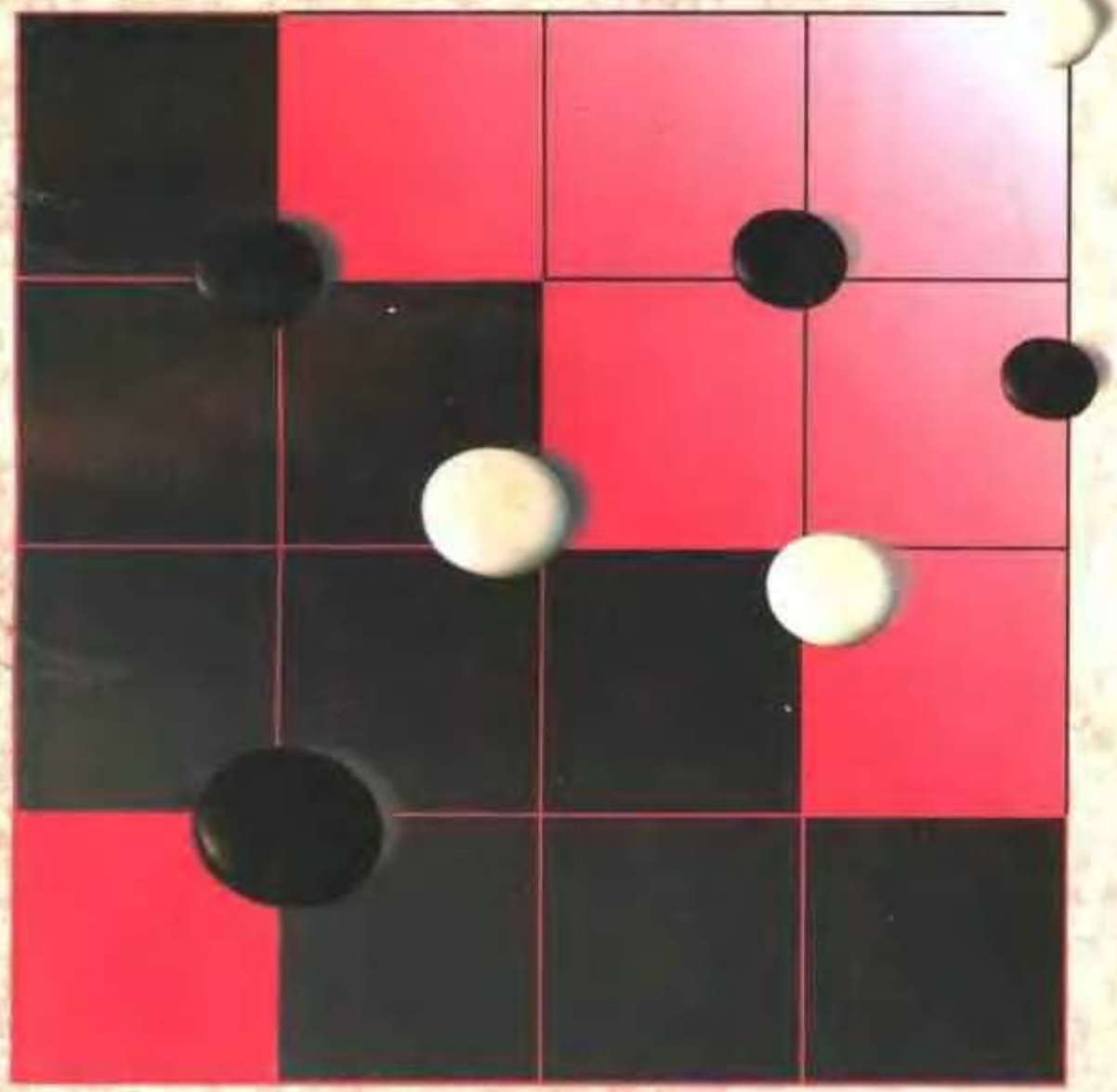
围棋现代技艺丛书

子效分析

黄小牧 著



蜀蓉棋艺出版社

责任编辑　廖渝生

ISBN 7-80548-550-X

9 787805 485508 >

ISBN7-80548-550-X/G·551

定价：12.70元

围棋现代技艺丛书

子效分析

黄小牧　著

蜀蓉棋艺出版社

书　　名/围棋现代技艺丛书——子效分析
著　　者/黄小牧
策　　划/白小川　杜维新
责任编辑·廖渝生
封面设计·陈　晴
版面设计·陆　鸿
责任校对·廖东航

出　版　蜀蓉棋艺出版社
　　成都市三道桥街 72 号　邮编 610072
发　行　新华书店
印　刷　四川省邮电印制厂
版　次　1997 年 11 月　第 1 版
　　1997 年 11 月　第 1 次印刷
规　格　787×1092mm　1/32
　　印张 7.125　字数 231 千字
印　数　1—10,000 册
定　价　12.70 元
ISBN 7—80548—550　x/G·551

版权所有 侵权必究

前　言

众所周知，围棋的基本规则之一是：每方轮流下棋，每次只准走一步。因此，要想战胜对手，就必须在相同的手数里比对手多围实空。这样，自然涉及到效率问题。所谓的高手，不过是用相同的手数比对手多围了实空的棋手而已。

对于职业棋手来说，用最少的手数围最多的实空是他们永远追求的目标。然而，对于广大的初、中级水平的围棋爱好者来说，是没有时间，也不可能像职业棋手那样整日苦苦思索这个问题的。

不过，要想提高自己的棋艺水平，增加对局时的乐趣，学习专家们的思路，掌握他的方法，弄懂子效分析无疑是一条捷径。

子效分析，顾名思义可理解为：行棋的效率分析方法。这是当形成某个棋形（或局面）的变化后，用不同的次序还原该变化，或是对照相似的形状，按一种角度加以分析，并判断这个变化优劣的一种方法。

一眼望去即可判断优劣的棋形，当然不必作子效分析（有时需要知道亏损程度，也可借助于子效分析）。职业棋手们经过多年的磨练，对有些棋形的判断是众口一词的，可是，遇见某个近似于两分的结果，也会有“黑棋好”，“不，白棋充分”两种截然不同的结论。

因此，作为业余棋手对某一局面的优劣判断有较大的差异，甚至于无从得出结论的现象时有发生也就不足为奇了。所以，掌握一种简单明瞭的判断得失的方法就成了迫在眉睫的事情。子

效分析对于初、中级爱好者的实战判断能发挥“立竿见影”的功效。

子效分析的方法有以下三种：

1. 还原法：将现有的棋形，用完全不同的，合乎逻辑的次序还原而成，然后，通过识别这个行棋过程中是否有恶手，恶手的亏损程度来判断优劣的方法。
2. 加减法：将对原形没有影响（或很少）的棋子，双方拿掉（或添上）相同的手数，使棋形判断简明化的方法。
3. 对比法：参考相似的定式（或已有公论的局面），通过详细的对比，分出好坏的方法。

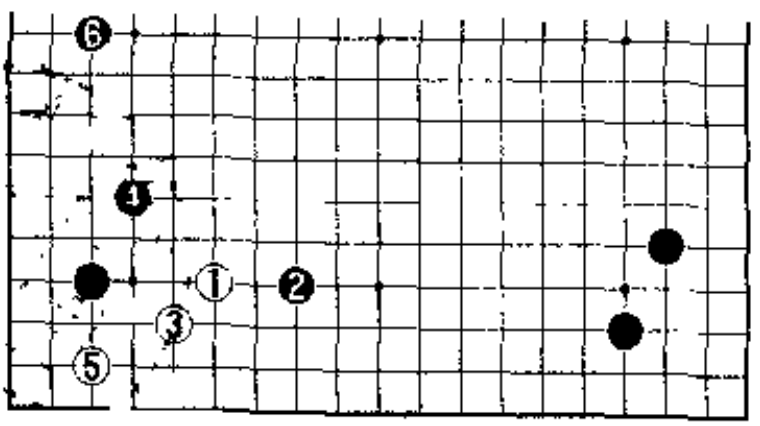
实际上，子效分析已进入实战的每一个领域。实战运用时，有时用其中的一种就可解决问题。但在许多场合下，上述三种分法经常混合使用。

下面，对三种方法分别举例说明：

1. 还原法

图一：白 1 二间高挂，黑为了发挥右下无忧角的威力，在 2 位紧紧地夹住是严厉的一手。

现在，令白棋苦恼的是以后该如何行棋？

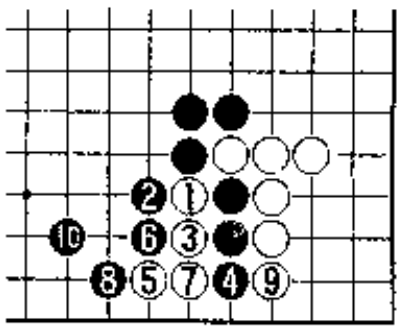


图一

不过，你如果用还原法来考虑问题，就会发现 3 位的小尖。此处，可以还原成为：白先在 3 位小飞挂，黑 2 二间高夹，白再 1 位小尖。以后演变为：黑 4 飞，白 5 进角，黑 6 拆的变化。这是小目低挂，二间高夹的代表定式之一。

知道这个变化，考虑走其它的下法也是可行的。然而，参考其它定式或者有公论的棋形用还原法进行构思是解决难题的有效途径之一。

2. 加减法：此方法在实空里有死子的场合下经常使用。



图二

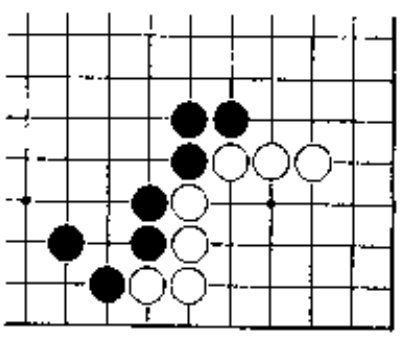
图二：本形中，白 1 断时，黑 2 从上面打弃掉二子是正着。

黑 4 立是弃子的手筋。

至黑 10 是黑不错的结果。

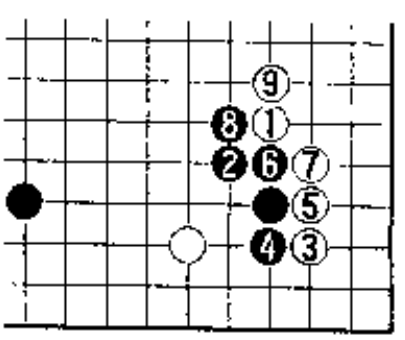
“黑三子被吃，难道不是大损吗？”

这里，不要感情用事，请看下文。


图三

图三：这是双方各拿掉三个棋子后的棋形。此形和前图差异极小，角上基本上是白方的实空。

认为前图黑大损的棋手看了本图后就不会说黑方不利了。认为黑不利的人，主要有棋子被吃的感情因素在内，是一种错觉。要想避免这种错觉，只能用子效分析的还原法来解决。



图四

3. 对比法：此法常用来判断局部的得失。

图四：这是“高双飞燕”的棋形。

黑 2 小尖，稍稍笨重。

白 3 点角，5 位渡回。

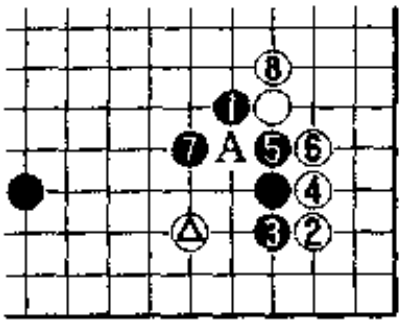
至白 9 退的变化被称之为“让子定式”（被让子的黑方认为充分可下的棋形）。真的是这样吗？

现在，我们参照“高双飞燕”的定式进行对比分析。

图五：黑 1 靠是有朝气的下法。

至白 8 长是定式的一型。

用对比法将二图进行分析的话，马上就可以明白：黑 7 移于 A 位就还原成图四了。



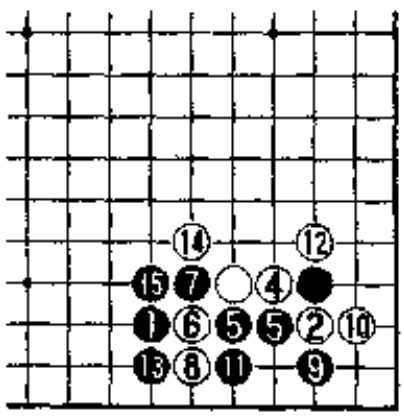
图五

哪个棋形比较生动是不言而喻的。图五的 7 位虎不仅眼形丰富，更由于左移了一路，对㊓子还起着封锁作用。正因为有如此大的差异，所以能判定：图四的黑棋相当不充分。

上面，举的都是运用一种方法的例子，现在，我们来看看一个综合运用的例子吧。

图六：对付白的高挂，黑 1 一间低夹是常见的变化。

白 2 托角至黑 15 粘的定式在对局中屡见不鲜。

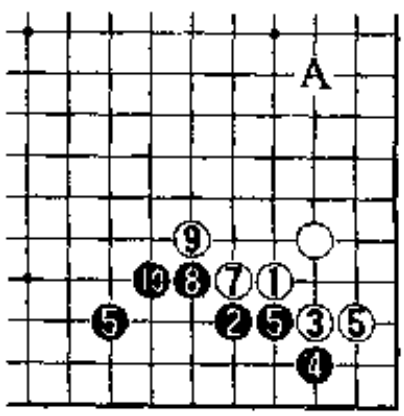

图六

本型的结论是：黑方厚实。因而，在职业棋手的对局中，有不少人已将白 2 改在 14 位小尖。

下面，我们对这个定式进行解剖：

首先，登场的是对比法。

图七：白 1 至黑 6 是在黑从 A 位方向进行夹击时，寻求生根的定式之一。在没有被攻击的情况下，如此定型只能将黑棋走坚固。因而，亏损是明显的。



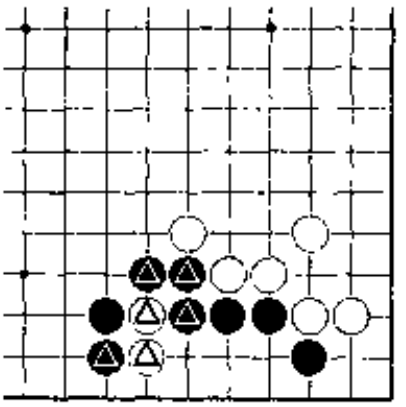
图七

同理，白 7 至黑 10 的交换也是白不好。

其次，上台的是加减法。

图八：用加减法加上两个黑◬和白△，棋形就和图六相似了。

图六中黑下边的厚壁完全可以和本图中黑下边的厚势相媲美。本图中，白△子和黑◬的交换，白方损失惨重。因此，这个结局无疑是黑有利的。

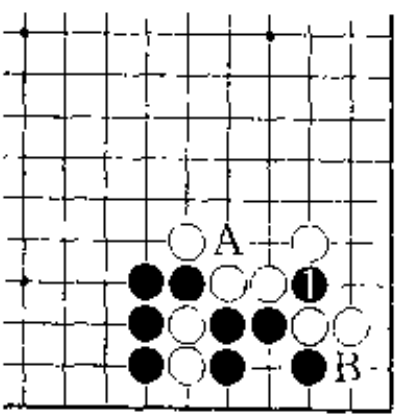


图八

最后，出来闭幕的是还原法。

图九：加上黑 1 就和图六的棋形相同了。既然可以把图八和图六同等看待，那么，剩下的问题就是黑 1 到底损失多少？

由于留有 A 位的打、B 位先手挡之类的利用，黑方肯定损失不到一手棋，大约只有半手吧。



图九

将图七、八、九综合起来判断的话，这个定式的局部得失应是：黑稍优。

本书除了子效分析外，还力所能及地对实战过程进行简评，以使诸位对围棋多一点感性认识。

目　录

前　言 …… (1)

定式篇

第 1 型　中央开花 …… (2)
第 2 型　无比惬意 …… (6)
第 3 型　过于厚实 …… (11)
第 4 型　棋形重复 …… (15)
第 5 型　不明棋理 …… (19)
第 6 型　欺着与错着 …… (23)
第 7 型　感觉迟钝 …… (28)
第 8 型　化繁就简 …… (33)
第 9 型　论据充足 …… (37)
第 10 型　一目了然 …… (40)
第 11 型　反而赚了 …… (44)
第 12 型　助敌战术 …… (48)
第 13 型　不懂定式 …… (51)
第 14 型　平　　移 …… (56)
第 15 型　冲　　动 …… (58)
第 16 型　亏损四手棋 …… (62)

布 局 篇

第 1 型　飞刀对蜂窝煤……（68）
第 2 型　步调慢了……（74）
第 3 型　脱离主战场……（77）
第 4 型　追求完美……（81）
第 5 型　思路紊乱……（85）
第 6 型　违背常识……（89）
第 7 型　左边是要点……（92）
第 8 型　轮空一手……（96）
第 9 型　莫名其妙 ……（101）
第 10 型　错来错去 ……（105）
第 11 型　构思矛盾 ……（109）
第 12 型　误中“迷魂拳” ……（112）
第 13 型　基础不牢 ……（116）
第 14 型　似是而非 ……（121）
第 15 型　隐性错误 ……（125）
第 16 型　让子定式 ……（129）
第 17 型　问题手连发 ……（134）
第 18 型　不结果的“花” ……（138）
第 19 型　柔软的好手 ……（143）
第 20 型　吃力不讨好 ……（147）
第 21 型　二子头被扳 ……（151）
第 22 型　缺乏灵活性 ……（156）

第 23 型　棋少变化多 …… (159)
第 24 型　言听计从 …… (163)
第 25 型　配合不理想 …… (166)

作　战　篇

第 1 型　冲出包围 …… (170)
第 2 型　弄巧成拙 …… (174)
第 3 型　错过时机 …… (178)
第 4 型　沧海桑田 …… (182)
第 5 型　缺少调子 …… (186)
第 6 型　自寻烦恼 …… (190)
第 7 型　一气呵成 …… (194)
第 8 型　因小失大 …… (197)
第 9 型　神　　奇 …… (202)
第 10 型　眼花缭乱 …… (205)
第 11 型　千金之曲 …… (209)
第 12 型　爆发力 …… (213)
第 13 型　渡过难关 …… (216)
第 14 型　两度次序误 …… (220)
第 15 型　墙内开花 …… (224)
第 16 型　一步之差 …… (230)
第 17 型　战成平手 …… (234)
第 18 型　用定式作文章 …… (239)
第 19 型　过于凶悍 …… (243)

第 20 型　彼强需自保 …… (247)
第 21 型　越围越小 …… (251)
第 22 型　劫争需多算 …… (255)

官　子　篇

第 1 型　难以置信 …… (260)
第 2 型　急转直下 …… (264)
第 3 型　始料未及 …… (267)
第 4 型　追　　赶 …… (270)
第 5 型　丝丝入扣 …… (274)
第 6 型　目目皆辛苦 …… (278)
第 7 型　忙中出错 …… (283)
第 8 型　读秒杀手 …… (286)
第 9 型　大有讲究 …… (290)
第 10 型　逆　　转 …… (294)
第 11 型　平淡是真 …… (298)
第 12 型　失误总是难免的 …… (302)
第 13 型　拘泥于常识 …… (306)
第 14 型　跳是手筋 …… (310)

定 式 篇

定式的熟练程度是衡量棋手基本功扎实与否的标志之一，爱好者们对它都独有情钟。可是，大家容易走入的误区是：盲目模仿流行的定式，而对它的详情却不愿作认真的研究。

我们的观点是：初、中级水平的棋手可对常见的定式进行深入的探讨，弄懂其原理，常见的变化，选择的场合以及如何运用等问题。在浩如烟海的定式中，即使是职业棋手也不可能将任何一个定式的每一个变化全部记住，那么，爱好者又何必苛求自己记住许多变化呢？

如果记住原理；一旦出现新的变化，谁都可以举一反三，应对自如，这可谓是“熟能生巧”。对手放出无理手的话，则可抓住战机，坚决反击。反之，或者退让妥协，或者受骗上当。

本篇里既有定式选择失误的例子，也有利用定式进行判断的对局。希望爱好者们抓住要点，不要生搬硬套，只要能启迪一点思路便是收获。

第 1 型　中央开花

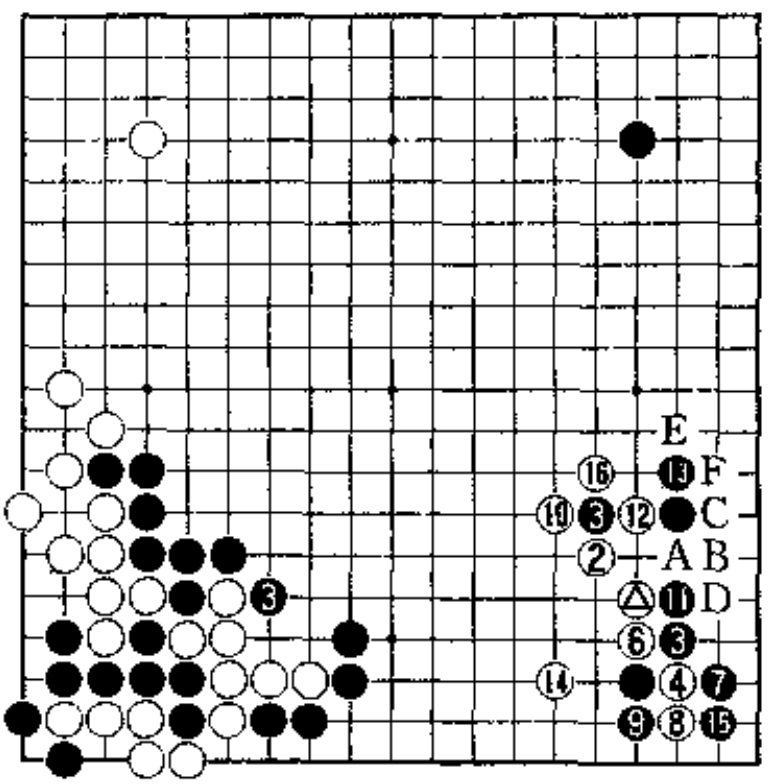
第 1 型：取材于日本第 45 期本因坊战的决赛。

黑在左下取得先手后，利用左下的厚势对白右下㊓子进行攻击是顺理成章的事情。

白 4 托及时变通是灵活的好手。

黑 9 挡时，白再 10 位扳头。小林光一的变幻作战令强敌赵治勋也不知所措。

行至白 16，赵九段已丧失了斗志。



第 1 型

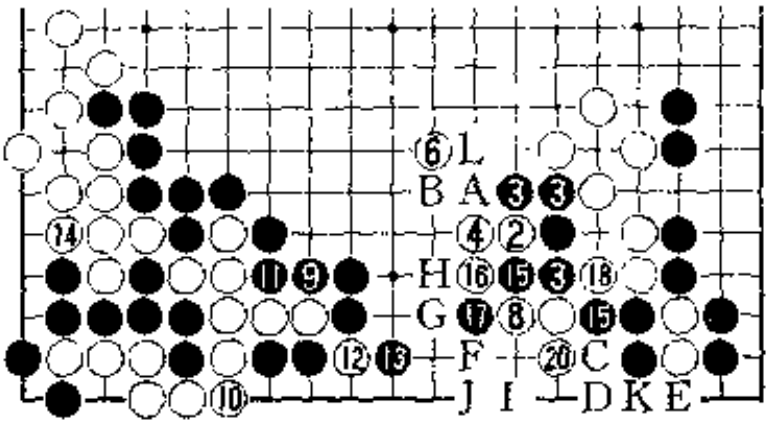
此时的局面可以这样分析：上边黑、白各一子子效相同。左下白棋的实空优于右下黑棋的实空 15 目。(在白棋劫材有利时，白方可以走白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F 的变化欺凌黑棋)，黑左下的厚势从目数角度来说可能仅仅比白棋的厚势好 7——8 目。另外，白在右下拔掉一子后，黑在上边和右边的经营将受到很大的限制。

综合一下全局形势，白棋盘面已经处于领先地位。对于棋艺水平不相上下的小林和赵而言，如此大的差距是无法挽回的，尤其是小林光一特别擅长子将优势及时地转化为胜势。

图一：实战的后续进行图。

赵九段孤注一掷在1位点，寻求决战的机会。

白棋胸有成竹在2位靠、6位飞，“照单全收”。



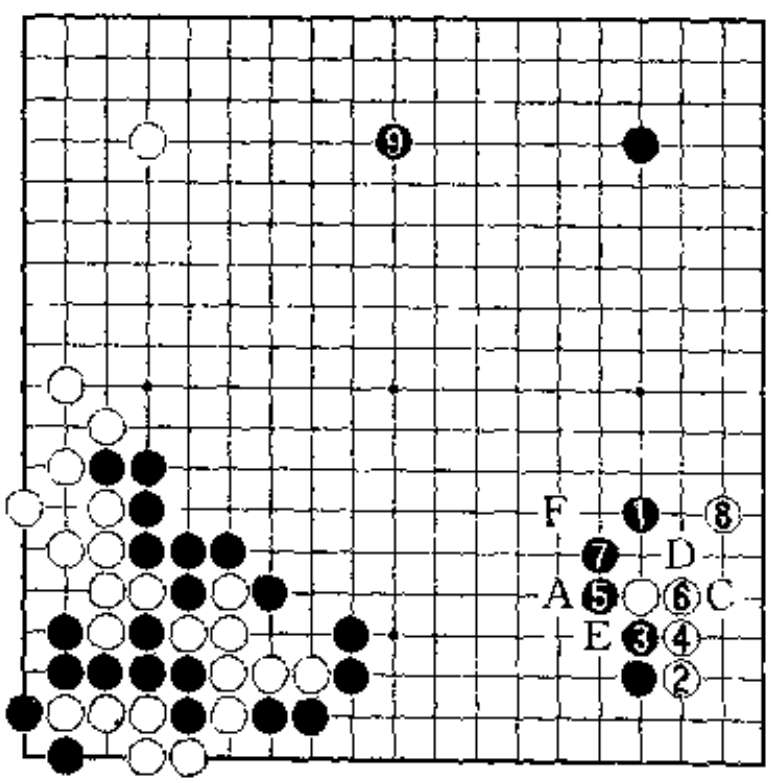
图一

战至白20，黑棋认输。（此后，若继续进行将是：黑A、白B、黑C、白D、黑E、白F、黑G、白H、黑I、白J、黑K、白L，对杀白棋快一气。）

赛后的复盘双方一致认为：实战的黑1应在——

图二：1位一间高夹，以减少白的腾挪空间。

白2托是场合下法。此手若循规蹈矩在A位跳，则黑走2位“扎钉”搜根对白进行攻击。由于左下是黑的“铁壁”，因而，这种非常手段能发挥出意想不到的功效。（此后，白C位跳时，黑可D位刺，逼白6位粘再E位刺、待白5位粘后，从F位跳封住白外逃的出路。真的形成此变，白将陷入“沼泽地”。）



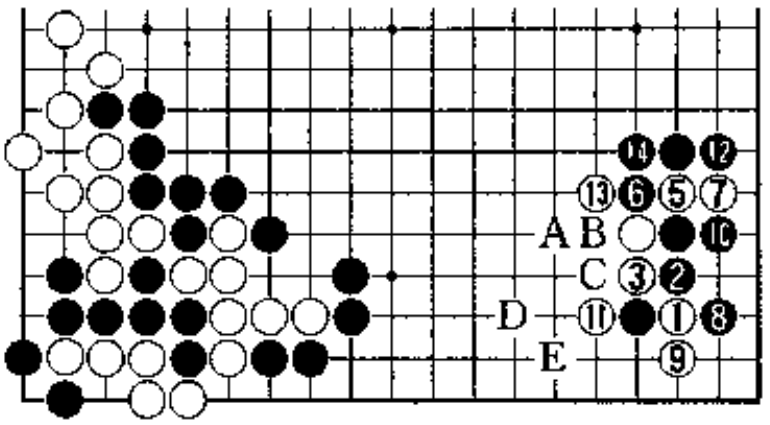
图二

黑 3 顶、5 位扳，最大限度地围住下边的空。

至黑 9，是一局胜负漫长的对局。

本型的黑 1 是期待走成——

图三的变化。

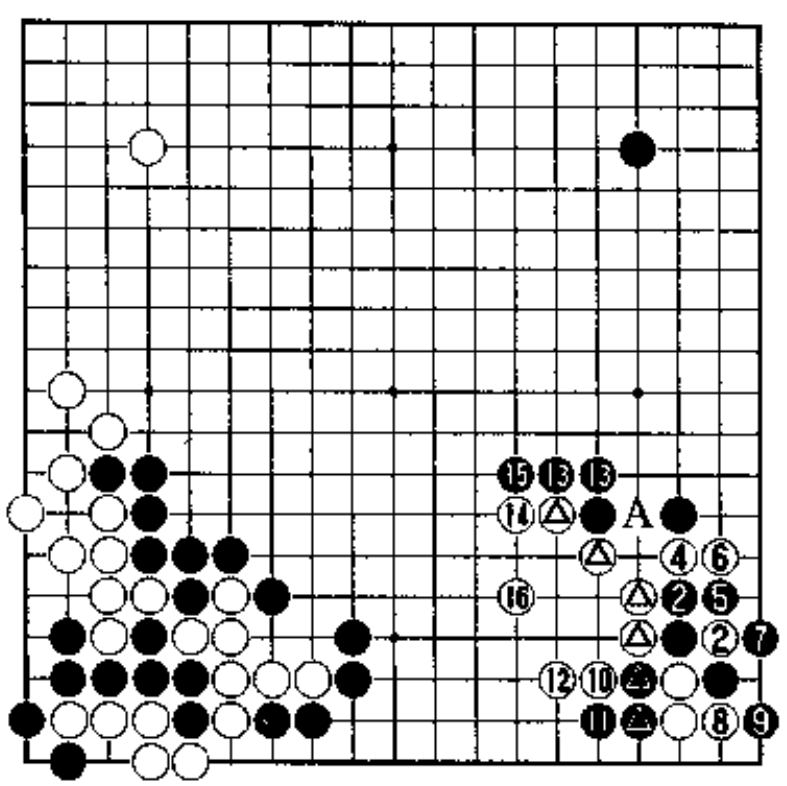


图三

尽管这个变化不如图二，但是，要比实战好了许多。

黑 14 后，白如在 A 位补一手，则黑争得先手；白若脱先，黑就 B 位打、白 C 位粘，黑 A 位长可先手获利。（白不在 D 位补的话，黑有 E 位点强攻的手段，白右下相当危险。）况且，有了黑 A 之子后，右边的模样又“胖了一圈”。

黑 11 渡过，过于气合。此际，还是在——



图四

图四：1 位长忍耐为上策。此手改在 A 位粘的话，白就 2、5 位连打两手后再 8 位打活在角上。因为黑两个❷子仍需补棋，所以，四个白㊃子总能得到妥当安置。此变黑在目数上投资过大，不足取！

白 2——12 是作战的正常次序。

至白 16 的变化是一般分寸。

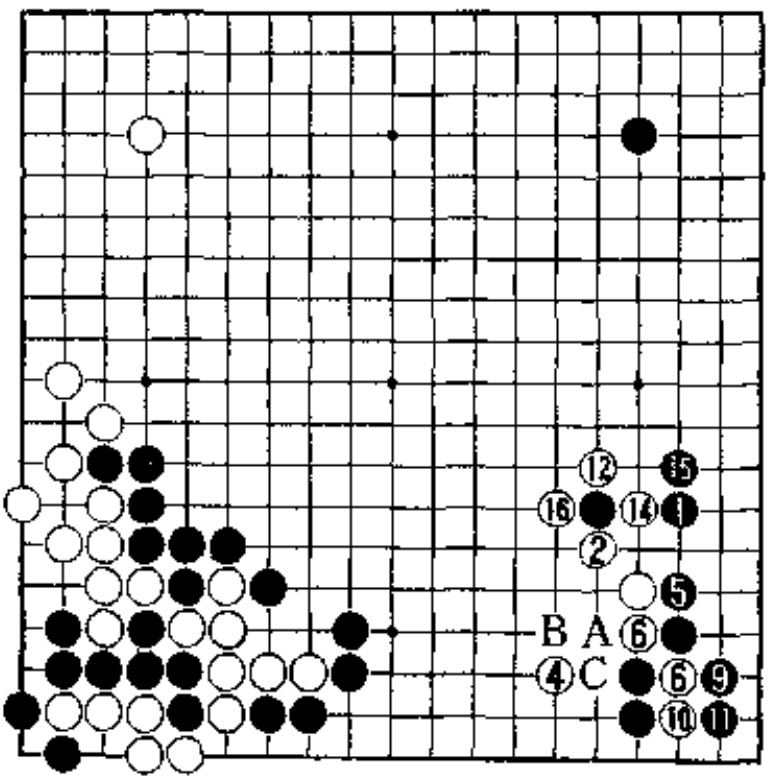
这样的进行，黑方并不乐观。然而，局面尚能维持。

图五：实战的还原图。

黑 3 小尖护角的下法在此际是不适宜的。

白 4 和黑 5 的交换，得失不明。

白 6 和黑 7 的定型先手缓和了黑方 A 位尖、B 位靠之类的狙击手段，白颇有收获。(黑 7 当然应在 C 位顶。)



图五

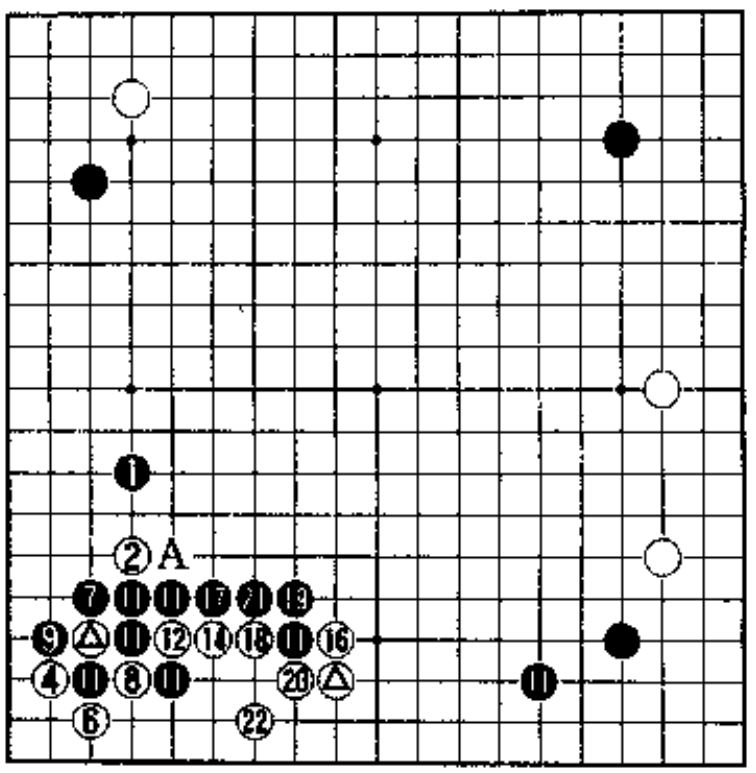
白 8、10 的下法仅仅是损了两枚劫材。

黑 13 挖是大恶手，被白在 16 位拔一子后，右下白棋立刻变得厚实起来。此手的损失有一手棋以上的价值。(黑即使脱先，白棋自补一手也不可能比实战厚实。)

原本是被对方攻击的弱棋，竟然演变为“中央开花”，赵九段的心情之坏是可以理解的。因此，丧失斗志也在情理之中了。

第 2 型　无比惬意

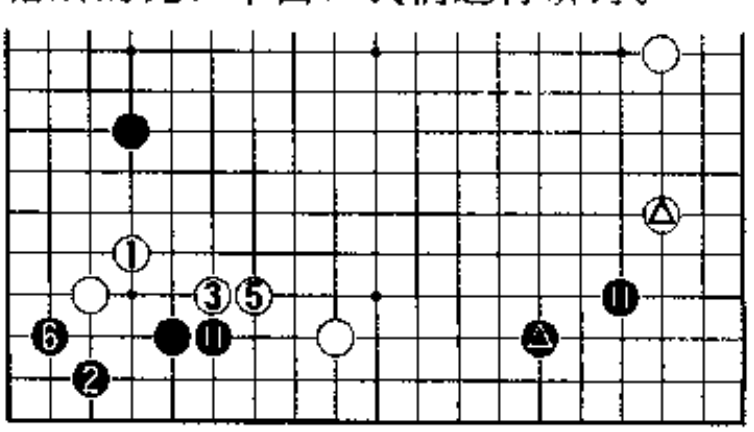
第 2 型：取材于国内天元战决赛的对局。



第 2 型　　⑩＝❸

行至白 22，是黑领先一手棋强的局面。其理由是：右边的子力配置黑方多出一子，权充先手效力。左上的子力相等，白左下的目数是 20 目强，黑左边阵势的价值绝对高于白左下的目数。此时，黑方依然是先手。

本局面的主要折冲是在左下角，白棋是因何失误而导致局面落后的呢？下面，我们进行研讨。



图一

白 2 小飞是不愿走成——

图一的变化。

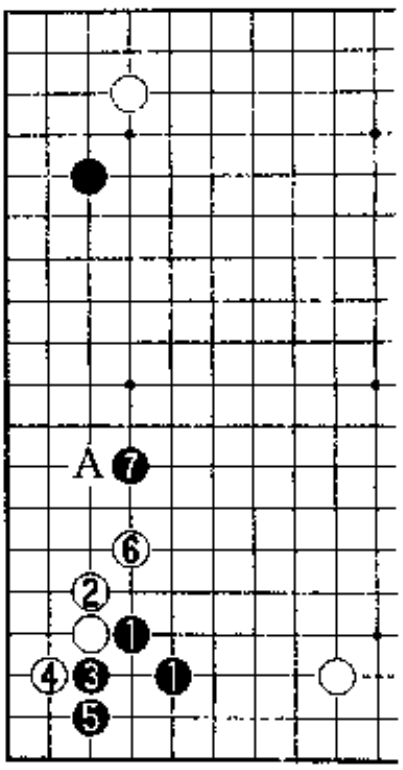
至黑 6，左下的角空被黑掏掉。

下边的势力由于黑❶的限制难以发挥作用（若右边的白△子和下边的黑❶换个位置，白方还是可行的）；白要想对左边的

黑子进行攻击则是很渺茫的。

本图的结果白方落空。

实战的白 6 打是气合。此时，在 7 位退就显得软弱。那样的话，黑只要在 6 位立，白在左下角的变化就已经亏了。请看说明：



图二

图二：上述变化的还原图。

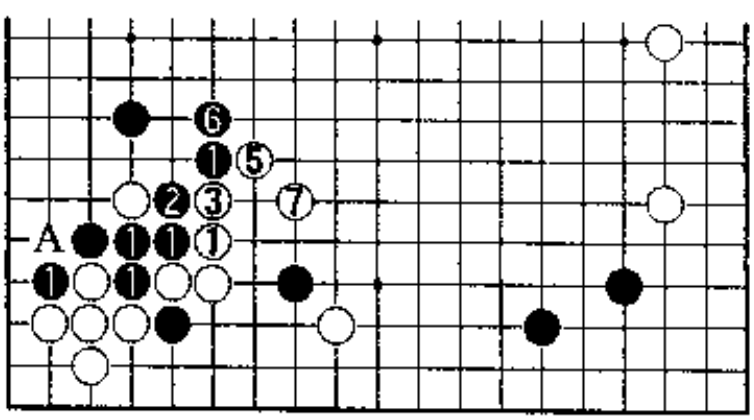
白的三间低夹时，黑 1 至 5 是定式的一型。

白 6 小尖，显然是缓手。此际，在 A 位拆二是正着。

黑以左上一子作背景在 7 位夹击，绝好。走成这样，是黑的理想形。

黑 15 试白应手是作战的要领。如直接在 17、21 连压，则白就可 19 位扳头，如此行棋就缺少了围棋的韵味。另外，黑 15 若在 A 位曲就松懈了。那样，白在 15 位小尖就可满足了。形成此变，和实战相比，白棋的实空大致相同，可是，黑棋远远不如实战厚实。

白 16 压，不好。现在走——



图三

图三：1 位曲是双方的制高点。

黑 2 退的话，白自然喜出望外。

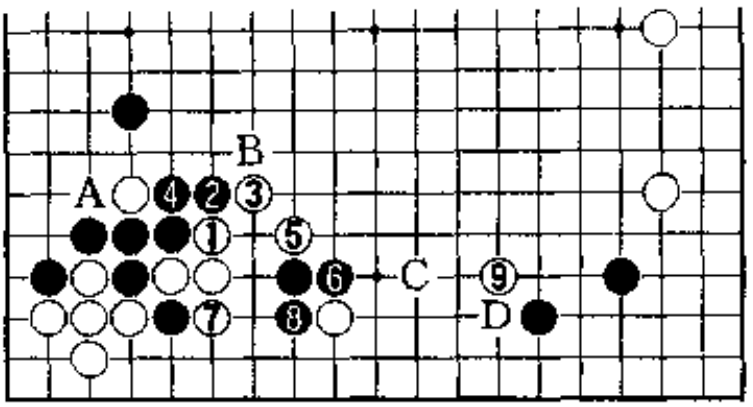
白 3 位压，5 位先手扳，再 7 位虎补。

这样，白非但实空没有减少，而且有了中央的“头”。作为

黑方来说，肯定是不如实战。

此后，A 位的打仍然是白的先手权利。

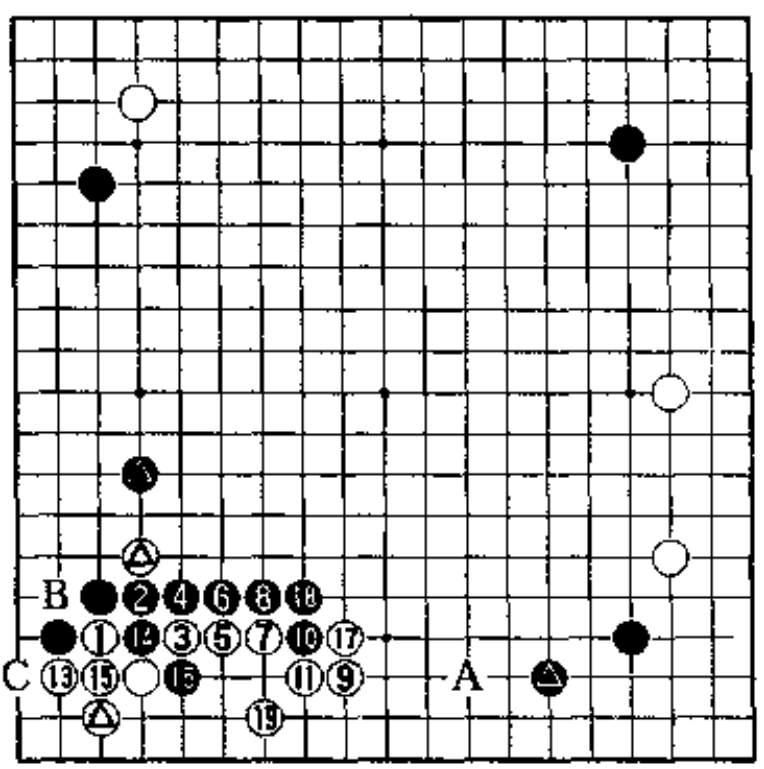
然而，黑方有改在——



图四

图四：2 位扳的强硬手段。抢夺中央制高点的战斗，犹如悬崖上的搏杀，任何退让都意味着失败的降临。

白 3 扳是必然的一手。此手若贸然在 4 位断，被黑 A 位曲住，白可谓是“送货上门”。



图五

白 5 至黑 8 是必然的进行。白 5 直接在 7 位挡，则黑可酌情选择 B 位扳或 8 位挡，这是白方不愿看到的。

白 9 尖冲后，下边形成乱战。C 位拆一和 D 位挡下，白必居其一。

实战的黑 19 退，细腻。若随手在 21 位挡的话，白在 19 位打即可“蚕食”黑 15 一子。

图五：实战的还原图。（包括两个白㊓和一个黑●子）。

白 1 尖顶是不适宜的。此际，可选择对左上或左下一子进行高夹。

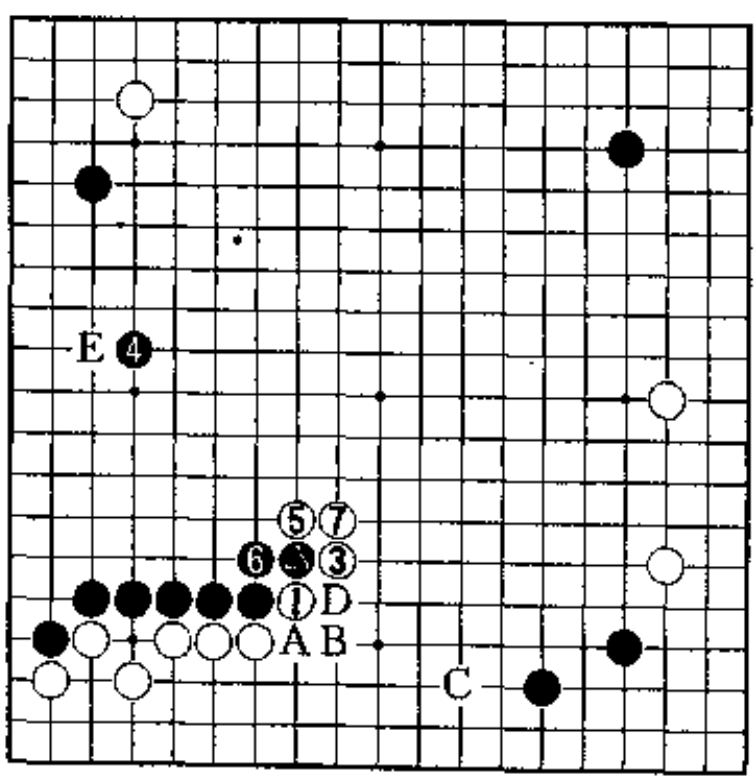
黑 4、6 连压是场合下法。由于黑下边已有❹子限制了白下边的发展，又有左上挂角作依托，故这种尽量扩展左边的下法也并非不可行。

白 5 在 6 位扳的话，黑就在 5 位断进行作战。

白 7 若在 8 位扳，则黑可先在 14 位挤一手后再 7 位断。在左下角，黑不惧一战。

白 9 小飞，过于软弱。最起码应在 10 位退，这样，至少留有 A 位逼的大场。此时，应毫不犹豫地——

图六：1 位扳，争夺中央的“高地”。既然下边的发展受到了一定的限制，那么，中央的“头”是不能再忍让了。



图六

黑 2 在 A 位的断不成立！黑若断，白 B 位打即将黑一子吃掉。

白 3 连扳是作战的要领。

黑 4 经营左边的话，白可 5 位打，7 位粘走厚中央。这样，是势均力敌的局面。此后，白 C 位逼是极其诱人的好点。

黑 4 若在 D 位打，白 A 位粘，黑 5 位长加强中央，则白 E 位分投，在左边黑的模样里“安营扎寨”。如此，局面较为零乱，

是比试后半盘功力的一局棋。

图五的白 9 软弱，使黑 10 位扳成为先手。从而，掌握了中央的主动权，真是“无比惬意”。

黑 12——16 都是“损劫材”之举，但这些微小的过失是可以忽略不计的。

角上白方多出一个㊓子，理论上是有所便宜（即：黑粘到 B 位后，C 位的扳不是先手了。），然而在实战中，这个子不一定能产生效益。

根据现代布局理论：四线和三线的交换，四线一方稍稍获利；五线和四线的定型，五线一方略微亏损。图五至白 19 的结果，左下的白方三线子多，四线子少，中央的出头又慢了半拍，下边的发展还受制于下边的黑●。因而，左下的变化，白亏损半手有余。

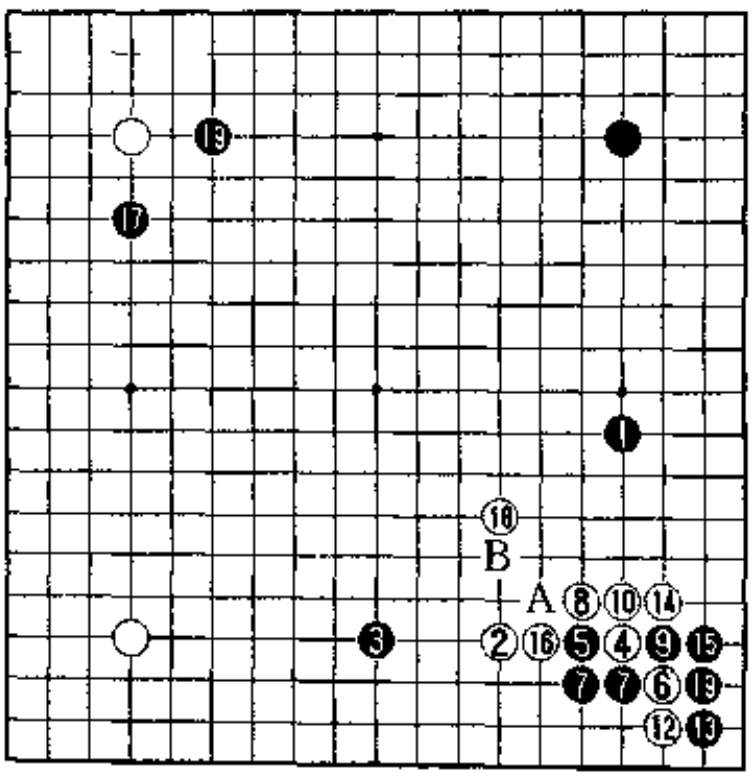
加上左边白㊓和黑●的定型（用加减法）即和实战一样了。白㊓和黑●的定型，黑方又多了半手多的价值。

再将黑左边的绝佳配合的因素考虑在内，我想，实战的局面黑有一手棋强的优势的结论是不难理解的。

第 3 型　过于厚实

第 3 型：取材于世界女子围棋锦标赛的对局。

右下角出现了新型。在此过程中，白 16 顶过分重视厚势，被黑 17 位引征（否则，黑 A 位的断十分严厉），19 位高挂连下两手，对白左上角进行攻击。从此，黑掌握了局面的主动权。



· 第 3 型

作为广大初、中级水平的爱好者，我们该从右下角的变化中学习什么呢？

白 2 从侧面挂角是避免直接在 3 位拆，以后再走 2 位挂时，黑走 16 位靠，白 3 之子与 2 位之子的棋形容易重复面设计的方案。

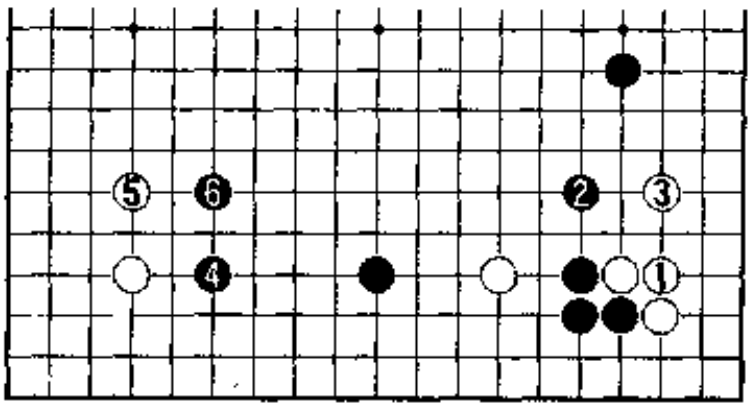
黑 3 如在 10 位拆，则白 3 位拆二。这样，就不会出现上述变化了。

黑 3 反夹，针锋相对，不甘示弱。

黑 5 走 9 位扳，则白可 6 位断或 14 位扳。如此，将形成眼花缭乱的战斗。

黑 7 粘时，白 8 连扳是最强硬的战法。其平稳的手段见——

图一：白 1 位粘。黑 2 跳，白 3 拆一是普通的进行。至黑 6，成为黑模样与白实地抗衡的格局。



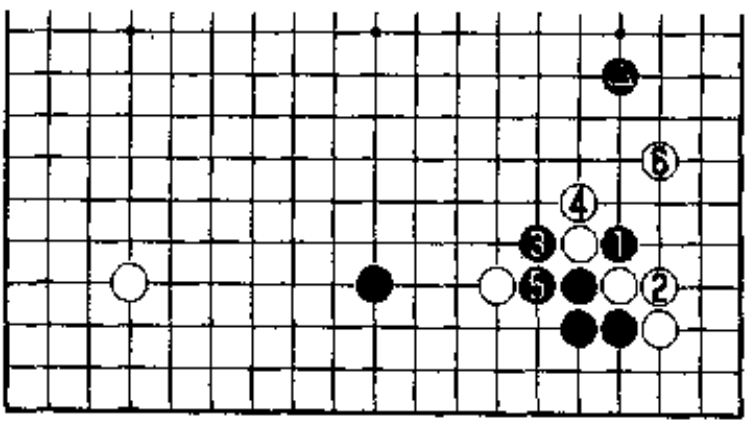
图一

如何应付白 8 的连扳，是爱好者们深感困惑的难题。

急燥之下，走——

图二：1、3 位俗手连打者也不乏其人。

至白 6，双方都将对方一子“拿下”，似乎得失相当。

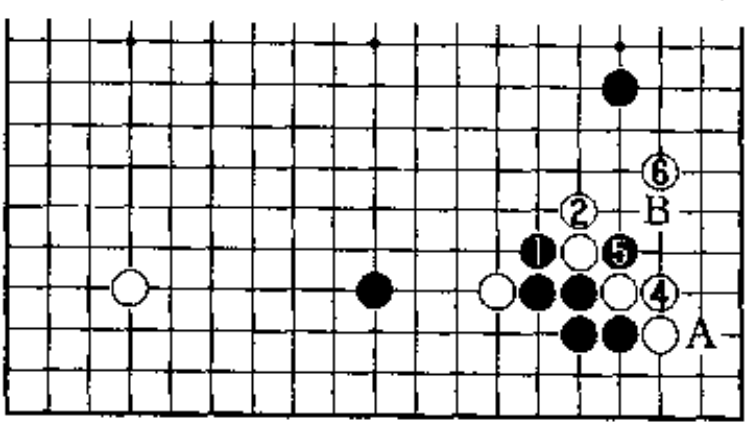


图二

然而，若要细细分析，就可得知：黑●一子的位置明显不好，白右下角的实空不逊于黑下边的实空，而且棋形较黑棋漂亮。实质的问题是：在右下角的作战中，白方以少战多居然能走成这个结果，无疑是值得庆贺的。

看了下面的还原图，黑的不当就清清楚楚的了。

图三：黑 1 扳时，白 2 长，欠佳。



图三

黑 3 粘，失去良机。此际，应在 4 位

打，白5位粘，黑A位打。这样，白必须吞下2位随手长的“苦果”。

白走到4位的粘，棋形十分舒展。现在，已是白充分可行的变化。

黑5断和白6飞的交换是莫名其妙的亏损。此手走B位“点方”的急所，对白的薄弱之处进行冲击才是正确的方针。

本图的变化，黑方大约损失10目之巨。

由此可见，看似当然的手法却可能是大恶手。

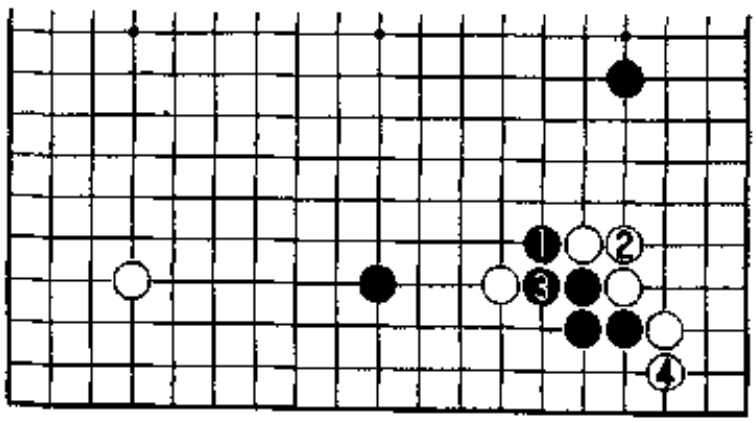
这里，若拘泥于棋谚“两打同情不打”，单在——

图四：1位扳的话，白在2位粘住是正着。

黑3粘是本手。

白4立下后，白实利可观，大可满足。

其中，黑3若在4位扳，则白——

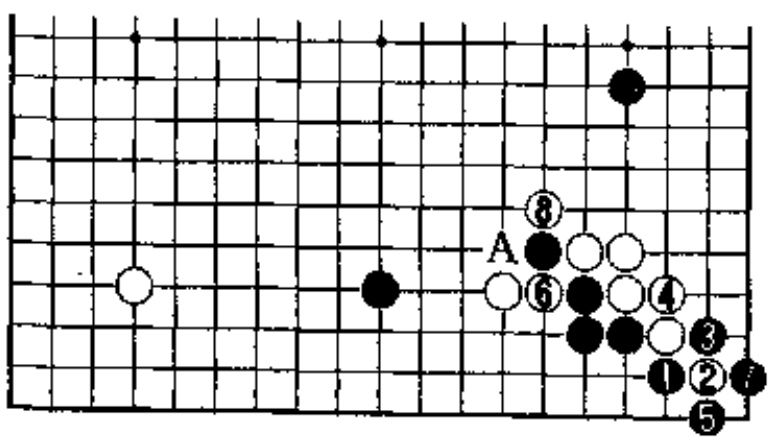


图四

图五：可强硬地在2位扳。

黑3、5是“骑虎难下”。

至白8，白征掉黑●子，黑左上引征时，白A位提。



图五

请将本图和实战进行对比就可发现：黑右下的角空略有减少，白棋提一子的棋形要比实战厚实得多。我想，对于本图的局面，多数棋手一定

是愿意执白棋吧。

作为世界级的女子棋手，对上述的“雕虫小技”肯定是了如指掌。因此，黑方选择了最简单，也是最贤明的一步棋——实战的 9 位打。

至黑 15 的变化是必然的进行。

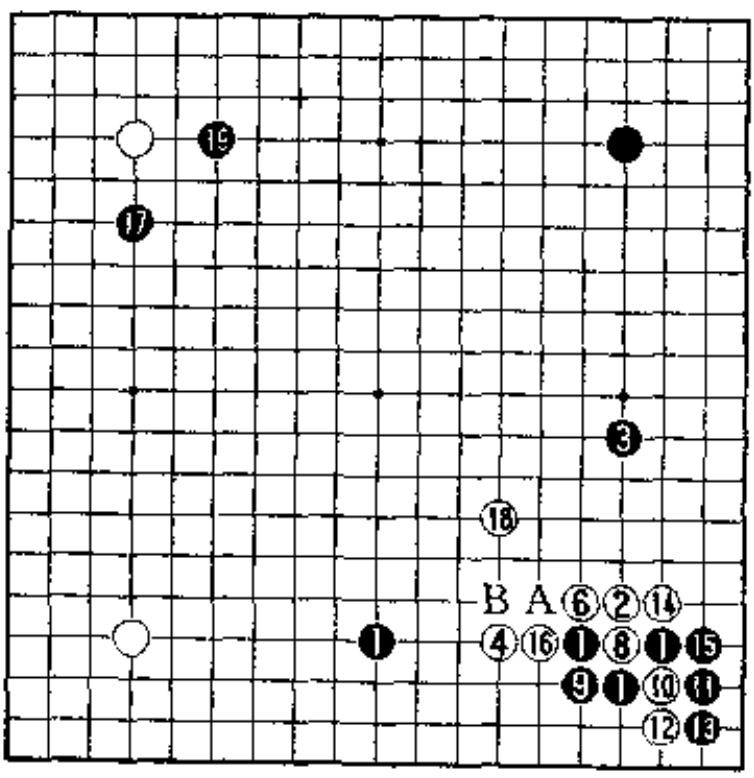
白 16 顶，过于厚实。现在，在 B 位跳补是正着，此变是双方均可接受的结果。

图六：实战的还原图。

黑 1 拆边的下法，有趣。

黑 5、7 连续小尖时，白 8 挤是巧手。此处，一不小心将进入黑的圈套。

白 8 若在 14 位挡，则黑 16 位顶，白 A 位挡，黑 B 位断。在黑的势力范围内，被黑“一分为二”进行作战，白将开始“苦难的生涯”。



图六

如按本图次序行棋，即使是爱好者来下黑棋，犯错误的概率也会很小吧。

第 4 型　棋形重复

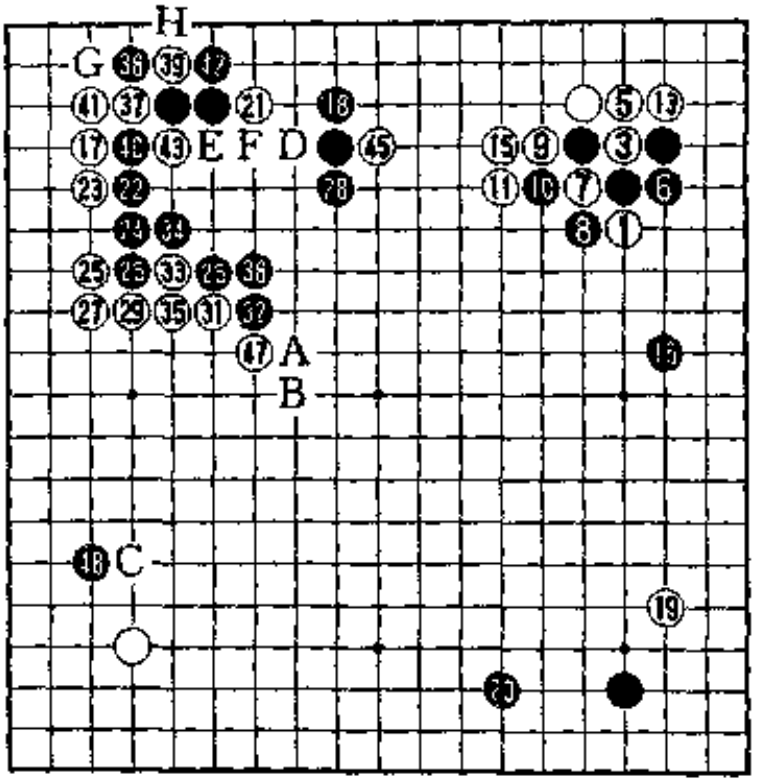
第 4 型：取材于三十年代的中日交流对局。

从上边的结果来看，黑左上的棋形稍稍重复，白略有所获。

白 47 扳原本希望走成黑 A 位扳，白可利用黑左上的余味走 B 位连扳。

岂料，黑灵活地转身在 48 位挂角，白反而落空了。

其实，白 47 只要在 C 位守角就已是充分可下的局面了。



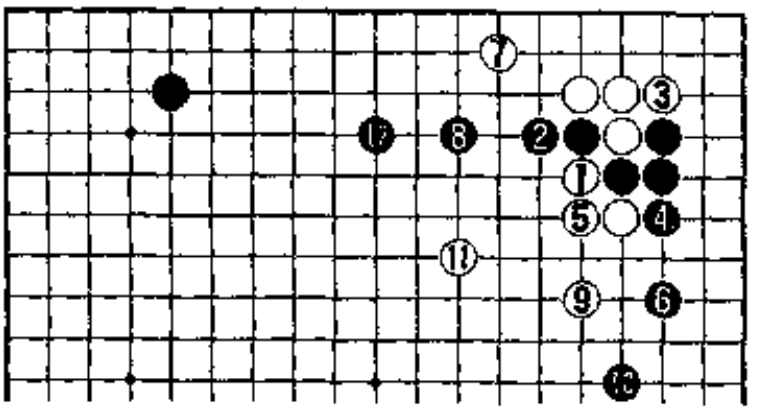
第 4 型　●＝●　●＝⑦

现在，我们用子效分析的方法来讨论上边的得失。

先看看右上角的定式。

黑 2 压出至白 7 打是大斜定式的典型战法。

黑 8 反打的旧定式在现代的对局中已被棋手们“淘汰”。



图一

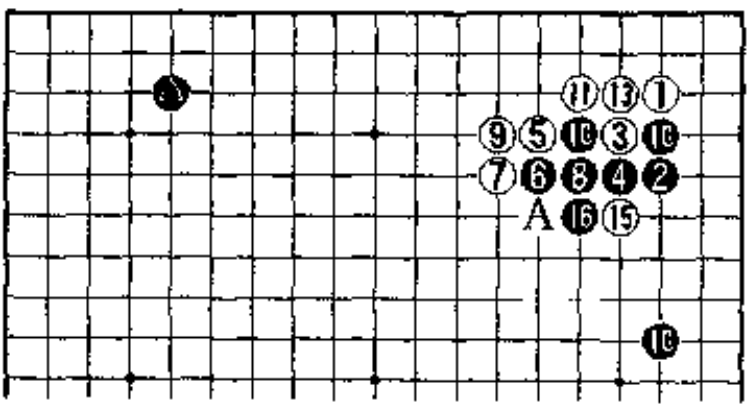
在左上及右下均是黑棋的情况下，黑 8 无论如何要——

图一：2 位长。

至黑 12 的跳是大斜的代表定式之一。

左上、右下都是黑的援兵，黑方没有惧怕作战的任何理由。

图二：右上角变化的还原图。



图二

白 1 占三三时，黑 2 从边上紧逼的下法在普通场合下是损实地的。

白 3 位尖，5 位跳，堂堂正正。

黑 6、8 先压后粘将白边上的实空加固走实，显然是坏棋。（其中，黑 8 当然应在 A 位长。）

加上黑 10、12 的俗手，黑在这里损了有一手棋吧。

白 15 和黑 16 的定型，黑方约便宜半手棋。

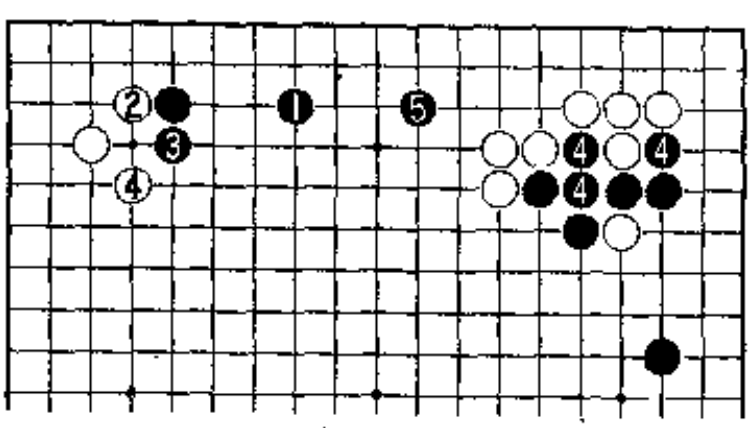
综合计算，局部白方获益有半手棋。

不过，若将黑右上●子的方向以及黑右边的配置因素考虑进去，本图的结果勉强可以算作是两分吧。

黑 18 可考虑在——

图三：1 位拆二。

至黑 5 是正常进展。


图三

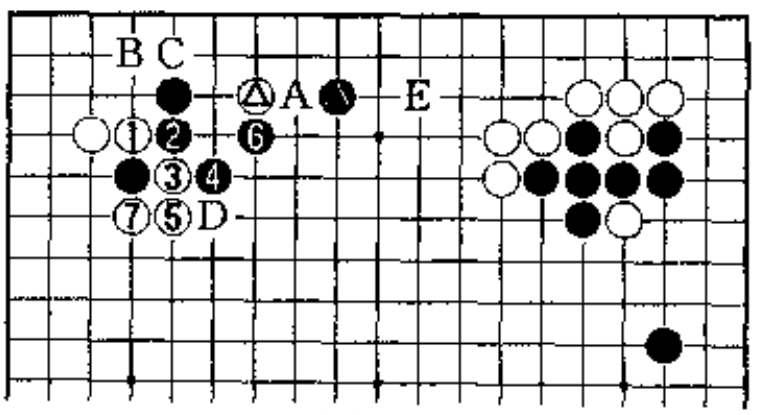
能在上边走两个拆二，黑方棋形是挺舒畅的。

既然黑方 18 位拆三，白方当然要在

21 位打入，以求借劲行棋。

白 23 在 40 位冲断是有力的一手。请看——

图四：至白 7 是常见的变化。



图四

不过，逐一进行推敲的话，黑●子应在 A 位扳。理由是：本图棋形中，白 B、黑 C 是白的是先手权利。（若●之子在 A 位，黑可脱先。）此后，白走 D 位压或 E 位逼时，白△子有一定的余味。

本图的变化白方不错。

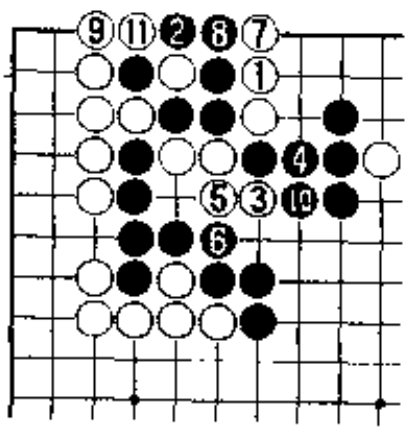
黑 26 压是大俗手。

黑 28 跳是右上棋形重复的根本原因。此际，按照棋谚“补棋当争一着净”的原则，应在 D 位小尖。

白 29 曲后，黑已骑虎难下了。

至黑 46，白上边有 45 的利用，左边又多了一列厚势，左上角白 E、黑 F、白 G、黑 H 还是先手，黑方三方受气。可见，黑 28 跳的不当。

其中，白 G 位打时，黑 H 位不能脱先。否则——



图五

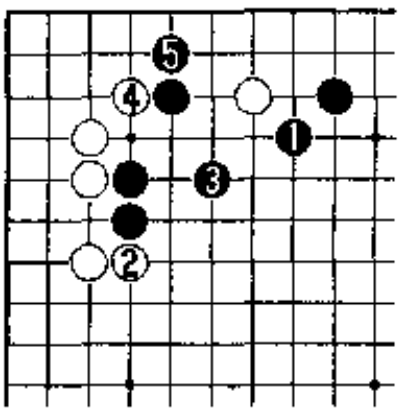
图五：白 1 位打，3、5 延长中央的白“气”，黑方就难以两全了。

黑 6 硬着头皮粘上的话，白只要从 7 位后面收气，就使生死颠倒。

用对比法来研究左上角黑的得失：

图六：黑 1 小尖是正着。

至黑 5 是定式的变化。



图六

实战中的黑棋比图六在实空上多 7——8 目，白棋大致也要多 7——8 目，两者抵销。

那么，白 45 以及左边多出的白 31、35 之子，少说也有半手棋的价值。因此，白在上边的变化中获利是显而易见的。

不过，由于白 47 的扳落空，被黑挂到 48，全局形势基本上是均衡的。

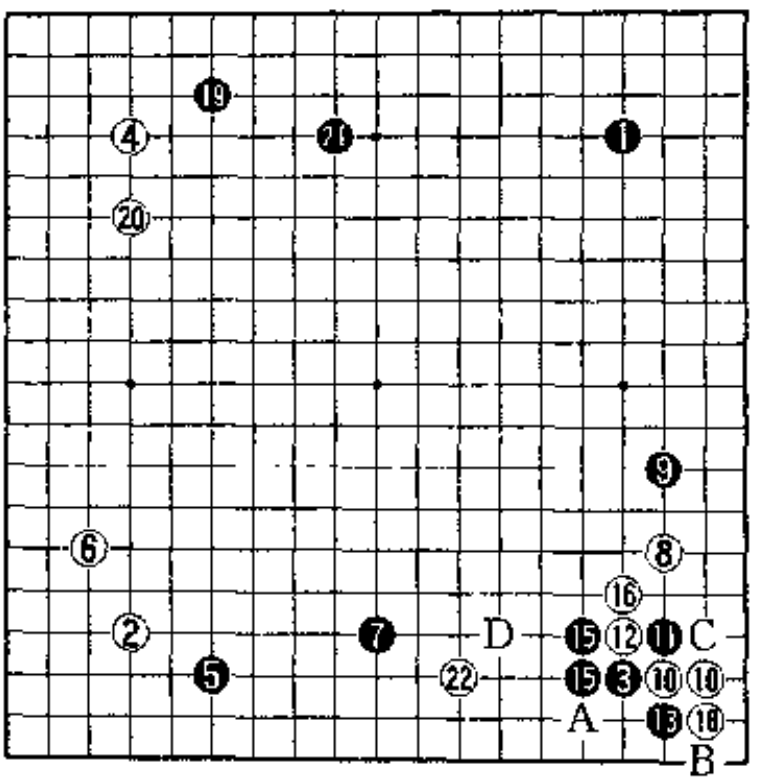
第 5 型　不明棋理

第 5 型：取材于业余棋手的对局。

右下角的失误是黑落后的原因。行至白 22，白布局占据主动。

现在，我们来分析一下右下角的得失。

黑 11 扳，不好。此际，在——

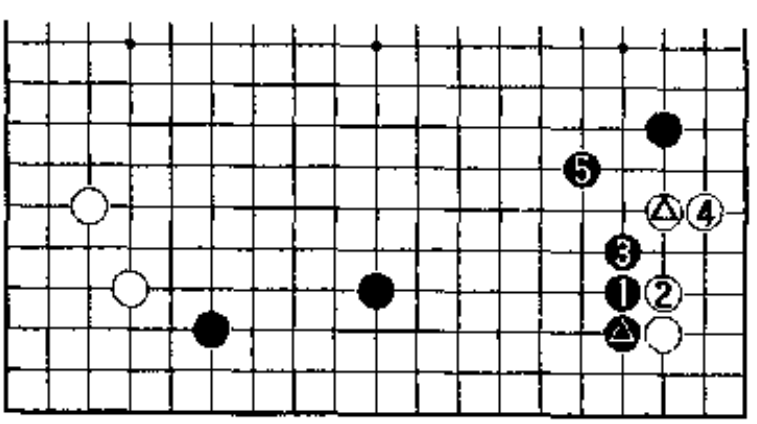


第 5 型

图一：1 位长是正着。

至黑 5 是双方均可接受的变化。

本图又可理解为：黑 1 在星位时，白△位小飞挂角，黑一间低夹，白点三三，黑●位内挡的还原图。



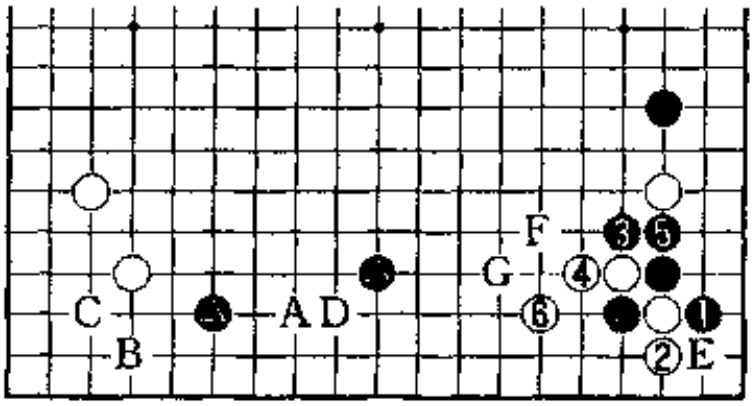
图一

黑 13、15 连打两手是搞错了方向。事已至此，黑方只能——

图二：在1、3位里面打出。

这样，黑9的夹击才能发挥应有的作用。

白6小尖将棋走在下边是行棋的要领。

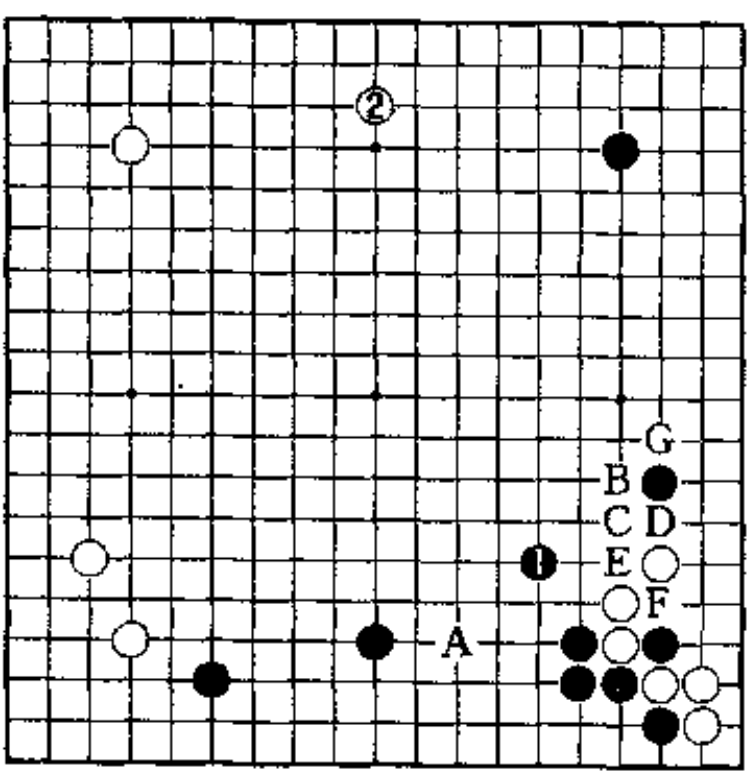


图二

本图的结果黑方下边两个●子的结构不佳。继续补一手，则棋形重复；省略不补——白A位的打入严厉，正常结构应是星位的●子改在B位小飞，等白C位小尖后再D位拆二。

白6若死背定式走E位曲的话，则黑可酌情在F位罩或G位逼。无论走到哪一点，黑下边的隐患将大大地缓解。

黑17粘，过于呆板，此手应在A位虎。以下的变化是：白18位曲，黑B位扳，白C位打，黑D位补回。本变和黑17单粘相比，仅目数上相差就有5目之多。退一步说，黑若不补下边的D位而抢占上边的大场，被白22打入后，黑A位虎的棋形也比实战的棋形富有弹性。



图三

黑 19、21 置下边不顾，抢占上边的大场是违背了《围棋十诀》中“慎勿轻速”的棋理。黑不补下边的棋形盲目争先，被白 22 下边打入后，黑方的薄弱之处暴露无遗，黑右下四子反而需要治理。

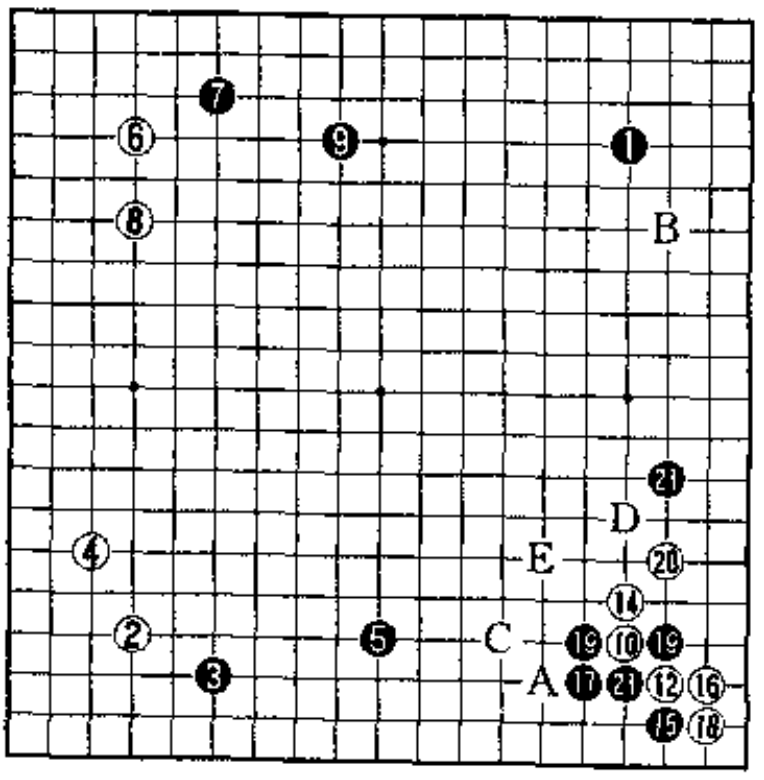
黑 19 在下边自补是当务之急。

图三：在 A 位补的话，固然安全。可是，行棋步调过缓。积极的下法应在 1 位小飞扩张下边的模样。同时，配合右边的黑棋。

白 2 走上边的大场是冷静的下法。此时，立即在 B 位靠出，经黑 C、白 D、黑 E、白 F、黑 G 位长出形成作战。虽说作战白方未必不利，但是，立即作战总有按黑方思路行棋之嫌。其实，白在右下脱先，黑方已经损失在先了。

请将本图和图一进行对比：图三的白右下角空要较图一为大，图三黑方外面的封锁明显还要补一手。既然已便宜在先，又何必再和黑方作无谓的纠缠，这可以算是向 2 拆上边的最好理由。

图四：实战的还原图。



图四

黑 7、9 抢占上边的下法别具一格。

在白棋空角的情况下，黑 11、13 托断的下法容易被对方形

成理想形，不妥！此时，在A位小飞挂，白20位应后再B位小飞是自然的流程。

根据“扭十字，长一边”的原理，白14长是正着。这里，最普通的下法就是最好的下法。

黑19曲，不好。此手只能在C位补一手。将右下角的白棋走得如此坚实是黑11、13的罪过。走成这样，黑在右下角亏损半手棋。

白20小尖，略显消极。积极的下法是在D位跳补。

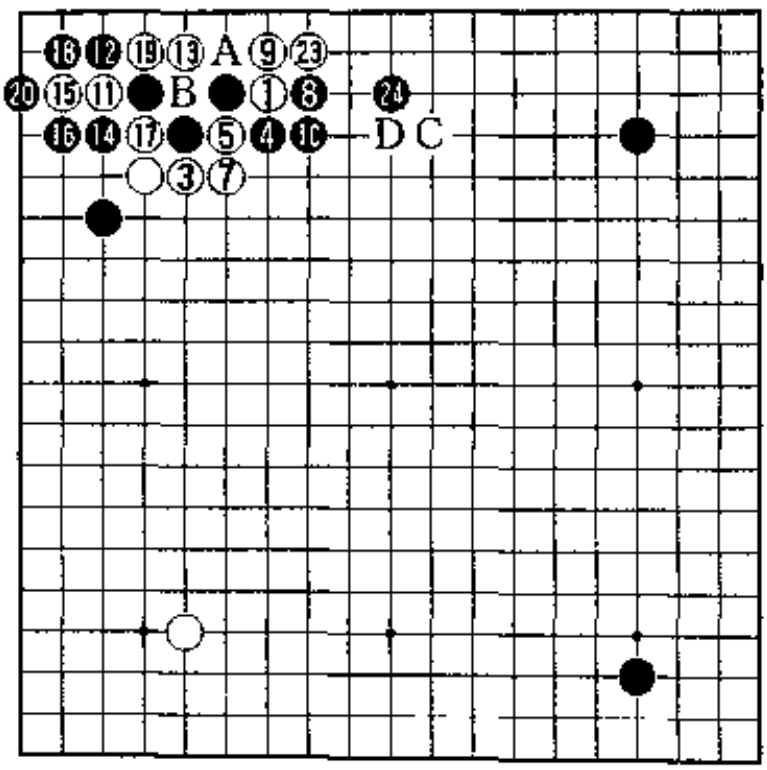
黑21逼，过分。现在，仍应在E位飞扩张下边，这样才能和黑19压的构思衔接起来。以后还可在D位飞压，继续经营下边的模样。

加上黑21的过失，黑在下边亏损一手棋以上。

第 6 型　欺着与错着

第 6 型：取材于业余棋手的对局。

在左上角的角逐中，双方错着叠出。行至黑 24，是白稍厚的局面。



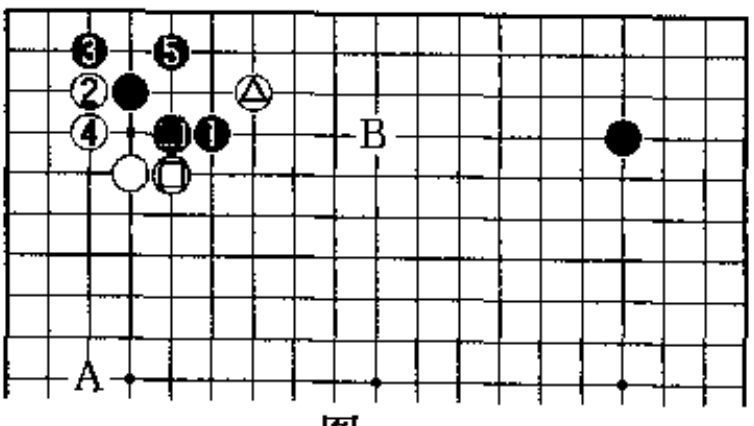
第 6 型　　㉑＝⑪

下面，我们对左上的变化进行一次剖析。

白 1 夹击的下法，少见。此手在 11 位托或 5 位飞压是常见的。

黑 4 压，轻率。被白走到 5 位的挖，白喜出望外。此手应——

图一：1 位长。



图一

白 2、4 托退是正常的分寸。

至黑 5 的变化白已经亏损。

为什么呢？

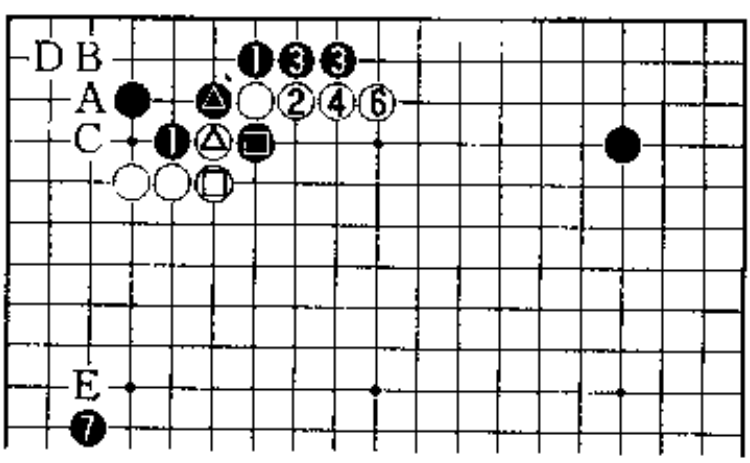
黑小目挂白高目时白 2、4 托退，黑 3、5 扳虎是常见的定式。

白㊃和黑 1 的交换，白显然是违背棋理，搞错了方向。黑❶和白㊀的定型，白方稍稍获利。可是，白㊃的所失肯定大于白㊀的所得。

此后，A、B 两个好点，黑必居其一。

实战的黑 8 打是大恶手。现在，只能

图二：从二路 1 位打，3、5 位连爬后，再 7 位分投。



图二

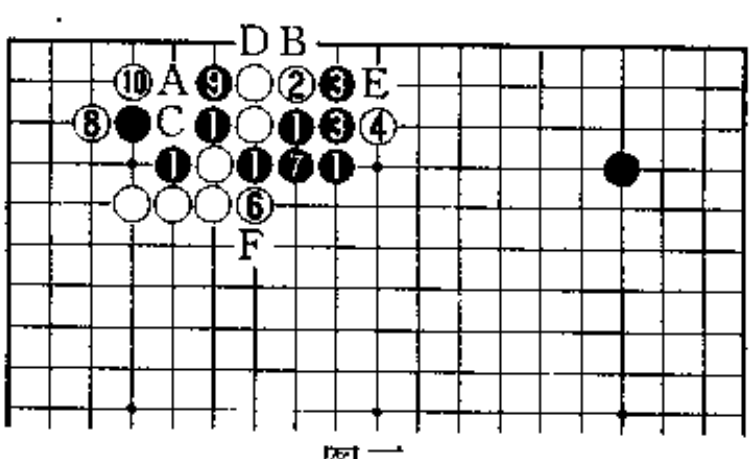
本图结果虽然不佳，然而，也只能如此了。

黑亏损的理由如下：白高目，㊃位小飞压时，黑❺位托是定式。可是，黑❼的打和白㊀的交换是大俗手。正着是按棋谚“两打同情不打”行棋——在 1 位单扳。以下的变化是：白㊀位粘，黑 3 位长，白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 E 的进行。

此变双方可行。

黑 10 粘以走——

图三：1 位虎为宜。



图三

白 2——6 先手利用后再 8 位托。

黑 9 挡本手。

至白 10 扳，黑大损。这是实战的黑 8 随手打所造成的恶

果。

此后，白 A、黑 B、白 C、黑 D 是白的先手权利。

本图的黑 1 若强行在 2 位挡，则白 9 位打，黑 C 位粘，白 7 位打，黑 6 位长，白 5 位扳，黑 3 位曲，白 1 位粘。此后，E 位扳和 F 位打形成见合。如此，黑崩溃。

本型的黑 12 扳，过分。此时，在 A 位内挡是本手。这样，白 19 位扳，此处告一段落。

本变和图三大同小异。

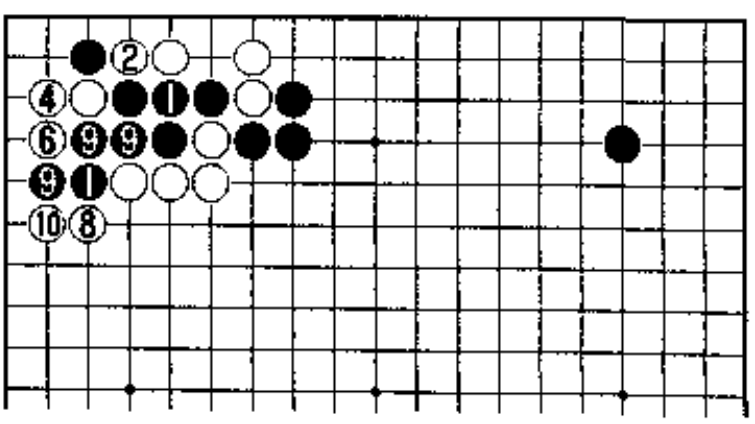
白走到 13 位的点，黑陷入困境。

黑 14 打求变是无奈之举。现在，若本份地在——

图四：1 位粘，则白 2 位断，黑只有束手待毙。

黑 3 以下的逃跑不成立！

白 15 长是作战的要领。

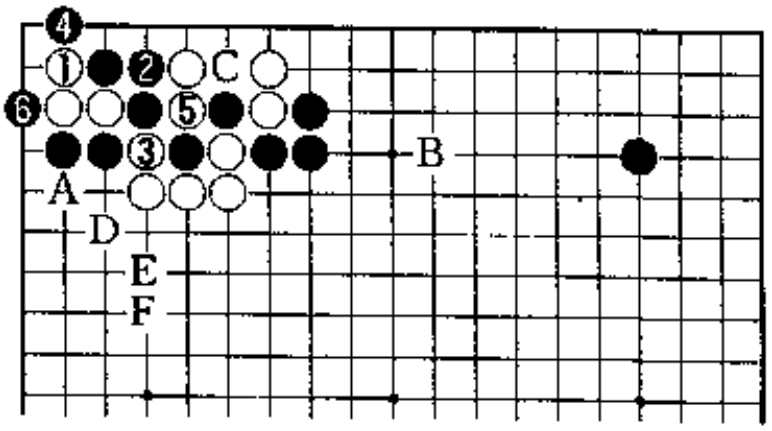

图四

然而，白 17 打却不够细腻。此时——

图五：在 1 位曲，不让黑一手补净是正确的方针。

黑大致要在 2 位粘。

白 3 至黑 6 是必然的下法。



图五

此后，白既可 A 位夹封住左边，又能 B 位夹击上边的黑三

子。

对于白棋而言，本图的结果明显优于实战。

其中，黑 2 若在 3 位粘，则白 2、黑 5、白 C、黑 D 位跳时，白在 E 位或 F 位罩。如此，也是黑方苦战的局面。

白 19 打，21 扑考虑过头了。这里，只要简单地在 B 位提，待黑 20 提后，再 C 位夹攻黑三子就已是相当充分的结果了。

由于白 19、21 的过失，被黑在 22 位跳出。形势对于黑方来说，已是大为改观。

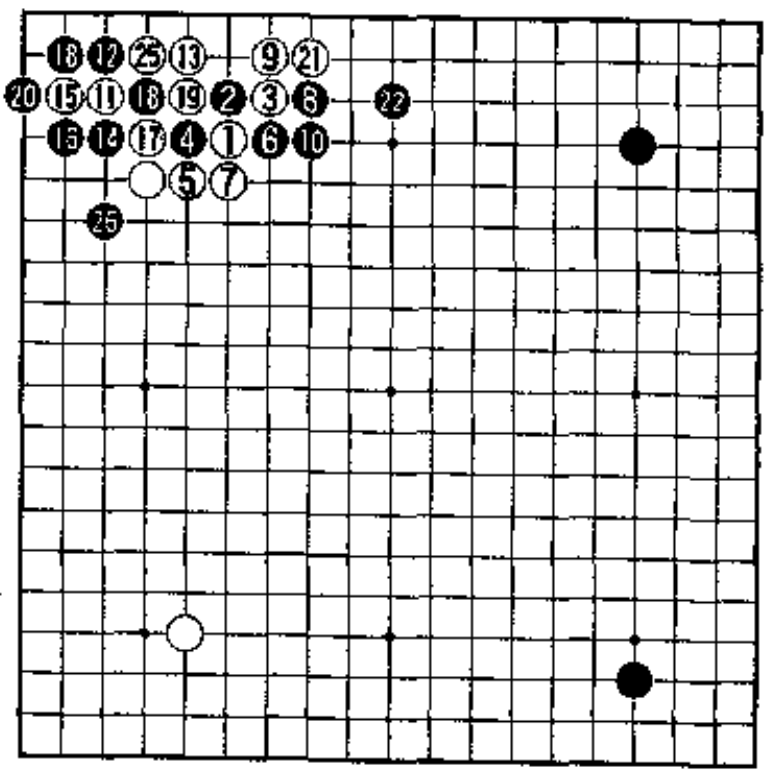
白 23 重蹈复辙。现在，白仍应在 C 位夹攻黑三子，黑 23 位挡，白 A 位忍耐一下算了。

黑 24 的下法重滞。由于多了白 23 的曲，黑三子已变轻，此时可脱先他投抢占大场。即使就局部而言，黑 24 也应改在 D 位跳。

实战的变化中，黑 8、12 是大失着，黑 10、24 下法欠妥。白 17、19、21、23 犯了小错误。综合起来计算，白还是稍稍有利的。

以后角上的定型可以看作是：黑 15 位提，白 B 位提。

图六：实战的还原图。



图六　㉓＝⑪　㉔＝⑮

在图中双方的过失就清晰可见：黑 8、10 打粘是欺着。

白 21 和黑 22 的交换，白方稍损。

白先 23 扑、再 25 位打的下法令人莫名其妙。

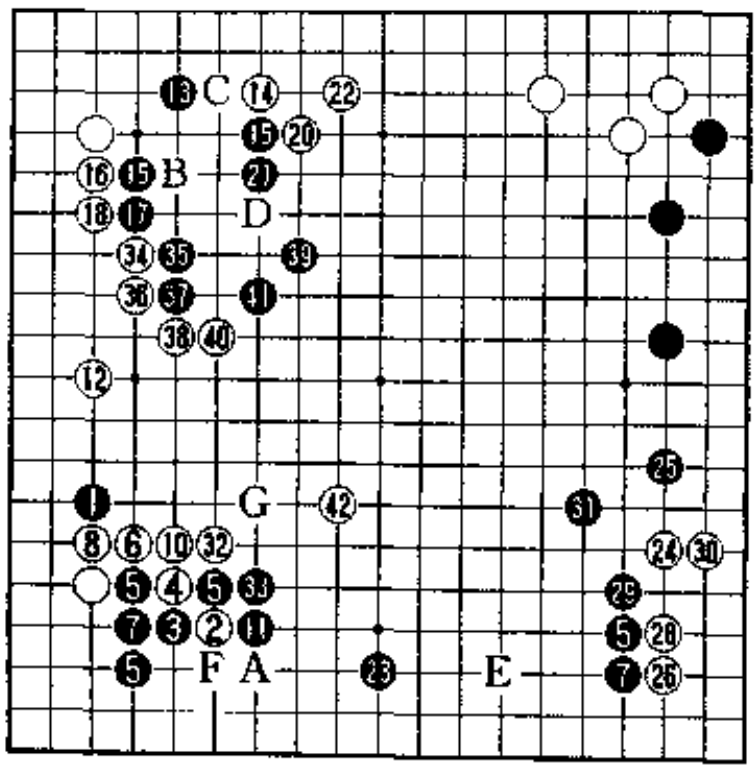
第 7 型　感觉迟钝

第 7 型：取材于业余棋手的对局。

黑在左上及左下角亏损不少，被白抢到 42 位这个中央的制高点时，局面无疑是白优了。

这个布局中，白方也有不当之处。可惜黑方没有及时抓住，机会就在无形中消逝。

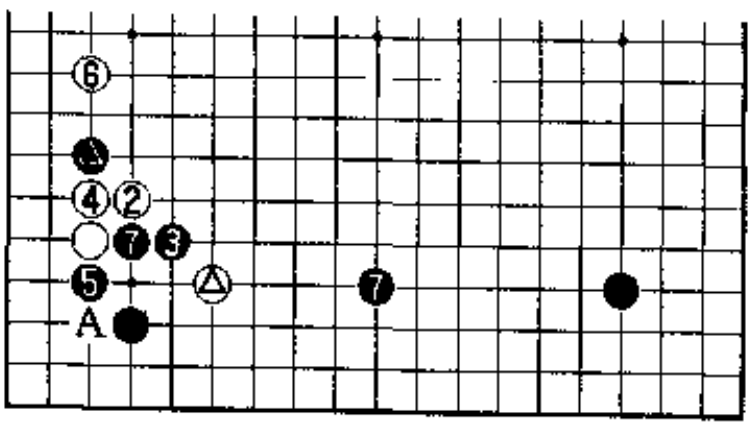
下面，我们来分析本盘的布局：



第 7 型

白 2 走大斜，无理。此际，可考虑 4 位跳出正面作战或者 A 位反夹转向下边行棋。

黑 3 小尖是有问题的一手。正确的下法见——



图一

图一：1 位压。

白 2 位扳，4 位粘是绝对的。

黑 5 虎围住角上，棋形十分舒展。

白 6、黑 7，双方各占要点。

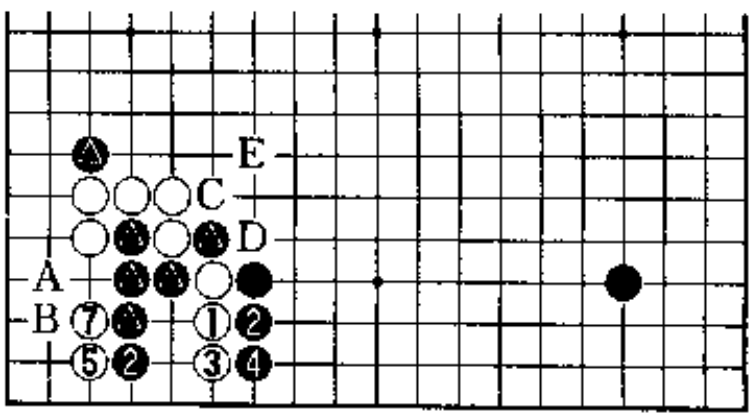
本图是黑获利，其理由是：黑 1、3 压长是常见定式。白 4 应在 5 位长和黑 A 位交换后再 6 位拆。白 4 和黑 5 的定型，黑方可能便宜半手棋；黑❺和白Ⓐ的交换，双方亏损的程度不相上下。

因此，本图变化黑优的结论是毋须置疑的。

白 12 夹是稳健的下法。其实，白立即像——

图二：将定式完成也是相当不错的。

左下是大斜的常见定式，❽一子几乎没有任何作用，白获利近一手棋。



图二

其中，黑 6 在 A 位跳或 B 位跳是不成立的，请读者自行验证！

提示：白不要走白 C、黑 D 的定型。目的是：一、保留 E 位飞的先手权利。二、在条件具备的情况下，利用黑气紧的缺陷从 D 位打出，以谋求更大的利益。

实战的黑 15 飞压，过分。选择左边的下法时，要考虑到己方是在白的阵势内行棋，因此，正面作战难免受挫。此时，黑可选择 B 位跳，白 17 位飞，黑 20 位罩的下法；也可考虑黑 19 位靠压，白 20 位扳，黑 21 位长，白 C 位顶，黑 15 位飞的迂回作战。

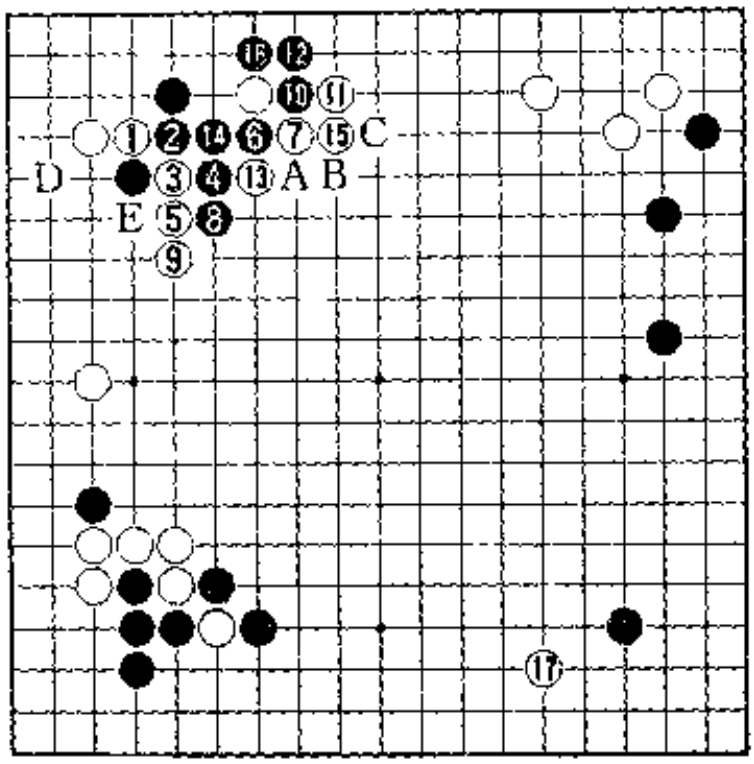
白 16 软弱，在白的势力范围内正面作战是求之不得的事情。现在，应毫不犹豫地在——

图三：1 位冲断。

黑 6 虎时，白强硬地在 7 位扳。

黑 8 若按定式在 A 位虎，白 15 位退，黑 B 位压，白 C 位退的话，黑下一步的 D 位出动即显得十分勉强。因而，只能变通的在 8 位压后，再 10 位断。

至黑 16，白左上受益非浅。



图三

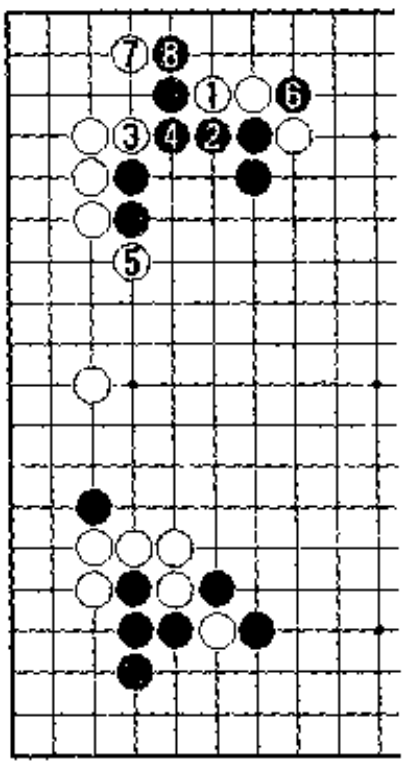
白争先在下边 17 位挂角，布局白方大成功。

其中，黑 4 在 E 位长出作战是无理的。白只要在 4 位长封住黑方的出路，黑上、下即难以两全。

黑 19 靠、21 长，作战构思混乱。现在，可以闭着眼睛在 34 位挺头，等白联络后，再 D 位大跳整形。在以少战多的场合下，黑方棋形能走得如此舒展，自然要对白方说声“谢谢”。

白 22 位虎，不妥。它的正解是：

图四：按定式行棋——在 1 位顶。能扳到黑的二子头，左边配合颇佳，白可以满足。

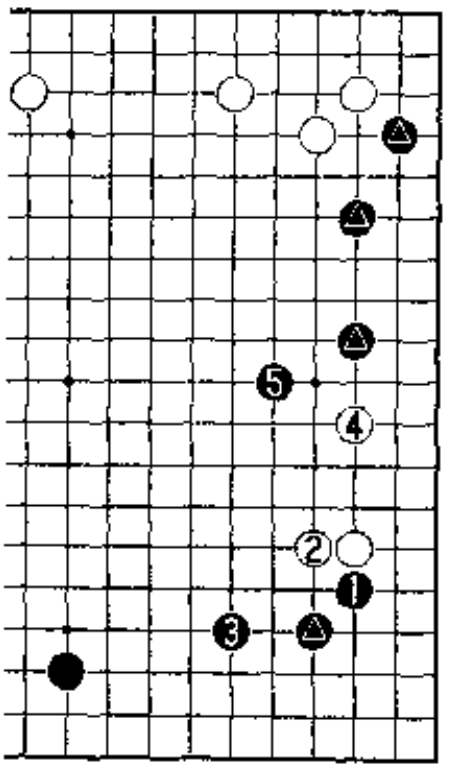

图四

在左边腾出手来，再走下边的挂角，这样的行棋方可称为自然流畅。

黑 23 当然应在 34 位挺头。即使在下边行棋也应在 E 位大飞守角，实战的开拆棋形重复——离左下的厚势太近。

白 24 也应按棋谚“二子头必扳”——在 34 位行棋。在左上角，双方对棋形的感觉过于迟钝。

黑 25 夹，不好。至黑 31 的变化，黑右边的结构不佳。如今，可运用棋谚“逼敌近坚垒”在——

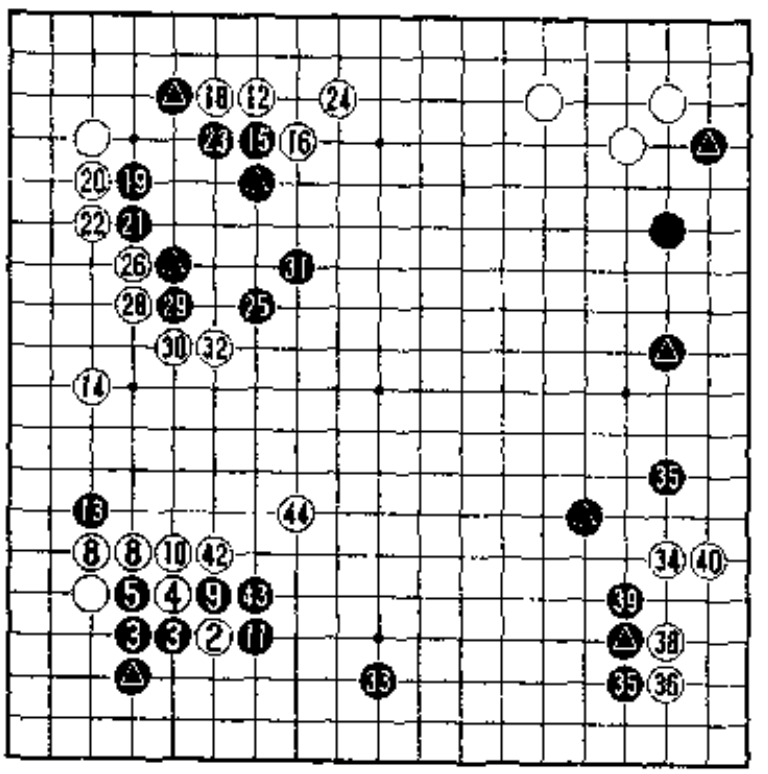


图五

图五：1 位尖顶守住角空，再利用三个●子的威力从 5 位压迫白棋。

白 32 打是俗手。白 F 位立和黑 A 位挡交换后再 G 位飞才是漂亮的棋形。

走到左上的 34 位扳，左上白是两方得手。至此，混浊的局面已变得清彻：白有利。



图六

图六：实战的还原图。

用加减法去掉白 18 和黑 23 的交换

(这个交换白略有所获)，就和实战同形了。

黑 13 和白 14 的定型，白方便宜近一手棋。

白 24 应按图四那样行棋。

黑 25 跳补中央不可思议！既然白补在上边，黑当然应在 26 位挺头，走畅自身。

黑 25 至白 32 的交换，白棋获利在一手棋以上。

白棋飞到中央的 44 位，盘面目数也开始领先。

白棋在左边获利一手半以上。(白走到 30、32 后，黑 13 和白 14 定型的损失程度减轻不少。)

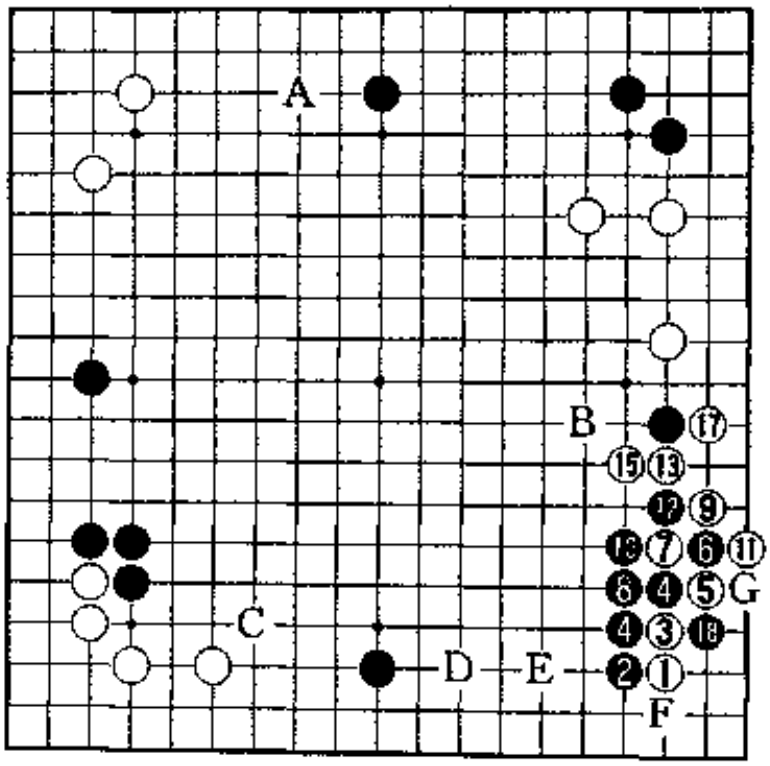
第 8 型　化繁就简

第 8 型：取材于少年棋手的对局。

对局时，黑在右下角的争夺中走了两步不易察觉的坏棋，行至黑 18，黑方损失惨重。

白抢先走到上边 A 位的拆，布局白方断然优势。

理解本型的分析是有一定的难度，然而，只要能化繁就简，问题还是能迎刃而解的。



第 8 型　❻＝❻　❹＝⑦

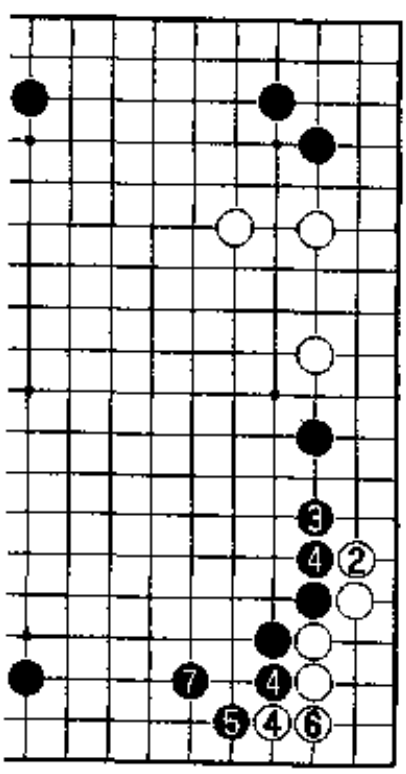
黑 6 的连扳是此际的常见手段。若走——

图一：1 位退，则白 2 位爬后，再 4、6 先手扳粘就可以了。

走成这样，黑右下角的子效不充分。

白 13 打，求变。此手在 6 位粘住是本手。若此，黑将在 B 位跳，或者在 C 位罩。形成此变，以后如何侵消黑下边的模样是白要面临的课题。

黑 14 提劫，随手。现在——

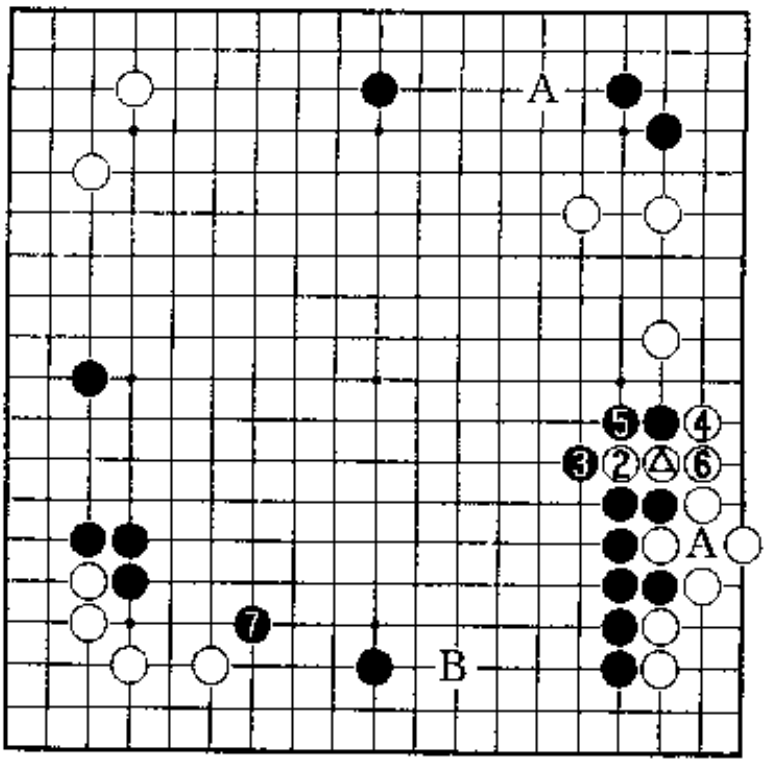

图一

图二：1 位粘才是冷静的好手。

白 2 冲固然“过瘾”，可是，接着白只能在 4 位缩回去虎，又让黑方感到欣慰。

黑在右边争得先手后，再在 7 位封住白左下的出路。如此，黑充分可行。

走成这样，白㊃位打求变的下法不成功。



图二

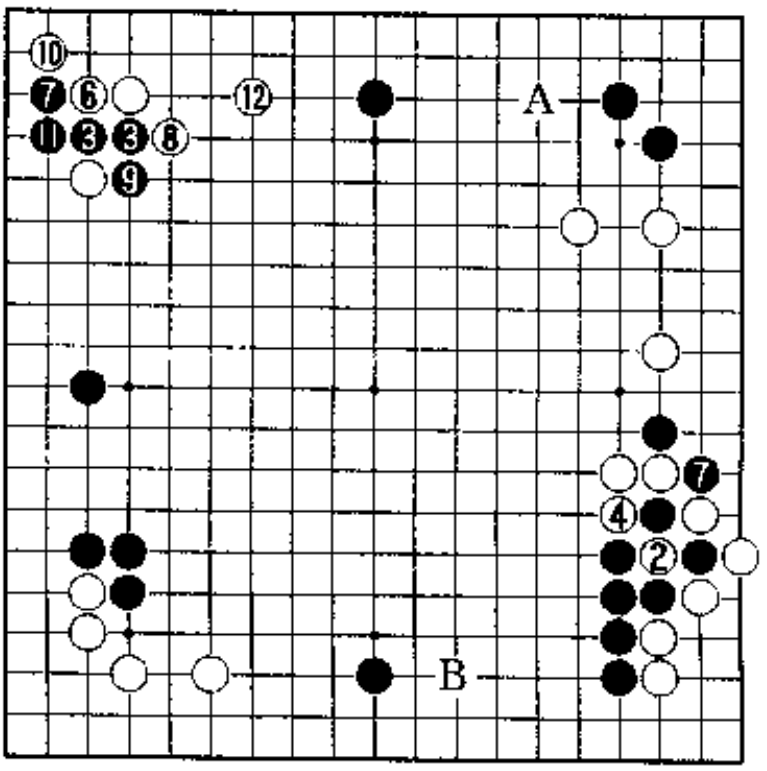
其中，白 4 不能在 5 位曲出。否则，黑在 A 位提劫，白即穷于应付。

黑 16 不能贸然在——

图三：1 位开劫。

白 2 提后，将“万劫不应”而在 4 位提。

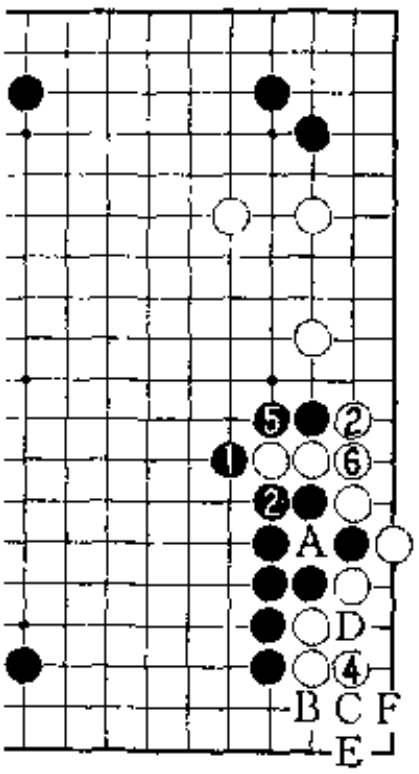
黑 3、5 虽然可将左上角穿通，但是，行至白 12 小飞，上边 A 位的飞下和下边 B 位的打入形成见合。



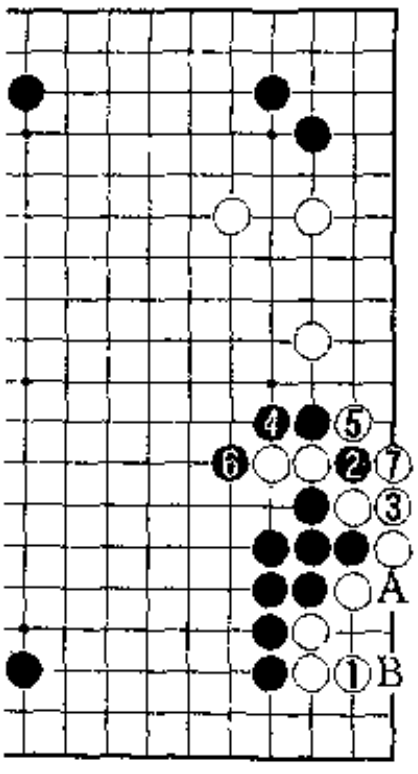
图三

本图的变化白明显占优。白右下的获利是白领先的根本。

黑 16 粘是右下变化中的第二步坏棋，此际有——



图四



图五

图四：1 位顶的好手。

白 2 虎时，黑 3 位围住。现在，白不在 A 位提劫而是在 4 位虎补了。

至白 6，基本上还原成图二的棋形。

和图二相比，本图的黑⑤位提和白 4 位补，黑方稍稍亏损。（黑棋的黑 B、白 C、黑 E、白 F 的官子手段消失了。）

白 17 虎是正确的。此时，如贪要地在——

图五：1 位虎补的话，则黑可 2 位打，4 位压出，白只好 5 位缩回打一手。

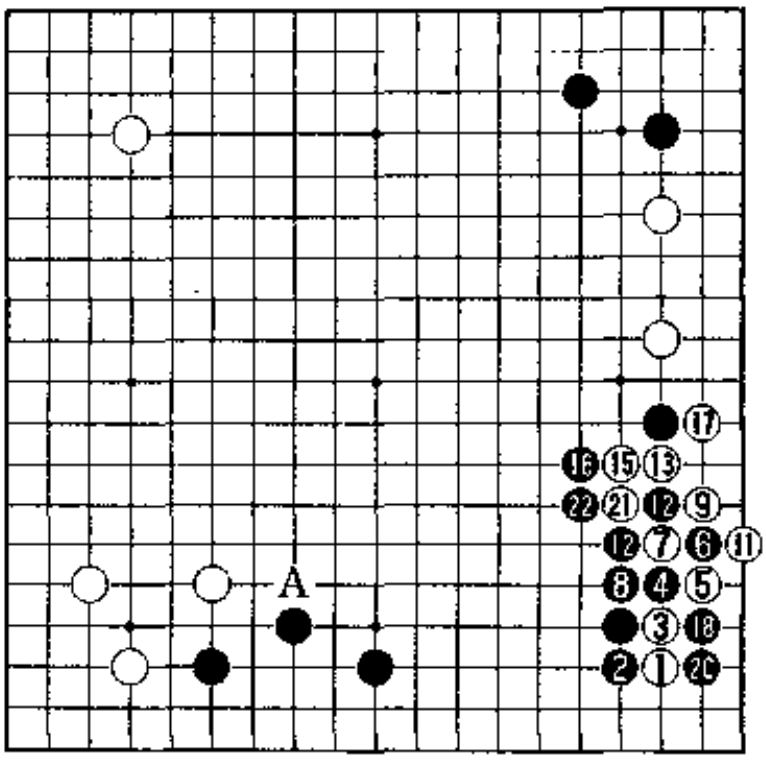
黑 6 打后，即大致还原成图四的变化。这样，白棋将到手的利益又“原物奉送”，白无趣！

其中，白 5 若在 6 位长，黑就 5 位粘住，白作战勉强。以后，黑可 7 位打，白 A 位粘，黑 B 位顶，白角上不活。

图六：取材于日本棋圣战挑战决赛的对局。

至黑 22，白在右边争得先手后，再 A 位压住时，黑的先手效率已荡然无存。（黑决定性的失误是在右下角。）

用子效分析的对比法来看实战就可发现：作为黑方来说，实战的结果还不如图六，其理由是：一、图六的黑棋在右边的“头”好歹高于白棋，而实战白子的“头”异常挺拔。



图六　⓮＝❻　⓳＝⑦

二、实战右下角的实地虽然较图六多了5——6目（包括白棋少的），但是，白以后若在D位打入，多了E位跳的先手（白F位立时，黑必须在G位提。），下边的腾挪就会容易的多。考虑到这层因素，黑方即使便宜，也是极其有限的。

综上所述，实战的结果显然不如图六。图六的结果黑方亏了一手棋，那么，实战的结果黑方的损失足足有一手棋以上。

第 9 型　论据充足

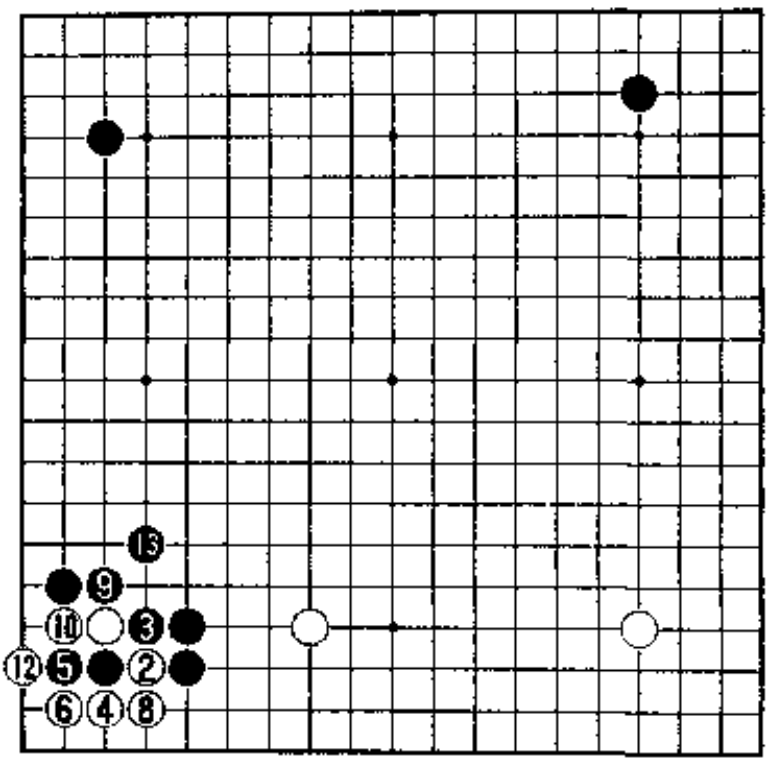
第 9 型：取材于业余棋手的实战。

左下的结果是黑有利，可是，你能说出它的理由吧？

我们还是用对比法来加以论证吗。

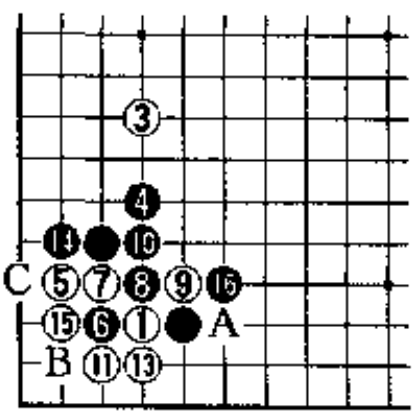
图一：白 1 至 13 是定式的正常进行。

现在，黑可选择 14 的挡或 16 的打。黑 14 挡时，白应在 A 位包打，黑 15 位打，白 B 位打，黑 C 位提是定式；黑 16 位打时，白 14 位曲。这里，白方总能走到一处。

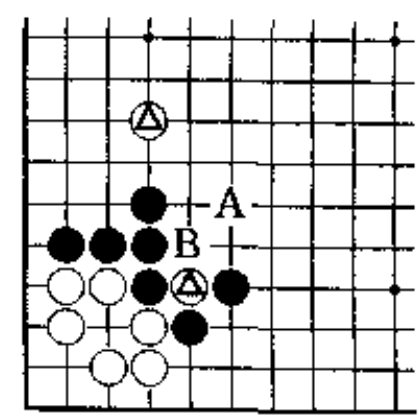


第 9 型

图一中黑能 14 位先手挡，再回到 16 位的打，可谓“两方得手”。这样，是黑优的结果。



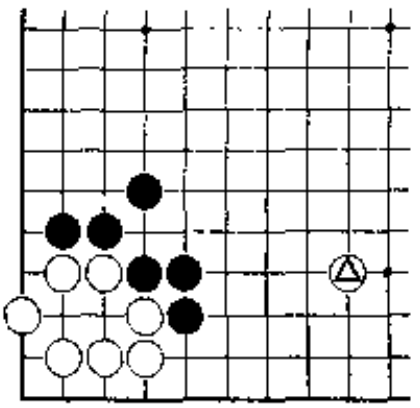
图一



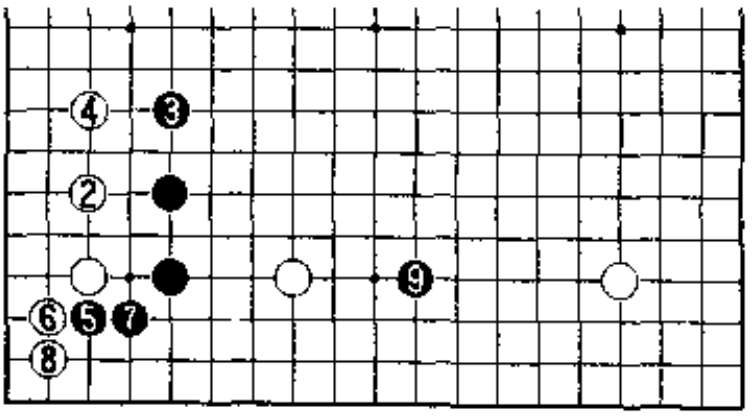
图二

我们将图二（即图一的棋形）和图三（即实战的左下棋形）作一对比就可明白：对于黑棋来

说，图三的优势比图二的优势还要大一些。


图三

下面，逐一进行分析：白的有利之处是：一、图三的白角要比图二的白角更加厚实，然而，这一点便宜是微不足道的。二、图三的白下边㊓子在受到黑方攻击时要比图二中白左边㊓子容易腾挪。黑方的有利之处有：由于白方没有走到图二的白㊓位打和黑●位粘的交换，黑棋要比图二厚实不少。图二的棋形中，白方有A位点，B位逃征子的利用。

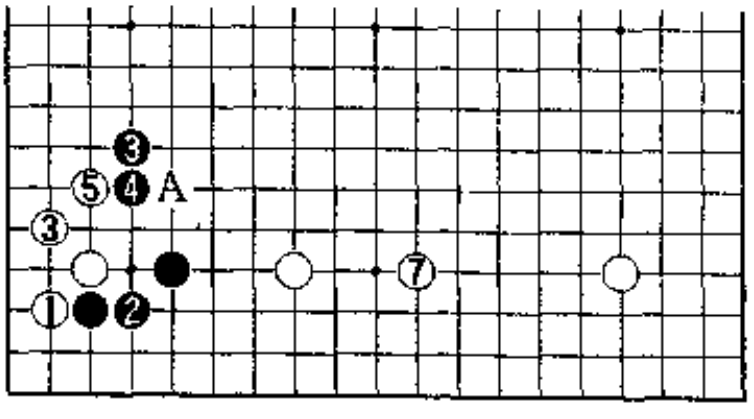


图四

既然知道了结论，我们将过程重将放一遍，看看错在何处？

黑1托，时机过早。即使想走三三，也应——

图四：在本图1、3连跳两手走畅自身，再5、7托退，9位夹击。这样是正常的分寸。



图五

实战的白2外扳，无理。此手在——

图五：1位内扳就行了。

黑2退时，白3虎是要领。

黑 4 飞压的话，白 5 尖顶后，7 位守回。由于黑左下的厚势难以发挥威力，本变黑方不充分。

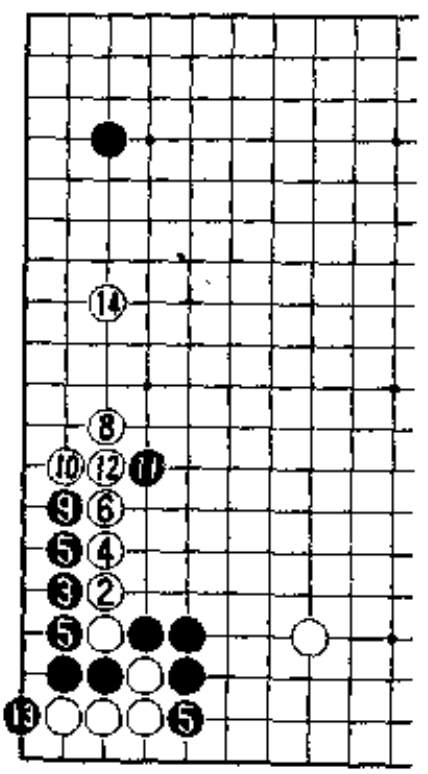
其中，黑 4 在 A 位跳的话，白走 6 位“象步”。和图四相比，黑在左边的行棋慢了半拍。

实战的黑 9 也可如——

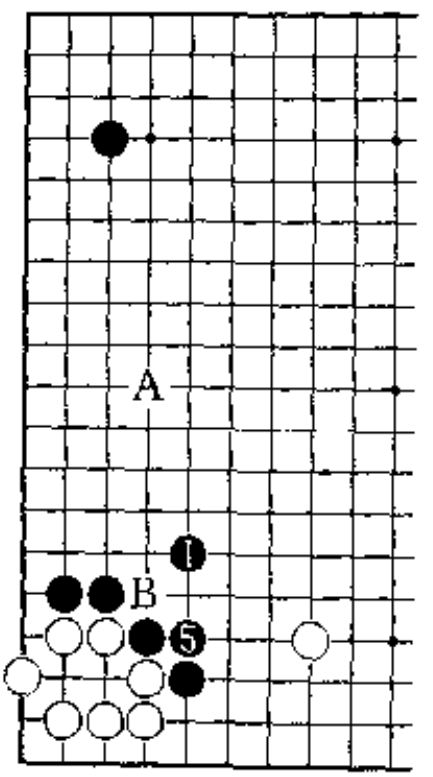
图六：1 位打，3、5 连爬，7 位挡抢占角空。

白 8、10 先手定型后，再 14 位补回。这样下黑方也不错，但变化也较实战复杂一些。

注意：黑 13 的扳不可省略。否则，被白立到 13 位，将形成“金鸡独立”的棋形，黑棋反而被白所歼。



图六



图七

黑 13 补棋，稍有疑问。从棋形角度来说——

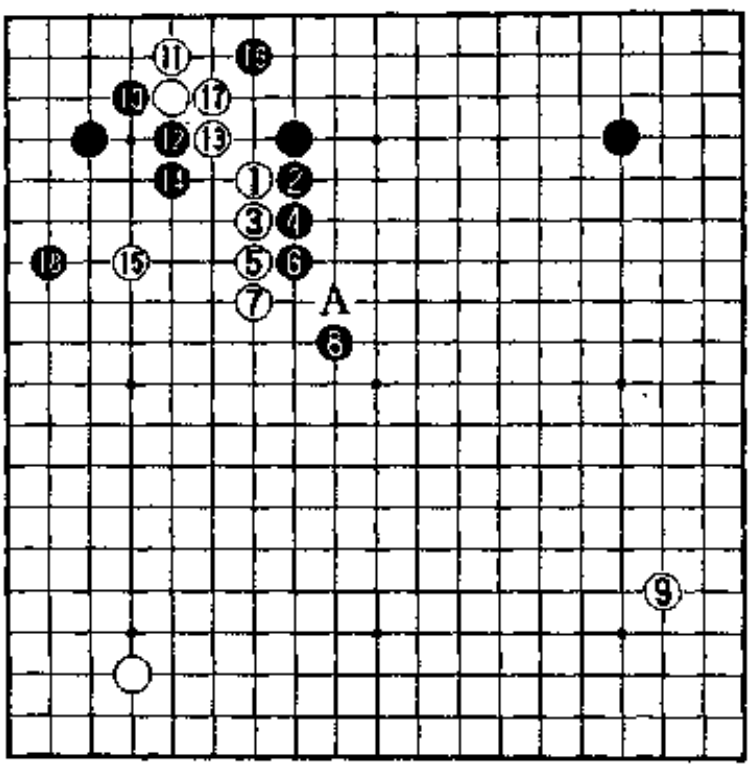
图七：1 位“补方”要较实战补法生动一些。

黑 1 不必在急于 A 位拆边，因为留有 B 位的断点，黑在右上的行棋将受到制约。

第 10 型　一目了然

第 10 型：取材于业余高手的实战。

左上的战斗，白方的亏损是一目了然的。行至黑 18，白败势。



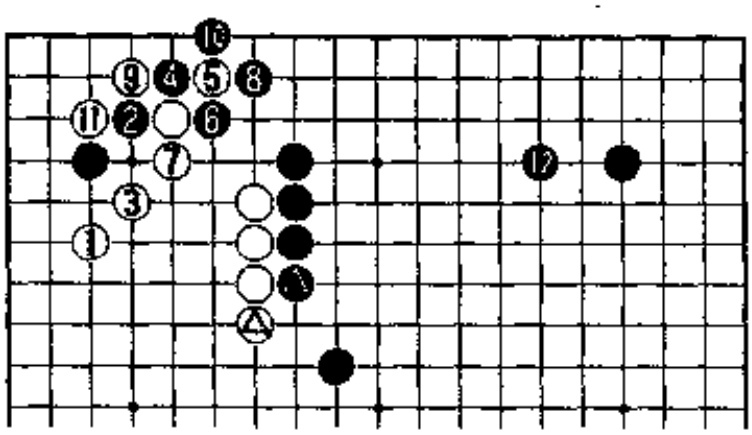
第 10 型

那么，该如何判断白方的失败以及怎样行棋才是正确的呢?请看下面的分析。

黑 6 多压一手，利弊参半。此手普通是在 A 位飞的。

白 9 走右下的目外，脱离主战场是布局的重大失着。此时应在——

图一：1 位逼。



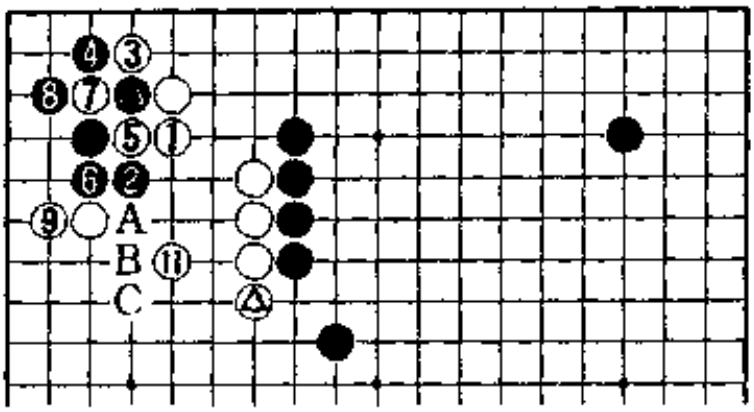
图一

至白 11 是二间高夹的定式变化之一。

黑 12 单关守角，同时经营上边的模样。

本图中，黑❾和白Ⓐ的交换，黑略有所得。

白若喜欢战斗，则本图的白 3 也可改走——



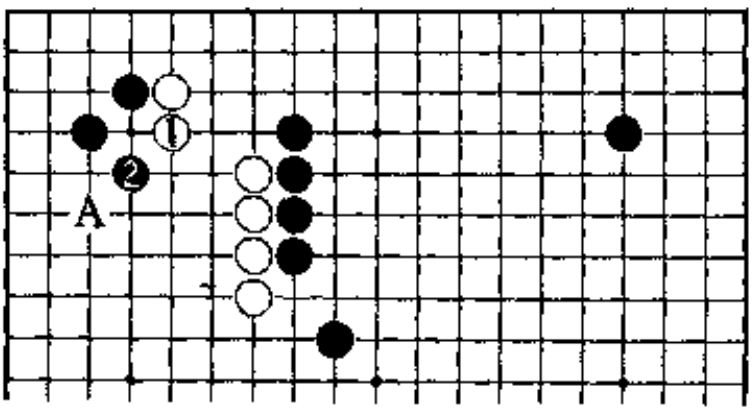
图二　●＝●

图二：1 位长。

黑 2 尖出时，白 3——9 对黑左上发动攻击。

黑 10 位提时，白 11 位飞封。这样，局部作战比较复杂。

其中，黑 10 若在 A 位压，则白 B 位扳，黑 11 位扳，白 C 位长。如此，白㊃子将对作战有所帮助。



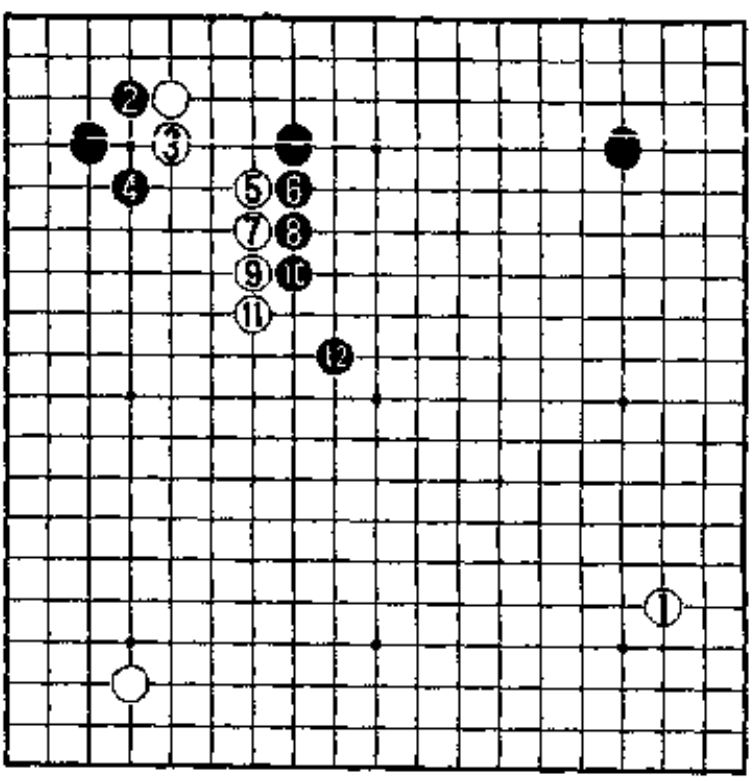
图三

白 11 也只能在——

图三：1 位长。

黑 2 小尖是一般分寸。（也可在 A 位拆一。）

即使这样，也是白方无趣的局面。


图四

图四：图三的还原图。

黑 2 尖时，白 3 长出，时机过早。此

时，只能抢占其它大场。

黑 4 小尖保持对白的攻击。

白 5——11 的逃出实属无奈。

黑 12 飞后，白整块仍是被攻之形。

本变是白苦战的局面。

图五：实战的还原图。

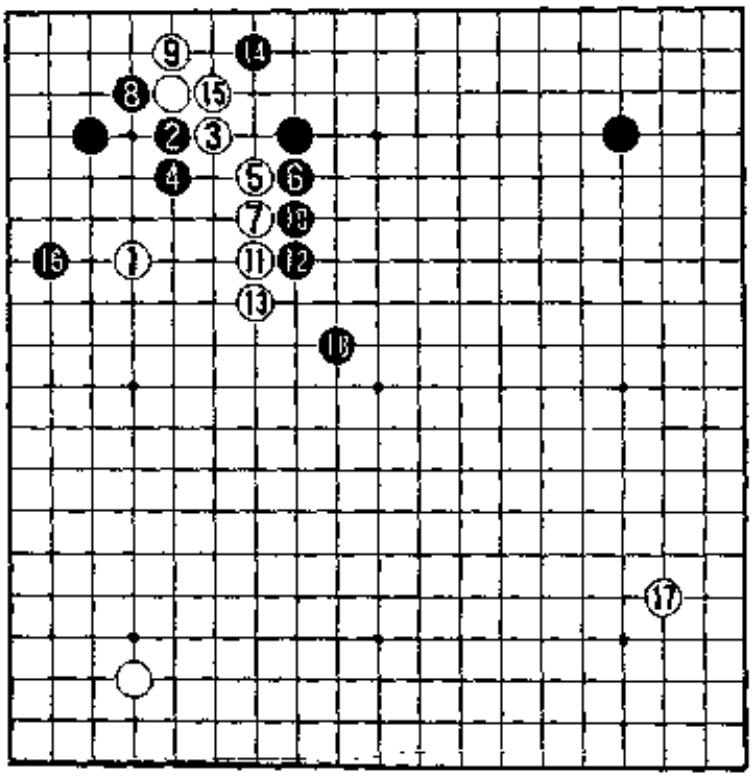
白 1 反夹也是二间高夹的定式一型。

白 3 扳，不妥。

白 5 小尖，松懈。

黑 6 压、8 虎、10、12 先手连压二手，再 14 位便宜后，16 位大飞。

形成此变，白没有任何实质上的收获，且处于被攻状态，损失是巨大的。



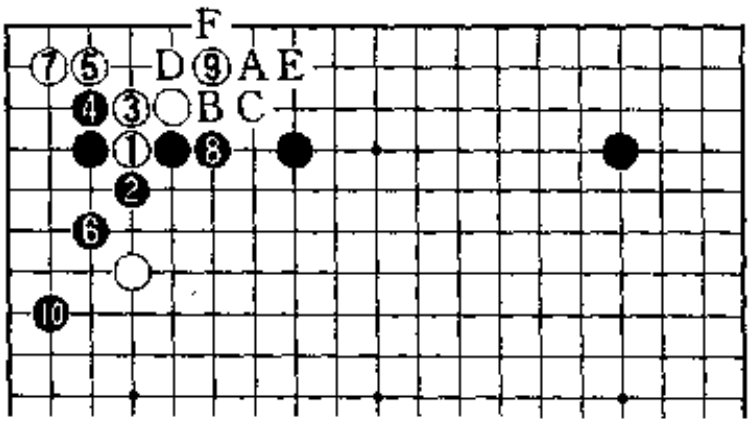
图五

白 17，黑 18 是各占一处的大场。

本图的黑 2 压时，白 3 改在——

图六：1 位挖是此际的要点。

至黑 10 是双方可以接受的结果。



图六

其中，白 9 小尖是“形”。若贸然在 A 位飞，则黑有 9 位跨的手筋。经过白 B、黑 C、白 D、黑 E、白 F 的交换，黑先手将白封住，白大损。

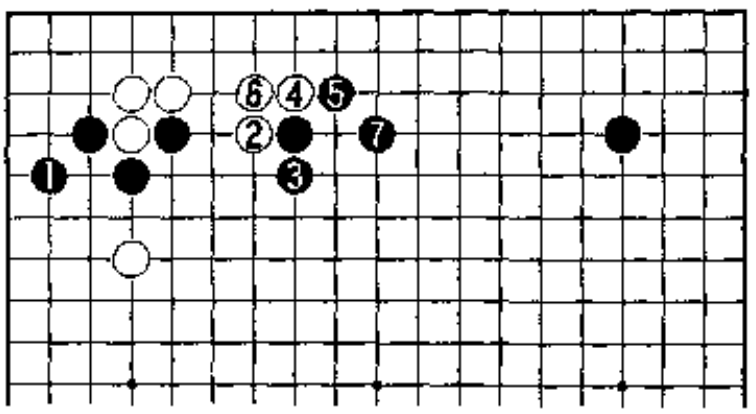
图六的黑 6 也有走——

图七：1 位倒虎的。

白 2 靠是腾挪的好手。

至黑 7，白已获安定。

本图也是定式的一型。


图七

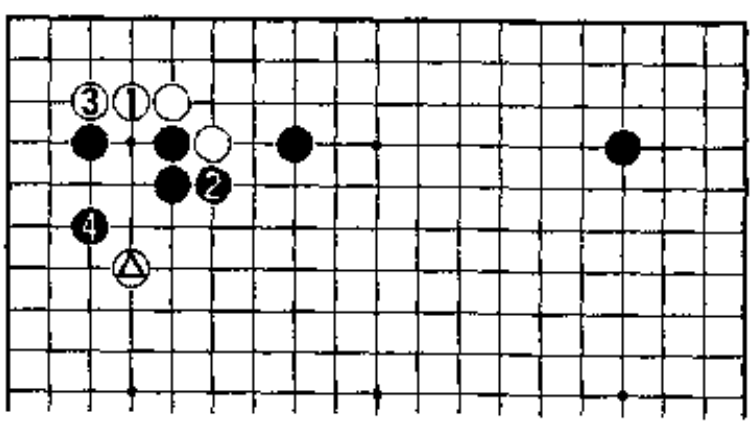
图五的白 5 只能走——

图八：1 位长了。

黑 2 曲是厚实的一手。

白 3 长三三时，黑 4 跳。

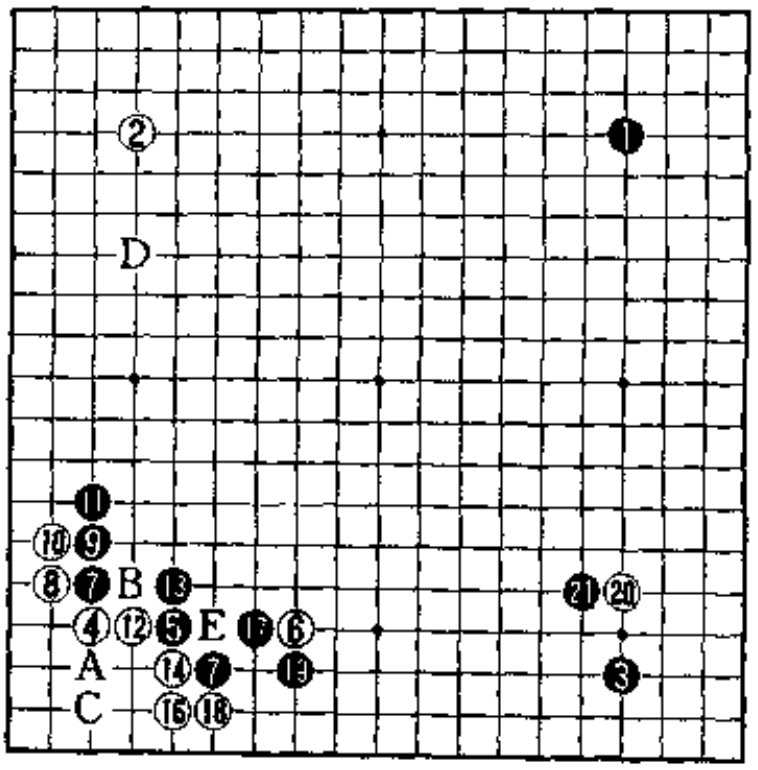
由于白㊃子的位置不妥，故本变是黑略优。但作为白棋的立场来说，也只能如此了。


图八

第 11 型　反而赚了

第 11 型：取材于业余棋手的对局。

左下的角逐中，黑方搞错了定式，可是，白方不但没有予以惩罚，而且自己也跟着失误。至黑 19，黑棋反而得了便宜。



第 11 型

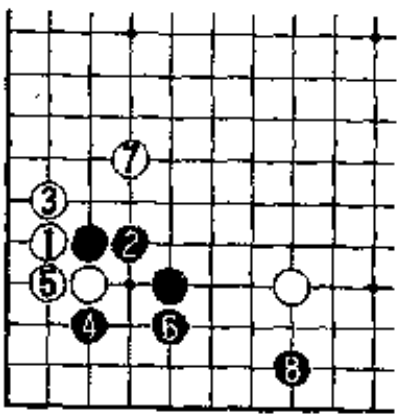
下面，我们回顾一下实战，找出双方的毛病所在。

白 8 扳时，黑 9 长，无理。此着——

图一：在 2 位退是正着。

白 3 长时，黑可 4 位夹，6 位立。

至黑 8 的大飞是常见的定式。



图一

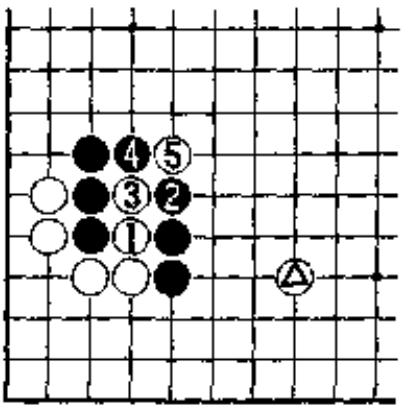
实战中，白 10 搞错了次序。正确的次序应是：白 12 顶，黑 13 长，白 10 爬，黑 11 长。

黑 11 也没有抓住机遇。现在，在 12 位顶是良机。待白 A 位长后，再 11 位长。

这样，免去了白 B 位冲断的后顾之忧，而且白的角空也萎缩不少。本变无疑是黑有利。

白 14 软弱。既然黑方出现无理手，白方当仁不让地应——

图二：1、3 冲，5 位断，将黑方“一分为二”进行攻击。



图二

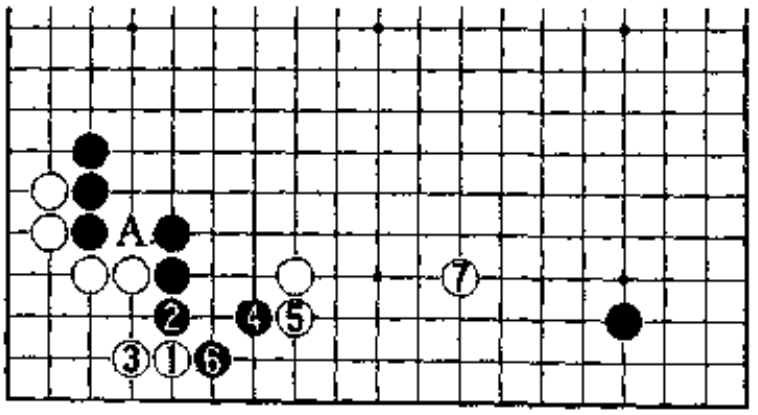
这样，白㊓夹击之子成为绝好的攻击点。

即使白在下边行棋，白 14 扳也是俗手。正确的下法是——

图三：白在 1 位轻灵的小飞。

黑 2 位顶，4 位跳是行棋的“形”。

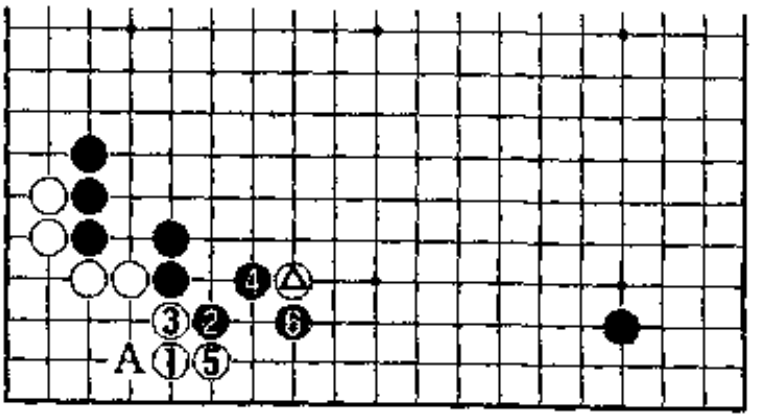
如此，白可 5 位挡，7 位拆安顿下边。



图三

一旦白下边彻底安定，白 A 位的冲断依然是有力的。(虽然比图二的冲断要缓和不少。)

实战中，白 16 若在 E 位断，则黑 17 位翻打迎接挑战。这样作战黑是无所畏惧的。



图四

白 18 和黑 19 的定型是走之不忍，罢之不能。(否则，被黑 18 位挡后，有 C 位的透点。不但角上不净，连 B 位冲断黑方的狙击手段也随之消失。

如果用图四来还原实战白 14——黑 19 的变化，就可看到白俗手的过错。

图四：白 1 飞时，黑 2 小尖稍有疑问。（此手在 5 位靠的下法不成立——白有 2 位扳的手段。黑 3 断、白 A 位退。由于白有㊃子的援兵，此处作战黑方勉强。）

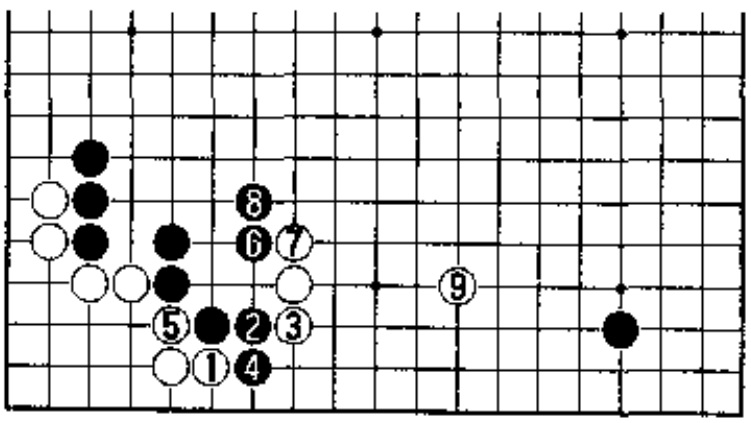
可是，和白 3、黑 4 的交换相比，黑的暇庇怎能敌过白的大俗手？

本图的白 3 应走——

图五：1 位爬。再 3 位挡，顺调在下边行棋。

至白 9 是正常的分寸。

作为白方来说，本图的棋形要优于图三的棋形。

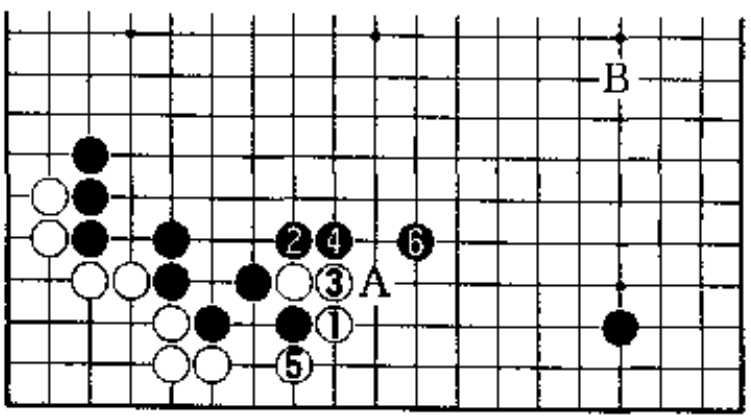


图五

实战的 20 可考虑在——

图六：1 位反扳，利用黑气紧的缺陷在下边行棋。

实战的白 20 挂角，被黑 21 位靠后，黑下边的结构过于理想。



图六

本图的黑 2 上打是息事宁人的下法。

至黑 6 的变化，黑也充分可下。

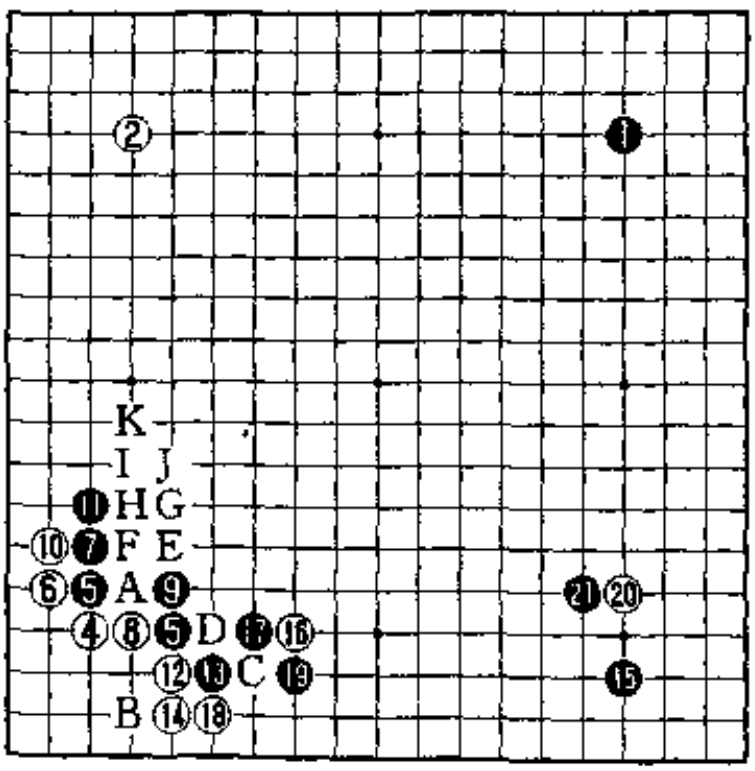
此后，黑既可A位虎围住下边的空，又能B位拆边经营右边。还有，在本型的D位高挂，扩张左边模样的方法。

其中，黑2如在3位打，则白2位长，这样将是一场混战。作为黑方来说，这不是高明的举措。

图七：实战的还原图。

白6扳时，黑7长有俗手之嫌。此手以走A位退为普通。

白12扳，14立是大恶手。白12应轻灵地在14位小飞，黑18位靠、白B位退，黑C位小尖。本变虽勉强可以称之为“定式”，但A位的冲断总是黑的一块心病。



图七

黑15在左下脱先，抢占右下角算是一种趣向吧。

白16总是要考虑右上引征后伺机在D位断进行作战，以发挥子多的优势。就局部而言，白方最起码要在C位夹，不让黑走18位挡的绝好点。

黑19后，白A位冲断的严厉性被大大地稀释。（白A、黑E、白F、黑G、白H、黑I、白J、黑K，本变是黑从容不迫的作战。）

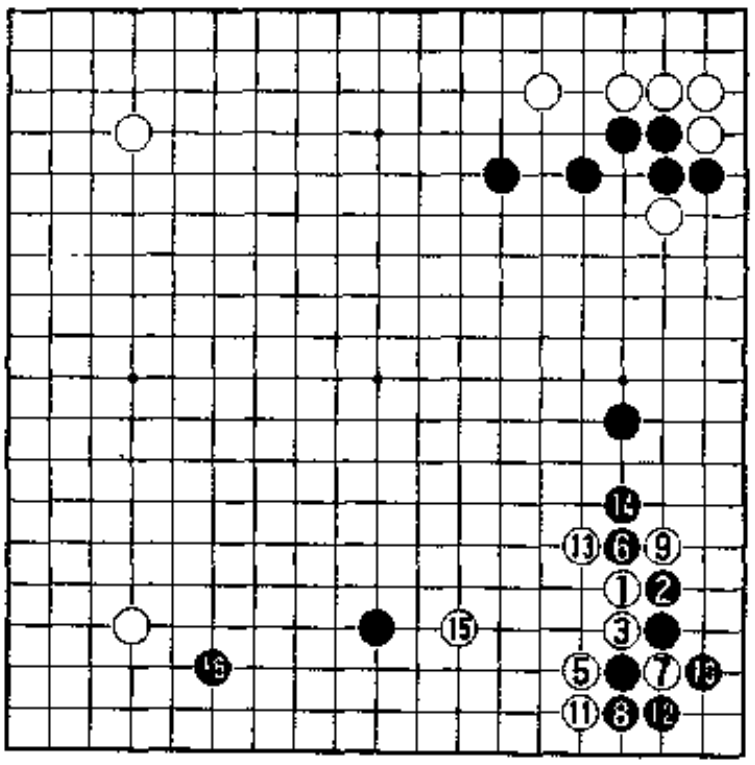
白16、18和黑17、19的交换明显亏损，大约有半手棋强的价值。

加上白12、14的不妥，白在左下亏损有一手棋的价值吧。

第 12 型　助敌战术

第 12 型：取材于业余三段的对局。

白在右下的腾挪失败。至黑 16 的结局，不仅黑右下角实空很大，右边毫发无损，而且白下边还欠着一手棋。因此，局面是黑方占优。

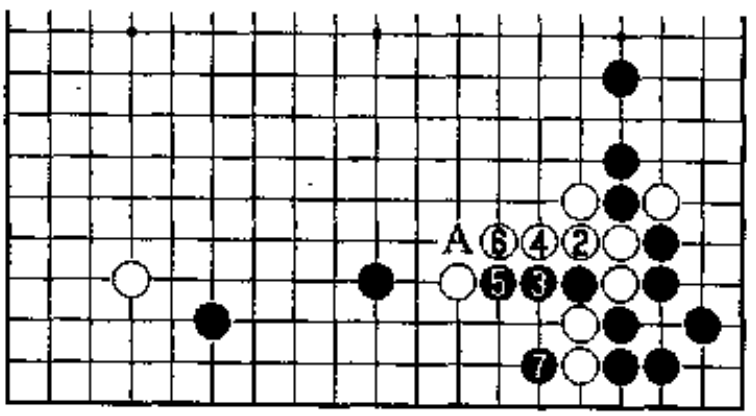


第 12 型

那么，白方的问题出在哪里呢？

黑 16 后，下边的白棋如不补，黑只要简单地在——

图一：1 位打，3 位长就出棋了。



图一

白 4 压时，黑 5 顶，7 位夹将白二子吃掉。同时，产生了 A 位的断。

作为白棋来说，可考虑 4 位虎补。

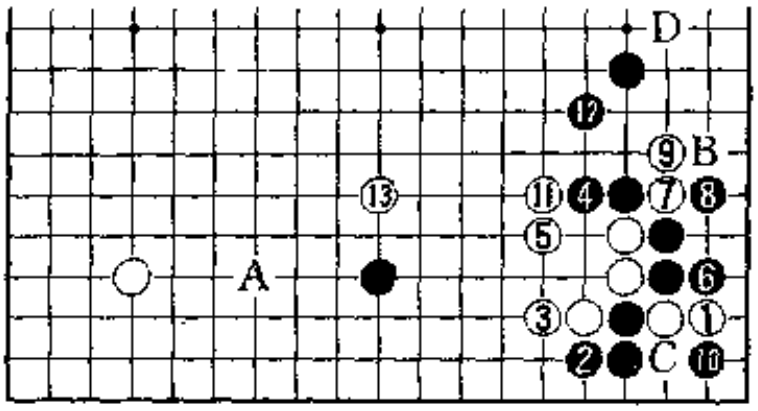
实战的白 9 断，莫名其妙。既然选择了小雪崩定式，就应该前后一致，照原定方针行事——

图二：1 位立。

黑 2 曲时，白可利用征子有利的条件在 3 位长。

至黑 10 是小雪崩定式的一型。

现在，白在 11 位压、13 位镇将白 7、9 两子从轻处理，再走畅白 5 等一列白子才是作战的要领。



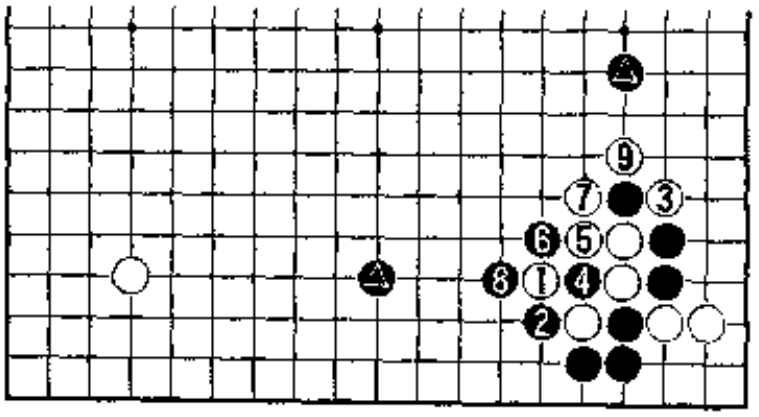
图二

此后，A 位的逼和白 B、黑 C、白 D 拆的下法形成见合。

本图的变化是正常的分寸。

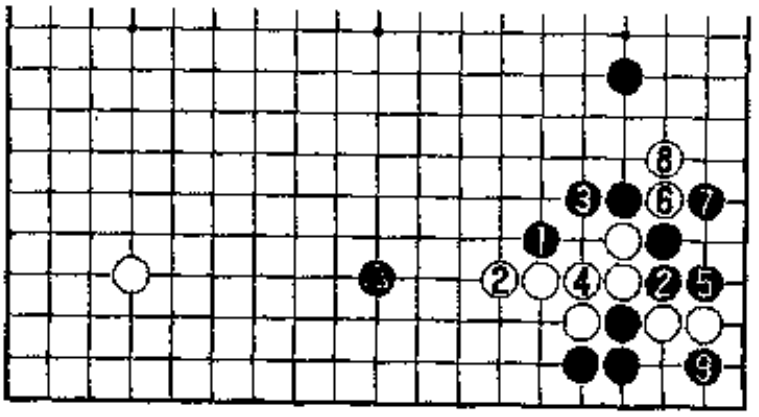
本图的白 3 改在——

图三：本图 1 位虎，指望走成至白 9 的小雪崩定式是不现实的。


图三

若形成此变，黑下边的●子显得过于重复，右边的●子则靠厚势太近。这个结果，黑方要损失一手棋吧。

因而，黑 2 肯定会在——


图四

图四：上边 1 位靠。

至黑 9 也是小雪崩定式的变化。

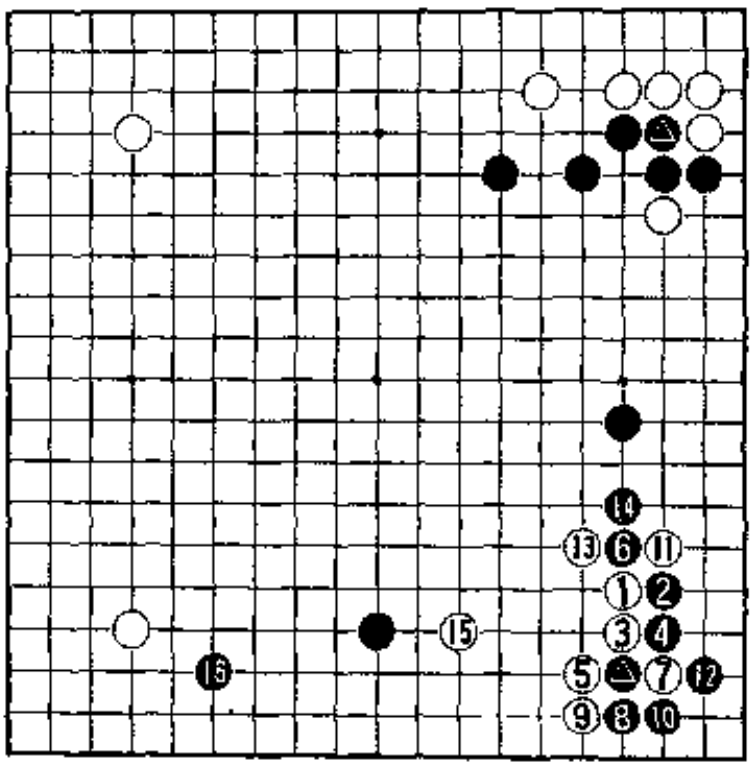
请诸位读者将本图和图二进行对比就会发现：右边的黑方棋形是本图略优，而本图的白方一串孤棋向中央出头要较图二窘迫的多，本图中的黑⑨对白的威胁更大。

图五：实战的还原图。

图 8 立时，白 9 挡是显而易见的坏棋。帮助黑棋补毛病和被黑 6 扳住“二子头”是白 9 的二大罪过。

白 11 和黑 12 的交换，大致相当。

实战中的白 3 若不愿作战，可在——

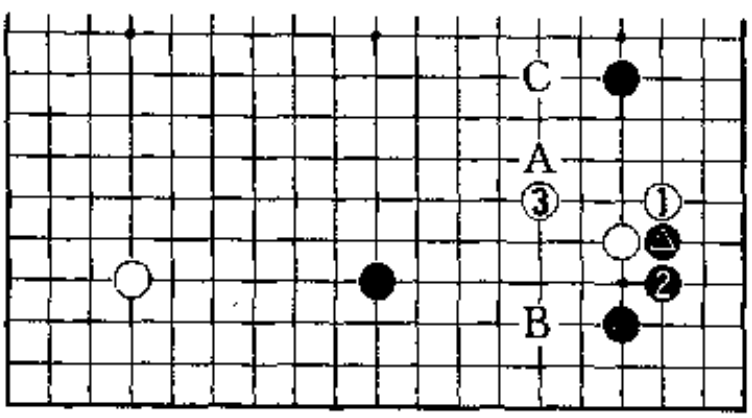


图五

图六：1 位扳，3 位轻灵地飞出（也可 A 位飞。）

此后，B 点和 C 点白总能走到一处。

在对方的势力范围，轻灵地行棋和相机行事是两大法宝。

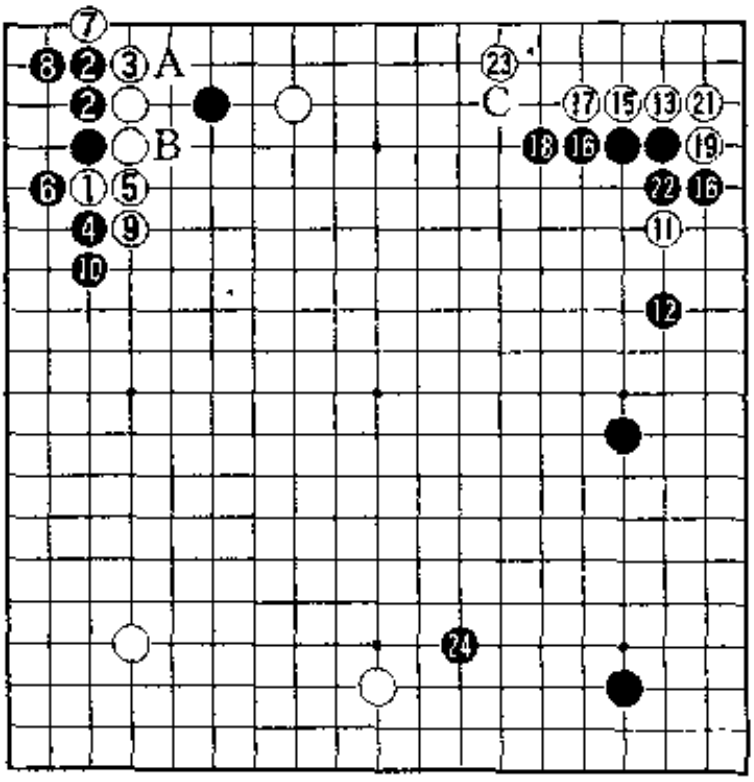


图六

第13型　不懂定式

第13型：取材于业余棋手的对局。

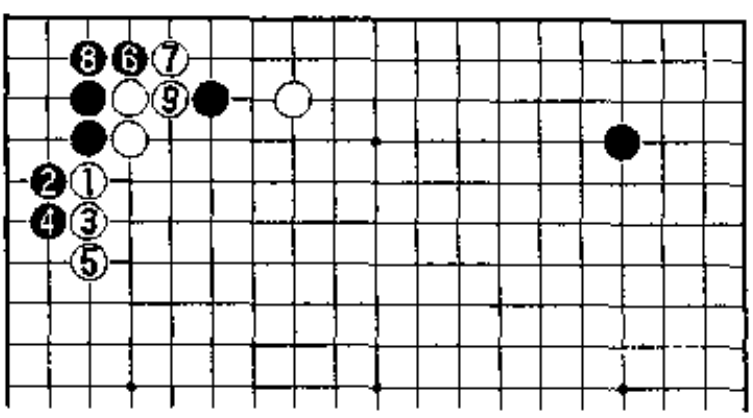
双方对左上及右上角的定式都没有搞懂，错着较多。那么，怎样下才是正确的？对方若走出无理手，己方又该如何反击呢？



第13型

下面，先从左上角开始看起。

白1扳是无理手。希望走成图一的变化是不现实的。此手在——



图一

图二：1位长是正着。

至黑6跳出是定式。

白抢先在右上挂角（也可A位高挂）。

这样行棋是一般分寸。

实战中，黑2单立软弱。此时应在3位扳，黑若敢在A位扳断的话，请看——

图三：取材于职业高手的对局。

白 10 扳是一种新的尝试。

黑 11、13 扳粘，15 位断的反击，有力。

因征子有利，黑 19 长出作战。

白 30 不能在 31 位长。否则，黑有 A 位顶的妙手。经过白 B、黑 C、白 D、黑 E 白被歼。

至黑 31，白被扳住“三子头”，大势已去。

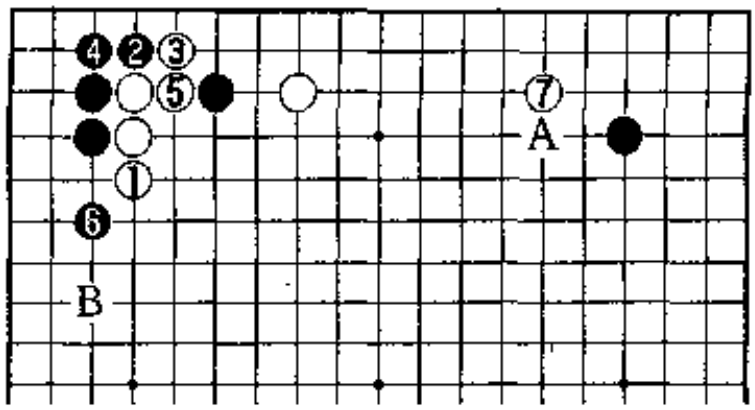
本型的白 3 只能在——

图四：1 位粘住。

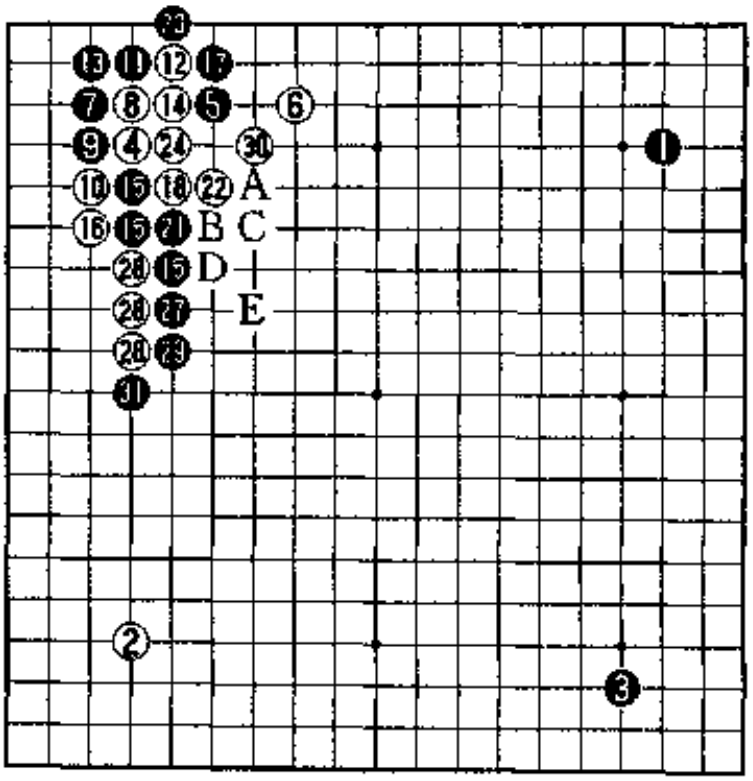
黑 2 渡过时，白 3 曲，5 位封住。

走成这样，白棋还马马虎虎。

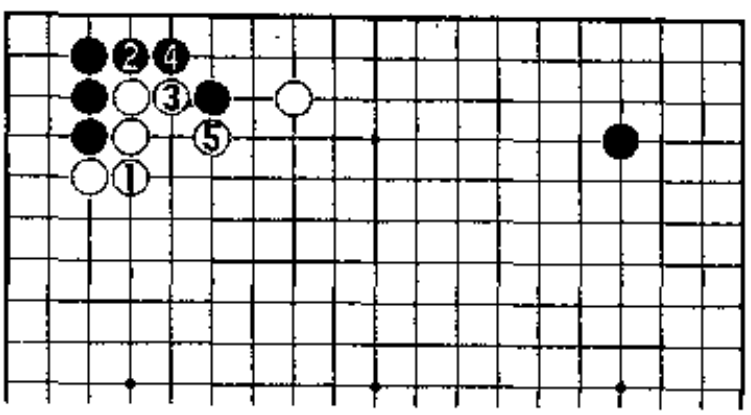
图五：图三的白 12 若改在 1 位粘，黑就 2 位长。



图二



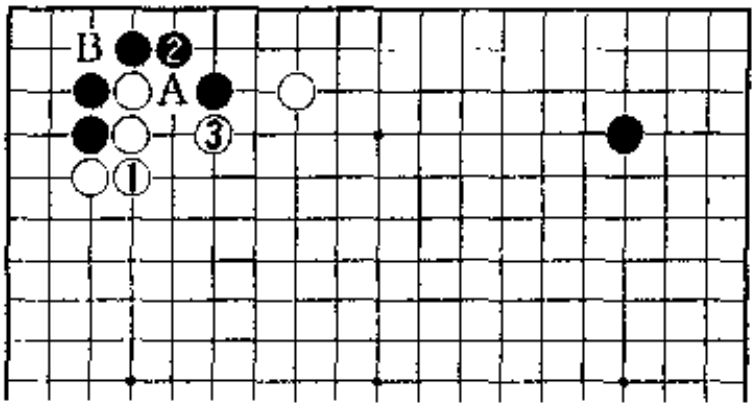
图三


图四

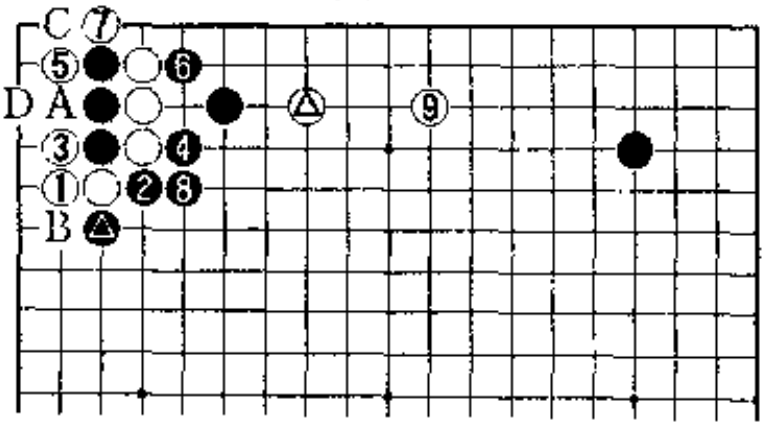
白3位压，封头。

加上白A，黑B的交换就还原成图四的变化。

由于不可能走到白A，黑B的定型（这个交换白明显便宜），因此，本图的变化是黑获利。实战的黑4夹，是似而非。现在，黑在5位断是绝对的一手。此后，B位的扳和4位的打是见合。若此，白大损。



图五



图六

白5粘，松懈。此时，应抓紧时机在——

图六：1位立。

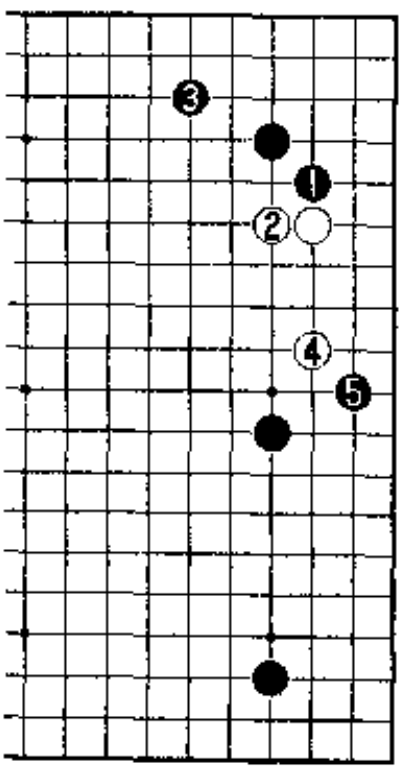
黑2断时，白3曲是紧气的要点。

走成这样，也可用还原法将至黑3的变化演变为：黑2断，白1立时，黑●位扳，白3位曲。

在此，黑●位扳是大恶手。此手当然应在4位扳直接收气。

黑8补断时，白9拆二生根。

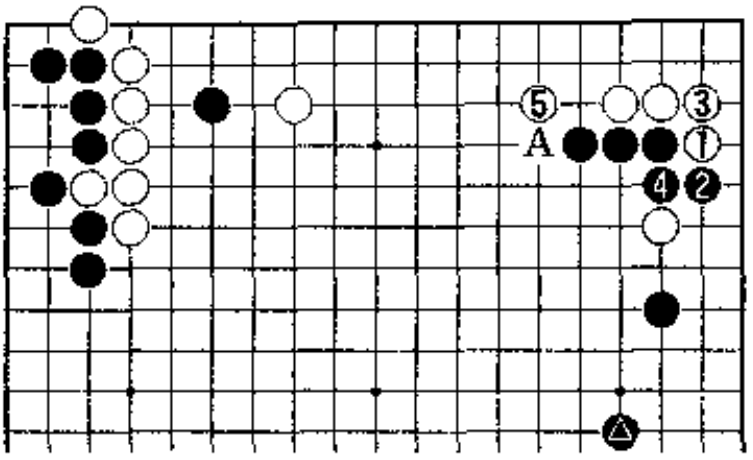
左上角被白占领，对白㊃子又无机会攻击，左上一串黑棋还可能成为被攻目标，黑大坏。


图七

其中、黑 4 在 A 位挡的话，白 B 位曲，黑 4 位扳时，白有 C 位点攻杀的手筋。此后，黑 7 位挡，白 D 位扳，黑无解着。

黑 12 应在——

图七：1 位尖顶，借攻击白棋的调子，趁势经营右边的模样。



图八

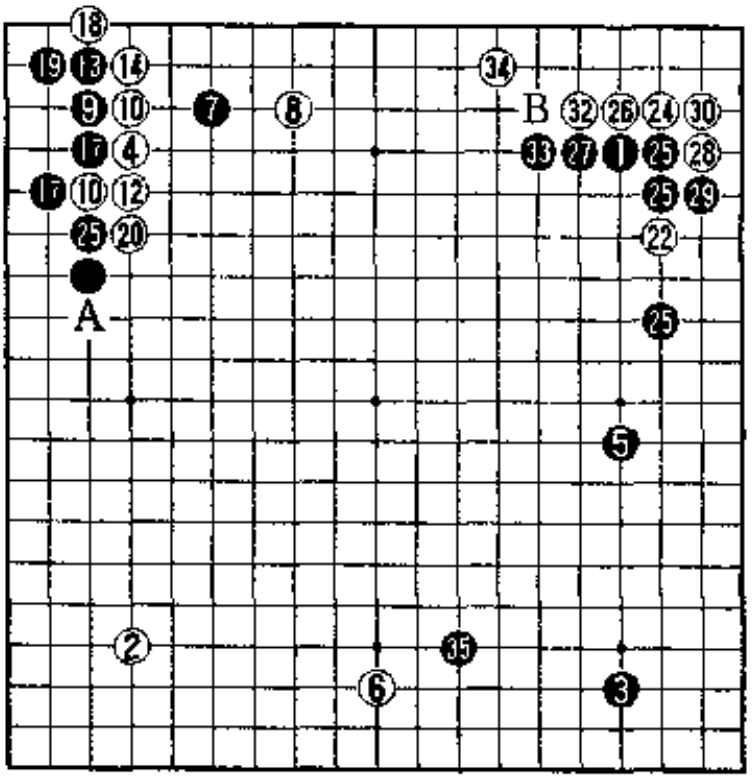
白 17 爬和黑 18 长的交换，不好。在布局阶段，三线和四线的交换以少走为佳。因为四线之子在子数较少的时候比三线的棋子较为生动的缘故。所以，白 17 应走——

图八：1、3 位扳粘，5 位跳出。

如此，黑❷子的效率不高。以后白如能走到 A 位的压，则白上边的配置十分生动。

白 23 仍应在 C 位跳为佳，过早地将棋走在二线容易导致局面的落后。

图九：实战的还原图。



图九

黑 13 和白 14 的交换利小无弊。（有利的方面是：黑 7 一子的活动余地大于图二；弊端是：本图的白 A 位逼要比图二 B 位

的逼严厉一些。

白 16、20 是俗手。

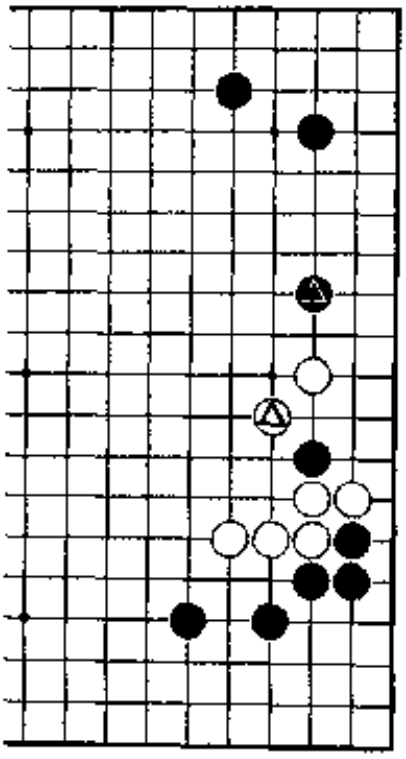
白 32 爬显然是多余，此手以在 B 位跳为正。

第14型　平　　移

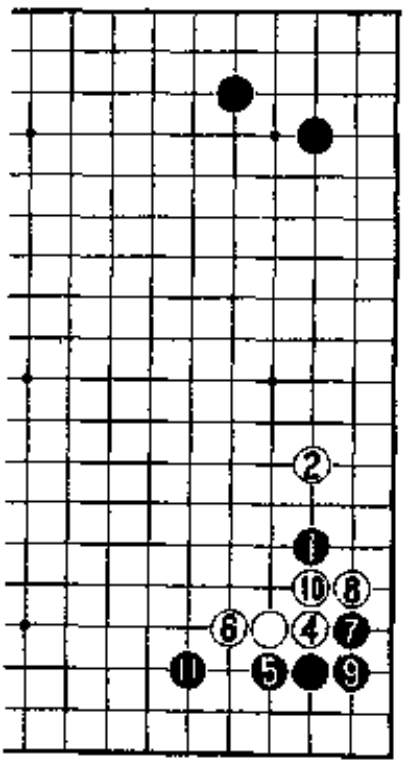
第14型：取材于业余棋手对局的右半盘。

谁看了这个棋形都会觉得是黑方有利。可是，到底便宜多少呢？你有足够的理由来证实吗？

看见这个棋形，我突然想起了图一的定式。用子效分析的对比法来处理此事，问题不就迎刃而解了吗！



第14型



图一

图一中的白方棋形和实战中的白方棋型是一样的，而实战中黑方右下的角空要比图一多五目左右。其计算方法是：15目强（实战的黑右下角空）－10目左右（图一的黑右下角空）＝五目，这还不包括实战的黑右下向中央的发展优于图一的黑右下。

加上黑●和白㊓的定型，就和实战同形了。这个交换黑方大约获利半手棋吧。（白㊓有半手棋的价值）。

两者相加，黑方在右边有10目以上的“收成”。

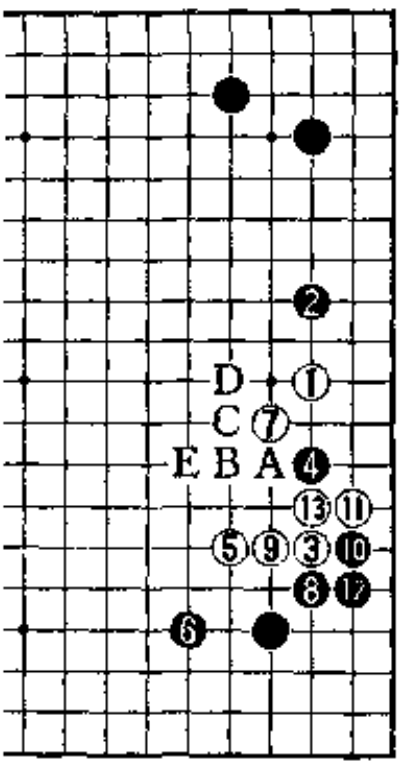
图二：实战的还原图。

白1、3分投是常见的。

对付黑 4 打入，白 5 跳、7 位尖封也是可行的。

黑 8 尖顶时，白 9 呆粘是恶手。此时，应在 10 位立。这样进行是一般分寸。

虽说以后黑有 A 位冲，白 B 位挡，黑 C 位断的变化，但是，白可根据局势的需要在 D 位打，或者是 E 位长——对付黑方的挑战，白方总是有足够的回旋余地。



图二

第15型　冲　　动

第15型：取材于业余棋手对局的下半盘变化。

右下的变化中，白方走出了较为少见的定式变化。对此，黑方的应法不够冷静。

至黑22的结果，黑方明显亏损。

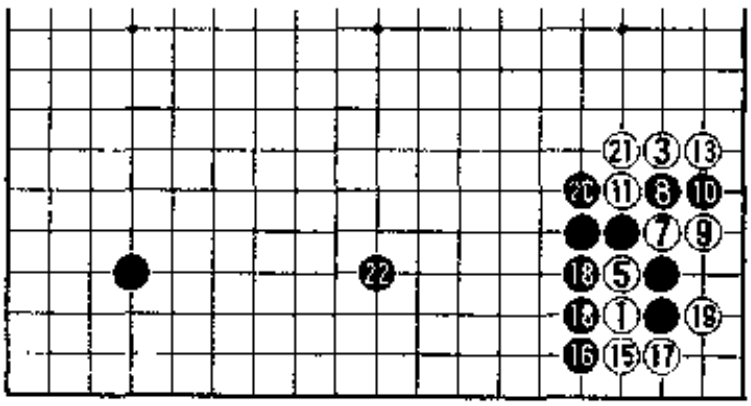
下面，我们还是对右下变化进行仔细的剖析吧。

黑4托时，白5位顶，7位断也是定式的变化之一。

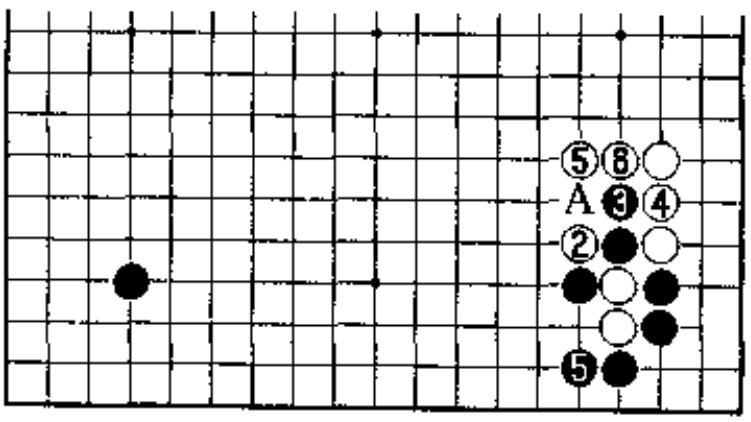
黑8位打，10位冲的下法过于冲动。此际——

图一：在1位单扳是手筋。

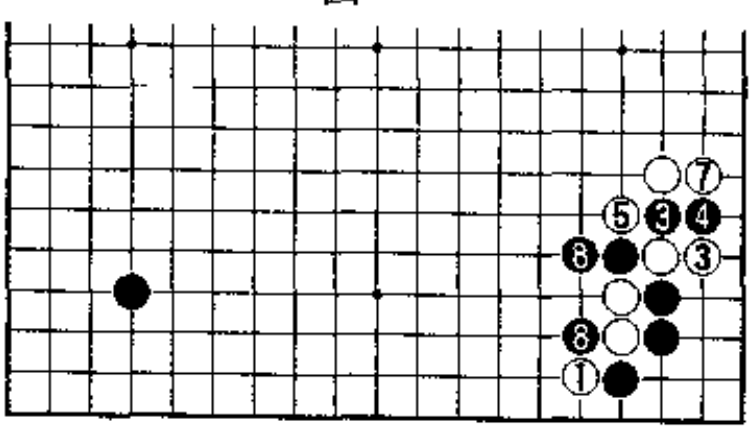
白2位打、4位粘是本手。



第15型



图一



图二

黑5长时，白6枷是简明的一手。即使征子有利也不要在A位打，让黑有引征之利总是不妥的。

至白 8 的变化是定式的一型。

其中，白 2 若在——

图二：1 位挡则显得无理。

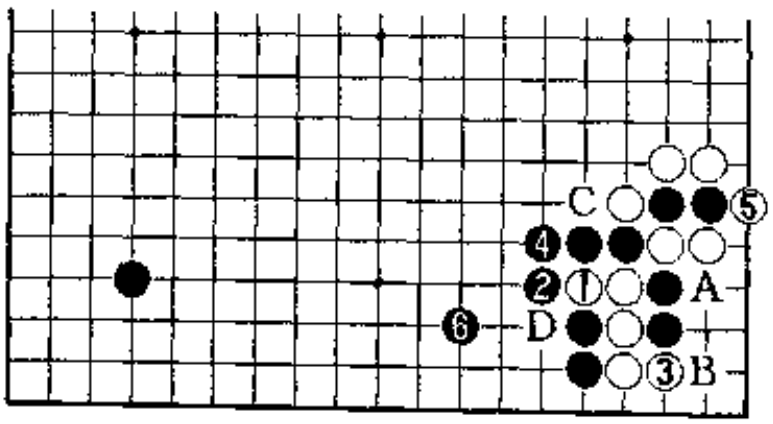
现在，黑再 2 位打，4 位冲就是绝妙的次序了。

至黑 8，黑吃掉白三、四线二子优于白吃掉黑二、三线二子，角空又被黑方所占，白大损。

白 15 应在 18 位冲。

白 17 仍然应在——

图三：1 位冲，等黑 2 位挡后再 3 位曲。



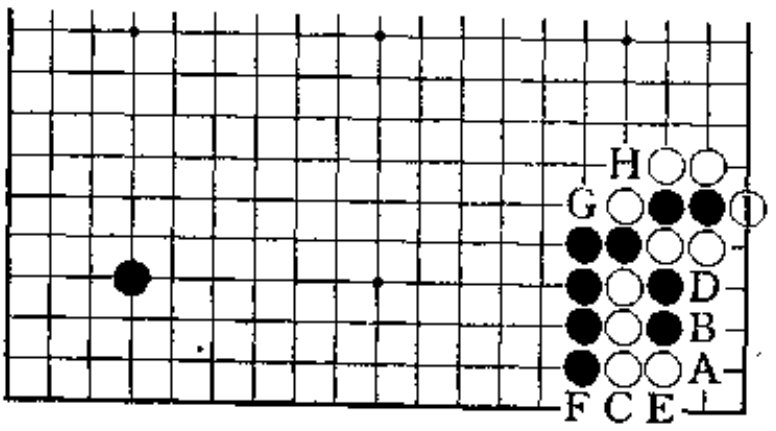
图三

黑 4 粘，不得已。此手不能走 A 位打，白 5 位提，黑 B 位虎来吃白棋。因为白有 4 位打，黑 C 位曲，白 D 位打的反击手段。若此，黑崩溃。

白 5 提，黑 6 小飞，双方各自补回。

和实战相比，下边的黑方结构显然较差。

白 19 补在角上稍有颟顸，这手棋的正着是——



图四

图四：在 1 位提。

此后，虽留有 A 位扳的官子（以后的变化是：白 B、黑 C、白 D、黑 E 的渡过），

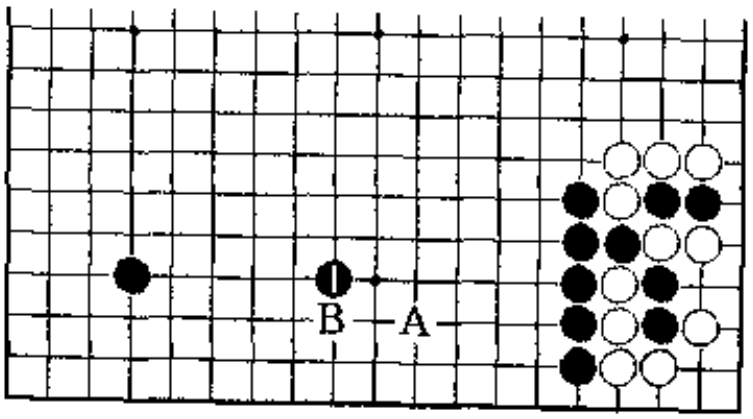
但是这样下黑方需要花费一手棋。

白 1 在 B 位补，角上则是 14（12+2）目（以后，F 位扳是白的权利，黑方在下边少 2 目），本图的白角上目数应该是（$\frac{14+5}{2}$）9.5 目。

实战中，白在 B 位补，黑方就有了黑 G 和白 H 的交换，这个交换对黑下边的模样大有好处，黑方所得绝对不会少于（14－9.5）4.5 目的。

本型的黑 22 拆四过于谨慎。右下是立四加上 16 位的二路立，按照布局“立四拆五”的原理，此手也应该在——

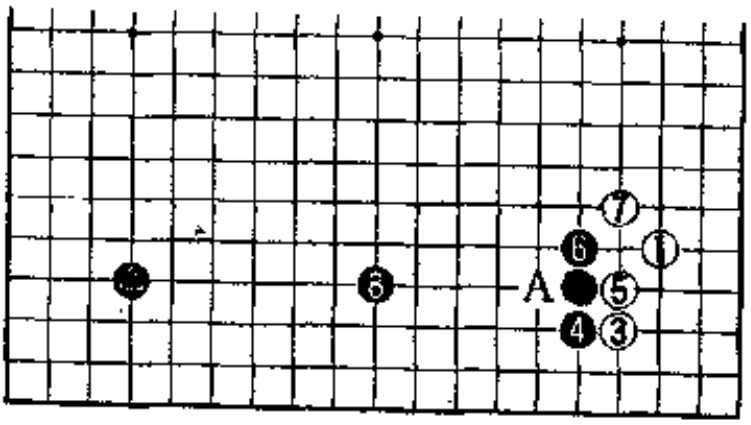
图五：1 位拆。左下是黑星位的配置，所以根本不惧怕在 A 位打入。若对黑 1 在四线的运用没有信心，也可将其改在三线的 B 位。



图五

那么，下边一带的变化黑方到底损失多少呢？我们还是将它还原出来，并和其它定式进行对比分析吧。

图六：白 1 走目外时，黑不在 3 位小目挂而走 2 位高目挂，是为了避免白在 A 位走大斜进行激烈的作战，在左下有●

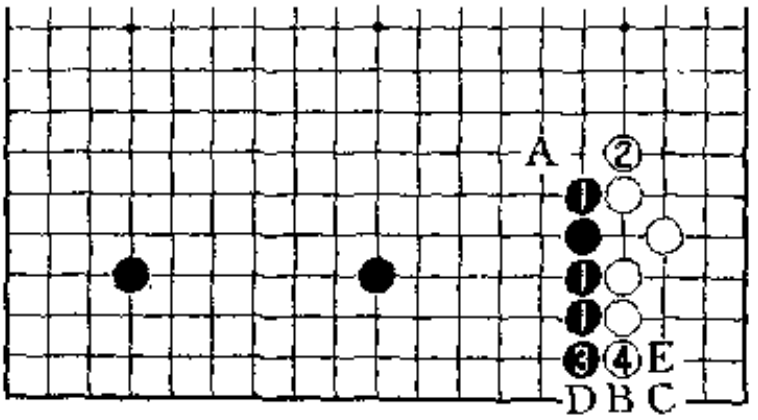


图六

子的情况下，本图黑方的下法也是堂堂正正的。

至黑 8 的变化是定式。

图七：续前图。



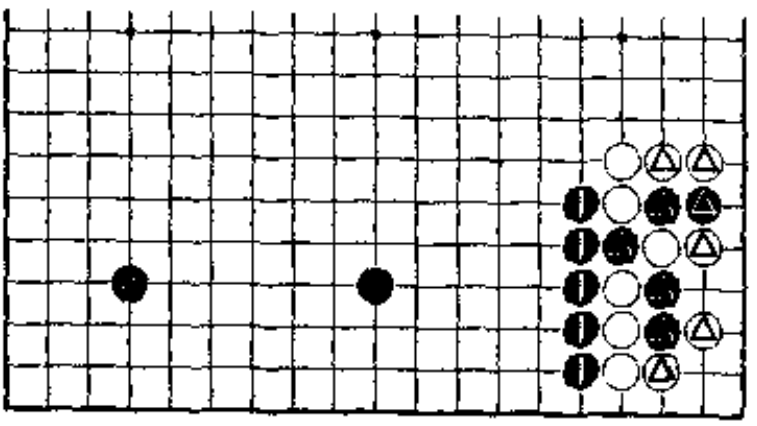
图七

黑 1 和白 2 的交换，黑方略损（理由是：在布局阶段，五线和四线的交换，五线稍损。）。若扩张下边的形势，此手应直接在 A 位飞。

黑 3 和白 4 的定型，黑方稍稍获利。因为黑 3 的立不是绝对先手，黑 3 的立给白棋在下边打入后的腾挪增加了一定的难度。

本图的黑 1、3 和白 2、4 的交换大致可以认为是得失相当。

图八：在图七的基础上，加上五个黑●和五个白△就还原成实战了。


图八

这一连串的交换中，黑一无所获，且有所损失：黑自撞一气，甚至连图七的黑 B、白 C、黑 D、白 E 的先手官子也走不到了。相反，白在边上多了二个△子，对右边的行棋不无裨益。

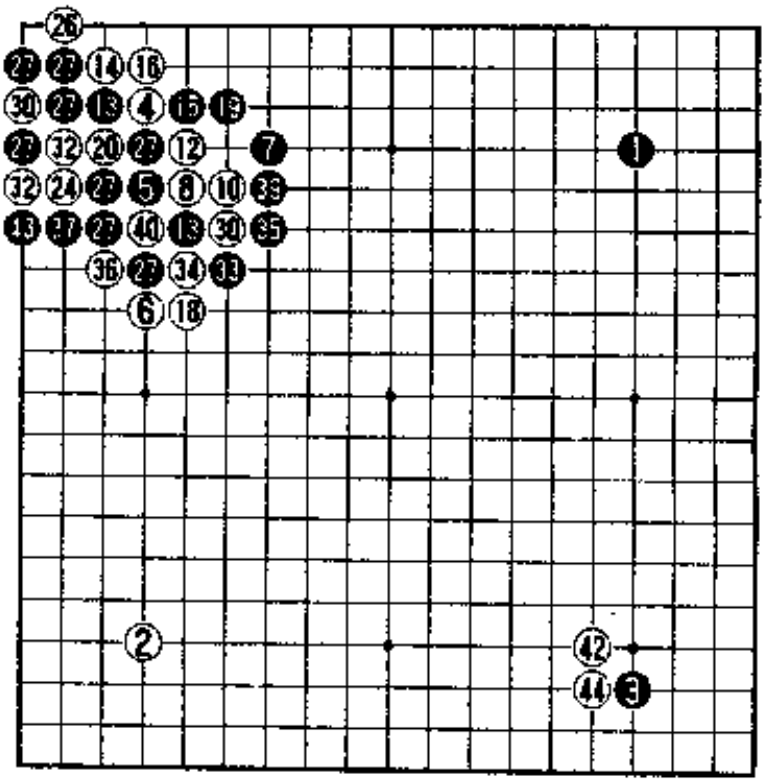
迄今为止的变化（即实战的棋形），白方有着近一手棋利益的“收成”。

第 16 型　亏损四手棋

第 16 型：取材于业余棋手的对局。

左上角的战斗，白方亏损巨大。行至白 44，白败局已定。

那么，黑方在此到底有多大的优势呢？我们来仔细分析一下：

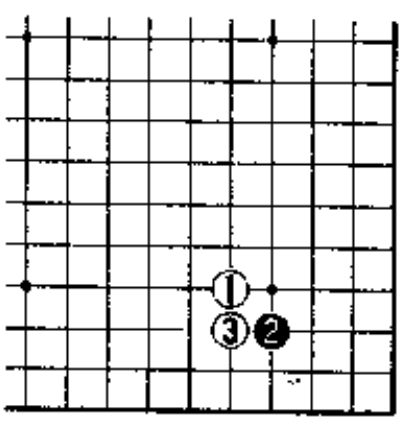


第 16 型　㊳＝㉚　㉗＝㉗

图一：实战右下角的还原图。

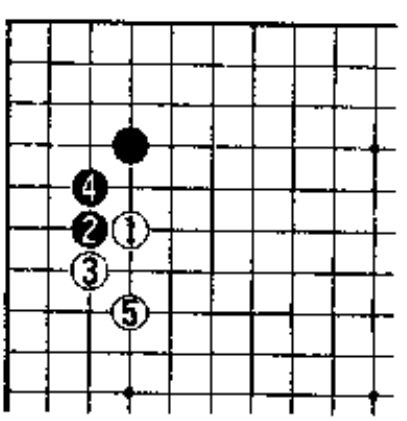
白 1 走高目时，黑走 2 位侵入，被白在 3 位挡，明显是恶手。

本图的黑方大约损了半手棋。



图一

实战的重点是在左上角，只要能搞清白棋的亏损程度就可以进行“年终结算”了。



图二

先从图二开始吧。

图二：本图的下法基本正常。

图三：续前图。

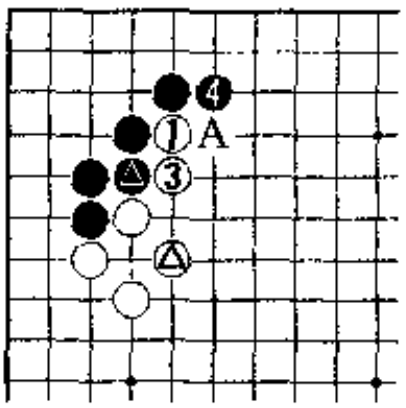
白先动手的话，走1、3靠退和黑2、4扳长交换，亏了半手多。此处应在A位高挂，或者是4位低挂。

本图的下法是俗手，加固了黑角，而己方所得有限。

黑●和白△的定型是恶手。

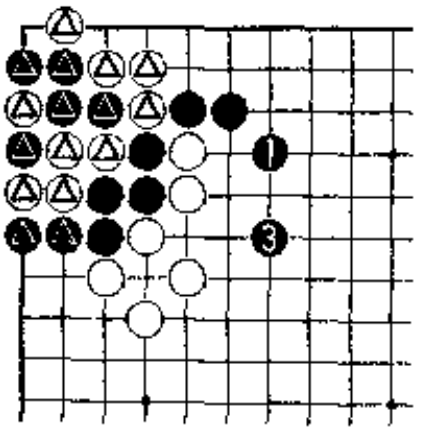
本图的总账是：白方损了半手棋。

运用子效分析的加减法就可逐步还原实战的左上角变化。



图三

图四：在前图的基础上，加上九个白△和七个黑●。为了使手数相等，我们可以设想成黑在外而走了1、3两手棋。



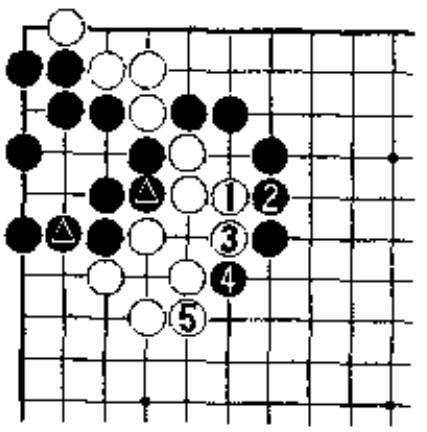
图四

和图三相比，黑角上多了两目棋（白多送二子），边上成了“硬腿”，这些收获大约有一手强的价值，黑1、3大约有两手弱的价值。

即：本图的棋形较图三的棋形，黑方等子多了三手棋的价值。

图五：用还原法来解决最后的问题。

白1和黑2的交换，仅仅起到加强黑棋的作用。



图五

白3、5的下法不可思议。白棋在本图“花费”一手棋，不但巩固了对方，而且将己方棋形变得萎缩了。

本图的变化，白方亏损一手棋。

图五的棋形已还原成实战的左上角棋形了。

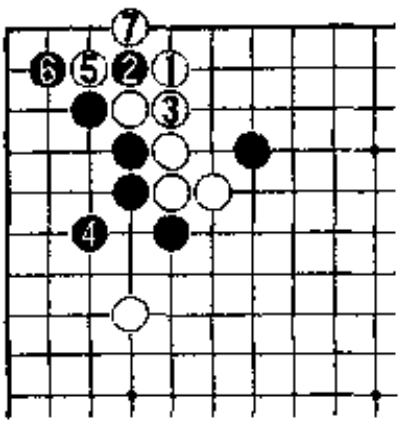
我们将图二至图五轧账的话，就是：图三白亏半手，图四白亏三手，图五白亏一手棋。全部加起来，黑在左上角获得了四手半的利益。

扣除黑在右下损的半手棋，实战至白 44 的局面，黑的优势也有四手棋。

对于棋艺水平相当（或相近）的棋手来说，难道不能说白的败局已定吗？

下面，回顾一下实战，找出白棋失败的原因。

白 14 扳，少见。此时在——

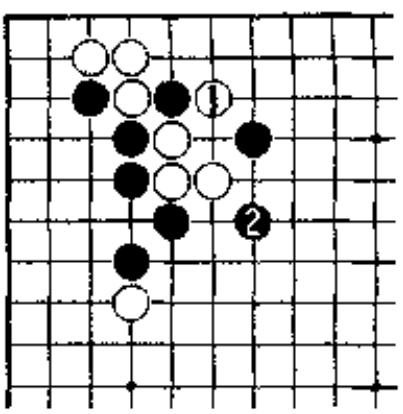


图六

图六：1 位虎是常见的。

至白 7 的变化是定式。

白 18 长：勉强。现在走——



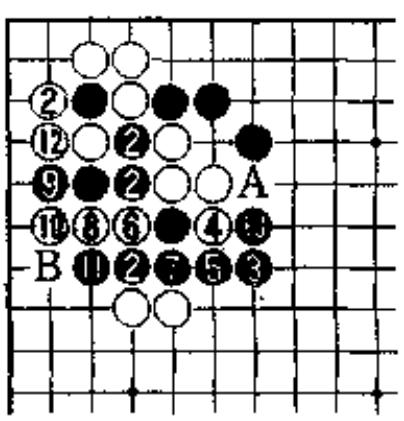
图七

图七：1 位打是正着。

黑 2 枷后，形成实地对厚势的局面。

作为我个人来说，我愿意执本图的黑棋。

黑 21 在——



图八

图八：1 位打，3 位飞是简明之策。

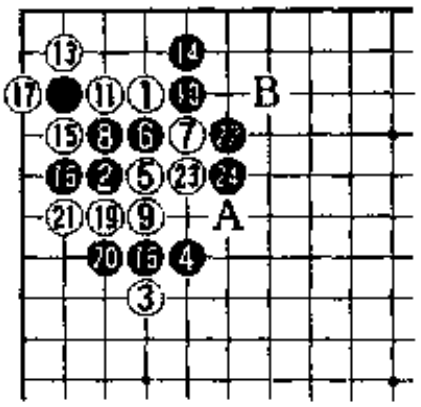
白 6 扑是要领。（若在 7 位打，则黑 6 位粘，白 9 位扳时，黑有 11 位笨曲的愚形妙手。如此，白中央三子被吃）

黑 7 不能在 8 位提，否则，白在 7 位打即形成劫争。（黑不能在 6 位粘，若此，白只要在 9 位扳一手，黑方即不够气。）由于“初棋无劫”，黑方不行！

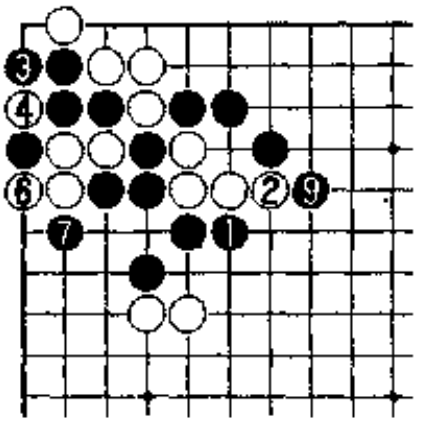
至黑 13 的变化，黑方获利。

为什么呢？

图九是大家熟悉的梶原定式。(本定式为日本九段梶原武雄所创造，故称之)。



图九


图十

和图 A 相比，白方还有 A 位扳，B 位刺的利用，而图八的黑方已无懈可击。(以后可视局况在 A 位打或 B 位打)图八的白方仅仅在角上的目数上比图九多三目左右。可是，这一点利益和黑中央所得相比还是“不足挂齿”的。

白 26 应先走白 28 和黑 29 的交换再在 26 位扳。

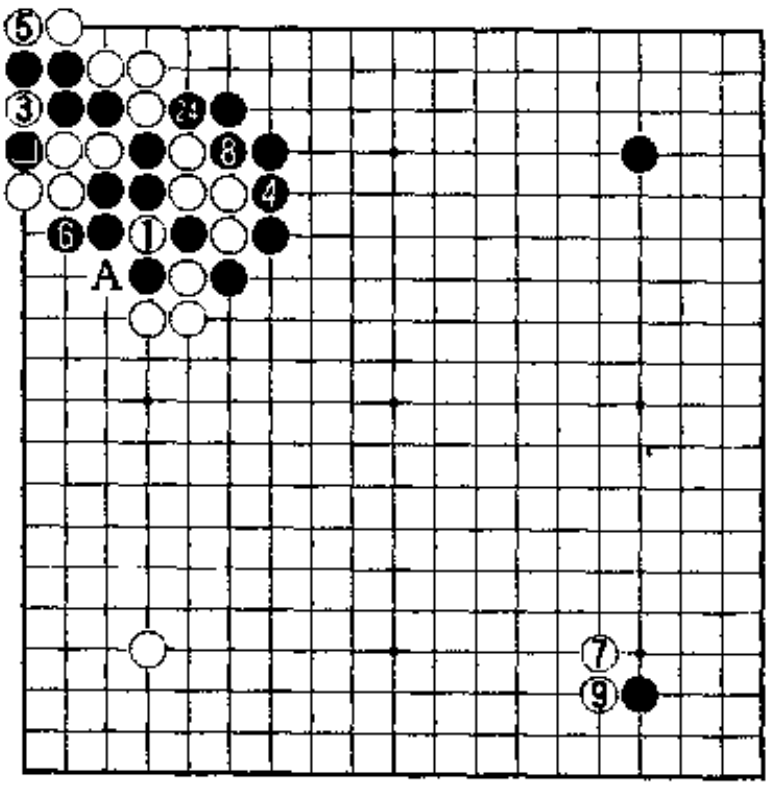
黑 27 动手打劫，时机尚早。此际，先在——

图十：1 位压，然后再 3 位立下打劫才是圆满的次序。

白 8 提时，黑 9 是值得自豪的本身劫。

此变白不行！

白 36 打是大恶手。事到如今，白只能在——



图十一　❻＝△

图十一：1 位提了。

黑 4 粘时，白先在 5 位提净角上。

黑 6 返提时，白回到右下找劫。

至白 9 的变化，白较实战要好得多。

本图的判断是：白在右下多黑一手棋，大约有一手半的价值。黑在左上多白一手棋，实际利益却在三手棋左右。本局面中黑的优势可能不到二子吧。作为白棋来说，这是缩小差距的一个良机。

其中，白 5 不能在 A 位提。那样的话，黑在●位提，即还原成实战的变化。角上劫的价值在三十五目左右，面边上 1 位的劫争却只有二十目。谁大谁小是不言自明的。

实战中白 36、40 的提子是在边上，对今后行棋的影响较小。

布 局 篇

布局是爱好者的弱项，其常见的表现形式是：下棋之前不构思，告一段落后不总结，形势好坏以自己的喜恶作标准，而不是以客观事实为根据。

对此，我提出以下建议：

一、尽量多打谱，学习高手的思路，明白他们的高明之处。

二、看一些棋理方面的书籍增加理论知识。

三、努力将子效分析用于实战，使学过的知识派上用场。

四、多多构思，经常总结。即使犯了错误，今后也能引以为戒。

五、面对宽广多变的局面，必须判断清楚各处的价值大小后再行棋，草率行事只能妨碍棋艺的进步。

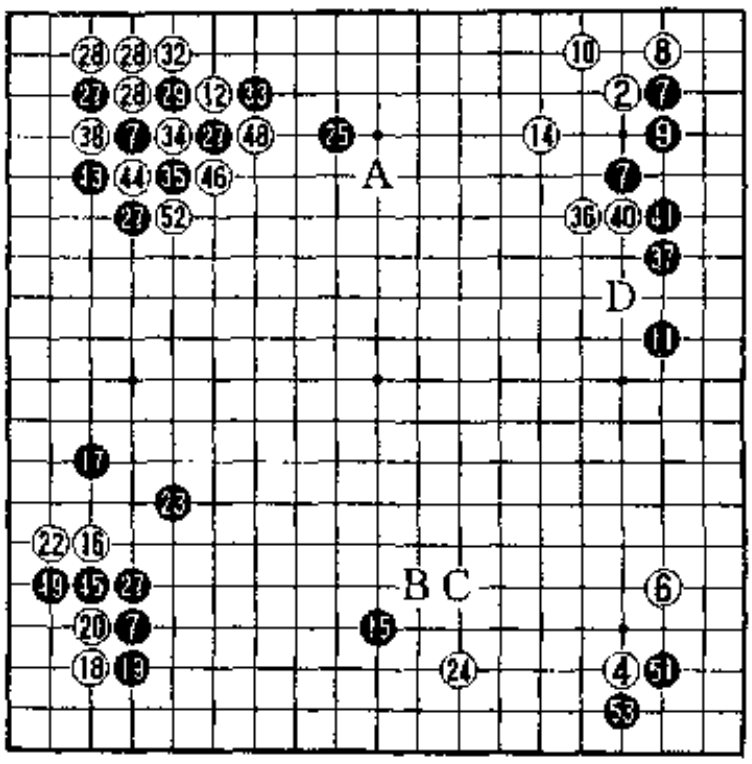
六、如果变化较为复杂，先将其分解成几个部分进行分析，然后汇总，这样得出的结论才较为客观。

本篇中，不仅有层层分解的例子，而且有对思路前后矛盾实战分析的例子，问题大都具有代表性。本人力图能给诸位多介绍一点基本常识，使诸者尽量得到一些实惠。

第1型　飞刀对蜂窝煤

第1型：取材于第9届中日围棋擂台赛的对局。

行至黑53，黑在左下及右下角对白扔了两把“飞刀”，白棋将黑左上拔成“蜂窝煤”状。这种局面，顶尖高手对形势的判断也不尽相同。



第1型　㉗＝㉙　㊷＝㉞　㉗＝❺　㊿＝㊹

我的判断是：白有利。其领先程度要取决于白右下三子的定型方法。理由是：一、白左上大致和黑左下及15的拆边相等。(尽管白上边A位一带少了一子，但白“拨子”的威力使白左边的潜力要大子黑棋。)

二、右上的定式是两分，然而，要将白左上的厚势因素考虑进去，白方有稍许获利的感觉。三、右下黑占据了有利地形，可是，白方比黑方多出一子，现在，又轮白方行棋。因此，黑棋在右下比白棋好的说法是无法成立的。

综上所述，迄今为止，局面白优。

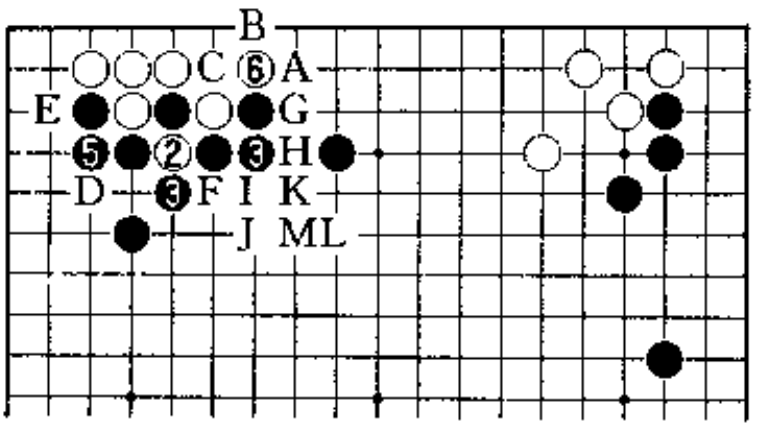
我们来看看实战中双方在何处下得不妥？

黑31是不愿走成黑34、白32、黑31、白33、黑48、白B位飞的单调局面。

黑 33 的意图是：白若——

图一：在 4 位粘，则黑 5 位粘在角上。

白 6 忍让的话，黑就 7 位愉快地粘上。

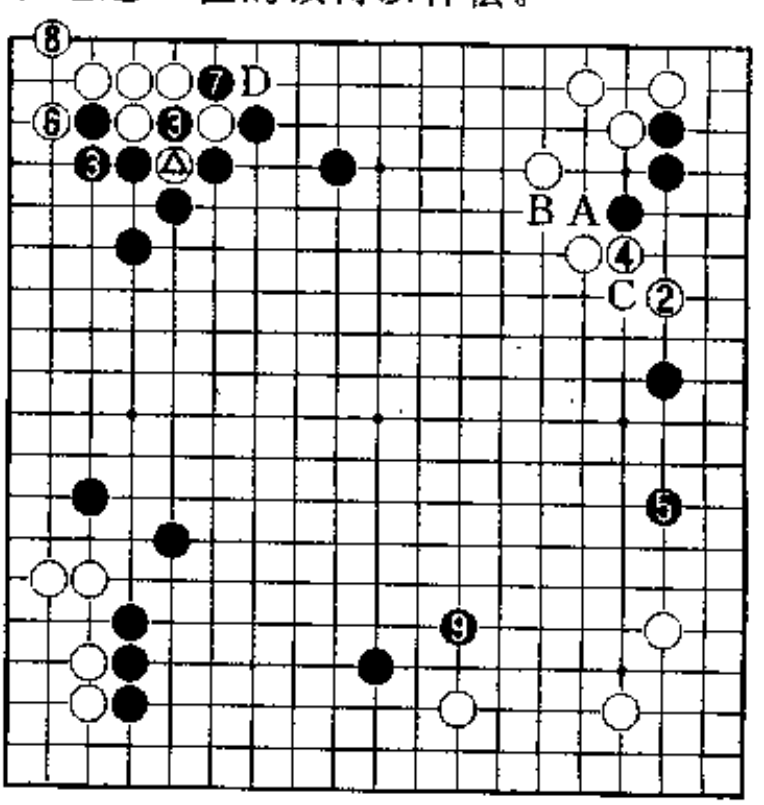


图一　④＝△

和黑走 34 的变化相比，黑已顺便将三三一子连回。此后，黑 A 位扳还是先手。否则，被黑 B 位打，白无法净活。

白 4 在 5 位打，黑❸位返提。白 C 位粘的话，则黑 D 位打，逼白 E 位提后，再抢占本型中的 C 位飞镇的绝好点。这样，黑在左上的损失，完全可以通过 C 位的镇得以补偿。

白 6 在 7 位打，黑 F 位粘，白 G 位打强行吃黑一子的下法是不行的！此后，黑 6，白 A、黑 H、白 I、黑 J、白 K、黑 L、白 B、黑 M、白 C、黑回到实战中的 C 位镇。走成此变，黑中央模样过于庞大。



图二

实战中的白 36 应在 38 位打，先将右上做活，黑 29 返提时，白 D 位尖冲寻劫。如此，白一旦劫败，可将左上的损失降

到最低程度。

黑 37 在——

图二：1 位提劫，更为紧凑。

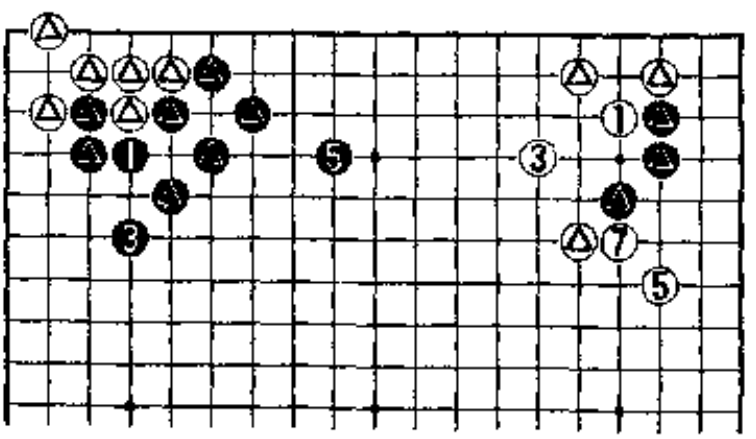
黑 3，白 4 各补一手，白 4 省略的话，有黑 A、白 B、黑 C 的手段。

白 6 活角（有近三十目的价值）和黑 9 镇是见合。

提示：白 6 不能在㊃位提。否则，黑 7 位打，白粘，黑 D 位粘，白再 6 位扳时，黑有 8 位点杀白棋的妙手。

图二的上边棋形可以用图三来还原而成。

图三：左上角在黑已有三子（正常棋形）的情况下，用子效分析的加减法，加上一串黑●和白㊃即可还原而成（黑提白二子，白提黑一子）。这一连串的交换，仅仅从目数上考虑，得失大致相当。可是，要从全局角度考虑，黑方就明显占优。黑有了“开花”，左边的打入自然解消，而且对经营中央大有裨益。



图三

右上角白已有四子（棋形的子效不充分）的情况下，加上三个黑●和白㊃的交换而成。这三个交换黑固然使白更加牢固，然而，白方仅一个㊃子指向中央，黑的损失有限。若将白原有四子效率不高的因素考虑进去，白方右上角是稍许便宜的棋形。

综合一下上边的得失，黑方还是得大子失。

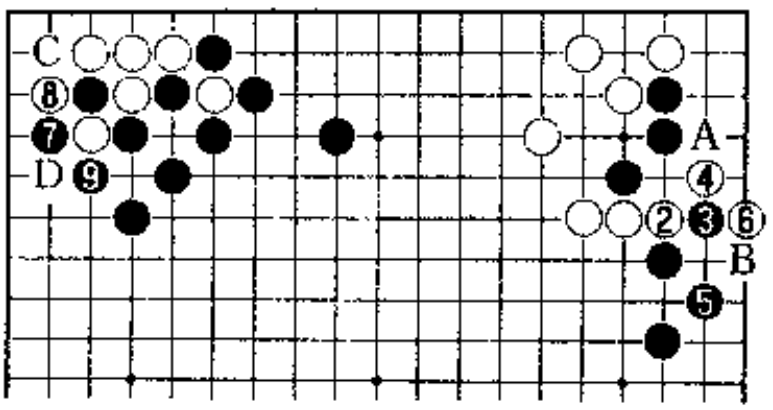
黑 41 应在——

图四：1位“开花”。

白棋在右边冲下时，黑3、5做劫。

白6在A位补则过于委屈，如图行事就留下B位打劫的隐患。

黑7、9封住白左边的出头，逼白做活。



图四

至此，局势黑优。本图和图二大同小异。

其中，白8不能在9位长。否则，黑在8位粘后，C、D两点黑必居其一。那样，白左上被歼。

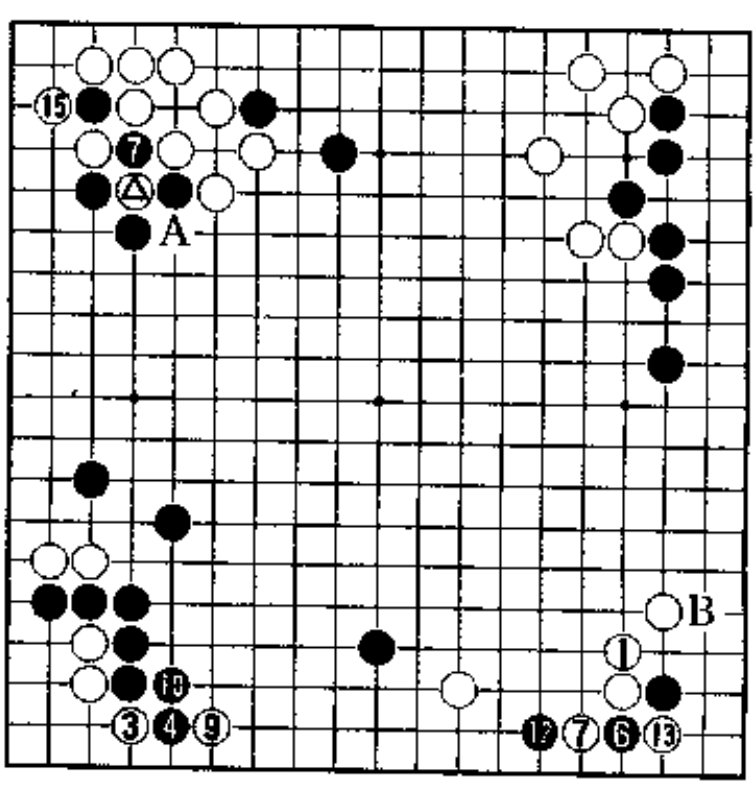
白52在——

图五：1位退，可以简化局势。

白3、9的劫材有力。

白11时，黑A位粘是一般分寸。如果黑愿意找12的损劫，则失去B位托等手段，白棋就可以15位提让步。

实战中白的下法不简明，右下又变成了新的战场。



图五　⑤⑪＝△　❽❽＝❼

实战中的劫争，转换是发生在左边的上、下两角，只要弄

清这两处的得失，形势判断的难题也就迎刃而解了。

就此，我们还是重操旧业——进行子效分析。

图六：是对左上角的分析。

是对左上角的分析。

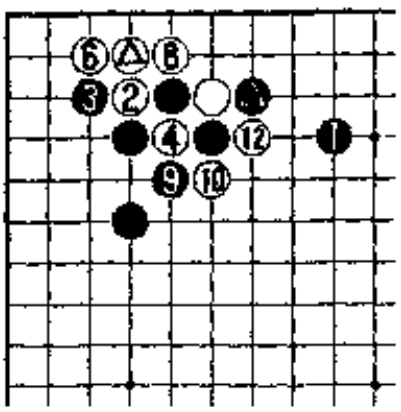
黑 1 夹时，白 2、4 的下法虽然少见，但也是可行的。

白 6 扳，生根。

黑 7、11 送子上门，大损。

黑 9 和白 10 的交换，给黑 1 之子的安定造成不必要的压力；黑●和白△的交换，黑少许获利（以后，黑 1 之子做活时，●子可能会发生作用）。

综合计算的话，白在此处赚了近二手棋吧。

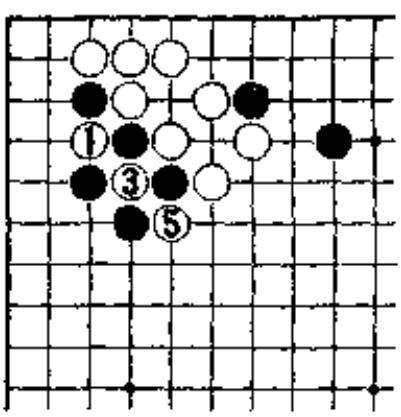


图六　●脱先

图七：前图的后续图。

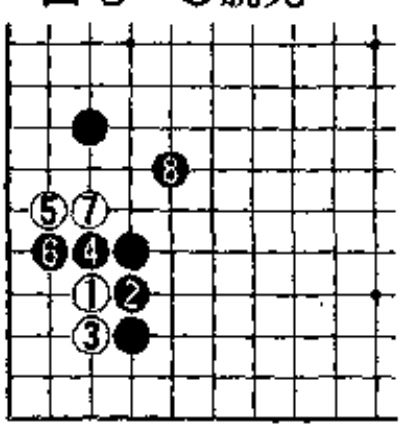
白 1 打是实质很大的一手。

白 3 提是布局阶段的缓着。



图七　❷脱先

可是，黑 4 和白 5 交换是大恶手。有了这个交换，白在这里走了不止两手的价值，白方便宜了半手棋。



图八

将两图合并计算的话，白棋多了两手强的价值。左上角的棋形还可以这样分析：实战中的进行白棋只比黑棋多出二手，却围了普通棋形四手也无法围到的实空。因此，可以认为：白棋在此便宜了二手强。

图八：这是实战左下角的还原图。

三个黑子是常形。

白 1 至黑 4 是普通分寸。

白 5 和黑 6 的交换，大坏。

白 7 和黑 8 的交换也是稍损的。

本图中，黑方便宜有一手强。

图九：实战的还原图。

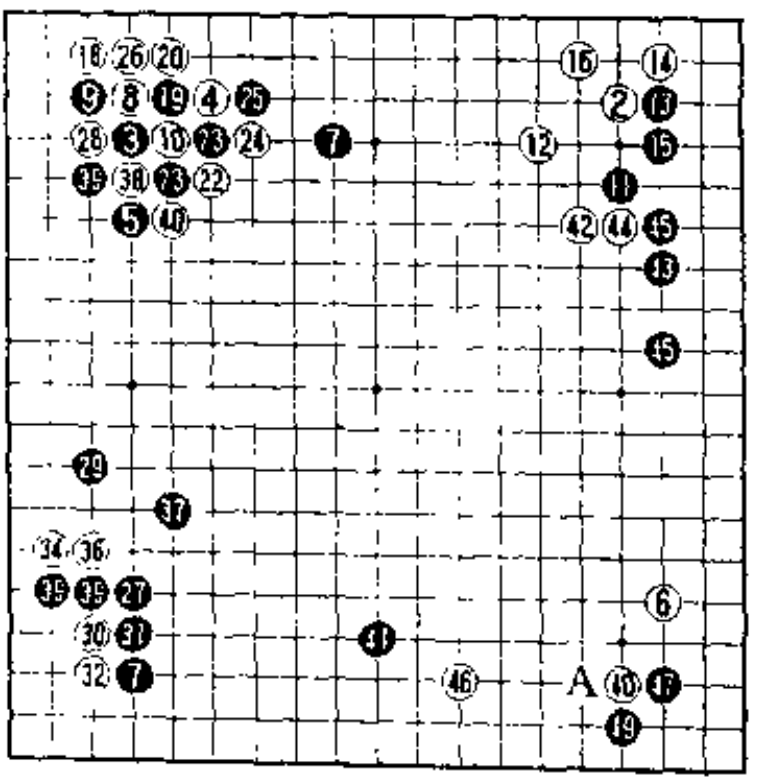
白 42 飞定型稍早。

白 44 俗手。

白 46 以在 48 位小飞守角为正。

白 48 可能还是在 A 位夹，回旋余地要大一些。

尽管白 42 至 48 一连串的下法值得商榷，可是，要有损失也是有限的。



图九

白在左上，左下两角约有一手多的便宜。然而，右上较早地“花儿朵朵”对全局今后影响将是巨大的。这算是判断白有利的有力证据吧。

第2型　步调慢了

第2型：取材于中日围棋擂台赛的对局。

白4爬，缓着。此手应在7位单关或——

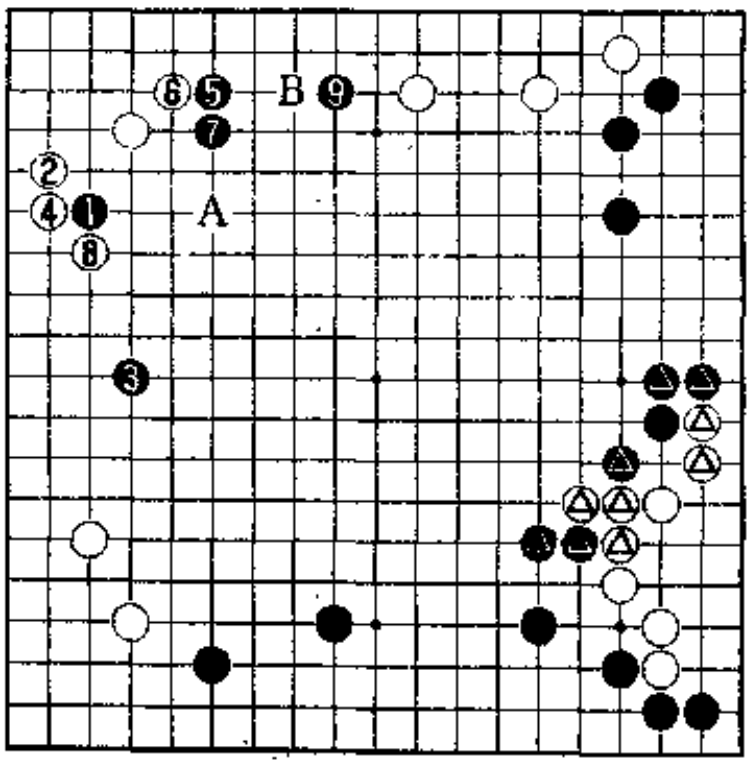
图一（取材于全国个人赛）：在1位镇。

黑2补时，白3靠是有趣的构思，它的思路是：黑6挡时，白A位断，黑B位冲，白C、黑8、白D、黑E后，白在7位大飞即可一手将上边全部围住。

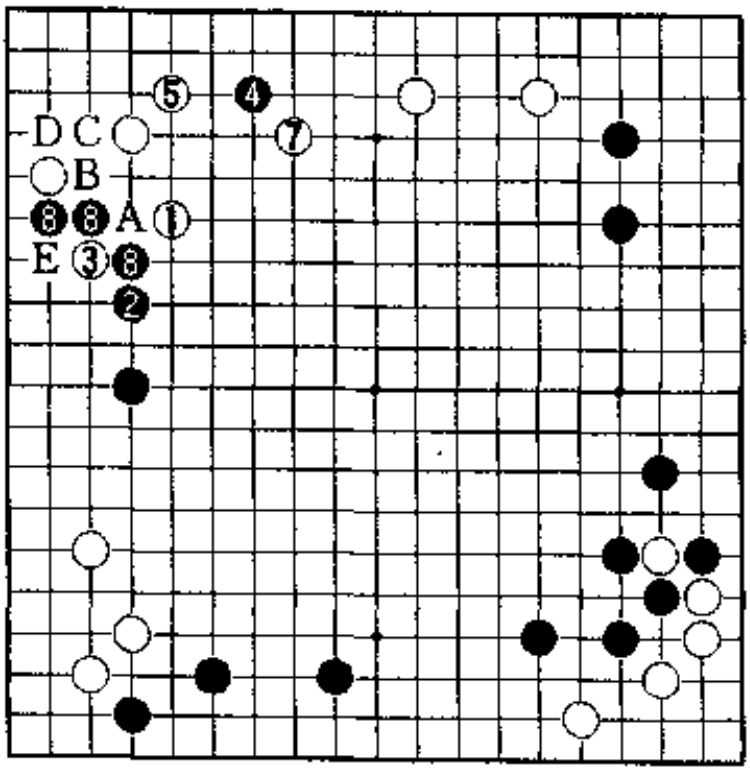
黑4和白5交换后，上边已是一手无法补净了。

既然如此，白7就不走A位断，而是保留8位的爬。

黑8挡下，大而厚实。



第2型



图一

本图是双方可下的局面。

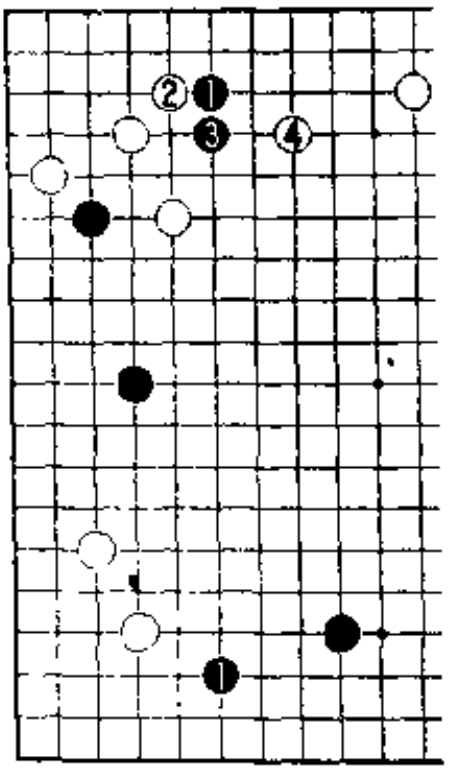
其中，黑 2 若在——

图二：1 位挂打入白上边，白就 2 位尖顶，待黑 3 位长时，再 4 位夹攻。

布局阶段，黑方早早受攻极易丧失全局的主动权。

实战中黑在左边取得先手，腾出手来取右边的利益（指黑❶和白㊃的一连串定型），再回到上边的 5 位挂，真是“顺风满帆”。

本型中的白 8 扳，软！此际，无论如何要在——



图二

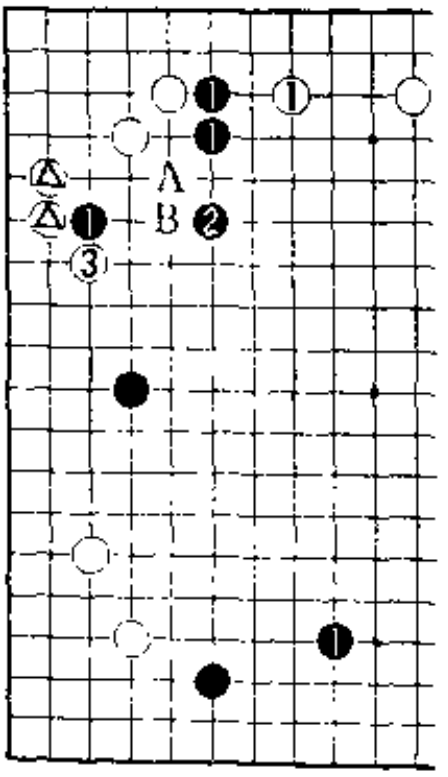
图三：1 位夹攻。

黑大致要在 2 位跳一手。

这样，白再 3 位扳伺机对黑进行攻击。

其中，黑 2 如在 3 位退，则白就在 A 位尖（或 B 位飞）将黑“一分为二”进行攻击，这样，白两个△子发挥了应有的功效。如此作战，可以认为进入白的步调。

实战的黑 9 当然不会在 A 位跳，让白 B 位拆二（还原成图二）。黑在上边 9 位拆二后基本上获得安定。因为黑 3 之子处于高位，白很难实施有效的攻击。所以可以判断：白在左上一带的行棋失败。



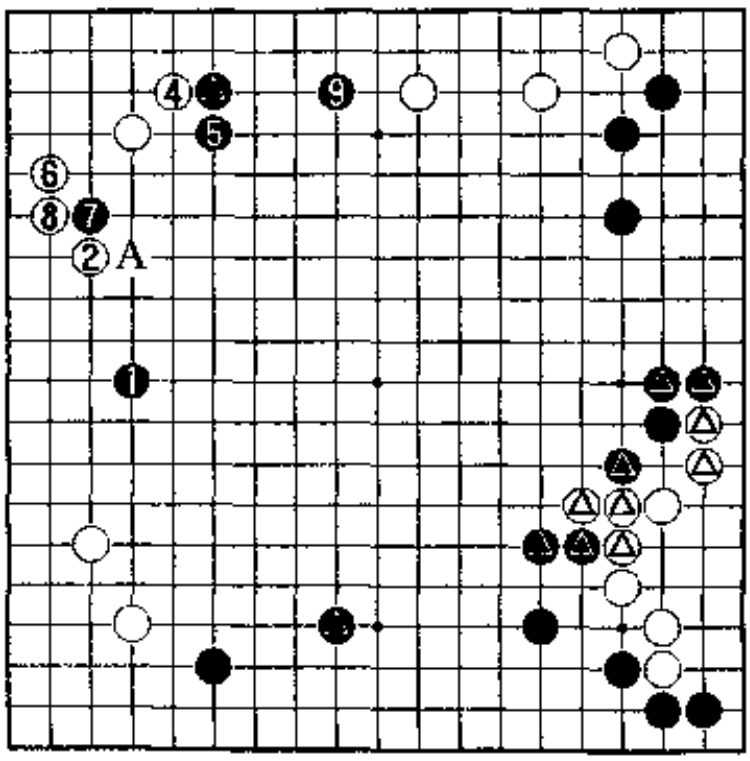
图三

本型的得失可以用图四还原而成。（假设右边的黑❾和白㉈的定型是黑 1 以前下的）。

黑 1 的“务虚”下法，运用不当极易落空。

黑 3 挂角的手法有笨重之感。可是，和白 6 缩回自补的过失相比，黑 1、3 的暇疵就有“小巫见大巫”的感觉。

黑 7 和白 8 的交换：黑方还是稍稍获利的，以后留有 A 位扳的利益。



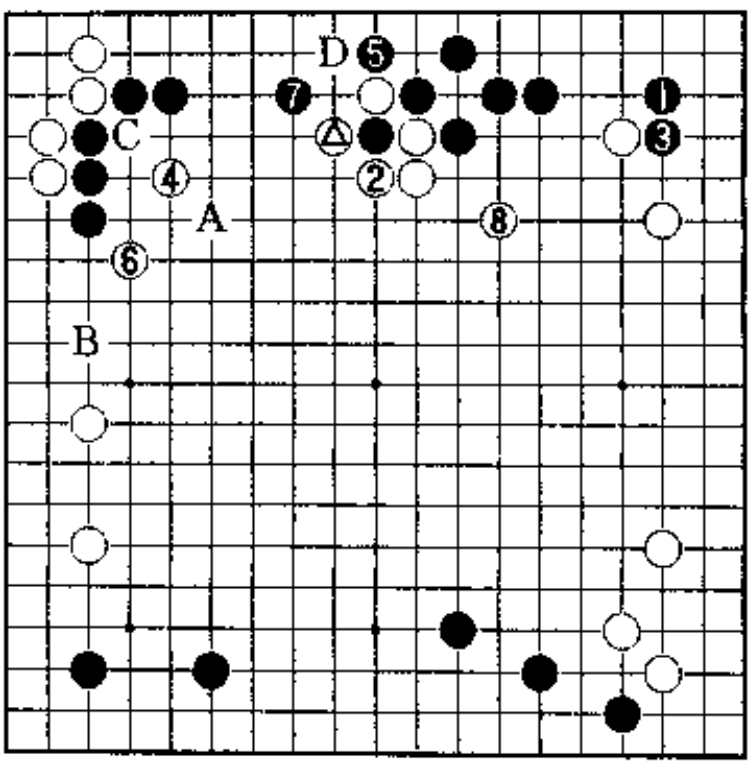
图四

综合计算的话，我认为黑棋最少便宜了半手棋。

第 3 型　脱离主战场

第 3 型：取材于我的实战。

白㊓位打时，黑脱离主战场在左上 1 位点角是导致局面落后的缓着。



第 3 型

白 2 提净后，黑上边的实空不仅被限定在右上，而且原来左上的厚势荡然无存，黑左上五子还需要补强。一旦白方在此处先动手，黑五子即变成孤棋。

黑 3 爬，见小。此际，只能在 A 位“补方”，过多地在右上行棋，效率自然低下。

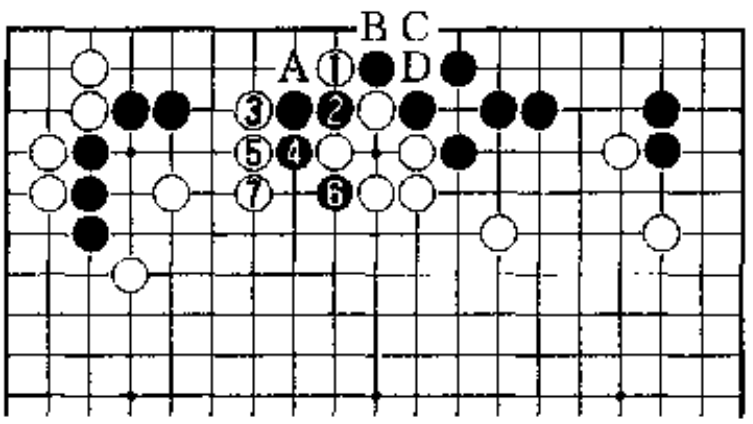
黑 5 扳想便宜官子的想法，过份。现在，走 B 位拆寻求治孤乃当务之急。

白 6 飞，逼黑从上边渡过是简明之策。

黑 7 飞渡，无奈之计。

白 8 将黑完封在上边，局面顿时有望，下半盘黑五子和白五子的价值大致相等，黑下边的潜力小于白右边的潜力；黑上边的实空大约有三十目左右，白左上角及中央的潜力不会少于三十目，况且，白还有 C 位断以及 D 位扳的手段。

图一：在时机成熟的情况下，白可在本图1位（实战中的D位）扳下。



图一

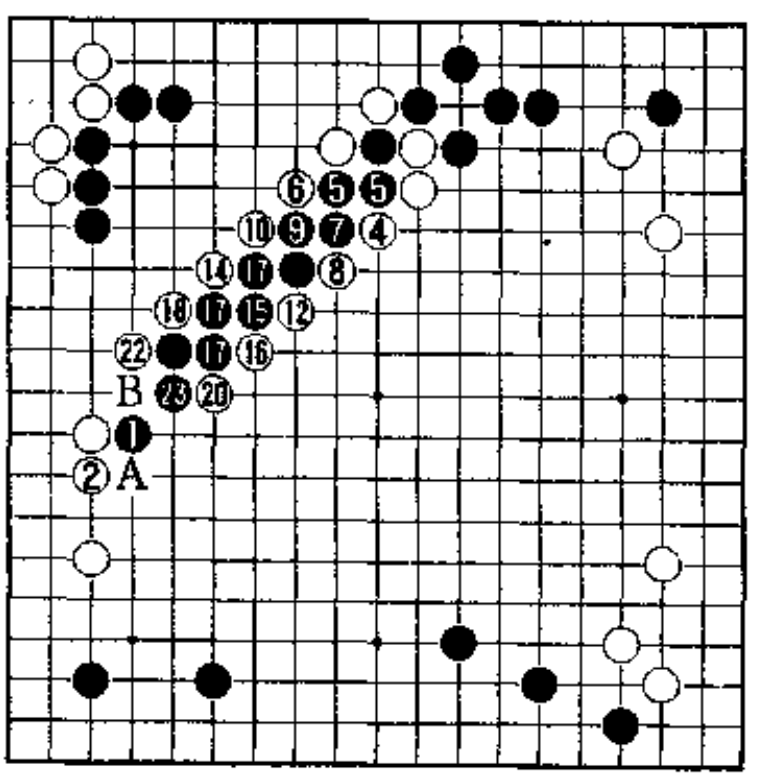
黑2断时，白有3位顶分断黑棋的好手。

黑4曲，白5压，黑6打时，白只要在7位退，左上黑五子即被歼。

其中，黑2若改在A位夹，则白B位打，黑C、白D。由于白是无忧劫，此变黑不行！

作为黑方来说，利用引征的有利条件在左边进行作战是此际的要领。例如——

图二：在1位靠。白如2位退的话，则黑在3位逃征子。



图二

至黑23，白已无法征掉黑棋。

当然，白方也不会束手待毙，可能会在A位或B位扳来抗争。不过，黑方总是应在左边寻找机会。

如果我将实战用图三还原而成，大家都会对黑的下法加以指责吧。

图三：黑 1 打让白提净是罪过。

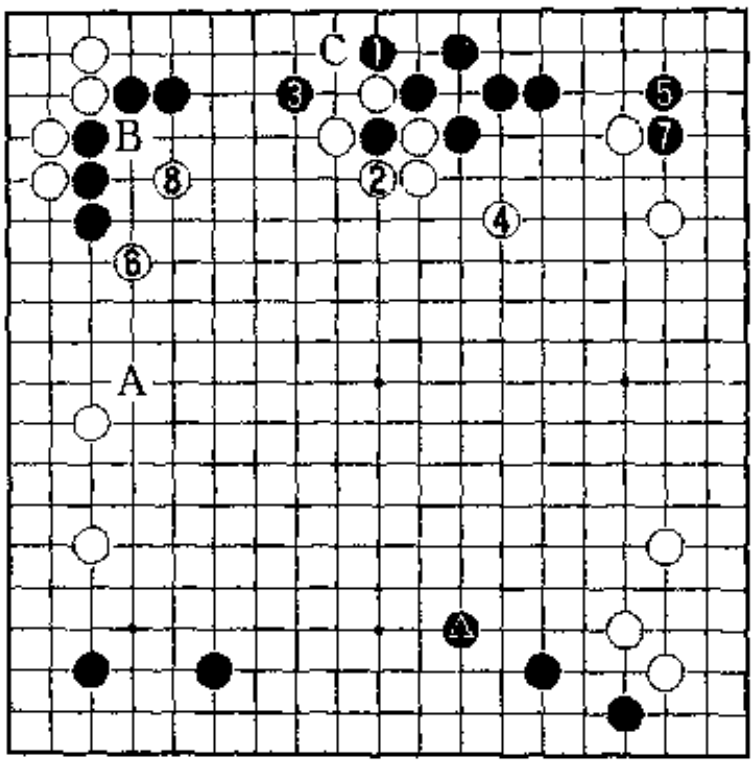
黑 3 只能在价值小的地方行棋，痛苦。

白 4 封住黑棋，堂堂正正。

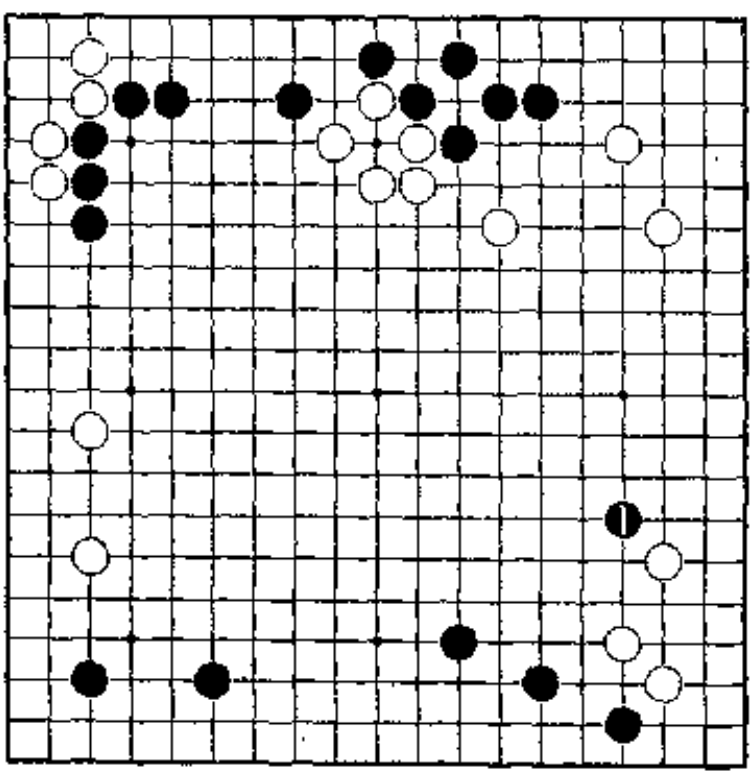
黑 5、7 在左上角连走两手，不好。黑上边已安全联络，不需要在左上腾挪或生根，黑连走两手只有二十几目的价值。在互相扩张大模样之际，过多地拘泥于局部的利益将失去全局的主动权。

白 6 大飞封住黑 A 位尖冲从左边向中央出头的着法也是可行的。

白 8 是白 6 的后续手段，且瞄着 B 位断，C 位扳的手段，无可非议。



图三


图四

综上所述，实战中黑的一连串下法是将行棋方向搞错了。

依我之见，图三的黑 5 可利用黑●的桥头堡作用，在——

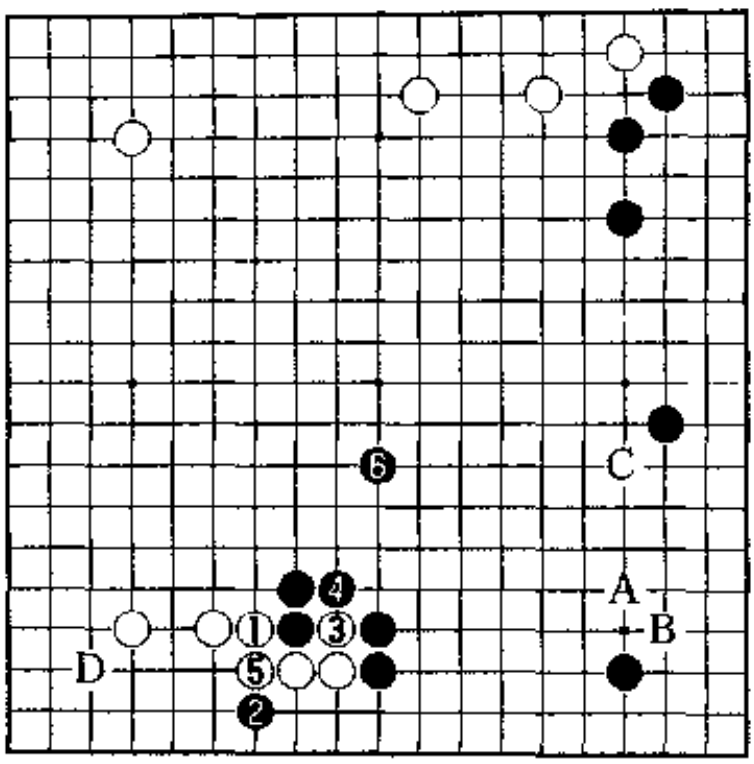
图四：1 位尖冲，趁在右边行棋，生根之际，尽量使白上边拔子的“无形资产”在不知不觉中流失，这才是合乎逻辑的构思。

第 4 型　追求完美

第 4 型：取材于日本第 2 期棋圣战的决赛对局。

实战的变化对于爱好者来说是司空见惯的。可是，对局者在此却费尽心机。

至黑 6，黑方稍稍占了上风。此后的进行是：白 A、黑 B、白 C。



第 4 型

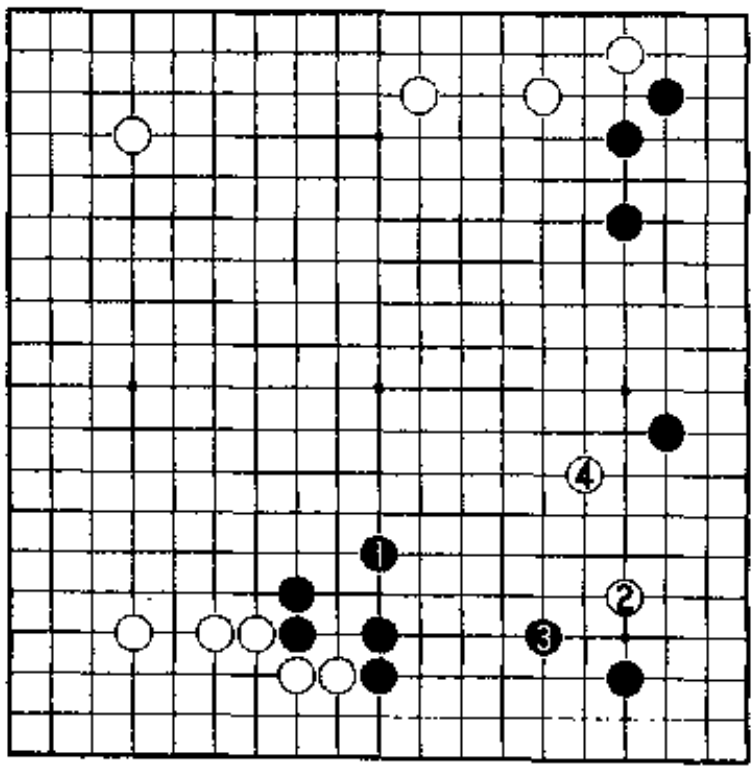
我们来欣赏一下专家的思路：

白 1 顶是加藤正夫九段后悔的一手。他赛后的感想是：白应直接在 3 位冲、5 位退，黑大致仍要在 6 位补。

实战中的黑 2 在

图一：1 位补断是常识。

可是，白 2 位挂，4 位大飞轻灵地逃出



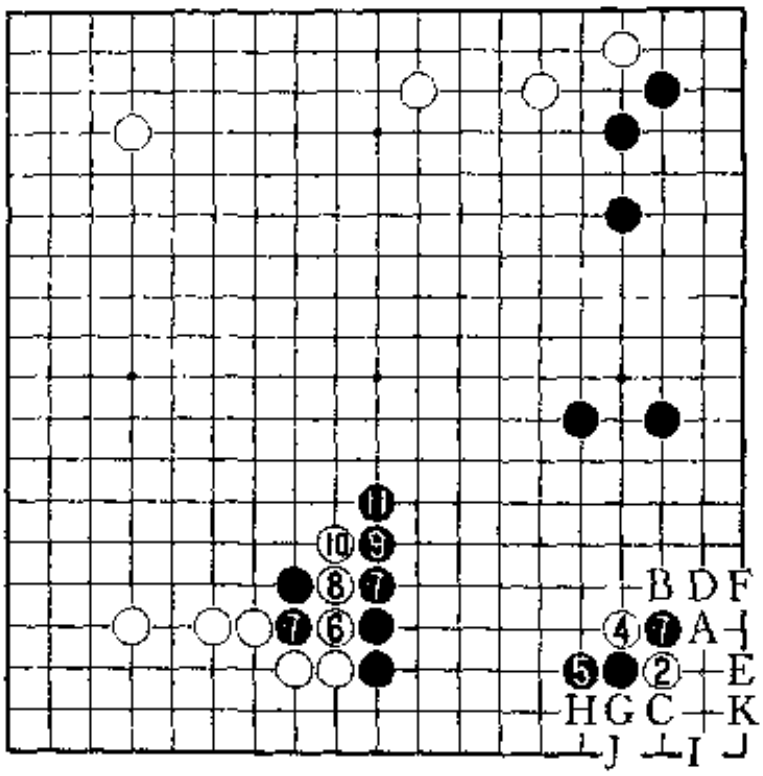
图一

后，黑方总有不充分的感觉。

加藤担心的（藤泽秀行不愿这样下）是：实战中的黑 2 改在——

图二：1 位跳。

白 2、4 先在右下角留有活角的余味后，再 6 位冲，7—11 一路退让，黑右边及下边的模样已经实地化。（藤泽先生不满意的理由是：黑全局只有一块地）。



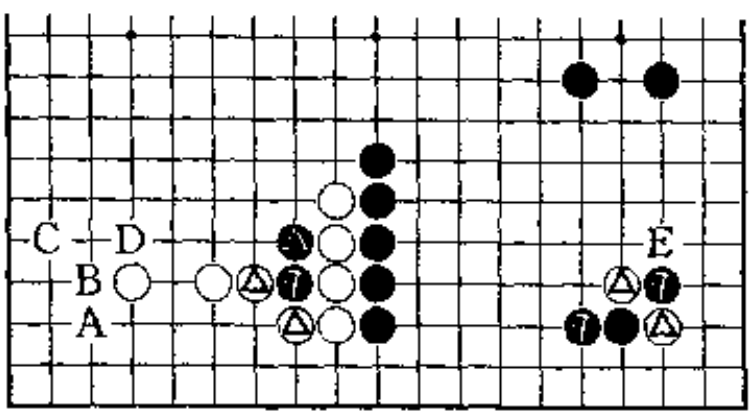
图二

尽管白在右下留有白 A——K 的活角手段（价值 20 目），但这仅仅属于枝节问题。

其中，白 2 如先在 6 位冲，形成黑 11 的变化后，白再在 2 位托角的话，则黑在 C 位扳，白活棋的可能性极小。

我判断本型黑方占上风的理由如下：

图三：首先，分析一下没有四个黑●和四个白△的棋形，这个结构无疑是黑大优。



图三

为什么呢？

一、白左下角仍留有 A、B、C 之类的侵分手段（理想结构应是：将白星及单关移至 A、D 两处）。

二、下边的黑空比白空多围一线。

三、黑的结构无懈可击。

因此，这种结构黑大约比白领先有两手棋强（黑角上省略一手棋，黑边上获利及白左下角棋形欠妥有一手棋强）。

其次，我们用加减法给双方加上黑●和白△即还原成图二。

然后，参照上述分析，再逐一进行比较：

1. 左边二个黑●和白△的交换使白下边得到了一定程度的加强，黑方大约损了半手棋。

2、右下二个白△和黑●的定型，使黑以后需要在 E 位补一手才能走净右下角，白大约便宜了一手棋。（不过，值得欣慰的是黑不必立即补棋。）

综合下来，黑棋在下边的角逐中，几乎赚了一手棋。

实战中黑之所以没有这样下，我们推测是：1. 藤泽先生不愿和有“刽子手”之称的加藤进行双方大模样的决战。2、藤泽先生对实战的进行已心满意足。

实战中的黑 2 点是为以后在 D 位点角埋下伏笔。

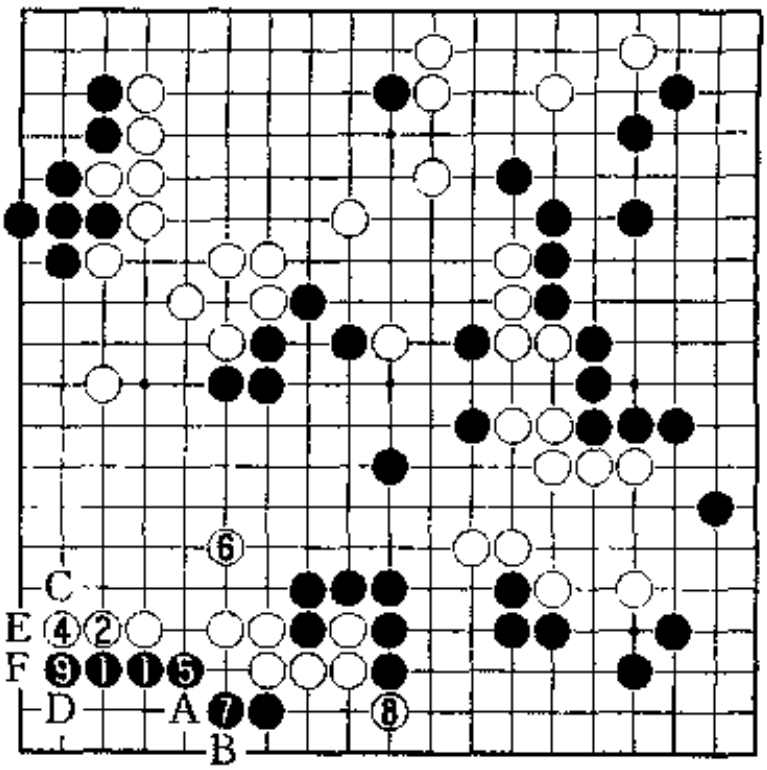
白 3 冲机灵，此处充分体现了超一流棋手对棋形的高度“敏感”。此手若随手在 5 位粘，则黑再按图二行事，那样，黑 2 和白 5 的交换就是黑棋净赚的了。真的走成此变，高手的高明之处也就不复存在了。

图四：实战的后续图。

黑终于走到了盼望已久的好点——1 位点三三。

黑 3 时，白棋本来可以走 5 位虎，黑 A 位扳，白 7 位虎的。可是，由于有了黑●之子（这就是黑●点的用意所在），黑方就可强硬地在 B 位打，此劫白是难以承受的。

白 4 在 A 位硬吃黑棋的手段是不成立的！以下形成黑 5、白 7、黑 4、白 C、黑 D、白 E、黑 F 的劫。此劫也是白不利。



图四

行至黑 9，黑◬子发挥了作用，黑大获成功。

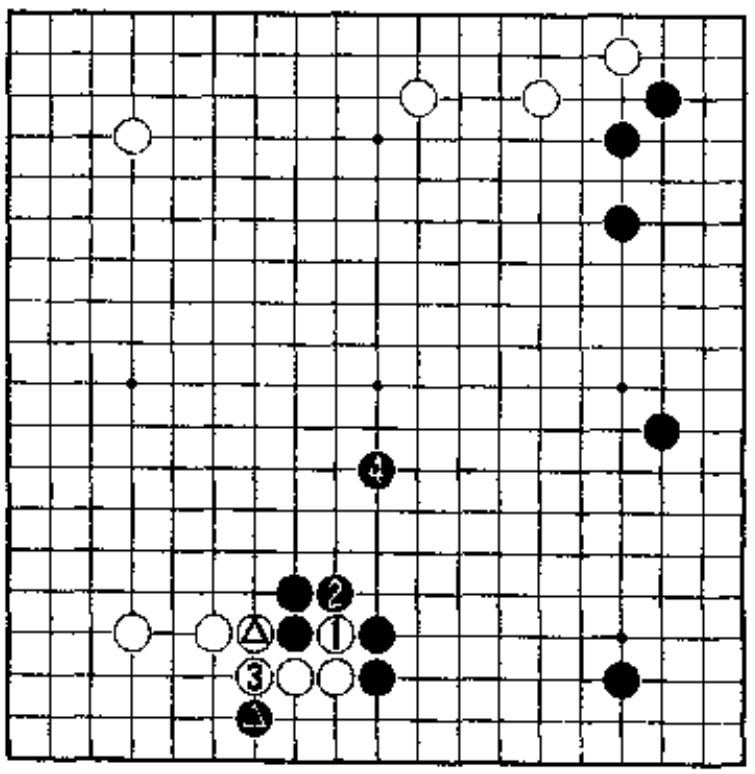
其中，白 2 以在 3 位内挡为正。然而，黑 2 位爬轻松做活后，黑仍然是胜势。

图五：实战的还原图。

白先 1 位冲，再 3 位退是加藤九段认可的变化。

黑 4 补是一般分寸。

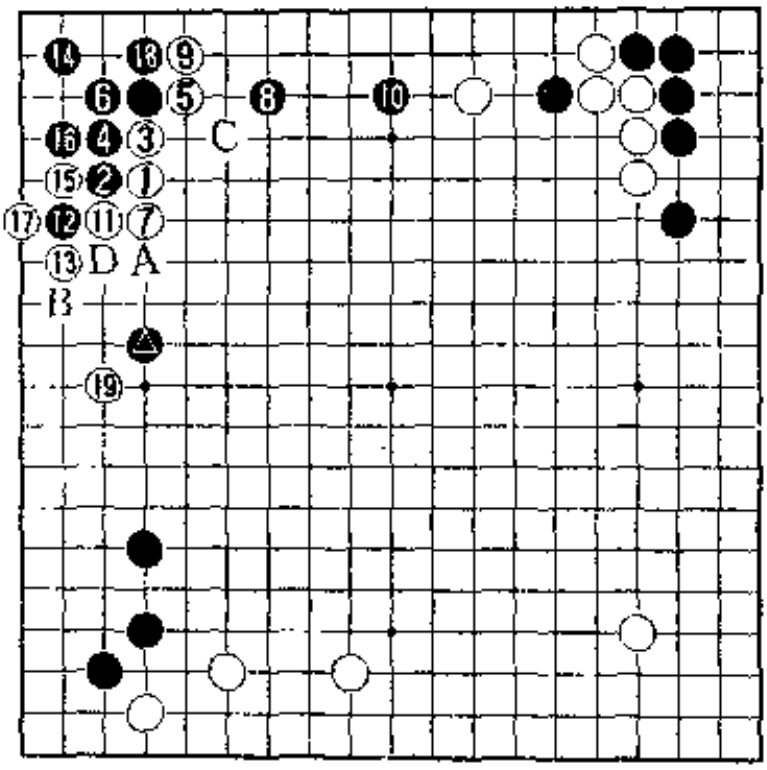
用子效分析的加减法加上黑●和白◬即还原成实战。


图五

多了一个黑●，黑方有一点实质上的收益（指图四的变化），白◬一子的有用之处却很难看出。因而，黑●和白◬的交换，当然是黑便宜。

第5型　思路紊乱

第5型：取材于安徽省少年女子围棋比赛的对局。

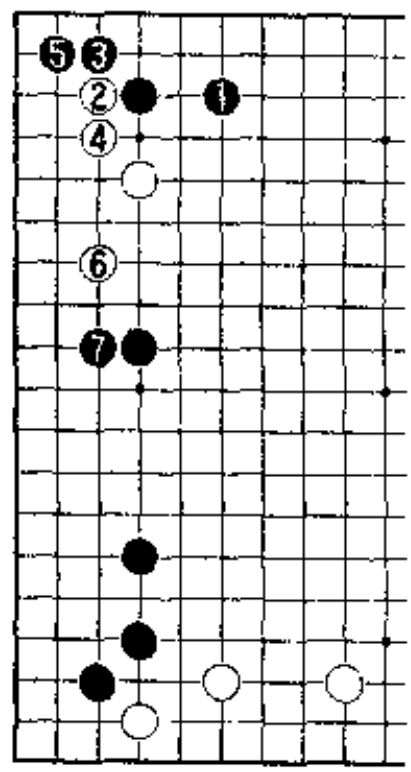


第5型

至白19，上半盘的白棋稍优于黑棋，下半盘白棋比黑棋多出一手棋。因此，本局面的判断应是：黑在左上角的行棋大约亏损一手半棋。

现在，我们回顾一下实战的进程，看看黑的错误所在，以便吸取教训。

黑2下托是值得推敲的一手。此手改在——


图一

图一：1位跳，将棋走在上边为普通吧。至黑7的进行尚属自然。

本型的白3顶及时地转向上边是灵活的好手。若在11位扳，黑4位退后，白两子仍需腾挪。这样下，白自讨没趣。

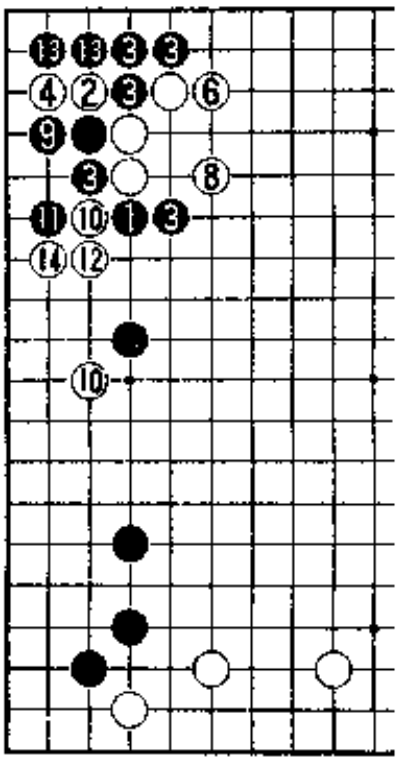
黑6粘，软弱。此际，已是“箭在弦上，不得不发”，这手棋应在7位扳，其变化见——

图二：在征子有利的前提下，白 6 长的下法可以成立。

至黑 15 是小雪崩的代表定式。

白 16 大跳后是双方斗力的局面。

即使是退而求次，黑 6 也是——



图二

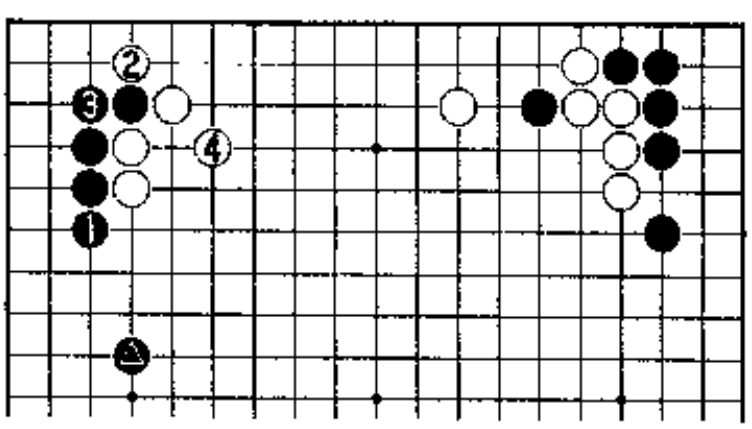
图三：1 位长为宜。

至白 4 的变化是定式之一。

然而，考虑周边配置的话，⓭子显然欠佳。本图的结果白方生动。

实战的黑 8 侵入白上边的下法，无理。事已至此，只能是黑 11，白 A、黑 B 位小飞，忍耐。此后，白在 C 位补一手。

黑 10 还是应走 D 位跳，渡过。



图三

白 11 曲后，不仅自身厚实不少，而且黑左上角惨遭欺凌，黑 8、10 两子及⓭子皆成弱棋。这真是“千金难买一曲头”。

黑 12 是大损着。单在 14 位小尖做活，也要比实战强不少。

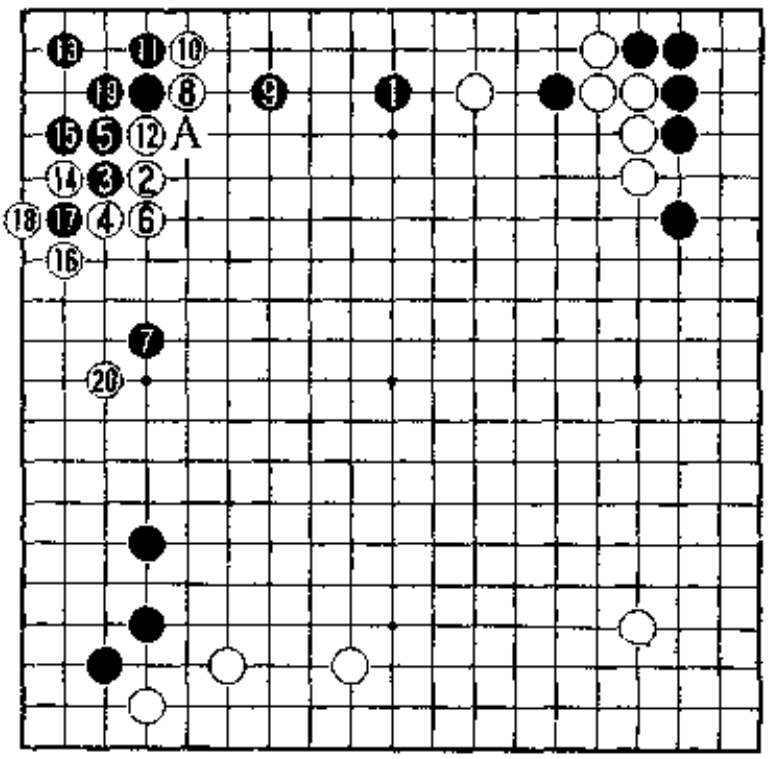
白 15、17 先手打拔一子，痛快之极！

白走到 19 位的大飞，已是简明优势。

把⓭子包括在内的实战可以用图四还原而成。

图四：黑 1 逼，时机尚早。此际在左上守角才是正着。

黑 3 下托，手法僵硬。此手应考虑黑 1 的配合，走——

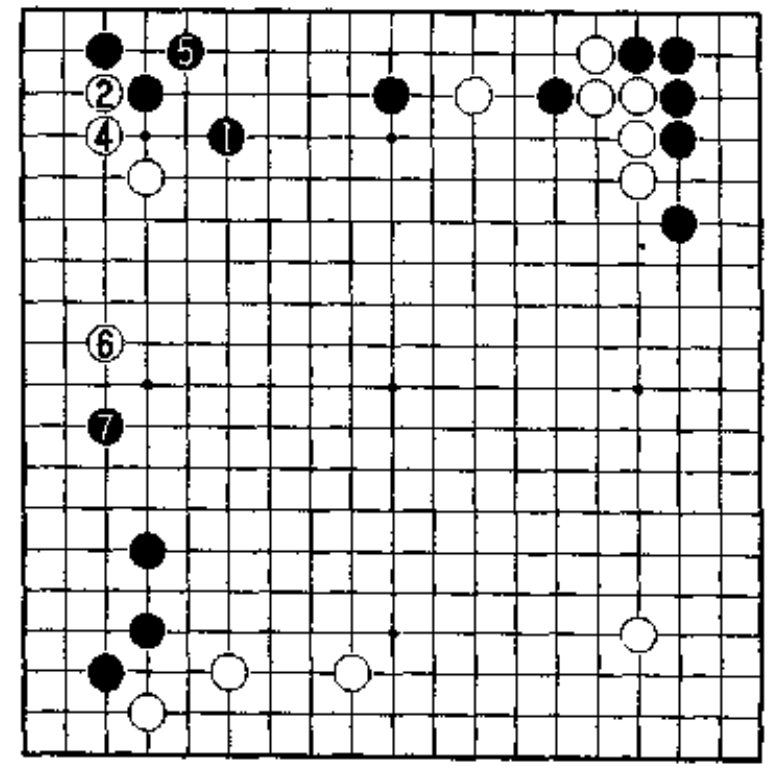


图四

图五：1 位飞。

能逼到左边的 7 位，上边的构思才显得协调。

图四中黑 7 拆兼逼是布局的重大失着。现在，只能在 A 位尖，让白拆到 20 位。即使走左边，手段也是以 20 位拆为正。


图五

白 8 位靠住时，黑 1 和黑 7 的问题就暴露无遗了。

黑 9 乱了阵脚。眼下，按——

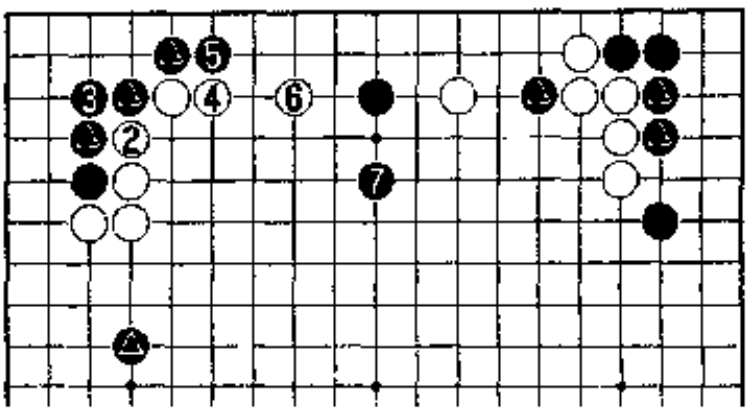
图六：1 位扳先处理左上角，再酌情决定如何行棋才是黑的正确方针。

至黑 7，黑左上角虽然萎缩了许多，可是，白因自身不是特别强大，故也不敢轻易对左边的黑❶和上边的黑二子进行攻击。

图四的白 10 位立，12 位挤，黑左上角的实空损失惨重。

至黑 13，白在左上角便宜近一手棋。

白 14 至黑 19 的变化是白的飞来之喜——获利至少有半手棋。



图六

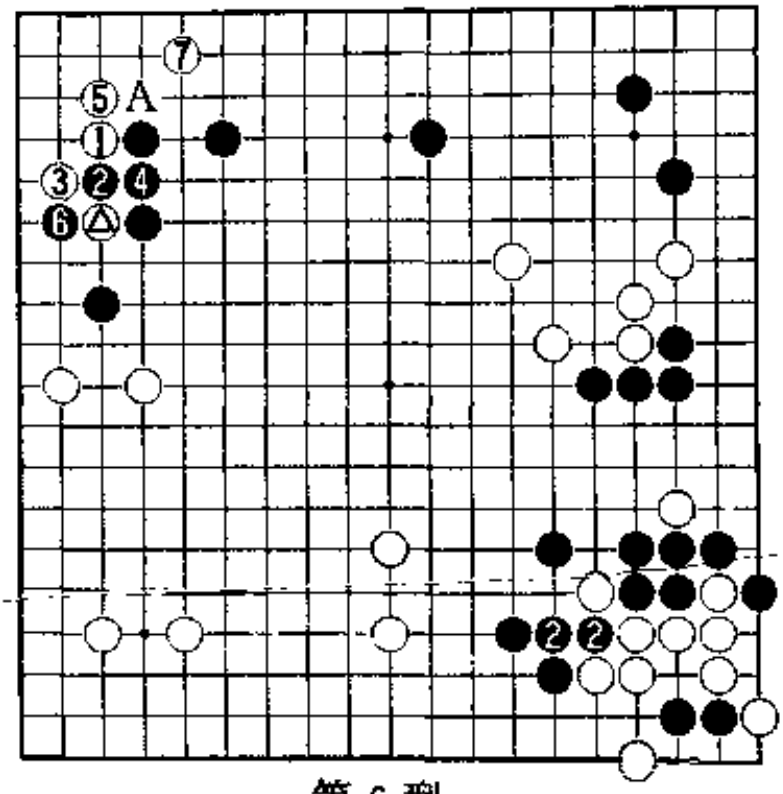
第6型　违背常识

第6型：取材于日本本因坊战的联赛。

黑●位靠压时，布局的焦点移至左上。

白1靠入腾挪，被黑2挖入，白无趣。在此，白违背了“不要被对方在同形挖”的常识。

白5位长，7位飞是一般分寸。



第6型

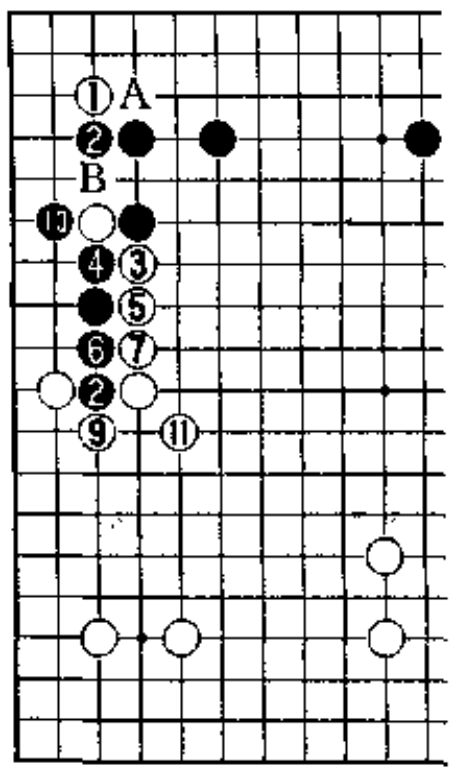
由于白的手法不妥，使黑的左上角过于厚实，而且白△一手也失去了活力。

鉴此，白1可改在——

图一：1位点三三，转身。

黑2挡，方向正确。不在A位挡的理由是：白2位渡回时，即还原成实战的黑6在A位挡。这样下，显然是搞错了方向。

白1和黑2交换后，角上已留有余味。因此，白3回头来经营中央是明智的选择。



图一

至白 11，白棋不错。

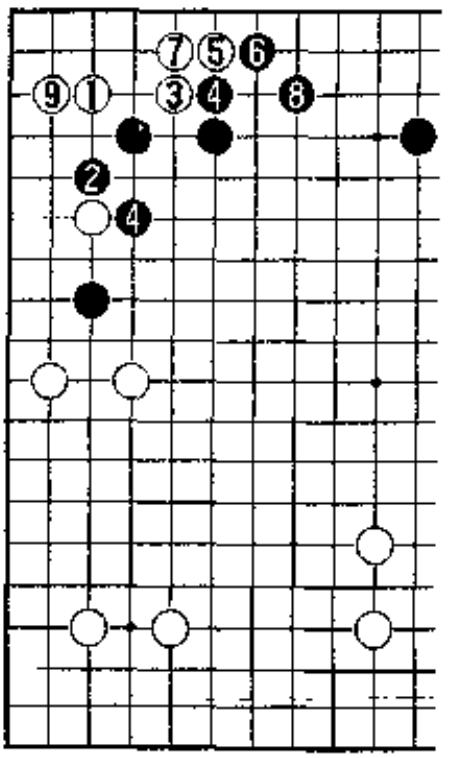
白如省略白 1、黑 2 的定型，黑 10 即改在 B 位打。如此，黑角空过大，白方稍稍不充分。

图二：前图的变化有被白棋两方得利的感觉。因而，本图的黑 2 位虎先走净一边。

白 3 点是腾挪的要点。

行至白 9，双方各得其所，得失不相上下。

黑若不甘心本图的平淡，则可祭出——



图二

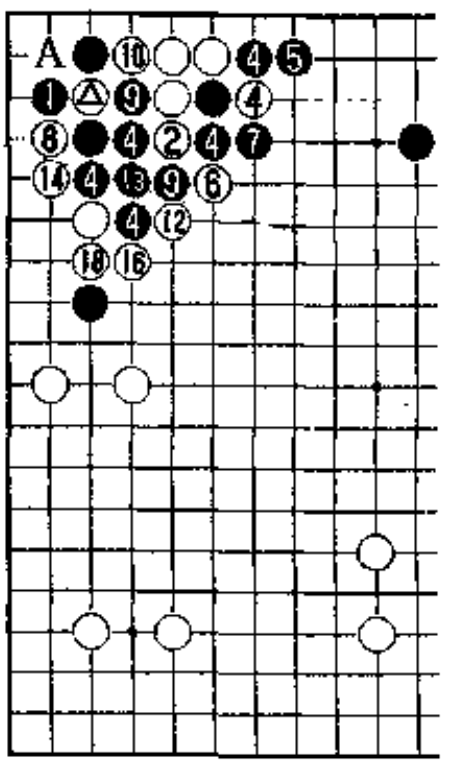
图三：1 位托。对此，白不得草率行事。若随手在 A 位挡，则黑 9 位冲，白 10 位挡时，黑只要走 8 位退，白左上角即无法成活。请读者自行验算。

在此，白可以 2 位冲，4 位断进行弃子腾挪。

行至白 18 是直线作战。

本图的得失是：黑方有二十几目的收成（和前图相比，黑多了十几目，白方少了 7、8 目），白方在边上也多了十目以上的实地。白左边的变厚，使得白左边至下边的模样更加宏伟，为黑的侵消增加了难度。

此变双方可行，关键在于以后黑如何侵消白模样。



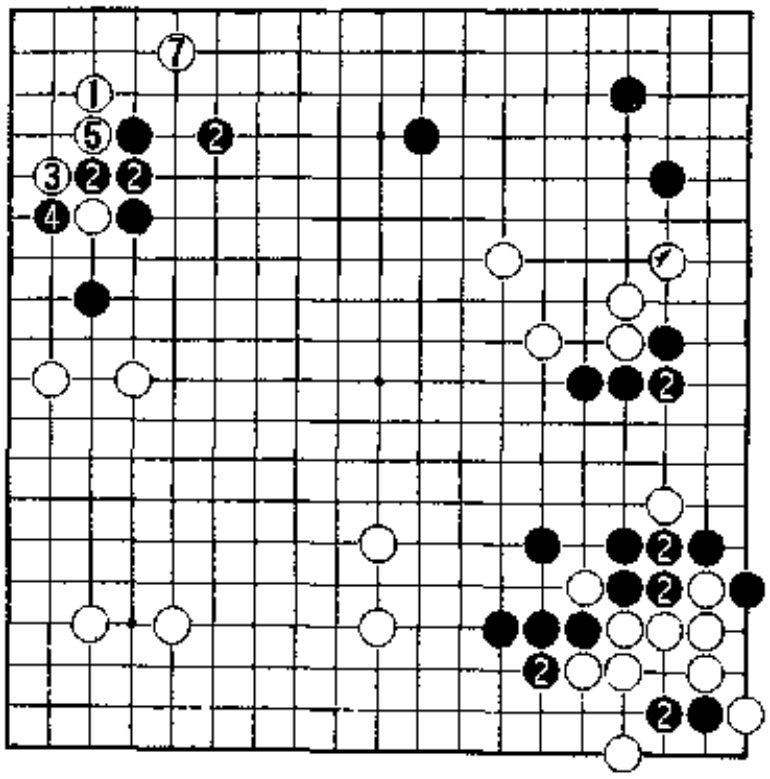
图三　●＝△

图四：实战的还原图。

白 1、黑 2，双方均为正着。

白 3、5 明显是大恶手。

黑 6 以 A 位提净为佳。黑即使在 6 位粘住，白方在这里的损失也有半手棋吧。



图四

第 7 型　大边是要点

第 7 型：取材于中日围棋赛。

黑△位飞是想让白在 6 位尖三三，黑 A 位飞回，补掉白 B 位的打入。

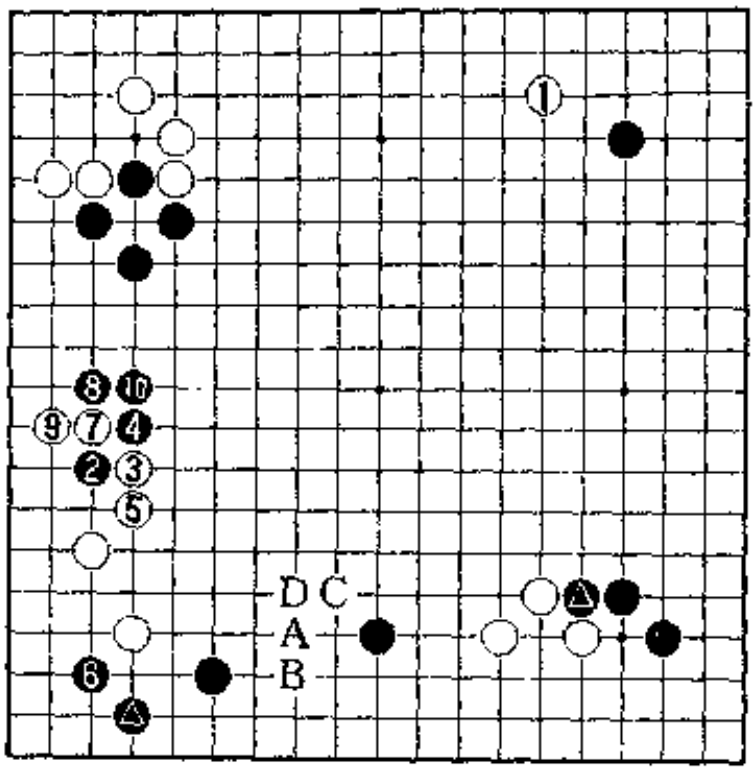
白 1 挂虽是好点，但是，脱离了主战场——左边。

黑 2 逼是绝好的攻防要点。

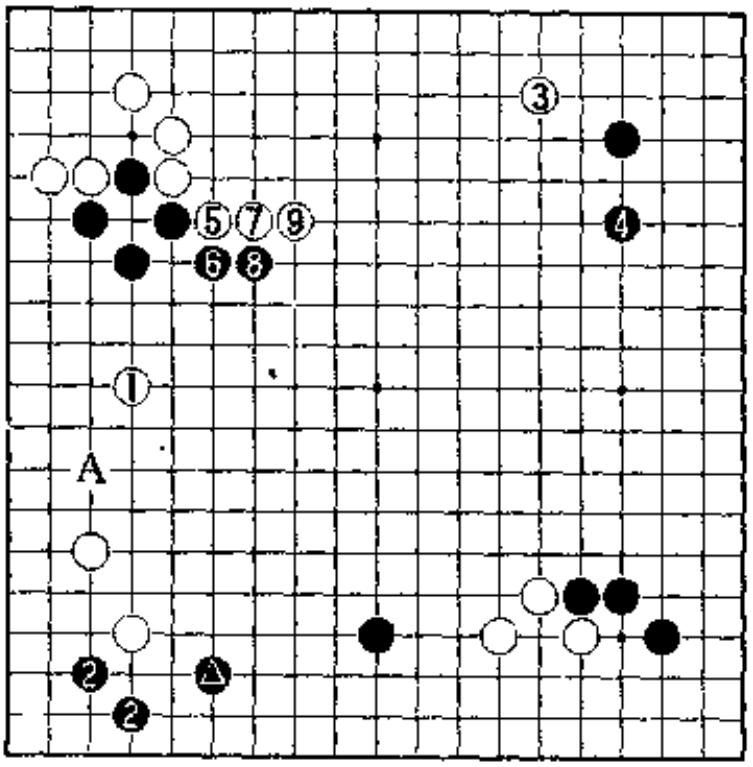
黑 6 置 7 位的断点不顾，抢占三三是机灵的好手。以后，白在 B 位打入时，因左下黑三子已无后顾之忧，黑就可 C 位尖，或 D 位镇，从轻处理下边一子了。

至黑 10 的布局，白棋有慢了一拍的感觉。

何以为证呢？请



第 7 型



图一

听下文慢慢道来：

图一：实战中的白 1 挂应改在本图的 1 位拆，缓和黑 A 位逼的同时对黑棋左上四子进行攻击。

黑 2 尖三三是瞩目的好点。

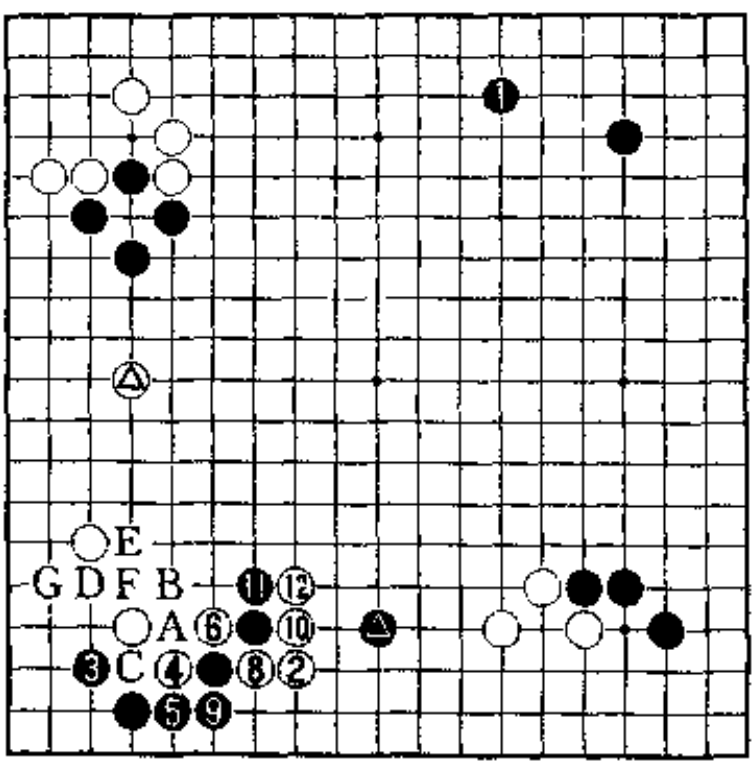
白 3 再回头挂右上，然后回到左上 5 位扳，7、9 位长。这样，布局白棋行棋自然流畅，简明易下。

图二：前图的黑 2 改在本图 1 位大飞，占领上边好点的下法是勉为其难。

白 2 的打入是盼望已久的好点。

黑 3 尖三三是常识。

黑 9 时，虽然征子于白不利，但是，白可以从 10 位笨打，12 位压。



图二

形成此变，下边的黑㊀将会“无疾而终”，黑明显不利。

其中，黑 5 改在 A 位挤的话，大致形成白 6、黑 B、白 9、黑 C、白 8、黑 D、白 E、黑 F、白 G 的变化，如此，左边的白㊃也是恰到好处。此变和本图的结果是大同小异。

图三：对付白 1 的打入，黑在本图 2 位压也是常见手法。

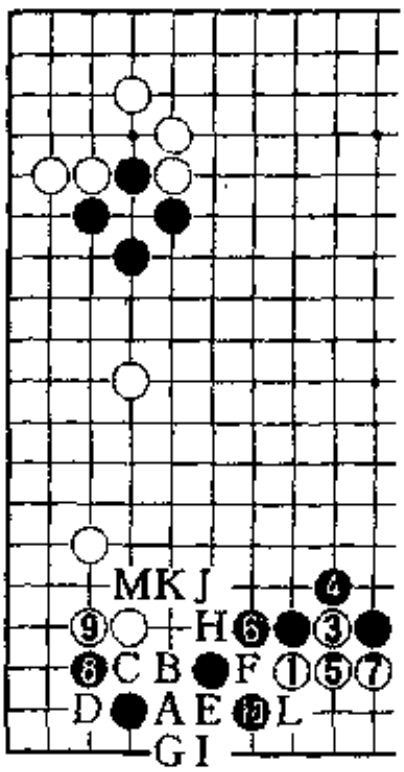
至黑 10 是一般分寸，白棋在下边成了相当的实空，左边也没有损失，又争得宝贵的先手。作为白棋来说，自然是非常理

想的。

黑 10 不能脱先。否则，白有 A 位跨的伏击手段。经过黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 10、白 F、黑 G、白 H、黑 I、白 J 的变化，白中央竟有相当的潜力，这是黑棋无法忍受的。

其中，白 9 直接在 A 位跨是不成立的！上述变化至白 F 时，黑有 K 位跳的好手。白 L 位打吃的话，黑可 M 位冲下将白两子吃掉）

实战中的白 3 若拘泥于常识，在一一



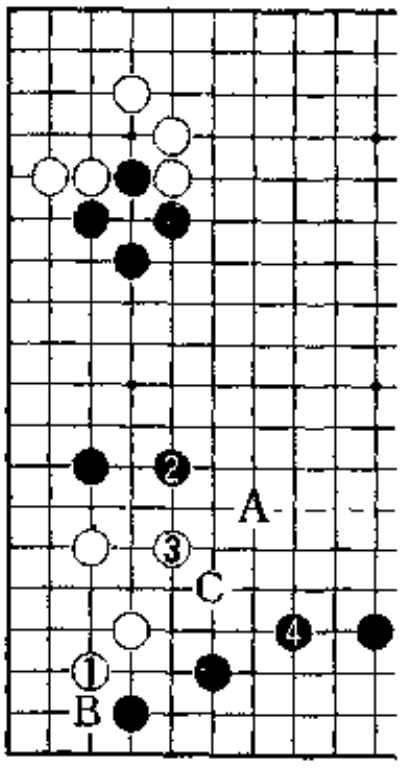
图三

图四：1 位尖三三的话，则黑马上在 2 位跳，左边就成了“立体模样”。

白 3 出头时，黑也趁势在 4 位补下边。这样，黑左边及下边两方得手，十分满意。

此后，黑走到 A 位的飞封，还可 B 位爬，进一步地搜括白棋。

其中，白 3 在 B 位挡固然可一手补净，然而，黑 C 位跳后，左边和下边的黑模样浑然一体，十分壮观。这种沧海桑田的现实是白棋万万不能接受的。



图四

图五：实战的还原图。

白 1 拆二，思路正确，手法松懈。此

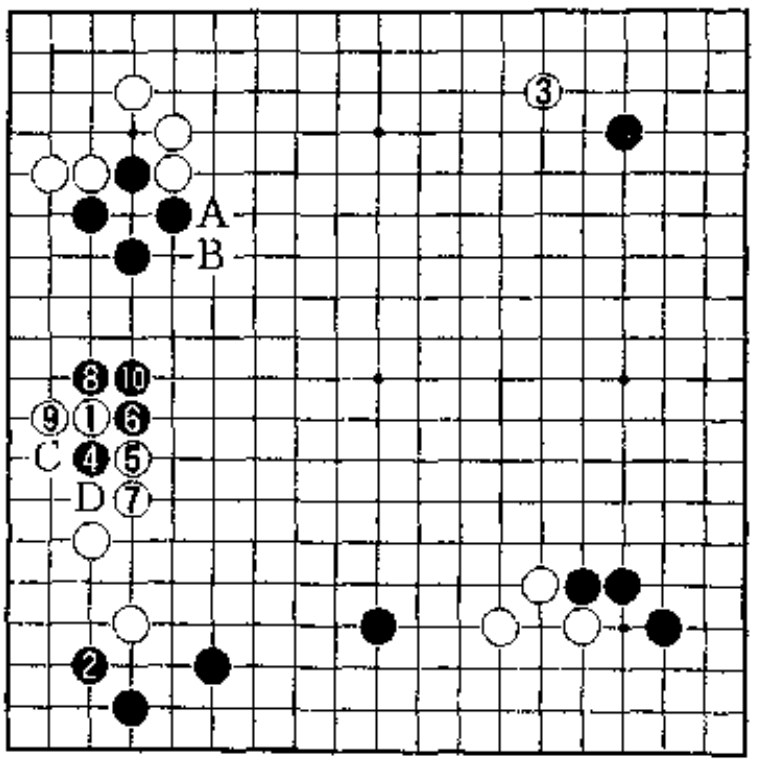
着对黑左上四子的威胁较小。例如：白 A 位扳时，黑不必在 B 位扳帮助白方经营上边的模样，而可走 10 位尖冲进行腾挪。

黑 2、白 3 双方各得其所。

黑 4 靠，试白应手。

白 7 退，大缓手。此手应在 C 位打，简明地将黑吃净并可争得先手。（黑 8 打时，白 D 位提，黑大致要在 10 位粘一手。）

至黑 10，白今后仍需在 C 位补一手。否则，黑 C 位挡吃掉白二子，不仅有十几目的价值，而且这样一来，左下角的白棋顿时呈现不安定状态。



图五

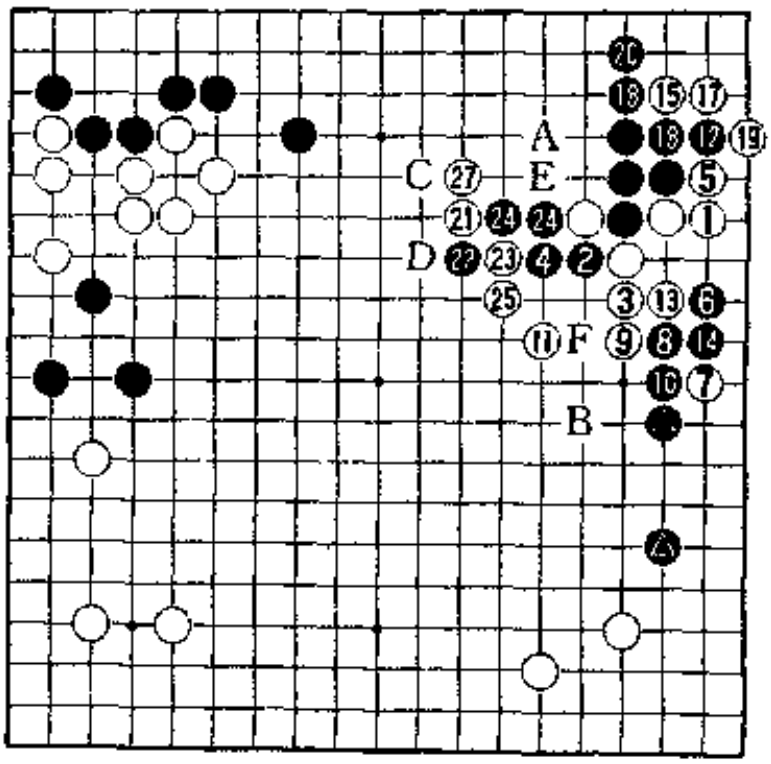
且不论白 5 是否有其它的良策，就本图的结果和白 7 在 C 位打的变化相比，白棋亏了近一手棋。

因此，实战行至黑 10，已基本上变成让先的对局了。

第 8 型　轮空一手

第 8 型：取材于业余棋手的对局。

白在右上行棋方向有误，加上手法又走错了，本该是白棋亏损的，可是，在紧要关头，黑方居然走了一步官子。中央作战时，下的又稍稍软弱。结果，反而变成白棋可战了。



第 8 型

现在，我们来看看实战。

白 1 下立是导致局面急转而下的大恶手。这里，白搞错了方向。此时，中央和右边相比，中央的价值无疑要大得多。因此，白 1 应在 2 位粘，黑大致要在 A 位跳，白再 B 位镇走畅中央。

黑 4 长，不妥。此手宜改在 26 位打。这样，以后黑只要在 C 位再补一手，上边的模样就完全实地化了。况且，右边的二个●子位置极佳，白根本无法对其进行攻击。

黑 6 点虽是局部手筋，可是，却搞错了时机。眼下，黑只要——

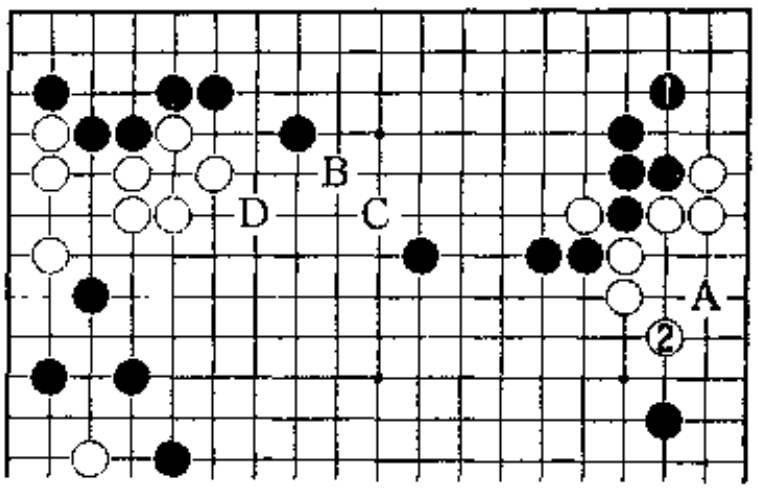
图一：1 位尖三三就已经相当充分。

白 2 补是急务。否则，被黑点到 A 位，右边的白子将疲于

奔命，黑可坐收攻击之利。

黑 3 大跳经营上边的模样。若上边全部成空，黑胜定。估计白会在 B 位或 C 位进入。

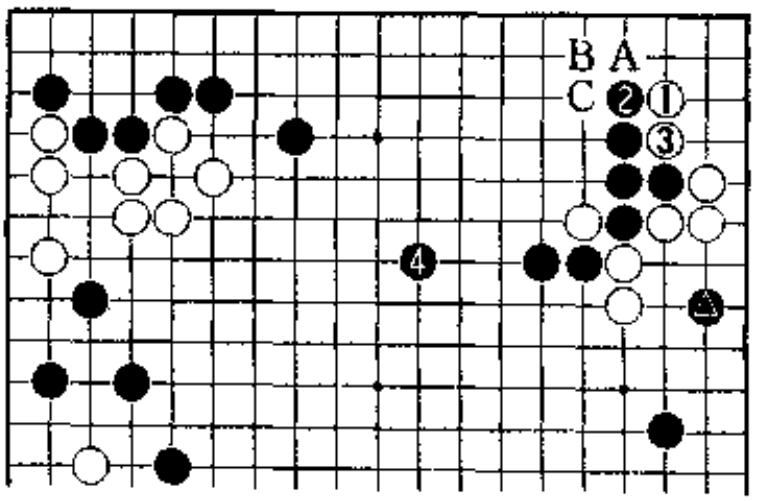
那么，黑将走 D 位飞，切断白棋联络，对两块进行攻击，此战白九死一生。



图一

本型白 7 的“苦肉计”没有必要，白方应冷静地在——

图二：1 位点三三，这是一步实质很大的棋。



图二

即使黑在 4 位围，由于多了白 A、黑 B、白 C 之类的利用，白可在上边投进“深水炸弹”一赌胜负。

总之，黑 4 围后，本图的白棋在上边的回旋余地显然比图一要大得多。此外，本图中白棋引以为傲的是：黑●一子成为无关紧要的官子了。

实战的白 11 依然应在 15 位点三三。此际跳在中央，空洞无物。

黑 16 粘，随手。这里的正确次序是：黑 18，白 17，黑 16，白 19。如此则还原成实战。

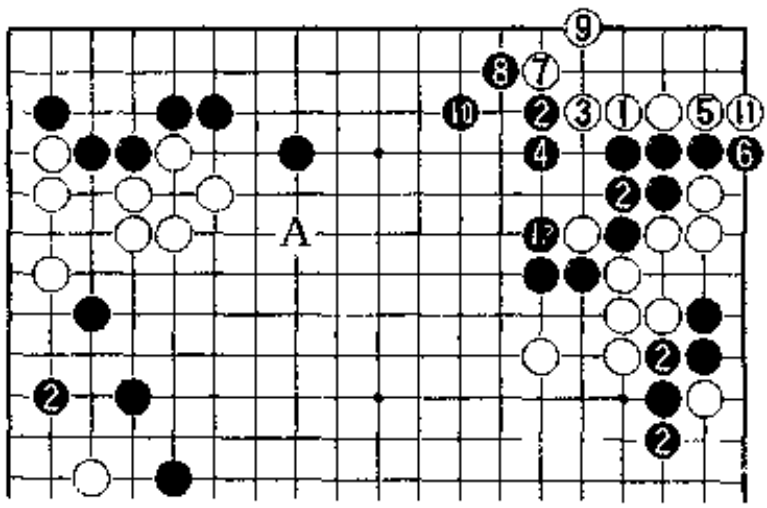
黑的次序错误，给白创造了一个极好的机会。然而，白 17

的夹却将机会葬送。白的良机是指——

图三：白在1位爬。

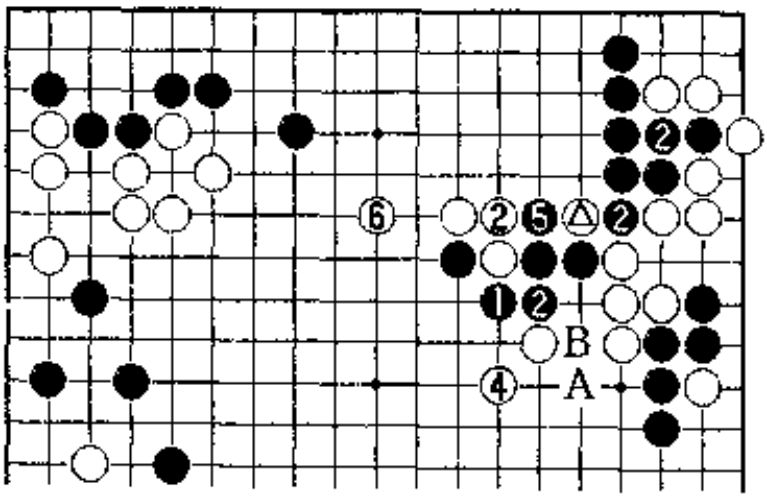
黑2封锁出路时，白可3位先顶再5位夹。由于黑右上有气紧的缺陷、因而不敢用强。

至黑12是正常分寸。



图三

此图和实战相比，右上及上边的目数出入甚大，优劣一目了然。虽说白右边还有一块浮棋，可是，黑方一时也难以实施有效的攻击。



图四

白方对上边的黑空已蚕食不少，以后只要A位飞进行浅消就可以了。

黑20立是一步官子。此手积极的下法是D位拆：围空，本分的着手是E位补。无论如何在围模样的紧要关头收起官子，总让人有一种“轮空一手”的感觉。

黑24从里而打，软弱。既然在22位靠出，那么，就应毫不犹豫——

图四：在1位外打，3位粘强硬地作战。上边一带黑强白弱，黑不惧一战。

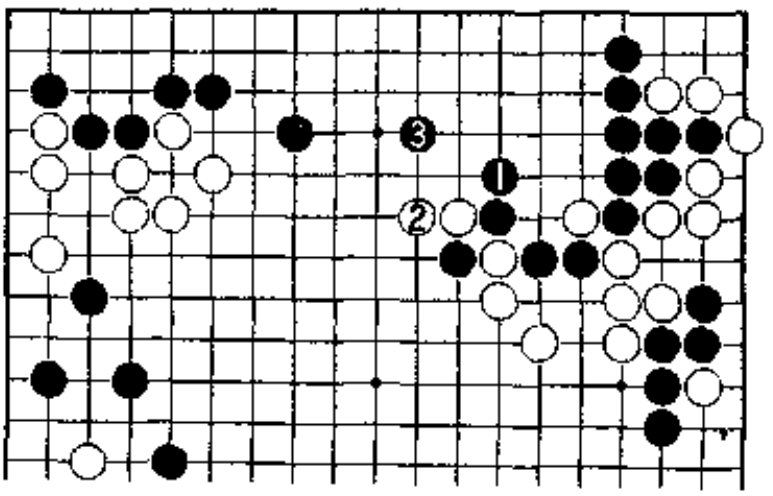
白4若改在5位粘，则黑可A位刺，白B位粘，黑4位罩

住白棋。如此，白凶多吉少。

白 6 后，黑方不但争得中央的“正面”，又吃净白㊃子，以后还可酌情对白进行攻击。因此，本图的结果和实战是不可同日而语的。

黑 26 粘，呆板。此时可灵活地——

图五：1 位长，3 位飞围住上边的实地，捞取实惠。

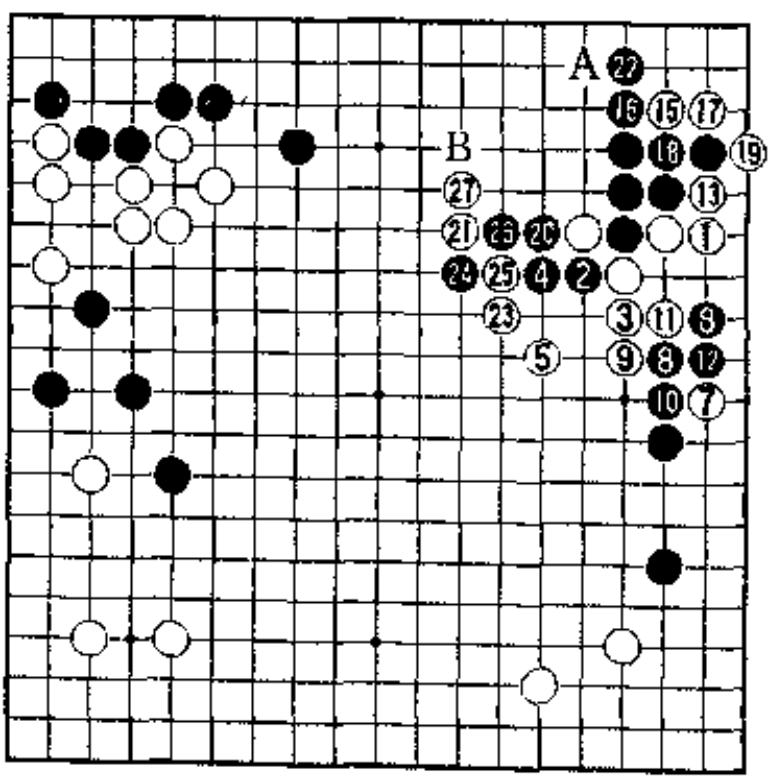


图五

实战中黑 26 的下法虽可瞄着 F 位的挖，但是，一旦黑撞紧外气，白 E 位的滚打是黑无法忍受的。

理论上，黑可期待攻击得利。不过，黑方也有后顾之忧。此外，将对方放进己方的模样里进行攻击，就像“与虎谋皮”一样风险极大。

图六：实战的还原图。



图六

白 5 小飞出头，华而不实。

黑点到 6 位，白至少亏损半手棋。

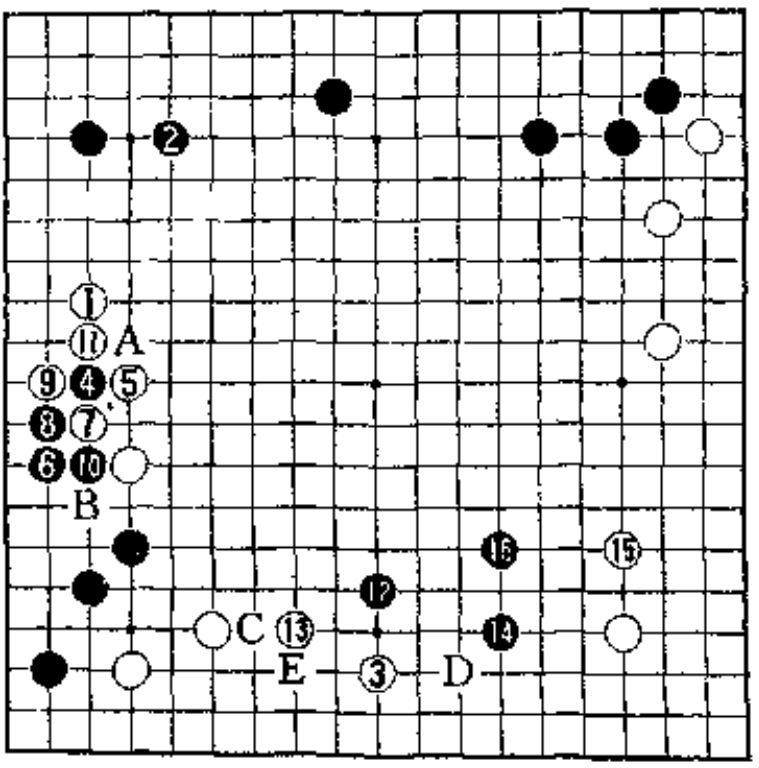
白 13 可考虑 A 位之类的手段潜入黑上边。

黑 22 立的价值不到半手棋。

黑 24 位跨没有必要。此际，可考虑在 B 位围住上边的实空，以后根据局势的进展再决定如何冲击白中央的薄味。

第9型　莫名其妙

第9型：取材于业余棋手的对局。



第9型

至黑16，全局的形势是这样，黑上边的模样比白右边的模样多一子。白左边及下边的价值比黑左下及下边的价值绝对不少于一手棋的优势。黑下边三子呈飘浮状态，白棋还先手在握。现在，不会有人对白棋有利的判断投反对票吧。

那么，黑棋是在何处导致局面恶化的呢？

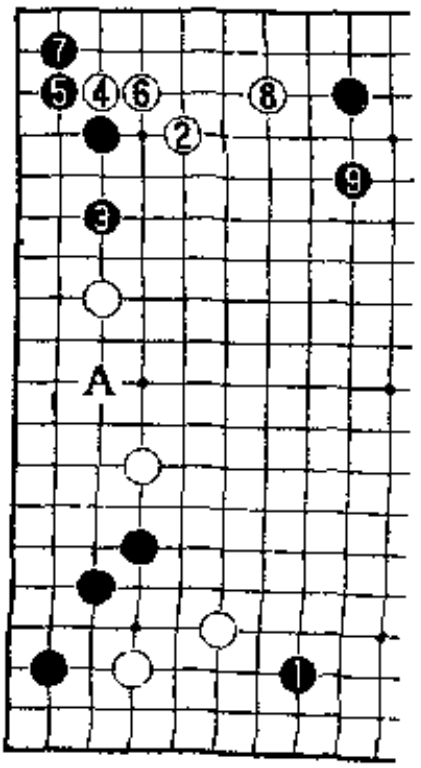
我们回顾一下实战吧。

白1拆左边希望黑在2位守角，然后再3位下边拆的想法过于一厢情愿。此际，白1在3位拆，让黑在A位夹是正常的变化。

作为黑棋来说，既然白棋在下边脱先，黑棋当然要在——

图一：1位逼，攻击左下两个白子。

在上边，白棋也没有什么严厉手段。



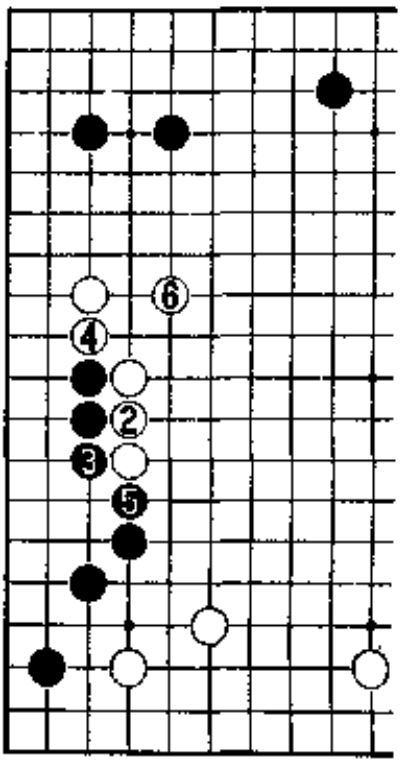
图一

例如：白在 2 位高挂，黑简明地在 3 位拆一就可以了。

至黑 9，左边留有 A 位的打入，下边又走到 2 位的好点，黑方棋形舒畅，白方勉为其难。

实战的黑 4 立即在左边打入也是可行的。否则白在 B 位小尖是实质很大的一手。

可是，黑 6 飞、8 位爬的下法却莫名其妙。此时，在——



图二

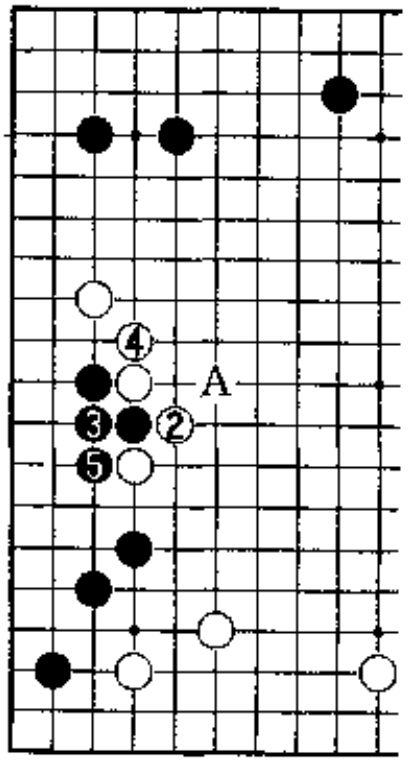
图二：1 位长是当然之举。

至白 6，白得厚势，黑占实利，双方旗鼓相当。

黑方若觉得本图的下法不够充分，可改走——

图三：1 位挖。

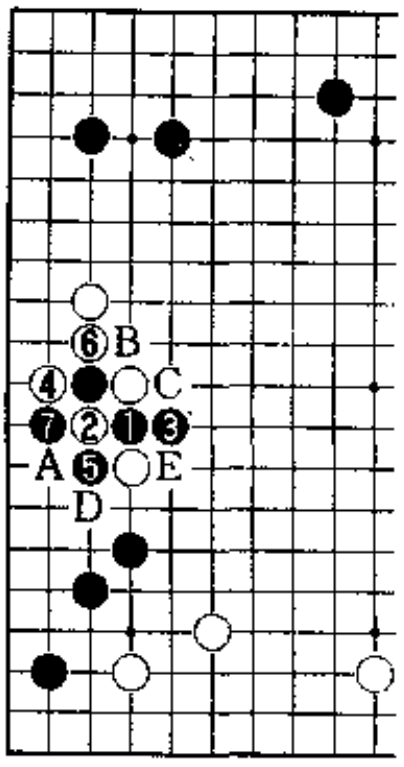
走成黑 5 的话，白方即使在 A 位补一手，也要比图二的棋形薄一些。



图三

图四：黑 1 挖时，白有可能在本图 2 位打。

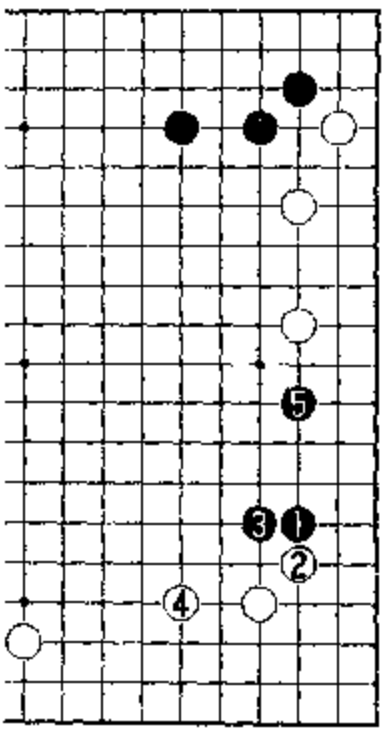
黑 5 打时，白强硬地在 6 位提。



图四

至黑 7 的变化，因留有白 A 位打的劫争手段，今后双方行棋都受到一定的牵制。

白 4 不能在 5 位粘。那样的话，黑 B 位打，白 6 位打，黑 C 位提，白 4 位渡，黑获先手。此处的“中央开花”将对黑模样的扩张以及白棋样的侵消起着极其重要的作用。



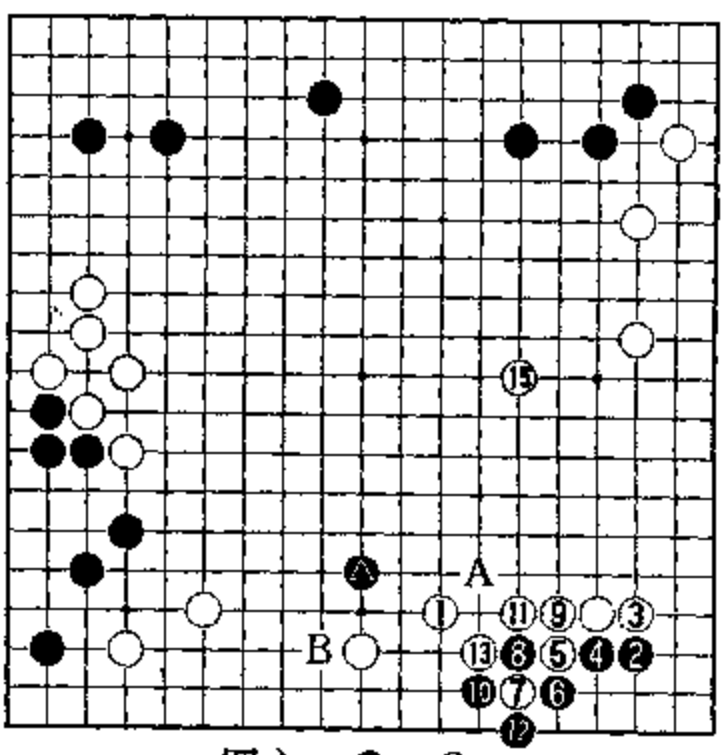
图五

白 6 如走 7 位粘，则黑 C 位打，待白 B 位退后再脱先他投。(此后，白 D 位打时，黑从 E 位打包住外面。) 能先手压缩一下白棋，同时将中央走厚，黑方心情无比快乐。

黑 12 镇的选点是可行的。然而，时机不佳。白下边至右边一带如此空旷，因此——

图五：在 1 位挂，5 位拆二生根，缩小白方模样规模是正常的手法。

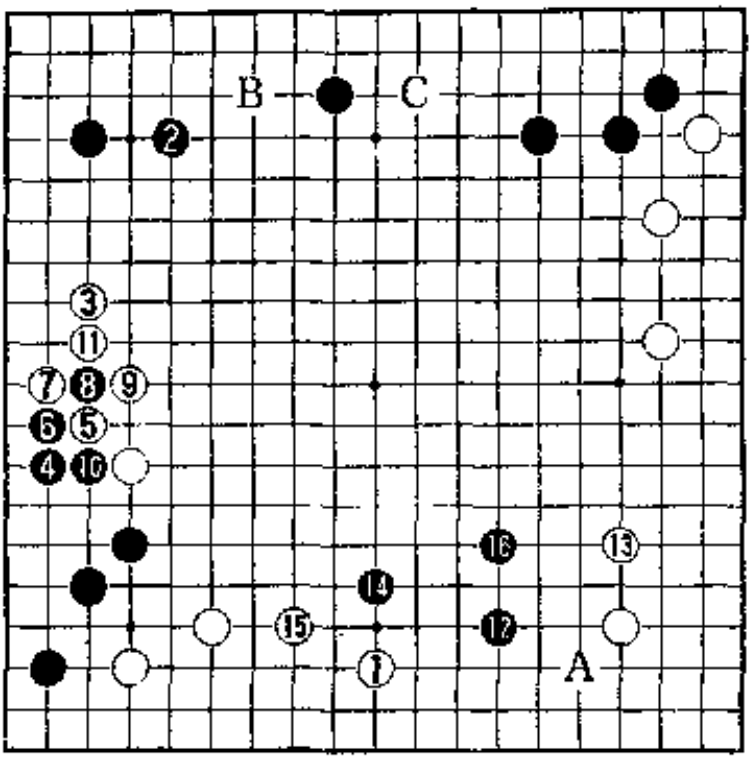
白 13 小飞，补强左下两子的下法，冷静。由于黑 12 和白 13 的交换，黑方失去了 C 位的靠以及黑 D 位一带有子后的 E 位打入之类的利用。此手若在——



图六　⑬＝⑦

图六：1 位小飞，则黑正好祭出黑 2 位点三三的“名调子”。

有了黑▲和白 1 的交换，就多出了 A 位点、B 位靠等手段。作为黑方来说，有了这些可借用之处，总是不无裨益的。



图七

图七：实战的还原图。

黑 2 守角是缓着，此手应在 9 位一带夹击。

黑 4 大飞，6 位爬，手法不好。如此行棋对白构不成任何威胁。

黑 10 位的打是连初学者也不能下的恶手。事到如今，黑方也只能——

图八：1 位长出了。

行至白 6，黑亏损。

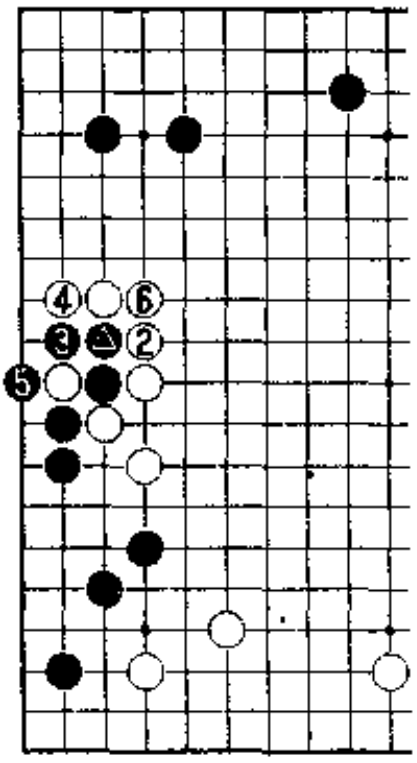
和图二相比，图二中的黑方要优于本图，而本图的白方又较图二厚实。一来一往，优劣已显而易见了。

黑 4 至白 11 的定型，黑方大约损了一手棋。

黑 12 拦，又弄错了行棋方向。

黑 14 大飞，16 跳是无奈之计。

现在，白可在 A、B、C 处任选一点下棋，即可保持局面领先。


图八

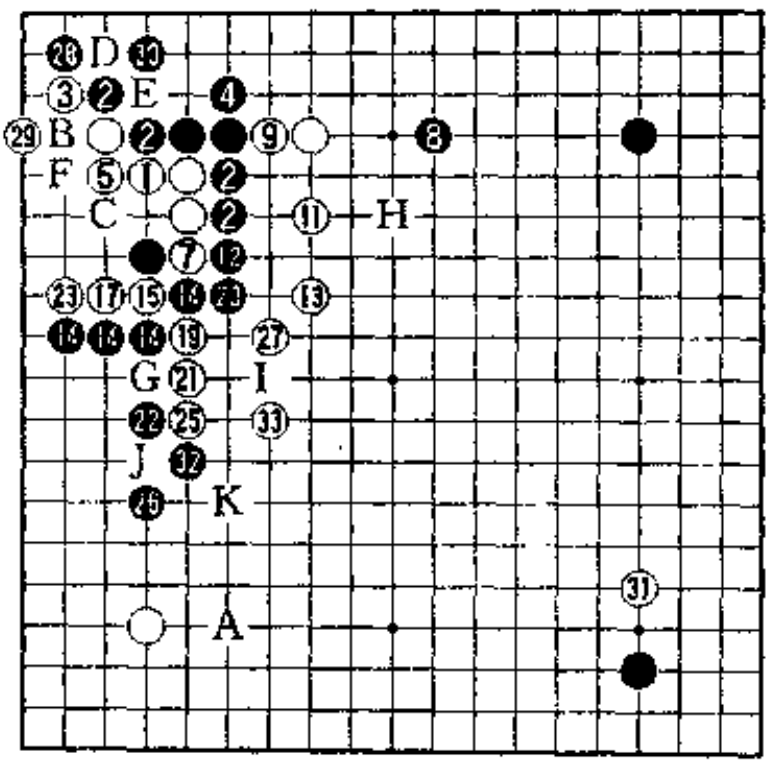
第 10 型　错来错去

第 10 型：取材于安徽省女子围棋赛的对局。

在左上角的战斗中，双方大致战成平手。不过，要是仔细分析的话，问题手还是不少的。

白 33 后，黑如走 A 位的高挂，基本上还保持着先手的效率。

下面，我们着重对左上角的变化进行研究。

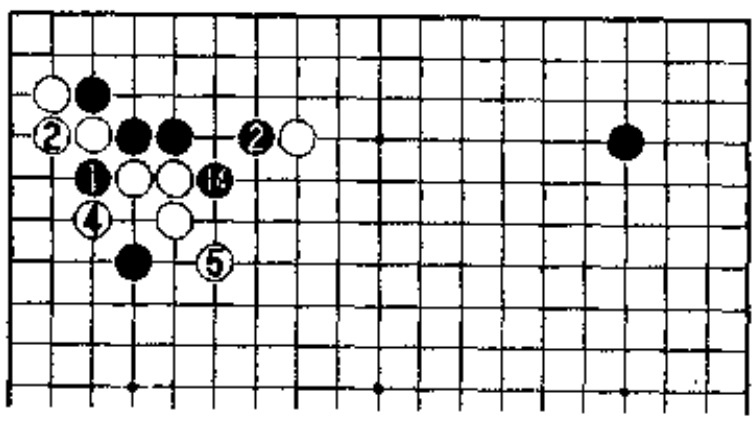


第 10 型

白 1 曲，3 位扳是冷僻的下法。

黑 4 虎，软弱。强硬的下法是 5 位打，白 B 位粘，黑 C 位长出，此变黑充分可战。

若对扑朔迷离的战斗不感兴趣，黑可选择——



图一

图一：1 位简明的打。

黑 5 枷后，形成厚势对实地的局面。

在本局面中，我的判断是：黑的厚势优于白的实地。

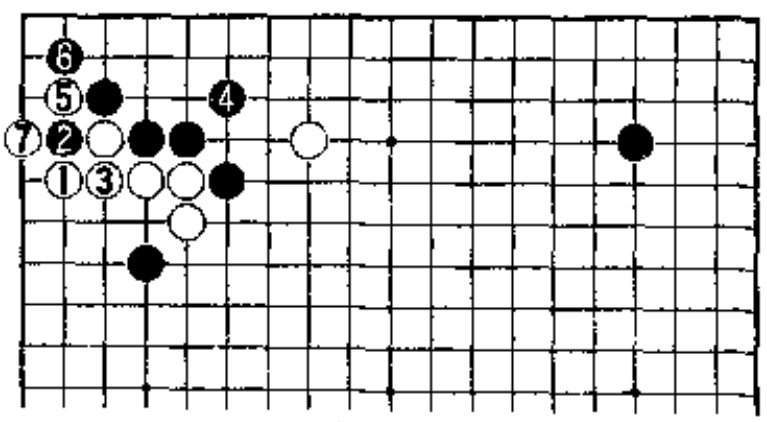
白 5 粘，松懈。现在，无论如何要在 D 位打，黑 E 位粘忍耐的话，白 5 位粘。这样，白棋便宜不少。黑若走其它地方，白 E 位提也是实质很大的棋。

即使退而求次，白 5 也应在 F 位虎，其理由是：

图二：白 1 倒虎也是成立的。

至白 7 提是双方均可接受的定式。

黑 2 的打若省略，被白直接虎到 5 位，白方无疑是十分高兴的。



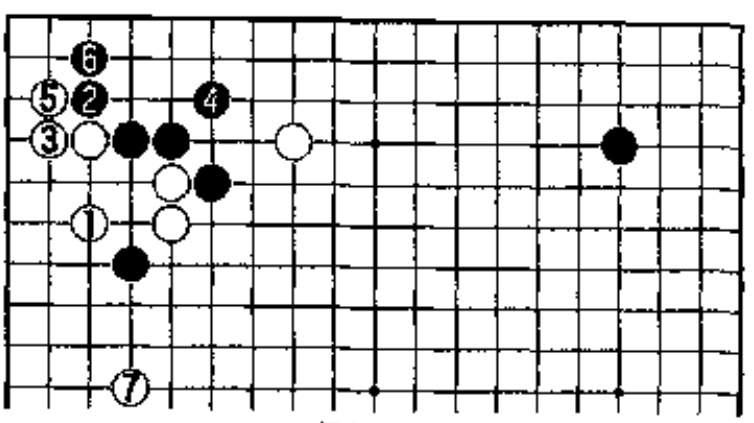
图二

实战中白 5 在 F 位虎和图二的黑 2 省略打吃，让白虎到 5 位的变化有异曲同工的意味。

如果用对比法将实战至白 5 的变化和图三作一比较，我认为：白棋还是稍稍不充分。

图三：这是“村正妖刀”的代表定式。

和实战相比（假设黑 6 在 D 位立，白 7 在 G 位夹），实战中的白 1 不如图三中的白 1 生动。虽说一旦左边成空，实战要较图三的实地稍多一些，可是，若将白在角上收官时，图三比实战厚实一些的因素考虑进去的话，双方在角上的得失基本上抵



图三

消。

因此，综合进行计算，图三的白棋比实战的白棋略胜一筹。

实战的黑 6 压是帮助白棋走强的大俗手，这手棋的本手是在 D 位立。即使要在上边对白进行攻击，也是单在 8 位夹为宜。

白 13 跳是罪不容恕的坏棋。此际，闭着眼睛也要在 14 位挺头，黑 13 位镇时，白在 H 位跳应一手即可。

实战中，黑棋扳到 14 位，就获得了左上的主动权。

白 21 长出，无理之极。此时，白在 23 位立是必要的一手。黑 21 位打时，白补强中央。这样的流程是正常分寸。

黑 22 跳，痛失良机。现在，黑只要略加思索，就可发现——

图四：黑 1 打，3 位挖打的妙手。

走成这样，白三个棋筋已被吃通，白崩溃。

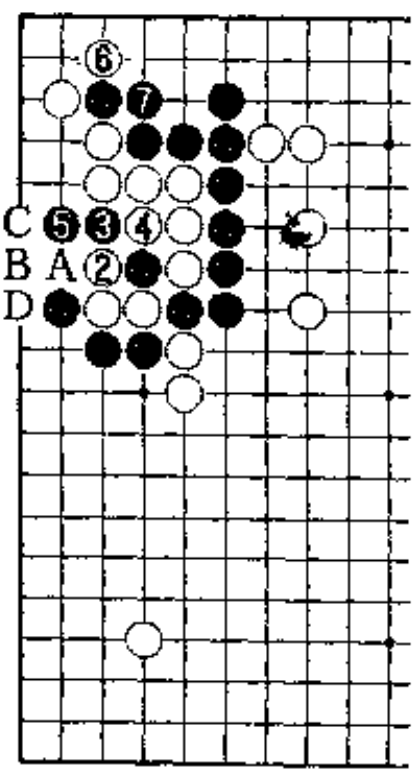
白 6 打的话，黑 7 粘住就可以了。

此后，白若强行将三个棋筋连回，只会是左上角的白棋全军覆没。

其中，白 4 在 A 位曲的话，黑 5、白 B、黑 C、白 4、黑 D，黑一气呵成吃通棋筋。

白 25 以在 I 位跳为正。此后，26 位的逼和 D 位的打成为见合。

黑 26 跳，不妥。现在，黑只能在 J 位长忍耐。



图四

白 31 挂黑的右下角显然是脱离了主战场。此手应在 K 位飞，逼黑在左边做活。

黑走到 32 位的虎，已经是大大地喘了一口气。

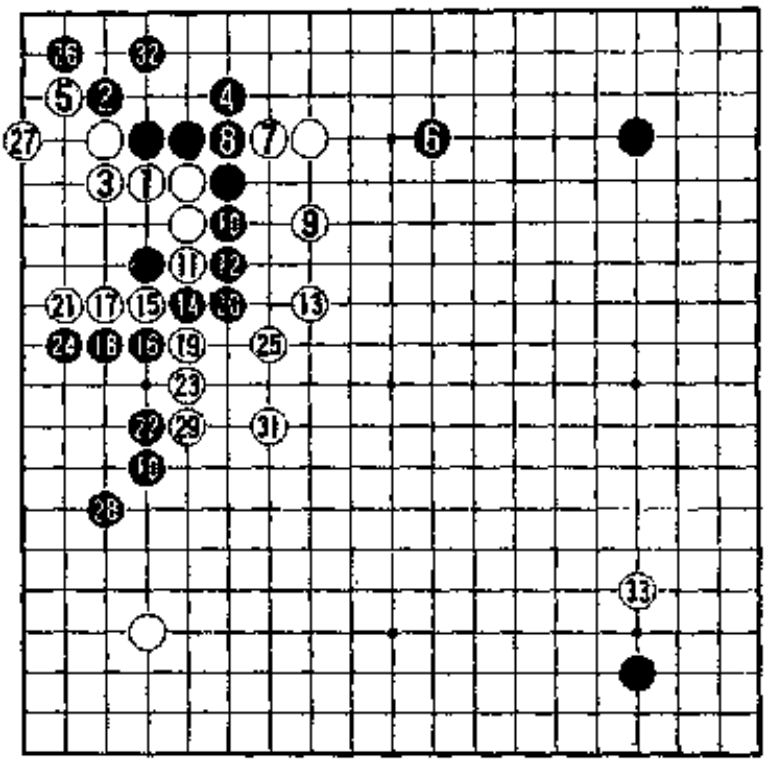
图五：实战的还原图。

白 3 粘，5 位扳也是定式一型。

黑 22 跳是有问题的一手。

黑 28、30 和白 29、31 的交换，黑方获利甚多。

白 33 搞错行棋的地方，不好。



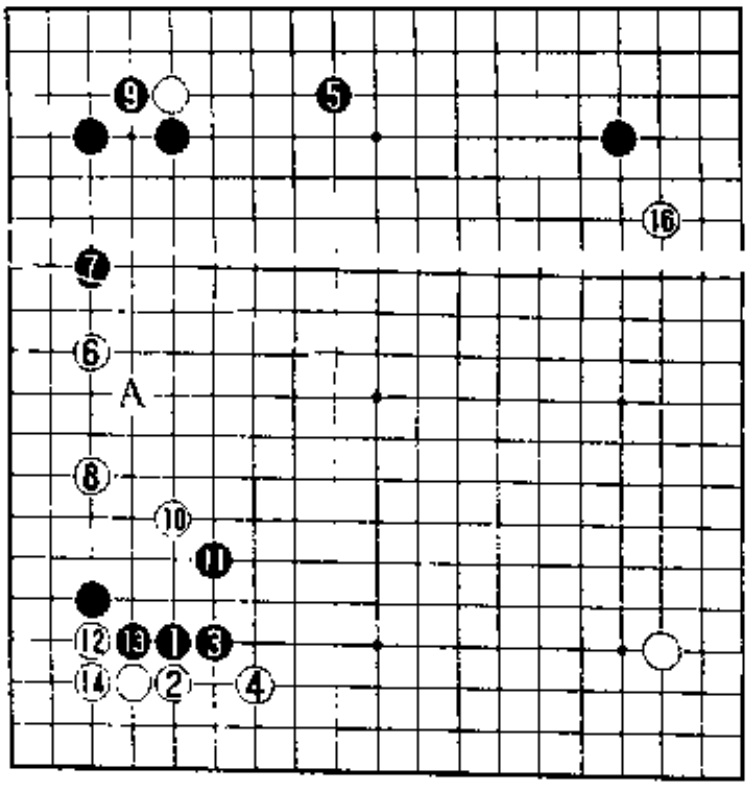
图五

第 11 型　构思矛盾

第 11 型：取材于业余棋手的对局。

黑在左边的失策，使局面变得糟糕。行至白 16，黑的先手效率丧失殆尽。

现在，我们来看看黑的错误在哪里？



第 11 型

黑 5 夹和黑 1 飞压的构思前后矛盾。此手在 A 位拆边较为自然流畅。

黑 7 逼，不好。此手应改在——

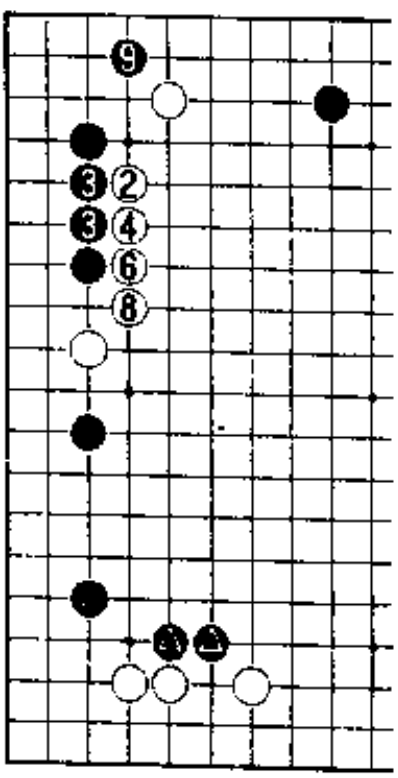
图一：1 位逼才能发挥二个黑●子的功效。

至黑 9 的变化为正常的进程。

实战中，被白走到 8 位、黑 1、3 和白 2、4 的交换就损了。如在已有 6、8 二个白子的情况下，黑 1 就应考虑在 4 位一带反夹，从轻处理左下黑一子。

白 10 华而不实，此手应在 12 位尖顶，对黑搜根进行攻击。

黑 11 跳，不妥。既然左下白方以多战少，那么，黑的方针应是就地生根。因而，黑在——


图一

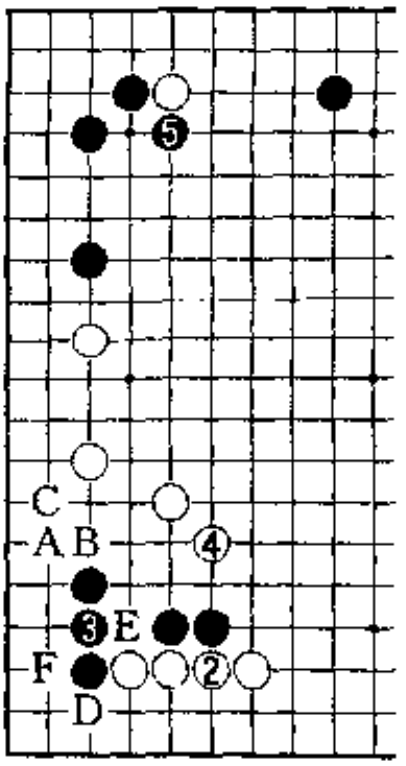
图二：1位托是当务之急。

白2粘，冷静。

白4尖一手已封住黑向中央的出头。

至黑5的变化，对于黑方来说也是差强人意的。

此后，虽有白A、黑B、白C搜括黑左下的手段，然而，由于白的外势尚不特别厚实，黑在D位立一手，左下大致也是活棋。黑若不愿这样下，则黑3可走E位虎。不过，被白D位先手扳一下，黑只能在F位退是十分痛苦的。



图二

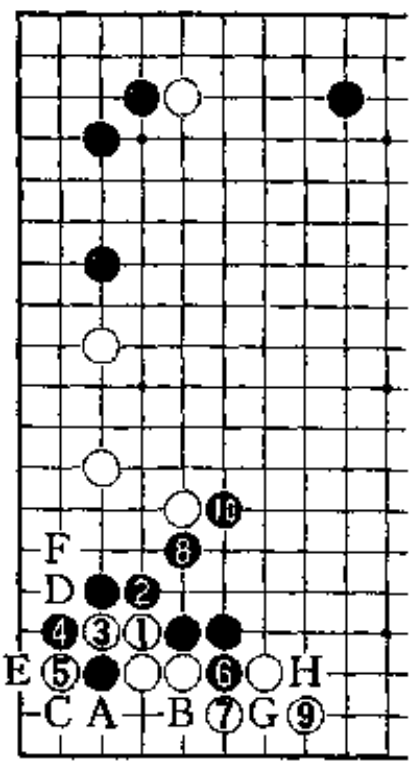
白对本图不满意，走——

图三：1位冲进行反击的话，则是鲁莽之举。

白7时，黑8虎补冷静之极。此时，若拘泥于定式走黑A、白B、黑C、白D、黑E、白F的变化，作战显然于黑不利。

白9虎补，不得已。此手改在10位长强行进攻的话，黑可G位断，白B位粘，黑H位打征掉白一子。真的形成此变，白棋可谓“鸡飞蛋打一场空”。

至黑10，白已无法对黑进行攻击。相反，由于黑F位虎是先手，白棋倒要担心黑棋对白边上三子的“反攻倒算”。

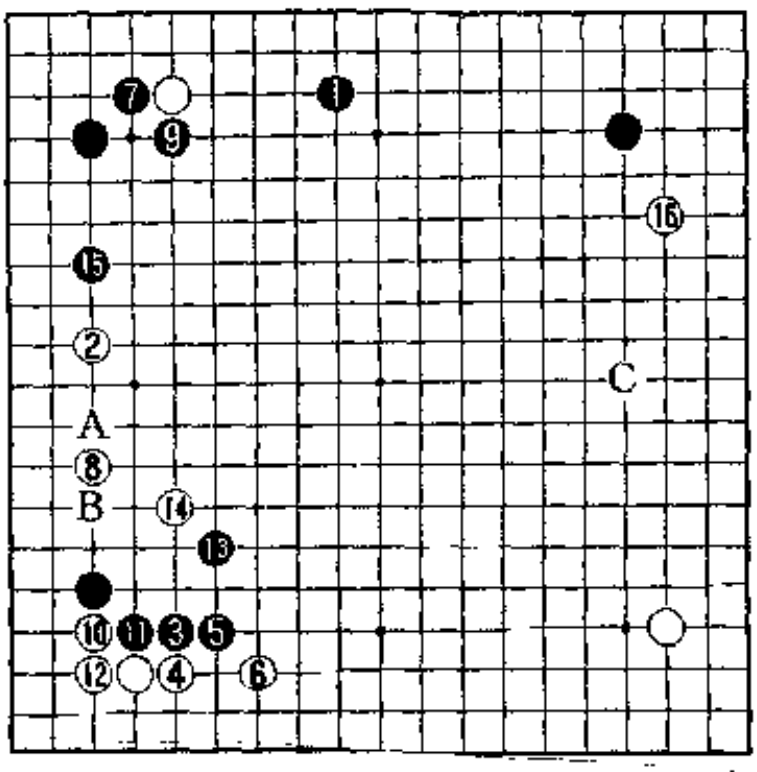


图三

图四，实战的还原图。

黑3、5飞压后，黑7不在A位逼的思路混乱。

黑13应在14位走“象步”。此后，只要在B位靠住即获安定。此手和白14的交换，黑方稍损。本图中的黑棋左下一块仍呈漂浮状态，白棋随时可对其进行攻击。



图四

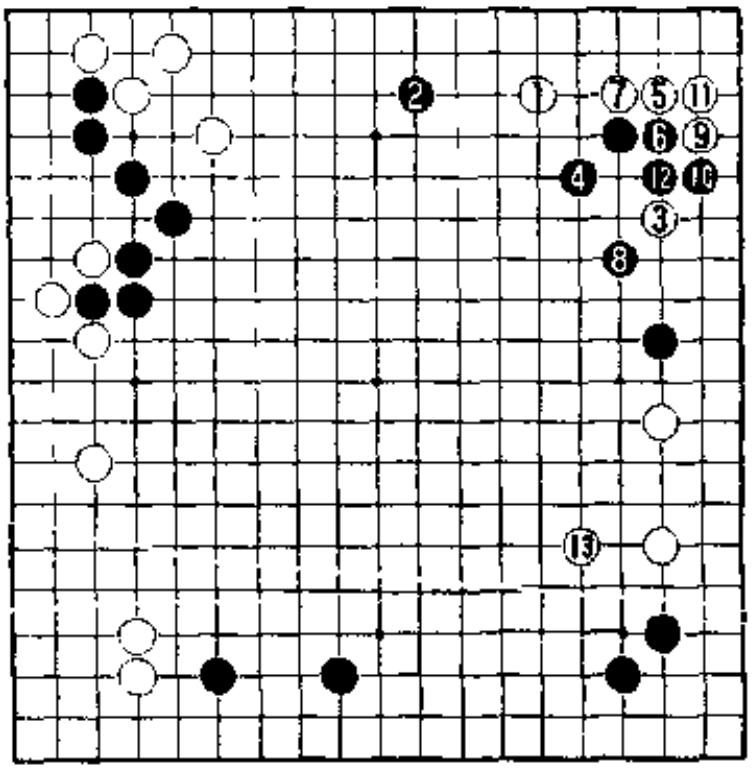
黑15见小。在本局面时，这手棋可能只有半手棋的价值。此际，当然应在C位拆边或者是16位小飞守角。

黑的连续失误，使至今的布局已亏损将近一手棋。

第12型　误中“迷魂拳”

第12型：取材于安徽省女子围棋比赛的对局。

黑在右上角被白的“迷魂拳”弄混了头，结果应对有误。至白13，虽仅寥寥几个回合，可是，白棋已经开始领先。



第12型

下面，我们来看看黑方错在何处？

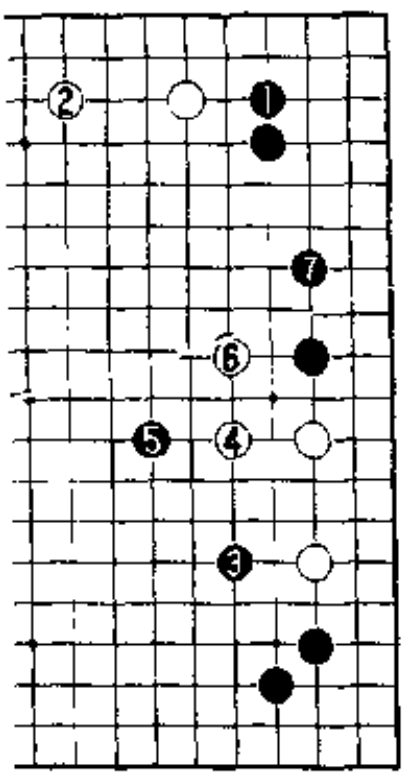
黑2打入，棋理不明。此时，守住右上角是紧迫的，因此——

图一：黑1“玉柱”是常见的手法。

白2经营上边时，黑3、5连镇，再7位补。黑方借攻击右边的白棋，趁势补强右上角。

由于白右边的弱棋仍需加强，故暂时无暇来侵消黑下边的阵势，如此行棋才是好调子。

实战中的白3双挂，不妥。此际在——

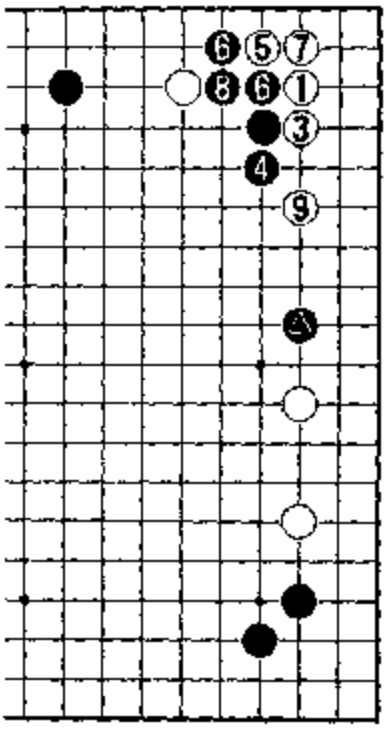


图一

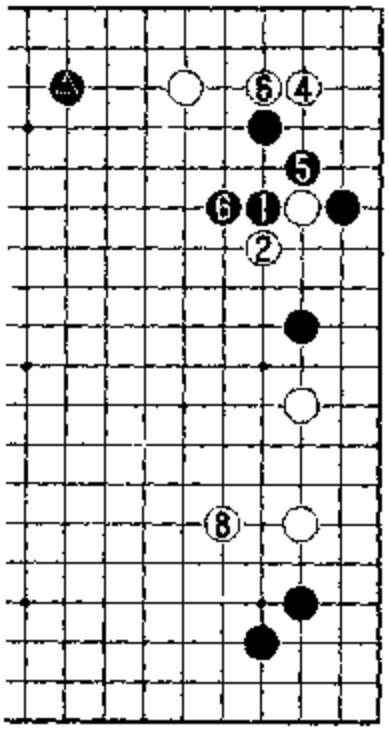
图二：1 位点三三才是简明之策。

行至白 9，右边黑●子的位置显然不好。

其中，黑 2 改在 3 位挡，白 2 渡回后，黑上边及右边的配合均不理想。



图二



图三

本型的黑 4 应改走——

图三：1 位压，3 位长。

白 4 点角转换是一般分寸。

至白 8，上边的黑●子位置欠佳。

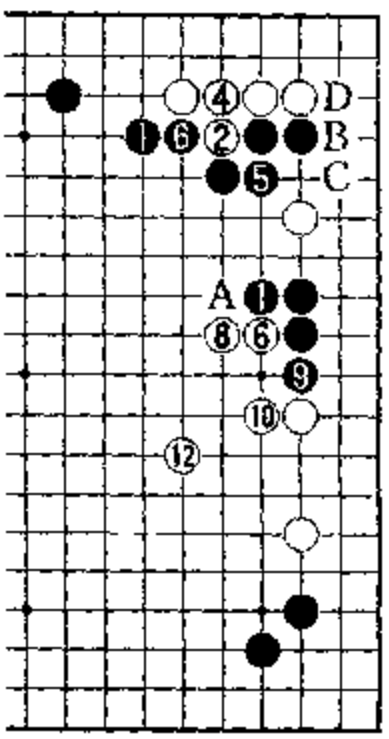
不过，此图和实战相比，黑方还是稍胜一筹的。

实战中的黑 8 飞吃白一子是大恶手。事到如今，只能——

图四：1 位飞封。

白 2、4 定型后，再 6、8 压长补强右边。

白走到 12 飞，右上角及右边双双获利。以后白还有 A 位压和白 B 位扳，黑 C 位挡，白 D 位粘先手挤压黑方的手段。



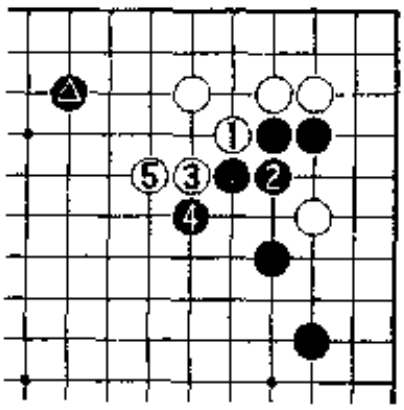
图四

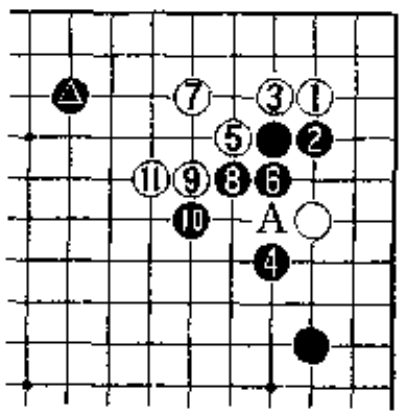
作为黑方来说，本变还是比实战要好不少的。

白 9、11 扳粘，草率。此时，可再接再厉——

图五：走 1 位挤的巧手。

黑 2 粘时，白 3 位扳，5 位长，棋形十分漂亮。


图五



图六

本图一眼望去就可断定：白有利。

为什么呢？白棋不仅实空多，而且中央的势力也优于黑棋。此外，黑●子位置的缺陷也是有目共睹的。

本图黑大约亏损多少呢？请看下图的于效分析：

图六：图五的还原图。

白 3 渡时，黑在 5 位长是天经地义的一手，本图的黑棋竟然在 4 位罩。

白立即在 5 位扳，强迫黑方走出 6 位曲的愚形，令黑方痛苦不堪。

白 7 虎，厚实。

黑 8 曲，10 扳是凑白方行棋步调的恶手，黑 8 在 A 位粘是本手。

把●子的不当包括在内，白大约便宜 15 目强吧。

实战中白 9、11 的失误，使黑的损失减小不少。

白争得 13 位的跳，全局形势断然占优。

图七：实战的还原图。

黑 1 拆是一种布局的尝试。不过，此手给人们一种“中途半端”的感觉。其理由是：若走上边，则应最大限度地在 A 位

逼，以发挥左上角黑厚势的威力，在右边行棋的话，在3位逼才是醒目的大场。

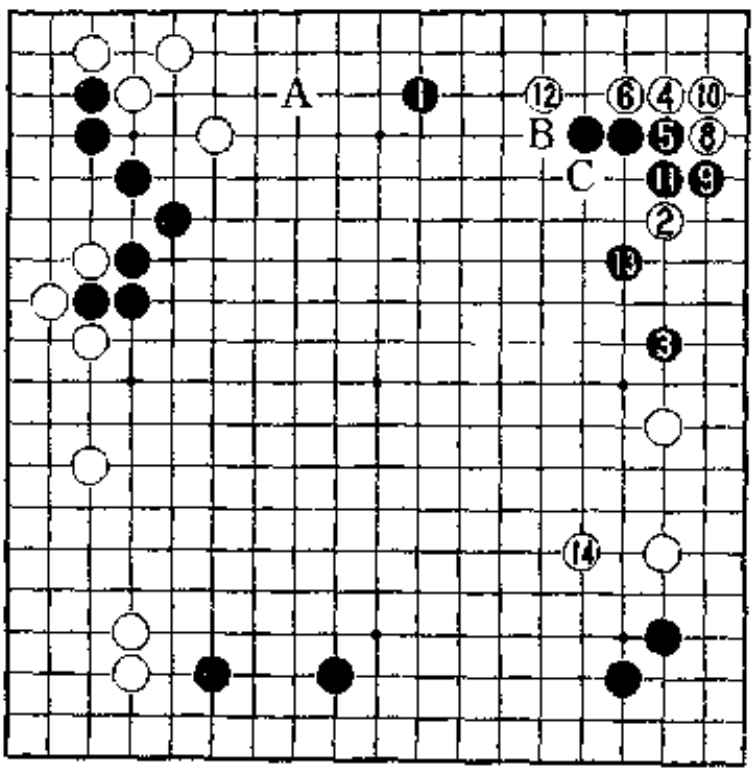
白2挂时，黑3打入过于好战。此际，在B位跳是常识。

白4点三三是平凡的好手。

至白12，黑1之子的结构不合理。

黑13见小。此手应在14位镇，趁白治孤时加强自身才是自然的流程。

现将黑7之子移至C位，就和实战一样了。7位和C位的位置谁优谁劣，我想，诸位都是心明眼亮的。



图七

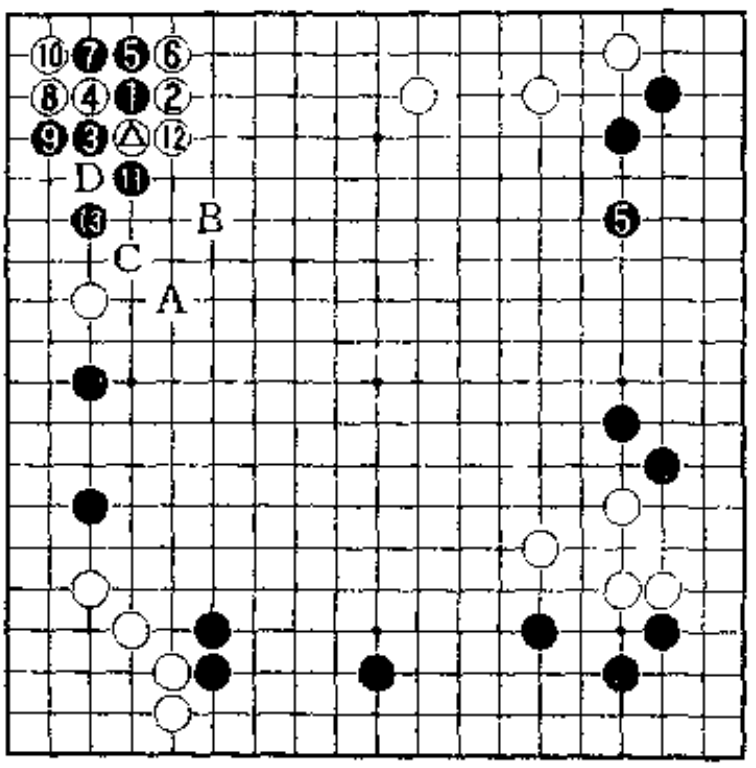
我的判断是：实战的变化，黑方大约损了10目棋。

第13型　基础不牢

第13型：取材于安徽省少年女子围棋比赛的对局。

在左上角的战役中，双方不仅搞错了行棋的方向，而且连算路也出现了漏洞。这里，暴露了少年棋手基本功不扎实的问题。

行至黑13，黑在左上角亏损不少，对白棋而言，局面大有改观。



第13型

黑13后，白是在A位跳的，被黑B位飞在中央出头，白A位的跳即显得过分。此处，白走B位飞和黑C小尖交换才是正常分寸。

类似于实战的变化，也经常出现于爱好者的对局中。我认为对于广大的中、初级水平的棋迷来说，与其一味模仿高手的流行布局，复杂难解的新型定式，还不如学习布局行棋的方向，对杀中的基本手筋，如何判断形势以及常见的死活等等。这样，更加容易使自己的棋艺提高档次，上一个台阶。

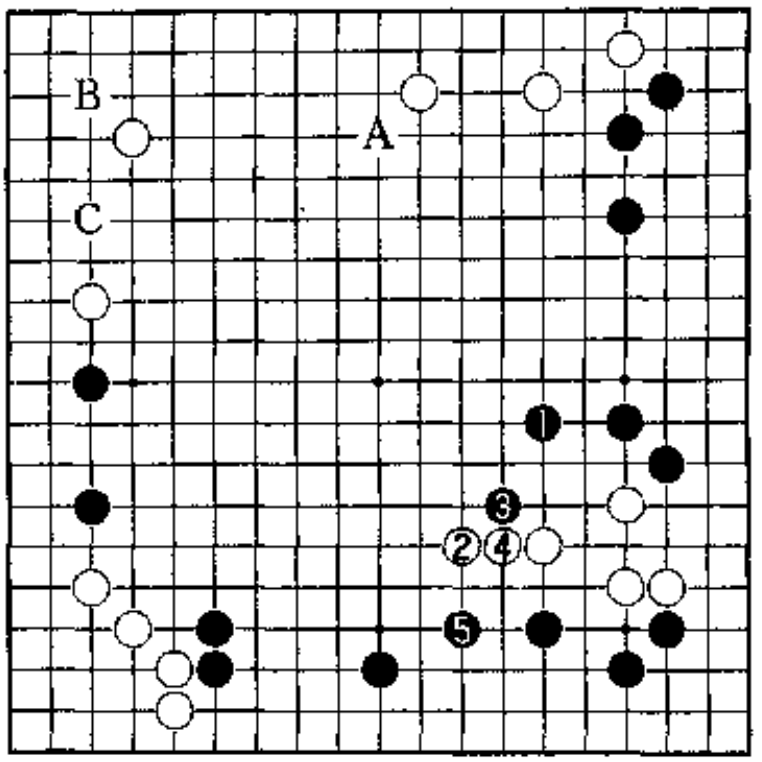
因而，学习本型，吸取教训有着极其现实的意义。

黑1托角操之过急。此际——

图一：1 位跳，借攻击白右下孤棋经营下边和右边的实地乃高明之举。

至黑 5 是黑简明有利的局面。

此后，黑可根据局势的发展，酌情选择 A 位尖冲，B 位点三三，C 位打入等破坏白阵势的手段。



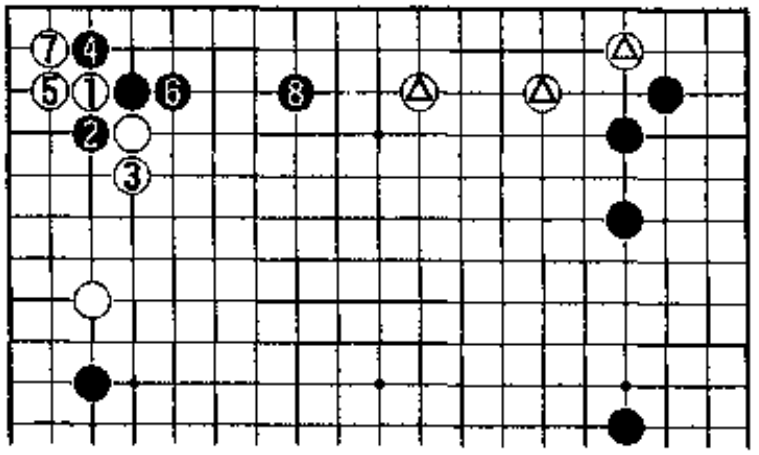
图一

实战的白 2 外扳“务虚”，不实惠。现在，应按棋谚“逼敌近坚垒”行棋——

图二：白 1 内扳将黑棋朝上边白△的方向逼才是正确的下法。

黑 2“扭十字”是常见的腾挪手段。

白 3 至黑 8 的变化是大致的分寸。


图二

这样，白上边的结构要比黑棋为好，左边的配置白相当不错。

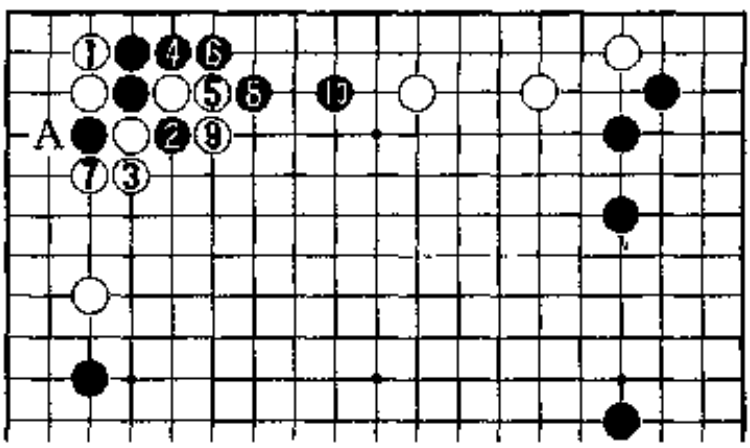
本型的白 4 是抢占实空的下法，若取外势则可于 11 位长。

白 6 挡，算得较少。此时，白应——

图三：1 位内挡。

黑 2 至 6 是必然的着法。

白 7 补，不可省略。否则，黑 A 位立下，白角上二子反而被杀（请读者自行验证）。



图三

至黑 10，黑已获得安定。

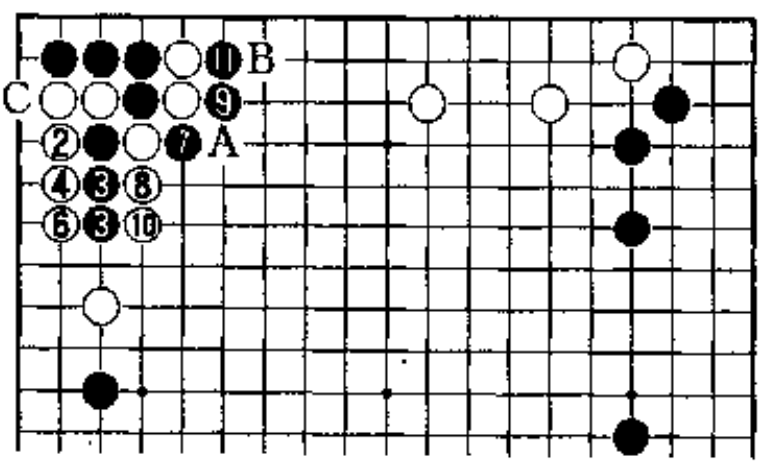
和图二相比，黑的情况还是有所改善的。

黑 9 算得太马虎！现在走——

图四：1 位内挡是当然之举。

白若走 2 位曲打抵抗，则黑可 3、5 长，7 位打，再 9 位扳连发强手。

黑 11 能吃掉白二子，黑方无疑是成功的。



图四

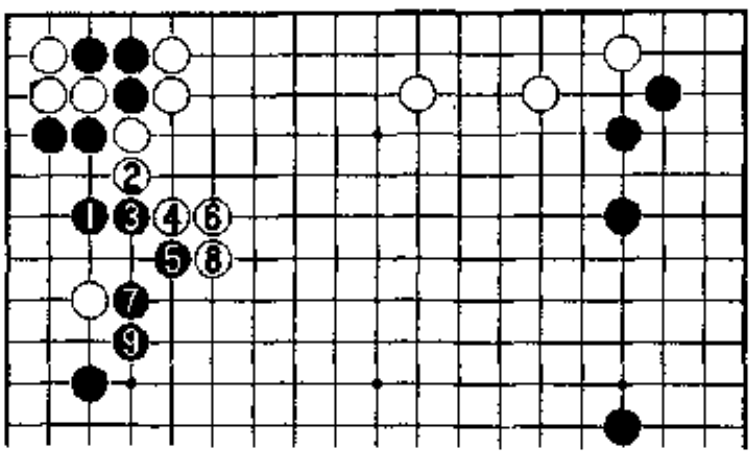
其中，白 10 走 11 位曲的话，黑只要 A 位粘住就行了。此后，10 位的打和 B 位的扳成为见合。如此，白方难以两全。

因此，本图的白 2 只能在 3 位打，经过黑 2、白 4、黑 C 的变化后，白仍需要在 7 位补一手。黑能先手在角上活棋，应该十分满意吧。

实战的黑 9 压是帮对方行棋的大恶手。现在，即使在 D 位长也比实战强不少。

黑 11 打是大俗手。此处，黑应在 13 位单跳，黑可能担心

图五：白 2 长。

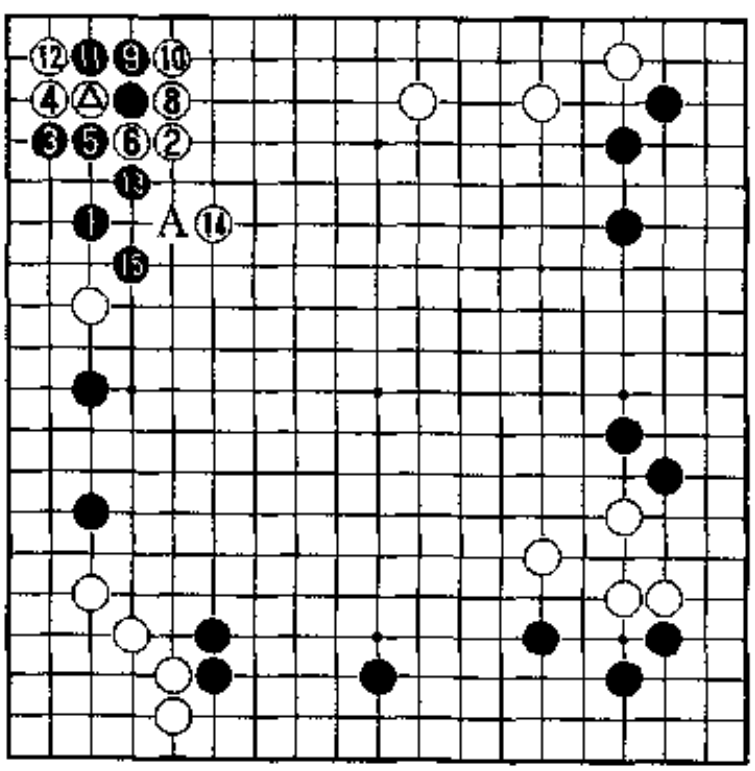


图五

黑只有走 3 至 9 忍耐。这样，黑好歹吃净了左边白一子，而实战的变化，白棋是可伺机动出左边一子的。

此变也是黑不好。不过，确实比实战的损失要小。追根溯源，都是实战中黑 9 种下的恶果。

我们将白㊓和假设的白 B、黑 C 的定型包括在内可用图六来还原。通过此图了解实战，可谓“不看不知道，一看全知晓”。



图六

图六：将白㊓子移至三三。

黑 1 打入，欠佳。现在，走 6 位尖冲压扁白的模样是正着。

白 2 可考虑 13 位尖冲弃掉左边一子，扩张模样的下法。

黑 3、5 和白 4、6 的定型，不当。

黑 7、9、11 将白棋走得过于厚实，上边一带的打入自然消失。

这一连串的下法亏损在半手棋以上。

黑 13 虎的价值不到半手棋。此处，谁都会走 A 位跳。

白 14 先手飞是白的权利。

秋后算账的话，白在左上角的战役中，便宜有近一手半棋。

第 14 型　似是而非

第 14 型：取材于业余棋手的实战。

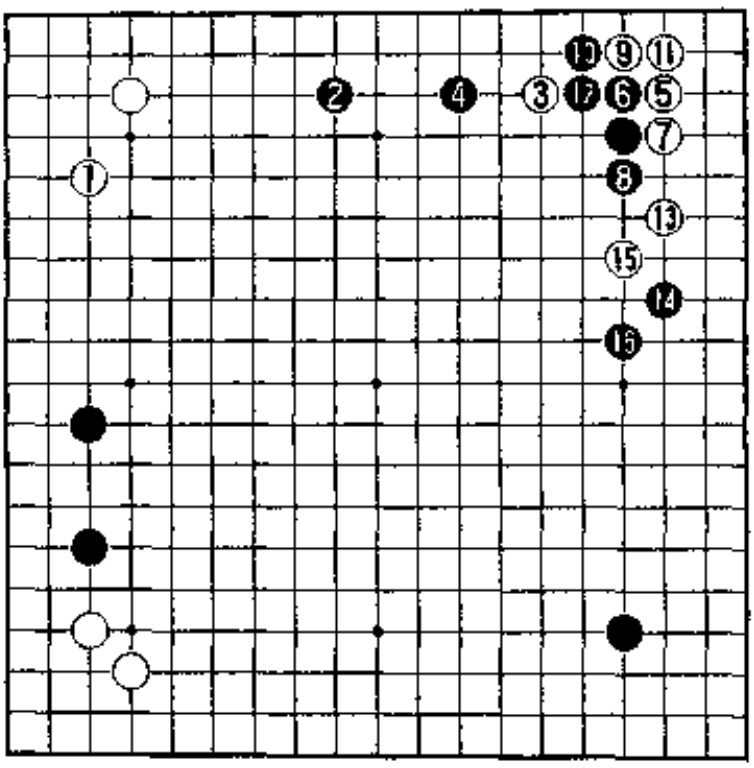
黑在上边的变化中，走了两步似是而非的棋，至黑 16，已是白生动的局面。

现在，我们对双方的着手进行一下研究，找出错误的根源。

黑 4 夹，不好。

至白 13 的定式，上边的黑子棋形重复。

因此，黑 4 走

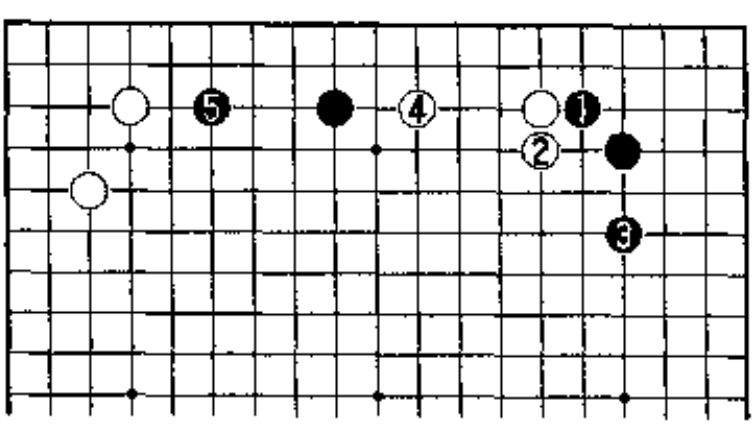


第 14 型

图一：1 位尖顶是正着。

白 4、黑 5 双方拆二生根，相安无事。

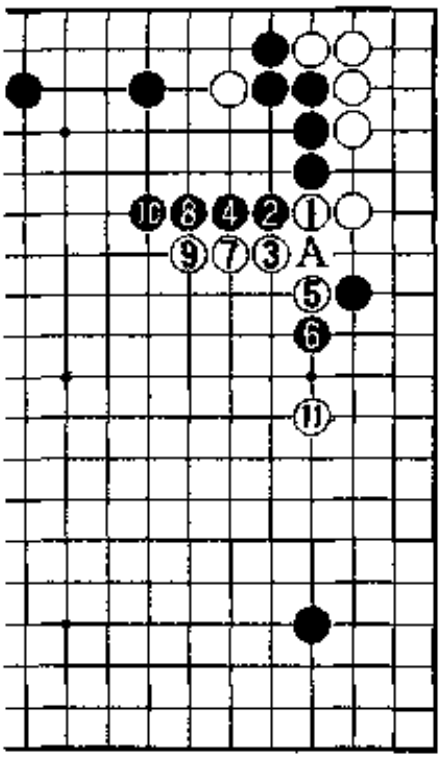
白 15 尖出头的手法，怪异。此手在



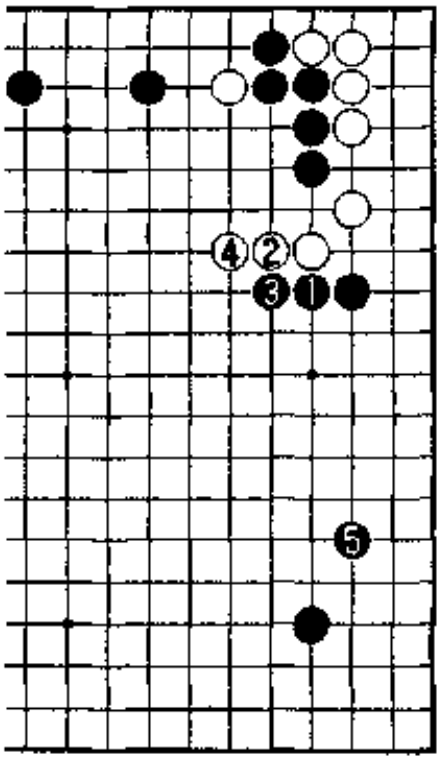
图一

图二：1 位压出是常识。

黑 2 扳时，白强硬的在 3 位扳（不可走 A 位“空三角”曲出），黑大致要在 4 位退。



图二



图三

白 7、9 位连压后，作为补偿走到 11 位的右边夹击。这是双方可战的变化。

黑 16 松懈。既然白不愿加固上边的黑棋，黑方当然应在右边获利。趁着白的软头，黑抓紧时机在——

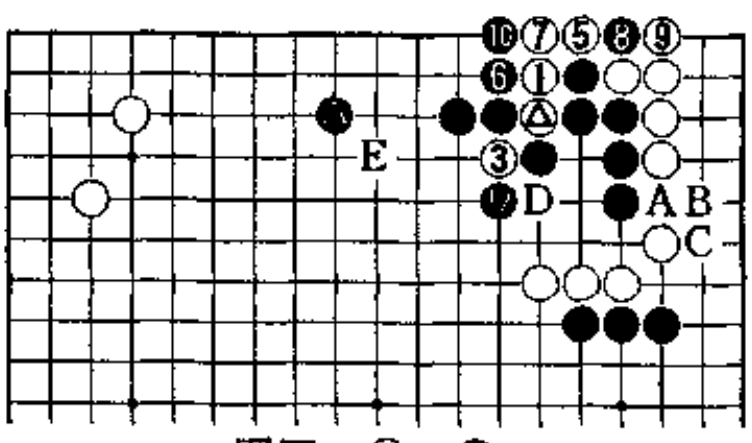
图三：1、3 位连压两手再回到 5 位小飞，经营右边的实地。

图四：前图的说明图。

白立即在 1 位动出㊓子，乏味。

白 3 扳时，黑可 4 位断。

白 5 渡过的话，黑 6——10 位连打，12 征掉白 3 之子。



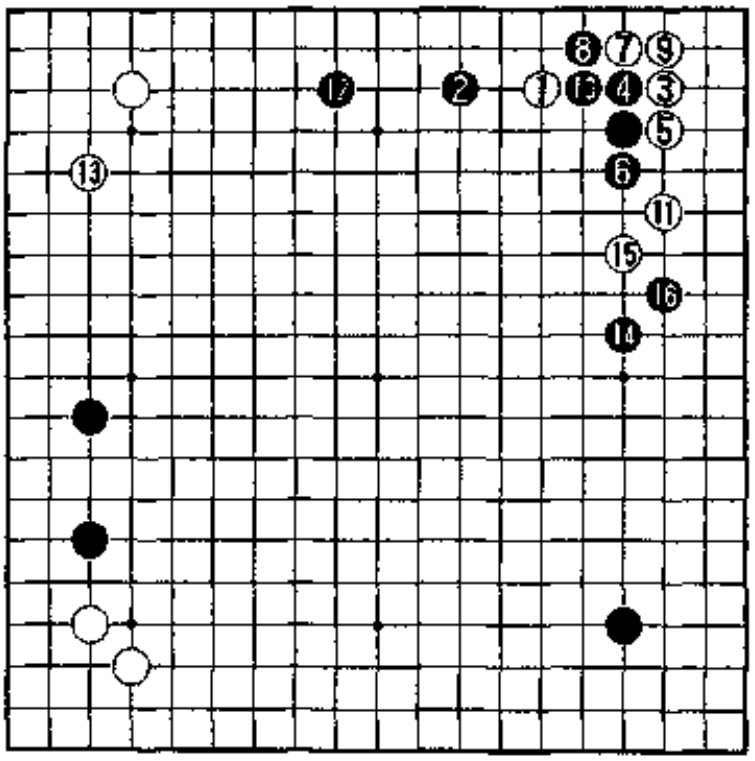
图四　⑪＝❽

如此，白反而产生黑 A 位冲，白 B 位挡，黑 C 位断的缺陷。

其中，白 5 若在 D 位打，黑就 7 位打，渡过。黑在右边获得相当的利益，在上边作出一点让步也是正常的。

本图的白 1 在 2 位长的话，黑就走 6 位小尖。这样，黑▲子大放光彩。

白 1 在 E 位或实战的左边引征的话，黑方的回旋余地就大得多。



图五

此外，黑上边一旦彻底走干净，黑 B、白 A、黑 C 的伏击也是令白棋头痛的事情。

图五：实战的还原图。

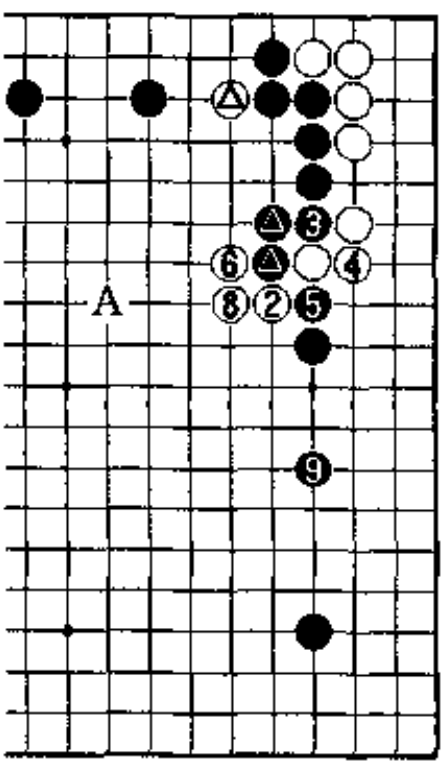
白 1 挂也是可行的。

黑 12 是大缓着。此时，在 13 位挂角是天经地义的事情。本图的拆二在现阶段大约只有半手棋的价值。

黑 14 罩，差强人意。

白 15 尖时，黑 16 小尖和黑 14 罩的思路前后矛盾。现在，已成骑虎之势，只能在——

图六：1 位靠封。



图六

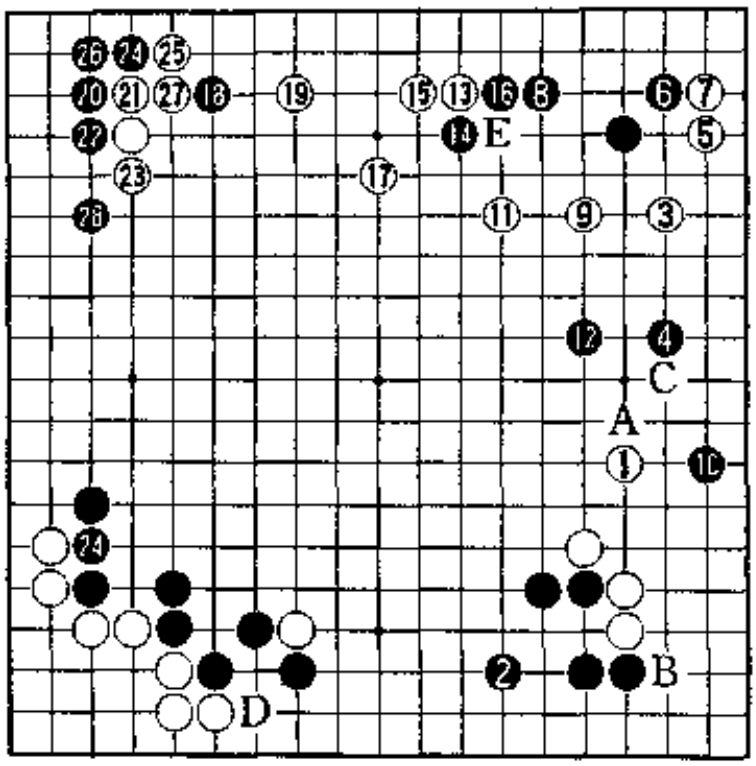
黑 9 后，白可酌情活动㊍子或者 A 位大跳补强自身。但是，不管怎样黑方此变都要强于实战。

图五中黑 12 和黑 16 的失误，使得黑在右上的作战中亏损了一手棋。

第 15 型　隐性错误

第 15 型：取材于少年棋手的对局。

实战的进程中，白的问题手多于黑棋。因而，至黑 28 是黑优势的局面。



第 15 型

由于白的错误都是“隐性”的，查出它还是要动一番脑筋的。

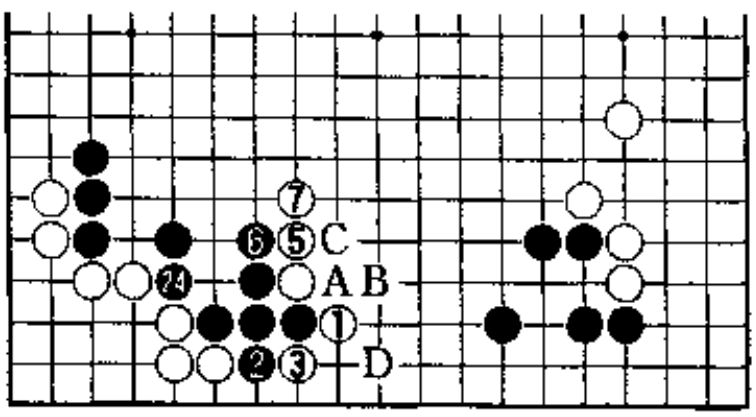
白 1 小飞，局促。此手在 A 位大飞就舒畅得多。

黑 2 拆一，中途半端，这手棋在 B 位长是正着。此后，C 位逼的后续手段十分有力。而即使有了黑 2 一子，下边依然有手段——

图一：白 1 扳，黑 2 虎，封住白的退路。

白 3 打，5、7 位长夺路而逃。

其中，黑 2 若对此变不满可改走 A 位打，白 5 位长，黑 6、白 3、黑 4、白 B、



图一

黑C、白D、黑7位提。

总之，白1扳后，白在下边腾挪并不是难事。

实战的黑4打入，过强。这时走8位小飞为宜，白右边补时，黑只要15位拆二或下边的D位虎，全局形势仍保持着均衡。

白5小飞，不妥。此时在9位跳，黑8位飞，白12位镇是堂堂正正的步调。如此，黑的不当遭到了“报应”。

白7爬，见小。

黑8可考虑16位大飞。

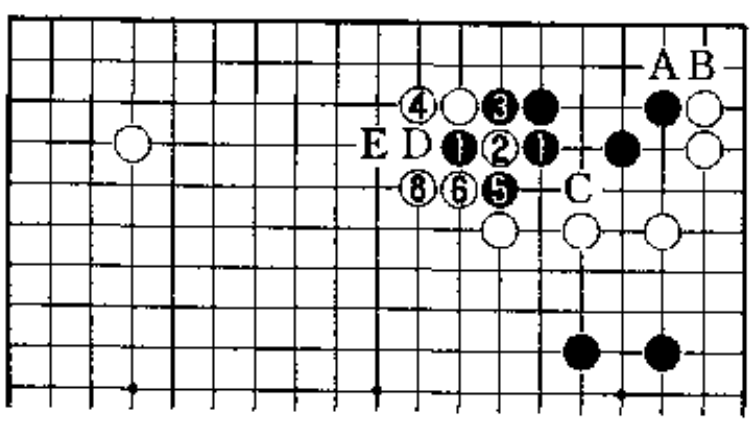
黑10二路飞生根是搞错了地方。此际，应遵循棋谚“入腹争正面”的原则在12位跳。

同理，白11也应在12位镇，封住黑中央的出路，逼黑在右边“潜泳”。

黑12还是在15位拆二加强上边为正。

白15退，松懈。这里，白应紧凑地——

图二：2位内扳。



图二

至白8，白将黑紧紧地封在右上角。以后白走A位扳或B位立对黑进行搜括时，黑必须利用C位的先手才能做活。

白右上一旦厚实起来，不仅对左上行棋有所帮助，而且右边的攻防也将受益。

其中，黑5在D位压，白E位扳，黑8位曲时，白7位压。形成作战，黑方总是十分勉强的。

白17依然应在E位断，还原成图二的变化。

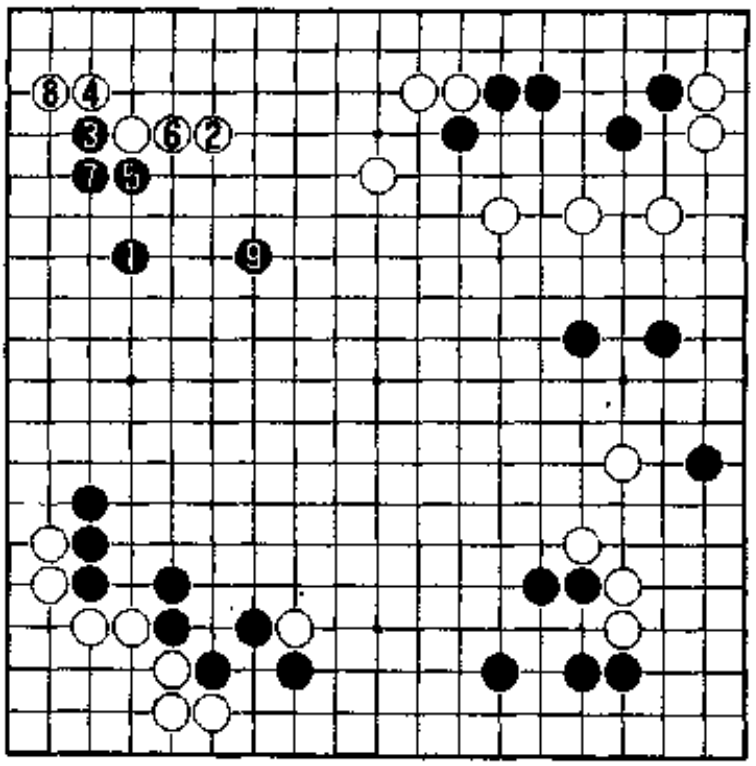
黑18在上边挂入是布局的问题手。它的正确着法应是——

图三：左边的 1 位高挂。

至黑 9 是正常的运行。

此后，双方将围绕黑左边至下边的模样的侵消与防守展开激烈的角逐。

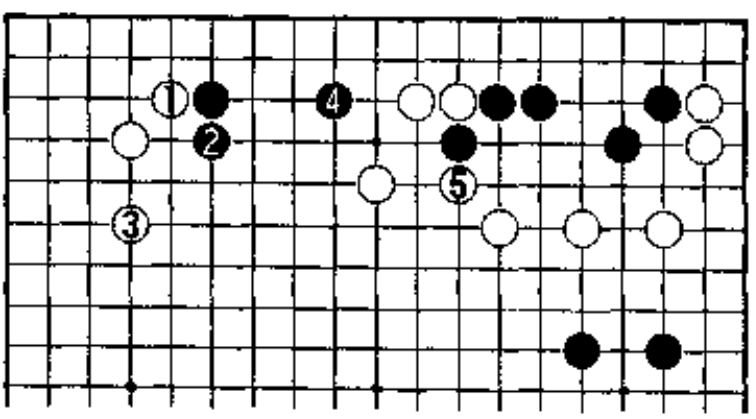
白 19 夹经营上边的“胡同”，空间窄小。现在，将黑往白的厚势方向逼才是正确的方针，因而——



图三

图四：白 1 尖顶是首先映入“眼帘”的。

黑 4 拆二时，白 5 尖封。黑左右两块都需治理，白是大有希望的。



图四

从实空角度来说，由于黑 2 等子尚需治孤，点三三的可能性极小，故本图的白方实空也不逊于实战。

黑 20 点角转换简明实惠。

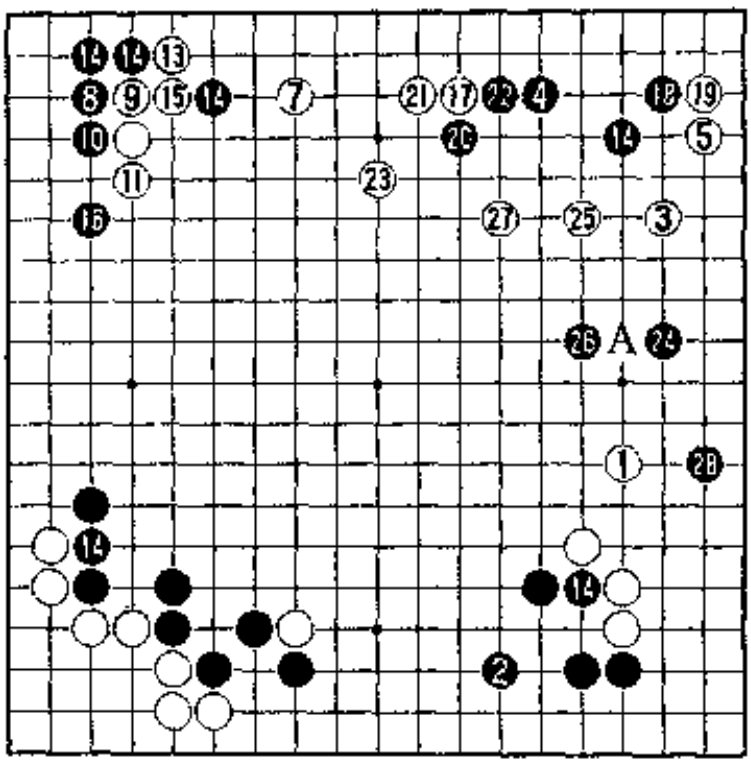
图五：实战的还原图。

黑 6 至白 17 是无可指责的运行。

白 19 爬角，贪婪。此时，在 25 位跳经营右边是漂亮的一

手。

白 23 小飞，迟钝。这手棋大约只有半手棋价值。现在，围住右边的实空乃当务之急。其正确手法是在 A 位大飞。



图五

黑 24 打入，26 跳，28 飞后，白不仅右边的实空消失殆尽，而且右下白 1 等子还成为“无根的浮萍”。由此可见，白 23 失着的弊端之大。

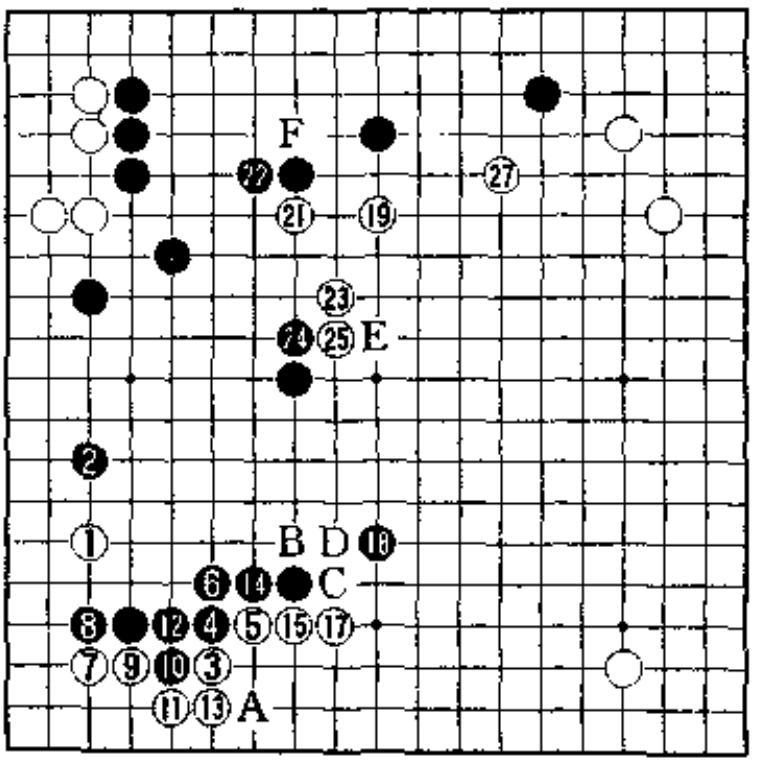
白 19 和 23 的过失，使白的损失总在一手棋价值以上吧。

第16型：让子定式

第16型：取材于少年棋手的对局。

在左下角形成了一个让子棋定式，白方有所收获。中央的行棋的过程白将黑走得厚实。不过，争得27的要点，已是白有望的布局。

现在，我们逐一分析双方行棋的得失，看看问题出在何处？

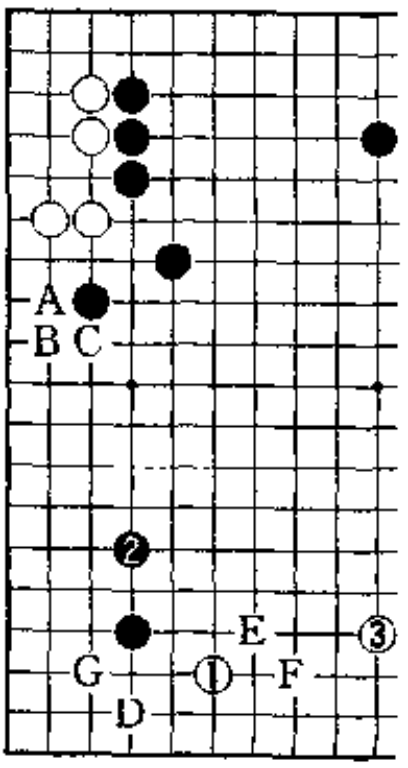


第16型

白1挂角，搞错了行棋方向。此际，应在——

图一：1位广宽的方向挂角。黑2，白3双方各得其所。如此，是普通的一局棋。以后，黑左边还存在着白A、黑B、白C的缺陷，并不可怕。

白3若走D位飞，行棋的步调稍嫌慢。那样，黑的选择就多了起来：既可E位尖冲压迫白棋，又可在F位对白进行反击；即使黑在G位应，也使以后白在左边打入后的生存空间变得小起来。

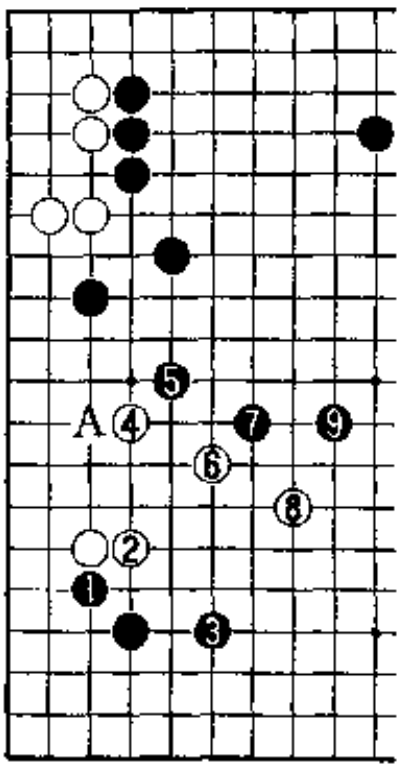


图一

下边和左边相比，当然是下边大。既

然“漏风之形缓围空”，（左边有缺陷）那么，作为白棋来说，肯定也不急于在左边行棋。

实战的黑 2 和白 1 犯了同样的错误，此时——



图二

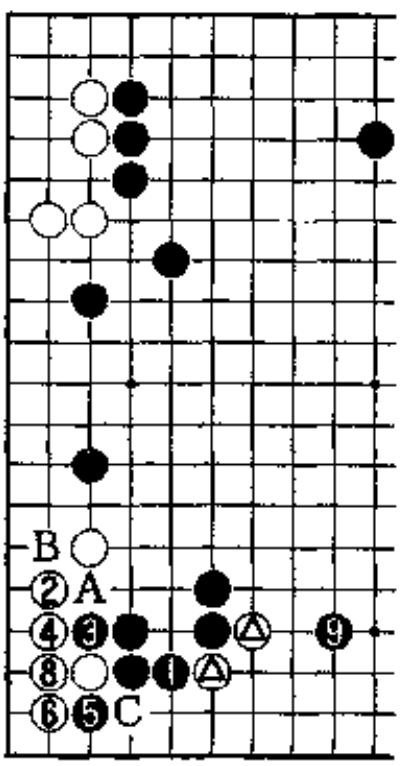
图二：抓住白的失误在本图的 1 位尖顶、3 位跳是绝好的时机。

白 4 高拆二较 A 位抵拆二向中央的出头速度快。

黑 5 尖冲是绝好点，借着攻击白棋之便，谋取上边至中央的“私利”，岂不快哉！至黑 9，黑顺风满帆。

实战的白 3 双挂，灵活。

黑 8 挡是恶手。这手棋若在让四子的对局中出现则无可指责，在分先的对局里，此手则是坏棋。应如——



图三

图三：1 位虎是只此一手。

白 2 小尖是变通的好手。若死背定式在 3 位联络，则黑立即在 2 位透点，白 A 位粘，黑 B 位渡回。由于白角上自顾不暇，故根本无法活动两个㊇子；此手若在 4 位小尖，黑 C 位小尖仍然是先手（白需在 5 位挡），而白棋出头受到一定的影响（黑有 2 位跨的手段）。这样，白弄巧成拙。

黑 3 至白 7 先手便宜后，再回到 9 位的夹击，黑方终于将棋下在价值大的方向——下边了。

白 13 应在 A 位虎。

黑 14 应在 B 位飞，这样行棋速度轻快。

白 17 也可考虑在 C 位扳、黑 D 位扳时，白 18 位连扳的手段。

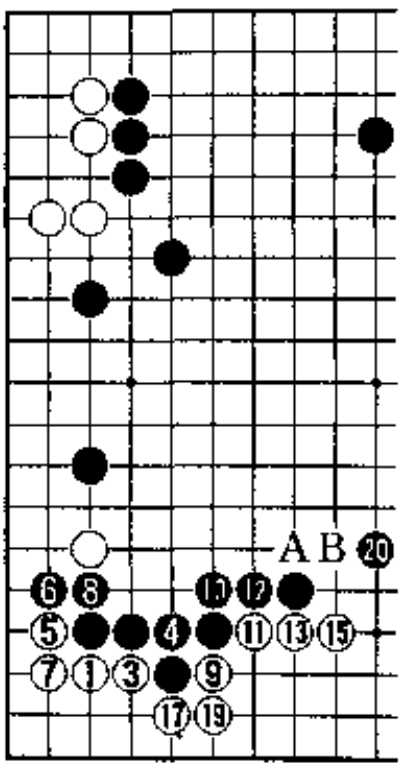
至黑 18 的变化，黑在左下损失惨重，其理由如下：

图四：实战左下角的还原图。

白 1 直接点三三是常见的手段。

至白 9 是双方均可认同的定式。

黑 10 和白 11 的交换，黑的损失近乎于一手棋。黑 10 应在 12 位飞或者 11 位罩。



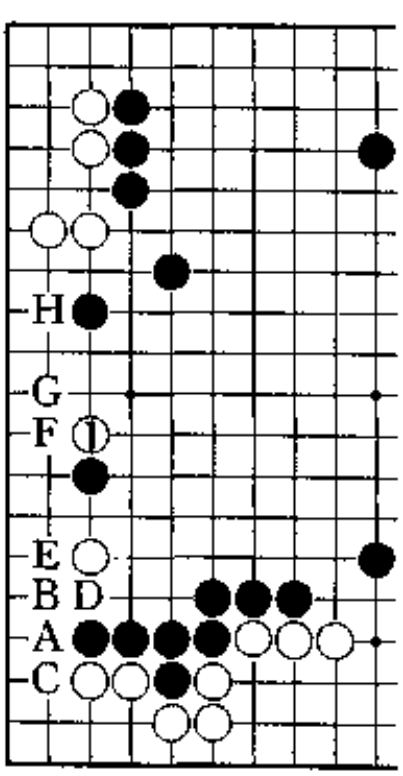
图四

黑 12、14 是大俗手。12 应在 A 位飞，14 也应在 B 位轻灵的飞。

黑 16 冲，18 团毫无意义，只是白白损失二个劫材而已。

本图白方获利有一手半左右。

图五：在前图的基础上，用子效分析的加减法减去白 A、黑 B、白 C、黑 D 的交换就还原成实战了。



图五

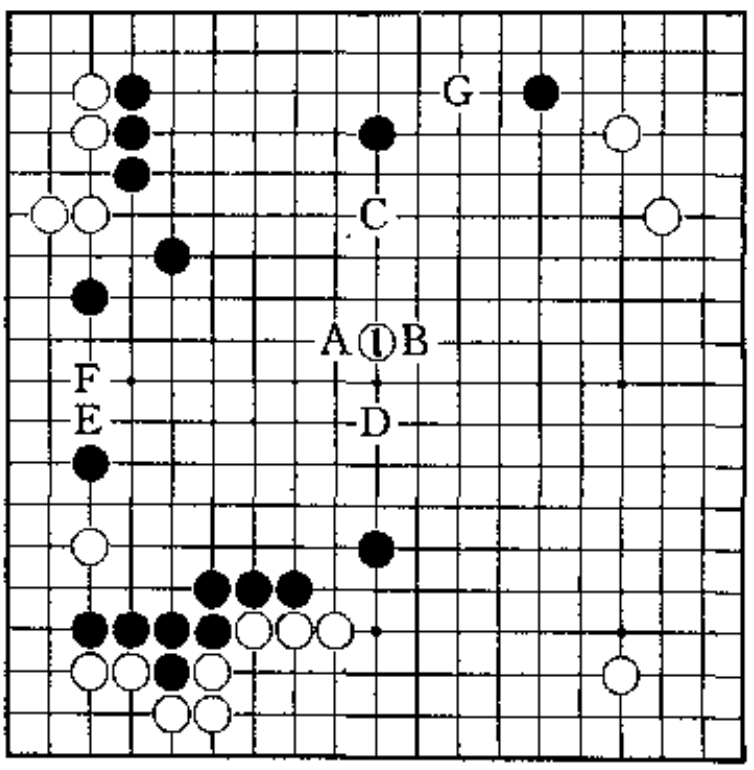
白少了这个定型的益处是：由于白 B、白 E 均是先手，白在时机成熟时（如在中央一带有援兵），可在本图 1 位靠进行腾挪（黑如 F 位扳、白可 G 位反扳）；即使没有配合，白在这里靠寻取一点“油水”也是可能的。如为 H 位的托提供一点借用等。

这里是黑的“宝库”，黑方不到万不得已是不会孤注一掷——企图全歼白棋的。

将本图和前图中白的收获加起来，可能有十目的利益吧。

白 19 侵消黑模样是搞错了地方。此际，侵消黑左边至中央的模样显然比侵消黑上边的模样更为重要。因此——

图六：白在 1 位中央一带吊是此际的要点。若走 A 位，则有深入敌阵之感。那样，黑将在 B 位镇进行反击。



图六

白 1 后，白的后续手段既有 C 位大跳，侵消黑上边的模样，又能 D 位跳走畅自身，还能酌情在 E 位靠或者 F 位打入压缩黑阵；在无后顾之忧时，可在上边 G 位打入——破掉上边的空。

总之，白若在中央一带行棋，则是白简明易下的局面。

黑 20 软弱，此手应考虑在 E 位镇。攻击白棋的同时经营中央的模样；退一步说，即使要围上边的实空，单在 F 位跳也比实战小飞为好。

白多了一手 21 位的靠，等于为侵消黑中央的模样建立了一个桥头堡。

白 23 小飞过于胆小。此际走 24 位大跳是不惧黑棋攻击的。例如：黑 E 位镇的话，白只要 23 位小尖联络就行了。

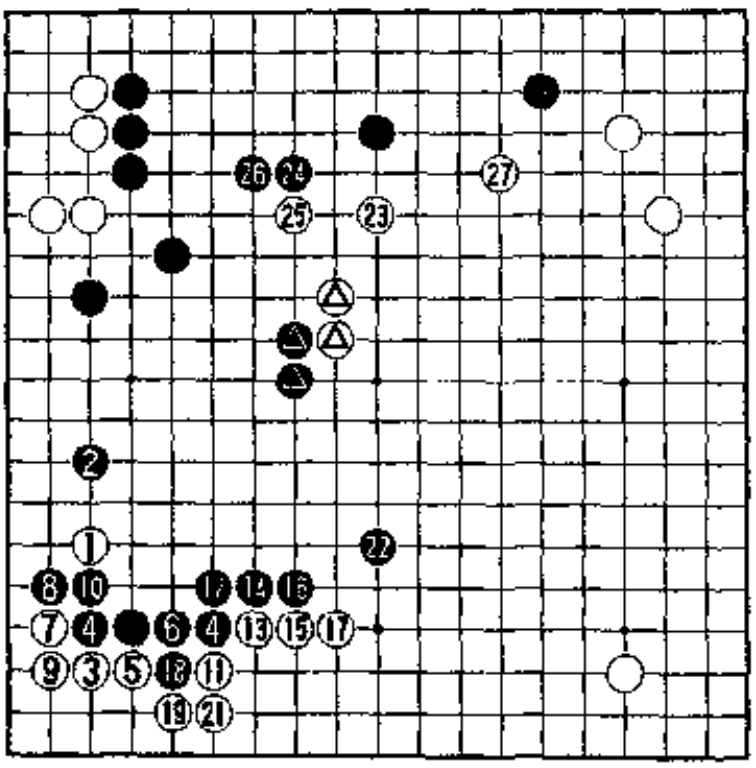
黑 24 时机好。白 23、25 和黑 24、26 的交换，黑方约便宜了半手强。若将白失去了左边手段的因素考虑进去，黑的便宜足足有一手棋。

早知如此，白 23 还不如直接在 27 位大飞，让黑棋自己围中央，也不会比实战好多少。

图七：实战的还原图。

用加减法加上两个黑●和两个白△的交换，减去白 7、9 和黑 8、10 的定型就还原成实战了。

白用左下的所得扣除白△的所失，白棋还是便宜了近一手棋吧。



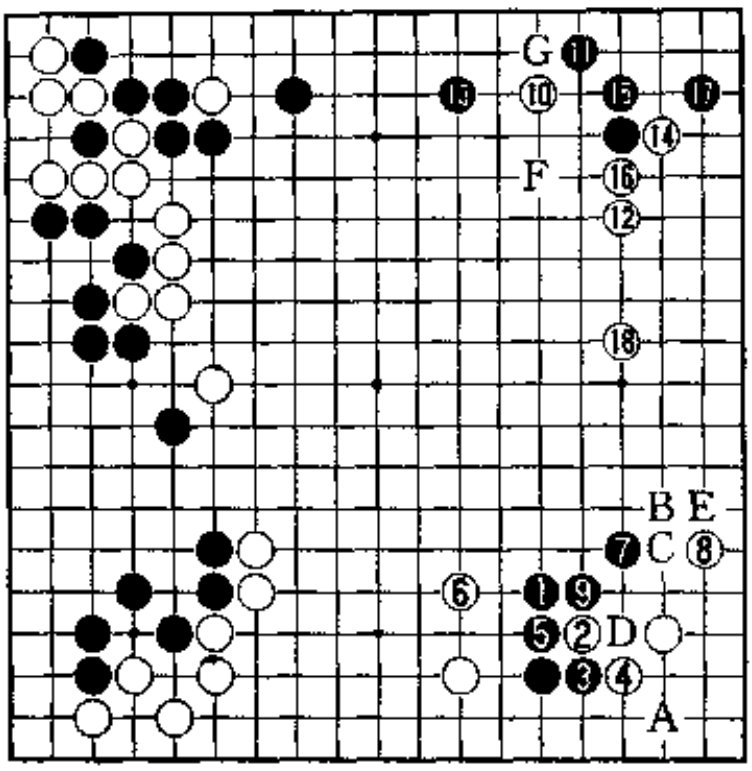
图七

第 17 型　问题手连发

第 17 型：取材于少年棋手的对局。

黑在右边行棋问题手连发，因而，行至白 18 时，全局形势已是白棋有望了。

现在，我们来看看黑的问题究竟出在哪里？



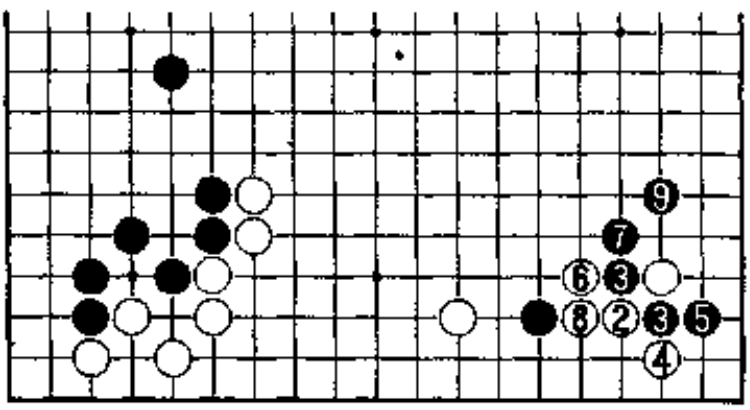
第 17 型

黑 1 的跳，不好。此际，可走——

图一：1 位托三三。

至黑 9 是定式的变化。

这样，白方有过于偏向下边的感觉。黑上边至右边的潜力巨大，全局形势黑方不错。



图一

黑方如不愿白棋在下边形成大模样，则可在——

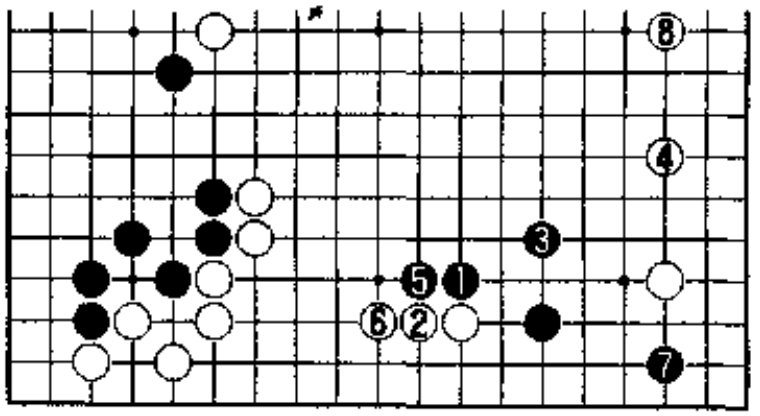
图二：1 位压，3 位跳将白棋打散。

至白 8 是正常分寸。

如此，黑方也可下得。

实战中的白 2 刺时，黑 3 冲是恶手。事到如今，黑在 5 位粘是本手。以下的变化大致是：白 6 位跳，黑 A 位大飞，白 B 位拆二。

将此变和图二进行对比就可发现：白下边的模样大了一些，而黑方的不安定因素却多了一些。所以，黑 1 单关是实战中的第一疑问手。



图二

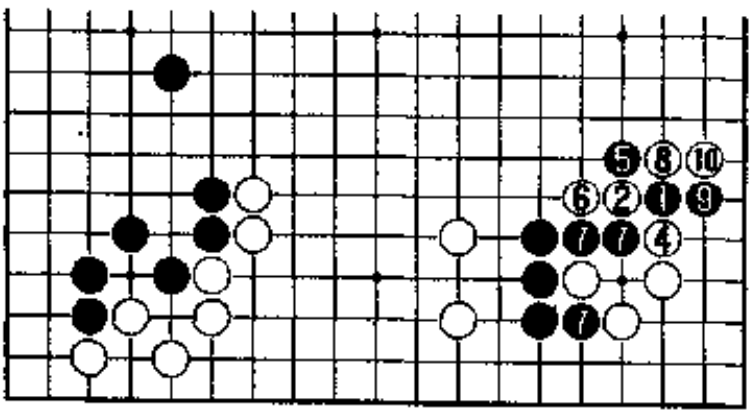
黑 7 飞是柔软的一手。如单在 9 位打，则白 B 位或者是 C 位拆。这样，黑尚有不安定的因素。

黑 7 若能在——

图三：1 位大飞拦下是再好不过的。

不过，白只要简单地在 2 位靠出反击。黑方的过分即遭到惩罚。

至白 10，黑因征子不利：损失巨大。



图三

实战的黑 9 后，白如 B 位再尖，黑 D 位提是先手，右下黑棋已获治理。对局时，白虽然在右下脱先，可是，留有黑 E 位的靠，白右下总有欠一手的感觉。

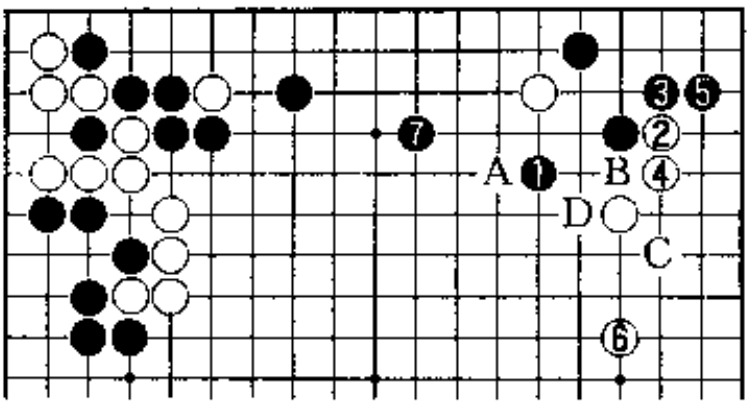
白 12 转至右边挂角，灵活。

黑13是第二疑问手。既然走了黑11的搜根，就应该在——

图四：1位飞，分割白棋进行大规模的攻击。

白2、4托退，6位拆边。

黑7大飞罩住白一子。



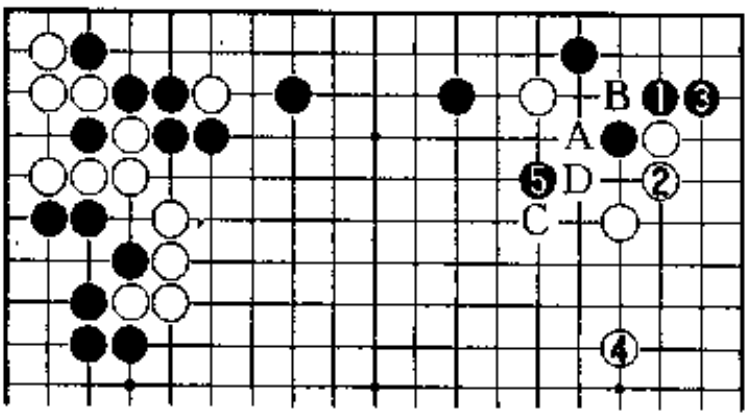
图四

如此进行是正常的变化。虽说留有白A位靠的余味，然而，黑若能走到B位挤，白C位虎，黑D位虎，则上边的棋形也是十分理想的。

黑15退，软弱。现在只好走——

图五：1位扳，3位立，在实地上顽强地撑住。

白4在A位夹，黑B位粘，白C位跳整形也是可行的。那样，黑大致会在4位夹一手，以后伺机在D位扳出。



图五

至黑5飞的棋形，作为黑方的立场来说，此形显然优于实战。可是，要和图四相比，图四的黑方还是略胜一筹的。

黑17可考虑在F位飞罩。

白18也可在F位跳、待黑G位应后再在右边开拆，这样效率更高。然而，这个交换是否有变？以及这个定型使白失去了直接在G位挡的可能。从这种角度来说，右上的变化白棋已经

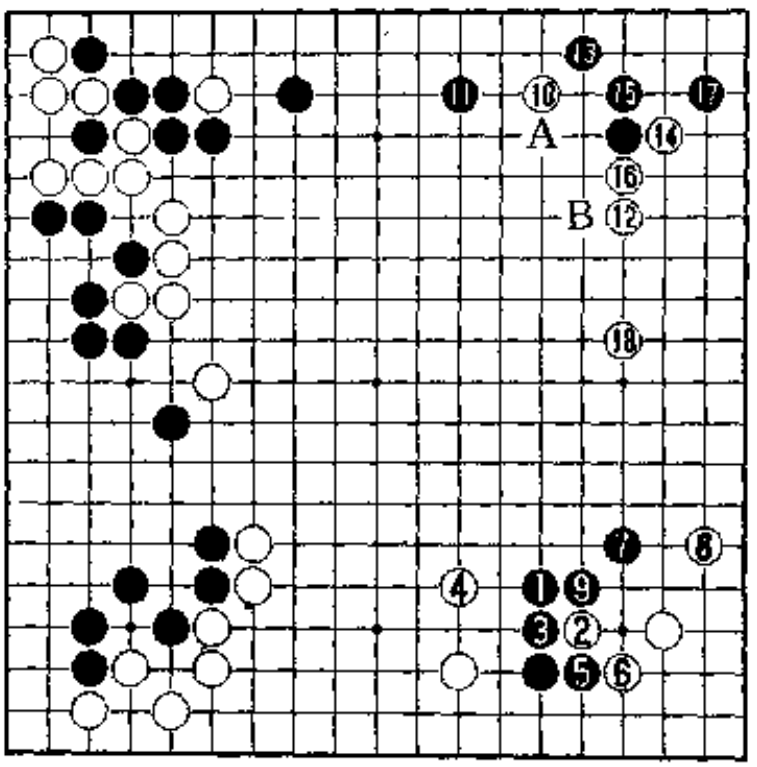
相当充分了。

图六：实战的还原图。

黑 1 单关跳，缺乏思想性。

黑 5 和白 6 的交换，大恶。这个损失有半手多的价值。

右上白 12 转身时，黑 13 小飞莫名其妙。此际，当然应在 A 位压，或者 B 位靠。右上的变化中，黑棋的损失和右下大致相当。



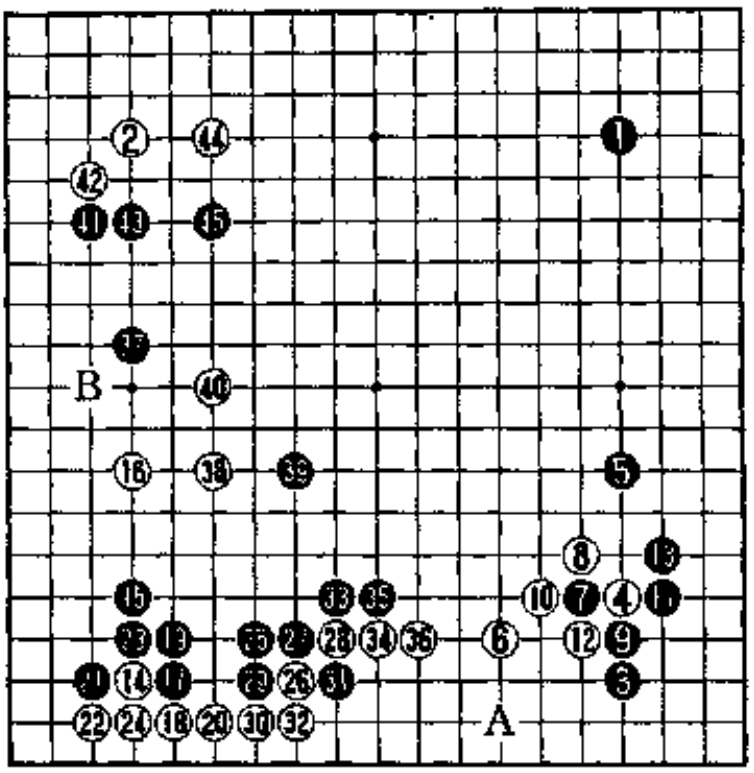
图六

右上，右下的定型中，黑方的损失有一手棋以上的价值。

第18型　不结“果”的“花”

第18型：取材于中级水平棋手的对局。

行至黑45，是黑有望的局面。白方何处走得不妥呢？请看下面的子效分析：

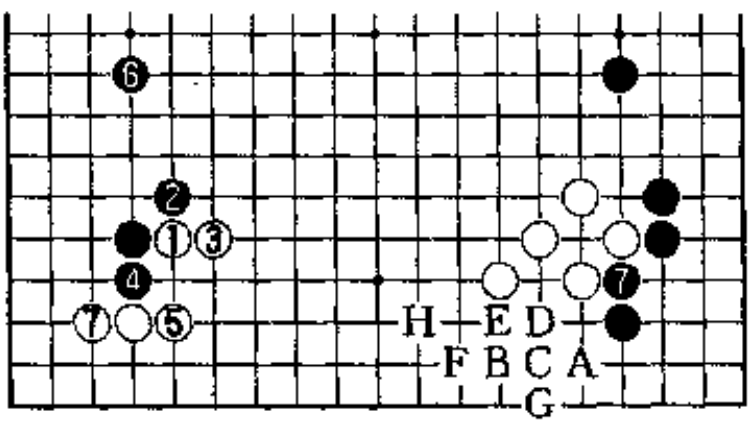


第18型

右下的定式，双方得失相当。但它的必要条件是白利用拔一子的威力来进行作战，或者可以给对方的行棋造成无形的压力。

如果用厚势来经营小块实地的话，右下的白棋无疑是亏损的。因为黑右下有二十目左右的实地，还有A位的大飞。

白16二间高夹是问题手。现在白棋的全局构思的焦点是：如何发挥白右下“开花”的威力。因此，白可考虑——



图一

图一：1、3位靠长、配合右下厚势进

行作战的强硬手法。

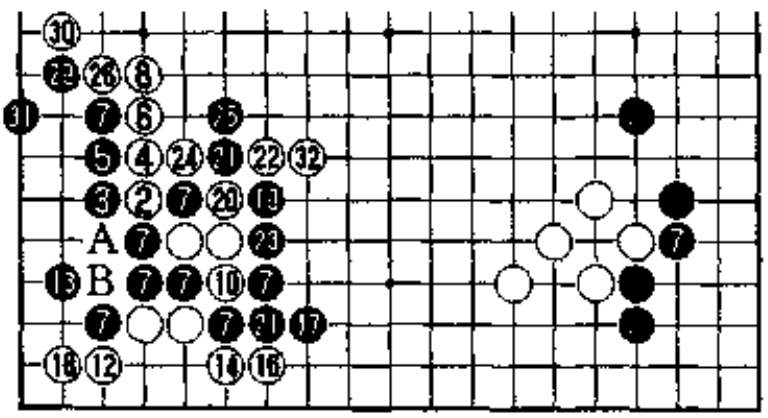
黑 6 大飞避免在左下发生激战是轻灵的一手。

白 7 长后，白下边的配合甚佳。以后可以考虑在 A 位跳，通过封住黑下边的出路来经营下边。反之，黑若在 B 位大飞的话，则白在 C 位靠，经过黑 D、白 E、黑 A、白 F、黑 G、白 H 的定型。如此，下边白的幅度也可满意。

左下的定式，就局部而言也是白方得利。

其中，黑 6 若不愿被白抢占左下的实地，改在——

图二：1 位扳的话，则白当然在 2 位断。



图二　㉘＝❼

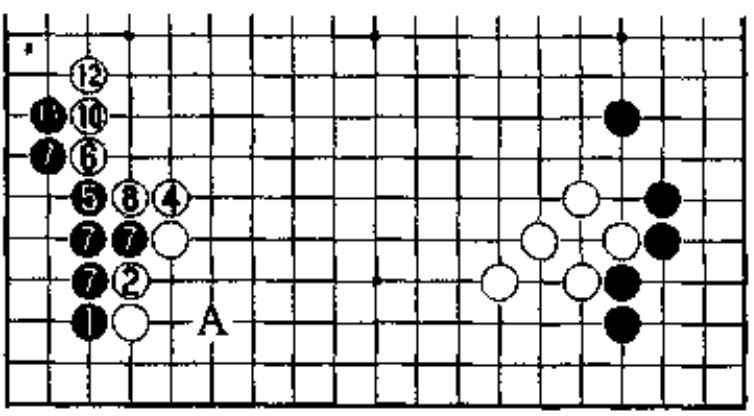
至白 32 的变化是定式。

可是，此时选择这个变化，白右下"开花"的棋形将产生无比的威力。黑在白厚势的背景下作战，无疑是自讨苦吃。

其中，黑 9 若在 12 位立，白可作白 A、黑 B 的交换后，再在 26 位挡住。如此，白全局配合绝好，充分可下。

图一的黑 2 直接在——

图三：1 位托（前提是征子有利）的话，白可简明地在 2 位顶，4 位长。（其中，白 4 也可 9 位打，黑 8 位长，白 5 位爬进行



图三

作战)。

至白 12 的变化是定式的一型。

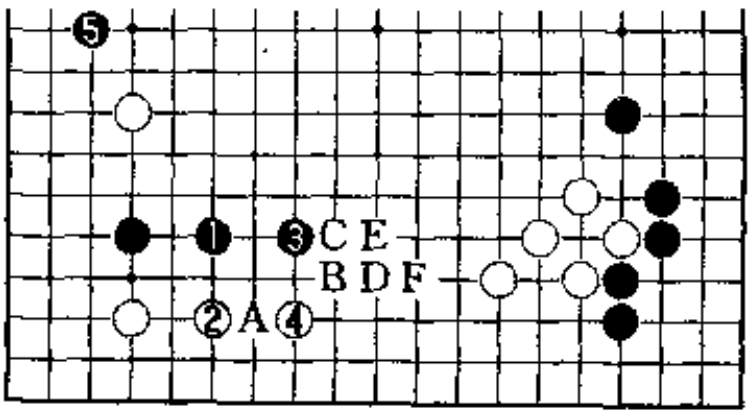
这样，白下边及右边的配合都十分满意。此后，白若有机会在 A 位补一手，下边的结构将无懈可击。

黑 17 靠，过于强硬。其实，黑只要——

图四：简单地在 1 位跳即可。

白 4 后，黑 5 反夹。

这样，白右下的厚势无用武之地，黑右下的实空就显得非常之大了。



图四

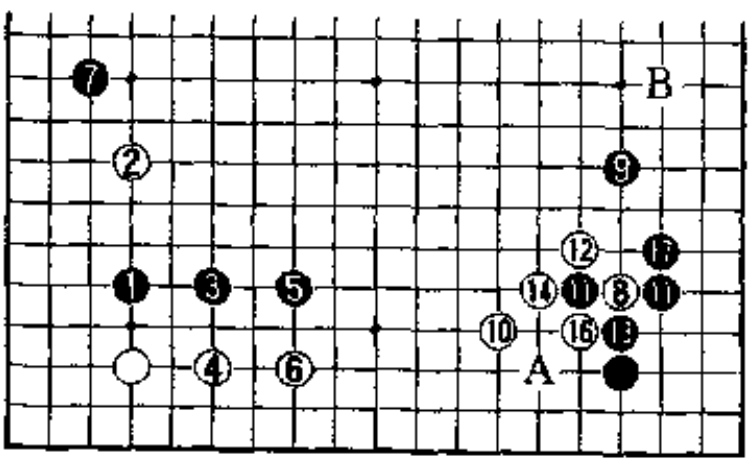
白 2 若在 A 位大跳，黑也是 3 位跳，白 B 位飞，黑就 C 位压、白 D 位长，黑 E 位压和白 F 位长交换后，再 5 位夹回。

本变和图中的结果大同小异。

图五：图四的还原图。

黑 1 至 7 是正常的变化。

黑 9 夹时，白 10 走“村正妖刀”大为不妥。此时，可平凡的在 14 位跳，等黑 A 位应后，再走右边 B 位一带夹击。



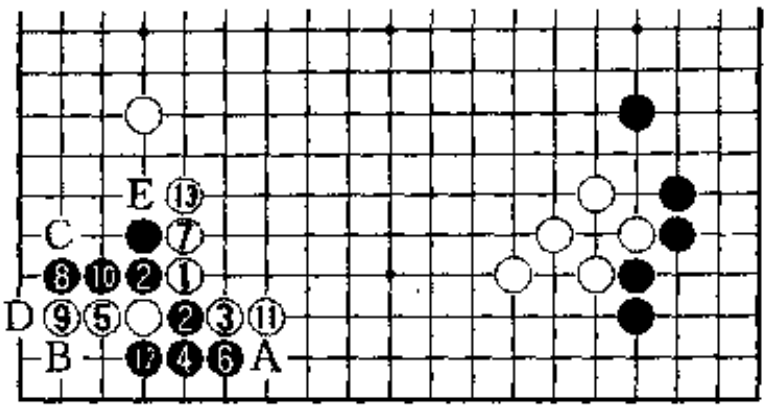
图五

至黑 17 的定式，黑实地很多，而白的拔子威力由于黑 5 的“头”显得极其不充分。

白 18 扳，软弱。此手应在——

图六：1 位扳出作战，以发挥右下厚势的作用。

至白 13 的变化也是定式。此后，白可根据局势的发展走白 A，黑 B 的定型，或者在左边走白 C，黑 D、白 E、黑 B 的先手利用。

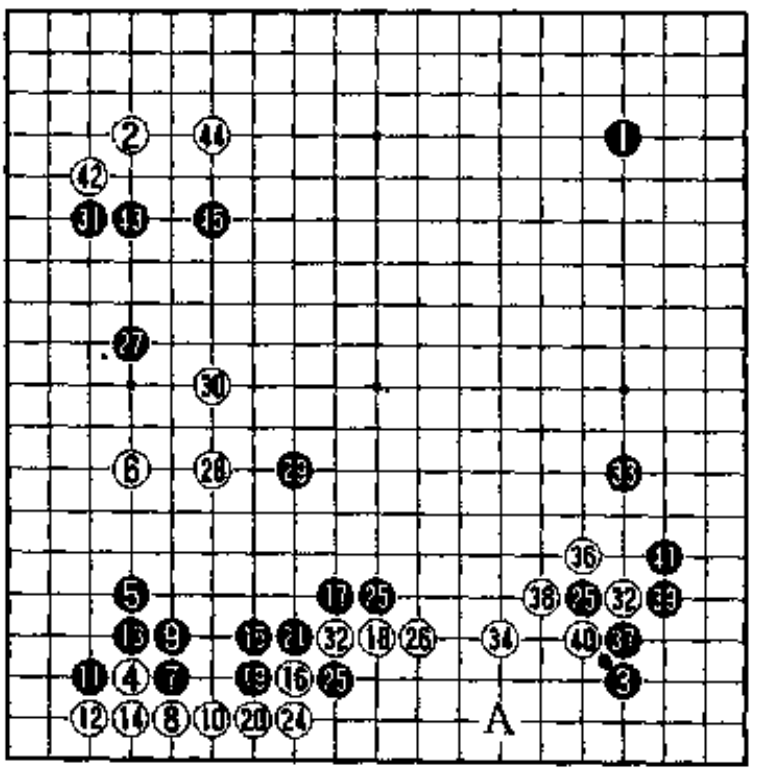


图六

如此，白全局形势浑然一体，左右厚势相映成辉，显得十分生动。

黑 27 至白 36 的一连串定型是俗手，但在本局面下这样行棋也还差强人意。能回到左边的 27 位夹击，黑棋自然称心如意。

白 42 以在 44 位单跳为妥，这样可减轻白 16 等三子的压力。



图七

黑 45 应在 B 位小尖，搜根对白进行攻击。

图七：实战的还原图。

看了本图的次序就不会对实战是黑有望局面的判断产生怀

疑了。

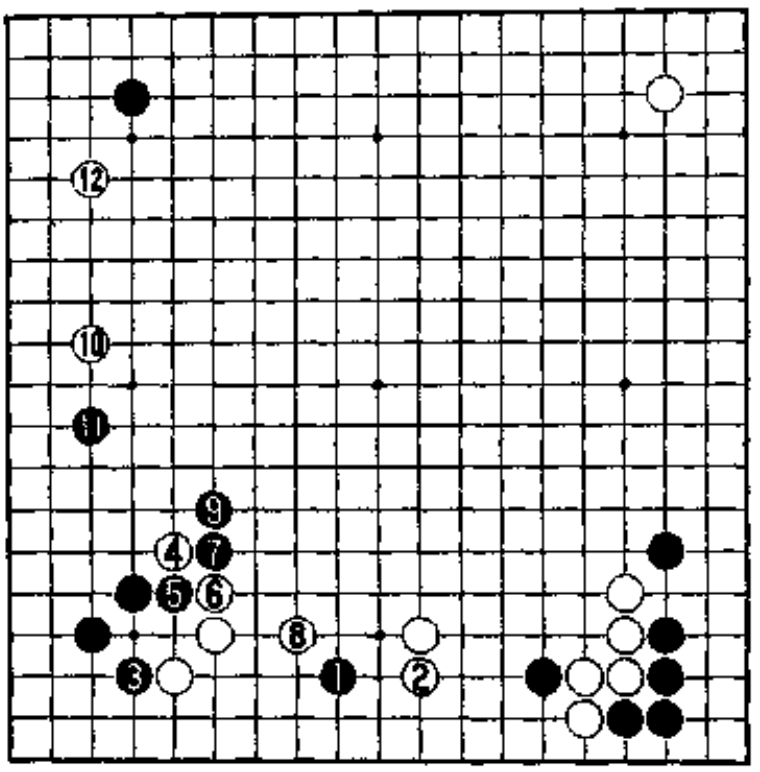
右下定式的选择是白落后的症结所在。这样下，不仅将棋子下在价值小的下边，而且还留有 A 位的大飞。

第19型　柔软的好手

第19型：取材于国内“国手战”的对局。

行至白12，白下边一带的实空加上黑的贴目大致和黑左下、右下两个角的实空相同。上半盘的子力对比是1：3可见，全局形势是白大优。

那么，黑的问题究竟出在何处呢？



第19型

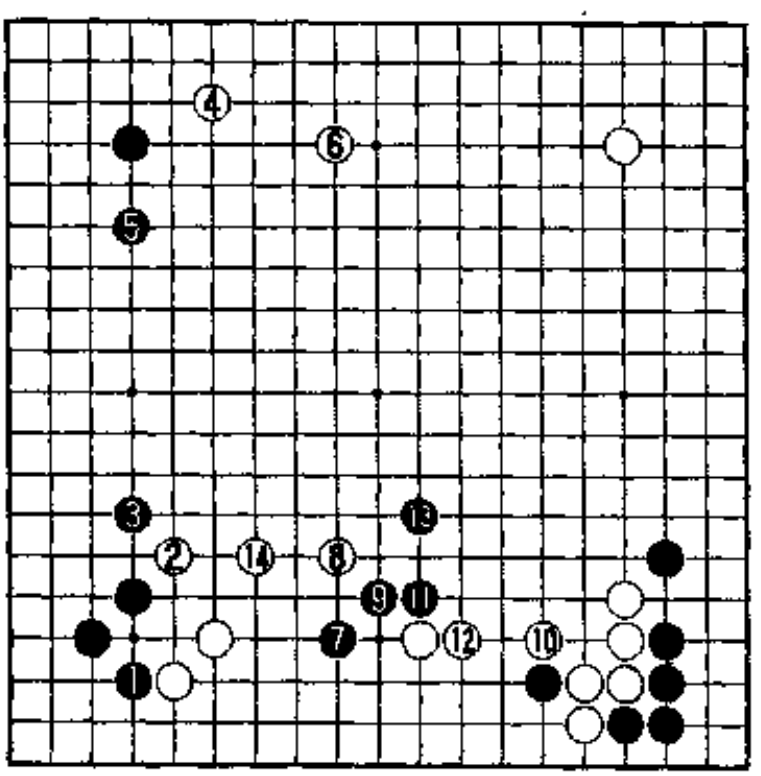
图一：取材于中日天元赛的对局。

黑1直接尖顶，较实战有了一定的改进。

白4的挂和下边黑7的打入是各得其一的好点。

黑13后，全局的形势将取决于黑7等子的处理。

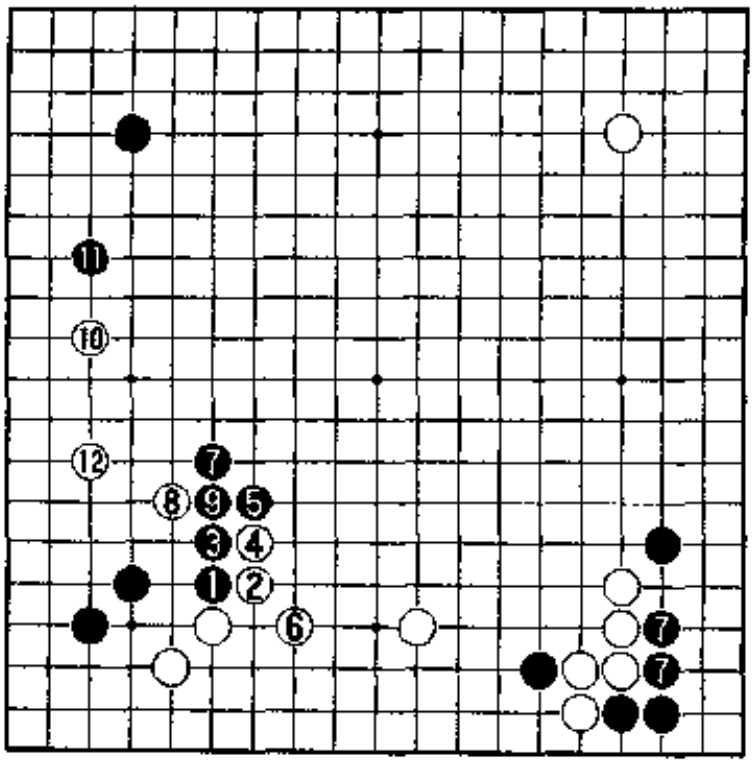
局后的复盘，双方一致认为——



图一

图二：黑1靠压，3位长压缩白方下边的模样，扩张左边才能充分保持先手效率。

白先4位压再6位虎补的次序十分紧凑。白如直接在6位补，则黑将在10位拆。这样，白显然慢了一步。



图二

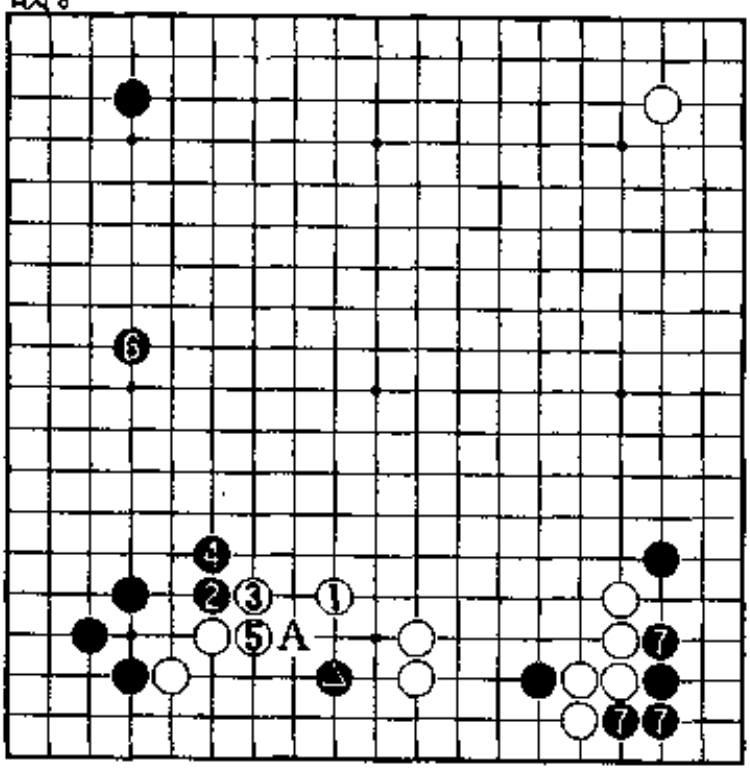
黑7补，本手。此手在10位拆的话，被白9位断，黑将陷入苦战。

本图的结局，双方均可接受。

实战的白4飞，等黑5、7冲断再8位补的构思，灵活。此际，若按常识——

图三：在1位飞补，则黑2、4压长先手得利后，再6位拆边。

和图二相比，黑左下角和左边两方得手，顺风满帆。白棋



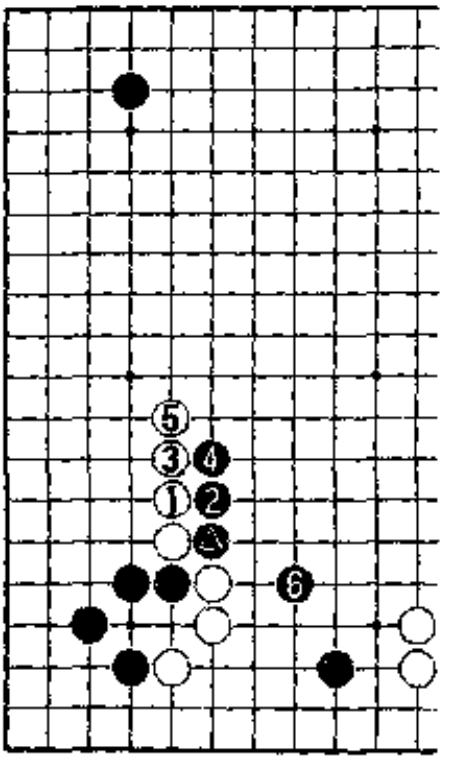
图三

只是在原有的基础上更加厚实而已。如此，黑布局大成功。

其中，白 1 在 A 位补的话，则黑右上守角。此变和本图的结果大同小异。

此外，白 1 在 4 位跳挺进中央的下法似是而非。那样，黑 3 位刺、逼白 2 位粘，再 1 位跳出。由于白自身棋形欠佳，自然无法对黑实施有效的攻击，黑㊀的伏兵终于有了用武之地。

本型的白 8 及时回补、冷静。此手如强行在——



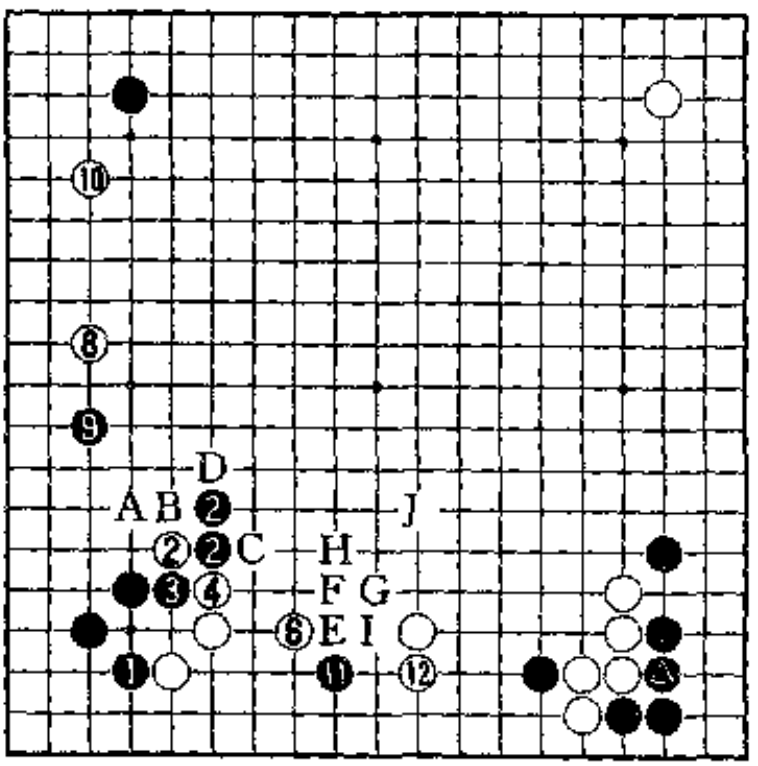
图四

图四：1 位长出，则黑可利用角上已经加固的有利条件，在中央 2、4 连压，再 6 位罩住白三子，白难办。

图五：实战的还原图。

白 2 飞罩时，黑 3 冲，5 断过于冲动。在此，还是走 A 位跳为佳。

白 6 补以静制动是柔软的好手。此手在 B 位长的话，则黑 C 位长。此后，6 位飞和 D 位的罩是见合。形成此变，黑方容易掌握局面的主动权。



图五

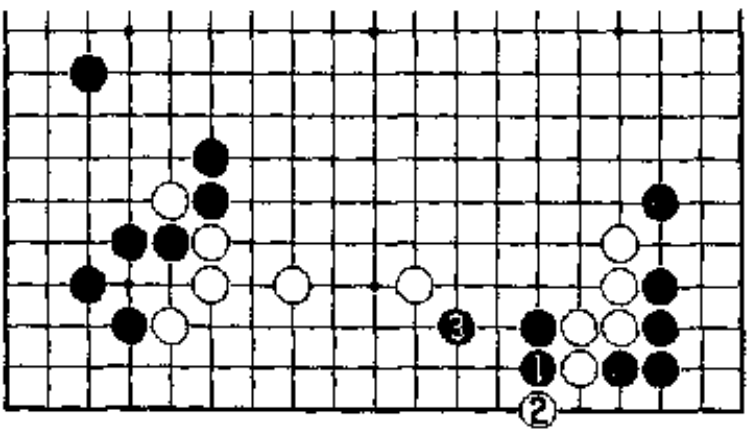
黑 7 长，必然。此手在 10 位守角的话，则白在 B 位长。如此一来，双方模样白长黑消，这是黑方绝对不能接受的。

白 8 分投，10 位拆三轻易获得安定。这样一来，黑左下的棋子就显得多了。棋子一多，效率难免低下。

黑 11 和白 12 的交换大约损了半手棋。此后，黑 E 位的冲出不成立！以下大致是：白 F、黑 G、白 H、黑 I、白 J。由于黑的右下是软头，故黑强行在下边出动，只能是九死一生。

这个交换省略的话——

图六：黑在时机成熟时，可在本图 1 位夹，3 位跳动出。这样白是无法将黑吃掉的。

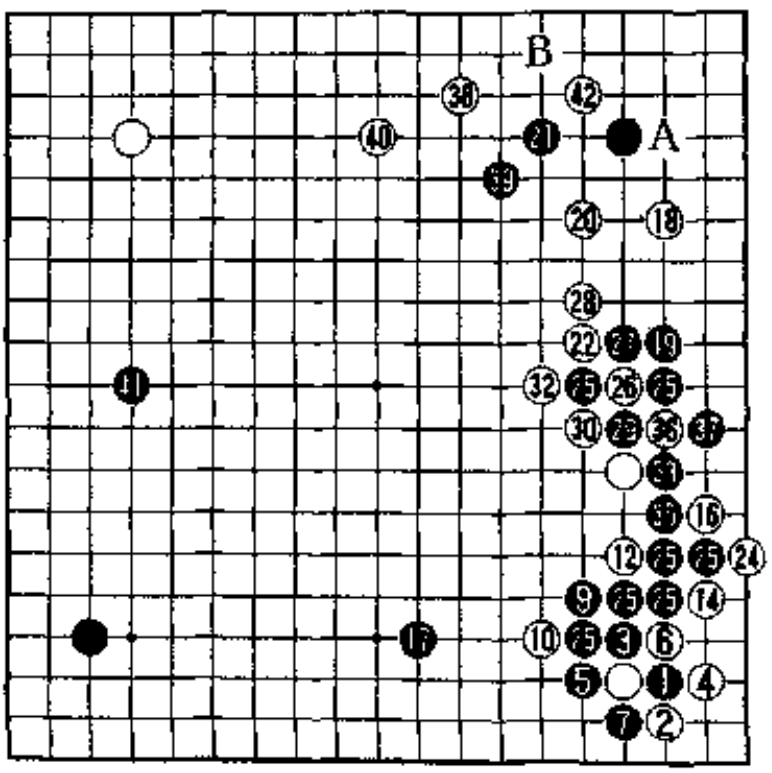


图六

因此，白棋只要抽出时间，总是要在下边补一手的。

第 20 型　吃力不讨好

第 20 型：取材于青少年棋手的对局。



第 20 型　⑥＝❶　㉞＝㉖

行至白 42，黑右上数子成为无根的浮萍，白右边的厚势正好有了用武之地，布局无疑是白方获得成功。

按理说，黑 41 应该在 A 位补一手。可是，白走 B 位和黑 42 交换后再抢占其它大场时，白棋形势已经领先。此变的全局判断是：白右下的实空和黑右上的实空不相上下，白上边三子加中央厚势的配置肯定优于黑下边至右边的配置，白左上和黑左下于力相等，况且，白现在先手在握。

综上所述，此变黑不但先手效率尽失，而且白棋盘面也还略有盈余。

问题出在哪里呢？我们还是追本溯源吧。

黑 1、3 托虎的下法较为少见。

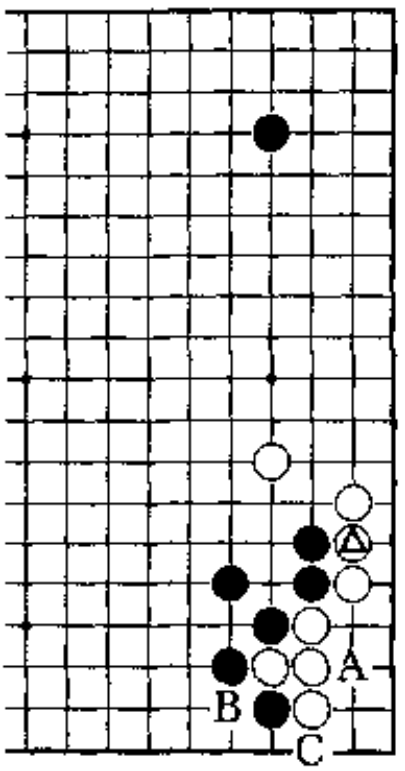
至白 16 的变化并不能说黑方有什么不妥之处，而且与“大捞特捞实地”的现代棋风背道而驰。

我们将实战右下的变化略加修改即成为——

图一：（将白 A 位之子移至㊓位）本图的黑方并不是十分厚实，白方也处于二线的低位。因此，本图是两分的定式。

本图的白棋要较实战厚实一些。虽说以后黑 B 位粘后有了 C 位的先手扳，但究竟是比较遥远的事情。

综合算起来，白 A 位之子移至㊓位还是利略大子弊。不过，要是由此推断出实战变化白方不利的结论，则过于武断了。



图一

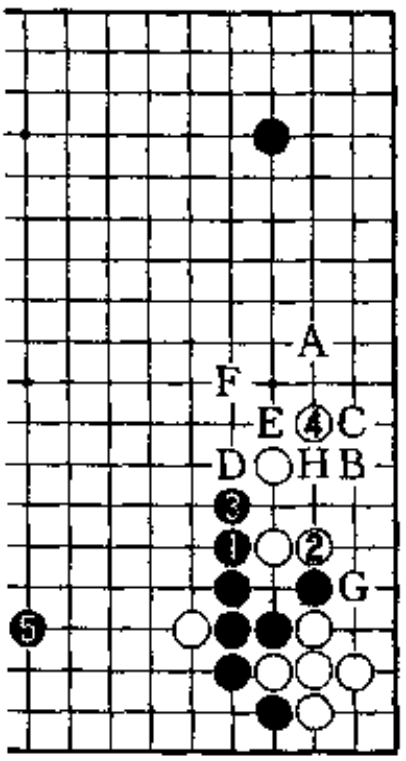
黑 13 粘，稍显滞重。此际，在——

图二：1 位压是十分有趣的一手。

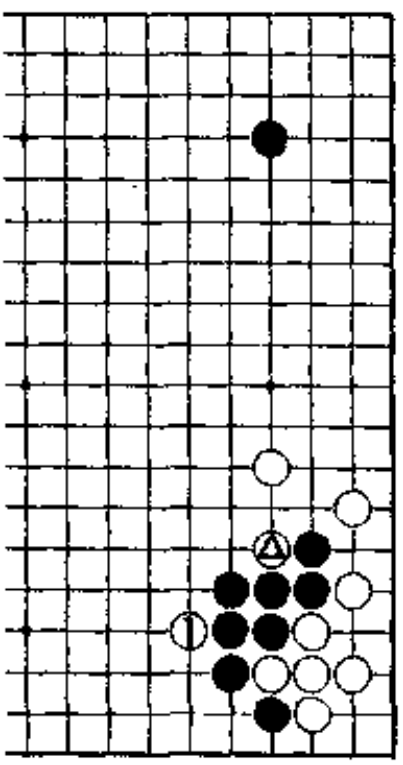
白 2 夹时，黑 3 挺头，愉快。

回到 5 位的拆，黑下边的模样比白右下的实空更有发展的潜力。

况且，黑走到右边 A 位的逼后，黑 B 位的透点将令白感到难受。C 位挡的话，黑 D 位压，白只有 E 位团，黑 F 位罩。此后，黑甚至可在 G 位立，逼迫白收气，将白外面全部包紧；黑 B



图二



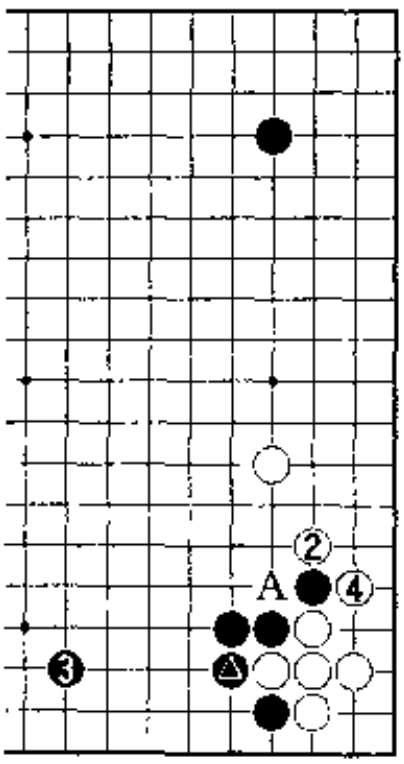
图三

位点时，白在H位团虽可免去麻烦，可是，这种大幅度的退让是多数棋手无法忍受的。

图三：在图一的基础上（将㊓位之子移至A位）白1刺是白的权利，白㊓和黑㊓的交换，白方还是获利的。有了白㊓一子，对黑以后从下边向中央的发展多少有一点影响。

因此，实战右下的变化应是：白方有趣。

普通场合下，实战的黑9如想避免白的纠缠，可在——



图四

图四：1位冷静地粘住。

白2夹是渡过的手筋。

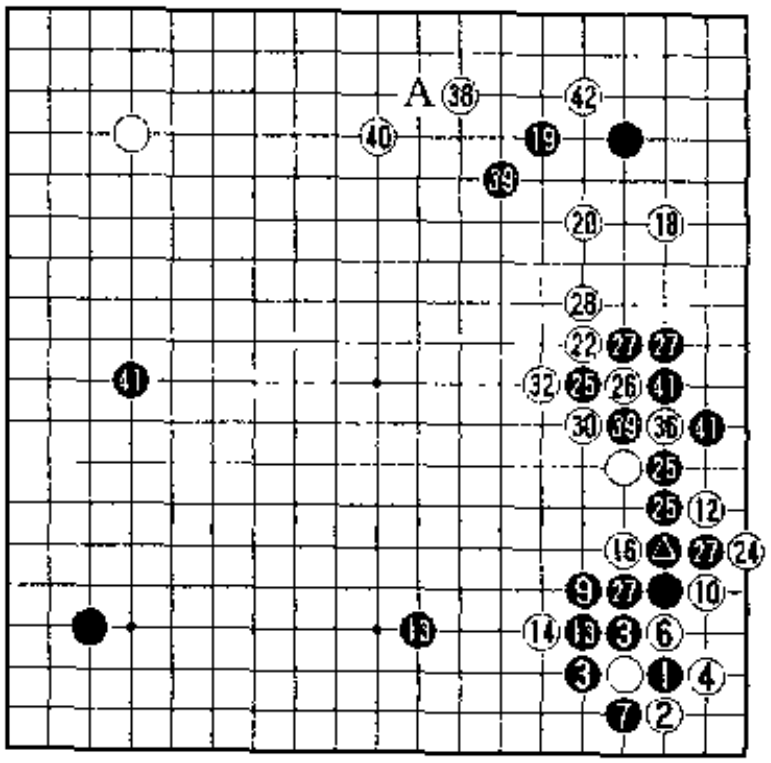
黑3拆，白4补回，双方各得其所。

如此进行，黑白平分秋色。

然而在本局中，白可利用征子有利的条件，白2改在A位断。这样，黑显然不行！

黑19打入，无理。此时，在21位跳是本手。

白22罩住黑19



图五　⑧＝●　㉞＝㉖

一子后，黑陷入困境。

尽管黑费了九牛二虎之力，勉强将黑一子单官连四，中央的白子却已经“花儿朵朵”，白右边损失的十几目实空，完全可以通过 38 位的逼以及今后的行棋中得到充分的补偿。否则，“中央开花三十目”的棋谚将失去市场。

图五：实战的还原图。

右下至黑 13 的变化是正常分寸。

白 16 和黑 17 的定型，白方稍稍获利。

黑 21 打入，显然无理，在 A 位拆才是本手。对白右边的阵势，黑可伺机、酌情进行侵消。

白走到 38 位的逼，右边的战斗白方足足便宜有一手棋。

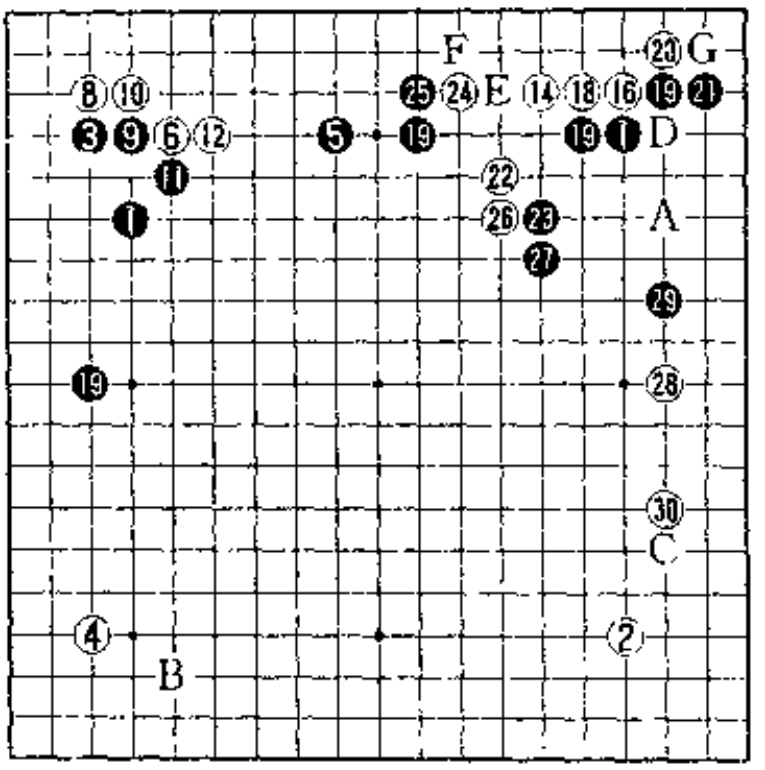
第 21 型　二子头被扳

第 21 型：取材于少年棋手的对局。

黑方的棋理不明在布局中犯了不少错误。行至白 30，连盘面也是白棋稍好的局面了。

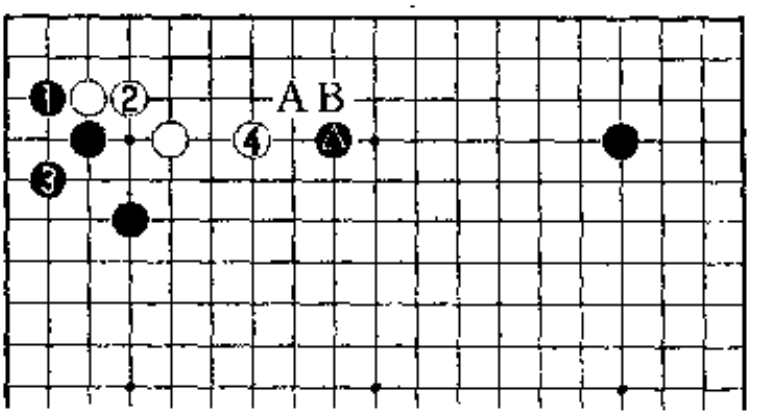
黑棋布局失败的根源在哪里呢？

白 6 挂角，时机尚早。立即挂角正是黑走“中国流”所冀盼的局面。此时，在 A 位挂、B 位守角或左边拆边是常识性的下法。



第 21 型

黑 9 顶，大俗手。这是初级水平棋手最容易犯的“毛病”之一。此手的正确下法是——



图一

图一：1 位扳，3 位虎，搜根对白进行攻击。

白 4 拆时，黑走实战的 C 位挂就已经很充分了。

本图可以用还原图来理解：黑不走“中国流”直接在C位挂是常见的。

白在左上高挂时，黑小飞应也是可行的。

对付白托角，黑1、3是定式的变化。

但白不走A位或B位拆，而在4位拆一无疑是疑问手。

黑▲位立即逼住是醒目的大场。

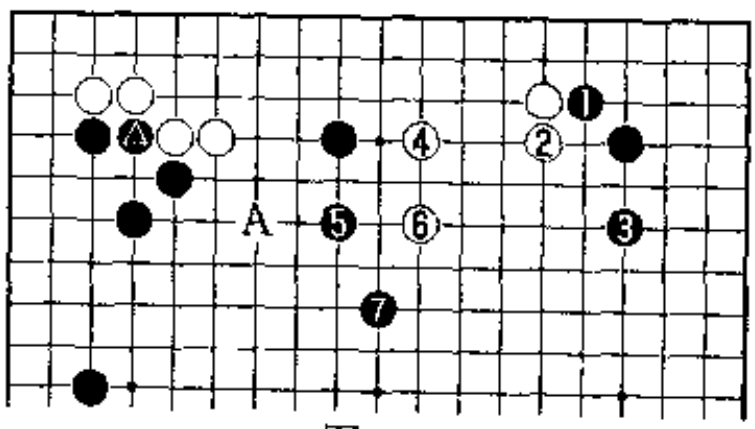
您同意这个分析吗？

实战的白10的挡后，形成被白扳住“二子头”的棋形，黑方痛苦不堪。况且，白12后，黑5之子的位置显然不妥。

左上角的变化，黑方亏损在半手棋以上。

白14改在A位挂是堂堂正正的着法。

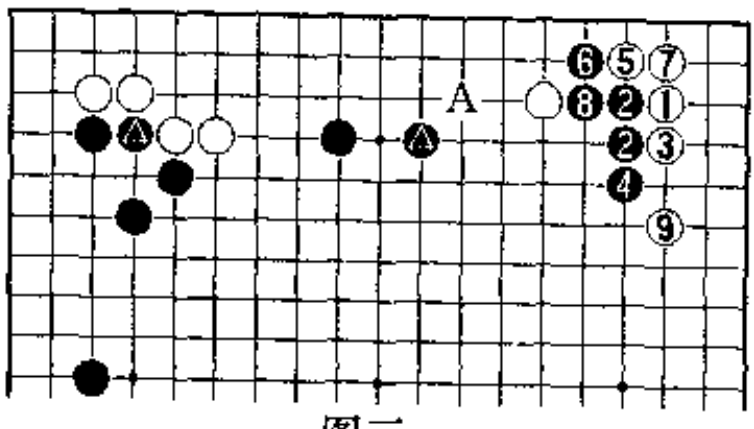
黑15拆一，莫名其妙。此手应在——



图二

图二：1位尖顶、3位跳，不让白在右上角转身，逼白朝价值小的上边行棋。

至黑7的变化，黑方可以满意。一旦黑走到A位，左边的模样顿时变得“丰满”。



图三

即使对白14一子进行夹击，黑15也是在24位为佳。

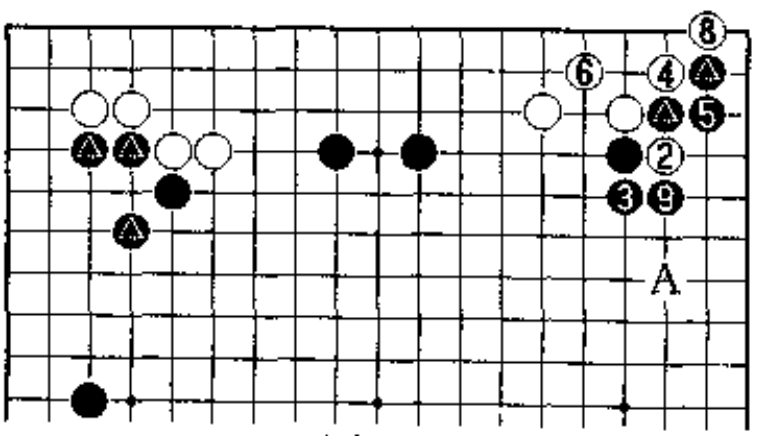
白 16 应选择——

图三：1 位点三三，及时地转向右边。因为黑上边子力已经较多，不和黑进行纠缠才是高明之策。

至白 9，黑上边的结构不佳，黑▲之子当然以移至 A 位较好。

白 16 是搞错了场合。在黑有 A 位小飞（或下一路大飞）的情况下，下托是寻求腾挪的常用手段。右边空旷时，白难以得到满意的结局。下图就是一例。

图四：这是可以预见的变化。



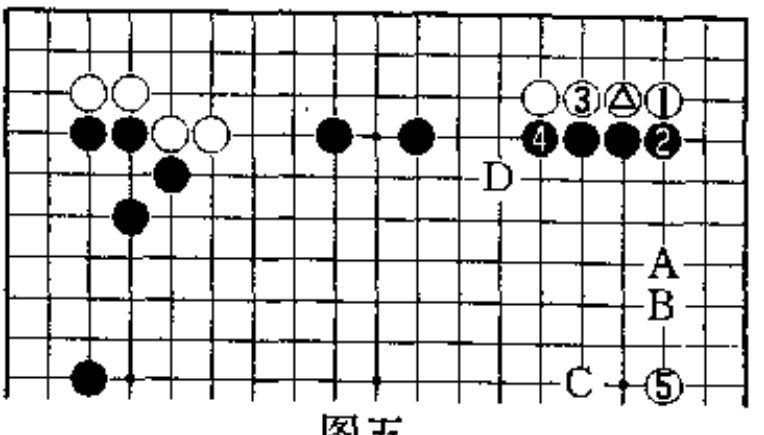
图四

本图黑方可以满足。理由是：在有 A 位一子时，本图是定式。然而，黑 9 后，黑若在右边开拆是绝对不会走 A 位拆一的。

这就是白 16 不当所造成的“涩果”。

黑 17 长，不好。此手应按图四行事。

白 18 粘，呆板。此时可毫不犹豫地在 19 位长，其变化见——



图五

图五：白 1 长时，黑 2 挡必然。

白 3 粘时，黑大致要在 4 位封头。

这样，白 5 在右边开拆。

此后，黑在实战的 C 位打入的话，白 A 位拆二，黑右上厚势无用武之地；黑若改在 B 位拆的话，右上的配合还是狭小，有用不上劲的感觉。如此，白只要 C 位跳即可。

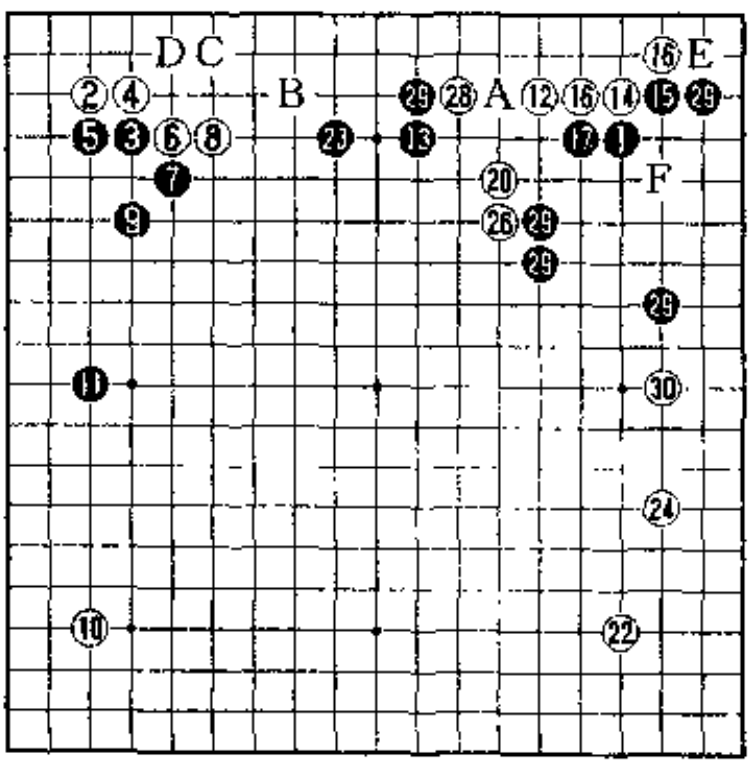
本图用还原法来看：白 1 点三三时，黑当然应在㉀位挡。如图在 2 位挡，被白㉀位渡回，黑显然是走错了方向。

其中，黑 4 在 B 位拆的话，白 D 位飞出，黑厚势消失，白优势得以简化。

黑 21 以在 D 位粘为正。

黑 23 应走 24 位小尖，和白 E 位交换后再 29 位拆。实战的下法看似气势汹汹，实际上所得甚微。

右上的战斗中，白方获利也是可观的，大约有半手棋以上。



图六

左上和右上的变化过程中，黑方在不知不觉中亏损近乎有一手半的价值。

最后，交代一下右上的白棋，黑走 F 位扳攻击白棋时，白可利用 G 位挡的先手安根（白 G 位挡时，黑若脱先，白 D 位断，黑 19、21 两子被吃）。黑走 G 位曲的话，白 F 位立后，已是难攻之形。总之，上边的白棋无受攻之虞。

图六：实战的还原图。

白 4 爬时，黑 5 挡被白 6 位扳住“二子头”是人人可斥的大恶手。

白 8 位长，挺拔。

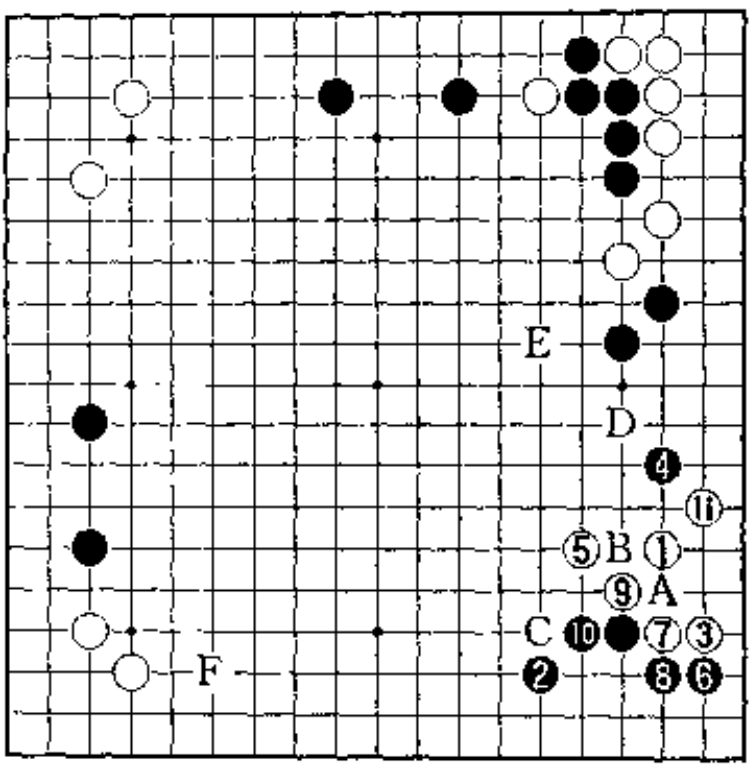
黑 9 位虎，不可省略。

黑 23 拆一，令人费解。在上边生根的正确手法是：黑 28 位尖，白 A 位顶，黑 B 位大飞。此后，黑 C、白 D 是黑的先手权利。因此，这样行棋黑上边已告安定。

黑 25、27 华而不实，此际可考虑左下挂角。因右上白 E、黑 F 是白的先手权利，再右上围狭小的实空价值不大。即使要行棋，还是黑 28，白 A、黑 E 位曲简明、实惠。如此，还可伺机攻击白上边。

白 30 宜走白 E、黑 F 定型后，再向价值大的下边行棋。不过，和黑 25、27 相比，白的所得可能还是要稍稍多一点。

第 22 型　缺乏灵活性



第 22 型

第 22 型：取材于业余棋手的对局。

白在右下行棋思路僵硬，缺乏应有的灵活性。行至白 11，白不仅将“老本”啃光，而且局势转为黑棋领先。

我们还是总结一下，在今后的对局中以此为戒吧。

白 1 应遵循“棋从宽处行”的原则——在 2 位挂，发展下边。

黑 2 应走 A 位尖顶，对白搜根进行攻击。以下大致形成：白 B、黑 C、白 D、黑 E 的变化。

白 5 应在——

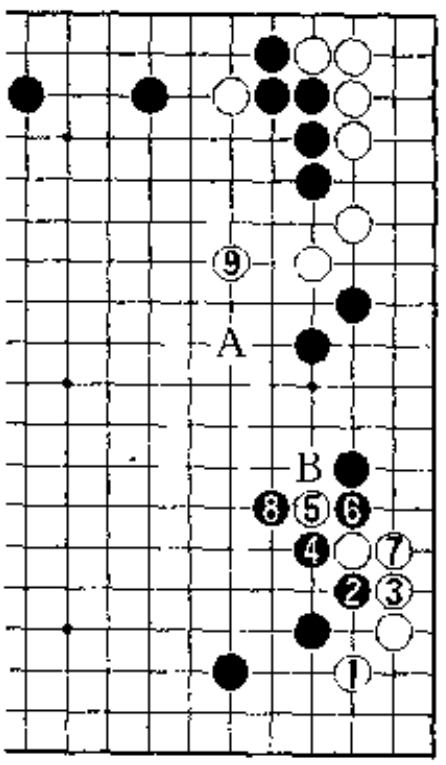
图一：1 位尖三三。

黑 8 打时，白 9 跳出。

此后，黑左右为难：A 位补的话，右下的配置不充分，脱先他投，白又有 B 位逃的余味。

实战的黑 6 只能在 8 位小尖。

白 7 坏棋，此手的正确着法是



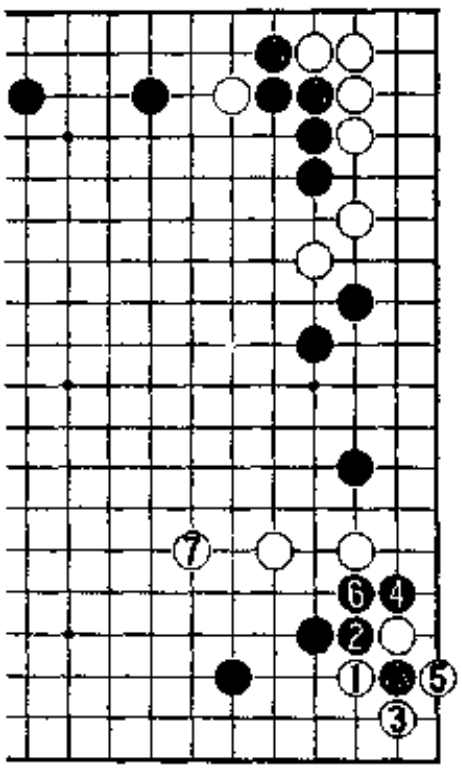
图一

图二：1 位扳，对黑●靠的过分之着进行回击。

至白 7，白将角空占为己有，又将二个孤子走畅，黑棋仅仅是走了一串单官而已。

和图三相比（图三的变化也是成立的），图二的变化不需要在角上补棋。图三的黑 8 跳后，白两个孤棋的出路要狭窄得多，况且，黑 A 位的挡还是先手。

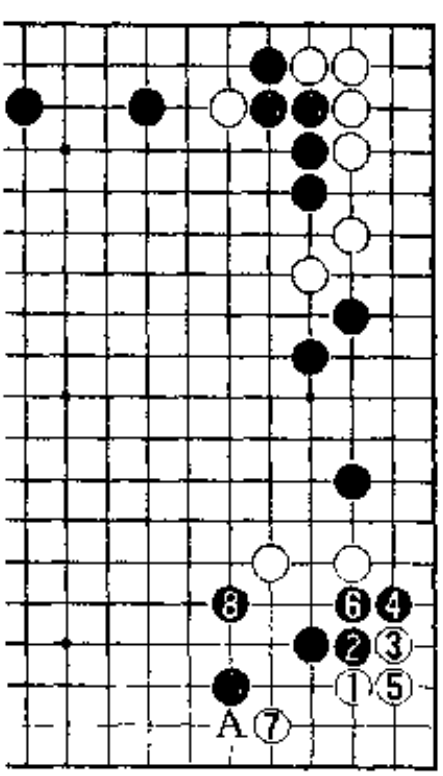
图二的变化和图三的变化相比，黑方亏损一手棋。



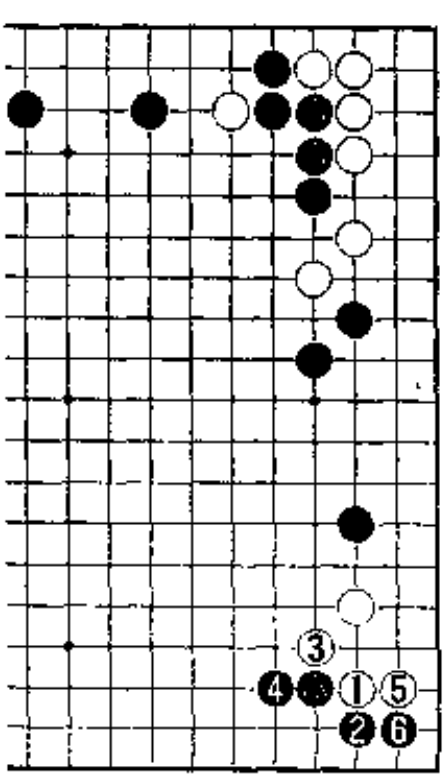
图二

由于白 7 的错误，黑 8、10 两手便宜不少。

白 11 是大缓着。前面的失误使白局势已非，现在只能在下边开拆，尽量拉长战线。黑对右下的白棋一时也没有强有力的进攻手段。



图三



图四

黑争得下边的 F 位逼。布局开始领先。

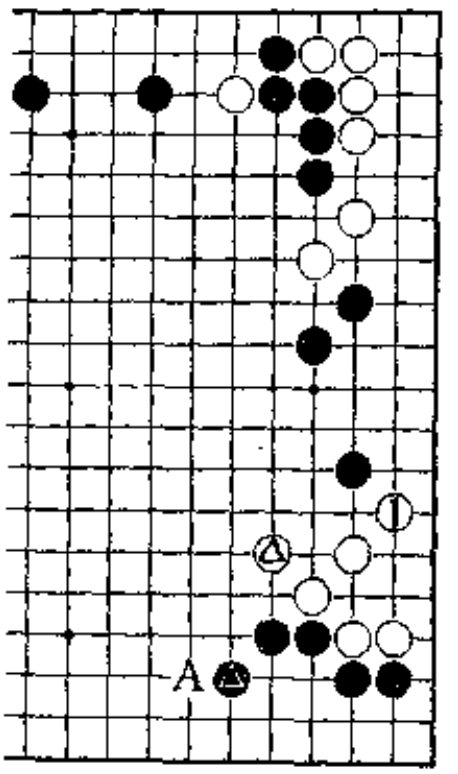
可以用图四，图五两图将白右下的亏损道个明白：

图四：至黑 6 的变化是已被淘汰的小目、一间低夹定式。

现在，白依然没有安定，黑可坐收攻击之利。

用子效分析的对比法来看图五（即实战棋形）：右下的黑白数子均向上移了一路。白方依然如故，而黑右下角的实空却“胖了一圈”——多了 5 至 6 目吧。

加上白㊓和黑㊓的交换和白 1 的小尖即还原成实战。白㊓和黑㊓的交换，白稍损。（失去了 A 位逼的手段）



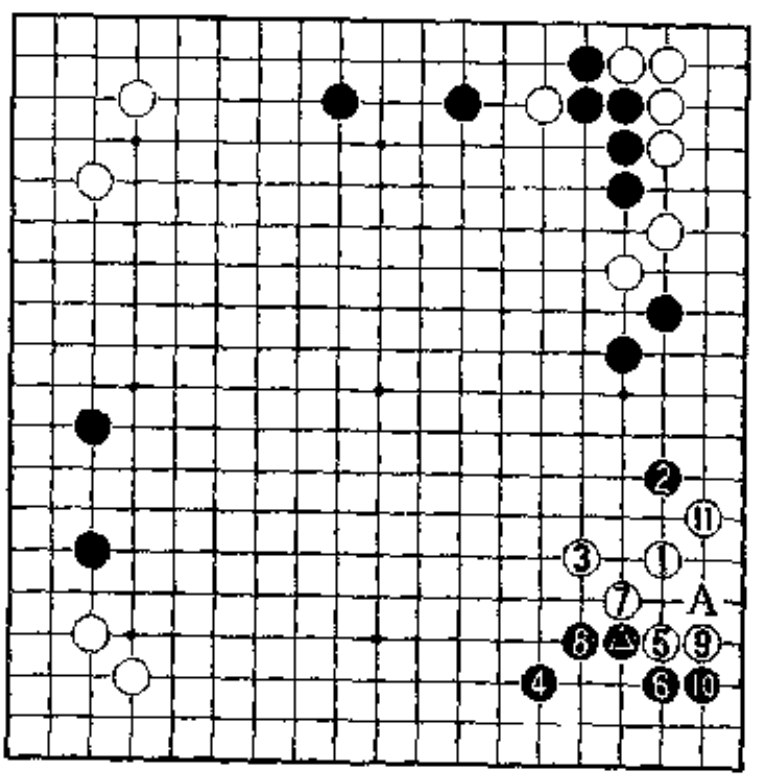
图五

综合算来，白方亏损近二手棋。

图六：实战的还原图。

白 3 跳是自寻烦恼。此时应在 6 位点角转换。

白 9 立，软弱。此处宜保留变化，以后寻机在 10 位扳，黑 9 位打，白 A 位打劫。



图六

第 23 型　棋少变化多

第 23 型：取材于少儿比赛的对局。

白△位跳后，右边一块薄棋已经走畅。现在，局面的焦点移至左边。

黑 1 托，拘泥于左上的思路欠灵活。此际应在——

图一：1 位拆抢占左边，这是双方必争的中心点。

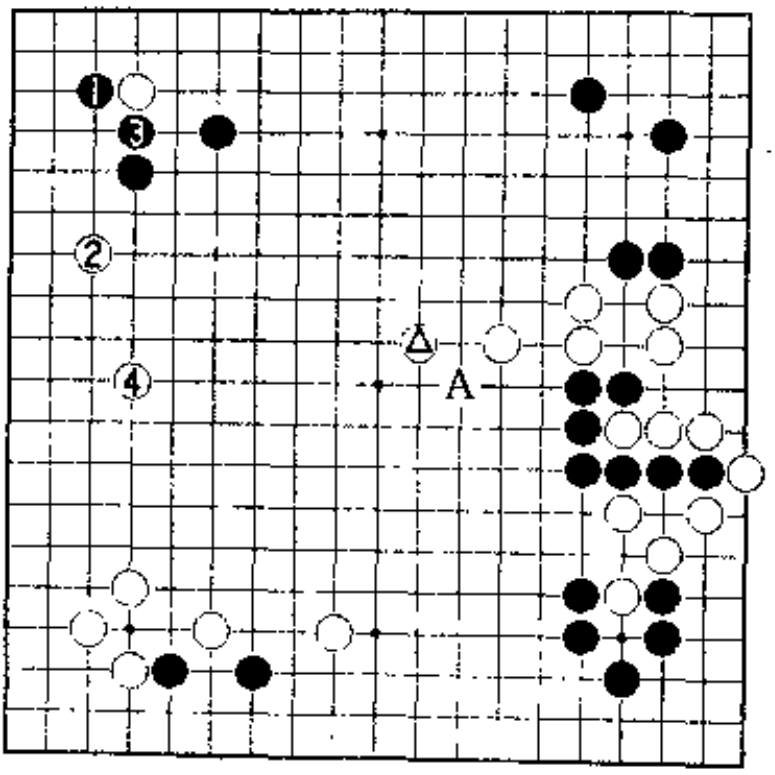
白方大致要在 2 位托。

黑 3 至白 16 是常见的定式。

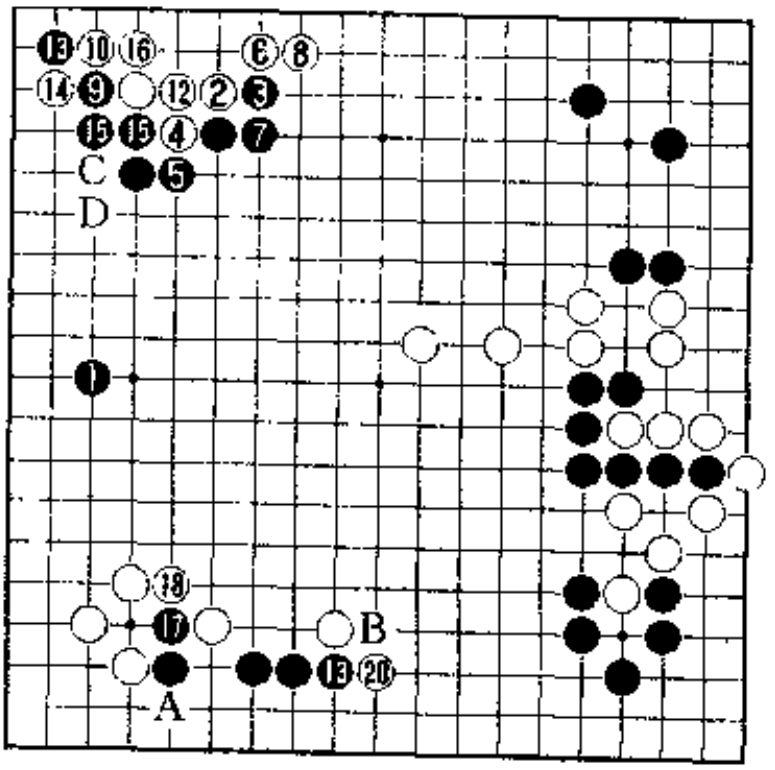
黑在左上腾出手来再在左下 17 位冲。19 位托。

黑 21 后，A 位立和 B 位断，黑必居其一。如此，黑方行棋步调快，先手效率充分。

其中，白 2 不可

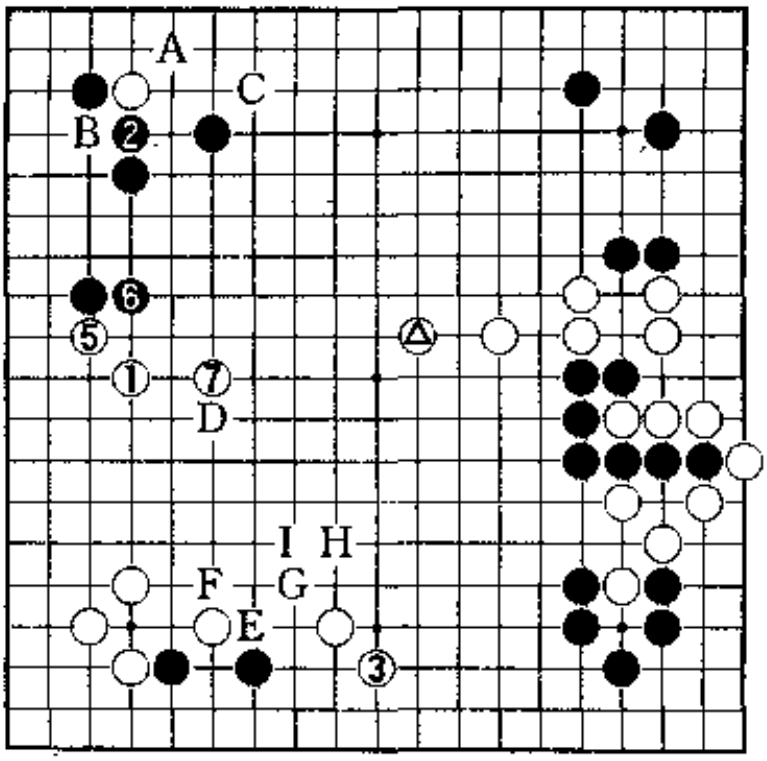


第 23 型



图一

轻率地在C位托。否则，黑可15位内扳，白11位断时，黑9位爬进三三作战。由于此处是黑的势力范围，白棋这样下是自讨苦吃。例如，黑9位爬后，白若D位长，黑可16位扳，征子对白方不利。



图二

实战的白2及时地转向左边的思路正确，手法欠佳。此手应直接——

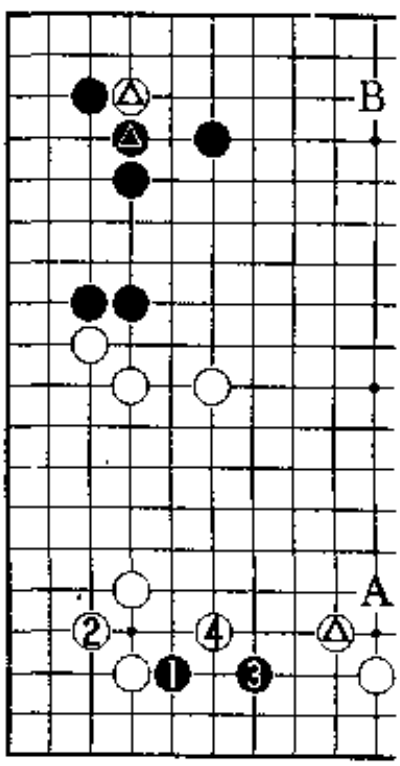
图二：在1位拆。

黑大致要在2位补一手。否则，白可A位小尖轻巧地处理左上一子。此后，B位扳和C位飞成为见合。这样，黑左上的棋形不充分。

白争得先手后，再在下边3位补一手，给下边的黑棋再加“一把锁”。

现在，黑方如在左边4位拆就见小了。那样，白只要5位尖顶，7位跳就非常充分了。白㊓子还和右边至下边的模样遥相呼应。

因而，黑4大致会在D位吊，浅消白模样的同时，瞄着黑E、白F、黑G、



图三

白 H、黑 I 的出动。那样，双方将在这里展开攻防战。

图三：图二的还原图。

先看白的结构：白方两翼展开是理想形。白下边㊓子的小尖补的手法稍显消极。积极的手法应在 A 位跳。

不过，黑 1、3 的下法过于笨重，这一带应考虑在左边打入。将黑的不足与白的消极相互抵消，白的结构还是十分理想。

再看黑的结构：黑在三三的基础上加上小飞和大飞的棋形总显得重复，无论是将大飞之子或小飞之子改在 B 位拆，棋形都将舒展得多。在目前的结构中，白㊓和黑㊔交换的轻微过失是可以忽略不计的。

通过分析我们可以得知：图三的结构白方大约便宜了半手棋。

本型的黑 3 补角，过于本份。现在，当然要在——

图四：1 位反夹。

白 2 跳起时，黑方再 3 位补也不迟。

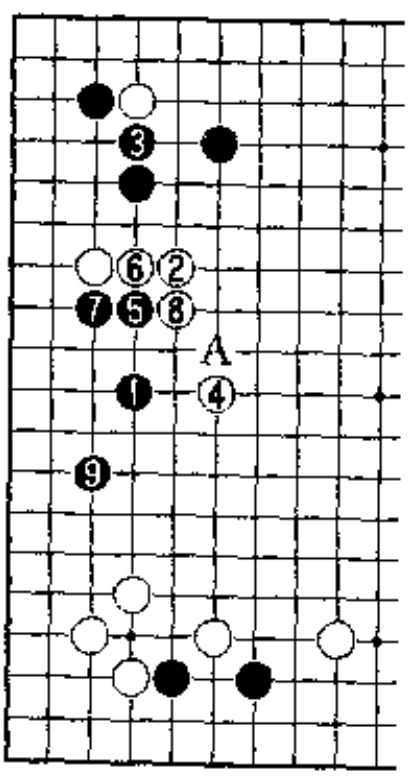
白 4 镇时，黑只要 5 位刺、7 位贴、9 位小飞即可轻而易举安定。

其中，白 8 若在 9 位逼，则黑 A 位跨出作战，白即陷入困境。

实战的白 4 后，黑是在 A 位刺的，结果引起了激烈的战斗。其实，黑并无此必要。此时，黑只要按图一黑 17 至 21 那样动出就是简明的局面了。

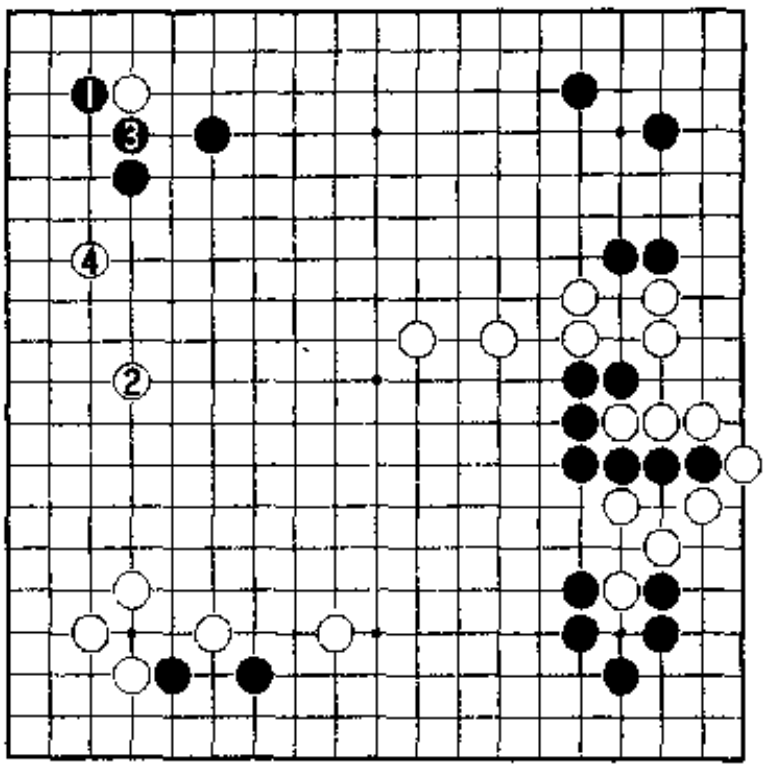
图五：实战的还原图。

黑 1 托及白 4 拆皆是不妥之着。由于双方都有错误，因此，局面在原有的基础上保持着平衡。



图四

实战尽管只有寥寥几手，却蕴藏着许多变化。由此可见围棋是奥妙无穷的！



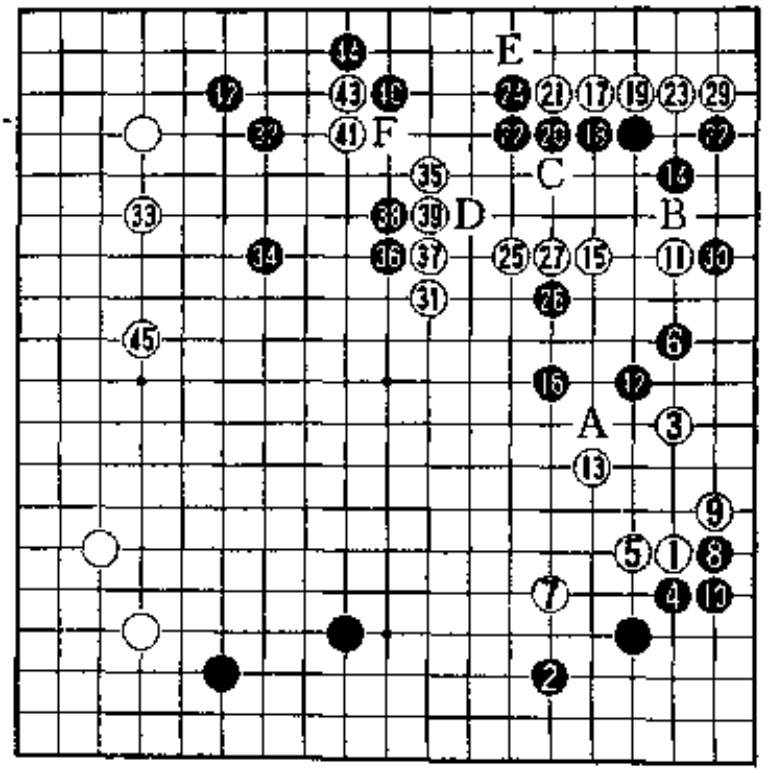
图五

第 24 型　言听计从

第 23 型：取材于国内第五届棋王赛决战的对局。

对局中，黑方的几个疑问手使先手效率在无形中丧失。至白 45，白打开了局面，取得了布局的成功。

现在，我们对这个布局进行一下研究。



第 24 型

白 11 打入是求战的下法。平稳的手法是 A 位自补，黑 21 守角，白在 B 位打入。此变的得失可用图一来说明：

图一：上述变化的还原图。

白 1 分投也是可行的。

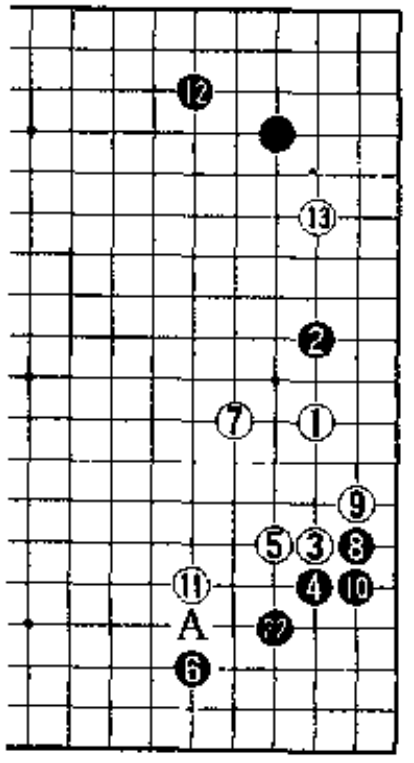
黑 6 以在 A 位单关，对白右边数子增加威慑力的下法为普通。

白 7 跳补是正常分寸。

黑 8、10 扳粘，白在 11 位镇。对此，白方应无不满吧。

黑 12、白 13 是自然流程。

黑 14 过于拘泥实地。此际，应走



图一

图二：1 位跳。

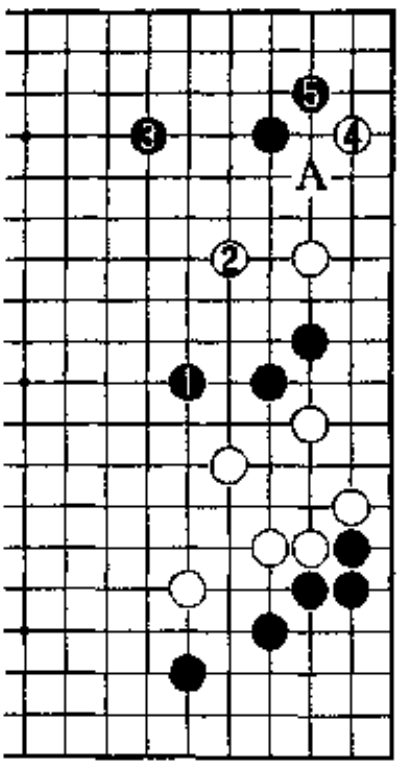
白 2 跳时，黑就不在 A 位尖（实战的 14）而是 3 位拆二。

至黑 5 是旗鼓相当的一局棋。

白 17 是机灵的好手，此手大约是黑始料未及的。

黑 18 若在 19 位挡，则白可 C 位飞将黑封在右上，此变黑无趣。

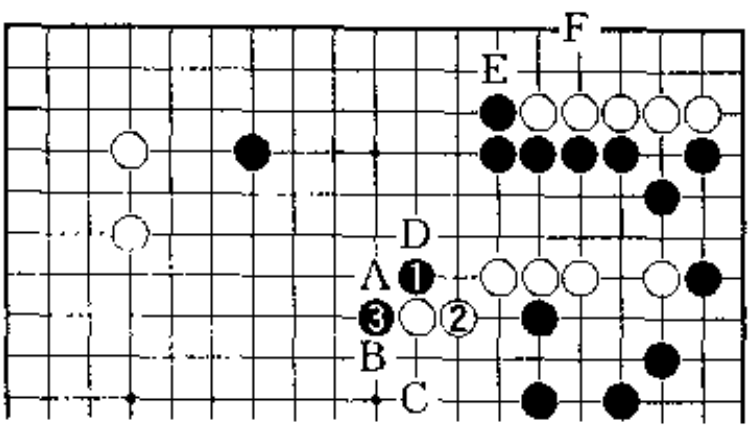
黑 34“务虚”的手法极易落空。黑方付出右上角被白方掏掉的代价，换取了右上的厚势。要想厚势产生效益，必须通过攻击右边的白棋获取相应的利益。否则，投资将无法收回。此手改在



图二

图三：1 位靠是急所。抓住白方棋形薄弱之处出击，才能发挥右上厚势的攻击作用。

白 2 若改在 A 位扳，被黑 2 扳出反击则显得无理。



图三

白 2 退时，黑 3 扳头，继续保持对白的攻击。这样，黑 18 至 32 经营上边、攻击白右边的整体构思方能有效地实施。

此后，白 B 位扳的话，黑 A 位粘，白 C 位虎，黑可经营上边的实地；白 A 位断的话，黑 D 位退进行作战，黑上边和右边已经联络，E 位立又是先手（否则，黑 F 位小飞，右上白棋即

被杀)。此处作战是黑求之不得的事情。

黑 36、38 有替白棋走实之嫌，我同意“黑无论如何要在 D 位穿出作战”的意见。如果此战勉强，那么，黑 34 的大跳就有“华而不实”的感觉。在右上厚势的背景下（E 位立还是先手），又有黑 34 的配合，黑方居然要在 40 位连回，显然过于委屈了自己。

黑 42、44 的下法，松懈。此际，在 F 位冲断作战是气合。尽管这样下黑方并不乐观，但还是要比实战好不少。黑之所以肯忍耐，是因为想保留对白棋的攻击，可是，从此后的实战进程来看，黑方也无有效的手段，倒是损失在先了。

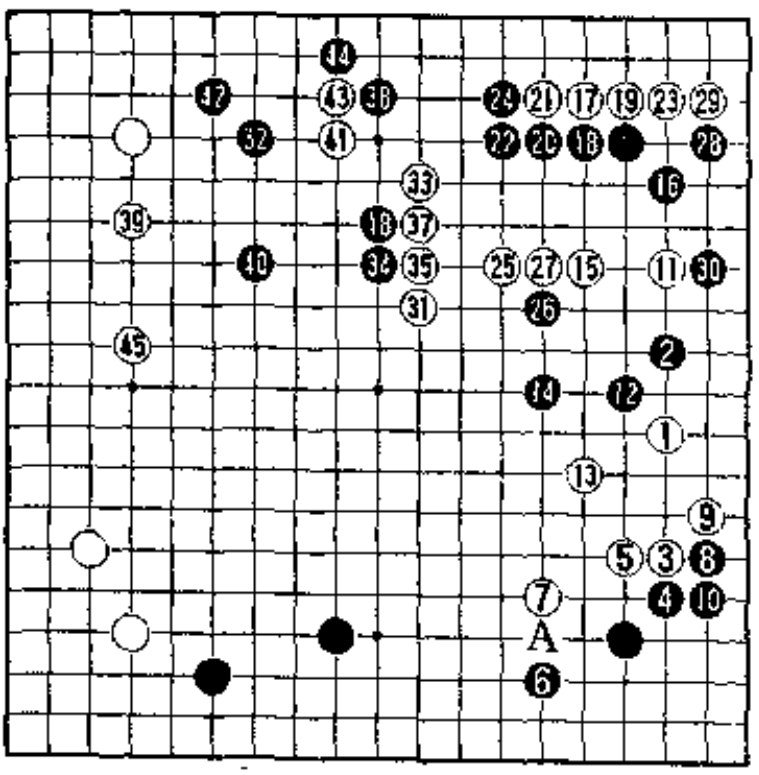
白及时地在上边脱身，占领左边 45 位大场，布局获得成功。

图四：实战的还原图。

黑 6 不在 A 位单关，被白争得 7 位镇的好点，白方心情不错。

黑 16 的下法有些贪婪。

白 33 跳时，黑 34、36 有俗手的感觉。白先手补强弱子的同时，压缩了黑上边的模样。



图四

能回到 39 位的守角，白方自然心满意足。此处，黑方对白方过子言听计从了。

黑 40 大跳，不实惠。即使在 41 位小尖也比此手有趣。

第 25 型　配合不理想

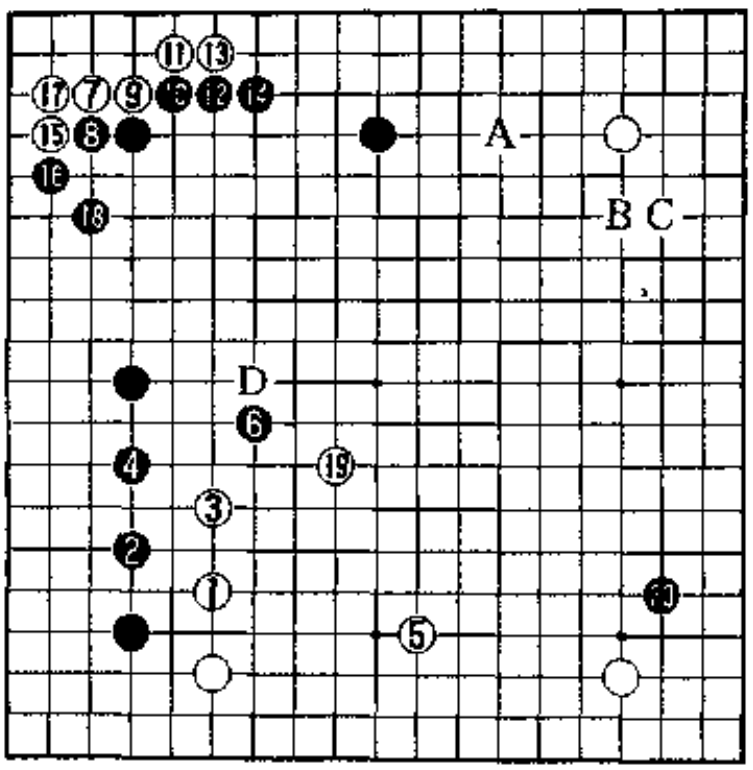
第 25 型：取材于我在“晚报杯”赛上的对局。

白在左上先手占角、再回到下边行棋，局面已经打开了。黑左上的厚势和黑 6 的配合有不充分的感觉。

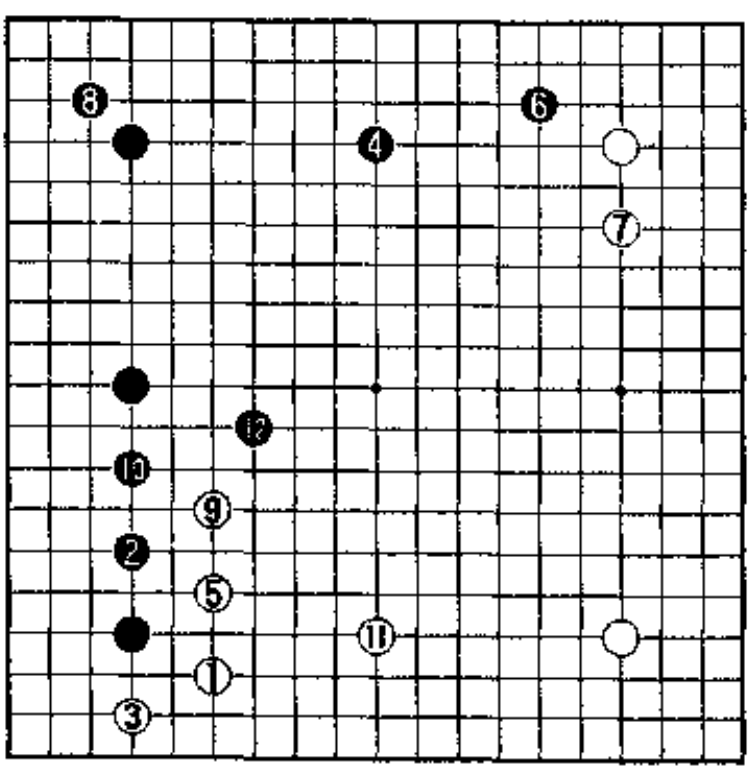
白 19 大飞的“务虚”，容易落空。白在上边点角后，黑左边及上边模样的规模已受到一定的限制，进一步压缩其阵势的时机尚未成熟。

因面，在 20 位一带守角，扩张下边至右边的模样，逼迫黑方打入，通过攻击来掌握主动权是白棋的明智选择。

黑 20 抢先在右下挂角后，白全局的行棋速度似乎慢了下



第 25 型


图一

来。

图一：本图是职业九段的实战图。

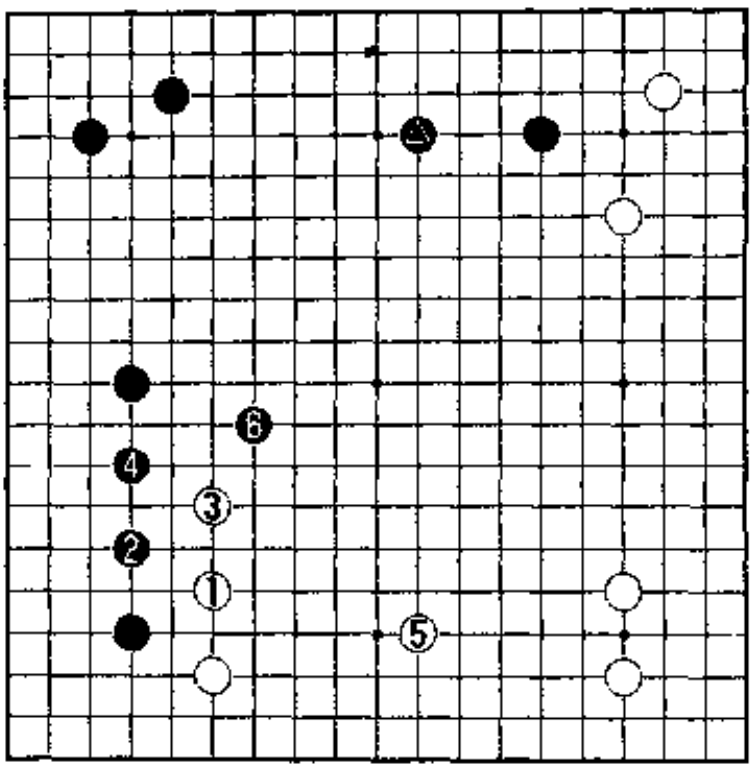
用对比法来分析问题的话，右上和右下的差异属于正常的范畴。和实战相比的话，白多了3位的飞，而黑多8位的左上守角。好坏是鲜明的：白方的小飞只是互围模样棋中的一个大官子，黑方的守角是双方必争一个要点。

图一和实战进行选择的话，我想，绝大多数的人愿意下实战的白棋吧。

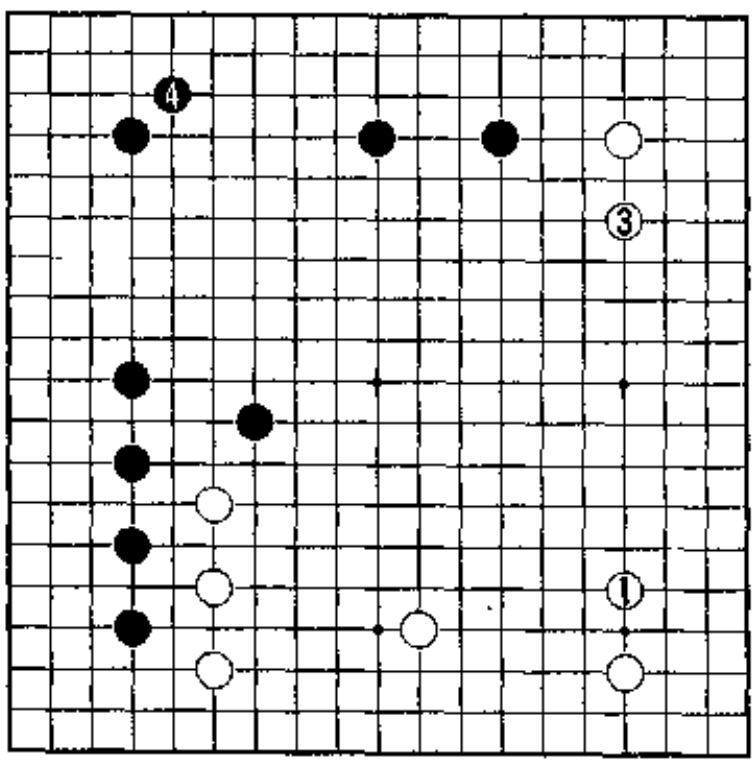
图二：本图是职业高手的实战图。

至黑6的变化被对局双方评为：白有趣。

图三：本图的结构和图二大同小异。那么，结论也应是：白有趣。



图二



图三

和图三相比，实战的白方等于先抢到左上的点角，又回到右下的守角（指白 19 在 20 位守角），无疑是十分满意的。

提示：实战的黑 A 拆二和白 B 跳的交换没有定型是正确的，以后黑应在 C 位挂。但是，这个枝节问题不影响对全局的形势判断。

依我之见实战的黑 4 应在——

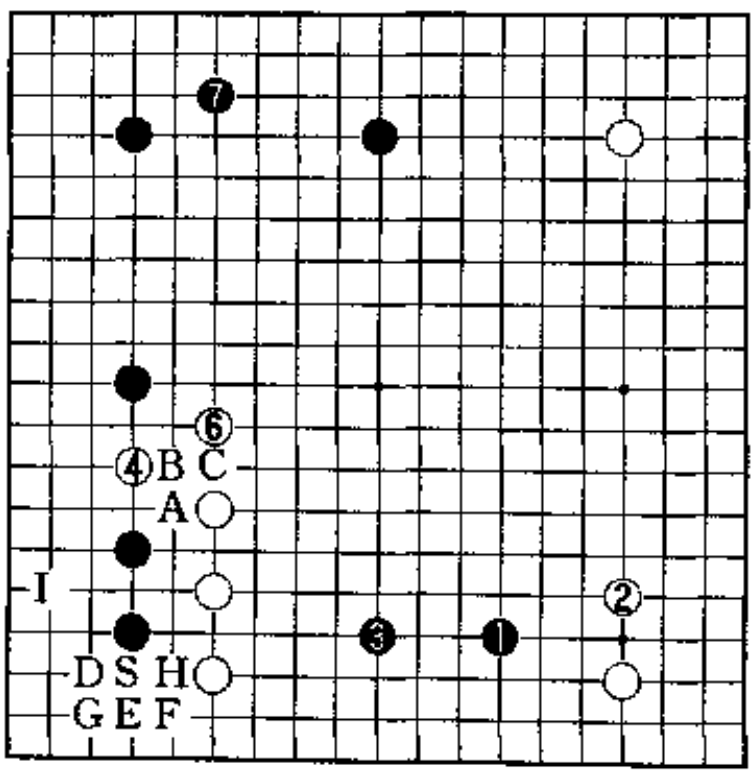
图四：1 位变相挂角，3 位拆二，及时的在下边安营扎寨。

白 4 飞下，则黑 5“扎钉”。

白 6 补，不可省略。否则，黑有 A 位尖，白 B 位挡，黑 C 位的断。

黑 7 小飞经营左上。

这样进行是普通的一局棋。



图四

其中，白 4 在 D 位点三三的下法不成立。其变化如下：黑 5、白 E、黑 F、白 G、黑 H、白 I、黑 4 位补住左边。如此，白下边三子反而成为受攻对象。

实战的黑 6 如在左上守角，则白 D 位大飞。这样，白的模样规模比黑方要大，黑乏味。

作 战 篇

作战是爱好者的强项，其能力的强弱也是业余棋手水平高低的重要标志。在诸位的对局中，很多胜负是在这个阶段决定的。因此，大家一旦能在实战中下出妙手，足足可以高兴一阵子。有时，也会为自己的失着捶头顿足。这可能是诸位对围棋乐此不倦的重要原因之一。

然而，我在和爱好者的接触中，发现以下的问题：

1. 在直线作战中，大家的失误率较低；在迂回作战中，大家的失误率升高。

2. 作战时机掌握得欠佳。

3. 最大的问题是：作战正酣时，突然脱先他投，常令人不知其所以然。

针对上述问题，我认为解决的途径有以下几个：

一、作战前进行仔细判断，抓住问题的主要矛盾。只要抓住“纲”，小地方就不要求全责备。即使是职业高手，也是小错误不断。

二、当直线作战不便时，尝试一下新的作战方式，以提高作战的成功率。

三、局部作战没有结束时，不要轻易脱先。只有自己有十分的把握时，才可将作战搁置一下。

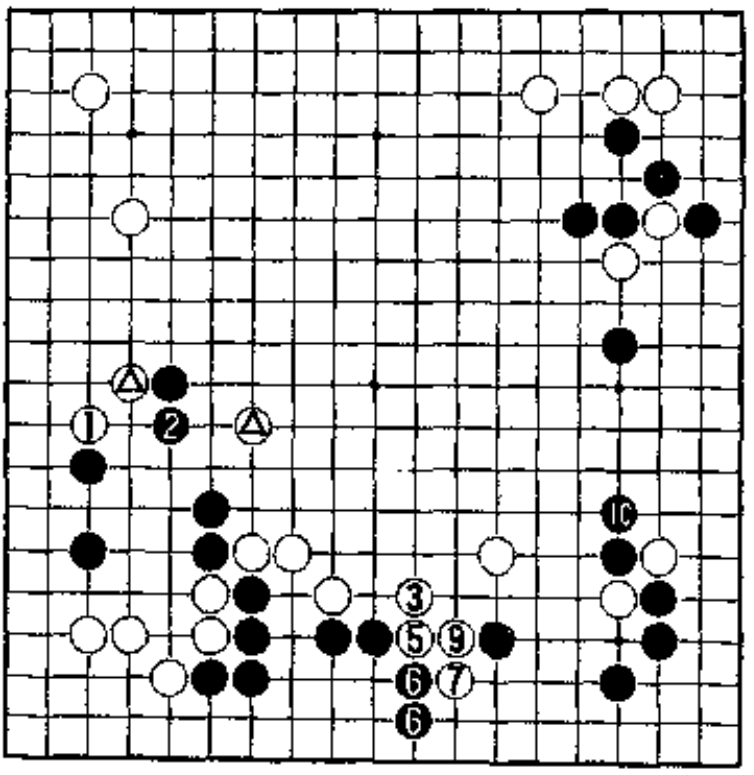
四、平时多作一些死活、基本手筋等题目，培养自己对棋形的敏锐，多一点感性认识。平时多用脑，赛时少受罪。

本篇中，有利用定式大作文章的成功之篇，也有厚势没有发挥的失败之局。总之，培养大家作战中的节奏感，提高大家抓住机遇的能力是我设置本篇的目的。

第 1 型　冲出包围

第 1 型：取材于职业高手的实战。

职业高手的精彩表演令业余棋手叹为观止，可是，一流棋手的失着也使爱好者们大跌眼镜。“这是他们下的?”的感叹会随之而出。然而，现实就是现实。“人非圣贤，孰能无过”。本型就是高手极为失常的例子。



第 1 型

对付黑左边的薄棋，白 1 立即尖顶进行攻击显然是操之过急。

白 3 脱离主战场在下边行棋，让读者不知所云。

黑 4、10 在左边连走二手后，原本均稀的局面一下子被打破，胜负的天平猛地倾向了黑棋。

其中，黑 8 改在 9 位断的下法是不成立的！变化见——

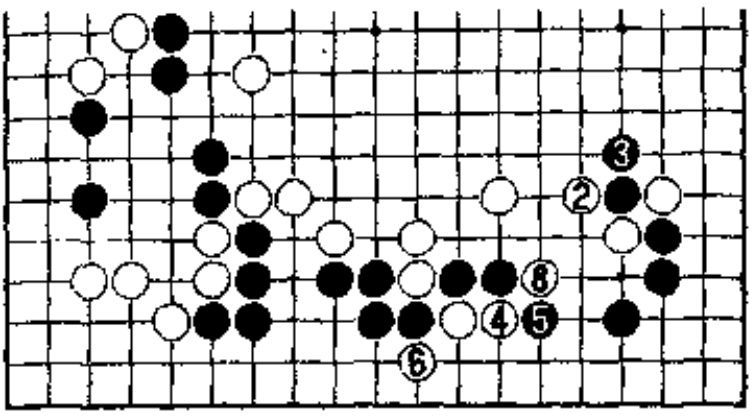
图一：黑 1 断时，白 2 打是绝对先手。

白 4 爬时，黑已难以两全。

黑 5 扳的话，白 6 打、8 位断，黑二个棋筋被吃；黑 5 改在

8位退，白在7位打，黑下边又被穿通。

实战的白1应在——



图一

图二：1位跳，补强中央的薄棋。

黑2若在3位挡，则白再在A位尖顶，黑方即陷于困境。因而，黑2在二路飞安顿左边是急务。

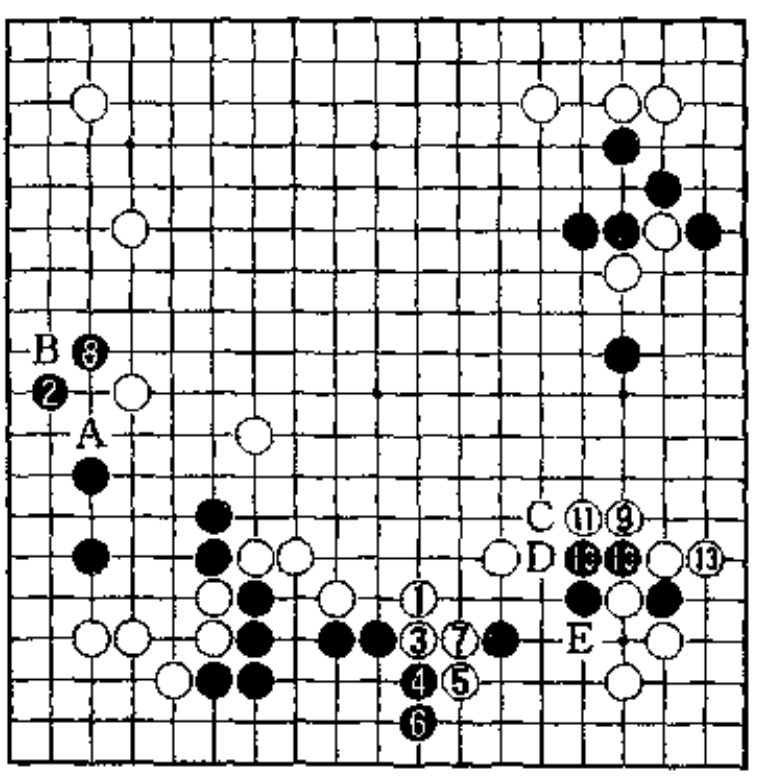
白3冲、5位扳下是白的权益。

黑8小尖走畅自身是防备白在B位靠。

白9至13也抢占了另一个好点。

如此，是不分轩轾的局面。

其中，黑12单曲冷静。若贸然在C位扳，被白D位打后，留有白E位滚打的后续手段将是十分讨厌的。



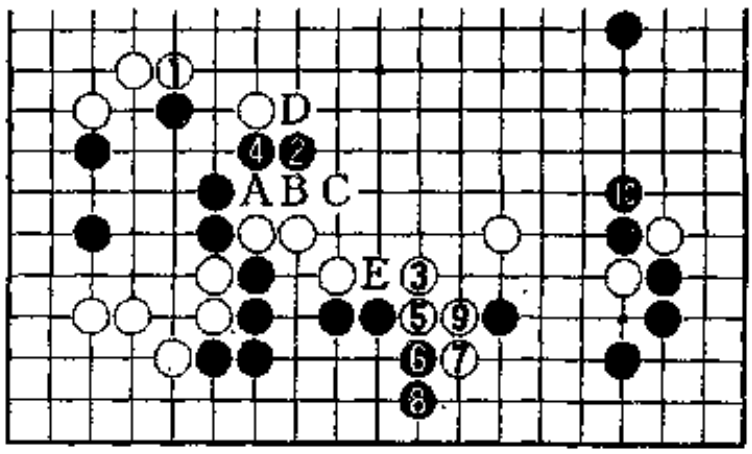
图二

本型中的白3是大失着，此际显然应在——

图三：1位挡。

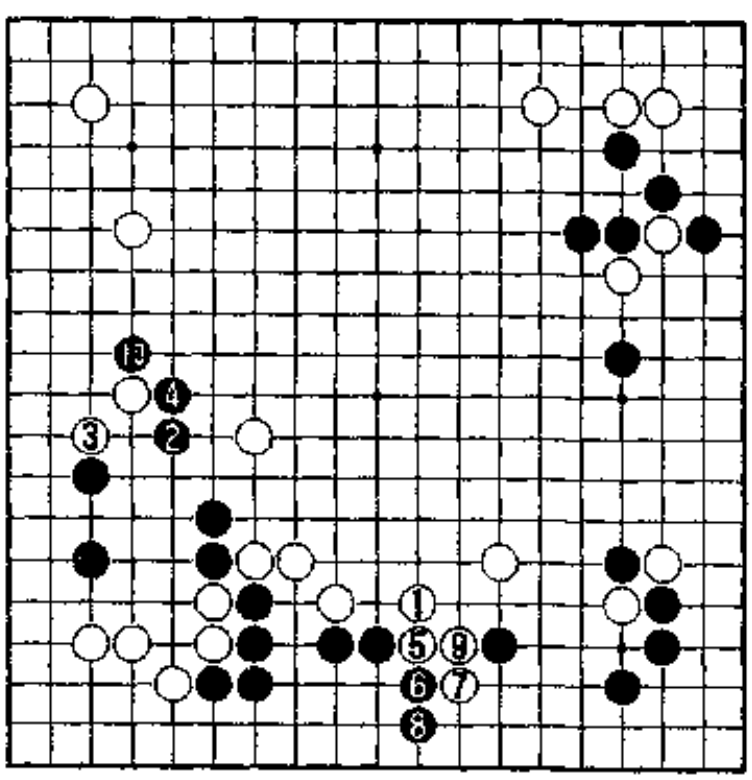
黑 2 飞时，白 3 转身不得已。此时，如强行在 4 位冲断，则黑 A、白 B 后，黑有 C 位扳的巧手，白方难以腾挪。(黑 D 位压是先手)

黑 4 自补，明智之举。如贪图边空在 5 位挡的话，则白立即在 4 位冲断，黑 A、白 B、黑再在 C 位扳时，白可强硬的在 E 位粘住。这样作战，黑凶多吉少。



图三

本图演变至黑 10，黑不仅冲出白的包围圈，走到右边 10 位长的好点，而且可伺机对白进行反击，黑大获成功。不过，作为白棋来说也只能这样忍耐，在以后的作战中另觅良机。



图四

实战中被黑 4 位压出后，两个㊃子及白 1 之子全成了靠近黑壁的残子。此后，如不发生奇迹，黑胜势不可动摇。

图四：实战的还原图。

白 1 跳是正着。

黑 2 的下法值得商榷。

白 3 尖顶的下法莫名其妙。

黑 4 冲出后，黑 2 之子反而成为好棋。

在这个战役中，白方亏损一手棋。

在中盘作战，双方对杀的场合中，稍有疏忽造成不可弥补损失的例子不胜枚举。而本局的作战中，亏损一手导致败局的事情也就不难理解了。

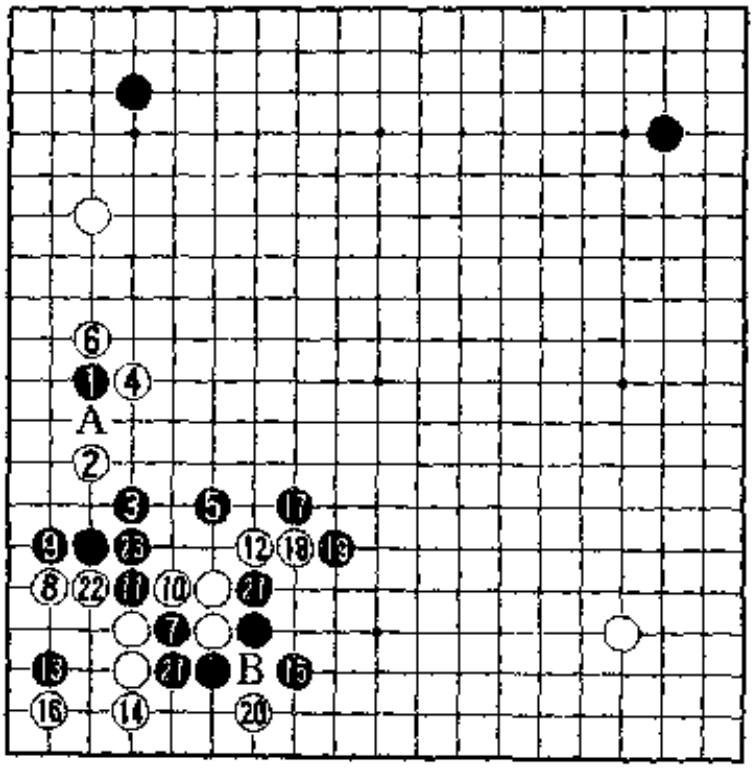
第 2 型　弄巧成拙

第 2 型：取材于我国专业十强赛的决赛。

行至黑 23，由于白在左下作战失误，局势黑棋一举领先。

下面，我们回顾一下实战，找一找白棋失败的根源。

黑 1 比 A 位多拆一路是为了不给白方留有拆二的余地。



第 2 型

白 2 打入形成正面作战，此际在——

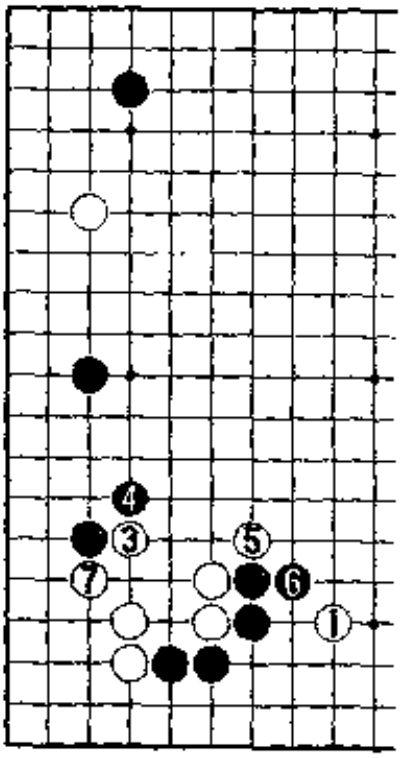
图一：1 位夹，侧面进攻也是可行的。

实战中的黑 5 跳避繁就简。现在，如在——

图二：1 位扳，变化至白 4 将是一场复杂多变的战斗。

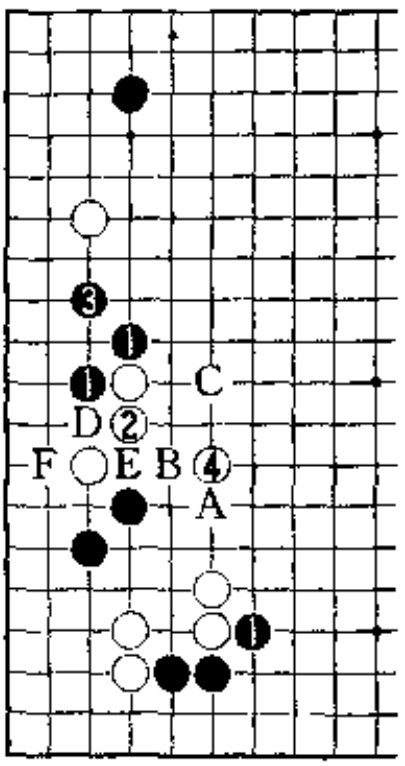
其中，白 4 飞罩是强手。按常规下法在 A 位镇的话，黑 B、白 C 后，黑有 D 位挤的“冷着”，白 E、黑 F 渡过。这样，白作战失败。

黑 13“点方”是急所，逼迫白在这

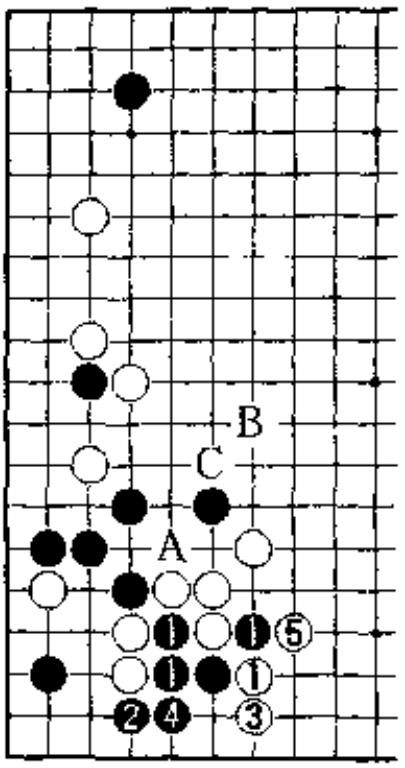

图一

里“出牌”。

白14、16是争实利的下法，此时——



图二

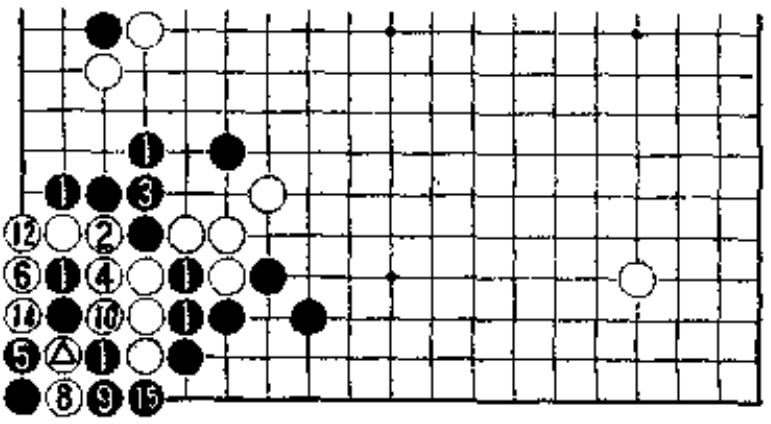


图三

图三：1位断弃角取势的方案也是很诱人的。

至白5，左边至下边的作战告一段落。黑捞取了左下20目的实地，白在左边及下边两方得手，全局很厚。况且，多了A位的“余味”后，白B（甚至是C位）封锁的后续手段又能为白经营下边增光添彩。

白16后，角上已是活棋。黑如走——


图四　⑯＝△

图四：1位并杀黑棋的话，则白可2位打、4位粘。

黑5扳的下法不成立！

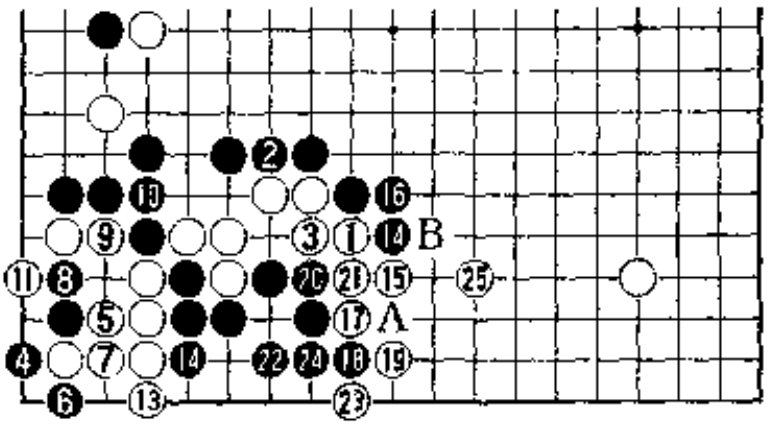
黑11提后，白12位粘是做活的要点。

至白16，白成活。

黑5在12位渡的话，白在6位扑也是活棋。

白 20 可能是考虑过头了，被黑 21 位一挤，白棋的棋筋被吃，黑方自然喜出望外。此手应改在——

图五：1 位扳逃出五个棋筋，黑方上、下两块因需自顾、断然没有强吃白棋之理。



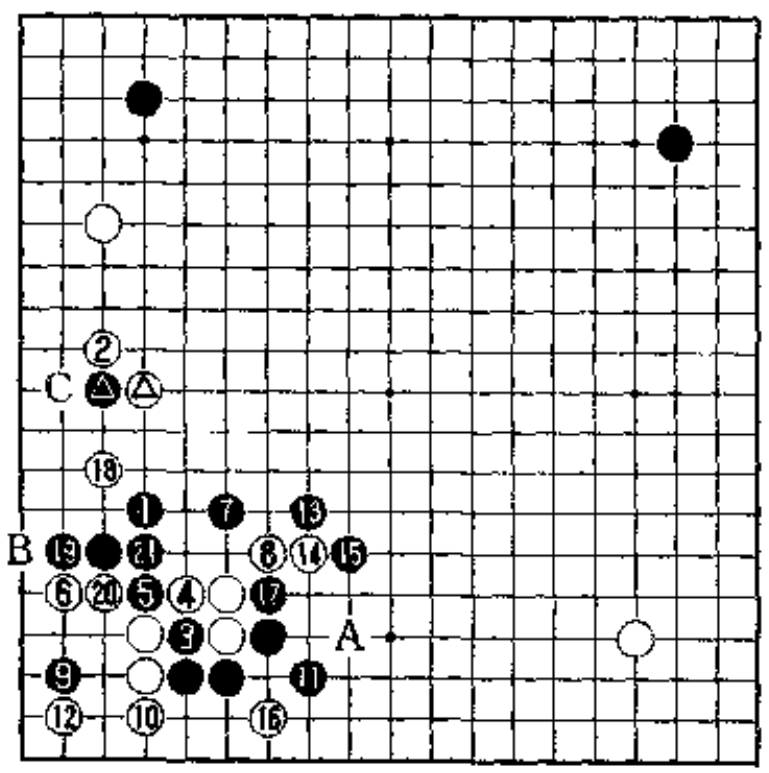
图五

黑 4——10 的定型是为了 12 位的挡成为绝对先手。黑 4 在 A 位跳的话，则白 B 位跳，出头自然，顺畅。

行至白 25，白摆脱了困境。

实战中的白 20 可能寄希望黑于 B 位粘。那样，再按图五演变的话，黑就不能在 14 位扳了。否则，白 17 位虎后，黑方下边反而被吃。

图六：实战的还原图。



图六

黑 1 尖，普通。此后，白如 20 位尖顶，黑▲位拆兼夹，白再 A 位夹，就还原成图一的变化。

白 2 在左边拆二有脱离主战场之嫌。

黑 3、5 冲断后，应是黑有利的战斗。

白 16 的下法有疑问。

黑 17 吃通后，此处有便宜近一手棋的感觉。

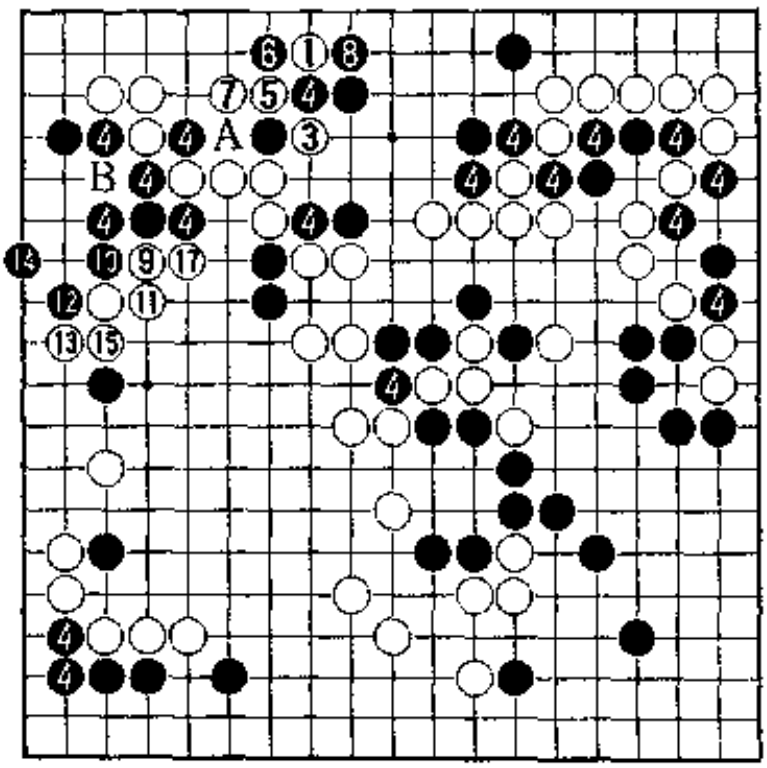
白 18 和黑 19 的交换，白损。有了黑 19 一子后，角上官子难免被黑搜括。

加上黑●和白△的交换即还原成第 2 型。黑●和白△的定型，黑方又稍稍获利，若考虑到黑 B 位立是先手，白当然应在 C 位二路扳。将黑方的三处收益加起来，黑方在这一带的作战，便宜了一手强。

第 3 型　错过时机

第 3 型：取材于业余强豪与国家少年队棋手的对局。

本局面黑实空明显占优，白方的有利之处是：黑左上及上边的棋都很薄弱。怎样在保护好己方左上角的前提下，及时地抓住战机，对黑实施有力的攻击是白面临的难题。



第 3 型

实战中，白棋先对上边的黑棋“发难”——在 1 位搜根进行攻击。

根据“腾挪自靠始”的棋谚，黑在 2 位靠。

白方左上角也有“难言之隐”，故而只好在 3 位扳，5 位打补强自身，徐徐而退。白 3 在 A 位冲的话，黑方趁势在 5 位冲下，白反而无法收场。

黑 8 吃掉白一子后，上边得以治理。

白 9 小尖，再攻左上黑棋。

黑 10 挤是机灵的好手。

白 11 在 16 位打的话，则黑 11 位打，白 B 位提，黑 12 位打弃掉角上二子将棋活在白左边的空里。如此，白得不偿失。

行至白 17，黑安顿好两边，又争得先手，形势已是黑方稍

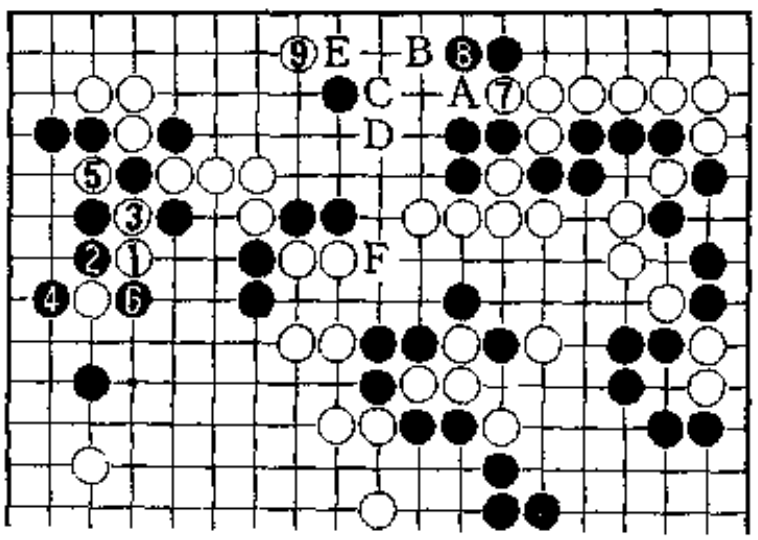
优。

本型中白 1 的手法不错，但搞错了时机。此际，白在——

图一：1 位刺试黑应手是千载难逢的良机。

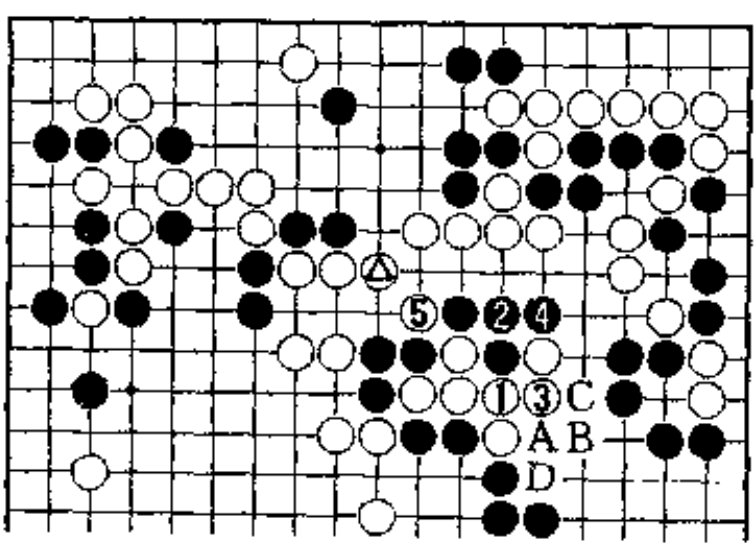
黑若依然在 2 位挤的话，白就 3 位打。

至黑 6，黑左边颇为得意。



图一

然而，好戏现在方正式开演。左上白提通后已变成铜墙铁壁，中央白 F 位退又是先手。因而，白 7 冲时，黑 8 退无奈，若黑直接在 A 位挡的话，白 B 位点，黑 8 位粘，白 C 位顶，黑 D 位挡，白 E 位虎渡过。若此，黑上边简单被白杀死。



图二

白 9 点后，上边的黑棋九死一生。

不走白 7，黑 8 的交换直接在 9 位搜根，不能说绝对不行。可是，黑 E 位挡后生存空间增大，给白方的杀棋多了一定的难度。当然不如走白 7 和黑 8 交换后再搜根的下法简明。

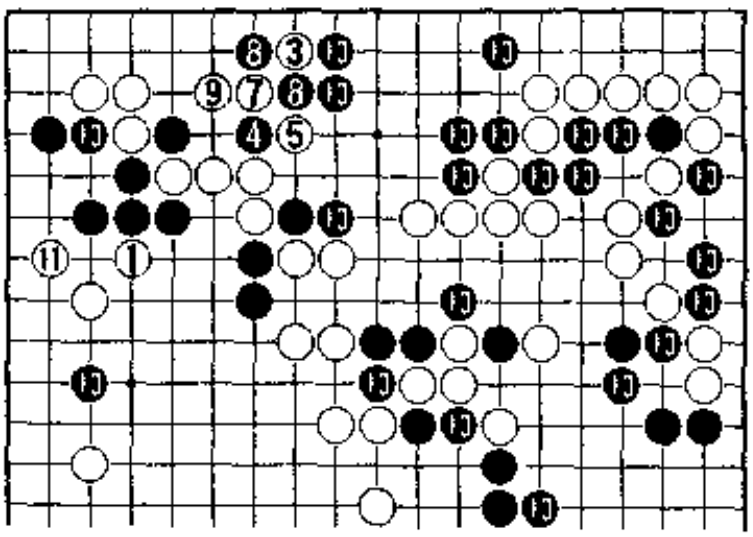
图一的白 F 先手是指——

图二：在有白㊓子的情况下，黑棋在中央不能脱先。否则，

白有 1 位打，3 位粘，5 位断使中央白棋死而复生，并反过来咬断黑“尾巴”的手段。

其中，白 3 不能直接在 5 位断。那样，黑有 3 位打，经过白 A、黑 B、白 C 后，D 位滚打包收的手筋。

图三：白 1 刺，黑 2 粘的话；白再走上边的 3 位也为时不迟。

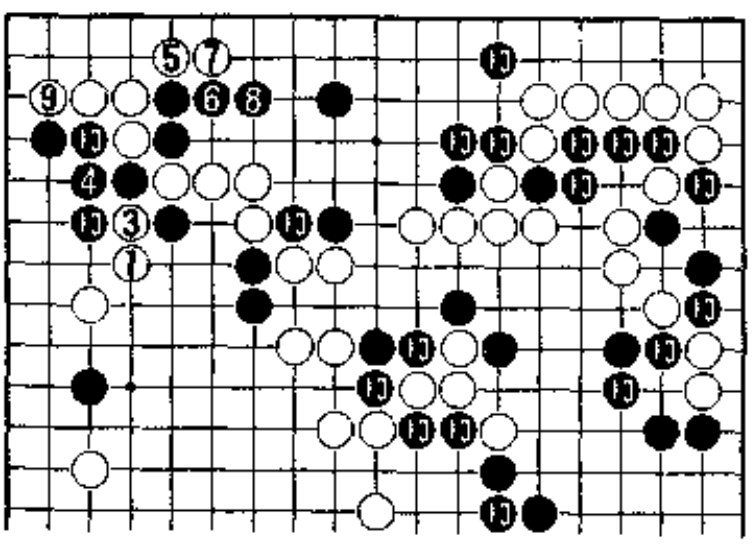


图三

黑 10 打后，白腾出手来走左边的 11 位小尖，左上的黑棋危在旦夕。

图四：前图的黑 2 改在本图 2 位动出是没有用的。

白 3 打后，5 至 9 就地做活，黑棋已经不行了。



图四

尽管本图白棋的下法是否最善，尚有探讨的余地。可是，如此着法简明，有力却是不容置疑的。

图五：实战的还原图。

白 1 刺，时机好。

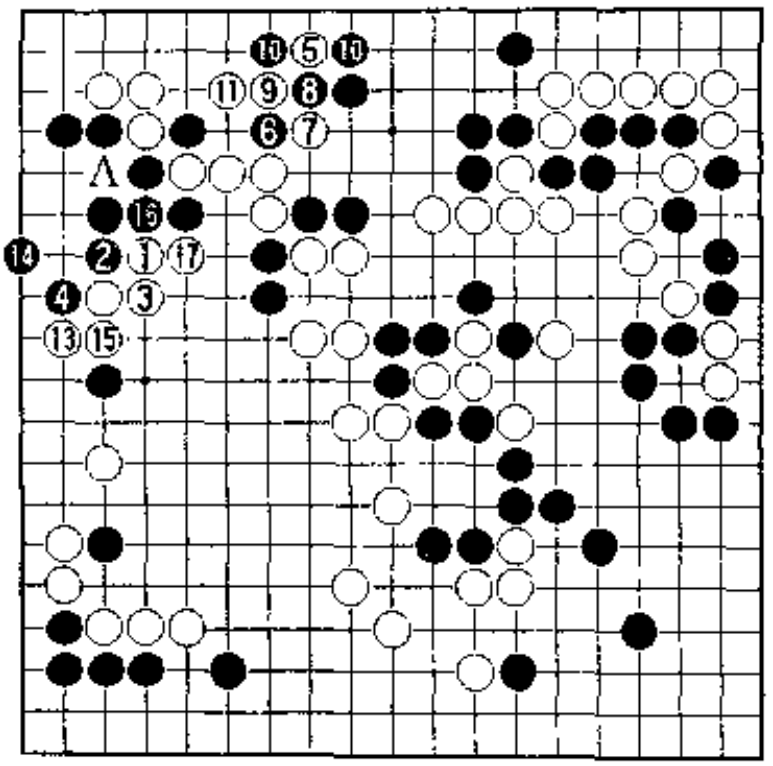
白 3 粘，软弱。此手应在 16 位打才是前后连贯的下法。

白 5 仍然应在 16 位打，黑如在 A 位粘，白走 5——12 定型

后再 13 位扳，不仅目数便宜不少，而且还可争得先手。能下成这样，全局仍是白优。其中，黑 A 若改在 15 位补，则白 A 位先手提后，再按图一的下法攻击黑棋。

由于白的次序有误，白 13 再在 16 位打时，黑就 15 位补。此变明显是黑获利。

请诸位细细“品尝”实战和图五的次序之差别，在今后自己的对局中避免犯下同样的错误。

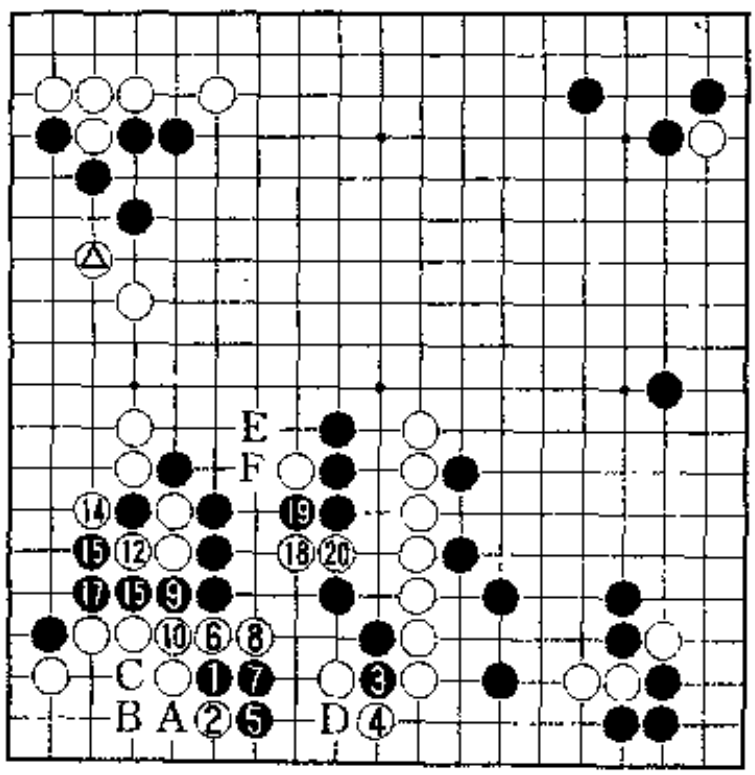


图五

第 4 型　沧海桑田

第 4 型：取材于日本坂田荣男九段在名人战的对局。

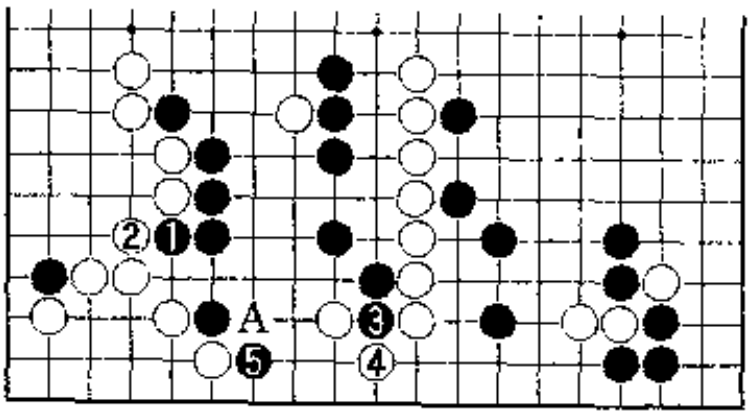
白㉑位尖攻击黑左上五子时，黑方不能草率行事。一旦被白将黑左上和下边的孤棋纠缠攻击的话，那么，黑方离失败也就不远了。



第 4 型　⑯═❶

黑方若能在分断下边连络的同时安顿好下边的孤棋，将是非常美妙的。只要下边的白棋成为孤棋，黑右边的模样无形中会得到加强。白方对左上的黑棋一时也没有强有力的攻击手段。

黑 1 靠是棋谚“腾挪自靠始”在实战中的实际运用。此后，黑 A 位扳，白 B 位挡，黑 10 位打，白 C 位粘的先手便宜是白不堪忍受的。



图一

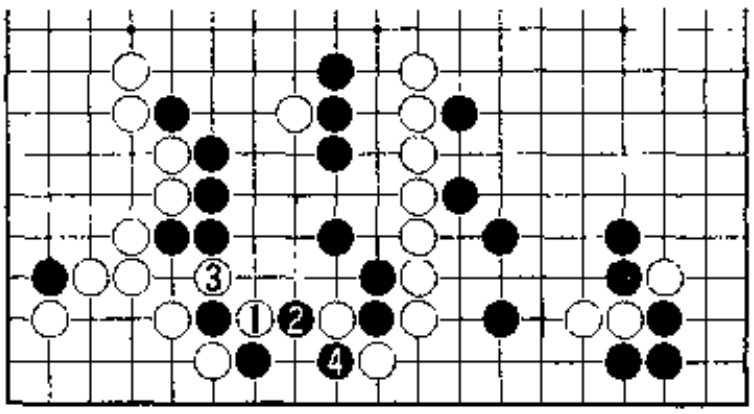
黑 3 位冲，5 位扳看似次序井然，其实，忽略了一个重要的次序。即：

图一：黑 1 冲先和白 2 挡交换，再在 3 位冲，5 位扳。如此，黑腾挪成功。

不过，依我之见，白 2 应在下边的 A 位补，让黑在左边冲出才是正常的分寸。

图二：前图后，白如 1 位打，黑有 2 位反打的好手。

黑走到 4 位的打称心如意。



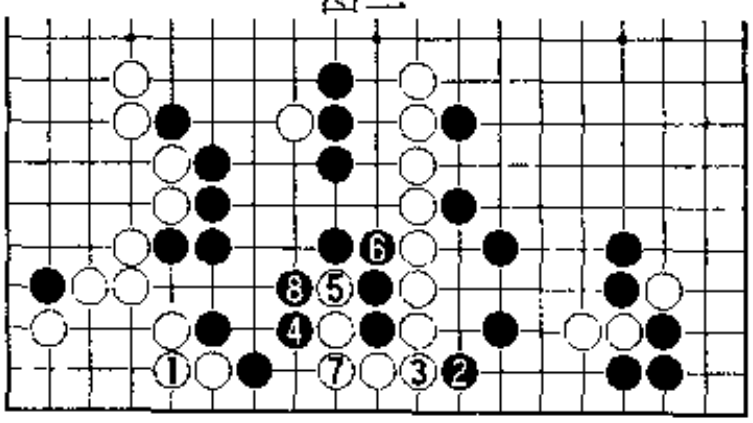
图二

图三：白如在 1 位粘，则正中黑计。

黑 2 小尖，搜根攻击。

黑 4 夹阻渡的同时安定了自身。

至黑 8，黑的作战计划圆满完成。

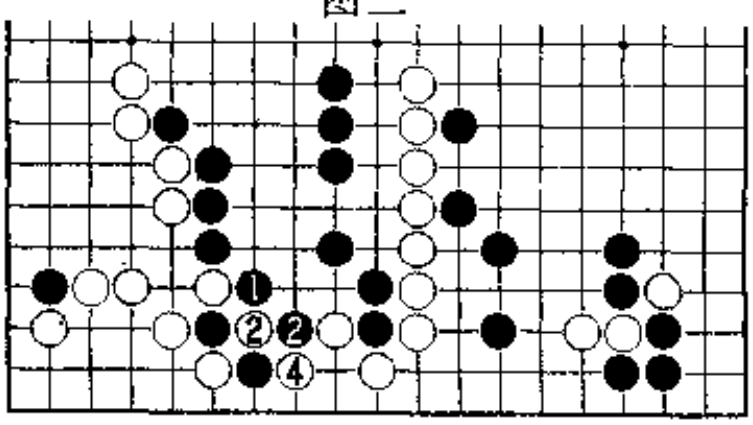


图三

实战的黑 7 粘过于“气合”。此时可能还是在——

图四：1、3 位打吧。

至黑 5 形成劫争。这个劫黑方也有一定的负担。一旦劫败，则左上角和下边的孤棋将呈被缠绕之势。



图四　❺＝△

最主要的问题是：对于坂田先生来说，原来可以像图二那

样净吃的棋，现在却要打劫，这可是无论如何也不能同意的！

不过，就棋而论，事到如今也只能如此了。

黑 17 在左边落了后手，白借助 6、8 的“硬头”在中央 18 位飞刺。

黑 19 粘，不得已。若在 20 位粘，被白在 19 位强行粘上，黑方支离破碎。

白 20 冲吃三子后，D 位断的手段自然解消。

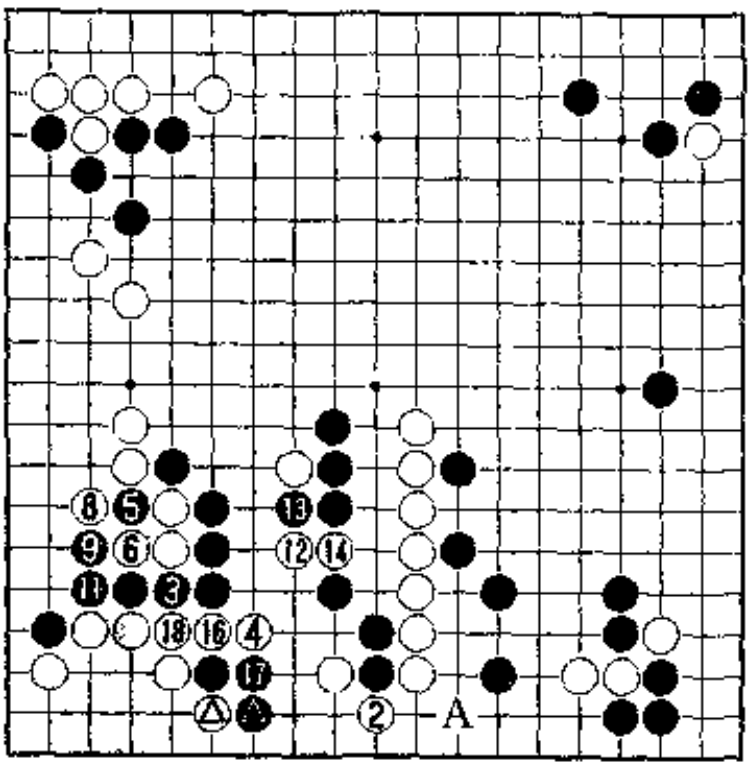
实战的进行，黑方损失惨重。黑方破了左边 15 目左右的空，下边白方所得加上黑方所失绝对不少于 25 目。更何况，黑中央仍有被攻之虞（例如，白 E、F 位的出动）。由于损了十目以上，黑方顿时坏了。

图五：实战的还原图。

黑 1 冲，时机稍早。从结果来看，失去了 A 位小尖的先手官子。

黑 3 冲时，白在 4 位守住下边也是可行的，此手在 17 位跳是本手。

白 14 后，黑 15、17 和白 16、18 的交换是大恶手。黑㉑和白Ⓐ的交换可有可无。



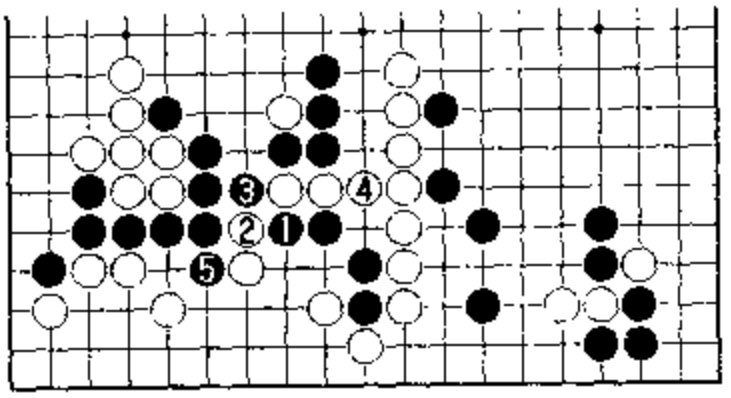
图五　⑯＝❺

黑 15、17 及Ⓐ子和白 16、18 及Ⓐ子的交换，加上黑走黑 1、白 2 的过失，黑方在下边损了近二手棋。

黑 15、17 不和白 16、18 交换——

图六：1 位冲总是有的。

白在 2 位挡的话，黑只要 3 位打、5 位冲就可将白下边的实地大大削减。



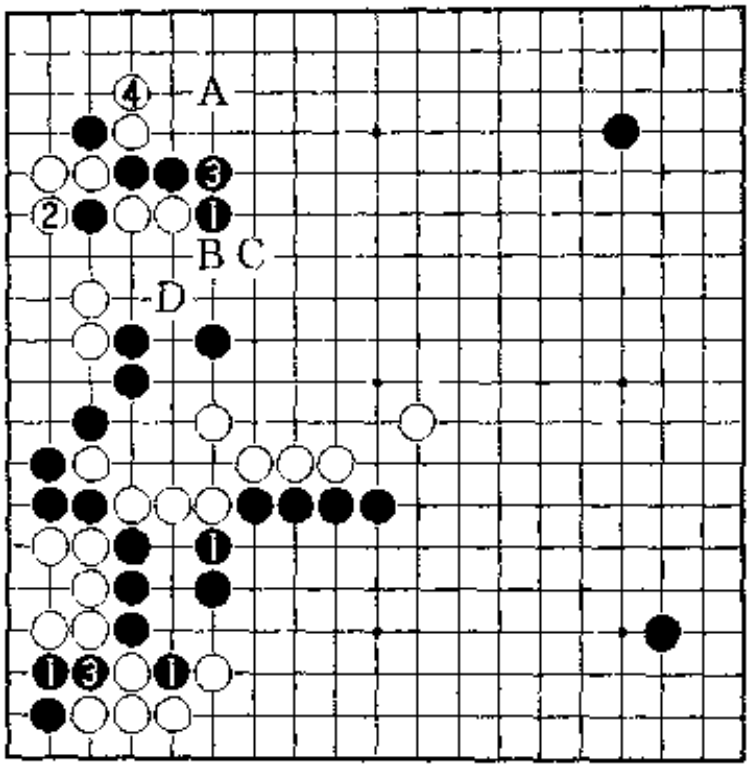
图六

第 5 型　缺少调子

第 5 型：取材于日本第 15 期碁圣战的决赛。

现在，怎样处理左上是本局的关键。实战中，小林觉九段是在 1 位扳、3 位粘的。

至白 4，众口一词的判断是黑不充分。



第 5 型

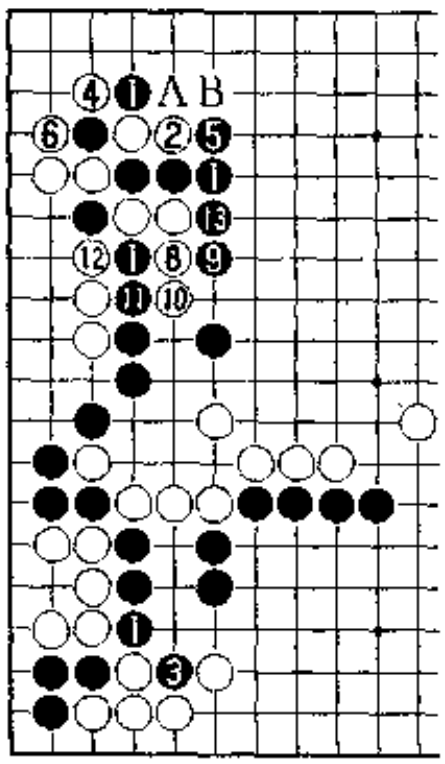
我们来看看这种判断的理论根据。

图一：黑棋在本图 1 位打，3 位长是作战的调子。

黑 5 包打时，白 6 提净是正着。若在 A 位曲，则黑 B 位再打，只能将黑棋越走越厚。

黑上边争得先手再在边上 7 位扳，走至黑 13 将白完封在里面，无疑是成功的。

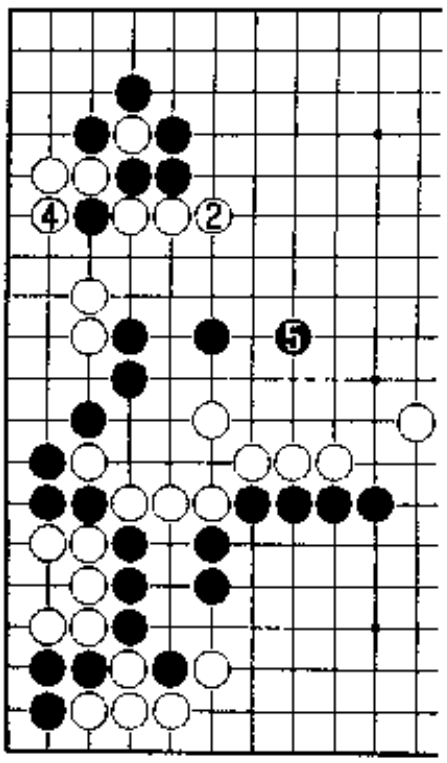
图二：白若对前图的结果不满意，在本图 2 位长，则黑 3 位提，5 位跳逃中央。这样的变化，白方较前图容易掌握一些。



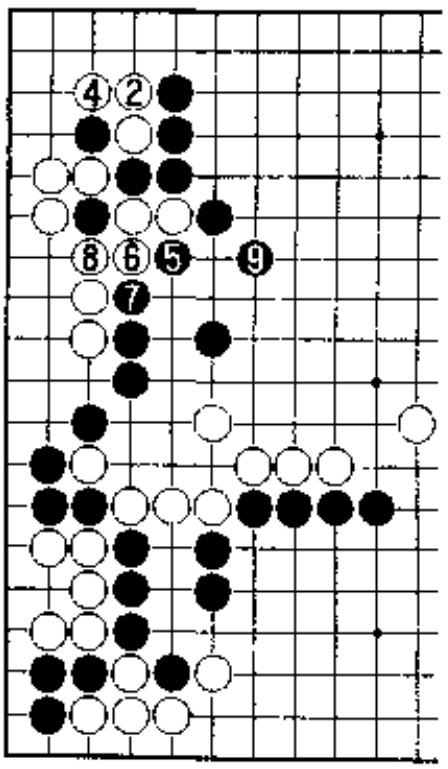
图一

不过，对于酷爱实地的小林光一九段来说，左上角被黑霸占，心情实在难受。

从棋风的角度考虑，图一的结果是双方可以接受的。



图二



图三

实战中黑 1 扳的如意算盘是——

图三：黑能在本图 1 位打，3 位挡争得先手再 5——9 位封住白棋。

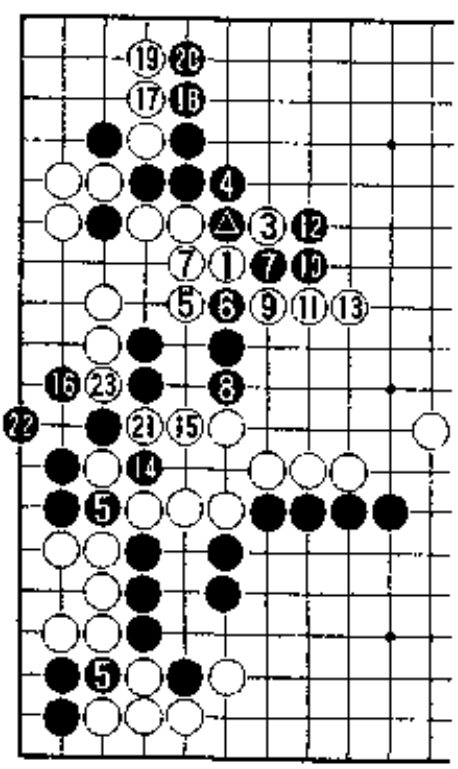
对于黑棋来说，此变的结果可能比图一更令人满意。

然而，图三的变化只是黑的一厢情愿而已，作为白方肯定要——

图四：1 位扳出反击。

黑 2 扳，势成骑虎。此时，若在 17 位提一子，则白 3 位打，黑△位的扳和 17 提的下法前后矛盾。

至黑 16 的作战是直线的，几无变化。



图四

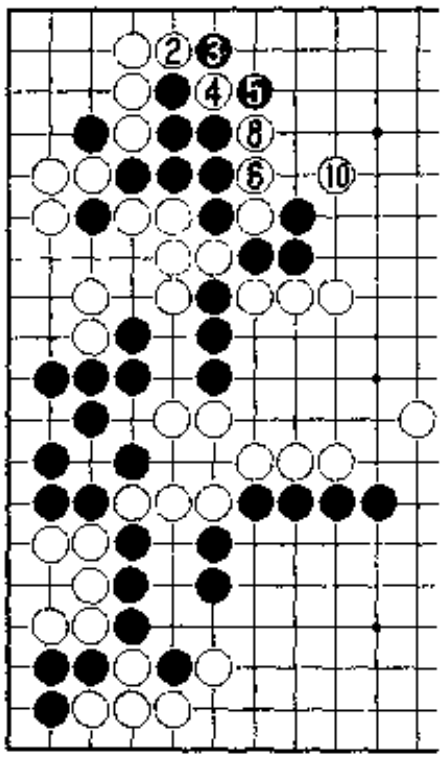
白腾出手来再 17 位长，19 位立，解消了黑 17 位提的手段。白方能走到 21、23 吃掉黑 6 等五子，收获颇丰。

由于白棋两方得手，黑方难以首肯。

图四中的黑 20 若在——

图五：1 位粘补左边的话，被白在 2 位曲一手，十分痛苦。

现在，黑在 6 位提一子是本手。可是，被白在 5 位飞的话，黑在左上角的作战中获取的利益为零。以后，黑上边一团还可能被搜括成两眼而活。这种局面是任何职业棋手都无法忍受的。



图五　❾＝④

那么，在 3 位强行挡呢？

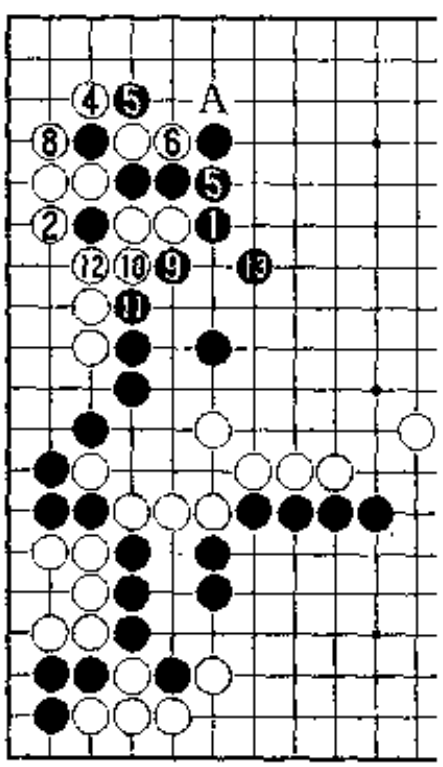
白有 4 位断的巧手。至白 10 跳出，黑崩溃！

图六：实战中黑方不充分的理由可以用本图（此图和图一的结果大同小异）还原来加以说明：

白 4 打，不好。其正确的着法应 5 位立（即实战的 4 位）。

黑 5 打时，白也应该在 8 位提，保留 A 位飞等出头手段，白 6 和黑 7 的交换是自堵出处的坏棋。

实战的白 4 后，A 位的跳和白 B 位扳黑 C 位扳，白 D 位虎的手段大致



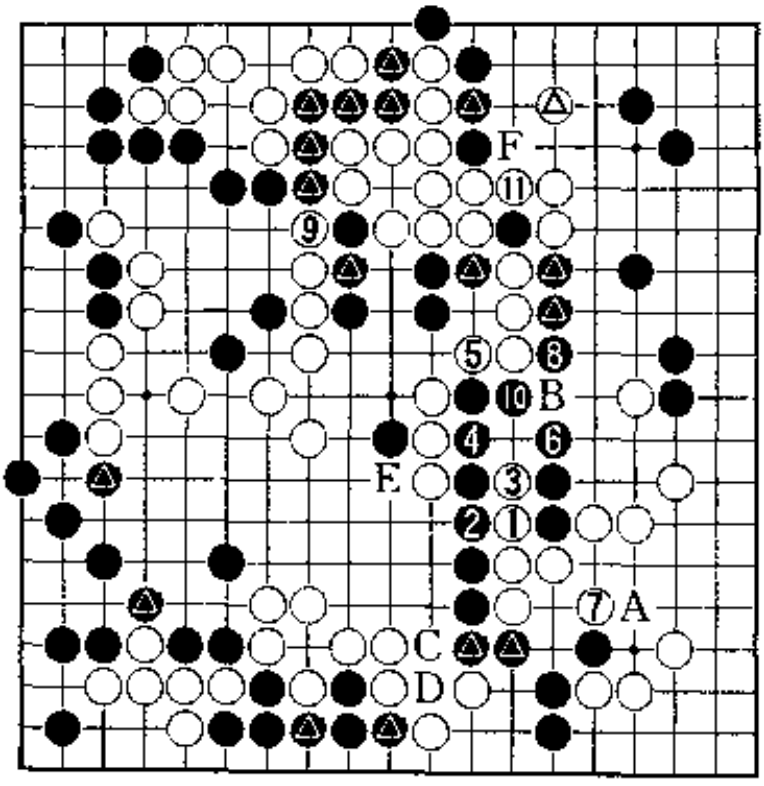
图六

是见合。

和图一作比较，本型的黑方在左上角的变化中损失了一手棋的价值。

第 6 型　自寻烦恼

第 6 型：取材于日本第 14 期棋圣战的决赛。



第 6 型

黑◉位曲连回下边三子，顽强。此处黑准备利用白气紧的缺陷进行整体腾挪。

白 1、3 连冲，过于草率。这盘棋要是输了的话，白 1 就是败着。

白 5 在 B 位小尖强行分断的话，黑 5 位长后，白 9 位断。由于黑连回中央六子，就有了黑 C、白 D、黑 E 的反击手段。形成这样的变化，白凶多吉少，一旦作战失败，对于全局的形势将是致命的。

白 7 的虎补，不可省略。此处白脱先的话，黑 A 位小尖，白右下角即露出破绽。

黑 8 挡，随手。

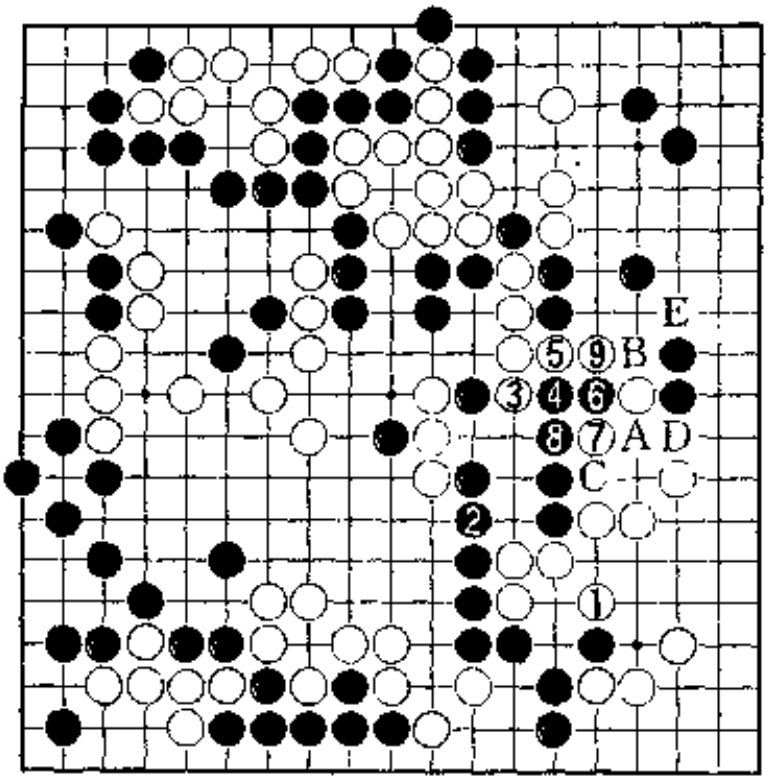
至白 11，白不仅在中央有 20 目的收成，而且补掉了黑 F 位曲割掉白◬子的手段。从此，白棋确立了胜势。

图一：白在本图 1 位补，以静制动逼迫黑方“出牌”是此际的好手。

白 3 压，分断黑棋。

黑 6 冲时，白有 7 位扳的巧手。

至白 9，黑中央一块棋已无法和右边联络。黑方若想在中央做活，必须要走黑 A、白 B、黑 C、白 D、的交换，即使千辛万苦渡过难关，被白多出一个 E 位扳的大官子，黑也是败相。

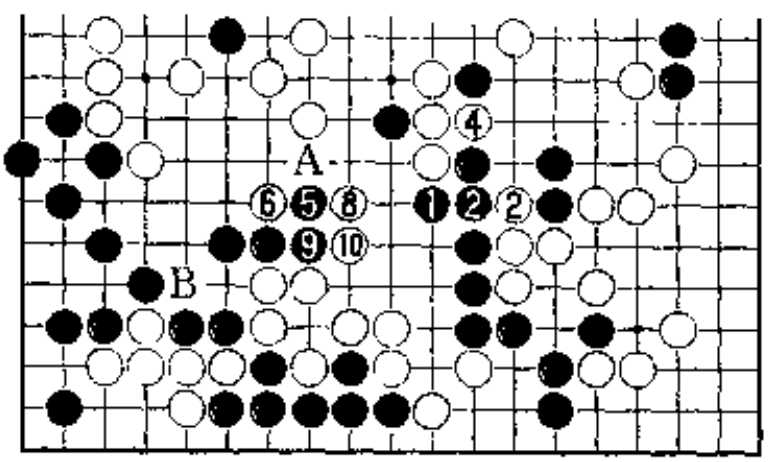


图一

前图黑 2 改在——

图二：1 位虎的话，则白 2、4 冲，切断黑向右边的退路。

黑 5 位跳时，白可利用左下黑气紧的毛病在 6 位靠。



图二

至白 10，因白 A 位是绝对先手（否则，白 B 位打，下边的死活顿时颠倒），故黑没有施展身手的余地。如此，黑自取灭亡。

本型的黑 8 压痛失良机。现在，黑在——

图三：1 位呆并就可以确保和右边的联络。

白 2 断和黑 3 冲吃一子是各得其一的好点。

黑 3 冲吃一子是 19 目强的官子。上边价值 16 目（被白 3 位

虎后，A 位小尖是白的权利），黑在上边穿通后，左上的 B 位先手粘即是随之而来的“付产品”，此手的获利有 3 位强。

至黑 5，是黑有望的局而。

实战的白 9 若想全歼黑大龙，在——

图四：1 位挖，则是自投罗网。

黑 2 至 6 一系列的“打将”后，再走中央 8 位夹，白中央三个棋筋反而被吃，真是弄巧成拙。

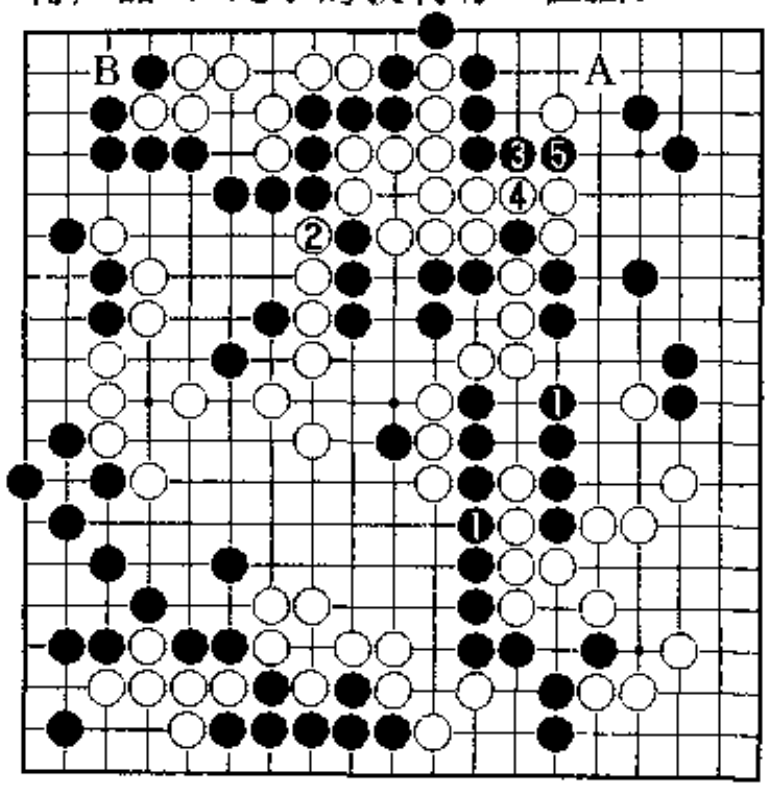
图五：实战的还原图。

白 3 冲，不可思议。

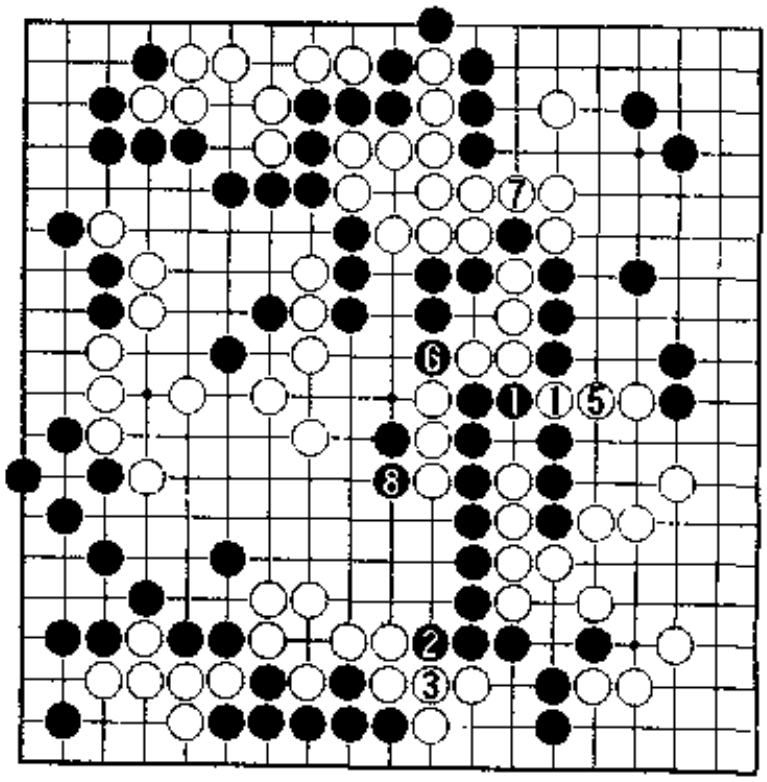
黑的败着是 6 位挡。此手应在 A 位跳，即可和右边安全联络。这样，局而黑有望。

至白 9，加上白㊓和黑●的交换就和实战一样了。

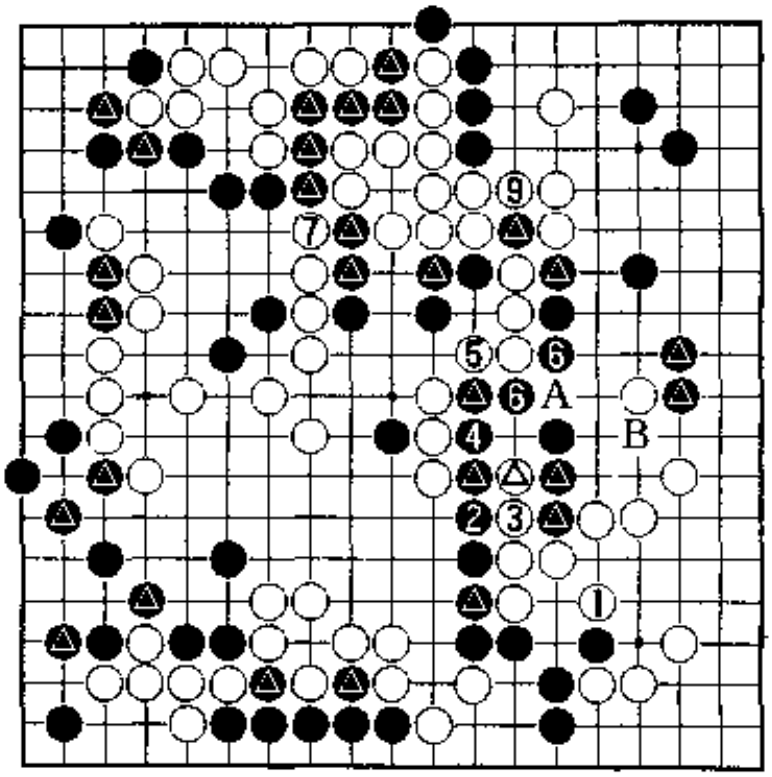
白㊓和黑●的交换也是损着。在有白



图三

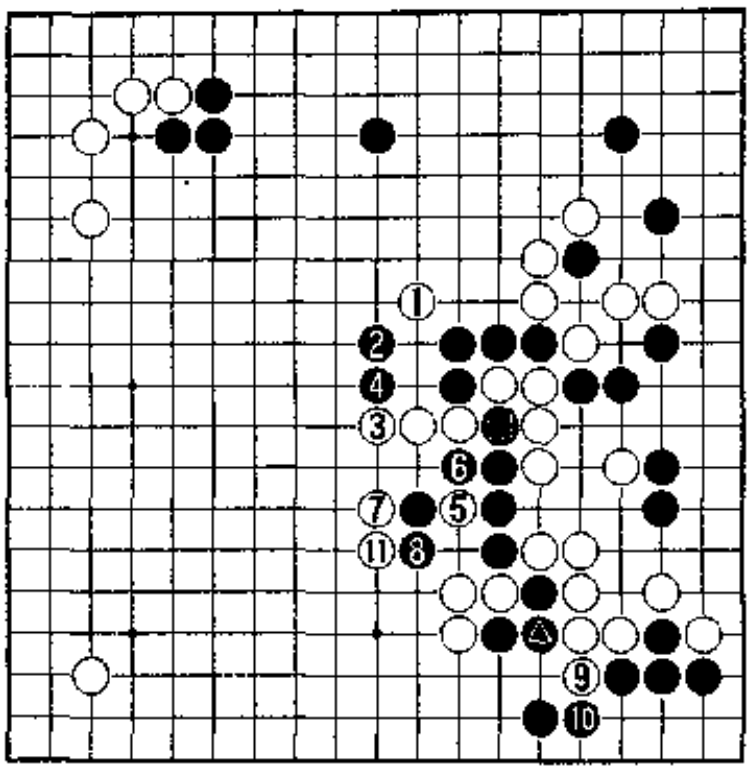

图四

B 退的情况下，白就有❹位吃黑二子的手段。



图五

第 7 型　一气呵成



第 7 型

第 7 型：取材于日本著名棋手坂田荣男的对局。

黑●位断，过于勇猛。然而，白有何抓住黑过份的对策呢？由于右边的战斗呈现白热化状态，白已没有任何的退路。

实战的白 1 虚枷是此际的攻击要点。

黑 2 跳，4 位并是必然的应接。

白 5 位挖，7 位靠、再 9 位冲、11 位压，白的作战一气呵成，次序绝妙。

至此，黑中央数于及右下的三个▲于必失一处，白大功告成。

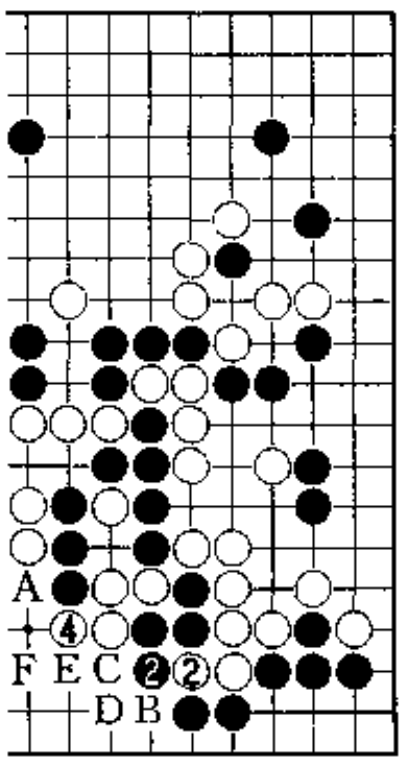
图一：本图是对实战的补充说明：

实战的白 11 后，黑如本图 1 位冲出，则白 2 位冲，4 位曲，黑无法两全。

此后，A 位的封和白 B、黑 C、白 D、黑 E、白 F 的手段是见合。

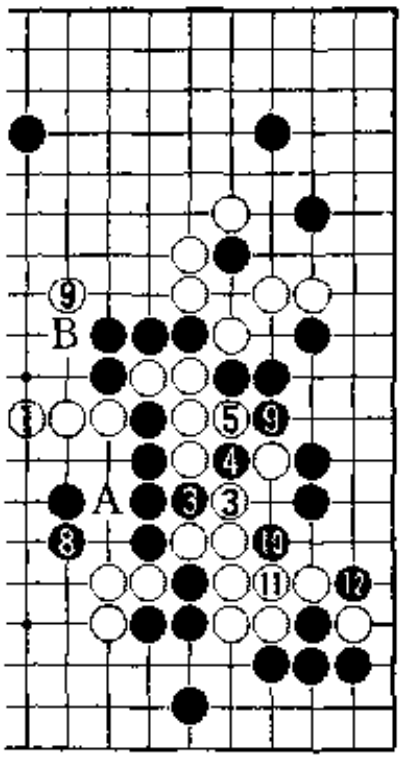
实战的白 1 直接在——

图二：1 位并，此后 A 位挖和 9 位罩形成见合，这样如何呢？

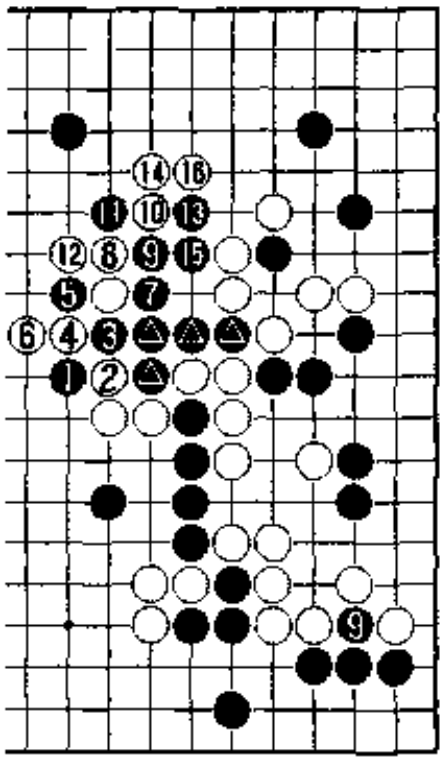


图一

黑可立即走2至6滚包、再8位回补，演变成黑12，对杀白差一气。

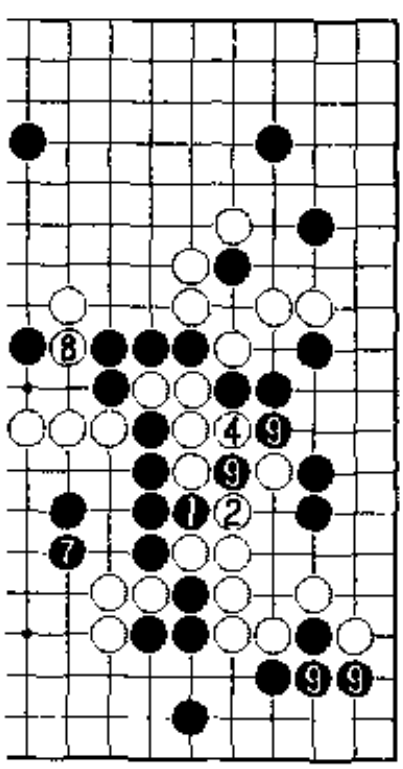


图二　⑦＝⑫


图三

从结局来看，白1成为没有发挥作用的空着。

鉴于此，实战的白1虚枷，紧凑。此时，黑如仍走2至6的滚包，8位补回，白方就可B位直接收气了。由于省略了图二白1的空着，对杀变成白方快一气。


图四　⑥＝❾

实战中的黑2不能在——

图三：1位跳。因为，白可2位冲断。至白16，黑四个▲子仍不能逃出。

本型的黑4若走——

图四：1位收气，行至白8，白快一气杀黑。

和图二相比，白运用子效分析还原法的原理，逼迫黑走了黑▲和白8自撞一气的交换，白棋就反败为胜了。

实战中白5和黑6的交换也是运用

了还原法，如省略这个定型——

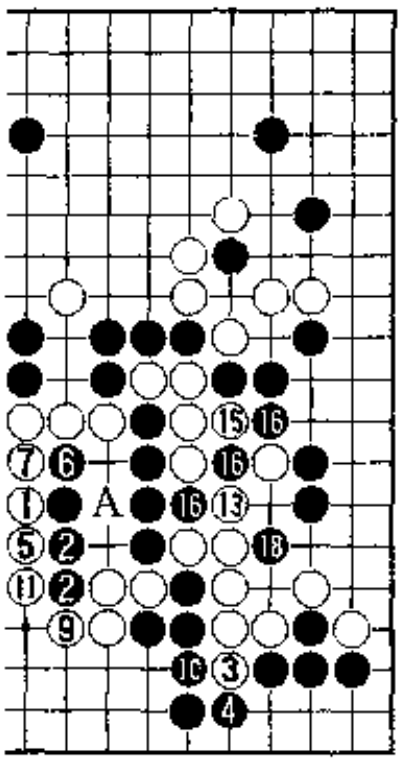
图五：白 1 直接靠，5 位压时，黑有 6 位并长气的好手。

白 11 虽然能封住黑棋，但是，黑 12 至 16 定型后再 18 位小尖，白依然被杀。

其中，若没有黑 6 和白 7 交换的“解药”，黑 10 时，白有 A 位挖的好手。如此，即还原成实战的变化。

实战中，白棋运用还原法的原理，祭出白 1、白 5 收紧黑气的“杀手锏”是白致胜的根本保证。

作为黑的立场来说，实战的黑 8 也只能——

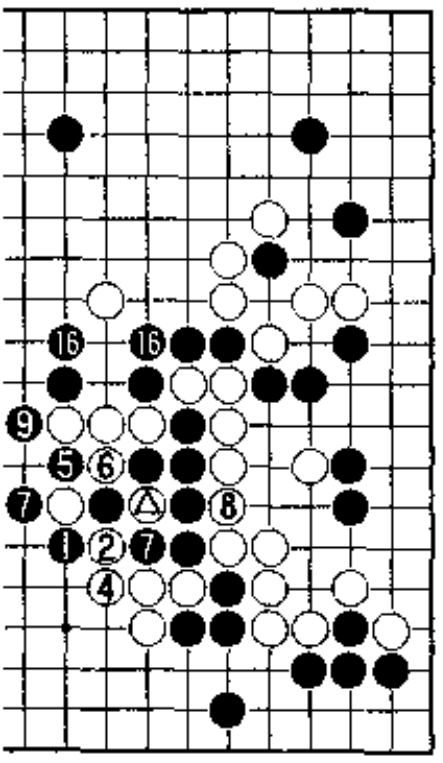


图五　⑰＝❹

图六：1 位扳。

黑 5 打时，白有 6、8 连打吃黑接不归的手段。

不过，黑能在中央拔一子，又腾出手来在他处行棋，比实战总是要好一些。

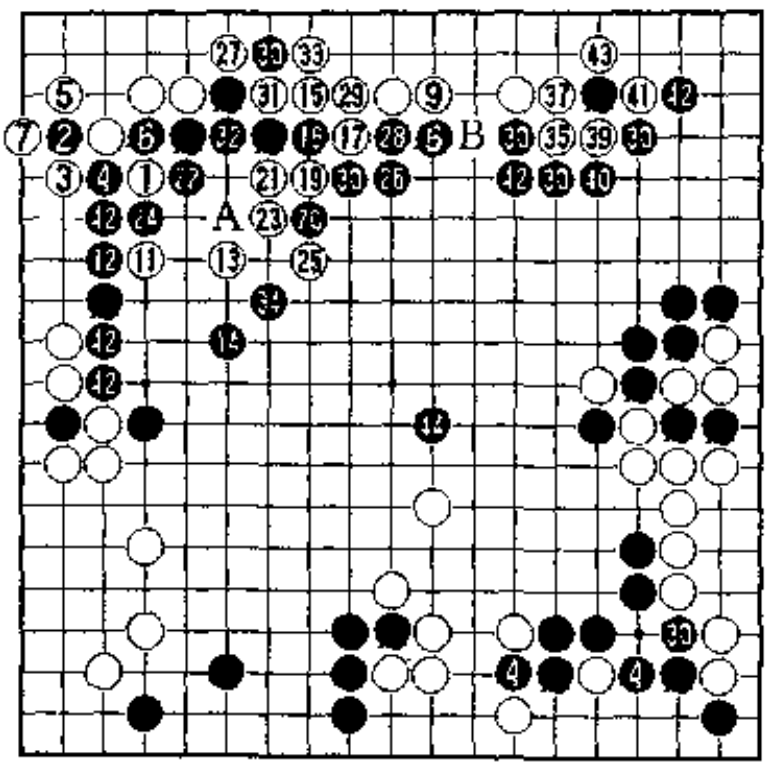

图六　⑩＝△

第 8 型　因小失大

第 8 型：取材于全国“晚报杯”选拔赛的对局。

白在上边的作战中过于强调实地，被黑顺水推舟趁势控制了中腹。这样，原本均衡的局面猛地倾向了黑棋。

现在，我们对这个过程进行研讨。



第 8 型

白 1 小尖也可改在 36 位跳。

黑 2 托试白应手。

白 3 外扳是坏棋。此手应在 5 位内扳，黑大致要在 A 位飞，白走 36 位跳。如此是胜负漫长的局面。

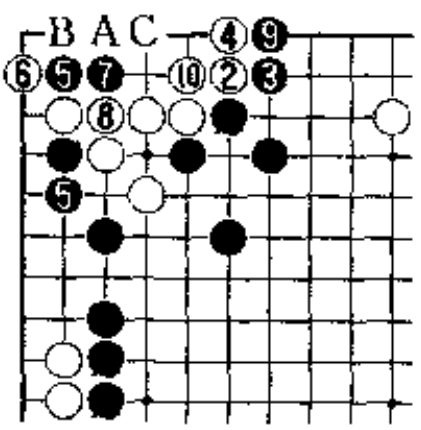
白的担心可能是——

图一：黑 1 退后，白如何做活？

其实，白只要 2 位扳，4 位立就可简单成活。

至白 10，黑无法杀白。

另外，白 4 即使在 10 位粘也是活棋。白 8 后，黑 9 在 4 位扳的话，白 A、黑 B、白 C 即成为双活。



图一

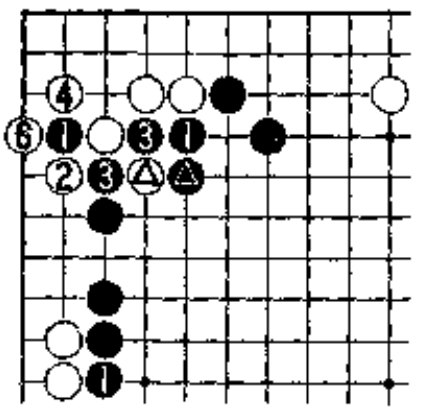
实战中黑8、10的下法勉强。此时，在22位补一手已经是相当充分了。

看了下面的分析，就不难体会白3外扳的不当了。

图二：黑1托是为了封住外面的"诱饵"。

白2果然"吃食"。此手还是4位挡忍耐为上。

黑3、5先手封头，畅快。将白棋密封后，左边的黑棋总有相当的目数。白△和黑❾的交换使黑变得更加厚实。

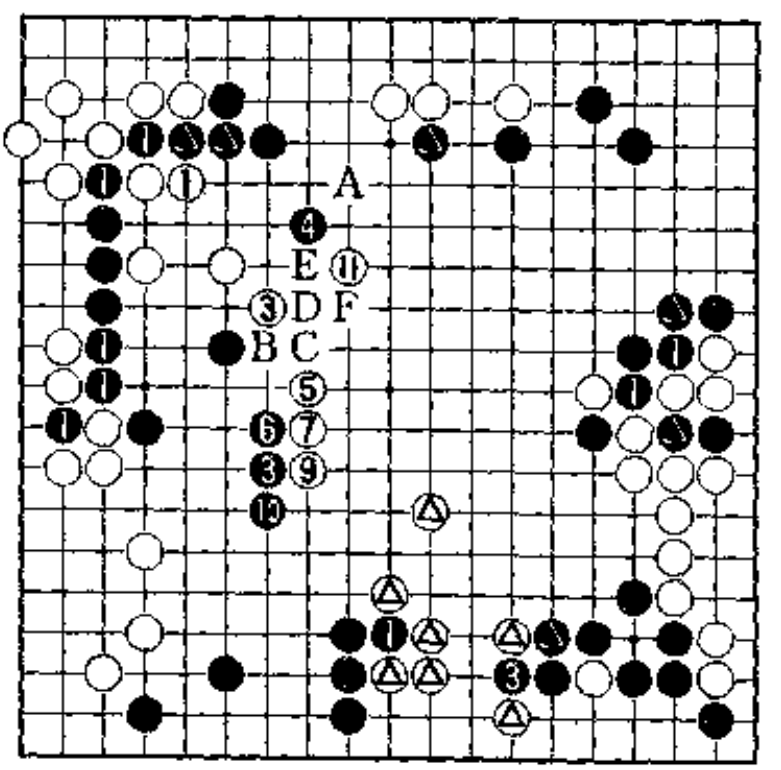


图二

本图的变化，黑方获利不会少于半手棋价值。

白11、13动出后，不但黑左边的目数化为乌有，而且两块黑棋还需联络。由此可见，黑8、10的过失之大。

白15是导致局面恶化的根源。白的意图是：待黑30位阻渡时，白22位打，黑32位粘，白20位罩。走成这样，黑苦战难免。



图三

然而，这只是白的愿望而已，黑及时地调整作战方针，明智地封住白上边。黑棋走厚中央后，白11等子的处境变得困难

起来。

白 15 应抓住加强左边的孤子这个主要矛盾，在——

图三：白 1 打，3 位尖，走畅自身。

黑 4 补，不可省略。若强行在 5 位飞，被白 A 位飞后，黑上边五子插翅难逃。

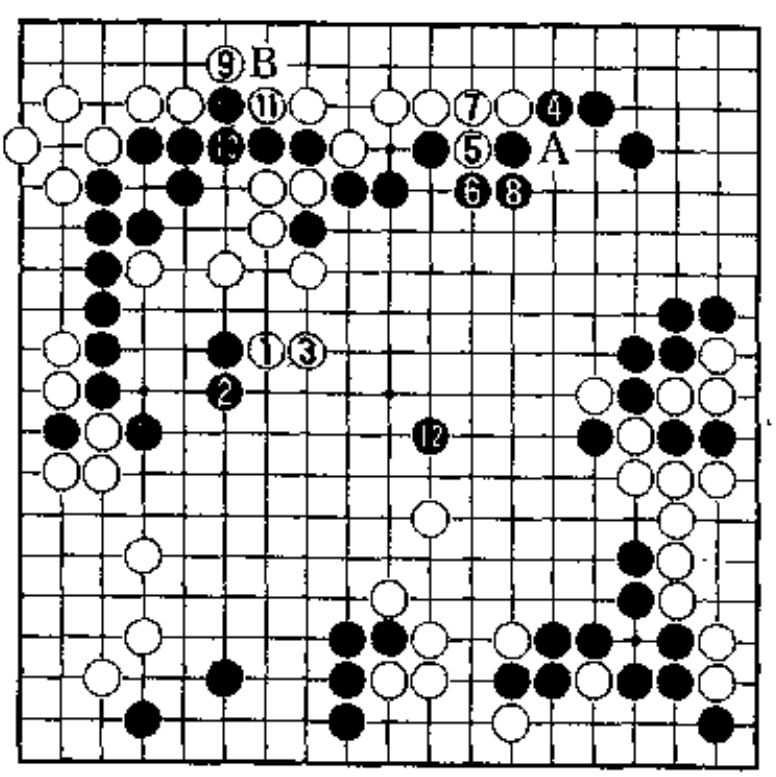
白 5 飞终于争到了中央的“正面”。

黑 6 至 10 在“背面”单官联络，不得已。贸然在 B 位冲的话，经过白 C、黑 D、白 E、黑 F、白 11 的变化，黑上边和中央难以两全。

白 11 后，黑还需为如何处理上边思量一番。

此图白不仅破了左边的黑空，逼黑在左边走了一串单官，更重要的是：白下边一串㊇子弱棋在无形中得以补强，白在中央还有了一定的成空潜力。此外，上边的白棋也是毫发无损。

本图的形势：白有趣。



图四

实战中的白 19 断是遵循棋谚“棋从断处生”的好手。此时，必须借用黑中央的缺陷来行棋。此手如直接在 27 位扳过，黑 20 位虎后，左边的白三子将会“无疾而终”。此变白不行！

白 27 渡过，贪婪。这手棋使白局面“一泻千里”。这里，白大概没有预料到：黑 34 小尖后，白 25 等

子竟然被判为“死刑”。此际，白仍应贯彻白 19 的意图在中央行棋。

图四：白 1 靠是腾挪的手筋。

黑 2、白 3，双方各自补强。

黑 4 顶是防备白在 A 位扳出。

白 9 渡过是实质很大的一手。

黑 12 镇后，中央展开的攻防战将成为胜负的关键。

其中，黑 4 改在 B 位尖，则白 A 位扳出，黑得不偿失。

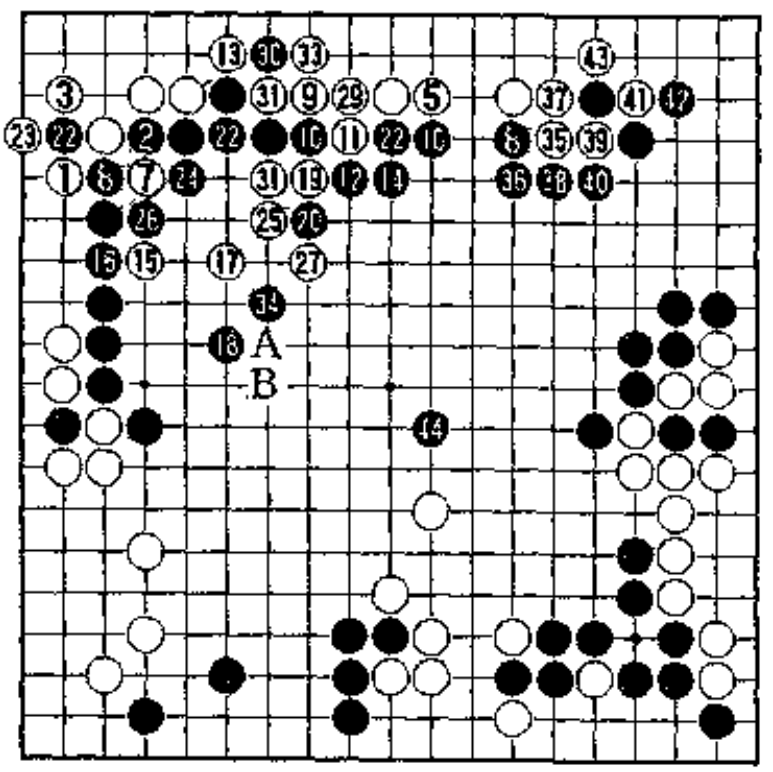
白 35 扳时，黑 36 退让是见好就收的冷静手法。若在 37 位断，被白 B 位打出将产生“千头万绪”。走成这样，战线又变得漫长起来。

黑 38 至 42 舍小利争得 44 位镇的要点，一举奠定了胜局。

图五：实战的还原图。

白 1 小尖，见小。

黑 2 挤，先手获利。



图五

不过，黑 4 尖冲、6 靠，操之过急。此手宜在 A 位补。这样，左边有可观的成空潜力。白 9 至 13 从二路渡过，显然是因小失大，这一连串的下法是白的败因。此际，稳健的下法可在 12 位飞出；积极的下法是 15 点，17 跳从中央出动。

黑 14 长不是最佳手法。这手棋改走 28 位打，白 29 位粘，黑 20 位虎的话，黑中央更加厚实，无懈可击。

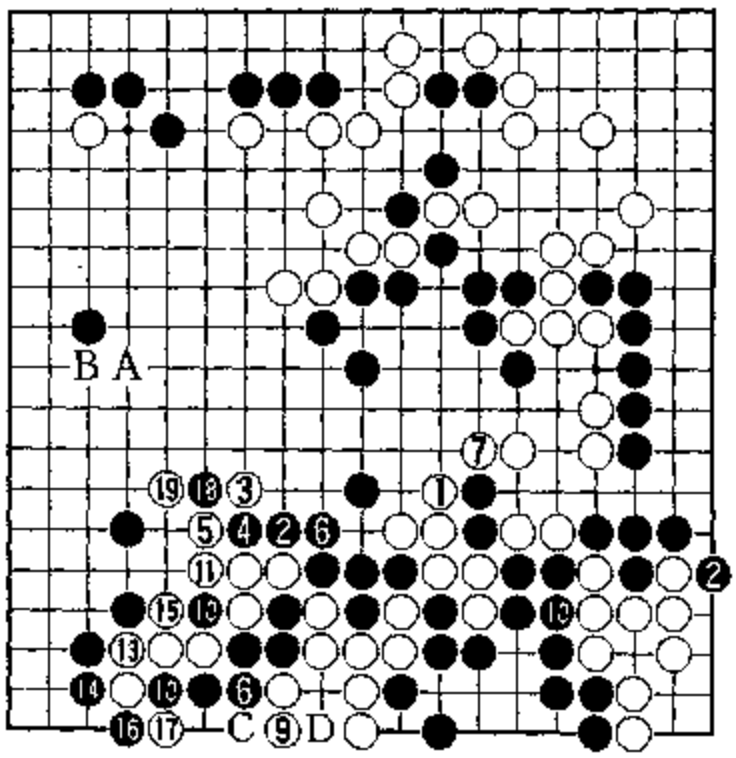
白 15、17 盲动，被黑 18 镇后，白陷入绝境。现在，虽局势已非，可也只能走 B 位之类浅消，耐心等待时机。

黑 34 尖后，白已无法挽回败局。

第9型　神　　奇

第9型：取材于职业棋手的对局。

白棋算清了中央作战的变化，毅然在1位贴出给予黑方最后的猛击。若按平稳的下法，白可A位尖冲，黑1位曲，白B位挡下。这样，黑方还可支撑一阵。



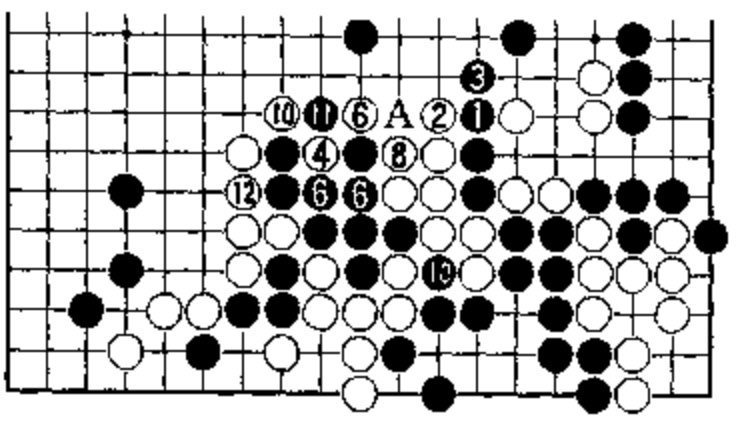
第9型

黑2扳，顽强进行抵抗。

白3虎跳是此役中的神奇手段。

黑4在7位长出的手段不成立！请看——

图一：黑1长的话，白2继续压，争得先手后再4位靠即将黑中央的棋筋吃通。



图一

黑7冲时，白只要从后面8位打就平安无事了。

白8不可在10位挡。若此，被黑在A位挖，白中央七子反

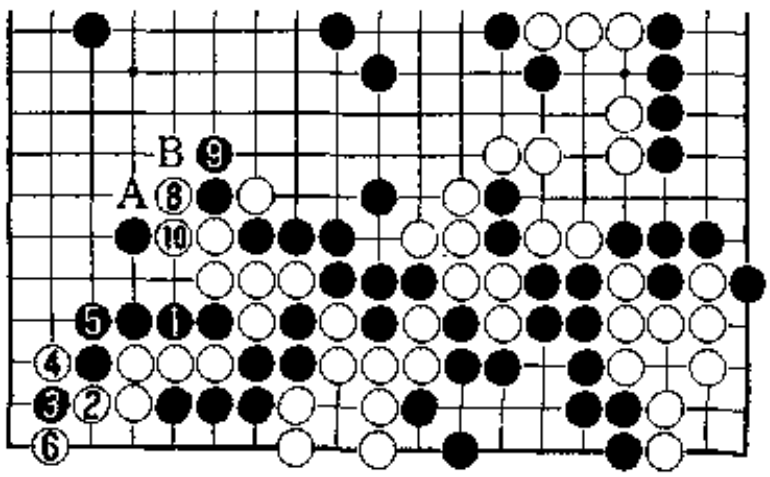
而被吃。

其中，黑 5 在 7 位冲的话，白可冷静地在 11 位退，黑仍难逃被歼的厄运。

实战的白 9 立，细腻。若随手于 C 位扳或 D 位做眼，都将陷入劫争的困境。

黑 14 夹是最后的挣扎，此手若改在——

图二：1 位粘，则白可 2 位曲长气。



图二

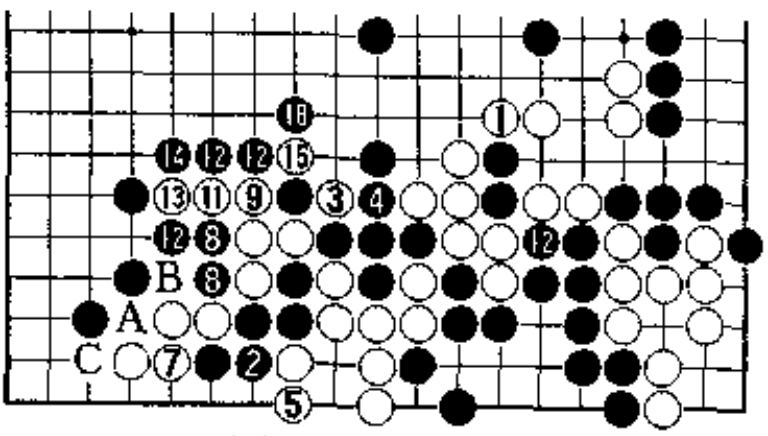
黑 3 扳，白 4、6 连打可解决左下长气的问题。

黑在中央 7 位断时，白 8、10 打出。此后，黑不管从 A 位或 B 位都无法紧住白气。此变黑不行！

实战行至白 19，黑推枰认输。

对局时，白若省略白 3 至黑 6 的交换，单在 7 位封杀黑二子，则下边作战的结果就要逆转了。下图便是明证——

图三：黑 2 粘时，白 3 尽管次序巧妙，但仍无济于事。



图三　⑰＝▲

黑走到 6 位的断，白就无法摆脱失败的命运了。

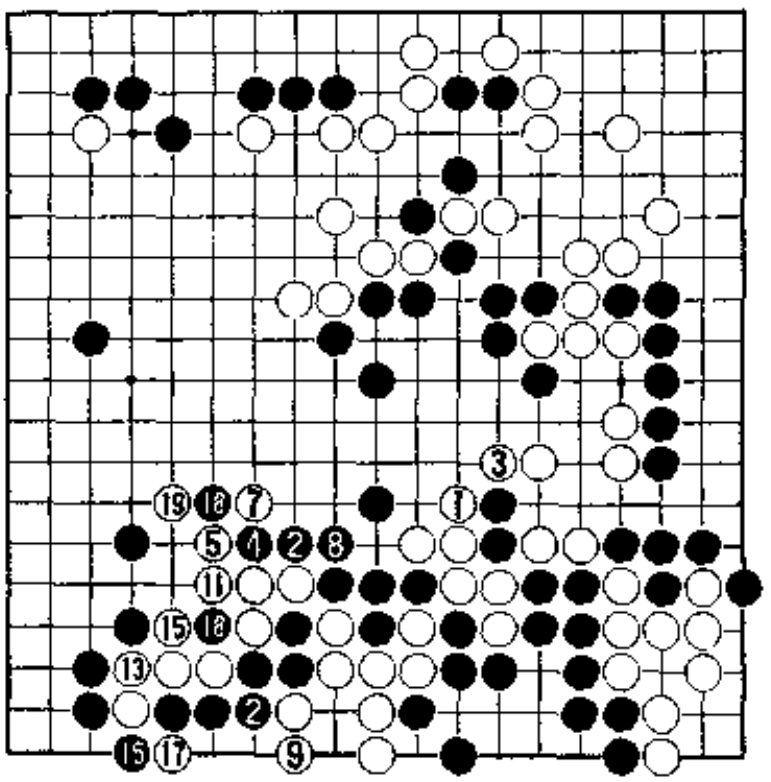
白 7 立即收气的话，黑 8 至 18 可滚打包收全歼白棋。

其中，白 7 改在 8 位打，则黑可 7 位挤，白 A 位粘，黑 B 位粘，逼白 C 位曲。此际，黑再 11 位夹仍可使白毙命。此变和本图的变化大同小异。

图四：实战的还原图。

实战中白 3 的高明之处在于：正常情况下不能成立的棋，通过巧妙的次序使之堂而皇之的通行。

本图的白 3 是不成立的！不过，由于黑走了黑 4、白 5 的定型，白 3 的问题也就被掩盖住了。



图四

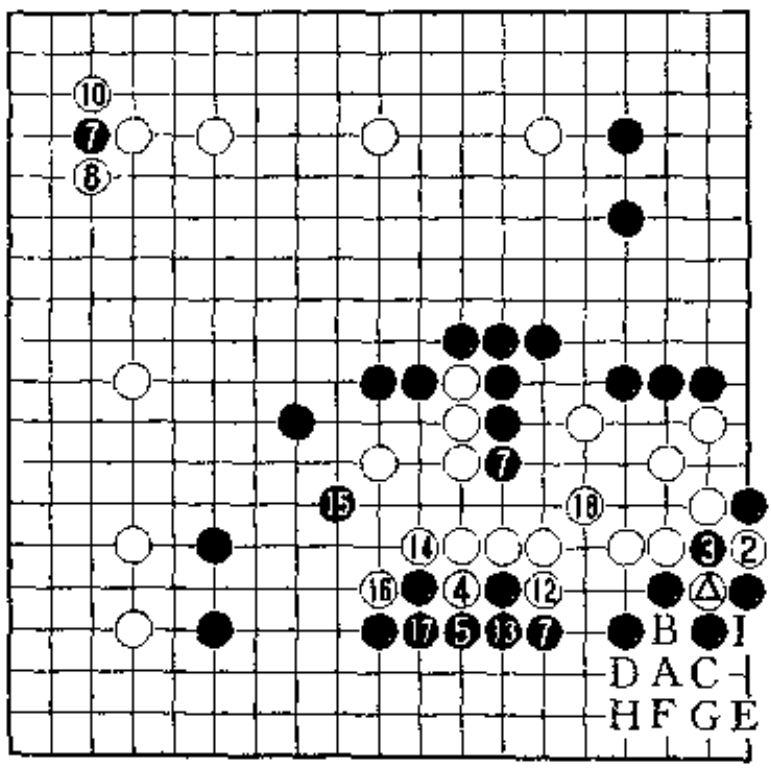
在作战中兼顾自己的弱点，这正是职业棋手精深算路的精髓。

第 10 型　眼花缭乱

第 10 型：取材于第七届中日围棋擂台赛的对局。

黑 1 打是防止白在 A 位点做活。

白 2 打，不甘示弱。此手如在 3 位粘，则黑已先手得利。此后，白再在 A 位点时，价值已小了不少，其变化为：白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F、白 G、黑 H、白 I 成劫。



第 10 型　⑥＝△　❾＝❼

以下至白 18 的劫争眼花缭乱，可是，得失却是清晰的、黑亏损半手棋。由于黑的失误，白棋已经追了上来。

现在，我们沿着劫争的轨迹，来查出双方的症结所在。

黑 7 托找劫是黑方局后自责的一手，此手应在——

图一：1 位（或 2 位）在上边打入。

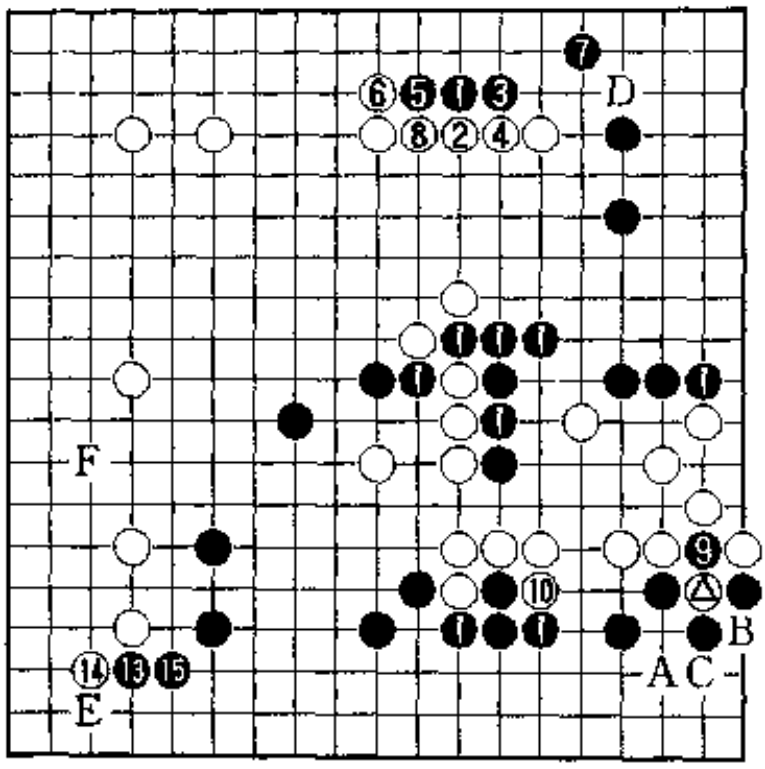
右下角因为有了黑●和白△的交换，白已不能在 A 位点，只能在 B 位提（否则，此劫一旦劫败，白 A 位一子将成为废子；即使劫胜，白在此处投入的子数也是太多了）。黑能先手防备白 A 位的点，当然非常成功。白 B 位提时，黑可以他投。

此处可用还原法来理解：黑脱先时，白不在 A 位点而是在

B 位扳，黑在 9 位扑，白提。即使这样，也是黑方获利。退一步来说，黑以后在 C 位退的话，黑仅仅是损失了二目官子。

黑 7 在上边收益后（被白在 D 位托的话，实利相差极大），再在 9 位提劫。

白 12 返提时，黑再左下角 13 位托，15 位退。此后，E 位的扳和 F 位的打入成见合。

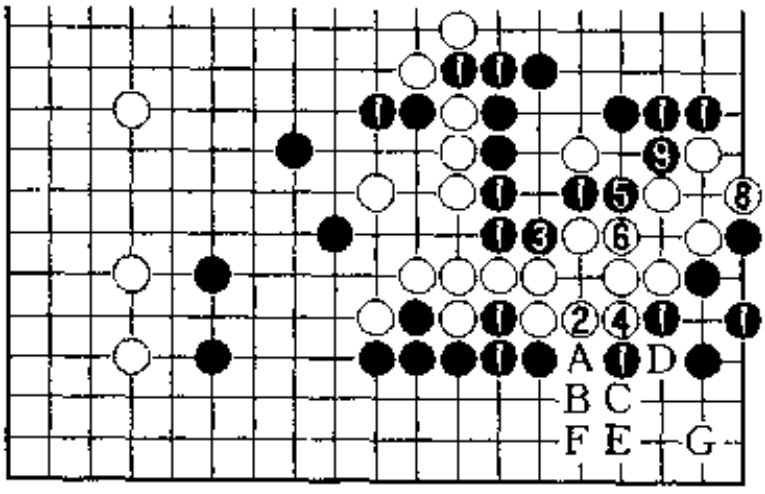


图一　⑫＝△

黑方对待右下劫争的正确态度应是：有空则继续打劫，无暇则抢占大场。因为让白在 B 位提一手也无妨。

本图的变化黑方明显优于实战。

实战至白 18 的变化，白在左上角颇有收获，右边的大龙也基本活净，黑方的利益只是在右下拔一子而已。



图二

说右边白棋基本活净，是因为黑棋还有——

图二：黑 1 至黑 9 的手段。

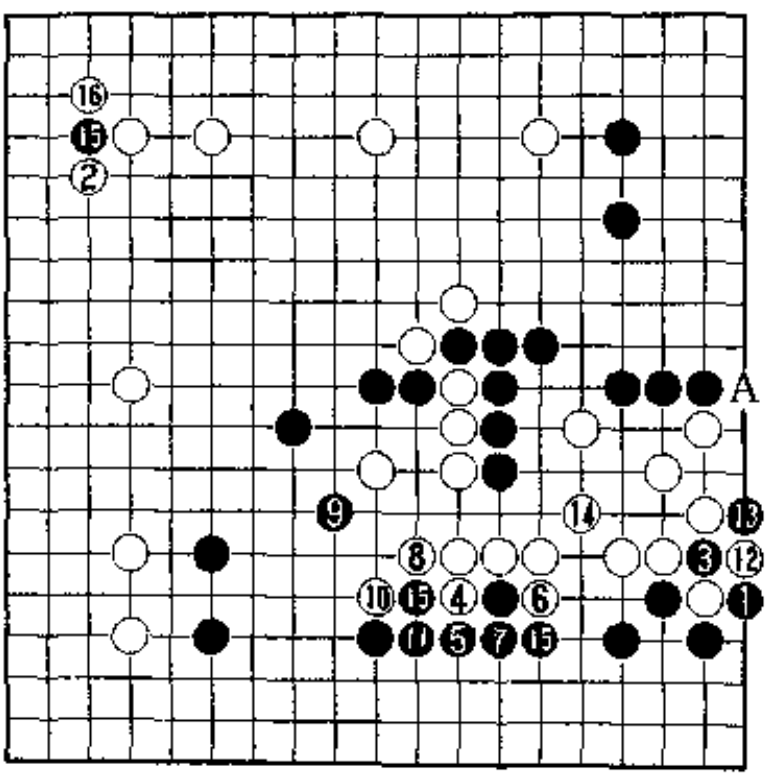
然而，此际的白棋可以一边打劫，一边找白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F、白 G 的本身劫，由于黑方亦有不少付出，且要有足够的劫材作后援，故黑方在此也不敢轻举妄动。

不过，黑棋形势不利时，祭出这种搅乱战术或许是一种强有力的胜负手。

图三：实战的还原图。

黑 1 打时，白不与黑方在右下多作纠缠，抢占左上 2 位小尖好点，是无可厚非的下法。

黑 3 提后，白 4 至黑 11 的下法尽管有俗手之嫌，可是，为了确保中央的半只眼不得不然。



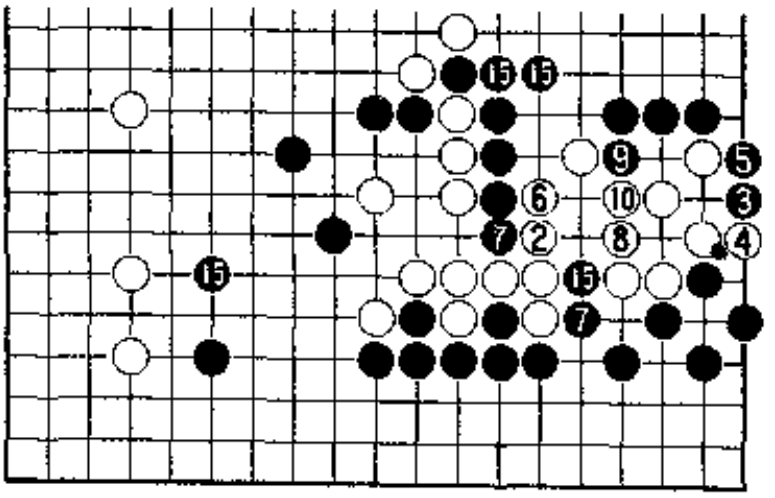
图三

黑 11 后，白棋不能脱先，否则，黑只要在——

图四：1 位长。行至黑 11，白棋被杀。

本图还有其它变化，请读者自行验证。

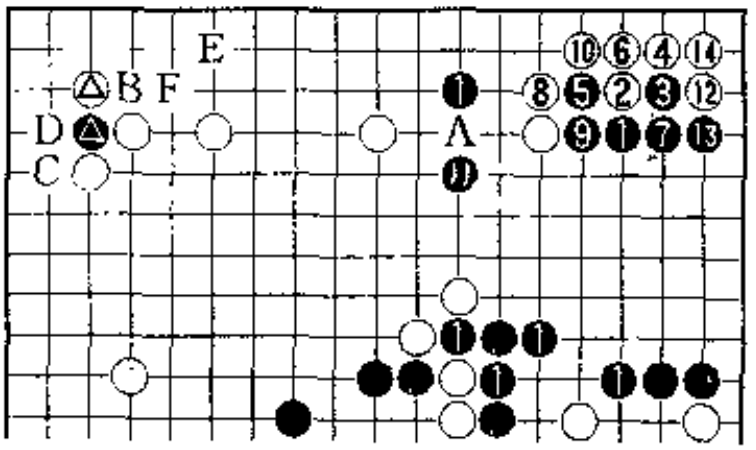
图三的白 12 和黑 13 的交换，官子约亏损了 2 目，且留下


图四

了图二的隐患。

黑 15 和白 16 的交换，明显是黑损，此处大约损了有半手棋。

图五：实战的后续图。



图五

有了黑❶和白㉑的交换，黑再在 1 位打入，白就不愿 A 位压，让黑轻松地渡过了（见图一的变化），而是走 2 位托，4 位扳争夺右上角的实空了。

至白 14，黑方虽然中央变厚，但是，白棋却将实地上的差距大大地缩短了。

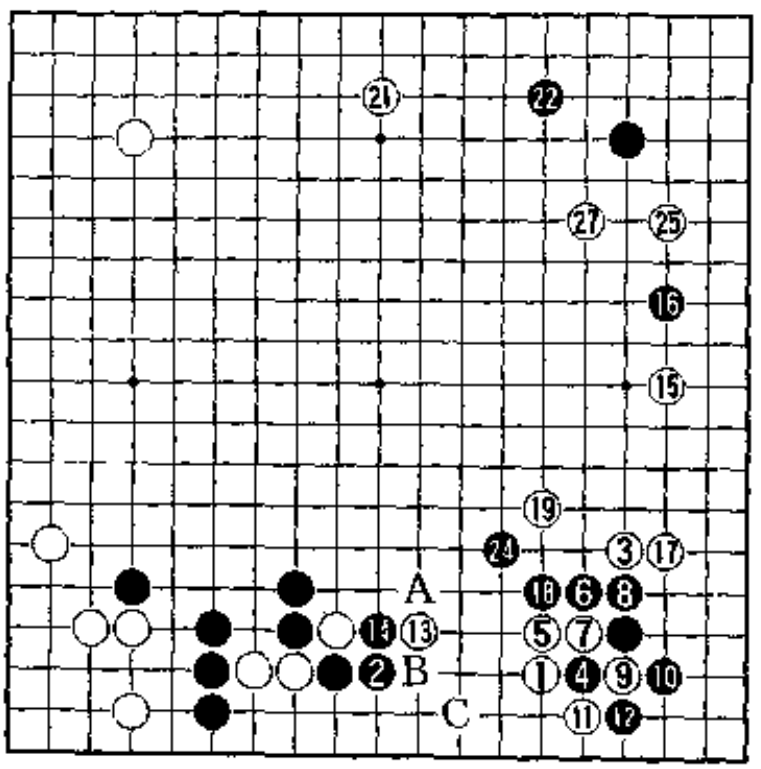
黑❶和白㉑的亏损是指：白 14 后，若没有这个交换，则黑有㉑位点的手段。此后，白 B 位挡的话，黑有 C 位靠的利用；白 B 改在 D 位小尖的话，则黑有 E 位大飞，F 位点的余味。

总之，黑方在左上角总是有事可干的。而黑❶和白㉑的交换，使得白方在上边的回旋余地大大地增加了。

第 11 型　千金之曲

第 11 型：取材于第三届“真露杯”世界最强战的对局。

至白 27，白棋巧妙地利用右下角的打劫（黑仍需 A 位补一手，方能走净下边），在序盘战取得了成功。现在，黑的先手效率已荡然无存。



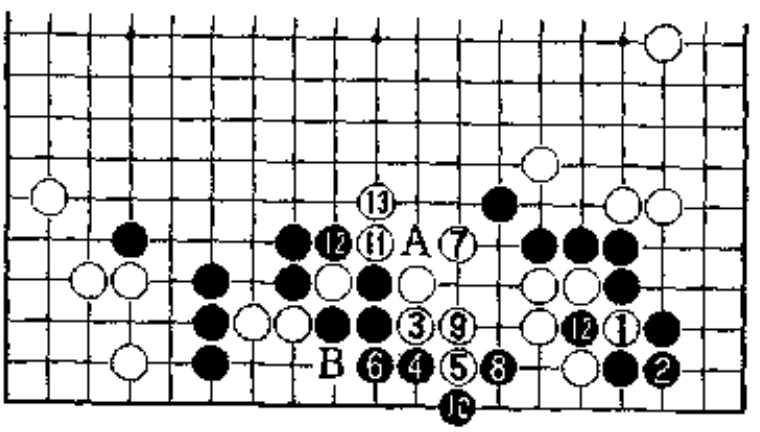
第 11 型　❷❻＝❹　㉓＝⑨

图一：黑在下边不补一手棋的话，白只要 1 位提，3 位挡就可简单出棋。

黑 4 若在 A 位封，则白 6 位扳，黑 B 位挡时，白 5 位虎，下边即成劫杀。

黑 10 渡过时，白只要 11 位虎，13 位长就可扬长而去。

下面，我们来查一查黑布局失败的原因。

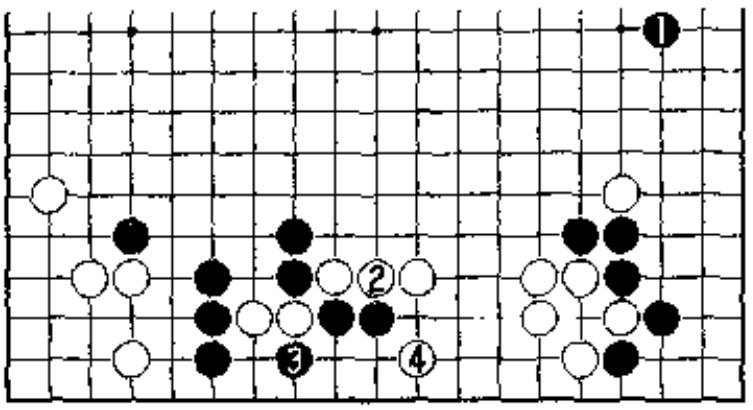


图一

实战中白 13 和黑 14 的定型，机灵。此后，不但角上留有劫争，而且下边在 B 位挡一手即成活棋。

如不走这个交换，等黑方外面一旦走厚，黑棋可能就会走 B 位爬、C 位飞之类的强攻了。

黑 14 改在——

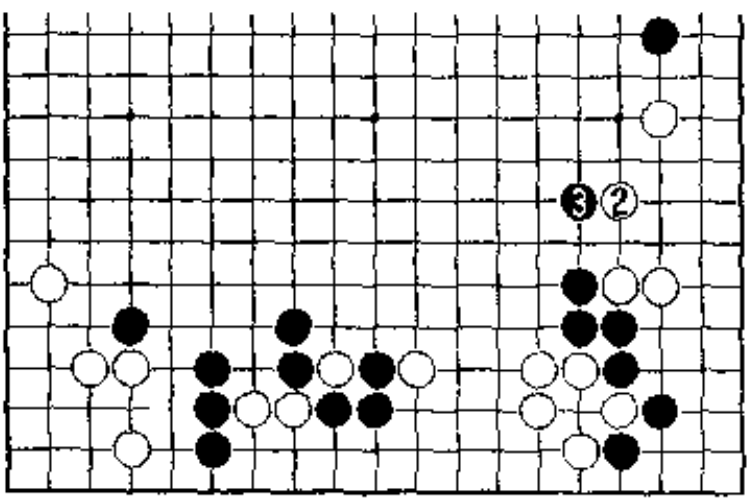


图二

图二：1 位拆的下法也是成立的。

不过，白 4 后，白右下角已获安定，黑左下的厚势没有充分发挥作用，黑心情上总是不甘心的。

黑 18 是黑序盘失败的魁首。此际，可根据棋谚“棋曲一头，力大如牛”，走——



图三

图三：1 位曲。

这样，不仅能压缩右边的白棋，走畅右下黑棋，更关键的是使右下劫争的价值变大。此时，白棋已不能轻易地将下边弃掉了，此劫对于双方来说都变得同样重要。

实战中白走到中央的 19 位飞，右下的劫争已是白轻黑重。黑一旦打劫失败，右下黑棋数子，仅仅是一串单官而已，甚至还有被攻之虑。

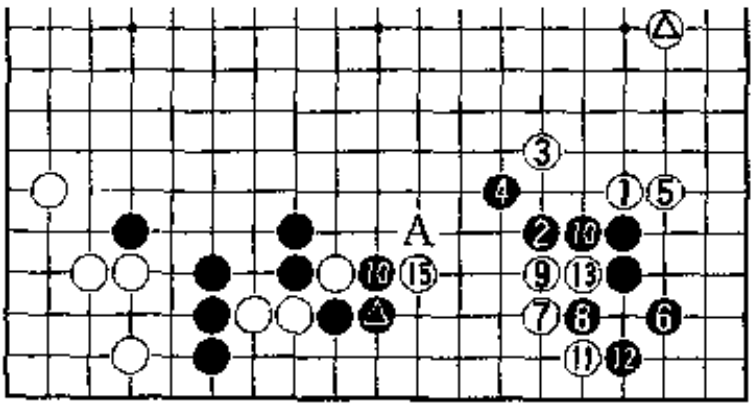
图四：下边的还原图（多了一个黑●和白△）。

白 1 挂是场合下法。

黑 2 利用左下的厚势进行扩张思路正确，手法欠佳（本手

是在 9 位跳)。

白 3 和黑 4 的交换,白方获利。白 5 和黑 6 的定型,黑方便宜(白 3、白 5 均应在 6 位点角)。

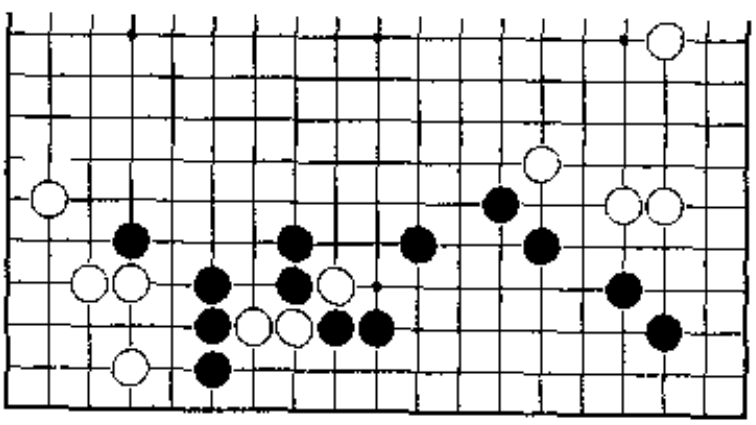


图四

两者的利益相互抵消。至黑 6,双方在此的得失大致相当。

白 7 至黑 16 的交换,白在黑空里损了二目,却多了不少劫材(指下边白棋被吃的情况下);白棋中央虽稍稍变薄,但是,右下的官子白显得略微厚实一些。功过一笔勾销。

剩下的问题是:由子有白 9 等子的存在,黑必须要在 A 位补一手(否则,白有图一的手段)。加上黑 A 位一子后再来看下边的子力结构(见图五),谁者会发出"黑不充分"的感叹吧。


图五

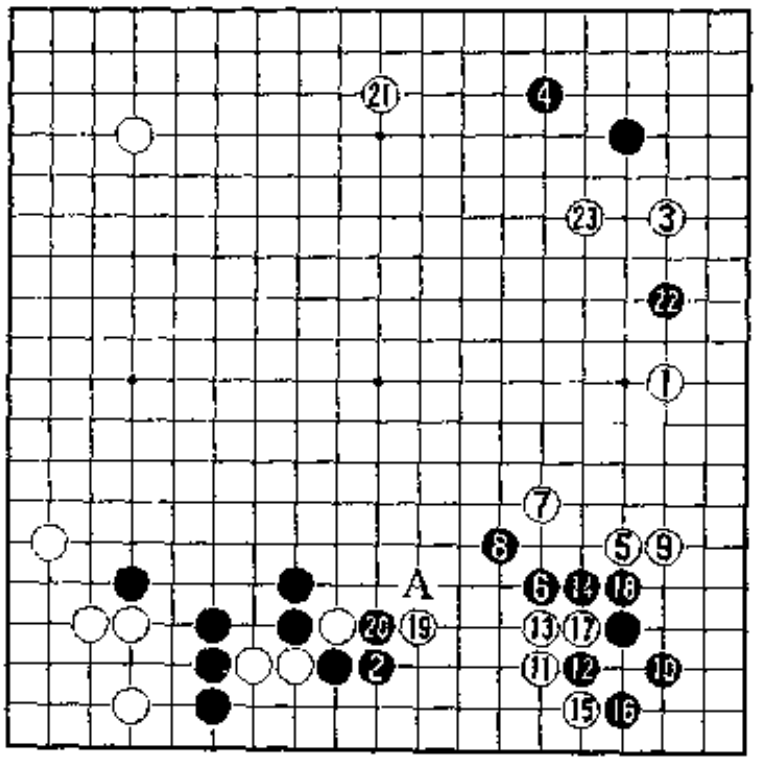
图六:实战的还原图。

白 1 分投是平稳的手法。

黑 2 长一手补净,不给对手任何借用是职业棋手的高明之处。

白 5 至黑 20 的变化,白方几乎便宜一手棋(指黑需在 A 位补一手)。

白 21 至 23 是正常的进行。



图六

第 12 型　爆发力

第 12 型：取材于第七届“东洋证券杯”的决赛。

执白的马晓春九段 1 位大跳的步伐稍稍大了一点，有“官子世界第一”之称的李昌镐抓住瞬间的机会，一反常态在 2 位托，显示出惊人的爆发力。

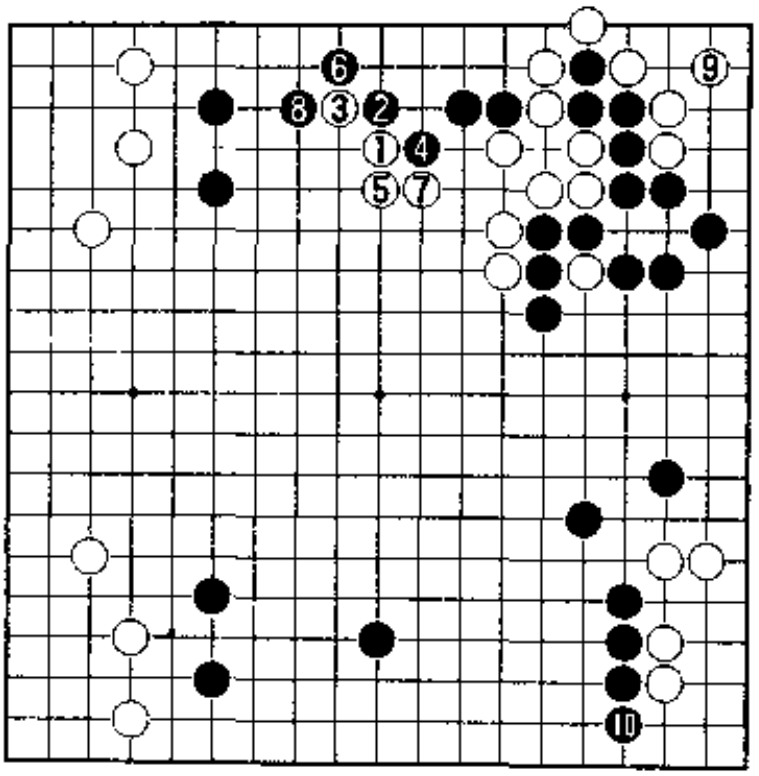
黑 6 扳是无比强硬的好手。

白 7 退让，无可奈何。

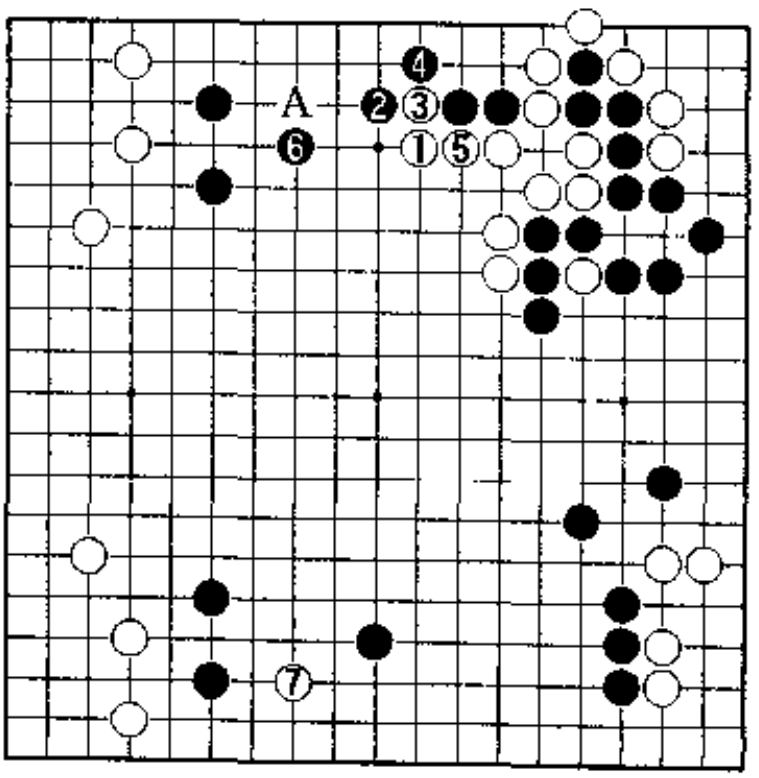
黑 8 打后，上边一带的作战，白方失败。

白 9 补角不仅本身有近 20 目的价值，而且白左上一块变得厚实起来。

黑方上边争得先手，然后在下边行棋，局面一举领先。



第 12 型



图一

图一：白在本图 1 位跳是适度的。

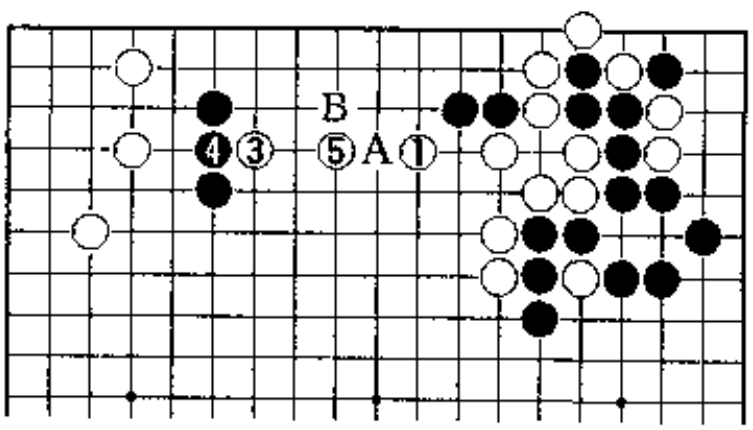
黑 2 跳渡十分必要，将上边的黑棋安定，才能使右边至下边的模样无后顾之忧，同时削弱白右上的厚势。

白 3、5 走厚自身。

黑 6 补，不可省略。否则，白 A 位的打入严厉。

白走到下边的 7 位打入，胜负之路变得漫长了。

图二：黑 2 打在角上贪图官子是因小失大。



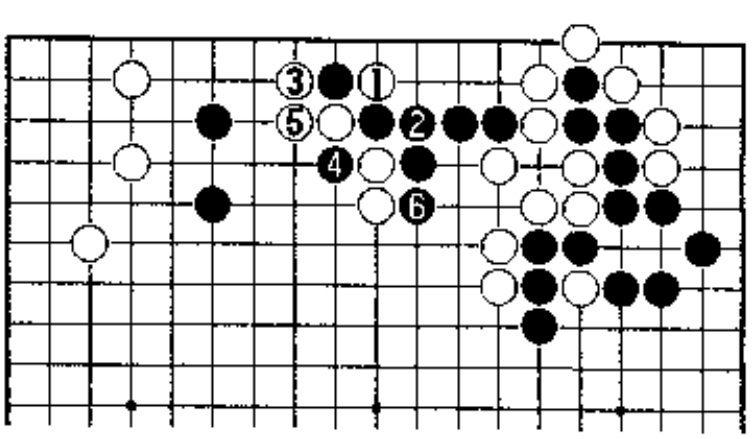
图二

白 3 刺，待黑 4 位粘、再 5 位跳。如此，不仅实空上白不比实战差，而且黑 4 等三子变成孤棋，给全局的模样带来消极影响。这样，是黑艰难的局面。

同理，白 1 之子在 A 位时，黑也不能在 2 位打。否则，白 3 位刺后，再 B 位小尖，黑仍然无趣。

实战的白 7 如意气用事，强行在——

图三：1 位打的话，则黑 2 位粘，4 位打、6 位冲出，白显然不行！



图三

图四：实战的还原图。

白 1 飞，松懈。

黑 2 应，俗手。

白 3 应在 5 位长，让黑 7 位拆回。图中的白 3 是帮对手补

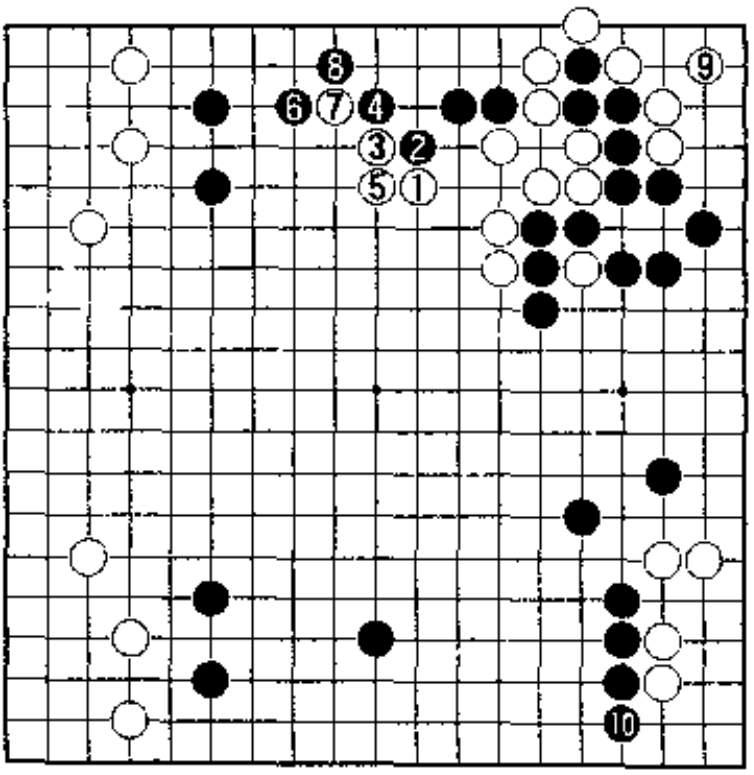
毛病。

白 7 和黑 8 的交换也以不走为好。

总之，白棋在上边大约损了半手多棋。

在棋力伯仲之间的李——马对局中，这种失误是致命的。

果然，在以后的进程中，李昌镐下得滴水不漏，牢牢地掌握着优势，并把优势及时地转化为胜势。



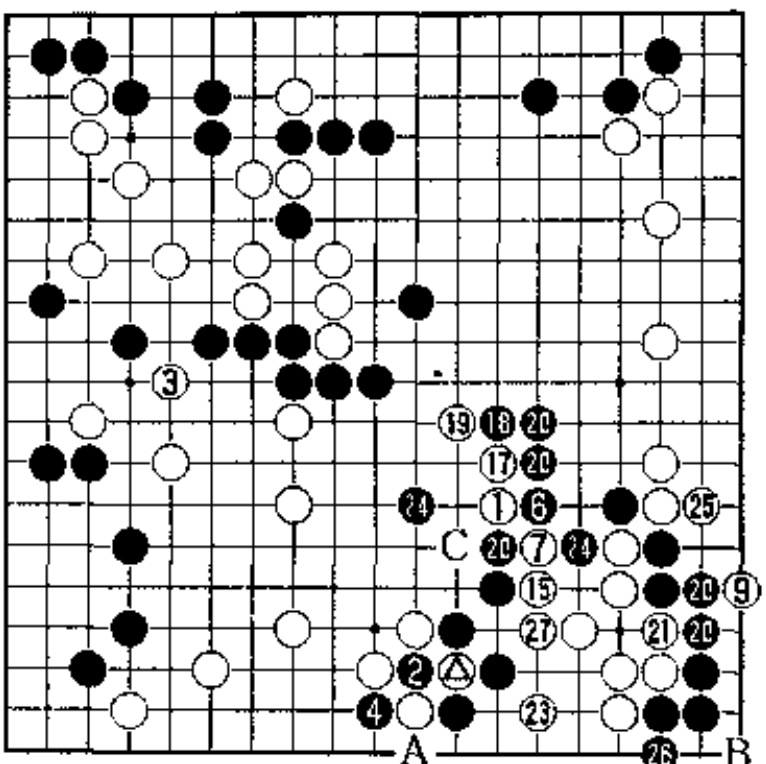
图四

第13型　渡过难关

第13型：取材于我在“晚报杯”选拔赛的对局。

在下边的作战中白棋下得非常紧凑，不过，也出现了误算。然而，黑方并没有抓住机遇，使得白棋渡过难关，迎来了胜利的曙光。

下面，我们回顾一下实战。



第13型　⑤⑪＝△　❽⑮＝❷

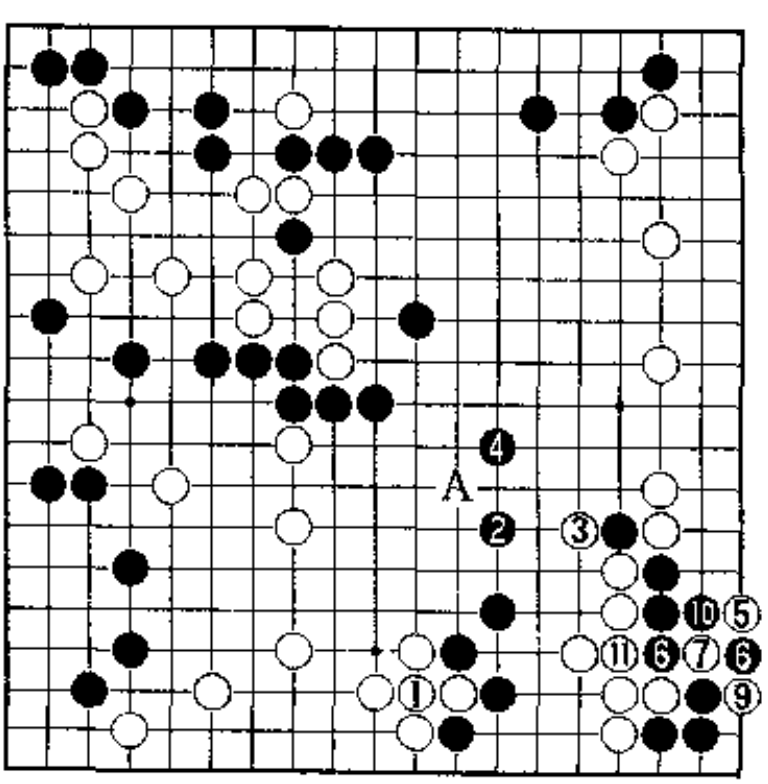
白1是追求高效率的下法，普通的手法是——

图一：白1粘劫是息事宁人的下法。

黑2、4，白3各自补棋。黑4若省略，则白A位一带的攻击，严厉。

白5点是杀棋的手筋。

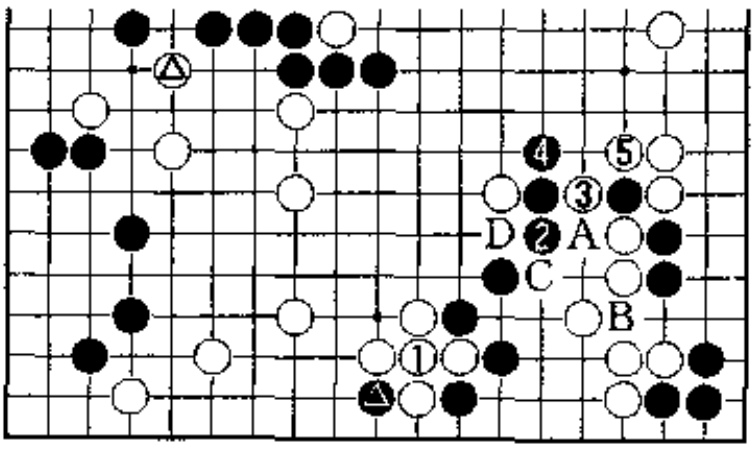
黑6是唯一的应手。



图一　●＝❻

至黑 12，右下角形成劫争。这样，此后胜负将取决于双方对打劫的运用。

提示：黑在左边攻白以及右边有劫材，白在下边及右上有劫材。

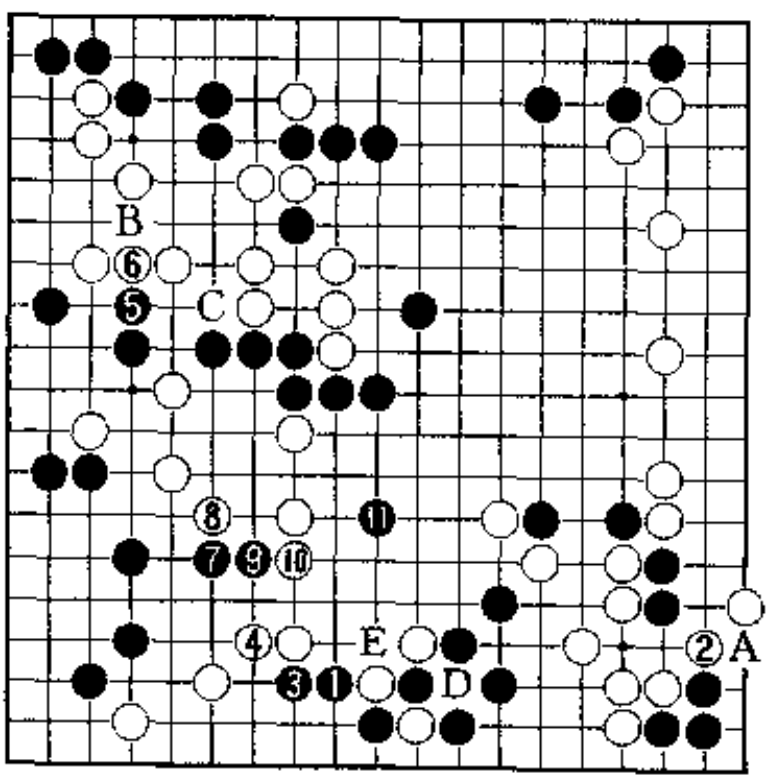


图二

白 7 扳，随手。这里，白误认为：黑劫胜时需在 A 位提劫。此手的正确着法是——

图二：1 位冷静地粘，解消劫争。

黑 2 退，实属无奈。从心情上来说非常想走 A 位虎。不过，由于白 B 位粘是先手，白 C 的小尖就可以成立了，黑 D 时，白 2 位断就还原成实战了。



图三

白 5 提后，用对比法来分析，则是：黑中央显然要比图一厚一些，可是，要和黑●和白㊃的所失相比，可以说“小巫见大巫”。本图白充分可行。

实战的黑 10 是重大的逸机，现在走——

图三：1 位翻打是绝好的消劫手段。

白 2 补净右下角，必然。若在 3 位应一手就等于黑先手解消了劫争。此后，黑 A 位小尖再和白在角上继续争劫。这是白决不能容忍的。

黑 3 爬和白 4 定型，再 5 位并逼白 6 位应，然后，在 7 位跳、11 位将白罩住攻击。

这样，黑可一举挽回颓势。

其中，白 6 走 7 位飞加强左下的话，则黑 6 位冲，白 B 位挡，黑 C 位冲。如此，白左上的大龙危在旦夕。

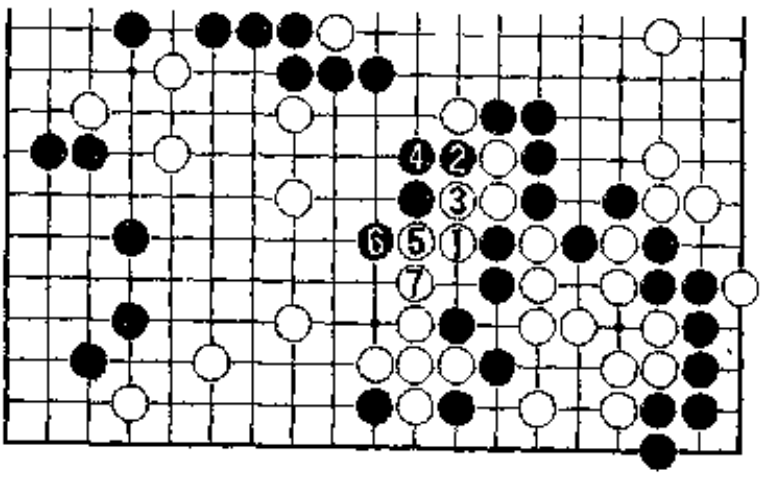
提示：白 D 位的提不成立，因为黑可 E 位包打。

黑 10 就局部而言也是坏棋，原本打劫的结局现在变成净死。在此，黑可能没有算出白 21、黑 22、白 25 的简单杀着。

白 27 虽不是最佳，但却是简化局势的有效手段。此后，B 位点和 C 位扳，白总能走到一处。

图四：是白在 1 位扳（即实战中的 C 位）的变化图。

至白 7 是大致的分寸。这里的一手棋价值在 20 目以上。



图四

其中，黑 2 在 3 位打的变化是不成立的！其变化是：黑 3、白 2、黑 7、白 4，黑棋反而被歼。

图五：实战的还原图。

黑 2 不飞，此手走 5 位跳为妥。

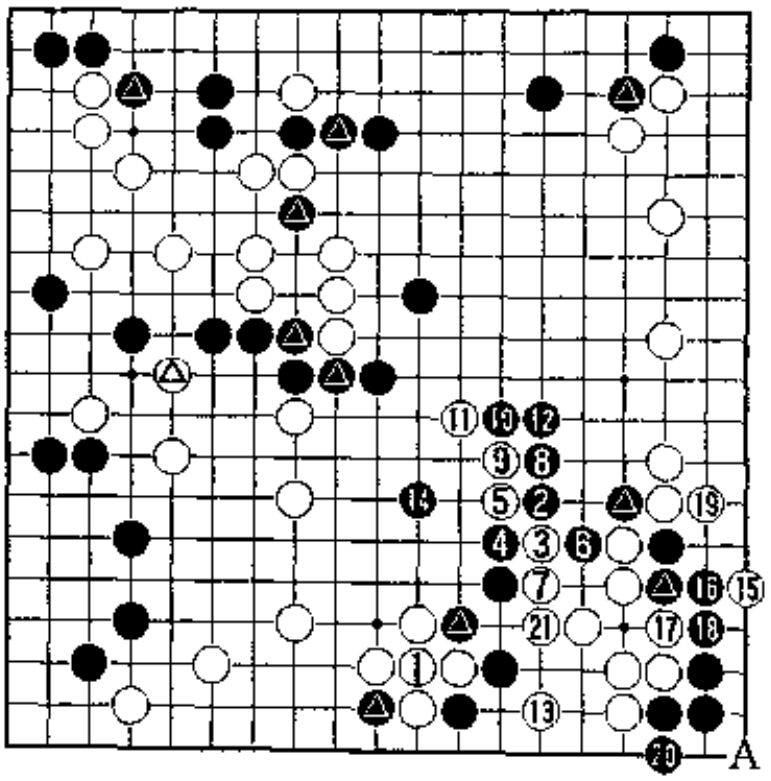
白 3 动出稍稍过分。

至黑 14，白亏损约有一手棋。

在右下角，白一手即将黑棋吃掉（白 21 也可走 A 位点杀黑棋），比打劫的正解，白便宜一手棋。

黑▲和白△的定型，白棋有一手棋的收获。

综合计算的话，白棋有一手棋的“红利”。更重要的是：白渡过复杂多变的局面，棋盘已“瘦了一圈”，优势得以简化。



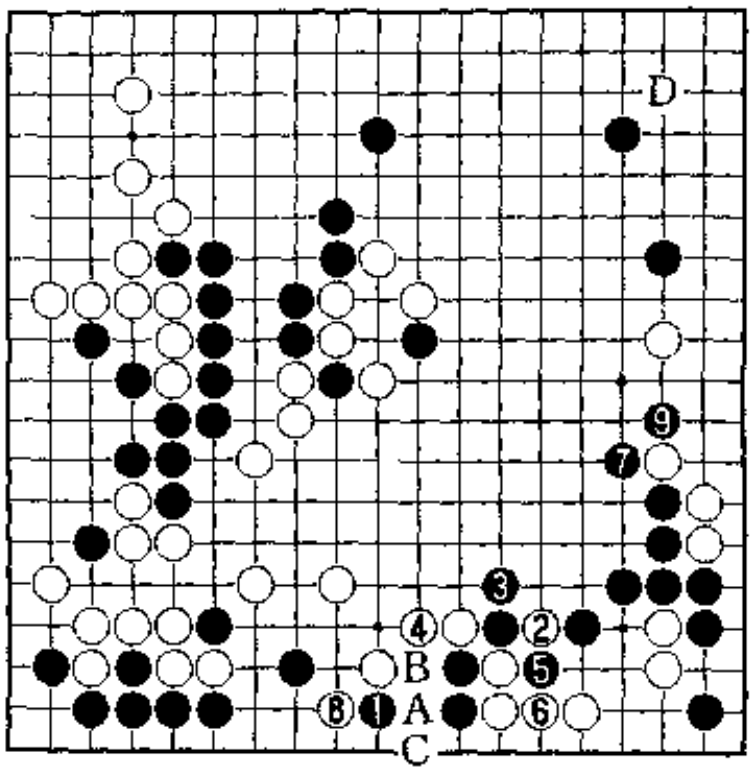
图五

第 14 型　两度次序误

第 14 型：取材于世界业余围棋锦标赛的对局。

黑在下边的作战中两度搞错了次序，使得原本不相上下的局面一下子被白占优了。

现在，我们来看看黑方错在何处呢？



第 14 型

黑 1 托，手法正确但次序不对。此际，应走黑 5 和白 6 的交换后再在 1 位托。

黑棋可能是不愿走黑 5 和白 6 的定型后，被白在 3 位打成“丁四”的愚形。然而，这种情况是不可避免的。因为黑 1 托时，白在 4 位退的话，黑棋仍然要走黑 5 和白 6 的交换（还原成先虎后托的变化）。相反，作为白棋来说却是多了一种选择。

白 2 可简明地在 A 位挖，黑 B 位打，白 4 位打，等黑 C 位提时，白再在 2 位打即可冲出包围。这样，白作战成功。

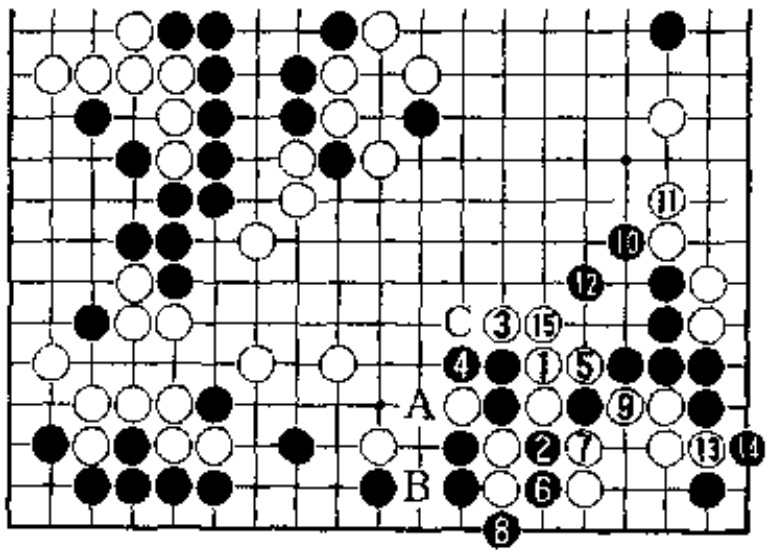
白 4 退，失去绝好的良机！事到如今，白方从心情上也要走——

图一：1 位冲出。

黑 2 断是作战的要领。

白 3 打后，白 5 挤是巧手。

黑 6 打不得已。若强行在 7 位粘的话，则白 6 位粘，黑 9 位粘时，白 A 位长。此后，B 位挖和 C 位打形成见合。如此，黑崩溃。



图一

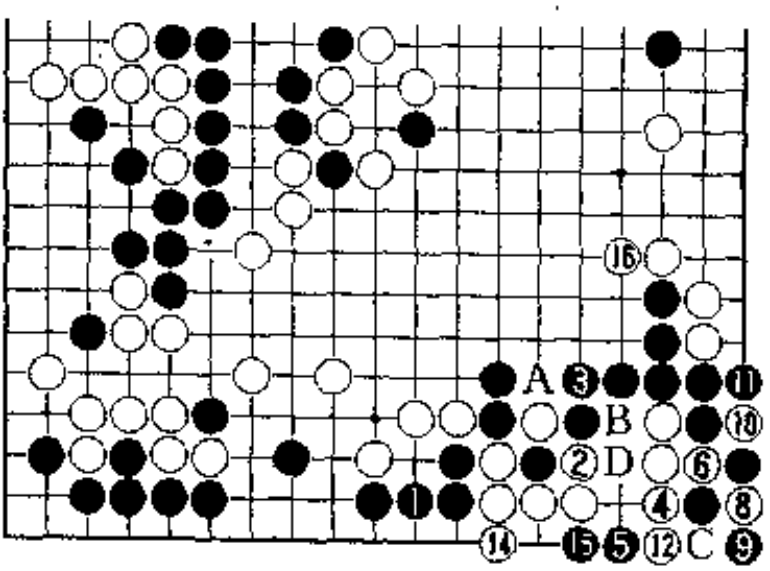
行至白 15，白不仅冲出重围，而且黑方尚未活净。此变当然是白大优。

实战中的黑 5 打和白 6 粘是绝好的定型。有了这个交换，黑方就摆脱了危机。白 4 长可能是疏忽了这一点。也许白方没有算到图一的白 5 挤。

黑 7 扳是犯了和黑 1 托同样的错误——搞错了次序。然而，这次白方却紧紧抓住了瞬间的机会——在 8 位扳。

白在下边取得先手后，及时地在 D 位点角，局面已经领先。

实战的黑 7 应在——



图二　⑱＝⑩

图二：1 位粘。

白 2 提时，黑 3 团细腻。若随手在 A 位打，则白 B 位打后，再 6 位冲、4 位挡。这样，白毫发无损地净活是黑无法忍受的。

白 4 挡扩大生存空间是正着。贸然在 6 位冲，黑有 4 位爬的反击手段。如此，白被吃净。

黑 5 点是唯一的杀棋方法。可是，仍有操之过急的感觉。此手在 6 位粘的话，则白可 5 位虎做活；在 B 位冲的话，经过白 6 至黑 9 的交换后，白在 C 位扑，以下是：黑 12、白 5、黑 D、白 C 提劫。

白 6 至黑 15 是必然的进行。

至此，下边的白棋已延至九口气（中间是黑 B、白 D 的定型）。现在，白在 16 位挺头。由于黑棋右下不活，故对杀起来胜负未卜。即使黑方长出九口外气，白方能将黑棋封住，中央总是可以成不少的腹空。

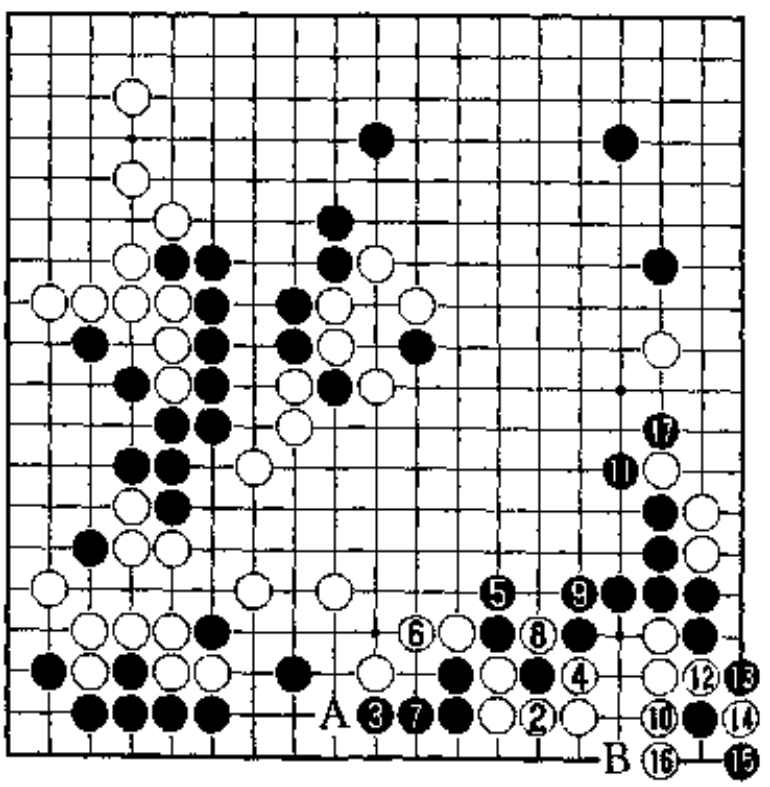
总之，本图是黑凶多吉少的局面。

图三：本图可以说是双方均可接受的结果。

黑 1 位虎，3 位托，次序谨然。

白 4 打时，黑 5 挺是防备白 A 位的扳。

白 6 长走厚中央的下法是可取的。此时，虽有 7 位挖强行做活右下白棋的方法，但不见得便宜。走成这样，已基本上还原成实战的下法（实战中的白 4 是在本图 8 位）。



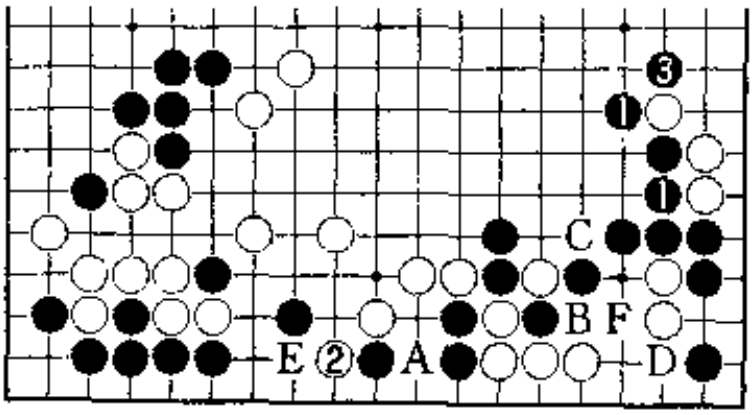
图三

黑 7 粘逼迫白棋在右下做活是黑的应有权利。

白 10 挡时，黑 11 扳转身灵活。此后，B 位点和 17 位的打是见合。

用子效分析的加减法来判断，则是——

图四：黑 1（即实战中的黑 7 未及时地走黑 A 至白 D 的交换，白当然不会在白 B 位提后再 D 位档做活而直接在 2 位扳吃掉黑三子。



图四

和图三相比，黑方的损失是惊人的：减去黑 A 至白 D 的便宜，黑方下边损失 15 目左右（白方得 10 目左右，黑方少 5 目左右。下边以后按黑 E、白 A 定型）。右下即使算作黑 D、白 F 的定型，出入也不过 4 目左右。由此可见，黑在右下一带的作战损失有 10 目。

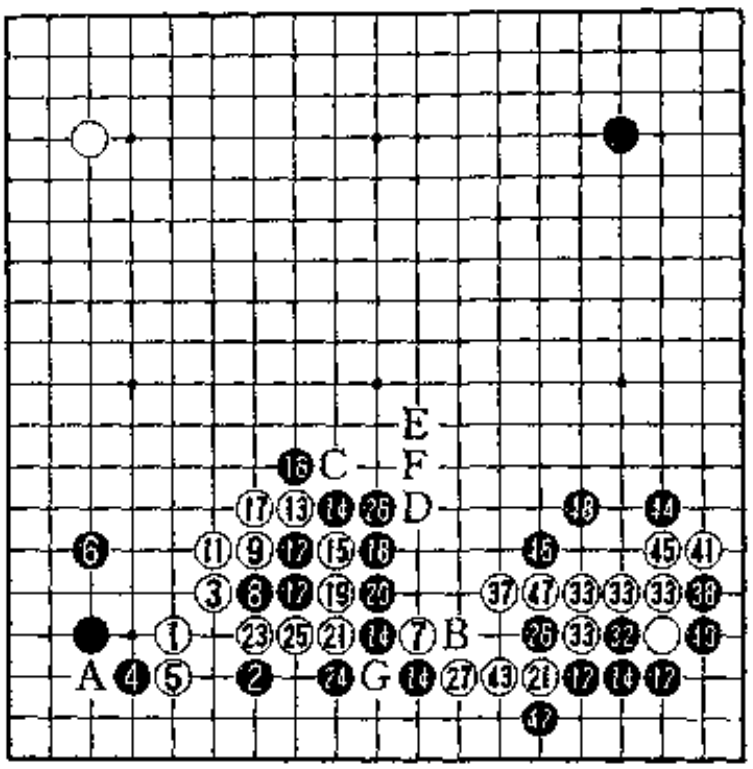
在难分轩轾的局面中，10 目的亏损是致命的。

第 15 型　墙内开花

第 15 型：取材于安徽省业余比赛的对局。

白棋在下边的角逐中亏损惨重。行至黑 48，黑盘面领先有 15 目之多。

现在，我们来查找一下白的错误所在。



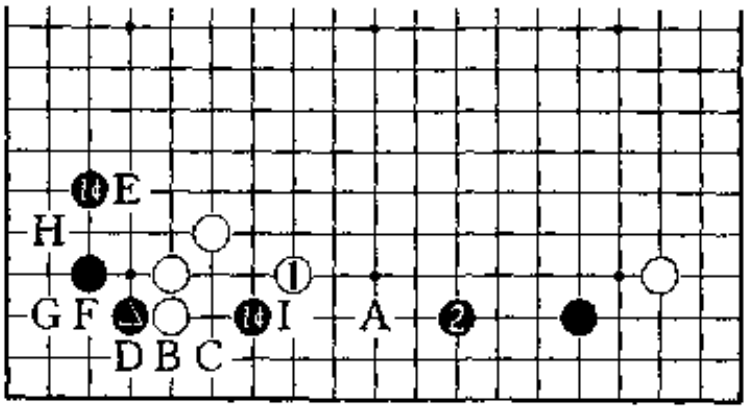
第 15 型

黑 4 小尖是变通的下法，目的是阻止白在 A 位托，它的构思是——

图一：白 1 位飞压时，黑 2 位拆二。

此后，白如 A 位飞吃住黑一子，则黑 B、白 C、黑 D 的扳粘是先手。如此，白方棋形重复，效率不高。

本图的变化和黑 E 位飞，白在 F 位托，经过黑 G 位扳，白㉔位退，黑 H 位虎，白再 1 位飞压的定式相比，实空上要相差不少。



图一

黑 2 后，白若脱

先他投，则黑可选择适当的机会在I位爬，彻底的捞空并伺机冲击白棋。

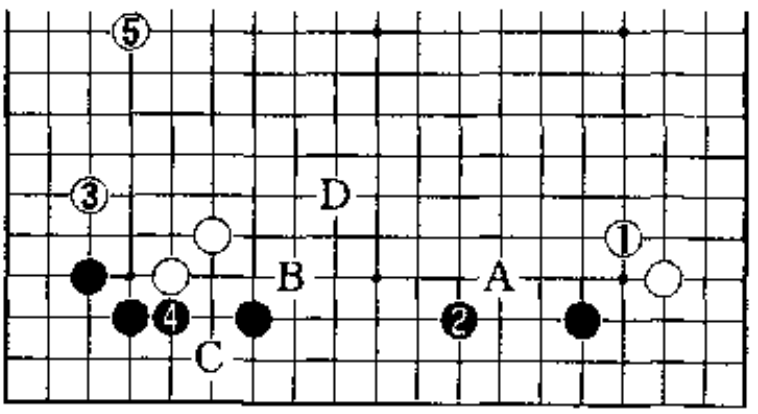
实战中，白先在5位挡下边再走7位夹攻右下一子的思路不连贯。

我的意见是——

图二：1位小尖，以静制动。

黑2下边生根时，白就不在下边4位挡，而转向左边。

黑4渡过后，白5开拆。



图二

这样，下边的黑棋“三路会师”，缺少发展。

其中，黑2若在A位小飞，白3可改在B位飞，黑C位小尖，白D位整形。

这样，白方棋形舒展，自然。

中、初级水平的爱好者们如不擅长“虚路棋”，则实战的白5可直接走B位夹攻黑棋。二间高夹是为了减少黑方右下的回旋余地，增加己方在下边的活动空间。

实战的白5和黑6交换带来的弊端是：棋形走重，左边转身以及脱先他投的可能性已不复存在。

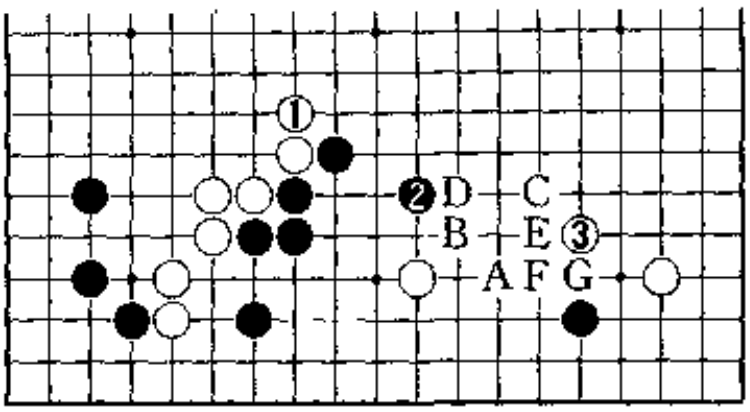
白7脱离主战场是导致布局落后的根本原因。

白15是局势恶化的“魁首”。此际，无论如何要在——

图三：1位长。

黑2镇时，白3飞。此时，白只有根据黑方的战法才能制订自己的策略。

此后，黑A位飞的话，则白B位小尖，黑C位飞、白D位压，形成乱战；黑E位靠的话，白就F位扳，黑G位断，白A位退，以牺牲右下角的利益来争取中央的主动权。



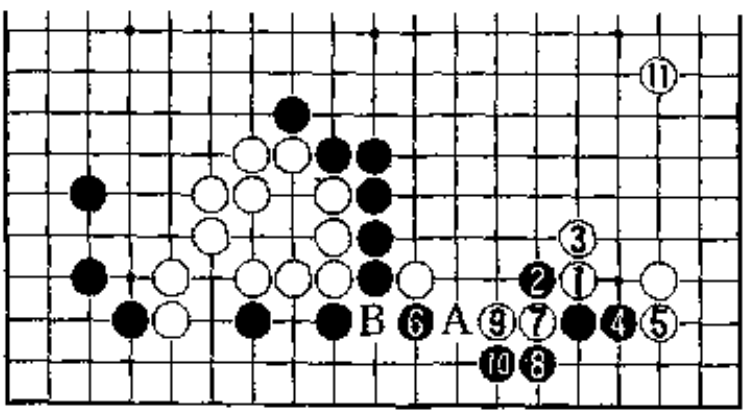
图三

上述两变只是复杂战斗中的二个例子。尽管白棋并不占上风，可是，白棋的回旋余地要大了许多。

实战中的白15断，被黑16位打后已"矮人一头"。

黑22穿出后，白7一子几乎成了"残废"，白损失惨重。尽管白棋提了黑三子，但是，由子是"墙内开花"，"墙外"威力自然有限。

黑26粘，缓！此时，在28位虎是急务。白在26位打的话，黑C位粘，白D位长，黑E位飞，作战黑没有胆怯之理。退一步说，白26位打时，黑D位反打，白C位提，黑F位长，中央让白再厚一点也不是什么大不了的事情。



图四

白27小尖以牺牲G位断的利益寻求下边腾挪的下法得不偿失。尽管局势已非，但是仍应心平气和的——

图四；1位压，3位长，最大限度地削

减黑方厚势的威力。在对方势力圈内尽量避免正面作战是作战的常识之一。

黑 6 补，不可省略。否则，白 A 位小尖后，7 位断和 B 位断成为见合。如此，黑下边的实空化为乌有。

白 7 位断，9 位长是白的权利。

至白 11 是正常的运行。

其中，黑 6 若改在 9 位虎，则白有 B 位的断。相比之下，还是黑 6 位虎为好。

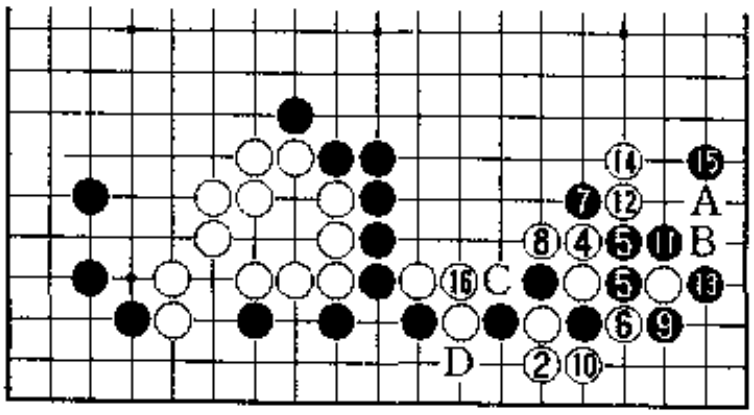
本型的白 31 位“扭十字”属于“箭在弦上，不得不发”，如在 33 位长、则黑 34 长、白 36 后、黑再 43 位虎。回头看看就可发现：白 27 和黑 28 的交换明显亏损。

黑 32 若拘泥于定式，走——

图五：1、3 位打，5 位冲出。

至黑 15 是定式的变化。

可是，白 16 粘后，黑原来的厚势竟要谋生。因而，不顾场合乱用定式是行不通的！



图五

其中，黑 15 改在 16 位打，则白 A、黑 B、白 C、黑 D 先手便宜后再抢占其它大场。黑的厚壁需要靠吃白棋的残子来生根，可见是无奈之极。

实战中 32 至 36 的下法在普通场合下是大俗手（白只要 38 位虎，逼黑 40 位打，白 39 位粘上，白外势就十分壮观），但是，此际却是极其有力的。

白 37“虚枷”是实战手筋。

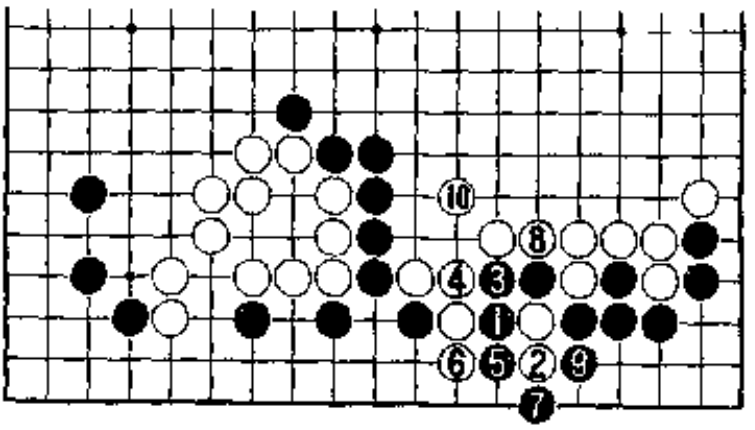
黑 38 飞是巧手。

白 39 粘，不妥。此手以在 41 位靠，黑 40 位退，白 45 退为正。

白 41 在 44 跳是“形”。

黑 42 二路打是正着。这里，走 43 位打贪吃一子是错误的。请看——

图六：黑 1 打，贪婪。



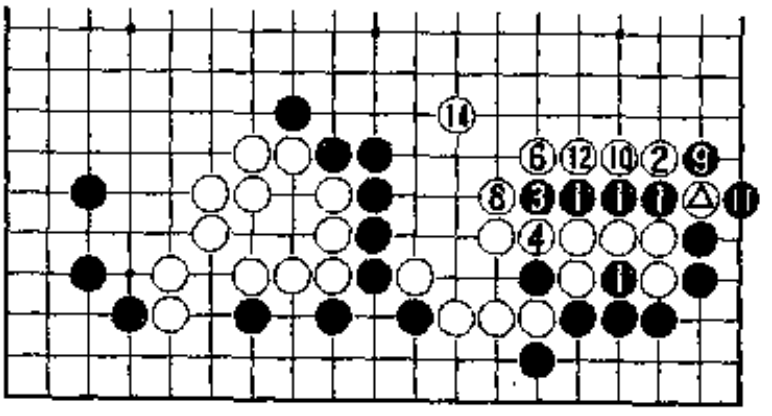
图六

至白 10 是必然的下法。

和实战相比，黑实空多了 7、8 目，然而，黑的厚势已变成弱棋，白的厚势却派上了用场。这恐怕不是 7、8 目棋所能补偿的。

黑 44 刺、明智。这时，直接在 45 位断是十分诱人的，然而——

图七：黑 5 长出时，白可 6 位夹机灵地转身。

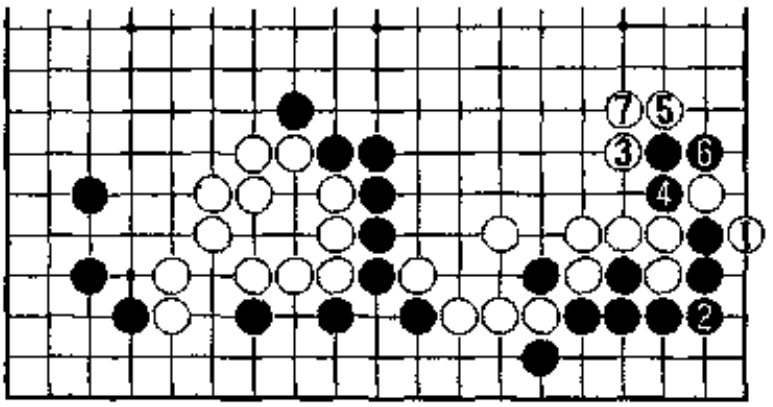


图七　　⑬＝△

白飞到 14 位，下边的一块黑棋显得更加孤单。如此行棋黑方是自讨麻烦。

白 45 粘使得局势更加恶化。现在——

图八：白 1 先手扳、再 3 位靠，5、7 扳粘加强中央、舍小就大才是正确的方针。



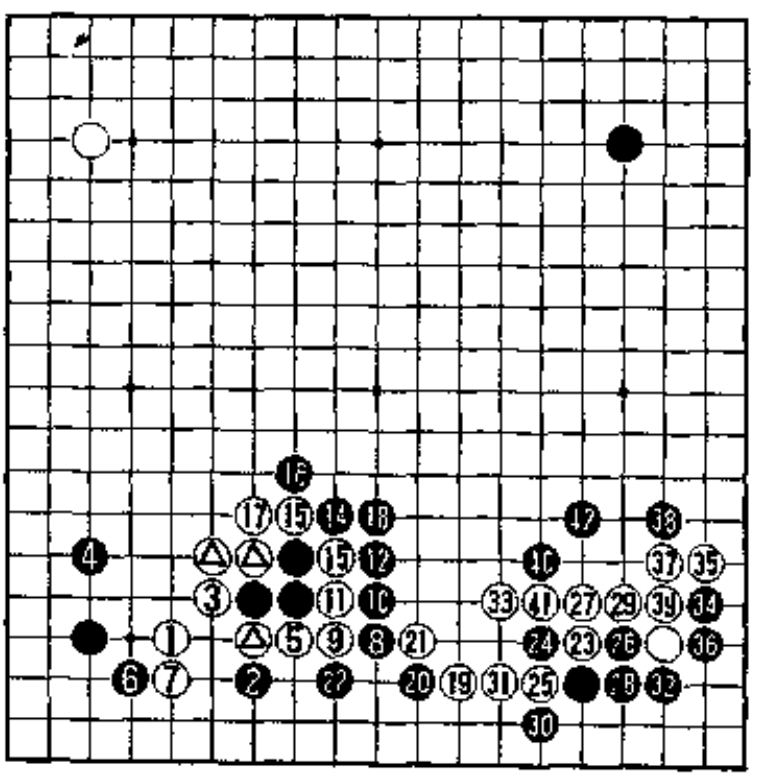
图八

黑 46 刺，48 尖封白棋时，已经牢牢地掌握了局面的主动权。

图九：实战的还原图。看了本图的次序就可明了白棋的亏损程度。

白 7 显然应在 19 位一带夹攻右下黑一子。

白 9 至黑 18 的交换是连初级水平的棋手也不会下的大恶手。这一连串的下法亏损有一手棋以上。



图九

白 19、21 贴着黑壁和黑 20、22 交换，显然不妥。此处估计黑得利约半手棋的价值。

黑 38 和白 39 的定型，黑便宜近一手棋。

加上三个黑●和三个白△就和实战同型了，三个黑●和白△的交换，白棋有半手棋强的“收成”。

综合计算的话，下边的战斗黑方有二手棋利益的收获。

第 16 型　一步之差

第 16 型：取材于中日围棋擂台赛的对局。

黑 1 侵消，选点刁钻。

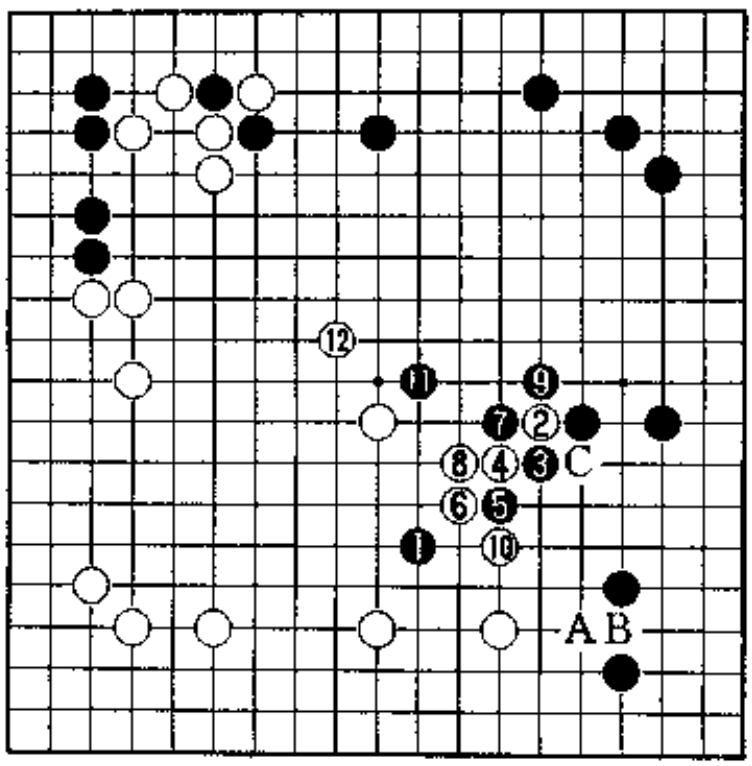
白 2 靠声东击西进行反击，有力。不过，事先宜走白 A、黑 B 的交换。那样，对中腹以及下边的行棋会有所帮助。

由于局面的焦点在中腹，白不可能在右下角寻找手段，因而，白 A、黑 B 的定型宜早不宜迟。否则，以后可能来不及交换了。

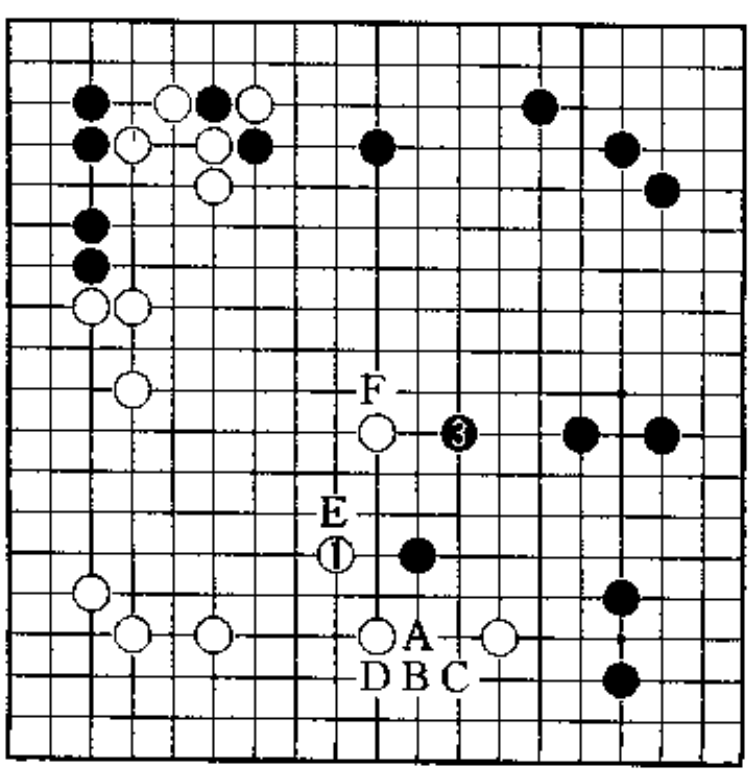
黑 3 在 10 位跳，白 C 位扳。这样，将形成乱战的局面。

黑 11 小飞，极坏。

白走到 12 的小飞时，已是黑方贴目



第 16 型



图一

困难的局面了。

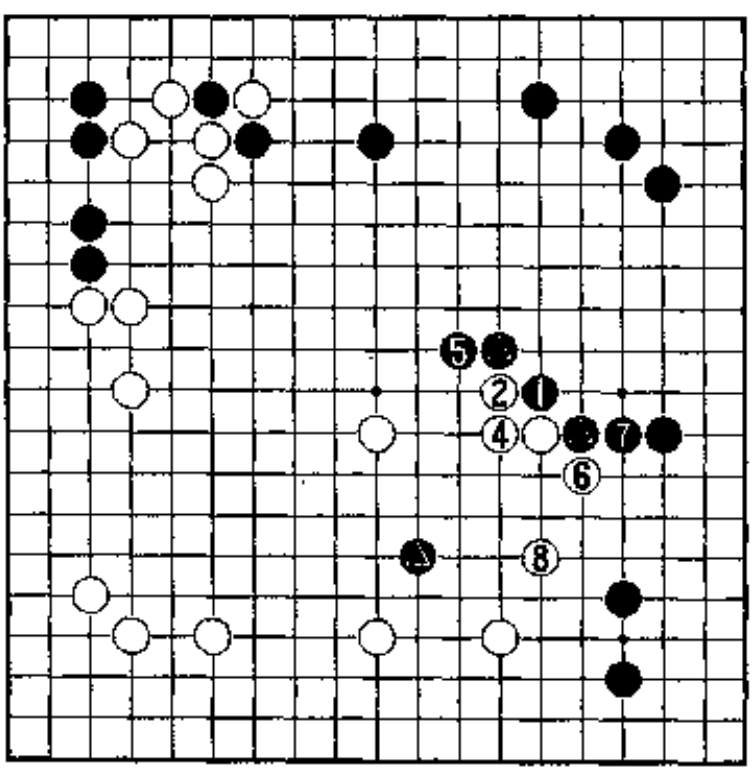
其中，白 2 改在——

图一：1 位飞经营模样的着法是不行的！消极的围空只能将空越围越小。

黑 2 后，白陷入难局：下边黑有 A 位靠的手段（白 B 位扳时，黑可 C 位扳或者 D 位扭断，此处总是有各种利用的），中央还有 E 位靠的可能。白如在下边补一手，被黑在 F 位靠一手，大势又要落后。

实战的黑 3 走——

图二：1 位外扳的话，则白在 2 位紧紧地扳住头。在此，要利用对方不能在右边脱身之际，先封锁住黑●向中央的出路，然后，8 位小飞鲸吞●一子才是白棋正确的作战方针。



图二

如此，是势均力敌的一局棋。

本型的白 6 连扳拘泥子常识，此时，白有——

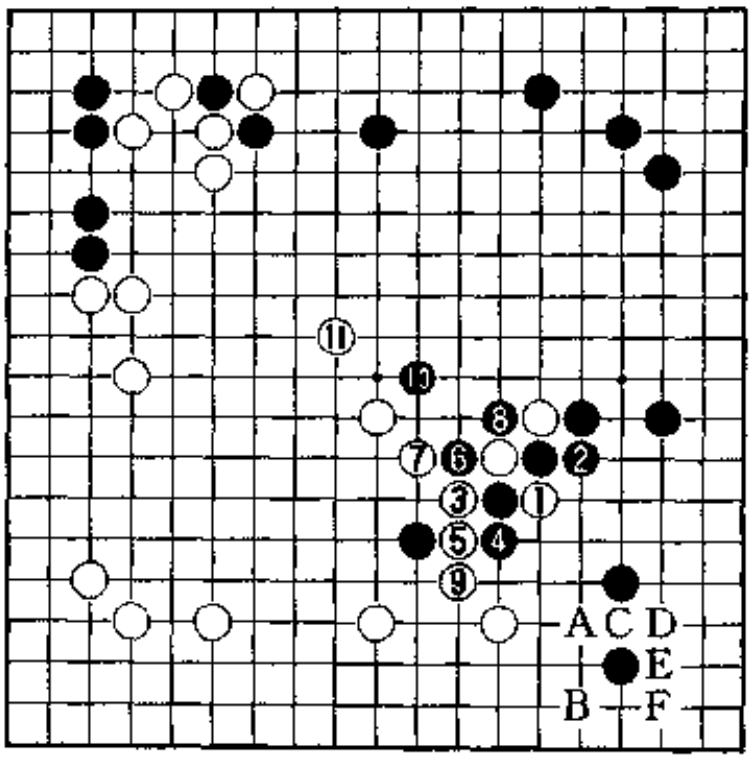
图三：1、3 位连打的实战妙手。

行至白 11，虽然黑方吃了二子，但是，白方将左半盘的模样实地化了，还抢到 11 小飞的好点，作战无疑是成功的。

这样，是盘面不相上下的局面。

不过，白 1、3 的俗手是业余高手的“专利”，对于职业高手来说却很可能是盲点。

另外，白 11 后，白走 A 位刺时，黑就可 B 位小尖应了。白 C 位冲的话，黑 D、白 E、黑 F 位打，白无所作为。



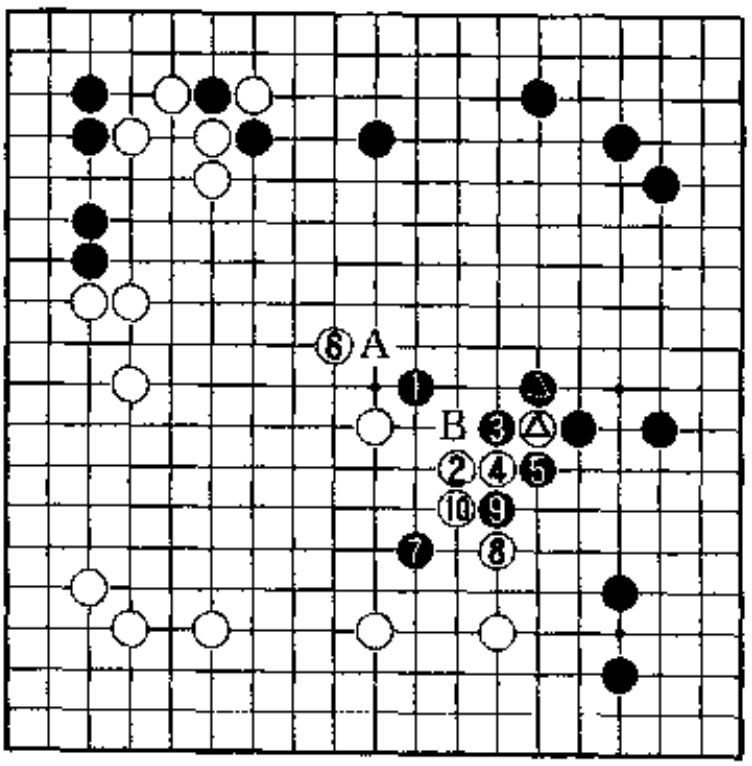
图三

图四：实战的还原图。

黑 1 至白 6 的定型，白无不满。

黑 7、9 和白 8、10 的交换，黑方亏了一手棋。

白㊓和黑●的定型是白方损的。不过，由于白方已不可能打入黑右半盘的模样，因此，付出极其有限。



图四

实战黑 11 小飞是乐极（黑 7、9 先手拔一子）生悲的大恶手，此手若在图四的 A 位镇，则是旗鼓相当的一局棋。

真的这样，用还

原法来分析图四的变化就是：黑 A 位镇时，白 2、4 围模样的下法过于消极，至少应在 3 位镇。当然，也可考虑其它下法。

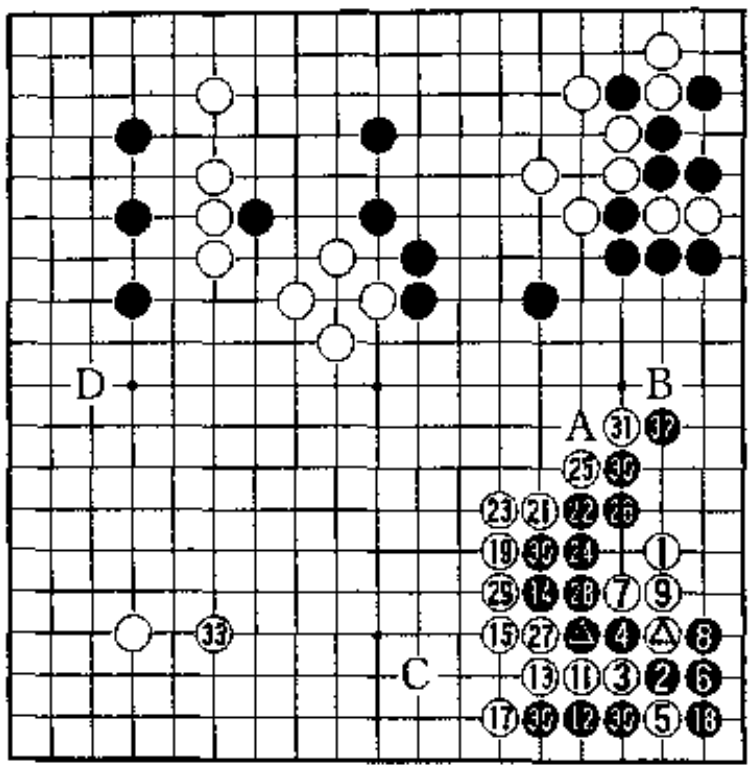
白㊃和黑❸的定型，使黑 A 之子和 3 等子的联络无懈可击，大约也有半手棋的损失吧。否则，白 B 位曲或者 1 位小尖冲击黑薄味的手段总是存在的。

综合计算，得失大致相当。

第17型　打成平手

第17型：取材于安徽省少年男子围棋赛的对局。

在右下的角逐中，双方都出了不少问题手。行至白33（此后是白A、黑B的定型），右下的得失究竟怎样呢？



第17型

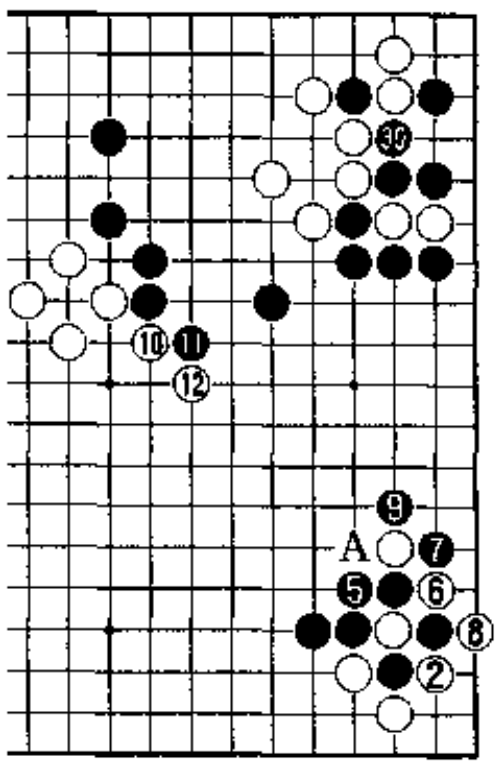
下面，我们来看看实战的“慢镜头”。

白1跳，方向正确。若在11位托，则黑4位顶，白3位挡，黑9位扳。在右上有黑厚势的配置下，白方如此行棋容易进入黑棋的步调。

白3改在6位扳，黑3位退，白18位长，黑C位拆，白抢得先手后再利用中央开花的威力在D位逼才是自然、流畅的手法。

黑6在9位打是不妥的，其变化见——

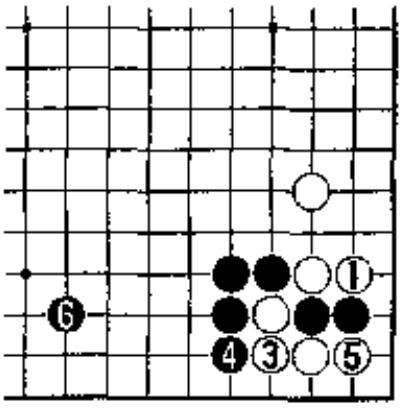
图一：至黑9，白角上实利可观。



图一　④＝●

黑虽可征掉白一子，但是，白

10、12 连扳的引征手段十分有力。被白 A 位逃出的话，黑右下支离破碎；白在中央再走一手，不仅黑右边的模样将大为萎缩，而且白中央成空的潜力巨大，黑明显得不偿失。



图二

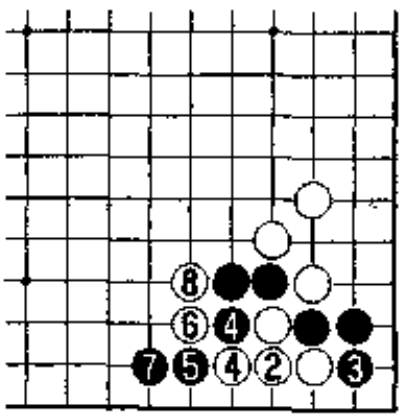
实战的白 7 虎是骗着。此际，白的本手是——

图二：1 位外挡。

黑 2 位打、4 位挡简明有力。

黑走到 6 位的拆，棋形稍显生动。

白的理想图为——



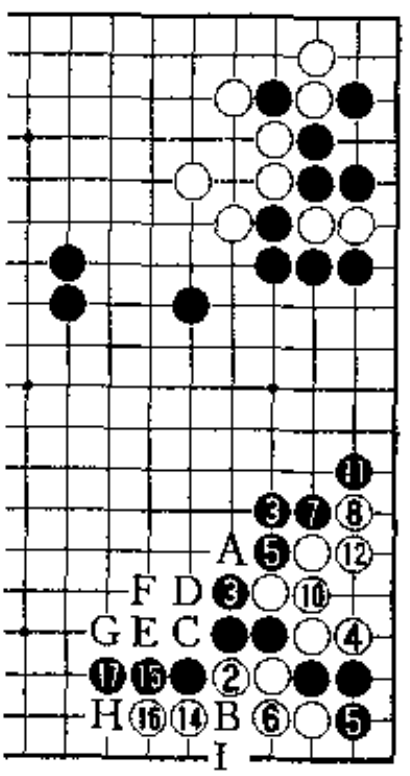
图三

图三：黑在 1 位打，再 3 位曲的盲动。

这样，白可祭出 4 位曲，6 位断的杀手锏。

现在，征子对黑不利，白大胜。

然而，黑也有对策破白圈套。请看——



图四

图四：黑 1 单曲是出人意料的好手。

白 2 爬，不得已。如在 A 位扳进行抵抗，则黑 2 位打的下法即告成立。经过白 6、黑 5、白 B、黑 14、白 13、黑 15、白 C、黑 D、白 E、黑 F、白 G 的变化，黑再在 16 位粘。这样，白的陷阱反而套住了自己。

至黑 17，黑右边的配合绝佳。以后黑再补一手，右边已完全实地化，本变

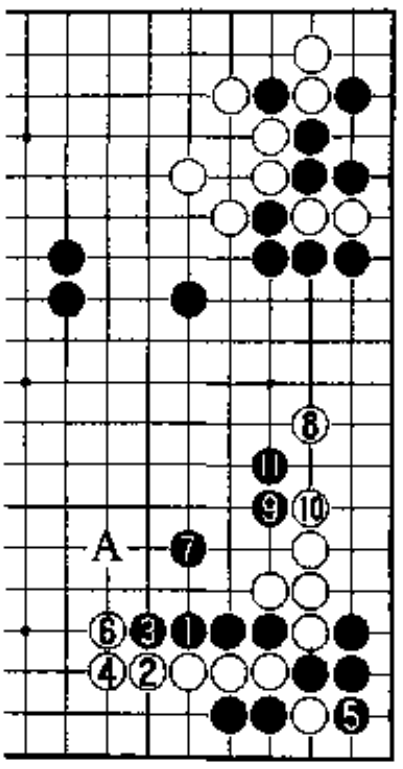
黑方大获成功。黑 H 位曲还有先手意味。白脱先的话，黑 1 位点将先手吃掉白 14、16 两子。

即使是进行作战，实战的黑 14 小尖也是似巧实拙的。其正常分寸是——

图五：黑 1、3 连压是堂堂正正的手法。

黑 7 跳，固然委屈，可是，能走 9、11 对白进行欺凌，心情就会无比舒畅。在本图的配置下，原本较为勉强的下法竟可登堂入室，可见实战中白 7 的下法大有问题。

一旦黑中央 A 位一带有子，黑就可在下边投入兵力对白 2 等子实施“反攻倒算”了。

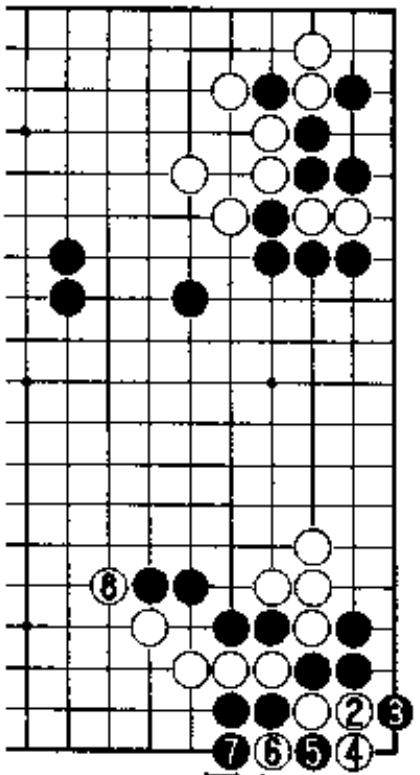


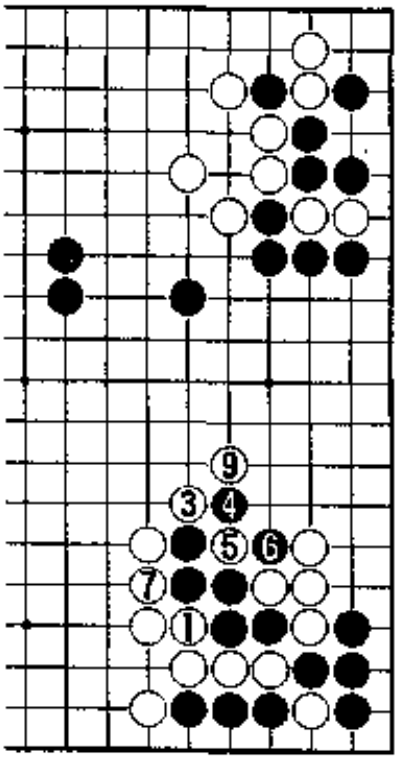
图五

黑 16 不能在 29 位压，因为白只要——

图六：在角上 2 位爬，黑的过分之举就将遭到惩罚。

黑 7 打时，白引而不发走中央的 8 位扳头，黑就穷于应付了。


图六


图七　⑥＝❺

本型的黑

20 冲，大随手。如今，黑方只能在 27 位团打后再 20 位冲了。

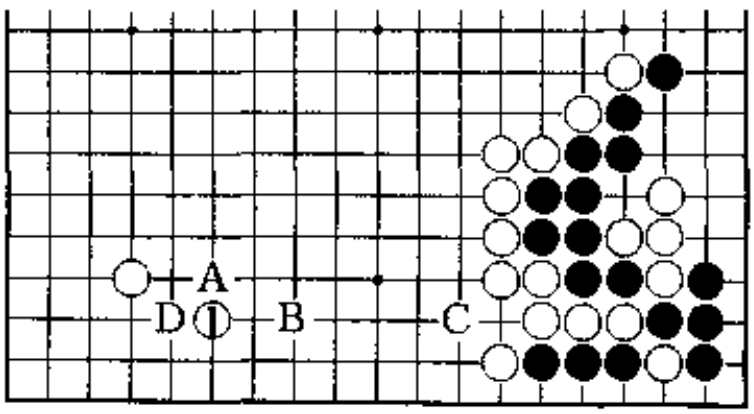
白 21、23 失去了千载难逢的良机。此时，白方走——

图七：1 位打，3 位扳即可滚打包收全歼黑棋。

若此，黑方将举起白旗投降。

白 33 单关守角的下法值得商榷。我的意见是——

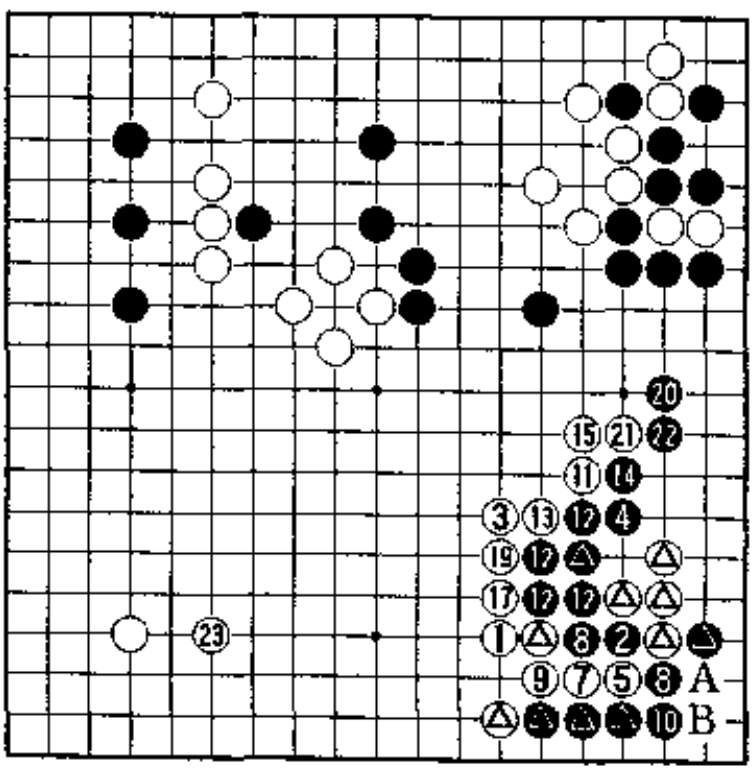
图八：白在 1 位小飞守角。



图八

黑以后在中央侵消时，白可以逼迫黑往己方“开花”的方向行棋。如此才能充分发挥中央厚势的威力。

A 位单关的隐患是：黑 B 位侵入时，白必须将黑全歼。否则，黑右边的实利将是白无法抗衡的。而黑在 C 位的刺、D 位的点等手段将给白棋增添无限的烦恼。



图九

图九：这是实战加上白 A、黑 B 的定型，包括黑◭和白△一连串交换的还原图。

白 1、3 是本局面下的有趣尝试。

白 7 退、松懈。此手不如 8 位扳来得紧凑。

白 11、13、15、21 和黑 12、14、20、22 的交换，白方获利有半手棋。

黑 16、18 是大俗手。这里，黑方亏损半手棋。

可是，六子黑●子和六个白◬子的定型，黑方便宜半手棋。在此；可将黑 10 一子移至 A 位，再加上白 10、黑 B 的交换就和实战同形了。这样的移位和实战仅误差一目左右。因不影响整个判断，故可忽略不计。

若单纯计算的话，白在这里的战斗便宜半手棋。然而，本局面黑得的是实利，白取得的是外势。全局的判断不能取决于单纯的理论计算，而是要取决于白的厚势可转换成多少实利。从整体上看，双方在右下角战成平手。

第 18 型　用定式作文章

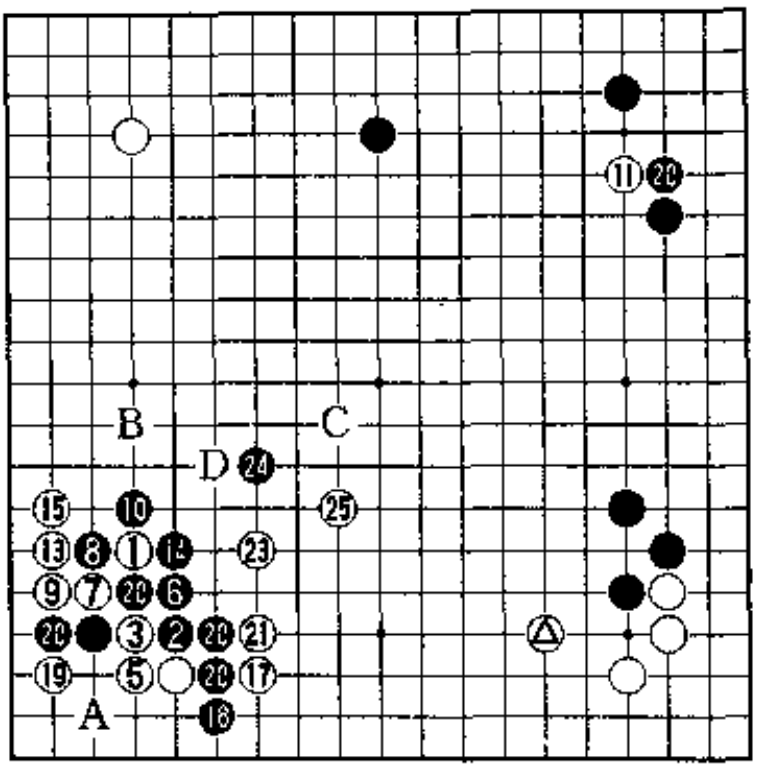
第 18 型：取材于第六届全运会女子团体决赛的对局。

白 1 利用右下㊓子作背景走大斜进行挑战。

黑 2 靠出，应战。

黑 6 选择上粘的简明定式，以避开白的锋芒。

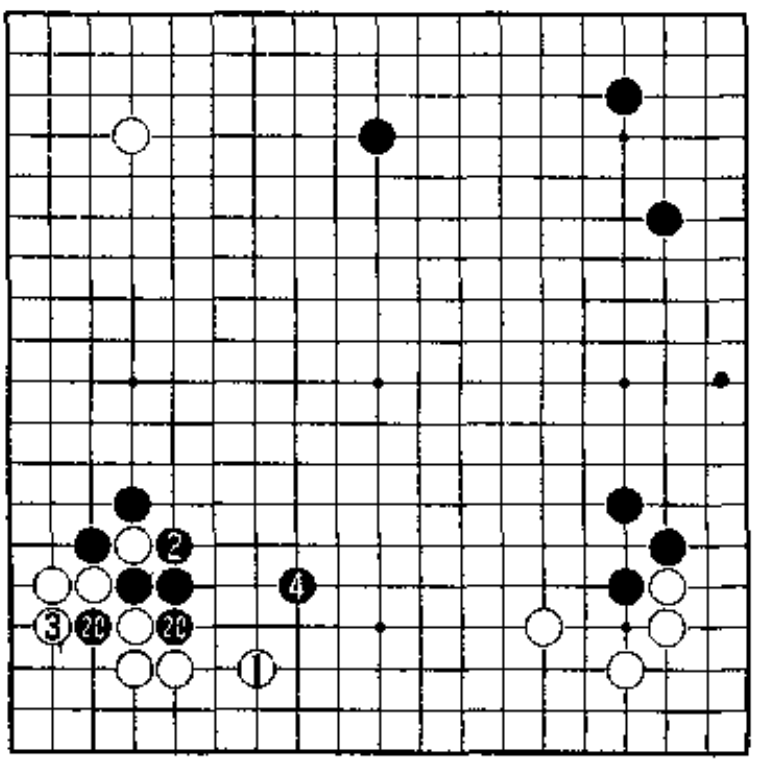
白 11 在右上引征，强烈无比。此时，白若按定式在——



第 18 型

图一：1 位跳，则黑 2 提后，再 4 位大跳。

这样，黑左下的厚势和右边至上边的模样遥相呼应，而白棋则在下边一带投入过多的兵力，布局速度迟缓。如此，是黑生动的局面。


图一

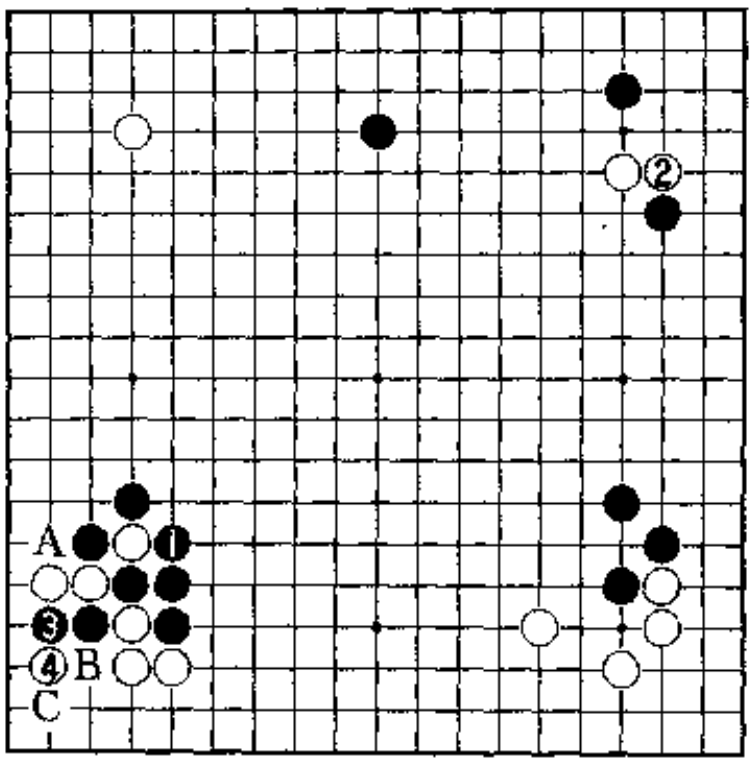
这也是实战中黑选择 6 位上粘，让白

方得到左下实地的理由。

黑 12 内挡是苦肉计——

图二：直接在本图 1 位提的话，则白在右上的 2 位挡下。

白有此“飞刀”，右边至上边的宏阵势立即被分成右边和上边的两块小空，并且还要寻求治理之策。黑方的所得只是可在3位挡下后手吃白二子。

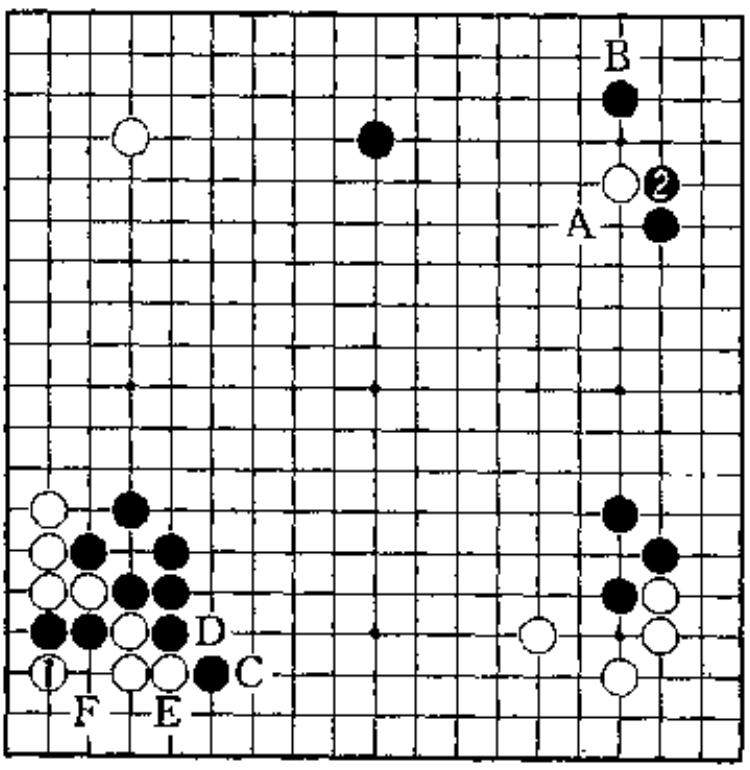


图二

白 4 夹住后，黑方需在 A 位加一手。

形成这样的转换，得失是不言自明的。

其中，黑 3 不可在 4 位小尖吃白棋。因为白有 3 位打，黑 B 位粘，白 C 位夹的手筋。若此，黑棋反而被吃。



图三

白 13 如在 20 位挡，黑就在 13 位打吃。和图二相比，黑

省略了一手棋，自然充分可下了。

黑 16 扳时，白 17 夹试黑应手，时机绝好。此手若改在——

图三：1 位补是普通的应法。

若此，黑也在右上 2 位补。

这样，白㊓的引征一无所得，且失去了在右上 A 位镇，B 位托等侵消手段。形成本变，黑方有趣。

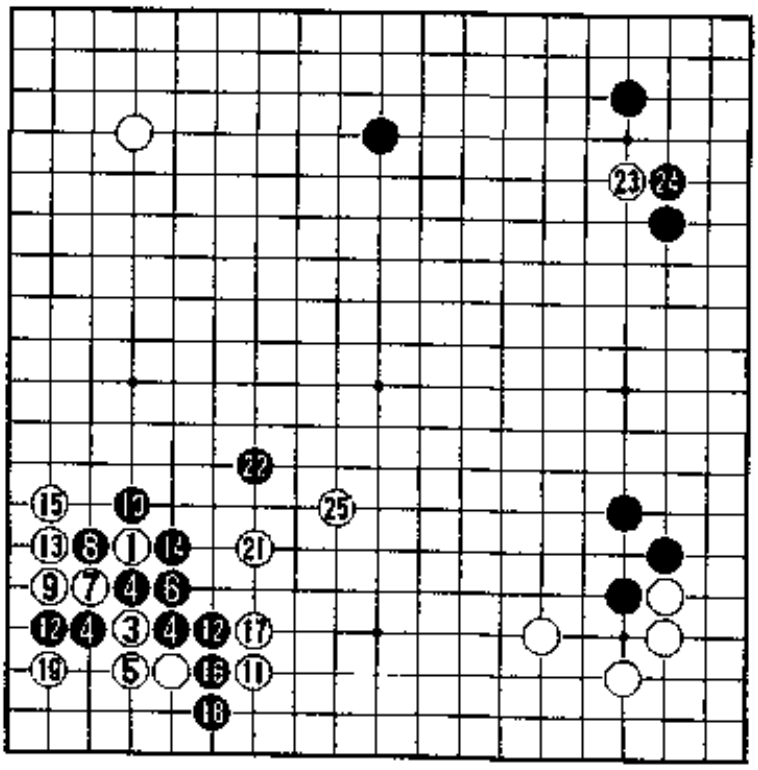
此后，白在 C 位夹时，黑可 D 位粘。由于黑 E 位扳是先手，因此，白无法从下边渡过。

本图中，白1在左下脱先的话，黑在F位跳，白三子即被吃。

黑 18 在 22 位粘的话，白有 A 位小尖的巧手。此后，右上的冲下和 18 的渡过，白必能走到一处。如此，白不错。

白回到下边的21位长，再23位跳、25飞后，局面已是白优。

现在，黑大致要在 B 位补一手。于是，白在 C 位愉快地跳出，占领全局的制高点。黑若强行在 C 位飞镇，白就在 D 位靠进行反击。在此作战，只能导致黑局面的进一步恶化。



图四

图四：实战的还原图。

白 11 跳是定式的着法。

黑 12 内挡，实属无理。

白 15 长后，黑方损了一手多棋吧。

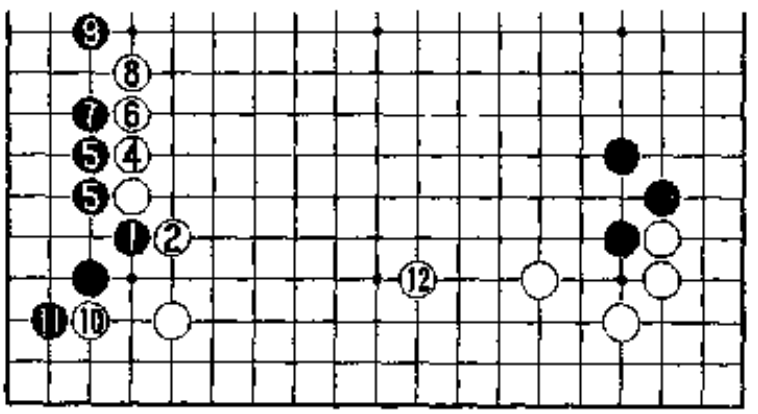
黑 16 挖时，白 17 长“歪打正着”。

黑 18 长仍应冷静地 20 位粘。

至白 21，虽然左下被黑棋穿出，但是，白棋将棋走在“正面”（黑棋走在背面），与棋谚“入腹争正面”不谋而合。

白 23 和黑 24 的交换，无故加强黑右上角，失去了其它的侵消手段，几乎损了半手棋。

算总账的话，黑 16 的穿出和黑 12 内挡的亏损在目数上大致相当。



图五

黑 16 犯了方向性的错误，使左下黑棋变薄是导致局面落后的罪魁。

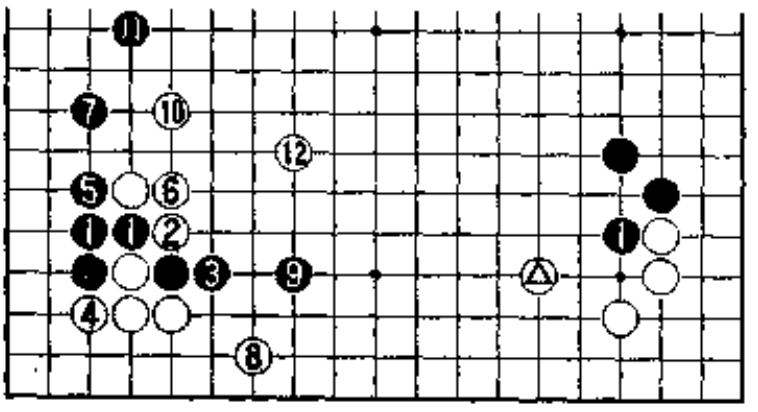
白 23 的过失和黑的错误相比就可“免于起诉”了。

回头来看，实战的黑 2 还是平凡地在——

图五：1 位尖，3 位扳，让白经营下边算了。

至白 12，是平分秋色的结局。

本型的黑 6 如在——



图六

图六：1 位下粘，将大致走成至白 12 的变化。

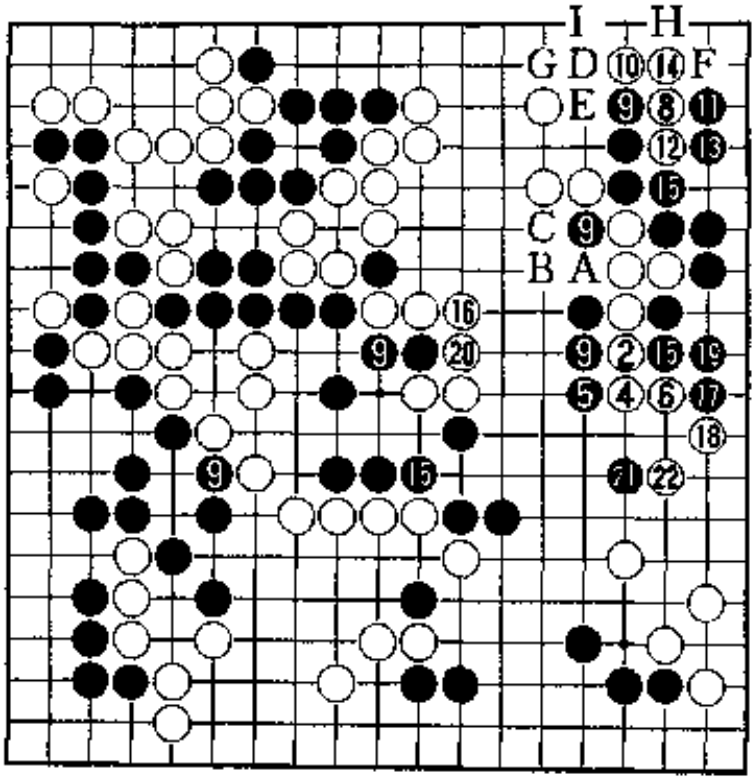
由于白有Ⓐ子的配合，在下边形成作战容易进入白方的步调。

第 19 型　过于凶悍

第 19 型：取材于安徽省第八届运动会少年围棋赛的对局。

黑在右上一带的作战中恶手连发，终于将好局一步步葬送。

下面，我们来看看黑方是怎样打败自己的。



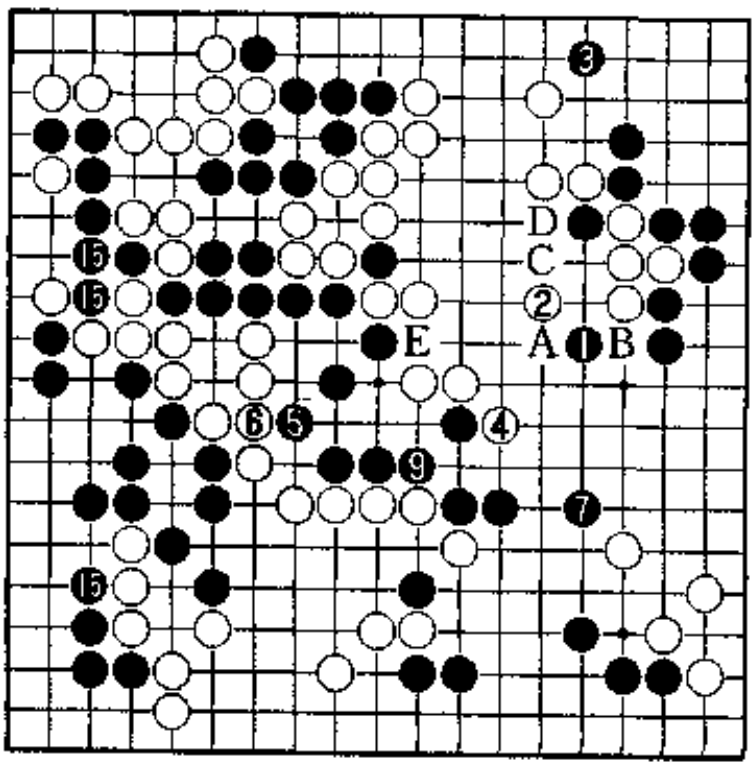
第 19 型

黑 1 夹，过于凶悍。此处希望走成白 A、黑 B、白 C、黑 2 位打的变化是不现实的。

白 2 挺出反击，当然。

至白 6，黑方得不偿失。

黑 1 的正确下法应是——



图一

图一：黑 1 位跳。

白 2 位补时，黑保留 A 位和 B 位的先手权利，抢占盘面

最大的地方——右上 3 位飞。

这样，已是黑方稍优的局面。

白若 4 位扳攻击中央黑棋的话，则黑 5 和白 6 定型后，中央黑棋在上边已有一眼。现在，再走 7 位悠悠地跳一手，大龙基本上可告无忧。

其中，白 2 若在 C 位枷，则黑 2、白 D 后，黑 E 位的冲断十分严厉。

实战黑 7 的冲断是作为被白 6 位曲在右边的补偿。

白 8 应走白 16 和黑 20 的交换后再点右上的三三。此手棋是价值约二十目的大官子。

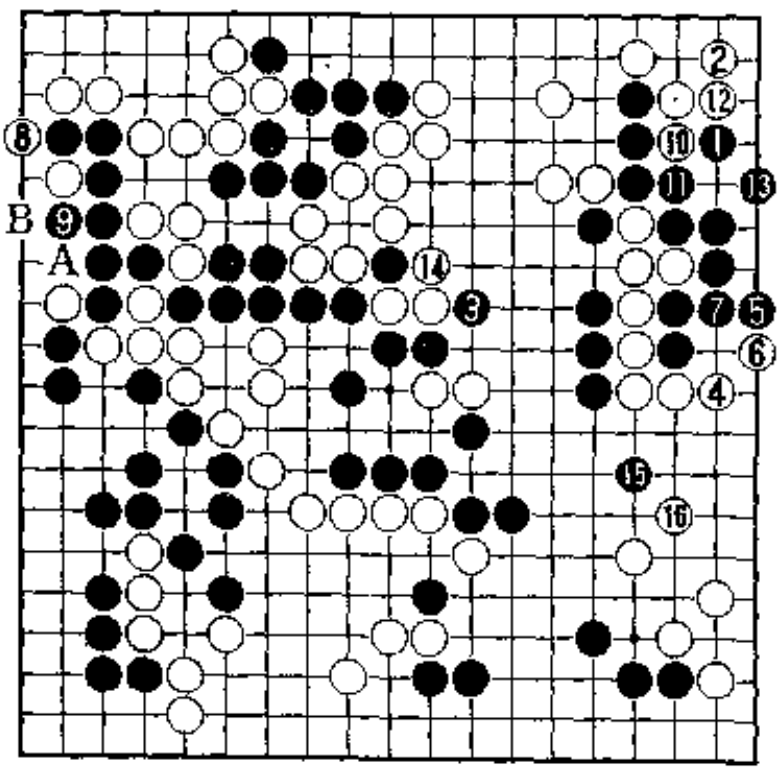
黑 11 夹似巧实拙，它的本手是——

图二：1 位单跳。

白 2 虎补后，黑再走中央的 3 位打。如此，黑已将损失降到最小程度。

黑 5 倒虎是做活要领。

白 8——12 先手便宜后（黑 9 不能脱先，否则，白 A、黑 9、白 B 的劫争将会导致黑崩溃），回到中央的 14 位提。



图二

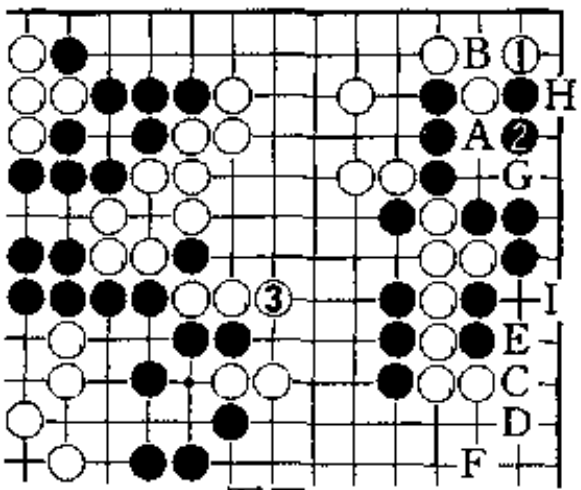
至白 16，局面中不确定的因素较多，胜负将取决于官子的一搏。

其中，白 10 在 13 位点企图杀黑棋是枉费心机。若此，黑

棋只要在10位粘，白点入之子就成了送上门的“点心”。

本型的白12冲欠冷静，此际应在——

图三：1位虎。



图三

黑2退是本手。现在，白再回到中央的3位退。

此变和今后实战的黑D、白E、黑F、白G、黑H、白I变化相比，白方足足便宜了四目棋。

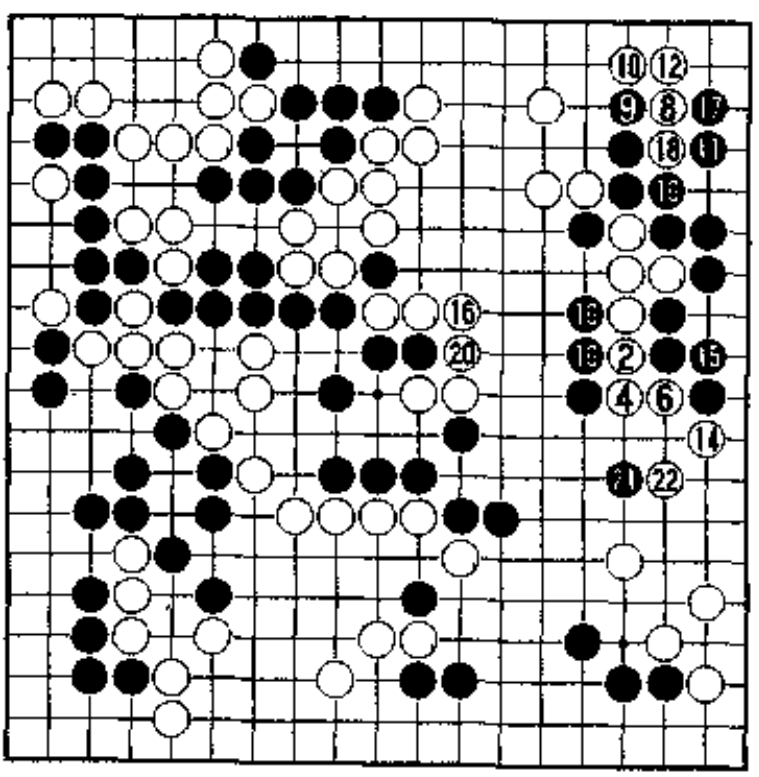
黑2若在A位打，白B位粘。即使黑C、白D、黑E、白F的定型是先手，黑方也下不了在3位打的决心——因为白2位打是先手10目的官子。白2打时，黑只能忍受黑G、白H、黑I的欺凌。

黑17、19一味抢占官子，勉强。如今只能在20位冲，忍耐。

白20后，白棋实空多，棋形厚，已是胜势。

图四：实战的还原图。

黑1小飞，虽然有些松懈，但并非不能下。


图四

白2冲，俗手。

黑3贴是无法宽恕的大恶手。此手也将白2冲变成了好棋。

黑 5 贴也是莫名其妙的坏棋。

黑 13、15 的扳粘，见小。

黑 17 爬二路收官，不可理解。此际，20 位的冲是和 17 位爬不可同日而语的要点。

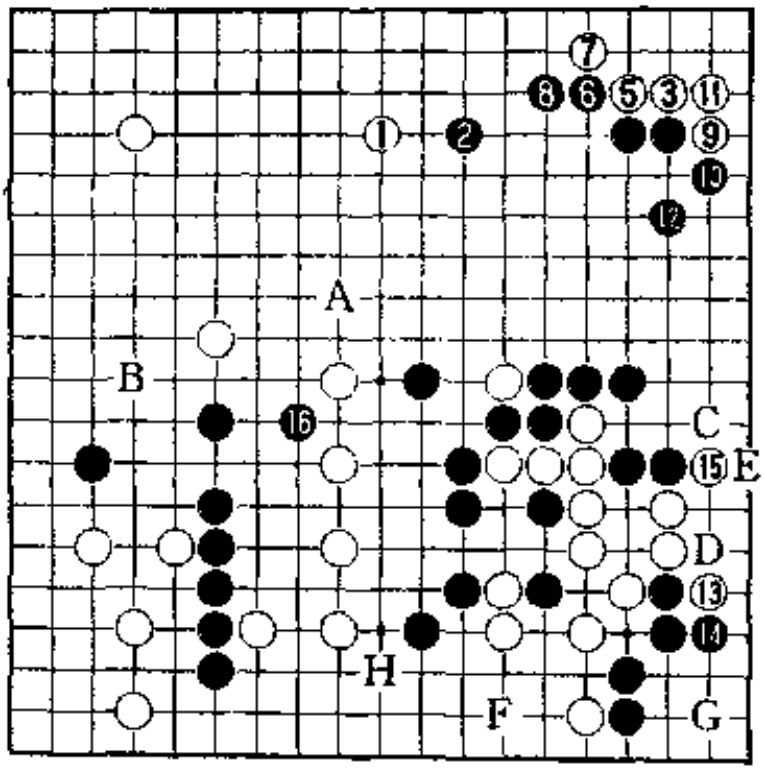
第 20 型　彼强需自保

第 20 型：取材于少年棋手的对局。

实战中，双方思路混乱，错着较多。不过，能走到 16 位的刺，黑方掌握了局面的主动权。

现在，我们对实战的着手逐一进行探讨。

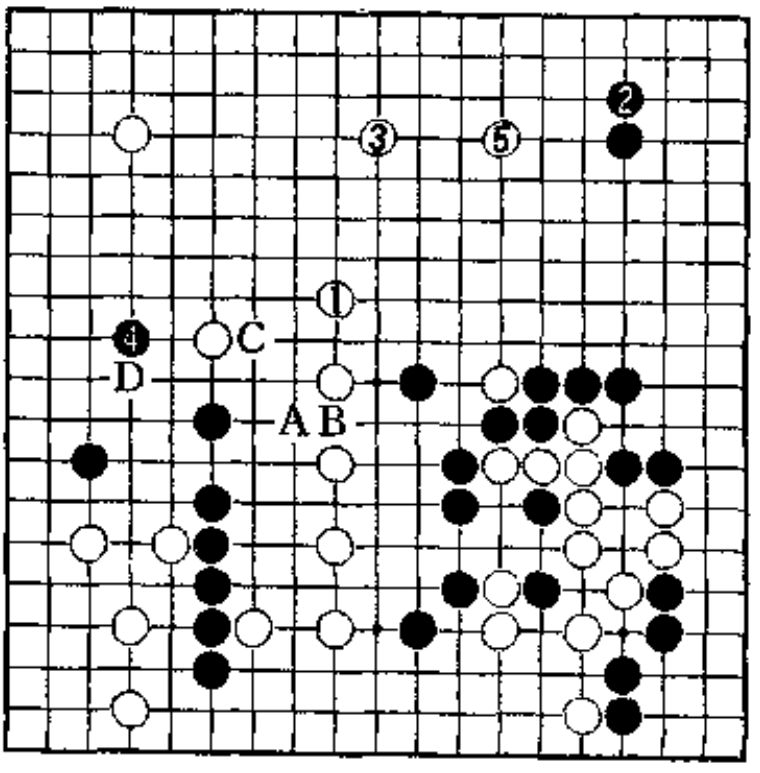
白 1 拆有中途半端的感觉。若抢占实空，此手应在右上角 3 位直接点三三。



第 20 型

我的意见是——

图一：按棋诀"彼强自保"的原则行棋——在中央 1 位跳，补强自身。否则，黑可 A 位刺，等白 B 位粘后，再 C 位靠出作战。



图一

若此，黑右边的厚势有了用武之地，况且，左边的黑棋也

能通过攻击白中央趁势得以加强。

黑 2“扎钉”确保右上的实空，实惠。

白 3 是双方必争的模样“天王山”。

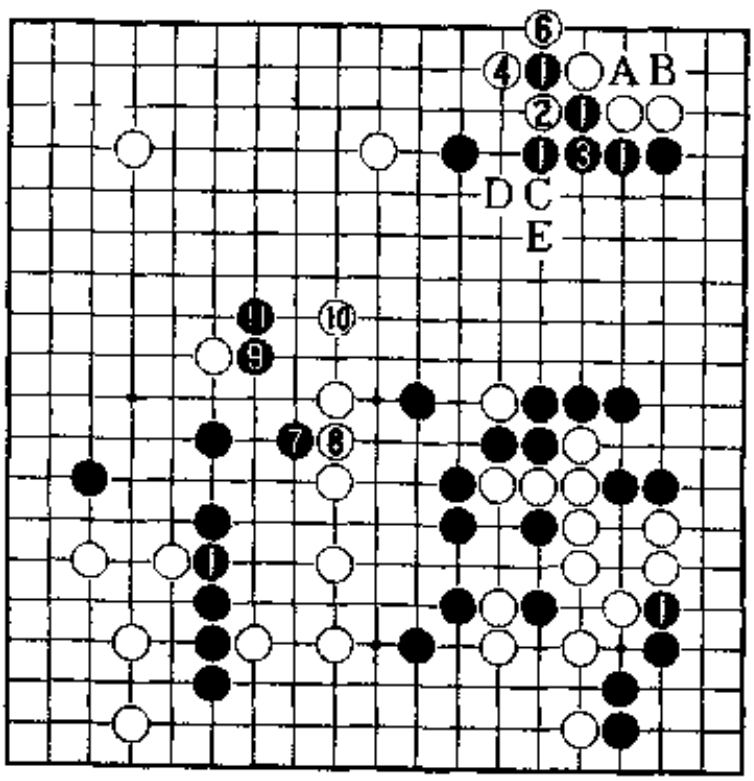
黑 4 大飞补强左边，同时，对白模样进行“蚕食”是极大的一手。这里，若被白飞到 D 位，不仅白棋左上的模样扩展不少，而且黑棋的大龙还要惨遭白方的欺凌。

白走到上边 5 位的拆二，已是胜负悠长的局面。

实战的黑 2 逼，华而不实。此际，黑应抓住战机在 16 位刺，从中央出动给予白方以有力的打击。单就上边行棋而言，黑方也应 5 位“扎钉”。

白 3 点角虽然十分紧要，但总有过于偏重实空之感。如今，在 A 位跳补是注重全局平衡的好手。此后，3 位点三三和 B 位飞是见合的大场。此变白充分可行。

黑 8 长拘泥于常识的下法过于呆板。既然被白点入三三，黑 2 之子有不充分的感觉，那么，黑方就应该看轻右上的局部得失，从右上的角逐中迅速摆脱出来，在中央抢先下手，用中央的“得”来补偿右上的“失”。



图二

黑 8 的正确下法是——

图二：黑 1 连扳、5 位打，牺牲右上的利益争得 7、9、11

的出头。如此，白下边的大龙将处于飘浮状态。

此后，白若肯单官连回，黑右边的厚势已产生应有的效果；白如抢占实地，则白大龙未获安定，以后的行棋自然要受到牵连。

总之，本图的进行黑方不错。

其中，黑 5 若改在 A 位打，则白 6 位提，黑 B 位打，白 5 位压，黑 C 位扳，白 D 位扳，黑 E 位退，被白回到 10 位的补，黑方不上算。

白能在右上先手掏角，无疑是非常成功的。

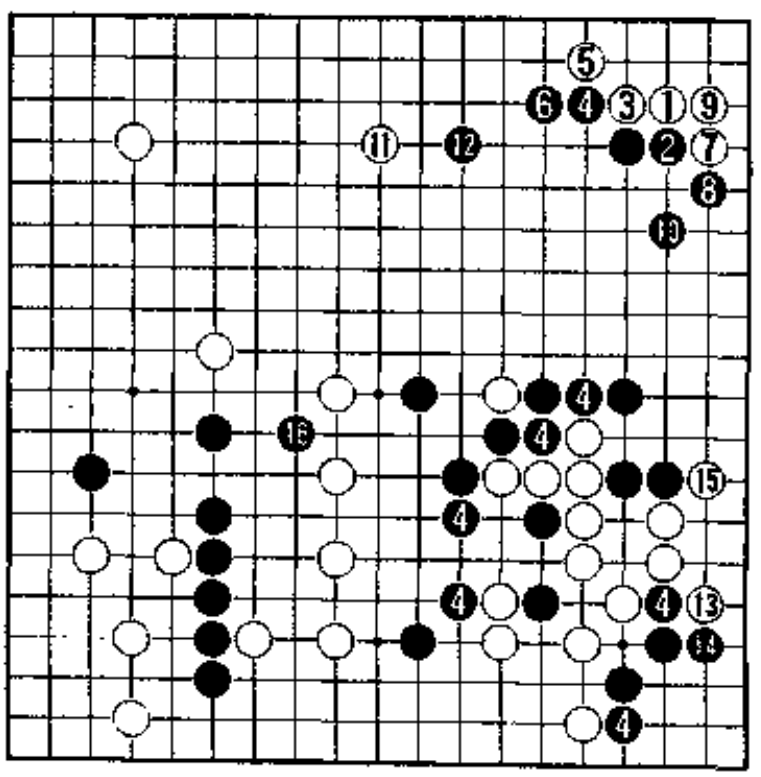
白 13、15 二路扳，想入非非。此处，希望走成黑 C、白 D、黑 E、白 F、黑 G 的变化（此后，白有 H 位渡过的“后门”）是一厢情愿。白 13 的正着是在 A 位补。这样，全局白领先。

黑抓住白的过失及时地在中央行棋，顿时，胜负的天平倾向了黑棋。

实战中，双方的失误是：忽视了中央行棋的重要性。

图三：实战的还原图。

本图和实战仅仅是一处的次序不同，然而，得失却可以看得清清楚楚。



图三

白 1 立即点三三稍稍偏重于实地。

黑 2 至 10 是一般分寸。在此，设法争得先手在中央行棋是

有趣的构思。

白 11 和黑 12 的交换，白方至少便宜半手棋。

然而，白 13、15 只是官子而已，黑方走到 16 位完全可以将黑 12 的损失弥补回来。

第 21 型　越围越小

第 21 型：取材于业余棋手的对局。

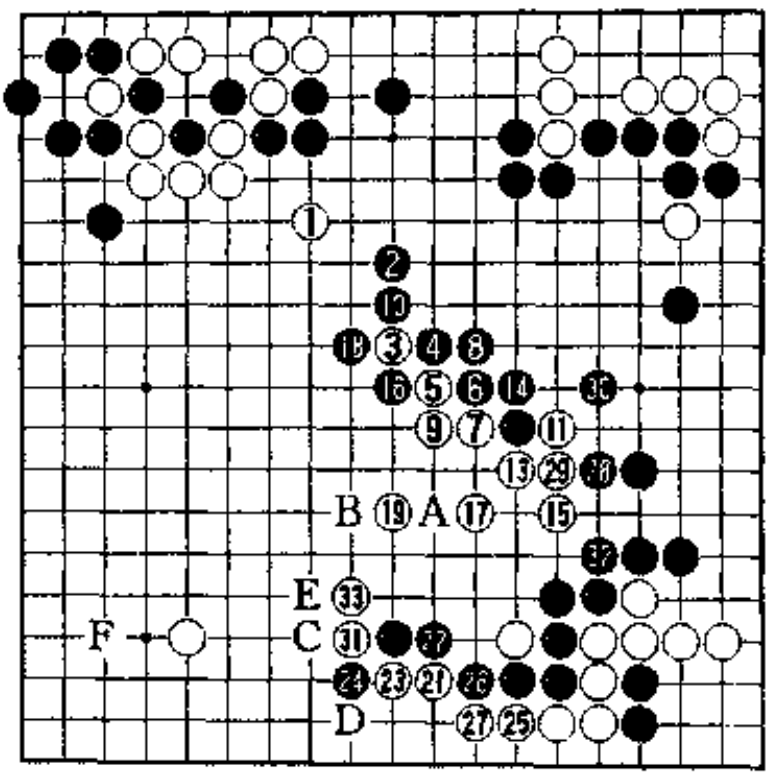
黑方在中央及下边的作战中搞错了方针，加上前后思路矛盾，行至白 33，白方形势大为改观。

黑棋的方针错在哪里呢？

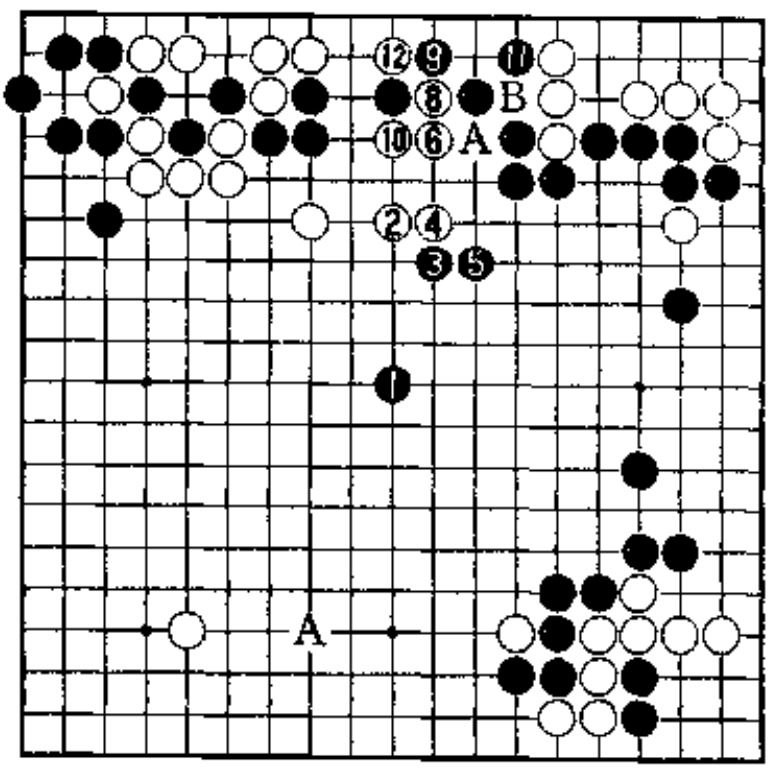
白 1 小飞，下错了地方。现在，侵消黑中央至右边的模样是当务之急，在上边行棋显然没有抓住重点。此手的正确下法应在中央 5 位一带行棋。

黑 2 弃大就小，无疑是不妥的。此手走——

图一：中央 1 位围，抢占制高点是极其重要的。有此一手，黑中央至右边的模样顿时“胖了起来”，况



第 21 型



图一

且，黑一旦抢到下边 A 位的拆，下边的模样也成了“气候”。

黑方所担心的是：白 2、4 定型后，有 6 位跳吃掉黑四子的手段。这一点，黑方多虑了：白是不会马上吃黑上边四个残子的。在大模样作战之际，花上一手棋走十目强的官子肯定是得不偿失。

黑 7 不能在 8 位爬。否则，白只要 A 位顶，白即无法联络。

因黑 A 位粘是先手，白 10 在 B 位的挤不成立！

实战的白 3 宜考虑在 16 位一带侵消。

黑 4 搞错了方向。根据棋谚“逼敌近坚垒”的方针，黑方应将白方逼向黑右上厚势的方向行棋，以最大限度发挥厚势的威力，使己方的棋子价值升高。实战中，黑方用厚势来经营实地，厚势发挥不了应有的作用，就等于己方走了价值小的棋。

此际，黑的正解是——

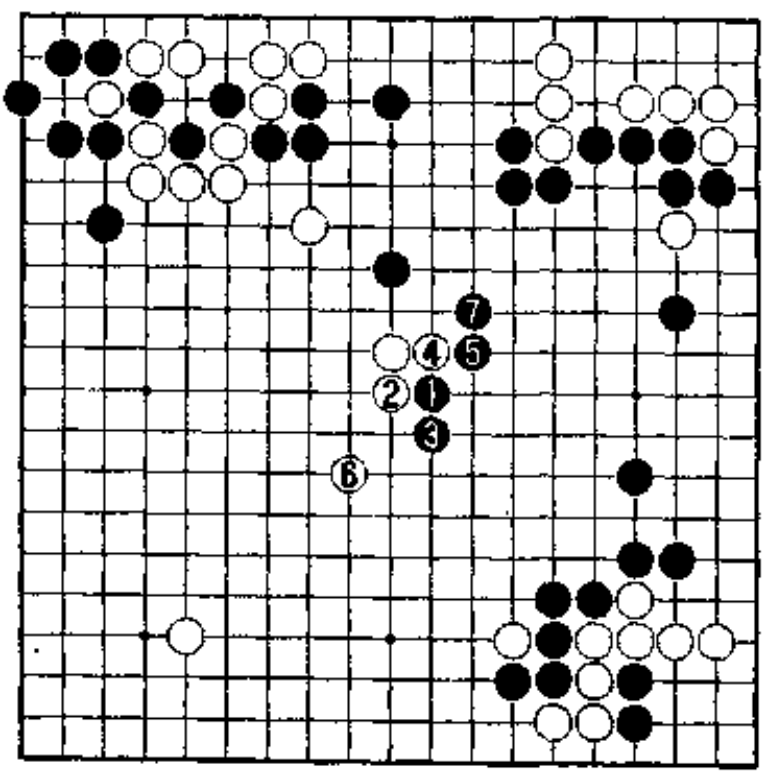
图二：1 位尖冲，灵活地转向。

白 2 压时，黑 3 长。这样，黑模样立即凸现出来。

白 6 飞时，黑再 7 位补回。

将本图和实战至白 9 的变化相比，优劣不言而喻。

本型的白 7 连扳是好手。



图二

白 11 跳入的下法稍显贪婪。此手在 18 长是适当的。白的失误给了黑反击的良

机。

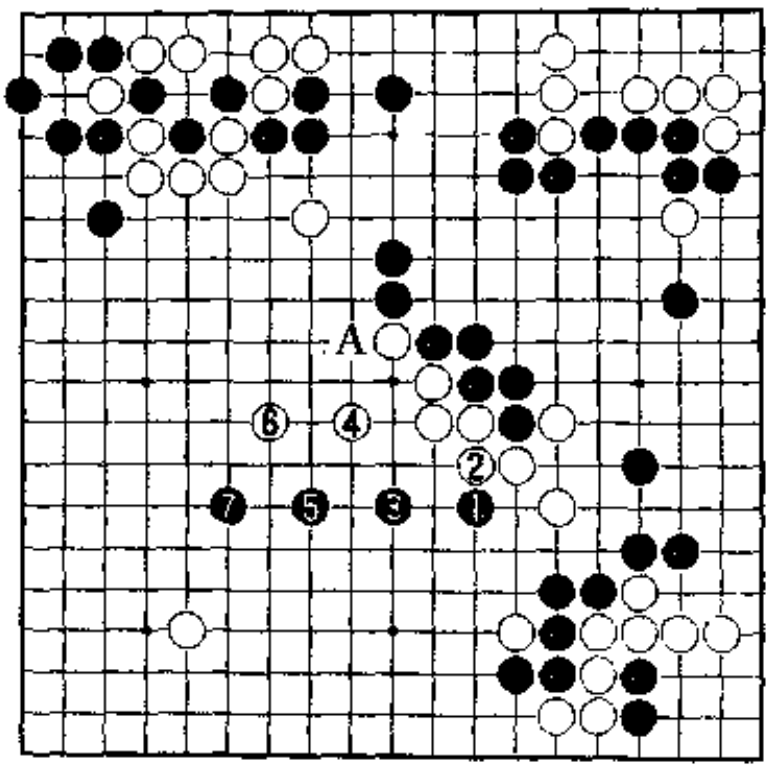
黑 16 打没有抓住机遇，既然走了黑 12 的挖，那么——

图三：在本图 1 位刺，3 位跳，攻击中央白棋就是顺理成章的事情。

黑 3 和白 4，黑 5 和白 6 的两手交换，黑方明显获利。

至黑 7 的跳出，黑方仍掌握着全局的主动权。

其中，白 4 若在 A 位长，被黑 4 位"点方"后，棋形就变得"凝重"起来。



图三

就局部而言，黑 16 也应在 18 位打。

黑 18 拔通一子固然痛快，可是，由于有白左上的厚势，"中央开花三十目"的价值已不复存在。

白 17、19 的棋形也以在 A、B 位连跳为正。

白 21、23 的"潜水计划"令人感到莫名其妙，在此行棋只能将黑棋走厚而已。这手棋在 C 位逼住是堂堂正正的下法。

黑 24 扳和 28、30 飞经营右边的下法前后矛盾。若想争先手，24 可在 31 位长，等白 25、27 渡过后再 28、30 位围。否则，黑 28 就应该 D 位先手立，再 E 位飞补。此后，围右边和 F 位挂是见合的大场。如此行棋才是正常的流程。

白 31 断后，黑 32 只得单官连回，十分痛苦。

白 33 也可 C 位长，封杀黑方下边出动的可能性。

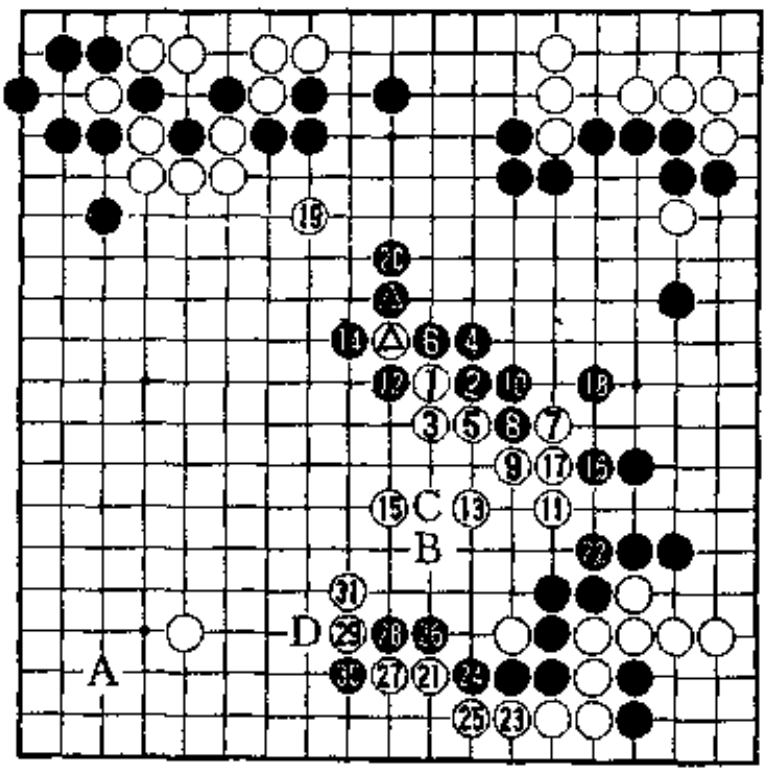
图四：实战的还原图。

白 1 吊一手是正确的手法。

黑 2 至 6 利用厚势最大限度地围空也是可取的。

黑 12、14 和白 13、15 的交换，白方便宜有半手棋价值吧。

白 19 和黑 20 的定型，白方也获利半手棋。



图四

白 21 和黑 22 的定型是白的权利。

白 23 爬，见小。此际可走 A 位飞，守住左下角。

黑 24、26 行棋急躁，在此，黑可保留 30 位打入，28 位尖冲之类侵消手段。

黑 30 位断，大恶手。事到如今，只能走黑 B、白 C、黑 31、白 D 的定型后，再 A 位挂角。这样，黑方仍大有作为。下边的作战中，白方“因祸得福”，黑方至少损失一手棋。

加上黑●和白㊇的交换，就还原成实战了。这个交换，白棋亏损半手棋左右。

回顾实战的进程，白方的获利有一手半价值。

第 22 型　劫争需多算

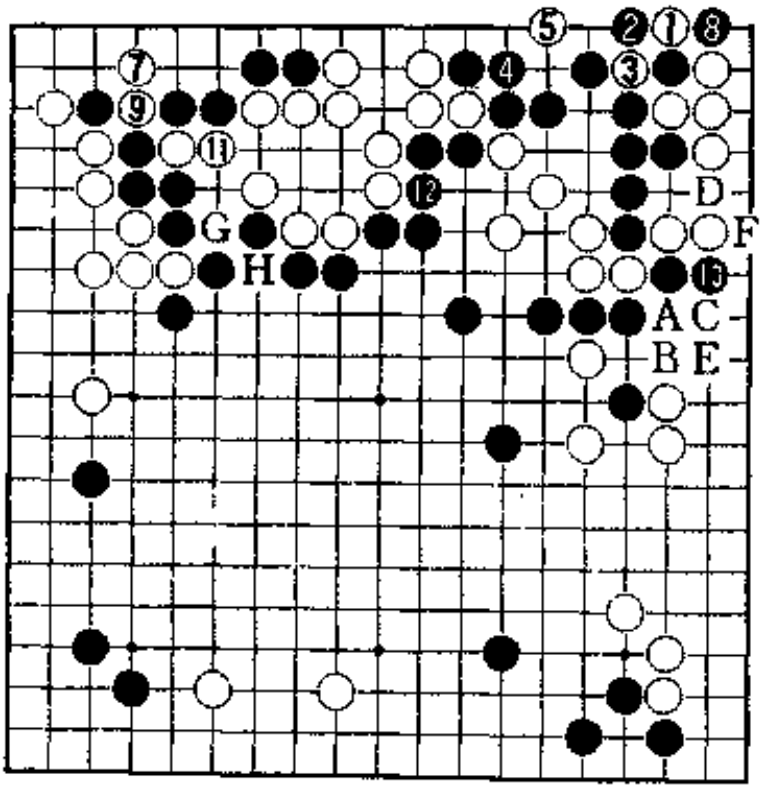
第 22 型：取材于安徽省七运会少年围棋比赛的对局。

右上角的劫争变化并不复杂，可是，白方却将它走错。至白 12 的转换，白棋亏损 15 目左右。

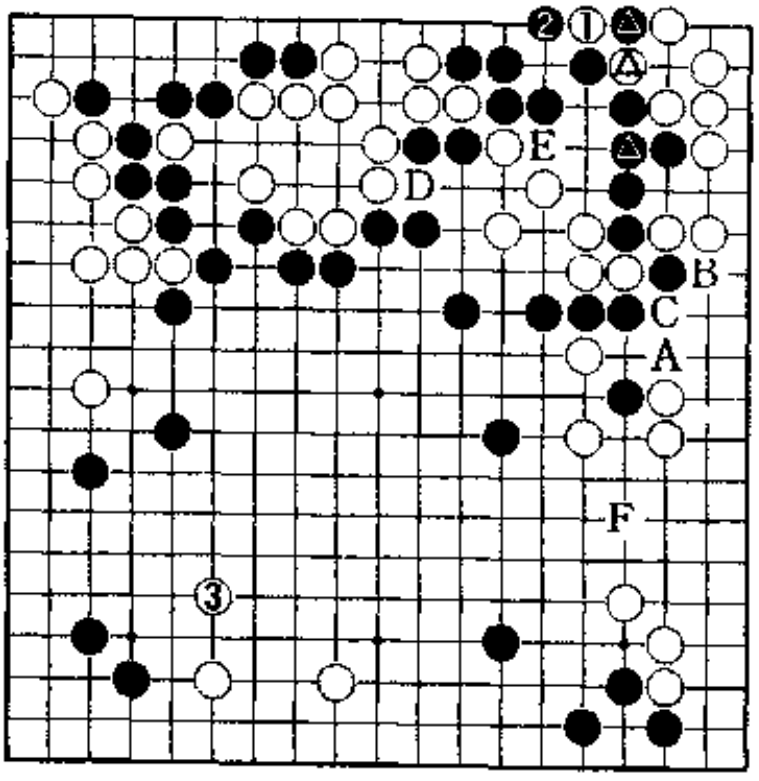
在我接触中、初级水平的业余棋手过程中，发现他们打劫时有些盲目：先打劫再说，而不是判断劫材是否充足后再进行打劫；在进行劫争转换时，不计较转换的得失，只要是解消劫争即可。因为没有明确的目标，只会将形势越走越糟。

实战即是典型的例子。

黑 2 做劫，盲动。在没有合适劫材的前提下，此手只能在 4



第 22 型　　❻＝△



图一

位粘住。

白 5 点入，过于“凶猛”。在没有算清劫材和转换得失的情况下，一味杀黑是无谋的表现。兵书上写着：多算胜，少算不胜，何况是无算？

其实，白 5 只要——

图一：1 位提即可满足。

从还原法的角度来分析：实战的黑 2 在 4 位粘是本手。

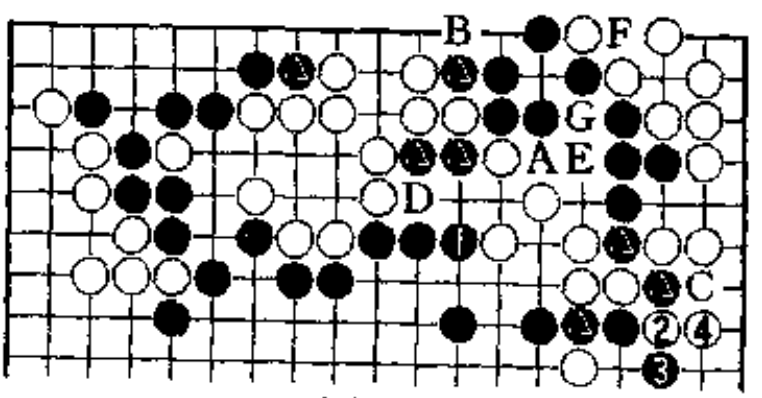
白㊃位提，松懈，此手可他脱，保留 2 位点的变化。

黑❹位扑是大坏棋，此手可选择 A 位虎，经过白 B、黑 C、白 D 后，黑再于 E 位补活。此后，F 位透点和 3 位镇形成见合。这样是来日方长的形势。

由于黑❹的错误，白回到下边的 3 位跳，胜负的天平已向白方稍稍倾斜。

黑❹的后果见——

图二：黑 1 打，倒是“平安无事”。



图二

不过，白 2 打有一手棋的价值。加上白 A、黑 B 是白的先手权利。白在这里还是颇有收获的。

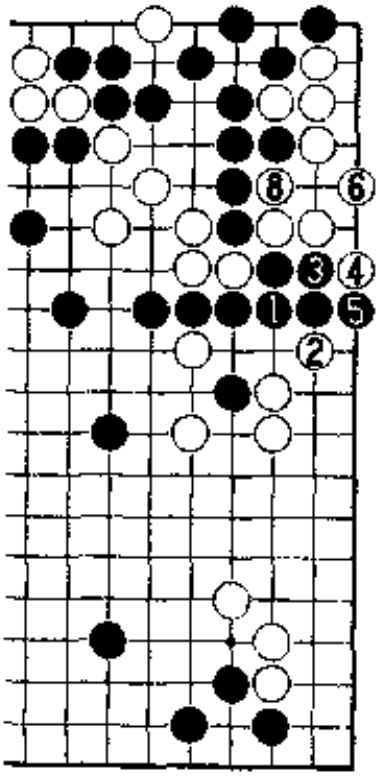
其中，黑 1 若改在 3 位虎，则白 C、黑 2、白 D 后，白 E 位的小尖将令黑棋十分头痛。就算黑棋劫材丰富能在 F 位提逼白粘住。然而，黑 B 位做活时，白 G 位的先手断将使黑方不堪忍受。

黑 6 提劫时，白 7 点找劫材稍有问题。此时，也只好走 A 位打，黑 B 位打，白 C 位立忍耐。这样，黑将在 8 位提。如此

进行，白5和黑4的交换，白亏损明显，作为对局者心情上是无法接受的。可是，在形势不利时，忍耐等机会是唯一的对策，盲动只会招致速败。

白9仍然应该在A位打。

黑10挡，不够完美。在此，黑发生误算——

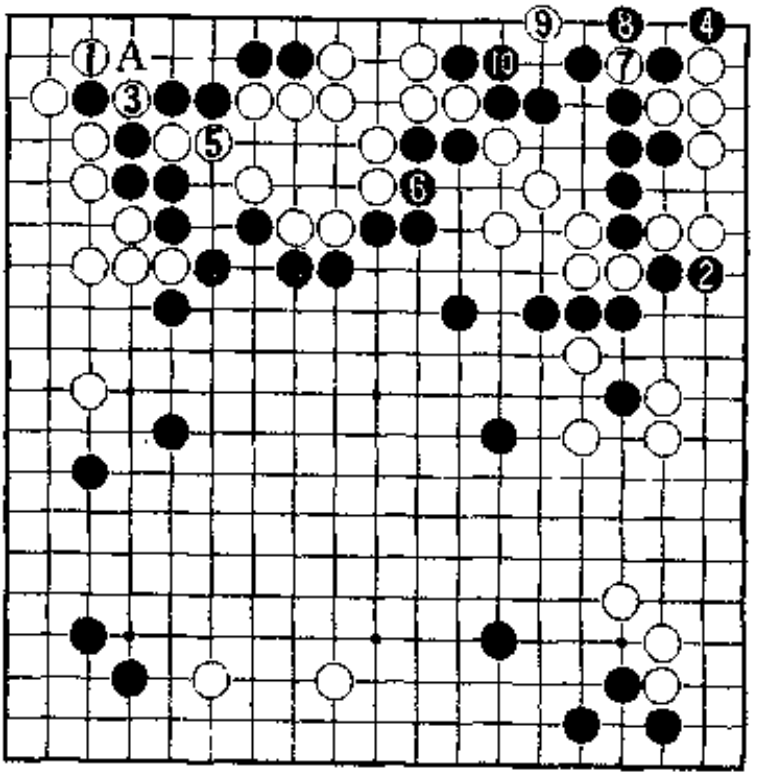

图三

图三：黑1粘较3位挡的下法为好，黑方是知道的。

可是，黑方以为白有2至8的手段，右上角的白棋还能劫活。

其实，黑只要将3位任意改走5位，4位或者7位，角上是不会出问题的。

本图和实战的后续变化（白A、黑C、白B、黑D、白E、黑F定型）相比，仅仅边上的官子出入就有4目之多（指黑3在5位跳），若将中央的厚薄因素考虑进去，实战的亏损肯定在5目以上。


图四

在打劫转换的过程中，黑方获利相当丰厚，因而，黑10的暇庇就可以“视而不见”了。

白11、黑12，双

方清理战场，白方大约得了 38 目（假定白 G、黑 H 是先手）黑方得了 50 目强（假定白 1 打时，黑 4 粘）。在均势的局面下，15 目左右的法码给了黑方，黑方能获得胜利就不难理解了。

图四：实战的还原图。

看了本图，白的错误就一清二楚了。在右上角战斗十分紧迫的情况下，白 1 打脱离主战场进行收官的下法肯定会受到众人指责的。

白 3 提，执迷不悟。此际仍应在右上角做活，“回头是岸”。

被黑扳到 4 位，胜负已成定局。

白 7、黑 8 的交换损了一个劫材。

白 9 和黑 10 的定型，白方损了四目棋。

将白 1 之子移至 A 位，就和实战同形了。这一变动对局势不产生任何影响。

官 子 篇

官子阶段是爱好者们比较淡化的阶段。不过，随着大家水平的不断提高，棋艺在伯仲之间的对手将会越来越多。这样，如何善“终”已是必须面对的课题。

大家对官子不感兴趣的理由是：计算起来麻烦。另外，还有“不就是几目棋吗？让你又何妨。”的观点。

对此，我持不同的意见：

一、学习中，最枯燥的事情往往就是最有用的东西。若你不比对手多具备一些技巧，你何以战胜他？

二、不要小看几目棋。要知道对于职业棋手来说，初段与九段的差距只有二个子，高出己方一先水平的棋手简直是一座不可逾越的高山。而二子的差距折算成目数大约是 10 至 15 目之间。

因此，在官子阶段，大家必须学会斤斤计较。收官的步骤是：

1. 计算每一步官子的大小（包括它的后续官子）。
2. 先收双先官子，再收先手官子，最后收后手官子。
3. 将官子按照大小顺序依次排列，然后逐一收官。

说明：第一步需要平时多下功夫，因为赛时有时间限制，不可能有很多时间考虑。后续官子中，先手权利应计算在这手官子的价值中，后手官子对折算入这个官子的价值；第三步比较难，但可以向这方面努力。若暂时做不到这一点，则先做前二步。学习，有一个循序渐进的过程。

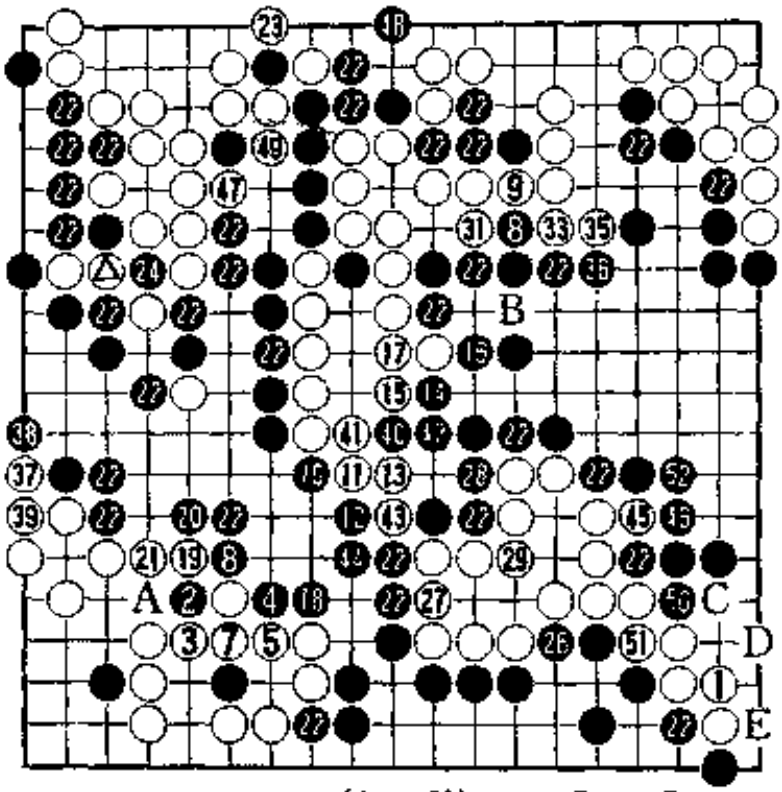
本篇中，不但有紧紧追赶，最后超出的“杰作”，也有亏损 12、13 目的“败笔”，是喜是恨都是现实，让我们从中汲取“养分”，不断进步吧。

第1型　难以置信

第1型：取材于安徽省第八届运动会少年围棋赛的对局。

现在，白方形势大好。可是，实战中白方的最后收束和前面下的着法简直判若两人。由于“巨额亏损”，终于将大好河山毁于官子。

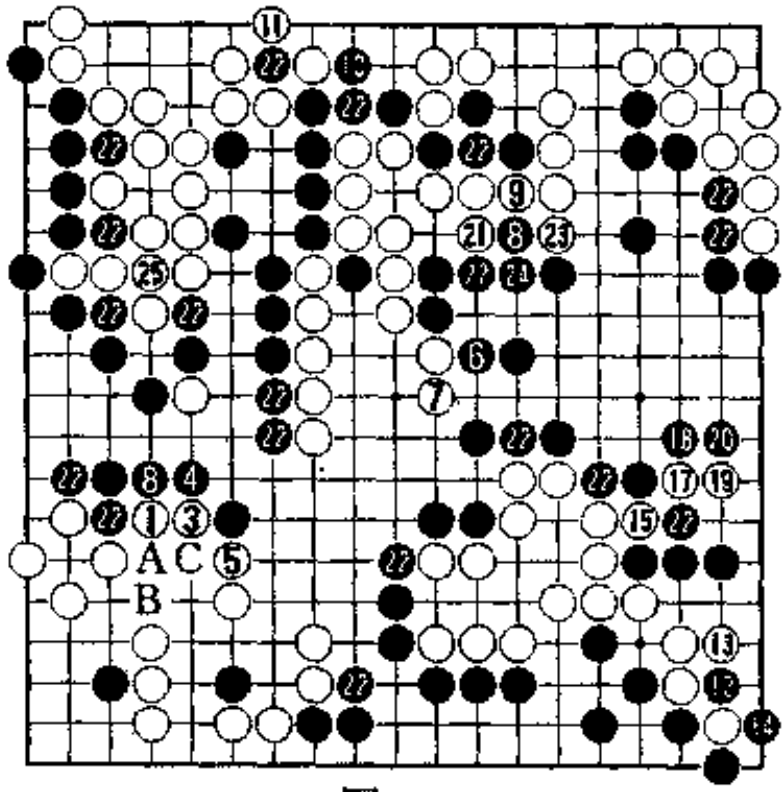
下面，我们来看看好局是如何葬送的。



第1型　㉕＝△

白1粘，见小。此际，正确的收官方法是——

图一：白1位扳，3、5位顶是关系到双方实地增减的大官子。此手的价值是10目强。黑方走的话则是：黑A、白B、黑C。



图一

黑6至10先手定型后，再回到右下的12位打。此手的价

值大约有 6 目。

白 15 冲，17 断、19 立对今后的收官将会有所帮助。

白回到 25 位的粘，盘面的实空白方竟比黑方多出 5 目左右。

实战中的黑 2 靠，过分。此手应在 21 位扳，白 A 位顶，黑 19 位长。以后黑 4 位靠，白 7 位退是黑的先手权利。

白 3 挡，软弱。此手应在 19 位扳，黑 6 位断，白 3 位打，黑 4 位打，白 7 位粘。此变和实战的进行相比，白方亏损二目半。

白 5 应在 7 位单粘。

白 11 应在 16 位顶和黑 B 位交换后再在 11 位扳。

白 15 是问题手。此时，若不愿在 16 位顶引起纠纷，最起码也是走——

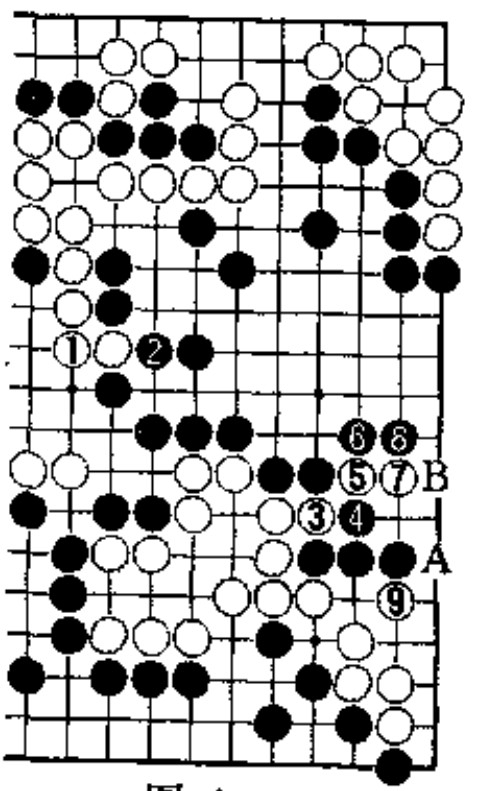
图二：白 1 单粘。黑 2 顶是正常分寸。

白 3 位冲，5 位断，7 位立后，9 位尖是扳大的官子，此后白 A，黑 B 是白的权利，此手的价值有 7 目。

白 27 应在 29 位粘，一手补净。

白 37、39 扳粘是后手两目，而 42 位打是先手两目。谁优谁劣，不言自明。

白 47、49 后手两目。太小！此时仍应走 52 位的断。



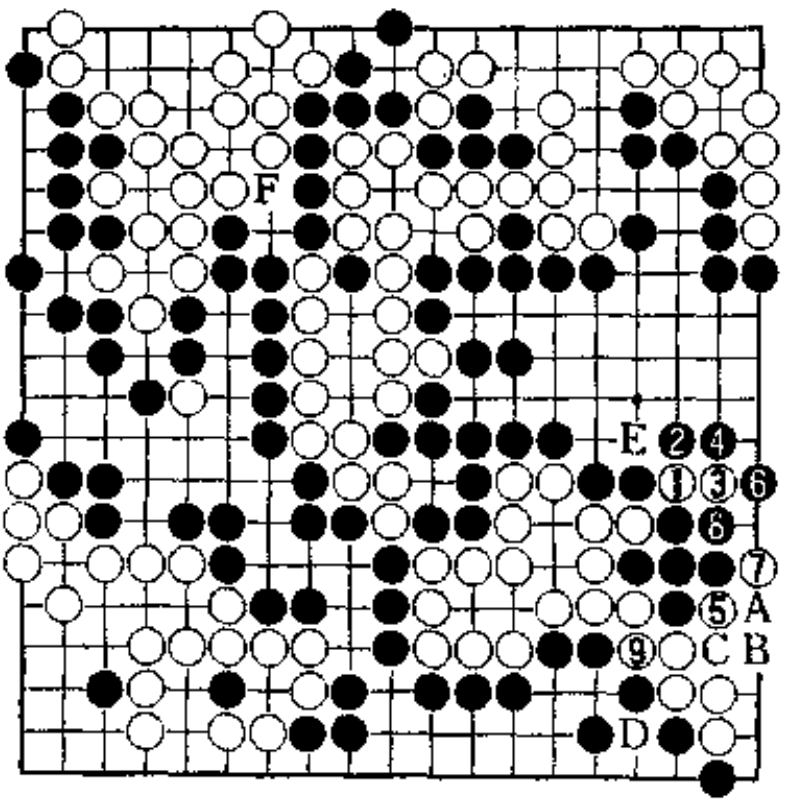
图二

黑 50 挤是自寻事端。现在走 52 位粘就可稳操胜券了。黑 52 位补后，白若 C 位尖，黑则 50 位挤，白 D 位做眼，破黑 51 位断，

白还需E位补。白棋这样下等于走后手单官。

白51粘失去最后的机会。此际，走——

图三：白1位断，3位长是绝好的时机。



图三

黑2、4是一般分寸。眼下，抵抗只能导致速败。

白5虎是千载难逢的机会。黑6打忍让是无可奈何的。此手若在A位打，则白B位打，黑C位提时，白有D位和E位的两个本身劫以及F位团的劫材，而黑方只有7位粘的一个本身劫。因此，形成劫争，黑方不行！

白7打，极为畅快。

白粘到9位时，胜局已定。此变和实战相比足足差了五目（结局是黑胜二目半）。如此大的便宜使乾坤颠倒也就是顺理成章的事情了。

黑能粘到52，赢下此局，只能说是“双方精诚合作的成果”。

图四：实战的还原图。

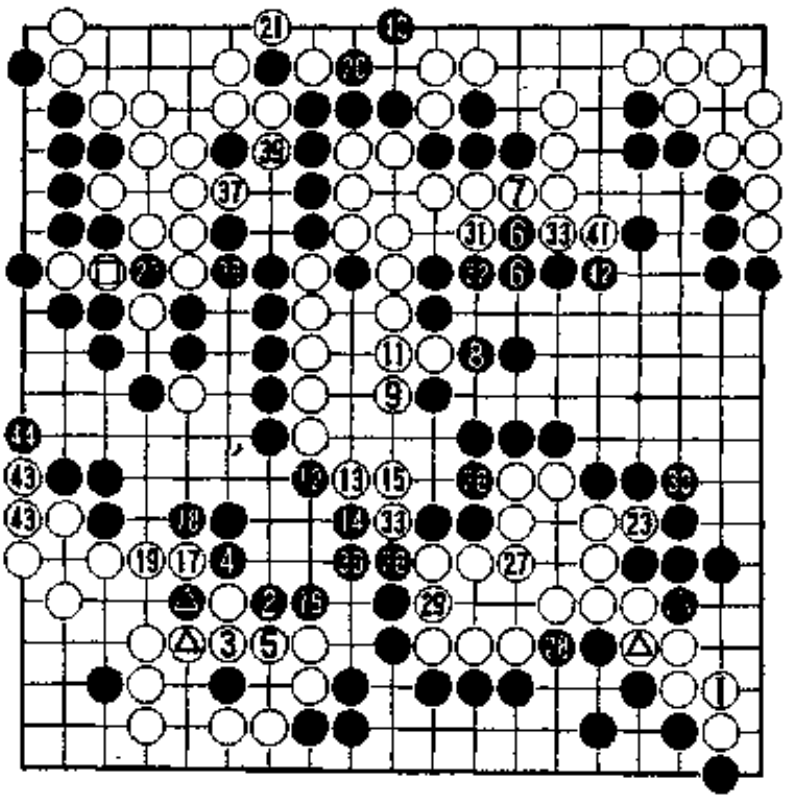
黑4和白5交换，黑显然得利。

黑8顶时，白9虎过于老实。此手在10位长是天经地义的。此处白最少损二目。

黑 28 和白 29 的定型，黑方便宜一目半。

37 打，不妥。此手只有二目，而 38 位挤是三目。

至 48 的结局加上两处黑●和白△的交换，即和实战一样了。左边的交换没有意义。右边黑●和白△的交换，黑方损了半目棋。不过，这微不足道的损失，已与胜负无关。

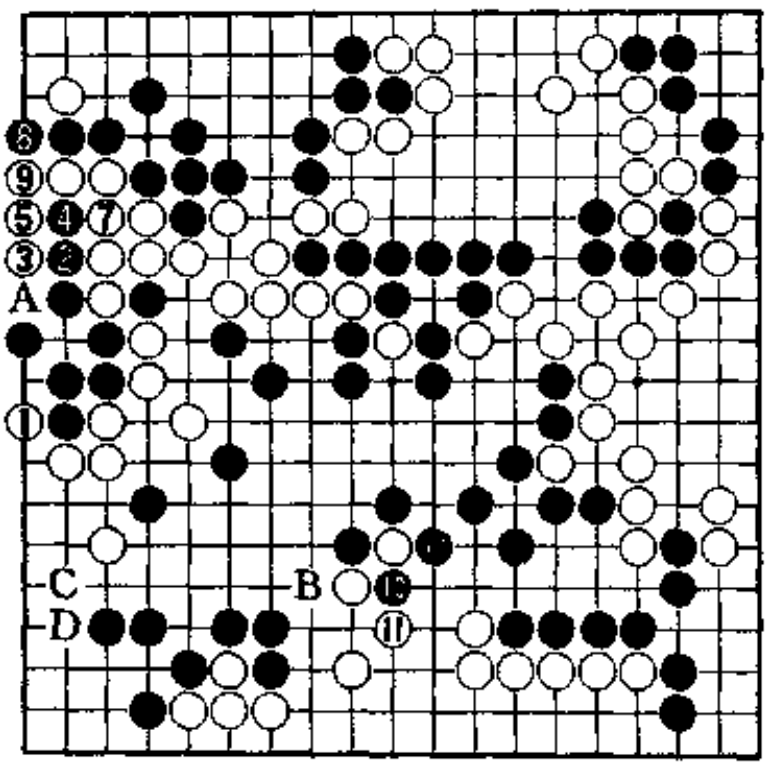


图四　　㉕＝白

第2型　急转直下

第2型：取材于业余棋手的对局。

白1扳强吃左边黑棋的思路是可取的。但是，方法错误。此处的失着一出，局面直转而下，黑在左边争得先手走中腹时，白方已经无力回天了。



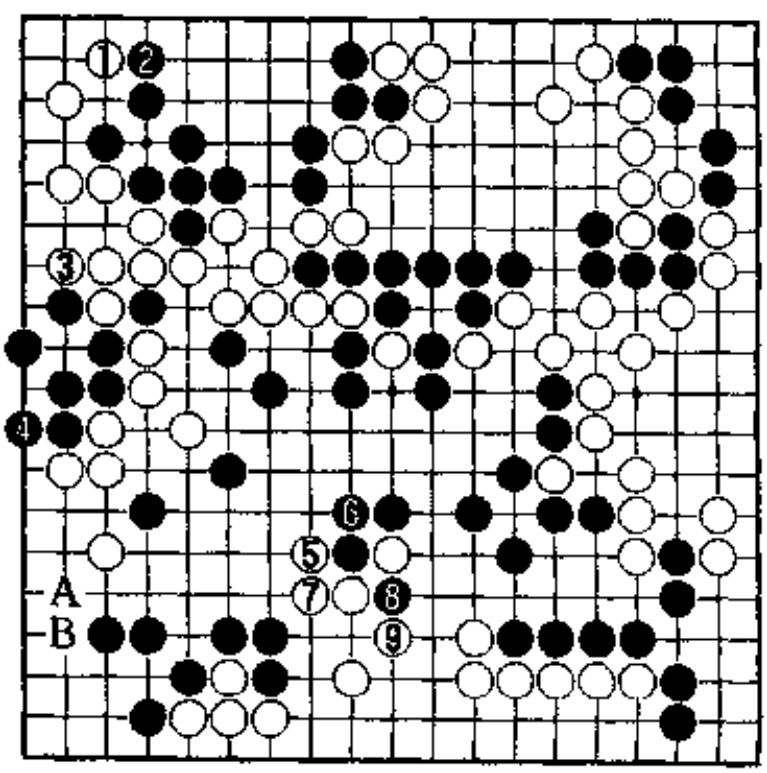
第2型

白7在8位渡过是不成立的。若此，黑只要7位打，白9位粘时，黑立即于A位收气，就可将白棋吃掉。

黑10应在B位扳回腹空。不过，这已无碍全局。

下面，我们来看看白方究竟应该怎样行动。

正常的进行是——



图一

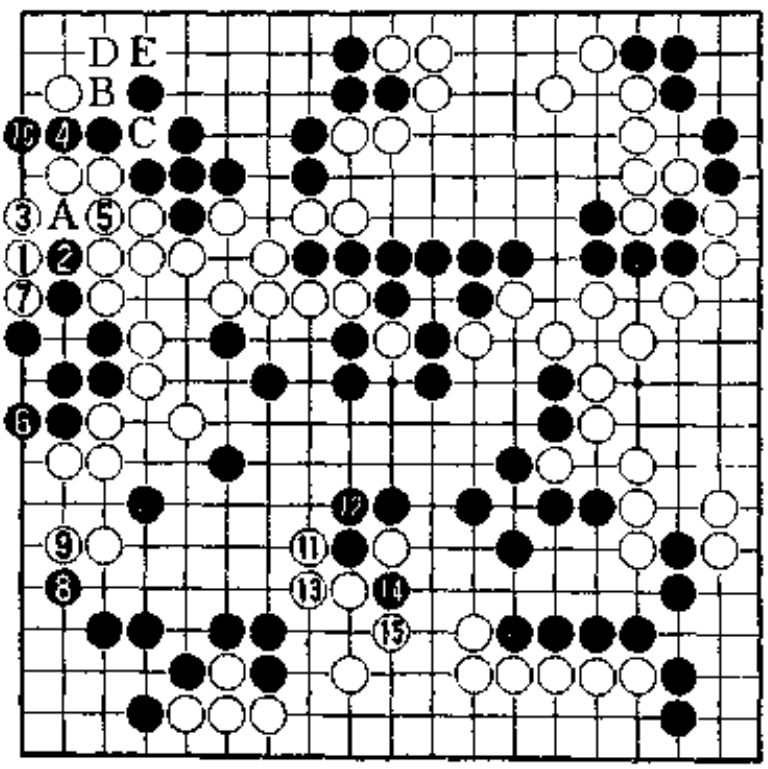
图一：白1、3先

手定型后再中央 5、7 位打，破掉黑的一些腹空。这样，是黑棋稍优的细棋局面。

不过，黑方要拿下此局，也还是要花一点功夫的。

白棋若想吃左边的黑棋，正确的下法应是——

图二：从 1 位下手。



图二

黑 2、4 冲时，白可 5 位冷静粘住。白 5 改在 10 位渡过是不妥的。理由是：黑走 A 位挤时，白虽可走白 B、黑 C 的先手便宜，但仍然要在 5 位补回。这样，黑再走 6 位立补活。

和图一相比，白棋边上损失 4 目，而左上角只便宜 2 目棋（此后，大致是白 D，黑 E 的定型）。得失相抵，白棋仍亏损 2 目。

黑 8 先手尖是黑方的权利。

黑 10 是后手 18 目的大官子。

白 11、13 打出后，白方尚有争胜负的机会。

此图和实战相比，白棋左边的实地多了一目棋。即使实战的左下算成白 C、黑 D 的先手官子，左边的出入也不会超过 6 目。然而，被黑扳到中央的 B 位，中央的目数将会增加 10 目左右。

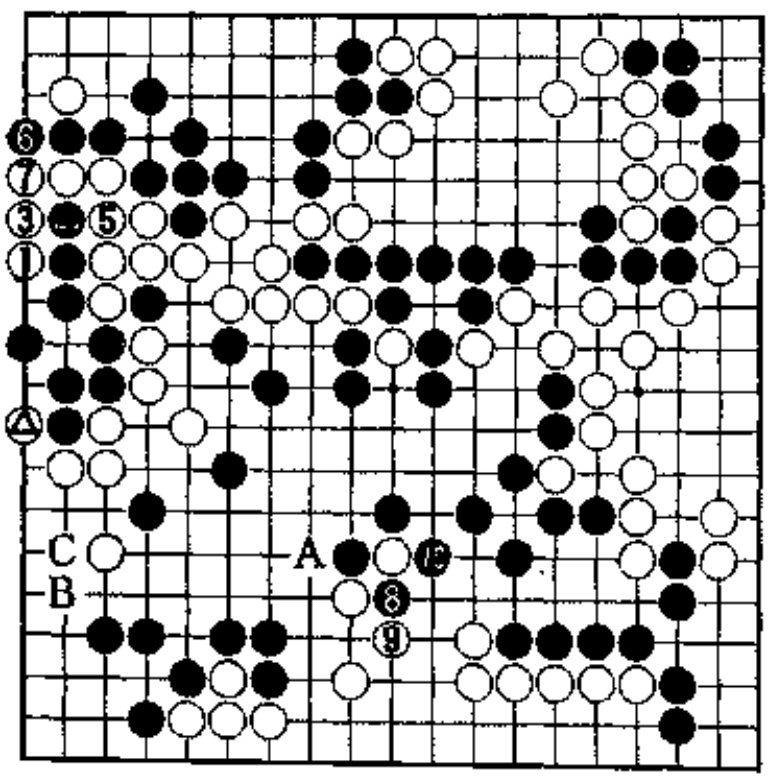
由此可见，实战中的白 1 扳是导致速败的罪魁。

图二和图一相比，中央的进行是一样的。左边的得失是：图二黑方左上得 12 目，白棋少了 6 目，黑左下得了 3 目，白棋少了 1 目（图一仍算成是白 A、黑 B 的定型），黑方共得 22 目；白棋吃掉黑棋“进账”18 目，黑棋少了 3 目，白方共得 21 目。图二的左下白棋较图一稍稍厚实，故图一和图二的得失几无差别。

图三：实战的还原图。

白 1 至黑 6 的变化是正常分寸。

白 7 团，不可思议，其本身只是逆先一目的官子。此手当然应在中央的 A 位打出。



图三

加上黑●和白Ⓐ的交换就和实战一样了。黑●和白Ⓐ的交换使黑失去了黑 B、白 C 的先手权利。不过，这个交换的损失不足 5 目。和白 7 的团相比，黑方的损失要小得多。

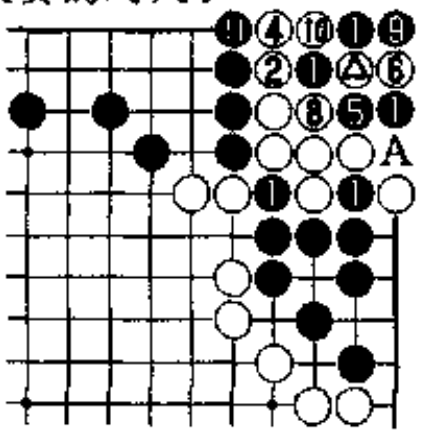
第 3 型　始料未及

第 3 型：取材于我在“晚报杯”选拔赛的对局。

黑 1 靠是收官的好手。

可是，黑 3 扳却是过分之举。白能 4 位立下，这是黑方始料未及的。黑方误认为白要走 8 位打，这样，黑能 4 位虎渡过和白进行劫争。

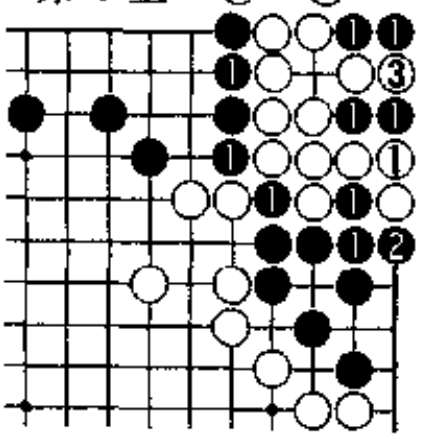
黑 9 提时，白 10 从后面收气是对杀的要领。此时，若随手在 A 位粘住，则黑 11 位收气。于是，有眼杀无眼的悲剧发生了。



第 3 型　⑫＝△

白 12 后，白方角上到底有几目呢？

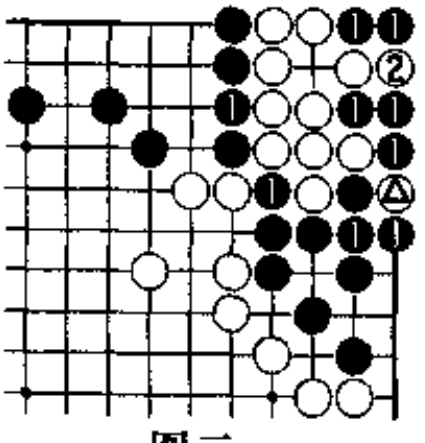
图一：白走 1 位的话，黑 2 打是黑的权利。


图一

如此，白角上的目数是 8 目。计算公式是：10 目—2 目＝8 目（黑在角上曾经提过白二子）。

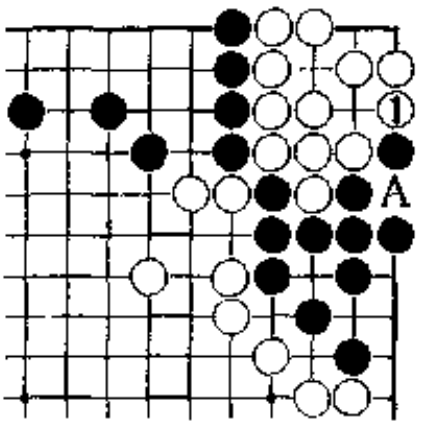
图二：相反，黑棋走的话，则可 1 位打，3 位提，5 位返提。

图三：前图的后续图。

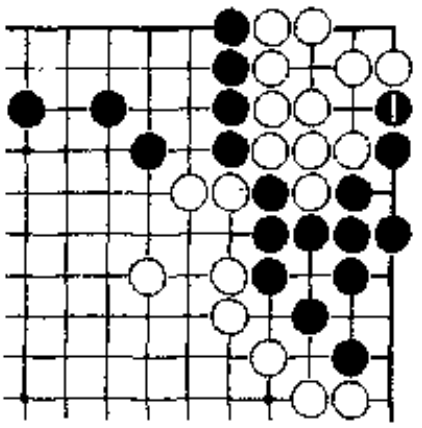

图二
④＝△　❾＝❾

白 1 打的话，白角上的目数是：10 目（提六子加四个空交叉点）$-3\frac{2}{3}$目（提四子减去 A 点还未粘上）$=6\frac{1}{3}$目。

图四：图三的白 1 脱先，被黑走到本图的 1 位，则白角空是 9 目（提六子加上三个交叉点）－4 目（提四子）＝5 目。

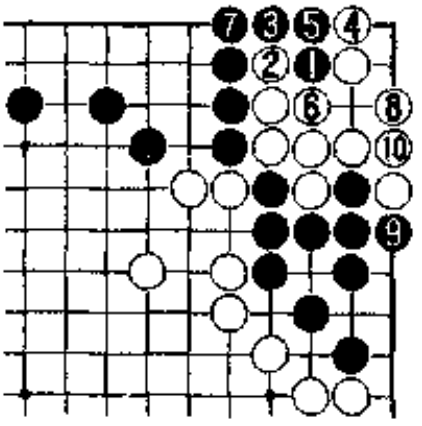


图三

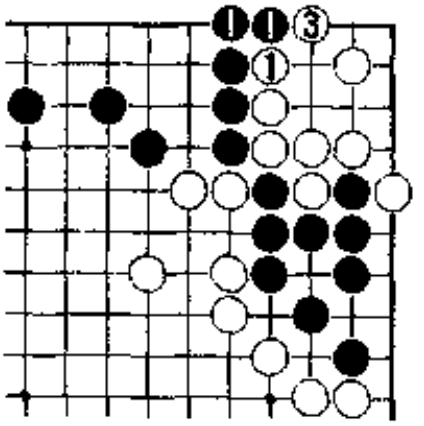


图四

现在，图二黑 5 返提后，白角上的目数可以计算出了。公式是：$(6\frac{1}{3}+5)\div 2=5\frac{2}{3}$



图五



图六

以此为基础，即可算出实战白 12 后的白角空。公式是：$(8+5\frac{2}{3})\div 2=6\frac{5}{6}$目。

为了计算方便，我们可将 $6\frac{5}{6}$目看成是 7 目。

那么，黑的正确下法是什么？黑方到底亏损几目？

图五：本图的 3 位渡过是本手，也是正着。

白 4 立是冷静的好手，若贸然在 6 位打，则黑可 4 位虎做劫。如此，白自寻烦恼。

行至白 10，角上只有 3 目棋。

和实战相比，黑的亏损是：7－3＝4 目。

图六：实战的还原图。

白 1 挡是逆收官子。

黑 2、4 立即扳粘，当然亏损。

减去角上的一连串的交换，即和实战同形了。

作为白棋来说，逆收官子变成先手官子，白方自然便宜不少。

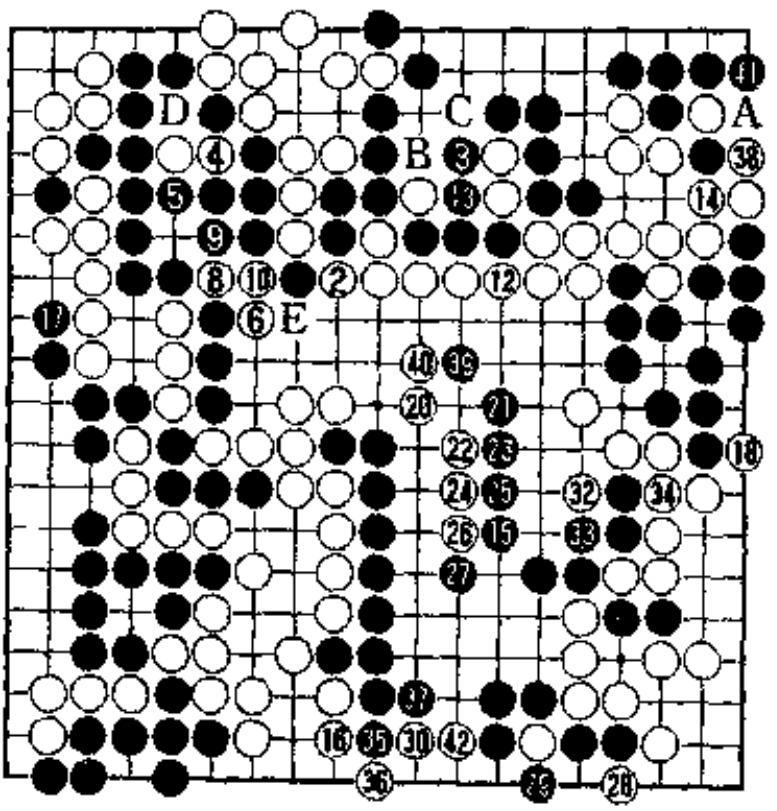
第4型 追　　赶

第4型：取材于业余高手的对局。

因比赛用时实行包干制，对局双方计算得不够仔细。就整个官子收束而言，白棋还是颇有收获的。

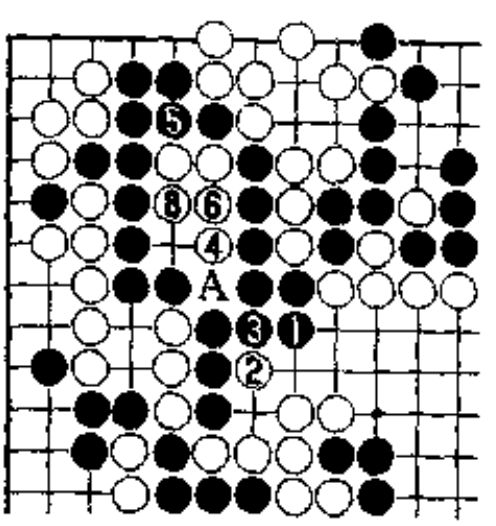
至白42，白以极其微小的差距获胜。

下面，我们来研讨一下本局的官子收束。



第4型

黑1断，不妥（假设白14位粘，黑A位提的话，此手只有后手6目）。现在应3位扳，白13位粘，黑B位打，白11位提，回到下边的15位小尖，黑方确保小胜。



图一

白2断时，黑3扳是防备白C位先手扳的搜括。

白4打时，黑5挡是正确的。此时，不能冲动地——

图一：1位长。白若5位提，黑可8位挡，简单做活。

然而，白有2位小尖的好手。

黑 3 强行挡住，则白有 4 位夹的“小刀子”。

至黑 8，黑左上“一命呜呼”。

本图的黑 3 只能 8 位挡，白 3 位冲时，黑 6 位打，白 A，黑 4，白 7 还原成实战。

实战的白 6 不能随手在 D 位提！若此，黑只要 E 位长做活。白方就前功尽弃。

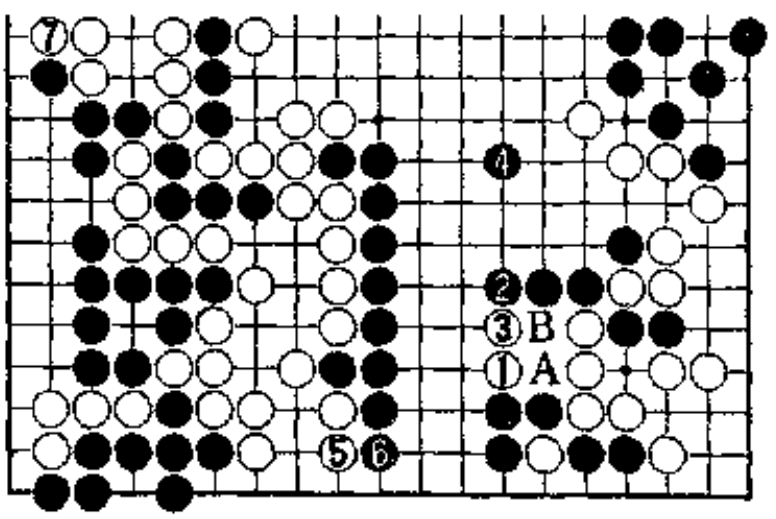
至黑 13 形成转换，双方得失如下：黑方收益 14 目，白方收益 16、17 目，此处的定型，白方的获利在 2 目以上。

白 14 粘，价值小，此手只有后手 8 目弱，现在走——

图二：1 位靠是绝好的时机。

黑 2 并是普通的手法。此时在 A 位冲是不行的，白 B、黑 3、白 2 反打，黑得不偿失。

白走到 7 位的挡，即能品尝胜利的成果。

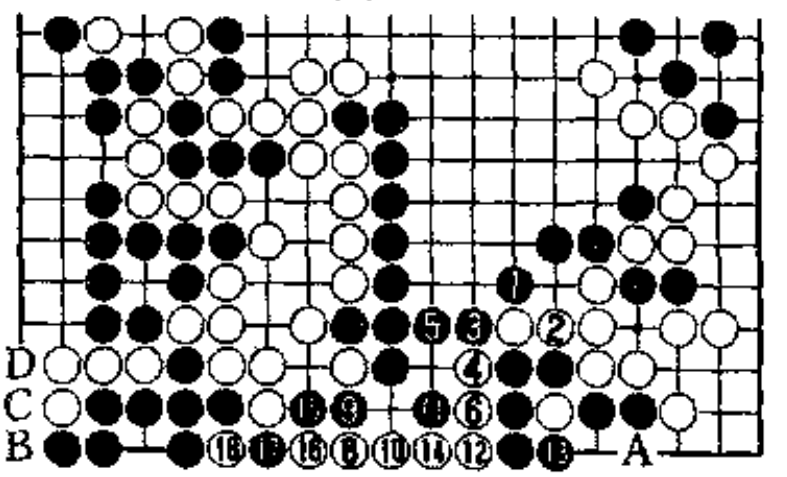


图二

图三：前图的黑 2 若改在本图 1 位尖，则白可利用黑的缺陷在 4 位断。

白 8 跳是将 4、6 两子救回的手筋。

黑若走 9——17 强行打劫，白可于 18 位欣然提劫。此劫黑



图三

是无法取胜的。一旦劫败，则白 A 的扳杀和白 B、黑 C、白 D 的狙击手段，黑棋难以招架。

因而，本图 1 位小尖的手法不成立。

实战的白 16 和黑 17 是见合的官子。

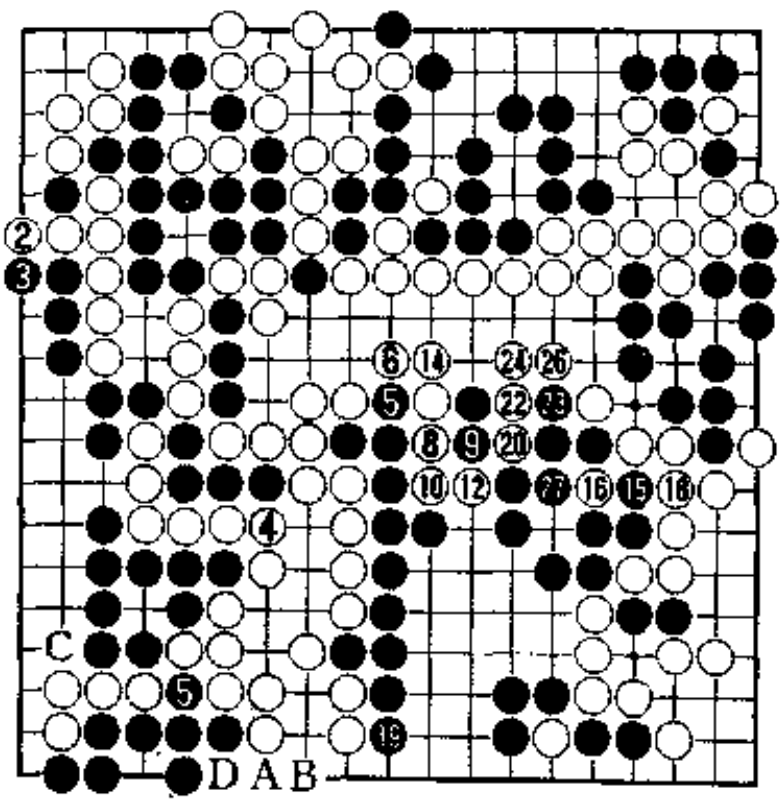
白 20 跳时，黑 21 大跳破空是最后的败着。如今，在——

图四：1、3 连打，先手定型后，再中央 5 至 9 交换，回到下边 19 位挡，黑胜定。

白 20 断吃黑二子时黑也趁势吃掉白一子。

至黑 27，黑胜半目。

注：黑不需要和白进行黑 A、白 B、黑 C、白 D 的单官劫争。



图四

实战行至白 42，已变成白胜的局面。

图五：实战的后续正解图。

至白 30，是半目胜负的棋。然面，黑无法打胜此劫。这样，成了白胜半目的局面。

实战的后面进行中，黑方又损了一目，结局是白胜一目半。

白能赢下此局，实属万幸。

图六：实战的还原图。

黑 1、3 吃白三子和白 6 至 10 的交换，黑无疑是亏损的。

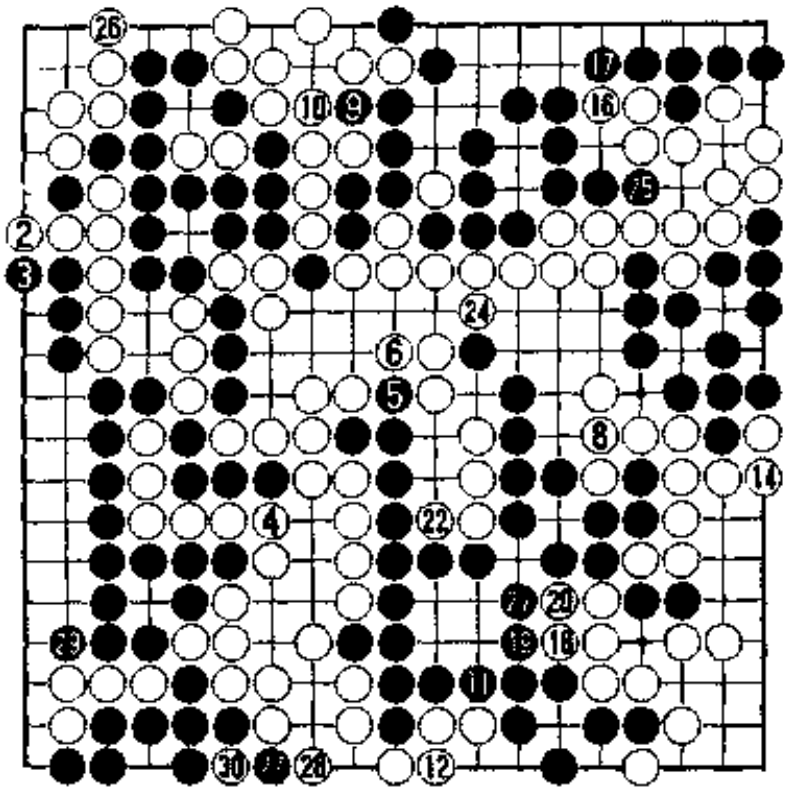
黑 3 应在 A 位长。

黑 13 和白 14 的交换，黑棋亏损半目左右。

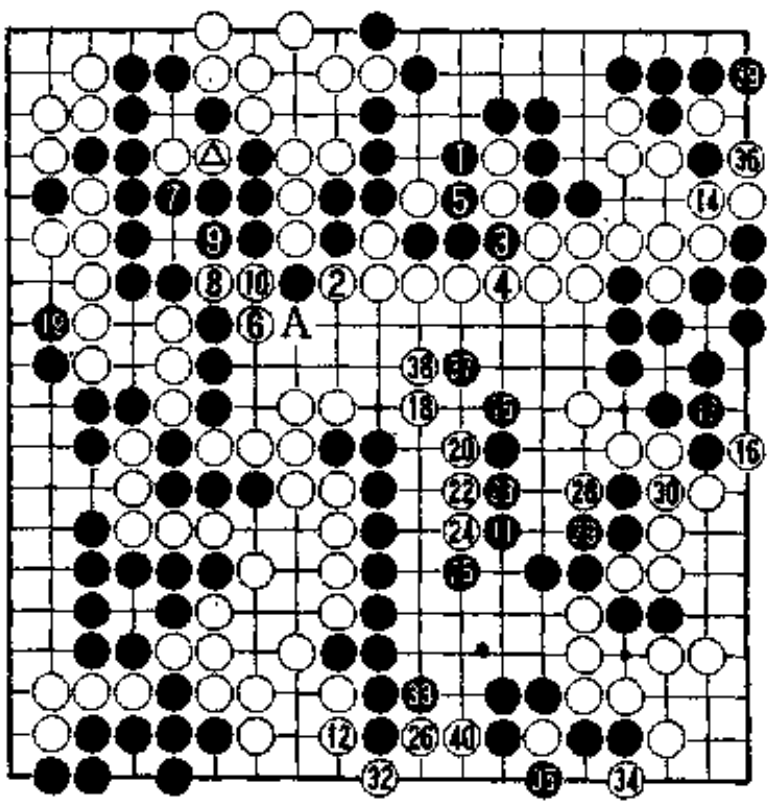
黑 15 以在 19 位爬为正。

白中央 20 至 24 先手获利后，再回到 26 的跳，黑败局已定。

注：白Ⓐ和黑● 的交换没有意义。



图五

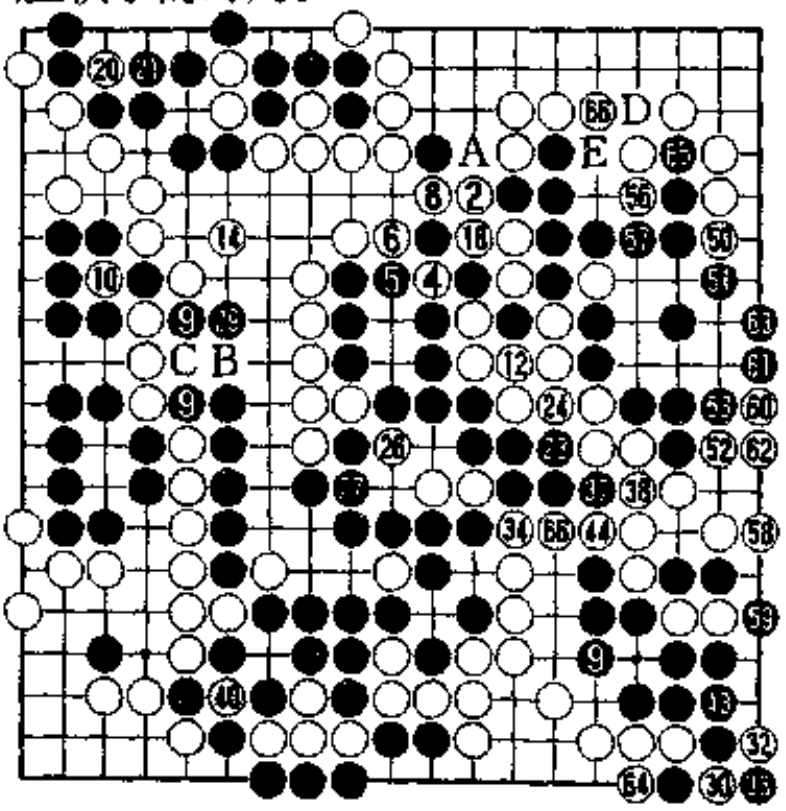


图六

第 5 型　丝丝入扣

第 5 型：取材于职业棋手的对局。

本局的官子，黑在中腹发生误算，此后的收束又有点松懈，然而，白棋不但抓住了黑的毛病，而且下得丝丝入扣，这是白取胜的重要原因。



第 5 型

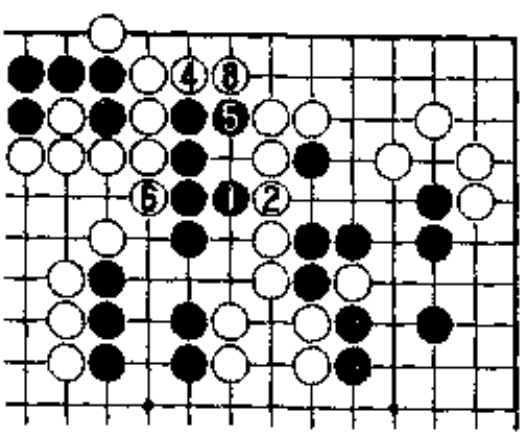
弈至白 66，白半目获胜是不容置疑的。

现在，我们回顾一下实战。

●㉘●㊿＝●　●＝④　⑯㉒㉘＝⑯

㊱㊷㊽＝㉚　●㊺＝㊸

黑 1 挖是产生了错觉。黑的错觉是：白 4 在 18 位粘，黑 8 位粘，白 A 位粘，黑 6 位顶。此变和黑直接在 6 位顶相比，防止了白立即在 3 位打的变化。


图一

这里，黑最简单的下法（最好的下法是脱先）是——

图一：黑 1 俗尖先手定型，避免了复杂的变化。

至白 8 是必然的变化。

本图和实战的变化相比，黑方便宜了 5 目棋（已扣除白在右上角多的目数）。

对于中、初级水平的爱好者而言，不必去追求最佳的手法，只要手法简单，实惠，易学就可以采纳了。

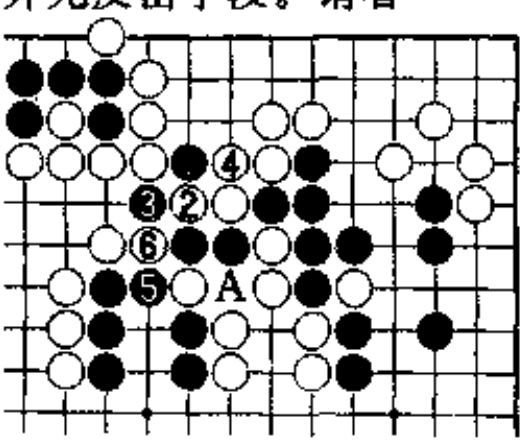
对付实战中白 4 挖的巧手，黑并无反击手段。请看——

图二：黑 1 断的话，白 2 冲是一举两得的好手。

尽管黑 3 可痛快地打一下，但仍于事无补。

至白 6，黑损失加重。

其中，黑 1 改在 2 位粘，白可 A 位粘，黑无法取得联络；黑 5 在 6 位粘，白在 5 位断，黑方还是不行！



图二

黑 9 断，冲动。这个断只有在劫争绝对有利，其它地方也没有相应的大官子的情况下才能这样下。

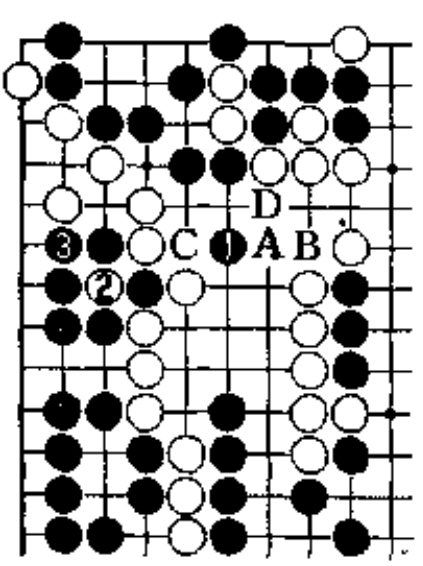
缺少这个前提，贸然来断，亏损也就难免了。此际，正确的下法是——

图三：黑 1 跳，破掉腹空乃当务之急。

劫争不利时，黑可 3 位粘住。此后，黑 A、白 B 是黑的权利。

此变和实战相比，目数出入有 2 目左右。在中腹黑 1 收束亏损严重的情况下，任何微小的亏损都将与胜负有关。

白若劫争不利，只能形成白 C，黑 D 的变化。



图三

白 14 虎后，黑居然要防备白在 B 位的跨断。

黑 15 断，执迷不悟。现在应在 29 位长。

白 16 在 29 位打，逼黑 C 位粘后再 10 位提劫的着法也充分可下。和图三相比，黑即使打胜此劫，扣除白方多的目数，黑方的净收入不超过 3 目棋，而且多花了一手棋；一旦劫败，腹空皆入白棋囊中。如此，黑棋等于举起双手认输。

白 30 扳是搅乱战术。

黑 31 扑是按白的意图行事。此时，可选择 52 位立的下法。

白 32 反打，强烈无比！此际，不能作丝毫的让步。

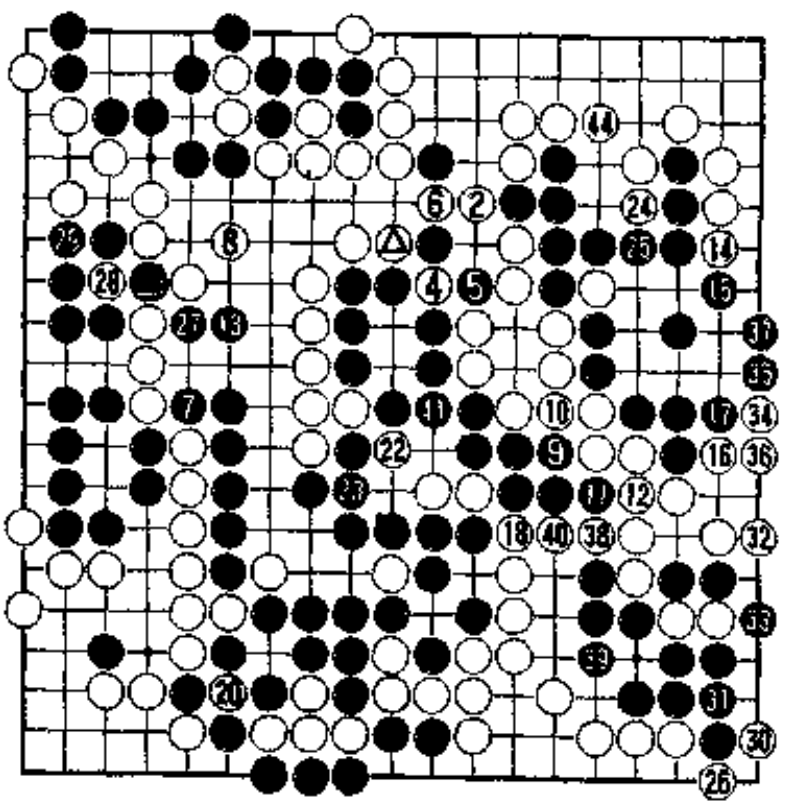
白 46 宜在 47 位扑，这样多出一个劫材。

黑 49 依然应在 52 位立。在白棋咄咄逼人的气势下，黑方有点不知所措。

白 50 至 64 的官子次序谨然。至此，白收官取得了最大效益，终于挽回了颓势。

白 66 退，正确。若在 D 位粘，被黑 E、白 66 交换后，黑便宜了半目棋。

图四：实战的还原图。



图四　㊹＝●

在多了白㊸和黑●的交换（这个交换得失不明）后，黑 1、3 挖显然是大恶手。

白 4 应直接在 6 位冲。不过，这手棋的亏损和黑 1、3 的恶

手相比，根本不值一提。

黑 7 断，不可思议。

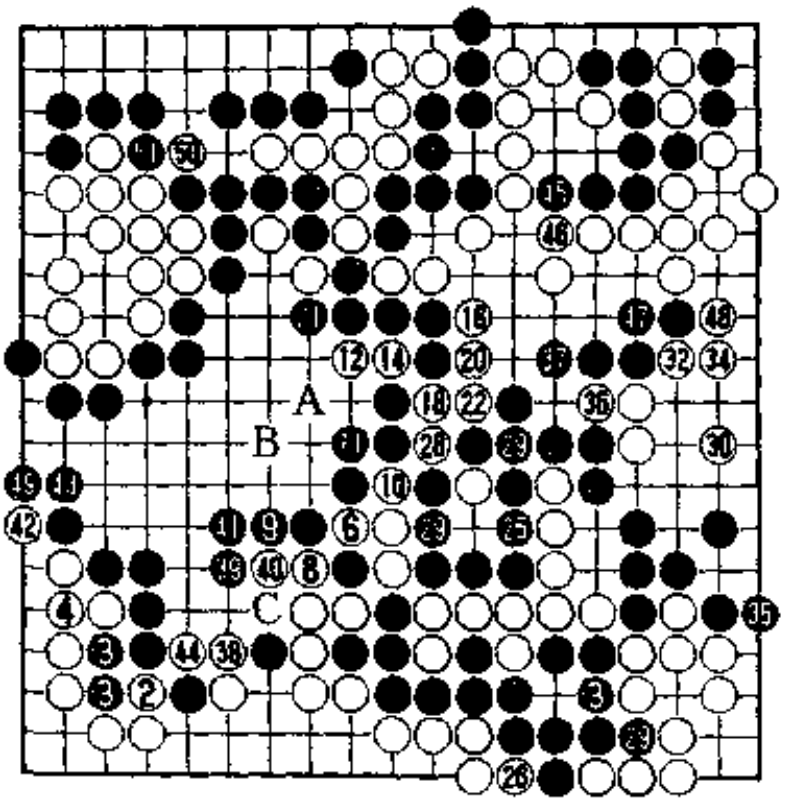
思 27 断，时机尚早。此时，应心平气和的在 30 位立。

至白 44，白棋几方得手。

加上一连串找劫过程就还原成实战了。

第 6 型　目目皆辛苦

第 6 型：取材于省际之间的交流对局。



第 6 型　　㉔＝㊾

在官子阶段，双方都为取得最佳效果费尽心机。虽然对局者都下出了一些好棋，但瑕疵也是客观存在的。

白 50 是葬送胜利的罪魁。由于白白损掉了二目棋，致使黑一目半获胜。

在此，爱好者可以看到：经过长时间的拚搏争来的胜券，竟由微小的失误而丧失。作为一名职业棋手要赢下一局棋是如此的艰难。

下面，我们还是看看实战的进程吧。

黑 1 小尖是非常之着。不过，冷静分析的话，这手棋有过分之嫌。然而，常规进行的话，黑方缺乏自信——

图一：1 位跳先手定型，再 3 位飞封左边的模样。

至黑 11 是正常的分寸。由于黑方有五目半的大贴目，因此，局势不容乐观。

其中，黑 1 在 A 位冲，企图吃白二子的下法不成立，变化如下：黑 A、白 2、黑 B、白 C、黑 D、白 E。白 C 若随手在 E

位打，黑只要在C位立，白即掉入黑的陷境。

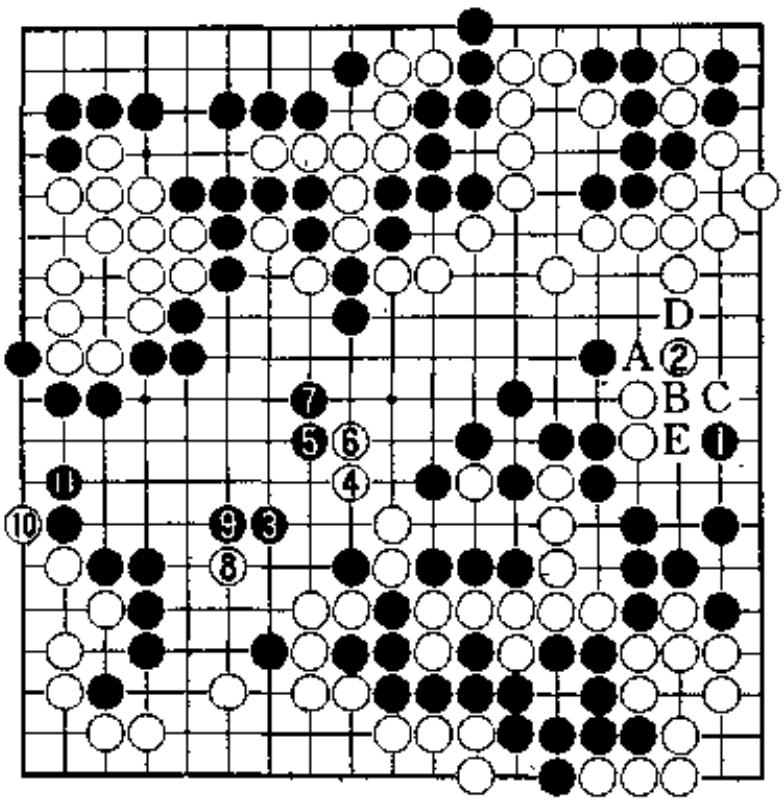
实战的白2打，不妥。此际应走——

图二：1位飞。

黑2打时，白在3位挡忍耐。

黑4飞封左边时，实空已“瘦了一圈”。

白7压是简化局势的下法。若追求高效可在A位冲，黑B位挡，白C位点。此变较为复杂，白棋没有必要这样下。



图一

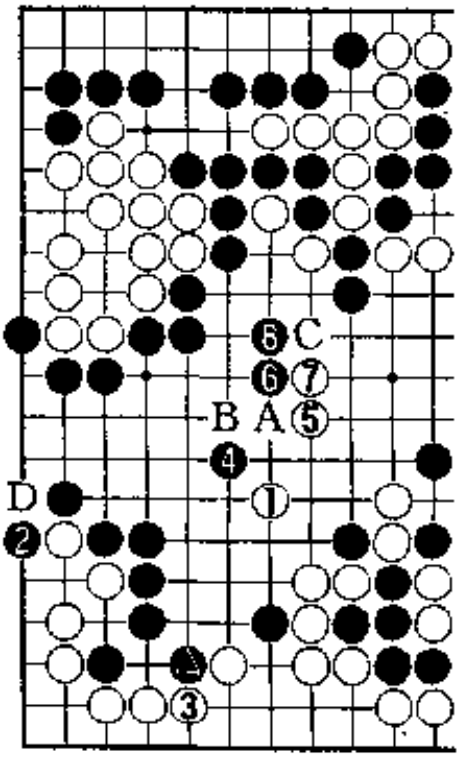
将本图和图一进行比较就可明白：中央的出入相差8、9目，而黑仅仅走到黑2打的逆手官子（价值6目），得失是一目了然的。

其中，黑2改在3位冲，被白D位先手扳，黑得不偿失。

图二可以用还原法这样理解：实战中的黑1在图二的2位打，此手显然不当。

白1飞时，黑●和白3交换是黑的权利。

黑4至8是普通的应对。



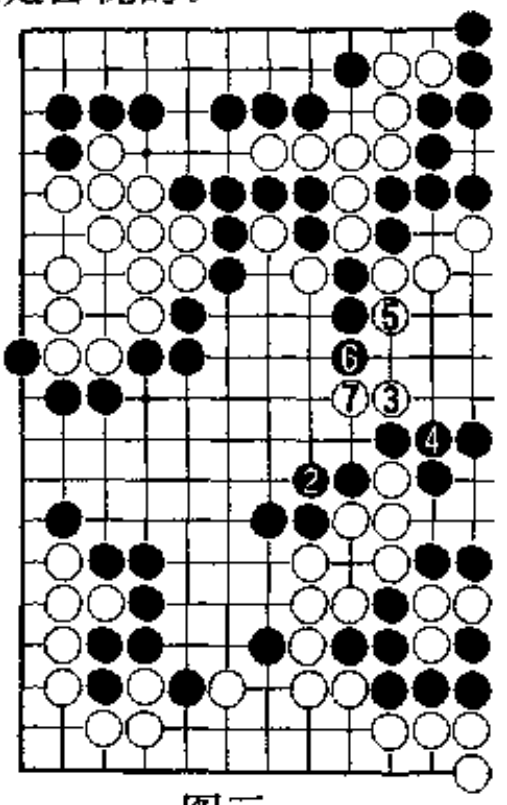
图二

白能抢先在右边行棋，全局无疑是占优的。

实战中，黑1至白4定型后，再5位最大限度的围住腹空，黑获得成功。黑1小尖实属“歪打正着”。

白8若在9位夹，被黑40位反扳，则成了送上门的“点心”。这正是黑1小尖的用心所在。

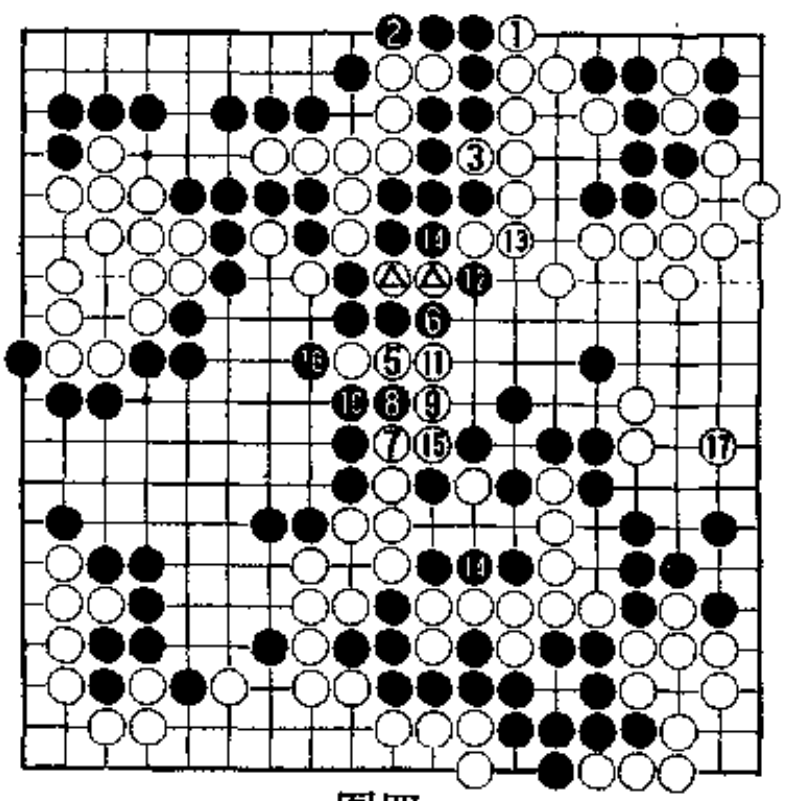
黑11退，冷静。若在19位挡希望全部围住腹空，则显得贪婪。白只要——


图三

图三：1、3位连打，再5位笨压，黑的腹空即无法完整的封住。若此，黑败局。

本型的白12是想在黑走19位封口前留一点余味。其实，黑简单在14位扳一手，白棋就一无所获。

白14继续压是势成骑虎，此手虽然有——


图四

图四：白1、3先手便宜，然后走5位压，7位长准备弃掉二个白△，撕开左边黑阵地口子的强硬下法。

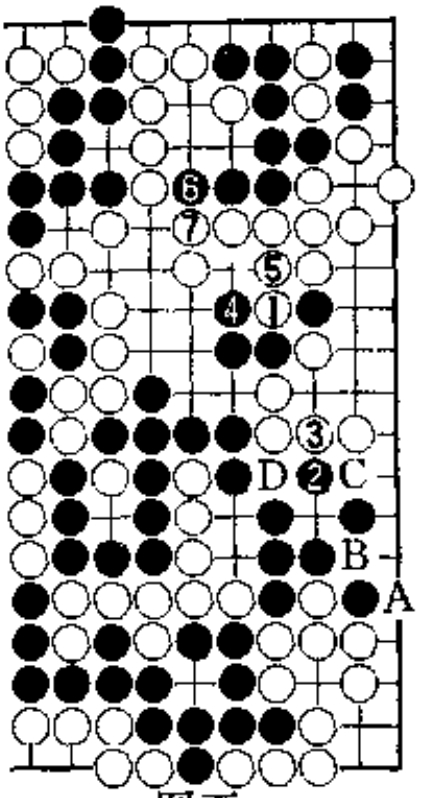
可是，黑有 8 位挖的对策。

至白 15，双方在中央各有所获。

白走到 17 位，本图的得失大致和实战相同。

其中，黑若没有 8 位挖的“救命草”，只能走 12 位打的话，则白 13，黑 14 后，白走 10 位的团即突破黑左边。

黑 19 曲是“提取现金”的实惠手法。若 20 位曲，则白 19 位冲，黑 30 位跳，白 A 位小尖，黑 B 位小尖，白 21 联络时，黑 31 冲吃右边白二三子。这个转换黑亏损。



图五

黑 33 挖是收官的妙手。

白 34 退让的话，黑先手获利二目棋。

白 34 也可改走——

图五：1 位打。

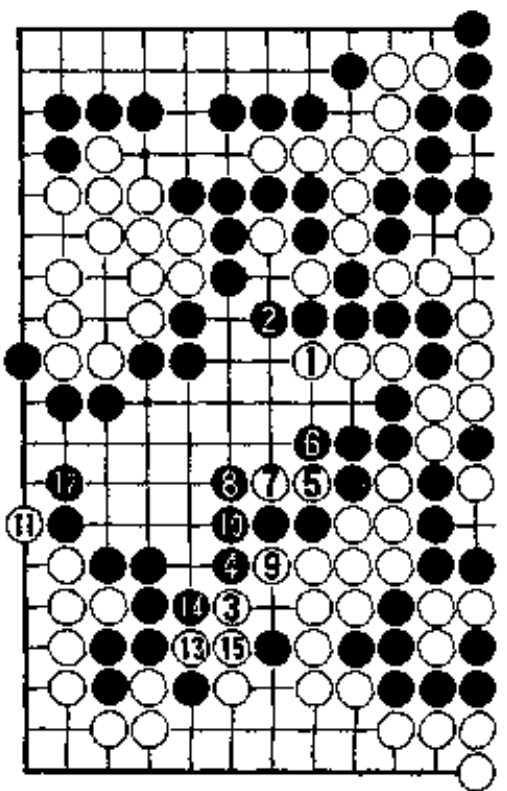
这样，黑可 2 位小尖先手做活，然后，回到实战的 38 位挡。此后，是白 A，黑 B、白 C、黑 D 的定型。

本图和实战相比，白棋净得 6 目强。左下被黑 38 位挡后，和实战的出入也有 6 目。白棋自我判断：形势占优。故没有选择这个变化。

白 38 的正确手法是——

图六：白 1 打是绝对先手。

白 3 跳时，黑 4 尖顶封空是必要的一手。



图六

白 9 打是白的权利。

白 11 是先手 3 目。

至白 15，是白胜半目的结局。

黑 39 应在 40 位冲，白 C 位挡时再 39 位团。这样，黑便宜一目棋。遗憾的是，这与胜负无关。

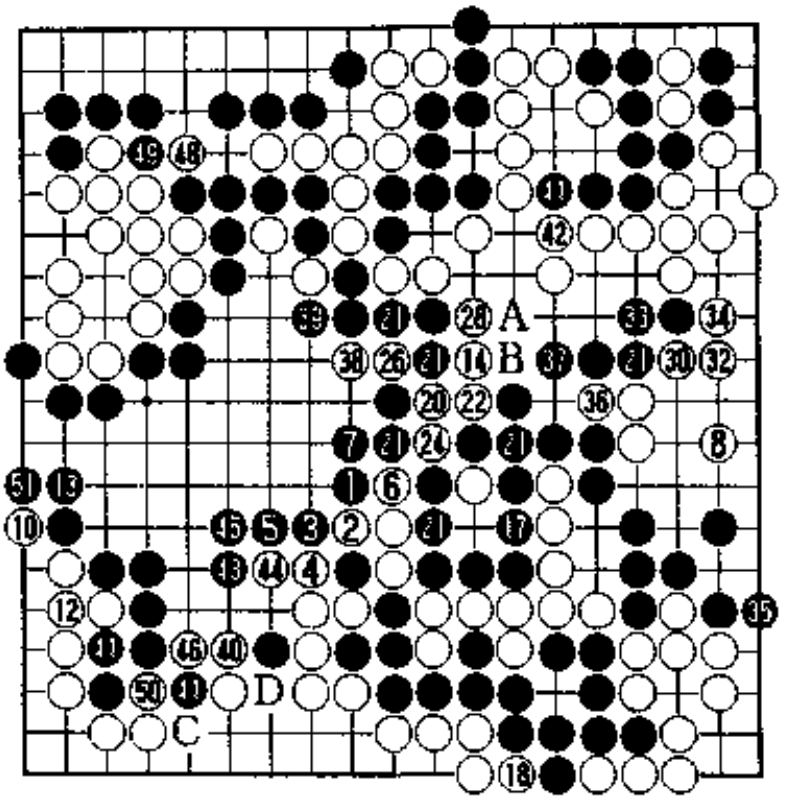
白 40 挤是好棋。

白 50 是败着。白棋在此处产生了不应有的幻觉。

图七：实战的还原图。

黑 1、3 罩扳能够成立，自然十分得意。

黑 19 是防备白在 38 位顶。



图七　⑱＝●

黑 21 贴，坏棋。此手应在 26 位退，白 22 位粘，黑 28 位扳，白 A 位扳，黑 B 位断，白 27 位打时，黑争先走 47 位顶，白 C 位挡，黑 40 位压，白 D 位粘，黑 44 位挡即是胜局。

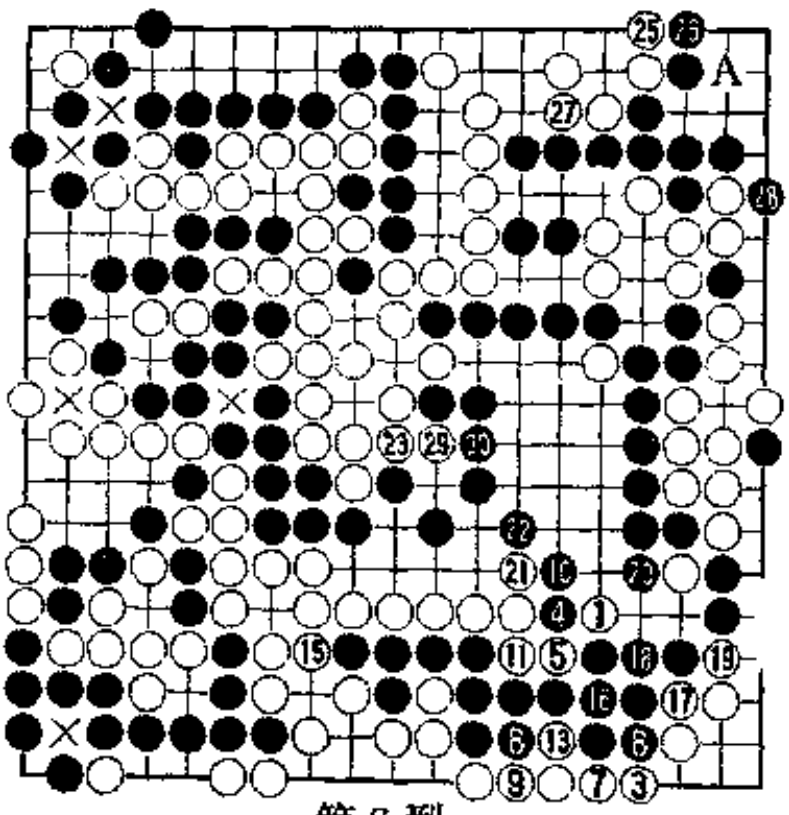
黑 23 应在 24 位粘，以避免被白搜刮。

白 26 应在 27 位打，黑 26 位粘，白 B 位虎。白 26 和黑 27 的交换虽然是坏着，可是，白 40 的压成了先手官子，因而，损失也是有限的。

黑 47、白 48，双方各送对手两目棋。

本图黑 1、3 最大限度地围住腹空，成为极其微细的局面是白最大的失策。

第 7 型　忙中出错



第 7 型

第 7 型：取材于全国“晚报杯”业余锦标赛的对局。

这是一局业余高手忙中出错的典型例子。本局中的白方只要心平气和的收束即可小胜。可是，为了追求更大的利益，白方自织罗网，在亏损已成定局时，又不肯及时回头，结果酿成了不可弥补的“巨额亏空”，使得好局痛失。

注：×处是提子。

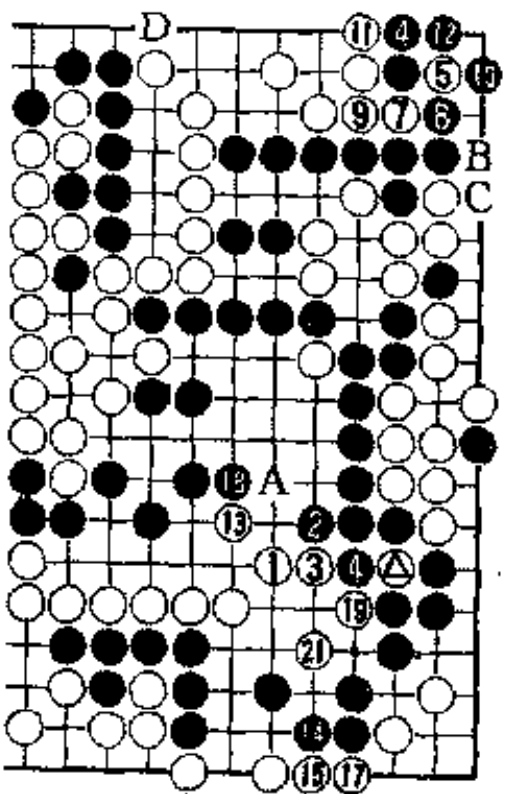
下面，我们来看看实战的全过程。

白 1 跳，过分之举。此时的正解是——

图一：白 1 小尖。

黑 2 曲是防备白 A 位跳入和 4 位长连回白㊃子的好手。

白 5 夹是目前最大的一手棋。白 7 挖是白获胜的保证。此处，走 8 位顶，黑 7 位粘，白 B 位渡过，黑



图一

10 位曲，白 C 位粘的变化，黑并不便宜。以后，被黑在 D 位扳住，胜负将更加接近。

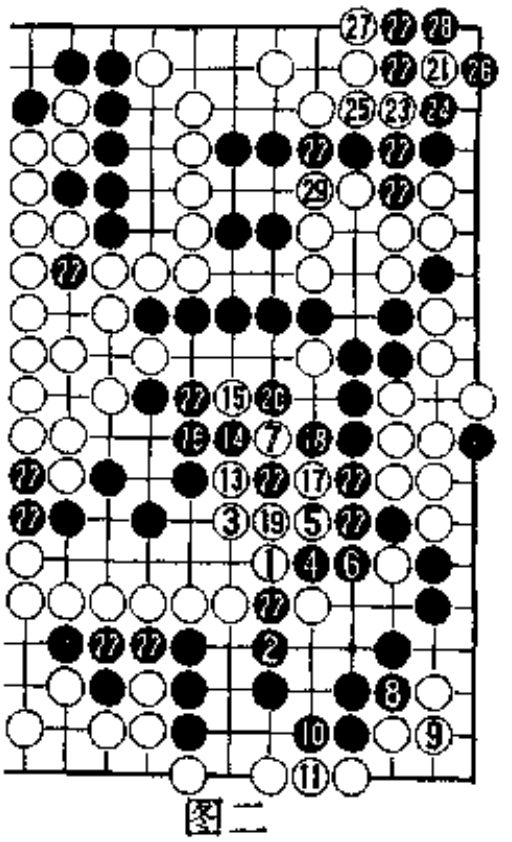
白在右上争得先手后，回到右下的 19 位扳，小胜已成定局。现在，黑盘面仅领先 3、4 目。此后，C 位和 D 位的官子，白必得其一。

实战中的白 5 打，草率。此时，应控制住情绪，冷静地——

图二：在 1 位打，尽量地减少损失。

黑 4 断时，白利用 5 位的打在 7 位飞。

白中央取得先手后再简明地走 21 至 28 定型，白团到 29 位，黑盘面仅领先 4 目。

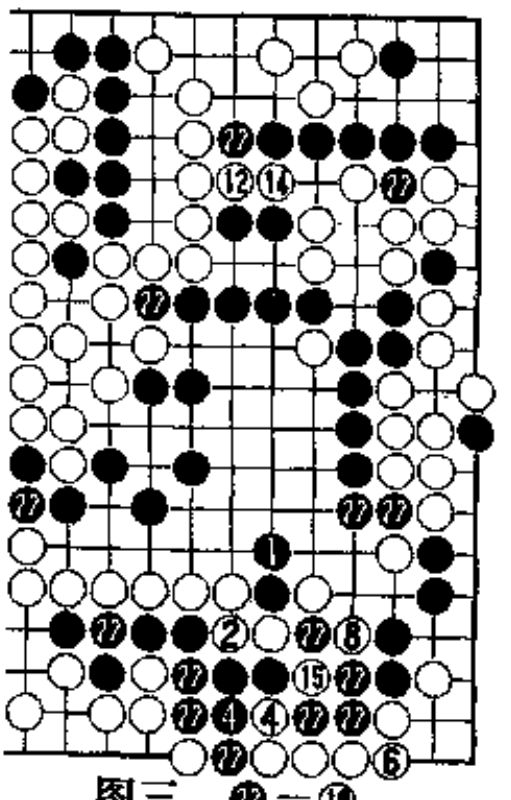


图二

本型的黑 6、8 先手利用，再 10 位长是十分重要的次序。

黑若省略黑 8、白 9 的交换，直接走黑 10 位长，则——

图三：白可 4 位挤，8、10 位做劫。



图三　⑰＝⑭

尽管黑应对无误的话，至白 14 的转换得失几乎和实战相等，黑仍是胜势。

然而，在时间十分紧迫的情况下，谁敢保证不犯错误？

其中，黑 3 改在 4 位粘，白 11

位粘是先手。这样，是白小胜的局面。

右下角的角逐中，黑方最易头脑发热的是走——

图四：面对白 1 至 5 做活的诱惑，黑 6 强吃白棋。

行至白 17，黑棋反而被歼。

其实，黑 6 只要在 9 位打即可拿下本局。

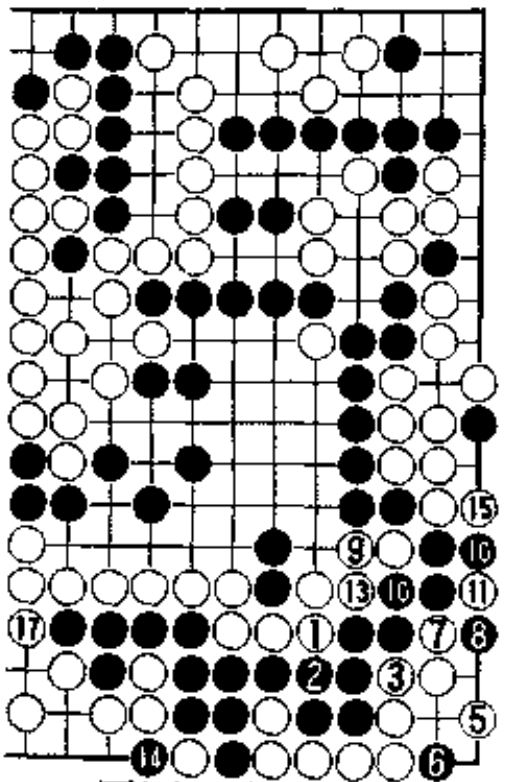
白 23 应在 A 位夹收官子。不过，这已和胜负无关。

行至黑 30，黑盘面领先 10 目。

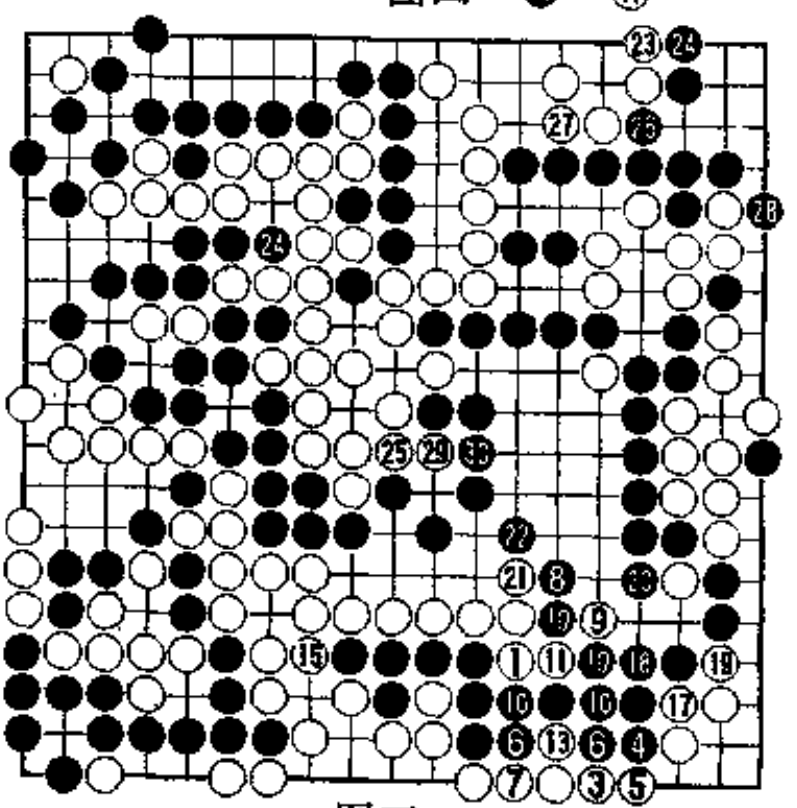
图五：实战的还原图。

白 1 冲几乎是闲着。

黑 2 至白 7 先手定型后，再 8 位罩最大限度地围住腹空，胜负遂定。



图四　⑯＝⑪

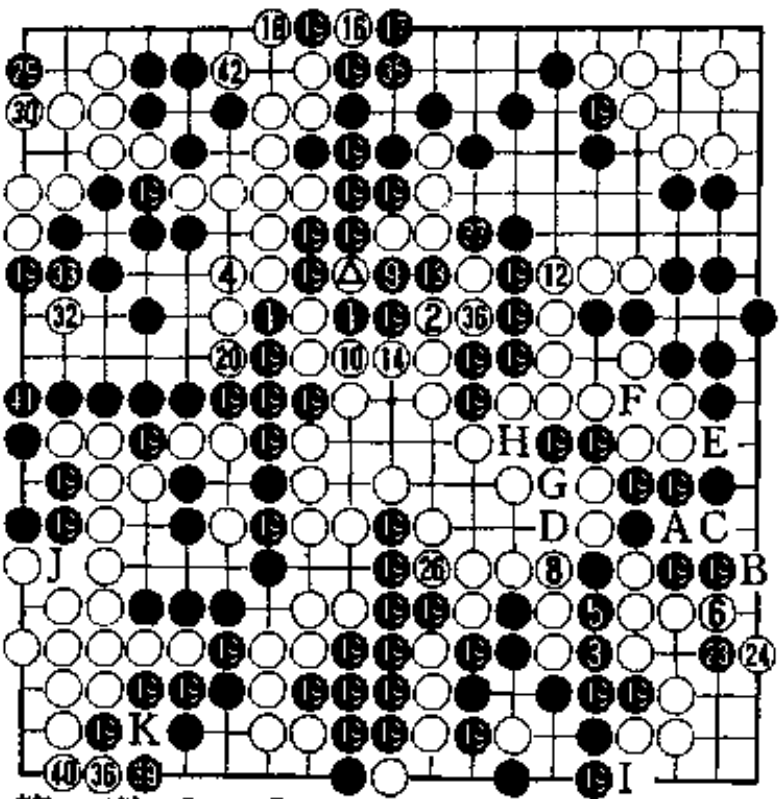


图五

第8型　读秒杀手

第8型：取材于84年全国团体赛的对局。

这是一盘黑方遥遥领先的棋，可是，黑方已进入读秒阶段。于是，一错再错的事情发生了。原来领先10目以上的优势居然被白收成黑盘面仅多四目。真是不可思议！



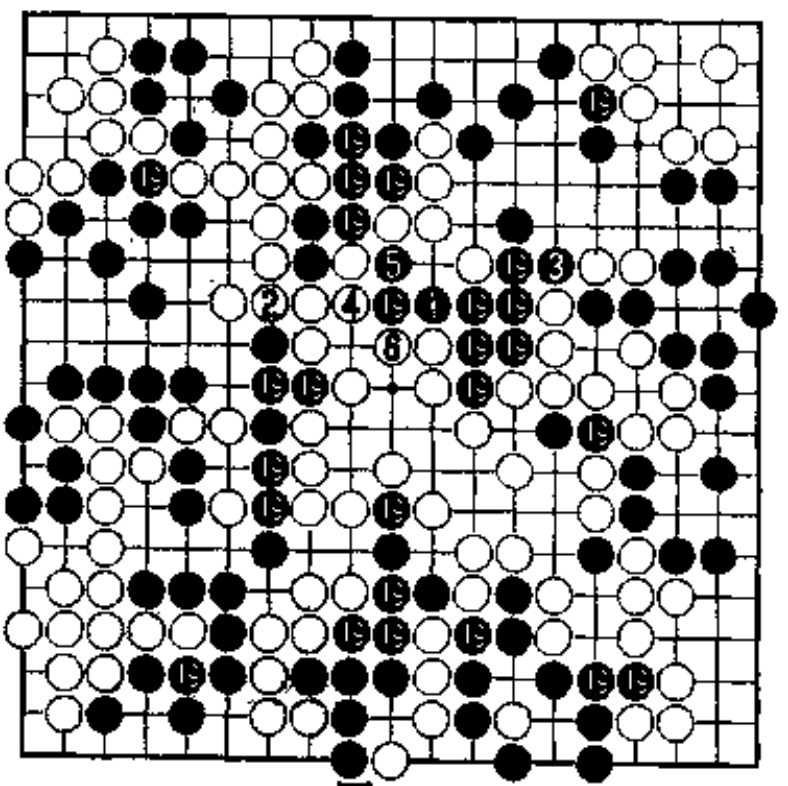
第8型　⑲＝△　㉒㉘㉞＝⑯　⑲⑲＝⑲

下面，我们来看看“读秒杀手”对棋手的伤害。

黑1断，没有必要。此际，可走——

图一：黑1冲，这是“胜利宣言”。此后，2位和3位，黑必居其一。

黑7后，黑盘面领先10目以上。


图一

和实战相比，扣除白增加的目数（包

括右下的三目），黑方仍然多收了 8 目。

实战中的黑 3 冲是读秒声中的“打将”，然而，却是滑向失败深渊的第一步。现在。黑不必追求最善结局，只要——

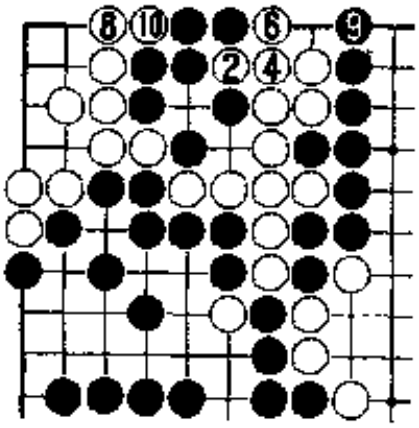
图二：简单在 1 位断就行了。

白 2、4 时，黑 5 从后而收气。

至白 10 是正常变化。

本图和实战白 4 粘的结果相比，竟有 13 目强的出入。

也就是说，黑 1 断是先手 13 目。



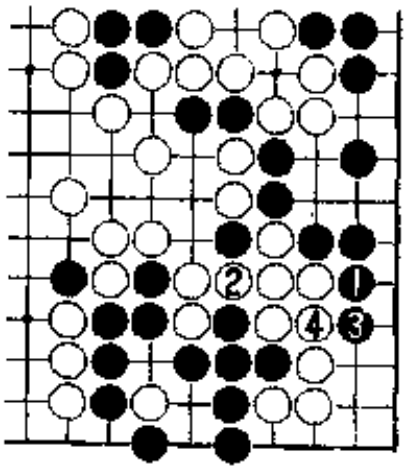
图二

实战的黑 5 粘，不够冷静，这是黑的决定性败着。其正确的手法是——

图三：黑 1 曲，3 位先手长，然后再回到中央行棋。

此图和白 6 位挡的实战相比，黑亏损 3 目半。

本型的黑 7 单在 8 位提二子，则白 7 位冲，黑 A 位粘，白 B 位打，黑 C 位粘，白 D 位挡，黑 E 位打，白 F 位粘。此变的目数出入和实战是一样的。



图三

黑 7 不能为了吃白二子而走：黑 G、白 D、黑 8、白 H 的变化。因为此变黑已先损了二目棋。

白 8 粘，是逆先 5 目的官子。现在，可将 9 位的打和 12 位的粘看成是见合的大官子。

黑 9 位的打和白 12 位的粘，从理论上说，价值几乎相等。可是，黑可以走到 13 位的最后大官子。因此，在本局中，黑 9 的打大子白 12 位的粘。

白走到 16、18 的扳虎，胜定。

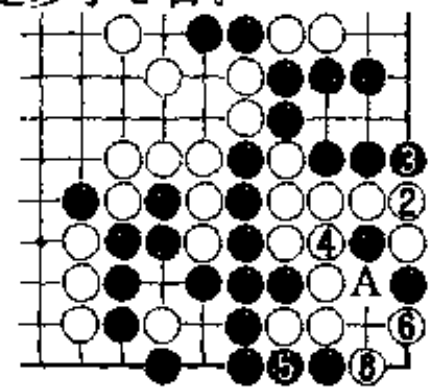
白 26 应在 I 位找劫。这样，角上的目数是 10 目，而实战只有 7 目，扣掉中央少的一目，白棋也还是多了 2 目。

白 38 打，不妥。J 位的打是 6 目，实战 38、40 的收束仅有 5 目。

白 40 应先提劫。在逼命的读秒声中，白方也出现了不应有的失误。

黑 41 后，胜负是由 K 的单劫决定。

在最后的小官子收束中，黑方又稍有亏损，终于以一目半败北。



图四

右下角的白棋 7 目是如图四那样定型的。

图四：黑 1、3 连打再 5 位冲是正确的次序。

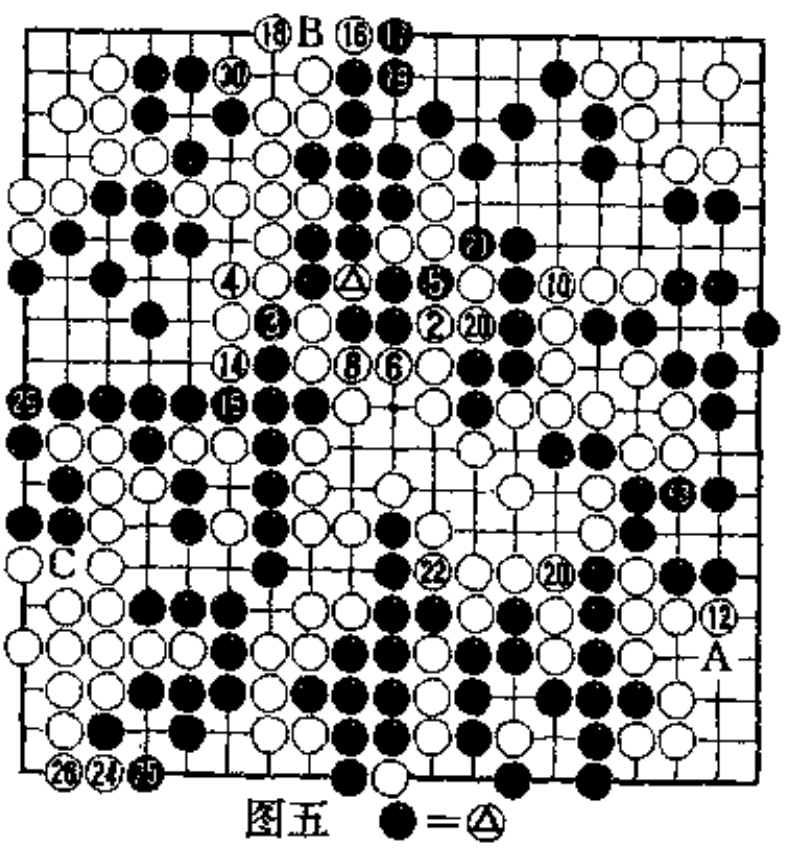
白 6 打是正解。此手若随手在 7 位挡贪图目数便宜，被黑在 6 位并，白 A 位提，黑 8 位小尖，角上形成双活。其中，白 A 位提不能改走 8 位。否则，黑只要在 A 位粘，角上就成了“刀把五”，白被杀。

图五：实战的还原图。

黑 1 打和白 2 冲的交换，白方明显获利。

黑 5 挤是大恶手，此手应在 8 位断。此后，10 位的断和 5 位的挤成为见合。如此，黑稳操胜券。

黑 11 冲宜改在 12 位冲，白 A 位挡，



图五　● = △

黑 B 位扳，白 18 位打，黑 16 位粘，争取最后的机会。

白 24 应在 27 位粘。这样，C 位和 24 形成见合。

用加减法去掉找劫材的交换，就还原成实战的变化。

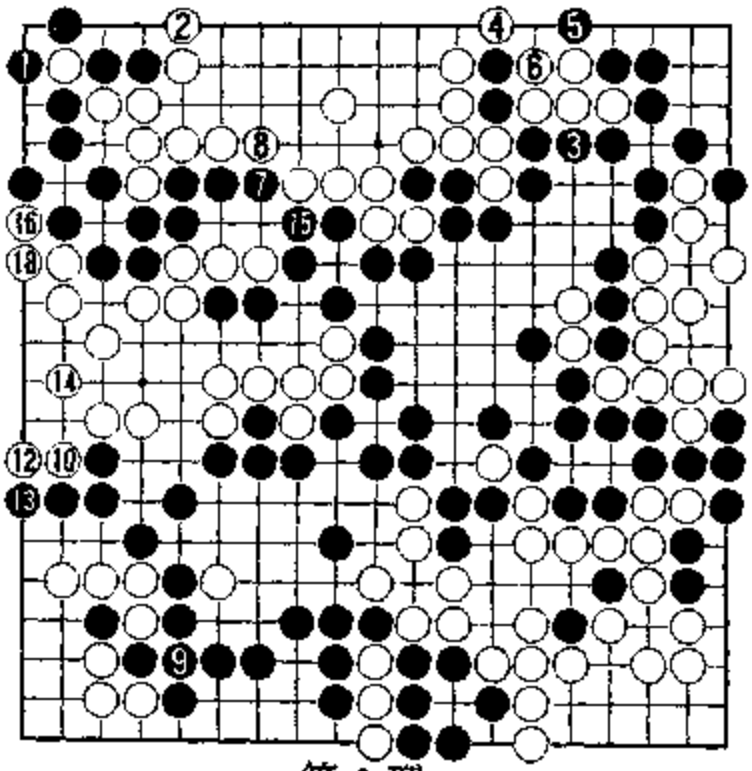
第 9 型　大有讲究

第 9 型：取材于国内邀请赛的对局。

本局的官子大有讲究，可是，黑方没有走出最佳的着法，最终以半目惜败。

经过反复研究，我认为：

黑 1 单提是失利的“责任人”。此际，正确的下法是——



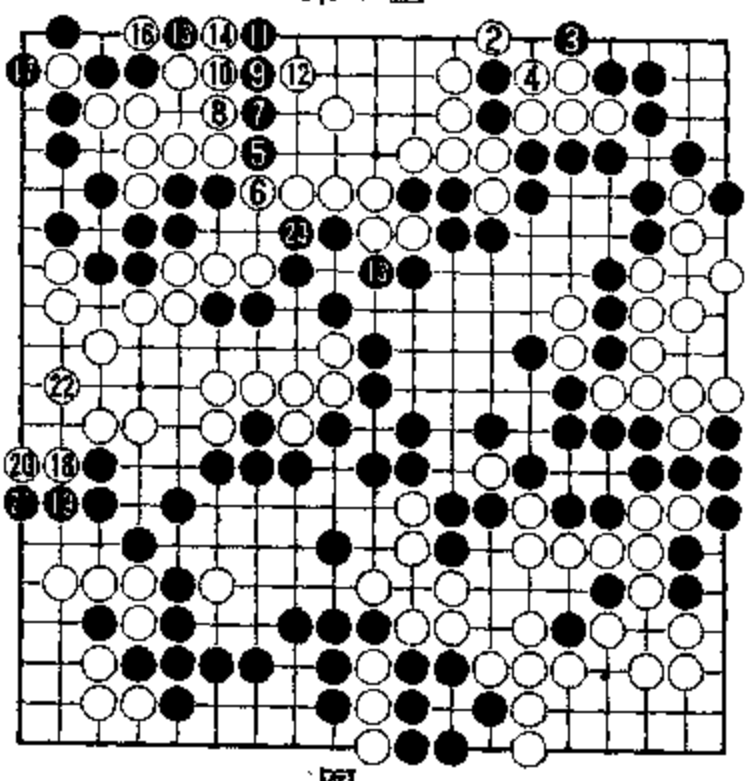
第 9 型

图一：黑立即在右上 1、3 定型，消除隐患是黑取胜的根本保证。

黑 5 扳进弃子收束才是致胜的法宝。

至白 14 的变化中，白无变化的可能。

左上的变化和实战相比，是净得 $1\frac{2}{3}$ 目。这个差距在细微的局面中是完全可以扭转乾坤的。



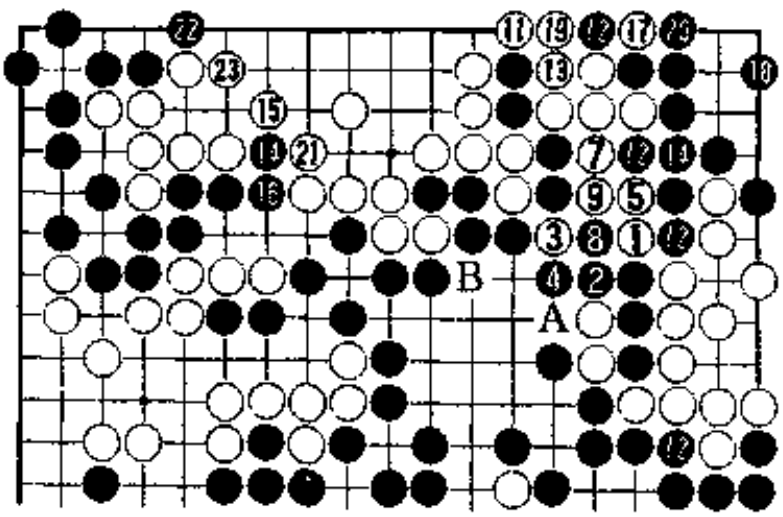
图一

黑 15 粘是简化局势的下法。

行至黑 23，黑盘面领先 7 目，胜定。

实战中的白 2 立是局部的手筋。不过，白有更好的下法——

图二：白利用黑右上气紧的缺陷，走出 1 位打，3 位断的官子妙手。



图二　⑯＝③

黑 4 打，正着。若强硬的在 9 位团，则白有 4 位打，黑 A 位提，白 B 位打的手段。如此，黑大损。

白 5、7 位连打，破掉黑不少目数，大有收获。

黑 14、16 先手扳粘是黑的先手权利 。

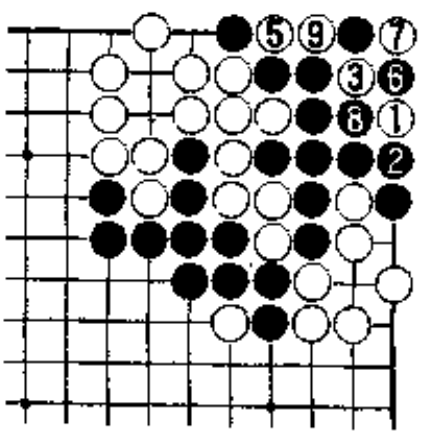
白 17、19 便宜后，再 21 封住即可。

本图的得失是：白在右上获利 $9\frac{2}{3}$ 目，黑 14、16 扳粘便宜 5 目（和实战相比）。白的纯收入是：$9\frac{2}{3}$ 目 -5 目 $=4\frac{2}{3}$ 目。

这样，白将双方的差距一举拉开。

其中，黑 2 在 7 位粘已不是先手，白只要走 4 位小尖吃掉黑三子，黑方就得不偿失；黑 14 改在 23 位夹，白可 22 位立下，黑在白空里没有手段！

本图的白 13 后，黑右上角是活棋。白若强行吃黑只能是“损兵折将”，具体变化请看——


图三

●＝❹　⑪＝⑨　●＝●

图三：白 1 点时，黑 2 粘是做活

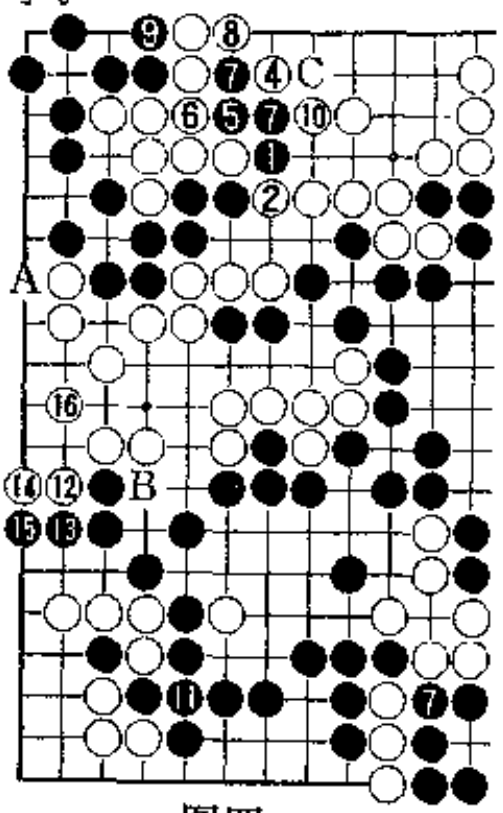
的要领。

白 5 扑的话，黑 6 扑是做活的妙手。

至黑 12，形成“连环劫”。

就目数而言，白棋亏损 $2\frac{2}{3}$ 目。

本型的黑 7 冲是最后的败着。现在的机会是——



图四

图四：1 位扳，3 位长。

至白 10 是必然的下法。

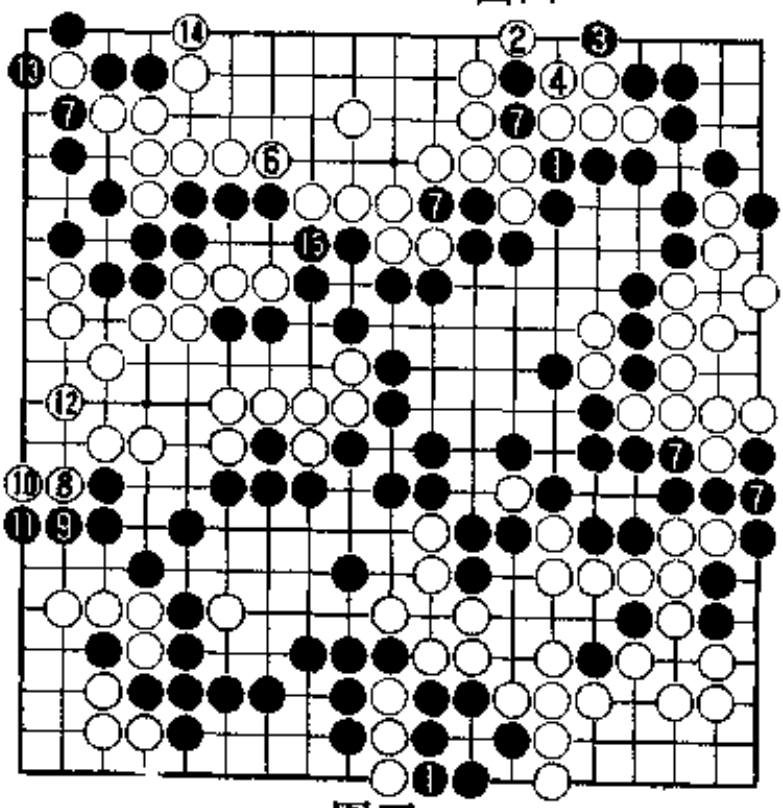
本变和实战相比，黑便宜一目强。

争得先手后于 11 位粘上。

黑能团到 17 位，盘面已是领先 6 目。

此后，A 点和 B 点，黑必居其一。

其中，黑 9 不能随手在 C 位打。否则，被白 10 位打的话，黑棋白白地损了一目。在半目摇摆不定的局面中，每一目都是“珍宝”。


图五

图五：实战的还原图。

黑 1、3 及时定型乃简化局势的正着。

可是，黑 5 冲却是致命的败着。良机在无形中丧失，可见围棋是十分可怕的。

白 8 位扳、10 位立是简明的好手。

黑 13、白 14 是正常分寸。

黑 15 位团和白 16、18 扳粘基本上是见合。

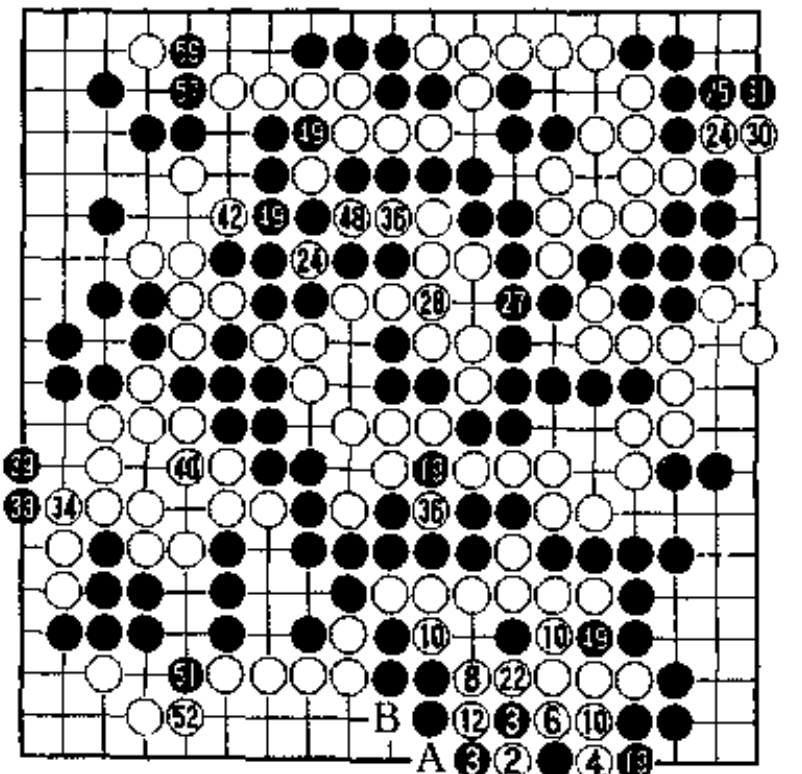
第10型　逆　　转

第10型：取材于少年棋手的对局。

这是一局官子阶段因白棋计算深度不够而导致翻盘的对局。

奋战至此，拼来一盘胜定的棋，在最后阶段被对方一举逆转，殊为可惜。

下面，我们来看看悲剧是怎样发生的？



第10型

⑭＝②　⑯＝②　●㉙㊾●●●㊽＝●

●＝●　●＝●　⑳㉜㊱㊹㊽㊽＝⑳

黑1大飞时，白2挡寸土不让是强手。

黑3翻出是孤注一掷的搅乱战术。此际，若按常规在——

图一：1位尖连回，白2退。此后视为白A、黑B定型。

黑虽然可抢得3位挡的全盘最大官子，但是，白4位冲，6位挤后，还是盘面胜负的结局。

右上的白C位粘是先手。此外，黑即使走到D位的断，白上边以后也只需补一手。

其中，实战的白2位挡改在本图E位小飞固然是平安无事，然而，被黑F、白2、黑Ⓐ、白G、黑1、白H交换后，白棋白白地亏损三目，全局形势顿时变成细棋。

白C位粘的先手是指，黑若脱先——

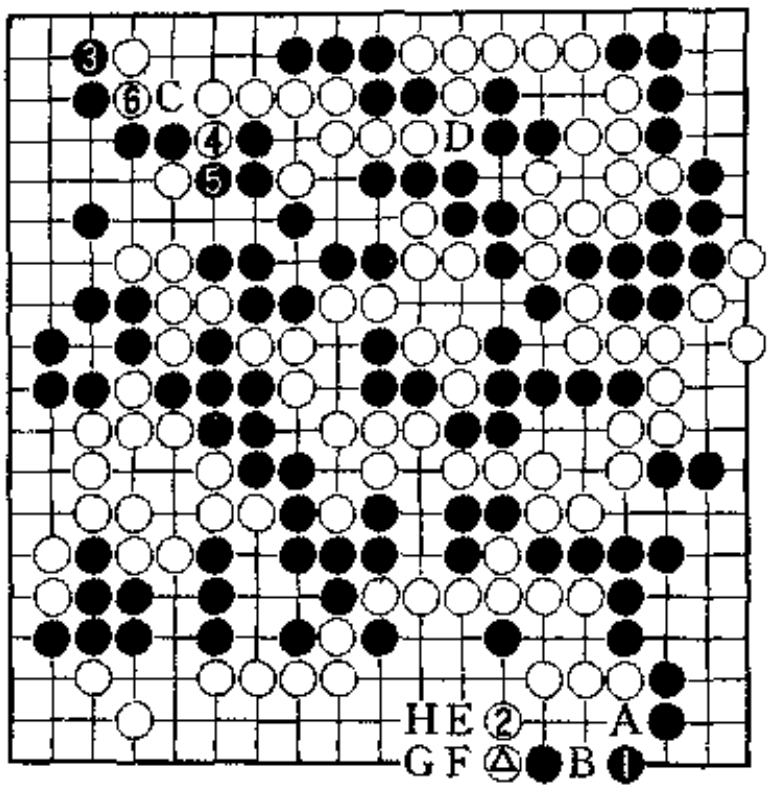
图二：白有1位打，3位立吃掉黑角上二子的手段。

黑4跳进行抵抗的话，白有5位挖的妙手。

白7位立、9位立从后边收气是对杀的要领。

行至白17，黑角被歼。

实战的白10位打是自撞一气的大恶手。此时，在——



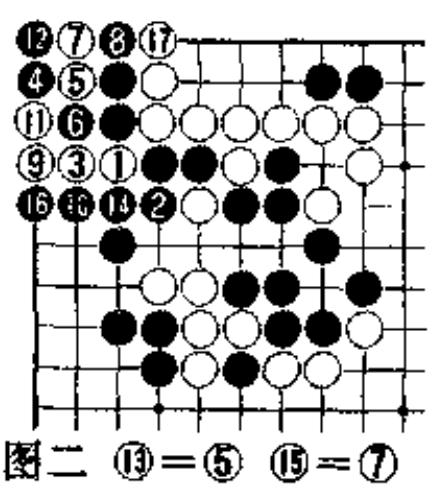
图一

图三：1位单挤是巧手。

黑2打时，白可在3位粘，退让。以避免因劫争带来的不必要失误。

黑4粘时，白只要简单地收气即可。即使考虑黑A的先手（白需在B位粘），白也是快一气杀黑。

这样，黑方反扑进来的棋子全部"壮烈牺牲"。

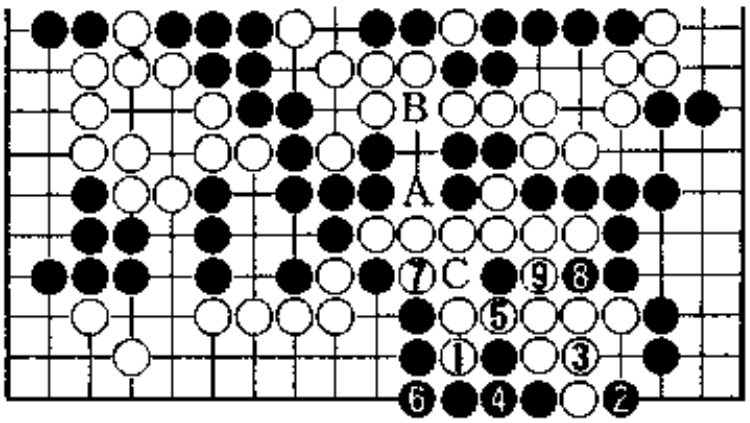

图二 ⑬=⑤ ⑮=⑦

其中，黑4在5位粘的话，白在C位粘住，黑方也难逃厄运。

黑15寻劫时，白应在A位提劫，黑16位粘，白继续B位提。以后形成黑45位粘，白22位提的定型。

和图一相比，白方也只亏损二目左右，全局形势仍是白稍优。

白 18 粘是最后的败着。事已至此，白只能走——

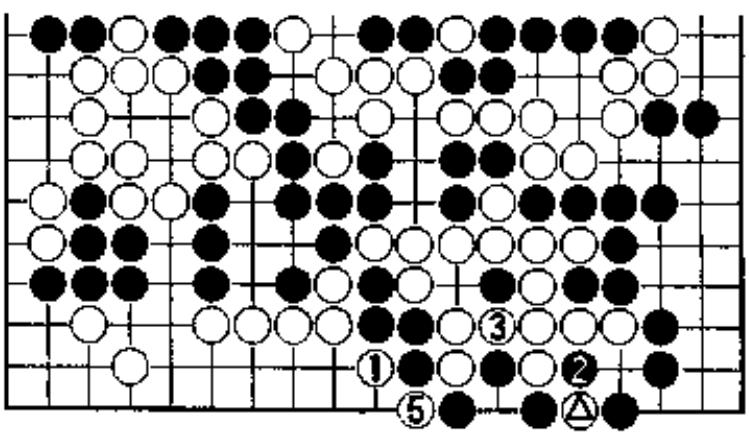


图三

图四：1 位从后面收气。

黑 2 提时，白 3、5 吃净黑子。

将本图和图一相比，白棋足足损了三目。走成这样，全局形势仍不相上下。



图四　❹＝△

至白 18，黑方佯攻作战的准备工作已全部就绪。现在，黑方终于施出杀手锏——黑 19、21 的开劫。

由于白 10、18 自撞了二口气，所以，白 22 自补不得已。否则，黑在 22 位打，白反而被吃。不过，此手应在 B 位打，便宜二目棋。

等黑 23 提劫后，乾坤已经扭转。

以后的眼花缭乱的劫争过程只不过是履行必要的手续罢了。

看了图五的次序，白的败因就一目了然了。

图五：实战的还原图。

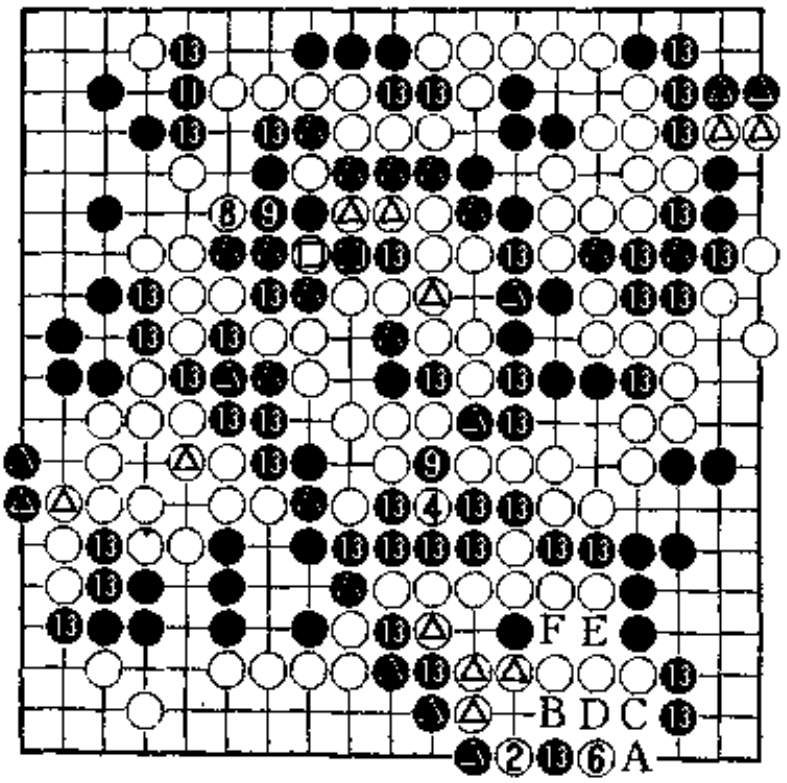
黑 3 直接扑，5 位粘住威胁白棋。

白棋在下边 6 位补无疑是举白旗投降。

黑利用从天而降的先手“无忧劫”获利丰厚——在11、13位穿通上边，笑到了最后。

加上黑A、白B（白B应在D位粘）、黑C、白D、黑E、白F的交换，以及一连串黑⓭和白Ⓐ（包括黑●和白◎）的定型就还原成实战了。

黑方在下边仅付出了二目半的代价，就获得了一把“飞刀”——这是白失败的根本所在。



图五

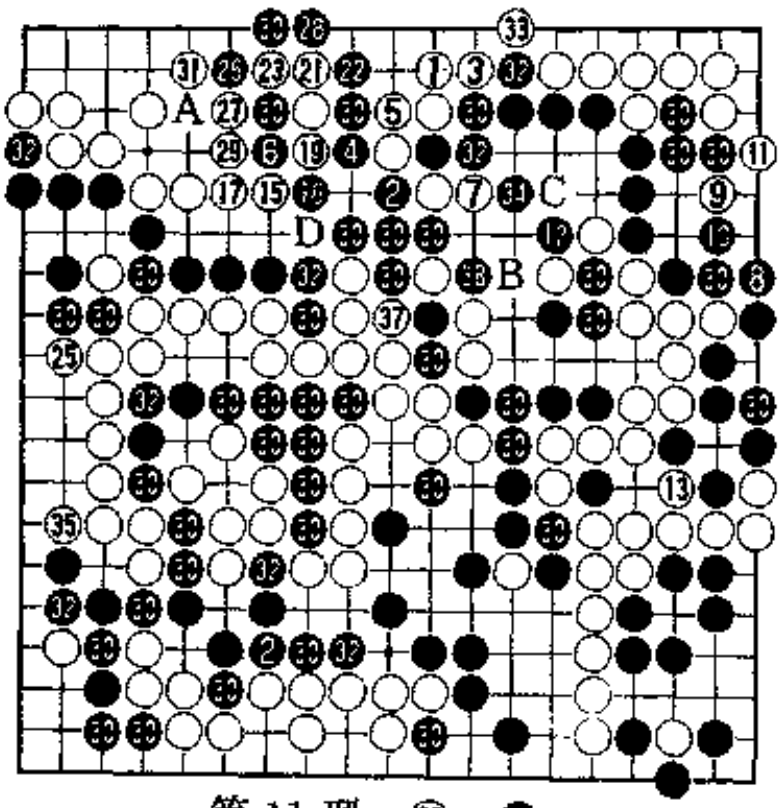
白◎位提　黑⓭位返提　❼＝❾

⑩＝④　⑫＝❾

第 11 型　平淡是真

白在上边收束有问题，结果亏损五目左右，使得原来胜负未卜的局面被黑一举拉开距离，最后黑胜二目半。

现在，我们放慢"镜头"来仔细研究白的过失所在。



第 11 型　㊴＝㉜

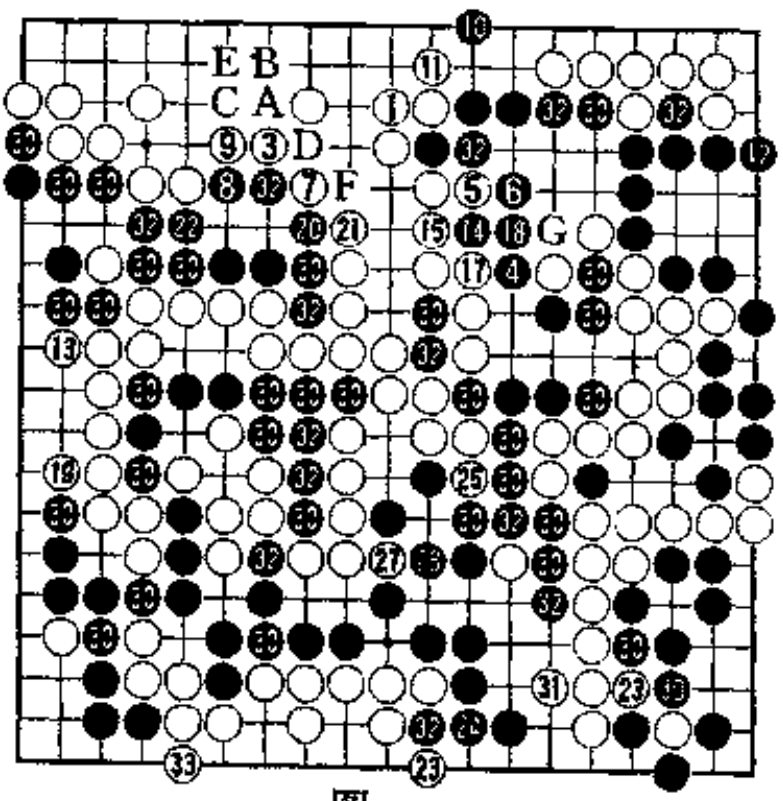
白 1 立追求高效率是白的败因，此手的正确下法是——

图一：本份的在 1 位粘。

黑 2 跳，压缩白棋。

白 3 补是必要的一手。否则，经过黑 A、白 B、黑 C、白 D、黑 8、白 E 的变化，黑先手获利近十目。在本局的官子阶段，这几乎是天文数字。

黑 4 打是目前最大的一手棋。此手若



图一

改在 F 位跳，则白可 G 位粘上将二个白子和中央联络。

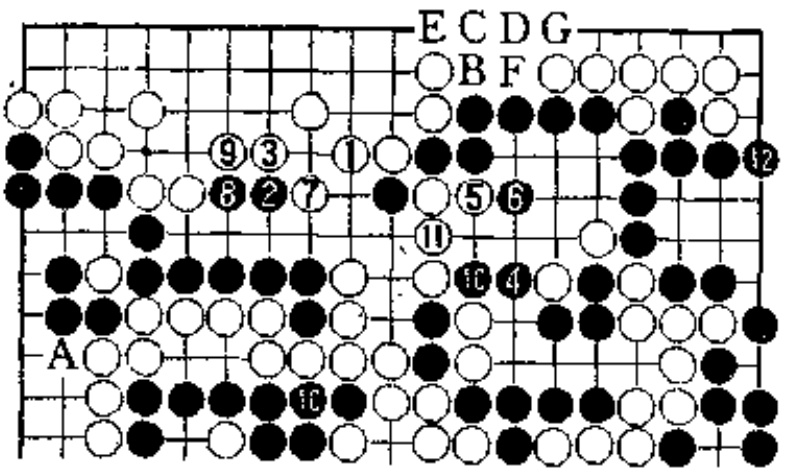
黑 12 立是逆先手三目。

以下大致形成至白 33 的变化。这样，胜负将在半目之间。

本图是经反复研讨的结果。在对局时，由子用时的限制，双方很难仔细推敲每一个变化。这一点，我想，爱好者们是可以体会的吧。

实战的白 3 曲渡是“气合”的下法，然而，这手棋却是败着。这可能出乎对局双方的预料。此际——

图二：白应 1 位冷静的退。



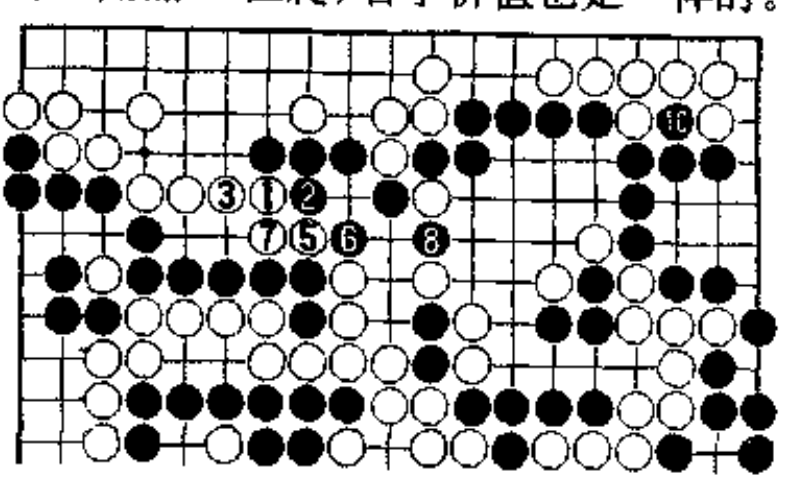
图二

至黑 12 是正常分寸。

现在，白 A 位收官的话，黑 B、白 C、黑 D、白 E、黑 F、白 G 是先手权利。白 G 脱先的话，黑 G 位冲，角上即成劫活。本变请读者自行验证。如此，白上边的目数和图一是一样的。

白若 B 位走逆先三目，则黑 A 位爬，官子价值也是一样的。

实战中，黑 6 借助黑 4 的帮助，侵入白上边是胜着。能如此深入正是白方所漏算的。


图三

白 7 试黑应手。此手在 15 位靠企图吃掉黑 6 一子的下法

是不成立的。详情可见——

图三：白 1 位靠、3 位粘时，黑可以在 4 位粘住。

白 5 挖断时，黑有 6、8 连打的“开后门”手段。

可是，实战的白 7 若改走 14 位爬，黑 29 位长，白 A 位并，被黑回到 B 位的打，又无疑是束手待毙。

黑 8 先手粘再回到上边 14 位的挡是黑取胜的根本保证。这里的行棋次序极为重要：黑 8 若直接在 14 位挡，则白 C 位小尖，黑 8 位粘时，白就 11 位扳杀黑棋。形成对杀局面，黑棋显然不行！

此外，黑 8 不能随手在 12 位打。否则，白 15 的靠将露出“峥嵘面目”。

对付白 15、17 的狙击手段，黑 18 是简明的下法。此手若在 20 位冲，被白 D 位挖断，将会引起不必要的纠纷。

黑 24 团是双方先手官子，大极。

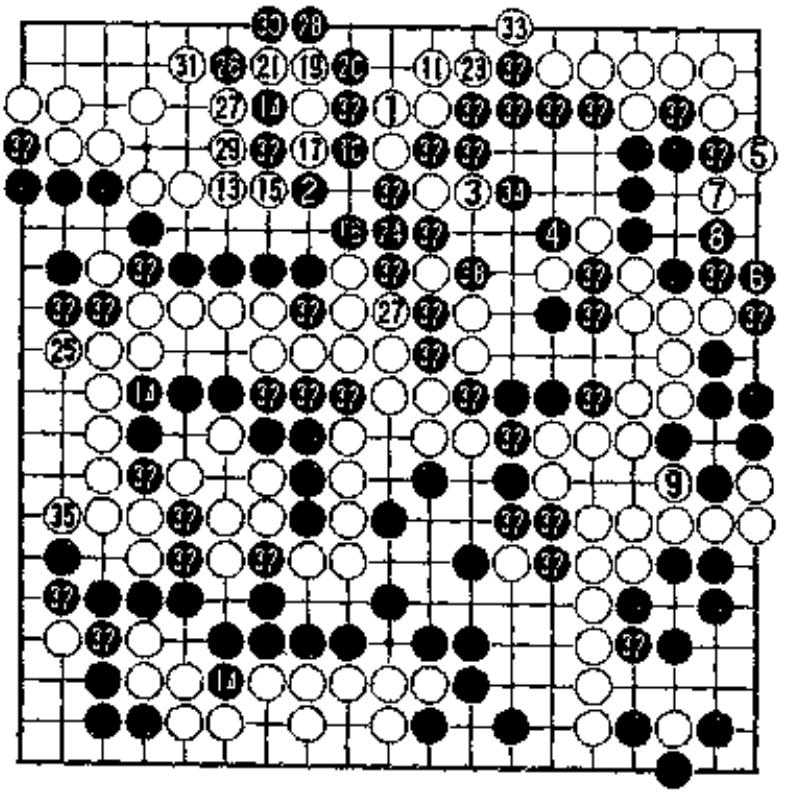
白 25 挡不能改在 B 位长，一旦被黑走到 25 位，白大块被杀。

黑 34 扳是“胜利宣言”。

黑 40 以后，小官子收束黑方虽稍损，但已不涉及到胜负。

图四：实战的还原图。

白 3 和黑 4 的定型，稍损。白若在此



图四　㊴＝㊲

行棋，当然应在 4 位粘。

白 5 扳只是后手 7 目的官子，此手应在 12 位小尖，收住右上的口子。

黑 10 和白 11 的定型，黑方无疑是获利的。

黑走到 12 位的小尖，胜局已定。

白 13 并是寄希望于黑在 15 位团。

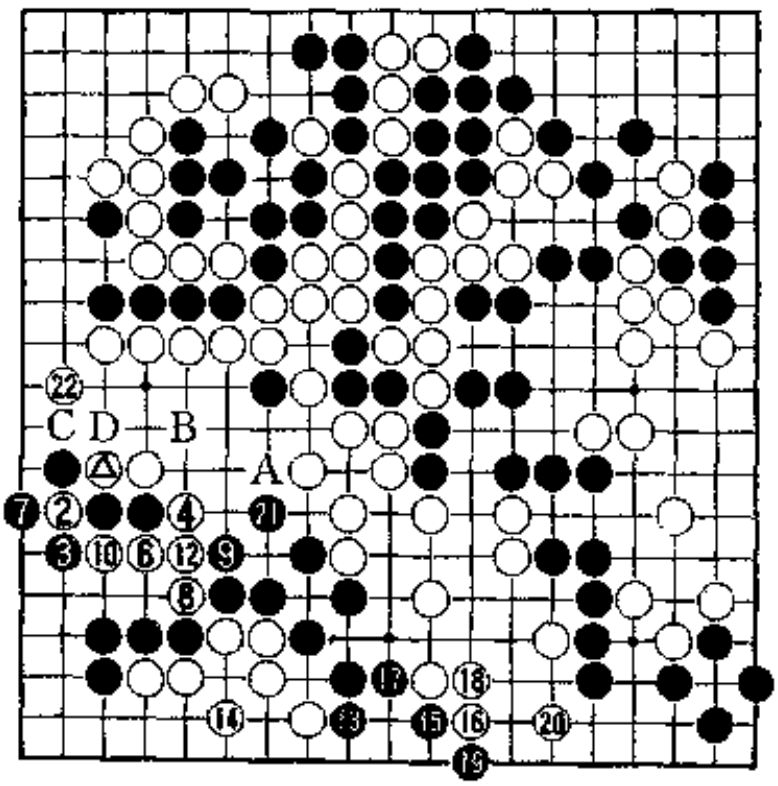
然而，黑 14 位挡下后，差距进一步拉大。

黑 22 和白 23 的交换，黑又有所收获。

第 12 型　失误总是难免的

第 12 型：取材于日本第 18 期名人战决赛的对局。

现在，局面非常细微。左下的收束是本局的最后一个关键。此处的得失将直接关系到全局的胜负。



第 12 型　●＝②

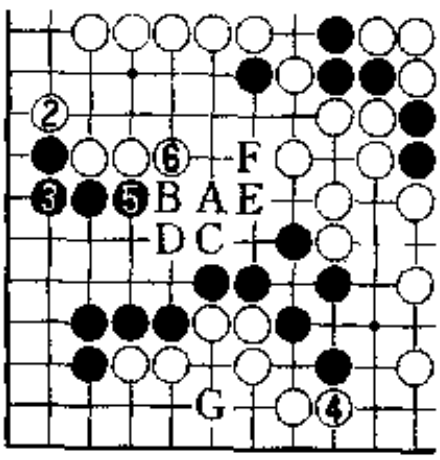
白Ⓐ位挡时，黑 1 压最大限度地扩张己方是人之常情。可是，盘后的总结是：黑 1 改在——

图一：1、3 扳粘的着法简明。

白在下边 4 位渡过时，黑再在 5 位压。

白大致要在 6 位退一手。

这样，是黑稍优的局面。今后，中央是白 A、黑 B、白 C、黑 D、黑 E、白 F 的定型。



图一

其中，白 4 在 5 位曲的话，则黑在 G 位点吃掉白二子，黑领先如故。

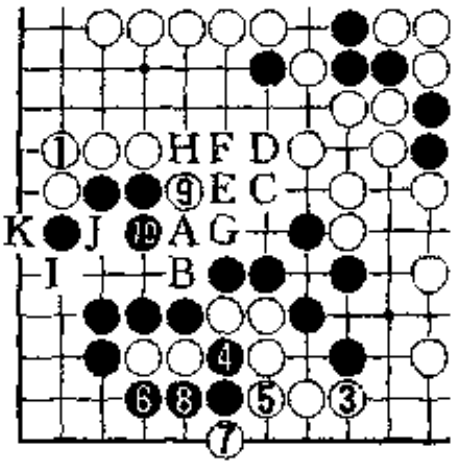
实战中，白 2、4 上下两头扳，紧凑。此处，黑方应法稍有不慎，就会让白棋官子获利。

白 4 若走——

图二：1 位粘，则妙味皆无。

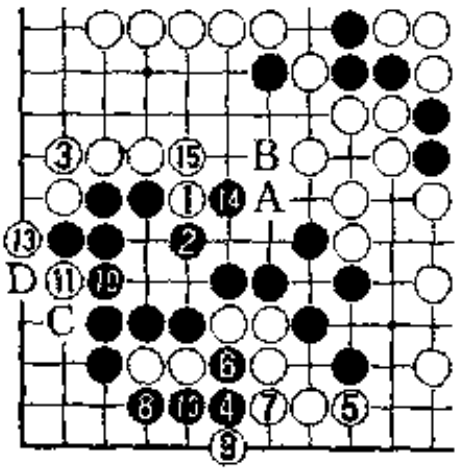
黑 2 点是后手 15 目强的大官子（白 3 位渡后，白 6 位立基本上是先手官子）。

白 3 渡过是本手。此手在 4 位粘抵抗是无效的。否则被黑 3 位挡住，右下的白棋将全部死掉。



图二

白 9 再扳时，黑只要 10 位笨曲就可以了（此后，中央可视为白 A、黑 B。黑 C、白 D、黑 E、白 F、黑 G、白 H 定型）。白 9 固然可在 I 位夹，但经过黑 J，白 K 的交换，黑就在 9 位挺头了。



图三

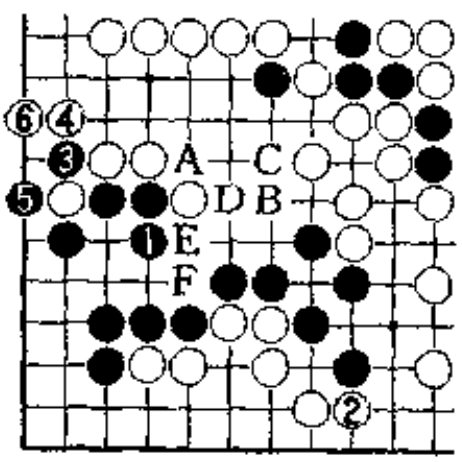
本型的黑 5 答错了白的“考题”。此时只能在——

图三：2 位挡，顽强地撑住。

白 3 粘与黑 4 点是双方各得其一的大官子。

尽管白有 11 位的先手夹，但黑能走到中央 14 位的打。

至黑 16 的结局（以后视为黑 A、白 B、黑 C、白 D 定型），双方的目数居然和图二是一样的。



图四

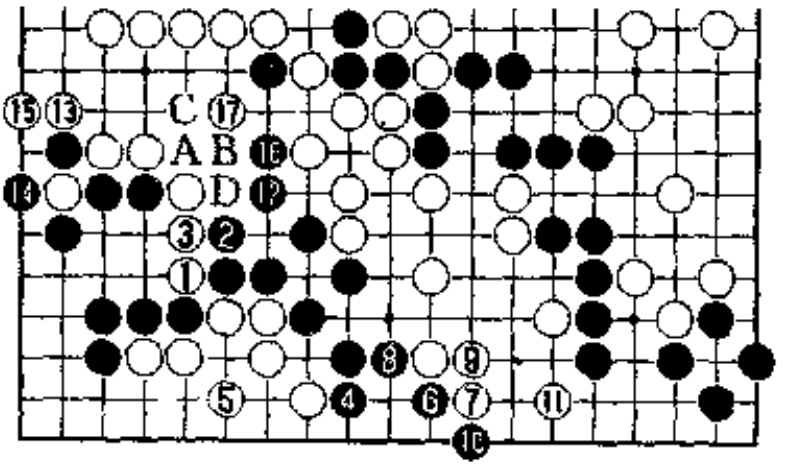
令人惊奇的是，黑 14 位的打和白 11 位的夹都是先手 7 目，这不能不让人感觉到：围棋真是奥妙无穷！

其中，黑 2 改走——

图四：1位退忍让的话，官子已是亏损不少了。

白2渡过，黑3、5打拔一子，双方各得其所。

白6立是此际的最佳手段。此手若在A位粘，被黑6位先手扳，则被黑方白白地在边上刮去三目。此后，可视为是黑B、白C、黑D、白A、白E、黑F的定型。



图五

请诸位将图四和图一作一对照就可发现：图四的变化白棋居然赚了三目半。

实战的白6打是失着。此时，白只要——

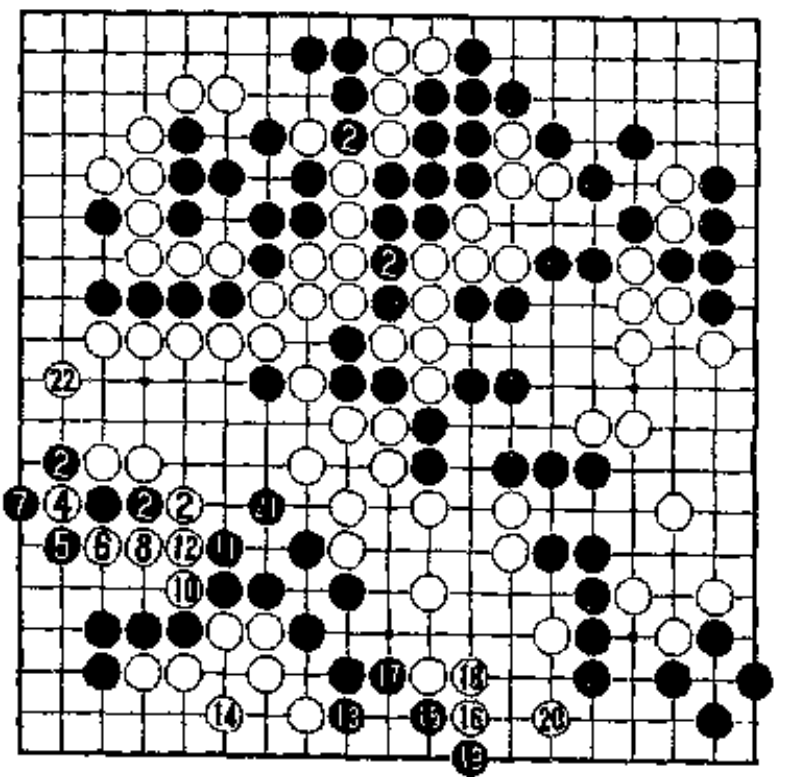
图五：1位单断，则必胜无疑。

至黑12是必然的下法。

白13打，15位立后，由于黑A位的断不成立（经白B、黑C、白D后，黑无法两全），故只好在16位挺。

白最大限度地在17位飞封围住边空。

和实战（今后是黑A、白B、黑C、白D的定型）相比，本图


图六　❷＝④

的白方足足多了四目半。在局面微细时，如此大的差距会使胜负的天平猛地倾向白棋。

图六：实战的还原图。

黑 1 压虽不是简明之策，但还属于正着。

白 2 扳时，黑 3 扳过份。此着应本份的在 12 位挡。

白 4 断抓住了一瞬间的机会。

白 6 断华而不实，痛失良机。此际在 10 位断的话，形势将逆转。

行至白 22，已是黑小胜的局面。

紧张、激烈的官子拼搏中，在读秒声声的压力下，连久经沙场的顶尖高手们也是错来错去，这正验证了“人无完人”的真理。

第13型　拘泥于常识

第13型：取材于安徽省少年女子比赛的对局。

原本是黑优势的局面，可是，黑棋官子水平较低，好端端的一盘棋竟然被逆转。

黑棋到底错在何处？

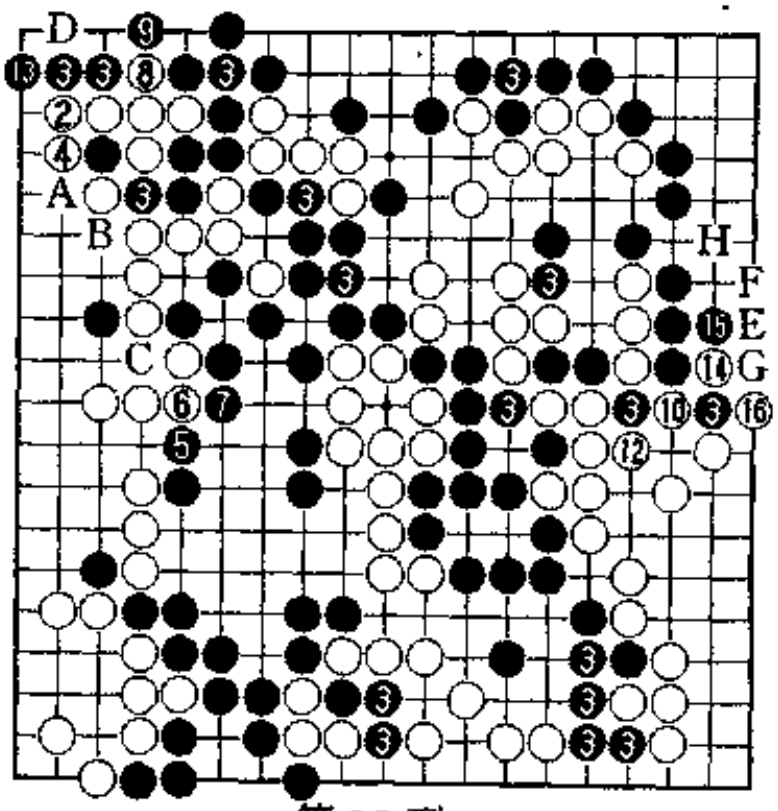
黑1托是常识性的下法，但在本局不适用。

本局面中，黑的正确下法是——

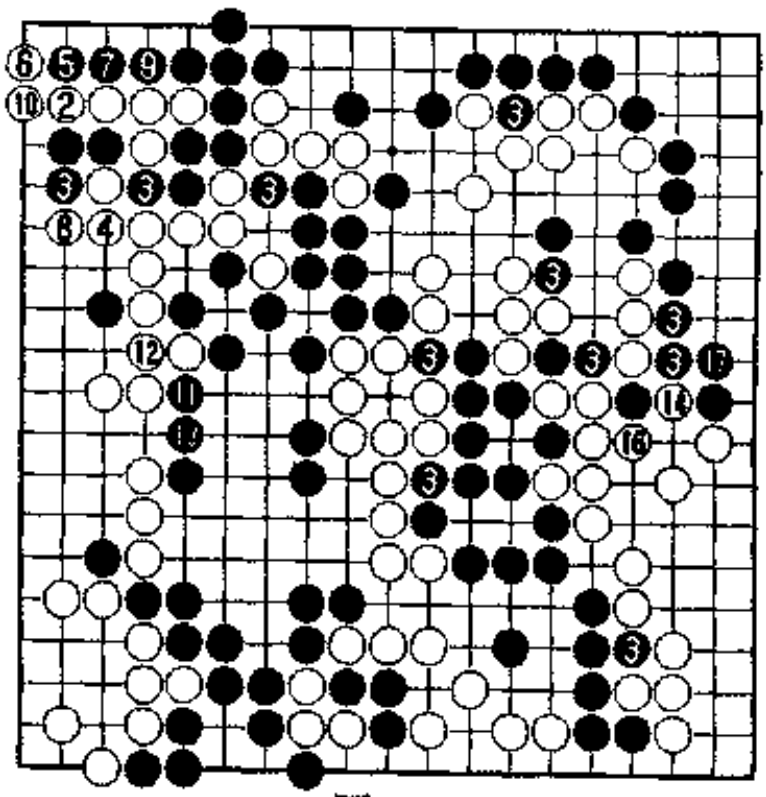
图一：黑1位立，3位曲打、再5位夹才是局部的收官手筋。

白6扳是本手。若贸然在7位挡，被黑10位渡过后，白反面被吃。

黑在左上先手便宜后，再挥师中央走



第13型


图一

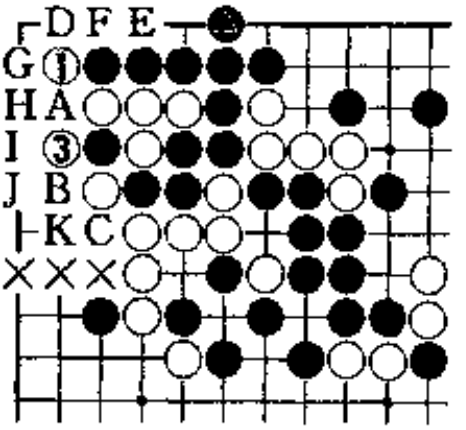
11 位打，13 位粘的 9 目官子（白方走的话，可在 13 位虎）。

白走 14、16 位打拔一子时，黑 17 位粘住即可。

如此进行，黑盘面有 10 目左右的优势。

实战中，白 2 的粘不简明。此际，白应——

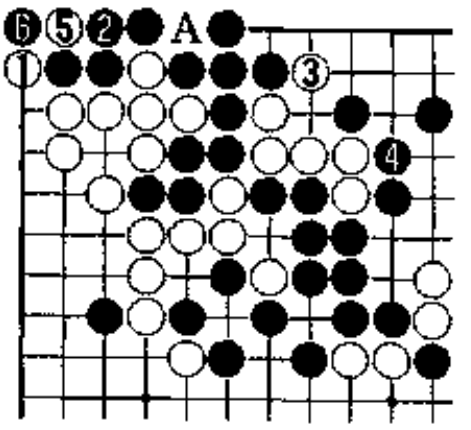
图二：1 位扳。



图二

黑 2 打时，白再 3 位提。

这样，白方有 10 目（以×印为界），黑方有 1.5 目（以●子为界）。而图一中，左上的白棋只有 7 目，黑棋却有 3 目。也就是说，白棋只要在图二 1 位扳，黑方在左上角就比图一亏了 4.5 目。



图三

其中，黑 2 在 3 位立的下法是不成立的！以下的变化是：白 A、黑 B、白 C、黑 D、白 2、黑 E 时，白既可 F 位提劫进行劫争，又可 G 位立“过关”。其后续变化是：黑 H、白 I、黑 J、白 K、黑 H、白 F 形成连环劫。

实战的白 4 是本手。若脱先他投的话，黑 A、白 4、黑 B 位打即简单出棋。

黑 5 应在 13 位立，此手的价值有 12 目。即使在中央行棋也应该在 6 位打，等白 C 位粘后再 5 位粘。

被白在 6 位先团一手，黑方又亏损 2 目。

相反，白走到——

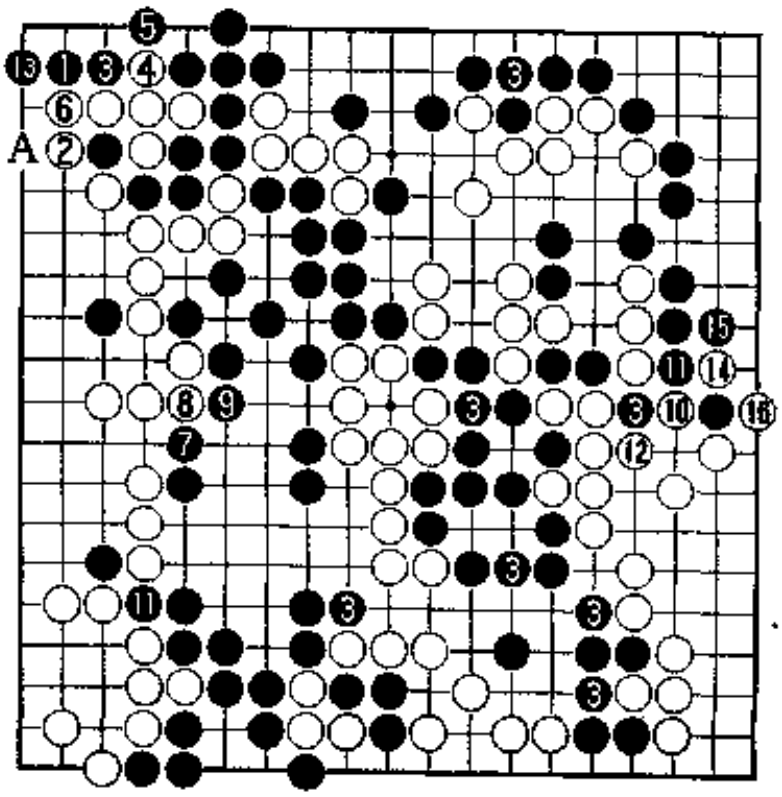
图三：1 位扳，黑方不仅少了 5 目，而且黑方也不敢轻易粘在 2 位。否则，白 3、黑 4 定型后，白可在 5 位扑入打劫。此劫黑重白轻，白一旦打胜，在 A 位提劫时又是打吃。

不考虑白劫胜因素的话，白 1 扳后，因为有 5 位打（当然，黑可考虑在能劫胜的前提下走 2 位粘上）的后续手段，本身的价值也有 9 目。

白 10、12 打拔一子本身价值有 5 目，加上有 14、16 打拔的后手 8 目的官子，这手棋是 9 目的官子。

其中，白 10 若走 13 位扳的话，黑 11 位挡，白 D 位打，两手棋共得 12 目强。白若不 D 位打，则始终要考虑劫材的因素，这对于形势已明显改观的白棋来说，实在无此必要。实战中，白方两手棋共得 13 目（白 E、黑 F、白 G、黑 H 的官子是白的先手权利），因此，实战的进行方是简明之策。

本局的官子，黑在左上角亏损 4.5 目（黑 13 立和白 13 扳，双方机会均等。另外，白 13 扳后按黑方可以连回计算），中央亏损 2 目，所以，本局白胜 $1\frac{1}{4}$ 子就在情理之中了。



图四

图四：实战的还原图。

黑 1 点是普通场合下的好手。可是，此际并不够完美。

白 4 位冲，6 位团是逆先 7.5 目的官子，大极。若不走被黑方在 6 位挤的话，白方大致要在 A 位立一手。

实战中，左上角黑方亏损 4.5 目，使黑元气大伤，小官子黑方又不够精细，终于落败。

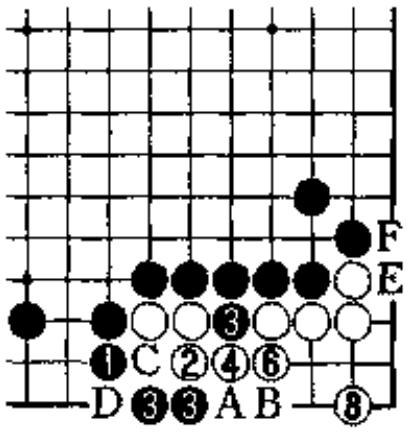
看来，如何善“终”仍然是摆在小棋手眼前的一道难题。

第 14 型　跳是手筋

第 14 型：取材于我的实战。

黑 1 立，白 2 立是常识性的下法。

行至白 8，白角空只有 6 目。以后的定型可视为：黑 A、白 B；白 C、黑 D；白 E、黑 F。



第 14 型

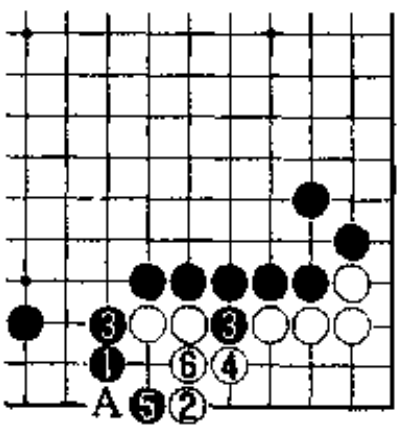
其实，白是被常识迷惑住了。此时——

图一：白在 2 位跳才是正解。

至白 6，白角空是 8 目（白空 9 目减去黑 A 点 1 目）。

本图和实战相比，白方多了 2 目实空。

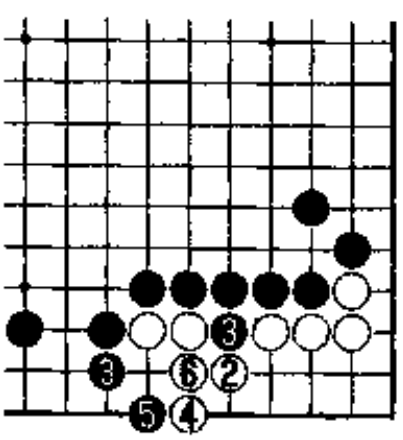
用还原法来解决实战的问题就简单明了得多。



图一

图二：黑先 1 位冲，再 3 位立的话，多数人会在 4 位倒虎。

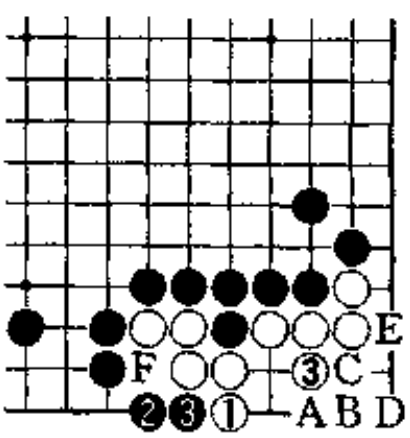
实战的黑 1 不冲单立是引诱白方犯错误。由于白方对棋形不熟悉，果然上当。



图二

本型的白 6 草率——

图三：白在本图 1 位打方是正着。



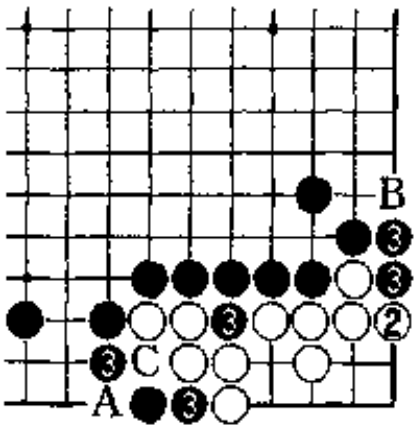
图三

黑 2 退，白

3 补回。

这样，白角上是 7 目。

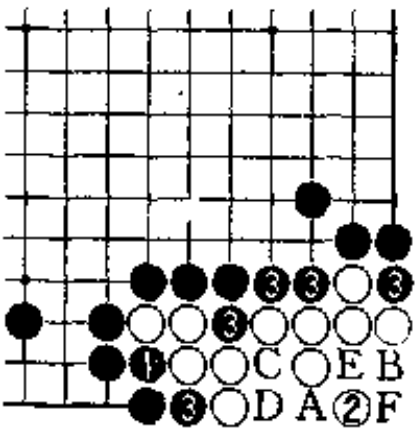
注意白 3 补不可省略。否则，黑 A 位点的话，角上即出棋了。白 3 位顶的话，黑 B 位长，白角被杀；白 B 位靠的话，则黑 C 位打，白 3 位打，黑 D 位提，白 E 位立时，黑可 F 位收气，白五子接不归。



图四

图四：白角空 7 目是这样计算的：黑 1、3 扳粘的话，白角空是 5 目（白空 6 目减去黑 A 点 1 目）；若被白立到 1 位的话，则白空是 9 目（白空 8 目加上黑 B 点 1 目）。

因此，白角空等于（9＋5）÷2＝7 目。

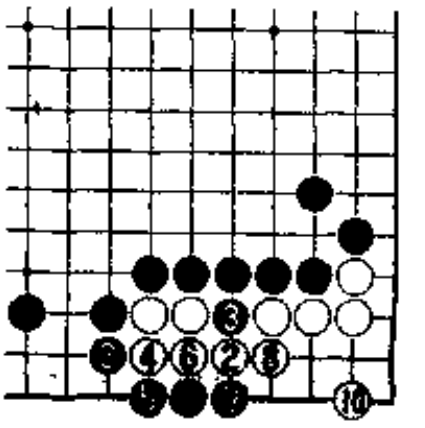


图五

图五：本图是对前图的说明。

本图的黑 1 位团（即前图的黑 C）是先手。

白 2 的补，不可省略。否则，黑可 2 位点，白 A 位挡，黑 B 位小尖。由于黑 C、白 D 的定型是绝对先手，现在角上已经成为双活。黑 2 点时，白若 E 位团，黑有 A 位爬的手段。如此，白只有 F 位扑打后手劫了。此变白不行！


图六

当然，追求尽善尽美的话，这个图还有其它的下法，误差在半目左右。

作为初、中级水平的爱好者，对此不必过于苛求，只要记

住图一和图三的变化就可以了。

图六：实战的还原图（加上白 C、黑 A 的交换）。

白 4 显然不好，当然应在 7 位虎。

由于白的失误，白在此损失了 2 目棋。

[General Information]
书名=子效分析
作者=
页数=312
SS号=11124893
出版日期=

封面
书名
版权
前言
目录
正文