

围棋 中盘一月通

围棋一月通丛书

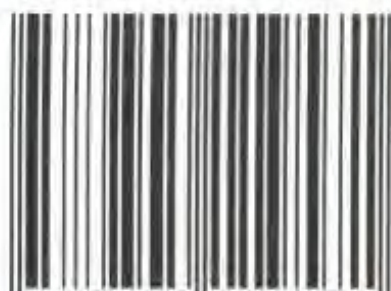
邱百瑞

上海文化出版社

围棋一月通丛书

围棋入门一月通	邱百瑞
围棋定式一月通	朱 泓
围棋布局一月通	邱 鑫
围棋中盘一月通	邱百瑞
围棋死活一月通	吕国梁
围棋手筋一月通	倪林强
围棋收官一月通	倪林强

ISBN 7-80511-957-0

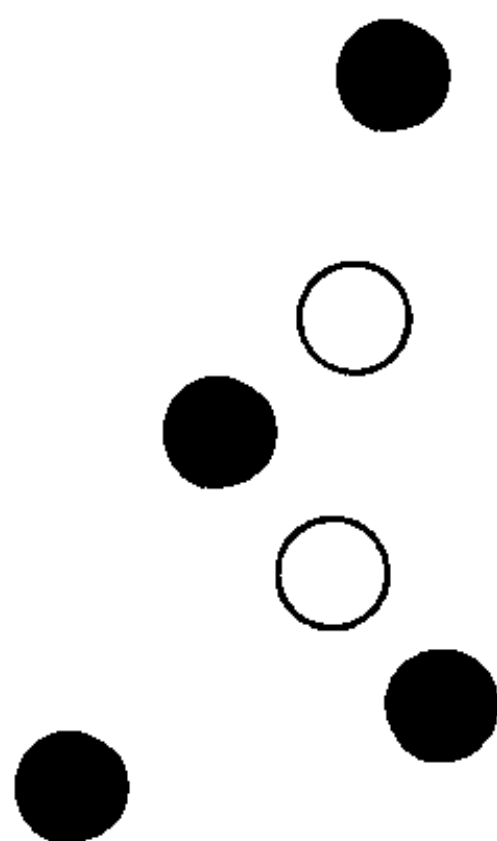


9 787805 119571

围棋一月通丛书

围棋中盘一月通

邱百瑞



上海文化出版社

责任编辑：陈士杰
技术校订：方捷
封面设计：周志武

围棋中盘一月通

邱百瑞

上海文化出版社出版、发行

上海绍兴路74号

新华书店经销

上海天马印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 11.125 插页 2 字数 248,000

1998年10月第1版 1998年10月第1次印刷

印数 1—10,000册

ISBN 7-80511-957-0/G·225

定价：12.00元

出版说明

近年来,我国学围棋的人(尤其是少年儿童)越来越多,这是非常喜人的。为了使围棋爱好者、特别是少年儿童围棋初学者在学棋伊始,能得到正确的启蒙和指导,尽量少走弯路,达到事半功倍的效果,我们特地邀请围棋教练、专家和高手针对初学者学棋的特点和问题,编写这套“围棋一月通丛书”,以飨读者。

“围棋一月通丛书”是为围棋入门和入门之后到高手让9—7个子之间的读者写的书。对围棋爱好者和有志于成为围棋手的人来说,这个阶段是至关重要的,是打下基础并建立初步正确围棋概念的阶段。这步走得对,以后可以少花许多时间去摸索,可以较快掌握围棋基础知识和提高围棋技术水平。否则,就会事倍功半。

“围棋一月通丛书”一套七册:《围棋入门一月通》、《围棋布局一月通》、《围棋定式一月通》、《围棋中盘一月通》、《围棋死活一月通》、《围棋手筋一月通》、《围棋收官一月通》。其中《围棋入门一月通》是在著名围棋启蒙教练邱百瑞重印17次之多的畅销书《围棋一月通》的基础上修订收入的。

“围棋一月通丛书”各册内容分工不同,每册都就围棋某一方面的基础知识、基本技术作讲解、分析和练习,但却有个共同点,那就是抓住围棋初学者的心理特点,如急于求成,如“贪吃”,如容易下无理棋,等等,在传授知识的过程中不断纠

正初学者易犯的错误，在不断纠正错误中传授知识。这个共同点贯彻各册的始终。

“围棋一月通丛书”各册采用同一种写作形式，即一个月（30天）讲解、演示一个方面的常识，如布局、中盘等，每天一课，几天有一个阶段性练习，复习前几天所讲的内容，便于读者学习和掌握有关知识；有的当天讲解当天做练习，力求立竿见影，当场巩固所学知识；定式部分所讲解、演示的都是些基本定式和常形，则采用强调、提示和小结的办法，不另做练习。一个月的学习、理解消化和练习，只要是专心的、认真的，就可以粗通该方面的基础知识——这也就是本丛书取名“一月通”的缘故。

“围棋一月通丛书”是以邱百瑞教练（曹大元、芮乃伟、钱宇平、杨晖、常昊等国手的启蒙老师）为领衔作者的围棋专家奉献给读者的围棋读物，既可作围棋教师的初级教材，又是围棋初学者无师自通的课本，一经出版将会受到大家的欢迎，这是当然的！

上海文化出版社

1997年4月8日

前 言

中盘战斗是在布局后期，因打入或相互切断而产生了孤子，双方围绕着孤子进行的攻防战斗。由于中盘的头绪多、矛盾复杂、方向多变等因素，所以较难以学习和掌握，中盘的教学当然也就有难度，尤其是要以一个月时间学习中盘战斗，那怕要做到初通也是极不容易、几乎不可能的。本书只是根据本人 35 年的教育经验，就复杂的中盘战斗提出几个经常会出现、需要加以解决的问题：如切断后应如何处理；有关先手的知识；攻杀和处理孤子等等，进行重点讨论，并着重指出战斗的核心问题是强弱之争，即如何强化自身和削弱敌方，以及在以强对弱的战斗中如何谋取利益，用以纠正“战斗就是杀棋”的极端思想；并在有关先手的知识中讲述什么是先手权利，如何去发掘你的先手权利，如何去选择、利用先手权利等等，用以纠正读者常走的无用先手和利敌先手，以及解决了认为做死活、手筋、对杀等练习与实战关系不大的问题（练习做得越多，你就能发掘更多、更有效的先手权利）。我想，这是提高中盘战斗能力的一条捷径吧！

本书编写过程中，方捷七段提出了不少有益的建议，还校订了许多图谱，在本书出版之际，谨表谢意！

限于作者的水平，难免有不当之处，希望读者提出宝贵意见！

邱百瑞

1998 年 1 月

目 录

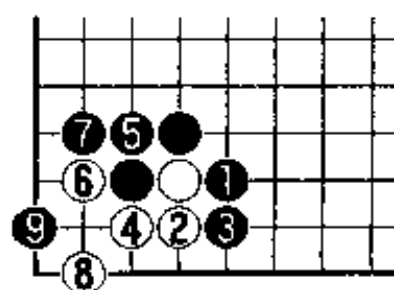
出版说明	1
前 言	1
第 1 天 棋强弱的标志	1
第 2 天 根据地的争夺	9
第 3 天 出路的争夺	20
第 4 天 切断	31
第 5 天 补断	42
第 6 天 要子与废子	53
第 7 天 中盘要点的练习	63
第 8 天 切断后的处理方法(一)	73
第 9 天 切断后的处理方法(二)	84
第 10 天 切断后的处理方法(三)	95
第 11 天 打入后的攻防(一)	108
第 12 天 打入后的攻防(二)	118
第 13 天 打入后的攻防(三)	127
第 14 天 打入后的攻防(四)	139
第 15 天 实战中切断后的处理	151
第 16 天 争先的手段	159

第 17 天	先手交换(一)	170
第 18 天	先手交换(二)	182
第 19 天	先手的选择	192
第 20 天	先手的保留	206
第 21 天	紧与松的选择	220
第 22 天	攻击的目的	235
第 23 天	攻击的手段	247
第 24 天	攻击的方式	259
第 25 天	处理孤子(一)	271
第 26 天	处理孤子(二)	282
第 27 天	厚的知识(一)	295
第 28 天	厚的知识(二)	308
第 29 天	方向与配合	321
第 30 天	棋形与效率	338

第1天 棋强弱的标志

初级水平的围棋爱好者往往把中盘战斗看成简单的死活之争，棋盘上的棋子也被简单地分成活棋、死棋、不死不活的孤子三种，而把第三种子即孤子都视为可立即围杀的对象。这样，在中盘战斗中就不可避免地要犯各种错误。中级水平的爱好者对这个问题的认识则有一个质的提高，他们把不死不活的第三类棋按其忍受打击的能力大小分成多个层次：有的离活棋仅一步之遥，而要围杀它则要进行四次、五次，甚至六次打击才行，这是一类很强的棋；有的一经打击就立即死去，这是一类很弱的棋；而更多的则是经两次、三次、或是四次打击才会死去的棋。这样就能分别轻、重、缓、急地处理中盘战斗的各种问题：或是照顾己方的弱子，或是削弱敌方的孤子，只有在条件成熟时，才会对敌方的弱子加以围歼。因此，他们把中盘战斗看成是与死活有关的强弱之争。可以说，从初级向中级前进中，提高判断子的强弱程度的正确性，是必须进修的一个课题。

图一 黑1打，把敌子往边线赶。白2长，黑3挡，又把敌子赶向角中，其目的就是使白子的出路狭窄。白4如爬，黑5接是好手。白6扳是无用的挣扎，黑7挡下，白子既无出路，又无法做出两个眼，成为死子。



图一

由此可知：眼位、眼形和出路是该块棋承受打击能力的重要因素。也可以说，棋的强弱首先由该块棋的眼位大小、眼形好坏、出路的广度来衡量。

图二 黑棋虽不能说已是活棋，但它确实离活棋仅一步之遥。另外，由于它有广阔的出路，白方要包围它就需花好几手棋，故这是一队非常强大的棋。

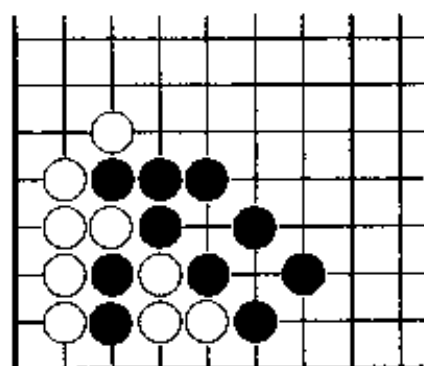


图 二

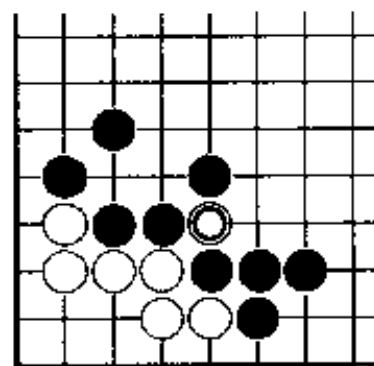


图 三

图三 由于白◎子已被黑方擒杀，故整块黑子不仅拥有丰富的眼形，而且也有宽广的出路，故是一组很强大的作战力量。

图四 整队黑棋虽无明眼的眼形，但所有的子连成一片，毫无缺陷，且出路极其宽广，所以，这也是一队很强的棋，常被称为“厚壁”。

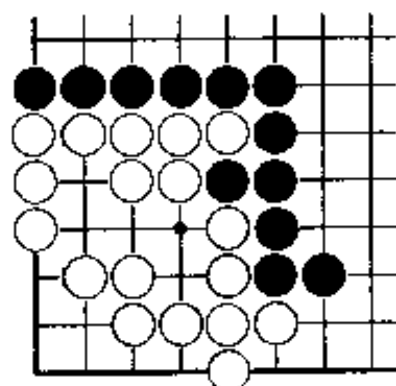


图 四

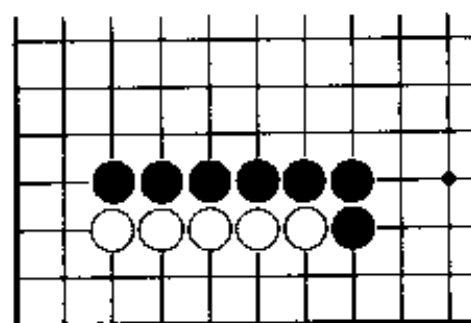


图 五

图五 整队黑棋连成一片，毫无缺陷，出路极其宽广，所

以也是一道厚壁。

图六 这里的黑棋拥有相当的眼位,出路也很广,故也是一队很强的棋。

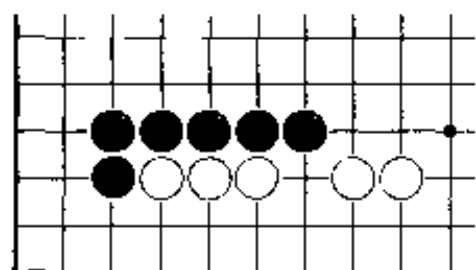


图 六

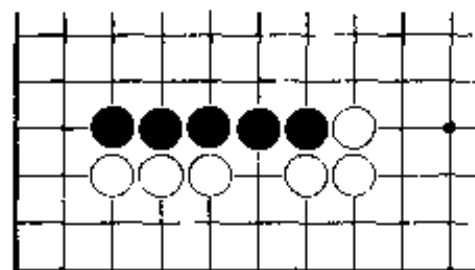


图 七

图七 5个黑子连成一片,拥有很广的出路,但没有明显的眼位,故不是一队很强的棋。当然,它也决不是一队弱不禁风的棋。

图八 这是黑占星位后白小飞挂角的常见定式。黑、白双方各三个子都可视为活棋,因白方拆二加小飞拥有足够的眼位,而黑方三个子虽不能说已经拥有足够的眼位,但是A位挡和向上大飞两点必可占得一点,从而使其成为活棋。值得注意的是:白方虽是活棋,但不能视为很强的棋,因为它首先要确保己方的连络才是活棋。

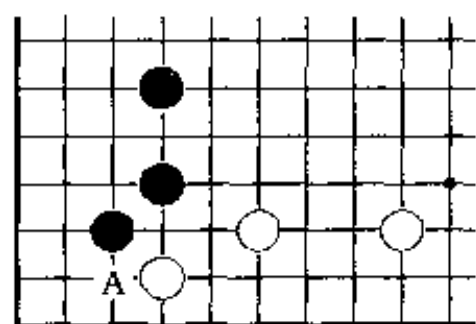
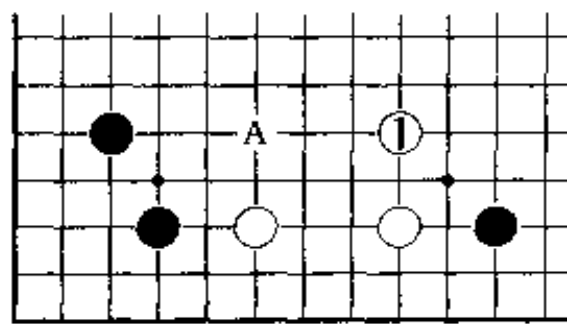


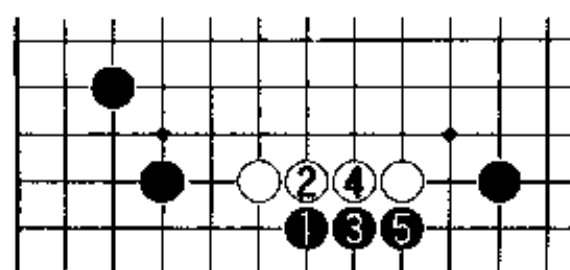
图 八



图九甲

图九甲 白方的拆二虽可说拥有一定的眼位,但这些眼位还不足以做两个眼,故是一组需要照料的棋,如1位关以开拓出路,进而再占到A位后就是一组拥有相当眼位、并有广

宽出路的强棋。

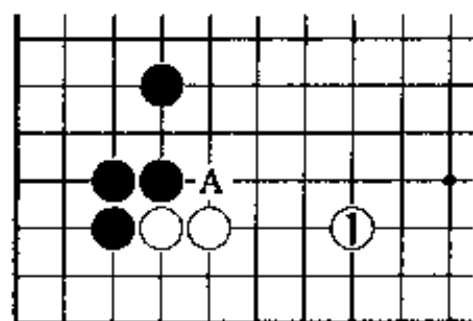


图九乙

图九乙 黑1深入白拆二的阵地是常用的搜根手段，至黑5连回，白方下边的眼位全失，但四个白子连成一根棍子，它的出路相当宽广，故也不是一队很容易加以歼灭的弱子。

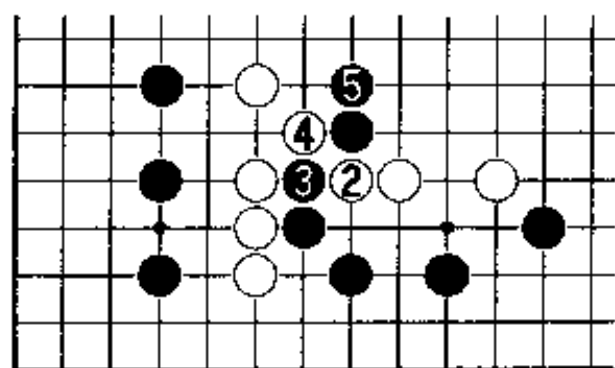
因此，黑1的搜根手段只有在条件允许的情况下才能使用。

图十 白方的两个子既无宽广的出路，又无根据地，故是很弱的子。白1拆二建立根据(扩大眼位)是强化这两子的要着。白1如于A位曲则意义不大，虽也可说是拓宽出路，但被黑在1位拦，这三个白子将疲于奔命了。



图十

图十一 黑1飞出，将白棋分割成左、右两组，白2冲、4断后立即引发一场恶战。黑5长加强己方最弱之子是正确的作战部署，以后黑只需照顾中间两个黑子，而白则不得不同时照顾左、右两组弱子。黑方的切断使己方取得作战的主动权。

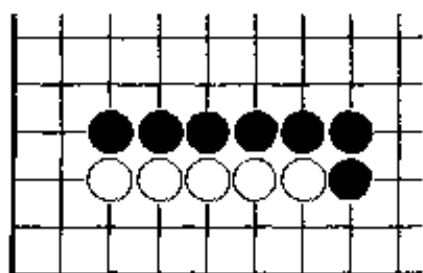


图十一

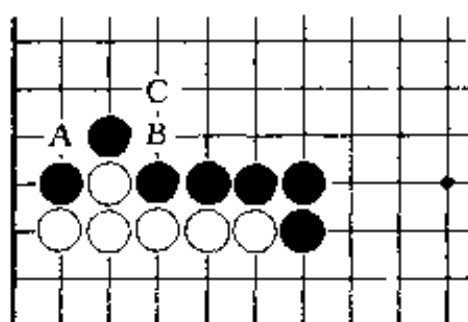
这里白方在未断开之前似乎是一组出路极为广阔

的棋，但一经被切断，不仅两处的出路不能共用，反而要互相夺路而逃。故棋的强弱不仅与眼位、眼形、出路有关，更与连络是否牢靠有着直接的关系。

图十二 黑方的外壁完整，毫无缺陷，所以，这是一组非常强大的厚壁。



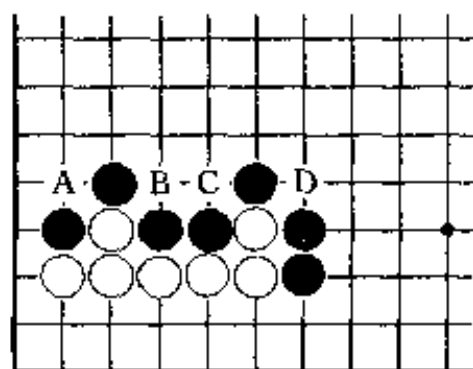
图十二



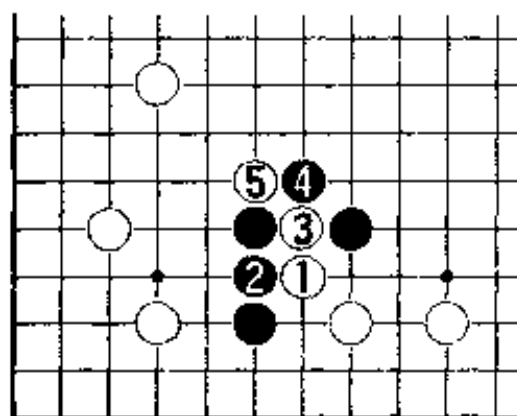
图十三

图十三 黑方的外壁有 A、B 两处断点，其强度就大打折扣，若能在 C 位补断则是对该队棋极大的加强。

图十四 黑方的外壁有 A、B、C、D 四个断点，这已经不能说是一组棋了，更无法说它的强度如何，仅是一张破烂不堪的纸皮而已，即使补一手也无法使它成为强大的棋。



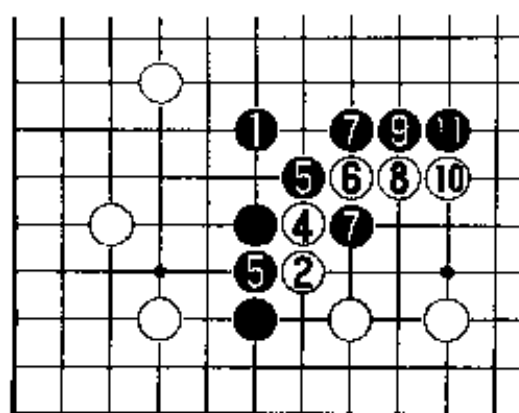
图十四



图十五甲

图十五甲 白 1 点，黑 2 接，白 3 冲，黑 4 如挡，白 5 断，黑被断成碎片，而且下而的三个子的出路极为狭窄，必须立即为它的生存而奋斗，根本无法顾及其他。故白 1、3 的冲断是削弱黑棋、强化己方的有力手段。

图十五乙 黑 1 关，不仅使己方的连络得到加强，还使己方出路更为宽广。白 2 如再点后冲断，仅仅杀死一个用处不大

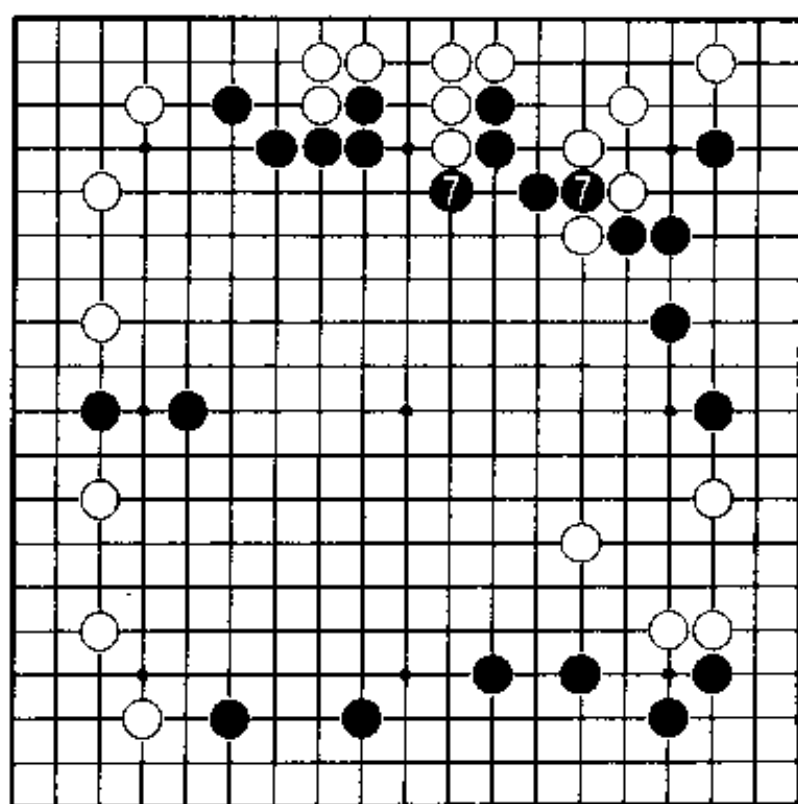


图十五乙

的黑子,而黑方则乘机得到加强,白得不偿失。

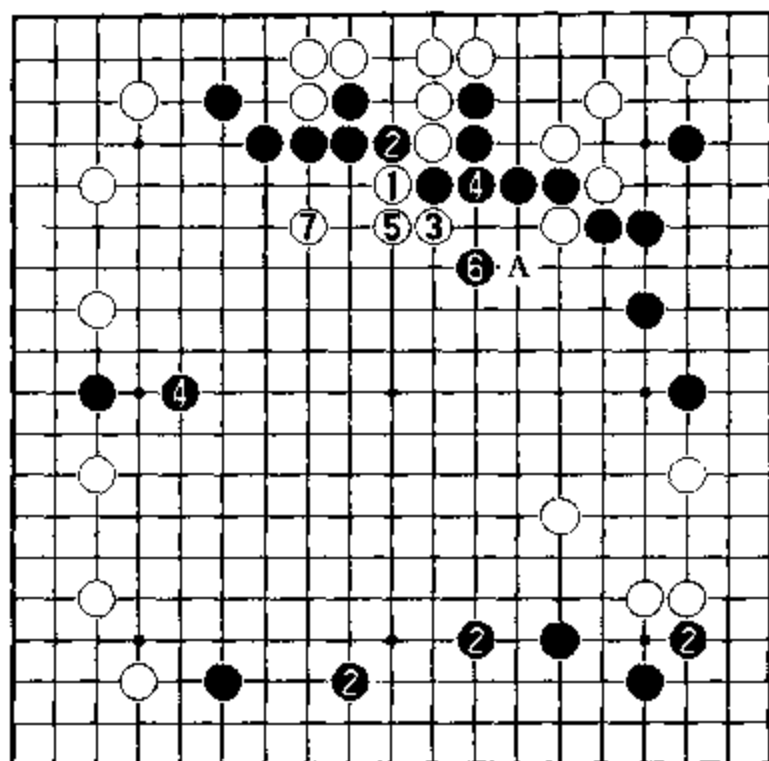
图十六甲 白方在全局中并无明显的弱子。右下的四个白子虽不能说完全活净,但因黑方也有薄弱之处,故该组白子还不需特别加以照顾,而黑方左面两个子是明显的弱子。从上边到右面

似乎是黑方很强之处,在这样的局面下,白应如何着手呢?

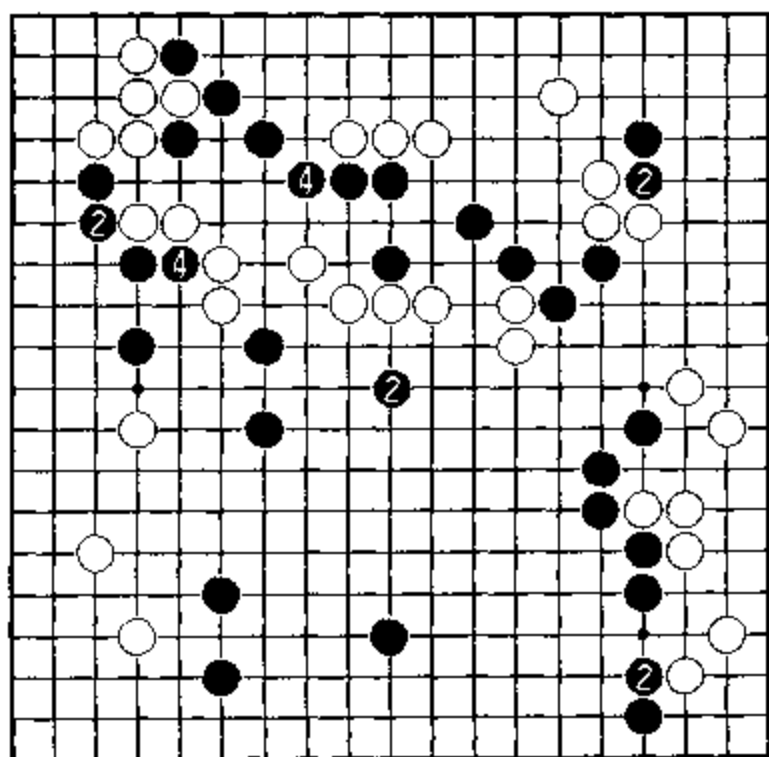


图十六甲

图十六乙 白1扳出,抓住了要害。黑2断,白3打、5接后,黑6不得不补,否则白A位尖,黑方六子被擒。白7关,是占到拓宽己方出路、促使黑方上边六个子的出路变窄的所谓双方出路的关键,也就是说此着既加强了自身,又削弱了敌方,



图十六乙

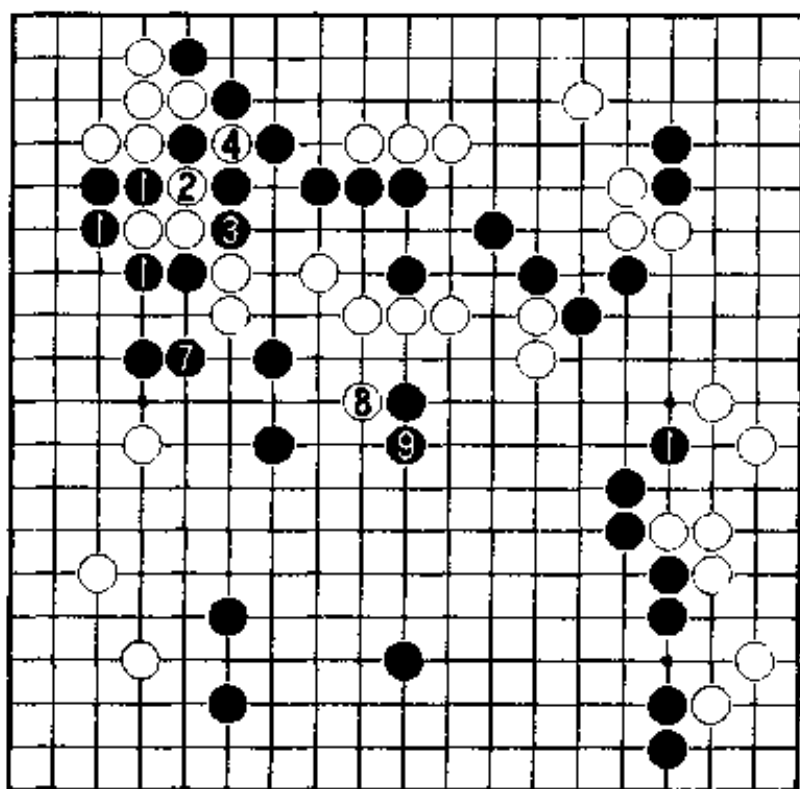


图十七甲

为双方必争之点,从而取得了作战的主动权。

图十七甲 黑方右上角似乎需要立即处理,而上边整条黑龙也未安定,黑应如何处理这样的局面呢?

图十七乙 黑 1 冲、3 打,先手切断白棋,使白中腹的一条龙也成为弱子。黑 7 补强己方并切断白通向下边的归路,白已无暇攻击黑棋,不得不为自身的生存而浴血奋战。



图十七乙 ⑥ = ●

小结:出路的广度以及是否拥有足够的眼位,是该组棋强度的主要指标,而联络是否牢靠也应该是强弱的重要指标。棋一旦被切断,原有的出路和眼位也就同时被一分为二。因此,在中盘战斗中,分清各组棋的强度,然后按其轻、重、缓、急作出正确的作战部署,或是加强己方,或是削弱敌方,而连接与切断、争夺眼位和出路则是强化己方,削弱敌方的主要手段。

第 2 天 根据地的争夺

根据地是否充足是影响该组棋强弱的重大因素。清代大国手施襄夏曾有“有根静而逸，无根动而劳”的名言，就是说，缺乏根据地的孤棋常要为其生存而付出代价，而根据地充分的棋不仅安逸，而且还能接应友军。所以，有关根据地的着手在棋局中常常是重要的着手。

图一 这是一个三间夹的定式，一共仅有六手棋，其中白 1、白 5 和黑 2、黑 6 都是有关根据之着。

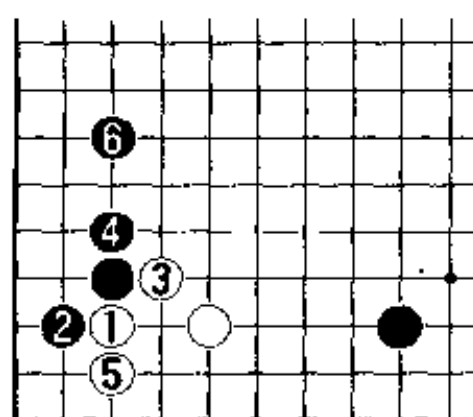


图 一

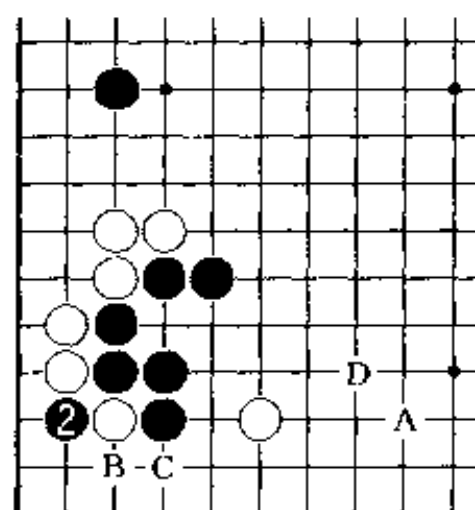


图 二

图二 黑 1 断打是有关双方根据的重要之着，白由于左边和下边两处棋未净，黑必将取得作战的主动权。

黑 1 于 A 位夹似乎也是夺白根据的要点，但白 B 位立夺取有关双方根据之要着。黑 C 位挡，白 D 位飞出后，由于黑左边的大块黑子也未活净，主动权反被白方掌握。

图三 黑 1 大飞不仅是安根之着,更有夺根攻击白棋之意。白 2 压,黑 3 退后仍有 A 位点的攻击手段。实战是黑 B 位立,由于白右下角已经活净,故 C 位断打对白来说价值不大。今黑 B 位立后,白仍有 D 位搜括黑棋、加强白下边阵地的好点。

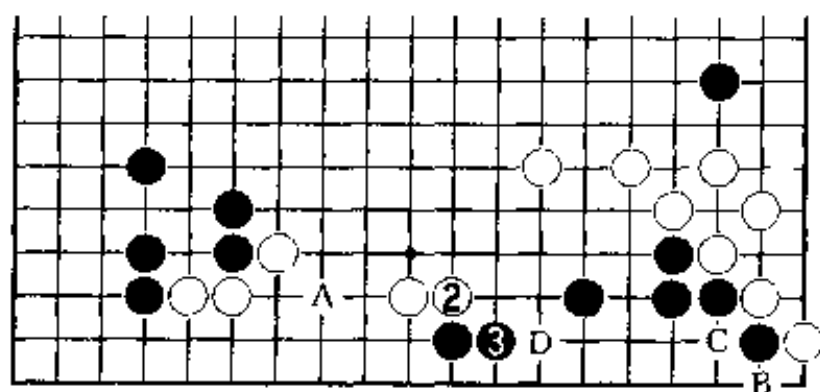


图 三

图四 黑 1 挡下是极为重要的一手,它不仅使黑棋得到足够的根据,一定程度上还削弱了白阵(使白方的根据不足)。

白若先于 A 位小飞,则白棋已经完全安定,而黑方五个子因根据不足不得不为其生存而奋斗。

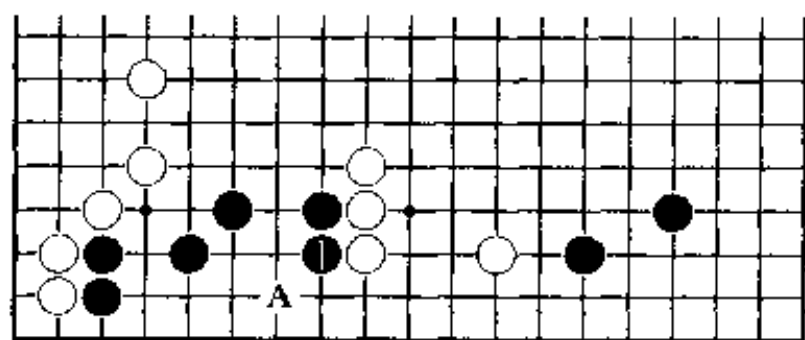


图 四

图五 黑 1 立,不但加强了自身,同时又削弱了白棋。白 2 挡也是绝对重要之着,否则黑再于 2 位曲,能先手夺去白方的眼位,同时又极大地加强了黑棋。黑 3 跳下不仅实利极大,

更是夺白根据之要着。白 4 如拦击黑方两子，则黑 5 尖出，白两处棋没有安定，黑取得作战的主动权。白 4 若于 A 位压，拓宽出路，则黑 4 位拆，白 5 位长，黑再 B 位并，白眼眼睁睁地让黑方取地，无疑是在交头路钱，

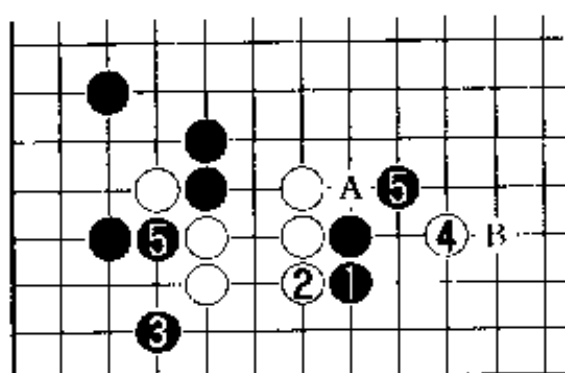


图 五

心有所不甘。故白先于 1 位扳，安根，这也是重要的着手。

图六 黑 1 点，白 2 接，黑 3 立下是夺白根据之要着。白 6 被迫向中腹逃窜，黑 7 拆，坐收攻击之利。

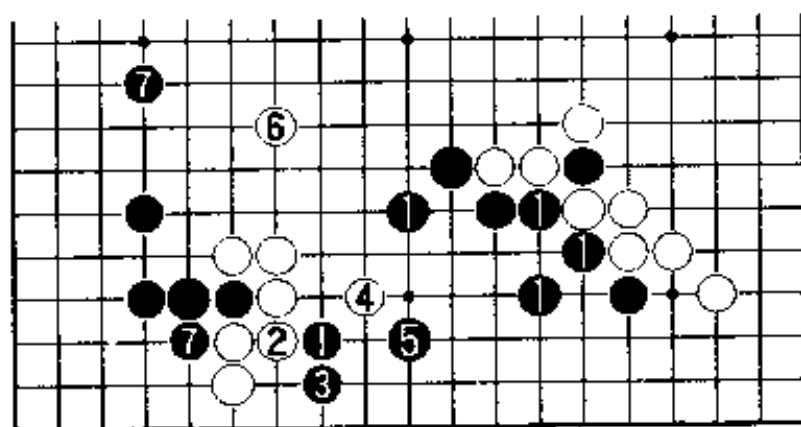
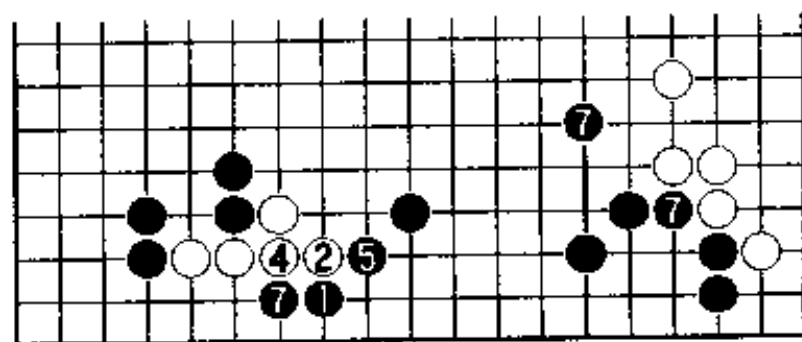


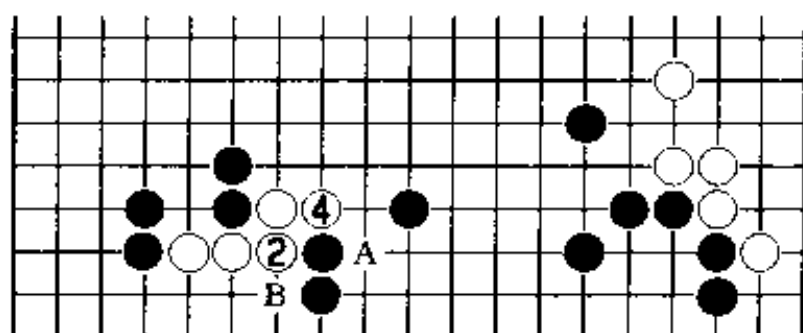
图 六

图七甲 黑 1 点是夺根的好手，白 2 如虎，黑 3 先手长后再扳，白五个子成了沉重的负担。



图七甲

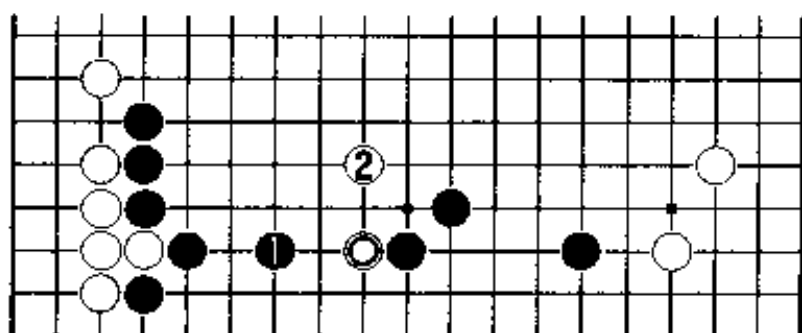
图七乙 黑 1 这里点是俗手。白 2 接后,黑 3 不得不立,否则白将于 A 位夹,就地做活。此时白就不会占 B 位挡了,白 4 压,白棋的出路较甲图为宽。



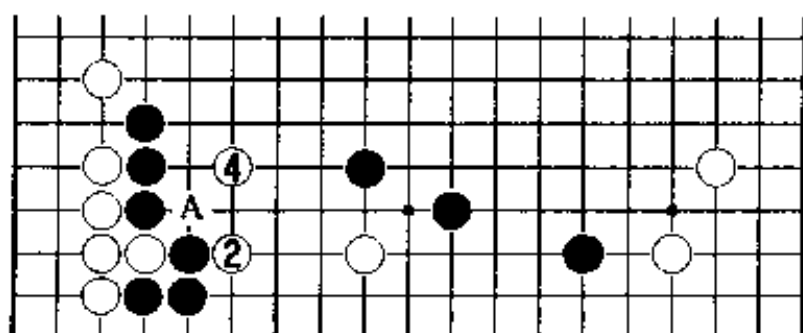
图七乙

又,当黑 1 于 3 位点时,白 2 如单接,则黑于 A 位尖远比 1 位紧贴白棋好。

图八甲 黑 1 是加强自身、削弱白◎子的要点。白 2 关,黑 3 尖顶,仍是有关根据之要着。



图八甲

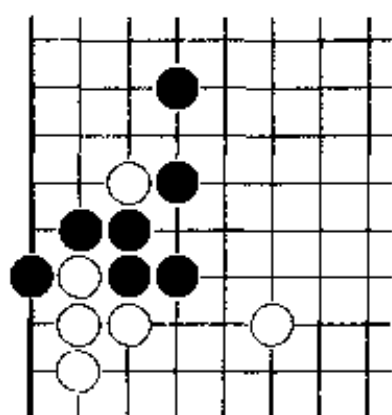


图八乙

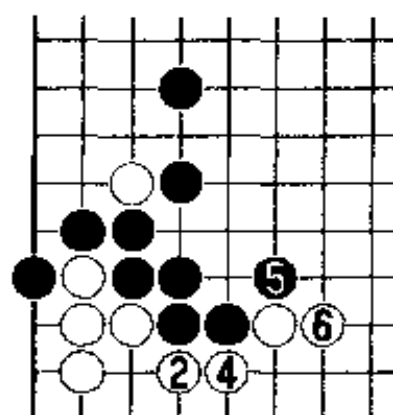
图八乙 黑 1 镇是一种盲目的攻击行为。白 2 夹，击中黑方的要害。黑 3 如接，白 4 关，瞄着 A 位的断点。如此一来，黑方左面的一队棋反而成为被攻的对象。

通过以上的图例，读者对根据地重要性的认识就会有进一步的提高。随之，也就大有必要提高争夺根据地的技巧。

图九甲 白角、边已取得连络，似乎是一块既有根据、又出头在外的棋。其实不然，黑能否抓住白方的缺陷呢？



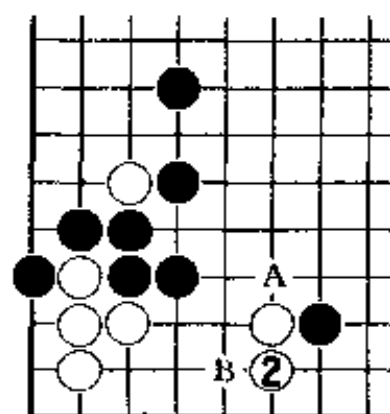
图九甲



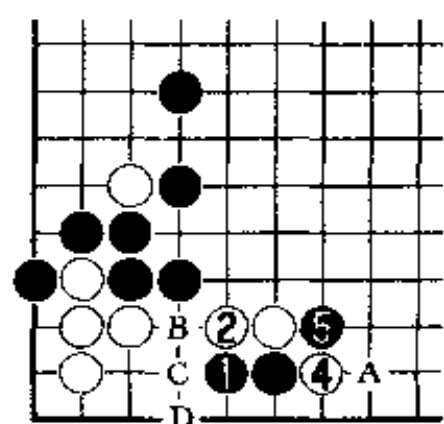
图九乙

图九乙 黑 1 冲、3 顶是利敌的先手。这几手棋对己方的作用不大，反而帮白方把连络搞得结结实实。这种手段常被称为俗手。

图九丙 黑 1 碰，有手筋味道。如白 2 走 A 位，则黑 B 位



图九丙



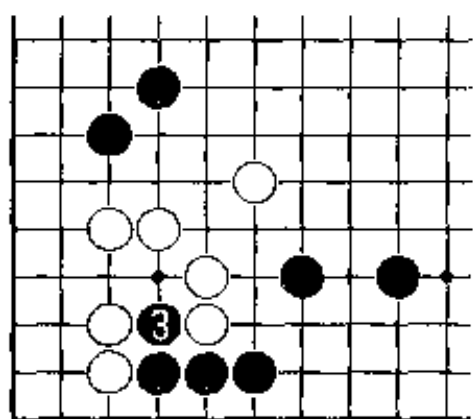
图九丁

点将给白致命一击。但白2下立，破坏了黑方的图谋。黑再补一手，虽也能达到封头的目的，但缺陷很多，不够确实。

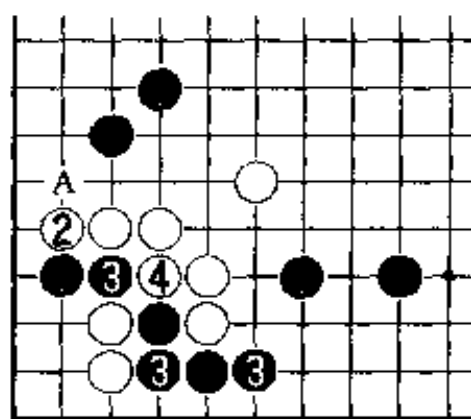
图九丁 黑1飞点是有力的手段。白2冲，黑3长出是好手。白4如扳，则黑5断，A位打和B位冲必可得一。白陷于困境。白4如于B位接，黑5位扳起，白棋的根据被夺。

又，白4如于5位长，黑B位冲，经白C、黑D打后，再于4位爬，白仍不行。

图十甲 白角似乎有点缺陷，但黑应如何进攻呢？

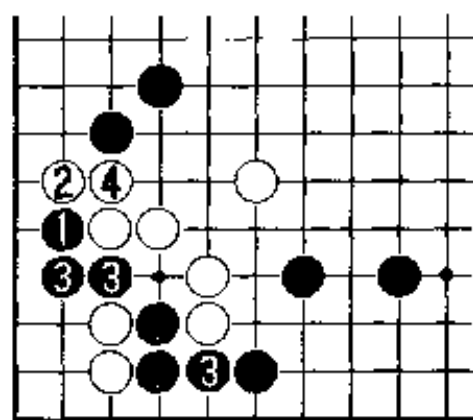


图十甲



图十乙

图十乙 黑1点入是常见的手筋，但白2挡，黑3冲，经白4断后，黑差一气被杀。



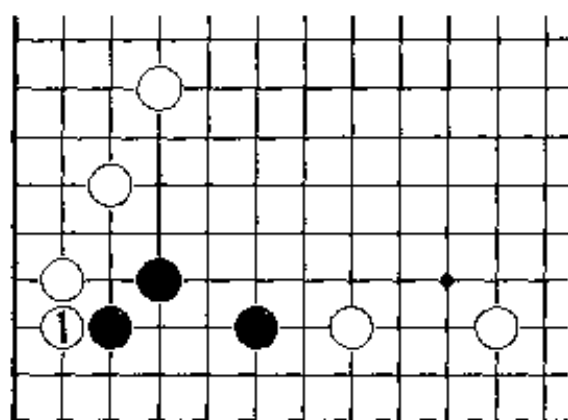
图十丙

图十丙 黑1托是好手，白2如外扳，黑3长，白4接后，黑5冲，白角子被杀，损失惨重。故白2只能于3位扳，黑2位退出，白角仅有一个眼，不得不为其生存而拚搏。

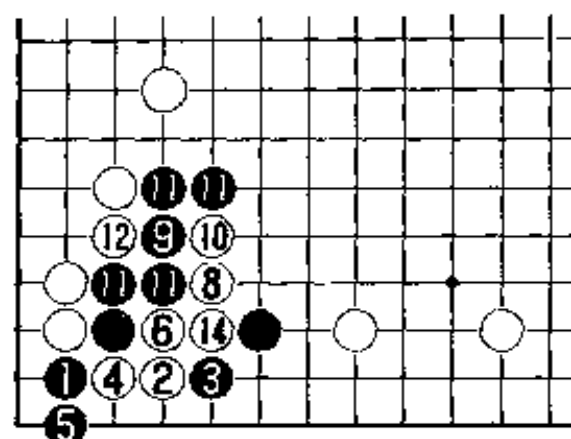
黑1如于2位尖，则白1位挡下，白角有相当充足的根据地。

图十一甲 白1爬是夺黑根据的行为，黑应如何对付？

图十一乙 黑1扳似乎是正当防卫，但白2点是凶狠之



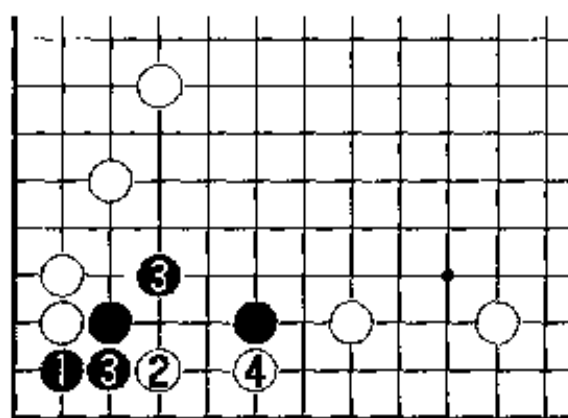
图十一甲



图十一乙

着。黑 3 顶是常见的手筋，但白 4 断，黑 5 立下，白 6 打、8 扳是必然的反击。黑 11 压，白 12 顶住，黑征子不利时，不得不走 13，白 14 接后，黑崩溃。

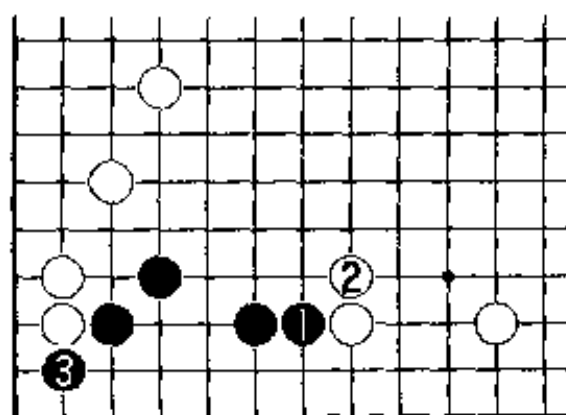
图十一丙 当白 2 点时，黑 3 接，白 4 托，黑方的根据全失。



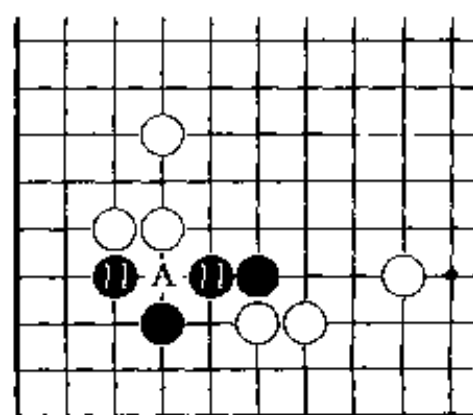
图十一丙

图十一丁 黑 1 先顶是护根的无奈之着，白 2 长，黑 3 再扳，黑方的根据得以保住。

图十二甲 黑方在连络上有缺陷，因白有 A 位挤入的手段，黑应如何防范？

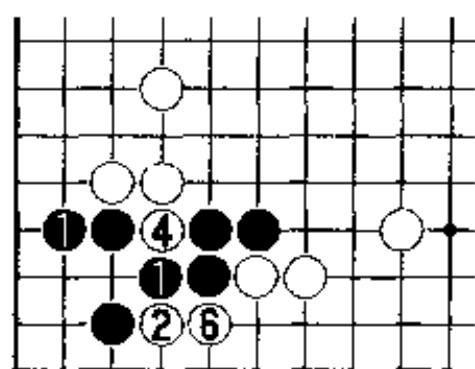


图十一丁

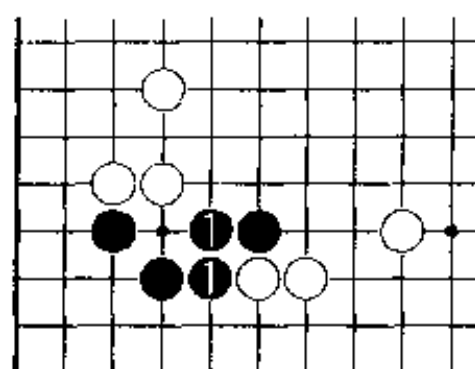


图十二甲

图十二乙 黑 1 下立, 似乎是一子两用的好手, 它既能保持连络又能扩大角地, 进而可减少白左边成地的可能。但是, 白 2 托却是重重的一击, 黑 3 内扳, 白 4 挤、6 退出, 黑方的根据不足。黑 3 如于 6 位外扳, 则白 5 位断, 黑方的出路将被完全封住。所以黑 1 的补法仍有缺陷, 必须另谋出路。

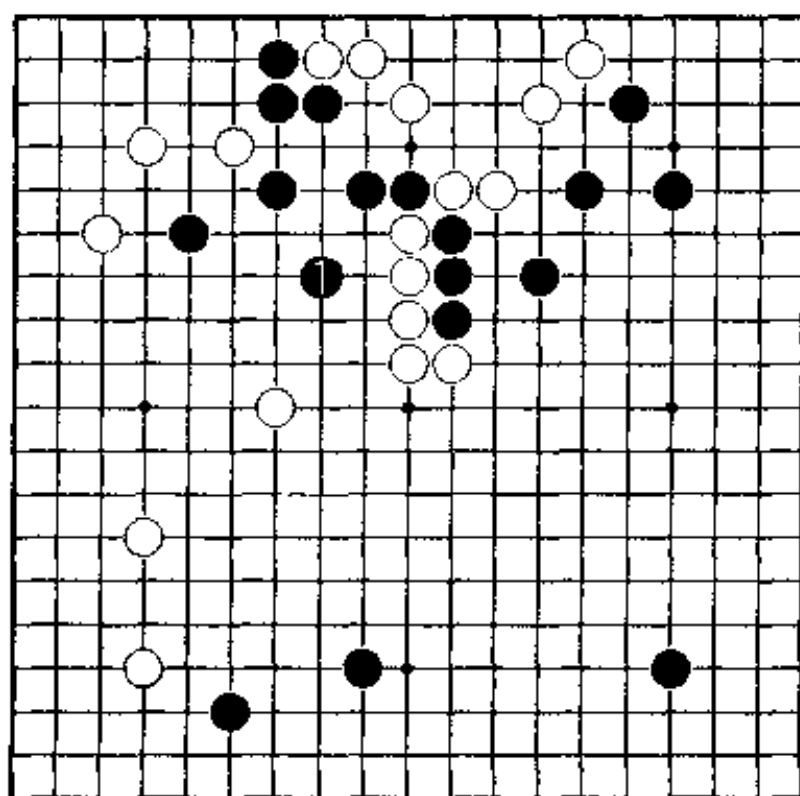


图十二乙



图十二丁

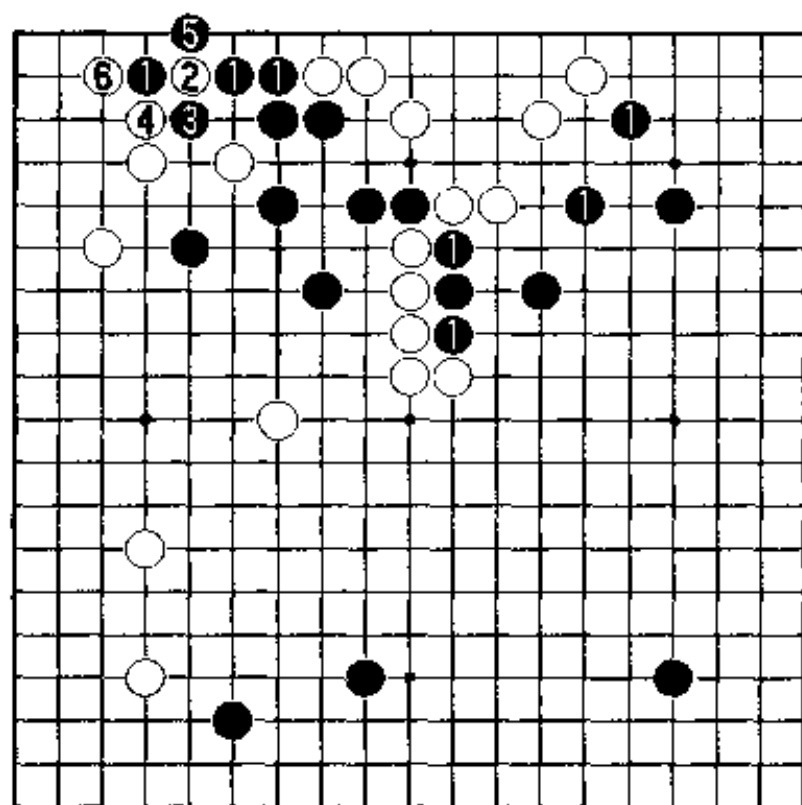
图十二丁 黑 1 顶虽形状不佳, 但它是既保根据、又保出头的唯一有效着手。



图十三甲

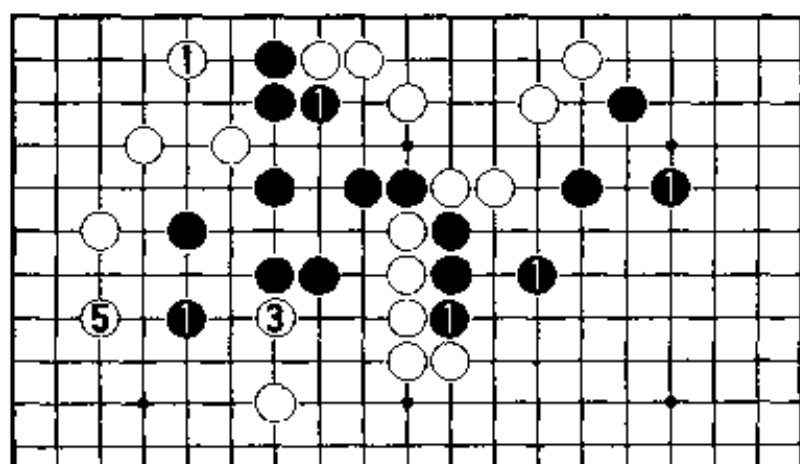
图十三甲 黑先,全局的焦点在哪里?

图十三乙 黑1是安根的要着,因为棋局中左上的黑棋是一块不安定、而且又是很重的棋,故应优先考虑处理这块棋。以下至黑7提,黑棋已获安定。



图十三乙

图十三丙 黑棋先于右下星位附近补角围地则是脱离战

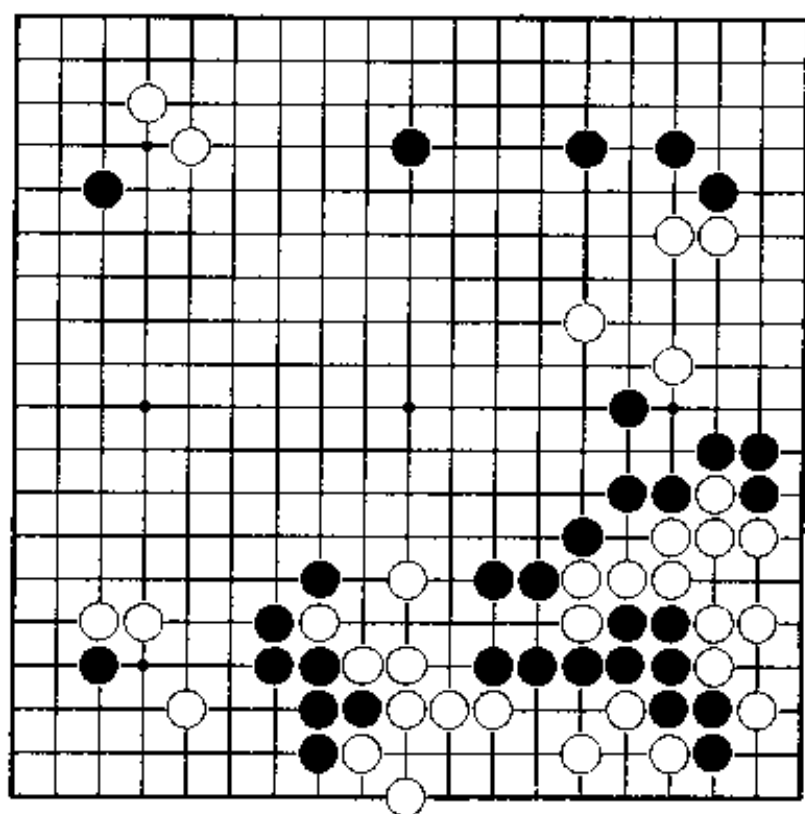


图十三丙

场的下法。白1飞下夺根不仅重要,而且实利也大,黑2不得不向外逃窜,白就能坐收逼攻之利了。

图十四甲 黑先,应在何处着手?

这个局面比较复杂,未安定之处很多,如左上的黑子、下边的黑棋,以及右边的白子等等,黑是进攻呢?还是防守?

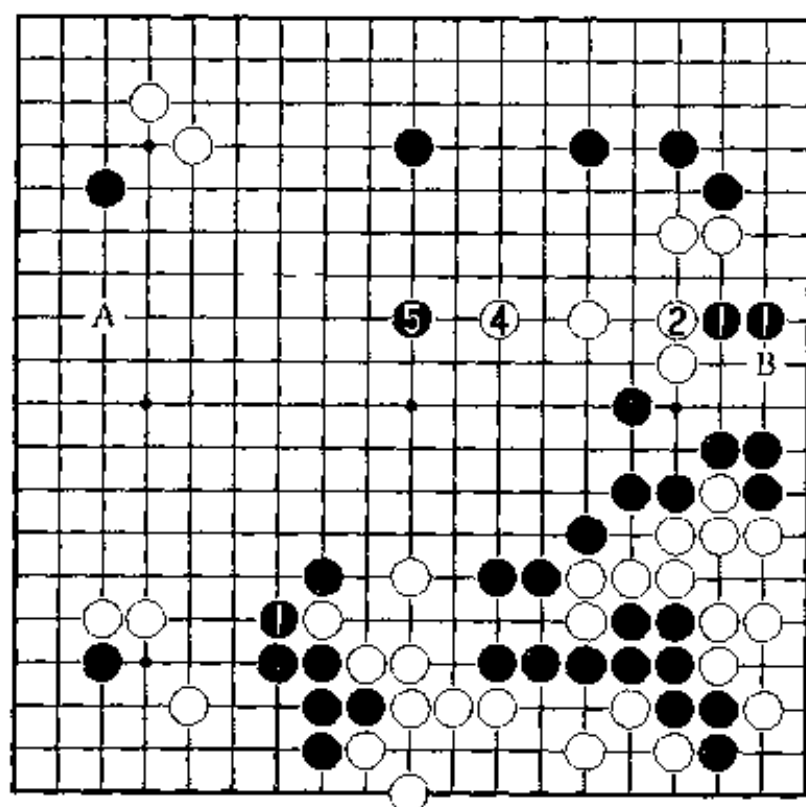


图十四甲

图十四乙 黑1不仅是夺根攻击,同时也是安根防守,因为右下整块黑棋虽然出路很广,毕竟还没有充足的眼位,故黑1是攻防的要点。白2压是棋形的要点,否则被黑再争到2位,该队白棋将溃不成军。黑3立不仅确保右边的眼位,而且尚有渡的后路。白4只得向外逃窜,黑5镇住,使白很感为难,因为这队棋向上逃会使黑上边成为实地,而向下逃,则是黑棋的强处。

黑1如于A位拆二,则是舍重就轻的下法。白B位关下

后不仅白棋取得安定，而且大块黑棋反成为需加照顾之对象。这种有关双方劳逸之要着，不论在序盘还是中盘，都是双方必争的。



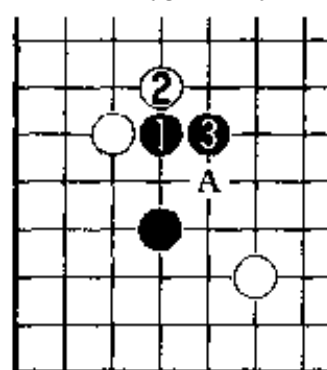
图十四乙

小结：棋的强弱与根据地关系极为密切。这个观念应当牢牢树立起来，一局当前，一定要为根据地而争斗，并努力掌握争夺根据地的技术。

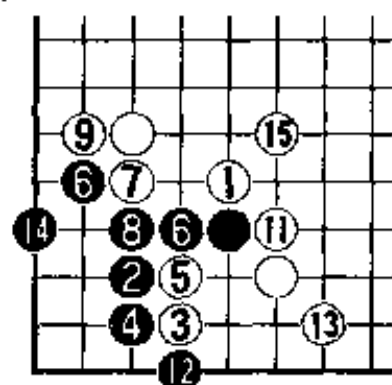
第3天 出路的争夺

一队孤子的出路广度是该队棋强弱的重要标志之一。出路广的棋，敌方如要进行包围就得花好几手棋，因而它的抗打击性能也好。不仅如此，当该队棋因出路宽广而变强时更能成为照顾己方邻子的基地。因此，有关出路的争夺也就成了中盘行棋所必须考虑的着点。

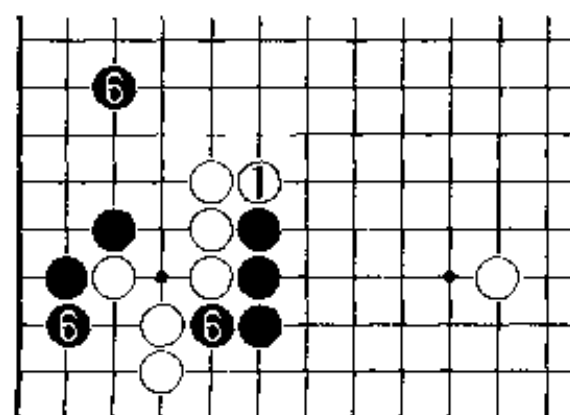
图一甲 黑1压、3长出是出头的要着，这不仅是加强自身，而且还含有攻击两边白子之意。



图一甲



图一乙



图二

图一乙 白1如先动手封头，黑2点三·三，白3小飞夺根，以后至白15补断，黑还能先手活角。但白子外围因出路非常宽广而变成一股强大的作战力量，黑棋的脱先其代价是巨大的。

可见,有关出路的争夺从棋局一开始就受到重视。

图二 白1压是拓宽己方出路,并使黑方出路变窄的要点,这就是双方出路之要冲,为棋家所必争。

图三 白1小飞,拓宽白左面孤子的出路,同时也使中间四个黑子的出路变窄,抓住了全局的要点。黑2只得关,白3再次占到双方出路要冲的制高点。黑4为了拓宽出路而不得不然,白方左面的孤子由于1、3两手面变得强大,再于5位攻入,黑上面一子处于白方的罗网之中。

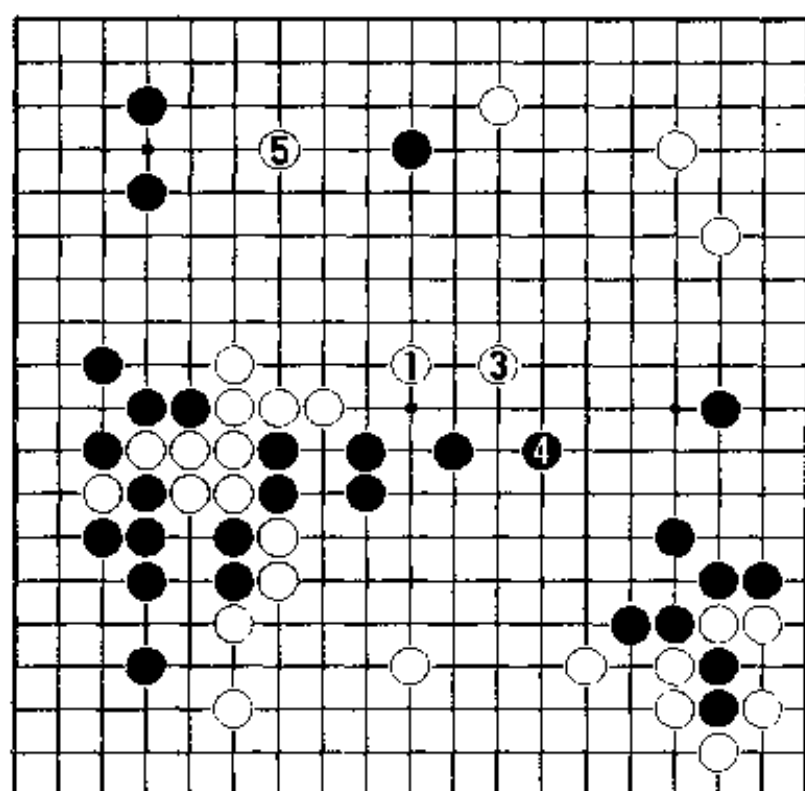


图 三

白1如脱先,被黑占到1位飞,则白将在黑方的包围中苦苦挣扎,而黑上面的一个子不但摆脱挨打的地位,而且参加了围攻白方孤子的战斗。由此可见,双方孤子的出路要冲是何等重要!

图四 这个局面似乎头绪较多,但是黑1关,有关双方出

路的要冲总是首选的着点。白 2 飞，攻入黑上面的阵地。黑

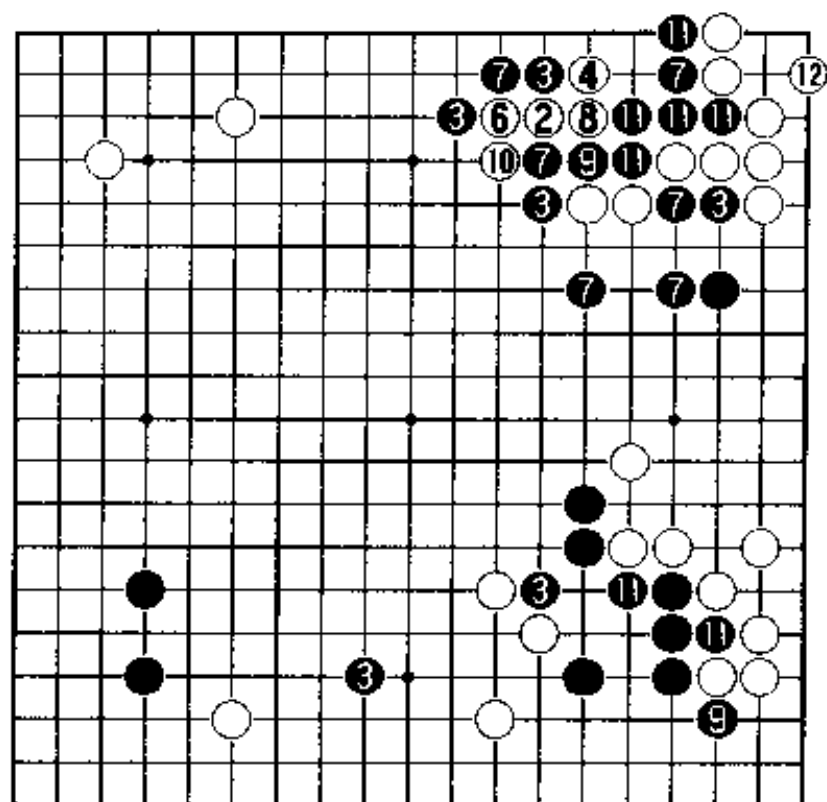
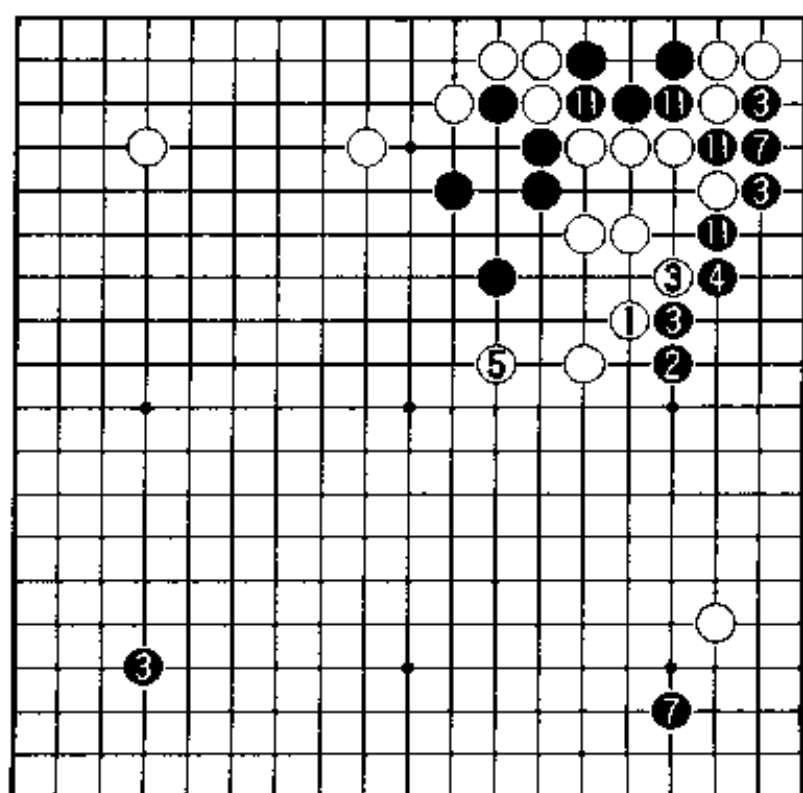


图 四



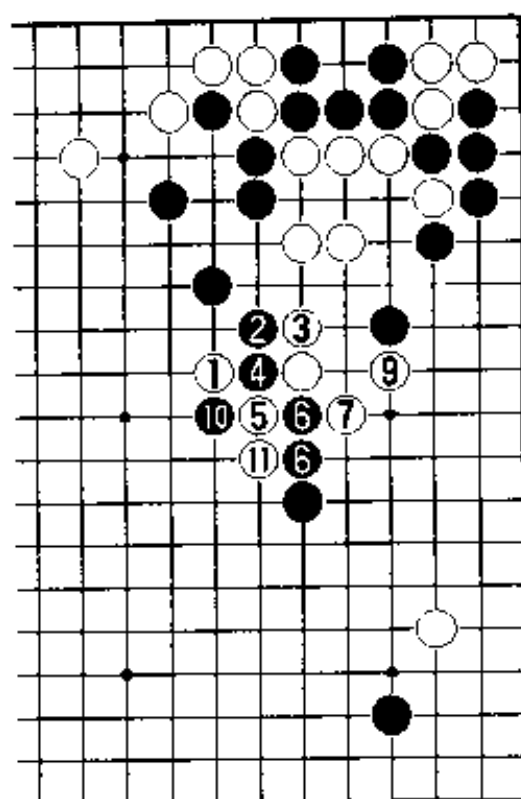
图五甲

3托、5夹是早已准备好的对策。以下至黑13出头,黑有利。

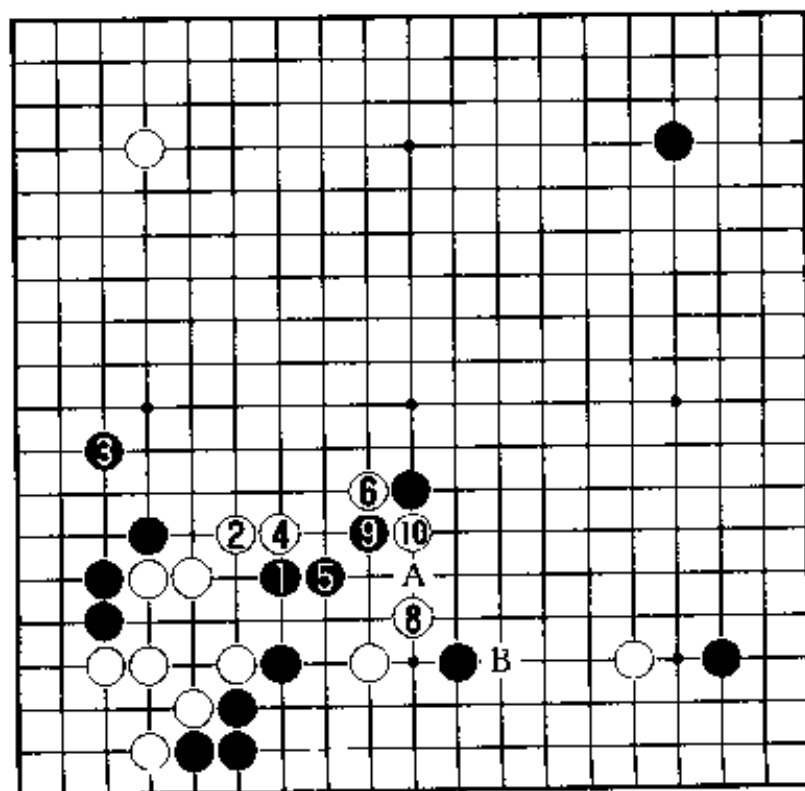
图五甲 白1、3与黑2、4作先手交换是损的,但能争到5位这个双方出路的关键点还是值得的,因从此可取得作战的主动地位。

图五乙 白1直接镇,则黑2尖、4冲、6断进行反击,白7打、9虎,不得不然。黑10打、12长是行棋的好步调,黑方反而在中腹取得了主动。

有关出路的争夺当然与连络、切断的争夺联系在一起。一



图五乙

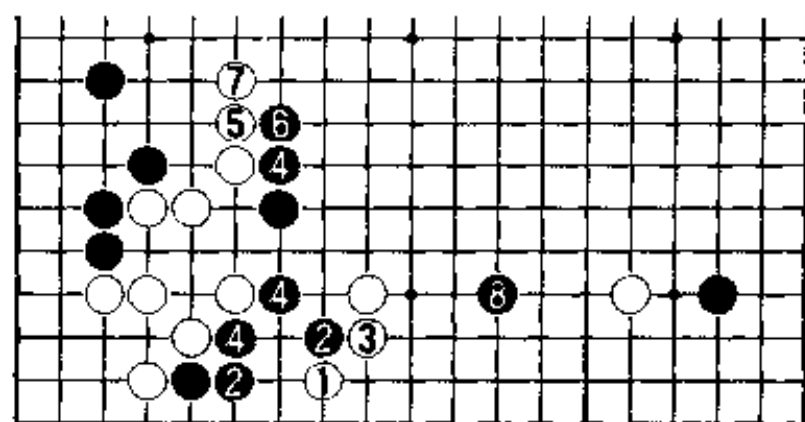


图六甲

旦出头被断开，也就成了“断头”，这一点必须引起注意！

图六甲 黑 1 关、白 2 尖都是有关出路之着手。黑 3 小飞既是安根、又是补断之要着。白 4 压、6 飞是有关双方出路之要冲。此时，黑如于 A 位关，则白 B 补边，可谓左、右逢源。故黑 7 夹，白 8 尖、10 封头，黑 11 断，为了争夺出路，双方在此开始一场恶战。

图六乙 白 1 飞点搜根，似乎很凶狠，但黑 2 尖补后争到 4、6 两着有关双方出路宽窄的要点，然后再于 8 位打入，白反而陷入苦战的境地。



图六乙

图七 黑 1 单关，拓宽出路、加强自身仍是全局的要点。白 2 如再镇，经黑 3 曲镇，白 4 拆一补强，黑 5 小飞后，这队棋不仅出路很宽，而且容有中腹的眼位，成为相当强的棋。相比之下，白 2 之子反显得弱小。

白若先于 1 位镇，则黑方三个子的出路很窄，活动范围也小，不得不为其生存而付出很大的代价。

图八 白 1 飞出，意在破坏黑方上面的模样，同时我也想攻击中腹黑方的孤子。黑 2 尖后 6 断将白方的出头断下。以下白 7、9 都是拓宽出路、加强自身，而白 13 关和黑 14 关都是双方出路之要冲。

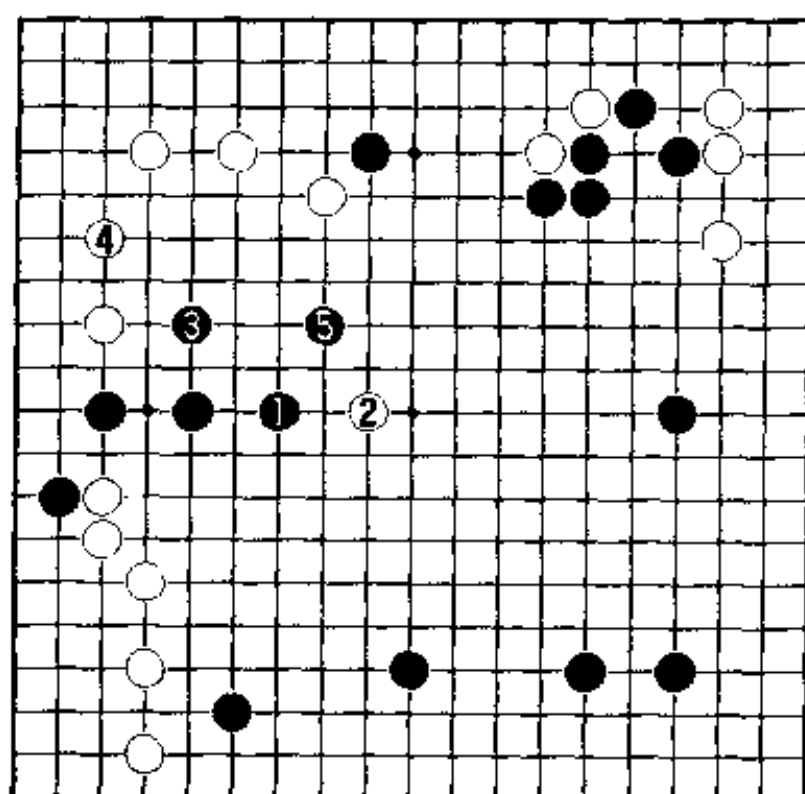


图 七

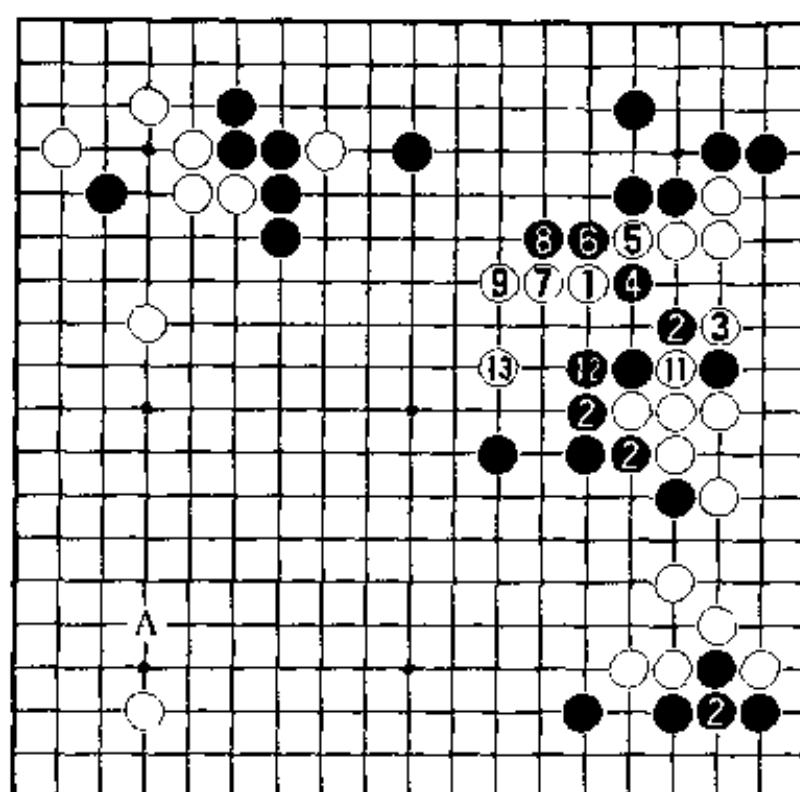


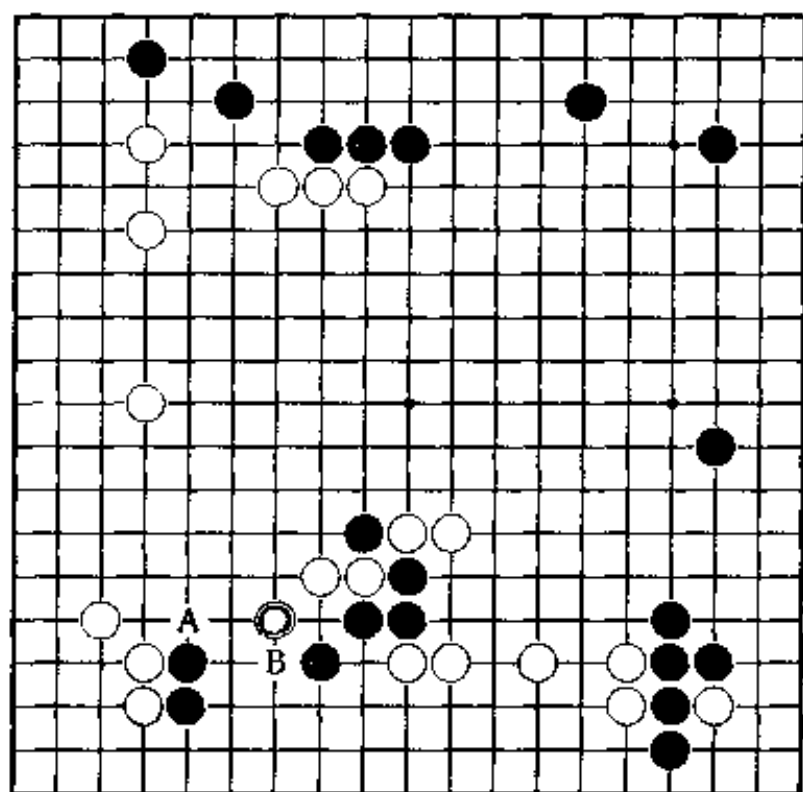
图 八

白 1 如在 A 位补也是大场, 但黑 2 位尖, 白 3 挡, 黑 5 曲

后,黑在上边形成庞大的模样,优势历然。

图九甲 取材于第四届中日天元决战聂卫平(黑)对林海峰的首场比赛。

白◎位尖后, A 位封头和 B 位冲下都是有力的下法。黑似乎陷入困境。但是聂卫平早就准备好令人叫绝的一着:



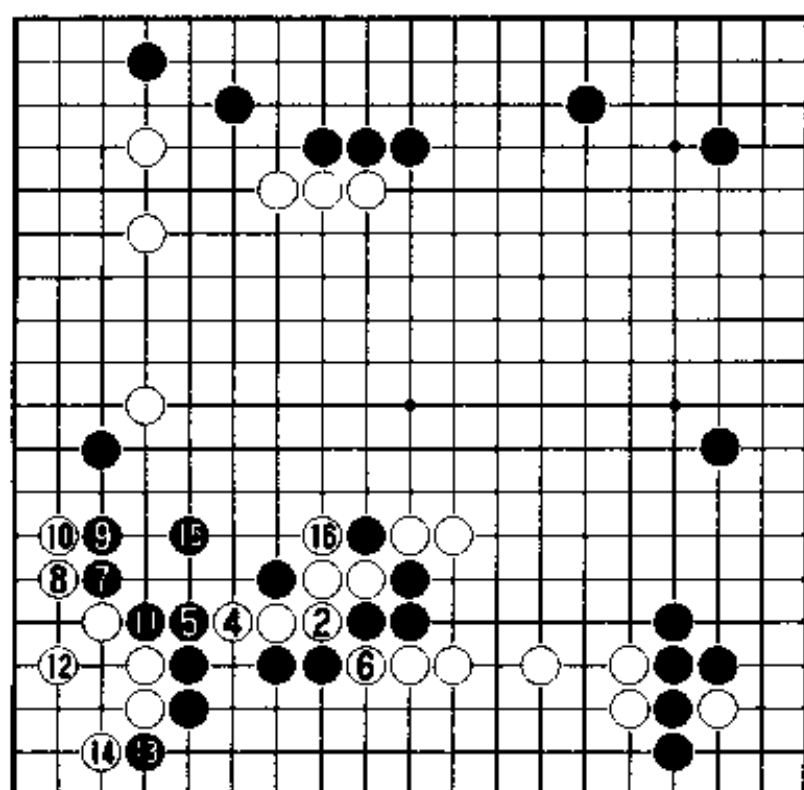
图九甲

图九乙 黑 1 挤入, 意想不到的妙手。实战白 2 接, 黑 3 挡、5 冲, 步调很好地出头。以下至黑 17 跳, 大踏步地向白方的模样迈进, 彻底粉碎白方的作战计划。白方虽在中腹形成厚势, 但因黑方处处厚实, 白厚势已无用武之地。

黑 1 这样的妙手, 以及大胆弃掉中腹三个棋筋的构思, 值得读者细细体会。

以上向读者介绍的是有关出路争夺的重要意义, 尤其强调了双方孤子的出路要冲为棋家必争之要点。但是, 拓宽出路之着也好、压缩敌方出路之着也好, 其本身并没有现实的价

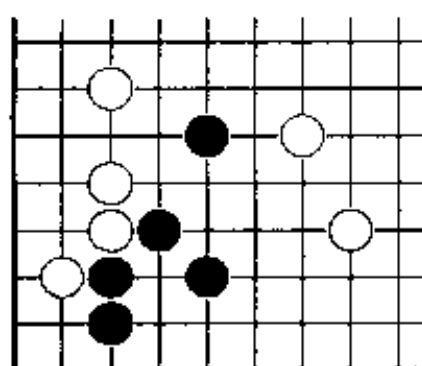
值。所以,上述之着若没有紧迫感的话往往就成了缓手,甚至落空,这是应该提请读者注意的!



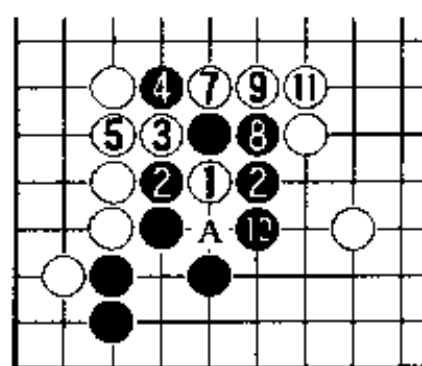
图九乙

以下将再向读者介绍局部争夺出路的一些具体手法。

图十甲 白先,如何将下边黑棋的头封住?



图十甲

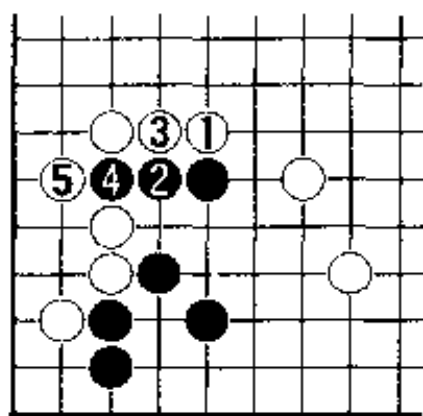


图十乙

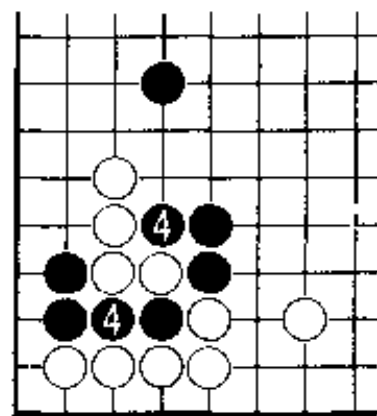
图十乙 白1跨是常用的手筋。黑2冲,白3当然断,黑4先打一手,再6位抱打,白7打、9能将黑棋的头封住。黑10补是要点,否则白将于10位滚打。故黑8还是A位提为好。

白 11 补, 构成强大的外势。

图十丙 白 1 硬封, 黑 2 长, 白 3 不得不接, 黑 4 冲后, 白方的断点很多, 味恶。



图十丙

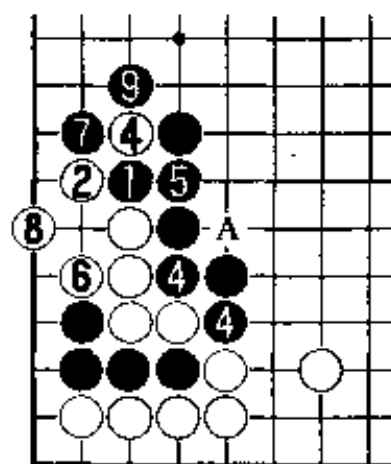


图十一甲

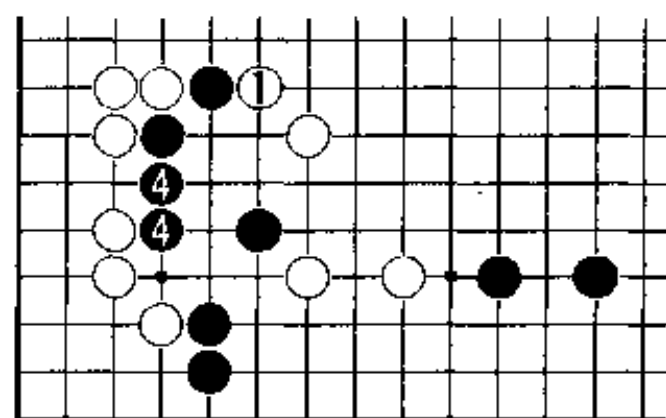
图十一甲 黑角上四个子已经不行, 但只要有气就有作用。黑如何发挥它们的作用呢?

图十一乙 黑 1 顶是紧凑有力之着。白 2 扳, 黑 3 封, 白 4 打一手后再于 6 位补, 黑 7 断打, 白无法抵抗, 只得于 8 位做眼, 黑 9 提, 构成坚强的外势。

白 2 如于 3 位拐出, 黑 A 位压住, 白仍无法用强。



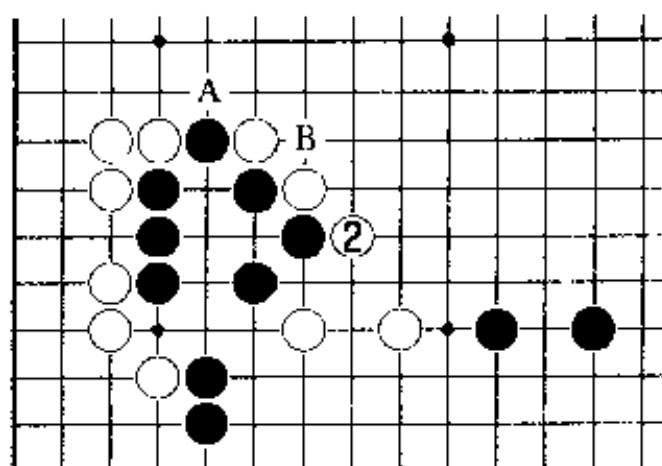
图十一乙



图十二甲

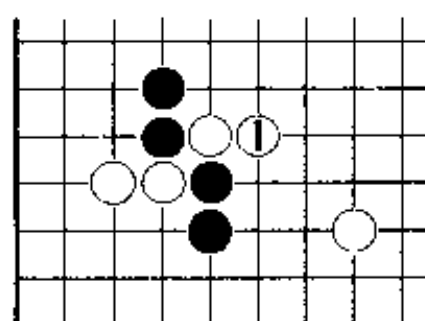
图十二甲 白 1 夹, 似乎能将黑方的出路封头, 黑应如何反击?

图十二乙 黑1尖，向右方出头。白2挡，黑3虎入是好手，以后A、B两处必可得一而突围成功，白棋所下的棋成为最恶的裂形。所以，出头与封头之争是非常激烈的争斗，成功与失败的差别很大，决不能轻举妄动，未加细算去贸然封敌方的头，让对方一旦突围成功，其损失就够惨重了。

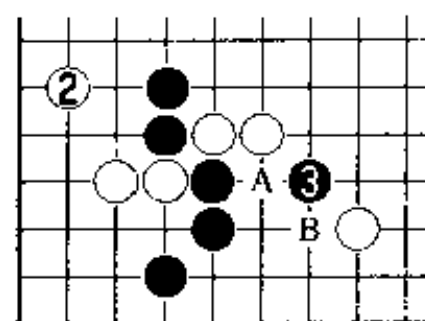


图十二乙

图十三甲 白1长，黑方下面的二个子似乎已无出路，怎么办？

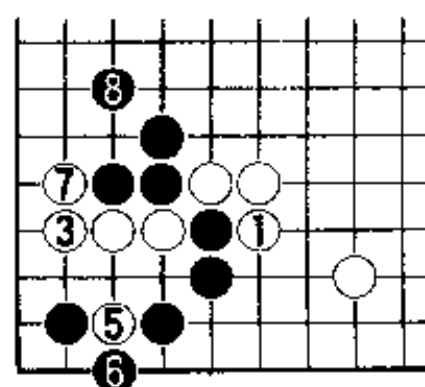


图十三甲



图十三乙

图十三乙 黑1尖是好手。白2小飞，补强角子，则黑3跳能出头，因白A位冲，黑能于B位退。

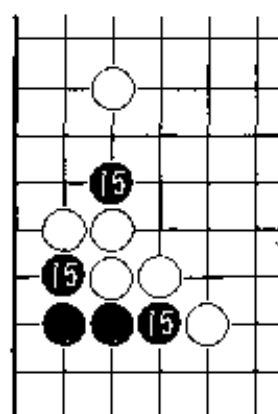


图十三丙

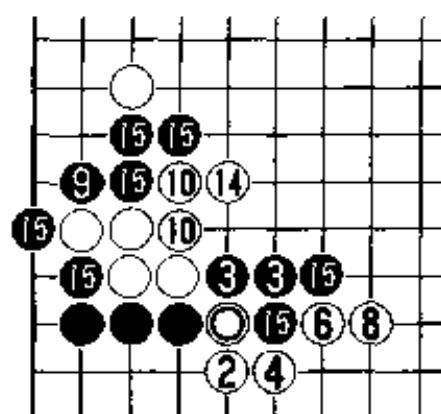
图十三丙 白1如再封一手，则黑2贴，白3长后，黑4跳，占角，黑将处于有利的作战地位。以后黑只要不下错着，白必苦战。如图白5挖，黑6下面打，白7爬，黑8尖封是好手，白无计可施。

图十四甲 如图是角中容易形

成的一种状态,黑应如何下?



图十四甲



图十四乙

图十四乙 黑 1 夹是好手,白 2 如强行切断,一场生死搏斗随即开始。黑 3 断,白 4 爬,至白 8 长是必然的应对。黑 9 再夹,白只得走 10 位虎,黑 11 打先手渡,再 13 位扳、15 接,白左边开裂,损失不小。

黑 1 夹时,白 2 如于 3 位接,则黑 2 位渡。与定式相比,多了白●子与黑 2 位之子的交换,白稍损。

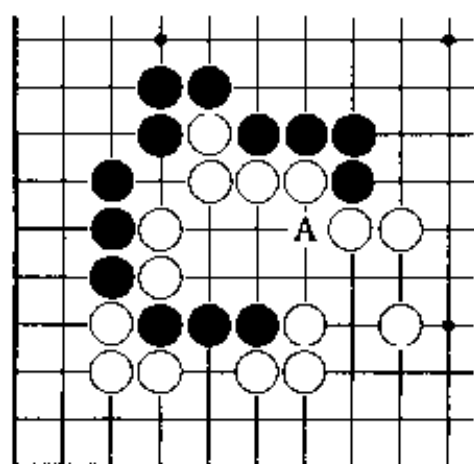
黑 1 如于 2 位扳,则黑甘愿被封是软弱的下法。

小结:出路是一队棋强弱的重要标志之一,有关出路的争夺是中盘行棋考虑的一个着重点。如何处理好出头与封头,这是围棋爱好者的必修课。

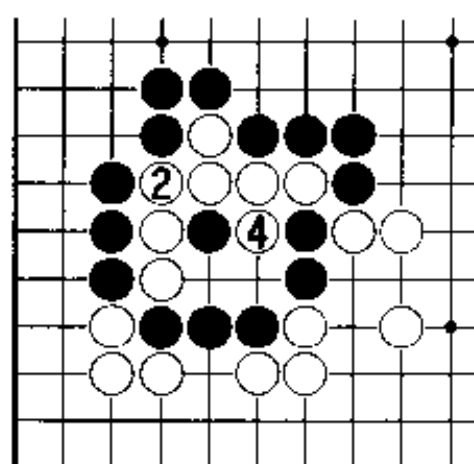
第 4 天 切 断

切断敌方能削弱敌子,甚至能立即歼灭敌子。所以,切断在中盘作战中是必须考虑的内容之一。可以这样说,切断水平的高低(切断的手段是否高明,切断的时机掌握得是否正确等等)是中盘战斗力的重要标志之一。

图一甲 三个黑子已被围住,白方的包围圈中唯一的弱点是 A 位的断点,黑能设法突围吗?



图一甲

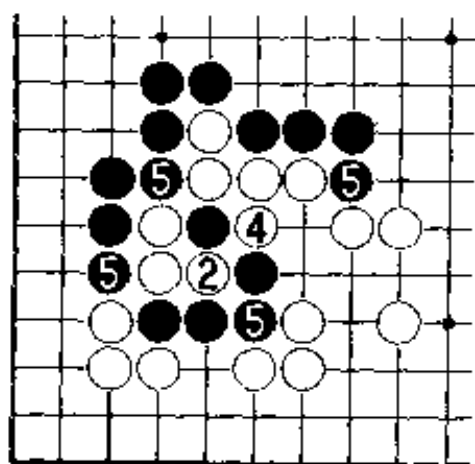


图一乙

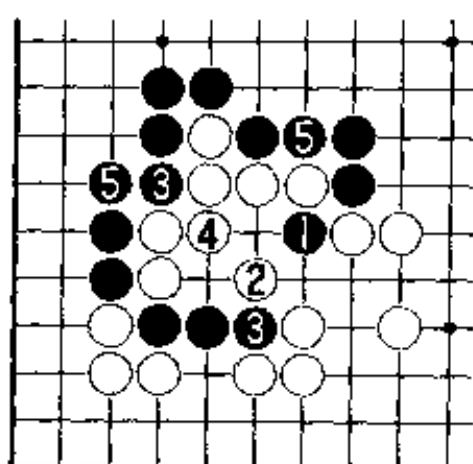
图一乙 黑 1 嵌是好手。白 2 如接,黑 3 断,白子全被断下,白 4 打只是徒劳的挣扎。黑 5 长,白因紧气不能断。

图一丙 白 2 如打,则黑 3 挡,白 4 提,黑 5 打,白接不归。

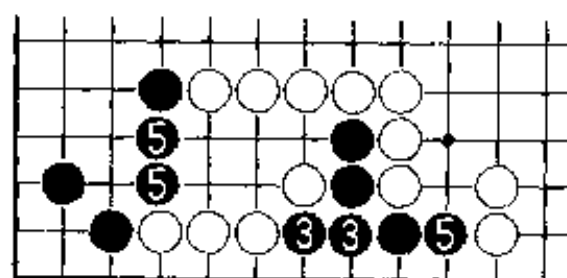
图一丁 黑 1 断,操之过急。白 2 扳,黑 3 再挤,白 4 接,黑失败。



图一丙



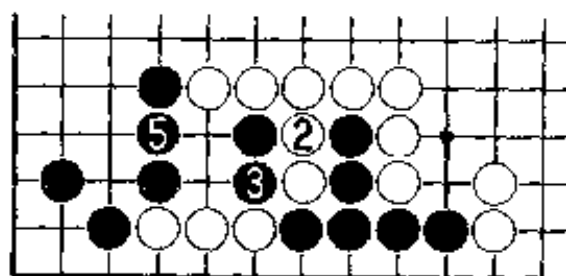
图一丁



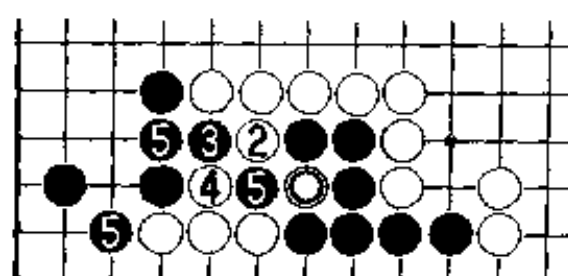
图二甲

图二甲 下面六个黑子已被围住，唯一的机会有将白下面三个子断下。能想出办法吗？

图二乙 黑1贴是好手筋。白2接，黑3断，万无一失。白2如于3位接，则黑2位接，收获更大。



图二乙



图二丙 ⑥ = 提劫

图二丙 黑1冲，无谋之着。白2挡至白6提成为劫争，黑失败。

黑1于3位打更糟，白4位冲出，黑棋全军覆灭。

图三甲 整块黑棋尚未活，黑先应如何安排？

图三乙 黑1断是好手筋。白2打，黑3打、5接，使己方的出路更宽而显得强大，而且由于○子被断下，非常弱小而无

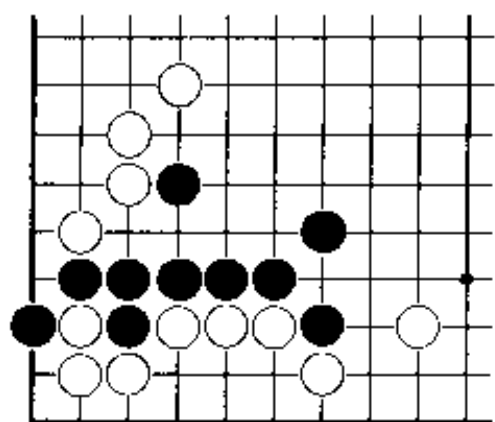


图 2-4

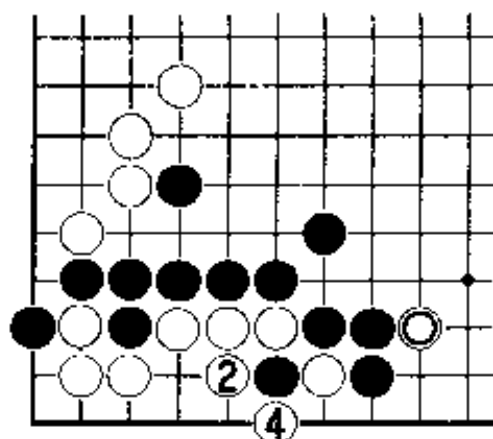
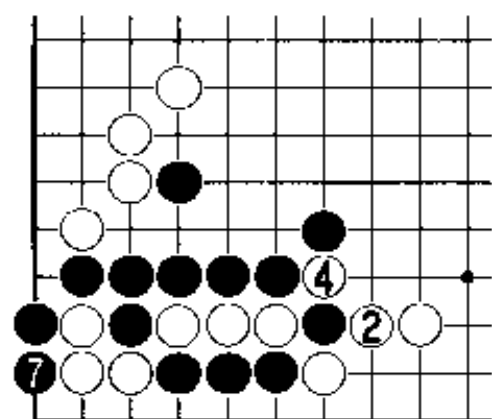


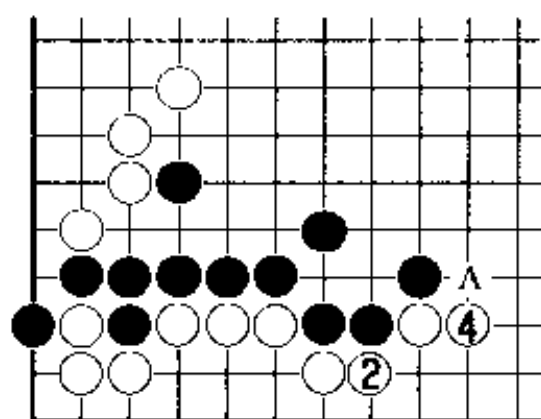
图 3-2

法对黑构成威胁。

图三丙 黑 1 断, 白 2 如打, 则黑 3 断打, 至黑 7 长将角夺下, 实利很大, 而且基本上获得安定。



图三丙 ⑥ = 粘



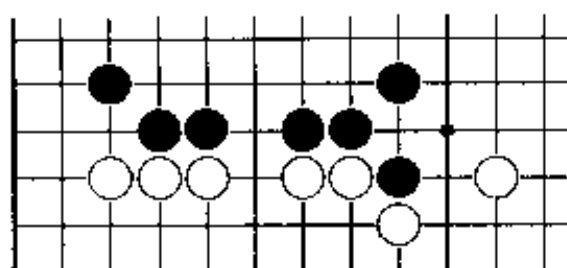
图三丁

图三丁 黑 1 长, 俗手。黑 3 再扳, 白 4 即使长也获利不小, 而白 4 尚可选择 A 位连扳的下法, 至此整块黑棋尚未完全安定。

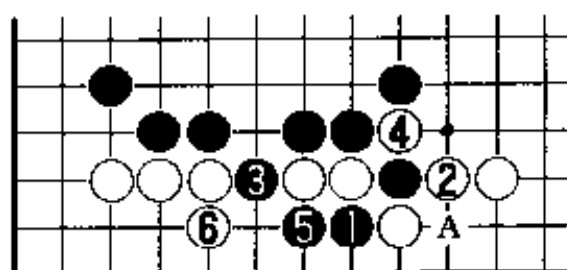
图四甲 白方的边地有缺陷吗？

图四乙 黑1断是好手。白2打,黑3挖打,白4提,黑5再打,白6补活,黑7提白两子,取得成功。

白 2 如于 5 位打, 则黑 A 位打, 白提后, 黑 2 位接, 获利很大。

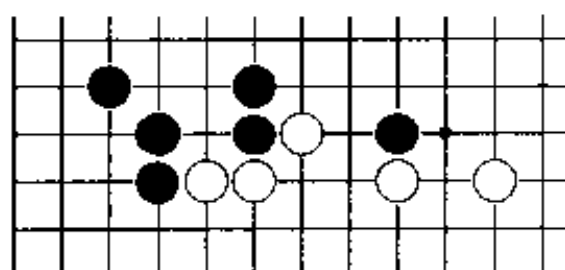


图四甲

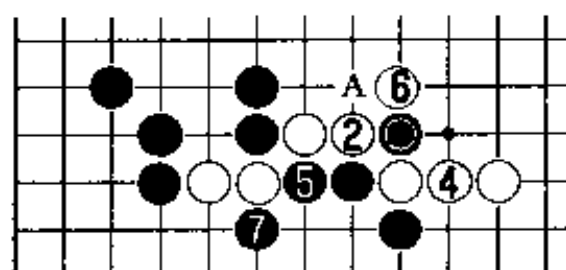


图四乙 7 = ●

图五甲 白棋边上的阵地很薄弱,黑在此应有所作为。



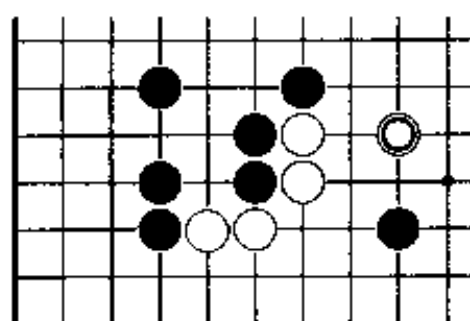
图五甲



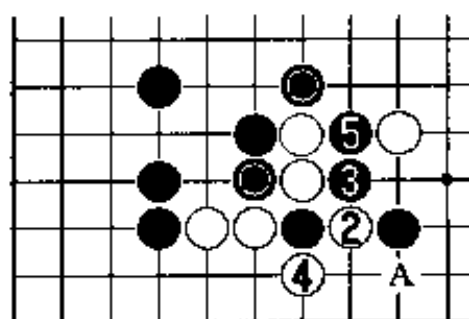
图五乙

图五乙 黑1扳下,白2断,黑3打是长气之着。白4接,黑5先手断,白6打,黑7扳,边地归黑所有,收获不小。如黑●子逃出的可能性不大,则黑7可先于A位滚打后再扳。

图六甲 白○子跳出是有问题的一手,黑应抓住机会给白以沉重的打击。



图六甲

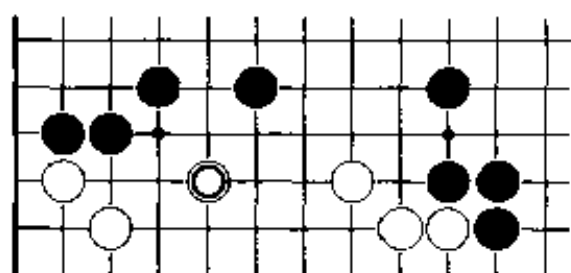


图六乙

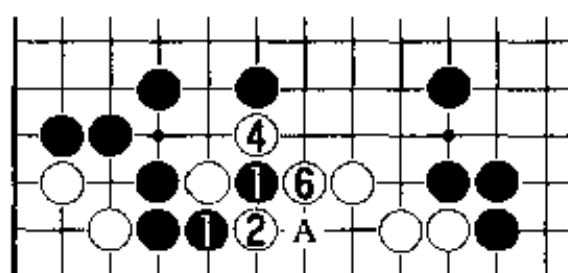
图六乙 黑1断,白2打,黑3断打,白4提,黑5断开白棋,取得成功。白6如于1位接,黑可A位立下。

图七甲 白方下边的阵地很薄弱,黑先如何抓住弱点断

开白棋。(攻击的重点应是⊙子,因它左要照看小飞之子,右要兼顾拆二)。



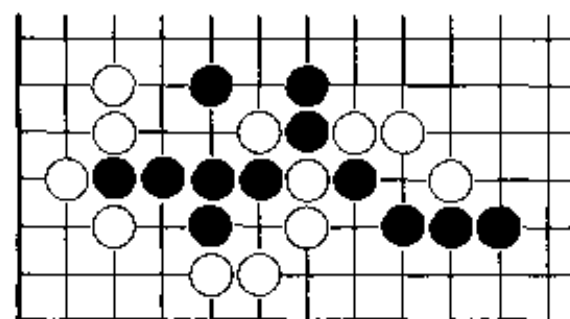
图七甲



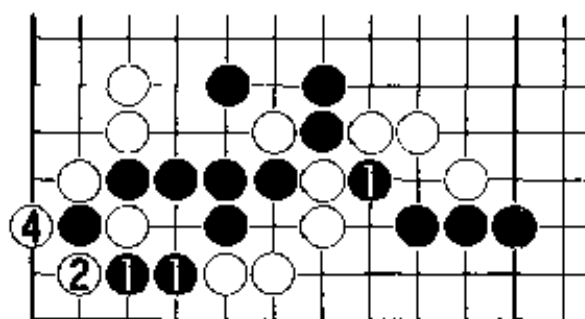
图七乙

图七乙 黑1搭下,白2扳,黑3断是常用的手筋,以后5位打和A位打必可得一。如图,黑5打、7接,夺下角地收获不小。

图八甲 白边角的连络总觉脆弱,但真要把它断开并不是很容易的事。请黑方动动脑子!



图八甲



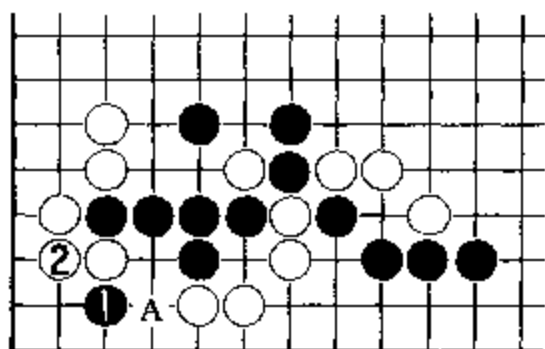
图八乙

图八乙 黑1断是好手,白2只得打,黑3断打是关联之好手。白4提,黑5退出,四个白子被断下,黑取得巨大的利益。

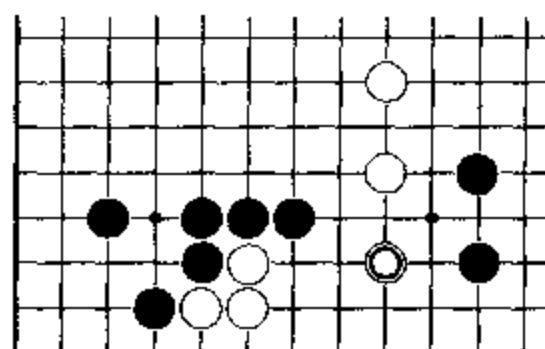
图八丙 黑1夹似乎也是要点,但白2接,黑1之子反成死子。黑1如于A位扳,则白于1位夹,黑仍无法断白。

图九甲 白方的连络很脆弱,尤其是⊙子肩负重任,是进攻的目标,黑如何断开白棋?

图九乙 黑1飞点,白2冲,黑3也冲,白4断,黑5挖是

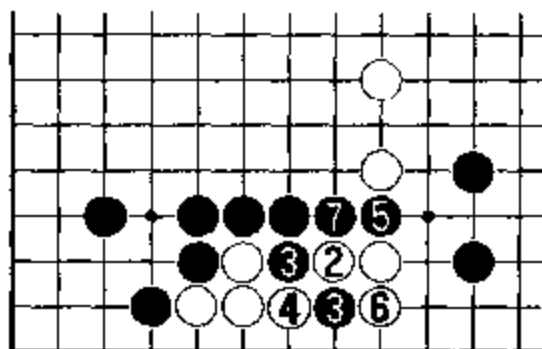


图八丙

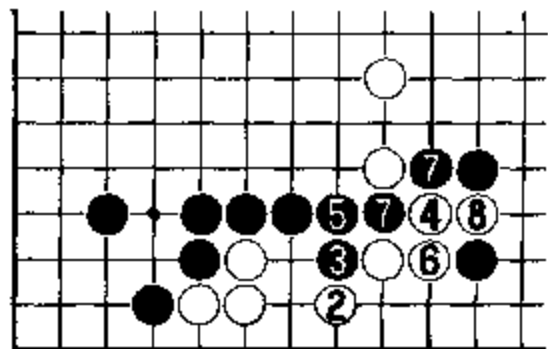


图九甲

好手筋。白 6 打，黑 7 接，不仅断开白子，而且右面的两个黑子也受到照应。其中白 6 如于 7 位打，则黑 6 位爬出，白不行。



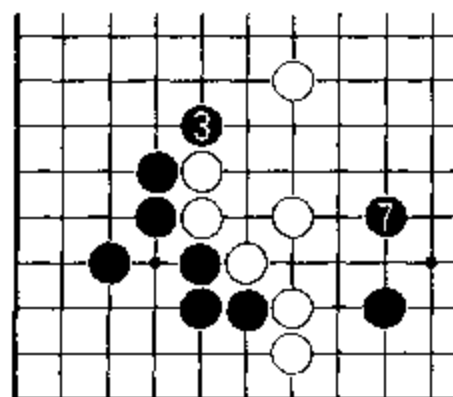
图九乙



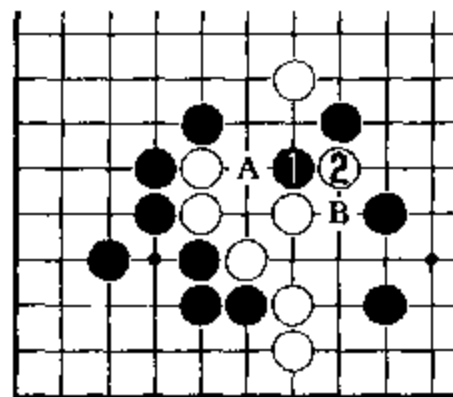
图九丙

图九丙 黑 1 尖也能断白。白 2 挡，黑 3 挖，白 4 打，黑 5 接，棋形不佳。以下黑 7 虽能断白，但白 8 冲，黑方损失也不小。

图十甲 黑如何先断开白棋？



图十甲



图十乙

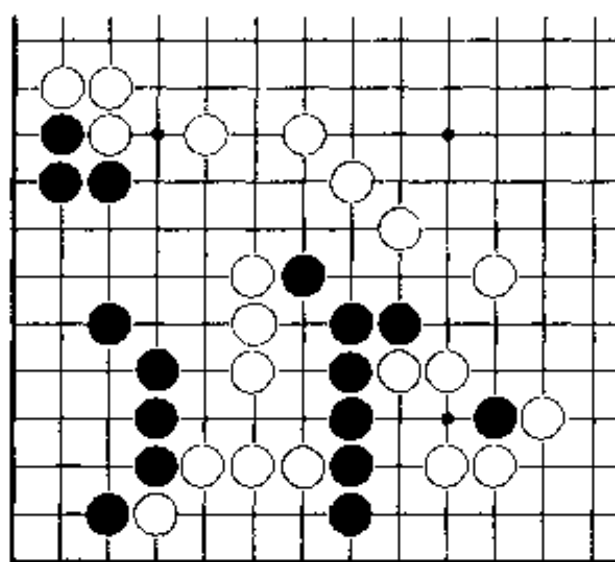
图十乙 黑 1 搭, 击中要害。白 2 扳, 黑 3 反扳是关键之着, 白无论怎样挣扎都无法逃脱被歼灭的命运。

黑 1 如于 A 位打则是俗手, 白可弃掉两个子而使大队人马脱险。

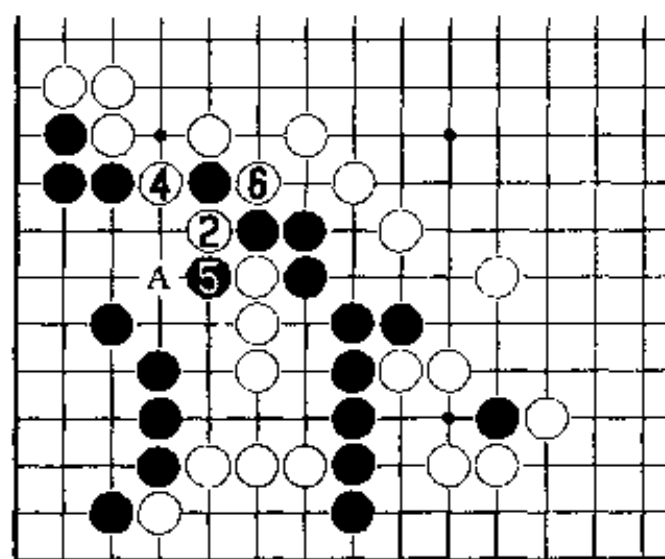
黑 3 如于 B 位断, 操之过急, 白 A 位打能冲出重围。

图十一甲 下边黑棋处于危急状态, 唯一的机会有断下七个白子。

图十一乙 黑 1 扳是必然之着。黑 3 连扳是关键。白 4 打, 黑 5 先手断打, 白七个子被断下。



图十一甲

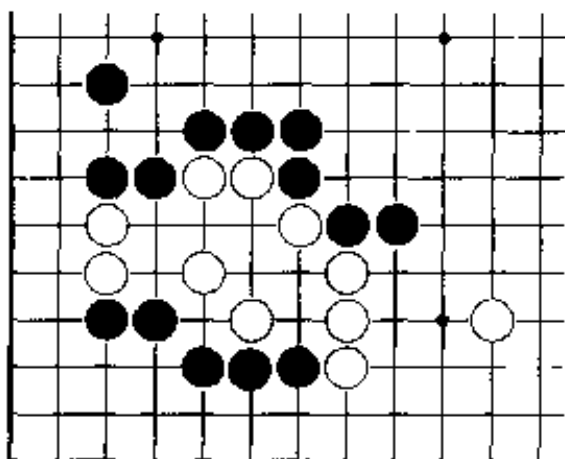


图十一乙

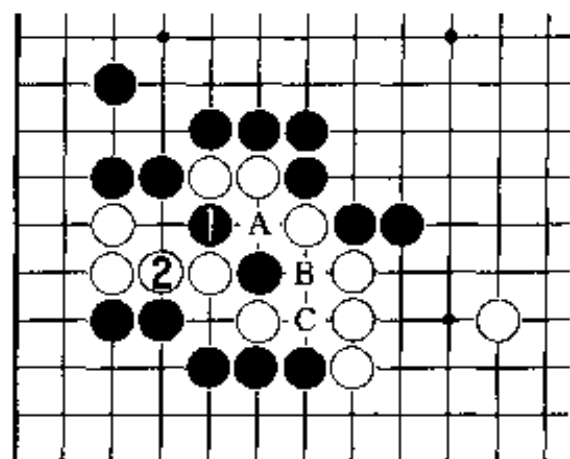
其中黑 3 如于 5 位断, 则白 7 位打, 黑 1 之子被歼, 白仍然通连。

又黑 3 如于 7 位接, 白 A 位虎, 黑无法断开白棋。

图十二甲 白棋在连络上有缺陷，黑如何断开白棋取得最大的利益？



图十二甲

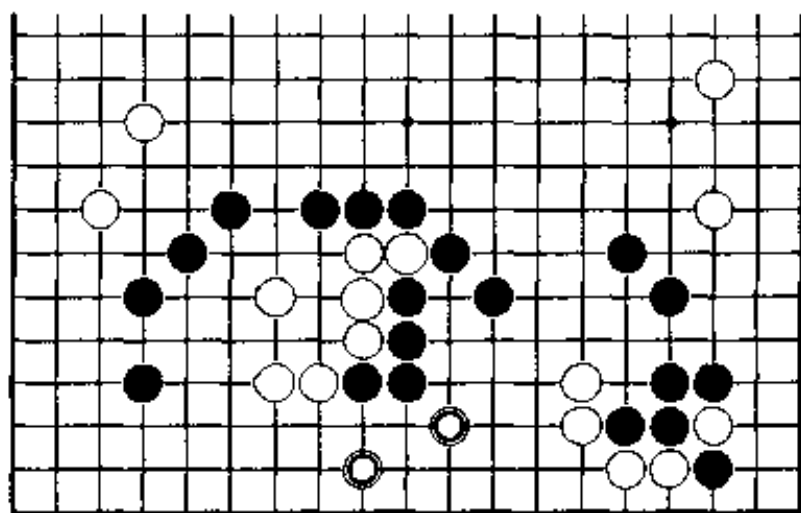


图十二乙

图十二乙 黑1打，白2如接，黑3挤是关键之着。左边四个白子断下，获利不小。白2如于A位接，黑B位打，白损失更大。

黑1如于B位打，白C位，黑1位，白2位接，黑获利较小。

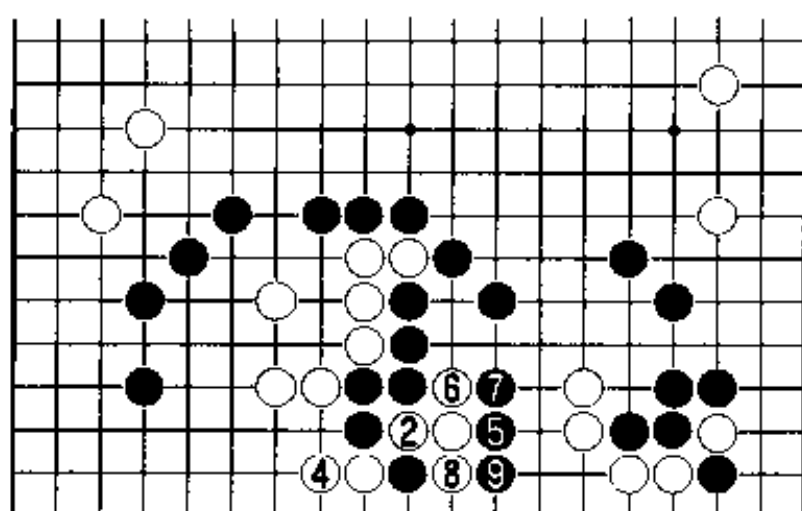
图十三甲 白棋的连络很脆弱，两个白◎子当然是黑攻击的重点。



图十三甲

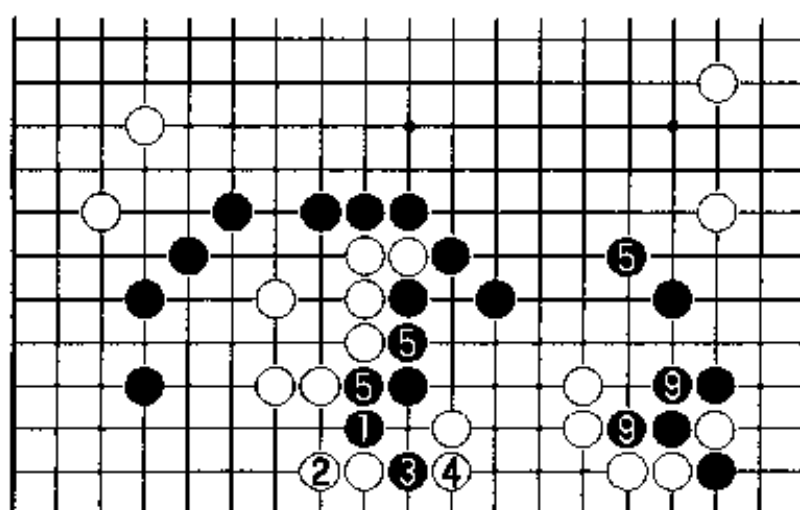
图十三乙 黑1跨，好手筋。白2冲，黑3断，白4只得退。黑5顶又是好手。以下至黑9挡，右面四个白子断下，黑

获利不小。



图十三乙

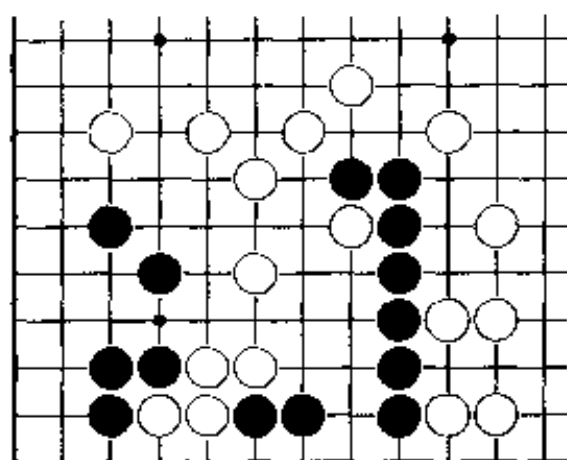
图十三丙 黑 1 顶, 次序错误。白 2 退, 黑 3 再扳, 白 4 可夹, 黑一无所获。



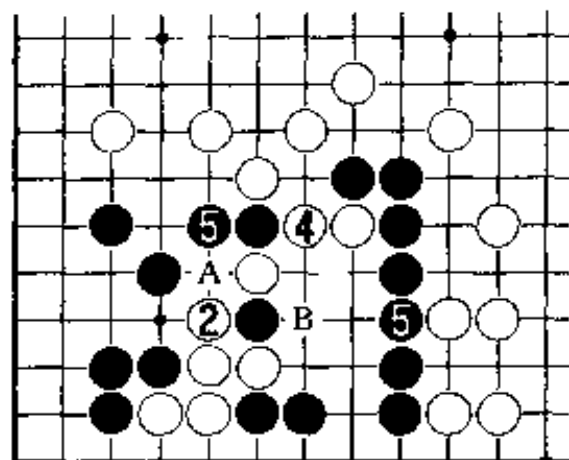
图十三丙

图十四甲 右面的九个黑子已经被围, 而且没有自力更生的能力, 唯一的可能是选择突破口。看来白方的包围圈中左边接连的两个单关是最薄弱之处!

图十四乙 黑 1 挖, 白 2 这里打, 黑 3 再挖, 给白以致命的一击。白 4 打, 黑 5 长出, 两个断点白无法兼补。白 4 如于 5 位打, 则黑 A 位断打, 仍能断下白棋。白 2 如于 B 位打, 黑

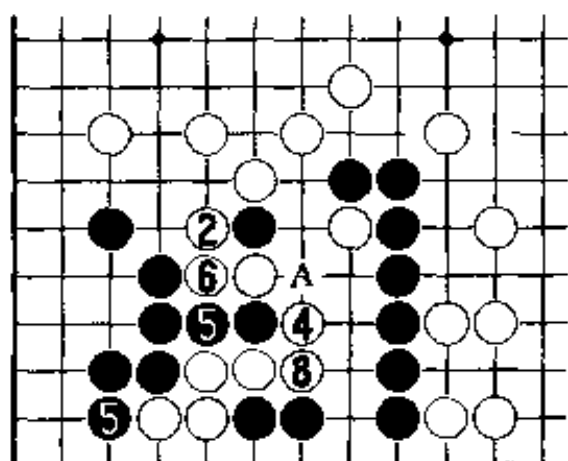


图十四甲

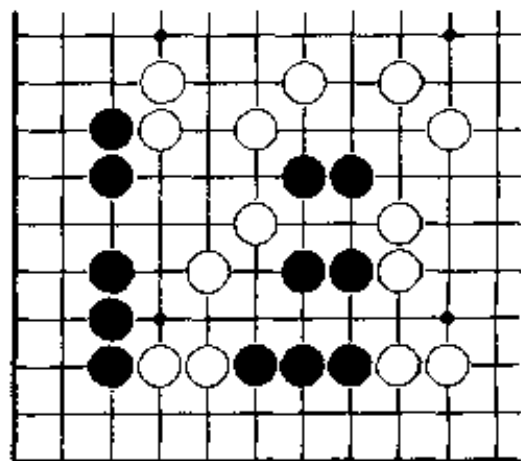


图十四乙

2 位长出, 白留下的两个断点黑必能断到一处。

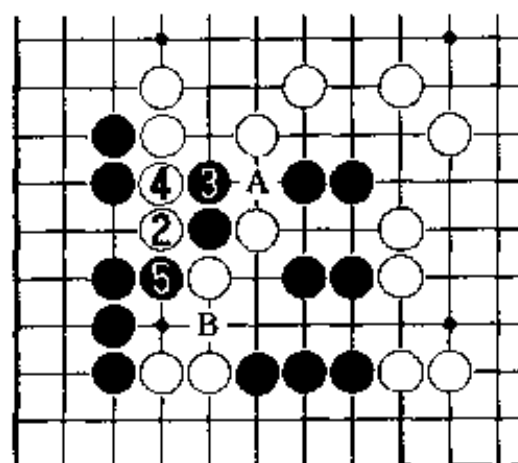


图十四丙



图十五甲

图十四丙 黑 1 先挖上边的单关是错着。白 2 打, 黑 3 再挖下边, 白 4 打至 8 接, 黑不能于 A 位断。



图十五乙

跳单关在敌方周围都很坚实时是很容易被挖断的,切记!

图十五甲 黑棋七个子被围,黑能找到白方包围圈中的薄弱之处吗?

图十五乙 黑1嵌,很妙。白2打,黑3长后5断,A、B两处必可得一而断下白棋。

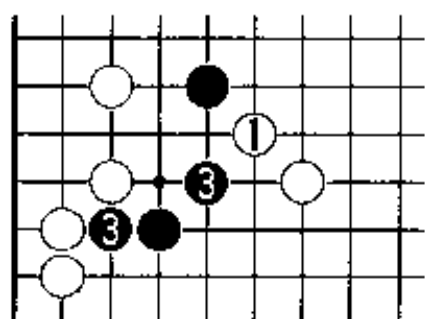
在这样的图形中,黑千万不要毫无目的地走A位冲与白3位挡作先手交换,这无疑是利敌之举。

小结:切断是中盘战斗的重要内容之一。必须有锐利的目光,对敌方的一切弱点给以重重的一击——切断!

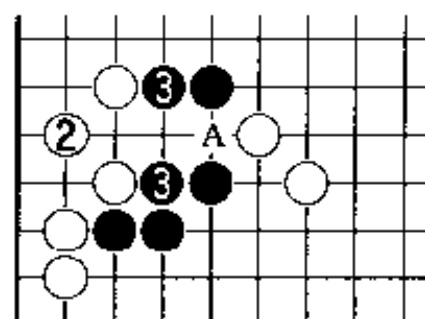
第 5 天 补 断

连与断是中盘争夺的一大焦点。被切断后将产生严重后果的必须事先补断,在这意义上来说还属初级阶段;而在补断的同时考虑到棋形的完整、子的效率以及眼形好坏等诸因素,则是进入中级阶段了。

图一甲 白 1 刺,黑必须补断,但如何补法?



图一甲



图一乙

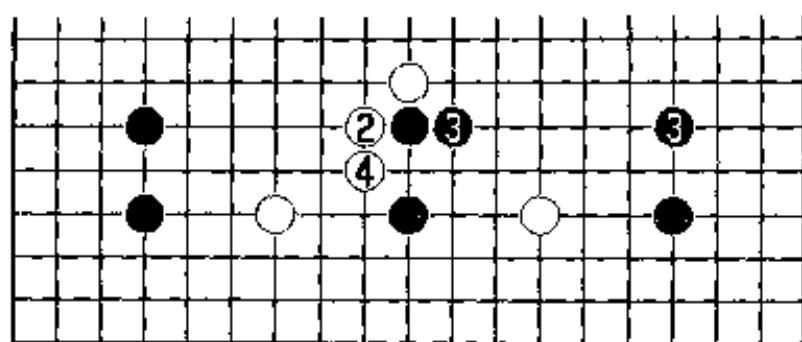
图一乙 黑 1 顶,白 2 虎,补断,这样的补法是考虑眼形。黑 3 双的补断方法使己方的出路更宽一些(请与 A 位接作比较)。

图二甲 白 4 立下后,黑方应如何补断?

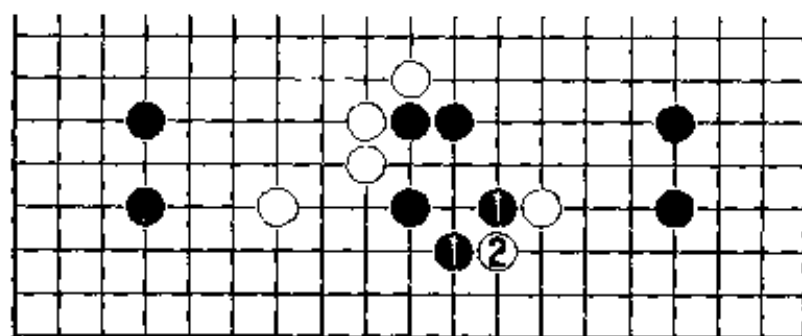
图二乙 黑 1 碰是很好的补断方法。白 2 如扳,黑 3 虎下,不仅形态坚实,而且对右下两个白子有一定的压力。

图三甲 白 1 托,黑 2 扳,这是有关双方根据之要着。白 3 虎后,黑如何解决 A 位的缺陷?

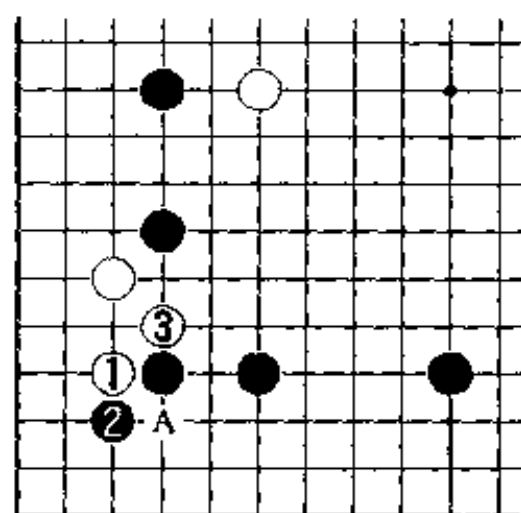
图三乙 黑 1 棒接是正着。白 2 如扳,黑 3 毫不犹豫地



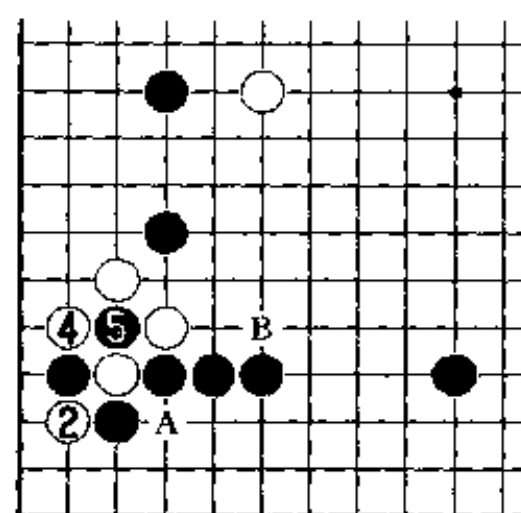
图二甲



图二乙



图三甲

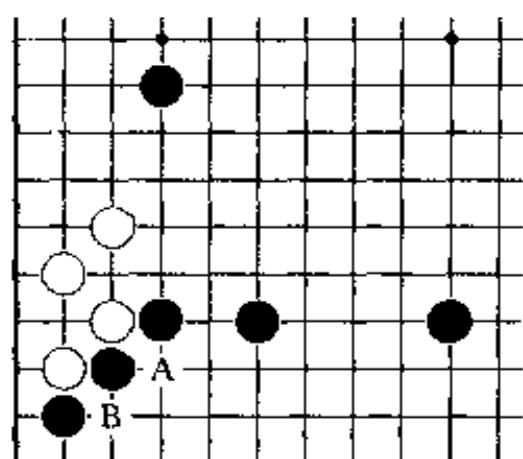


图三乙

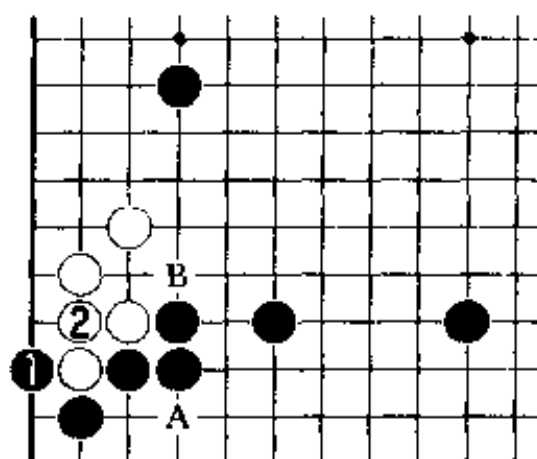
打,白4做劫,黑5提。此劫白重黑轻(也就是白劫胜的收益没有黑劫胜的收益大)。白2如不敢扳而于3位立,则黑2位挡下,子力得到充分的发挥。

黑1如于A位接则稍亏,因白有B位压的手段,中腹的强度增加不少。

图四甲 黑如何补 A、B 两个断点？

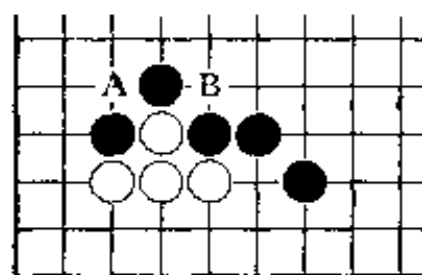


图四甲

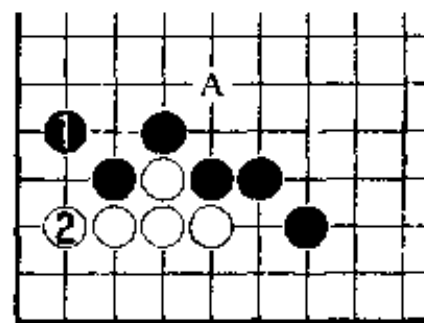


图四乙

图四乙 黑 1 先打一手，其目的是毁掉白方一个眼，待白 2 接后，黑 3 接是正确的补法，但常常看到有人补 A 位双虎，以为这样的补法眼形更好，但白 B 位虎起几乎成了先手，这使白棋又增加了一个眼。这是 A 位双虎补断的最大弱点。



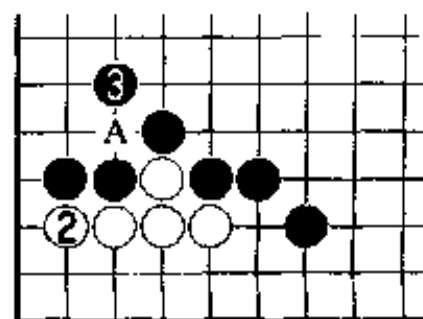
图五甲



图五乙

图五甲 黑有 A、B 两个断点，如何补更好一些？

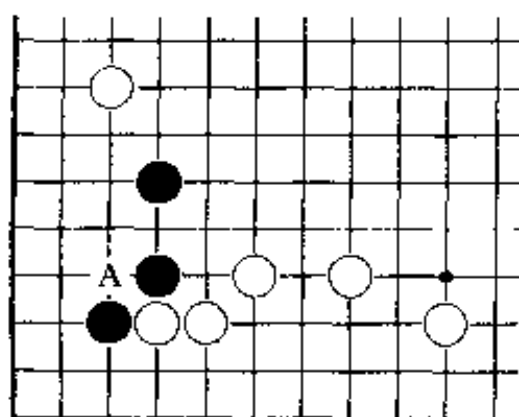
图五乙 黑 1 倒虎是正确的补法。由于有 2 位扳、连扳的手段，故白 2 是不能不补的。黑以后在 A 位补断使整队棋变厚也是稳健的下法。



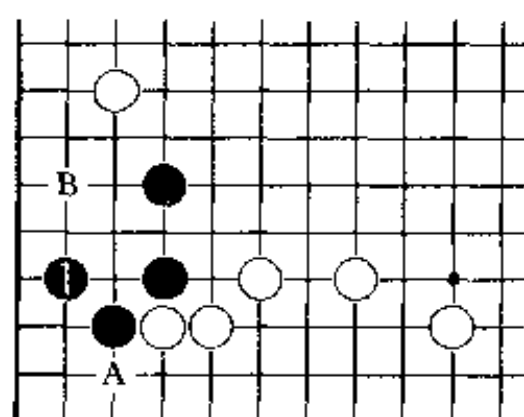
图五丙

图五丙 黑1立下是俗手。白2挡后因有A位的断点，黑3只得再补，黑反落了后手。黑1如于A位接，虽很坚实，但白可不予理睬而去占其他要点。

图六甲 黑应怎样保护A位的断点？



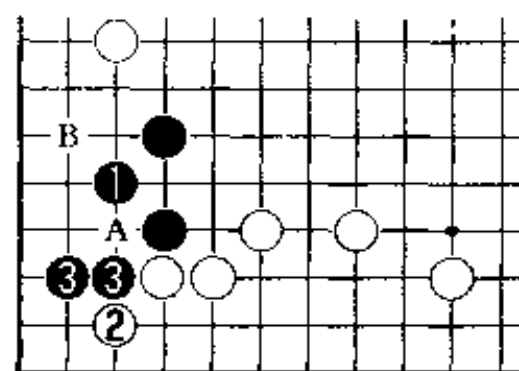
图六甲



图六乙

图六乙 黑1倒虎应是最佳选择，它不仅护断，而且确保己方成为活棋。

黑1如于A位立虽也是常用之手法，而且在下边的收官上更有利些，但白B位小飞却成了先手，而黑A对下边的白子并无威胁（因白下边拥有足够的根据），故仍以1位虎补为正。

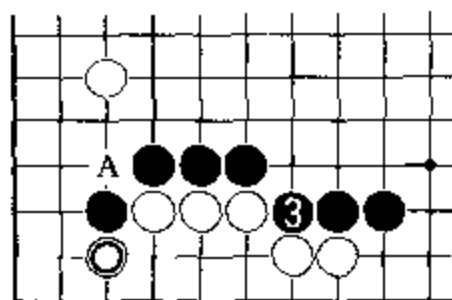


图六丙

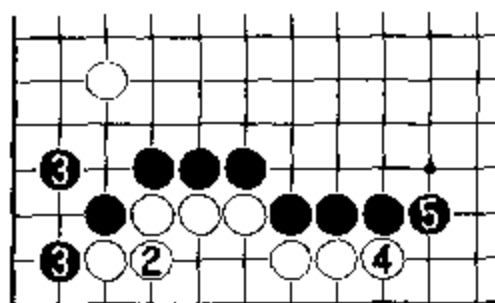
图六丙 黑1双虎似乎更为牢靠，但白2扳，黑3退这是黑方不堪承受的。黑1于A位接，则以后白B位小飞，黑棋的棋形不好。

图七甲 白○位扳，黑应怎样护A位的断点？

图七乙 黑1连扳是好手。白2接，黑3双虎后白4不得不再爬一着，黑5在三路上再长一手更增添了厚势的威力。



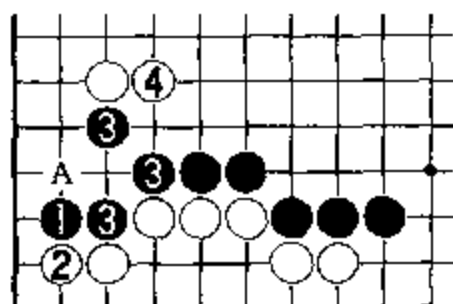
图七甲



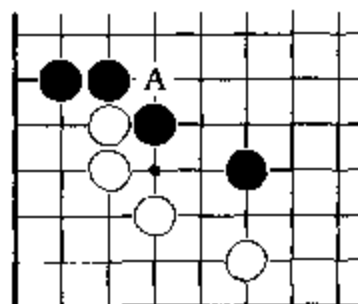
图七乙

图七丙 黑 1 长是最差的下法。白 2 夺角, 黑 3 如补, 白 4 立起, 黑方厚势的威力减半。

黑 1 如于 A 位倒虎, 虽比 1 位退为好, 但白 2 仍夺角, 仍不如 2 位连扳好。



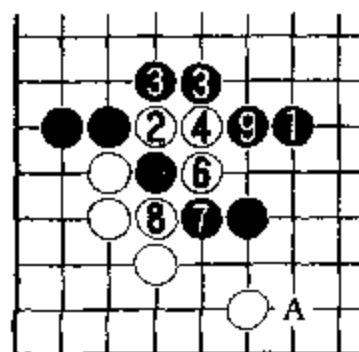
图七丙



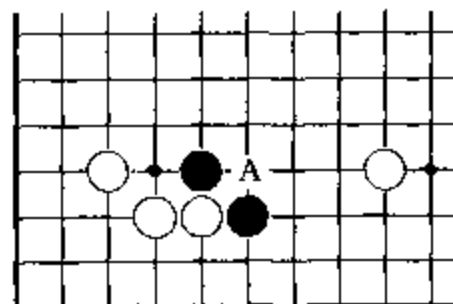
图八甲

图八甲 黑花一手棋护住 A 位断点能使整队棋变厚, 但怎样补更好呢?

图八乙 黑 1 斜大飞是高效的补法。以后 A 位搭下封头



图八乙

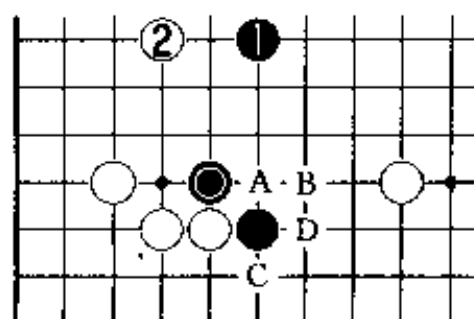


图九甲

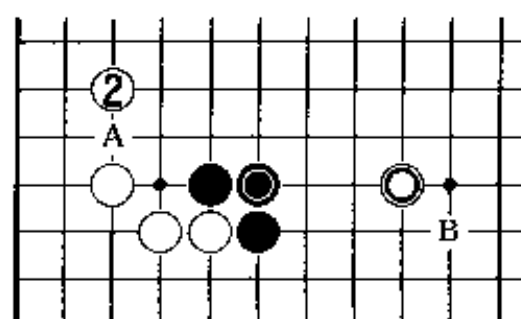
之着更为有力。白 2 如断，则黑 3 打、5 挡至 9 顶，白一无所获，只是徒然加强黑势。

图九甲 黑如何补 A 位的断点？

图九乙 黑 1 大飞是很好的补法，这是因为下边是白强、黑弱，黑应轻快地处理这些子。白 2 飞也是正确的着手，白 2 如于 A 位断，黑 B 位打，轻松地弃掉●子。白 2 如于 C 位扳，则黑 D 位长，白仅是在活棋上增加一些地域，而其代价是增强了黑棋，削弱了友军。



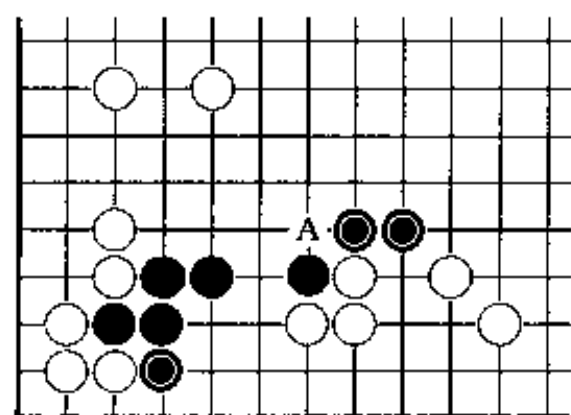
图九乙



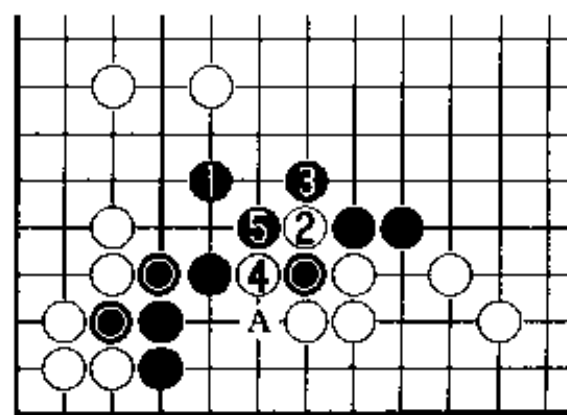
图九丙

图九丙 黑 1 接是死背定式的下法。殊不知 1 位接的含意在于以后 A 位封头与 B 位拆三两者必可得一，而今 B 位拆三已经被白●子夺走，白 2 拆一，黑方三个子成了被攻击的目标。

图十甲 黑方有 A 位的断点必须补强，但怎样补才能使



图十甲



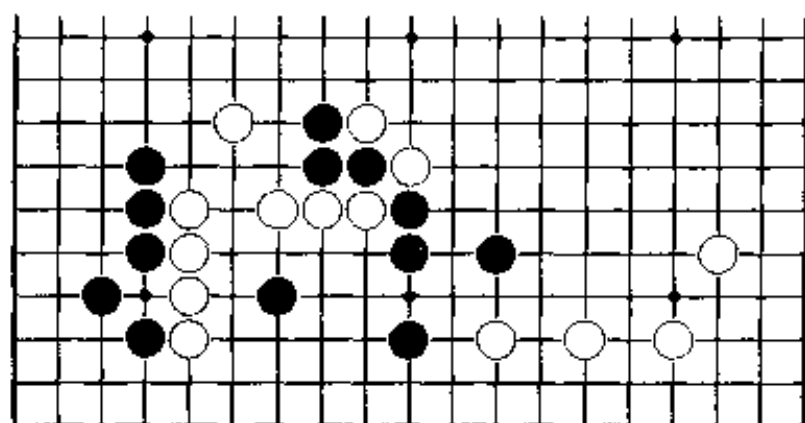
图十乙

棋形更好、效率更高呢？

图十乙 黑 1 跳是好手段。白 2 如打，黑 3 包打，白 4 提，黑 5 再打，白方一无所获，而黑却变得更为坚实。

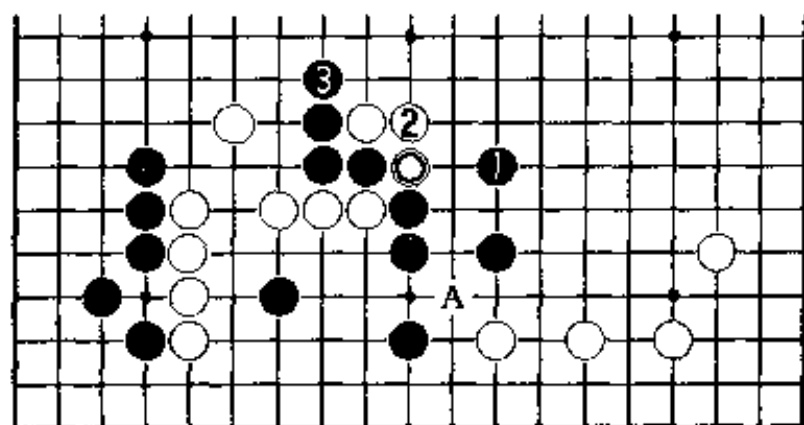
白 2 如于 4 位打，黑仍以 5 位打来对付。白 2 如不动手，则以后黑 A 位虎下，眼形很丰富。

图十一甲 中盘作战时必须注意双方的弱点。此时，黑先应下在何处？



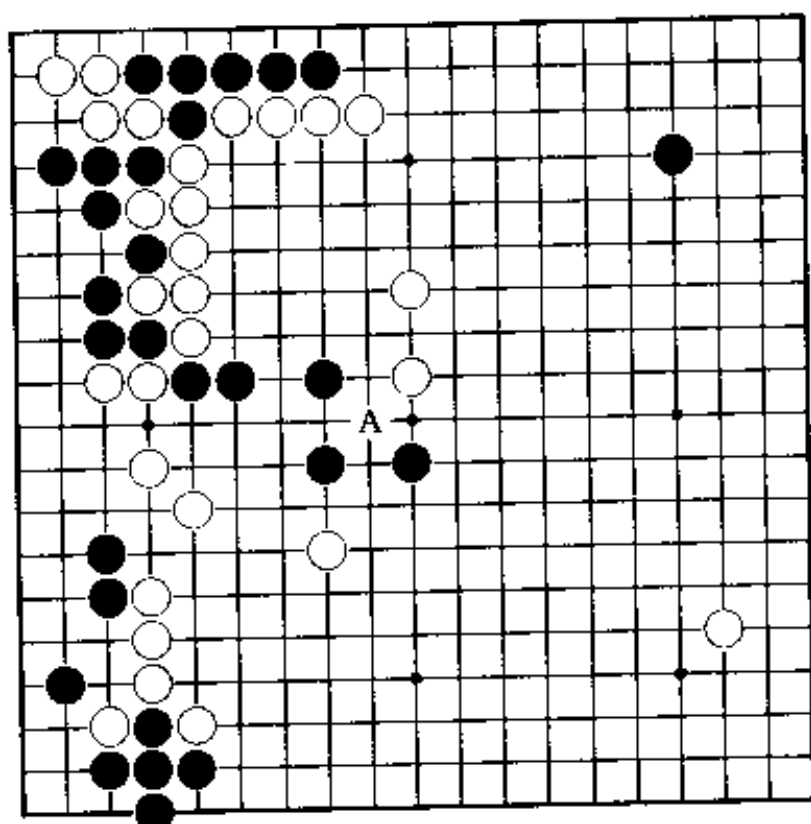
图十一甲

图十一乙 黑 1 关是好手，它不仅补掉 A 位点断的缺陷，又使己方的出头更畅，另外还威胁白◎子。白 2 接，黑 3 长出，中盘的战斗继续进行。

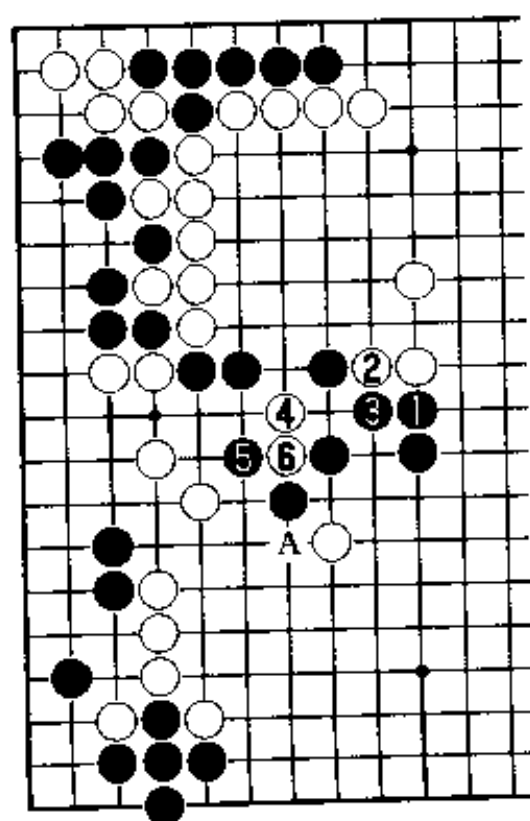


图十一乙

图十二甲 白有 A 位点断的手段，黑应如何补强？



图十二甲

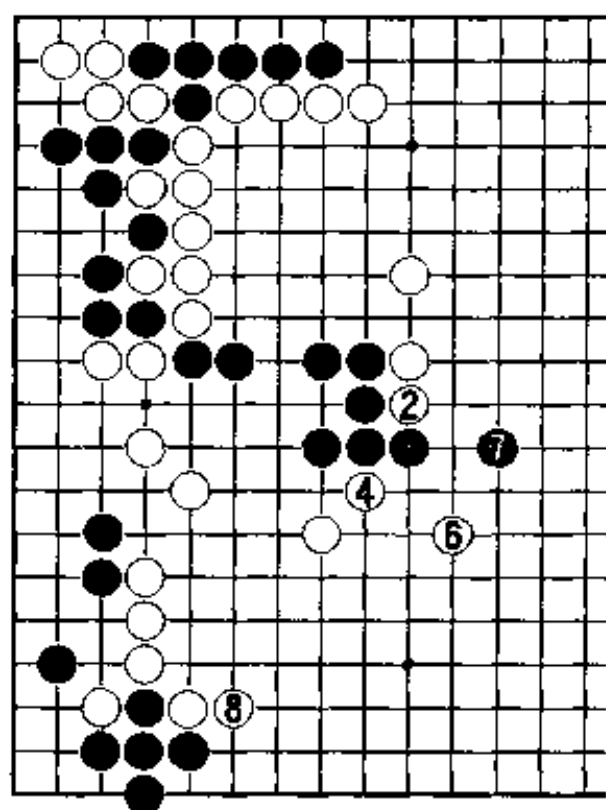


图十二乙

图十二乙 黑 1 此处顶是正着，首先是补掉断点，其次它本身也是一手拓宽出路、加强整队黑棋的着手。白 2 顶，黑 3 挡住是考虑到眼形好坏以及顺便紧白两个子的气。白 4 点试图切断黑棋，黑 5 虚枷是当然的反击，白 6 冲，黑 7 可挡，白无功而返。

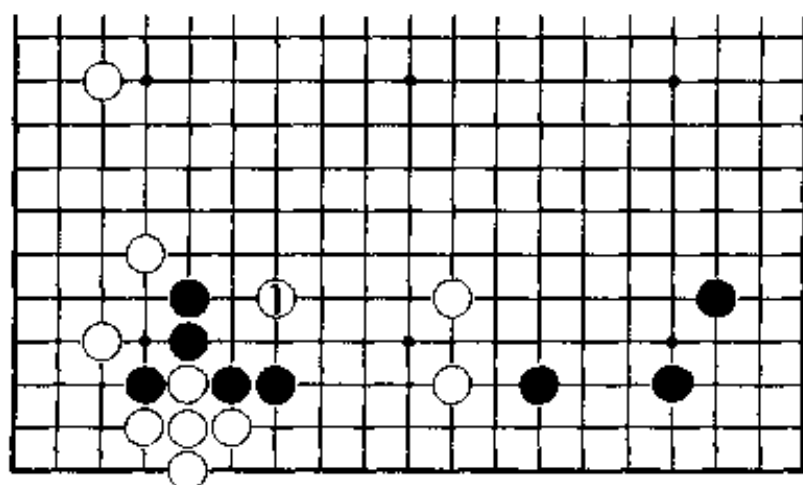
黑 1 于 7 位尖，虽也能补断，但白 A 位挡后，白得到很大的加强。这种利敌之举应尽量避免。

图十二丙 黑 1 这里顶是错着，它所拓宽的路前面有白势挡住。白 2 顶、4 点、6 飞后再于 8 位长，白在下边形成可观的模样。



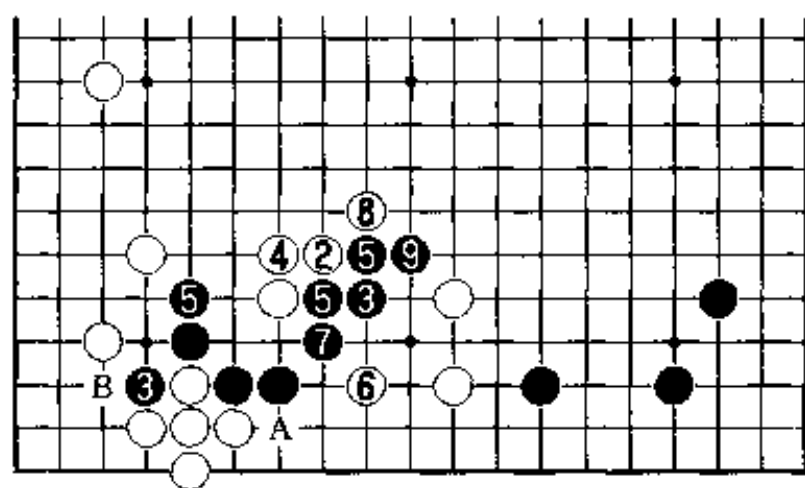
图十二丙

图十三甲 白 1 点方，击中黑模的要点，黑必然陷入苦战。黑必须应战，怎样下才比较好呢？



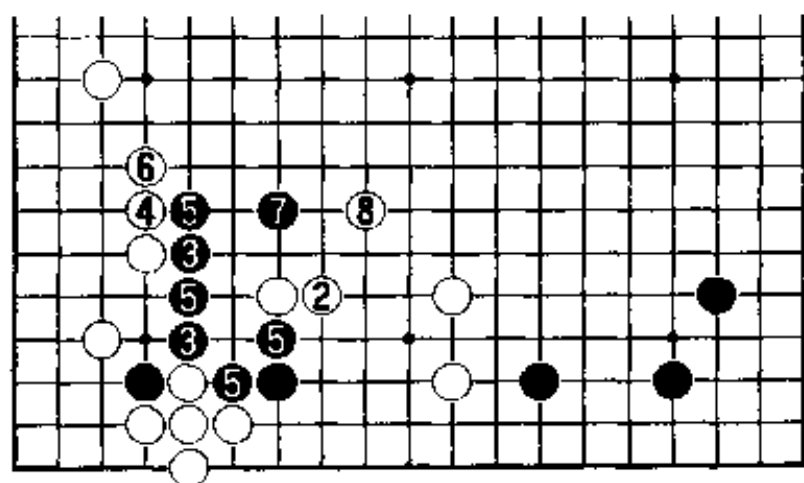
图十三甲

图十三乙 黑 1 这里搭是最强的应手。白 2 扳 4 接, 当黑 5 曲出后, 白 6 再度占方, 又是棋形的要点, 黑 7 只得忍耐。白 8 扳, 黑 9 还得曲出, 委屈至极。但黑以后 A 位挡下是先手(有 B 位进角之手段), 这样的生存还有一些反击的机会。



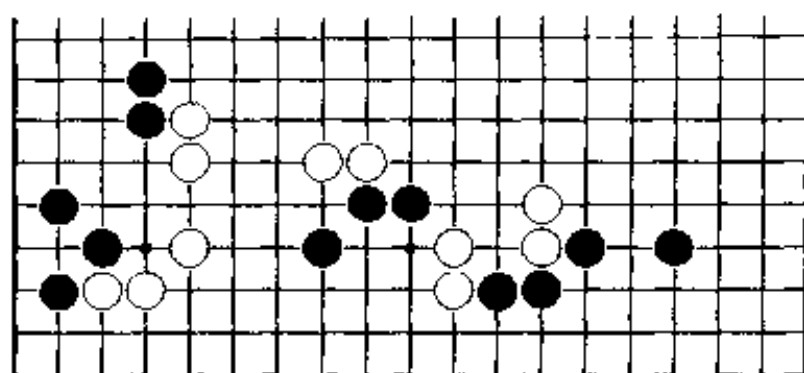
图十三乙

图十三丙 黑 1 这里顶, 白 2 退出, 黑 1 之子除了补断就没有其他作用。黑 3、5 只得连压, 以下至白 8 飞镇, 黑单方逃命。



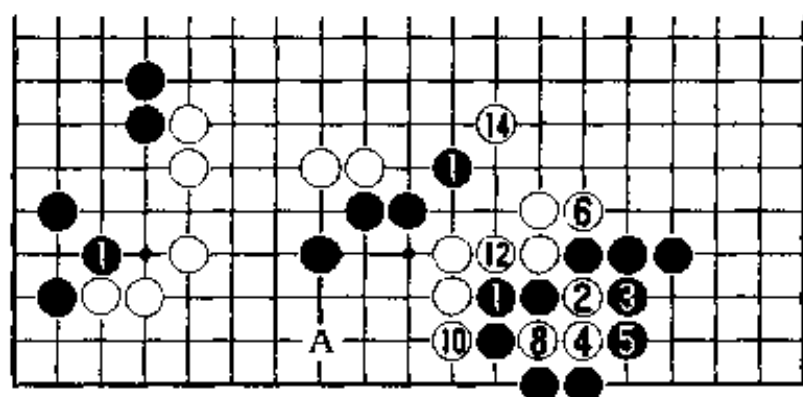
图十三丙

图十四甲 黑如何处理中腹的三个孤子?



图十四甲

图十四乙 黑 1 尖，拓宽出路是一般的着手。白 2 断好手，黑 3 这里打，白 4 立多弃一子，争得 6 位打、10 挡、12 位接的先手。这队白棋得到很大程度的加强，而且留有 A 位跳渡的手筋，于是白 14 飞，大胆地进攻黑棋。



图十四乙

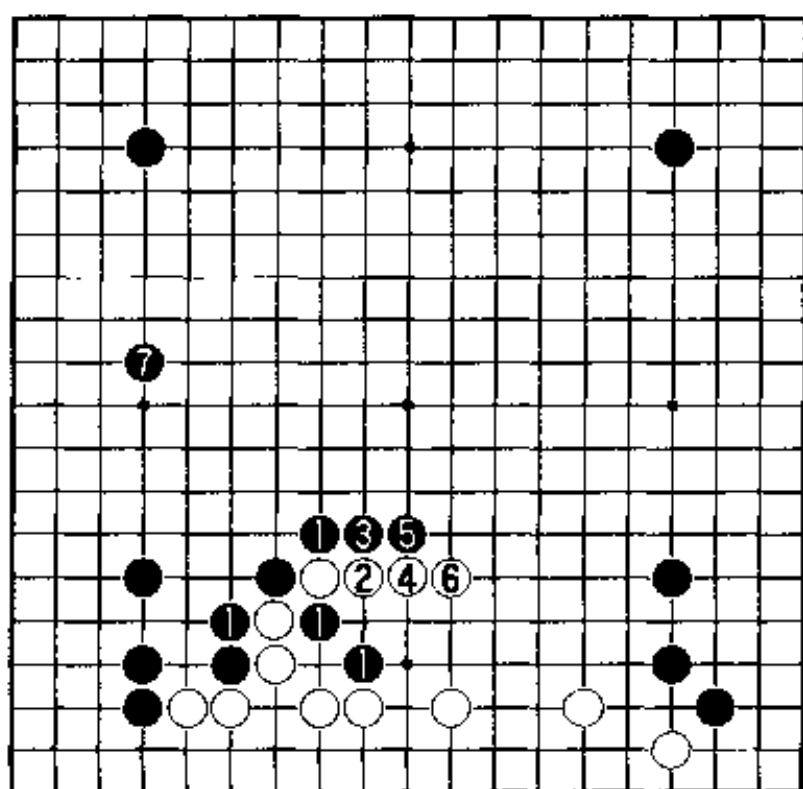
当白 2 断时，黑 3 于 4 位打，则白 3 位长，以后仍有种种先手利用。所以，黑 1 应于 3 位补断。强化了自身，不给对方利用己方的断点，实际上是削弱了敌方，接应、声援了友军。

小结：“棋从断处生”集中地说明断点在中盘作战时的重要性，切断和补断都是中盘作战中的重要着手之一。

第6天 要子与废子

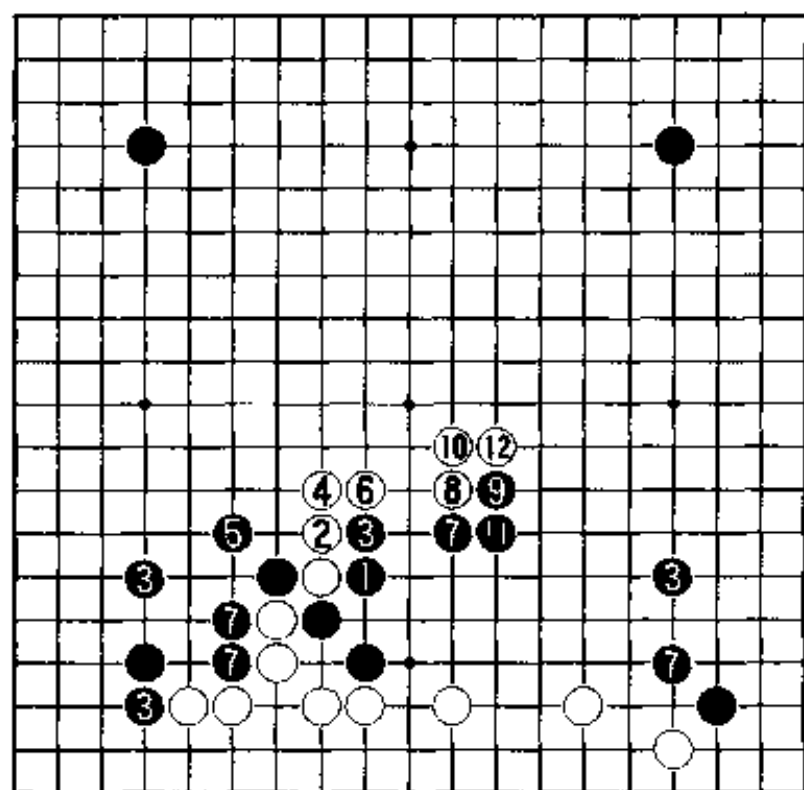
在《围棋入门一月通》中已经谈到要子与废子的问题，这里将作深入一步的讨论，以及解决如何运用这些知识在实战中出现的问题。

图一甲 黑1打、3、5连压，弃掉中间两个作用不大的子是明智的。黑7占到边上的大场，配合极佳，而白棋仅在已显重复之处再增加十目左右的地域，这与黑方中间三个子的效能是无法相比的。



图一甲

图一乙 黑 1 打、3 长是救援残子的行动，白 4 长后，黑不得不补断，使己方的子力进一步的重复。白 6 压是有关双方孤子的出路要冲，白 8 压仍是这类要点，至白 12 压，中腹的白子因出路广宽而演变成相当强的棋，而黑方在这一过程所下的子除了逃命外并无其他作用。



图一乙

图二 黑 1 挡下是正着。白 2 如打，黑 3 打，白 4 提到的仅是一个废子。黑 5 扳，不仅取得根据，而且在下边取得了向

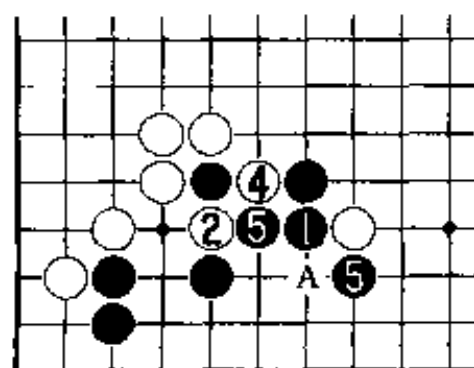
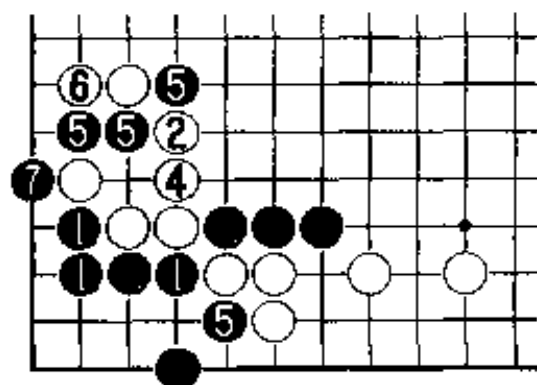


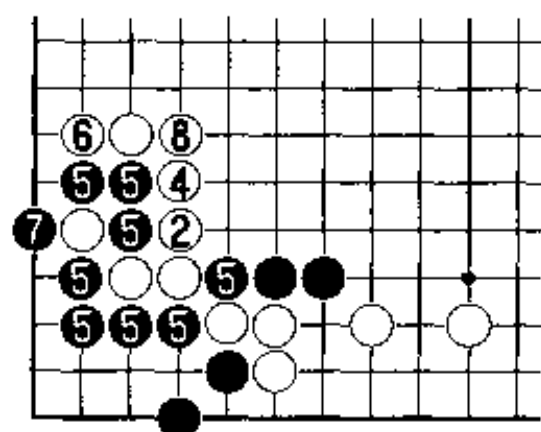
图 二



图三甲

右发展的势力。

黑 1 如于 2 位接是不懂“废子须弃”的下法，以后白 A 位尖，整队黑棋尚未安定。

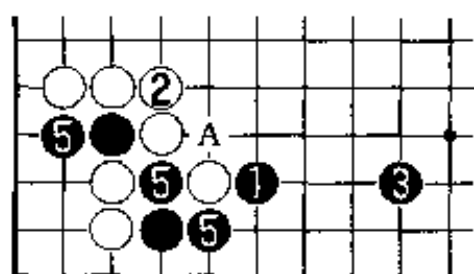


图三乙

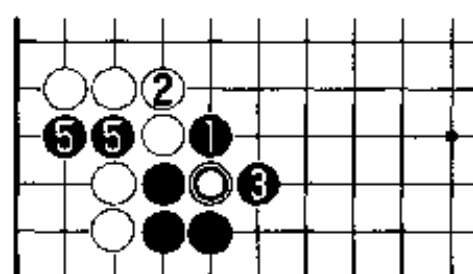
图三甲 黑 1 搭是好手筋。白 2 扳，黑 3 夹，白 4 接回要子是必然之着。黑 5 再断、7 渡后，白被断成两处，黑挑战成功。

图三乙 黑 1 断是恶手。白 2 长、4 打，至黑 7 提，黑只是在已活的基础上增加几目棋，而白 8 接后形成出路宽广、且没有断点的一支很强的队伍。黑之所以失败是不懂废子的缘故。

图四甲 黑 1 打，首先出头，白 2 只得接，黑 3 能从容拆二安根，而 A 位提一个与切断无关之子就没有必要了。



图四甲



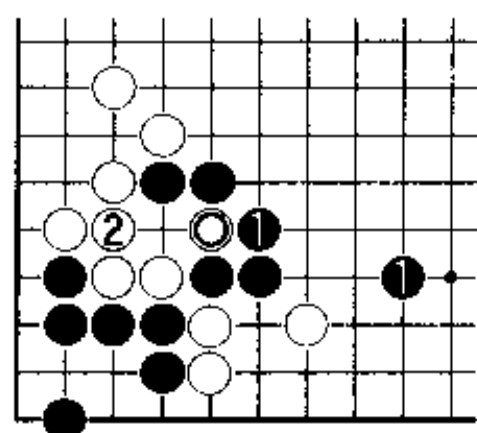
图四乙

图四乙 黑 1 双打是很容易犯的错误。白 2 接后，黑 3 不得不提，这是黑 1 双打将白●子本来不起切断作用之子，自动提升为要子之故。

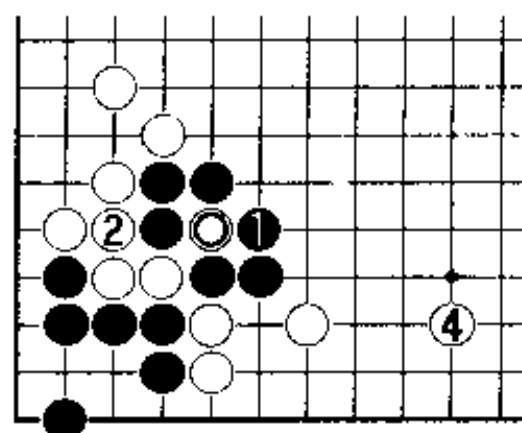
图五甲 黑 1 打是正着，白 2 只得接。白●子虽不能说是绝对的废子，但黑是否要提是有选择余地的。目前当然是抢先一步于 3 位罩，一面攻击白子，一面加强己方更为重要。

图五乙 黑 1 断打，似乎很凶狠。白 2 接，白●子成为切

断黑方的要子,黑3不得不提,白4从容占得根据。

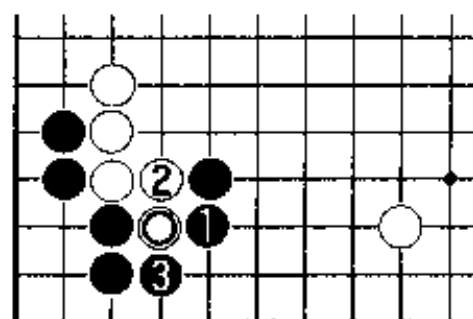


图五甲

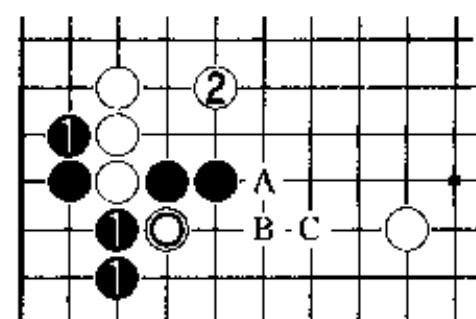


图五乙

图六甲 黑1夹,使己方取得联络,这是当务之急,而白◎子是否要去擒杀则是无关紧要之事。白2接,黑3渡,黑并无损失。



图六甲



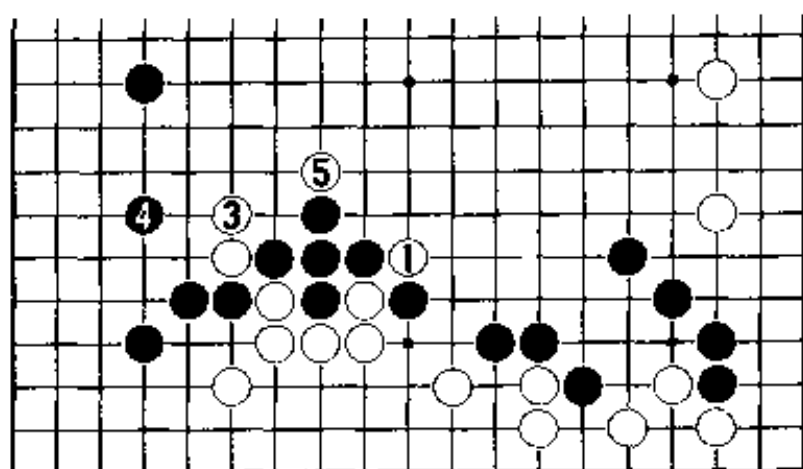
图六乙

图六乙 黑1断吃白子,白2开拓出路。由于黑1的切断提升白◎子成为要子,白即可利用该子取得A、B、C等一系列的先手利用,这是黑方自找麻烦的下法。

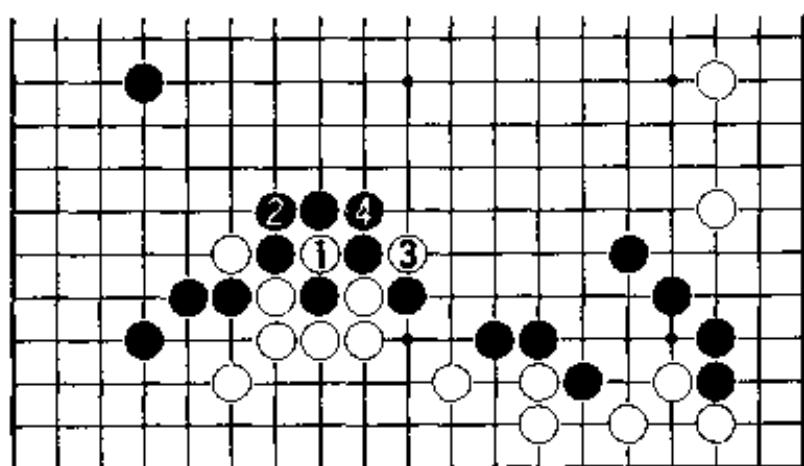
图七甲 白1单断是好手。黑2粘,白3再长出,黑4小飞也很重要。白5顶,占到形的要点,中腹有一场恶战。

图七乙 白1提劫是大恶手。黑2接,白3再断打,黑4接,中腹的强弱一目了然,白无法在中腹闹事,这主要是因白1提的仅是一个废子。

图八 黑◎子刺,白于3位接似乎是必然之着。但白径于



图七甲



图七乙

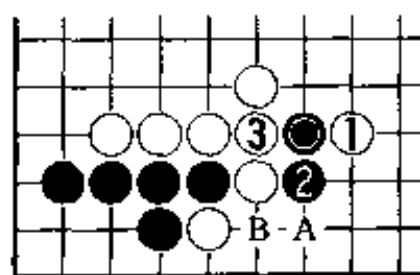
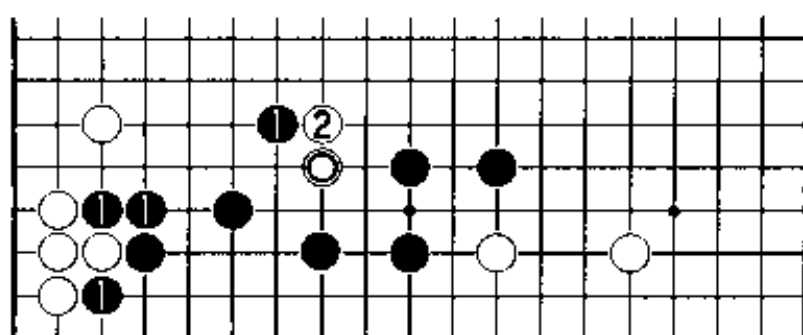


图 八

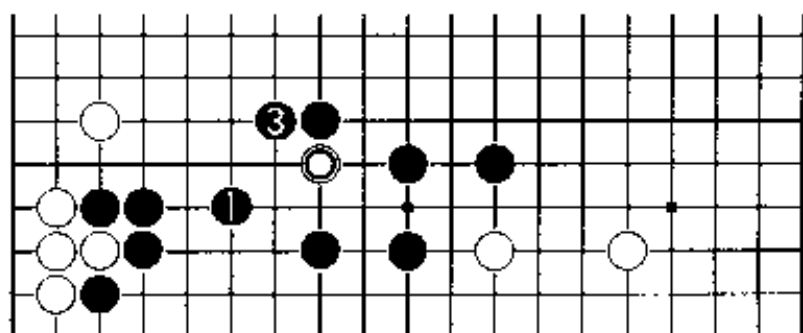
3 位接后，黑●子将作为残子处理。今白 1 顶是很好的手法，黑 2 如长，白 3 再接，黑方已将残子走重，以后的弃取就不大自由了。这里白方有 A 位虎、B 位接的先手，黑方的两个子决不可能对白造成威胁，而只能给自己增添麻烦。

图九甲 白○子轻消黑空，黑 1 先飞攻，待白 2 长出后黑 3 跳过是正确的下法。由于白 2 长已将自己走重，以后就难以自由弃取了。



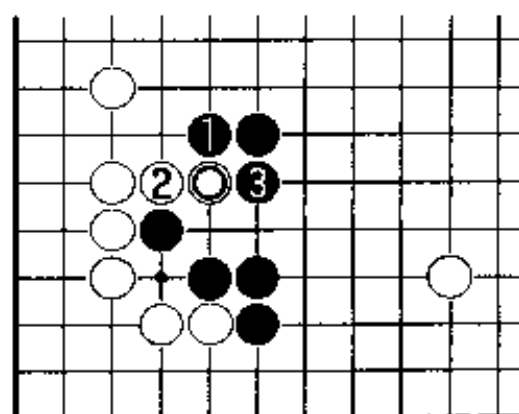
图九甲

图九乙 黑 1 跳过后,黑 3 再飞,白◎子由于作用不大而可不加理睬。黑 5 再压,吃住白◎子后就发现黑 1 之子是完全多余的。



图九乙

图十 黑 1 先长一手,待白 2 接回一子后,黑 3 再补断是正确的次序。应该说黑 1 与白 2 的交换,由于黑 1 的作用远比白 2 作用大,故这是先手而有利的交换。

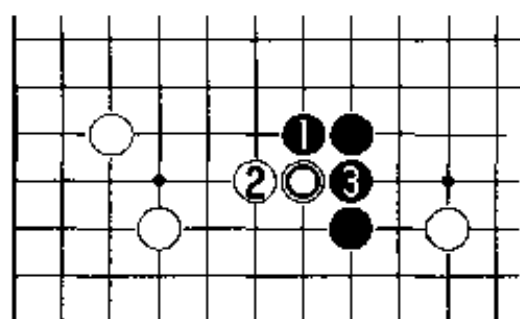


图十

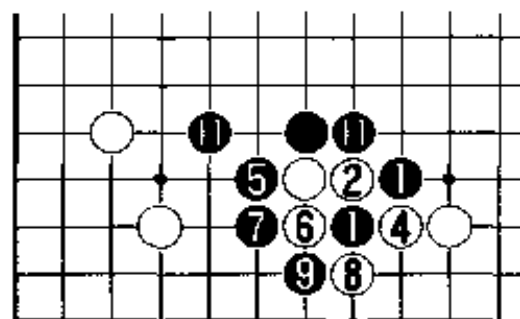
黑 1 如径于 3 位补断,由于白◎已经成为无甚用处的残子,黑就不可能再作黑 1 与白 2 的有利交换。

图十一甲 对于白◎子的刺,黑 1 先压,待白 2 退出后,黑 3 再接是好次序。由于黑 1 拓宽己方孤子的出路,比白 2 之

着的效能要大,故是有利的交换,若黑 1 径于 3 位接就不可能作这样有利的交换了。



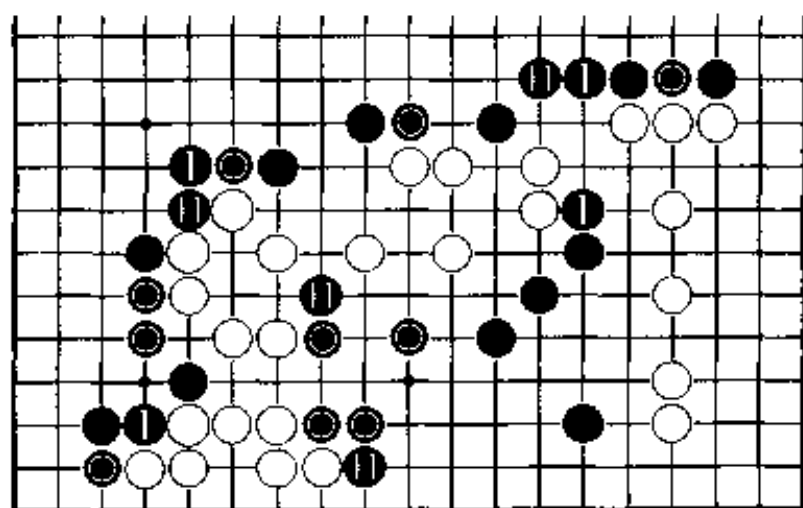
图十一甲



图十一乙 ⑩ = ●

图十一乙 黑 1 压, 白 2、4 如冲断, 则黑方是非常欢迎的, 因黑 5、7、9 三打之后, 白提到的仅是一个废子, 并构成了凝形。黑 11 虎后整队棋的出路更加宽广, 成为相当强大的队伍。

图十二甲 黑●位冲是寻找劫材, 白不加以理睬而解消劫争, 黑应怎样下才能获利?

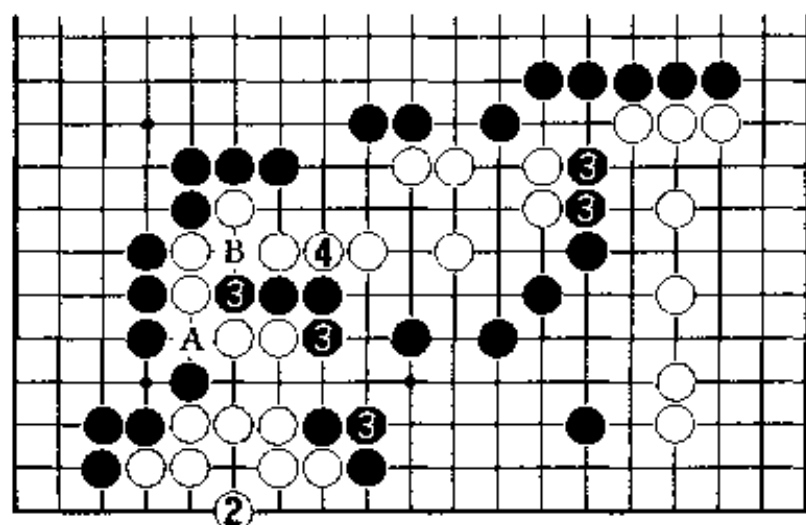


图十二甲

图十二乙 黑 1 冲是正确的。白 2 如补活下边, 黑 3 冲能杀死白中腹的数子。白 4 接是无用的挣扎, 黑 5 挤, A、B 两处必可得一, 故白 4 是损着。

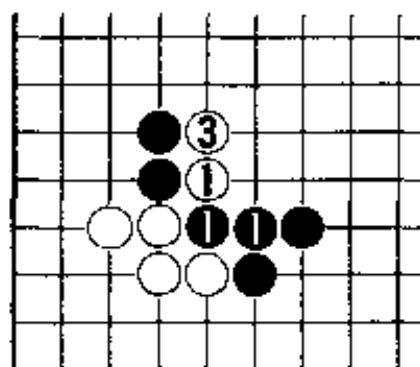
黑 1 如径于 4 位冲, 则白占 3 位连回。黑再于 1 位冲, 白

可于 2 位补活, 黑 5 位挤仅断下两个不起连络作用的废子。

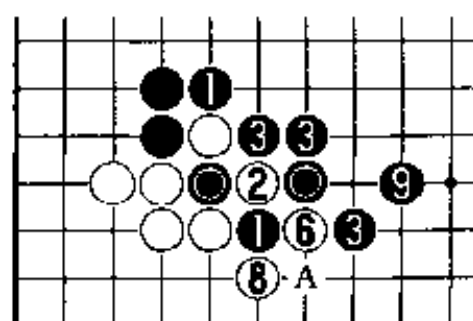


图十二乙

图十三甲 白 1 打, 黑●子看来是要子, 故黑 2 接, 白就有 3 位压的机会, 使黑方在此作战有很大的负担。(这里说白 3 有压的机会是指白在有利的情况下采取行动, 而不是立即就出动)



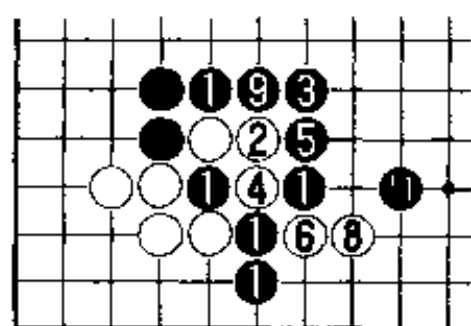
图十三甲



图十三乙 ④=③

图十三乙 黑 1 包打是有力的手段, 白 2 如提, 黑 3 打, 白 4 粘后发现自己提到的仅是一个废子。黑 5 接, 白 6 再断打仍是吃废子。黑 7 打, 白 8 提, 黑 9 虎补也是绝对有利之结果。当然, 黑 9 也可以于 A 位打。

图十三丙 黑 1 包打, 白 2 如长, 黑 3 枷, 白 6 打, 黑 7 多弃一子是为了以后更好地封白棋。白 8 长, 黑 9 打, 痛快之

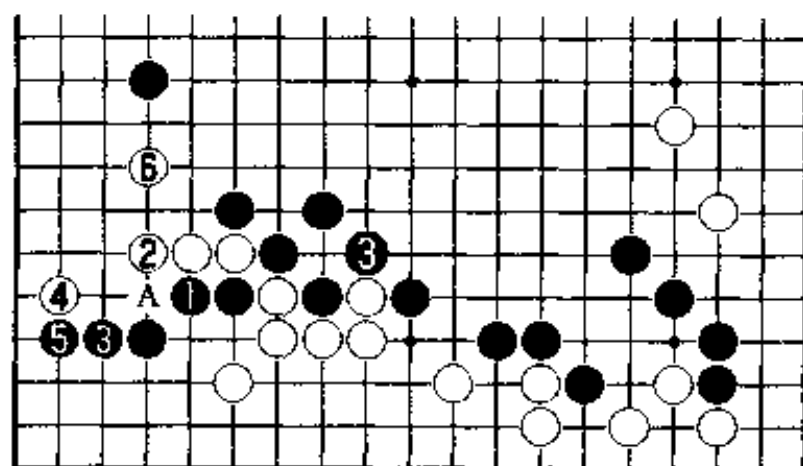


图十三丙

着。白构成凝形而黑本身则构成没有断点的棒形，黑 11 再跳封，黑好！

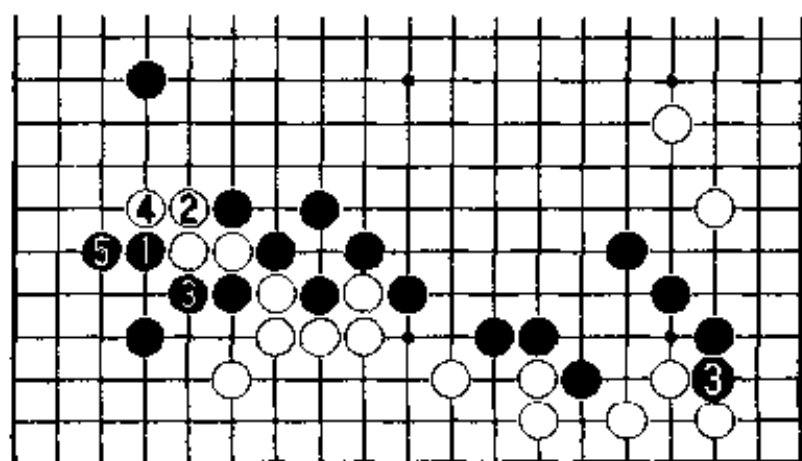
图十四甲 黑 1 退，救回要子。白 2 长是必然之着，黑 3 是形的要点，但白 4 先手飞后再于 6 位拆一，由于白有 A 位的先手，以及黑角未活净，白的作战有恃无恐。

一，由于白有 A 位的先手，以及黑角未活净，白的作战有恃无恐。



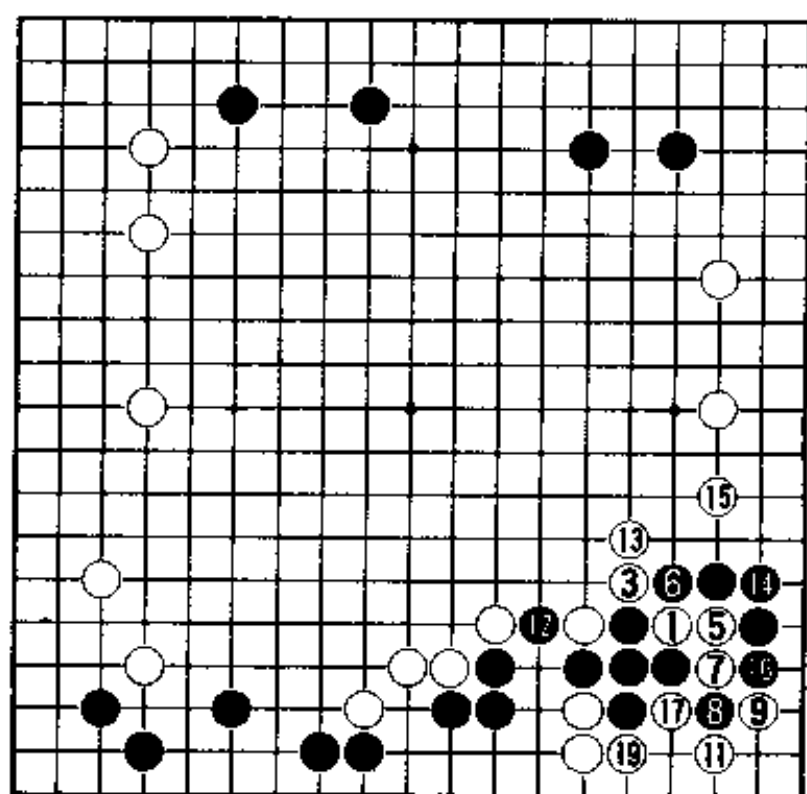
图十四甲

图十四乙 黑 1 顶是好手，白 2 如于 3 位打，黑 2 位封，白仅仅吃到一个废子。故白 2 冲出，黑 3 拉回要子后，黑角与白中腹之子的处境都发生了有利于黑方的变化。



图十四乙

图十五 这是第十一届中日擂台赛常昊七段(白)接受柳时熏天元挑战的对局。白1搭,黑2挖,白3打后5立下是新手。实战进行至黑14立下,似乎白难以收拾,但白15封,当黑18打时,白弃掉三个棋筋而走19立渡。黑提后发现,黑角为白方占掉,而白13、15又将黑方的出路封住,黑方并没有特别值得自豪之处。这里经过一场恶战,又形成双方都能接受的结果。



图十五

小结: 要子与废子并不是固定不变的,有些子有时是要子,而有时又成了废子。只有正确掌握其要领,行棋时才能做到弃取自如、先后有序。

第7天 中盘要点的练习

中盘作战，实质上是围绕着孤子进行强化自身、削弱敌方的斗争，而这种斗争又是与围地以及如何发挥着子的效率联系在一起的。因此，有关棋的强弱的着手，如根据地的争夺，出路的争夺，连络与切断的争夺，以及有关棋形、中腹眼位、眼形的着手等等，就成了中盘战斗中必需考虑的着手。今天就从高手的实战中了解中盘着手的意义，作为练习。

题一 黑先

请指出 A、B 至 F 各着点的意义，并选出其中最重要的着点。先思考，不要急于找答案！

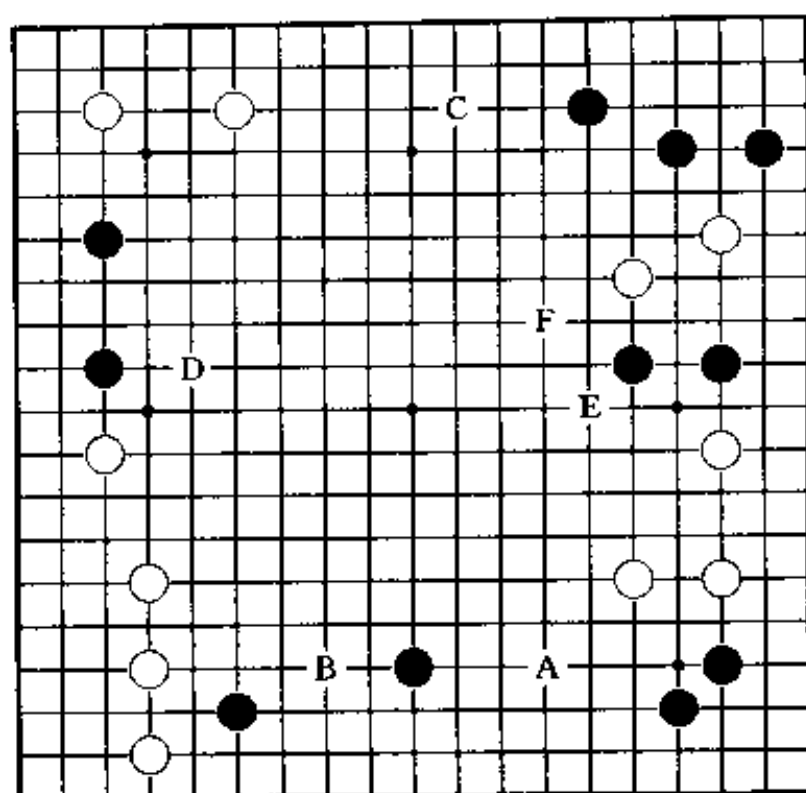
分析：

A 点是围取右下边的地域，但在这样局势下并不是重要的着点，它仅与围地有关。

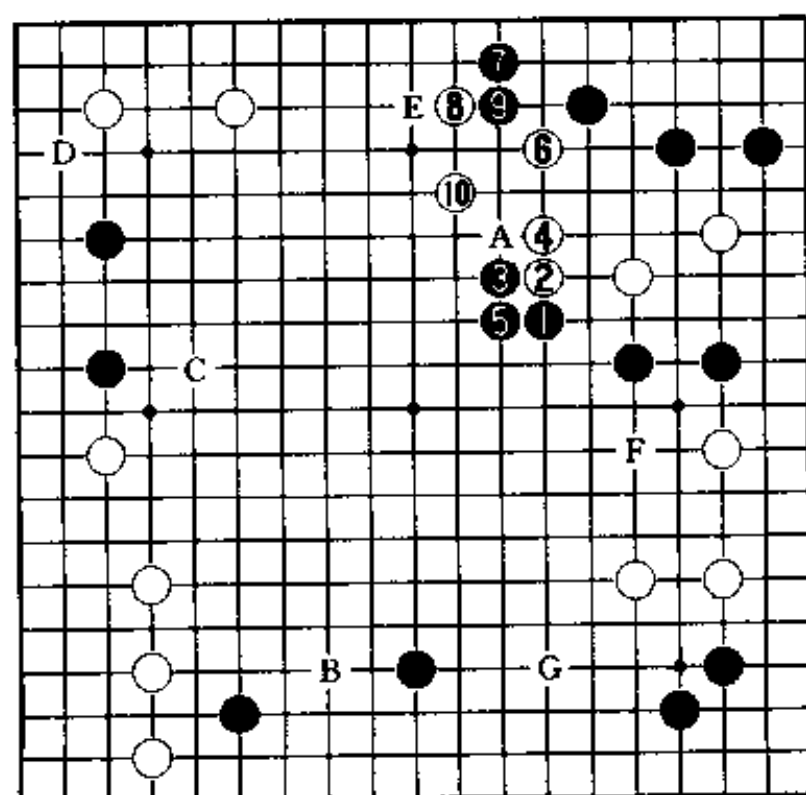
B 点是围取左下边的地域，但这仍不是要点。

C 点，这完全是单纯的围地。当然，它还可以说是与右下两个白子的出路有关，是间接地削弱白子；但它主要的功能是帮助己方已活的子（右上的小飞加关补的阵地），而不是帮助应该得到帮助的棋子。

D 点，加强左边拆二的阵地，这也是有意义的着子。但拆二的阵地在此不是最需加强的队伍，而且这个单关对周围的敌子也不产生什么影响，故这也不是重要的着手。



题 一



题一解

E 点，这是照顾右边弱子的着子，它使弱子的出路变宽，同时它又影响到右下白方三个子，故是比较像样的一手。但是右下三个白子远比右上的两个白子强，所以这仍不是局面的焦点。

题一解

黑 1 飞出是强化自身、削弱右上两个弱子的要点，这才是作战的焦点所在。白 2 搭夺路而出，黑 3 扳 5 接，大大地强化了黑棋。白 6 肩冲，方向正确，宁可强化敌方的活子也不选择 A 位强化敌方未活之子。白只是损失一些地域，面却拓宽了出路，强化了自己。

题二(按图一解)

紧接着黑方应在何处着手？从 B 点至 G 点，请考虑后作出决定！

分析：

B 点和 C 点和 G 点的作用已由上题中作了说明，至于是否是最重要的着手请选择！

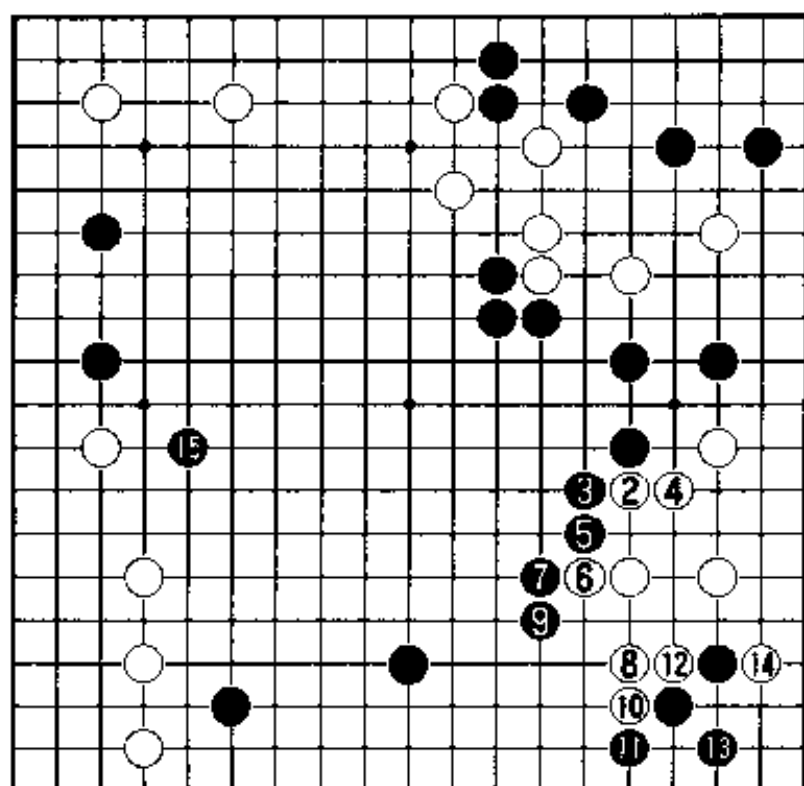
D 点的作用也是强化拆二阵地，同时也是一步实利不小的着手。

E 点，这是继续攻击敌方弱子并谋取实利的着手。

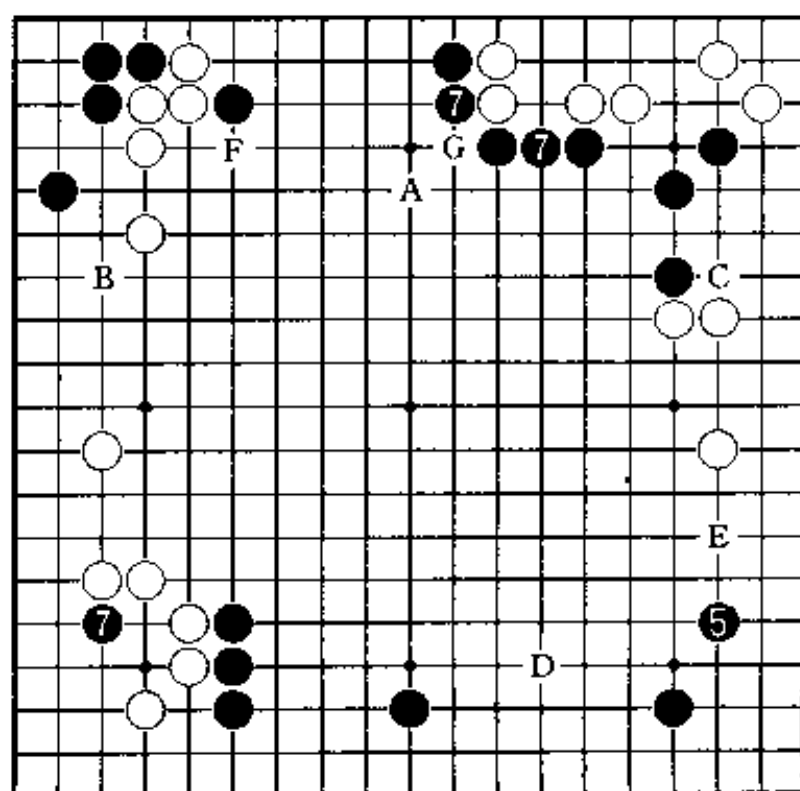
F 点，这是再度拓宽己方未净之子的出路，使它得到进一步强化的着手，同时又剥夺了白方中腹的眼位，削弱右上白方队伍。故这应是作战的焦点。

题二解

黑 1 镇，白 2 搭、4 退是强化连络、保持中腹眼位的下法。黑 5 长出，当白 8 肩冲，试图诱使黑角谋求出路、使己方乘机踏破中原时，黑 9 长，毅然放弃角子的出路面完成右上到左下的一张网，从而使己方的弱子演变成具有发展潜力的巨大



题二解



题 三

模样。黑 15 再镇,将作战的重点定为经营中腹的大空。这段

作战,黑是成功的,其关键是掌握作战的焦点,强化自身、削弱敌方的同时有目的地谋求中腹的巨大地域。

题三 黑先

请指出 A 至 F 各点的意义及重要性,再选出其中最重要之点。

分析:

A 点,补断,这是非常重要的着手,因为这里被白切断后,黑将出现两处孤子。

B 点,这是黑角出头并取地的下法,但这仅是强化己方的活棋,而对白左上一队棋的影响不太大。

C 点,黑在右上挡下,似乎是有关双方根据的要着,但对黑自身来说,这是在双面漏风之处围地,意义不大;而对白右边的阵地来说,也不会造成很大的伤害。这里肯定不是首选的目标。

D 点,这是下边围地的着手,即使从围地的角度来看也不是最佳之着点,何况外面尚有不少有关孤子强弱之处呢。这肯定是脱离主战场之处,不应考虑。

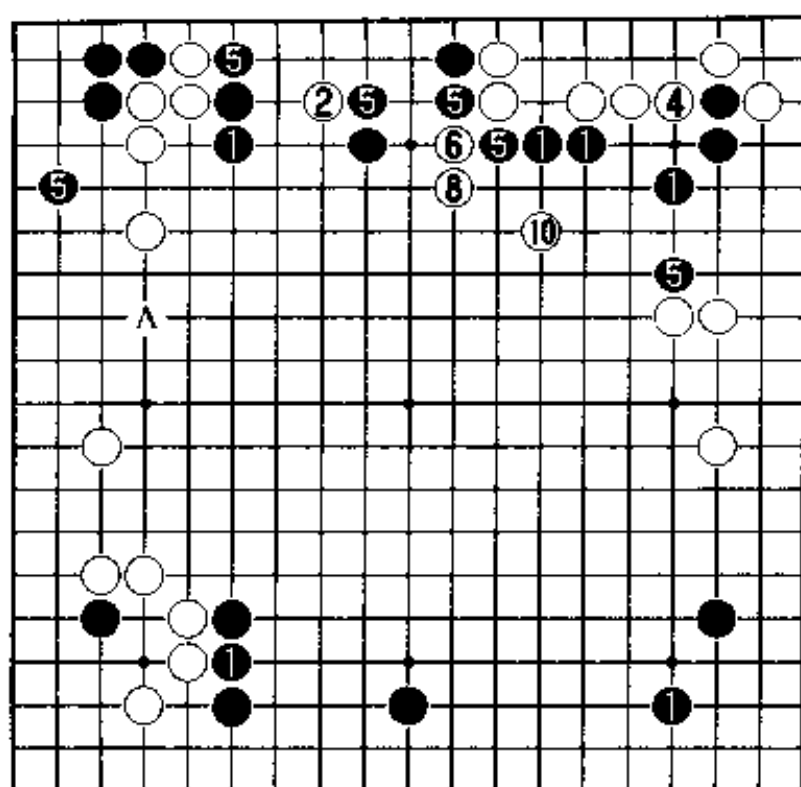
E 点,这是扩大下边的模样,也有缩小白方根据地之意。这比 D 点单纯的围地当然要重要得多,但是白方右边的拆二阵地应该说还是较强的队伍,这样的队伍肯定不是黑方首选的攻击目标。

F 点,这是削弱白棋左上队伍的要点,同时又能间接地强化上边的两个子(白 G 位断后,黑上边的两个子容易得到处理),而且还有可能围起上边的地域,故这是很重要的着手。

总之 A 点和 F 点可作为正式的候选目标。

题三解

这是实战的选择,黑 1 长,白 2 攻入是机敏的好手。黑 5



题三解

挡下，白 6 再断，黑 7 碰是照顾上边两子而想尽可能地不影响右上的友军。白 8 上长，最佳的先手选择，黑 9 只得长出。白 10 小飞攻击右上的黑棋，接下来的作战焦点应是黑方如何处理右上的弱子，而 A 点则是黑方很想争到的攻击点。

题四 黑先

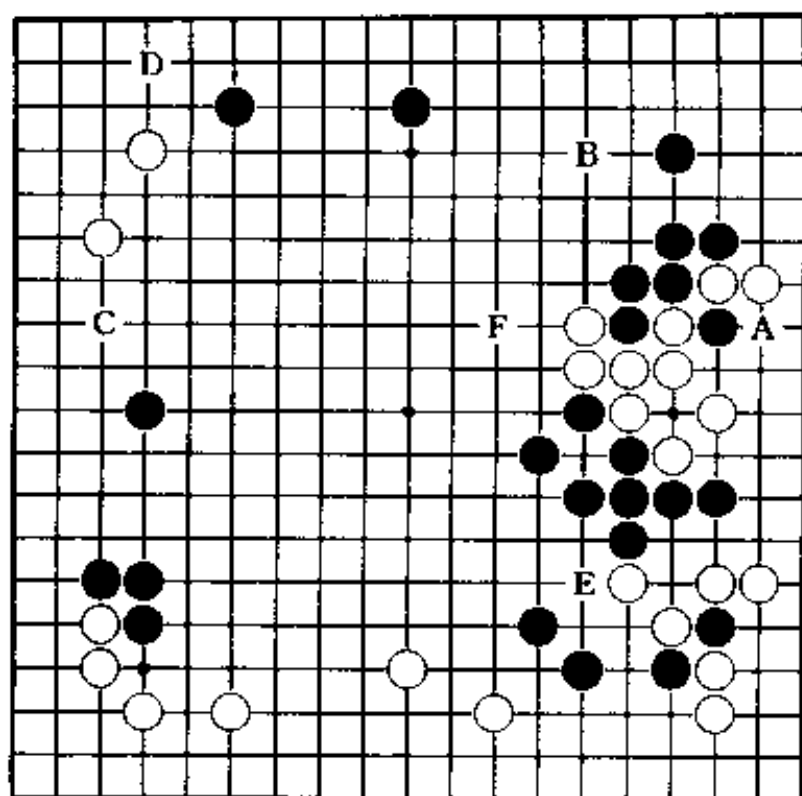
请指出 A 到 F 各点的意义及其重要性，并从中选出你认为最重要之点。

分析：

A 点，黑救出左边的一个子，并捕杀白方两个子，另外还与白整块棋的强弱有关，这是应加考虑之点。

B 点，单关补角似乎在布局之初就是要点，在此局面应该说也不错吧？非也！这虽于加强对上边的控制有益，并间接地影响白右面一队棋的出路，但其落点不佳，重要性也不及 A 点。

C 点，扩大左边的地域，并能影响左上白方的根据，似乎



题 四

也是不差的落点。但是单从围地的角度来看,白 D 位应后,白角已经确实,而黑边是否确实尚有疑问,何况这点与双方弱子的强弱无关,故也不是重要的着手。

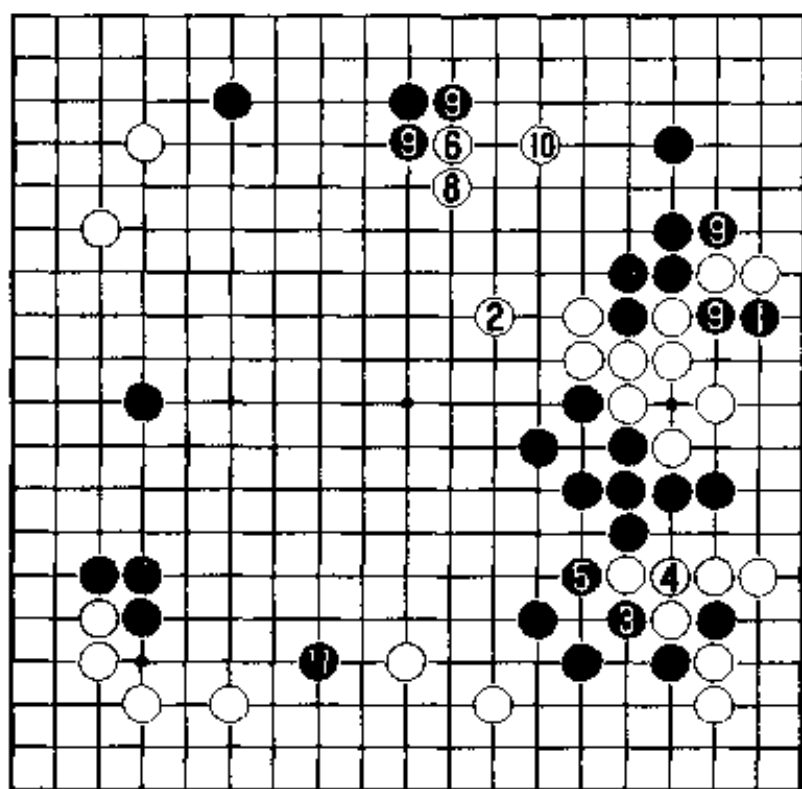
D 点,布局上的大场,但白尖三·三应一手后,黑反而不能脱先,这里也就成了单纯的地域之争,而与孤子的强弱并无关系。

E 点,把白棋的出头封住,使己方两处未完全安定之棋连成一片。这当然是有关弱子补强的着手,但它与地域的出入并无直接的关系。应该说,这是相当重要的着点。

F 点,常用的攻击手法,但它并不能带来直接的利益。相反,白在右边应一手的话反能顺手牵羊。故这种单纯的不能取得现实利益的攻击必须慎重考虑,除非它能带来长远的重大利益。

题四解

这是实战的下法。黑 1 挡下,不仅有相当的实利,而且也



题四解

夺走白棋的根据,迫使白方外逃。白2关出是拓宽己方弱子的出路,但它本身并不能取得现实的东西,仅是被迫的逃跑。故黑1的攻击是有效的攻击。黑3打、5封头加强己方。白6肩冲非寻常之着,它加强了黑方上边拆三的阵地,但为了加强自己右上的弱子,这也是不得已而为之。以下至白10跳,使右边的白棋成为出路很广、眼位眼形都不差的棋。黑11挥师南下,入侵白下边,且试图攻击白下边的两个子,白应怎样来安排下边的孤子呢?

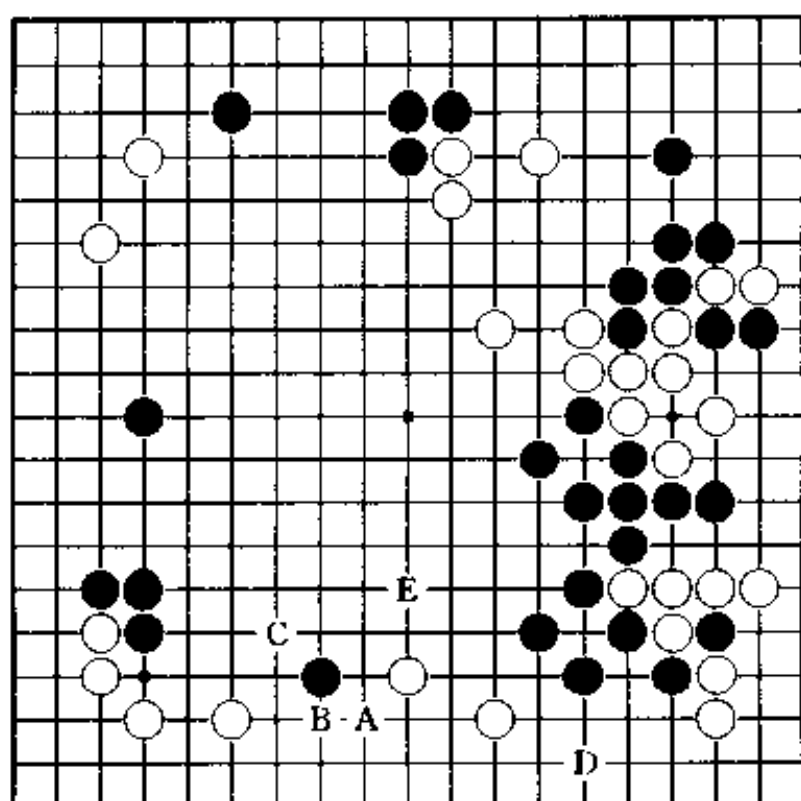
题五

黑●子攻入,白如何应付?A至E五点中选择一点!

分析:

A点,消极的求活,这更有拆东墙补西墙的感觉。下边两个白子还没有弱到如此程度。

B点,这比A点为优,因为它至少能使白下边取得连络,



题 五

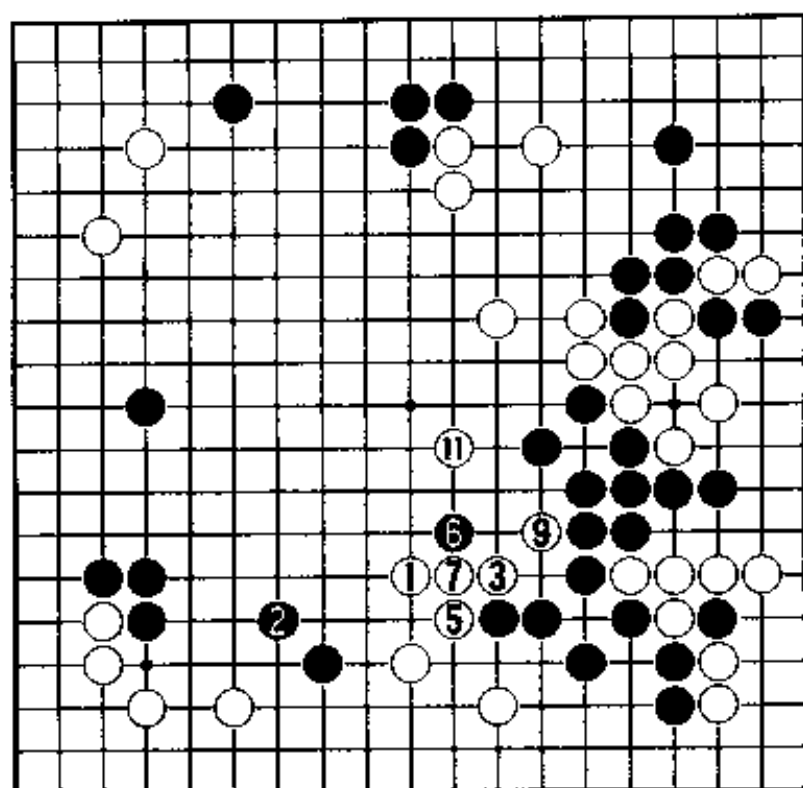
并且围起扁扁的地域。但这仍是消极的下法，因为黑很可能在下边的中腹筑起可怕的阵地。

C 点，白棋飞出，试图反攻，但是这手棋自身有缺陷，而且它是下在左边，是帮助已活之子，而没有照顾己方未净之子。照顾己方未净之子这点是必须注意的。

D 点，小飞自身谋活，但这仍属消极的下法。

题五解

白 1 关出，既加强了自身，同时又威胁下边的黑子。黑 2 尖出，白 3 再跳，增加自身的中腹眼形，拓宽出路，进而又削弱右边的大队黑棋，以下至白 11 大关，使黑右边的棋也成为未净之子。而白方所着之子不仅拓宽了出路，其本身也将在以后的作战中发挥出能量。



题五解

小结：中盘作战要点的选择，必须考虑多方面的因素，不要轻率落子。

第8天 切断后的处理方法(一)

切断是中盘战斗的重要内容之一，切断后如何处理是战斗能力高低的主要标志。因此，要提高中盘棋艺就必须基本掌握切断后的处理原则。如若这方面的知识一窍不通，对切断后的作战不知所措，进而又惧怕作战，这种恶性循环会妨碍棋艺的提高。

一、能吃则吃

如能把切断己方的敌子不花大代价地吃掉而使己方的子重获通连，这当然是最理想的结果。因此，一旦出现相互切断的情况时，你第一个想法就是拿出所有捕捉敌子的本领来：消灭敌子。

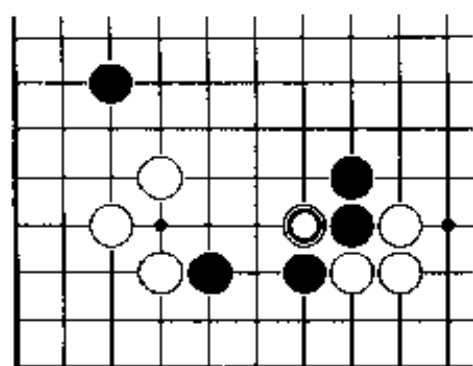
吃棋的方法众多，《围棋手筋一月通》里有不少介绍。要提醒读者的是：这一类好事是不易遇到的，千万不要在无法吃住敌子的情况下试图杀死敌子，这种盲目的乱杀是把战斗引向失败的起跑线。

二、能封则封

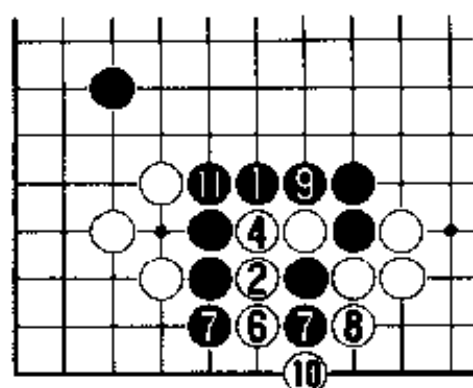
在不能杀死敌子的情况下，另有一种很好的处理方法就是设法将敌子牢牢封住，即使牺牲数子也在所不惜。

图一甲 黑怎样对付白◎子的切断？

图一乙 黑1枷，好手筋。白2打，黑3长，多送一子也是



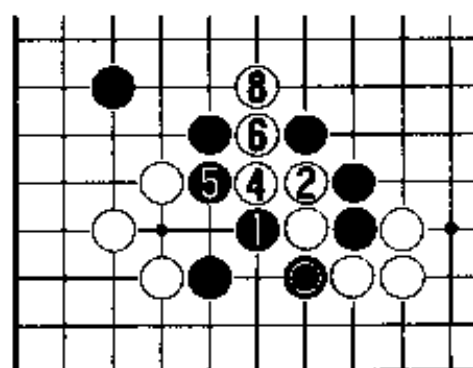
图一甲



图一乙

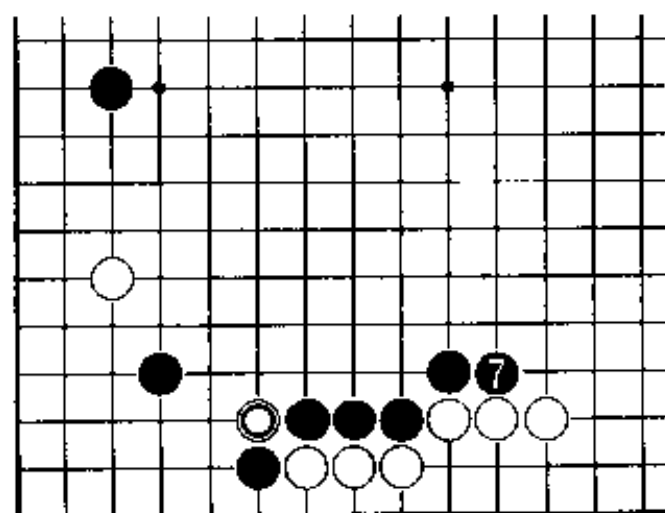
关键之着。以下至黑 11 接, 黑仅以小小的代价筑成了毫无缺陷的铁壁, 这是巨大的成功。

图一丙 黑 1 打, 一路征打白子, 但白 8 长出后, 黑方唯一的收获是黑●子没死, 而黑棋的队形破裂。这种下法当然不行。



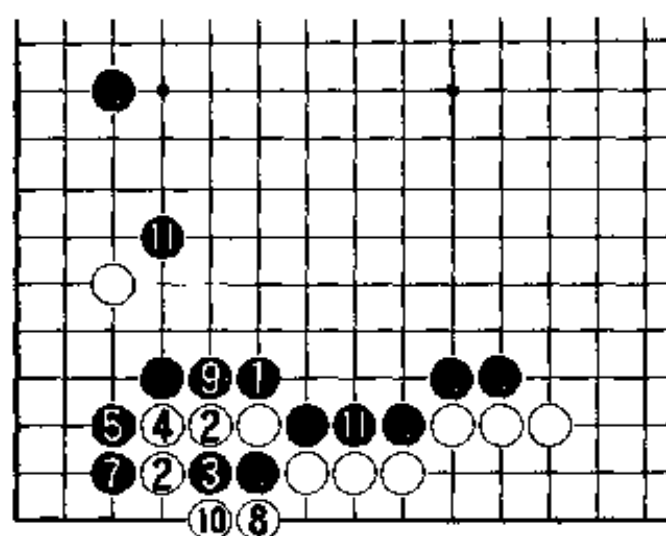
图一丙

图二甲 白○子切断, 黑棋如何应付为好?



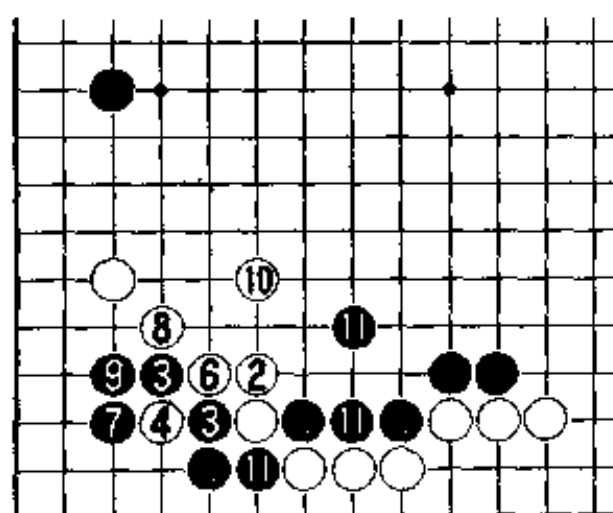
图二甲

图二乙 黑 1 打, 白 2 长, 黑 3 爬, 多送一子是做到紧封白棋的关键之着。以下至黑 9 打, 先手封住白棋, 再于 11 飞封白子, 这是很好的结果。

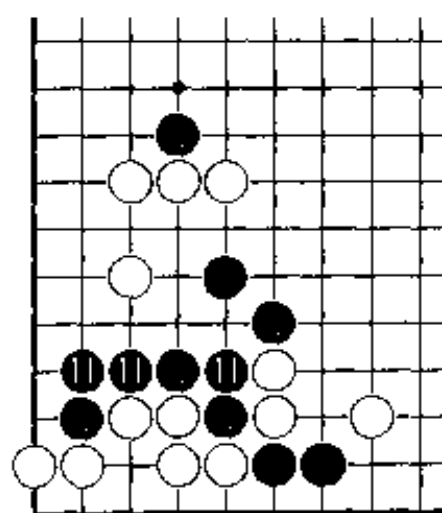


图二乙

图二丙 黑 1 退是正常的应手。白 2 长, 黑 3 跳补是形的要点, 白 4 跨整形的好手。以下至白 8 打将黑角封住, 然后再于 10 位跳补, 整队白棋形状整齐。



图二丙

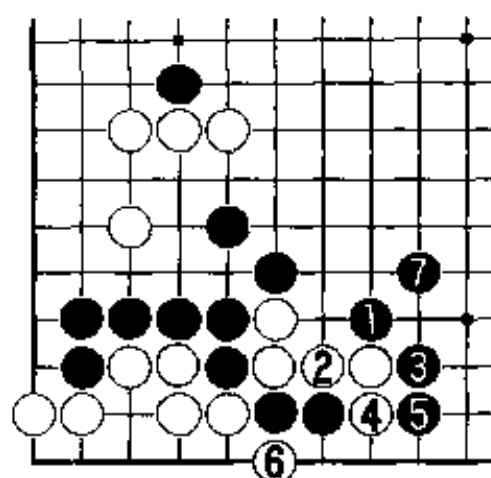


图三甲

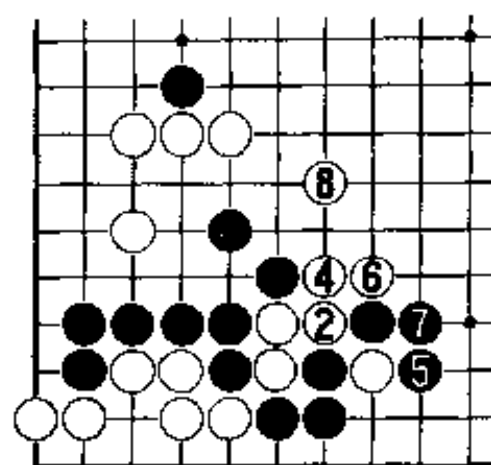
图三甲 黑棋被白三个子断成两处, 黑应如何处理?

图三乙 黑 1 搭, 白 2 只得接, 黑 3 扳, 弃掉两个子而将白棋紧紧封住是极好的处理方法。至黑 7 虎补, 仅以两个子为代价使己方的大块黑子成了强大的厚壁。

图三丙 黑 1 冲、3 断打是只顾眼前而不看整体得失的



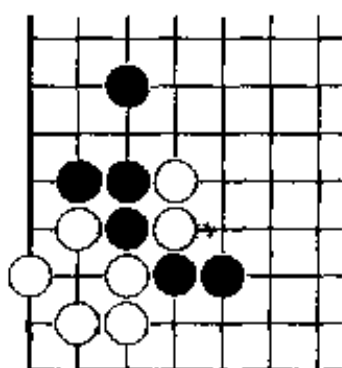
图三乙



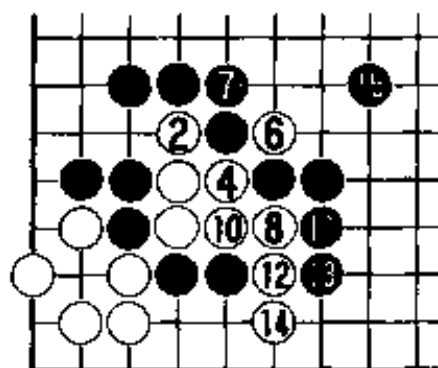
图三丙

下法。以下至白 8 跳封，大块黑棋处于绝境，真是贪小失大。

图四甲 黑先，如何对付白中间两个子？



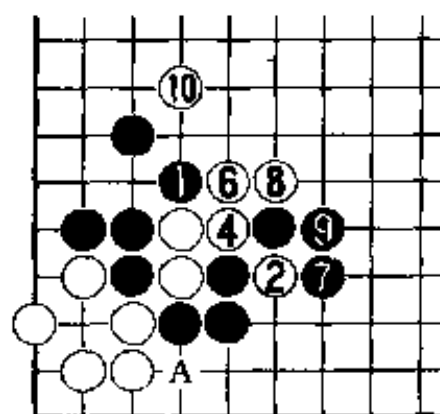
图四甲



图四乙

图四乙 黑 1 枷是好手，白 2 不得不冲，黑一路紧逼，白只能仓皇出逃。以下至黑 15 枷，弃掉两个子而筑起一道强大的外势，黑极为有利。

图四丙 黑 1 虎，极其痛快。但白 2 跳，黑 3 冲、5 断打，以下至白 10 飞封，黑在下边做活的过程中必然强化了中腹的白棋，而黑下边的棋由于 A 位挡不是先手，故也不是很强的棋。

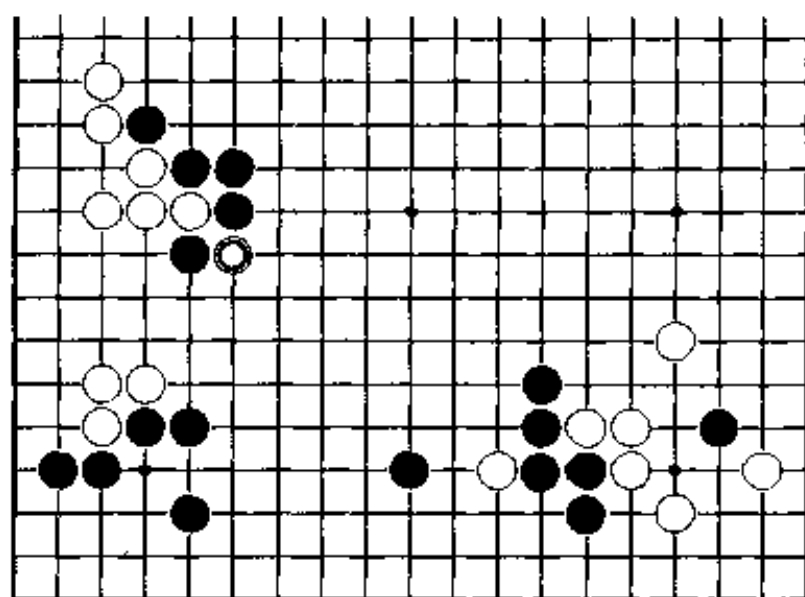


图四丙

这里黑棋就没有优势可言了。

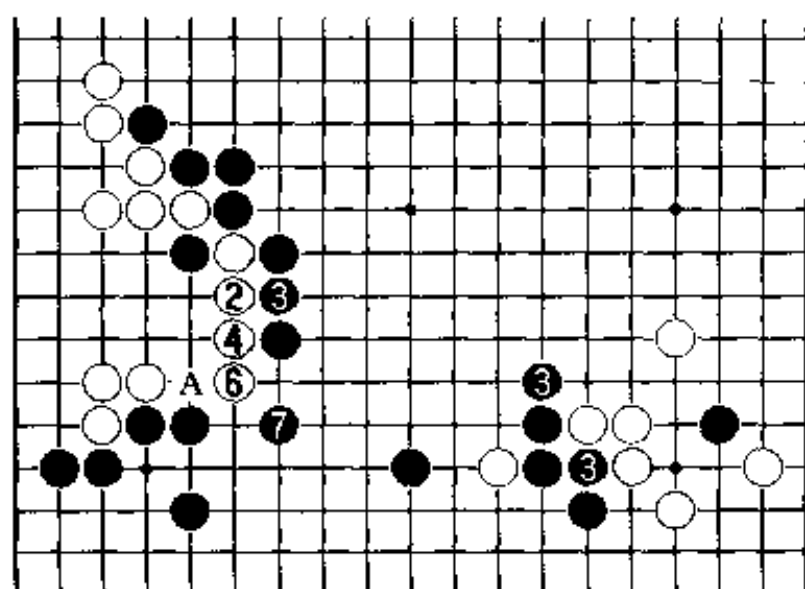
若黑 3 于 5 位搭，白 3、黑 7 位扳，虽也能弃掉两个子而封白，但其厚实的程度是不能与乙图相比的。

图五甲 白○子断，黑应如何处置？



图五甲

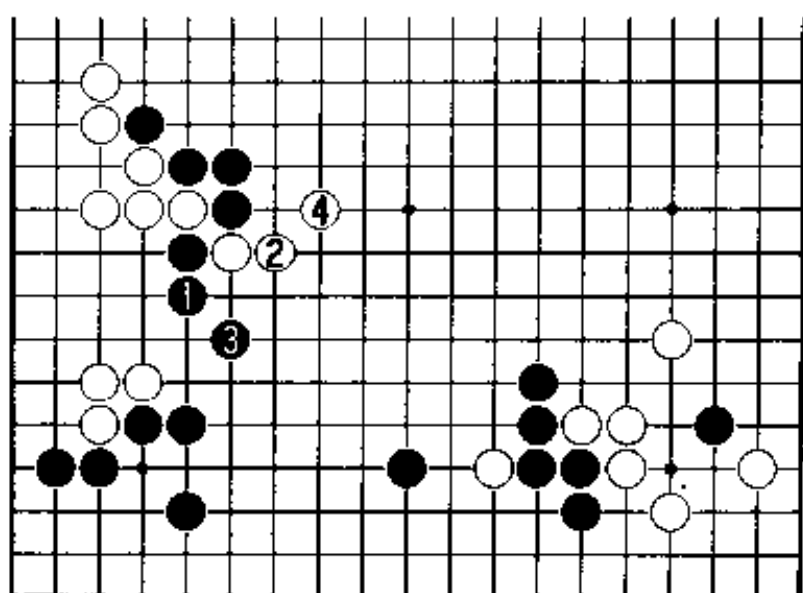
图五乙 黑 1 打，3、5 一路压，7 枷，把白棋封住，这是简明而有利的下法。白因有 A 位的缺陷，难以给黑强有力的反



图五乙

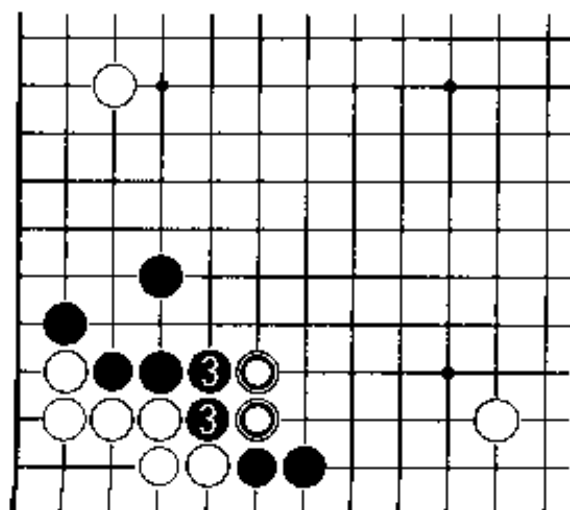
击。

图五丙 黑1长出是正常的下法。白2也长,黑3尖,白4亦尖,在中腹形成战斗。这里黑1逃出对白棋的破坏并不大,因白左边的阵地坚实但不能围起多大的空,而白4尖出起,黑方中腹的势力被破坏得更厉害(与图五乙相比)。

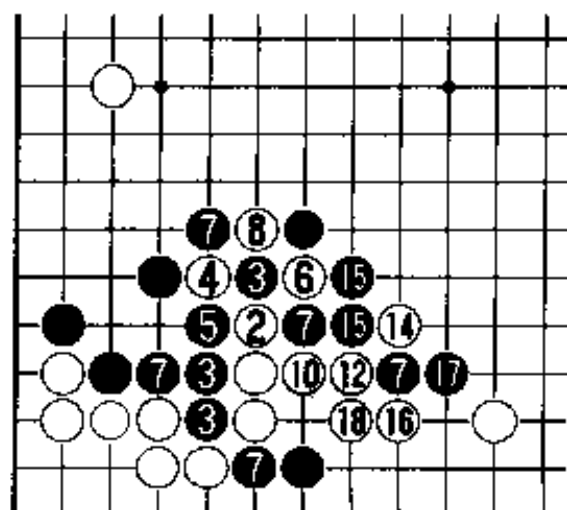


图五丙

图六甲 黑被白两个◎子断成两处,而且两边都有白子参战,黑在此似乎陷入苦战。黑如何处理才能摆脱困境?

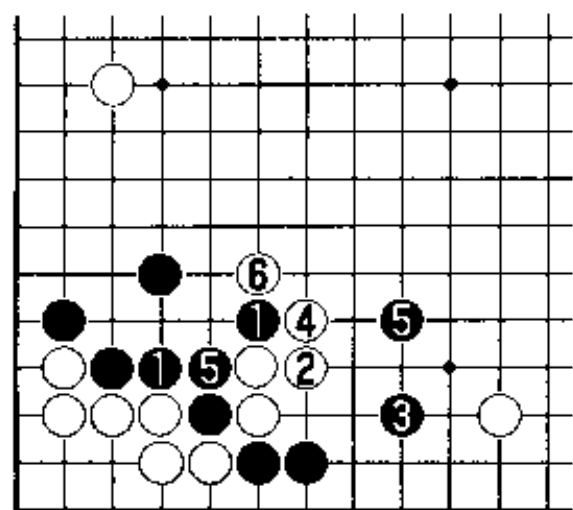


图六甲



图六乙 ⑨=④ 粘

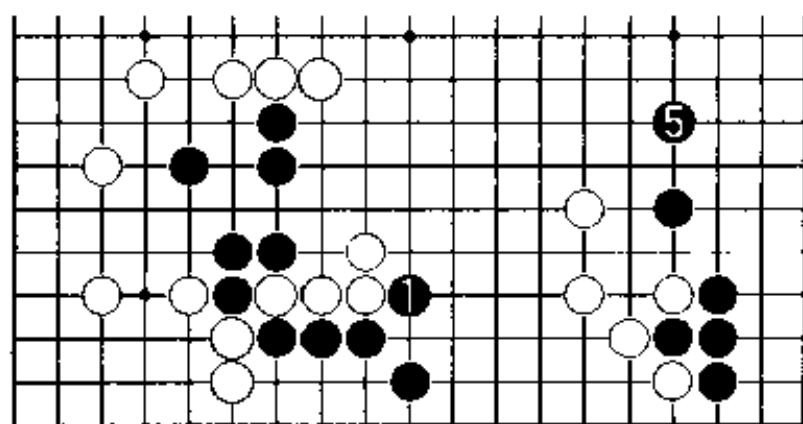
图六乙 黑 1 枷是以进为退的好手法。白 2 冲，黑 3 扳住，白 4 挖是最强的抵抗，黑 5 打，白 6 打，杀出一条血路。但黑 19 提，不仅摆脱被动的地位，而且形成一道厚势。



图六丙

图六丙 黑 1 扳是痛快一时之着，白 2 曲出是避免被封的强手。黑 3 小飞，白 4 压出，黑 5 关出，白 6 打也很痛快，双方一场恶战由此开始，黑方的处境与乙图相比真是天壤之别。

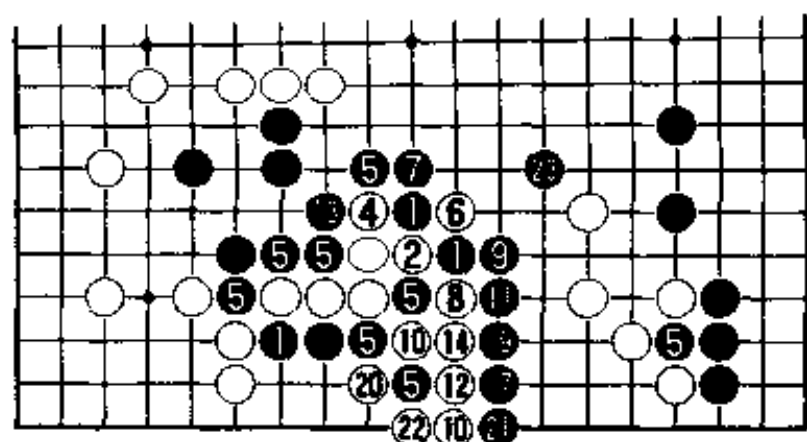
图七甲 白棋中间四个子的处境比较困难，黑若不能对这四个要子施加有效的手段，那黑方被断开的两块棋将更困难。



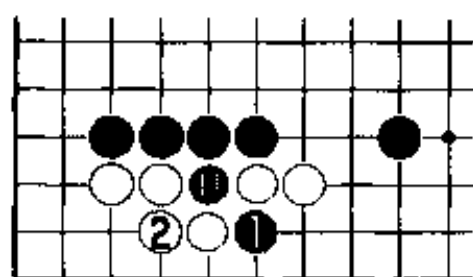
图七甲

图七乙 黑 1 枷是以进为退的好手。白 2、4 左冲右撞，杀开血路，黑 11 曲后一系列的紧气，使白吞下五个干巴巴的黑子，黑 23 飞枷后不仅摆脱困境而且筑成厚势，而右下的五个白子将无疾而终。

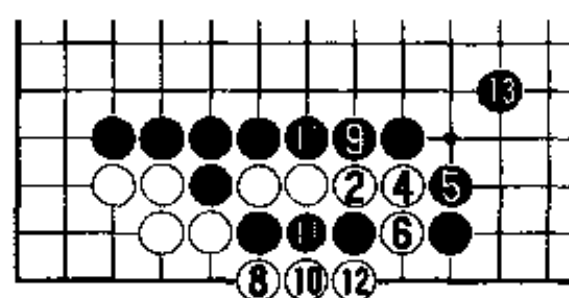
图八甲 黑 1 断是好手筋。白 2 接后，黑的后续手段是什么？



图七乙 ⑩ = ● 粘



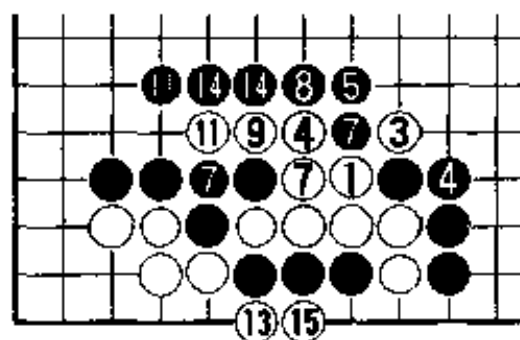
图八甲



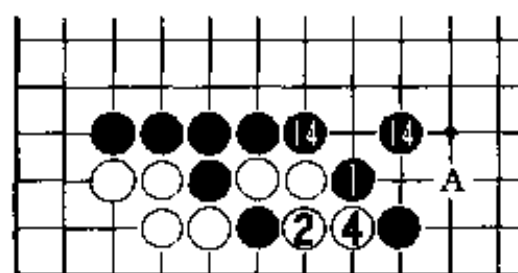
图八乙

图八乙 黑 1 爬、3 再爬是关键。当黑 7 挡下后，白 8 如紧气，则黑 9、11 紧气后形成铁壁，痛快之极。

图八丙 白 1 如冲，试图破坏黑方的计划，则黑 2 扳住，白只得以 3 打、5 打、7 再接的手段避免被杀。但至黑 12 枷，白仍得紧气提黑。故这样的反抗反而增强了黑方的势力。

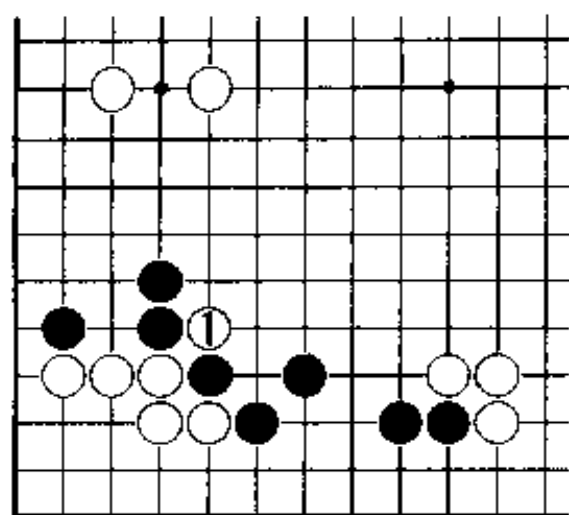


图八丙



图八丁

图八丁 黑 1 顶也是常见之手筋。白 2 吃住黑子，黑 3



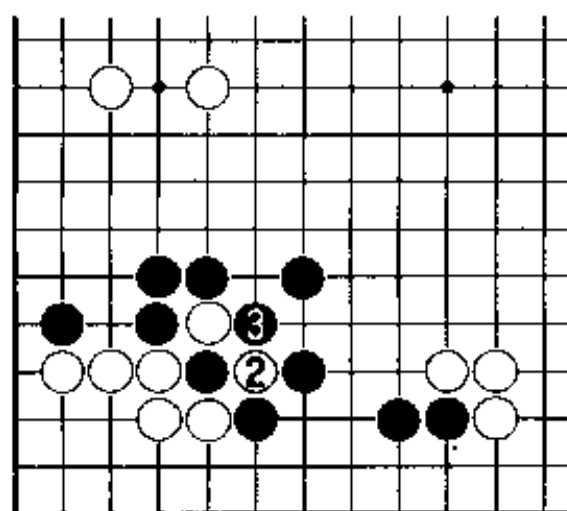
图九甲

封，白4爬一手，黑5挡下后白有A位点的手段。黑方的壁远不如乙图那样完整无缺陷。

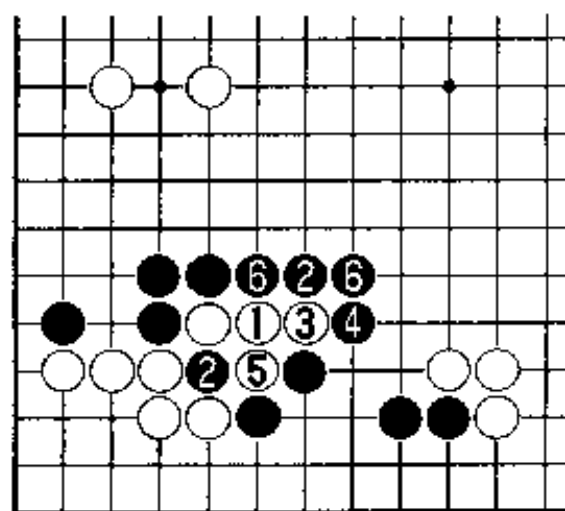
黑1顶的手段在没有●子时是最佳手法。

图九甲 白1断打后，黑应如何处理？

图九乙 黑1包打是正



图九乙 ④=●

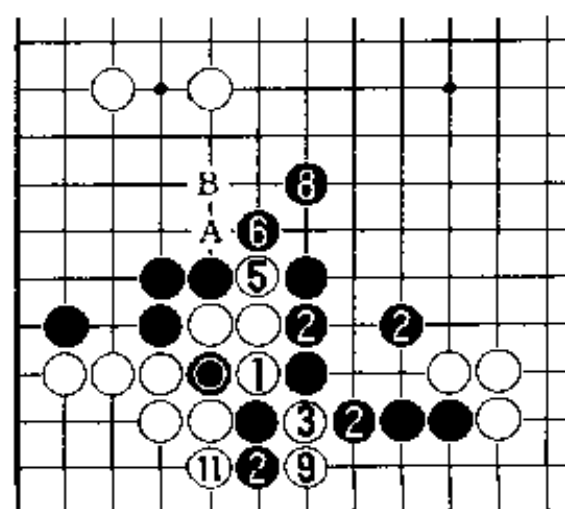


图九丙 ⑦=●

着。白乙如提，黑3打，5补断，白一无所获。

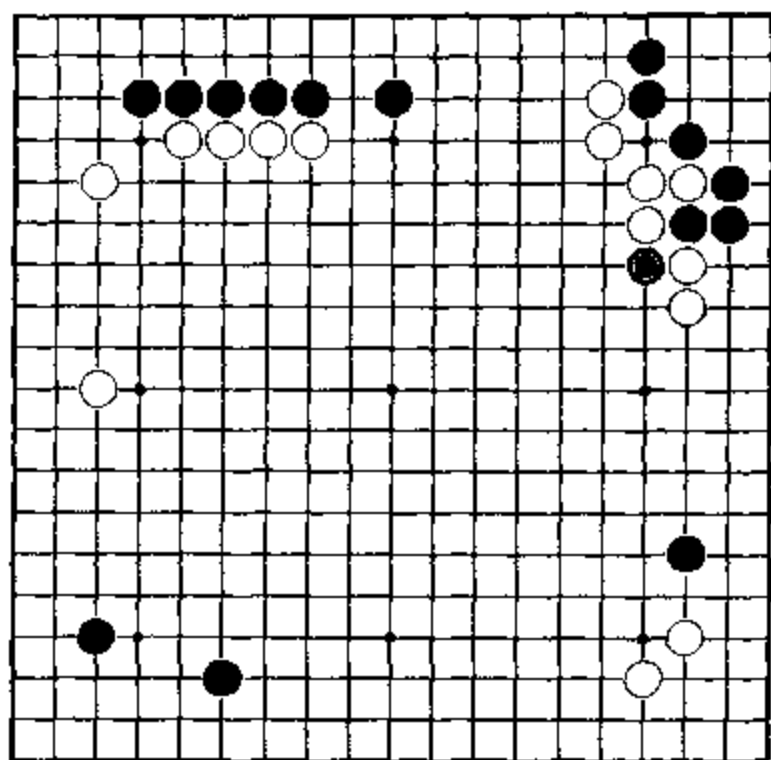
图九丙 白1长，黑2枷是早已准备好的手段。白3这里冲，黑4挡后，白只得提，黑8接后，形态更好。

图九丁 白1先提，黑2接，白3打，黑4长多送一子是常用的手法。以下至黑12补

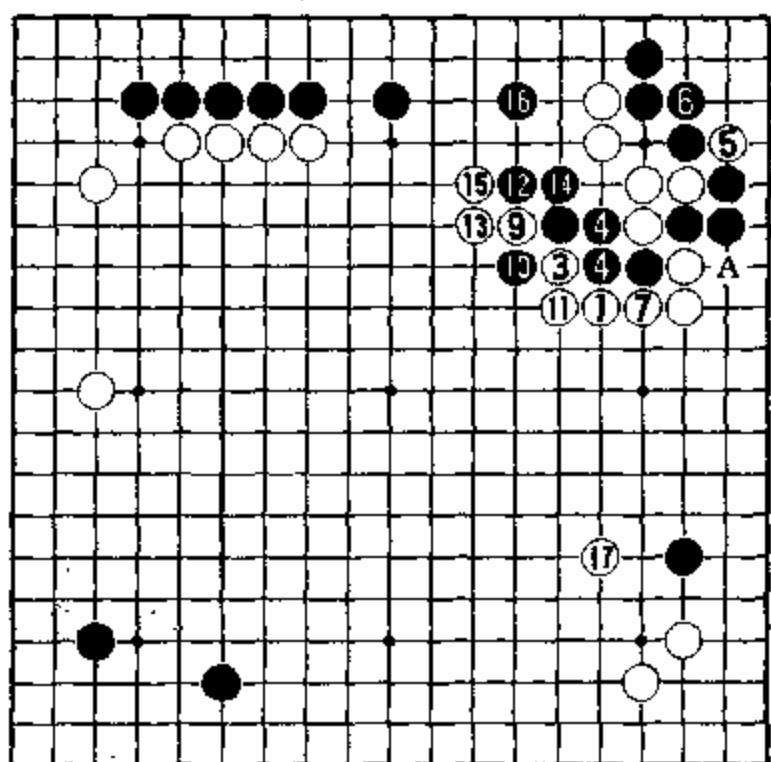


图九丁 ⑦=●

断,黑棋的形状仍然很好。以后虽有 A 位的断点,但白 A 位



图十甲

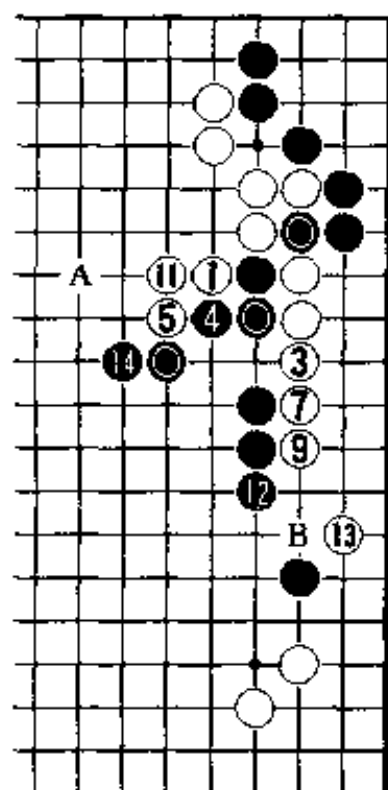


图十乙

断时黑仍可下 B 位打把四个子弃掉。

图十甲 白如何处置黑●子？

图十乙 白 1 枷、3 扳，黑 4 只得曲。白 5 先断一手，黑 6



图十丙

只得接。白 7 再接是好次序。以下白 15 先手挡后再 17 镇，因白有 A 位挡的先手，黑右边之子将苦于挣扎，白大优。

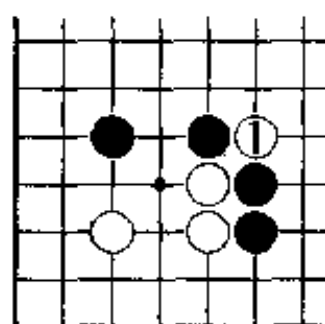
图十丙 白 1 打、3 长是局部正常的下法，但黑 4 拐、6 跳，以下至黑 14 挺头，A、B 两处必可得一。黑方在中腹构成厚势，而白棋右边仅是做活，地却少得可怜，这是缺少局部和全局配合的下法。

小结：对于切断己方的敌子，能吃则吃，能封则封，这是切断后的处理原则之一。

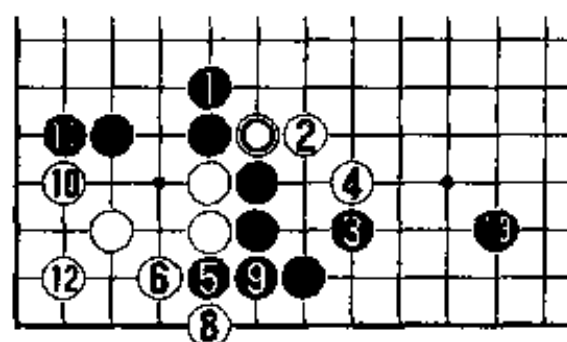
第9天 切断后的处理方法(二)

在相互切断后的作战中，能歼灭敌子而重获通连这当然是上上策，不过这样的机会很少出现。若能弃掉少数的子，即花费不大的代价将敌方封住，应该说这也是上策。而更多的场合下其处理方法应是强化自身、削弱敌方。

图一甲 白1断，黑应如何处理？



图一甲

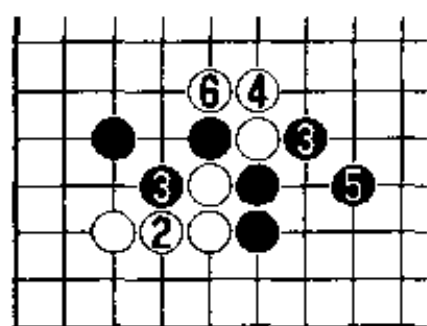


图一乙

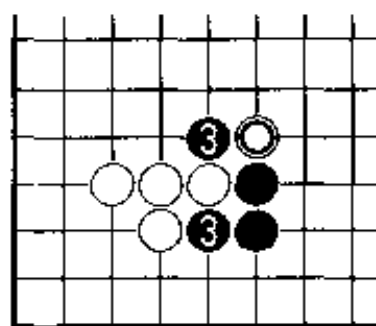
图一乙 黑1长加强自身之道，同时它也削弱了白○子，因而白2也长。现在是下边两个黑子最为薄弱，故黑3跳，拓宽出路，并围取一定的根据。白4尖，继续强化中腹之子，削弱下边的黑子。黑5扳是与双方强弱有关的要点。黑9接后，白只得先加强角上之子，黑边得以从容拆二，使下边的黑子成为活形。余下的事就是处理左边的黑子和中腹的白子了。这是双方都是正着的结果。

图一丙 黑1虎，企图先手补掉缺陷，实则上是一次不利的先手交换。黑3打更是于己无用、强化敌子、削弱友军的大

恶手。黑 5 再虎补, 白 6 打, 黑方作战失败。



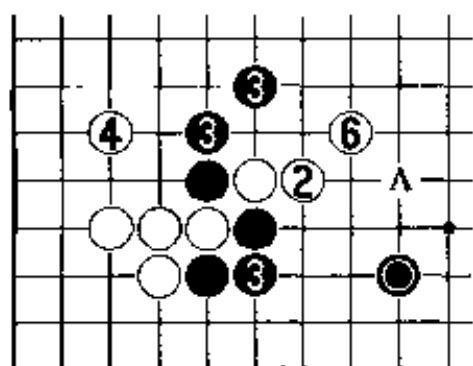
图一丙



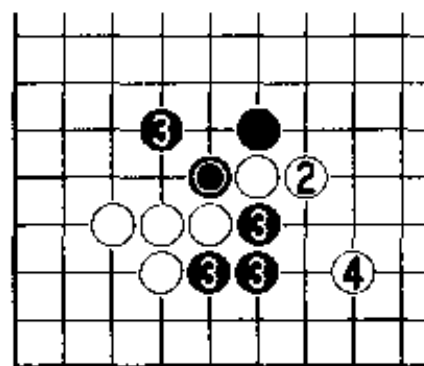
图二甲

图二甲 白○位断后, 黑应如何对付?

图二乙 黑 1 长, 先加强己方最弱之子是正确的安排。白 2 也长, 同样是强化最弱之子。黑 3 拆二是照顾下边的三个子, 此着一是围取根据, 二是出头。白 4 拆也是同样的理由。黑 5 尖, 拓宽出路来加强自身。白 6 尖也是拓宽出路之着, 白 6 也可考虑于 A 位关。



图二乙

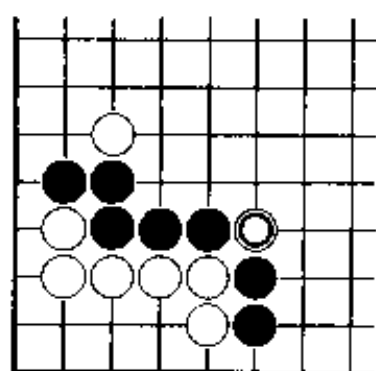


图二丙

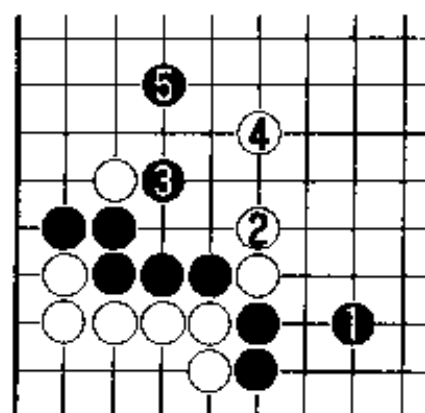
图二丙 黑 1 打, 莫名其妙之着, 它既不能保护●子, 更无法消灭敌子, 所起的作用倒是强化了敌人、损害了友军。黑 3 再虎补, 白 4 飞下封住三个黑子的出路, 黑作战失败。

图三甲 黑被白○子切断后如何处理?

图三乙 黑 1 跳, 先加强下边两个最易受到攻击的子是正确的安排。白 2 长也是强化自身之着。黑 3 扳, 再加强左边五个子。白 4 关, 拓宽出路, 强化自己。黑 5 拆一使左边的黑



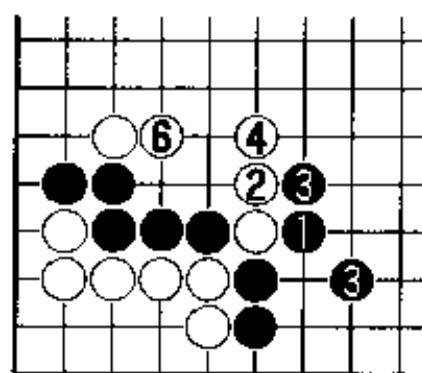
图三甲



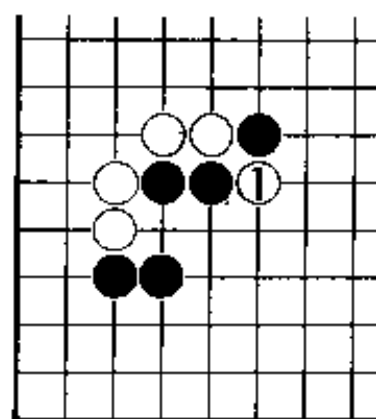
图三乙

子强化到几乎成了活棋的程度,这些都是正着。

图三丙 黑 1 打是在做无法做到的事,因黑唯一的目的是想提白子,而白 2 长是必然之着。经这一打、一长,其结果是对下边的黑子毫无帮助,对左边的友军造成损害,促使敌人强大。黑 3 贴又是这一类的大恶手。白 4 长,黑 5 补断,白 6 长,左边的五个黑子处于绝境。



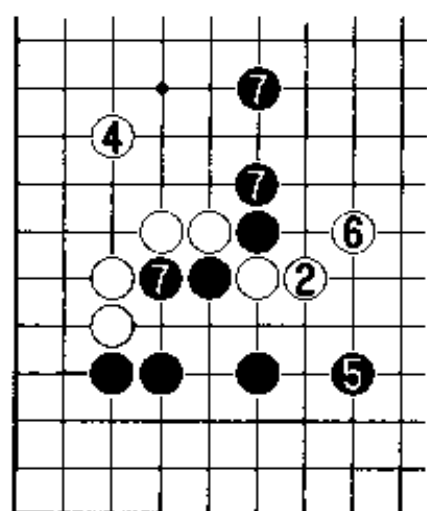
图三丙



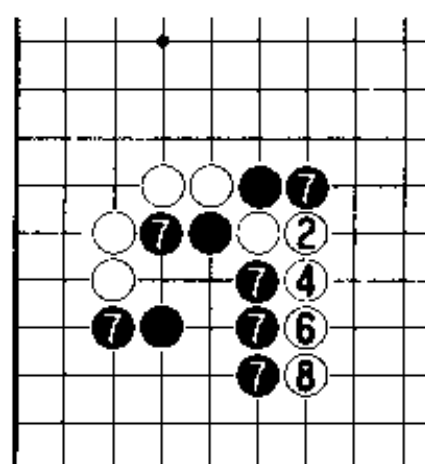
图四甲

图四甲 白 1 断,黑如何处置?

图四乙 黑 1 关,姿态很好。白 2 不得不长。黑 3 长出加强自身。白 4 拆一安根兼出头是重要的着手。黑 5 再关,不仅围取边地,且对白中间两子也施加压力。白 6 尖,拓宽出路以强化自身。黑 7 关也是拓宽出路之着,这是黑方容易处理的局



图四乙

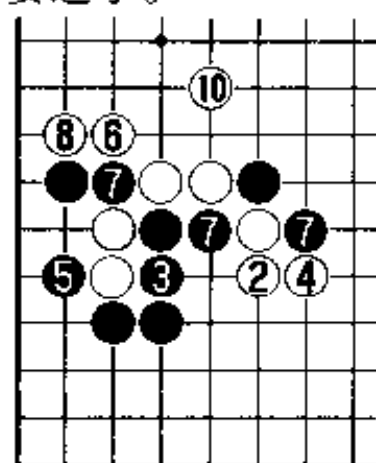


图四丙

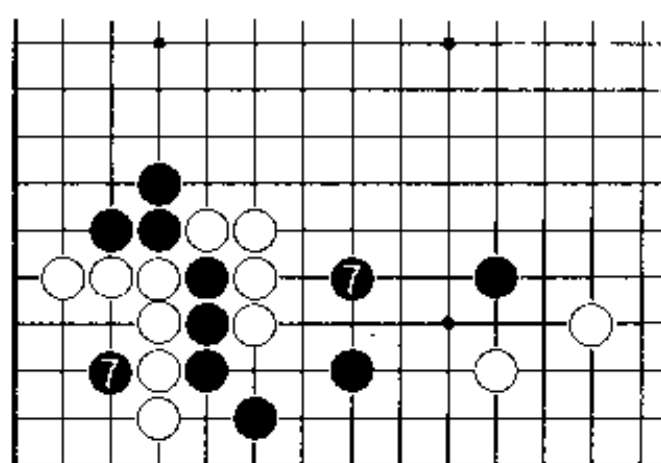
面。

图四丙 黑 1 打是恶手, 因它迫使白走 2 位, 而 2 位原是白方想得到之点。黑 3 如压, 继续黑方的“进攻”意图。白 4 挡下, 有力。以下至白 8 挡, 黑角不仅被封, 而且味恶, 容易出事。

图四丁 黑 1 打、3 接似乎是很好的步调, 但白对左边可不加理会而占 4 位出头。黑 5 断至 9 打仅仅杀死两个不甚重要之子。



图四丁

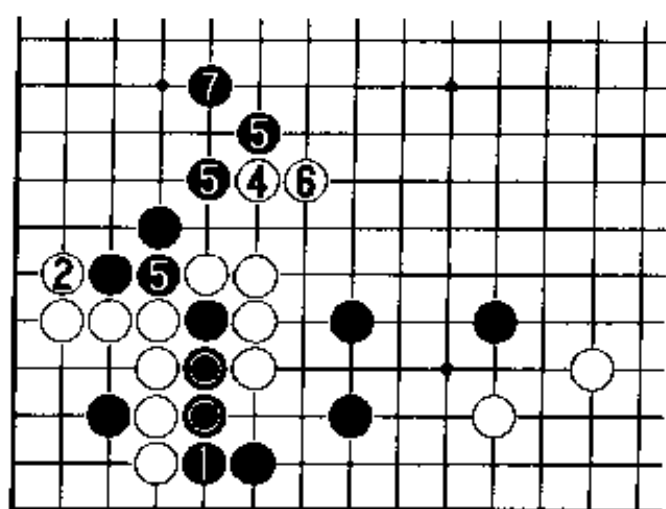


图五甲

图五甲 黑先, 应如何将左下角的战斗继续下去?

图五乙 黑 1 接, 先救援三个●子为首要任务。白 2 爬是

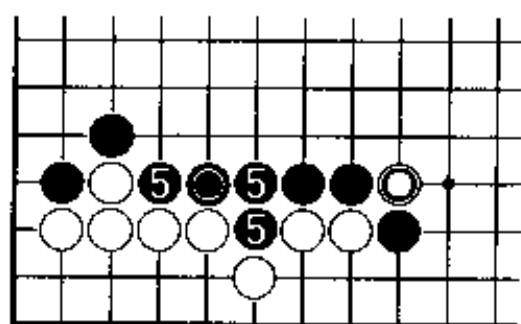
强化角子并削弱左边的三个黑子，这常常是容易被忽视之处。黑3尖有关双方孤子出路之宽窄要冲，白4压也是一类的要点，即是强化自身、削弱敌方之要处。黑5扳、7虎，拓宽了出路，使这队棋强化了不少。接下就是



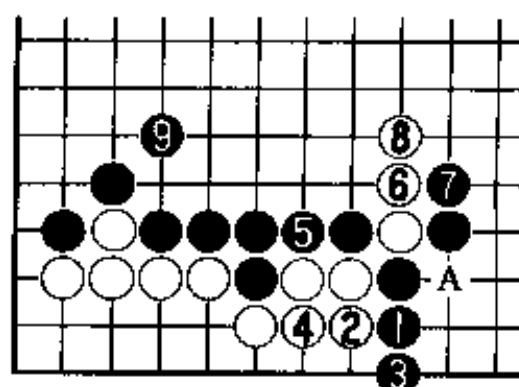
图五乙

白如何加强中腹而削弱下边黑子的问题了。

图六甲 白○子断，挑起战斗，黑应如何对付？



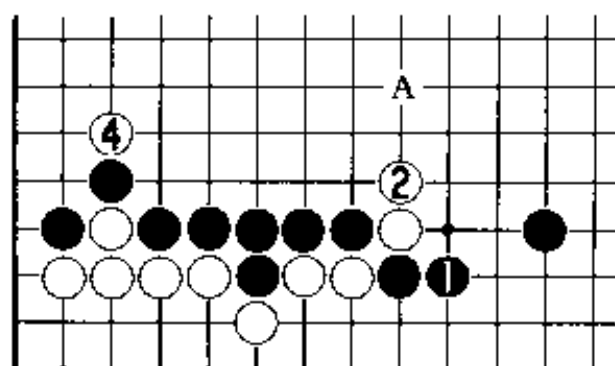
图六甲



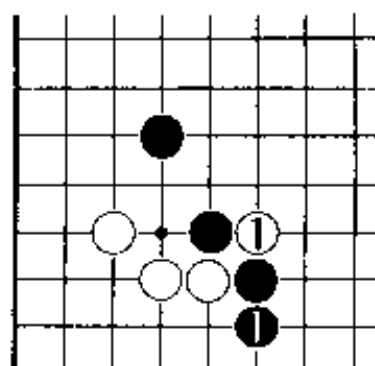
图六乙

图六乙 黑1立，先手加强自身。白2挡，黑3再立，再次先手加强自身，白4只得接。黑5打、7挡，由于白不能于A位断（这是黑充分利用白方两个断点的结果），故这两手棋都是强化下边黑子的着手。待白8长后，黑9从容补断，取得作战的主动权。

图六丙 黑1长虽是强化自身之着，但它没有充分利用白方的缺陷。白2长出，黑3小飞补强是要着。至此，黑几乎损失了一手棋。白先动手在左边作战，黑已无优势可言。白4夹也是一种选择，即使白4于A位关也可行。



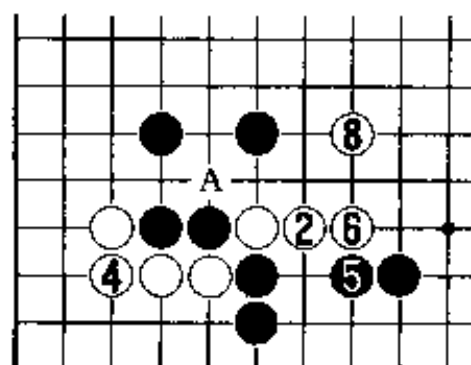
图六丙



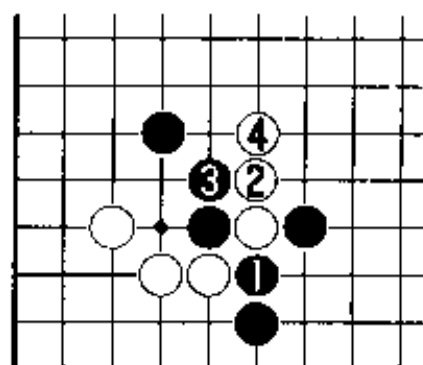
图七甲

图七甲 白1断,黑如何处理?

图七乙 黑1跳好手,白2长是正着,如于A位抱吃,黑2位打能将白封住,白不利。黑3先手挤一下,白4接,黑5跳出、7长加强下边。黑1、3之着不只是单纯地加强自身,而是深一层考虑怎样以更好的棋形来强化自身。

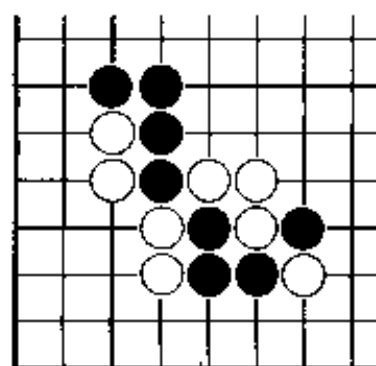


图七乙

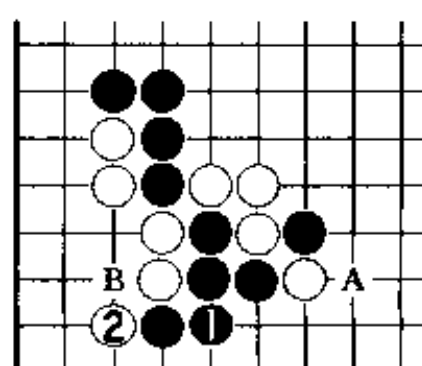


图七丙

图七丙 黑1打、3长,虽也是强化自身之着,但白4长,



图八甲



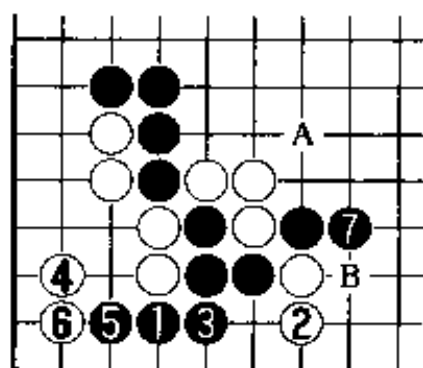
图八乙

黑棋两边的棋形都不整齐。

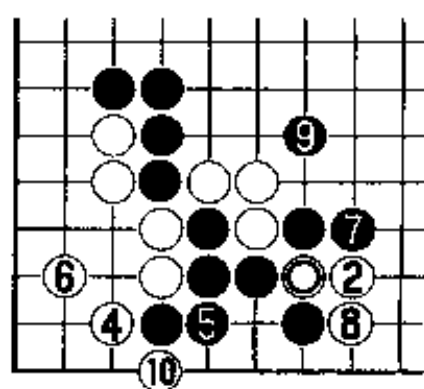
图八甲 这是一个战斗很激烈的场面，黑方右边的一个子将被征掉，而下面的三个子也危在旦夕，黑应怎样处理？

图八乙 黑 1 扳，白 2 如挡，黑 3 接是正确的处理方法，它强化下面三个最重要的子，削弱了白角上之子。以后 A 位打和 B 位断打必可得一，黑方作战成功。

图八丙 黑 1 扳，白 2 如立，则黑 3 单接是正着。白 4 跳，黑 5 长，白 6 只得挡。黑 7 长后 A 位枷和 B 位挡下必可得一，白不行。



图八丙



图八丁

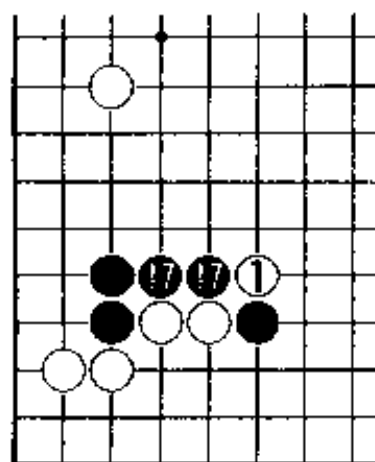
图八丁 黑 1 先打，此着强化了自身，同时也强化了白◎子，伤害了黑●子。黑 3 再扳、5 接，白可从容地下 6 位补断，接着黑只能于 8 位爬，苦苦求活而不及其余。今黑 7 再压企图反扑，则白 8 挡下、10 扳，黑方作战失败。

图九甲 白 1 断是无理的挑战，黑如何应付？

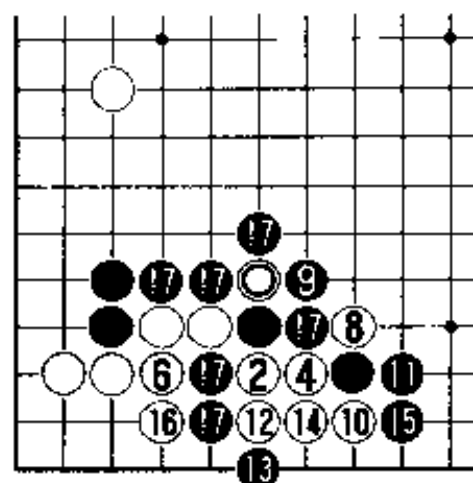
图九乙 黑 1 点方是好手筋，迫使白 2 打、4 长，从而强化了黑棋，损害了白◎子。黑 5 断、7 扳，再次迫使白方为求活而不及其余。以下至黑 17 提白一子，黑顿时成为厚势。

这种迫使敌方作出损害其友军的战术是十分有效的。

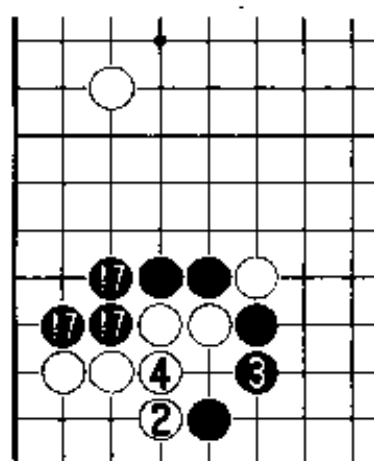
图九丙 黑 1 点，白 2 如虎补，黑 3 长，白 4 已不能接，否则黑 5 挡下，白角全死。白 4 如做活角子，黑 4 位扑入，黑棋成



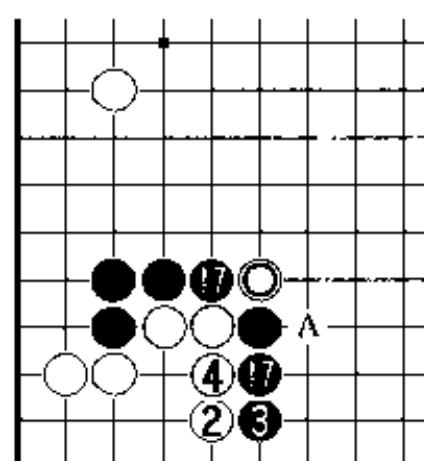
图九甲



图九乙



图九丙



图九丁

为极其强大的部队，而白切断之子成为废子，黑大获全胜。

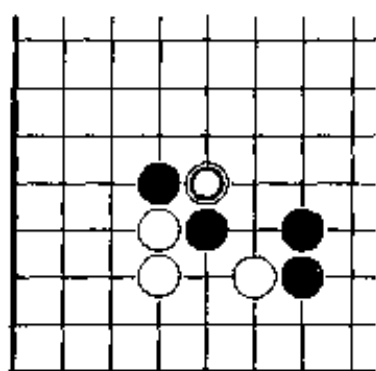
图九丁 黑 1 立下，虽也是强化己方之举，但白 2 跳能在不损害友军的情况下轻松做活，白◎子的断尚有效能。

黑 1 立下还不如 A 位长。白 2 如跳补，黑 A 之子对白◎子的威胁更大一些，如征子有利就可征掉，但这仍不如乙图的下法好。

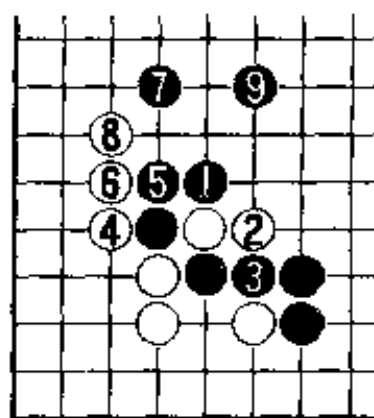
图十甲 这是高目定式的一型，黑如何应对白◎子？

图十乙 黑 1 打，待白 2 长，黑 3 顺手接是好次序。白 4 再打、6 长，黑 9 跳补，姿态优美，形状厚实。

这里黑 3 接之着是必需的补强，但黑 1 径于 3 位接，则以后



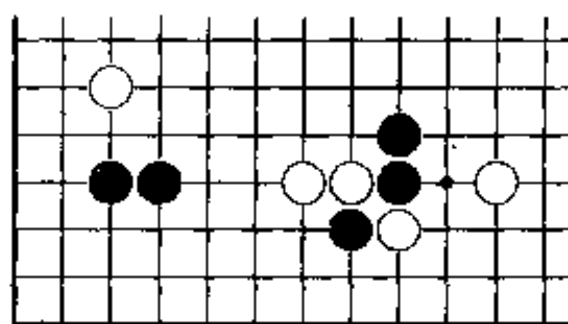
图十甲



图十乙

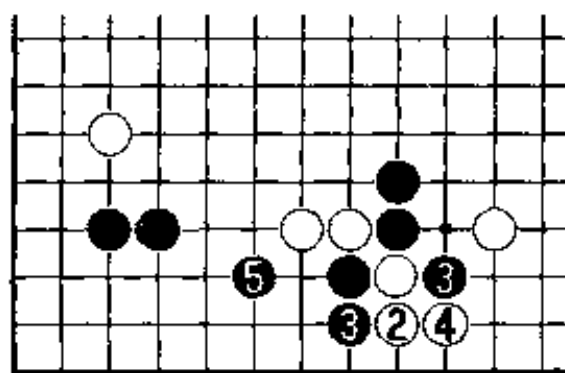
黑 1 位打，白就不会走 2 位长了。所以，黑 1 打之着是强化●子、打击敌子而不会损其友军，故这是有利之举。黑 1 如于 2 位打则是无利于下面的要子，强化敌子，有损友军的利敌之举了。

图十一甲 黑先，如何将下边的战斗进行下去？

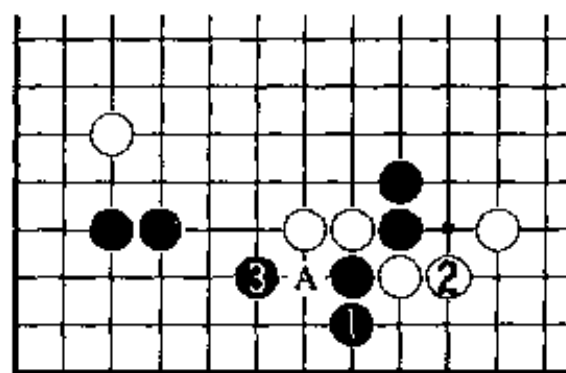


图十一甲

图十一乙 黑 1 打、3 挡下是行棋的好步调。白 4 只得爬，黑 5 跳出，白方的连络尚有问题，还需补一手。所以，这里黑 1 的打其目的是削弱敌子，而对友军并没有造成伤害。



图十一乙

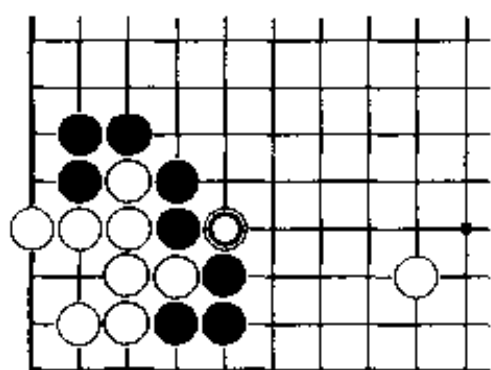


图十一丙

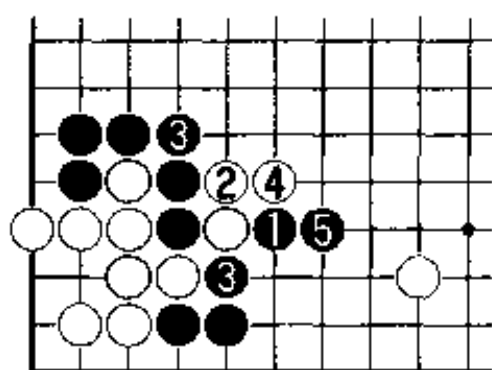
图十一丙 黑 1 单立，白 2 退已取得确实的连络，黑 3 跳回，几乎相差一手棋。

黑 1 如于 A 位长出, 白 3 位扳, 黑更不好。

图十二甲 白○子断后, 黑必需小心行事。



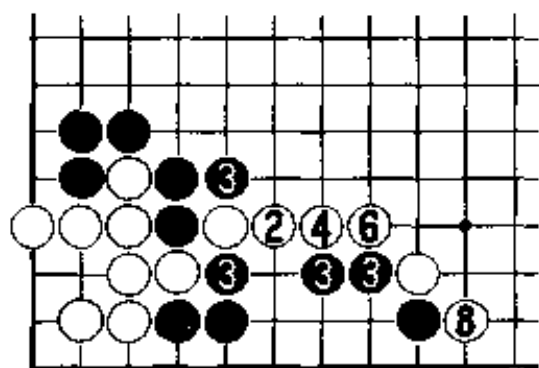
图十二甲



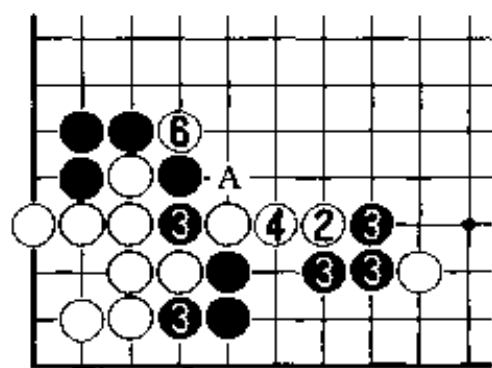
图十二乙

图十二乙 黑 1 打, 待白 2 长后, 黑 3 接, 这是一举三得的好手法。黑 1 有利下边的出头, 黑 3 有利于中腹两子, 而白 2 贴住黑壁则是无甚作用之着。以下黑 5 长出, 战斗仍能继续。

图十二丙 黑 1 这里打是对己的利益不大、对友军造成极大伤害之着。黑 3 跳, 白 4 压至白 8 连扳, 黑面临痛苦的选择。



图十二丙



图十二丁

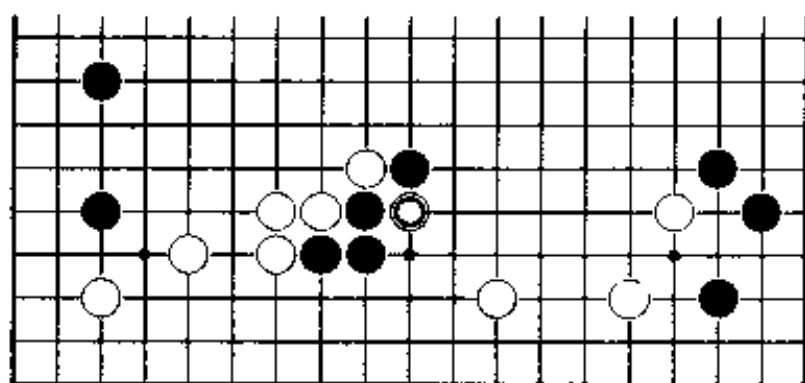
图十二丁 黑 1 单跳, 加强下面的三子, 属正常的应手, 但白 2 压是好手筋, 它充分利用 6 位打和 A 位打的先手权。黑 3 扳强行出头, 白 4 接后, 5 位断和 6 位征吃必可得一。

小结：切断的战斗是经常发生的，而强化己方，削弱敌方又是解决此类作战最常用的手段，故本讲对提高作战能力有着特别重要的意义，应好好体会！若能在强化己方之处再注意到提高效率，注意形状，以及随时能注意保护友军，甚至在强化己方的同时能加强友军，那么近距离作战的能力就可以从初级向中级水平迈进。

第 10 天 切断后的处理方法(三)

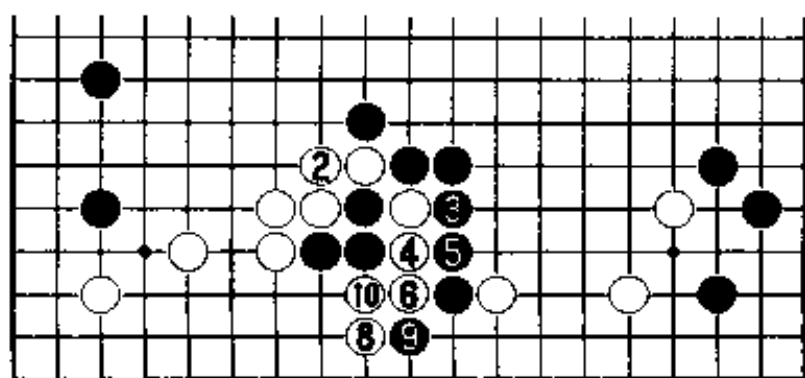
在敌强我弱的情况下,被对方切断就有必要审度局势,作出转换、腾挪的决定。若拘泥于每个子的生存,势必被动挨打,甚至导致全局的崩溃。

图一甲 白○子断黑,似乎很凶狠,实际上并不是好棋,黑应如何处理?



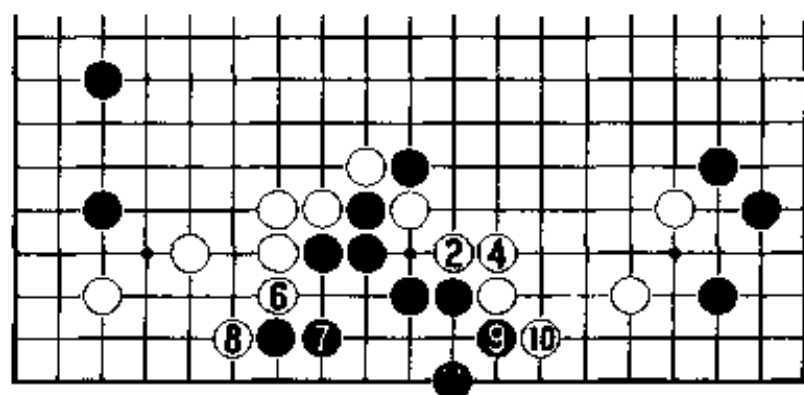
图一甲

图一乙 黑 1 打,白 2 只得接,黑 3 打,一路挡下,弃掉三个子,而在右边筑成厚势,取得作战的主动权。



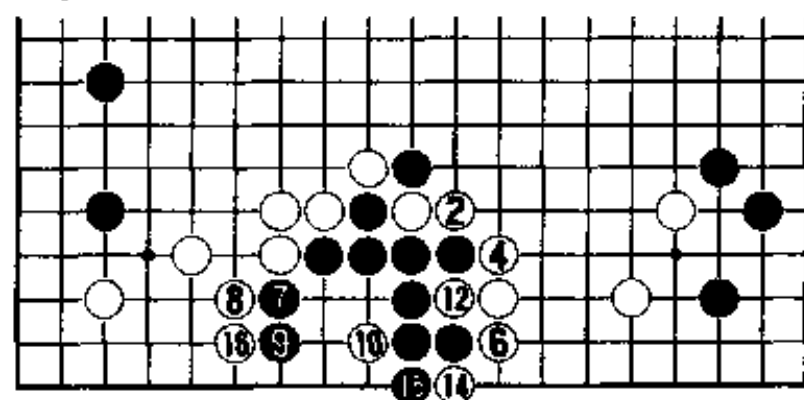
图一乙

图一丙 黑 1 碰，作为处理的手法尚可，但作战思想却有问题，太拘泥于三个子的成活，以下至黑 11 虎，苦苦求活，而白在外面所着之子都有效能，黑得不偿失。



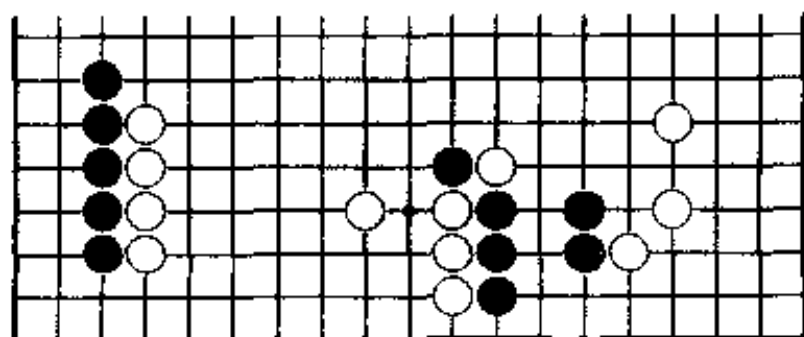
图一丙

图一丁 黑 1 打、3 冲，典型俗手，白 4 挡后黑棋将全部“壮烈牺牲”。



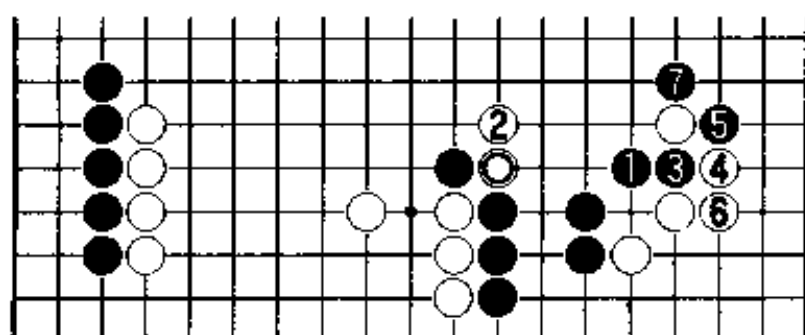
图一丁

图二甲 这是一个战斗的场面，很明显白方的兵力比黑多，黑应如何处理？



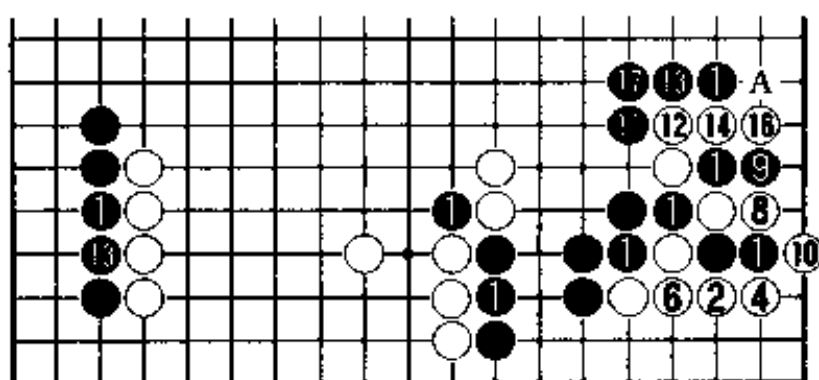
图二甲

图二乙 黑 1 尖, 远远的威胁白○子。白 2 位长, 黑 3 冲、5 断, 黑 7 征掉白棋, 这是失少得多的转换。



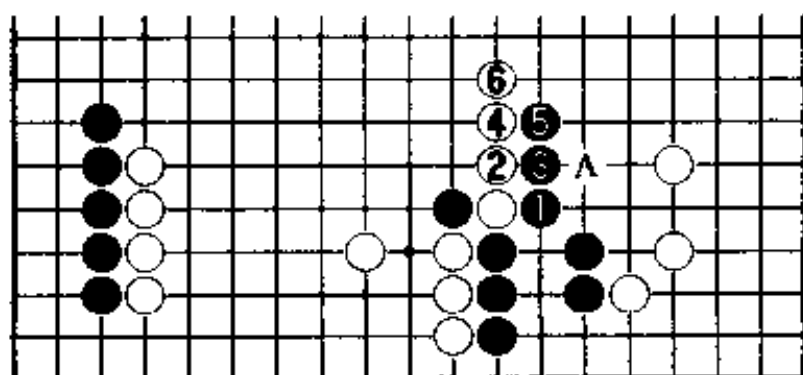
图二乙

图二丙 若黑征子不利, 则黑 1 断角, 经白 2 打、4 挡, 黑 5 打、7 打、9 挡后, 于 11 位枷, 至 17 接, 黑棋相当厚实。其中黑 17 也可考虑于 A 位挡。



图二丙

图二丁 黑 1 打、3 冲是大俗手。以下至白 6 长, 白的模

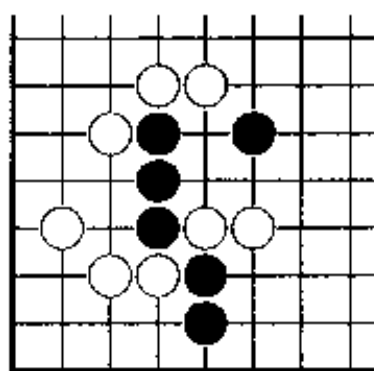


图二丁

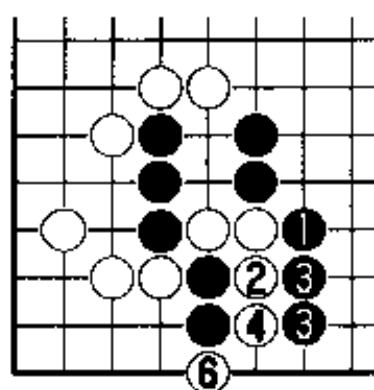
样庞大,而黑却一无所获,仅是逃命而已。

黑 1 于 A 位关要稍好些,但仍是单纯的逃,没有转换的观念。

图三甲 黑棋被白分断,似乎很苦,请想出妥善处理的办法。



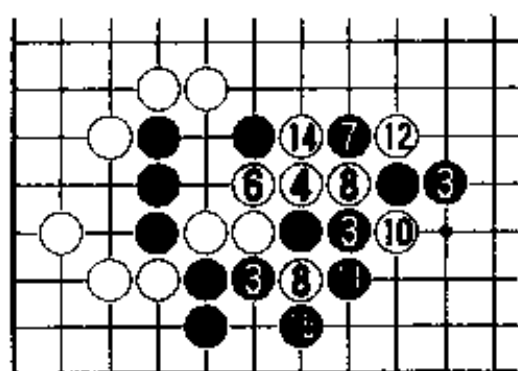
图三甲



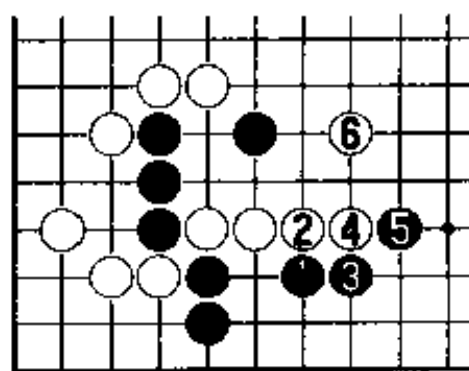
图三乙

图三乙 黑 1 顶是好手,白 2 如拐下,则黑 3、5 挡到底,成为封住白棋的结果,这当然是黑方满意的。

图三丙 白 2 如扳,则黑 3 断,白 4 打、6 接,别无选择。黑 7 再枷又是好手,白 10 打、12 打、14 冲出重围,黑 15 提后虽弃掉中腹的四个子,但在下边也围成相当的地。



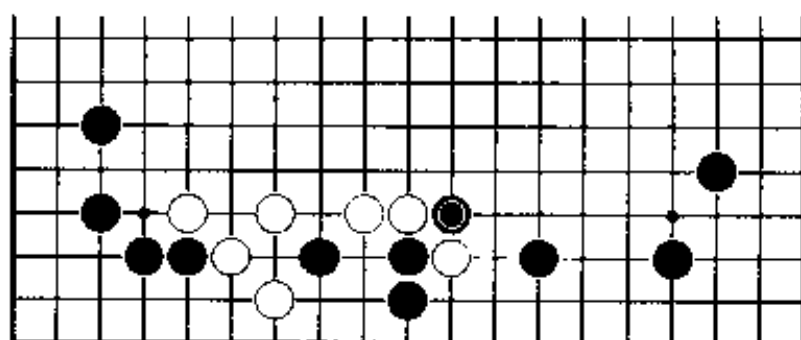
图三丙



图三丁

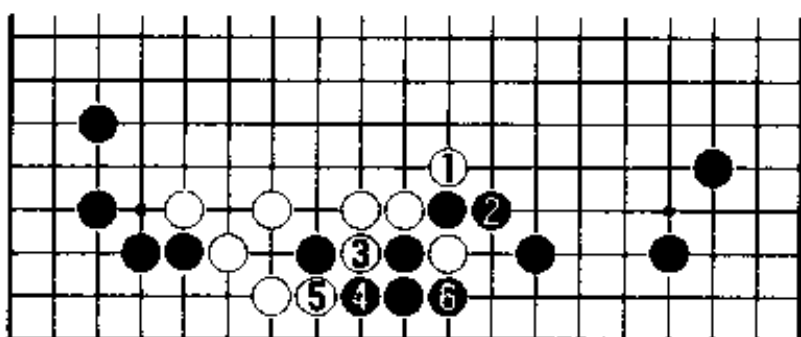
图三丁 黑 1 跳出是普通的着想。白 2、4 连压后,黑 5 若扳,白 6 简明地关出,黑即陷入苦战。

图四甲 黑●子切断白棋,白如何处理?



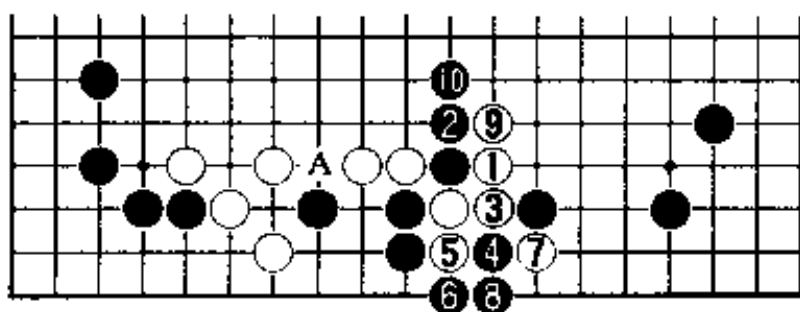
图四甲

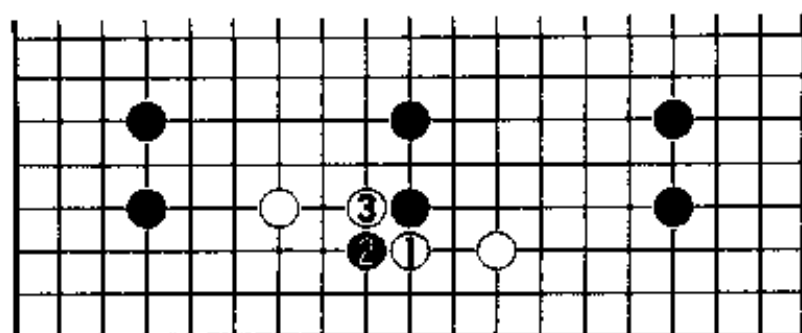
图四乙 白1打、3冲、5先手断，轻轻地弃掉一个无甚作用的棋、将自身先手安定是完全可以满意的结果。



图四乙

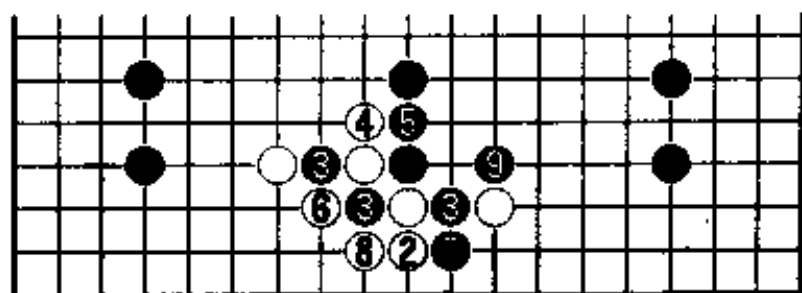
图四丙 白1打、3接是一子不舍的下法。黑4扳渡，以下至黑10长，白尚有A位的缺陷，而右边白棋是在黑方的势力范围内作战，真是自讨苦吃。





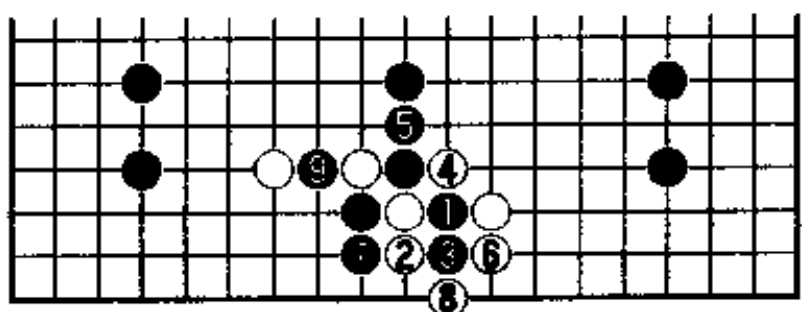
图五甲

法。白 6 断打，黑 7 冲、9 虎补，虽使白棋在左下成为强大的堡垒，但黑在右边也构成庞大的模样，黑也可满意。



图五乙

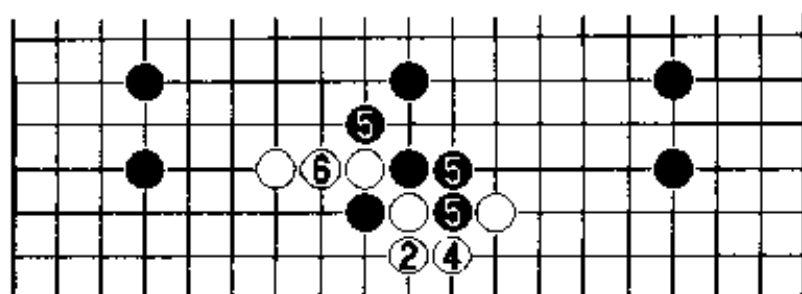
图五丙 黑 1 打，白 2 长，黑 3 再冲下也是敢于牺牲、谋求转换之着。白 4 断打、6 打，黑 7 先手挡下再于 9 位征白，黑也是很好的结果。



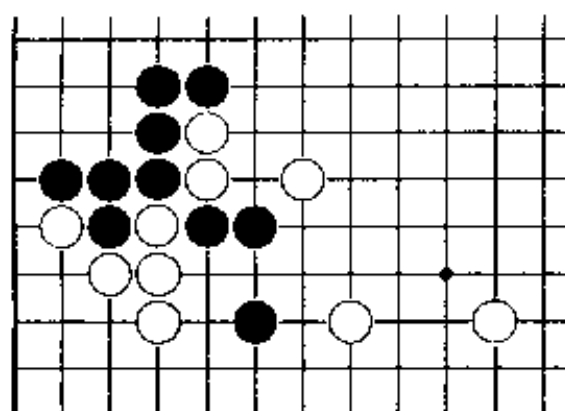
图五丙

图五丁 黑 1 打、3 接是俗手，黑 5 再打不仅使白左右连络，还取得一定的地域。

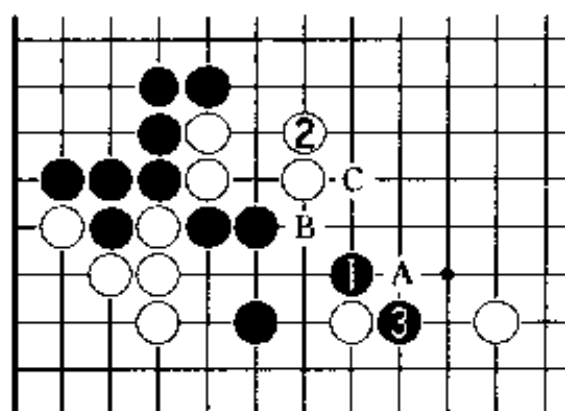
图六甲 黑如何处理这样的战斗？



图五丁



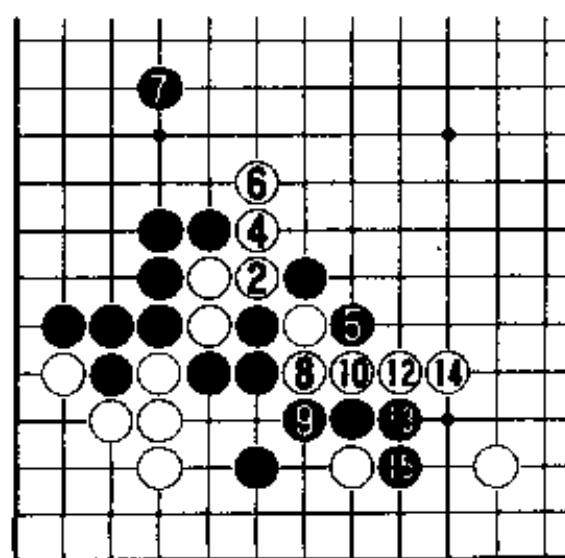
图六甲



图六乙

图六乙 黑 1 压是腾挪的好手。白 2 双, 黑 3 扳下, 摆脱了困境。

白 2 如于 3 位退或 A 位扳, 黑 2 位搭就能歼灭白方两个棋筋。



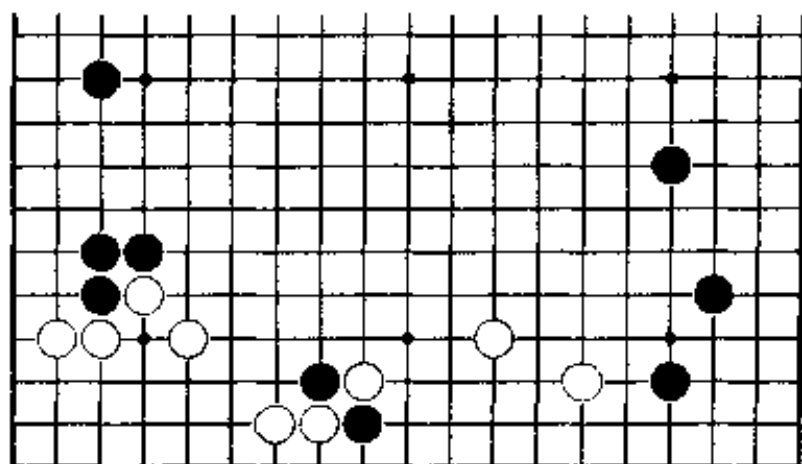
图六丙

黑 1 于 B 位长是最坏的处理方法。白 2 位双, 黑处于被动地位。

六丙 黑 1 冲、3 断打是一直线的行动。以下黑 15 拐下虽不致于死, 但花费的代价太大, 而且白尚有种种利用。

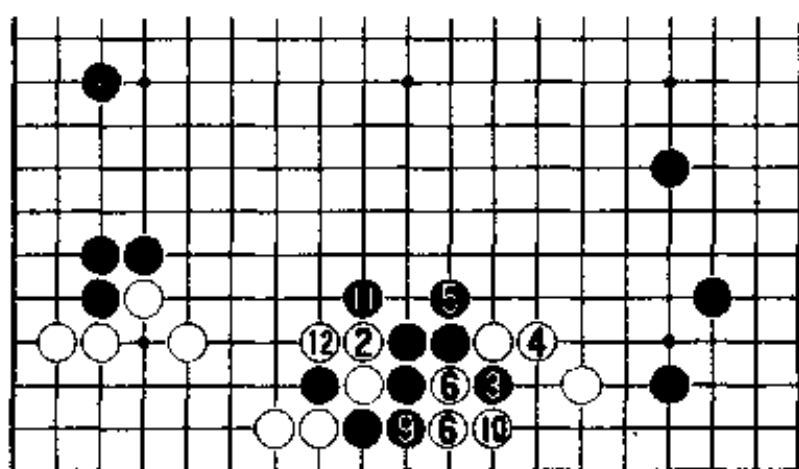
图七甲 下边的两个黑子被白切断, 而且, 黑是在白方强大的地盘内作战, 怎样才能使

自己的处境稍好一些？



图七甲

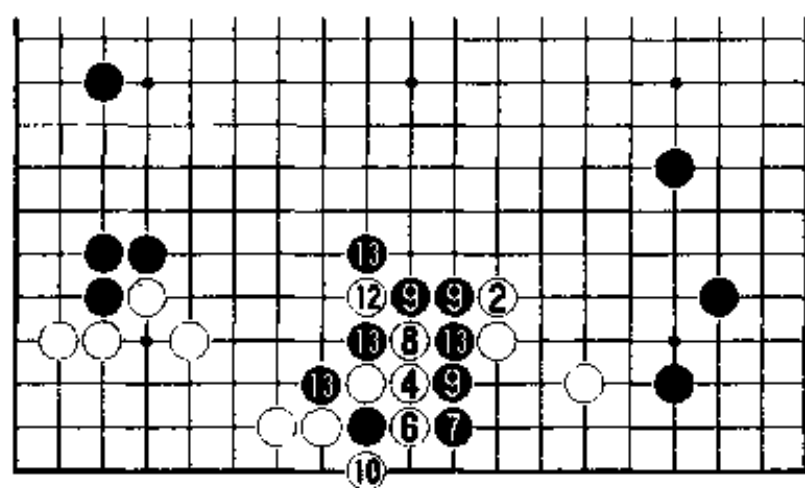
图七乙 黑 1 碰是腾挪的好手，白 2 长是最佳应手。黑 3 扳、5 长出，不仅出了头，而且使右下的三个白子也成了孤子。白 6 如断，则黑 7 打至黑 13 接，出路更为宽广，对左下的白阵还有种种先手利用，而且右下的白棋尚未活净。在力量对比如此悬殊的情况下，黑取得这样的战果应感到满意。



图七乙

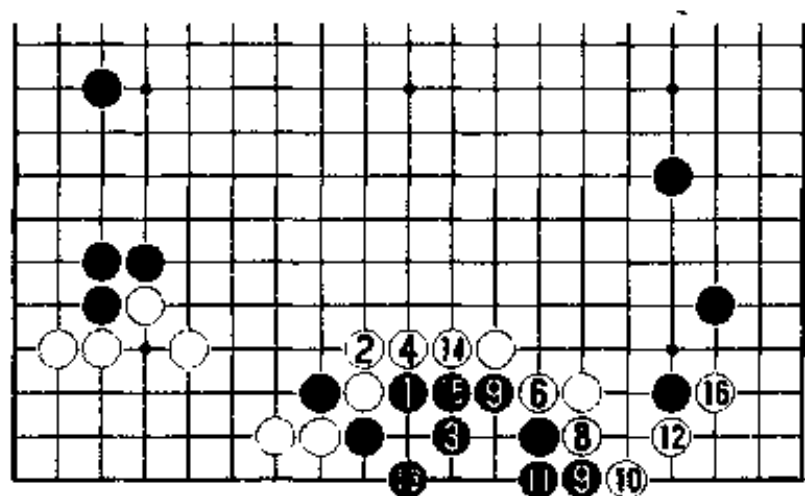
图七丙 黑 1 碰，白 2 上长，这二手棋的交换从局部看是黑方亏，但黑 1 之着是另有所用的。黑 3 打、5 挡下就是黑 1 之着的后续手段。以下至黑 11 接，右下的力量对比明显的黑强、

白弱。白 12 断打，黑 13 再打，轻轻地弃掉两个无甚用处之子。



图七丙

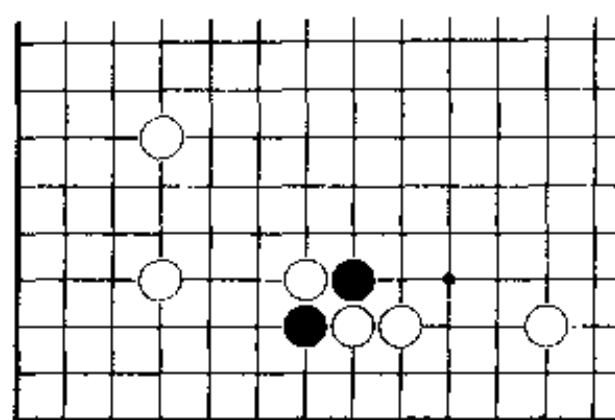
图七丁 黑 1 打、3 虎是初级的着想。白 4 封，以下黑竭尽全力做活，但白不仅夺走黑方的角地，而且在中间构成厚势，黑棋大损。



图七丁

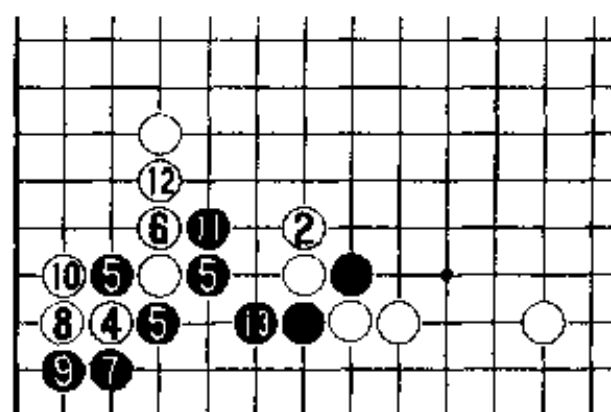
这里，黑方被断的两个子总有一个要死，若救活其中一个也只是救出废子而已。因此，这两个子的死活对黑方来说已是不大重要的事。黑方在下边作战的指导思想就应是谋求转换，达到破坏白方阵地则可。

图八甲 白在强势的情况下切断黑棋，黑应如何处理？



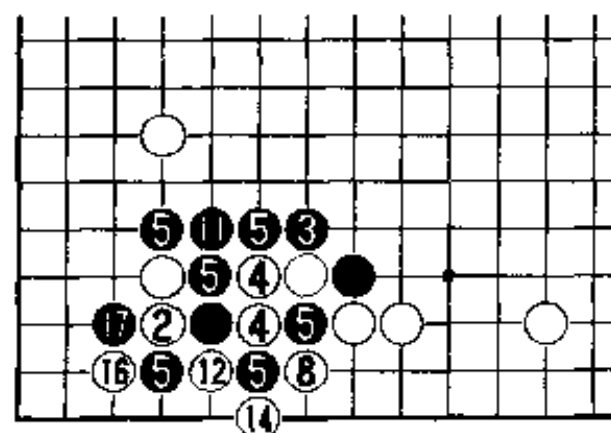
图八甲

图八乙 黑 1 碰与图七的下法异工同曲。白 2 长，黑 3 扳角，白 4 如扳挡，黑 5 打至 13 虎轻松做活，而且还有头伸在外面。



图八乙

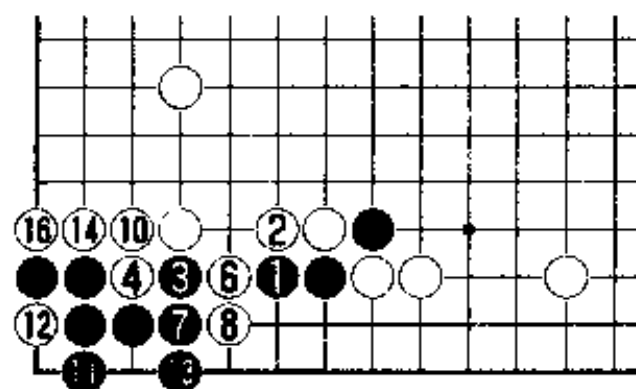
图八丙 黑 1 碰，白 2 立下是护角，黑 3 打至 9 打，痛快之极。以下至黑 17 断打筑起一道厚墙，面白左边的一个子反



图八丙 ⑩ = ●粘

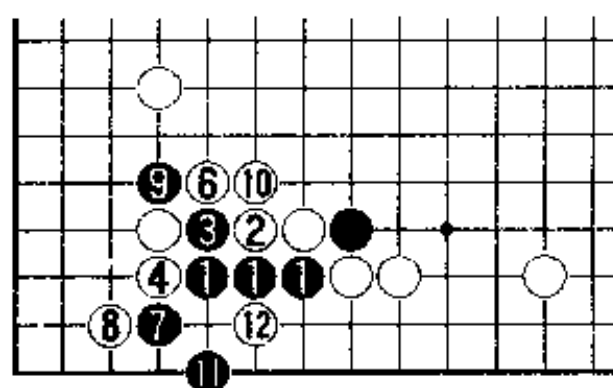
将受到攻击。

图八丁 黑1长是毫无妙味之着，黑3托、5连扳尚有一点转换的想法，这倒使白难以全歼黑棋。但白如图的处理，黑仅活一小角，而白却筑成一道没有一点毛病的厚壁，黑方失败。



图八丁

图八戊 黑3再长，则白4挡角，以下当黑11虎，白12先点，使黑方的努力毫无收成，黑方大败。

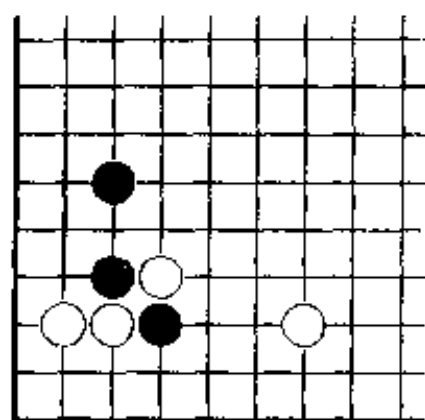


图八戊

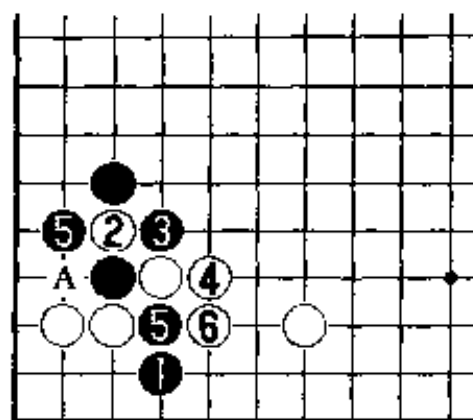
再次告诉读者：在敌我双方力量对比相差很大时，弱的一方就要使用转换、腾挪的招法。

图九甲 黑角上被断的两个子不可能两全，应该怎样处理？

图九乙 黑1立是正着。白2打，黑3断打、5提后先手取得安定。



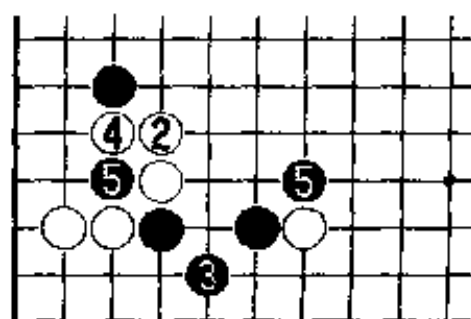
图九甲



图九乙

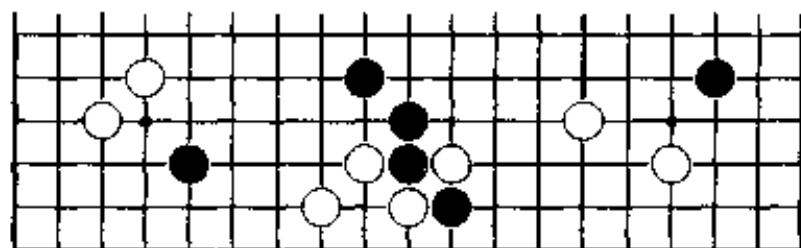
白2如于4位长,黑A位挡,白角子反被杀。

图九丙 黑1碰也是求腾挪的下法。白2长是正着。黑3倒虎补断使眼形更为丰富。白4冲吃,黑5扳出,双方都有不安定的因素,但白是先手,故白稍好。



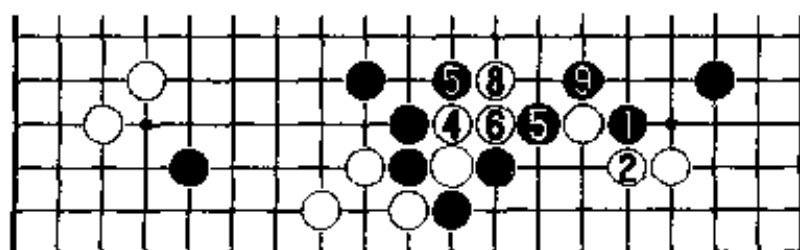
图九丙

图十甲 这是一个战斗很激烈的场面,黑先如何处理?



图十甲

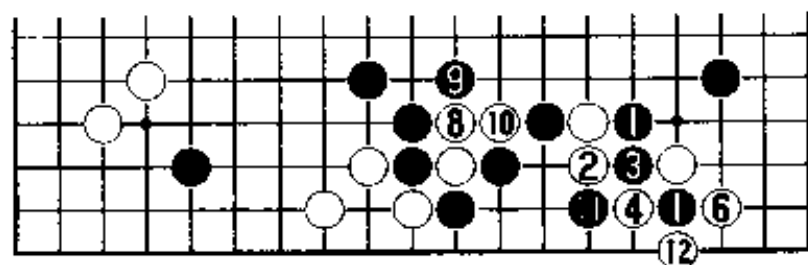
图十乙 黑1碰,绝好的着想。白2如挡,黑3、5一直征,



图十乙

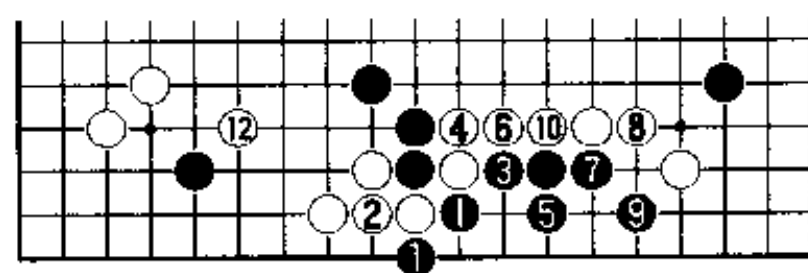
至黑 9 打,白不能两全。

图十丙 白 2 如退,则黑 3 冲、5 断,白 6 打,一子不舍,则黑 7 打、9 征后再于 11 位打,白仍不能两全。



图十丙

图十丁 黑 1 打、3 打,再于 5 位虎,仅是谋活的着想,以后至黑 11 接总算心想事成。但白 12 飞封、黑方右下边的作战除了活一小块棋外,其余的子七零八落,溃不成军。



图十丁

小结:切断后处理,不仅涉及捕杀、封头、对杀等局部的作战能力,同时也与处理的基本思想方法有关。初级的爱好者在处理这种问题时,想得最多的是捕杀敌子,封住敌子,而缺少最为正常的强化己方、削弱敌子的处理方法,以及更灵活的处理法——转换与腾挪。当然,这要以捕杀、封头、对杀等基本知识作为基础的。

第 11 天 打入后的攻防(一)

把子投入敌方的阵地中去，称之为打入。打入的目的首先是破坏对方围地。由于打入而使双方或是单方产生孤子，由此而产生围绕孤子的攻防战。中盘作战阶段的形成往往是由于打入而引发的，因而打入后的攻防也常是中盘作战的重要内容之一。

打入的目的、打入点的选择与打入的后勤支援(周围友军的强、弱程度之间的关系)等等，其内容是五花八门的，以后几天中，主要是介绍一些常见布阵的打入，及打入后常用的一些处理手段，以提高读者打入的勇气和能力，同时也提高读者对自己阵地的防守能力。

一、星、小飞守角的打入

图一 白 1 点三·三是常见的入侵点。黑 2 挡，切断白棋边、角的连络。白 3 扳，黑 4 扳贯彻原意。白 7 小飞，黑 8 挡下，以下至黑 12 飞补，结束这里的入侵与反入侵的战斗。白侵入黑角，作为代价，黑取得了厚势。

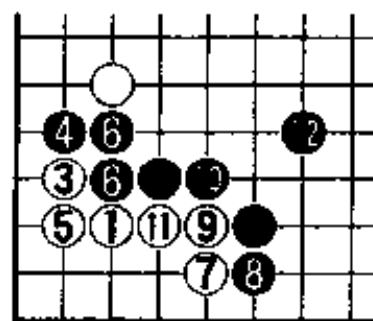


图 一

图二 白 11 断，挑起战斗。黑 12 补己方最弱的子是正应。白 13 长，黑 14 虎补，白 15 不得不补活，否则黑 A 位扳即能杀白。由于黑两而都容易取得安定，白

中腹的两个子将成为黑方攻击的目标。

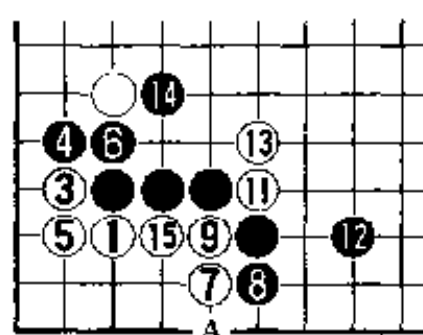


图 二

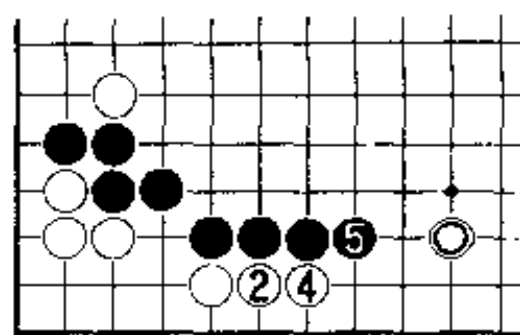


图 三

图三 本图下边已有白◎子(即白子)的情况下,黑1采用压是正确的。白2爬,黑3退,白4再爬,黑5再退,白方所得无几,而黑方的势力却得到极大的加强。

图四 黑1扳下,切断白边、角的连络是很积极的下法。但白2顶,黑3补断后白4长是有关双方强弱的关键点,黑方的势力反受到压抑,搞得不好还可能成为白方攻击的目标。

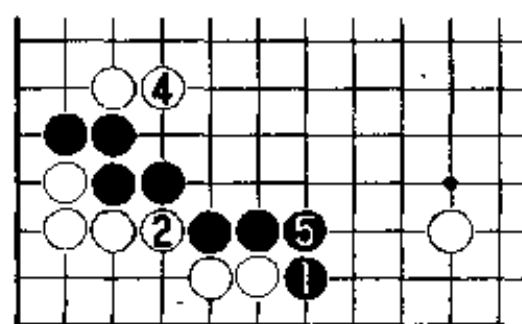


图 四

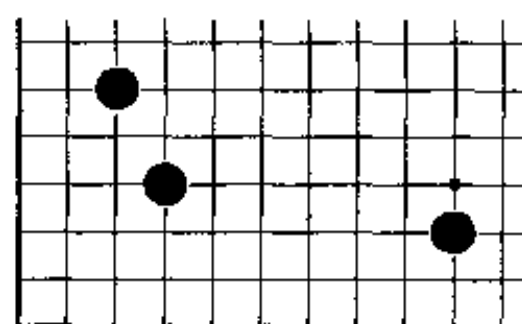


图 五

图五 黑小飞后拆至星下的阵地,这是黑方相当理想的结构。白的入侵点应选在什么地方?

图六 白1挂角,落点不佳。黑2玉柱,攻守兼顾之好点。白在处理白1之子时还不得不花些力气。

白1于A位点三·三也不好,黑2位挡,白角也无法净活。

图七 白1是正确的入侵点。黑2扳角,白3退出,黑4立二路是有关根据的重要着手,而且在实利上也是很大的,可

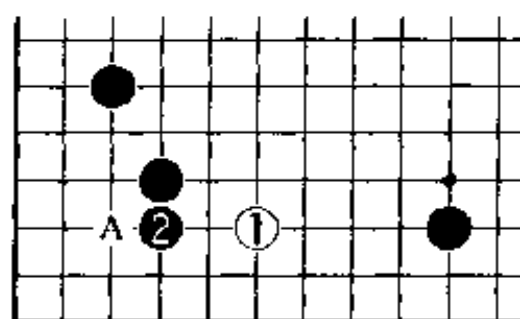


图 六

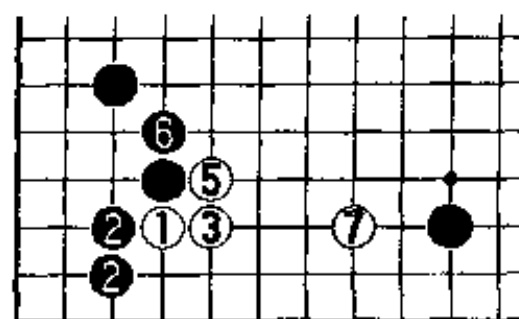


图 七

谓必争之点。初级甚至中级的读者对此往往不够重视。白 5 先手曲后再占 7 位拆二。

图八 黑 6 夺根也是一种选择。白 7 关,黑 8 长,白 9 棒接是必然的。黑 10 飞出以免白 A 位飞出封头,白 11 关拓宽出路也是正常的应对。

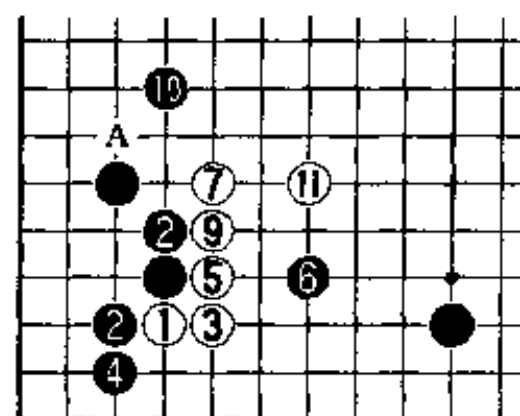


图 八

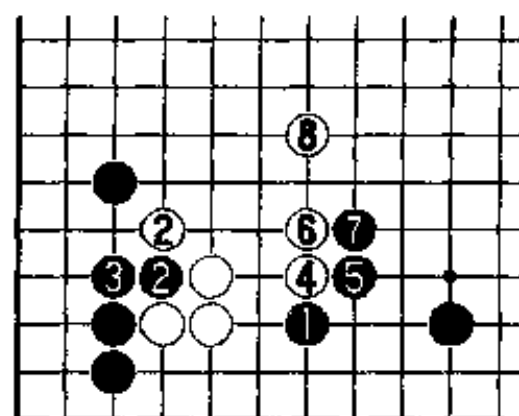
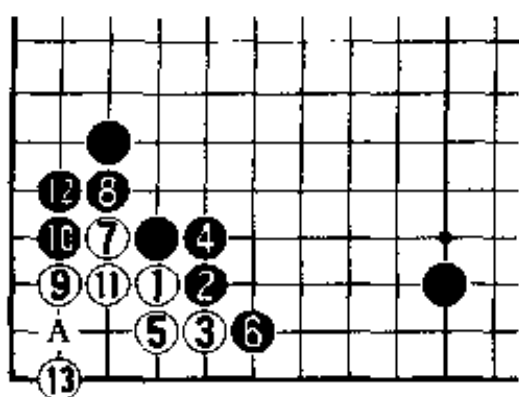


图 九

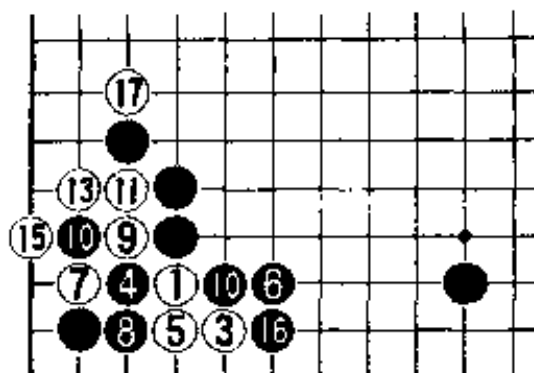
图九 黑 1 低拆,则白 2 打、4 压、6 长,仍能轻松地进入中腹。

图十 黑 2 外扳也是正应,白 3 扳是好手。黑 4 接,简明之着。白 5 接,黑 6 封头,白 7 扳、9 虎是正着,以下至白 13 补活。白 9 如于 10 位立,则黑有 A 位点的手筋,白角不净。请自行研究!(以后的下法,后面将再讲)

图十一 黑 4 打、6 长,将白压在二路上。白 7 夹是好手筋。黑 8 挡下,白 9 断以求转换。黑 10 打至 16 挡下是必然的



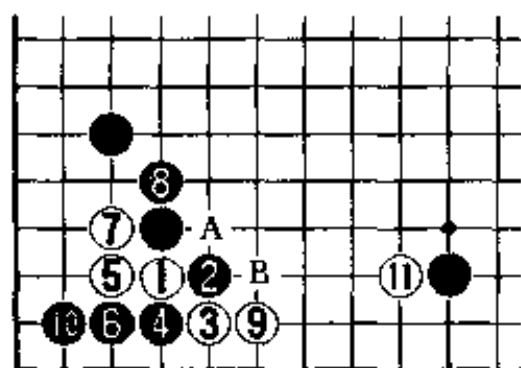
图十



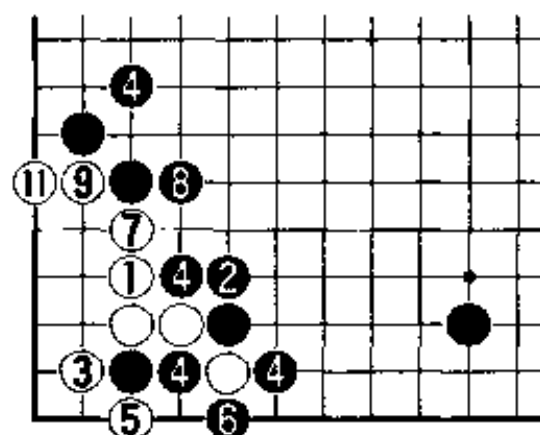
图十一

下法，白 17 再夹又是好手，这也是双方都能接受的结果。

图十二 黑 4 断打、6 爬的下法比较凶狠，变化也较复杂。白 7 曲，黑 8 长，则白 9 长出后于 11 位碰以求腾挪，这是保留 A、B 两打的先手权，使黑在下边的接触战中有所顾忌的战法。



图十二

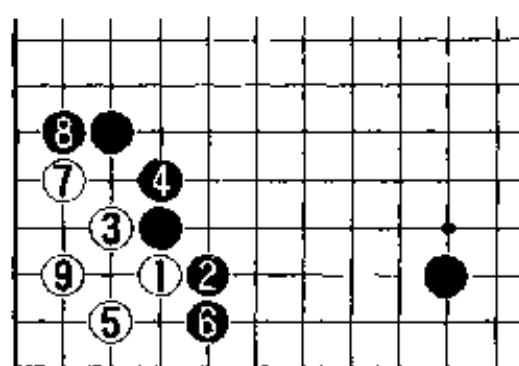


图十三

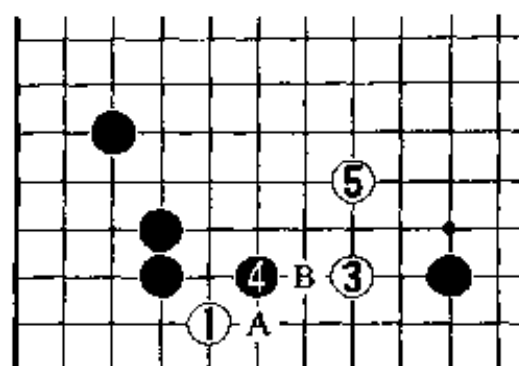
图十三 白 1 曲，黑 2 接，白方在下边的利用少了，但在左边活动的范围也大了。于是白 3 扳角、5 打后走 7 位顶，在角上活了一块。

图十四 白 3 扳角也是一法，黑 4 长，白 5 虎，黑 6 立下是要着，以下至白 9 做眼活角。

图十五 白 1 二路潜入黑阵也是有意思的一着。黑 2 玉柱，白 3 大飞，黑 4 跳，白 5 关出是正着，如于 A 位爬回，则黑 B 顶能将白封在低位。

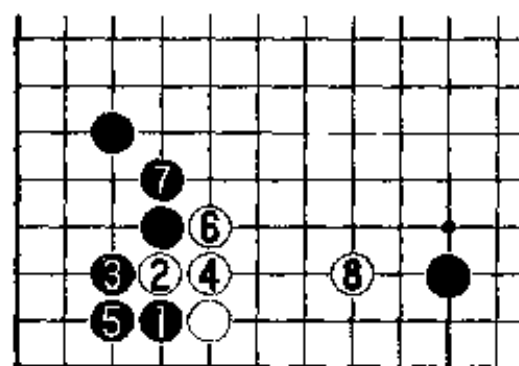


图十四

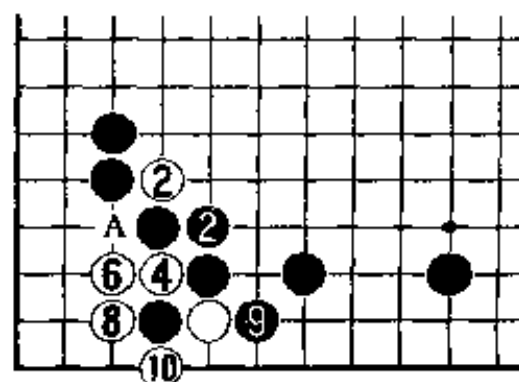


图十五

图十六 黑 1 挡住，白 2 挖是正着。黑 3 打、5 接是有关根据之要着，白 6 压、8 拆二也属正常之应对。



图十六



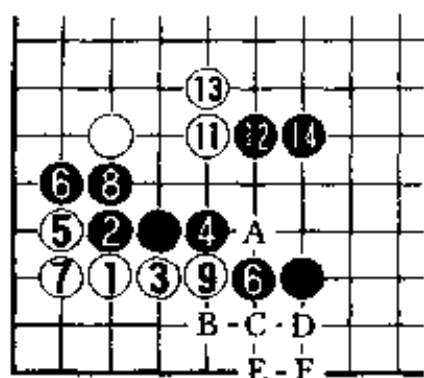
图十七

图十七 白 2 先搭求变，白 4 再挖，黑 5 位打是较好的选择，弃角而取得完整的外势。黑 5 如于 6 位打，再 8 接，则白 7 位打，黑 A 位接，白 2 与黑 3 的交换，白稍有利。

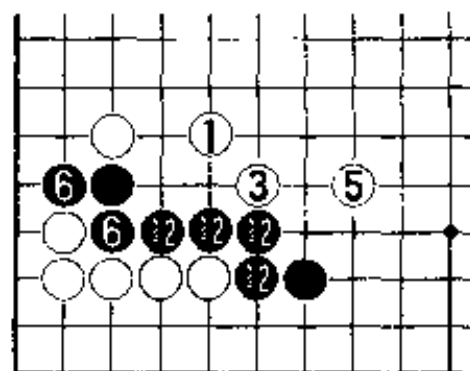
二、星、大飞守角的打入

大飞守角比小飞守角步伐大，但对角的控制力也相对弱一些。

图十八 白 1 点三·三至黑 10 顶，白可先手活角。白 11 关起，黑 12 搭是有关双方出路宽畅之要冲。白 13 长，黑 14 退补 A 位的断点是高效率的补法。白角虽活，但黑在下边有众多的先手利用，如 B 到 F 各点。



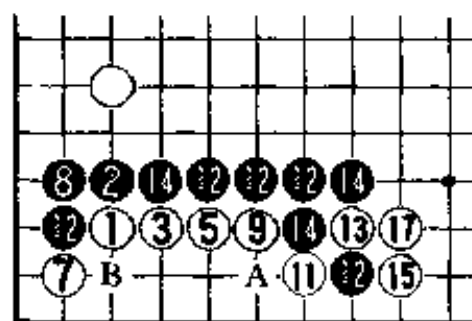
图十八



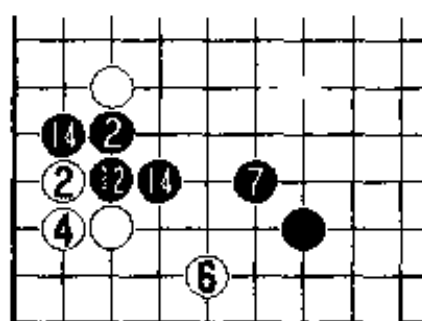
图十九 ②脱先

图十九 白1关起,黑2如脱先,则白3点,黑4只得接,白5再关,黑棋一下成了出路狭窄,又缺少眼位的弱子,故黑2不能脱先。

图二十 白5如长,黑6扳角很重要,以下至黑10挡,构成完美的厚壁。黑12连扳是正着,白15打后,黑以后尚有A位打、B位断的好处。



图二十

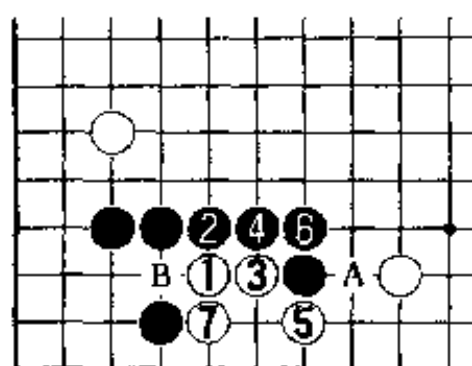


图二十一

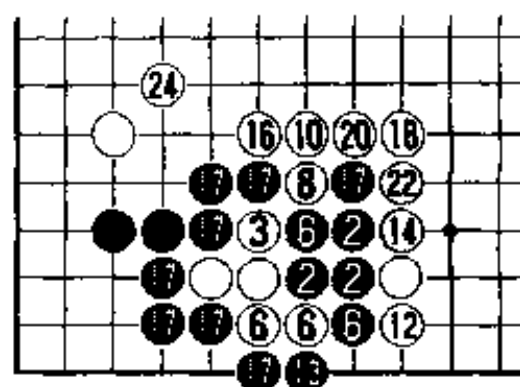
图二十一 白2立刻扳也可,白6小飞,黑7尖封,黑方的外势仍很完整。

图二十二 黑方大飞加玉柱守角后,白仍有打入的手段。白1入侵,黑2、4连压是简明的下法,黑6接是有效的使用先手权。如子A位顶则是无效的先手。黑8挡是有关根据的要着,由于白下边的连络很脆弱故不惧白B位冲。

图二十三 黑1长,阻止白方连络是强硬的下法。白2先冲再4扳,当白8断后,黑9打、11跳下是只想吃子而不及其



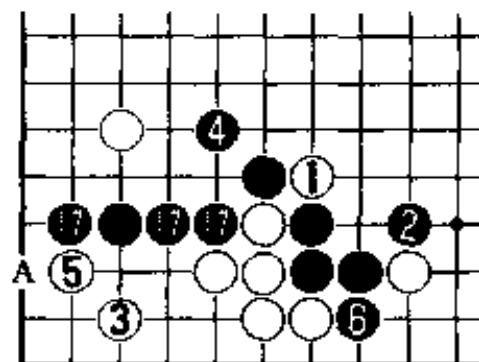
图二十二



图二十三

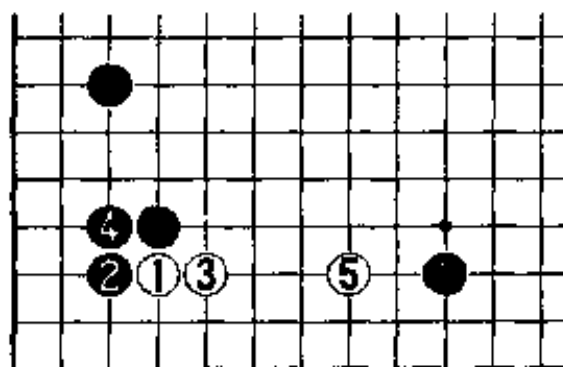
余的下法。白 12 夹、14 点、16 打后 18 封，黑只得收气吃白五子，而白却乘机取得了强大的外势，黑方大亏。

图二十四 白 1 断，黑 2 补强自己是正着。白 3 小飞，黑 4 再补断，白 5 不得不再补一手，否则黑 5 位尖，白入侵之子全死，黑 6 挡后尚有 A 位扳的手段，至此控制了外面，白方零零落落的三个子是无法与黑抗衡的。

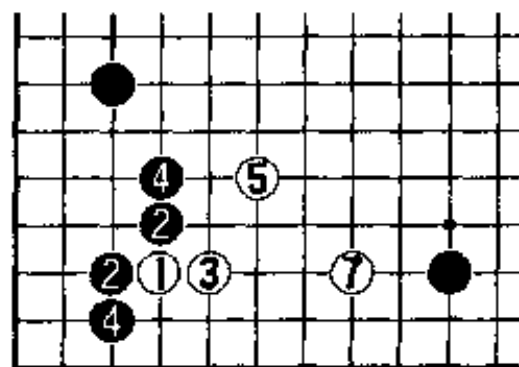


图二十四

图二十五 对子黑大飞与星下的结构白 1 托仍是入侵的好点。黑 2 扳角，白 3 退出，黑 4 接是稳健之着，白 5 拆二，这是双方正常的下法。



图二十五

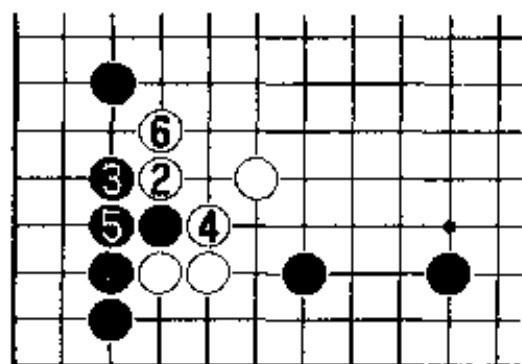


图二十六

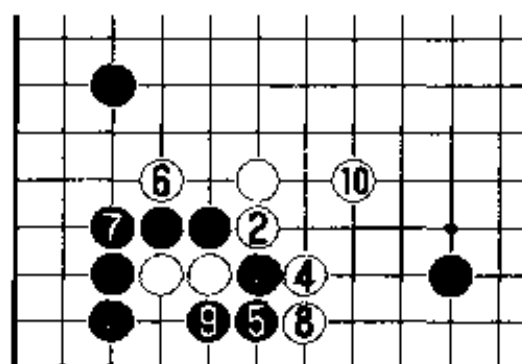
图二十六 黑 4 立，在实地上占便宜，但留有断点。白 5 小

飞,黑6并是形的要点,白7拆二安根。

图二十七 黑1拆二夺根,白2夹、4打,再6长,形状也整齐,不惧攻击。

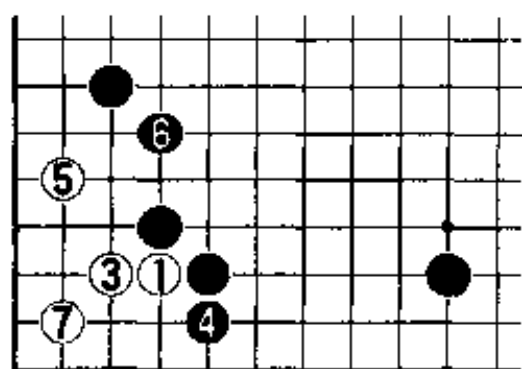


图二十七



图二十八

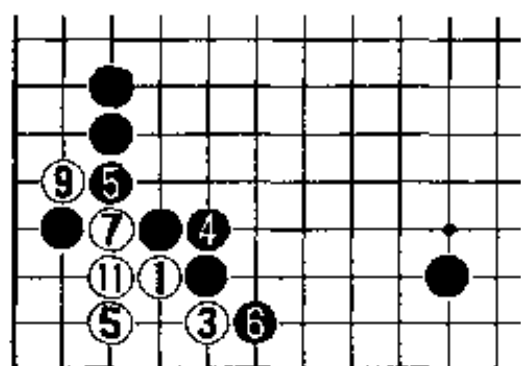
图二十八 黑1冲、3断,白愉快地弃掉两个子,对黑来说只是锦上添花而已,白却形整而且出路广,黑下边一个子反显得孤单。



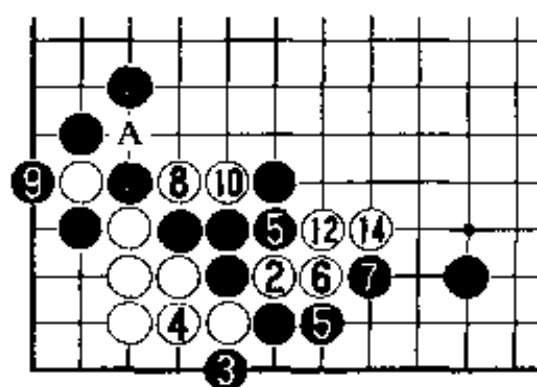
图二十九

图二十九 黑2外扳,由于大飞守角的角地较大,故白3长也是可行的。黑4立下,白5小飞,黑6尖封后,白7补活。

图三十 白3连扳,黑4接,白5虎,黑6扳下,白7扳、9连扳必需是征子有利才行,黑10打、12只能接,白先手活角。



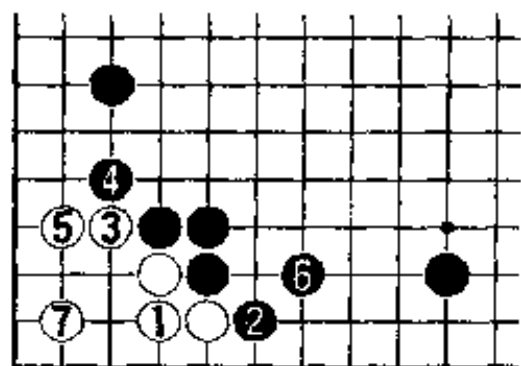
图三十



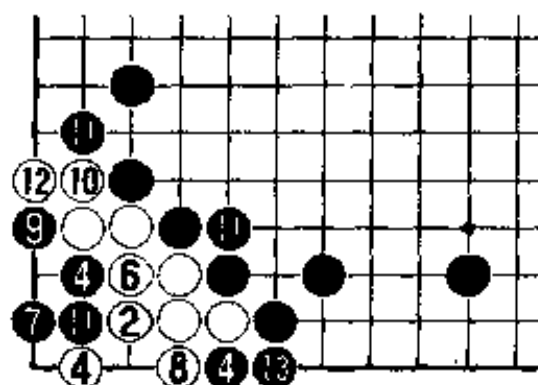
图三十一

图三十一 黑 1 如打, 则白 2 断, 黑 3 打后 5 退是正确的应法, 但至白 14 压, 黑仍难两全。故黑 1 在白征子有利时只能于 A 位接。

图三十二 白若征子不利, 则于 1 位接。黑 2 扳, 白 3 扳、5 立后再于 7 位补活。白 7 如省略不补, 则黑有 7 位点方的手段。



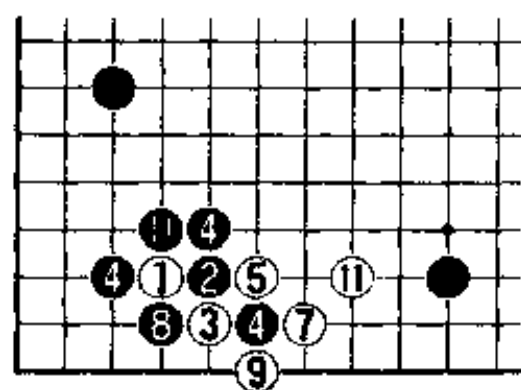
图三十二



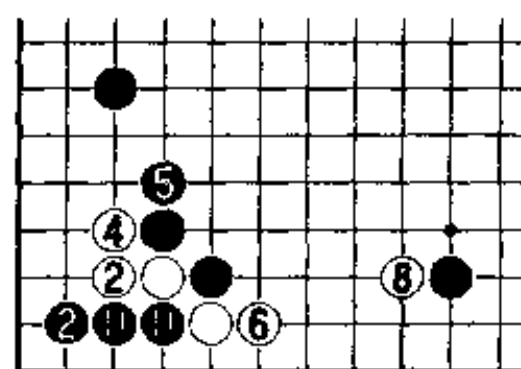
图三十三

图三十三 黑 1 点, 白 2 顶、黑 3 扳是好次序。以下至黑 13 接成为宽一气劫。但这是黑无忧劫, 故白有一定的负担。

图三十四 黑 4 连扳, 白 5 简单地打拔黑 1 子。黑虽得角, 但白 11 补后, 黑外面的一子也成为被攻的对象。



图三十四



图三十五

图三十五 黑 1 断打是常见的。白 6 长出、8 碰, 瞄着黑方的断点进行腾挪是双方正常的应对。其中, 白 6 于 7 位扳活角, 则黑 6 位打, 外势很好。

小结:中盘战斗往往是由于打入引起的,而打入后的一系列攻防则是中盘作战的重要内容。因此,打入、攻防是必须好好学习的一课。

第 12 天 打入后的攻防(二)

三、星、单关守角的打入

图一 白 1 点三·三，黑 2 挡、4 扳，切断白角边之联络。白 7 小飞，黑 8 可挡，以下至黑 14 接，黑得外势，白角也活得不小。其中白 13 必须补，否则黑 A 位扳即可杀白。

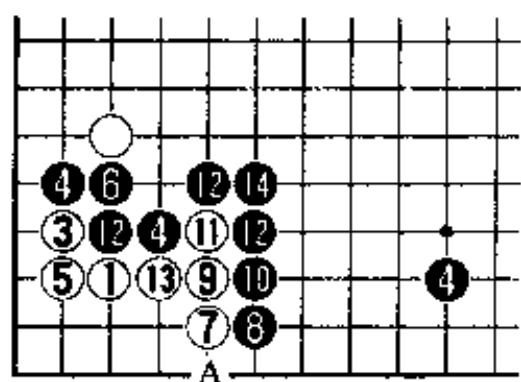


图 一

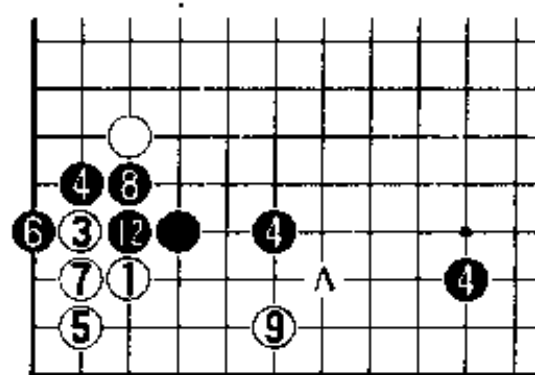


图 二

图二 白 5 虎只是为了能进一步于 9 位大飞。黑 6 先打后再于 8 位接是正确的次序。白虽占到大飞，但形很薄，以后即使 A 位尖也会被黑切断。

图三 黑 1 拐是为了保边而让白边、角通连，以后黑 A 位接是很大的着点，甚至有立即就下的。

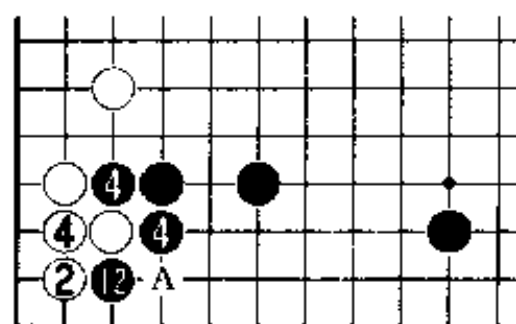


图 三

图四 白 1 碰也是常见的入侵点，黑 2 上长是正常的应法。白 3 跳，黑 4 挡，以下至黑 8 飞在

右边又形成势力。左边的黑子是不易受攻击的棋，而中间的黑子仍是一队弱子，这是白破坏黑边地的代价。

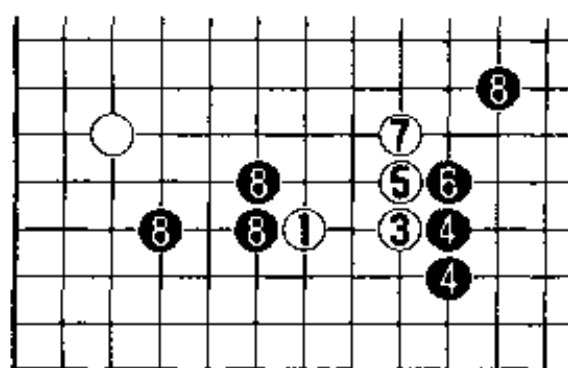


图 四

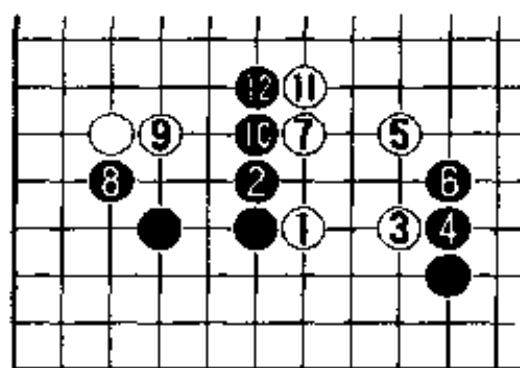


图 五

图五 白 5 跳，轻快的步法。黑 6 长仍是有关双方强弱之要点。白 7 再跳，黑 8 尖顶后再 10 位贴出是很好的步调。黑 12 紧贴中间而目光却投向左方。

图六 黑 2 上扳也是正常的应法。白 3 退出，黑 4 接，白 5 拐出，黑 6 关，白 7 只得关出，黑 8 尖顶、10 关出展开攻势。

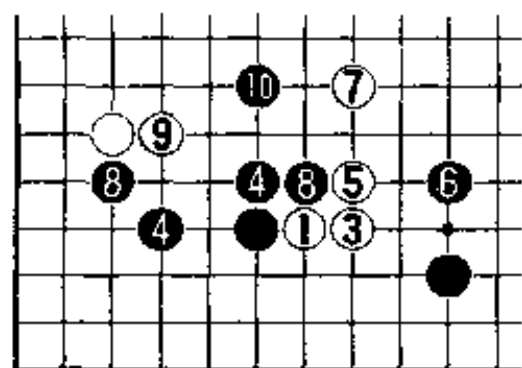


图 六

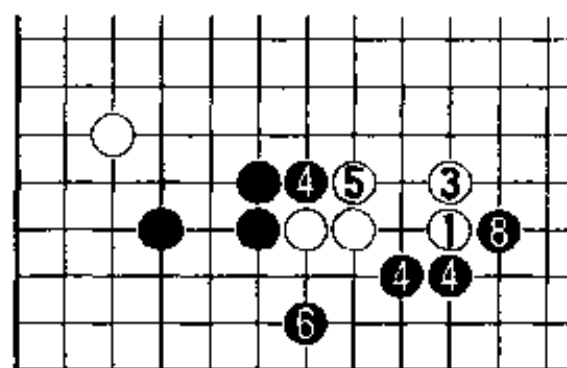


图 七

图七 白 1 采用压，黑 2 扳、4 长是常法，白 5 只得双。黑 6 飞过后，白方四个子成为攻击目标，而且形很重，故白 1 的下法较少采用。

图八 白 1 扳，求变。黑 2 打，很严厉。白 3 如接，黑 4 虎下，白 5 打尚可，白 7 打与黑 8 长作交换是很痛苦的，但为了 9 打、11 冲也只得如此。黑 16 提，厚极，白不利。

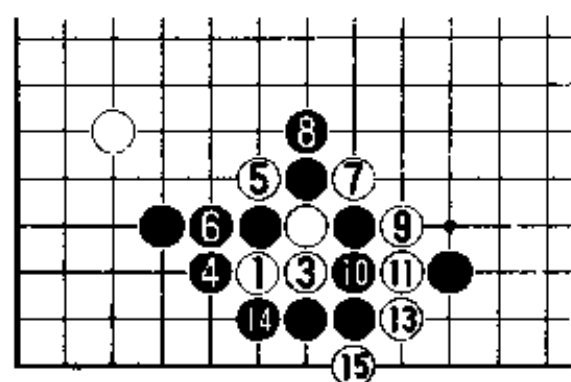


图 八

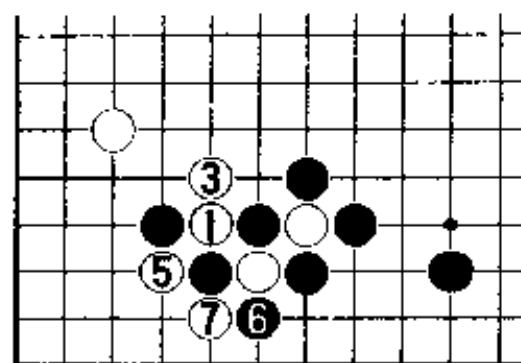


图 九

图九 白1反打,黑2提,痛快之极。白3长出,黑4再断打、6提。白7打后黑千万不要粘劫,因黑只要劫材有利就可开劫,此劫黑轻,白重。

图十 黑2下面扳,白3连扳是常用的手法。黑4断打、6紧贴是最有力的下法。白7打后再9位长,以下至黑12关补,黑取得边地,而白也使中腹变厚,这是两分的结果。

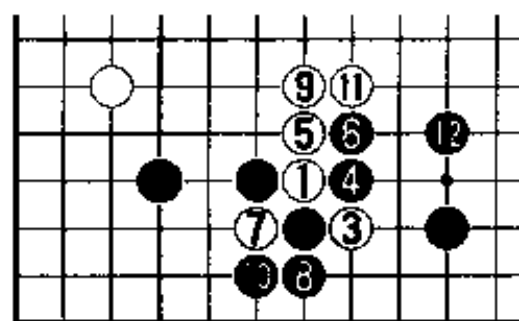
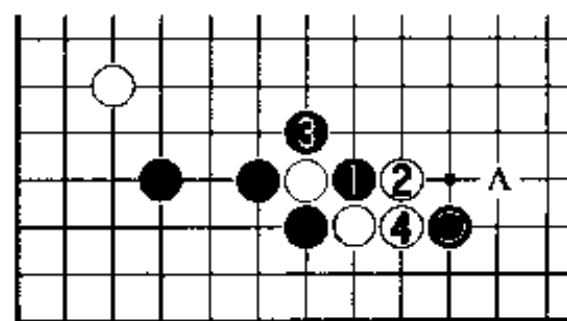


图 十

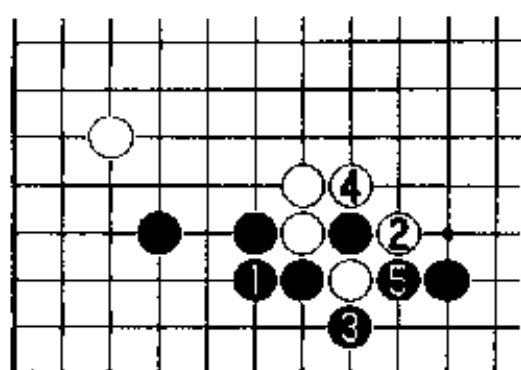


图十一

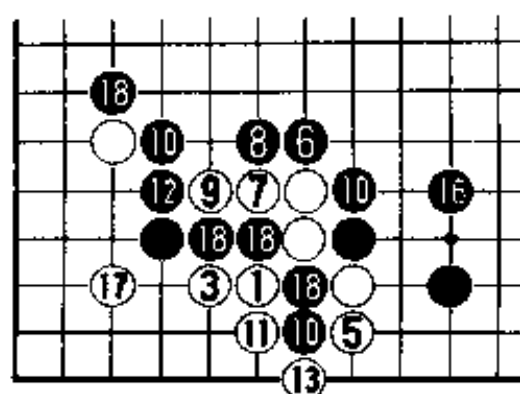
图十一 黑1打,白2也打,黑3当然提。白4接似乎破了黑边,割开了黑●子,但黑拔一子其威力巨大,而白三个子紧靠着它是很脆弱的。黑可立即走A位尖,故白2之打几乎不能考虑。

图十二 黑1接是软弱的下法,白2、4先手征掉一子很愉快,黑被压在低位,不利甚明。这种下法常为一些惧怕作战的爱好者采用。

图十三 白1打,再3长,颇使黑感为难,但黑4接是正

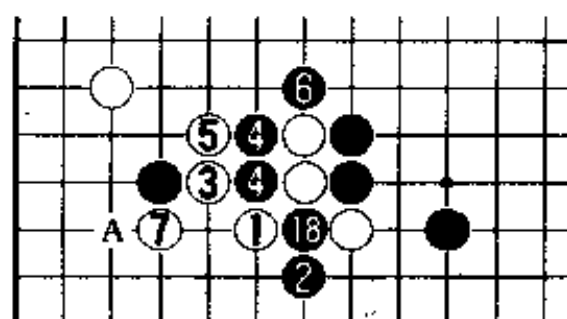


图十二



图十三
● = 扑
⑮ = 提

着。白 5 挡下，似乎是吃到两个棋筋，但黑 6 打、8 打后 10 位再枷，再次将白紧紧封住，白 11 只得打、13 提。黑 14 扑后 16 位跳补，形状整齐。白 17 跳入角，黑 18 扳，封住白棋，黑很厚实。



图十四

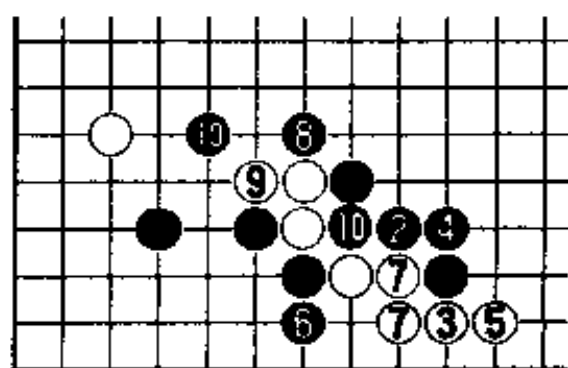
图十四 白 1 打、3 打、5 再打，黑 6 提两个白子，白 7 虎，谁有利？

90% 的初级学员的回答是：白有利。这个回答是错误的。

为什么呢？首先初级学员对黑方强大的厚势或是视而不见、或是不会利用厚势而忽视了它的价值，其次是以整个角为白方所占有。实际上，黑尚有 A 位扳活动角子取得利益之手段，故应是黑方明显有利的结果。

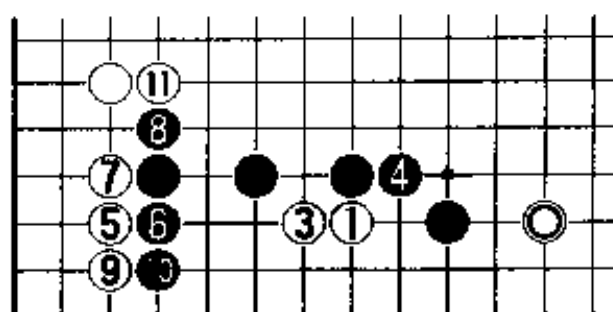
图十五 白 1 顶是迷惑黑棋的手段。黑 2 压是正应。白 3 扳、5 长出，经黑 6 立先手，再 8 打、10 枷，白棋大败。

图十六 在白有○子的



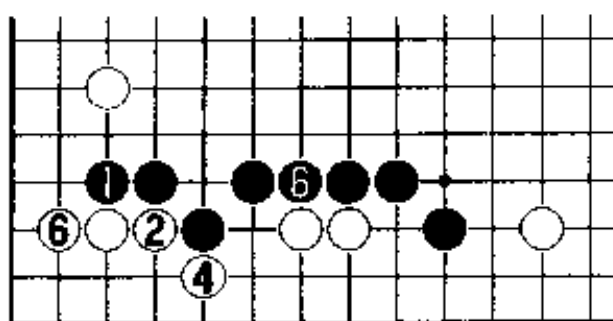
图十五

情况下，白1是有力的入侵点。黑2压，简明之应法。白3长，黑4退出，白5点三·三时，黑6挡是正着。以下白边、角连通是值得自豪之处，但白1、3两子与黑2、4的交换其损失也不小。



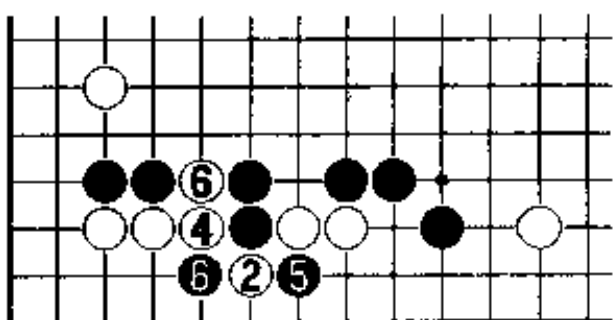
图十六

图十七 白点三·三，黑2如挡，白2爬，黑3虎下，白4扳能通连。黑5接，白6立，黑方的阵地全被掏空，白稍有利。



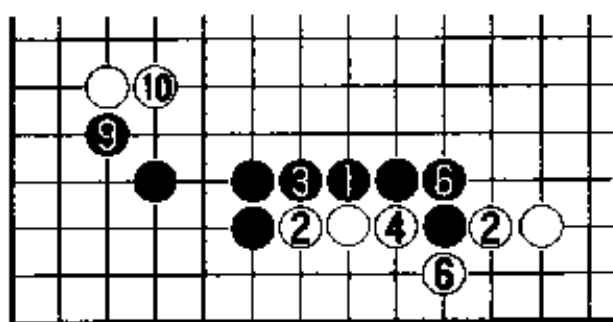
图十七

图十八 黑1挡下，白2扳，黑3也扳，白4断、6冲出，黑损失更大。



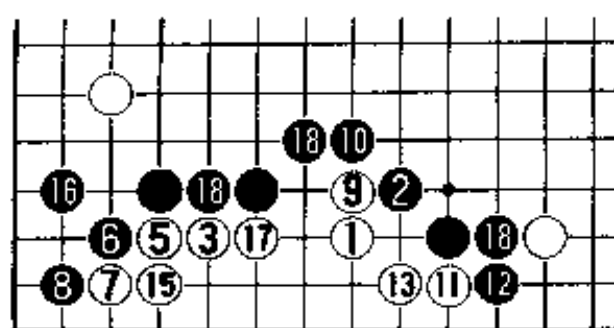
图十八

图十九 黑3仍压，白4顶、6扳，渡过，黑棋也很厚实，得失要看黑方的厚势所发挥的作用而定。

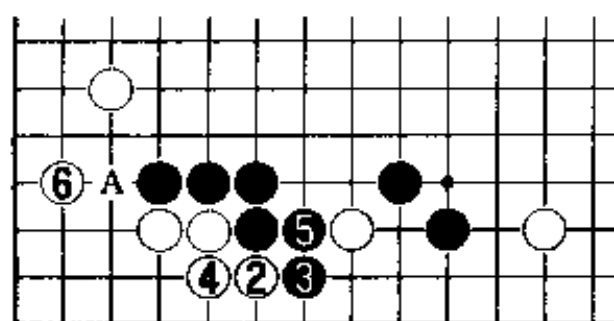


图十九

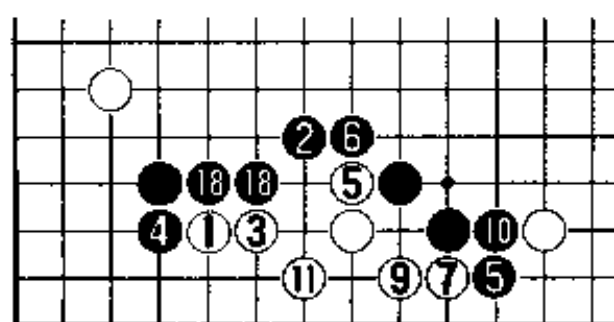
图二十 黑2尖也是常用的手段。白3点，轻快灵活地处理孤子。黑4接厚实。白5再挺进角，黑6扳角是正确的应手。白7扳，黑8连扳是最强的，因白下而已着三个子，是不愿作转换的。白9冲、11托是打入敌阵后最常用的手段。以下至黑18补，白先手活角。



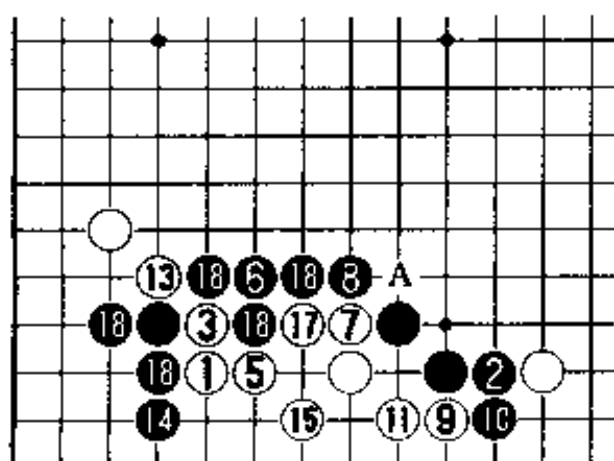
图二十



图二十一



图二十二



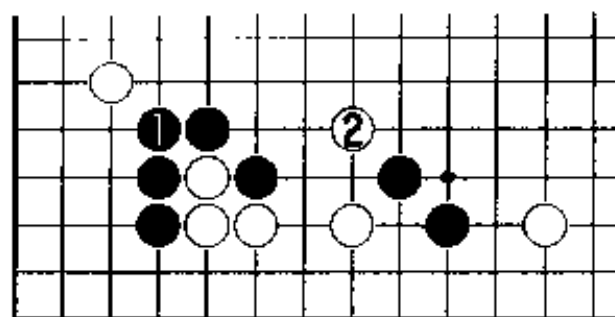
图二十三

图二十一 黑1挡下，切断白棋。白2扳、4接后于6位飞，使边、角通连，是好手，切忌于A位扳。黑方仅断下一个子是不合算的。提醒大家注意：前图白的行棋次序，不能先下右边，即黑2尖后白不能先走9位冲、11位托后再走3位点。

图二十二 白3立即退回也可。以下至白11虎补活，黑12也得补断。白下边活得较小，但黑角也未完全确定，有得有失，仍是双方可以接受的结果。

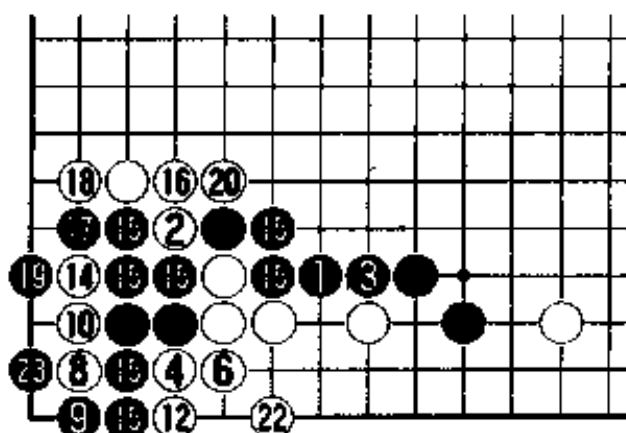
图二十三 黑2挡角，太看重角地。白3冲，黑4挡后因产生两个断点，以后必须小心处置。白5退回，黑6接是正着。白7至11退仍是扩大根据的常用手段。白13断，黑14立是有关双方强弱之要点，即符合被切断后需采用强化己方、削弱敌方的处理方针。白15补活，黑16立，黑有A位的断点，黑不好。

图二十四 黑 1 接是错着，白 2 跳，黑边地失去后还要处理右下两个子，损失太大。



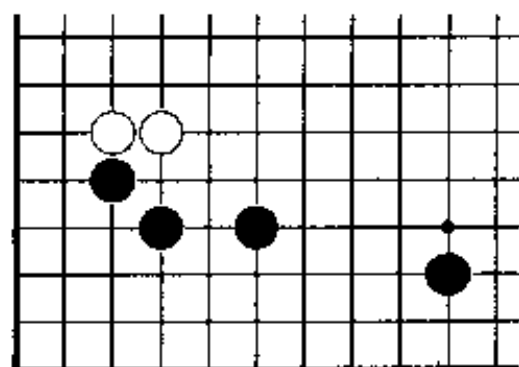
图二十四

图二十五 黑 1 长，味恶。白 2 立即断，黑 3 只得接，白 4 扳是有关双方强弱之要点。黑 7 补断，白 8 夹是手筋，白 14 打是弃子整形的好手。以下白不仅先手活边，而且左边的棋形也很完整，白方有利。

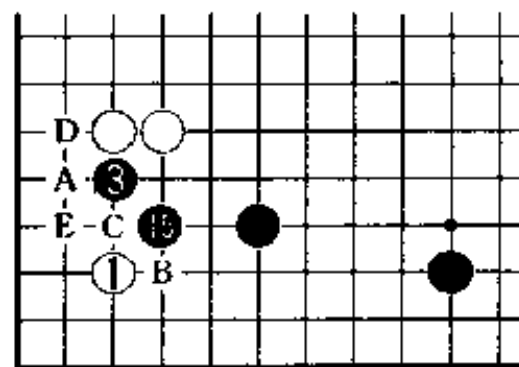


图二十五

图二十六 此型也是常见的，白的打入点在何处？



图二十六

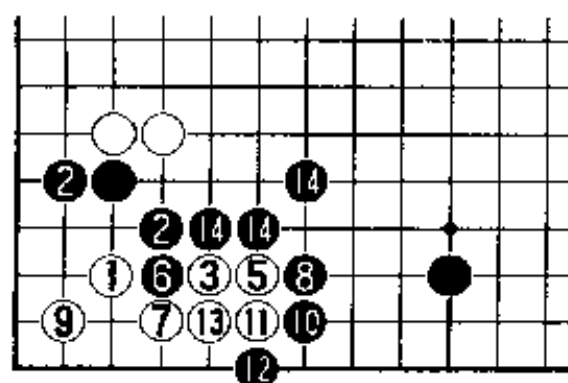


图二十七

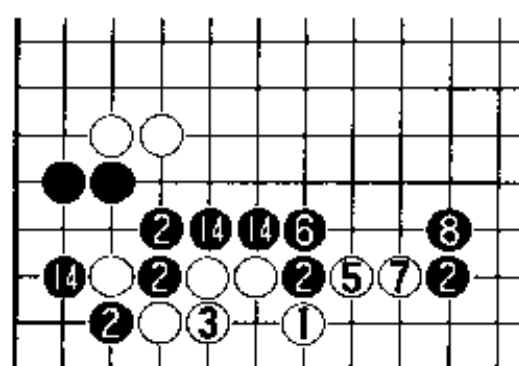
图二十七 白 1 点三·三是最常见的入侵点，这是黑尖顶这种结构的弱点。对此，黑有 A 位立的强硬下法，也有 B 位挡的退让下法，还有 C 位团的下法，另外还有 D 位扳和 E 位尖的应法。

图二十八 白 3 点、5 长，黑 6 冲、再 8 位扳是正确的次序。白 9 虎活角，则黑 10 先手立后再补断。黑角被夺，但白外

面两个子在黑方的势力下必将遭到打击。黑方在攻击中能取得多大利益是这里得失的主要标志，而就局部来说是双方都没有恶手的正常应对。



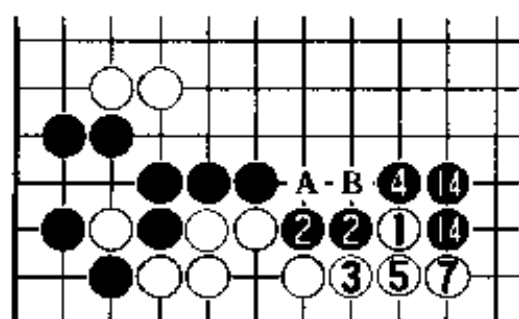
图二十八



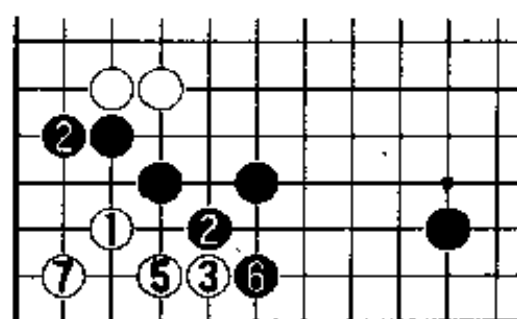
图二十九

图二十九 白1扳，黑当然断角，因白不可能弃中间两个子。白3接，黑4收回角地。白5打、7顶，黑8长是正应。黑方的外势有问题，但白边尚未活净，故也不能轻举妄动。

图三十 白1飞顶也是一法。以下至白7爬补活，而黑方的外势有A、B两处断点，黑方仍须注意。



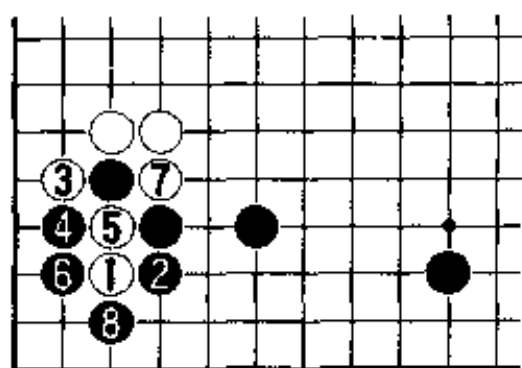
图三十



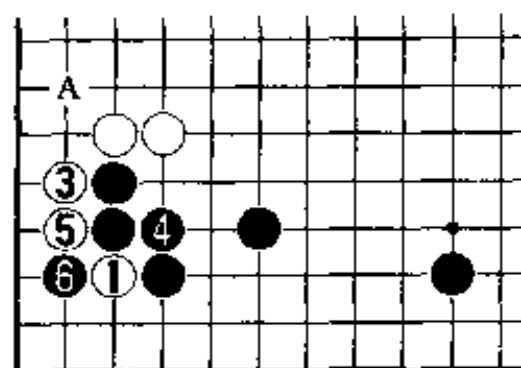
图三十一

图三十一 白3小飞也是一法。黑4尖顶是要着，白5只得退，黑6虎下，白7补活，黑稍有利。

图三十二 黑2挡是保边而放弃进攻的下法，也就是说黑进攻两个白子无益之时才采用的下法。白3扳，黑4扳下至黑8打，黑似乎边、角未遭破坏，但白由此而得到了强化，黑角也被压缩。故这是白稍有利的结果。



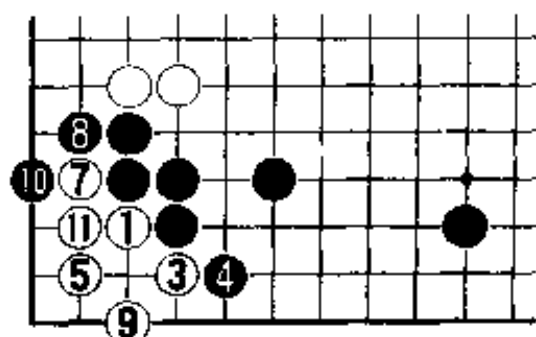
图三十二



图三十三

图三十三 黑4团是不想给白提子后变厚。白5爬,黑6打,但黑角仍有余味。另外白因3位扳,黑4团已经得利,白5之着也常保留,以后A位虎后有6位立的下法。

图三十四 黑2团也经常被采用。白3如尖,则至白11仅活一小角,而外面两个白子却很孤单,故白3一般不宜立即动手活角。



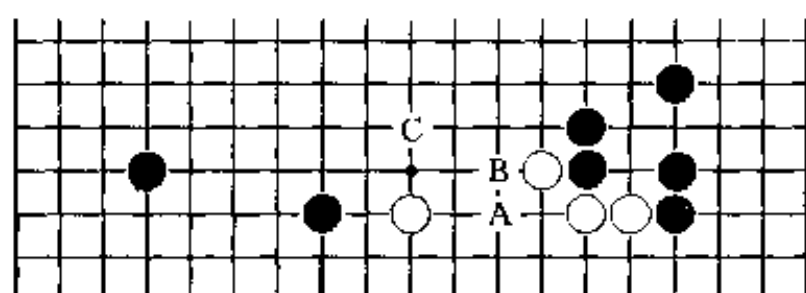
图三十四

小结:打入后的攻防千变万化,以上两天介绍的三种打入(1.星、小飞守角;2.星、大飞守角;3.星、单关守角的打入),例子较典型、应反复学习体会。

第 13 天 打入后的攻防(三)

在授子棋中,对于白方的阵地要敢于打入,敢于与上手进行真刀真枪的中盘攻防,这是一条提高棋艺的捷径,也是下授子棋的最大益处。死守己阵,回避作战,对白方虚弱的阵地根本不想去打入,那么,授子棋下得越多,你的胆量就越小,水平的提高也就越慢。

第一型 这是倚盖定式的常型,黑方攻入的要点在 A 点,白方防守的要点在 B 位并或 C 位关。



第一型

图 1-1 黑 1 打入,白 2 压,黑 3 退出,白 4 只能再压。黑 5 扳,白无法阻渡,走 6 位接是最好的先手利用。黑 7 退回,

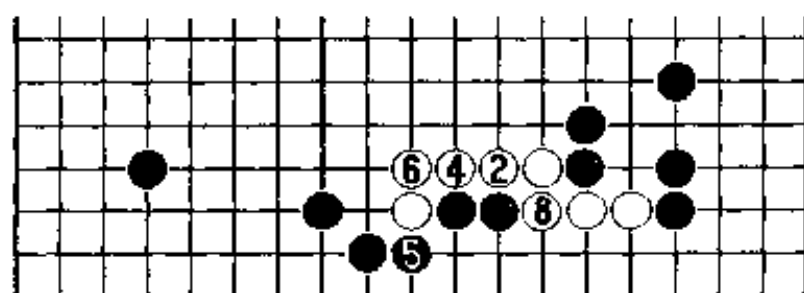


图 1-1

白 8 接，黑的打入搜了白棋的根，也强化了自身，达到打入的目的。

图 1-2 白 6 接后，黑 7 断，太想吃棋。白 8 扳、10 接，黑 11 不得不补，虽增加一些地域，但左下的阵地被打碎，而且白棋也得到增强，黑得不偿失。

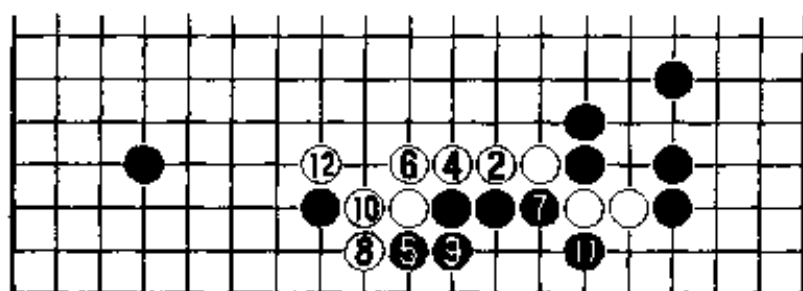


图 1-2

图 1-3 如黑左下的阵地多一个●子，也就是黑方左下的阵地很牢固时，当黑 5 扳，白 6 接是正着。黑 7 断打、9 长，黑方仅是锦上添花而已。

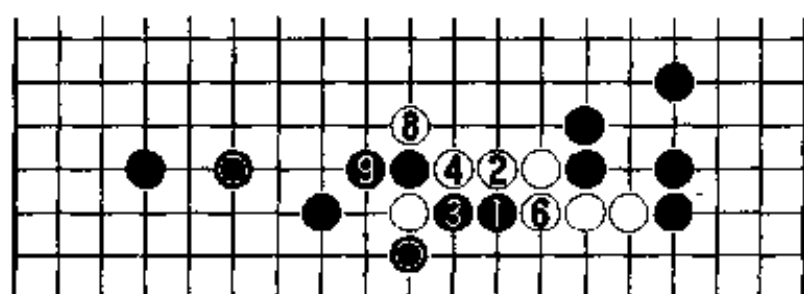


图 1-3

图 1-4 黑 3 顶时白 4 长是阻止黑方通连，但这一法

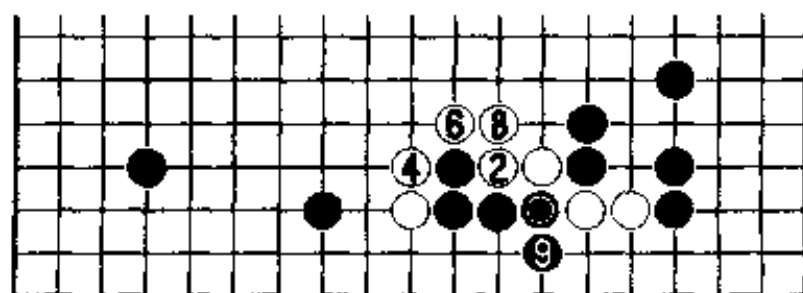


图 1-4

过于强硬而忽视了自身的缺陷。黑 5 冲, 先制造两个断点, 再 7 位断, 白 8 不得不接, 黑 9 立, 白两子被杀, 白不行。

图 1-5 白 2 接也可。黑 3 顶是正着。白 4 如长, 封住黑方的出路, 黑 5 扳, 极为重要。白 6 挡, 黑 7 跳出是关连的好手筋。以下白 8 冲, 黑 9 双, 顺利进入中腹。黑打入成功。

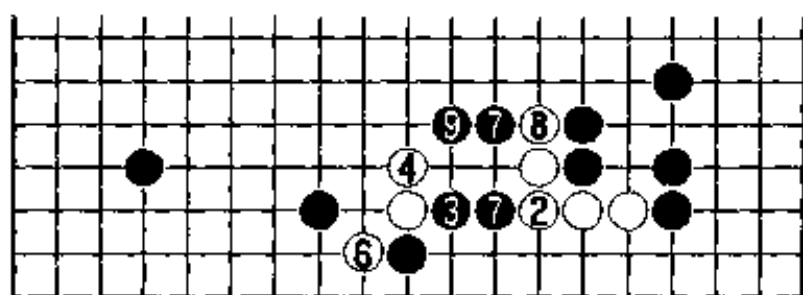


图 1-5

图 1-6 黑 5 先跳, 次序错。白 6 冲, 黑 7 再扳, 白 8 接, 黑 9 只得退出。与图 1-1 相比, 黑莫明其妙地多了一个黑 5 之子, 黑大损。

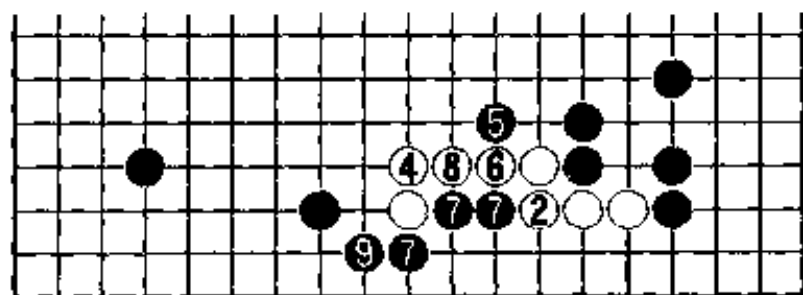


图 1-6

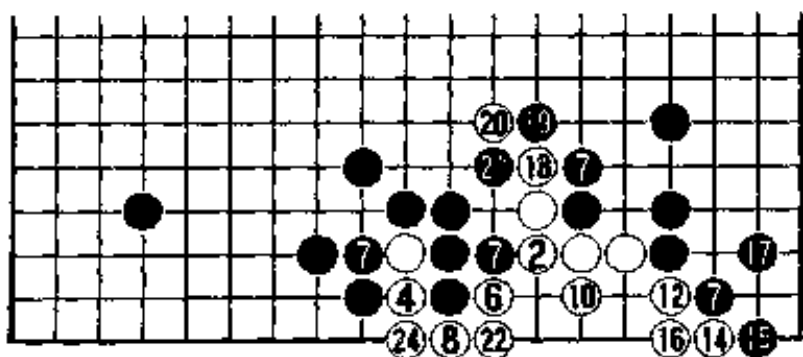
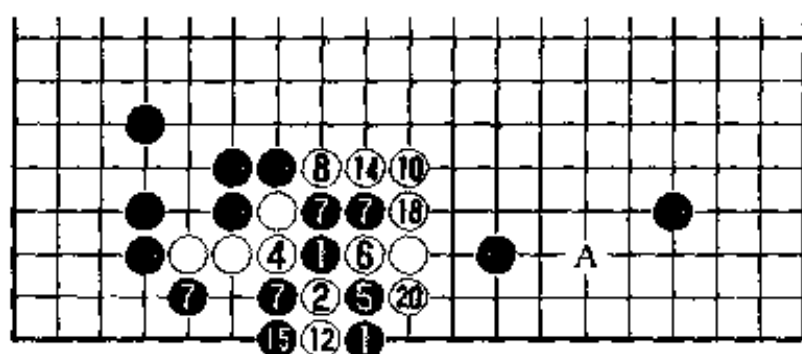


图 1-7

图 1-7 白 4 立下也是一法。黑 5 扳住封头, 白 6 扳渡, 无奈之着。白 18 冲、20 扳出, 企图闹事。黑 21 断, 白 22 不得不补, 以下黑 25 补断, 白仅小活一块, 黑成功。

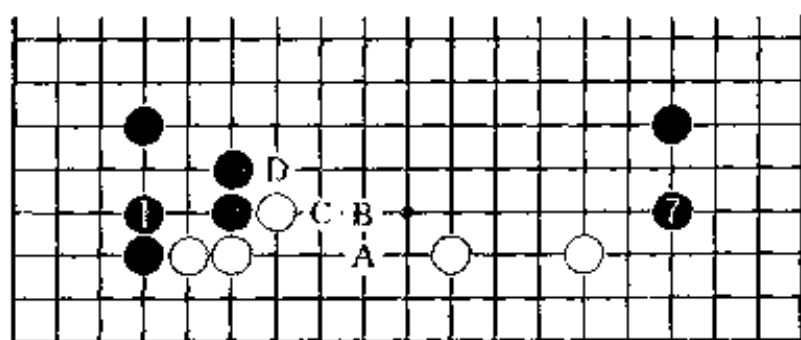
图 1-8 白 2 托, 常用之手法。黑 3 扳, 白 4 必断, 白 8 打、10 枷是弃子整形的手段。以下至黑 21 扳, 白虽弃掉数子, 但棋形完整, 出路很广, 可于 A 位攻入反击。



⑩ = ② 扑 ⑦ = ⑫ 提 ⑦ = ② 粘

图 1-8

第二型 白方的阵地似乎比第一型要强得多, 因为多了一个拆二。但黑仍有入侵的着陆点, 一般是 A 或 B, 而白方于 C 位补也是常法, 或是于 D 位压, 以增加墙的高度, 防卫敌方的入侵。



第二型

图 2-1 对于黑 1 的入侵, 白 2 压想把侵略者封住只是一厢情愿的下法。经黑 3 扳, 白 4 必断, 以下至黑 9 打, 白棋崩溃。

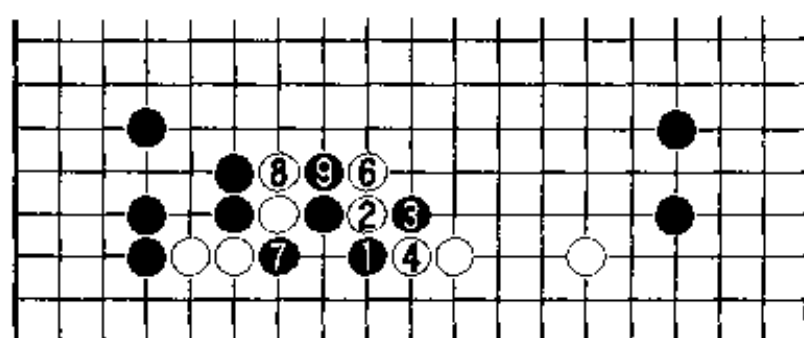


图 2-1

图 2-2 白 2 尖封也是常用的手法，但黑 3 断，白两个子被杀，黑方的打入取得成功。

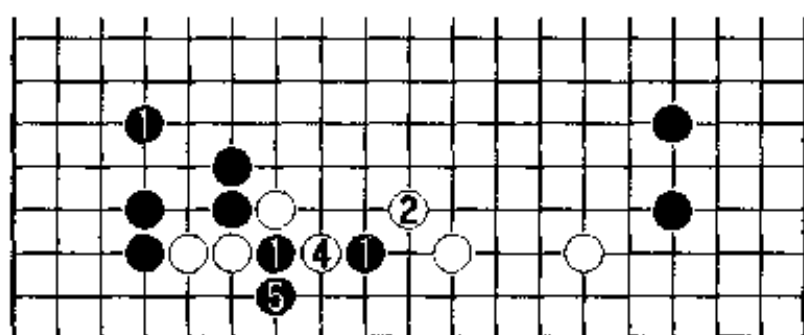


图 2-2

图 2-3 白 2 压出是唯一的应手，首先是防备黑 A 位断，又是自己拓宽出路的下法。黑 3 扳是强手。白 4 跳，黑 5 顶是好手，再次瞄着 A 位的断点。白 6 无奈之着，黑 7 压、9 虎堂堂正正地进入中腹。黑棋的打入不仅破坏了白阵，而且造成白两处弱棋。但应注意黑棋打入的一队棋自身尚未活，这需

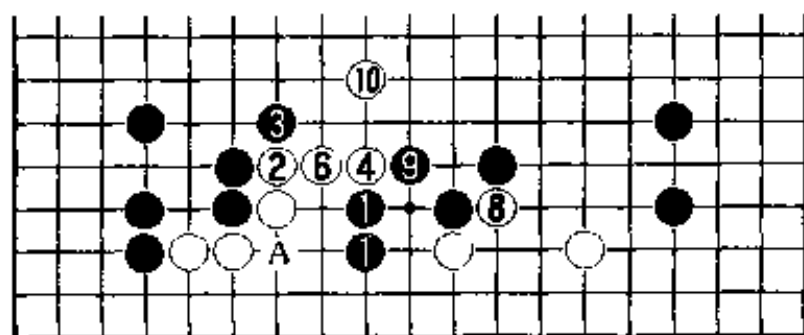


图 2-3

要运用中腹的攻、防能力，若单方面顾虑自己，则是胆小的表现。正确的判断是自己虽有一处未净，而白却有两处弱棋，需要担心的是白方，而自己只要留心照顾就行。

图 2-4 白 2 尖，棋形不佳。黑 5 棒接是正确的使用先手权，白 6 只得团，黑 9 虎不仅出头坚挺，而且尚有 B 位立的先手权，这将对白拆二阵地构成威胁。

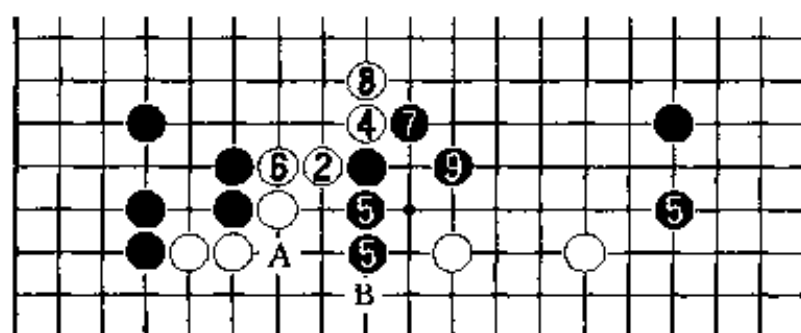


图 2-4

图 2-5 白 4 曲出，黑 5 尖，方向正确。白左、右两处弱棋作比较的话，左边的更弱，故黑靠近较强的白棋行棋，面对主要的攻击目标暂时不去惊动，这也可说是中腹行动的一大诀窍吧！白 6 挺起，黑 7 再扳，这充分利用白左边的弱棋而用强，白不敢于 A 位断，以下至黑 11 虎出，不仅使己方的出路拓宽，而且还封住白棋，几乎形成单向攻击左边白孤子的形态。

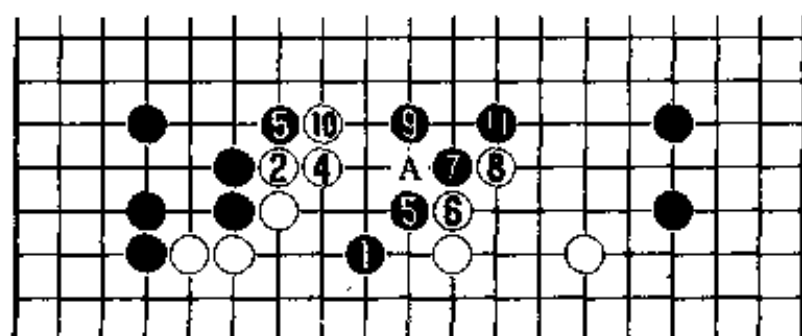


图 2-5

图 2-6 黑 1 四路上攻入，也是可行的。白 2 托是恶

手。黑3扳,白4如断,则黑5打再7断,杀死两个白子,收获不小。白2如于5位飞,黑已将白压至低位,也可满足。

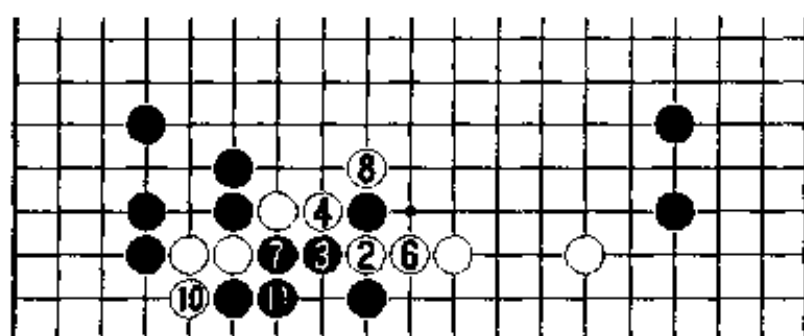


图 2-6

图 2-7 白2仍压出,白4曲出,准备开展进入中腹的持久战。黑5尖再7尖进入中腹,白8拓宽出路,黑9飞压、11长也是以攻为守、拓宽出路以强化自身。

实质上进入中腹后的战斗也是和切断后的处理原理相仿:首先是考虑如何强化自身、削弱敌方。

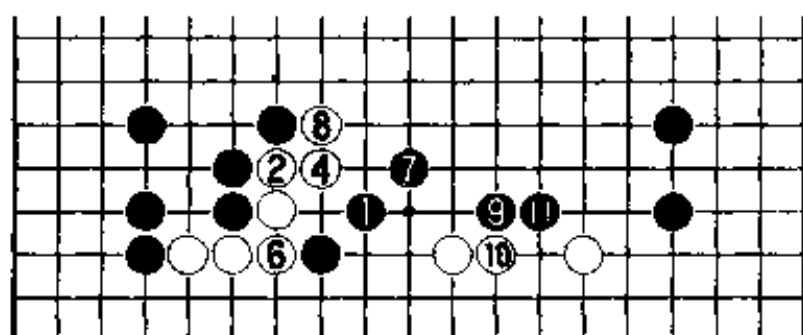
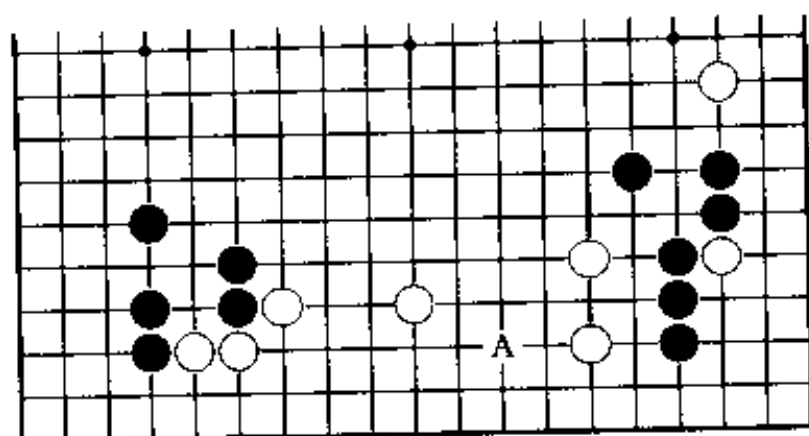


图 2-7

第三型 白方下边的阵地很大,似乎也有重兵把守,但应注意到黑棋两边都是坚实无比的阵地,故仍能打入敌阵。黑方攻入的着陆点是A。

图 3-1 黑1是入侵的好点。白2镇,黑3托是渡的常用手筋。白4扳,黑5简单地断就行。白6打,黑7打、9接。白10断是无理的挑战。以下至黑13挡,白无法抵抗。



第三型

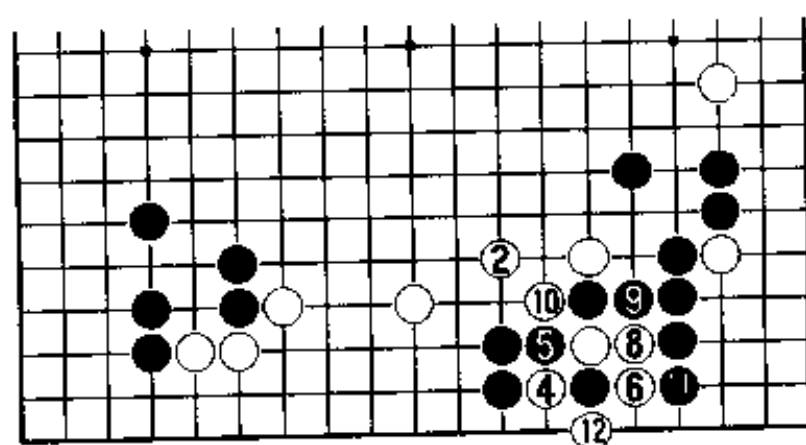


图 3-1

图 3-2 白 4 外扳，黑 5 挖是好手筋。白 6 如打，黑 7 打、9 长，顺利渡过。

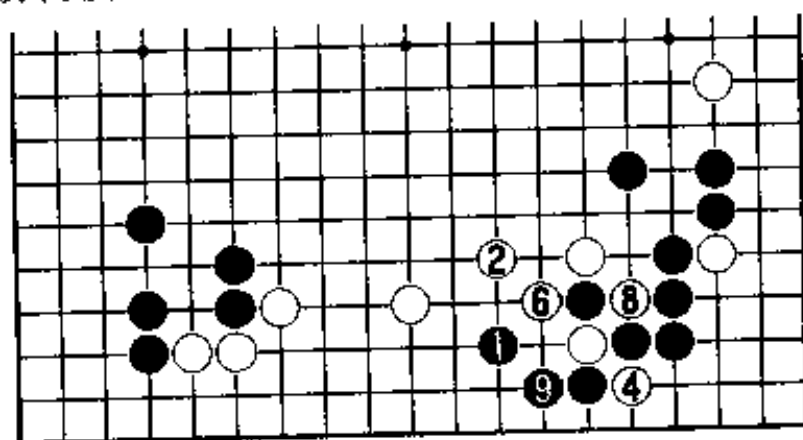


图 3-2

图 3-3 白 6 顶是最强的抵抗，黑 7 冲，白 8 断，黑 9

打、11 接是很好的步调。以下黑 19 扑、21 立下形成劫争。黑没有惧怕的道理！

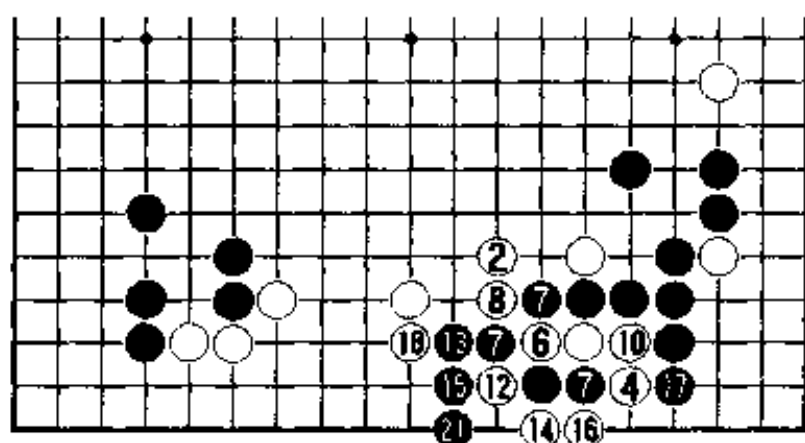


图 3-3 ⑨ = ⑨ 扑 ②① = ①③ 提

图 3-4 白 2 尖封是坚实的手法。黑 3 是以转换的手法处理己方的孤子。白 4 挡下至 8 接, 坚决阻止黑左右通连, 黑 9 冲、11 扳出使白为难。白 12 断, 黑 13 打再 15 断是好次序。以下使用滚打的技术毁坏白棋的队形。黑 23 立, 吃掉白子, 取得巨大的成功。

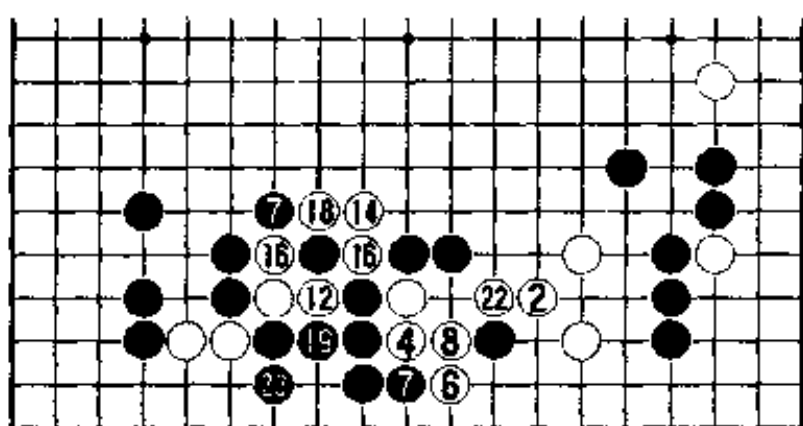


图 3-4 ②① = ⑦

图 3-5 黑 5 扳, 白 6 压是明智的。黑 7 长, 白 8 也只得接。以下至黑 13 曲, 顺利做活, 而白尚须防备黑 A 位冲断白左、右的连络。

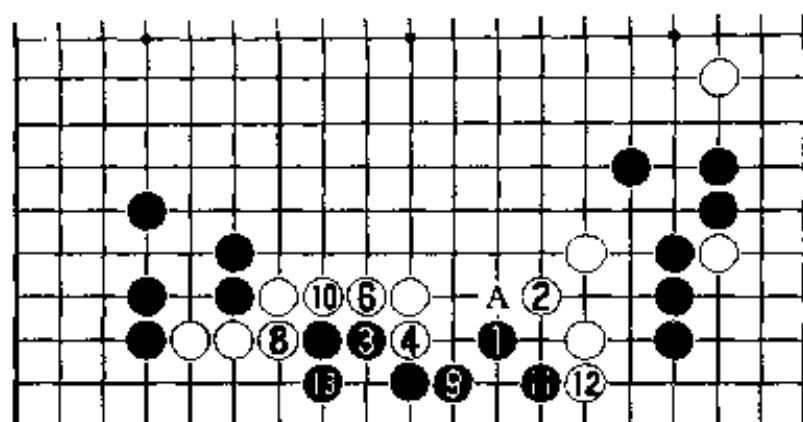
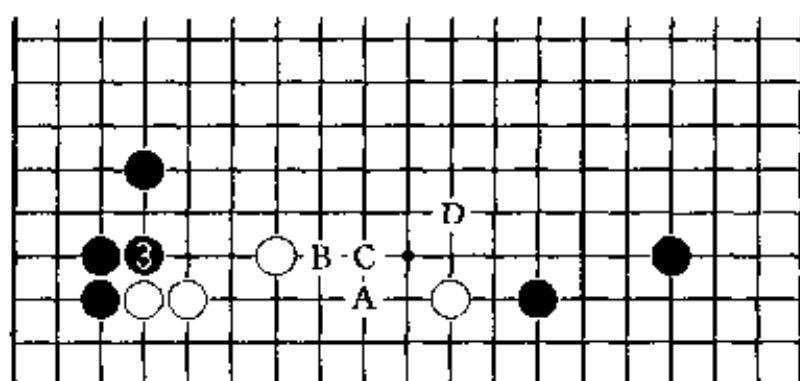


图 3-5

第四型 白方下边的阵地很薄，尤其是右边的斜拆三更是虚弱，黑应抓住机会打入白阵。其主要入侵点是 A 位或是 B 位，而白则以 C 位或 D 位防守。



第四型

图 4-1 黑 1 是打入的好点。白 2 压，黑 3 顶，白 4 压让黑通连是简明的下法。黑 5 扳至 9 长，不仅缩小了白方的阵

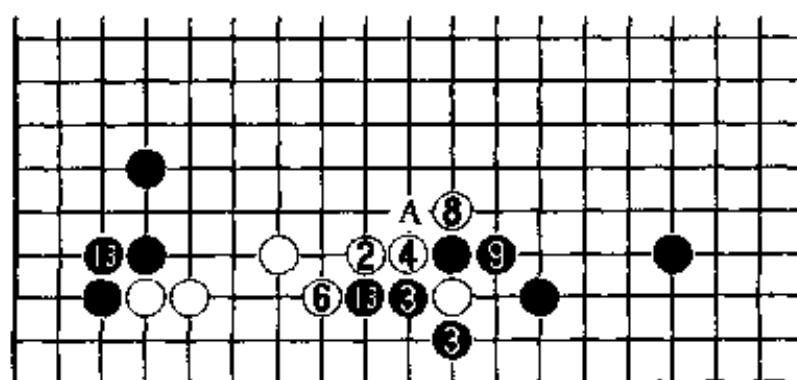


图 4-1

地，而且扩大并巩固了黑右下的阵地，而白尚有 A 位的断点。

图 4-2 白 2 尖封，黑 3 冲、5 托是入侵敌阵后常用的扩大眼位下法。黑 9 扳、11 飞后白无法杀黑，因白自身的缺陷很多。

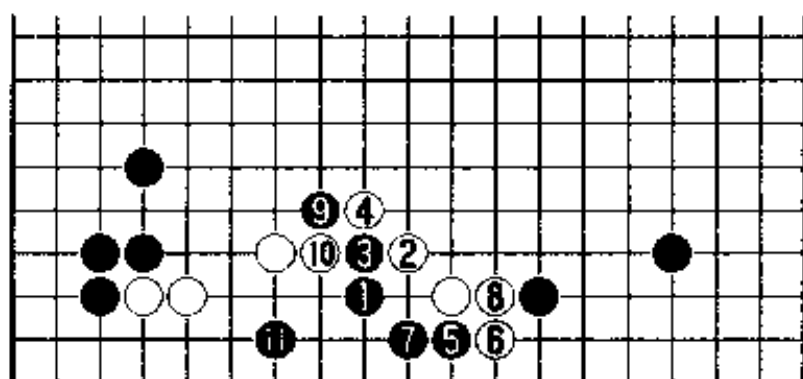


图 4-2

图 4-3 黑 9 顶、11 扳是只想太平求活的下法。以下至白 14 补断，白棋本来空虚的地域虽被掏尽，但换成很好的外势。黑的打入不算成功。

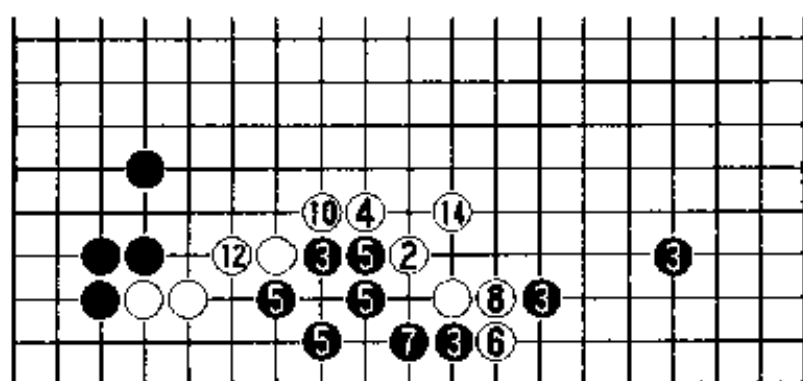


图 4-3

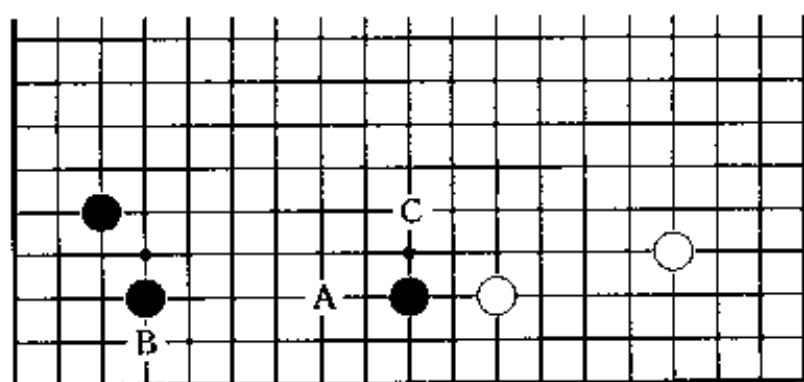
图 4-4 黑 1 碰也是常见的入侵点。白 2 扳，黑 3 连扳是关连的手段。白 4 扳、6 打，则黑 7 断打，以下至白 14 补，白虽通连，也基本围成下边的地域，而黑方则构成外势，也很有收获。

图 4-5 白 6 长过强，黑 7 打 9 挡后再 11 打、13 长是很好行棋步调。黑 15 扳又是好手，迫使白 16 打。以下至黑 21 接，入侵大获全胜。中间的五个白子尚需花大力气去治理。

第 14 天 打入后的攻防(四)

对子棋中的打入是经常发生的。今天专门介绍无忧角和单关守角后的边、角攻防。

第一型 这是无忧角带星下大场的结构，在这空虚的阵地中入侵是极容易的，常见的有 A 位、B 位，而防守则以 C 位关。



第一型

图 1-1 白 1 打入，黑 2 关是很普通的下法。白 3 关出，黑 4 曲镇以拓宽出路，白 5 再关，以后双方都在设法处理自身

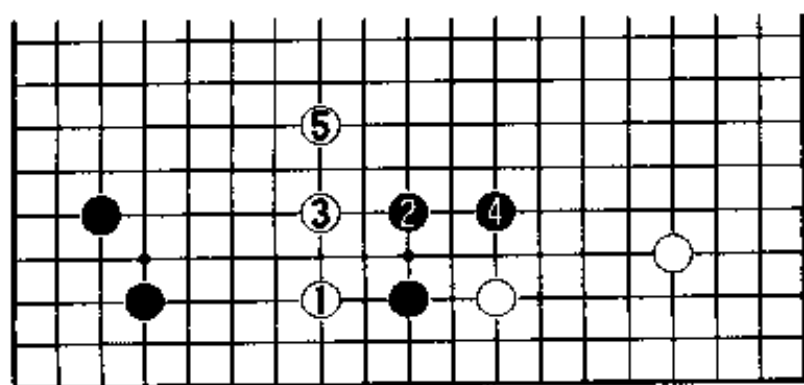


图 1-1

的孤子。

图 1-2 黑 2 尖也是常法。白 3 飞, 轻快地外逃。黑 4 拆一, 夺取根据并迫使白棋走重。以下双方都关向中腹。由于黑左下角很坚实, 白方的子力对它影响不大, 而黑方向右发展的子力能有多大效能是这里得失的判断基础。

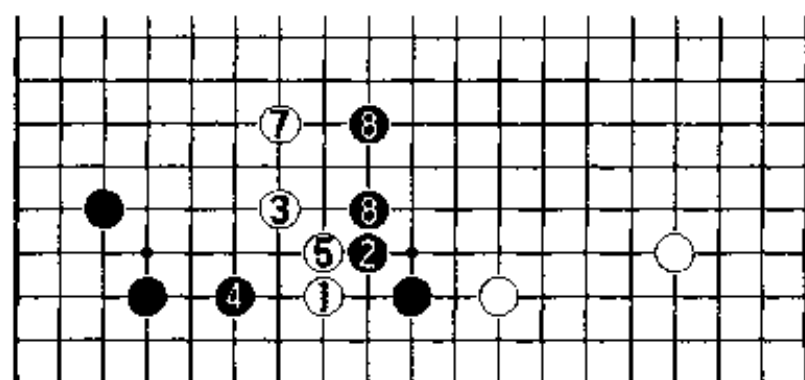


图 1-2

图 1-3 白 3 碰以求腾挪, 黑 4 上长, 稳健之着。白 5 扳后, 白 7 再飞出, 白把黑角碰实, 而白 3、5 两个子尚有用处。故这是正常的应对, 也是最常见的下法。

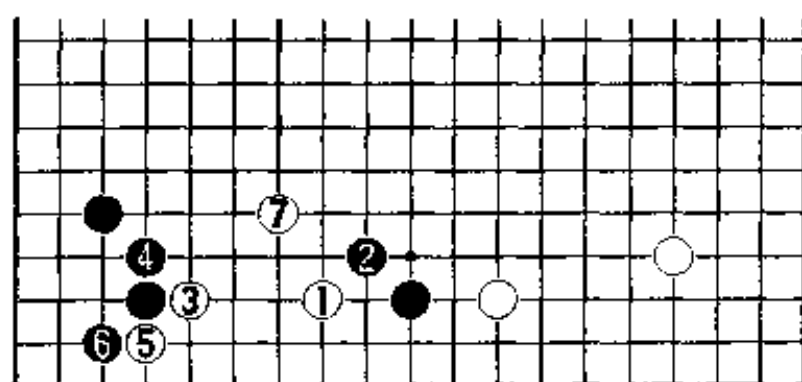


图 1-3

图 1-4 黑 4 上扳, 白 5 退, 稳健之着。黑 6 立下不仅是有关根据的要着, 而且实利也极大, 这是不可忽视的重要着点。白 7 飞出, 形状整齐, 以后尚有 A 位夹的利用。

图 1-5 白 5 下扳是轻灵的下法, 随时准备转换。黑 6 二路下、8 再打, 则白 9 也打。白即使征子不利也能走 11 枷,

可使己方成为出路很广的棋。

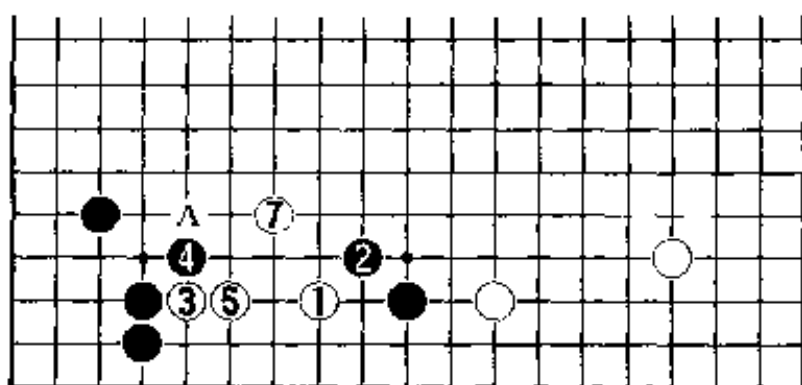


图 1-4

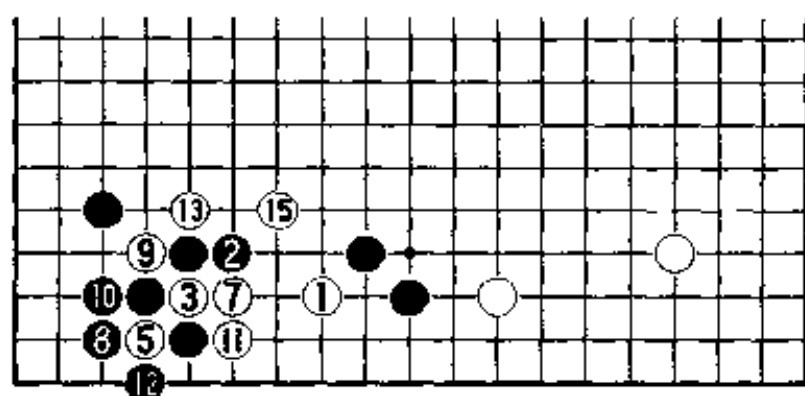


图 1-5

图 1-6 白 5 下扳时不能不考虑黑 8 二路爬的下法。白 9 打、11 打、13 接是很好的步调。黑 14 不得不补。白 15 再打、17 冲出是常用的手筋。以下白 19 冲出后再走 21 位尖，黑右面的两个子已不能动弹。这也是得失相当的变化。

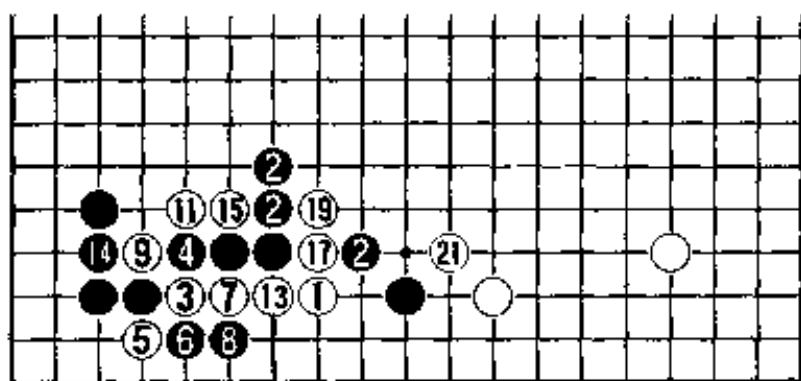


图 1-6

图 1-7 黑 1 上扳，白 2 反扳也是腾挪的常用手法。黑

3 如长，白 4 再扳，深得腾挪转换之要领。黑 5 打，则白保留 A、B 两打的权利，先手 8 位紧贴是很好的下法。白棋的形状极好。

黑 5 如于 6 位打，白 5 接，黑 C 位打，白 D 位打活角，形成转换。

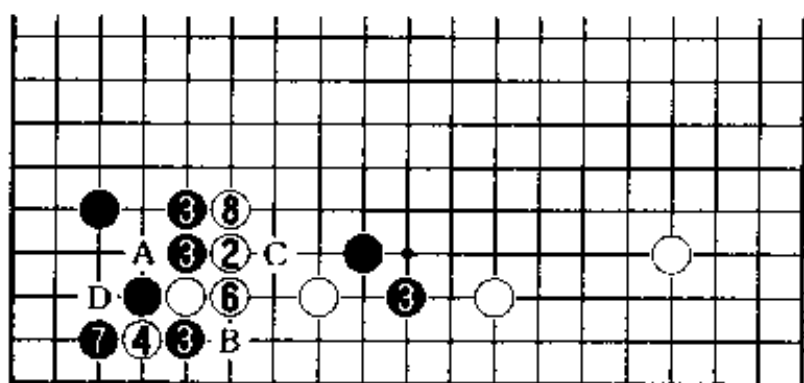


图 1-7

图 1-8 黑 1 下扳，白 2 断也是腾挪的常法。以下白 4、6 再打后再于 8 位飞出。白左面的三个子紧贴黑棋的坚壁是无甚用处的残子，故不必保护它们而只要利用它们即可。这就是轻灵的一个基本出发点。以下黑如 A 位断打，则白 B，黑 C，白 D 再包。

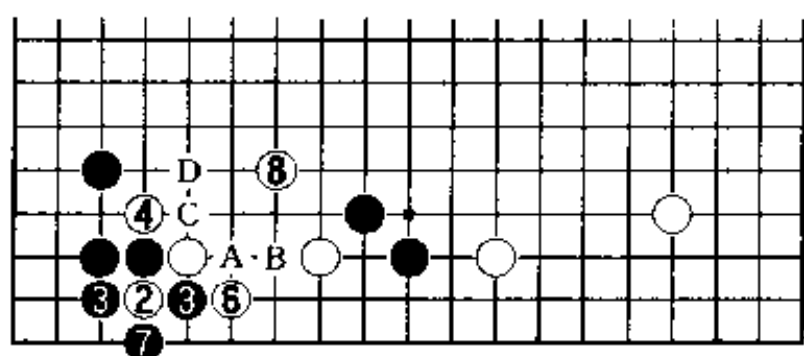
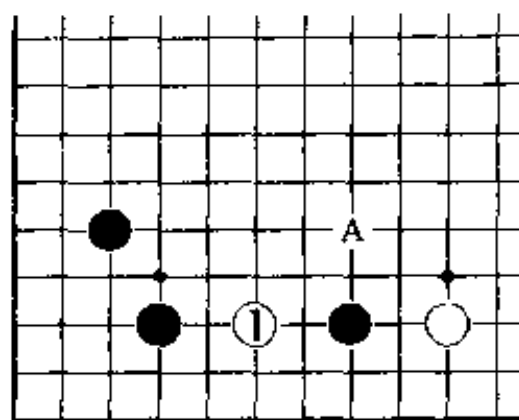


图 1-8

第二型 这是小飞守角带拆三的结构，白 1 仍是打入的好点。黑方防守的要点在 A 位。

图 2-1 白 1 打入，黑 2 尖封，白 3 尖是正确的下法。黑



第二型

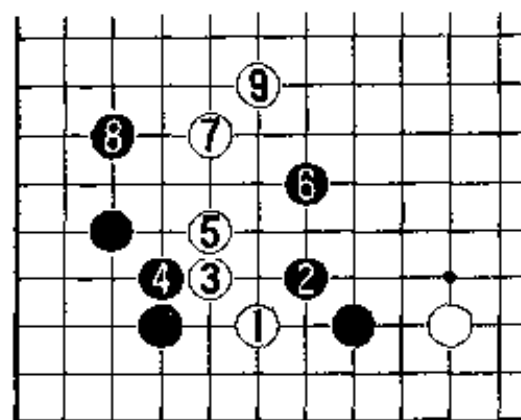


图 2-1

4 挺出护角, 白 5 长必然之着。以下至白 9 尖, 双方都要处理孤子, 只是黑左边很结实, 黑处于稍优越的地位。

图 2-2 黑 3 再尖, 企图封杀白子。白 4 冲、6 断是利用黑角薄弱之处为自己的逃脱服务。黑 7 单长是正着, 白 8 跳, 黑不能于 A 位冲。

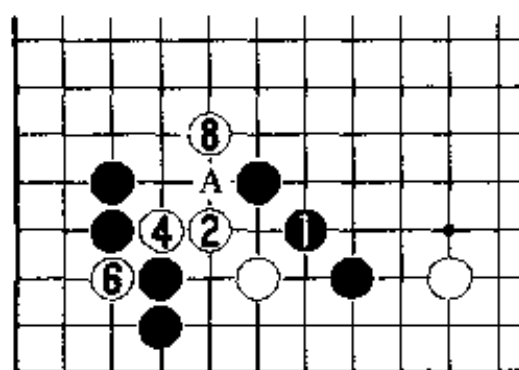


图 2-2

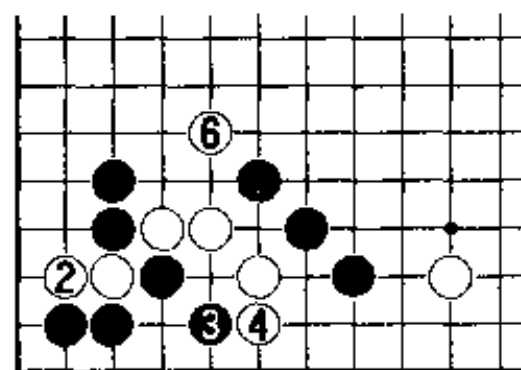


图 2-3

图 2-3 黑 1 打、3 虎的下法不好。白 4 挡下是先手, 白 6 仍可跳出, 而白 4 之着, 对白是大有帮助之子。

图 2-4 黑 1 镇是可怕的一着。白 2 尖, 黑 3 再飞封, 白如何突围?

图 2-5 白 1 尖、3 扳是制造断点。白 9 打, 黑 10 粘后, 白 11 先冲、13 再跨是突围的手筋。黑只能走 14 位跳, 白 15 扳、再 17 接是很好的步调, 至此黑已无法挡住。

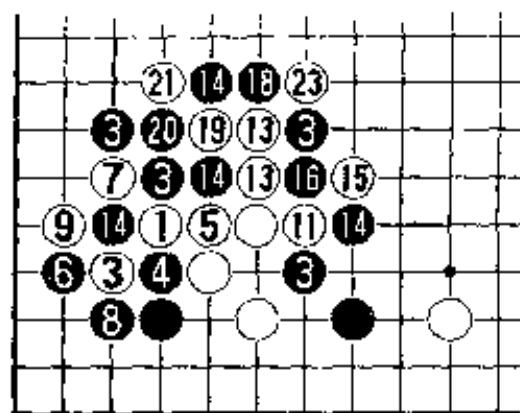
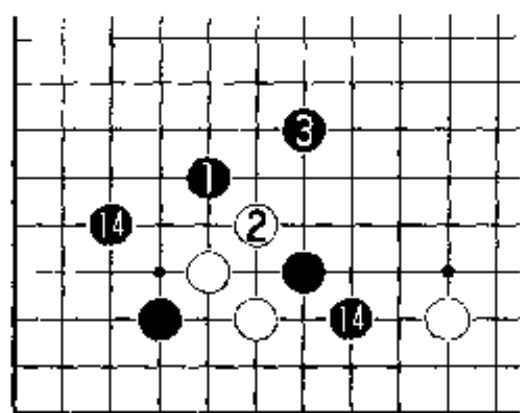


图 2-6 黑 1 挤, 虽能切断白棋, 但至白 10 提, 立地成活, 而黑棋外围并不厚实 (缺陷太多), 故并不合算。

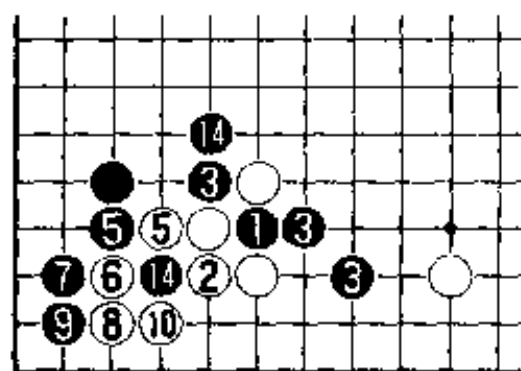


图 2-7 黑 1 尖，白 2 挺起，太过滞重。黑 3 扳后白的行棋困难，白 4 压，黑 5 护角稳健。黑 7 连扳，强有力之着。白 8 打，无奈之着。白拼命向小路突围，而黑却乘机构成强大的外势。

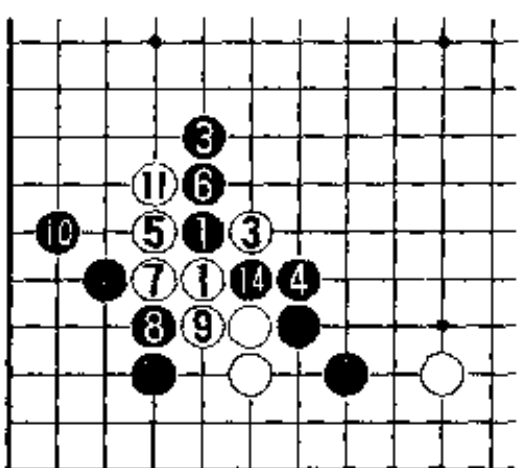
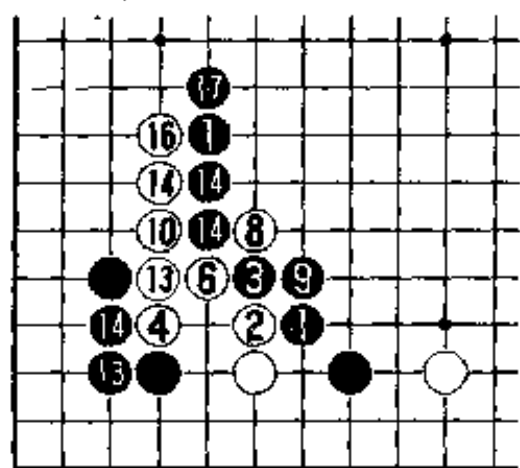
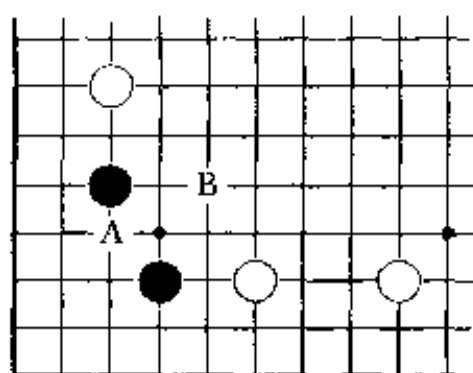


图2-8 白1扳,黑2仍连扳,白3打、5再打,黑6长是明智的(如于7位断打则是贪小)。白7接,黑8先手顶、10



第三型

尖,白还在狭窄的小路上挣扎,黑仍能取得厚实的外势。

第三型 小飞守角比较坚实,常被称为无忧角。但当两边都有白棋时,角内仍有手段,入侵的要点是 A 位碰,防守的要点是 B 位关。

图 3-1 白 1 碰,黑 2 压住,白 3 长,黑 4 如接,则白 5、7 先手扳接,扩大眼位。白 9 先夹一手,待黑 10 立下阻渡后再 11 扳、13 虎补活是很好的次序。必须提醒的是白 13 必须虎,不能于 A 位接。白 15 长是双方强弱的要点。黑 16 扳、18 长仍是补强己方、削弱白棋之着,不管怎样黑方的无忧角已被白夺走。

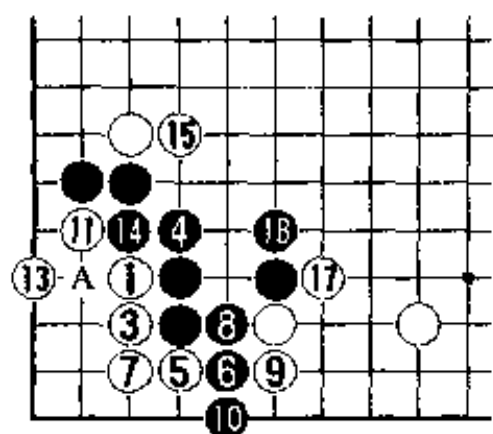


图 3-1

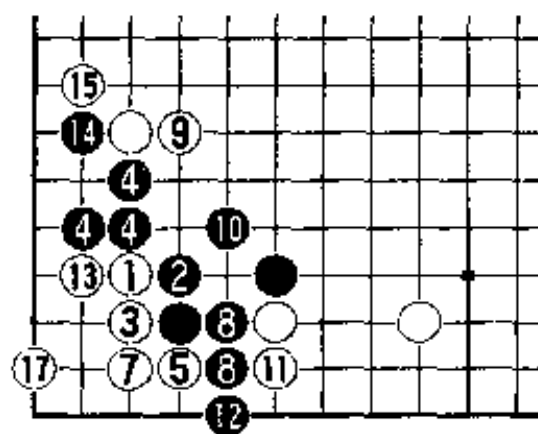


图 3-2

图 3-2 黑 4 顶也是有趣的一手,以后白仍能活角。但黑 18 虎出,棋形更完美。这仅是白能入侵无忧角的一种变化,其优劣则是难以断言的。

图 3-3 黑 4 立下,硬吃白棋。白 5、7 先手扳接后再于 9 位断,黑 10 只能收气吃白。以下至黑 24 提白四子,角中仅有 15 目左右,而白形成一道极为壮观的外势,白显然有利。

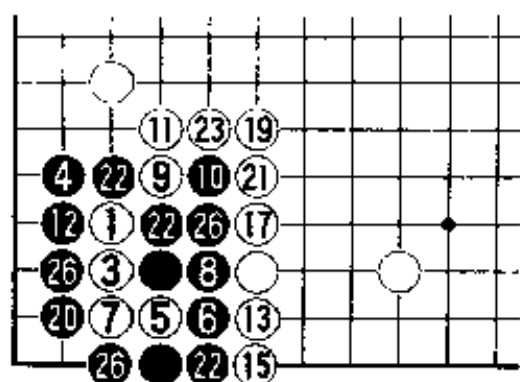


图 3-3

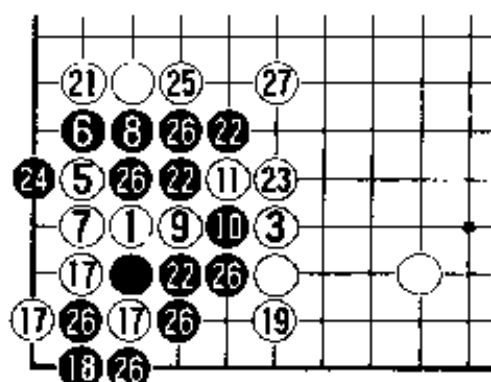


图 3-4

图 3-4 白 1 碰, 黑 2 顶也是有趣的一手。白 3 长是正着, 黑 4 长, 封住出路。白 5、7 先手长气后再冲击黑棋, 黑 12 紧气, 要着。白 13 爬、15 断是巧妙的着法, 赢得 19 先手立后再 21 夹。以下至白 27 枷仍是筑成厚势。但与上图相比黑是先手。不过, 仍是白方有利的结果。

图 3-5 黑 2 顶, 白 3 扳, 急于回家是软弱的下法。黑 4 扳、6 跳守角, 黑比上图的结果为优。

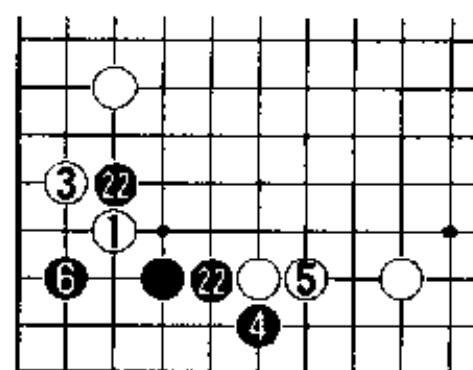
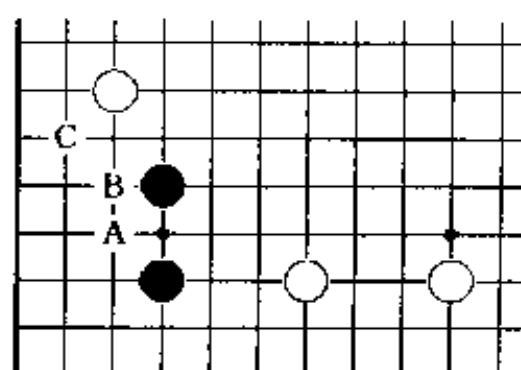


图 3-5



第四型

第四型 这是小目单关守角, 当然比无忧角更易遭到入侵。入侵点是 A 位点, 防守要点是 B 位玉柱或是 C 位小飞。

图 4-1 白 1 点入, 黑 2 接太过老实, 白 3 尖回后黑角不仅被压缩, 而且尚未安定。白稍有利。

图 4-2 白 1 点, 黑 2 碰是好手。白 3 连回, 黑 4 扳, 白 5 夺角, 黑 6 打也获得安定。局部来说是正常的应对, 得失要

看周围的配合。

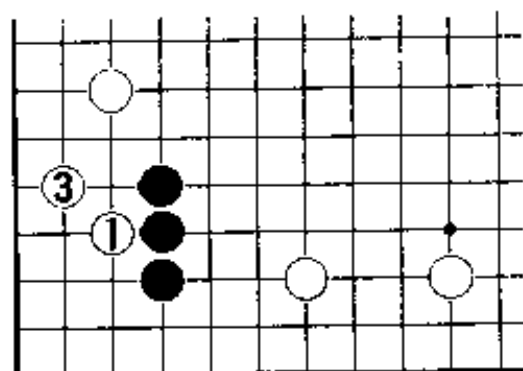


图 4-1

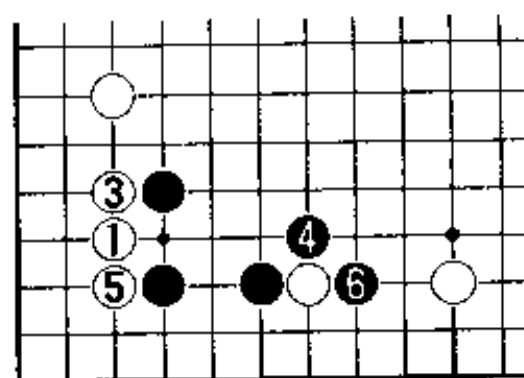


图 4-2

图 4-3 黑 4 扳, 白 5 退出, 黑 6 能挡角。以下至白 11 征, 黑角很安定。

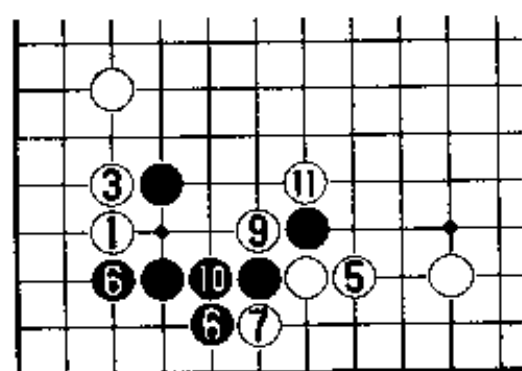


图 4-3

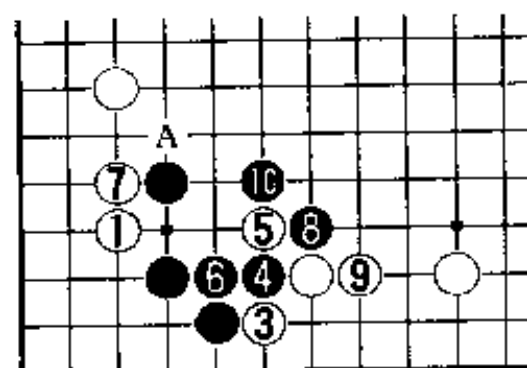


图 4-4

图 4-4 黑 2 碰, 白 3 下扳, 黑 4 虎下, 白 5 先手打后再于 7 位退出。黑 8 断、10 抱打, 黑棋出路很广, 也可认为是相当安定的棋。以后夺角和 A 位都是要点。

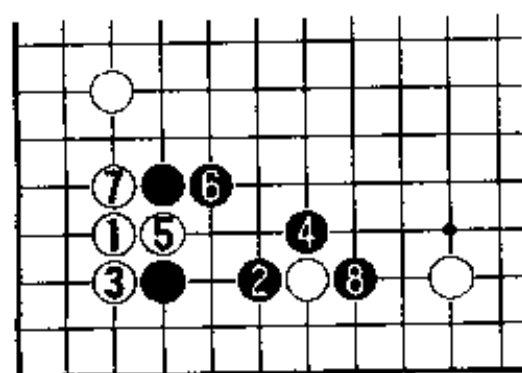
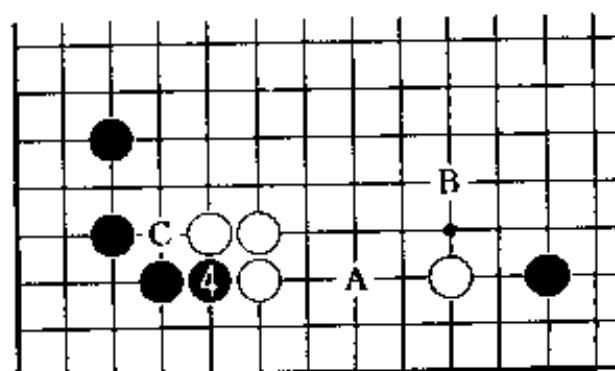


图 4-5



第五型

图 4-5 白 3 直接进角, 黑 4 仍扳, 当白 5 冲时, 黑 6 退是简明之着。白 7 连回, 黑 8 打, 仍是安定的形。

第五型 这是小目、一间高挂后常见之型, 黑有 A 位攻入的好点, 白要防守的话, B 位关补是常见的, 另外 C 位挤, 试黑应手的着法有时也采用。

图 5-1 黑 1 攻入, 白 2 压是正应。黑 3 顶、5 扳过, 白边地被剥夺, 黑也得到加强。白棋由于缺乏根据以后的行动将受到牵制。

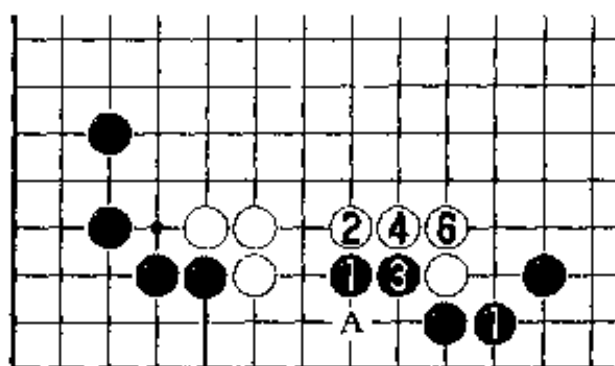


图 5-1

黑 3 也有 A 位立的下法。

图 5-2 白 2 尖封似乎强硬, 但黑 3 先冲, 待白 4 挡后出现两个断处后再于 5 位立, 以后 A、B 两处必可得一而渡回, 毫无危险, 而白棋远不如上图完整, 故白 2 是有问题之着。

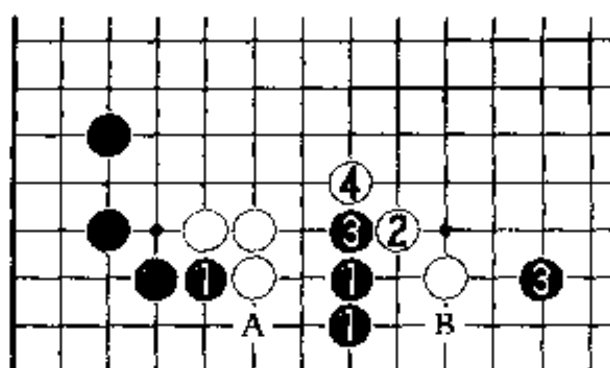
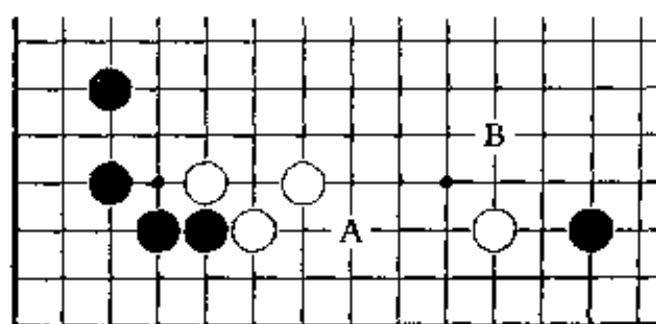


图 5-2

第六型 这也是小目、一间高挂定式的一型。黑打入的要点在 A 位, 白防守常采用 B 位关。

图 6-1 黑 1 打入, 白 2 压有问题。黑 3 长、5 扳过, 白边地全失, 而且还有断点, 这结果白棋不好。



第六型

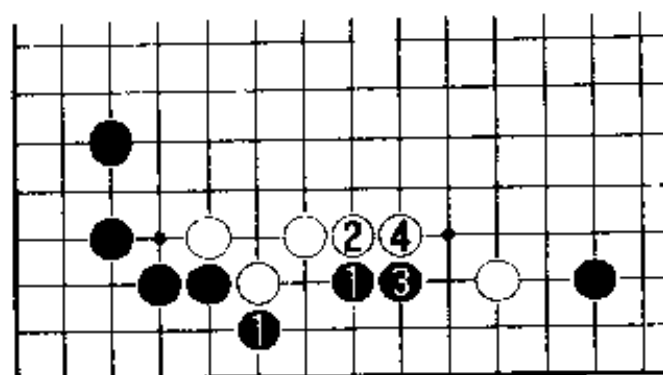


图 6-1

图 6-2 白 2 尖是好手。黑 3 小飞是正着。白 4 挡过于强硬, 黑 5 贴、7 逃出, 白被断成两处, 白不行。

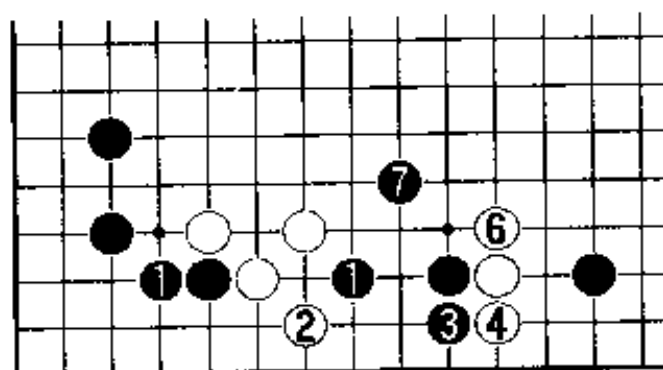


图 6-2

图 6-3 白 4 先点、再 6 飞封, 以下至白 14 枷, 这是双方都能接受的结果。

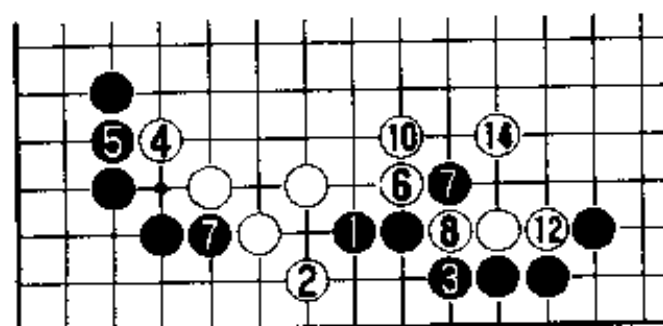


图 6-3

图 6-4 黑 3 向上小飞也是常见的下法。白 4 爬、6 扳, 先设法通连。以下至黑 13 顶, 取得一定的势力。由于白已具活形, 故黑 1、5 等三个子已是可弃可取之子。

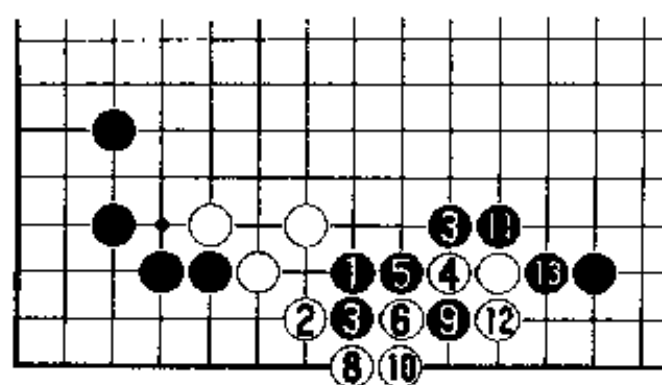


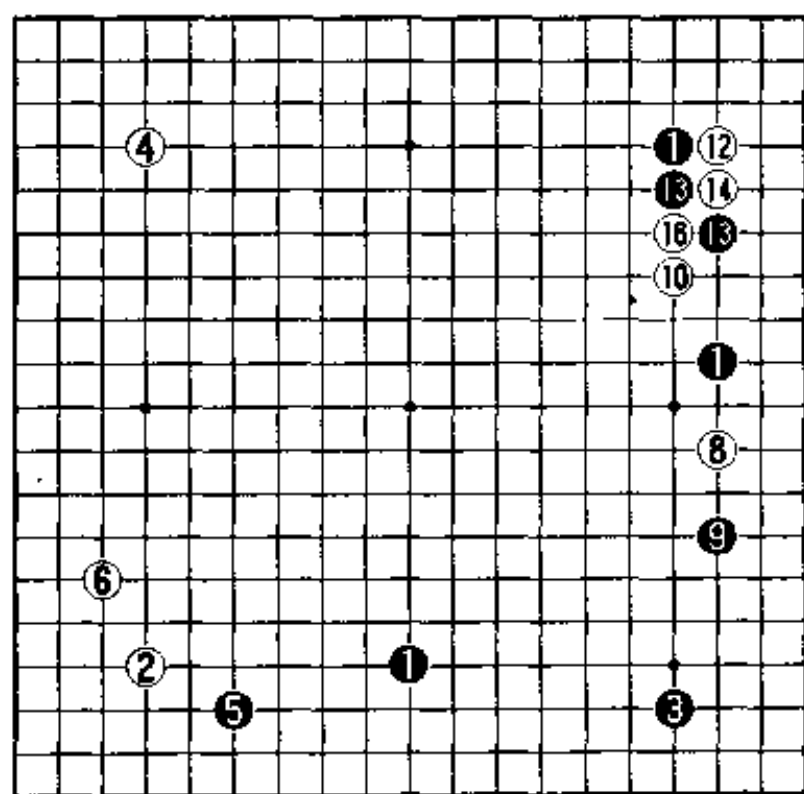
图 6 - 4

小结:打入是千变万化的,四天里只能介绍一些常见型的攻防以及常用的手段,供读者学习和借鉴,希望读得认真仔细,并能学得融会贯通,举一反三。若是一味死记硬背,那学习这几课的用处是不大的。

第 15 天 实战中切断后的处理

在围棋实战中,切断后的战斗往往是惊心动魄的,这就需要棋手处变不惊,运用各种手段和方法,取得战斗的利益——或是现实的、或是潜在的。让我们来看两位高手对局谱(图一和图六),体会和学习高手如何处理切断后的问题,作为一次欣赏和练习。

图一 这是“三星杯”争夺前四名,金承俊(黑)对常昊的实战谱。白16断,引发第一场战斗,黑应如何处理?



图二 黑1长,先处理己方最危险的棋是正确的安排。对

于白来说 5 位长是强弱的要点，但是角上的两个白子更易受到毁灭性的打击，故白 2 扳，应该说扳两个子的头是很痛快的，故白 2 之着才是影响双方强弱的要着。黑 3 先手挡后立即占据另一个要点。黑 5 位虎起，也是扳白两个子的头，待白 6 跳补后黑 7 再虎补，这是正确的步调，可谓左右逢源的下法。黑 5 如不虎而先于 7 位虎，则白 5 位长，白在右面的作战立即取得主动。白 8 点是试黑应手，黑 9 接后，白 10 补强中腹，黑 11 先手立后再 13 位拆，白 14 再度拓宽己方的出路，压缩黑左边五个子的出路是非常重要的着点。至此，从黑 1 开始所着之子都首先是强化己方最危急之子，其中白 2、黑 5 以及后面的白 10、14 除了强化自身外还有削弱敌子的意义。黑 15 切断白子，也可以说是夺路而逃，又开始新一轮战斗。

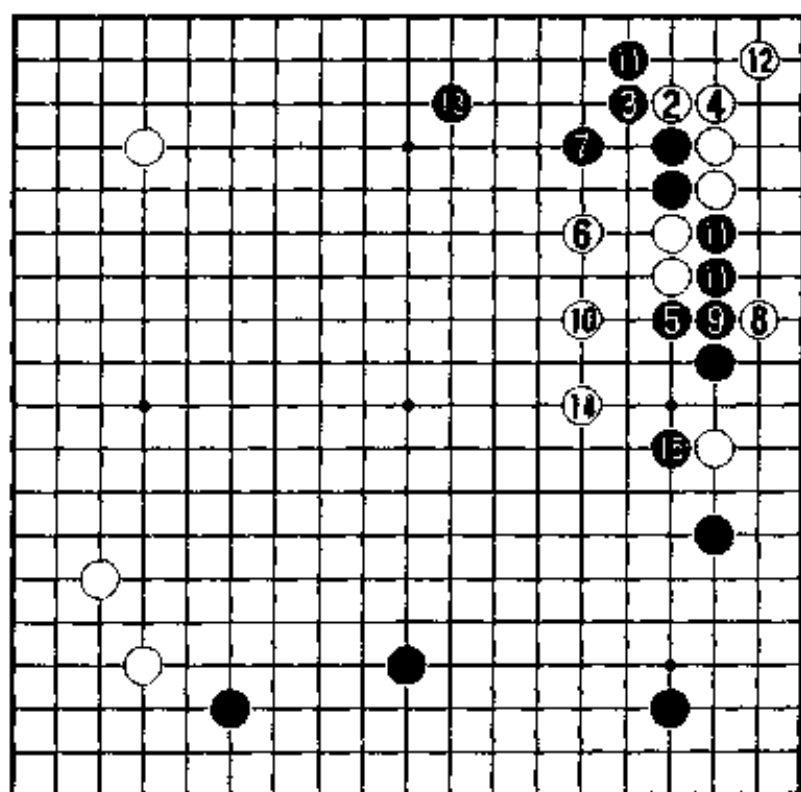


图 二

图三 对于黑⑨子压，白第一个反应是 5 位扳，黑 7 位断。白经过计算在这样的战斗中无法获利，于是白 1 压，黑

2长,白3扳下,黑4断,白做好准备工作后于5位再扳。此时,黑如于7位断,则见:

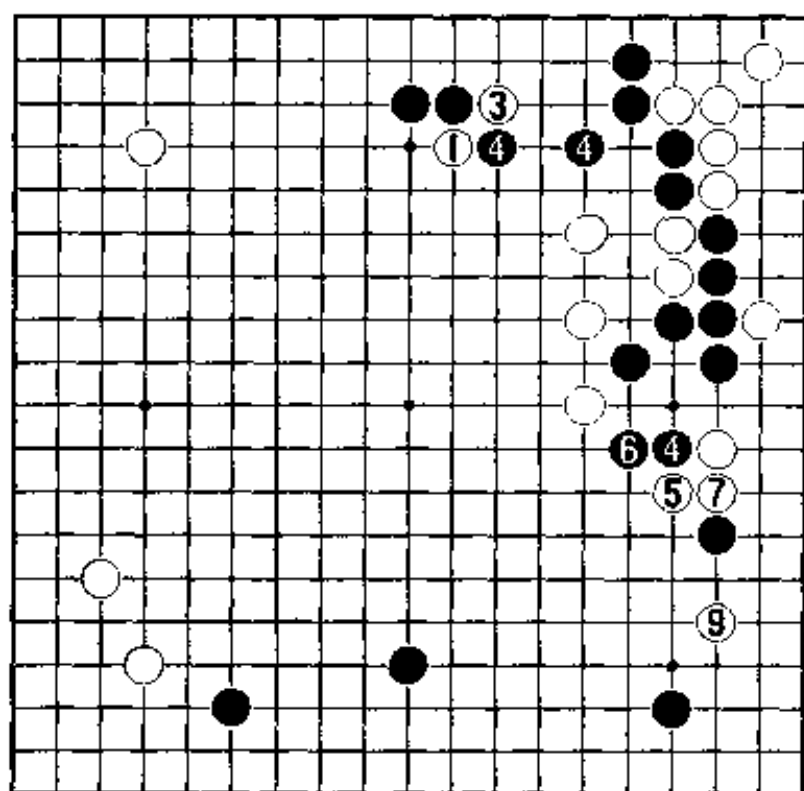
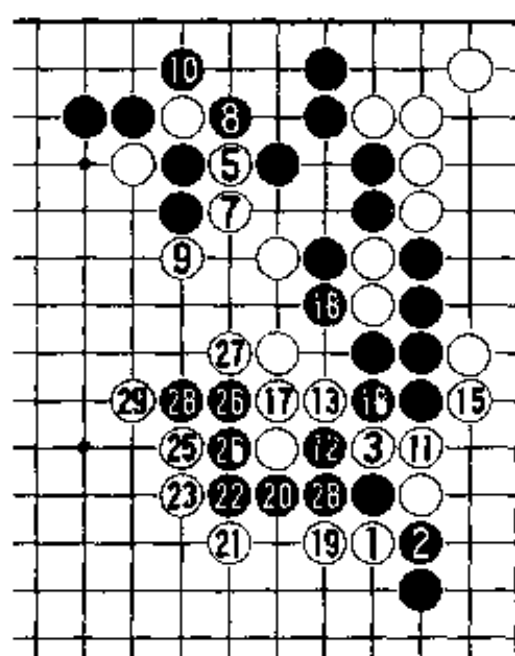


图 三



参考图一

参考图一 白1扳,黑2断,白3先打一着,黑4长后,白5再打、7长,黑8断。白9先手利用后,再反过来于11位接。黑16打,白17是最好的先手选择,黑18只得提。白19打、21枷,能将黑方要子擒获。这就是世界级高手的计谋和算路。为了走1位扳,而到上边去作准备,在这么多的手数的战斗中是不能算错或算漏一种变化的。所以,白5扳,黑6

只得长,白7接将黑方的防线撕裂,白9拆后轻松地活在黑方

的势力范围中,白方取得巨大的成功。

图四 右上的战斗白方弃掉中腹的数子,换取了上边。白28尖后左上的结构很合理,而黑方在右上形成厚势,但由于白右下和上边都是活棋,黑的厚势有英雄无用武之地的感觉。黑31肩冲,白32补是正着。黑33压至白36断,再次爆发战争。这里,我们能再次看到高手处理这类事情的思考方法。

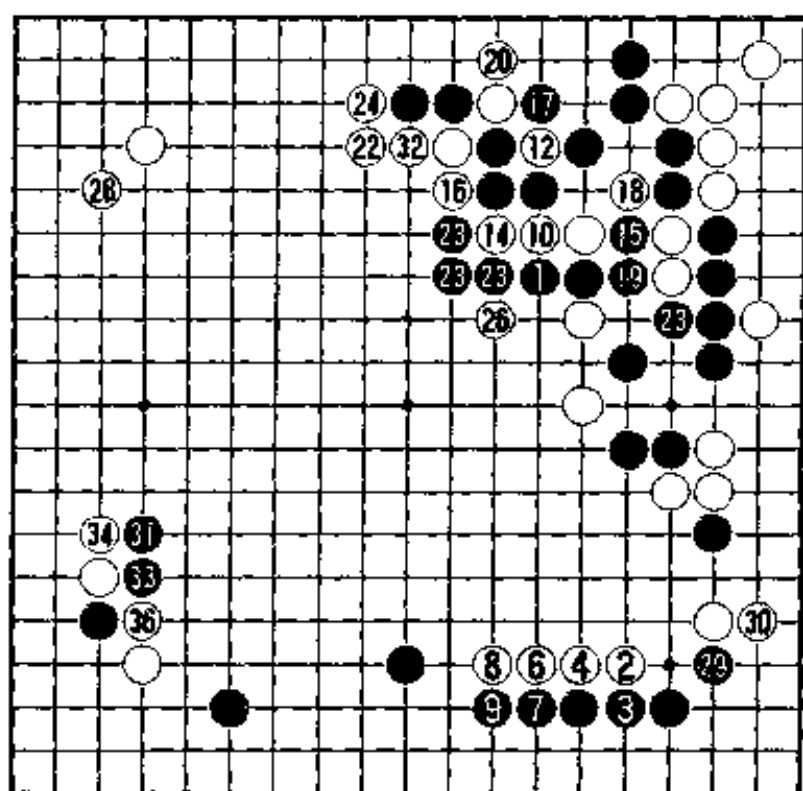
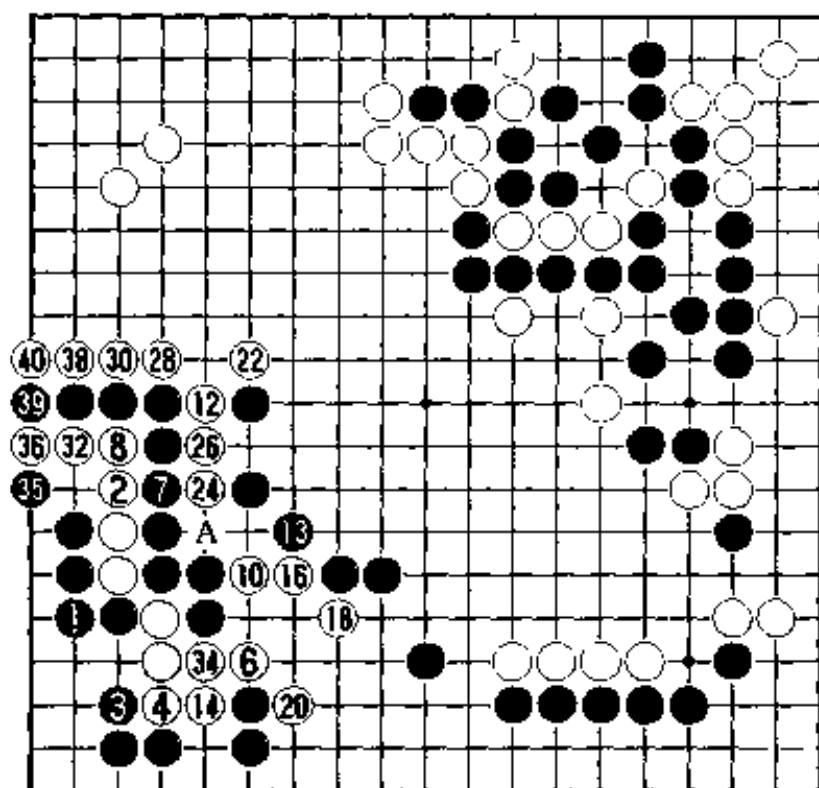


图 四

图五 黑1长,先处理己方最危急之子,同时它又威胁白左边的两个子,故白2也必需照顾这两个子。黑3跳、5长也是强化自身的下法。白6压是强化三个子,黑7先手压,白8只得长,千万不要走25位扳,因为黑8位断是非常严厉的一手,故白25位扳后仍需补断,这样的扳只能起强化敌军、出卖友军的作用。黑9爬过是要着,因白9位挡下是先手。以下白10跳,黑11跳都是强化自身、削弱敌军之着。白12飞起是置

下边的弱子于不顾,扩大左上阵地之着。这需要有魄力,也要有经验和判断,知道左下的白棋是不会死的。黑 13 双方出路的关键。白 14 至 20 扳,似乎已有眼位。黑 21 搭,白 22 当然扳,黑 23 强袭,白 24 挖是好手。实战是黑无奈于 25 位冲,白运用弃子战术不仅围起上边庞大的地域,而且使左下的白子脱离危险。只是白 40 挡一路太贪,此着于 A 位紧气就可使左下的白棋万无一失。



图五

图六 这是多年前两位高手的对局谱。当黑 9 拆三,白 10 就打入拆三的阵地。黑 11 飞压,白 12 冲、14 断,早早引发战斗,双方如何处理这场战斗?

图七 黑 1 长是正着,是强化自身并对白两边都有影响的着法。此着如于 A 位挡则错,变化见:

参考图二 黑 1 挡,白 2 扳是有关双方强弱之要点。白 4 接后,黑 5 虎补,白 6 稳健地挡,做活,而黑方被断的两处难以

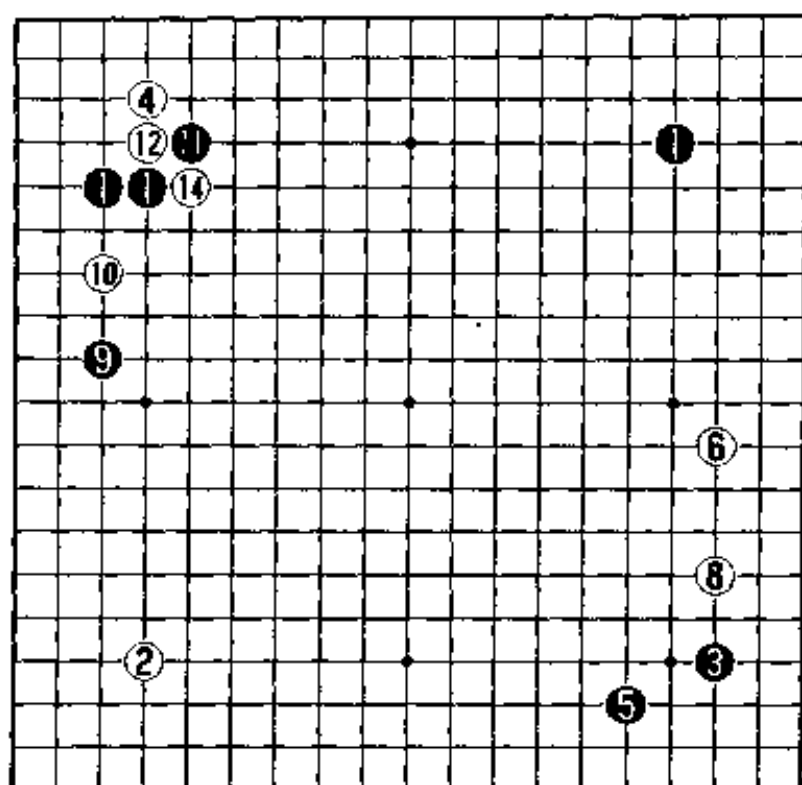


图 六

行动。白方外面的两个子都处在黑阵的要害部位,黑不好。

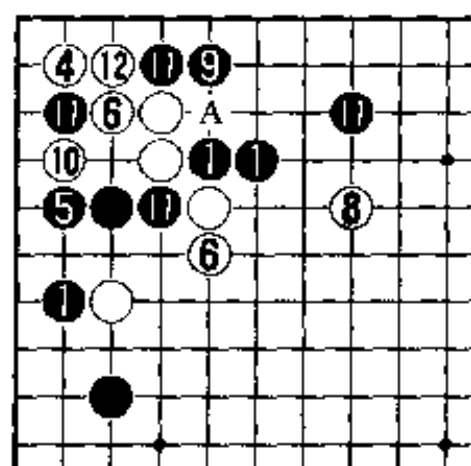
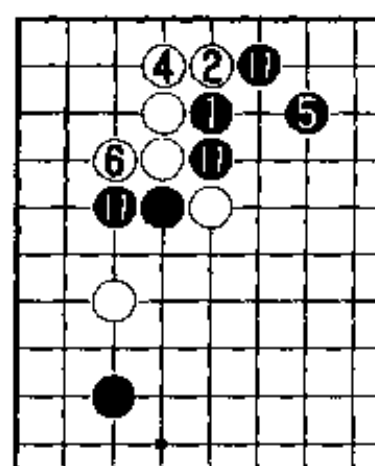


图 七

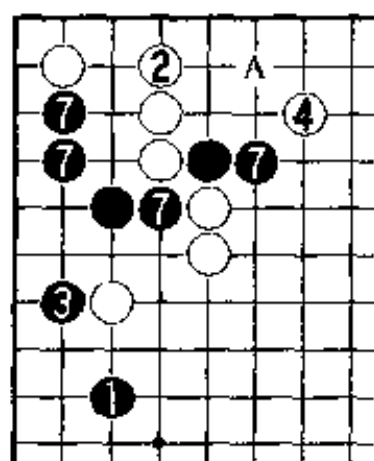


参考图二

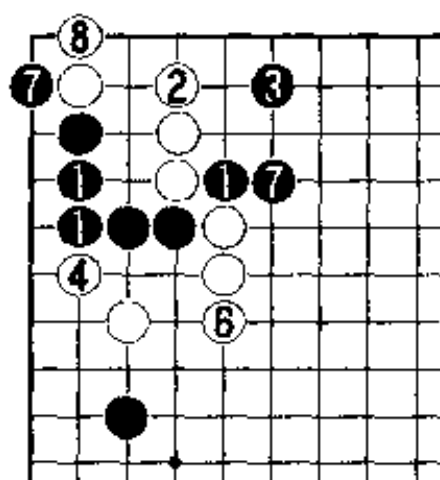
白 2 长也是强化自身并封住黑方两子的出路,当然是要着。黑 3 飞和白 4 搭有关双方的根据。黑 5 立的先手选择是正确的,因为下一步有 7 位渡。黑 5 如于 10 位退出,其变化见:

参考图三 黑 1 退,白 2 立是很好的补法,也是最好的先手选择。黑 3 渡,虽也能脱离危险,但毕竟没有实战那样牢

靠。其中,黑 3 如于 A 位跳下试图对杀,则变化是:



参考图三



参考图四

参考图四 黑 3 跳下,白 4 尖,黑 5 挡,白 6 轻松地补强而不必急于紧气。黑 7 扳,白 8 立是要着,白只要保持一个眼就能构成有眼杀无眼,黑若强行破眼则是非常危险的举动。总之,这里的对杀白是有恃无恐的。

白 6 顶,黑 7 渡后,白角暂时没有危险。于是,白 8 大跳,既是强化自身,也是压缩黑棋的出路。黑 9 跳下,先手封住白棋的出路,使用了 11 爬的先手权利后,再于 13 位飞出,接下来就是外围的争夺了。

图八 白 1 退出看来是先手,故黑 2 顶,但黑忽略了争先

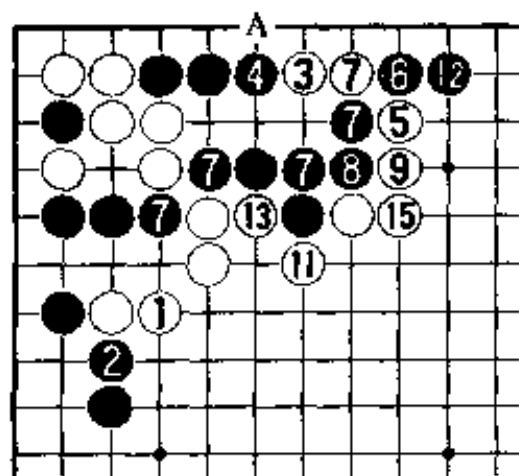
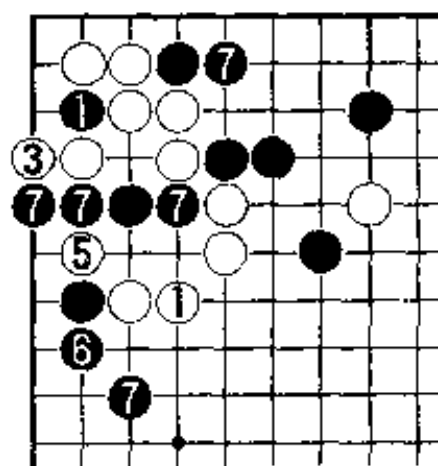


图 八



参考图五

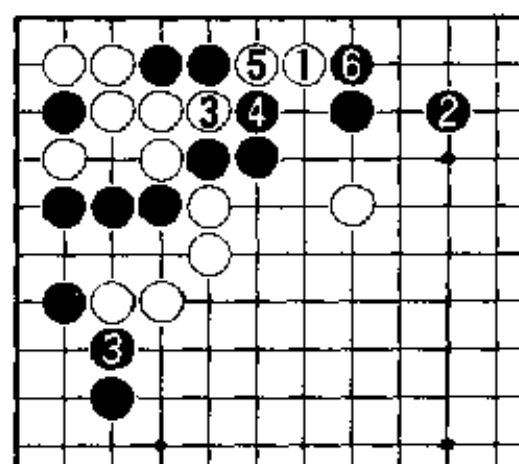
的手筋。

参考图五 黑2立,白3只得补,黑已经取得了连络。黑4飞出反击,白5若挖,黑6长出,白无法切断。故白1是有问题的一手,可惜黑未能抓住机会。

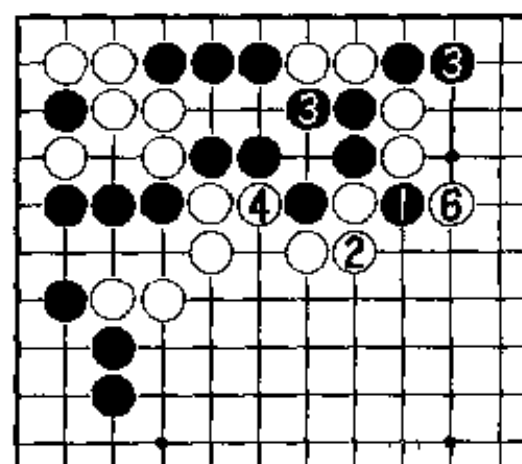
白3点似乎是击中黑棋队形的弱点,黑4顶补断是失着:

参考图六 白1点,黑2拆一,白3冲、5断仅仅吃到两个无关痛痒的子,而外面黑棋变得更强,而白中间数子却变弱了。

黑4顶,白5搭,黑6扳,白7断是关连的手筋,黑8只得顶、10虎,徒然强化了白棋。黑12长出有问题,应先于15位打,以下变化见:



参考图六



参考图七

参考图七 黑1打后再子3长出,白4打,黑5可紧气,因为黑●子由于白2之子的存在已无关痛痒。白6征,黑尚有引征的手段:

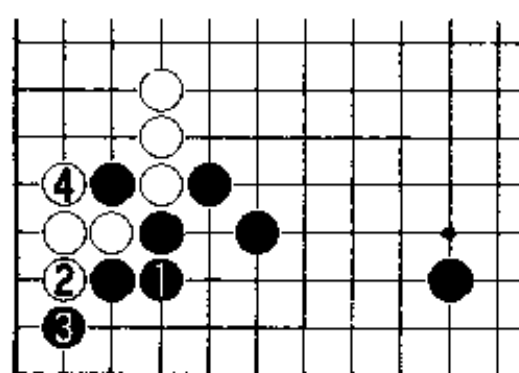
白13先打、再15接,黑阵内仍有缺陷,白有A位扳做劫的手段,故这一战役白取得很大的成果。

小结: 棋一旦切断,战斗往往随之而来。如何处理切断后的战斗,一定要综合运用各种知识、技术和手段,才能获得好成果。

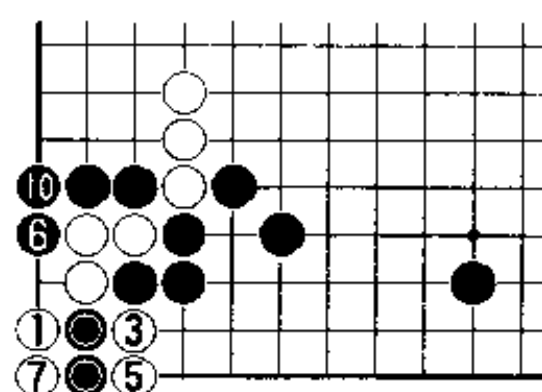
第 16 天 争先的手段

在局部的接触战中,为了争到另一个好点,或是想争到全局中另一处作战的主动权,就必须在这一局部接战中抢到先手。为此,必须要有争抢先手的手段,有时还不得不牺牲一些局部的利益。今天就讲这一问题。

图一甲 黑 1 接是争先的好手法。白 2 曲,黑 3 挡,白 4 不得不补,黑方争得先手。



图一甲



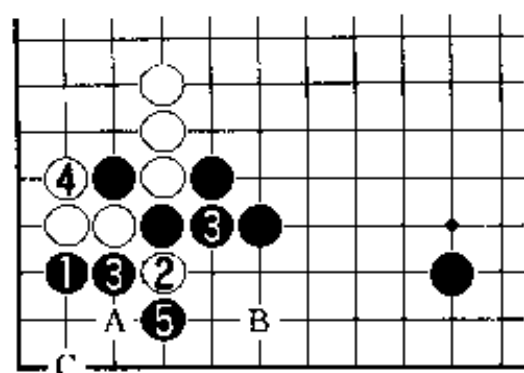
⑧ = ● 扑 ⑨ = ● 提

图一乙

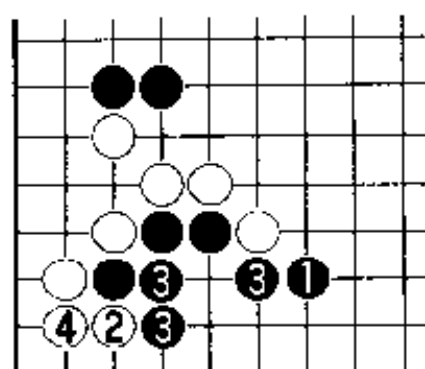
图一乙 甲图中白 4 如于 1 位扳,企图迫使黑于 4 位应则是一厢情愿的下法。黑 2 挡下是强有力的反击。白 3 打,黑 4 立是关键之着,以下至黑 10 接,白全军覆灭。

图一丙 黑 1 挡则是看似先手实则落后手的下法。因白 4 补后黑 5 不得不补,否则,白 5 位立,黑角将归白所有(白 5 位立,黑 A 位挡,白 B 位跳也可,如于 C 位点也能立即杀黑)。

图二甲 黑 1 倒虎是好手。白 2 打、4 接,黑争得了先



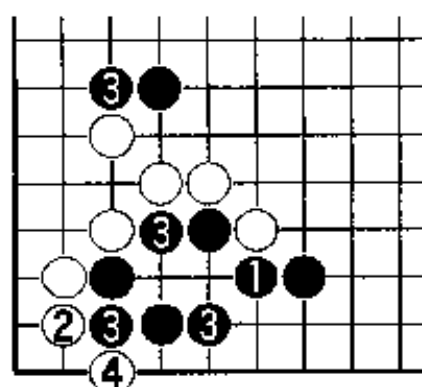
图一·丙



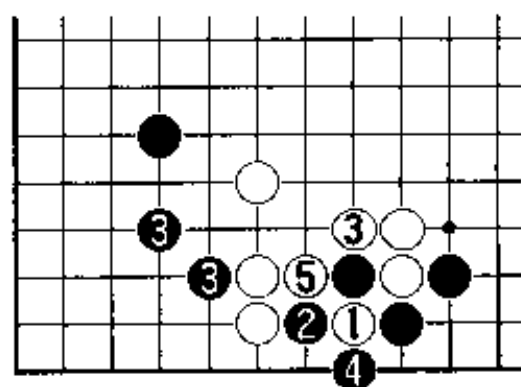
图二甲

手。

图二乙 黑1退是俗手。白2长,黑3不得不再补一手。白4扳,黑5还得接,白抢得角地,争得先手。黑由于1位长的俗手几乎白白损失一手棋。



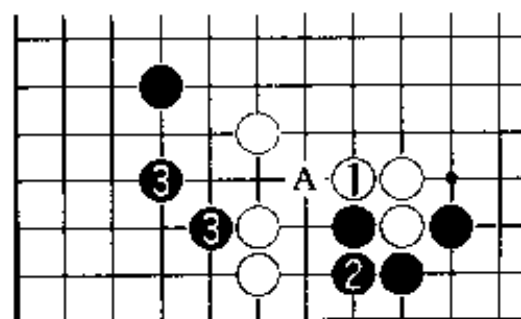
图二乙



图三甲 ⑥=①粘

图三甲 白1断是好手筋。黑2打、4提后,白5打,黑6粘,白得以先手整形。

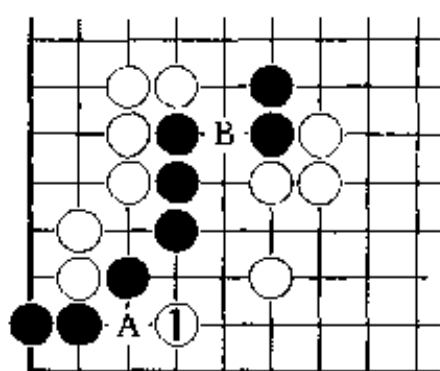
图三乙 白1曲,黑2接同样是要点。白若脱先,则留有黑A位扳出的缺陷。



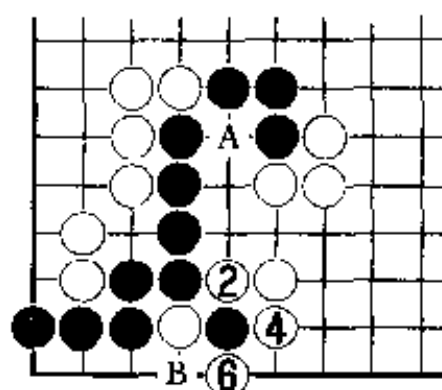
图三乙

图四甲 白1小飞搜根,黑有A、B两处断点,如何处理?

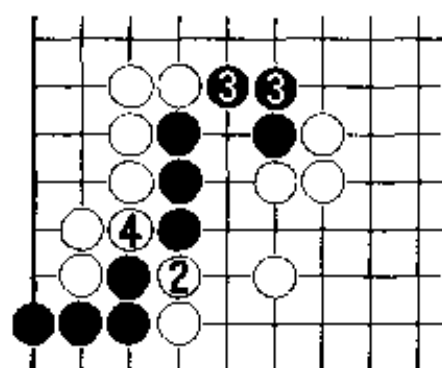
图四乙 黑1搭是好手。白2冲,黑3断,白4打,黑5打争得先手补断。白6如提,则黑7补断。白6如于A位挖,则



图四甲



图四乙

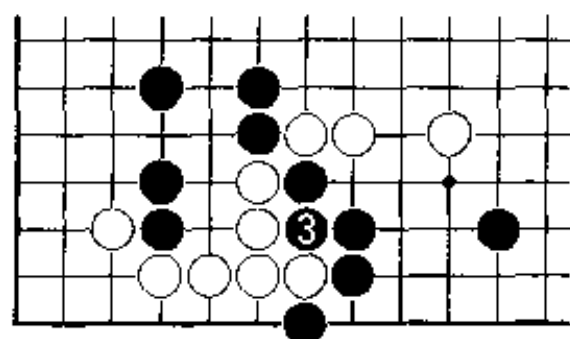


图四丙

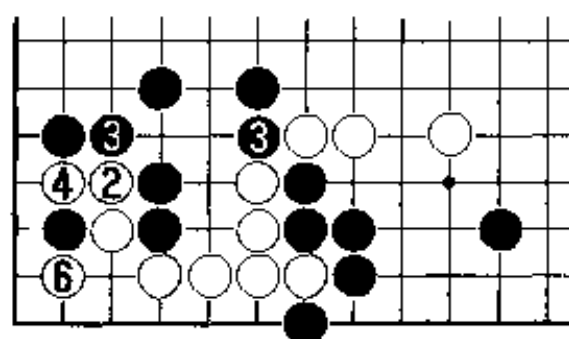
黑得以 B 位提活角。

图四丙 黑 1 接, 无谋之着。白 2 挤, 黑已处于绝境, 黑 3 补断, 白 4 断, 不仅取得相当大的实利, 还使黑棋成为无根之草。

图五甲 白角已活, 黑应如何着手才能有效地封住白棋?



图五甲



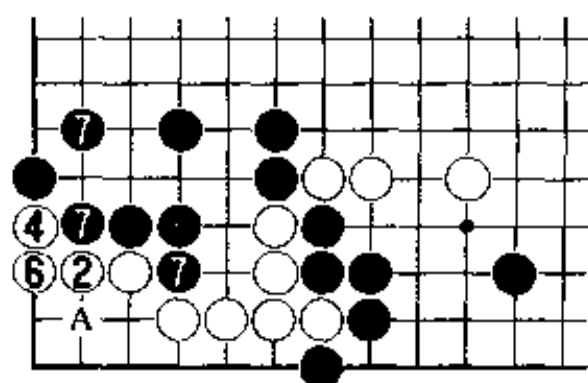
图五乙

图五乙 黑 1 夹是好手筋。白 2 冲, 黑 3 顺势虎下。以下至白 6 打, 黑先手封住白棋。

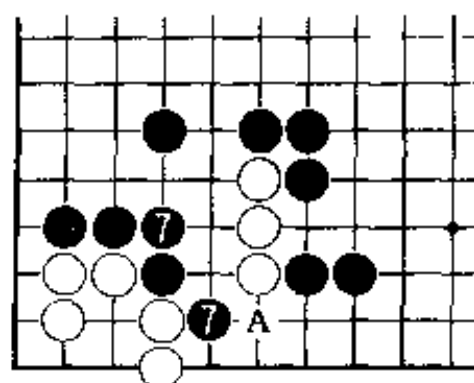
图五丙 黑 1 挡下是普通的着手。白 2 立下, 黑 3 再挡。白 4 扳是防黑 A 位夹。以下至黑 7 补, 白反而争得先手。

图六甲 黑如何补掉白 A 位夹的缺陷?

图六乙 黑 1 占据二·一路是好手, 白 2 只得如此。有这

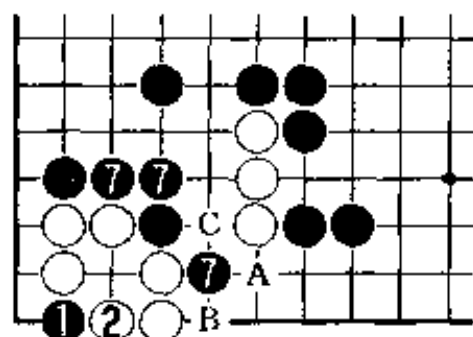


图五丙

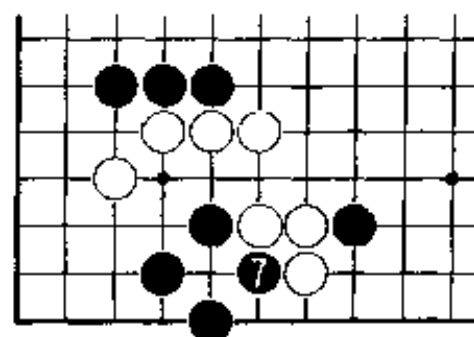


图六甲

一交换,黑已先手补断缺陷。因白 A 位夹,黑 B 位打,先手阻渡。白如 C 位断,则黑能于 A 位连回。



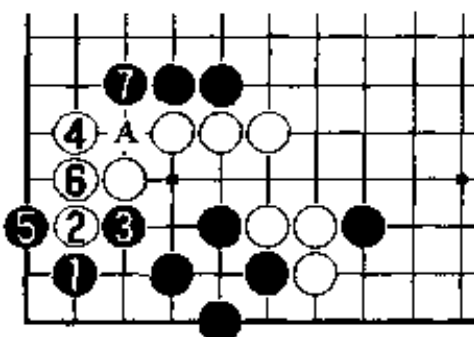
图六乙



图七甲

图七甲 下边的黑棋必须补一手才能活,但如何补是值得考虑的?

图七乙 黑 1 跳是很好的补法。白 2 尖阻渡,则黑 3 虎、5 打,争得先手而活了。白 6 如不接,则黑 A 位能挤断白棋。



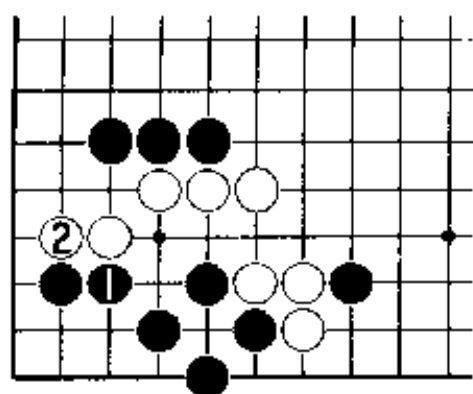
图七乙

图七丙 黑 1 顶是很容易犯的错误。白 2 立,黑 3 不得不挡,黑后手活角。

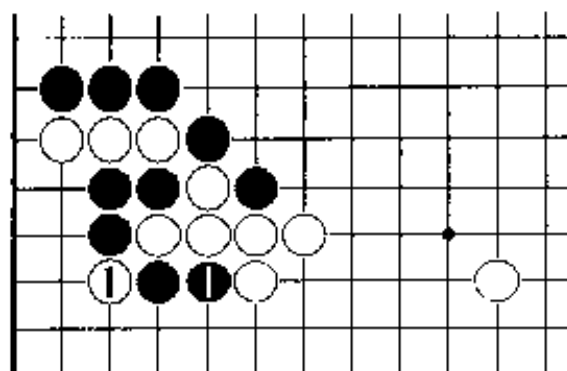
图八甲 白 1 断后,黑应如何处理?

图八乙 黑 1 打是争先的着法。白 2 补,取得整个角地。

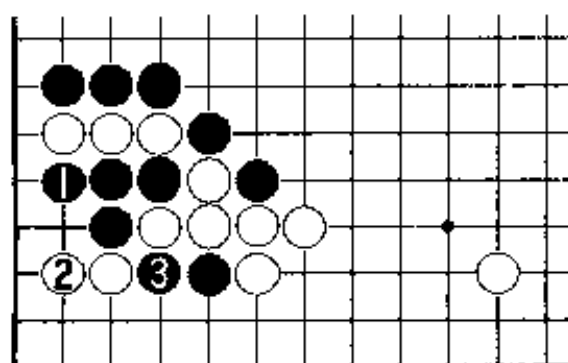
图八丙 黑 1 打,白 2 长后,黑 3 不得不补,黑落了后手,



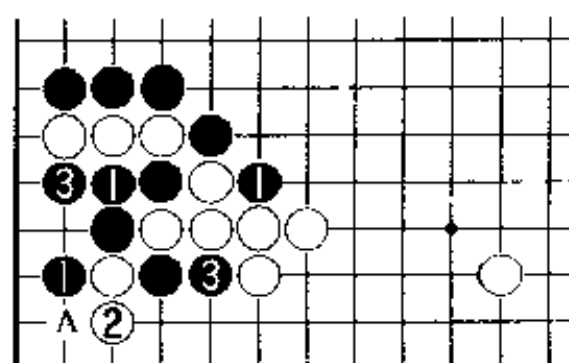
图七丙



图八甲



图八乙

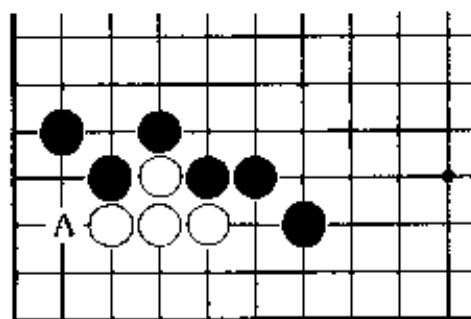


图八丙

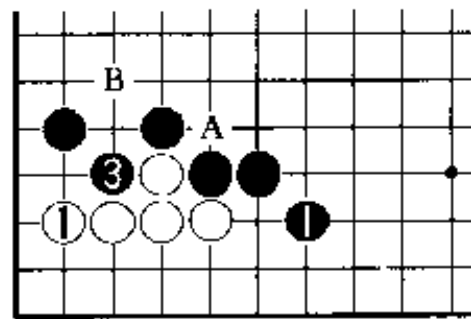
但以后 A 位挡是先手。所以，乙图中黑争先手的代价约为十五目，这是黑必须考虑的。

争先手并不是下棋的最终目的，如果为争先手而付太大的代价则是不合算的。

图九甲 白角必须补一手，否则黑将于 A 位扳。



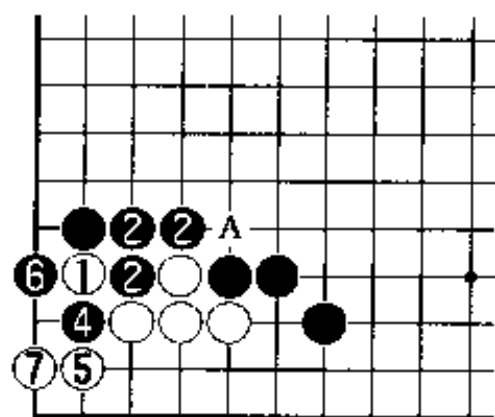
图九甲



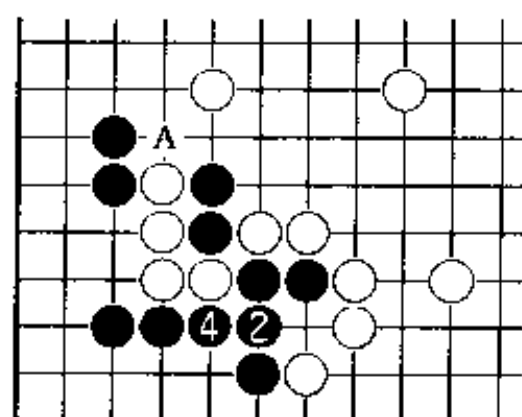
图九乙

图九乙 白 1 立是正着，虽落了后手，但黑方的外势有缺陷，在征子有利时白可于 A 位断，另外尚有 B 位点的利用。

图九丙 白1打是争先的下法,但以后黑4打、6提是先手,A位的断点已不复存在,黑方的外势显得非常强大。故白1打的争先代价太大,只有在非常的情况下才采取。



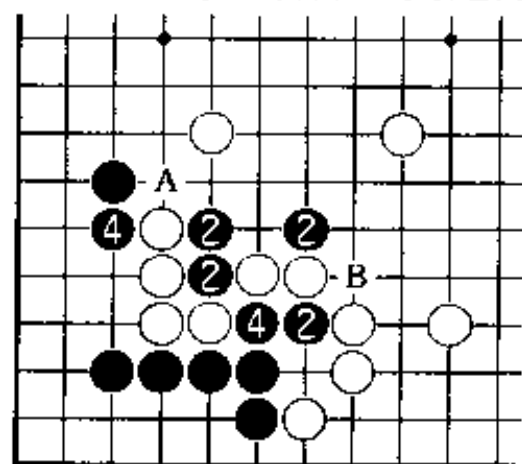
图九丙 ③ 脱先



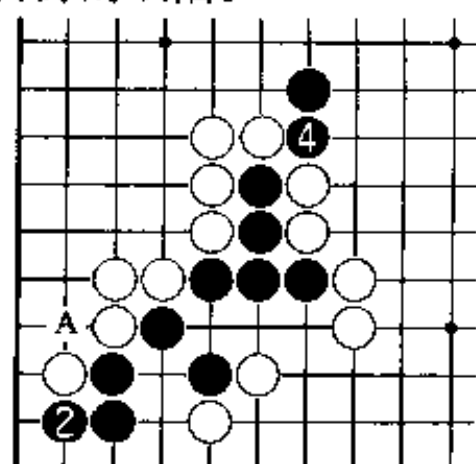
图十甲

图十甲 黑方很想于A位挡,但自身也有很大的缺陷,怎么办?

图十乙 黑1夹是好手,以后A位挡或是B位打,白难以兼顾。可以说黑1夹是先手补掉自身的缺陷。



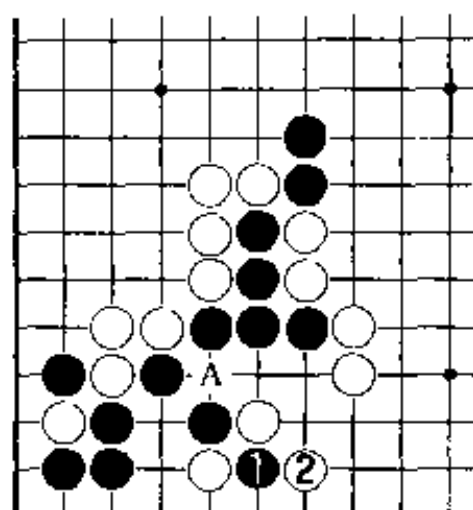
图十乙



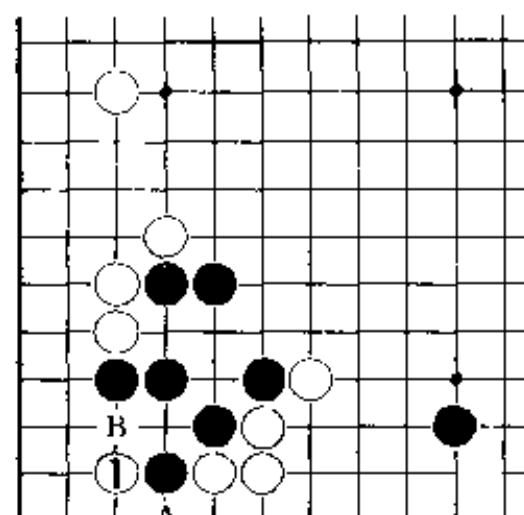
图十一甲

图十一甲 黑A位断打能轻易活角,但会付出沉重的代价。黑应想出好手筋,来妥善处理这一问题?

图十一乙 黑1断是好手。白2打,黑3再打,能以最小的代价做活。



图十一乙

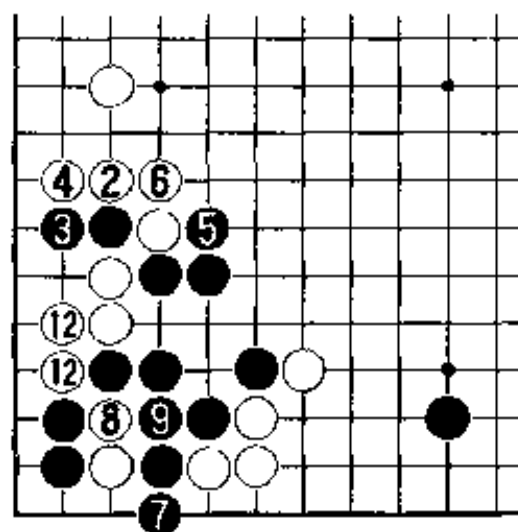


图十二甲

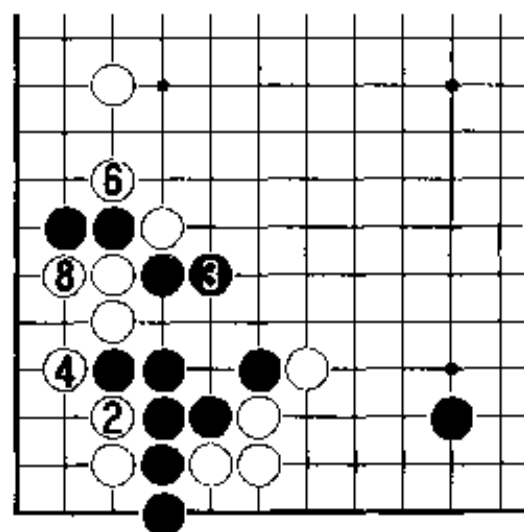
黑 1 如径于 3 位打, 则白 A 位扑, 黑中腹五个子被擒, 外面两个黑子也成为废子, 损失惨重。

图十二甲 白 1 夹后, A 位渡和 B 位顶后再渡的手段同时存在, 黑应如何对付?

图十二乙 黑 1 断是很好的反击手段。白 2 打、4 挡, 虽能保住左边的阵地, 但黑已经先手阻止了白角子向上渡回之路。黑 7 立至 13 打, 黑重新夺回角地。



图十二乙

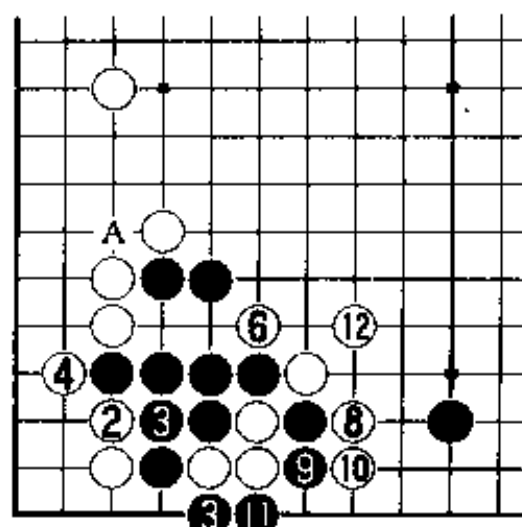


图十二丙

图十二丙 黑 1 阻渡是无谋之着。白 2 顶、4 渡后, 黑 5 再断已不起作用。白 7 打、9 这里挡, 黑角不仅被白夺走, 而且

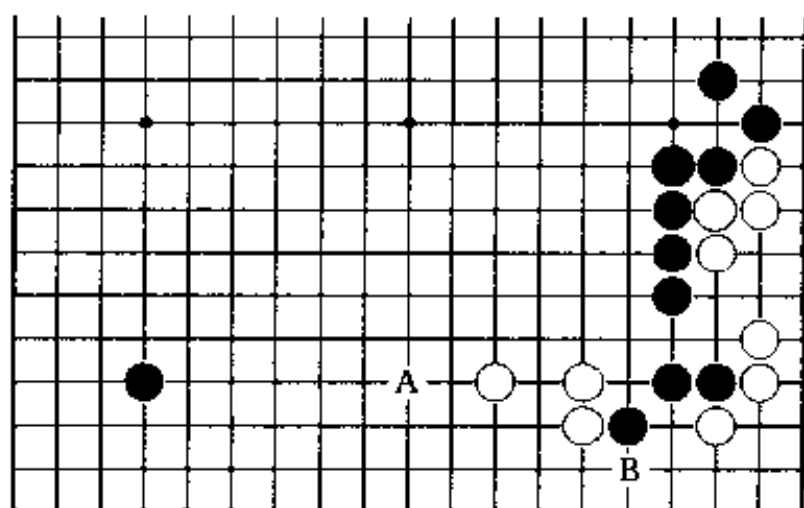
这队黑棋缺乏根据。两者相比，差别极大。

图十二丁 黑 1 扳虽也有先手阻渡的意思，但黑 5 断的收益不大。白 8 打至 12 虎补，不仅右边的黑子变弱，而且整块黑棋尚未活净。故以 A 位断的下法为正。



图十二丁

图十三甲 黑 A 位拦是绝好之点，但白有 B 位扳过的手段，黑应如何处置？



图十三甲

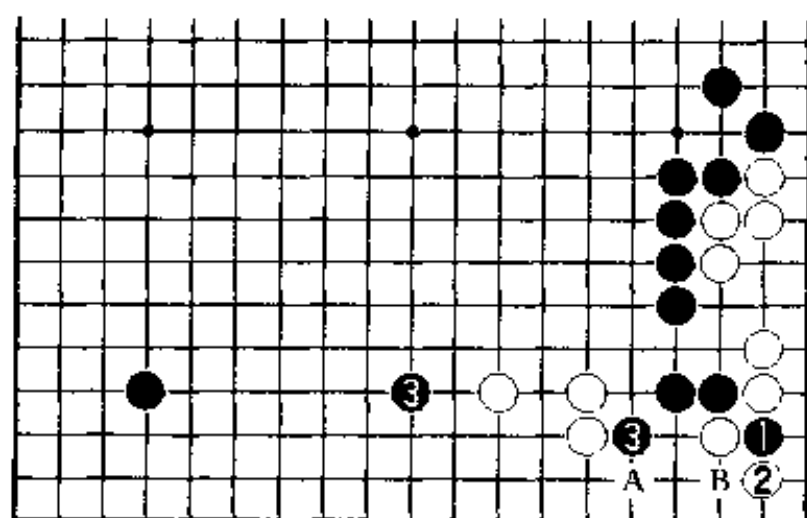
图十三乙 黑 1 断是好手筋。白 2 打后，黑已是先手消灭白 A 位扳过的后路，黑 3 拦如愿以偿。

白 2 如于 B 位立，则黑 2 位长，黑仍能做到先手阻渡。

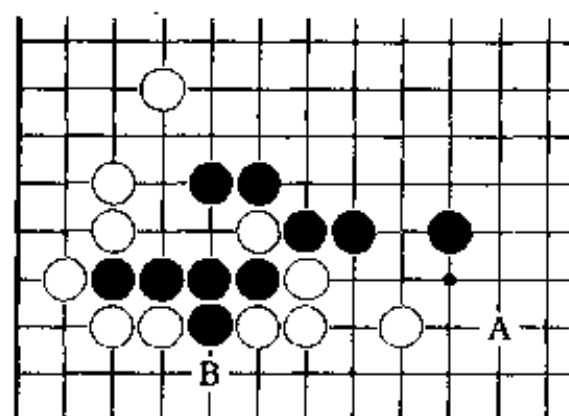
黑 1 如于 B 位夹，则白 1 位接是冷静之着，黑无法达到先手阻渡之目的。

图十四甲 黑 A 位飞封是绝好点，但白有 B 位渡的后门，黑如何设法先手关掉这扇后门？

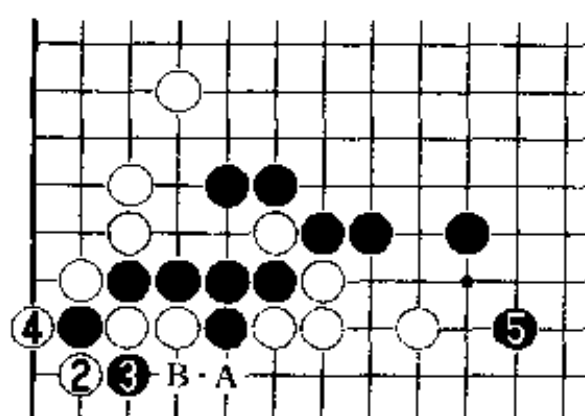
图十四乙 黑 1 断，好手！白 2 打，黑 3 断打是关连的好



图十三乙



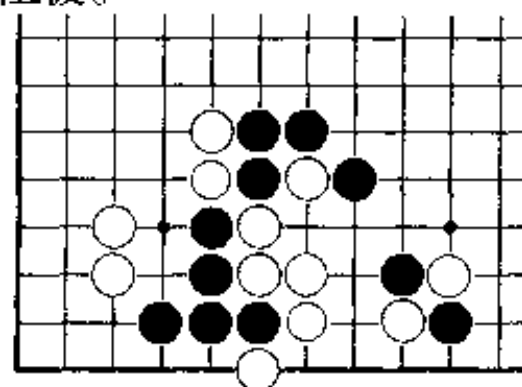
图十四甲



图十四乙

手筋。白 4 提, 黑 5 飞封, 白已无法从 A 位处渡过。

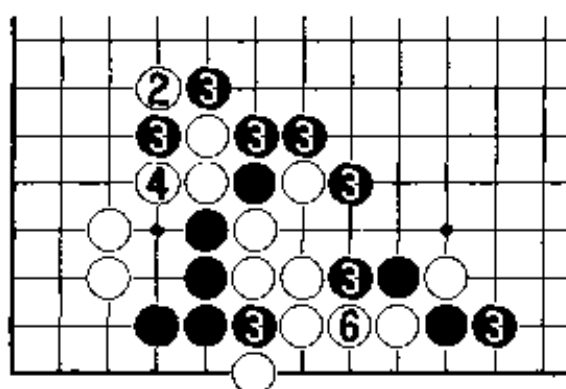
黑 1 于 B 位扳则是无谋之着。白 3 位挡, 黑无法做到先手阻渡。



图十五甲 这是一个激烈战斗的场面，可以说不是鱼死就是网破，黑必须小心谨慎地收紧渔网。

图十五乙 黑 1 顶、3 长是强有力的手段，但它对白棋反击力量估计不足。白 4 挖打、6 断打是好手。黑 7 再提，则白 8、10 两打后，白 12 征吃黑棋，黑方全军覆灭。

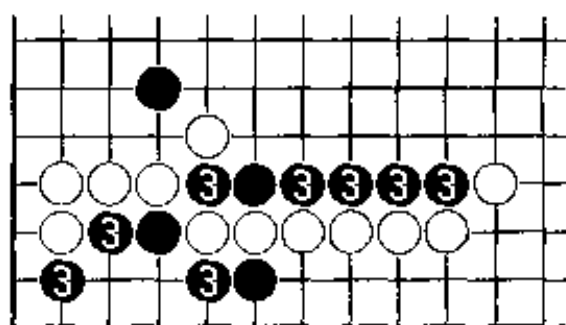
图十五丙 黑 1 先扳，是防备白方征吃的好手。白 2 反打，竭力抵抗，但黑 3 断打有千钧之力，白 4 如长出，则黑已经完成防征的工作，于 5 位顶、7 位长，白无法反击。



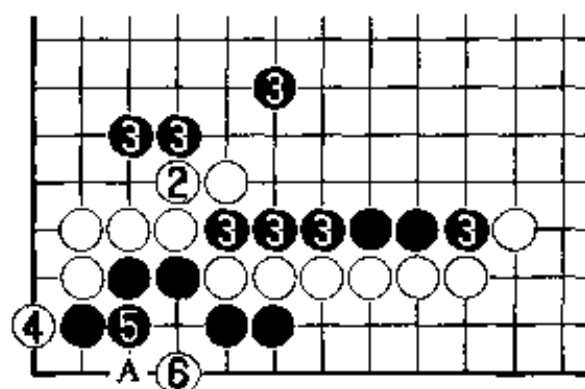
图十五丙

图十六甲 黑很想杀死左下角的几个白子，但必须注意自身的弱点！

图十六乙 黑 1 立，迫使白 2 接。黑 3 飞封，准备全歼白棋，但白 4 扳，黑棋自身不活，黑 5 如接，白 6 点，黑棋反被白方吃掉。黑 5 于 A 位虎也是黑不利的对杀。



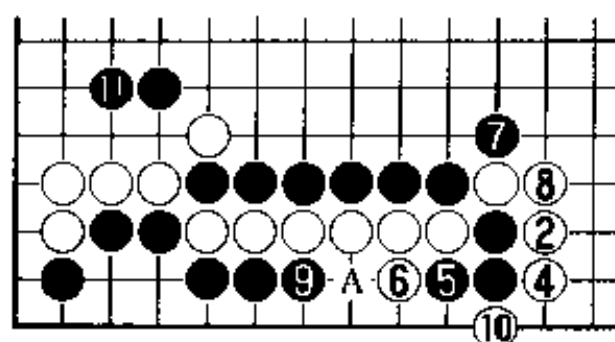
图十六甲



图十六乙

图十六丙 黑 1 断、3 长，似乎是白送，因与白 2、4 之交

换确实损得厉害。但黑争到 9 位长的先手，以后尚有 A 位打的先手。下边的黑子已经活净，于是黑 11 立，正式进入全歼白棋的工作。



图十六丙

小结：为了达到局部的目的，或是争到全局的要点，在一个小小的战役争夺先手是很重要的。争先的手筋知道得越多，在战斗中就越能建立功勋。

第 17 天 先手交换(一)

图一 黑 1 打, 白 2 长, 双方各走一手棋, 术语称之为一个交换。由于这个交换是黑方迫使白应的, 故称为黑方作了一个先手交换。那么, 先手交换应对黑方有利才是, 否则黑就不应该去作这样的交换。但实际上, 刚学棋的爱好者却常作一些无益、甚至有害的先手交换。他们误认为只要是先手就可以下, 而根本不去考虑这样交换的利弊得失。

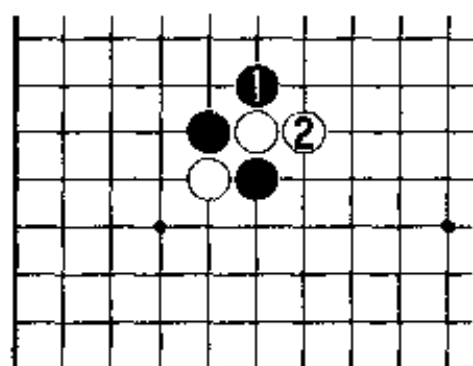
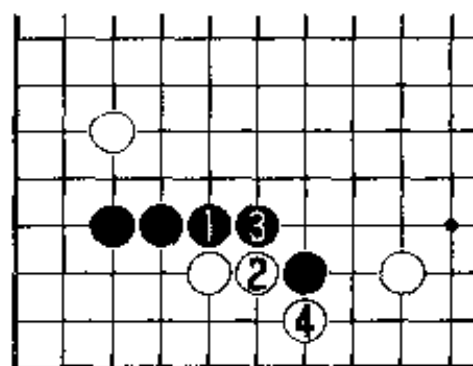


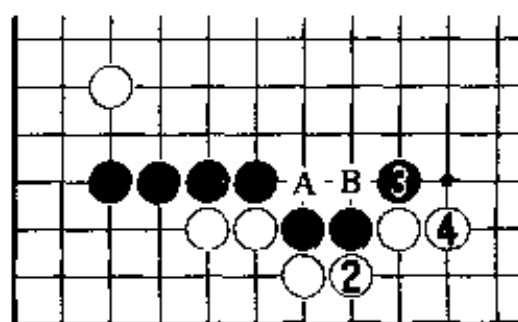
图 一



图二甲

图二甲 这是黑方星大飞守角后打入的常见型。黑 1、3 两压是简明的应手, 白 4 扳过后, 黑如何处理?

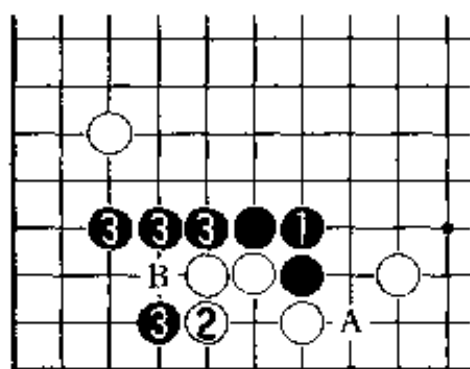
图二乙 黑 1 顶、3 再扳, 与白 2 爬 4 长出作了两个先手交换。由于 A、B 两个断点的存在, 黑方非但没有增强, 反而增



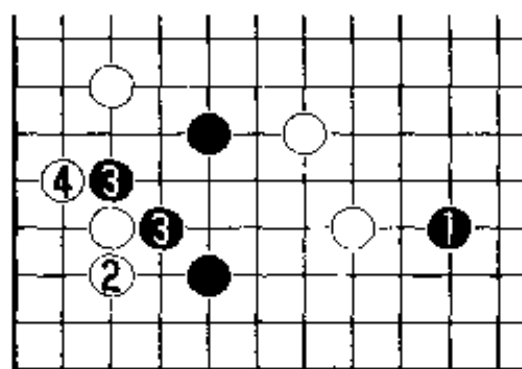
图二乙

添了缺陷,只是促成白方连络并取得一定的地域,故这是不利的先手交换,常被称为俗手。

图二丙 黑 1 接是正着,白 2 补断。黑 1 这手棋至少使黑棋的出路变宽而得到增强,故这是正常的交换。黑 3 紧贴是谋取根据之着,由于白有 A 位的缺陷,不能于 B 位冲。



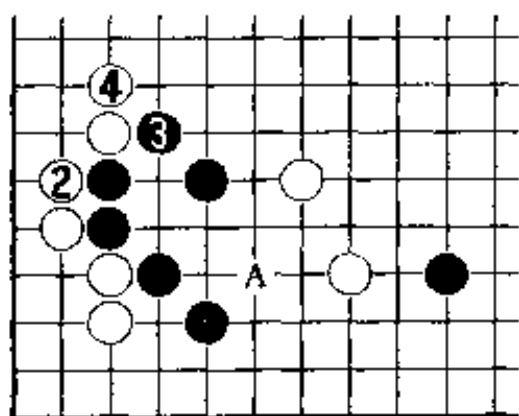
图二丙



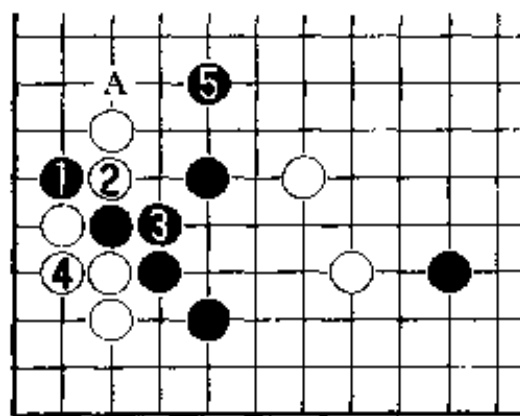
图三甲

图三甲 这是小目定式的一型。黑 1 顶,白 2 夺角,黑 3 扳,白 4 扳过后,黑应如何下?

图三乙 黑 1 顶是先手,黑 3 扳也是先手,但这两手棋对黑强化所起的作用不大,以后白 A 位跳点,黑很难受,故这两个先手都是俗手。



图三乙

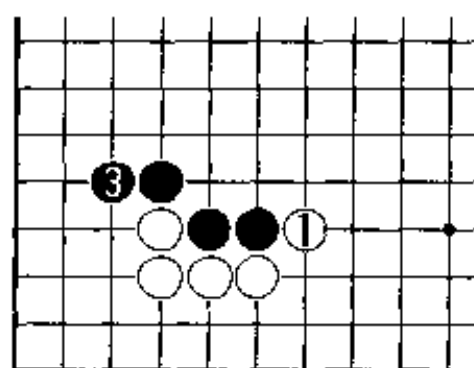


图三丙

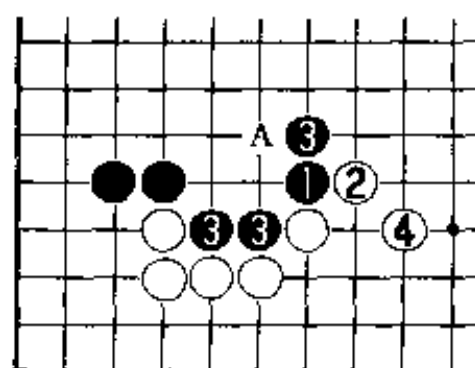
图三丙 黑 1 连扳是好手,白 2 断打是必然之着。黑 3 接,白 4 也只得接,黑 5 跳后不但队形整齐,而且还有 A 位顶

的手段。

图四甲 白1扳是极为痛快的一着,黑应如何对付?



图四甲

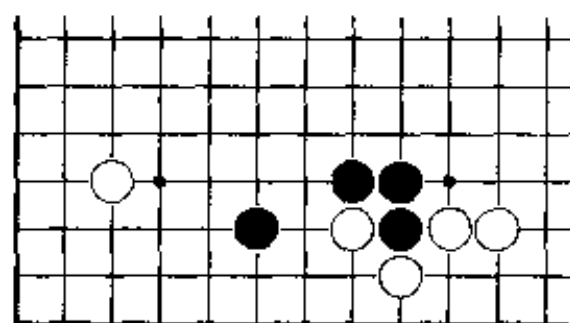


图四乙

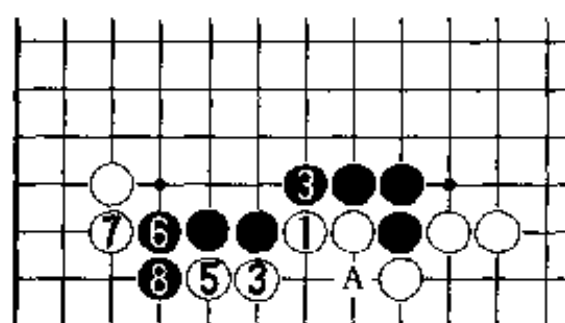
图四乙 黑1扳是俗手,白2连扳,黑3只得退。白4虎补后不仅取得相当的地域,而且具有向右、向中央发展的潜力,而黑方仍留有两个断点。

黑1于A位补断才是正确的应手。

图五甲 白先应如何处理?



图五甲

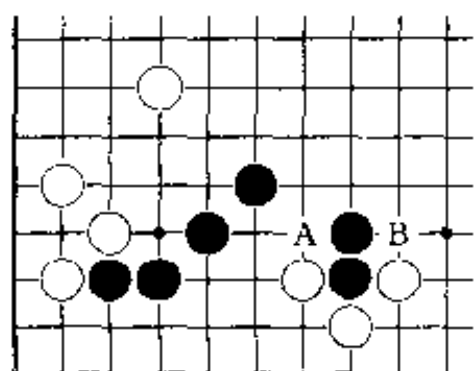


图五乙

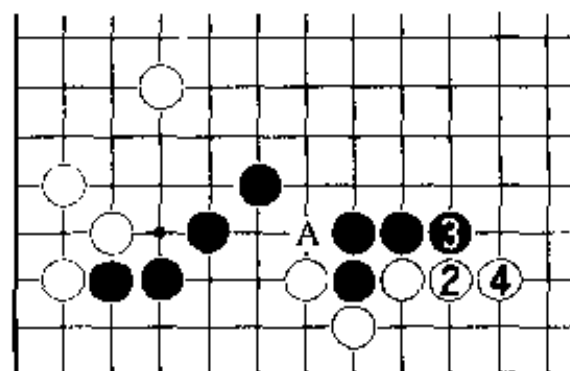
图五乙 白1顶、3扳似乎是先手争抢实地,然而,所争到的实地并不多,而黑棋却得到很大程度的加强,同时又使右边的友军变弱。另外,由于下边白仍有三个断点,黑尚有种种利用,故这样的先手交换是利少弊多之交换。白方1、3两手都属于俗手之列。

白1于A位接是正应。

图六甲 黑方选择A位还是B位?



图六甲

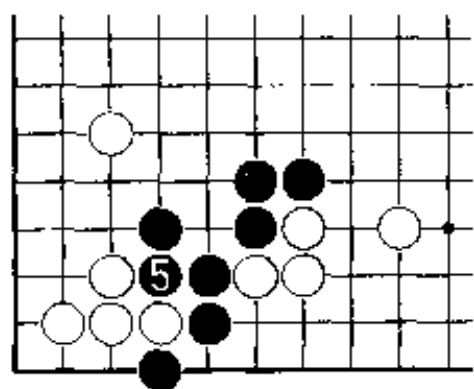


图六乙

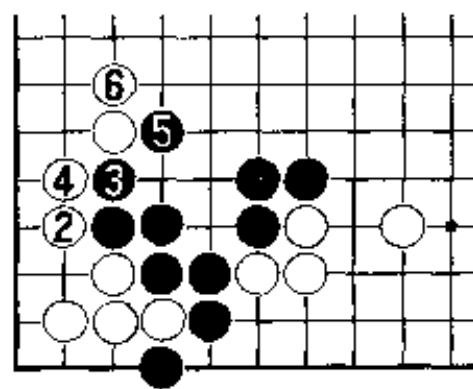
图六乙 黑 1、3 连压似乎是先手补强，作为代价是将白棋压成活棋。另外，白 A 位冲断的手段依然存在。所以，这样的先手交换仍是得少失多。

黑 1 的正着是于 A 位退，这是厚实之着。此时白可脱先。这是定式的一型。

图七甲 白棋左边很薄，黑能利用这些薄味吗？



图七甲



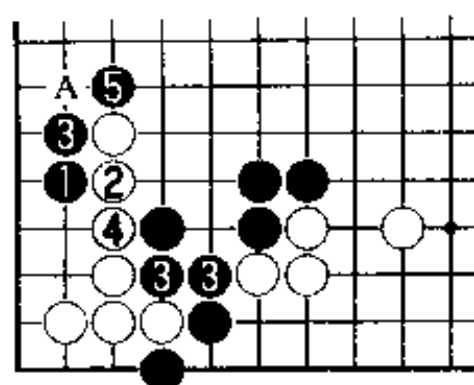
图七乙

图七乙 黑 1 冲、3 顶、5 扳是三个先手交换，但除了将白方阵地撞实外自己只是势力重复而已，这是典型的俗手。

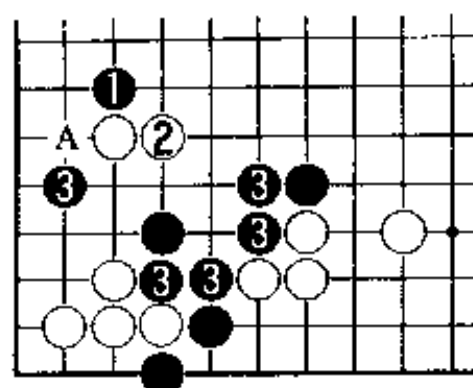
图七丙 黑 1 点入是好手筋。白 2 冲，黑 3 先爬是正着，白 4 只得接，黑 5 扳起，黑入侵成功。

白 4 如于 A 位扳，黑 5 位断，白不行。

白 4 如于 5 位长，黑立即 4 位冲断后再于 A 位爬，白也不行。



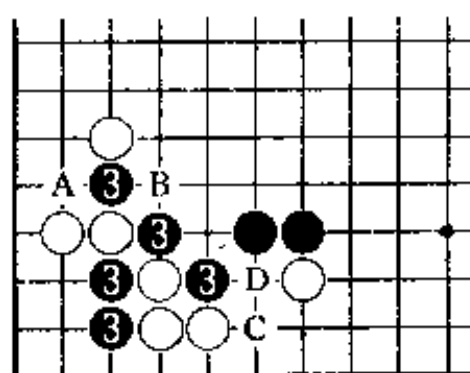
图七丙



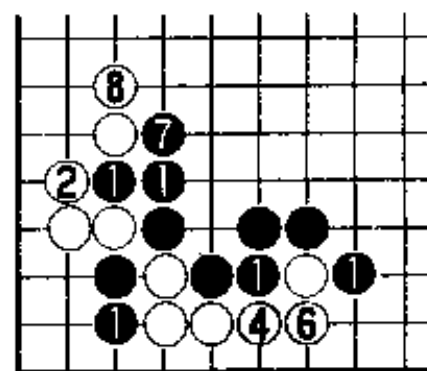
图七丁

图七丁 黑 1 先碰也是有趣的一手。白 2 如出头，黑 3 小飞，白无法收拾，白 2 只得于 A 位立下，只好被黑封头。

图八甲 黑 A 位挡下，白有 B 位先手打断的应手，似乎不行。黑欲 C 位扳下，则白有 D 位打断的应手，似乎也不行。黑应怎样下才好呢？



图八甲



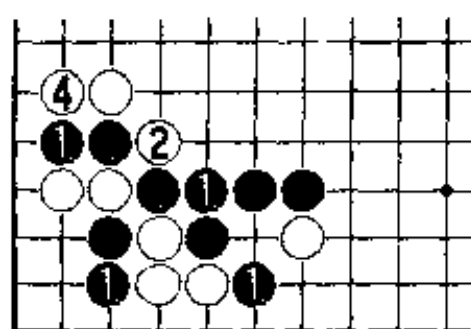
图八乙

图八乙 黑 1 接，白 2 渡，黑 3 曲，白 4 爬。以下黑 5 至 8 接一连作了四个先手交换，但除了将边、角拱手让给白方外，自己所得甚少，这些可说全是俗手。

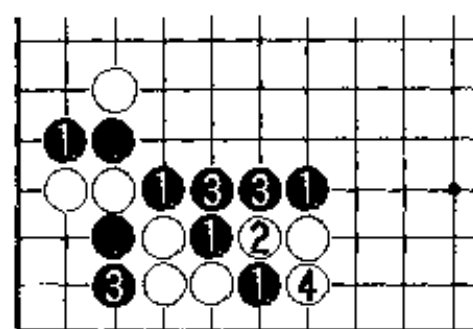
图八丙 黑 1 勇敢地冲下，白 2、4 不得不走，然后，黑 5 能扳下吃白，获利不小。

图八丁 黑 1 先扳下，迫使白 2 打、4 打，黑先手下到 3 位后能顺利地挡下吃白。

丙、丁两图的下法都是正着。如黑方想要下边则按丙图



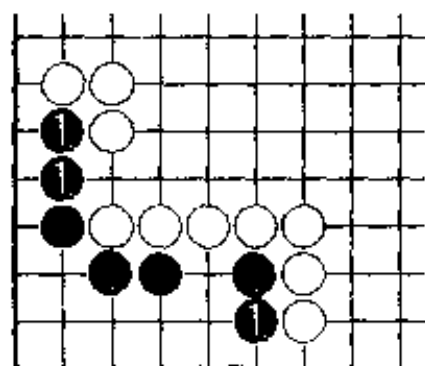
图八丙



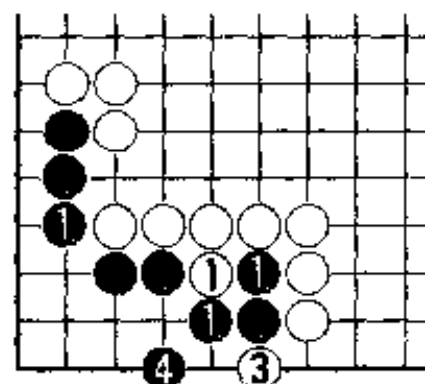
图八丁

的下,如欲想在右边发展,则按丁图下。

图九甲 这里没有死活问题,只是白先如何收官的小问题。



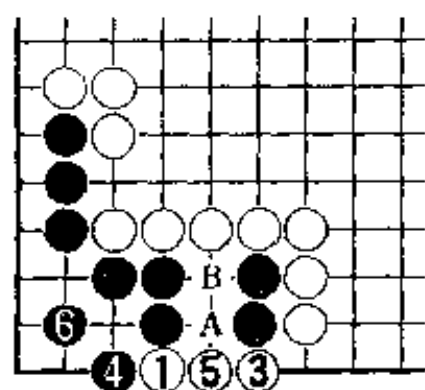
图九甲



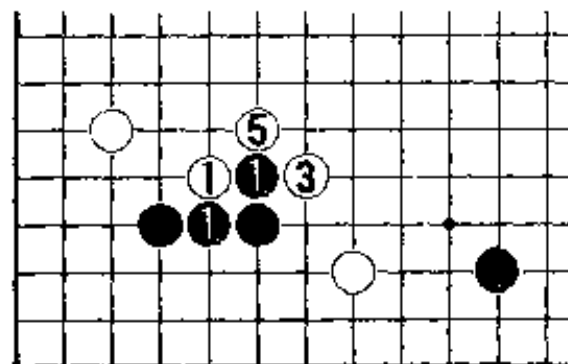
图九乙

图九乙 白1冲再3扳,连续走了两个先手交换,似乎很满意。其实,白1冲这个先手交换是俗手。

图九丙 白1潜入黑阵是好手段,黑2只得顶。以下至黑6补活,黑角缩小不少。



图九丙



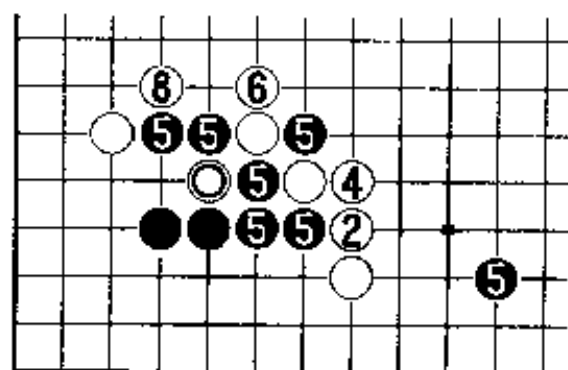
图十甲

白 1 如于 3 位扳, 则黑于 1 位跳补同样是要点, 白损。

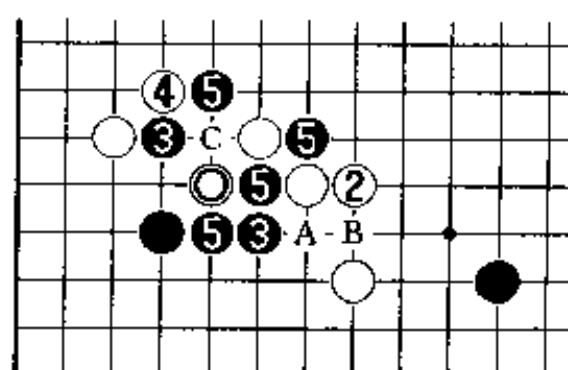
白 1 于 A 位夹也是常见之错着。经黑 B、白 3、黑 2、白 5、黑 1 打后, 白落后手。

图十甲 这是授四到五子的对局中常见之型。白 1 点、3 飞封, 这是明显欺侮黑方的强行手段, 黑 4 冲是当然的反击, 但以后黑应怎样给白以有力的打击呢?

图十乙 黑 1 冲、3 打是黑方常用的手段。但黑 1 与白 2 的先手交换是不利的, 属于大俗手。黑 5 双打也是恶手, 断下的只是◎子这样的废着。黑 7 顶, 白 8 扳住, 达到预期的目的。



图十乙



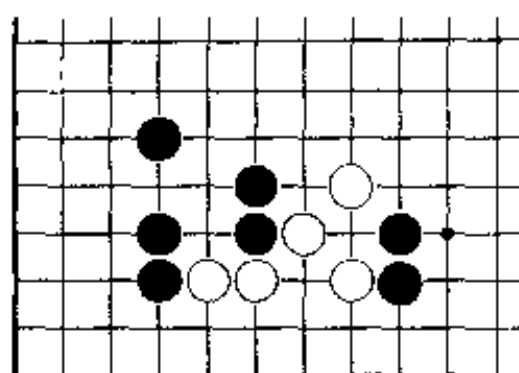
图十丙

图十丙 黑 1 单断是正着, 白 2 退是正着, 此时就能发现 A 位之子对黑方来说毫无作用, 而 B 位之子对白方来说是确实实的一手棋。这样的先手交换要绝对避免! 黑 3 压出, 白 4 扳, 黑 5 连扳, 这两手是击破白方封锁的关键之着, 这是因为白方要封黑棋的话, 就必须走 C 位, 也就是将◎位这样的废子重新变成要子。应该说, 这是白方很不愿意的事情。以后只要黑方不下错棋, 白方的后果是可怕的。

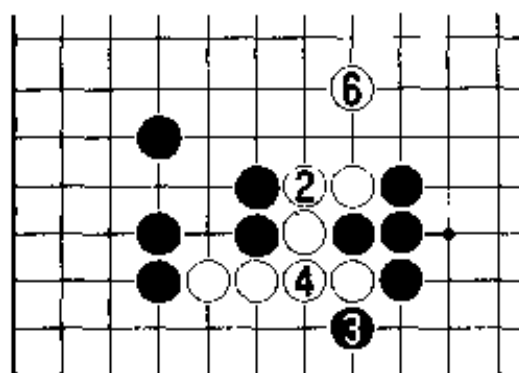
以上例子, 重点要说明的是: 有害的先手交换以及要子与废子两项, 请读者仔细体会!

图十一甲 白棋的形状不佳, 黑先能否使它更难堪吗?

图十一乙 黑 1 挤与白 2 接就是明显吃亏的先手交换,



图十一-甲

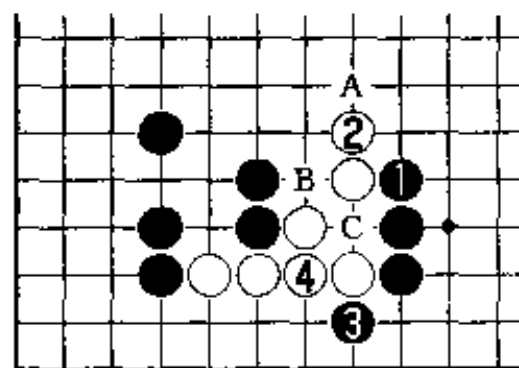


图十一-乙

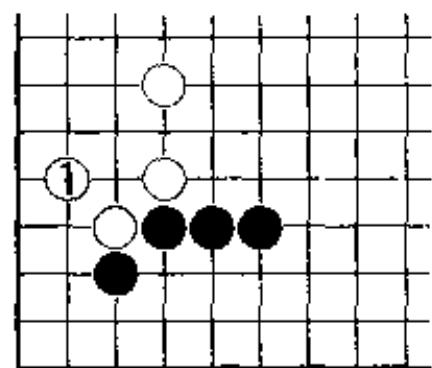
其目的大概是为了能在 3 位痛快地一打吧?白 4 接后,黑 5 如贴,白 6 能堂堂正正地跳出。由于黑棋的错误使白方原有的恶劣队形变成整齐的队伍。

图十一丙 黑 1 先贴是正确的下法。白 2 只得长,白 2 如于 A 位跳,黑 B 位挤将白棋切断。黑 3 再扳是毁形的要点,白 4 仍得接,白棋的队形更恶劣。

即使现在黑 C 与白 B 的先手交换也是有损无益的,一则是自己撞紧一口气,再则是白棋外面多了 B 位之子,它在眼位和对外的联系上多少能发挥一些作用的。



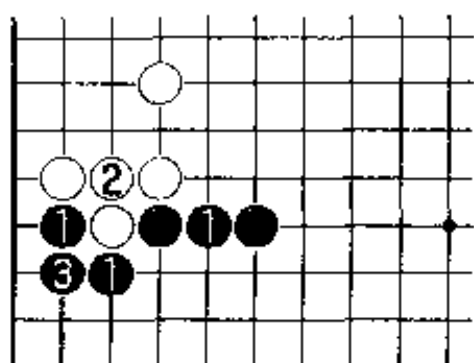
图十一-丙



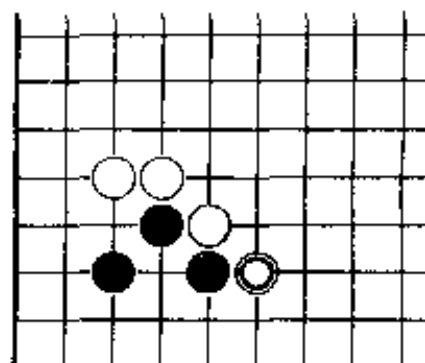
图十二-甲

图十二甲 这是角上常见之型,白 1 虎补是正着,黑应如何下?

图十二乙 黑 1 打与白 2 接是先手交换,但这是得少失多的交换,应于 3 位立才是。



图十二乙

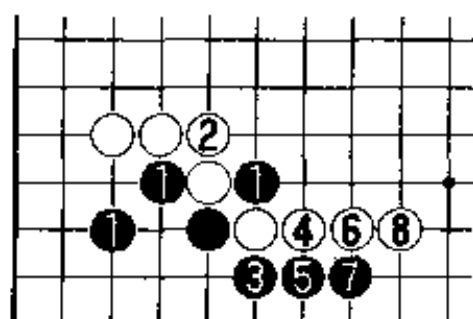


图十三甲

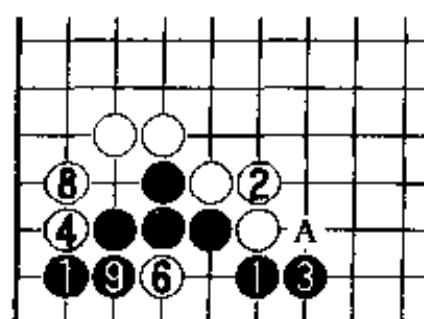
“打”常是一种先手交换，打吃能杀死敌子的机会不多，主要是考虑一打、一逃的先手交换的得失如何。

图十三甲 这是高目定式的一型，白◎位扳下，黑应如何对付？

图十三乙 黑 1 打、3 再打是常见之俗手，以下至白 8 长的下法正常。这是黑方明显亏损的结果，因黑方得地很少，而白方的外界壮观，形状整齐。黑 1 打与白 2 的交换是利敌之先手，此时若能作黑 2 打与白 1 位接之交换还稍好一些。



图十三乙



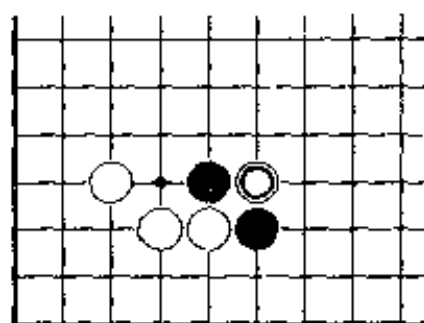
图十三丙

图十三丙 黑 1 单扳是正着，白 2 接也好，黑 3 至少能长出头，以下至黑 9 接是正常的应对。

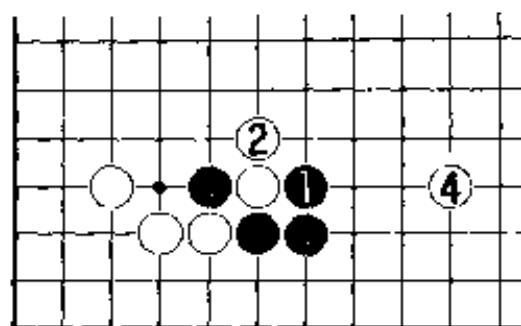
白 2 如于 A 位长，则黑 3 位爬，以后下成乙图少黑 1 打、白 2 接两手交换的图形，那么黑有两面都打的选择权，白味恶。

图十四甲 这是小目、一间高挂定式的一型，白◎位断后

黑如何应？



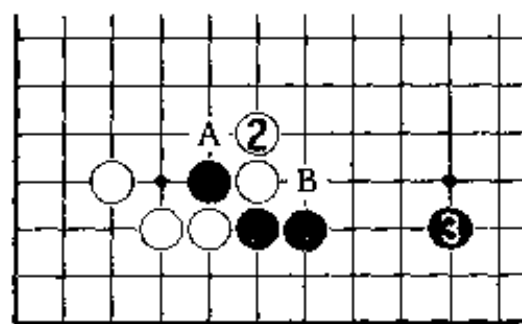
图十四甲



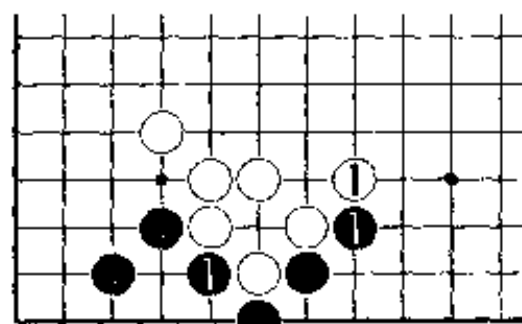
图十四乙

图十四乙 黑 1 打是利敌的先手，因黑 1 之子对自身帮助不大，而白 2 之子对围杀●子却能发挥巨大的作用，故这是不等价的交换。黑 3 如再接，白 4 是夺根，攻击黑三子的好点，黑失败。

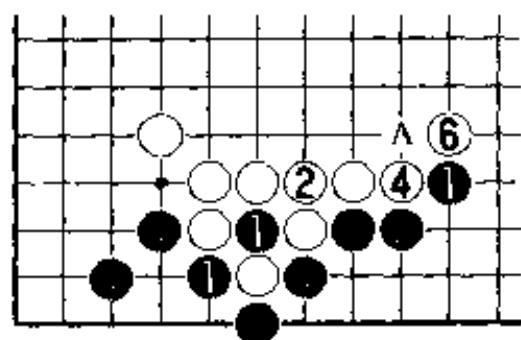
图十四丙 黑 1 退出是正着，白 2 仍应长出，黑方得以占 3 位拆二安根。白 2 如于 A 位打，则黑应作 B 位打和 2 位接的先手交换。



图十四丙



图十五甲



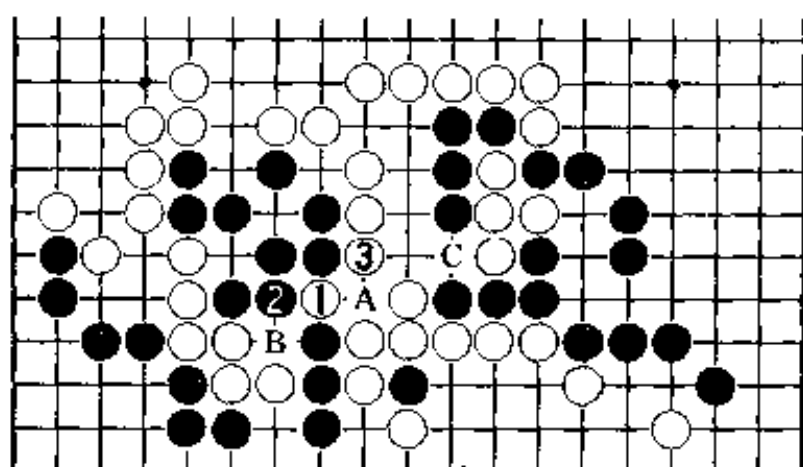
图十五乙

图十五甲 白 1 扳后，黑如何下？

图十五乙 黑 1 先手提一手似乎乐得便宜，但忘记了黑 1 之子本身的作用不大，而白 2 接之着却强化的白势，以后白 6 位

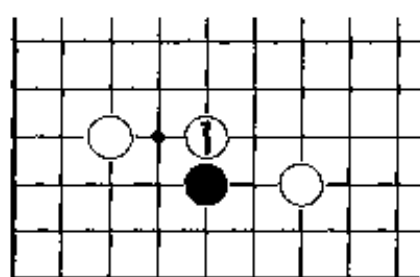
扳就不惧黑 A 位断。如若没有黑 1 与白 2 的交换, A 位断是存在的, 故黑 1 提在没有必要时以保留为好。

图十六 白 1 挖, 本是无用的着手, 但黑 2 打, 企图与白 A 作交换后再于 B 位接。这里首先要说的是, 即使作了这样的先手交换, 对黑方也毫无利益, 何况白 3 做劫使本来无棋的地方闹出劫争的大事来。因白可于 C 位冲出, 黑须补一手, 白可于 B 位断, 故黑 2 的打吃真是无事生非。

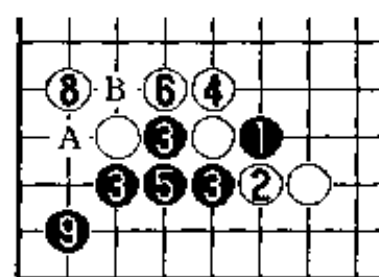


图十六

图十七甲 这是小目一间夹定式的一型, 黑脱先后, 白 1 位封, 黑如何应?

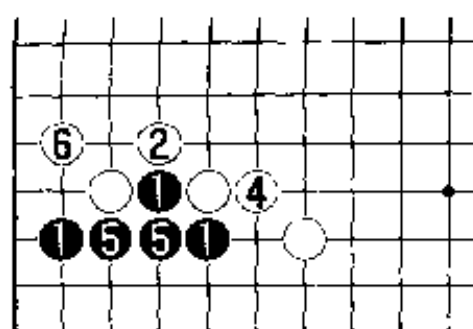


图十七甲



图十七乙

图十七乙 黑 1 扳与白 2 断作先手交换是有损无益。以下至白 8 倒虎补断是正着, 黑 9 补也是好手, 若于 A 位打与 B 位接作交换就更损。

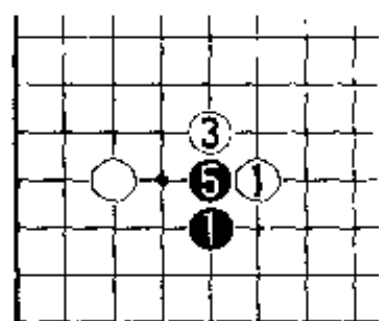


图十七丙

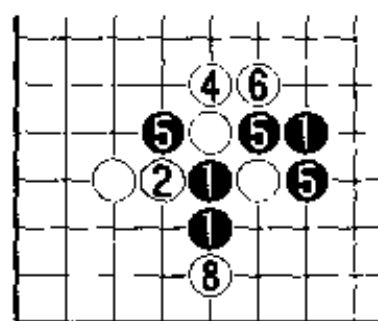
图十七丙 黑 1 挖是正着，以后至黑 7 立是正常的应对。

两图相比，黑角的占地和白方的外势都有差别，请仔细辨别！

图十八甲 白 1 肩冲的手段，古代称为“倒垂莲”。黑 2 冲是正常的反击，白 3 扳必然之着，黑接着应怎样下？



图十八甲



图十八乙

图十八乙 黑 1 扳，与白 2 作交换是不利的。因黑下面两个子撞紧了一气，以至黑 7 接后白有 8 位顶的妙手，黑难受。

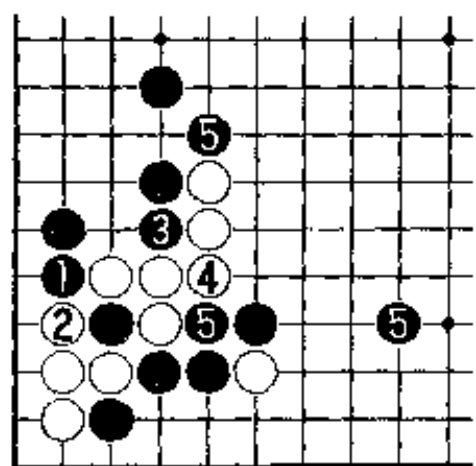
黑 1 应于 3 位断才是正着。

小结：再一次强调：先手交换必须有利才可以考虑交换掉，千万不要下那种无利的甚至有害的先手交换。

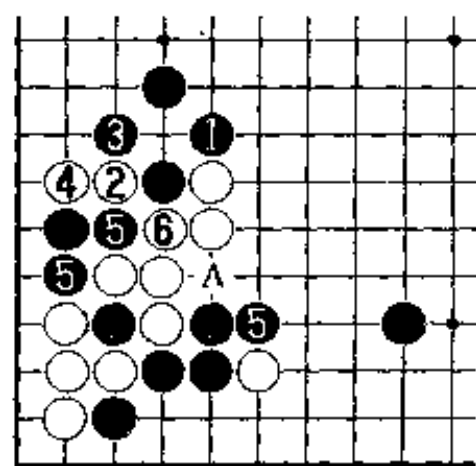
第 18 天 先手交换(二)

先手交换应该有利才可考虑去下，否则就不应去作交换。今天就讨论这种交换的条件和时机。

图一甲 黑 1 冲，白 2 只得提，黑先手破掉白方的眼。黑 3 冲与白 4 接的交换加强了己方的连络，故这两个交换都是有利的而且必要的。



图一甲



图一乙

图一乙 黑若不作 6 位和白 A 位的先手交换，白就有 2 位跨的手筋，如图的下法就形成劫争，而这个劫是白方的无忧劫。

又：黑 3 如于 4 位夹进行顽抗，则白可按兵不动，黑总是留下沉重的负担，因为黑已不可能再作白 6 与黑 A 的交换了。

图二 黑 1 打、3 挡与白 2、4 的先手交换是为了封住白

棋的出路并使己方取得联络。黑 5 冲与白 6 的交换首先是破白方的眼,同时也为 A 位的封头作更充分的准备。

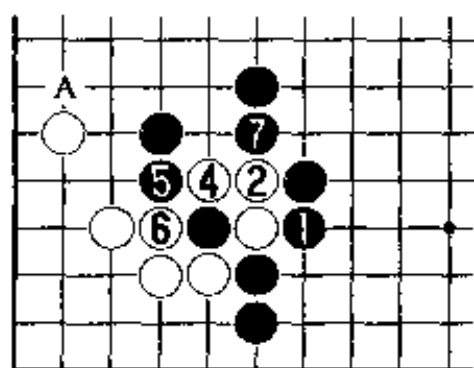


图 二

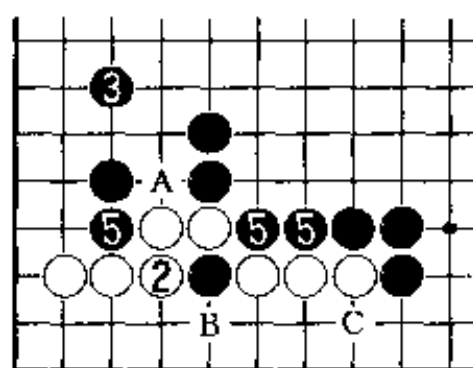
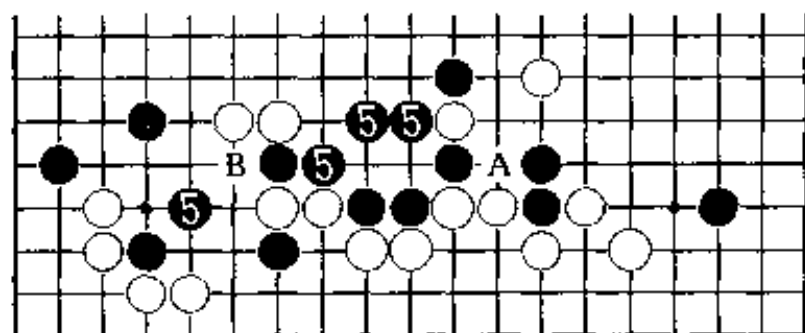


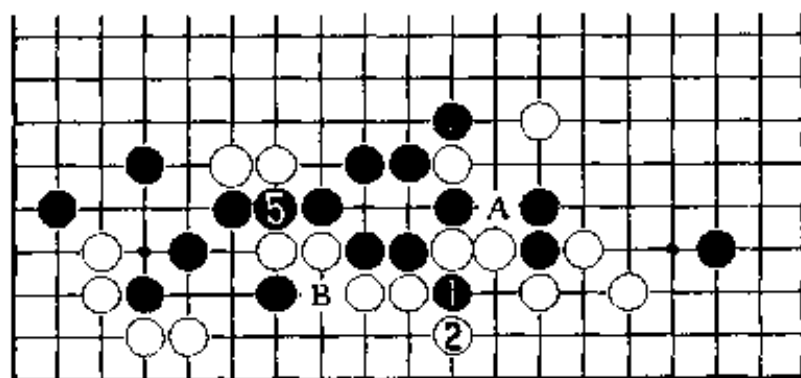
图 三

图三 黑方在补 A 位冲断的缺陷之前先于 1 位断一手是巧手,白 2 如接,则黑 3 再补,以后黑有 B 位立下、C 位先手扳的好处。白 2 如于 B 位打,则 A 位冲断的手段已不复存在。

图四甲 白有 A 位冲和 B 位冲的手段,黑应如何处理?



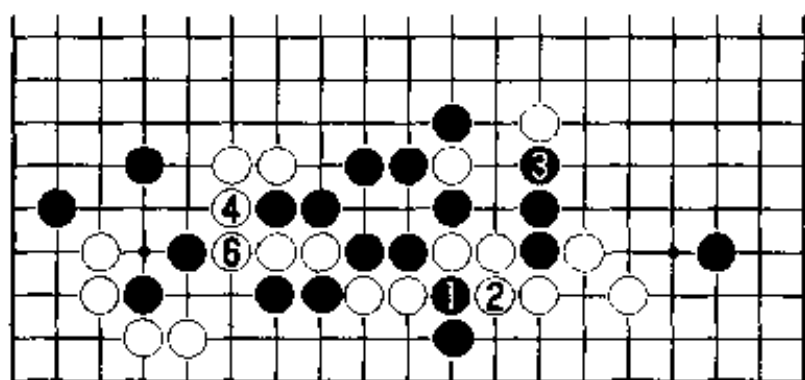
图四甲



图四乙

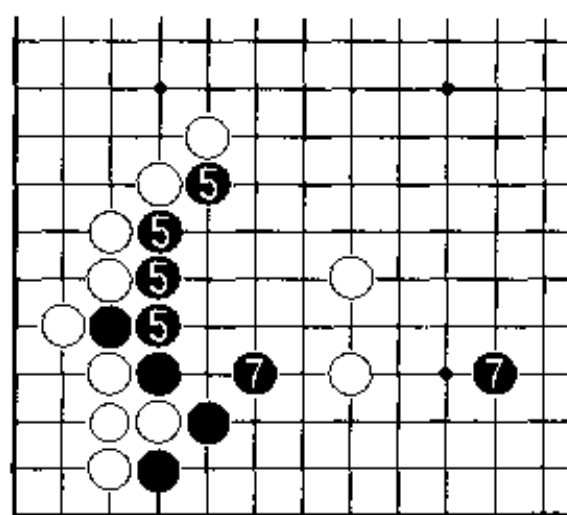
图四乙 黑 1 断, 迫使白应一手。白 2 打, 则 A 位冲断的缺陷已经消失, 黑 3 再补左面的缺陷, 以后尚有 B 位断打的好处。

图四丙 黑 1 断, 白 2 接, 则黑 3 补断。当白 4 冲时, 黑 5 断打、7 立下, 白方的损失很大。

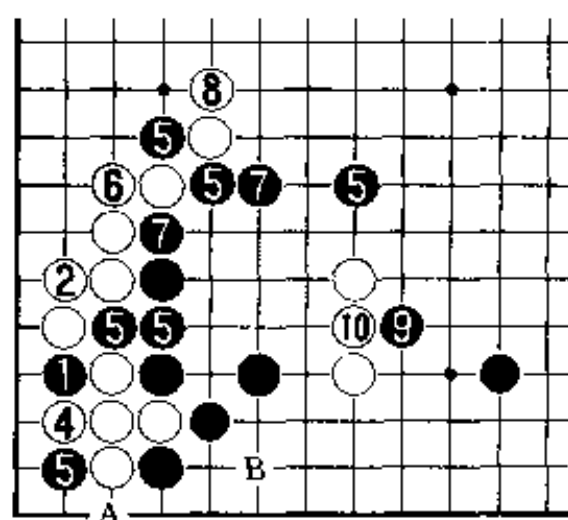


图四丙

图五甲 白方的断点很多, 但一时也没有有什么大问题, 黑应如何利用这些断点, 取得尽可能多的便宜呢?



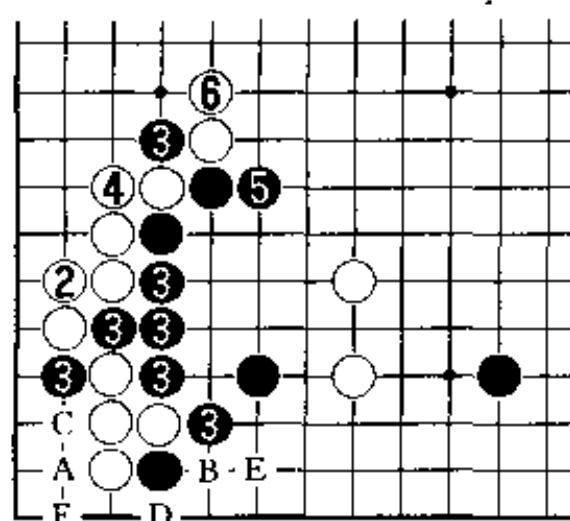
图五甲



图五乙

图五乙 黑 1 断, 白 2 只得接, 黑 3 夹, 绝好的利用。白因怕黑 6 位打, 只能于 4 位应。黑 5 再打、7 退是常法。以后黑有 A 位打的先手, 这不仅是官子便宜, 而且 B 位虎还能确保眼

位。这是黑 1、3 两着先手交换所带来的利益。



图五丙

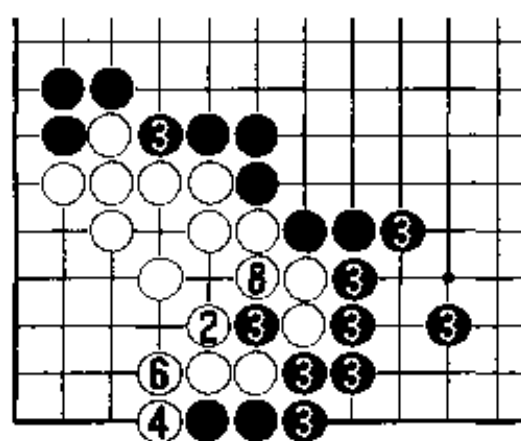
图五丙 黑 1 断后立即走 3 位打、5 退，则以后黑再于 A 位夹，白就可于 B 位打，经黑 C、白 D、黑 E、白 F 扳，白棋失败。

乙图中黑 3 位夹的先手交换是有利而且是稍纵即逝的机会，必须及时抓住。

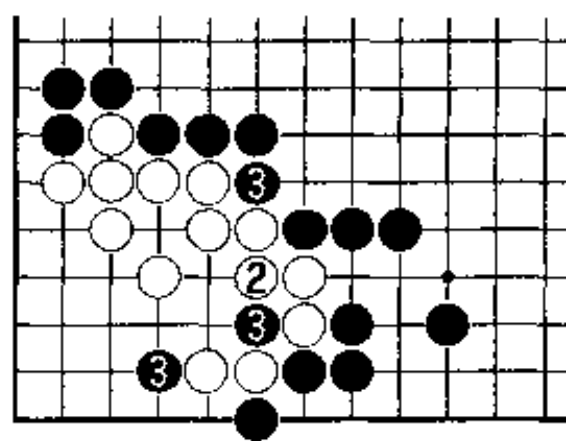
图六甲 黑 1 断是巧妙的收官手筋，白 2 打，黑 3 冲、

5 接后尚有 7 位先手打的好处。

又，黑 1 先于 3 位冲、5 接后，再于 1 位断，白将于 8 位接，黑将损失两目。



图六甲



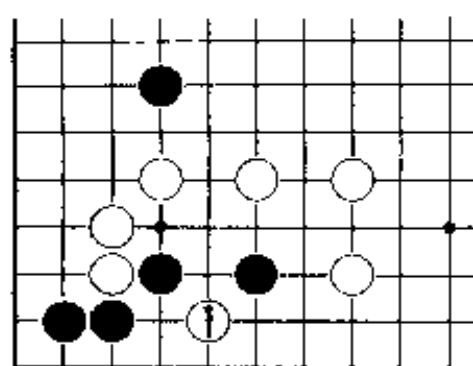
图六乙

图六乙 黑 1 断，白 2 如接，黑 3 顶是好手筋，白将无法收拾。

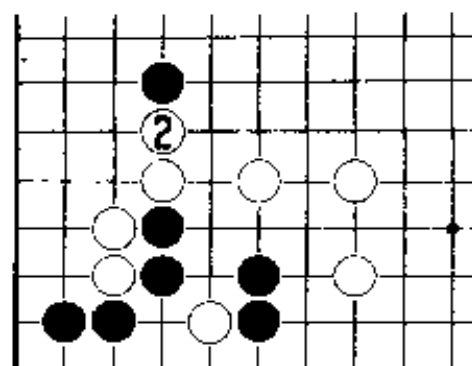
图七甲 白 1 点，企图制造混乱，黑应如何对付？

图七乙 黑 1 挤与白 2 作一先手交换是有必要的，黑 3 再挡下可确保一方平安。

图七丙 黑 1 立即挡下，白 2 先冲，黑 3 如挡，白 4 打，黑



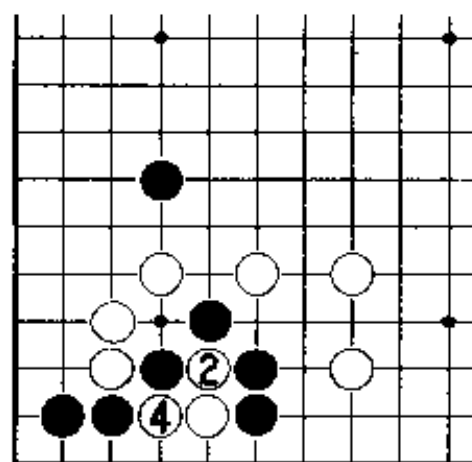
图七甲



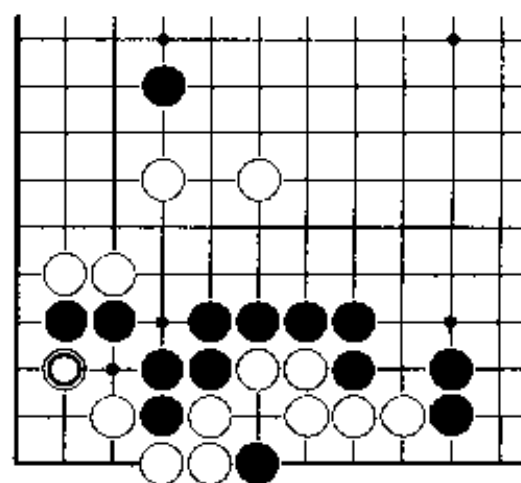
图七乙

角全死。

黑 1 如于 2 位接, 白于 1 位退出, 黑仍无法活。



图七丙



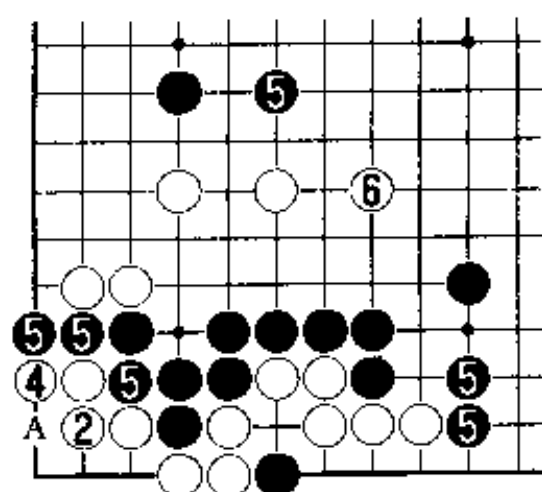
图八甲

图八甲 白◎子尖顶, 黑当然不能给白渡过, 但黑应如何阻渡就需要仔细考虑。

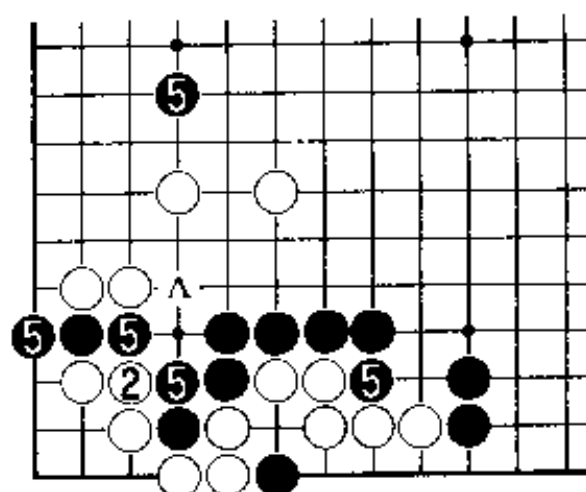
图八乙 黑 1 先挤一手, 与白 2 接作交换后再于 3 位立是正确的应法。白 4 必须补活。否则黑在 A 位有跳入的手段。

图八丙 黑 1 立下阻渡, 似也无可非议, 但白 2 做眼, 以后白 A 是先手, 这对双方的眼位、强弱都有关系。故乙图中黑 1 的下法是很仔细的。要提高交换的水平就要逐步提高这细小差别的判别能力!

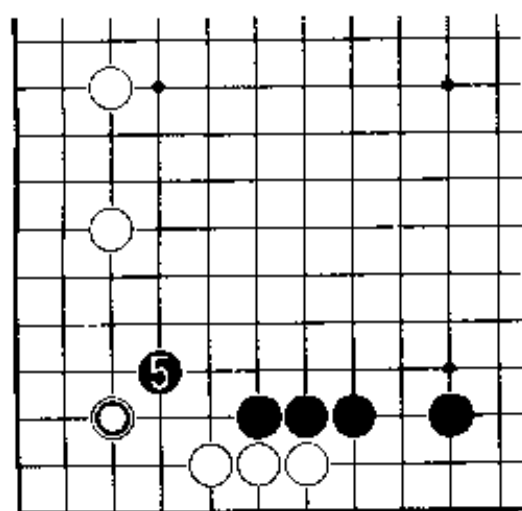
图九甲 白◎位子飞活角, 黑应如何处置?



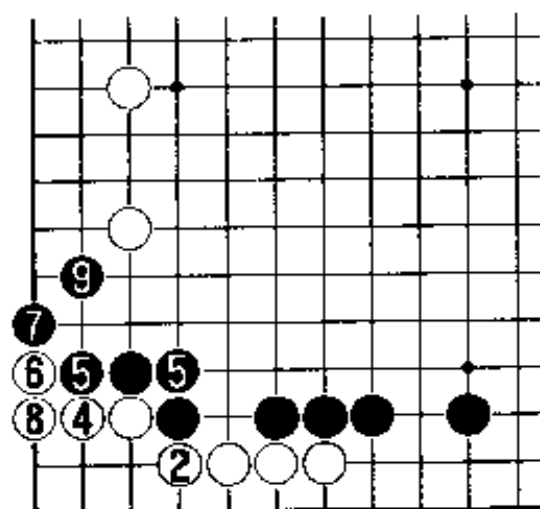
图八乙



图八丙



图九甲

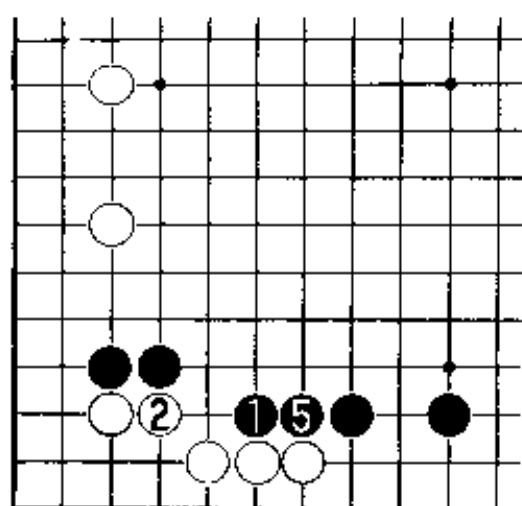


图九乙

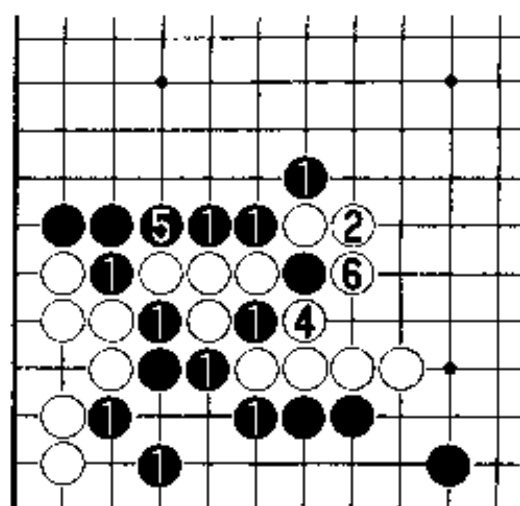
图九乙 黑1冲，与白2挡作先手交换后再于3位挡是
很好的下法。黑5挡后白为了先手活不得不走6扳、8接，从
而对左边的拆二阵地造成很大的伤害。

图九丙 黑1挡是最容易想到的应手，但白2退是好手，
白已活净，而黑方却留有重大的缺陷。

图十 黑1打，白2长，黑3、5两打，弃掉两个子而构成
厚壁。黑7再小飞出头，这是正常的应对。再回顾一下进程就
能发现：黑1打与白2的交换是有利的，因黑1之子的作用远
比白2大。

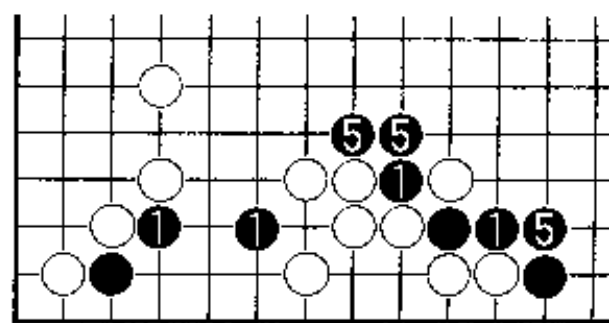


图九丙



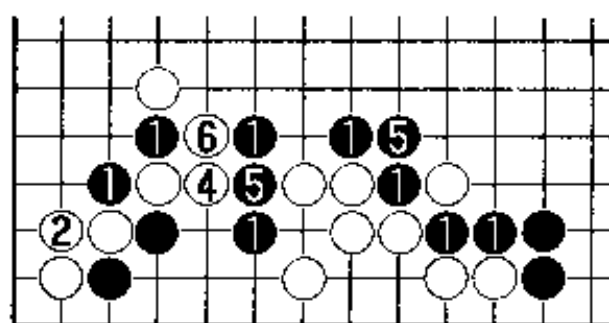
图十

“打吃”敌子实际上是一种先手交换，因而它必须是有利可图。图十的黑1打则是在形状和效率方面得利而打的。



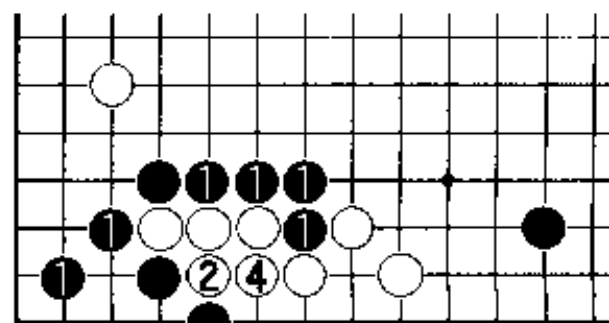
图十一甲

图十一甲 黑方左下的三个子似乎处境不妙，但可利用打来摆脱困境。



图十一乙

图十一乙 黑1打、3再打的目的是求得行棋的步调。当黑5、7冲出后不仅摆脱困境，而且使下边的白子处于绝境。

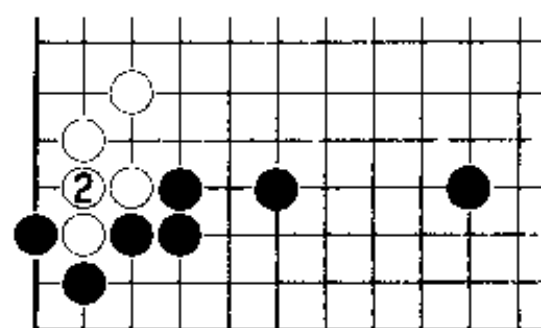


图十二

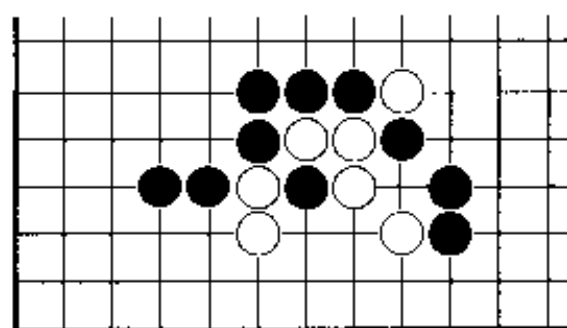
图十二 黑1扳，白2挡，黑3打与白4接的交换是与双方的眼形有关。黑5虎，确保活形。

图十三 黑1先打，毁

掉白方眼形后再于 3 位补断是正确的次序。



图十三



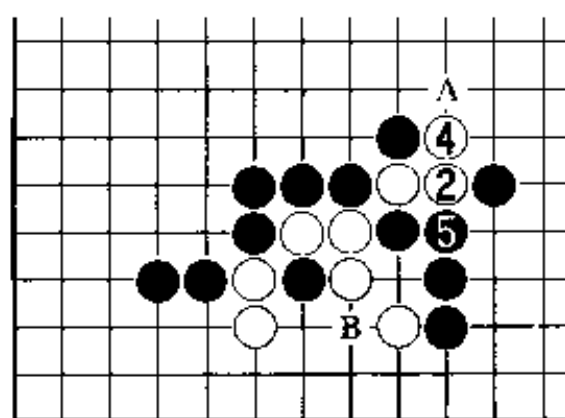
图十四甲

图十四甲 下方的白棋活得不大干净，黑如何利用这一弱点取得更大的便宜？

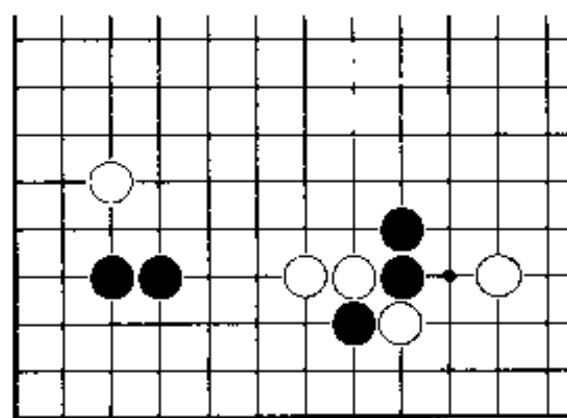
图十四乙 黑 1 打，白 2 长，黑 3 顶，白 4 长出，黑 5 再接是很好的步调。以下 A 位征吃和 B 位夹打杀白，总能得利一处。

黑 1 的打主要是将白子打重，如先于 5 位曲，白补活后，黑 1 再打，白决不会再于 2 位长一手。

又：黑 1 如于 2 位打，则没有利用白 B 位的弱点。



图十四乙



图十五甲

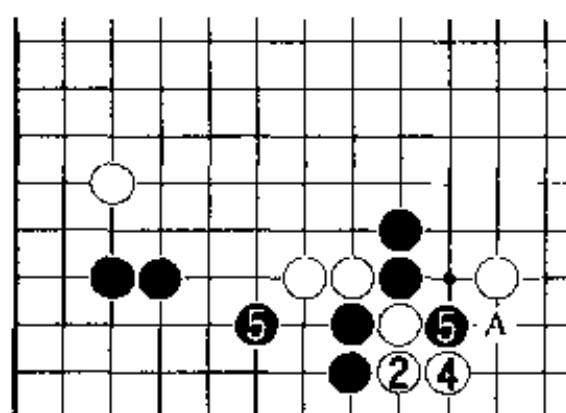
图十五甲 这里正发生一场激战，黑先该如何着手？

图十五乙 黑 1 打、3 挡下，白 4 只得爬，黑 5 跳，救出要子。由于黑尚有 A 位长出的手段，黑必然取得作战的主动权。

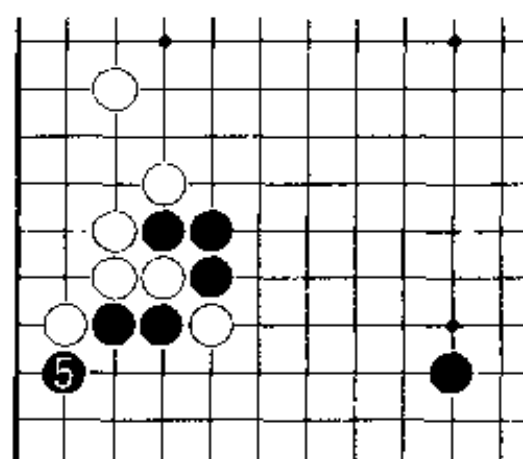
黑 1 如于 3 位立，则白 1 位长出，只花一手棋就取得连

络，黑再 5 位跳出，中腹则由白方先动手，白将取得战斗的有利地位。

黑 1 打与白 2 长的交换首先是给白在连络上制造麻烦，同时对己方的连络没有带来不利，故这是有利的交换。



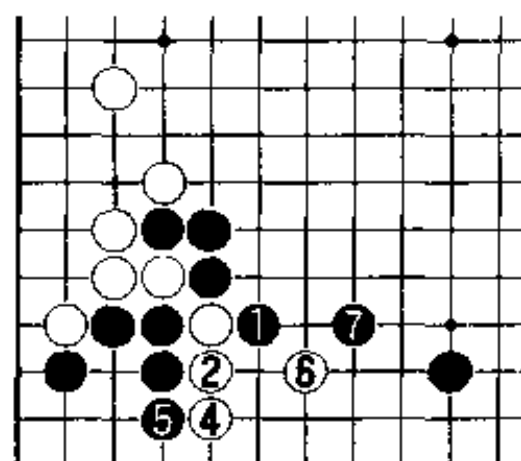
图十五乙



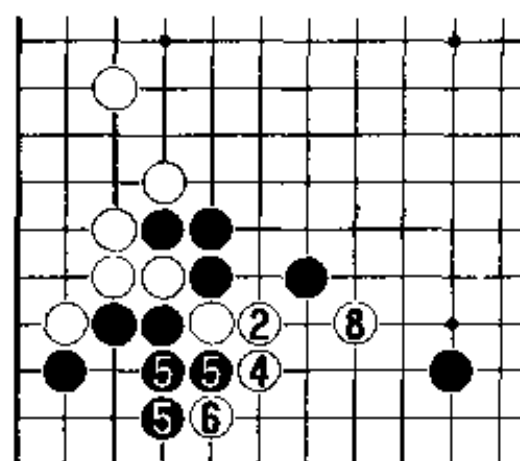
图十六甲

图十六甲 这也是一个战斗的场面，黑先将如何安排？

图十六乙 黑 1 打，使白棋的出路变窄。黑 3 跳补，由于黑角已补活，故白 2 之子对黑角的作用不大。白 4 挡下，黑 5 补，白 6 跳出，黑 7 跳封住白方的出路，白苦。



图十六乙



图十六丙

图十六丙 黑 1 打，白 2 长出，黑 3 再跳封，白 4 挡、6 打后，白 8 跳，黑已无法封住白棋，形成一场乱战，黑失败。其失败的原因就在于黑 1 与白 2 的交换是吃亏的，因为白 2 对白

棋的逃出是实实在在的一手棋，而黑 1 之子对于黑角则是帮助不大的。

小结：先手交换必须有利才可以交换，而“打吃”这一手段起到“打死”敌子的可能仅有 5%，其主要作用是作为先手交换而获利，或是与眼形、出路有关，或是与连络效率等等有关。只有充分理解这一点，才能正确地使用“打吃”这一常用的手段，那么，有利的先手交换是否一定要交换掉呢？请看下一讲的分析！

第 19 天 先手的选择

在局部接触中,能正确地选择有效的先手权加以利用,就能在作战中取得更大的利益。

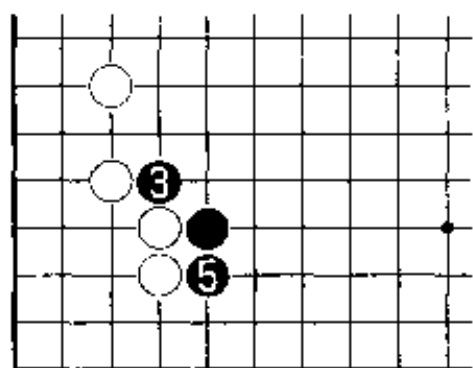


图 - 甲

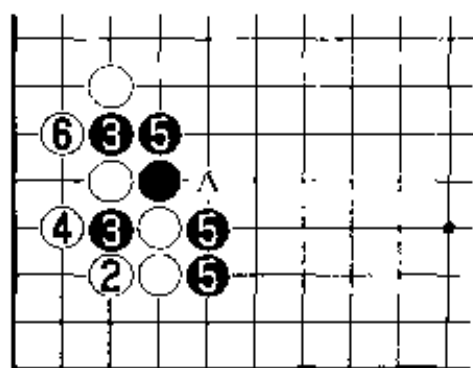


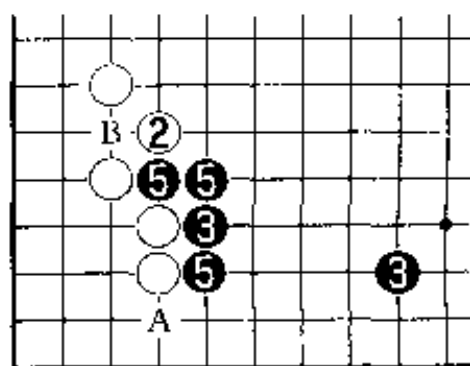
图 - 乙

图一甲 黑先,在此应如何着手?

图一乙 黑 1 断, 想在白角中闹事。白 2 打, 黑 3 打, 白 4 提, 黑 5 如接, 则白 6 渡, 黑非但寸利未得, 还把白角搞实, 自己尚留有 A 位的断点, 黑损。

图一丙 黑方在这里没有直接的手段，但有 2 位和 1 位两个先手权，黑选择 1 位是正确的。因它补强的己方，而白 2 只得补，以后黑 A 位扳是非常大的官子。

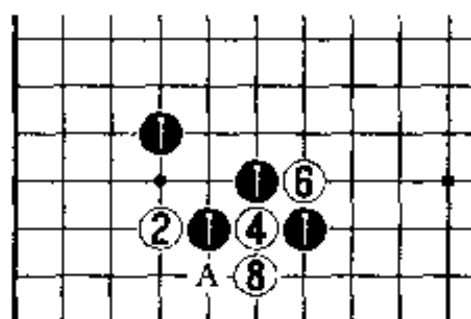
黑 1 如于 2 位长是错误的，因为这样的先手交换对己无利，仍然留有 1 位的断点。这种无利的先手



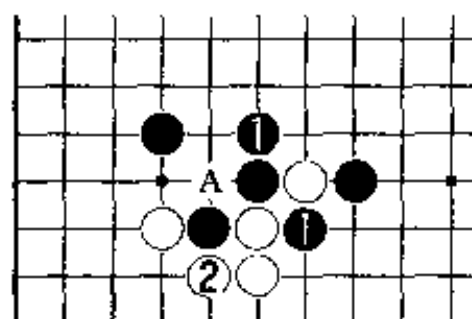
图·丙

交换就是俗手的一大门派。

图二甲 这是高目定式中常见的形状，当白8立下后黑很想于A位冲下，但又不能，那么黑应如何选择先手权呢？



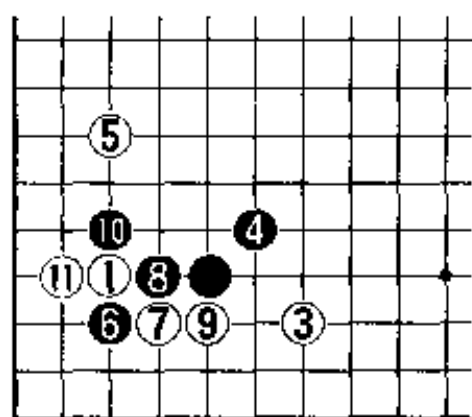
图二甲



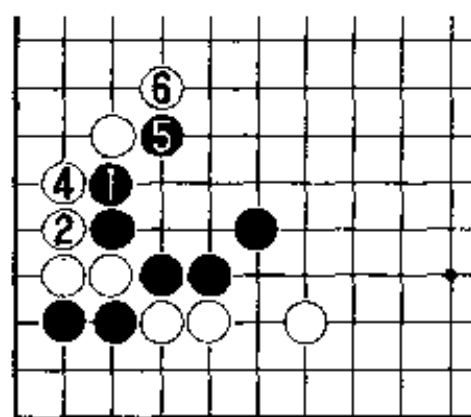
图二乙

图二乙 黑1长在征子有利时是正确的选择，白2必须挡，黑3征掉白子，取得一定的利益。如若征子不利，那只能选择A位接的先手权。

图三甲 这是小目、一间高挂定式的一种变化，至白11立是正常的应对，黑将如何着手？



图三甲

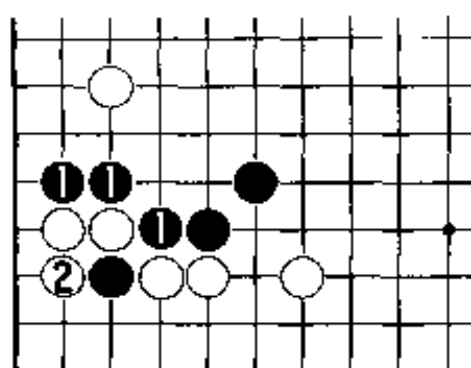


图三乙

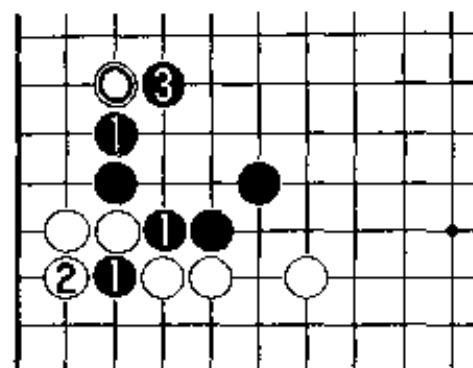
图三乙 黑1挡、企图杀白、这是对双方强、弱判断严重失误的表现。白2长至白6连扳，黑大亏。

图三丙 黑1挡，先手把白方的边和角隔开，但由于黑自身不强，很难对边上的白子进行有效的攻击。

图三丁 黑1碰是最好的使用先手权。白2仍得补，黑



图三丙

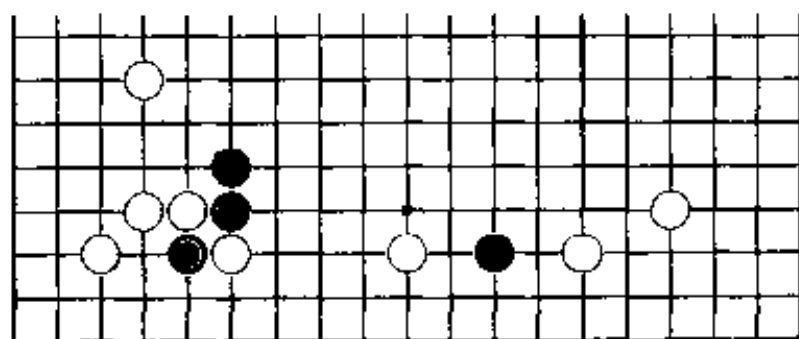


图三丁

3扳,使⊙子紧挨着远比自己强大的黑棋旁,几乎失去其作战的能力。

“先手要远远而降”,这是运用先手权的经验之谈,因为越远的先手对其他地方的作用越大,而越近的先手,敌方补了以后该子的作用也就越小。

图四甲 下边的黑子零零落落,如何利用左下角尚未死净的●子使己方强大起来?

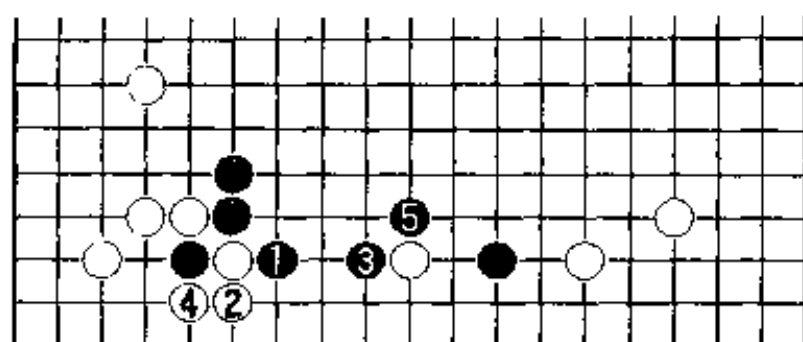


图四甲

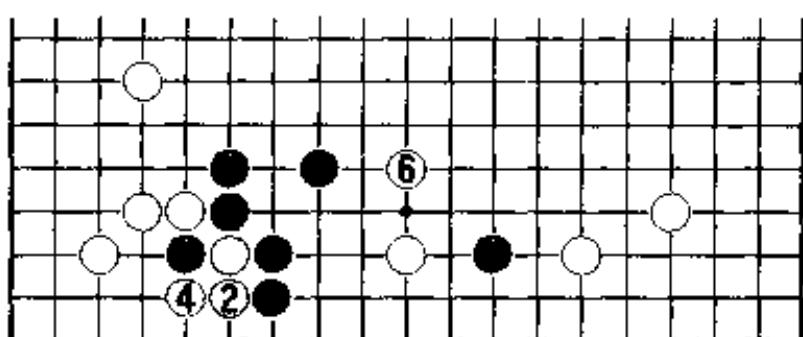
图四乙 黑1打是必然之着,白2长后黑3碰是最有效的使用先手权。白4补,黑5扳,黑方的子连成一体而变得强大。

图四丙 黑1打、3挡下是极大浪费先手权的资源。从而造成下边作战的被动。

这种近距离的先手对外部的影响是最小最小的。当然,



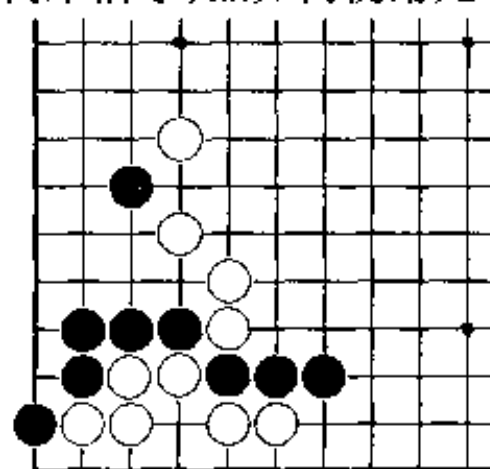
图四乙



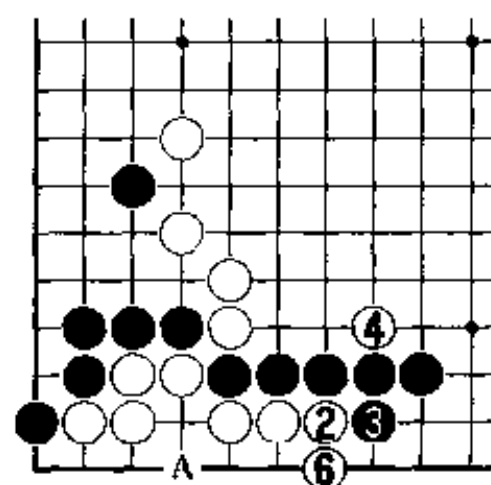
图四丙

要发现远距离的先手就需要你有更多的死活知识、对杀知识以及其他方面的知识,而棋力低下、知识面狭窄的棋手就不可能发现更多、更有效的先手权。

图五甲 这是高目定式中的一个变化,由于下面的白子尚未活净,黑如何使用先手权?



图五甲



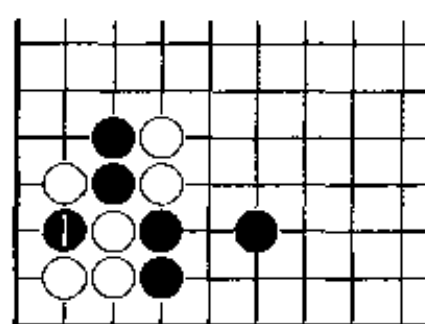
图五乙

图五乙 黑 1 拆一是好手,它离开其使用先手的对象(下

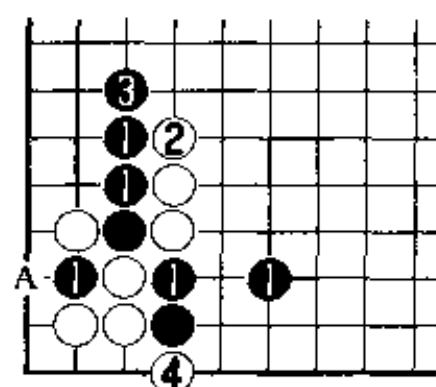
边的白棋)最远,白仍不得不补活,否则黑A位点,白死,因而黑方所着之子对外的影响也就最大。

黑1之着也有选择4位尖的,这也是一个很好的选择,而走2位挡下则是最近的先手,如果说把一个棋子比喻成一盏亮着的灯,那么这盏灯所照亮的面积最小。

图六甲 这是小目、一间高挂定式中的一个变化,如图黑先应如何着手?



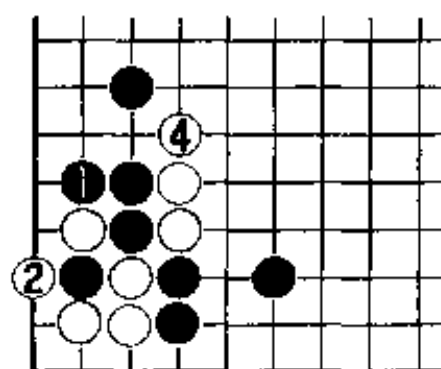
图六甲



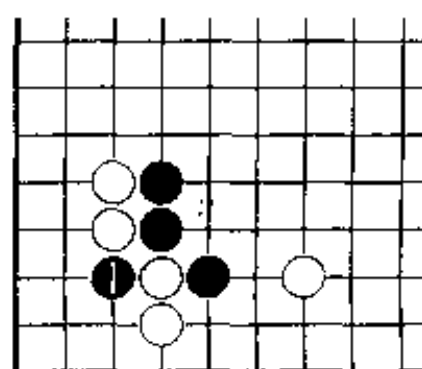
图六乙

图六乙 黑1长是正着,白2压,黑3仍必需长出头。白4扳是为了防备黑A位立的杀手,这是双方正常的应对。

图六丙 黑1打是代敌补棋,因为这是最近的先手。黑3跳是正着,如于4位扳,虽能痛快一时,但最终却成为有损友军之举动。两图相比,中腹三个白棋的状态由于松一气而要舒适得多。



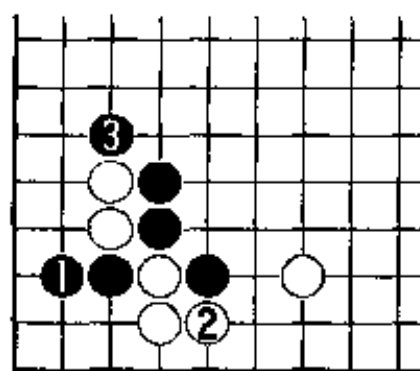
图六丙



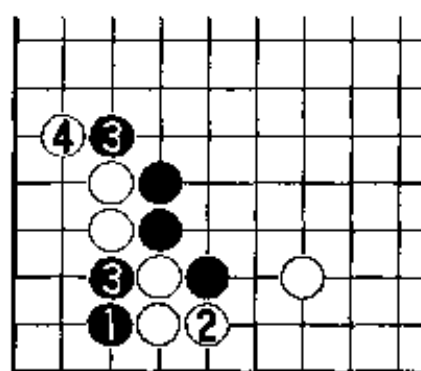
图七甲

图七甲 战斗正在激烈地进行中,白方有错在前,故黑先理应获利,黑应下何处?

图七乙 黑 1 长是好手,以后 3 位扳或 2 位挡下必可得一。白 2 爬,黑 3 扳下吃掉白两个子,这是黑方明显有利的结果。



图七乙

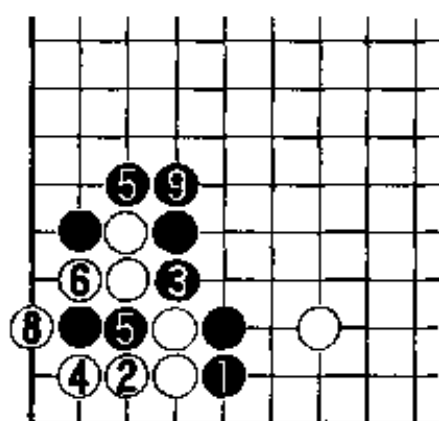


图七丙

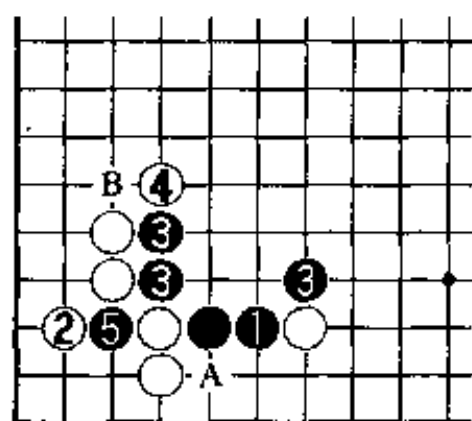
图七丙 黑 1 挡,白 2 爬,黑 3 扳,白 4 也扳,角中的两个黑子反被白方围杀,黑大亏。

黑 1 的先手太靠近下面的两个子,面对左边的两个白子的影响就小了。

图七丁 黑 1 挡下,黑 3 长,多弃一子是正着。以下至黑 9 接,虽也是不坏的结果但不能与乙图相提并论。



图七丁



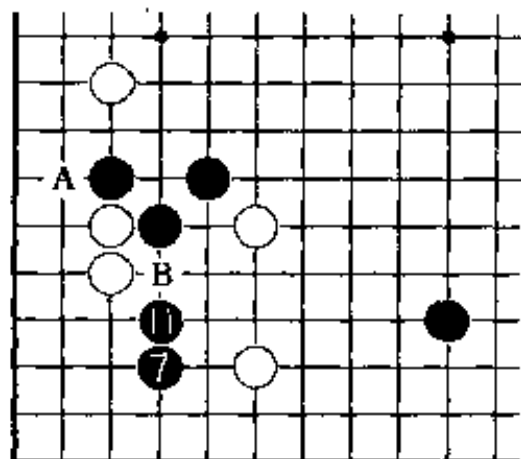
图七戊

图七戊 黑 1 碰似曾相识,白 2 打,黑 3 扳,白 4 扳起,黑

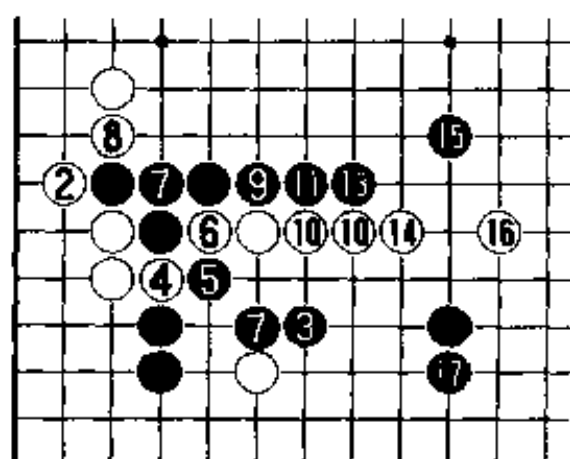
不利,以后 A 位的先手作用不大。

黑 1 碰的下法只有在角上的黑子必死的情况下(如 B 位有白子)才是一种好的先手选择,如今角上的黑子自身有很强的战斗力,当然不能将它作为废物利用了。

图八甲 黑方很想阻止白 A 位的扳渡,但又惧怕白 B 位冲,黑怎么办?



图八甲



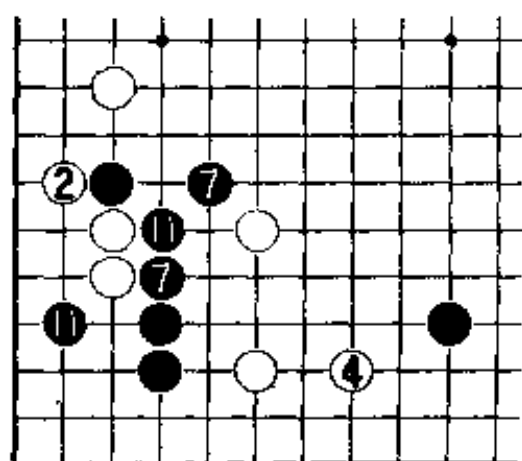
图八乙

图八乙 黑 1 压是很好的先手选择,白 2 只得渡,黑 3 长,在下边取利以索回补偿。白 4、6 冲断的挑战行为非常勉强,黑方中腹的棋远比白子强大,因他的出路很宽广。

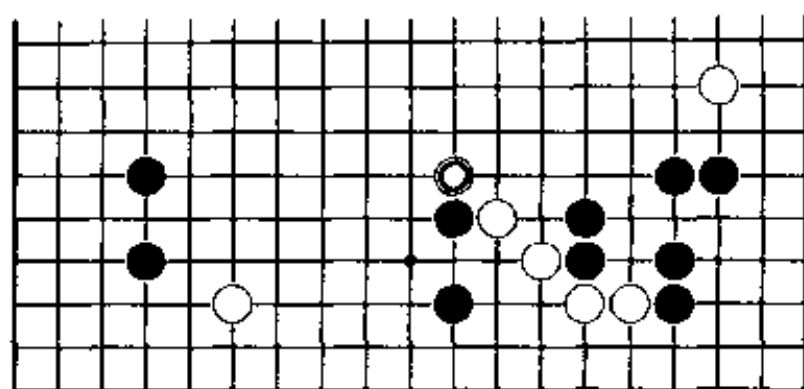
图八丙 黑 1 接是最近的先手。白 2 扳,黑 3 安根。白 4 拆一,黑角无条件地被白侵蚀。

图九甲 白○子扳后,黑应如何对付?

图九乙 黑 1 棒接是最好的选择,因下一手有 A 位断的手段,白 2 只得补。黑 3 扳、5 再紧贴,白不得不长出头。黑 7 顶、9 镇取得作战的主动权。另外,黑右边的五个子尚有 B 位立的

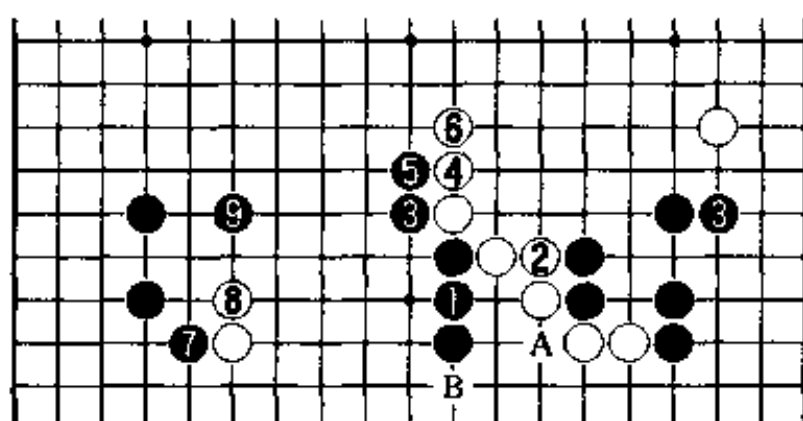


图八丙



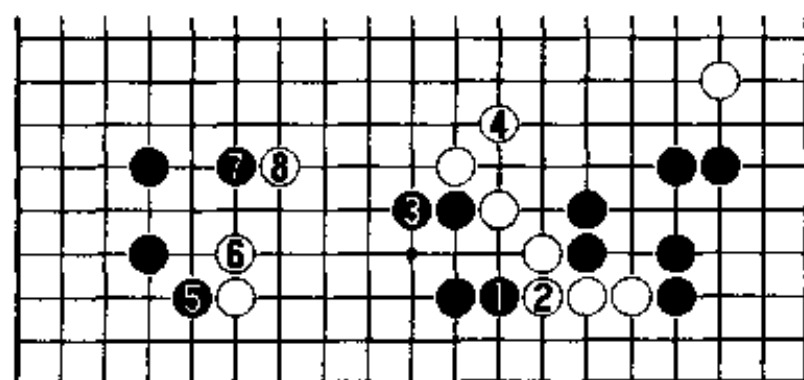
图九甲

先手权,白方下边的两个子处境更艰难。



图九乙

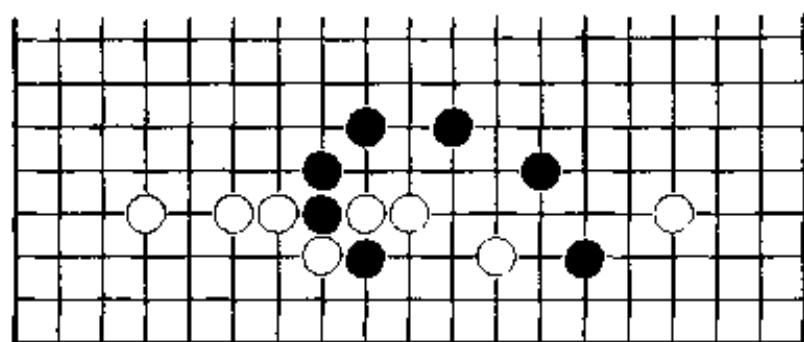
图九丙 黑 1 并是最近也是作用最小之先手。黑 3 再退, 白 4 虎后出头坚挺, 这对下边的一个白子是很有帮助的。当黑 5 顶、7 镇后, 白 8 搭出必将有一场混战。



图九丙

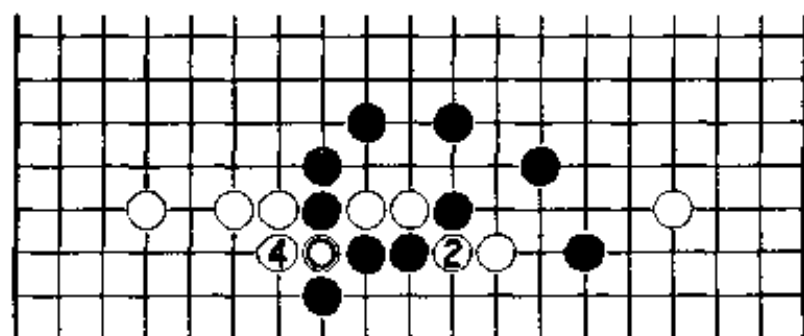
图十甲 下边的战斗紧张、激烈, 黑先能抓住白方的弱

点吗？



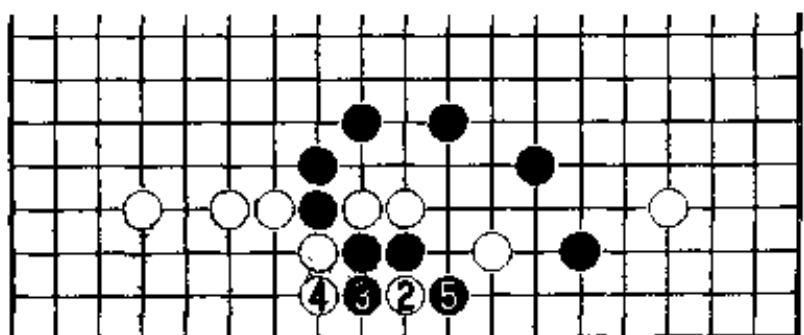
图十甲

图十乙 黑 1 长是绝好的先手选择。白 2 为了保护◎子这样的要子采用顶,但黑 3 先手打后再于 5 位断,白不行。白 2 如于 5 位退,则黑 4 位打,白◎位要子被擒,损失惨重。



图十乙

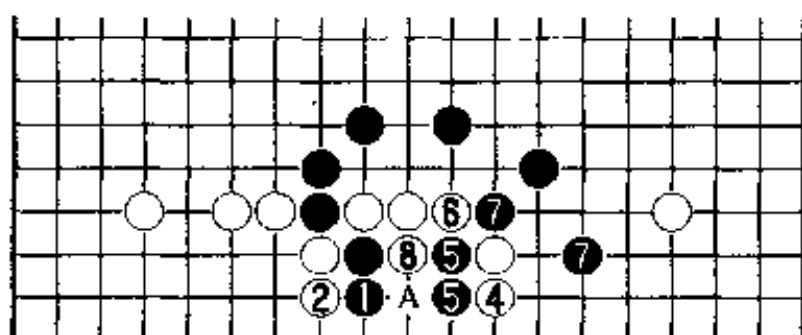
图十丙 白 2 托,似乎是常见之妙手,但在此是无济于事的。黑 3 曲,白 4 不得不保护要子。黑 5 打,白无法抵抗。



图十丙

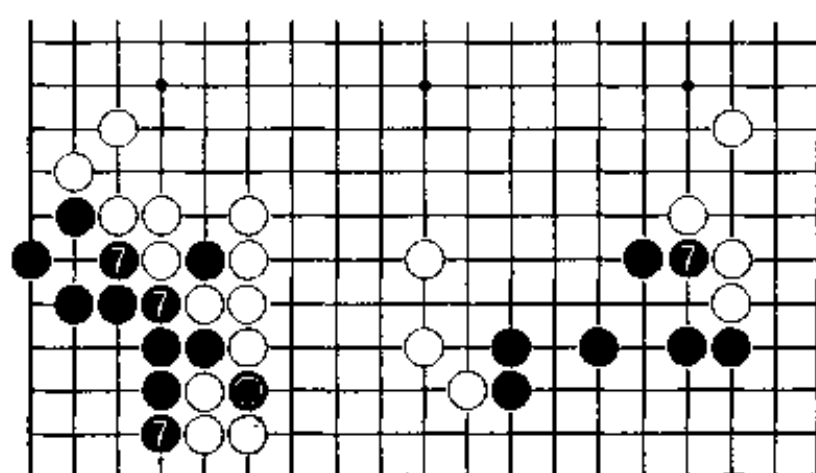
图十丁 黑 1 单立,白 2 紧贴是要着。黑 3 跳,白 4 挡下,

强硬地消灭全部入侵之敌。当黑 5 冲、7 位断时，白 8 冲，黑失败。其中，白 4 于 5 位压也是很好的选择。虽黑 4 爬能逃回数子，但黑没有紧气之利，黑形较薄。



图十丁

图十一甲 白方在下边拥有不小的地，但黑●子尚有一定的活力，黑应如何利用它？

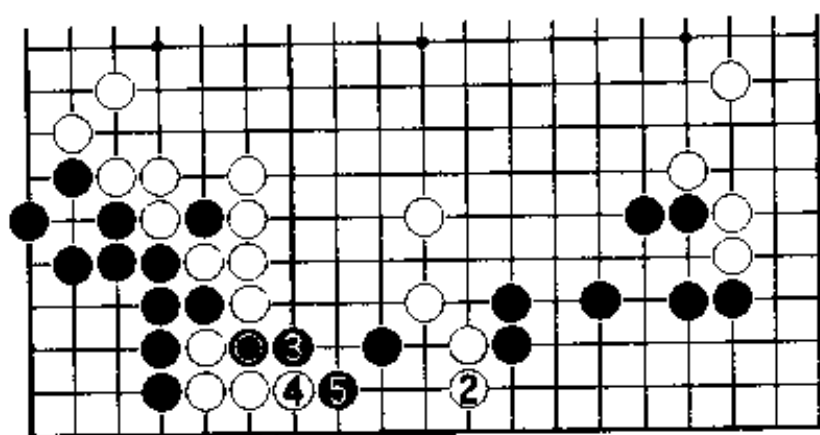


图十一甲

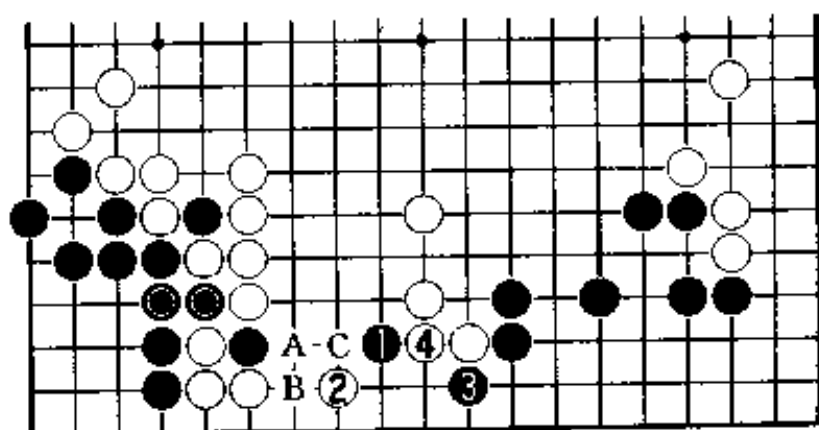
图十一乙 黑 1 点入是充分利用黑 7 子的好手段。白 2 如立下阻渡，则黑 3 长出、5 虎下，白地遭到毁灭性的破坏。白 2 如于 3 位提，黑 2 位扳渡，白损失也不小。

图十一丙 黑 1 点入，白 2 跳补是最好的防守。黑 3 扳，白 4 曲，将损失降到最低限度。

黑 1 如立即于 A 位长出，白 B 位爬，黑 C，白 2 位再爬，



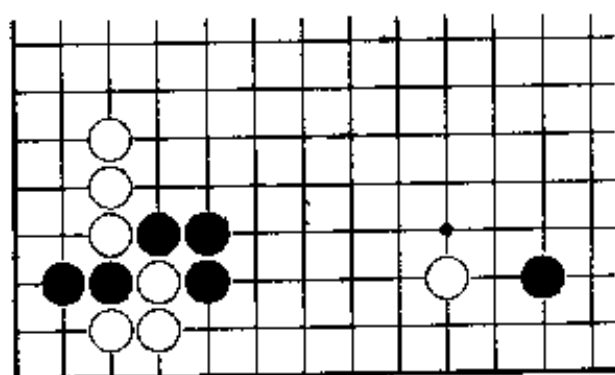
图十-乙



图十一丙

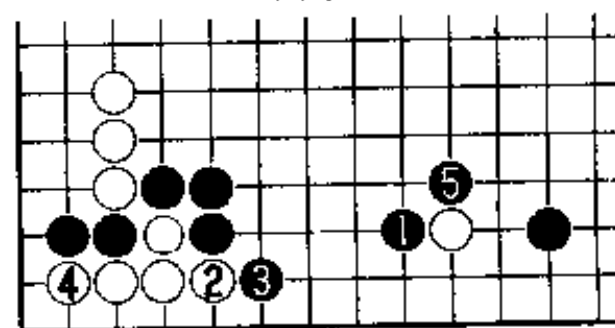
黑将一无所获。

图十二甲 角上的战斗黑先能取胜吗？请作出正确的判断，然后再决定应如何下。



图十二甲

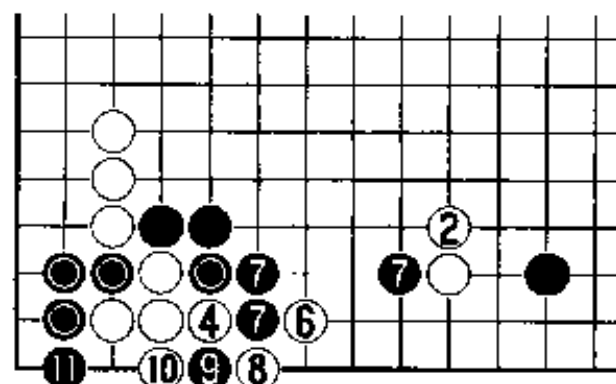
图十二乙 黑 1 碰的好手。白 2 爬，黑 3 扳，白 4 补是正确的，黑 5 碰索回一点补偿。



图十二乙

图十二丙 黑 1 碰，白 2 如长，则黑 3 在角上动手。白 4 爬，黑 5 扳，白 6 夹

是最强之应手，但当白 8 渡，黑 9 扑、11 立下后，黑 1 之子正好参加围捕，白棋大败。实际上，黑 1 是利用角上两个●子最远、也是最有效的先手。黑 1 如于 4 位挡下则是最近、也是效能最低的先手。

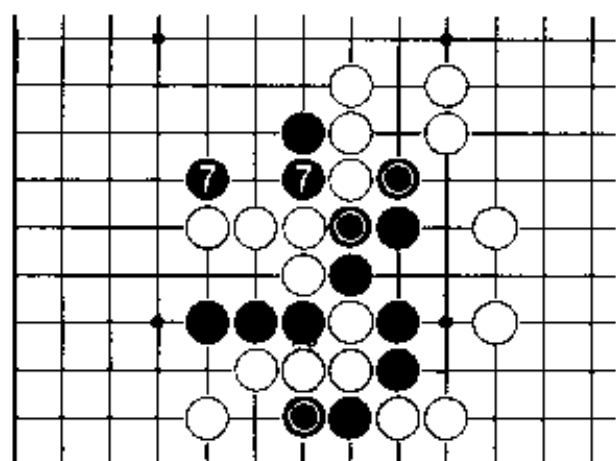


图十二丙

能最低的先手。

黑 1 如立即于 3 位动手，则白 4 位曲至白 8 渡，黑无法擒住白子，而角上数子仍是死棋。

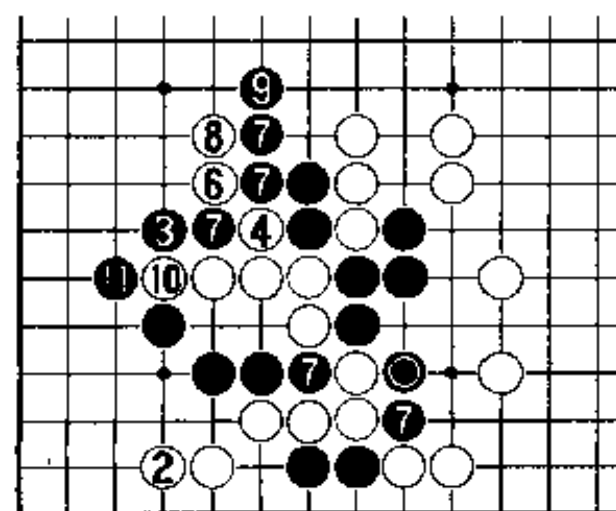
所以，首先要解决的问题是是否有直接手段，只有在没有直接手段时才考虑有多少先手权可用，最后再来选择最有效（一般来说也是最远的）的先手，为己方取得尽可能多的利益。



图十三甲

图十三甲 战斗正在紧张激烈地进行中，可以说这是一着定胜负的关键时刻，黑先如何选择最有效的先手？

图十三乙 黑 1 尖，绝好的先手，白 2 如补下边，黑 3 长将白棋封住。白 4 冲、6 断只是无用的挣扎。以下至黑 11 挡，白全灭。



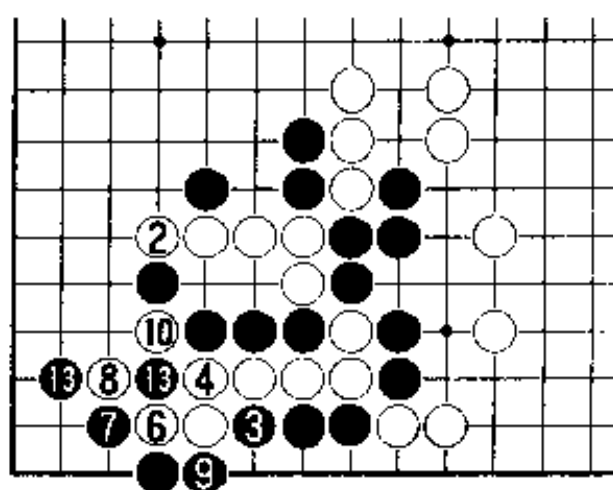
图十三乙

图十三丙 黑 1 尖，白 2 冲，先照顾中间的白子，则

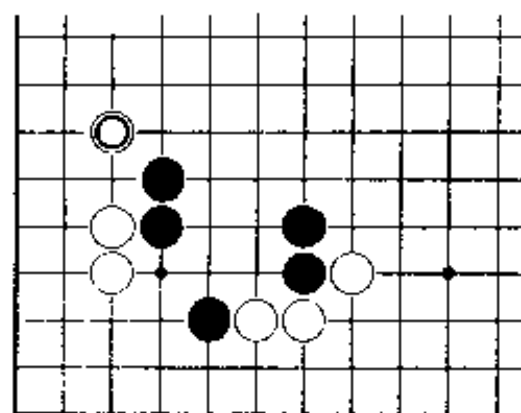
黑 3 打、5 扳、7 连扳后以滚打的方式征掉白棋。

所以，黑 1 尖对两边都是先手，使白难以兼顾。这里，黑 1 对下边的几个白子是最远的先手，因而对中间的白子影响也就最大。

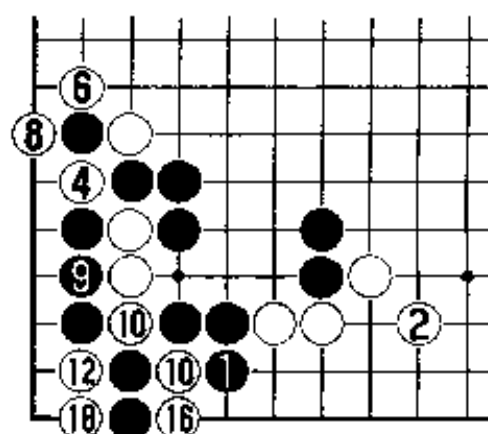
图十四甲 这是一间低夹定式的一型。白○子跳是错着，黑可抓住机会而获利。



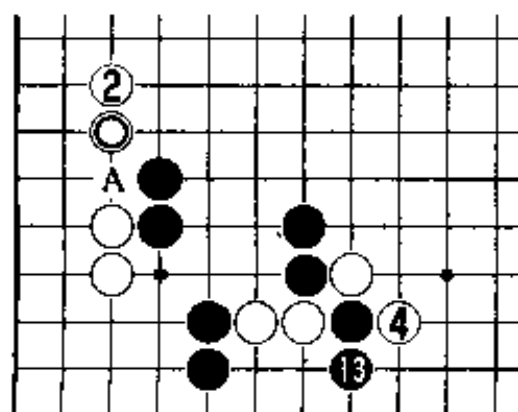
图十四丙 ⑫=⑤粘



图十四甲



图十四乙 ⑲=⑤扑



图十四丙

图十四乙 黑 1 立是好手。白 2 虎，黑 3 冲、5 断，以下黑 13 断、15 立、19 扑是常用的促气手段，黑快一气杀白。（注意：黑 1 之子正好处在关键的位置）

图十四丙 白 2 如补冲断之缺陷，则黑 3 断、5 立，黑 1 之子也处在杀白的关键位置，故黑 1 对

两边都是先手。

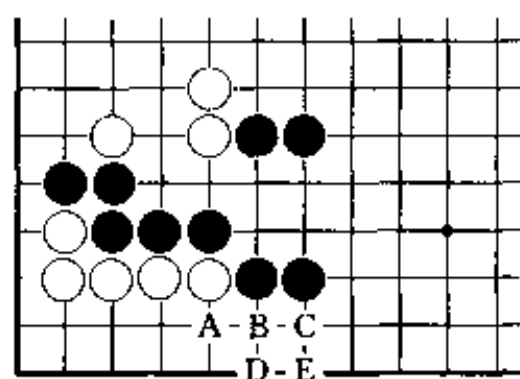
因此白◎子的跳应于 A 位再爬一着方为正着。

小结：要选择好先手并不是一件很容易的事。通过今天的讲解，读者首先应做到不要滥用那些用途不大的先手，其次是努力提高死活、对杀水平，连络、切断的技能，封头、出头等等各种技巧，在这基础上你对局部的作战不仅会有更正确的判断能力，同时也能发现更多的先手可资利用。

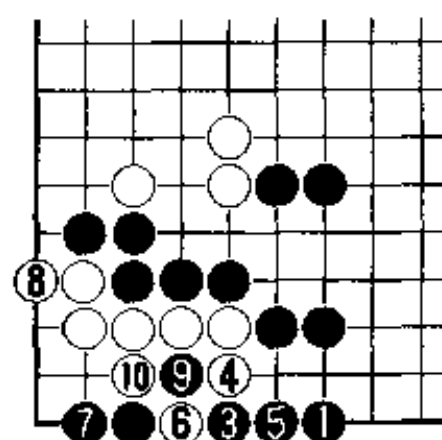
第 20 天 先手的保留

先手权有个保留暂不使用的问题，今天就专门讲解在什么情况下应保留先手权、不要轻易用掉先手权。

图一甲 白角已活，但黑方有 A 位扳、B 位立、C 位曲、D 位跳以及 E 位跳等多个先手权。在黑方尚未确定哪一个先手对己方最有用时，必须保护好现场，以便在适当的时机选择最有效的先手。千万不要胡乱走掉一个，以致丧失自己选择的权利。



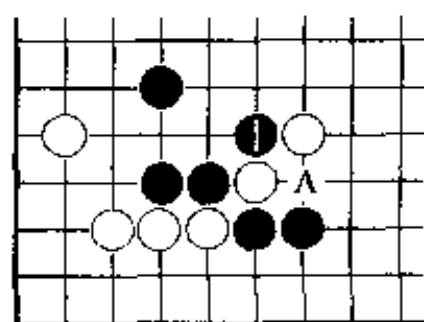
图一甲



图一乙 ② 脱先

图一乙 本图只是说明一下黑 1 跳也是先手，白 2 脱先不应，黑 3 再跳后就形成劫杀。

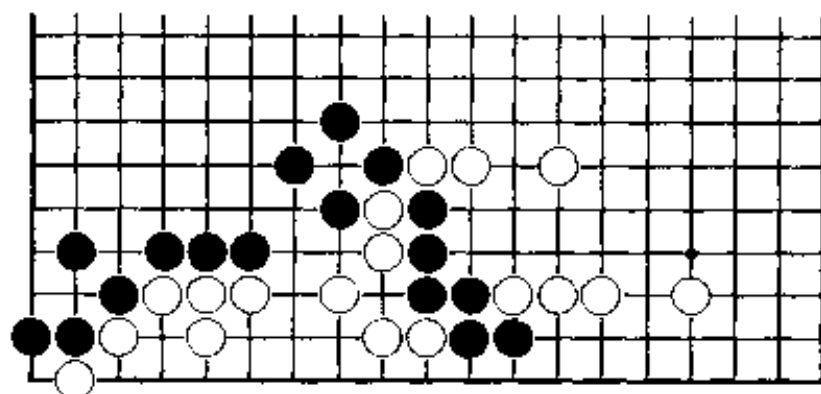
图二 黑 1 位打是先手，A 位打也是先手，那么对黑方来说只要能保持现状，拥有 1 位和 A 位两个先手选



图二

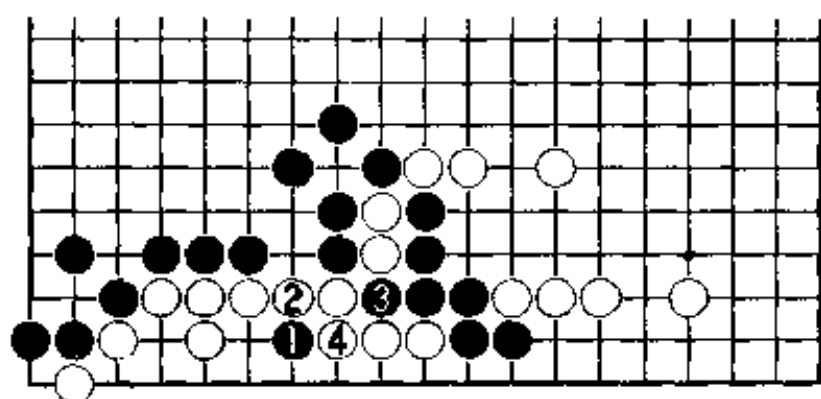
择权的情况下,就不要贸然用掉其中的一个,而放弃使用另一个先手的权利。

图三甲 下边六个黑子被围,能设法突围吗?

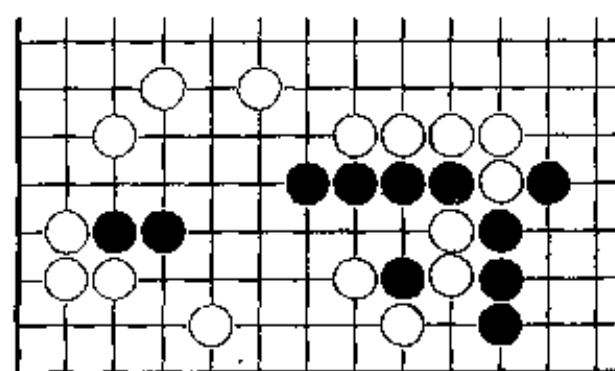


图三甲

图三乙 黑 1 点, 击中要害, 它充分利用 3 位、5 位两打的先手权, 使白防不胜防。白 2 只得接, 确保己方平安。黑 3 再打, 白 4 接, 黑 5 提。黑成功。



图三乙



图四甲

白 2 如与 5 位接, 企图顽抗, 则黑 4 挤, 白 3 位接, 黑 2 位冲, 白全灭。

黑 1 点之前者随便使用掉 3 位或 5 位打, 那么这样的好事随即消失。

图四甲 黑方的七个

子在白的包围圈中，但白方下边四个子也离大本营稍远，黑应在这里寻找突破口。

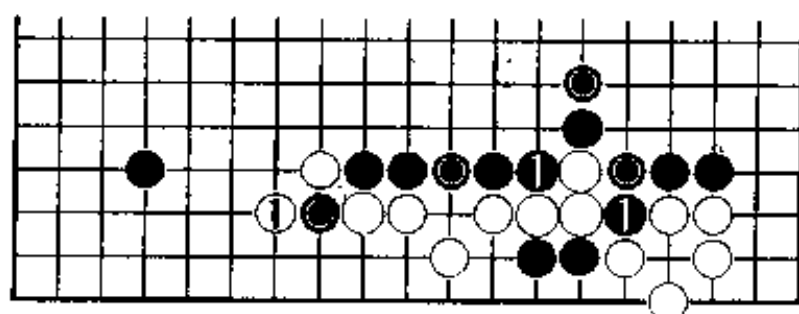
图四乙 黑1点是好手。白2压，黑3打，白不能于A位接，黑突围成功。

白2如于B位接，则黑2紧贴，白全灭。

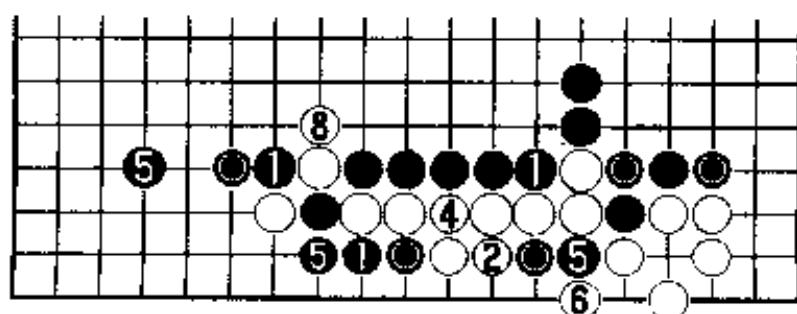
图四丙 黑1先打，白2接，黑3再点，白4接，黑5紧贴，白6挖，黑无应手。

黑方的成功在于保留1位和2位的先手权。

图五甲 白1打，黑●子似乎陷入绝境，黑是否有妙手？



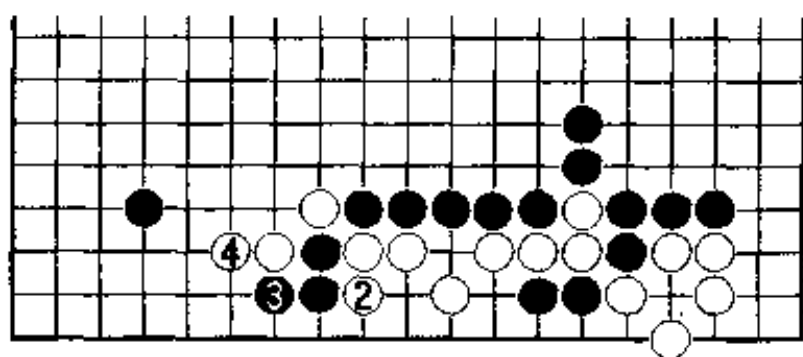
图五甲



图五乙

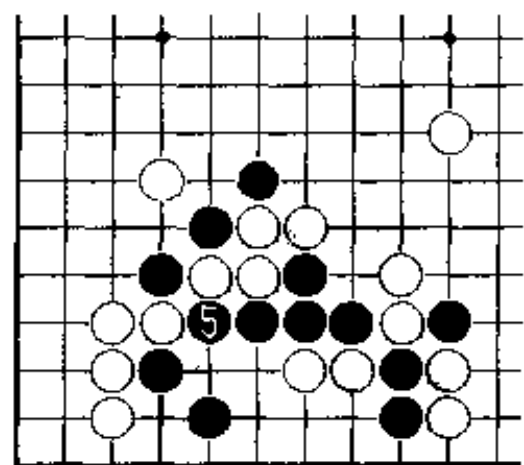
图五乙 黑1扳,绝妙,它充分利用4位和2位两打的绝对先手权,使白难以措手。白2接,黑3再打,白4接,黑5接后,白6只得紧气。黑7打、9长,黑成功。

图五丙 黑1长,无谋之着。白2挡后下边所有的恶味全部消失。黑3爬,白4长,黑陷入绝境。

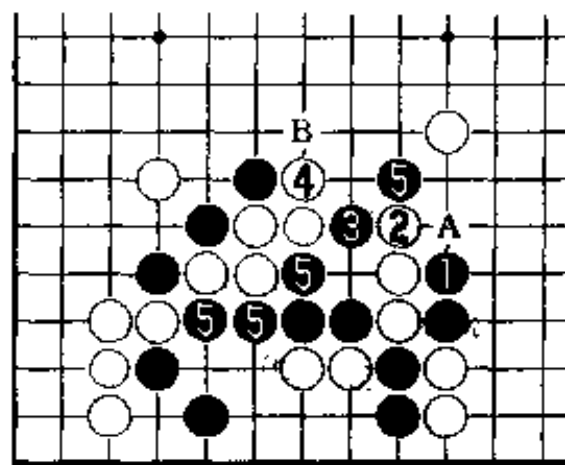


图五丙

图六甲 战斗在激烈地进行,一着好棋能夺得天下,而一手坏棋将造成溃败。黑棋在这里有很多的先手利用,请慎重考虑!



图六甲



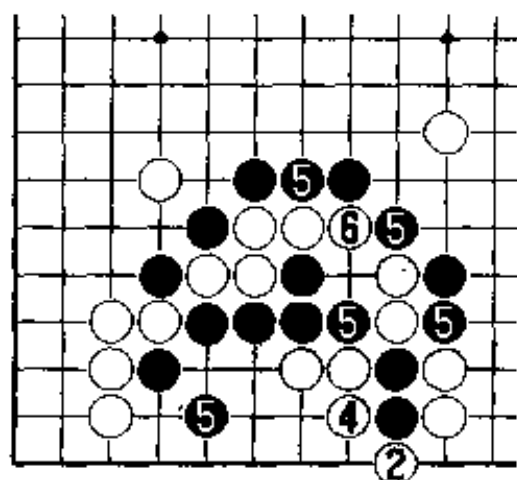
图六乙

图六乙 黑1紧贴是好手,使白两处危险的棋靠近,这更能造成一箭双雕之势。白2如长,则黑3打、5扳后,A、B两处必可得一,黑大获全胜。

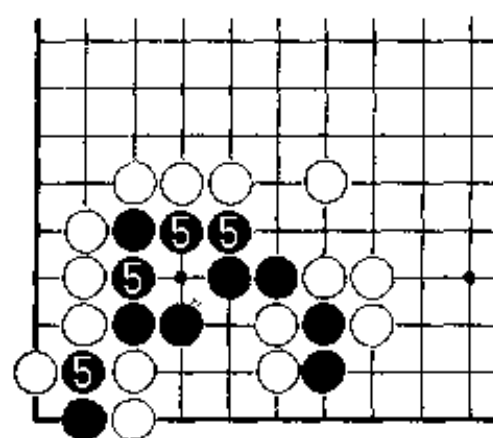
图六丙 黑1贴后,白2打,则黑3打,白4提后,黑5上

面打，形成白接不归。

黑方的成功在于保留 5 位和 6 位两打的先手权，使白防不胜防。



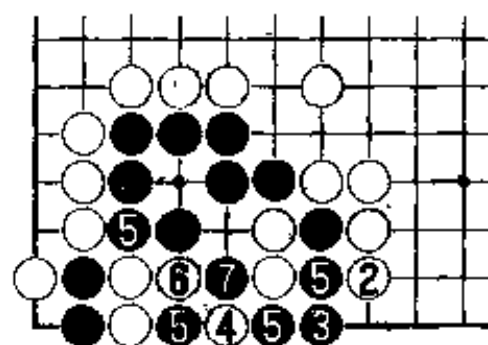
图六丙



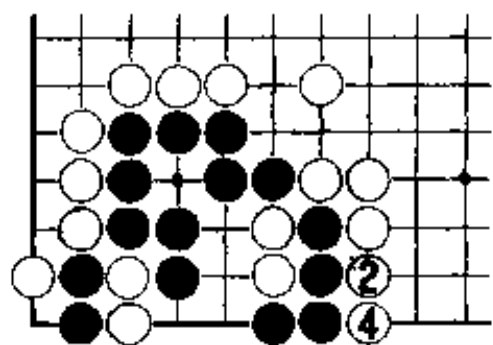
图七甲

图七甲 黑棋不活，但两面各两个死子都有先手可利用，请设法将黑棋救活！

图七乙 黑 1 扳是好手。白 2 打，黑 3 再接，看白如何来吃黑。白 4 位打，黑 5 扑入，白 6 提，黑 7 再扑入，起死回生之着。



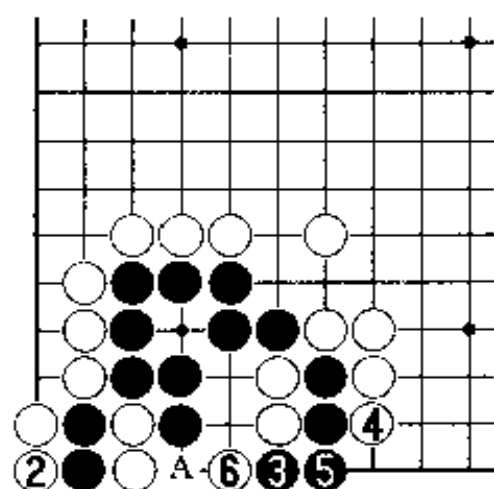
图七乙



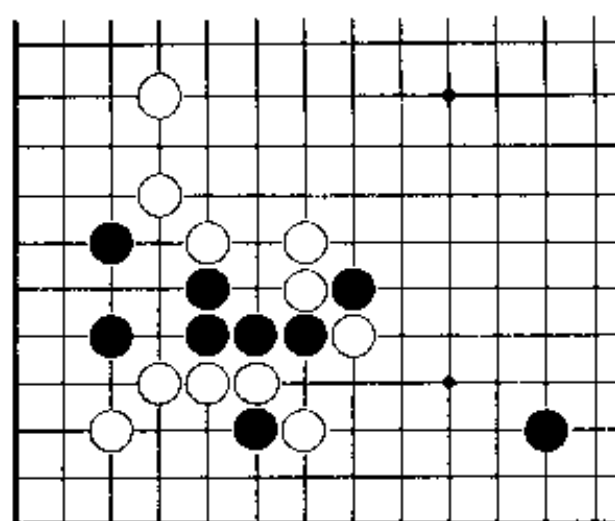
图七丙

图七丙 白 4 外面打，黑只要简单地利用黑 5 打的先手，就能活棋。

图七丁 黑 1 先打，白 2 提，黑 3 再扳，则白 4 打、6 打，黑棋全灭。



图七丁



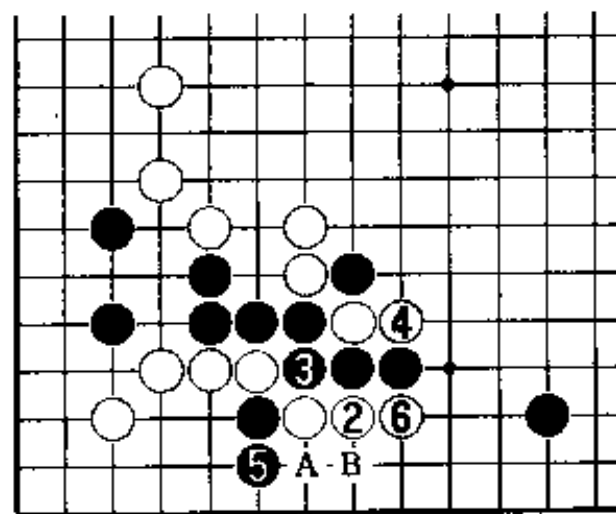
图八甲

这里黑方取得成功的关键是保留 1 位打和 A 位打 (丁图) 的先手权, 到必要时再选择其中之一使白难以防范。

图八甲 黑先如何更好地出头?

图八乙 黑 1 断是正着, 白 2 长, 黑 3 再冲打。以下至黑 7 冲, 白棋形成最恶的裂开之状。

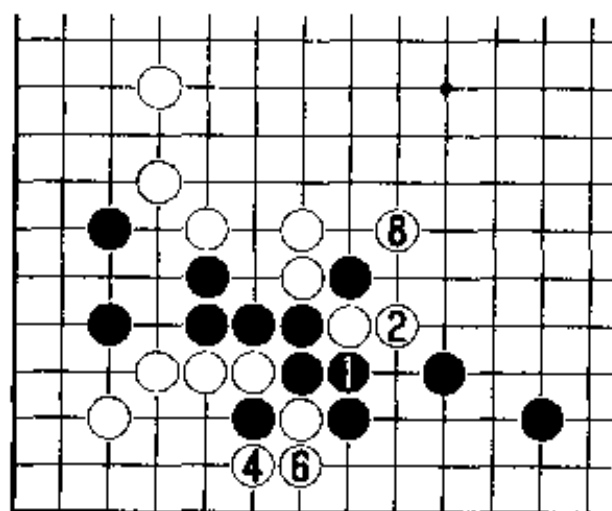
白 2 如于 3 位硬封, 黑 2 打, 白 A, 黑 B 挡下后 4 位征和 5 位打必可得一, 白崩溃。



图八乙

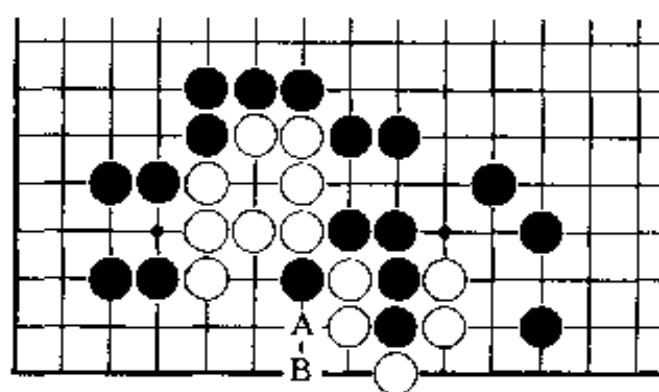
图八丙 黑 1 打、再 3 粘也是常见的下法。由于这种下法放弃了利用 2 位打的先手权, 使白方的应法很轻松。黑 7 跳虽

也能出头，但白 8 枷后中腹为白所控制。两图相比，差别极大。



图八丙

图九甲 这是一个死活问题，黑先如何利用 A、B 等先手权将白杀死？



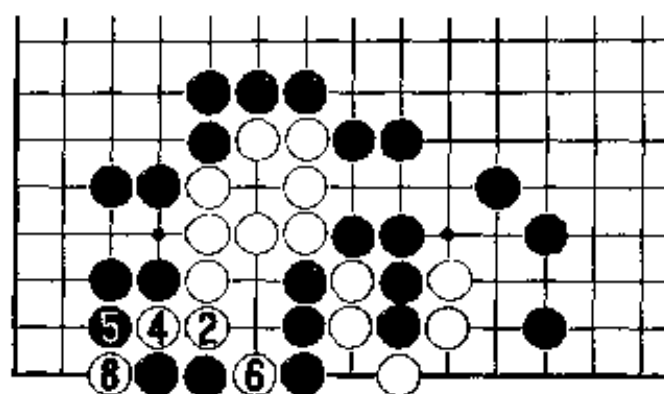
图九甲

图九乙 黑 1 跳下是好手。白 2 立、4 冲，当白 6 打时，黑 7 打使白难以招架。白 8 提黑两子，黑 9 打，白死。

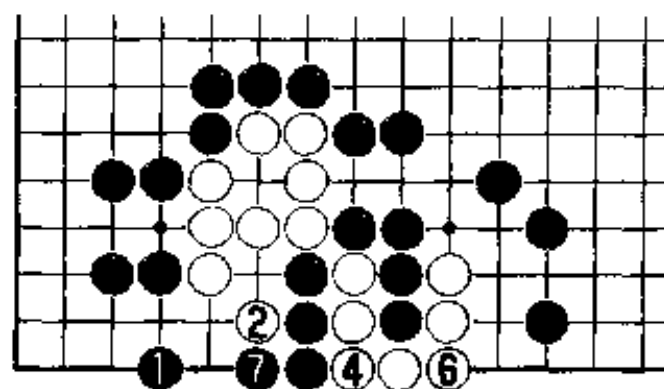
图九丙 黑 1 跳下后，白 2 尖是无意义的抵抗。黑 3、5 打后于 7 位爬，顺利接回，白死。

白 2 如于 3 位打，则黑走 2 位，白同样死。

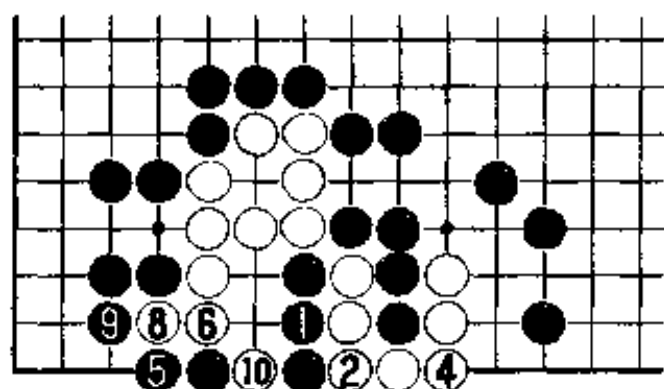
图九丁 黑 1、3 连打两手后，由于 5 位跳，则至白 10 扑，黑接不归，白活。



图九乙



图九丙

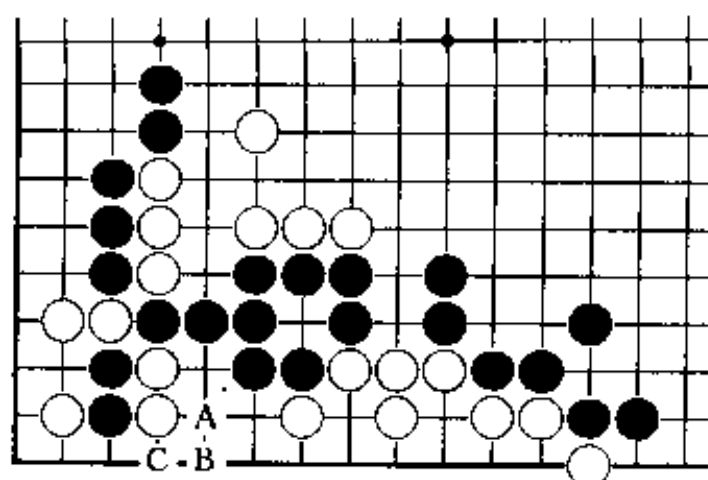


图九丁

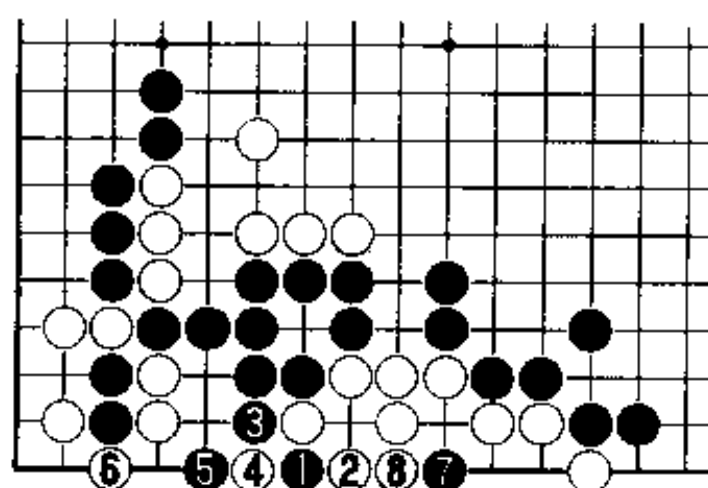
图十甲 下边的白棋似乎眼形丰富，但黑若能有效的利用 A、B、C 等先手的话是会有所作为的。

图十乙 黑 1 夹是破眼的好手筋。白 2 打，黑 3 打，白 4 提后，黑 5 打使白难以两全，白 6 只得补，黑 7 点后形成劫杀，黑成功。

图十丙 黑 1 夹，白 2 如冲，则黑 3 挖入也是对两边都起

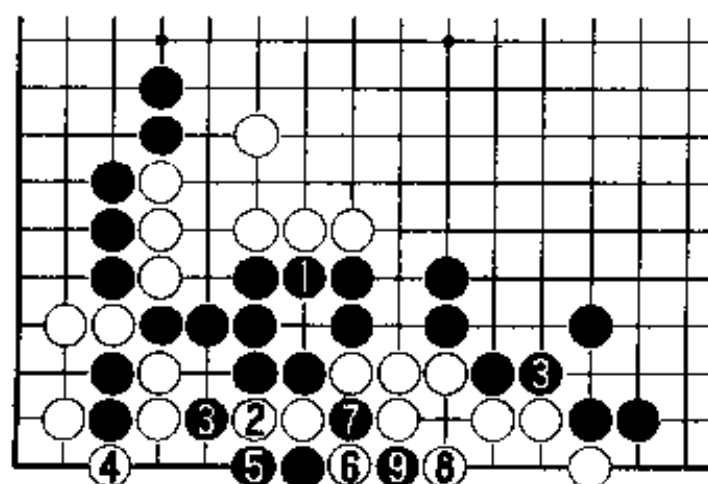


图十甲



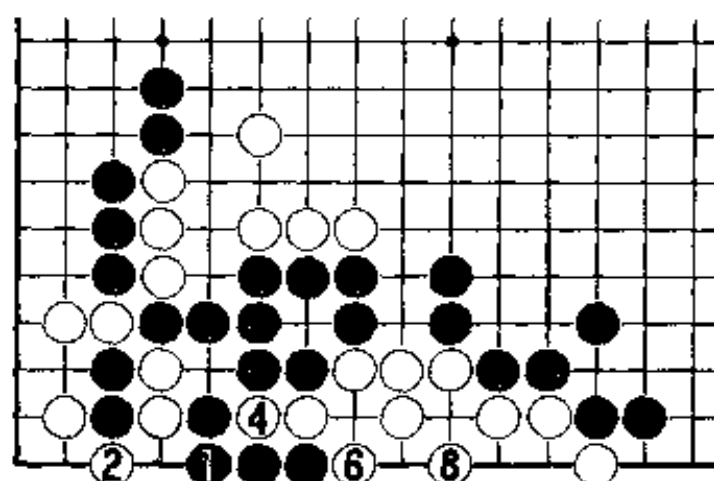
图十乙 ⑨=●提

作用的手段,白4仍得补。黑5打,至黑9提,仍是劫杀,但白更不利。



图十丙

图十丁 黑 1 先点则错。白 2 补, 黑 3 再夹, 白 4 可冲, 白净活, 黑失败。

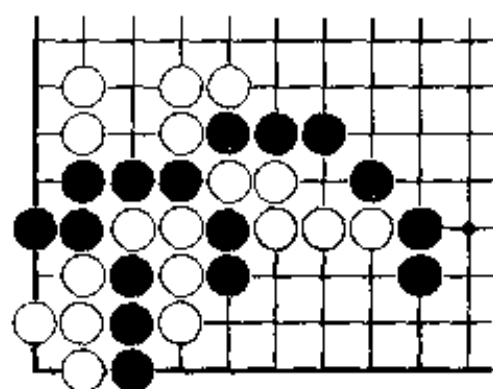


图十丁

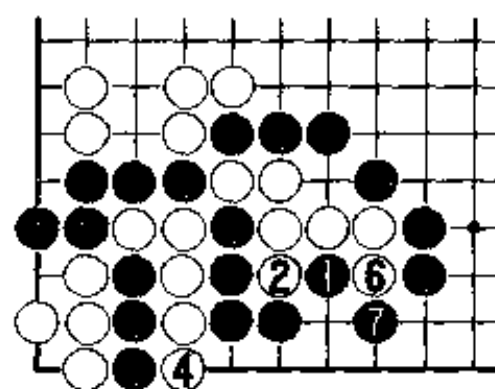
黑 1 如先利用 5 位的先手, 白补后, 黑再于 3 位夹, 白 6 位打, 仍是净活。

保留你的先手权利, 根据敌方的不同应手再来选择你的先手权, 常常使敌方难以防范。这也是近距离作战的诀窍之一。

图十一甲 这里黑方的棋都处在极端危险的境地。请问, 黑先能妙手回春吗?



图十一甲



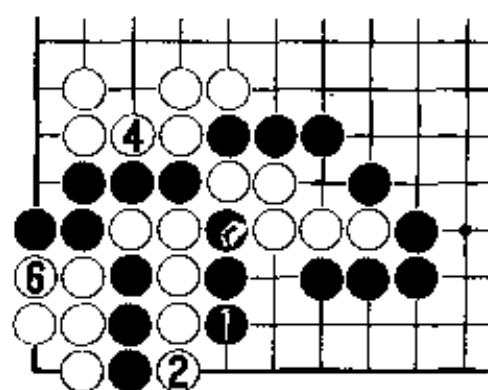
图十一乙

图十一乙 黑 1 是好手。白 2 如冲, 黑 3 打是绝对的先手, 白 4 只得提, 黑 5 挡, 白六个棋筋被杀。黑成功。

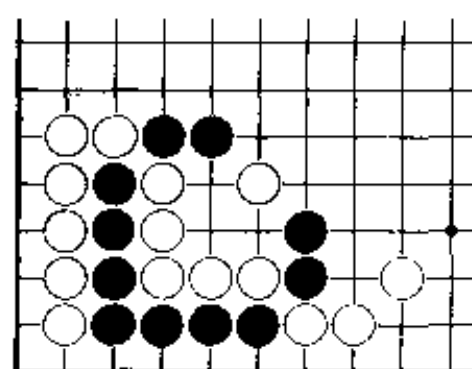
图十一丙 黑 1 先打, 白 2 当然提, 黑 3 再紧气, 白 4 可

通过紧气将黑杀死。这是黑方使用掉 1 位先手权后白能从 6 位方面紧气的缘故。

这里黑方成功的关键仍是保留先手权，但这不是因有多个先手权而不要随意使用的问题，而是使用这个先手权会造成对己不利影响而暂时保留。这个先手仅作为威慑力量使敌力不敢轻举妄动，只有在必要时才来使用它。



图十一丙

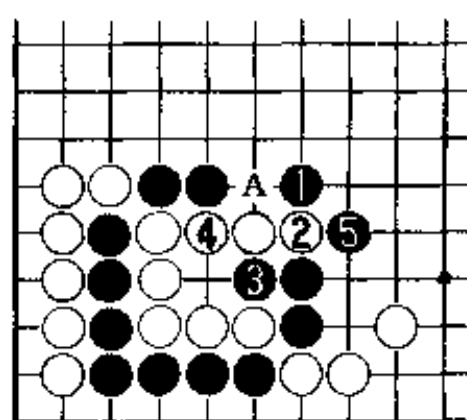


图十二甲

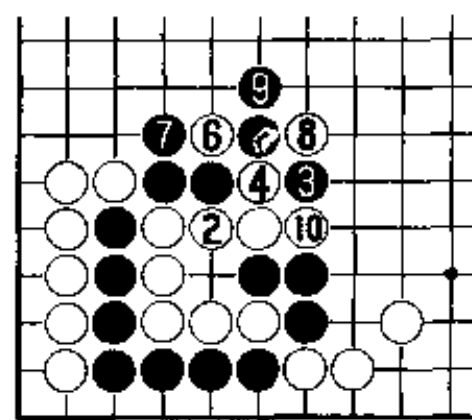
图十二甲 黑先，能否擒杀中间五个白子而救出下面被围的黑棋呢？

图十二乙 黑 1 虚枷是好手。白 2 如冲，则黑 3 反冲，白 4 如接，黑 5 封，白死。

白 2 如于 A 位冲，则黑 4 位反冲，同样成功。



图十二乙



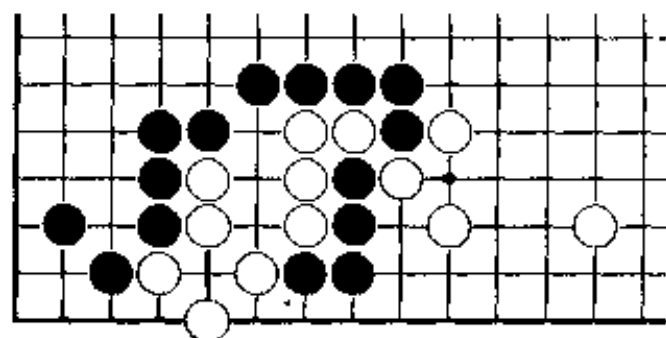
图十二丙

图十二丙 黑 1 如先冲，白 2 当然接，黑 3 再枷，白 4 就

往黑气紧之处冲出。以下至白 10 打, 冲出重围, 黑损失惨重。

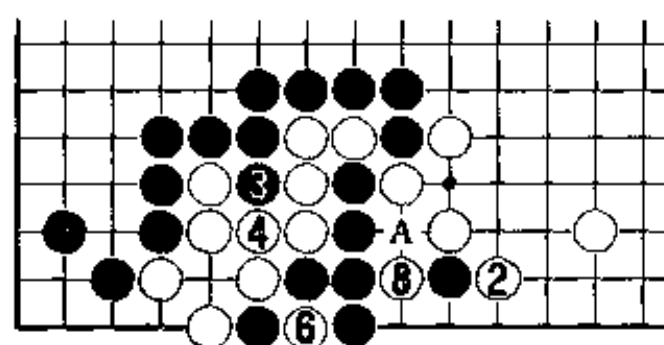
这里黑方的失败就在于使用 1 位的先手权会对上面自己两个子造成气紧一口的恶果。

图十三甲 黑棋下方四个子处在极端困难的境地, 能否设法转危为安?



图十三甲

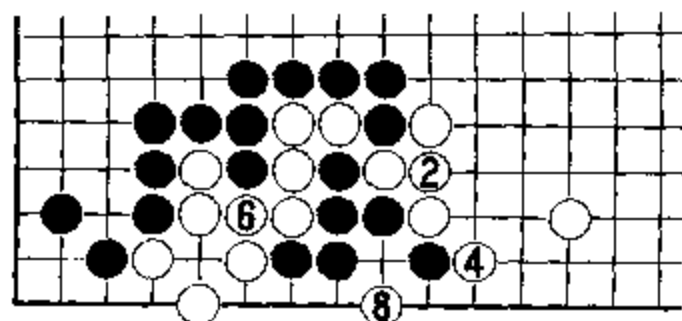
图十三乙 黑 1 托是长气的好手。白 2 扳后, 黑 3 破眼进行对杀。因黑有 A 位打的绝对先手, 使白不敢于 8 位打, 而于 A 位曲紧气。黑 8 位接后白仍需补一手, 故白 6 只得扳, 而黑尚能赢得先手劫, 可说是巨大的成功。



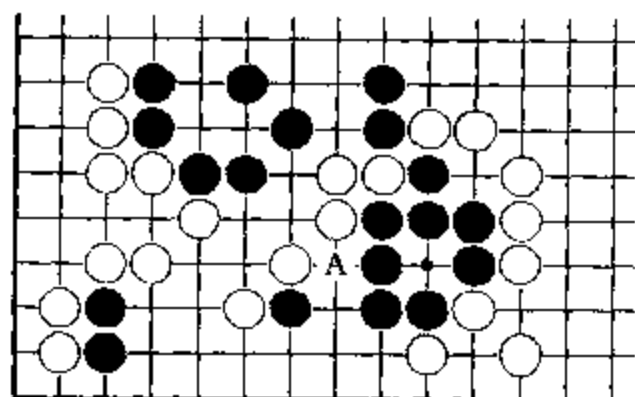
图十三乙

图十三丙 黑 1 先打, 白 2 接, 黑 3 再扳, 以下至白 8 点, 黑被净杀。这是黑方不会把 1 位打的先手作为威慑力量镇住对方, 使对方不能随便紧气, 而是随意使用掉先手的结果。

图十四甲 下边的黑子有点危险, 黑如何利用 A 位的先手做活?

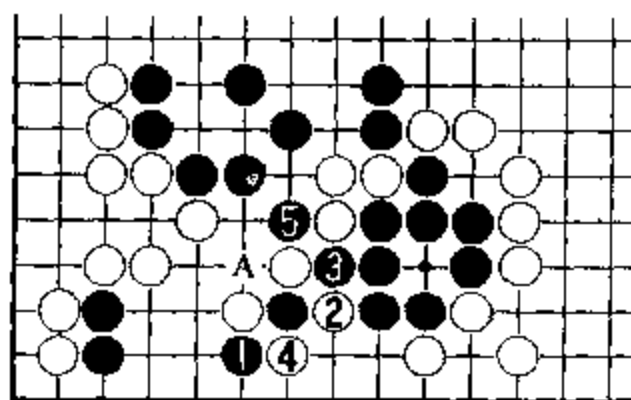


图十三丙



图十四甲

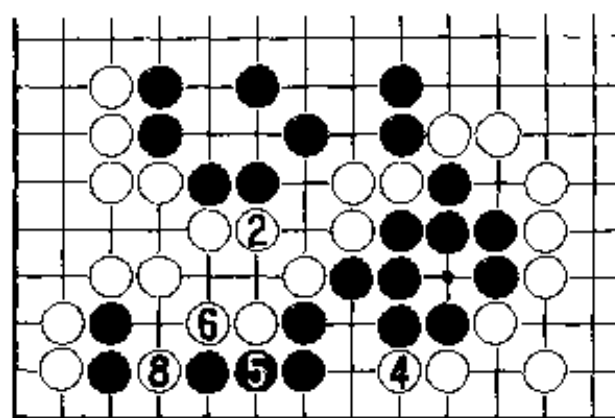
图十四乙 黑 1 扳是好手。白 2 打，黑 3 断打，白 4 提，黑 5 断下三子也活。



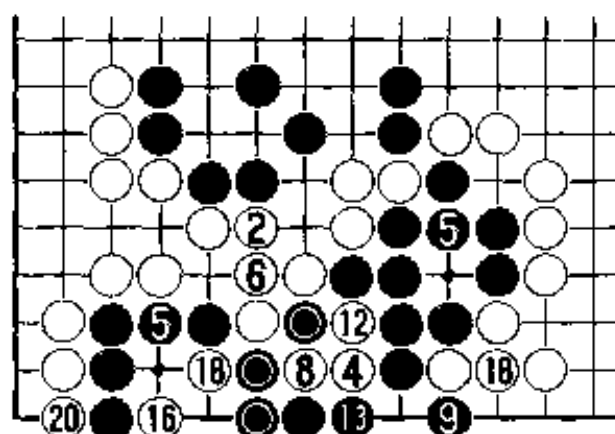
图十四乙

白 2 于 4 位打也不行，因黑于 2 位接后，A 位的断点白不得不补。

图十四丙 黑 1 先挤，白 2 虎补，黑 3 若立，白 4 爬破



图十四丙



图十四丁 ⑭ = 粘

眼。黑 5 爬、7 爬都是徒劳的挣扎，白 8 挖入，黑死。

图十四丁 黑 1 挤后再 3 扳，企图劫活。但白 4 点，黑 5 打，白 6 接，黑 7 冲、9 打，白 10 接，稳扎稳打。黑 11 扳，再次企图打劫活，白不为所动，单于 12 位提也是一法。黑 13 打渡、15 接，试图做一个打劫眼。白 16 点是好手。黑 17 挡，白 18 打，黑 19 只得接，白 20 挡，黑仍不得活。

其中，白 12 于 18 位打也可。当黑于 A 位做劫抵抗时，白 13 位打后再于 12

位提，黑同样死。

小结：正确处理先手权的保留问题，是中盘作战中的一大技巧。初级爱好者首先是不知保留先手权的重大意义，其次是因棋力低而看不到用掉先手后的得失利弊。通过今天讲解，读者至少要做到：不要随意使用掉意义不大的先手权。使用这样先手权时必须是一，有利；二，因无法保持现状，不使用就没有机会再使用时。若能掌握时机，正确地选择使用你的先手权，就常能带来种种意外的效果。

第 21 天 紧与松的选择

在行棋的过程中,有时要紧紧挨着对方着子;有时却要远离敌方落子;而在某些情况下,又要与对方的子保持小小的距离。在什么原则的指导下来决定这三种不同行棋的方式,这对于一个具有初级水平的爱好者来说确是一个难题。今天就讲紧与松问题。

图一 黑 1 紧紧压住白子是正着,因为它能达到将白子封住的目的。白 2 挖只有在征于有利时才能成立。以下至白 8 立补活,黑先手封头,达到预期的效果。

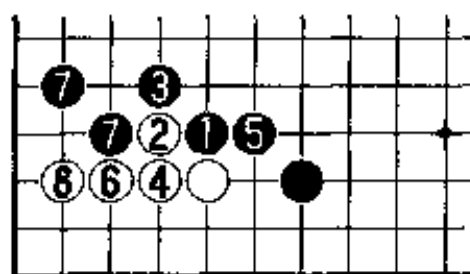


图 一

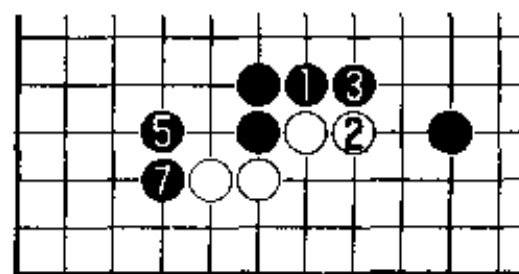
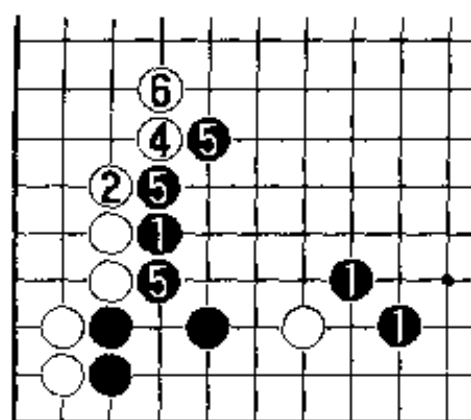


图 二

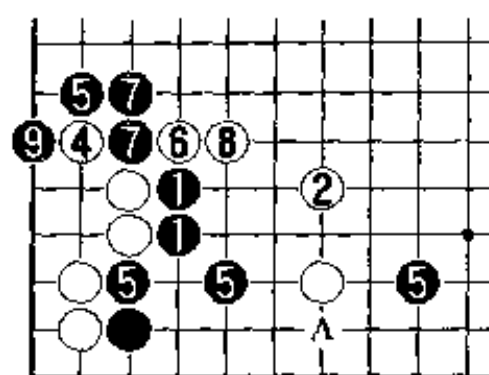
图二 黑 1 压也是正着。白 2 长,黑 3 再压能将白棋紧紧封住。

图三甲 黑 1 压,有力,虽并不能立即达到什么目的,但下一手 2 位扳就能封住白棋。白 2 长,黑 3 再压,当白 6 长出头后,黑 7 尖达到擒杀下边一个子的真正目的。

图三乙 黑 1 压,白 2 关,则黑 3 扳、5 连扳,将白棋的出头封住。白 6 打、8 长试图反击。黑 9 打,白难以抵抗,因为黑



图三甲



图三乙

棋有 A 位托渡的手段。

图四 黑 1 压, 紧贴白子是正着。白 2 如虎, 黑 3 打, 待白 4 接后黑 5 拆, 以后有 B 位立的余味, 至少 A 位挡下是先手。

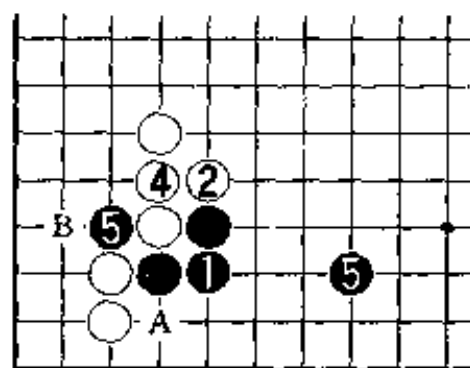


图 四

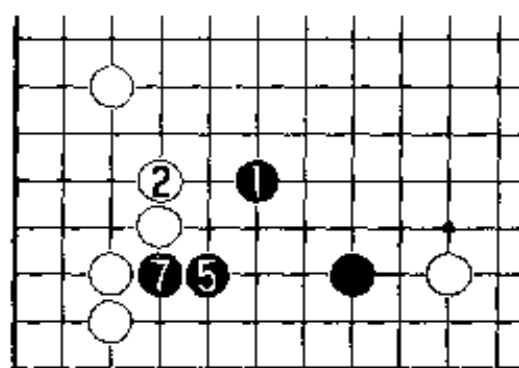


图 五

图五 黑 1 小飞是正着, 因有 2 位夹整形的手段。故白 2 并也是形的要点, 也就是说黑 1 稍稍离开白子一点仍是先手, 黑 3 再拆。

图六 由于白角太坚强, 黑在它附近着子都不是先手, 故自行拆二安根是正着。黑 1 如于 A 位曲, 白将不予理睬而占 B 位。

图七 黑 1 尖, 稍稍离开下边的白子是正着, 因它有 A 位断的手段, 白必须补, 故是先手。黑 1 如于 B 位压则靠得太近, 效果不好。

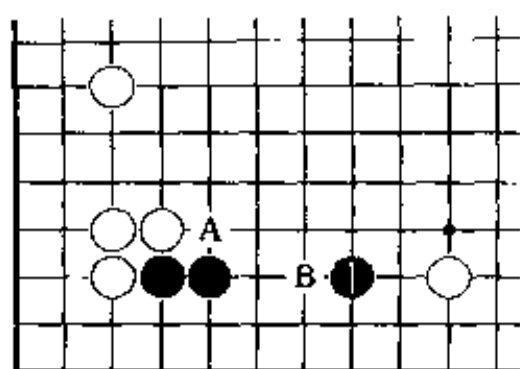


图 六

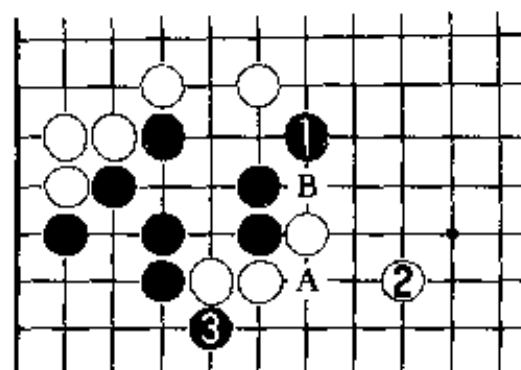
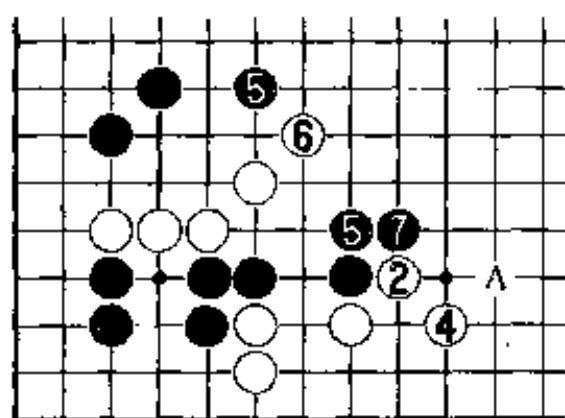
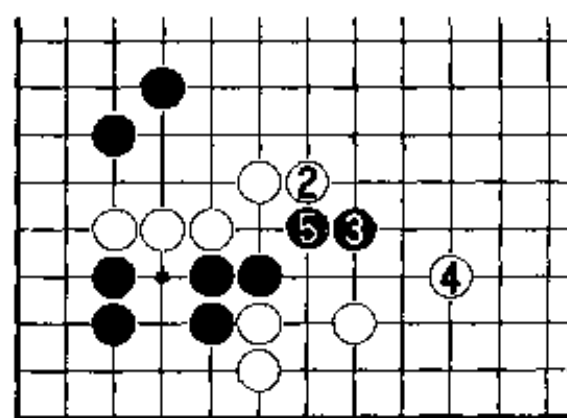


图 七

图八甲 黑 1 压是正着，它对下面的白子是绝对的先手。白 2 扳，使黑堂堂正正地进行中腹。白 4 虎，黑 5 先关，白 6 尖后黑 7 再压，次序正确，步法也正确。因黑有 A 位飞封的好点，故黑 7 压仍是先手。另外，黑一直压住下面的白子，其主要原因是下边的白子比中间的要强得多，故黑主要攻击的目标在中间。



图八甲

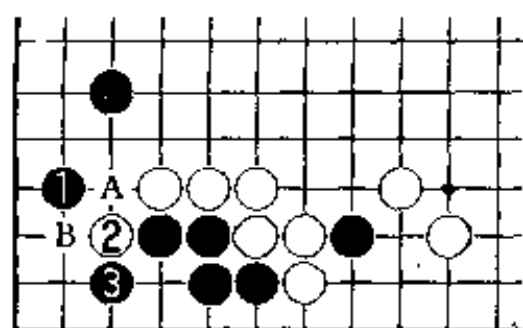


图八乙

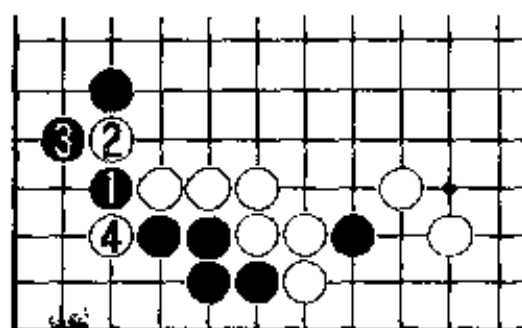
图八乙 黑 1 尖也是常见之行棋步法，但白 2 先压一手，黑 3 如长，白 4 小飞出头并安根，白方总有左、右逢源之感。

图九甲 黑 1 小飞，远离很坚实的白子是正着。白 2 扳，黑 3 也扳，白无法切断黑方的联络。白 2 如于 A 位顶，黑 B 位退是唯一可取得联络之着。

图九乙 黑 1 扳是错着，紧贴住非常坚实的敌子并不能



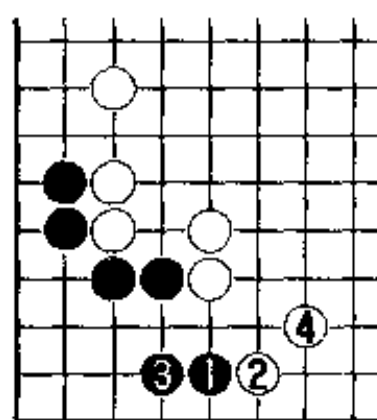
图九甲



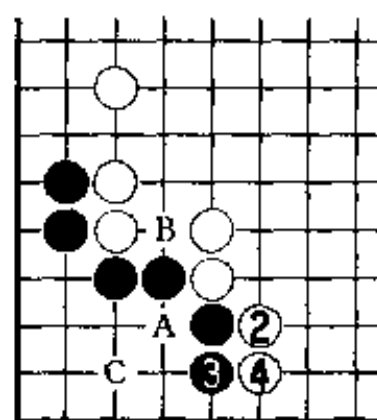
图九乙

对敌构成威胁,相反,只会给自己带来麻烦。白2挖,黑3打,白4断打,黑损失很大。

图十甲 黑1小飞,离开比自己坚实的白子是正确的着手。白2搭下是封头的好手。黑3退正着,因为这里黑下任何一手都是先手,故应结实地补好自己。白4尖也是正着,因白在这里再靠近黑棋也不是先手,故也应尽可能补净己方。



图十甲

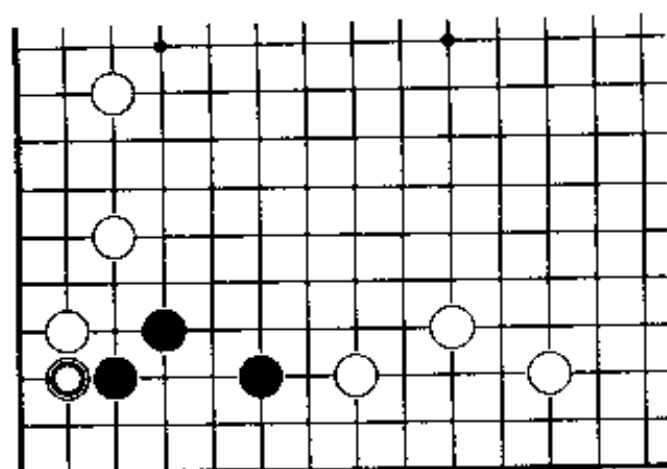


图十乙

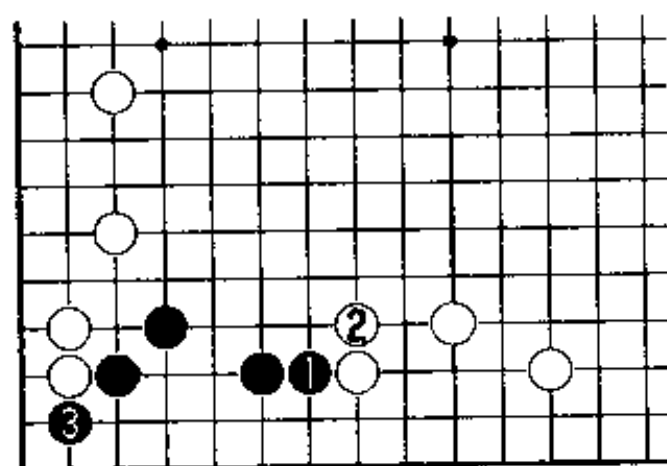
图十乙 黑1扳是俗手。凑白2扳,黑3立更俗。白4挡下后因有A位的断点,黑B位冲断的手段就受到制约。另外,白尚有C位点的手段存在。

图十一甲 白○子爬,欲夺黑棋的根据,黑如何对付?

图十一乙 黑1顶虽非常规之着,但在这场合却是很好的应手。白2立,这样的先手交换在局部来说是亏的。但黑3再扳,确保一方根据免遭攻击,在总体上说是值得的。

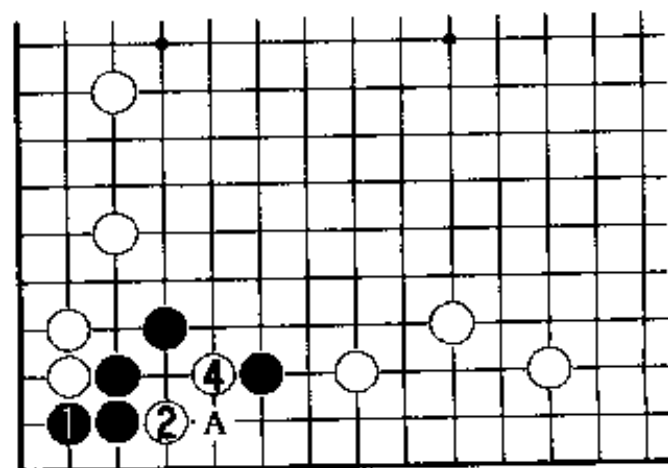


图十一甲



图十一乙

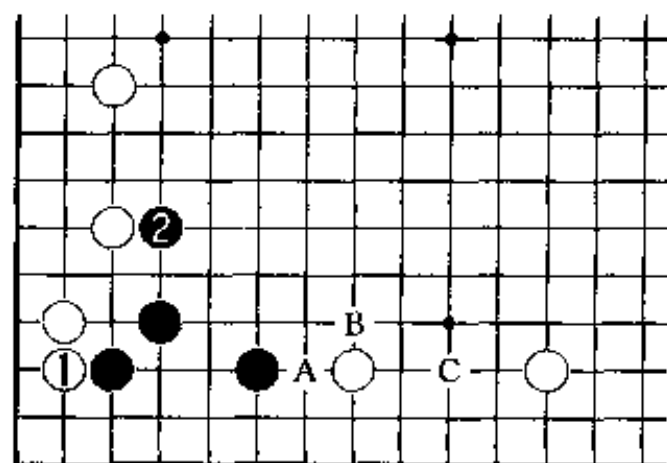
图十一丙 黑 1 扳应，则白有 2 位点入的手段。黑 3 如接，白 4 尖，黑根据被夺。黑 3 如于 A 位顶，白 3 位断，将引起



图十一丙

一场战斗。若白征子有利的话,黑不行。

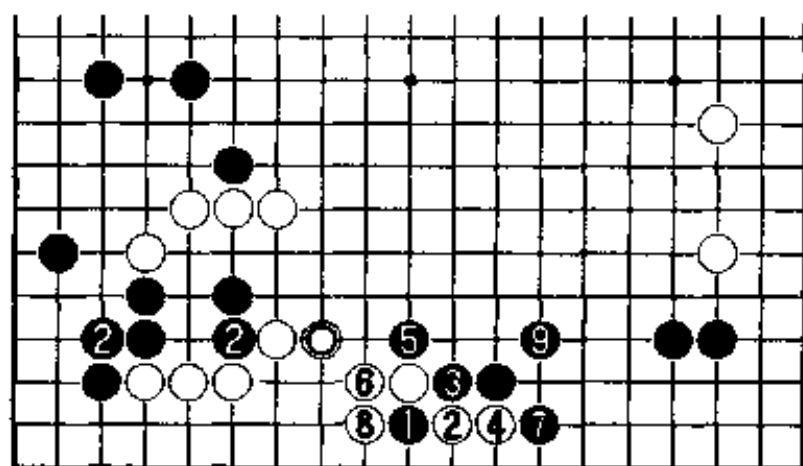
图十一丁 下边白方拆三,很空虚。当白1爬时,黑2压左边是正确的,千万不能作黑A、白B那种大损的先手交换,因以后尚有C位攻入的可能。



图十一丁

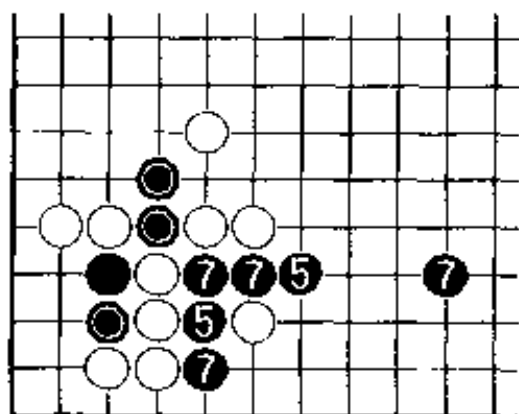
图十二 黑方为了补强右下角的阵地,采用紧靠白阵的方针,以托的手段使白不能脱先。白2扳、4爬,经黑5打至9补,不仅阵地得到加强,而且对外发展的点也增加,而白方在这过程中只是在已经坚实的阵地上结实地增加几目棋而已。

如若白方的阵营缺少⊙这样一个子,则白方的阵地有缺陷(如6位的打入),那么黑决不能采用这样的手法使白方有缺陷的阵地得以补强。

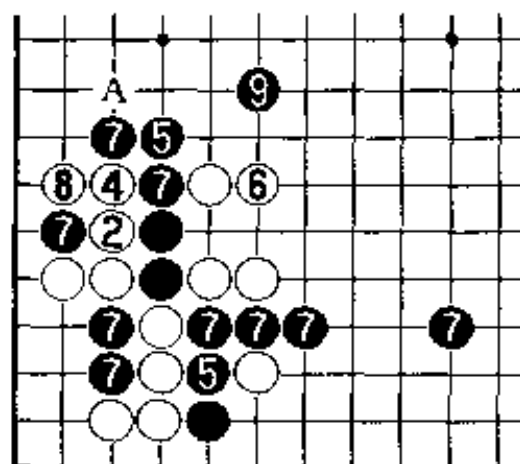


图十二

图十三甲 中间两个黑●子应如何处理？



图十三甲

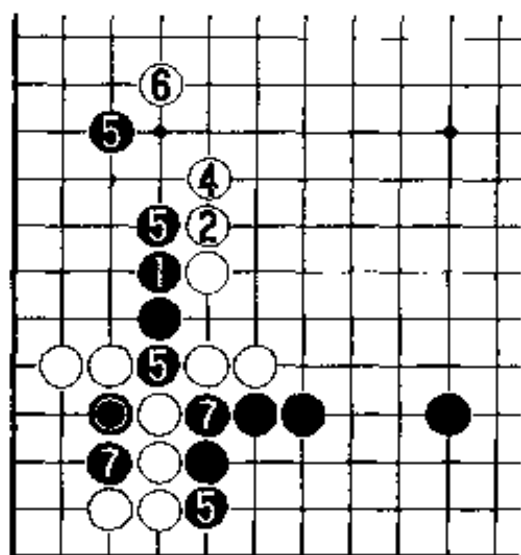


图十三乙

图十三乙 黑1紧靠白两个子是好手筋。由于下一手有2位接的先手，故白2冲、4冲，黑顺势而出，轻松地逃出。以下黑7紧靠白子是先手，再9位飞争到双方孤子出路的重要冲。

白2于5位尖是无效的，黑2位先手接后可于A位跳出。

图十三丙 黑1长是无谋之着，它没有发挥两个●子的余热。白2也长，黑方的逃脱永远寄人篱下，苦不堪言。

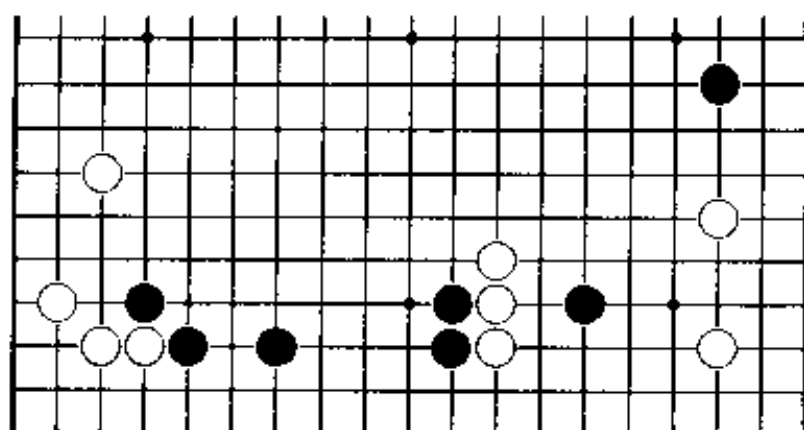


图十三丙

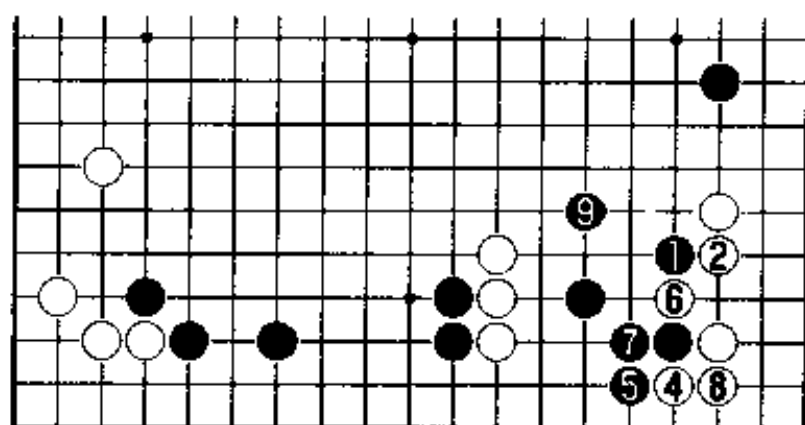
图十四甲 战斗将在右下角进行，黑方的一个子与白方的三个子都是孤子，黑先应怎样下？

图十四乙 黑1紧靠白方拆二阵地，白2挡，黑3再次紧靠，这都是深得要领的下法。黑5连扳，紧凑。白6打后，白8接是有关双方根据之要着。黑9关出，形成互相对攻之状。

黑方紧靠白方拆二的阵地，其结果是使白方原来已活的阵地更坚实而已，而黑方却乘机得到加强，并阻止白方连络，



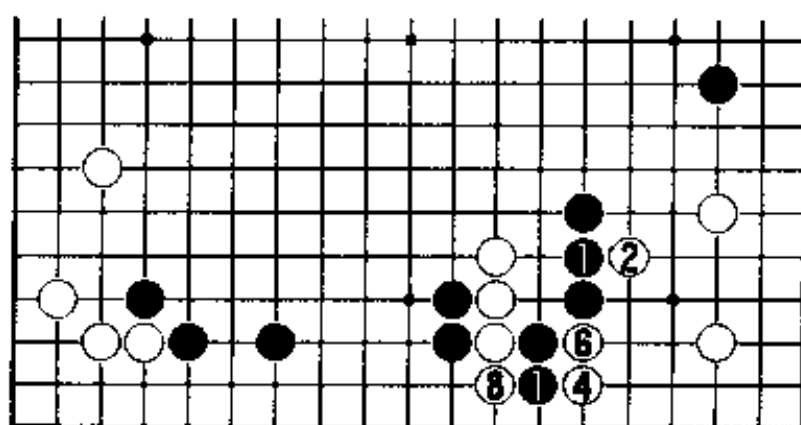
图十四甲



图十四乙

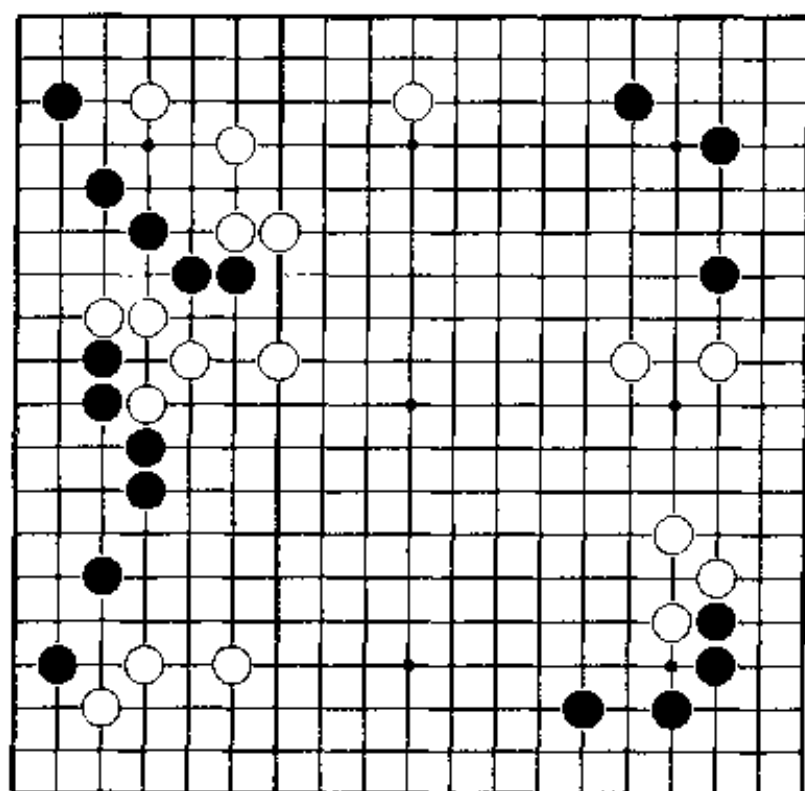
这是失少得多的一系列先手交换,值得!

图十四丙 黑1关,似乎是常识性的下法,但这是采取守势,纯然逃孤的下法。白2刺、4飞,左右已取得联络,黑方数子反而成了负担。



图十四丙

图十五甲 黑先，左边五个白子当然是黑方攻击的目标。黑首先是要切断五个白子与上边白子的联系，但如何行动呢？

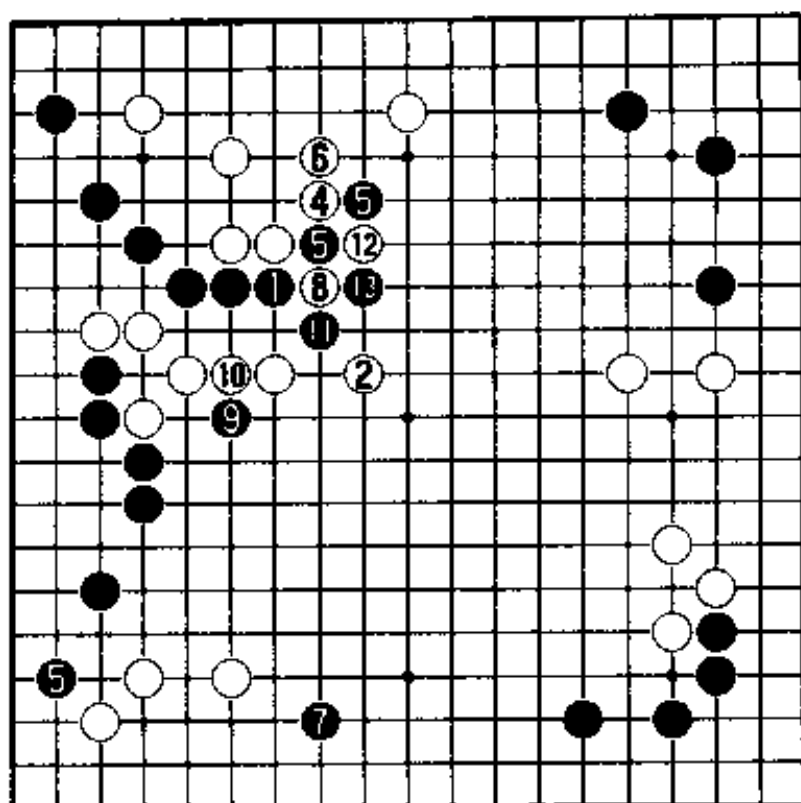


图十五甲

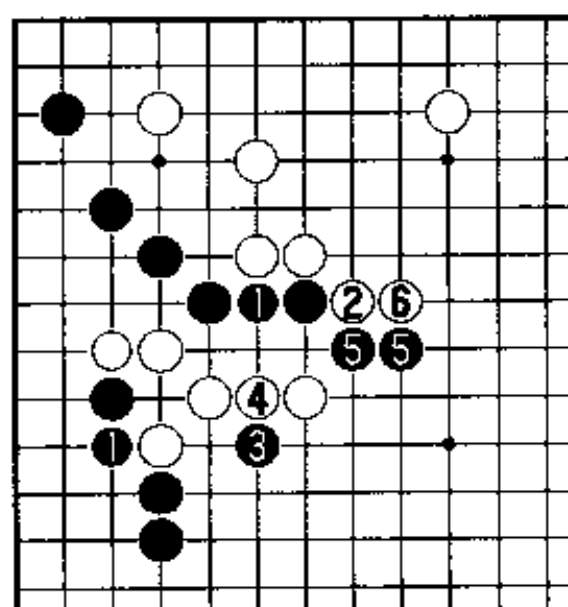
图十五乙 黑1压是正着，因为攻击的目标是左边的五个子。黑不能轻易地惊动它，这就是所谓的“压强不压弱”。白2关，黑3、5连扳，先手压缩白阵并彻底分开白棋后再占7位的大场，对所要攻击的目标采取引而不发的态度是正确的，因为目前接连对它发动攻击未必有利可得。白8如打，黑仍采取隔离措施，始终可对左边的攻击目标保持压力。

图十五丙 黑1压，白2如扳，黑3点与白4作先手交换是有益无损的。黑5扳出、7压，所付的代价仅是白方原以比较结实的阵地增加一些地域而已，而白中腹的孤子处境更加艰难。

图十五丁 黑1飞出虽也是分开白棋的手法，但白2、

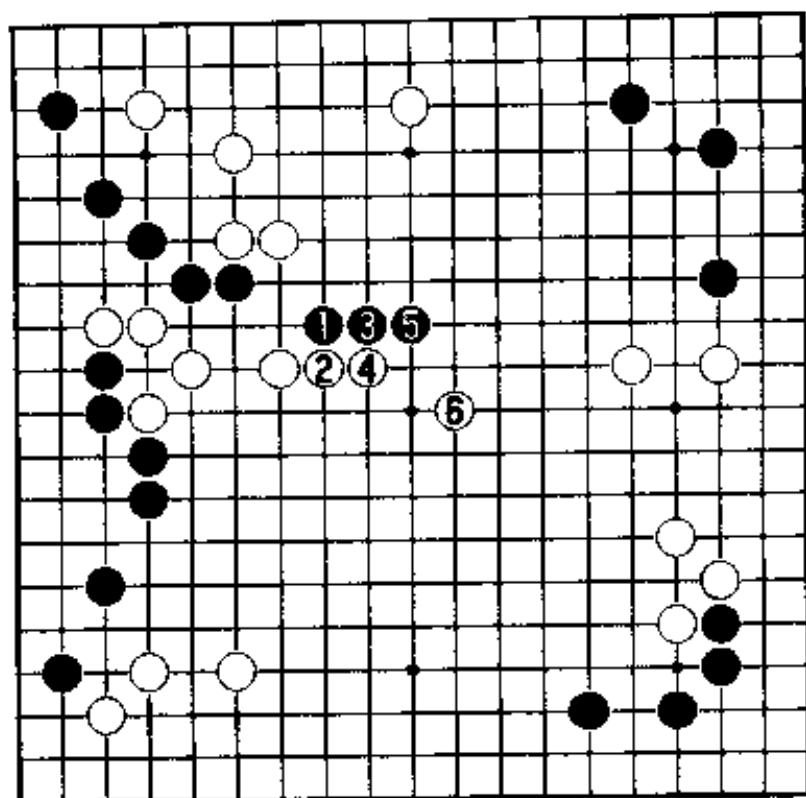


图十五乙



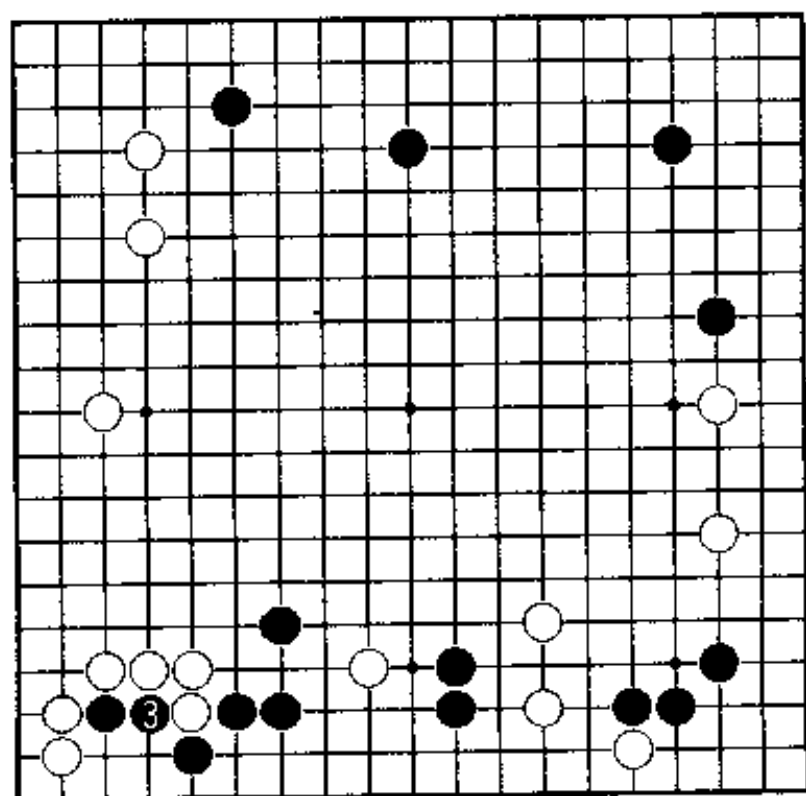
图十五丙

4 连压、6 飞后中腹的孤子由于拓宽了出路而变强，而黑方所着之子对上面白方的阵地并不能构成威胁，故这样的攻击可以说是利敌行为。



图十五丁

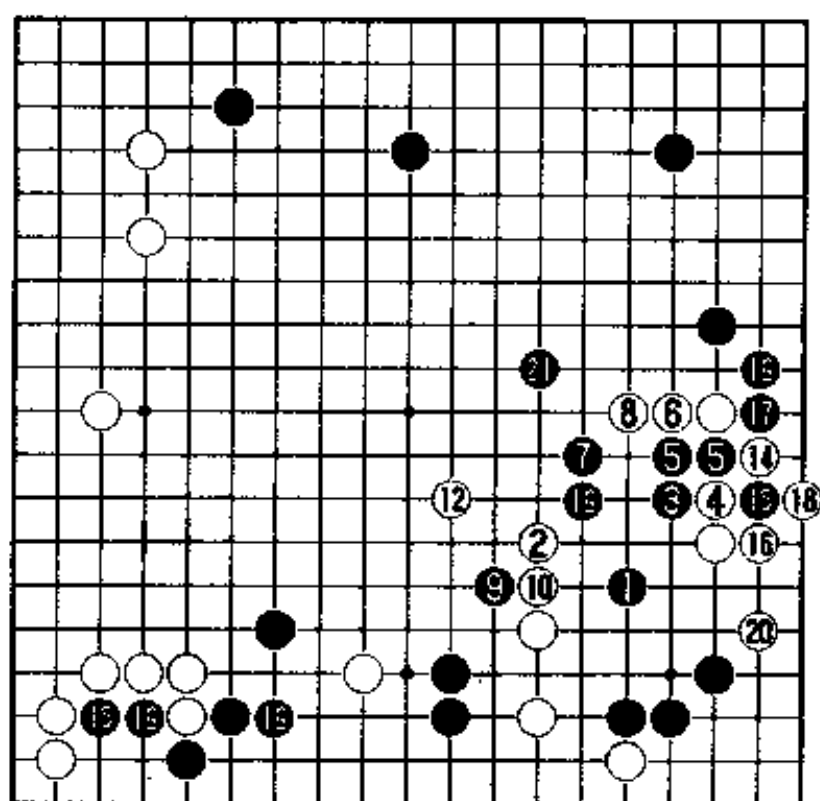
图十六甲 白棋在右下角有两处未净之子，黑方正是发



图十六甲

动攻击的大好时机。但如何行棋才能取得较好的攻击效果，是需要好好考虑的！

图十六乙 黑 1 出头，对两边的白子都采取不即不离的姿态，这是对两边都保持压力的下法，这也是对白两面孤子的强、弱程度作出正确判断的正确部署。白 2 如关，黑 3 飞、5 长，当白 8 长出后，黑 9 点、11 双先站稳脚跟仍然对两边持有强大的压力。以下至黑 21 飞，攻击取得极大的效果。

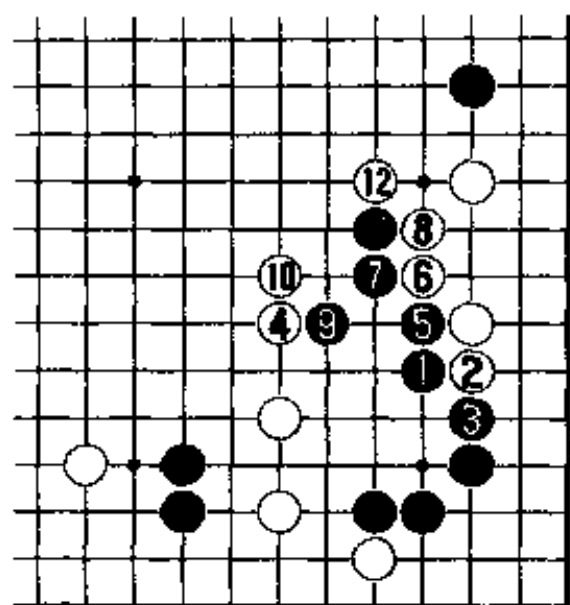


图十六乙

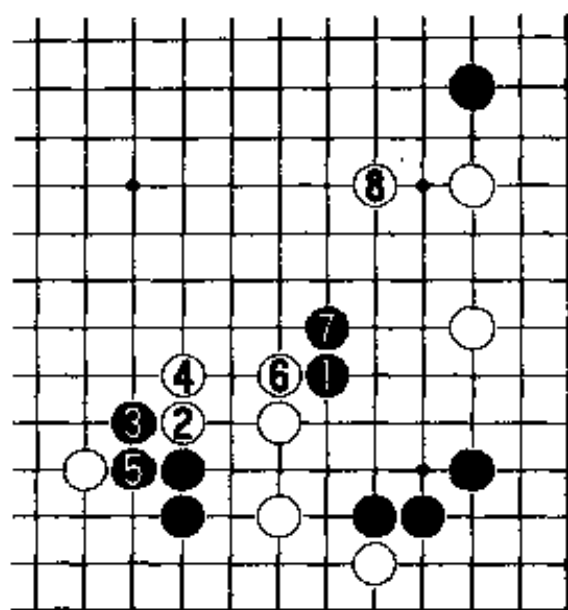
图十六丙 黑 1 靠压右边的拆二，这是把下边的三子作为主攻目标的下法。白 2 挺，黑 3 挡后，白 4 关，以下至白 12 扳，黑棋没有取得任何的战果。

图十六丁 黑 1 靠压下边三个子，这是把拆二作为主攻目标的下法。但经白 2 压、4 长、再 6 贴先手加强后再于 8 位压，黑并不能对白进行有效的攻击。

在这里，黑方应把两处白棋都作为攻击目标才是正确的



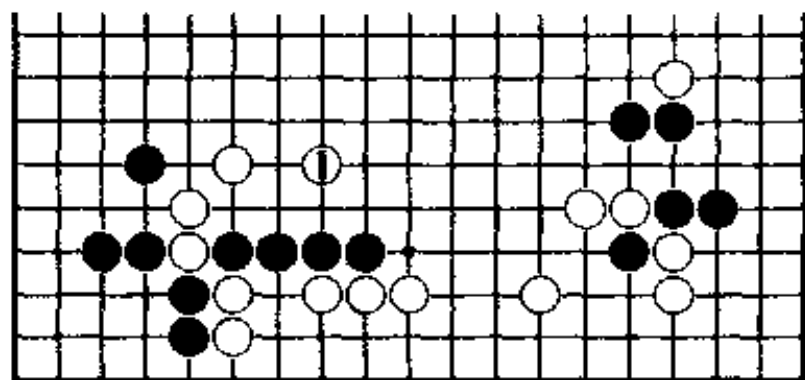
图十六丙



图十六丁

判断。

图十七甲 白1占到双方孤子的出路要冲，黑应如何处理四个孤子？

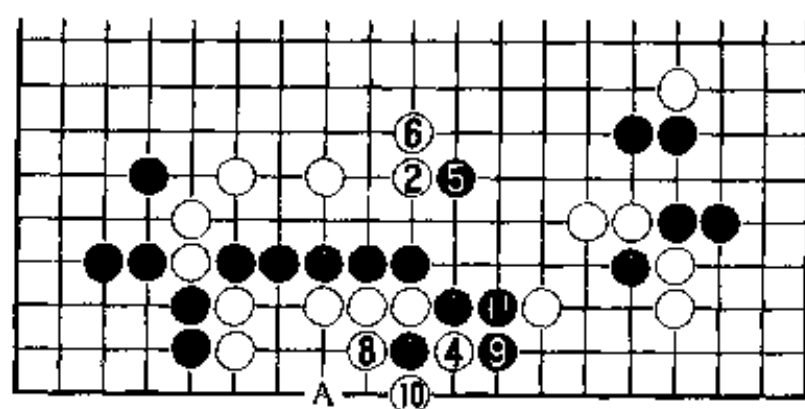


图十七甲

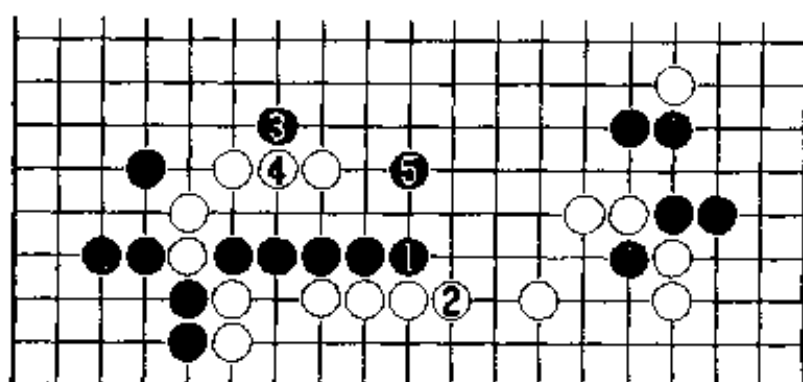
图十七乙 黑1压是正着，白2若抢占双方出头的要冲之点，则黑3扳、5搭、7断是好手筋。白8、10被迫打拔一子，黑9打、11接后尚有A位点杀白棋的手段，黑方突围成功，这是因为黑方看到1位压对白方下边是先手的缘故。

图十七丙 黑1压，白2如退，则黑3先手刺后，黑5跳，堂堂正正地进入中腹。

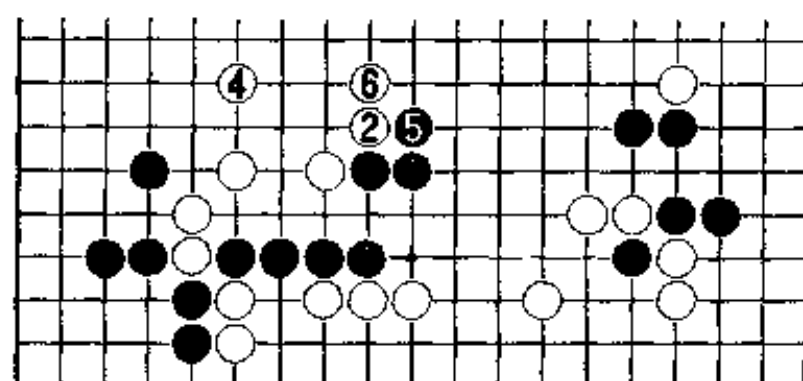
图十七丁 黑1靠敌方的弱子是错误的选择。白2扳后、



图十七乙



图十七丙



图十七丁

4 位跳，至白 6 长，白棋不仅出路宽广而且拥有眼位，这是黑方处于下风的姿态。

小结：当靠近敌子是先手、离开敌子也是先手时，应选择离开敌子行棋(先手要远远而降)，反之，若靠近或离开敌子都是后手时也应选择离开敌子，只有靠近敌子是先手而离开是

后手时才选择靠近。

道理看似简单，但做起来并不大容易，这与你的棋力有关，即与你对是否是先手的判断力有很大的关系。如图十七中，你若没有相当的棋力就看不到黑 1 压是有后续手段的有力之着。但只要你掌握了以上的原理，至少对你在作这一类问题的处理时会有很大的帮助。

第 22 天 攻击的目的

在棋的强、弱一讲中谈到：一队能经受敌方五次、乃至六次打击才会死的棋，应判断为强的棋，另一方也无暇去攻击这样的强棋；而一队棋经一次打击就会死去的棋属于很弱的棋，应该受到特别的照顾，使它得到加强；大多数能经受两次或三次打击才死的棋，则是双方攻防的主要目标。攻击就是削弱对方、威胁对方，而很少有机会一次打击就能杀死对方。所以说，攻击与杀棋是有联系但不是等同的。因此，攻击一定要另有目的，而没有其他目的、只想杀棋的攻击常是导致失败的行为。

图一 白星位着子，黑 1、3 两面夹攻，黑 5 再封头，也就是白一个子经受黑三次打击。白 6 尖三·三，至黑 19 补断，白还能先手活角。那么黑的几次三番打击起到什么作用呢？须知，白方所着的子除了做活外已经没有任何其他作用，而黑方之子则作成了厚势，这就是攻击的巨大收获，也是白方脱先两次的巨大代价。

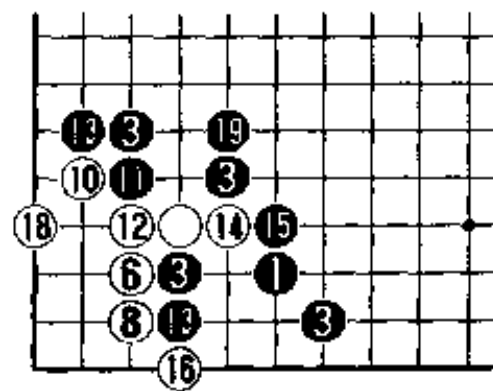
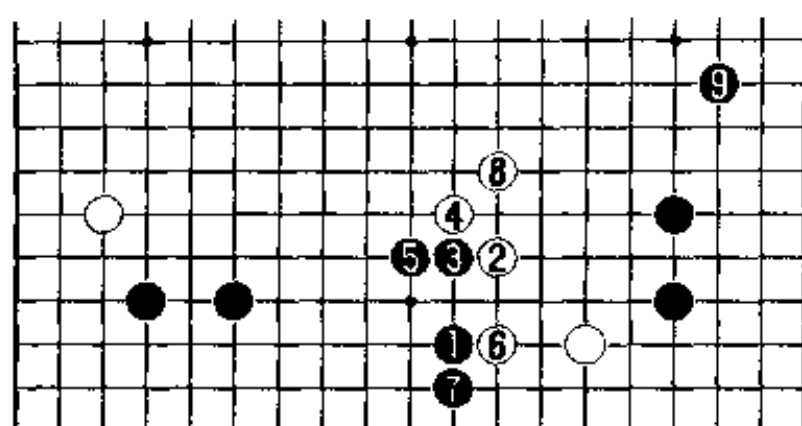


图 - ② ④ 脱先

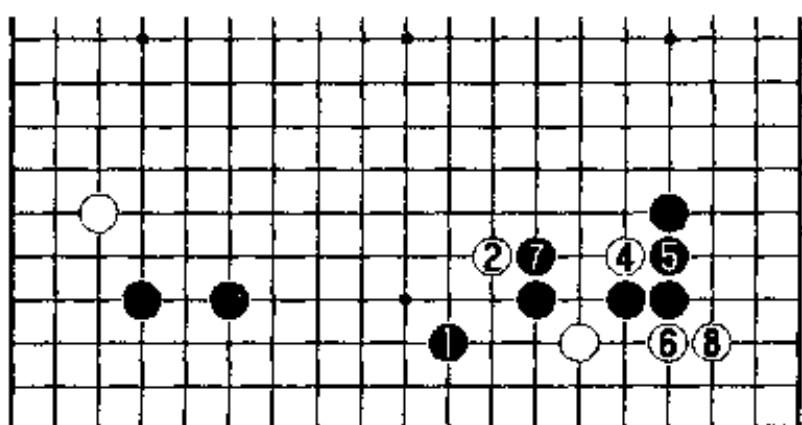
图二甲 黑 1 夹是夺白根据。白 2 象步飞，黑 3 搭至 7 立，加强了黑方下边的阵地。白 8 虎补，使己方的出头通畅，但黑 9 大飞又能筑好右边的阵地，故这样的攻击是有效的

攻击。



图二甲

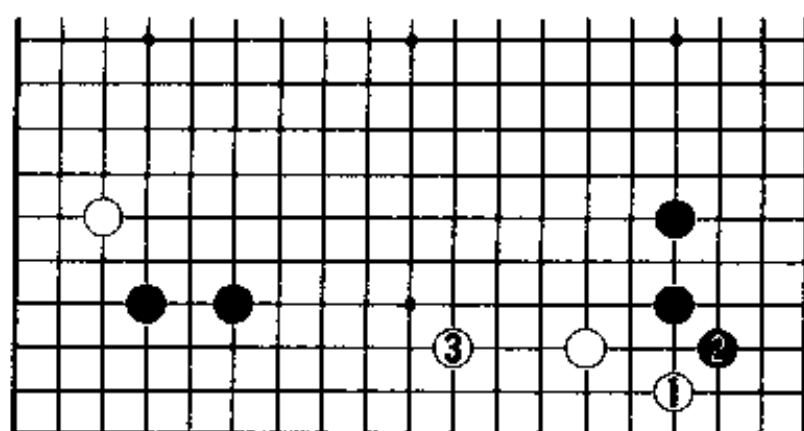
图二乙 黑 3 也可立刻断开白棋。白 4 点、6 托，竭尽变化以求腾挪，但黑 7 挺、9 冲，把角让给白棋而使己方的棋连成一片，筑成强大的外势。这也是攻击带来的收获。



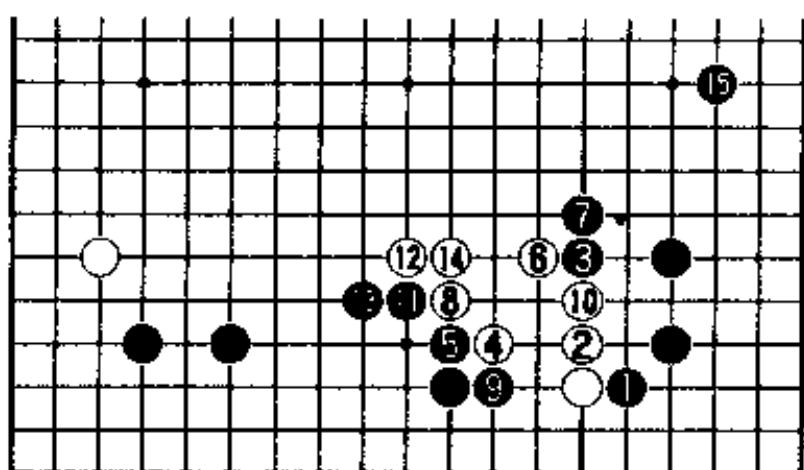
图二乙

图二丙 白先走 1 位小飞，黑 2 尖，白 3 拆二，不仅围成一定的地域，而且免受攻击。由此可见一手棋的价值。

图二丁 白方如再脱先，黑 1 尖顶发动第二次攻击。白 2 立起，黑 3 镇，白 4 跳是痛苦之着。因这是强化黑方阵地之着，故这是为了活命而不得不缴的“买路钱”。黑 7 长是正着，黑 9 爬又是夺白根据。黑 11 扳起，白为了谋求出路，再一次作白 12 与黑 13 长的交换，又一次付了“买路钱”。以下至黑 15 拆，



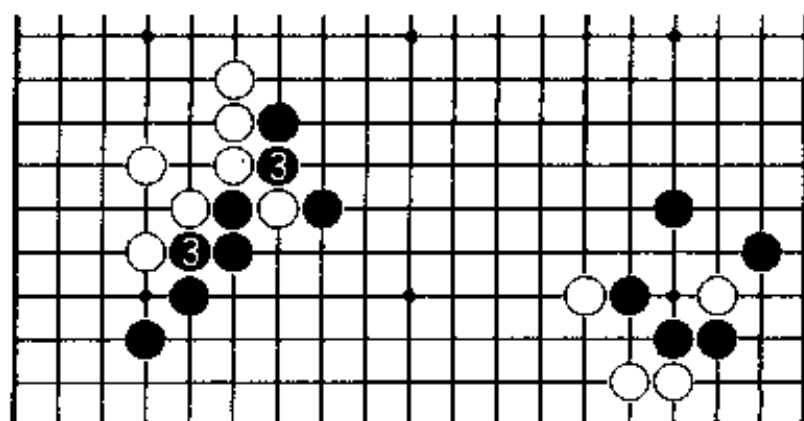
图二丙



图二丁

黑可谓左右逢源,而白只是得到了一定的强化(拓宽了出路),暂时避免了被攻,但这队棋仍是一队不安定的棋。

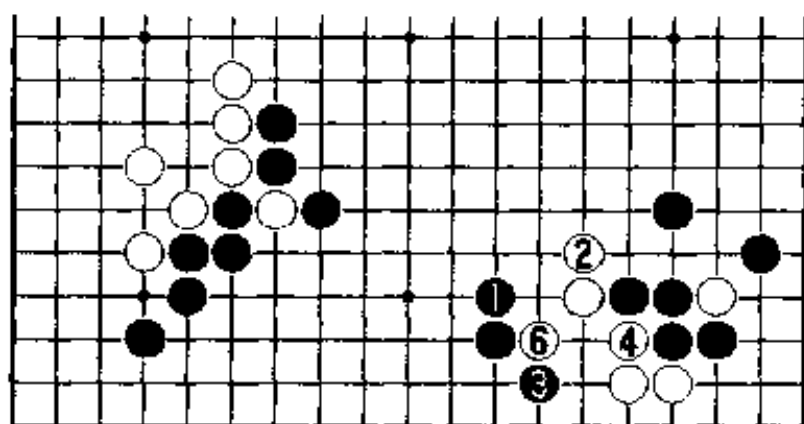
图三甲 右下角三个白子应是黑方攻击的目标。黑应在



图三甲

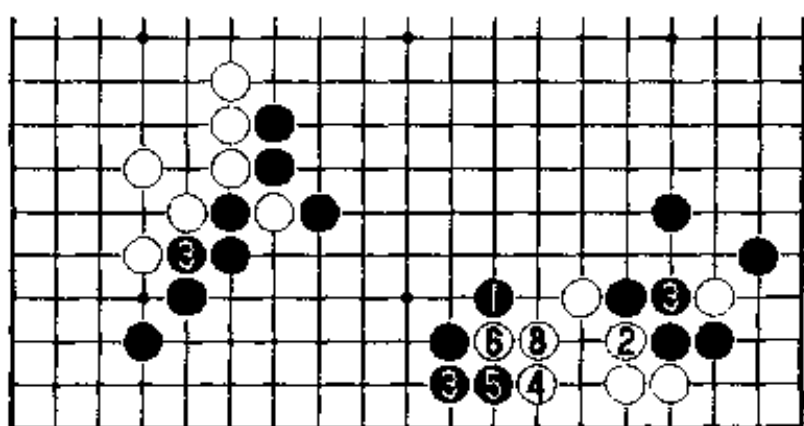
这三个孤子身上谋求什么利益呢？

图三乙 黑1夹是正确的。白2挺出，黑3小飞又是夺根、毁形的要点。白4挤、6虎，促使黑左下的阵地巩固，而白棋仍是一队未安定的棋，还得继续支付“买路钱”。



图三乙

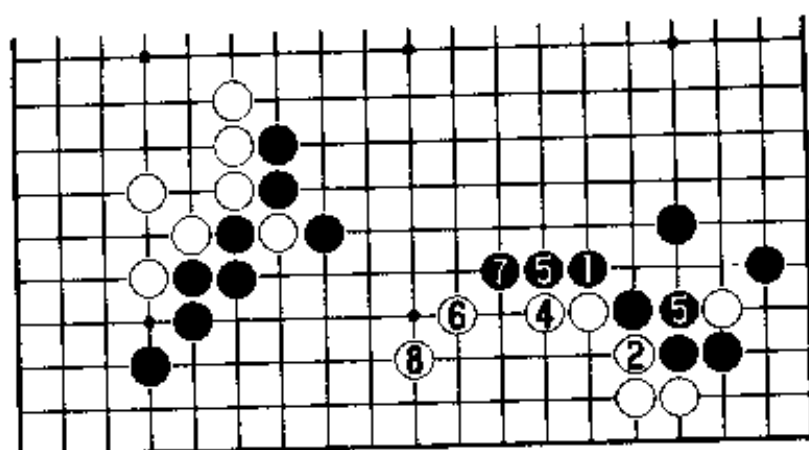
图三丙 白4跳，黑5挡是必然之着。黑9接是正着，因为黑5之子是有关根据的“要子”。黑在攻击中巩固了阵地。



图三丙

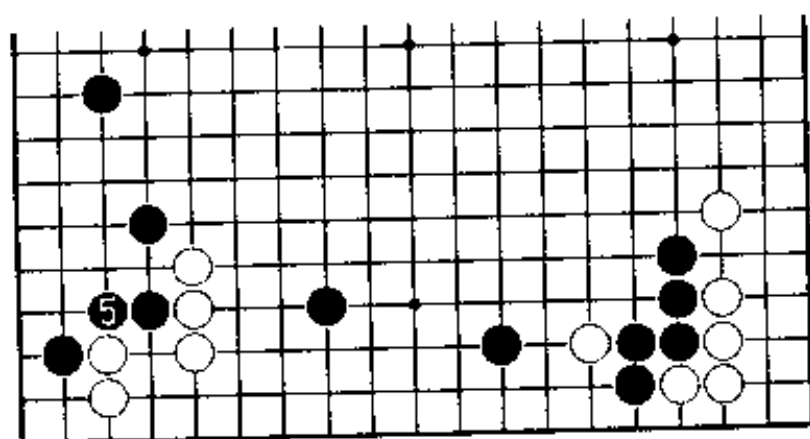
图三丁 黑1扳，似乎是当然之着。黑3至7也筑起了厚势，但它不仅使白成了活棋，还拥有十多目的地域，同时己方左边的厚势又失去了作用。故黑1至7的下法简直是引狼入室之举。

图四甲 左下的五个白子没有足够的根据，出路也不太



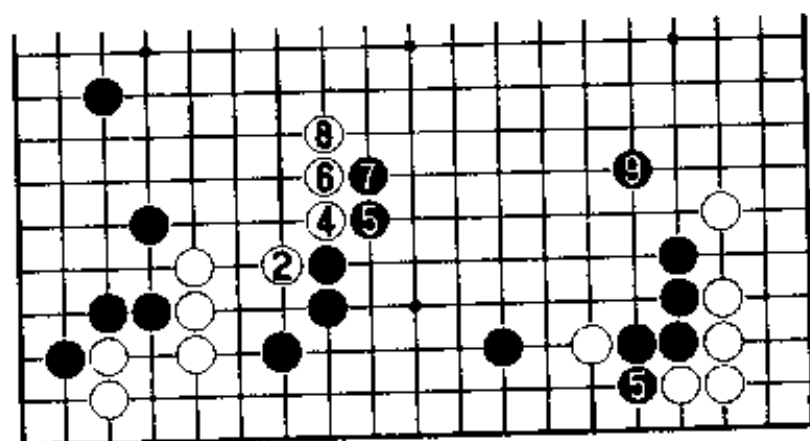
图三丁

通畅,正是黑方攻击的好目标,但应怎样攻击才能取得较好的效果呢?



图四甲

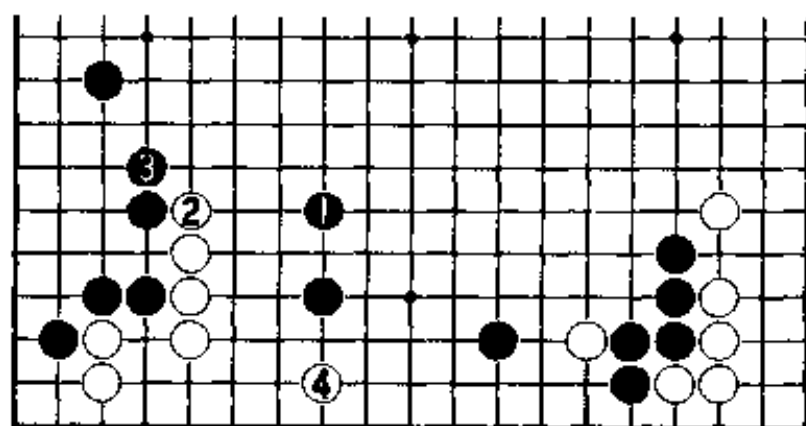
图四乙 黑 1 尖, 夺取白方的根据是正确的攻击方针。白



图四乙

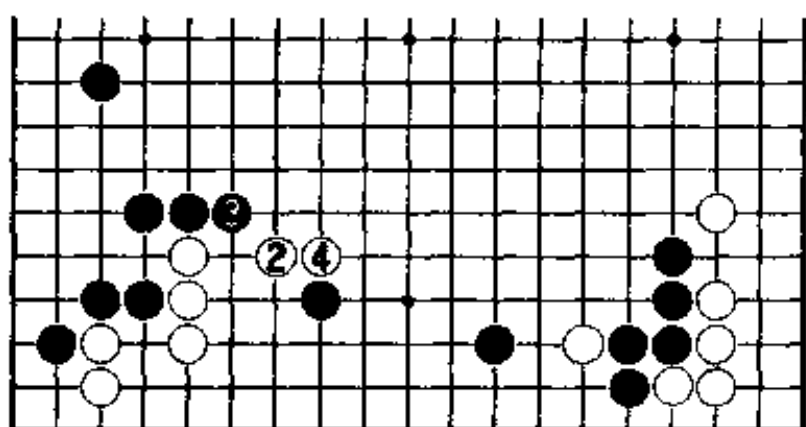
2 跳, 黑 3 挡, 至黑 9 飞, 黑在下边形成了可观的阵地。

图四丙 黑 1 关, 似乎也是缩小白子的出路, 扩大己方的阵地。但白 2 先手压一手, 再于 4 位大飞安根, 使黑方攻击的目标落空。



图四丙

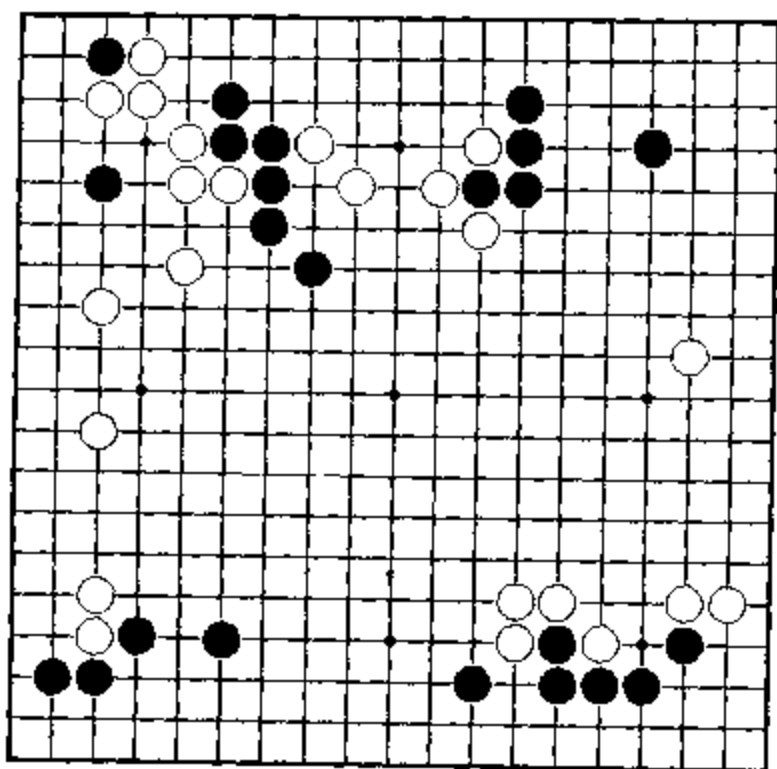
图四丁 黑 1 压、3 长的攻击更差, 这只是在己方已经相当牢固的阵地上再增加两名“警卫”, 而将敌方赶进己方最有发展的阵地中去。这样的攻击是最受敌方欢迎的。



图四丁

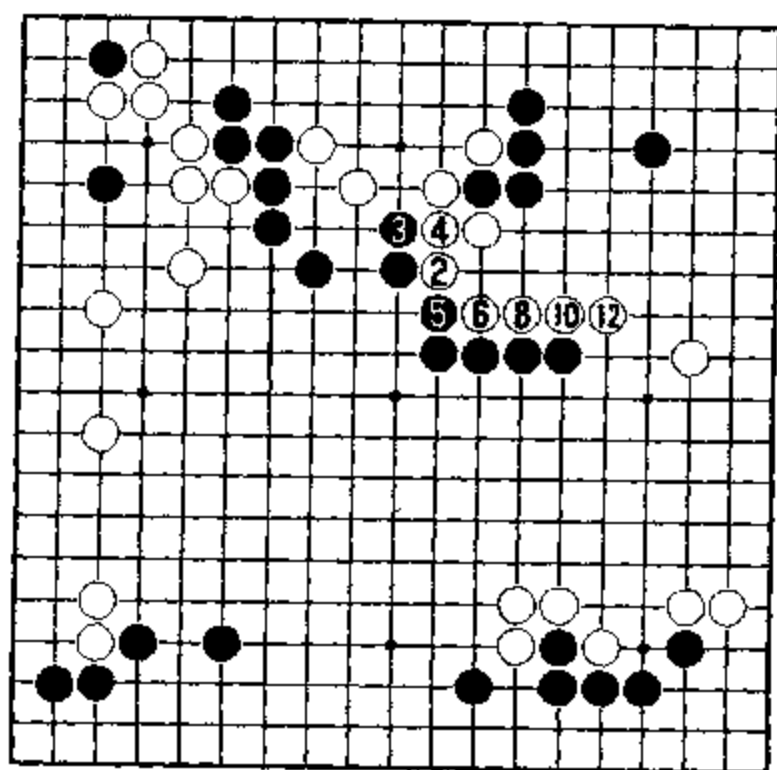
图五甲 这里不是单方面有孤子, 在上边, 黑、白双方都有, 黑方怎样下?

图五乙 黑 1 关是有关双方出路宽、窄之要冲。白 2 虎, 黑 5、7 连扳是强手, 迫使白棋向不毛之地逃窜, 而黑在这次攻



图五甲

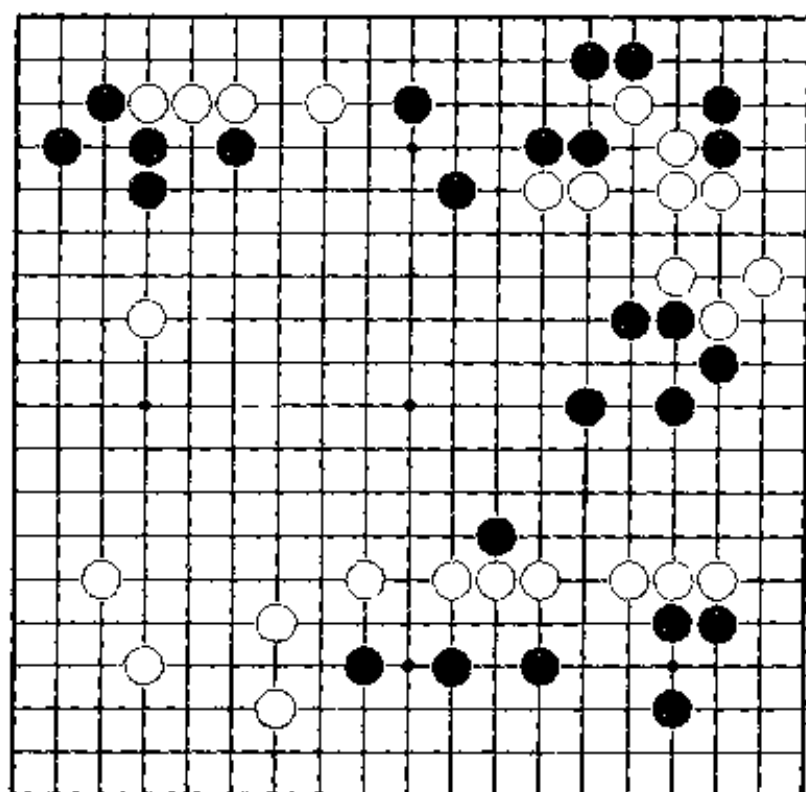
击中不仅加强了自己,而且也使白下边的厚势作用变小。



图五乙

凡是双方的孤子在一块时，有关双方的根据、出路、的要冲更是兵家必争之地。这样的攻击至少可以达到削弱敌军、强化自己的作用。

图六甲 白棋在左下是一个很大的模样，而左上却有一块孤子，黑应采取怎样的攻击手段、要达到怎样的攻击目的？

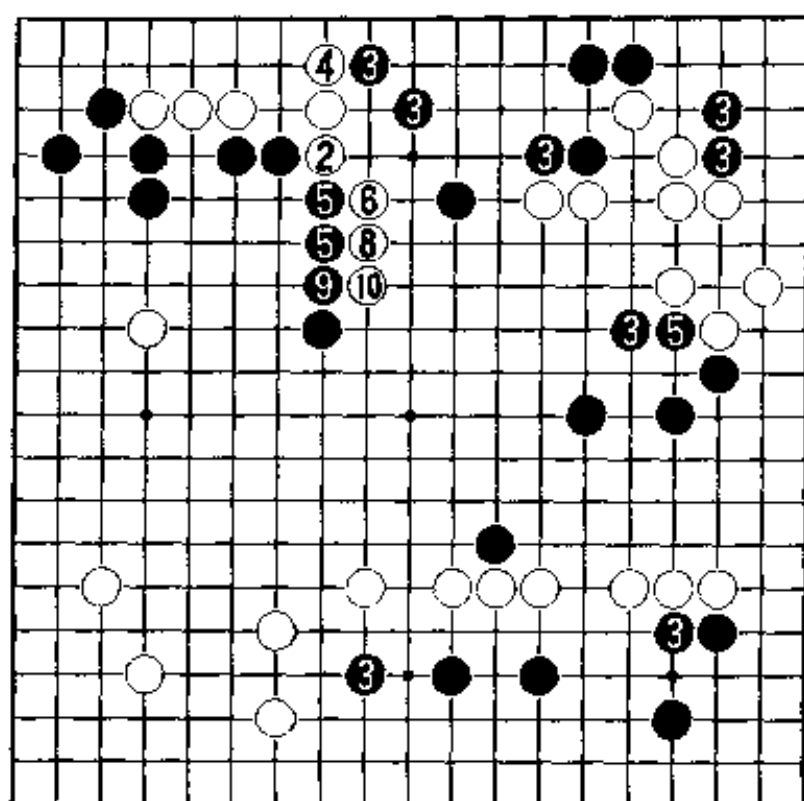


图六甲

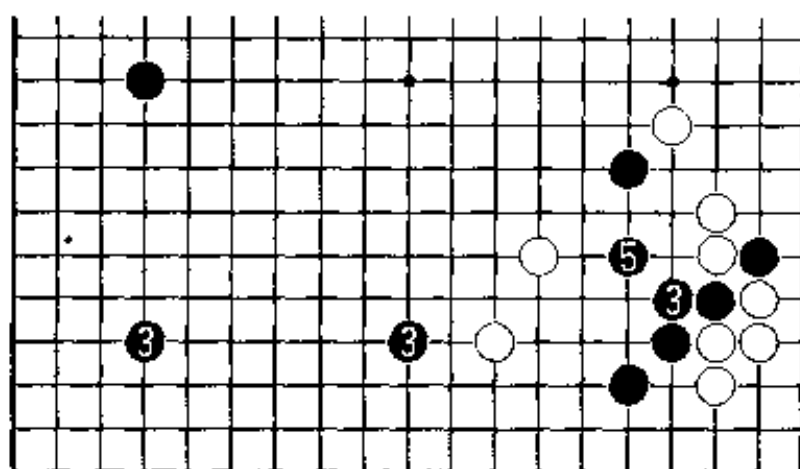
图六乙 黑1长，夺取白棋的眼形要点。黑3尖搜根，将白棋向中腹驱赶是正确的。以下至黑11长，向白棋的模样挺进。白在逃孤的过程不得不以牺牲模样为代价。这就是黑方攻击的目的所在。

图七甲 下边白方两个子应是黑方攻击的目标，黑如何攻击呢？

图七乙 黑1飞攻，方向和落点都很正确。白为了防备A位的跨断只得走2位顶。黑3长之着对加强左面的模样大有帮助。白4关出，黑5压是好手。白6再关，黑7扳、9虎，压缩



图六乙

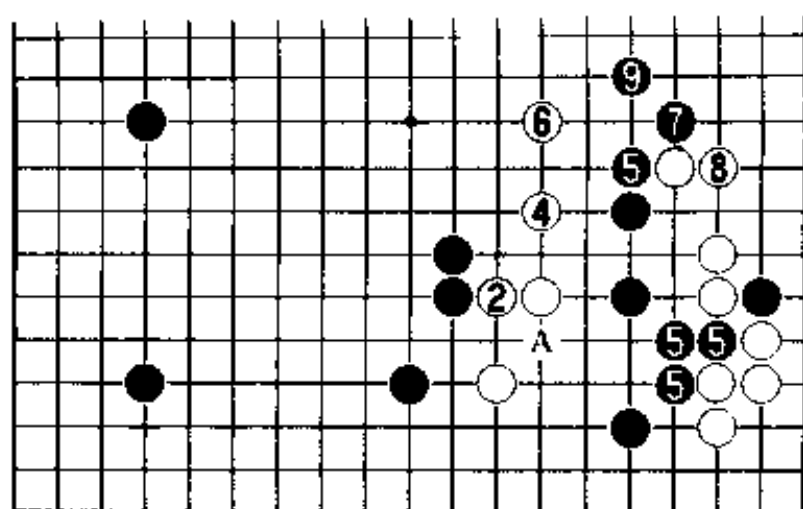


图七甲

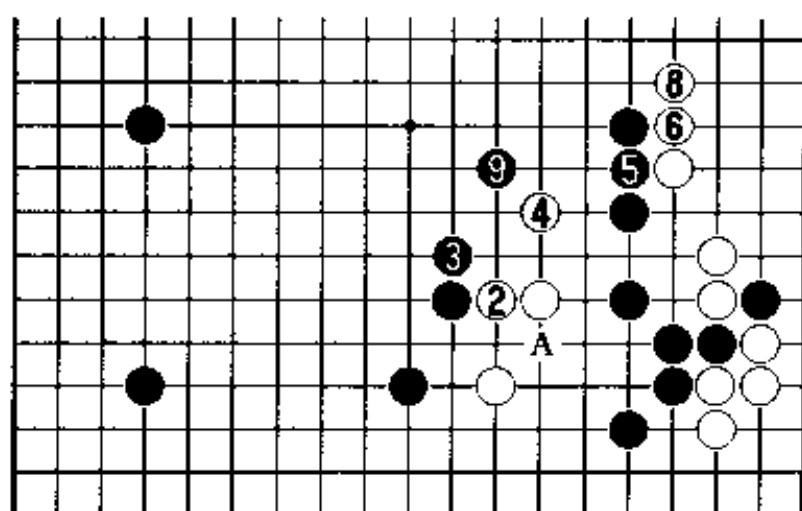
了白右边的发展,扩大了左面的模样,攻击取得很大的效果。

图七丙 白6长当然很舒服,黑7再压,白8再长出头并取得地域非常重要,但黑9飞封,中间的孤子将遭殃。

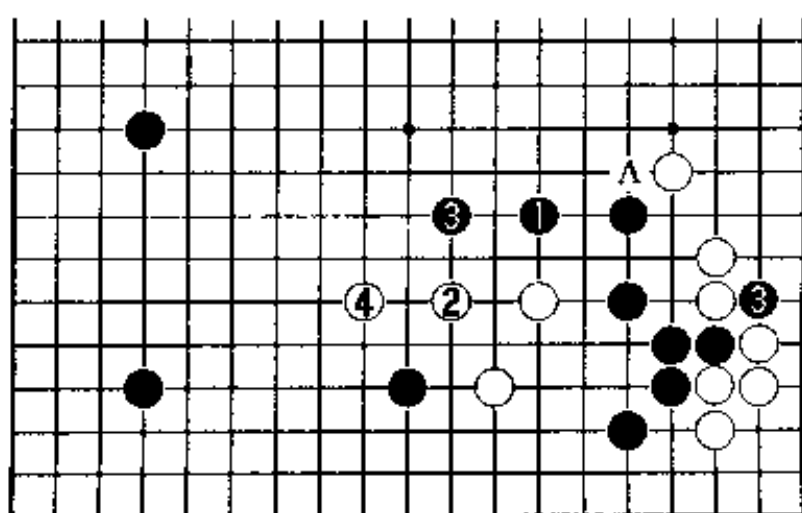
图七丁 黑1镇是双方出路的重要冲,似乎也是重要之着,但黑方忘却了黑有A位压的先手权在手。白2跳、4关进入黑



图七乙



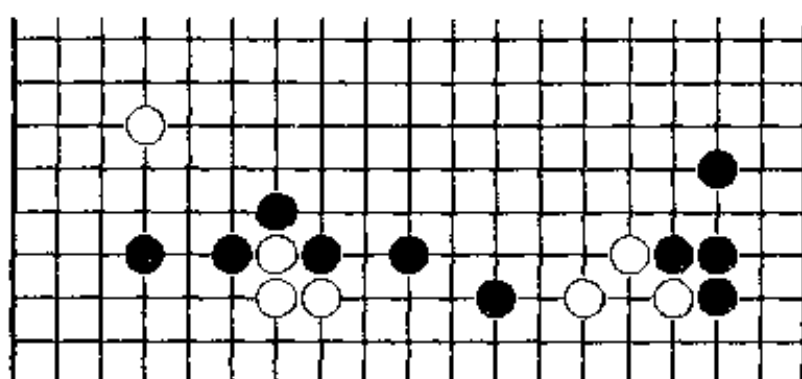
图七丙



图七丁

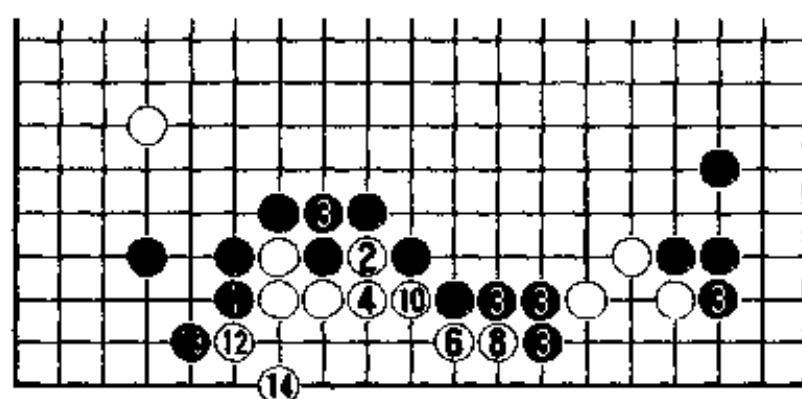
方很空旷的模样之中，黑要全歼白棋是不可能的。这样的攻击就是引狼入室了。

图八甲 白棋下面有两处孤子，黑应先进攻哪一处、怎样进攻？

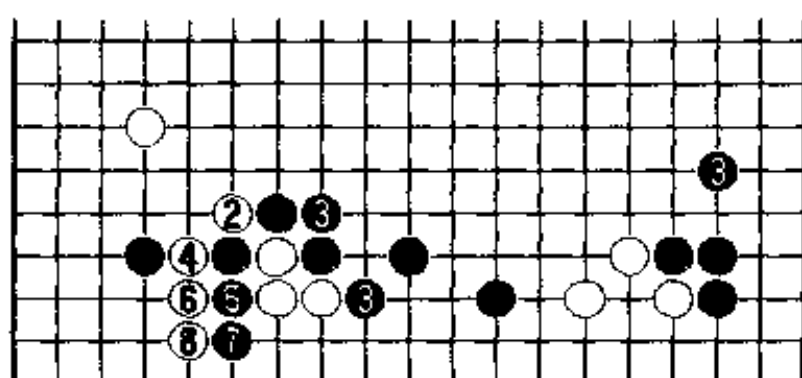


图八甲

图八乙 黑 1 挡下，方向正确。白 2 打、4 接，黑 5 挡住，白只得向右谋求活路，但至黑 11 接，白右下的三个子受到极



图八乙



图八丙

大的伤害。这就是黑方攻击的预期目的，迫使对方两处孤子谋求一条活路，从而引起敌方自相残杀，这才是更利害的杀敌方法。

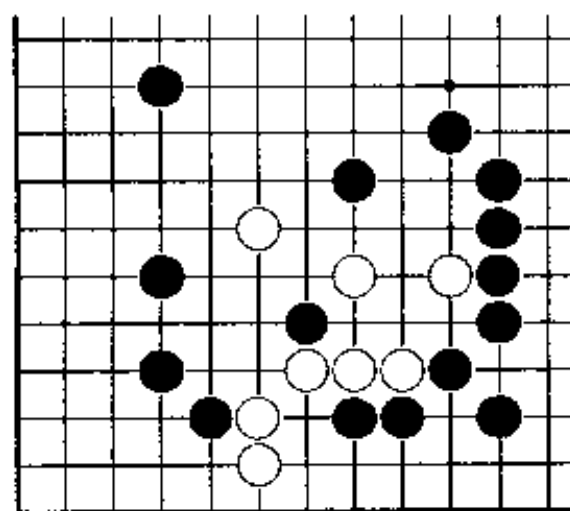
图八丙 黑1这里虎下，则白2断，黑3接后，白4打至8挡，弃掉三个子而夺回角地，黑方大亏。

小结：攻击是一种削弱敌方的行为，通过威胁敌方取得一定的利益，或是扩大、巩固地域；或是扩大模样；或是加强己方的弱子，反之是压缩敌方，乃至破坏敌阵；破坏敌方的模样，或是影响、削弱敌方的邻子等等。攻击的目的性必须明确。攻击若只是一味地想消灭敌子，那就是盲目的、危险的攻击，除非己方特别强大，敌方特别脆弱，或是敌方有两处、甚至三处弱子。

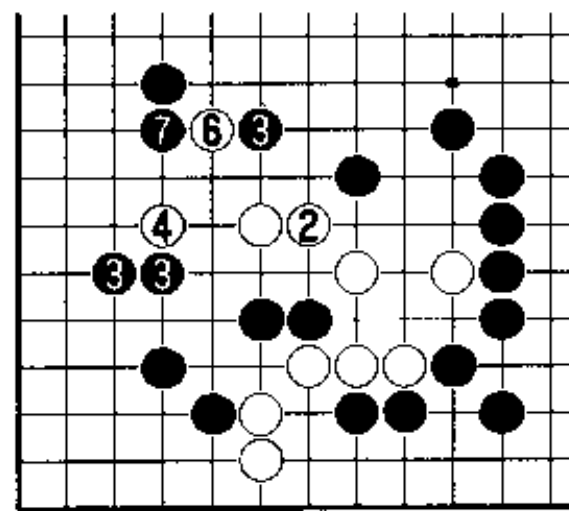
第23天 攻击的手段

影响一块棋的强弱主要是该块棋的眼位、眼形、出路、连络的情况等等因素。因此，一切削弱敌方的行动（夺取根据、毁坏眼形、压缩出路、制造断点乃至直接切断敌子），都是攻击的手段。今天着重讨论攻击中毁坏眼形，尤其是毁坏敌方中腹眼形的问题。

图一甲 这是授子棋中出现的一个场面，白棋已经相当危险，黑如何给它以致命的一击？



图一甲

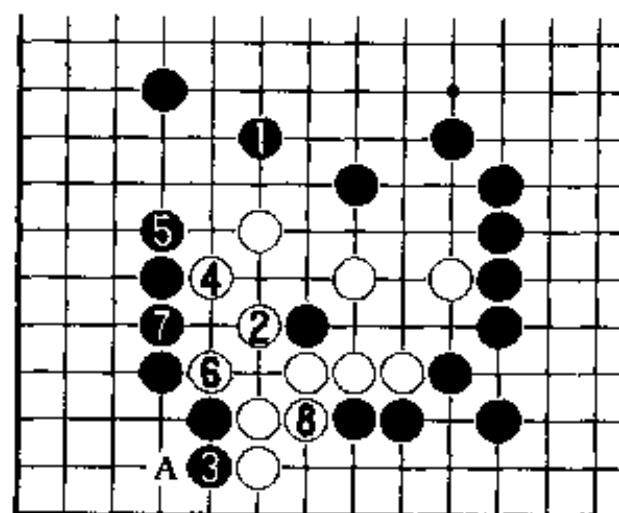


图一乙

图一乙 黑1拉出中腹一子，不仅使白中间的眼位全失，而且还是先手。白2补断，黑3再飞封，白4搭下，黑5冷静地立，白6再搭出，黑7夹再次将白在中间成眼的希望扑灭。

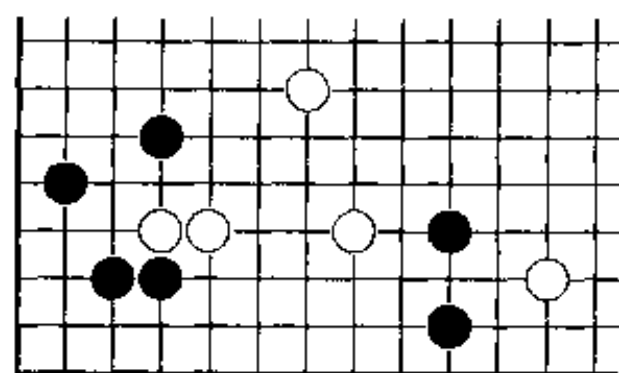
图一丙 黑1飞封，操之过急。白2扳，不仅保持中间的眼位，而且还有很好的眼形。黑3挡下，夺走白A位跳入做眼

的机会，但白 4 虎顶，眼形很好，以下至白 8 团，黑已无法杀白。



图一丙

图二甲 黑如何攻击白棋？

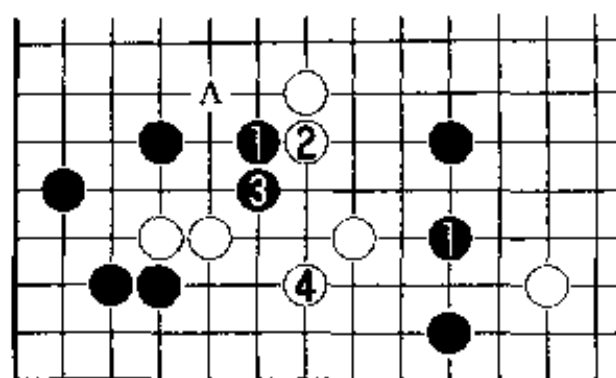


图二甲

图二乙 黑 1 关是夺走白中腹眼位的要着。白 2 挡，黑 3 长仍是这类要着。否则，白于 3 位扳，不仅拥有眼位，而且黑 1 之子也成了非常脆弱的子。白 4 尖后，黑 5 关出强化自身，攻击白左右两处，深得攻击的要领。

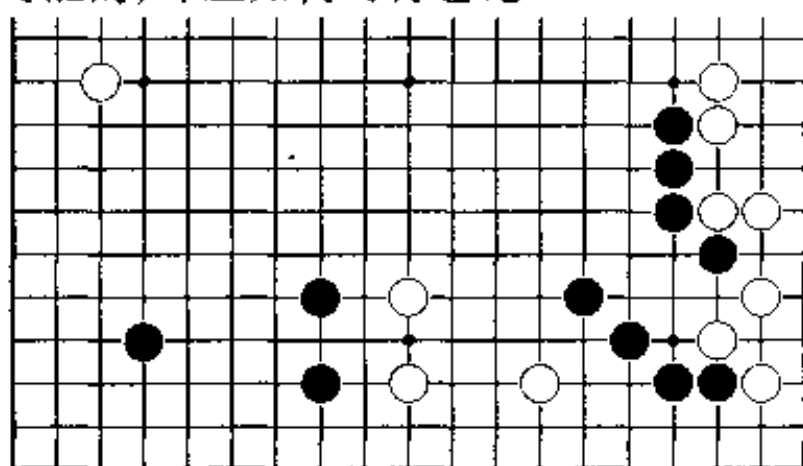
黑 1 如径于 5 位关出，白立即占 A 位，这不仅使白拥有眼位，而且出路也宽广得多，一下就成为不易受攻击的比较大的棋。

图三甲 下边白方有拆二、单关的阵地，黑要对它进行



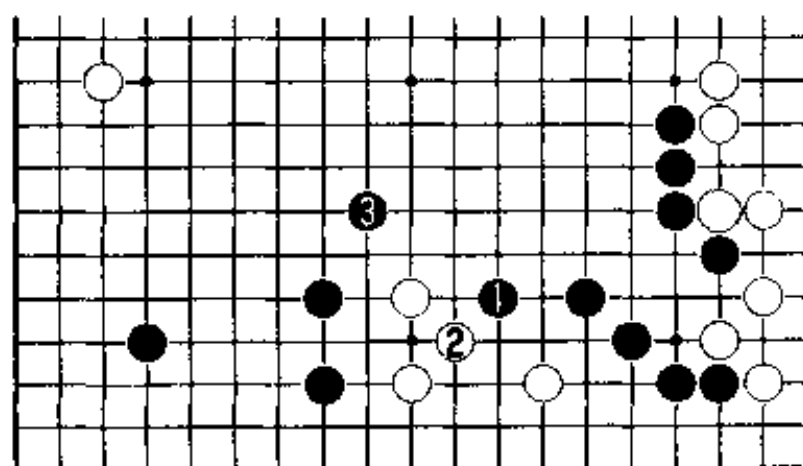
图二乙

猛攻是不可能的,那应如何对待它呢?



图三甲

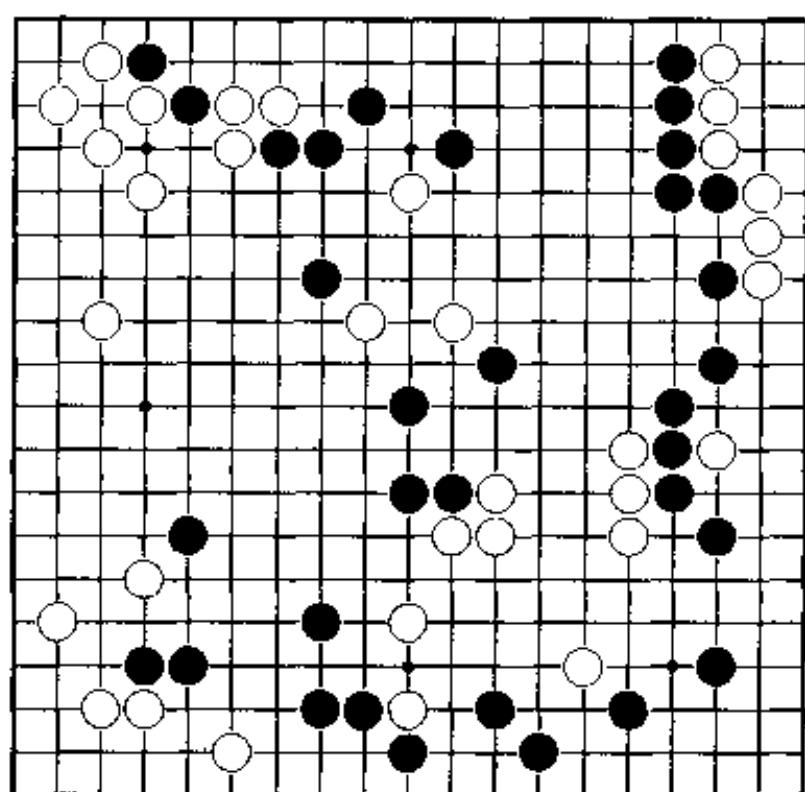
图三乙 黑 1 关是好手,它缩小了白棋中腹的眼位,并含有 2 位点的后续手段,故白 2 虎补。黑 1 之子实际上还强化了右边的黑棋。黑 3 再飞,远远地威胁白子。



图三乙

黑 1 如径于 3 位飞,白 1 位飞起就拥有足够的眼位。

图四甲 白方在中腹有两处孤子,黑如何开展攻势?



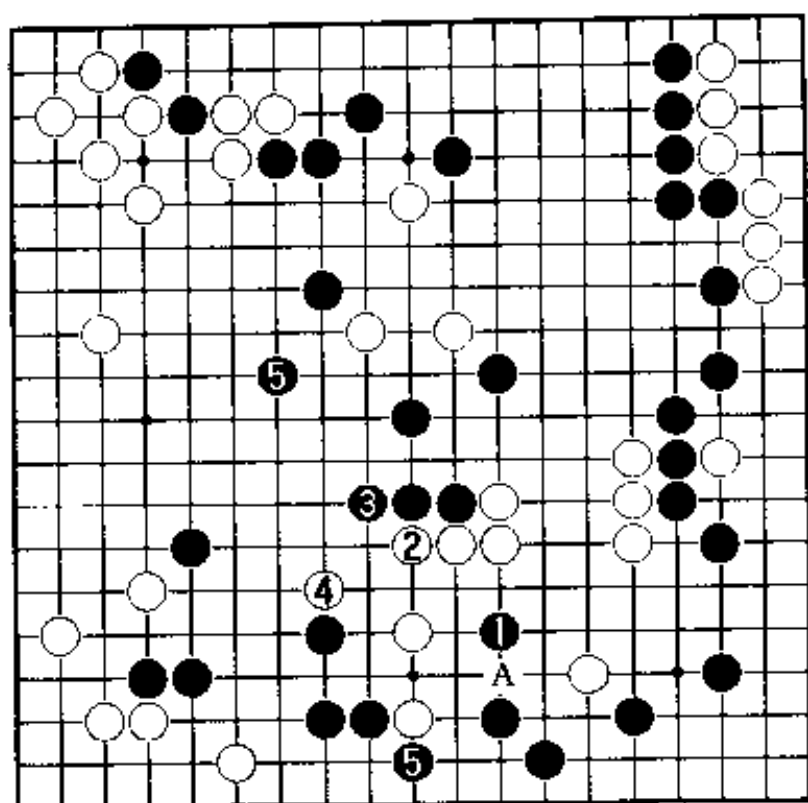
图四甲

图四乙 黑 1 简单的一关就像一把利剑直插白方的要害,破坏了白方的眼位,不然,白于 A 位一压就能围成相当的地域。白 2 长是形的要点,但黑 3 长后影响了上边白孤子的出路。白 4 压,夺路而逃,黑 5 小飞又对上边进行攻击,使白感到上、下为难。

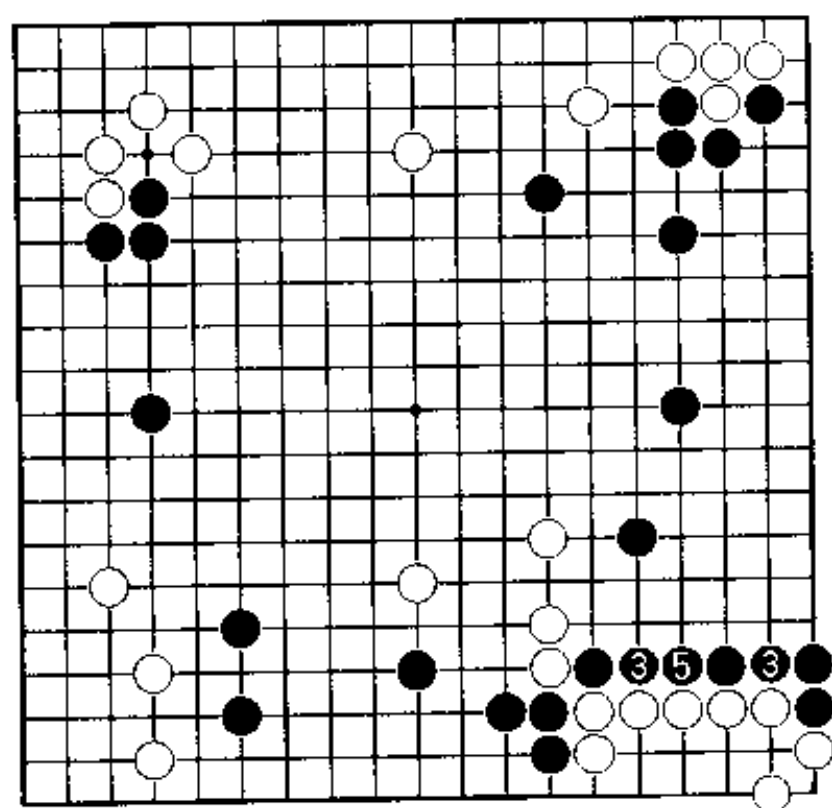
此处应特别要强调的是黑 1 夺取白方中腹眼位的攻击手段。

图五甲 白方下边四个零零落落的子应是黑方攻击的目标,黑应怎样着手?

图五乙 黑 1“空中飞人”似乎难以想象,但反过来想,白如占到 1 位就不仅棋联系紧密,出路宽广,而且容有眼位。所以,黑 1 是攻击的急所,以后的变化很多,但白遭到这样的一



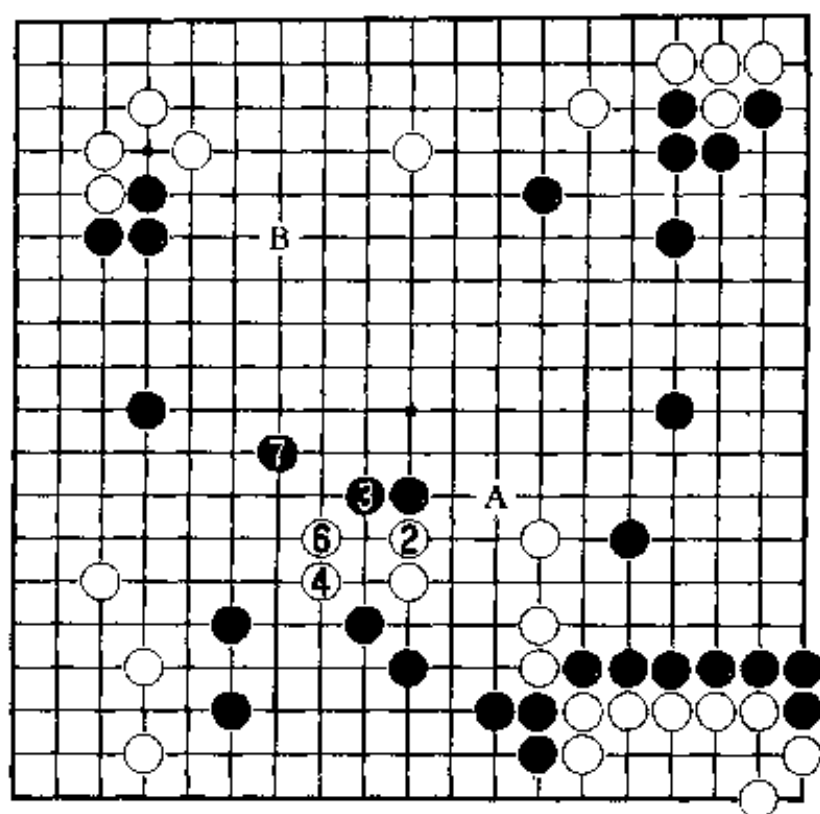
图四乙



图五甲

击后行动就不大自由。如图白 2 顶是为了向左行动方便些,但

也促使黑方得到增强。以下至黑 7 飞封是绝好的攻击步调。



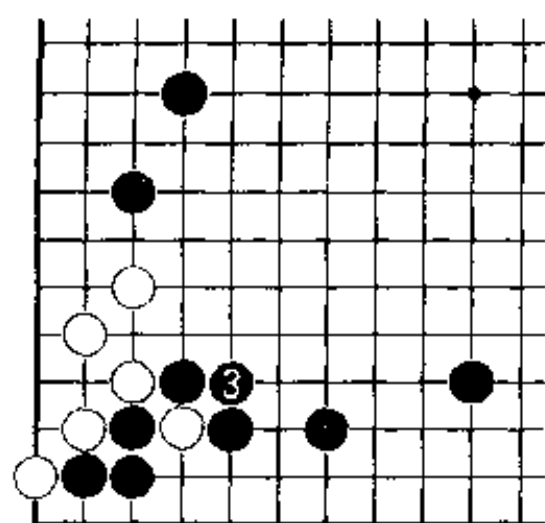
图五乙

白 2 于 A 位尖则是向上逃窜。对此，黑可暂放一边而占 B 位。由于黑 1 的存在，白方就不可能只再花一手棋就把这队白棋处理好。这就是黑 1 的价值所在。

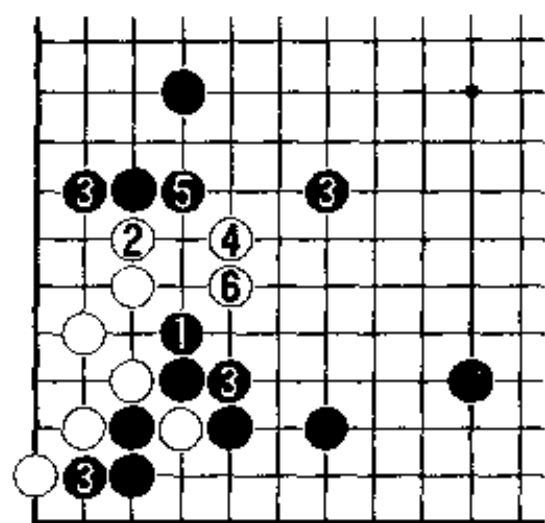
初级爱好者很担心黑 1 之子本身的死活问题，因而根本不会考虑以危险的“空中飞人”之着去攻击对方。前面说过，黑 1 的存在对白的行动造成很多不便，以后白要想杀死黑 1 之子至少再花两两手棋，也就是说白要花三手棋才把这队棋处理好，一则是白方不会也不能这样走，再则是黑 1 之子可见机行事，可弃可取。

总之，中腹夺取眼位之着是攻击中必须考虑也是比较难掌握的手段。

图六甲 白棋的眼位似乎很好，但黑有严厉的攻击手段，怎样发现呢？

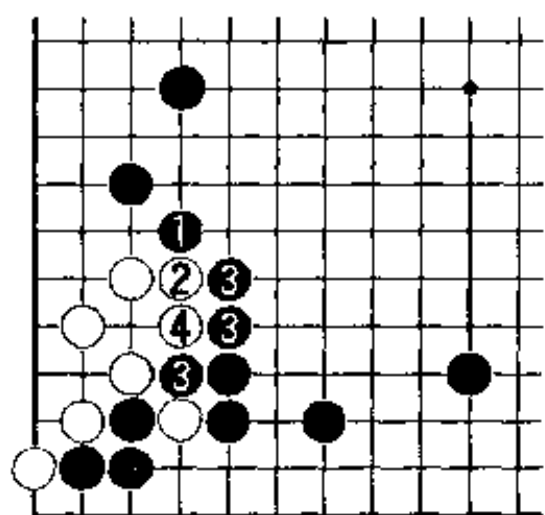


图六甲



图六乙

图六乙 黑1曲的是白方眼位的要点。白2顶、4跳,黑5又是眼形的要点,至黑7大关包围,白由于在左边仅有后手一个眼,故前景是很悲惨的。

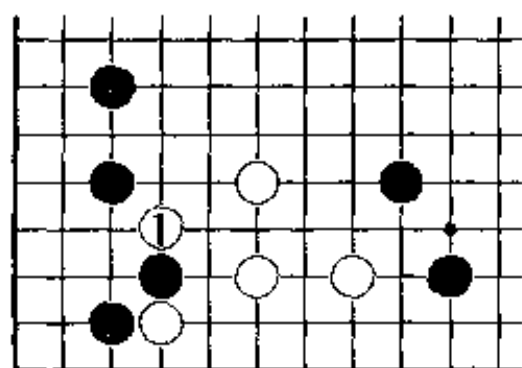


图六丙

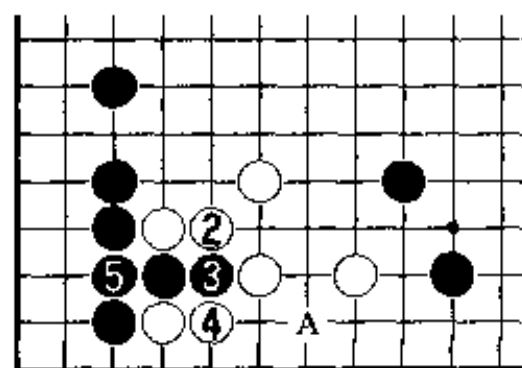
图六丙 黑1尖是只知包围、不知夺眼的攻击法。白2冲,黑3扳,白4做眼已经成为活棋。

图七甲 白1夹是常用的手筋,黑应怎样对付?

图七乙 黑1顶是破坏白方眼形的要点。白2拉回,黑3再



图七甲



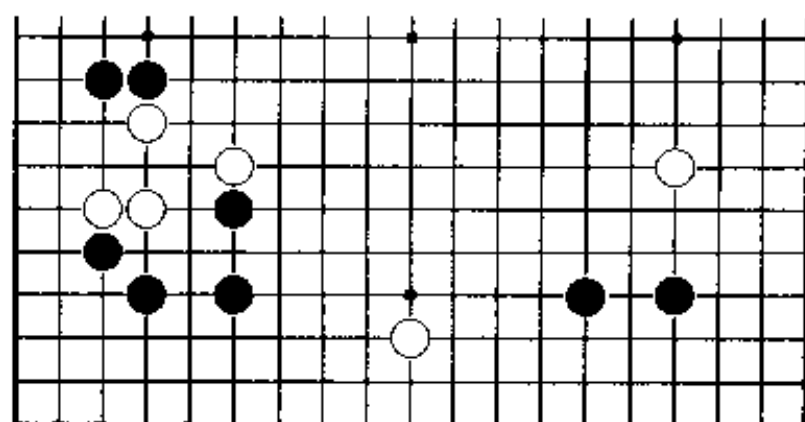
图七乙

挡,白4打,黑5接后,黑尚有A位点夺根的手段。

黑1如径于3位挡,白1位打,黑5位接后,白方的眼形更便于做活。

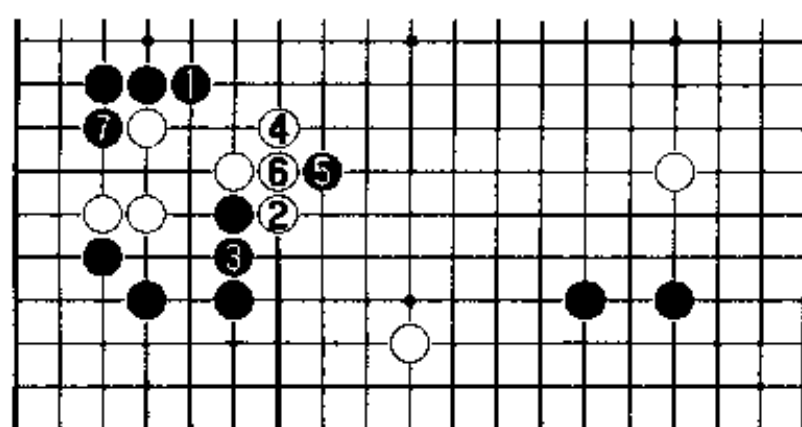
白2如于3位冲下,则黑2位冲出反击,白方的损失更大。

图八甲 这种棋形是黑单关守角后常见的,黑应怎样进行攻击?



图八甲

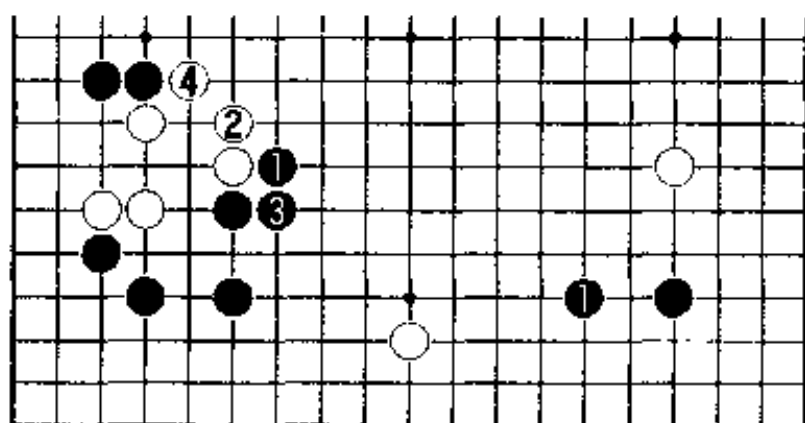
图八乙 黑1长是夺白方眼形的要点,同时也是加强自身之着。白2扳,黑3接,当白6接后,黑7爬三路又是先手夺白眼位之要着。



图八乙

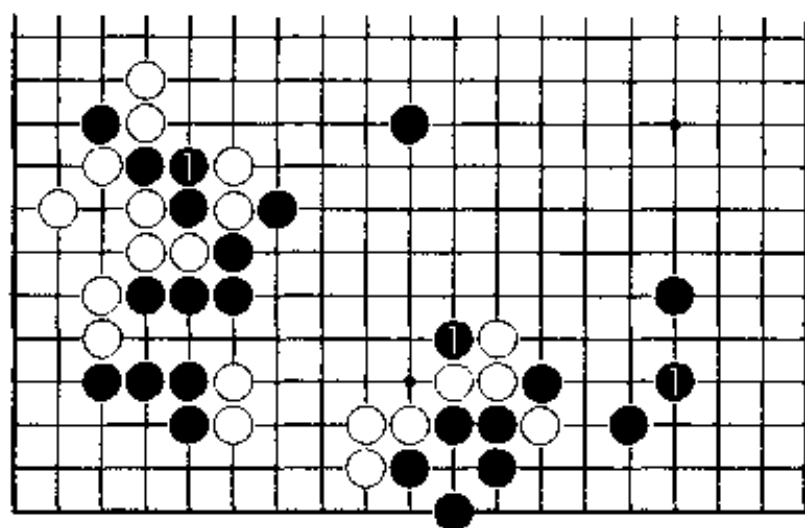
图八丙 黑1扳是恶手,凑白走成好形。黑3再补断,白

4 虎出, 眼形很好, 出头坚挺, 而黑方两个子反而显得弱小。一着之差几乎造成攻守颠倒, 可见中盘行棋之难。



图八丙

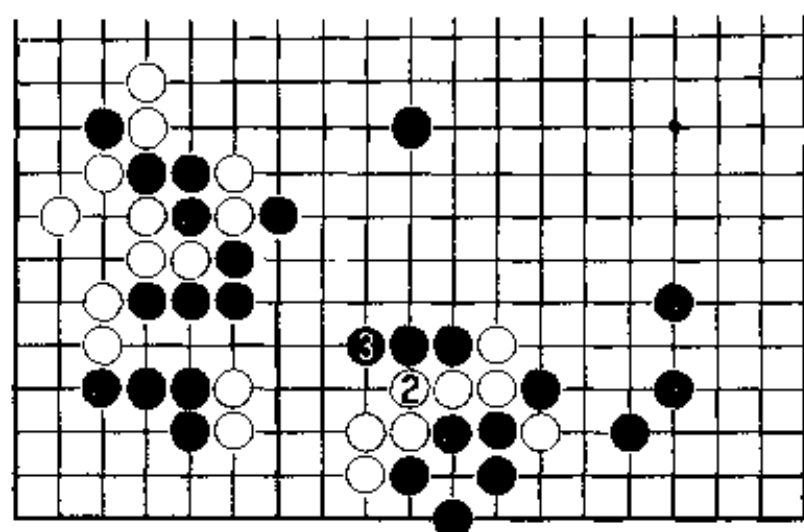
图九甲 下边的白棋似乎已经很强, 但黑仍能抓住机会攻击白棋, 要点在何处?



图九甲

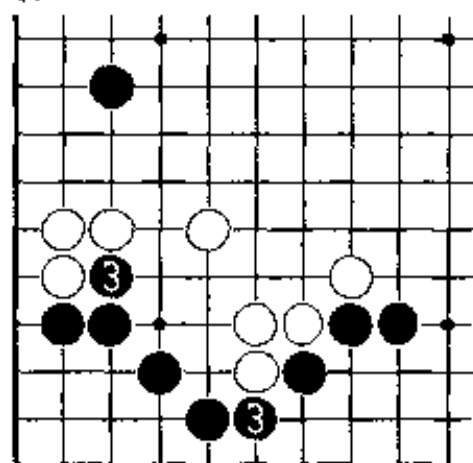
图九乙 黑 1 长出, 白 2 只得接。黑 3 再长出, 使白方的眼位只够做出一只眼, 而出头也不是很畅, 黑能对它保持攻击的权利。

白若抢先于 1 位打, 则不仅眼形极好而且出头也变得宽畅。仅一手棋就使它成为强棋, 这就是攻防的要点, 中盘战斗的要点。

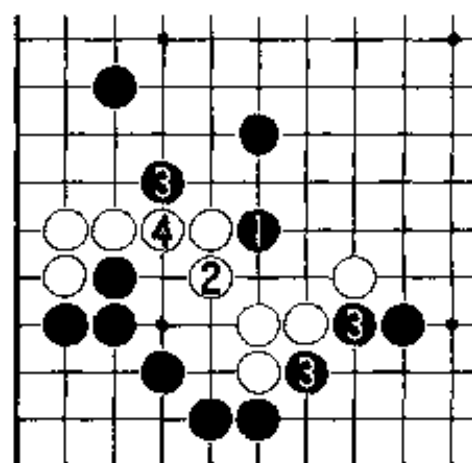


图九乙

图十甲 要发现白棋的弱点是有点难度的，请仔细寻找！



图十甲

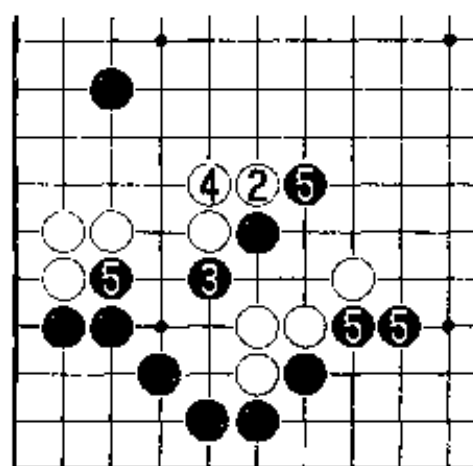


图十乙

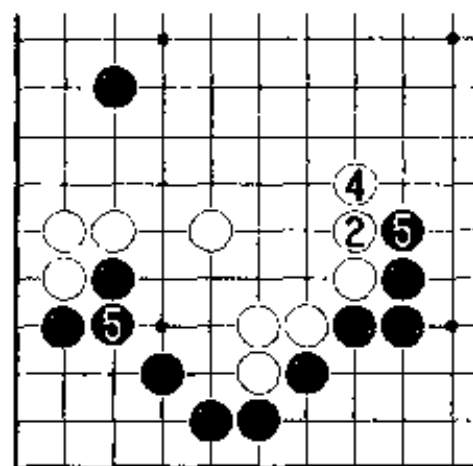
图十乙 黑 1 顶，击中要害。白 2 退以求联络，黑 3 再点，白 4 接后构成愚形，这正是黑的得意之作。黑 5 再飞，白棋因缺少眼位而须长途奔波。

图十丙 黑 1 顶，白 2 扳，则黑 3 反扳，白 4 接，黑 5 再扳，尽可能大地吞掉下边的几个白子，这也是攻击的收获。

图十丁 黑 1 曲、3 再压，其目的是在作势，但白 2、4 长后这队棋几乎成了厚势，左边的一个黑子反要遭到白棋的攻击，真是得不偿失！



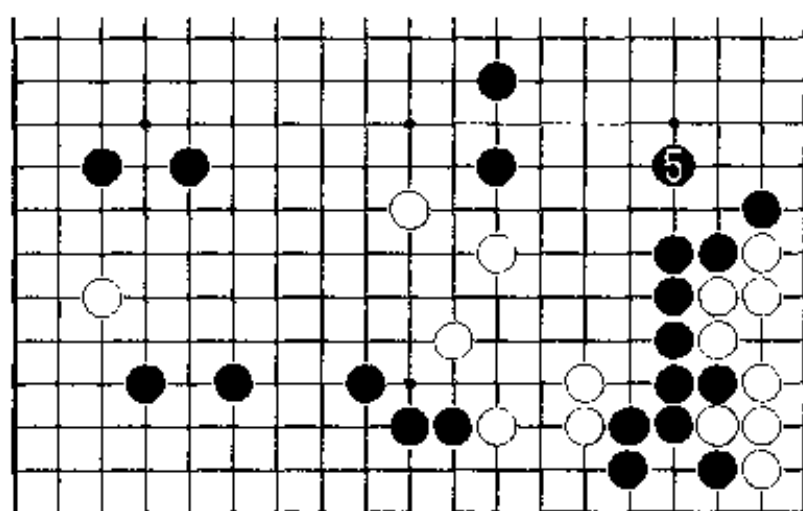
图十丙



图十丁

攻击不能寄希望于一锤打死敌子，但也决不能让敌子轻易做活，而帮助敌方做活更是不能考虑的下法。

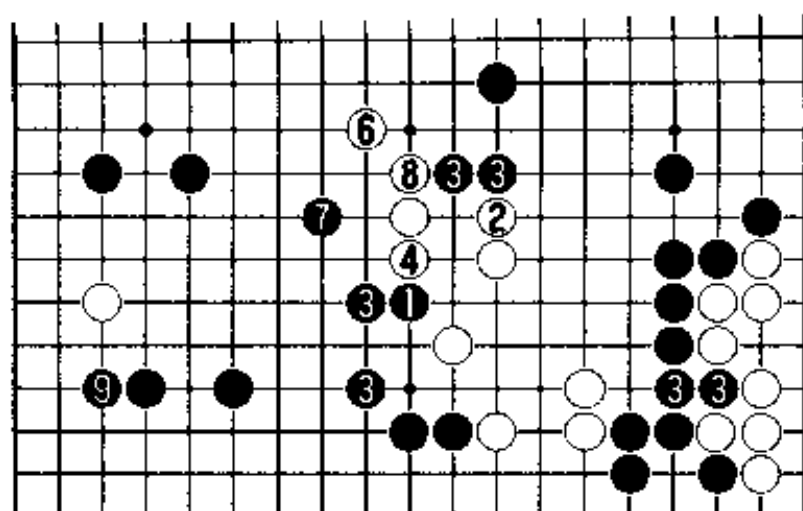
图十一甲 下面的白子是黑方攻击的目标，如何着手呢？



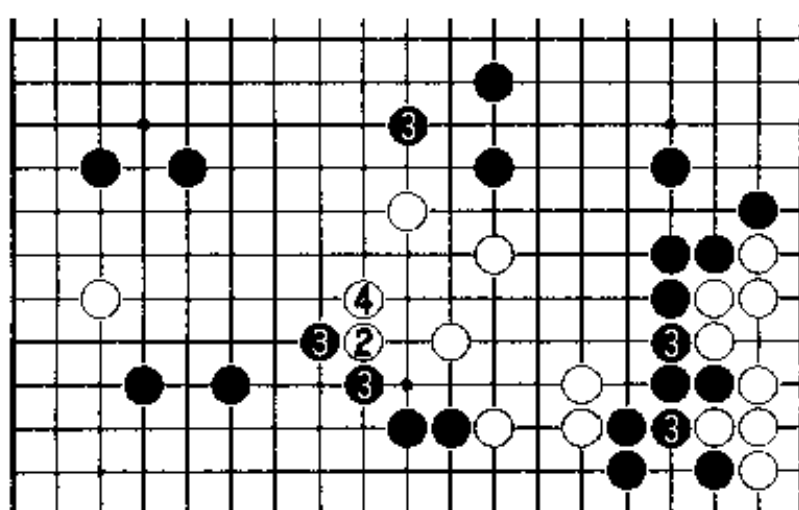
图十一甲

图十一乙 黑 1 飞是破坏白方中腹眼位的急所。白 2 顶，黑 3 长是夺走白方眼形的要点。白 4 双，黑 5 退出，白 6 再飞，黑 7 又是攻击的急所。白 8 连后，黑 9 玉柱补角，已经取得很大的效果，而整队白棋由于缺少眼形，其出路也不大广，仍是一队任人欺凌的弱子。

图十一丙 黑 1 飞是只知封路不知破眼的攻击手法。白



图十一乙



图十一丙

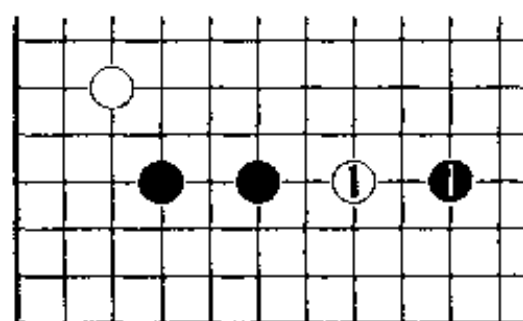
2 压、4 长后，中腹就拥有眼位，很容易的获得安定。

小结：攻击是削弱对方，它不外乎包围和破眼两大方面。边线的夺根、中腹的破坏眼形、夺取中腹的眼位都是进攻的手段。边线的夺根比较容易学，也比较容易做到，后面两种手段就较难学，更难用，而这正是初级向中级乃至向高级水平前进所要努力学习、掌握的。

第24天 攻击的方式

前面讲的是对攻击目标采用直接的攻击手段，并取得一定的成果。但在很多场合下，对攻击目标采用直接的攻击并不能取得效果，那么，转而就得采用间接的、迂回式的攻击。

图一甲 白1攻入黑阵是授子棋中常见的，黑应怎样对付这样的入侵之敌？



图一甲

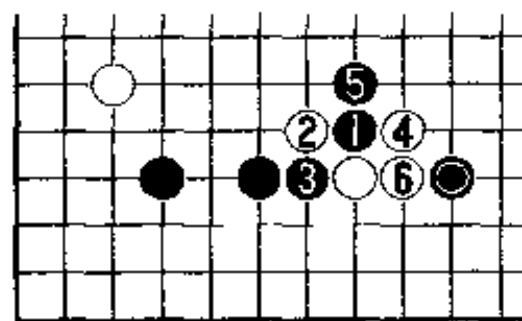
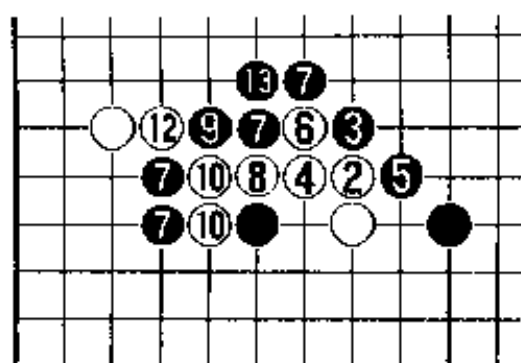


图-乙

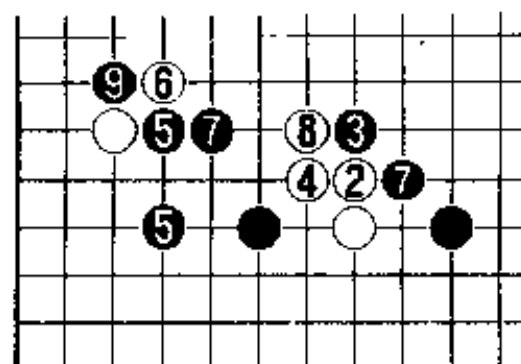
图一乙 黑1压是直接的攻击，是初级爱好者常用的攻击手段。白2扳，黑3断，白4打、6接，不仅顺利逃出，而黑●子已受到伤害，故黑1压是恶手。

图一丙 黑1尖是正着。白2长,黑3扳,强有力的攻击。白4出头是委曲之极的下法。黑5枷又是直接的攻击手段,企图一举歼灭入侵之敌。但白几次应对后,黑棋的包围圈断点很多。白12先手断后、14再冲,黑非但无暇杀白,还得考虑自身的安危,故黑5枷之着操之过急。

图一丁 黑5压,另辟第二战场。白6扳,黑7长,使白下而三个子受到压力。白8冲出,黑9断,左边白之子受到打



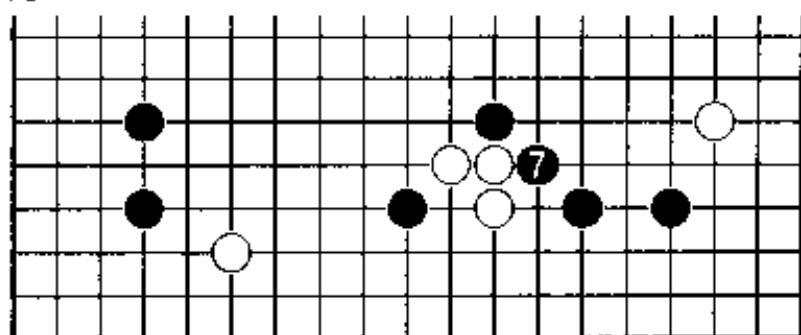
图一丙



图一丁

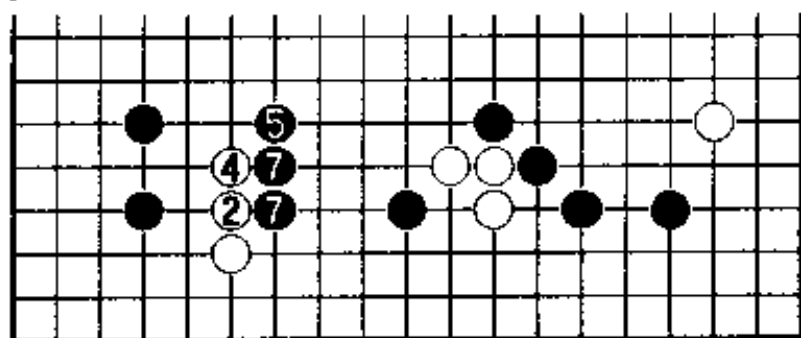
击。黑在间接的攻击中取得了很好的效果。

图二甲 黑在下边有一个弱子,而白有两处弱子,黑应如何展开攻势?



图二甲

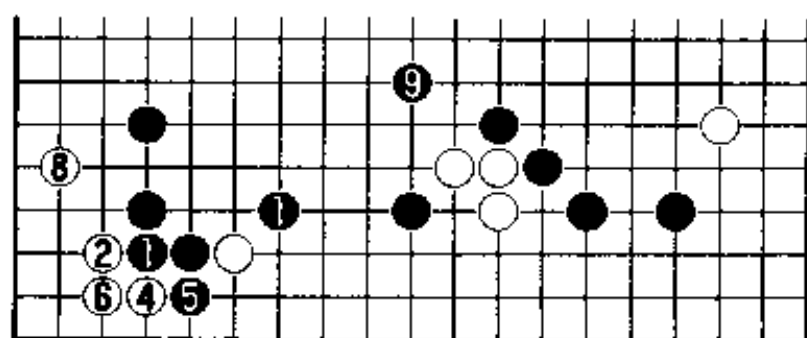
图二乙 黑 1 肩冲,有力之着。白 2 如冲,黑 3、5 稳稳地长,这两手棋不仅强化了下边的弱子,而且也给右边的三个白子增添了麻烦,同时,左边的三个白子尚未脱离危险。白真是左右为难。



图二乙

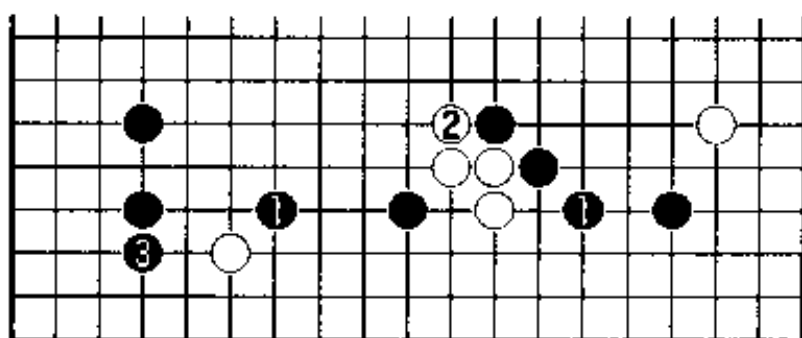
图二丙 黑 1 肩冲,白 2 点三·三转换,则黑 3 挡、5 扳

下，待白 8 小飞活角后，黑由于下边得到了加强就可下 9 位飞，放手攻击右面的三个白子。



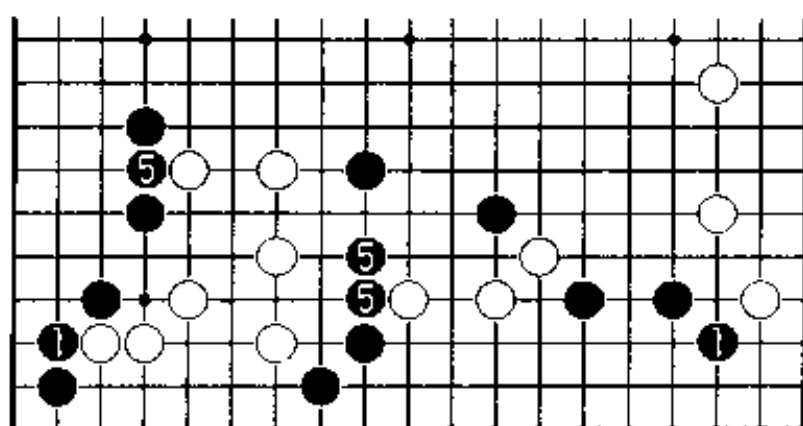
图二丙

图二丁 黑 1 肩冲后，白先照顾右边三个弱子，走 2 位曲，拓宽出路。黑 3 立柱补角，实利很大，同时也使下面的两个黑子起到攻击的作用。



图二丁

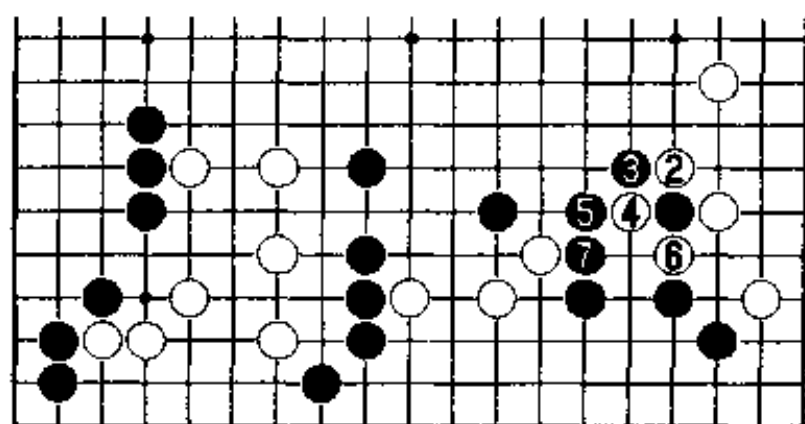
图三甲 黑如何攻击下边三个白子？



图三甲

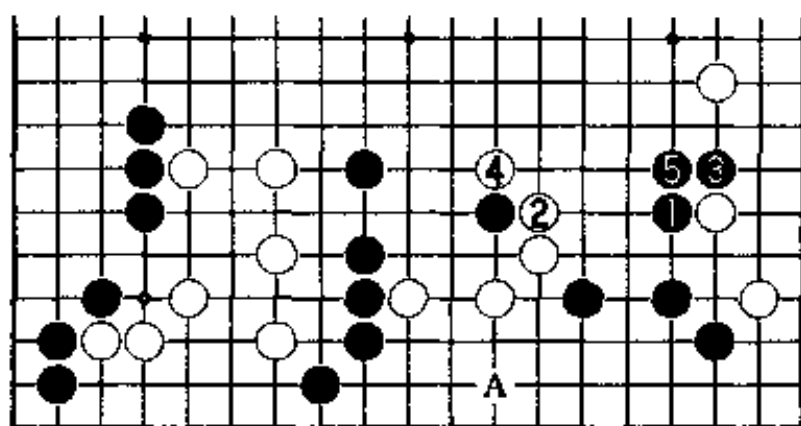
图三乙 黑 1 压是间接进攻的好手段。白 2 扳，黑 3 连

接。白 4 如断打，则黑 5 反打、7 接，下边的三个白子已无生路，而黑方花的代价只是使白已活的拆二阵地加固而已。



图三乙

图三丙 黑 1 压，白 2 如不加理睬，则黑 3 扳，白 4 再扳，黑 5 接不仅彻底毁坏了白方的拆二阵地，黑也增加了不少实地，而白只是暂时摆脱了困境，要成为活棋还有很远的路要走。

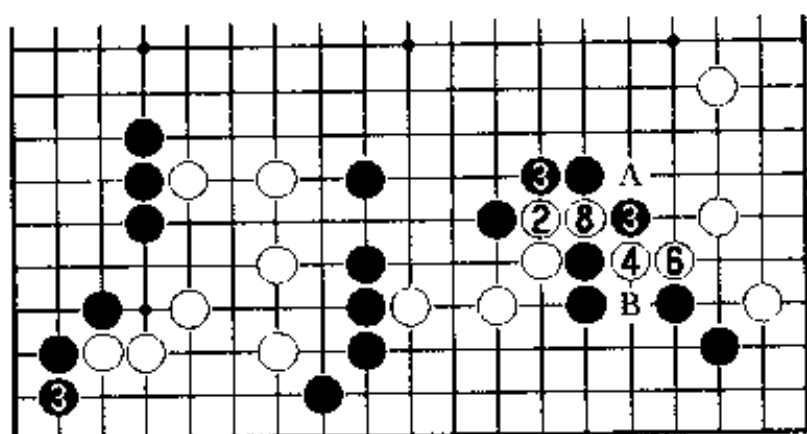


图三丙

读者或许要问：中间的黑子已成了孤子，不怕白方报复吗？其实，黑有 A 位大飞安根的手段，出头也算通畅，而白右面的棋并不是很强，故黑对这块孤棋只要小心而无须担心。

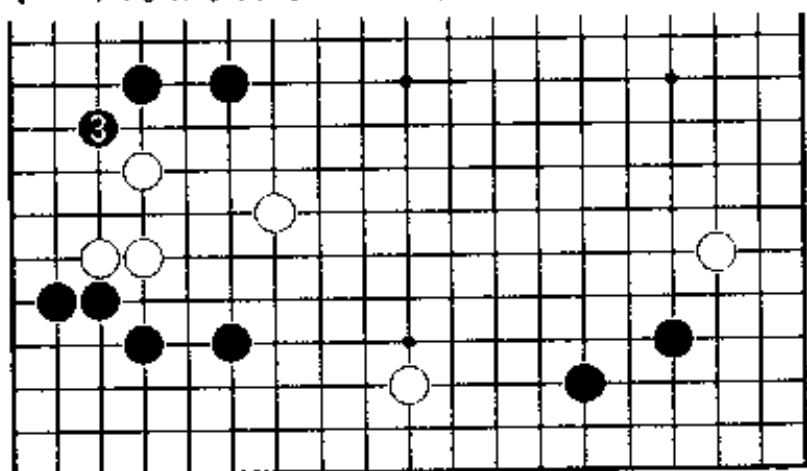
图三丁 黑 1 飞封想立即杀死白棋。白 2 冲、4 跳出，黑 5 尖，白 6 长出至白 8 断，以后 A 位打和 B 位冲，白必可得一，

黑反而不利。



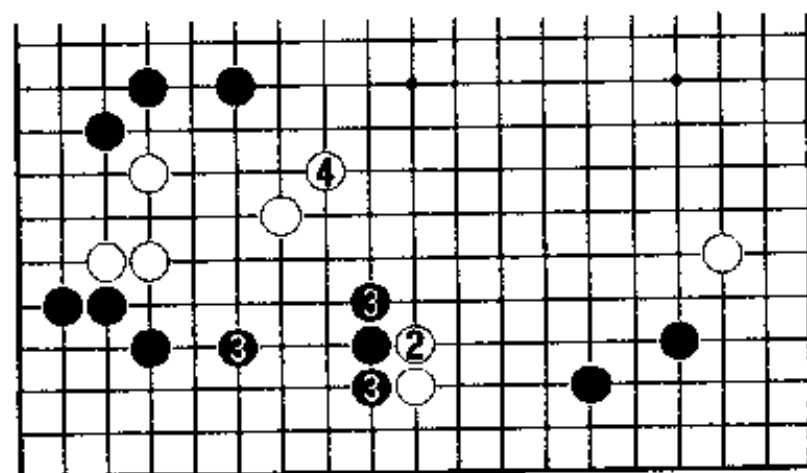
图三丁

图四甲 白棋的弱子到处可见,黑应如何着法?



图四甲

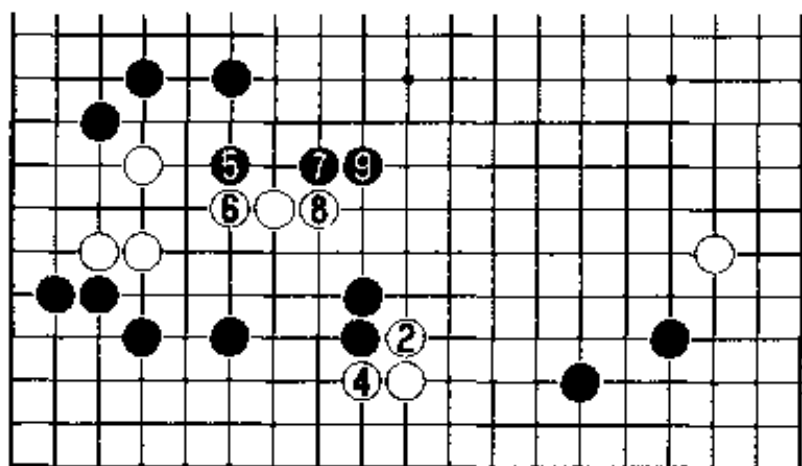
图四乙 黑 1 肩冲是强有力的攻击手段。白 2 长, 黑 3 长



图四乙

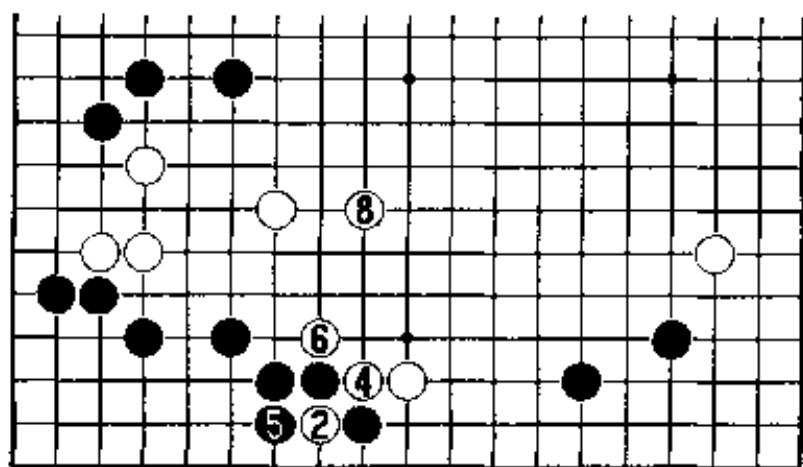
即威胁到左边白的弱子。白 4 如尖, 黑 5 挡下, 不仅实利很大, 而且对下边的两个白子也是猛烈的一击。黑方将子力的优势演变为攻击的优势、实地的优势, 而白棋则要苦苦经营, 被动挨打。

图四丙 白 4 曲是极为重要的着手, 但黑 5 点、7 罩, 使左边的白子陷入困境。



图四丙

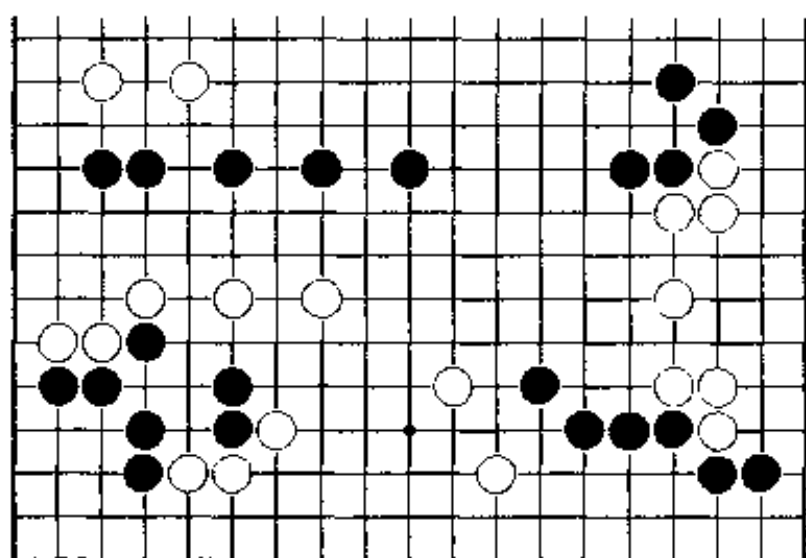
图四丁 黑 1 小飞虽也是夺白根据、围取地域的着手, 但缺乏攻击的意识。白利用黑只知取实地的心理, 走 2 位托, 黑 3 断至白 8 跳, 白两处弱子连成一片, 几乎成为很强的棋。



图四丁

图五甲 右边的白棋是既安定又比较结实的棋, 下边的一队也似乎围成一些地域, 但这样的阵地很虚弱, 用围棋术语

说则是很薄、很容易遭到打击，或者会被对方种种先手利用；而白左边沿中腹逃窜的棋由于缺少眼位，就成为黑方攻击的目标。黑方的棋可以说是处处坚实，唯有中腹数子尚未活净，但因它出路宽广就不会成为被攻击的对象。不过，它们的连络虽无大的问题，却也要对它稍加留意。通过这样的形势估计就可以知道，这是黑方大举进攻的极好时机，但怎样攻击呢？

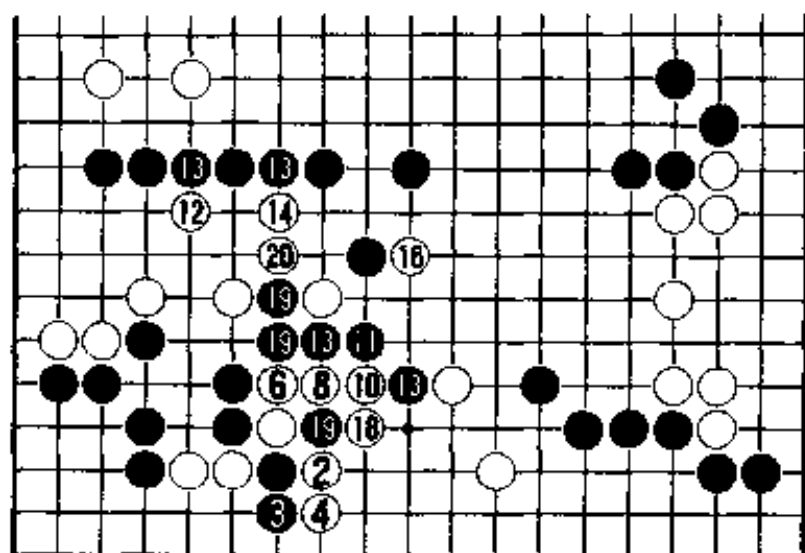


图五甲

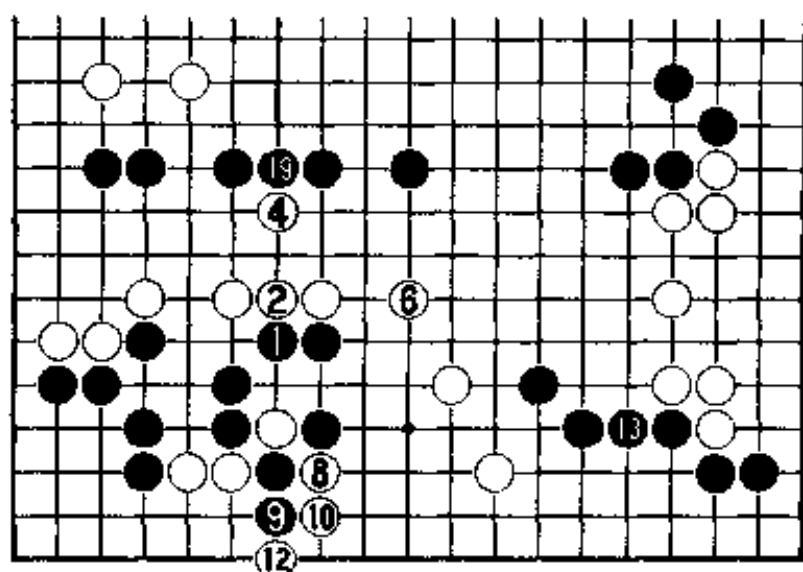
图五乙 黑 1 断，先试白棋应手。白 2 打、4 挡、6 长，一子不舍，则黑 7、9 两打，不仅切断白方的连络，而且给中间的白子带来最大的伤害。白 12 点、14 再点、16 飞，试图蒙混过关。黑 17 顺手一打，再 19 冲、21 跨；给白致命一击，黑方的进攻大获全胜。

又：黑 1 于 6 位压当然是先手，白 5 位长，黑再于 8 位压，这当然也是一种间接进攻的手法。但黑此两手棋仅是切断白方的归路，对中间白数子的伤害远不及图中 7、9 两手棋。白方中腹数子的活动余地较大，腾挪的手段也较多。

图五丙 黑 1 尖，直接进攻。白 2 接，黑 3 再贴出。白 4



图五乙

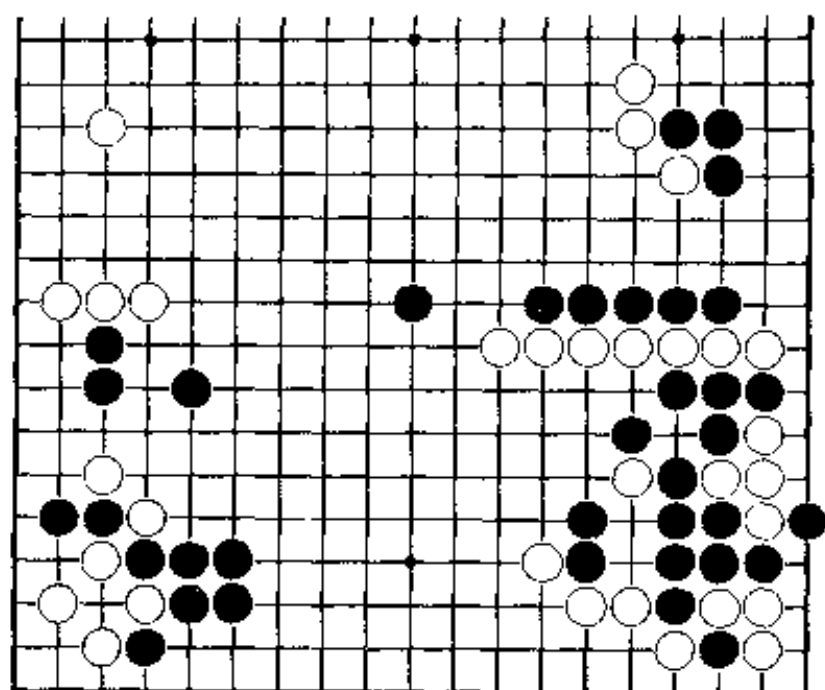


图五丙

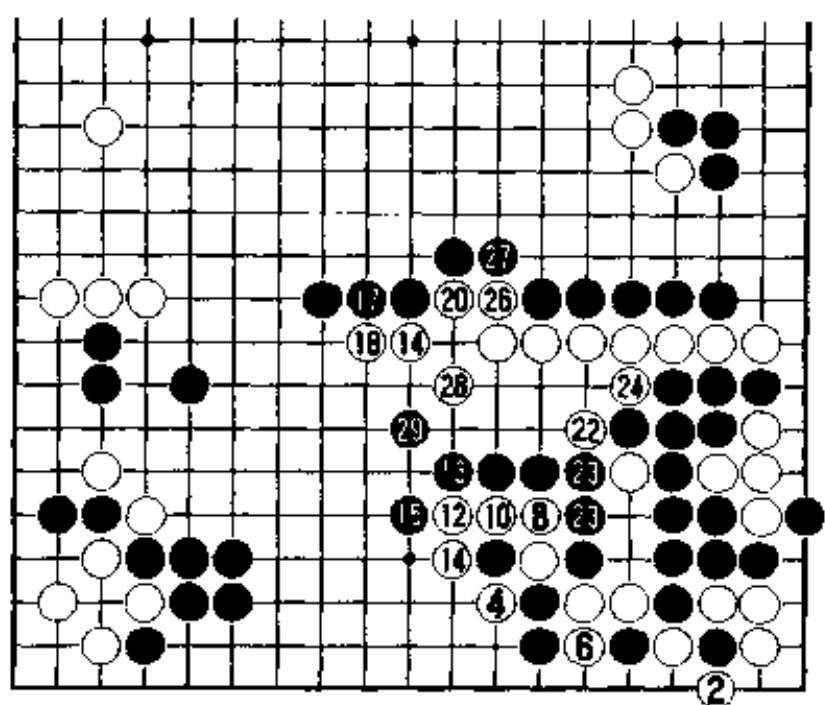
点、6关,至少是拓宽了出路。此时黑7再断、9长,至11断打时,白12底线上打,黑方的得利不大。

图六甲 白方右边七个子应是黑方的攻击目标。白方右下的出头自身有重大的缺陷,非但无法声援中间的白子,而且还会被黑种种利用。应该说,黑棋的周围没有弱子,故可以放手进攻白棋,问题是采用直接攻击、还是间接攻击?

图六乙 黑1打,白2提,黑3再断,白4打、6挡下,顽强抵抗。黑7断打是好手,这不仅能得到更多的先手利用,而



图六甲

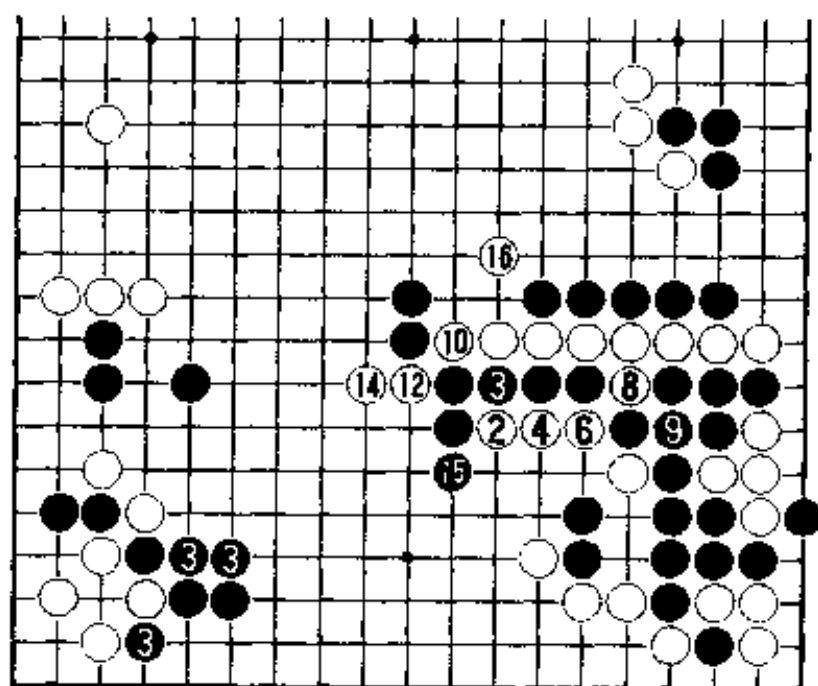


图六乙

且使白棋中腹数子的活动范围变小。这里黑方花的代价是很小的。白 14 搭竭力挣扎，但至黑 29 虎，白方的大龙已处绝境。

图六丙 黑 1 小飞，想直接包围、杀死白棋。白 2 跳出，黑

3冲至7断,但白10冲、12断打后14长是好手。黑15长出,白16跳,冲出重围,虽不能说白棋已好,但白方的大龙至少暂时摆脱了困境。

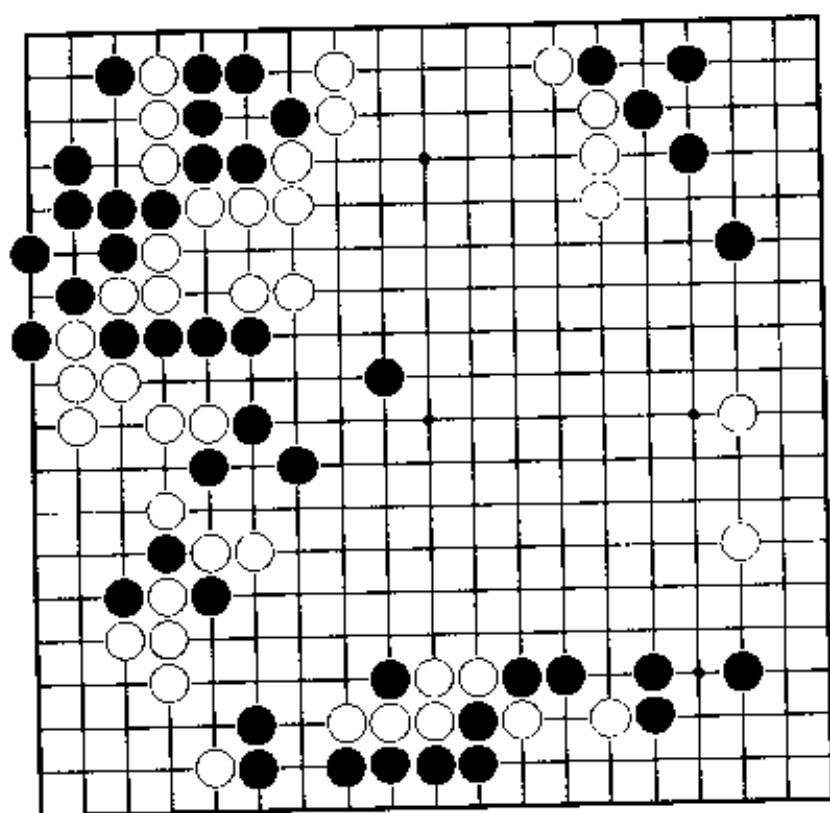


图六丙

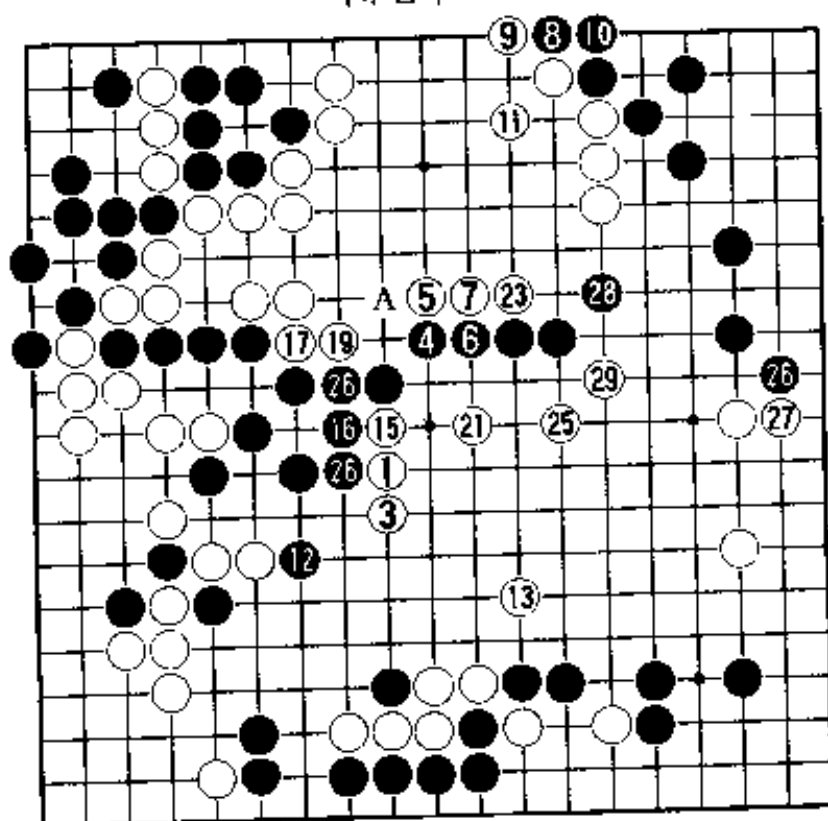
直接攻击杀棋当然是干净利落的下法,但需要以正确的计算为基础。在条件还不够成熟的情况下,采取直接攻击的杀棋方法,一旦被敌方逃出就会失去攻击得利的机会,搞得不好还会将己方的包围圈弄得支离破碎,所以需要特别慎重。

图七甲 取材于马晓春(黑)对李昌镐的对局。黑棋已经取得三个角,而白在左下有一块上边很有发展前途的阵地。白如何通过攻击来获取最大的利益呢?

图七乙 白1是攻击的要点,它不仅夺走黑方中间的眼位,还要威胁黑方的连络。黑2顶,无奈之着。白3退出,中间得到加强。黑4尖想一而拓宽出路,一面向白方的阵地进军。白5挡,强有力的好手,黑不论走A位扳,或是7位扳都将被白切断,黑6只得长,白7再挡,最大限度地围住上边的地



图七甲



图七乙

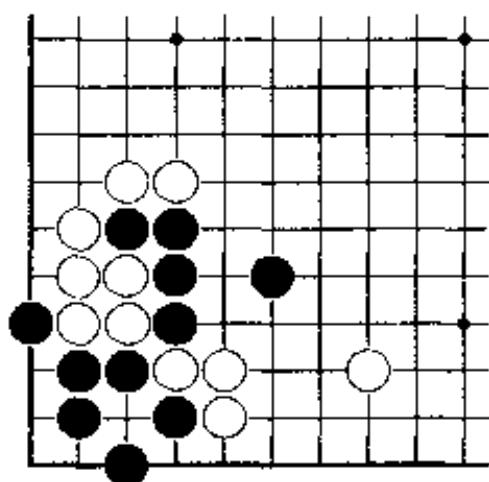
域。黑 8、10 扳接是因为白方的地域已经围成采取先手压缩白

地的下法。黑 14 拆一，一面围地，一面声援中腹之子。白以下的攻击迫使黑棋单官逃跑，而白却有左右逢源之感，使白占得了全局的优势。

小结：攻击是中盘战中一门很重要的技术，必须好好学习，并在实战中尽可能地多加运用；攻击又是一门综合技术，它与死活的判断，强弱的判断，对杀的技巧，各种封头、搜根的手筋以及步法与棋形、眼形的关系等等，都有密切的关系。要提高攻击水平决非一日之功，必须慢慢磨练。但通过以上三天的学习，读者至少对攻击的认识会有一个提高。

第 25 天 处理孤子(一)

在处理孤子中，出路与眼位仍是两大基本的要素。出路通畅、眼位丰富的棋不易受到攻击。

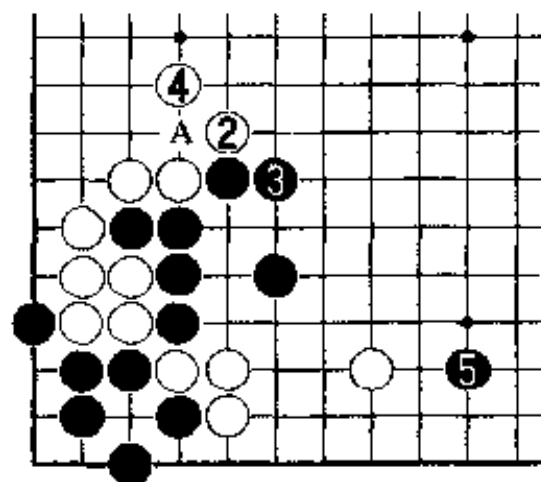


图·甲

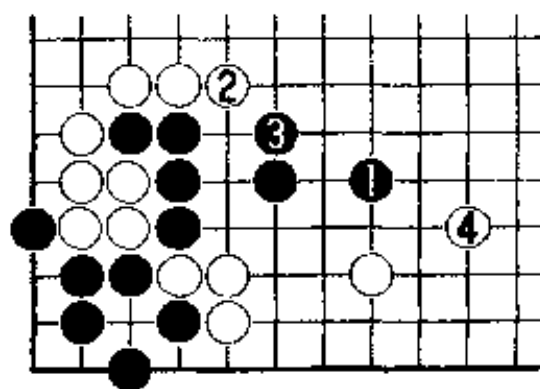
图一甲 黑先如何处理中腹几个孤子，这里必需注意的是：白方两边的棋也并不是非常强大的棋，只是比中腹的黑子更容易处理罢了。

图一甲

图一丙 黑1关,这似乎是常识性的逃孤子法,但白2长



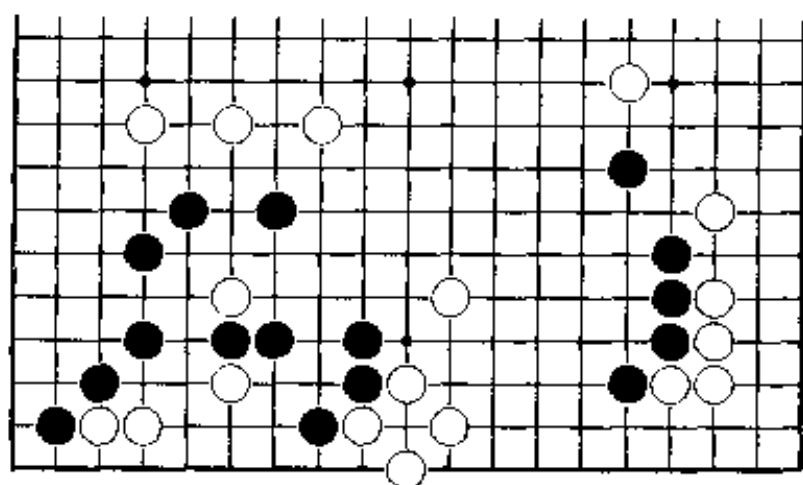
图一乙



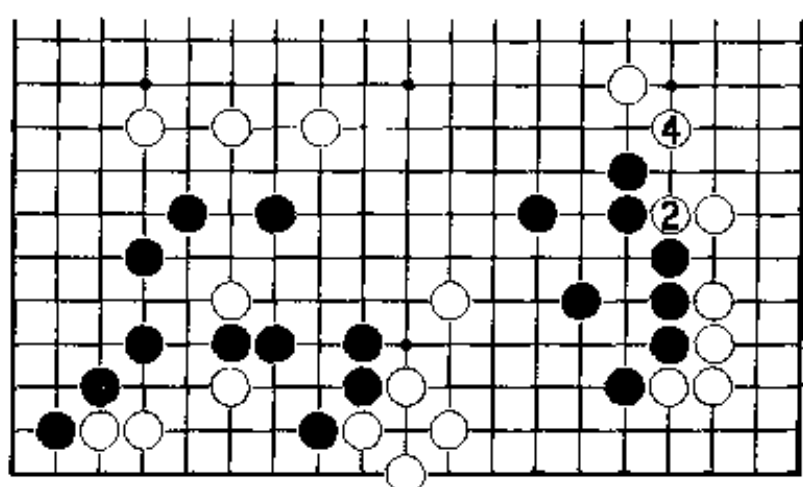
图一丙

是先手破坏黑方的眼位，并使白棋强化的要点。黑 3 双不得不补，白 4 飞起，黑几乎成了单方的逃孤。

图二甲 右边五个黑子既没有明显的眼位，出路也不大通畅，是必须立即处理的孤子。黑如何把它处理好呢？



图二甲

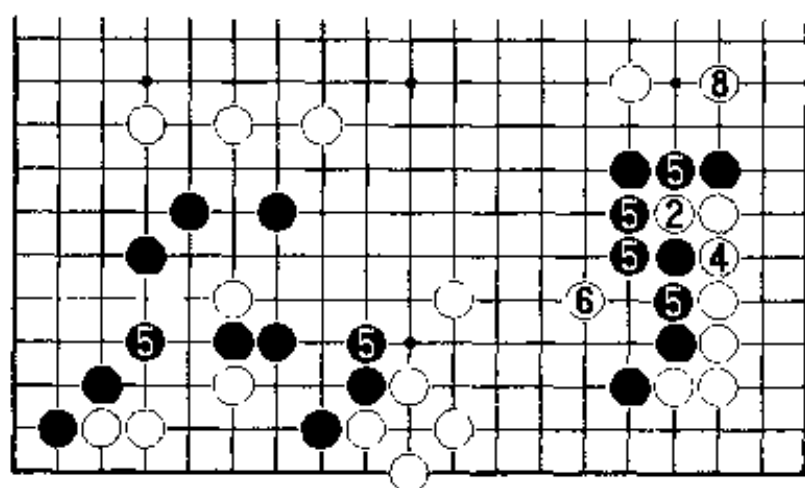


图二乙

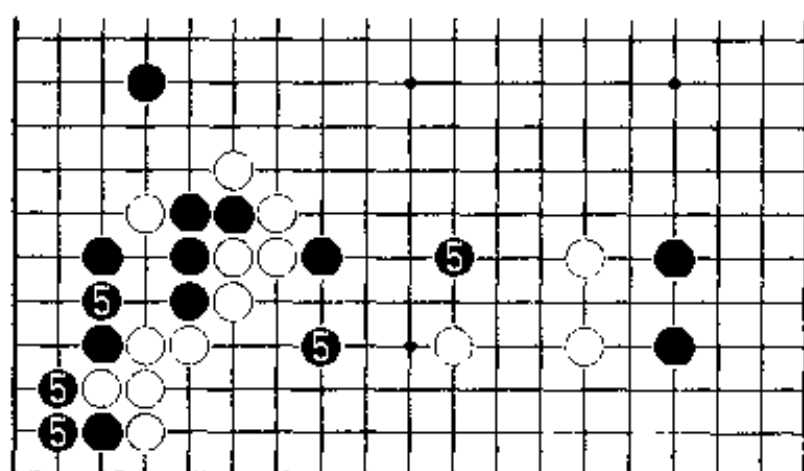
图二乙 黑 1 跳使己方拥有较丰富的眼形。白 2 冲、4 跳，使边角通连，也是有收获的下法。黑 5 再跳，就使这队棋成为不易受攻击的棋了。

图二丙 黑 1 搭下，试图切断白边角的连络，这当然也是可以考虑的着点。但白 2 冲、4 接后，黑 5 是贯彻原意的下法，被白 6 点击中要害，黑 7 接后棋形和眼形都遭到破坏。白 8 再

关下夺黑根据,黑整队棋因缺乏眼位而要苦心经营。故黑 1 搭下之着是不明强、弱的过分之着,除非黑方在右上有强势作后盾,才可如此下。



图二丙

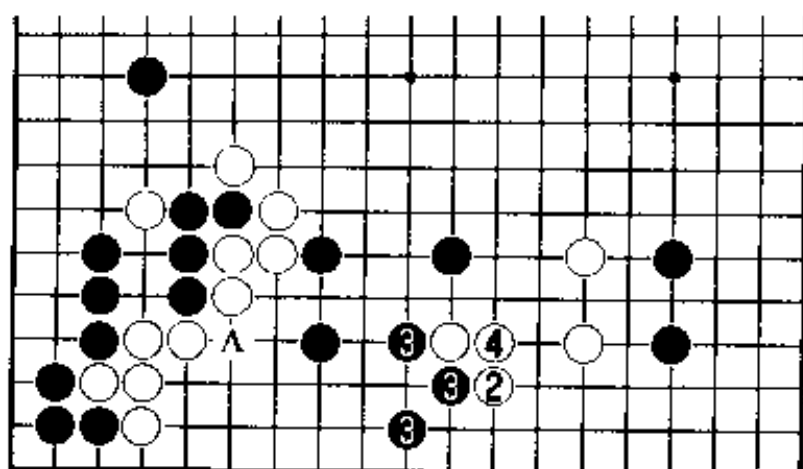


图三甲

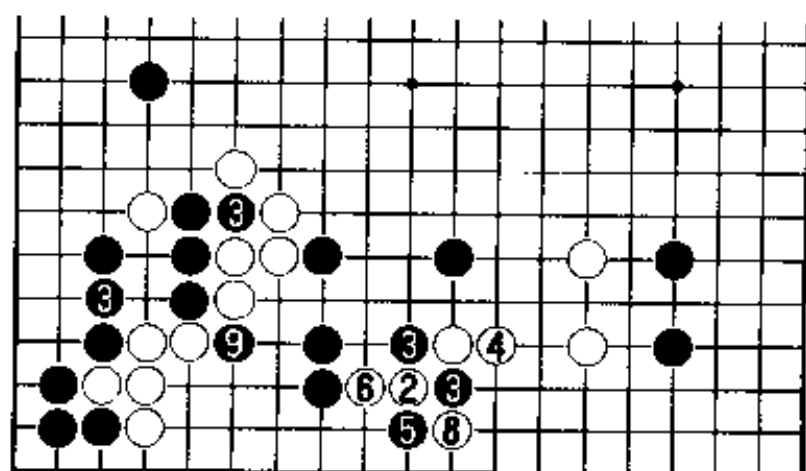
图三甲 下边双方都有弱子,黑先应怎样下?

图三乙 黑 1 托是好手。白 2 外扳,黑 3 扳起是眼形的要点。白 4 接,黑 5 虎补就使这队棋具有活形。这里需要提请注意的是:白有 A 位的断点,故白不敢在此用强。

图三丙 黑 1 托,白 2 如扳断,则黑 3 断是必然之着。白 4 退出是避免被黑滚打之要点。黑 5 二路打、7 挡是早以准备好的应付办法。白 8 断打,黑 9 断,黑作战成功。

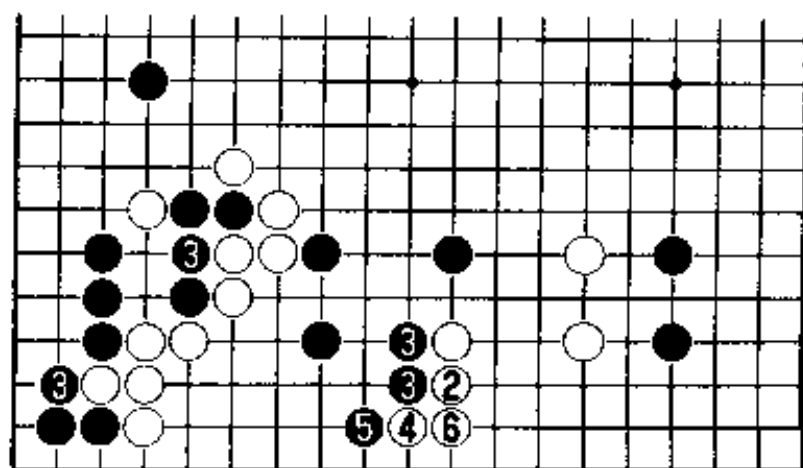


图三乙



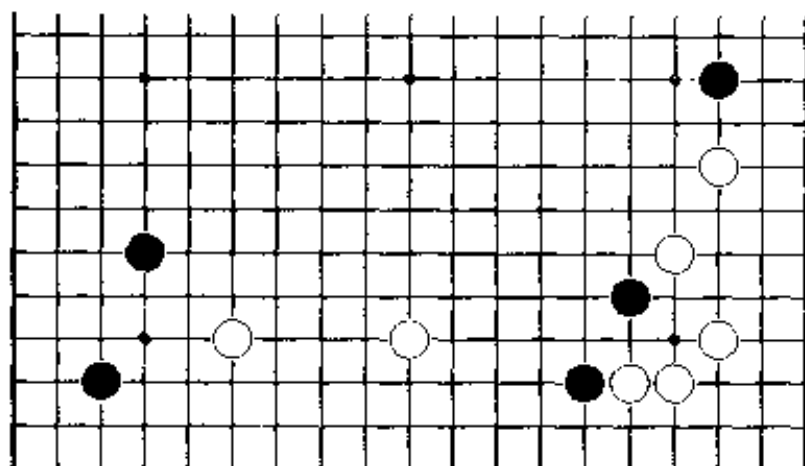
图三丙

图三丁 黑 1 搭下也是常用之手法, 但至白 6 接, 与乙图相比, 白方比乙图为优, 黑方则比乙图差。



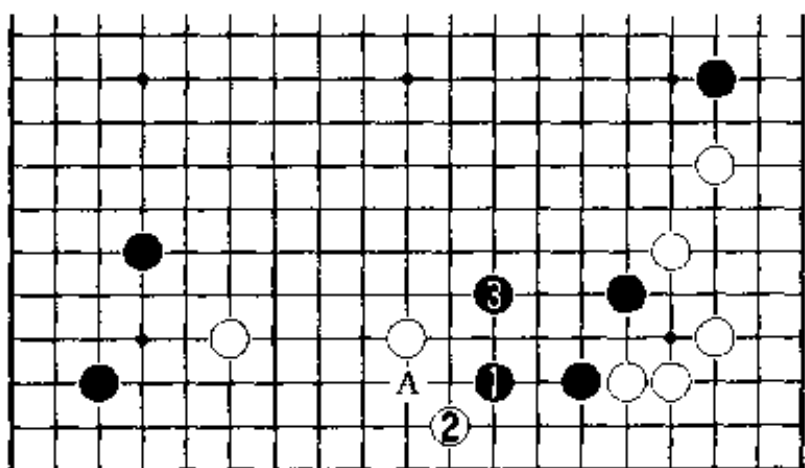
图三丁

图四甲 下边黑白双方都有未净之子，但因黑方的孤子靠近白方的强势，故黑显得更为孤单，只能以防守的姿态先安排孤子。黑应怎样处理？



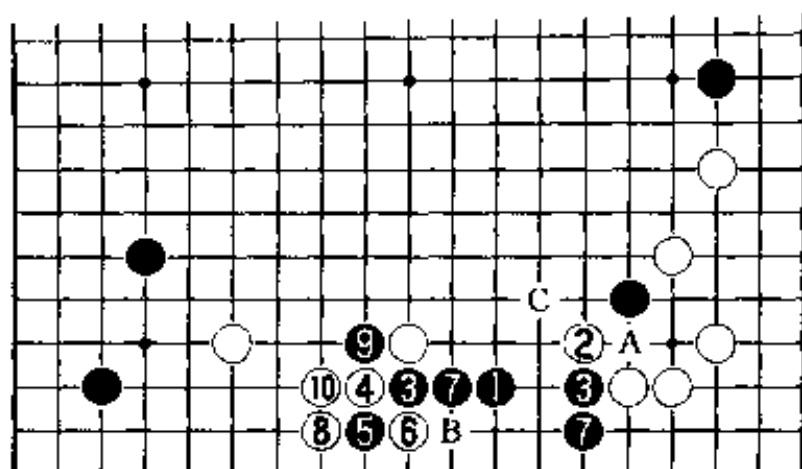
图四甲

图四乙 黑 1 拆一是要点。白 2 小飞夺根的同时也强化了自身。黑 3 再关出不仅出路宽广，黑四个子也成了很有弹性的整体。另外黑尚有 A 位跨的整形手段。



图四乙

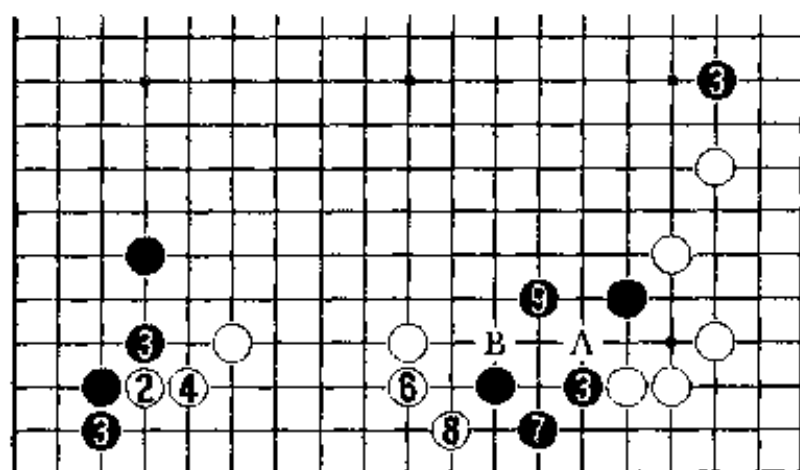
图四丙 黑 1 拆一，白 2 扳断黑棋，破坏黑方在中腹成眼的意图也是一法。但黑●子是对白棋右下角没有任何威胁的废子，故黑可不加理睬，而使用 3 托、5 扳的腾挪手段，以下至黑 11 立，因有种种先手利用（如 A 位断，B 位打，C 位枷等），黑已成为安定之形状。



图四丙

图四丁 白 2 碰、4 退后，黑 5 立是有关双方根据之要点，而且实利也在 20 目以上。这是必争之点，不可轻视。白 6 立也是有关双方根据之要着。黑 7 倒虎使这一小队棋立刻具有活形。白 8 尖，黑 9 跳出，使中腹拥有一眼，而且出路也很宽广。

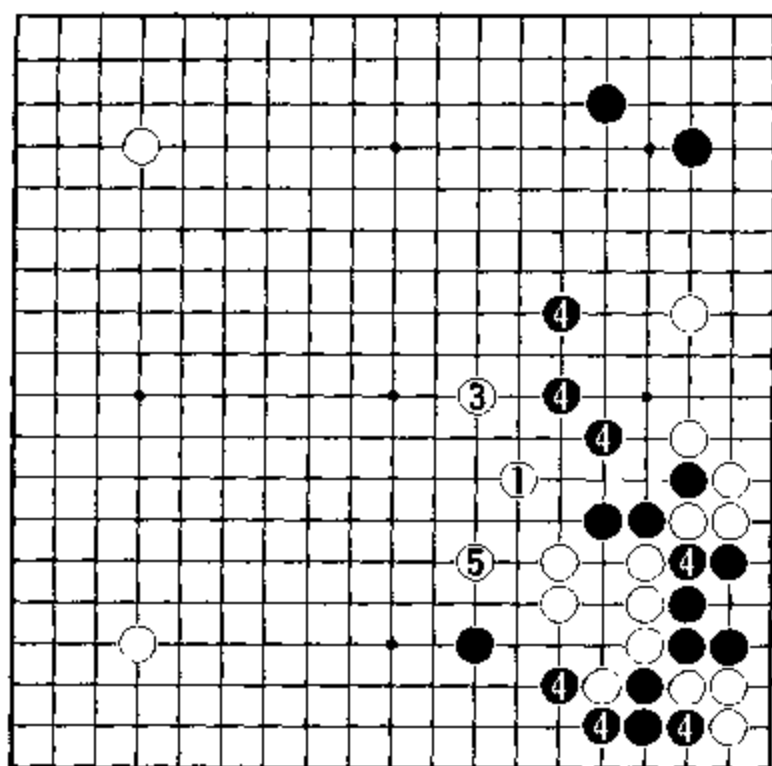
黑 1 如在 A 位连则是不懂轻重，不知眼形重要的下法，被白 B 拆一，黑棋就成为活之无味、弃之可惜的一大包袱。



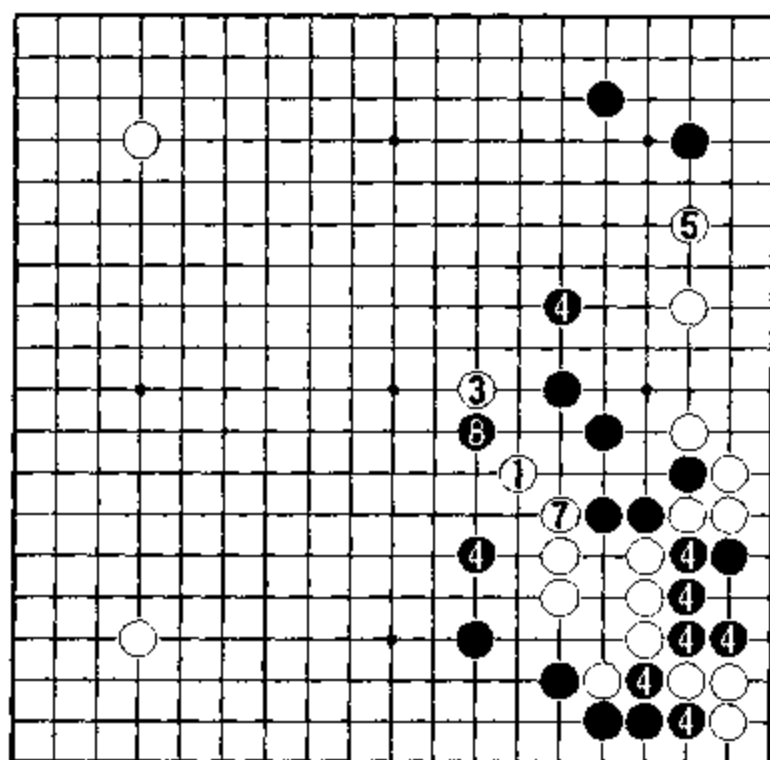
图四丁

图五甲 白 1、3 都是有关双方出路宽窄之要冲，这是不可忽视的中盘要点；而白 5 跳补，使己方的队形整齐之要着，却常为人们所忽视。

图五乙 白 5 拆一，虽也是有效的着点，但被黑占到 6



图五甲



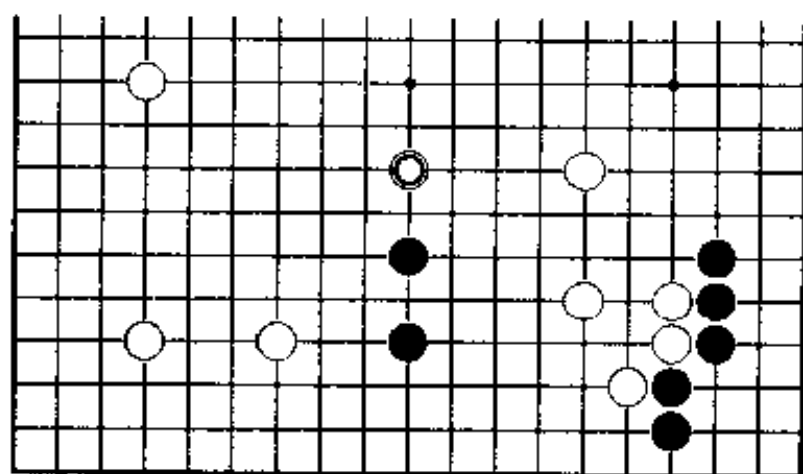
图五乙

位,白7不得不补断。仅这一交换就使白痛苦万分,更何况黑

尚有 8 位跨断的强烈攻击手段，白方中腹的队伍一下就被打跨，不得不为其生存而战。

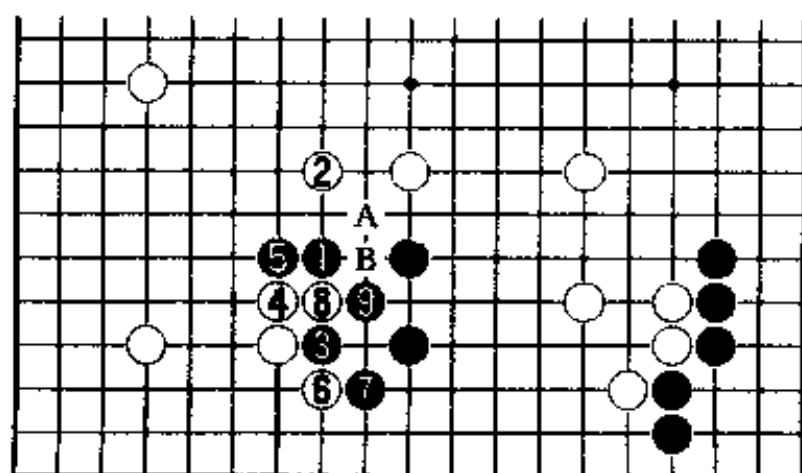
所以本图 6 位的要点白是不能放弃的。白占到此点，这棋队就生动活泼，成为相当强的棋。这种有关棋形的整齐与否，即有关整队棋的强、弱要点是必须重视的。

图六甲 白○子镇，黑如何处理这两个孤子？



图六甲

图六乙 黑 1 关是正着，白 2 如再镇，黑 3 搭下是整形的好手。白 4 长，黑 5 可压住。白 6 扳、8 打看似凶狠，实际上是凑黑成为弹性很好的整体。黑 1 关之所以成为逃孤的正着，是

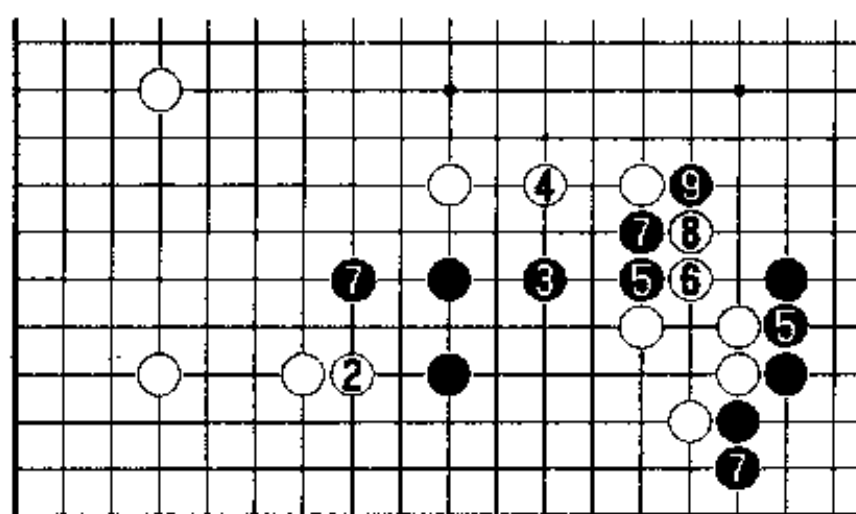


图六乙

因为它含有拓宽出路，以及整形的后续手续。黑 1 如 A 位则是单纯的逃跑。

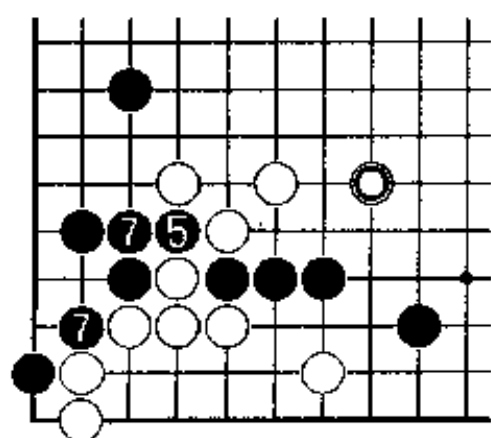
又：黑 1 关，对于初级读者来说很惧怕白 9 位点。其实，黑不论于 8 位冲以求转换也好，于 B 位接也好，白都是得不偿失的。

图六丙 黑 1 关后，白 2 是夺走黑方整形的机会。于是黑 3 再关，既补断点，又拓宽出路，同时还含有反击的手段。白 4 若再镇，则黑 5 搭至 9 断，白已无暇继续攻击黑棋了。

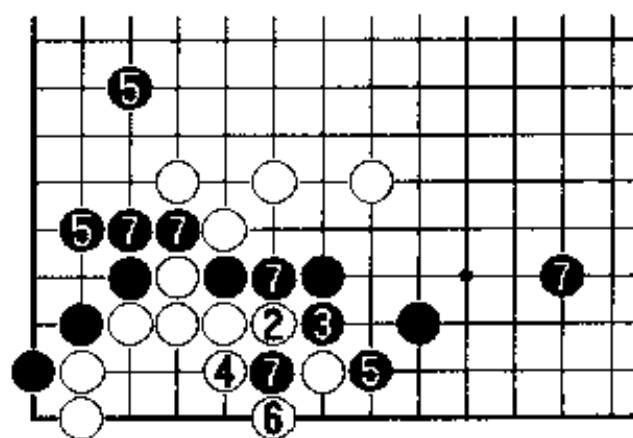


图六丙

图七甲 白○位关，占据双方孤子的出路要冲，黑应如何处理下边的孤子？



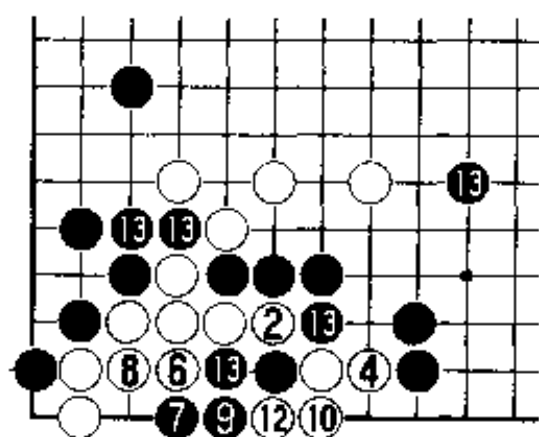
图七甲



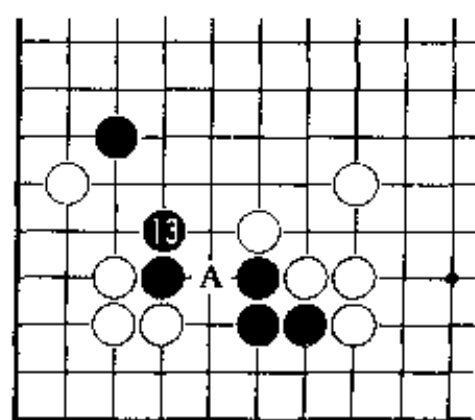
图七乙

图七乙 黑 1 跨是整形的好手筋。白 2 冲，黑 3 断，白 4 如打，则黑 5 先手打，再于 7 位大飞，使黑棋成为相当安定的棋。反观白棋，却是漂浮在中腹的孤子。

图七丙 当黑 3 断后，白 4 长出，试图破坏黑的棋形。黑 5 爬，黑 7 打、9 接是巧妙的下法，白 10 不得不立即紧气吃黑。黑不仅取得 11 位挡的先手，而且 A 位打也是先手，于是可走 13 位大飞反攻白子。



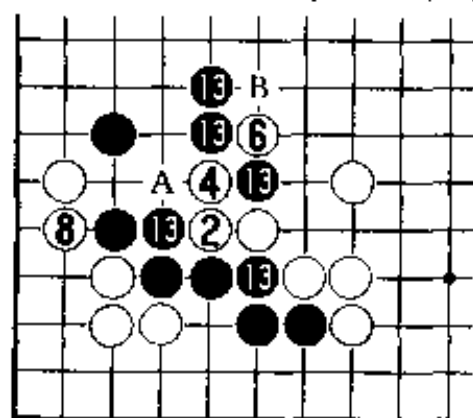
图七丙



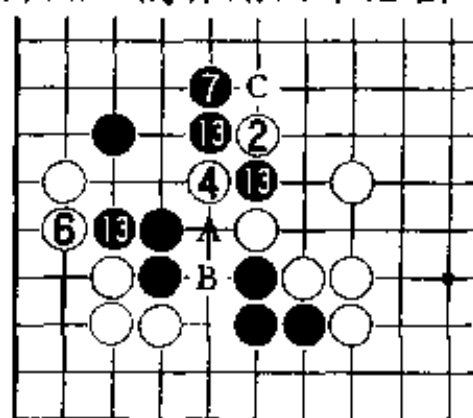
图八甲

图八甲 黑方左下的孤子需要照料，这不仅要补掉 A 位的断点，而且要尽可能地使棋形完整，出路通畅。

图八乙 黑 1 夹是好手筋。白 2 如冲，黑 3 当然接，白 4 再冲，黑 1 之子已经发挥了作用，而且不再起到切断和威胁白棋的作用，故黑可于 5 位扳，继续发挥黑 1 的作用而不必去考



图八乙

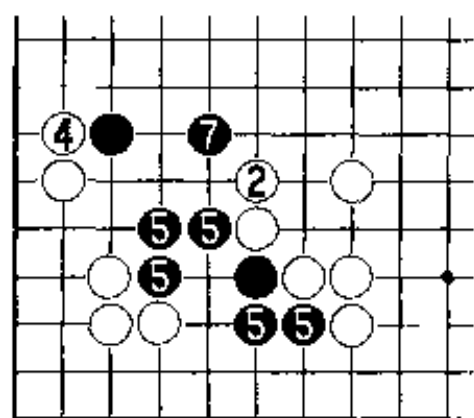


图八丙

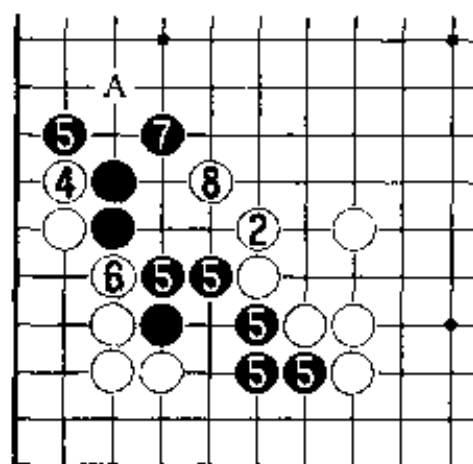
虑黑 1 之子的死活。白 6 断打，黑 7 先手冲是必要的交换，以防白 A 位冲。白 8 挡后黑 9 长出，棋形漂亮，出路也广，以后尚有 B 位打的利用。

图八丙 黑 1 夹，白 2 反夹是很好的手法。黑 3 反扳，白 4 断打，黑 5 先手冲、7 长后似乎与乙图的下法相似，但白少了 A 位冲与黑 B 接的交换，黑就不能占 C 位打的便宜了。

图八丁 黑 1 顶是俗手，也是白的希望。黑 3 再跳，白 4 爬是强化自身、削弱黑棋的要点。这队黑棋要比上面两图的结果弱。



图八丁



图八戊

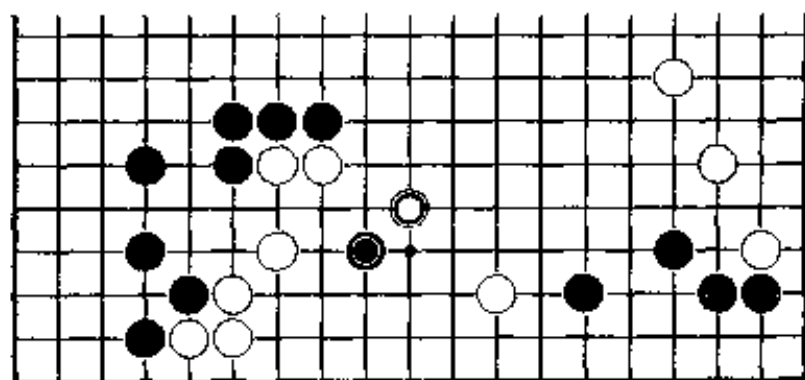
图八戊 黑 1 顶，白 2 长后，黑 3 如压，则白 4 爬，试黑应手。黑 5 扳挡，白 6 顶是要着。黑 7 虎，白 8 再点，黑棋的形状更坏，而以后白尚有 A 位点的手段。

小结：在处理未净的孤棋中，必须设法保持良好的棋形，使它拥有尽可能宽的出路，以及拥有相当的眼位、良好的眼形，这才能使己方的孤子在逃跑的过程中少受敌方的欺凌，也使己方能少花代价。对于初级向中级进军的读者来说，这是一个前进的方向，但这要作许多努力，决不可能学了几讲就能应付自如的。

第 26 天 处理孤子(二)

在处理孤子的过程中,对于那些不是非要不可的子,必须有一个及时转换的概念,即及时舍弃这些不太重要的子,求得某些利益,那怕舍弃会稍为亏损一些也无妨,因为这毕竟丢掉了包袱。

图一甲 白○子飞,想围杀黑●子,黑应如何处理?



图一甲

图一乙 黑1跳出是很好的着想。白2冲,黑3也冲,至黑7接,形成转换。因白尚有A位的断点,黑有B位夹以及其

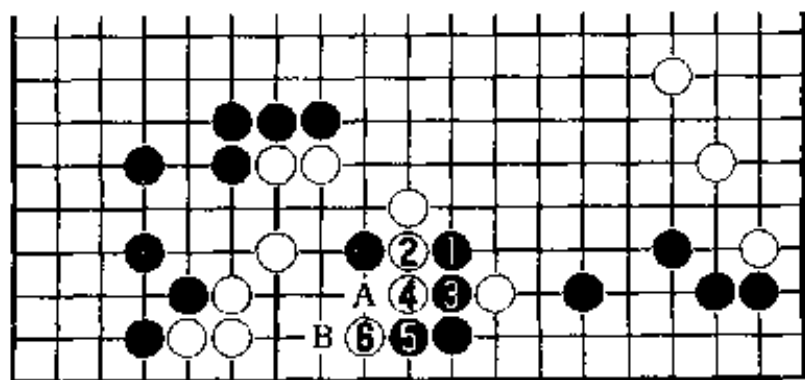
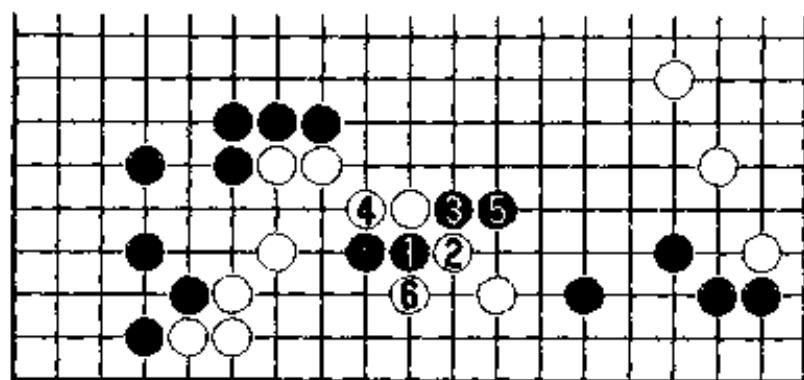


图 1-4

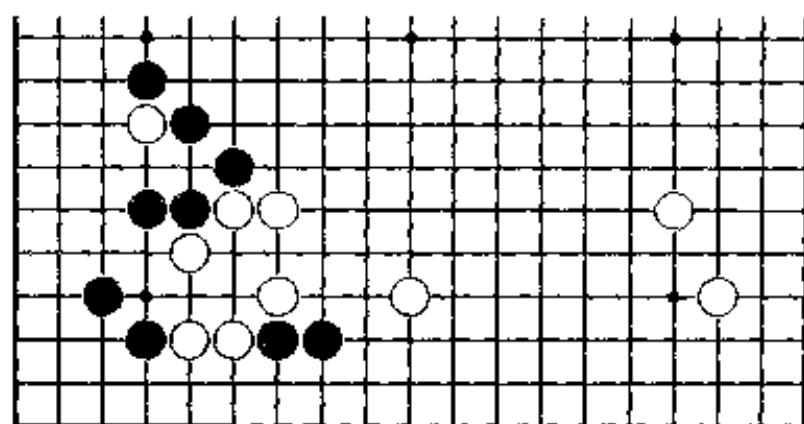
他种种先手利用，黑可满意。

图一丙 黑1冲是一子不舍的处理方法。白2挡，黑3断，白4封住、6扳就能简单吃黑。



图一丙

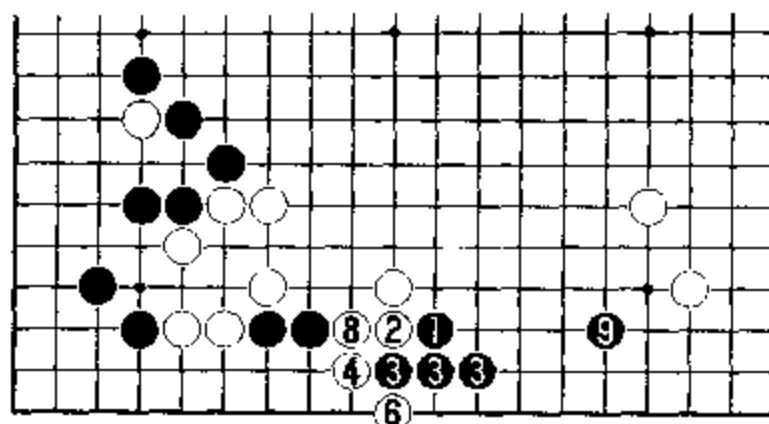
图二甲 黑下边的两个子如何处理？



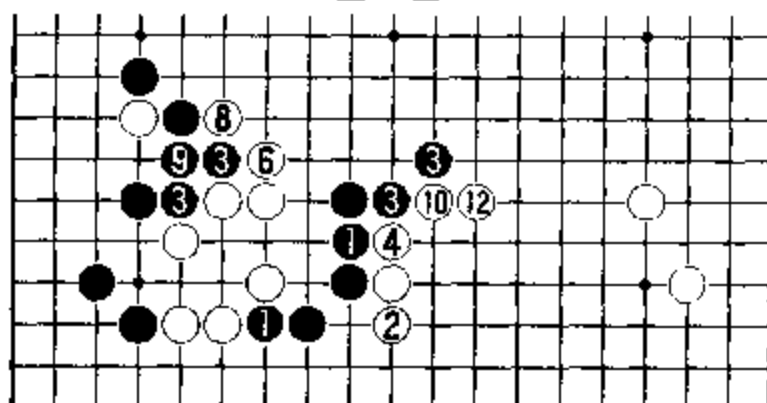
图二甲

图二乙 黑1大跳，白2当然冲断，但黑弃掉两个子而在白方的阵地中轻松地活了一块。这是明智的选择。

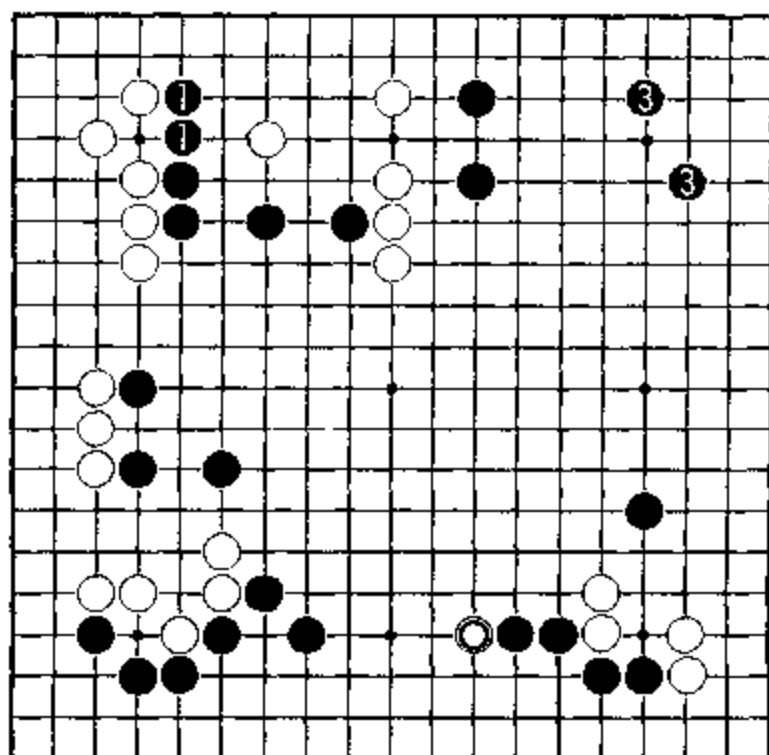
图二丙 黑1尖顶，一子不舍。白2立下夺根是必然之着，黑3只得长出，白4再逼，黑5再长。白6压出，照顾自身。黑7拐，拓宽出路。白8先手打后，再于10位扳，黑11再扳，使己方的出路更宽，但花的“买路钱”也非常大，而且黑方尚未活净，要靠这未净之子去攻击左下的白棋以求取回成本，那是不可能的。左下的白棋要想做活，则只是举手之劳。



图二乙



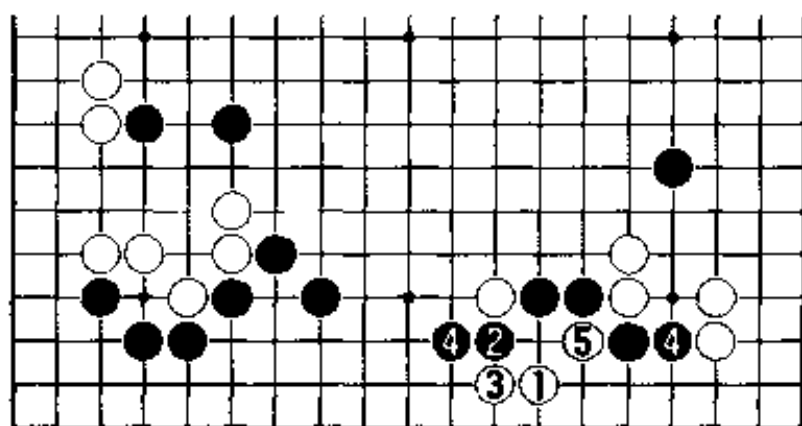
图二丙



图三甲

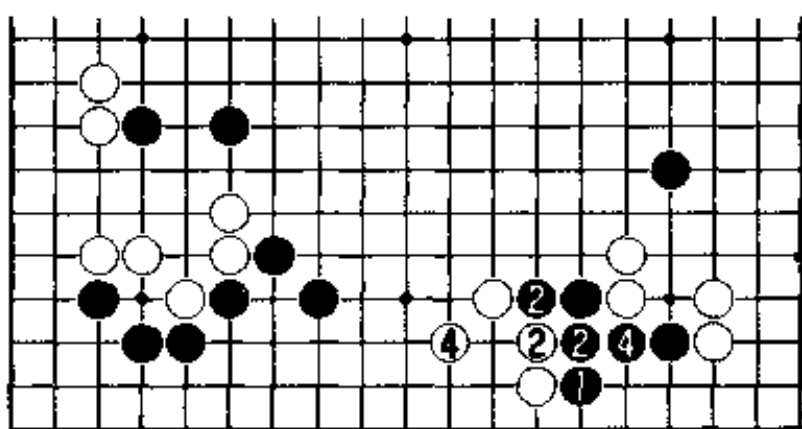
图三甲 白先如何处理下边◎位的孤子？

图三乙 白1小飞点是很好的处理方法，因为下边是黑棋的势力范围，白要以轻灵的姿态来处理才是。黑2如扳断，白3夹，黑4长出后，白5断。白虽有失，但也有得。



图三乙

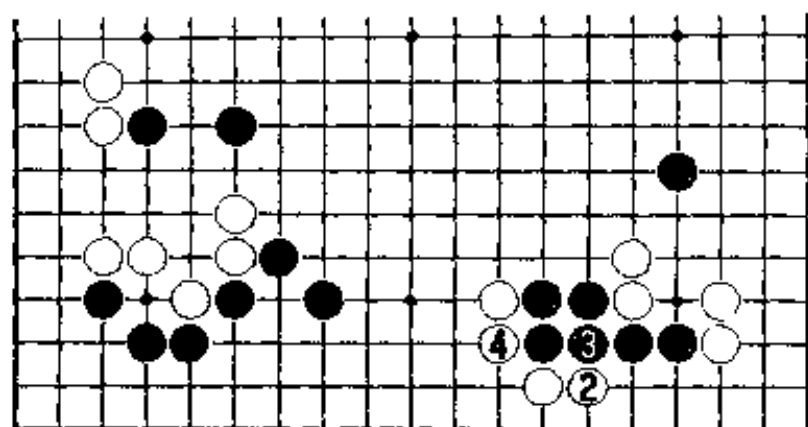
图三丙 黑1如顶，白2先手利后再于4位虎，眼形很好，不致于受到猛攻。



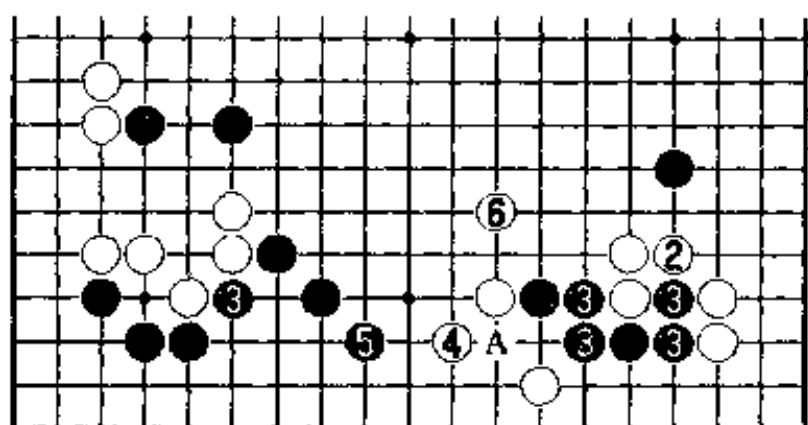
图三丙

图三丁 黑1顶，形恶！白2长，黑3再接，更恶！白4挡住后，双方的强弱发生质的变化，已经成为对攻的状态。

图三戊 黑1冲，白2挡后黑3再粘是正确的下法。白4尖是注意眼形的下法，如于A位立就缺乏眼形。黑5尖夺根要着，白6再向中腹关，这是双方正确的下法。

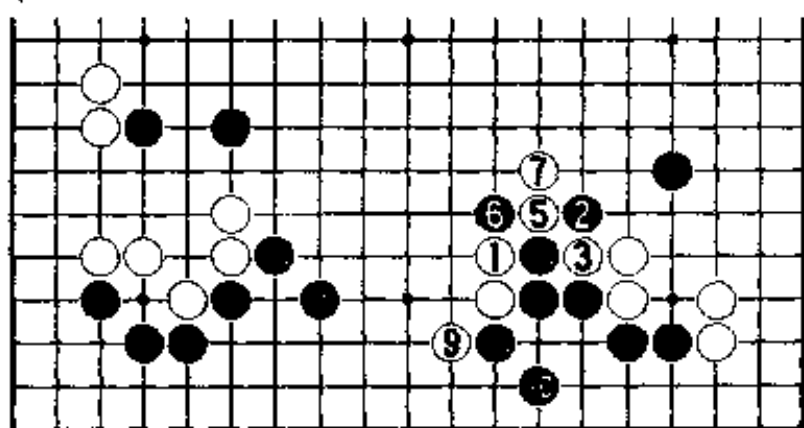


图三丁



图三戊

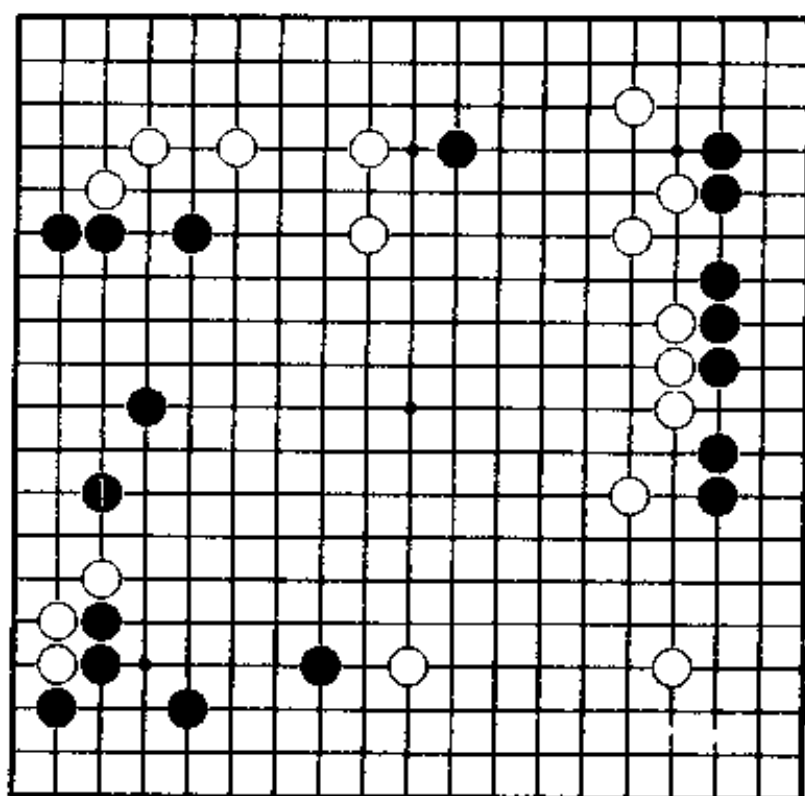
图三己 白 1 长, 黑 2 跳出, 并且封白角的出路。白 3 冲、5 断, 则至黑 10 虎补。白棋的头绪众多, 在黑棋的势力范围内如此作战是非常可怕的。



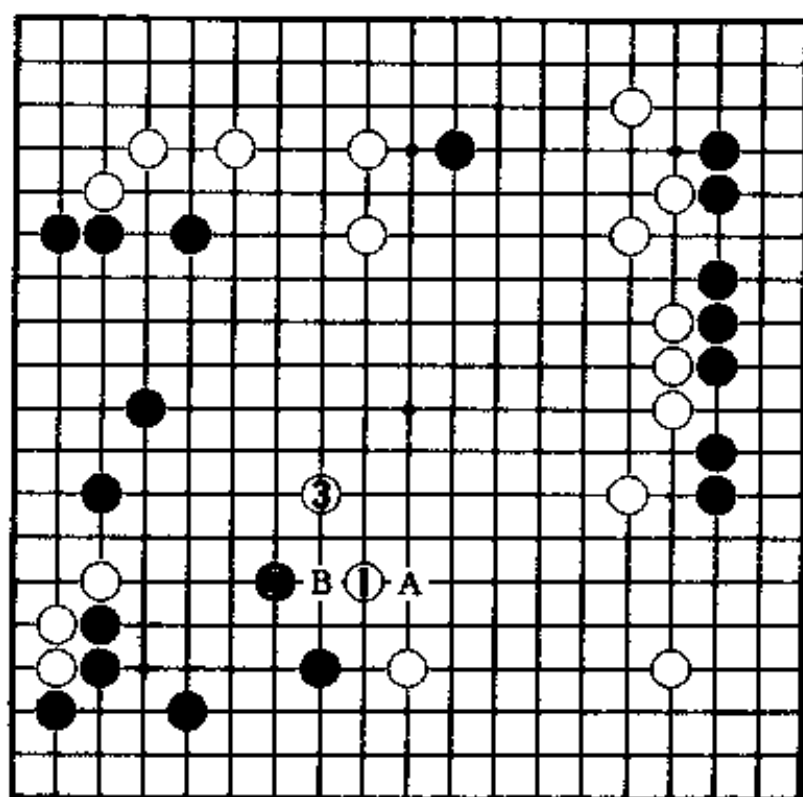
图三己

图四甲 黑 1 小飞, 夺白根据, 这时, 白应如何处理左下

的孤子？



图四甲

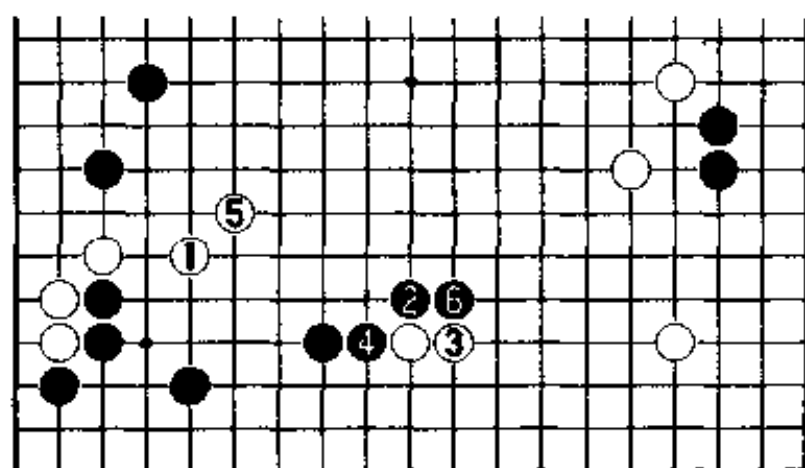


图四乙

图四乙 白1小飞,扩张己方的模样,压缩黑方的模样而对三个残子(对黑方没有威胁作用的子)采用舍弃的方针是正确的。黑2小飞,白3再度扩张模样,迫使黑方进入己方模样作战,从而能取得作战的主动权。

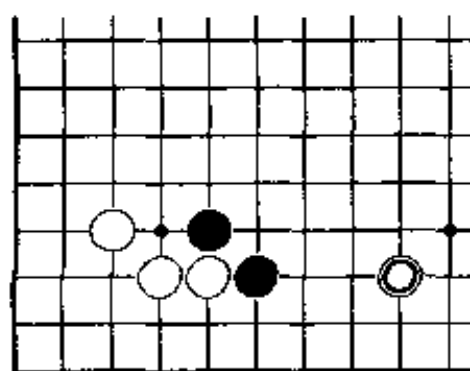
这里必须特别指出的是:白1不能于A位关,因黑B位关,双方互关的话,白少了一路,而黑多了不止一路,这是黑方乐意接受的互围局面。

图四丙 白1逃孤是普通的着想。黑2靠压是正确的攻击方针。白3退,黑4顶,白5尖,拓宽出路。黑6再压,白方的模样全失,而中间的孤子还需苦心照料。

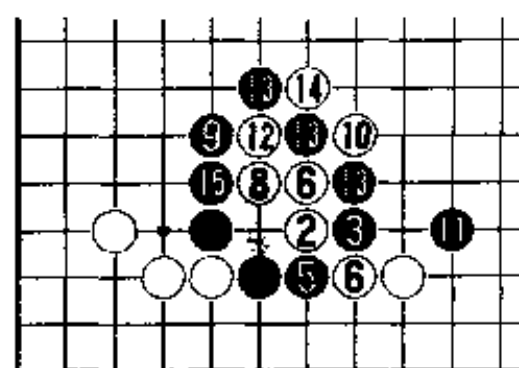


图四丙

图五甲 这似乎是定式,但并不是定式,因白已有⊙子在先,黑如何处理下边两个子?



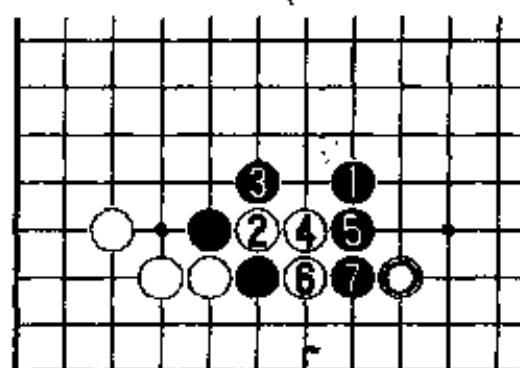
图五甲



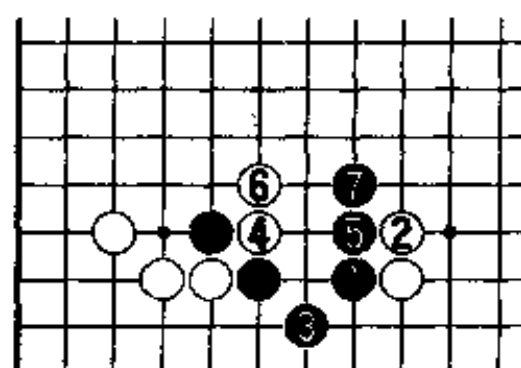
图五乙

图五乙 黑1是轻灵的手法,因这里是白强黑弱,黑必需避重就轻而不能与白硬拚。白2穿象眼,黑3冲,白4必挡,黑5断,白6贴出,黑7扳、9枷是以攻为守的手法。白10断、12打出,至黑15接,白的棋形不佳,黑完全可以一战。

图五丙 白2断是黑所希望的。黑3打、5冲下,白几乎毫无所获,而把○子给碰伤了。



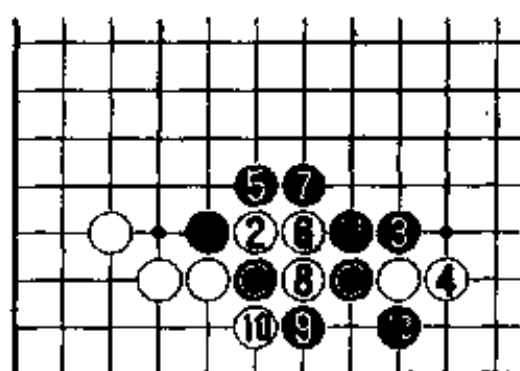
图五丙



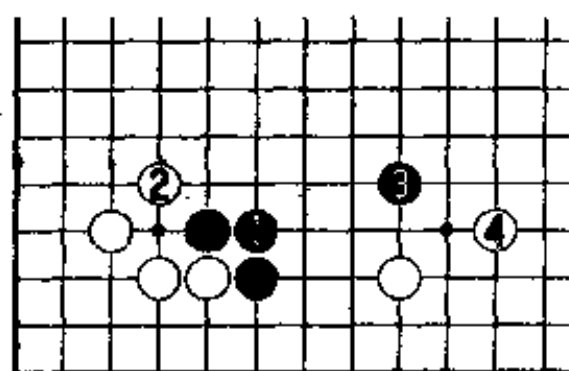
图五丁

图五丁 黑1碰也是一法。白2长,黑3倒虎,立地成活。白4如断,黑5贴是很好的先手选择。白6长出,黑7也长,白右面两个子成了弱子。

图五戊 白2如断,则黑3扳,白4如退,则黑一路滚打,白棋大亏。



图五戊 ⑫=●

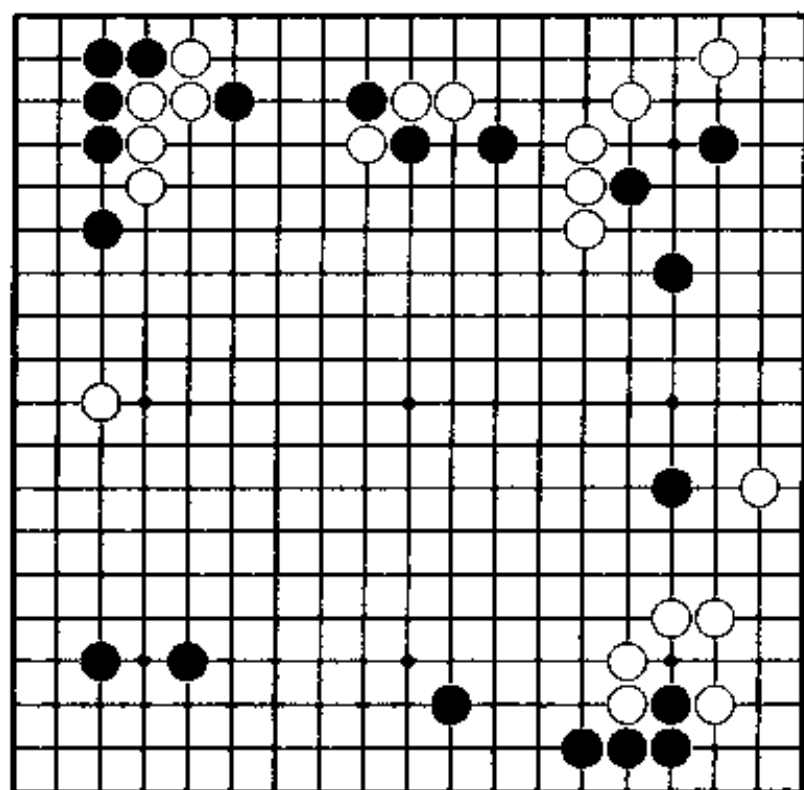


图五己

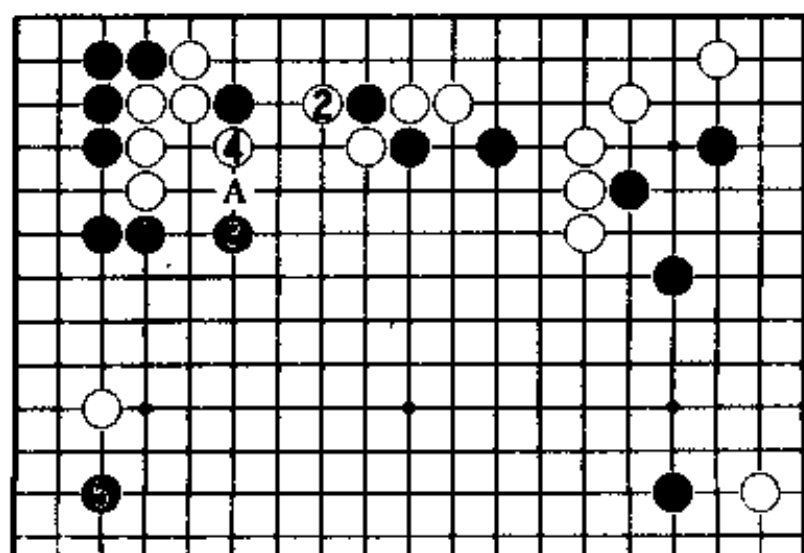
图五己 黑1接是死背定式的下法。白2尖,黑3大飞,白4小飞可谓左右逢源,而黑把无甚用处的弱子走重,以后再

转换也难了。

图六甲 上边的白子相当强,尤其是右上角,而左上角的白子还不算很强,但比起黑几个零零落落的子来说还是强的,黑应如何处理上边的孤子?



图六甲

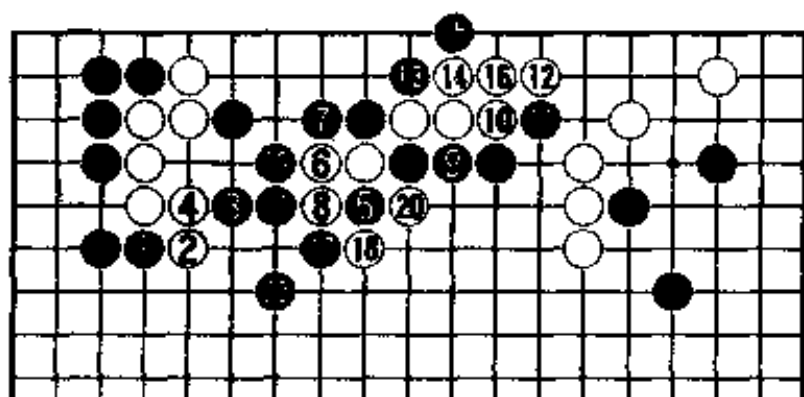


图六乙

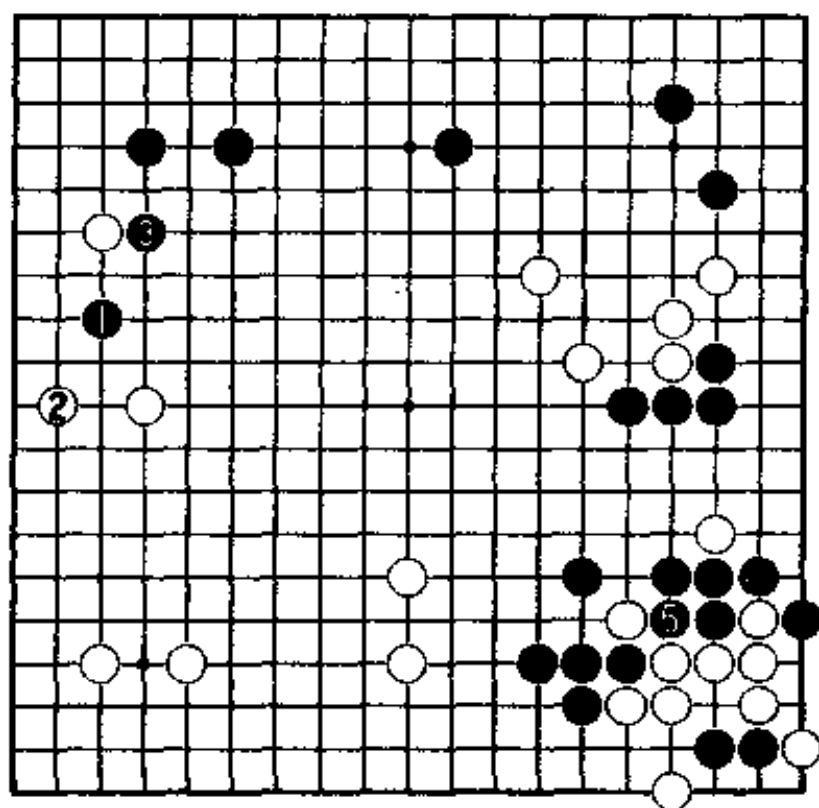
图六乙 黑 1 挺起是剥夺白在这里压的先手权，看白方的应手再作应法的决定。这是一种比较高级的战术。白 2 打，也补，则黑 3 关起，迫使白 4 补后，黑 5 拦，在左边展开攻势。

黑 1 如于 A 位关，立即出动，则白 1 位先手压后再于 2 位补，白将取得主动攻击权。

图六丙 白 2 如扳，则黑 3 点，白 4 接后，黑 5 至 15 一路



图六丙 ② = ● 粘

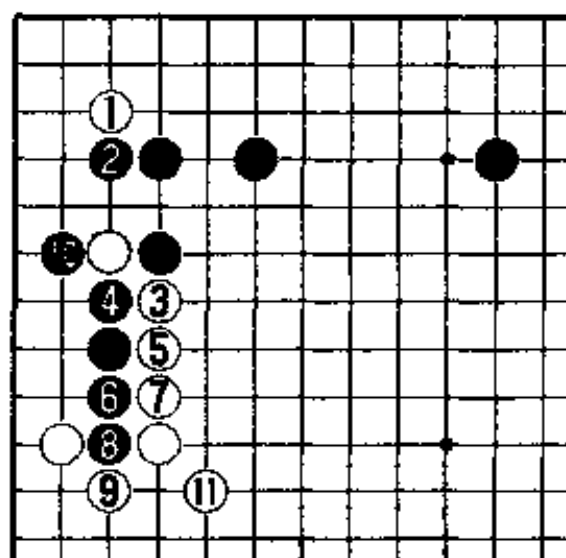


图七甲

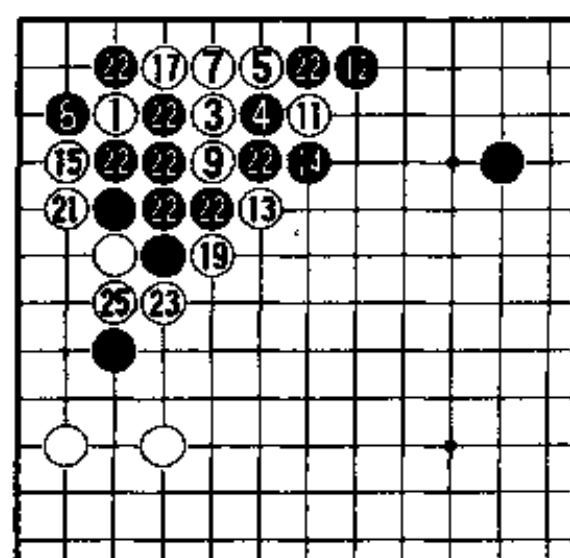
先手，再于 17 位扳，经 19、21 滚打后再 23 虎，在左边黑反而取得主动。

图七甲 黑 1 打入，白 2 跳下，以静待动。黑 3 压后，白如何处理被攻的孤子？

图七乙 白 1 点三·三准备转换。黑 2 挡，白 3 再扳，黑 4 必断，白 5 压至 11 虎，白仅弃掉一子却换来了不小的势力，与空旷的棋局配合极佳，而且角中的一个子尚有余味。



图七乙

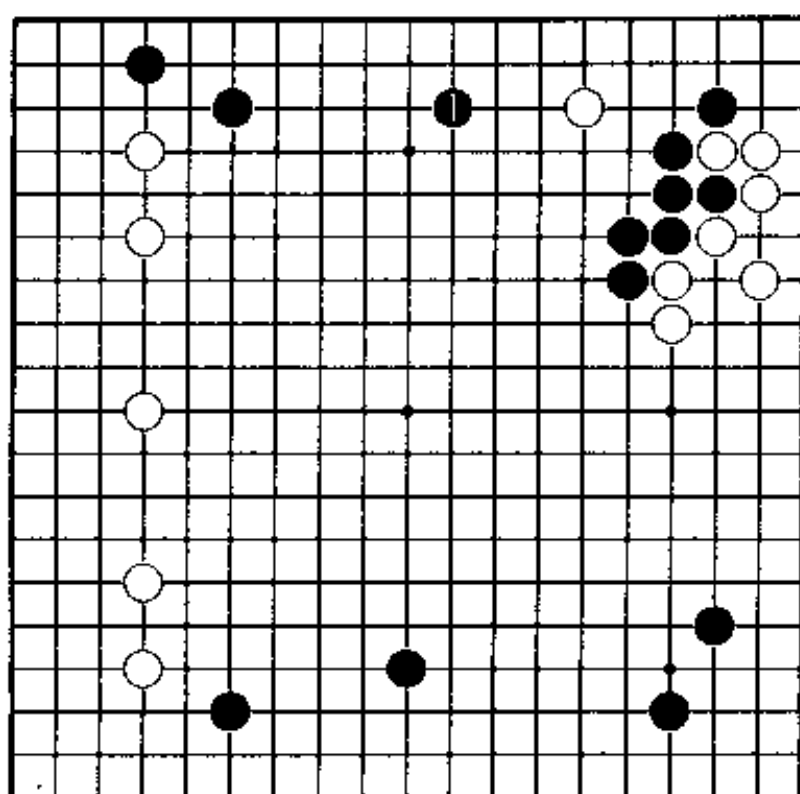


图七丙 黑子 = 白子 粘

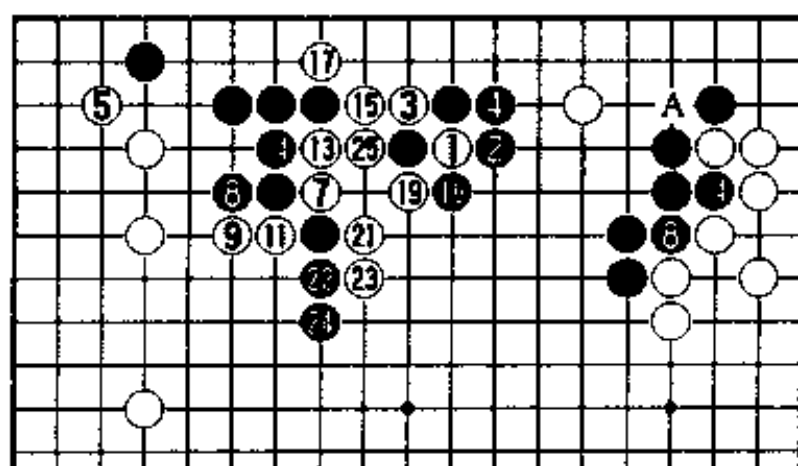
图七丙 黑 2 如虎，则白 3 点，立即动手活角。黑 4 挡、6 扳，白 7 接后黑如补断，白 8 位立，活得很大。今黑 8 托是强手，但白 9 冲、11 断进行反击，至白 25 接，弃子取势，白腾挪成功。

图八甲 黑 1 夹击白子，白应如何处理？

图八乙 白 1 压，试黑应手。黑由于考虑到右上的黑棋也不太强，故采用 2 位扳。白 3 扳，黑 4 接，因白有 A 位断吃角的手段，所弃的子损失并不大，而走到的 1、3 两个子对黑围上边的地总有妨碍。但因这两个子紧贴在黑方很强的棋上，故白 5 尖角、7 虚镇，再次利用这些子的效能，而不大看重这些子

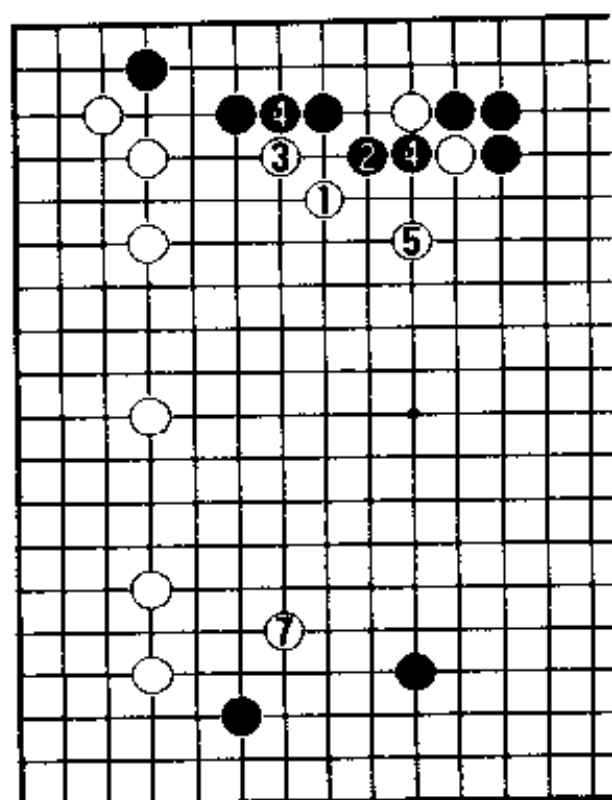


图八甲



图八乙

的生存权。黑 8 跳出是当然的反击，黑方如按图八丙的下法去吃这些残子则是白所希望的。白 9 硬封至黑 12 断，引发起序盘的战斗，以下至白 25 接，双方在中腹将展开一场恶战。



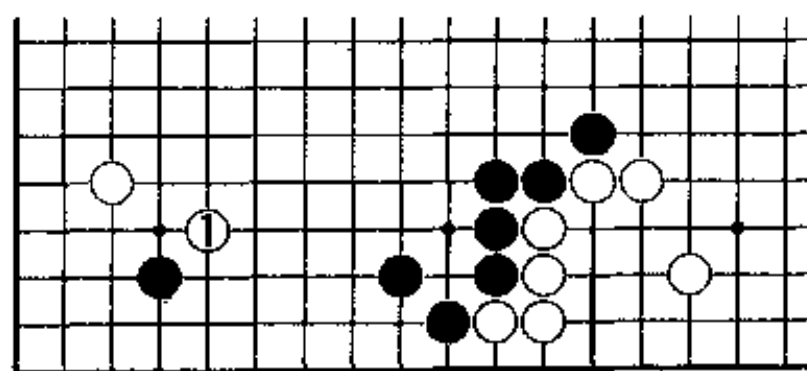
图八丙

小结：处理孤子，转换、腾挪是极为重要的手段。所谓有失有得，就是一种转换，该舍弃而不舍弃常常会背上包袱，利用舍弃而取得某种代偿才是正道。

第 27 天 厚的知识(一)

在讨论中盘的诸多问题中,有关厚的问题是不可缺少的一课。厚势与实利是矛盾的两个对立面。建立厚势往往要以放弃实利作为代价。高手认为厚势很有价值,而初学者往往不以为然。原因在于:厚势要变成现实的利益需要合理去运用,而初级爱好者往往不加运用,或是不会运用,因而厚势的价值也就不能充分地发挥,进而就形成偏喜实地而不喜欢厚势的错误概念。但是,要提高棋艺,这一关是不能不过的:不仅要知道厚势是有价值的,还要懂得如何去运用,要不怕失败,只有通过不断地实践,真正体会到厚势的价值时,你的棋艺才会再上一个台阶。

图一甲 白 1 飞压,黑怎样对付?

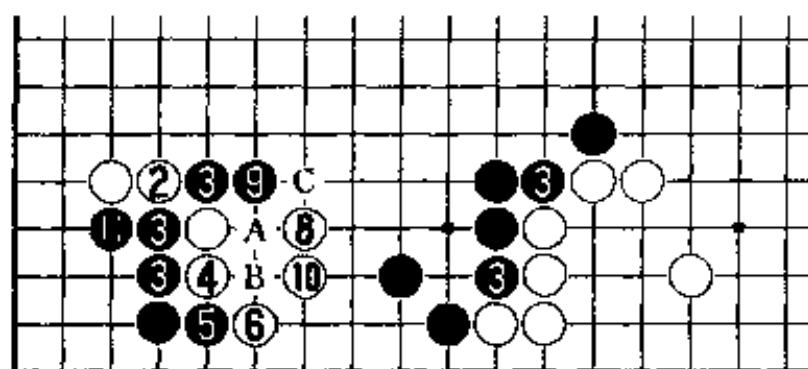


图一甲

图一乙 黑 1 冲、3 断是好手。白 4 挡下,黑 5 扳是有关双方强弱的要点。白 8 补后,黑 9 长,白 10 再补断,黑 11 挡角补活,被断后的两处白棋很难两全,尤其是下边的白棋,右边有

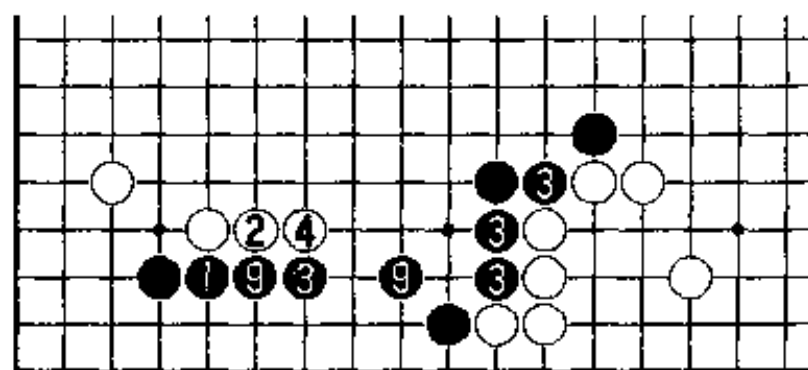
黑棋的大队人马等着呢！

黑 11 于 A 位冲，白 B，黑 C 位挡住也能杀白。这就是黑方厚势的威力。但如图的下法会使白方更加难受。可见厚势在作战中能释放出其潜在的能量。



图一乙

图一丙 黑 1 长是无视己方的厚势，死背定式的下法。以下是黑 5 接，右边的厚势并没有发挥作用。

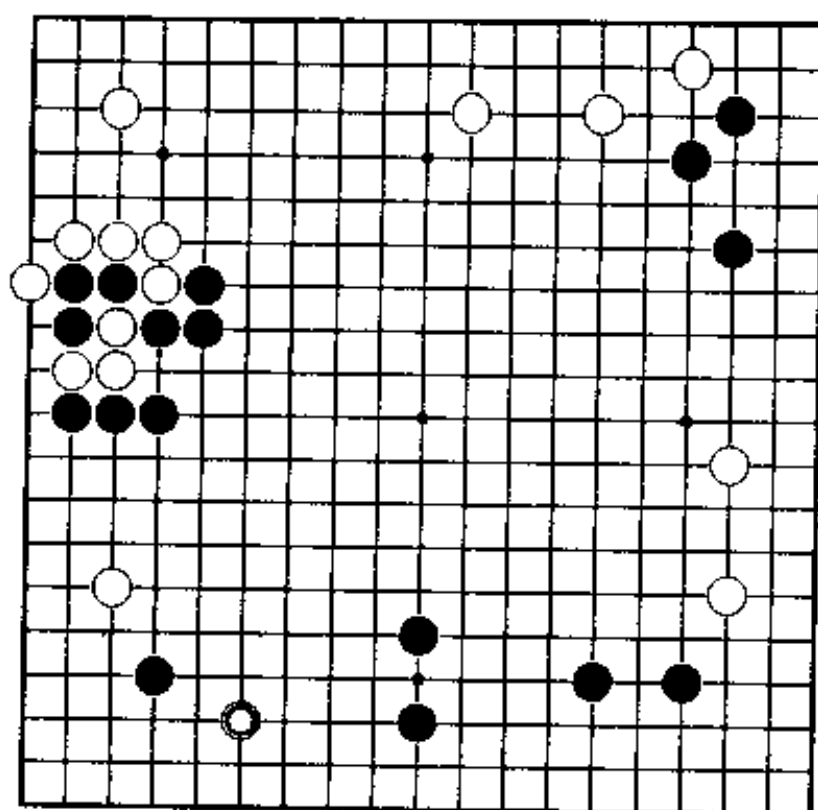


图一丙

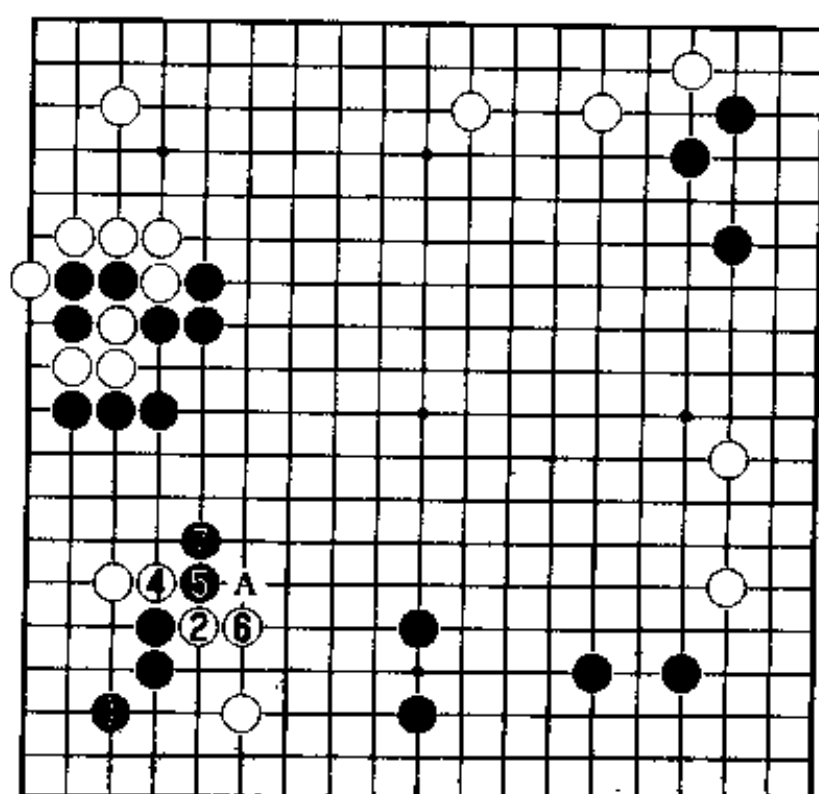
图二甲 白○子双飞燕，黑怎样应？

图二乙 黑 1 尖三·三是强有力之着。白 2 如飞封，黑 3 冲、5 断，白已无法两全。白 6 如长，黑 7 也长，左边两个白子已无法做活。白 6 若于 7 位打，黑 A 位长后，下边的两个白子陷入困境，而左边的白子也未摆脱危险。这里黑充分发挥了左上厚势的战斗作用。

图二丙 黑 1 尖出头是常规的应法。白 2 点三·三是避



图二甲



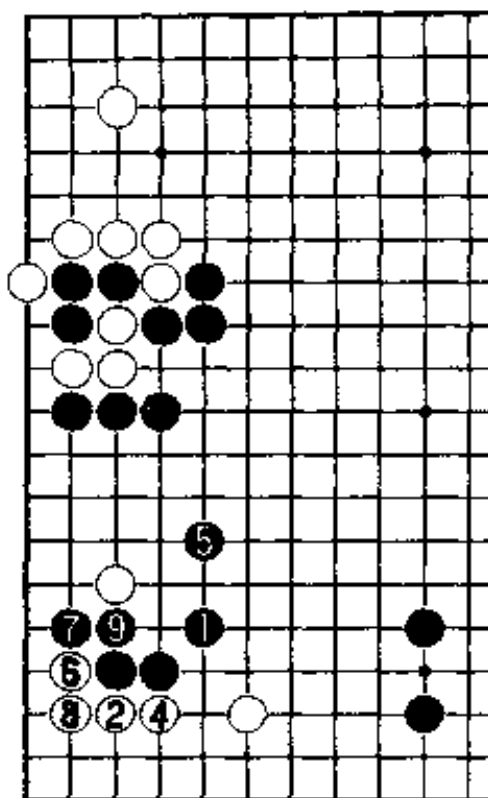
图二乙

免在黑方势力范围内作战的正确下法。黑 5 封更是利用厚势

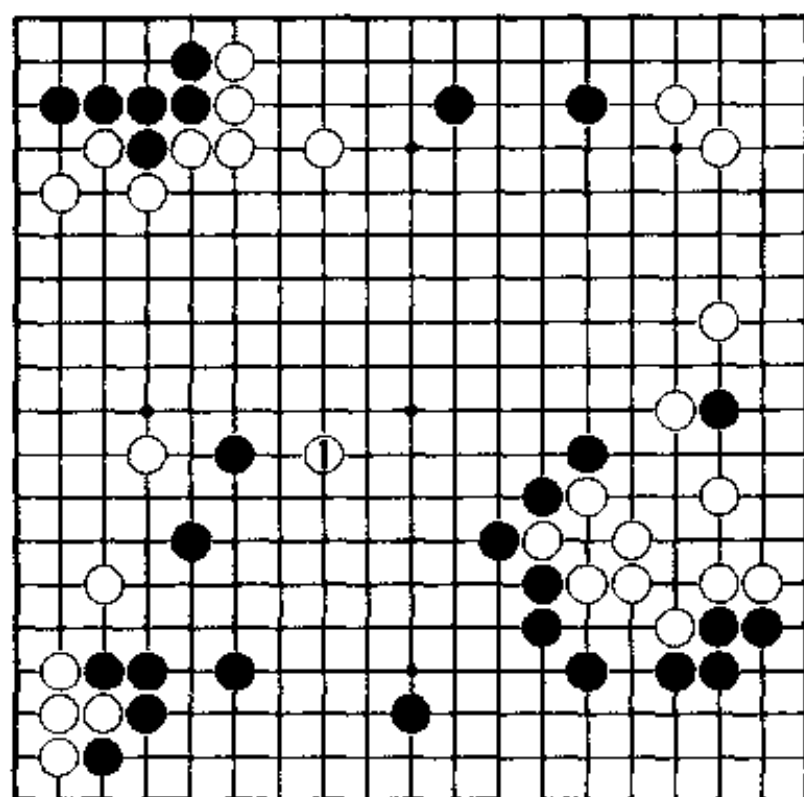
围地的下法，但这极大地浪费厚势的威力。白6、8先手扳接后，白方活了一个大角，将黑左边所围成的空扣掉白的角空，所剩就无几了。

图三甲 黑棋在下面有一个巨大的模样，今白1浅消，黑应怎样对付？

图三乙 仔细观察双方的阵势就可以发现：黑方的阵地相当厚实，经得起打击，而白方的阵地较为虚弱。故黑1关，采取互相摧毁的方针是正确的。白2只得后撤。黑3侵入白左边的阵地。白8打、10提后手活后。黑11再度入侵左上的阵地，不仅能在左边围起相当的地

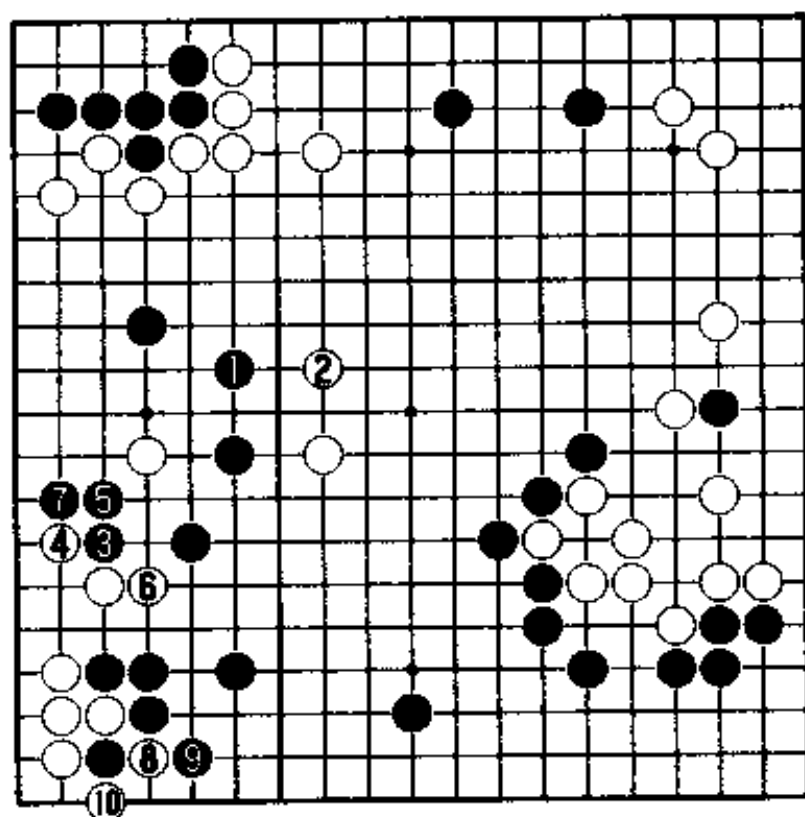


图二丙

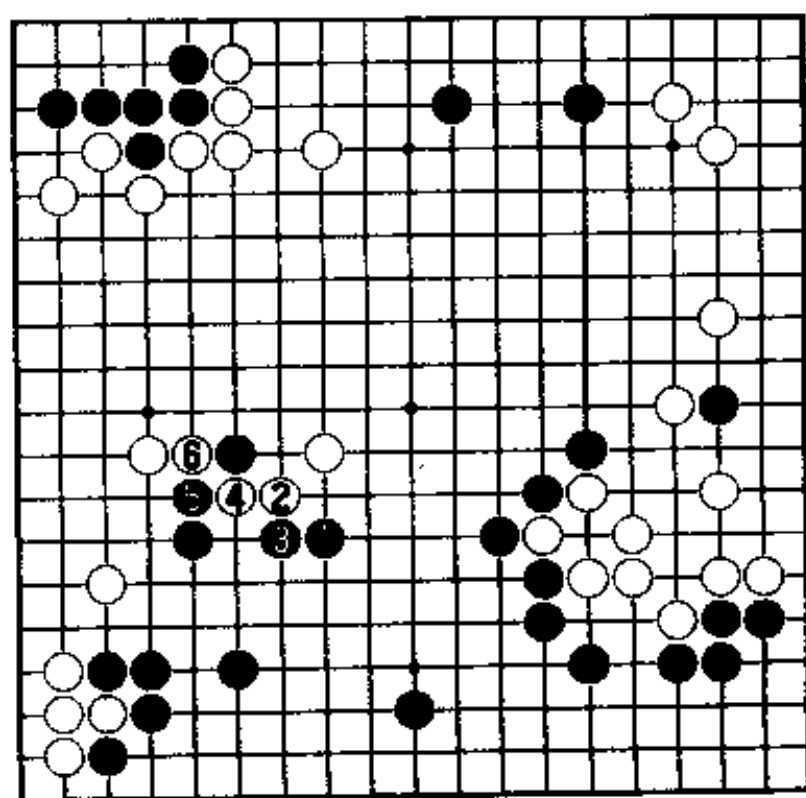


图三甲

域，而且左上的白势也变薄，中间的两个白子仍是包袱，而黑



图三乙

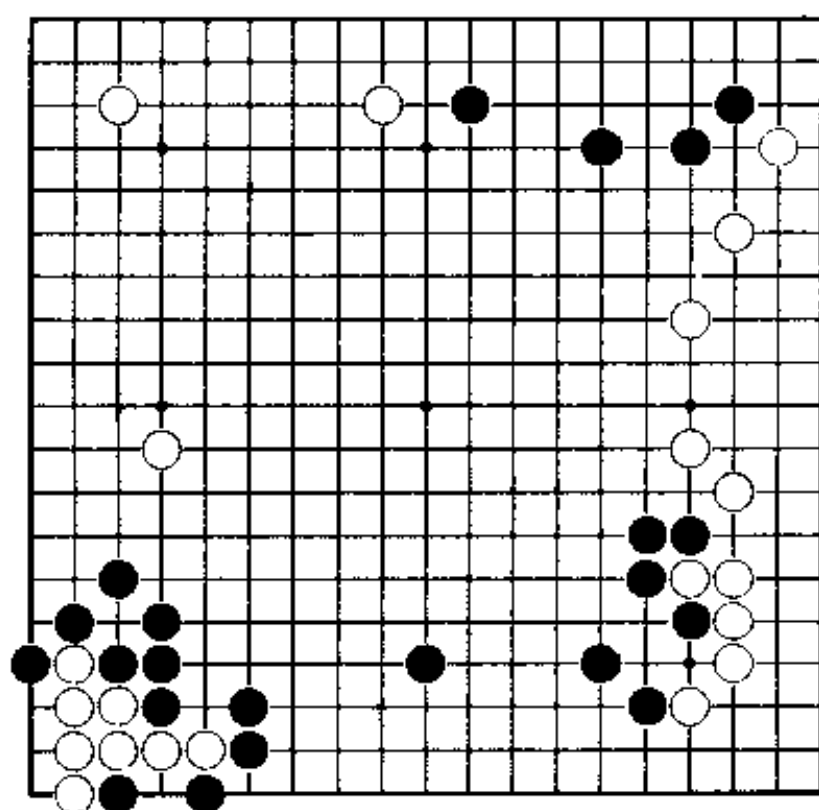


图三丙

方如要在下边围地仍可围得不少地。

图三丙 对付敌方的浅削，黑迫不及待地将模样变为实地于1位围是极端错误的。白2尖，黑3再挡，以下至白6断，白方反而构成巨大的模样，真是得不偿失。

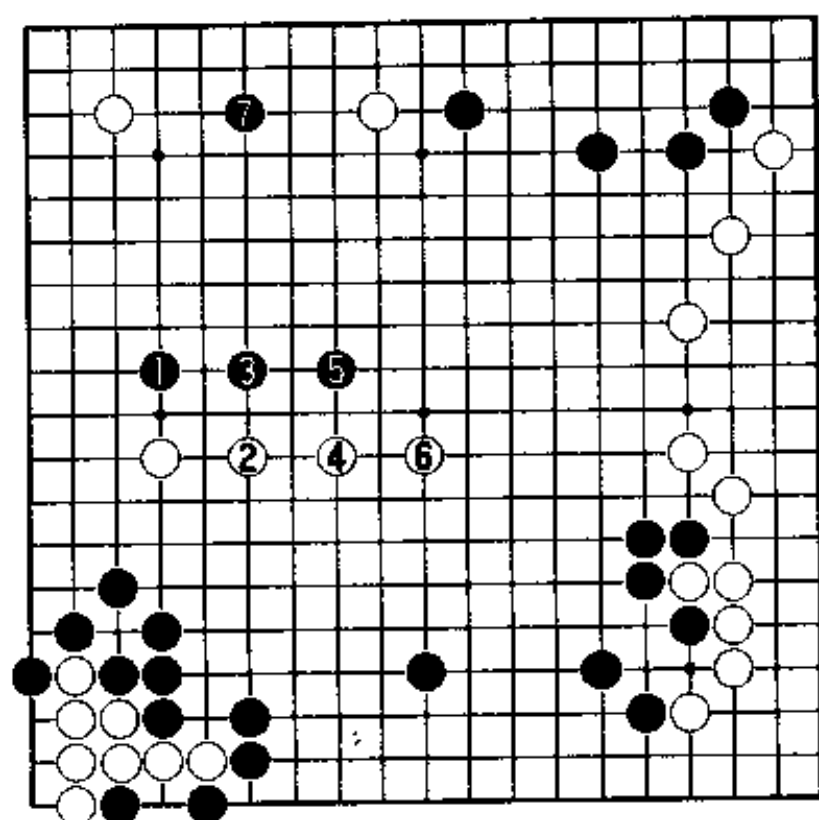
图四甲 黑先，应在何处着手？



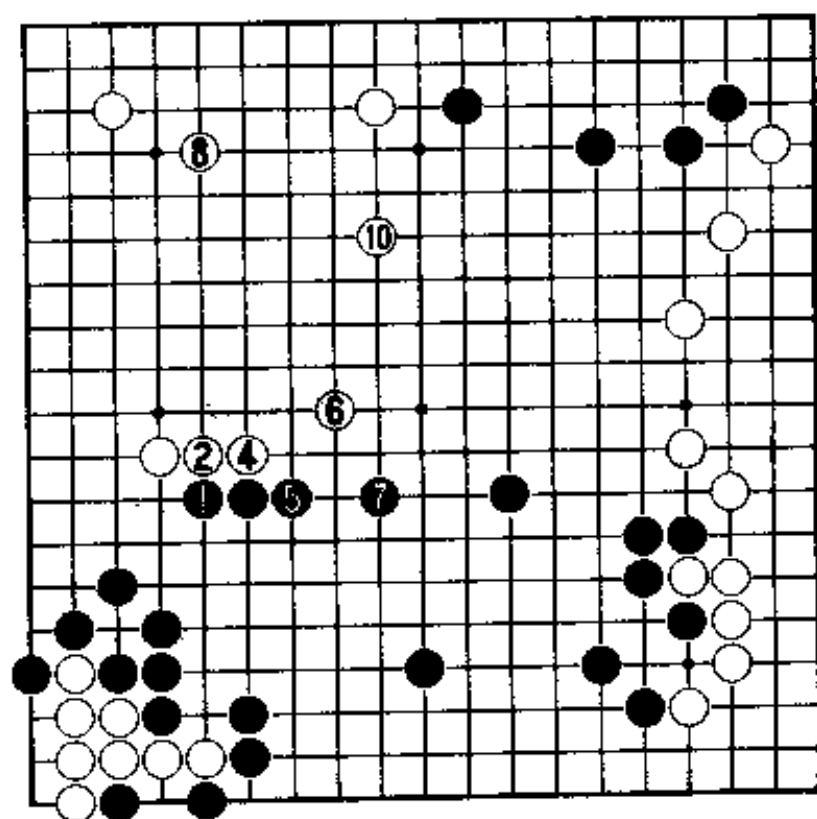
图四甲

图四乙 黑利用己方的厚势于1位攻入是正确的。白2至6向中腹单关以开拓出路。黑7再打入，白将为自己的生存奋力拼搏。黑棋若要扩大下边的空仍有机会。

图四丙 黑1肩冲，白2上长，至黑7关，黑下面围起大空，但实际上增加得并不太多，而白8小飞补后与乙图相比，白方增加的空更多。黑9若再补一手使左、右和下边围成一块巨大的地域，但白10也补一手，左上围地的效率更高。这是因为白方仅以三个稀稀拉拉的子围成巨大的地，而黑方下边原来就有强大的兵力，而且已经围起了四路以下的空。所以，当



图四乙



图四丙

厚势有机会挑起战争而不发动战争, 仅以厚势来围地, 是巨大

的浪费。

图五 白1打入是及时的。黑2尖,白3先点是常见的手法。黑4如接,白5再冲、7托,以下至白11退回,白在黑方的阵地内活一块。而且,黑棋尚留有断点。由于白左边的棋很厚,黑棋负担很重。

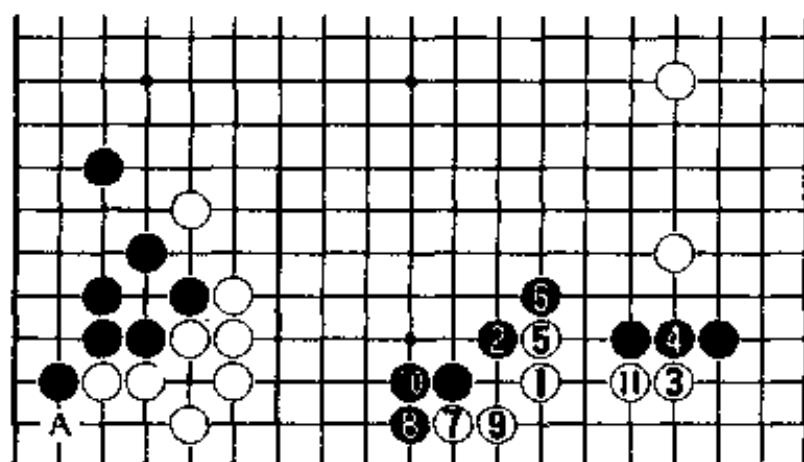


图 五

A位扳在一般的情况下常是有关根据的要着,而且实利也不小,但在此由于黑、白双方都很强,A位扳就成为一手官子了。

图六 黑1攻入狭小的白阵,这是以左下角的厚势作为后盾的有力手段。白2顶,黑3长,白4挡,黑5再长,白6再挡,黑7冲、9断,白左面两个子由于在黑方的强势之下无法挣扎。

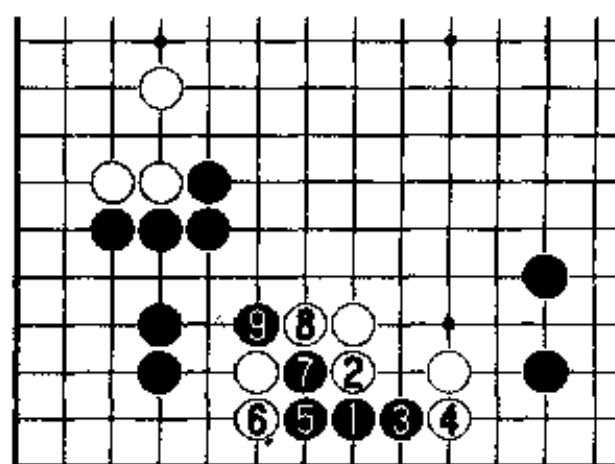


图 六

图七 黑1打入也是充分利用左、右两角的厚势的有力手段。白2飞封,黑3尖,白4如挡,黑5断,对杀黑胜。

白4如于5位退,黑4位冲,白仍不行。

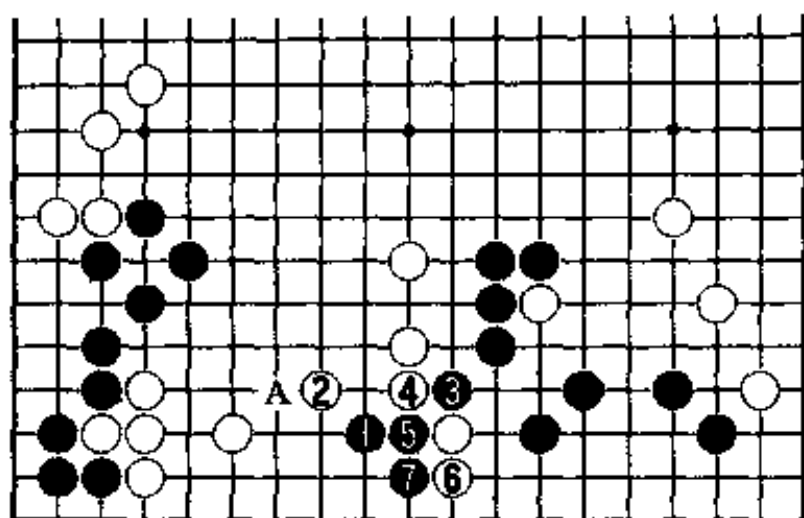
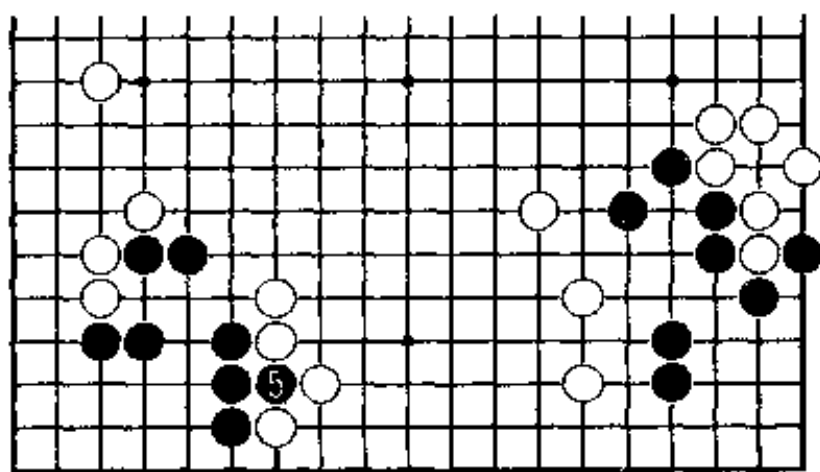


图 七

白 2 如 4 位连, 黑 A 位飞出, 白阵已破烂不堪。

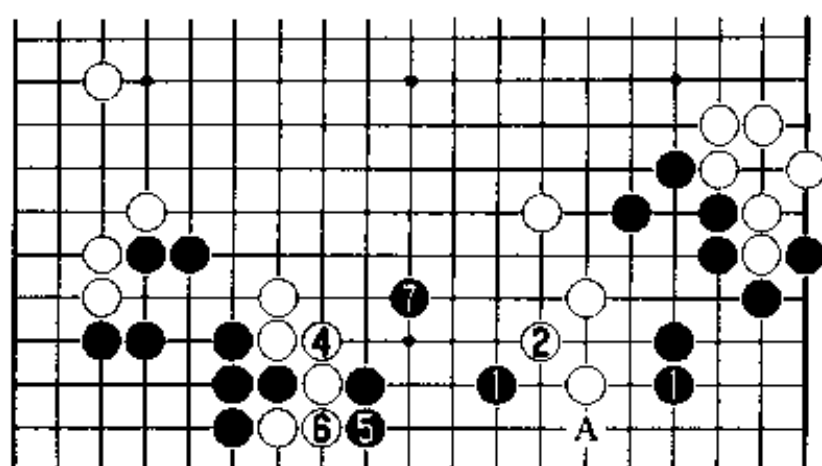
图八甲 白方在下边有庞大的阵地, 但很虚, 而黑棋左、右都很坚实, 应该大胆打入。入侵点在何处?



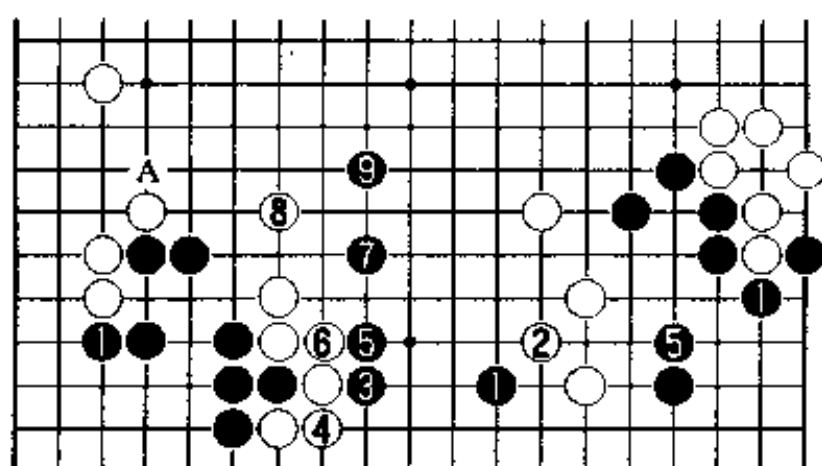
图八甲

图八乙 黑 1 是入侵的好着陆点。白 2 尖封以防黑位托渡。黑 3 夹是击中白薄味的要害。白 4 如接, 黑 5 立下是先手安根。黑 7 再飞出, 白阵被打碎, 而黑棋不仅出路很好, 而且也很容易做活。

图八丙 黑 3 夹, 白 4 接下边, 黑 5 先手长、7、9 关出。白左、右两边都很弱, 而且原有的左边阵地也很薄, 黑尚有利用,



图八乙



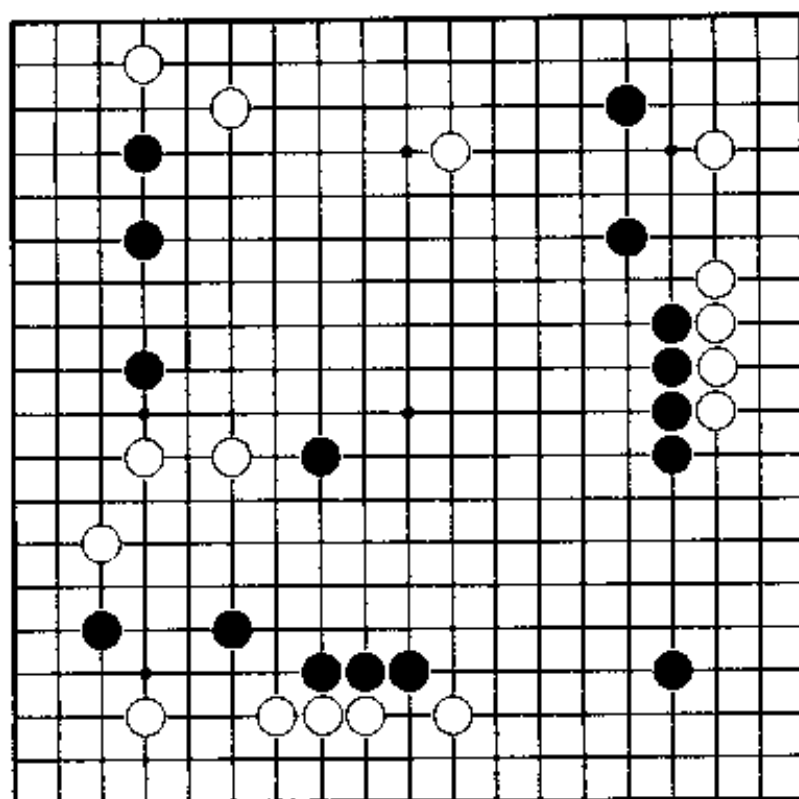
图八丙

如 A 位夹等手段。

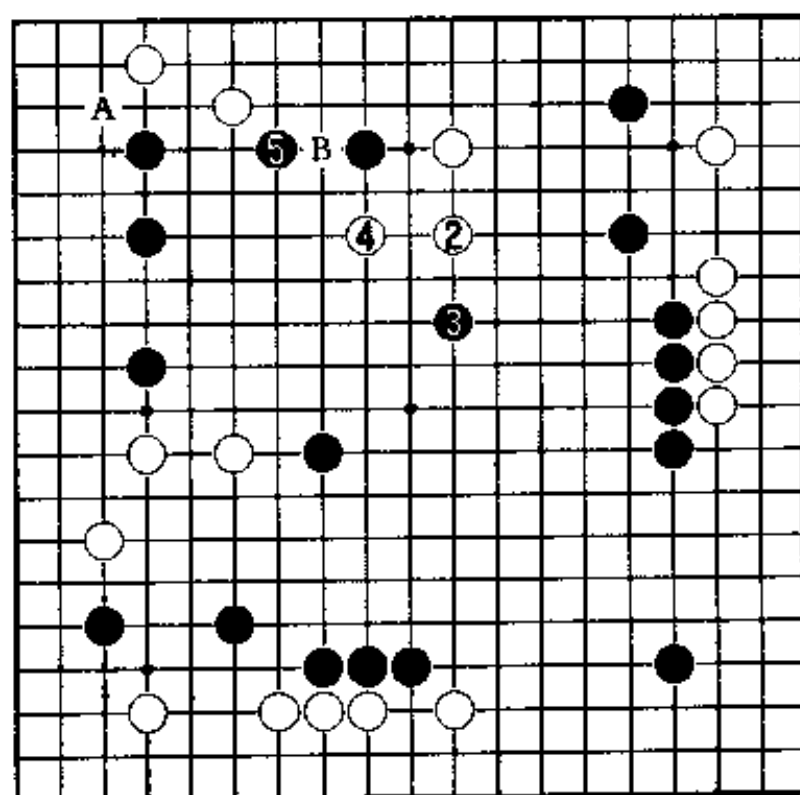
图九甲 如图的形势下,黑方应在何处着手?

图九乙 黑 1 打入是正确的选择, 因黑布局至此实地甚少。黑方若不能有效地利用它的势力进行战斗的话前景是不妙的。白 2 关, 黑 3 再镇、白 4 曲镇, 黑 5 肩冲, 步调甚好。白有三处棋不太安定, 黑方的攻击只要得法就能收到相当丰厚的回报。

黑 1 如于 A 位尖, 虽实利不小, 但白 B 位补后, 黑就失去攻击的机会。同样, 黑 1 如径于 2 位镇, 企图围取腹地, 则白也 B 位补。可以说, 没有敌方的孤子作为牵制而靠自己去围腹地



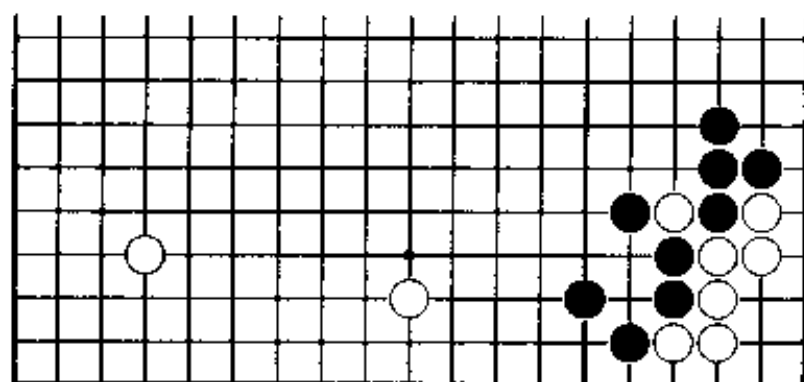
图九甲



图九乙

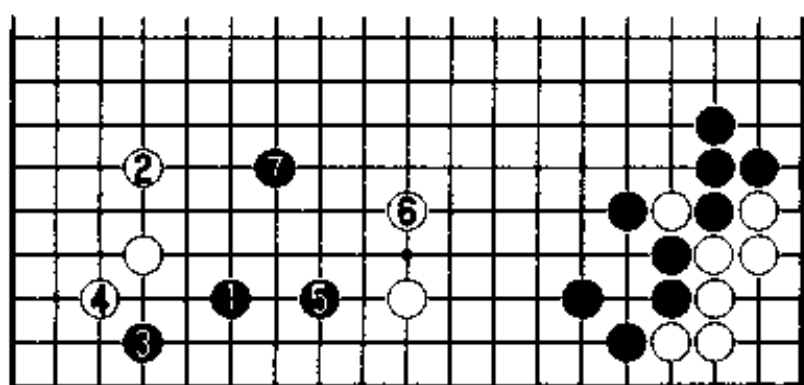
成功率是很低的,何况白 B 补后顺手还围成不少的边地呢。

图十甲 黑下一手的着点在何处？请注意右下角的特点！



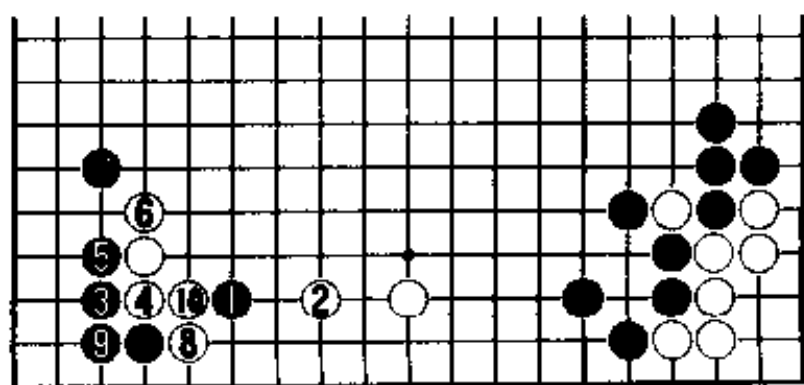
图十甲

图十乙 黑 1 打入是利用黑右下角厚势的正确下法。白 2 单关应是正常的。黑 3 小飞、5 拆一，使己方获得初步安定后，可从容地对下边两个白子进行攻击。



图十乙

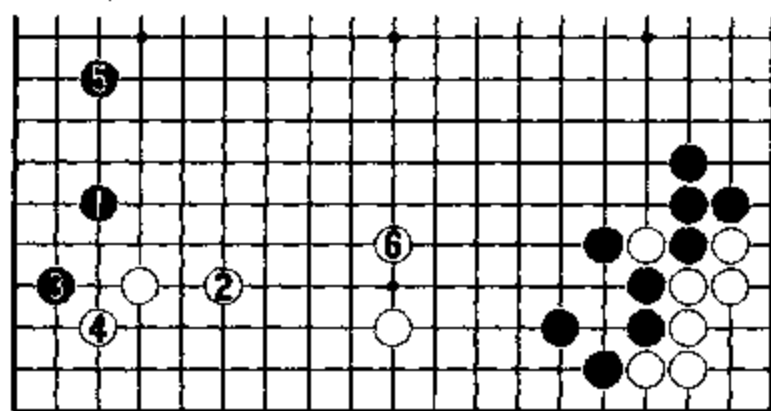
图十丙 白 2 夹，则黑点三·三得角，白外面的结构不太



图十丙

理想。

图十丁 黑1这边挂,白2关正好补住下面的缺口。白6关补后下边围成不小的实地,黑右下的厚势至少对下边的影响已经减去大半。



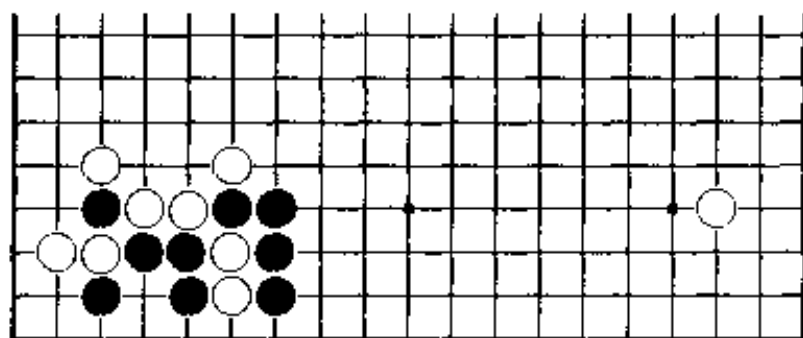
图十丁

小结: 总之,厚势在作战中方能显出英雄本色,发挥巨大作用,这一概念初学者应牢牢树立起来。

第 28 天 厚的知识(二)

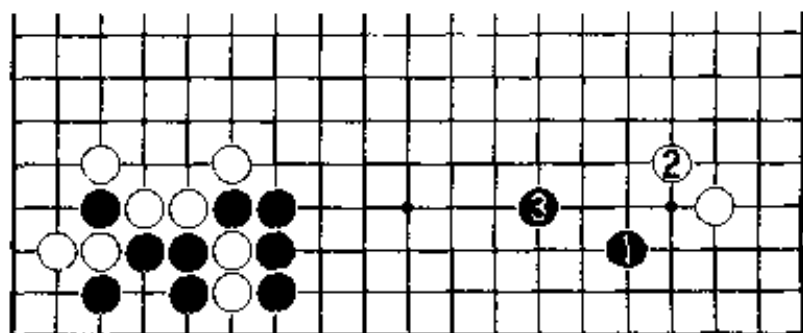
厚势只有在作战中方显英雄本色，这是上一讲的主题。那么，厚势能否用来围地呢？答案是，不仅可以，而且必要的，问题是怎样围法？是心平气和地围，还是强凶霸道地围？正确的答案是后者，其目的仍是诱使对方打入而挑起战争。所以说，厚势要么不围地，要围就要围大。

图一甲 黑在下面应拆多远？



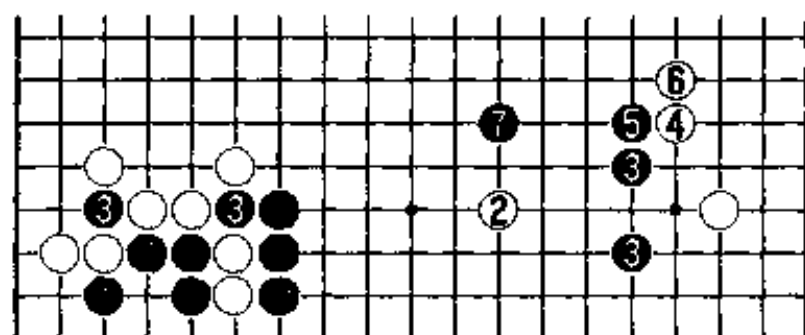
图一甲

图一乙 黑 1 尽可能远地开拆是正确的。白 2 如尖，黑 3 小飞补，虽不能说整条边都已围好，但黑方是很欢迎白棋入侵的。



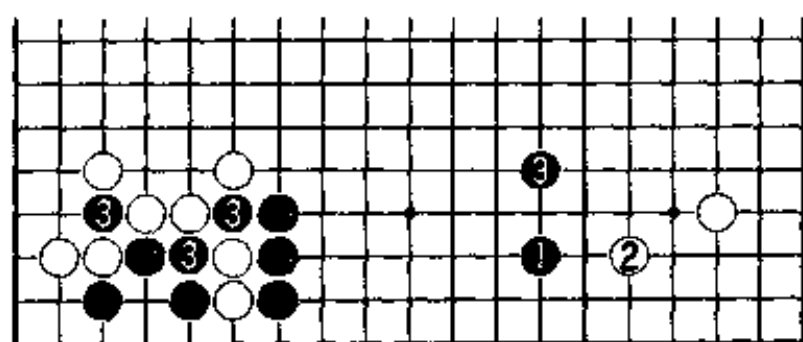
图一乙

图一丙 黑 1 拆, 白 2 二间高夹, 黑 3 当然关起。白 4 小飞, 黑 5 再压一手, 待白 6 长后, 黑 7 镇。由于黑左下的厚势以及白方几乎没有后台声援, 白下边的一子其命运是不佳的。



图一丙

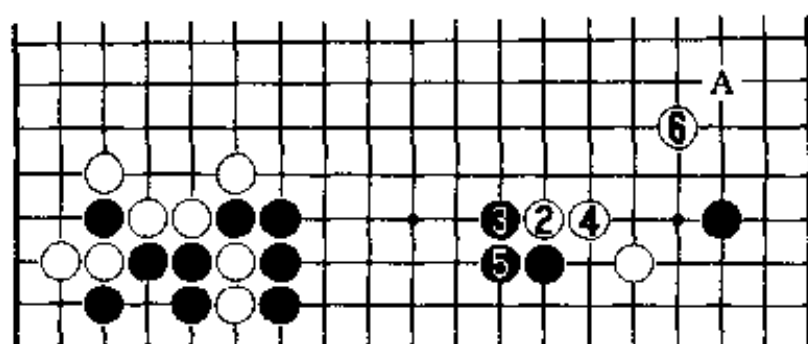
图一丁 黑 1 拆大概是遵照“立三拆四”的定律所下出的棋。白 2 小飞补角, 黑 3 关起似乎也围成不小的地。问题是“立三拆四”固然是比较容易控制的围地法则, 但现在是黑左下的厚势已是坚不可摧的头等厚势, 黑方是希望把白方的火力全部引到自己坚不可摧的阵地上。



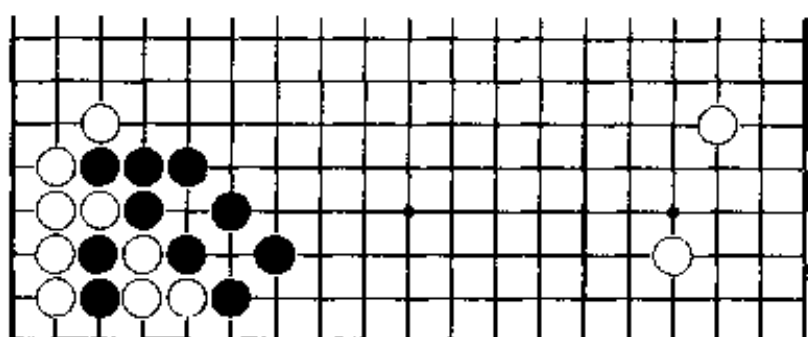
图一丁

图二 黑 1 夹似乎是攻击的要点, 但白 2 压是很好的应法。黑 3 扳, 白 4 坚实地退, 黑 5 如接, 则左下的阵地太过坚实而显势力重复。白 6 飞封是很容易地将孤子安顿好的。黑 5 如于 A 位拆, 则白 5 位断也能立地成活。故黑 1 得另想办法!

图三甲 黑方在左下有强大的厚势, 应拆到何处?

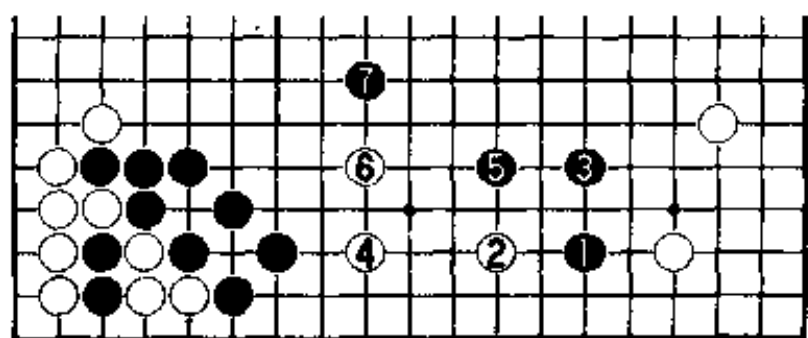


图二



图三甲

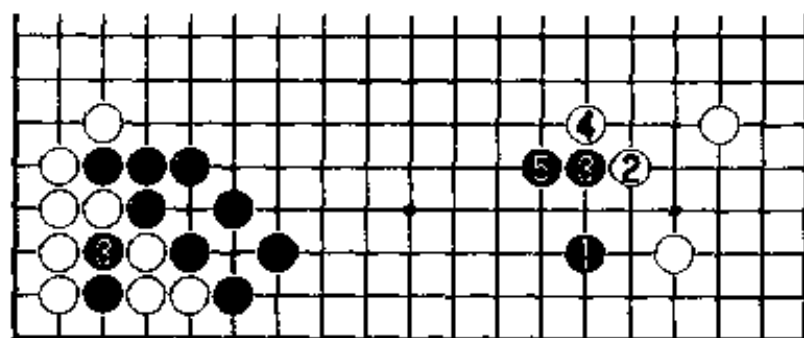
图三乙 黑方是不必计算这样的厚势与立几相当，总是尽可能地开拆。白2攻入是黑方所欢迎的。黑3关，白4拆二似乎争到根据，但白子向黑方的厚势拆实在是无奈之着。黑5曲镇是强化自身，继续把白子通向己方厚势的下法。白6关，黑7再镇，白极为被动，在挣扎做活的过程中必然会强化黑棋，并给友军带来不利的影响。



图三乙

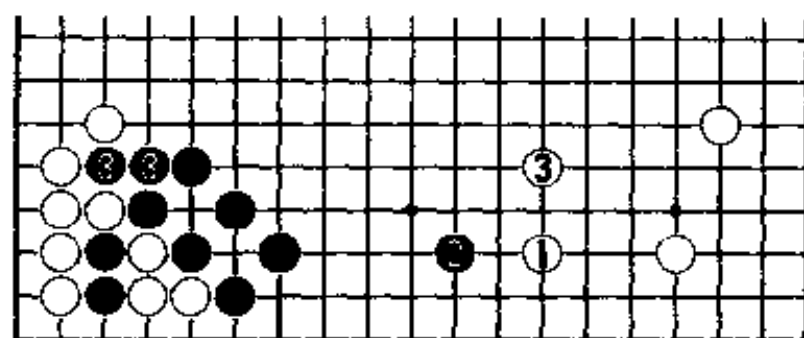
图三丙 黑1拆，白2小飞补角，黑3跳起，尽可能地围大地。白4扳，黑5退，白方若让黑围，那黑方也能围起很可观

的地域。



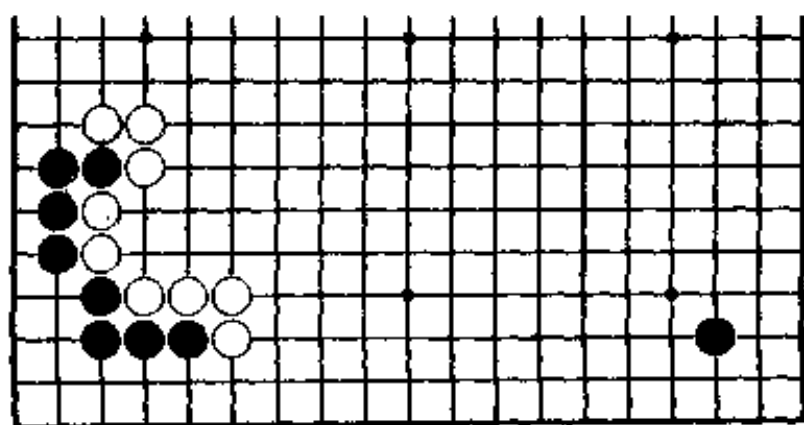
图三丙

图三丁 若白先着子的话,白 1 拆二是绝好点,黑 2 再拦意义已不大。这里再强调一下:厚势要围就围大,小的就不必围了。故黑 2 是有问题之着。



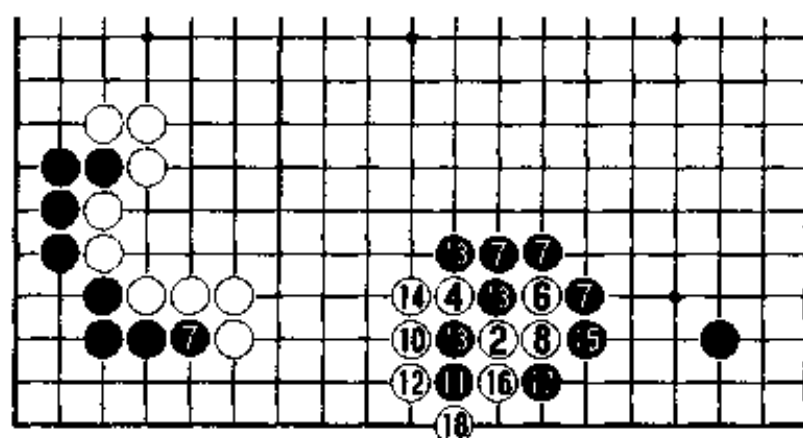
图三丁

图四甲 左下角的白棋是否很厚,黑先,应开拆到何处?



图四甲

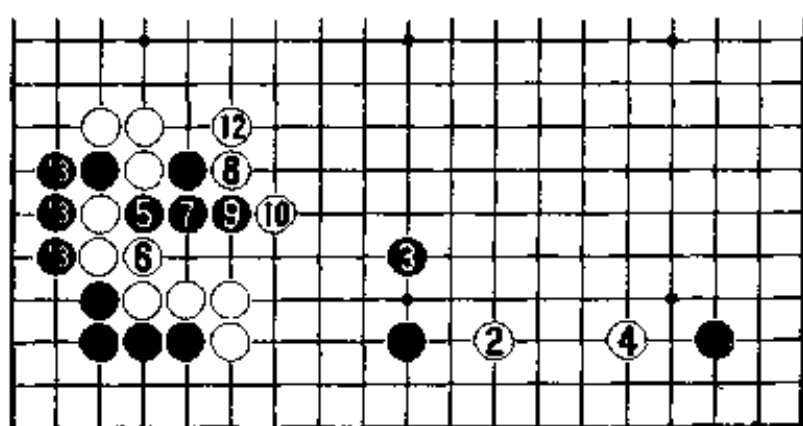
图四乙 考虑到白的厚势,黑 1 大飞是适切的开拆。白 2 最大限度地拦,黑 3 压、5 断是好手。以下至白 18 提,白棋的势力极度重复,而黑在右下构成了厚势。



图四乙

白若先行的话当然于 1 位拦,尽可能地围大。黑若“眼红”而入侵挑起战争,正使白方的厚势有用武之地。

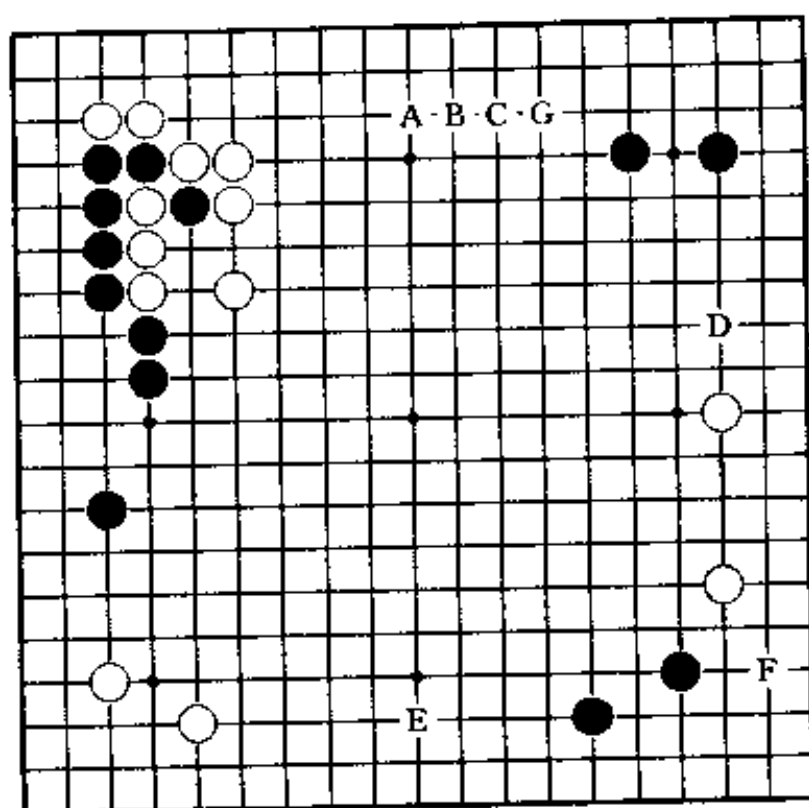
图四丙 黑 1 拆到星下是极端错误的。白 2 当然打入,黑 3 关,白 4 拆二,以静待动。黑 5 断打,企图挑起事端,但白 8 枷能全歼黑棋,这正是白棋厚实的体现。



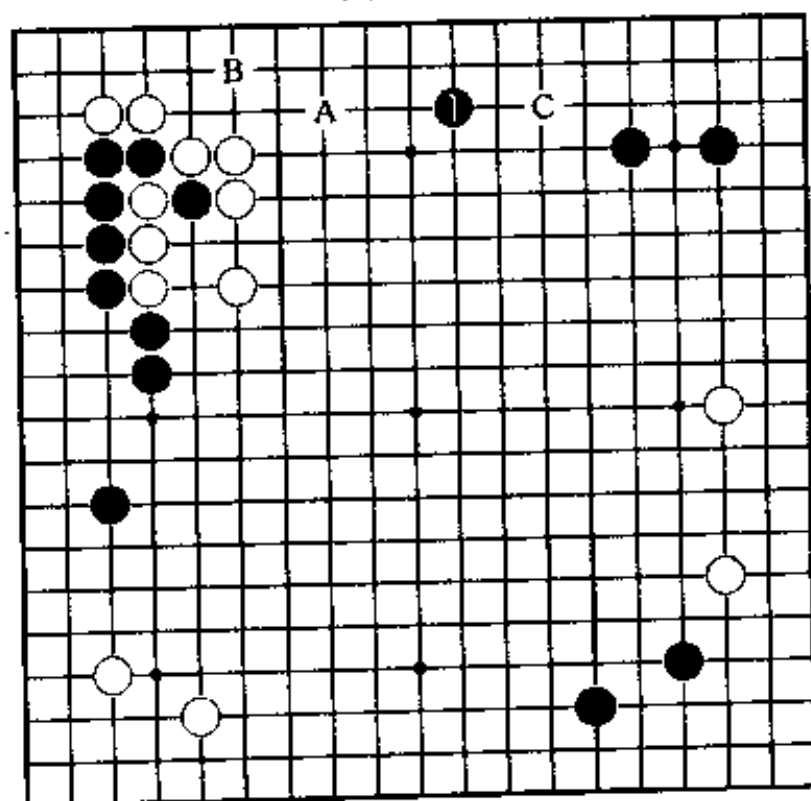
图四丙

图五甲 黑先应占哪一点? 请在 A 至 F 点中选择!

图五乙 黑 1 大大飞是好点,这是阻止白方厚势围大空的下法。黑 1 选择 1 位的理由是接着黑有 A 位拆二,进而 B



图五甲

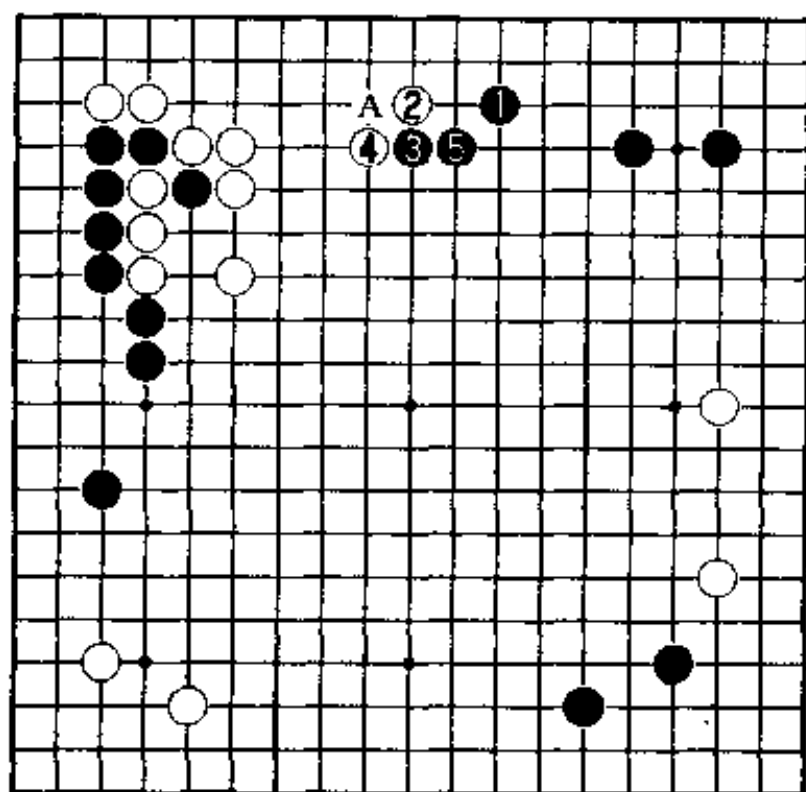


图五乙

位先手小飞安根的下法，故不惧白 C 位打入。

黑 1 占 D、E、F 则是无视厚势作用的下法，白当然在 G 位拦。

图五丙 黑 1 大飞也是很稳健的下法。白 2 如拦，黑 3 压，白 4 如扳，黑 5 退，白如补一手也有重复之嫌，因此白 4 应于 A 位退。黑 1 如于 2 位拆，则将遭到白棋的反击。



图五丙

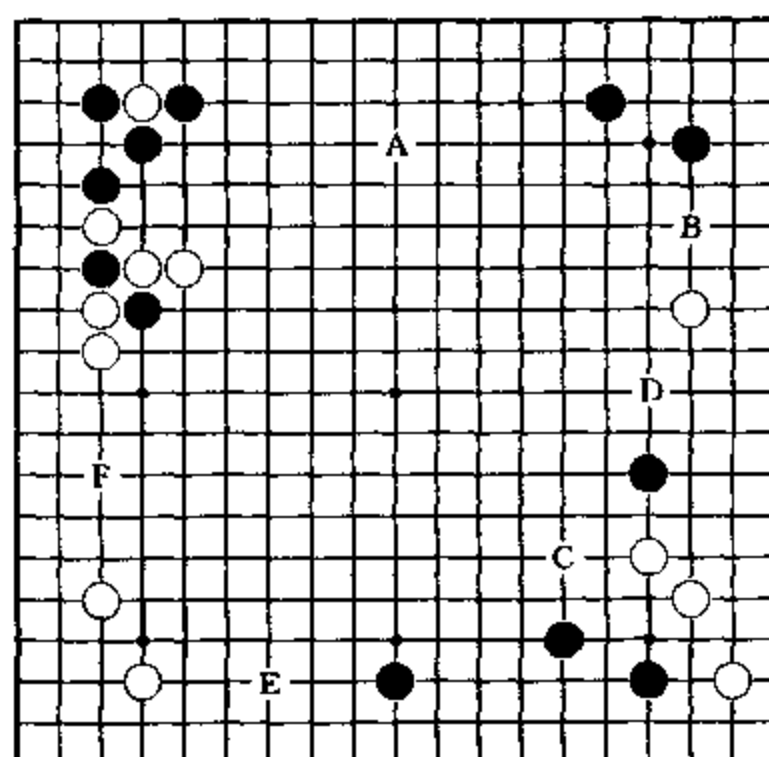
图六甲 黑先，请在 A 至 F 点选择一处！

图六乙 黑 1 拆二是最佳选择，首先是阻止白 A 位拦，因为白 A 位拦后在左下形成巨大的模样，黑将被迫在白方的势力范围内作战；其次，白 A 位拦后黑下边的阵地也将变薄，会遭到白的入侵。所以，黑 1 拆二还有强化、扩大下边阵地的意义。

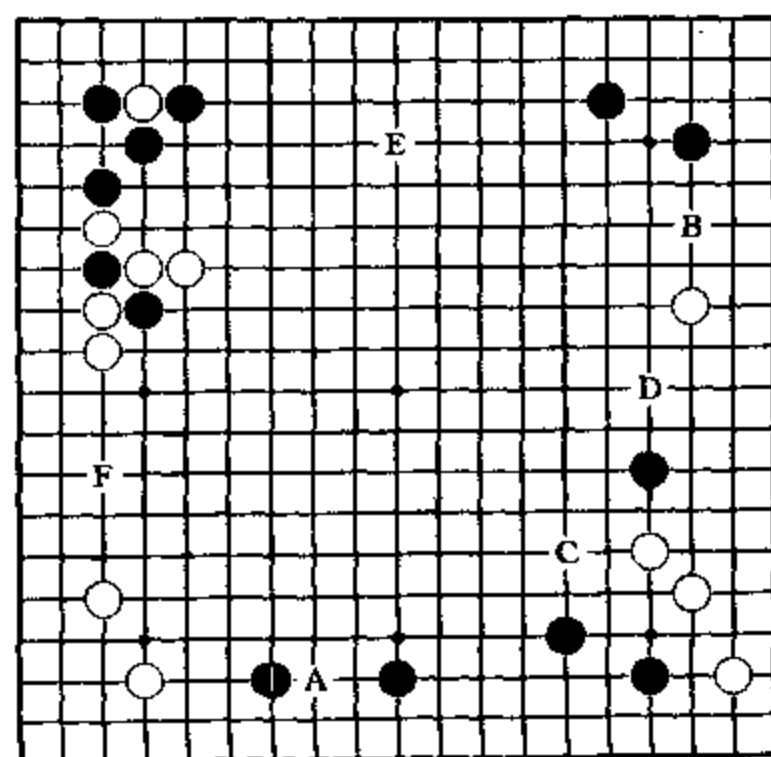
E 位的围地是扁平的，无多大的发展。此点不能与白 A 位拦相比。

F 位打入则是缺乏厚味知识的下法，有自讨苦吃的

感觉。



图六甲



图六乙

B、C、D 都是一般的好点，但当务之急是尽量降低白方厚势的威力。

前面已经说过，厚势要么围大空，要么不围。那么，图七的状况下，黑 A 位拦还是 B 位拦呢？答案是：A 位拦是正确的，因为 B 位拦，厚势围得的地域太小，而将敌子赶向己方的厚势则能充分发挥厚势的作用。

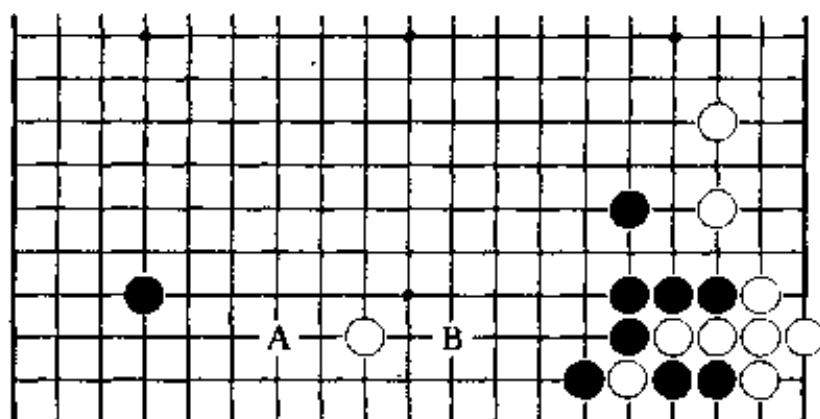


图 七

图八 黑 1 飞，攻击的方向正确，它把敌方的孤子通向厚势。白 2 尖、4 虎、6、8 两打，竭力挣扎，夺路而逃。黑在中间再度筑成厚势。白 10 虎，黑 11 拆一夺根，继续攻击。白向外逃窜只能继续强化黑棋的势力。

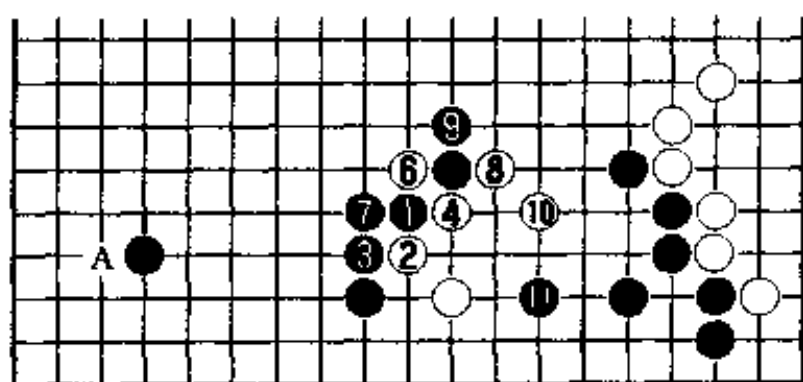


图 八

图九 黑 1 拦的方向正确，因黑左角的一队棋既有相当的根据，又有很广的出路，白 2 拆对它的影响并不大。

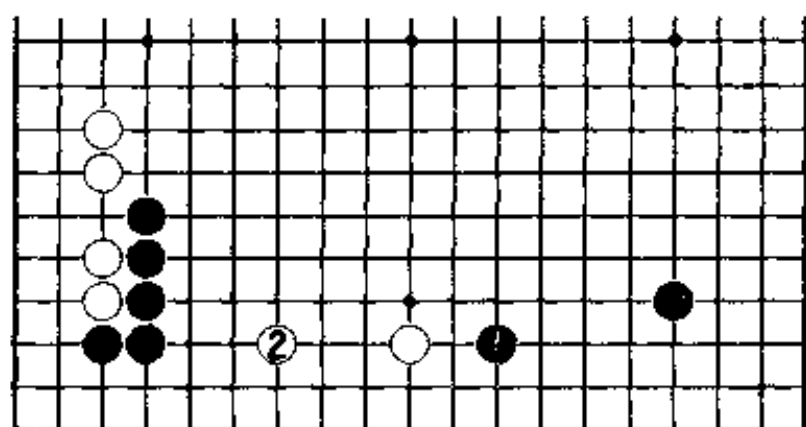


图 九

图十 黑 1 拦的方向正确。白 2 拆二，黑 3 尖对白方的拆二阵地施加压力。读者或许会问，黑为什么不占 A 位把白棋赶向己方的厚势呢？须知左角的四个黑子只是没有断点，出路还算宽广，但本身并无根据，这与图九的黑子有重大的区别。故黑 1 拦就成了有关双方根据的要着了。

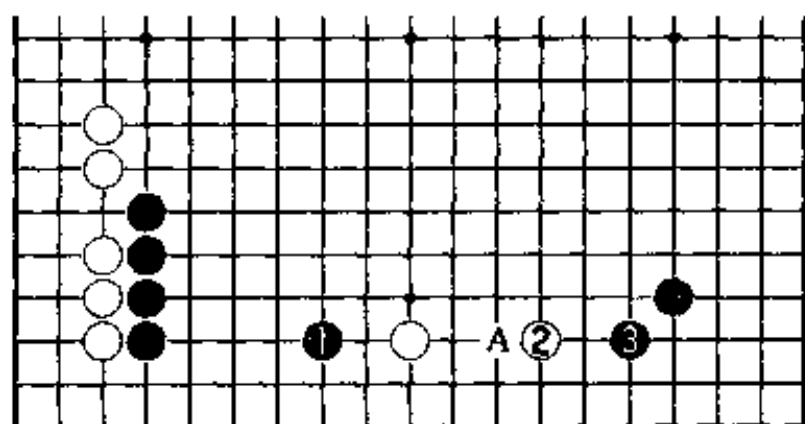
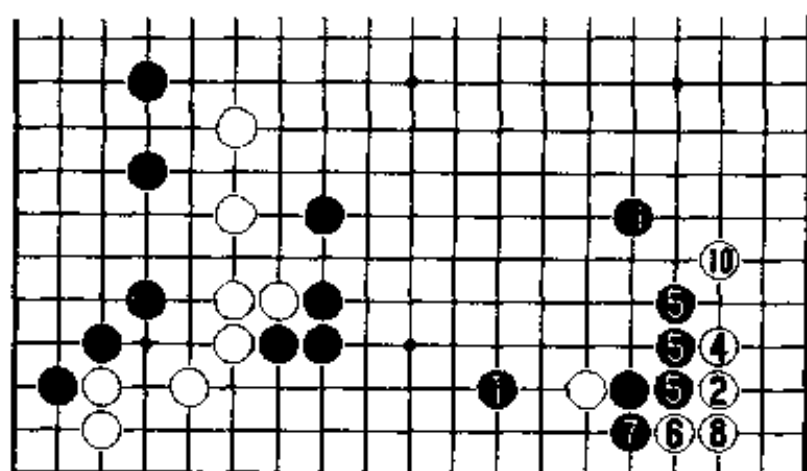


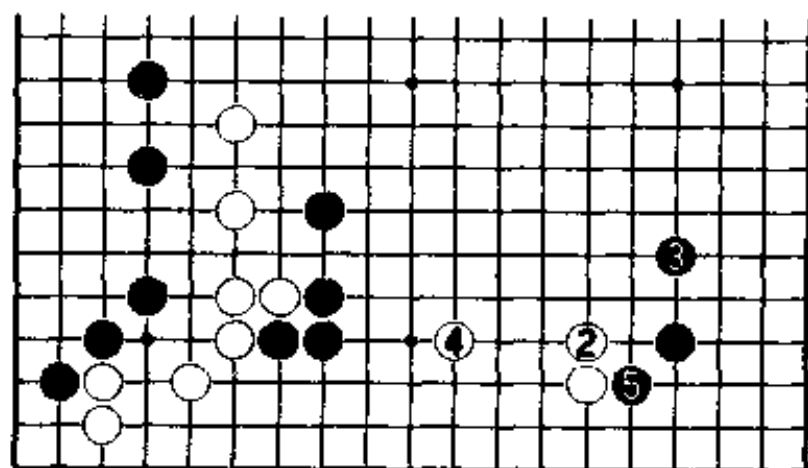
图 十

图十一甲 黑 1 一间夹也是有关双方根据的要着。白 2 点三·三至黑 11 飞出，黑在下边构成巨大的模样。

图十一乙 黑 1 尖顶、3 单关，被白 4 拆，黑左边的四个子反而需要照顾。所以，对于厚势也要有正确的分辨力，是否具有活形，是否拥有相当的根据地，以及势力是否足够强大等等，都要有很好的洞察力。



图十一甲



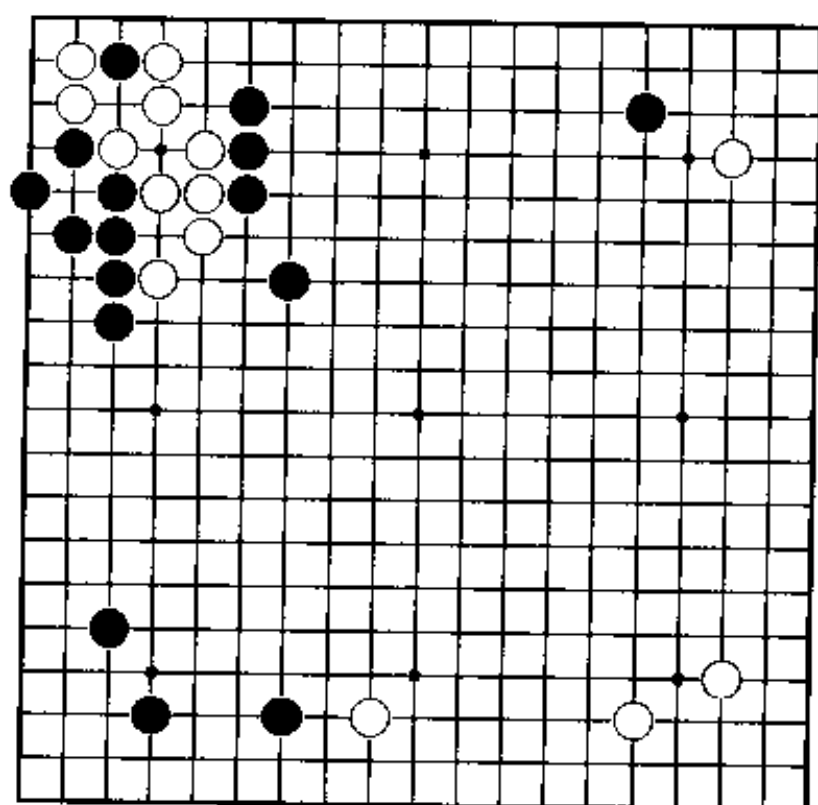
图十一乙

图十二甲 白先, 是否应该攻入黑上边的阵地?

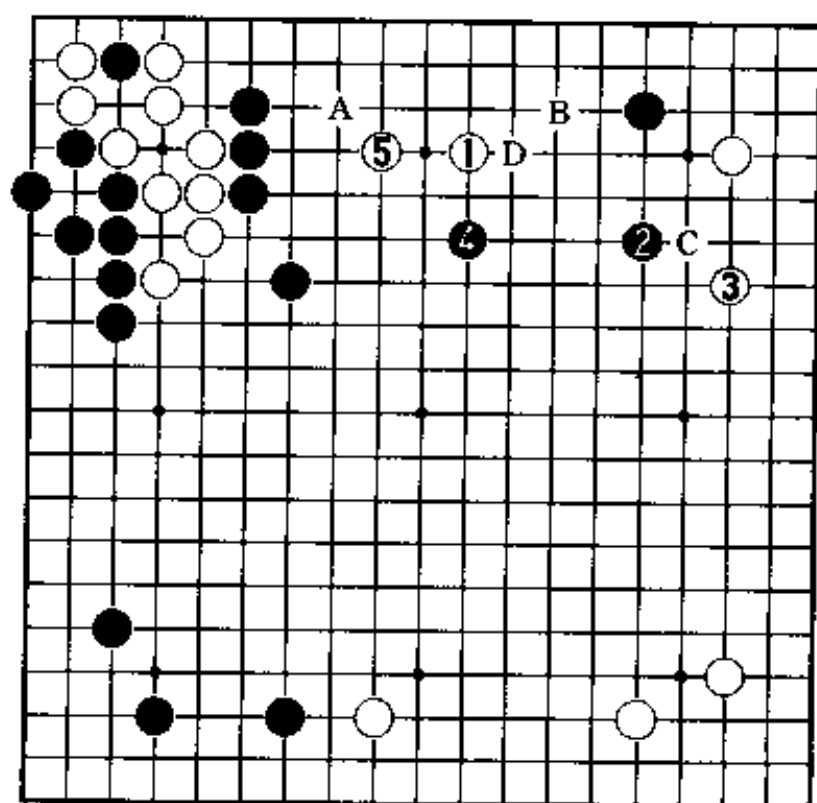
图十二乙 白 1 攻入是正确的。黑 2 隔二关出, 白 3 拆二, 黑 4 镇, 白 5 拆一后, 有 A 位尖的先手, 也有 B 位小飞安根之着, 是不惧攻击的。这里, 黑方左边的四个子并不厚实, 有断点, 而且没有根据。白左上的是活棋, 是绝对可靠的友军。所以白棋的攻入是正确的。

白若以为黑方四个子是强大的势力而于 C 位小飞, 则黑有机会于 D 位补边。

图十三 黑 1 拦击是正确的, 因为右下的白棋并无足够的根据, 黑可对它进行攻击。若认为白是强大的厚势而不去

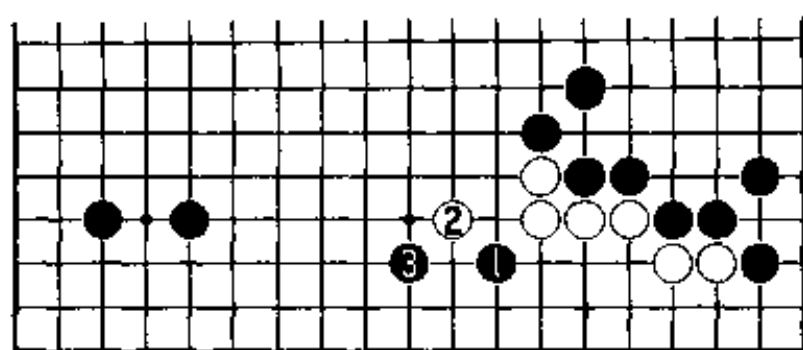


图十二甲



图十二乙

逼近它,则是重大的错误。



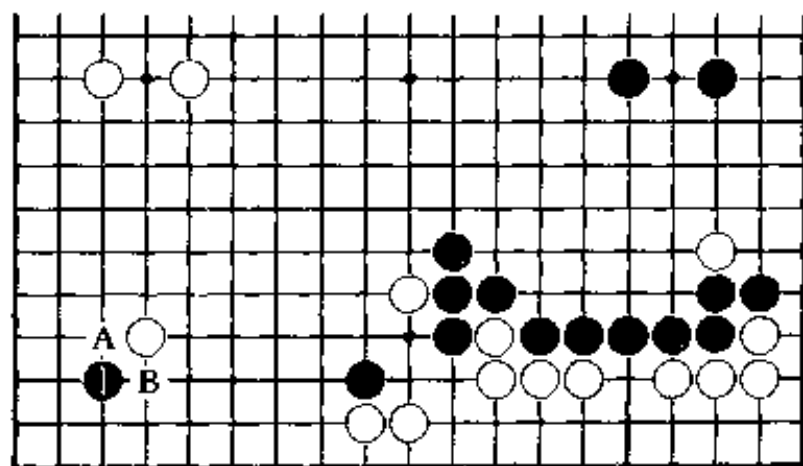
图十三

小结：厚势要在战斗中才能发挥其作用。厚势要围地就要围大，围得让敌方“眼红”而入侵，由此挑起战争，就有发挥厚势效能的机会。由于厚势不惧敌方打击，将敌子赶向己方的厚势，其实质就是使敌子的火力失去作用，同时也是发挥己方强大火力的威力。当然，在运用厚势时常有失败的可能，这问题在于作战能力的大小。即使你失败一百次，你仍要坚信厚势是有价值的，通过运用厚势能锻炼作战能力，而当你的攻防能力提高后，对厚势的价值也就会有进一步的认识，这是提高棋艺的一个良性循环。另外，对厚势的强度，即厚势本身的根据，断点状况，出路宽、狭等等因素有明察秋毫的洞察力，你才能更进一步地认识厚势。

第 29 天 方向与配合

棋向何处去,应将敌子赶向何方,怎样围地才比较合适等等一系列问题,都是中盘必须解决的。在诸多的问题中,有一个共同的课题就是方向与配合。今天将就这一问题作初步的探讨,以提高读者对方向问题重要性的认识。

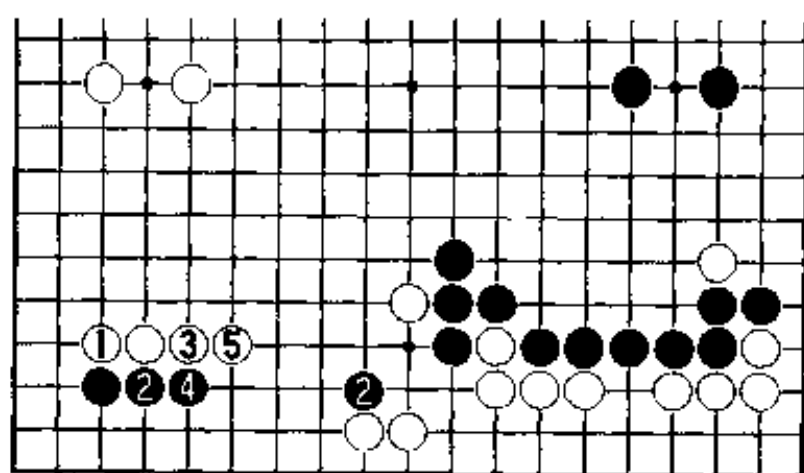
图一甲 黑 1 点三·三,白面临 A 位挡还是 B 位挡的方向选择,这里不需要很深的计算,也没有什么妙的手筋,而只要有良好的感觉。



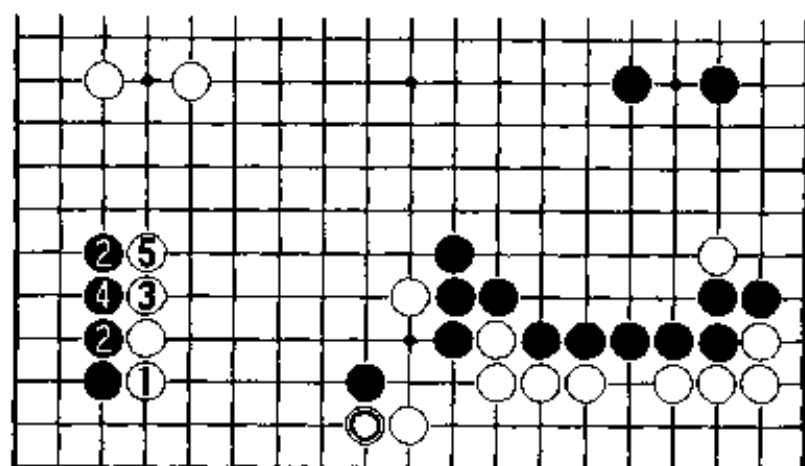
图一甲

图一乙 白 1 这里挡是正确的选择。黑 2 长,白 3 再长,黑 4 长后活一小角,但白在左边也构成非常好的配合。

图一丙 白 1 这边挡,同样是这几手棋的交换。黑也同样活一小角,但白方的势力转向右面,这正好遇到黑方也很强之处,英雄无用武之地,而且这势力与下边白低位的●子很不协调。



图一乙



图一丙

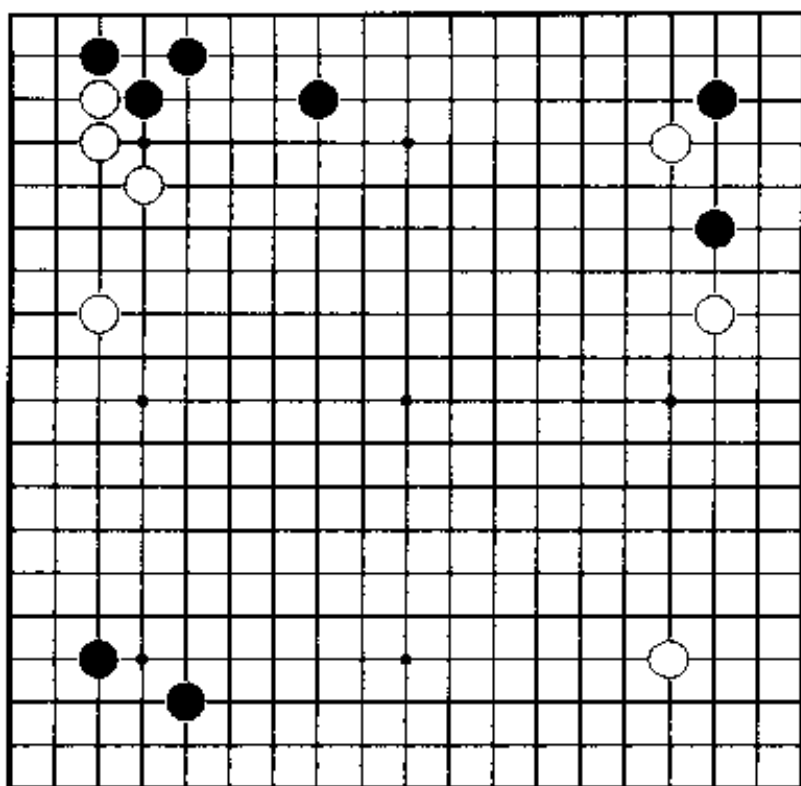
图二甲 黑 1 点三·三, 白应挡何处?

图二乙 白 1 挡, 方向正确。以下至黑 8 跳出是正常的应对。白 9 再压一手后白 11 关, 在右边构成相当可观的模样, 而最值得白方自豪之处是黑方在上边是低位会师, 这是子力重复的一种表现形式。

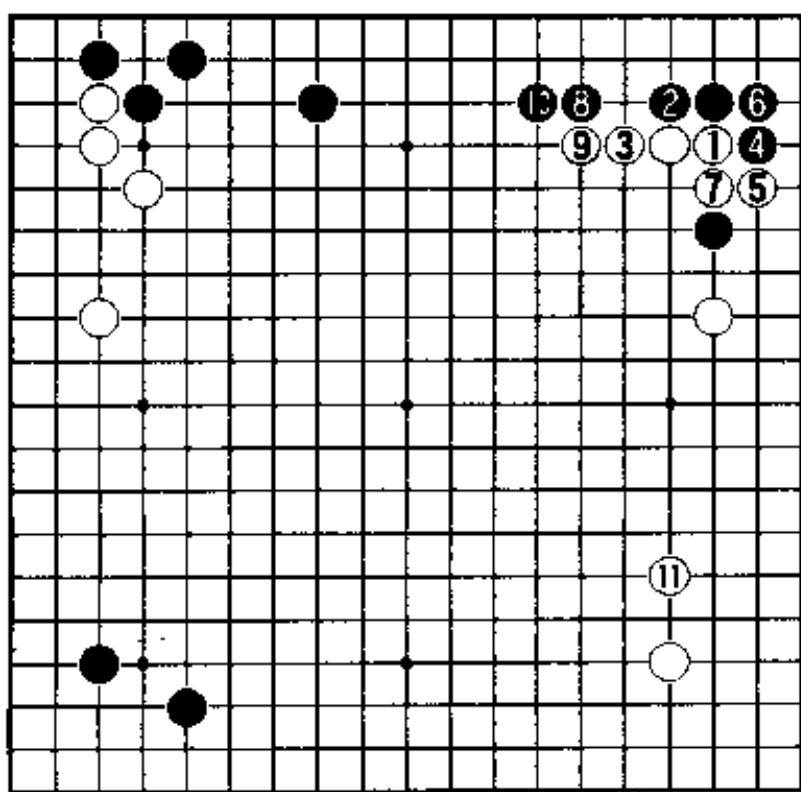
图二丙 白 1 挡的方向不好。以下白 5 飞后手封, 黑 6 可从容占下边的大场。白 7 尽可能宽地拆, 而黑因左上活棋, 故可放心地走 A 位肩冲。

图三甲 黑应 A 位挡还是 B 位扳?

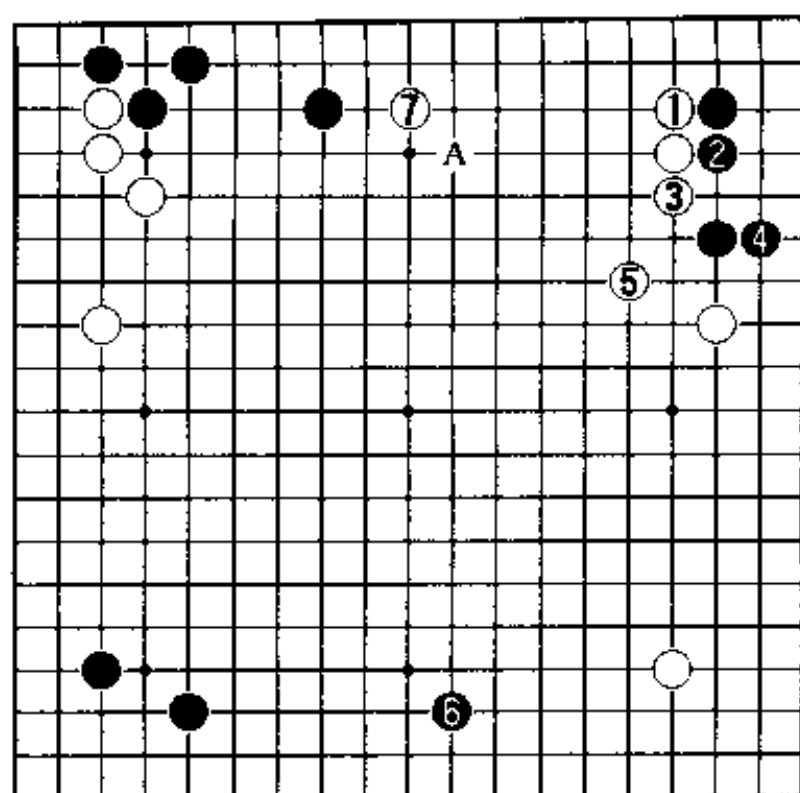
图三乙 黑 1 扳, 方向正确。白 2 扳后 6 位扳, 黑 7 连扳



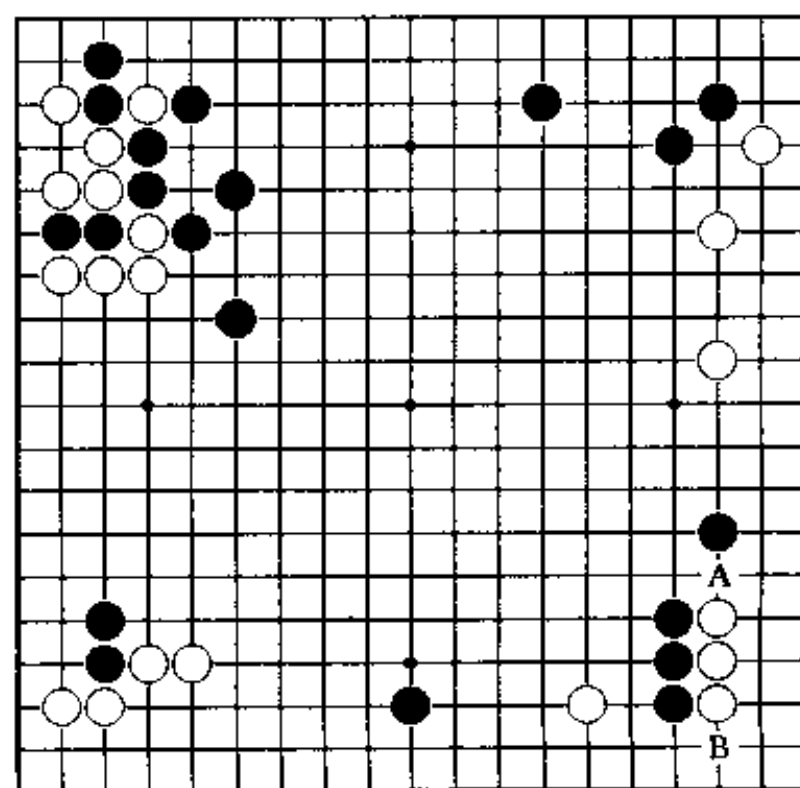
图二甲



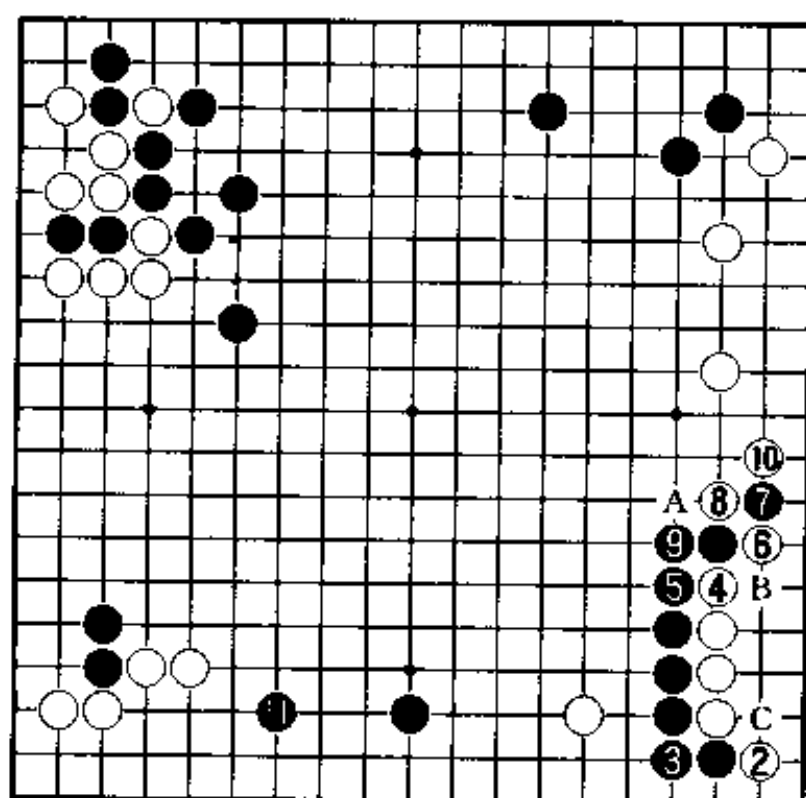
图二乙



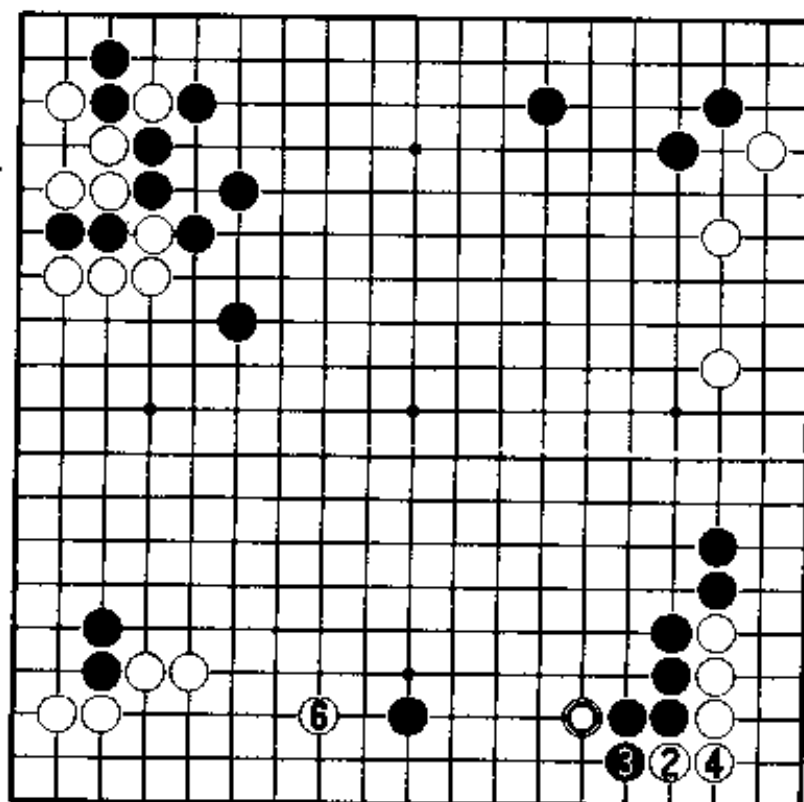
图二丙



图三甲



图三乙

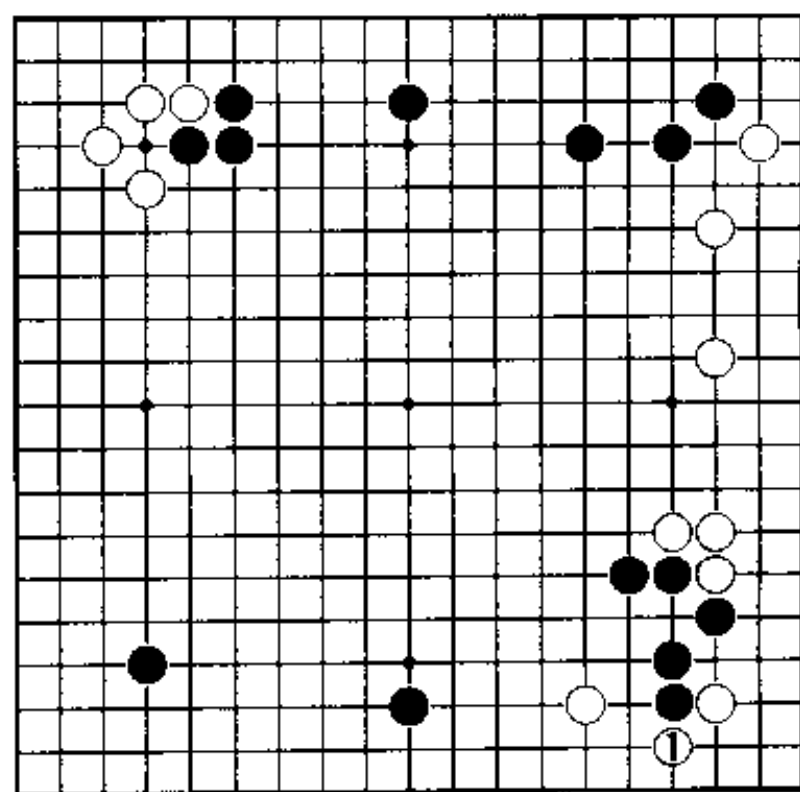


图三丙

是整形的好手。白 8 断打、10 再打，白仅是上、下两处活棋在低位相会。黑保留 A、B 两处打的先手权，占 11 位拆二，全局的配置不错。而白则是右边拥有太多的兵力而所得很少（黑尚有 C 位断的收官手筋）。黑处于领先的地位。

图三丙 黑 1 顶，白 2、4 先手扳接后，可占 6 位拆二，以后再待机出动●子。黑若在右下补一手，则白可在上边浅削黑阵，而黑右下补后的势力对右上的白方拆二阵地并没有威胁。

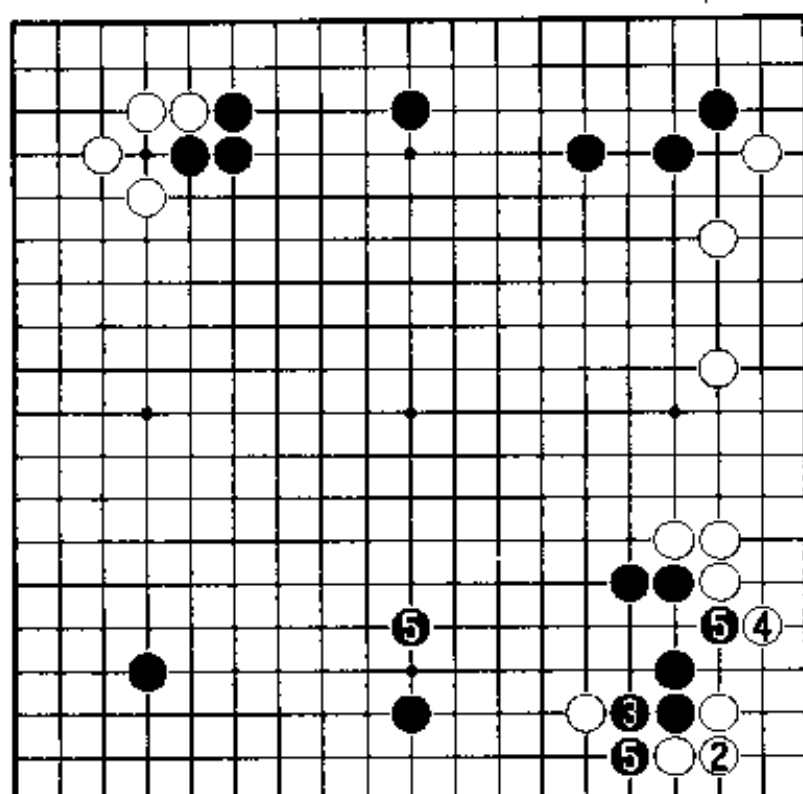
图四甲 白 1 扳，黑应把白子赶向何方？



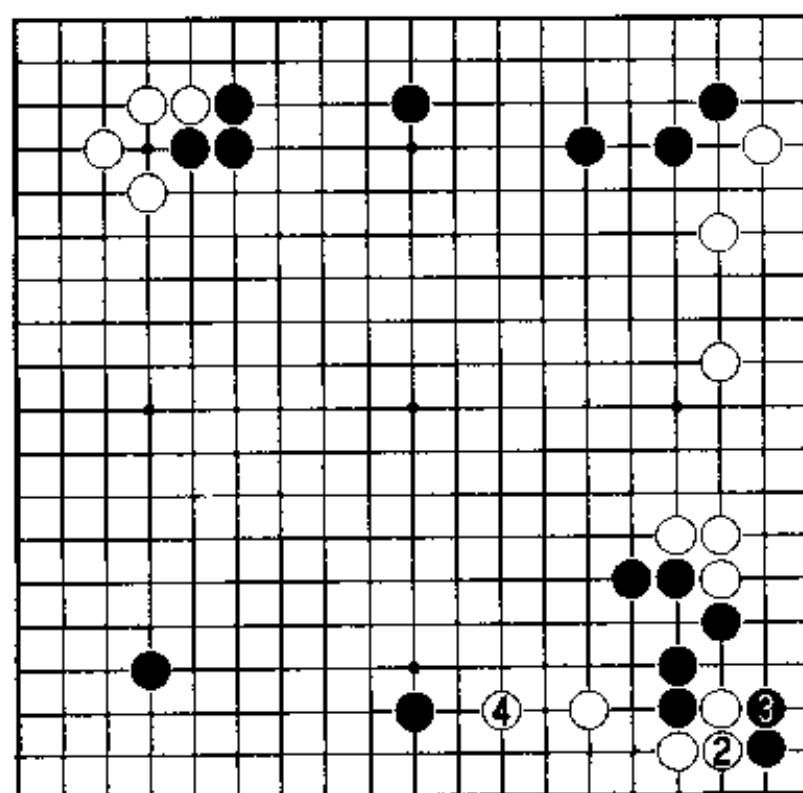
图四甲

图四乙 黑 1 扳、3 接，白 4 扳，边角通连。在局部是黑方亏损，但白因是在右边低位会师，故在整体上黑是有利的。

图四丙 黑 1 点入二·二是定式的正规下法。白 2 接，黑 3 爬回，白 4 拆一安根。这里黑方所做的只是割断两块活棋的连络，损失的是下边的大模样，优劣是分明的。从中也说明围



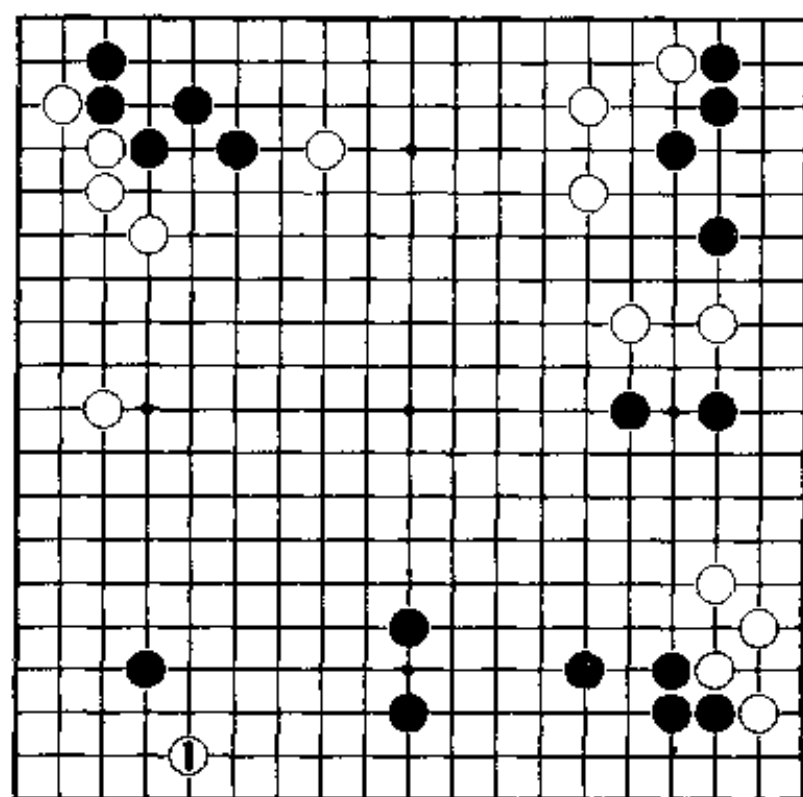
图四乙



图四丙

棋中局部与整体的关系。那种死背定式而不会灵活应用的人是不能成为好棋手的。

图五甲 白1二路潜入黑阵，黑方是把它驱向边还是封在角内，这又是一个方向性很强的问题。

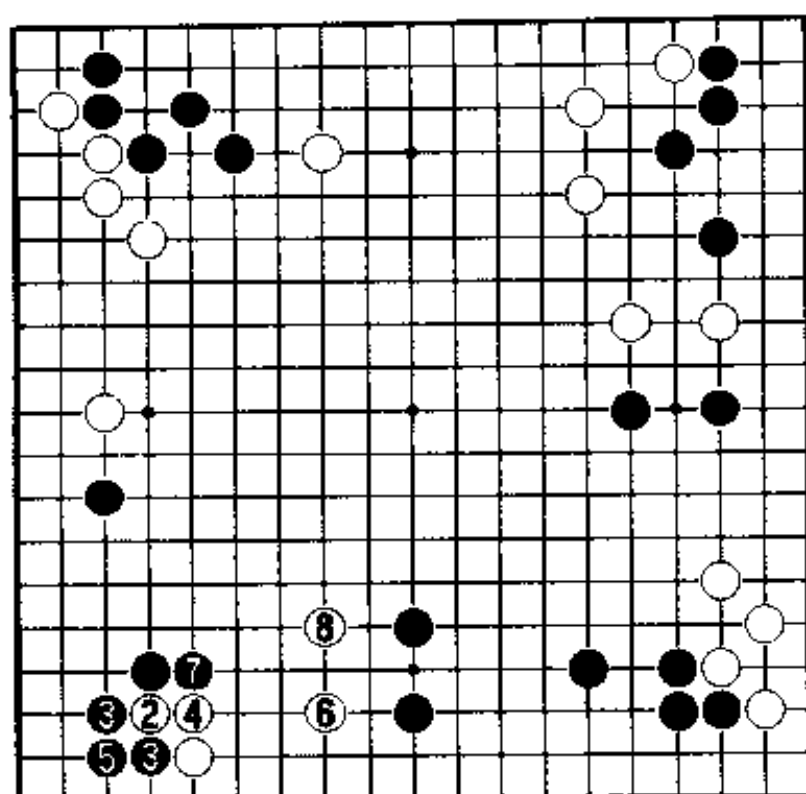


图五甲

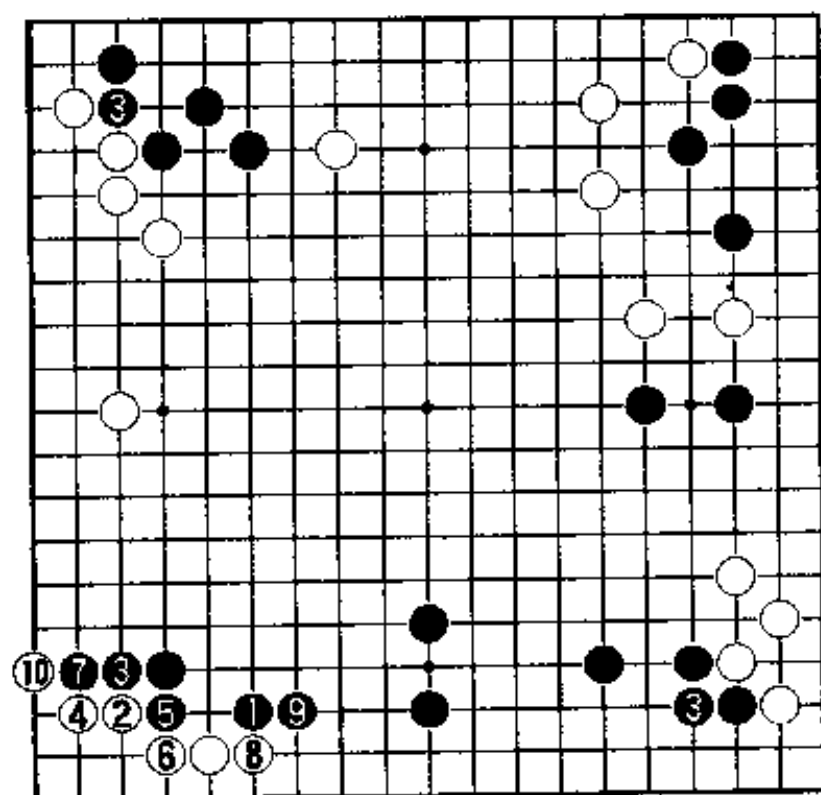
图五乙 黑1挡是正确的。白2挖求变，黑3打，坚持原来的方针，守住角而把敌子赶向边。以下至黑9拆，左边的阵地不小，还可伺机侵入白左边的阵地。而且，白下边的数子尚未活净，黑尚可在这孤子上谋取一定的利益。

图五丙 黑1飞封，白2小飞进角，以下至白10扳补活，白得角且拥有近10目的地域，而黑所建立的外势既无足够的空间可以开拆，又没有孤子可进行攻击，真可谓英雄无用武之地。这说明黑1飞的方向有问题。

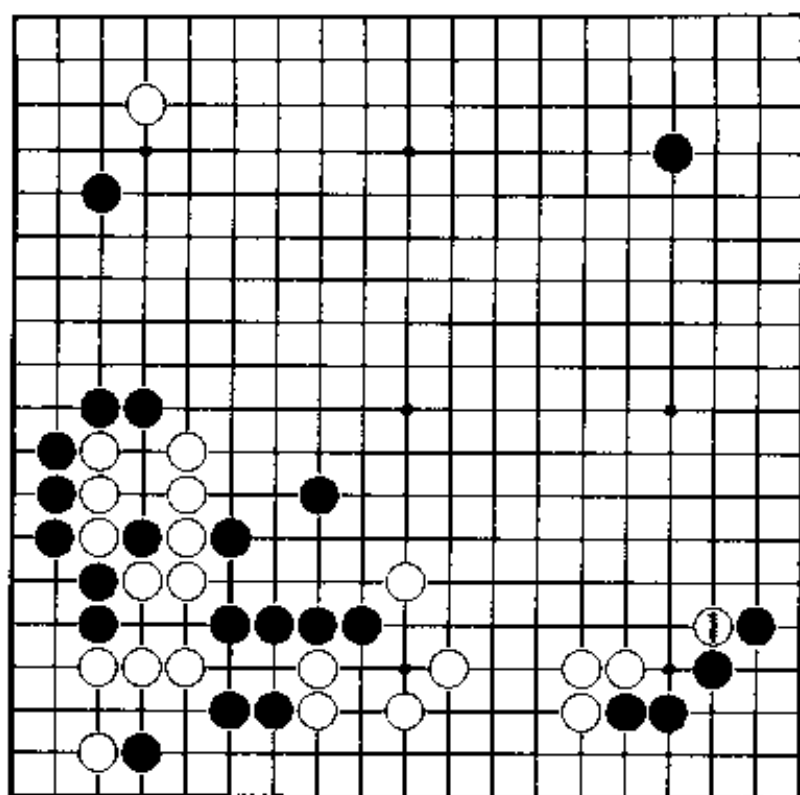
图六甲 白1搭，黑2扳后白应如何下？



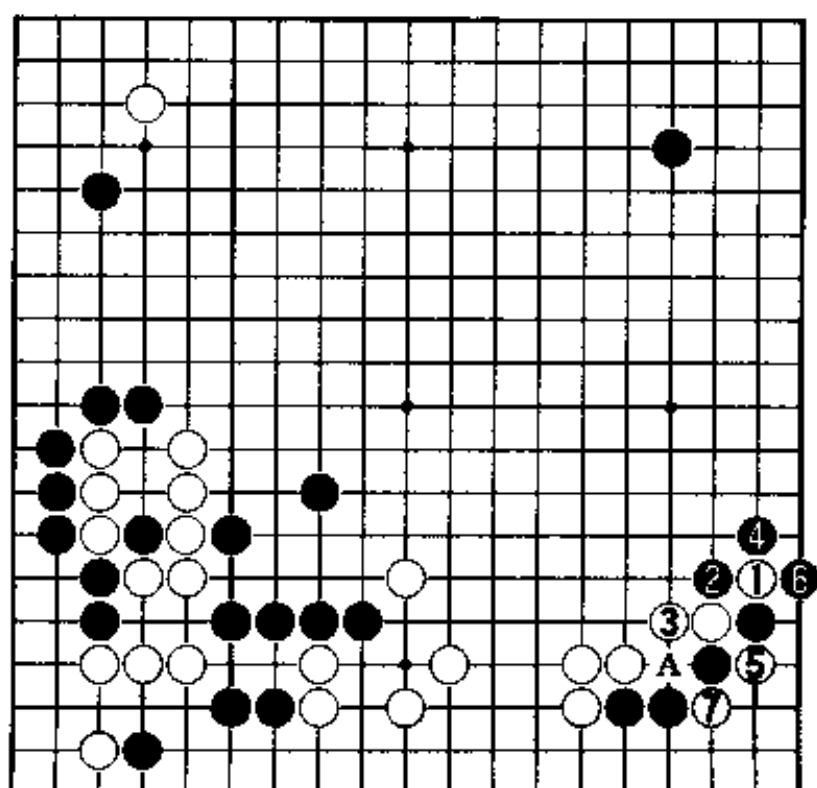
图五乙



图五丙



图六甲

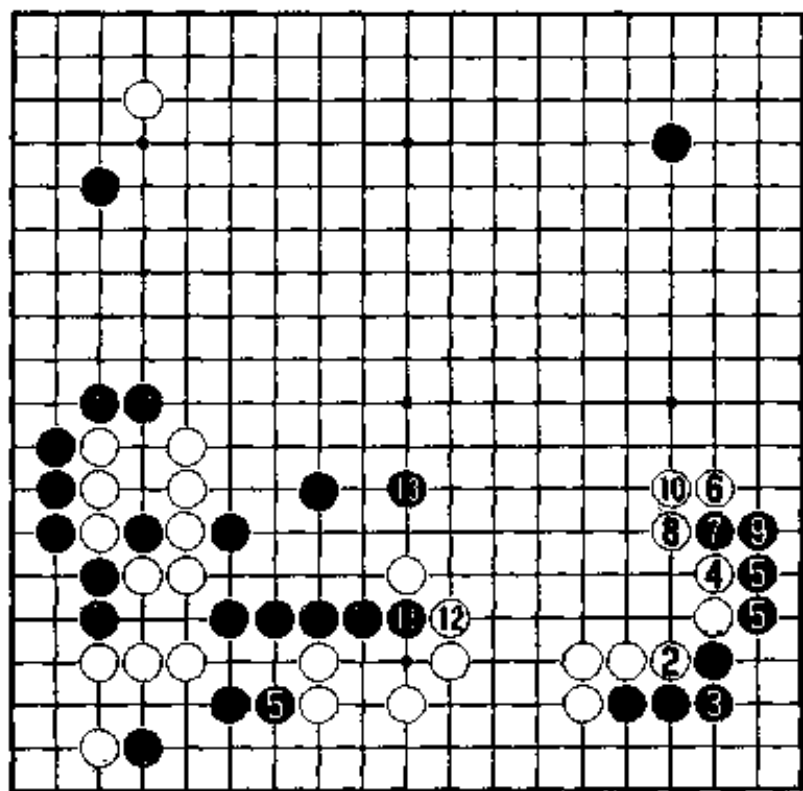


图六乙

图六乙 白1扳,方向正确。黑2断打至6提,白7打虽不能说自己得整个角地(因黑在角中尚有手段),但它至少已经把黑角的地域全部毁掉。

黑 2 如于 3 位打，白 2 位接，黑 A 位接，白 5 位打拔一子。这在普通的场合下白被穿透是不能考虑的，但白下边的阵地是很坚实而缺少发展的空间，黑棋的穿出并不能给白造成损害。如图的下法是实战的经过 [取材于第一届应氏杯决赛聂卫平(黑)一曹薰铨]。

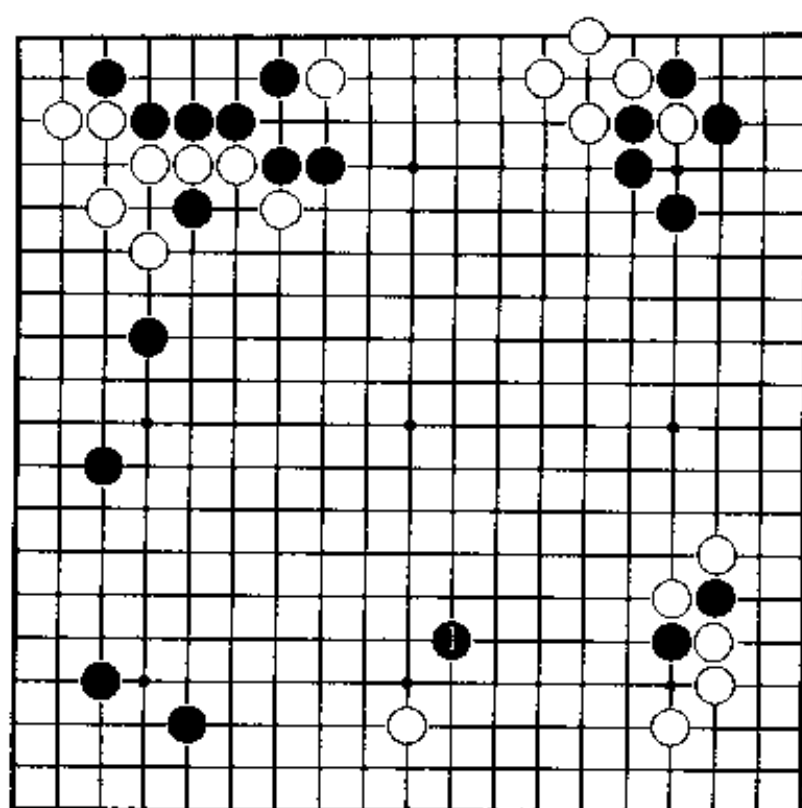
图六丙 白2顶、4长是正常的下法。以下至白10接后，黑11冲、13关，白中腹的规模很小，与实战结果相比差别不小。



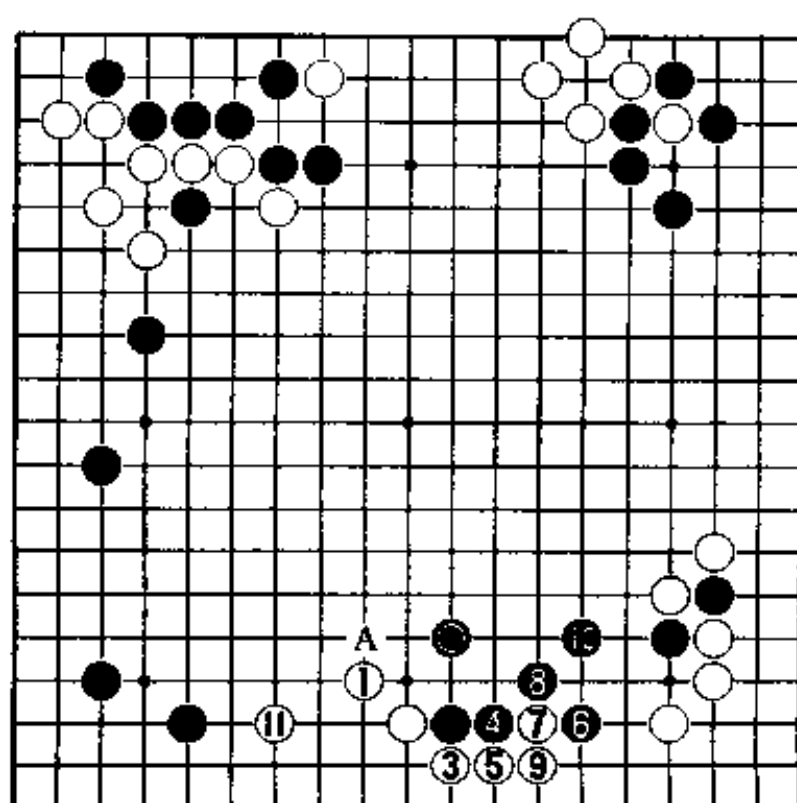
图六丙

图七甲 左下的白棋很厚,黑 1 浅削,白如何应?

图七乙 白1尖,方向正确。黑2搭下,白3扳至11小飞做活,黑方所着之子全在白棋的厚势附近,作用不大,以后还



图七甲

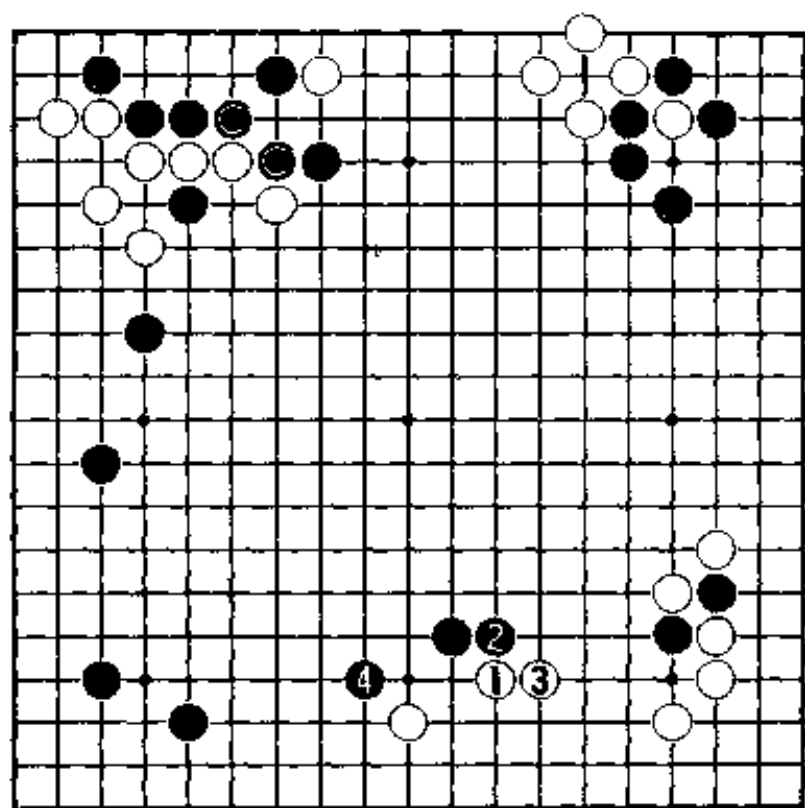


图七乙

要受到白方的种种威胁。而且，黑棋左边的阵地既薄又处低位，不可能再有发展。所以，黑●子的浅侵过于深入，应于A位小飞镇才是模样消张之要点。

图七丙 白1小飞围空是只见树木、不见森林的下法。黑2乘势一压，白3长后，黑4小飞形成极大的模样，白明显失败。

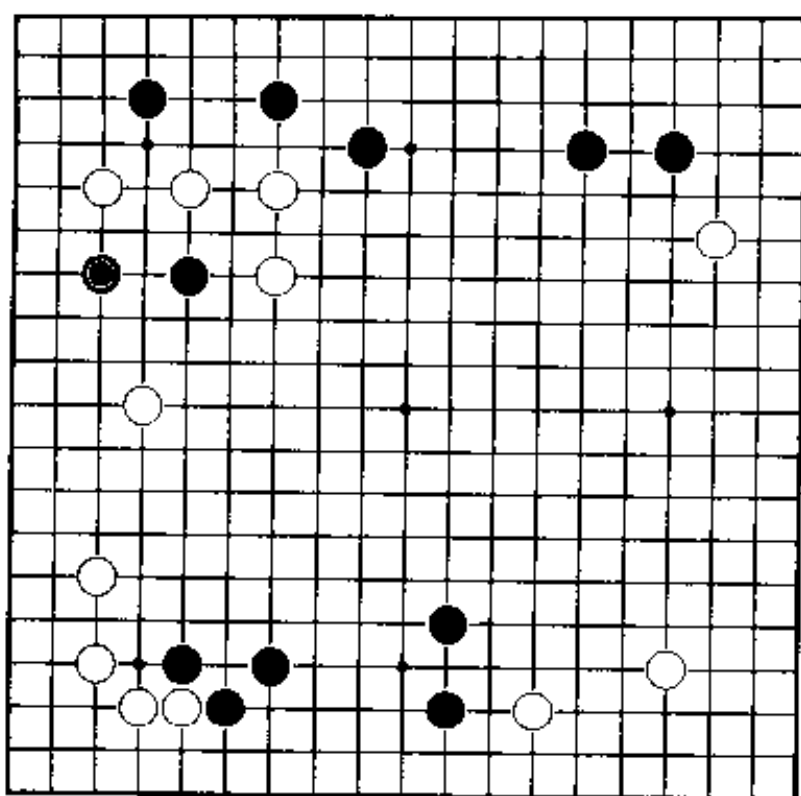
以厚势来围小小的地，这是极大的浪费！



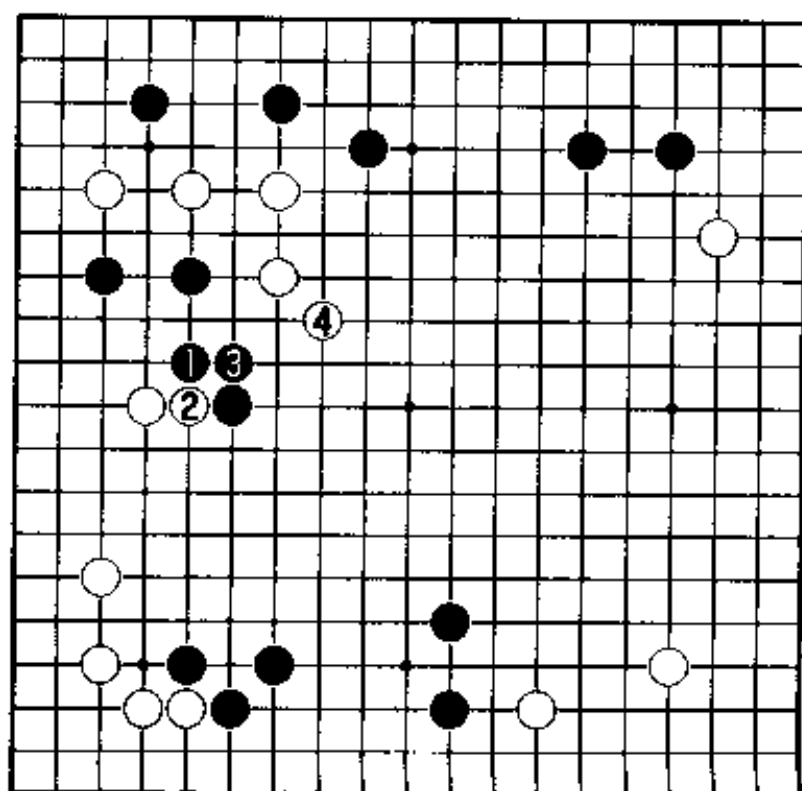
图七丙

图八甲 黑左边两个●子必须处理，如何向中腹出头呢？

图八乙 黑1尖冲，方向正确。白2长只是锦上添花之着，黑3长，不仅使己方的出路更畅，而且渐渐地影响到白方的四个孤子。白4尖也是强化自身、削弱黑方孤子的要着。黑5再紧压，拓宽出路，宁可强化白方小小的阵地，而不去强化



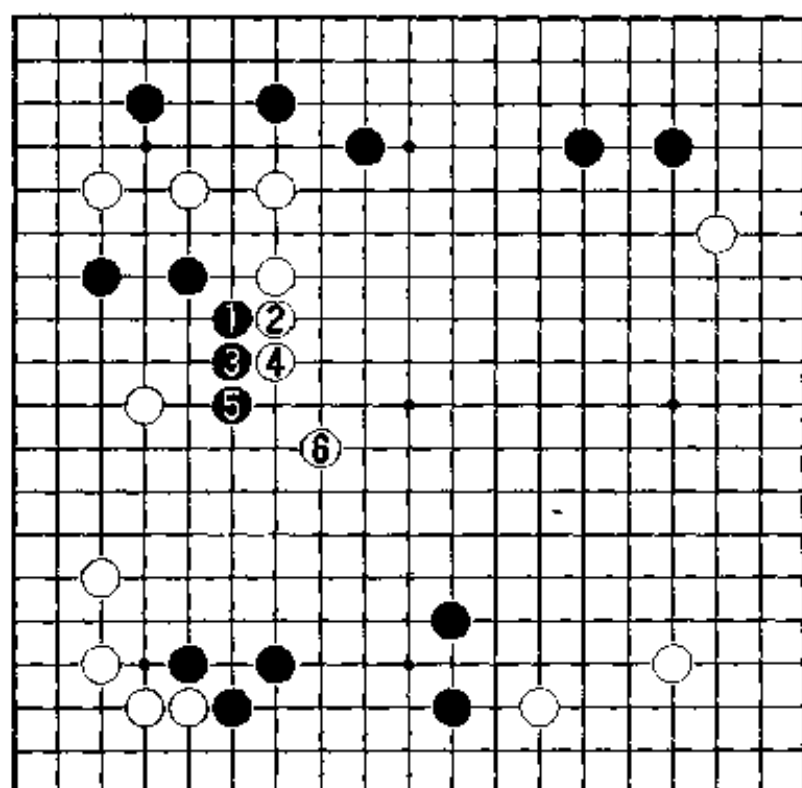
图八甲



图八乙

白方的孤子,这是黑的正确方针。

图八丙 黑 1 尖,有问题。白 2、4 连压使左上的孤子得到了加强,而黑对左边的白阵也没有太严厉的攻击手段。

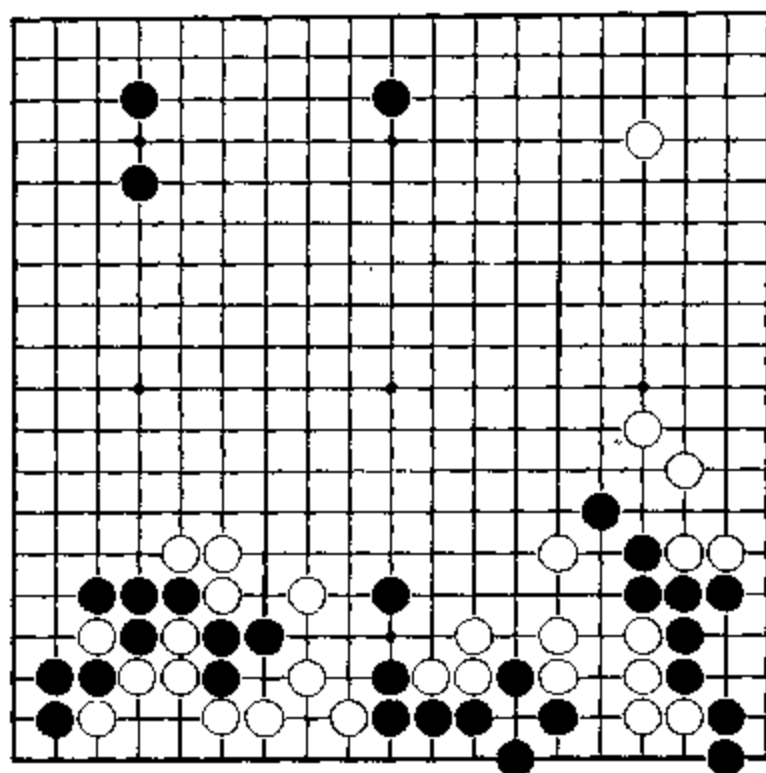


图八丙

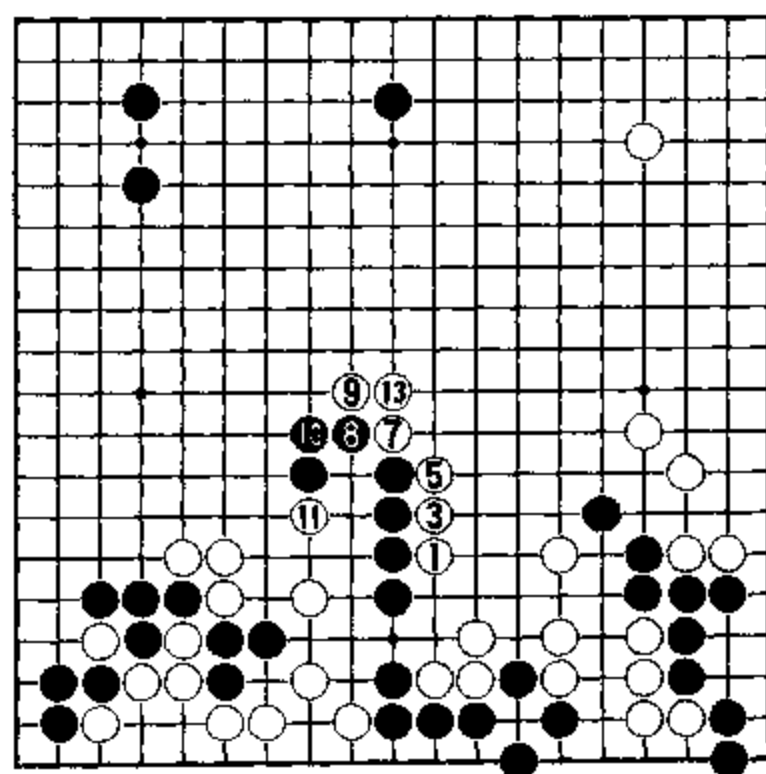
图九甲 黑方下边的一队棋仅有一个眼,白应如何攻击?

图九乙 白 1 飞是正确的,首先是它照顾了己方未净之子(右下的白棋自身也有问题),故这是强化自身、削弱敌军的正着;其次将敌子驱向己方最坚实之处(左下的白棋)也是正确的方针,故这应该没有异议的攻击方向。以下至白 13 接,在这一攻击过程中白方所着之子都是有作用之子,而黑方在逃孤的过程中所着之子都是没有其他作用的子(除了逃命)。仅此一点,白就得了大利。

白 1 如于 4 位镇则是盲目的攻击。黑于 1 位尖,白右下之子首先得考虑自身的安全,再也无暇去攻击黑棋了。



图九甲



图九乙

小结：方向与配合说到底是如何充分发挥子的效能问题。这是一个比较深的问题，也是把棋艺提升到一个新台阶必须解决的课题。

第 30 天 棋形与效率

初学者在中盘首先考虑的往往是死活之争，即吃棋与逃命。但死活问题仅是正常的中盘战斗过程中的极端现象，出现的机率是很低的。水平稍有提高后，读者就知道，那些经常发生的争斗是与死活有关的强弱之争，是那些连络与切断、出头与封头、有关根据地的斗争。在这基础上，水平要再提高一步就必须考虑与强弱有关的更细腻的斗争，即棋形与效率之争斗。在《围棋入门一月通》中已经提到这一问题，今天再就这一问题作进一步的讨论。

图一 黑 1 打、3 拔是正常的下法。白 4 打后，黑 5 不加理睬而走单关出头是正确的。黑 5 绝对不能考虑下●位粘，这将构成极度的愚形。

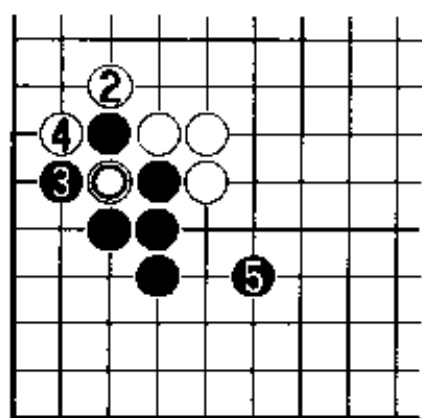
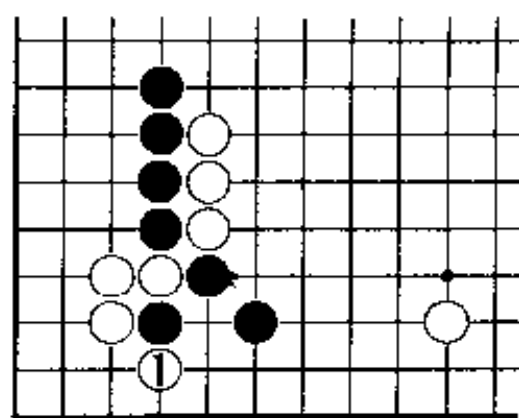


图 一



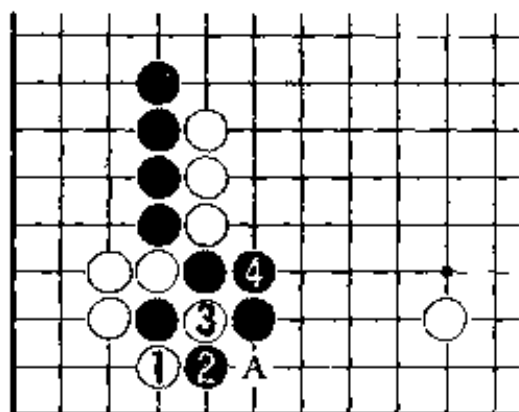
图二甲

图二甲 白 1 打，黑应如何对付？

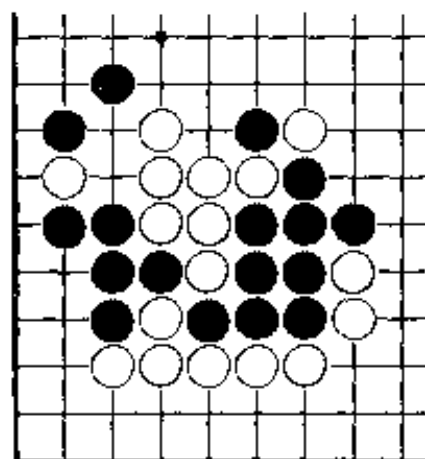
图二乙 黑 2 挡下做劫是正着。白 3 提劫，黑 4 接，棋形

很舒畅。黑不必担心白于 A 位挑起劫争, 因此劫黑轻白重。

黑 2 于 3 位接是不能考虑的, 这明显地给白得利, 黑方构成愚形; 如此重的形状必将遭到敌方的严厉打击。



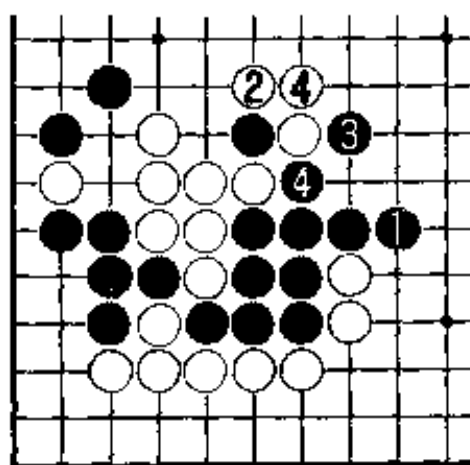
图三乙



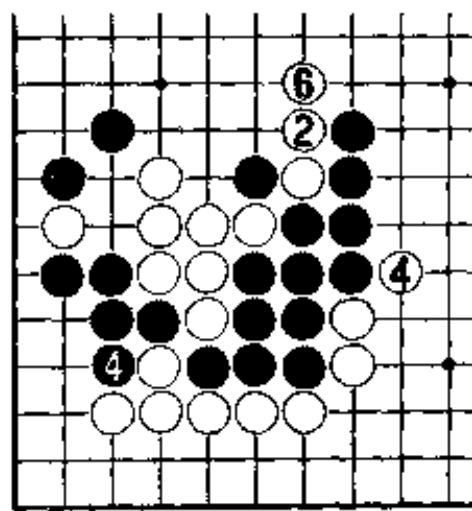
图三甲

图三甲 这是大斜定式中的一个变化, 黑、白双方都构成愚形。因此, 这又是双方都能接受的结果。接下来黑应怎样下?

图三乙 黑 1 长是形状的要害。白 2 抱吃, 黑 3 再顺手打。白 4 接后, 黑可选择的下法很多, 或是飞封下边白方的出路, 或是强化中间数子等等。这里主要的问题是: 黑 1 长在己方已经成为愚形的基础尽可能保持较美的姿态。



图三乙

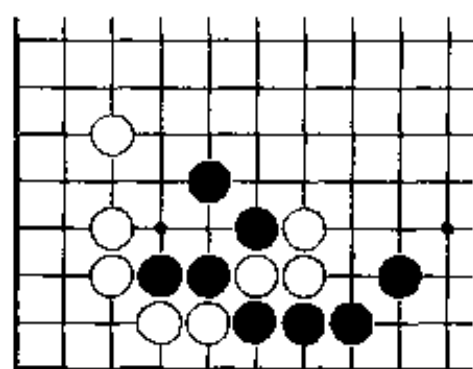


图三丙

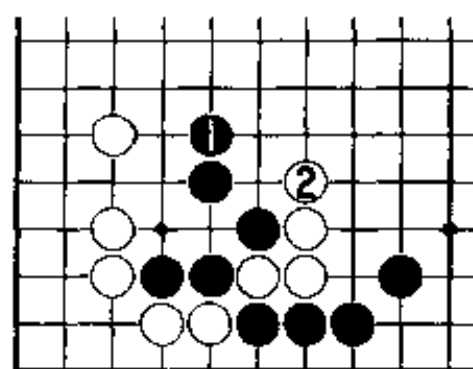
图三丙 黑 1 打、3 压是增强中腹数子的下法, 但白 4

打，黑 5 接后愚形更愚，这是不可接受的姿态。

图四甲 黑先如何着手？请注意棋形！



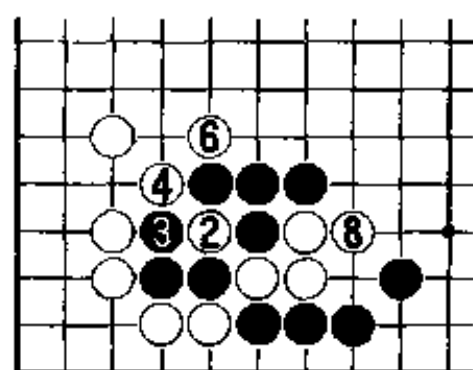
图四甲



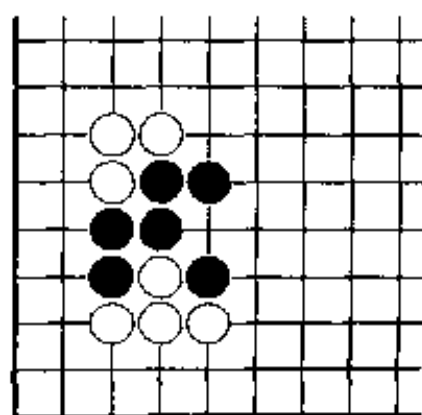
图四乙

图四乙 黑 1 长是形的要点，有此一着后，全队对外的联络点最广。白 2 长同样是形的要点。

图四丙 黑 1 扳，将白两子头扳住显得很痛快，但被白 2 扑、4、6 两打把黑子打得愚不可及。白 8 再长出作战，黑亏。



⑤ = ② 图四丙

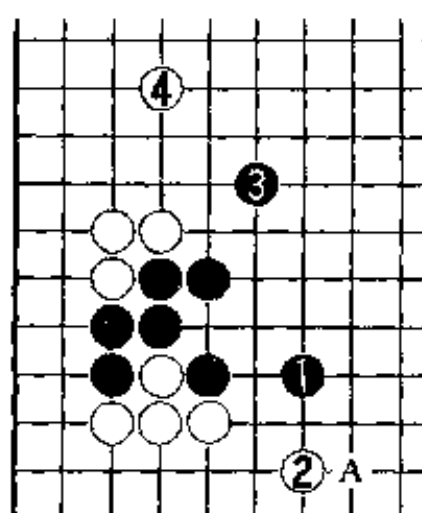


图五甲

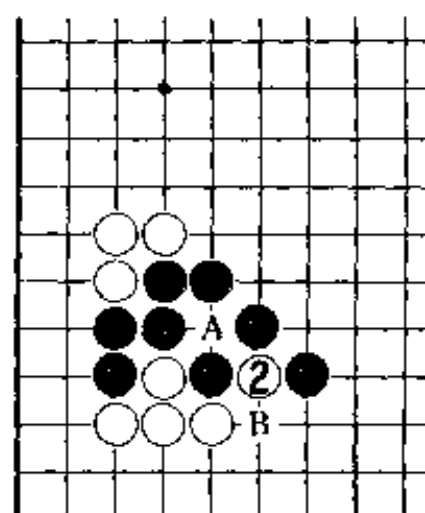
图五甲 黑棋已经构成一个空三角的愚形，但因白两边都紧贴住黑棋，故这样的接战黑还不亏。接下来黑应怎样走？

图五乙 黑 1 跳是注意形状，充分利用子的效能的下法。白 2 只能飞，黑 3 小飞后不仅出路宽广，以后还有 A 位搭的手段。

图五丙 黑 1 跳，白 2 如打，则黑 3 做劫。白若 A 位提，



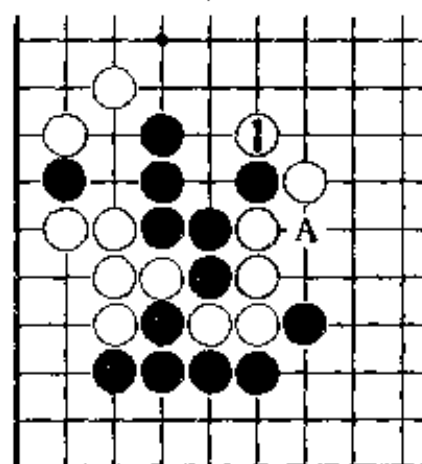
图五乙



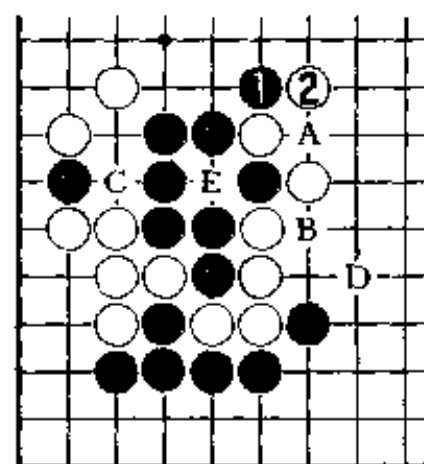
图五丙

则黑棋的愚形消失；白若 B 位接，则步调缓慢。

图六甲 白 1 打，希望黑接后再设法补 A 位断的缺陷，黑应如何对付？



图六甲

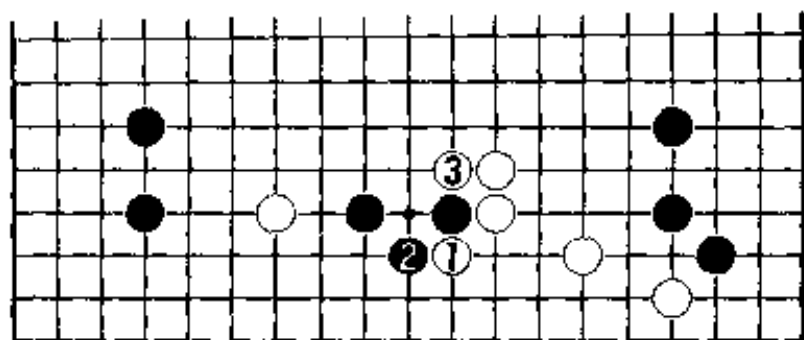


图六乙

图六乙 黑 1 夹是好手。白 2 如虎，黑 3 打，白进退两难，如于 A 位接，则黑 B 位断，白只得提劫。黑有 C 位接的劫材，白 2 若改在 D 位补断，则黑 A 位包打，黑棋形状整齐，而白棋的形状不佳。

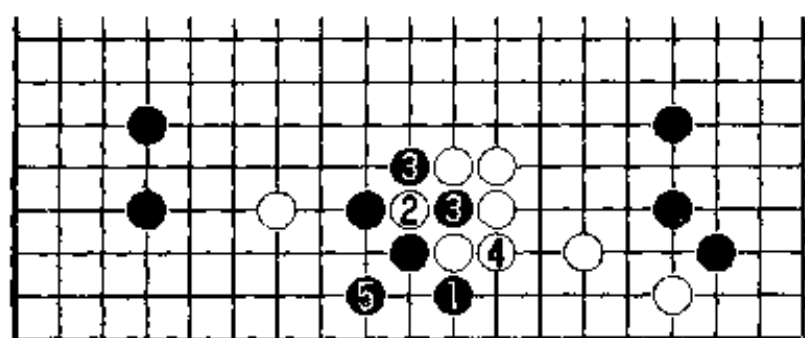
黑 1 如于 E 位接则成愚形，被白 1 打先手得利，真如白方的心愿。

图七甲 白 1 扳，黑 2 虎下，白 3 打，黑应怎样处理？



图七甲

图七乙 黑1二路打,白2提,黑3再打是不甘示弱的下法。在这里,白是不能轻易开劫的,因黑连拔两子的威力巨大,白没有足够的大劫材是不行的,但白4团是很好的应法,以后白再开劫的负担就较轻。白4于●位粘是不能考虑的。黑5虎后形态不错。



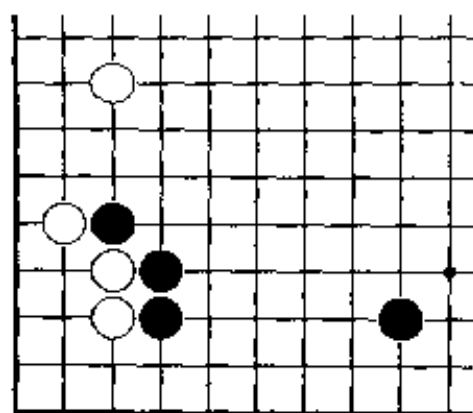
图七乙

图八甲 这是白点三·三演变出的图形，黑怎样走才能使己方的队形更整齐？

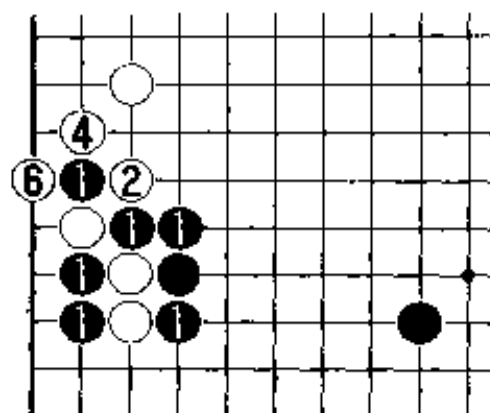
图八乙 黑1连扳是好手筋。白2如断打,则形成转换,黑方的结构很好,子的效率也得到充分的发挥。

图八丙 白2断打后再于4位接,则黑5、7打断白棋再于9位虎断。白10小飞,试图反扑,则黑11立,白12挡,黑13拆,白角上仍需补一手才活,白当然不行。

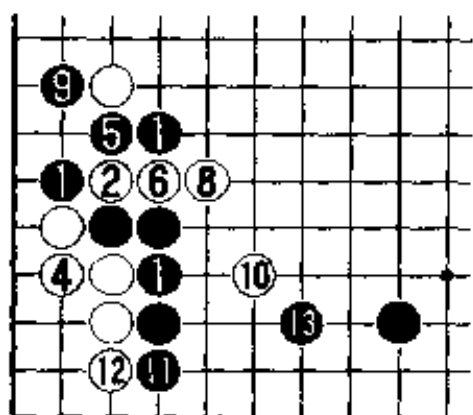
图八丁 黑1长是最恶的下法。白2长,取得边角连络,



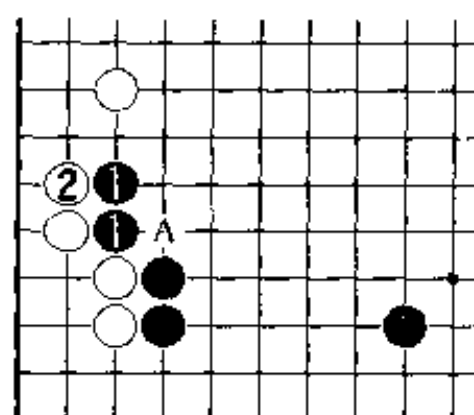
图八甲



图八乙



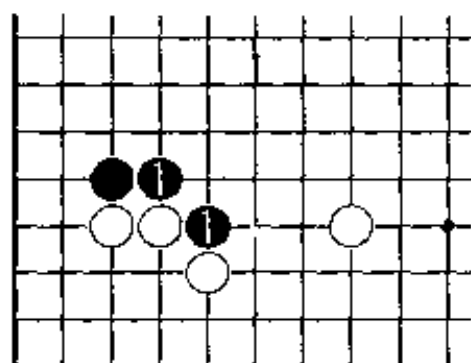
图八丙



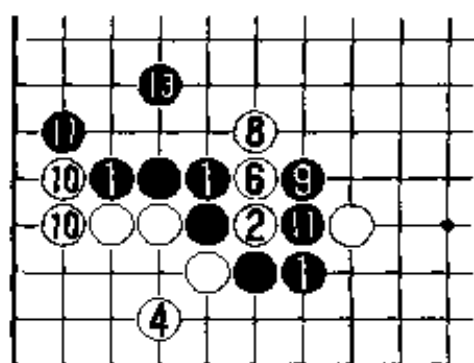
图八丁

而黑仍有 A 位的断点,故黑 1 还不如于 A 位接。

图九甲 黑先如何使己方的棋形整齐舒畅?



图九甲

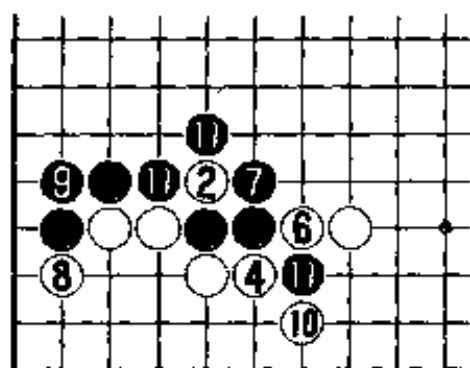


图九乙

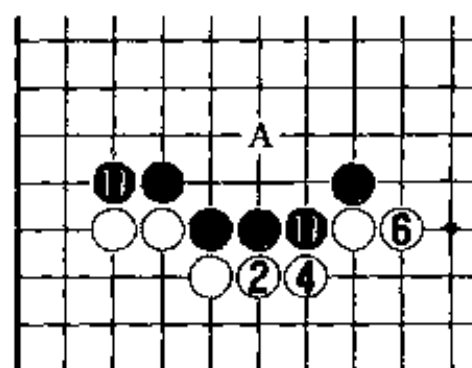
图九乙 黑 1 连扳是整形的好手筋。白 2 断打,黑 3 接已经达到四个子形状整齐的目的。白 4 补断,黑 5、7 打后 9 接,把白边、角分开,白 10 扳、12 接很大,黑 13 补断,使两面的棋

形都很整齐。

图九丙 黑1先扳也是有关双方棋形完整与否的要点。白2断打、4长,黑5扳下是弃子整形的好手筋。以下至黑11提,外势完整,而白角尚有种种余味。



图九丙

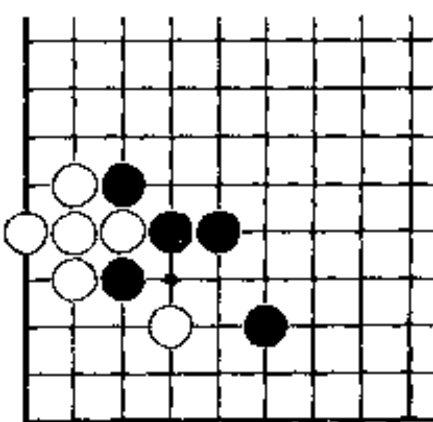


图九丁

图九丁 黑1长,恶手,3再顶更恶。黑5扳徒然增加白方的地域,己方的棋形不仅由于有两个断点,而且三个子被白两而扳住而显得薄弱,被白A位点,黑难以收拾。

图十甲 黑先如何使己方的棋形更完美?

图十乙 黑1冲是弃子整形的好手。白2断,黑3再长,多弃一子以期得到更多的利用。以后黑5尖、7封头都是先手。黑方的封锁线完美无缺,其中黑5于A位点也是极好的手筋!

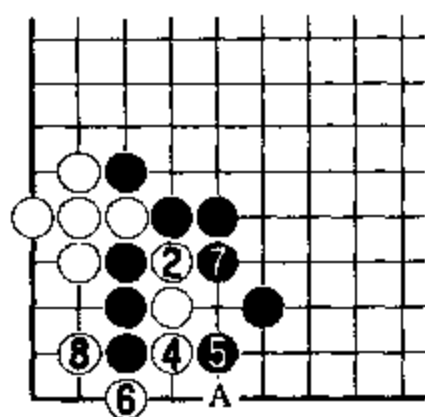


图十甲

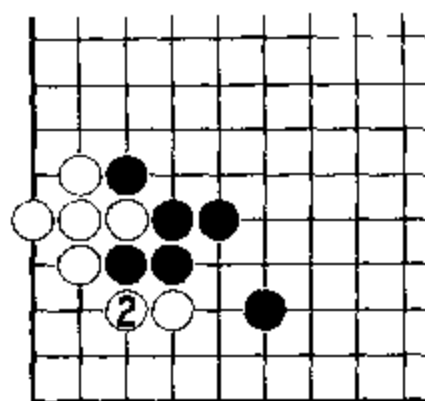
图十丙 黑1接回一个废子似乎是先手得利,但白2挡后,黑方下而的阵线破烂不堪。

图十一甲 黑棋下边尚未活净,应如何补?

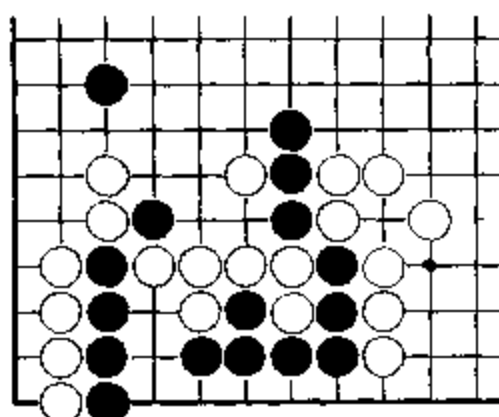
图十一乙 黑1夹是击中白棋形不整的弱点,这种以进为退的手法必须细细体会!白2挖,黑3立是好应手。以下至



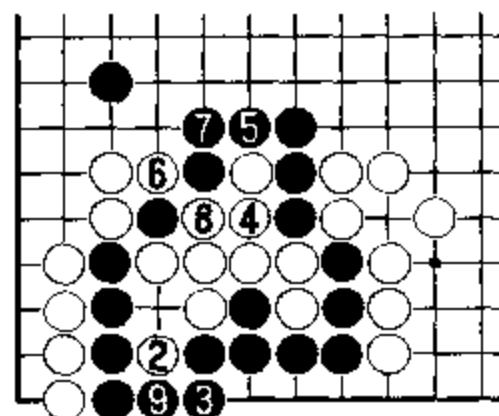
图十乙



图十丙



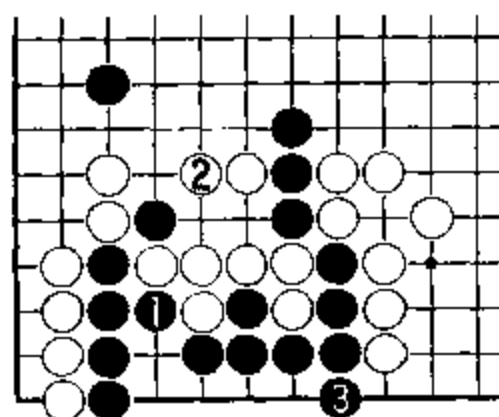
图十一甲



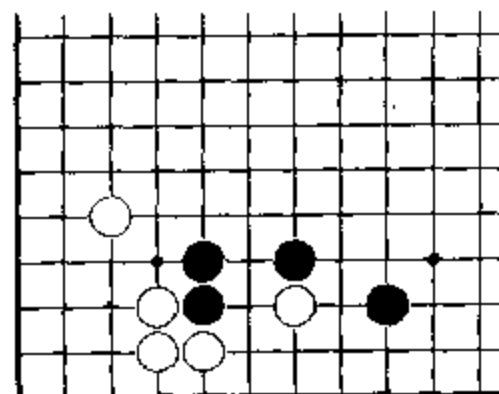
图十一乙

白 8 提，黑方构成好形，而白方的棋却毫无作用。黑 9 再补活，在撤退的过程中大捞一把。

图十一丙 黑 1 顶住，白 2 补，黑 3 再得补一手。白先动手，黑棋四分五裂难以收拾。



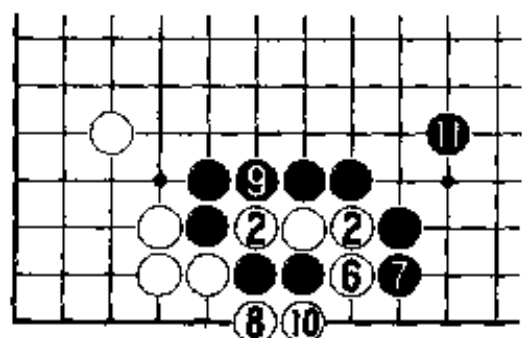
图十一丙



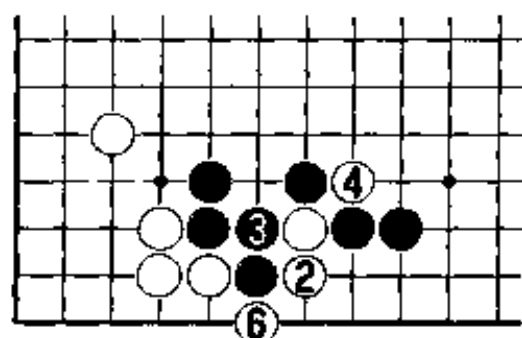
图十二甲

图十二甲 稀稀拉拉的黑子如何整理成完整的队伍？

图十二乙 黑 1 夹是要点。白 2 顶，黑 3 再断是弃子整形的手段。以下黑 5、7、9 一路先手紧气，黑 11 飞补断后，黑仅以牺牲两个子的代价使己方的队伍整理成一支强大的队伍。



图十二乙

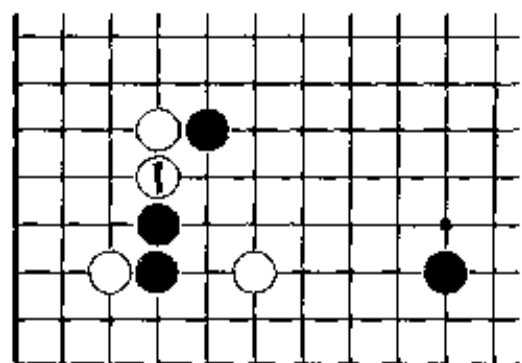


图十二丙

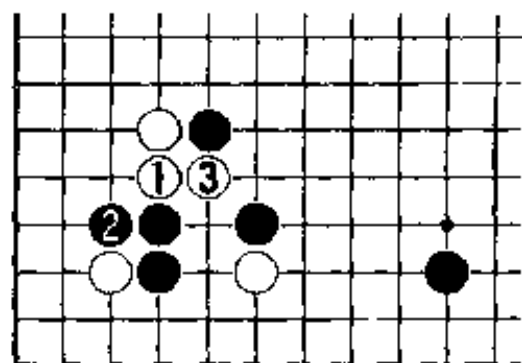
图十二丙 黑 1 扳下，白 2 夹是要点。黑 3 接，白在征子有利的情况下可先于 4 位扳断，再于 6 位渡，黑将陷入苦战。

白 2 如于 3 位断，则黑 2 位配一手又恢复成上图的结果。

图十三甲 白 1 顶，黑应如何对付？



图十三甲

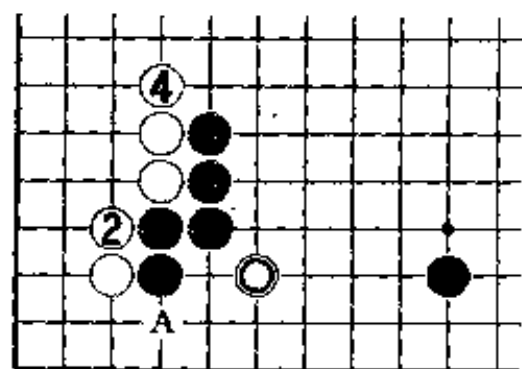


图十三乙

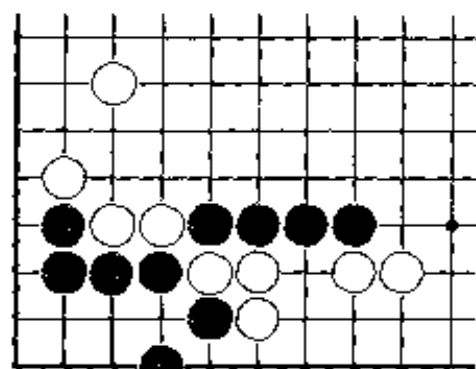
图十三乙 稍有棋形知识的人就会毫不犹豫地走 2 位曲下，白 3 拐出，黑 4 跨断将取得作战的主动权。

图十三丙 黑 1 挡似乎也是要点，但白 2 长出，白○子处在黑棋队形的要害处，黑 3 接，无奈之着。白 4 先长出，黑如封

吃白○子，则白A位先手扳，黑所得太小。黑若不封死白○子，则白○子一旦逃脱，左边的黑棋就成了无眼的孤子，进退两难。



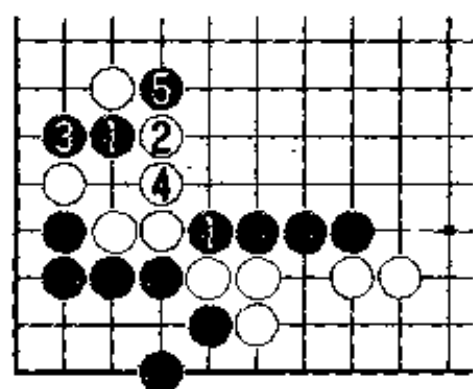
图十三丙



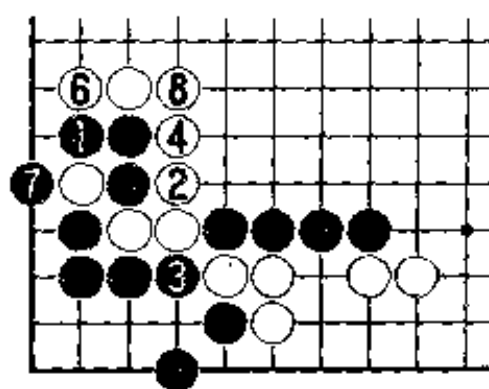
图十四甲

图十四甲 白棋左边的形状不整齐，黑应如何冲击其弱点？

图十四乙 黑1搭，击中要害。白2压，黑3夹是正着，白4只得接，黑5再断，形成黑方有利的战斗状态。



图十四乙

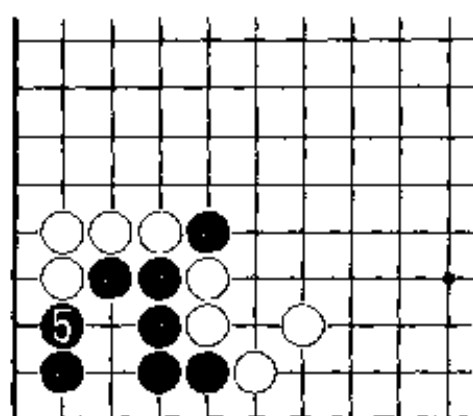


图十四丙

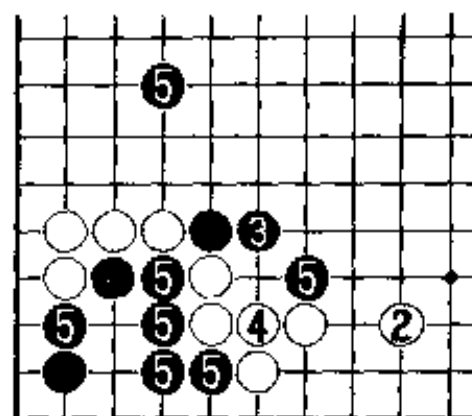
图十四丙 黑1断是恶手。白2逃出要子、4再打，至黑7提仅仅吃到一个无关痛痒的废子，而白8接后形成极为整齐的队伍。黑1这样的冲击只是帮助白棋整理队伍。

图十五甲 白棋被黑断成两处，看来白棋形尚整齐，但仍有弱点可击，黑如何攻击两面的白棋？

图十五乙 黑1搭，击中白形的弱点。白2拆，黑3长，白



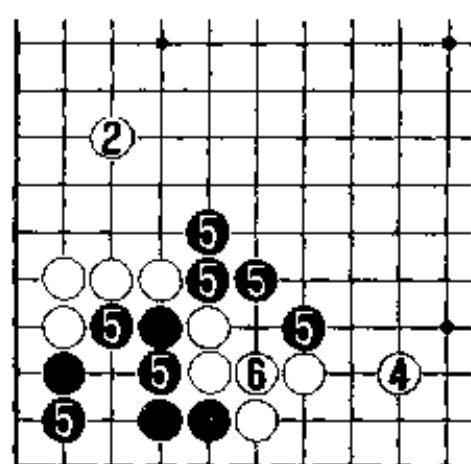
图十五甲



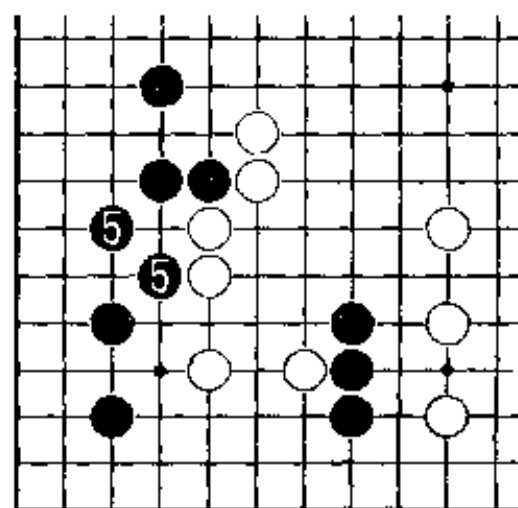
图十五乙

4 只得接, 从而构成愚形。黑 5 再大飞攻左面的白子, 取得攻击的主导权。

图十五丙 黑 1 这边长, 白 2 当然拆, 黑 3 再搭, 白 4 拆, 黑 5 尽管能迫使白成为愚形, 但黑自身也是愚形。



图十五丙

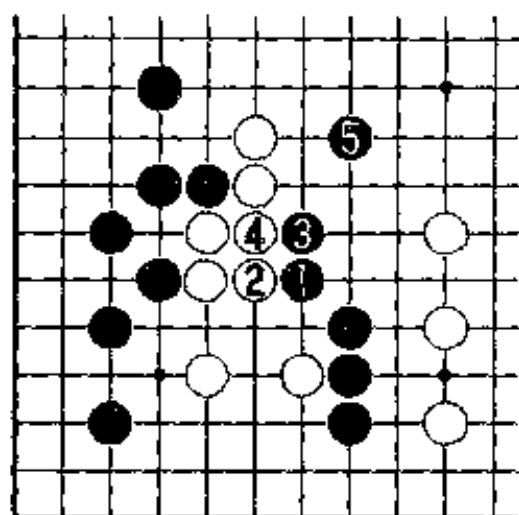


图十六甲

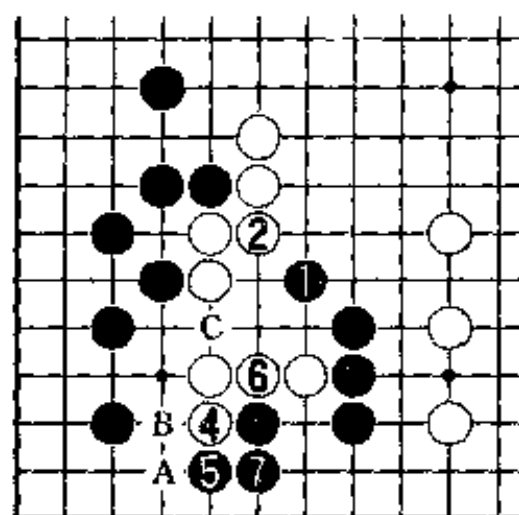
图十六甲 白棋左面有高墙, 但棋形不整, 黑怎样利用白形的弱点, 来处理自己似乎已经被围的三个子?

图十六乙 黑 1 点, 击到白棋的要害。白 2 以曲来补断也够委曲的, 黑 3 再长, 白 4 只得接, 形成方四之极度愚形。黑 5 飞出, 占到双方孤子出路的要冲, 黑反取得了主导地位。

图十六丙 白 2 如接, 黑 3 点又是好手, 瞄着 C 位的挖



图十六乙



图十六丙

断。故白 4 挡，黑 5 扳后白只得于 6 位接，被黑 7 接，黑左右通连。其中白 6 如于 A 位扳，经黑 7，白 B，黑 C 位挖，白反而被吃。

小结：在双方短兵相接中，善于整理己方的队形以及如何毁坏敌方的棋形，是初级迈向中级水平的重要课题。对双方棋形的弱点有敏锐的感觉，则是又向前迈进了一步。作为起点，首先是对棋形的好坏要有足够的认识。

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

书名 = 围棋中盘一月通

作者 =

页数 = 3 4 9

S S 号 = 0

出版日期 =

V s s 号 = 9 0 0 4 4 0 3 2