的。

1图（现代定式） 黑1、白2虽然是现代定式，但在此局面怎么样呢？



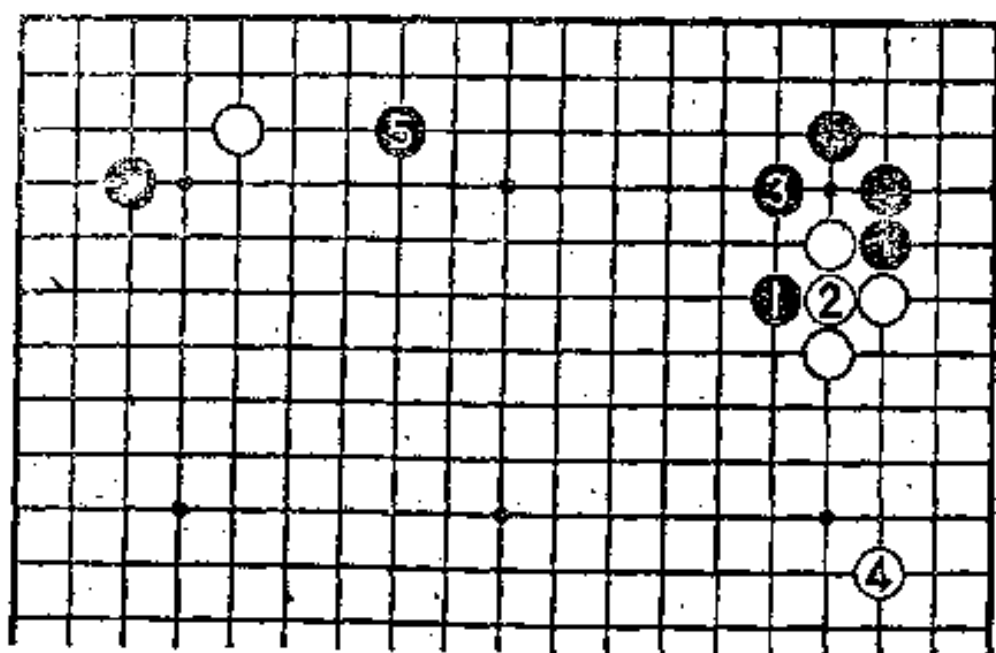
1图



2图

### 2图(重复)

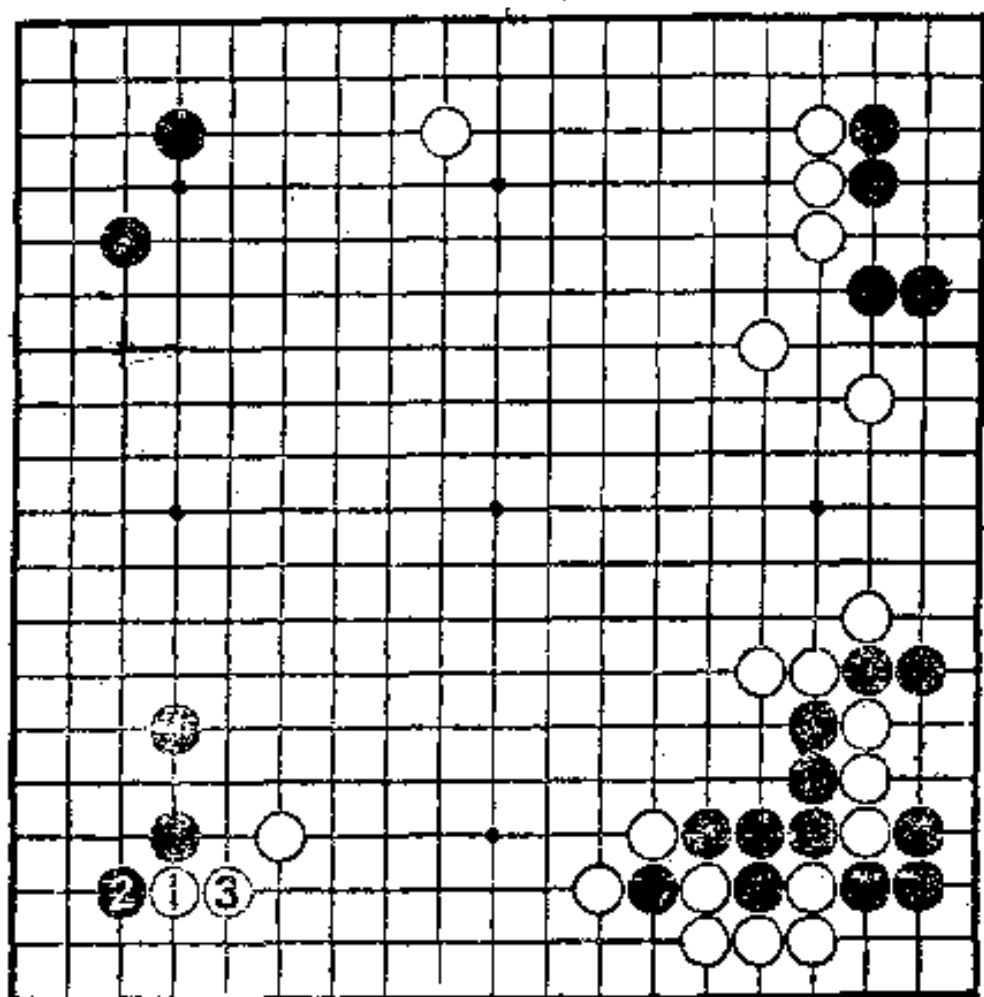
一旦选择黑1、白2的定式，黑3的夹击就有问题了。因为黑1拆后使右上角变得很坚实，再从坚实的方向去夹击，力量就显得重复了。假如从子的力学来看，黑3在A位尖顶，把力量放在左上角就合乎道理



3图

了。总之，黑选择本图的定式有疑问。

**3图(正解)** 黑1、3是恰当的定式。白4拆后，黑5夹击形成绝好的姿态。黑5的夹击是夹兼拆一举两得的一手，因此应该选择具有这一手段的定式。



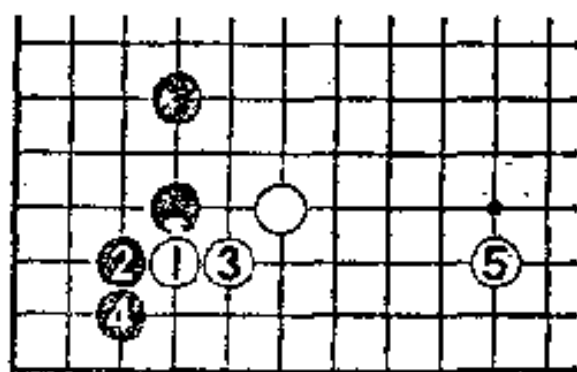
第3型

以上讲到了要从大局观点出发选择定式，但有时候，也会为选择定式而烦恼。正因如此，虽然知道了定式的变化，但也不要被定式所束缚。总之，在运用的阶段，特别要注意根据局势而灵活变化。

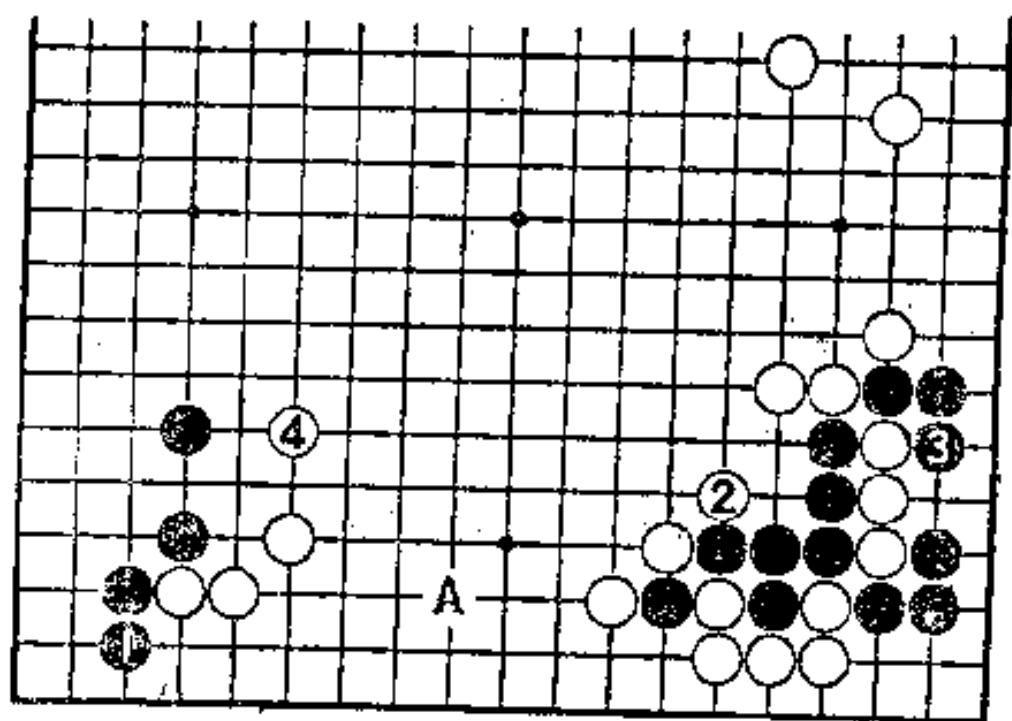
**【第3型】（黑先）**

对白1、3的托退，黑怎样应好呢？请从大局观点出发考虑下一手。焦点当然是从中央到下边的白模样。

1图（定式） 虽然白1至5是局部的定式变化——



1图

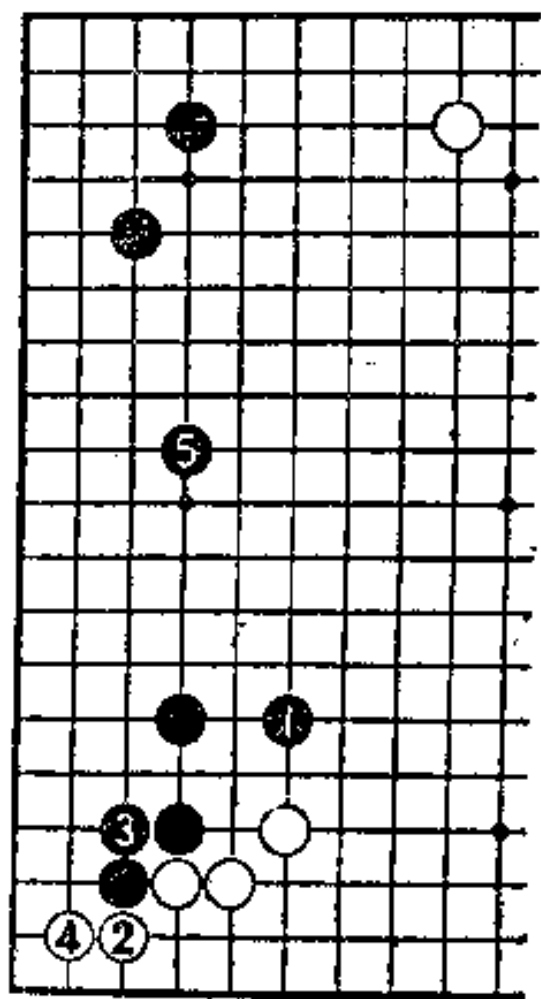


2图

2图（失败） 黑1立，期待着白按定式走是一厢情愿如意打算。在右边白很厚实的场合，白无论如何也不会在A位拆的，白4当然要最大限度地扩张白模样。事情很清楚，一旦形成这种变化，白断然优势。

从以上应接来看。此局面的模样的必争点显然是4位。

3图（正解） 在此场合千万不要照搬定式，而要抢先以黑1占领要点。白2、4如进角，则黑5占左边的好点，就能保持地域的均衡。

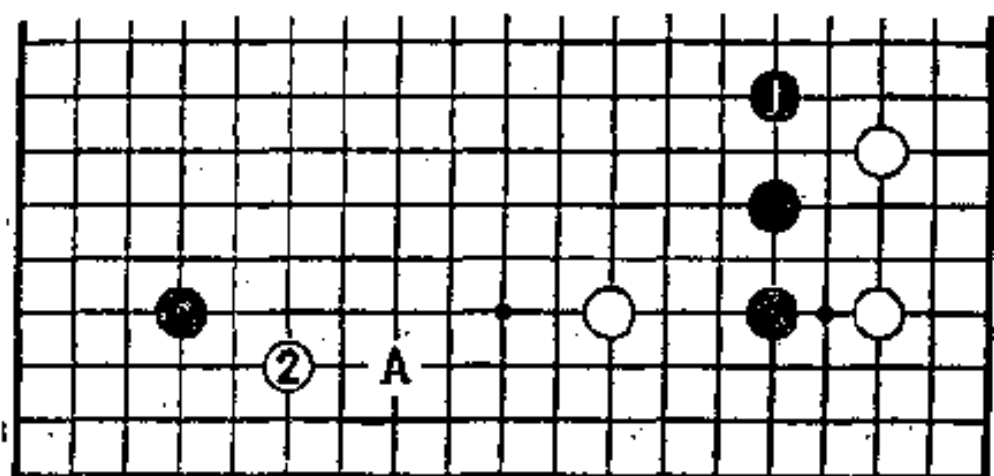


3图

**【第4型】 (黑先)**

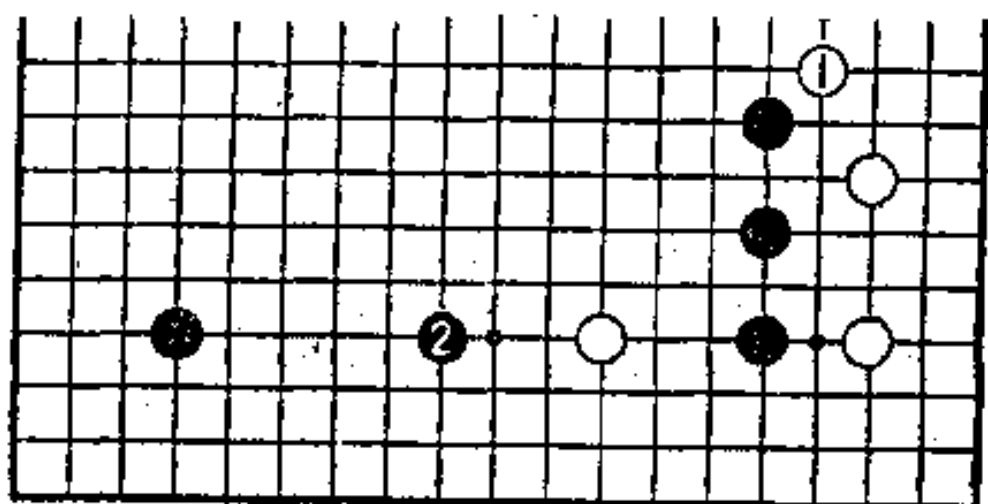
黑1跳是坚实的一手。对此，白2挂角就有疑问了。黑怎么应好呢？白2普通是应该在A位拆。

因为没按通常下法走，所以黑应该有对此加以惩罚的手段。那么选择哪一种定式才适当？哪一种下法是帮敌之忙呢？

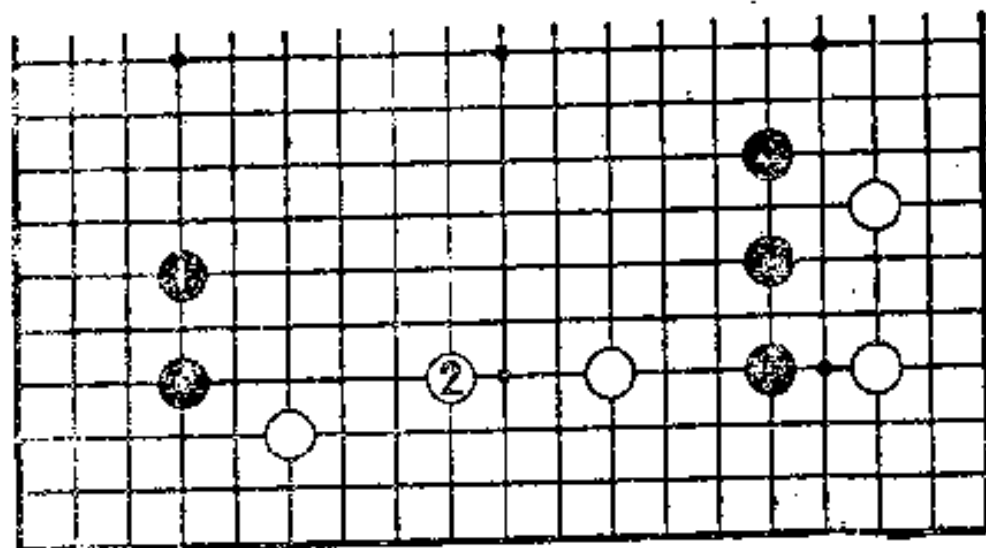


第4型

1图（绝好） 还有，在此场合，白1如把力量偏重于右边有问题，结果使黑2成为绝好点。也许这正是当初黑在第4型1位跳时所预想的理想图。因此，白转身在下边动手——



1图



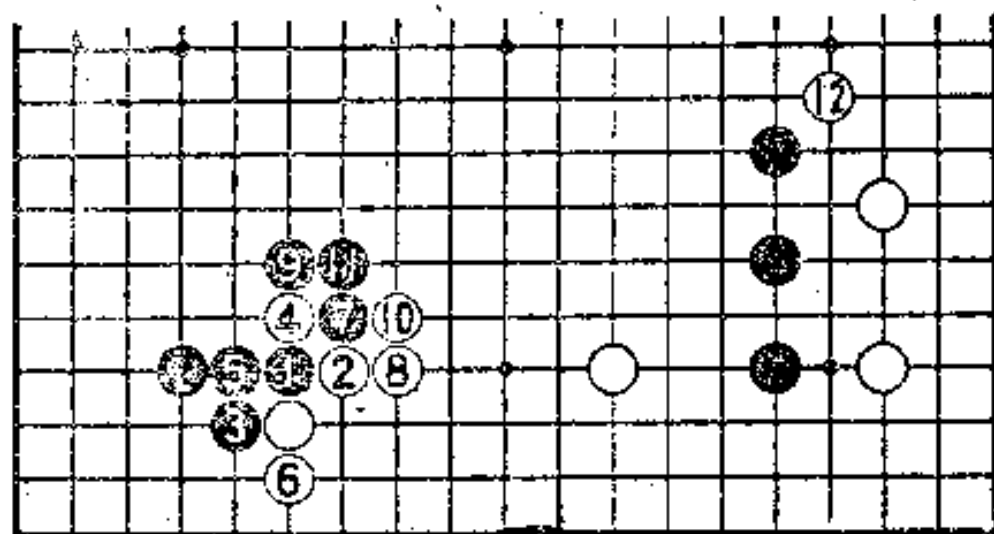
2图

2图(白好)

黑1平凡地应有问题，被白2补，成为理想形。

3图

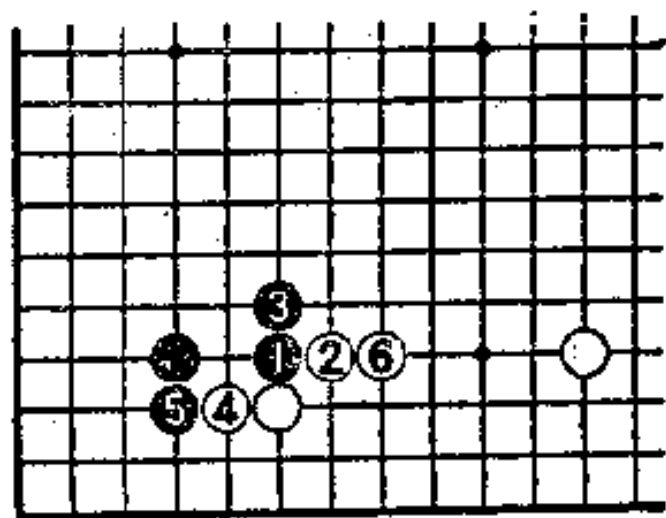
(帮敌之忙)



3图

黑1、3的虎挡也是恶手，以下至黑11，白正好补强了下边的薄味。接着白漂亮地转回12位飞。黑的下法显然

是在帮对方的忙。



4图

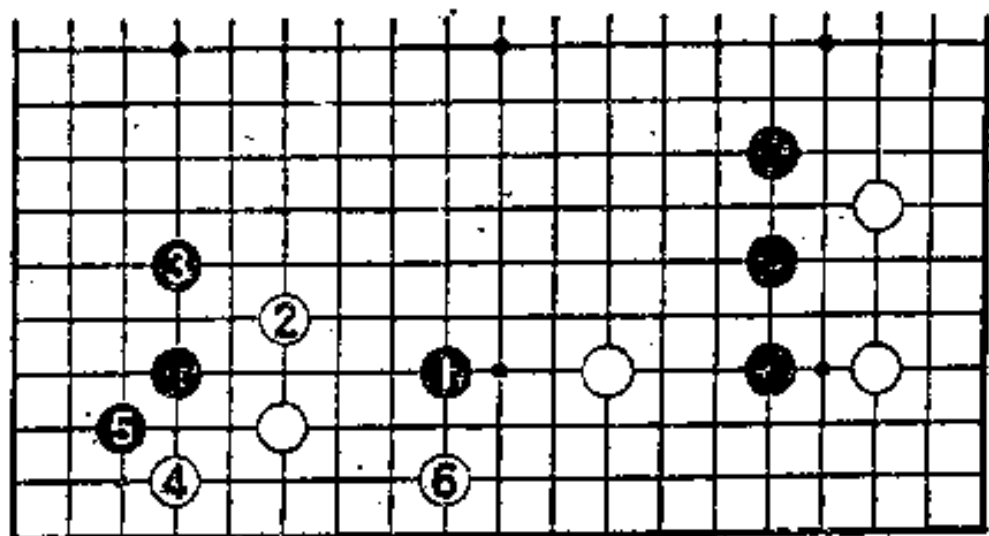
4图(小异) 黑1、3的下法和3图大同小异。

### 5图(正解)

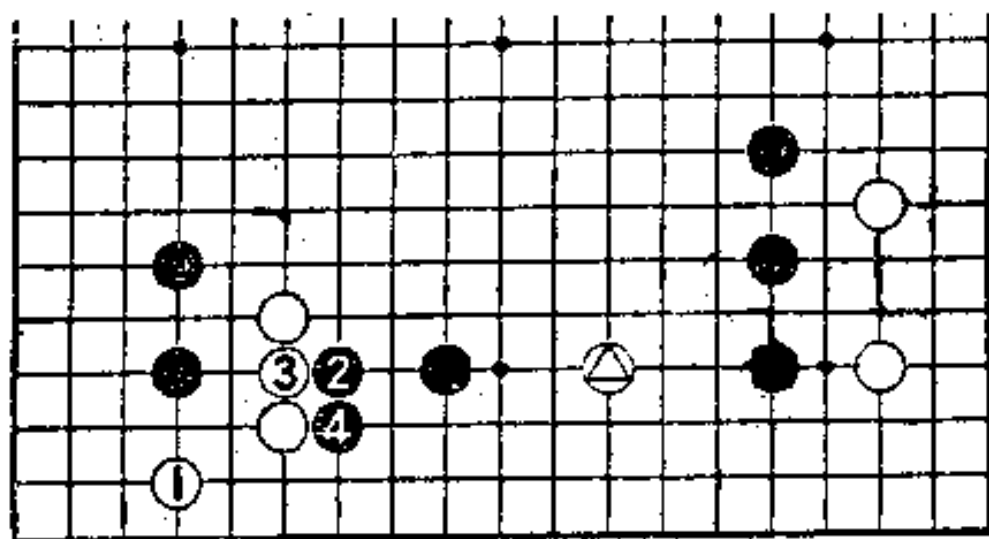
对白过分的拆，黑1打入是恰当的惩罚。

白如选择2、4、6的定式，黑即使老老实实地应也很充分。

黑1先下手夹一手，迫使了白6在低位屈服，可以满足。



5图

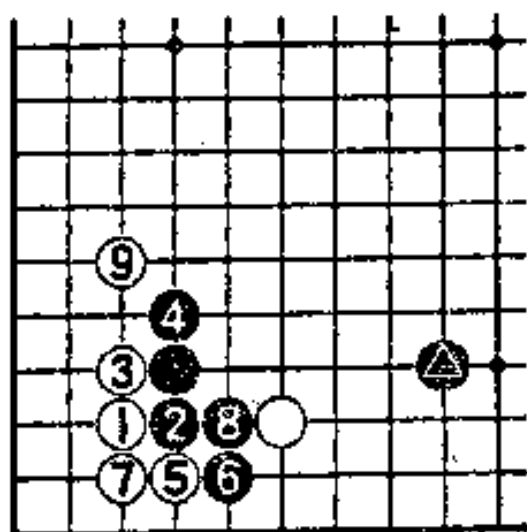


6图

### 6图(变化)

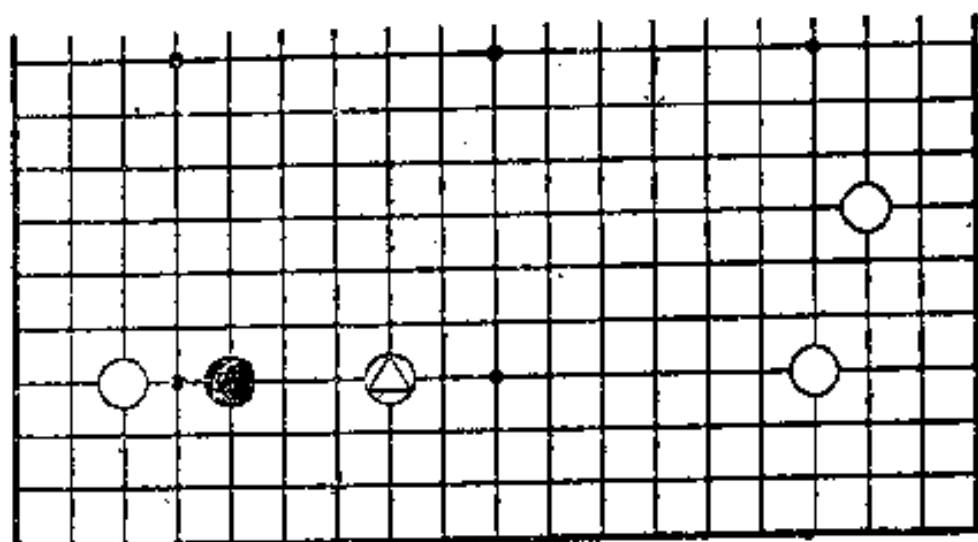
对白1，黑可以考虑用2、4的强手。如此白⊙子陷入孤立，黑充分可战。

7图 (三三) 对黑⊙的夹，白1如点三三，则黑2挡，以下至白9，黑也是充分可战的局势。



7图



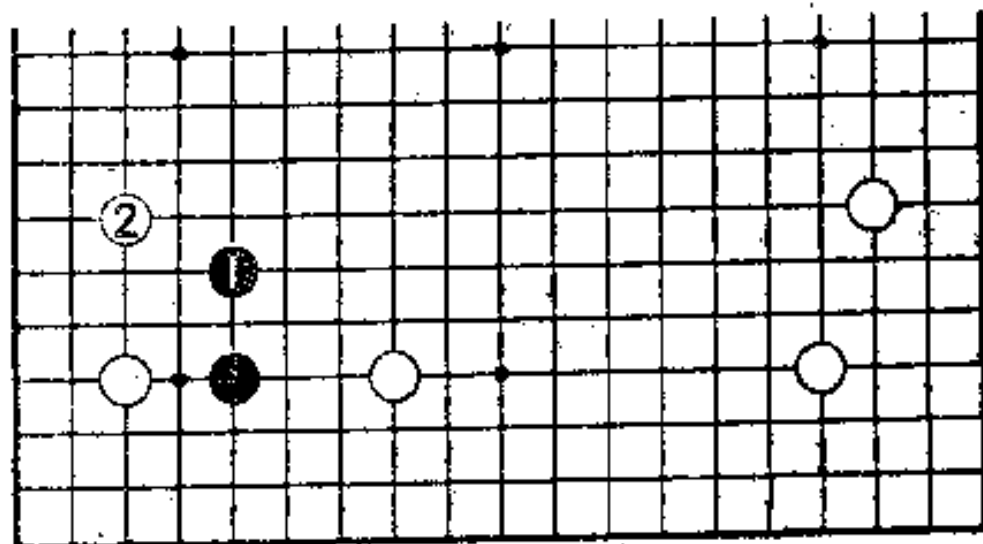


第 5 型

【第 5 型】

(黑先)

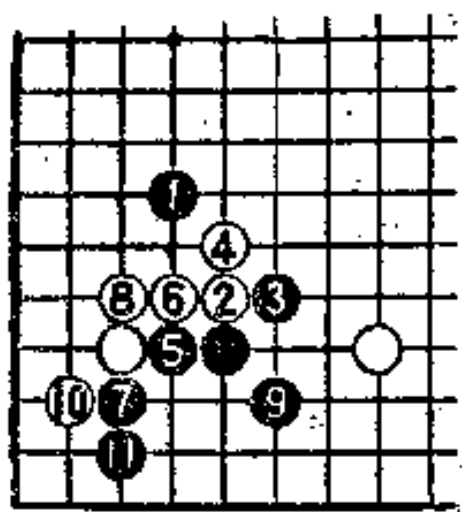
这是所谓“妖刀定式”的二间高夹定式。对白△夹，黑应选择什么样的定式呢？白右下角的结构，显然对夹击有关系。



1 图

1 图(疑问)

黑 1 跳有疑问。被白 2 应黑有棒形的感觉。

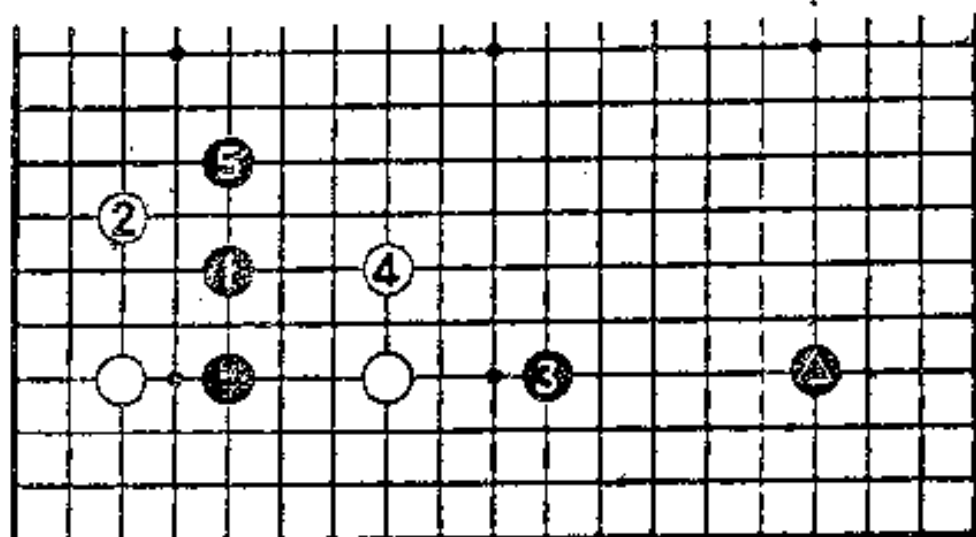


2 图

觉。

2 图(正解) 在此局面，黑 1 大飞罩是正着。在白模样的中间，黑应该以 1 至 11 及早做活。

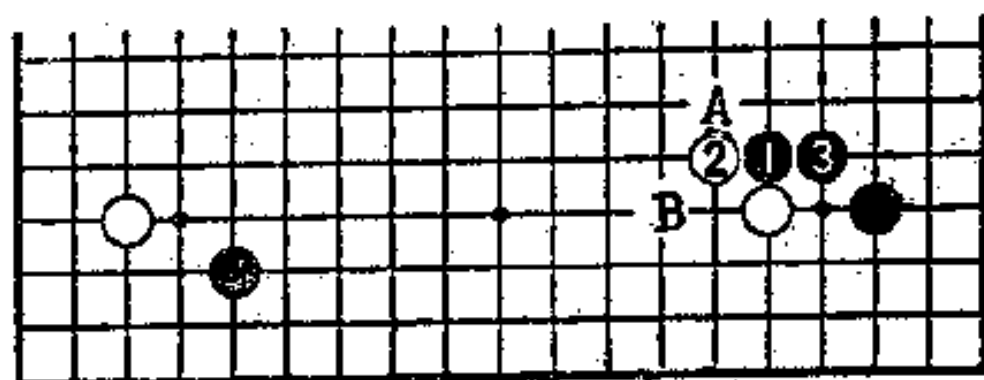
**3图** (右下角) 如果右下角有黑▲子的场合, 黑1的跳就成立了。接着黑3是好手, 白4跳, 则黑5顺势跳出, 这种黑棋的步调颇有顺风扬帆的感觉。象这种局势, 黑1、5不但不是捧形, 而且取得了和黑3配合, 协力夹击白二子的效果。



3图

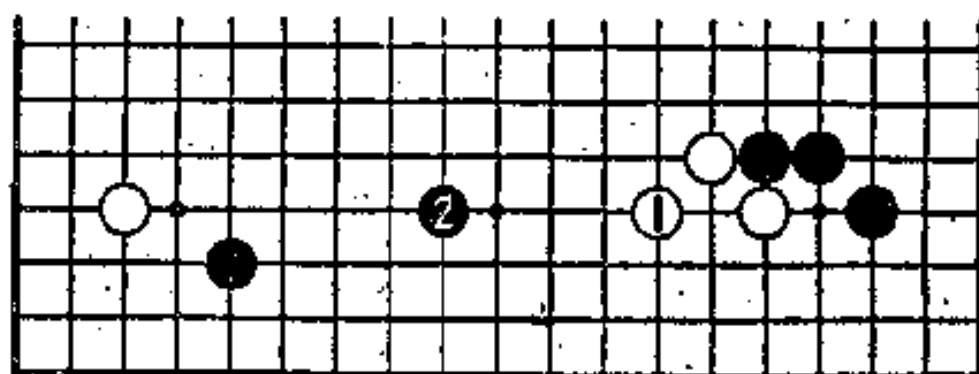
**【第6型】**

(白先) 对黑1、3靠退, 白怎么应好呢? 是在A位长, 还是B位虎?



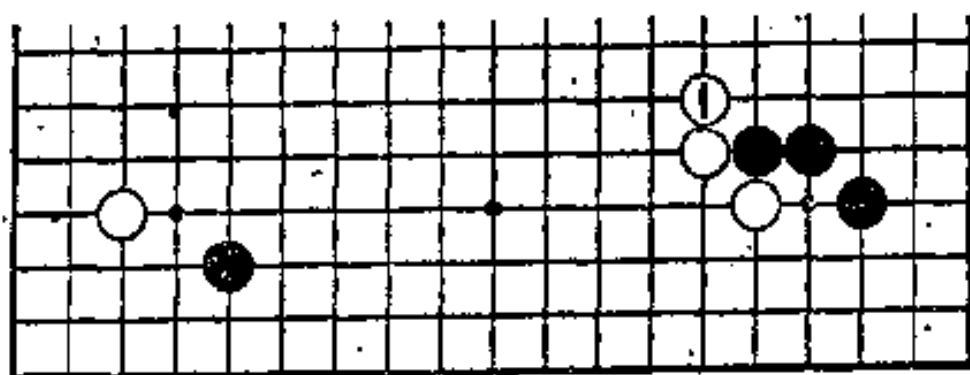
第6型

**1图**(疑问) 白1虎虽然是定式, 但有疑问, 被黑2绝好地拆, 白左右都变薄了。



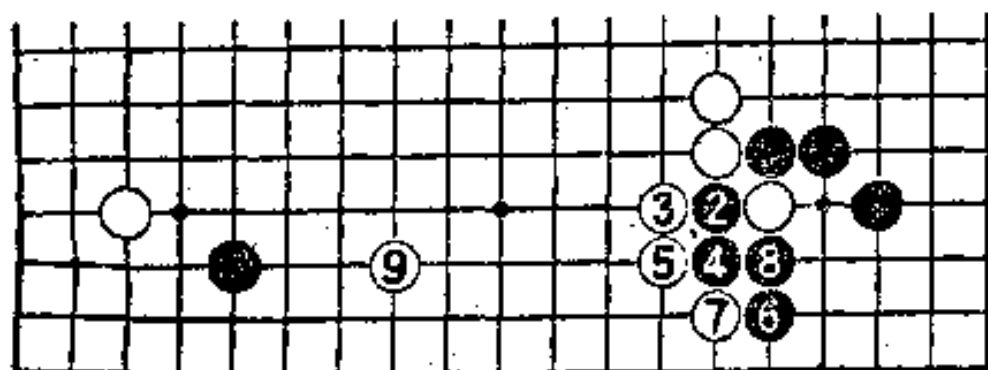
1图

2图（正解） 这种配置の場合，白1的长是正着。



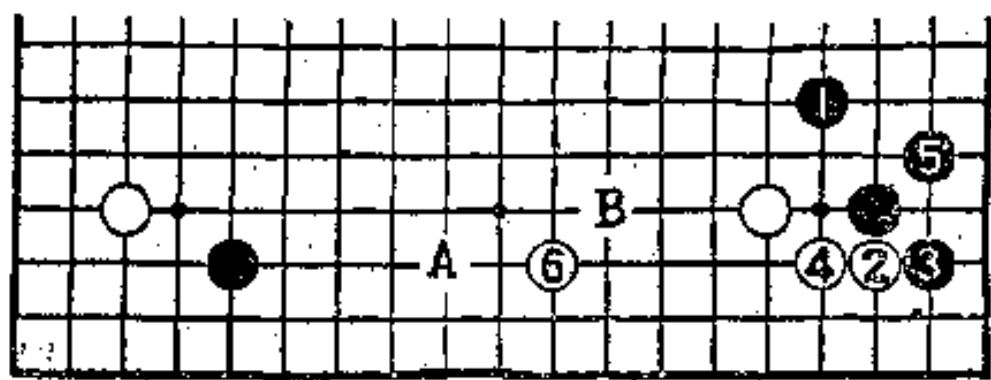
2图

3图（续正解） 黑2必断，以下进行到黑8是定式。于是白9转回抢到了绝好的夹。因为白9是拆兼夹一举两得的好手，足以证明，白选择定式是正确的。



3图

4图（小飞） 回到当初，黑选择1位飞应的定式才是正确的。以下至白6告一段落，这次白6就不能一举两得了。再有，白6如硬要在A位夹，则有被黑B位打入的危险。



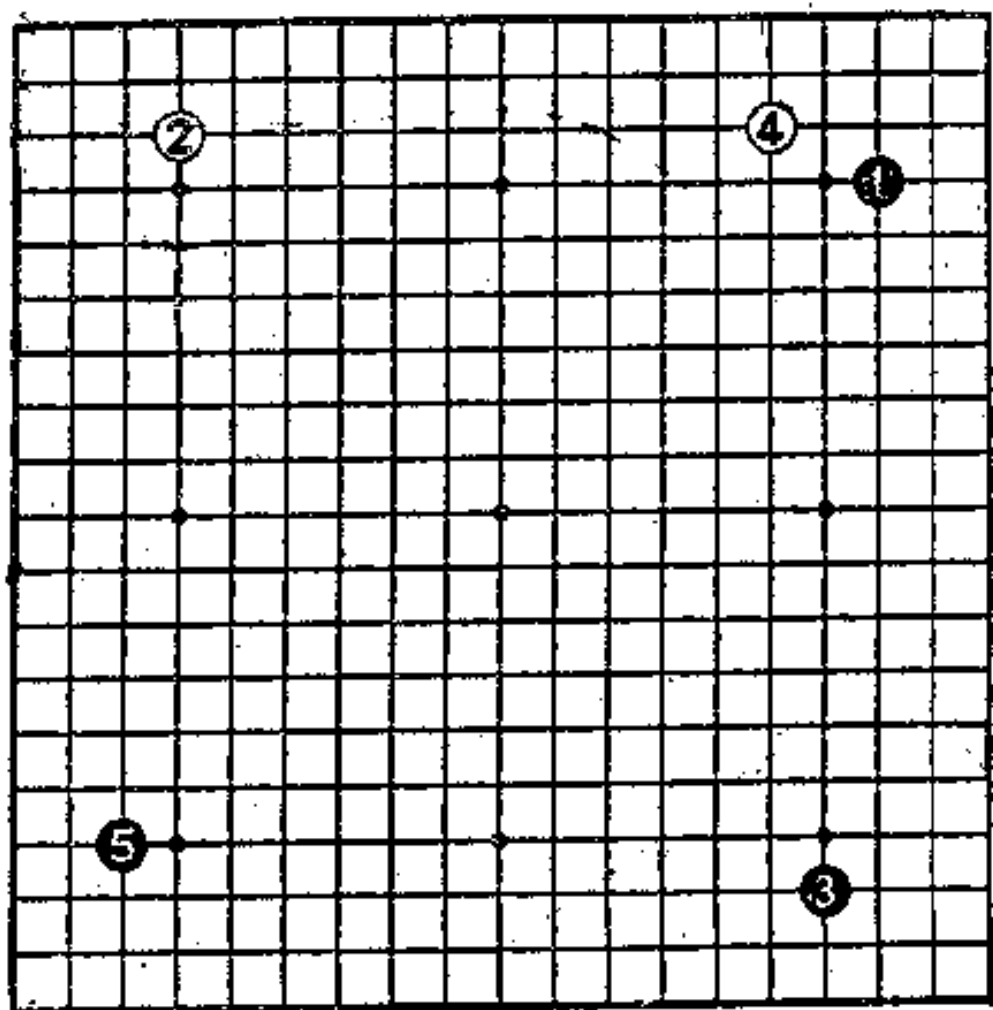
4图

## 四 现代布局

看一下布局的历史，便可以明白布局是按旧布局、新布局到现代布局的顺序发展的。所以在阐述现代布局之前，有必要知道旧布局和新布局的概念。事实上，所谓现代布局，正是从新旧两种布局中脱胎而出的。

到目前为止，我们已介绍过“厚味的周围”和“定式的选择”等布局的基本思考方法，现在我们要讲的是，对实利和势力评价的微妙差别，在实战中是如何产生变化的。这也是布局的本质问题。

旧布局  
1图  
(秀策流)  
黑1、  
3、5抢先  
占据小目，  
就是有名的  
秀策流。



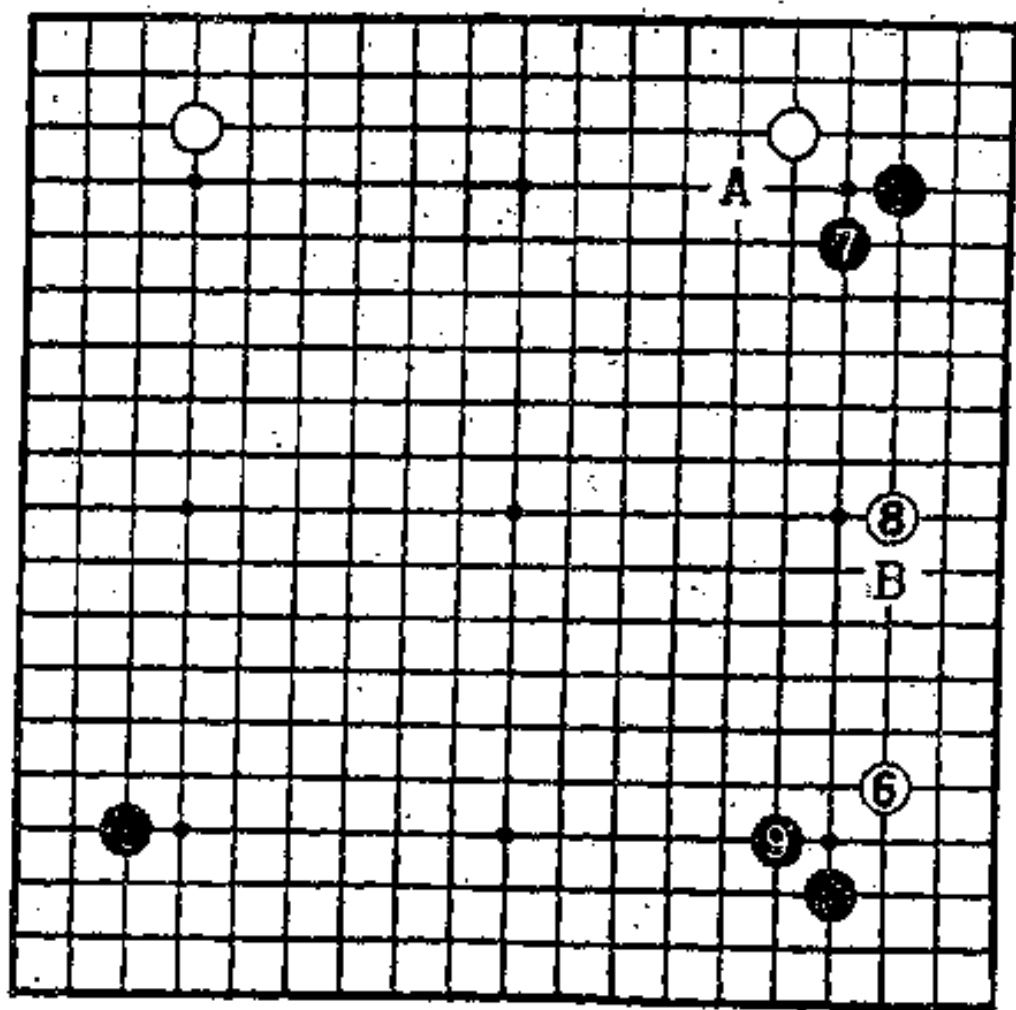
1图

黑 1、3、5 的布局可谓是旧布局的精华和代表。此布局是棋圣秀策创造出来的，所以称为秀策流。

总之，黑 1、3、5 先占空角确保实利，是坚实的布局方法。不言而喻，这种坚实的思考方法之基础：认为围棋是争夺地的比赛，所以取实地的布局好。不过，当时认为三三下法过于偏重角地，不利于全局的均衡，所以是禁忌的。

如果这样坚实地先占空角，棋也就变细微了。正因如此，在当时没有贴目的时代，这种确实可以领先一点点的布局当然会受到欢迎。

2图（小尖） 黑 7 是著名的秀策流的小尖。因为之后可在 A 位飞压或 B 位开拆，黑可必得其一，所以有“此手任何时候也不是恶手”的说法。



2图

下面介绍一局旧布局全盛时代的实战谱，这是日本幕府时期同居棋坛首位的师兄弟之间有名的对局。

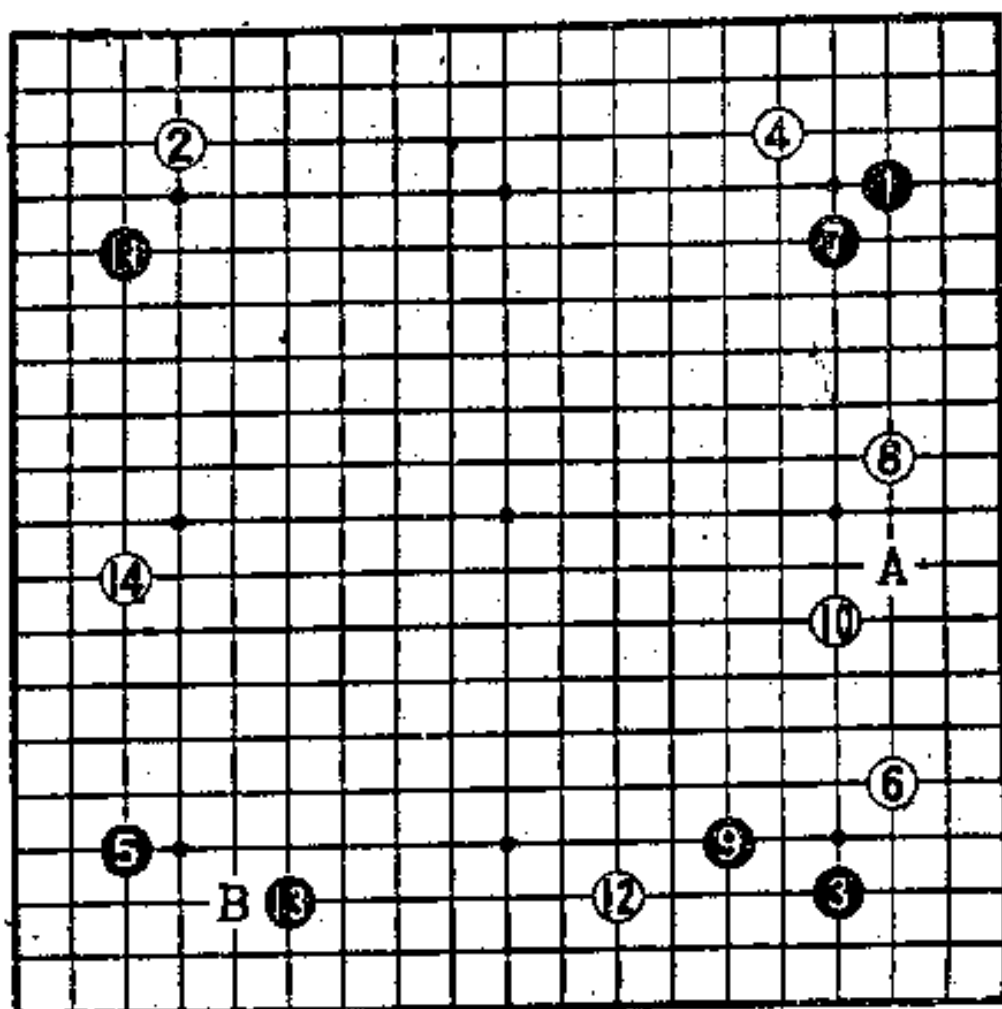
白 本因坊秀和 八段

黑 桑原秀策 六段

### 第1谱

(1—14)

秀策流的始祖就是黑1、3、5先占空角，然后黑7小尖。黑7的意图是尽量限制对方的各种变化，而将局势引向简明易下的方向。

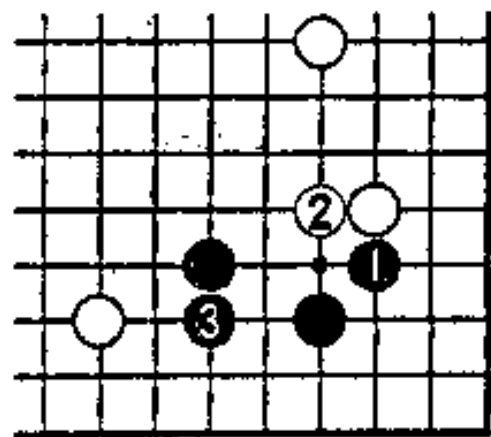


第1谱(1—14)

白8如脱先，则黑A位拆兼夹是绝好点。

白12通常是在B位挂角。

再有，黑13如准备在右下角行棋，象参考图那样的应对，是普通的变化。



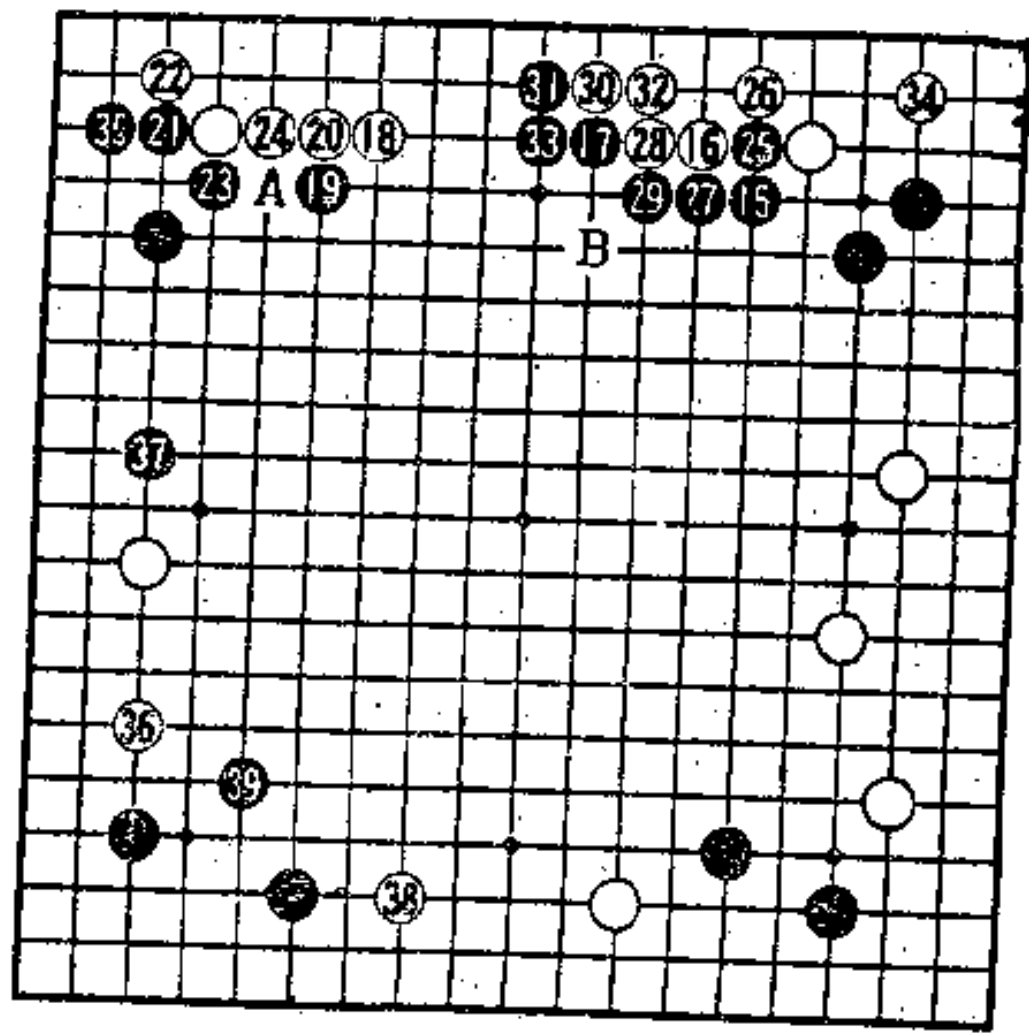
参考图

### 第2谱

(15—39)

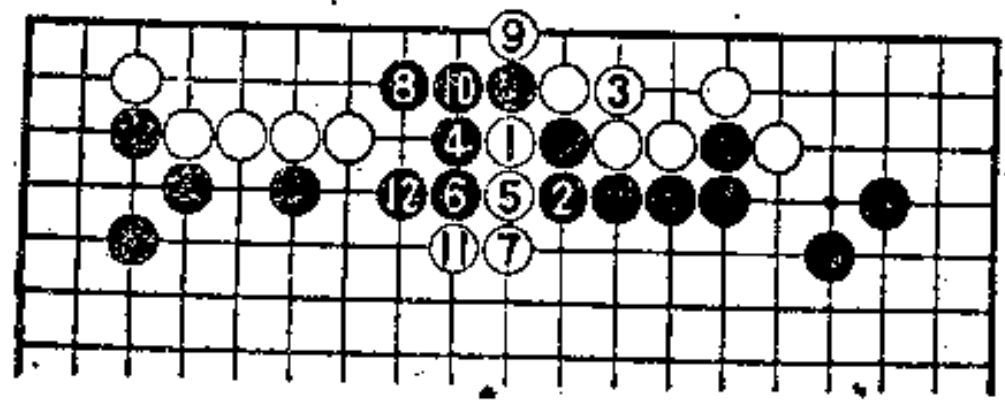
白18如在27位贴长，则形成黑18位夹、白A尖、黑B跳的变化，黑不坏。

黑25、27是行棋次序，如单在27位压，则有被白弃右边一子的顾虑，白32如——



第2谱

参考图 白1如先断一手则黑有4至8的强手，白不行。以下至黑39为止。象这样的确实地行棋，就是旧布局的下法。

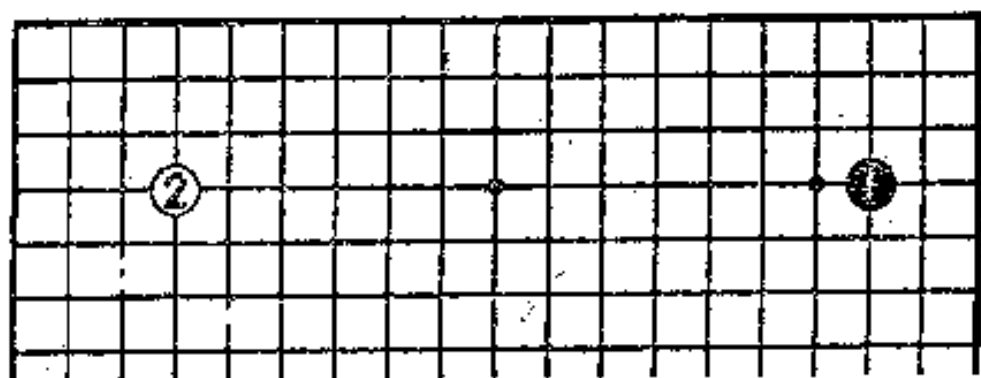


参考图

先占小目，坚实地维护住先着效力的旧布局，可以说已被秀策取得了最高成就。与此同时，也产生了各种各样的对抗这个黑 1、3、5 的方法和策略。

## 2 新布局

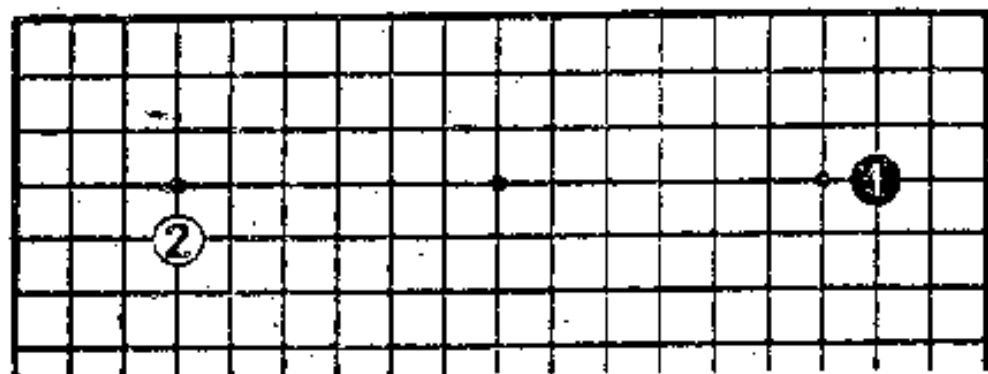
1图（星） 首先的一个问题就是对黑 1 白 2 以星位对抗行不行。白 2 虽然对取地来说，也许效率不高，但它也具有一手棋便可占角的长处。



1图

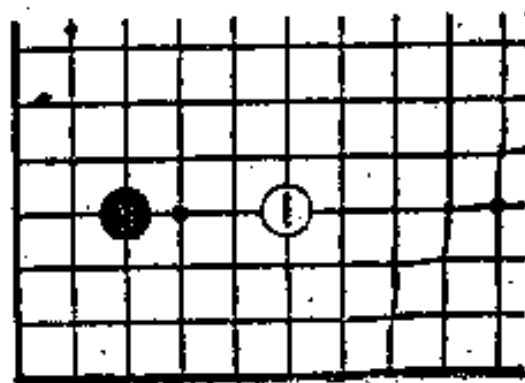
## 2图（高目）

而且，象白 2 占高目等等也多次被用来作对抗秀策流的试验。于是大大增加了打破现状的机会。



2图

3图（二间高挂） 白 1 的二间高挂也是这种试验之一。



3图

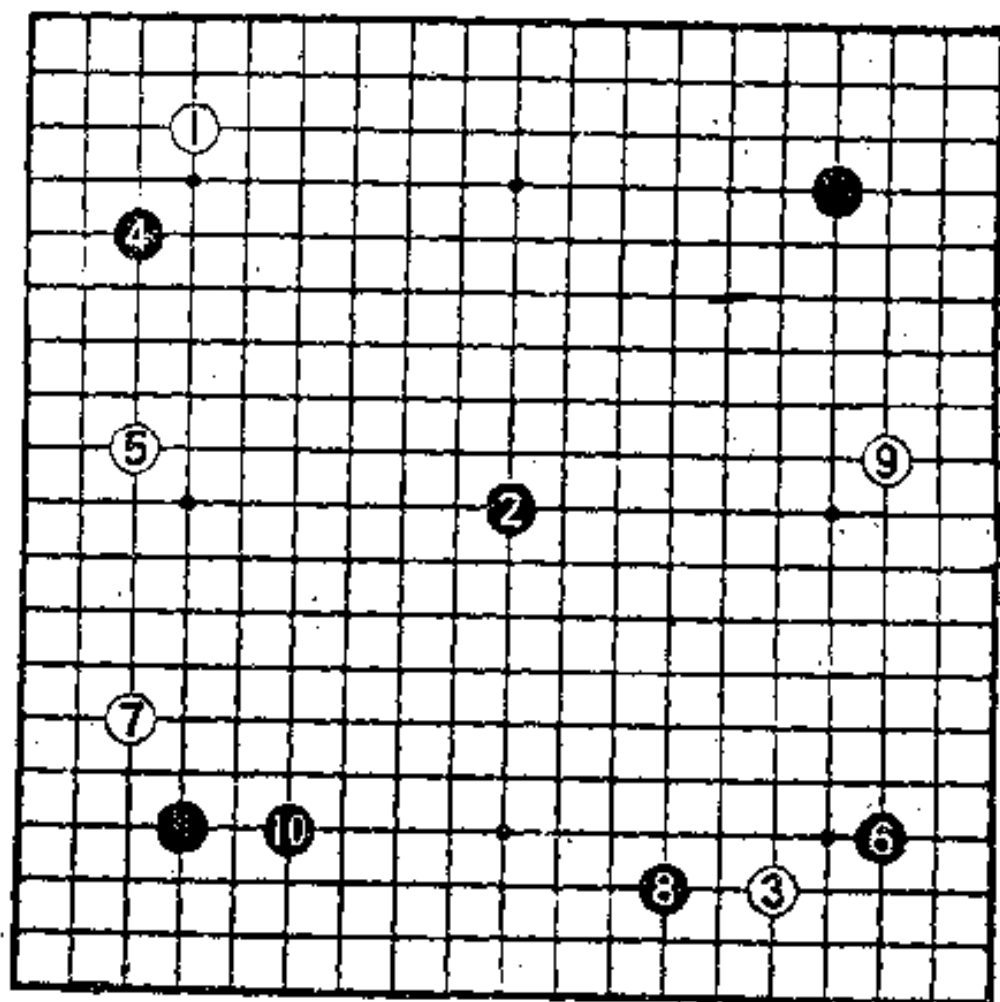


从星到高目，进一步在小目两间高挂，这正是越来越把重点放在势力上的倾向。因此出现了新布局的全盛时期，下面再介绍几例其中具有代表性的好局。

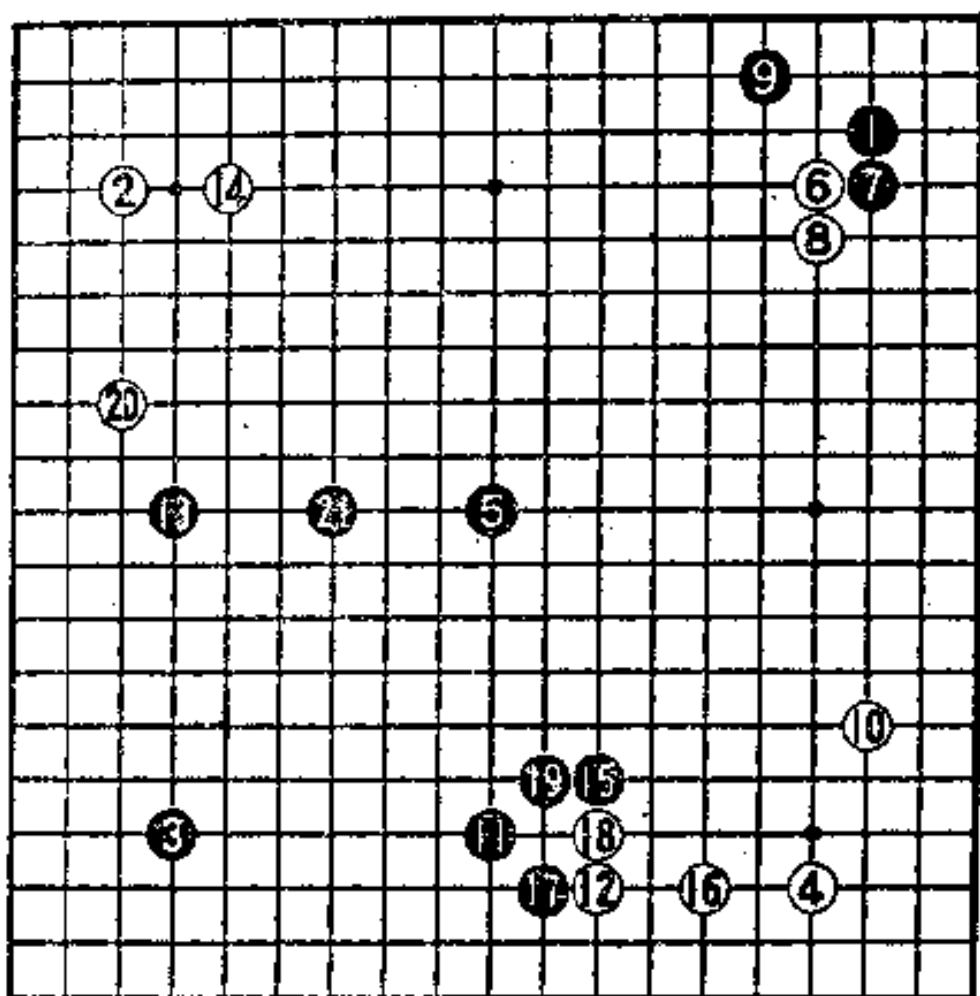
**参考谱（1—10）** 这是谋求从旧布局脱颖而出的一局。

关键就在于黑2下在天元这一手。如果在现代，这并不是什么特别少见的着法，但在当时却是破天荒的趋向。

在此之后，吴清源与木谷实的对局中，曾下过占天元的模仿棋。旧布局逐渐受到挑战。



**参考谱（1—10）**

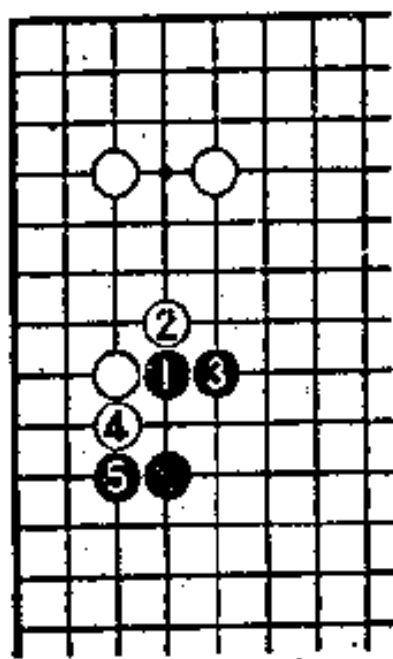


参考谱 1 (1—21)

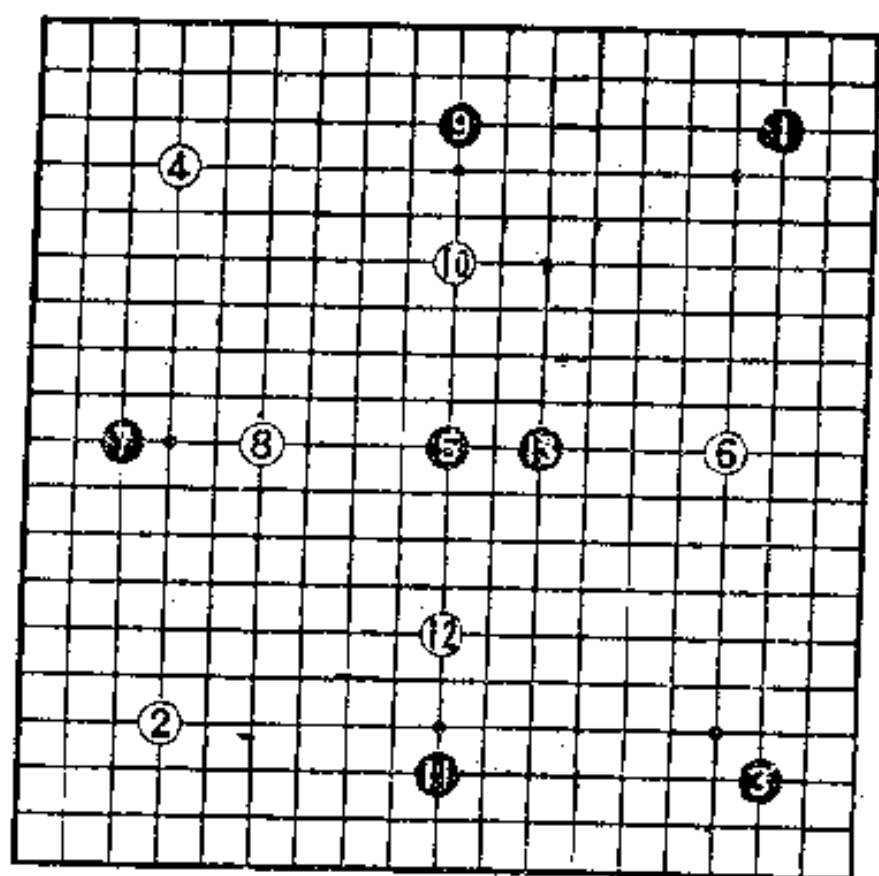
**参考谱 1 (1—21)** 这是作为旧布局的代表秀哉名人和新布局创始人之一天才吴清源的对局。黑 1、3、5 斜贯棋盘的新趣向，使天下的围棋爱好者耳目为之一新。

不过，黑 21 却是缓手——

**参考图** 黑 1、3 的靠压才是适切的。昭和初年产生的新布局，极端重视势力，甚至有下在超高目或“五五”的情况。新布局还有一个特点是重视速度，所以常常用以一手棋占角的星和三三。这样从根本上改变了三百年来的旧布局的观念。



参考图

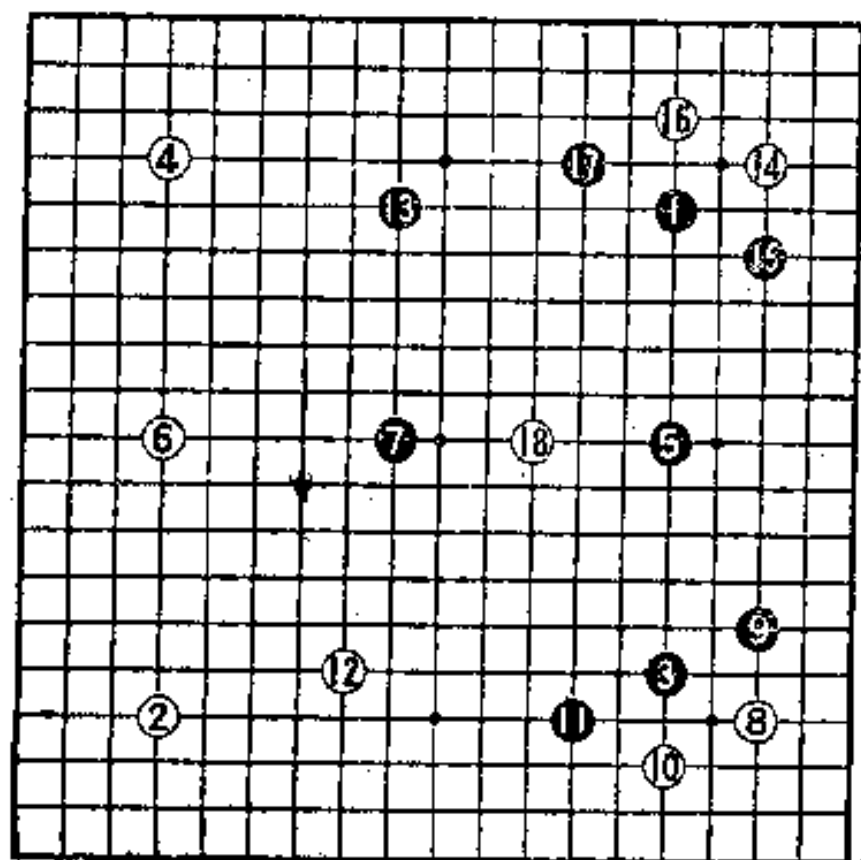


参考谱 2 (1—13)

这是新布局全盛时期的实战谱。

### 参考谱 2

(1—13) 这是三三与星的对抗战。由于三三过于偏重角地，所以黑 5 占天元使全局均衡。白 8、10、12 的展开却是旧布局绝不能考虑的。



参考谱 3 (1—18)

### 参考谱 3

(1—18) 这是合作创立新布局的两位天才，吴清源（白）与木谷实的对局。之后数年，新布局便风靡于世。

### 3 现代布局

1933年，新布局已象燎原之火遍及日本，所以具有可能性的布局都在探讨的范围之内。至本因坊战创办之后，偏重势力的新布局风行的势头才有所缓和。

围棋本来就是争夺地域的比赛，所以在重视实地这一方面，旧布局的理论是正确的。

不过，在有贴目的情况下，仍然原封不动地用秀策流布局就不行了，所以要求布局要有多多样性。于是布局开始向现代布局发展了。

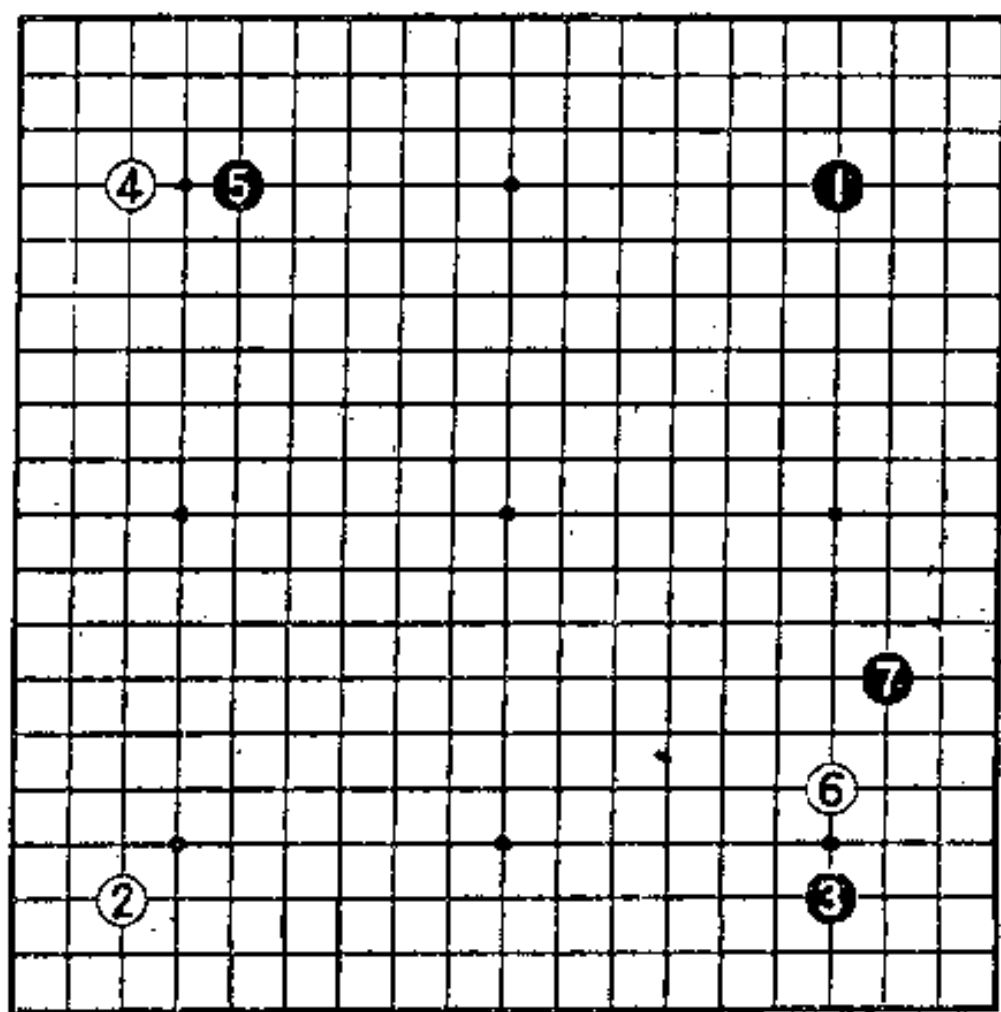
那么现代布局又是怎么回事呢？

#### 参考谱 1

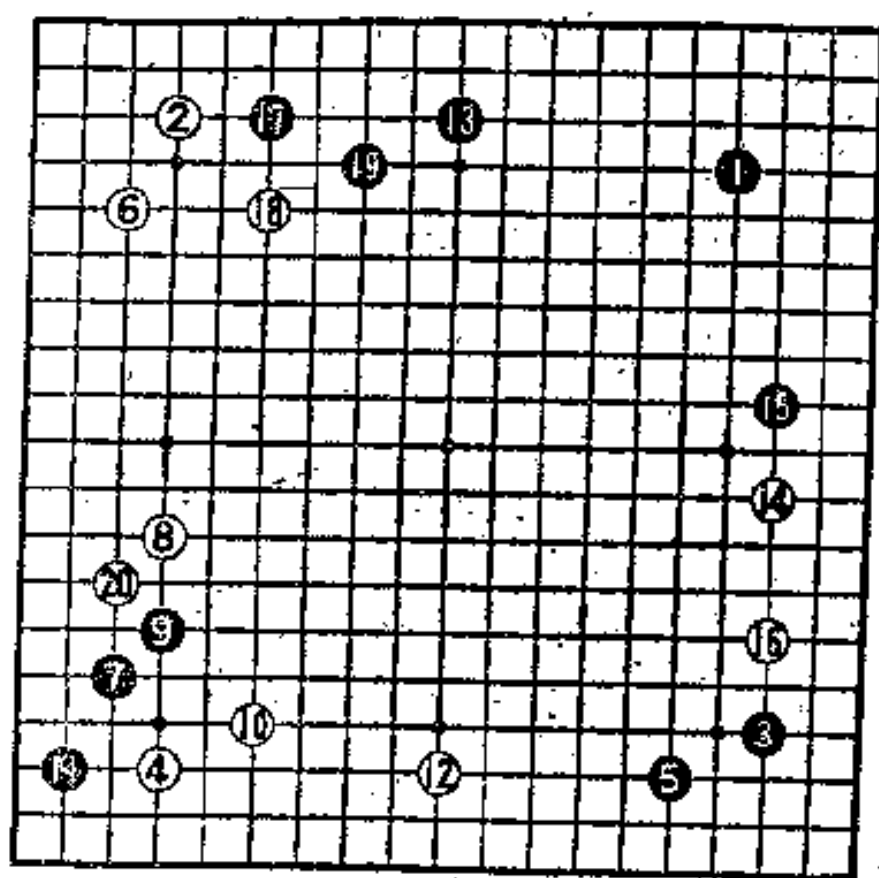
(1—7)

黑1、白2都是以一手占住角这是新布局的特点。

然后左上和右下用旧布局和流行的一间高挂。



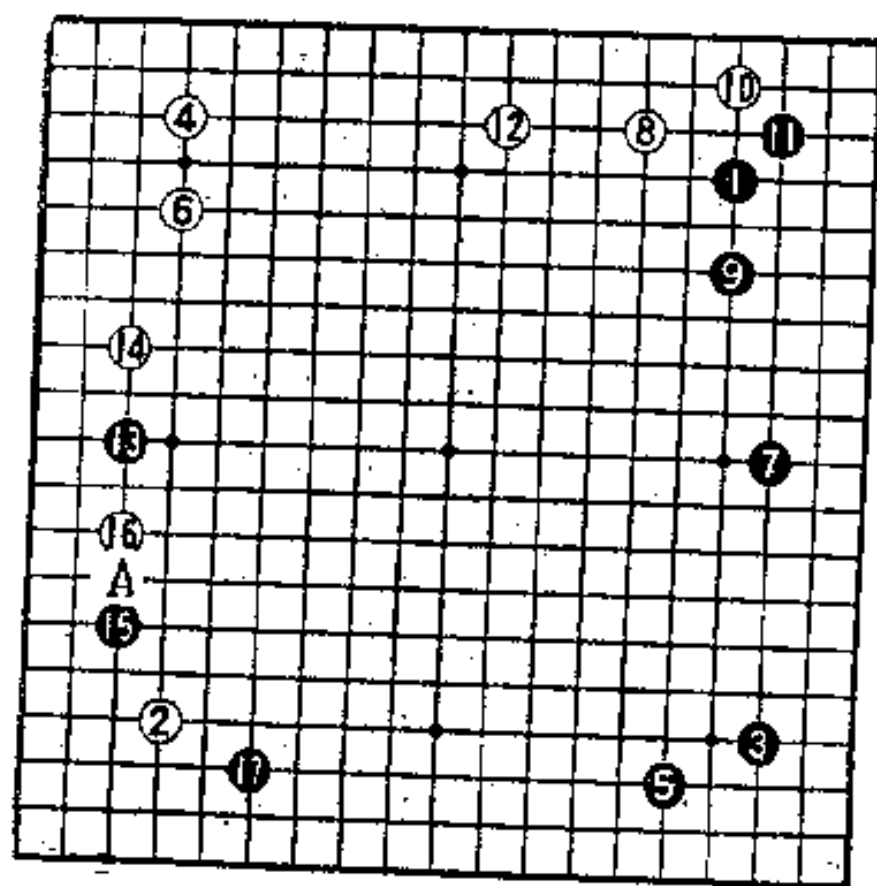
参考谱 1 (1—7)



参考谱 2 (1—20)

### 参考谱 2

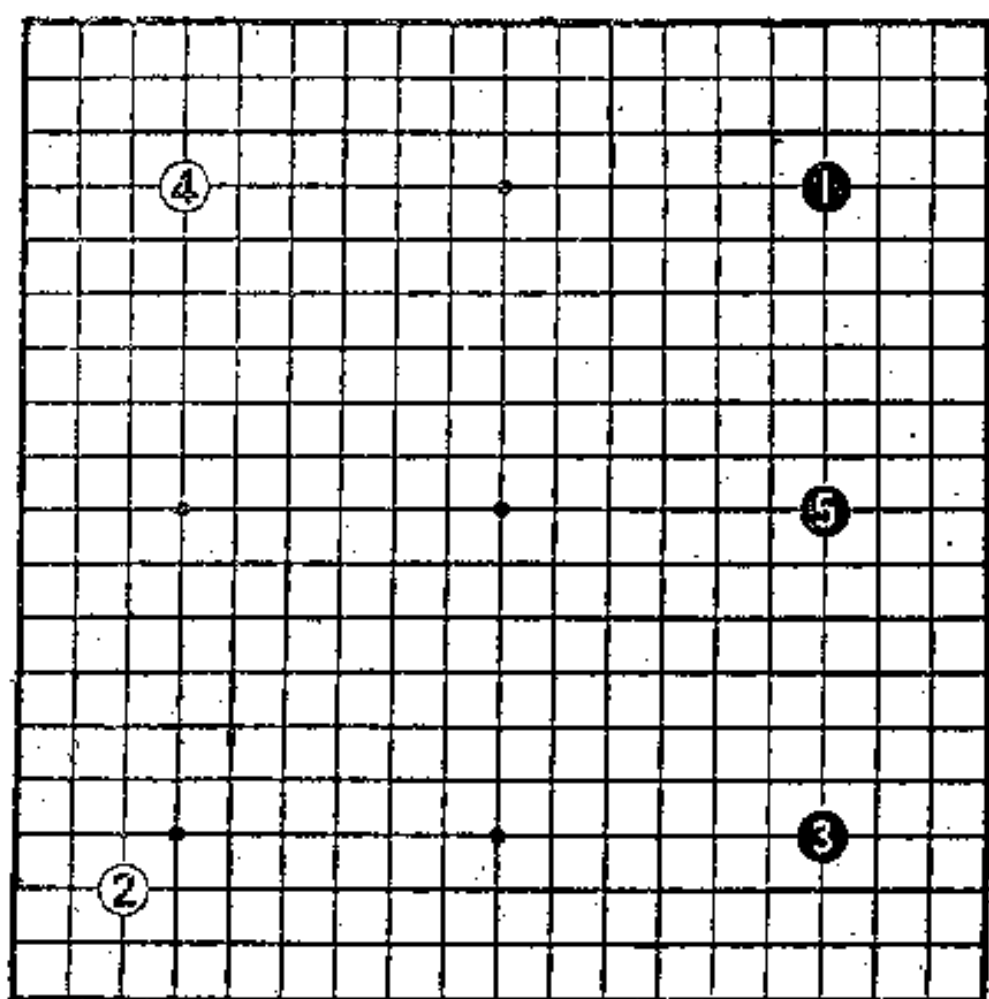
(1—20) 黑  
1、3、5是目前流行的布局。黑1显然是以速度为重点的新布局。然后黑3、5是旧布局的小飞守角。正好是新旧布局的统一。



参考谱 3 (1—17)

### 参考谱 3

(1—17) 黑  
1、3、5和白  
2、4、6互相  
以新旧布局统一  
的星和守角对抗。  
黑15如下在  
A位是坚实的。  
对白16、黑17反  
夹，形成了激斗  
的布局。



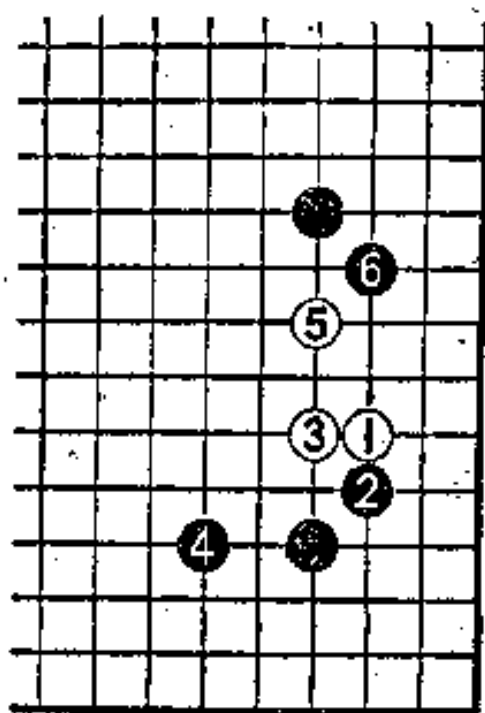
1图

现代流行的布局之一是“三连星”布局，这显然是新布局的发展。

1图（星） 黑1、3、5并列占一边的星位叫三连星。如没有黑5叫二连星，不能不说这是受了重视势力和速度的新布局的影响。

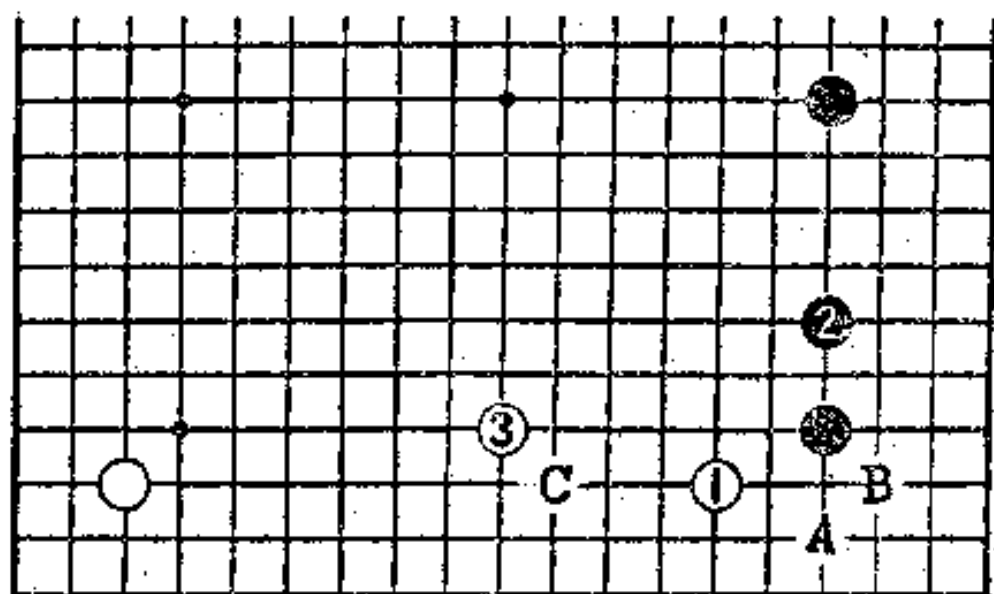
对此，白2、4以星和三三这种速度快的布局相对抗。

2图（攻击） 白一旦进入三连星的阵势，将遭到黑2、4、6的攻击，白棋便进入了黑的步调。



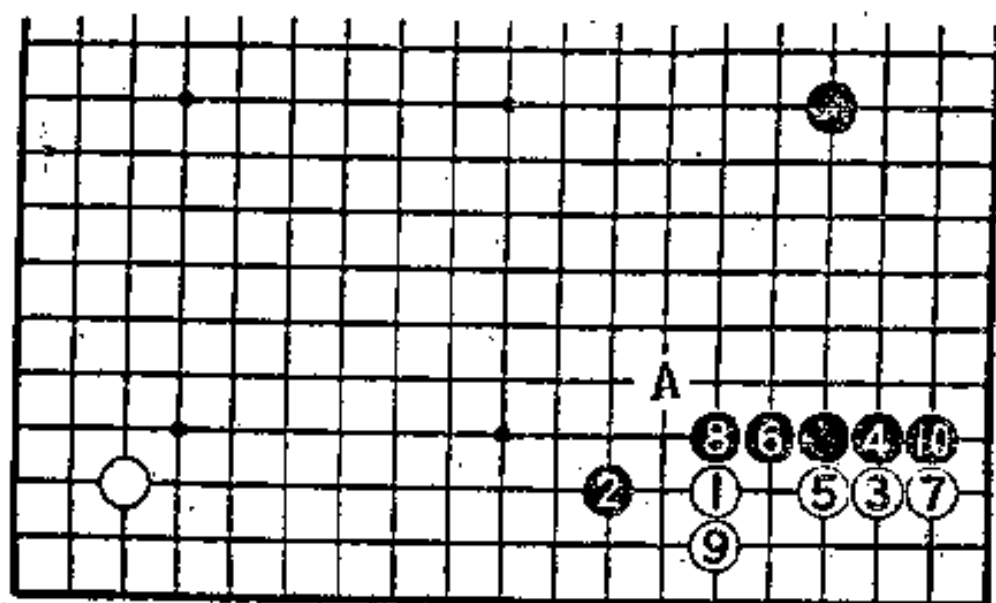
2图

**3图（均衡）** 由于进入三连星阵势中会受夹击而形成苦战，所以白1通常是从星的外侧挂角。黑2如重视右边，则白3开拆使全局得到平衡，这是常识的应对。白如想取实地，白3可在A位飞。以下黑B、白C拆二，这也是流行定式。

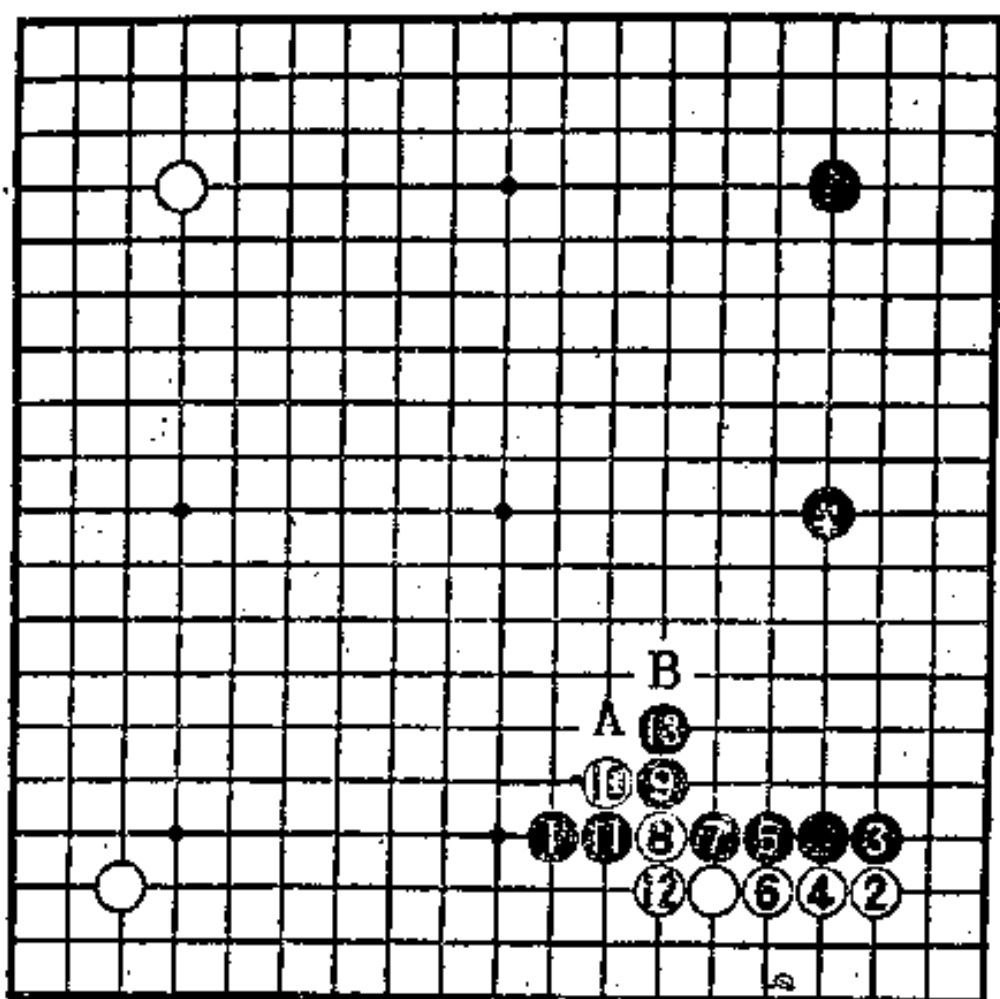


3图

**4图（一间夹）** 最近流行的是黑2一间紧夹，这种更严厉的下法。白3如点三三，则黑4挡，这是扩张三连星模样的关键，以下至黑10告一段落。白7也有在9位补的变化。



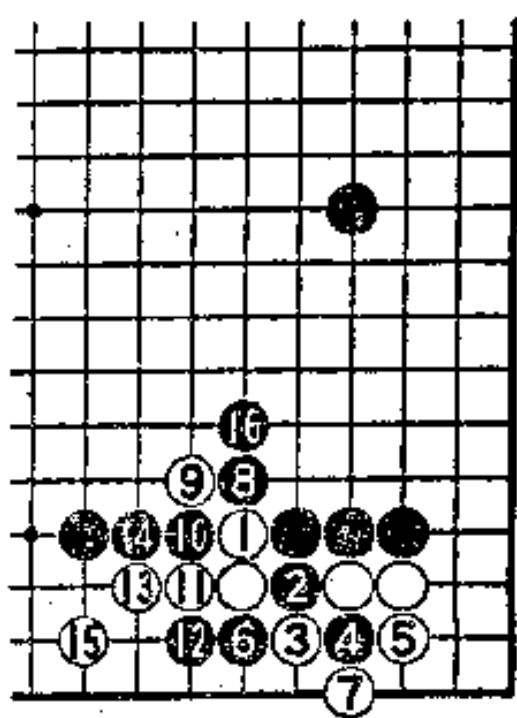
4图



5图

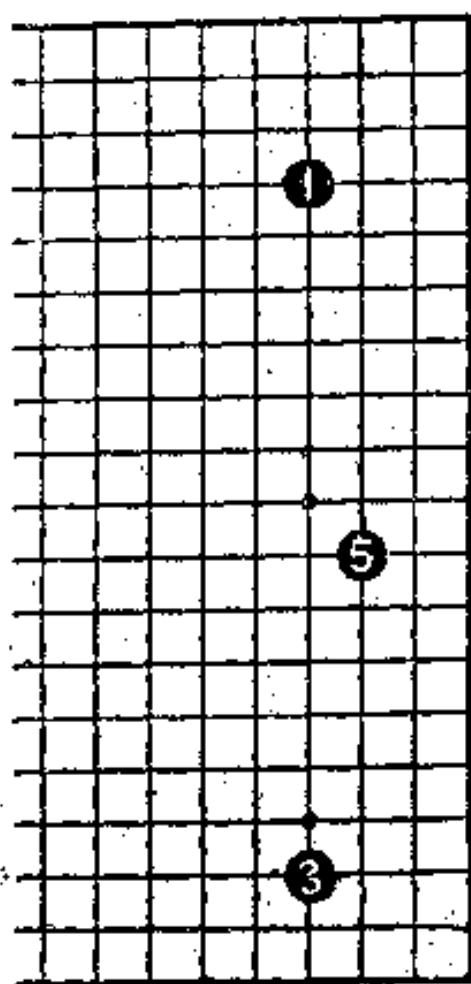
5图（二间高夹） 黑1的二间高夹也很有力。对黑5白6如粘，则黑7严厉地挡是关键的一手。以下至黑13长告一段落。之后，白如A位动出，则黑B长。这样右边一带的黑模样具有充分的厚味，所以依然保持着三连星的威力。还有，白6这手棋——

6图（贴长） 白1如贴长，则黑2冲，以下至16长是定式。这种结果也形成具有三连星特点的重视势力的布阵。

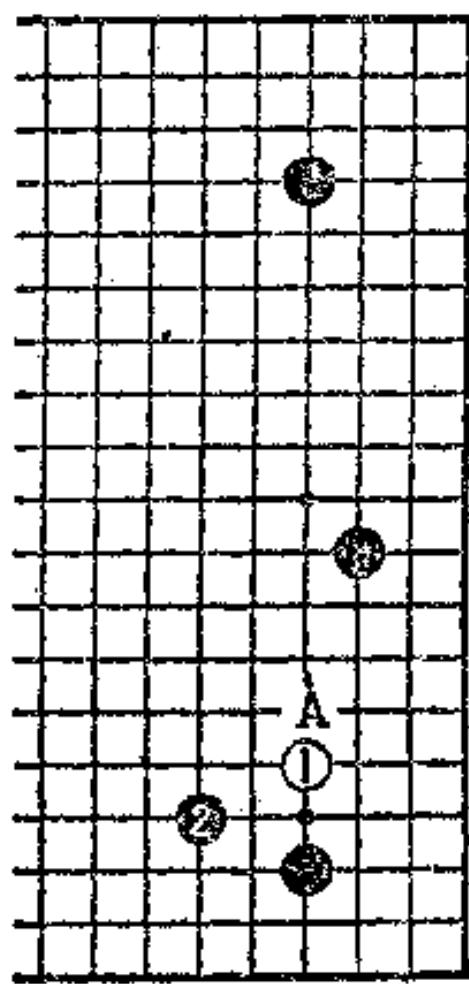


6图



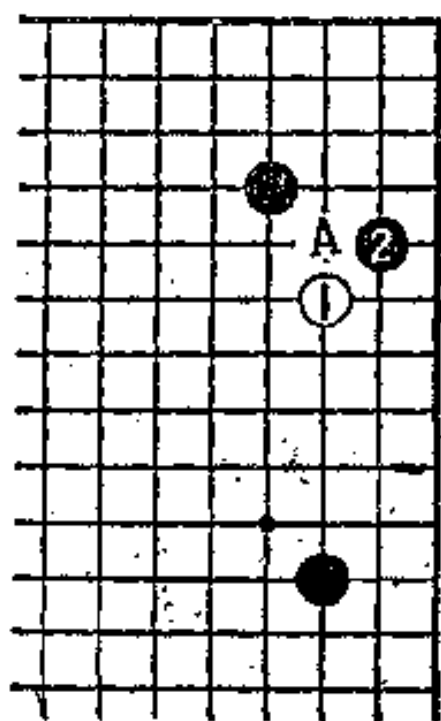


1图



2图

和三连星一起流行的是“中国流”布局。

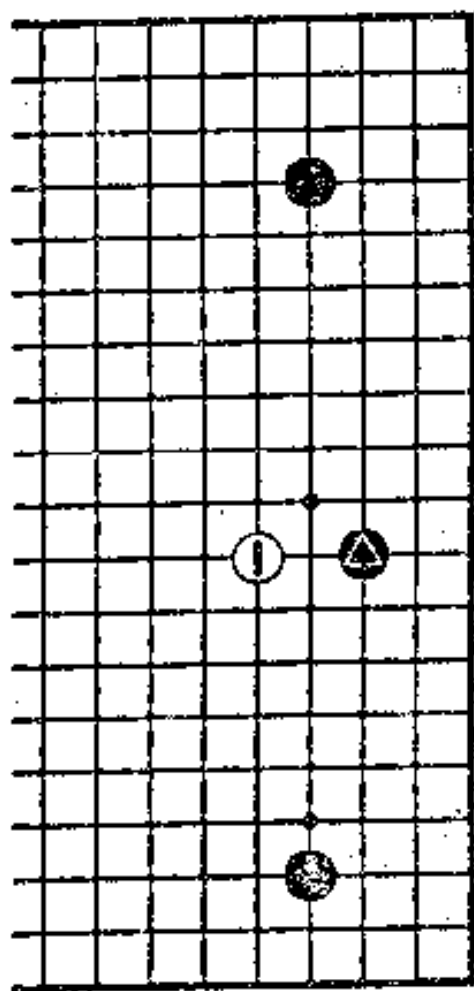


3图

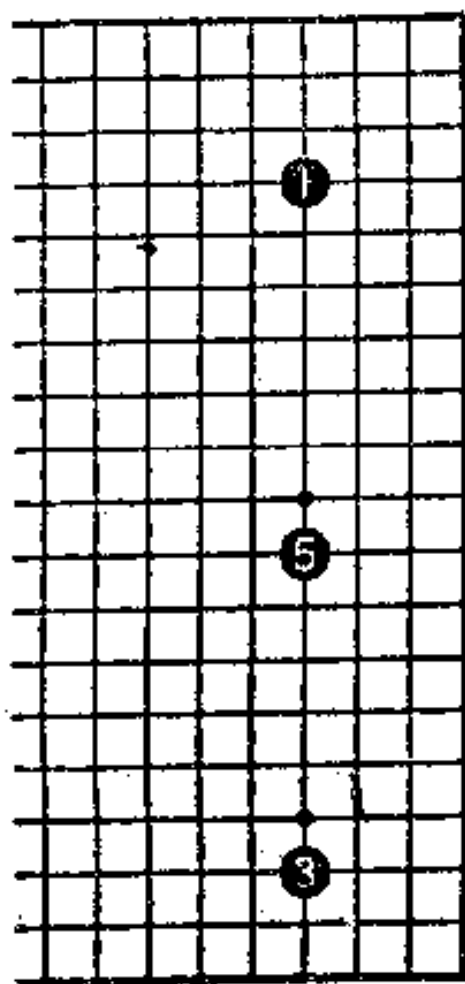
1图(中国流) 这是对抢先占据边上的大场比守角更为重视的布局。肯定也受到了新布局的影响。

2图(挂角) 对白1的挂角,黑2飞起和右边的黑子配合攻击,所以为力战型的棋手所喜爱。还有,白1也可以下在A位。

3图(夹击) 对白1的挂角,黑2或A位尖顶是常用的手段。如此便可伺机在攻击中获得利益。



4图

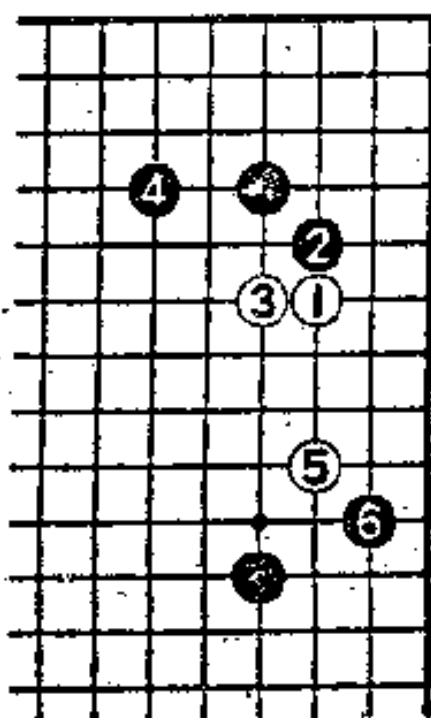


5图

4图（镇） 中国流的缺点，在于黑▲处在第三线上，结果使白1的镇成为好手。于是——

5图（高中国流） 黑5在第四线的结构出现了，这就是“高中国流”。这种样子很象三连星的布阵，只不过下边的黑二子却向下错了一路。不过，也不能说高中国流就比低的好，因为它也有相应的缺点——

6图（安定） 白1、3、5想谋求安定就容易了。这样，黑6就不能省略了。

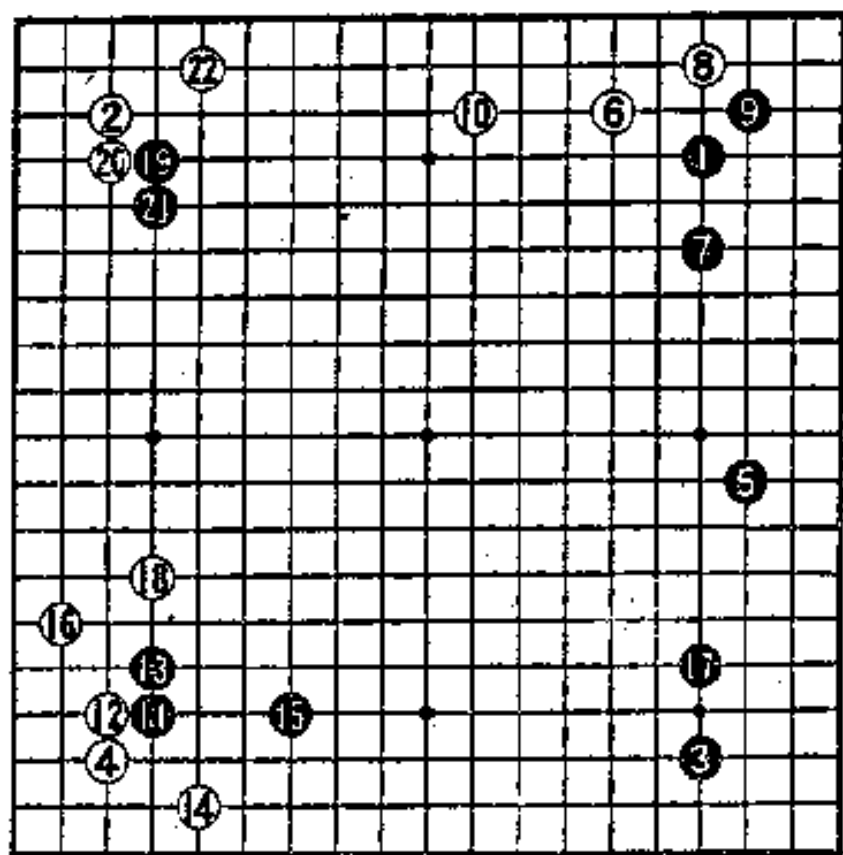


6图

再介绍一下中国流的实战谱。

### 参考谱 1

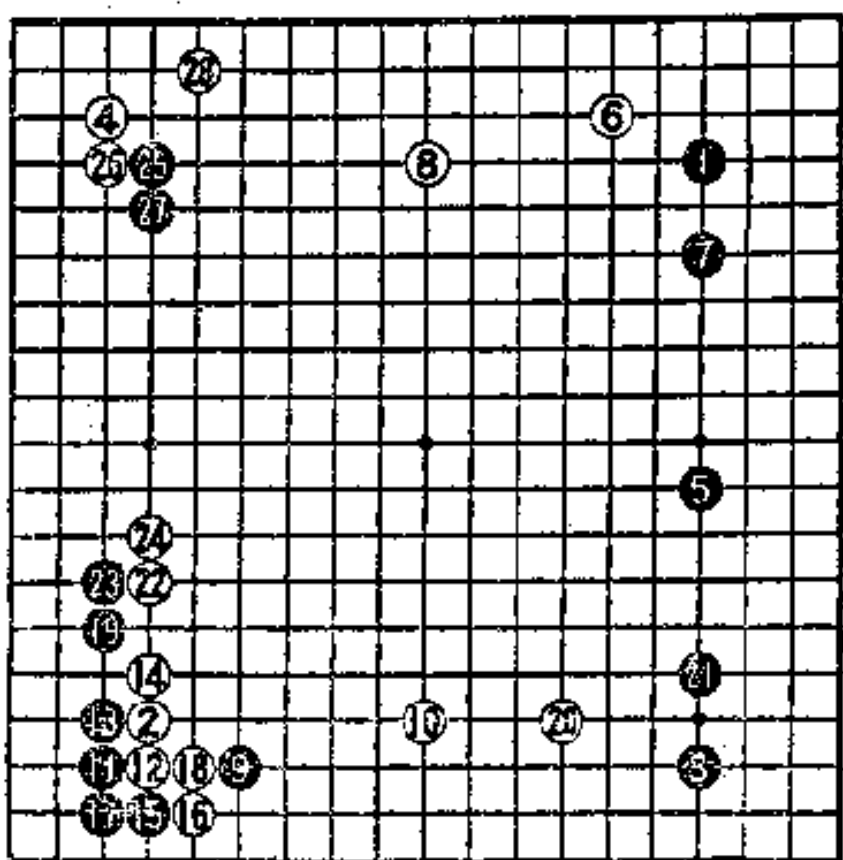
(1—22) 对黑 1、3、5 的中国流，白以 2、4 两三三对抗。这是经常出现的把重点放在速度上的现代布局。



参考谱 1 (1—22)

### 参考谱 2

(1—28) 白如马上在 21 位挂角，正是黑所希望的。所以白 10、20 从容逼近，这时，黑 21 守角就刻不容缓了。

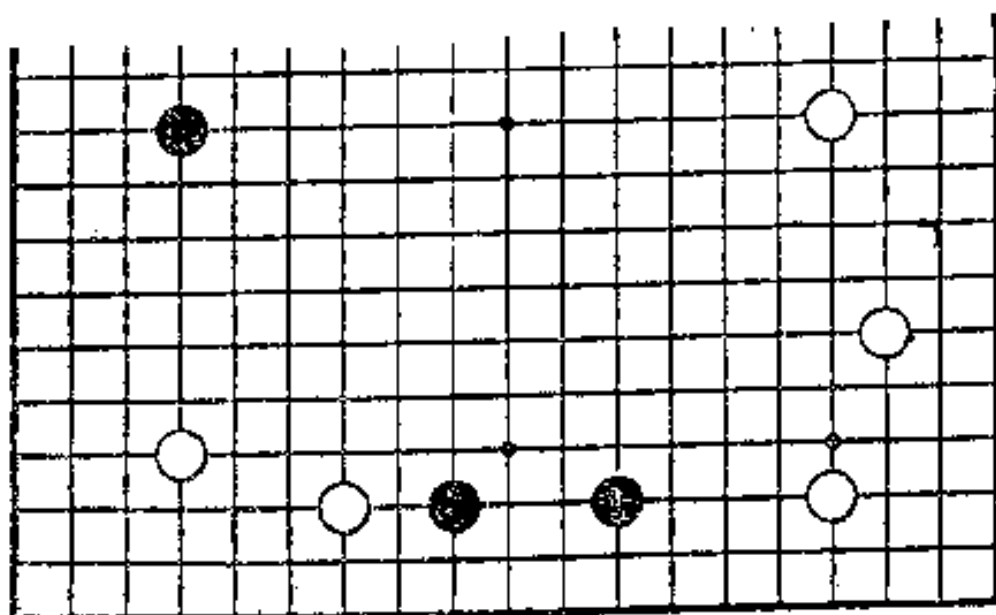


参考谱 2 (1—28)

# 练习题

第1问  
(黑先)

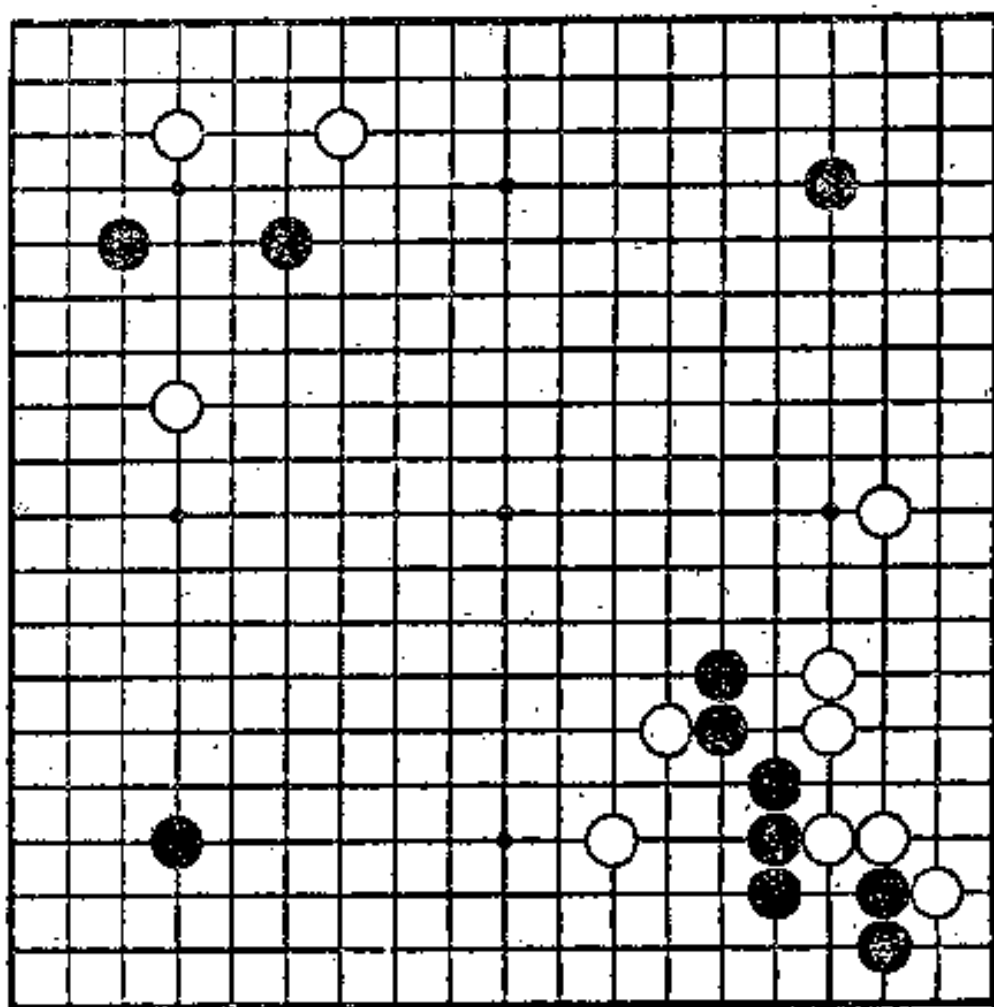
大场基本占完，何处是好点呢？



第1问

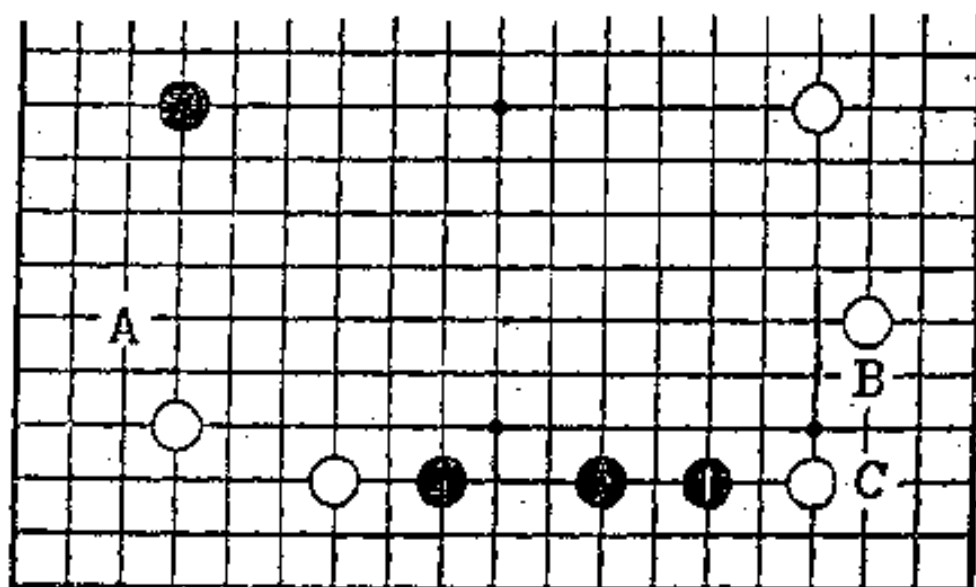
第2问  
(黑先)

怎样下才能使黑的厚味发挥作用呢？



第2问

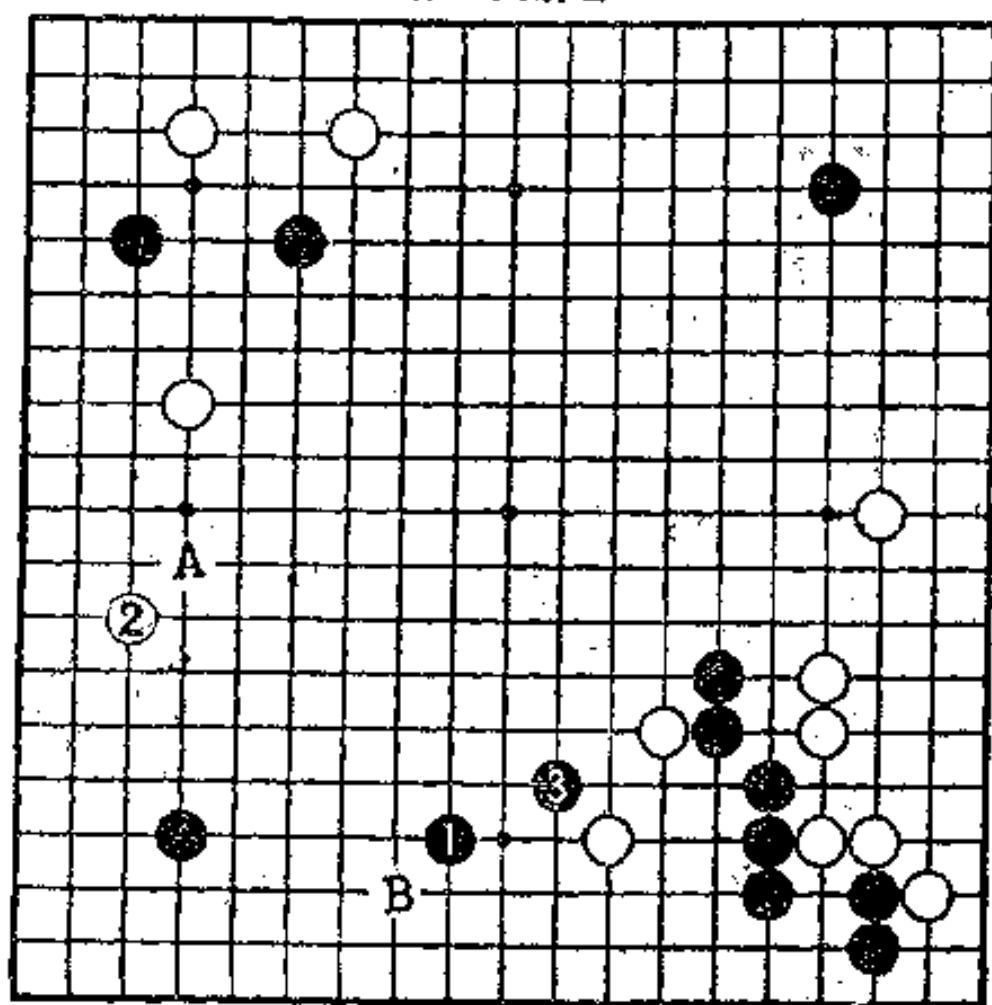
## 练习题解答



第 1 问解答

第 1 问解答  
(具有后  
继手段的拆  
很大)

黑 A 虽  
也是好点,  
但不如瞄着  
B、C 靠的  
黑 1。



第 2 问解答

第 2 问解答  
(厚味的  
周围)

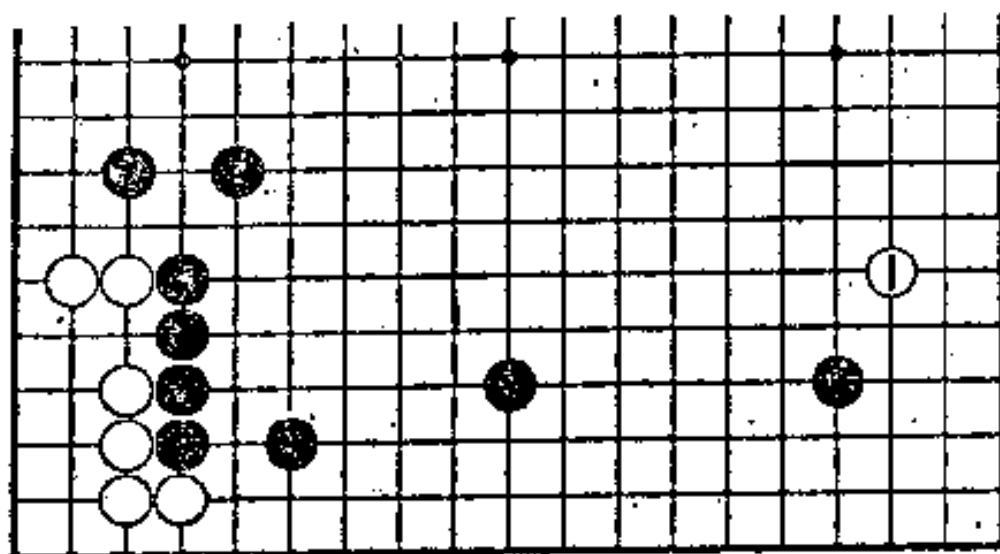
为了发  
挥黑的厚  
味, 黑 1 是  
绝对的一  
手, 黑 A 虽  
是好点, 但  
允让白于 B  
位拆, 黑厚  
味顿时失  
色。

# 练习题

第 3 问

(黑先)

对白 1  
的挂，黑怎  
样应才好  
呢？

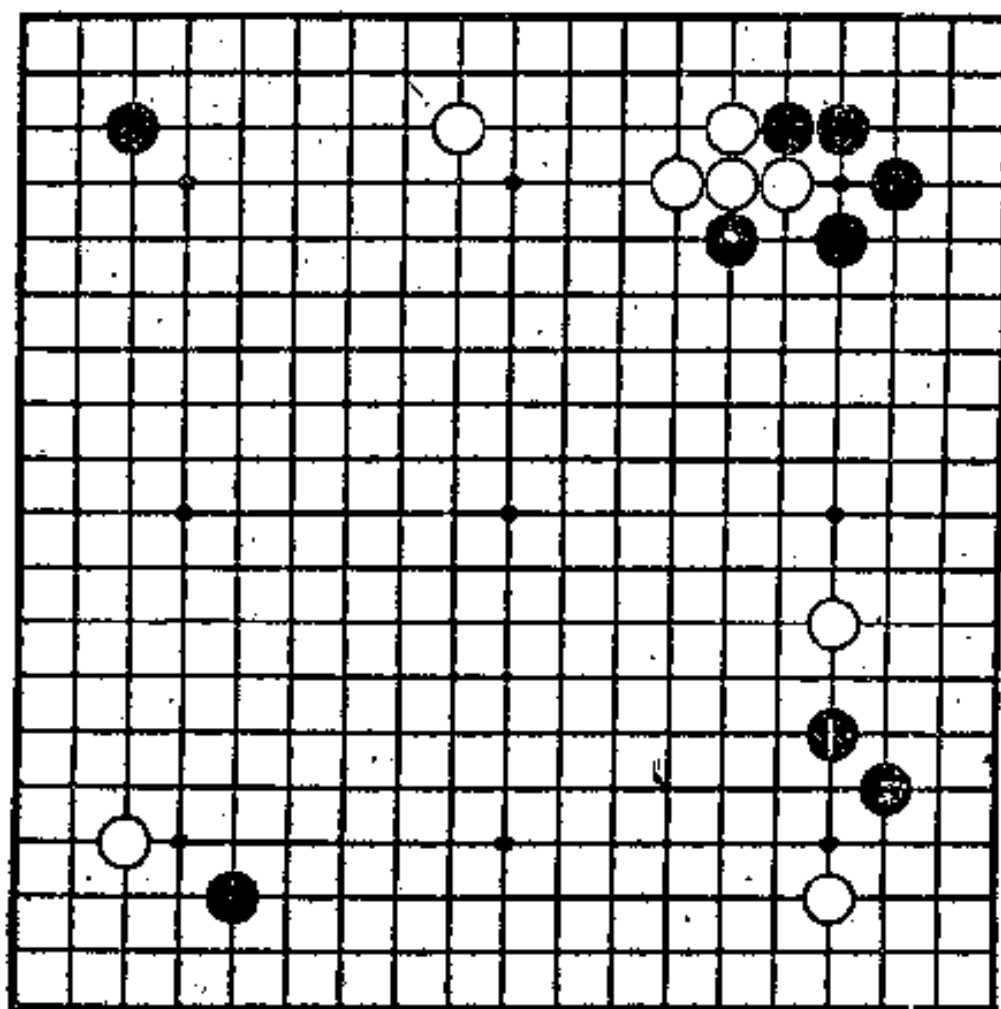


第 3 问

第 4 问

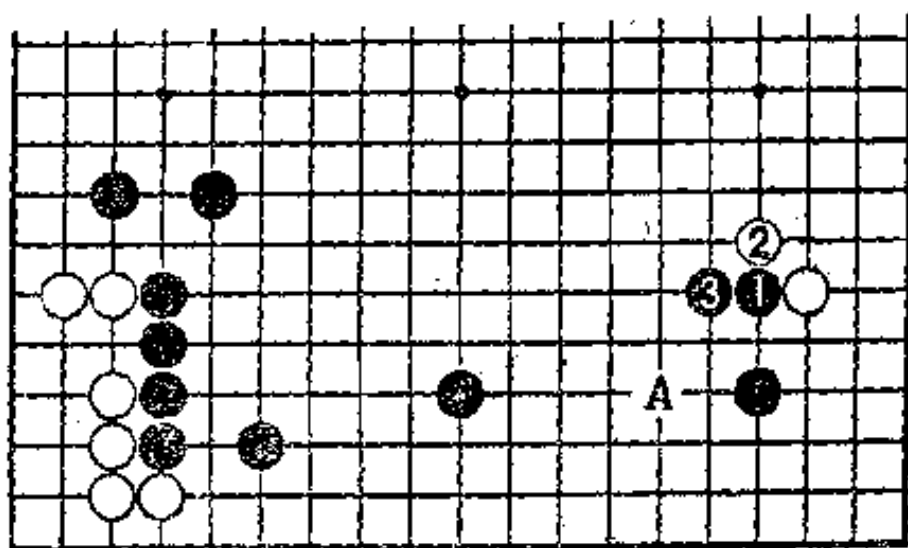
(白先)

虽然有  
各种各样  
的下法，但哪  
一种最适切  
呢？



第 4 问

## 练习题解答

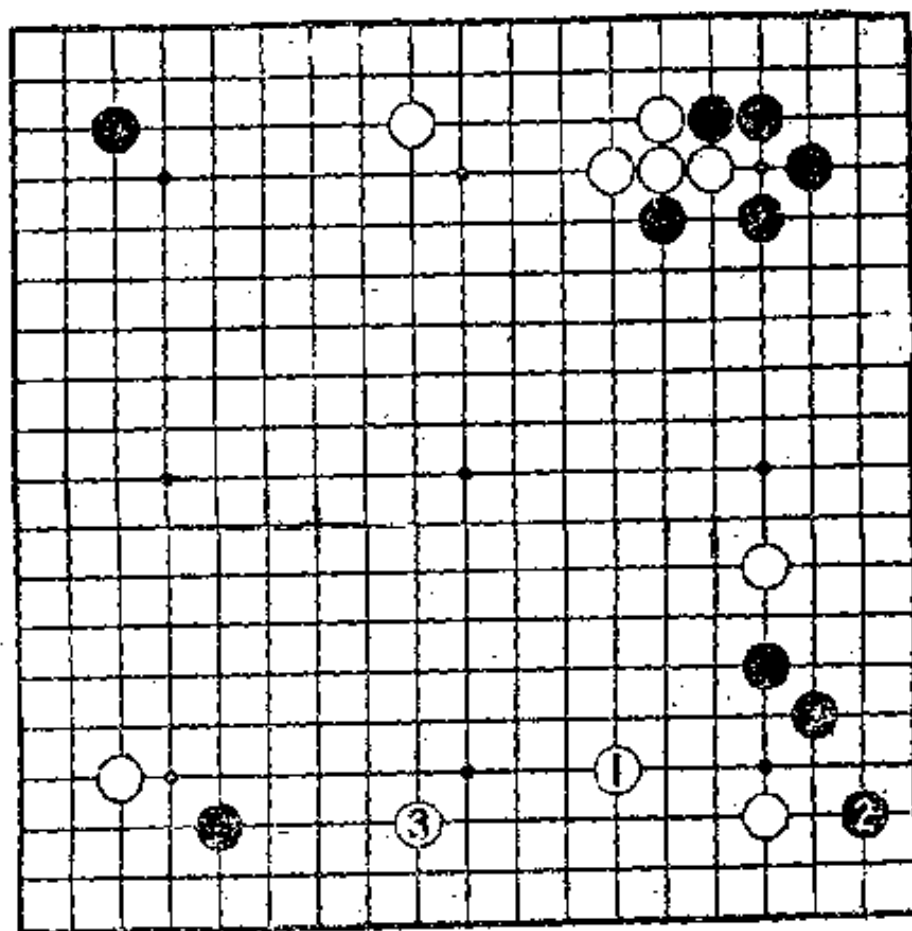


第 3 问解答

### 第 3 问解答

(定式的选择 1)

黑 1、3 的靠压和左边的模样遥相呼应，是好手。如黑在 A 位应，被白在 3 位跳入黑模样是不行的。



第 4 问解答

### 第 4 问解答

(定式的选择 2)

白 1 是正解，于是白 3 成为拆兼夹的好手。

## 第二章 模样的形成和侵消

既然围棋是比赛围地的游戏，那么当然应选择以少量子，尽可能多围地的具有高效率的下法。

平面的地域和立体化的地域相比；长方形的地域和正方形的地域相比，哪一种是效率高的围地方法？这应该是众所周知的事情。因此，在此之前，怎么样围地，怎么样构筑大模样，就成了重要的课题。

模样虽然并不是实地，但没有模样，就不能期待围成大的实地。这就是为什么必须学习构筑模样的技巧之原因。

还有，与构筑模样同等重要的，是侵消模样的技巧。不抓住时机妨碍对方围地也是不行的。

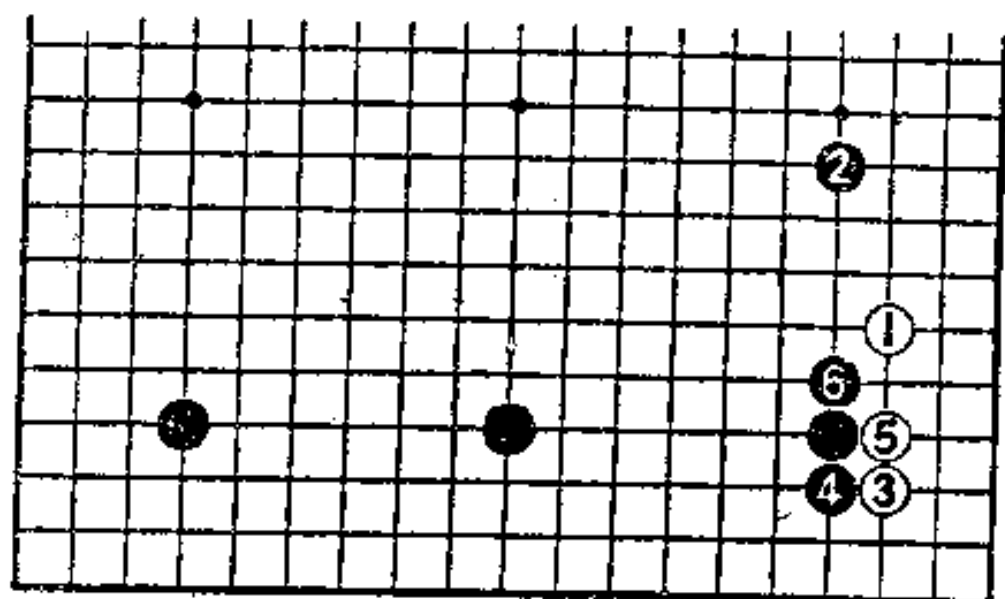


## 一 构筑模样的方法

对于构筑模样，外势或外壁是必须具备的条件。因此我们以三连星布局 and 取外势的定式为重点来探讨一下构筑模样的方法。

### 1 外势定式

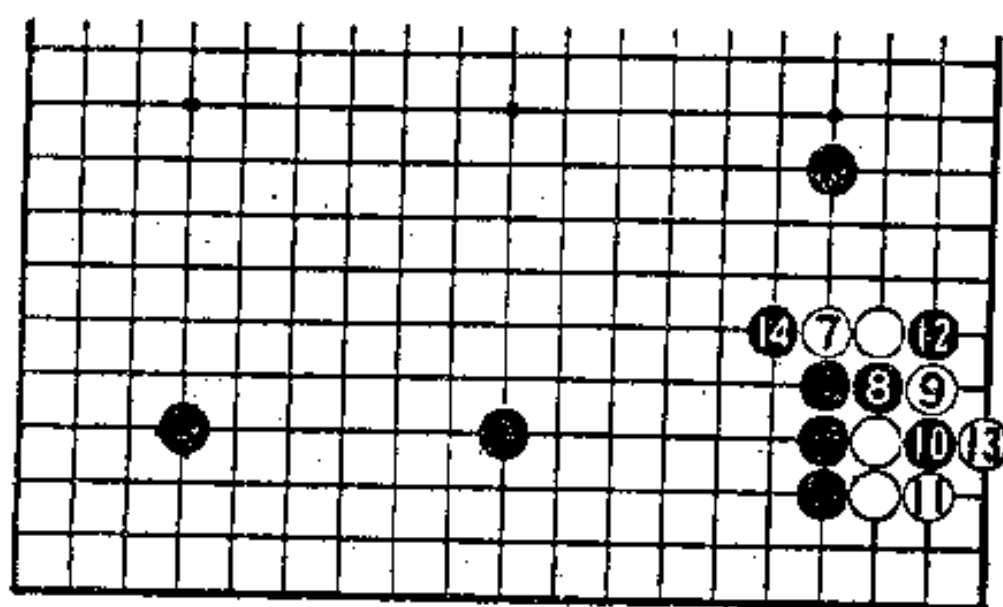
首先可以利用以外势对抗模样的定式。



1 图

1 图 (二间高夹)

对三连星，白1如挂角，黑2的二间高夹便是一策。于是白3以下——



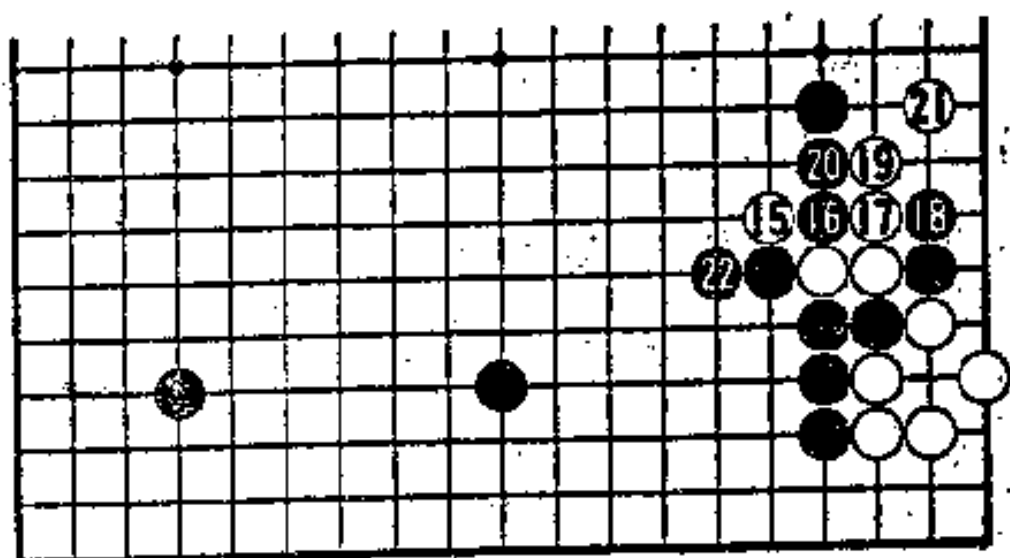
2 图

2 图 (定式)

形成至黑14扳的应接——

### 3图(外势)

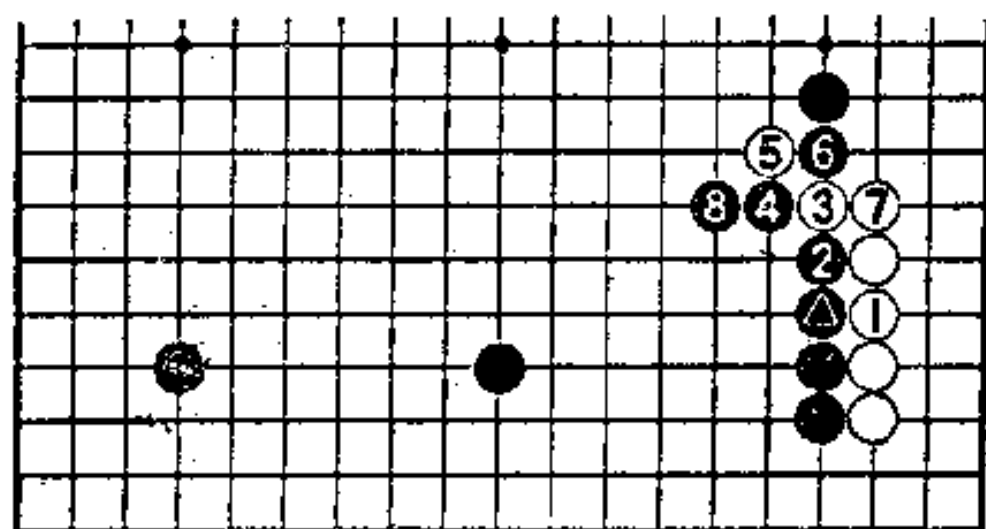
以下至黑22告一段落。这样，黑成功地构成了外势，形成了从中央到下边的具有压倒厚味的黑模样。



3图

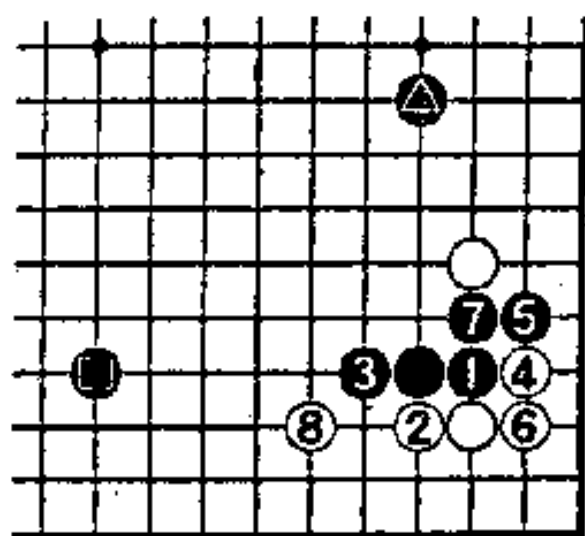
### 4图(粘)

对黑▲的长，白1如粘，则形成黑2至8的应对，黑仍然形成厚壮的模样。

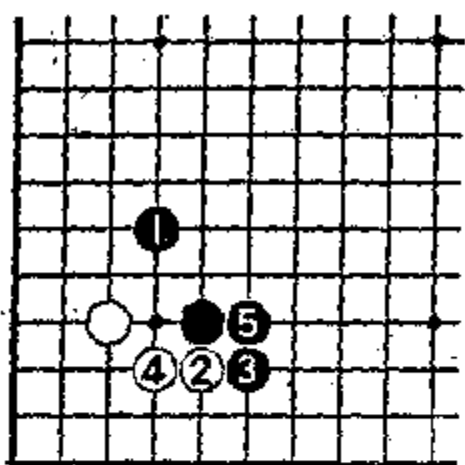


4图

5图(疑问) 黑1挡的方向有疑问。结果黑▲子和黑●子的位置差强人意。

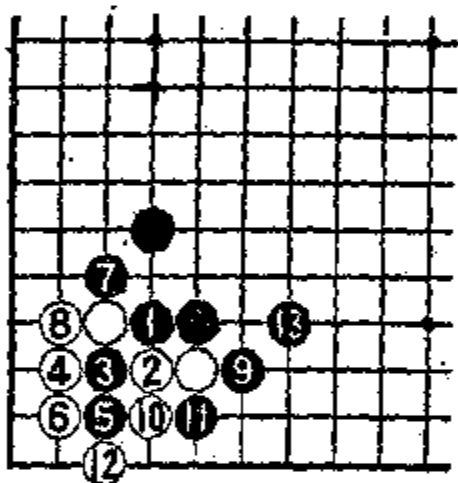


5图



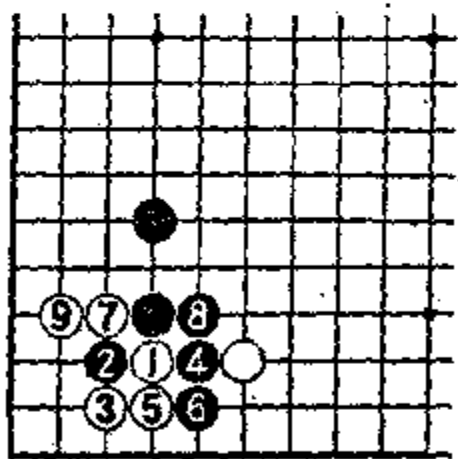
6图

**6图 (高目)** 黑1从  
高目飞罩是经常使用的取外  
势的定式。白2、4如托  
退,则黑3扳、5粘,黑所  
取得的外势,进一步就能产  
生形成中央到下边黑模样的  
手段。还有,对黑3——



7图

**7图 (弃子)** 还有黑  
1顶、3断的定式变化。  
对白4,黑5长弃二子是关  
键的要着。以下至黑13虎,  
黑的外势仍然十分坚固。



8图

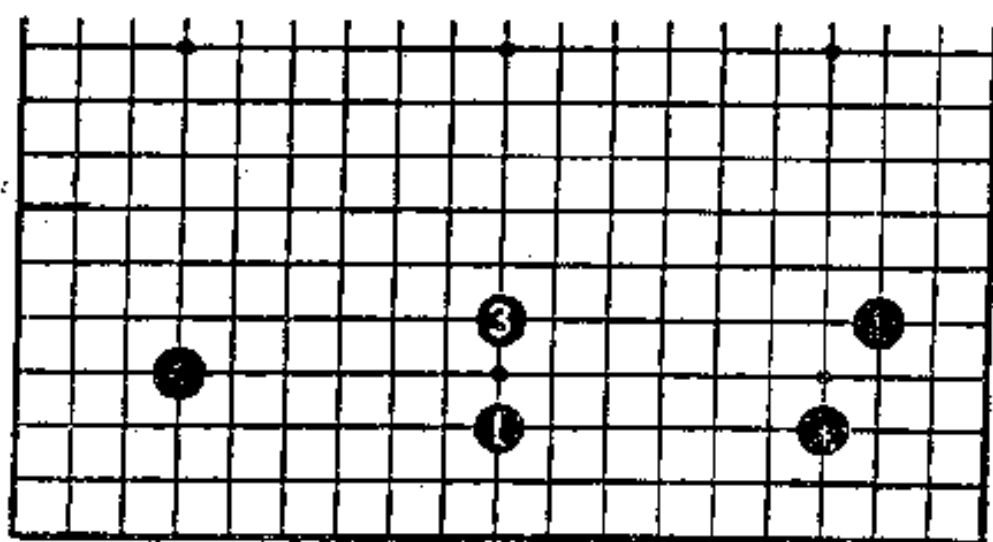
**8图 (星)** 这是星定  
式的一种型。对白1、3,  
黑有4打、6挡取外势的下  
法。

一旦能利用这样的外势  
定式,构筑模样就比较容易  
了。

## 2 立体化

在构筑模样的场合，利用向中央的关起，使模样立体化，也是非常重要的。模样一旦立体化，就很有可能获得很大的箱形实地。

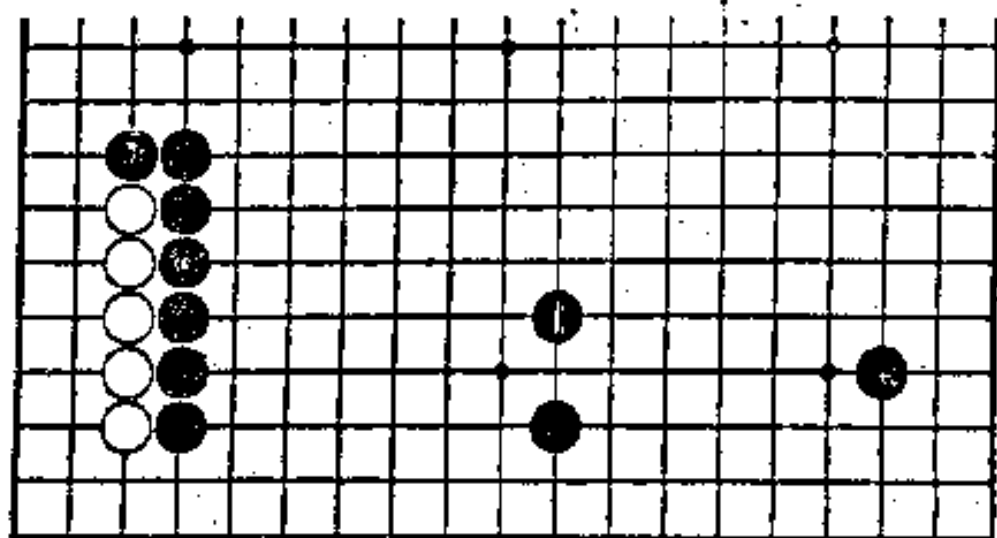
1图（布局） 据以前学过的知识，角的争夺结束后，接着黑1占边上的大场是布局的原则。在这里，黑3关起来使黑模样立体化是很大的一手棋。一旦形成这种姿态，就极有可能取得相当大的实地。



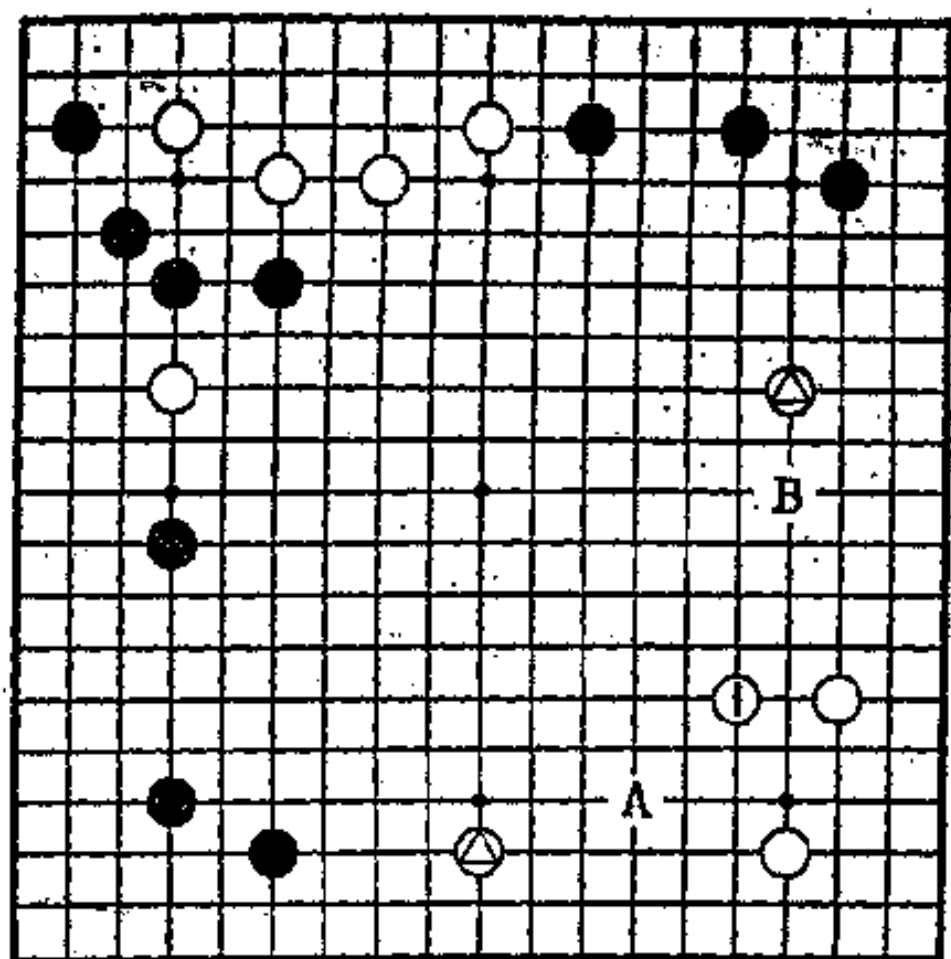
1图

### 2图（外壁）

黑1关起，便可充分利用左边无比厚壮的外壁，把模样立体化。象这种完全确实的模样，几乎可以说是黑的实地。不言而喻，箱形的阵地对实利来说，是最理想的。



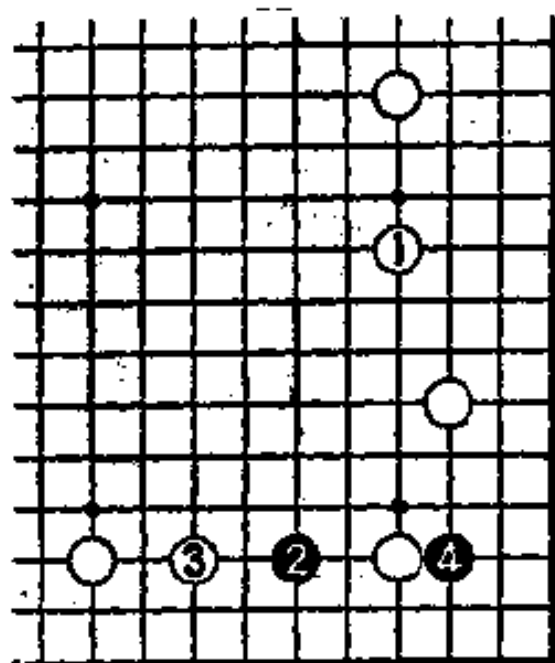
2图



3图

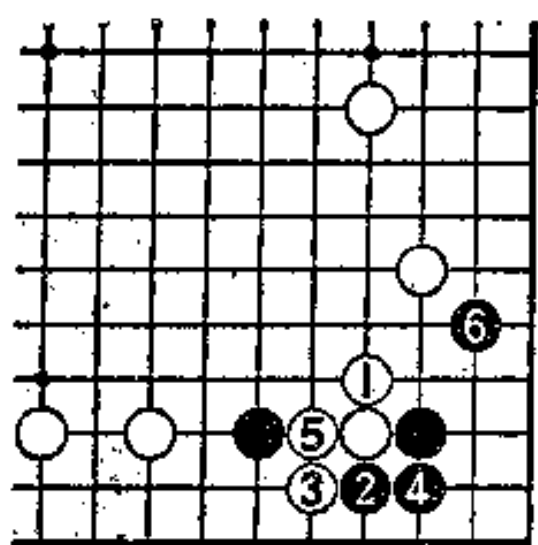
3图 (中心点) 在实战中, 什么情况下才能使模样立体化呢? 下面再探讨一下。

此局面, 白1关起是一箭双雕的好手。这一手棋补强了上下白△子的薄味, 同时取得了白模样立体化的效果。白1如改下A位, 则会被黑在B位打入。

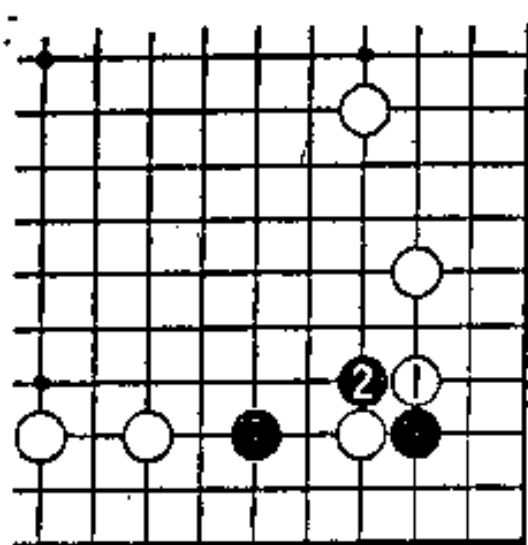


4图

4图 (打入) 白1如在右边守, 则下边变薄, 黑2的打入就成了绝好点。黑2使白的大飞守角产生了弱点。对白3, 黑4靠角便可进行腾挪。



5图

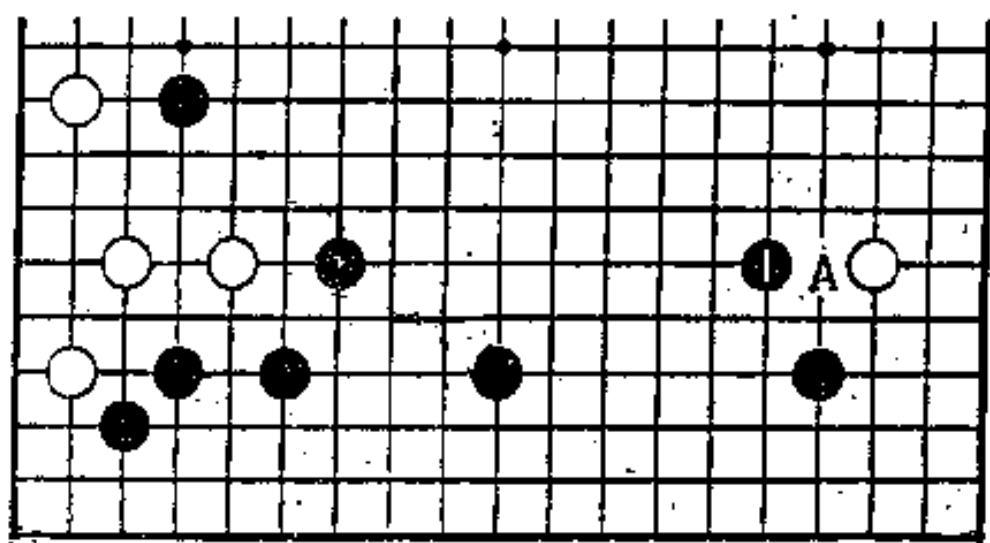


6图

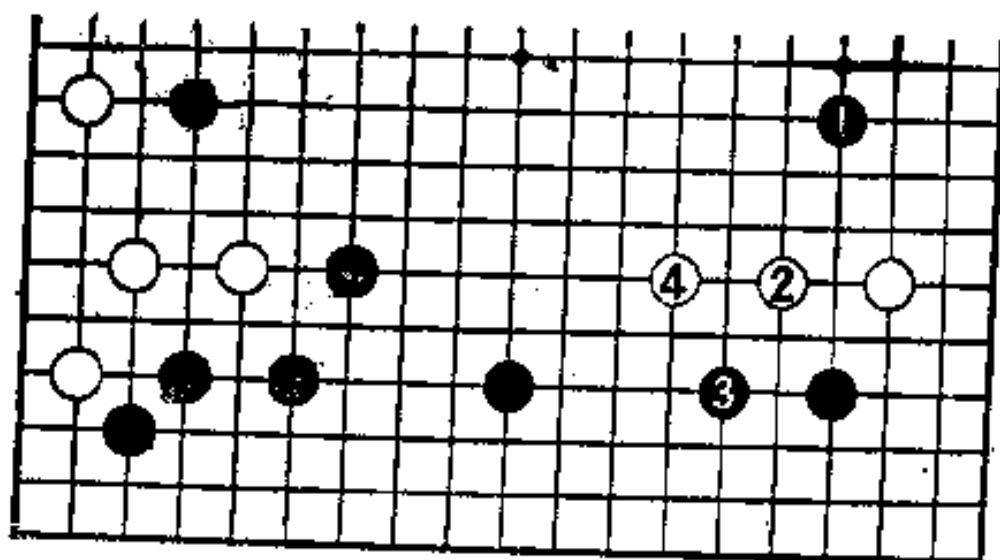
**5图（转换）** 白1如长，则黑2、4扳粘，再走黑6活角，形成转换。

**6图（扭断）** 对白1的扳，黑2扭断即可轻松治孤。总之，一旦形成这种局面，白模样就会受到很大程度的破坏。

**7图（镇）** 对于扩张模样，镇也是十分有效的手筋。利用黑1镇，就能使从中央到下边的黑模样变得深沟高垒。此外，黑1在A位压也是适切的。

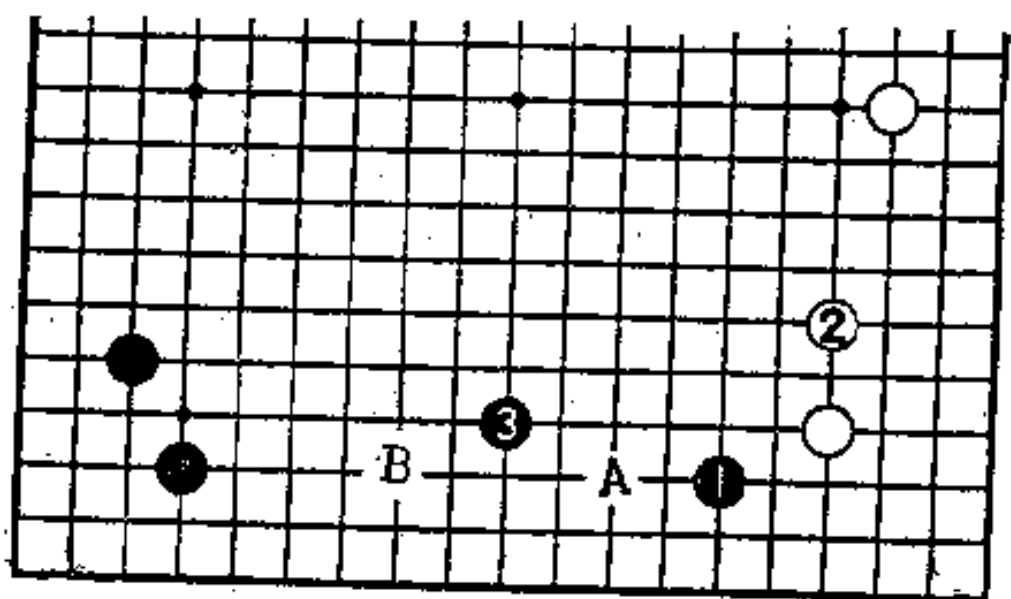


7图



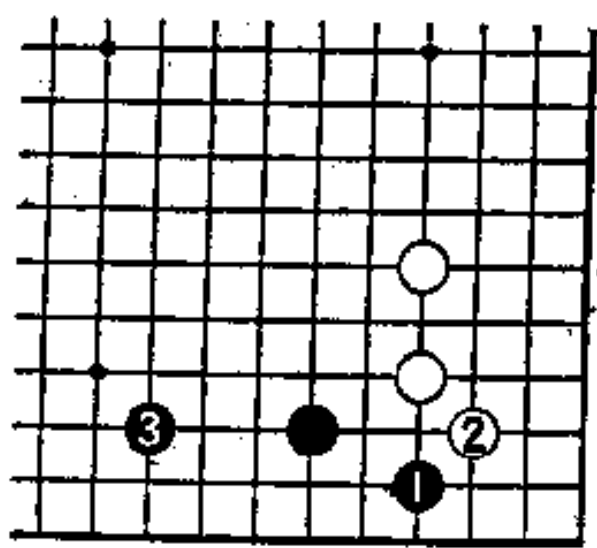
8图

8图(不可)  
在此场合,黑1的夹不行,被白2、4连跳,黑模样自然消失。



9图

9图(模样)  
黑3这种拆与其说是取实利,不如说是构筑模样。这是以全局的均衡为重点的下法。不过,白也有A位或B位的打入手段。



10图

过,白也有A位或B位的打入手段。

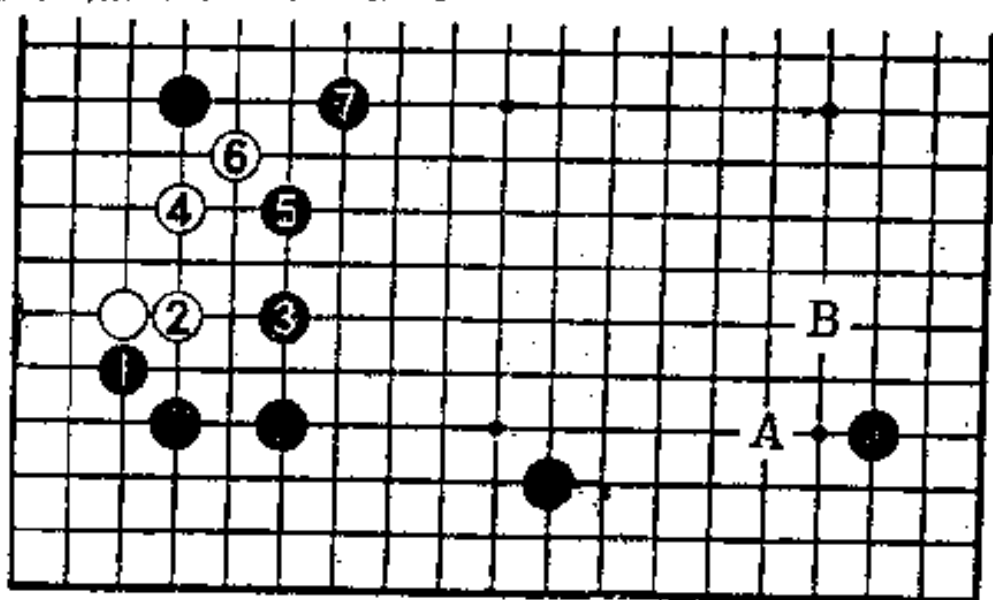
10(实利) 黑1、3是重视实利的下法。

当然,选择哪一种下法,是对局者的兴趣与爱好的问题。

### 3 攻的同时

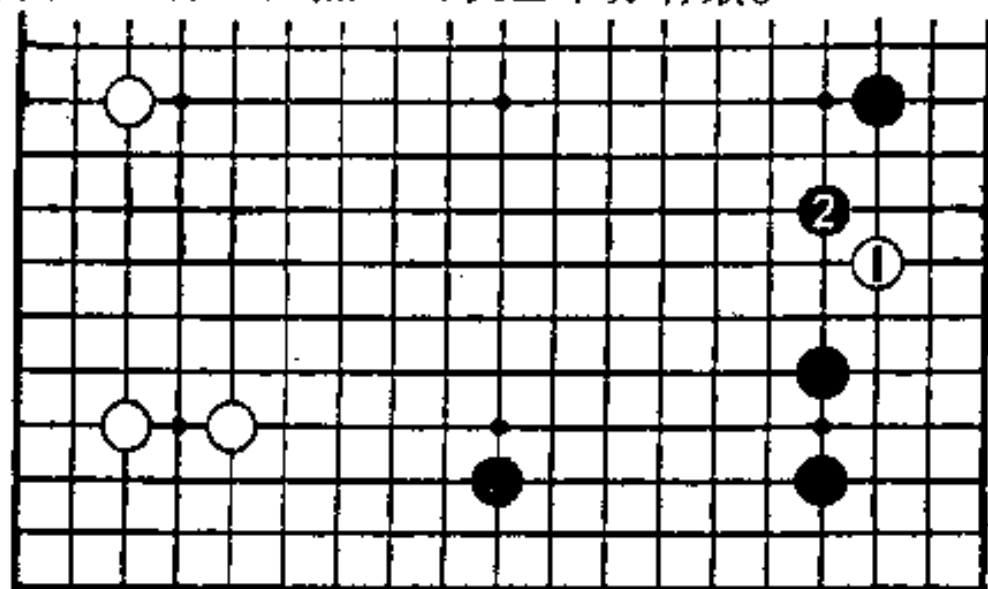
用关或镇可以使模样立体化，这是平稳的方法。但在积极地攻击对方的同时形成模样，也是十分有力的方法。

**1图（攻击）** 在此场合，黑3、5边攻边构成模样是适切的。至黑7，形成了从中央到下边的具有压倒优势的黑模样。象这样的攻击方法，决不用担心受损失。此外，对白A位的挂，黑可于B位飞应。



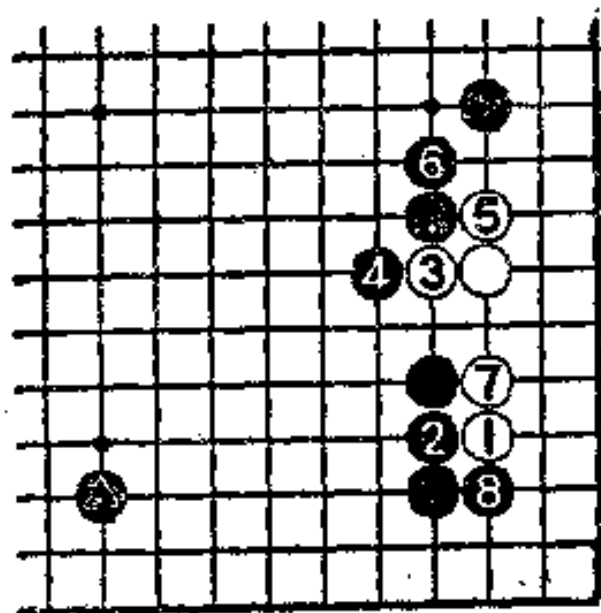
1图

**2图（两翼）** 右下的黑模样是两翼张开的理想形。在此场合对白1的打入，黑2的攻击十分有效。

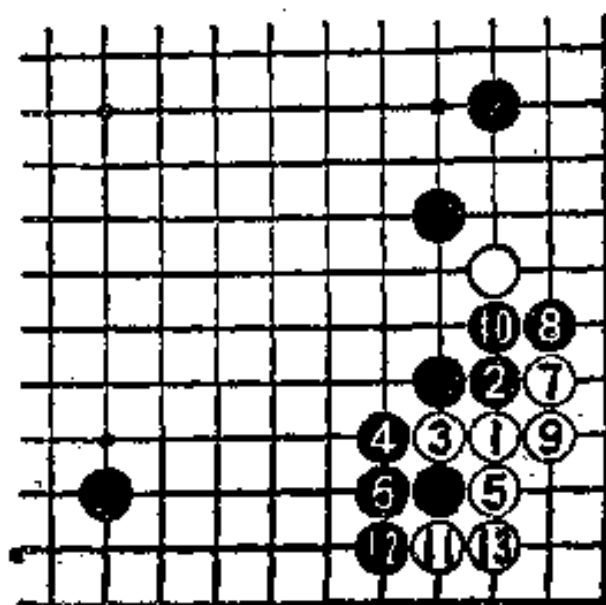


2图





3图

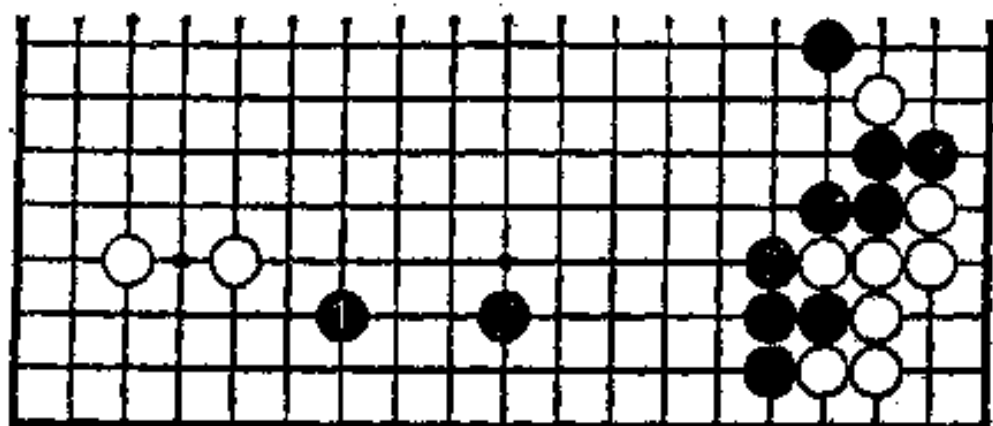


4图

**3图（厚壁）** 因为对这个白子硬吃是吃不掉的，所以正确的下法是迫使它在右边小活。如此，黑就在攻击中形成了厚壁，使黑子充分发挥作用，构成了模样。

**4图（变化）** 对白1，也有黑2挡的下法，以下至白13，白可在角上做活。不过，构成这样的模样，黑也没什么不满。

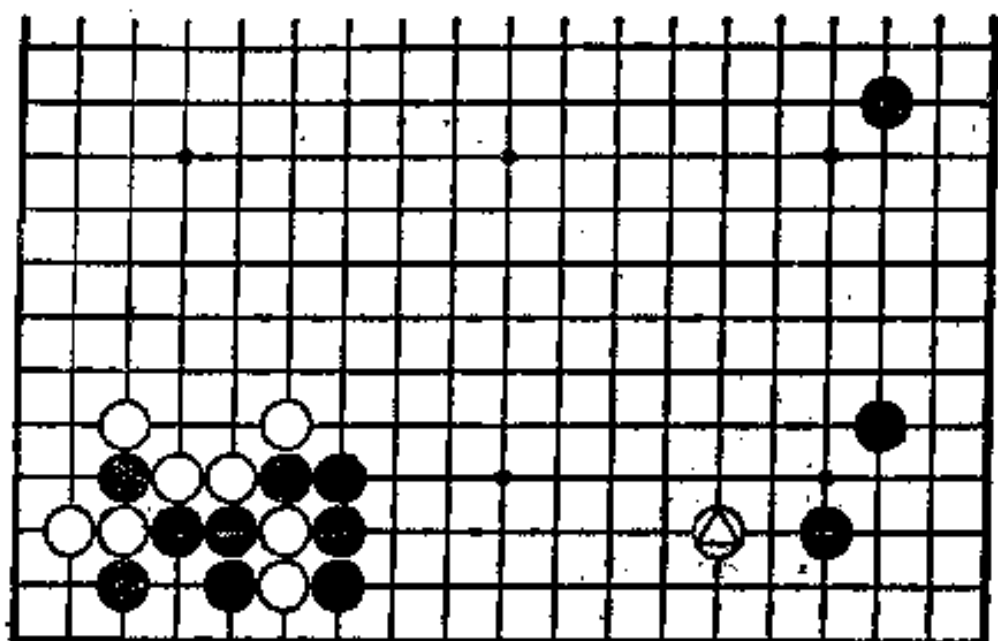
**5图（扩张）** 在此场合，如想扩大黑模样，黑1的拆成为绝好点。



5图

### 6图(黑先)

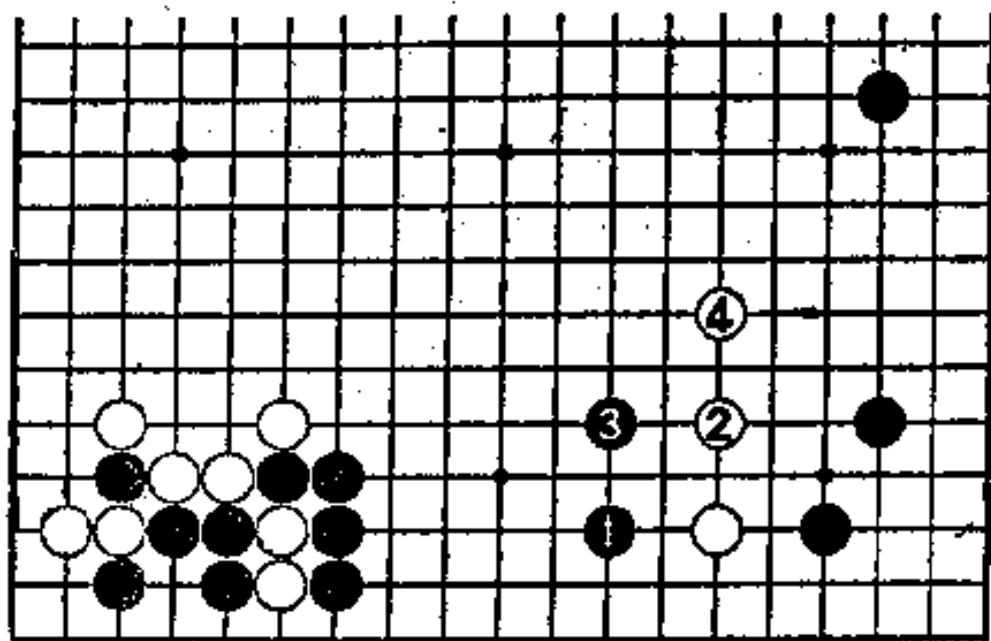
怎样攻击白△子是个问题请考虑一下活用左下角黑厚味的下法。



6图

### 7图(失败)

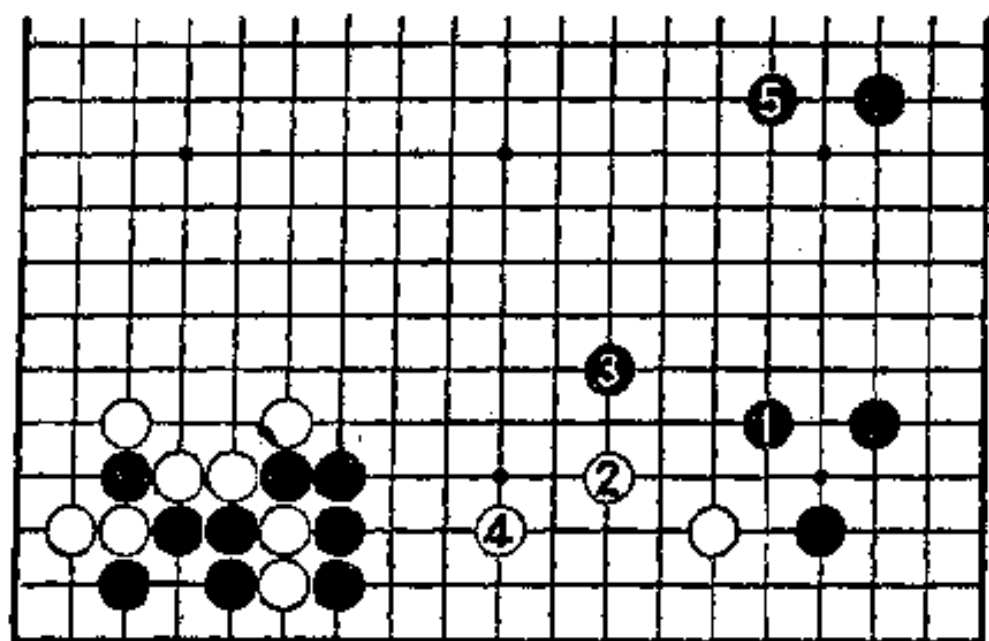
黑1夹怎么样呢？这样白2、4跳出……不客气地说，这是失败图。请想一想为什么会失败呢？这是标志着你棋力的问题。



7图

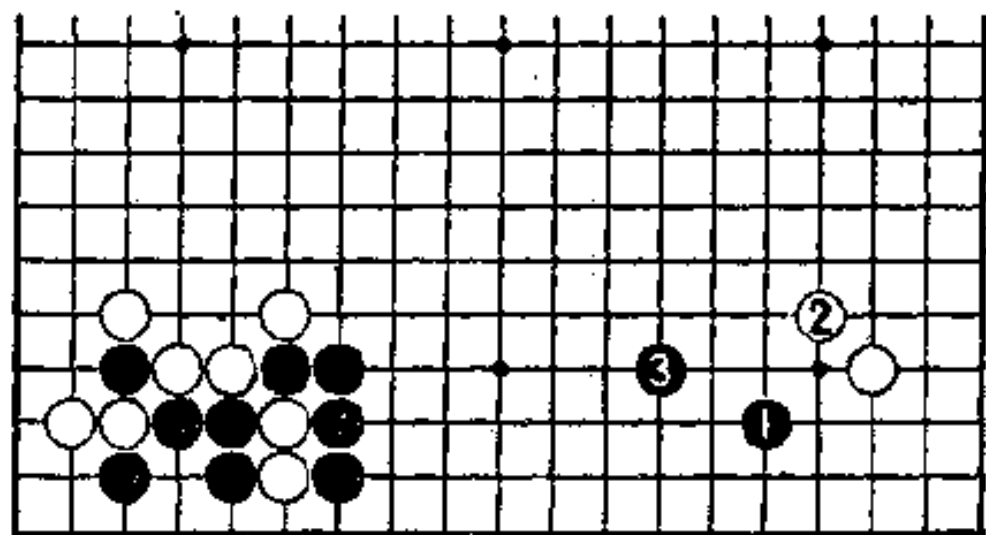
失败的理由：第一，黑1、3是以左边的厚味围地，如果有充分的间隔，又当别论，但此场合却过于狭窄；第二，将白2、4逼入右边的黑模样，得不偿失。

8图（正解） 在此场合，黑1关起是不可放过的好手。在把白逼向黑厚味的同时，黑3、5在右边形成了模样。白2、4虽下在靠近黑厚味的地方，但为了求活也没办法。相反白2、4却无关左下黑棋的痛痒。以上就是黑1、3所以绝好的理由，可以说本图是百分之百发挥攻击效力的例子。



8图

9图（常识） 右下如果是白小目，黑1、3即使围下边的地也不坏。总之，发挥左下厚味的间隔，大致以黑1为准。以上介绍的是构筑模样的方法。



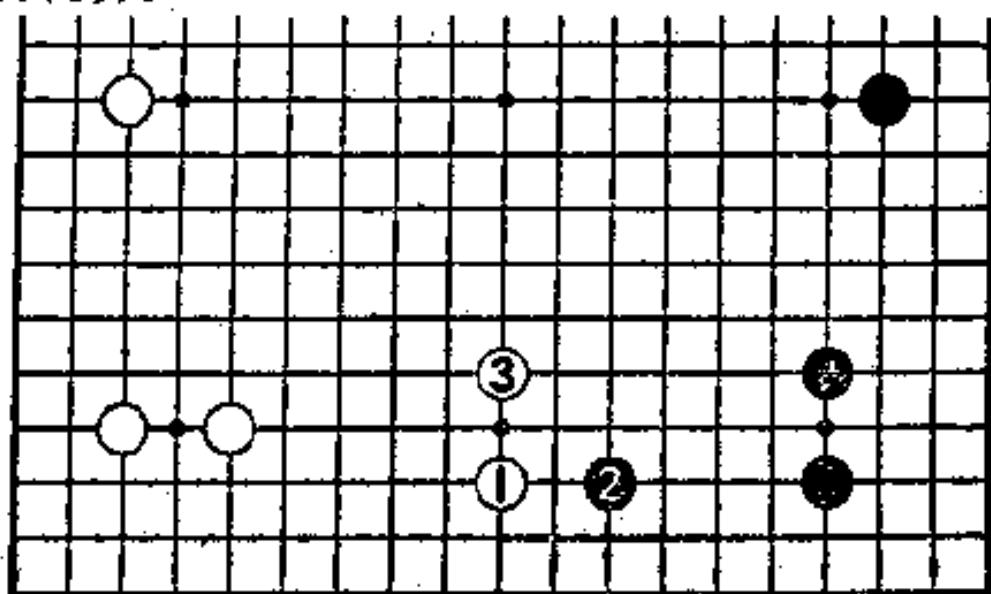
9图

## 二 有关模样消长的必争点

一到双方构筑模样的场合，关系双方模样的必争点便成为关键问题。这种必争点就是常说的“天王山”，谁先占领当然便可取得优势。

### 1图(白先)

此场合，白1就是必争点，黑2如拆，则白3跳，在构筑模样的竞争中，已成为白领先的形势。

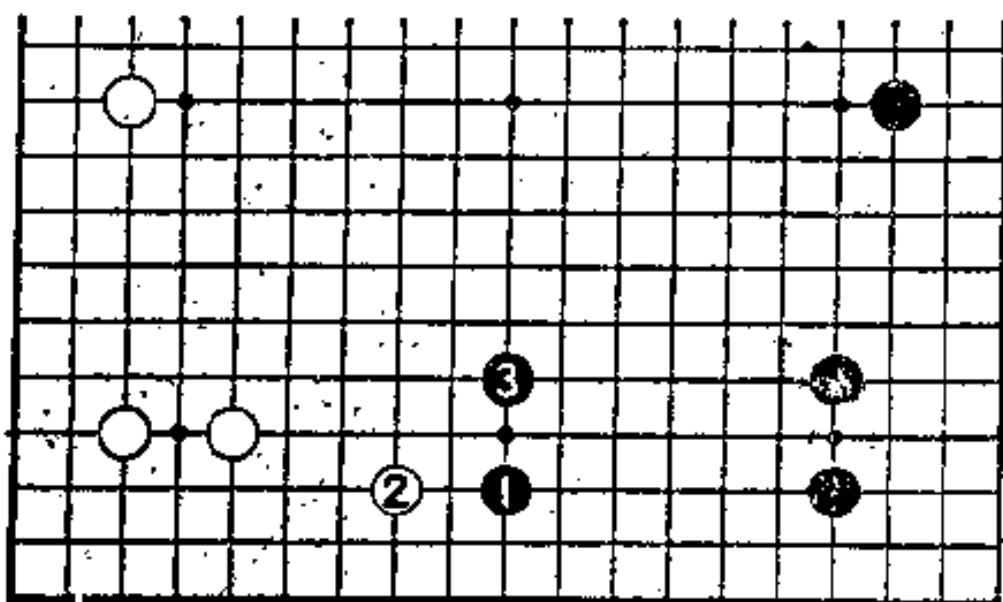


1图

### 2图(黑先)

假如黑1先行一步，当然是黑优势。

因此，1位是双方模样消长的必争点。

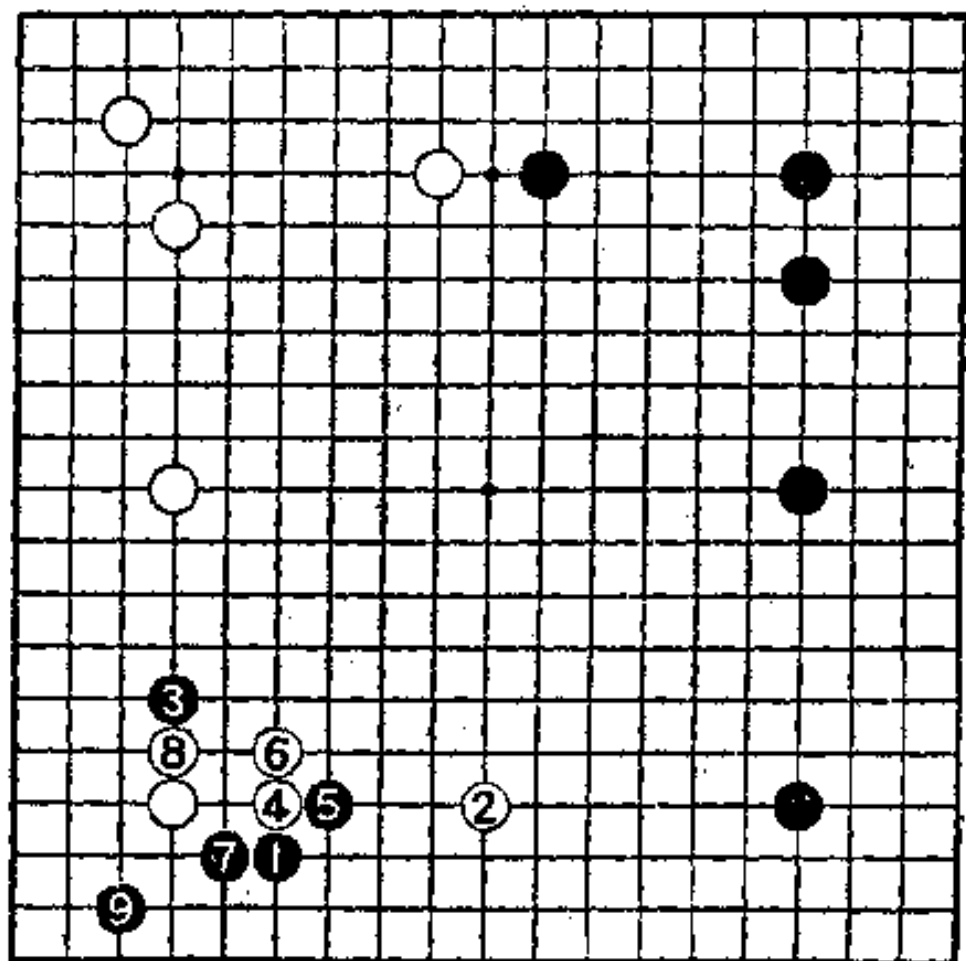


2图

根据以上说明，可见经常审视双方的布阵，抢先占领模样消长的必争点，使局势领先，是极其重要的课题。

3图（白先） 对黑1、3的夹攻，白4、6靠压，进行

到黑9，下一手白应下在哪儿呢？请比较双方模样探讨一下。

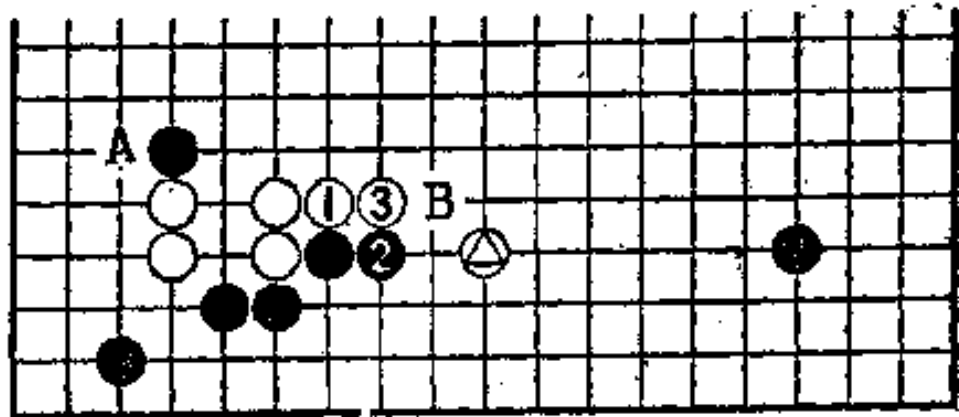


3图

4图（正解）

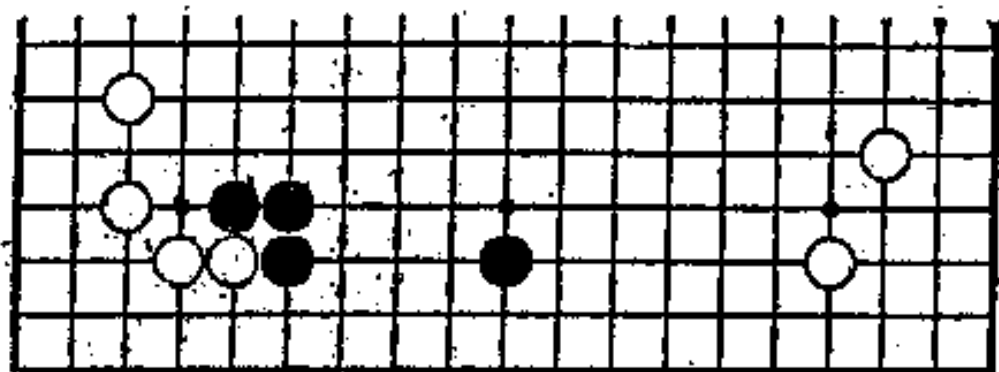
白1是与白⊙子相关联的好手，这也是黑白双方模样的必争点。

白1在A位应虽是定式，但在此场合却是缓手，因被黑在B位飞出成为绝好点。



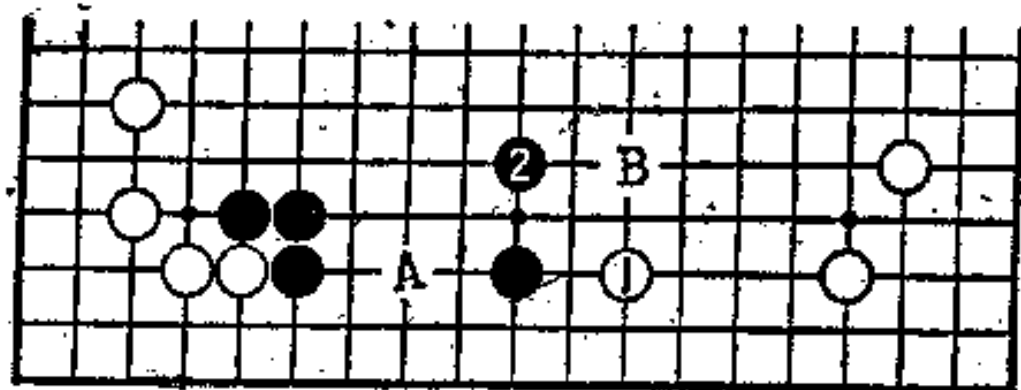
4图

**5图 (必争点)** 这种配置の場合，双方模样的必争点在哪儿呢？从实地来考虑，或从势力来考虑都可以。



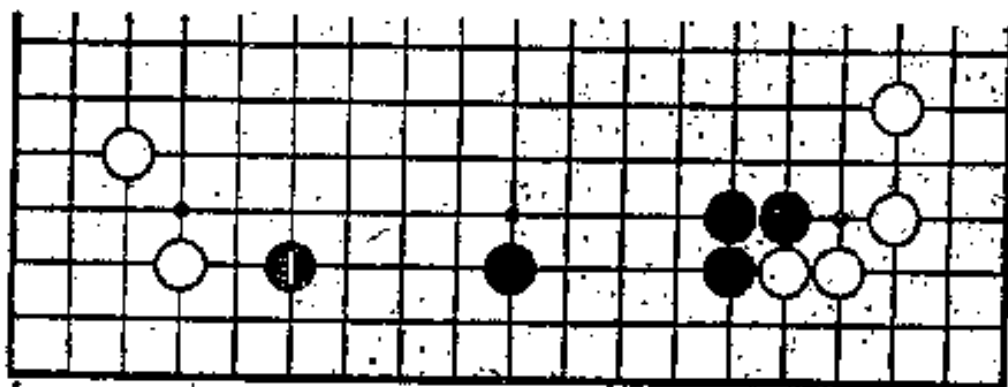
5图

**6图 (白先)** 白如先走，那么白1的拆逼是绝对的。这不仅能扩大白地，而且可以瞄着A位的打入。黑2通常要应，白B位关起便可取得便当的实地。



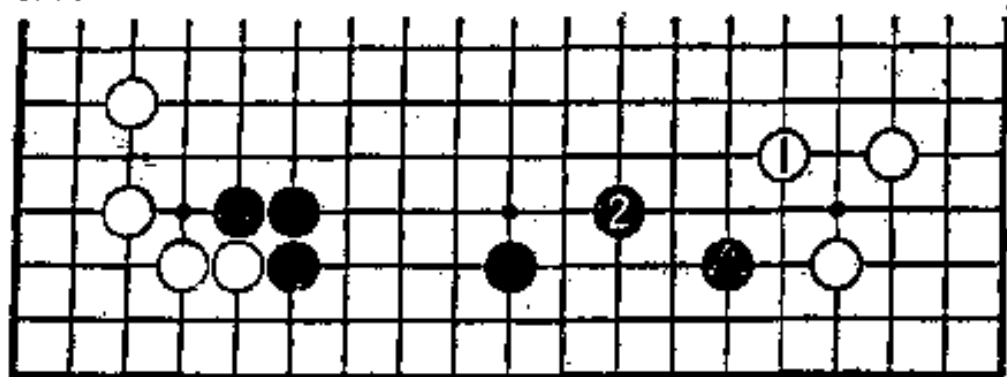
6图

**7图 (黑先)** 黑如先走，黑1的拆逼就成为绝好点。与6图比较，就明白黑1之大了。在以上这样的拆逼是双方模样的必争点的場合，实战中是很多的。



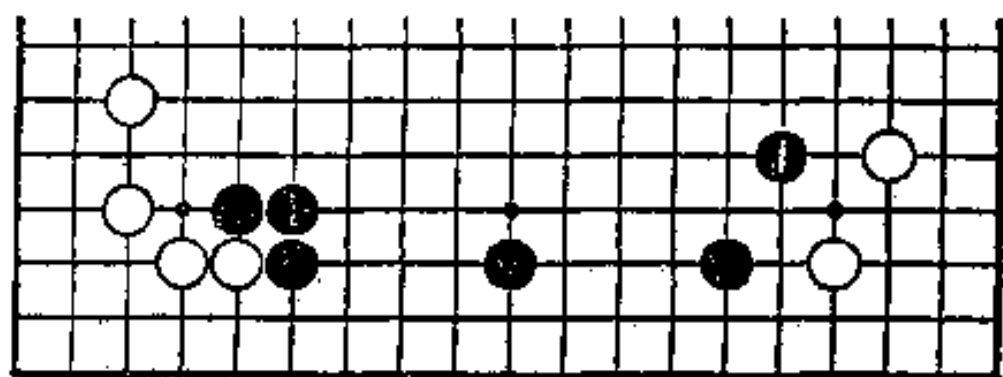
7图

8图（通常的应对） 黑●拆后，这一次1位成了模样的必争点。白1、黑2是通常的应对。白1如脱先——



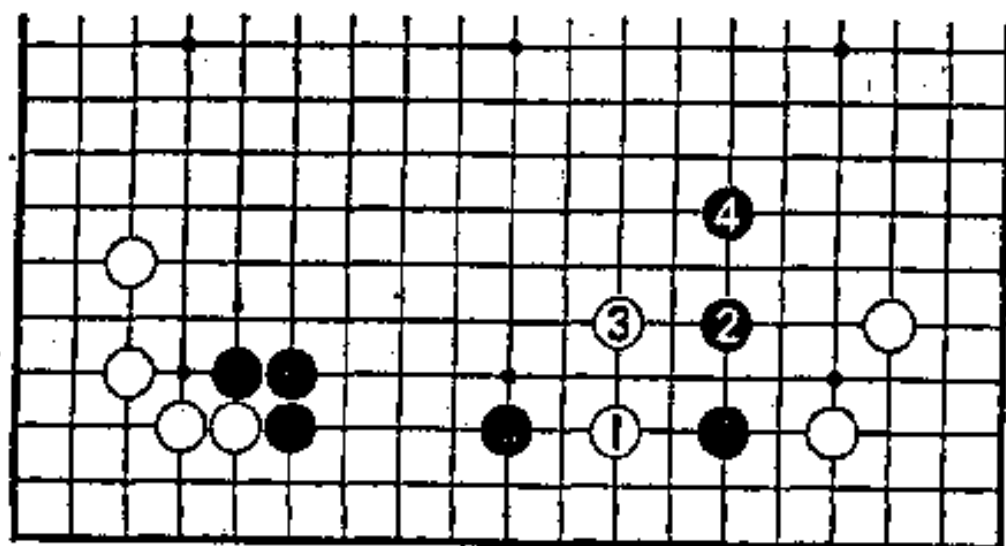
8图

9图（飞镇） 黑1飞镇绝好，下边黑模样顿成深沟高垒的形状。现在明白1位为什么是模样的必争点了吧？



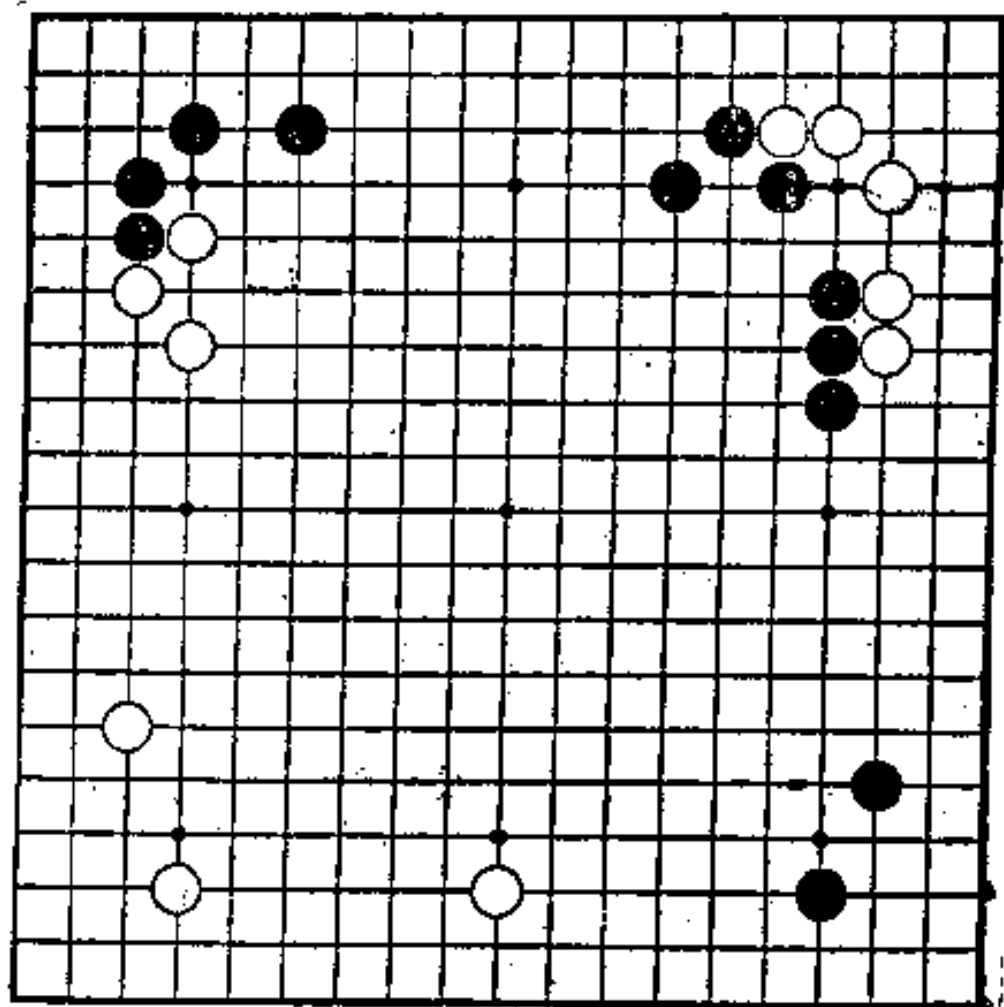
9图

10图（不可） 此局面，白1决不能打入，因被黑2、4跳，右边白模样变薄，而且白1、3也成了弱子。



10图

那么，  
下面再通过  
各种各样的  
问题，练习  
发现模样的  
必争点吧。  
对于有那种  
被称为“天  
王山”的必  
争点，一手  
棋走到便可  
改变胜负的  
天秤。

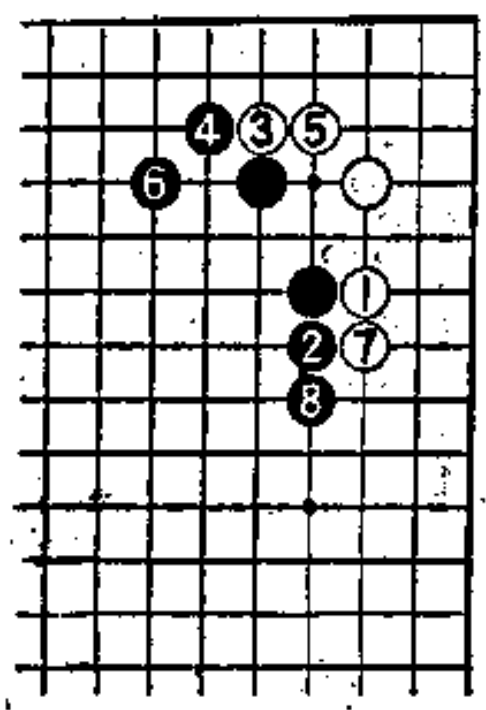


【第1型】  
(白先)

第1型

普通情

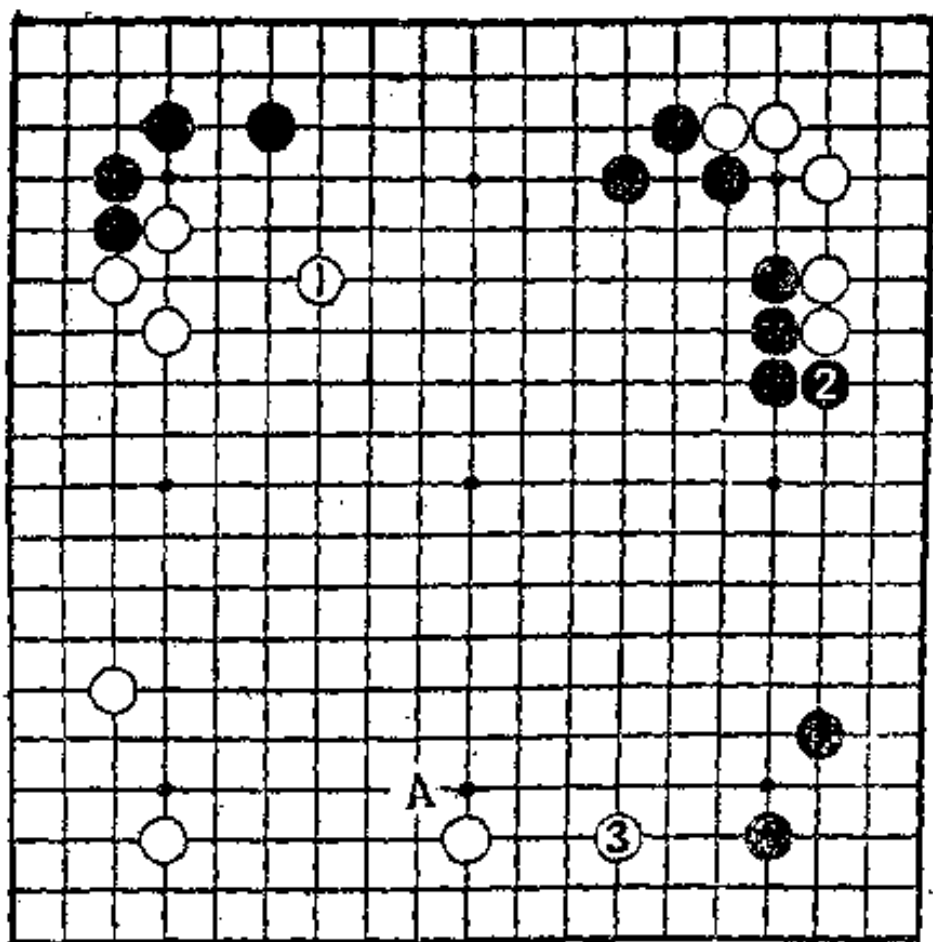
况下，布局大约在二十手到三十手之间结束。不过，将白棋的下一手棋称为布局的总决算也并不过份。有关双方模样消长的必争点在哪里呢？



1图 (定式) 这是右上  
定式变化的过程。

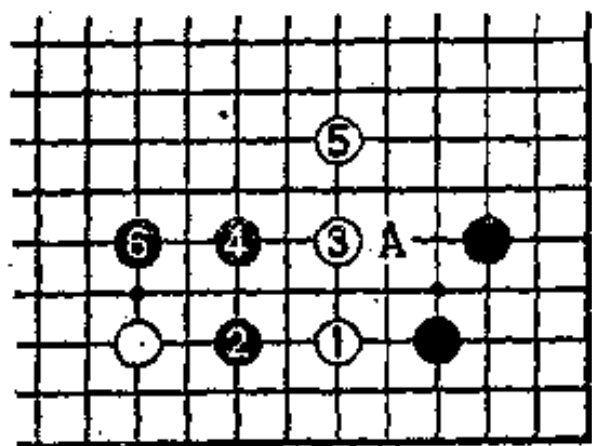
1图





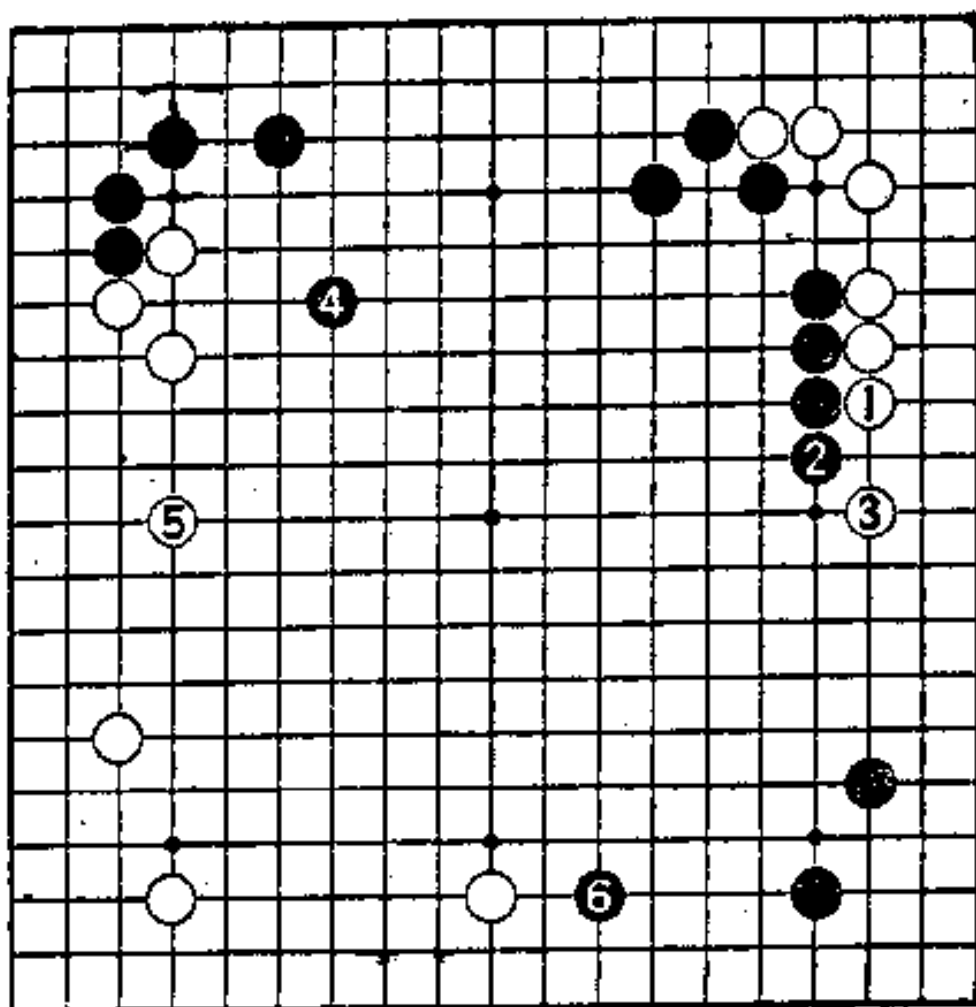
2图

2图（正解） 白1成为模样消长的必争点。黑2虽也是好点，但白3拆后，白模样的规模便可充分对抗黑模样。接下去，黑在A位侵消白模样是通常下法。还有白3——



3图

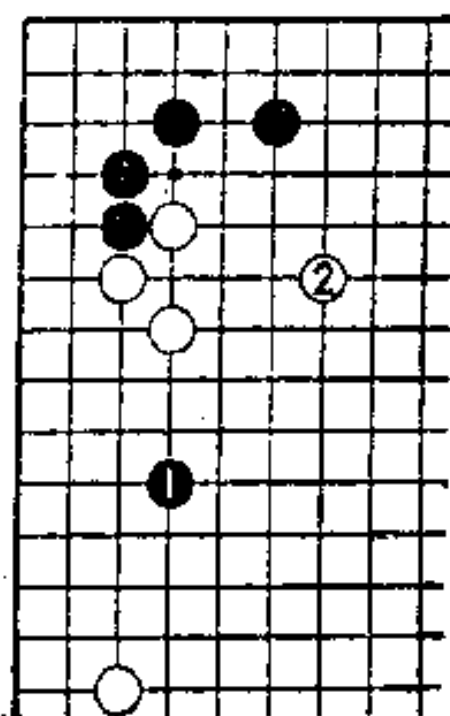
3图（对消） 白1瞄着A位的好点而拆三虽也可以考虑，但此场合，黑2的打入势所必然，于是形成白3、5，黑4、6对消模样的局面。此局面，黑6曲镇是绝好点。对黑来说，如此告一段落可以满足



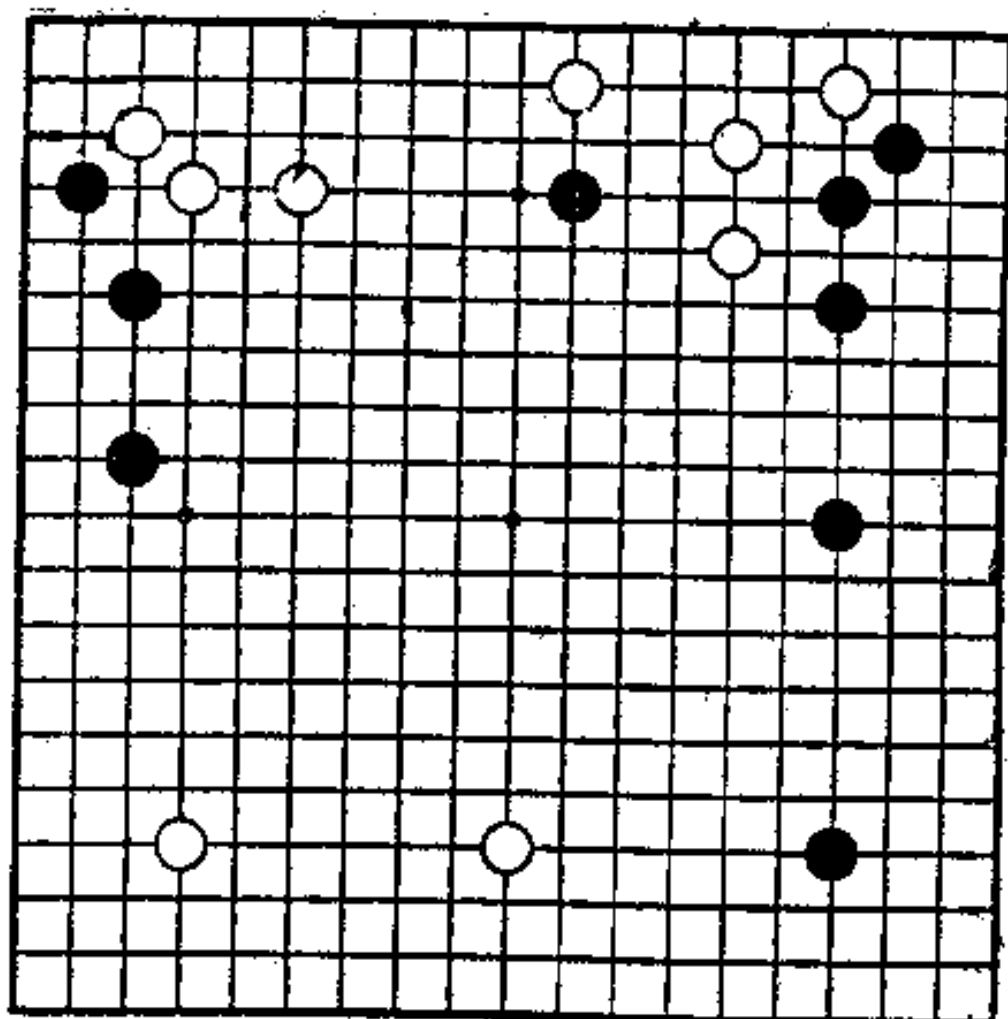
4图

4图（白不满） 白1、3在局部虽是好点，但充许黑占4位的要点，白不能满意。利用黑4这一手，黑从上边到中央形成了厚壮的模样。接下去，白5如补，黑6转回抢到最后的大场，黑棋的步调很明快。

5图（失败） 在此场合，黑1夹攻白三子不好，白2逃出，同时侵消了黑模样。象这样，把对方逼向己方的模样是不行的。



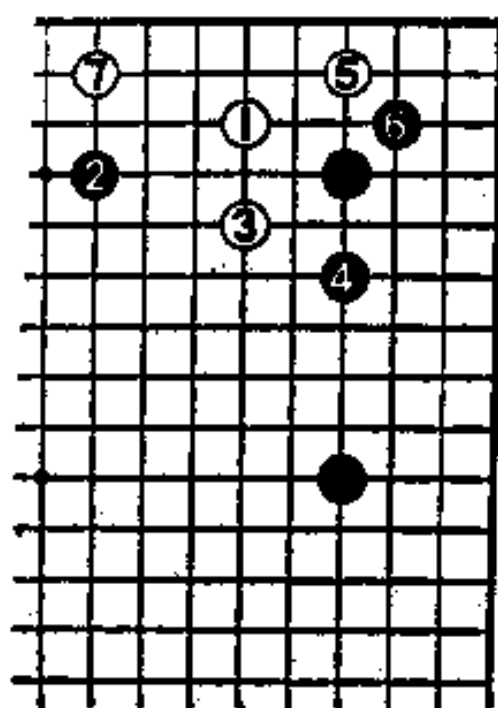
5图



第 2 型

【第 2 型】(黑先)

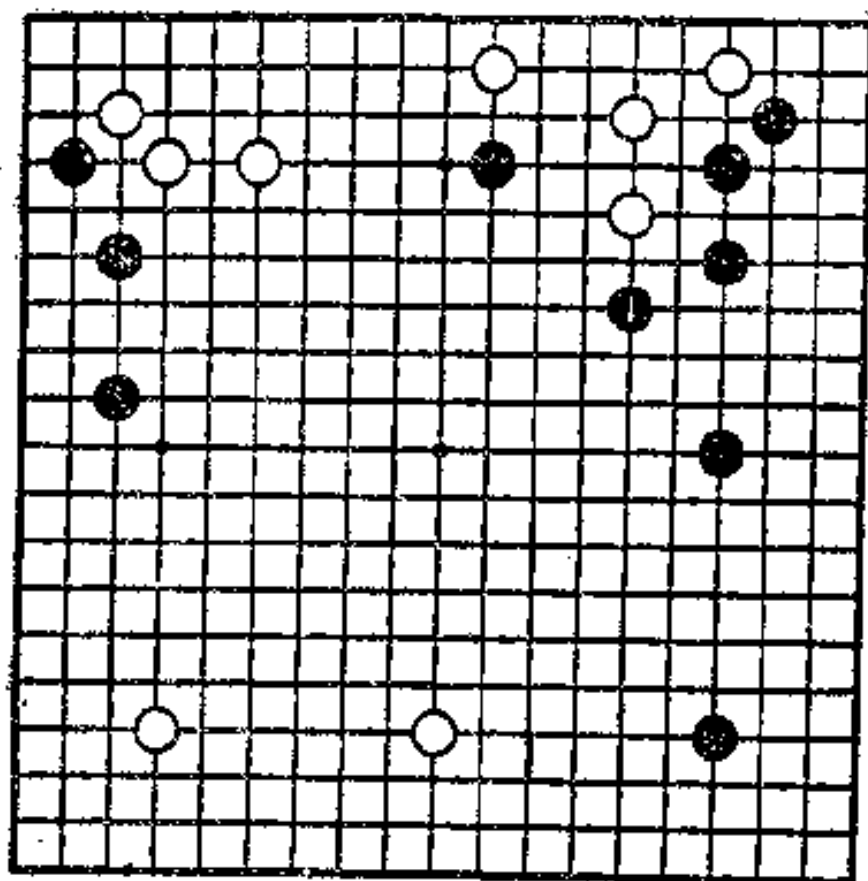
有关模样消长的必争点在哪里呢？假如仔细观察黑白双方的布阵，自然就会发现有关大局的好点。这当然是要找到扩张自己模样，缩小对方模样的一箭双雕的好点。假如白先走，最想走在哪里呢？从对方的立场来考虑是一个好办法。



1 图

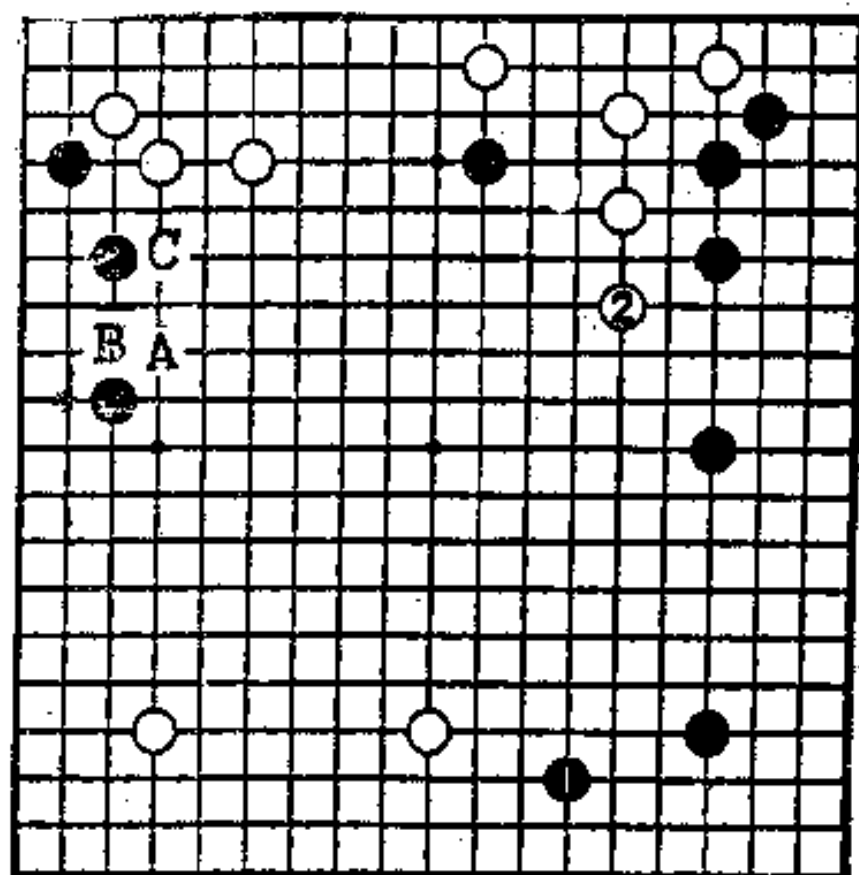
1 图 (定式) 右上角是星定式。在白 1 挂角，黑 2 二间高夹的场合，这是最常见的一种变化。

**2图(正解)**  
 黑1的镇成为双方消长的必争点。利用此手，既可限制上边的白模样，又可扩张右边的黑模样。

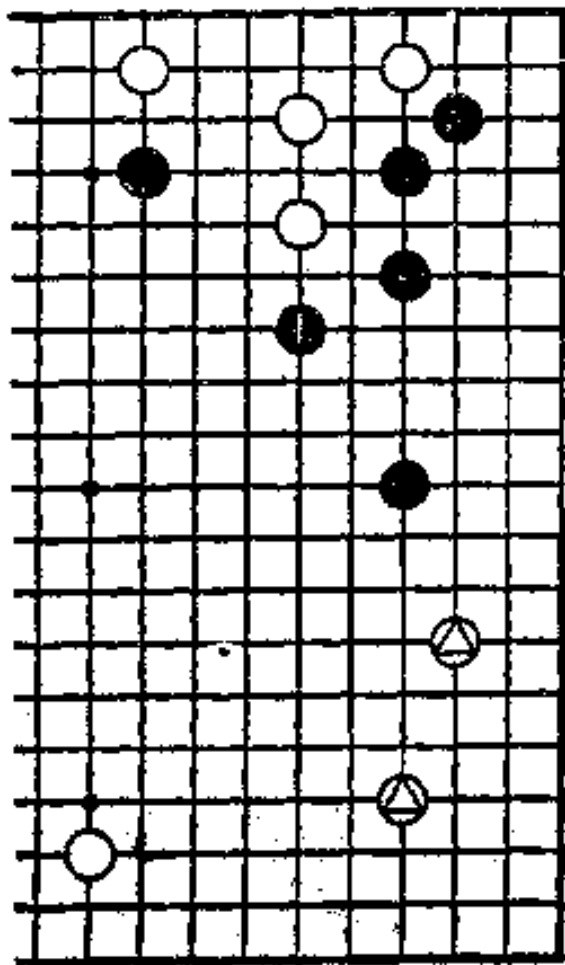


2图

**3图(白有望)** 黑1对于局部虽是好点，但充许白2跳是不行的。假如白在左边以白A、黑B、白C先手得利后，便可利用白2这一手，形成上边规模宏大的模样。



3图



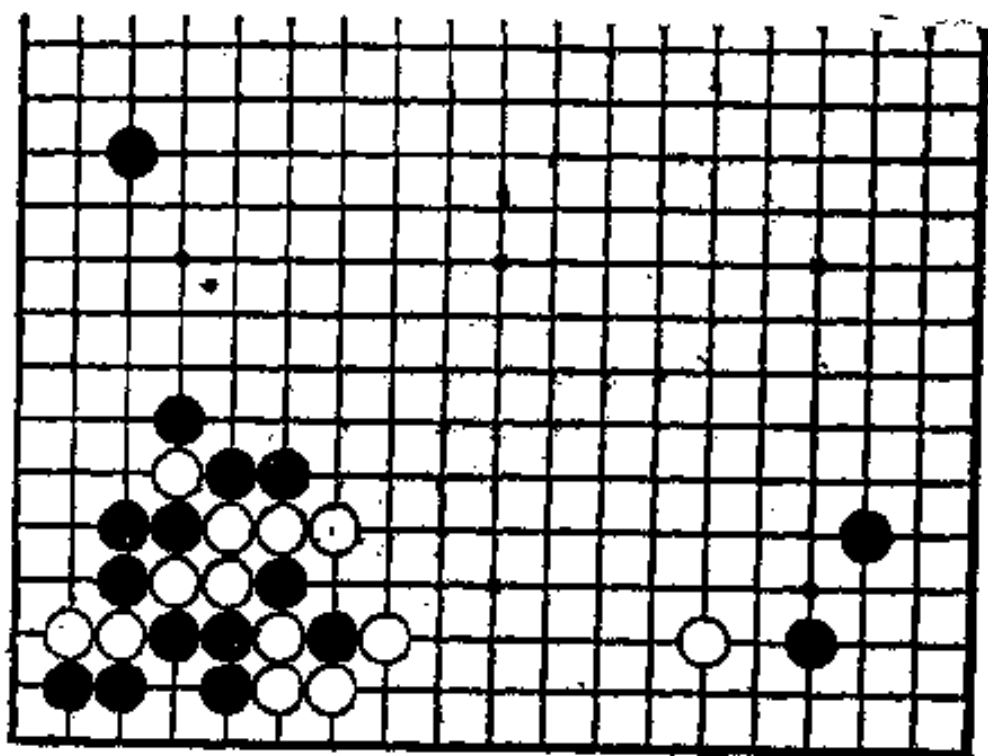
4图

#### 4图（一手棋的价值）

在此场合，黑1的镇就不能说是好手了。因为已经有了白⊙二子，黑强化模样的意义已经不大了。请注意，根据周围情况，同一手棋的价值也会发生变化的。

#### 【第3型】（黑先）

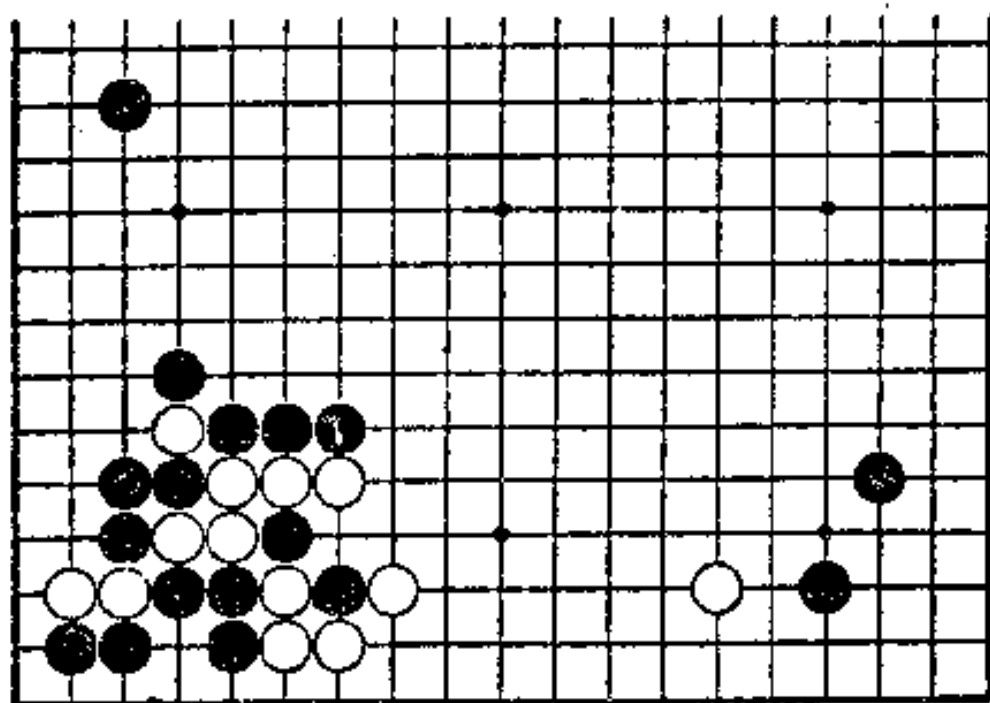
下一手走在哪儿最大呢？仔细看一下，你将会发现有所谓的“天王山”那样的，有关模样消长的必争点。



第3型

### 1图(正解)

黑1就是有关双方模样消长的必争点，也可称“天王山”。这手棋之大，假如想想被白抢先占据此处的出入，就可以明白了。



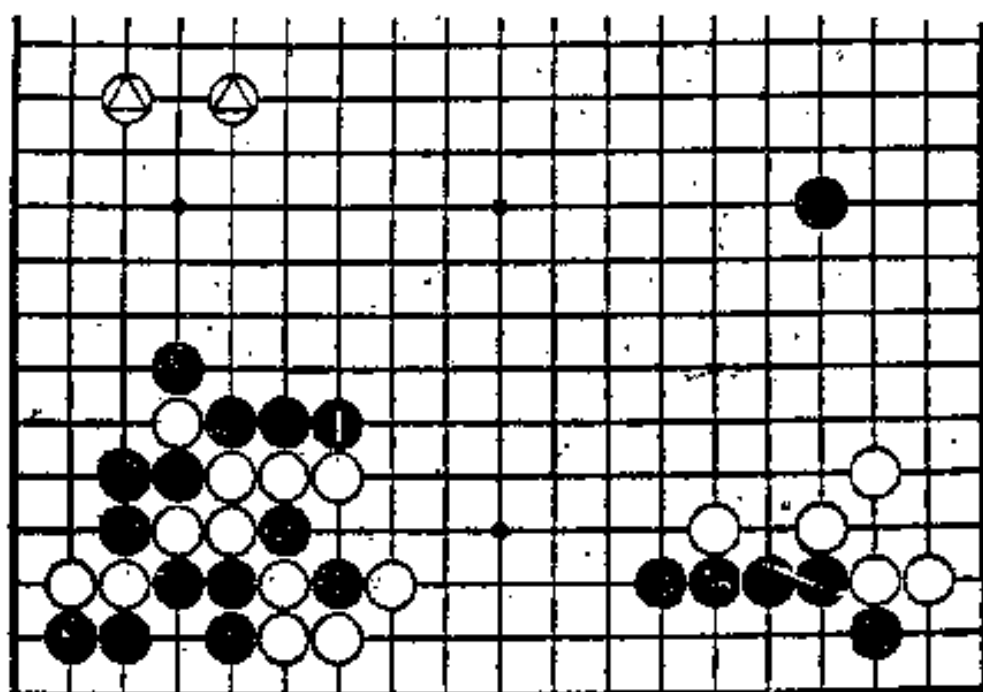
1图

不过，如前所述，这手棋也并非在任何情况下都是好手。

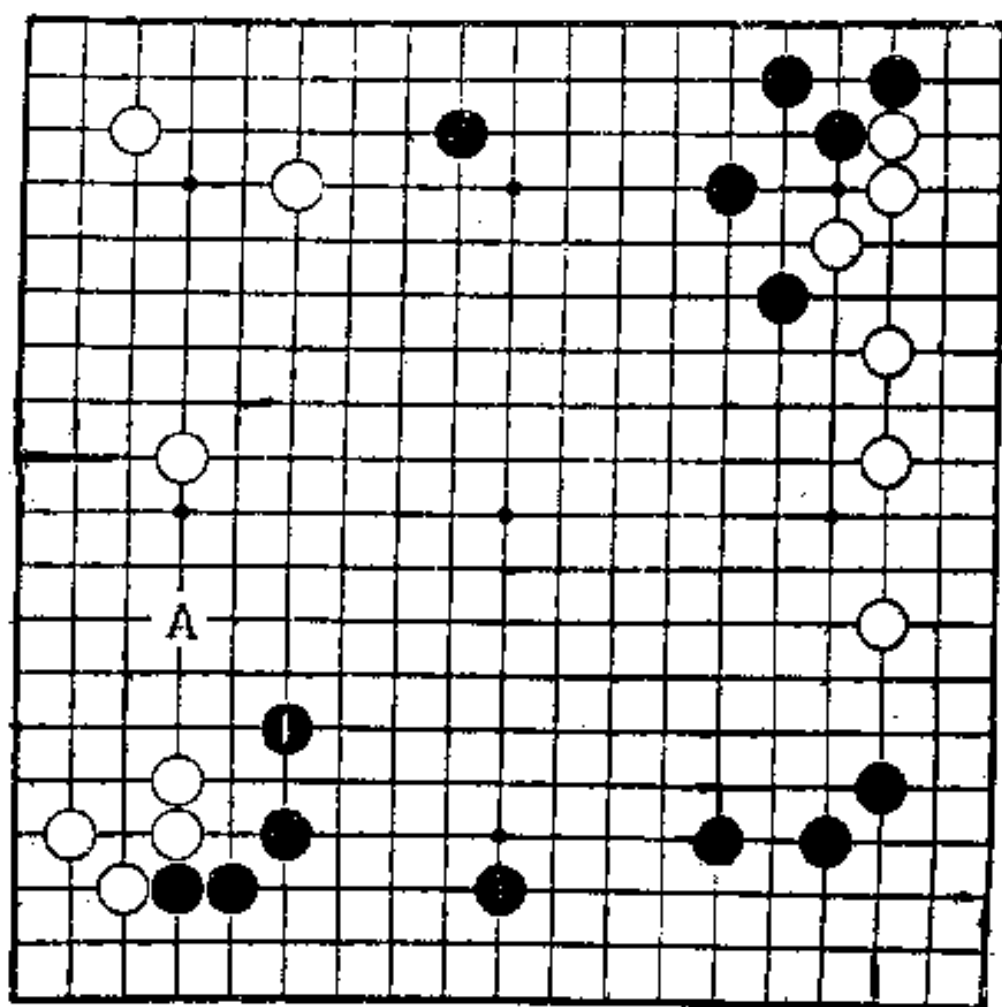
### 2图(无价值的压)

这种配置的场所，黑1的压毫

无价值。其理由是，压的厚味被白△二子所抵消。此外，这块白棋并没有向右边发展的可能。



2图

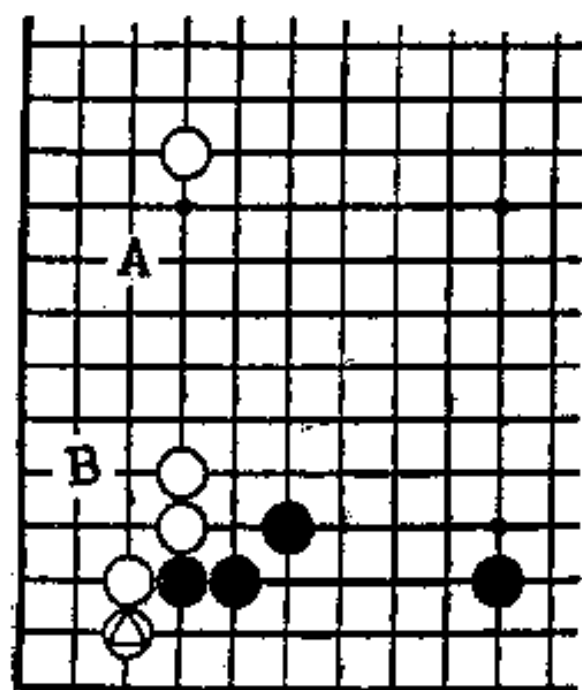


第4型

【第4型】(跳)

在此场合，黑1的跳成为有关模样消长的必争点。即使被白在A位围也不必可惜。

1图(打入)这一次左下角白△是立下去的，此时，黑就应该在A位打入，由于下一手黑有B位觑的手段，治孤是很轻松的。请注意这种微妙的差别，模样和子之强弱的关系就明显地表现出来了。



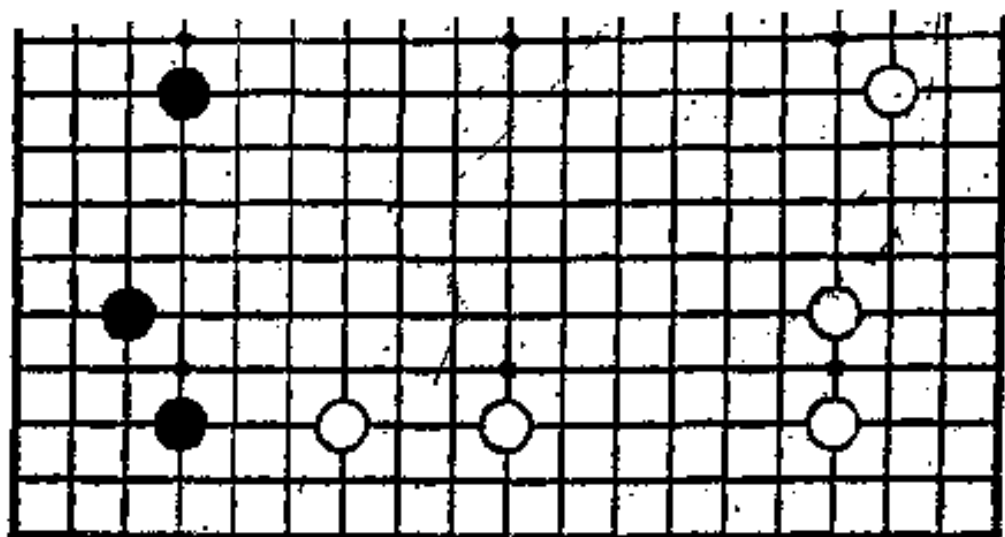
1图

### 三 侵消模样的方法

模样虽然不是实地，但可以伺机构成很大的实地，所以有必要在模样形成实地之前，去侵消它。

#### 【第1型】（黑先）

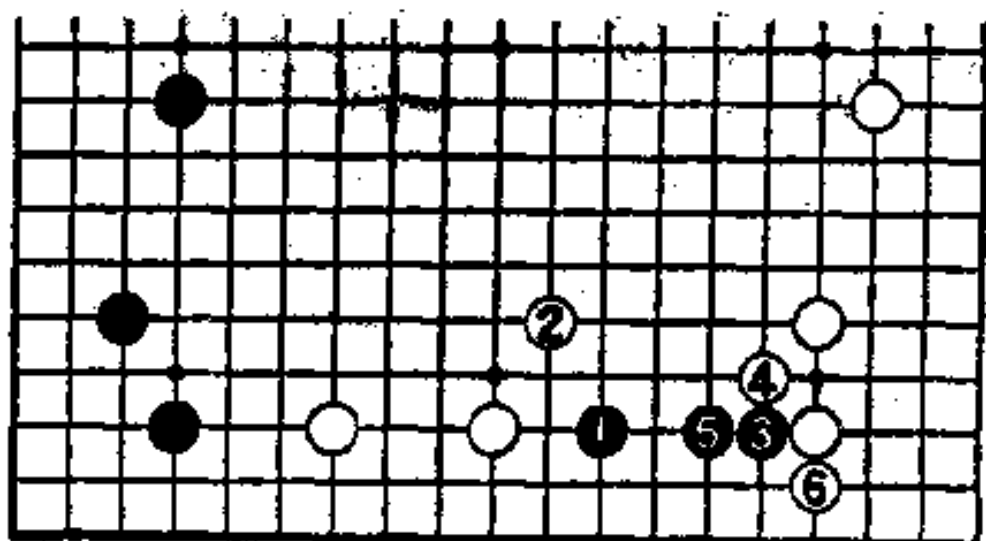
如何侵消右下的白模样是个问题。虽然有各种各样的下法，但根据“入界宜缓”的格言，在模样坚固的场合，浅消的态度是关键。



第1型

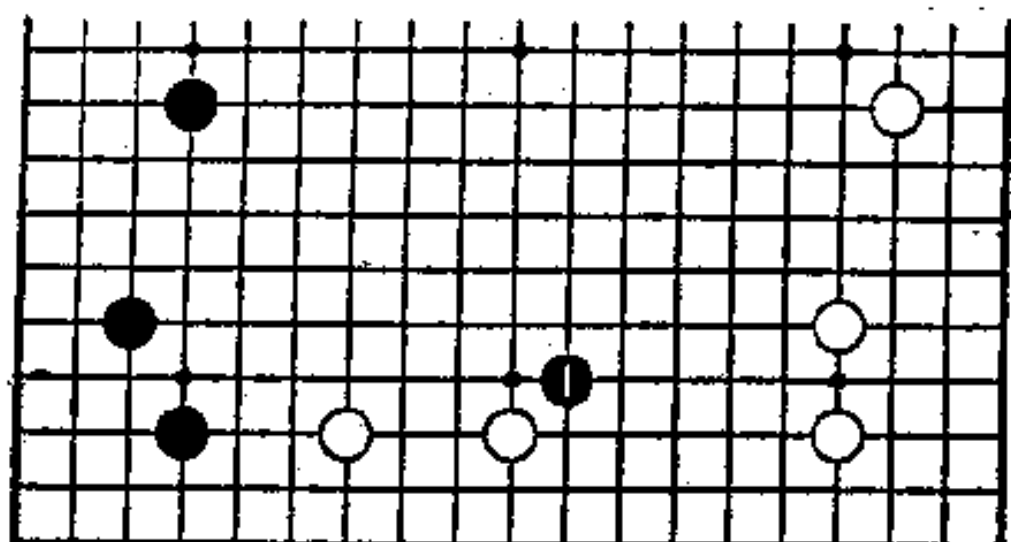
#### 1图（打入）

在此场合，黑1深深地打入是无理的。被白2封锁，黑3、5只得在狭窄的地方做眼求活，黑不能满意。这样即使活了，也使周围的白棋巩固起来。

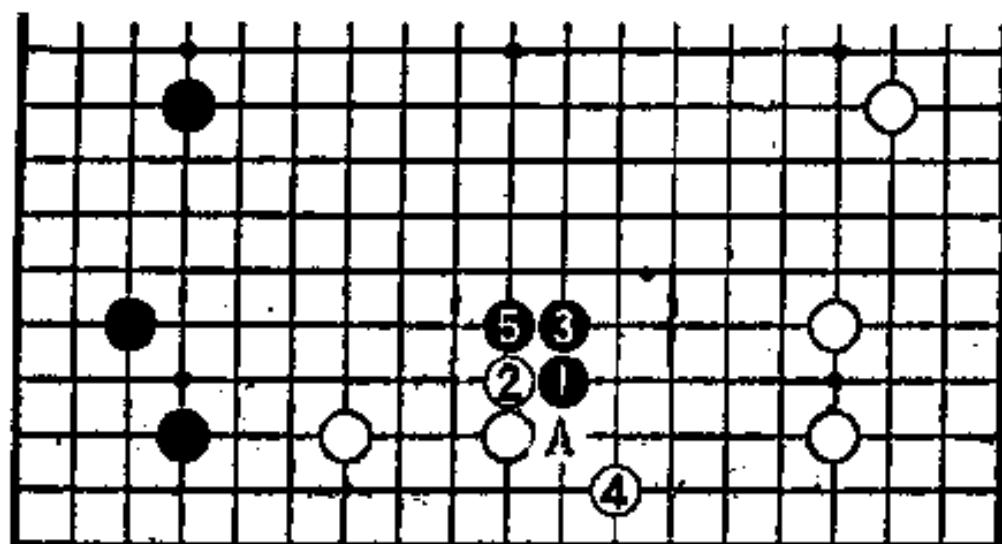


1图





2图



3图

对于做活就不坏の場合，打入当然是可以的。但如1图白的这种布阵，打入将使周围的白势大大发挥作用，是否还应打入就应考虑了。象这种场合——

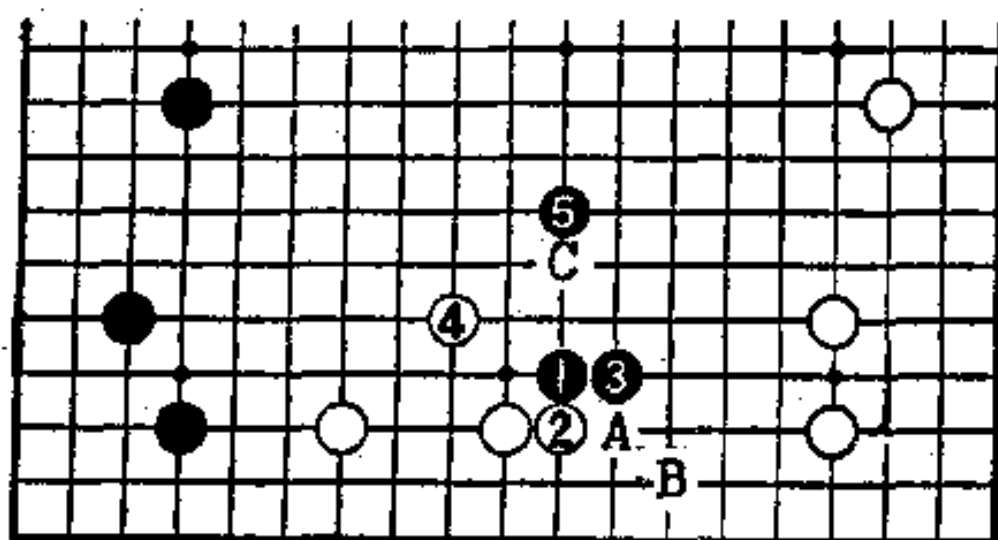
2图(正解)  
黑1的尖冲是常用手段。象这样浅消对方

模样，不用担心被切断后受到攻击。

不过，对方模样如特别坚固的话，有时即使尖冲也会过于深入。所以必须十分注意对方模样的厚薄。

3图(常形) 对黑1尖冲，白2、4是许多常用应法的一种。黑5在中腹拐头，就不必担心受攻了。过程中，白4的飞似小实大，如脱先，被黑于A位挡是不行的。还有，白2也可下在A位。

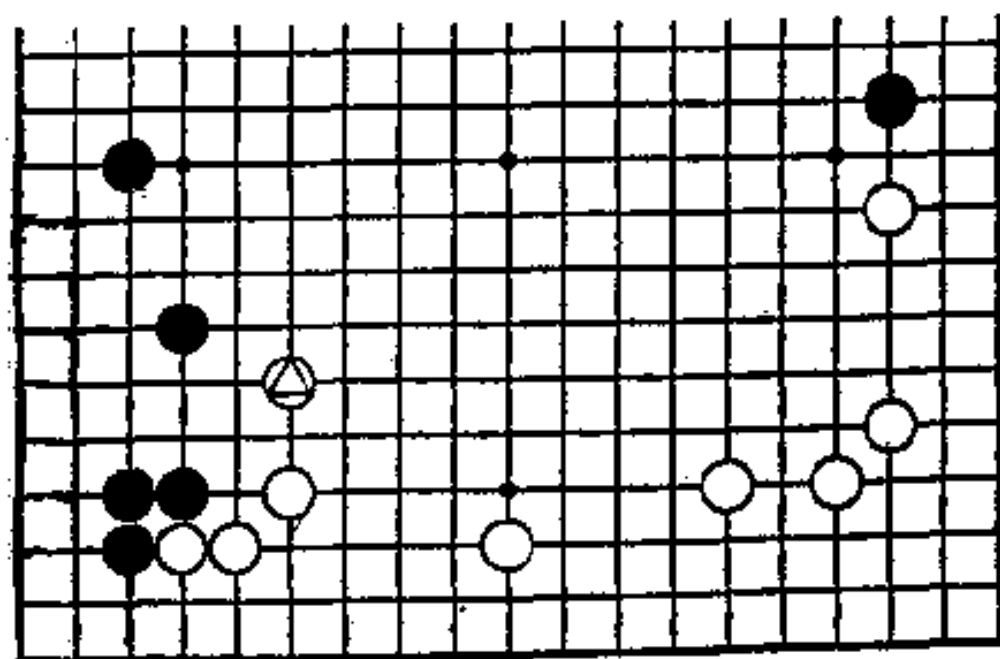
4图(爬) 白2爬、4飞的下法也有。此场合,黑5大跳跳出则成为必然。由于下面大致是活形,所以黑走A或白走B位就成为官子问题了。再有,黑5如改在A位曲是无理的,被白C位反击,黑的腾挪就困难了。



4图

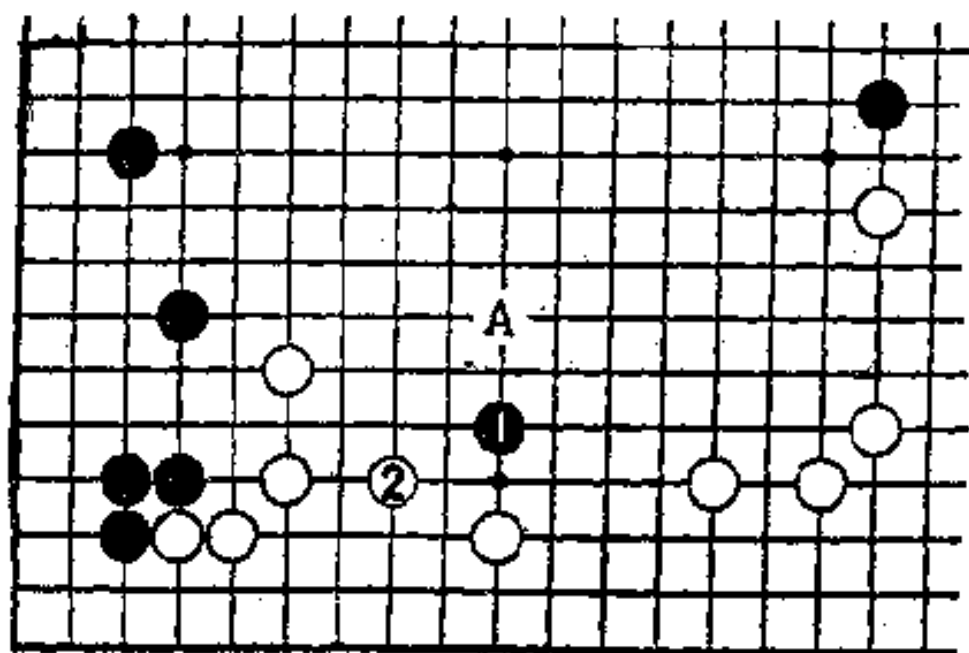
【第2型】(黑先)

下边的白模样已相当坚固,特别是白⊙跳后,黑如再不去侵消,被白补一手,将形成很大的实地。请与第1型比较一下,显然白模样更坚固,所以不可贸然深入。



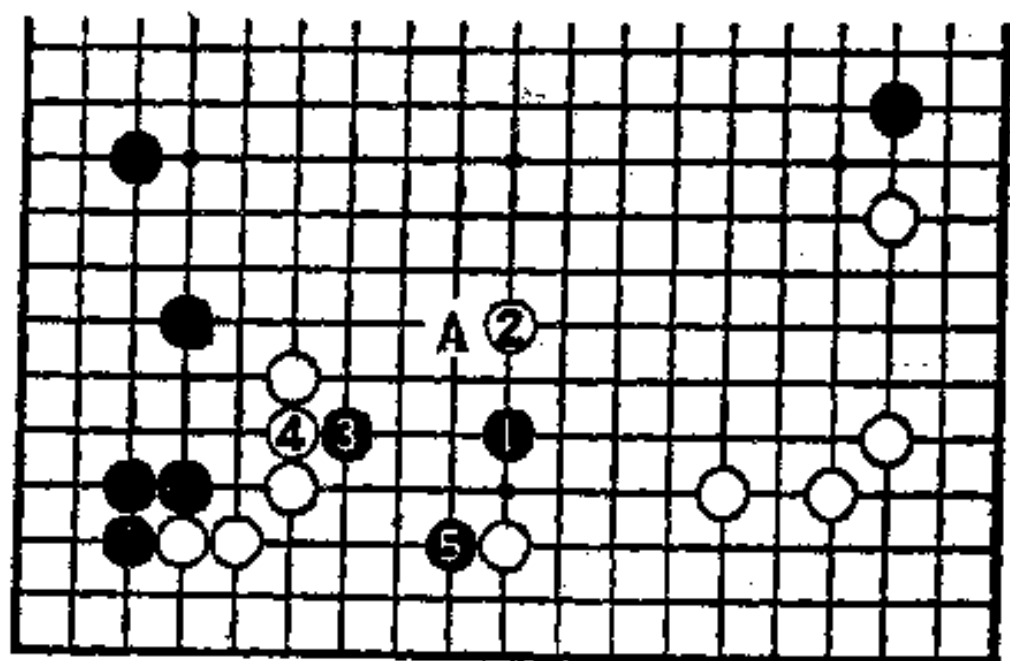
第2型

1图（正解） 对这种坚固的白模样，黑1镇的侵消是通常下法。白2飞应也是常识。这一交换黑可满足，之后，黑在A位跳便无被攻之虑。



1图

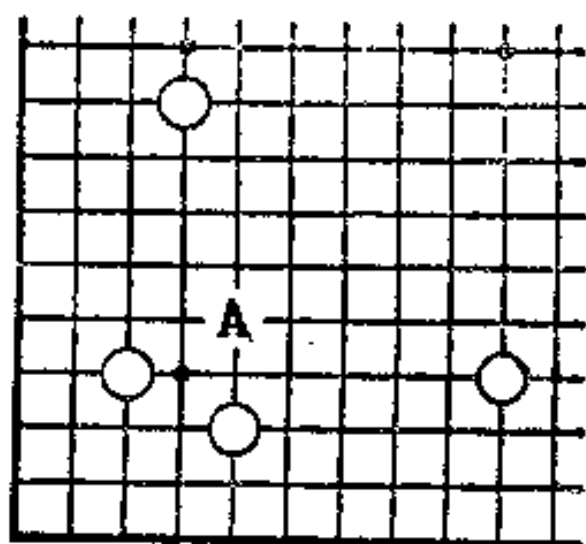
2图（反击） 对黑1的镇。请不要忘记白有2位反击的可能。一旦反击成立，黑将陷入苦战。不过，此场合白2反击是无理的。黑3、5后，瞄着A位的靠出，治孤并不困难。



2图

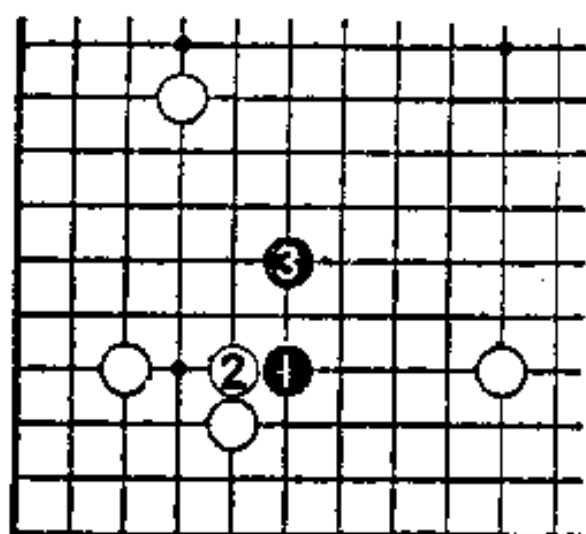
**【第3型】(黑先)**

这种布阵，以下白再于A位补便可形成立体形的阵地。那么黑如侵消这个白模样，应该怎么下才好呢？



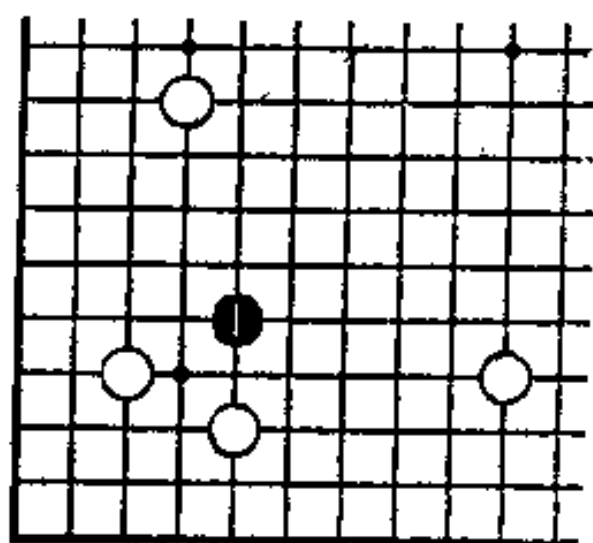
第3型

**1图 (一策)** 黑1的尖冲也是一策，白2如长，则黑3跳。但在此局面——

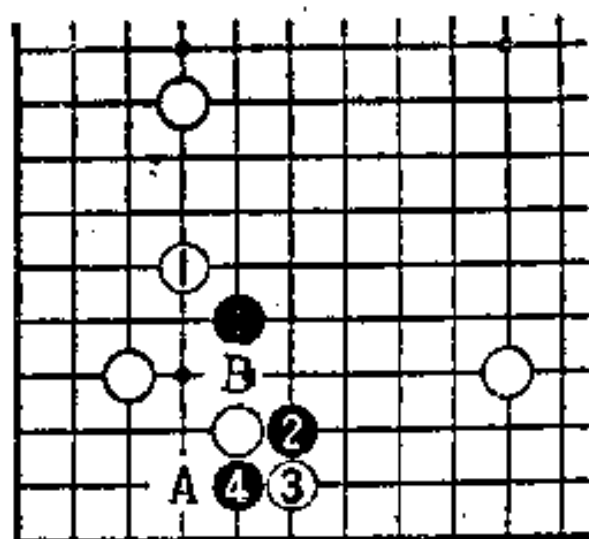


1图

**2图 (正解)** 黑1的镇是侵消模样的通常下法。这样，黑无论对左边或下边都有侵入的手段。这就是“敌之要点即我之要点”的例子。

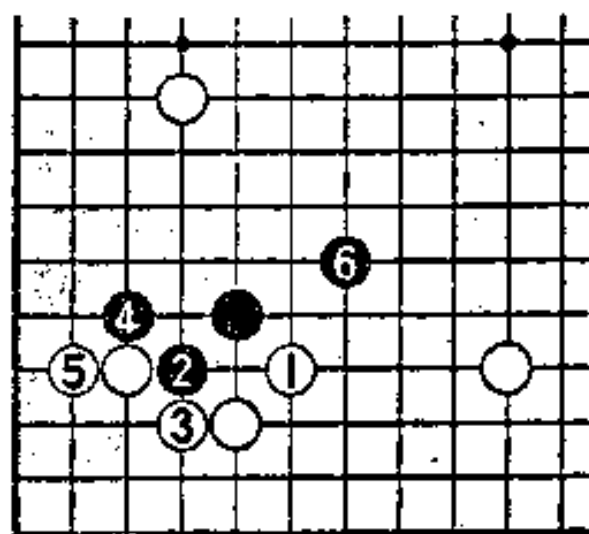


2图



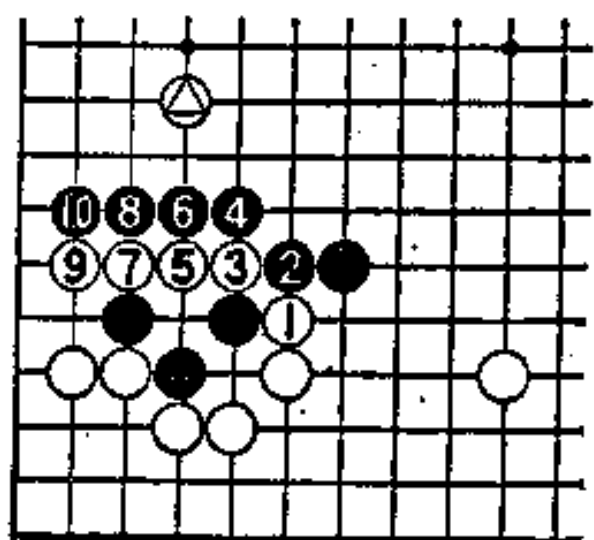
3图

3图（扭断） 白1如守左边，则黑2、4的扭断是常用的腾挪手段。以下白如A，则黑B，成功地破坏了白模样。



4图

4图（小尖） 白1如小尖巩固下边白地，则黑有2、4先手得利，再6飞出的常用的腾挪着法，虽然似乎有点薄——



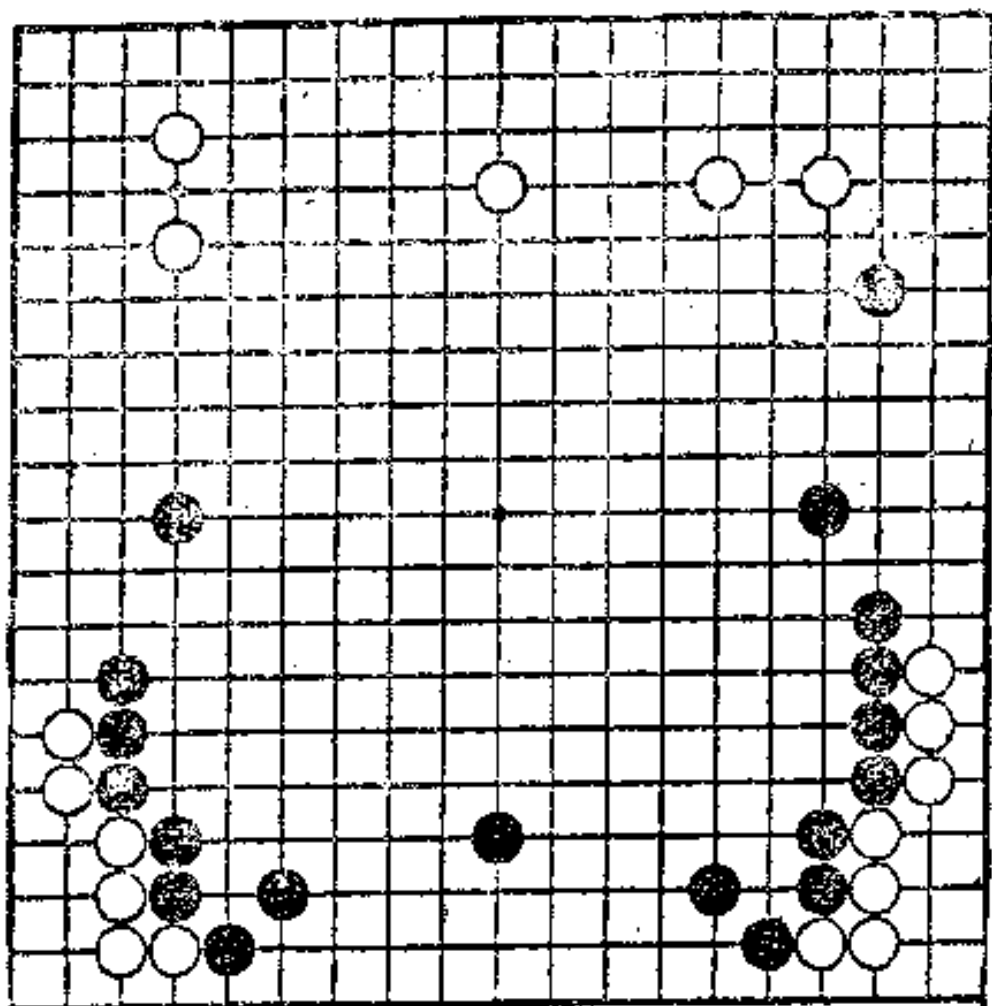
5图

5图（弃子） 对白1、3的冲断，黑4打、6压，以下至黑10弃三子就很充分。白即使吃黑三子，但白△子变薄，结果得不偿失。

### 【第4型】

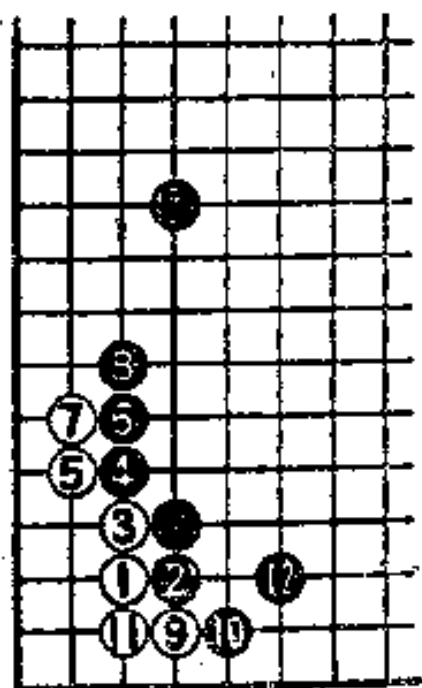
(白先)

对这样从中央到下边黑的大模样，怎样去侵消呢？焦点在哪里？由于白得了角部实地，黑也得到了具有很大力度的外势，所以白如深入就会陷入困境。不过，不去侵消的话，黑就会形成巨大的实地。那么在哪一线侵消才适当呢？这正是“入界宜缓”的问题。



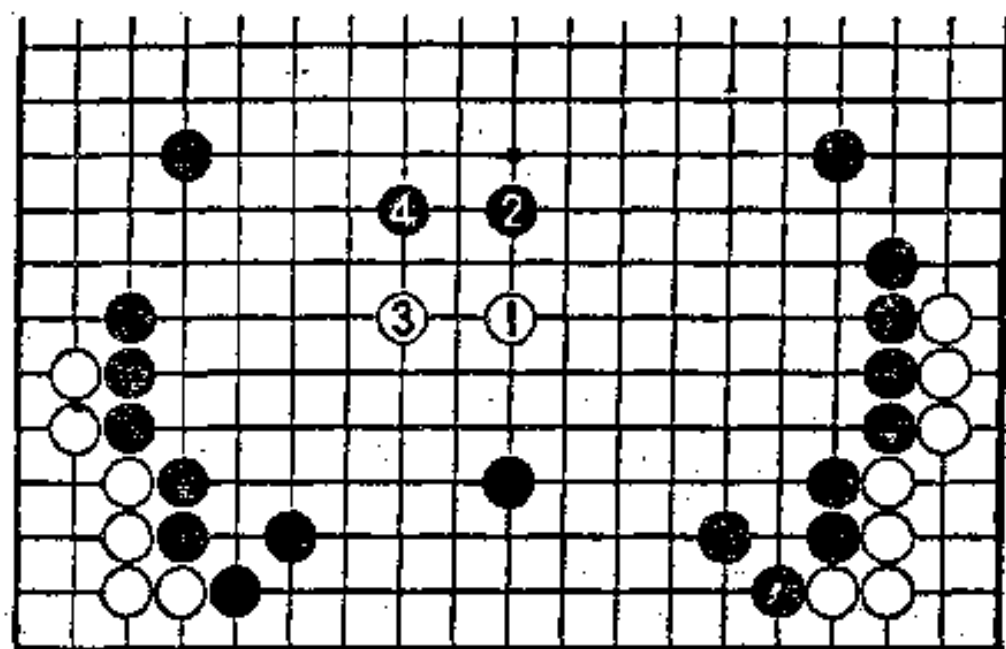
第4型

1图（星定式） 左下角和右下角都是星定式。白1点三三后，以下至黑12是这一定式的变化次序。



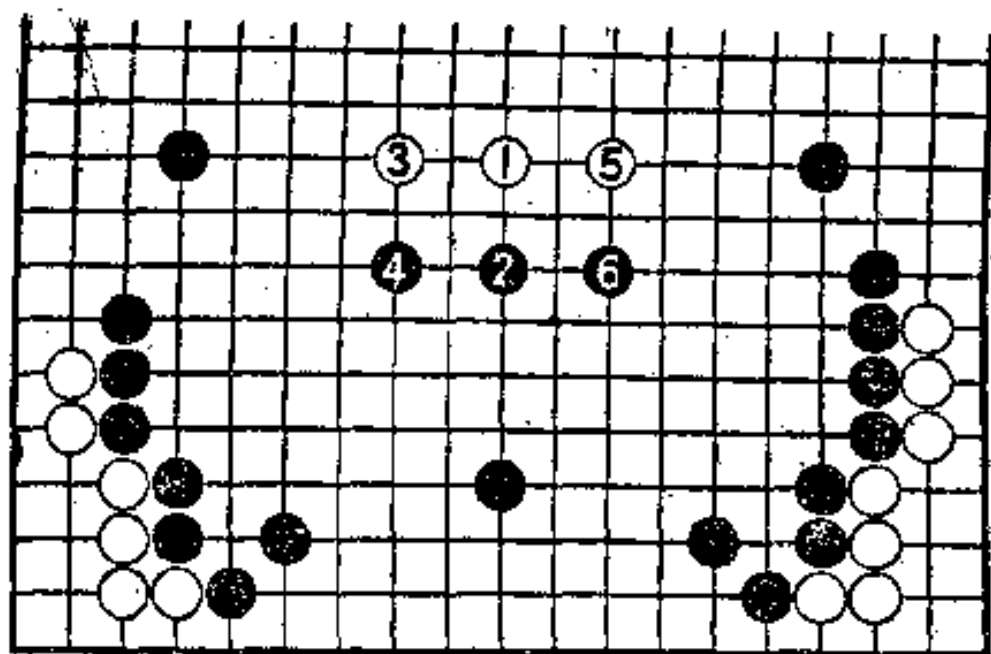
1图

**2图 (深入)** 白1这种程度的侵消怎么样? 对此, 黑当然不会在下边应, 而要走黑2反击。对白3, 黑4追逼严厉。因为在如此坚固的黑阵中作眼是不可能的, 所以结论是, 白1过于深入。



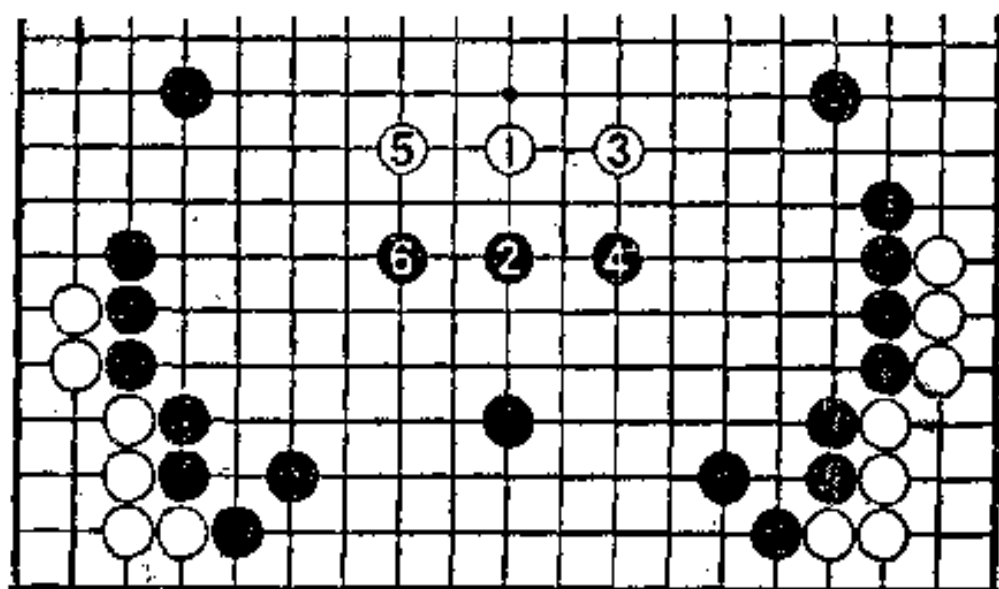
2图

**3图 (天元)** 那么, 白1在天元一线侵消怎么样? 如此, 虽不必担心被黑反击了, 但黑2、4、6可围得七十目左右的实地, 黑形势比较有利。可见白1消得过浅。



3图

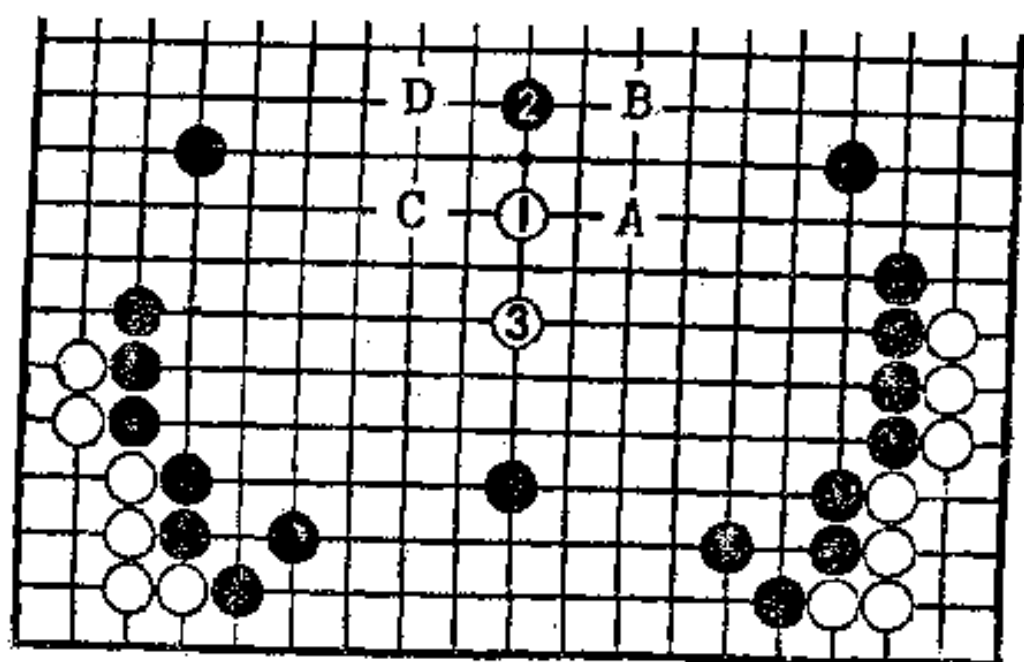
4图（正解） 因此，白1这一线的侵消是恰当的。黑2、4、6大概也要围地。这样黑地大约六十目，从黑外势的厚味来考虑，让黑得到这些实地并不要紧。



4图

图5（转战） 即使黑2反击，因为有白A、黑B、白C、黑D的先手交换，所以白3改变态度深入作战，也不必担心会被杀。

以上介绍的是，在对方模样坚固的场合，侵消方法的要领。



5图

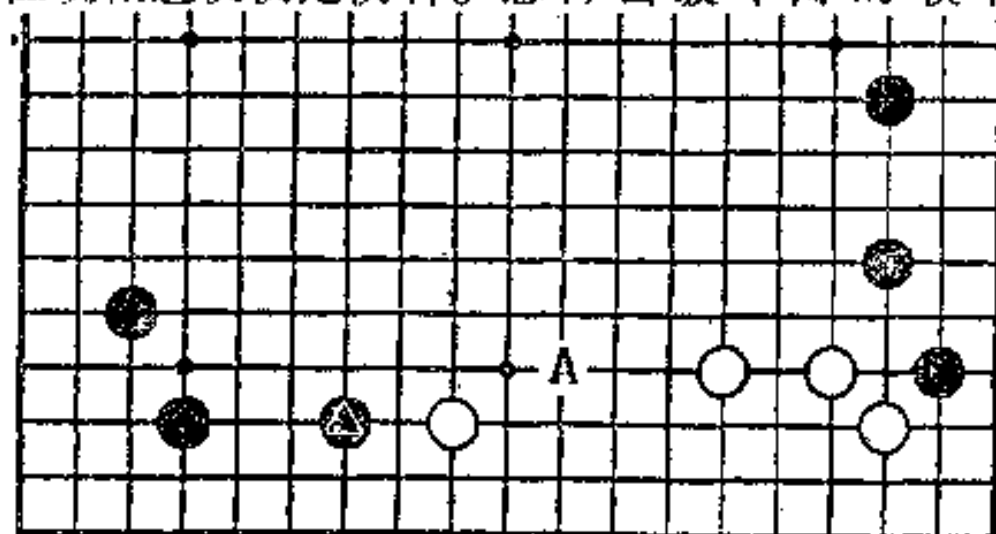


## 四 打入

对具有某种坚实程度的模样，浅消是常识。但在对方模样还不完整的场合，必须抓住其弱点而深入地打入，才能取得粉碎敌阵的效果。

### 【第1型】（黑先）

下边的白棋如再于A位补一手，便可成为确定的实地，但现在还仅仅是模样。怎样去破坏白的模样呢？注意：

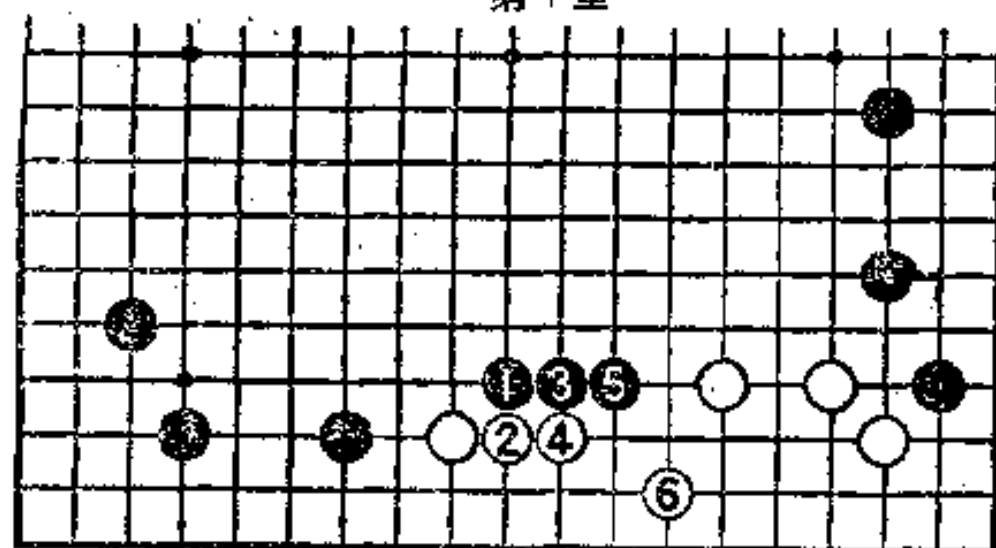


第1型

有黑▲拆逼的存在，就可能产生严厉的手段。

1图

（失败）

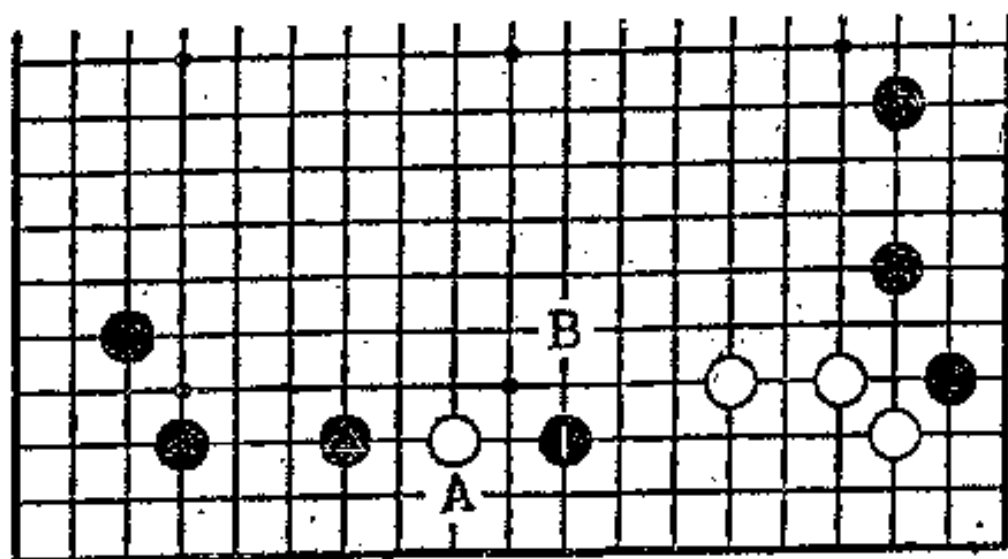


1图

在此场合，黑1、3、5的浅消失败。至白6，白不完整的模样成了确定的实地。

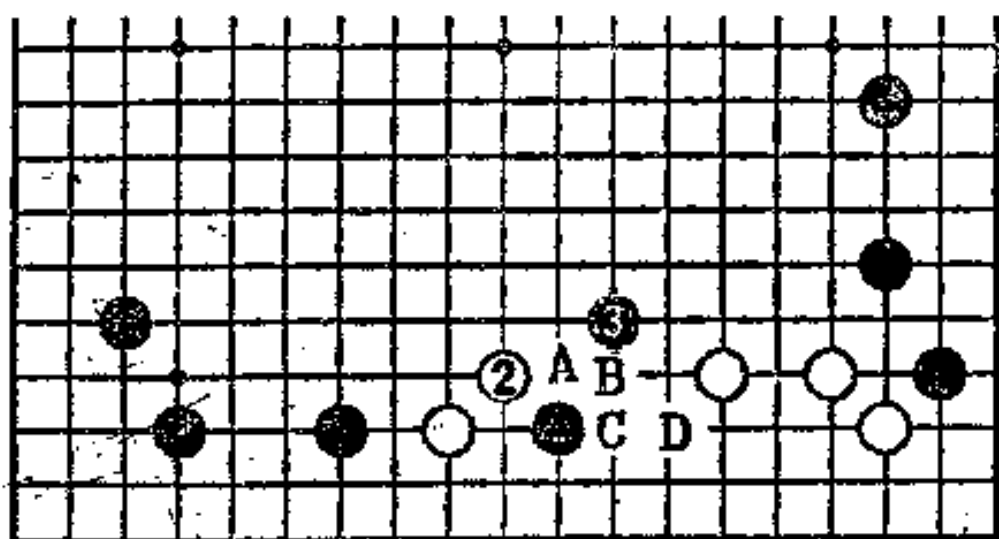
## 2图(正解)

对这种不完整的白模样，黑1深深打入可破坏之，同时不必担心受攻。当然，这需要有正确的计算才行。



2图

打入的场合多种多样，但此场合，黑1是正着，以下A位的托渡和B位的跳出，二者必得其一。由于黑

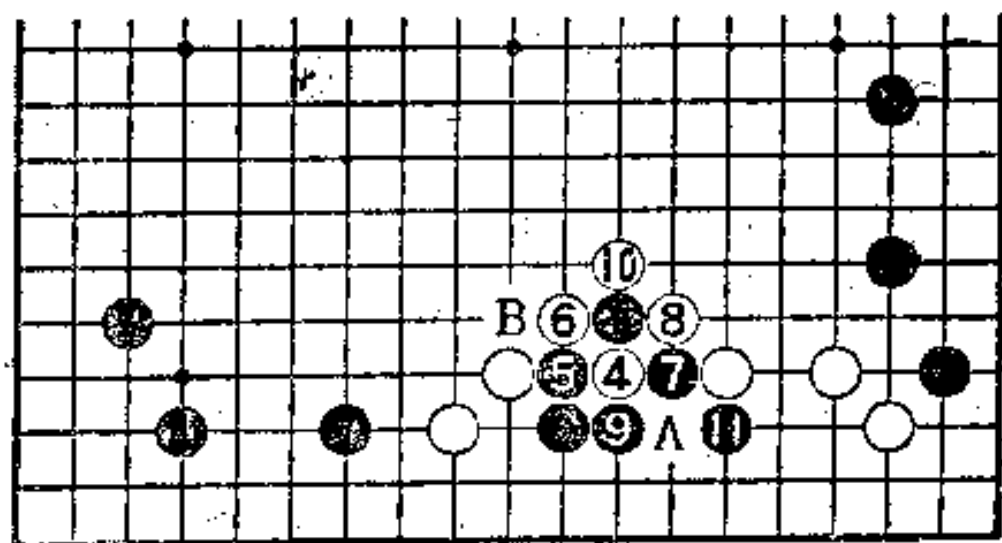


3图

▲一问拆逼

的作用，黑1几乎不用担心会受到严厉的攻击。

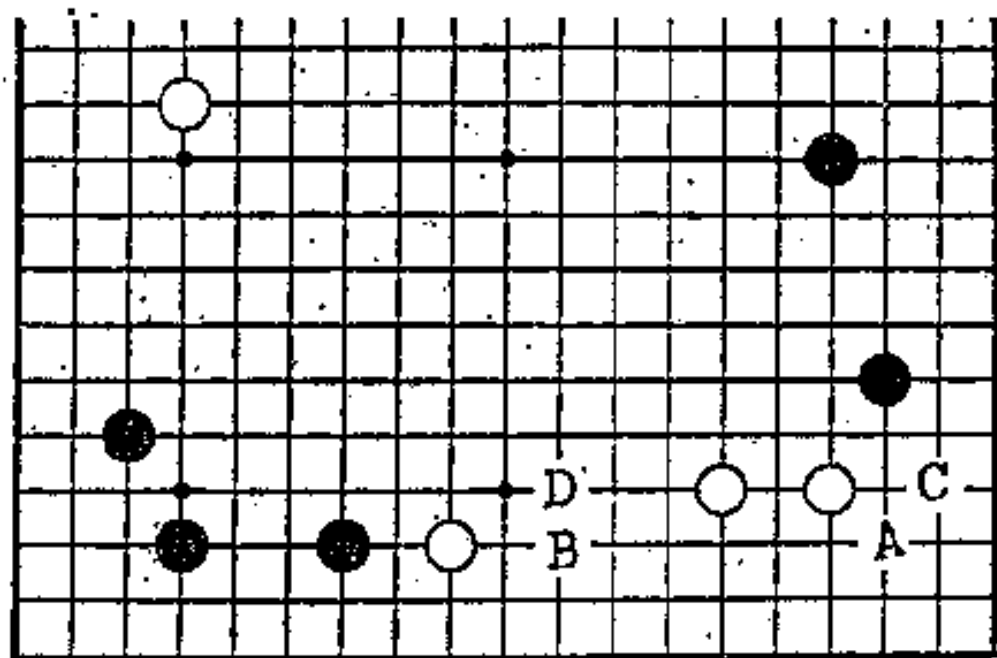
**3图(强手)** 对黑▲的打入，白2的小尖是最强的抵抗，同时阻止了黑托渡和跳出的手段。不过，在这里黑3飞出是好手。对白A、黑B、白C的切断，黑可D位打吃弃去黑▲一子。总之，白切断黑▲下法是兄弟打架，得不偿失。



4图

#### 4图(跨断)

所以白4跨断进行封锁，黑5以下至11扳是常见的应对。之后，白12如提劫，白则A位粘，因为有B位的断点，所以黑做眼不难。



5图

象这样的变化结果，白虽在中央多少构筑了点儿厚味，但下边的白模样完全变成了黑地。

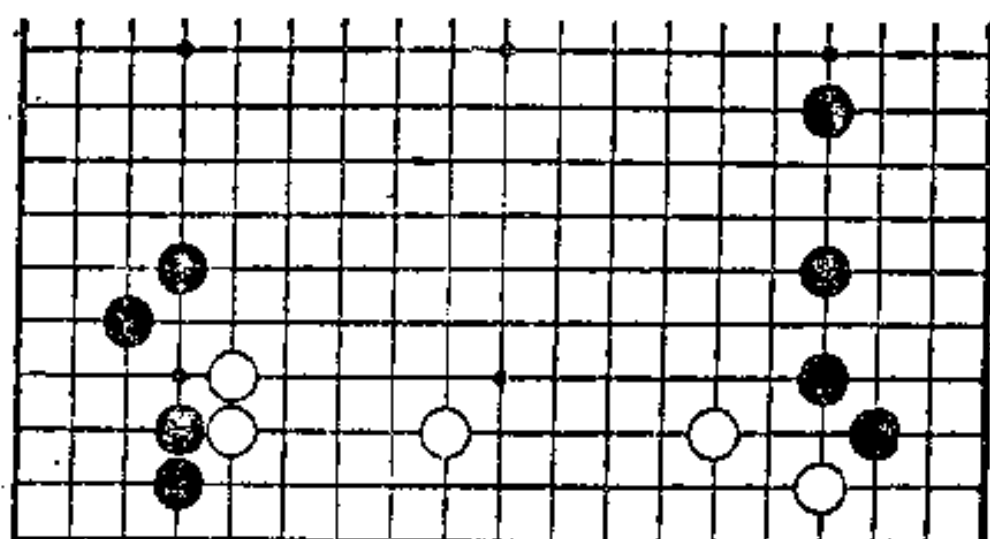
地，不能不说是黑打入成功。

**5图(周围的条件)** 象本图，角上留有A位点三三的场合，黑于B位打入的意义就不大了。因为白如C位守时，则黑B位打入效果更佳；白如D位守下边，则黑A位点三三是常识。

## 【第2型】

(黑先)

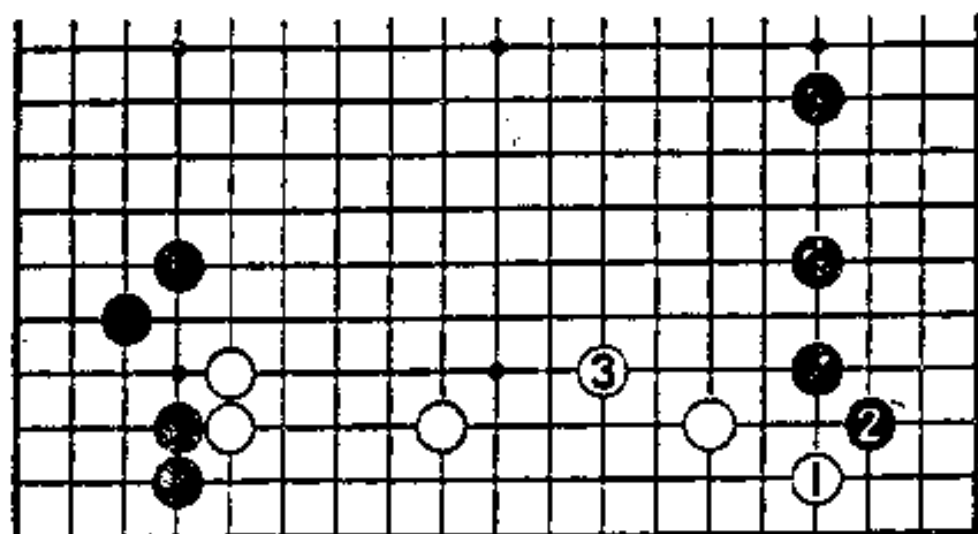
请抓住下边白棋的弱点打入，何处是要点呢？重要的是不要帮对方的忙。



第2型

### 1图(焦点)

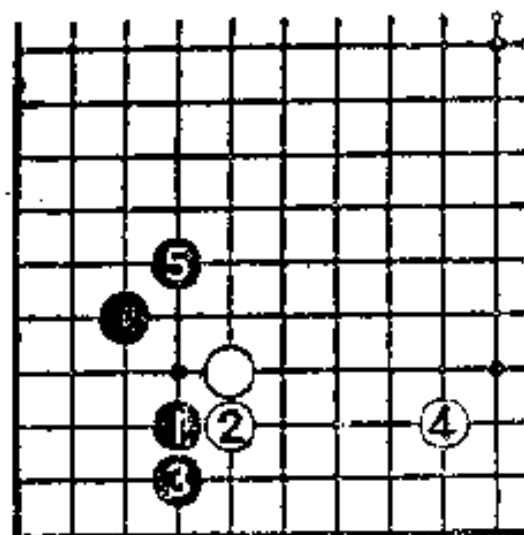
右下的白1、3是定式下法。白3如不准备下，那么就不要再走白1和黑2的



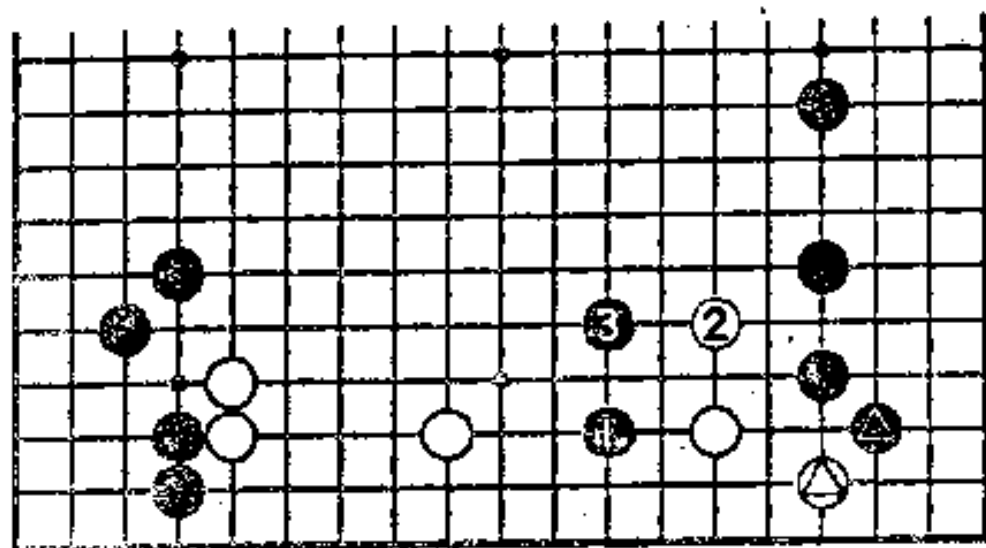
1图

交换，这是常识。因为白1不和黑2交换，那么黑打入时，白有2位点三三转换的余地。

2图(定式) 左下角是定式变化的次序。

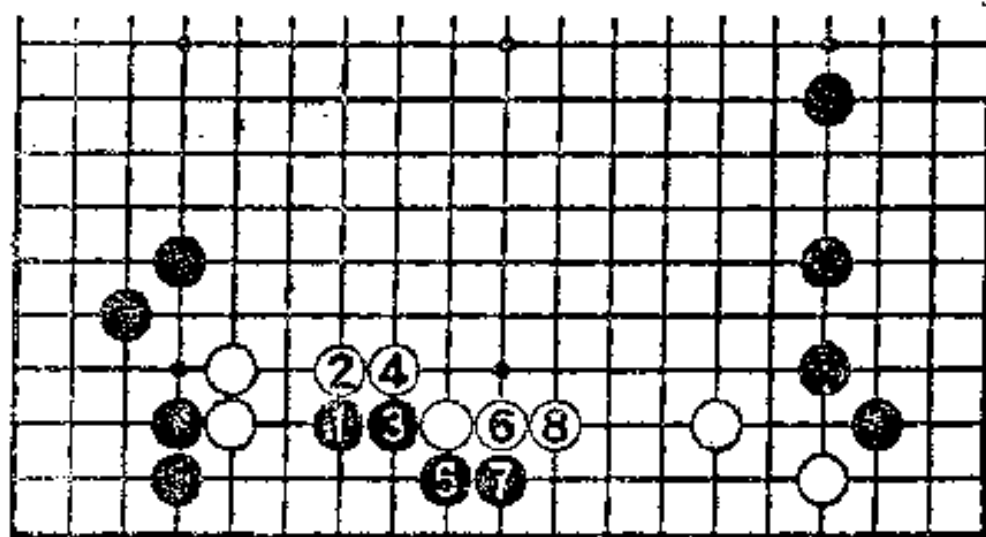


2图



3图

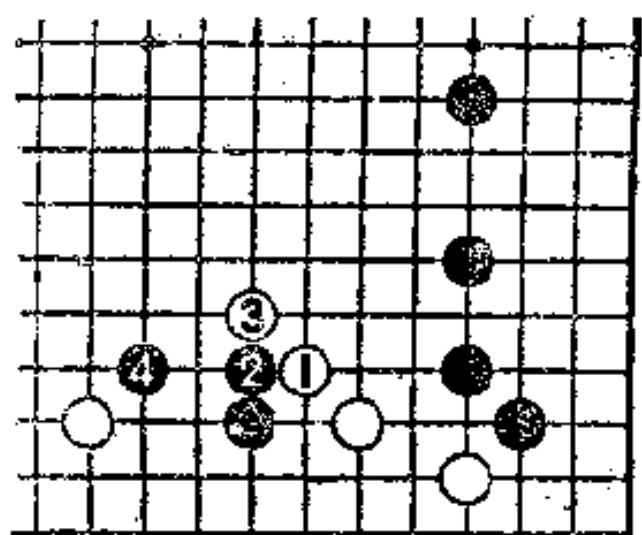
3图(正解)  
黑1的打入严厉。白2如跳,黑3追击,左右的白棋被分断,成为两边治孤的困难局面。现在明白白⊙和黑⊗的交换是恶手了吧?



4图

4图(帮忙)  
黑1的打入是帮对手的忙。白2至8,白棋得到加强。

手的忙。白2至8,白棋得到加强。

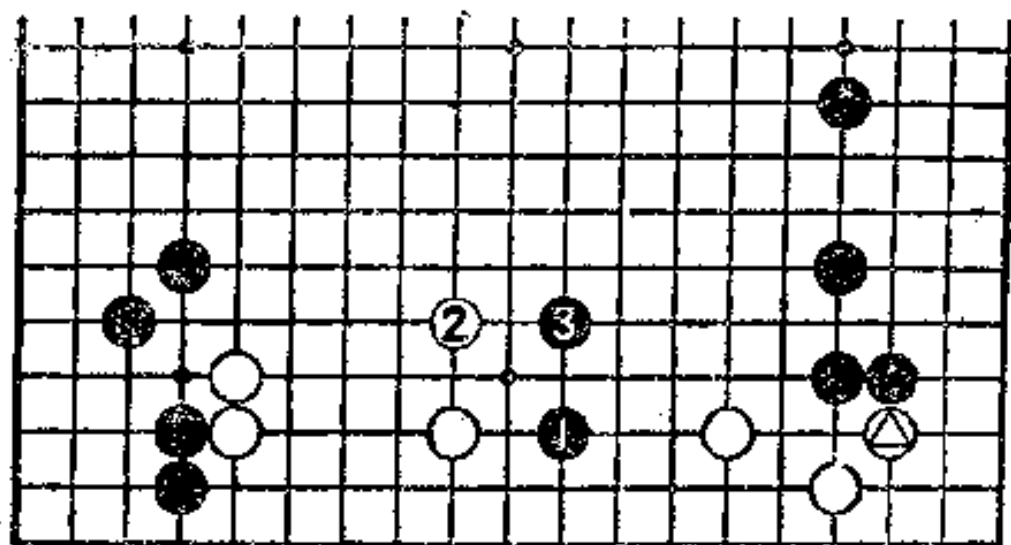


5图

5图(小尖) 对黑⊗的打入,白就算改为1尖、3扳也并不是高明。

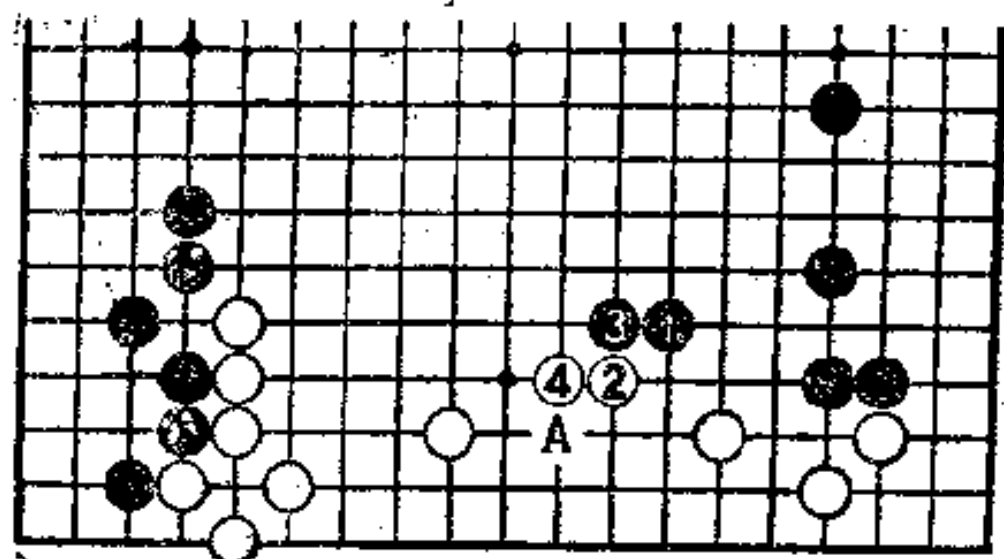
以上例子可以说明，威胁对方棋死活的打入是最有效的。

**6图（小尖）** 不过，右下角有白⊙小尖的场合，黑1的打入怎么样呢？由于白⊙已使右边白棋成为活形，所以只能多少削减一点白地。与3图的打入相比，本图的打入显然价值不大。



6图

**7图（浅消）** 在左边白棋如此厚实的场合，打入几乎没有任何意义。假如黑在A位打入，被白2位反击，将自讨苦吃。总之，此场合，黑1、3浅消是常识，但要清楚如时机不对，白2也许会不应。

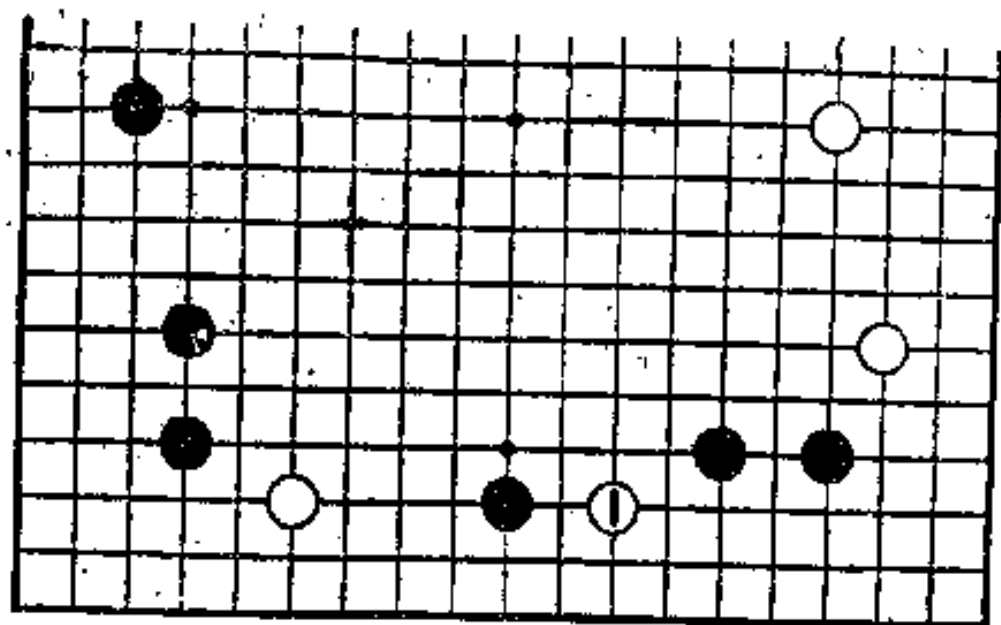


7图

以上说明了，打入也分许多等级，所以并非只要有打入余地，打入就好。根据场合，打入也有成为恶手的可能。

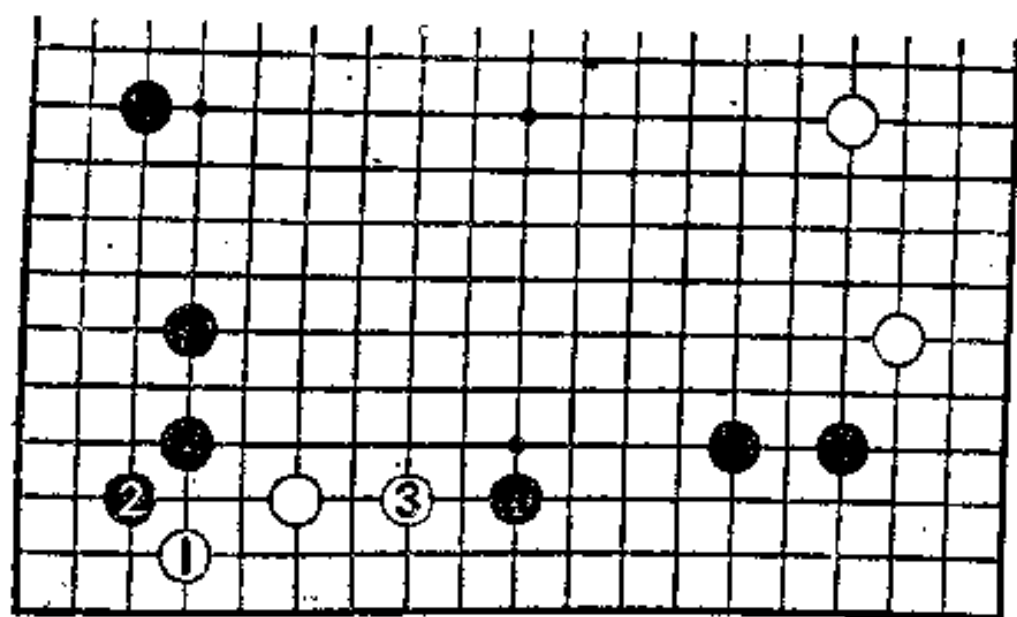
**【第3型】**（黑先）

这种配置的场所，白1的打入是好手，还是恶手呢？请考虑黑的正确应法，充分照顾周围的布阵是关键。



第3型

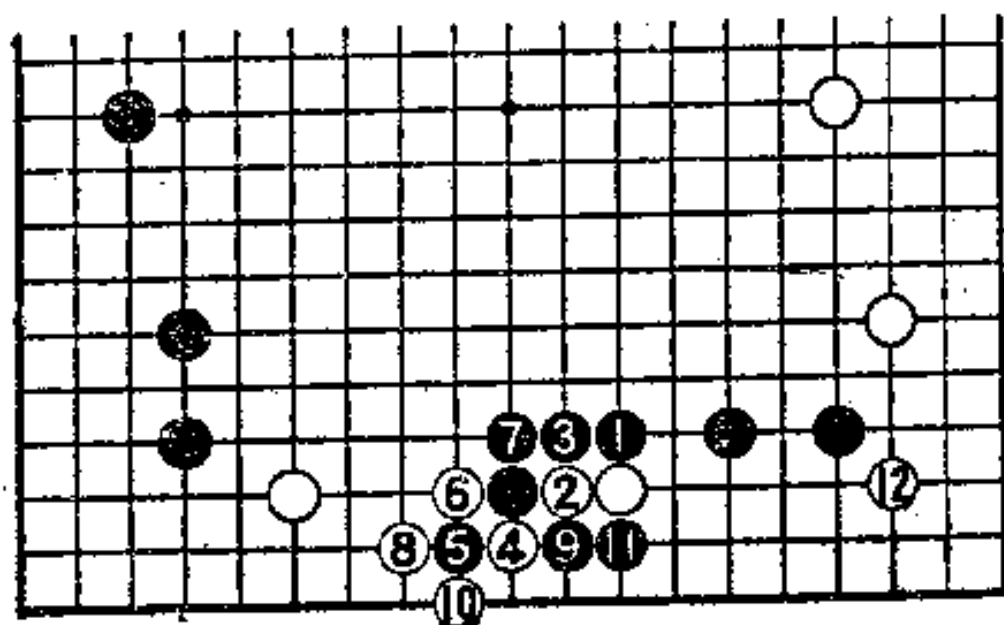
**1图**（常识） 此时，白1、3确保根据是常识性的下法。因此，第3型中的白1不遵照常识，应该是恶手。



1图

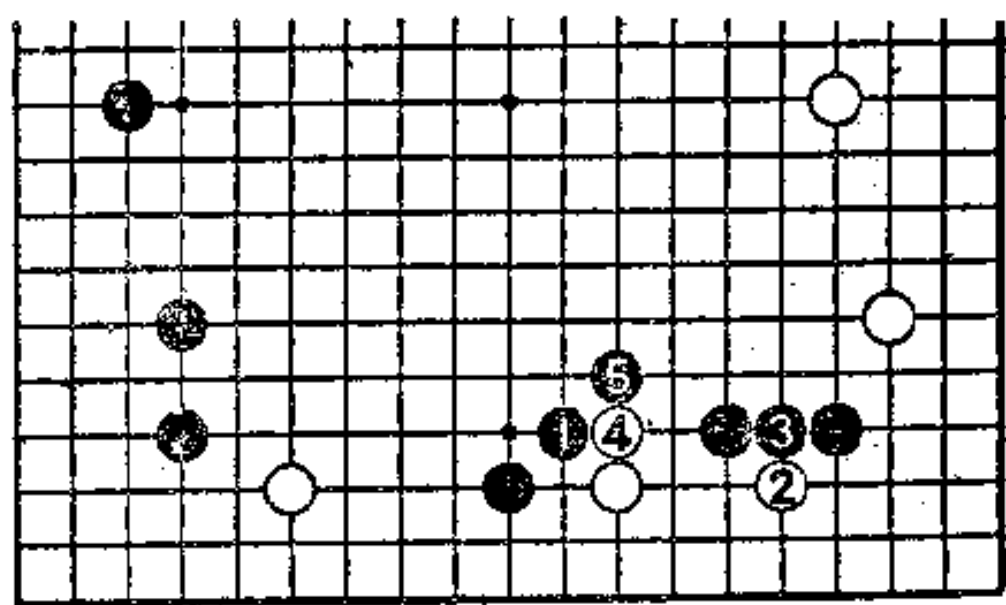
打入对方的模样虽很重要，但应付对方的打入也很重要。尽可能使对方的打入成为恶手是问题的关键。

**2图（不满）** 在此场合，黑1阻击白向中央跳出并不适当。白2以下至黑11虽是通常的应对，但被白10提一朵花使下边白棋获得安定，白12再转回点角，黑不能满意。



2图

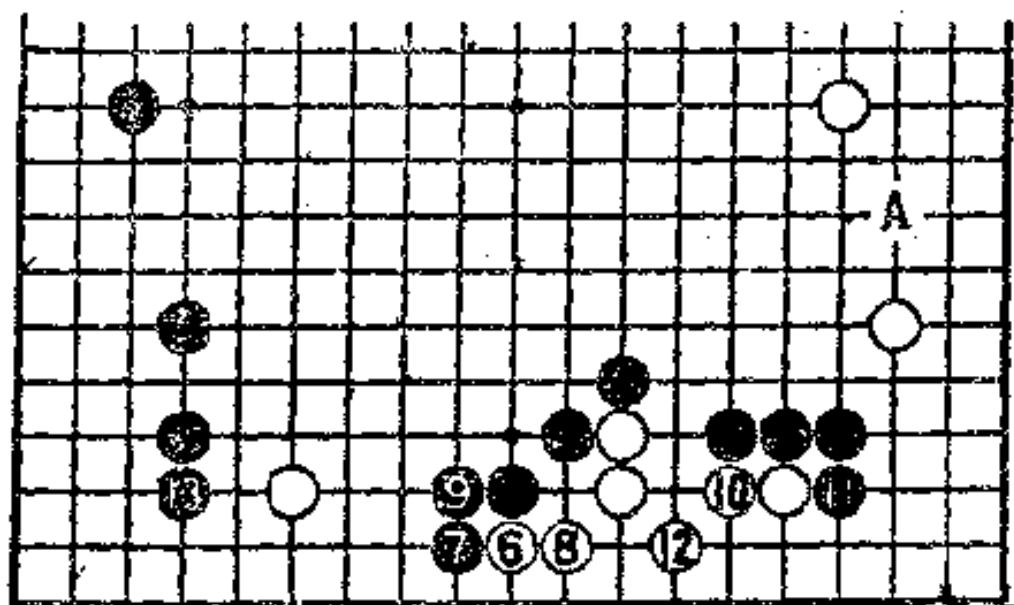
**3图（正解）** 黑1是此场合的正着。此手既断绝了白向左边的联络，又阻止了白向中央逃出。于是白2、4只得在狭窄的空间做活。对此黑3、5简明地应——



3图



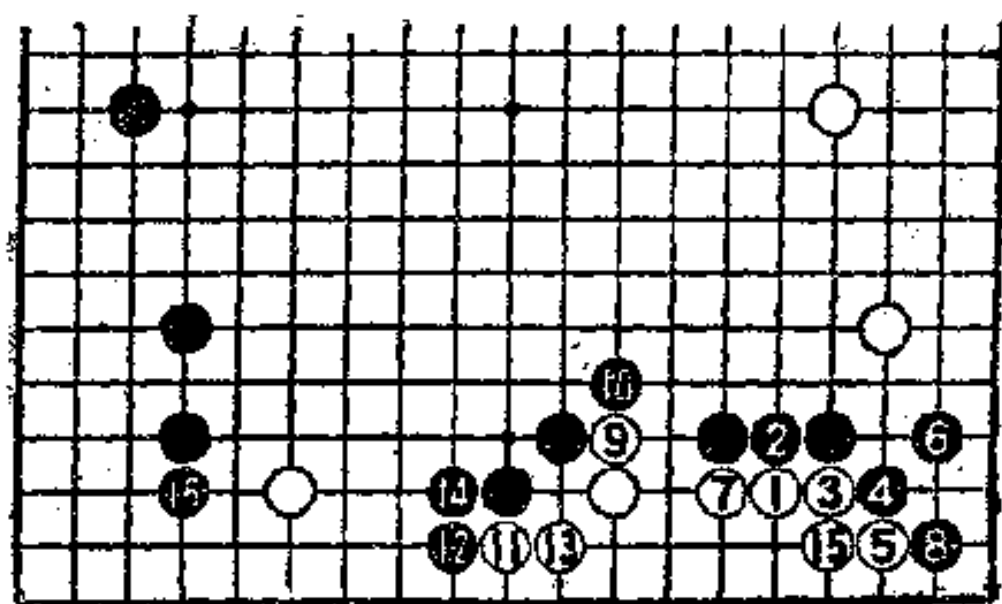
4图（续正解） 自6至12，白被迫小活在里边。作为破黑地的代价，黑在外边形成了压倒的厚势。黑得先手后再抢到13位的绝好点形成了从左下角到中央的无比庞大的模样。不言而喻，白在下边的打入成了恶手。不仅如此，右边的白棋也变薄了，所以使黑在A位的打入也严厉起来。



4图

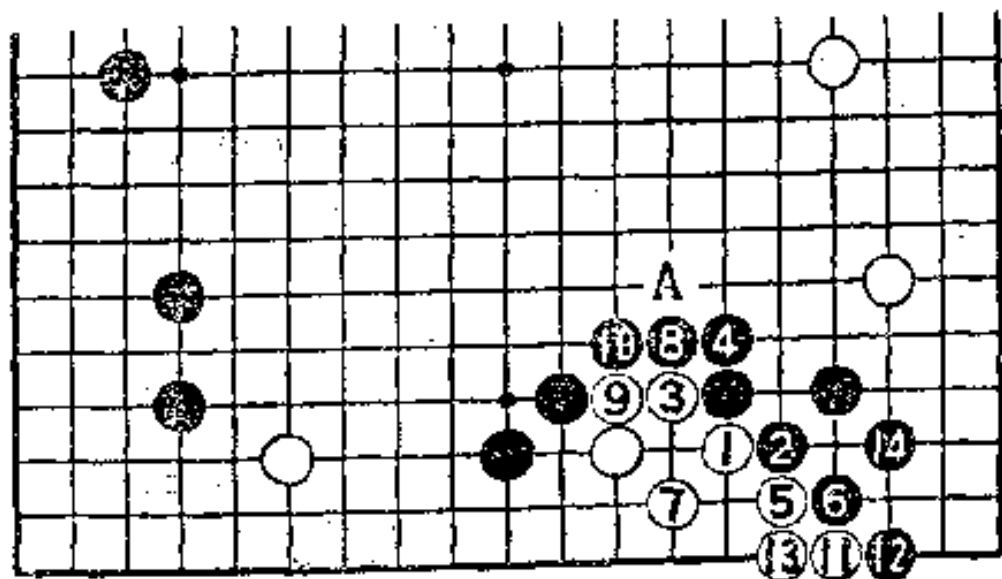
5图（虎） 对白3、5，黑4、6虎是好手。以下至黑16守角，结果与4图大同小异。

总之，白的打入时机尚早。



5图

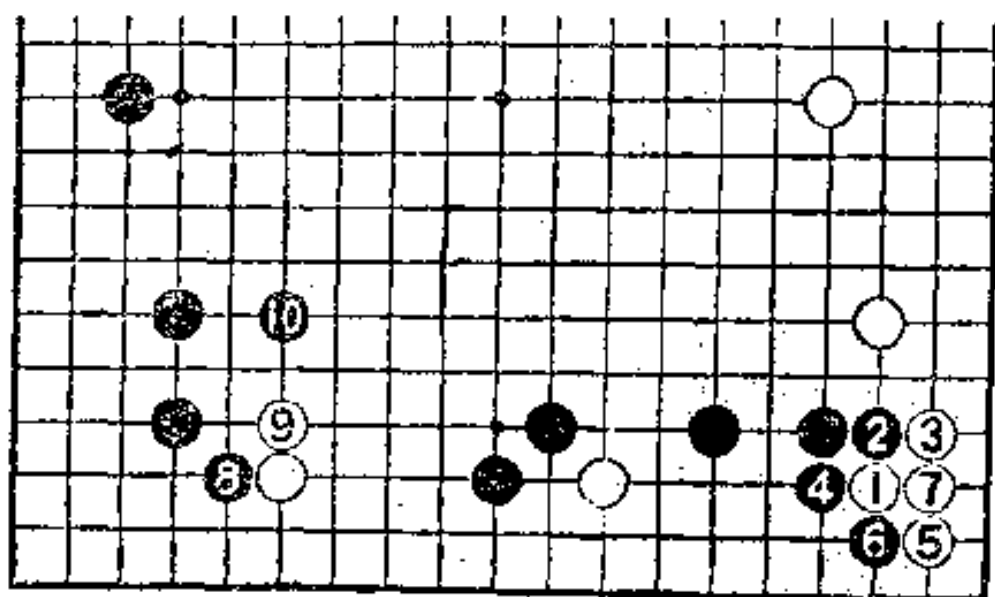
6图（伺机打劫） 白1、3的腾挪虽可考虑，但黑以2、4应，白也没什么别的好办法。白5准备打劫，对此黑6、8简单地应也不要紧。以下至黑14，黑的外势极厚，足以补偿被白做活的损失。过程中，白5如在8位压，黑当然要在A位扳，白不行。还有，白1——



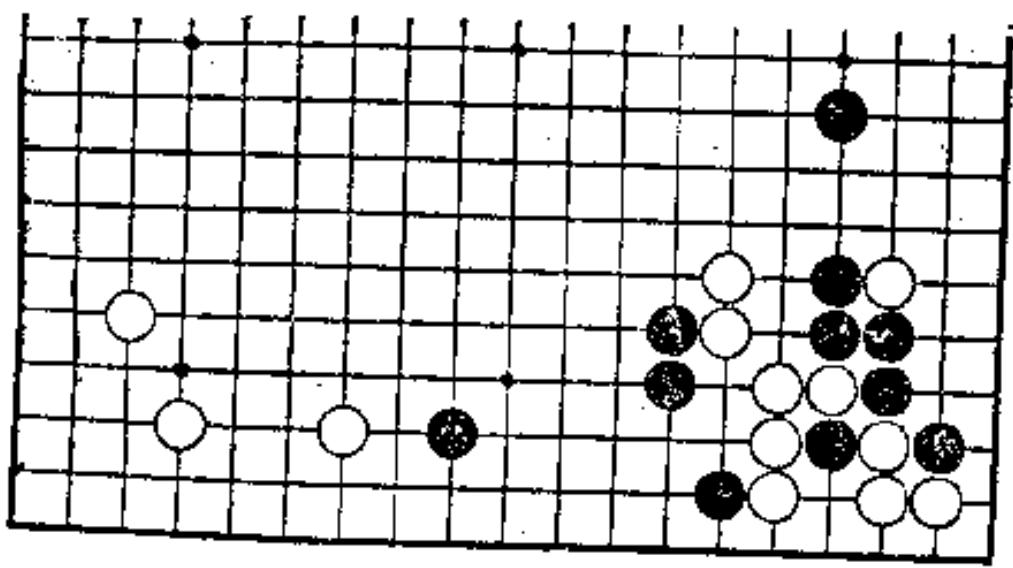
6图

7图（三三） 白1如点三三黑2、4抢先手很重要。黑8、10再转回攻击，成为黑很充分的局势。

由此可见，对于打入来说，周围的场合及时机都是很重要的。



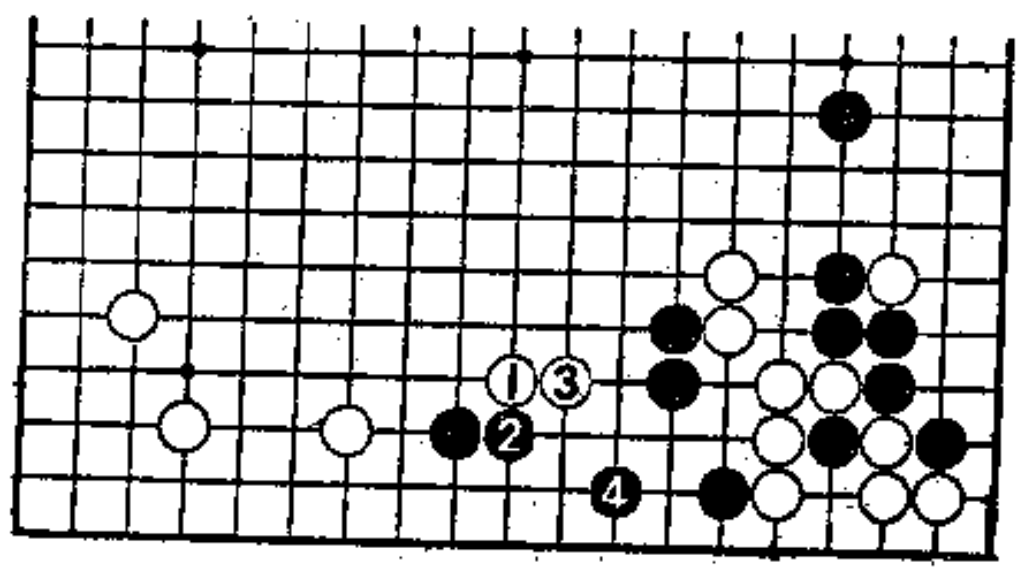
7图



第 4 型

**【第 4 型】**  
(白先)

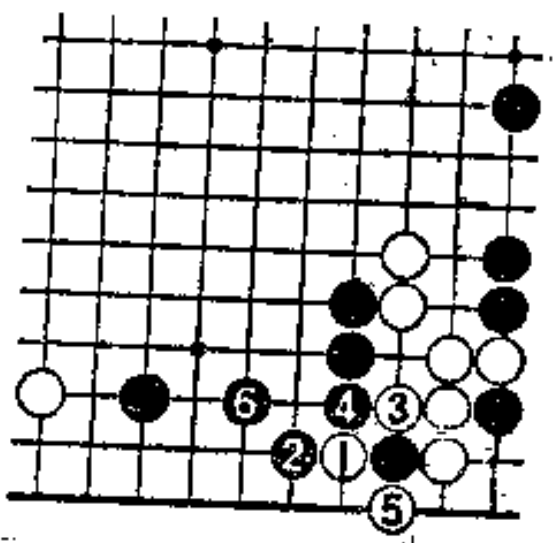
下边黑棋结构相当薄弱，即使从模样来看也不完整，所以理应对其有严厉的手段。



1 图

**1 图 (失败)**

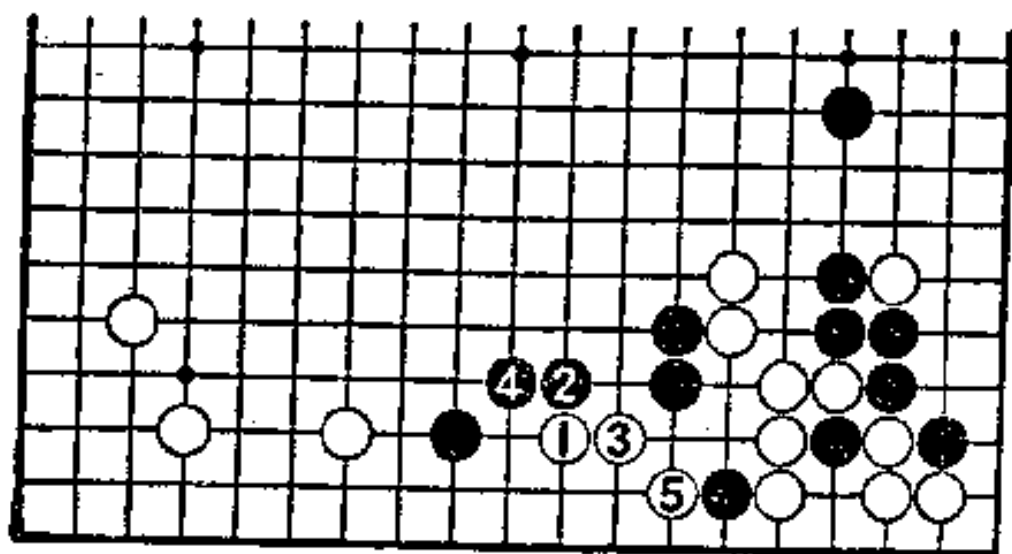
此时，白 1、3 浅消，促使黑 2、4 做活，当然失败。



2 图

**2 图 (帮忙)** 白 1、3 使黑 2、4、6 成为理想形，是帮对手的忙。

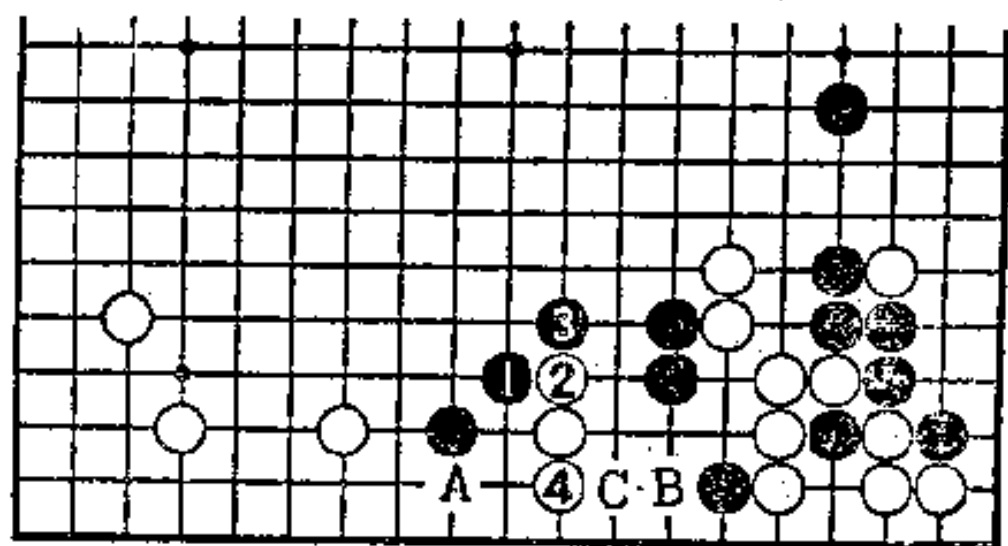
3图（正解） 白1打入夺取整块黑棋的眼位是正着，以下至白5尖，黑不得不向中腹逃跑。象这样围围白棋很强的场合，首先要想到这种下法。



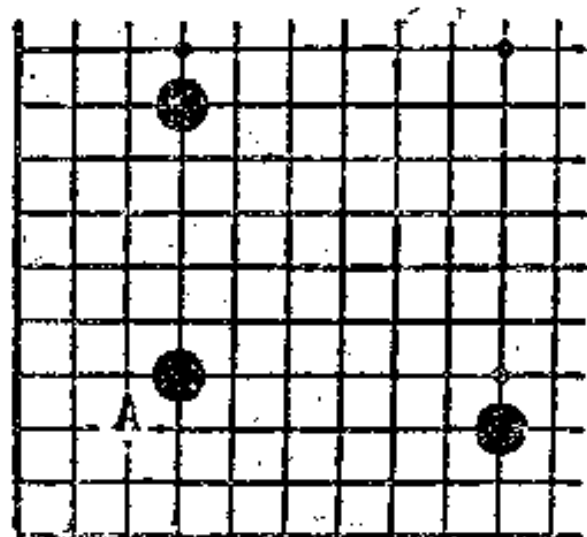
3图

4图（立） 黑1、3如尖封，则白2、4是好手。以下A位的托渡和B位的夹过，二者必得其一。此外，黑1如改下C位，则白4位挡，黑仍然有做眼的负担。

象打入这种规模小的模样，虽然和破坏大模样稍有不同，但也说明了打入是破坏模样的重要技巧。在对方模样有缺陷的场合，深深地打入是极有效的。



4图

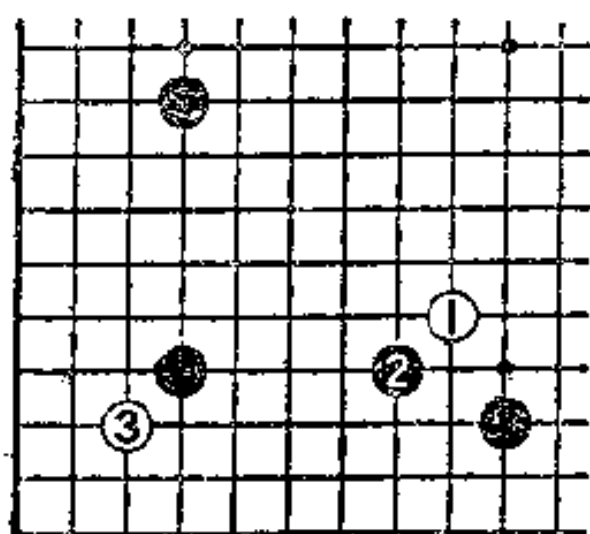


第5型

到目前为止，已介绍过：对坚固的模样要用浅消，假如对有缺陷的模样，则要深深地打入，这就是破坏模样的要领。不过，也有需要把二者并用的情况。

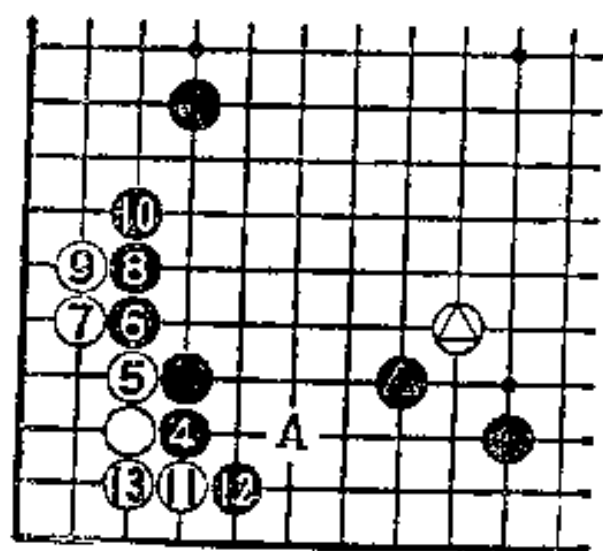
【第5型】（白先）

虽然白有A位的点三三



1图

1图（正解） 白1先浅消，待黑2飞应后，黑3再点三三。这是破坏模样的高明的行棋次序，也是实战中经常采用的手段。



2图

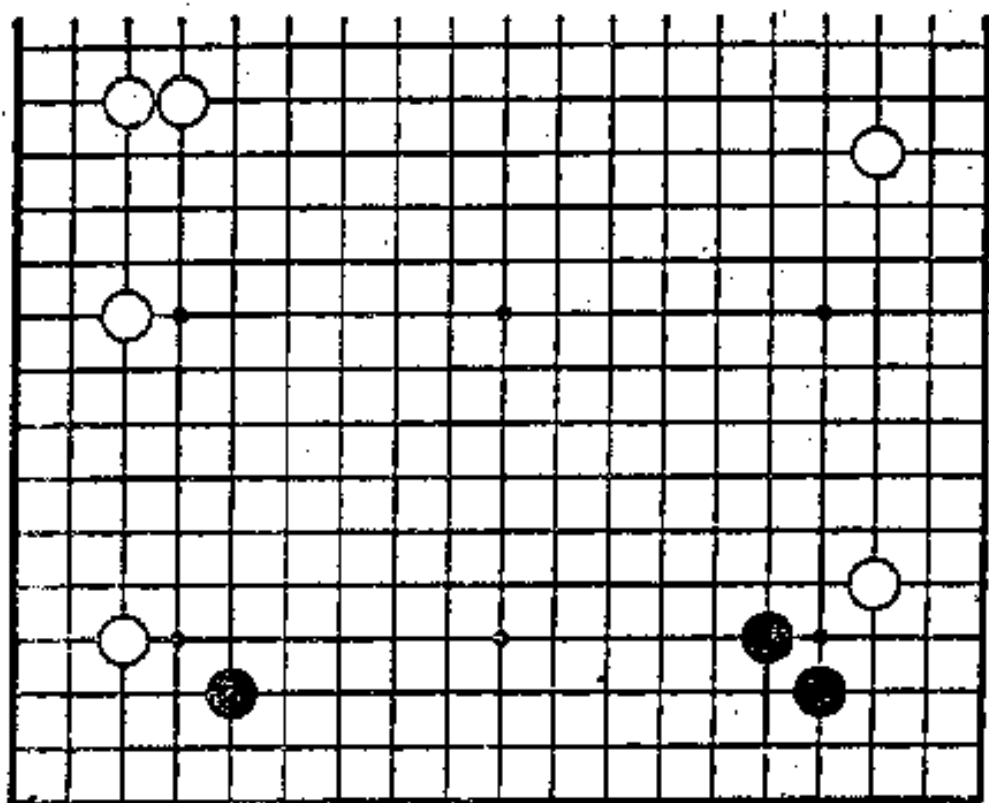
2图（先手利） 黑4以下至白13是定式变化，之后黑如在A位等处补，则白△和黑▲的交换，白先手得利。

# 练习题

第 1 问

(黑先)

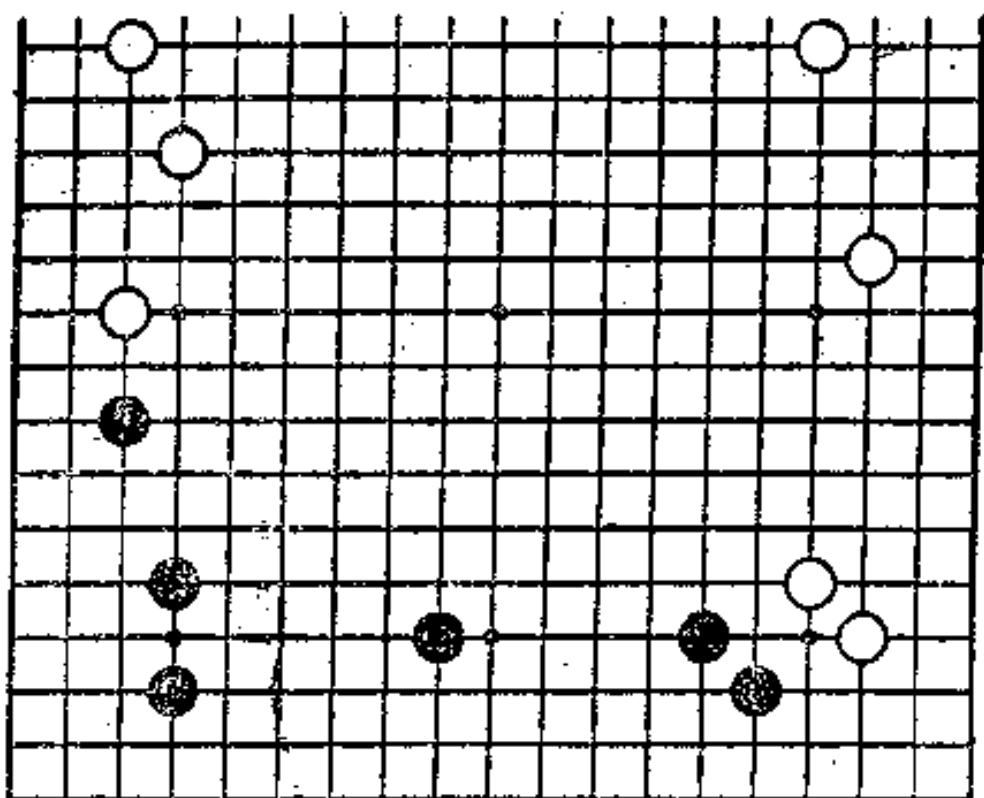
黑要想  
构筑模样，  
怎么下才好  
呢？



第 2 问

(黑先)

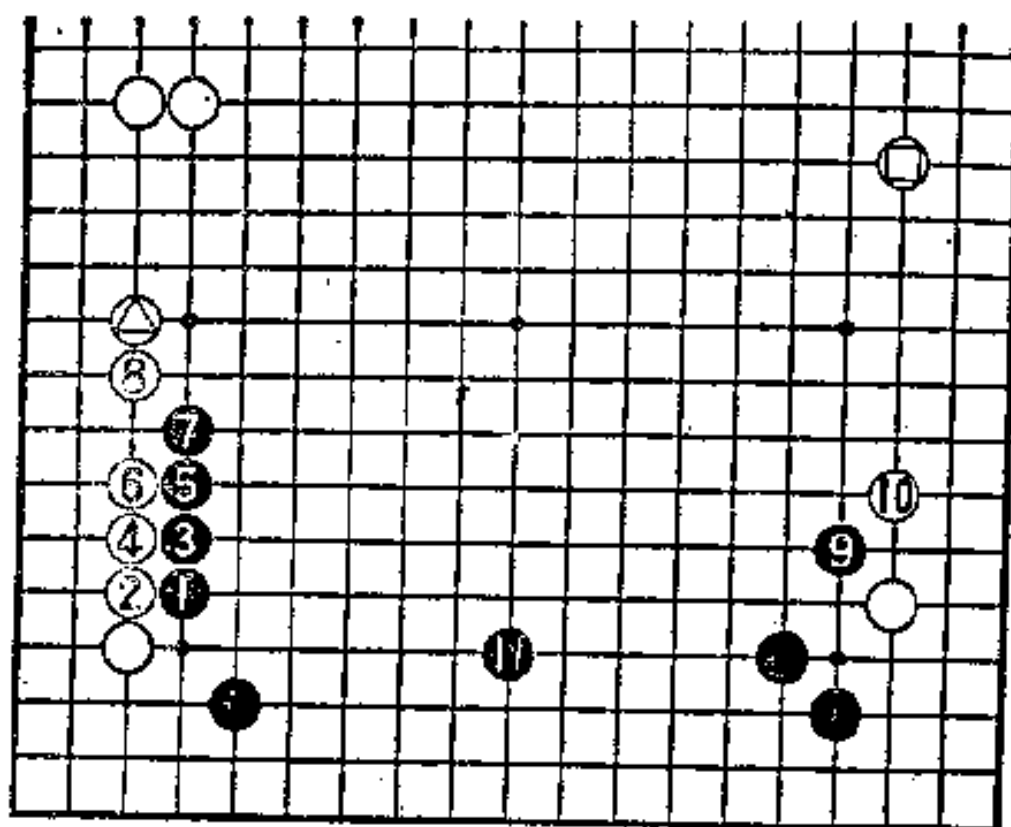
双方模  
样的天王山  
(模样消长  
的必争点)  
在何处？



第 1 问

第 2 问

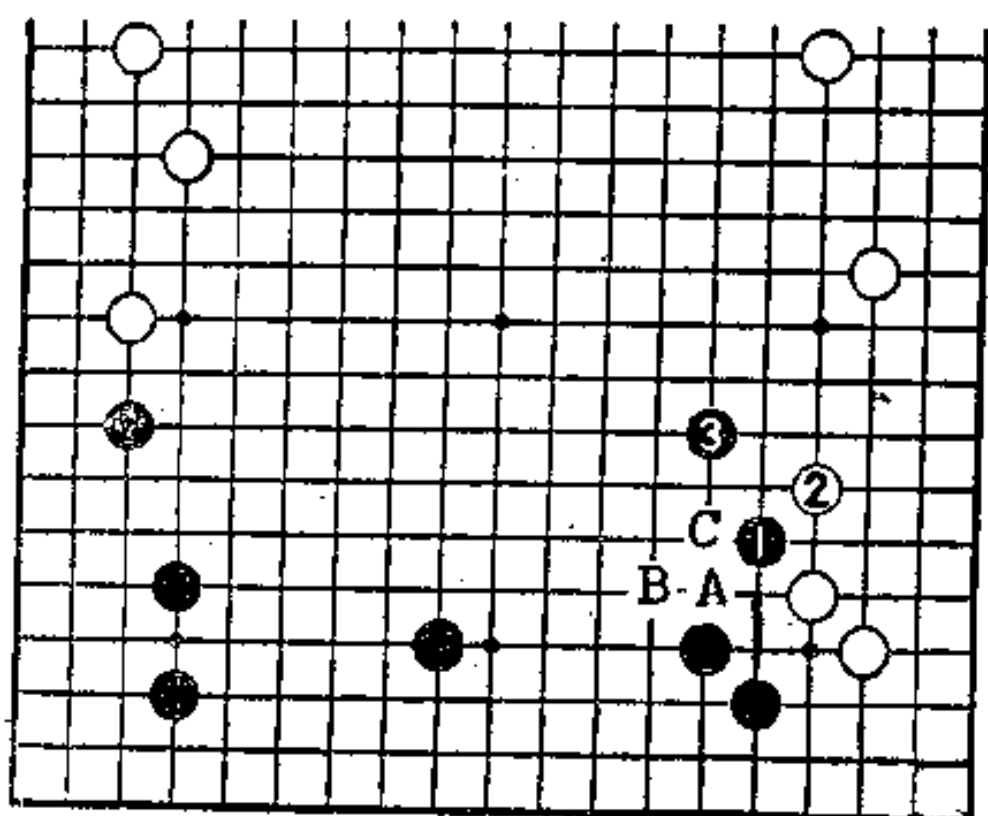
## 练习题解答



第 1 问解答

### 第 1 问解答

由于白△和白⊙都在三线上，所以黑应毫不可惜的以 1 至 9 扩张模样。



第 2 问解答

### 第 2 问解答

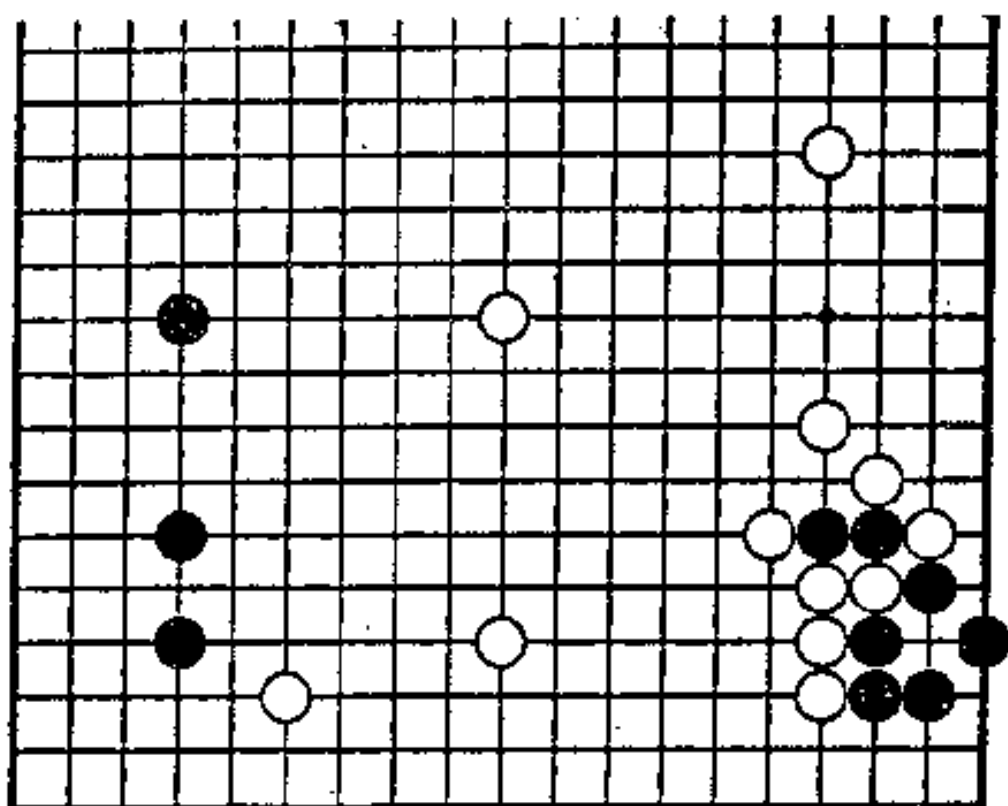
黑 1、3 是模样的必争点。如走别处，则白 A、黑 B、白 C 成为好手。

## 练习题

第 3 问

(黑先)

白模样  
相当厚壮，  
怎样消才好  
呢？

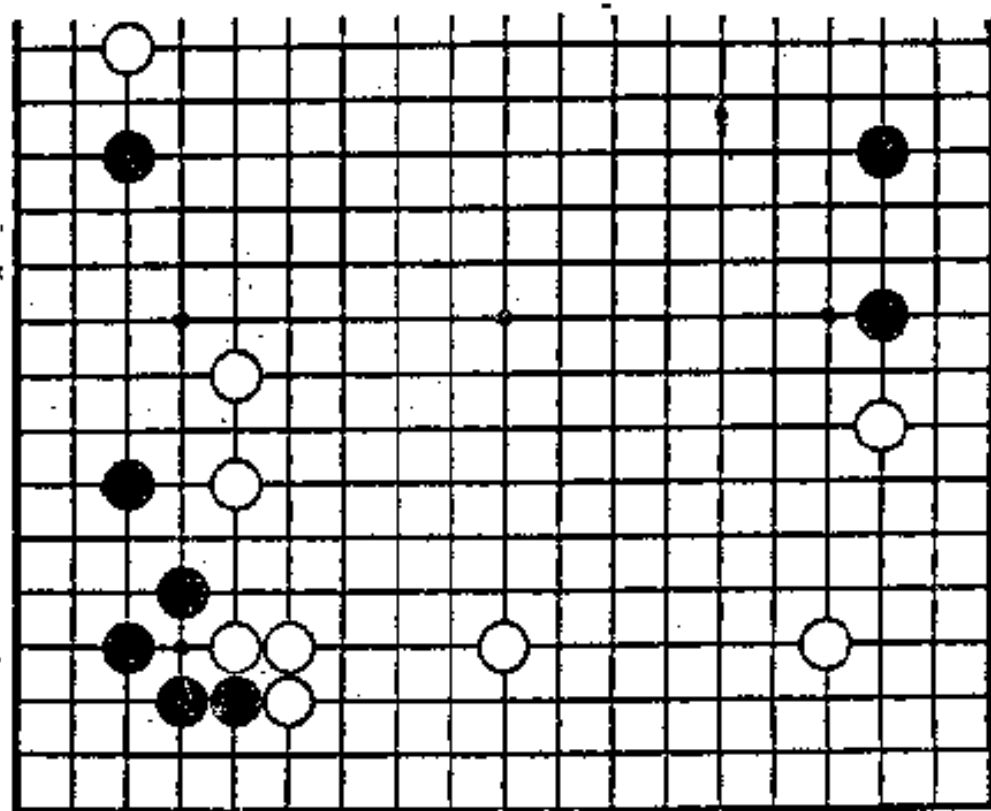


第 4 问

(黑先)

应该怎  
样打入呢？  
这也许有点  
难。

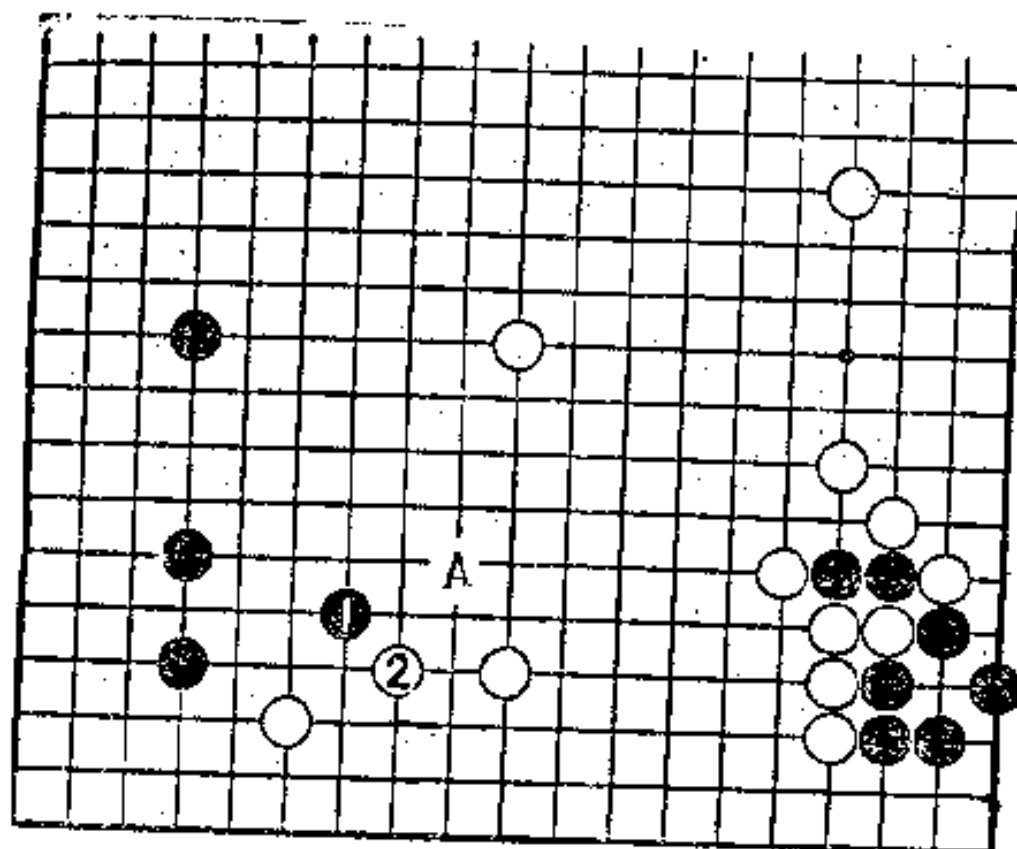
第 3 问



第 4 问

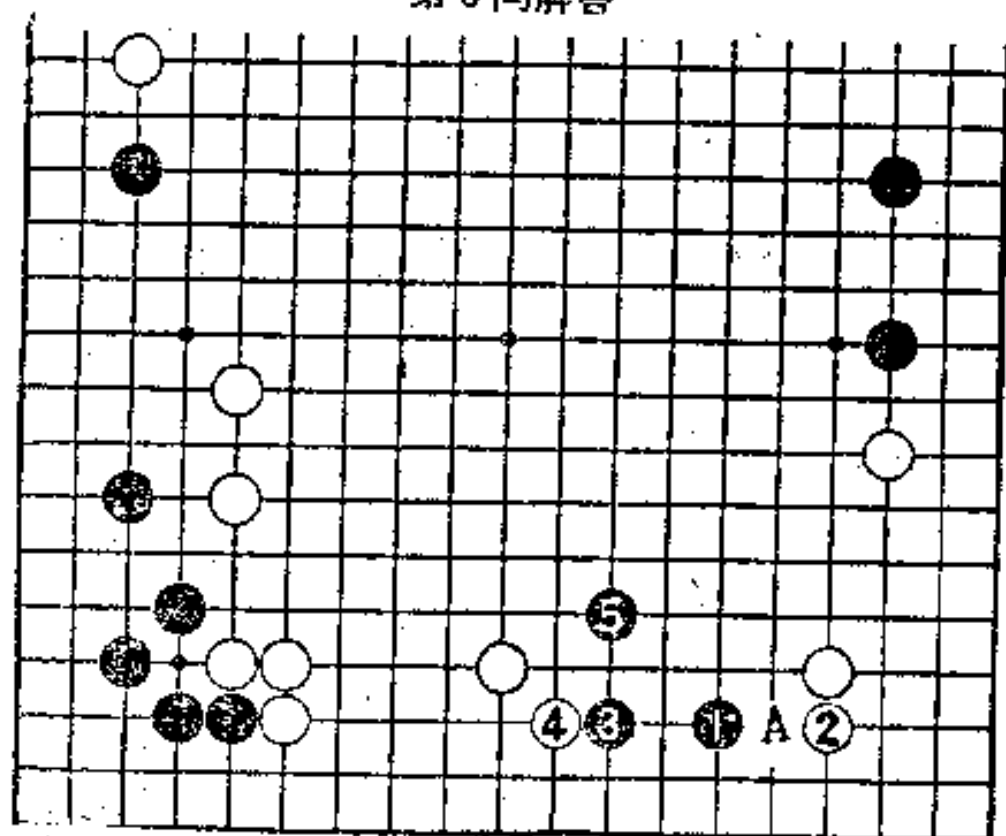


## 练习题解答



第 3 问解答

第 3 问解答  
黑 1 的浅消是适当的，之后可在 A 位继续消，注意，深入是危险的。



第 4 问解答

第 4 问解答  
黑 1 的挂角很恰当。对白 2、黑 3、5 可轻灵地腾挪。再有，黑 1 如 2 位托角，将被白 A 位扳，黑不好。

### 第三章 攻击和防守

仅仅糊里糊涂地去攻击当然很简单，这大概谁都能做到。但是，能否用充分有效的办法去攻击，就相当不容易了。

总之，攻击的目的是：边攻击边取实地；迫使对方小活而筑成外势；通过攻击支援自己的弱子。这些都是可以期望凭借攻击而得到的利益。不过，攻击决不是去吃对方的棋。对这一点必须要有清醒的认识，虽然直接了当去吃棋的情况也有，但无论怎么说，吃棋也是非常困难的。

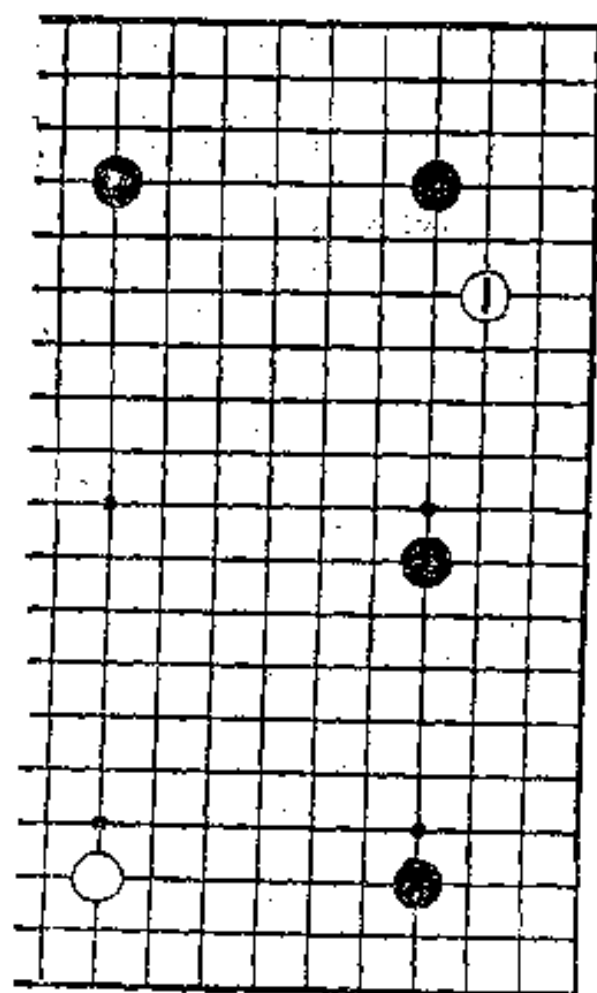
与攻击正相反的是“防守”。为了不让对方得到攻击的利益，有时退让一步而坚实地防守，其效果并不劣于攻击。从此意义来说，防守也是极其重要的课题。

## 一 攻击的意义

如果把“攻击”认为是吃棋，那就错了。即使以攻击吃到了对方的棋，那也完全是另一回事。一旦去吃不应该吃的棋，很快就会导致失败。

攻击的本质，是通过攻击获得利益。比如边攻击边取实地，或者以攻击获得厚味、构筑模样。有时，也可以说：“攻击是最好的防守”。因为利用攻击常常能够援助自己的弱子、进行间接的防守，这也是攻击的效果。所以，千万不要把吃棋误认为是攻击的目的。下面通过实战例，说明一下攻击的要领。

要把吃棋误认为是攻击的目的。下面通过实战例，说明一下攻击的要领。

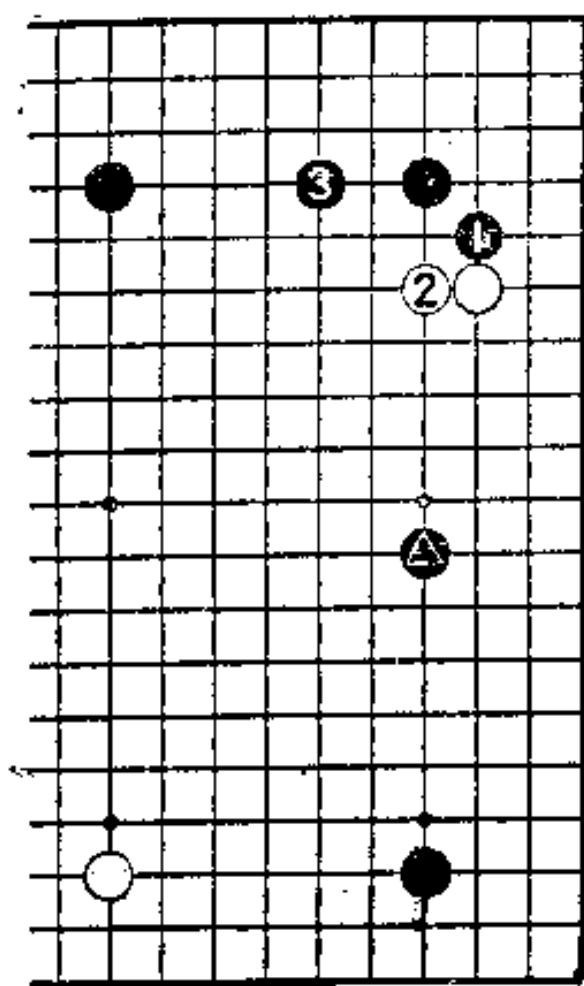


1图（高中国流） 右边是高中国流布局。请想一下，对白1应该如何攻击呢？

如果进入这样的黑阵，在某种程度上白比较苦是当然的。作为白在左边集中力量的代价，这也是没有办法的事。

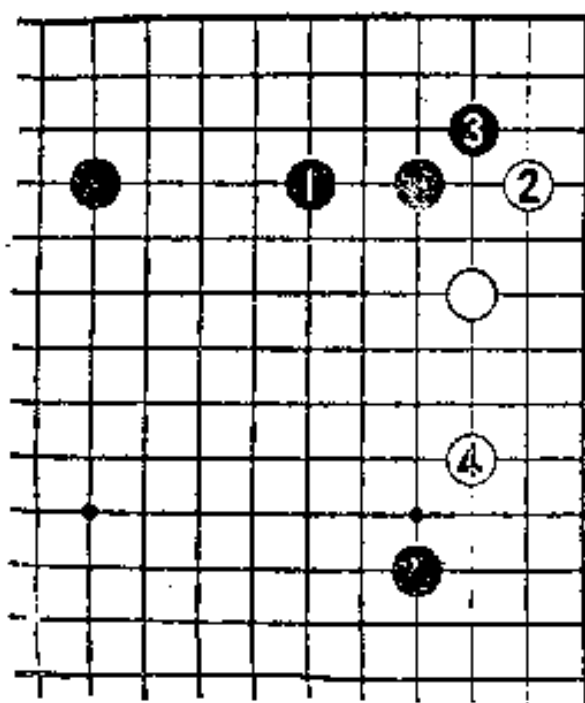
1图

2图 (定式) 黑1、3是常用的手段，形成与黑▲协力攻击白棋的姿态。利用黑1、3既妨碍白做眼又可在上边取得实地。在此场合，黑1、白2的交换是关键一

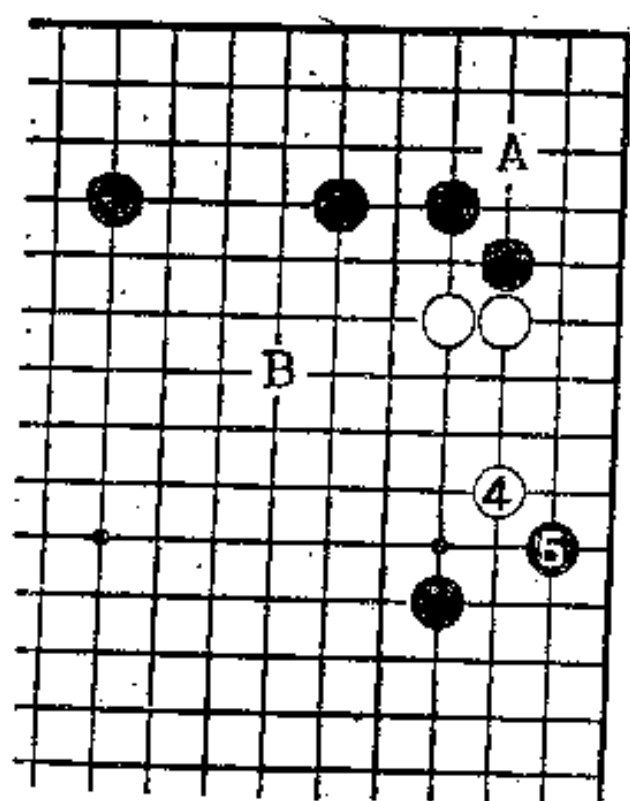


2图

3图 (安定形) 黑1单纯地应，立即被白2、4形成安定的形状。

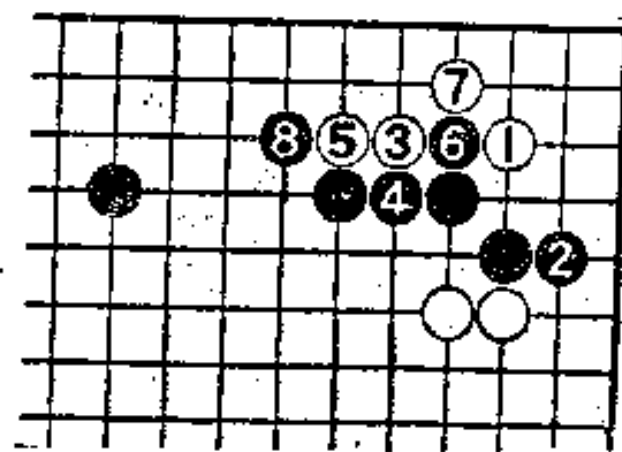


3图



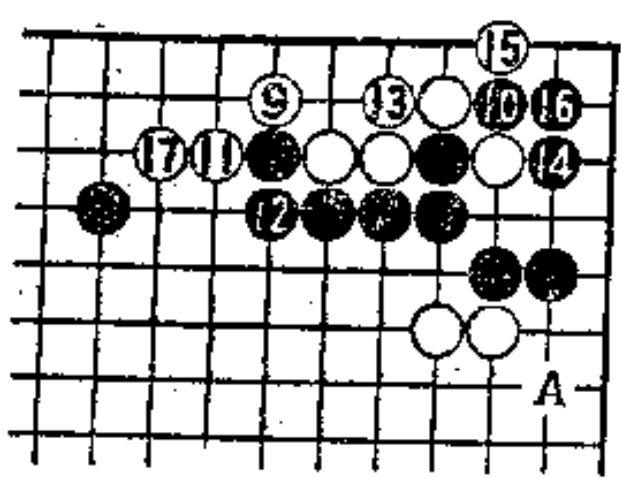
4图

4图（继续攻击） 白4如拆，则黑5坚持威胁白的眼形，是继续攻击的好手。只要这块白棋受到攻击，白就不敢在A位点三三。于是右上角就基本成为黑的实地。之后，白要下的话大致须在B位补一手，这块白棋如果安定了，便可伺机在A位点三三了。



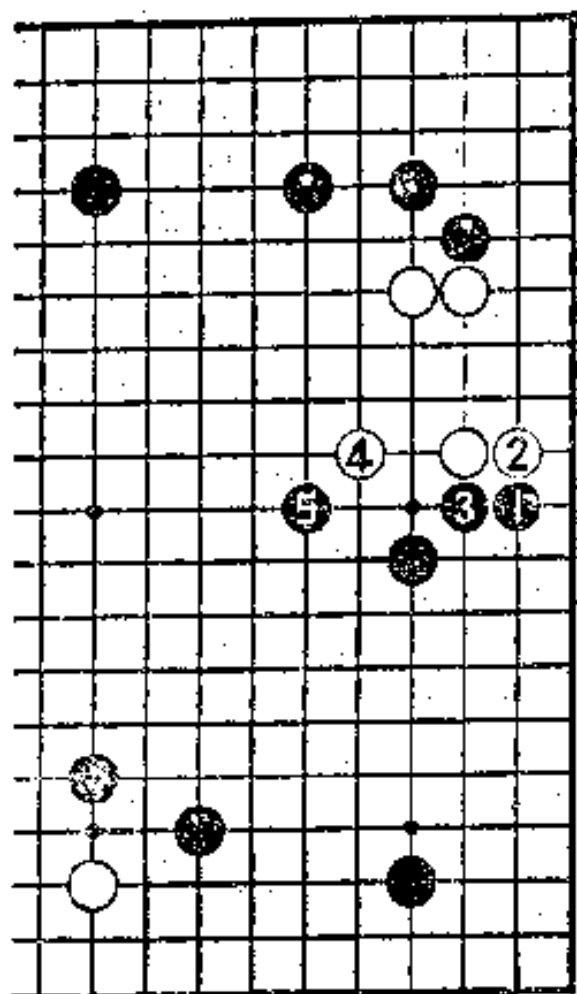
5图

5图（三三） 这是白1点三三后的定式下法。



6图

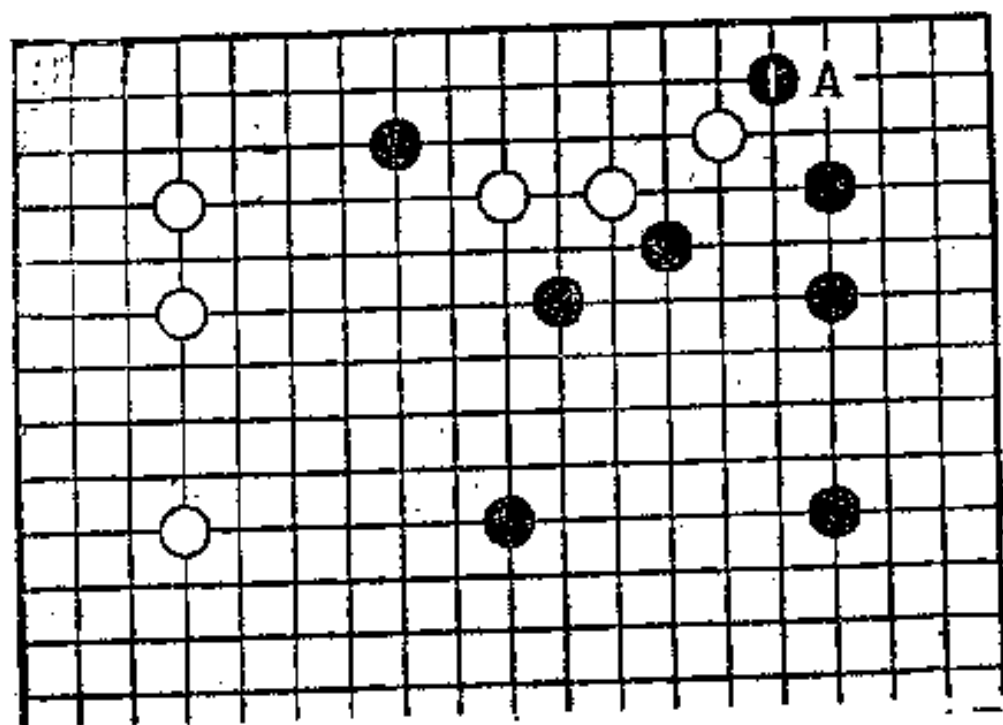
6图（跳入） 至白17的并，告一段落。之后黑生出了A位跳入的手段，就可以大举进攻右边白棋。正因为黑有这种严厉的手段，所以白不能马上点三三。



7图

7图（攻的效果） 白2如挡、黑3、5坚持攻击是此场合适切的下法，在攻击的同时大为扩张了从右边到右下角的黑模样。通过以上例子，边取地边扩张模样的攻击效果之大，便可明白了吧。

8图（实战） 这取材于实战对局。此场合，黑1边攻边取得右上角空地大极。让白在A位飞是不行的。

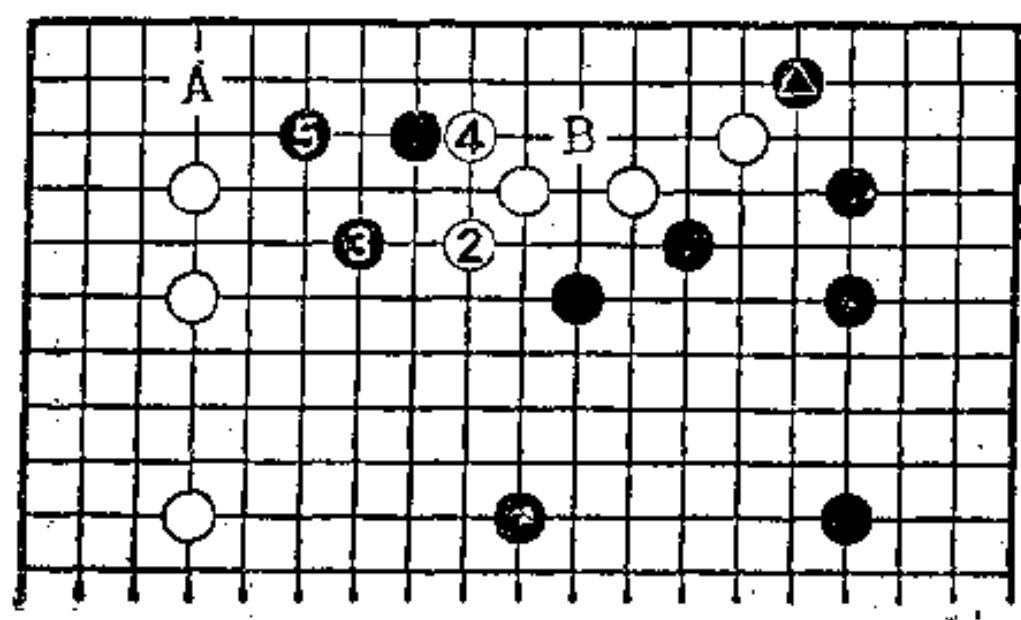


8图

**9图 (支援弱子)** 白2如尖出，黑3飞应。对白4、黑5跳补。怎么样？攻击白三子，也就可以援助上边的黑弱子，清楚地看到了这一点吧。之后，A位的二路飞角和B位的透点，黑可得其一。

正因为黑●抓住了攻击时机，既保住了右上角，又策应了上边弱子的治孤，所以取得了一箭双雕的效果。假如棋的进程能够如此漂亮地进行，那么大体上就能取得优势。

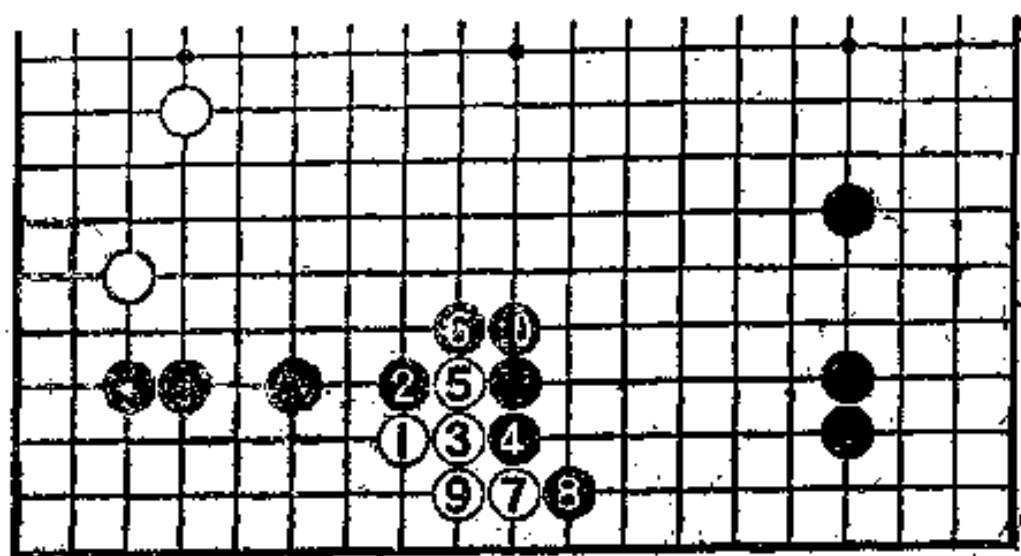
可以说，只要利用攻击得到各种各样的利益，就是成功的攻击。最后再强调一下，攻击绝不是吃棋。当然，假如是自然而然的并不勉强的吃棋，那又当别论。



9图

**10图 (打入)** 白1打入了黑阵，请考虑一下怎样对白子进行攻击。想吃掉这个白子是不可能的。既然吃不掉，那就应该想办法以攻击获取利益。所以黑2封锁白，迫使白小

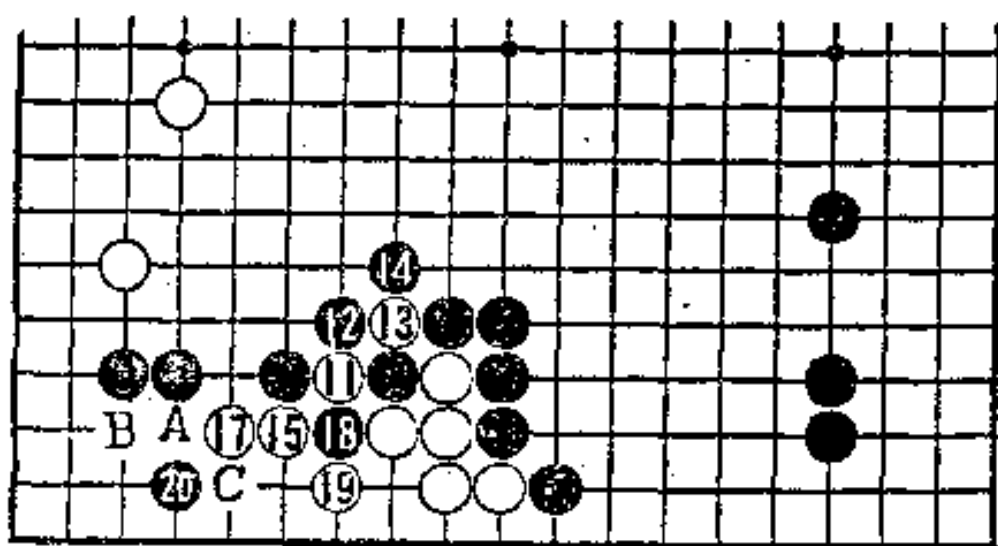
活在边上是贤明的。作为代价，黑在外边构成了厚味和大模样。



10图

**11图（厚味）** 对白11，黑12是反击的手筋，以下至黑20跳，得到了相当的厚味。之后，白A、黑B、白C不得不做活，于是黑又得到了先手。

总之，黑虽然让白在自己的模样中做活，但作为补偿，也得到了中央厚味和先手。再有，这种应接是常识性的下法，在一般情况下均适用。



⑳ = ㉑的右

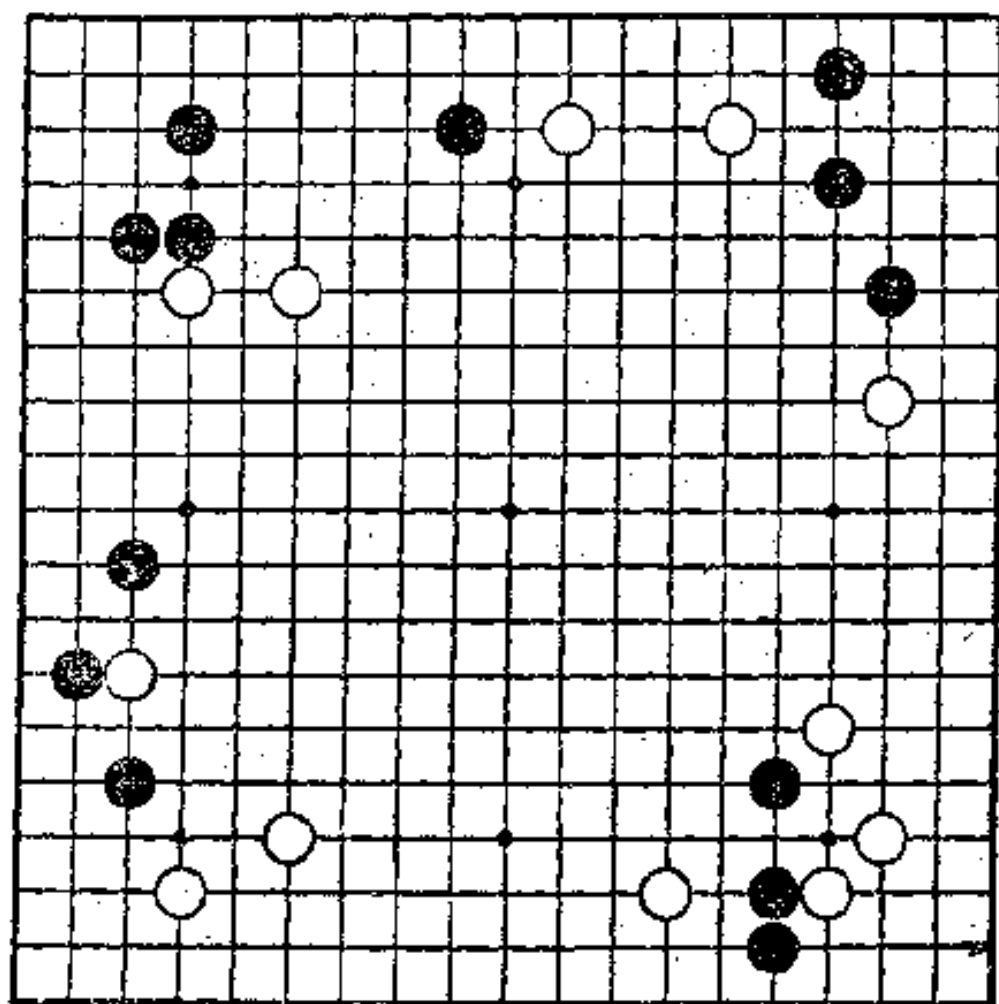
11图



## 二 攻击的方法

诸位大致已经懂得了攻击是怎么回事了。但因为攻击的重要，所以有必要再复习一遍。

如果是味道好又并不会受损失的吃棋，那么即使去吃也不要紧，但无论怎么说，直接去吃棋总是非常困难的。假如不去吃棋，以攻击来获取利益就是攻击的目的。总之，攻击的效果就是一边确定实地，一边构筑厚味和模样，有时也可以援助自己的弱子。



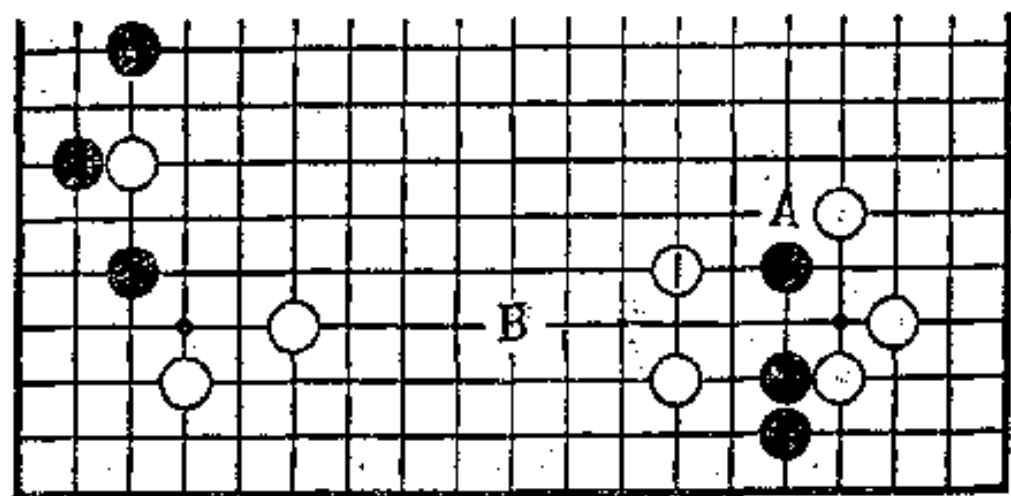
第1型

那么，在什么样的情况下，可以取得什么样的攻击效果呢？再来介绍一下攻击的技巧吧。

### 【第1型】

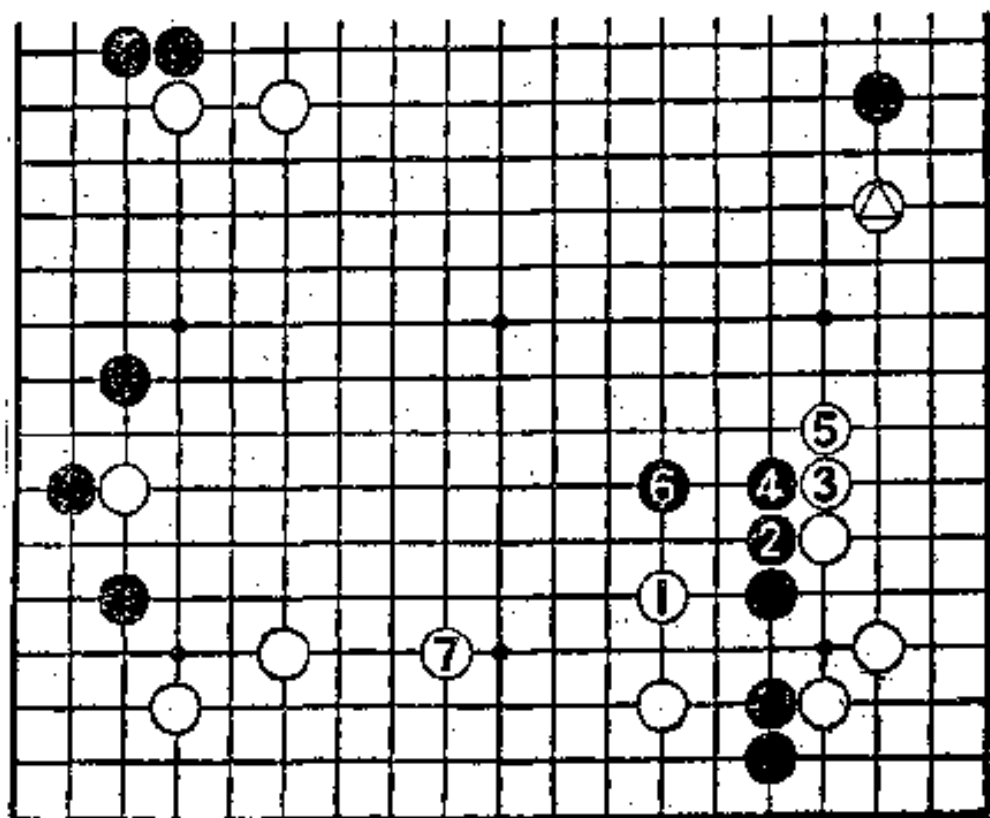
(白先)

对右下的黑棋应该怎样攻击呢？



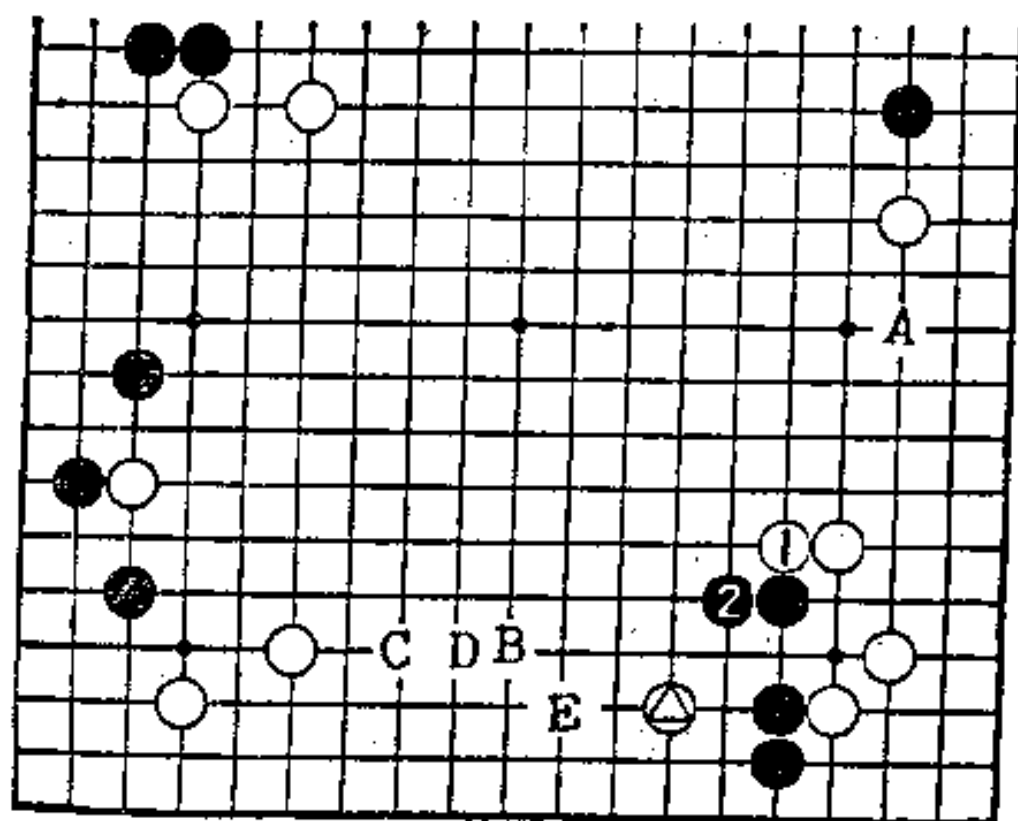
1图

1图（正解） 这种场合，白1的一间跳是适切的。黑尽管不愿意在A位压，也没别的办法，这正是白1的作用。有此一手，黑便成了缺乏眼位的棒形。如此一来，忙于逃命的黑棋就没功夫再去攻击B位一带的白薄味了。



2图

2图（续正解） 黑2、4不得不忍痛压出，再黑6整形。于是白顺势补强了右边的薄形，白7又转回抢占到下边的要点，白的攻击取得了极大的效果。

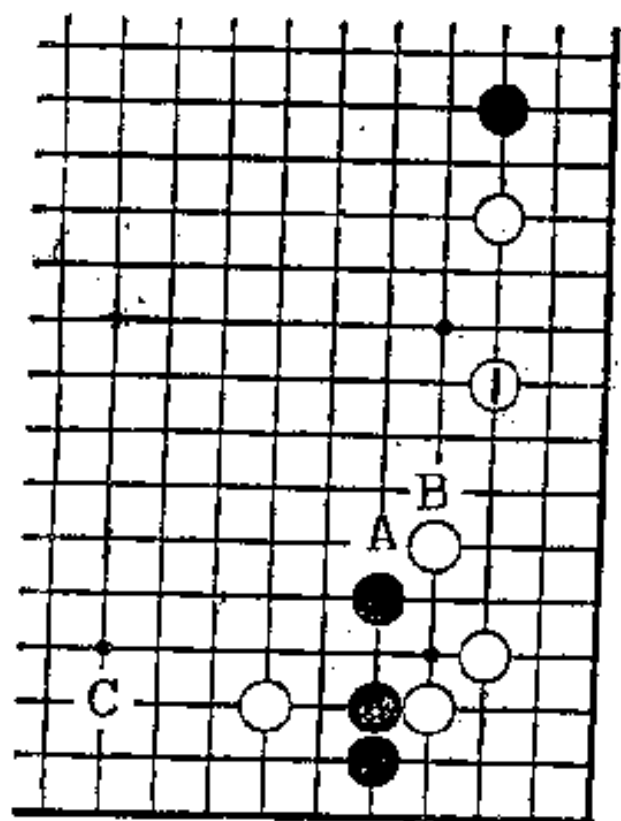


3图

3图

(失败1)

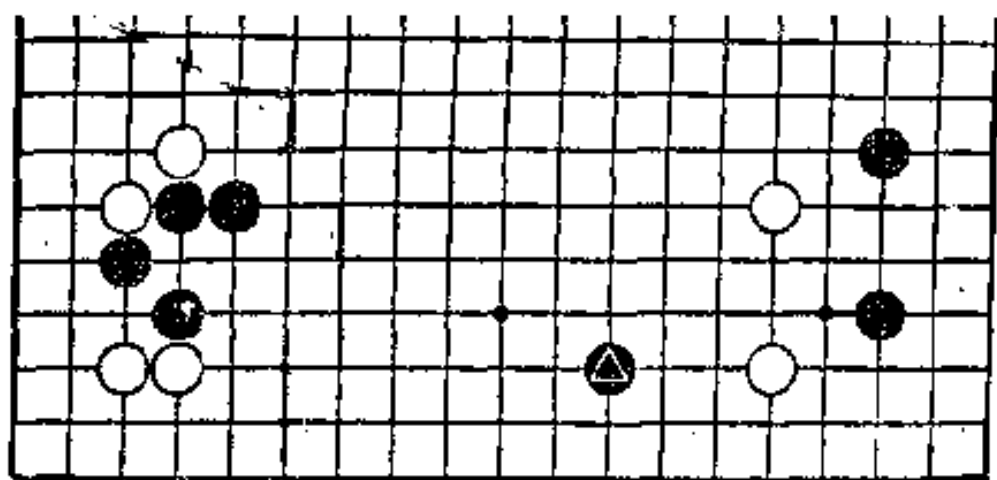
白1压则误，如此不但右边仍留下黑A位打入的弱点，而且黑2长后，下边的白棋也变薄了。之后，白如B位补，则黑有C位打入的余地；白如补D位，又无法防止黑在E位的打入。正因为白⊙过于接近黑的强棋，结果白左右为难。



4图

4图 (失败2)

白1在右边补也不好。这样黑即使走黑A、白B的交换也不要紧了。当然也可以考虑在C位打入作战。

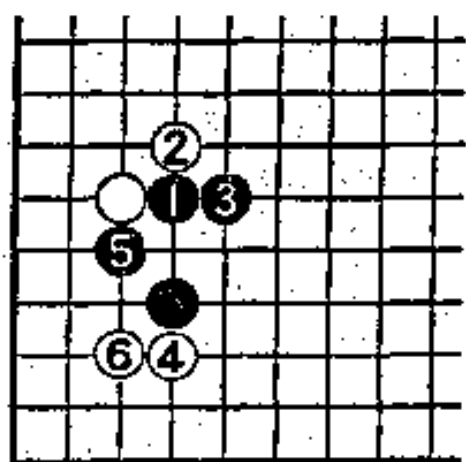


第 2 型

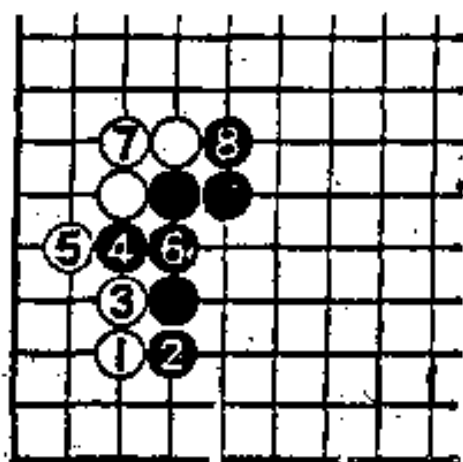
【第 2 型】（黑先）

焦点在左下角，怎么下好呢？当然，这不是局部的问题，而和右边的配置有关联。

先介绍一下左下角的应接次序，这仍然和右边的配置有关系。



1 图



2 图

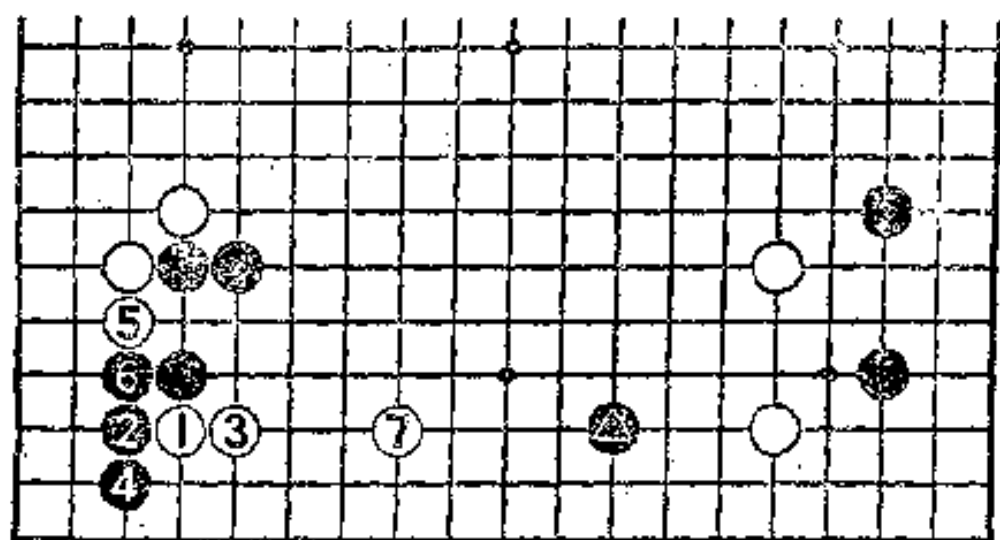
1 图（靠压） 黑 1、3 的靠压是想使第 2 型中的黑▲发挥效率。白 4 正是对黑作战意图的反击，结果形成至白 6 的变化。白 4 如下在——

2 图（定式） 白 1 按定式点入三三，则黑 2 挡，白 3 以下至黑 8，黑在下边形成大模样。构成厚壁，白不能满意。

**3图 (孤立)** 对白1，黑2扳角的变化虽然也有，但白3至白7拆，黑▲子陷入孤立，黑不能满意。

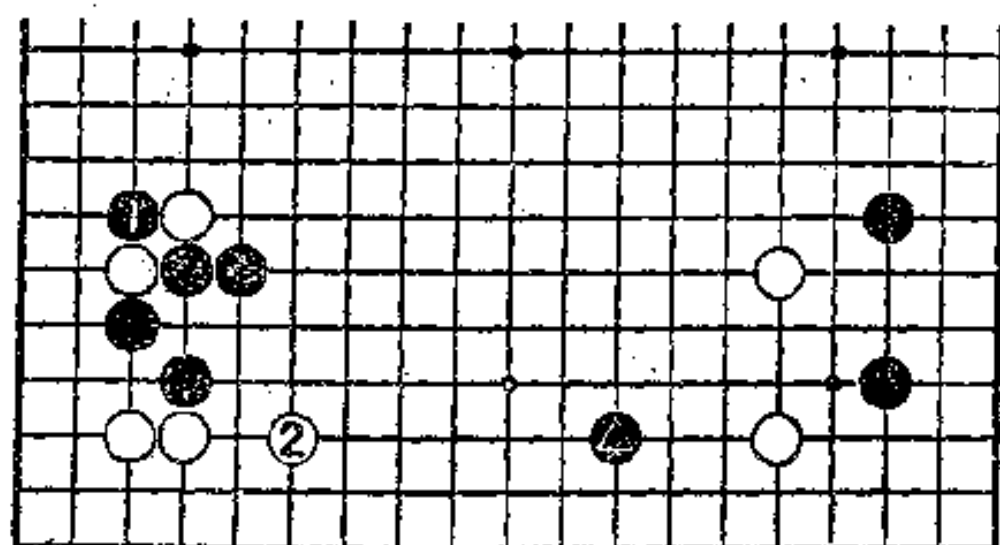
以上这样，针对对方的意图进行反击，就应该选择合适的定式。

下面再讲一下，左边的变化究竟和左边的配置有什么样的关系。



3图

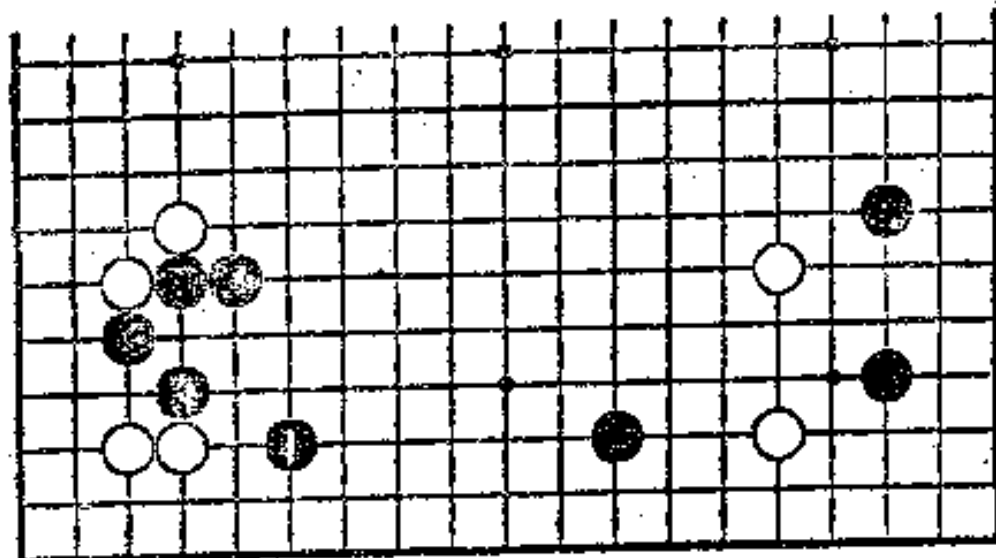
**4图 (失败)** 黑1断怎么样？白2当然会跳出。如果仔细分析一下利弊，就会发现黑▲仍有孤立的感觉，结果与3图大同小异。总之，3图或4图中的黑下法，都不太好。



4图

5图(正解)

于是思路渐渐清楚了，黑1拆逼威胁角上白棋的眼形是正解。这样，在攻击角上白棋的同时，就能构成下边的黑模样。

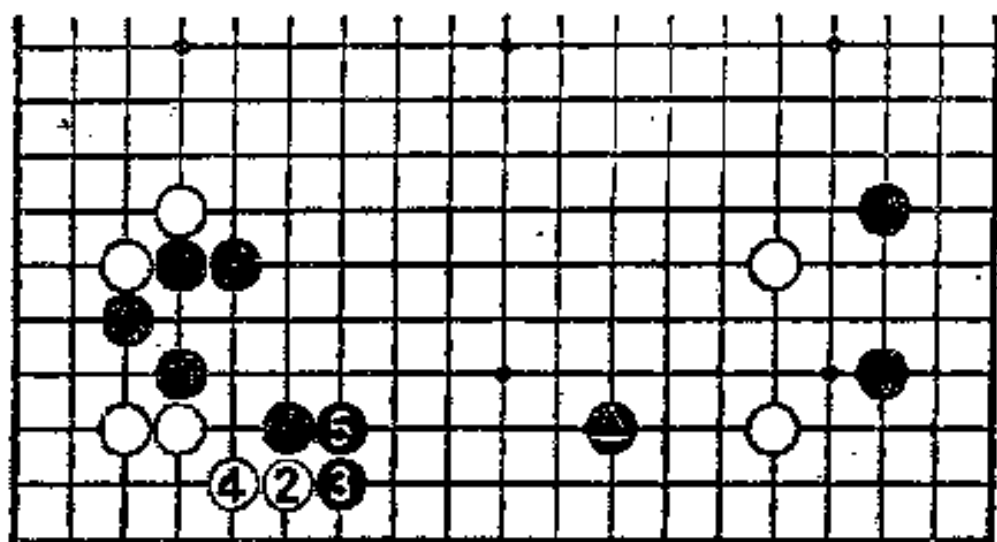


5图

6图

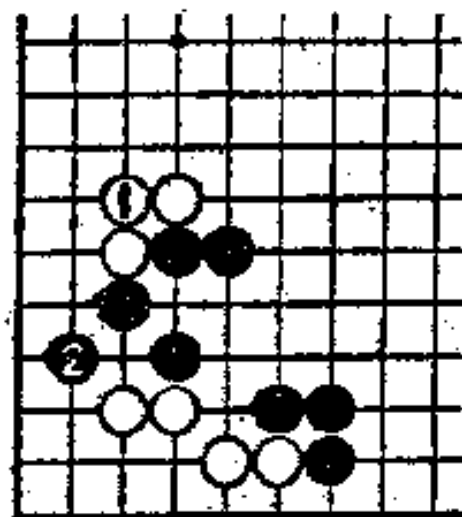
(通常应对)

白2、4托退确保眼位，是此局面的通常应对。于是黑▲的位置与左边的间隔恰到好处。

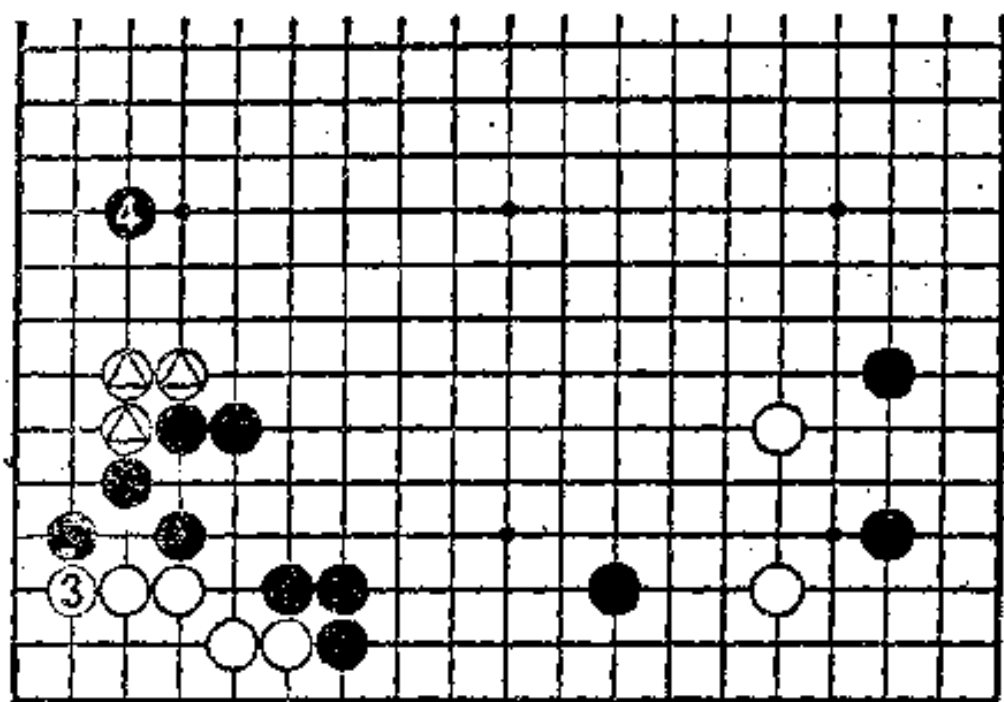


6图

7图(小尖) 之后，黑不必担心白1的粘了，因为黑2的小尖成为先手——



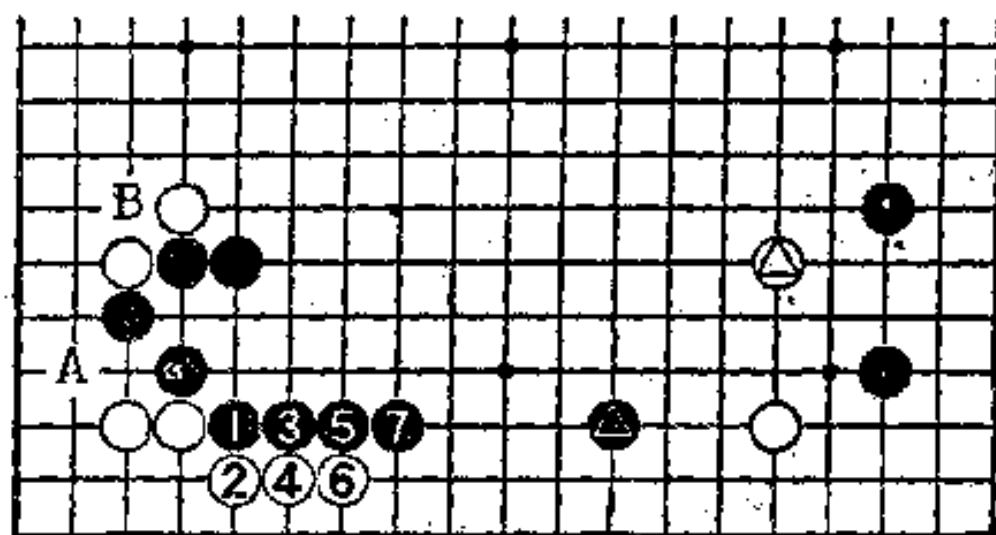
7图



8图

8图  
(黑的步调)

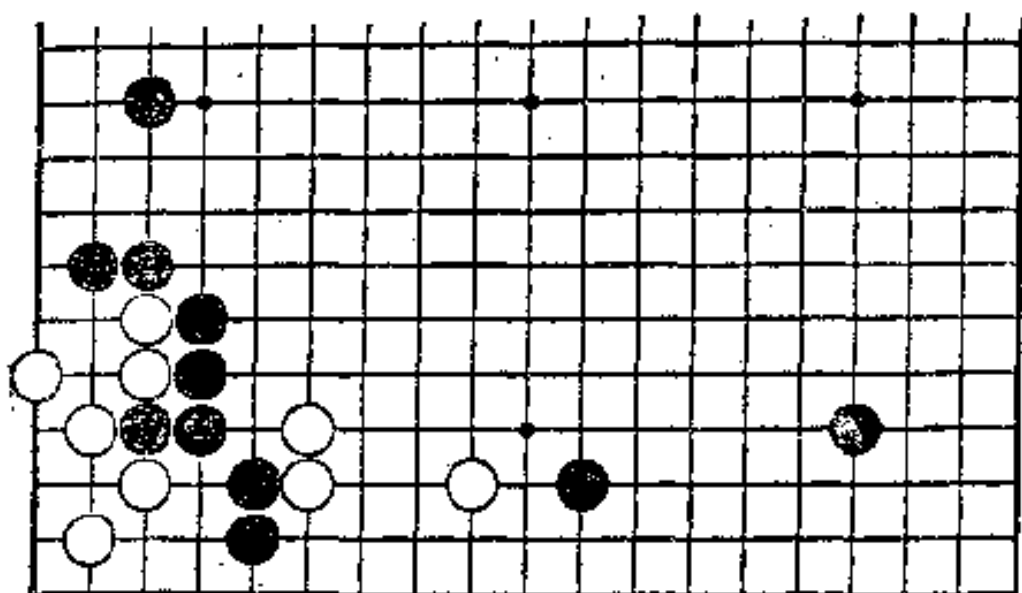
如果被黑4转回夹击，棋的进程就进入了黑的步调。总之，白⊙三子成为很笨重的形，一旦受攻，局势就无论如何也不可能领先了。由于右下的白二子也成了薄形，所以白产生了被纠缠攻击的顾虑。



9图

以上例子充分说明了5图的黑1选择攻击角上白棋的定式是正确的。

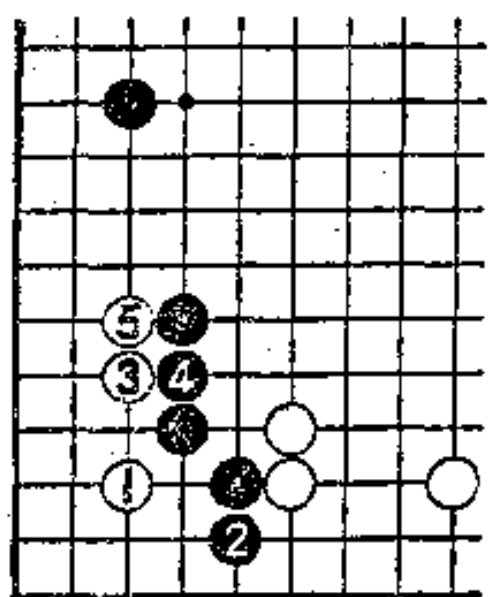
9图（俗手） 黑1的扳是俗手，这一点请注意。结果被白2、4、6先手活角，而且黑A位的尖也不再是先手了。于是白B位粘的下法也就可以考虑了。此外，黑⊙的夹和白⊙的交换也成了恶手。



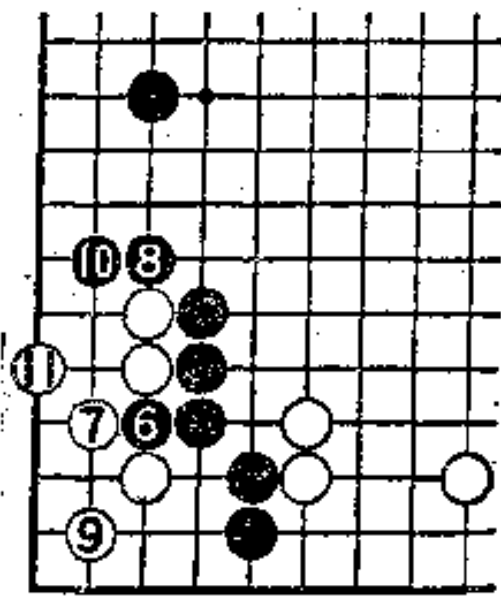
第3型

【第3型】 (黑先)

下边的白三子很薄弱，黑怎样去攻击呢？当然不能硬吃，而应该把重点放在以攻击获取利益上。



1图



2图

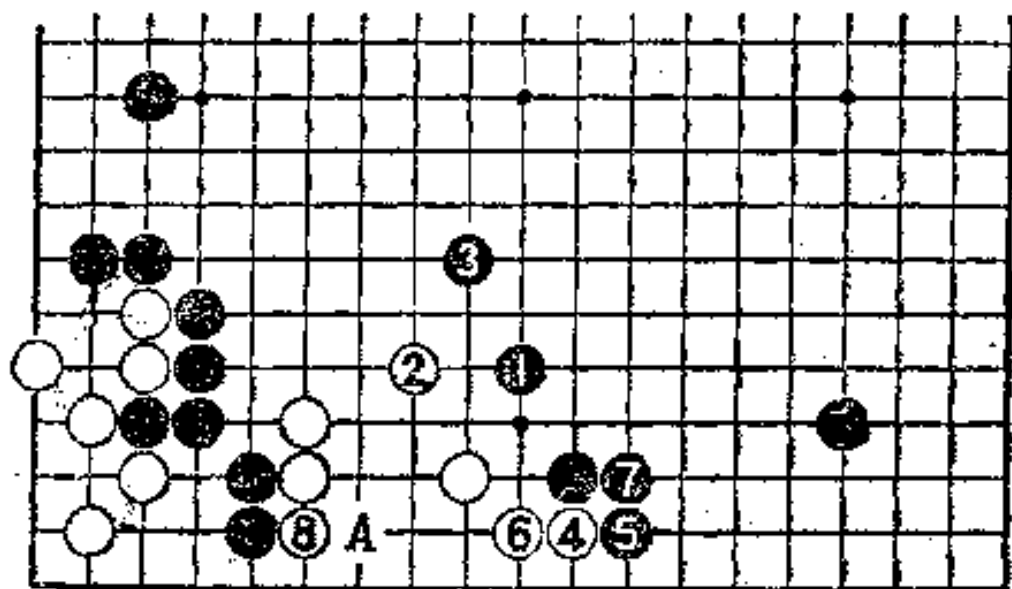
顺便把之前左下角的变化次序介绍一下。

1图 (三三) 这是经常见到的阵形，白1点三三也是此场合的常用手段。黑2如果立下瞄着攻击下边白棋，则白3、5在左边构成活形。

2图 (做活) 黑6、8是好次序。白9也有在10位扳的下法。不过白9、11做活也是一策。

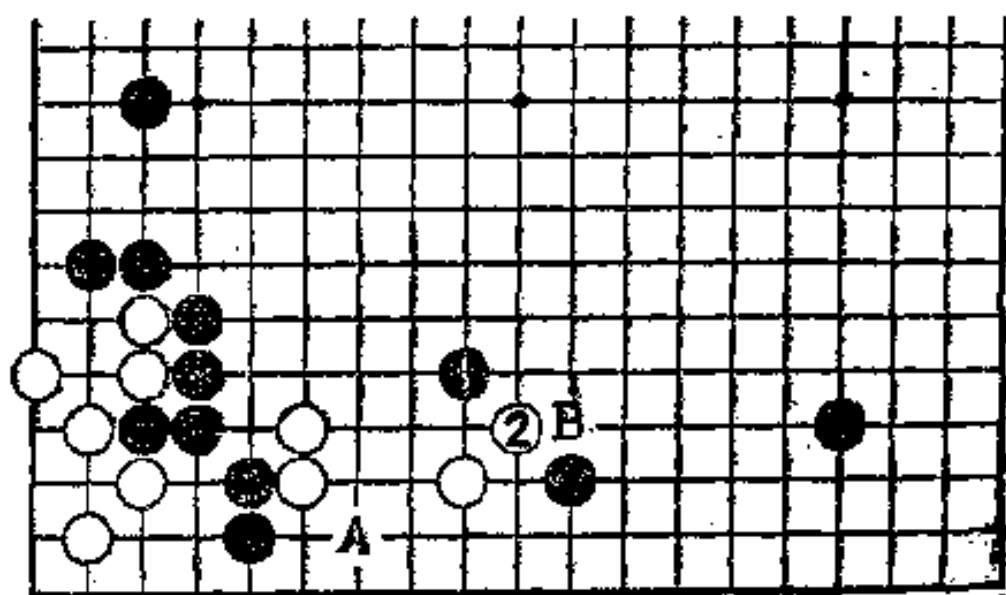


3图（正解） 这种配置的场所，根据“攻以小飞”的格言，黑1、3的攻击是好手。对此，白4、6托退做活是常识。黑7坚实地粘，黑模样便形成相当厚实的形状。而且为了防止黑A位的跳，白8不得不下立后手补活。总之，黑1、3把白逼向黑厚壁的攻击，取得了充分的效果。



3图

4图（失败） 黑1的镇虽然心情上很痛快，但在此场合被白2逃向广阔的天地黑失败。再有，黑A位跳也不行，白只要简单地于B位靠，便可成为安定形。

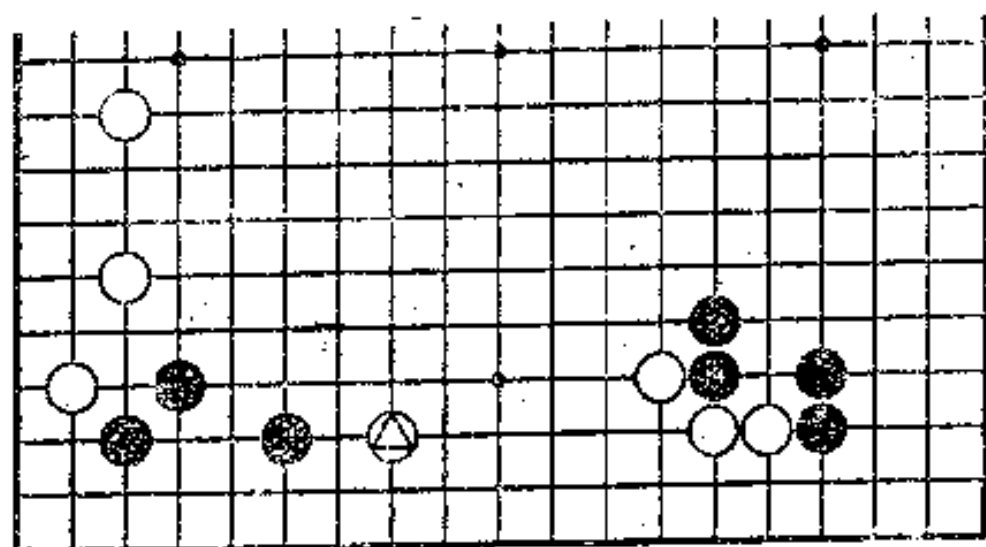


4图

### 【第4型】

(黑先)

白⊙是最大限度的拆。黑怎样下才好呢？虽然感觉上白⊙的拆有些过份……

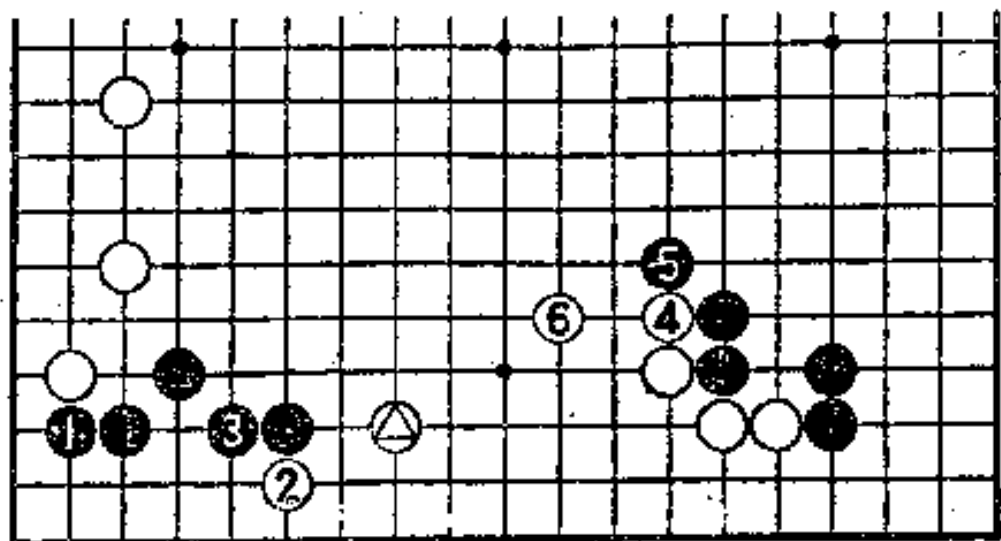


第4型

#### 1图

(失败)

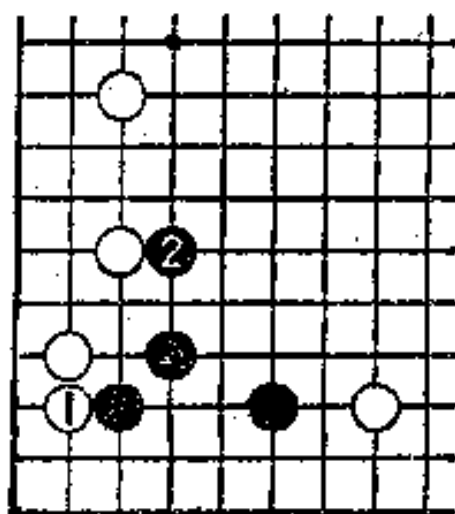
黑1守角的畏缩态度是不行的。被白2、4、6趁机补强了白⊙的弱点。



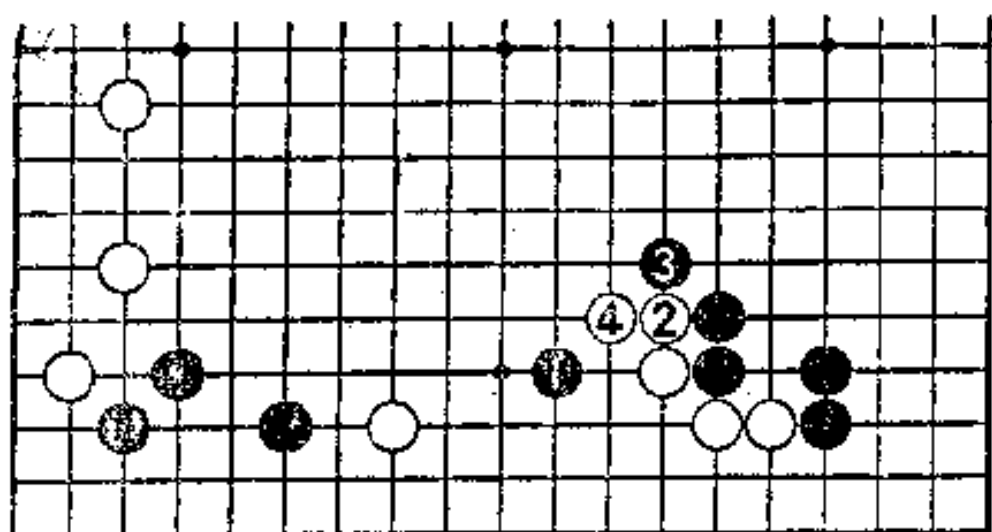
1图

黑1守是局部的定式，虽不是小棋，但此场合是缓手。

2图(腾挪) 白1即使爬，黑2靠也可进行腾挪。



2图



3图

### 3图(正解)

如前所述，左下的黑棋并非立即会被攻击的棋，所以应该果断地攻击下边白棋。不过问题在于如何去攻。如果还记得攻击右边这种结构白棋的要点在哪儿，事情就简单了。

黑1是

攻击的手筋。白2、黑3后，白4不得不以三角愚形逃出，这正是黑1的作用。

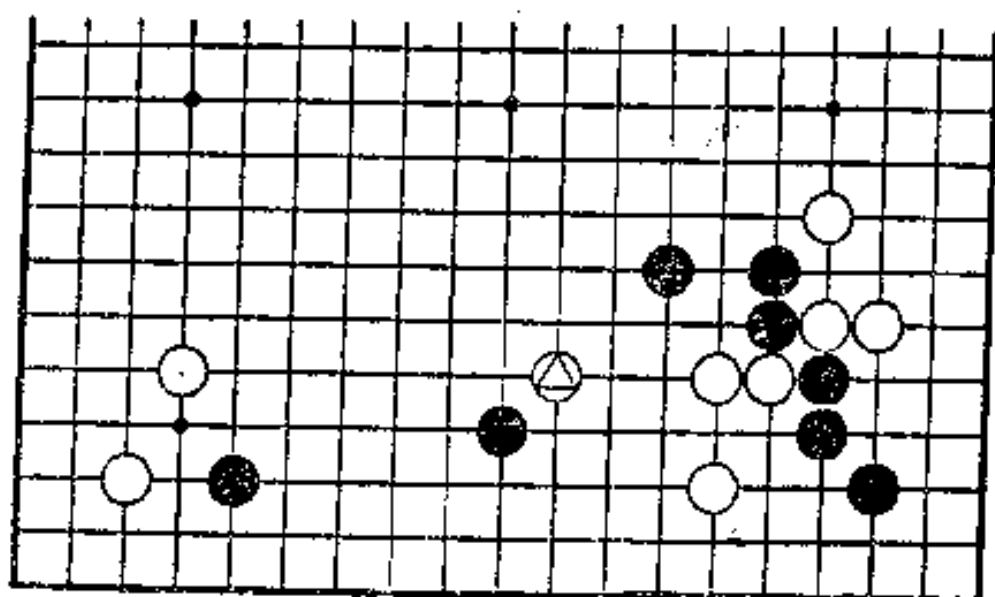
4图(续正解) 黑5尖冲、7跳出、步调绝好。对白8，黑9冷静地补强，被分割的白棋陷入了两面治孤的困境。

以上变化证实了黑的积极战法是得当的。同时也说明攻击的时机十分重要，一步失误，攻守之势就会逆转。所以，应该尽量利用严厉的攻击，顺势补强自己的弱点。

### 【第5型】（黑先）

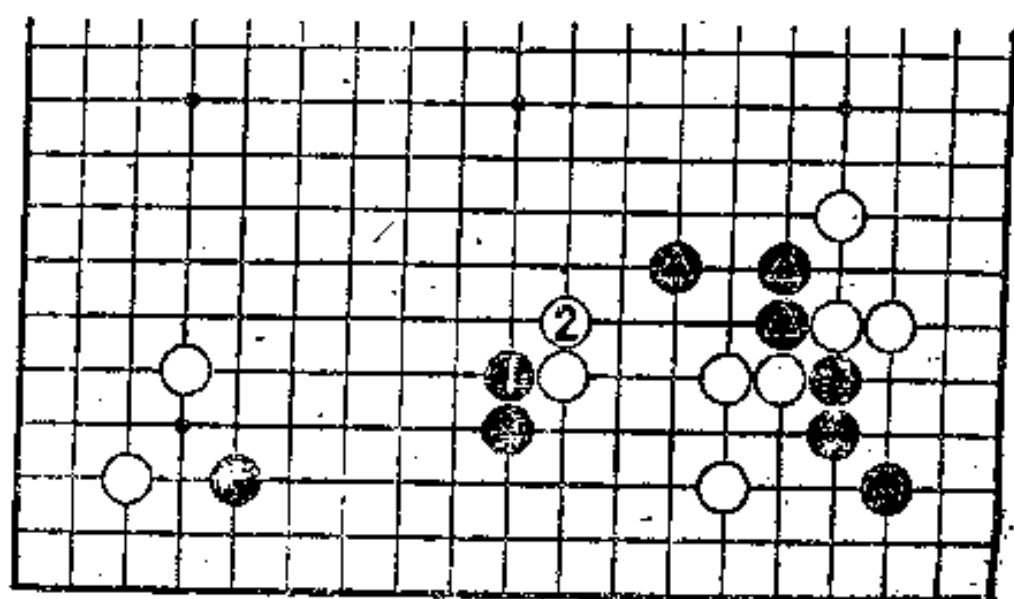
白△尖冲是防备被黑封锁，黑怎样攻击这一团白子呢？角上黑棋的死活请不必担心。

如果理解了子的强弱和厚味、薄味，就能自然而然地找到正确的行棋方向了。象这样薄弱的子搅在一起的局面，仔细地分析死活的状况是很重要的。



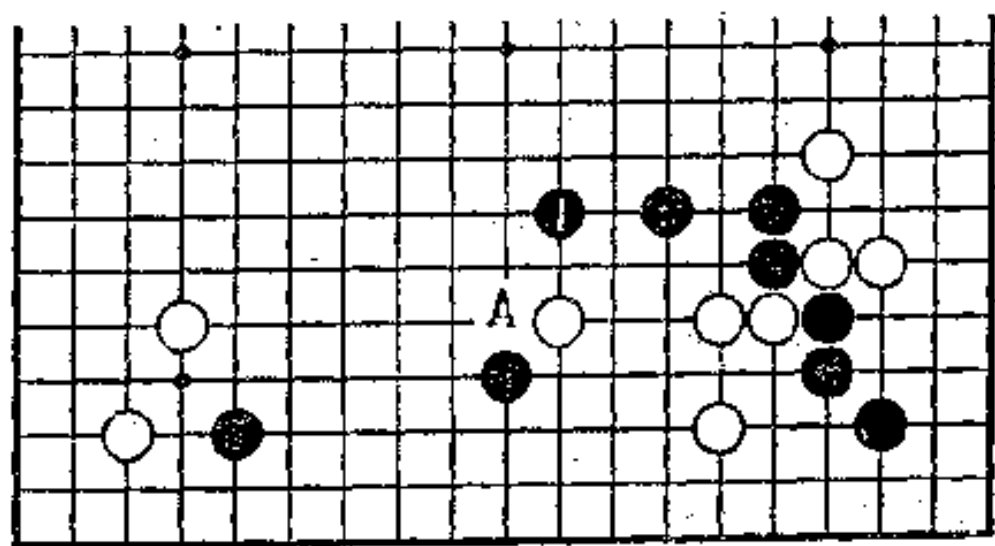
第5型

1图（方向错误） 黑1的挡犯了方向性错误。被白2长，中央黑●三子反而陷入困境，再也无法攻击右下的白棋了。



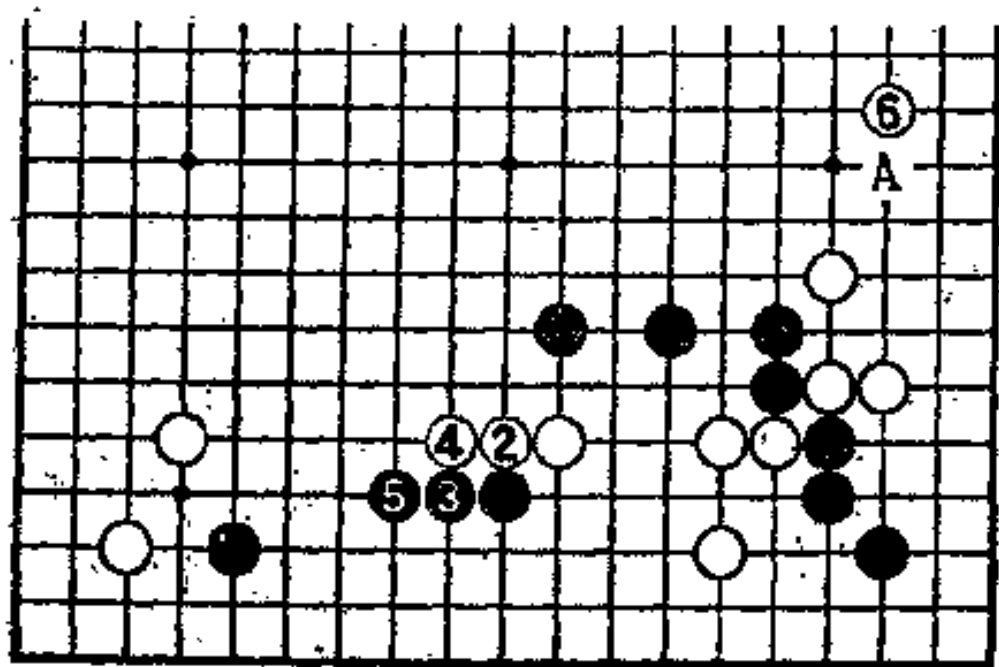
1图

2图（正解） 黑1在中央跳是正解，中央黑棋一旦补强，便可攻击右下的白棋。白如A位压，则黑顺势巩固下边的黑地。假如能理解这一带的子的力学，那就再好不过了。



2图

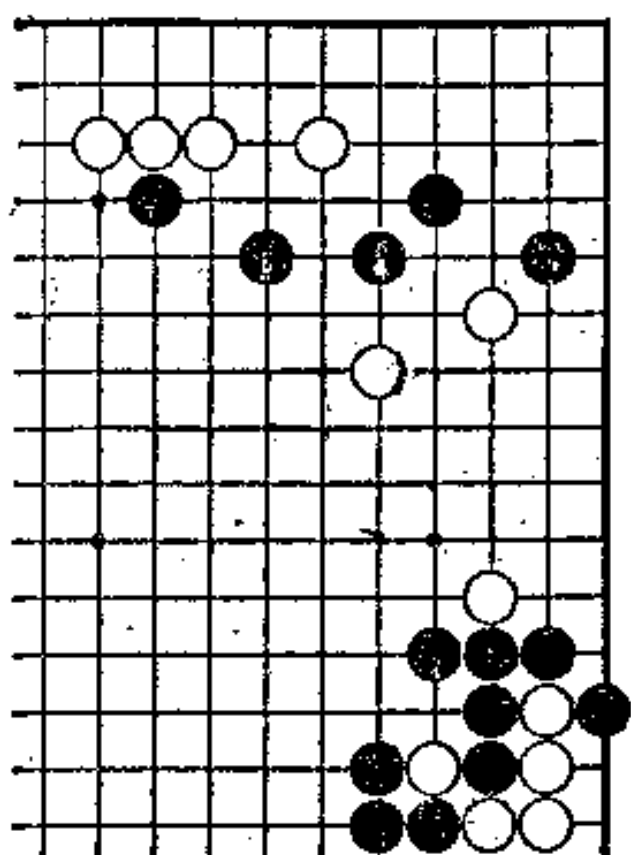
3图（续正解） 被封锁是忍受不了的，所以白2、4不得不压出，忍痛让黑棋得到下边的实地。这全是黑棋▲适切的攻击而获得的成果。之后，白6大致要在右边补强，于是黑又得到先手，仍然掌握着主导权。再有，白6如脱先，则黑A的攻击相当严厉。



3图

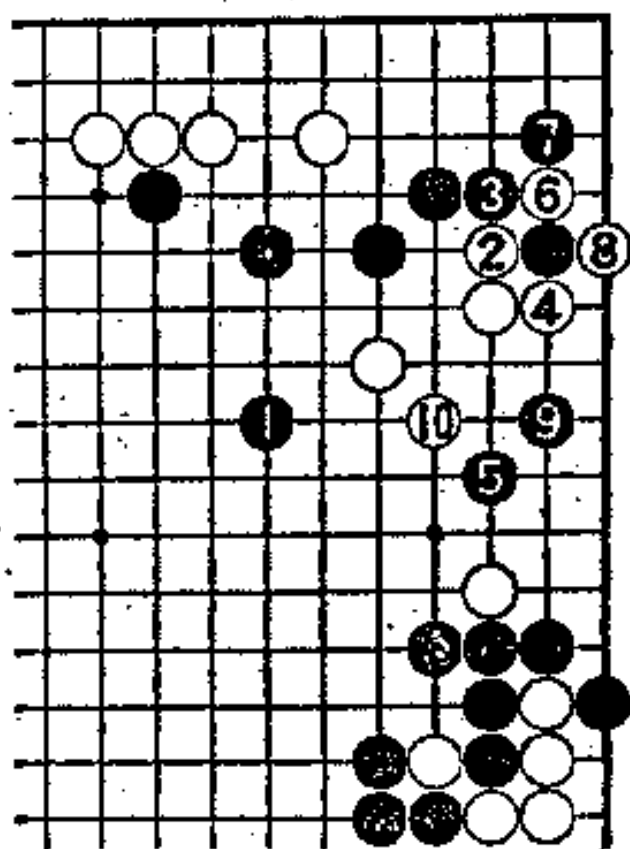
### 【第6型】（黑先）

本例取材于实战对局。右边的白棋是非常薄弱的姿态，黑怎样攻击才好呢？通常情况下，选择着手点当然要考虑全局关系。此时局面并非到了不全部吃掉右边白棋就不能胜的急迫程度。

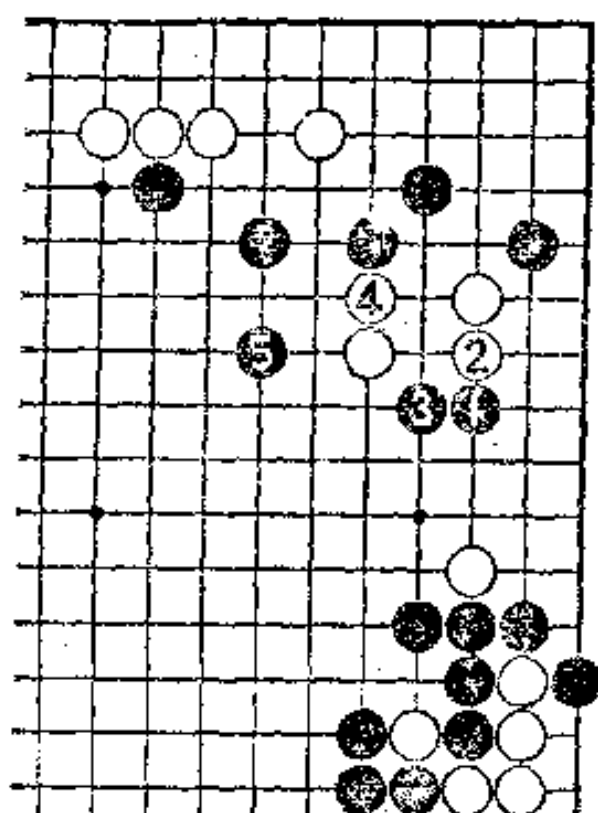


第6型

1图(失败) 在这里，黑1大规模封锁将导致失败。被白2至6、8打拔一子后，就会惊讶地发觉，这块白棋无论怎样攻都不会有危险了。



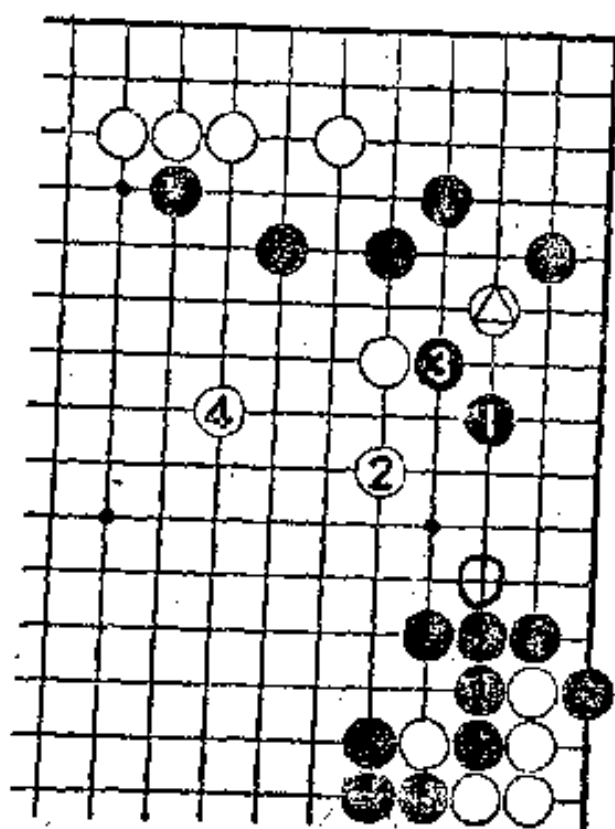
1图



2图

2图（正解） 在这种局势下，黑1是破坏白棋形的要点，也是坚实的进攻。由于下方的黑棋十分厚实，所以黑1从厚的方向下似乎有些难受，但上方的黑棋较薄，如大规模的封锁去吃棋，恐怕未必能够达到目的。

对黑1，白2、4想全部逃出是无理的，被黑5猛烈攻击，这块白棋大概要全军覆没。因此——



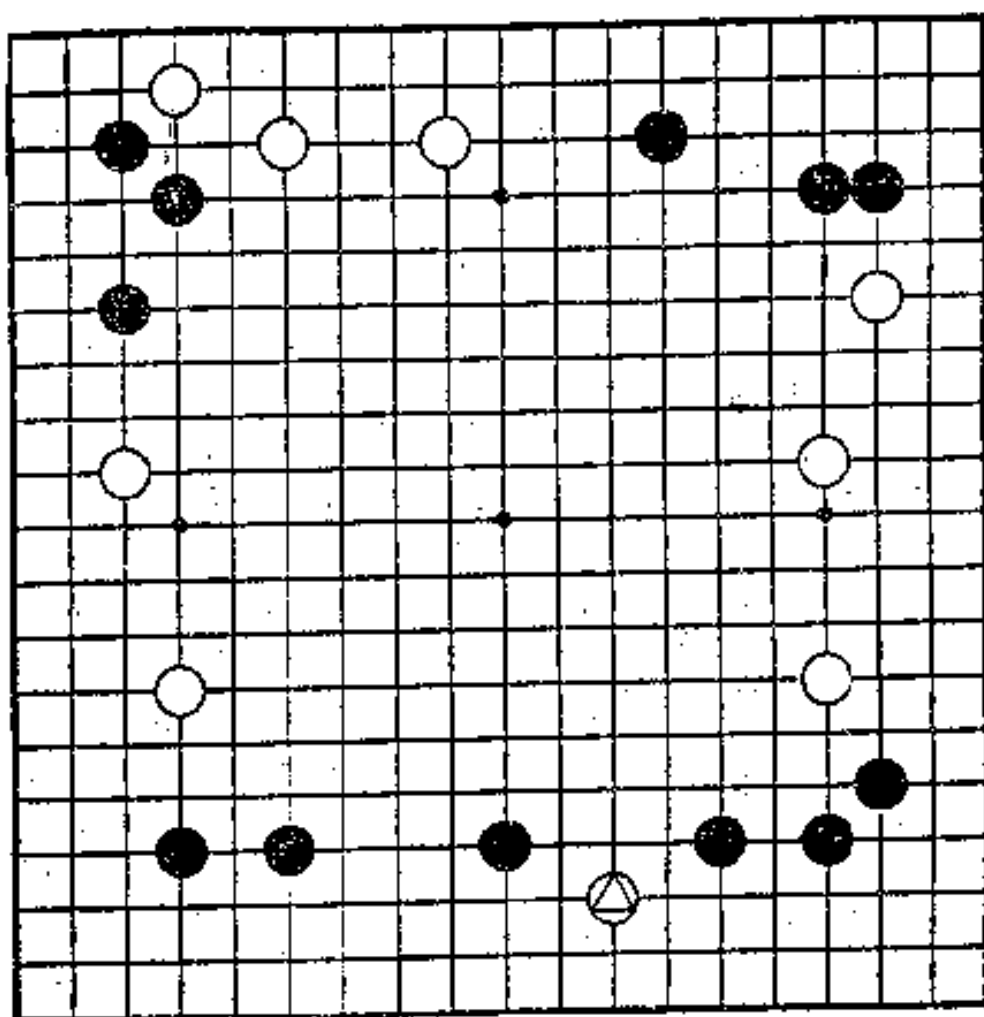
3图

3图（通常下法） 对黑1，白舍弃⊙子，而以白2、4逃出，是通常的走法。于是黑子断吃白⊙一子，就可以牢牢保持住领先的局势。

## 【第7型】

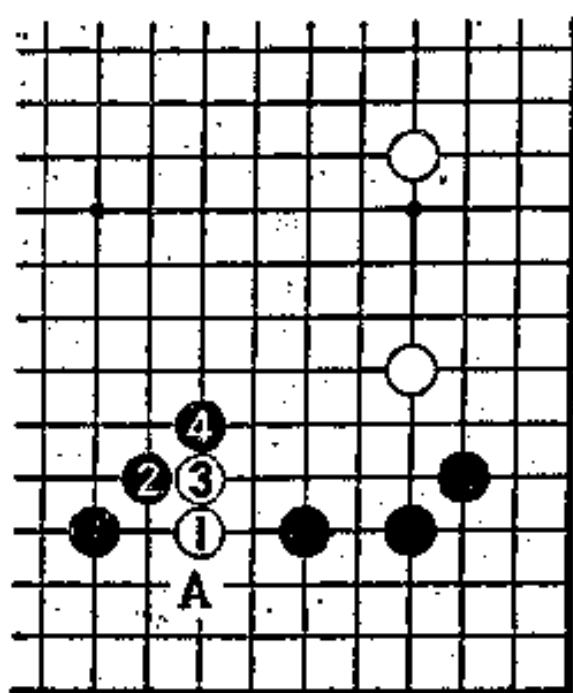
(黑先)

怎样攻击白⊙子是这个问题。因为是让四子局，所以白全盘成为薄棋也是不得已的。请仔细地考虑周围的情况，找出适切的攻击方法来。注意按学过的知识，利用黑、白双方的布阵，灵活改变攻击的方法。



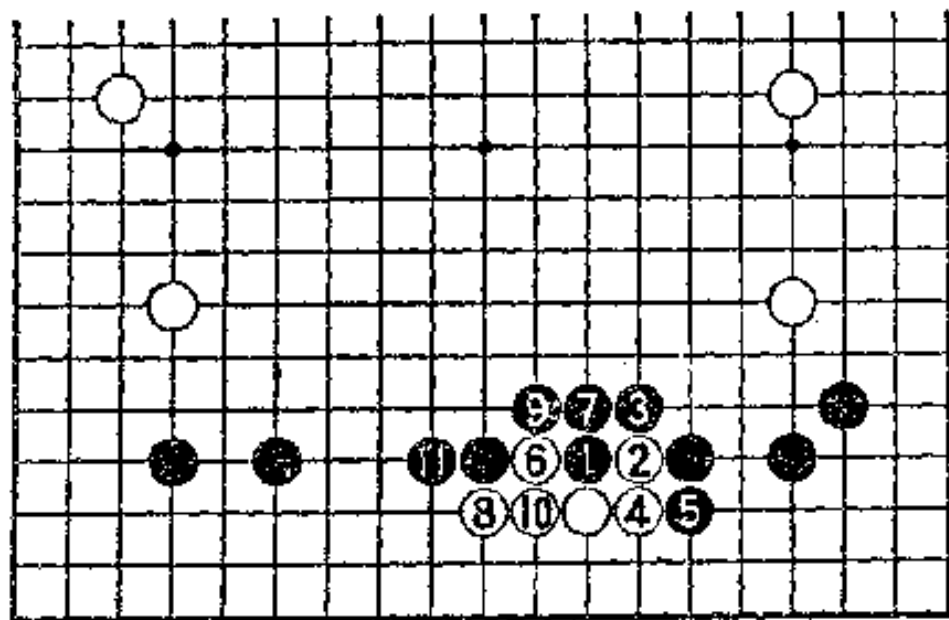
第7型

**1图 (苦战)** 白1如四线上打入，被黑2、4严厉攻击，白将陷入苦战。因此，白在低一路的A位打入，准备尽快做活。



1图



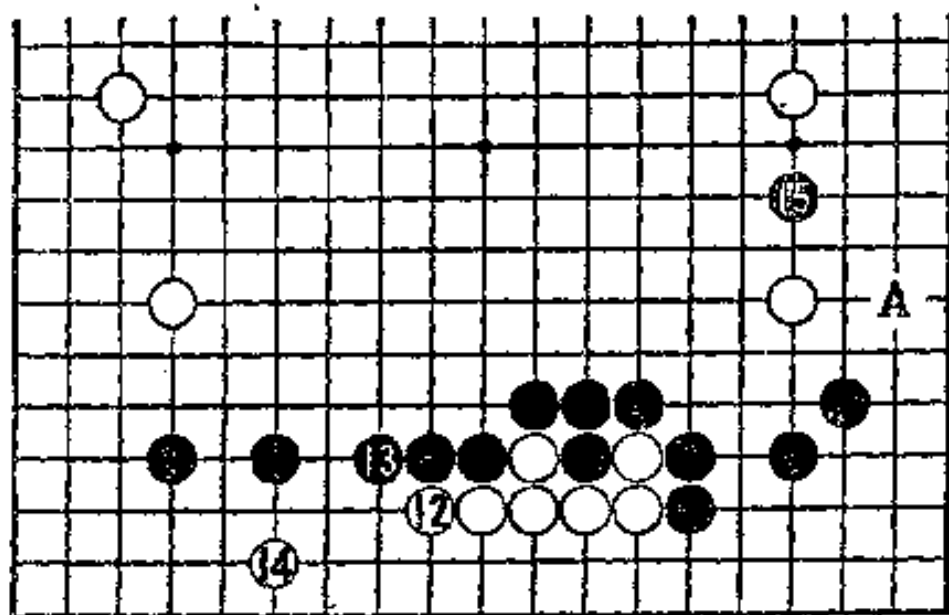


2图

2图

(靠压)

在这种配置的场所，黑1的靠压几乎可以说是定式。现在来研究一下这种应对的结果，所谓定式，根本的条件就是以互不吃亏而告一段落，如果这一条件发生变化那就很可能是恶手。

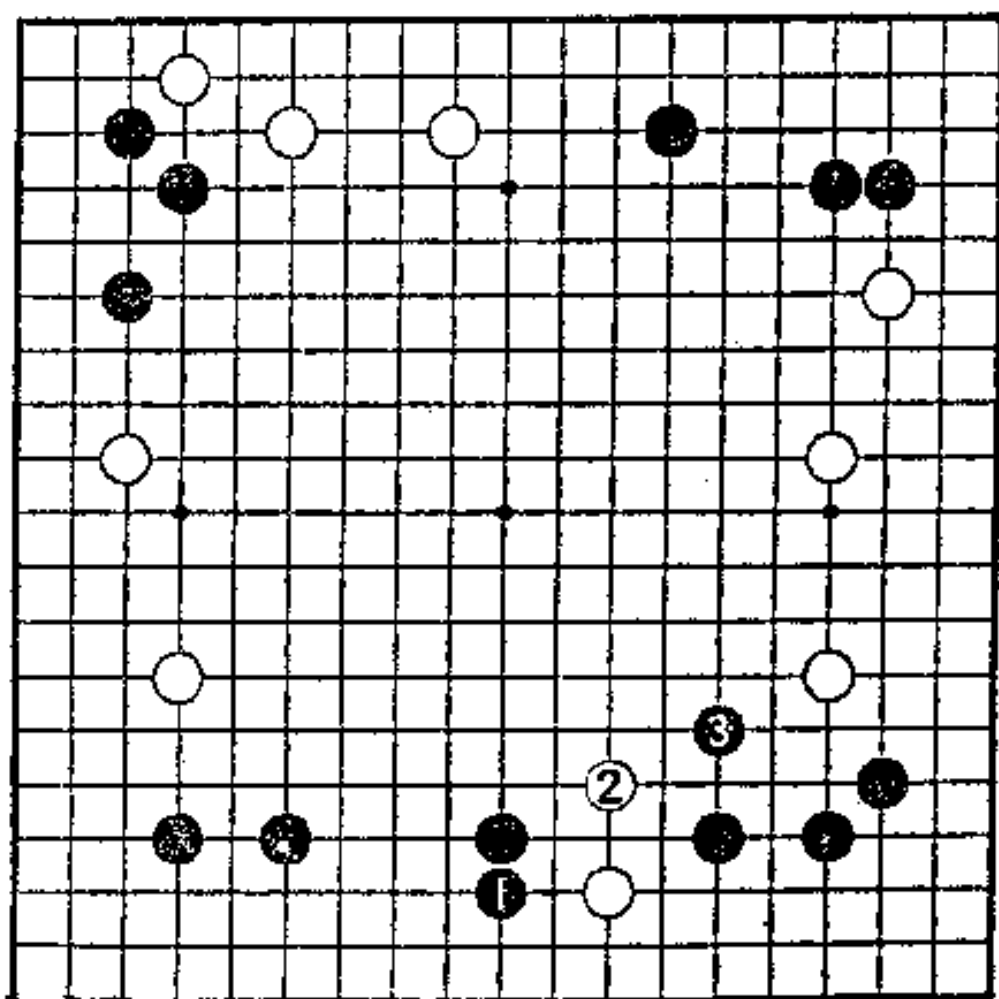


3图

白2的挖至黑11为止虽是定式但——

3图（不充分）至白14做活告一段落，之后以黑15的打入来判断一下局势。因为黑本来就有A位的二路飞，所以这种打入效果并不大，不足以补偿下边实地的损失。这样告一段落，黑不充分。

以上表明，黑以实地被掏的代价得到了相当的厚味，但打入的严厉程度不够，所以这样告一段落多少有些不充分。尽管是定式下法，在此场合也并不恰当。



4图

4图（正解） 在此场合，黑1巩固左下的黑地，同时迫使白2逃出是合乎道理的下法。只要缺乏眼形的白二子处于受攻击的状态，那么黑就能期望瞄着右边白棋的薄味而轻松愉快地行棋了。

这种场合，不直接攻击白二子，而利用右边白棋弱点进行间接攻击，是高明的。如果这样，攻击便不会受损失。白既要逃出，又要围地，是很困难的。虽然棋不容易被吃，但如果要兼顾两面的话，也许就会有被吃的危险了。

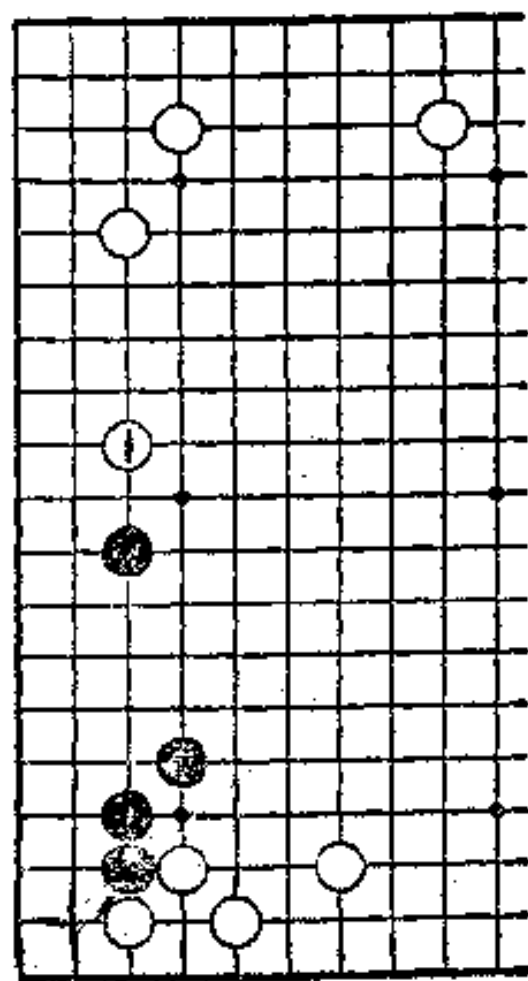
### 三 防守的重要性

如前所述，一旦有被攻击的棋，就会让对方逐渐掌握主导权。因为对方在攻击的过程中可以得到各种各样的利益，所以自己的形势逐渐恶化也是当然的。

那么，只要被对手攻击就赶紧做活行不行呢？如果仅仅从这样入手，那就会因子的效率不高而导致实地不足。因此，充分理解各种变化中的子的效率是很有必要的。

虽然攻击者的心情很痛快，但并非只要攻击就能赢棋。

有时候，坚固地防守之忍让态度是极其重要的，这也是棋力上进的不可缺少的技巧之一。

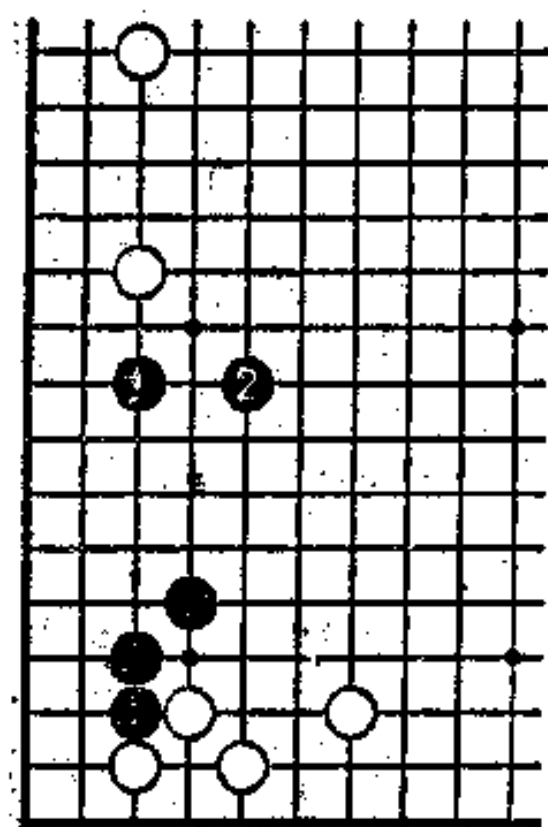


第1型

#### 【第1型】（黑先）

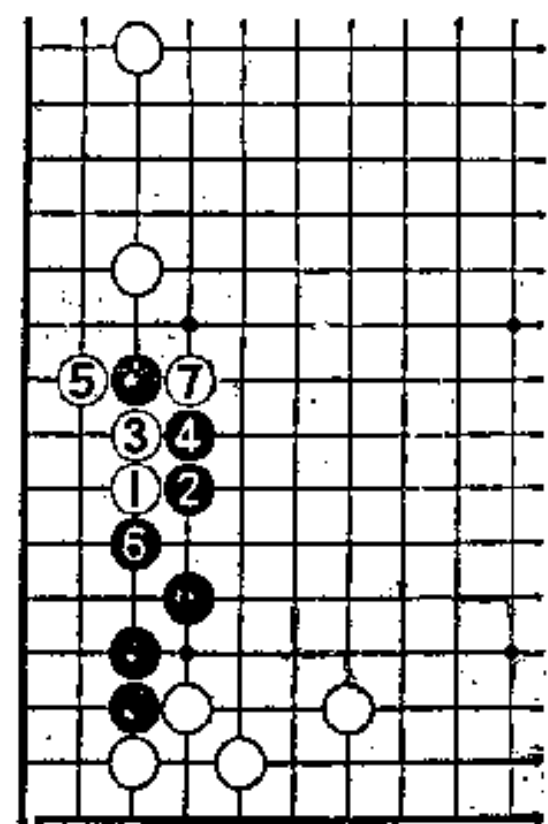
正因为白1拆逼、黑怎样应好呢？

**1图（正解）** 因为这几乎可以看作是定式，所以请诸位牢牢记住。黑2向中央跳起是通常的应法。如果黑2脱先，则有被打入遭攻击的危险。虽然这块黑棋也不是一旦被打入，便会被全部吃掉，但如果不补一手，之后就无法安心地行棋。

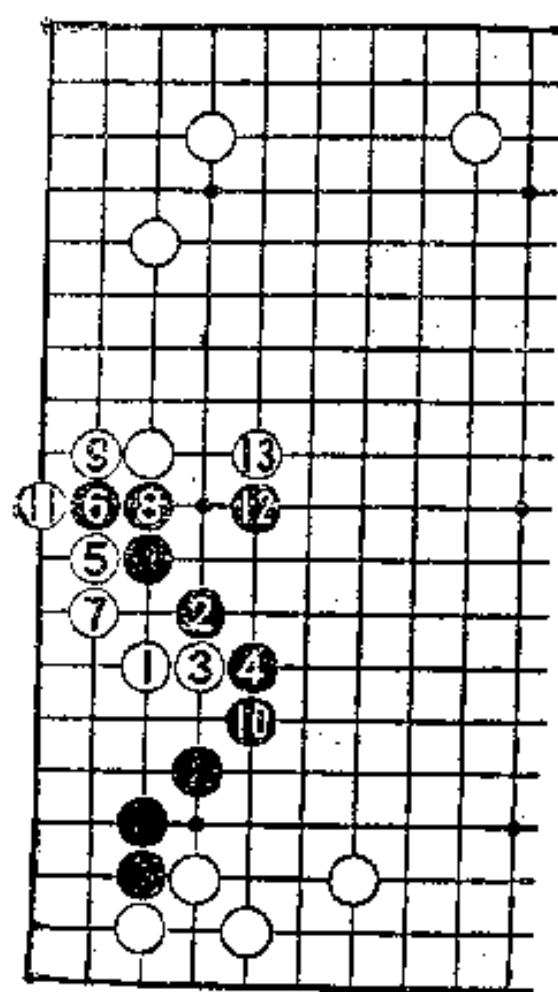


1图

**2图（脱先）** 黑一旦脱先，则白1成为打入的要点。对此，黑有两种应法，黑2靠压至白3、5渡过是一种变化。黑6挡虽大致成活形，但白7抱吃也构成相当的厚味。



2图



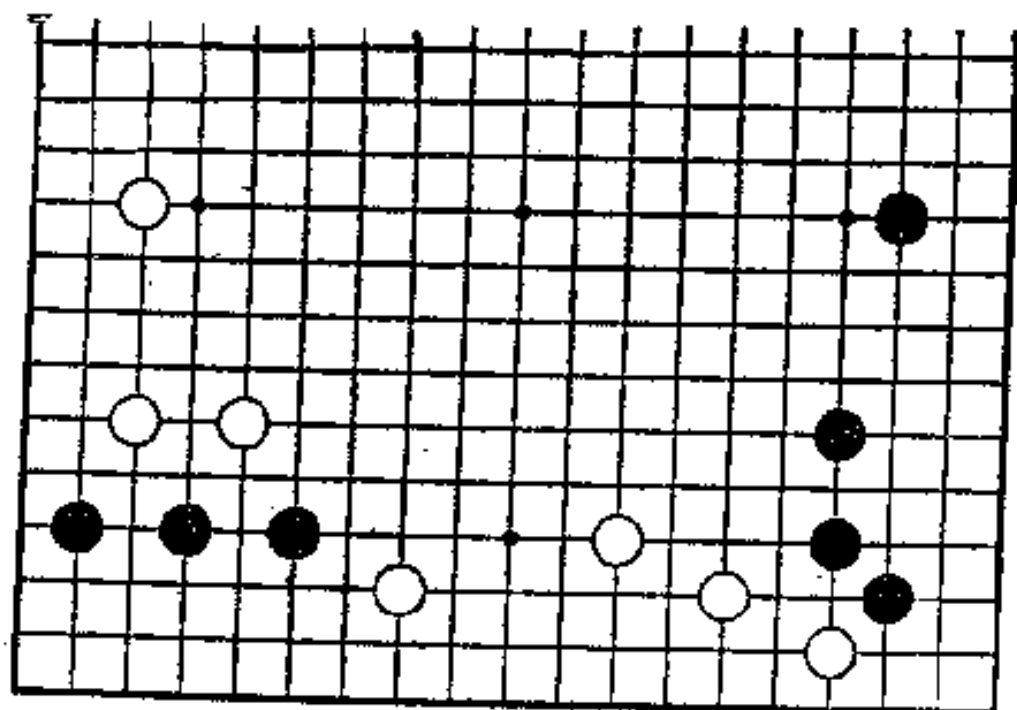
3图

3图(小尖) 对白1、黑2的小尖也是一种应法,以下大致形成白3以下至13靠的变化,黑地完全被破光。作为补偿,黑虽多少得到一些厚味,不过与1图作一比较,就会明白忽视防守的危害了。总之,1图中黑2的防守,虽然好象步调很慢,却是非常漂亮的一手棋。

【第2型】(黑先)

黑在左下角怎么下才好

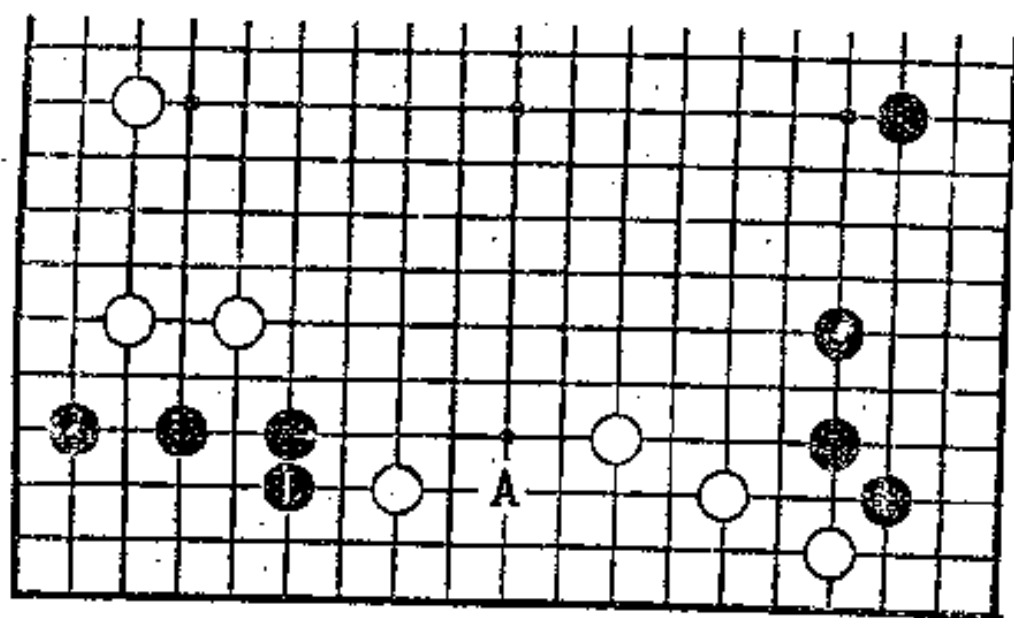
呢?



第2型

1图（正解） 这种场合，黑1守角地是正着。如此黑不仅在左下角得到十五目实地，而且还瞄着A位的打入。

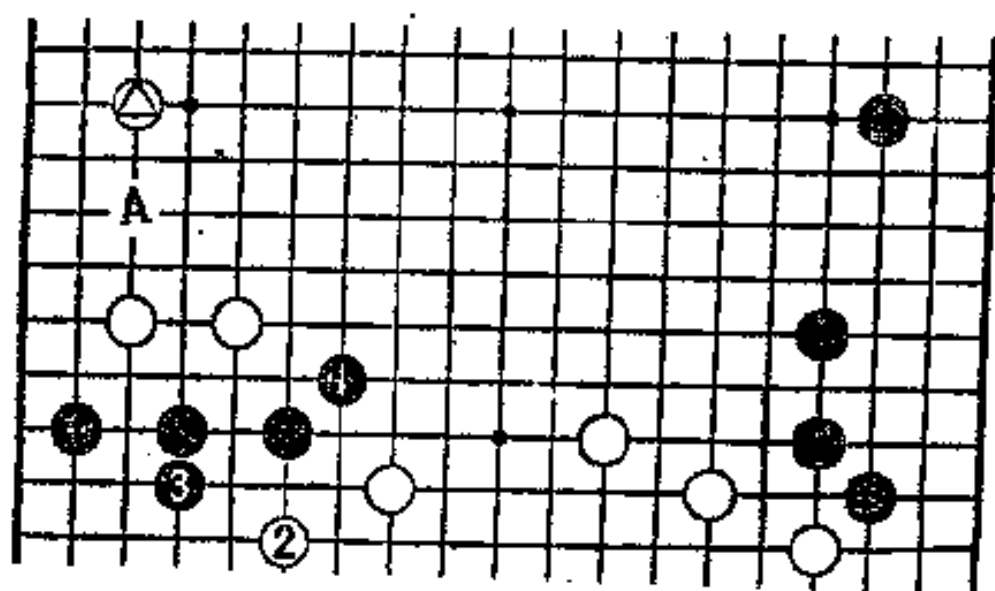
黑1的防守为什么是好手呢？看一下2图就会明白了。



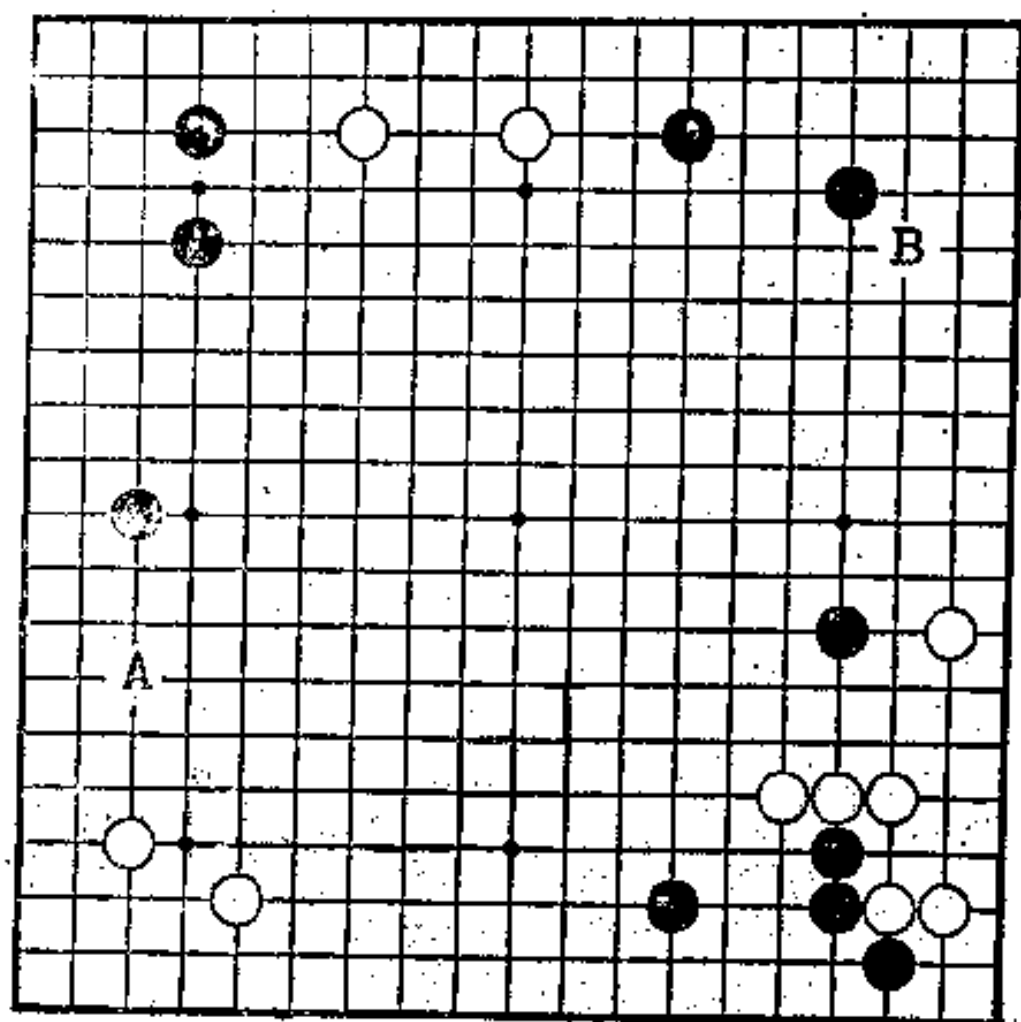
1图

2图（小尖） 这种场合，黑1小尖出头虽是常识，但被白2先手便宜很难受。这样角上的黑地大致减少一半。

当然，黑可以在A位打入，但在有白⊙子的场合，不能期望打入有大的效果。



2图



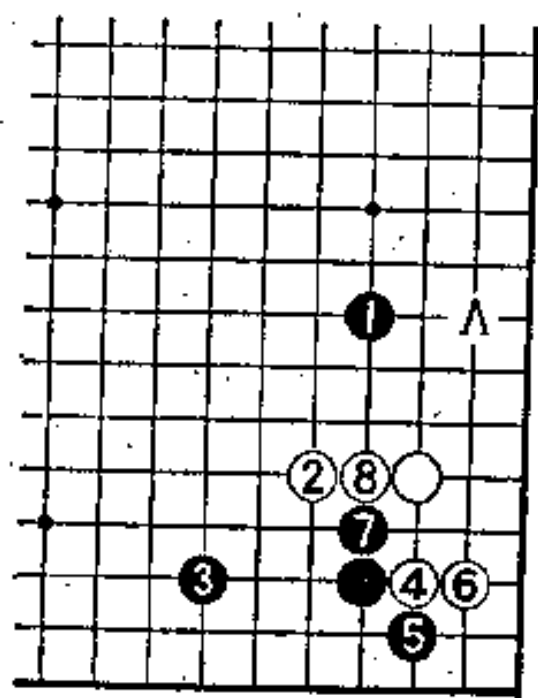
**【第3型】**

(黑先)

下一步  
走在哪里，  
这是问题的  
关键。

虽然有  
A位拆和B  
位守角的好  
点，但放过  
急所是不行  
的。

第3型

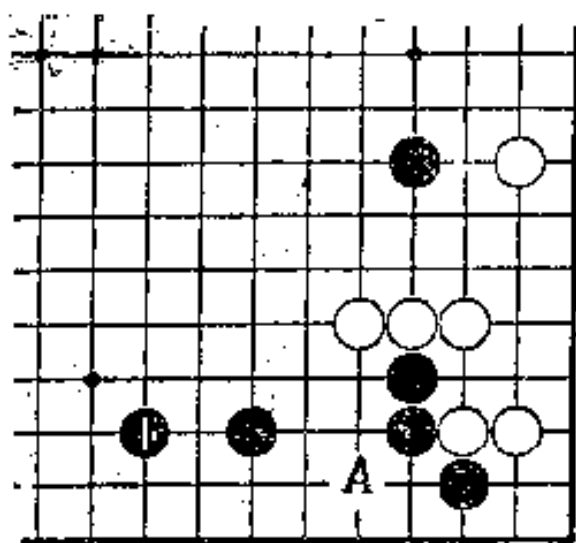


1图

1图 (定式) 先介绍一下  
右下角的应接。对黑1的二间高  
夹，白2跳出也是一种定式。以  
下至白8粘告一段落，之后白在  
A位大飞补，下边的黑棋就变薄  
了。

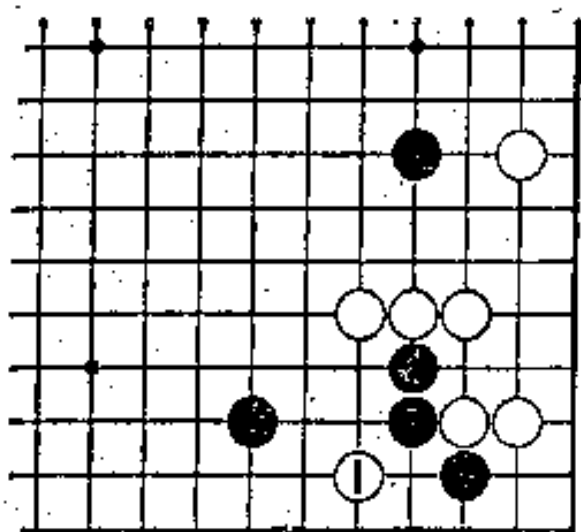
**2图（正解）** 这种局面，黑1的拆一防止白在A位的伏击手段，成为急迫的一手。如果不这样防守的话，就有遭到白猛攻的顾虑。

黑1虽然也有在A位守的下法，但毕竟还是不如向外拆一对左边的影响大。



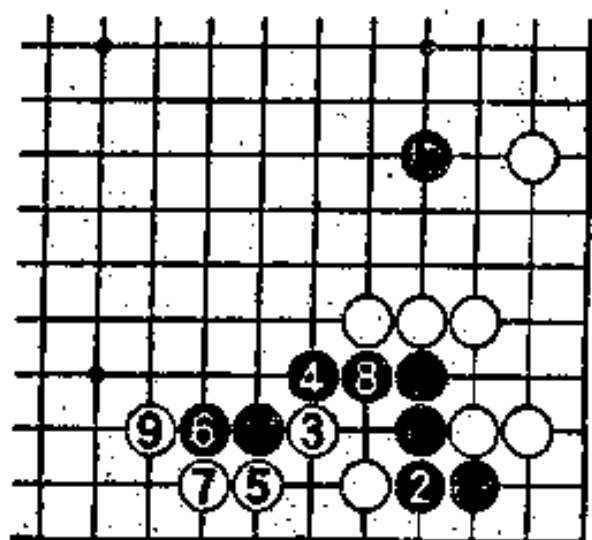
2图

**3图（脱先）** 黑如一旦脱先去抢占其他大场，则白1立即透点，黑顿入困境。即——



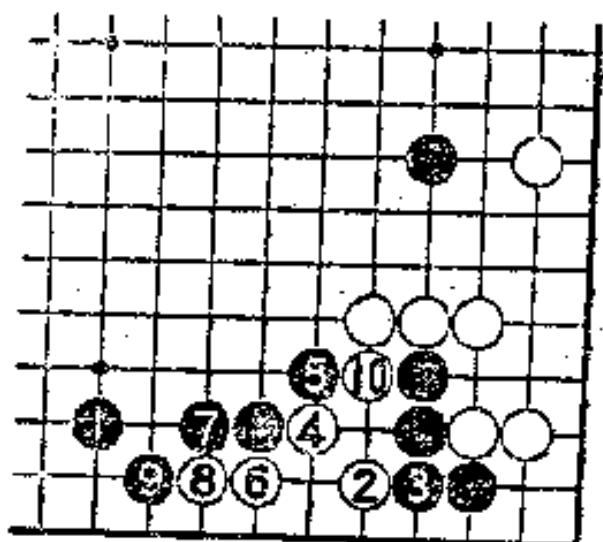
3图

**4图（浮棋）** 黑2只得粘，白3、5是漂亮的手筋，以下至白9，黑成为受攻击的无根浮棋。



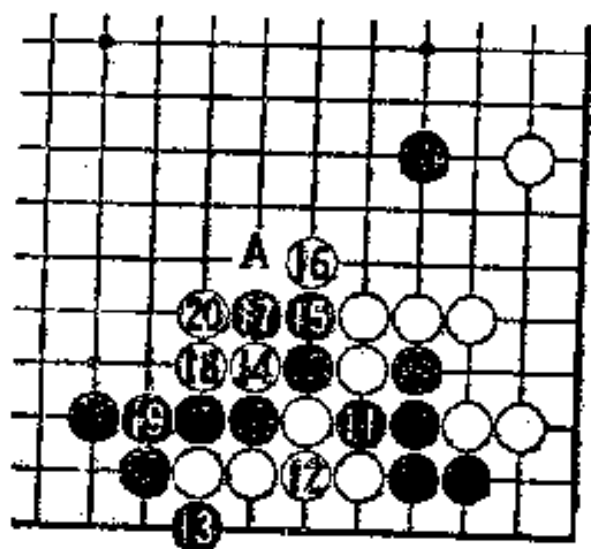
4图





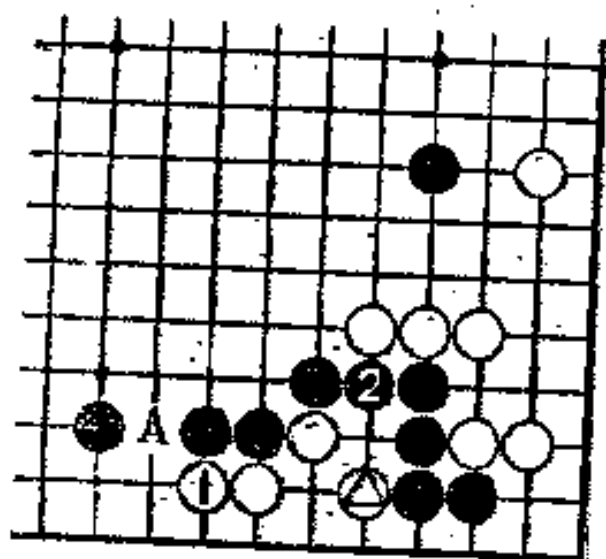
5图

5图（拆二） 黑1拆二怎么样呢？假如这样下成立的话，当然效率要比拆一高。但是，对白2、4以下至白8，黑9如果挡住——



6图

6图（征吃） 虽然黑13的扳可使角部的对杀快一气，但白有14断到20的征吃手段。另外，白16直接在A位罩也很有力。因此，黑如拆二反而生出许多麻烦来，不好。



7图

7图（治孤的姿态）  
对白1的爬，黑2如粘，虽然可以大致成为治孤的姿态，但回到当初，白⊙透点的这手棋，如果直接在A位靠，味恶的黑棋就很难应付了。

### 【第4型】

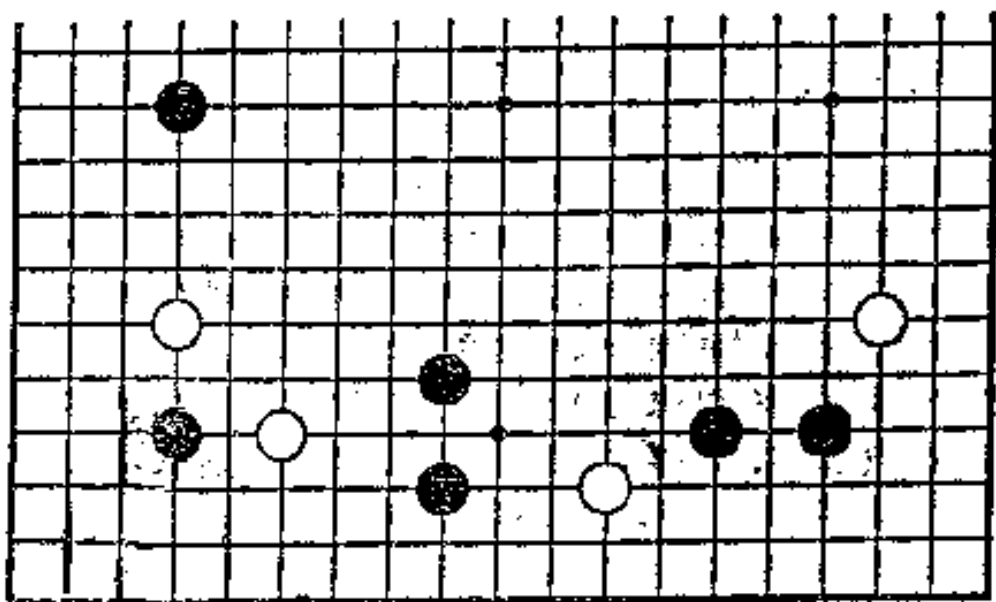
(黑先)

象这样被白两边挂的黑左下角，基本是不能脱先的。怎么下好呢？请考虑右边双方子力的配置，计算出有效的手段来。

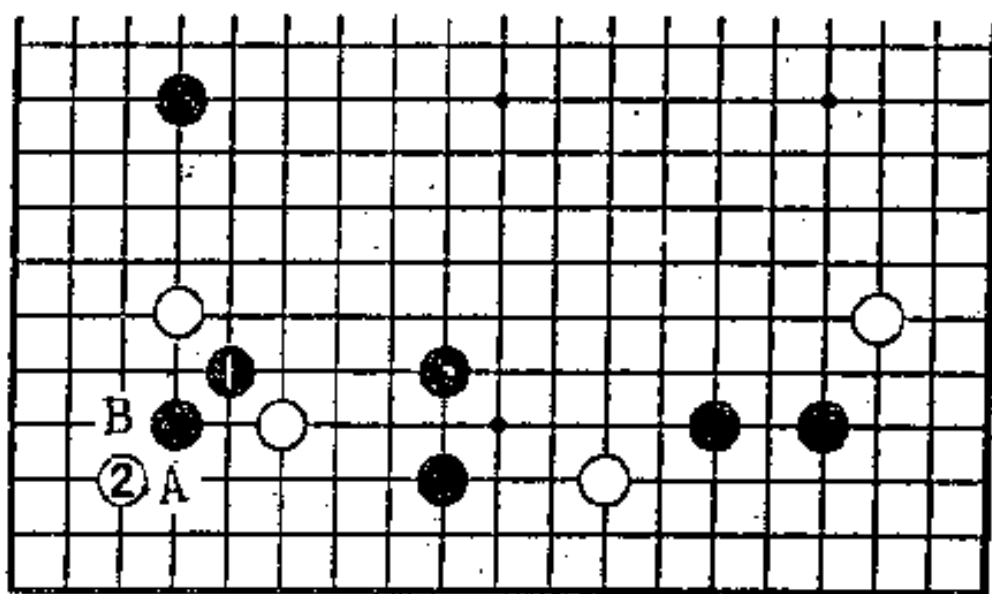
仅仅在左下角是白二子对黑一子，所以黑棋大体上处于劣势，但加上左边星位黑一子和

下边中间的黑二子来看，白反而处于困境了。请考虑一下，用什么手段可使白棋更加困苦呢？

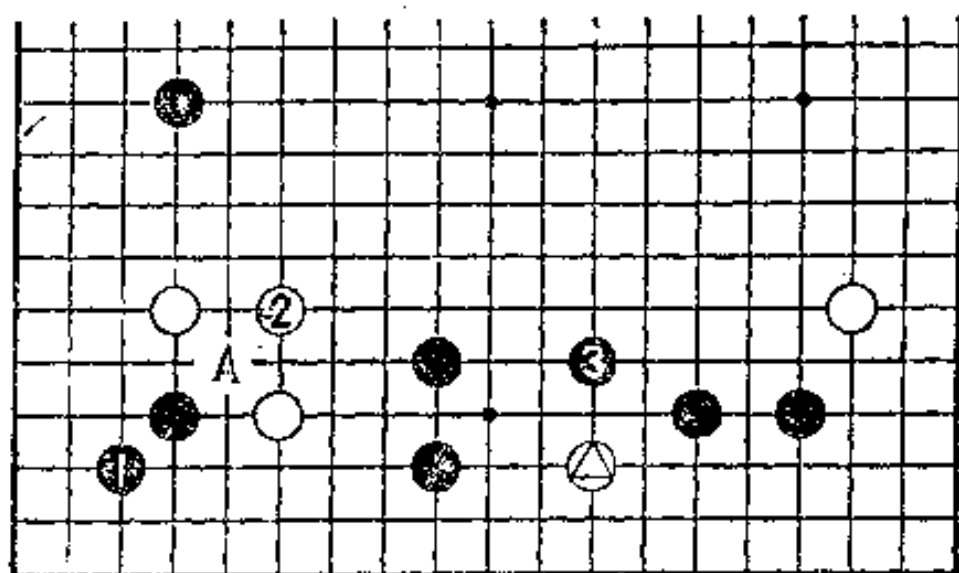
1图（失败） 黑1尖出虽是定式，在此场合却不恰当。被白2点三三后，黑如A，则白B；黑如B，则白A，白总可以在左右两边安定一处。



第4型



1图



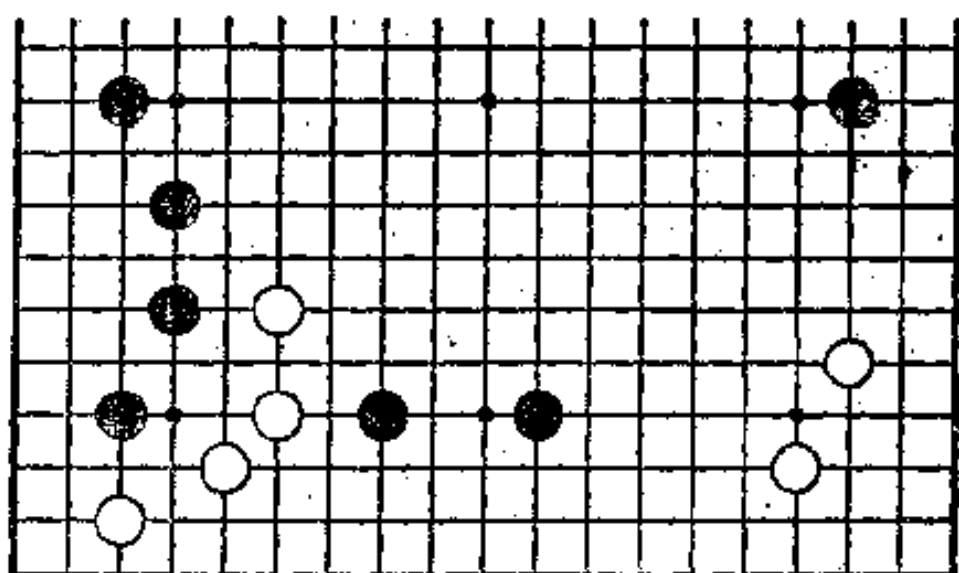
2图

2图(正解)

在此场合，黑1尖三三坚实地做眼，制止了白点三三转换的手段，是最强应手。

白2如跳补，则黑3封锁逼迫白⊙子做活，黑的步调非常流畅，而且在左边黑有A位双刺的手段，白的腾挪变得非常困难。

象这种场合，比起



第5型

露骨的攻击，坚实的防守成了最强的应手。

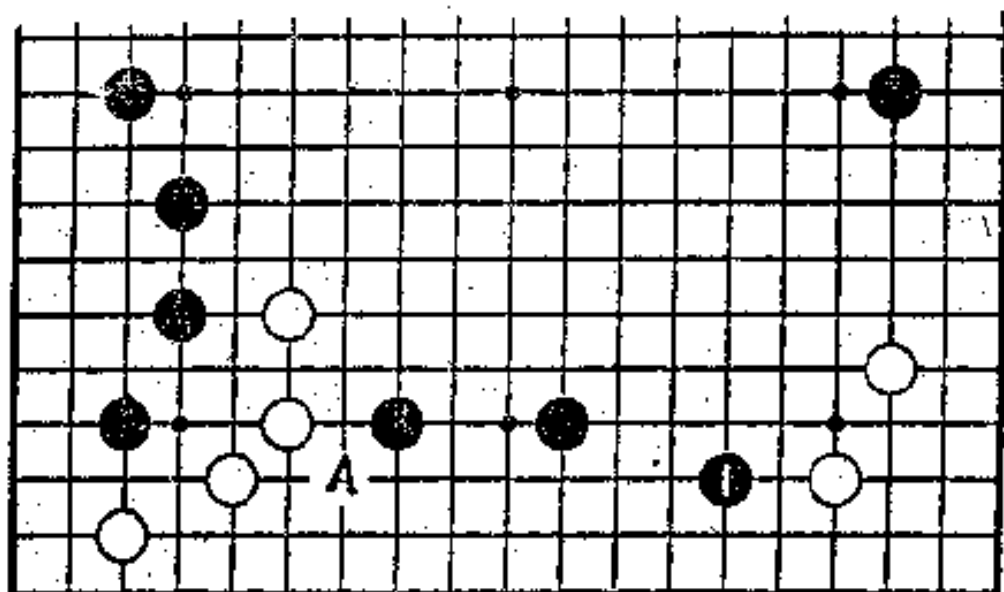
【第5型】(黑先)

假如形成这种配置，黑走在哪里最大呢？这是从布局进入中盘的微妙局面。

如果作为全局问题来出题的话，这道题也许有些难，但现在局限在下边，所以找出正解是比较容易的。

此时，角和边上的大点都抢占完了，拆开始成为大棋了。

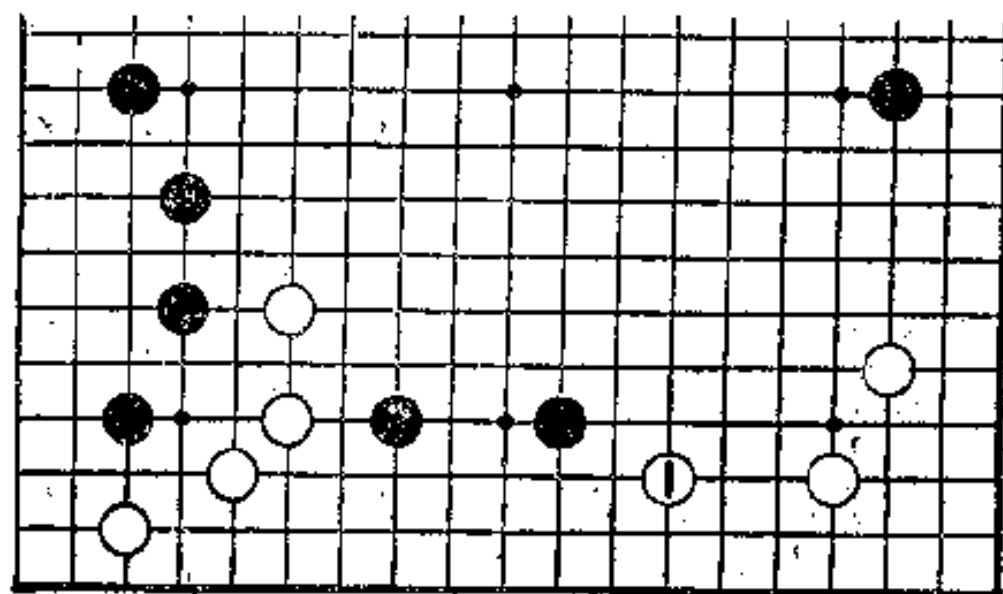
**1图（正解）** 黑1拆逼是绝对的，在防止白的拆的同时，



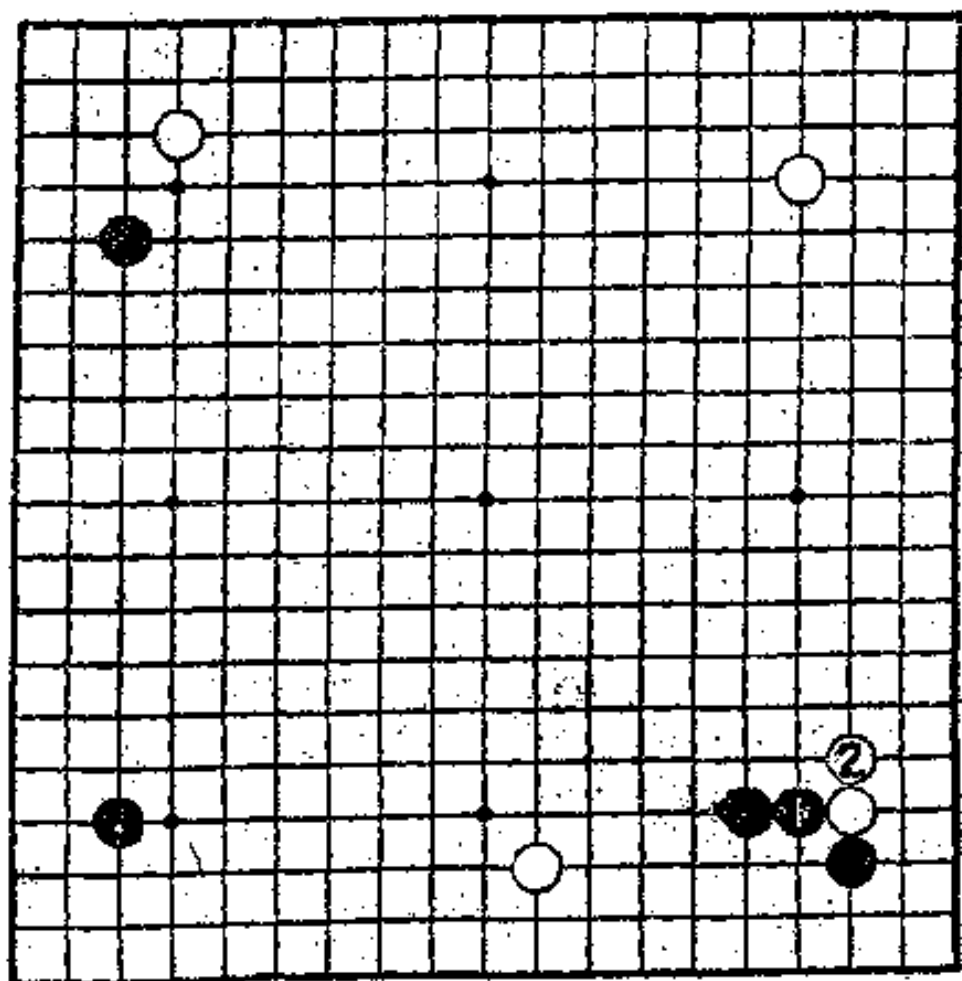
1图

时，确保了下边黑棋的根据地。这之后，黑A的尖是好点，假如抢到此手，黑下边将形成十五目以上的实地。

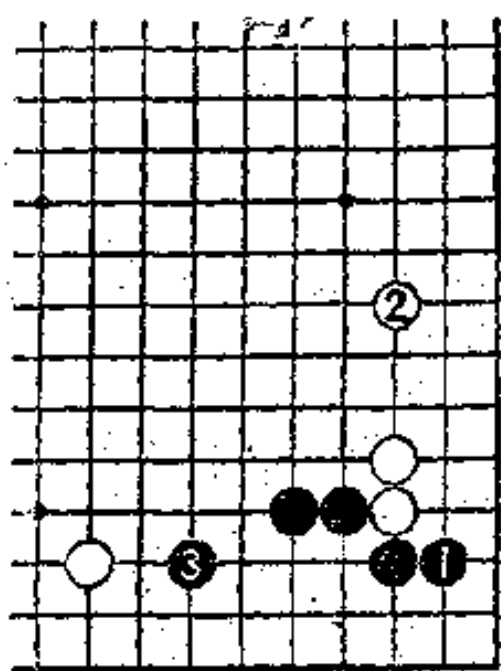
**2图（白先）** 白如先走，白1的拆也绝好。有此一手，黑二子成为浮棋。请比较一下和1图的出入。



2图



第6型



1图

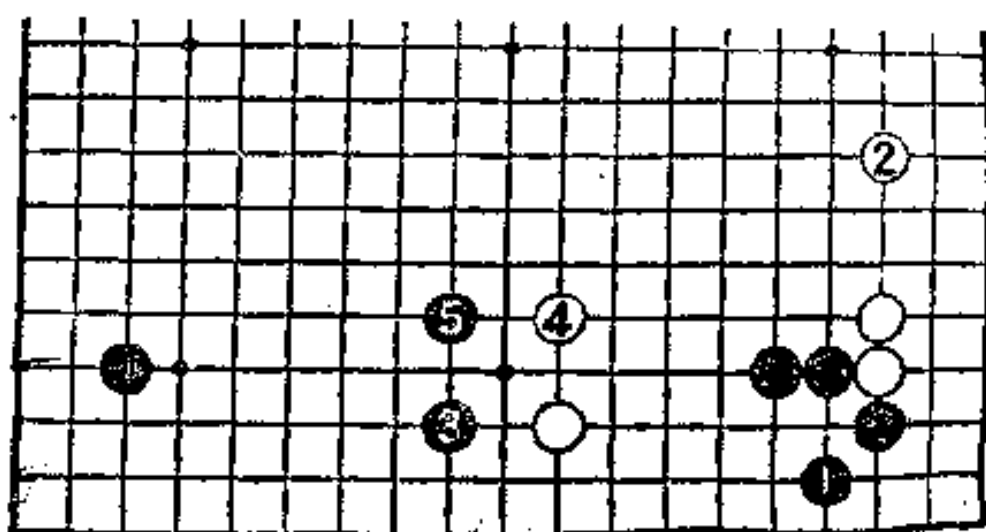
看起来很小，但如果是有  
关根据的一手棋，其价值就相  
当大了。请注意不要低估以一  
手棋确保坚实的根据的下法。

【第6型】（黑先）

对白2的长，黑应该怎样  
下呢？

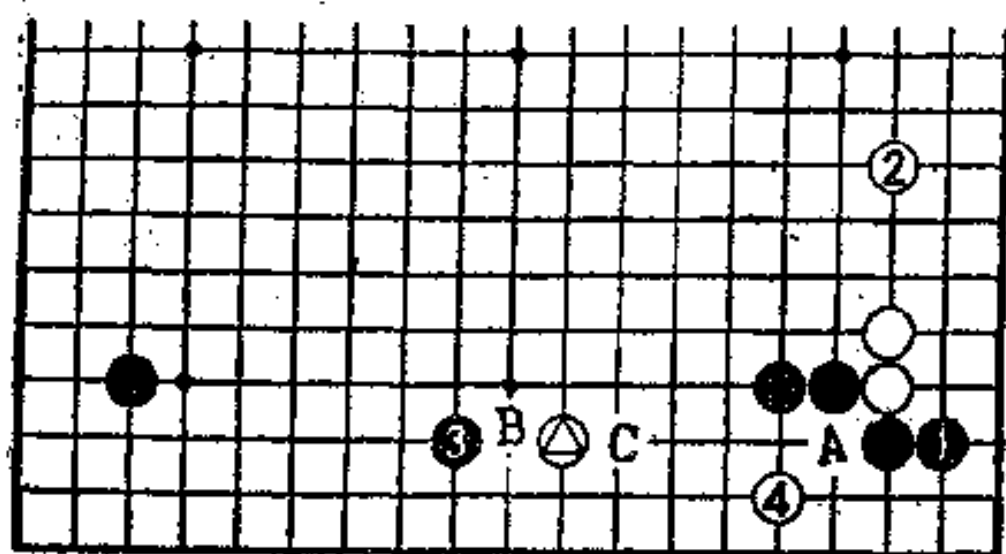
1图（失败） 在局部，  
黑1的立是好手但此场合将失  
败，因为黑3要后手补，在全  
局上步调就慢了。

**2图（正解）** 此场合，黑1的虎，以一手活角最为适切。白2拆后，黑3便可抢到绝好的攻击点。对白4、黑5追击。这样，白的跳得不到一点实地，而黑3、5却开辟了新天地，并形成模样。这全都是黑1虎的功劳。本图的防守下法不仅使局势领先，并且成了积极战法的绝好例子。

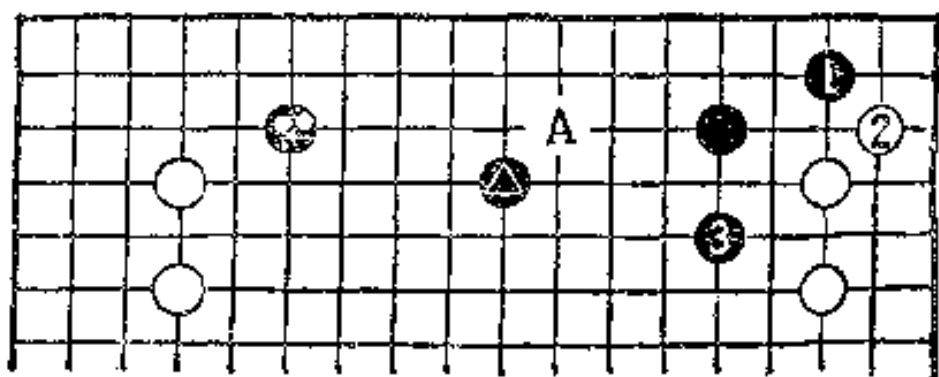


2图

**3图（觑断）** 那么黑1立后，再黑3攻击如何？白4立即觑断A位很有力，只要有此一手，黑就不可能再去攻击这块白棋了。此外，如白△在B位，黑3走C位，黑1立的下法成立。



3图

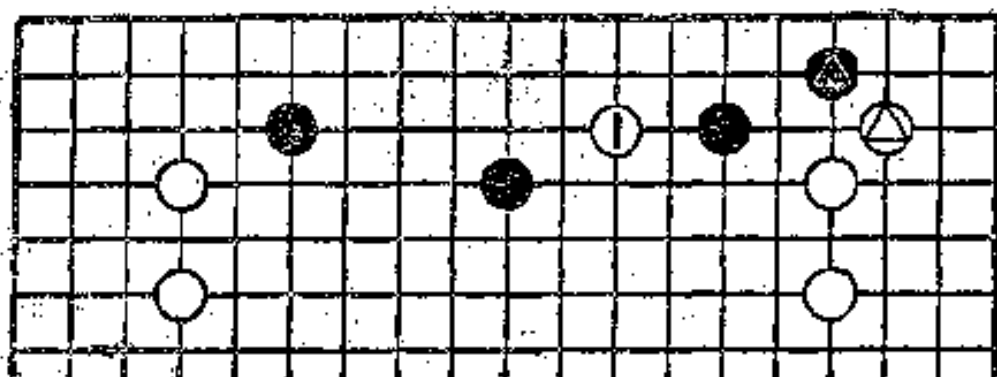


第7型

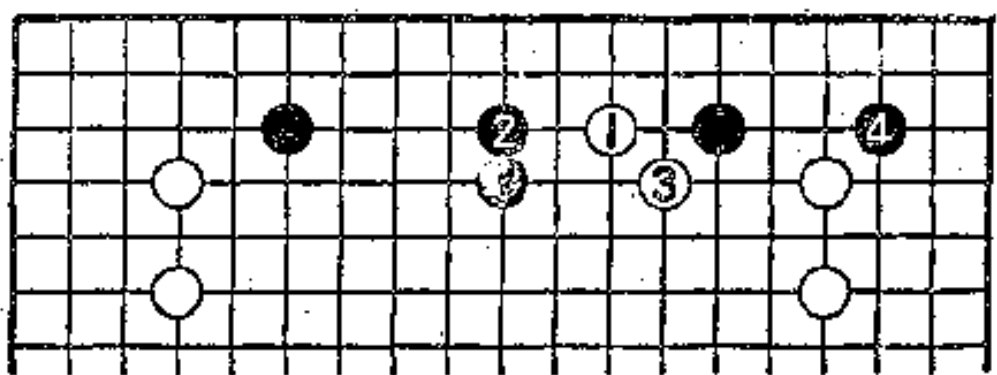
【第7型】

(定式)

这种配置的场所，如果黑走1，3就必须守一步，这几乎成了定式。假如没有黑△子时，黑3是在A位拆二的，这是非常重要的常识，黑3如果脱先不守的话——



1图



2图

1图(打入)

白1打入十分严厉

，黑△和白△的交换，成为恶手。

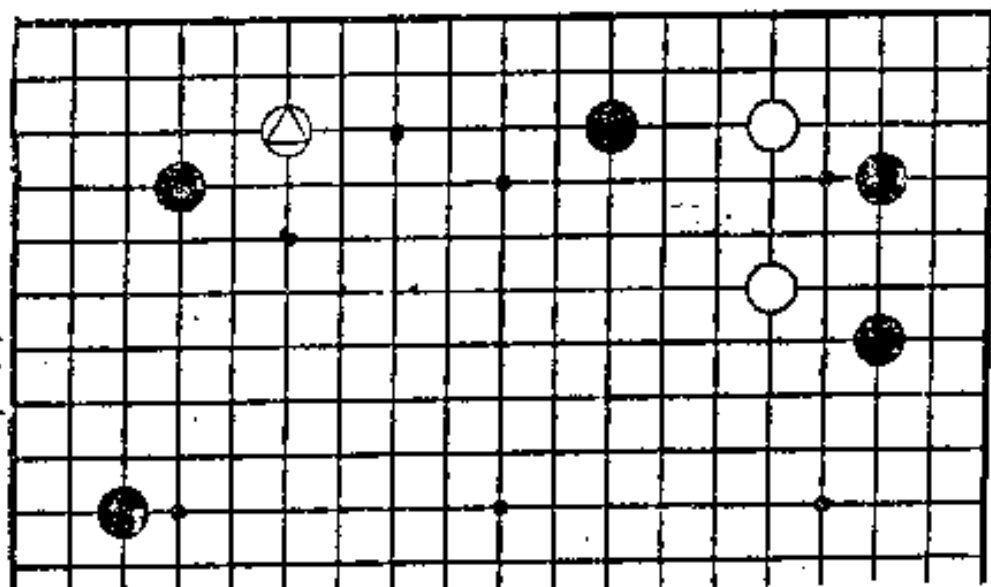
总之，如不想走第7型黑3，黑1就不要和白2交换。

2图(三三) 如果不交换，白1打入时，黑4有点三三转换的余地。

以上例子说明了，应该防守的时候，坚实地防守是很必要的。

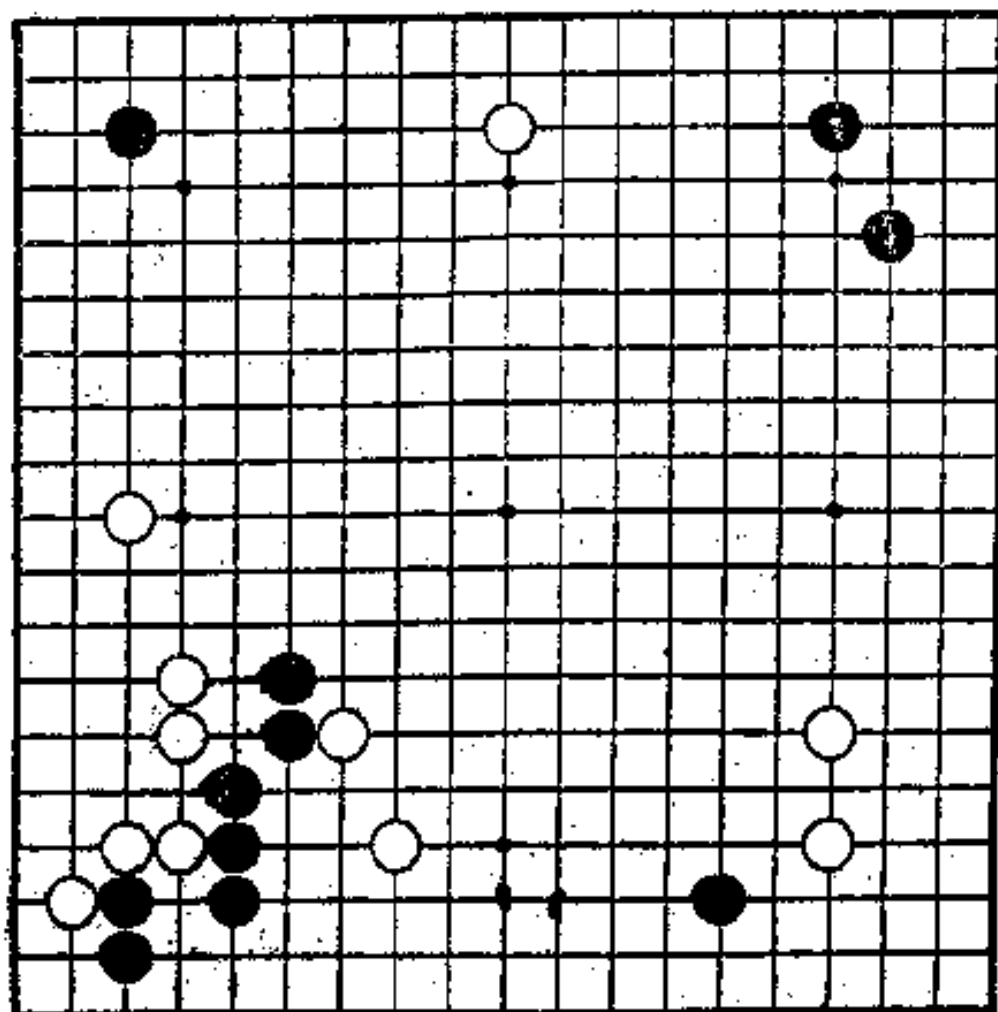
# 练习题

第 1 问  
(黑先)  
怎样攻  
击白△子才  
严厉呢?



第 1 问

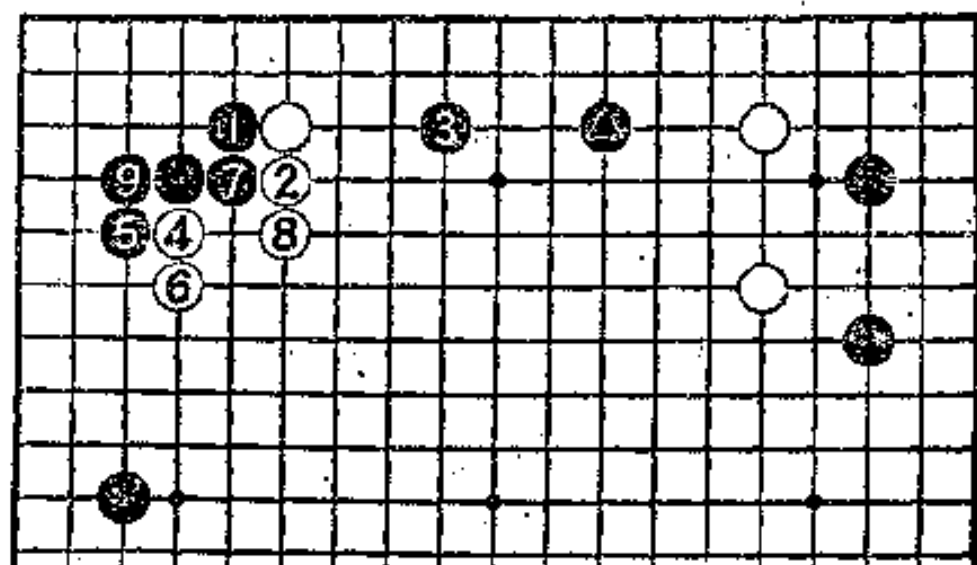
第 2 问  
(黑先)  
下一步  
应该走在哪  
里? 虽然盘  
上有很多大  
场……



第 2 问



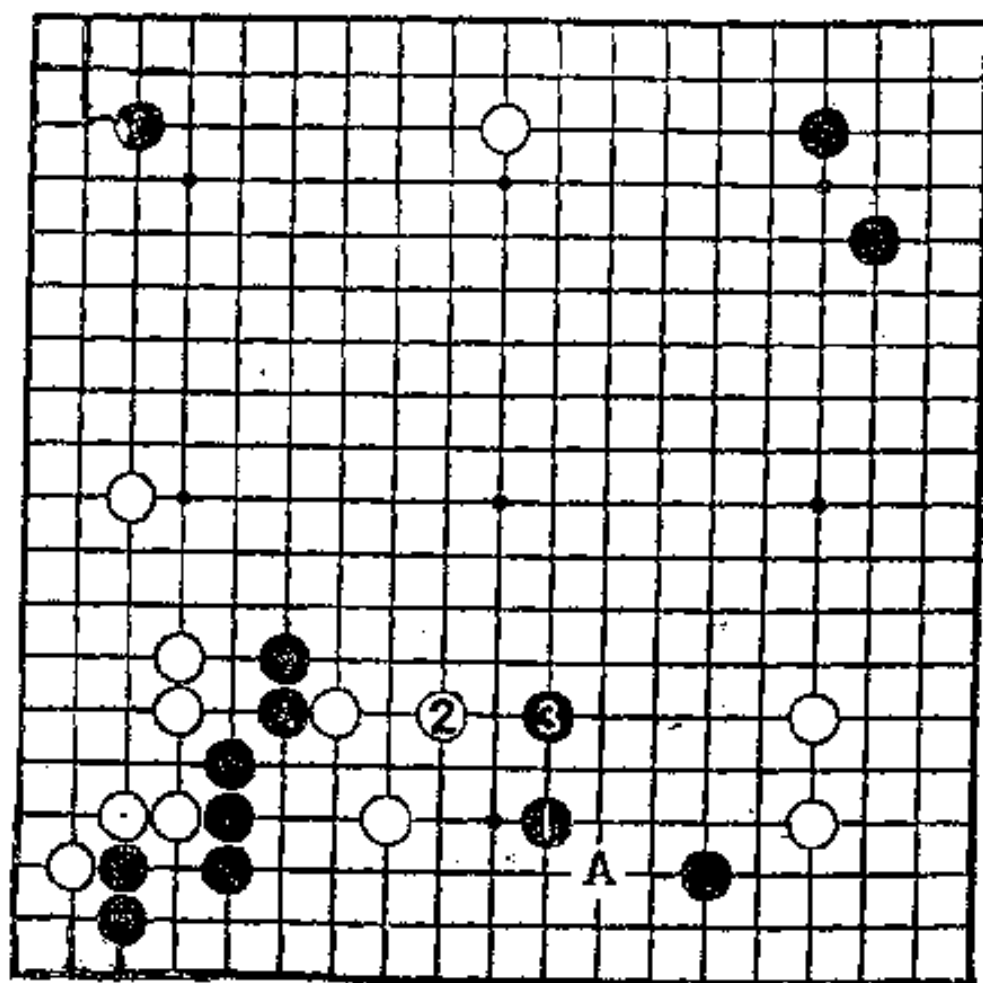
## 练习题解答



第1问解答

### 第1问解答

黑1是当然的，下一步的黑3也许有些难。黑3如下6位，则白于3位拆二，黑▲子反被攻击。



第2问解答

### 第2问解答

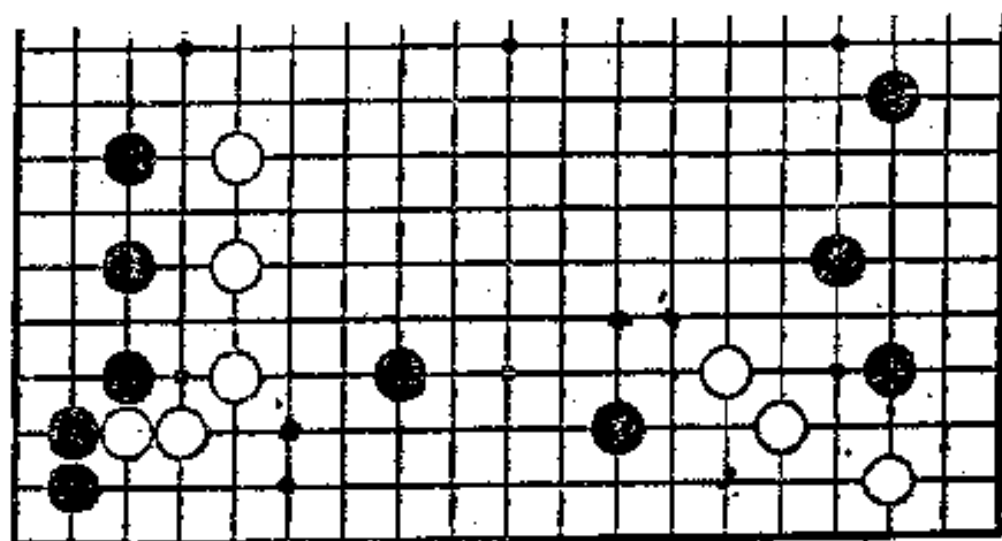
黑1夹击夺去白的根据，是最大的一手，黑如不走这里，白在A位的夹击绝好。

# 练习题

第3问

(黑先)

下边的  
黑棋是薄弱  
的形，怎样  
补呢？

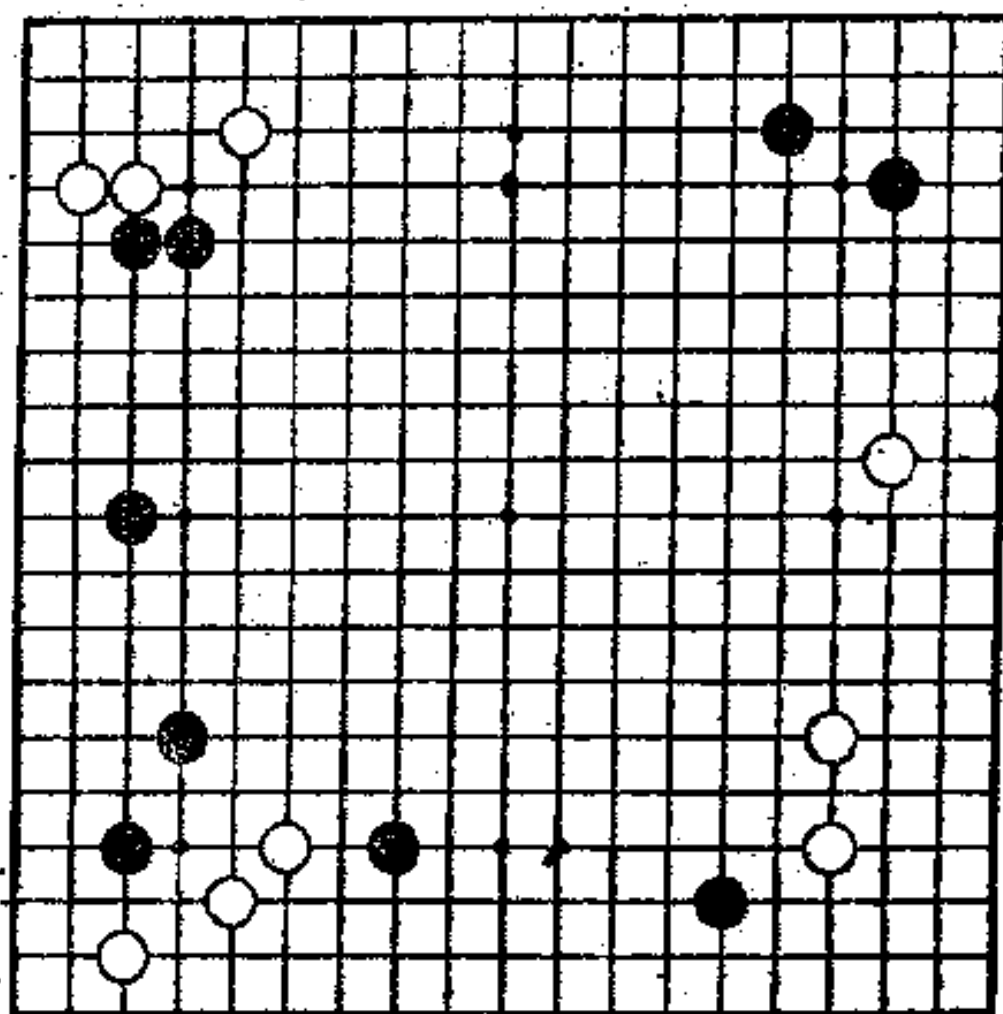


第3问

第4问

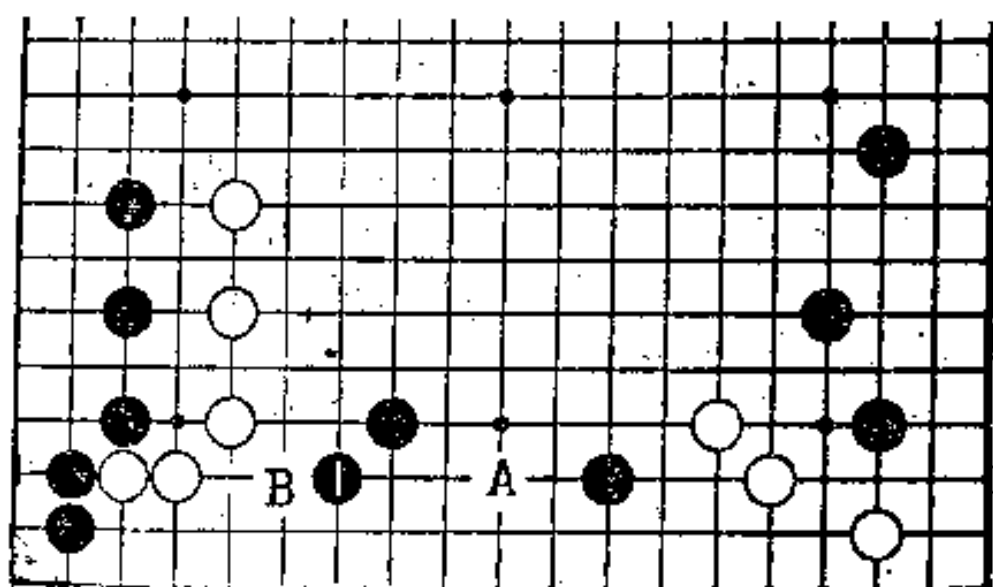
(黑先)

下在哪  
里最大？



第4问

## 练习题解答



第3问解答

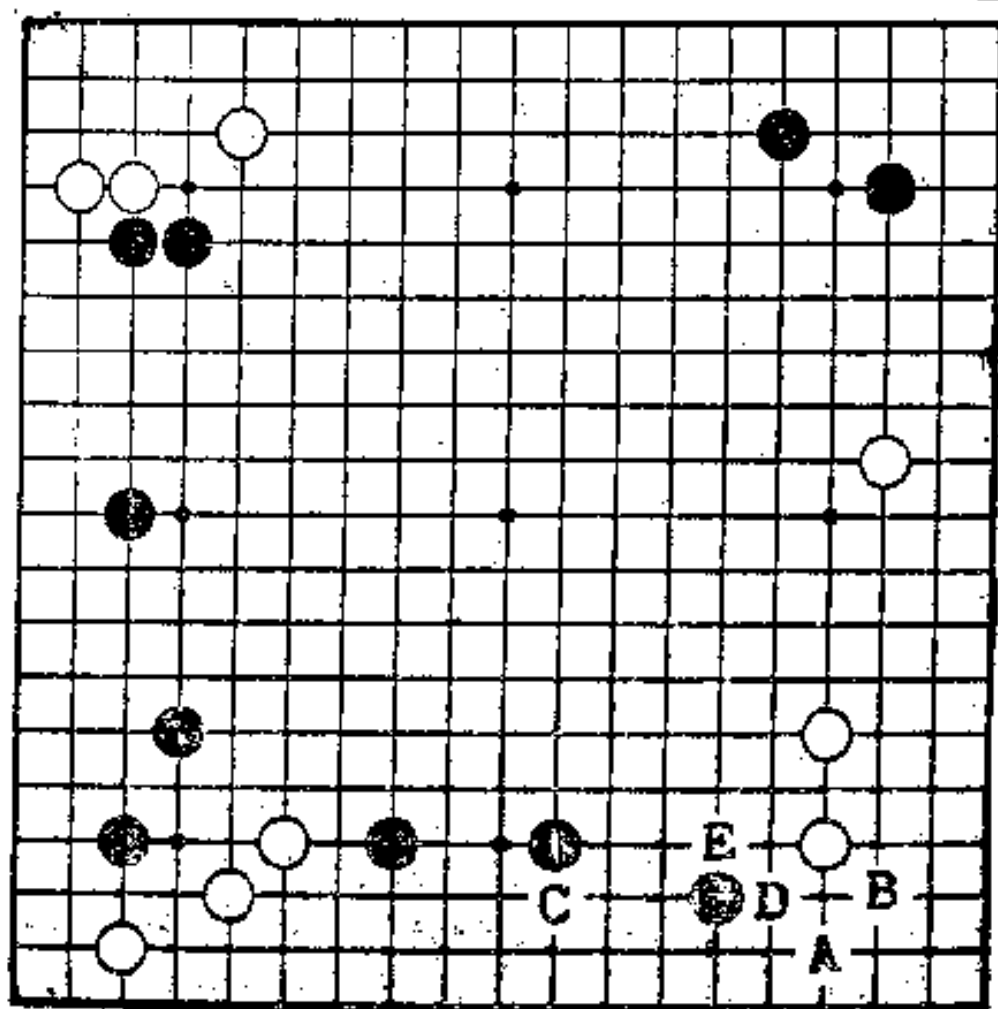
### 第3问解答

黑1防守，既威胁了左边白棋的眼形，又防止了白在A位的打入，所以很大。再有，

黑1下在B位也很有力。

### 第4问解答

黑1守下边最大，此外，黑A、白B、黑C的下法也可以。黑1如不走，白D、黑E，白1很严厉。



第4问解答

## 第四章 官子的思考方法

双方构思好坏的竞争，是序盘、布局的乐趣。在吃棋还是被吃的白刃战中，所见到的惊心动魄的力量的激斗使中盘战令人神往。然而，在踏踏实实地争夺每一目棋得失的终盘战的应接中，由于马上就要达到终点，所以有一种冲刺的独特之乐趣。

顺便提一下，在中盘就已经决定胜负的“中盘胜”的场合是另一回事。一旦成为一目输赢的细棋局面时，收官的好坏就决定了一局棋的命运。

对棋的胜负而言，即使中盘胜也和一目胜的价值相同。因此忽略收官是绝对不行的。

特别是业余爱好者更要重视收官，因为在他们对局时，十目左右的优势被简简单单逆转的例子，简直不胜枚举。

## 一 假如脱先

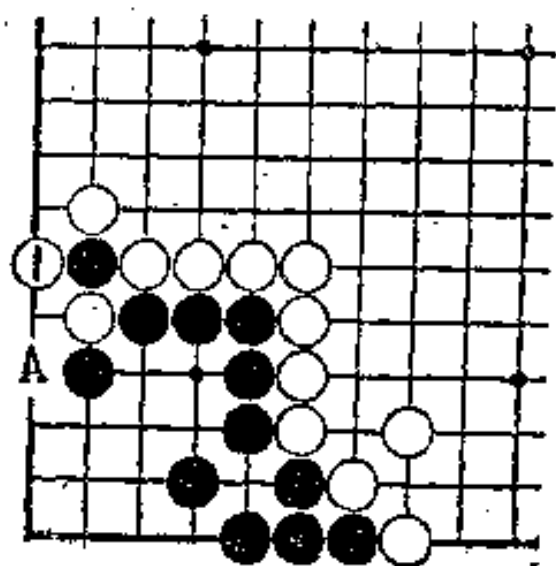
根据学过的知识我们知道，收先手官子时，无论二目还是十目，计算起来都没有问题。但收后手官子时，正确计算其出入的大小，按官子的大小次序收官，则是非常关键的课题。

因此，“假如脱先”能得到什么样的官子权力，就成为这一问题的核心。总之，那个价值的大小和后手官子的大小有着极为密切的关系，应该加以相当的重视。

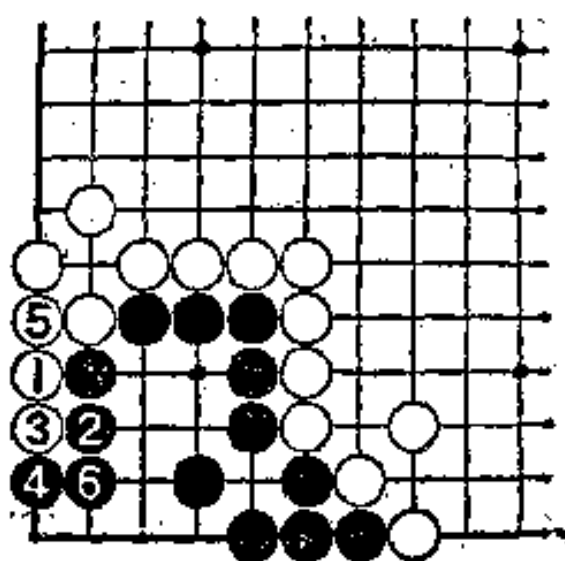
### 【第1型】（提一子）

白1有多少目呢？请把黑脱先后的收官情况一齐计算进去。

1图（黑地十目） 白1至黑6的收官，是白棋的权利，结果黑角地只剩下十目。

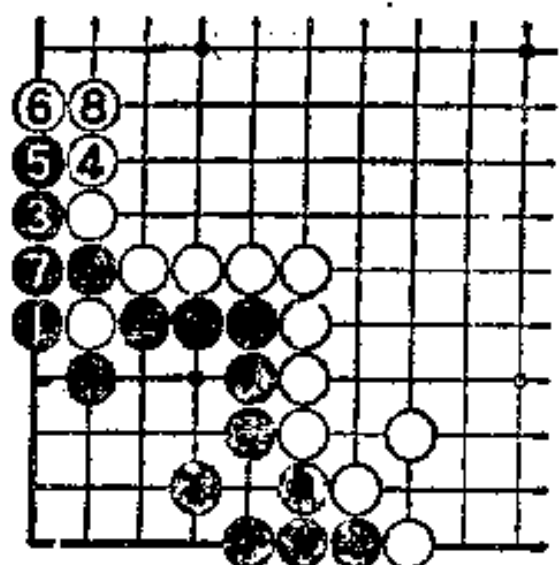


第1型



1图

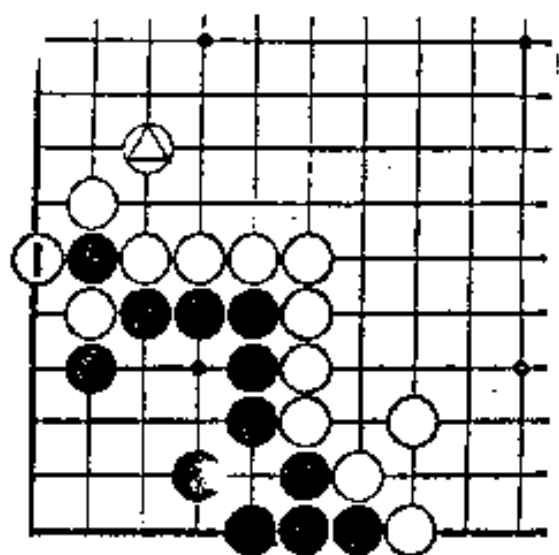
**2图 (十四目)** 黑1  
 如果提白一子，黑3至白8  
 的收官就成为了黑的权利。  
 和1图的出入比较一下看，  
 黑地增加七目，白地减少七  
 目。结论：提一子的官子有  
 十四目之大。提一子之所以  
 大到有十四目，是因为得到  
 了“假如脱先”后的官子权  
 利的缘故。



2图 ②脱先

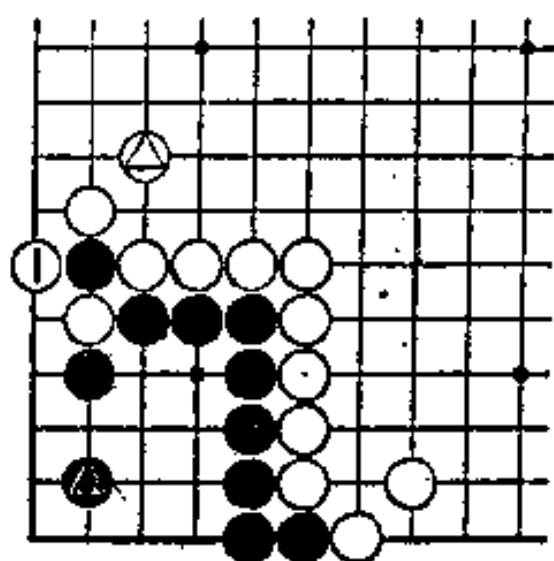
怎么样？明白这种计算  
 方法了吗？

**3图 (十目)** 这次多  
 了一个白△子，由于黑即便  
 提白一子，之后也不能先手  
 收官，所以这个官子只有十  
 目。

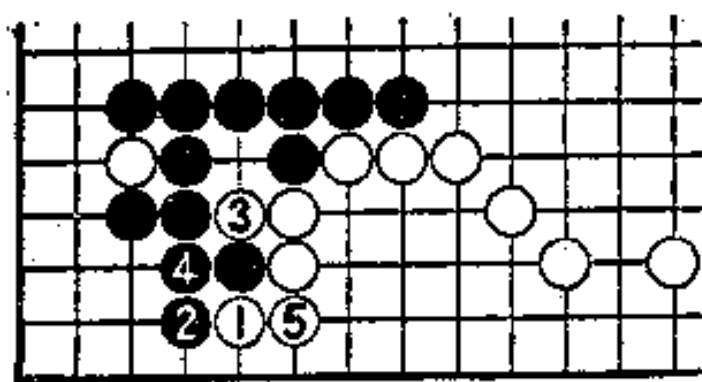


3图

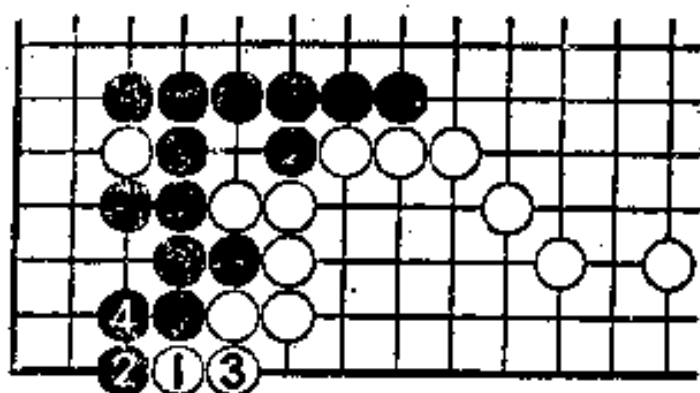
**4图 (六目)** 一旦有  
 了黑▲和白△子，无论谁提  
 一子后，都不能先手收官，  
 所以白1的提一子也不过有  
 六目的出入。



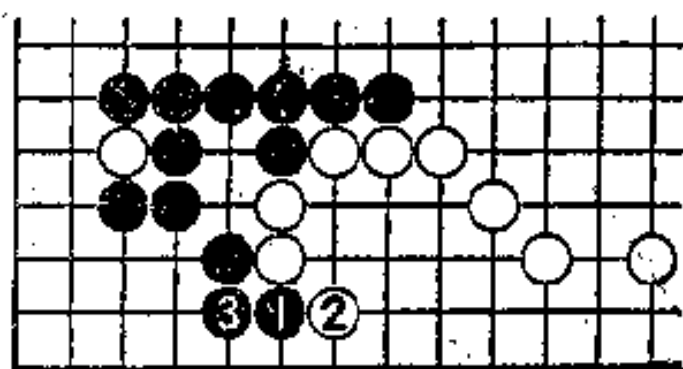
4图



第 2 型



1 图



2 图

**【第 2 型】**（第二线的扳粘）如果在即使脱先，也不会给对方留下什么收官的权力的场合，那么在第二线的扳粘，基本上是六目，这一点请记住。下面请计算一下白 1、3、5 的二路扳粘有几目。当然，计算对方脱先后自己得到的收官权利的价值是很重要的。

**1 图**（白的权利）

白 1、3 的先手收官成为白棋的权利。

**2 图**（黑先）假如黑先走，黑 1、3 扳粘后，白如脱先，黑能得到什么样的官子权利其价值怎样呢？这里有灵活运用手筋的漂亮的收官次序。

再有，在第 1 图的场合，白 1 在 5 位立、或 2 图中的黑 1 在 3 位立的先手收官也是可以的。

**3图 (断) 黑1**  
先断一手是漂亮的收官手筋。

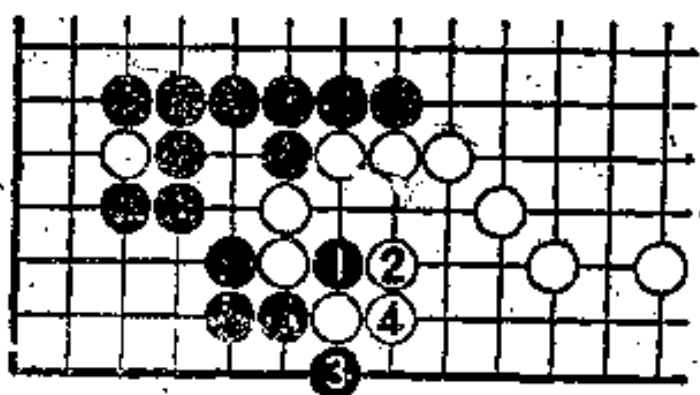
**4图 (黑地增加七目)** 于是黑5以下至白10收官, 和1图的黑地比较一下看, 黑地增加了七目。

接着, 再计算一下1图和4图的白地的出入, 可以算出有八目之差。结论, 第2型的二路扳粘有十五目之大。

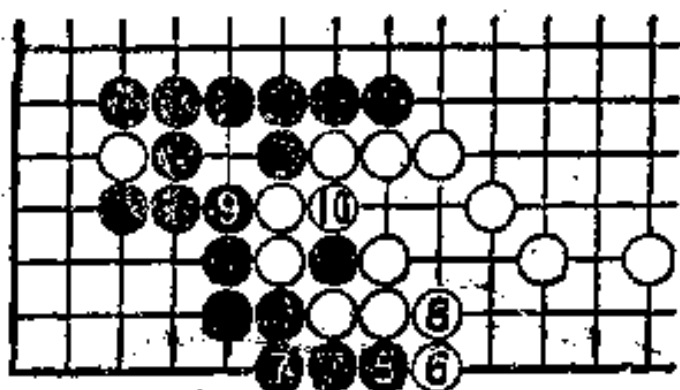
总之, 由于对方脱先后自己得到的官子权利价值很大, 所以即使是二路扳粘, 其出入也变得大起来。

**5图 (一目半)**

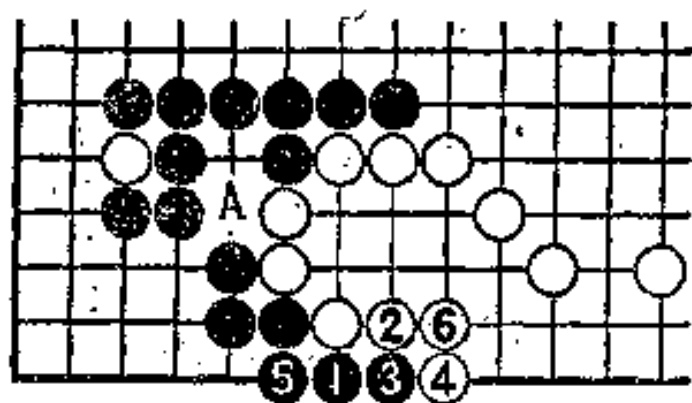
不走图中黑1的断, 而直接如本图黑1、3收官, 请计算一下黑损了几目。与4图相比较, 白地增加一目, 而A位处黑只得到半目, 合计差一目半。黑白白损失了一目半。



3图

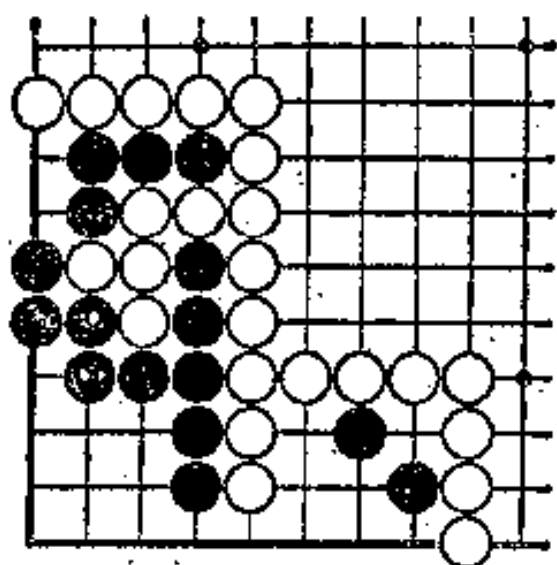


4图



5图

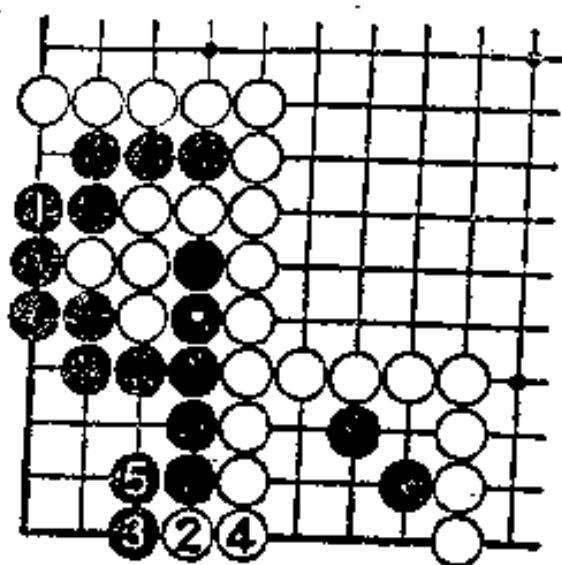




第3型

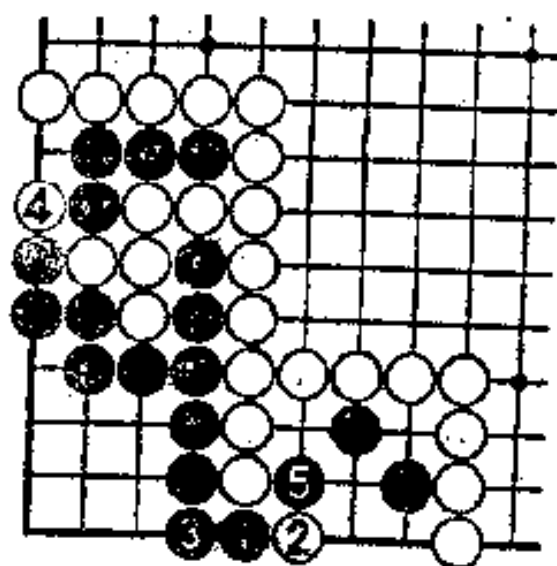
【第3型】（黑先）

怎样收官才好呢？判断官子的大小和收官的次序都是非常重要的。注意不要被表面的大小所迷惑。



1图

1图（黑地八目） 黑1后手救出四子虽然有九目的价值，但被白2、4先手扳粘是不行的。黑5粘后，黑角地有八目，下边白地有十一目。比较一下下边的白地和角上的黑地，白多出三目。

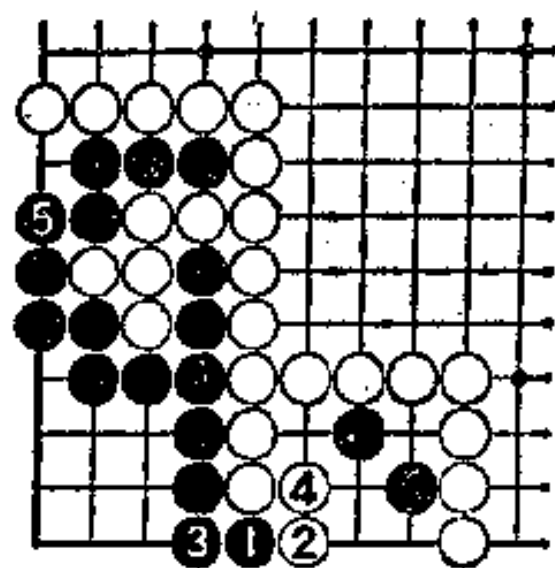


2图

2图（黑多二目） 黑1、3扳粘不受表面大小的迷惑是正解。白4如吃黑四子，则黑5断吃。总之，白如在下边脱先、黑5的断吃非常大。这样黑地有十一目，白地只有九目，黑反倒多了二目。

**3图 (黑多一目)** 对黑1、3的扳粘,白4如粘,则黑5接回四子。这样黑地十目,白地九目,黑多出一目。结论是,本图的收官次序是正确的。

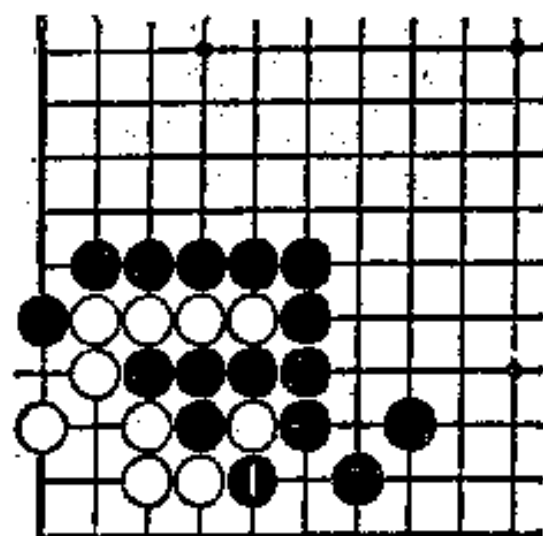
总之,计算出“假如脱先”之后的收官方法是怎样一种情况,就可以避免收官次序的错误。



3图

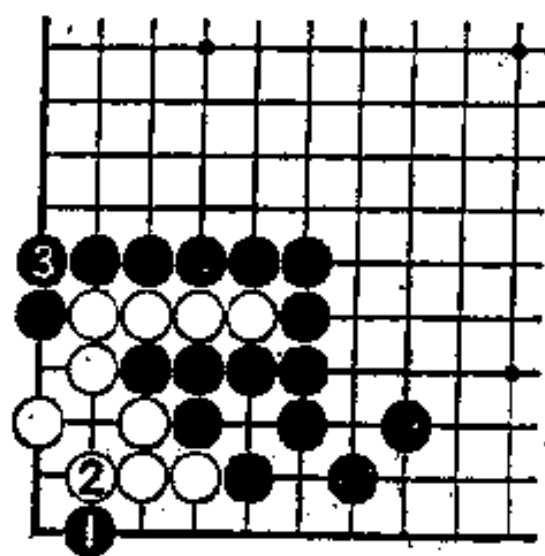
**【第4型】 (提一子)**

黑1提一子有几目呢?



第4型

**1图 (死活)** 由于黑1的提和角上白棋的死活大有关系。请看,黑1、3是绝好的次序——

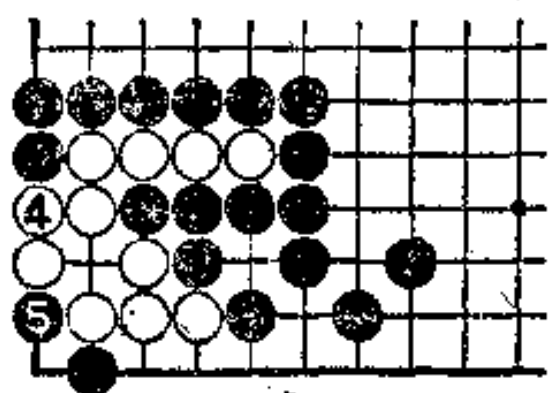


1图

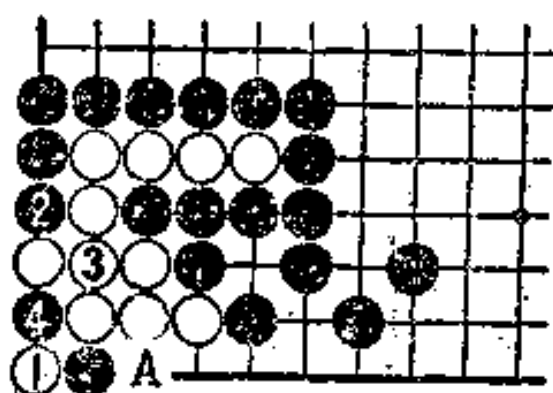
2图（打劫1） 对白4，黑5扑入，角上成了打劫活。

3图（打劫2） 白1虽是好手，但黑2打时，白3如粘，黑4提仍然成打劫活。请注意白无法在A位紧吃构成“胀死牛”。

正因为成为打劫活白无法忍受，所以对黑2的打吃——



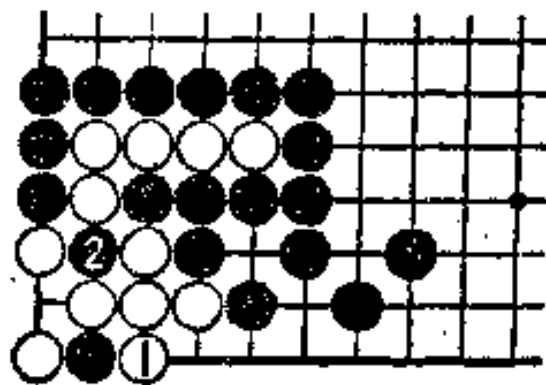
2图



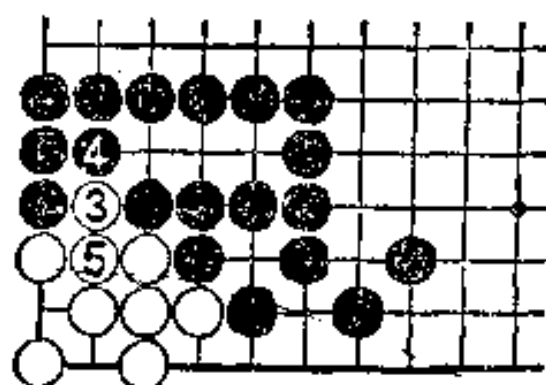
3图

4图（五子） 白1不得不提黑一子，被黑2吃掉白五子。

5图（十三目） 至白5粘告一段落。和第4型中白如在1位粘相比较，其出入大约有十三目。总之，如果和棋的死活有关系，后手官子也非常大。



4图



5图

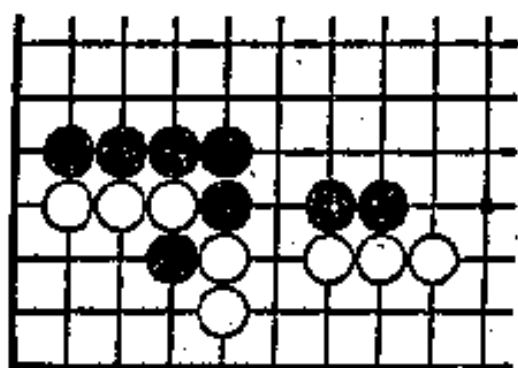
## 二 收官的手筋

假如仅仅是大小的问题，那么收官就简单了。事实上，收官和中盘战一样，有各种各样的技巧。所以掌握这些技巧是非常重要的。

如果不知道收官的手筋，一到细棋局面，最终必然会失败。

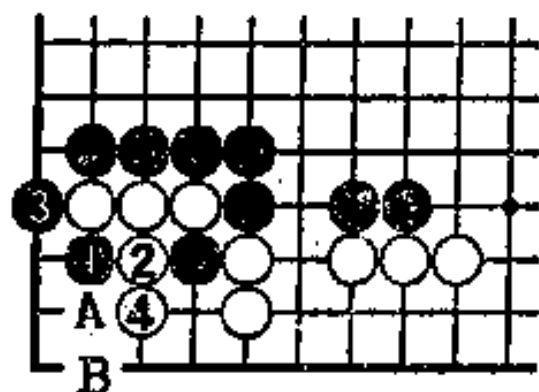
### 【第1型】（黑先）

对角上的白地，黑怎样收官才好呢？



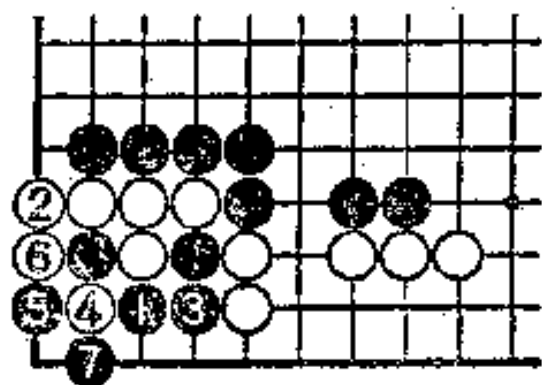
第1型

1图(夹) 黑1如夹，将形成白2、黑3的收官，之后黑如A位长，则白B位扳，黑变成后手。还有，如果黑3——



1图

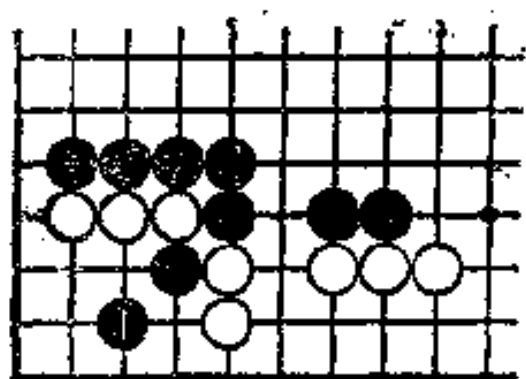
2图(二手劫) 黑1打，至黑7可以形成二手劫，但在此场合并不好。



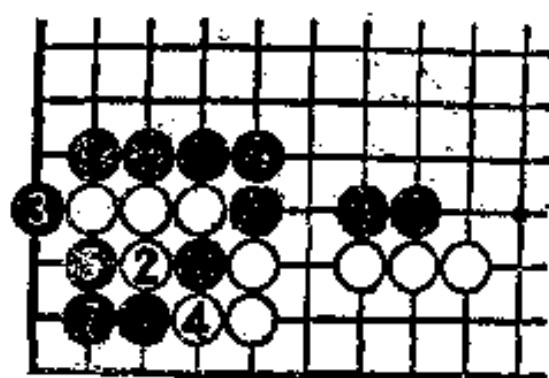
2图

3图（正解） 此局面，收官的手筋是黑1的尖。

4图（续正解） 白2只有打吃，则黑3、5滚打，以下至黑7粘，白角地变成了黑地。与2图的二手劫相比较，虽然似乎2图收益大，但要想打赢二手劫，就不得不让对手在别处连走两手，那就显然不如本图的结果了。



3图

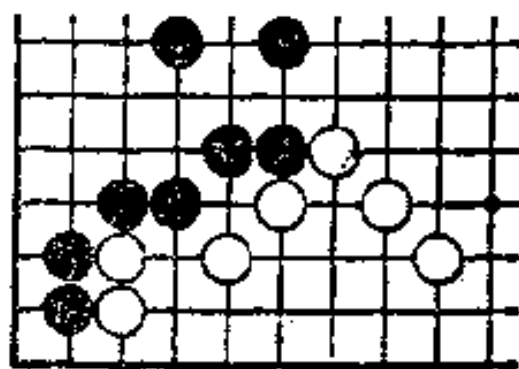


⑥ = ②的右 4图

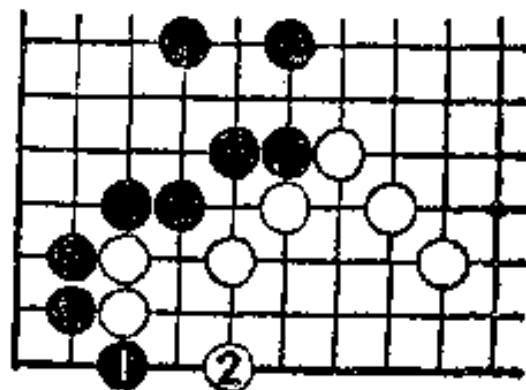
【第2型】（黑先）

对这种白地，黑应该怎样收官呢？

1图（解消余味） 黑1平凡地板是帮对方解消余味的一手棋。被白2一应，黑再无法捞取便宜了。



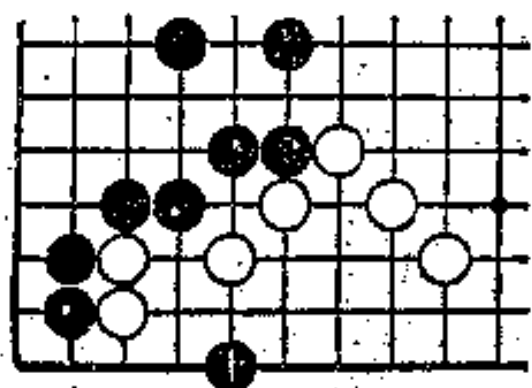
第2型



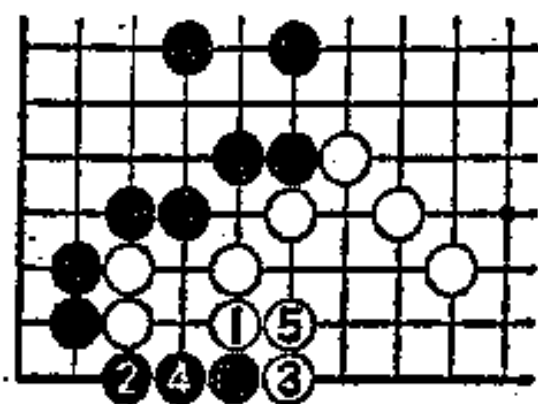
1图

2图（正解） 利用白气紧的弱点，黑1跳入是好手。

3图（续正解） 白1、3、5应不得已。与1图相比较，这种收官可便宜二目棋。



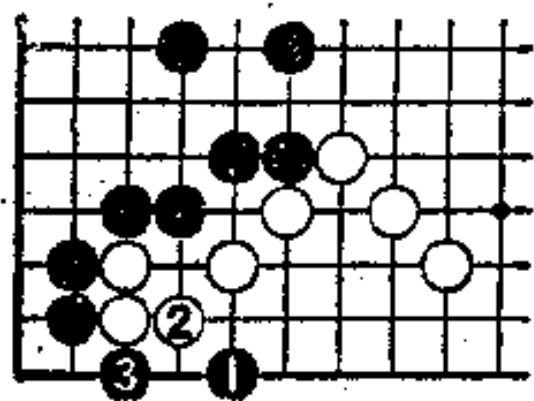
2图



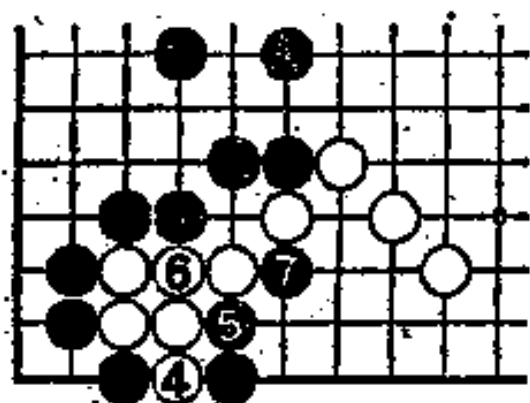
3图

4图（团） 对黑1的跳入，白虽然有2位团反击的强手，但由于白气紧的弱点、黑3扳的手筋就成立了。

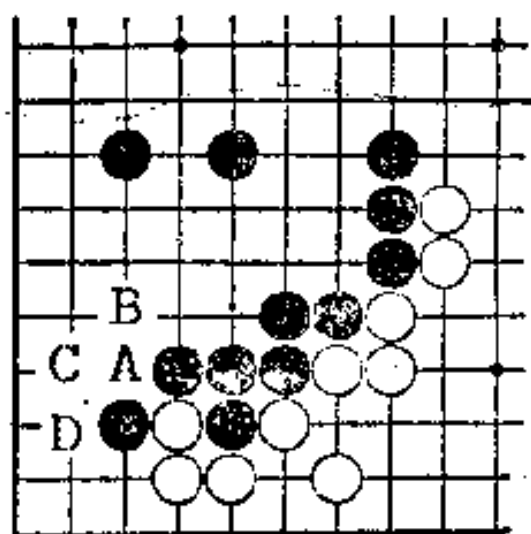
5图（接不归） 白4如硬断，则黑5、7打，白一团子被吃接不归。如果计算不出这一手段，也就下不出2图的手筋来。



4图



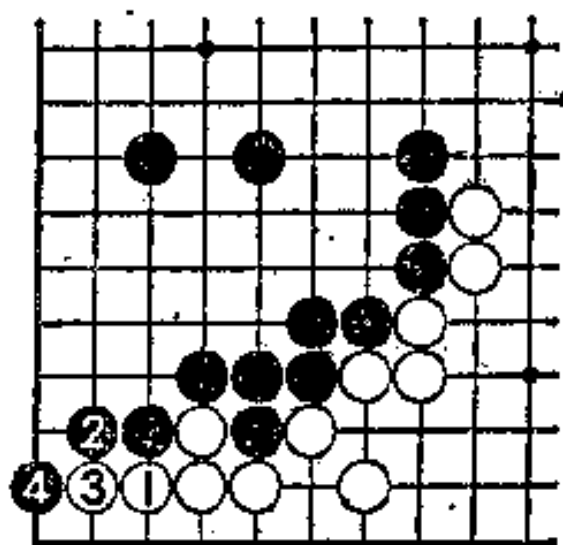
5图



第2型

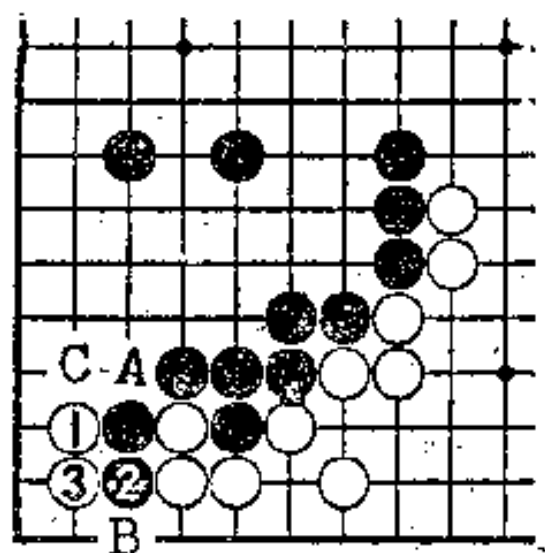
【第3型】（白先）

怎样收官才能最大限度地缩减黑地呢？白如A位断，则黑B、白C、黑D，白被吃。



1图

1图（失败） 白1、3的收官是俗手，被黑2、4应，白没捞到便宜。这是初学者的收官，假如是以初段为目标的人，就绝不能这样收官。



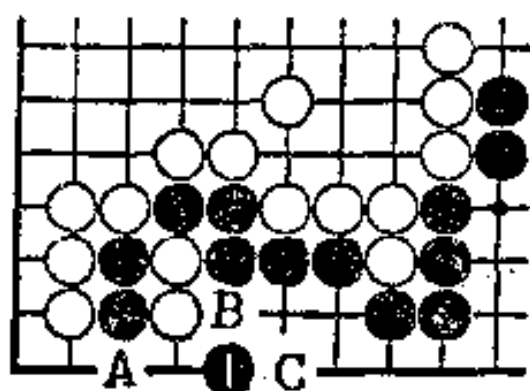
2图

2图（正解） 白1的夹是收官的好手筋。对黑2、白3夹，之后黑只能A位粘，白B位渡，黑再C位挡。因此，黑通常是在A位应，白或在2位挡或在3位退，可选择其一。请不要忘记白1的手筋。

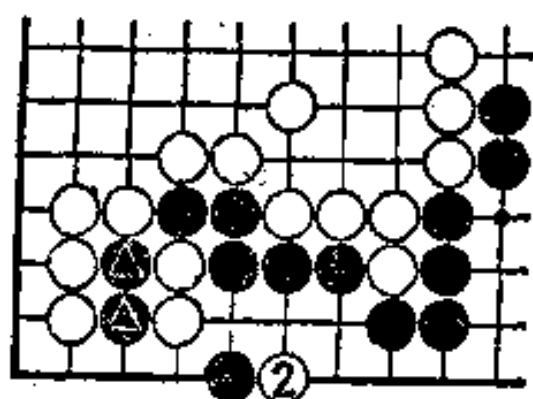
**【第4型】（白先）**

黑1的目的是想让白A位应，先手防止白在C位飞。再有，黑1如B位打吃，白A提后留有C位透点的官子。

1图（正解） 白2的靠是反击的手筋。以这一手即防止了黑二子逃出，又粉碎了黑想争先手的意图。



第4型

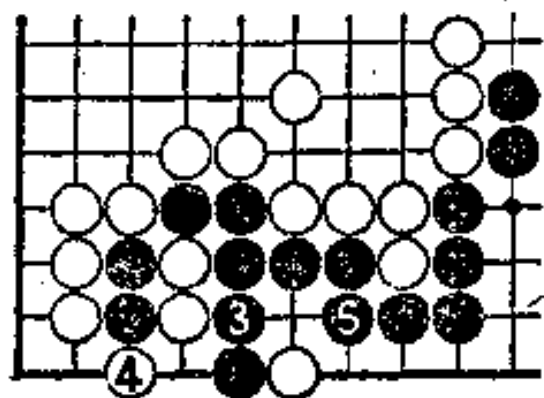


1图

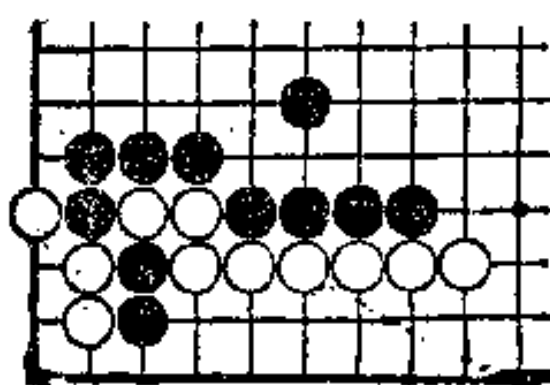
2图（续正解） 黑3、5不得不后手应。结果白以巧妙的手筋，先手提掉了黑二子。

**【第5型】（黑先）**

对角上的白地，黑应该怎样收官呢？



2图

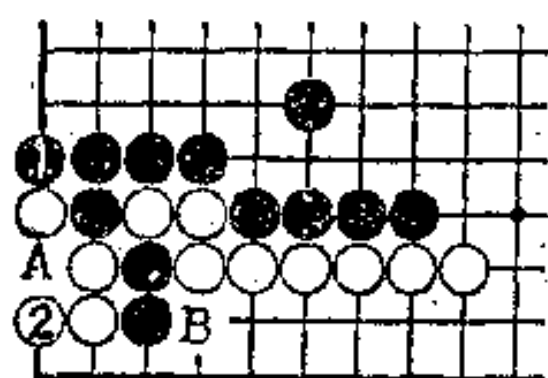


第5型

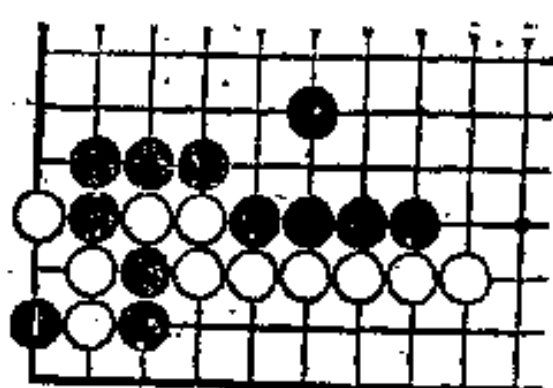


1图（俗手） 黑1挡是俗手。被白2应，黑充其量在A位提，则白可B位补。

2图（正解） 这就是所谓的二、一处有手段。正解是黑1的靠，这也是非常漂亮的收官手筋。对此——



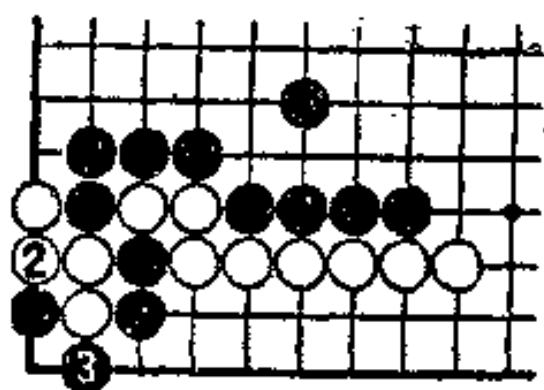
1图



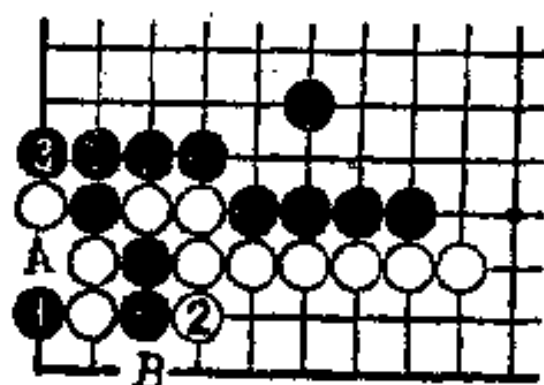
2图

3图（打劫） 白2粘无理！被黑3形成打劫，问题就严重了。

4图（续正解） 因此白2只得忍让。黑3打时，请注意白由于气紧而无法在A位粘。之后角上大致是黑A、白B的交换，和1图比较一下看，这种收官便宜三目半。



3图

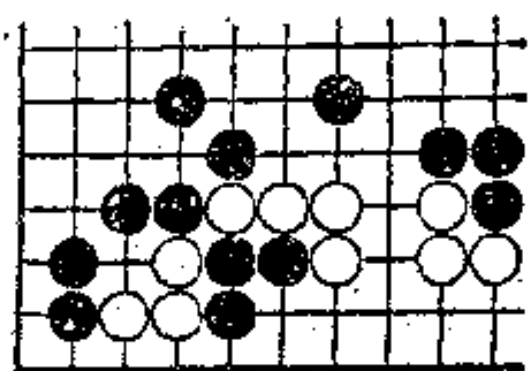


4图

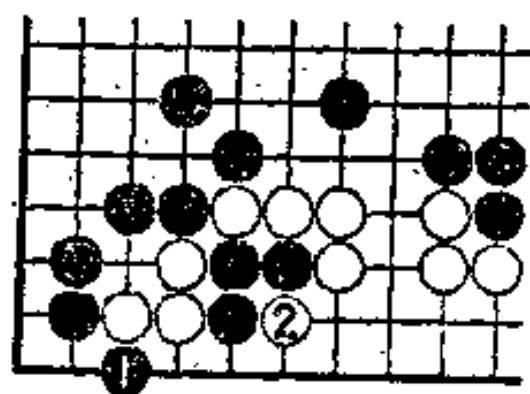
### 【第6型】（黑先）

请尽量削减白地，注意有漂亮的收官手筋。

1图（失败） 黑1扳是解消余味的恶手。这样漂亮的收官手段也就没有了。



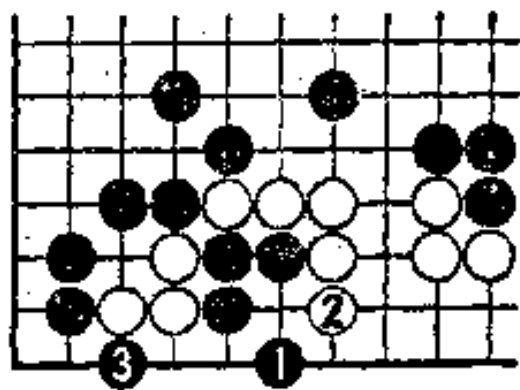
第6型



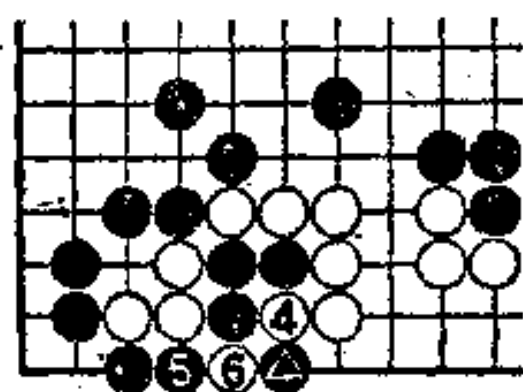
1图

2图（正解） 黑1的小尖是收官的好手筋。虽然这样并不能构成对杀，但弃掉黑三子，就可以从一路渡过。请牢牢记住黑1的小尖。

3图（续正解） 被白4打吃，虽救不回黑三子，但黑5反吃，白6提时，黑7可利用黑▲子再提回来。



2图



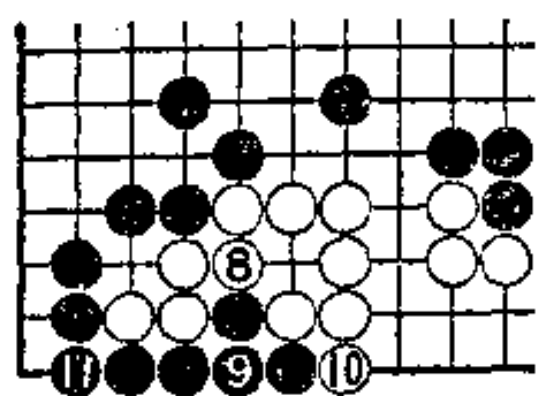
3图

● = ⑥的上

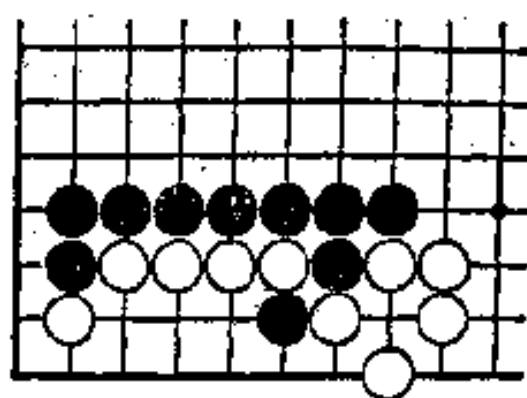
4图（六目） 白8至黑11粘告一段落，与1图相比较，白地减少了六目。这完全是手筋的巨大威力。

【第7型】（黑先）

对这种白地，黑怎样收官才好呢？



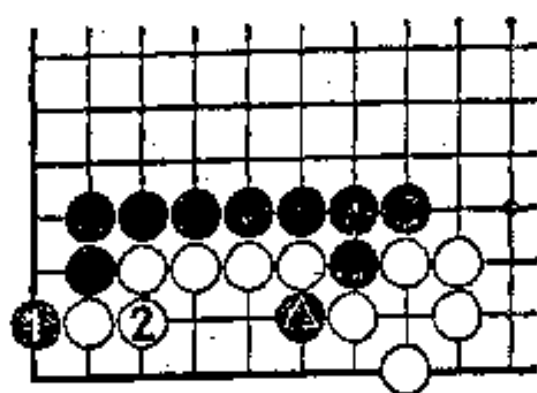
4图



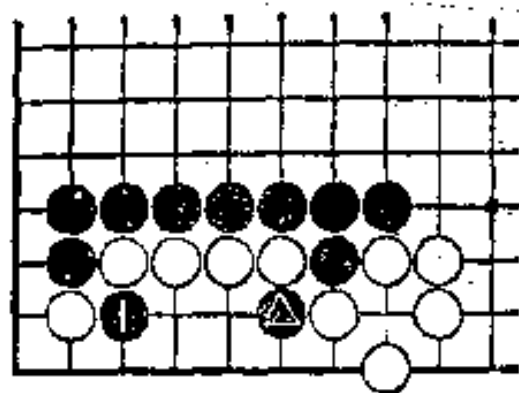
第7型

1图（弃子） 黑1扳，被白2应就什么棋也没有了。黑▲子完全没有发挥作用。当然，黑▲子是救不出来的，但可以充分地利用弃子，获取利益。

2图（正解） 黑1断是好手。这是灵活运用黑▲子的最强手筋。



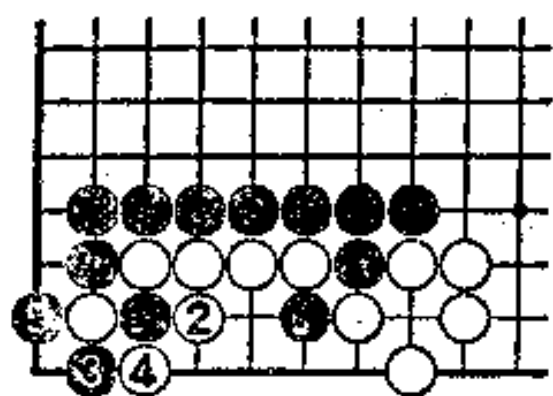
1图



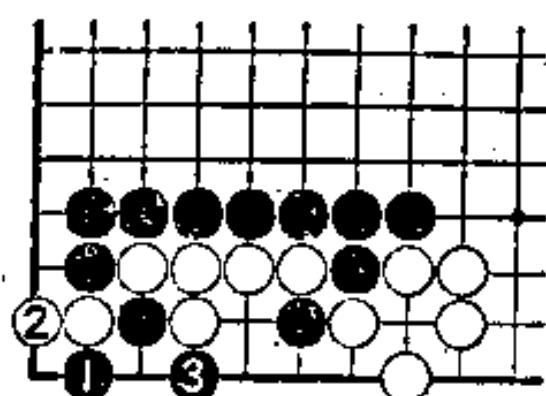
2图

**3图 (续正解)** 对白2, 黑3、5打吃形成了二手劫。因为这是黑的无忧劫, 所以能轻松愉快地进行劫争。

**4图 (一手劫)** 对黑1的打吃, 白2长是恶手。结果黑3打, 成为一手劫。



3图

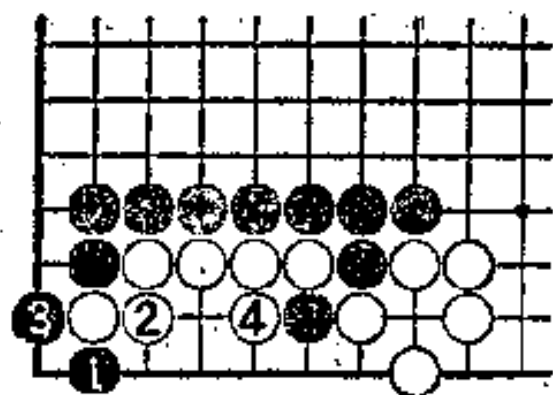


4图

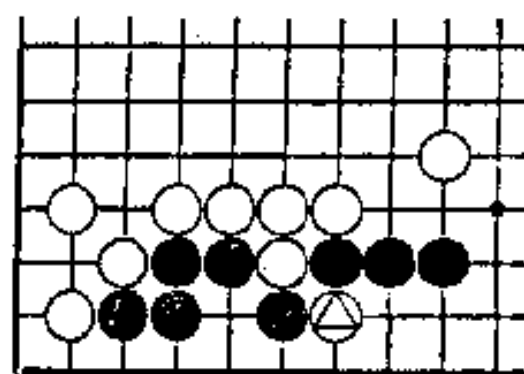
**5图 (夹)** 对于角部, 虽然有黑1夹这样的手段, 但在此场合, 却是解消余味的坏棋。至白4, 黑不见便宜。

**【第8型】 (白先)**

对这种黑地, 怎样收官才能得到最大效益呢? 如何利用白⊙子, 当然是问题的关键。



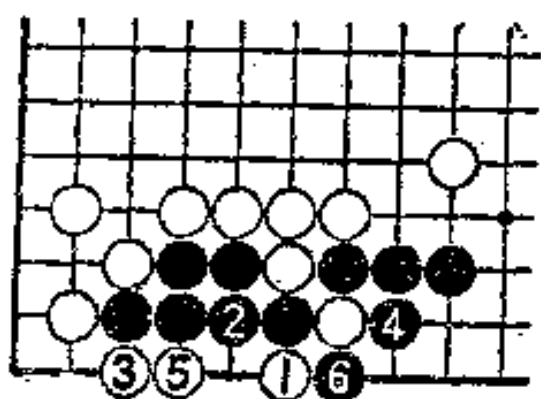
5图



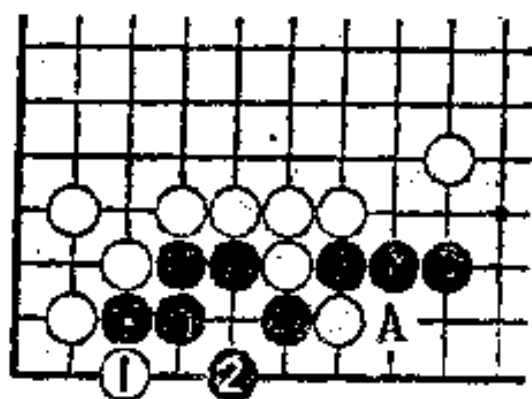
第8型

**1图 (俗手)** 白1的打吃是俗手，以下至黑6告一段落，结果白1的一子被吃，不能满意。

**2图 (眼)** 白1扳，被黑2做眼是不行的。这种形、由于黑不用在A位补棋，黑地就变大了。与1图相比，黑地增加了二目。



1图

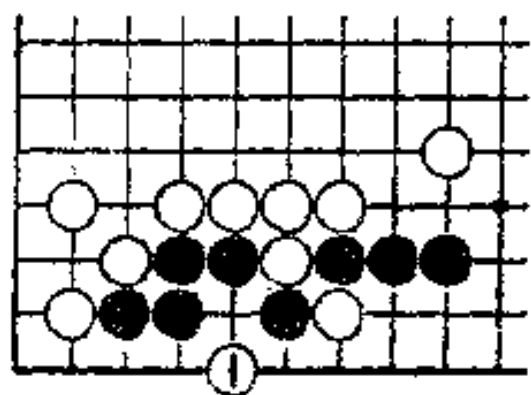


2图

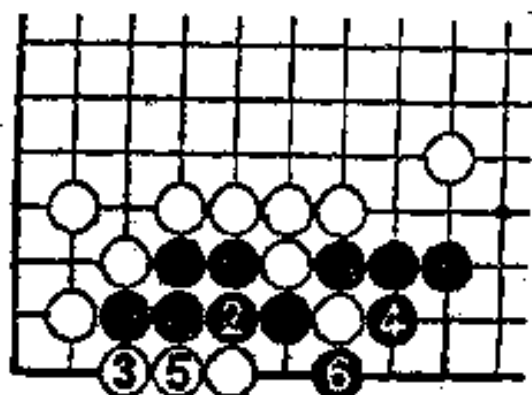
**3图 (正解)** 白1的透点是好手筋。

**4图 (续正解)** 从黑2的粘到黑6提是必然的变化。与1图相比较，黑地减少了二目。

把2图和3图比较一下看，其差别实际上是四目。在细棋的场合，这一举就能决定胜负。

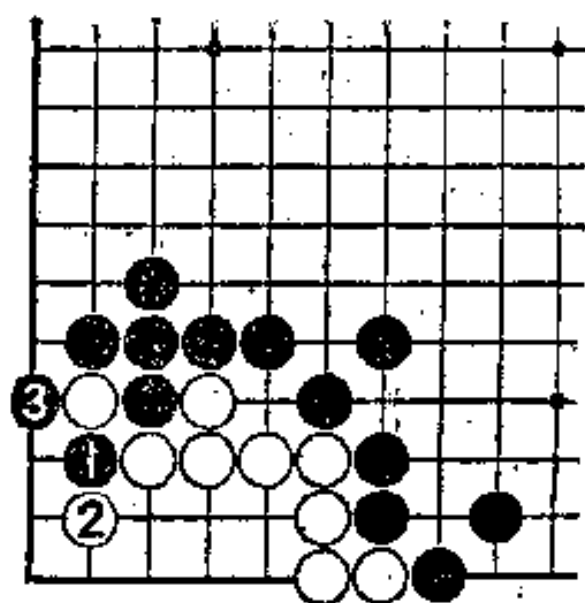


3图



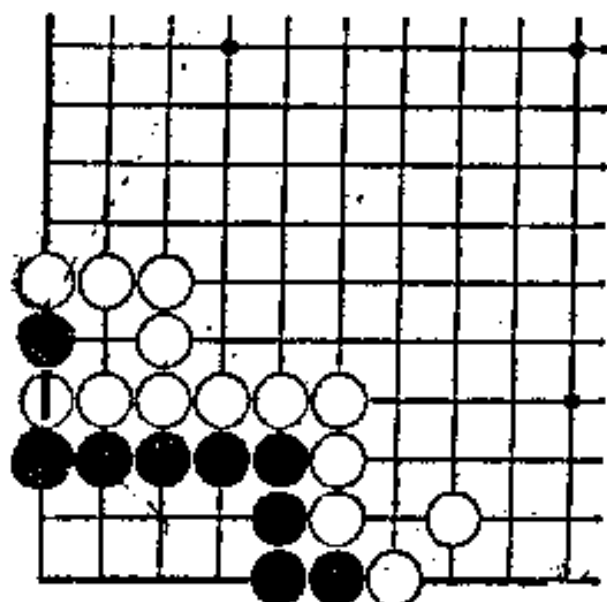
4图

## 练习题



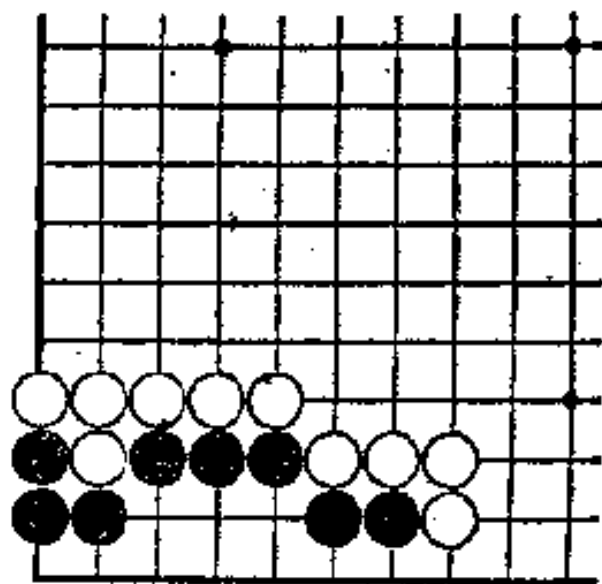
第 1 问

黑 1、3 断吃的官子有几目？



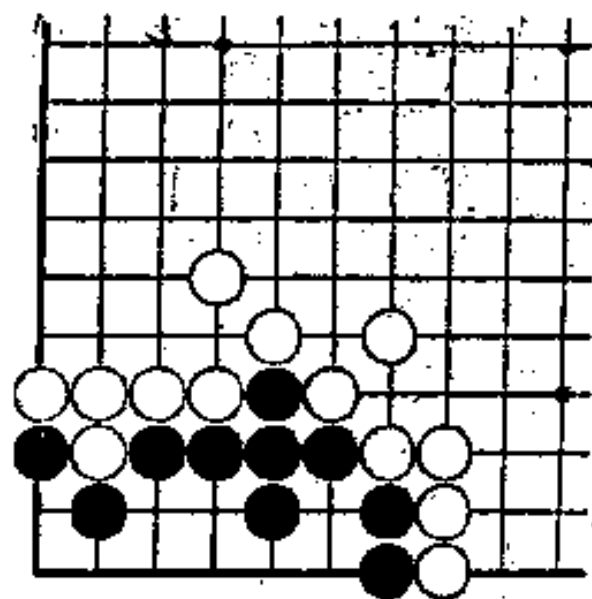
第 2 问

白 1 有多少目？



第 3 问 (白先)

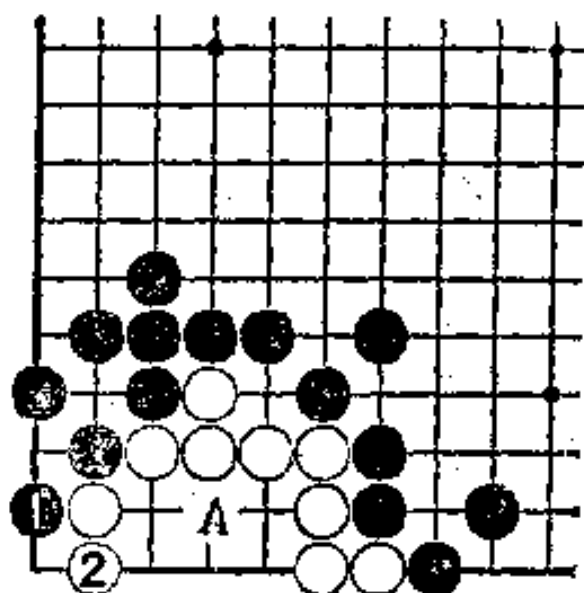
把黑地计算成几目才正确呢？



第 4 问 (白先)

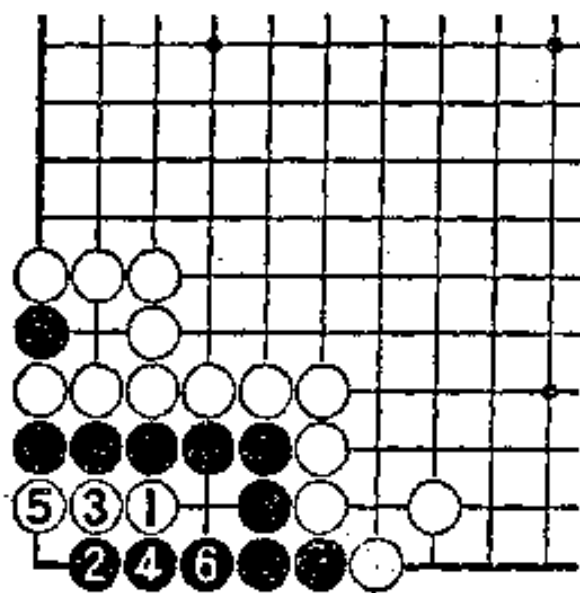
请用正确的次序收官。

## 练习题解答



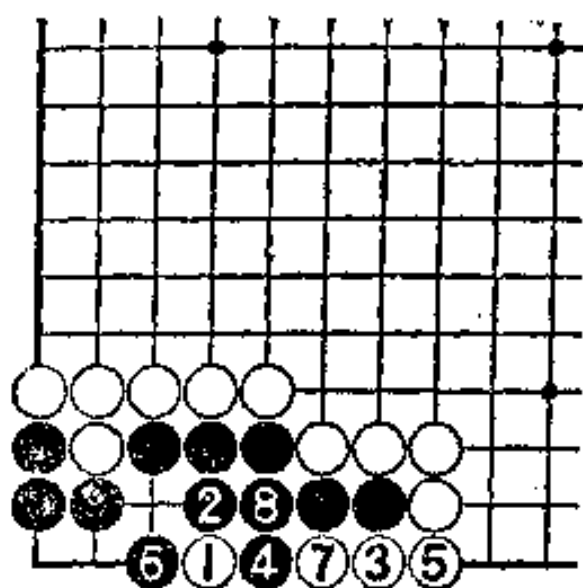
第 1 问解答

由于白将来要在 A 位补一手，所以与白在 1 位粘相比，出入共有九目。



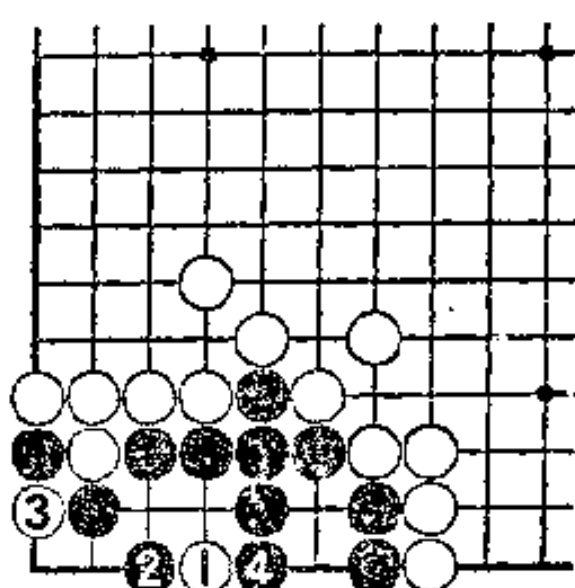
第 2 问解答

因为有白 1 到黑 6 的先手双活，所以这一官子出入有十目。



第 3 问解答

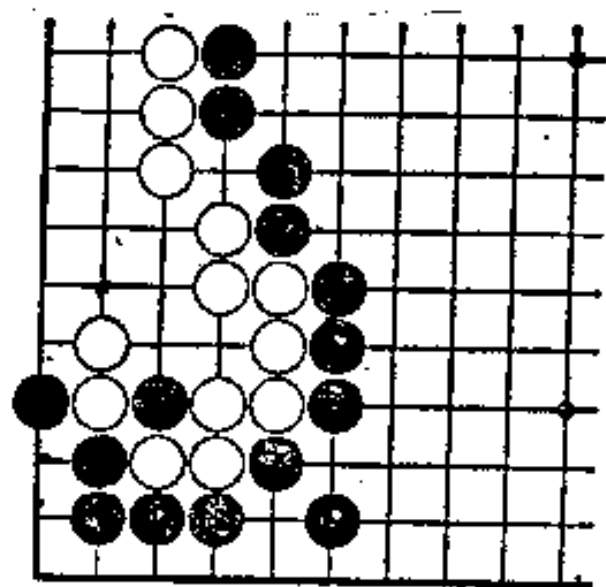
白 1 的透点是好手，这样黑地只剩下五目了。



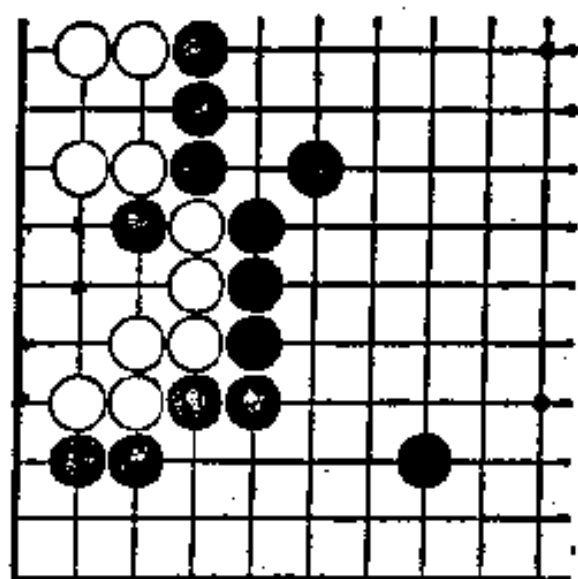
第 4 问解答

白 1、3 抓住了黑气紧的弱点，是收官的好次序，结果黑地只有五目。

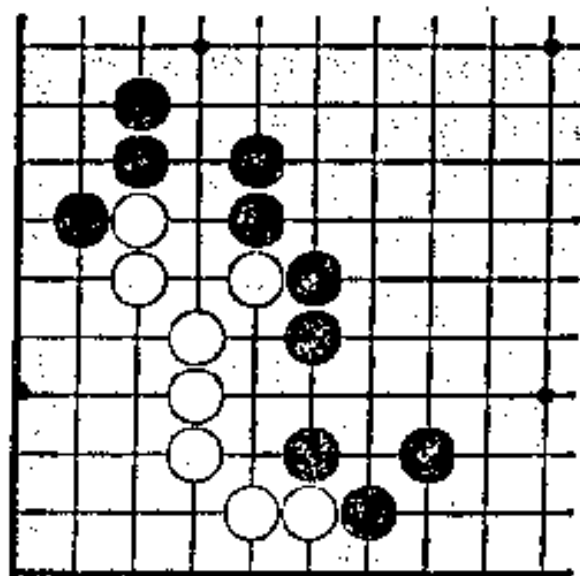
## 练习题



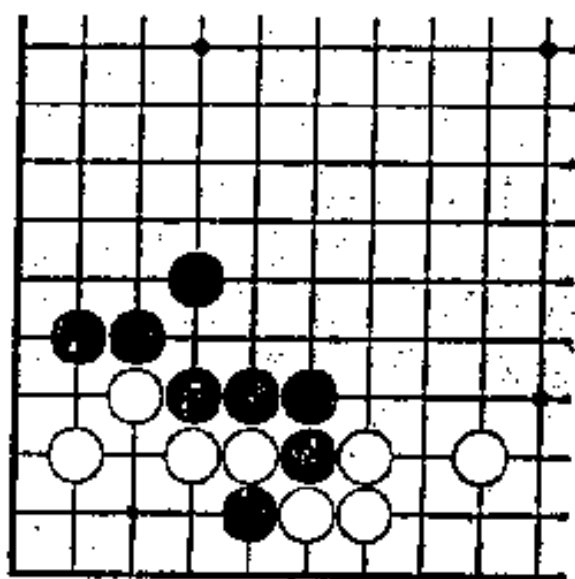
第5问 (黑先)  
黑有收官的好手筋吗?



第6问 (黑先)  
对这块白地, 黑怎样收官才好呢?



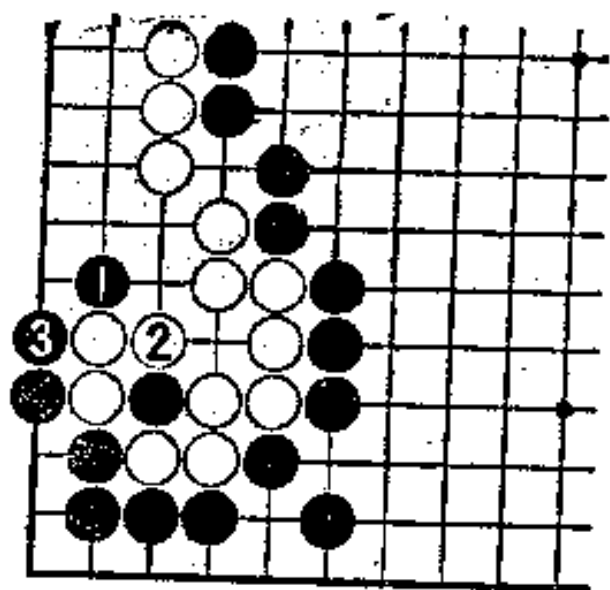
第7问 (黑先)  
怎样收官好呢? 这里有高明的收官手筋。



第8问 (黑先)  
对角上的白地, 黑有收官的手筋吗?

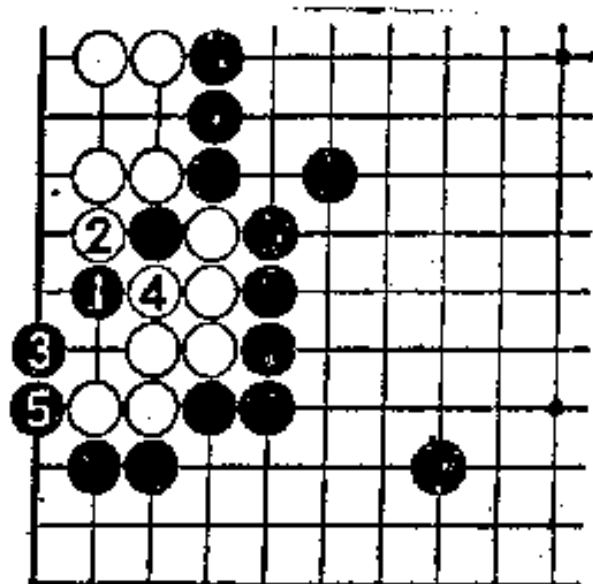


## 练习题解答



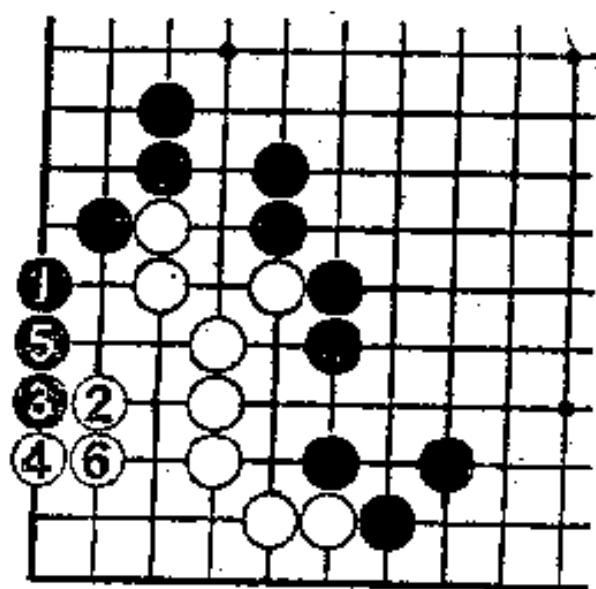
第 5 问解答

有黑 1 靠的手段。白 2 如果改下在 3 位，则黑 2 打吃，白不行。



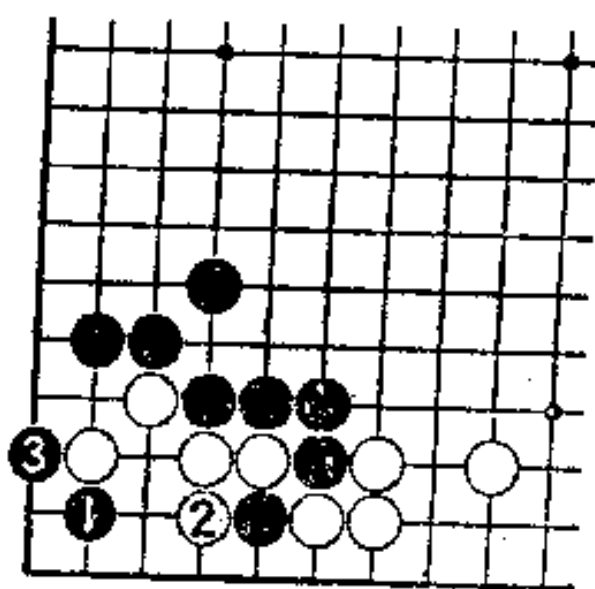
第 6 问解答

黑 1 的尖是好手，至黑 5 顺利渡过。



第 7 问解答

千万不要忘记黑 1 小尖的收官手筋。



第 8 问解答

黑 1 的靠是好手筋，之后白 2、黑 3 是常识性的下法。

## 第五章 入段须知的三十条格言

试查一下辞典，可知道所谓格言就是“用简单的言词所表达出的具有训诫意义的话”。人类社会自古以来，流传下来的许多充满了人生的教训和真理的格言，教给人们处世道理的同时，也照亮了人生的道路。

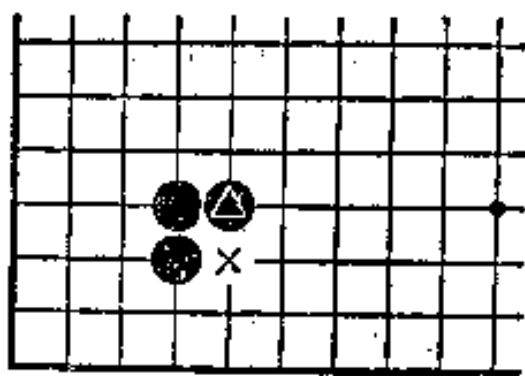
在围棋界也有许多格言。它们直接了当地，有时还富有幽默地把棋理教给人们，同时把对局的经验和教训流传下去。

虽然，例外总是难免的，但即使说有关棋理的基本知识全部包括在格言之中，也并不过份。正因如此，从帮助棋力上进来讲，不利用这种简明扼要的“训戒”，显然是失策的。

这就是本书为什么把学习格言作为“通向初段的捷径”的一个条件，并精选出三十条格言的原因。

## 一 弯三角是愚形的典型

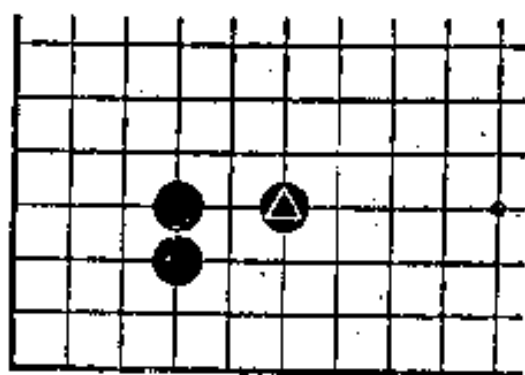
在围棋中有好形和恶形之分，由于恶形效率非常低，所以不认真地纠正恶形，当然无法指望棋力上进。



1图

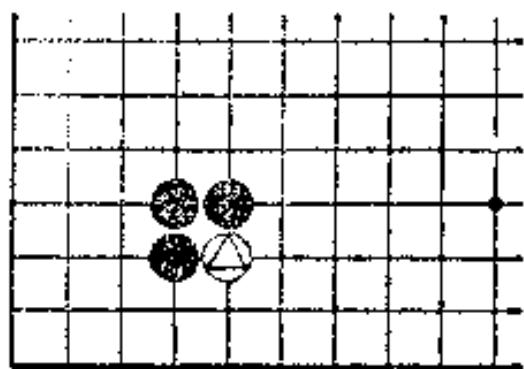
恶形也叫作愚形，“弯三角”或“斗笠形”等等，由于其效率之低可以作为恶形的代表，所以产生了这一格言。

1图（弯三角）这就是弯三角。黑三子构成了三角形，并有×位的空白点。问题在黑④子上——



2图

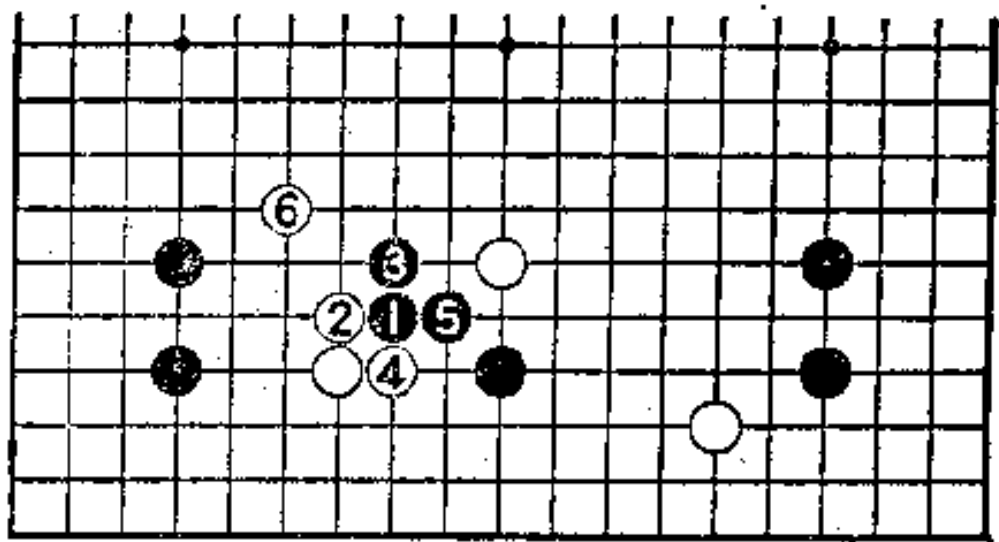
2图（跳）如果黑④跳的话，就变成了好形。



3图

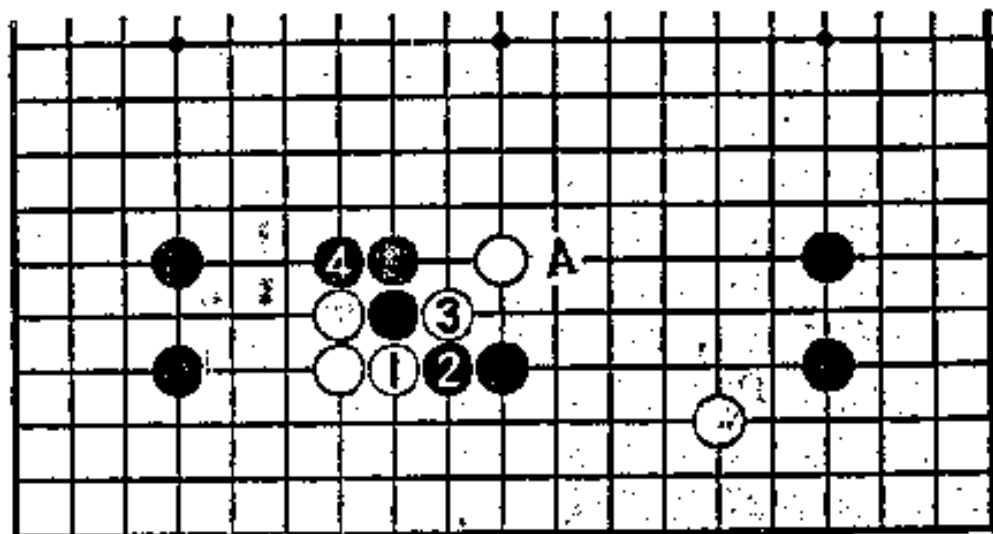
3图（好形）有白④一子时，黑就不是三角愚形，而是好形了。

即使记住了三角愚形，但一到棋子犬牙交错的肉搏战时，却总是容易忘记。所以希望能培养对这种愚形的特殊敏感。在什么情况下容易走出三角愚形呢？请看下面具有代表性的例子。



4图

在什么情况下容易走出三角愚形呢？请看下面具有代表性的例子。



5图

4图

(弯三角)

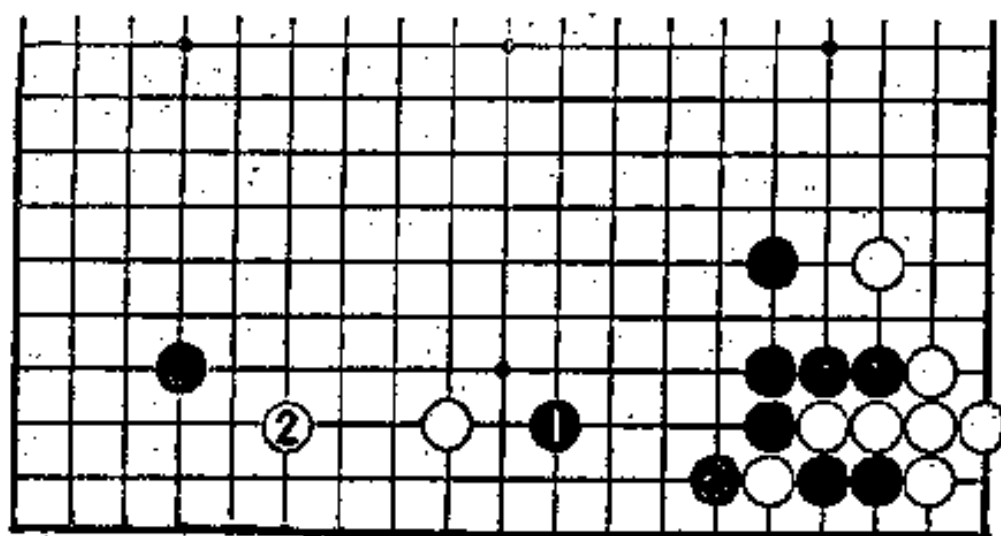
这是让子棋经常出现的形。对白三子的包围，黑1小飞逃出。对白2、4，黑3、5的应法是恶手。结果1、3、5构成了三角愚形。明白了吗？在此场合，黑5应该尽量避免走成三角愚形。

5图(好形) 对白1，黑2挡避免三角愚形是正确的。白3如断，黑4曲头就充分可战。右边的黑棋有A位靠出的余地，所以并无危险。

## 二 厚味勿围地

这一格言表明了布局到中盘的子的效率的原则。所谓“厚味勿围地”就是说要把对方的棋逼向厚味进行攻击。

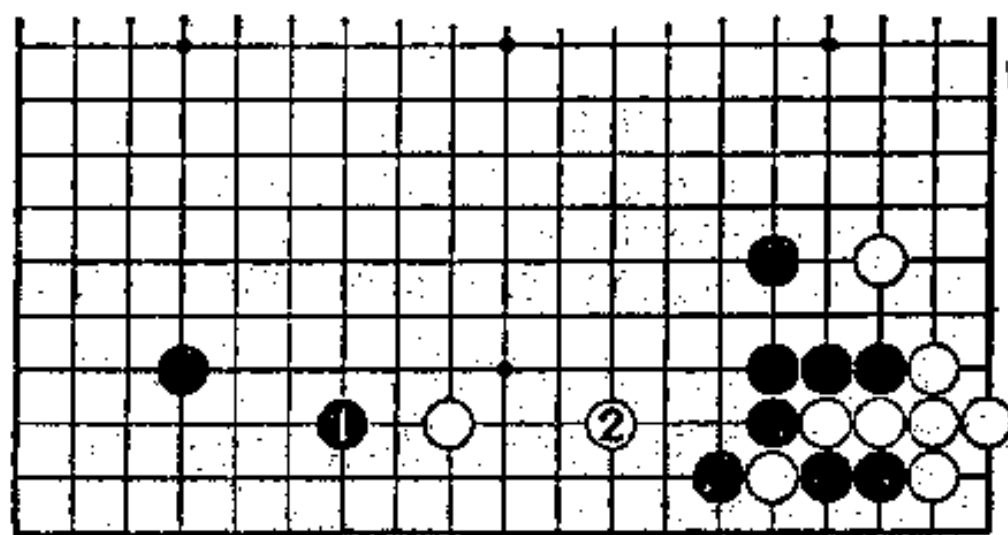
**1图（失败）** 右边是黑厚味的方向，所以黑1的拦拆失败。好不容易形成的厚味，仅仅得到几目实地，而无法构成模样。



1图

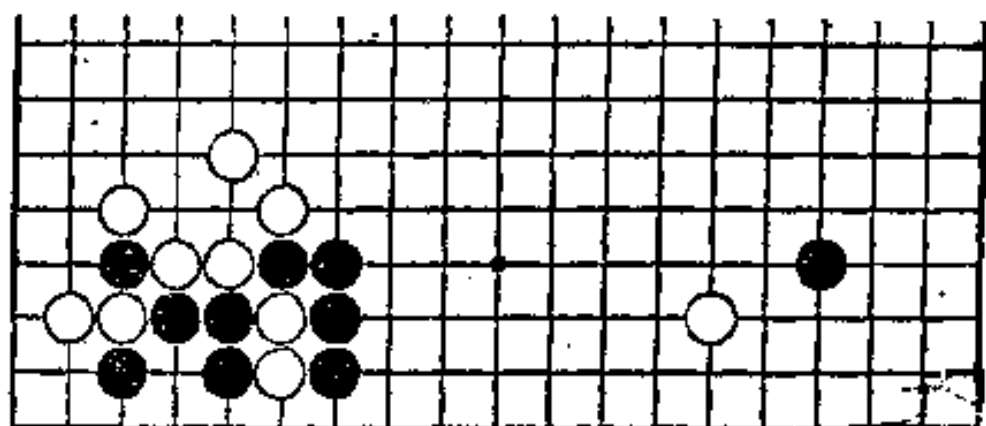
**2图（棋理）**

从黑1的方向拦拆是符合棋理的下法。白2虽然不愿意，但也不得不向黑厚味的方向拆二。相反，白2的拆却完全无关黑厚味的痛痒。



2图

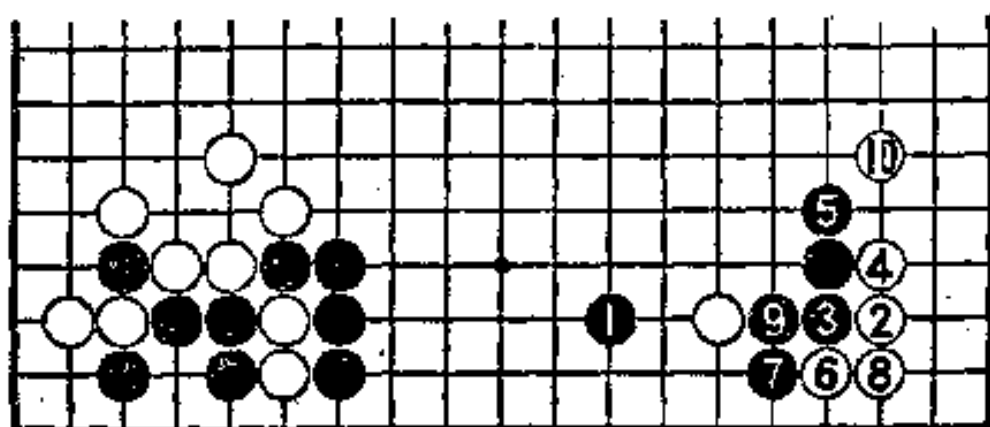
接近厚味对做眼是很不利的，所以需要做眼的棋，一旦被逼向厚味，就有死的危险。



3图

3图(问题)

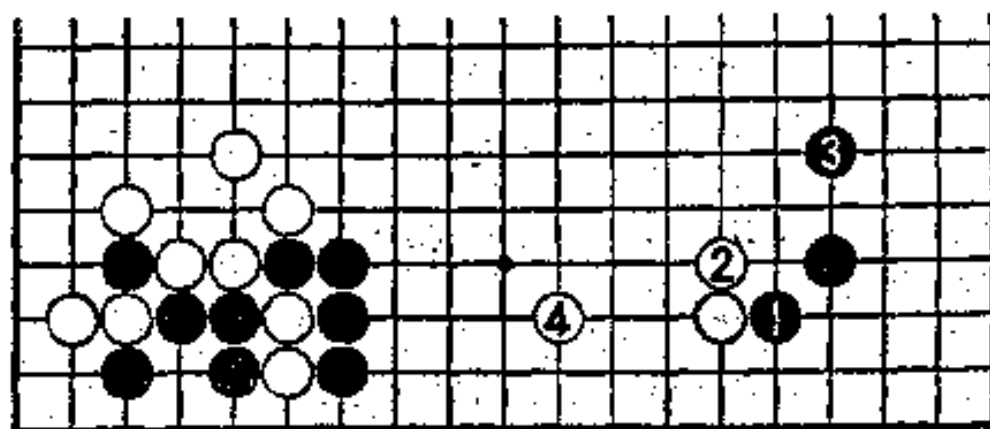
轮黑先走，在右下角黑应怎样下呢？



4图

4图(失败)

黑1夹击失败，被白2点三、三转身，避开了左边黑厚味的威胁。总之，



5图

可以说黑1是以左边厚味围地的下法。

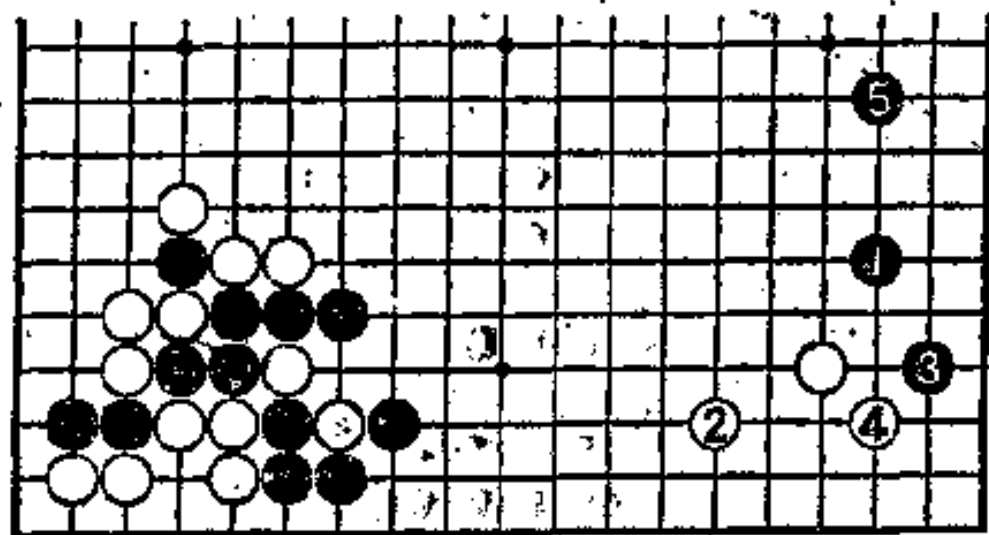
5图(正解) 黑1、3是正着。白4不得不向黑厚味开拆。

原则上是不以厚味围地，但如有充分间隔则又当别论。

### 三 厚味勿近

无论敌我双方，接近厚味都是不利的。自己的子接近厚味，等于是以厚味围地。因此，这一格言和上一个“勿以厚味围地”的格言具有相同的意义。

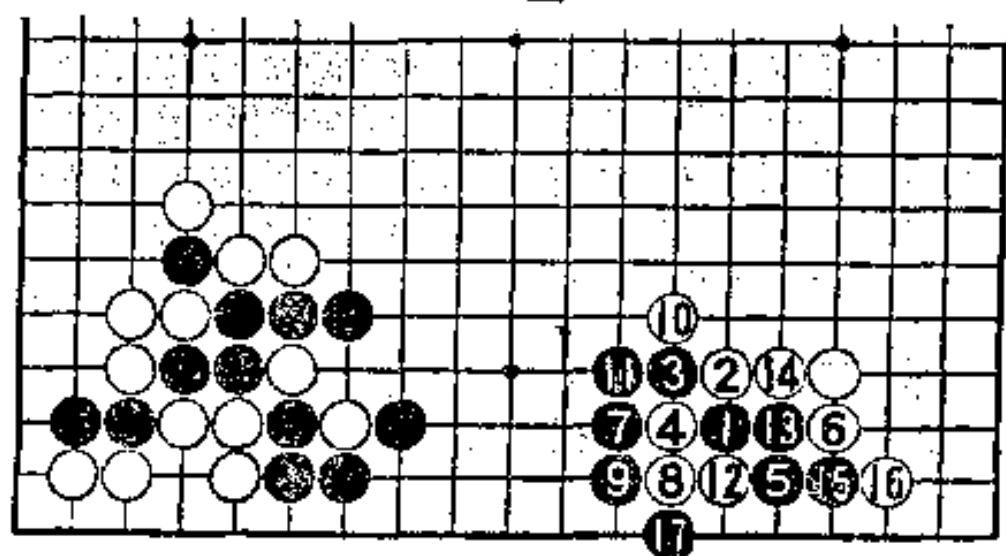
**1图（正着）** 为了使左边黑的厚球发挥作用，黑1在远离厚味的方向挂角是正着。如果能迫使白2向黑厚味行棋，黑可满足。



1图

**2图（失败）**

黑1从接近厚味的方向挂角，是以厚味围地的下法。白2、4是好手，以下至黑17，黑厚味成为重复的形状。



2图

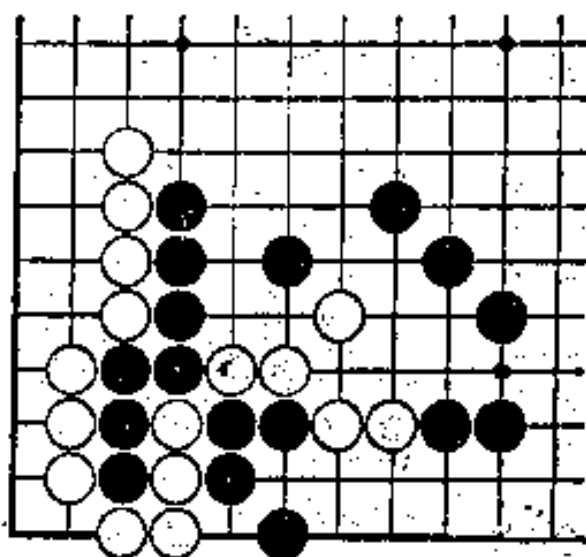
## 四 一路跳可脱险

实战中常有一路跳渡过的手段。

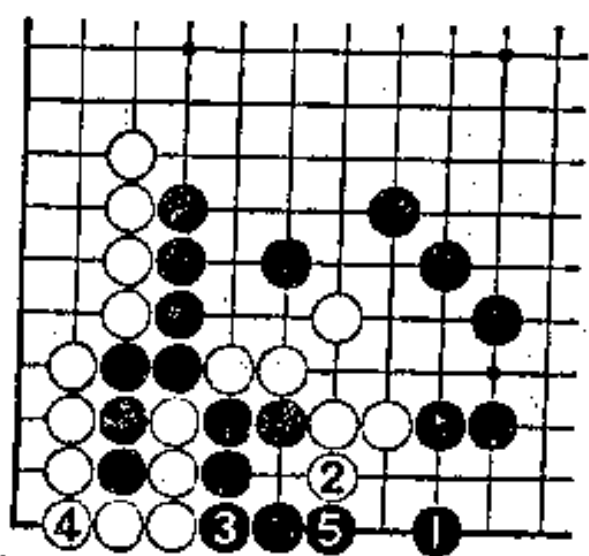
1图（问题） 有救出下方黑四子的手段吗？

2图（一路跳） 黑1一路跳渡过的手段成立。白2如阻渡，则黑3、5可逃出。黑1是妙手。

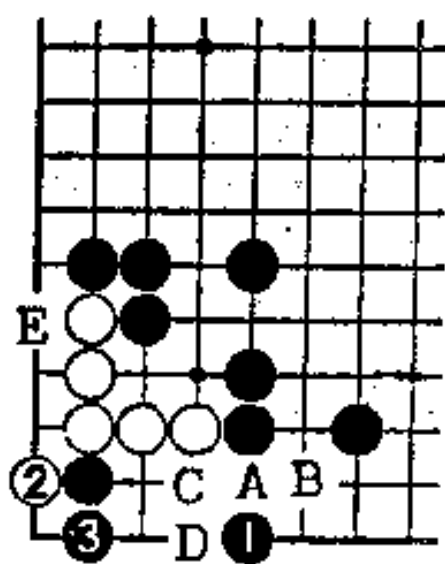
3图（白死） 黑1在一一路跳是好手筋，于是角上白棋被净杀。之后白如A位挖，则形成黑B、白C、黑D渡过的变化。再有，白2如改在A位挖，则黑B、白C，接着黑3立后，D位和E位必得其一，白仍被净杀。



1图



2图



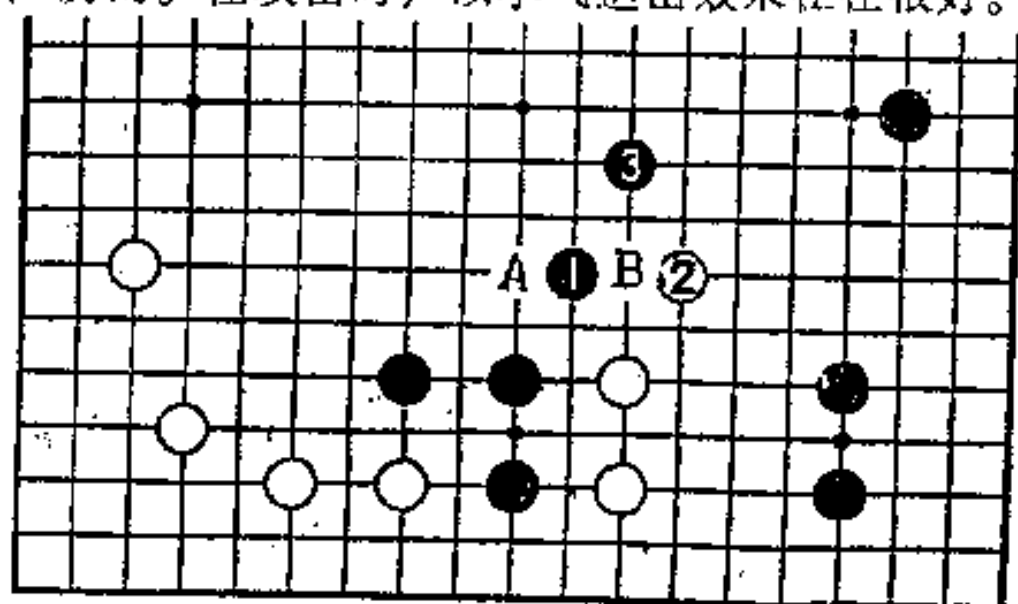
3图



## 五 追击以小飞、逃出以单关

对于逃出，当然是以速度快的单关逃出为好，问题在于“追击以小飞”这方面。

1图（攻） 这种配置の場合。黑1、3以小飞攻击是严厉的。在攻击时，以小飞追击效果往往很好。黑1如在A



1图

位跳，白B跳后，白便有了活动的余地。

2图

（步调快）

黑1快

速追击是严

厉的，黑3

也可以考虑

C位飞的更

强硬的下

法。黑1如

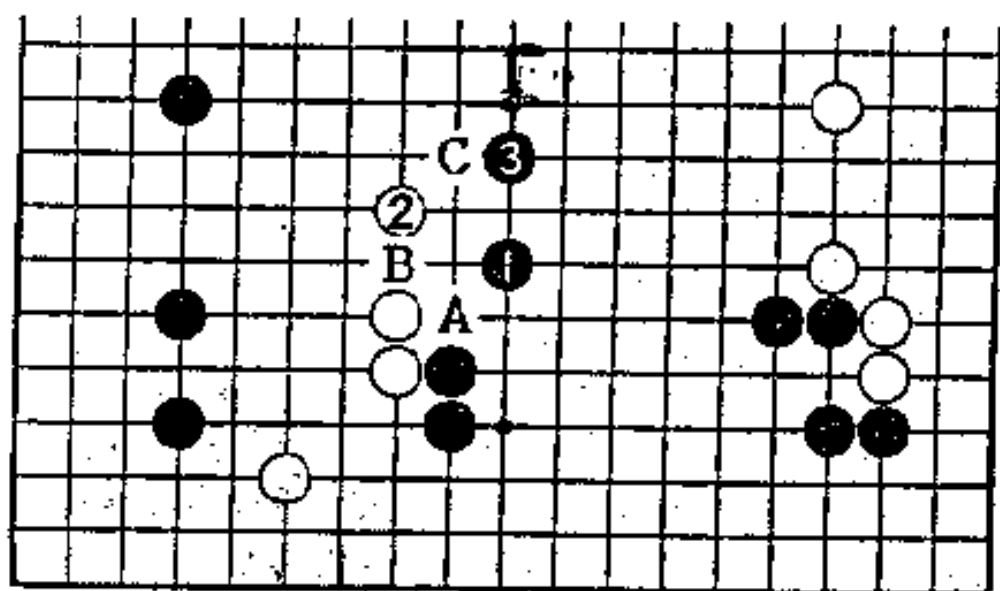
在A位贴

长，则白B

长，这是帮

人推车的下

法。



2图

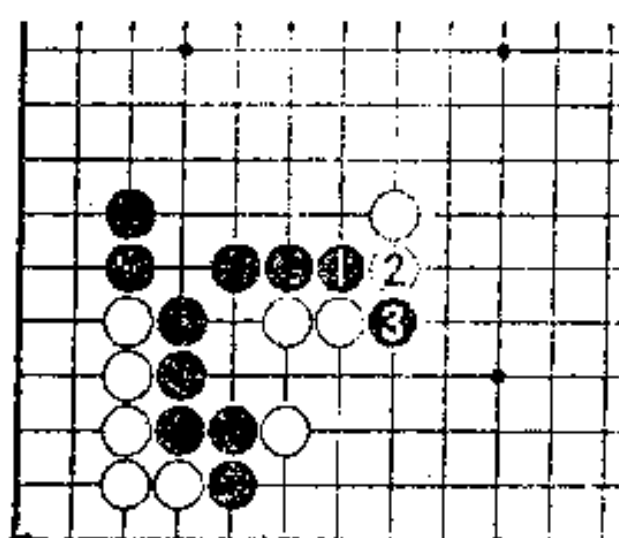
## 六 不能逃废子

与“棋筋不得弃”正相反，看文知意，便可知道废子不能逃，而要弃。问题是如何分辨什么样的子是废子。姑且不论子少的场合，只要子数一多起来，弃掉总是很难受的。

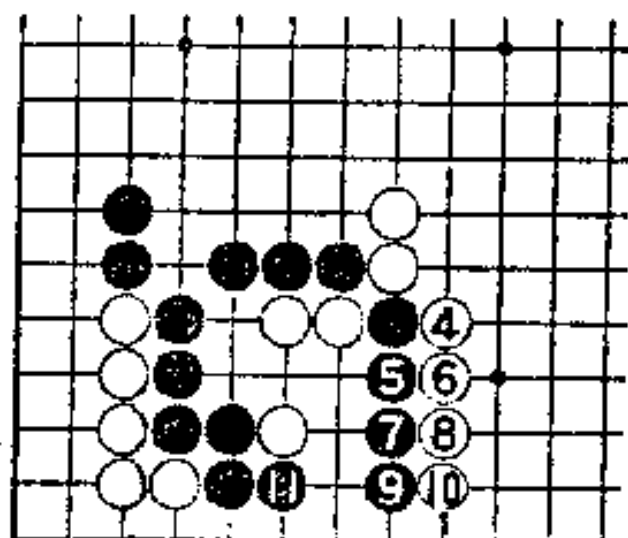
**1图（冲断）** 对黑1、3的冲断，白怎么应好呢？这种冲断虽然是俗手，但如应付不当，就反而成了严厉的好手。

**2图（正着）** 白4打吃，以下至白10先手挡，弃掉白三子是正着。黑只不过是确保了十四目实地，但与白得到的外势比较一下看，白棋有利是很明显的。

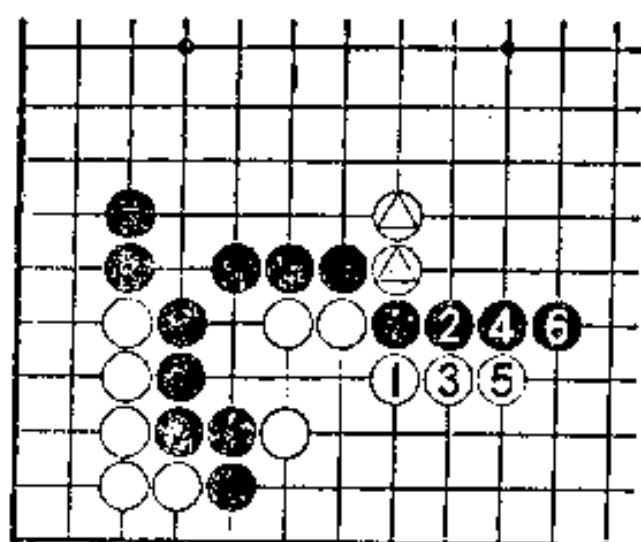
正因如此，白三子可以认为是废子。



1图



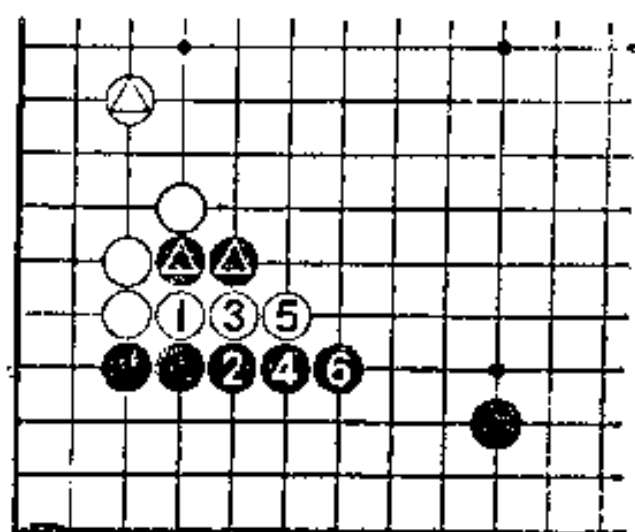
2图



3图

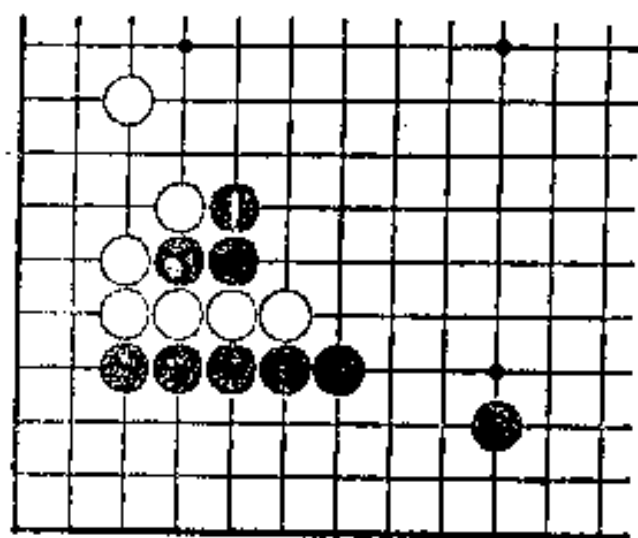
**3图 (恶手)** 白1舍不得弃三子而从下边打吃是恶手。结果不但白⊙二子变薄，而且下边的白模样还有漏洞。

假如此比较一下2图和3图，便可以明白不逃废子而果断弃掉之下法的高明了。



4图

**4图 (定式)** 在白⊙拆得很窄的场合，对白1冲，黑2、4、6弃掉黑⊙二子几乎成了定式。这之后——



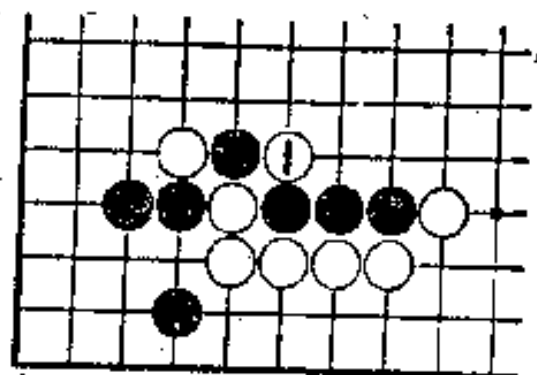
5图

**5图 (大恶手)** 黑1的下法，明显是逃废子的大恶手。如此，形势立即就会逆转。

## 七 棋筋不得弃

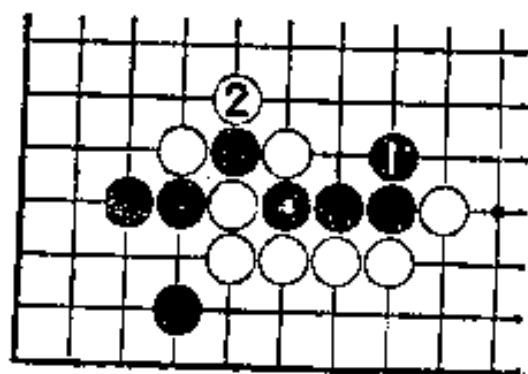
象被对方切断的关键之子，即棋筋是不能弃的。一旦棋筋被吃，对方的棋就变强了。

**1图(断)** 对白1的断，黑怎么应才好呢？



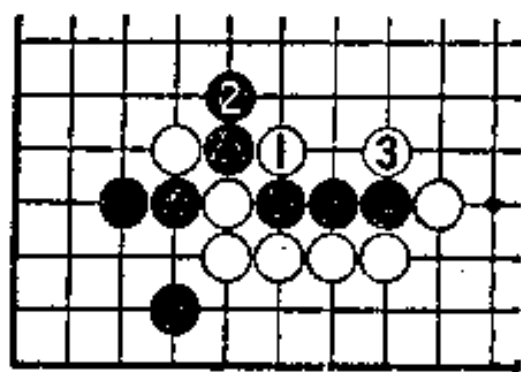
1图

**2图(失败)** 仅仅因为子数多的理由，黑1逃出，结果失败。让白2提价值三十目的“一朵花”，这局棋也就结束了。请注意右边黑四子成为废子的状况。



2图

**3图(棋筋和废子)** 在此场合，黑▲是棋筋，而右边的三子是废子，所以黑2逃出当然是正着。与2图相比较，其优劣自明。

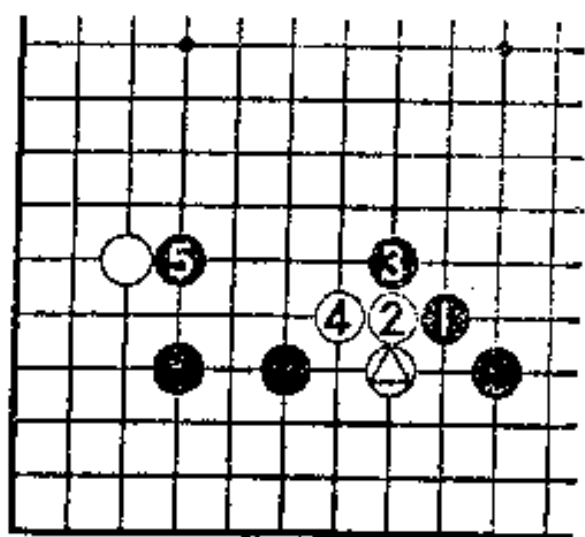


3图

以上说明了比起子数来，更重要的还是子的价值，棋筋是绝不能弃的。

## 八 缠绕攻击好

**1图（借劲）** 在攻击白⊙的场合，黑5靠压左边白子是借劲攻击的好手。象这样去缠绕攻击两边的白棋，必然能给其中一边以打击。

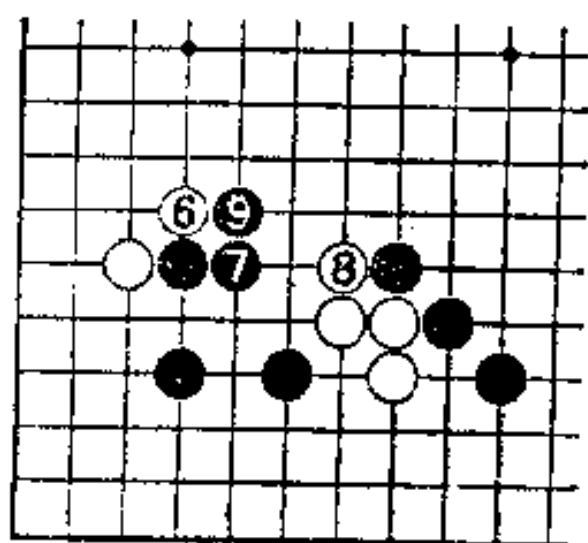


1图

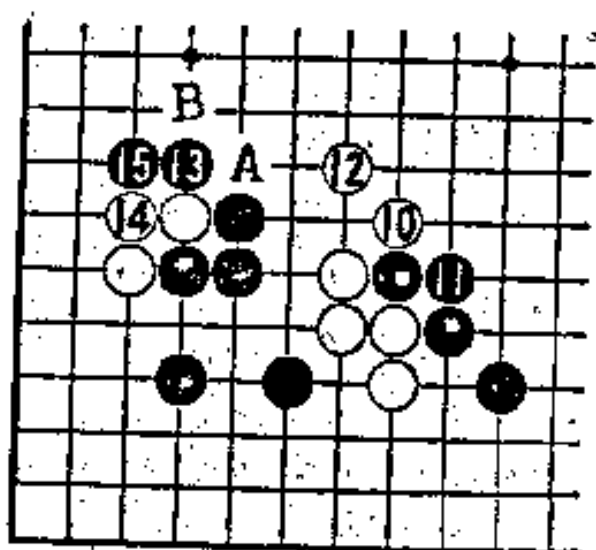
### 2图、3图（缠绕）

至黑9，黑的缠绕战法成功。左右白棋同时治孤是很困难的。

再者，白10如改在13位长，则黑A、白B、黑10，右边的白棋就全体被吃了。



2图

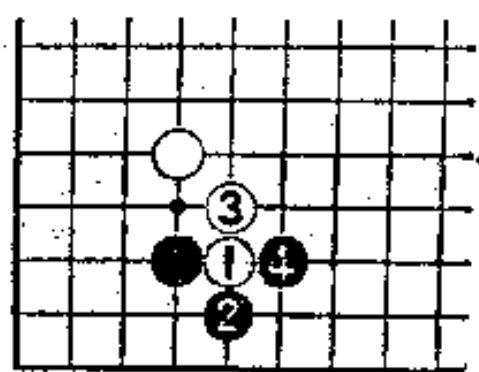


3图

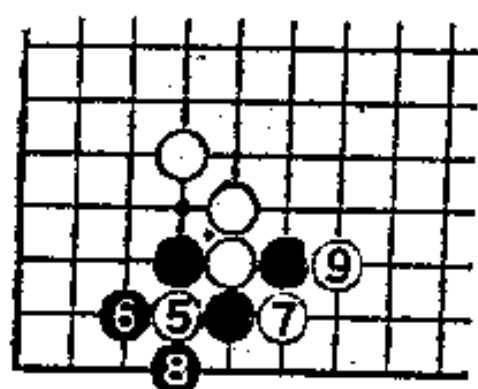
## 九 从断的一边打吃

1图（外靠） 对白1、3，黑2、4的应法是定式。

2图（从断的一边吃） 白5如在里边断，则黑6、8吃掉这个白子是好手。



1图

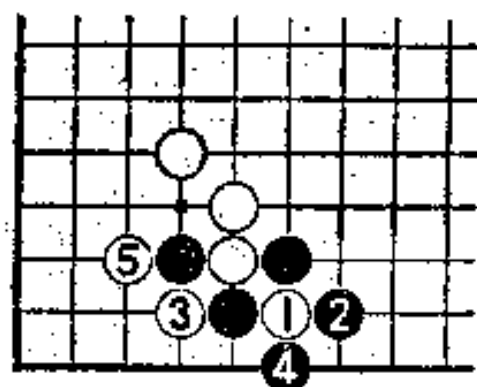


2图

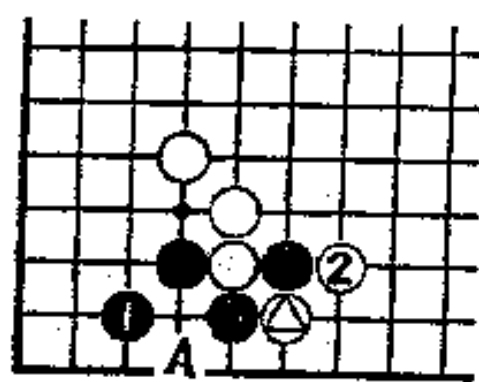
3图（定式） 白1如从外边断，黑2、4仍然打吃是定式。这就是“从断的一边吃”。

4图（虎） 对白⊙的断，黑1虎补，则白2征吃。假如这样的话，与2图相比较，黑在A位少了一个子，厚薄出入很大。

明白2图的“从断的一边吃”为什么效率高了吧？



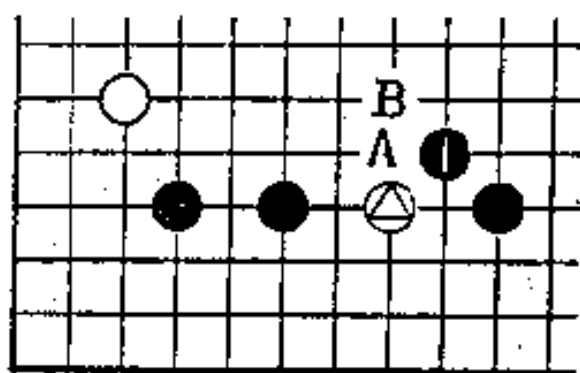
3图



4图

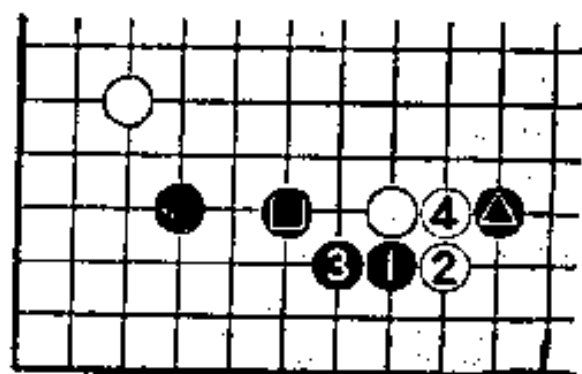
## 十 兄弟打架自取灭亡

**1图 (尖)** 攻击白△子时，黑1的小尖是必然之着。白如A位长，则黑B位扳，左右两块白棋成为被缠绕攻击的状况。



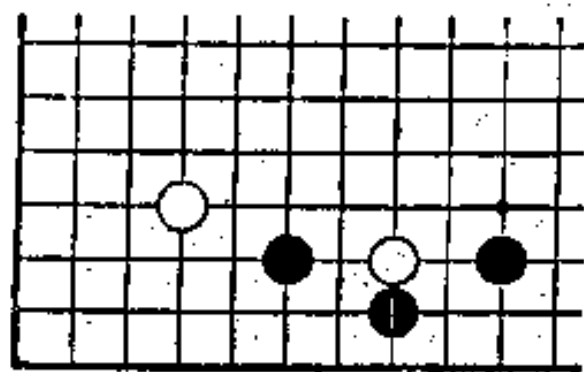
1图

**2图 (恶手)** 初学者经常用黑1、3的下法，这是恶手，白2、4应后，黑●一子成为废子。黑1、3不是兄弟打架吗？黑●和黑●两兄弟争夺1位的点，不管谁争到了，也是自家人吃亏。与1图的黑棋兄弟协力攻击白△子相比，本图显然是黑不利。



2图

**3图 (低一路)** 如果低一路在三线上，那么黑1的托就不是兄弟打架的形了。这一点要特别注意。



3图

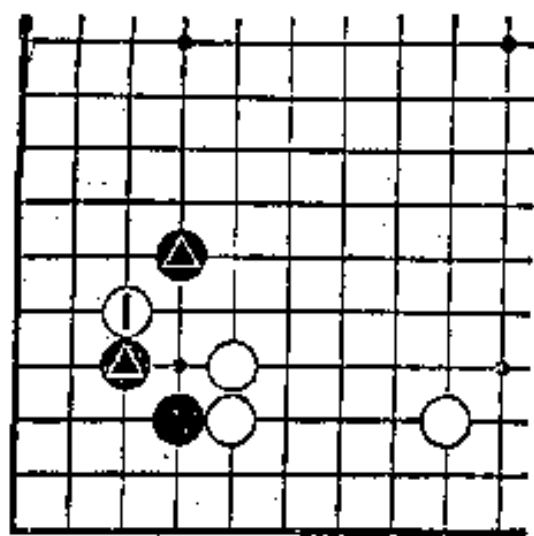
## 十一 对小飞用跨断

这一条格言表现了子的基本的效率。在双方棋子接触的组合，对方如果是小飞，则应该考虑是否有跨断。

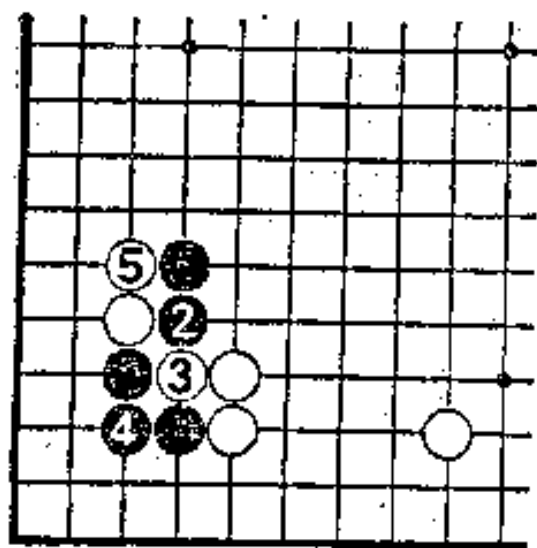
**1图（跨断）** 对黑▲  
二子的小飞的形状，白棋首先要考虑白1跨断的手段。

**2图（混战）** 白3、5切断后，变成了混战的状况。

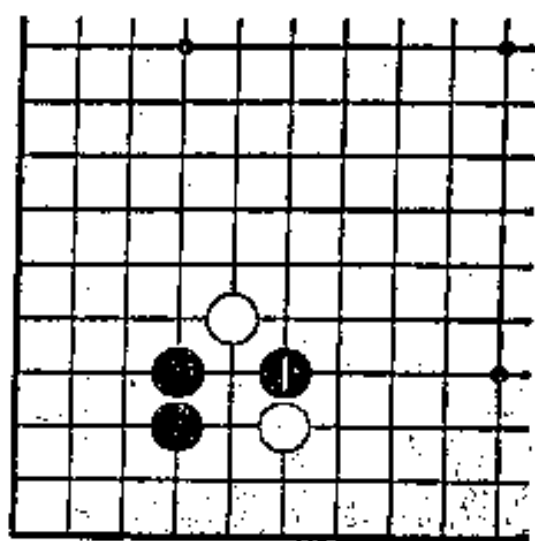
**3图（切断）** 如想切断白的小飞，用什么手段才適切呢？应该用黑1的跨断——



1图

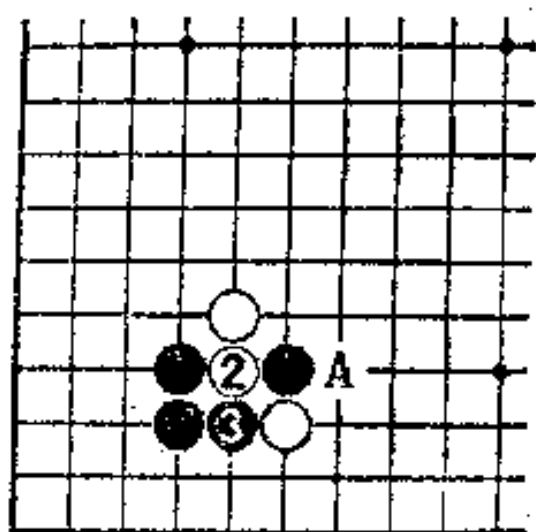


2图



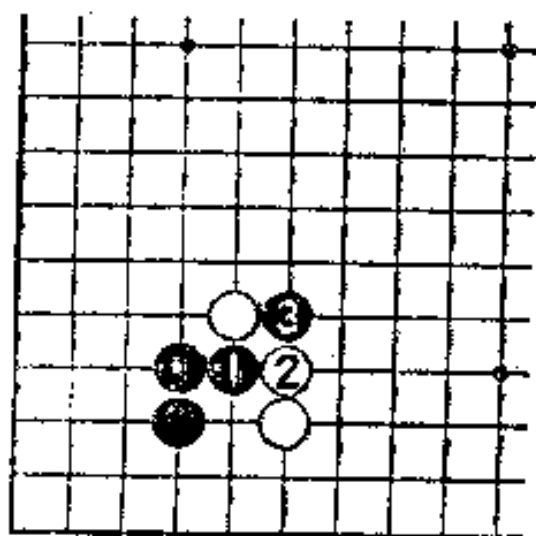
3图





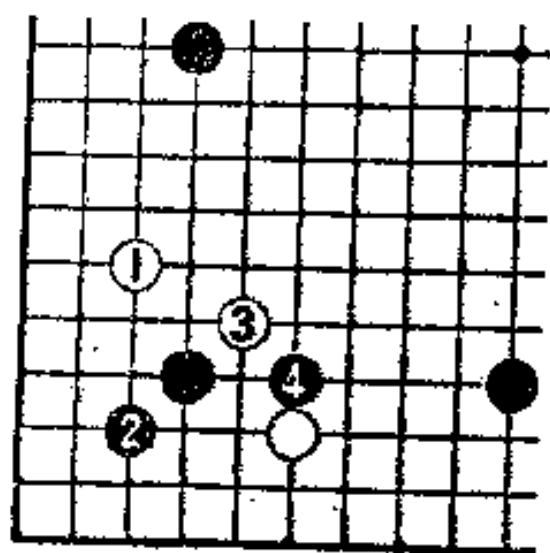
4图

4图(征子) 对白2、黑3坚持切断，如果形成这种局面，白能否在A位征吃则成为关键。要注意一旦征子关系于黑不利时，跨断就不成立。总之“对小飞用跨断”是征子有利场合的格言。



5图

5图(冲断) 黑征子关系不利时，黑1、3就不得不冲断了。不过，这样黑1便成了三角愚形，心情很不痛快。



6图

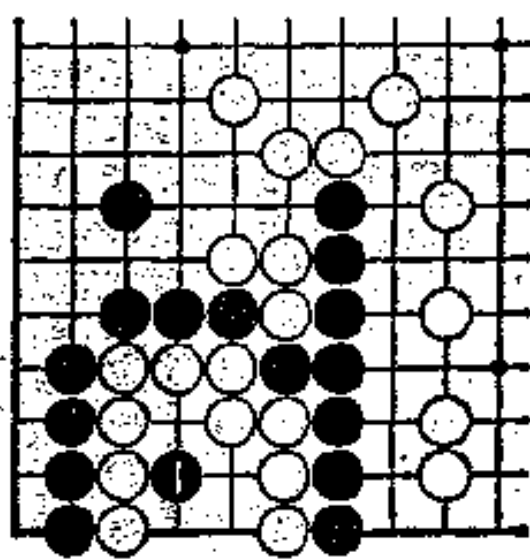
6图(双飞燕) 根据场合，对白1的双飞燕，黑2尖三三断绝白点三三的转换余地，是严厉的好手。接着对白3飞封，有黑4跨断的手段。

## 十二 “刀柄五”有八气

在对杀的场所，所谓的“有眼杀无眼”，是指有眼的棋通常处于有利地位。但是也有“气长杀有眼”的情况。所以正确计算双方气数是很重要的。假如反复仔细地计算气数，不论是谁大概都能算清楚，不过一旦形成大眼时，计算就不那么简单了。所以能够记住大眼里有多少气，对杀起来就便利了。

1图（黑胜） “刀柄五”这种大眼的气数，黑1点眼后白是七气。因此，这一对杀黑棋快一气。

顺便提一下，“方四”和“钉四”等有五气。



1图

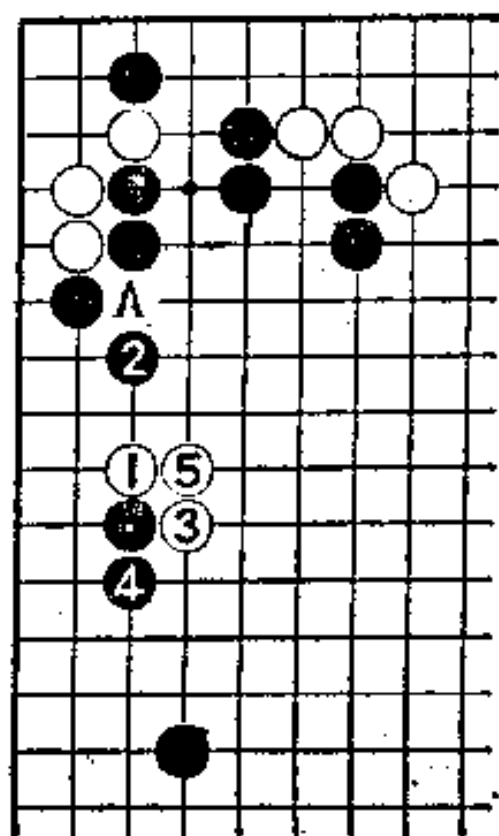
### 十三 腾挪从靠入手

在对方的势力范围内施展手段的场合，用靠来制造余味是很有效的。那边一靠，这边一碰，就可以寻求腾挪的步调。再介绍一下实战中的腾挪例子。

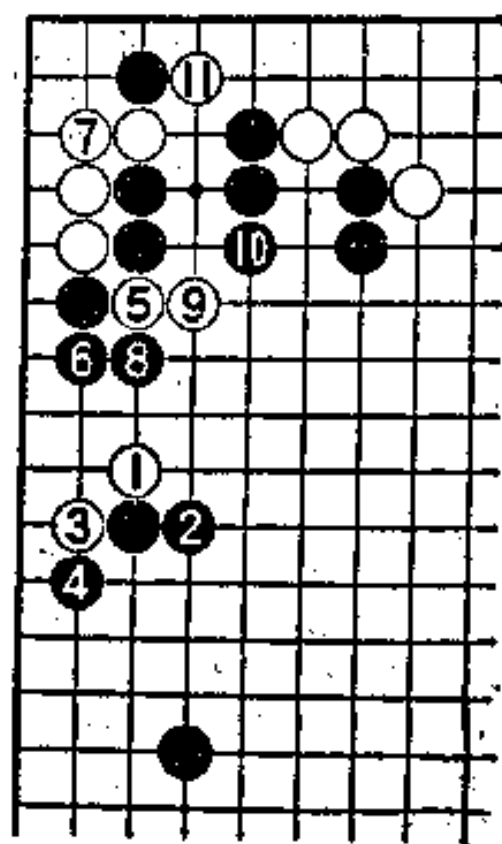
#### 1图（实战）

左上角的白棋直接去做活是无理的，所以白瞄着A位的断点，以白1靠腾挪。黑2如补A位断点，以下至白5，白从容地侵入黑势力圈，可满足。

2图（做活） 对白1的靠，黑2如长，以下从白5至11，左上的白棋就活了。



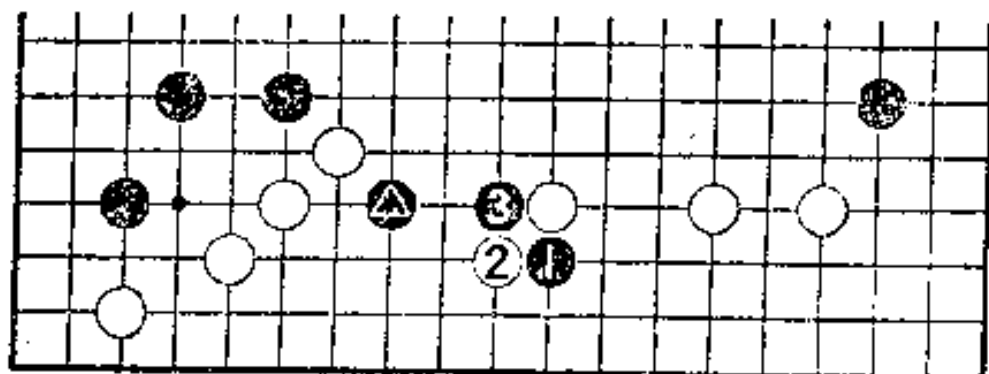
1图



2图

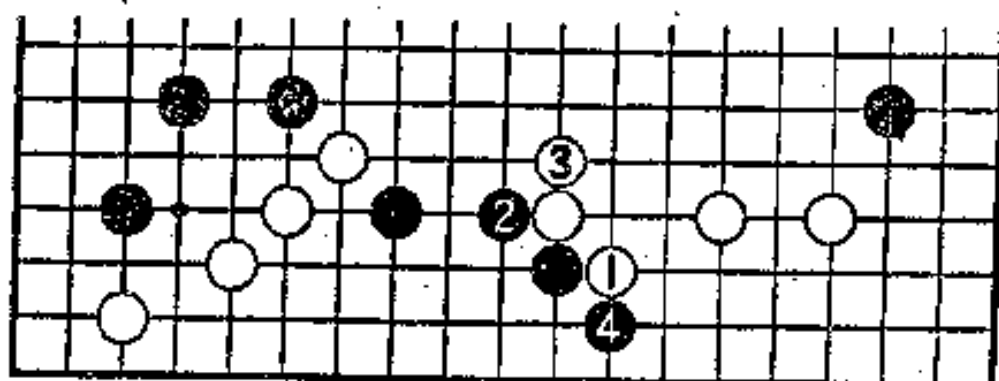
### 3图(托靠)

这种配置的场所，黑1托靠是使黑▲子得到腾挪的有力手段。对此，白2是无理的，被黑3扭断成为治孤的状况。因此，白2——



3图

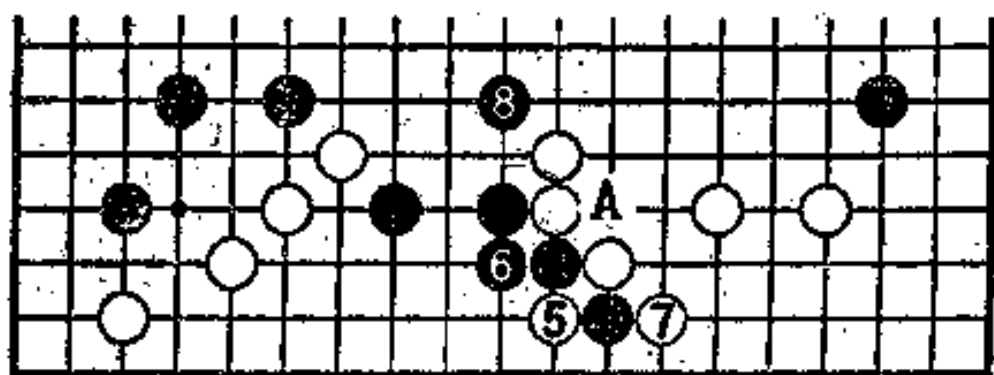
白2——



4图

### 4图(连扳)

白1只得外扳，则黑2、4连扳是强手——



5图

5图(腾挪) 白5、7大致如此，黑瞄着A位切断的余味，以黑8跳出是好手。这是无论怎样都可以腾挪的形状。再者，白5如改走6位是俗手，黑于5位粘，便可在下边构成活形。

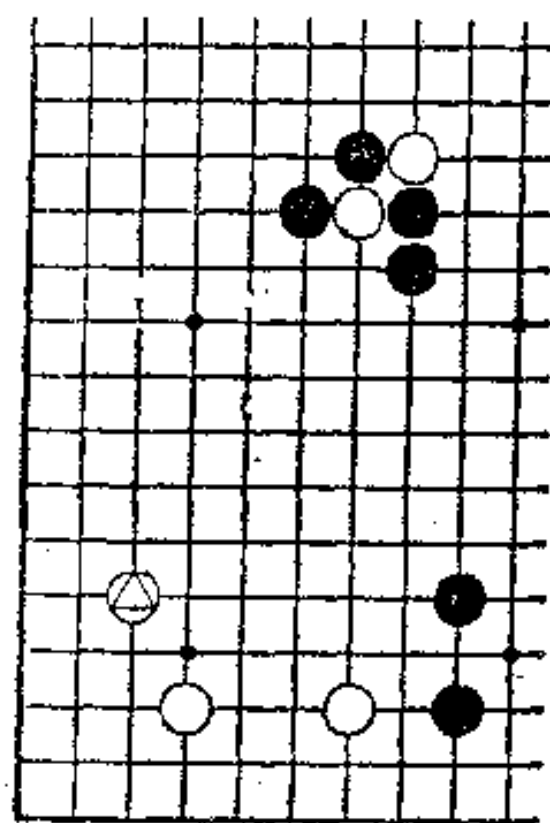
以上阐述了黑1靠所以有力的理由。这正是“腾挪从靠入手”的例子。

## 十四 不知征吃不能弈棋

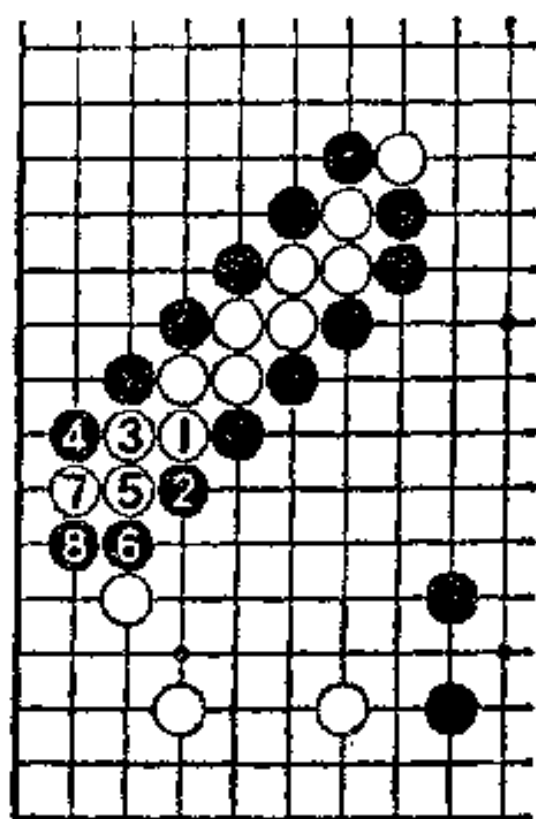
一点不知道征吃就去下棋的人虽然几乎没有，但在征子关系微妙的场合，因为随随便便逃征子而导致败局的例子是很多的。因此可以说：“不知征吃不能弈棋”。

1图（问题） 白⊙一子能够起到引征的作用吗？

2图（征吃） 至黑6、8追杀，征吃成立。假如计算不出黑8的打吃，就可以说是“不知道征吃……”



1图



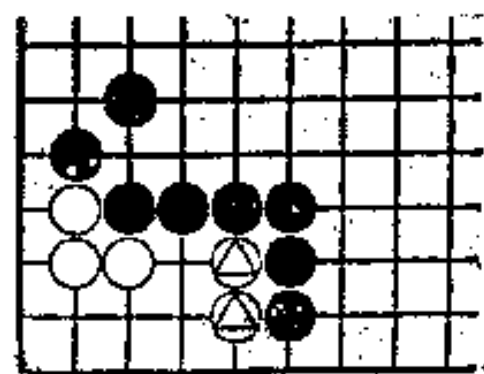
2图

## 十五 杀棋用空扳

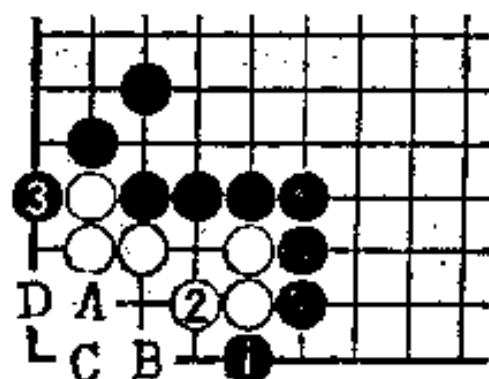
关于死活的第一要领，就是用扳来缩小对方的眼位。

1图（死形） 在白⊙子被撞紧气的场合，角上白棋是死形。

2图（扳） 黑1、3从两边扳，白的眼位被缩小，无法做出两只眼来。这之后，白如A则黑B，白如C则黑D透点。这就是“扳杀”的手段。



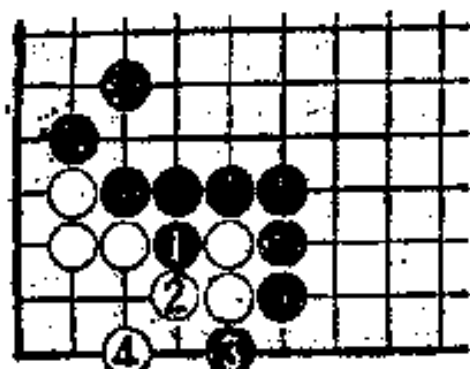
1图



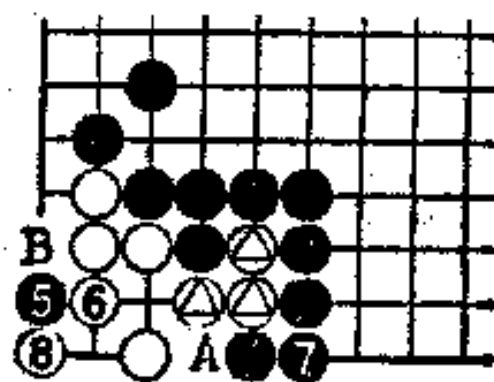
2图

3图（失败） 黑1先冲，再扳，结果失败，这是帮忙的下法。

4图（三子） 黑5的透点虽是要点，但白8后，黑如A位吃，白B提，弃掉白⊙三子便可以做活。



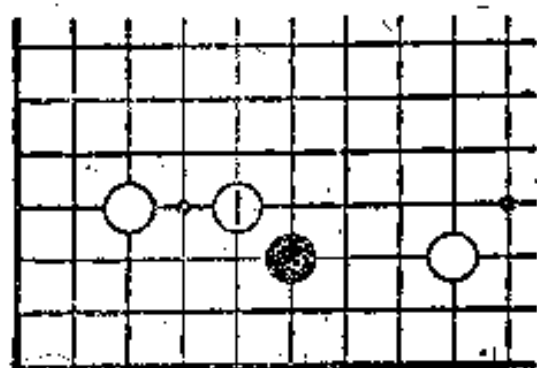
3图



4图

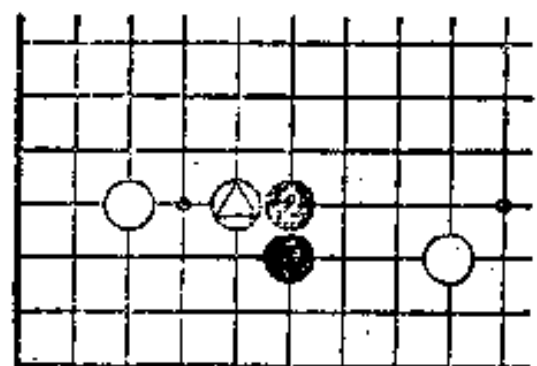
## 十六 上手直挡下手尖

1图 (怎么下) 对白1尖冲, 黑应该怎么应付呢? 被封锁当然是不行的。



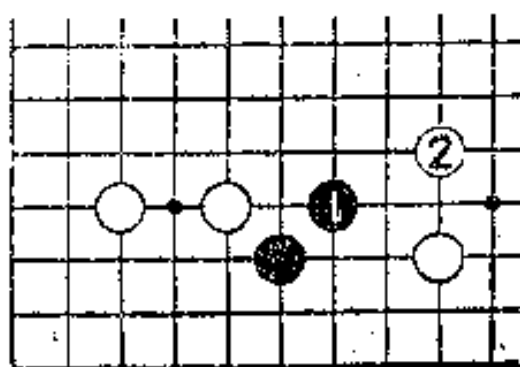
1图

2图 (直挡) 黑2挡出, 是对付白⊗的当然之着。应该极力避免对白⊗没影响的下法。因为黑2挡的形状是直线型的。所以称之为“直挡”。



2图

3图 (小尖) 黑1的小尖就是“下手的尖”。被白2跳, 黑成了狼狈逃命的姿态。这种对白棋毫无影响的下法是不行的。

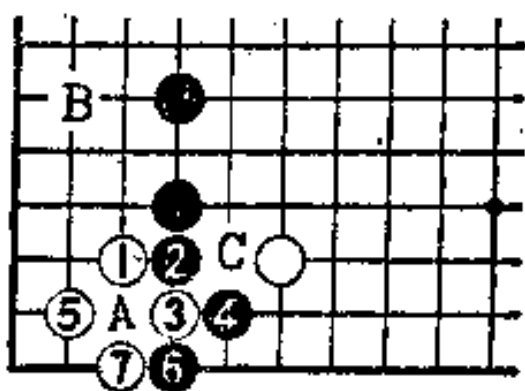


3图

在棋子相接触的场合, 只要能做到, 就应该选择那种对对方的子有影响的下法。

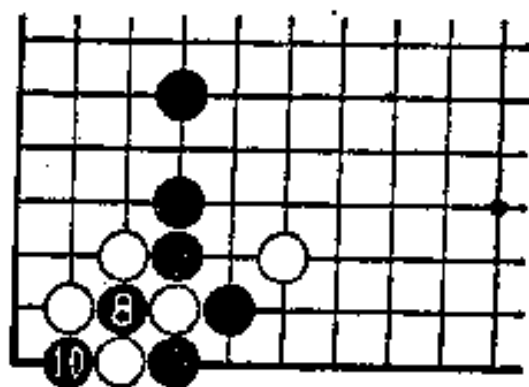
## 十七 初棋无劫

**1图 (三三)** 这是序盘中的应对，白1点三三，对黑2，白有3、5虎的定式。此场合千万不要忘记黑6的打吃，白如A位粘，以下黑C、白B是定式的常形。此时，完全没有必要担心白7的打劫。



1图

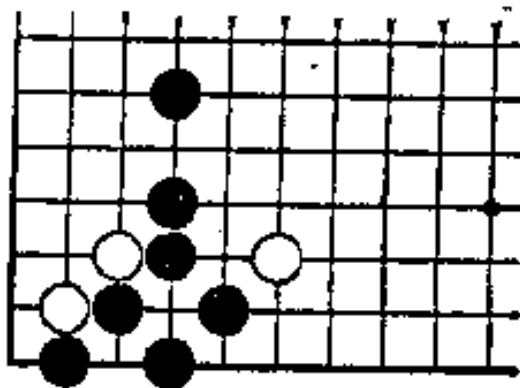
**2图 (连提)** 黑8提后，白9如去寻劫材，则黑10再提，一旦形成这种局面，即便说棋已经到此为止了也不过份。因为在序盘阶段，几乎找不到与之相匹配的劫材。



2图

**3图 (厚味)** 请看一下黑连提后的形状。这种厚味可以说是“铜墙铁壁”。

总之，所谓“初棋无劫”就是指在序盘时没有适当的劫材而言。

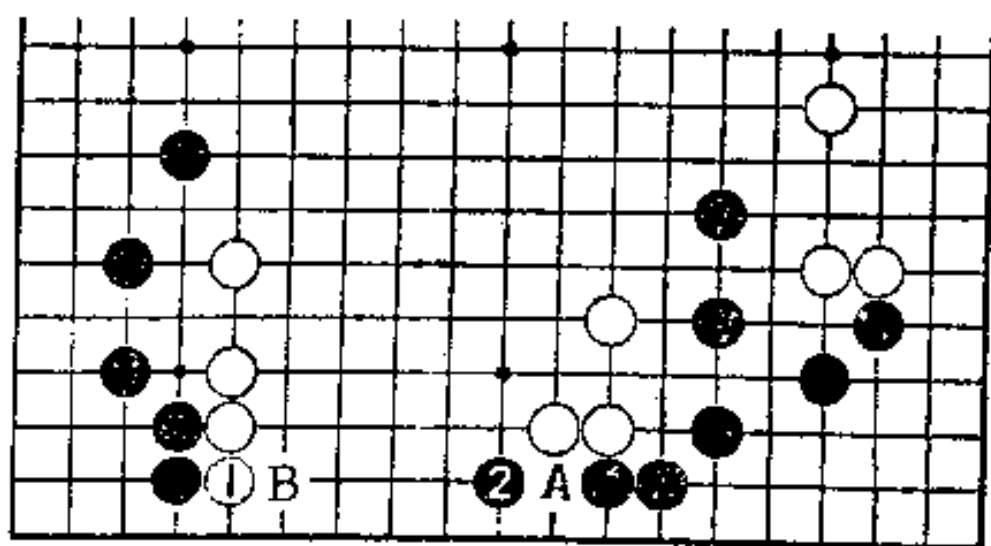


3图



## 十八 不围有漏洞的空

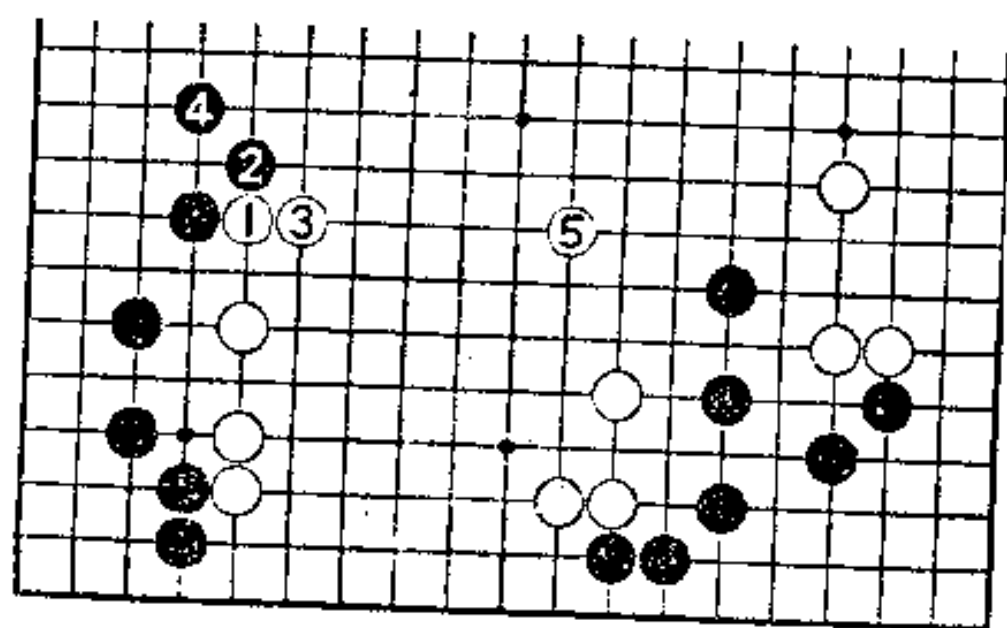
1图（漏洞） 白1挡，要把下边的白模样围成地是不行的。因为被黑2跳入，白一无所得。还有，白1改下A位



1图

也一样，黑有B位跳入的手段。

总之，模样如有漏洞的场合，围地总是有害无益的。

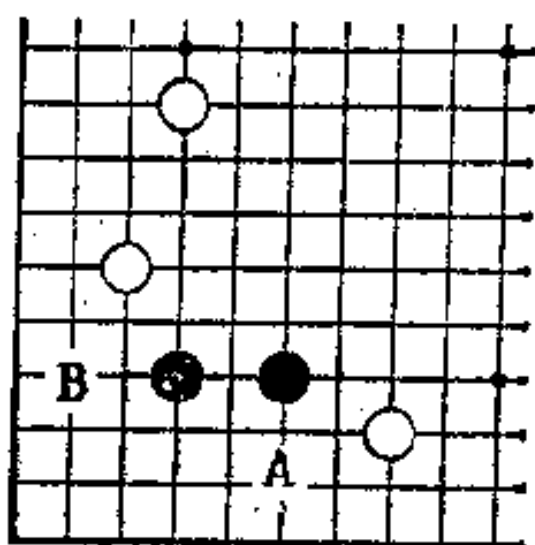


2图

2图（中央）

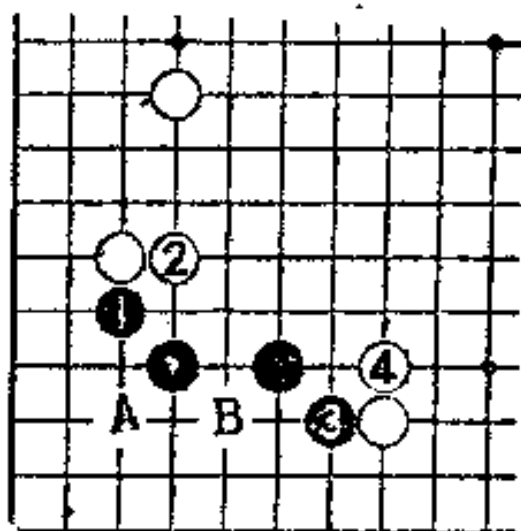
白如果要用这个模样围地，只能用1、3、5向中央方面围。在下边是围不成实地的。

**3图 (漏洞)** 这是让子棋经常出现的形，这种黑棋结构就存在着漏洞。即白有A位和B位二路小飞的手段。所以对黑来说，围角上的地是很困难的。



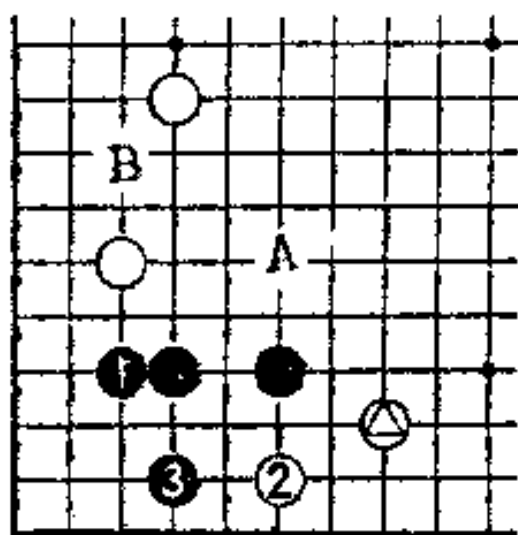
3图

**4图 (违反棋理)** 象这种有漏洞的结构，黑1、3尖顶硬要围地是恶手。如此白2、4不仅强化白棋，而且黑阵中仍然留有白在A位或B位打入的余味。



4图

**5图 (先手利)** 黑1也和前图一样，是围有漏洞地的恶手。这样将被白2先手利，很难受。此场合，黑在A位跳出是常识。接着，黑可以瞄着B位的打入或是对白⊙一子夹击。

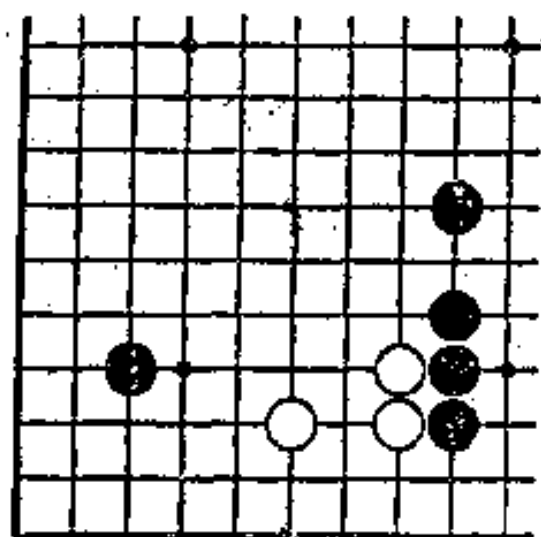


5图

## 十九 边攻边取地

在攻击对方时，自然而然地得到实地，这是最理想的围地之法。假如能这样行棋就再好不过了。

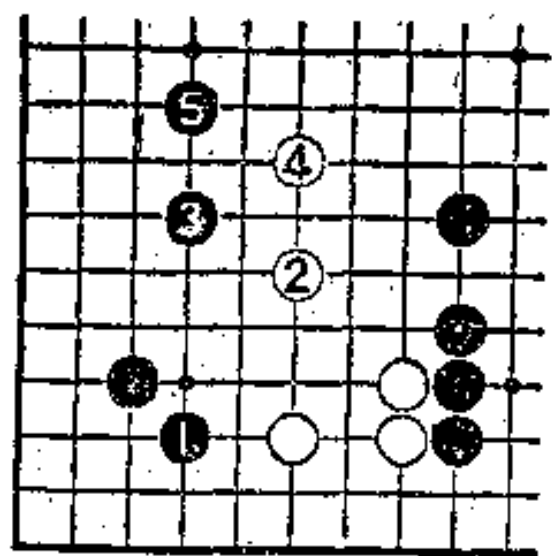
1图（黑先） 怎么下好呢？



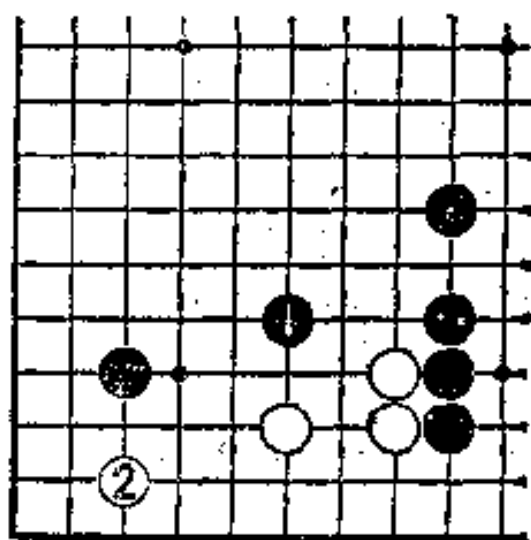
1图

2图（小尖） 黑1小尖攻击白棋是正解。假如白2、4逃出，则黑3、5攻击。这样，攻击白棋的手段自然而然地变成了围地的手段。

3图（不充分） 黑1的封锁不充分。被白2彻底补活后，黑便失去了攻击白棋的妙味。



2图



3图

## 二十 紧气要从外边紧

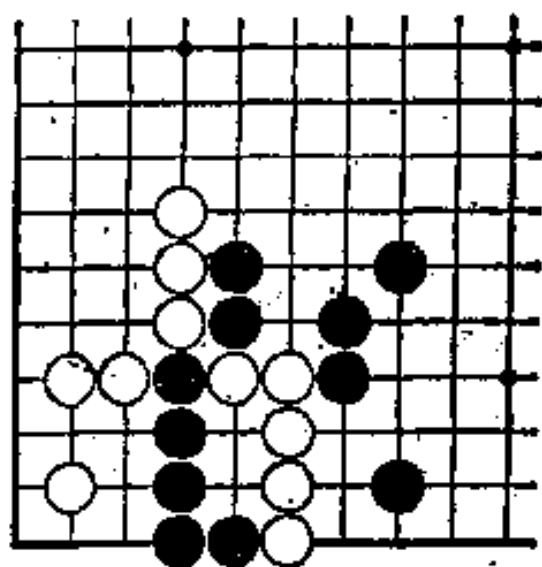
这是对杀的铁的原则。从里边紧气常常是自杀行为。

**1图（黑先）** 怎么处理这里的对杀呢？

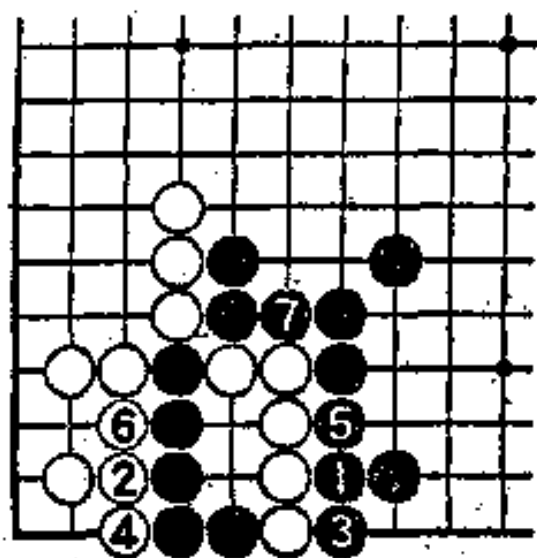
**2图（双活）** 这种场合，由于双方谁都没有眼，所以仅仅是紧气的问题。黑1、3以下从外边紧气。结果至黑7成为双活。这是正确的对杀次序。

**3图（自杀）** 黑3从里边紧气是自杀的一手。以下至白6，对杀黑不行。

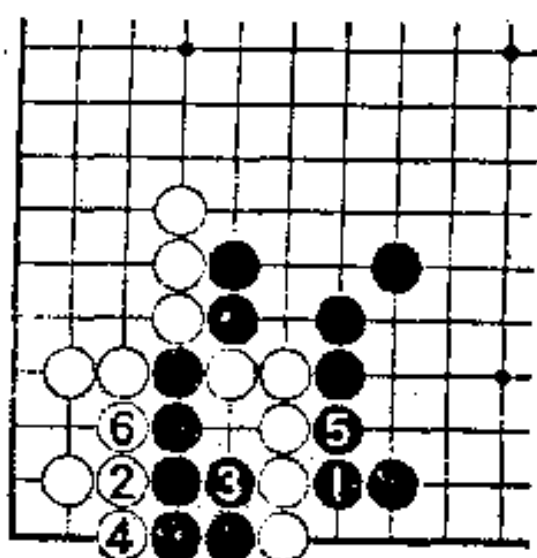
这就是从里边紧气的恶果！



1图



2图



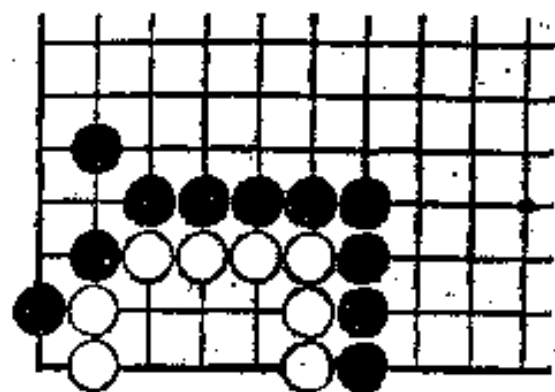
3图

## 二十一 撞紧气有害无益

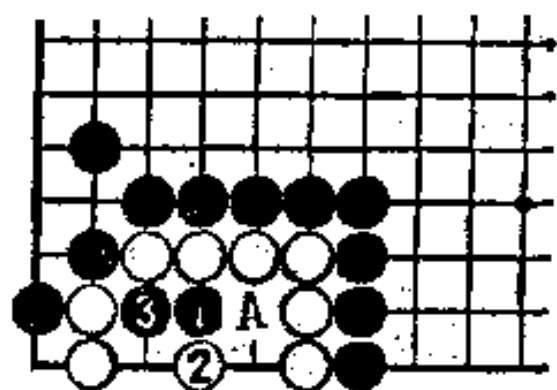
假如撞紧气当然会有憋得慌的感觉。一旦撞紧气，活形也会变成死形。所以必须具备对撞紧气的敏感。

1图（黑先） 如果气都被撞紧，那么“板六是活形”的结论就要打折扣了。请清楚地认识这一差别。

2图（死棋） 由于气紧的缘故，白不能在A位打吃，结果成死棋。



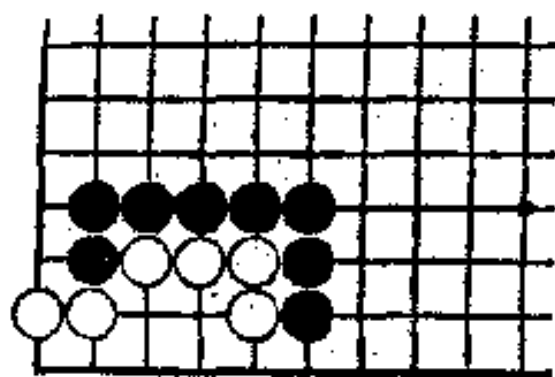
1图



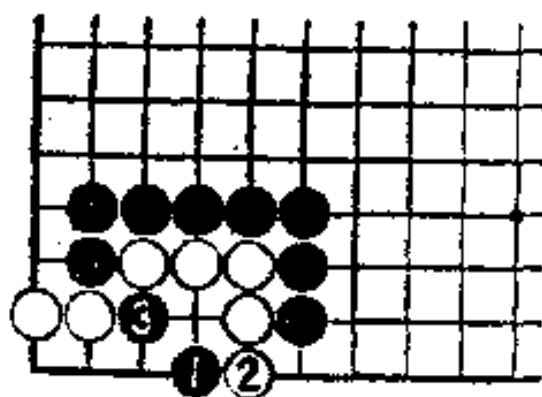
2图

3图（黑先） 在角上白气被撞紧气的场合，黑有——

4图（手筋） 黑1是手筋，至黑3，白被净杀。



3图



4图

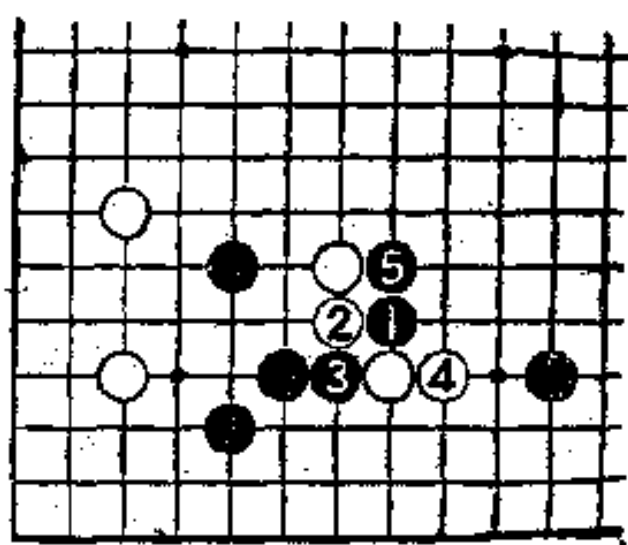
## 二十二 避免断跨出的子

“对小飞用跨断”，被跨断的一方在征子关系不利的场合，要避免使用去切断对方跨出的一子的着法。总之，被分断后很困苦是普遍情况，所以从轻处理某一边子是高明的。这是很好地表现出肉搏战的深刻之格言。

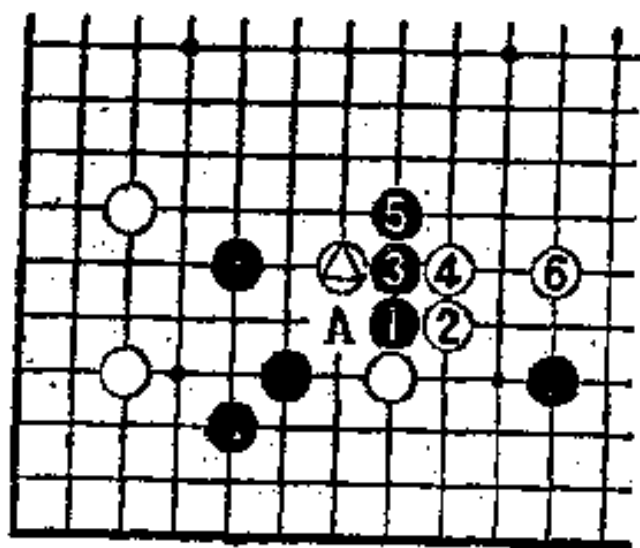
**1图（跨断）** 对黑1的跨出，白2切断是笨重的下法。以下至黑5后，问题就明显了，白陷入了苦战。因此——

**2图（避免断）** 对黑1，白不在A位切断，而在2位扳，从轻处理白⊙子，以下至白4、6的腾挪是符合棋理的下法。

假如与1图相比较，就可以从“避免断跨出的子”中，正确领会到子的效率和价值。



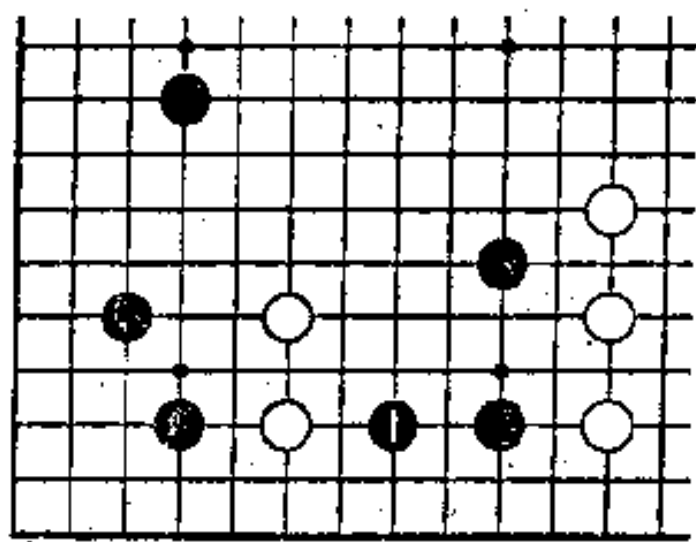
1图



2图

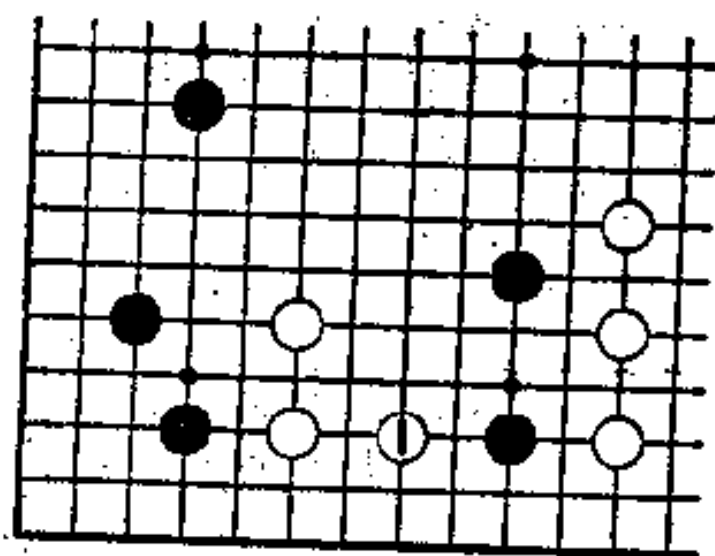
## 二十三 敌之要点即我之要点

假如碰上了不知道该下在哪里的情况，那么站在对手的立场来考虑是一个好办法。这是因为在实战中，往往对手的要点就是自己的要点的缘故。这一具有真理的格言，无论何时都适用。



1图

**1图（根据）** 这种配置的场所，如果轮黑先走，黑1拆一是绝大的一手棋。总之，这是因为黑1确保了黑的根据，而且夺取了白的根据，所以成为双方的要点。



2图

**2图（白先）** 如果白先，白1拆同样是绝好点。比较一下1图和2图，其出入是非常大的。

用文字表示，就是“敌之要点即我之要点”。

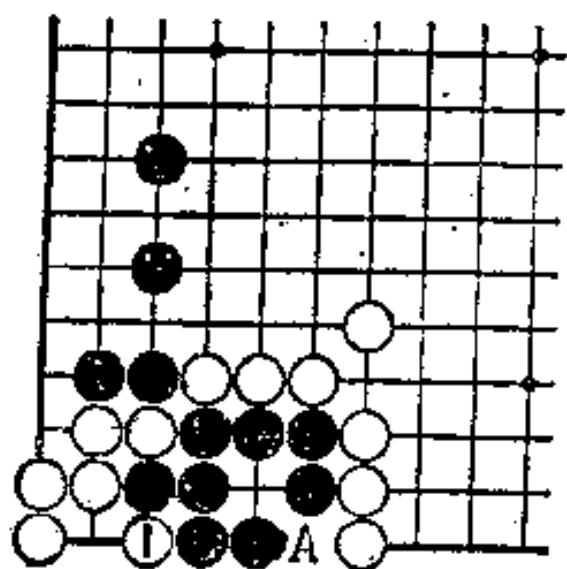
## 二十四 缓二气劫不是劫

为了打胜劫，其代价是必须让对方连走两步棋，这一点还记得吧。连下两步的价值，在对局中无论怎么说都是相当大的。那么，如果让对手连走三手、甚至四手，其毁灭性打击的后果是不难想象的。

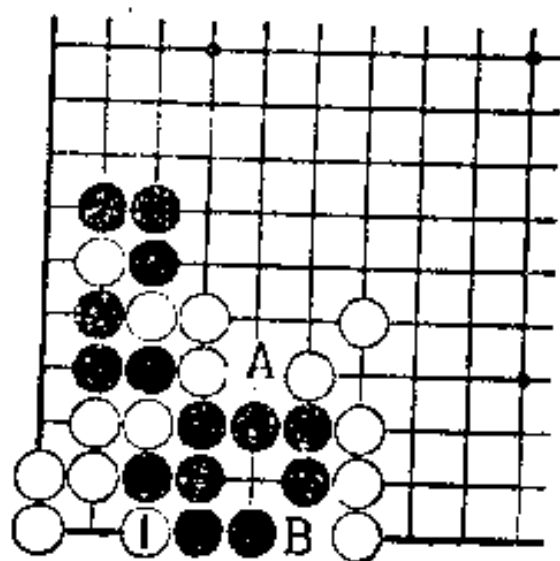
**1图（缓一气劫）** 白1提劫后，还要在A位紧气才能成为紧劫，所以白为了打胜此劫，就必须让黑在别处连走三手棋。

**2图（缓二气劫）** 白1扑入打劫是缓二气劫，即白在A、B走两手后才能成为紧劫。

那么，为了打胜缓二气劫，不得不让对手连走四手。正因如此，可以说缓二气劫不是劫。



1图



2图

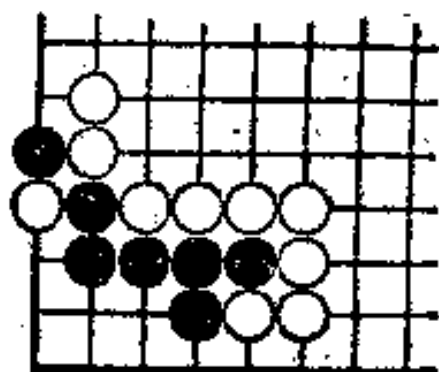


## 二十五 二、一处有手段

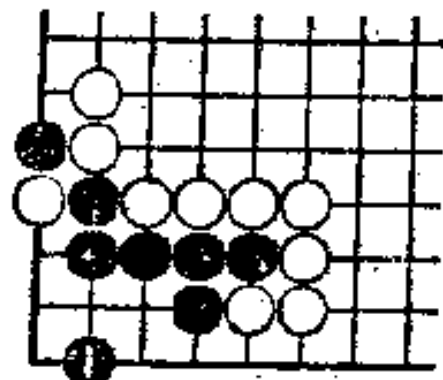
所谓“角的魔力”，就是指在角部的冲突中，往往有各种各样的余味。因此“二、一处”成为角上死活、对杀的要点的例子是很多的。

1图（黑先） 眼形的急所在哪里？

2图（二、一处） 是黑1下的，“二、一处”。



1图

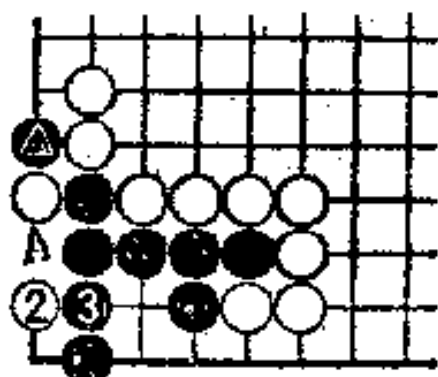


2图

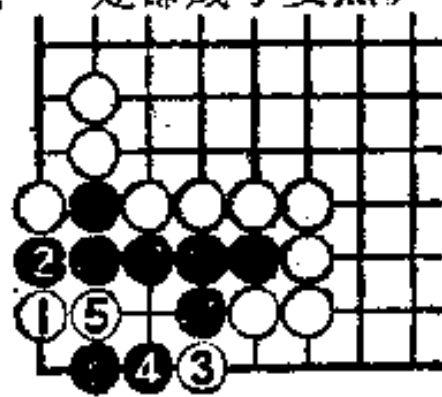
3图（断） 本来对这种形，白2占“二、一”处也是杀棋的要点，但由于黑●子的作用，白无法在A位粘。如果没有黑●子——

4图（失败） 对白1透点，黑2即使挡也无法做活。

总之，无论是杀棋或做活，二、一处都成了要点。



3图



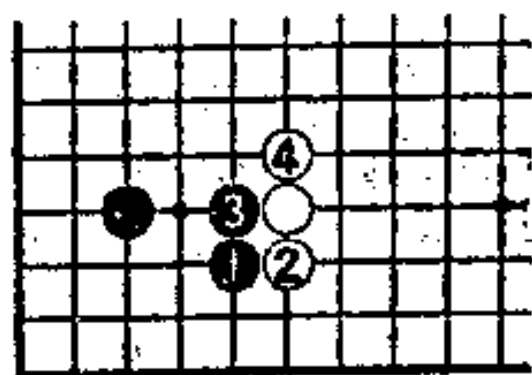
4图

## 二十六 二子头必扳

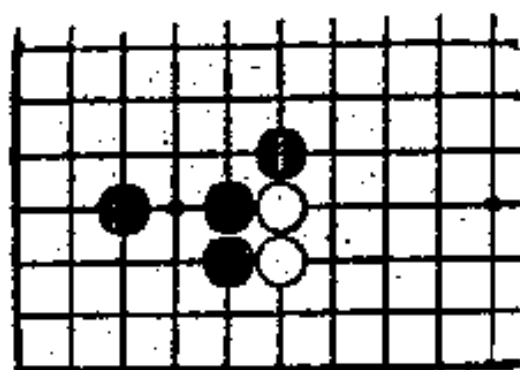
二子的场合当然如此，但三子的场合，扳头同样是要点。

1图（定式） 白4的长是关键之着。一旦脱先——

2图（扳头） 被黑1那样扳头是无法忍受的。



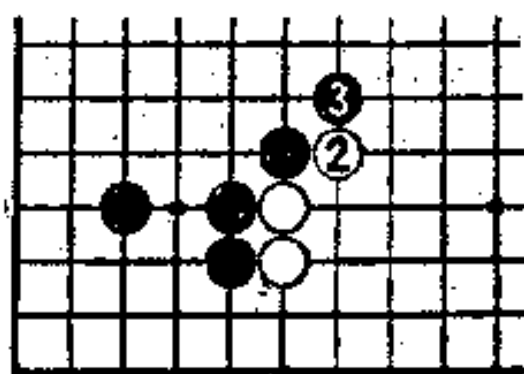
1图



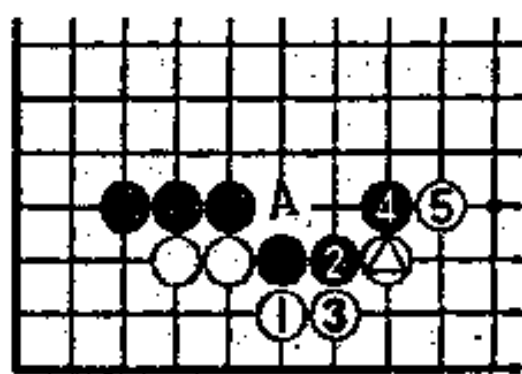
2图

3图（连扳） 对白2、黑3连扳严厉之极。

4图（恶手） 对白1，黑2顶是恶手。如此，恰好被白⊙子形成扳二子头的姿态。黑2在A位粘才是正着。



3图

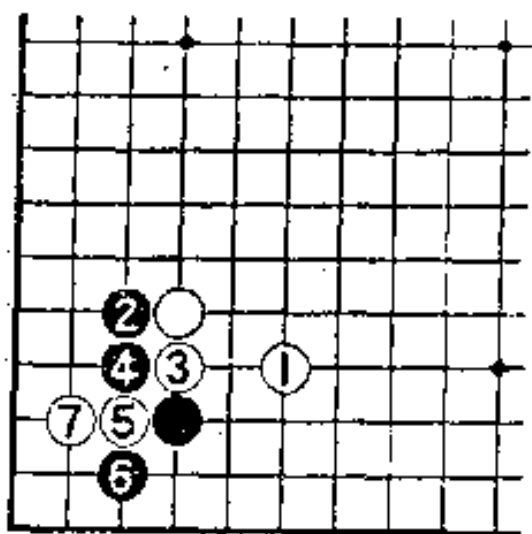


4图

## 二十七 以弃二子为好

弃子的场合，弃子要弃二子是很重要的。一旦气数增多，就能在周围封锁紧气包收。

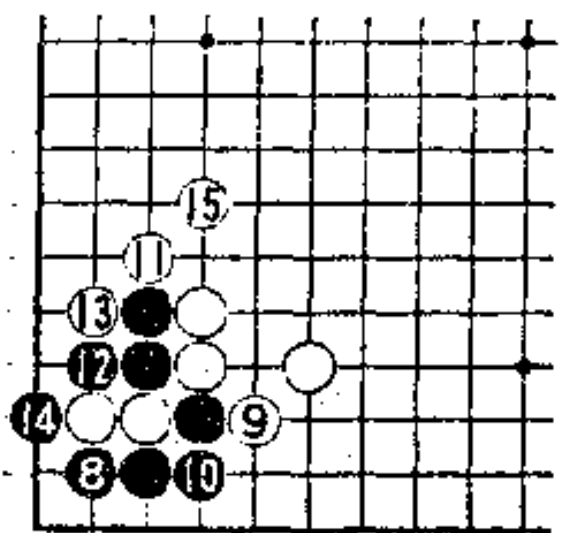
1图（定式） 白1飞罩是高目定式。对黑6的打吃，白7长，多弃一子是弃子的关键。



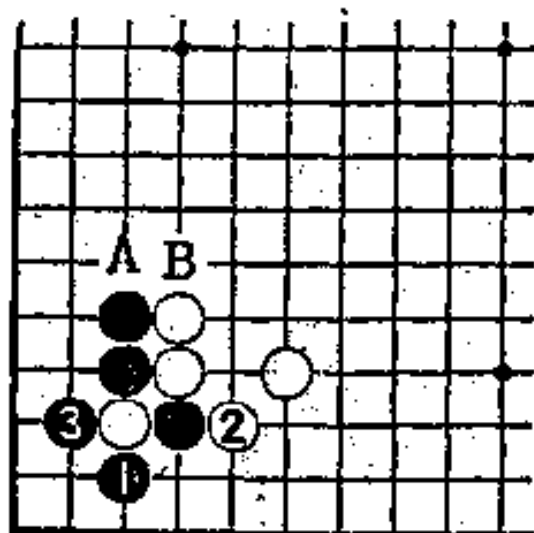
1图

2图（实利小于外势）至白15，可在周围紧气包收而告一段落。

3图（提花） 对黑1，白2如打，则黑3提一朵花，白2显然是恶手。之后，白如A位扳则黑B断，再无法紧气包收黑棋了。



2图



3图

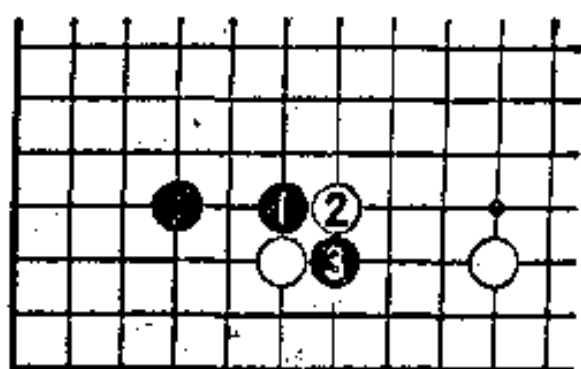
根据场合，弃二子、四子的作战也是很有效的。

一看见弃的子数多，也许就会以为损失很大，但正因为延长了气数，才可以在周围封锁紧气包收。这样结果当然远远胜过被对手提一子成“一朵花”。

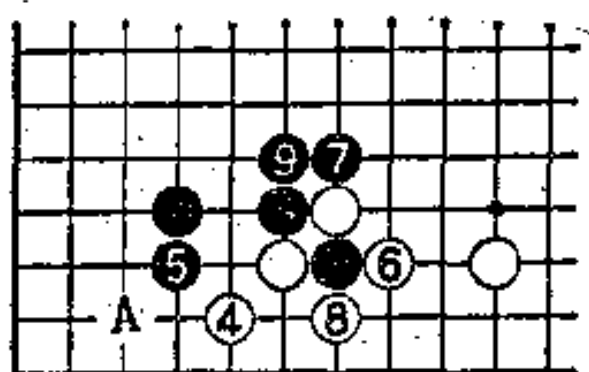
**4图（扭断）** 为了使白厚味变得重复，黑1、3扭断的弃子作战是常用的。不过——

**5图（提花）** 对白6的抱吃，黑7打，让白提花是恶手。这样不仅黑9粘是后手，而且在角上留有被白A位跳入的余味。因此，黑被提花的弃子不能说是取得了什么效果。

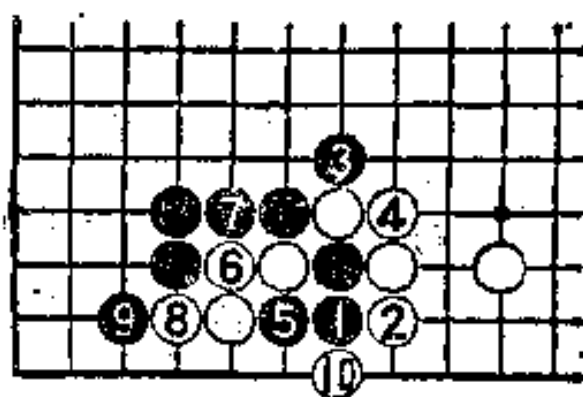
**6图（三子）** 黑1长，接着黑5打再多弃一子。如此一来，黑就能在周围先手紧气包收了。这就是“以弃二子为好”的证明。



4图



5图

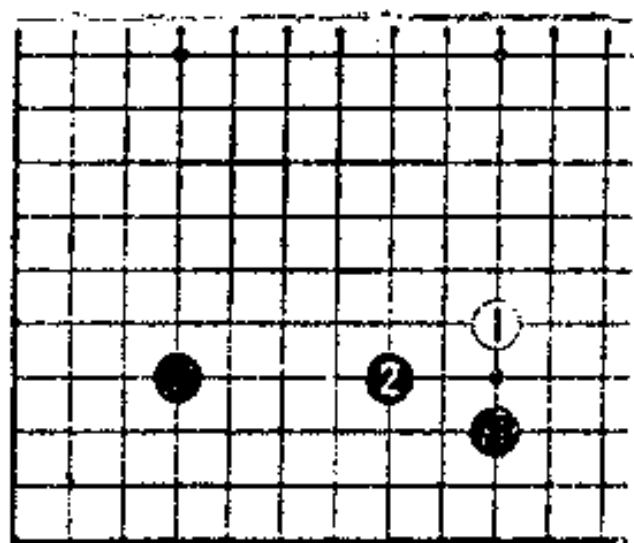


6图

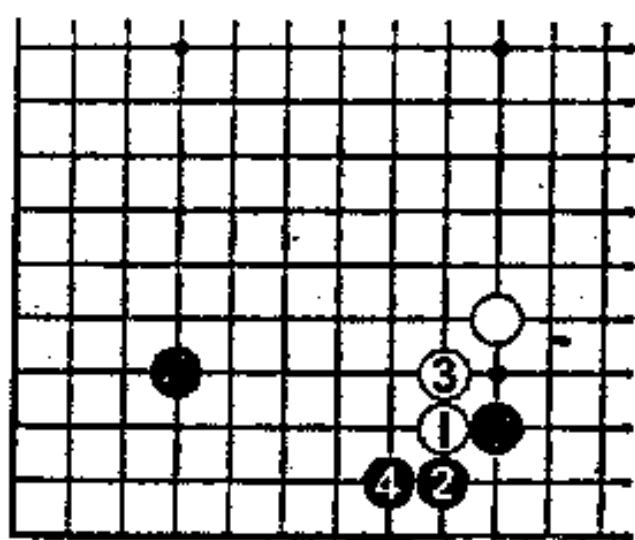
## 二十八 镇以飞应

**1图（常形）** 在本图白1镇の場合，黑2以飞应很充分，如此避免了种种白的手段，这是常识性应着。

**2图（脱先）** 对镇一般不能脱先，如本图的脱先后，被白1搭下、至黑4，黑位置处于低偏很难受。本图与1图相比出入甚大。可见一般对镇子应马上以飞应。



1图



2图

## 二十九 有眼杀无眼

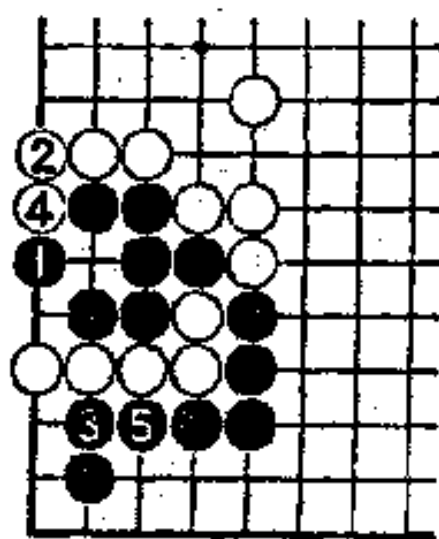
这一格言是指在无眼的棋和有眼的棋对杀の場合，有眼的一方一般断然有利。

**1图（黑先）** 这种对杀，黑1做眼是好手。以下至黑5，形成有眼杀无眼，黑胜。

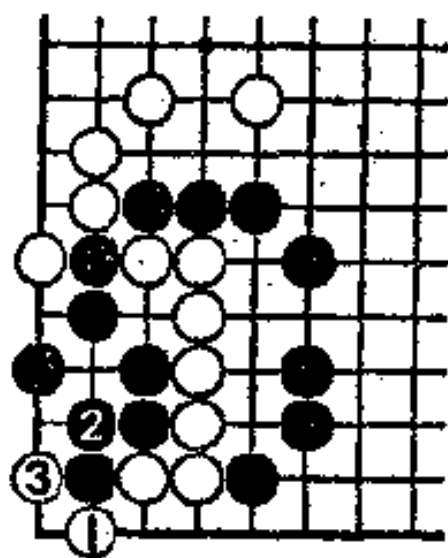
**2图（有眼）** 假如白1、3对杀，结果如何呢？

**3图（黑胜）** 白气虽然相当长，但黑1以下紧气，至黑9成为有眼杀无眼，白不能在A位紧气吃黑，通过本例便可明白有眼为什么有利了吧。

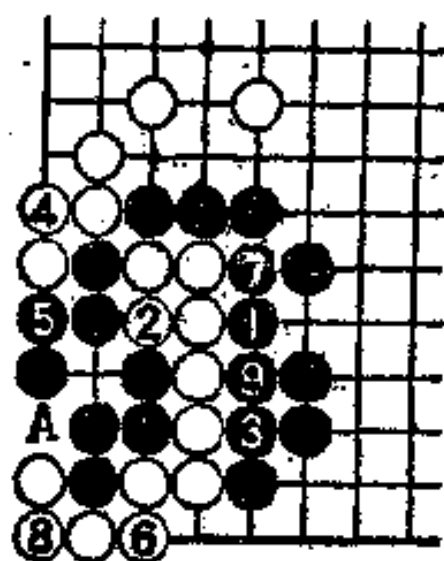
当然，如果无眼的棋气数特别长，则又当别论。



1图



2图

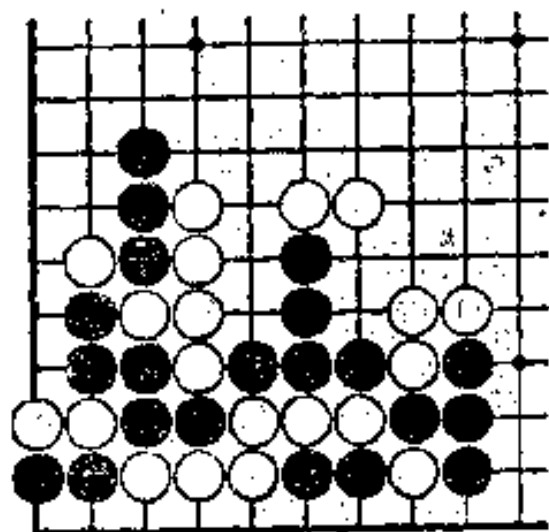


3图

## 三十 两扳长一气

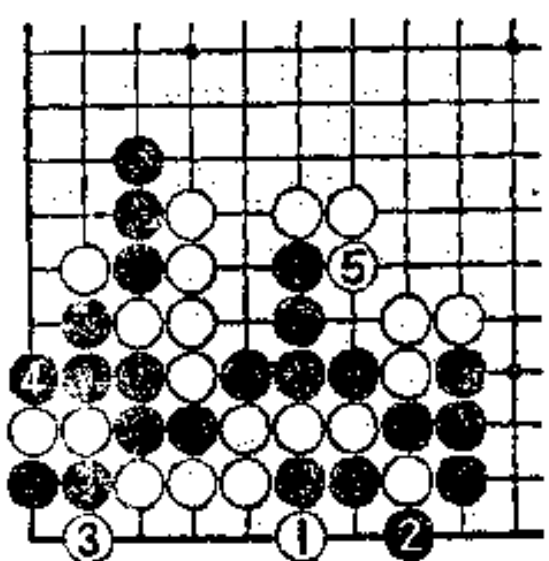
**1图 (问题)** 虽然形成了对杀，但黑有四气，白却是三气。如果这样收气，白必然差一气被吃，能想办法延长白气吗？

**2图 (两扳)** 白1、3两边扳，就能够长出一气，成为四气。这就是“两扳长一气”。

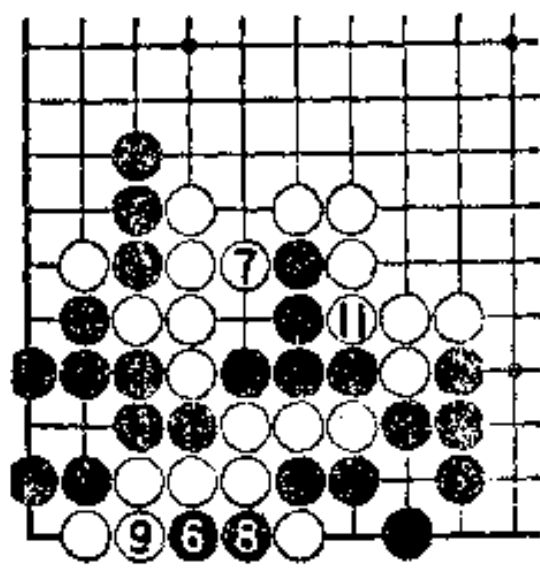


1图

**3图 (白胜)** 从白6至11，白快一气杀黑。再者，黑6如改下8位扑，则白7直接紧气，黑仍然被杀。



2图



3图

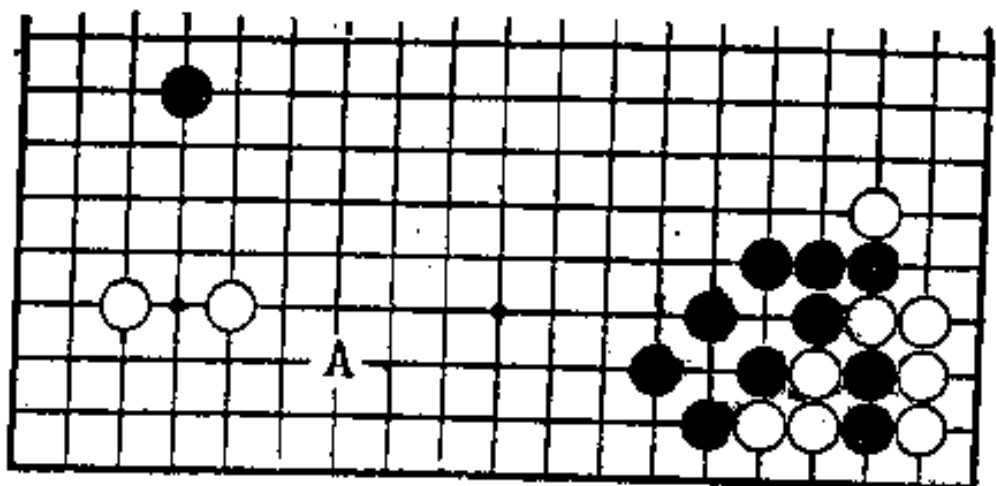
● = 6

# 练习题

## 第1问

(白先)

对黑来说，A位的拆逼是绝好的位置。那么白应该拆在哪里呢？

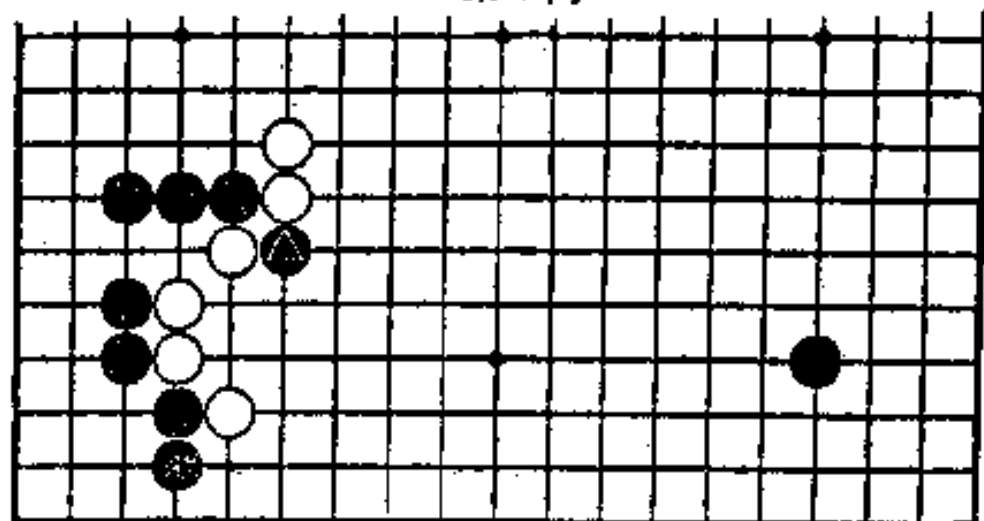


第1问

## 第2问

(白先)

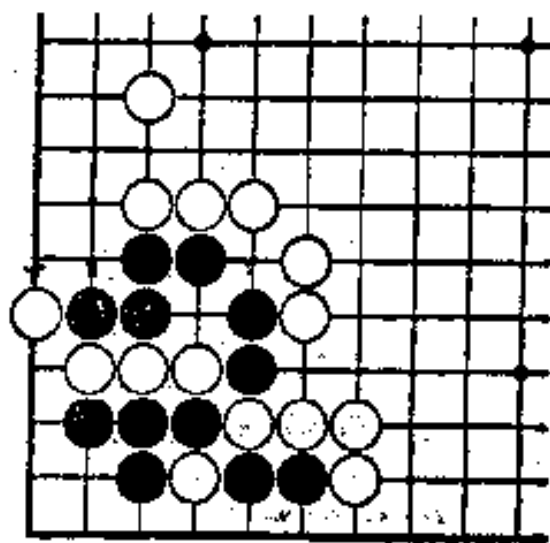
对黑▲的切断，白怎样下才好呢？



第2问

## 第3问 (白先)

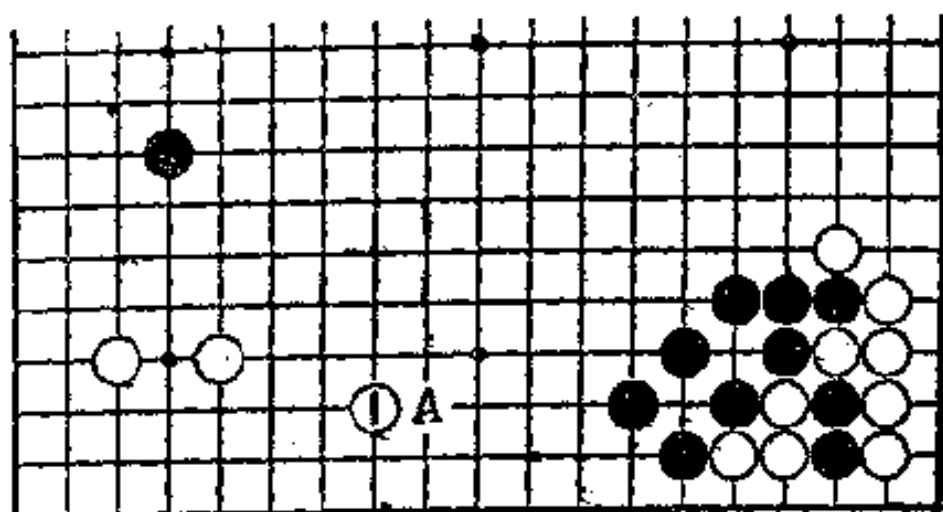
怎样才能吃掉黑棋呢？



第3问

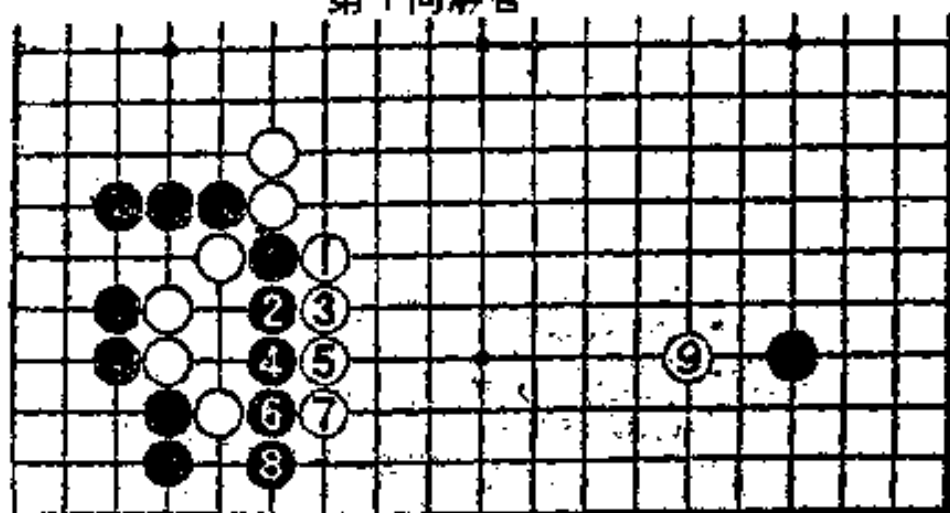


## 练习题解答



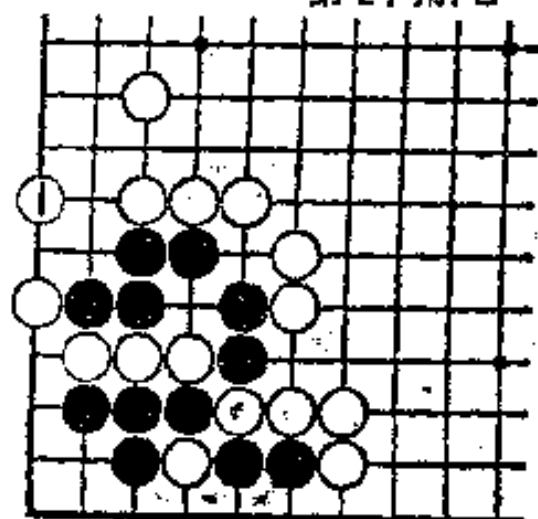
第 1 问解答

**第 1 问解答**  
从右边黑厚味考虑，白 1 大飞就很充分。如在 A 位拆就过份了。



第 2 问解答

**第 2 问解答**  
左边白四子一看就是废子，所以白 1 至 7，先手弃子，再白 9 挂，形成很充分的棋势。



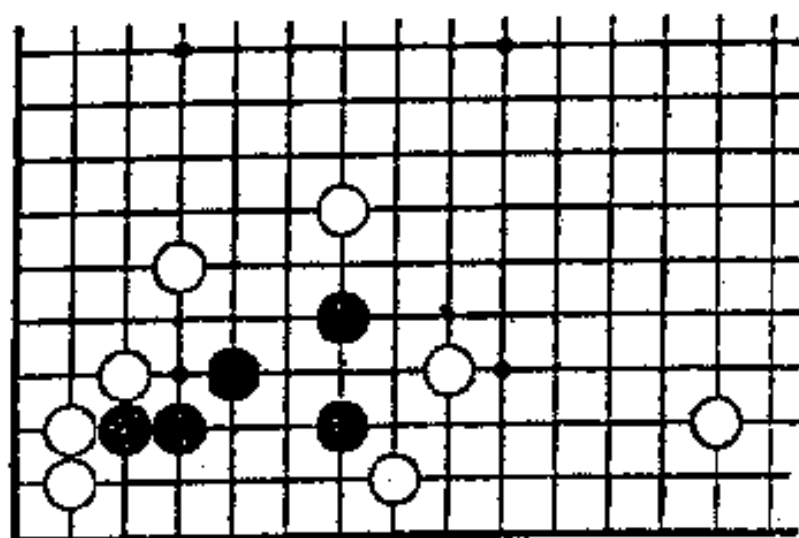
第 3 问解答

**第 3 问解答** 有一路逃的妙手。没忘记吧！

## 练习题

第4问  
(黑先)

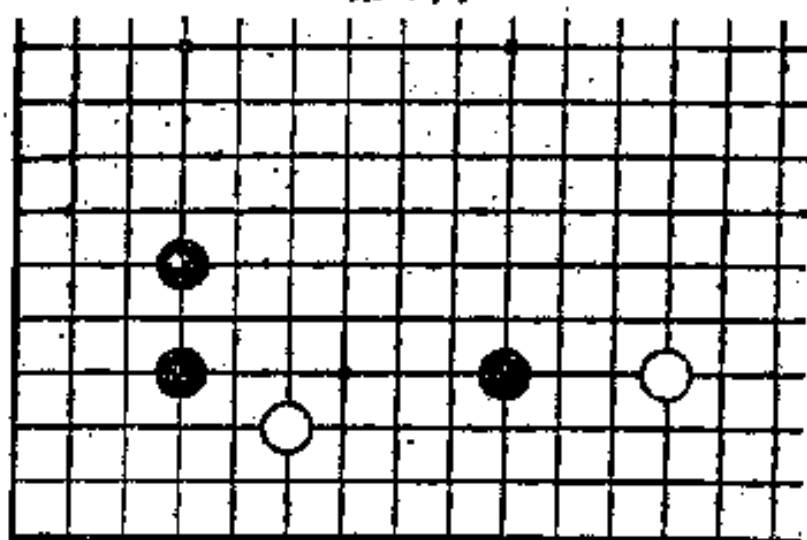
黑五子的  
腾挪，应该采  
用什么办法  
呢？



第4问

第5问  
(黑先)

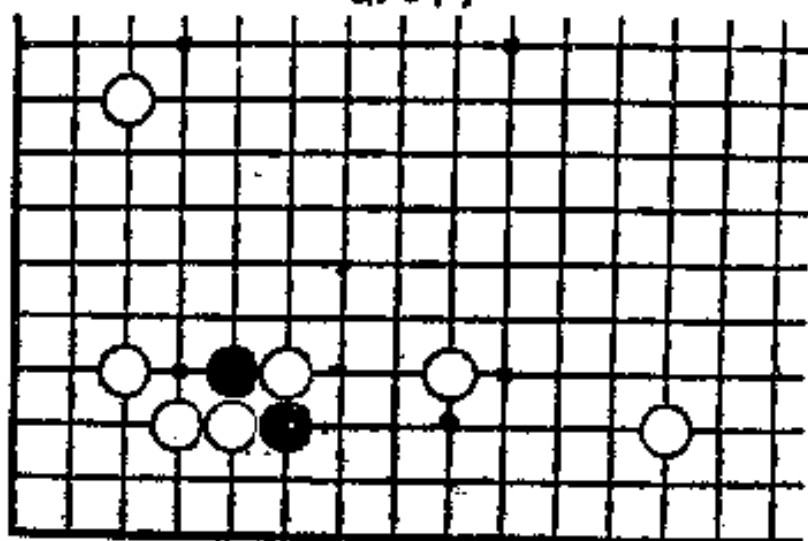
这是让子  
棋经常出现的  
配置，黑怎样  
攻击好呢？



第5问

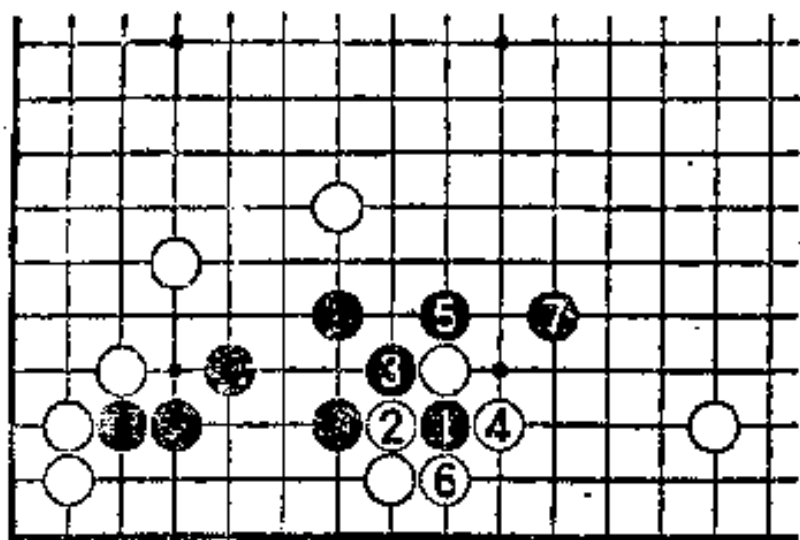
第6问  
(黑先)

在白模样  
中，黑怎样腾  
挪才好呢？

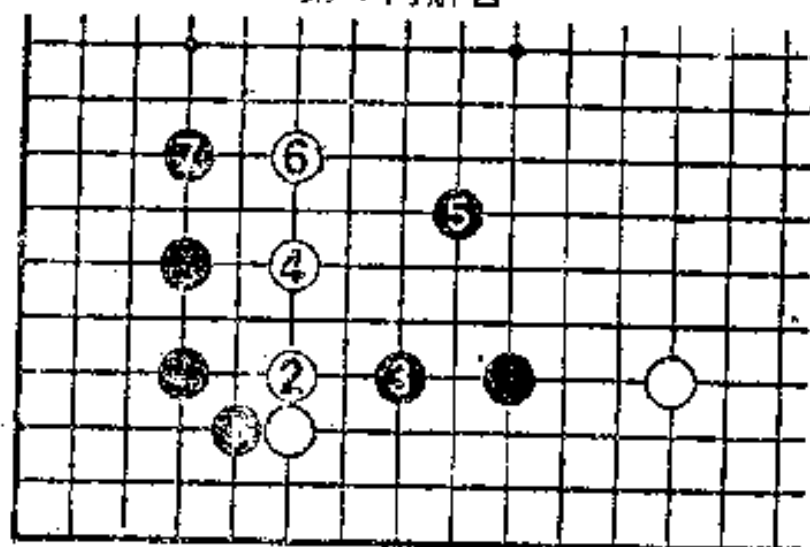


第6问

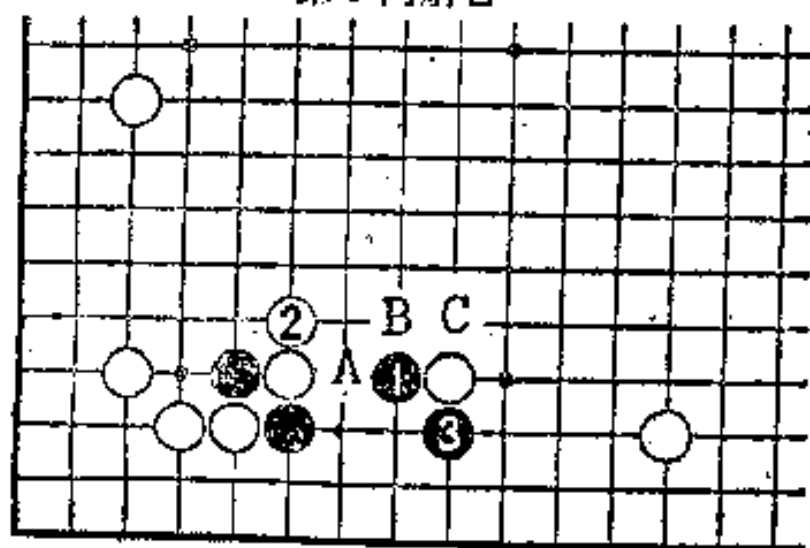
## 练习题解答



第4问解答



第5问解答



第6问解答

### 第4问解答

黑1跨断时机绝好。白2以下至黑7，黑好调的逃出。

### 第5问解答

黑1、3是严厉的攻击手段，至黑7，左边自然地形成黑地。

### 第6问解答

黑1靠是腾挪的手筋。黑3扳后成为腾挪的姿态。再有，白2如改下A位，则黑B长，白2如在C位长，则黑2位打。

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

书名 = 围棋初级指导 ( 三 ) —— 通向初级的捷径

作者 =

页数 = 2 0 8

S S 号 = 0

出版日期 =

封面  
书名  
版权  
前言  
目录  
正文