

围棋

入门一月通

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 7-80511-733-0



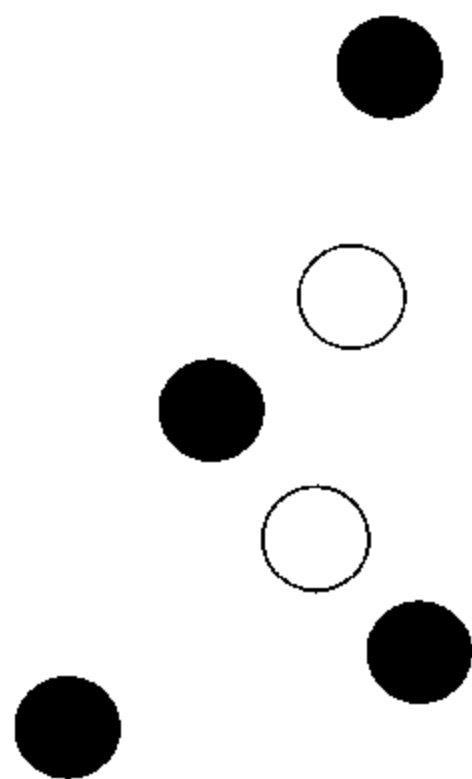
9 787805 117331 >

定价：11.00 元

围棋一月通丛书

围棋入门一月通

邱百瑞



上海文化出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋入门一月通/邱百瑞. - 上海:上海文化出版社,2003.6 重印
(围棋一月通丛书)

ISBN 7-80511-733-0

I. 围… II. 邱… III. 围棋-基本知识 IV. G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 65318 号

责任编辑:陈士杰

封面设计:周志武

围棋入门一月通

邱百瑞

上海文化出版社出版、发行

上海绍兴路74号

电子邮件:csbcm@public1.sta.net.cn

网址:www.sbcm.com

新华书店经销

上海港东印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 9.625 插页 2 字数 212,000

1997年9月第1版 2003年6月第7次印刷

印数:34,201—37,300册

ISBN 7-80511-733-0/G·190

定价:11.00元

告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系

T:021-59671164



照 片 说 明

本书作者邱百瑞(前排正中者)和他的学生曹大元、刘轶一、常昊、杨晖(前排自左至右)、钱宇平、王群、芮乃伟(后排自左至右)。

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这些知识；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、理解消化和练习后，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”的缘由。

“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

序

邱百瑞教练是我们幼时的围棋老师，他曾先后扶着我们走过最初的围棋之路。我们终身难忘邱老师对我们的悉心教诲。

邱老师教棋有独特之处。他很留心初学者在下棋实践中易犯的错误，有针对性地进行讲解，使学生在实践的成功和失败中，学到围棋的基本知识和基本技术。邱老师教得深入浅出、生动活泼，学生容易接受、印象深刻。

本书是邱老师多年从事围棋教学工作的总结，是他的经验之谈。写这本书很有意义，我们向邱老师表示衷心祝贺！我们深信：广大读者一定会喜欢邱老师这一力作！

曹大元 钱宇平 芮迺伟

王群 杨晖 华容明

常昊 刘轶一

前 言

当前,在全国范围内正掀起一股“围棋热”,许多围棋书刊也应运而生,其中有适合初学入门的,也有适合中、高级读者的,但就是很缺乏初级的读物,缺乏那些适合入门以后到高手让9个子之间的围棋爱好者所要读的书。在围棋手成长的漫长道路中,这个阶段虽然短暂但却很重要,是打基础并建立初步围棋概念的阶段。如果在这里走了弯路,就得花费较长时间去摸索,甚至会在早期形成各种各样的错误概念,影响以后棋艺的提高。但只要有正确的指导,走完这一段路的时间就不需太长。在我25年围棋教学生涯中,所教学生大多数经过一年的训练(10岁左右的小学生每周上一小时的理论课,实战训练三、四小时)就能达到这一水平,而像曹大元、常昊那样出类拔萃的学生则仅花三四个月时间就达到高手让9个子的水平。成年人有较好的理解能力和自学能力,根据本书的安排,每天学习一课,再加上适当的实战训练,就能很快地提高棋艺水平。

本书是我根据多年来围棋教学工作的体会编写的。除了前五课粗略谈了一些基础知识外,后面的课都是针对这一水平的学员经常犯的错误,指出其犯错误的根源,并通过大量的图例指导读者应该怎样考虑问题,而不是仅仅告诉读者应该下在那里。从中,读者可以学到围棋的基本常识和基本技术。

围棋教学是一门很深的科学,目前我国对这门科学的研究

究还仅仅是开始。我斗胆地把自己的教学方法和体会写出来，目的是抛砖引玉，求得大家的批评指正，和有志于此的同志共同切磋，使自己的教学质量得到不断提高。

作 者

1988 年 3 月于上海

目 录

出版说明	1
序	1
前言	1
第 1 天 围棋的基本常识	1
第 2 天 劫、眼和吃子	11
第 3 天 死活的基本形	22
第 4 天 对杀的常识	29
第 5 天 围地的常识	35
第 6 天 大小和先后手	42
第 7 天 实战分析(一)	48
第 8 天 有关吃子的问题	58
第 9 天 死活基本形的应用	67
第 10 天 连络与切断	77
第 11 天 对杀的基本技术	87
第 12 天 吃子练习	97
第 13 天 要子与废子	106
第 14 天 实战分析(二)	115
第 15 天 做眼与破眼	128

第 16 天	切断与补断	140
第 17 天	角、边、腹的特点	155
第 18 天	劫的基本知识	168
第 19 天	对杀的技巧	179
第 20 天	棋形和效率	188
第 21 天	切断后的处理常识	198
第 22 天	实战分析(三)	208
第 23 天	尖和关	216
第 24 天	压与碰	228
第 25 天	中盘作战的焦点	238
第 26 天	攻敌孤子	249
第 27 天	官子的知识	258
第 28 天	定式的知识	269
第 29 天	布局的知识	278
第 30 天	实战分析(四)	289

第1天 围棋的基本常识

学围棋,首先要了解围棋的用具和对局的基本规则。

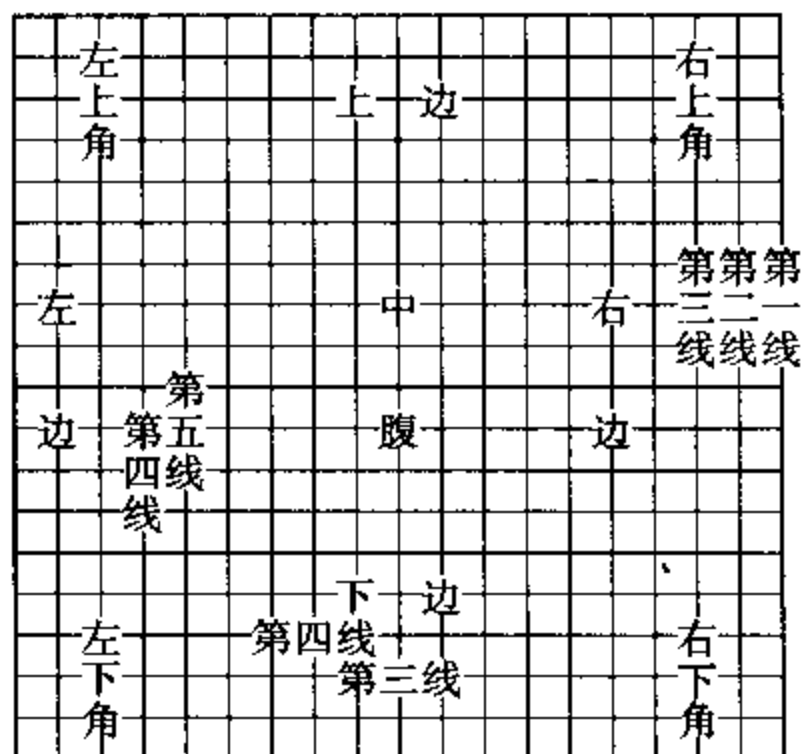
一、用具

下围棋的用具很简单,只需棋盘和棋子。

围棋的棋盘如图一所示:

它是由纵、横各十九条等距离的平行线垂直交叉所组成。棋盘上共有361个交叉点,棋子就是下在交叉点上的。

为了便于识别棋子的位置,棋盘上的交叉点有9处标了九个圆点,并称为“星位”,棋盘正中的星位



图一

又叫“天元”。以星位作基准,可把棋盘分成四个角、四条边和

中腹，共九个部分。棋盘的四条边线称为第一线，向中腹推进一条线称为第二线，再向中腹推进一条线称为第三线，其余依此类推。

为了视觉舒适，棋盘应做成略具长方形，每个小空格的距离应在 2.25×2.35 厘米至 2.40×2.50 厘米之间。

围棋子可用塑料、玻璃或其他材料制成，应做成直径在 2.25 厘米左右、扁圆形状的。棋子分黑、白两种，各有 180 个子就能适应对局的需要(稍有不足也无关大局)。

二、基本规则

(一) 落子规则

对局时，一方执黑，一方执白，执黑的一方先下。棋子应放在交叉点上，放下以后就不能再移动，以后双方轮流下一个子，直至终局。

(二) 气与提子

提起围棋，人们很自然地想到四面包围而吃子。吃子有何规则？

1. 气 棋子在棋盘上，与它有直线相连的空交叉点就是该子的“气”。棋子是靠气生存在棋盘上的。没有气的子就要被对方从棋盘上提掉。

图二(甲) 子下在棋盘中央拥有四口气。

图二(乙) 子下在边上只有三口气。

图二(丙) 子下在角上仅有两口气。

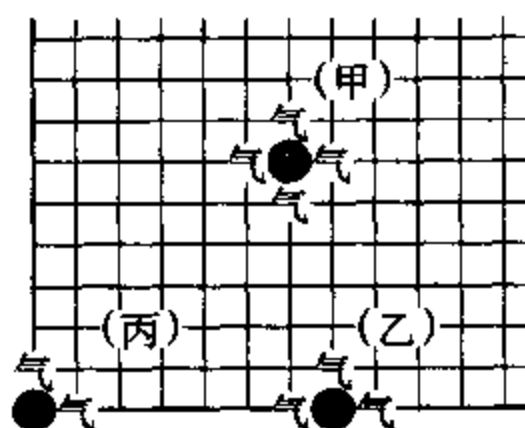


图 二

2. 连接与切断

一方的两个子紧挨着、并由棋盘线直接相通，则这两个子就形成一个不可分割的整体，它们各自的气也共同享有。

图三(甲) 棋盘中间两个子相连有六口气。

图三(乙) 棋盘边上两个子相连共有四口气。

图三(丙) 角上两个子相连共有三口气。

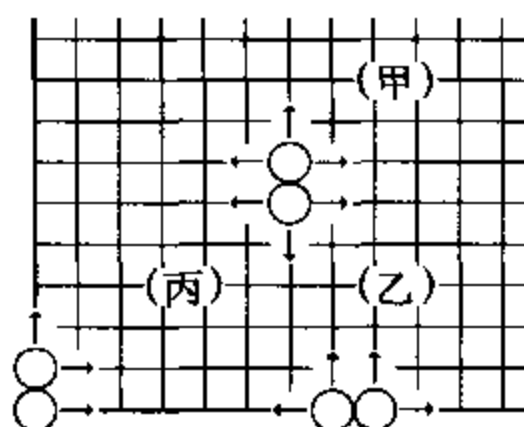


图 三

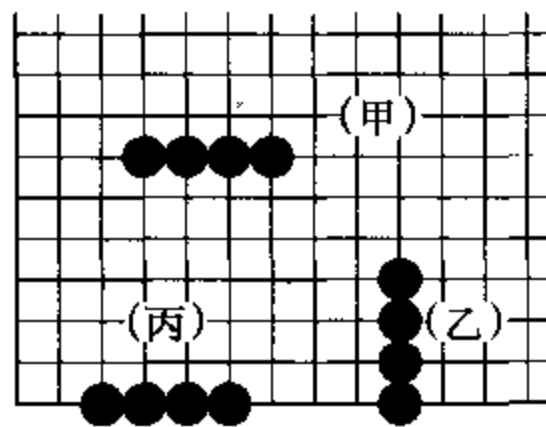


图 四

图四(甲) 四个子在中腹相连共有十口气。

图四(乙) 边线的子与三个中腹的子相连共有九口气。

图四(丙) 四个边线子相连仅有六口气。

由此可见，棋子连得多，气也随着增多，但边线上的子相连，气增加得很慢，每增加一个子仅仅增加一口气。

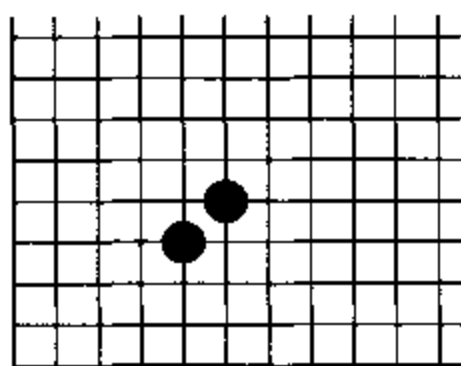


图 五

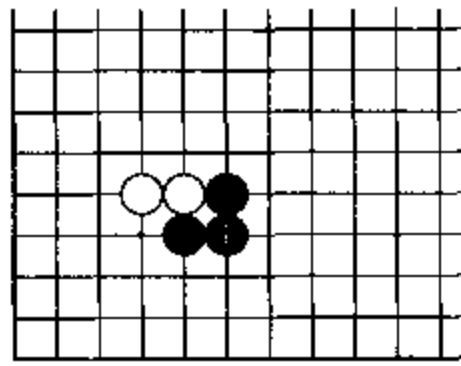


图 六

图五 斜方向紧邻的两个子,由于中间没有棋盘线直接相通,所以还不能算作一个整体。

图六 黑1这手棋使两个本来不相连的子连接成一个整体,术语称为“接”。

图七 白1把黑方两个子分割开,术语称为“断”。

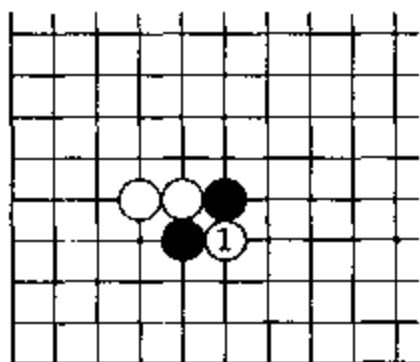


图 七

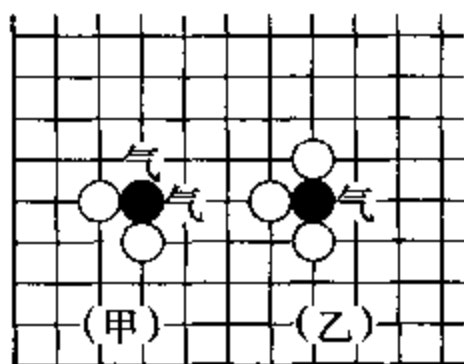


图 八

图八(甲) 黑子左面和下面的点被白占据,这两口气也就不复存在,所以这个黑子仅有两口气。

图八(乙) 图中的黑子仅留有右面的空交叉点,因而它只剩下最后一口气。

3. 提子的规则

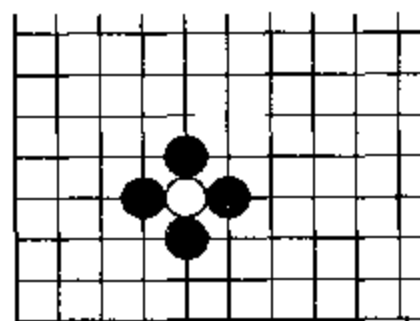


图 九甲

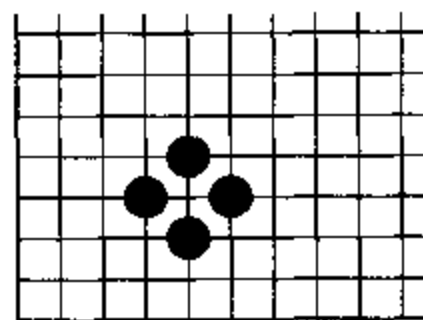


图 九乙

图九甲 黑1下后,白子的气全失,随即被黑方提掉,构成图九乙的形状。

由于棋子是靠气生存在棋盘上的,所以吃子的规则极简

单,即气尽提子。任何一部分棋子(不论多少)只要成了无气状态,就应立即从棋盘上提掉。

图十甲 黑1将下面两个白子的气全部堵死。这两个白子也就立即被黑提掉,构成**图十乙**的状况。右上的白子尚有两口气,但因为它与下面的两个白子并不通连,故这两口气不能避免下面的两个白子被提。

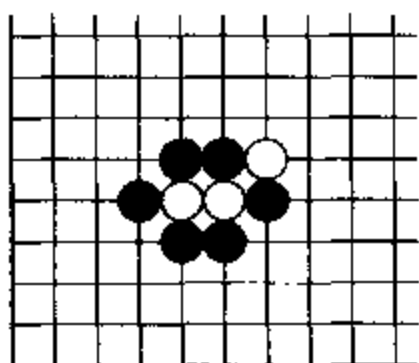


图 十甲

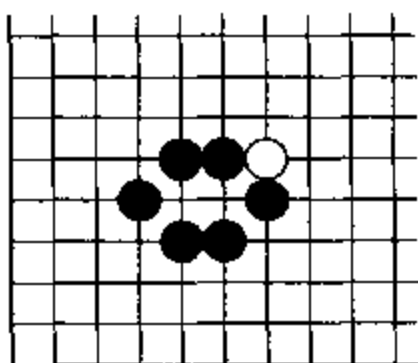


图 十乙

图十丙 白1接是重要的一手。它使两个处于危急状况的白子暂时脱离了危险,并保有四口气。

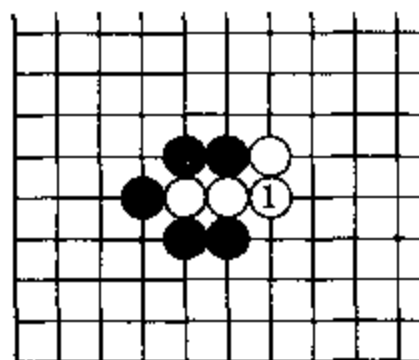


图 十丙

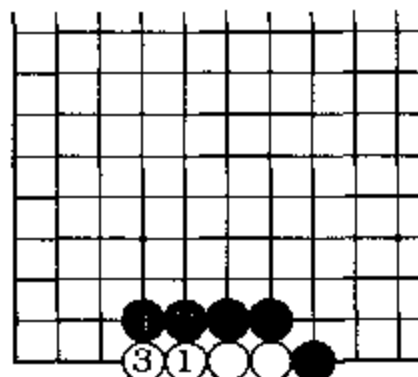


图 十一

图十一 白1长出,试图救出两个白子,但沿着边线逃跑只能增加一口气。黑2追击,白仍只有一口气,白3再逃也无济于事,因黑4可再打,将白置于死地,故沿边线逃窜的前途总是不妙。

图十二甲 白走1位使黑方四个子处于无气状态,但同时自己也成为无气之子。这种状况单用“气尽提子”就难以解决问题。

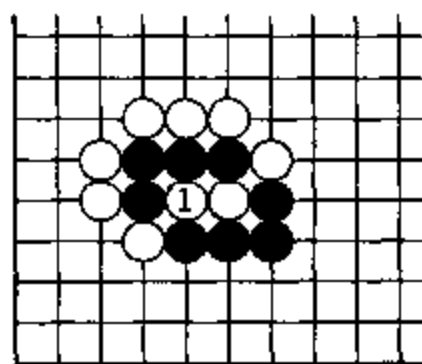


图 十二甲

规则上有关这一点写得很明白,即一方下子后只要造成对方的子无气,即可提取对方的子。所以,白1同样能提掉黑方四个子,形成**图十二乙**的状况。

图十二丙 同样的道理,黑1也能把白方两个子提掉。

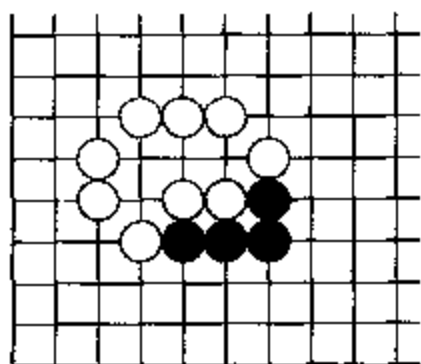


图 十二乙

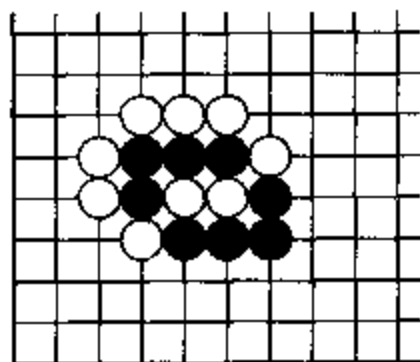


图 十二丙

4. “眼”——不易被消灭的气

由一方的子牢牢控制的点,对方一旦入侵就立即自灭,这样的点术语称为“眼”。如:

图十三 白1贸然侵入由四个黑子围住的交叉点即被提取,故白1这一点称为黑方的“眼”。

由于“眼”这个点,对方不能随意入侵,故眼所形成的气就成为半永久性的气。

图十四甲 黑方的子已被白围住,即使如此白也不能闯入1位,因黑尚有一口气,白1闯入将窒息而亡。

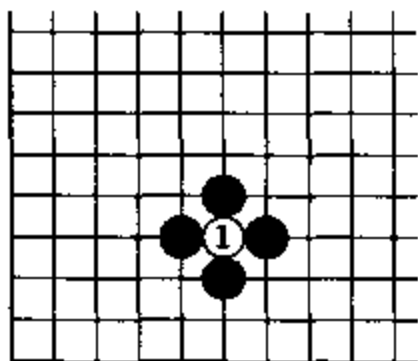


图 十三

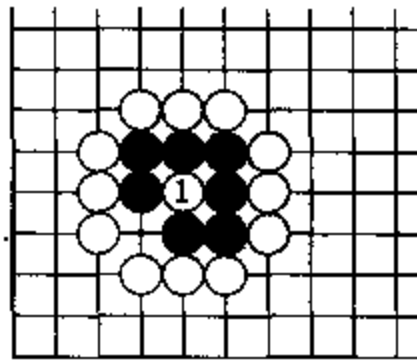


图 十四甲

图十四乙 只有当黑方外面一口气也没有时,白1侵入才能消灭黑子。可见,拥有一个眼还不能保证其生存权。

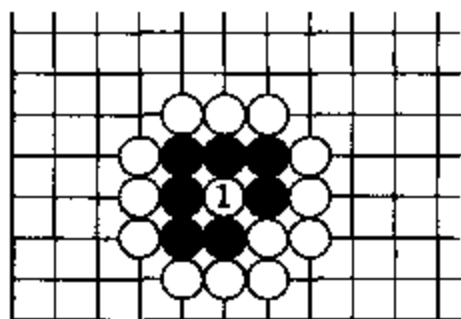


图 十四乙

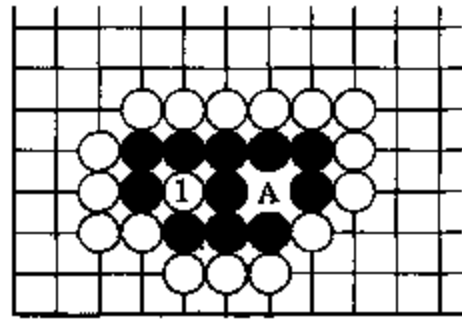


图 十五

图十五 黑方虽给白棋围住,但黑棋拥有两个眼,白1位或A位入侵都不能造成黑方无气。因而,这块黑棋能永久地生存在棋盘上,术语称它为“活棋”。

在棋盘上能永久生存、敌方无法歼灭的棋都是活棋,活棋最基本的状态是有两个眼。

(三)终局与胜负计算

围棋的胜负是以双方在棋盘上活棋的多寡来决定的。一方在棋盘上活棋的总数是该方各块活棋子数的总和。计算一块活棋子数的方法如下:

图十六甲 被围的黑棋是活棋,里面的一个白子是死子,因黑随时可走A位提掉它。计算这块黑棋子数的具体步骤是

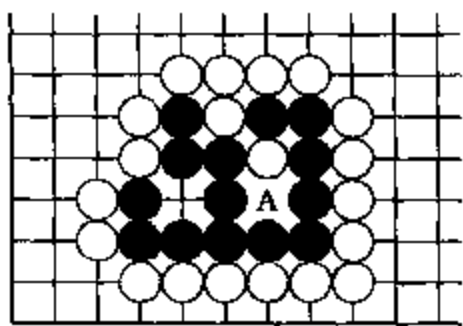


图 十六甲

先拿掉敌方的死子,后在己方控制的空交叉点上填满己方的子,形成图十六乙的形状,然后再计算子数。

经计算,这块黑棋共活了17个子。

为了加快数子的速度,可将大片的黑子拿掉,做成一个长方形,以乘法来计算它的子数,然后加上零星的子数,就可算出总数。如图十六丙,长方形的子数是 2×5 ,加上零星7子,共17子。

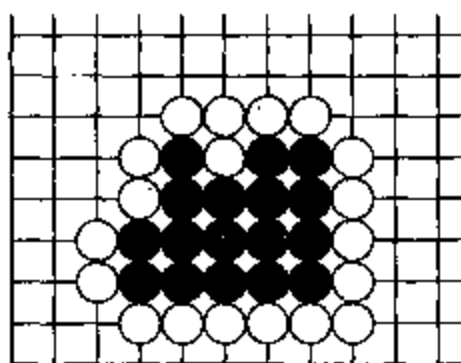


图 十六乙

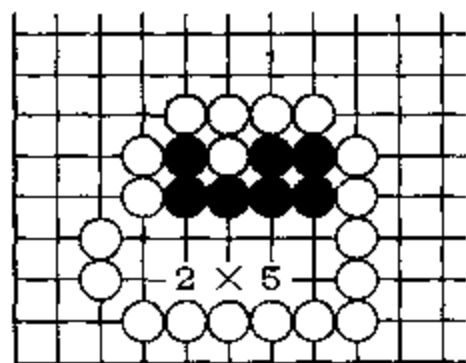


图 十六丙

最后,我们来讨论一局棋怎样才算结束,怎样计算胜负。

为了简便,我们以 11×11 路的小棋盘为例:

图十七甲 右上角和右下角为白方所占,黑方无法侵入。另外,左边尚有一块白棋,而左上角和下边为黑方占据。所以,大致的地域已定,在双方活棋的交界处尚有A、B、C等处可以争夺,现轮到白走。

图十七乙 白1扳,黑2挡,白3接,黑4提两个白子是必要的,如径子8位争地,白将于A位吃掉大块黑子。白5提也是同样的道理。黑6接以防白在此位切断。以下至白9占

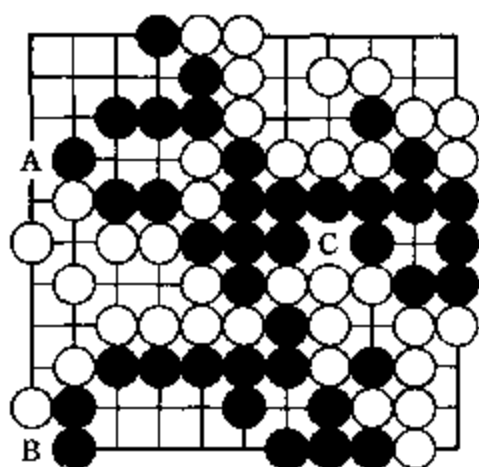


图 十七甲

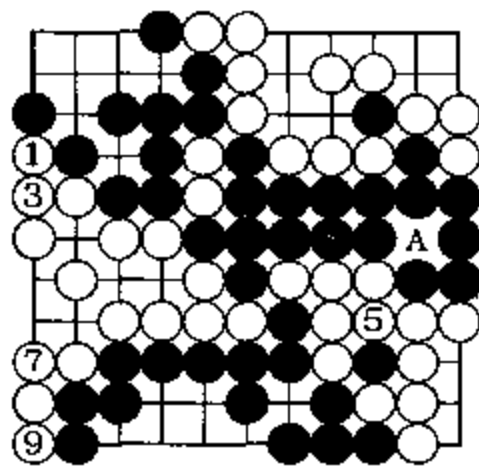


图 十七乙

据最后一个空点,双方交界线已全部确定,任何一方再继续下一个子也无法改变占地的现状,棋局到此告终,随即可进行计算来判定胜负。

图十八 计算胜负只需计算一方的子数即可。现计算黑方的子数:

首先把双方留在棋盘上的死子拿走,再以黑子填满黑方控制的空点。今黑方能做成三个 2×5 的长方形,即已经算出黑方有 30 个子。黑方零星的子经计算也是 30 个。则黑方总共有 60 子。

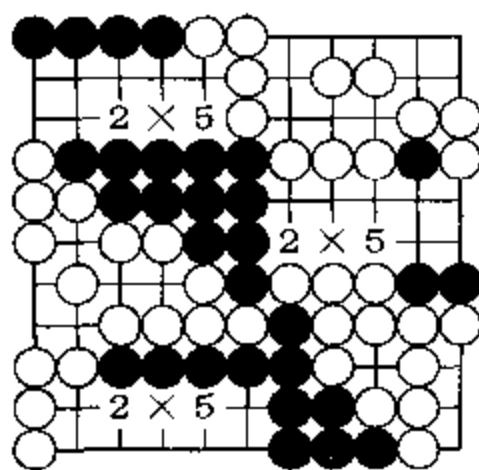


图 十八

棋盘的总数应是 11×11 , 共 121 个交叉点, 每方应该占有 60.5 个交叉点。

今黑方只有 60 子, 故负半个子。

标准棋盘的总数是 19×19 , 共有 361 个交叉点。每方应该占有 180.5 个交叉点。

在正式比赛中,为了抵消黑方先下子的利益,黑方应贴白方若干子,目前一般是贴 $2\frac{3}{4}$ 子。

所以,黑方应占有 $180\frac{1}{2} + 2\frac{3}{4} = 183\frac{1}{4}$ 子;而白方只需占有 $180\frac{1}{2} - 2\frac{3}{4} = 177\frac{3}{4}$ 子。

在正式比赛中,黑方如总数有 185 子,则胜 $185 - 183\frac{1}{4} = 1\frac{3}{4}$ 子。

小结:

1. 下法:由黑方先下一子,以后双方轮流各下一子,直至终局。
2. 气:紧邻子的空交叉点。
3. 连接和切断:两个子紧挨着并由棋盘线相连的称“连”;一个子把对方的子分割开称“断”。
4. 提子规则:一方下子后造成对方一部分棋呈无气状态,这部分无气的棋子可提去。
5. 眼:由一方围住的空点。
6. 活棋:能永久生存在棋盘上的子。
7. 终局:任何一方再下一子也无法改变双方占地的现状。
8. 计算胜负的方法,注意黑、白两方各应占有的子数。

第2天 劫、眼和吃子

对局一开始,什么是“劫”,什么是真眼,什么是假眼,吃子有哪些基本技术,一定要先了解清楚。

一、劫的处理

围棋对局实战过程中必然会遇到一个奇特的现象,这现象会使一局棋无法顺利进行。

图一甲 白1提黑子后形成**图一乙**的状态。接着,黑走2位提白子又恢复到**图一甲**的形状。如果双方各不相让地提子,一盘棋就无法继续下去。围棋实战中这种现象称为“劫争”,或叫“打劫”。

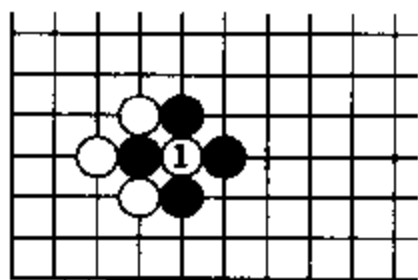


图 一甲

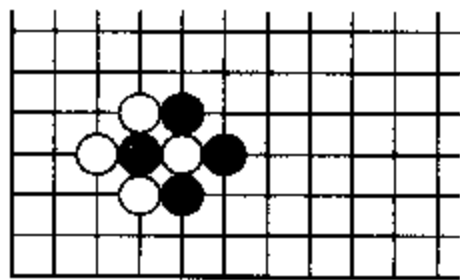
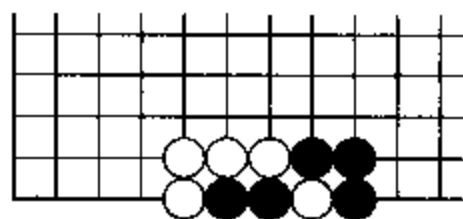


图 一乙

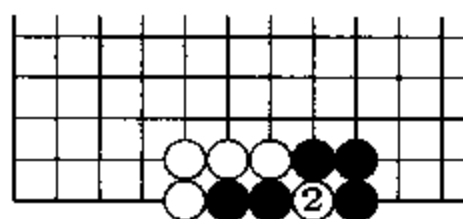
围棋规则对子“劫争”的规定是:当一方提劫后,对方不能立即回提,必须间隔一个回合(彼此各走一手棋)后才有权提回。规则的出发点是禁止相同的形状在棋盘上反复出现,这一规定的目的是保证棋局能正常地进行下去。

这里有一个与此相关但又很容易被误解的问题。

图二甲 黑1提白一个子后形成**图二乙**的形状。白2立即提回两个黑子,黑3再于●位提白一子。这些立即提回的下法是否允许?



图二甲

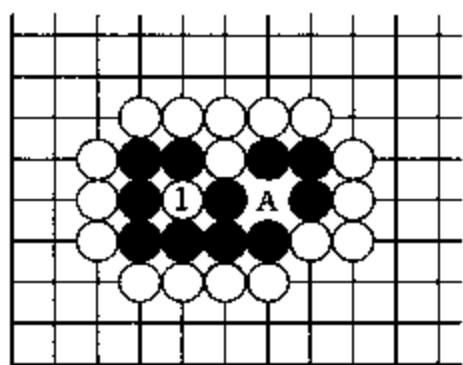


图二乙 ●=●

这在规则上是允许的。因为这样地提来提去就到黑3为止,不会无休止地进行下去,因而也不会妨碍终局。

二、真眼与假眼

图三甲 黑棋似乎有两个眼。今白走1位试图杀黑,但全体黑子尚有A位这一口气,白方杀黑的企图当然不能成功。



子无法享用 A 位的气。这种具有缺陷会被敌方分开、并造成被各个击破的眼称为“假眼”。

图四 组成眼的基本阵营是：

(甲)图 中腹应有四个子。

(乙)图 边上应有三个子。

(丙)图 角上应有两个子。

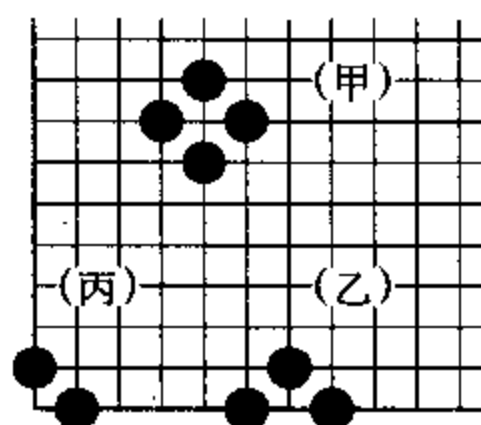


图 四

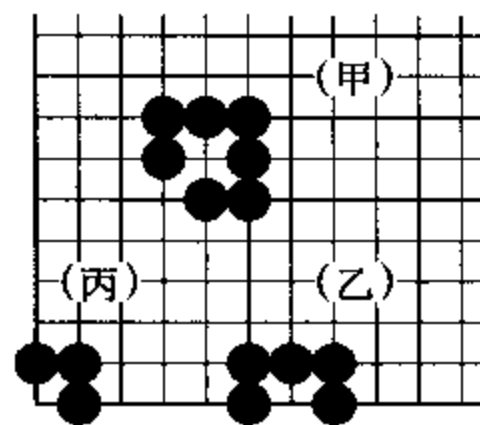


图 五

图五 这些基本队伍相互连成一个整体的眼是真眼。中腹的真眼至少要由七个子组成(甲图),边上要由五个子组成(乙图),角上要由三个子组成(丙图)。

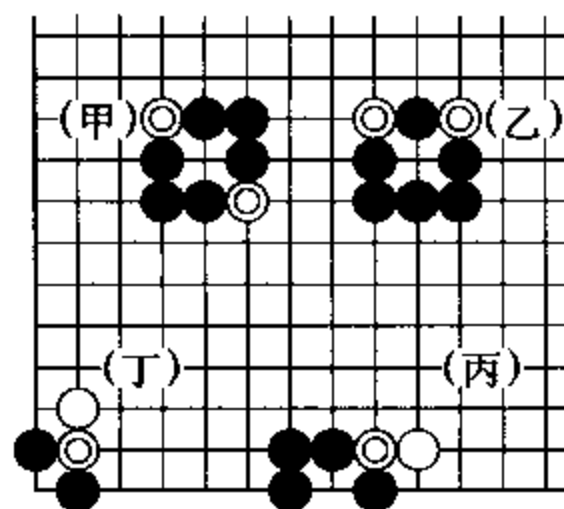


图 六

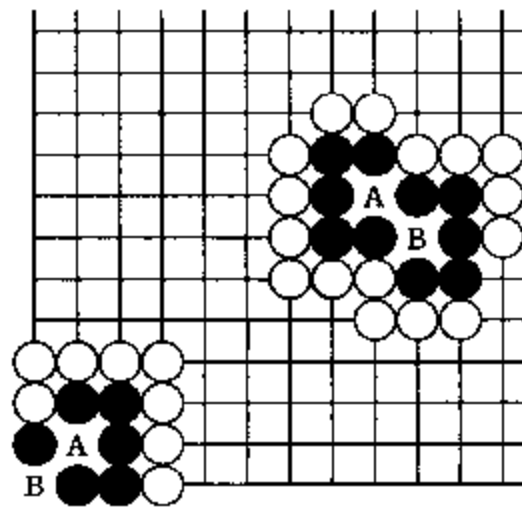


图 七

图六 这些眼都被白◎子分割为两个部分，故都是“假眼”。

图七 黑方两个眼中两个●子都未连上，但是，它们是通过己方控制的眼即A位和B位连络的，白棋不能闯入A位和B位将它们分割开来，故这些眼都是“真眼”。这两块黑棋都是活棋。

活棋的基本状态就是具有两个真眼。

三、吃子的基本技术

图八 黑1将敌方的子围剩最后一口气，随即准备提子，术语称这为“打”或“打吃”。白2长出后就有三口气。黑3继续追赶，白4再长，气越走越多。可见，没有一定的条件以及掌握一定的吃子技术是很难捕获敌子的。

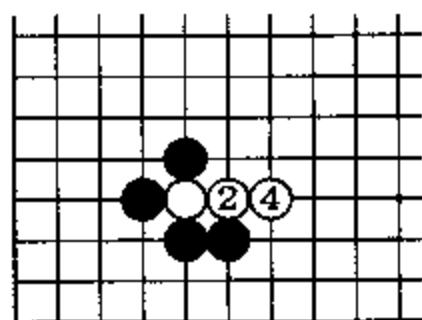


图 八

有关吃子的基本手法并不太多，以下先作简单的介绍：

1. 双打

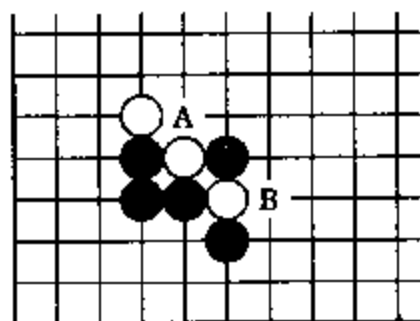


图 九

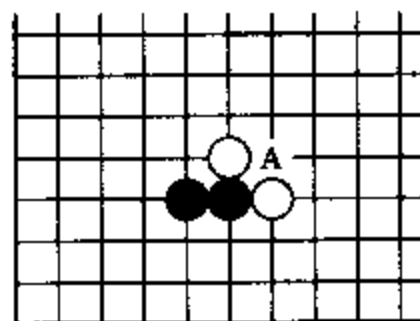


图 十

“双打”就是一手棋能同时打吃敌方两处棋，使敌无法兼

顾。

图九 黑1即是双打,A、B两位必可占得一处。

图十 白占A位能使己方连成一体,黑如占到A位就把白子断开。A位就是白方在联络上的缺陷,即容易被敌方切断之处,术语称为“断点”。

图十一甲 请指出图中黑、白双方各有几个断点?

图十一乙 黑方有A、B两个断点;白方有C、D、E三处断点。

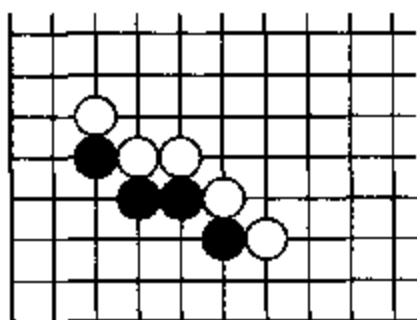


图 十一甲

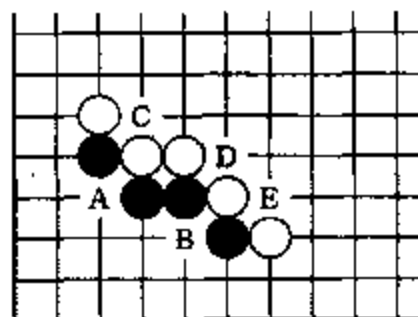


图 十一乙

“双打”常常发生在双方的子相互紧贴,而且断点较多之处。

图十二 黑1挡,拚命围堵白棋。白2冲,黑3挡后就产生断点多的形状。白4打,黑5接,白6就可以双打。

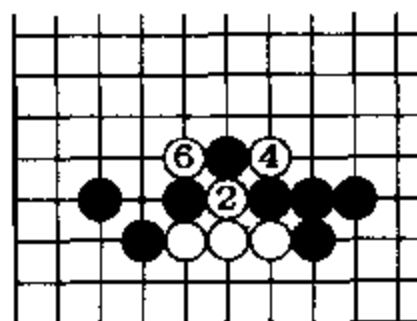


图 十二

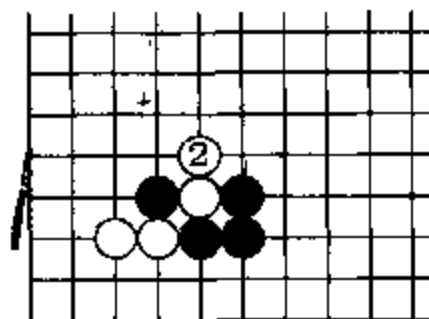


图 十三甲

2. 征

图十三甲 黑1打,白2长后有三口气,黑已无法吃白。

黑方的●子并未起到作用。

图十三乙 黑1打,白2长,因黑●子的存在,白仍只有两口气,黑有再一次打吃白子的机会。黑再次利用1位子的存在走3位打,使白4长后还是只有两口气。黑5不断转换方向地打,就使白逃出后总是只有两口气,最终被吃。这种吃子的方法称为“征”。

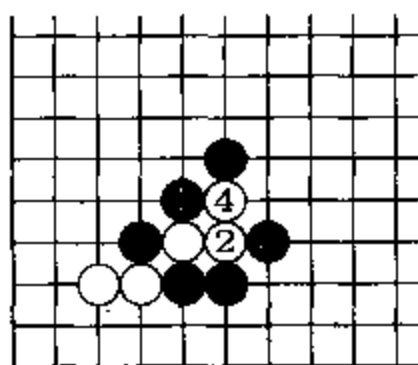


图 十三乙

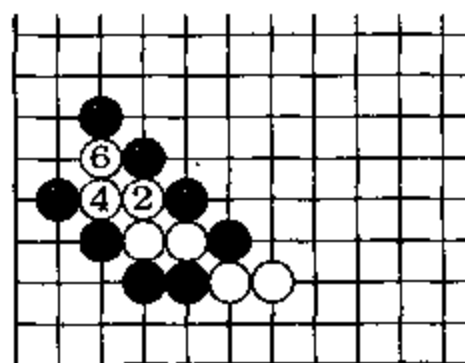


图 十四

图十四 黑1打,白2长出后只有两口气。黑3可再打,还是构成“征”的基本形。以下至黑7打,白死路一条。白如预见前途不妙,白2就不应该逃。当然,最好就是不要走成被对方征吃的基本形。

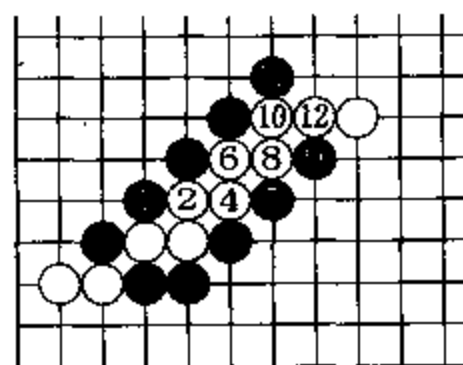


图 十五

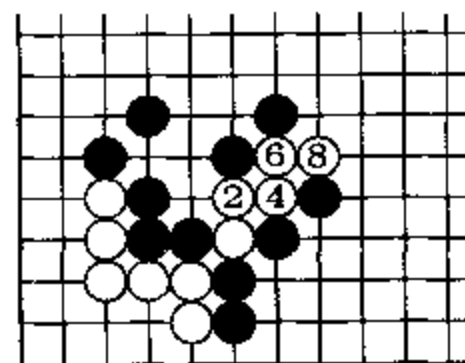


图 十六

图十五 黑1打、3打一路征吃白子,直至白12接后,黑已无法再征,回头一看己方所走的子全部处于被敌双打的危

急境地。所以，征子是很冒险的吃子方法，如不能成功则己方损失将不可估量。

在采用征之前一定要看清：征子前进的方向上是否有敌方的子接应。冒冒失失地征吃，就可能铸成大错。

必须强调的是打吃后敌子逃出仅有两口气，这是采用征的基本条件。初学者吃子心切，往往不顾这一条件是否具备，而盲目使用这一危险的手段。

图十六 黑1打，至白8逃出，黑自身破绽百出。

3. 闷打

图十七甲 黑1打，白2逃出后仍只有一口气，黑3能提白三子。这种打法称为“闷打”。请注意●子的作用。

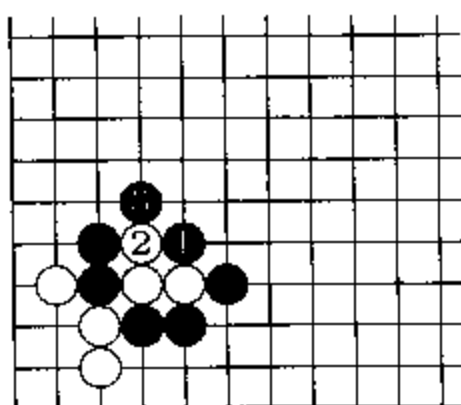


图 十七甲

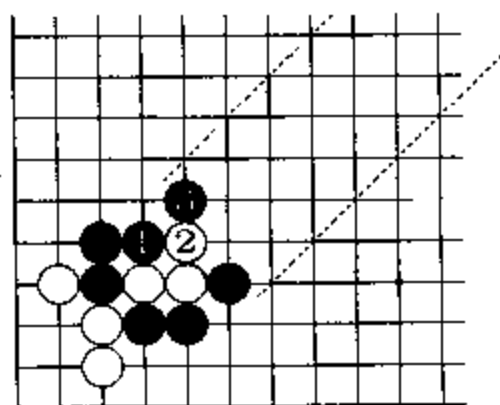


图 十七乙

图十七乙 黑1打是采用征，这首先得考虑两条虚线的范围内是否有白子，即使现在没有，将来一旦出现就有可能接应这两子。所以，征吃是冒险的不安全的吃子方法，只要一有机会就需再补一手，不像闷打那样安全、干净利落。

图十八 黑1断打也是一种闷打。白2长后仍只有一口气，黑3能提掉白子。

图十九 黑1是闷打，白无法逃脱。黑1如于2位打则

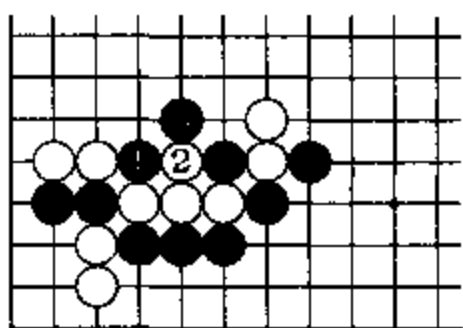


图 十八

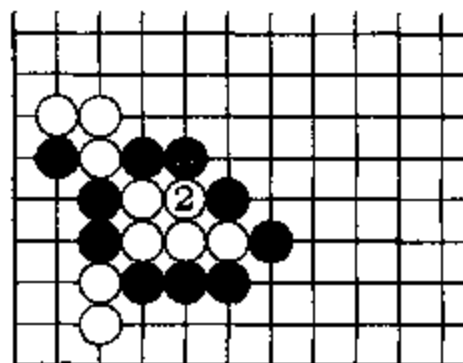


图 十九

错。白1位长出,黑就无法擒住白子。

图二十 这是边上闷打的例子。黑1在二路上断打,白2沿边线逃仍是一口气。

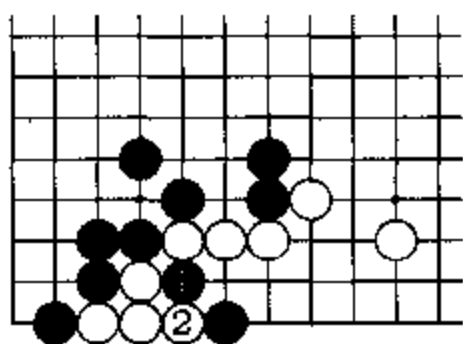


图 二十

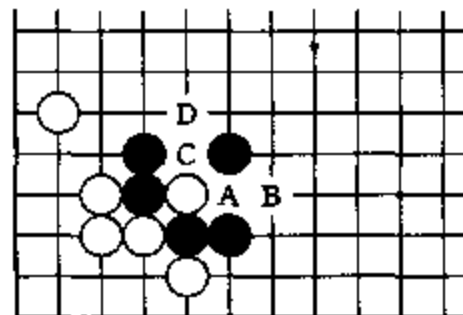


图 二十一

4. 枷

图二十一 黑1封后,白子已无法逃脱。白如于A位冲,黑B挡形成闷打,白如C位冲则黑D,同样被闷打,这种封的手法称为“枷”。

黑方虽能于A位或C位征吃白子,但不如“枷”吃得干净,无后顾之忧。

图二十二 黑1打,白2长,黑利用●子的作用,采取“枷”的手法捕获白子。

图二十三 黑1也属于“枷”。白2冲,黑3扳,白已不能动弹。

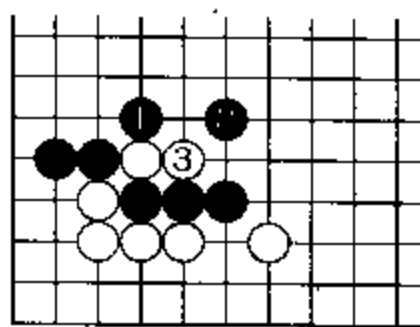


图 二十二

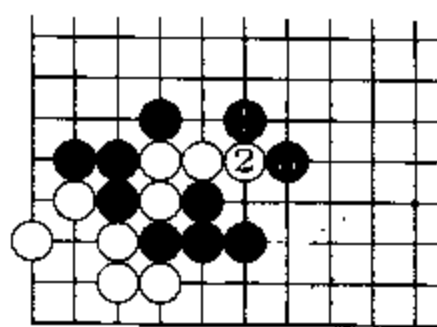


图 二十三

5. 扑与追杀

在讲“扑”与“追杀”之前，先介绍一个围棋术语。

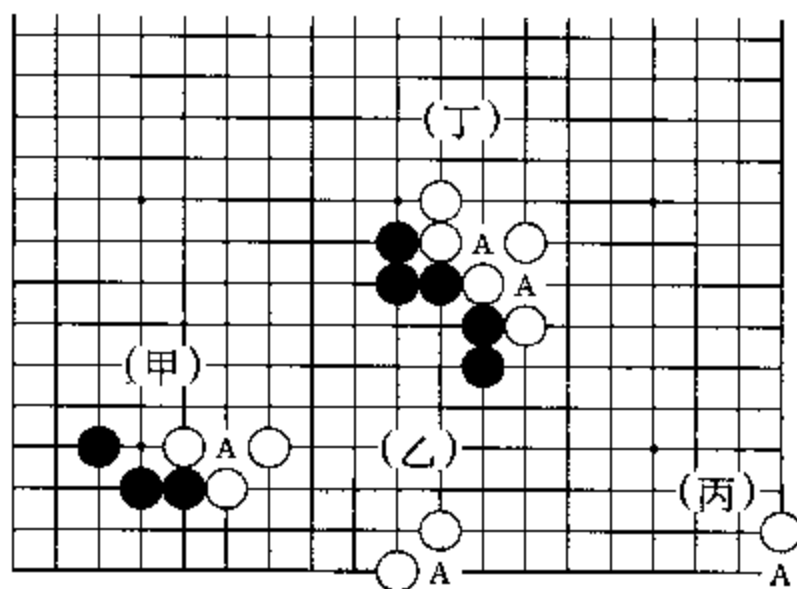


图 二十四

图二十四 如(甲)图，白三个子从三面围着A位交叉点，如果黑在A位下子，就会被白棋提掉。这好像老虎张着嘴似的，围棋术语便叫“虎口”。

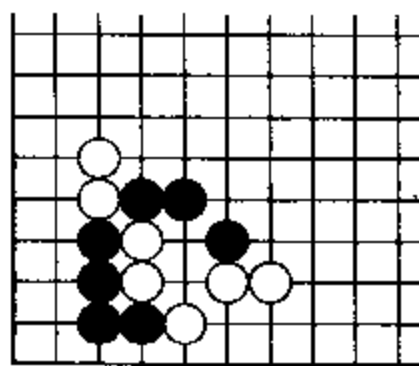
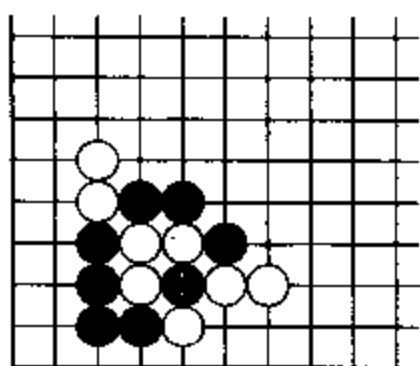
(乙)图这是在边上，A位是“虎口”，黑不能在A位下子，否则将被白棋提掉。

(丙)图这是在角上，A位也是“虎口”。

(丁)图这是在中腹，白棋有两个A位“虎口”。

图二十五甲 黑1提白三个子是极其简单的。

图二十五乙 这样的图形，黑能捕获白方两个子使内外



通连吗？

图二十五丙 黑1送入白方的虎口,白2提后就形成甲图的形状,黑3再于1位提就获成功。

把子投入敌方虎口,迫使对方提后造成对己方有利的图形,这一手法称为“扑”。

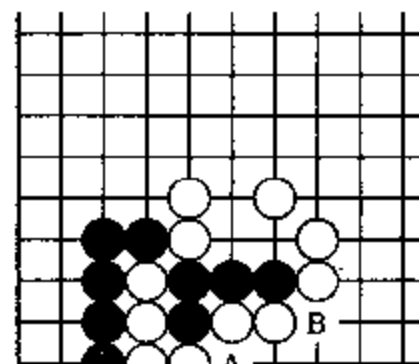
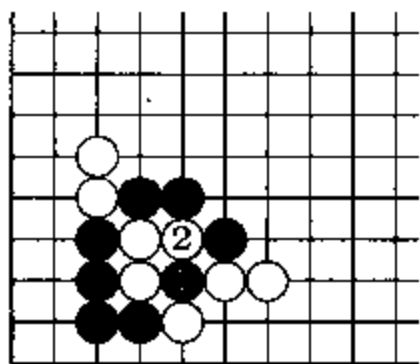


图 二十五丙

$$\bullet = \bullet$$

图 二十六甲

图二十六甲 黑1打,白不能于A位接,否则黑B位断打,白子全灭。

图二十六乙 黑1打,白2接,黑不能于A位断打。

此种情况黑方能设法吃掉白方四个子而使自己脱险吗？

图二十六丙 黑1“扑”，迫使白2提。黑3打，白4如在1位粘，黑占A位就能形成“闷打”。

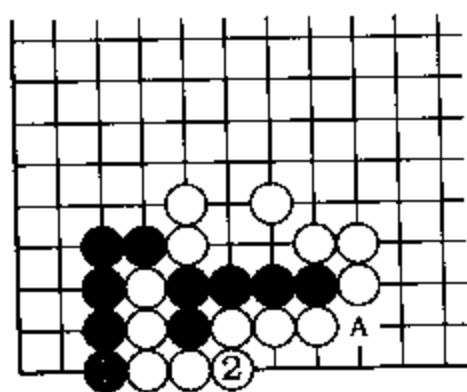


图 二十六乙

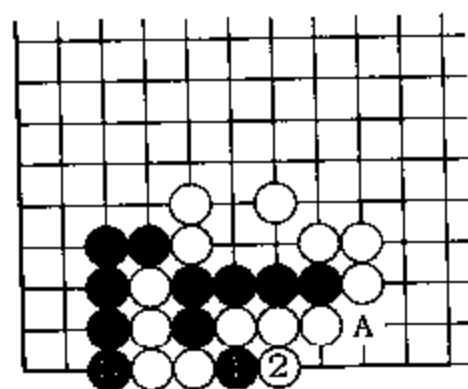


图 二十六丙 ④=●

第3天 死活的基本形

死活问题很复杂,但死活却有一些基本形,读者必须加以掌握。

图一甲 被黑棋围住的白棋有一个眼,里面有两个空交叉点,这能否算作两个眼?

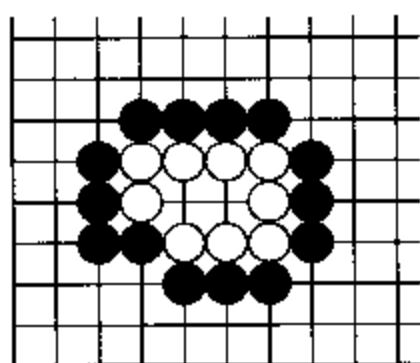


图 一甲

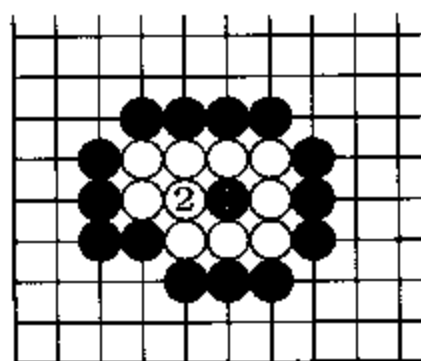


图 一乙

图一乙 在这里,实践比定义更有说服力:迟早要被消灭的棋是死棋,而有两个眼的棋则不会被提掉,是活棋。

黑1投入,白2提后就只有一个眼。白2不提,黑走2位就能吃白。

所以,白方并不具有两个眼,仅是占据有两个相连交叉点的“大眼”。

图二 白占有三个交叉点的大眼,其死活状况如何呢?

白先占1位则做成完整的两个眼。但黑占1位,白就无法活,因黑再走3位,白提去黑子后就成图一甲的形状。

所以，占有三个交叉点的大眼必需补一手才能活，术语称为“后手活”。

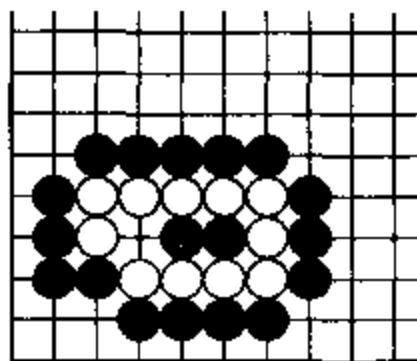


图 二

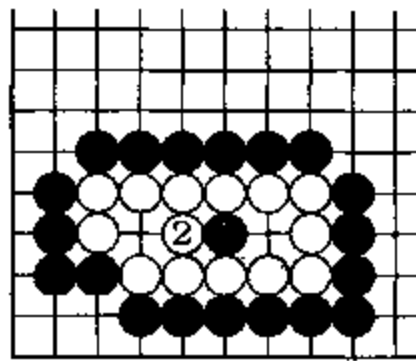


图 三

图三 白拥有直四的眼位，白只要走到 1 位或 2 位就能做出两个眼而活。故白已具活形，黑无法一手棋占到这两处。

图四 这是曲四，白同样能活。

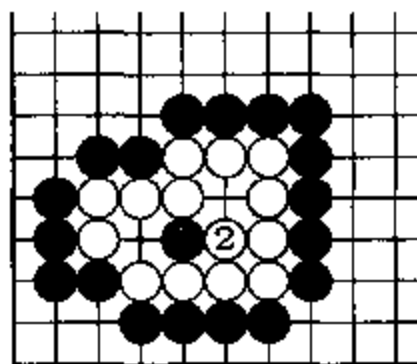


图 四

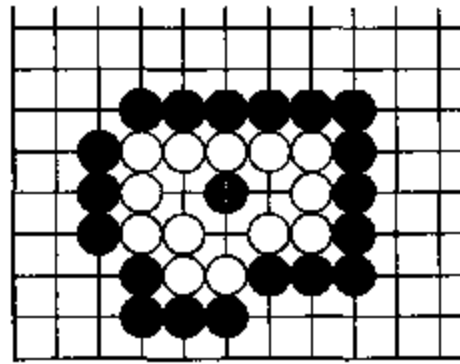


图 五

图五 这种形状四个交叉点称为“聚四”或“丁四”。1 位是双方必争之点：白占 1 位即活，黑占 1 位，白就无法活。“聚四”也是后手活。

图六 这是“方四”，即使白先也无法做出两个眼，故“方四”是死棋。

图七 这是五个交叉点的大眼，是“曲五”。白只要任占 A、B、C 中任占一点即活，故黑先走两步也无法杀白。

同样，“直五”也是活棋。

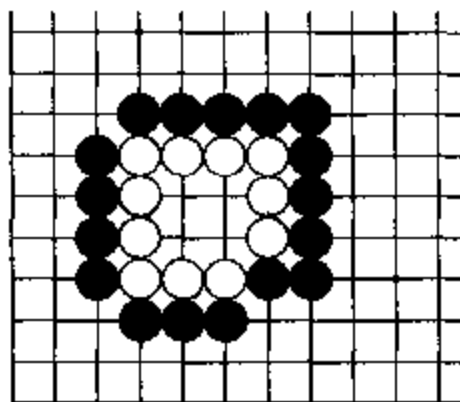


图 六

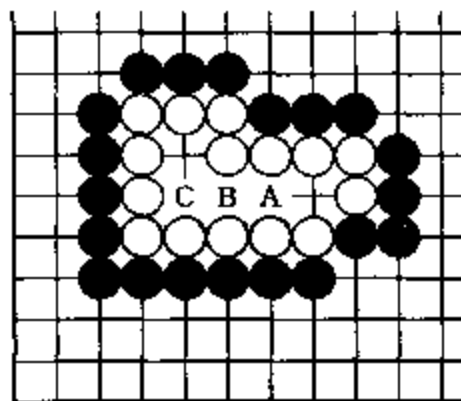


图 七

图八 这是“聚五”的眼形，黑1之点是双方必争之点。所以，“聚五”也是后手活。

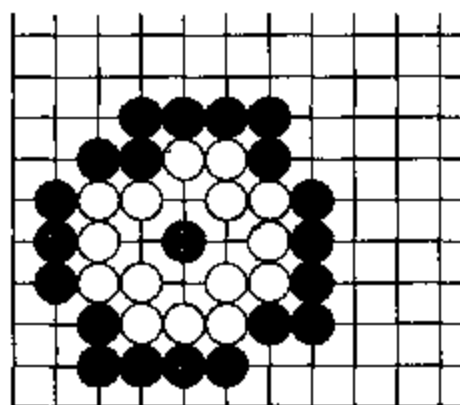


图 八

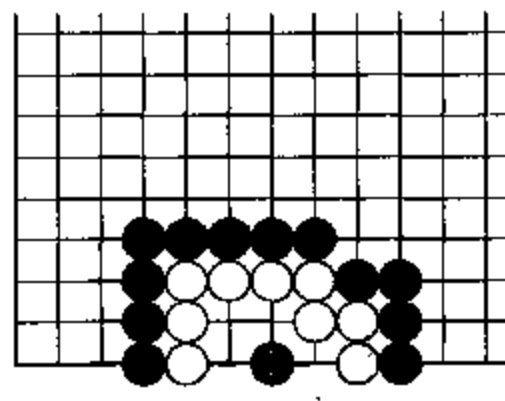


图 九

图九 这种形状近似方形，称为“刀把五”。黑只要占到1位，白就无法做成两个眼而活，故“刀把五”也是后手活。

六个交叉点的大眼就更容易活了。“直四”、“曲五”这种长条形的眼已具活形，“直六”和“曲六”当然不必讨论，肯定是活棋。需要讨论的是圆形和方形的眼位。

图十 这是“聚六”。白1点在中心，黑2碰，白3继续阻止黑占此位做眼。至此，黑已无法活，因白走A、B两位就能形成“聚四”。黑2如不走，则白再占2位形成“聚五”。故“聚

六”仍是后手活。

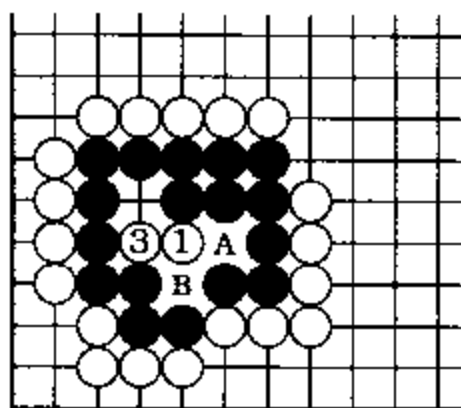


图 十

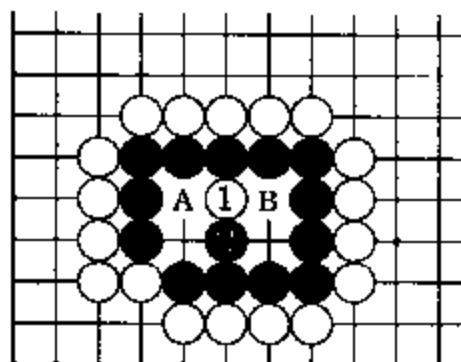


图 十一

图十一 这是“板六”。白1企图杀黑，黑2顶是好手，以后A、B两处必可得一而活。白1如占2位，则黑走1位仍能活，故“板六”是活棋。

七个交叉点的大眼，需要研究死活状况的唯有“聚七”，其他各种形状的眼形肯定是活棋。

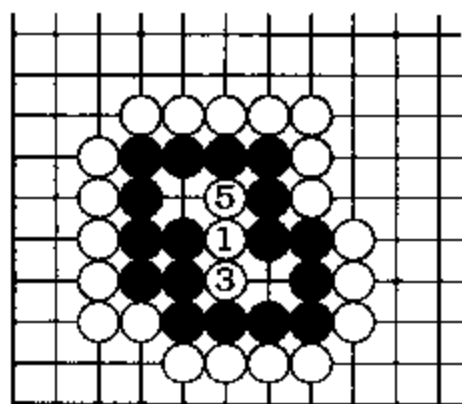


图 十二

图十二 这是“聚七”。白1点，黑2碰，白3阻止黑方做眼。黑4碰，白5也是要着，黑方当然不能再下子。只要一动手就死，但白如再着子试图杀黑，则黑提子后形成“曲四”而活。所以，双方都不愿下子而相互对峙着，谁也不能消灭对方。这是无

眼而活的特例，称为“双活”。

通过以上的讨论，我们对一块棋的死活情况有了进一步的认识，即从最基本的规则(拥有两个真眼而活)提高到对拥有一个围有若干交叉点的大眼的死活能作出正确的判断：

三个交叉点：“直三”和“曲三”是后手活。

四个交叉点：“直四”和“曲四”是活棋，“聚四”是后手活；
“方四”是死棋。

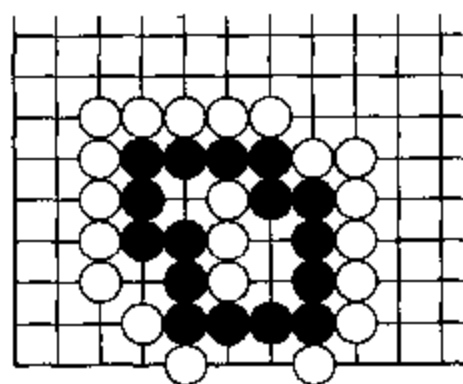
五个交叉点：“直五”和“曲五”是活棋；“刀五”和“聚五”是后手活。

六个交叉点：“直六”、“曲六”和“板六”是活棋；“聚六”是后手活。

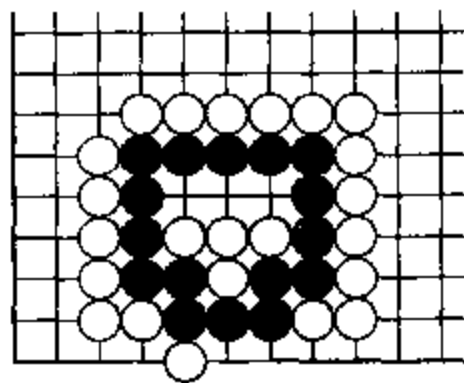
七个交叉点以上都是活棋。

值得一提的是构成这些大眼的棋子都是连成一片的，因而称这样的眼为完整的眼，而且所处的位置也是正常的。至于有断点的，处于角上的特殊位置的，其死活情况就会发生一些变化，这将在以后再加以讨论。

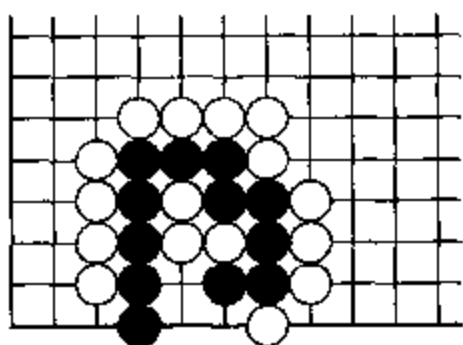
为了巩固学到的有关死活的知識，下面做四道死活练习（都是黑先）：



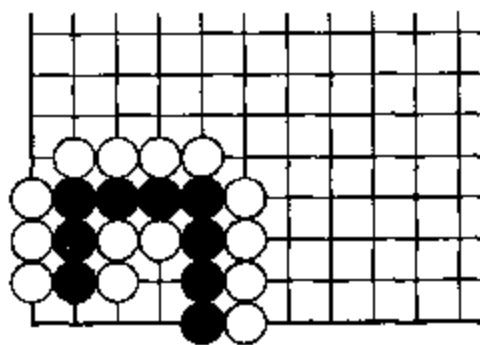
习题一



习题二



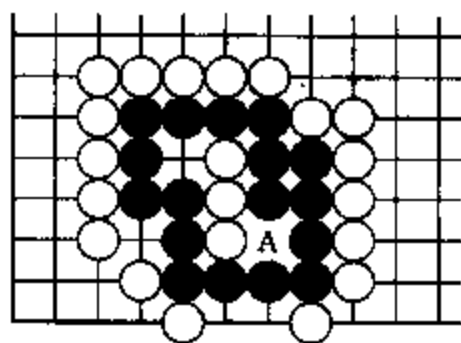
习题三



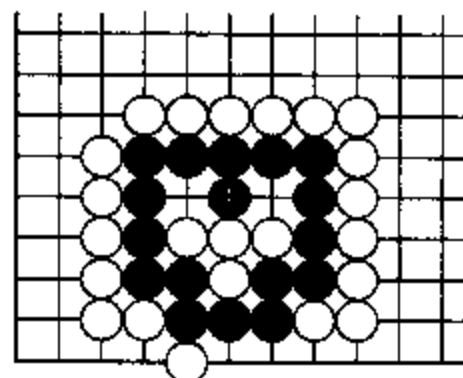
习题四

题一解 黑1占据要点,形成双活。白如A位送吃,黑提后形成“曲四”。

如被白占到1位,则以后白A位送吃就构成“刀把五”,黑被杀死。



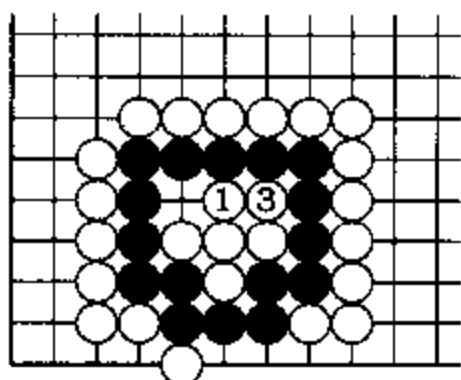
题一解



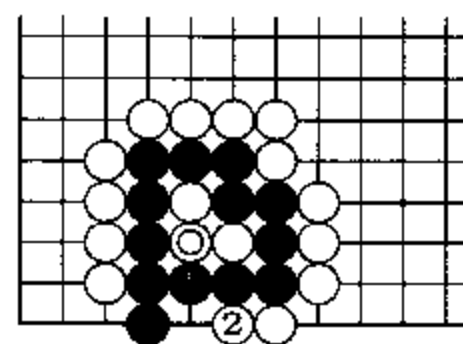
题二解甲

题二解甲 黑1顶也是做活的要点。由此一手,就阻止白方形成聚状之眼形来吃黑。这又是一个“双活”的图形。

题二解乙 如白先走,1位也是要点,以后再占3位送吃就构成“聚六”,黑无法活。



题二解乙

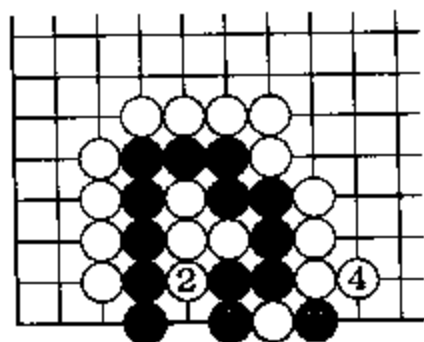


题三解甲 ● = ⊙

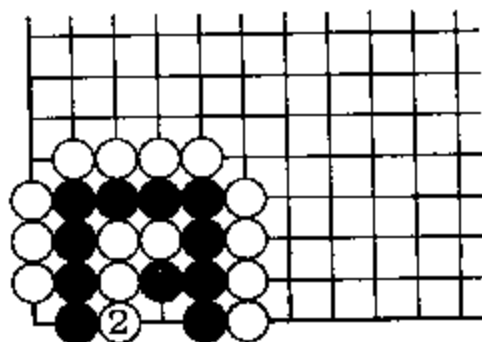
题三解甲 黑1提白三个子是正着。白2冲,黑3占⊙位做活。白2如于⊙位点眼,黑占2位也能活。

题三解乙 黑1挡,并打吃白子是初学者最容易下出的棋。白2长,多送一子形成“聚四”。黑3再提是无用的,只是

一个假眼。白4退，黑死。



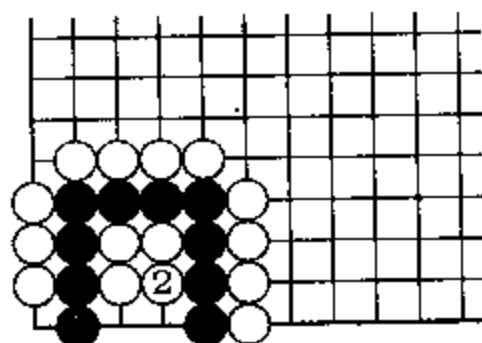
题三解乙



题四解甲

题四解甲 黑1打是要点。白2如长，黑3打，提四个子形成“曲四”。

题四题乙 黑1立是错着。因白2团后，黑已无法活。若要验证的话，白再送一子，就形成“刀五”，黑死。



题四解乙

第4天 对杀的常识

在围棋对局中，“对杀”这个词会反复出现。那么，什么是对杀呢？

图一甲 三个白子已被黑方包围，而参加包围的五个黑子也被白方围住，这些相互包围的子就只得设法围杀对方使自己脱险。这就是围棋中最惊心动魄的格斗，术语称为“对杀”。

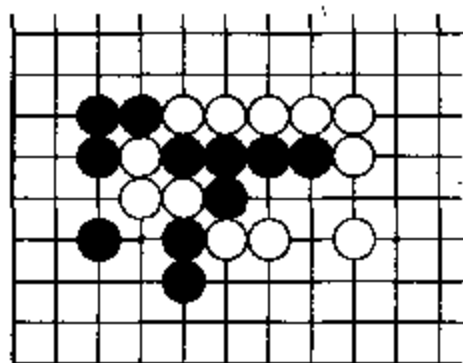


图 一甲

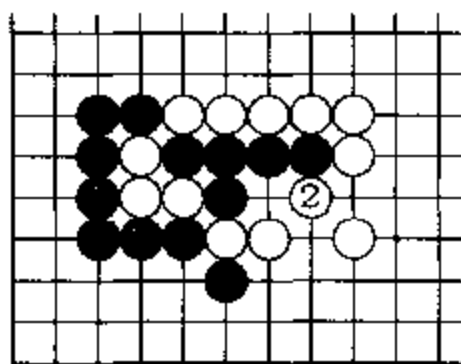


图 一乙

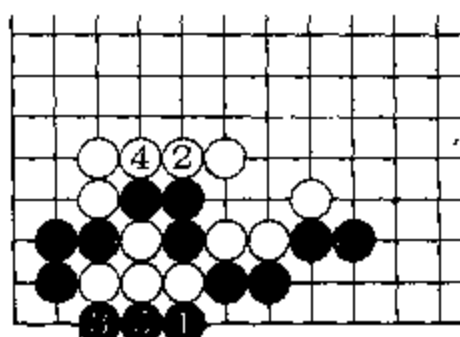
图一乙 如轮到黑走，则黑1紧气，白2也紧气，黑3能抢先一步把白方三个子提掉，己方被围之子也就脱离了危险。

同一局面，若轮到白先走，则结果正好相反。

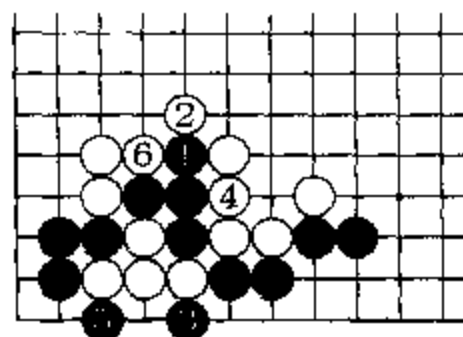
图二甲 下面四个白子被围，上面三个黑子也正好被枷住。这也是对杀。黑1立即紧气，至5提，取得胜利。

图二乙 黑方如果没有认定这是对杀，还企图突围，走黑1冲，被白2挡住后才发现无法突围，此时方想到对杀。但由

于黑1冲而减少了一关键的一口气,黑3再紧气,为时已晚,至白6,黑反被白提掉。



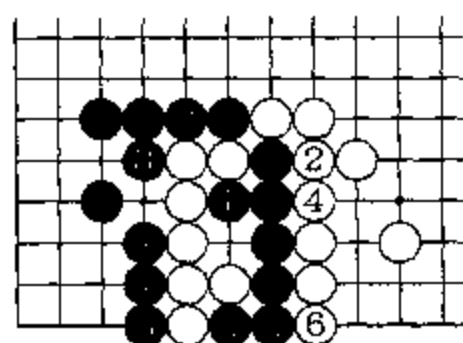
图二甲



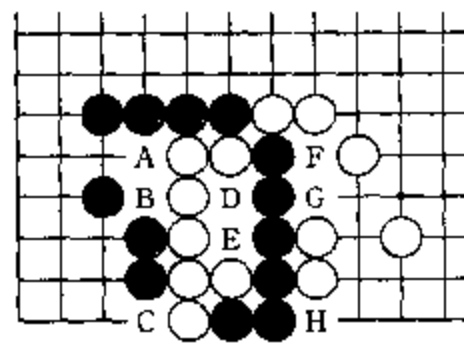
图二乙

所以,一旦发生对杀,气的长短直接决定双方的命运。在气数相等的情况下,先动手紧气的一般总能取胜。但是,气紧在何处却大有文章。

图三甲 这是六个黑子与七个白子之间的对杀,双方各有五口气。黑先走1位紧气,以下双方紧气至白6,黑反差一口气被白所杀。在双方气数相等时,先动手者必处有利地位,为什么在这里黑反而导致不利的结果呢?



图三甲



图三乙

图三乙 应该说,对杀并不是简单的紧气就能解决问题,首先得分清气的性质,否则就会造成像上图那样的不利结果。

白方有五口气,即A至E的五口气,而黑方也有五口气,即从D至H五口气。其中D和E两口气对双方来说都是气,

故称为“公气”。而A、B、C是白方的外气，F、G、H则是黑方的外气。

图三甲中黑1紧白的气，同时也减少了自己一口气，成为双方各有四口气的对杀。实际上，黑1并未起到紧气的作用，所以发生了黑方先动手反被白方所杀的结果。

图三丙 黑1至白6双方都紧外气，只余下中间A、B两口公气，谁先动手将被对方提掉，故双方相持着形成一个特殊的状态——双活。

A、B两口公气就成为双方交战的缓冲地带。

紧气的顺序应是先紧外气，然后在有可能吃掉对方时再紧公气。

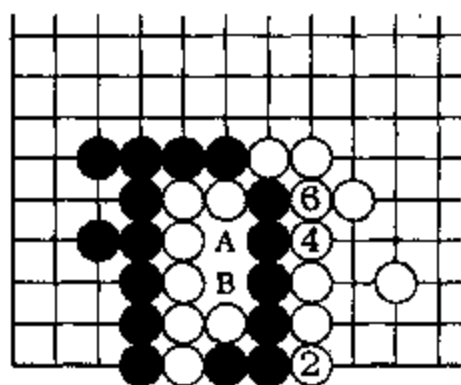


图 三丙

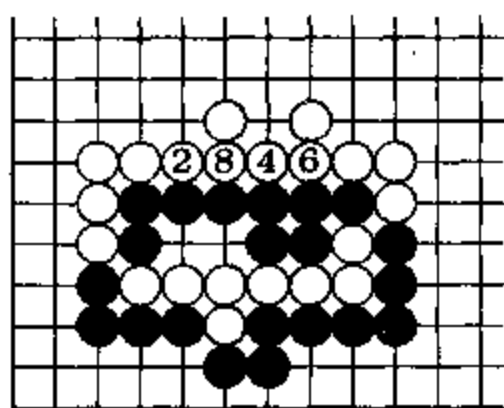


图 四

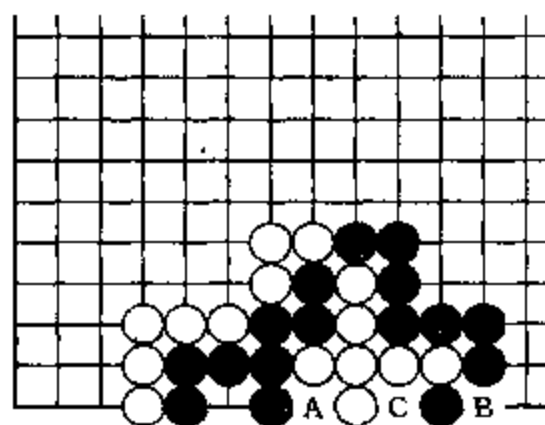


图 五

图四 这里的对杀，白方的气明显的比黑方少，而且还是黑先动手。经黑1、3紧完白方的外气后，再走5位紧公气试图杀白，但至白8仍然是双活。可见公气越多，缓冲的作用越大，双活的可能性也随之增大。如若没有公气，那么，哪一方的气长就定能取胜。气数相同则先动手的一方获胜。

图五 这是黑方有眼与白方无眼的对杀，A 位是公气。黑不能走 A 位但能从容地走 B 位接、C 位紧气，而白因不能走 A 位，只能坐以待毙。有眼与无眼的对杀不能形成双活，公气也就不能再起缓冲作用。

图六 黑棋的外气比白棋多，而且先动手，但至白 8 紧气后，黑因无法紧 A 位的气而眼睁睁地等待死亡。由此可见，有眼方只需紧完无眼方的外气即能取胜，而无眼方则必需在对方紧完己方的外气前抢先紧完对方的外气和公气，提掉敌子，才能免遭灭亡。所以，在有眼与无眼之间的对杀，公气已经成为有眼方的外气，公气越多，有眼方就越发有利。“有眼杀无眼”之格言其源就出于此。

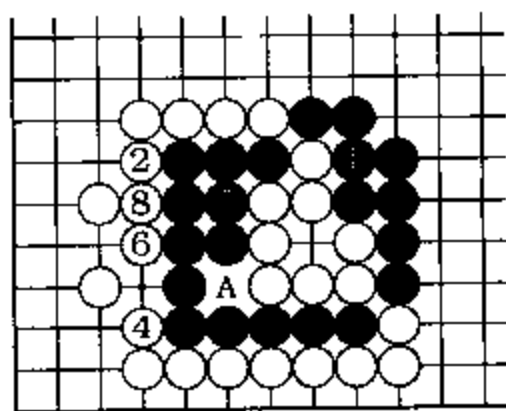


图 六

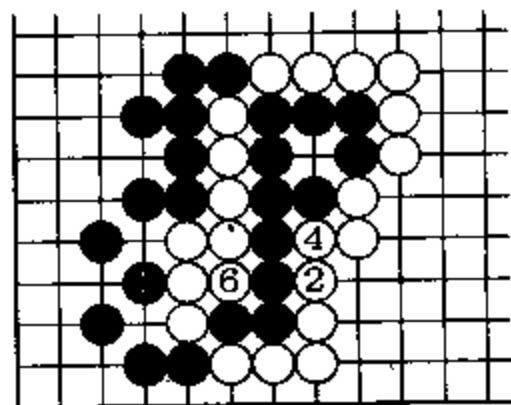


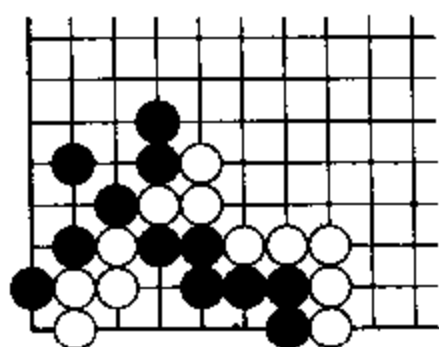
图 七

图七 这也是有眼与无眼的对杀。黑方有眼但外气少，白方无眼而气多。

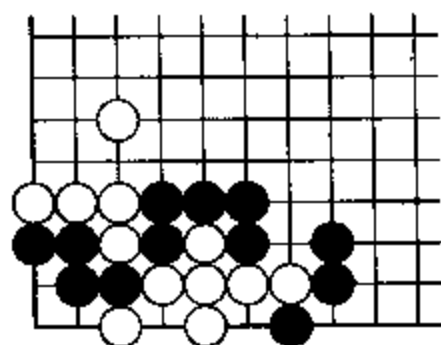
黑 1 至 5 紧气，但白 2、4 紧完外气后再紧 6 位公气，终于抢先一步提掉黑棋，形成长气杀有眼。这里公气仅有一口也是白能取胜的重要原因。

必须强调，有眼方只有尽可能留出更多的公气，才能使自己在对杀中处于更有利的地位。

请运用上述的知识，做下面两道习题(都是黑先)：

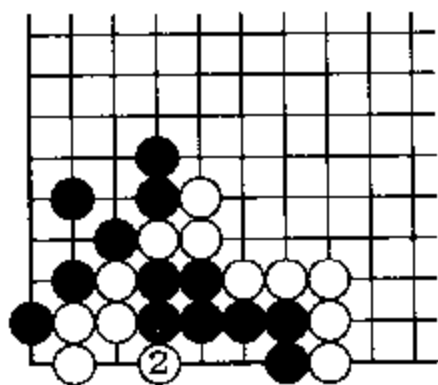


题 一

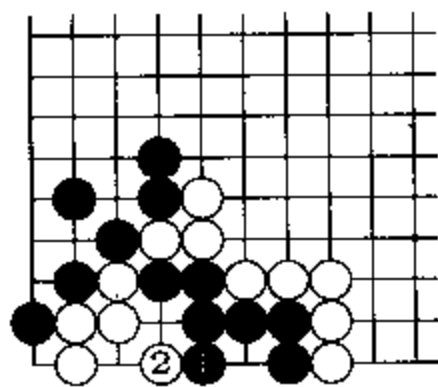


题 二

题一解甲 黑1紧白气是初学者最容易下出的错着。白2扳,黑差一气而被杀。

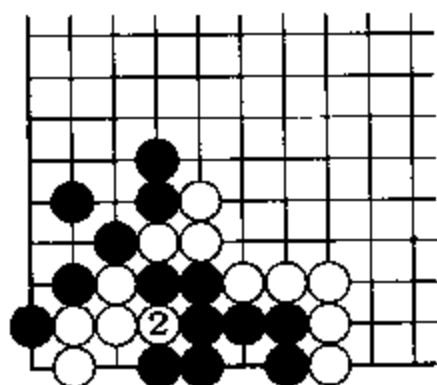


题一解甲

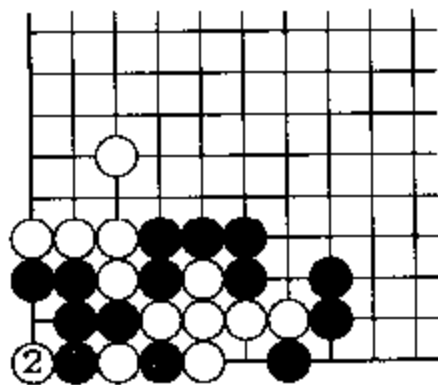


题一解乙

题一解乙 黑1做眼,这稍有进步,已经想到做眼能在对杀中处有利地位。但白2也做眼,黑仍然被杀。



题一解丙



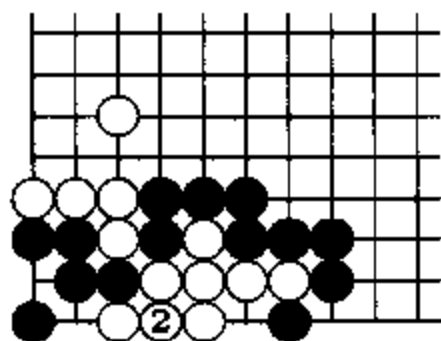
题二解甲

题一解丙 黑1尖是好手法,它使己方拥有眼而剥夺白

方的眼位。白 2 挤，黑 3 接确保一只眼，构成有眼杀无眼的标准形。

题二解甲 黑 1 打也是初学者喜欢下的棋。它虽造成有眼与无眼的对杀，但因没有公气，黑方有眼也无利可图。白 2 打，形成白方有利之劫争，黑失败。

题二解乙 黑 1 后退一步做眼是关键，它留出一口极为重要的公气，这才是深得要领的下法。白 2 接，黑 3 紧外气，白只能等待死亡。



题二解乙

第5天 围地的常识

围棋这个“围”字，不仅有包围敌子、消灭敌子的意思，更有一个围占地域的意思。还可以这样说：包围敌子、消灭敌子只是一种手段，而围占地域才是目的。因为，最终决定胜负的不是歼灭敌子的数量，而是围地的多少。这样说并非贬低围歼敌子的价值，只是说歼灭敌子是保卫地域的基本手段，如若没有充分的手段去攻击敌方、歼灭入侵之敌，围地就难以实现。

既然围棋的胜负取决于围地的多少，而对局又是双方依次各下一个子，那么，合理而高效率地围地，即以最少的子围成尽可能多的地域就成了双方争夺胜利的关键。

图一 黑方在中腹花了二十个子围起十六个空交叉点的地域；在边上，同样围十六个空交叉点只需十四个子，而在角上，只要花九个子就能完成同一任务。

这是因为棋盘的边线是天然屏障，能为双方服务。所以，在角上只要控制两边就能围起地域，边上需控制三条边，而中腹则需四面包围才能成功。

由此可以得出这样的结论：

围地以占角效率最高，占边次之，而在中腹围地则是事倍功半。“金角、银边、草肚皮（中腹）”的格言就十分形象地道出围地的诀窍。

图二 黑1、3至7沿二路布阵占地，边线上四个×位就在黑方的控制之下，也就是说黑方每下一个子能控制一个空

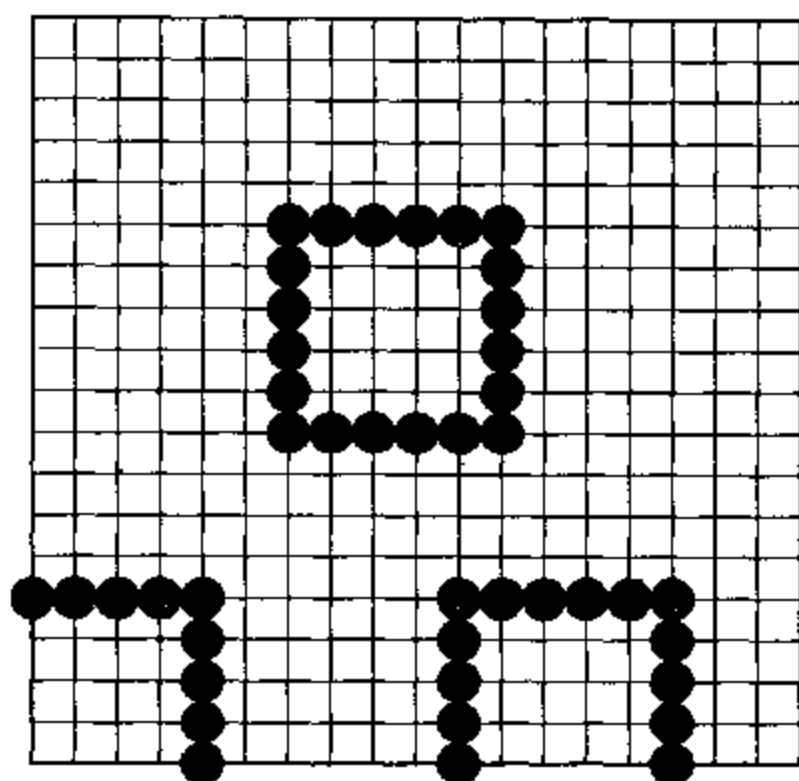


图 一

交叉点。白2、4至8在三路上布子，也能相当牢固的控制八个×位空交叉点，平均每个子控制两个。因而三路上围地的效率比二路上布子要高一倍。

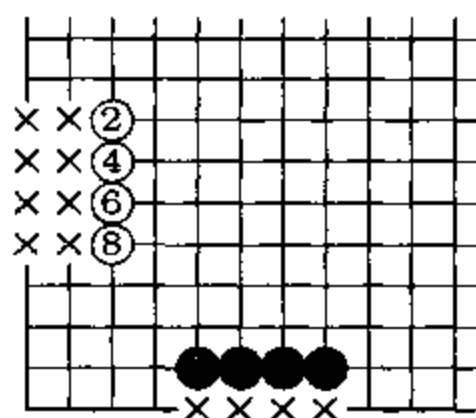


图 二

图三 黑方已在二路上布阵，白1入侵是不行的。黑不理，白3再爬一个，黑4还能长。白5如长，黑6打即能围死白子。由于白在一路上

下子既无眼位可供做活，又无法逃脱，故二路上下子对边地的控制是严密而牢固的。

图四 黑1、3在二路上入侵也不行，白很容易将入侵之敌加以围歼。

图五 黑在四路上布子围地,每个子能控制三个×位交叉点,效率更加提高。但是应该提醒一下:四路子对边地的控制能力也相应地减弱了。

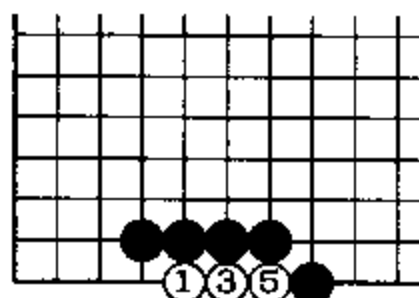


图 三

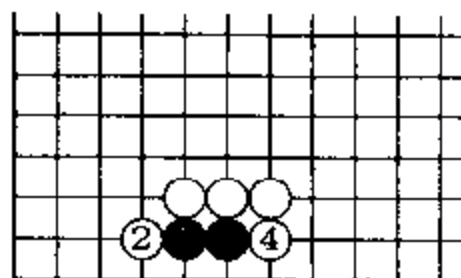


图 四

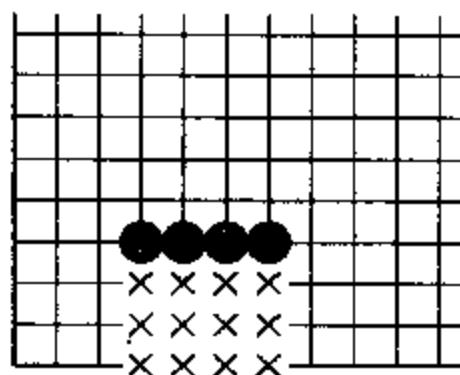


图 五

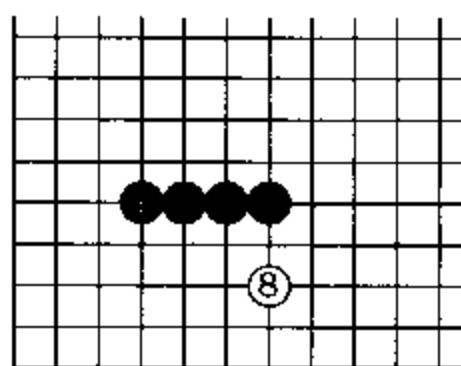


图 六

图六 黑在五路上布子,似乎占地的效率更高,但对边地的控制却更弱了。当白方在三路入侵时,黑能否加以围歼是一个问题。

因此,围地既要高效率又要合理。一般总以占三路、四路为主,以二路和五路为辅。

图七 黑采用一子连一子的方式围地,花费十三个子围占了十五个空交叉点。这围法过于牢固而效率显得太低。

图八 黑方减少四个子,其围地的效果几乎一样,每手棋平均占到近两个空交叉点,效率提高不少。

图九 黑方采用织网式的围地手法,仅用四个子就控制

了×位以内的地域,围地的效率得到成倍的提高。

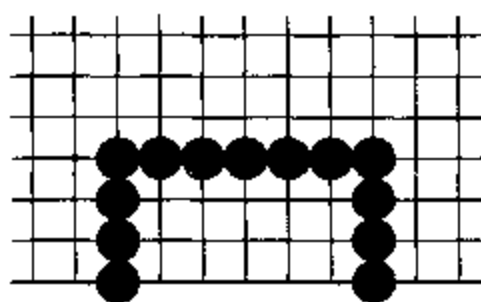


图 七

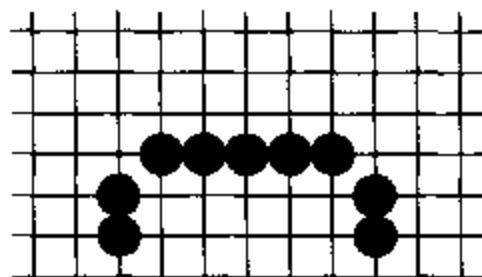


图 八

图十 对于黑方围起的地域,白1、3、5从外部进攻,黑能拒敌于门外,牢牢地控制所围之地。

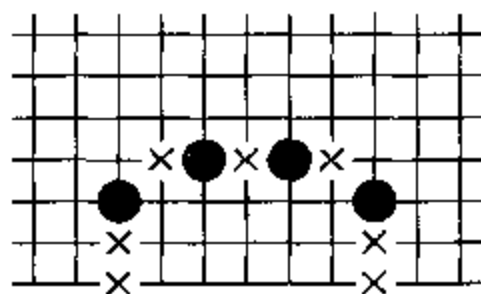


图 九

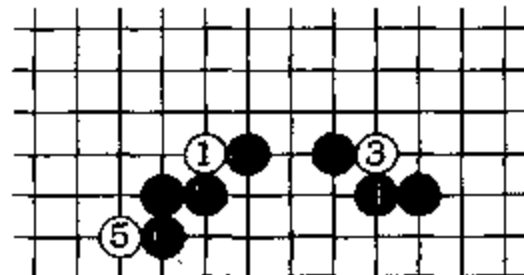


图 十

图十一 白1、3侵入黑阵,黑当然加以围堵并予以歼灭。白11虎,黑12点眼,14打,入侵之敌遭到全歼。所以说围地要有杀敌的本领作后盾,否则就无法提高效率。

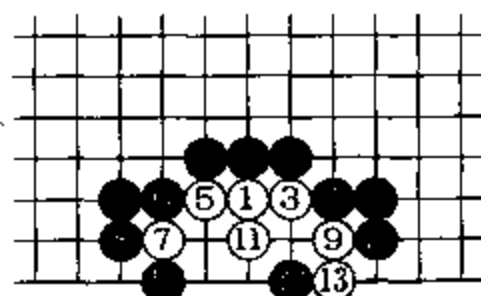


图 十一

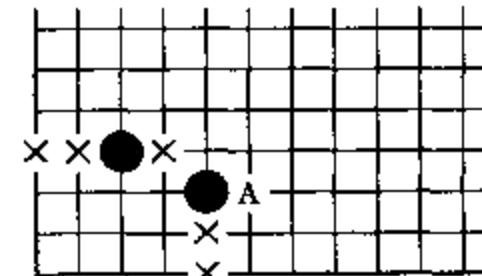


图 十二甲

图十二甲 黑1、3的步法称为“小飞”,这是围地的常用步法,仅用两个子就基本上围起×位以内的地域。

黑3占A位称为“大飞”，占地更大，但比小飞围地的控制力较弱，易遭入侵。

图十二乙 白1侵入，黑2当然挡住出路。白3占三·三进角，黑4立下是好手。以下至黑10扳，白角的眼位不足以做成两个眼。所以，白方周围如无强有力的后盾支援就难免被黑歼灭。反之，黑方如无一定的作战能力也难以保住己方的疆土。

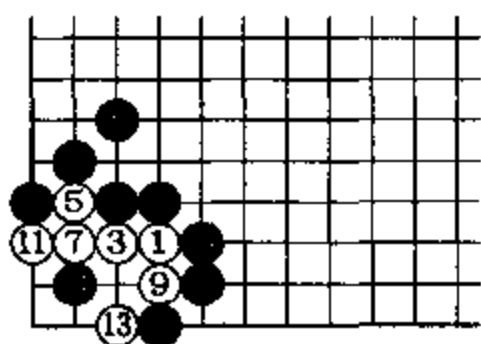


图 十二乙

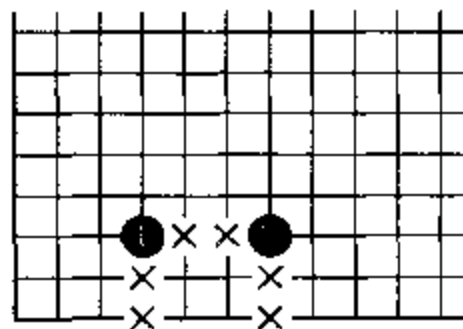


图 十三

图十三 黑1占三线，再隔开二路仍在三线上占3位，这种结构称为“拆二”。这两手棋也基本上围起×位以内的地域。

图十四 黑1向四路上小飞，再向三路上大飞，这是围地最常见的步法。

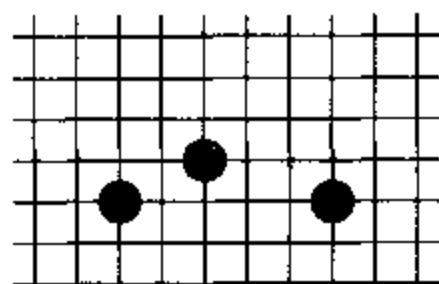


图 十四

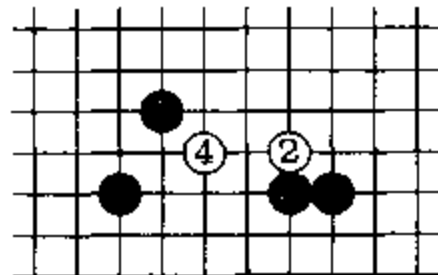


图 十五

图十五 黑1向五路上小飞是有问题的一着。它与●子的间隔太大，白2、4入侵后黑无法挡住。

因此，用小飞和大飞等手法围地时，必需注意到疏而不漏

这一原则。

图十六 人们不难发现：棋局的最初四手棋大多是分占四个角，而且大多是占在三路和四路的交叉点上。黑1、3占三·四路称为小目占角，白2是四·四路，白4占三·三路。黑5以小飞围角，白6妨碍黑再以小飞或大飞补角，并准备和黑方争角。这寥寥的几手棋集中地反映了围地的基本原则：

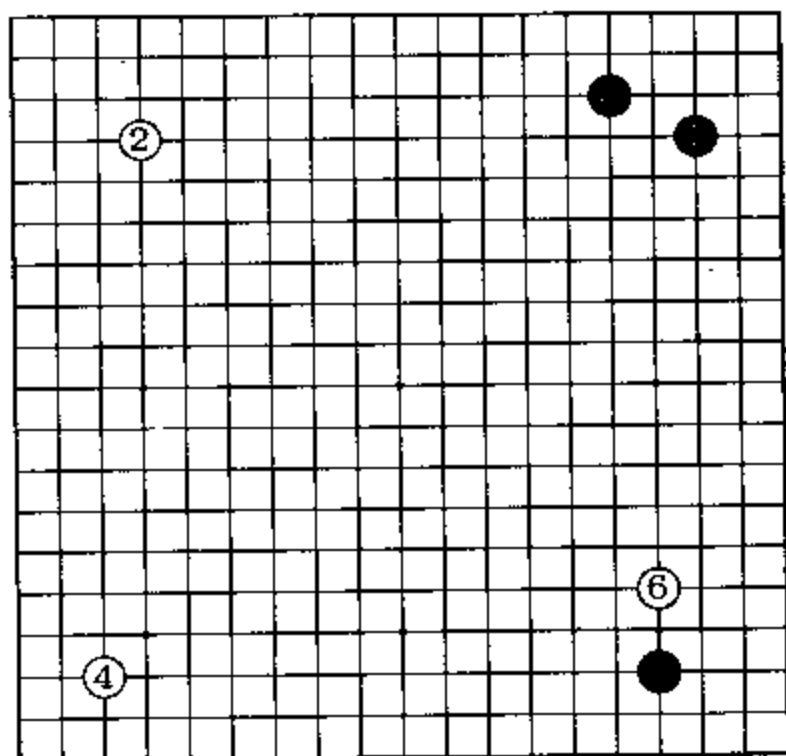


图 十六

1. 围地应先占角，再占边地，最后再争腹地。
2. 围地应以占据三、四路为主，二路、五路为辅。
3. 围地应运用小飞、大飞和拆二等方法来加快围占的速度，但必需注意到疏而不漏的原则。

以上谈的都是指能够比较牢固控制地域的围占手法，因而也是一种狭义的围地手法，但在实际对局中并不是每一步棋都是如此坚实地去占地，例如：

图十七 黑1大飞也是星位补角的常用手法,但在这阵地中仍然留有种种入侵手段。白2点三·三就是入侵的要点。黑3挡至15打,白方反而先手得角。可是,这决不能认为黑先占角地的两个黑子不起作用。白虽得角,但角地很小,而且大部分子都在二路上,而黑方在外围连成一片将形成一股强大的作战力量。所以,当外面的势力能发挥作用时,白方是不愿过早入侵的。

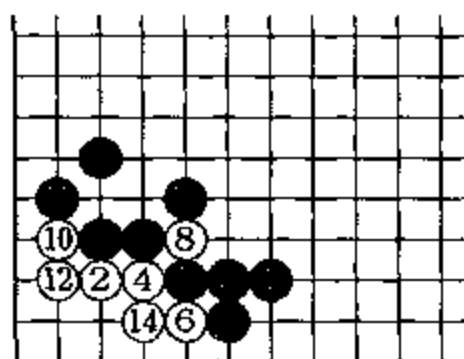


图 十七

图十八 黑1拆得如此大,当然不能认为黑方已经围住下边的整块地域,因为白方在下面尚有不少的侵入之

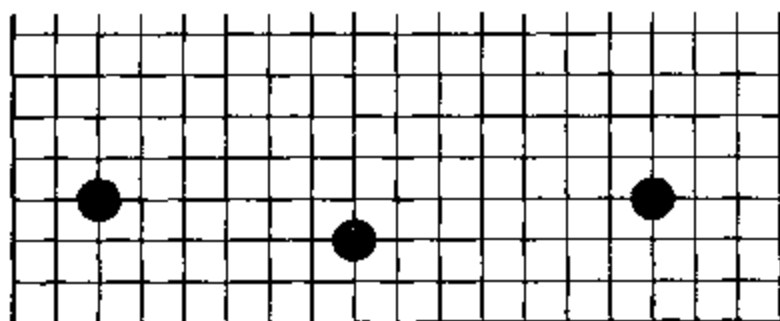


图 十八

点。但黑方可对入侵之敌发起攻击,从而争取主动权。所以,黑1是属于布局的要点。关于这方面的知识将在布局知识中再谈。

第6天 大小和先后手

每一手棋,不论是围占地域,还是捕获敌子,都具有一定的价值。价值的大小决定了该手棋的重要性。价值包括现实的利益和潜在的利益。对于刚入门的读者来说,潜在的利益较为深奥而难以捉摸,而现实的利益则比较直觉,容易理解。因此,我们就从现实利益入手来讨论价值的大小。

图一甲 这是一个局部的边界争夺。黑1冲,白2挡,黑3再占最后一点,黑方共占到两处。

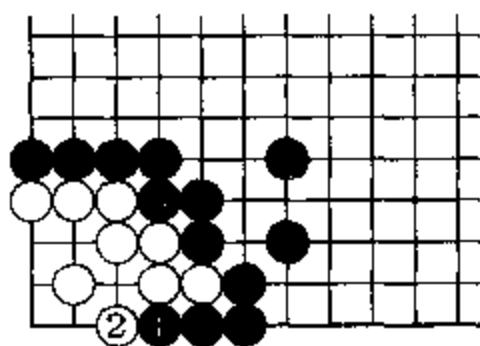


图 一甲

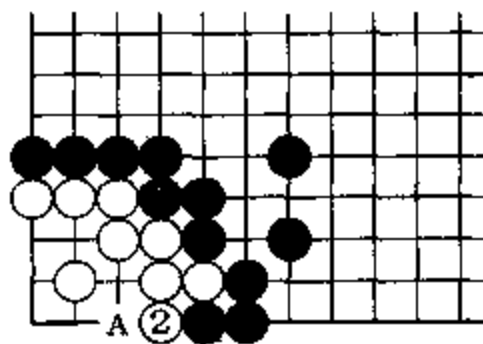


图 一乙

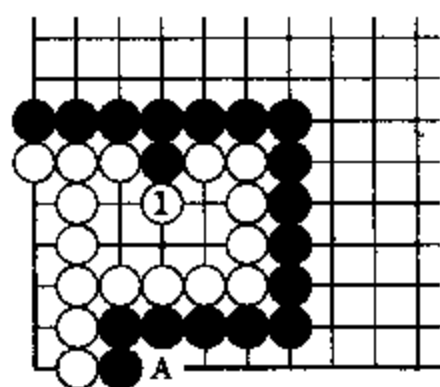
图一乙 黑1先占这里,白2挡上后这个局部的争夺到此结束。与上图相比会发现:黑方少占一处。这是为什么呢?

这是因为白2挡上后,A位已被白方所控制。也就是说,白2这手棋的价值等于占到两个点,而1位之处不论谁占据都只是本身的那一点。我们把这种只占本身的地位而不再占据其他地域的着手称为“单官”,而每一手棋(除了下成死棋

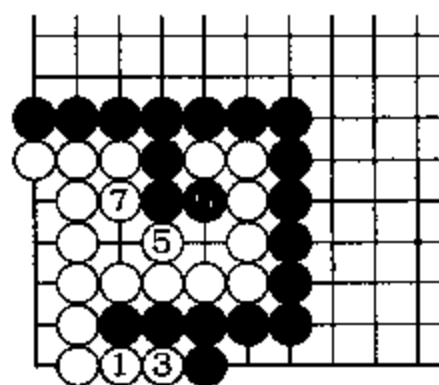
外)都至少拥有这种价值,故“单官”也就不具有任何价值。白2之着除占有本身的地域外还占据A位这样一个空的交叉点,这是它的额外价值,术语称为一目棋。

价值的大小就是以该手棋的存在对双方交叉点的实际占有所发生的作用来计算,其单位是“目”。

图二甲 白1挡,保住中间五个空交叉点,也就是围成五目地。黑2挡,保住A位之交叉点,其价值是一目。



图二甲



图二乙

图二乙 白1先冲,黑2当然也冲,白5挡后中间仅剩一目,故黑2冲和甲图1位挡的价值都是四目,而下面的1位冲仅有一目。

吃子的价值如何计算?

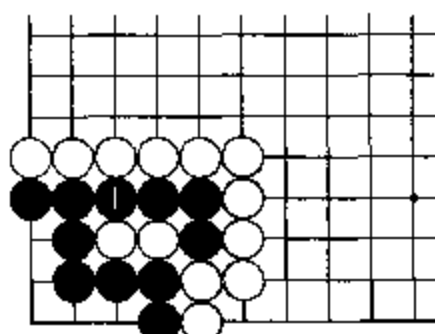
中国规则是采用数子法来计算胜负的,就是计算双方存活的子数以及围占的目数,哪一方的总数多就是那一方取胜。如果双方没有死子,那么在棋盘上存活的子数也就基本相等,因而只要计算双方的目数就能相当精确地估计出胜负。但是,一旦出现死子,那双方在棋盘上存活的子数就不再相等,胜负也就不能单以目数的多少来决定。为了解决这一问题,可以将双方的死子重新放入各自围占的空交叉点以求子数基本相等。然后,再以双方占有的目数来计算胜负。我们懂得以上的

知识后就能计算提子的价值。

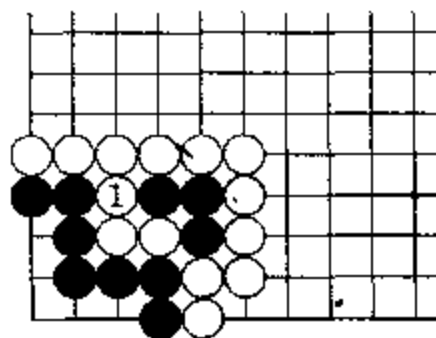
图三甲 黑1提白两个子,其价值如何计算呢?

首先,黑方已经围占了两目地域,另外,白方的两个死子以后要填掉白方的两目地域,所以可作这样的计算:每提到一个敌子就是一目棋。故这手棋的价值是:

2目(围成的地域)+2目(两个死子)=4目。



图三甲



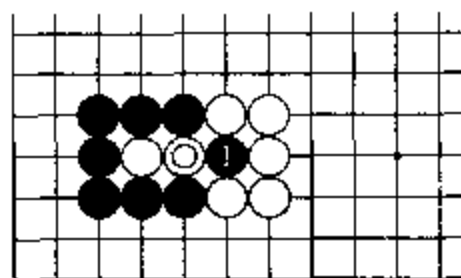
图三乙

图三乙 白1接回两个子并提掉黑方三个子其价值有多大?

白1提后得到:3目(围成的地域)+3目(三个死子)=6目。

故这手棋的价值应该是:10目。

图四 黑1提白两个子,白立即于◎位反提黑一个子。试问黑在这一过程中得到几目?



图四 ②=◎

由于双方在此都不能围地,因而黑提到两个白子计两目,白提到一个黑子计一目。黑在这过程中净得一目。

图五 黑1提白一子就不仅仅是两目棋的问题,因它涉及整块棋的死活,价值当然要大得多。如何计算这手棋的价值?

黑1提后,黑占有四目棋。

如白1位接,则白在此将有14目(6个死子+8目地)。

故不论黑1提或是于1位接,其价值都是18目。

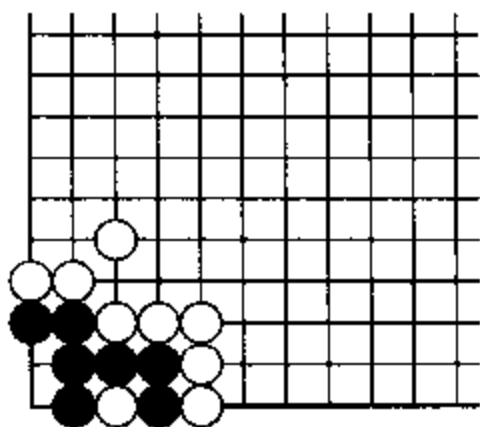


图 五

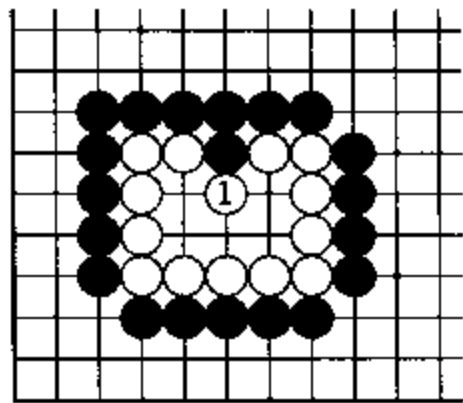


图 六

图六 白1挡就不仅是围成五目地域的问题,还使白棋得以存活,其价值是:

白1挡后,占有5目。

黑1冲后,黑将有31目(13个死子加18目地)。

故白1挡和黑1冲的价值为36目。

图七甲 白1冲,黑2只得挡,否则白再于2位冲,黑整块棋将因缺乏眼位而死,白3得以从容地提黑方两个子。

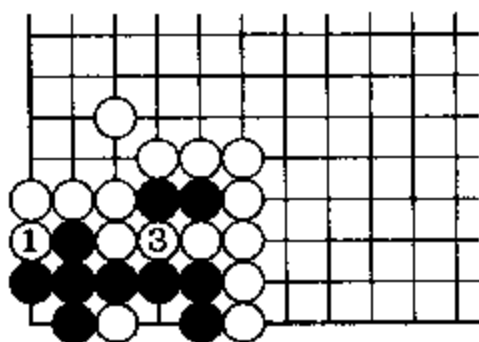


图 七甲

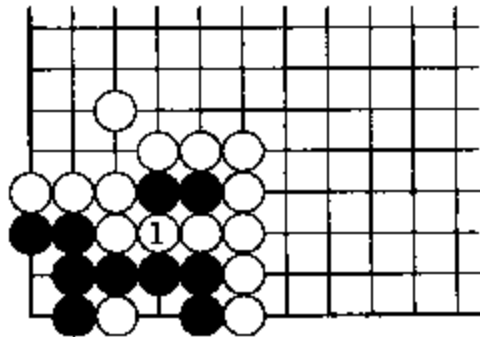


图 七乙

白1冲,迫使敌方应一手,术语称为“先手”。这个“先手”的概念非常重要。

图七乙 白1先提黑方两个子得四目,但黑2挡下也取得一目,与上图相比,白损失一目。这是因为白1提是后手。而于2位冲是先手。在这一局部争得先手后,仍能到别处去争抢地域,这就是甲图白能两面都争到的道理。

图八甲 黑1扳,白2挡,黑3接,白4必须补,于是黑在下面的争夺中抢得了先手。

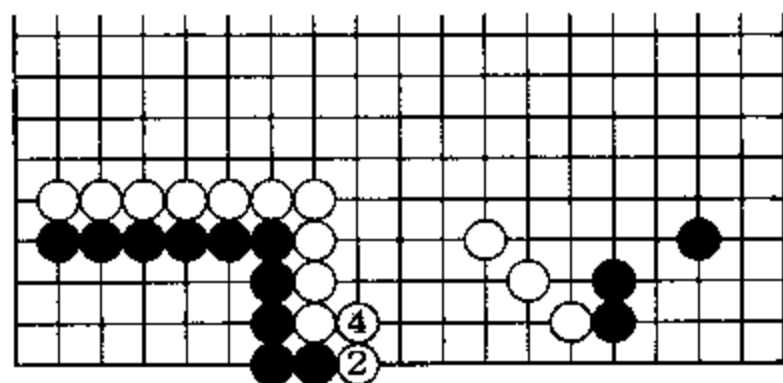


图 八甲

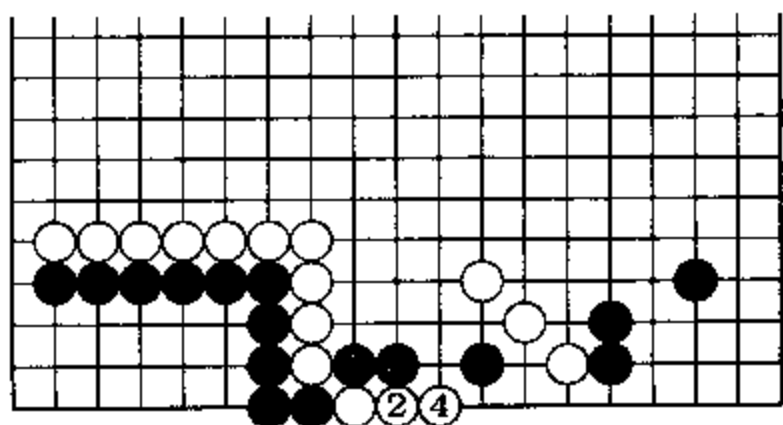


图 八乙

图八乙 白如不于1位补面硬抢先手去占别处有价值的点,则黑1断打、3再打后,可用5位枷的手段吃住白子,白方的边地也就不复存在。

图八丙 同样,白1扳、3接也是先手。

所以,下边一路上的扳、接对双方都是先手,尽管价值只

有四目,但也是很大的官子,双方都将设法在适当的时机把它抢到手。

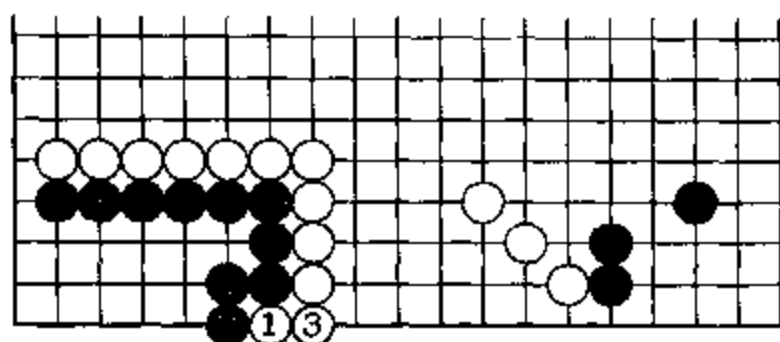


图 八丙

下每一手棋都有其价值大小,以及先、后手的差别。对局者当然希望选择价值大而且是先手的地方着子。但是正因为价值有现实的和潜在的两种成份,要初学者分清大、小以及先、后是不容易的。因此,这只能作为一个努力的方向。不过,作为最低要求是不要走毫无价值的棋。

第7天 实战分析(一)

刚入门者一般以小棋盘进行对局为佳:这能很快地分出胜负,因而也能提高对局者的兴趣;另外,着手的优劣能较快地反映在胜负上,也就能提高初学者学习技术的积极性,加深对着手意义的理解。

下面先分析一局 13×13 路小棋盘的实战对局(随着水平的逐渐提高,再用 15×15 路小棋盘,最后再用标准的棋盘对局)。

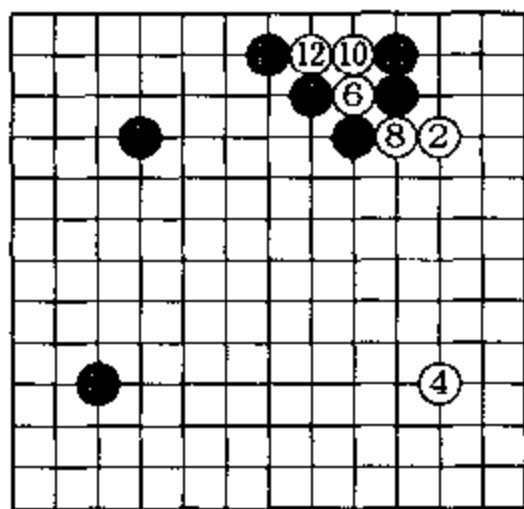
第一局

第一谱 1-13

黑1至白4双方占角,符合围地的基本原则。

黑5挂角,白6托,黑7扳,完全正确。

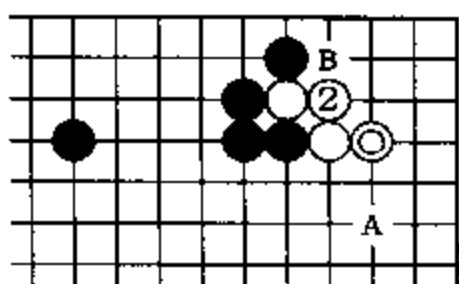
白8顶,稍有问题,应于9位退。但黑9至13的下法问题更大。



第一谱 1-13

图一 黑9应于1位打,待白2接,黑3再接,形成白方围角、黑方围边的局面。由于白◎子在围地上的效能不大(放在A位或B位才能更有效地围地),黑方有利。

黑9断打,挑起战斗,这是很有勇气的下法。但是,这是一

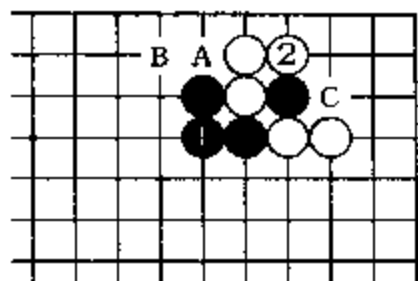


图一

种缺乏正确判断力的决定。因为在这一局部，白方的兵力较强，黑方在此强行切断，试图捕杀敌子，其结果只能是适得其反。

白10立下后，黑9之子就让人有自投罗网的感觉。

图二 黑方如有上述的预感，知道黑●子的处境不妙，采取1位接的手法，迫使白2位补，黑再占其他要点，这才是明智的走法。白2如不补，经黑2位挡，白A位爬，黑B位挡后能吃白子。白2如于C位补，则黑能占A位先手挡下，白不得不于2位再提。那么与本图相比，黑A位之着对图上边的地域是有用的一着，而白C位提则是没有必要的着手。所以，白2位补优于C位补。



图二

黑11挡，白12先爬、增加一气是必要的。黑13扳挡是初学者不顾己方安危、一心只想吃子的表现。

须知，在战斗中消灭敌子是双方孜孜以求的事，因此，当你想歼敌时一定要预防敌方的猛烈反击，而己方每一处断点就是敌方进行反击的目标。

黑13应按图三中黑1退的下法。此手棋的目的是继续包围白方三个子。白2再爬！黑3再长是正着。白4打，迫使黑5接。白6夹，吃尽黑方角上两个子，否则，黑有A位跳长气的手段。

前图黑3如于B位扳下，则又产生了3位的断点，白方又多了

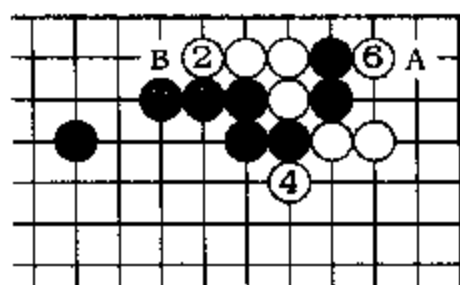


图 三

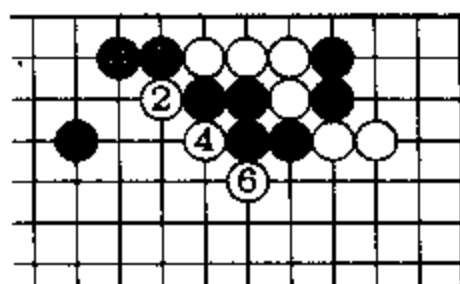


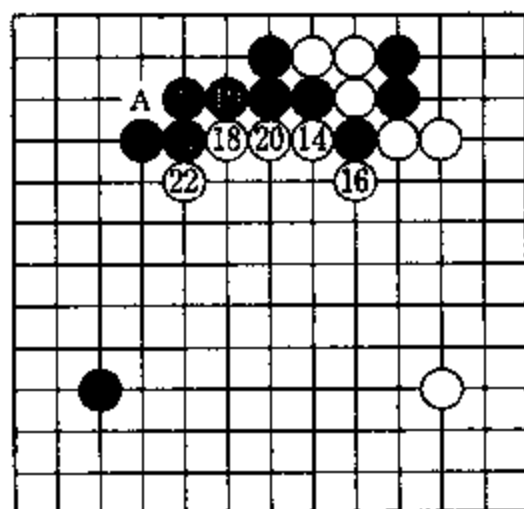
图 四

一处反击的目标。请看图四，黑1扳下，白2断，黑3如长出，则白4能征吃黑子。黑3如于5位补断，则黑1之子将被杀。

第二谱 14-22

白14双打，很好的反击手段。黑15连，白16拔掉黑一子，这称为“中心开花”，黑方损失惨重。

白14也可按图五下，白1打，白3再打，杀死边上一个子而突围。黑4打的目的并非想杀死白子，因为白方决不会给你达到目的，



第二谱 14-22

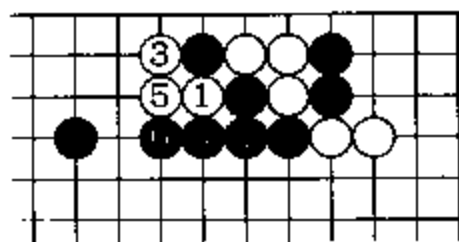
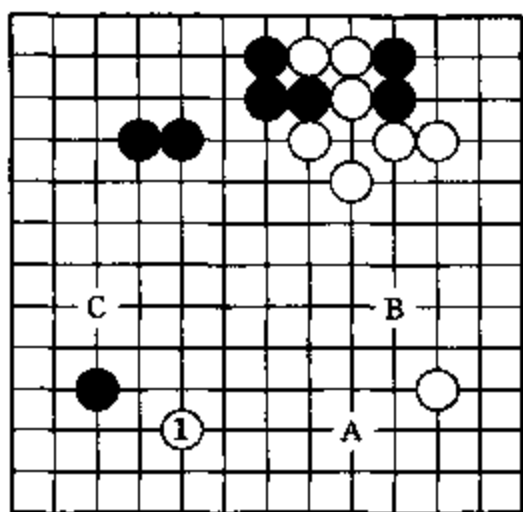


图 五

它主要是想再走6位，将己方的子连成一体，并将白棋向中腹的发展封住。与实战相比，白稍差。

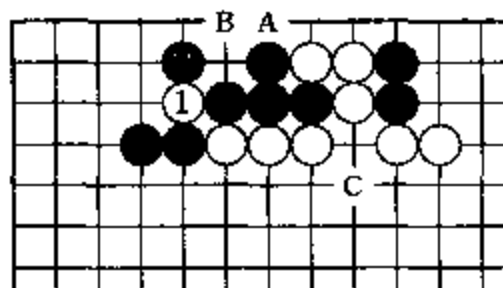
黑17加强三个子与角上黑位之子的联络，并牢牢地控制上边的地域，也是一手有价值的着手，但不如走A位。A位不仅能达到上述两个目的，另外还能加强对角地的控制。

白18是意义不大的着手，因为它并不能达到吃子的目

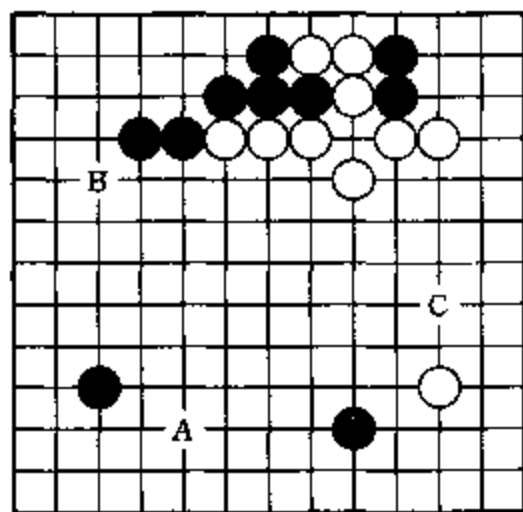


图六
不能于此位切断。

图七 白1如断,黑2打,可轻易地征掉白子,又重获通连。但黑方必须注意己方1位断点的存在,如白A位扳时,黑就不能于B位挡,而应在2位补断。



七



圖八

的,且与双方的围地无关。

图六 白18占1位挂角是积极的下法,如于A位守角也是占地的一手,如于B位围地则过于消极,而直接占C位闯入黑方左边阵地则太过积极。但不管怎样,这些着手都是与双方占地有关的着手。也是有其价值的一手。

黑 21 接暂无必要,因白

图八 谱中黑 21 应占 1 位佳角或 A 位守角,这才是最大的着手,另外,B 位护角、围边也可考虑,而 C 位攻入白阵则是破坏白方围地的着手。但由于右上的白棋非常强大,黑方闯入之子很危险。作为初学者,白方是否能很好地利用右上强大的兵力对入侵之敌加以打击,当然

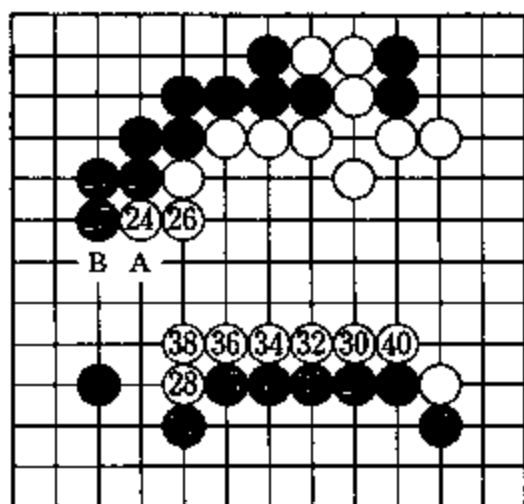
也是一个疑问。总之,上述各点都是有意义的着手。

白 22 扳也是意义不大之着手,因为这是双方都比较强大的部队之间的接触,在这里再下一手不能对敌方构成威胁,还不如远离此处到其他地方开辟新战场,如图六中所示的着手依然是有效的着手。

第三谱 23-41

黑 23 是防止白占此位将己方的出路封住,这是有价值的一手。但是,以 25 位小飞占地的效率较高,初学者都喜欢碰撞敌子,似乎只有碰撞敌子才有可能吃子——这简直是一个通病。

白 24 再扳是以卵击



第三谱 23-41

石的下法。黑方坚实如铁,而白方在此却接连下出断点,莫名其妙地给对方反击的机会。

黑 25 显得很胆小,应按图九的下法给白方的反击。

图九 黑 1 断打,白 2 接,黑 3 再打,5 挡下是有力的反击手段。白方两个子处于困境,黑歼灭了这两个子就能在左边围成巨大的地域,

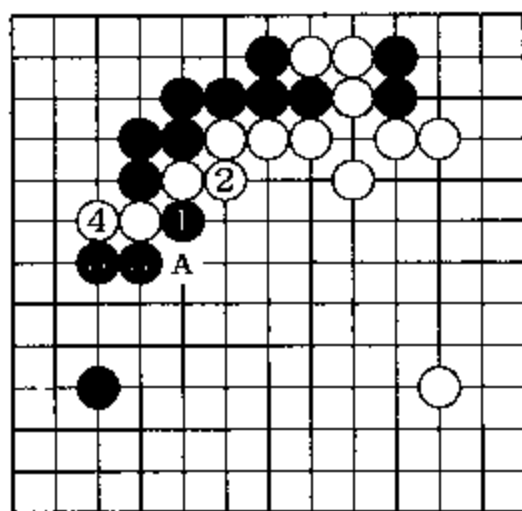


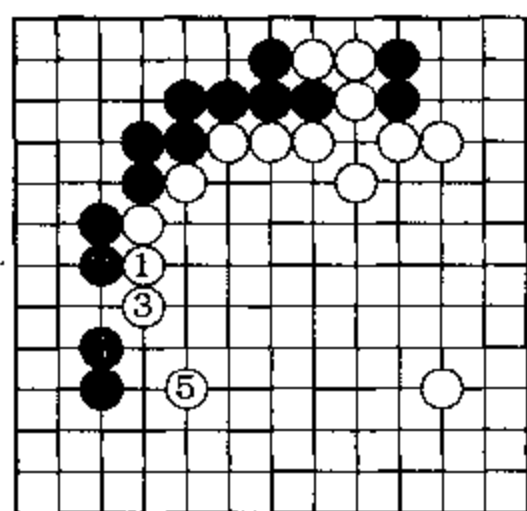
图 九

不过黑方在这一战斗中必须随时注意 A 位的断点,有机会就应该补上,因为这是黑方包围圈的唯一弱点,是白方反击

的目标,由于周围的白棋太强大,很容易受到白包围。当然,目前白方两个子仅有两口气是无暇反击的。

白 26 有补断的意识,对初学者来说这是很好的意识。但是由于这里的白棋很强大,故以走 A 位长为好。

图十 白 1 长,黑 2 长是围取边地的着手。白 3 再长,黑 4 是联络并取得完整的左边(但太消极,应于 5 位守角)。白 5 再封,使白围成一个巨大的阵地(这块地域能否围成就看白方是否有能力消灭入侵之敌了)。



图十

黑 27 再次补断,又再度犯了补暂时没有问题的断点的错误。即使要在此行棋,也应在 B 位长。

白 28 占到好点,白方构成一个巨大的阵容。

黑 29 攻入白方的巨大阵地之中,由于四面都是白子,孤军进入敌阵作战,有点冒险,但这却也是唯一争胜的机会。

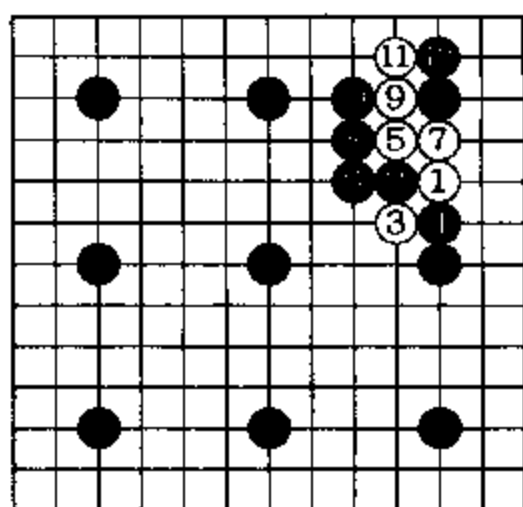
以后的作战很复杂。但是,白 30 压后一路砌墙,使入侵之敌不仅做活,还取得下边的地域,这肯定是白方的失败。白 30 应于 33 位夹击黑子才是有效的攻击。

第二局

第一谱 1-12

这是刚入门的实战谱,黑方在如此小的棋盘上被授九个子。

白 1 投入,黑 2 压是初学者最常用的攻击方法,但这是恶



第一谱 1-12

手,是把己方的阵势搞得支离破碎的开始。

图十一 黑1是好手,它不仅加强了上边两个子的联系,围取了上边的边城,而且还有A位尖,将白子的出路封死的后续手段。所以,黑1是以守为攻,攻守兼备的好手。白2如跳出,则黑3继续加强右下两个子的联系,并围取右下的边角。

这些才是兼有现实的利益,还含有潜在利益的好手。

白3扳后,黑4断是必然的一手。

白5打,黑6长也是非常重要的着手(请参看第10天的课程——连络与切断)

白7接也是有关连络与切断的重要着手。

如从这一局部来看战斗的得失,可以发现,黑方在此被分割成三处。而白方只被断成两处,这是白方有利的战斗状态。但是,因为黑方的援兵很多,所以还能将战斗继续下去。

黑8,大恶手,只知道盲目地包围无法围住的白棋,反将角中己方处子危急状态之子逼向绝境。

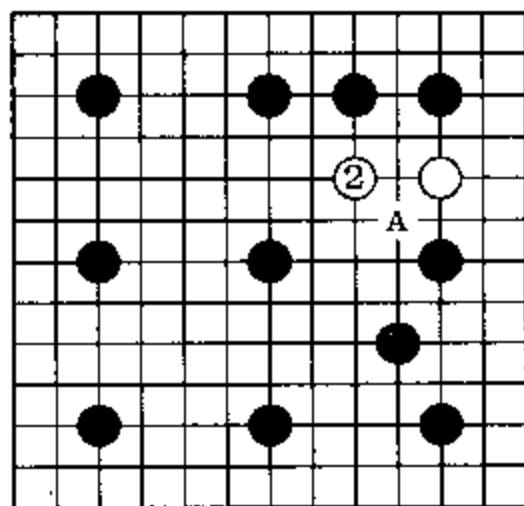


图 十一

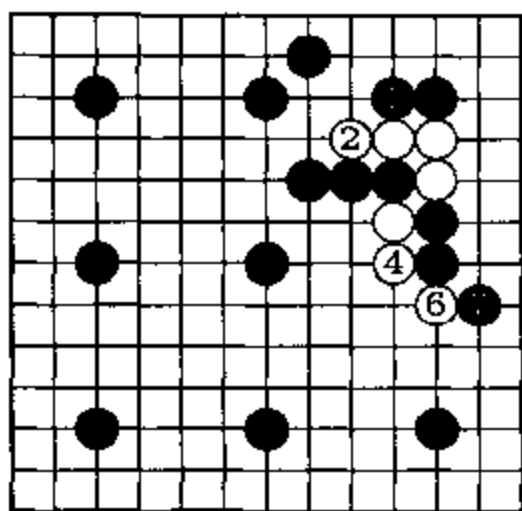


图 十二

图十二 在战斗中首先是考虑能否即刻消灭敌子,在无法消灭敌子的情况下就应照顾己方危急之子。所以,黑1长出,迫使白2逃出后,黑3小飞使上边的边、角得以联络,使己方脱离危险是当务之急。白4压后,黑5长,一方面加强自身,同时又能将右上四个白子围住,好手。当白6扳,攻击右边两个黑子时,黑7也扳,设法使右边两个子突围,若能保护住这两个子,那么白方的作战就以失败告终。

黑12 又是大恶手,角上之子已处绝境,再下一个子也无法挽回局面,这是毫无意义的后手死。

黑12 又是大恶手,角上之子已处绝境,再下一个子也无法挽回局面,这是毫无意义的后手死。

图十三 此时,黑1枷,杀死白子,使己方两处获得通连,或是下在A位,这才是有意义的着手。

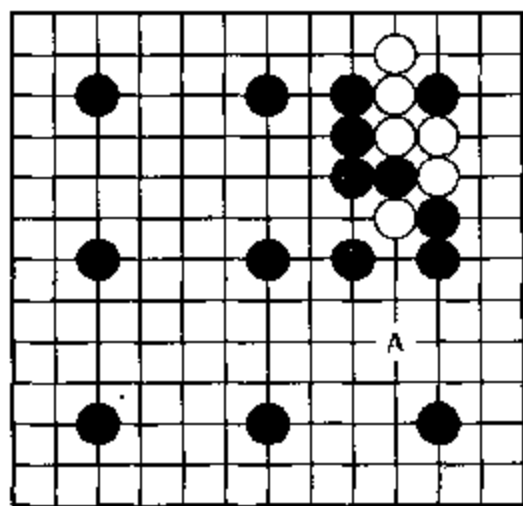


图 十三

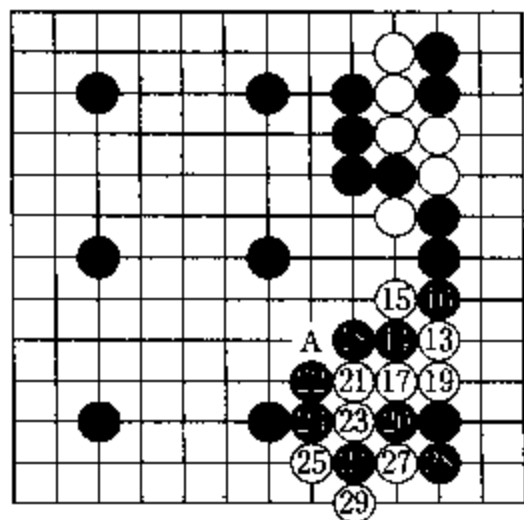
第二谱 13-29

黑14 仍不是好手,应按**图十四**中黑1围地,先加强自身,再图攻击。白2如启动,企图对黑右边两子进攻围堵,则黑3可扳出,因有A位的闷打,白不能走B位切断。另外,黑1先走A位枷也是稳健的下法。

黑 22 又是恶手,这种紧紧贴住白棋的围堵只会使己方破绽百出。此手占 A 位长稍好,另外也可选择 25 位通连,后者是稳健的下法。

黑 26 断是大恶手,被白 27 打吃后非但失去攻击的权利,而且边、角全归白方所有,损失惨重。

图十五 黑 1 接,白 2 也接,黑 3 不得不补断。由于黑角尚未活净,白方的七个子也需寻求出路,中间的两个白子尚有一定用处。总之,这里还有一场激烈的战斗。



第二谱 13-29

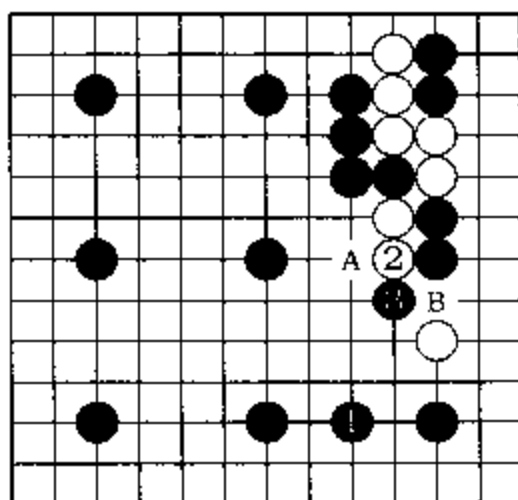


图 十四

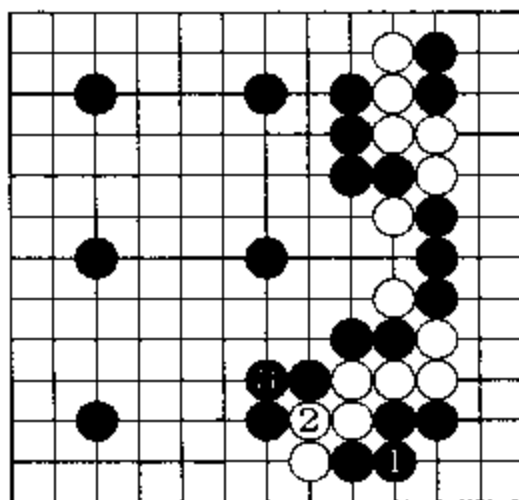


图 十五

在这么小的棋盘上授九个子,而黑方以紧逼式的撞击作为唯一的攻击手段,使己方接连损失两个角,这样的错误是很典型的,其主要原因是:

下棋的目的单一：只想吃子；

吃子的方法单一：气尽提子。

如果，能使每下一个子都有一定的作用，如围地、连络，若能再进一步地使用切断、远远地包围等手段，那么你在 13×13 的小棋盘上很快就能摆脱授 5 个子的等级，走上一个新的台阶，在 15×15 路的小棋盘上授子。

第8天 有关吃子的问题

刚学围棋的人对于吃子是很感兴趣的,不论这些子是否有可能吃到,是否值得吃,以及是否需要提取,反正把下子的目的全部集中在围杀敌子上。其实,这是一个很错误的概念。这一讲,我们就专谈有关吃子的问题。

一、吃子的可能性

初学者很想吃子,但对吃子的难度却很少考虑,子是常出现盲目的围杀,如:

图一 黑1打,3顶都是企图杀死白子的“勇猛”下法,黑5夹,7顶更是荒唐的着手,白10长出后,黑子的队形已支离破碎,无法收拾。

因此,在这里有必要提醒一下:吃子是一件很难的事,必须有一定的条件才行。

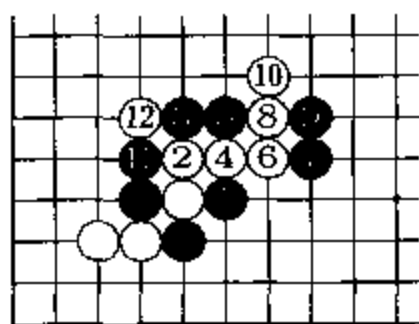


图 一

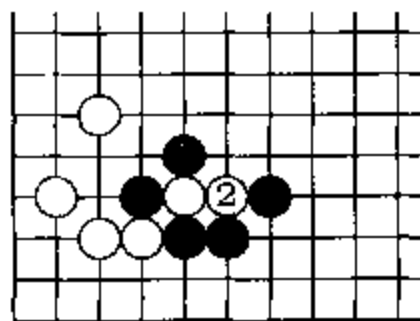


图 二

图二 黑1打、3打是我们已经掌握的吃棋手法——征

子。黑方参加围杀的有四个子，也就是围杀成功的兵力优势是4：1，不仅如此，黑方还要具备征子有利这一条件。

图三 黑1枷能杀死白子，这里的子力对比是5：1。
所以，能杀死敌子的首要条件是子力占有巨大的优势。

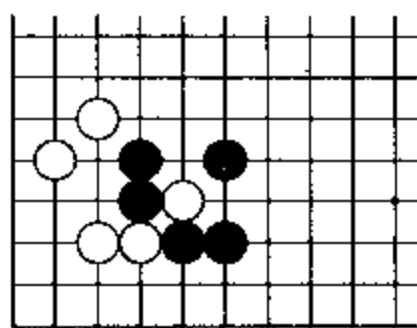


图 三

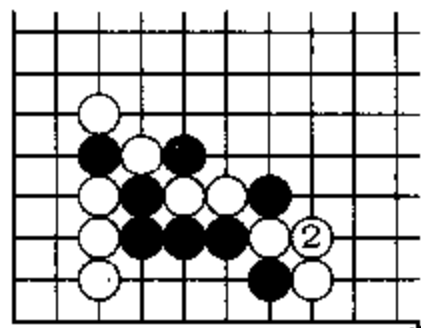


图 四

图四 黑1打，白2接，黑3双打就能吃到白子。

在这里，黑方并没有子力上的优势，黑方能吃到白棋是因为白方有3位、1位和2位三个断点。所以说敌方断点多也是己方能吃到子的一大要素。

图五 黑1打，白2如接，黑3再断打，白4长，黑5闷打，白方四个子被擒。

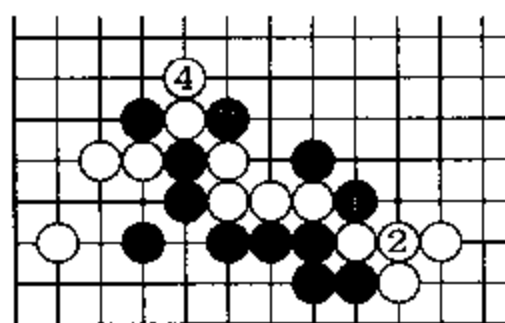


图 五

这也是黑方利用断点杀敌的例子。

图六 黑1打、3打，可连续追杀白子。

这里，黑方并无子力优势，只因白子处于边线，由于边线上的子气少而且出路狭窄，容易遭到围杀。

图七 白1断打、3打、5枷，将边线上的黑子擒住。

图八甲 黑1打，将白子逼向边线是深得要领的下法。白

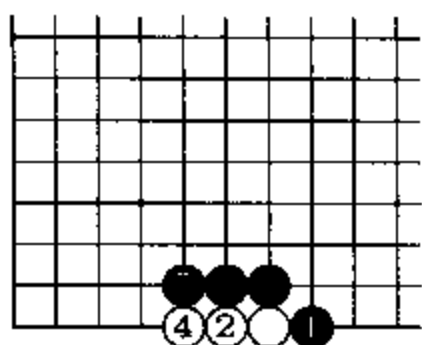


图 六

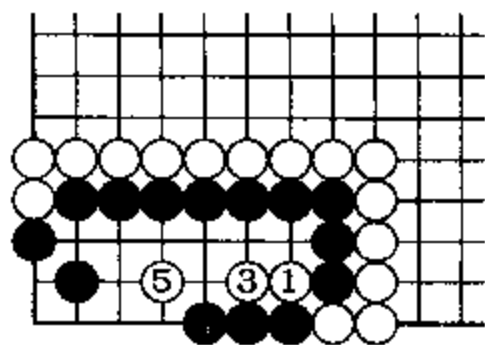


图 七

2 如逃,黑 3 闷打。

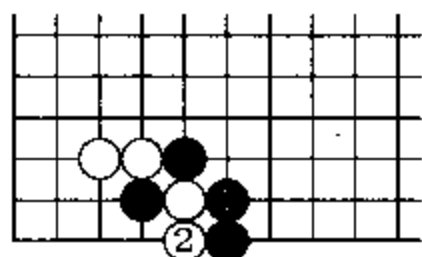


图 八甲

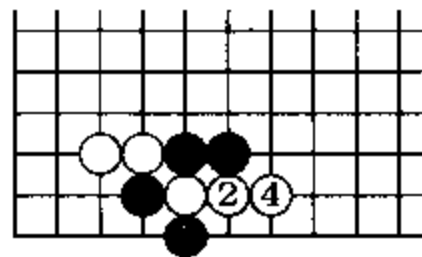


图 八乙

图八乙 黑 1 在边线上打是错着。白 2 长,黑 3 再压,白 4 再长后,黑边上的两个子反而成了死子。

图九甲 白 1 断企图杀死黑边上两个子,但黑 2 打,把敌子逼往边线,方向正确。白 3 长,黑 4 挡的方向也对,即把敌子往己方子多的地方赶,从而形成子力上的优势。白 5 如逃,黑 6 挡下,白三个子被杀。

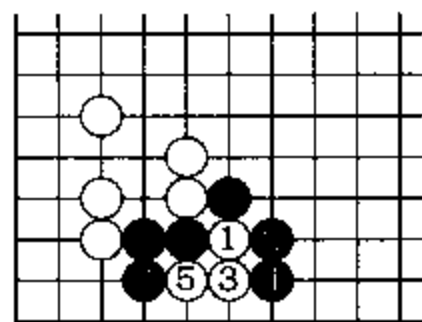


图 九甲

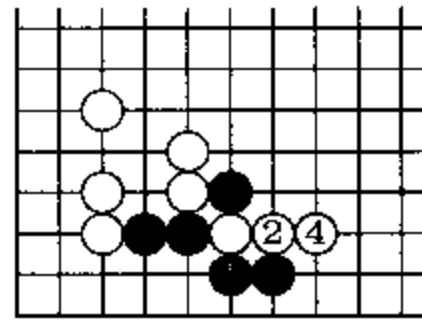


图 九乙

图九乙 黑 1 从二路上打,白 2 长出后出路宽广,黑已无

法将它包围住，更不可能将其杀死。黑方边上的子需要自谋活路，陷入极为不利的境地。

图九丙 黑1打的方向正确，但黑3挡的方向错。白4拐后，黑已无法杀死这些白子。若强行于7位挡下，白8断后A位打或B位打必可得一。这里黑子被杀的原因也是断点太多。

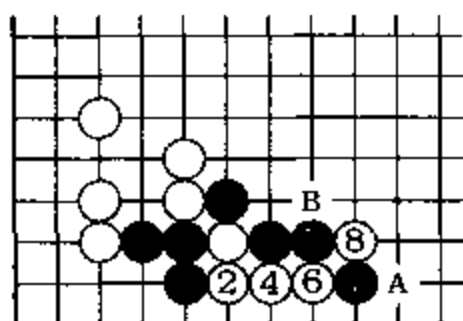


图 九丙

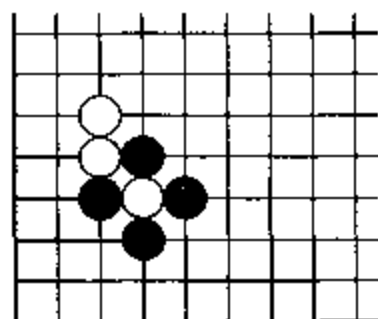


图 十

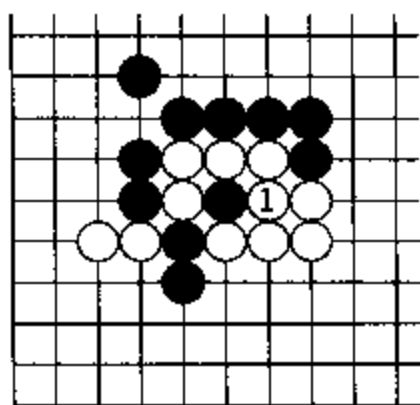
总之，杀死敌子并不是一件容易的事，只有己方在子力上占有明显的优势，敌方的断点多，敌方的子处在边线、出路狭窄时才有可能，请牢记这三个条件！

二、吃子的必要性

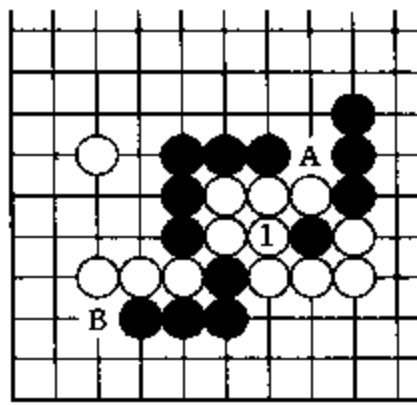
图十 黑1提白一个子是十分必要的，这一提不仅消灭了一个白子，而且使己方的四个子连成一体，成为一个出路十分宽广的强大兵团。若白先于1位长出，黑方三个子就呈四分五裂状态。故白于1位长是重要的一手棋。

图十一 白1提黑方一子也很重要，因为白若不提黑子，黑将于1位提白方四个子。因此，这样的提子是出于无奈，非提不可。

图十二 白1提黑子是有必要的，但太急，因为黑还不能走1位提白。只有在白方失去A位这口气时，白1提才是必



十一



十二

要而及时的。白1于B位才是重要之着。

对于黑●子,由于它本身不可能自谋活路,而突围的唯一机会是A位的气消失后提掉白方四个子。故白只要注意防范就行了。

图十三 黑 1、3 紧气,再走 5 位提白四个子,这是完全没有必要的。因为这四个白子已被黑方枷住,无法突围,黑方只要随时注意防范敌方的突围企图就行了。

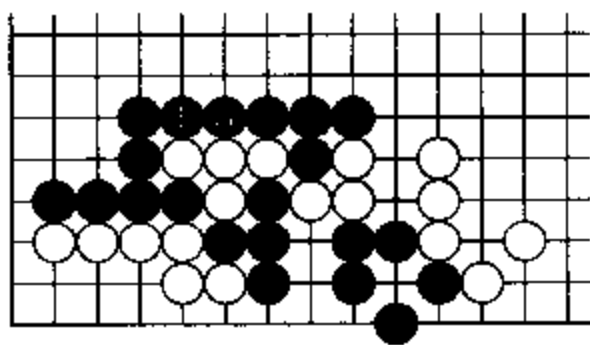


图 十三

因此,我们应该从气尽提子这种初级的杀敌概念上进一步建立高一层次的杀敌概念:把敌子包围住,且不给它们做出两个眼;紧气提子只是一种无奈的行为,只有在对方要想突围,甚至想杀死己方而突围时迫于无奈所采取的先发制人的自卫行为。

图十四甲 黑1补断是正确的下法,因为要杀敌首先就要将敌子包围住,若包围圈出了问题,敌方就能突围而出,杀敌的任务也就不可能完成。这里,黑方包围圈有很多断点,必

须加强。白2扳、4扳，企图做活，这就要看黑方破眼的本领如何了，如下得正确就能全歼白子。

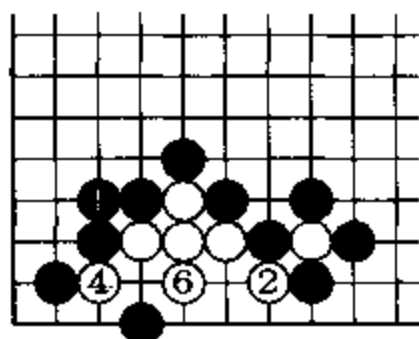


图 十四甲

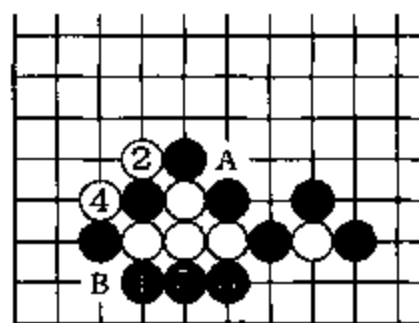


图 十四乙 ⑥=●粘

图十四乙 黑1紧气企图提掉白子，这种想法仍属初级阶段。白2断打，黑3滚打是明智的选择，但白6粘后黑仍有A、B两个断点，无法继续围攻。

图十五甲 黑1仍是急于提子的下法。白2夹、4打，黑虽能快一气提掉白子，但白在紧气之中顺手得了一个角。

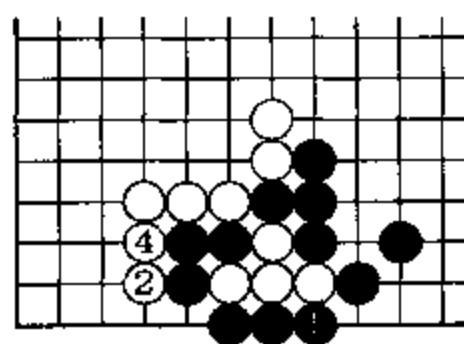


图 十五甲

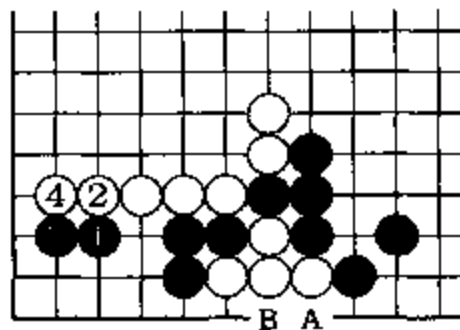


图 十五乙

图十五乙 黑1跳入角中是正着。白2挡，黑3再长，白4挡后黑已可不加理睬，黑不但不需要立即紧气提白，而且得了一个角，两者相比差别极大。

回过头来再看黑方在自己围好的地域内放A、B提白子，这不仅是无奈的，甚至是痛苦之举，应竭力避免才是。

图十六甲 黑1紧气也是错着，被白扳下，黑3不得不再

紧气，白4虎补断点后这五个白子已经成为比较强的作战兵团。

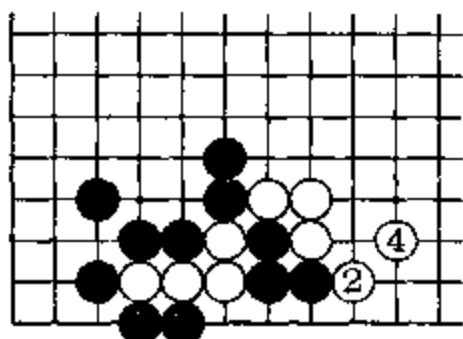


图 十六甲

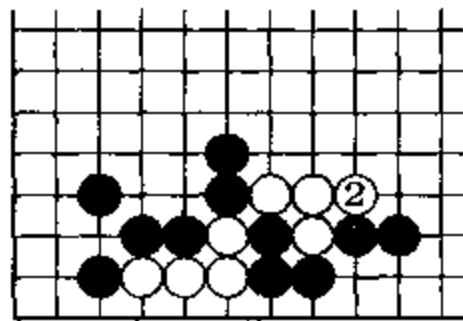


图 十六乙

图十六乙 黑1扳出,白2压,黑3再长,不给白方围住就能避免做紧气提子的苦差使。这样走不仅围到的地域增大,而且还使外面的几个白子成为黑方攻击的目标。

这种不需紧气提子的杀敌方法常被称为“鲸吞”。这是一种常用的、也是一种高效的杀敌方法；而通过紧气提子的杀敌方法只是一种无奈的杀敌方法，应尽可能避免采用此法。

三、吃子的要领

图十七甲 黑方在兵力占绝对优势的情况下是可以考虑吃子的。但黑1压、黑3挡,那种着着紧逼敌子的攻击方法则是大错特错的。白方别无选择地向外逃,至白10长已安然突出重围。所以,这种碰撞式的夹攻与其说是攻击,倒不如说是夹道欢送更为确切。

图十七乙 黑1飞,将白方外逃的唯一出口封住。白子既然无法冲出包围圈,为了谋活就得寻求根据地做眼。白2尖顶、4小飞就是安根之着。黑既已完成了包围的工作,接着就是不给白方以足够的根据地。黑3立、5尖就是尽量缩小白方的根据,使白陷于困境。

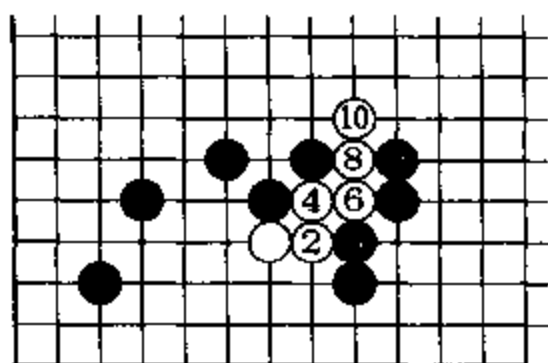


图 十七甲

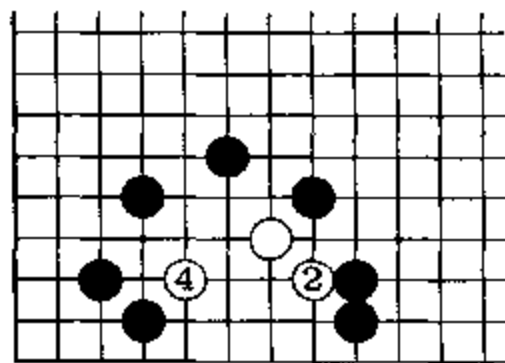


图 十七乙

可见,欲想歼灭敌子必需做到以下两点:一是包围,二是不给敌方做出两个眼。

图十八甲 白1在黑方坚实的领地内占角。黑2碰、4碰,以下着着碰撞敌子。最后,白棋竟然在黑方严密控制的地盘里活出一个大角。

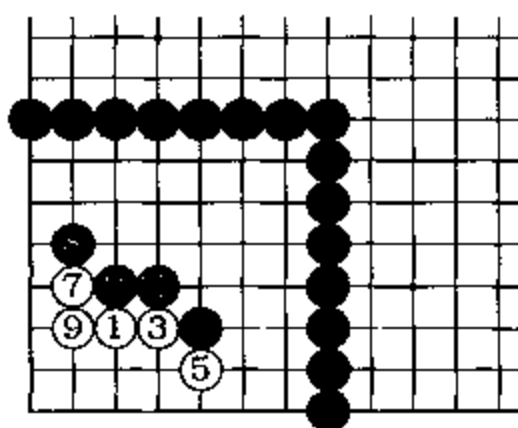


图 十八甲

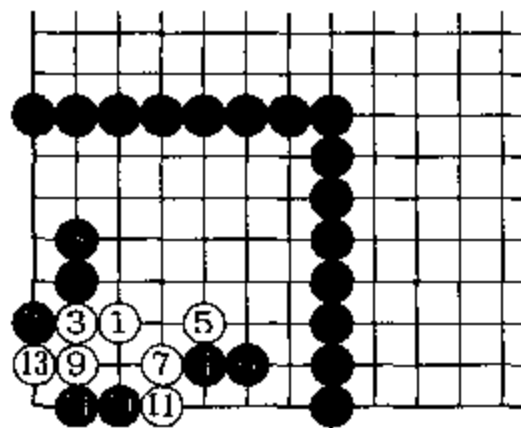


图 十八乙

图十八乙 由于黑方的外围坚不可摧,实际已经完成杀敌的第一件大事——包围。以后的下法只要不给白方做出两个眼就能全歼入侵者。黑2、4缩小白方的角地,使白在角内只能做一个眼,而白方在中间要再做成一个眼则是极其困难的。黑方只要注意己方的安全就行了。

小结:

1. 歼灭敌子不是一件容易的事,只有在兵力占绝对优势,敌方的断点多,敌子处在边、角出路狭窄之处等等情况下才有可能。

2. 欲想杀敌,必须首先考虑自身的安全,己方每一个断点都得检查。如果一味蛮干只想杀敌,必然自焚。

3. 对于已经可以围杀的敌子不要急于收气提子,应该考虑一下是否有“鲸吞”的可能性。

4. 碰撞、紧气仅是攻击的一种方法,而不是唯一的方法,包围和搜根才是常用的攻击方法。

第9天 死活基本形的应用

对一块棋的死活情况所作的基本估计是制订中盘作战方针的出发点,而对初学者来说,有关死活的知识常常直接决定一局棋的胜负。所以,死活这一专题对于提高中盘作战能力是至关重要的。前面我们曾学过死活的基本形,本讲则谈在实战中如何应用这些知识。

前面有关死活基本形的结论是:

直三、曲三是后手活。

直四、曲四是活棋;聚四是后手活;方四则是死棋。

聚五、刀五是后手活。

板六是活棋,聚六是后手活。

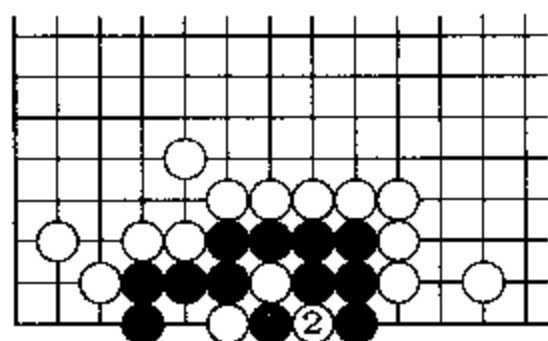


图 一甲 ④=①

聚七是双活,眼位再大的总是活棋。

图一甲 黑1扑、3打,被白4接后,成为“聚四”,黑提起四个白子后,轮到白方下,故黑已无法活。

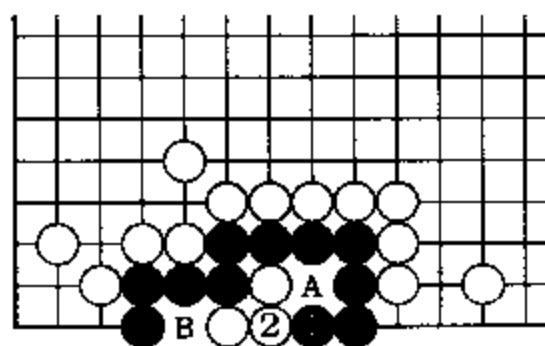
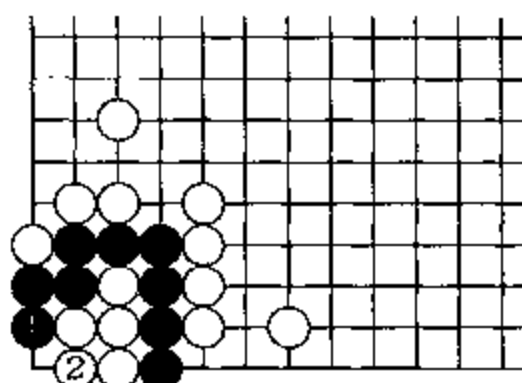


图 一乙

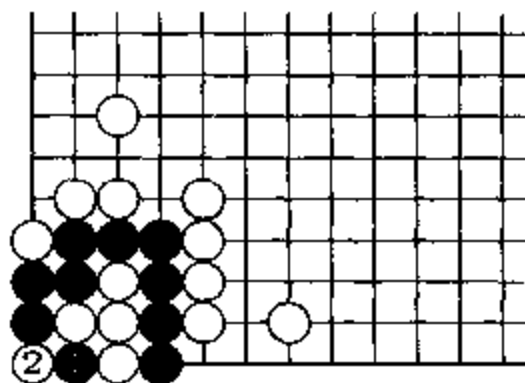
图一乙 黑1曲是好手,白2接后即成为双活。白如欲杀黑,不论走A位或是B

位,黑提后成为曲四而活。

图二甲 黑1打是错着。白2团,多送一子,形成“刀五”即能置黑于死地。



图二甲



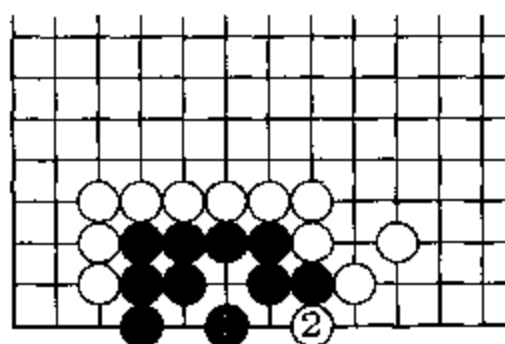
图二乙

图二乙 黑1扑,阻止白做成刀五。白2提,黑3闷打即活。这种闷打也被称为“胀牯牛”。

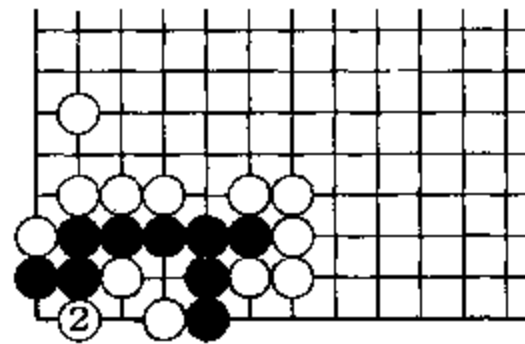
图三 黑1是做活的要点,以后2位和3位必可得一而活。

一步棋着下后,留出两个好点,这是下棋的基本思想方法。因为只有这样,你才能占到其中的一处。初学者往往下一着棋后只留下一个绝好点,可惜的是这一好点必为敌方所占。

黑1如于2位立,则白于1位点,黑即死。



图三



图四甲

图四甲 黑1挡下似乎是必然之着,但被白2扳后,黑已无法活,因白能做成“刀五”之形来杀黑。

图四乙 黑1做眼才是要点。白2长出,黑3打,白接不归。

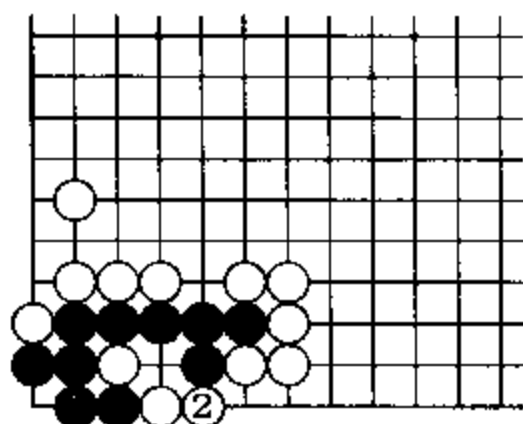


图 四乙

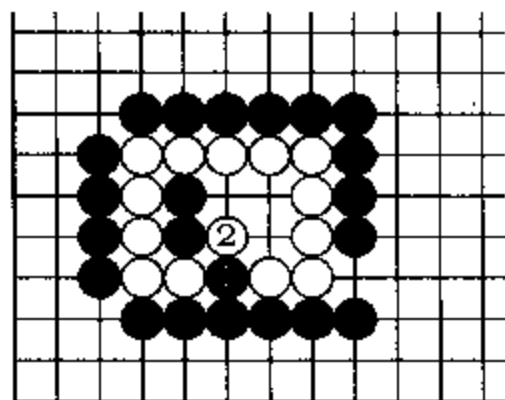


图 五甲

图五甲 黑1冲是常用的手法,但白2挡,黑已无法杀白。

图五乙 黑1曲,白2不得不挡,黑3再团,就能做成“刀五”杀白。

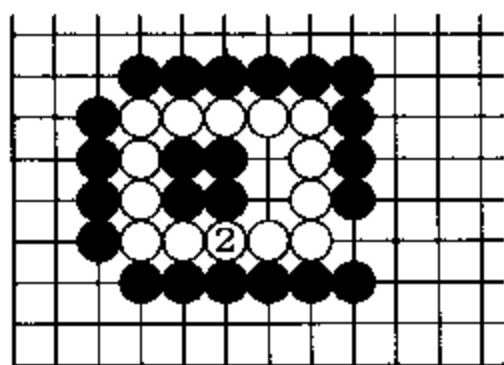


图 五乙

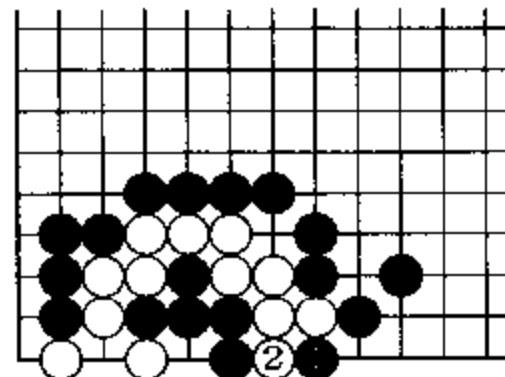


图 六甲

图六甲 黑1扳是错着。白2挡后,能形成“曲五”而活。

图六乙 黑1打,多送一子做成“聚六”。白2提后,见:

图六丙 黑3点,白4试图顽抗,黑5再次阻止白占此做眼,以后黑要提白棋时一定要占A、B两位,构成“丁四”杀白。千万不能走占C位,否则将构成“曲四”。

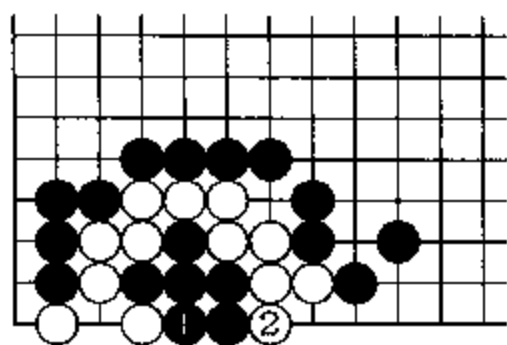


图 六乙

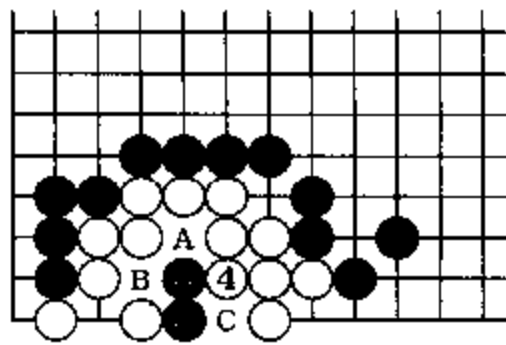


图 六丙

这种多送一子的下法,初学者往往很难想到,只有在熟悉了死活的基本形后才有可能做到。

图七甲 白方的眼位很大,其中的四个黑子居然也做成一个眼。试问,这块白棋是活的,还是死的?

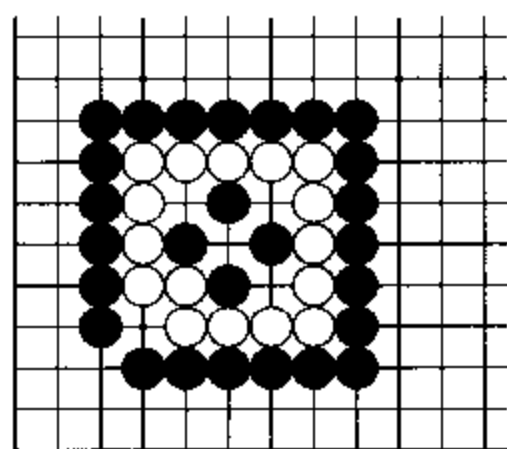


图 七甲

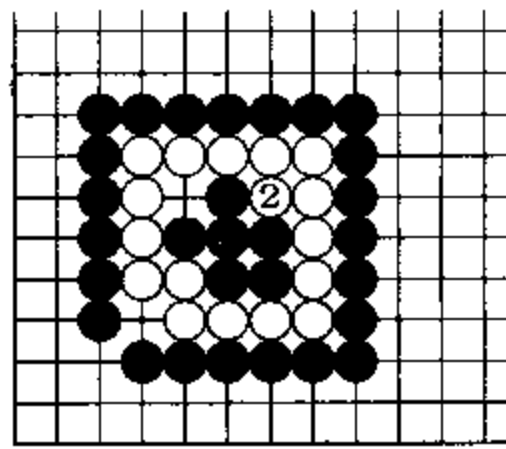


图 七乙

图七乙 白是死棋,因为白只要一动手打吃,黑粘就能形成“聚六”。如白不动手,黑可以走1位,白2如打,黑3粘,仍是聚六。白2如脱先,黑占2位就形成有眼杀无眼。

所以,这块白棋只能坐以待毙,无法抵抗。

图八 黑1接是错着。被白2占据要点,黑只能保持双活。黑1应占2位做眼才是杀白之要着。

图九甲 白方的眼位是“板六”,但这与死活基本形中的

板六有些区别。基本形的板六是周围的棋全部连络的，而这里被黑断成两部分。黑如能利用白这一缺陷，就能吃掉这一块白棋。

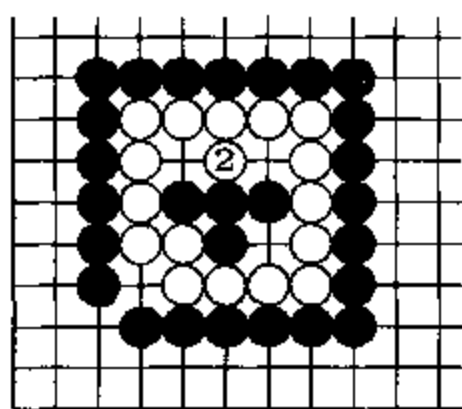


图 八

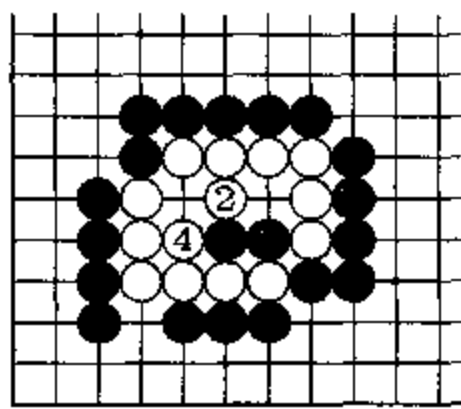


图 九甲

黑1是可供考虑之点，但它未击中要害。白2顶，黑3断，白4能从容做眼而活。

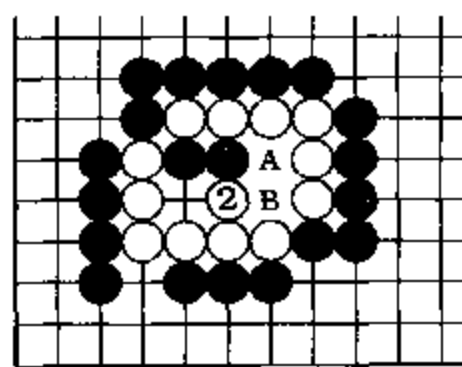


图 九乙

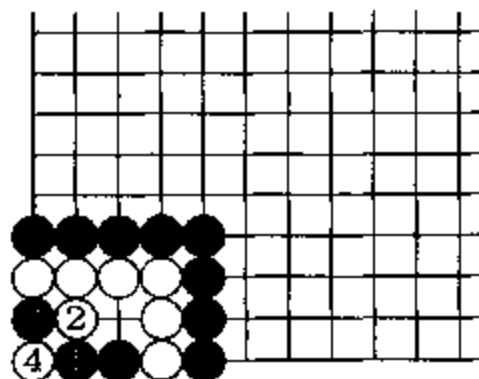


图 十甲

图九乙 黑1占据上面，白2顶。黑3断后，由于白方上半部分气紧的缘故，不能走A位做眼，否则，黑可于B位提，故白已无法做活。

图十甲 这是角中的板六，也有其特殊性，它的死活与外气有密切的关系。

这个角中板六，没有一口外气，其情况与断头板六相似。

黑1点,白2顶,黑3长,阻止白占此做眼。白4可扑,形成劫争,黑方失败。

图十乙 黑1占另一要处,白2只得夹。但黑占3位后,白因气紧而不能走A位做眼而死。

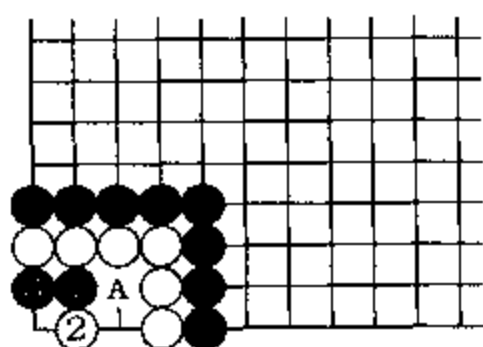


图 十乙

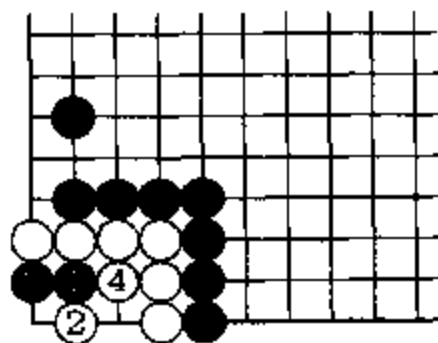


图 十一甲

图十一甲 这里的角中板六有一口外气,必须注意到这一口气的重要作用。

黑1夹,试图净杀白棋。白2夹也是要点。黑3长后,白因有一口外气而能走4位做眼。当然,黑3先占4位也无济于事。

图十一乙 黑1点二·一路,白2顶到黑5提劫,这是双方正常的应对。

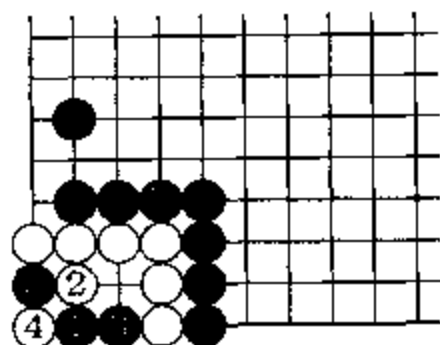


图 十一乙

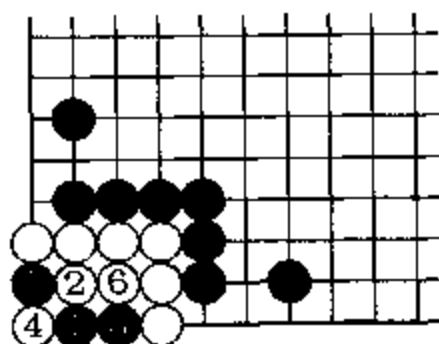


图 十二

图十二 这是有两口外气的板六。黑1点二·一路是唯一可以试探之点。但黑5提劫后,白因有两口外气,可走6位

闷打。

可见，角中的板六在无外气时是死棋，有一口外气是劫活，如有两口以上的外气就是活棋。

图十三 这是角中的曲四，也被称为“盘角曲四”。由于角的特殊性，其死活状况也是值得研究的课题。

黑1点眼是要处。白2扑入成为劫杀。

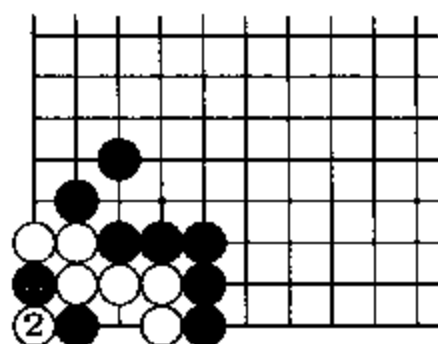


图 十三

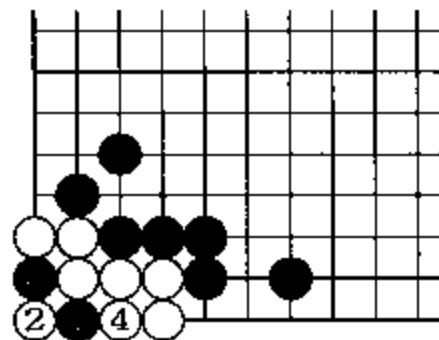


图 十四

图十四 这是有两口外气的盘角曲四，故黑3提劫后，白4可形成“胀牯牛”而活。

图十五 黑方三个子似乎与白方双活，但黑可走1位，白2提后就形成“盘角曲四”。刚才已讨论过盘角曲四的死活情况：有两口外气是活棋，仅有一口外气时是劫活，而且是白方后手劫，黑方先提劫，白方需先去寻找劫材后，才能回提。由于这里黑方有掌握时机的主动机，即黑能在他自己认为有利时再走1位，以发动劫争。所以，黑方在终局后把白方的外气紧完，把白方所有能找劫材的地方全部补净。当这些准备工作做完后，再走1位。由于白无处寻找劫材，那么，白肯定劫败而死。

所以，像这一类“盘角曲四”，可用这一句话来概括，即：劫尽棋亡。

同样，**图十六**也是黑方能随时走1位、3位开劫的“盘角

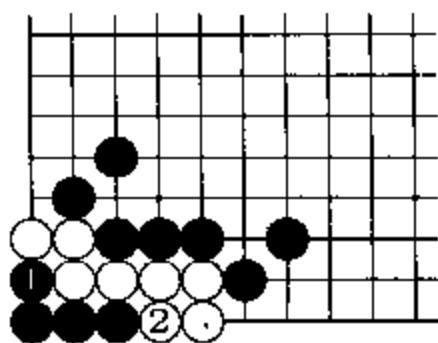


图 十五

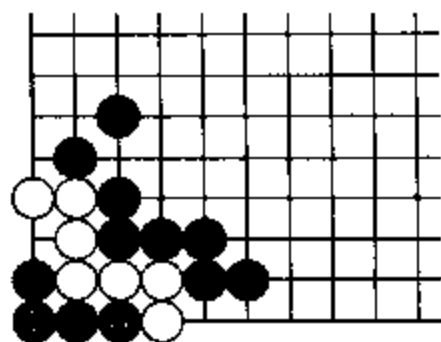
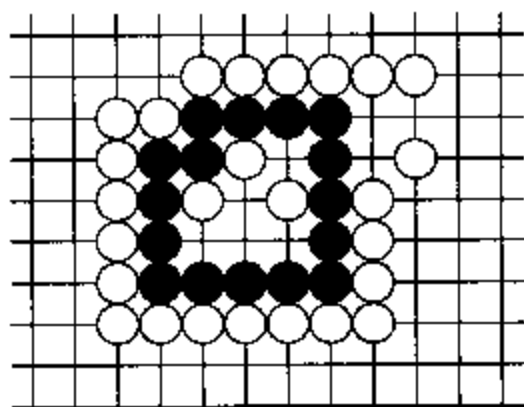


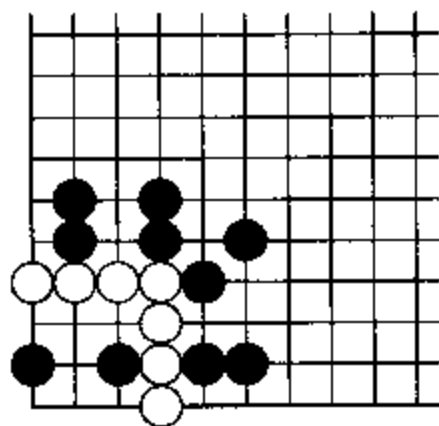
图 十六

曲四”，所以这块白棋的命运也是劫尽棋亡，即黑只要能将全局的劫材补净，白棋就必死无疑。

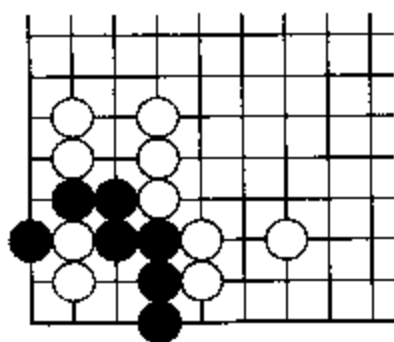
练习题：四道练习题都是黑先。



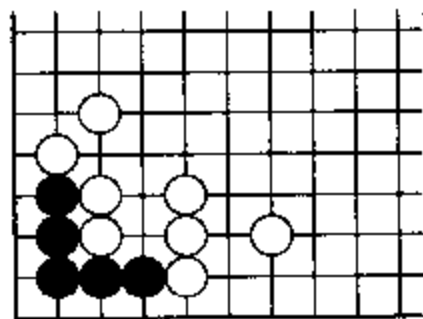
题 一



题 二

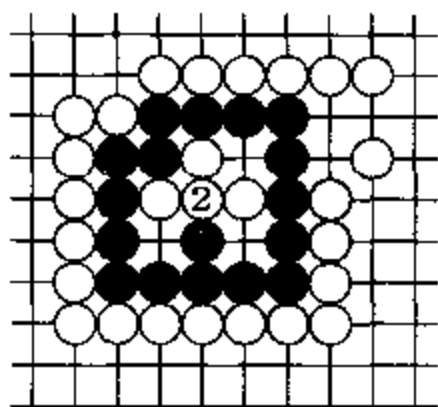


题 三

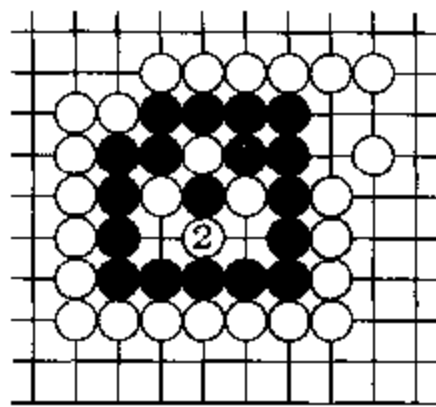


题 四

题一解甲 黑1是要点，白2接后已形成双活之状。



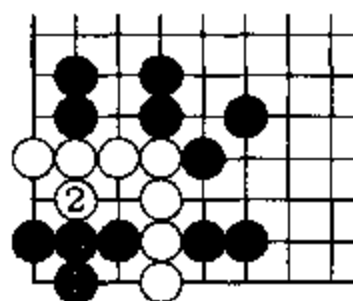
题一解甲



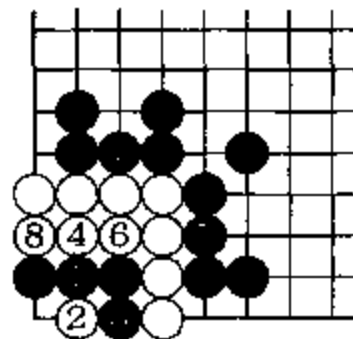
题一解乙

题一解乙 黑1打是错着,白2做劫是好手。黑3提成为劫活,黑失败。白2如于3位接,则黑占2位仍是双活。

题二解甲 黑1做眼是杀白的关键之着。白2曲后,黑3接是要着,白若收气吃黑子只是吃到“丁四”的形,白死。



题二解甲

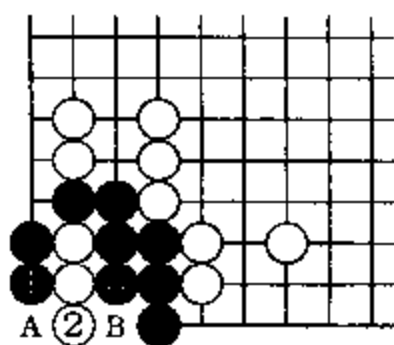


题二解乙

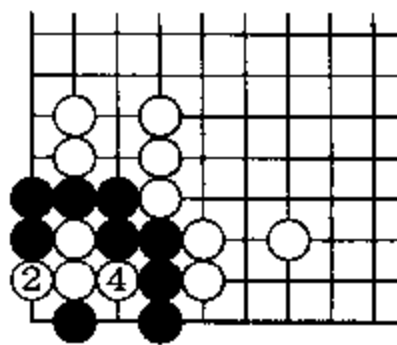
题二解乙 黑1接是错着。白2阻止黑做成“丁四”,以后白占3位就形成双活。若黑先占3位,则白通过对杀能吃到白方的“曲四”而活。

题三解甲 黑1是要点。白2阻止黑方做眼,黑3也阻止白方走成“刀五”,至此已构成双活之状。白不论A位或B位送吃都是“曲四”。

题三解乙 黑1顶、似乎也是要点,但白2打,黑不得不接、白4再占要点、黑若不紧气吃白,则黑方外气被紧完成将

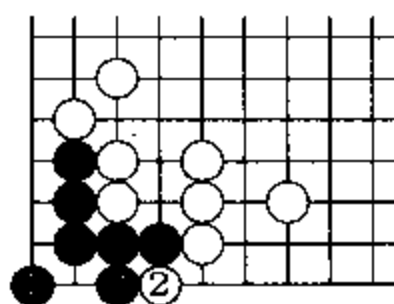


题三解甲

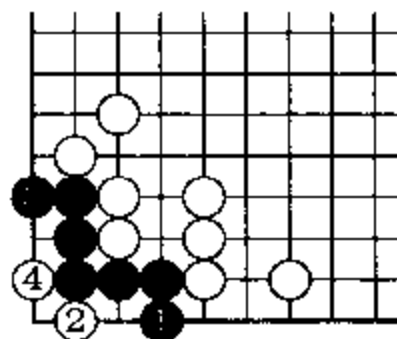


题三解乙

被提掉。但黑先紧气杀白也仅是“丁四”，同样是死棋，故白占到4位后，黑必死无疑。



题四解甲



题四解乙

题四解甲 黑1占一·一是做活的好手，它能保证两面各成一个眼而活。

题四解乙 黑1立是错着。白2阻止黑占此位做眼，术语称为点眼。黑3再立，白4再点眼后，就形成本讲中图十六的形状，黑死。

第10天 联络与切断

上面已谈到吃子并不是容易做到的事。因此，我们下棋时不能每走一着都想着吃与被吃。可是，初学者在接触作战中离开吃子往往会感到无从下子。

在正常的接触中双方各下一子称为“一个交换”，判断这一交换的得失是极为重要的。现在介绍一个衡量得失的简明方法：

图一甲 双方各三个子相互接触，形成各自连接的状态。如果不考虑周围的配合（这就是我们所说的简明方法，即是粗略的、简单而又明了的方式），那么，这样的局部接触是正常的、互不吃亏的状态。

图一乙 这是相互切断的状态，也可以说是一种激烈的战斗状态。由于所处的地位相等，故这也是一种正常的、双方都能接受的状态。

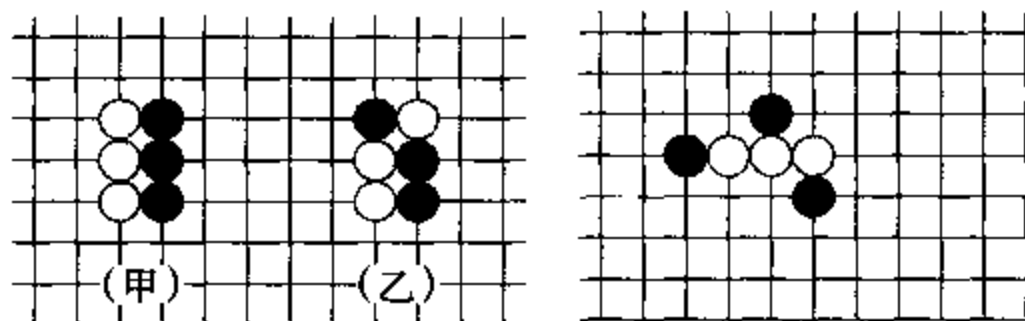


图 一

图 二

图二 这是白方三个子连成一体，黑方三个子处于分裂

的状态。这样的战斗,由于黑方兵力分散必然处于不利的境地,黑方应该避免走成这种状态。

图三 黑1是双方必争之点,因为黑接后就形成黑棋通连,白方被穿透、割裂之状态。反之,此点被白方所占,这里黑的巨人优势也就随之颠倒。

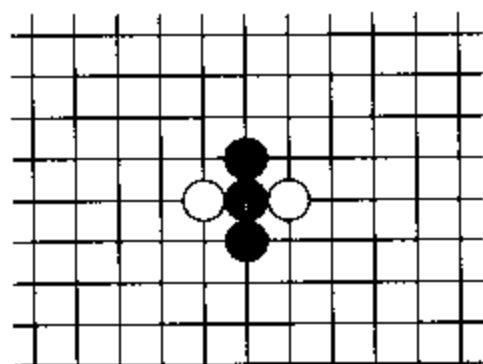


图 三

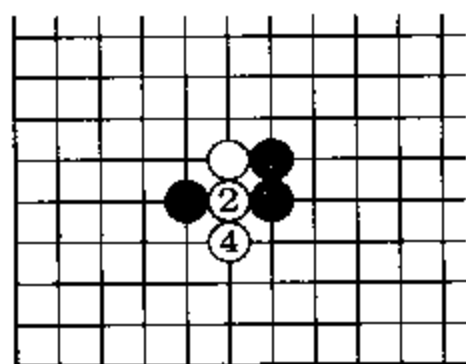


图 四

图四 黑1碰是错着,因为白只要简单地于2位长就能造成黑方不利的结果。黑3再夹,白4长仍是夺取优势的要着。

白2如于3位扳,被黑于2位断则又造成双方相互切断的均势形状。

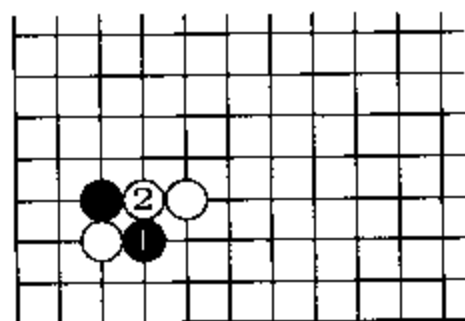


图 五甲

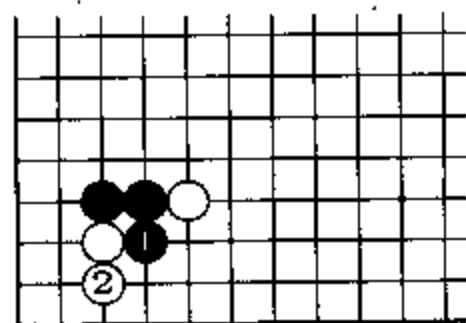


图 五乙

图五甲 黑1扳后,白2断是必然的一手,也只有这样走,才能形成相互切断的战斗状态。由于白方在此的兵力多,作战定占优势。

图五乙 白2立下是明显的错着,被黑3接,立即形成黑方连接、白方被割裂的结果。

图六 黑1打,白2长出,黑3顶至9夹紧等一系列攻击手法是极其错误的。至白10长,白棋仍是一个整体,而黑棋却成四分五裂之状态,难以收拾。注意:A位和B位也是重要之处。

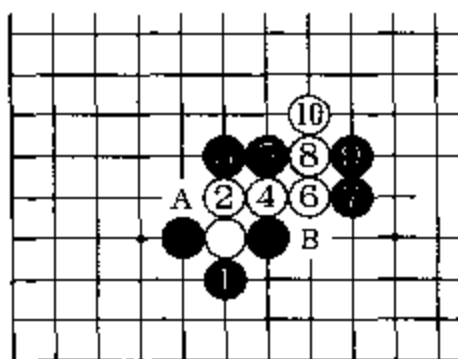


图 六

这是黑方在一心想吃棋、每一着棋都紧气的思想指导下所必然导致的后果。

图七甲 黑1挡是唯一正确的应手。白2扳下,这是双方均势的状态。

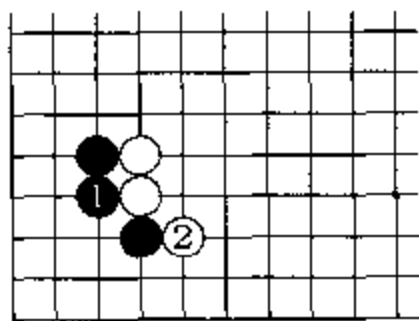


图 七甲

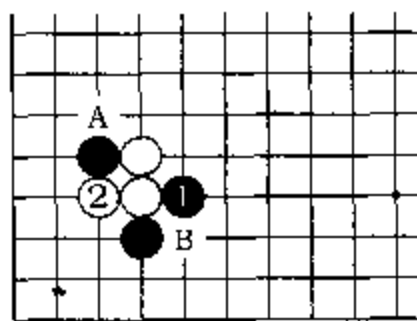


图 七乙

图七乙 黑1扳是错着。白2拐下即能造成黑方割断的状态。所以,黑1扳是根本不能考虑的,同样黑走A、B等处也不行。

图八甲 黑1挡在正常情况下是唯一的应手。白2断,形成相互切断的战斗状态。

黑1于2位退也可考虑。白1位冲后,黑要在A位挡上,否则即形成被穿透的状态。但是A位挡后因留有两个断点,

黑稍稍不利。

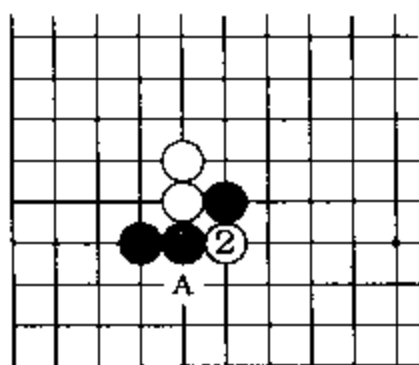


图 八甲

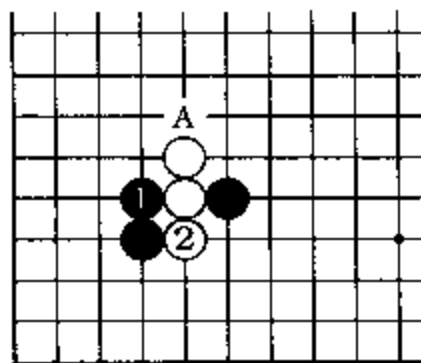


图 八乙

图八乙 黑1贴紧是初学者常下的棋,可谓莫名其妙。白2长是当然之着,优劣是极明显的。

黑1如于A位顶则更为荒唐,因白2长,黑被分成三部分,情况更糟。

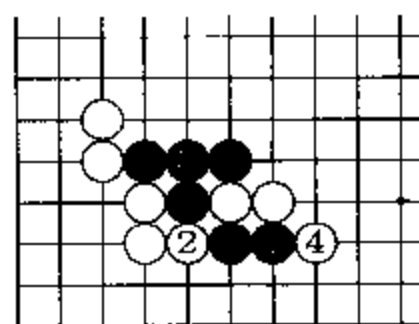


图 九

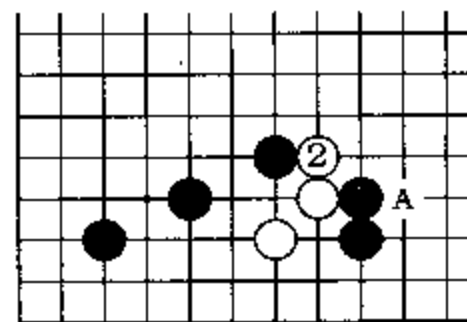


图 十

图九 黑1长企图征白,被白2先手打断,形成相互切断之状。由于白方子力占优,这里的战斗黑方就难免吃亏。

黑1应于2位接才是正着。白方被穿透,即使兵力多也无法造成优势。

图十 黑1长被初学者认为是最严厉的攻击手段。这实际是错着,常被评论为大俗手。因白2长出后,黑●子和1位之子正好被白棋穿透,显然不利。同样,白1于2位压也是错

着。“穿象眼，忌两行”即指这个情况。

黑1于A位尖，仍是准备封住白子。白的正应是2位压出。A位之子由于没有贴住白子而显得生动、有效。

图十一甲 黑1压是使己方取得连络、同时阻止白方连络的要着。以下至黑5夹能取得攻击的主动权。

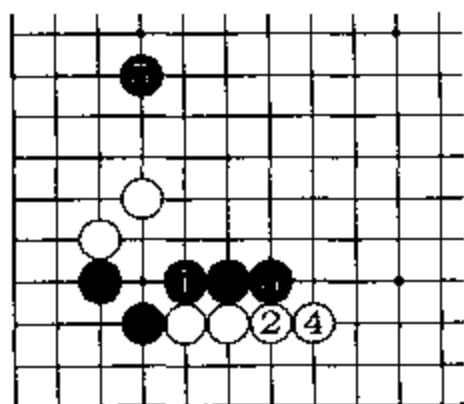


图 十一甲

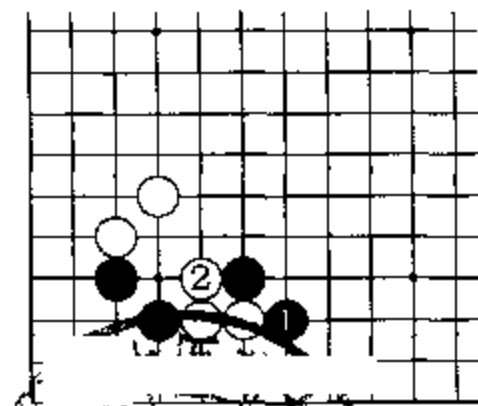


图 十一乙

图十一乙 黑1扳又是只想紧气杀敌的恶手，被白2冲出，黑角反而被封，立即需求活路，而白方则取得大势。所以2位是有关连络与切断的要点，为双方必争。

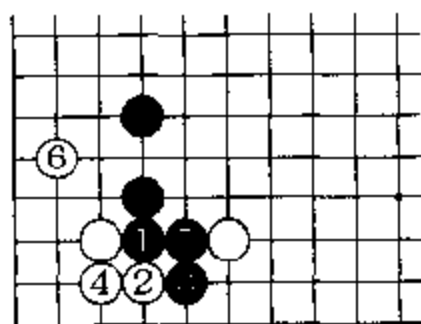


图 十二甲

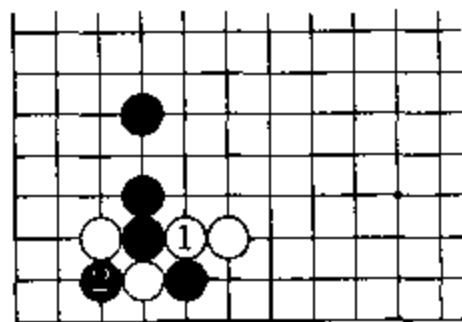


图 十二乙

图十二甲 黑1挡、3扳都是切断白方连络的要着。白4接，黑5接也是必然之着。黑此处被断，以前的努力就付之东流。白6小飞活角，这是正常的结果。

图十二乙 甲图中白4如急于走1位断，则黑2打。由于

白方的二路子无法逃脱,形成黑方连络、白方被穿透的结局。白方损失惨重。

图十三甲 黑1跳是错着。白2冲,黑3挡已无法阻止白方通连。白4打断、6接是好手,边角连通,黑1阻止白方连络的企图彻底失败。

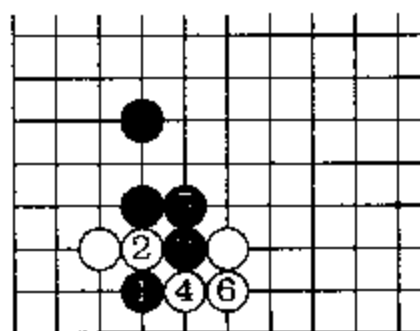


图 十三甲

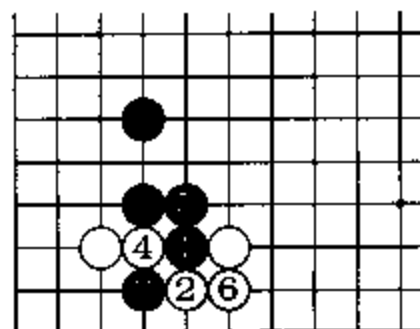


图 十三乙

图十三乙 黑1尖顶也是错着。白2扳即能取得连通,黑3扳是徒劳,只能形成上图同样的结局。

连接与切断常是局部争夺的目的之一。所以,局部争夺的成败常能以连络与切断的状态作出迅速而正确的判断。切断敌方和保持己方的连络就是己方行棋的一大目标。

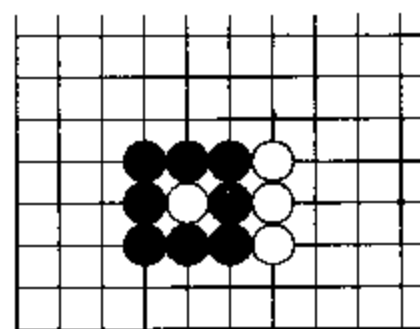


图 十四

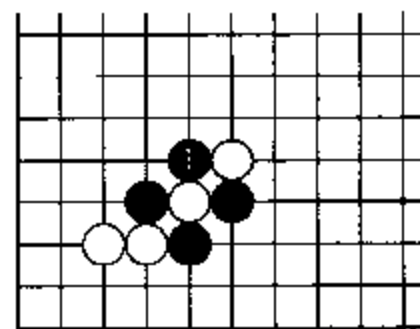


图 十五甲

图十四 黑1提白一个子,由于这与双方的连络与切断状况并不产生影响,故白尽可让黑方提。

图十五甲 黑1提白一子,四个子得以通连,白子全被穿

透。这是绝对重要的一手。

图十五乙 白1接也同样重要。尽管这仅仅是形成相互切断之状态,但由于这里白方兵力占优,黑方无法抗衡。

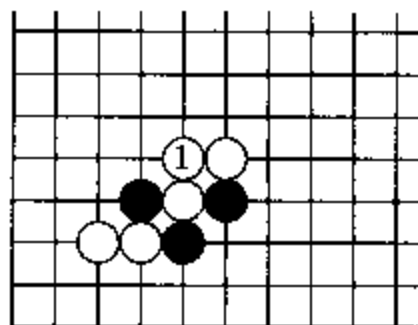
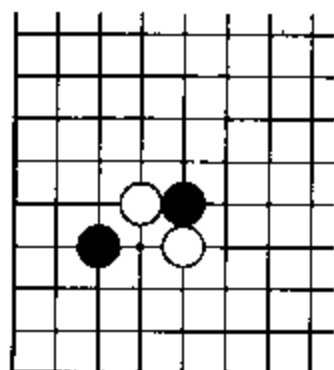


图 十五乙

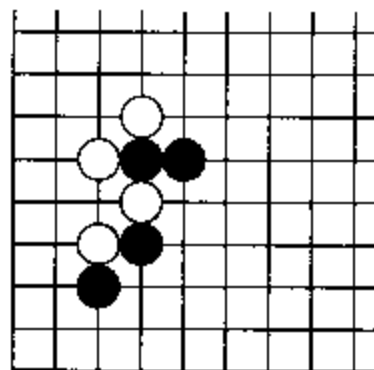
可见,这一个白子的死活对双方都将产生巨大的影响,“一子值千金”就是指这种对连络与切断的状况起着重大影响的子,在围棋上,我们把它称为“要子”或“棋筋”。而对图十四的那个白子,即对连络与切断的状况丝毫不起作用的子,则称为“废子”。

有关要子与废子的知识,我们还将作专题讨论。

练习题 都是黑先。



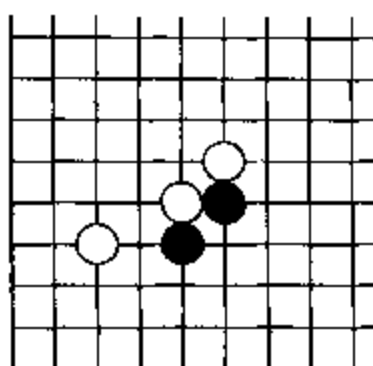
题 一



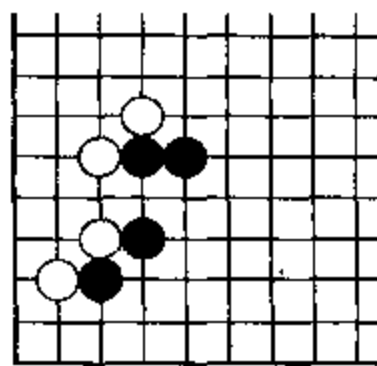
题 二

题一解甲 黑1断是必然之着,只有如此才能形成正常的战斗。但因黑的力子稍占优势,因而此处黑也能取得有利的结果。白2如挡下,黑3扳是要着。白2如于A位长,则是上方的子很危险,可采用B位打的下法。

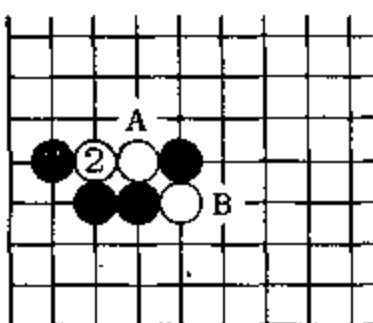
题一解乙 黑1长是错着,白2接后就形成白方连络,黑



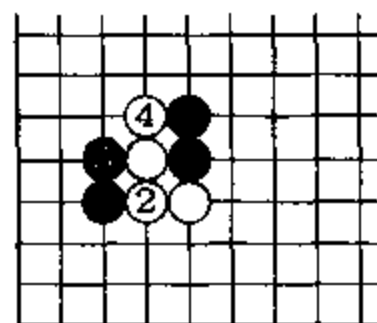
题 三



题 四



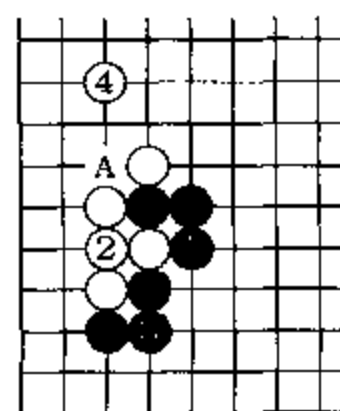
题一解甲



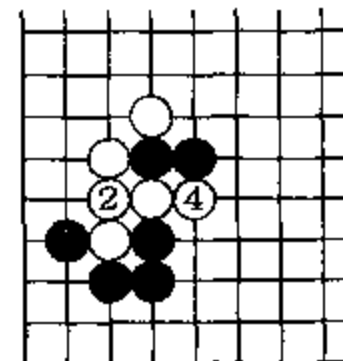
题一解乙

方分裂之状态。黑3爬,白4只要简单地长也能取得很大的优势。

题二解甲 黑1打是正着,此着的目的并非要吃白子,而是加强己方的连络。白2接,黑3也接,白4小飞围取边地又兼补A位的断点。



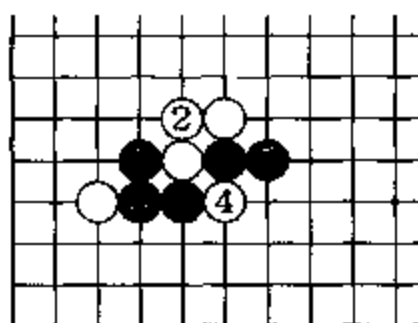
题二解甲



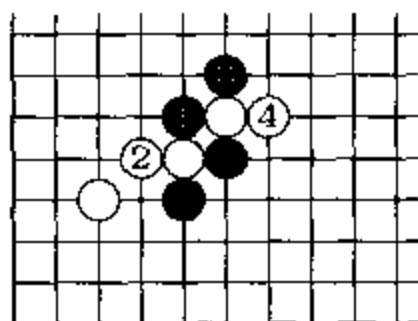
题二解乙

题二解乙 黑1打就是只想吃子的下法,须知,这是不可能达到目的的。白2接后,黑3再补断。白4冲出,黑方的队形破碎。黑3于4位挡住还能将损失减至最低程度。

题三解甲 黑1打,白2接后,黑3也接,形成黑方连络、白方被割裂之状态,黑方有利。白4如断打,黑5长出,这一局部黑方被切为两处,而白方被断成三处,黑方优势明显。

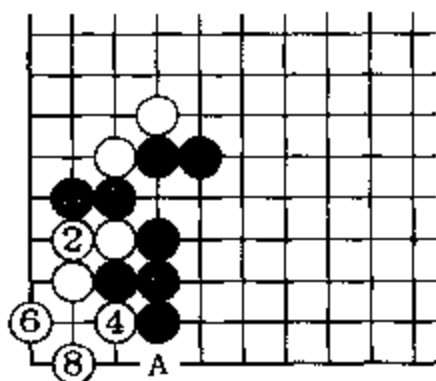


题三解甲

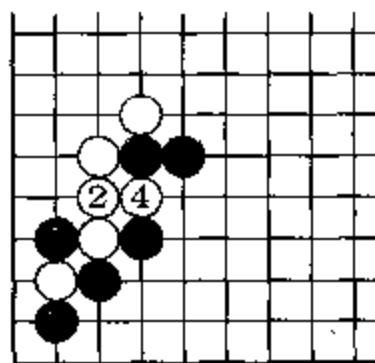


题三解乙

题三解乙 黑1断打,似乎凶狠,实则上白2长后反促使白方连络。黑3再打,白4长后,白方仍是断成两处,而黑方四个子竟然全没有连住,这是盲目乱打的结果。



题四解甲



题四解乙

题四解甲 黑1打,白2接后,黑3挡下将白方的边、角割裂。白4打、6虎,苦苦求活。黑7挡,白8做眼,黑A位立

还是先手，黑方取得巨大的优势。

题四解乙 黑1断打、3再打，从吃子的角度来说还能算及格，但白4冲，黑已无法取得优势。

第 11 天 对杀的基本技术

在初级对局中,对杀的场面在一局棋中会多次出现。这是因为初学者尚未掌握有关的技巧,无法算清对杀的结果,因此,只有在棋盘上通过实战来看成败。对于高手来说,惊心动魄的对杀场面则较少见,这种对杀只有在对局者的脑海中进行。由于高手能精确地计算出对杀的结果,所以,预计到对杀将失败的一方就不会自觅绝路。因此,要从初学者进到高手行列,掌握以下对杀的基本技术是必不可少的:

一、必须占到既能紧敌方的气,又能延伸己方气的要点。

图一甲 当白1长,企图对杀时,黑2挡角是要点。它使己方延伸一气同时又紧掉敌方一气。有此一着黑就稳操胜券。

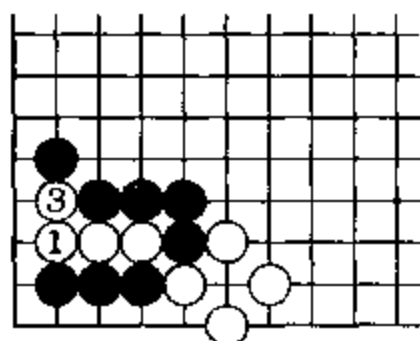


图 一甲

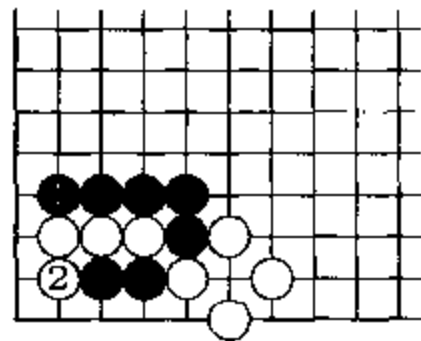
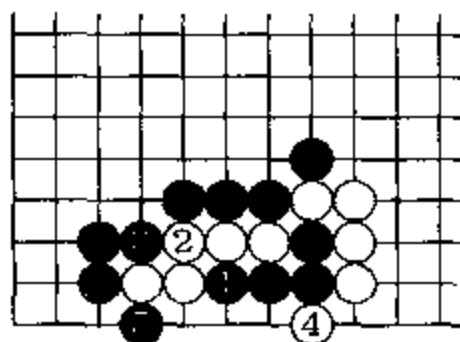


图 一乙

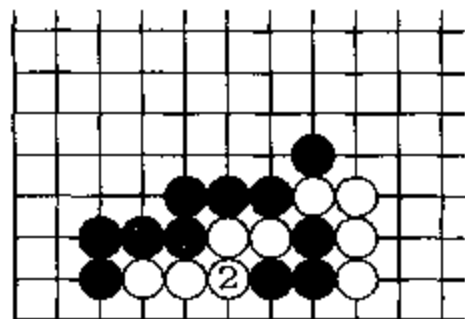
图一乙 黑1外面挡是错着,它仅仅紧敌方一气,而让白走到2位这个对于双方都是重要之点,黑当然失利。

图二甲 黑1打是关键,造成双方都是三口气的对杀,黑

3 紧气能杀白。



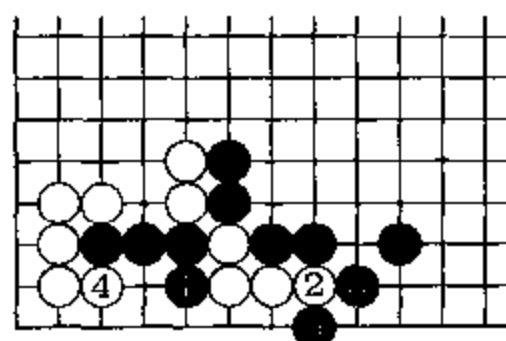
图二甲



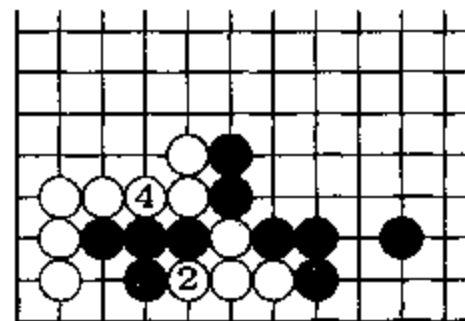
图二乙

图二乙 黑1打是错着,被白2接占据要处,(此点对白方来说是既长己方气、又紧黑方气的好点),形成白多两气的局面。黑3如再紧气,白可脱先(脱先则是暂时不应的意思)。

图三甲 黑1挡,方向正确。它虽未能延长己方的气,但它阻止了白棋占到这个能延长白方的气又能紧己方气的要点,从而取得对杀的胜利。



图三甲



图三乙

图三乙 黑1挡仅是最普通的紧气。白2爬占到要处,有此一着,黑必败无疑。

图四甲 这里黑方左、右两面都很危险,因而必须分清哪一面是主要参加对杀的。只有分清了缓急,才能找到既能长己方气又能紧敌方气的要点。

黑1挡方向正确,这是因为白◎子的存在,黑左面两个子

三子,白已肯定差一气。白2如接,则黑脱先也能杀白。

图六甲 黑1立、3打都错,把攻击力全放在与对杀无直接联系的地方。白4打,黑失败。

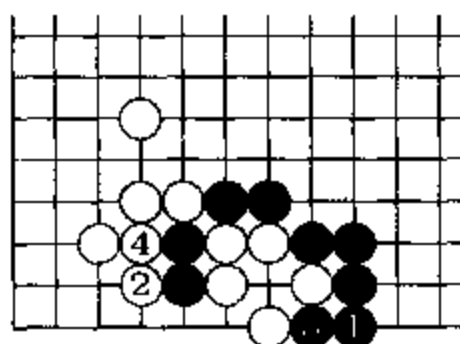


图 六甲

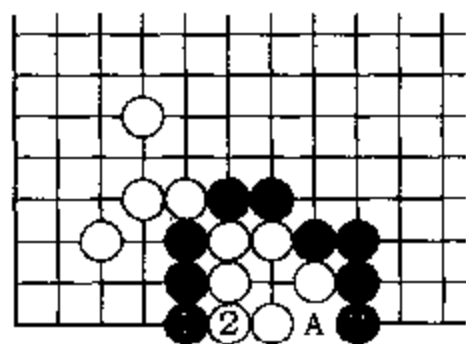


图 六乙

图六乙 黑1先立是正着。白2如不接,黑于2位打即能取胜。白2接后,黑3立,下一步A位打即能杀白。

图七甲 黑1打仍是犯这一类的错误。白2、4紧气,黑差一气被杀。

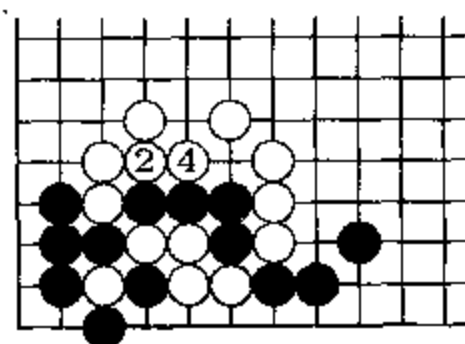


图 七甲

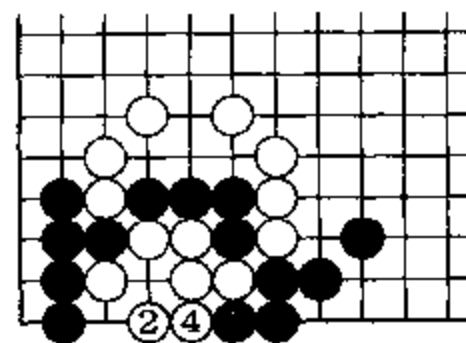


图 七乙

图七乙 黑1扳,攻击白方这四个子才是正确的方针。白2做眼试图顽抗。黑3接,继续对直接参加对杀的部分施加压力。白4接,黑5再立,不给白以任何机会。

图八甲 黑1打是错着。白当然放弃三个无关紧要的子,走2位紧气。至白4打,黑差一气而被杀。

图八乙 黑1先接。此着虽未直接紧气,黑3打后,白4

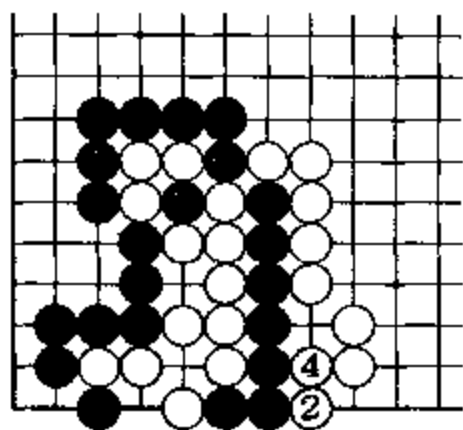


图 八甲

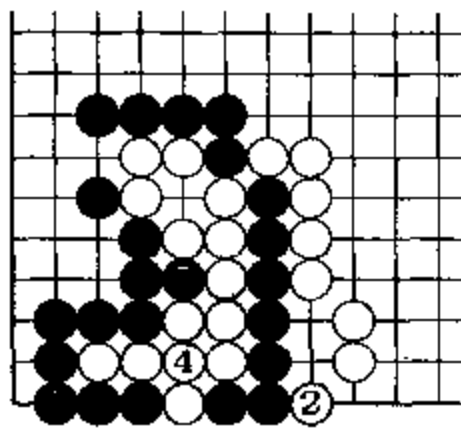


图 八乙

接,黑5再顺藤摸瓜,继续追击白方的要害部分,使白无法脱身。

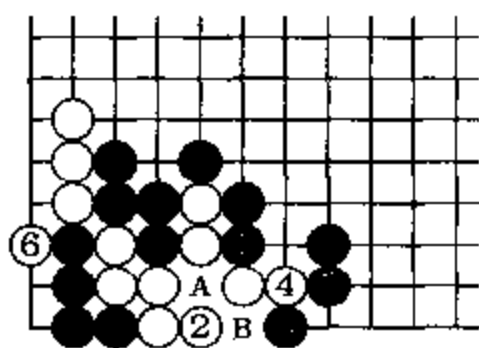


图 九甲

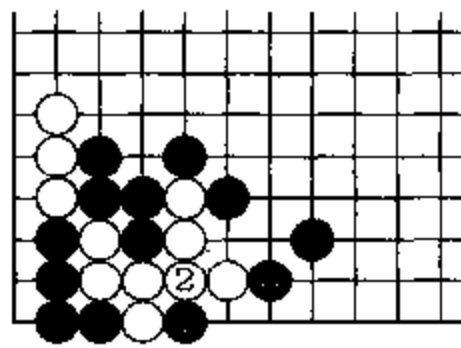


图 九乙

图九甲 黑1打,看来白不能不接。因为黑A位提后就致白方的要害部分于死命。白如于A位接,黑4位虎下也稳操胜券。可是,白2却是意想不到的好手,黑3再点对准白方的主要部分攻击为时已晚。白4冲,阻止黑B位紧气。白6位紧气,黑终于差一气而失败。

图九乙 黑1打是好手,迫使白方全体都参与对杀,再也无法施展金蝉脱壳之计。黑3顶,快一气吃白。

图十甲 黑1扳,这是空闲之着。白2紧气、4打,黑失败。

图十乙 黑1虽把气紧在要害部分,但未紧在要点上。白

2 做眼。黑 3 长、5 扑，这是要致白死地而不得不如此。但这一切都无济于事，白即使脱先也能吃黑。

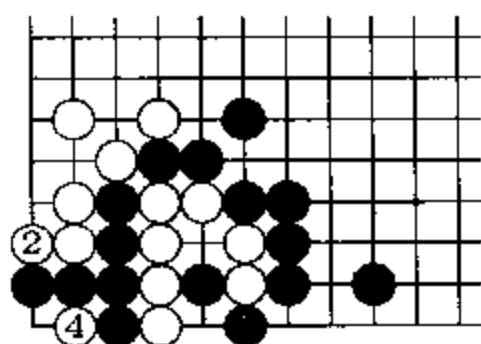


图 十甲

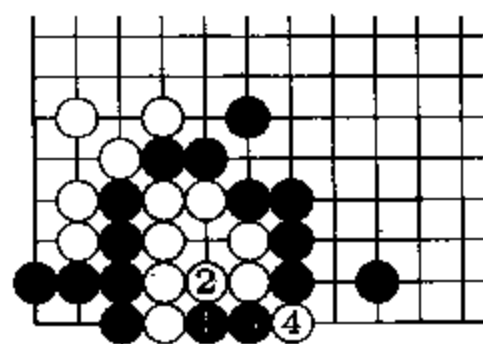


图 十乙 ● = ●

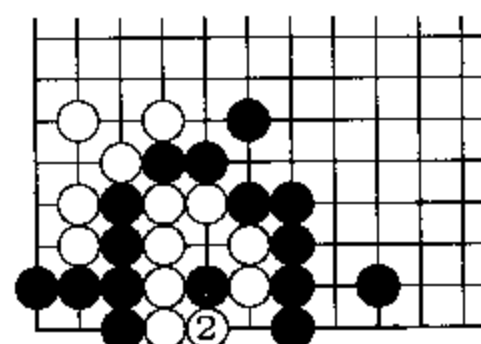


图 十丙

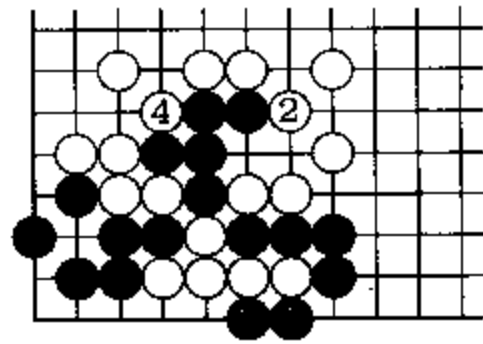


图 十一甲

图十丙 黑 1 点是好手。白 2 企图顽抗，黑 3 立，总能快一气吃白。

三、要设法寻找能延伸己方气的要处。

图十一甲 黑 1 紧气是极其普通的着手。在对杀中一手棋紧一口气可以说毫无妙味。白 2 收气占到要点，黑差一气而被杀。

图十一乙 黑 1 长占到要点，它使原有三口气延伸为五口气。白 2 紧一气后还剩四口气。由于这两手棋的交换，黑延伸了性命攸关的一口气，以下至黑 5，能快一气杀白。

走一着能使己方的气延长两气以上的总是有利的。对杀

的成败往往取决于发现这种要点，延伸气的点就是这种要点之一。

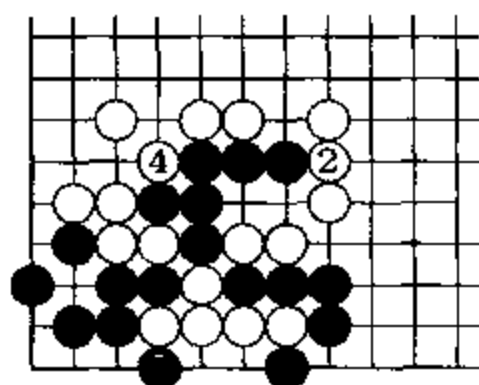


图 十一乙

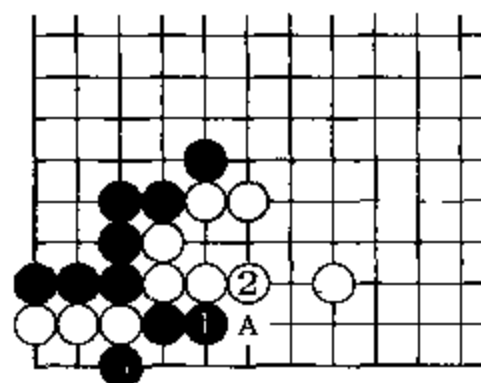


图 十二

图十二 黑1爬也是延伸气的要点。白因有缺陷而不能走A位扳，黑3再紧气便能杀白。

图十三甲 黑1紧气似无大错，但白2挤是紧气的要处。黑3只得接，然而由于这一接也就撞紧了一口公气。以下至白6打，黑死。

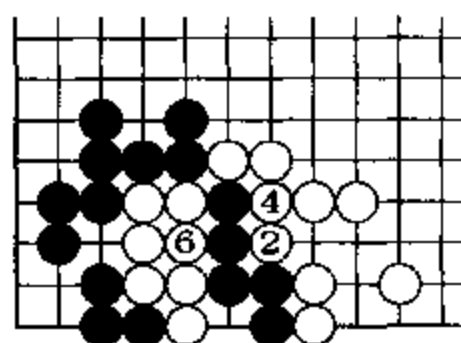


图 十三甲

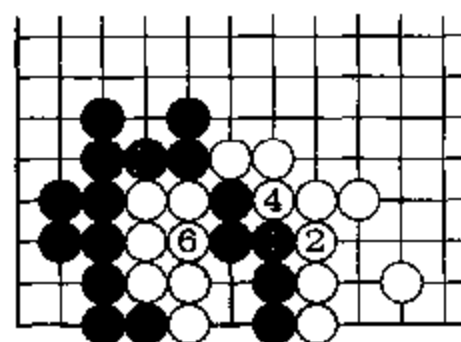


图 十三乙

图十三乙 这里的对杀是黑方不利的对杀，因白方的外气多，黑要杀死对方是不可能的，只能争取双活。尽量增加公气就增加了双活的可能性。黑1接使双方的公气保持有三口之多，这是一个不易被注意到的要处。以下双方紧气，形成双活。

图十四甲 黑1简单地紧气。白2扳,黑已无法抵抗。

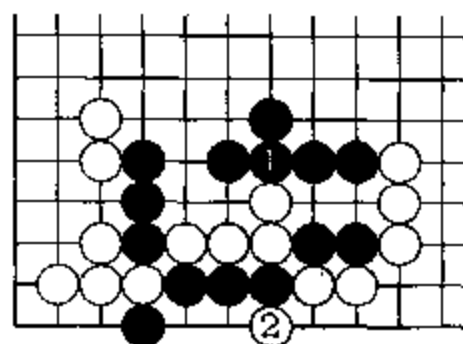


图 十四甲

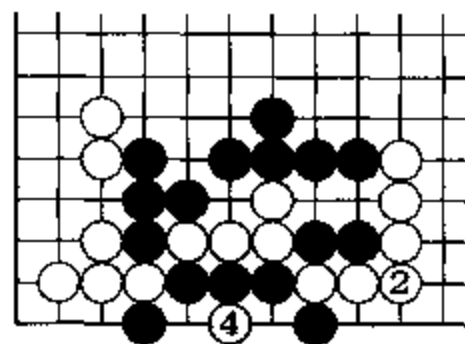


图 十四乙

图十四乙 黑1扳,白2不得不接。由于这一扳,白就无法走三步棋吃掉这三个黑子。黑3、5紧气,白棋被吃。

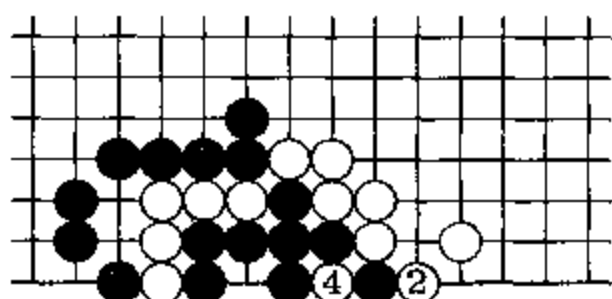


图 十五甲

请记住,二路上爬三个子,若两面都有一路扳的话,将是四口气。

图十五甲 黑1紧气无谋。白2打、4提劫。

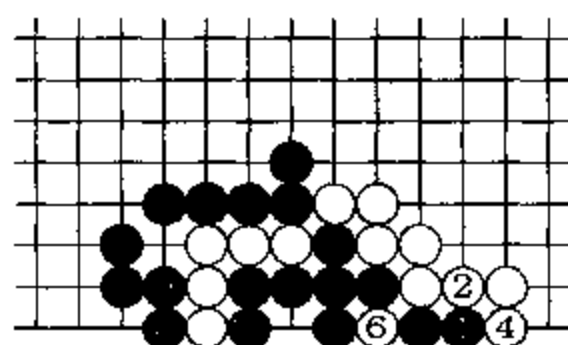


图 十五乙 ●=● ⑧=①

气,白2也紧气。很显然黑已差一气,黑3再断为时已晚,白4紧气能吃黑。黑3如于A位紧气则白能从左面走B位杀黑。

图十五乙 黑1长是延伸气的好手。白2压住,黑3再紧气,白4位打、8位打,花这两手棋才形成甲图的状态。黑9紧气能够杀白棋。

图十六甲 黑1单紧气,白2也紧气。很显然黑已

图十六乙 黑1断是利用白方断点延伸气的常用手段。

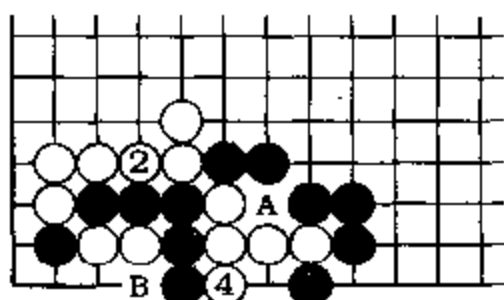


图 十六甲

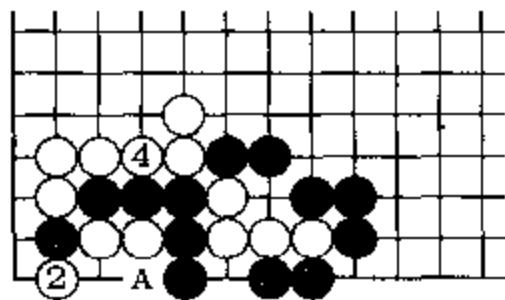


图 十六乙

白2被迫打。由于这两手棋的交换,白已无法于A位直接紧气。以下至黑5长,白两面都不能入子,对杀黑胜。

图十七甲 黑1扳,紧气。白2接,黑已无法阻止白走A位紧气。

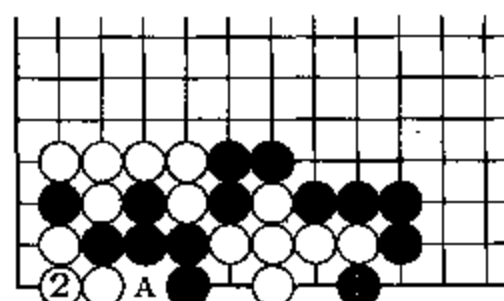


图 十七甲

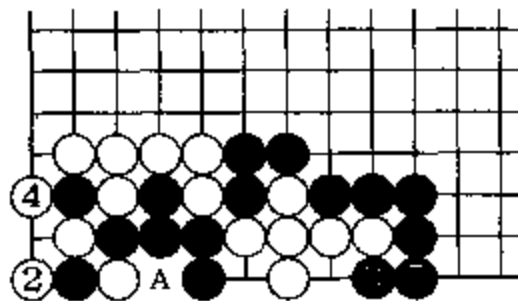


图 十七乙

图十七乙 黑1扑也是利用敌方的缺陷伸气的手段。白2提,黑3扳,白要再走两手才能于A位紧气,黑终于快一气吃白。

图十八甲 黑1接,白2冲是关键之着,黑再作任何抵抗都必然差一气。黑失败。

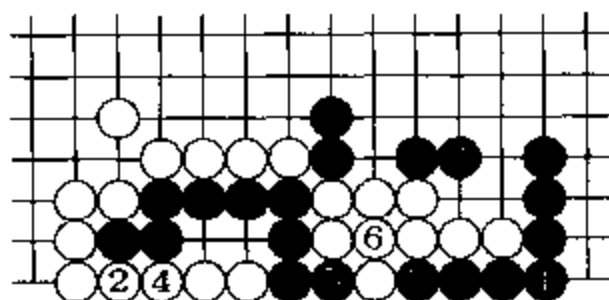


图 十八甲

图十八乙 黑1挡看来是自紧一气,但做成一个“刀五”的大眼能延伸三

气。由于黑1自紧一气，故总体来说这是伸长了一口气，正是由于这关键的一气，才赢得了对杀的胜利。

做成大眼是能延伸气的。这里顺便把大眼的气数说明一下，请读者自行验证：

围住一个交叉点的眼，拥有一口气。

围住二个交叉点的眼，拥有二口气。

围住三个交叉点的眼，拥有三口气。

围住四个交叉点的眼，拥有五口气（即要紧掉二口气才能形成三个交叉点的眼）。

围住五个交叉点的眼，拥有八口气（即要紧掉三口气才能形成四个交叉点的眼）。

围住六个交叉点的眼，拥有十二口气（即要紧掉四口气才能形成五个交叉点的眼）。

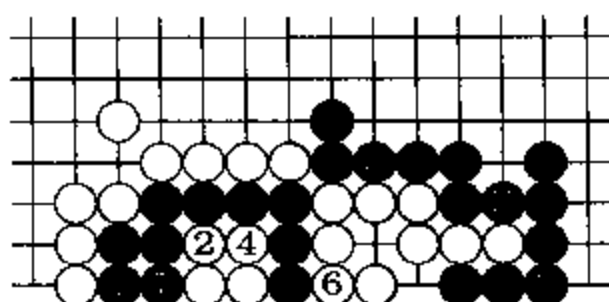


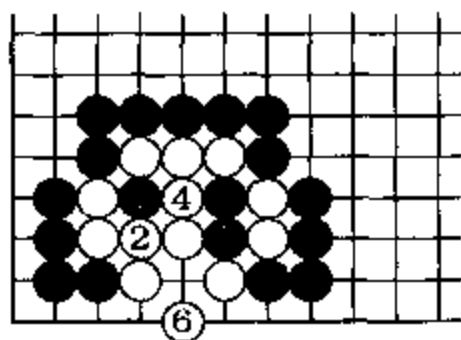
图 十八乙 ⑧=② ⑩=④

第12天 吃子练习

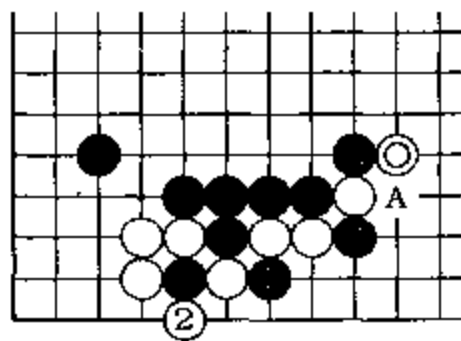
前面已谈过有关吃子的基本知识,这里进一步作些练习,以提高我们的吃子技术。只有熟练地掌握各种吃子的技能,才能在贴身的扭杀中立于不败之地。

图一 黑1打吃,白2接,黑3就能双打。至白6补活,黑先手提两个白子。

当外气被全部撞紧时,在断点比较集中的地方必须留意是否会出现双打。对于初学者来说,终局前检查一下断点是有必要的。



图一



图二

图二 黑1打,白2提,黑3双打,白边地遭到严重破坏。这是白方断头太多的后果。白◎子扳,又出现一个断头,此着如在A位长就无问题。所以,每当出现一个新的断头时,都要考虑是否会出问题。

图三 黑1扳出是好手。白2如断,黑3即能双打,故白2只能于A位补。黑2位接能够顺利出头,既能使己方连络,

又能切断敌方。

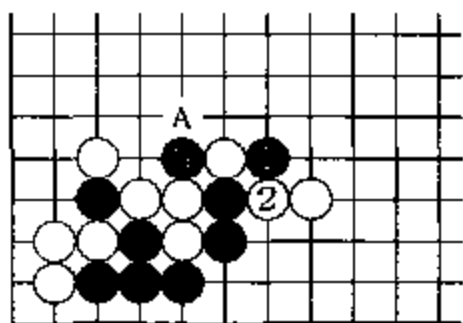


图 三

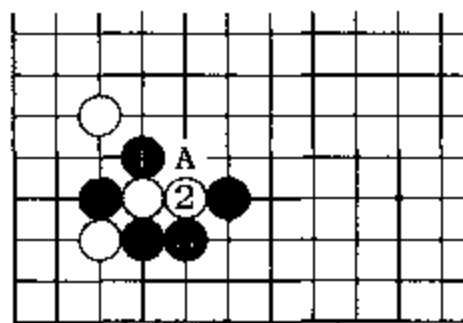


图 四

图四 黑1打,白2如长,黑3打,征子的方向正确。若子A位打,白就会逃脱。

图五甲 黑1打,白2如长,黑3打、5再打,能征掉白子。

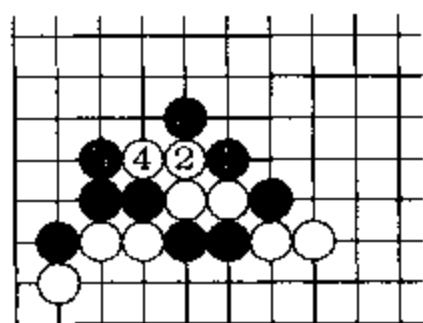


图 五甲

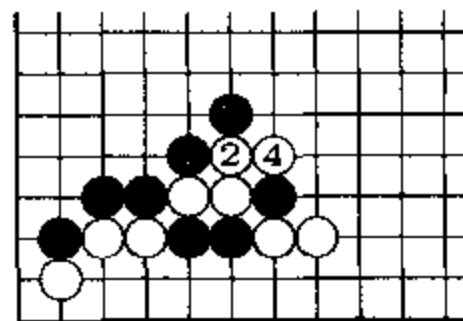


图 五乙

图五乙 黑1打的方向错误,因白4长出后,黑棋自身遭到打吃,已无法再打吃白子。

初学者要提高征子的技术就必须熟悉征子的基本形状,即怎样的形状可以使用“征”。其次,还要看清敌方逃跑过程中是否会发生反打的情况。

图六甲 黑方已构成征吃白子的基本形,但在征子逃的前方有黑、白各一子,黑方是否能用征就必须计算清楚。能的话就毫不犹豫地走A位征,如不能征,则应在B位长。在关键

时刻,计算是否正确是至关重要的。

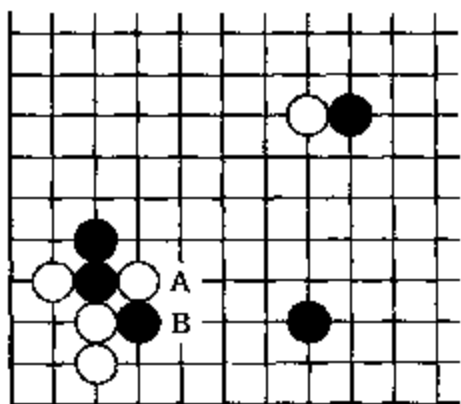


图 六甲

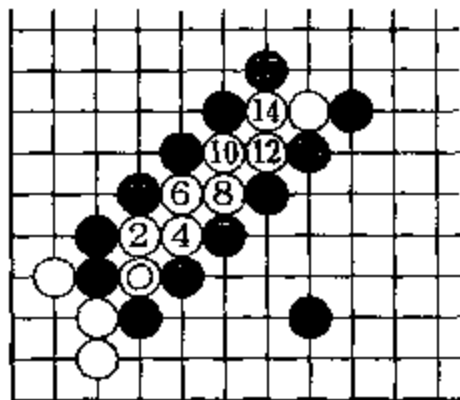


图 六乙

图六乙 黑1征,白◎子是否能逃掉必须看清前途,因这一局棋的胜负基本上就取决于这个征子追杀上了。至黑13打,白14正好接上,但遗憾的是,这仍然构成征子的基本形。黑15打可继续征,白方的损失惨重,

图七 黑1压是好手,只有熟悉征的基本形后才能下出此手。此后,A、B两处征子必可得一。黑1如于C位爬,被白A位长,黑已无出头之日。

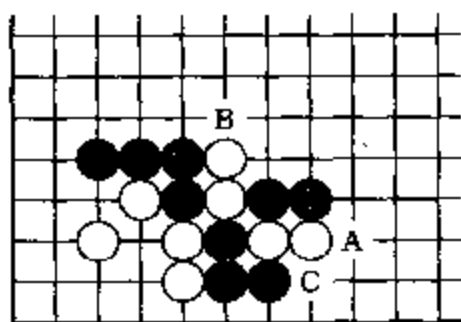


图 七

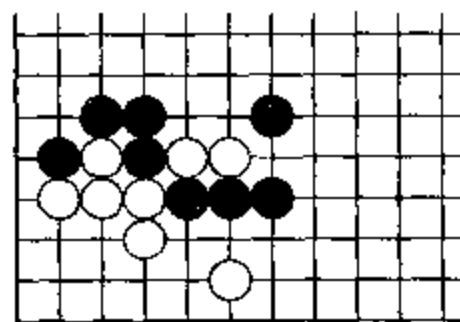


图 八

图八 黑1枷,使白方两个子不能动弹。这也是枷的基本形。

图九甲 白1夹是好手。这是利用枷的技术擒住敌子。黑如A位冲,白B位打。

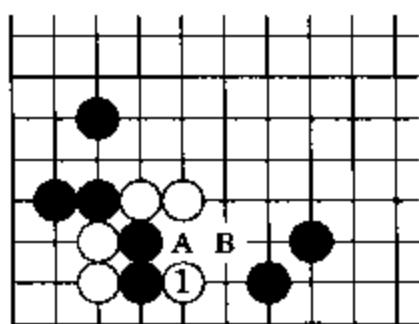


图 九甲

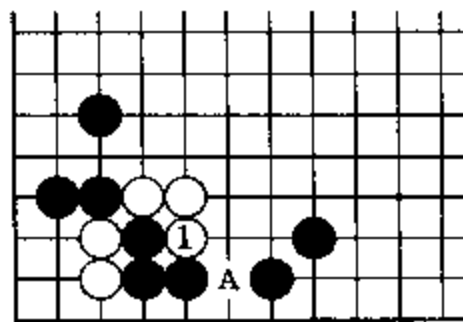


图 九乙

图九乙 白1曲是错着。黑2爬后白不能于A位挖。这两个重要的黑子被逃脱,不仅角中的白子无法救活,中间的白子也成了无根之草。

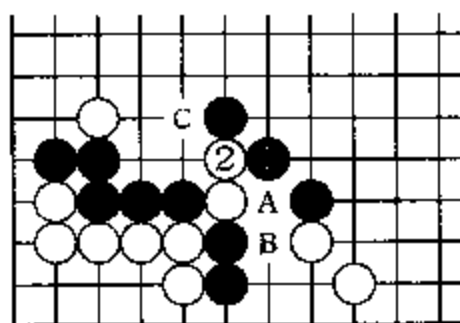


图 十

图十 黑1尖也是枷的一种。白2长。黑3扳,白方两个子无法逃脱。

黑1如于2位打,白A位长后已经脱险,而黑方下面两个子被围死。

黑1如于A位打,白2位长,黑B位接,白C位尖,黑方五个子将疲于奔命。

由此可见,吃子技术的高低对于作战的结果有着极大的影响。

图十一 黑1贴是好手。白2接,黑3扳,●子恰好已处在枷的位置上,白无路可逃。

黑1如于2位冲打,就无法消灭白方两个子,下面的黑子还将陷于困境。

图十二甲 黑1枷将引起一场战斗。白2长至6是必然的应对,黑7爬一着是取得成功的关键。黑9扳后,白只得放弃挣扎。

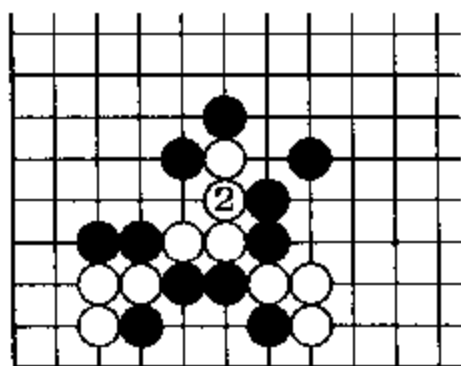


图 十一

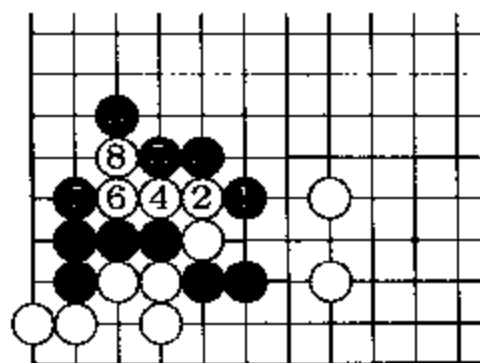


图 十二甲

图十二乙 黑7继续紧贴是不顾己方安危、一味蛮干的下法。白8长,黑方四个子反差一口气而被吃。

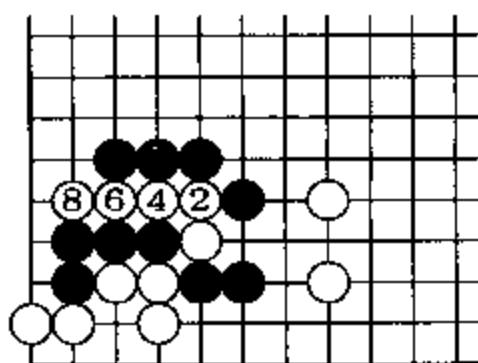


图 十二乙

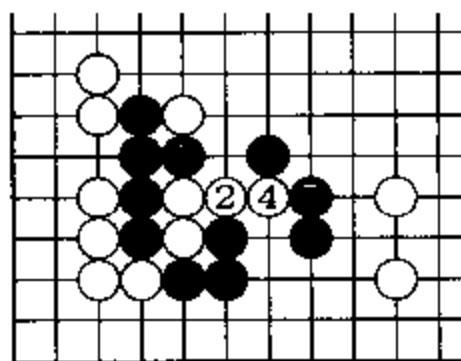


图 十三甲

图十三甲 黑1打、3枷是正确的下法。在捕获敌子的作战计划中已经用到●子的作用,这就需要通过计算和选择方案,然后作出正确的决策。

图十三乙 黑1夹虽也是常用手法,但白2接后,黑方四个子也仅剩两气,已无法占4位封锁白子。黑3长,白4长,得以逃脱。

图十四 白1枷,黑2冲,白3再扳,黑4打。白如执迷不悟,于5位接,则黑6冲出,从连接与切断的基本形来分析,可认为白方已溃不成军。白5如于6位打还稍好。其中,黑2可先于4位打。

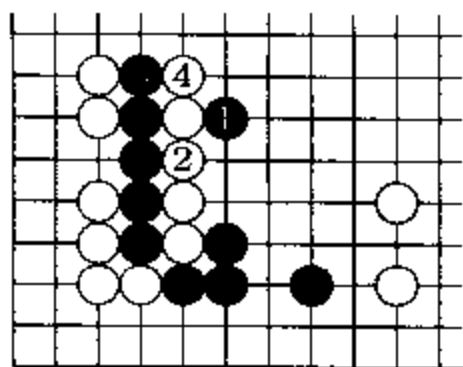


图 十三乙

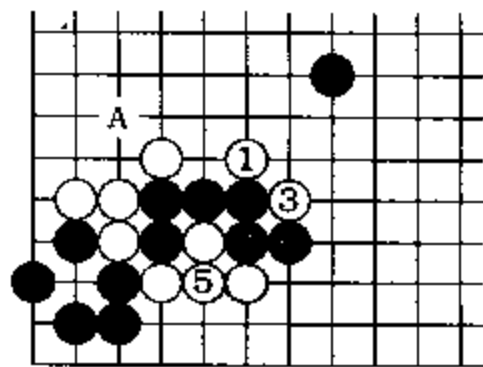


图 十四

假如能早些看出无法枷住黑子,则白1应于A位虎,补去己方的缺陷,再伺机进行攻击。

初学者之所以常把己方的阵势搞得散乱不堪,无法收拾,其主要原因是吃子的技术水平不高,又不加计算地企图消灭敌子。对无法吃掉的棋进行硬吃,就必然造成本图这样的后果。

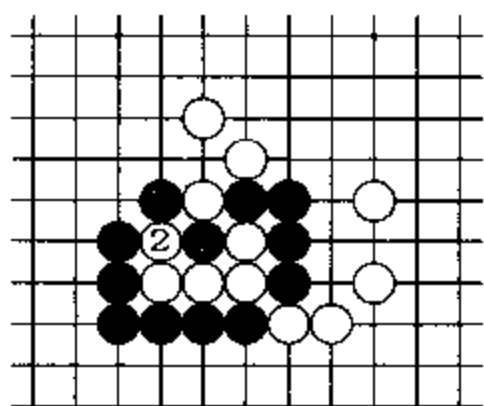


图 十五

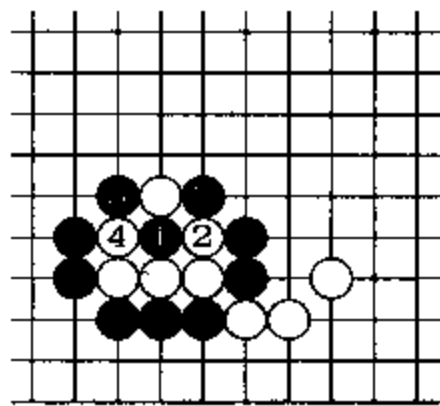


图 十六

图十五 黑1扑是好手。白2提,黑3再打,白五个子接不归。这就是扑与追杀相结合的吃子技术。

图十六 黑1挖,白2冲,黑3断打后就形成与上图相似的局面。白4提,黑5打,这种吃法俗称“龟不出头”。

图十七 黑1扑、3打,白方三个子已无法接回。否则黑

A 位断打，白损失更大。

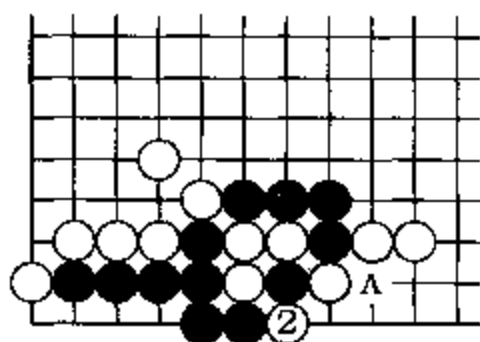


图 十七

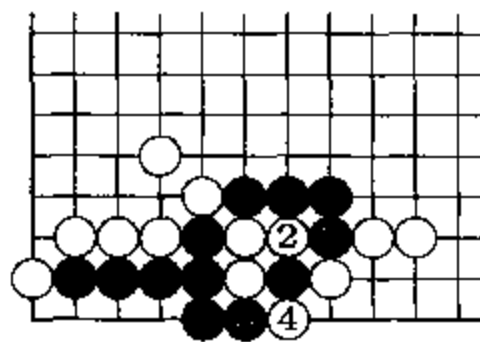


图 十八

图十八 黑1挖，白2冲，黑3再打就演变成上图黑1扑入之形状。白方三个子仍然被吃。

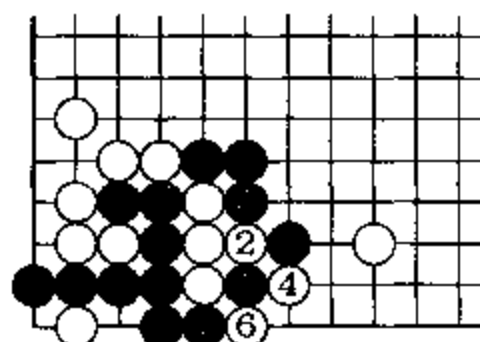


图 十九甲

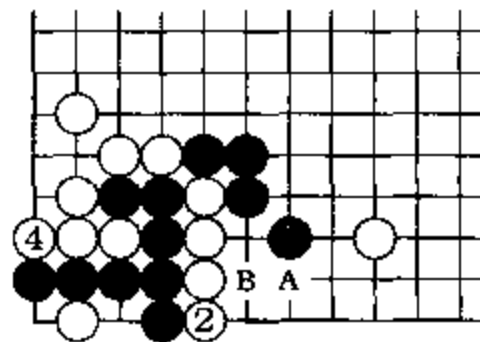


图 十九乙

图十九甲 黑1夹紧是要着。白2冲，黑3挡，经白4的，黑5也打，又一次形成图十七的形状。可见，对吃子的基本手法必需很熟悉，也只有在熟练的基础才能有所进步，熟能生巧嘛！

图十九乙 黑1飞，松了气。白2如于A位托企图连出，则黑B位挖，又还原成甲图的结果。今白2立，直接与左下的黑棋对杀，能快一气吃黑。

图二十 黑1断是唯一的机，因白只要占到1位就再也没有危险了。白2打，黑3反打，形成“扑”。这种吃法称为“装倒扑”。

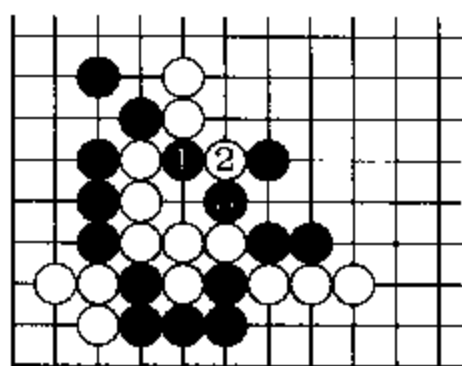


图 二十

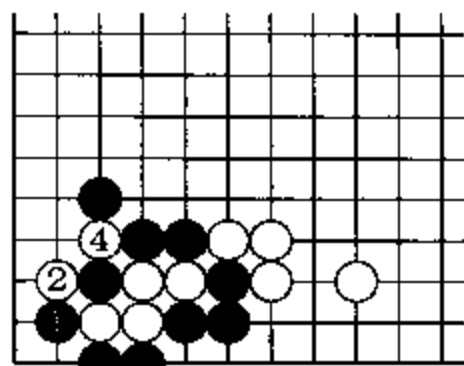


图 二十一甲

图二十一甲 黑1扳,看来很危险,但伏有杀机。白2打,黑3、5滚打是预订计划,白方的四个要子被擒。

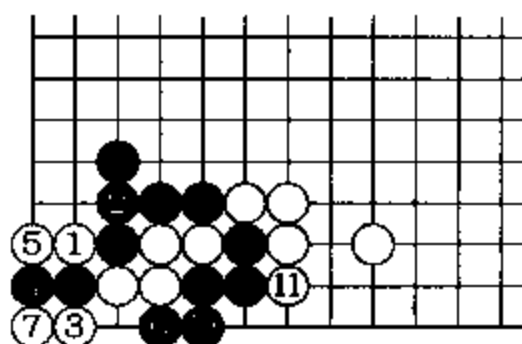


图 二十一乙

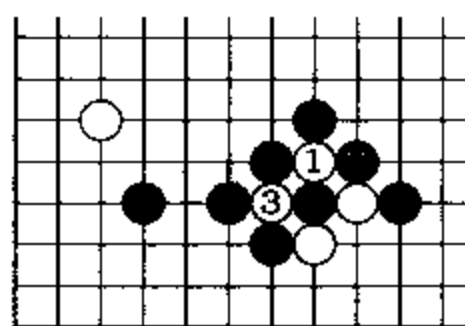
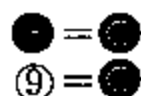


图 二十二

图二十一乙 白1打时,黑2接是错着,白3再打,黑4立,这是常用的促气手段。但至白11挡,形成有眼杀无眼,黑失败。

图二十二 白1打企图制造混乱,黑2打是有力的反击,白3提,黑4包打,白方的无理挑战受到应有的惩罚。

图二十三 黑1打,白欲逃脱只得提,黑3、5再打,即把白子全部吃掉。

图二十四 白1打,黑2接,白3一路扳打,黑不论提或是不提,总难逃命。

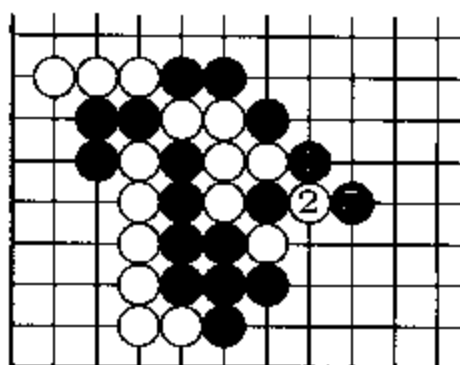


图 二十三 ④=●

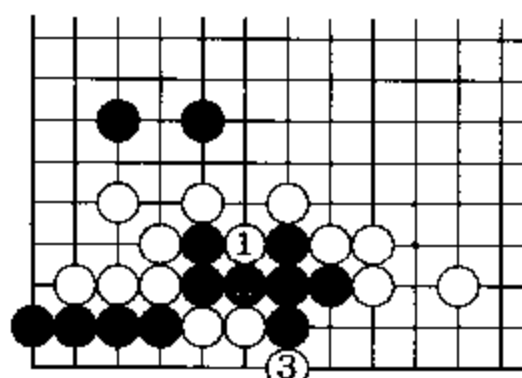


图 二十四

白1如于3位单扳,黑1位接,白就无法达到好效果。

图二十五 黑1枷是好手。白2打,黑3滚打后能征掉白子。这是枷、滚、征的结合使用。

由于吃子的技术与实战的能力有着直接的联系,所以,读者除了要多做练习外还要在实战中尽可能地进行计算。除了计算是否能直接采取行动歼灭敌子外,还得想象出,对暂时无法歼灭的敌子需作哪些围歼的准备工作。只有这样,才能有所提高。如果不加计算,缺乏预见性地对敌子乱打、乱捉,那非但对局下不好,棋艺也难以提高。

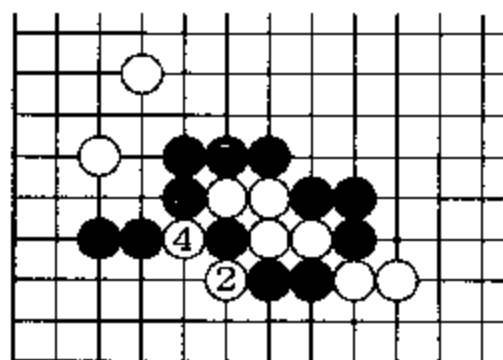
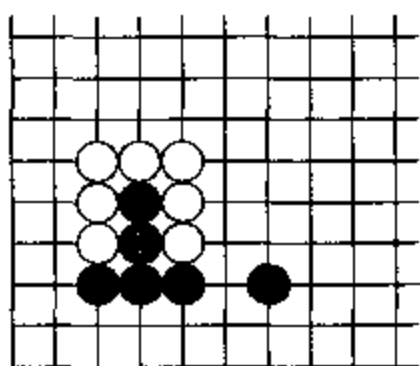


图 二十五

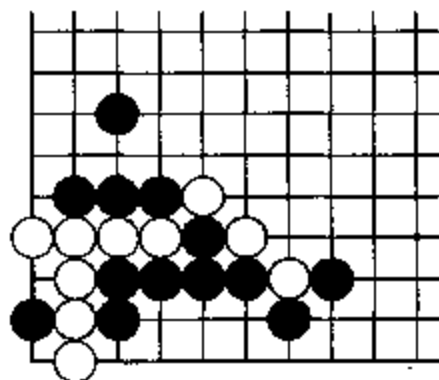
第13天 要子与废子

初学者都曾犯过“一子不舍”的通病，也一定犯过每一个敌子都想吃掉的通病。这是因为他们不知道，同样一个子，所起的作用有着悬殊的差别。试看：

图一 黑1接回一子后，不论对白方还是黑方都不发生什么影响。这一个●子仅仅具有其本身的价值——两目。



图一



图二

图二 黑1接是重要的一手，它不仅使角内的白子无法外逃，也使白方外面的子成为丧失战斗力量的残子。

白如果抢先一步于1位提，则不仅使角内的死子得以逃脱，而且黑方的阵地也成了决堤之状。

两者相比，可看出图二这个●子作用远比图一的●子要大。我们把这●子称为“要子”（或称“棋筋”），它是双方争夺的对象。图一中的●子则是不发挥作用的子，被称作“废子”。分清“要子”与“废子”是非常重要的，可以说是中盘作战的基础。

图三 白1逃后虽不能立即产生巨大的作用,但使黑方产生A、B两个断点。黑方不得不为这两个断点担心。

如若黑先于1位提,则四个黑子连成一体,形成一股强大的力量。

可见,这一个子也很重要。

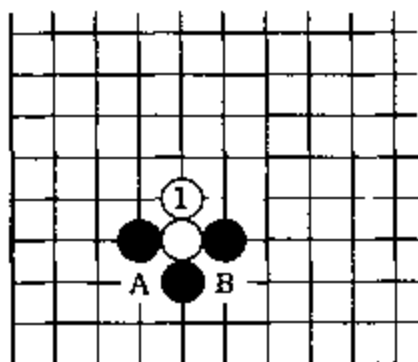


图 三

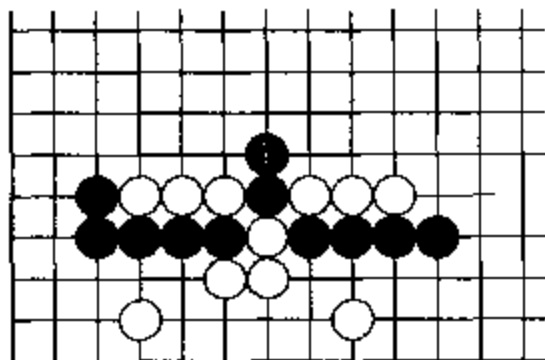


图 四甲

图四甲 黑1长出是绝好的一手。只有这样,才能形成黑方有利的局面。

图四乙 白1提后,所有的白子连成一片,而黑方就无法在此与白抗衡。

提掉这一个●子之所以会产生如此强烈的影响,主要由于●子承担切断白方三处棋的重任。因此,对于这样一个子即使估价它值50目也不算夸大。

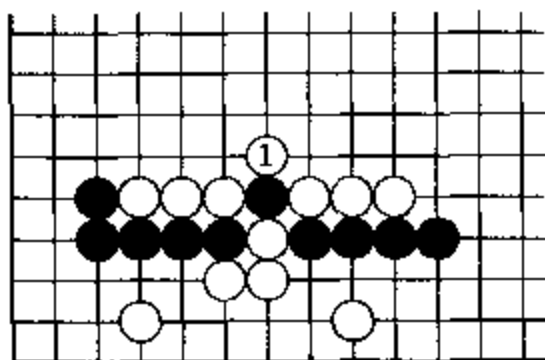


图 四乙

一个子的重要性与它承担切断任务的大小有着直接的关系。在一般的情况下,不起切断作用的子即是无用的废子。

图五甲 黑1逃出两子,其意义是不大的。因为中央两个

黑子已被围住,逃出的●两子就是不具切断作用的废子。

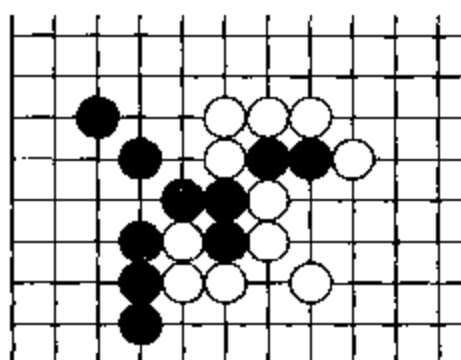


图 五甲

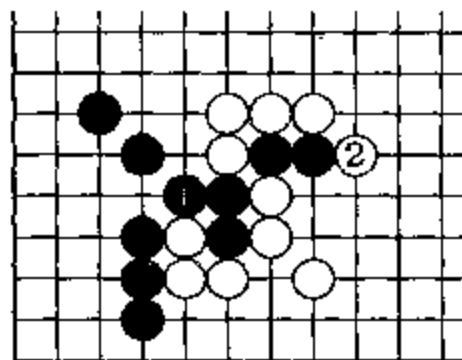


图 五乙

图五乙 黑1逃也是无意义之着。因白2打后,所逃出的两个子仍是废子。

作为白方,由于1位提或2位打都能吃掉黑子而通连,所以就不必急于提吃黑子。

图五丙 黑1逃是绝对必要的一手,只有这样才能造成优势,因白有两处棋尚未安定,而黑方仅有一处。

白若先于1位提,中腹的三个黑子也随即失去存在的价值。白方则在这里建立起一个无法摧毁的强大堡垒。

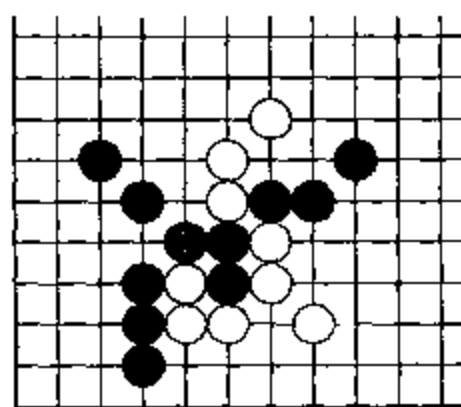


图 五丙

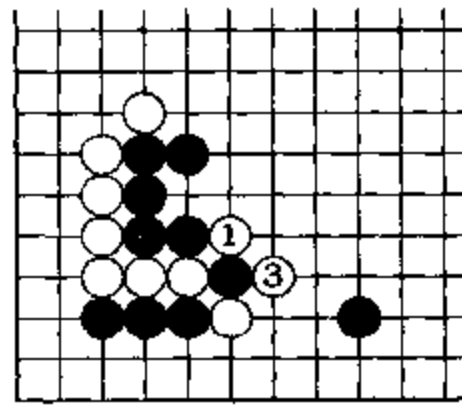


图 六甲

图六甲 白1打后,黑方看到白下一步将于2位闷打,由于黑已无法两全,必须作出选择。

黑权衡轻重，毅然走 2 位逃出四个子。但被白 3 提一个子后，黑方的三处棋竟无一处安定，阵势顿时崩溃。这是黑方以子的多少来判断其重要性的错误所致。

图六乙 黑 2 长出要子才是正确的选择。白 3 虽能吃掉四个子，但黑方不仅安定，而且在下面也围成相当的地域。

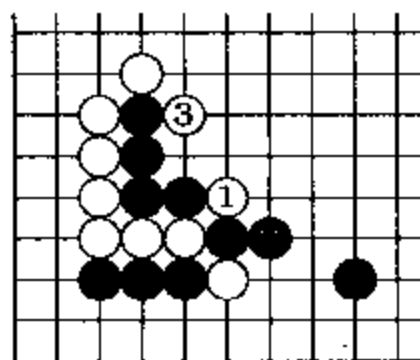


图 六乙

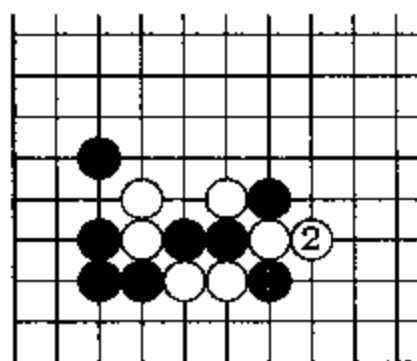


图 七甲

图七甲 黑 1 打是错着。白 2 长后就发现黑 1 是一个不起切断作用的废子。这一打、一长，黑方损失不小。

图七乙 白 2 急于提子是错着。被黑 3 打，白 4 如接，黑方三个子尽管尚有两个断点，但毕竟能形成一道脆弱的防线，多少能挡掉一些白棋向右发展的势头。

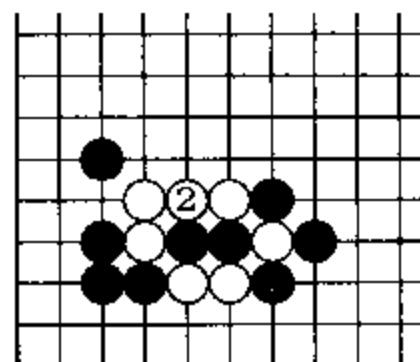


图 七乙 ④ = ●

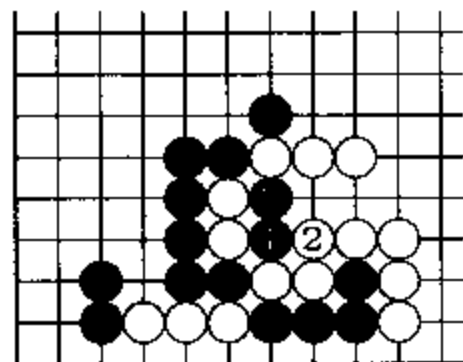


图 八甲

图八甲 黑 1 双打，作为吃子技术考试还能勉强及格。但白 2 接是明于弃取之着，黑 3 提后下面的对杀仍是白胜。

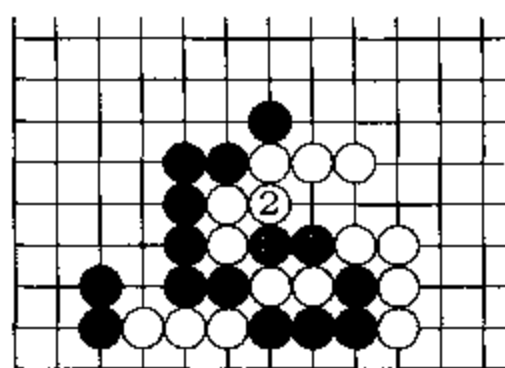


图 八乙

图八乙 黑1断打是好手。经白2接,黑3提通后,下面的对杀情况已不复存在。

双打虽能吃到敌子,但敌方有权选择作用较小的子留给你吃,故双打常会吃到无用的废子。所以,不但

要设法捕捉敌子,更要设法捕捉敌方的要子。

图九甲 黑1扑,虽是局部的好手,但白2接,占据要点,黑3只是提到两个与作战无关的废子。整块黑棋仍是死棋。

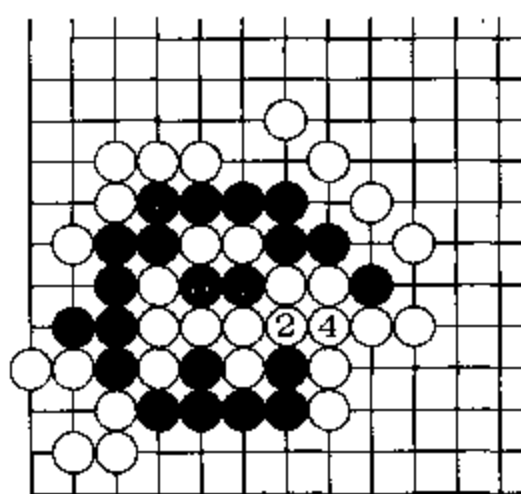


图 九甲

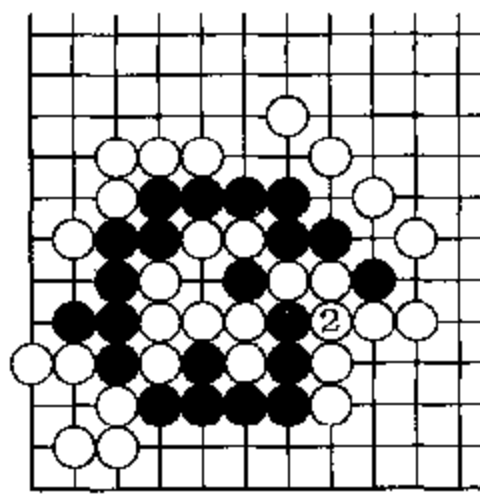


图 九乙

图九乙 黑1挤是好手。白2接,黑3扑,捕获白方要子,使黑方全体得以生还。

图十甲 黑1打,白2接似乎是天经地义的事。实际上,这都是错着。首先,白2应不加理睬而去占其他要点。因为这三个白子仅与A位的断点有关,而A位的断点,对黑方来说

也并不严重。所以，这三个子就是不重要的子。因此，黑1打也就没有必要了。

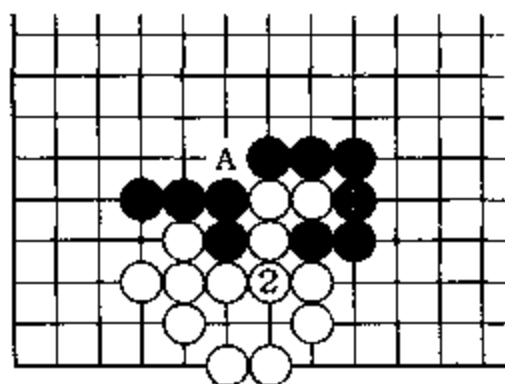


图 十甲

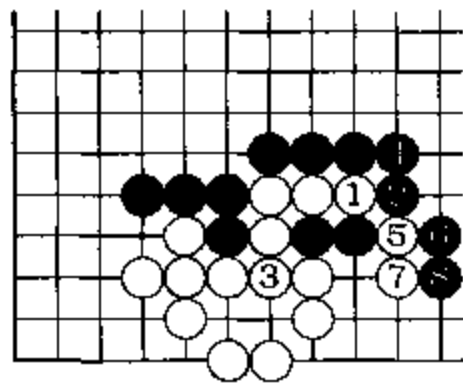


图 十乙

图十乙 白1如冲，想制造断点并挑起争端，但黑2打，白3不得不接（否则就与白1冲的原意矛盾）。黑4接上面是正确的选择。白5打，黑6可反打，黑轻轻弃掉两个子却能乘机增强外势。

白在这一战斗里，显然是得不偿失。

图十一甲 黑1打；白2接是好手。至此，黑才发现提到两个子后，仍然无法活。

白2如于A位打则是错着。黑能抓住这一机会吗？

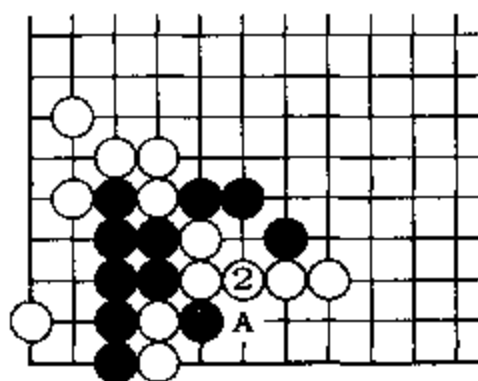


图 十一甲

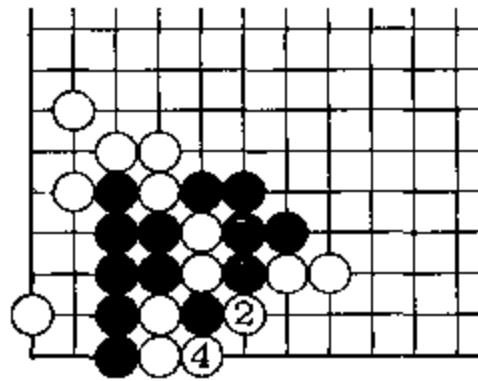


图 十一乙

图十一乙 黑1挖是好手。白2挡，不得不如此，黑3扑是预定的手段。白4提，黑5打，白方两个要子已无法接回，黑

方的死子得以逃出。

上图白2于A位打，则黑2位扑，就形成同样的结果。

图十二甲 黑1封，白2打、4征。这一场战斗中，双方的战术似乎不错。但是，这是一场无谓的战斗，即是废子之间的争夺，可以说从一开始就没有意义。

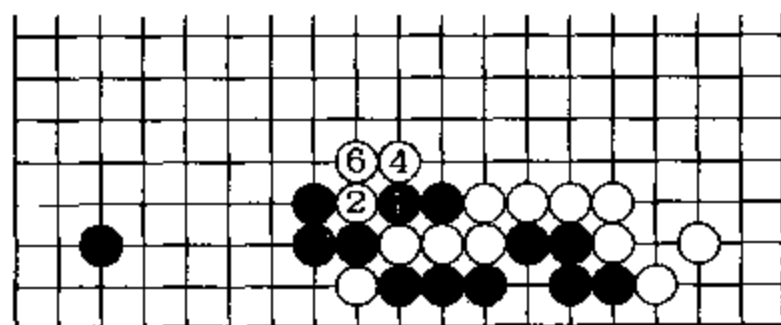


图 十二甲

图十二乙 当黑1企图逃出废子时，白2打、4虎，救出二路的◎位子才是正确的安排。由于下边的黑棋尚需补活，白6压出，黑不仅边地全失，而且还要受到总体攻击。这是逃废子的后果。

所以，黑1正确的手法应于2位长，把白方的要子封住，不使它有活动的余地。

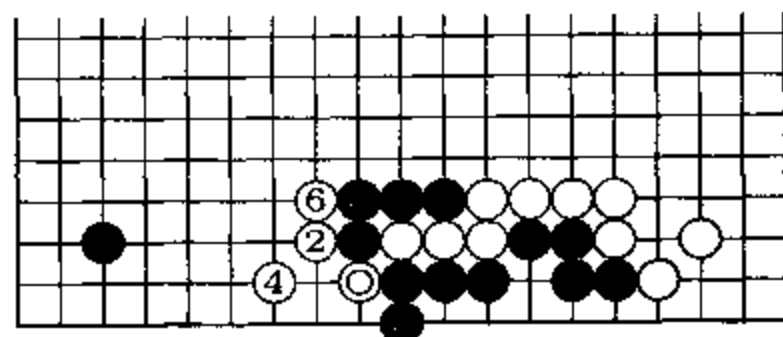


图 十二乙

图十三甲 黑1打、3长，似乎在追击白棋。实际上，由于两个●子迟早要被白方提掉。所以，黑方在此所做的努力都是

无用的,只是增加己方的负担和增强白方势力。

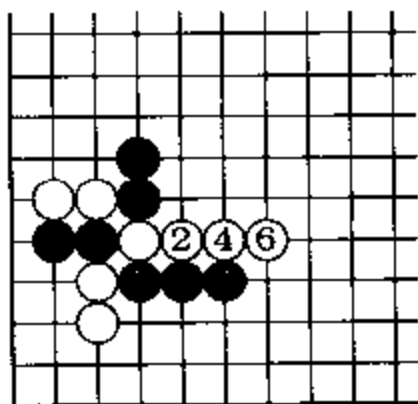


图 十三甲

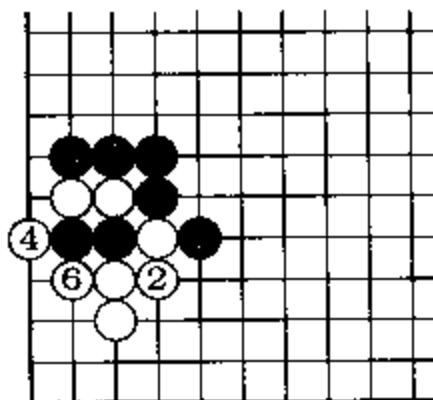


图 十三乙

图十三乙 黑1打是好手,迫使白方在已经联络的棋上再接一手。黑3夹、5打,也能取得一定的势力。

图十四甲

黑方下边的子已死,白方的子已经连成一片,所以,黑方的●子也是废子。今黑1枷是利用废子的好手,经黑5、7再打后能形成一定的势力。黑9挂角非常及时。白10如再打,黑

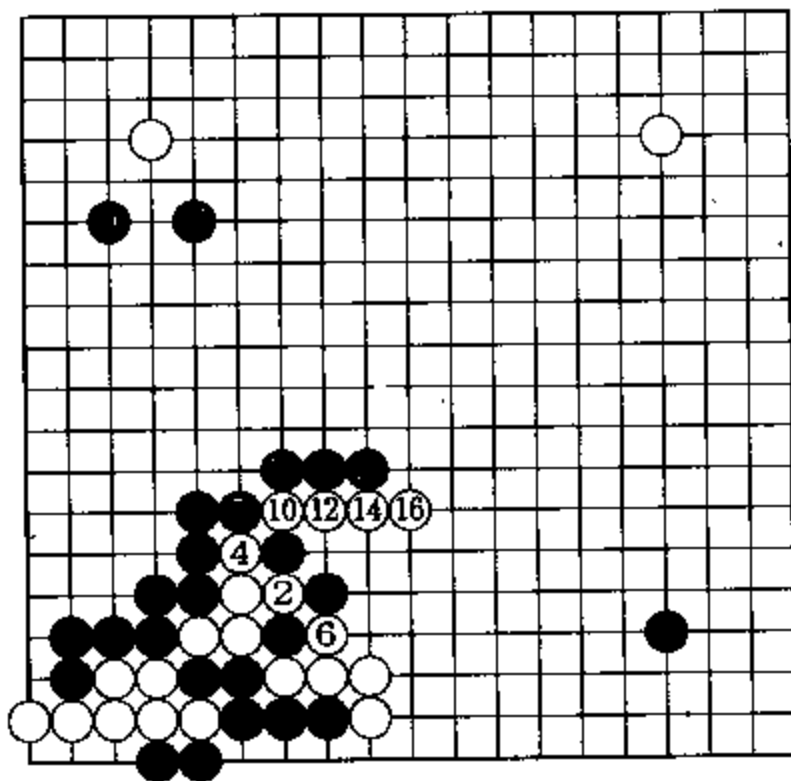


图 十四甲 ⑧=●

11打后,一路压,白方仅在己方强大厚壁附近增加若干地域,获利甚小。而黑17关起,黑方左面形成极为可观的地域。

这里,黑方对于废子采取利用和放弃这两个正确的方针,而白则犯了迷恋于吃废子的错误。

图十四乙 黑1打、3长是留恋废子的下法。双方下至白6长,黑不仅没有地域,而且两面的棋尚要担心以后的生路,与甲图相比真有天渊之别。

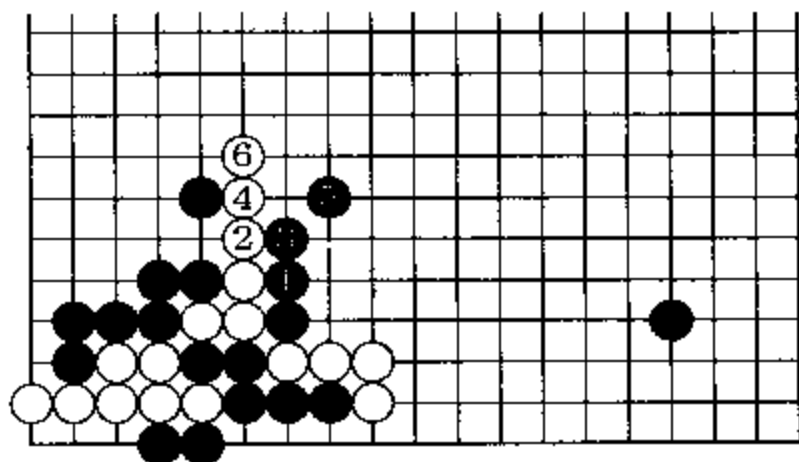


图 十四乙

这就是逃废子带来的严重后果。

小结:

1. 子有“要子”与“废子”之分,不起切断作用的子,以及对敌方的死活、强弱不发生关系的子都是“废子”。一般来说,切断作用越大的子就越重要。

2. 不要下废子,不要使己方的下演变成废子,更不要留恋废子。对于废子只能加以利用。

3. “要子”是双方争夺的目标。一定要保护好己方的要子,作为进攻的目标也一定是敌方的要子。

第14天 实战分析(二)

以下对两局棋作分析,读者可着重体会一下连络与切断的常识。本练习采用15×15路棋盘。

第一局

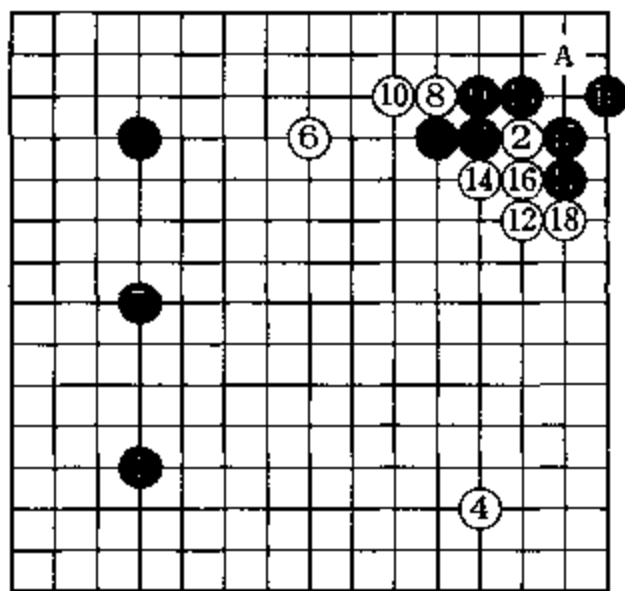
这是上海市体育俱乐部围棋班45级水平的对局。所谓45级,是指比较好的学员训练6—8周(每周两次,每次两小时)可达到的水平。

第一谱 1—19

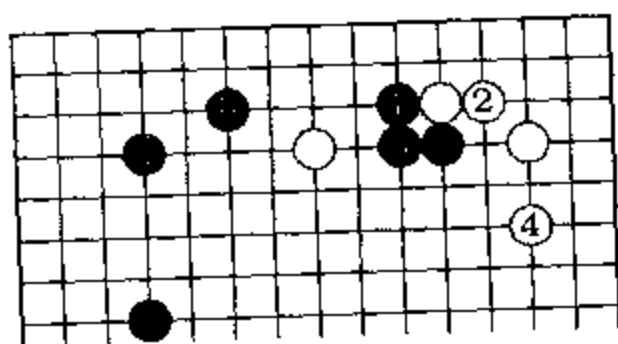
黑1至白8的下法可谓堂堂正正的布局。

黑9扳是过分的下法,是在右上角白强、黑弱的情况下黑方主动挑起战斗,所以,也可以说是一种无理的挑战。

图一 黑1这里扳才是正常的应法。白2退,完成围占角地。黑3接也是重要的一手。白4拆一,既有围地的意义,更有避免黑棋封头的含义,这是具有双重意义的重要着手。黑5一边拓展边角的地域,更有攻击白方的意思,另外还可救应右上的三个黑子,这是一石三鸟的好手。



第一谱 1—19

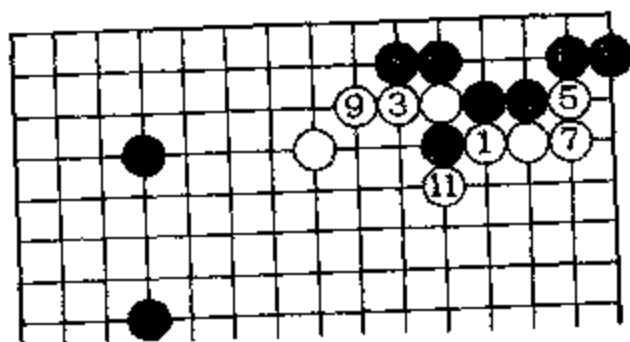


图一

白10退出是大恶手，仅此一着就可看出对局者是水平不高的初学者。这里白只有走11位断，才能形成正常的战斗格局。由于这里白方投入的兵力多，故

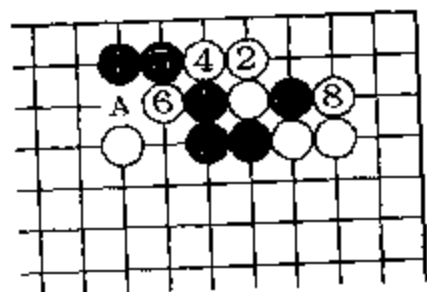
能在作战中取得优势。

图二 白1断是必然之着。黑2打，4占三·三夺取角地是为了谋活。以后的下法有各种选择，白5扳、7接后黑8再爬一手，白9长是贯彻将黑封于角内的作战思想。黑10



图二

立，使角子拥有的眼位足以做两个眼。白11打，使己方的子连成一片，成为一个强大的作战兵团。显然白优。



图三

图三 黑1打、3接是放弃角地以求外势的下法。但白4曲一手，使黑颇感为难，黑5如扳，白方上边的三个子尽管危险，但抓紧时机于6位先断一手是很好的次序。黑7退出后，白8再补，取得很大的角地，而黑方在外仍被断成两处，成不了势力。白6如径于8位补，则黑A位补断，黑方在上边也取得一定的势力。

图四 图三中黑3如按本图中黑3挡下，则白4也抓紧

图四 图三中黑3如按本图中黑3挡下，则白4也抓紧

时机于4位打断黑子。黑5逃出,白6再补,黑7打、9打虽能切断白棋,但白12补后,不论是取得的现实地域,还是势力都远比黑方优。

总之,白10应不顾一切地切断黑子才是可以接受的下法。今白10退,黑11接,形成黑方连络,白方分裂的局面。白在兵力优势的地方作战形成如此的结果实在可悲。这是不懂连络与切断的基本下法所造成的恶果(请再复习第十天的课题——连络与切断)。另外,在图二、三、四中也可以看到切断和补断在作战中的重要性。

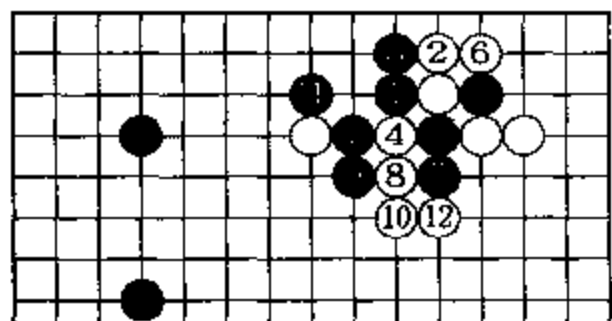


图 四

白14虎是错着,应于15位立下才是有关双方根据的要着。

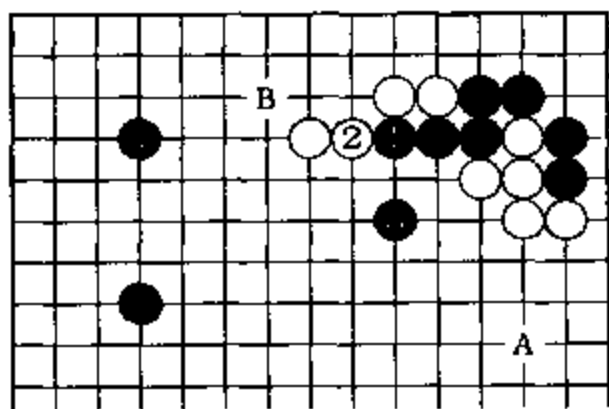


图 五

黑15打的目的并非要提吃白子,而是扩大角地保证能做出两个眼,同时也是阻碍白方占据此位做眼。

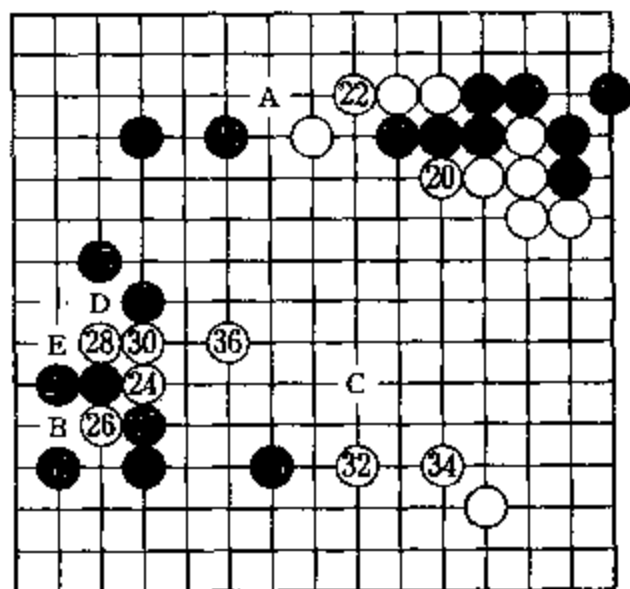
白16接也错,形成效率低下的形状。此着应于17位虎下做劫。

黑19补断是恶手。这里并没有补断的紧迫性,仍应使出头走畅,如图五,黑1压,白2如顶,黑3跳,把头走畅,以后A位夹击、B位拦击都是好点,黑必可得一。黑19即使要补也应

补在 A 位,这使黑方拥有的眼位构成弯弯曲曲之状,以便做活。

第二谱 20—36

白 20 企图封住黑方,但黑 21 简单地长出,白就不能达到目的,故是毫无意义之着手。这种紧贴住对方,想做无法做到的事是初学者最易犯的错误之一。



第二谱 20—36

图六 白 1 飞是将黑棋通向中腹的出路封住的好手。黑 2 如

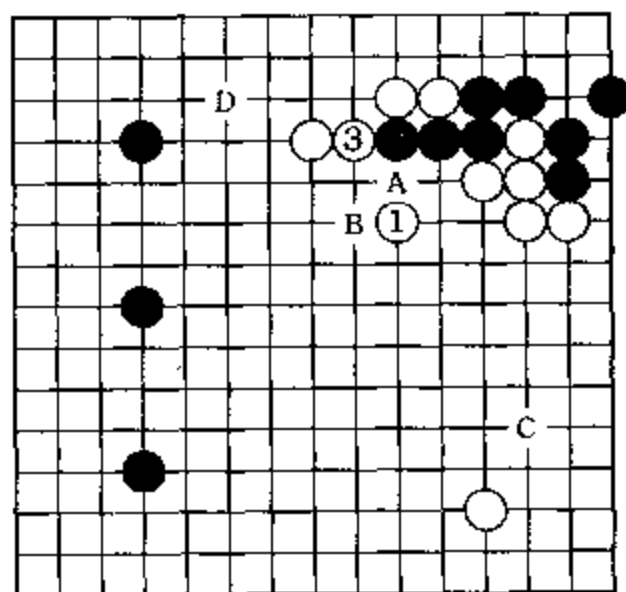


图 六

压,白 3 紧紧地顶住是必要的。这手棋的主要作用仍是贯彻封锁出口的意图,再则是加强上边白子的连络。黑 2 如于 A 位尖顶、白可于 B 位退。由于黑棋的出路被封,角上能否做出两个眼就决定了这块棋的死活。黑若补一手的话,白将能争得 C 位的围地好点,另外 D 位

小飞也是一个不错的着点。

黑 23 的方向不错,对白方上边的四个子增加压力,同时又能围取地域;但若于 A 位大飞则对白方四个子的压力更大,这使白拥有的眼位不足以做两个眼,只能以外逃来解决生路。

黑 25 托是恶手,这种没有目的的接触常被初学者视为进攻。应该说这是很典型的错误。

图七 黑 1 单关看似围地,但它含有 A 位尖封的强烈的进攻手段。白 2 只得向中腹逃窜,黑 3 再关,一面对白方两个子施加压力。白 4 再关,黑 5 也关,围取边地、并乘机进入白方的阵地,这才是使攻击成为有利可图的着法。

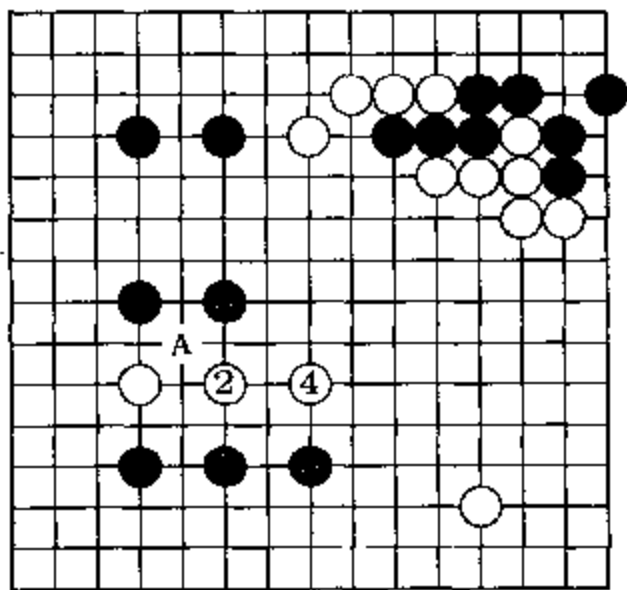


图 七

白 26 扳,黑 27 切断,白 28 打后再 30 位连接,这都是正常的应对。

黑 31 枷虽是吃子基本技术的一种,但不如于 B 位补。

白 32 围地是有意义的着手,但是,因左边的三个白子更需照顾,故应按图八中 1 位挡,迫使黑 2 再补一手。白 3 取边地,使己方拥有一定的眼位,这才是更重要的一手。

白 34 补太过谨慎,此手仍应按图八的下法。也可考虑占 C 位,尽可能地扩大右边的地域,同时又能照应左边的三个白子。

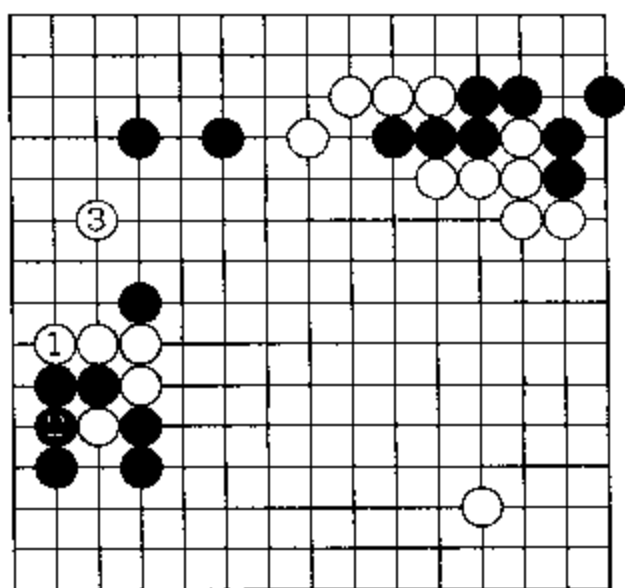


图 八

黑 35 尖对于初学者来说确是好手。多数人会采取 D 位紧夹的下法, 被白 E 位先手挡下, 黑不仅左上方围地的可能性减少, 而且两个黑子紧贴在比自己强的壁上, 容易遭受攻击。

白 36 将己方三个危险之子向中腹逃窜是正确的下法。

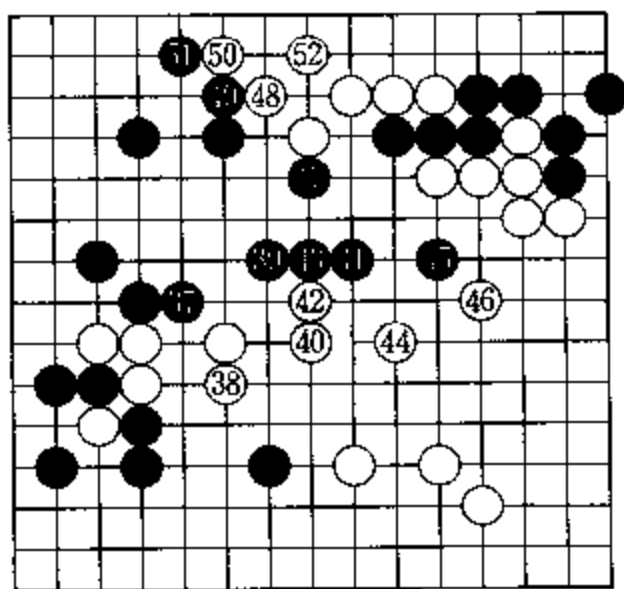
第三谱 37—52

黑 39 的追击方法好。

黑 41 如能于 48 位尖, 夺取白上边数子的根据, 迫使它向外逃出, 黑就能在攻击中乘机取得更大的战果。但黑 41 仍不失为一种很好的攻击方法。

黑 45 是毫无收益的攻击, 只是将白送回大本营, 而且还促使白棋围成大地。此手应直接走 48 位尖。

黑 47 是大恶手, 这使以前在追击白棋的过程中所下的子全部失去作用。此着应于 48 位尖夺取白方的根据, 以后的变



第三谱 (37—52)

化见：

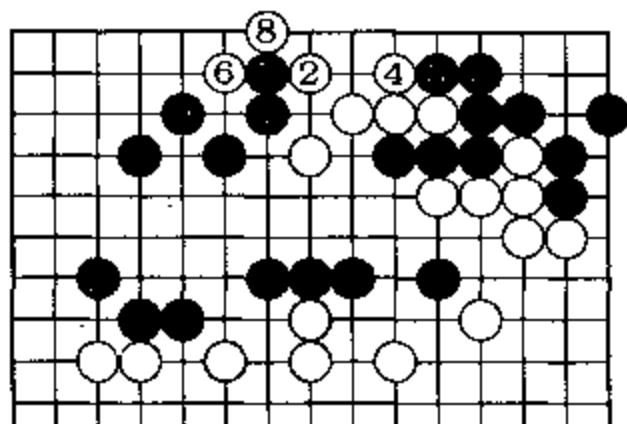


图 九

图九 黑1尖是缩小白方做眼的地域。白2尖，黑3扳，再度缩小白方的眼位，使白在边上仅能做出一个眼。为了活命，白不得不向外逃窜，此时，黑方以前所下的子正好起着包围的作用，能从容全歼白棋。

容全歼白棋。

图十 黑1尖后，白2扳、4虎是扩大己方的眼位，同时又企图反击黑方的右上角。黑5立是攻守兼备之好手，以下至黑9点、白仍只能做出一个眼。

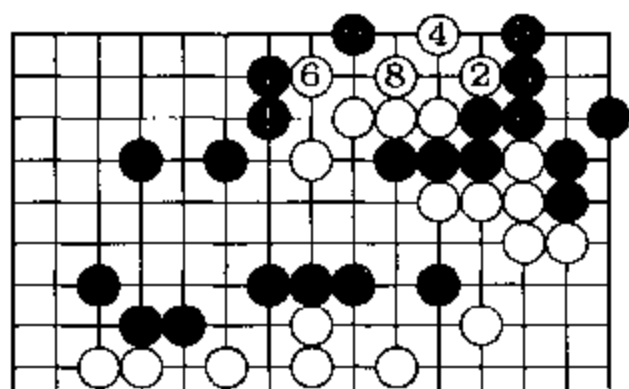


图 十

白48尖至52做眼，白方上边已活，形成胜负不明之局面。

黑方在对方有两处未活的棋的大好形势下，攻击不力，非但未能杀死敌子，还使己方所着之子几乎都是单官，而白方却围成巨大的地域。当然，要掌握攻击的要领决非一日之功，但是，把碰撞敌子(黑25、47)作为唯一的攻击手段这种错误概念必须及时纠正。

白方在本局中最重大的错误是：走出使己方被割断面敌方都能连络的图形(白10)。

第二局 这是 15×15 小棋盘让九个子的实战谱。

第一谱 1—23

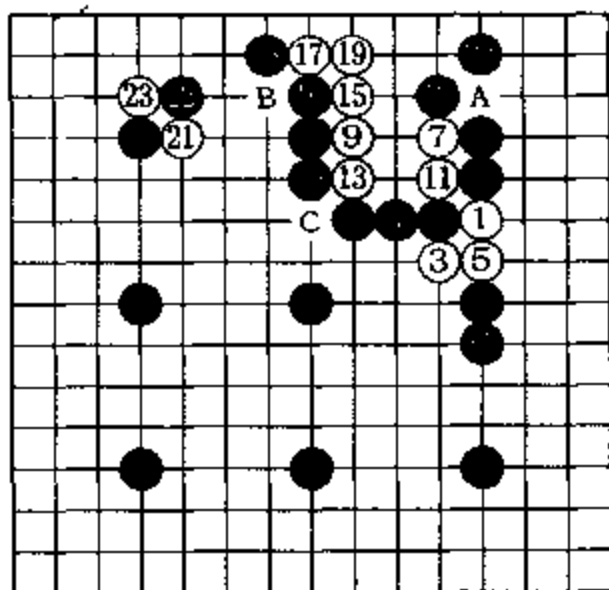
黑 2 压是恶手、经白 3 接、5 接，黑方成了分裂之状。

黑 6 退是强手。

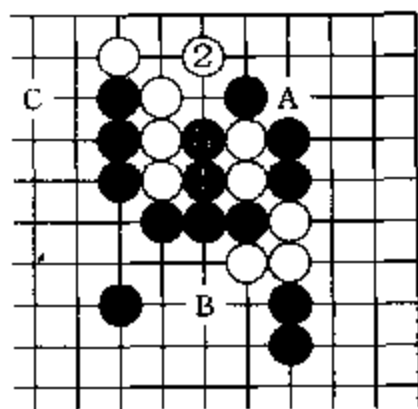
白 7 搭当然是无理的挑战。

黑 8 顶是有力的反击，它在加强角上星位之子的同时，彻底切断白棋的连络。

黑 10 长也是好手，它将白 7、9 两个子置于己方的包围之中。



第二局 第一谱 1—23



图一

对于白 11 断，黑 12 在进攻白方两个子的同时也加强了己方角中的两个子。但是以后必须留意 A 位的断点，这是白方反击的第一目标。

黑 18 可按图一的下法，黑 1 打，白不能于 3 位接，否则黑断打，白被全歼、白 2 虎，黑 3 提掉两个子后，A 位的断点也就不复存在。这是一个巨大的好处，以后黑 B 位

枷和 C 位跳封都是好点。

但是，黑 18 挡下，将白方右上所着之子全部包围也是强

有力的好手。

白 19 后、黑 20 补掉己方的缺陷是致白子于死地的最好想法,因为被围住的白子自身无法做出两个眼而活,白方唯一的希望就是杀死黑子,突围而出。黑方的每一处断点就是白棋突围之希望,因此,黑方对 B 位、C 位两位断点必须严加防范。

黑 20 如按图二的下法于 1 位冲、3 尖,欲想提取白棋,白 4 断后就将引发一场激烈的搏杀。当然,在这过程中黑如不犯错误,白仍难免被杀,但这毕竟将给白方一点机会。应该说,急于提取被围之子也是初学者的通病之一,而设法让被围之子自然死亡(不必提取而在终局时作为死子而拿走)才是正确而高一层次的着想。

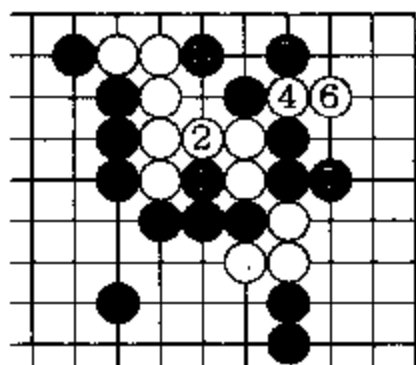
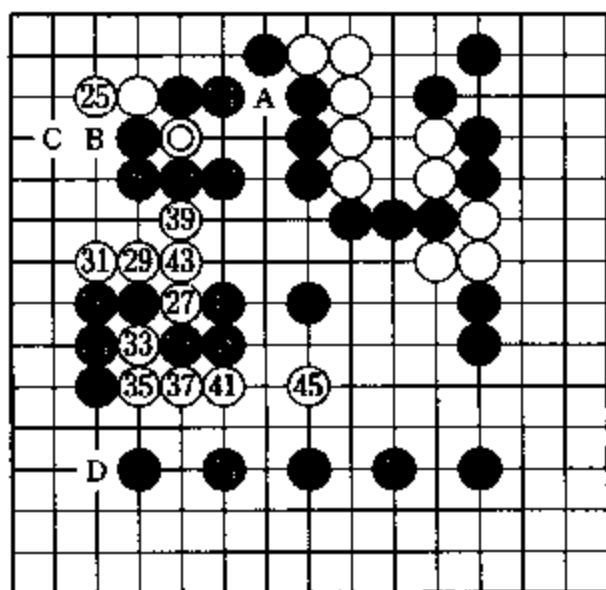


图 二



第二谱 24—46

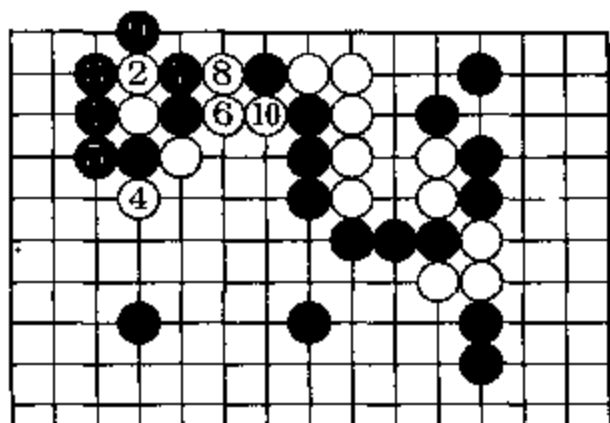
白 21 碰、23 断就是企图在混战之中达到切断黑子,并使己方突围的目的。

对于黑方来说就是既要照顾好角上的战斗,又要注意 B 位和 C 位的断点,这是一个比较难的问题。请问,此时你是如何应付这一局面的?

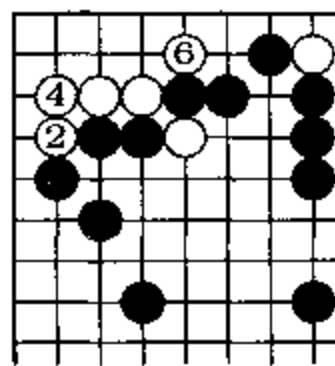
第二谱 24—46

黑 24 退,补掉 A 位的断点,这是简明而有效的着法,使

白方的幻想再次破灭。当然,这里的下法很多,如图三,黑1打也是可行的下法;但黑3挡有问题,被白4先打一下,再6打、8打,迫使黑提后,白10断下一子,至少暂时使右边被围之子脱离危险。其中黑3于7位挡则是照顾10位断点的下法。

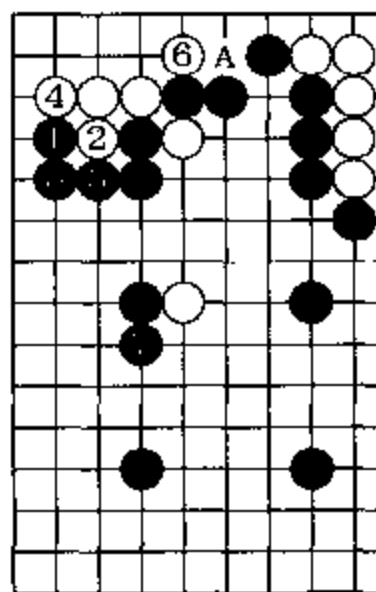


图三



图四

黑26可于B位挡下,以下变化是图四:白2扳、4接是扩大眼位,黑5补断是重要的一手,白6扳补活后,黑可选择其他要点。因此,黑1是先手挡住白角的出路,非常重要。



图五

白27碰,再次无理挑战,黑完全可以不加理会,走C位跳下,以后的变化见:

图五 黑1跳下,白2冲、4挡后,白6即使补一着仍未活净,白角尚是劫活。现黑7再退一手,仍是大优的局面。

黑28也可按图六中1位退的下法,因为此手伏有严厉的后续手段,白角上如不应,黑可于A位跳,白B位冲时,黑可于C位退。由于白D位挡不是先手,白角就无法活。

黑 32 枷住白◎子是稳健的下法。但是,若能算准白◎子暂时无法逃出而白 C 位跳下,切断白方边、角的联系则是更积极的下法。

白 33 切断,挑起战争,但黑方下至 44 为止,尚未犯大的错误。所以,白方一直处于困境。

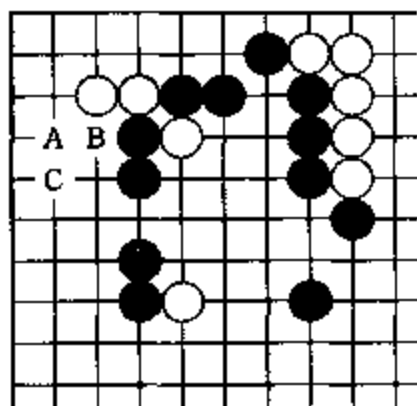


图 六

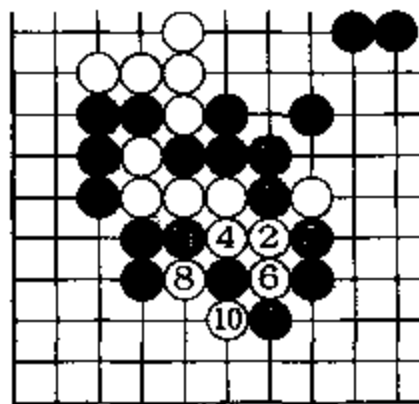


图 七

黑 46 是缓着,此手应按图七中走 1 位挖。白 2 打,4 如接,则黑 5 能强硬地切断。当白 8 打时,黑 9 打,11 打能把白子征死,这是漂亮的手法,但黑 9 于 10 位简单地接上,白子仍无法逃脱。

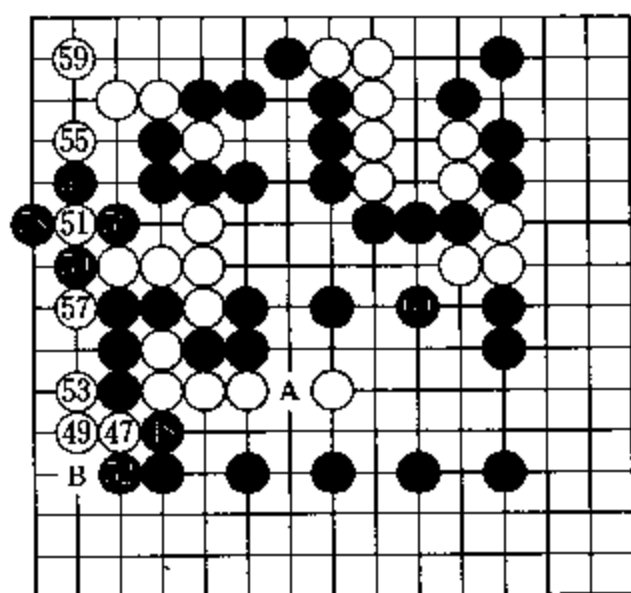
黑 46 占 D 位也是第二个好点,它加强了左下边、角的连络,并巩固角地。

第三谱 47—60

白 47 扳下,切断黑边角的连络,这是白方摆脱困境的唯一机会。

黑 48 断是有力的反击,但当白 49 立下后,黑左边的四个子已经别无活路,只有 A 位挖杀死白方四个子才能生还。如果没有看到这一起死回生的挖断,那么黑 48 就是盲目的着手。所以,黑就应该采取使左边四个最重要的子获得生路的下法。如图八:黑 1 扳,再 3 扳,5 接,扩大己方的眼位,再黑 7 爬

一个,使己方先立于不败之地。白如 A 位长,则黑 B 位断,白中间五个子和角上三个子都很困难。白如 B 位连,则黑 A 位挡住,白中间一队子仍无眼位。



第三谱 47—60

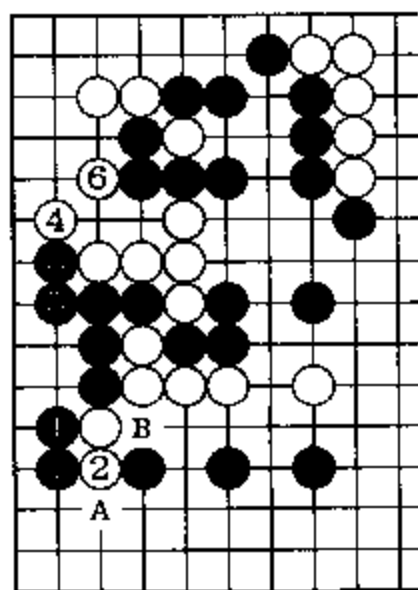


图 八

黑 52 挡,白补一手后,黑就失去机会,中间的子被杀,白方三处棋连成一片,黑损失惨重。黑 52 按图九的下法于 1 位夹,将白角、边断开还能取得一定的补偿。白若仍按谱上的下法于 2 位反夹,则黑 5 提后,白不能两全。白 6 补,黑 7 扳,白角无法活,故白 2 只能于 4 位断打,黑 2 位双,将白角擒住。

白 53 补只是不想给黑走 B 位先手挡角,实际上仍应于 57 位补方为正着。

黑 54 夹,切断白方边、角的联系,有力之着。

白 55 夹,无奈之着。

黑 58 先手提白一子,白 59 只得补活角。

黑 60 封,白方三个子已无出路。

这局棋,黑方能顺利取胜,其关键是注意到己方的缺陷,

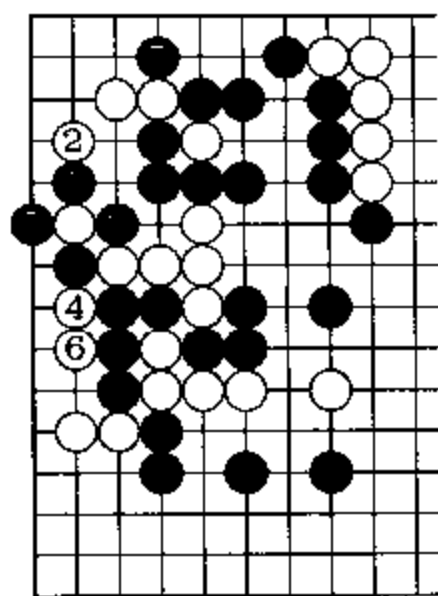


图 九

黑 20、24 等补断使白方无机可乘。但是,黑方的弱点是没有加强对切断白方的重视,如本谱 A 位的挖断。

从这一局中,我们可以了解到连络与切断在中盘战斗中的重要作用,要想提高作战能力就要提高对断点的重视,即对补断的重要性、迫切性有更正确的认识。

第15天 做眼与破眼

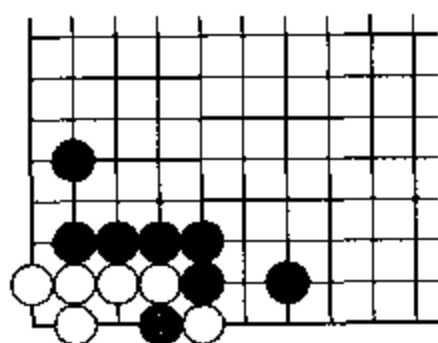
关于死活问题的知识,熟悉了死活的基本形状及其应用后,要进一步提高水平就要学习考虑死活问题的基本方法。在考虑整体的死活问题中,如何做眼和破掉敌方的眼应该是一个基础。下面就来讨论这方面的问题。

一、破眼和做眼的技巧

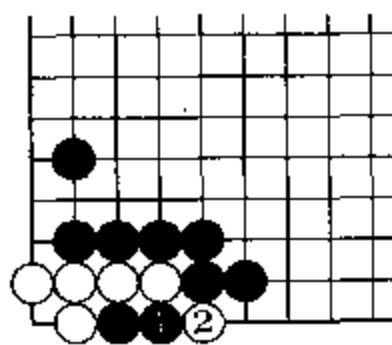
图一 黑1扑是破眼的基本手段,因白提去黑1后,只是一个假眼。

白先于1位接就能形成一个真眼。

请记住这个基本形!黑只要促使白方形成这样的形状,就能以扑来破眼。



图一



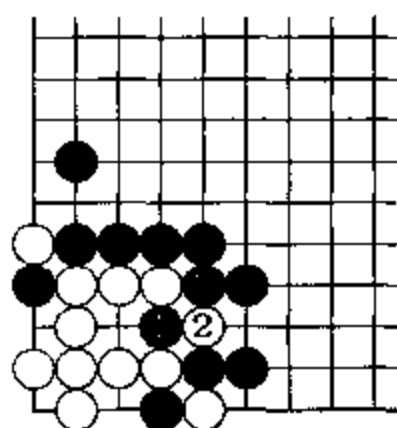
图二 ● = ●

图二 黑1长出是杀白的要点,因白2提后就构成上图的基本形。黑3再于1位扑,白死。

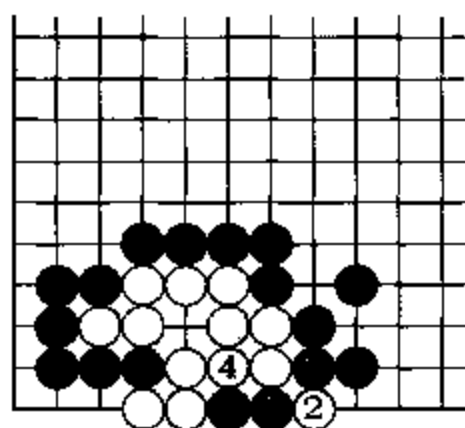
白只要占到1位即活,故黑连续两次占据同一要点,置白

于死地。“敌方的要点即己方的要点”这一经验之谈在这里得到充分的证实。

图三 黑1挖,阻止白占此位。白2打,黑3再打,白在此又只能做出一个假眼。



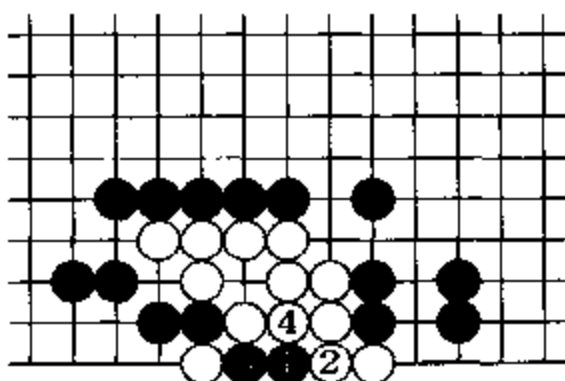
图三



图四 ●=●

图四 黑1长出是要点,因白只要占得此位即可活。黑3断后又一次出现基本形,黑5扑,白死。

图五 黑1点,击中要害。白2接,黑3扑,白死。白2如于3位接,黑2位扑,白仍无法活。



图五 ●=●

图六 黑1扑,白2提后,黑3扳,白死。白2如于3位立,黑2位长,同样能杀白。

图七甲 黑1扑,白2提,黑3再长,次序正确。白已无法活。白2如于3位打,则黑2位长,仍能杀白。

图七乙 黑1先冲是错着。白2挡,黑欲杀白就只能走3位扑,白4提黑两子后又同时打吃黑子,使黑无暇占●位扑,

白得以占●位做眼而活。

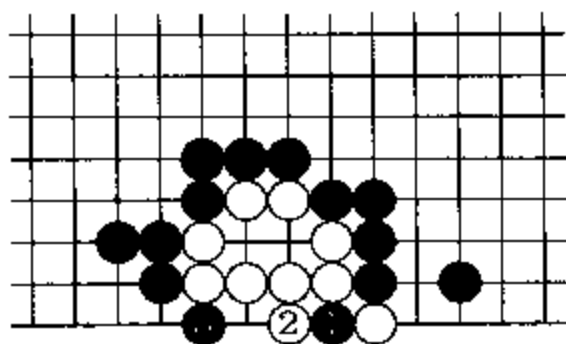


图 六

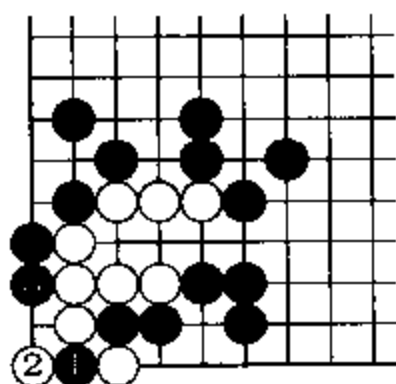


图 七甲

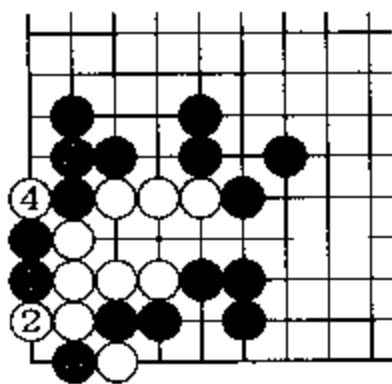


图 七乙 ⑥=●

图八 黑1扑,白2只得提。黑3再挤能破眼。黑1如于3位挤,则白在1位接即活。

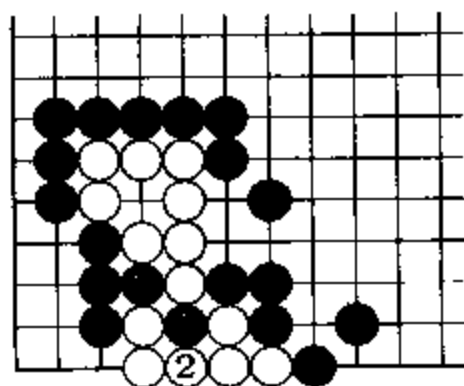


图 八

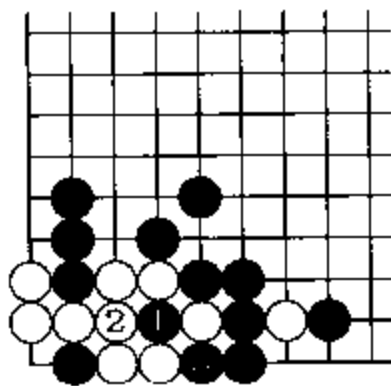


图 九

图九 黑1扑,白不能走3位接,否则黑将于2位提白四子。白2提后,黑3打,白仍是假眼。

这又是一个以“扑”破眼的基本形，请牢牢记住！

图十甲 黑1扳，白2挡后即成为上图所示的基本形。黑3再扑，白下面已无法做眼。白4提，黑5提，白6扳入角内企图做活，但至黑9扑，白仍无法活。

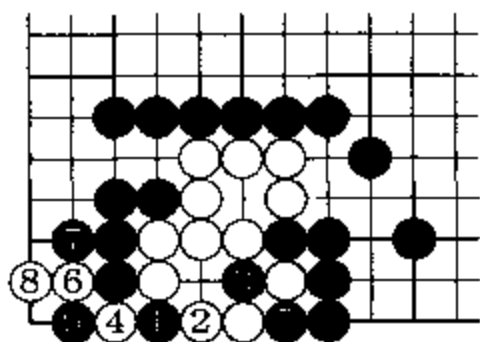


图 十甲

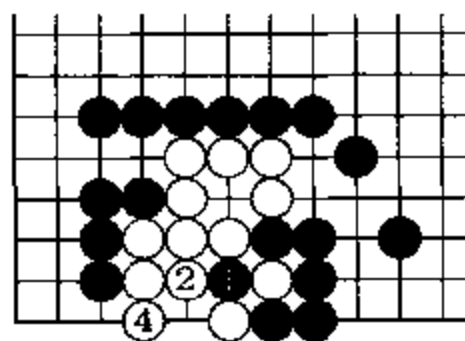


图 十乙

图十乙 黑1先扑是错着。白2提，黑3打破眼，白4立做眼，以打劫来抗争。黑方失败。

图十一甲 黑1虎是好手，它保证下面能做出一个真眼而活。白不论是2位打，或是3位扑，都无法破眼。

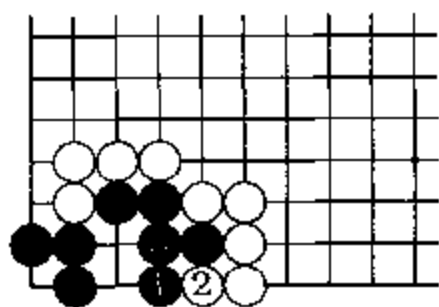


图 十一甲

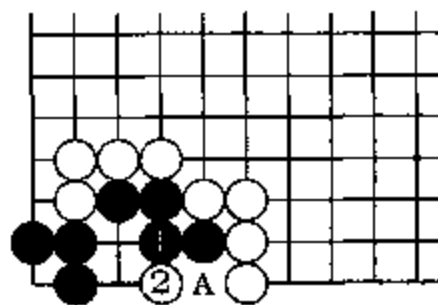


图 十一乙

图十一乙 黑1接是错着。白2跳是破眼的好手，黑因气紧而无法占A位，黑死。

图十二甲 白1扑，破黑右面的眼。黑2接是关键之着，它保证左面能做出眼。

图十二乙 黑2提是错着。此手棋除了保护●子不被白方提走外就无其他意义。白3再扑、5扳，黑方两面的眼全部

被破。黑死。

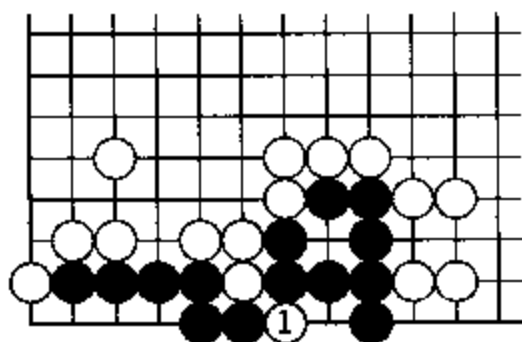


图 十二甲

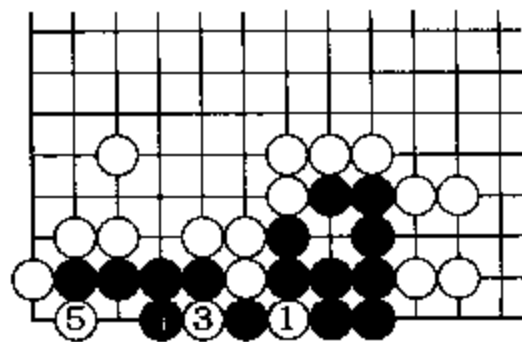


图 十二乙

图十三甲 黑 1 立是唯一之要点。白 2 位冲。黑 3 位挡即活。白不论 A 位冲或 B 位点, 都不能破掉黑方的眼。

图十三乙 黑 1 挡是错着。白 2 只要简单地冲, 黑 3 挡, 白 4 扳, 黑即死。

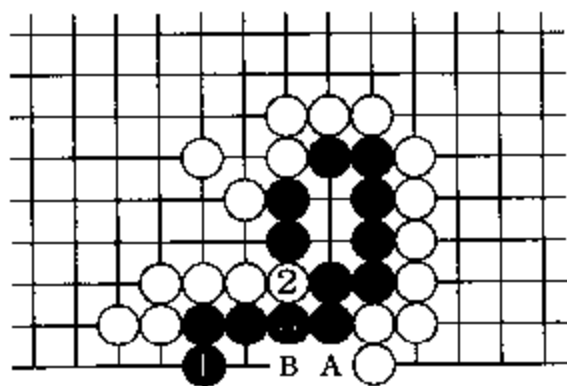


图 十三甲

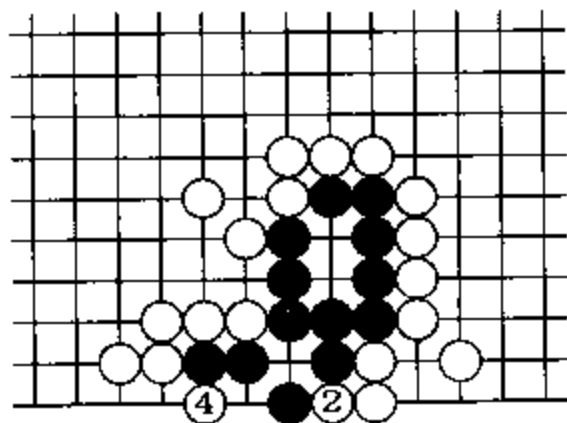


图 十三乙

图十三丙 黑 1 立到底似乎是要点, 但白 2 扳是好手, 黑已无法做眼。因黑 3 挡, 白 4 有挖打的破眼手段。

二、眼位大小与死活的关系

我们在学习死活的基本形状中会发现: 死活与做眼地位的大小有着密切的联系。一般地讲, 眼位越大就越容易活。所以, 缩小眼位和尽量扩大眼位便是生死搏斗中双方经常

采用的手段。

图十四甲 黑1扳、3扳都是缩小眼位的基本手法。白2挡、4挡尽量保住眼位，但仍只有“直三”。黑5点，白死。

图十四乙 白1扳并不能扩大眼位。黑2扑，白3

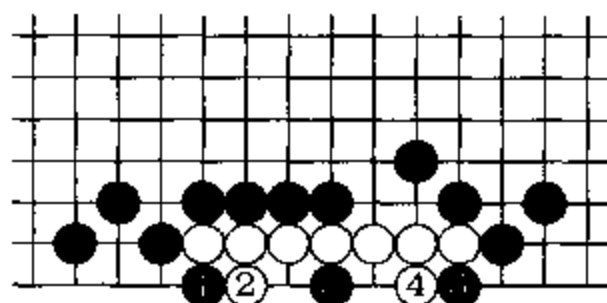


图 十四甲

个子则需后手做活。

图十五 黑1扳，白2挡，黑3点，白死。

白如先于1位立，则构成直四而活。

角上有“四死、六活”的说法，如果是五个子

图十六甲 黑1扳角，夺取白角上的眼位是正着。白2长，扩大眼位，黑3挡下，白只能爬到六个子，无法做活。

图十六乙 黑1挡边，白2长占到角地即能活。

图十七甲 黑1小飞，大幅度地缩小白方的眼位。白2

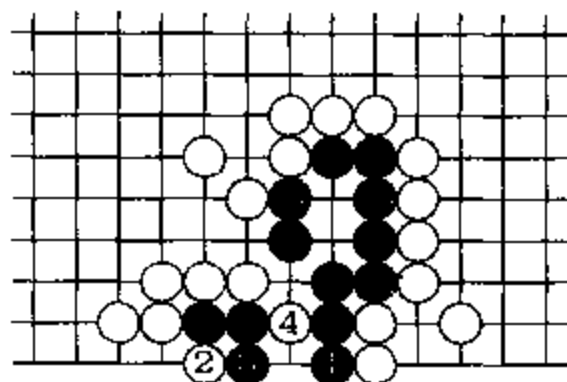


图 十三丙

立时，黑4点是正确的手法。以下至黑6长，白死。

白1应于2位或3位立才是保持最大眼位的下法。

二路上有“六死、八活”的说法，而二路上爬七

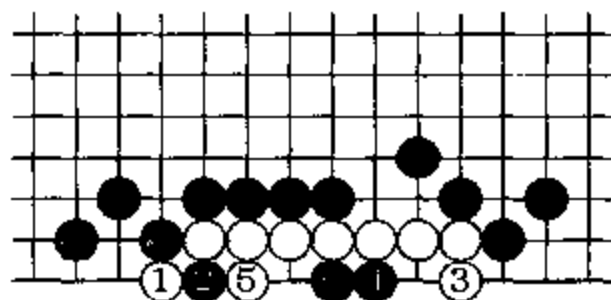


图 十四乙

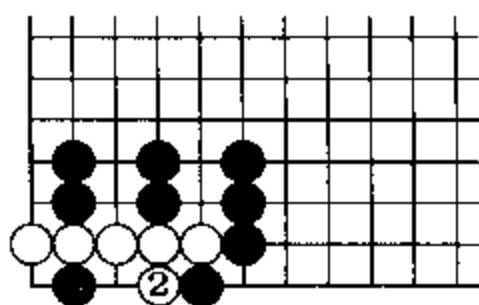


图 十五

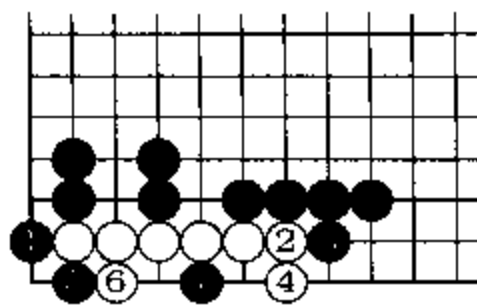


图 十六甲

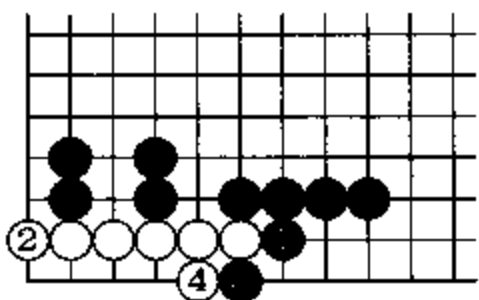


图 十六乙

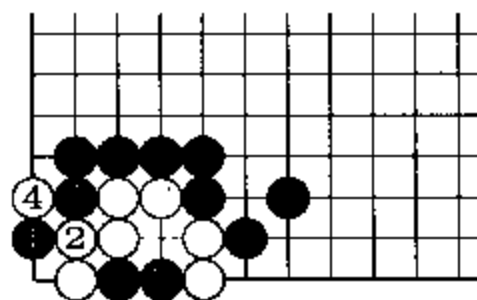


图 十七甲

接,黑3长、5断,白死。

图十七乙 黑1爬是错着。白2挡后,3位和4位白总能占到一处而活。

图十八甲 黑1扳,缩小眼位。白2挡,黑3已不能再缩小眼位,因白只要占到3位即活,故黑3点也是要着。以下至黑5长,白死。

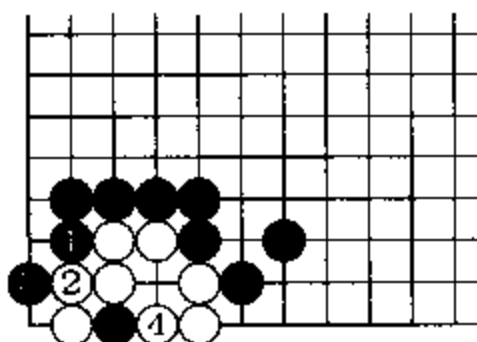


图 十七乙

图十八乙 黑1直接点入是带盲目性的。白2尖,黑3只得如此。白4立,扩大眼位。黑5再点也只能形成双活。

当缩小眼位无法奏效时,阻止对方以最小的眼位做活的手法——点眼,是常用的杀棋手段。这是一种破坏对方眼位的手法,常与外部缩小眼位的手法结合使用。其正确程序是首先

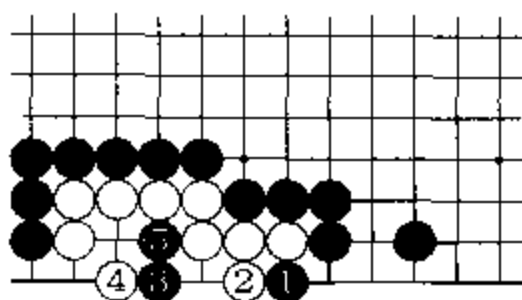


图 十八甲

考虑缩小眼位(尤其是眼位的组成并无缺陷时);其次再考虑点眼。图十八的成败就证明这一思考方法的正确性。

图十九甲 三路上黑爬五个子,眼位较大。如黑1再扳,至7立,形成扳六而活。

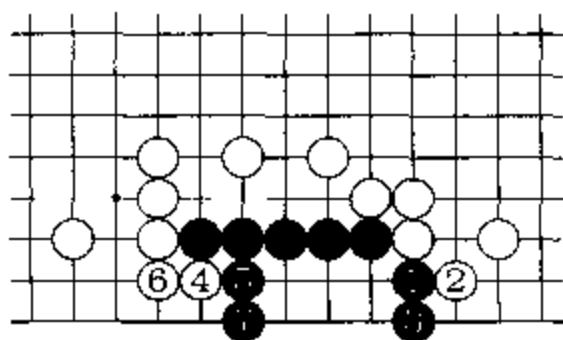


图 十九甲

图二十甲 黑1点眼是好手。白2立,黑3再点,白4挡,黑5接,形成白断头曲四,白死。

图二十乙 黑1扳,缩小眼位。白2于5位拦是不行的,故白2也以最小眼位先做一个眼。黑3点,白4拦、6打,黑三个子接不归,白活。

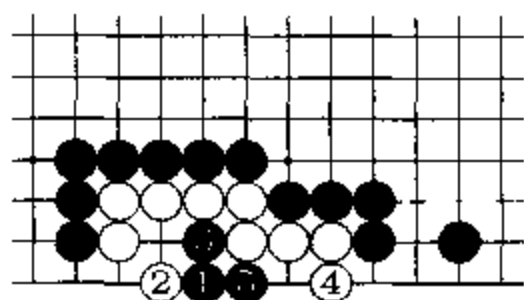


图 十八乙

图十九乙 白如先走于1位立,黑2扳、4立扩大眼位,白7扳先缩小眼位,再9位点,黑死。

三路上有“四死、六活”之说,爬五个子,则需后手补活。

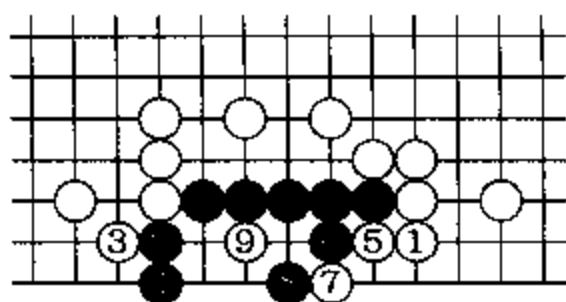


图 十九乙

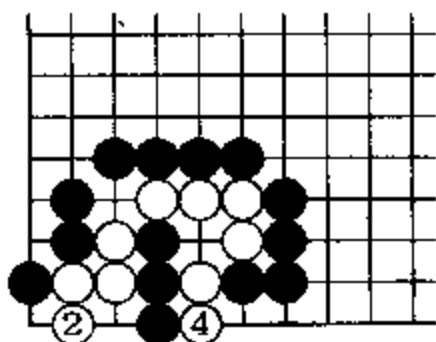


图 二十甲

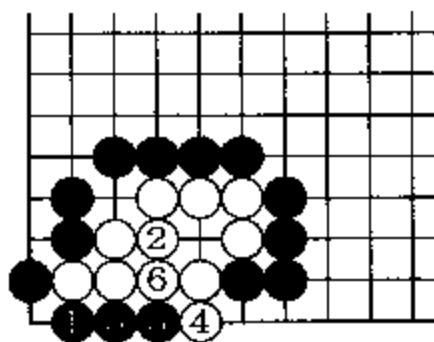


图 二十乙

图二十一甲 黑1扳,白2挡,黑3点是好手。白4位做眼和5位防扑不能兼得,白死。

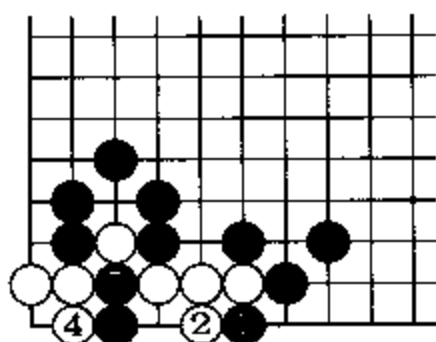


图 二十一甲

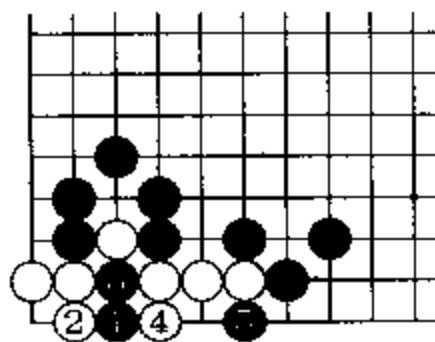


图 二十一乙 ⑥=●

图二十一乙 黑1直接点入是错着,因为这里不是白方以最小眼位做眼的地方。白2先做眼,至白6接而活。

图二十二甲 黑1点眼是正着。白2如挡,黑3扑、5打能杀白。白2如于5位接,则黑4位打,白仍无法活。

图二十二乙 黑1先扑,操之过急。白2提后,黑3打破

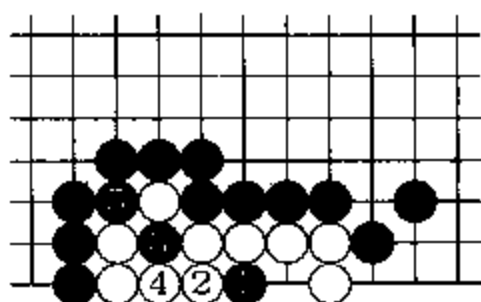


图 二十二甲

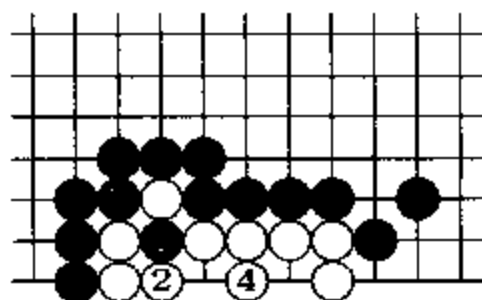


图 二十二乙

眼时，白能占4位做眼，以劫争来顽抗。

图二十三 白方看来是“曲四”，但因有断点，黑可加以利用而置白于死地。

黑1点，击中要害。白2做眼，黑3立，白因无法占A位而死。

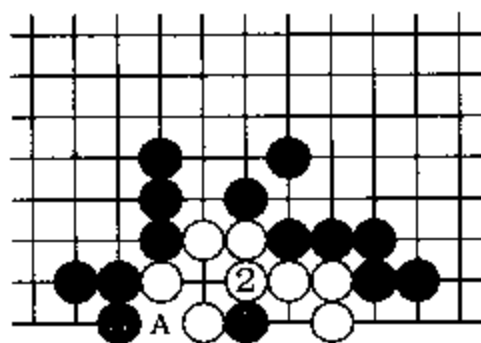


图 二十三

图二十四甲 黑1点是杀白的要着。白2扩大眼位，黑3再点，白死。

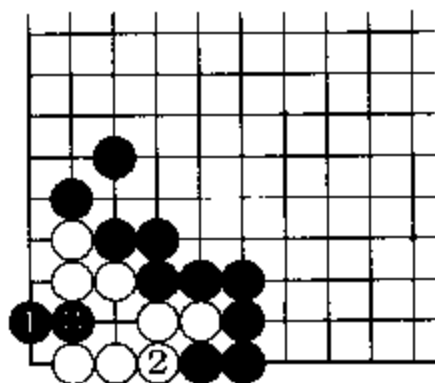


图 二十四甲

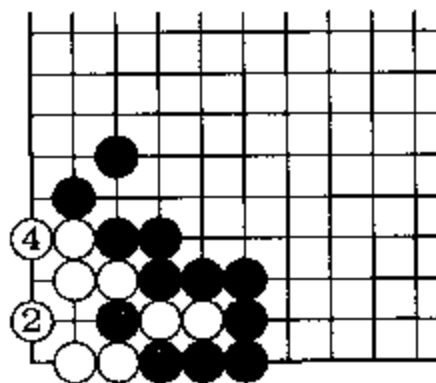


图 二十四乙

图二十四乙 黑1打，以为白将于3位接，黑2位点，仍能杀白。但白2做眼后，3位和4位必可得一而活。

三、眼形与死活的关系

在死活的基本形中“方四”是死棋，“聚四”是后手活，“直四”和“曲四”则是活棋。可见，死活非但与眼位大小有关，也与眼位的形状有关。一般的说，长条形的容易做活，方形、聚集在某一中心的那种团状眼形较难做活。

图二十五甲 黑棋的眼位不足，如单于3位立，被白5位扳，只能形成“刀五”。因此，黑必须另谋出路。黑1将眼形搞成弯曲的长条形，白2点、4点，黑5挡后就能走成双活。

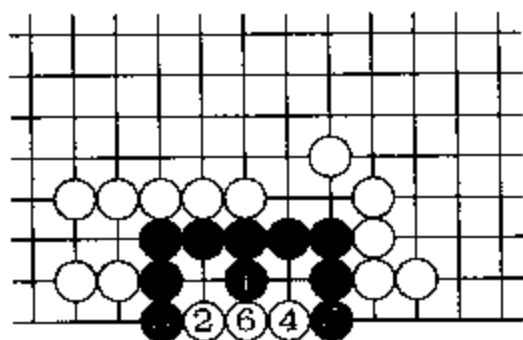


图 二十五甲

图二十五乙 黑1跳似

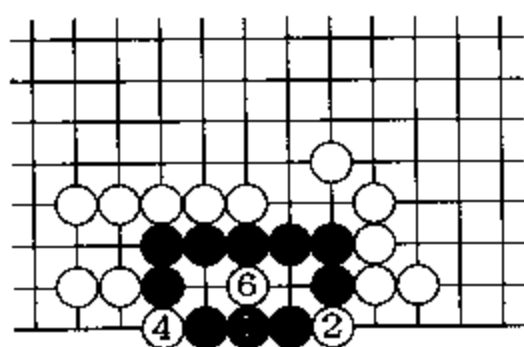


图 二十五乙

乎也把眼形搞成长条形，但由于这样的形状不能立即做出眼，故白2扳、4扳，黑即成死棋。

图二十六 黑1宁可缩小一些眼位而把眼形搞成弯曲的条形，这是深得要领之着。白2打，黑3接

构成曲四而活。

黑1如于2位扩大眼位，成为有一口外气的“角上板六”。白走A位，这是劫活。

图二十七 黑1是做活的要点。有此一着，眼形就完备，以后2位和3位总可得一。今白2，黑3做眼后，A位和B位又必可占到一处而活。

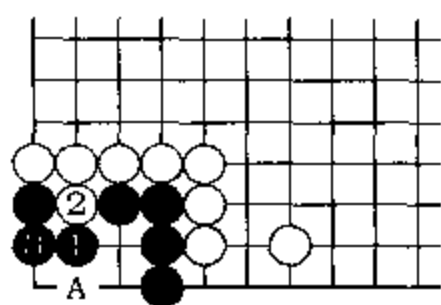


图 二十六

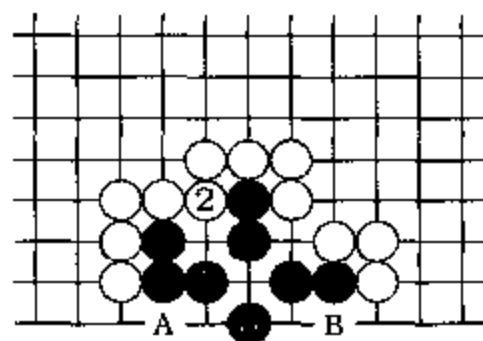


图 二十七

黑 1 如于 2 位扩大眼位, 白只要占到 1 位要处, 黑就无法做活。

小结:

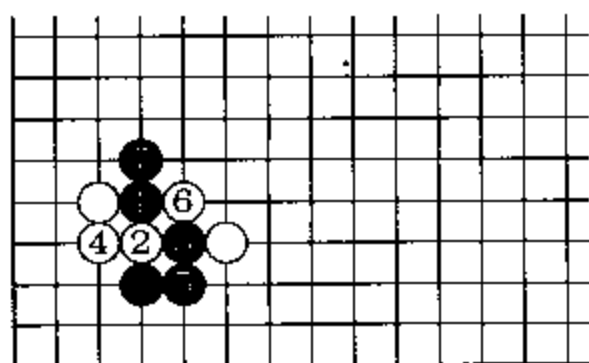
1. 缩小眼位和扩大眼位是死活问题的基本出发点。
2. 注意点眼的要诀, 点眼和缩小眼位的关系。
3. 注意眼位好坏对死活的影响以及如何寻找眼形的要点。

第16天 切断与补断

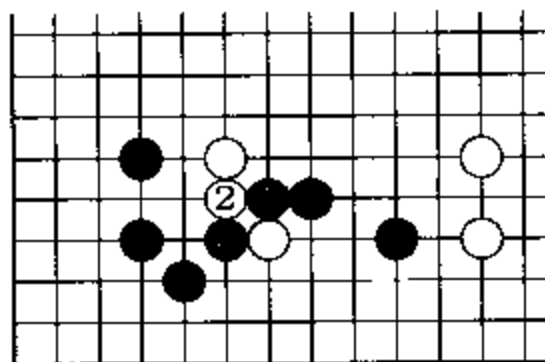
一手棋能使己方连络,又能把敌方的子割开,这当然是最理想的事。然而,这并不多见,在更多的情况下看到的是相互切断的状态。本讲主要是讨论在怎样的条件下切断敌子的效果好,以及何时和如何防备敌方来切断——补断。

一、切断的意义

图一 黑1压,白2挖至黑7长,在这一接战的过程中,双方每着子都包含着切断对方的意思。这里很集中地说明切断对方是搏杀过程中极为重要、极为常用的手段。



图一



图二

图二 黑1冲,白2挡,黑3断,白方下边的一个子已无生还希望。下边的一片地域为黑方所有。

白如先于1位挺起补断,下边将发生一场恶战。由此可见,切断和补断在这里有着重要的意义。

图三 黑1尖,白2挡,黑3断能使白方三个子处于困境。白方在为这三个子挣扎的时候必然会加强黑方下面三个子的地位。白如先于3位补断,下边的优势就完全在白方。可见,切断和补断能在局部战斗中争得主动。

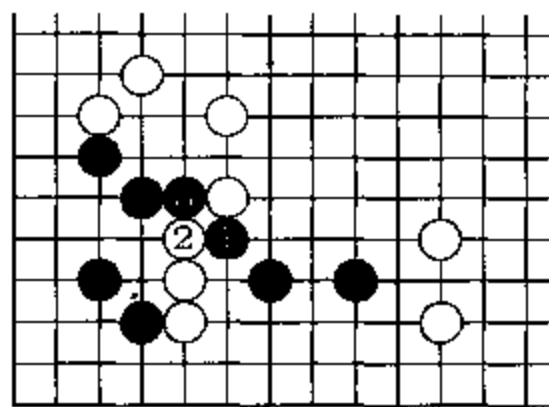


图 三

图四 白1断是使己方四个子突围的唯一手段。由于这一断,以后有A位双打或B位打吃,白总能突围而出。可见,把敌子切断,常会使敌方顾此失彼。

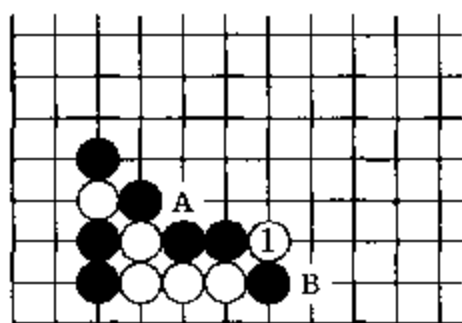


图 四

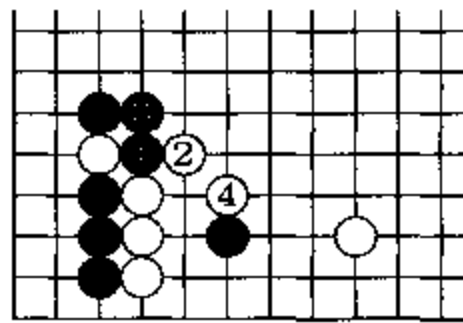


图 五甲

图五甲 黑1断,不失时机地给白以反击,使白处于困境。白2打、4虎,使下面的三个子脱险。然而,黑5打,可擒住白子并使己方出头通畅。

图五乙 白2退,企图顽抗。黑3扳,使白方三个子无法脱出。白4如托,黑5挖,给白以致命一击。

这也是切断使敌方难以两全的一例。

图五丙 黑1扳,只想求活。黑由于这一软弱的着法,只得连爬三子做活,而促成白方形成厚势。

能否抓住时机,进行切断战斗,变被动为主动,这当然需

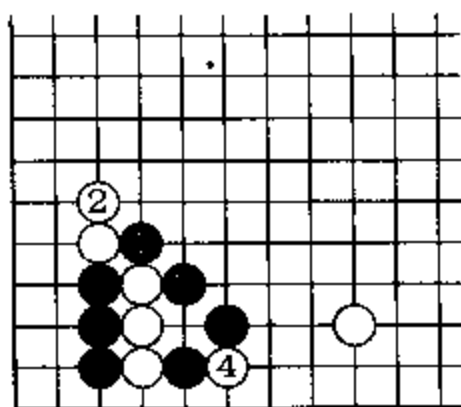


图 五乙

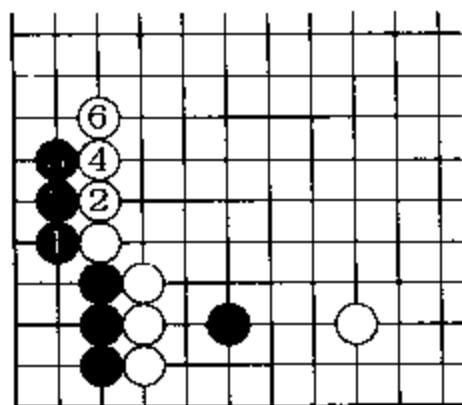


图 五丙

要有相当的作战能力和决断能力。

图六甲 黑
1 冲、3 断是抓住白方的缺陷进行反击,摆脱被动挨打局面的有效手段。白被切断后无法两全,只得以 4 打、6 跳,使上面三个子脱险。黑 7 打,不仅摆脱困境,并在左下面形成相当的地域。

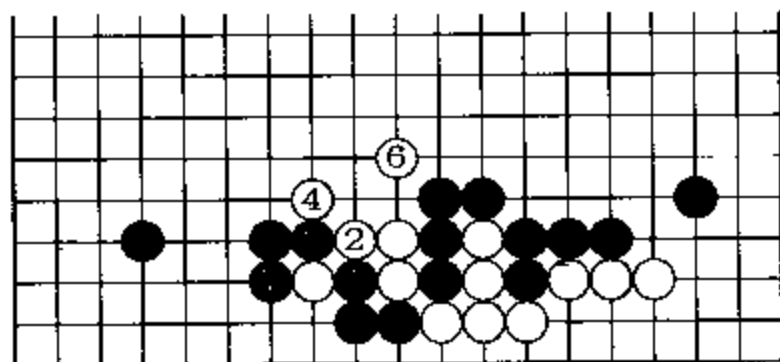


图 六甲

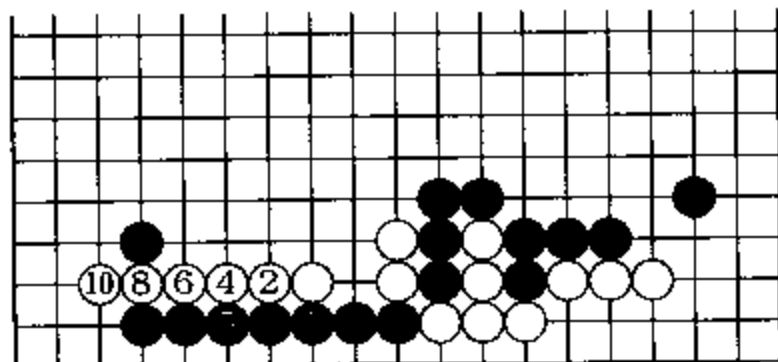


图 六乙

图六乙 黑1长是大恶手。这种只顾自己而不去注意敌方缺陷的下法,必然带来极为不利的后果。白2长后,黑已失去反击的机会,只能忍辱偷生,苦爬二路,至黑9爬活。白却乘机形成强大厚势。

图七 白1冲、3断是强有力的手段。黑4也断,以造成混战。但白5扳、7接先加强下方是正确的部署,以后白有A位断打和B位打吃,黑不能两全。

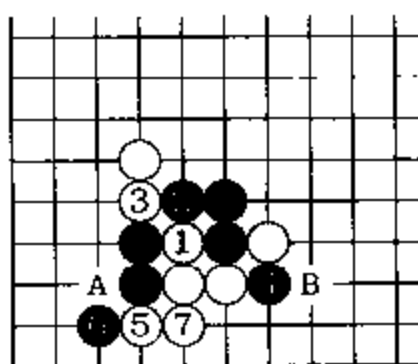


图 七

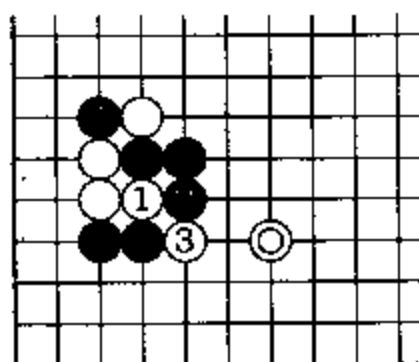


图 八

图八 白1冲、3断。由于白3与◎子之间留有缺陷,故黑4断,完全可以一战。

在搏杀过程中,不失时机地切断敌方,迫使敌方为生存而挣扎,从而加强己方,这种以攻为守的战术常为棋手所采用。

图九甲 白1断是重要的一手,黑2退,企图顽抗,则白3尖是好手。黑4打、6扳继续抵抗,白7长后,A位闷打和9位封这两个好点必可得一,黑损失惨重。

图九乙 黑1先补掉断点,使整队黑子连成一片,构成极为强大的厚势,以后只要运用得当,必将带来很大的利益。

两图相比,可看出切断和补断的巨大价值。

图十甲 黑方从右边沿伸至中腹的整块棋处于危急状况,黑是否能利用白方联络上的缺陷而突围?

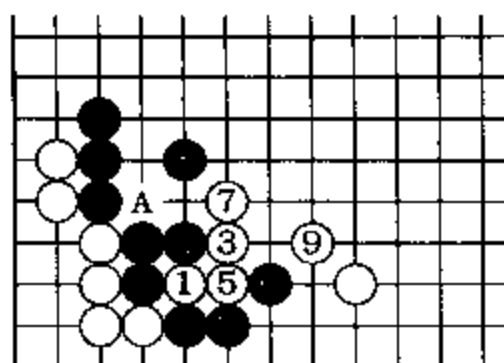


图 九甲

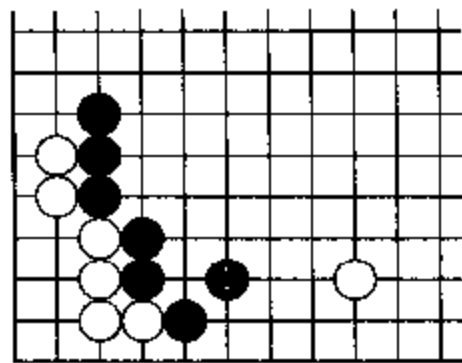


图 九乙

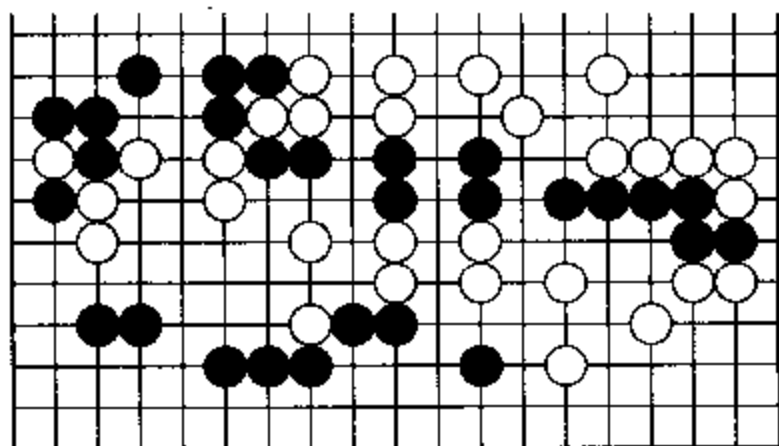


图 十甲

图十乙 黑1跨是好手。黑3断后,白4打、6枷是最强的应手,但至黑11打,黑能突围而出。

黑1如于2位冲,白1位挡,因黑本身存在缺陷而无法于5位断。

因此,切断的手法是否高明,是棋力高低的表现。

切断敌子若能将敌方的孤子杀死,或是能在迫使敌方的孤子谋生时取得利益,这是有效的切断;如切断敌子不能带来上述的效果,那么这种切断就是毫无意义的挑战。

图十一甲 黑1断是自找麻烦之着,因被切断的两处白棋都是活棋,而黑1本身却是孤子。所以,这样的切断是走了一个废子,反而增加了己方的负担。

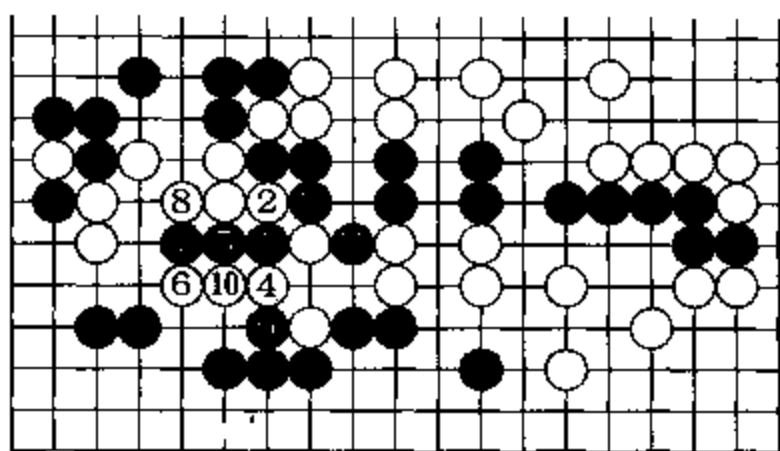


图 十乙

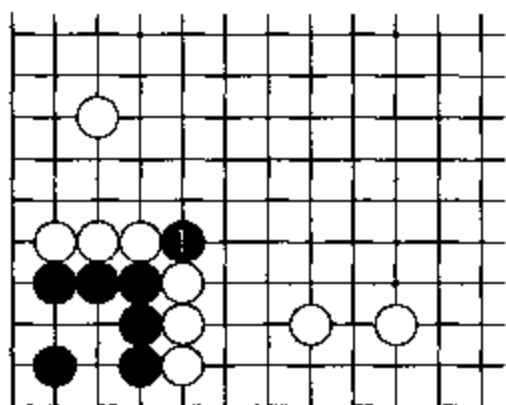


图 十一甲

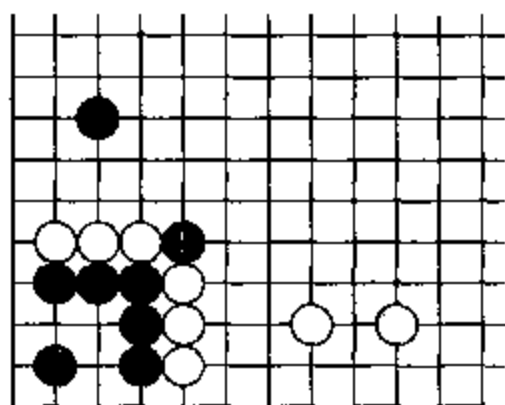
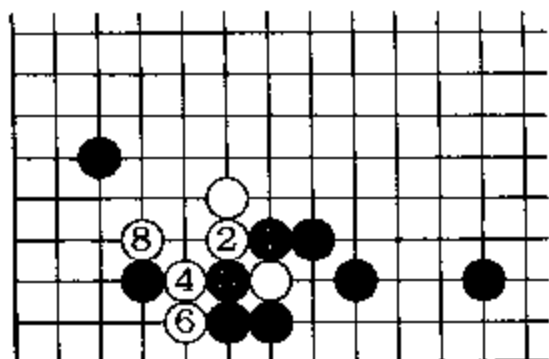
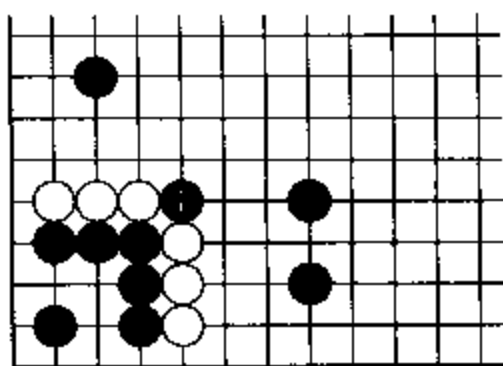


图 十一乙

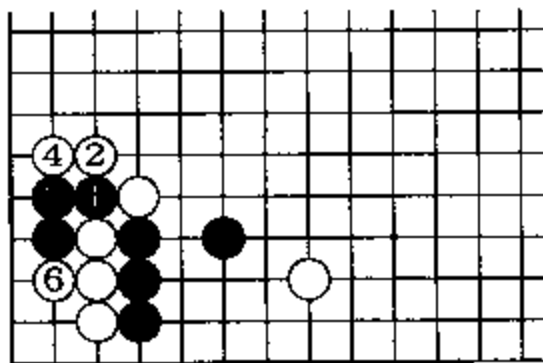
图十一乙 黑1断。白方下边的子是活棋，而左边三个子尚未活。由于黑1断之子也未活，双方在此就要展开一场战斗。战斗的结果对哪一方有利，这要看周围双方势力的强弱而定。

图十一丙 黑1断是重要之着，因为断后造成白方两处未活的弱子。白方在为这两块棋谋求生存时，苦战将是难免的，白很可能顾此失彼，有一块棋被杀。

图十二 黑1冲、3断是错着，因为断下的子仅是一个废子。白4打、6冲下后，白8虎，黑角地遭到破坏。真是得不偿失的挑战！



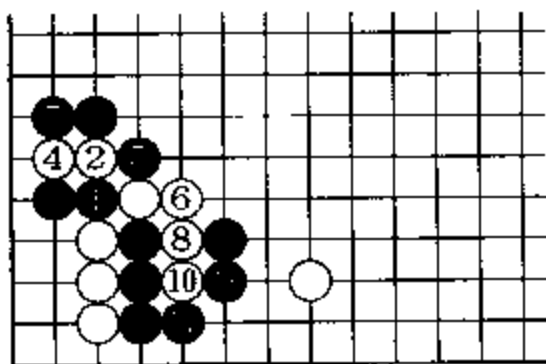
所以,切断一定要断下敌方难以放弃的要子。



图十三 黑1切断之着如能成立,就可阻止白方向中央发展。但白2打、4挡,黑方切断之子被擒,白反而加强了势力。

敌方一旦遭到切断,必然奋起反击,故切断之着的安全问题必须加以重

视,决不能不加细算就贸然切断。否则,切断之子被擒,必将造成巨大的损失。



图十四甲 由于黑●子的存在，黑1切断便能成立。白4如挡下，黑5打、7打，能吃掉两个白子。白8冲试图反击，黑9退是好手，白已无计可施。

图十四乙 当白1冲时黑2挡是错着。白3断得以成立，

黑五子反被擒获。

二、切断的手法

切断的手法很多,掌握各种切断的方法无疑是提高棋艺所必需的。

图十五 黑1冲、3断,这种切断的手法称为“冲

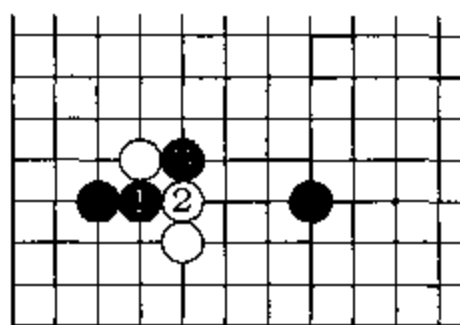


图 十五

断”,这是最常见的切断方法。

图十六 白1扳起是无理之着。黑2冲、4打,白如A位接,黑B打,白阵支离破碎。这也是“冲断”。所以,白1只能于A位长,防止被冲断。

图十七 黑1点,白2接,黑3冲、5断。以黑3、5的手法而言是“冲断”,如包含黑1之点,则可称为“点断”。

图十八 黑1点,以后A、B两处必可得一而将白方切断。黑1是典型的“点断”。由此可见,虎口也不是绝对保险的

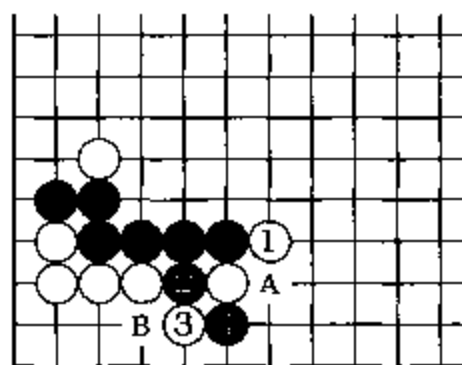


图 十六

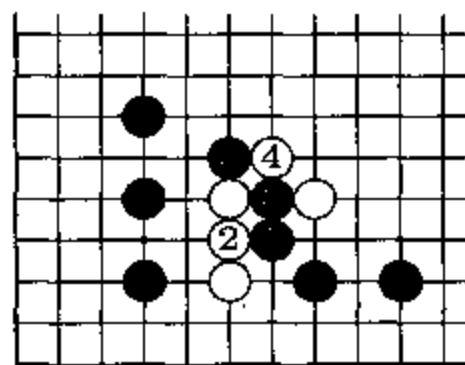
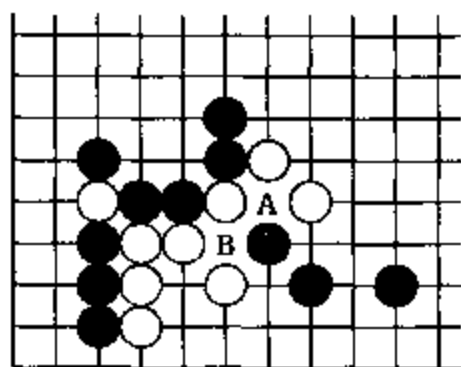


图 十七

图十八 黑1点,以后A、B两处必可得一而将白方切断。黑1是典型的“点断”。由此可见,虎口也不是绝对保险的

“补断”方法。



圖十八

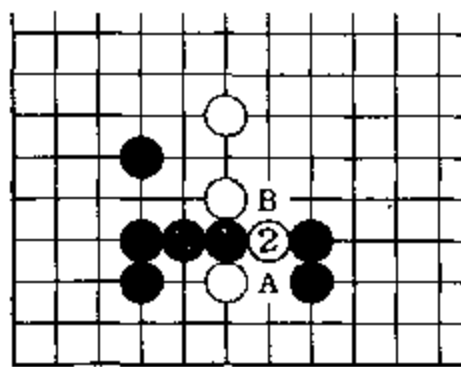


图 十九

图十九 黑1挖,白2打,黑3接后,白留有A、B两个断点,无法兼补。下边的白子被黑断下,白2如于3位打,黑2位接后,白下边的一子仍无法连回。

黑1的手法称为“挖断”。

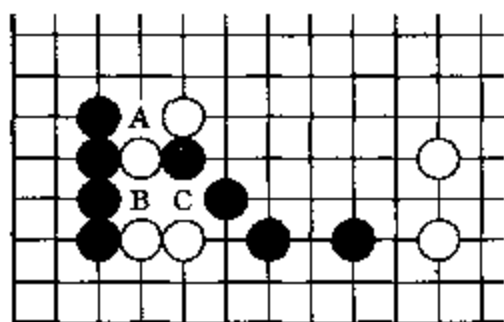


图 二十

图二十 黑1挤,白无法同时补掉A、B两个断点,下边的两个白子无法生还。黑1称为“挤断”。

黑1如于B位冲,白C位挡后,黑方即失去挤断的手段。黑棋这种无后续手段的冲不仅是无意义

的，而且常常是利敌之举。

图二十一 黑1扳是好手。白不能于A位断,否则黑B位关门吃。白2夹是最顽强的抵抗。黑3再扳是唯一正确的手法,断吃白方五个子,取得不小的利益。

黑3如于A位接,白C位渡;黑3如于C位立,则白A位断,白仍能通连。

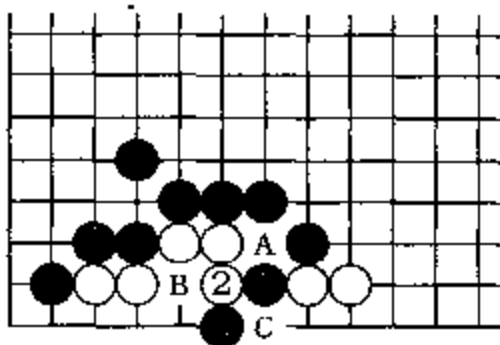


图 二十一

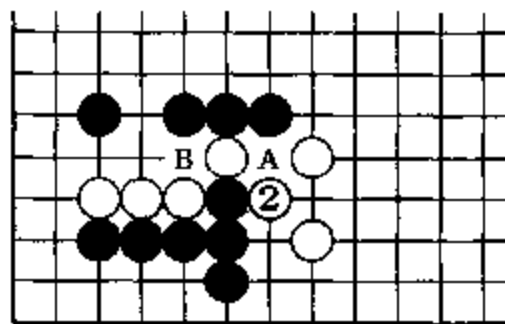


图 二十二

图二十二 黑1虎,白2打,黑3接后,留有A、B两处断点,左边三个白子即可断下。黑1的断法称为“勒断”。

黑1如于A位冲则是利敌之举,它帮助白方得到确实的连络。

图二十三 黑1断是好手。白如走2位接,被黑3打,夺得角地,白只能赶紧走4位做活。

白如于A位打,则黑2位双打,能歼灭白方右面五个子。

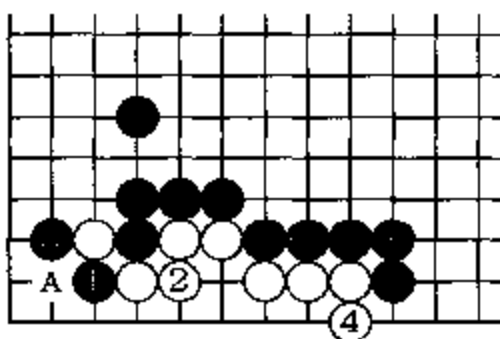


图 二十三

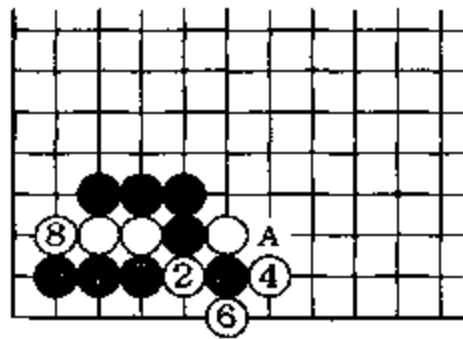


图 二十四

图二十四 黑1冲、3断与上图的手法异曲同工。白4打,黑5断打、7打能夺回角地。白4如于5位接,黑A位征,先手将白角封住。

图二十五 黑1跨是好手。白2冲,黑3夹,将白方的角上三个子截断。这种手法称为“跨断”。

黑1如于2位冲,白1位挡后,黑就失去切断的机会。

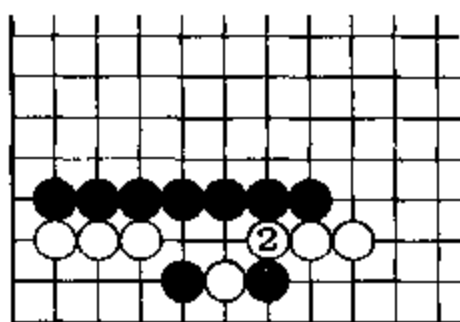


图 二十五

熟悉各种切断手法,并能在实战中加以运用,这是提高作战能力的一个方面。如果再能正确地掌握切断时机,那么你就具有相当的实力了。

三、补断的方法

一旦被敌方切断,便会遭受一定的损失,因而补断(也叫护断)也就成了非常重要的事。补断的方法大致有接、虎、飞、双等几种。

图二十六 黑1接是补断最基本的方法。否则,白将于此处切断。

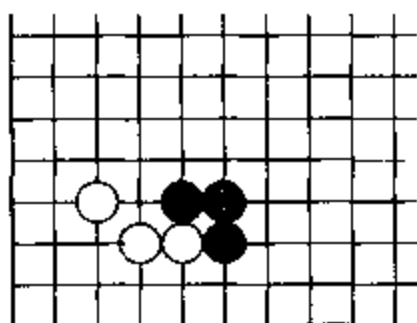


图 二十六

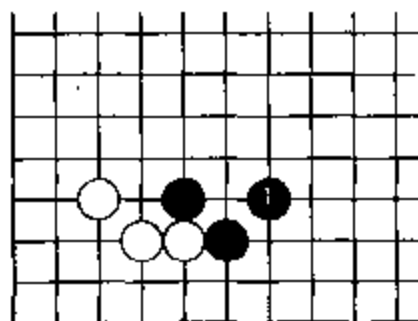


图 二十七

图二十七 黑1虎也是补断的常用方法之一。接与虎的补法各有利弊。

图二十八 黑1双虎是最佳补法。它不仅将两个断点同时补净,而且形成较好的眼位,便于以后做活。

图二十九 黑1双也是常法。它补掉白A位冲断之缺陷,同时己方对外的联系也得到加强,并对白方下边的子增加压力。

此着如于A位接,虽也满足补断的要求,但这是一种效

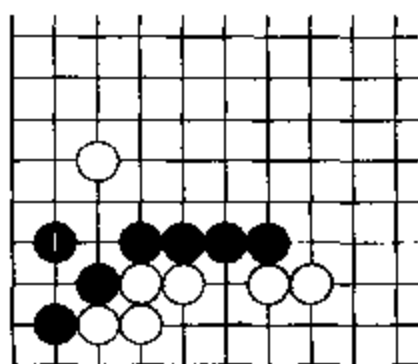


图 二十八

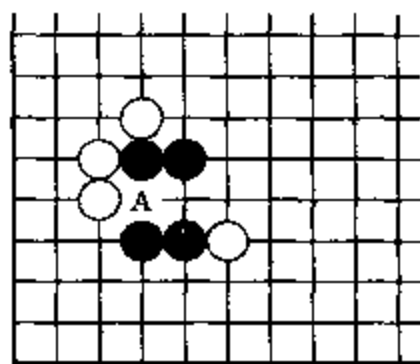


图 二十九

率不高的补法。

图三十 黑2飞是补白A位冲断的缺陷。白若A位冲,黑B挡,白C断,黑可于D位征。即使在征子不利的情况下,白C断后,黑可于E位打,白D长,黑F打弃掉一子。这种飞是以较大的步伐向中腹发展的下法。

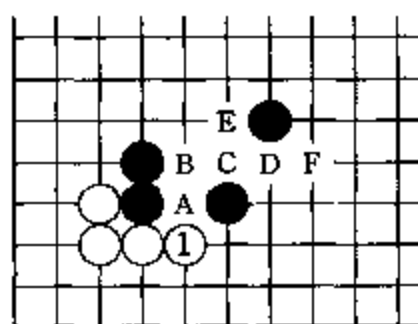


图 三十

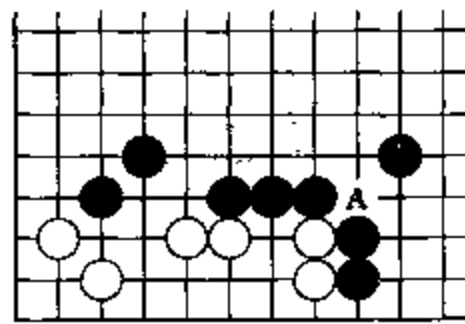


图 三十一

图三十一 黑1飞补A位的断,此手同时又是扩张势力的下法。

图三十二 黑1尖顶与双虎的意义相同,兼补了A、B两处缺陷。

图三十三甲 白1接和黑2虎都是正着。黑2虎之所以正确是因为它不仅补断,而且使眼形丰富。这样的棋形在以后的作战中,由于极易谋生,也就减少了后顾之忧。

黑2如于A位接,则眼形较差,效率也很低。

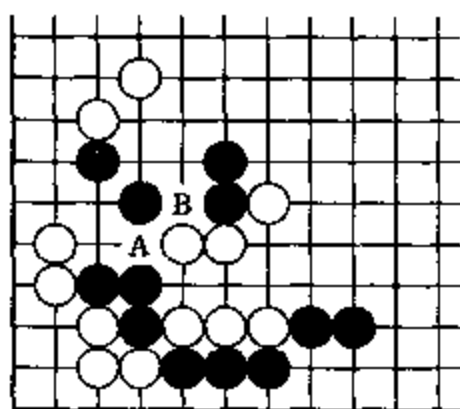


图 三十二

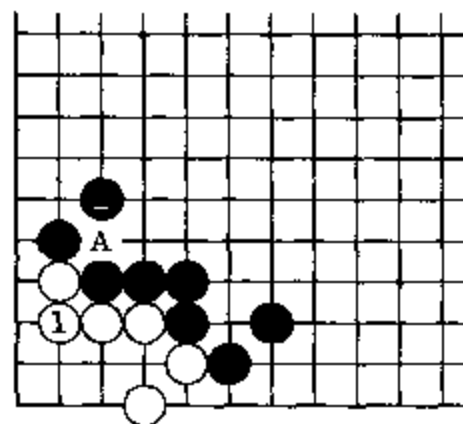


图 三十三甲

图三十三乙 白1倒虎也常为初学者所采用。可是,黑2点,白3不得不接,黑4再长,白角已不活。

这就说明了为什么甲图白1接是补断正着的原因。

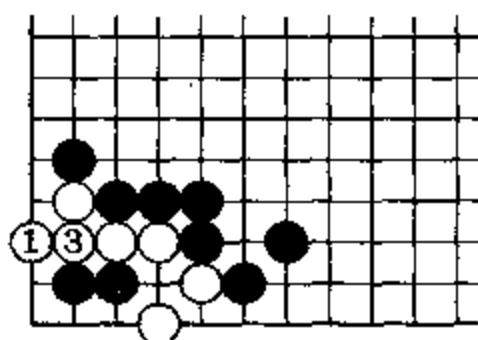


图 三十三乙

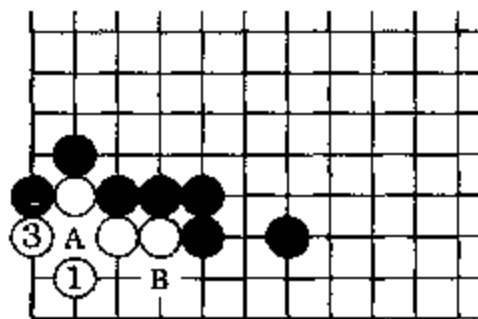


图 三十四

图三十四 白1虎是唯一的顽抗手段。黑2如打,白3能形成劫争。

白1如于A位接,黑只要简单地走B位扳,缩小白方的眼位,白角即死。

图三十五 白1补是好手,它兼补黑A位冲断和B位的断点,并使白棋的姿态生动。这样的白棋不仅眼形丰富,对外部联系的能力也很强。

图三十六甲 黑1虎补,虽然补掉A、B两个断点,但白C位扳,黑不能挡住,因而黑方在下边围成地域的可能性也就

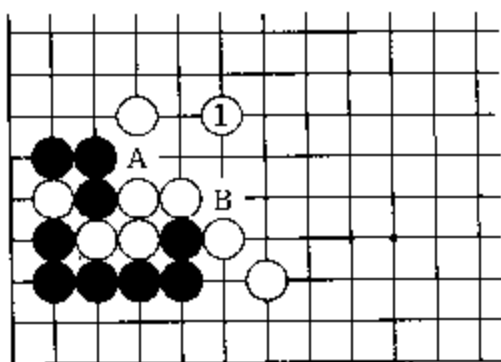


图 三十五

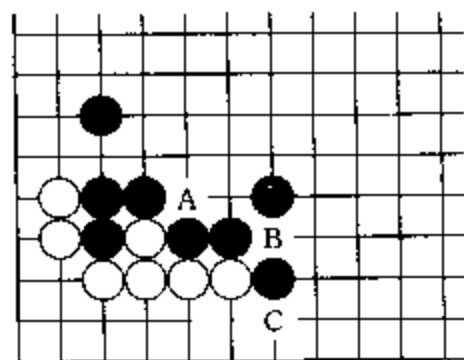


图 三十六甲

减半。

图三十六乙 黑1虎虽能弥补上述的缺陷,但A位的断点依然存在。另外,白在入侵下边时,还有B位点的手段。

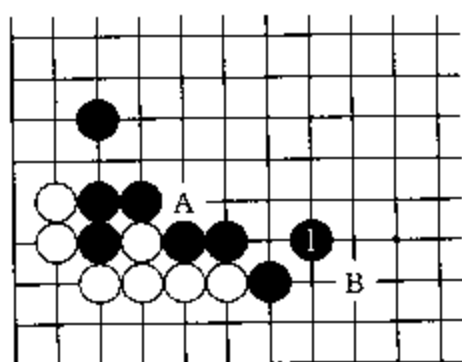


图 三十六乙

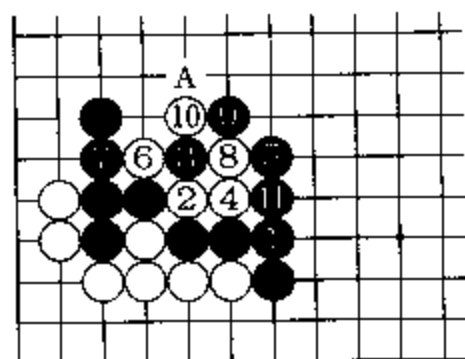


图 三十六丙

图三十六丙 黑1接是正确的补法。白2断是不能成立的。黑3打、5枷是好手法。白6打、8冲时,黑9滚打是擒获白子的关键。至黑11打,白若在3位接,黑A位打,白全灭。

仅仅把明显的断点补掉,这对初学者来说并非难事。为了提高棋艺应注意以下几点:

1. 要掌握切断和补断的时机;
2. 要善于发现那些不太明显的断点;
3. 在补断时要兼顾眼形、效率。

若能在补断时，考虑每一种可行的补断方法，比较它们的优缺点，最后作出恰当的选择，这就显示出较高的补断水平了。

第 17 天 角、边、腹的特点

“金角，银边，草肚皮(中腹)”是围棋的格言。我们还谈到：角内做活最容易，边上次之，而中腹要做成两个眼最为困难。这都更加确立了角、边、腹在我们心目中的轻、重位置。但如果我们仅以此来评价这三者，那就过于片面。而且，必然会导致作战部署的错误。这一讲，我们将从其他方面来分析这三者的特点，使读者对它们有一个比较全面的了解，从而在棋局的各个区域作战中，能充分利用它们的特点，作出更正确的部署。

图一甲 一个角中的二·一路黑子就组成一个虎口，白1投入即被提掉。黑即使脱先，白子也无法逃脱。

图一乙 边上两个黑子也能形成一个虎口。

图一丙 边上只有一个黑子，白1如碰撞，黑2打，即能置白1于死地。

图一丁 中腹两个子还不能组成虎口。白子贴上后，黑1打，白2长就能轻易地逃脱。

图二甲 黑1打、3挡，把敌子往边、角上驱赶。白子已无出路。黑5接是好手，白角子无法活。

图二乙 黑1打，方向正确，但黑3挡不妥，白4往边上

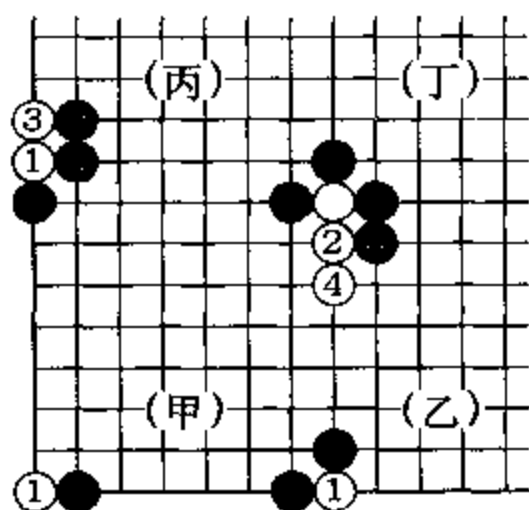


图 一

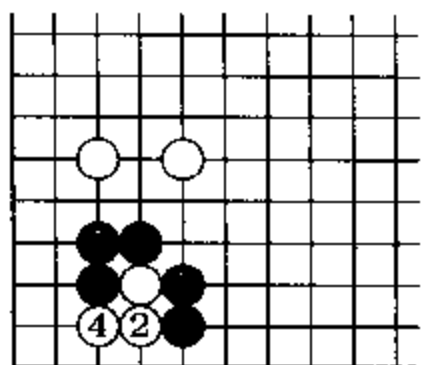


图 二甲

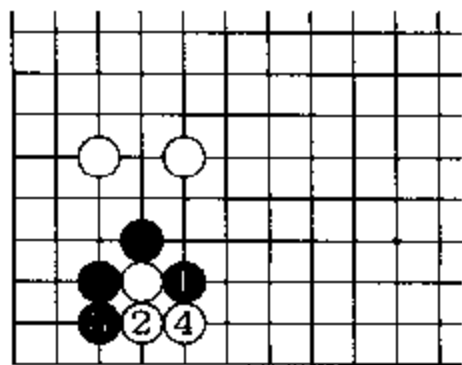


图 二乙

逃,出路较广,黑就不易擒敌。

图二丙 黑 1 打更错,白 2 长出后,更休想吃住白子。

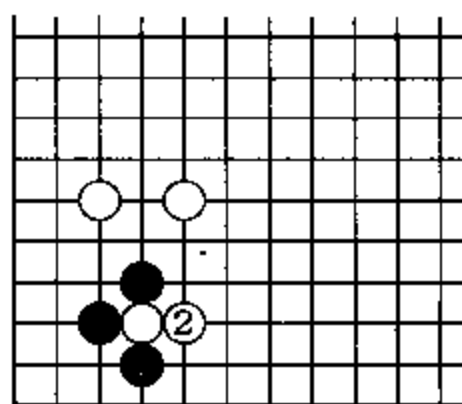


图 二丙

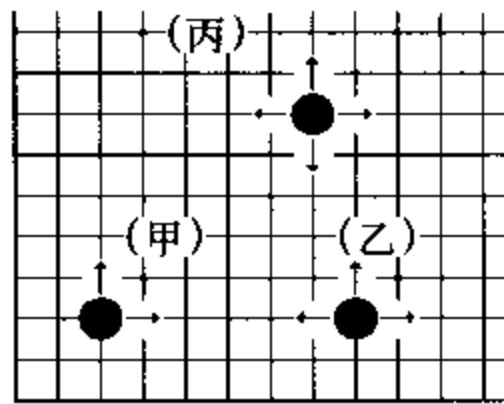


图 三

图三甲 角中的子只有两个方向的出路。因而,它不仅容易被对方围堵,而且该子对全局的联系、影响也小。

图三乙 边上的子有三个方向的出路,要对它进行包围就困难一些。另外,该子对全局的联系增多、影响也较大。

图三丙 中腹的子可向四方发展,所以要包围它就更加困难,而它的能量就更易扩展至全局。

图四甲 黑 1 大飞,间隙很大,但因在边上,其联络是绝对安全的。白 2 冲,黑 3 挡后,由于 A、B 两处白不能入子,所以白无法断开黑子。

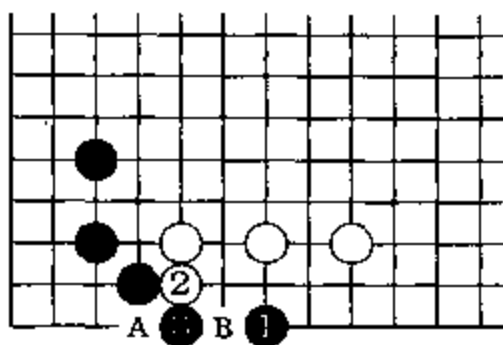


图 四甲

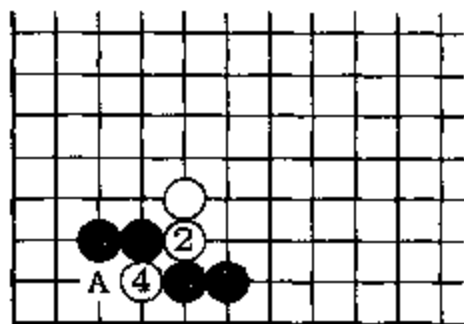


图 四乙

图四乙 黑由三路向二路小飞也很安全,因白2冲、4断是不能成立的。黑5只要长,白4就无路可逃。黑5于A位打则是胆小的走法。

图四丙 黑方从四路向三路走小飞。白2冲、4断,黑只要5位打,白切断之子就无处可逃,故这一小飞也是安全的。

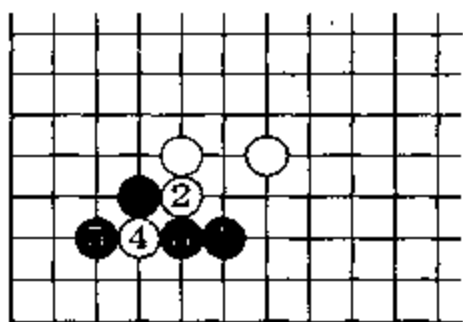


图 四丙

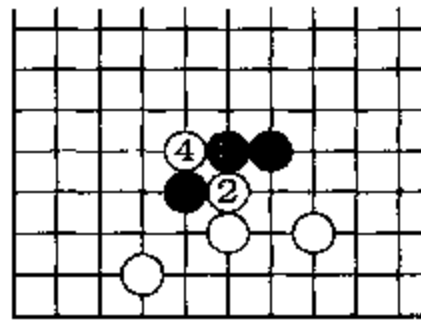


图 四丁

图四丁 黑方从四路向五路走小飞。白2冲、4断,黑由于无法吃住白4之子,故白的冲断得以成立。

由此可见,边上的子由于出路不广,容易被对方擒获;但边上的子也容易取得联络,对方不易切断。而在中腹,由于吃子不易,所以联络也不容易。反之,在中腹切断敌方则比较容易成立。

角上、中腹、边上各自的特点如下:

角上:围地容易,因此围取根据地也容易,做活也易;但出

路不广，易被围堵，对全局的影响也最小。

中腹：围地难、做活难、吃子难、联络也难；但对全局的联系最广，影响也大。

边上：介于角上、中腹二者之间。

正因为中腹什么都难，所以有“高者在腹”这句名言。在一些浅显的技术问题上，水平高低难以区别，而难度一提高，水平就明显地区别开来。高者在解决中腹作战的诸多难题中总比初学者正确一些，水平也就明显地表现出来。

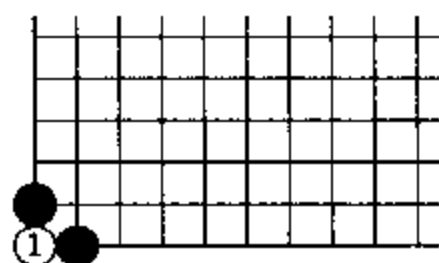


图 五

图五 角中二·一路的●子能组成虎口，敌子不能随意进入一·一路。另外，黑2提后，这两个子就组成一个眼。这在棋盘是仅有之点。因角上二·一路子具有这两个特点，故常是角中争夺的要点，“二·一路多妙手”的格言就是由此产生的。

“二·一路多妙手”的格言就是由此产生的。

图六甲 黑1做眼是保证这块棋做活的唯一要点，白方作任何努力也无法阻止黑做出两个真眼。

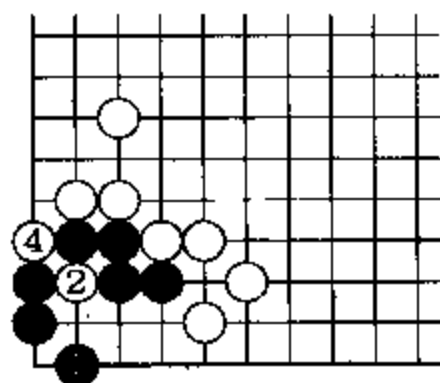


图 六甲

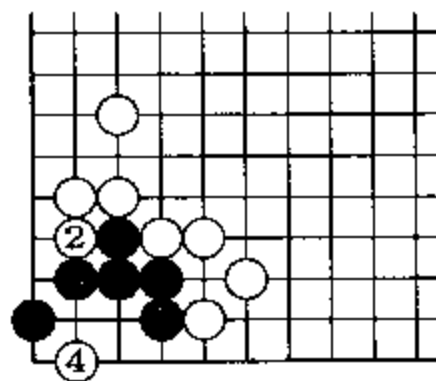


图 六乙

图六乙 黑1挡，试图扩大眼位。但白2只要简单地一冲，黑3挡，白4点二·一路，黑即死。白2冲后、黑3再占4

位,为时已晚,因白再3位冲,黑无法活。

图七 黑1深入白方阵地,白2只得接,否则黑将于此位扑。黑3扑,白4提,成为劫争。这是黑充分利用二·一路的特点所取得的成果。

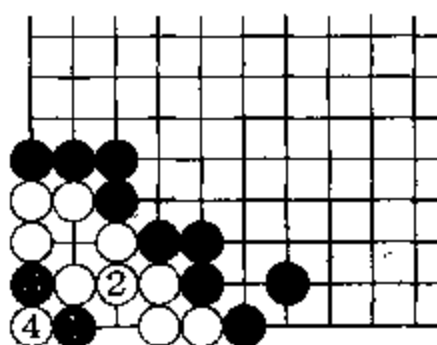


图 七

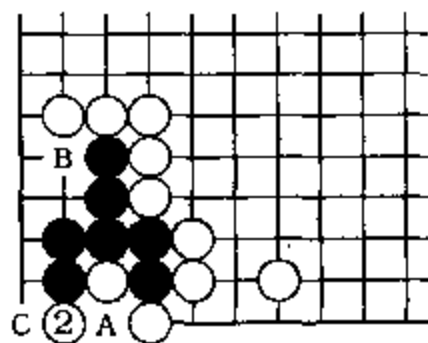


图 八甲

图八甲 黑1打,原以为白将于A位接,黑2位再打后,B位挡能活。但白2做劫却是意外的。白充分利用角的特殊性占二·一路后,黑不能于C位紧气,故只能是劫活。

图八乙 黑1跳,先占二·一路要点。白若A位接,则黑3位打,如愿以偿。今白2小飞缩小眼位,黑3位接,白无法杀黑。

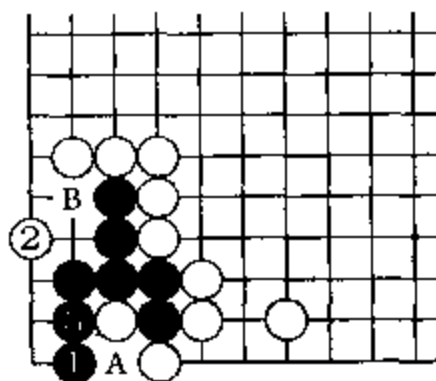


图 八乙

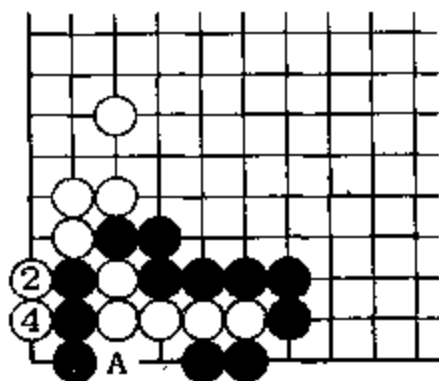


图 九

图九 黑1立,虽不紧白气,但这确是对杀的要点。以后双方紧气,白因不能于二·一路紧气,黑快一气吃白。

黑1于A位扳,这是急于紧气的思考方法指导下的着法。白于1位扑,必然造成劫争。

图十甲 黑1虎是常见的但又是无意义的下法,被白2打、4扳,黑仍是两口气,只得认输。

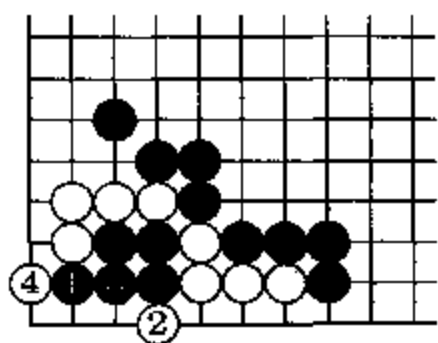
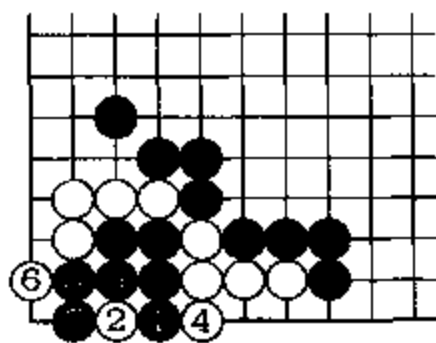


图 十甲



十乙

图十乙 黑1立是好手。白2贴是最强之应手。经黑3扳至7提,黑再次利用到一·一路不能紧气之特点,取得对杀的胜利。

图十丙 黑1立后,白2紧气,黑3打,白4反打是颇有迷惑性之着。黑5不加理睬,直接扳一着紧气,造成“金鸡独立”之势杀白(两面不能紧气之状态常被称为“金鸡独立”)。其中黑5如于A位提,则白B位打,形成劫争。

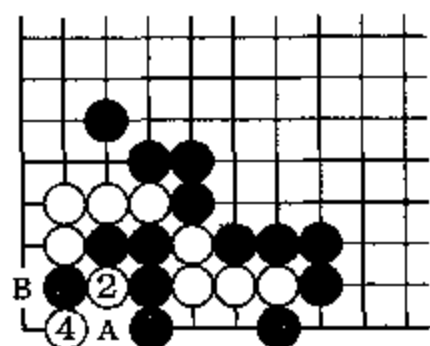


图 十丙

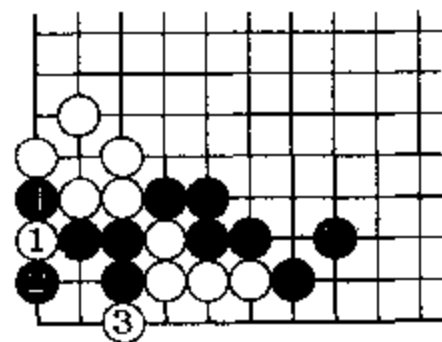


图 十一甲

图十一甲 白1扳,黑2挡是错着。初学者常常会不假思索地用兵来将挡的办法行棋。被白3打,双方在此展开劫争。

图十一乙 白1扳时,黑2尖二·一路是巧妙的手段。白3长进不得不然。黑4扳,白5打,黑6接,形成“金鸡独立”杀白。

在做活和对杀时,占据二·一路后,敌方不能在一·一路紧气这一特点必须牢牢掌握,它常能在紧张的搏杀中宽出关键的一口气而取得胜利。

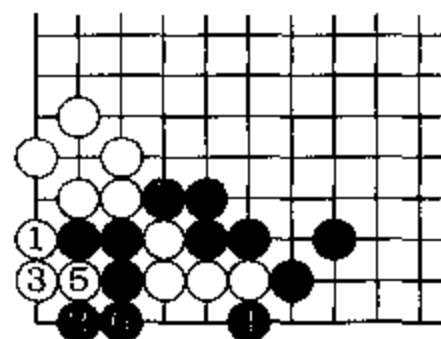


图 十一乙

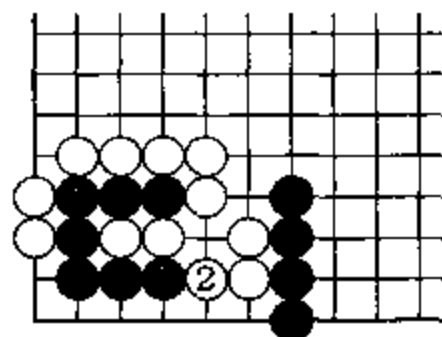


图 十二甲

图十二甲 黑1打,白2顶是正着。黑由于无法与右边取得连络,本身又无法做出两个眼,角上的子就这样断送了前程。

图十二乙 黑1利用己方●子的硬脚向己方的弱子推进,由于边上一路的特点竟使白方无法阻挡它。白2挡,黑3扳,两边得以通连。

由于边上特别容易做成虎口,所以,子在边上一路、二路上特别容易连络,术语把这种边上的通连称为“渡”。

图十三甲 对于白1利用硬脚向敌方阵地的冲,黑不能于3位挡,但黑2退则是无谋之着。白3再冲,黑仍无法挡住,黑4再退,真有节节败退之感。这样对付敌方的硬脚冲锋,阵地将被全部冲垮。

图十三乙 由于不能立即挡住,黑2大步后退,重新组成防线是明智之举。白3跳,黑4打能遏止白方的冲锋。黑6虎

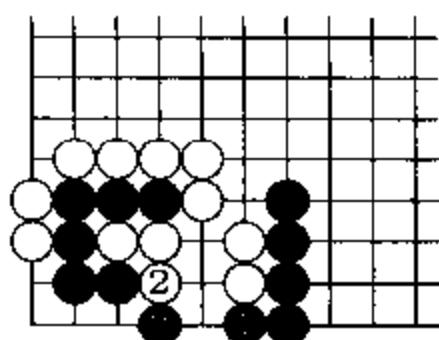


图 十二乙

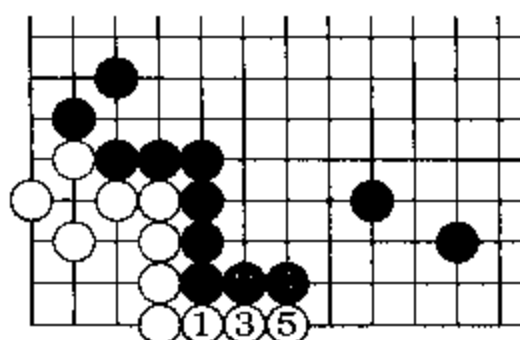


图 十三甲

后,白只能再于 A 位冲一步,黑方的阵地得以最大限度的守住。

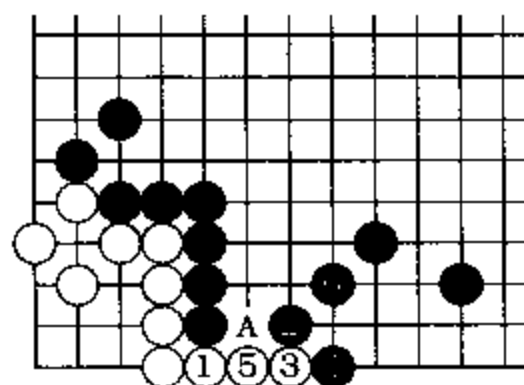


图 十三乙

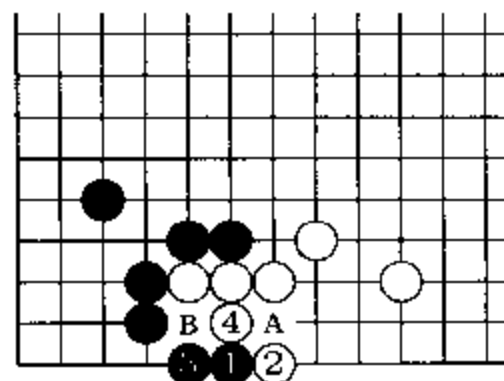


图 十四

图十四 黑 1 小飞,在连络上是万无一失的。白 2 挡是正着,黑 3 如胆敢于 A 位打,则白 3 位打。黑 3 退,白 4 顶住。

白 2 于 B 位冲则是利敌之行为。黑 3 挡后,白只得大踏步退后方能挡住硬脚一路的冲击。

图十五甲 右边两个黑子能否与角上黑子通连是这里作战的关键。

黑 1 爬是错着。白 2 跳后,黑无法通连,对杀也差一口气。

图十五乙 黑 1 跳也是错着。白 2 冲,4 再冲,黑 5 挡企图以劫争来顽抗。白 6 有劫先提,待黑把劫提回后,白可于 A 位打,黑接不归。

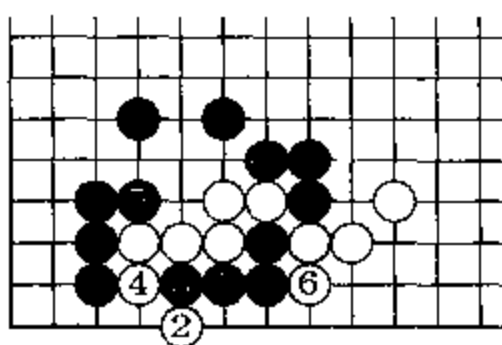


图 十五甲

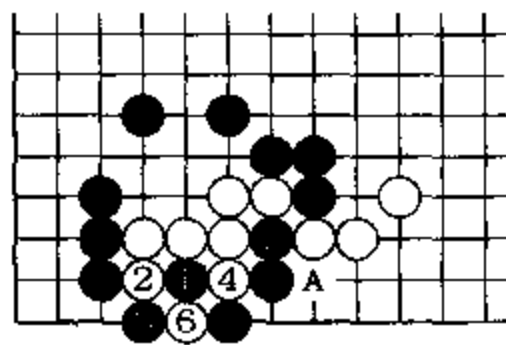


图 十五乙

图十五丙 黑1小飞似乎能连回,因此手棋对于两面都是小飞,应是万无一失的连络方法。但是,能够连络和已经连络毕竟不同,对于小飞虽无法直接切断,但还是有可利用之弱点。这些弱点用术语来说就是“余味”。当两边都有“余味”时就可能由量变引起质变,产生出手段来。

白2跨是好手。黑3冲,白4夹打是连贯手段,将黑方的联系割断。黑5提,企图顽抗,白6打是正着,黑7断打,似乎是劫争,但白8即使紧气也能造成黑接不归。白被围困之子得以逃脱。

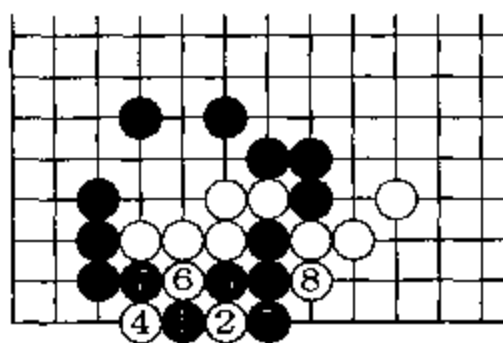


图 十五丙

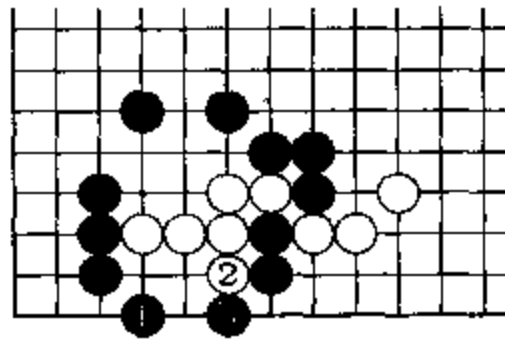


图 十五丁

图十五丁 黑1小尖是正着。白2冲,黑3挡,白无法阻渡。又:黑1于3位尖也能取得通连,但仍以黑1小尖为最佳着法。

图十六甲 黑1小飞是错着。白2跨,黑3冲,白4夹打,

就能断下左方四个黑子。

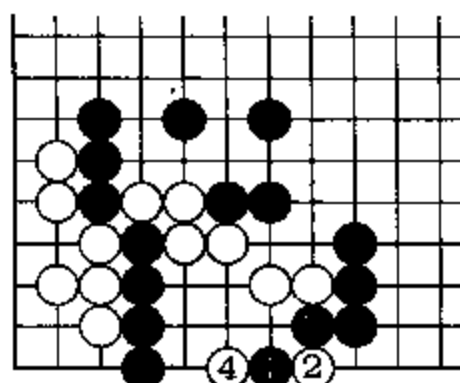


图 十六甲

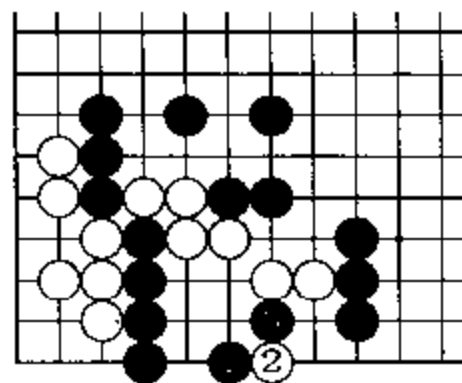


图 十六乙

图十六乙 黑1跳是取得连络的要点。白2搭,黑3打即能冲破阻挡,取得通连。

图十七 黑1夹是不易被注意到的好点。白2打,黑3立,利用●位的硬脚,白无法进行追击,黑方偷渡成功。

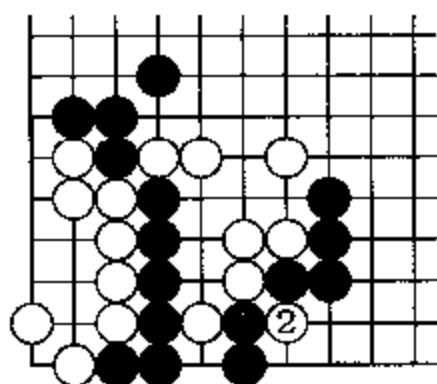


图 十七

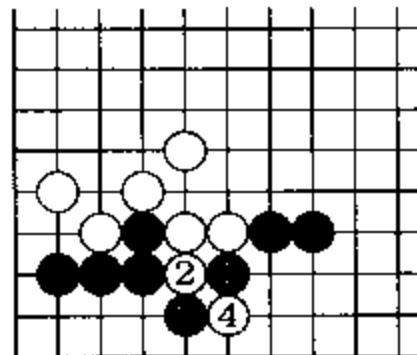


图 十八甲

图十八甲 黑方左、右两面欲思连络。黑1扳,贴紧白子行棋是初学者的着想。这种不能给敌以威胁而紧贴着敌子的下法只会给自己带来麻烦。白2冲,黑3挡,白4打,黑已支离破碎,难以收拾。

图十八乙 黑1远离白方的强处,以小飞来取得连络,这是正确的想法。白2顶,再次考验黑方。黑3再次远离白棋,以退来确保己方的通连。

但是,初学者常会莫名其妙的走 A 位碰撞白棋,被白 B 位扳下,黑棋无法通连。

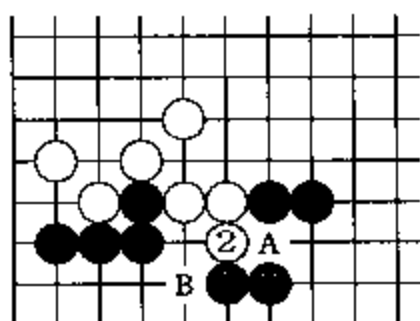


图 十八乙

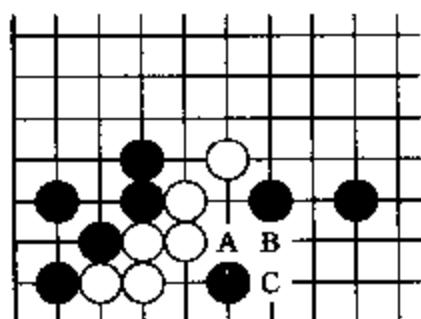


图 十九

图十九 黑 1 向二路小飞也是安全的,这是有关双方根据的要着。白如 A 位冲,黑 B 挡,C 位的切断不能成立。同样,白在 C 位小飞也是要着。由于边地容易控制,也容易形成眼位,所以边上的小飞常是安根的要着。

图二十甲 白 1 夹后,黑 2 小飞、4 尖都是恶手,因为这两手棋并不能取得足够的根据,而徒然加强了白方的力量,完全是利敌之举。

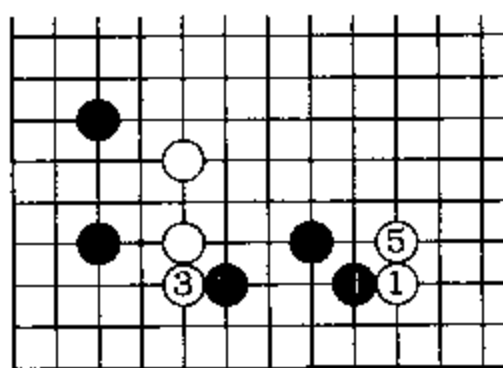


图 二十甲

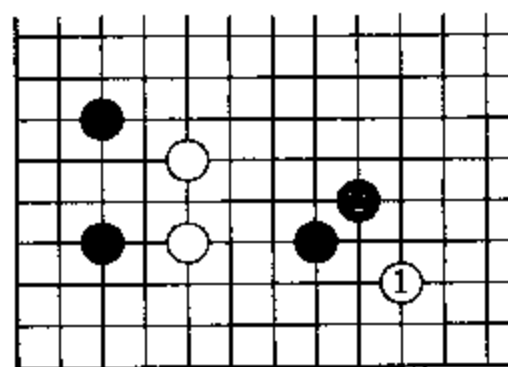


图 二十乙

图二十乙 对于不能取得足够根据的子应向中腹谋求出路。黑 2 尖是正确的选择,因为中腹出路宽广,前途光明。

图二十一 白 1 镇是在授于局里上手常用的手法。黑 2 飞是正着。此手棋不仅是逃跑,还有分割敌子、争取主动的意

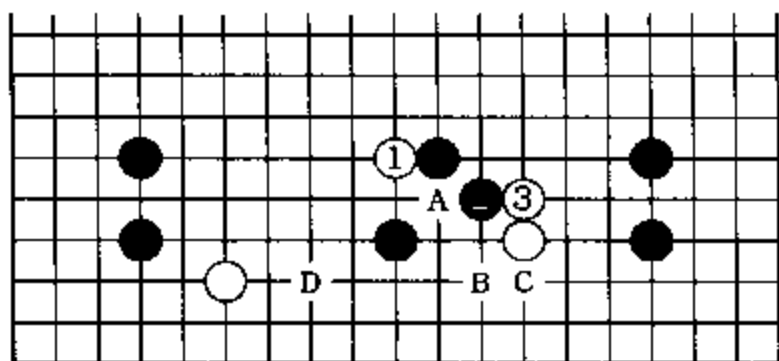


图 二十一

味。白 3 长，黑 4 尖，双方竟向中腹出头，战火也渐向中央蔓延。

黑 2 如于 B 位飞，白 C 位拦，黑 D

位飞则是错误的方针。

图二十二

这是高手的实战谱。其中白 2、4，黑 5、13 以及白 16 以后的每手棋都是把孤棋走向中腹。当然，在走向中腹的过程中必须随时注意到联络与切断，因为一旦被切断，中腹的出路也就同时被堵。

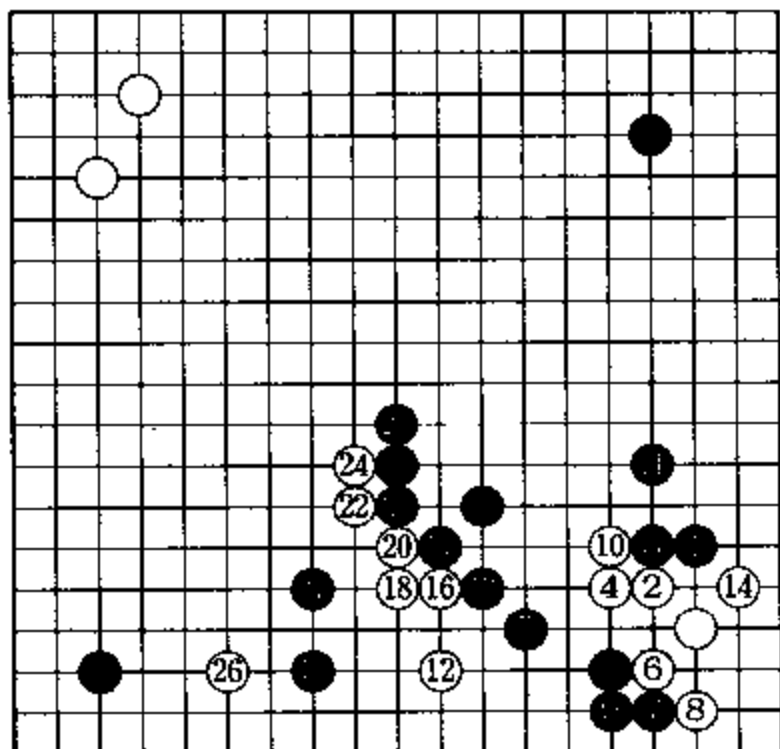


图 二十二

小结：

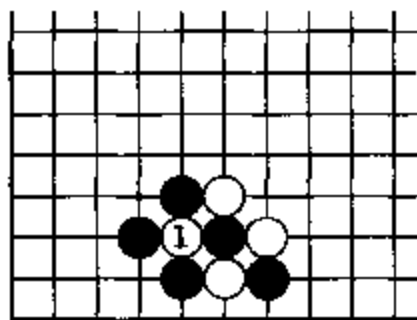
在边、角上，常有一手棋便能形成地域的机会，故根据地的争夺常在角、边进行。边上由于吃子容易，所以，联络也较容

易，“渡”就是一路、二路上的通连手段。

中腹由于出路广，所以孤子都向中腹跑。同时，中腹的子能量能向四处扩散，所以活棋也应有头通向中腹，这样，它对全局的作战能起到较大的照应作用。另外，中腹由于吃子难、连络难、包围也难，所以它是一个作战的好场所。

第18天 劫的基本知识

有关劫争的规则在第二讲中已谈过,这一讲将进一步谈劫争的应用及有关的知识。



图一

图一 白1提劫。读者或许会问:这样一个子的争夺为什么需要一讲再讲呢?须知,正是这样的劫争给围棋带来更多的变化,使争夺更为激烈。可以说:只有围棋高手才能自如地应用劫这一手段。仅此一点就足够

说明劫的复杂性。这里,我们仅仅介绍一些有关劫争的基本知识。

一、如何使用劫

图二 这是一个对杀问题。白1打,企图延伸气。黑2如于5位接,则白将快一气杀黑。今黑2虎下是利用劫来作抵抗。以下至白5提劫,这一劫争的胜负就决定这一局部对杀的命运。

图三 白1打,黑2如于3位接,则白脱先,黑也无法做活。现黑2做劫,白3有劫先提,黑则要设法打胜这个劫,然后再占A位做眼,这是黑方在极端困难的条件下唯一的抵抗手段。劫常能起到这种起死回生的作用。

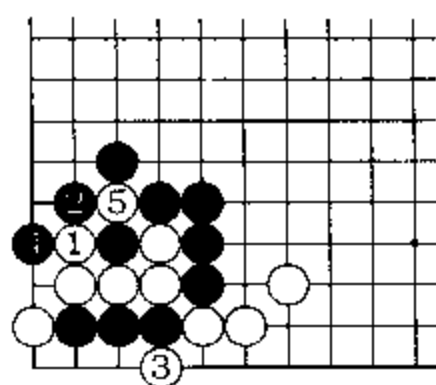


图 二

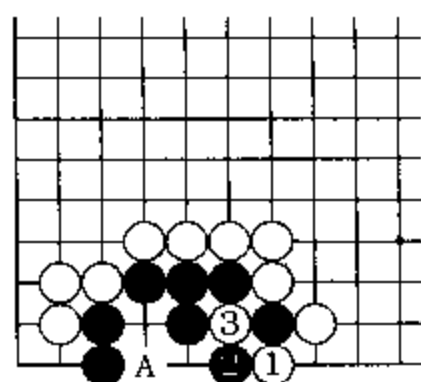


图 三

图四甲 黑1扳、3虎,试图以扩大眼位来做活。但白4跳入,尽可能地缩小眼位。黑已无法做出两只眼而活。白4如于A位提,黑4位立就有充分的眼位做活。

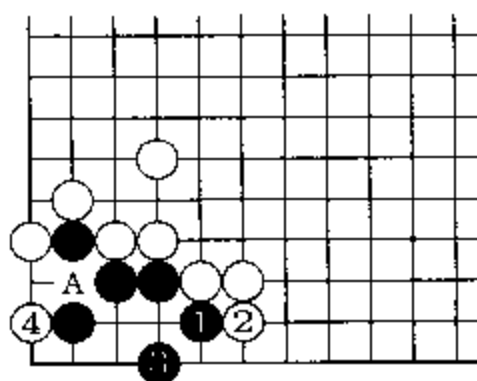


图 四甲

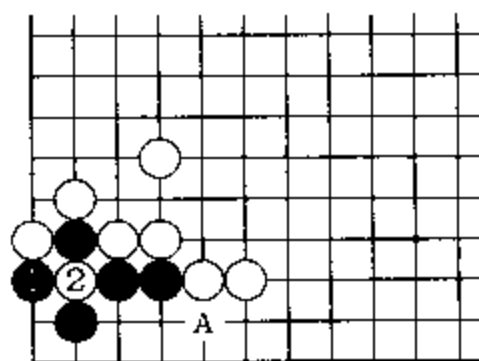


图 四乙

图四乙 黑1做劫是避免被净杀的唯一手段。黑1如于2位接,白只要A位立就能杀黑。

图五 白1打,太贪!黑2做劫是活动被围的●子的唯一机会。这一劫争涉及到白方的边地是否能存在的大问题,故白1应于A位立为正着。

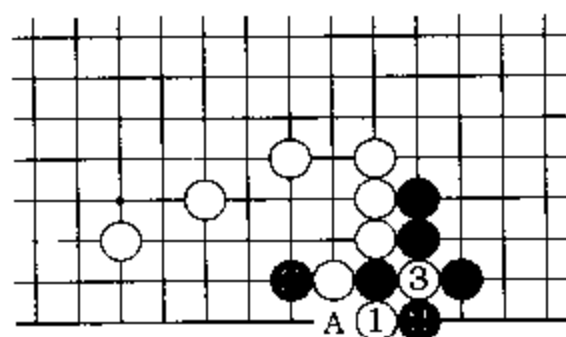


图 五

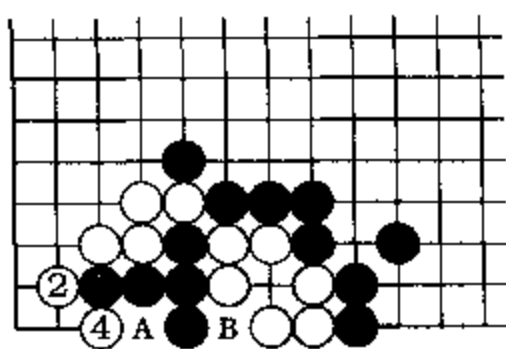


图 六甲

图六甲 黑1长是自找死路。白2扳下,黑3立,白4扳,形成有眼杀无眼。

其中黑3如于A位立,白可占B位以阻止黑在此抛劫,白仍以有眼杀黑方无眼。

提醒一下,这种二路爬后,如对方能挡住的,那么这

种爬大多是有损无益的。

图六乙 黑1扑至黑5提劫是必然的过程。这是以劫争来解决争端的常用手法。

黑1于3位立也可造成劫争,但这是黑方后手劫,即黑需先找劫材。这对于价值较小的劫争是相差一个劫材,然而,对于关系重大的劫争,谁先提劫就成了胜败的决定性因素,故以黑1先扑入为正着。

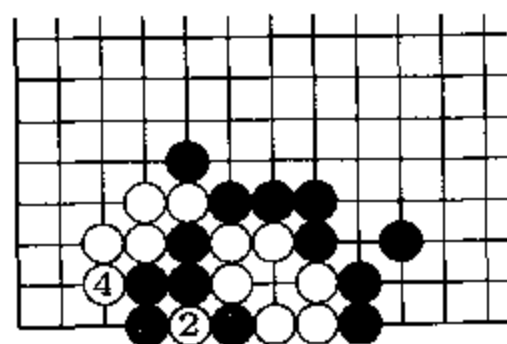


图 六乙 ●=●

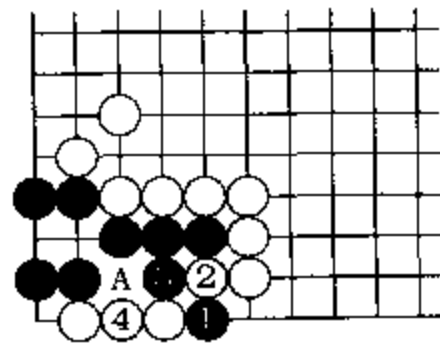


图 七甲

图七甲 黑1跨是错着。白2冲,黑3断打,白4接是好手,它阻止黑占此位抛劫,黑无条件死亡。

如黑3先于4位扑也不行,因白A位提后,黑三个子由于气紧而无法走3位打吃,仍是净死。

图七乙 黑1扑是促气的常用手段。白2提,黑3打,白

4 只得长出。黑 5 于 1 位提,成为劫争。

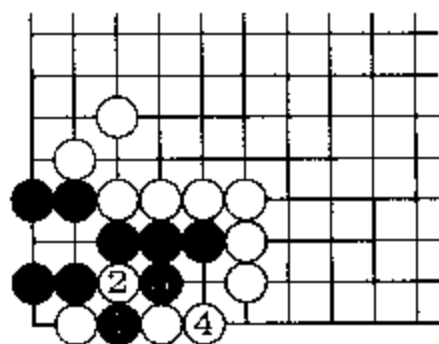


图 七乙 ●=●

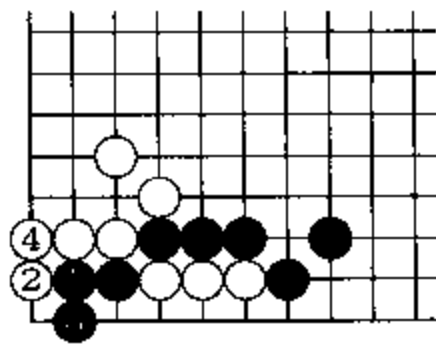


图 八甲

图八甲 黑 1 爬是自杀之手(其性质与图六甲相同)。白 2 扳后,黑已无计可施。

图八乙 黑 1 扳是利用角的特殊性而进行的顽强抵抗。白 2 打,黑 3 扳,白由于不能在 A 位紧气,只能打劫。

黑 1 先占 3 位尖,则白争到 1 位要点,黑无法挑起劫争。白如随手走 2 位打,则黑 1 位扳,又成为劫争。这是双方各错一手的“正解”。

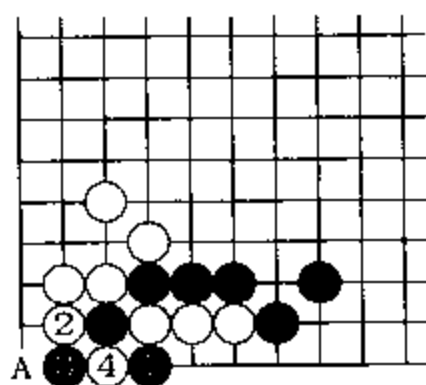


图 八乙

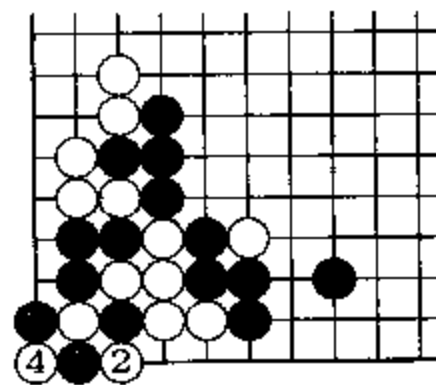


图 九甲

图九甲 黑方三个子只有两口气,看来已处于绝境。但黑 1 扳打,利用角的特点进行顽抗。白 2 提是正着,黑 3 打,白 4 提,成为劫争。

必须指出,黑要取得劫争的胜利,需连花三手,而白 4 提

后只要花一手棋就解决问题。故这是黑方稍稍不利的劫争,术语称为“一手劫”。

图九乙 黑1扳打后,白2立是错着,被黑3扳打,成为双方正常的劫争。

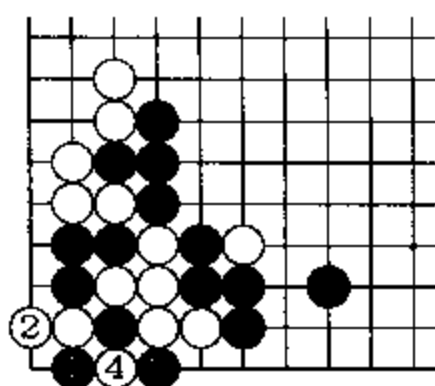


图 九乙

二、如何防止劫争

不论在死活还是在对杀中,熟悉了劫的应用后,还要尽可能地防备敌方以劫来抗争。

图十甲 黑1扑、3打,当白4紧气后,这里对杀的胜负就取决于劫争的成败。

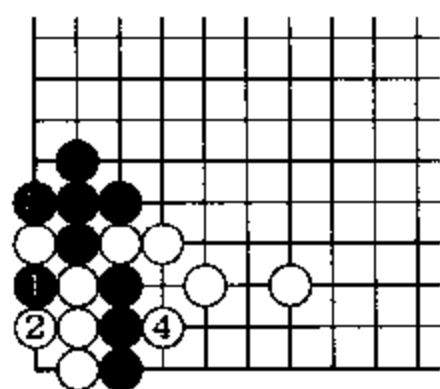


图 十甲 ●=●

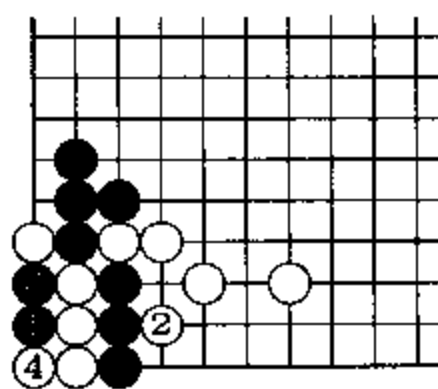


图 十乙 ●=●

图十乙 黑1是好手,使白无法顽抗。白2紧气,黑3扑,干净利落地消灭白棋。

图十一甲 黑1简单地紧气,白如紧气,黑于2位立,差一气,白被净吃。故白可于2位扳,这尽管是宽气劫,但对于黑来说,总是背着一个包袱。

图十一乙 黑1跳能阻止白方制造劫争。白2冲,尽管能延长一气,但至黑5接,仍能净杀白棋。

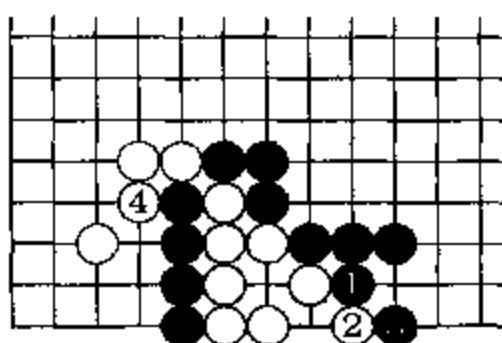


图 十一甲

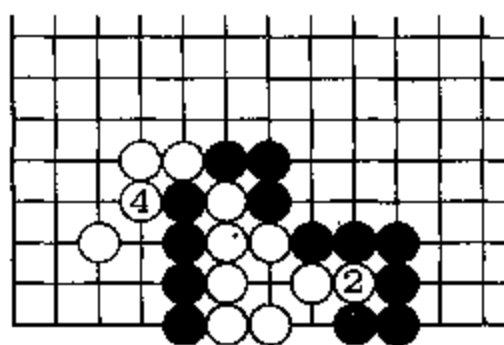


图 十一乙

图十二甲 黑1打,阻止白方做眼。白如于3位接,则被净吃,故白2做劫,黑也骑虎难下,只得提劫。

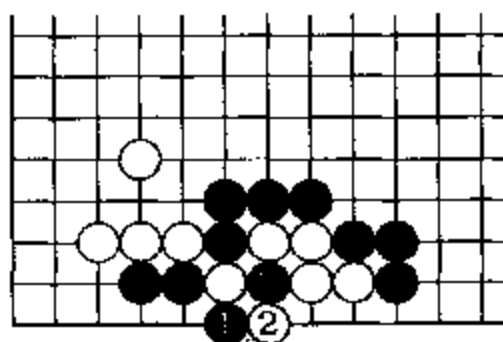


图 十二甲

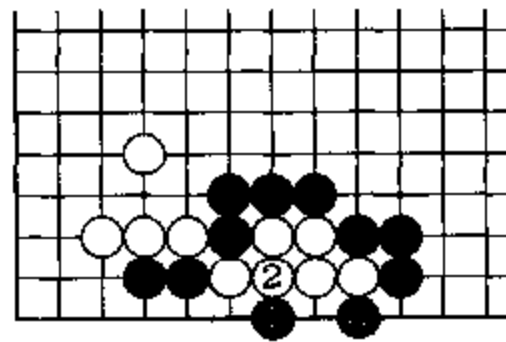


图 十二乙

图十二乙 黑1点是好手。白2如接,黑3扳,净杀白棋。

黑1如于3位扳,则白占1位要点,以后黑要走得正确才能形成劫争。

甲图中黑1打,总以为白将于3位接,黑同样能杀白。但在对局中,当你想好某一种方案能成立时,需对敌方企图破坏这一方案的各种顽抗手段作充分的估计。如果一厢情愿地设计方案并立即付之实践,那就常会遇到种种意外的麻烦。

图十三甲 黑1打,白2做眼,至黑5提,成为劫争。

图十三乙 黑1点是好手。白2做眼是徒劳之举。黑3打,眼即被破,白死。

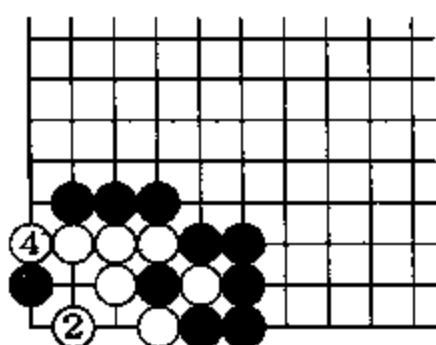


图 十三甲

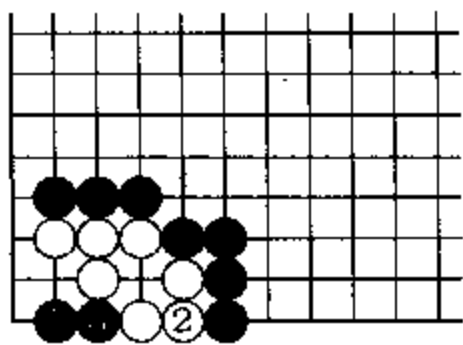


图 十三乙

三、劫争的价值

所谓劫争的价值,就是指这一劫争的胜负对于双方得失的总和。只有对劫的价值作出充分而合理的估价,才能去寻找适当的劫材。

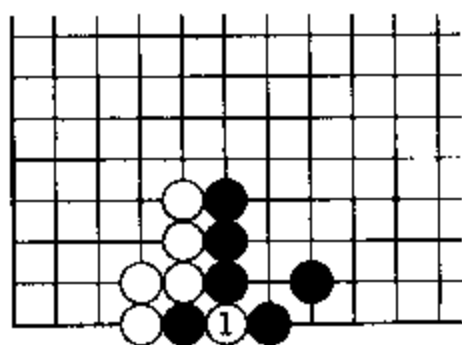


图 十四

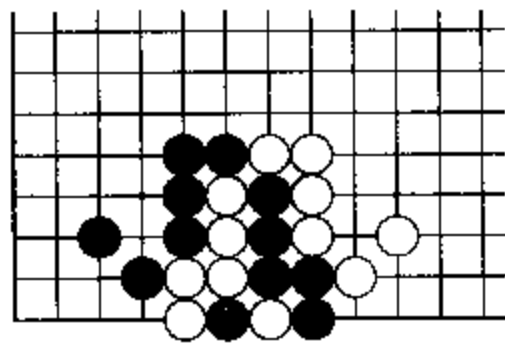


图 十五

图十四 白1提劫,这个劫对全局毫无影响。仅为一个子的出入进行争夺,称为“单劫”。花三手棋才争得一目,这样的单劫是在收单官前才争夺的。

图十五 黑1提劫关系到两小块棋的死活,共约二十多目,每手棋平均不到八目。故这个劫也没有什么了不起。

图十六 黑1的劫争涉及到四块棋的生死存亡,共约六十目以上,这当然是关系重大的劫争。

图十七甲 白1提,黑2找劫材,白3不不理睬,再提一

子,顿时成为强大的势力,而黑方在此附近的子,全都成了不起切断作用的废子。

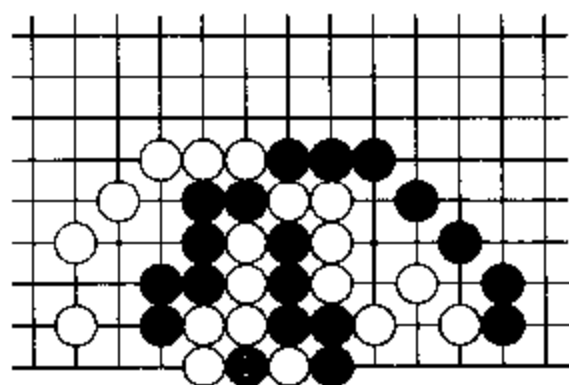


图 十六

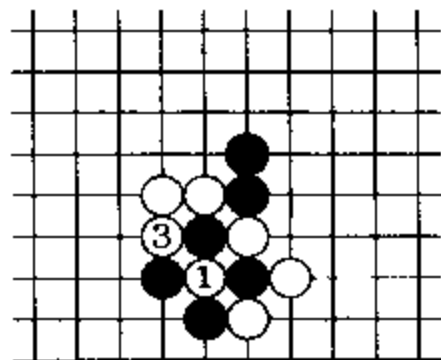


图 十七甲

图十七乙 此劫如黑方取胜,则黑方在此形成强大的堡垒,对于全局的作战将发挥出难以估量的影响。

这样的劫争如发生在序盘阶段,由于棋盘空旷,势力得以充分发挥,其价值是巨大的,简直难以找到适当的劫材,所以常被称为“天下大劫”。

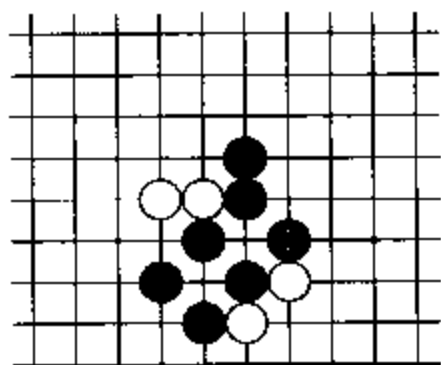


图 十七乙

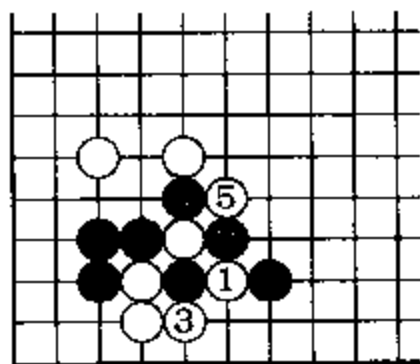


图 十八甲

图十八甲 白1打,黑2断打,双方成骑虎之势,只得进行重大的劫争。

图十八乙 这是黑方劫胜的情况。下面的地域全为黑方所得,白方三个子也因紧靠在黑的强势旁而显得薄弱了。

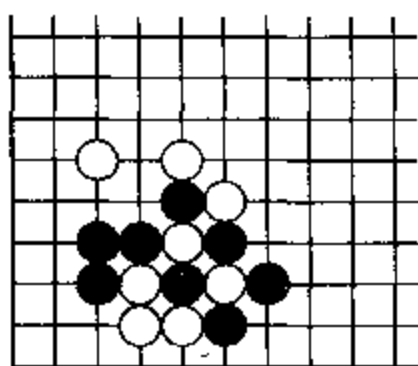


图 十八乙

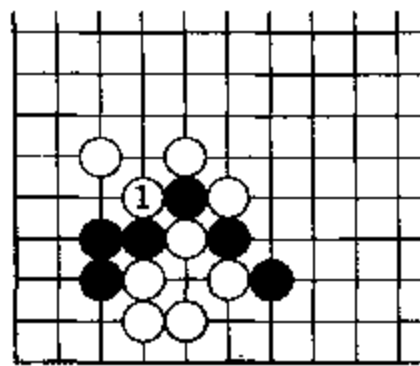


图 十八丙

图十八丙 这是白方劫胜的局面。黑方的角子虽未死净，但这里白方形成强大的堡垒，则是一目了然的。

两者相比，就能发现这一劫争的巨大价值，它不仅有实地的进出，还有势力的骤变。这种劫，先手劫就往往是劫争的胜利者。所以，要挑起这样的劫争必须作好充分的准备。否则，后果将不堪设想。

四、劫材问题

劫材多少是劫争胜败的关键，而劫材的多少又与劫材的大小和劫的价值之间的差距有着密切的关系。对于价值巨大的劫争，小的劫材就不成其为劫材；而对于价值不大的劫争，使用大的劫材就是一种浪费。当然，要完全理清它们之间的关系是很复杂的，要求初学者掌握这些知识几乎是不可能的。但作为最基本的要求是：

1. 百劫不应，非要劫胜不可，是初学者的信念，这往往是很错误的。

2. 当劫材的大小与劫争的价值相近时应该应劫，因为劫败也能在外连走两着，这个价值不能忽略。

3. 尽量不要找损的劫材，总之并不一定要取得劫胜，除

非是价值巨大的劫争。

既然劫材对劫争具有决定性的作用，因而在实战中就可浪费掉劫材。例如：

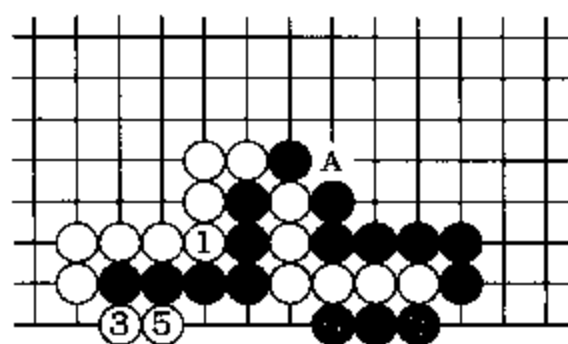


图 十九

图十九 这里的对杀是黑多一气，结果是明摆着的。因而，白1至5的紧气至少是白白浪费三个劫材。何况，白棋尚有四口气，黑方还不得不对A位的缺陷随时加以提防，以

免让白棋突围而去。

五、提劫的时机

图二十 白1先提劫是正确的。黑2先得找个劫才能回提。此时，白为了减少劫的损失，可于5位接，然后再进行劫争。

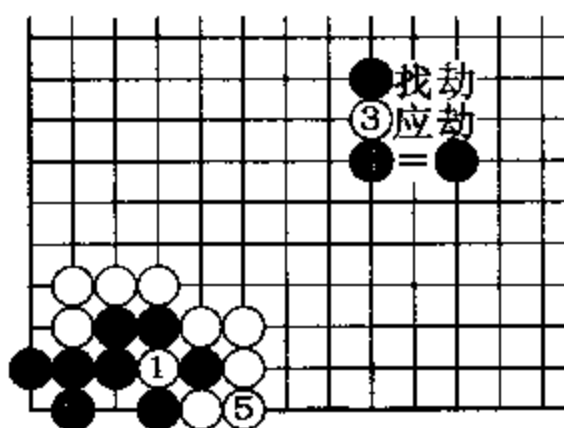


图 二十

白1先于5位接，则黑能省掉一个劫材。故有这样的经验之谈：“有劫先提”。

图二十一甲 这里发生对杀，黑1先提劫则是错着。双方紧气至黑5打，白6提劫，黑方反成后手劫。

图二十一乙 黑方先紧气，至黑5提，成为黑方先手劫。所以，在对杀中，必须到最后的时刻才提劫。

图二十二 这里白方的气远较黑方长，故白1提劫是正

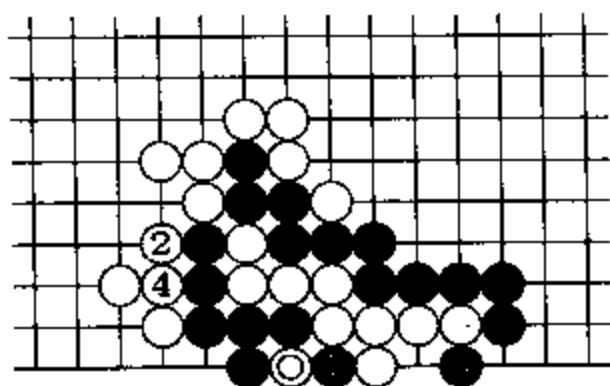


图 二十一甲 ⑥=◎

的时机问题。如图二十一乙中,当白方明知是后手劫,必须先去找劫材,而当时又无适当的劫材时,白2、4的紧气儘可保留,当有劫材时再紧气挑起劫争。正由于白掌握了开劫的主动权,黑方就始终

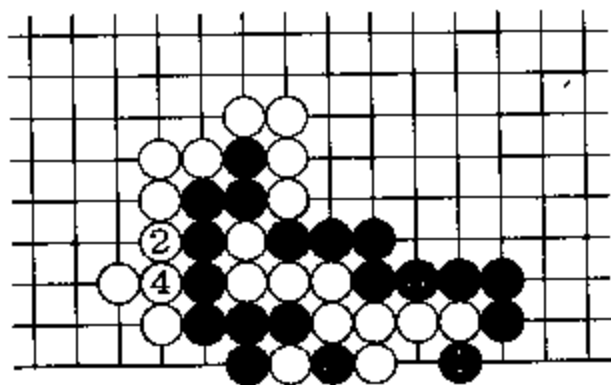


图 二十一乙

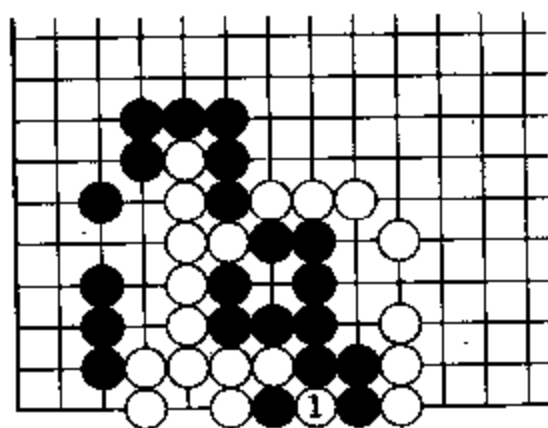


图 二十二

确的。白只要有机会粘劫就能净吃黑棋。黑为了防止被净吃就得找劫后回提,所以,白每紧一口气就是一个劫材。

对于宽气劫的对杀,因提劫后再粘劫就解除劫争,先提劫是正确的。

最后,还须提及开劫

背着一个包袱,不知何时白方开劫。黑方若要解消劫争的威胁,就需再走两手。这样,白方就能在外面连续走三手棋。初学者由于不知这一点,总是紧到最后一气才去找劫,如无劫材就只能在外面走两手,少走了一手有用的棋(这

一手棋被用在无谓的紧气上面),这损失不小。

第19天 对杀的技巧

围棋对局中的对杀既然是惊心动魄的,那么,要取得对杀的胜利,必须掌握对杀的技巧。

一、促气的手段

一手棋仅能紧对方一口气,那是最平常的、毫无妙趣的着法。如要在对杀中取胜就必须善于寻找那些一手棋能够紧掉对方两口气甚至三口气的要点。

图一甲 黑1打,白2接后,形成黑方二气和白方三气的对杀。很明显,黑将被杀。黑是否有手段促使白方减少一气呢?例如,使白在A位放一着棋!

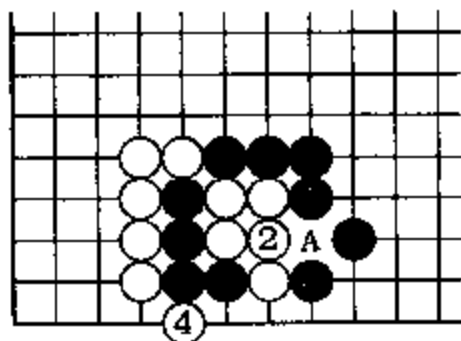


图 一甲

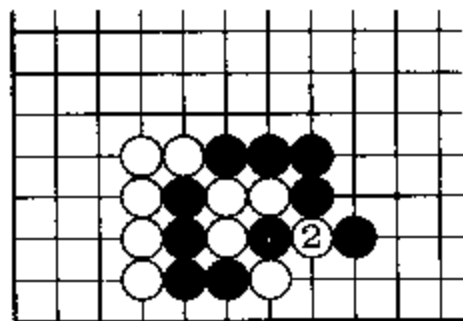


图 一乙

图一乙 黑1扑是促气的好手。它迫使白方提,从而造成自紧一气的形势。黑3打,白4如于1位粘,黑将快一气杀白。

图一丙 白1接这一关键之着常被初学者所忽略。须知,黑占此位能促气,而白占此位防扑也是伸气的要点。以下是简

单的杀气,白快一气获胜。

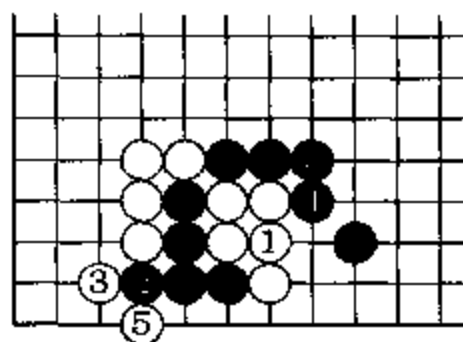


图 一丙

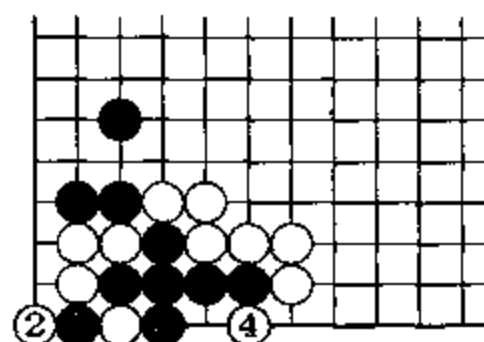


图 二 ● = ●

图二 黑1扑,迫使白2提,从而造成白自紧一气。黑3打,成为劫争。

黑1如于3位打,白1位接,黑少一气而被杀。

图三甲 黑1曲,紧白一气。白2接后,明显的比黑多一气,故2位应是要点。但是,黑2位断能否成功还需有后续的手段。

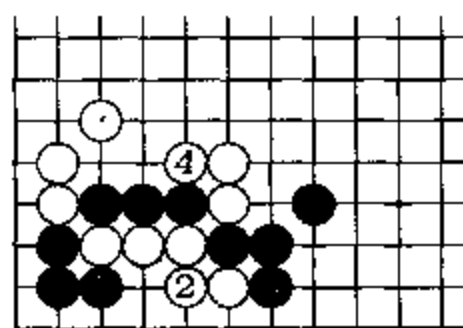


图 三甲

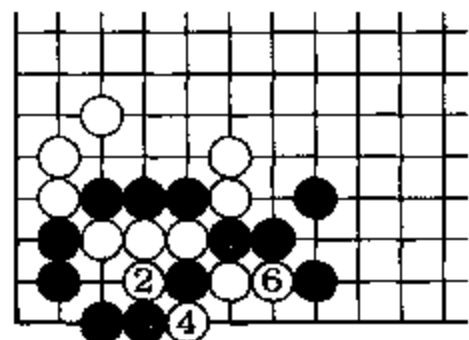


图 三乙

图三乙 黑1断,白2打后,黑3扳打是关键之着。白4只得提,黑5退出,白已无法长气,黑能快一气杀白。

图四甲 黑1冲,白2接后就拥有五口气。黑3立是最佳着手,但白4、6只要简单的收气就能杀黑。

图四乙 黑1挖,把气紧在要害部分。白2不得不设法突围。黑3断打,巧妙地把白方的气全部撞紧。以下黑5立、7

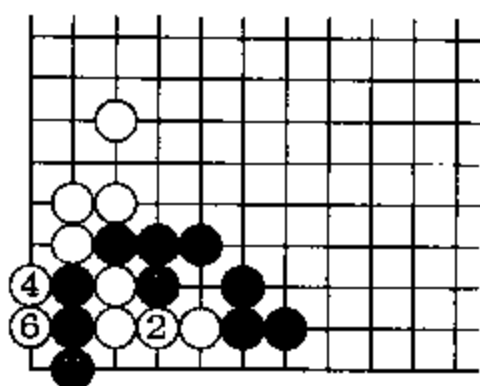


图 四甲

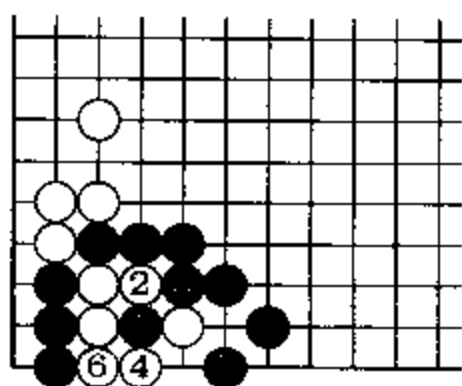


图 四乙

尖,都符合紧气的基本要求(紧气要紧在直接参加对杀的部分上),终于快一气吃白。

图五甲 黑1紧气是无谋之着。白2接是要处。此时白有八气之多,黑已无法杀气,因白方即使脱先仍能杀黑。

白方脱先后仍能取胜,这已经不是同一个等级的对杀。但是——

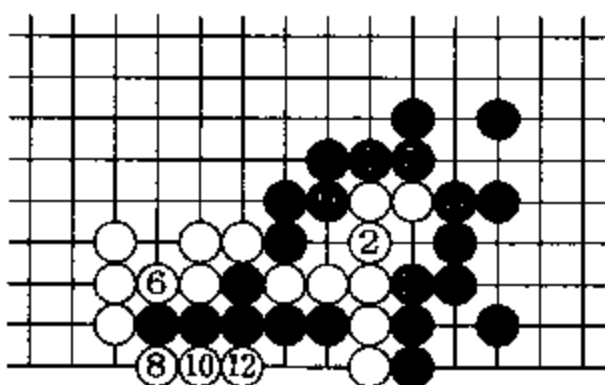


图 五甲 ④脱先

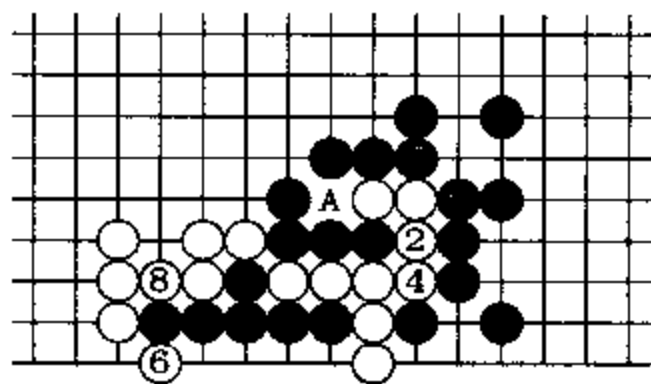


图 五乙

图五乙 黑1挖是好手,把气紧在直接参加对杀的要害部分。白如紧气,黑3位接后,白上面两个子的许多气就不能发挥作用。白2冲,黑3连,白4接上后虽能利用上面

两个白子的气,但在连的过程中下面的三口气也被黑方顺手

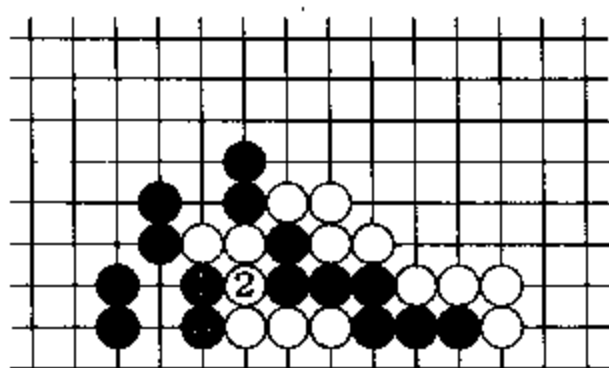


图 六甲

收掉、黑 5 收气，仍能快一气杀白。又：白 2 如于 3 位冲，黑 A 位断，白 2 位提，黑 4 位挤，同样是黑杀白。黑只要注意先收下面直接参加对杀的那部分棋的气就行。

所以，1 位是紧气和

伸气的要点。

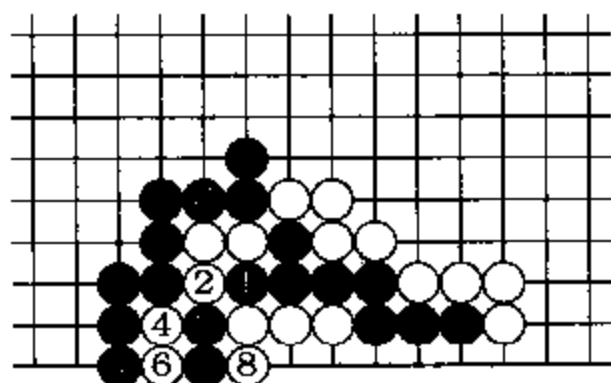
图六甲 黑 1 碰，白 2 只要接就拥有五口气。黑 3 如再紧气，白即使脱先也能杀黑。

这是黑方未能利用敌方的缺陷所致。

图六乙 黑 1 冲，白 2 挡，看来黑方自紧一气。

但黑 3 断，迫使白方为联络而把气撞紧。黑 5 立、7 断、9 扑都是促气的好手，至黑 13 紧气，快一气杀白。

图七甲 黑 1 退是害怕 A 位的断点，但这一退也就无法



图六乙 ● = ● ⑩ = ● ⑫ = ●

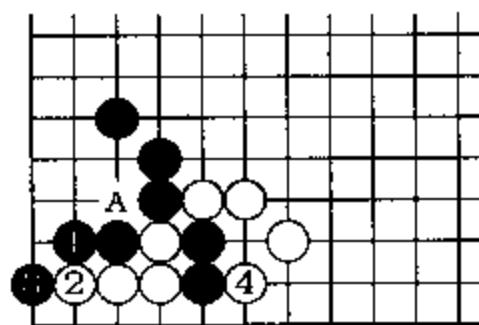


图 七甲

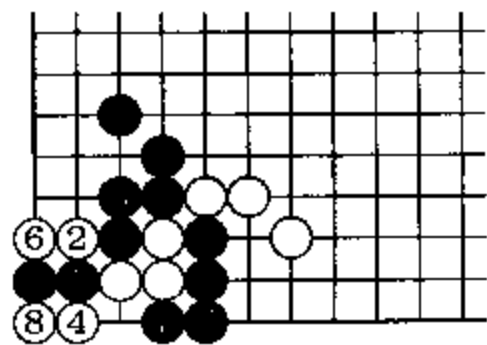


图 七乙 ● = ● ⑩ = ●

再进行对杀。

黑是否有巧妙的促气手段？

图七乙 欲想杀白就只得走1位扳。白2打，黑3接，白4打时，黑5立是关键。此着应在1位扳时就已设计好。以下至黑11接，白已无法抵抗。这是利用“弃子”进行促气的范例，俗称“大头鬼”。

二、有眼杀无眼

在对杀中“有眼杀无眼”是一句名言。须知，有眼方之所以处在有利地位，主要是公气成了有眼方的外气。所以，公气越多，有眼方取胜的可能性越大。

图八甲 黑1只知紧气。白2打、4打，黑棋被杀。

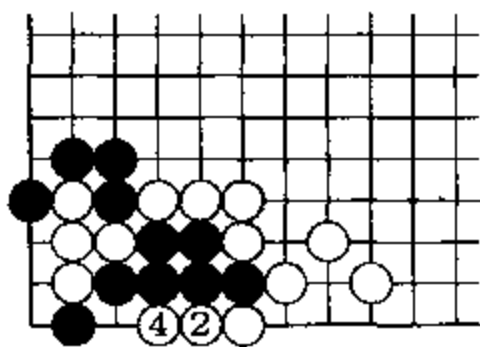


图 八甲

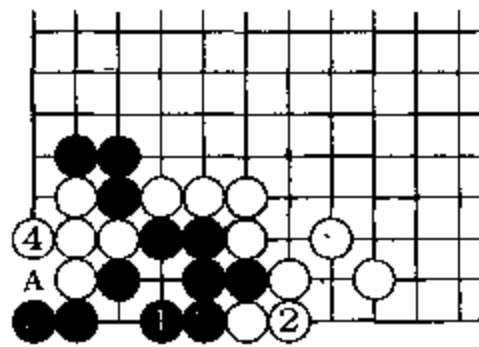


图 八乙

图八乙 黑1做眼、3保眼以造成有眼杀无眼。白4是穷途之策，黑5阻止白走此位抛劫。白由于无法在A位紧气，只能坐以待毙。

图八丙 同样是做眼，初学者喜欢走1位打吃，被白2点据要点。以下至白6扑，成为劫争，黑失败。

图九甲 白最后走◎位，企图在角中闹事。黑1顶，虽是紧白的气，可是对己方也自紧一气，真是不得要领。白2先手扳，黑3不得不接。白4做眼，成为白有眼杀黑方的无眼。

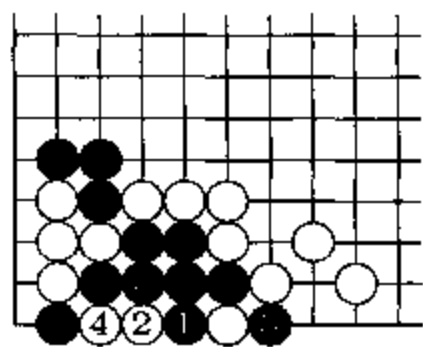


图 八丙 ⑥=④

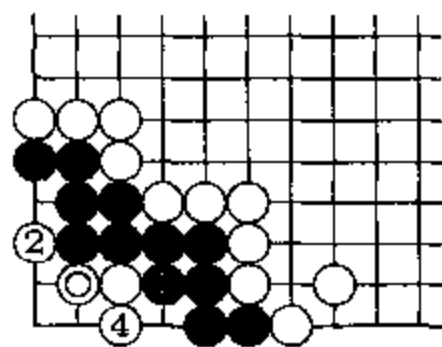


图 九甲

图九乙 黑1立,注意到保持己方的眼位,但白2立也能做出一个眼。黑3跳,白4扑、6做眼,黑A位接则成为双活。如于B位做劫则是白轻黑重之劫,而且还是后手劫。

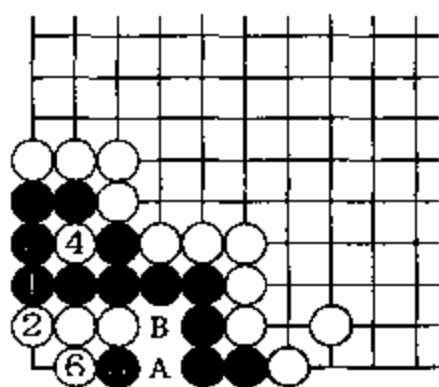


图 九乙

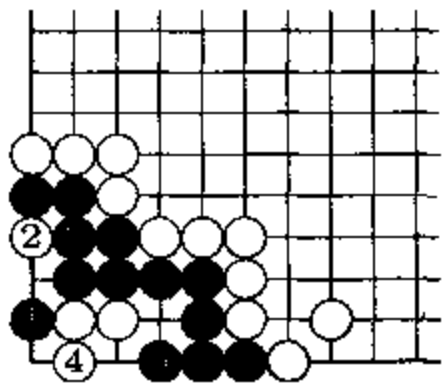


图 九丙

图九丙 黑1扳是要着,它既保证己方有眼,同时又剥夺了白方的眼位。以下至黑5曲,成为黑方有眼杀白方无眼。

图十甲 黑1接,形成一个眼,但白2立也做出眼。这是平等地位的对杀,因有公气,故成为双活。

图十乙 黑1先打,阻止白方成眼,再于3位做眼。白4提,黑5于1位回提,就形成典型的有眼杀无眼。

图十一甲 黑1既做眼又紧了白方的气,可谓一举两得。可是这一气恰恰是公气,对于有眼与无眼之间的对杀,则是紧了自己一气,真是自杀行为。白2挤,黑3接防扑,此时已成为

没有公气的对杀，白即使脱先仍能杀黑。

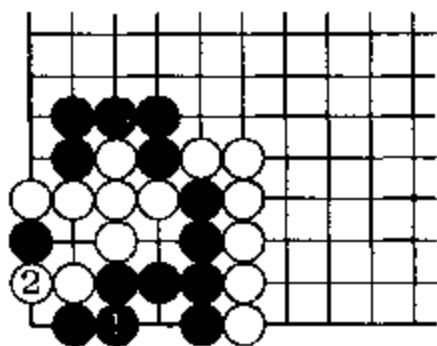


图 十甲

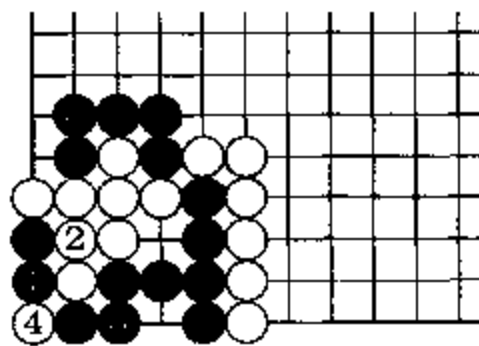


图 十乙 ● = ●

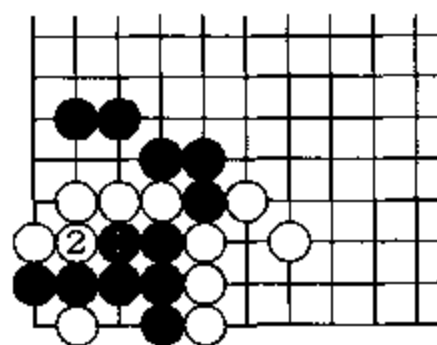


图 十一甲

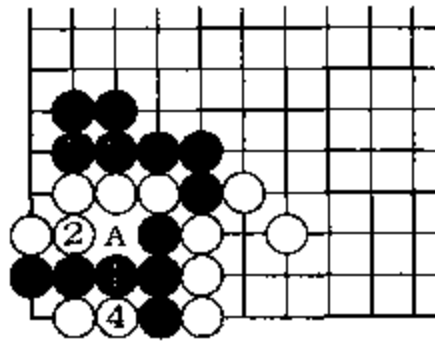
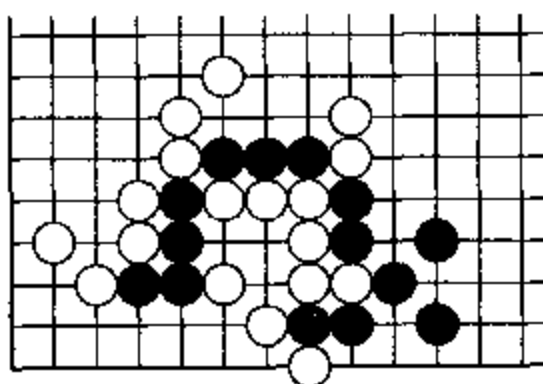


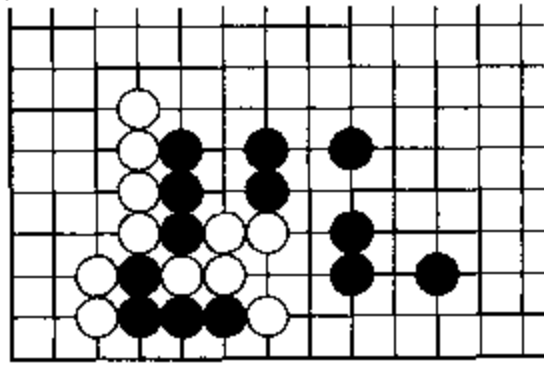
图 十一乙

图十一乙 黑1做眼是正着，它尽可能的留出公气，以造成有利的局面。白2只得紧公气，以下至黑5收气，白不能于A位紧气，黑得以从容地吃白。

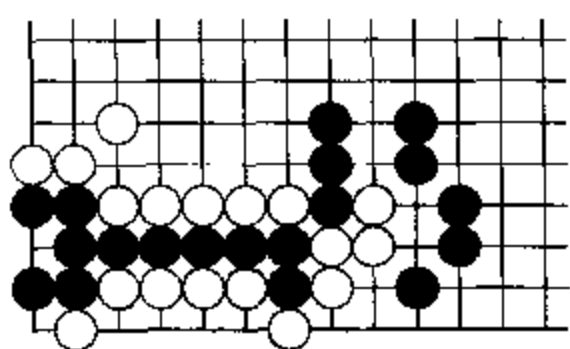
练习：四道习题都是黑先。



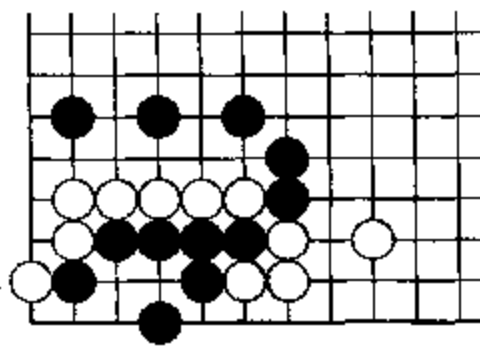
题 一



题 二



题 三

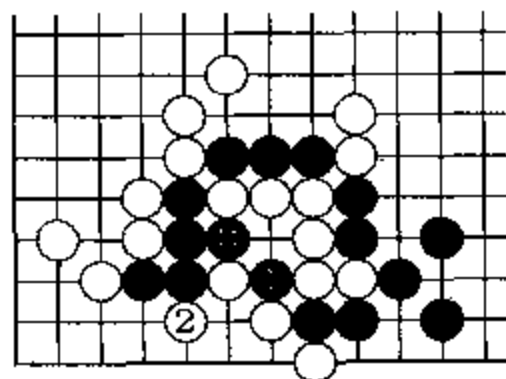


题 四

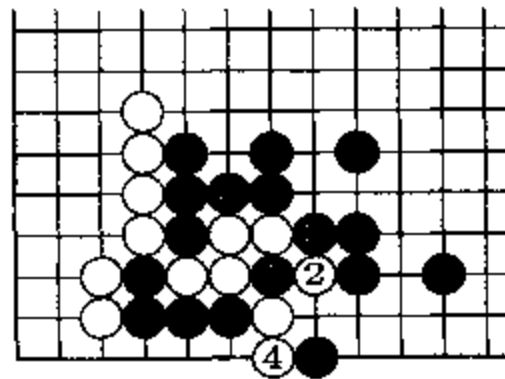
题一解 黑1扑是唯一可考虑之点,因黑不论占何处,白只要于1位接,黑就必死无疑。白2虎,黑3冲,形成扑之形状。总之,黑1扑后,白作任何抵抗都是徒劳的。

题二解 黑1扑是促气的好手,白2提后就造成白自紧一气的结果,黑3紧气就能快一气杀白。

黑1如于3位紧气,白于1位接则是延伸气的关键之着,从而造成白方四气与黑方三气之间的对气,白胜。



题一解

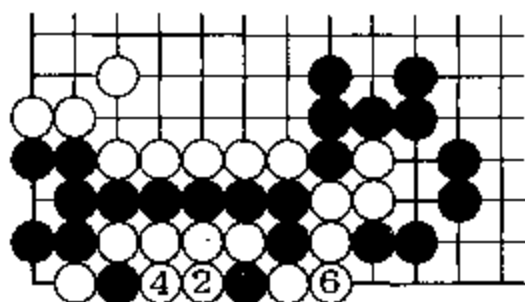


题二解 ⑥=●

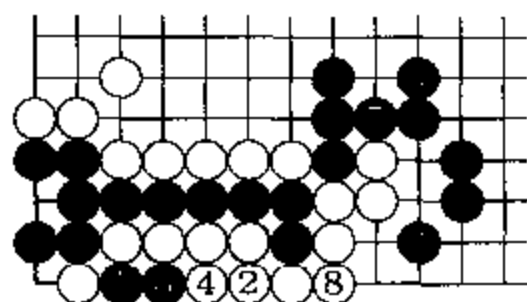
题三解甲 黑1扑,白2只得提;黑3扑,从而造成有眼杀无眼之势。以下白紧气只是无用的挣扎,黑总能杀白。

题三解乙 黑1扑这里,白2接是机敏之着。黑3再长,阻止白方做眼,但因黑少扑到一处而被白方快一气。黑失败。

题四解甲 这里的对杀似乎白棋的气远比黑棋长,黑方

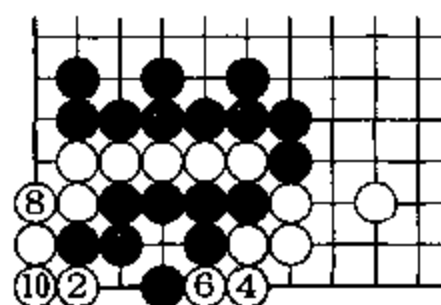


题三解甲

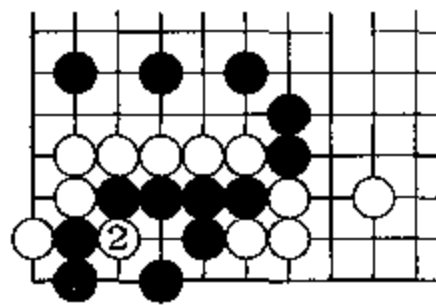


题三解乙
 ● = ① 扑
 ⑥ = ● 提

唯一的希望是利用有眼杀无眼这一招。黑1接是好手,它不仅造成有眼与无眼的对杀,而且留出很多的公气,使有眼方处于最有利的地位。白2扳是必然的,以下至黑11紧气,正好是典型的有眼杀无眼。



题四解甲



题四解乙

题四解乙 黑1同样是做眼,但公气很少,有眼方的利益不大。由于外气相差悬殊,白2断后已经不是同一等级的对杀,黑方必败。

第20天 棋形和效率

棋子周围的空点称作“气”，但在研究该子的效能时，也可称它为“势力点”。子的能量就是通过势力点向外辐射的，子的势力点越多，周围越空旷，则子的能量也越大，扩散得越远，其效率也就越高。

图一 黑方一个子有四个势力点，但左边的势力点由于白棋的阻挡，就无法发散其能量。

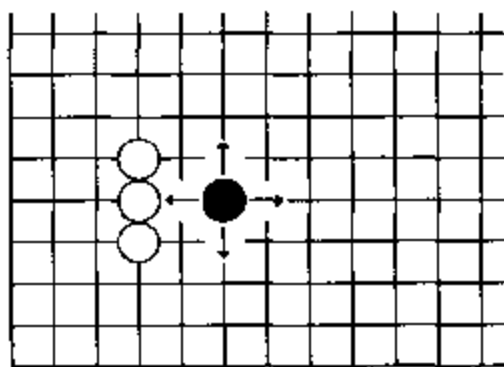


图 一

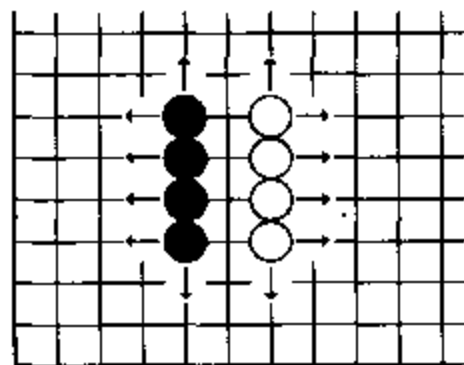


图 二

图二 黑、白双方各四个子，它们都有六个有效的势力点，黑主要向左，白则向右，而中间的四个势力点因互相阻挡，无所作为，故是无效的势力点。

图三 在这一局部接触中，双方各投入五个子。但双方拥有的有效势力点却不同，黑方有七个，而白方仅有四个。这主要是中间两个白◎子不具势力点，只是名存实亡的棋子。

图四 这是双方各三个子的接触，白方有五个有效势力

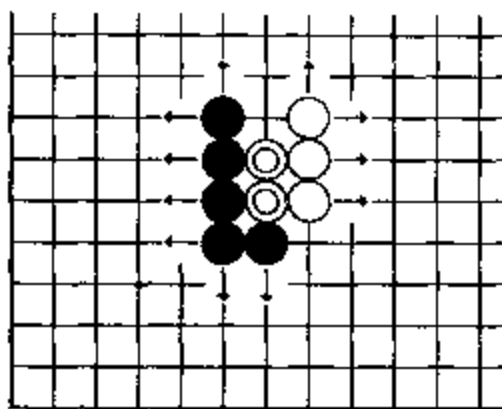


图 三

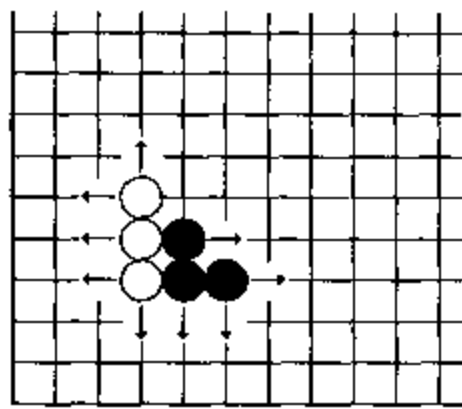


图 四

点,黑仅有四个,其原因是黑中间的一点有势力重复现象。这是“空三角”之形必然造成的现象,所以一定要避免走成这种效率甚低的形状。

图五 白1爬,从行棋的角度来说是效率很低的着法,被黑2扳,白方三个子几乎处于绝境。白方这三个子的形状就是那种势力重复、效率不高的“空三角”形。

白1应于2位跳才是正常的步法。

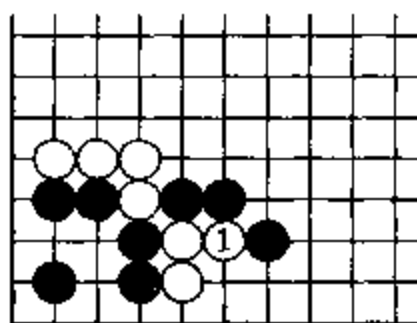


图 五

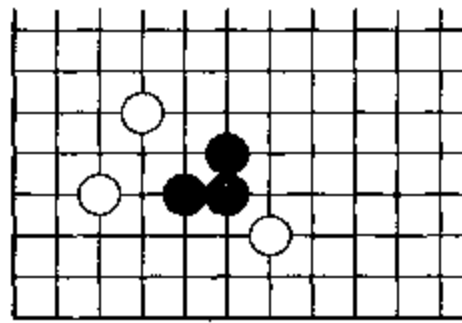


图 六甲

图六甲 黑方两个小尖之子已经取得可靠的联系,今再走1位接是毫无必要的,此一着即形成“空三角”的形状。这种“空三角”形状无法发挥每个子的作用,是一种吃亏的结构,也被称为“愚形三角”。

图六乙 黑1接是必要的。这是一种“实心”的三角,并无

势力重复之嫌。

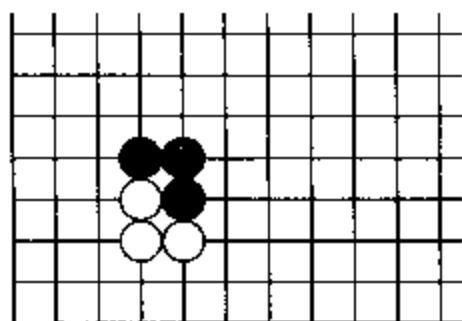


图 六乙

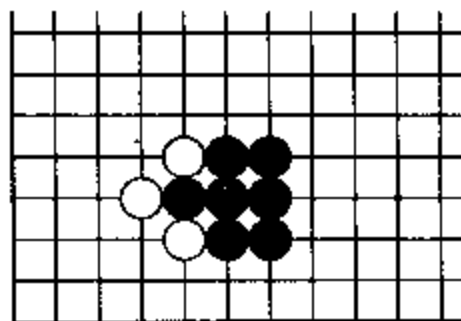


图 七甲

图七甲 黑1粘劫是只知救子,而完全不懂形状、效率的下法。由于这一接,黑方造成极度的“凝形”。

黑方右边拿走三个●子后所拥有的势力点与此也相差无几。

图七乙 黑1打,白2提也是大恶手。为了提一个无用之子而把子放到毫无势力点的地方上,被黑3打,5扳后,黑方的势力向外发散,而白却凝成一团,势力点极少。故白2应于3位接才是正着。

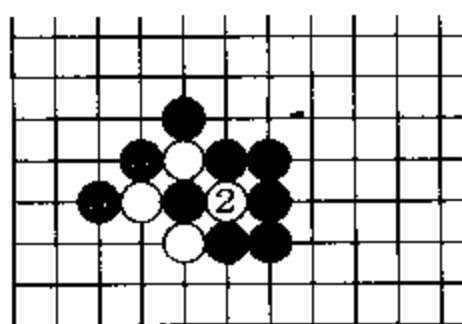


图 七乙

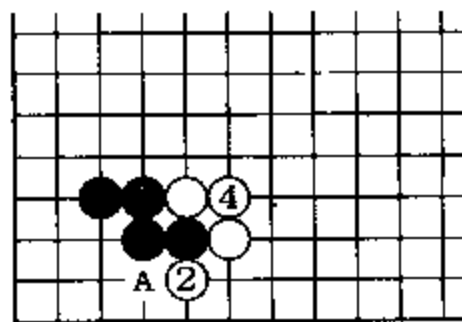


图 八

图八 黑1顶是错着。白2打,黑3接后即构成愚形三角。白4接后形状比黑好,故黑1应于3位退,白4位接是正着。试想:白2扳时,黑不于A位挡而走1位顶岂不荒唐吗?

图九甲 白方A位的缺陷是明显的,应该如何补呢?

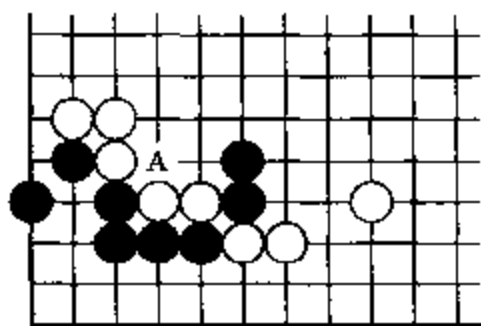


图 九甲

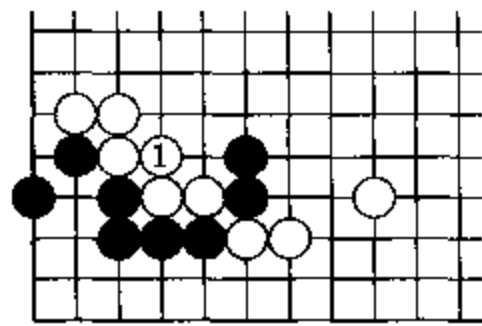


图 九乙

图九乙 白1接仅是解决了补断问题,从形状、效率的角度上来看,白方形成两个空三角,当然是恶手。

图九丙 白1虎补,黑2尖,白3不得不接,造成一个空三角和一个团形,是一个愚不可及的形状,而黑方却无一断点。可见,白1的补法更不行。

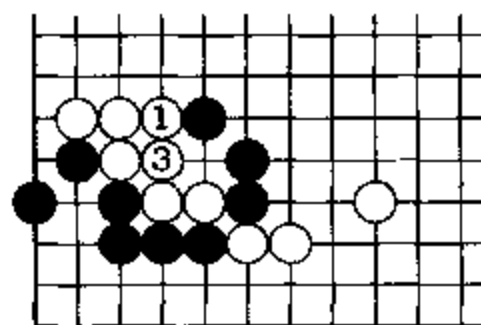


图 九丙

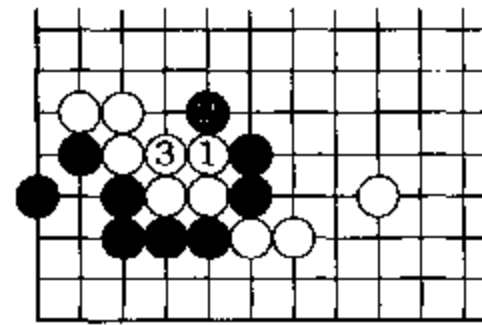


图 九丁

图九丁 白1挡,被黑2打,白3接后其形状和丙图相同,势力点比丙图少一点,但黑方也多了一个断点。其实这样的补法和丙图的补法同样拙劣。

图九戊 白1跳补,黑如A位冲,白B位接后仅有一个空三角,而且这白1的子已走到黑方两个子的前面。从形状和效率角度来看,白1是最佳补法。

图十甲 黑1接是恶手,因为这一接并不能对白方造成丝毫麻烦,而已方却已构成愚形。

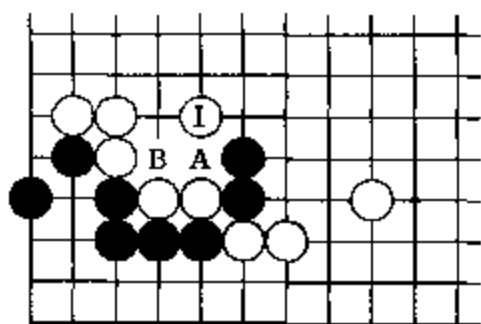


图 九戊

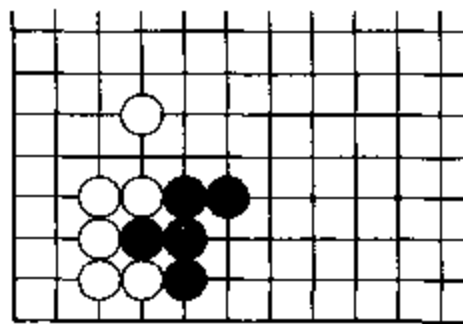


图 十甲

图十乙 黑方尽可脱先。白1提,黑2挡反能充分利用子力,形状也很整齐。白如于A位打,挑起劫争,黑即使劫败于B位打也无妨。

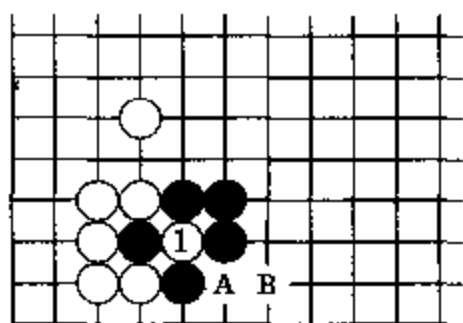


图 十乙

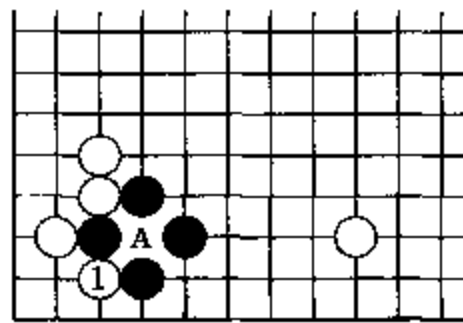


图 十一

图十一 白1打,黑2如于A位接就构成愚形,故黑2虎下做劫才是正应。

图十二 白1打,黑2不能于3位接,黑2反打是正着。这是对白1夺去己方根据的反击,把白的出头封住。以下至黑6双虎是正常的应对。

图十三甲 白1打,黑2接,构成一个方四,一个空三角的极度凝形,这是绝对不能考虑的应法。

图十三乙 黑1反打是好手,白2提仅是把子下到没有势力点的地方。黑3长,黑方势力向外发散,而白方却凝聚在一起,死活如何尚不得而知。

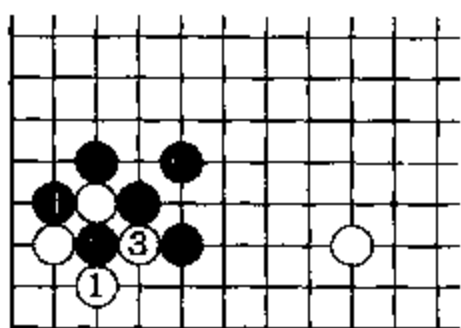


图 十二 ⑤ = ●

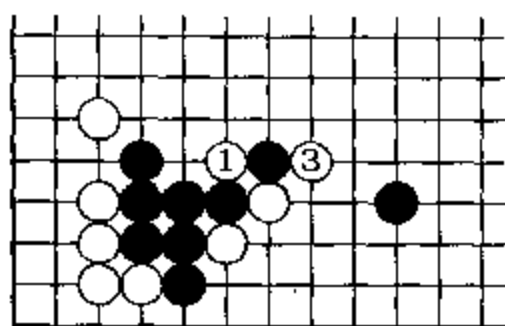


图 十三甲

在己方坚实之处下子，还是迫使敌方在己方坚实处落子，这是能否正确利用势力的分水岭。

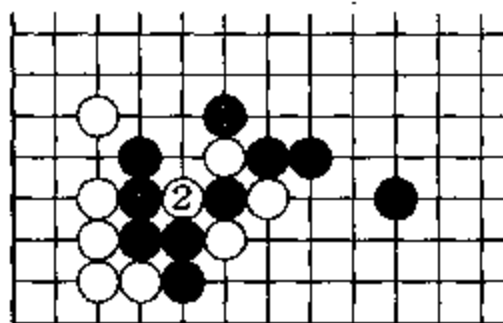


图 十三乙

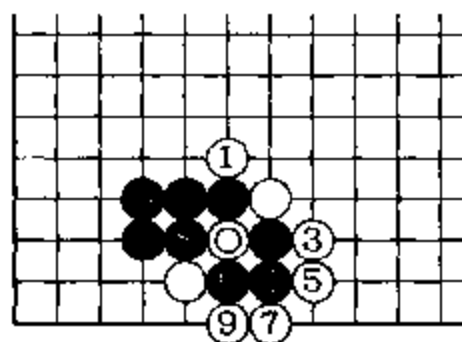


图 十四甲 ● = ⊙

图十四甲 白1打，黑2似乎是接回要子，但这一接已经构成愚形三角。白3打、5挡，当黑6打时，白7、9滚打，黑方形状凝滞的严重程度已无以复加。

图十四乙 白1打时，黑2反打是正着。白3提，黑4断打，白不敢贸然于A位挑起劫争。因为一旦劫败，白方的损失也极惨重。白5于●位粘，黑可于A位接，黑方的形状正常，而白则形状不佳。

图十四丙 黑2打时，白3如接，黑4也乘势接。白5打，黑6长出后，白棋下面被围，只能忙于在边上谋活，外面却为黑所控制，而且黑形状整齐，与甲图相比，真有天壤之别。

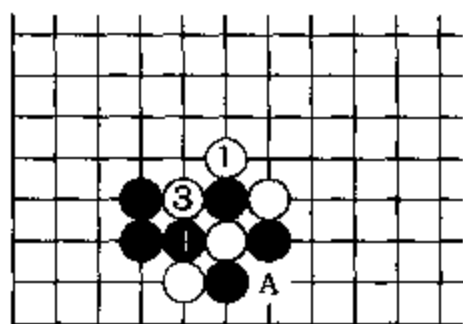


图 十四乙 ⑤ = ●

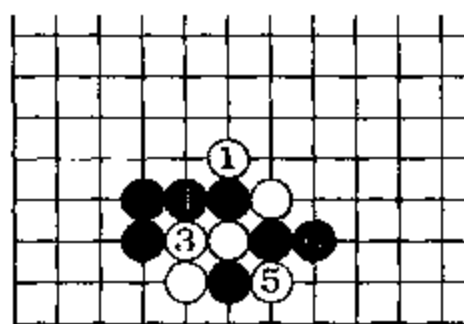


图 十四丙

图十五甲 白1打,黑2接已构成愚形。白3枷,黑4冲,被白滚打后,形状之劣已达到无法形容的地步。至黑12提,虽能提到几个白子,但只要稍具形状、效率知识的棋手一眼就能看出:黑方吃大亏了。

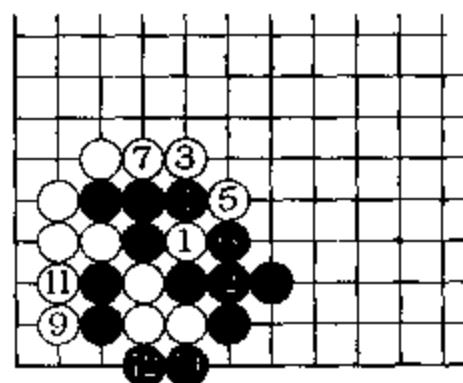


图 十五甲 ● = ①

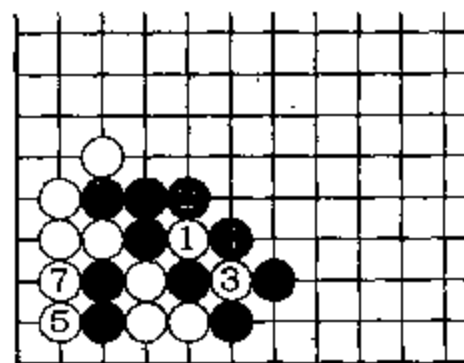


图 十五乙 ● = ●

图十五乙 白1打,黑2反打是注重形状的好手。白3提,黑4打,白不能接。黑6先手提两个白子,姿态生动,极其厚实,以后将会发挥出巨大的能量。

图十六 黑1点是攻击的要点。白不论走2位顶、4位补断,还是直接于A位曲,都不可避免地走出愚形三角。

图十七 黑子在三路上面向右边开拆二路,称为“拆二”。这是正常的结构。这两个子之间有相当强的联系,同时对下面的边地有一定的控制力。一子拆二、立二拆三、立三拆四等结

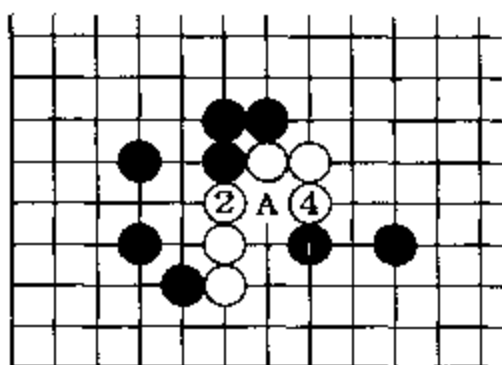


图 十六

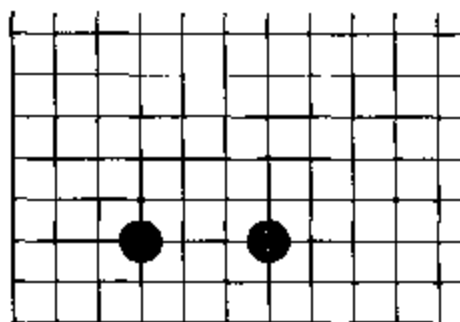


图 十七

构都是势力活用的经验总结。

图十八甲 黑1立二拆三的结构。白2如攻入,黑3尖,将敌方入侵之子向己方势力较强之处驱赶。以下至黑13断,白将陷于困境。

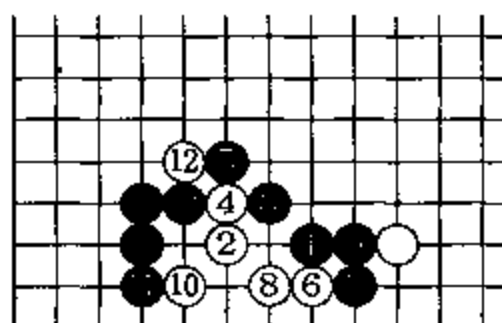


图 十八甲

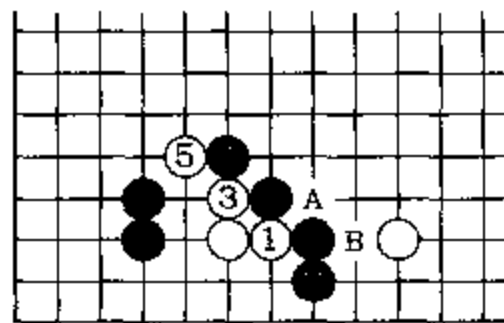


图 十八乙

图十八乙 白1顶,这着颇有迷惑性。黑2立阻渡,但白3冲,黑已无法阻挡。黑4如扳,白可于A位打、B位顶住吃掉下面两个黑子。白5简单地一扳也能冲出。

图十八丙 白1顶时,黑2压,将上面的缺口封住。白3扳就能渡过。

图十八丁 黑2接,先补己方的缺陷,然后根据白方逃的方向再行追捕。这种走法值得初学者好好玩味。

图十九甲 黑1尖顶是错着。它促使白方构成理想的阵地,从而也失去A位攻入之机会。而已方黑1之子对于护角

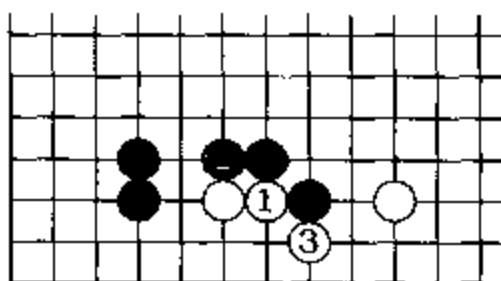


图 十八丙

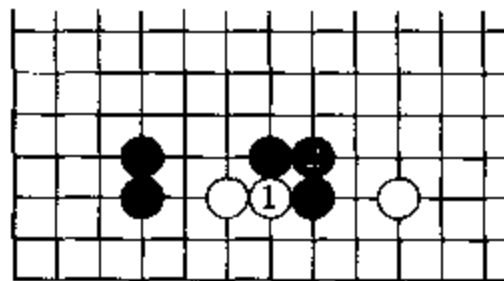


图 十八丁

的作用不是太大,故这两手棋的交换,黑方是亏损的。

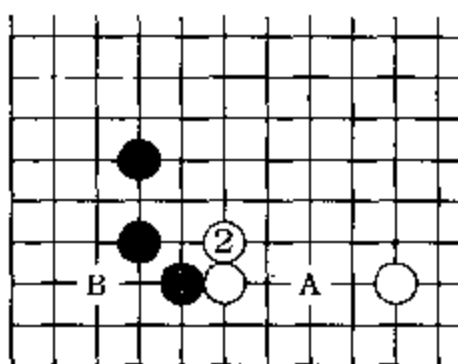


图 十九甲

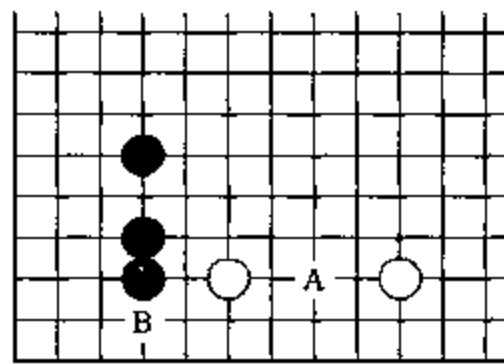


图 十九乙

图十九乙 对于白方拆三的阵地,黑1立补角是较好的走法,以后有A位攻入的手段。白如补边,则双方各有所得,而甲图则是白得多而黑得少。另外,黑1于B位补也是一法。

图二十 对于白方的拆二阵地,黑1尖顶是适切的手法。白2立则形成立二拆二,势力稍有重复之感,因而这两手棋交换就是黑方得多失少了。

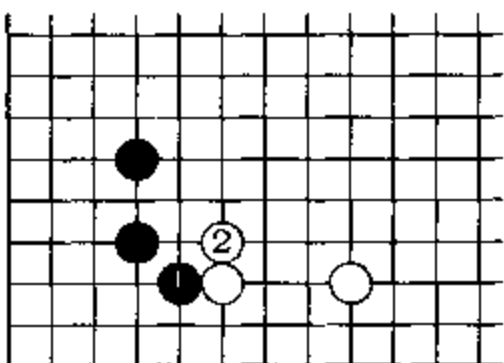


图 二十

对于初学者来说,首先考虑的常是生死之争,即吃子与逃棋、连络与切断以及死活的拼搏

等。当水平稍有提高后,就会考虑到封头与出头、根据地 and 涉

及到强弱的争夺。本讲讨论的则是更为细腻的争夺,即棋形与效率之争。当懂得这些知识后,就更能分清哪些棋是应该下的,哪些棋是可以下的,而哪些地方又是不能考虑的。这样,你的行棋就有了准则,水平也就进一步提高了。

第 21 天 切断后的处理常识

棋子一旦互相切断,战火就燃起了。这情况不论高手还是初学者,在实战中都会多次遇到。对这类问题的处理能力是一个棋手实力强弱的重要标志。

图一 在相互切断后,初学者往往会随手采用黑 1 打、3 打的手法,以期消灭敌子而重获通连。但结果常事与愿违。因为经两打后,白方仍是两个部分,而黑方的四个子却各不相连。所以,这种乱打是使主动局面向反面转化的开始。

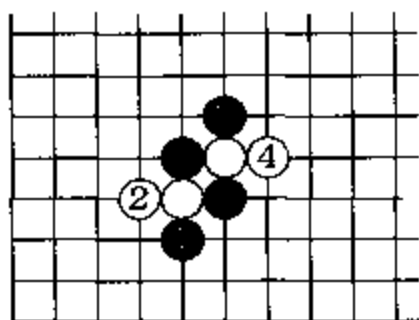


图 一

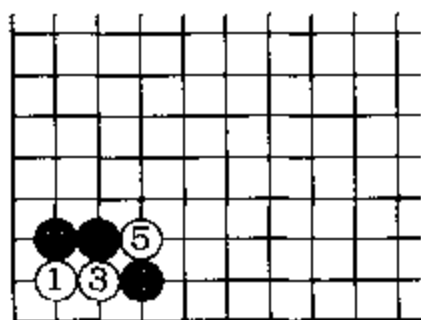


图 二甲

图二甲 黑三·三占角应能稳取角地,白 1 点二·二争角则近乎荒唐。黑 4 扳将白围住。白 5 断后,黑方应如何处理?

图二乙 黑 1 打是利敌行为。白 2 长后,黑下面的子尚未脱险,面上面的两子却受到影响。黑 3 补断,白 4 挡,吃掉黑方两个子,把角地置于己方控制之下。

图二丙 黑 1 退是正着,首先保护好己方最危险的子。白

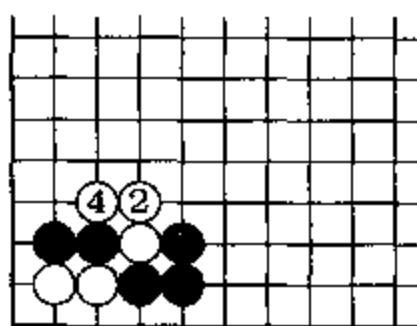


图 二乙

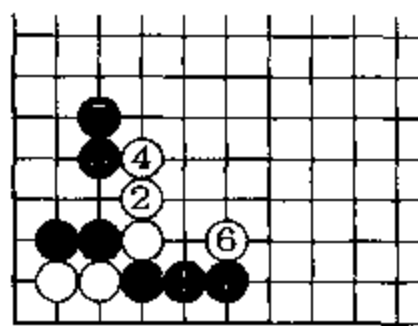


图 二丙

2 长后,最容易遭受打击的子已转移到上面两个子,故黑 3 跳也正确。以下至黑 7 长,白无法消灭黑棋,角中的白子也就无可救药。

图三甲 白 1 位切断是无理之着,黑应如何反击?

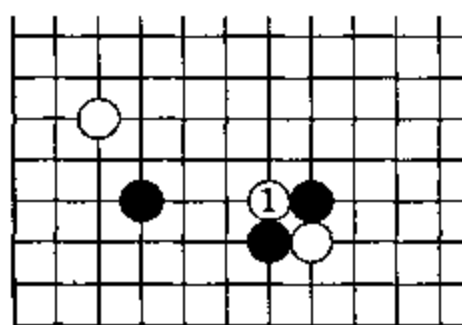


图 三甲

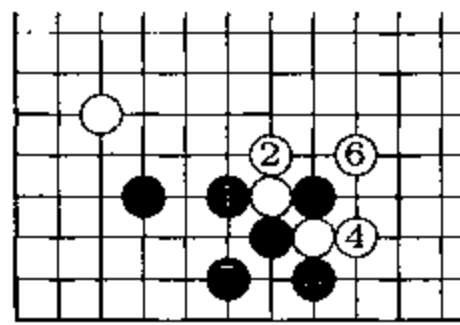


图 三乙

图三乙 黑 1、3 两打,再于 5 位虎,似乎保住了边地,但被白 6 枷,外势为白所得。白无理的挑战反而取得成功。

图三丙 黑 1 退,柔中有刚,以后黑 2 位打和 3 位征必可得一,吃通白子,给白方的挑战以有力的回击。

图四甲 这是黑方星位加大飞守角后,白 1 托、3 断是常用的手段,黑应如何对付?

图四乙 黑 1、3 打后,黑 5 虎保住角地,白 6 打吃,黑 7 爬过。这样的结果是白取外势,而黑的地域仅是二路爬出来的边空,少得可怜。白方获得成功。

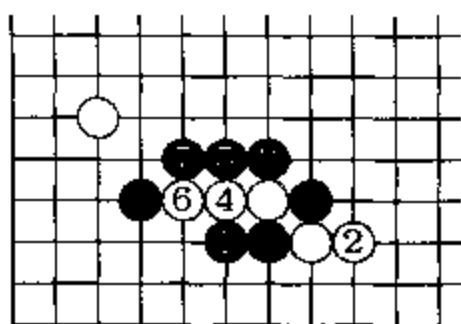


图 三丙

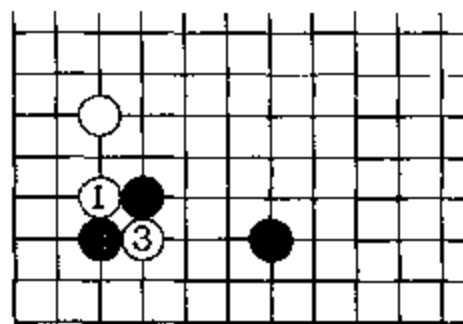


图 四甲

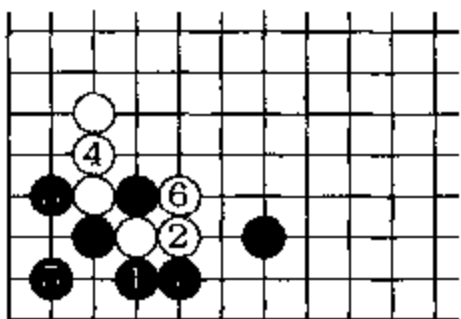


图 四乙

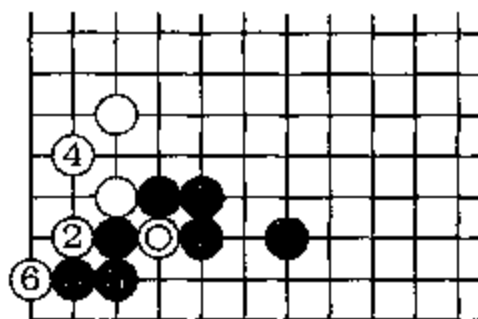


图 四丙

图四丙 这里黑方有各种应法。如图黑1长也是简明之着,白◎子已处在黑棋的包围之中。白2打、4虎后,黑5挡,白6扳,双方都在争夺根据。黑7补,各有所得,这是正常的结果。

图五甲 白◎子切断后,黑应如何处理?

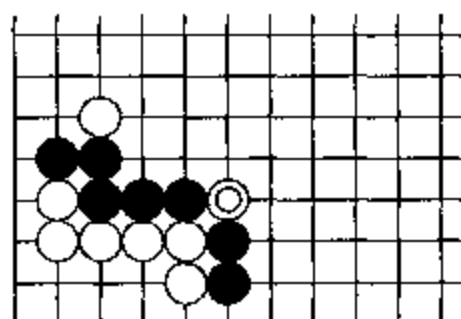


图 五甲

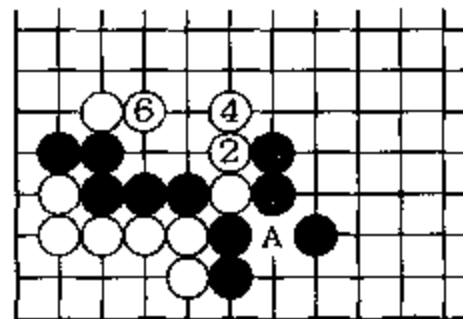


图 五乙

图五乙 黑1打、3再长,黑总认为是先手,乐得走,白如不应即可加以消灭。但是,黑1、3两着先手对己方带来什么好

处？而白方顺水推舟应的2、4长这两手棋又会造成什么影响？这是初学者常不愿多想的。白4长后，黑看到已无先手可走，回过头来才发现A位的断点依然存在，于是走5位虎补。白6长后，黑方的五个子身处绝境。白方2、4这两步棋正好参加了围攻。真是搬起石头砸自己的脚！黑5如于6位虎，被白A位断，黑也难以收拾。

图五丙 黑1跳，先安排下面两个最易受攻击的子。白2长后，危险点转移至左边。黑3虎补是当然的一手。试想此时黑方置五个子的危险不顾而走A位虎岂不荒唐吗？所以，如A位打这类无用、甚至利敌之先手，还是少下为妙。

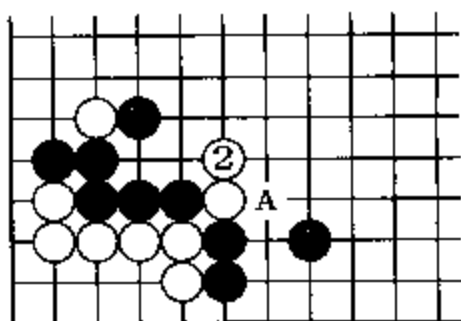


图 五丙

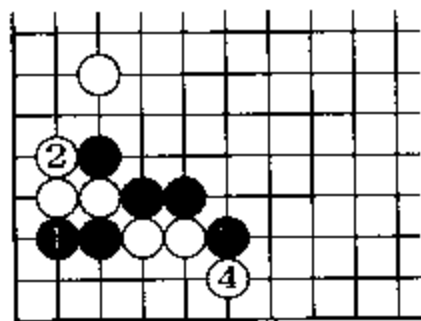


图 六甲

图六甲 黑1挡是先手。白2爬已脱离危险。黑3扳，白4也扳，黑无法擒住白方下面的子，角中的两个黑子也就处于困境。

图六乙 黑1长是好手。白2仍只得爬，否则黑于2位挡下，白两个子即死。黑3扳，白下边的两个子已无法逃脱。

这里，黑1之着对两面的白子都起着强大的威胁作用，即对两处白子都是先手，使白无法兼顾。作战中能找到这样的要点，是取胜的关键。

图七甲 黑1打、3接只是在绝望的形势下作无用抵抗。白对此可不加理睬，而占4关，下面的黑子仍然无法活。这场

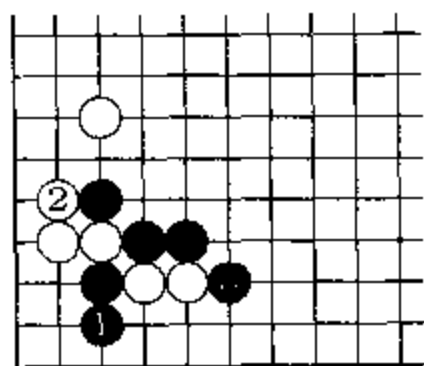


图 六乙

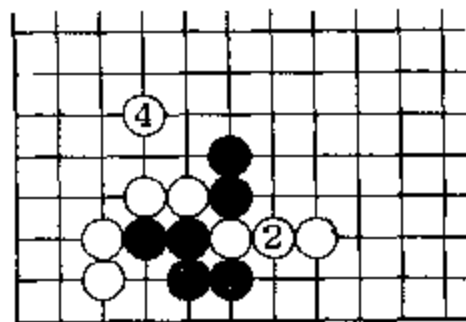


图 七甲

战斗当然是黑方全军覆灭。

图七乙 黑方看到敌方的兵力占绝对优势，故黑 1 打、5 挡下，弃掉两个子，用以换取外势，这符合“逢危须弃”的作战原则。这里黑 3 先夹一手与白 4 接作一交换是有利的，尽管黑 3 之子紧贴白壁作用不大，但白 4 在已经连络的棋上再接一手更是无用。以下至黑 7 虎，取得了有利的转换。

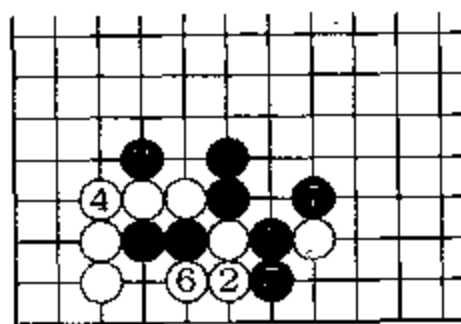


图 七乙

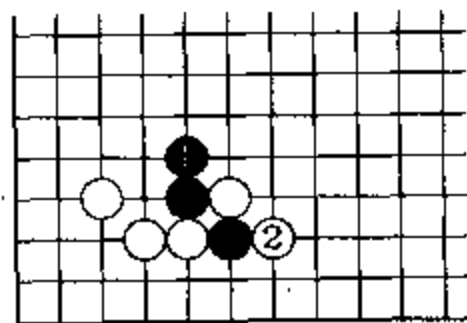


图 八甲

图八甲 在白占优势兵力的情况下，黑无法两全，而且只要一处被吃，另一处即使逃脱，意义也不大，故脱先也是正确的想法。

如果要逃，则应选择立即能安定的那一处逃。今黑 1 长是错着。白 2 打后，中间的两个黑子仍需经营。

图八乙 黑 1 打、3 接，先处理下边的一子是正确的选择。但具体的下法有问题，被白 4 夹击，黑方三个子仍无足够

的根据。

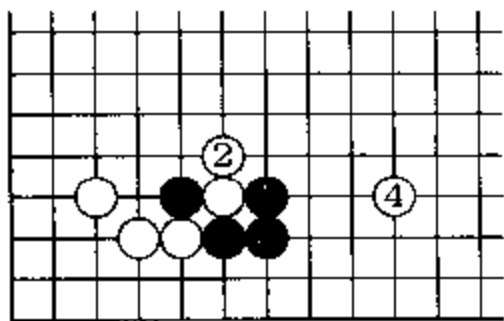


图 八乙

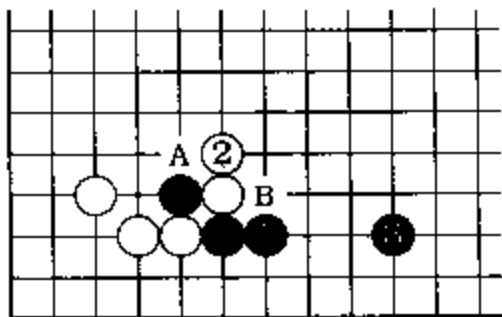


图 八丙

图八丙 黑1退是正着。白2如长,黑能在此争得先手走3位拆二,安下根据。

白2如于A位打,则黑乐得于B位曲打。

图九甲 白◎子切断后,黑应如何处理?黑方必须考虑到周围白子的影响。

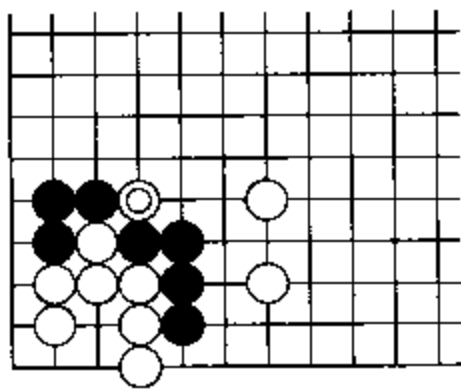


图 九甲

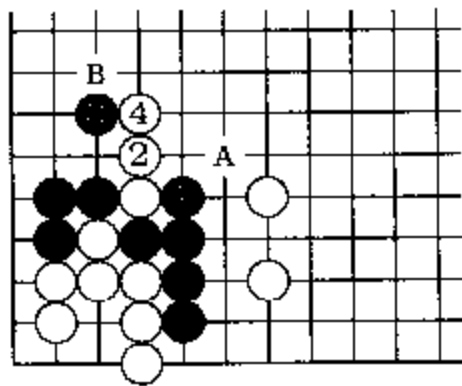


图 九乙

图九乙 黑1打、3跳，一子不舍，但被白4压，白以后A位封和B位扳必可得一，黑方将遭重大的损失。

图九丙 黑1枷、3扳,弃掉三个子而把白方紧紧封住。至黑11飞补,丢掉包袱而形成一道外势。这是变被动为主动的巧妙方针。

图十甲 黑1退也是正应。白2打、4长出,形成乱战。应该说这是白方完全可以一战的局面。

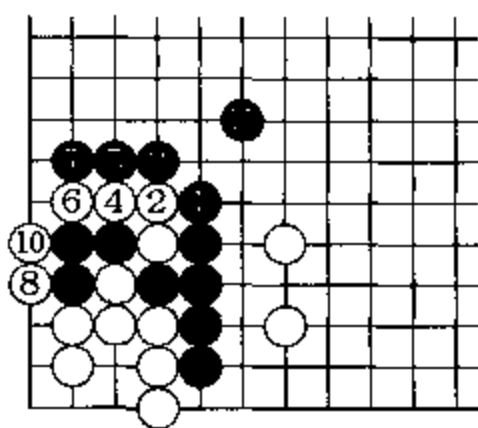


图 九丙

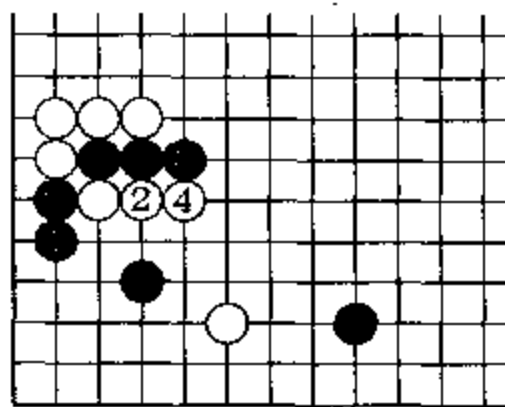


图 十甲

图十乙 黑1打,黑3再多送一子是绝好的处理方法。黑5扳是预定的弃子计划,至黑9先手将白封住,再占11位飞取得边角。两图相比,得失是极为明显的。

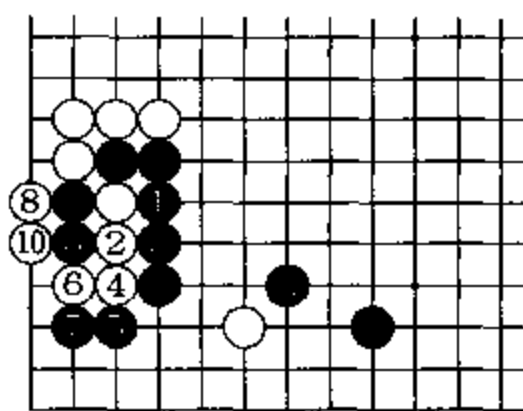


图 十乙

黑1打、3长这种弃子取势的手法值得好好玩味。在敌强我弱的情况下,弃子转换总是一条好的出路,特别是通过弃子能将敌紧紧封住的话,则应首先予以考虑。

图十一甲 黑1打、3长先处理四个子而放弃一个子是正确的安排,但着着紧贴着敌子的下法总是低人一头,难以摆脱被动的局面。

图十一乙 黑1单关的着法有所改进,白仍需2位补。黑3再关,远远跑在前面,出路通畅。但,这仍不是最好的处理方法。

图十一丙 黑1点是一箭双雕的好手。白2长,黑3冲、5断,白边角遭到破坏。白2如于3位接,则黑2位打能吃掉

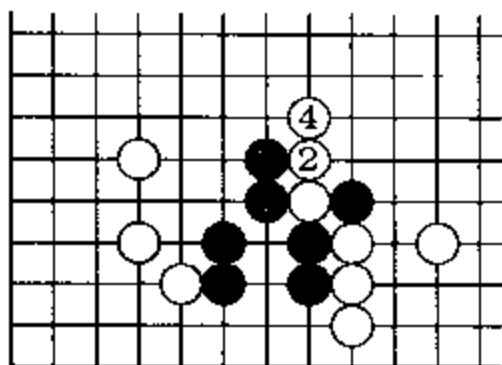


图 十一甲

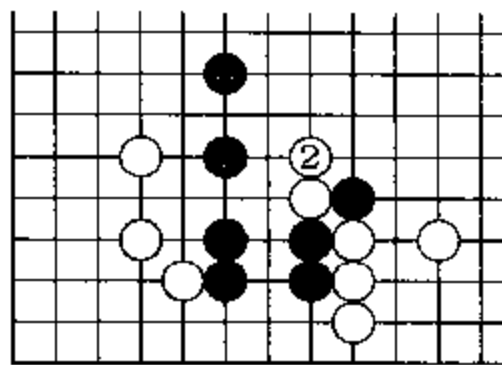


图 十一乙

白子。

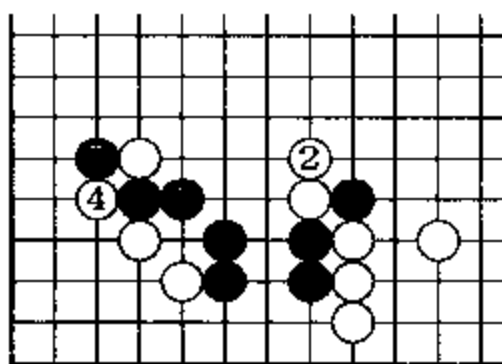


图 十一丙

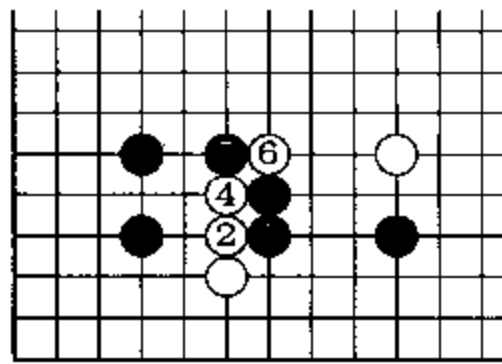


图 十二甲

图十二甲 这是受子棋中常见的形状。黑1尖冲、3长，手法正确，黑5扳强有力。白6断后，黑应如何处理？

图十二乙 黑1虎，紧紧封住白方出口。但白2打，黑3接后形成愚形，白4争到有关双方强弱的要点。

黑1于3位接则可避免白2一打之利，形状稍好，但白仍能占到4位要点。

图十二丙 黑1长，效率更高，不仅封住出口，而且还威胁白切断之子。白2长，黑3终于争到要点。但白4扳、6虎，黑7不得不补，白8小飞进角，黑方仍然未取得好的战果。

图十二丁 黑1打、黑3再贴，先手封住缺口。此时黑5挡下，白6扳、8虎，黑9可挡角，白棋被困。

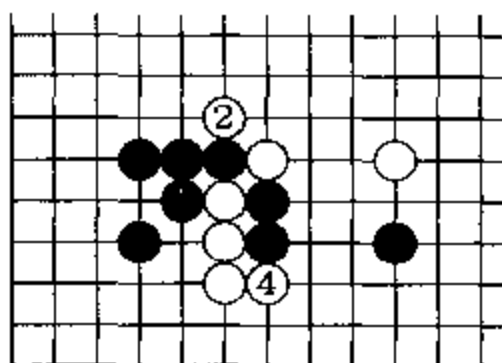


图 十二乙

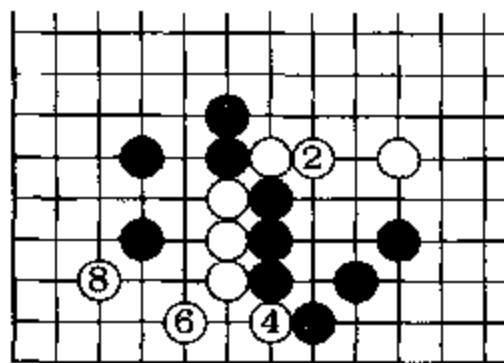


图 十二丙

可见,黑 1 这种对右面有利、对左上的封口无害之打,是应该打的。

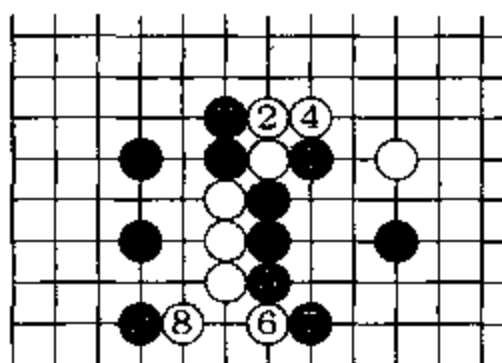


图 十二丁

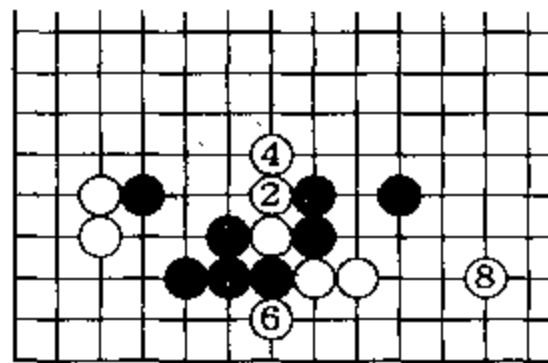


图 十三甲

图十三甲 这又是一个激战的状态。黑 1 打、3 长,白 4 长后,黑 5 如跳,被白 6 先手打,不仅与双方的根据有关,而且黑被打成愚形。白 8 拆二后的战斗当然是白稍有利。

图十三乙 黑 1 打、3 压,再经 5、7 滚打,不仅将白子紧紧封住,而且还造成白方凝形。这是一种极好的处理方法,黑 9 小飞攻白,处于相当有利的地位。

图十三丙 黑 1 飞压是好手,以后 A 位拦下和 B 位打必可得一。实战中能下出这样的好手,已是具有相当的基本功了。

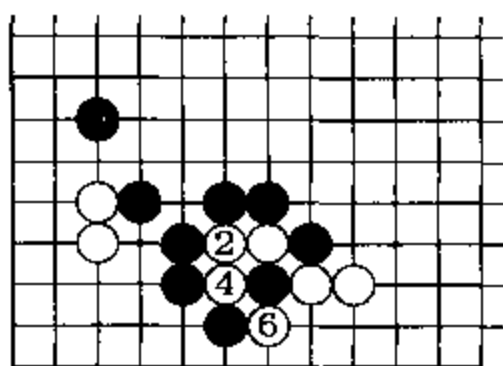


图 十三乙 ⑧ = ●

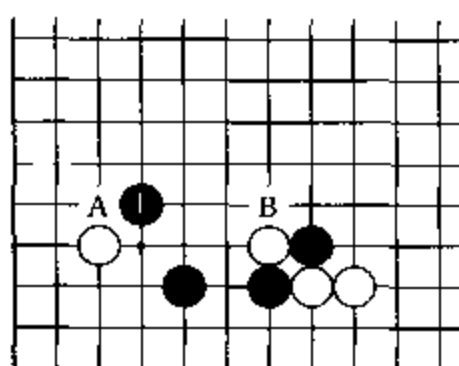


图 十三丙

小结:

被敌方切断后,处理的方法有:

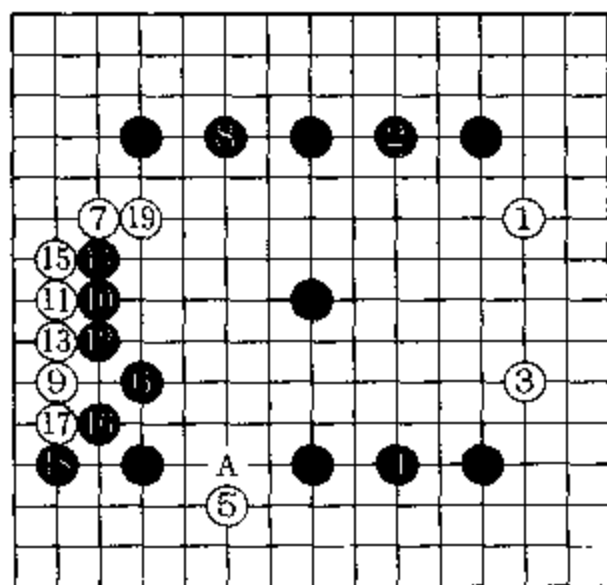
1. 能吃则吃:能吃掉敌子而重获通连是上策。
2. 能弃则弃:在敌强我弱的情况下需考虑弃子。
3. 能封则封:即使弃掉数子而能将敌方封住,也应感到满足。
4. 各自逃命:在处理一处棋时,如能对友军伸出救援之手当然最好,如若不能就各自处理,千万不能损害友军。

第 22 天 实战分析(三)

这是 15×15 路的小棋盘上让七个子的实战谱。读者着重学习攻孤、学会区分棋的强与弱。

第一谱 1—19

黑 6 单关应,这是常见之着,但如于 A 位压将白子封住,也是强有力的着法。



第一谱 1—19

图一 黑 1 压,白 2 挖是制造麻烦之着。黑 3 断打是有力的反击。白 4 如长,黑 5 再打,白 A 位断打后并无所作为!白不行。

图二 黑 3 断打,白 4 也打,放弃右面一子。黑 5 提,痛快

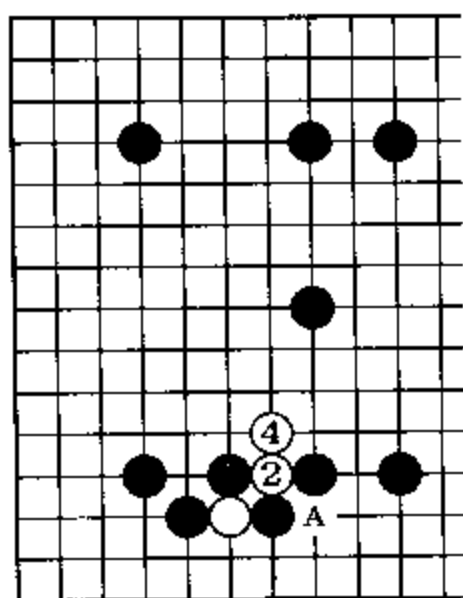


图 一

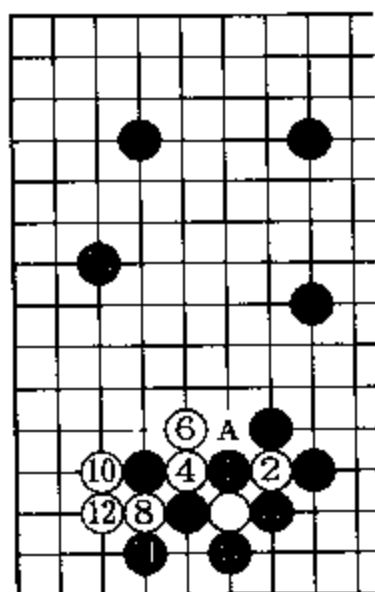


图 二

之极！白6只得长，白6如于A位打，黑6位断打，白将全灭。以后至黑13大飞，黑优。

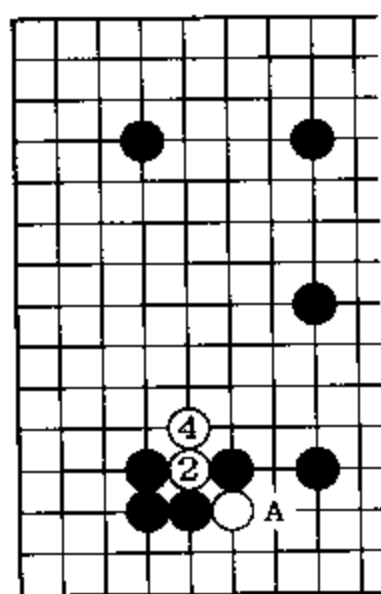


图 三

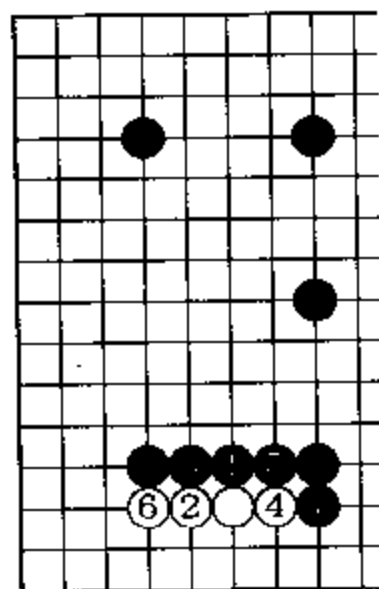


图 四

图三 白2这边挖，黑3断打也很有力。白4长后，黑5接是关键之着。白被断成两处，处境艰难。黑5如于A位打，

则白尚能于5位打,迫使黑提后,白能征掉星位之子。

图四 白2如长,黑3接,至黑7挡下,黑棋没有一个断点,棋形厚实。

黑8单关之着过于机械,此着应于10位夹,以下见:

图五 黑1夹既是夺取白方的根据,同时又是扩展己方的地域,这种夹兼拆的好点可以说是布局中的要点。白2关,黑3仍能占到好点,白方两个子由于缺少根据就随时可能遭到打击。

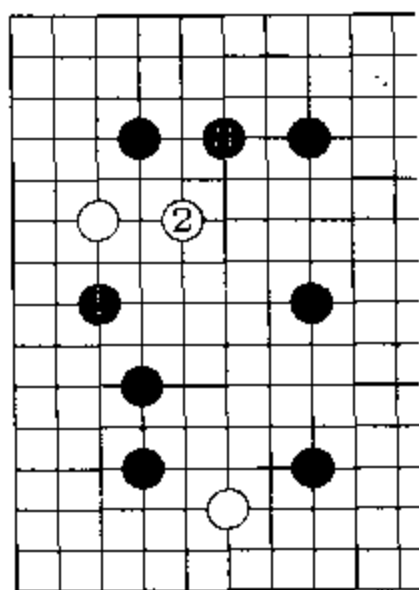


图 五

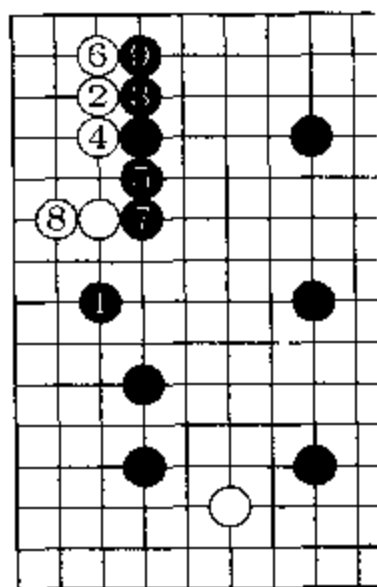


图 六

图六 黑1夹后,白2如点三·三,黑3挡至9挡,将白棋封于角内,而自己则是厚实之棋型。这样的棋局,白方就难以将水搅混。

黑16应与黑10至14的想法一致,于19位扳才是,让白棋在左边连络和做活,作为回报,黑方也将白棋封住,棋形厚实并在中腹围成巨大的地域。

第二谱 20—30

黑 20 下得莫明其妙。此手棋下在中腹其围地的功能很小,只是把左边已经很强大的一队棋与中间那一个并不危险的子加强了连络而已。所以,这是一手效能很差的棋。此时,可供选择之点很多。

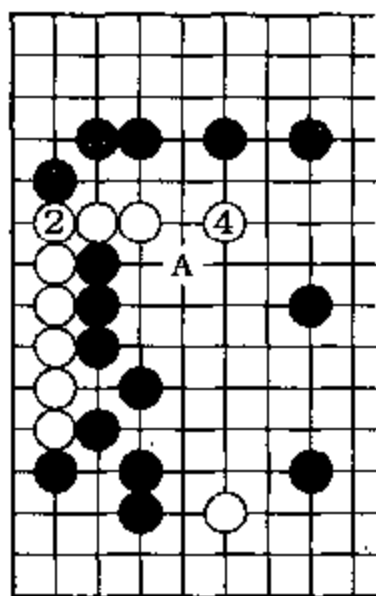
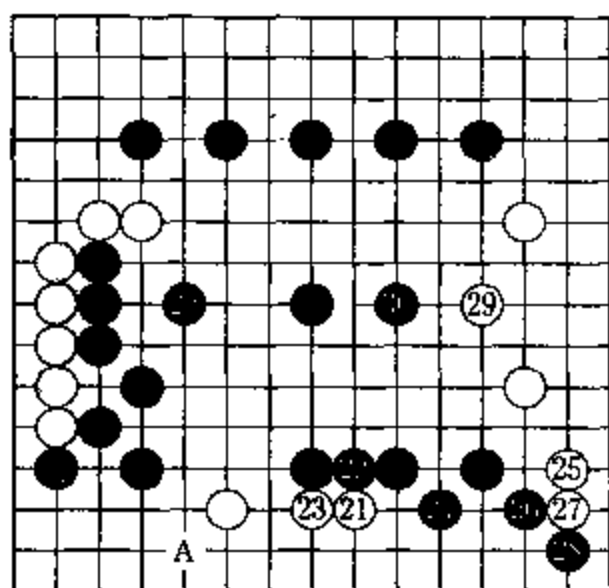


图 七

围取角地。

图八 黑 A 是攻守的好点:黑 B、C 同样也是攻守的好点;黑 D 积极攻入白方拆二的薄弱阵地是积极的下法。

但是这些着法的攻击对象都是一两个白子,与图三中黑 1 先攻击大队白棋相比,它的重要性稍差。不过,作为初学者只要在己方没有明显的薄弱之子时能想到攻击敌方薄弱之



第二谱 20—30

图七 黑 1 飞是强有力的攻击手段,白 2 只得连,黑 3 之着首先是加强己方的连络、也就是加强对白整队棋的包围网,同时又加强了对角地的控制,这才是最有效的着手,也就是在攻击敌方的同时收取围地的利益。白 4 跳,以防黑 A 位封将整队白棋杀死。但即使白 4 跳后这队白棋仍未脱险危险期,黑 5 又是高效能的着手,边攻击下边的白子又

子,而且还能在攻击过程中收取一定的利益,这样的想法和着法都是值得称道的。

由于黑 20 的意图不明,白就有机会走 21 点、23 退,使下边的一个白子得到了加强。

黑 24 至 28 的着法虽然不是最佳着点,但每一手棋还算是有一定的意义,只是黑 30

又一次犯了黑 20 这样的错误,在中腹盲目地关,既无攻击之意,也无防守的价值,从围地角度来看,效率也是极低的。

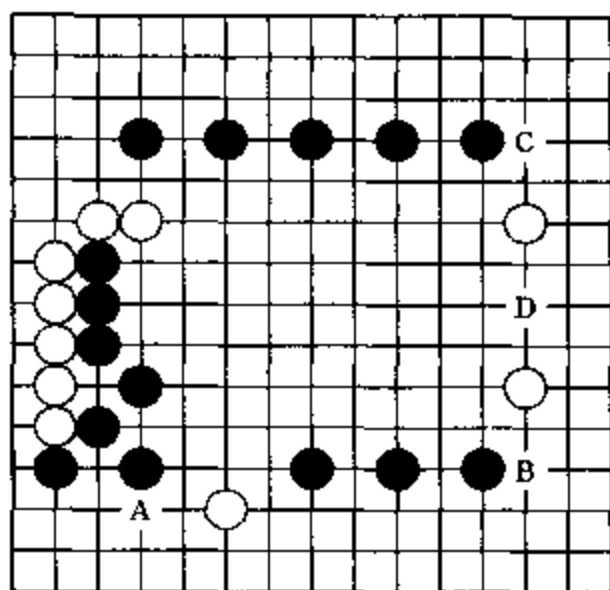


图 八

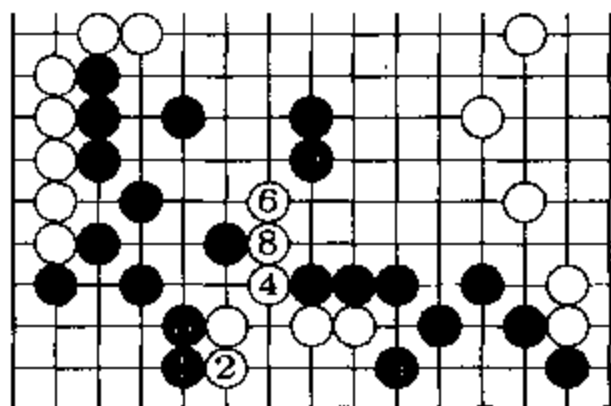


图 九

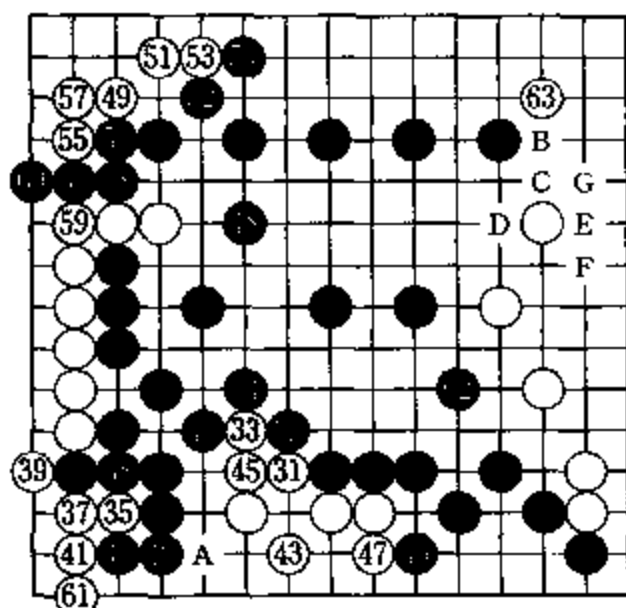
黑 30 仍应按图七的下法,攻击左边的白棋,由于黑 20 之子的存在更容易围歼这队白棋。另外,A 位飞也是很好的着点,以下的变化是:

图九 黑 1 飞,既搜白方的根据,也围占角地,是效能很高的着手。白 2 挡住边地,黑 3 补强角地,白 4 虎出头,黑 5 尖缩小白方的眼位。白由于下边的地域不足以做出两个眼,故白 6 关,向中腹逃窜,但由于黑棋外面的兵力太过强大,至黑 9 并,这队白棋已不能逃出黑方的包围,又无

法做出两个眼，整队白棋全部阵亡。

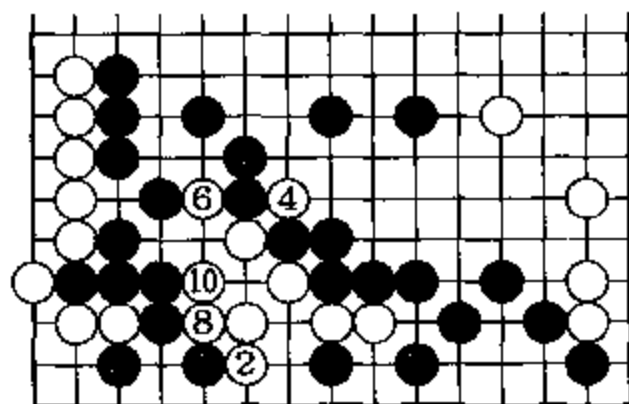
第三谱 31—

黑 32 采取兵来将挡的办法对付白棋，这是初学者的通病。这手棋不能说毫无意义，但是它仅是围取中腹点滴之地，其价值远不如 A 位飞，何况遭到攻击后的整队白棋还不得不为其生存而拼搏呢？



第三谱 31—

白 35 点是白方无奈的下法。黑 36 挡，割断白下面的边、角连络是有力的下法。



图十

但黑 40 扳、42 接再次失去一举擒敌的机会。

图十 黑 1 尖、3 再尖，缩小眼位。白 4 至 10 竭力在上而做出一个眼，但黑 11 夹，白下面无法再做出一个眼，白死。

图十一 黑 3 尖时，白 4 如挡，黑 5 点是先手破眼的要着。黑 11 接后，A、B 两处必可占到一处，白死。

黑 42 于 A 位虎，白下边的棋仍无法活。

黑 48 再次下在中腹。如想连络，那完全没有必要；如想围

地,那就应该记住“金角、银边、草肚皮”的格言。

白 49 点三·三,拚死争抢角地,实属无奈。至黑 60 立,阻渡,白先手夺取角地后再于 61 位补活,白可谓左右逢源。

在这过程中黑 52 尖是严重的失着,应于 57 位扳,以下的变化见:

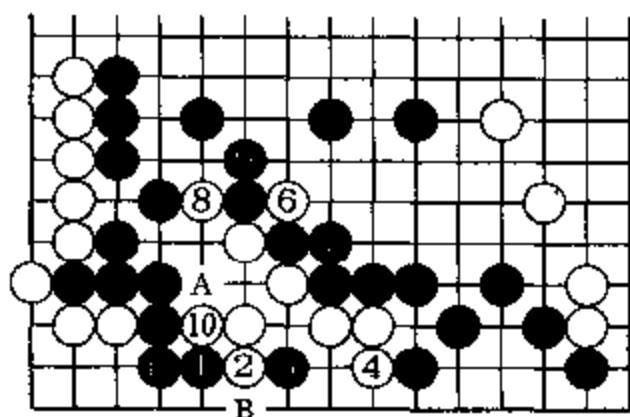


图 十一

图十二 黑 1 扳,白 2 如挡角,黑 3 打、5 虎补是好手;以后 A 位扳,白左边的大块白棋仅有一个眼。黑 B 位跳下能杀左上角,白难以两全。

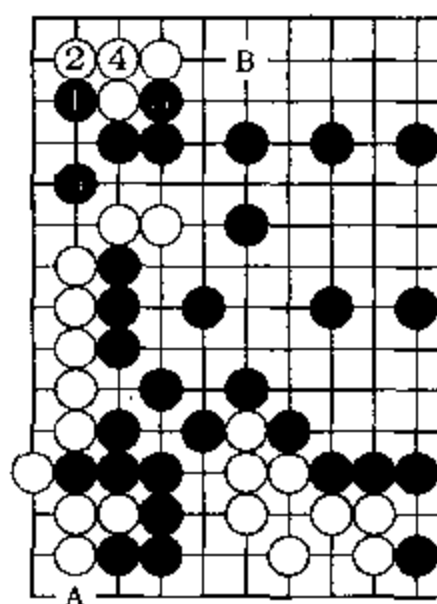


图 十二

图十三 黑 1 扳后,白 2 向边上发展,黑 3 仍能从容跳下,迫使白棋向角上去谋求眼位,从而造成白方两处因争抢眼位而无法两全。白 4 扳角,黑 5 打、7 虎补,即使白 8 打,黑 9 仍能接,白 10 补活左边,黑 11、13 的杀法很好。当白 20 挖,黑 21 退是关键,白无法活。

黑 62 又一次犯围占中腹的错误,把最后一块角地拱手让

给白方。此手可占 B 位玉柱,或更积极一些地走 C 位尖顶,白 D 位立,黑 E,白 F,黑 G 位接,这是全局最后的大场。

黑方一再把子投向中腹(黑 20、30、48、60),这些棋既不

是逃孤，又不属攻击，只是把活棋与活棋连起来围占中腹小小的地域，效率很低。尽管如此，这局棋黑方仅是优势在减少，全局还是黑方稍优。由此可见，让七个子的威力有多大！

在让子棋中，黑方只求己方通连，不给白方以可乘之机，这固然是安全的下法，并且胜率也可能较高，但是，这种思想方法对于棋艺的提高是有损无益的。要提高棋艺，应该注意以下几点：

1. 在让子棋中，白方的弱子比比皆是，黑方应该把重点放在如何攻击这些敌子上。通过让子棋的锻炼，逐步做到有计划地攻孤得利，甚至全歼敌子，这样才能提高你的作战能力。如果对白方的孤子视而不见，那么，下让子棋与提高实战能力之间就关系不大，甚至会造成你的视觉错误。

2. 应学会区别每块棋的强弱程度，对那些容易做活、能轻易地与友军取得连络、出路很广的棋应判断为强者，不用过分照顾；而缺少眼位、易受包围、断点很多的棋才是弱者。

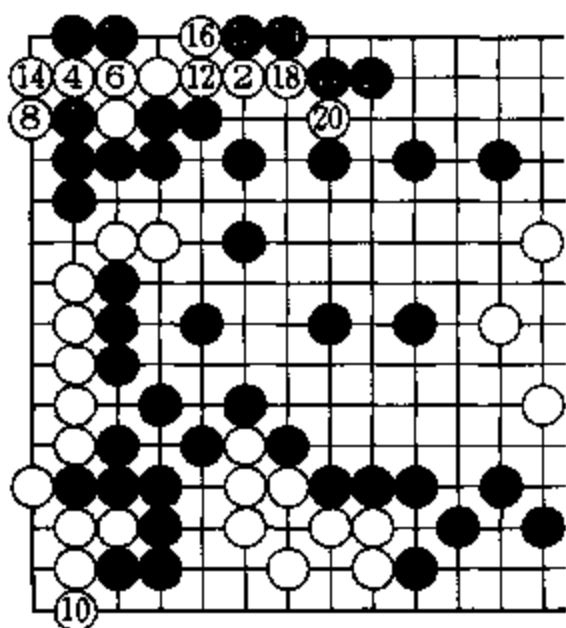


图 十三

第 23 天 尖 与 关

尖与关都是围棋对局中极为常用的手法,但各有其特点。

图一 在己方子的斜角上走一着,术语称它为“尖”。由于它随时可于 A 位或 B 位相连,故是一种很坚实的手法。在实战中,“尖”有着广泛的用途。

一、向中央出头

图二 白 2 挂角时,黑 3 小尖也是正常的应手,一则可以避免白于 3 位小飞压,再则也可于 A 位飞压取势。

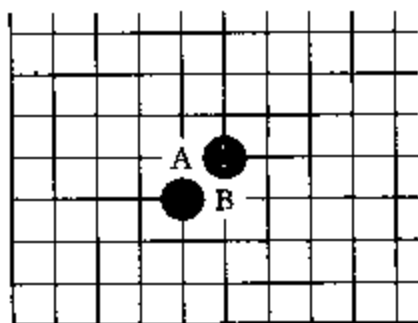


图 一

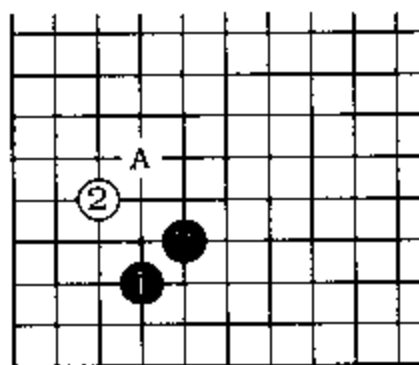


图 二

图三 白 1 夹击时,黑 2 尖出头是正应。同样,当黑 4 夹击时,白 5,黑 6,白 7 连着走尖,向中腹出头,也是避免被对方将己方的出头封住。黑 8 尖顶,则意在夺取根据。

图四 黑 1 尖是使出头通畅的正着。此着如于 A 位压,白 2 压出,就造成己方被穿透之状,不能考虑。黑 1 如于 B 位

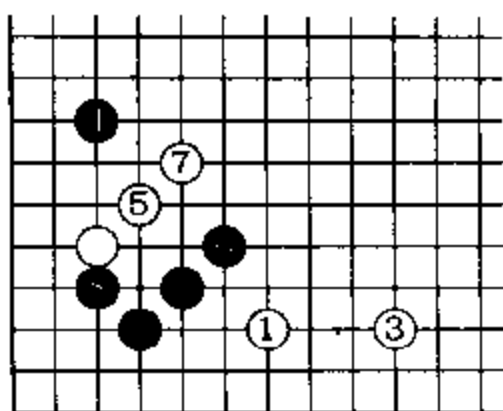


图 三

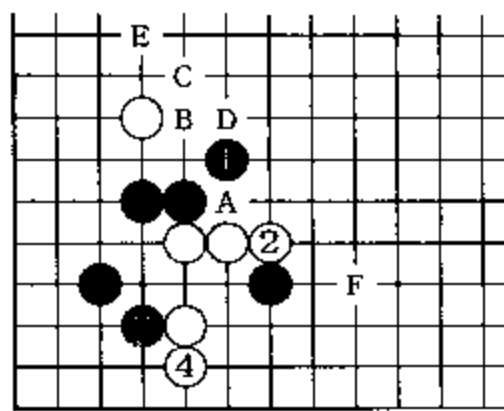


图 四

压,也含出头之意。但经白 C,黑 D,白 E,徒然加强白棋,故黑只能选择小尖出头。“棋逢难处走小尖”就是指没有好步调时,小尖最能解决问题。白 2 压,黑 3 尖顶夺根,白 4 立下后,黑有 F 位跳,或是 E 位夹击的走法。

图五甲 黑 1 尖是正着,白 2 只得补。黑 3 压,出头坚挺,中腹的势力,黑明显占优。

黑 1 如于 A 位压,白 B 位长,黑 3 搭,白可于 C 位扳。双方的出头在中腹相争,还是白方的头较强,中腹的势力也变成白占优。

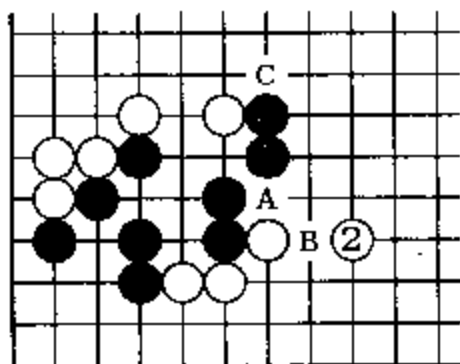


图 五甲

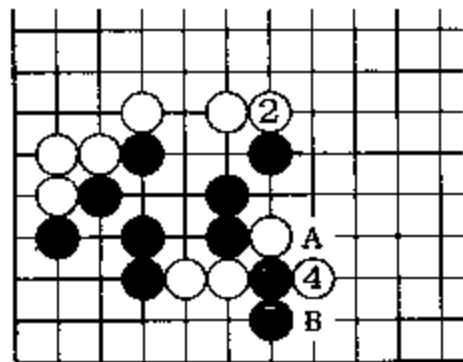


图 五乙

图五乙 黑 1 尖时,白 2 挺,抢占中腹,则黑 3 可断。白 4 如打,黑 5 立下,白因有 A 位的断点而不能于 B 位挡下。

图六 白1尖,向中腹走畅,同时又带有攻击黑子的作用。黑2尖,也是好着。此着若于A位挺也是常法,但被白B位扳,黑难以突围。今黑2尖,白3如于C位硬封则必然会付出相当大的代价。今白3关,黑4也关,战火即向中腹蔓延。

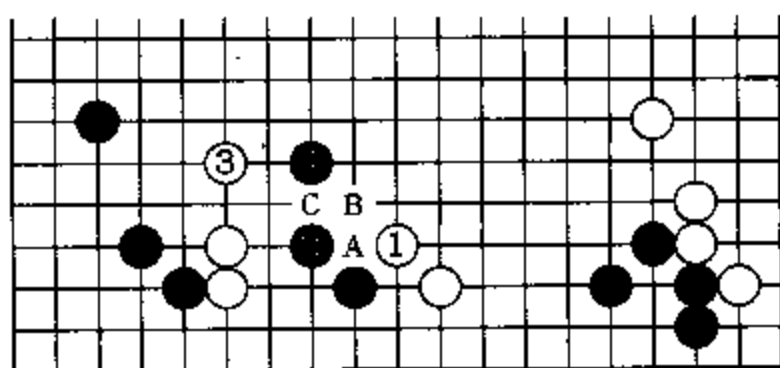


图 六

二、尖封阻渡

小尖的步伐虽小,但坚实无比,两子之间没有间隙,敌子不能从中穿过,故常用来封敌阻渡。

图七甲 黑1尖,封住右边的出口,把敌子逼向左边单关的阵地。这是最通常的着法。

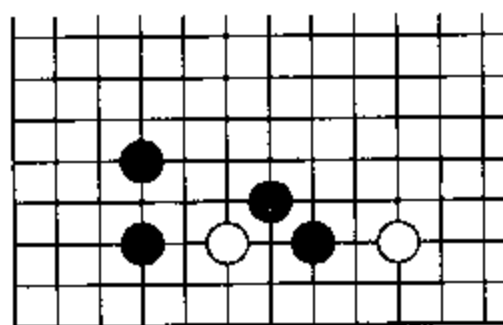


图 七甲

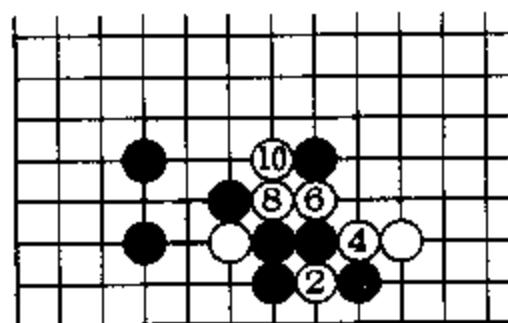


图 七乙

图七乙 黑1如单关,白就有2位托的手段。黑3扳至8冲是必然的过程。黑9断,白10曲出,能控制中腹。这就是单关的缺陷带来的问题。

图八甲 黑1尖,使自己的出头通畅,还含有A位飞压,既攻击白子又能加强己方。白2如托,则黑3扳,白4断,黑5打、7挡下,阻止了白方通连。这就是1位尖的阻渡作用。

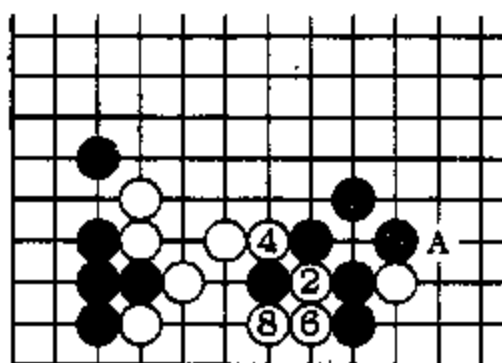


图 八甲

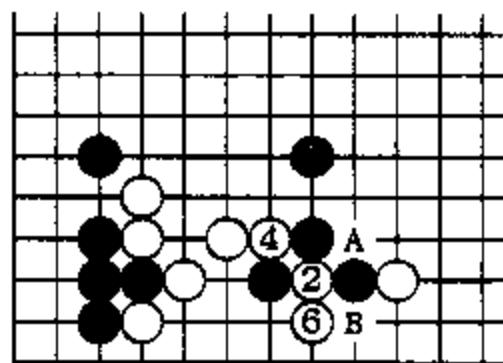


图 八乙

图八乙 黑1关,虽也是向中腹出头的着法,但白2托,经黑3扳、5打,白6立下后,黑因有A位的断点而不能于B位挡下。

关的步幅较大,但较虚;尖的步幅小而坚实,尖的阻渡作用在这里得到证明。

图九 黑1尖,白2飞,黑3飞压,双方着法正常。白方知道A位托不能渡,故不再作无谓的试探。

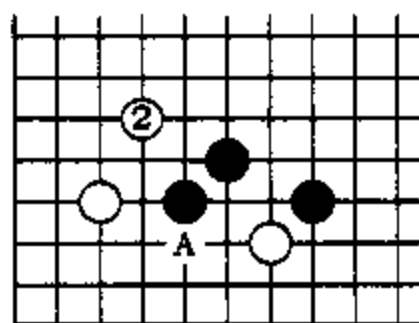


图 九

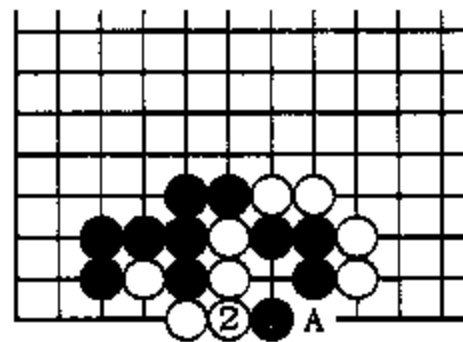


图 十

三、一路尖在对杀中可利用敌方难以紧气而取胜

图十 黑1尖,白2接,黑3紧气,由于白不能于A位紧

气，黑快一气杀白。

图十一甲 黑1尖，是常用的手段。白2立，黑3挡，白4只得阻渡。黑5先挤，白如A位接，黑B位封，仍能利用C位不能入子而获胜。白2如于D位挤，黑E位跳能安全连回。

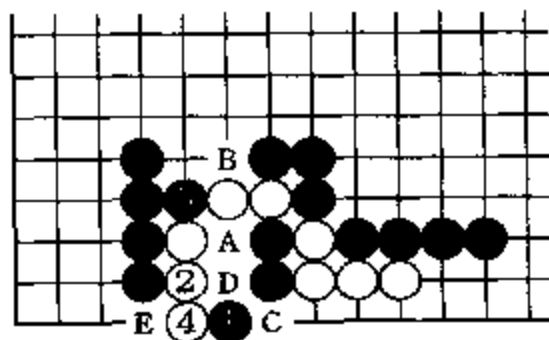


图 十一甲

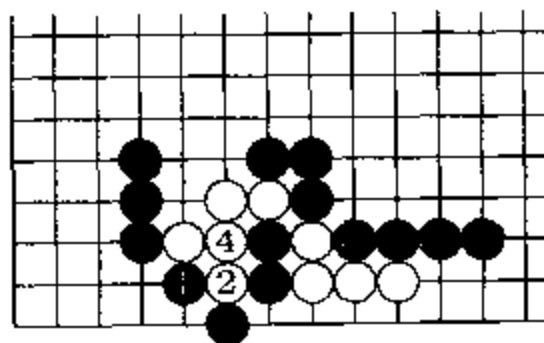


图 十一乙

图十一乙 黑1扳企图通连。白2挖是好手。黑3打，白4接，黑方的要子无法连回。

图十二 黑子受到白方的两面夹击，已无法取得足够的根据。黑1向中央隔开一路跳出是最常用的手法，术语称为“关”或“单关”。

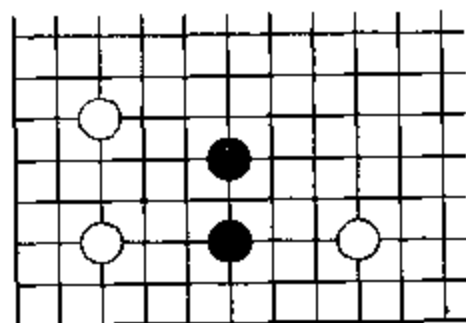


图 十二

“关”由于步伐较大，常用来处理弱子。“逃用单关”就是棋家熟悉的格言之一。

图十三 黑1、白2竞向中央单关，这不仅是使己方出头通畅，而且含有争夺制高点的意味。黑3如脱先，白即于3位飞镇。白抢到这一制高点就能在追击黑棋的同时在右边筑成理想的阵地。同样，白2如脱先，黑于2位飞镇，白虽不致于被杀，但在谋活的过程必然加强了黑方。

所以，在两块弱子竞向中腹单关时，都不能给对方镇住。

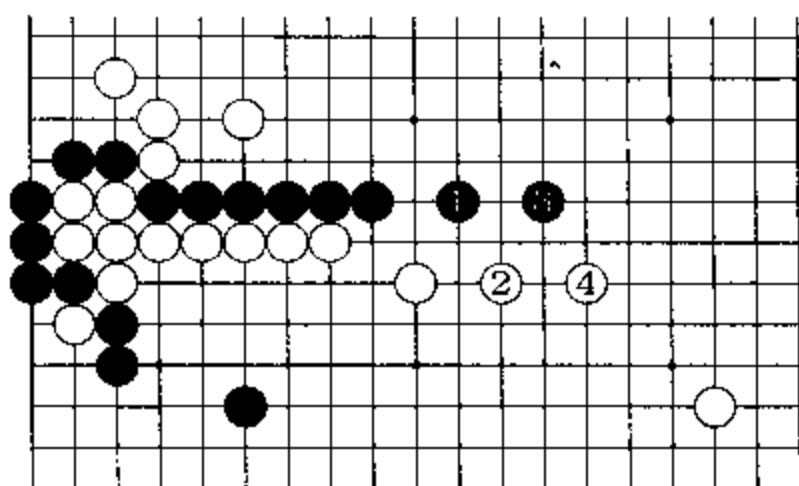


图 十三

图十四 黑 1 关,把弱子走向中腹。白 2 关也同样重要。当白 4 关后,中间双方的孤子经过两次单关后不仅出路通畅,而且也容易做活。黑 5 补边极为重要,否则白在左边 A 位附近打入,黑●子就落入白的包围之中。

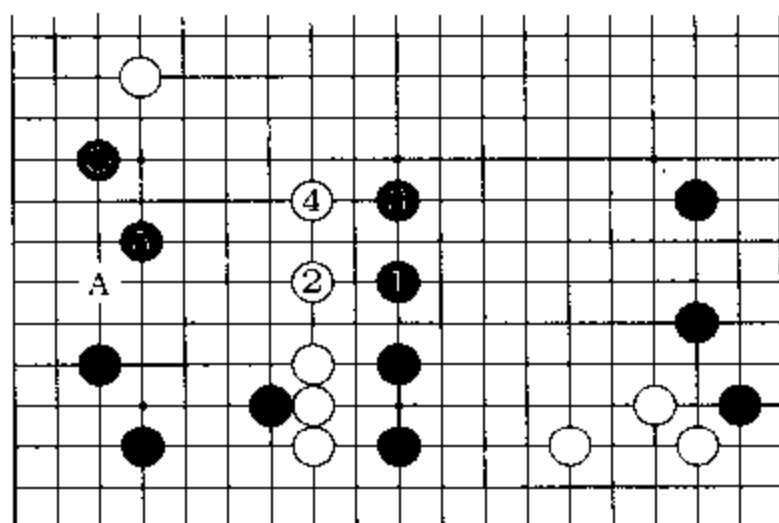


图 十四

图十五 白 1 关就不是弱子寻找出路的下法了。这手棋一边对黑方●子施加压力,同时又瞄着 A 位碰,侵入黑左边的阵地。

同样,黑如先于1位关也是要点。它一面加强左边的阵地,同时又对下边的●子有所照应。

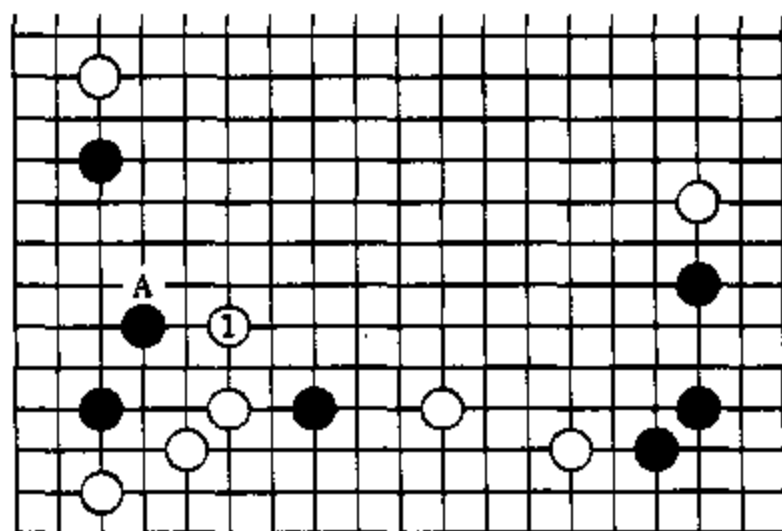


图 十五

图十六 白1关,向中腹逃出。黑2关,在追击白子的同时扩大左边的阵地。黑4关后,左边的阵地相当可观。这样一面追击,一面扩大地域的着法才是可取的攻击方法。

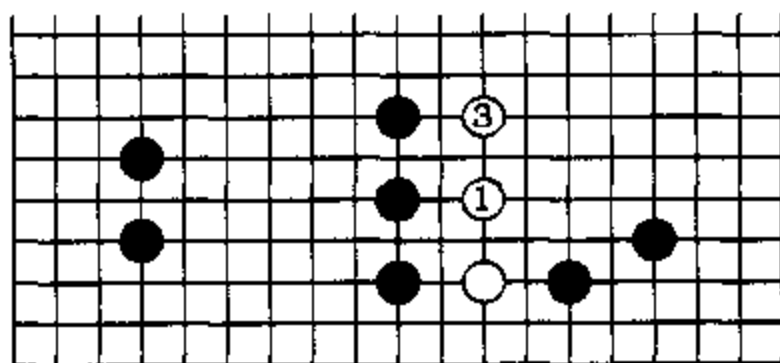


图 十六

图十七甲 白1关是好点,一面加强己方的阵地,以防黑于A位攻入,同时又为B位攻入作好准备,确是攻守兼备的着点。

图十七乙 黑1如贸然入侵,白2尖封,黑3托时,白4

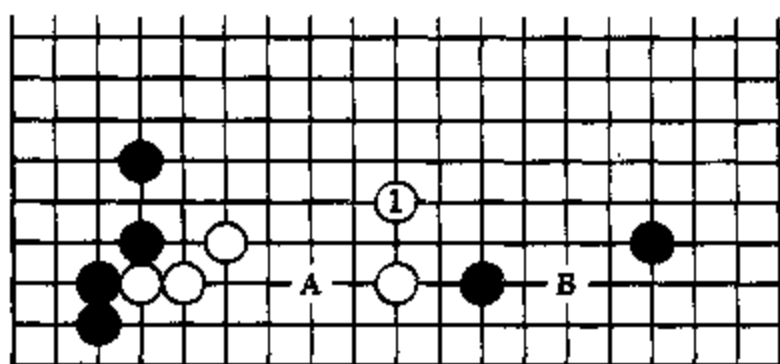


图 十七甲

可扳断，黑不能成活，这一打入等于自投罗网。

白方如若没有◎子的补强，黑3托时，白不能于4位扳，因黑A位断入后，白已不能围住入侵之敌。

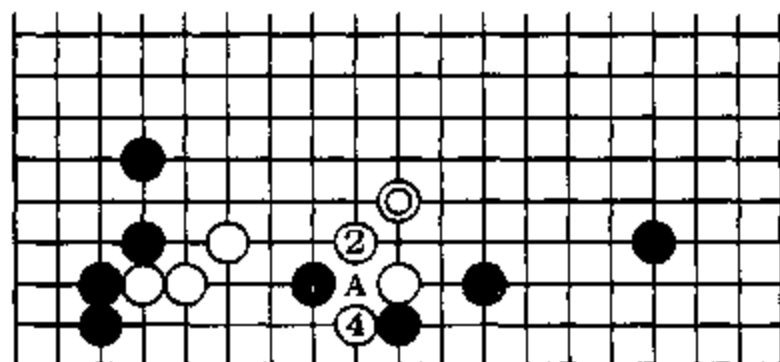


图 十七乙

初学者对“小尖”的着法容易理解，容易接受，在实战中也敢于使用。但是，对于“关”的着法总会有一点疑问，因为担心图十八中白1位挖的手段，尤其是在实战中因遭挖断而受到损失后，走单关不免有些忧心忡忡。

应该说，挖单关的手段的确存在，但在大多情况下，挖并不可怕。

图十九 黑1挖，经白2打、4接后，黑5断应是挖后的关连手段。白6打至黑9抱吃是必然的应对。白10征后，得一大角，黑方的挖断真是得不偿失。

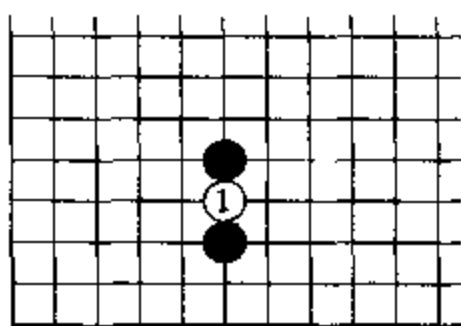


图 十八

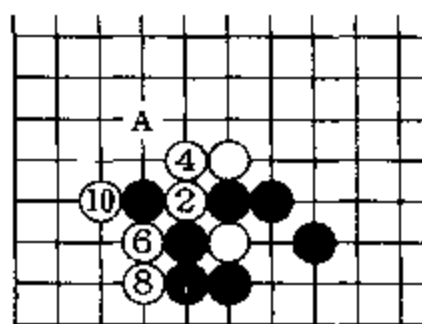


图 十九

黑 1 的正确着法是 A 位单关, 以防白占此位封头。

图二十 这里, 黑方的子力要强得多。这时黑 1 挖总不会失去角地吧。但是白 2 避实就虚, 选择外面打, 黑 3 接已构成愚形三角。白 4 接, 黑 5 断, 白 6 单长是正着。黑 7 如抱吃, 白 8 乐得一打, 再走 10 位拆, 占到根据地而变得安定, 黑切断却所得不多。

黑 1 如改于 8 位关逼攻, 白方两个子尚需继续逃窜, 黑一定能在逼攻中取得更多的利益。

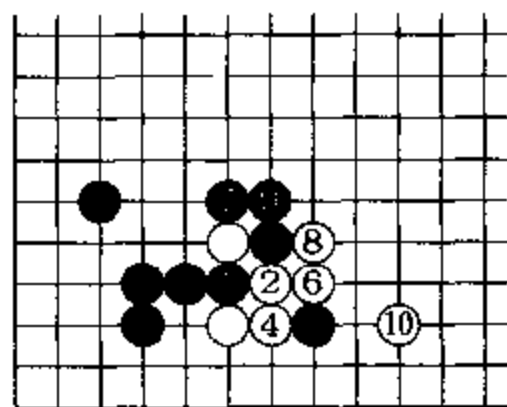


图 二十

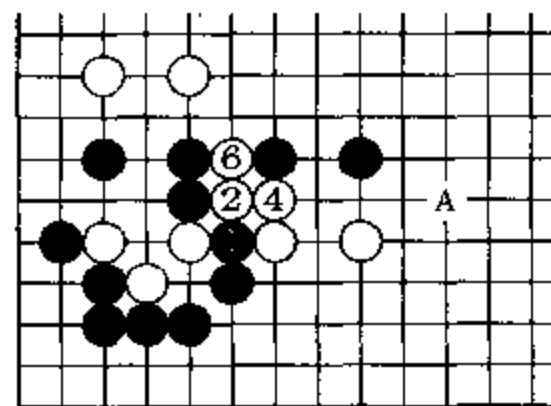


图 二十一

图二十一 黑方在自己占有绝对优势的情况下, 采取 1 位挖的攻击手段, 经白 2 打至黑 5 断, 白方三个子被截断。然而, 白 6 冲出也将黑方二子截断, 中腹的强弱发生质的转换。这又是一场黑损多得少的战役。

在这种情况下，黑采用 A 位飞，总攻白子才是正确的战术。

图二十二 白 1 挖，黑 2 打后，4 位先手点，白 5 不得不接，黑 6 接便能牢固地连成一体，左边的白子反而变得薄弱。所以，这一挖又成为利敌之行为。

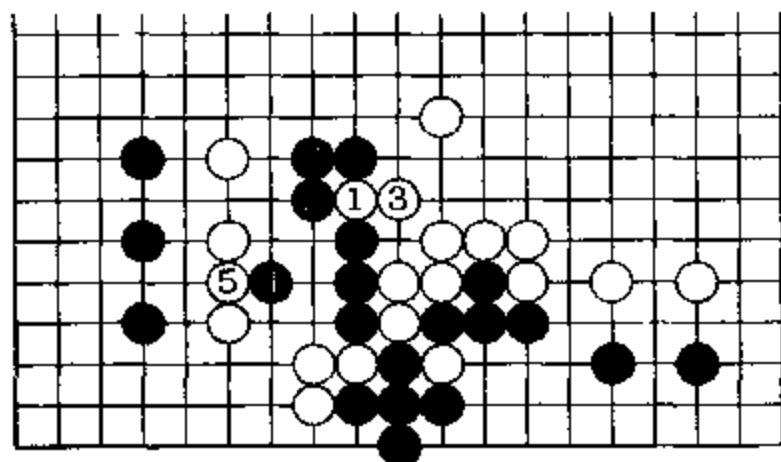


图 二十二

图二十三 黑 1 挖是有力的反击。白 2 打、4 扳，企图对杀。黑 5 爬，白不能于 A 位扳。白方两个子被断，黑重获通连。

白 2 如于 3 位打，黑 2 位接后，白留有两个断点，下面的两个白子无法逃回。

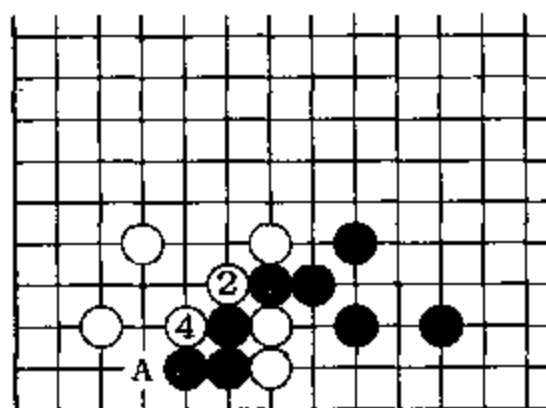


图 二十三

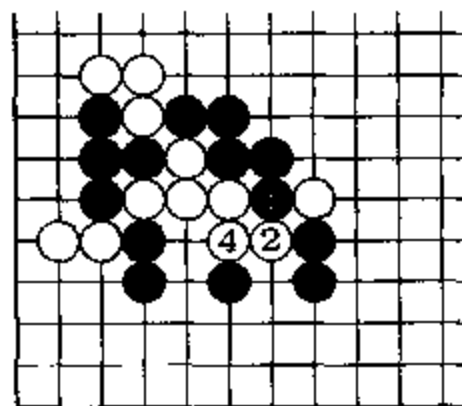


图 二十四

图二十四 黑左边四个子仅有三口气，情况危急。可是黑

1 挖是起死回生的好手。白 2 打，黑 3 接，白 4 接，黑 5 断，白差一气被杀。

图二十五甲 黑方下边的子被围，似乎已无出路。但是白方的包围圈留有缺陷，黑方能加以利用并突出重围吗？

黑 1 托是好手。白 2 扳，黑 3 挖更是利用关的薄弱之点。白 4 打，黑 5 断打、7 退后，黑边角得到通连。

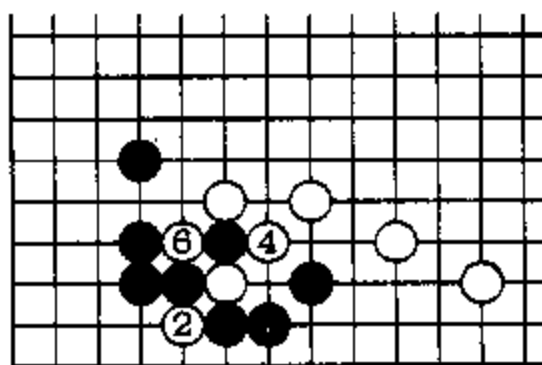


图 二十五甲

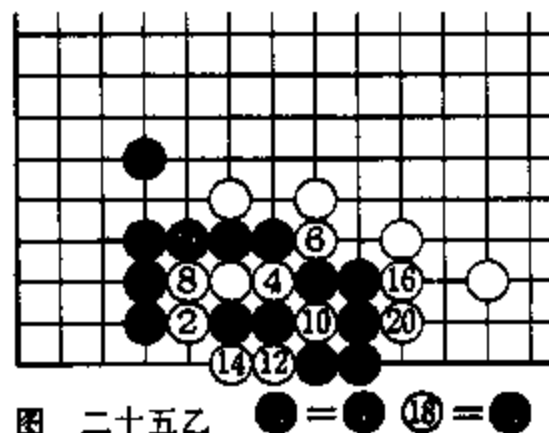


图 二十五乙

图二十五乙 黑 3 挖时，白 4 顶是最顽强的抵抗。黑 5 冲、7 打至 21 打成为劫争。

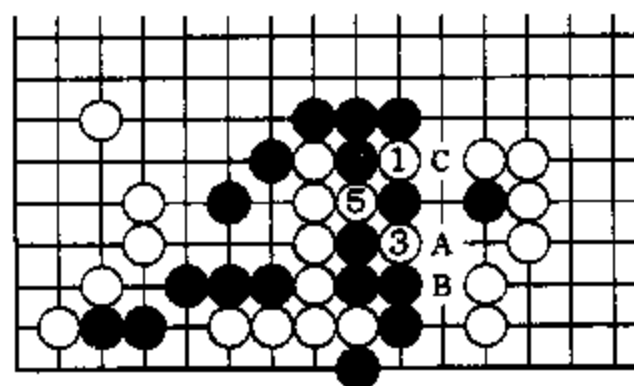


图 二十六甲

图二十六甲 中间的白子被围，右面的黑棋似乎连得很牢，白能在黑方的两个单关中寻找出路吗？

白 1 挖，黑 2 打，白 3 再挖是好手。黑 4 打，白 5 断入，下面的

子无法连回。

黑 4 如于 A 位打，则白 4 位接。黑 B、白 C 接后，黑仍无法连回。

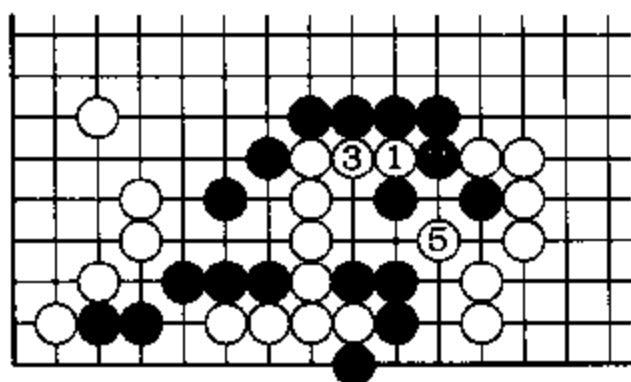


图 二十六乙

择。另外,当白子被打长出后,黑又有上、下两面可接的选择。因而,只有这四种选择方案黑都不行时,挖的手段才能成立。此外,如若白方周围有缺陷可资利用时,挖断也就更为困难。所以,对于单关可能被挖断的态度应该是:

- 一、小心;
- 二、不怕。

图二十六乙 黑 2 这里打,白 3 接,黑 4 接,白 5 点,能断下黑方的要子。

图二十七 对于单关来说,白 1 挖断的手段确实存在,但黑方有 A、B 两面可打的选

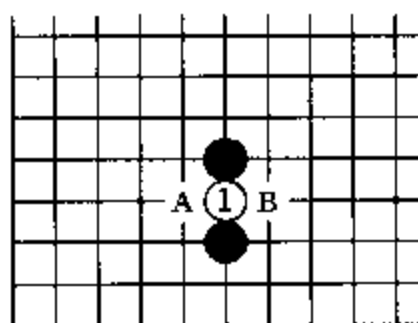
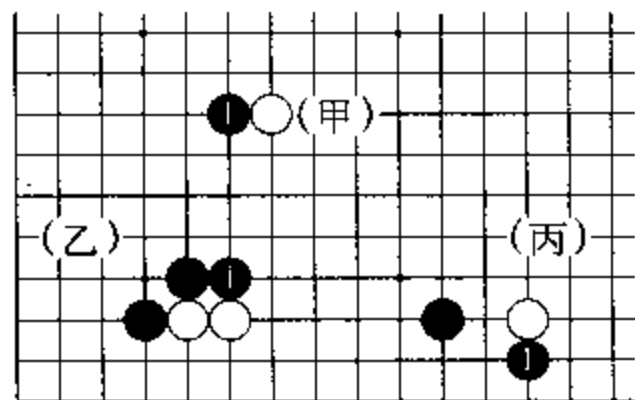


图 二十七

第24天 压 与 碰

对局中,双方的子发生碰撞是极为常见的,尤其是在初学者的对局中,碰撞的机会更多。由于碰撞的相互位置不同,其名称也随之不同。

图一甲 黑1在同一路上撞击敌子,术语称为“碰”。



图一乙 黑1在四路上碰撞三路上的白子,这称为“压”,即高一路对低一路的碰称“压”。

图一丙 黑1走在二路上与白三路子的接触,这种碰撞称为“托”。

尽管“压”与“碰”这两种手法见得多,用得也广,但初学者对它们的作用常有一种概念性的错误,即作为唯一的攻击手段来使用。实际上,这两种手法常是用来实现声东击西的战术。“压”主要是取势后再去攻击别的敌子,而“碰”则是挑起战斗,在战斗中有计划地去攻击别的敌子,或是形成转换。

图二甲 黑1、3两压后,又走5、7压,似乎要围起腹空。但是,这种对敌方的孤子不加以攻击,反而奉送四路边空,实在是要不得的。

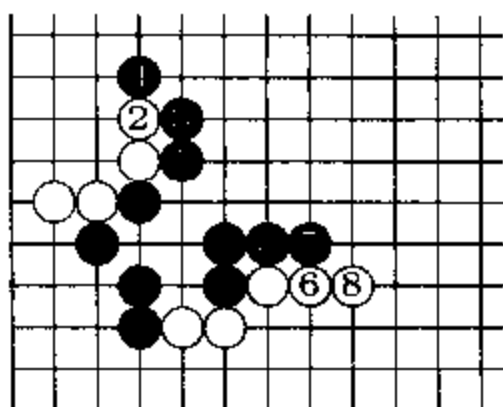


图 二甲

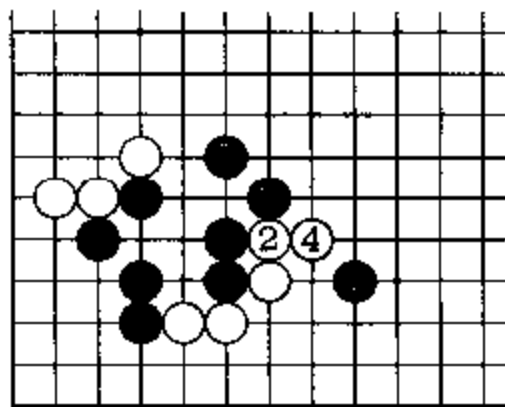


图 二乙

图二乙 黑1拦,不给白以根据,才是正确的攻击态度。白2长出,黑3扳,白4只得委曲地出头。由于黑方的攻击手法正确,这块白棋不仅没有取得根据,而且以后仍要受到连累,不得安宁。

图三甲 黑1、3、5连压是极端错误的下法,其原因是:

1. 把白方的孤子压成占有相当地域的活棋。

2. 己方所走的三手棋所起的作用很小,因己方的棋已活且出头通畅,无需再寻出路。同时,这三

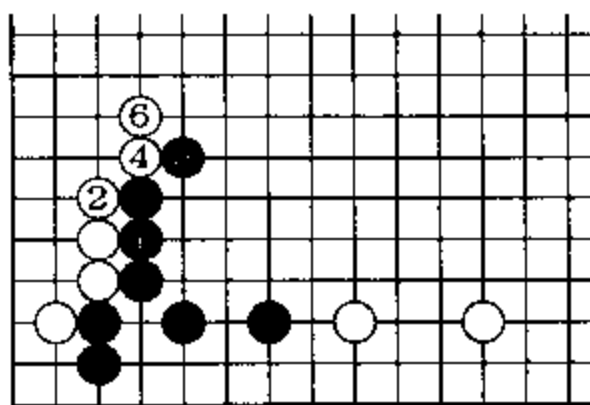


图 三甲

手棋所形成的势力并不能攻击敌子(下面白方有拆二的阵地),也无法围成大空。

图三乙 黑1拦是正确的攻击点,它夺走白的根据,迫使白子外逃。经黑3、5连压,白方被迫在不毛之地上着子。以后黑可于A位飞,构成上边的形势,也可在B位压,分隔白棋,继续进行攻击。

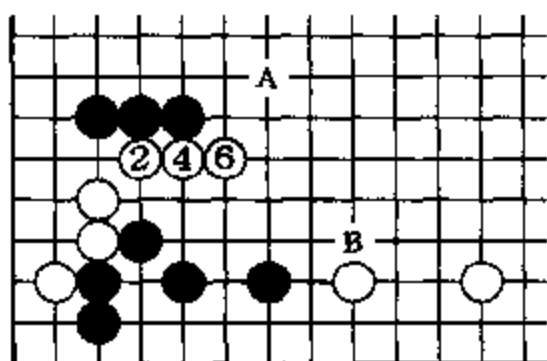


图 三乙

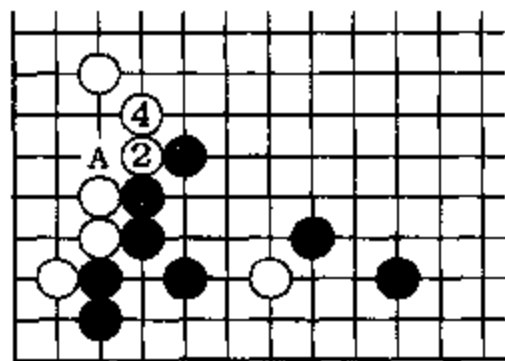


图 四

图四 黑1、3压的下法正确。白4只得长,否则黑A位断打,提到白2之子后,黑将更为厚实。黑利用1、3所筑成的势再于5位飞封,白下面的一子无法逃遁。

图五甲 黑1压、3退,虽能使己方的出头通畅,但白2、4虎后也得到加强,黑●子处在这三个白子附近就显得弱小。而且,由于左边白有拆二的存在,黑1、3筑成的势力也无从发挥。

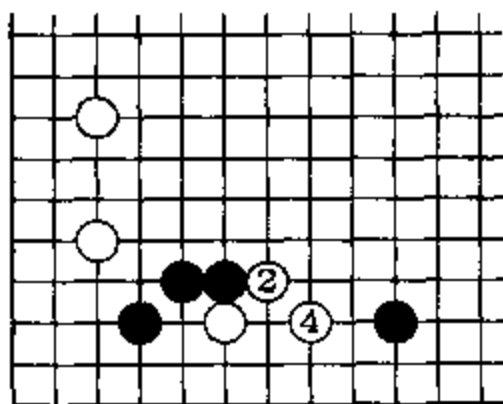


图 五甲

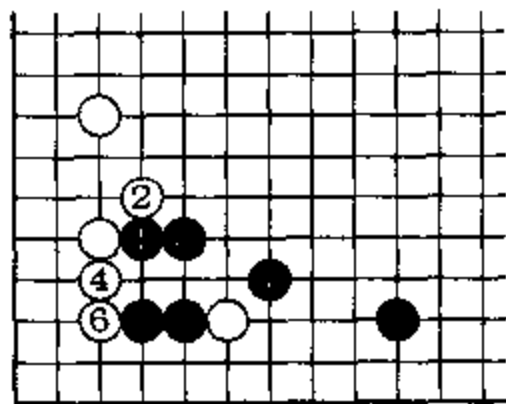


图 五乙

图五乙 黑1压、3长,方向正确。在这接战过程中,下边的白子已经受到威胁。白4长,黑5双,白6挺入角地,黑7飞,将白子封住,双方各有所得。

白6如于7位尖,黑占6位夺角,实利也极大。

从以上几图,我们可以看到:对于主要的攻击目标大多不用压的手法,而对不能严加攻击的子则用压取势。“压强不压弱”就是这方面的经验之谈。

图六甲 黑1压、3长,似乎是在攻击中取地。但是,这样使用己方的势力实是极大的浪费。双方接战至白12虎,黑方所围的地很少,白方则是从一个很弱的子演变成活棋。相反,黑方的●子原处于绝好的攻击位置,现在却成了被攻击的目标。

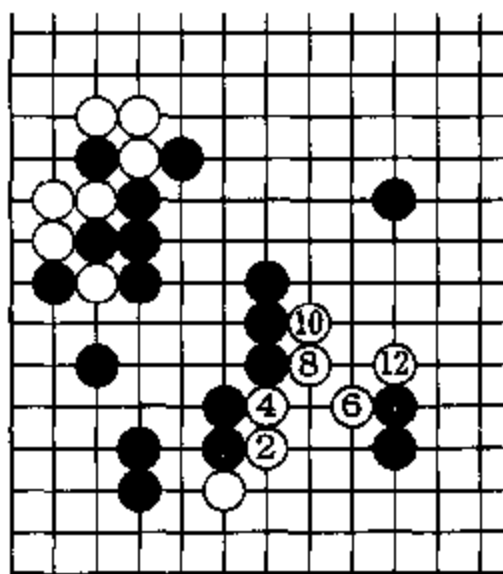


图 六甲

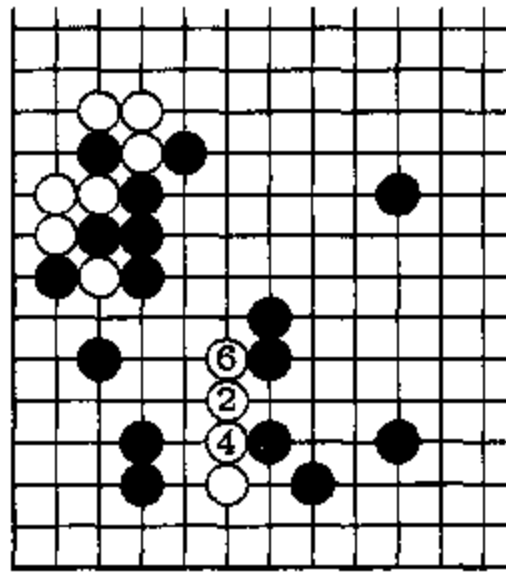


图 六乙

图六乙 黑1小飞搜根是攻击敌子的第一步。白2如关,黑3点、5跳封,将白子驱向己方的厚势并加以歼灭。

这里,再一次说明对于想围歼的敌子,不能盲目用压的手段,只有把敌子驱向己方的厚势才是正道。

图七 黑1压,将白方的出路封住,以下至黑7挡,构成极为整齐的外势,这是黑方理想的图形。

所以,压能将敌封住,并取得厚势时,这样的压是有效的压。

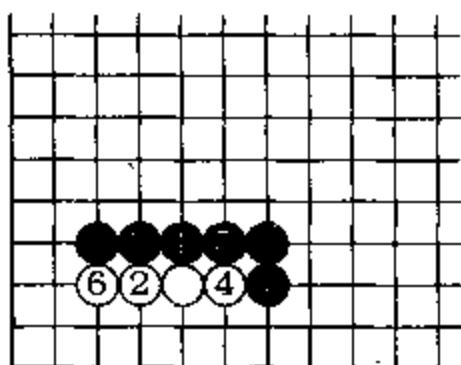


图 七

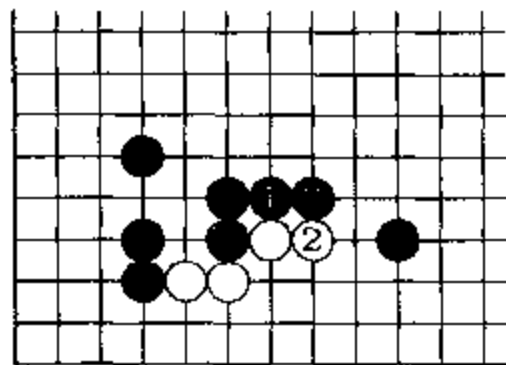


图 八

图八 黑1、3连压也是要点,将白封住后,可构成坚实的外势,而白四个子尚需谋活。可以想象,在白方挣扎求活的过程中,黑方的外势将得到进一步的加强。

图九 黑1压是错着,3再压就更错。这是一种将白护送出头的下法。为了取得上面的势力而使下面的黑子受到威胁,得不偿失。

黑3应于A位小飞,待白补断后,再于B位关,白方的处境将很艰难。故黑1压时,白应于4位跳才能争取较好的处境。

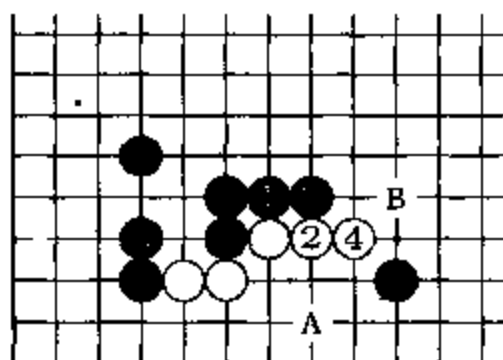


图 九

图十甲 黑1压是防止白于3位关起,这虽是常用的方法,但在这里却不相宜。因为白2扳至白8扳的结果,白方仍围成相当大的地域,而黑方所下的子作用不大,既不能在右边围地,也不能猛攻右边白的拆二阵地,这几手棋的交换,黑损失不小。

图十乙 黑1尖冲是适切的下法。白2长,切断黑方的联系。白4爬,黑5跳,白6长,黑7飞,补断的姿态生动。白8跳

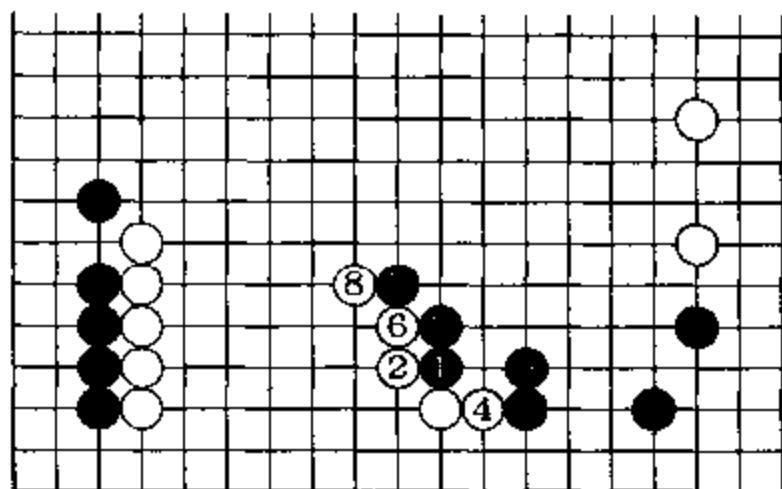


图 十甲

过,仅围得三路边地,左边筑起的厚墙不能充分发挥作用。所以,尖冲是压缩敌方大模样的常用手法。它处的位置比敌子高,使敌方难以对它强袭。

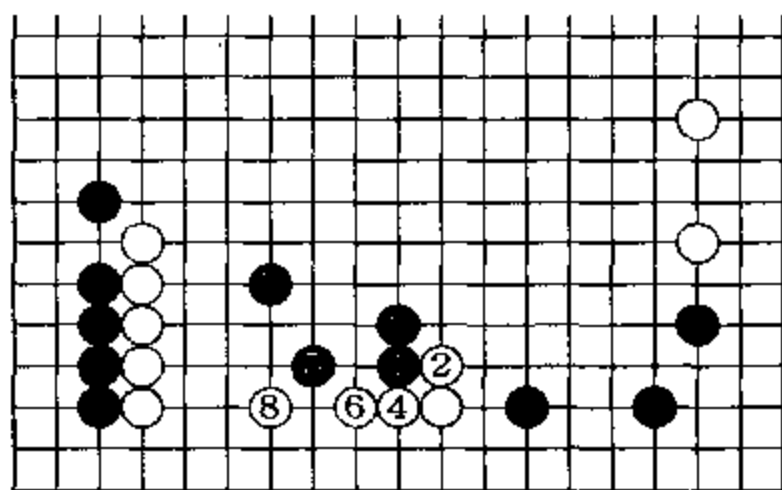


图 十乙

图十一 在这情况下,黑1压、3长的下法是正确的,为什么?请注意黑、白双方的配置与上图有以下不同之处:

1. 白方的阵地狭了一路。
2. 黑方右下是拆三,比上图大一路,而且,右边还有拆三。

由于上述两点的差别,今黑1压至9长,白方围成的地变小,而黑方所下的子正好把己方较大而较虚的阵地补强,子力的效能得到充分的发挥。

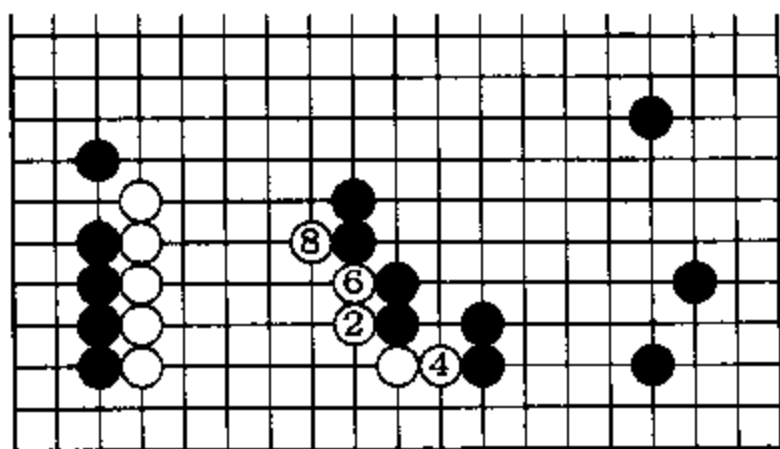


图 十一

图十二甲 白◎子似乎已无药可救,但它毕竟尚有生命力,如何利用它的潜力呢?白1挡是最差的利用,黑2补后,白3不得不补,即使补后仍不能成为一支强大的部队。

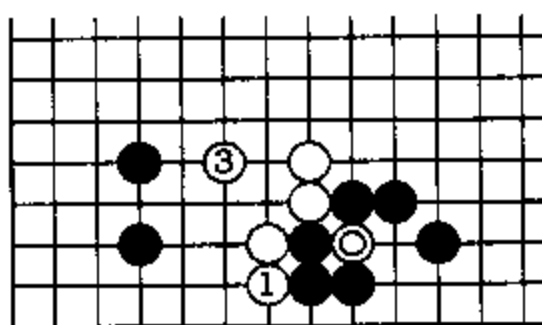


图 十二甲

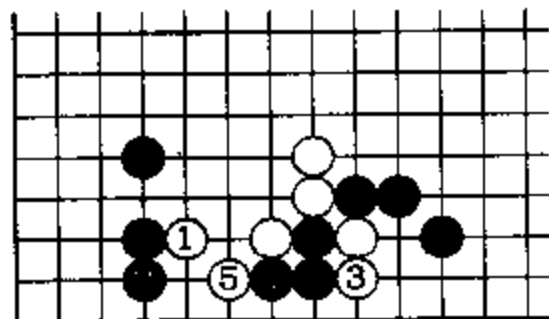


图 十二乙

图十二乙 白1碰是好手。黑如立即在这里应战,走2位立下护角的话,白3立,黑4爬,白5能虎下,死灰复燃。

图十二丙 黑2如补,则白3夹。黑4如立下阻渡,白5挖,黑不论A位打,或是B位打,白总能在角中取得很大的利益。

这里能看到“碰”的巨大作用，“碰”使黑方不能左右兼顾，是声东击西战术实施的范例。

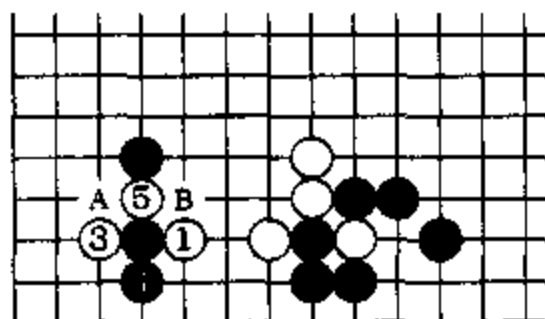


图 十二丙

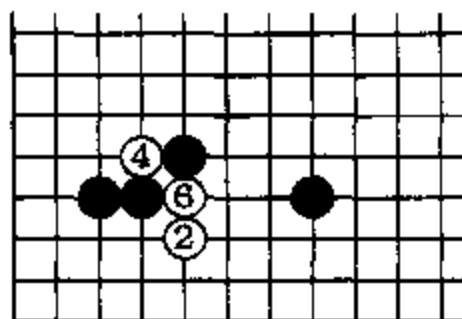


图 十三甲

图十三甲 黑3二间高夹，白4飞压，黑5冲、7断后，白应如何处理？

图十三乙 白1打、3虎是俗手。黑4长后，白为了出头，只能于5位压。黑6长，取得很大的实利。至此，白的出路仍不通畅。如7位再压，黑8长后，白◎子更失去活动的能力。

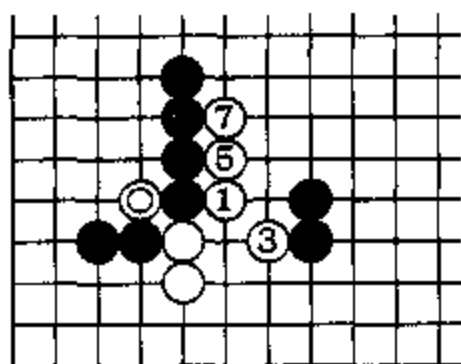


图 十三乙

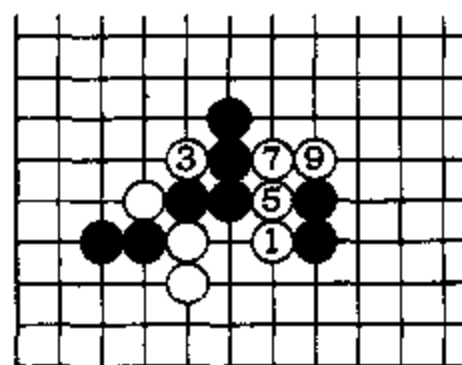


图 十三丙

图十三丙 白1碰是常用的手筋。黑2如长，白3打的方向好。黑4长，白5冲出形成穿透黑棋的形状。白9曲后，在右边造成较大的优势，而左面的两个白子尚有一定的活动余地。这一结果远较上图为优。

图十三丁 白1碰时，黑2补左边是正着。双方下至白5

补,各有所得,这是正常的结果。

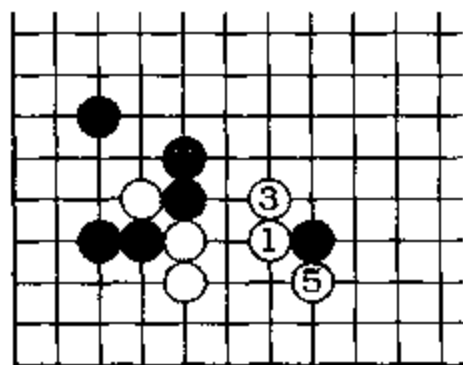


图 十三丁

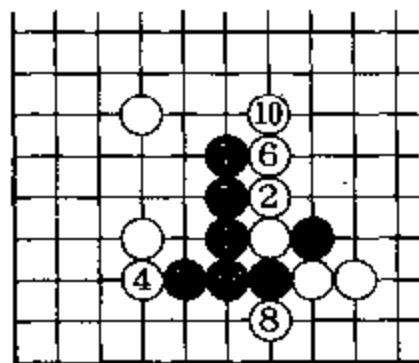


图 十四甲

图十四甲 黑●两个子不仅被切断,而且处在敌方的优势兵力下,黑应如何处理这两个子?

黑1打、3虎是典型的俗手。白4挡角,黑5、7只得长,被白8打,黑形拙劣。白10长后,黑这一队孤子尚要为谋生而挣扎。

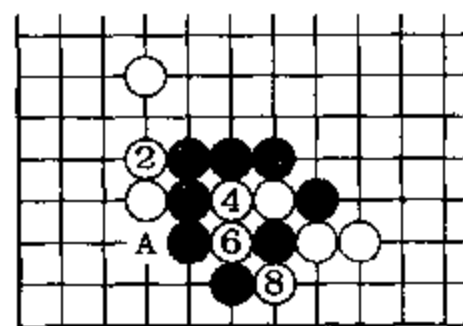


图 十四乙 ⑩=●粘

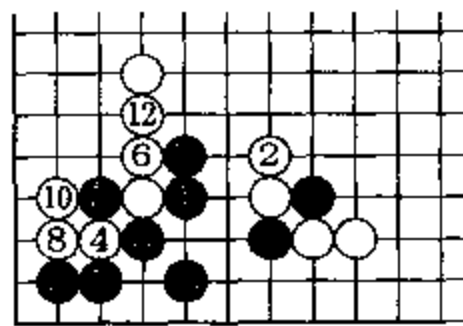


图 十四丙

图十四乙 由于黑这两个●子不可能两全,因而,逃掉任何一个子而另一子被擒的话,逃掉的也仅仅是一个废子。所以,对于这两子就只能加以利用,切不可留恋不舍,为它们的生存煞费苦心。黑1碰就是在这一指导思想下所使出的手段。白2长,黑3到9一路滚打,痛快之极。至黑11接,不仅形状整齐,出路宽广,而且能进入角地。相比之下,白方的棋形凝聚,毫无效能。

白2如于A位下立,黑仍于3位打,其结果与本图相差不多。所以,3位之处不能再给黑方占到。于是:

图十四丙 白2上长是正着,但黑3扳也能在角上的战斗中得到转换。白4扳角,黑5打至13连,轻松地活出。

图十五 白◎子潜入黑角之中,A位尖和3位跳,两者必可得一。黑应如何对待入侵之敌?

黑1碰是好手。白2扳,在左边应战至白6接,黑已先手堵住白方的归路。黑7挡,把白◎子截留下来,白6如不接,于A位尖回,则黑于6位断,也能取回补偿。

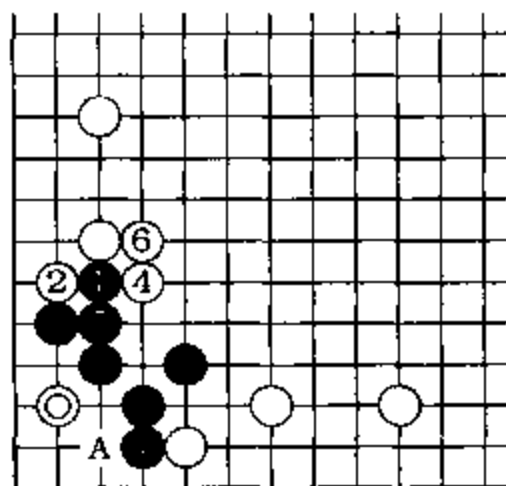


图 十五

通过以上的讨论,读者对“压”和“碰”的意义,应该会有一个新的认识吧!

第 25 天 中盘作战的焦点

布局的后期,由于孤子的出现,双方围绕孤子进行争斗时,棋局就进入中盘作战阶段。这是一局棋中最紧张、最扣人心弦的时刻,“一着不慎,满盘皆输”的情况就常常发生在这一阶段。中盘作战头绪最多,也最难以掌握,尤其对于初学者来说更是如此。

这里,仅向读者介绍中盘作战时经常会出现的一些矛盾以及解决办法,并在这个基础上去发现作战焦点之所在,以求做到在中盘作战时能掌握一个大概的方向。

图一 黑1接是要着,它涉及到双方的根据。尽管现实的利益不大,但它有潜在的利益。这种有关双方劳逸之处常是似小实大之着。

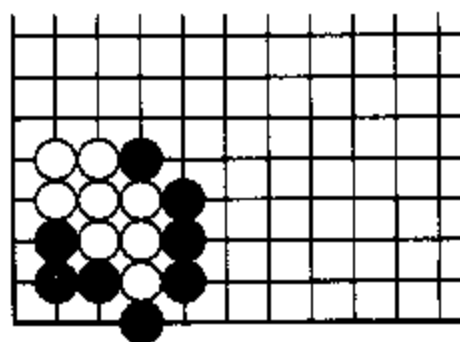


图 一

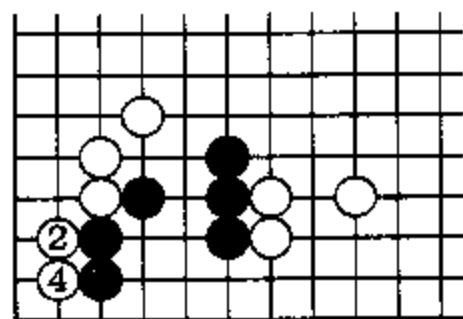


图 二甲

图二甲 黑1挡下,似乎也是安根之着,但被白2扳、4挺入,黑方的根据地不足,以后尚会受到种种牵累。

图二乙 黑1立得角虽是很大的着手,但被白2飞、4

长,先手夺得有关双方根据的要点,黑仍不利。

补了一手仍然不安定,总是憾事。请想一下是否有一手补净的好点?

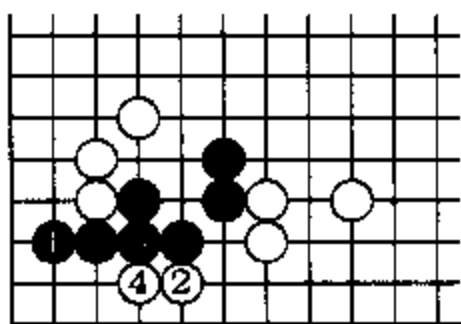


图 二乙

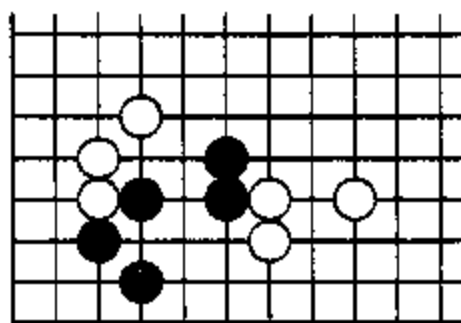


图 二丙

图二丙 黑1倒虎是将黑棋一手补活的好手,以后就可以放心地对两面的白棋展开攻击。

图三甲 白1攻入黑阵。黑2对左下的白子施加压子,但手法不正确。白3虎,黑4再扳,白5长后,黑非但没有收到利益,反而使中间的黑子越来越弱。这就是盲目接战所带来的后果。

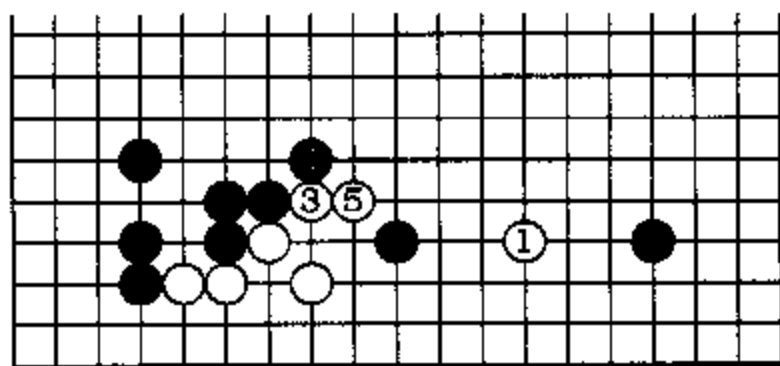


图 三甲

图三乙 黑2封是好手。白3冲、5断试图反击,但经黑6打、8虎下,白棋将被歼。所以,白3只能于A位小飞安根。黑B位尖,阻止白方通连,自然而然地影响到白1这子的根据。

图四甲 黑1接是一子不舍的思想指导下的着法,白2

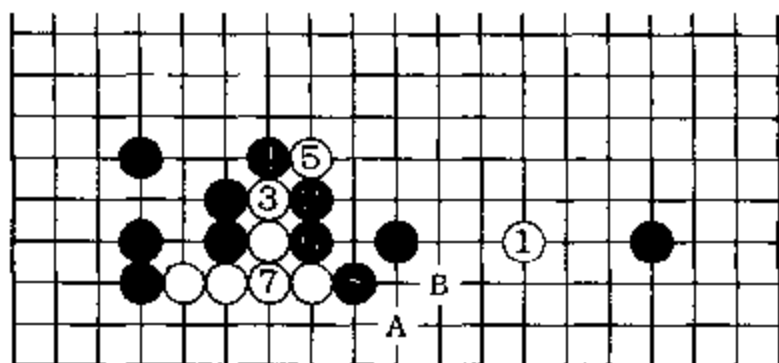


图 三乙

冲,黑已无法挡,如硬于4位挡,白3位断,下面的四个黑子被杀,损失更大。但黑3退,太委屈,白4再冲,黑方的防线被穿透。

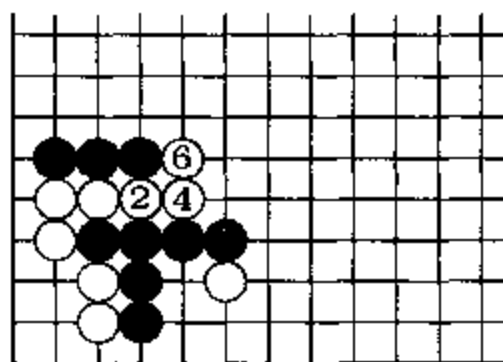


图 四甲

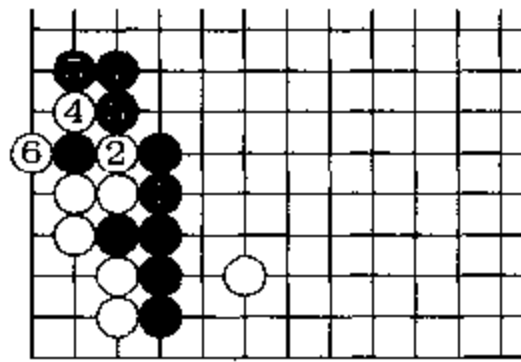


图 四乙

图四乙 黑1挡是正确的决策。白2冲,黑3再挡,以下至黑7接,形成理想的阵地。

这里涉及到出头和封头、连接和切断的矛盾,在具体的作战中又要运用要子与废子以及对杀等知识。

图五 这是授四、五个子的对局中常见的局面。黑4夹攻,白5向中腹关出,黑6也随之关出,继续对白方两处棋施加压力。白7再度攻入一味挑战,全是上手的姿态。以下黑8至12双方都竞向中腹关出,这是把孤子走畅的常用手法,以免被封后局促谋活。

在这战斗中,黑只要照顾好中间的孤子,而白方则是三处都未安定,这当然是黑方优势的局面,黑方两个星位座子的威力也就显出来了。

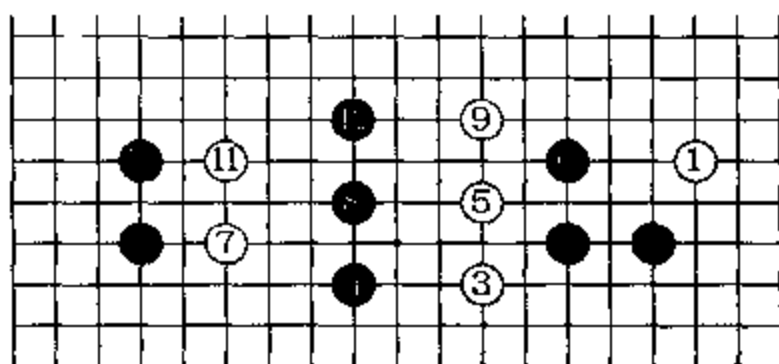


图 五

图六 黑1立下,切断白方的联系。白2既补冲断,又向中腹逃窜。黑3、白4都把孤子的出头走畅。黑5封白,白6长,黑7继续向中腹发展的同时补掉缺陷。可见,中盘作战时,其焦点都集中在孤子附近,而在加强孤子的时候连络与切断这一对矛盾是随时需要解决的。A位小飞和B位尖,因与孤子无直接的牵连,故不是目前争夺的焦点。

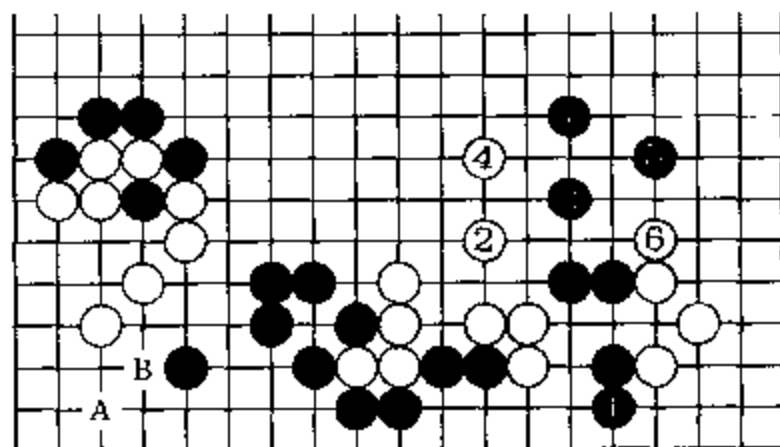


图 六

图七 白1拦,黑方由于根据地不足,必须加以处理。黑

选择 2 位出头是正常的,在加强己方的同时也伺机反击,如于 A 位尖求活则是极端错误的选择。白 3 是双方要点,是保持孤子出头通畅的要冲,可谓制高点,为棋手所必争。黑 4 镇为常用手法,但在走此着时,必须考虑白 B 位的点断。白 5 补强,黑 6 也将己方 B 位的缺陷补净。

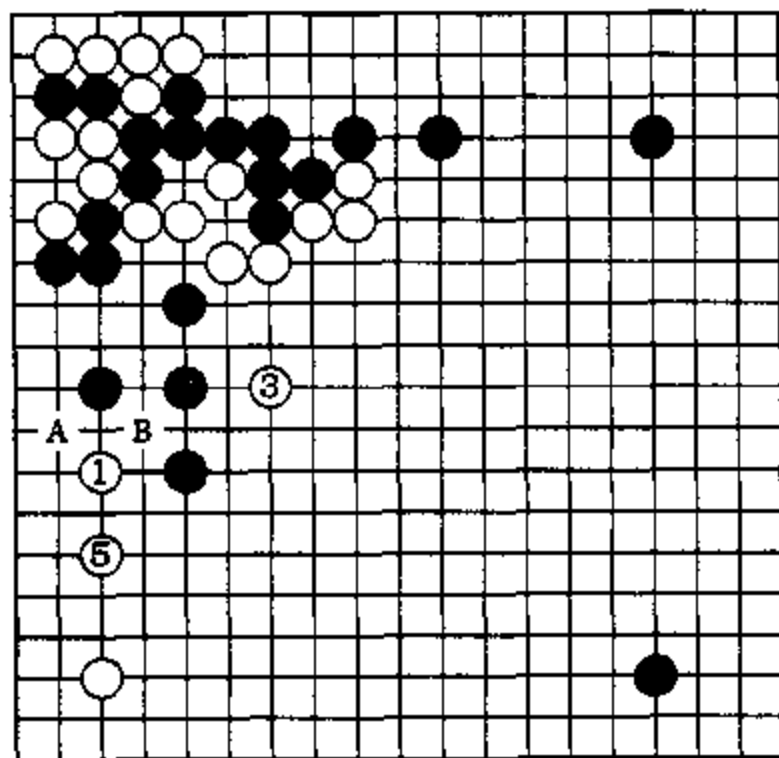


图 七

图八 黑 1 拆一是要点,它不仅加强了拆二阵地,同时给白方以猛烈的一击。这是有关双方强弱转化的要冲。白如在下边先占到 1 位就具有眼形,而黑方的拆二阵地将变得薄弱。

总之,有关棋形的好坏、眼形好坏及与强弱有关的点,都是中盘战斗时必须考虑的要点。

图九 黑 1 提白一子,顿使白方三个子成为无根的浮子。

白如先于 A 位提黑一子,则已具有一个眼,从而得到极大的加强,右边的黑子也就变弱了。故提这一个有关双方强弱

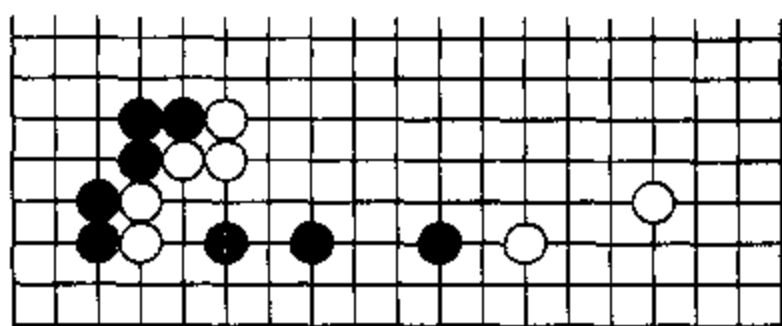


图 八

的子,也是中盘急需加以解决的问题。

图十 黑1夹是全局的焦点所在,它涉及到双方的强弱。白2扳,黑3打,白4只得忍痛压出,至黑7长,黑已取得不少实地。

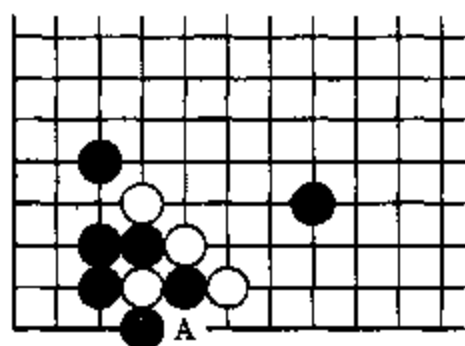


图 九

黑1如于A位挂角虽是布局的大场,但是,一旦棋盘上出现孤子,棋局进入中盘以后,布局的大场与中盘的要点已无法相提并论。黑占A位,白B位挡下,白棋已趋安定,并使黑棋失去加强的机会。这队黑棋除了单纯的逃窜外别无他途。

总之,以上所介绍的中盘要着,不管是连络与切断、有关根据、有关出头、有关强弱……这些要着都与一处或几处孤子有关。所以,中盘作战的焦点总在孤子附近,而双方的孤子交接处,一般总是作战的焦点。

图十一 黑1攻入,利用己方的厚势挑起战斗,非常及时而有力。白2如尖顶、4关,则黑5大飞把白◎子驱向己方的厚壁,夺得作战的主动权。白4如先处理下边的白子,黑将于A位搭,把白子封于角内。

攻入敌方薄弱之处,并使敌方出现多处孤子是中盘作战

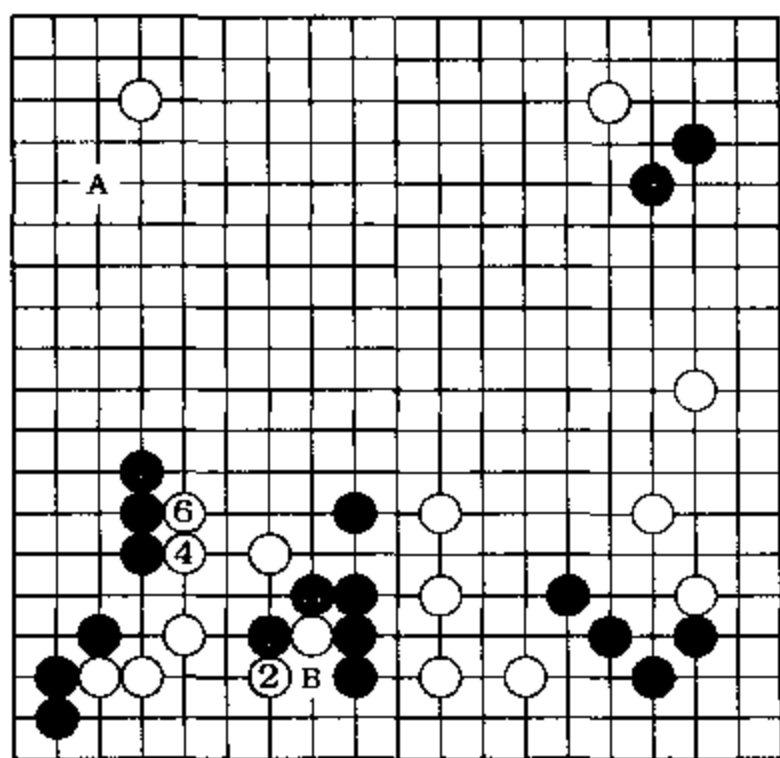


图 十

时的重要着点,尤其在我强敌弱之处更要不失时机地打入。白方如抢先一步于3位补也是好点。

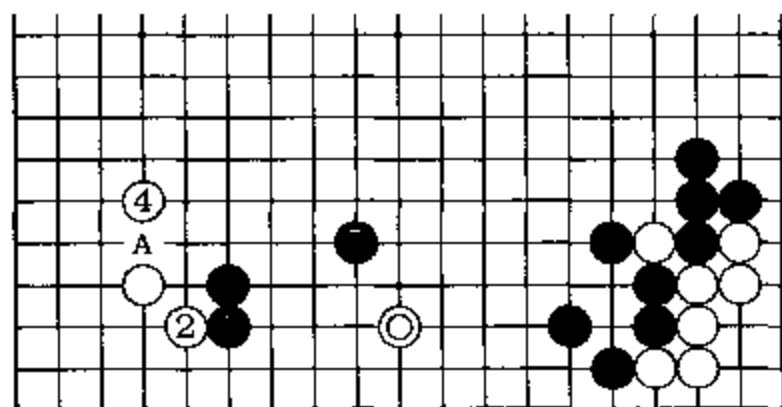


图 十一

图十二 黑1飞是双方模样消长的要点。同样,白于1位飞起也是好点。

黑A位飞虽能扩张己方的阵势,但是白在这一带行棋就

不能扩张模样,故上面的1位比A位更有效果。

在这局面中,没有什么孤子需要立即处理,所以黑1扩张模样只是想迫使白来消势,从而走出孤子。总之,中盘之要点与孤子有着密切的联系。

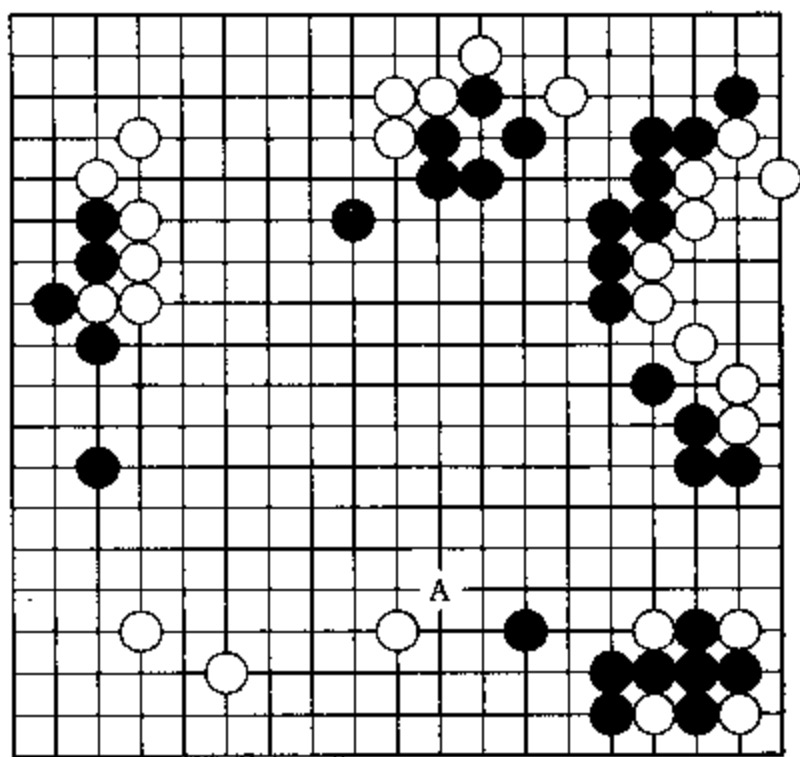


图 十二

图十三甲 这是具有初级水平者的实战记录。布局虽不高明,但已有点样子了。现轮到黑方走,焦点在何处?

图十三乙 黑1小飞补角并非要点。白2扳、4接更是见小。白6攻入黑方的狭小阵地,而自己在左边的广大地域却不惧对方攻入,真有霸者的气概。黑9挡过于软弱,此手应于12位接。以后的下法看图十三丙。白12打后,黑方终于找到了全局要点,攻入白方最薄弱的阵地,白14是恶手。不管是拦击,还是拆,把子下到敌子向下尖的地方,大多数是恶手。黑15挡下是当然之着。黑17关出后,上面白方三个子也开始外

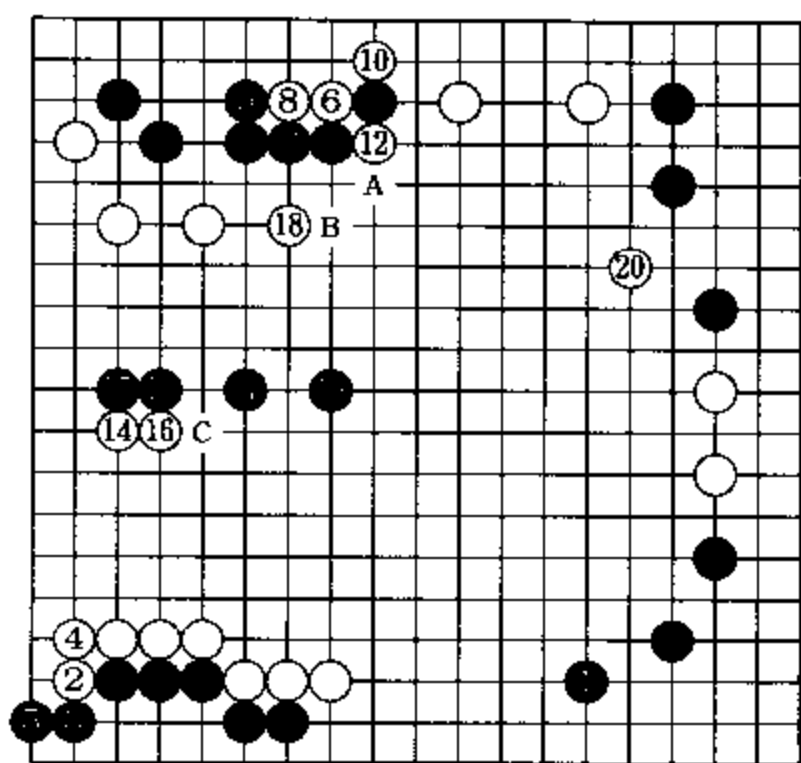


图 十三乙

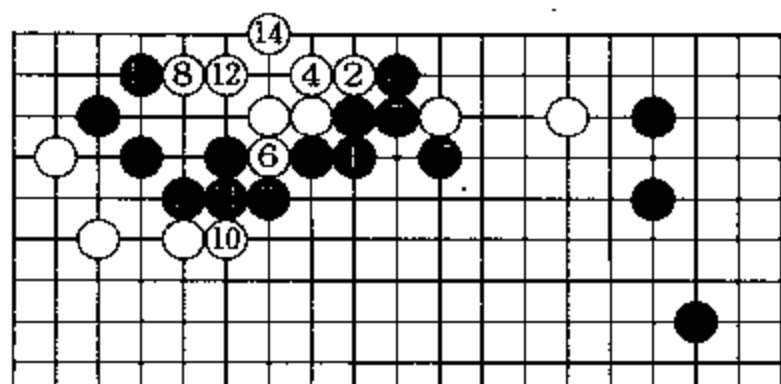


图 十三丙

3. 有关出头与封头;
4. 有关强弱的变化;
5. 有关模样的消长。

由于这些矛盾错综复杂,在棋局上会同时出现多种矛盾需要解决,而且在具体解决某一问题时,又涉及到死活、对杀

以及吃子等基本技术,所以,中盘的每一手棋几乎都能表现出棋手的总体实力。作为初学者,首先要提高上述基本技术,并熟悉这些基本矛盾,通过对局和打谱来增强观察能力,逐步提高解决各种矛盾的水平。

第26天 攻敌孤子

当敌方出现孤子时,对它进行攻击是正常而且是必要的。但是,一味想消灭敌方孤子则是片而而不切实际的,在这种错误思想的指导下,必然会带来灾难性的后果。正确的方针应是在攻击敌方孤子中获取一定的利益,只有在己方拥有强大势力或敌方有多处孤子时,才有可能吃掉敌子。

图一 黑1拦,剥夺白方生根的机会,白2只得向中腹逃窜。黑5扳,白6是出头的要着,如于7位虎,黑则6位打,先手封头,白将无法净活。今白6长出后,黑7长是夺取白方眼形的要点。以下至黑13虎,黑虽未吃到白子,但在这一攻击过程中,所着的子对下面的围地将起不小的作用。

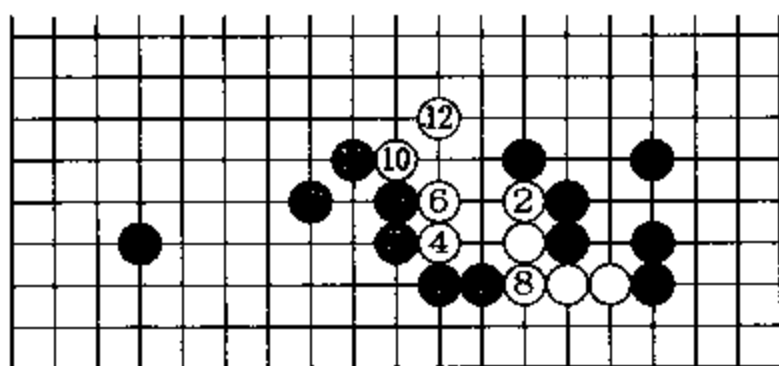


图 一

图二 黑1夹击白子,白将而面临被封求活或是被赶向中腹的选择,白2尖选择出头,黑3尖夺取根据。以下黑5搭、7退,至11扳,形成相当的势力后,再占13位飞压,黑下面将围

成广大的地域。

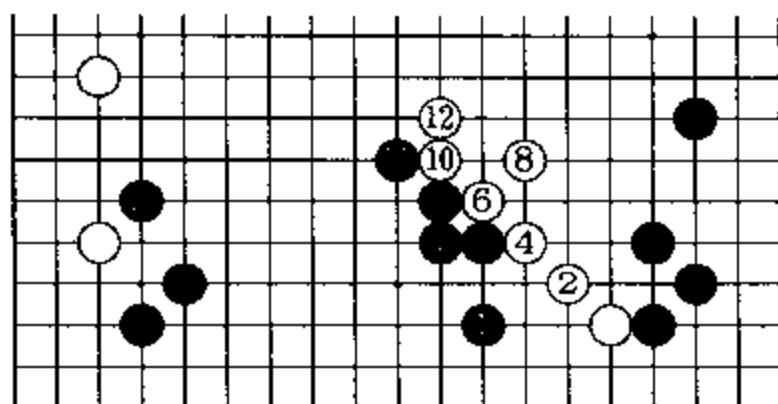


图 二

一面攻击敌子，一面围起地域，这是发动攻击的目的之一。

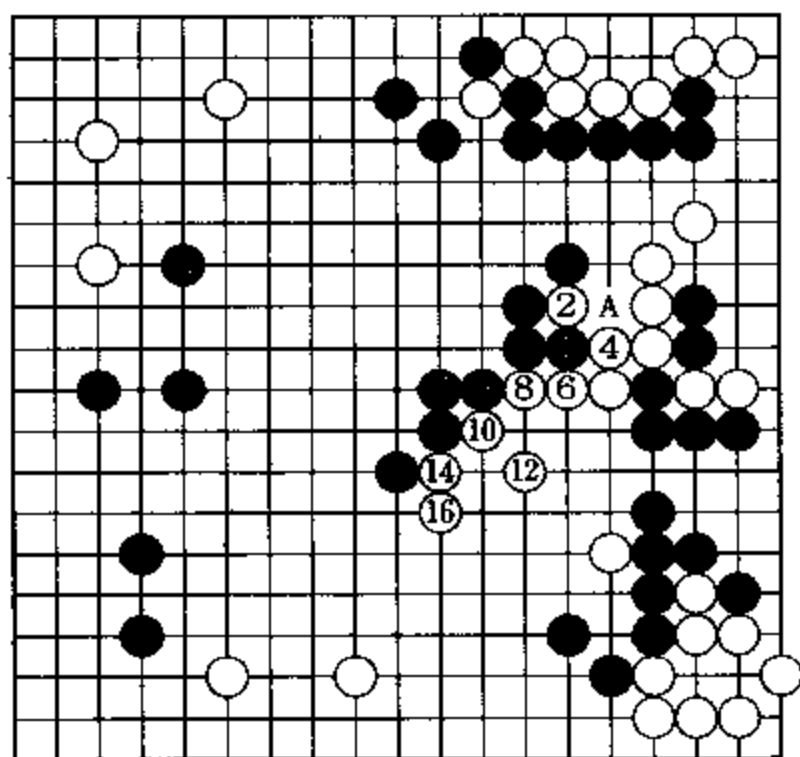


图 三

图三 黑1点，对白方的孤子展开攻势。黑5打是破掉白方的眼位。白6打，黑7接是正着，此手如于A位提子则是无

意义的。以下至黑 15 扳,白 16 长,黑方在中腹形成强大的势力,而且这个势力正对着极为空旷之处,大有作为,而白方在逃命中所下的子无甚作用。仅这几手棋的交换,黑方收获就不小。黑 17 镇,中腹极有可能围成大地。

对于这样的孤子,黑可采取各种不同的攻击方法,但在攻击中,己方想得到些什么,意向应该明确。

图四甲 在这个局面中,黑应下在什么地方?

首先应扫视一下全局,看双方各有什么不安定之处?一旦发现敌方的弱点,己方在攻击中又有何获利的计划?

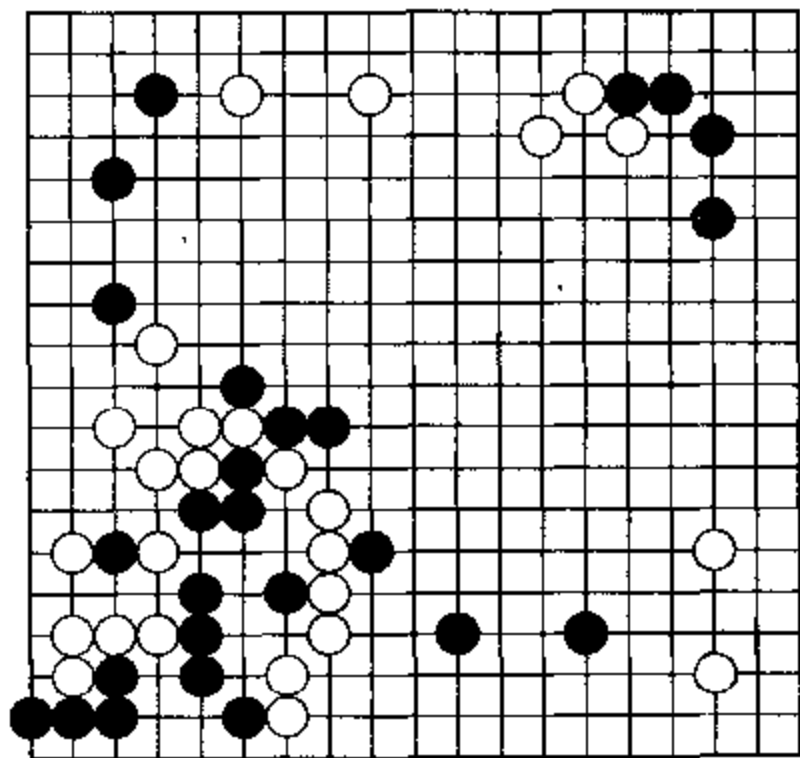


图 四甲

图四乙 黑 1 飞,将白方的出路封住,迫使白在黑方的包围圈中谋活。白 2 托、4 退是谋求眼位。白 12 跳,企图突围,但黑 13 冲,白只得 14 挡住,以免被切断。黑 15 点、17 枷,始终贯彻封锁的原意。白方无奈,只得走 20 位补活。

在这一攻击过程中,白方所下的子仅仅为了做活,而黑方的子全都下在外围,由原来几个零星的子变成如此壮观的外势,这就是攻击敌方,迫敌做活的成果。这些黑子已无需担心生路,还能在右面和上面发挥其威摄作用。

在这段接战过程中着法很多,初学者虽然较难掌握所有变化,但是迫使白方做活这一方针应该贯彻始终。白方在强压之下苦苦求活,不及其余,把黑势越碰越厚,这是迫不得已的。

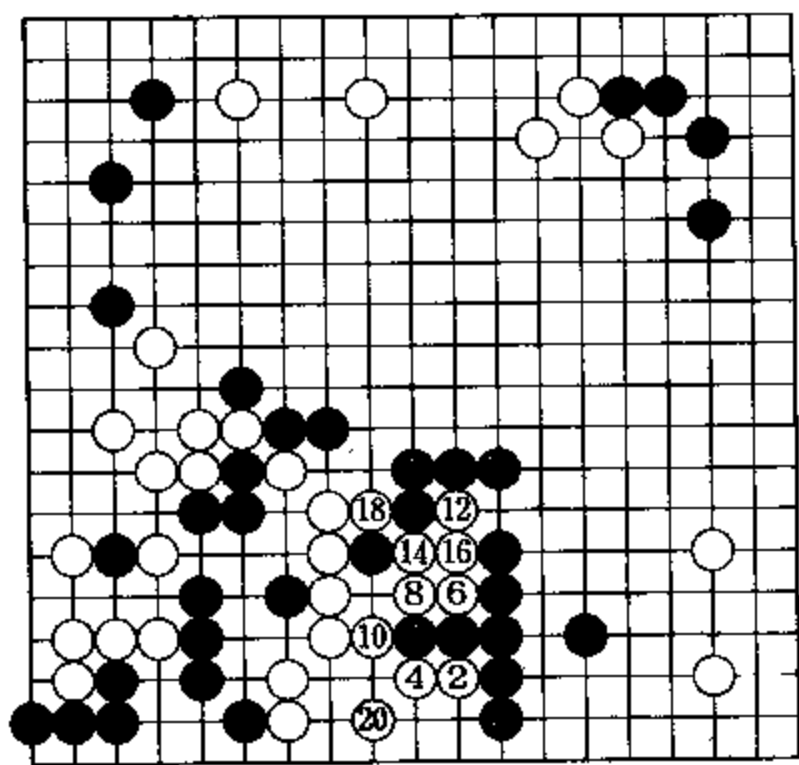


图 四乙

图五甲 黑1镇,封住白子的出路。白2托角,试黑的应手。黑3扳角是正确的选择,黑7立下也是搜根的要着,迫使白8向右边寻求活路,从而断送了右面四个白子的根据。这是使敌方顾此失彼的典型例子。

图五乙 黑1外扳,把敌子切断似乎是凶狠之着。白却能

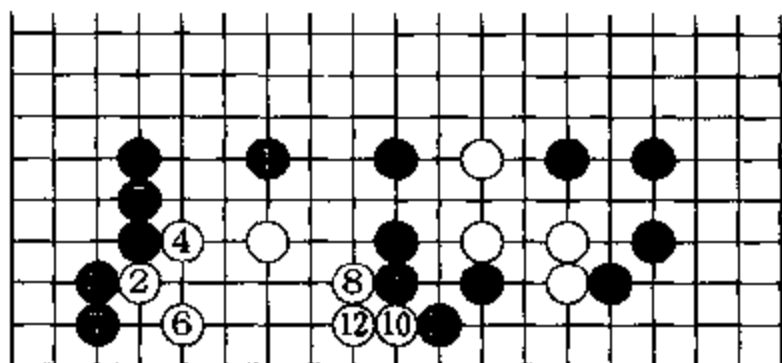


图 五甲

金蝉脱壳,白2进入三·三转取角地,以后还能走10位托,把被围之子加以充分利用。

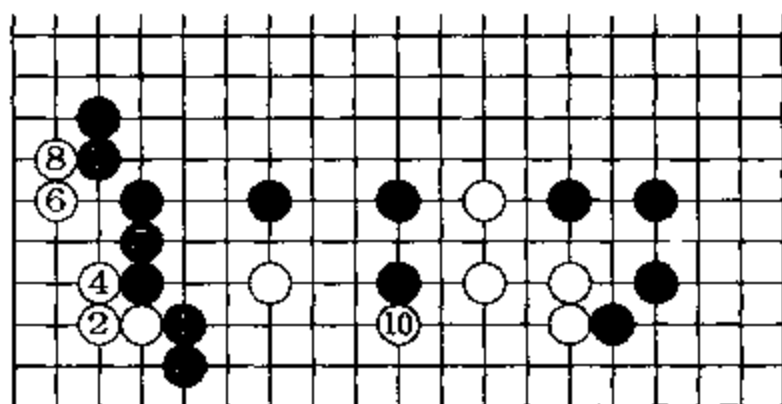


图 五乙

图六甲 黑方在下面有一个大模样,白1浅侵是常法。黑应如何对付?请考虑!

黑2急于围地是消极的下法,也是初学者最容易犯的错误。白3再尖,黑4挡住,似乎也围起不小的实地,但被白3尖、5冲、7断,白在左上方也形成一个很大的模样。黑得不偿失。

图六乙 黑1关,似乎不理白方的浅侵,但白仍然感到压力的存在。白2关,向己方的阵地后撤。黑3侵入白阵地给以报复。当黑7挡下后,白8打、10提被迫做活。黑11飞下,左

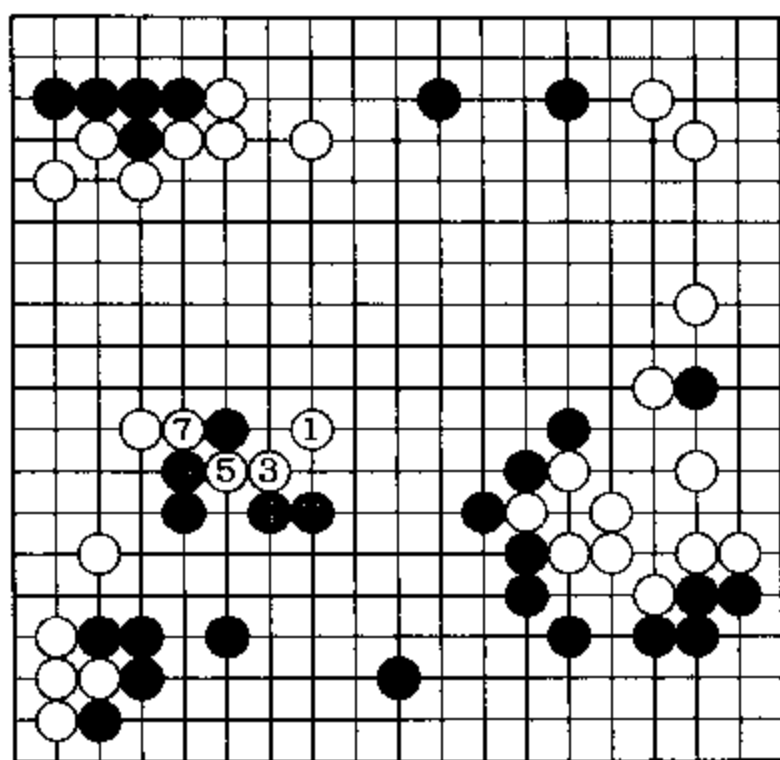


图 六甲

边的白阵被彻底打破，而左上白方阵势也将受到威胁，中央的两个白子仍然未安定。回过头来看看，黑方的阵地巍然不动，想围地的话，仍可围起不少地域。

这里，黑方的攻击之所以能取得这样的成果，其关键是黑方的阵势厚实，经得起打击，而白方的阵势较薄弱。黑采取相互摧毁的方针是上策，而相互围地则是下策。

总之，在攻孤的过程中应有利可图：或是取地，或是取势，也可以是乘势补强己方，还可乘势毁坏敌阵。攻击如不能取得利益，那还不如不发动攻击。当然，要掌握好攻击的手法、攻击的时机、攻击的节奏等并非一日之功。作为对初学者的要求是：

1. 不要把攻击限定在吃子这一狭隘的范围内。
2. 攻孤中要有预期的获利计划。

图七甲 白1打入是让子棋中上手常用的手法。白方无非是想把水搅混,乘机取利而已。只要黑方掌握攻击的要领,白方将为这一攻入付出沉重的代价。

图七乙 黑1尖、3扳,把白子向它薄弱的盟军◎子处赶去,再以黑5压、7长把它们割开。这就是所谓的“缠绕战术”。黑9压犹如利剑出鞘,白方两处孤子都得淌血。白10关出,黑11打、13挡下,白左边的三子难以活命。白10如于11位长,黑A位扳,白下面的出路也被封住。

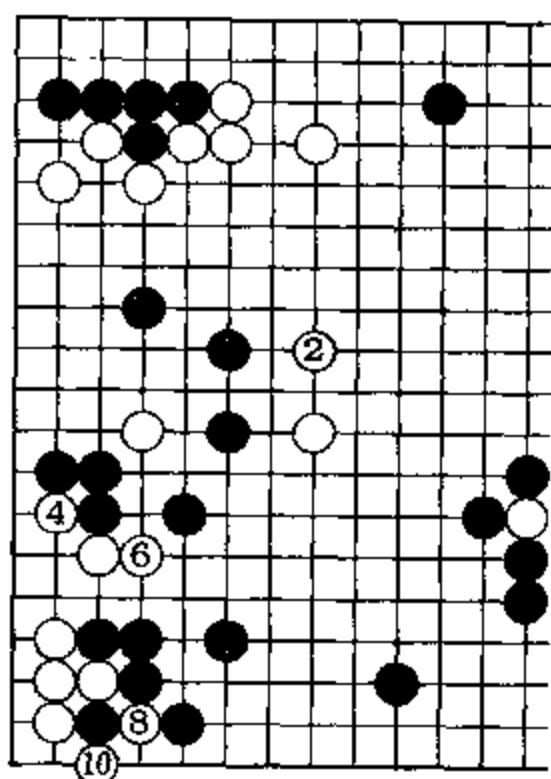


图 六乙

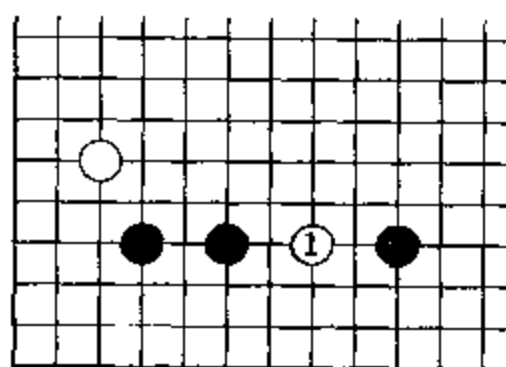


图 七甲

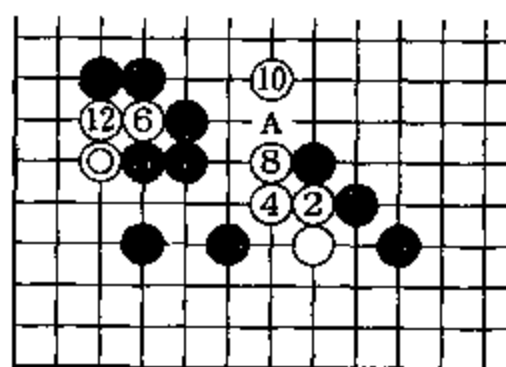


图 七乙

图八甲 黑1、3连压,具有使白喘不过气来的威力。这种靠压攻击使白难以两全。白4长出虽然舒畅,但黑5飞、7罩,白方下边数子难以脱身。

图八乙 白4如关,先照顾下边,则黑5扳,将白方的出

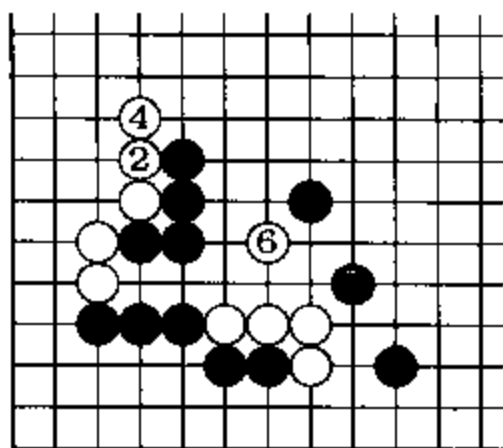


图 八甲

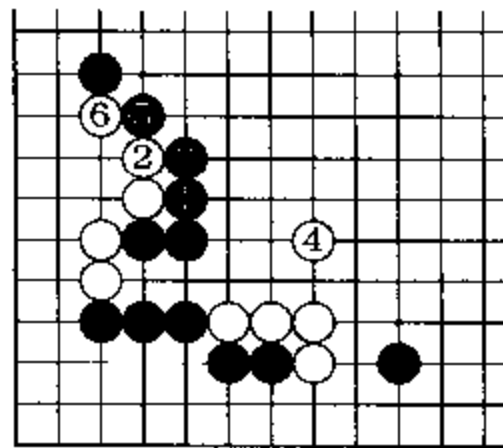


图 八乙

头封住。白6若扳,黑7连扳,痛快之极,白方仍难以措手。

图九甲 在左下方,黑方处处厚实,而白方却有两处孤子。在这种力量悬殊之处,黑方应采取怎样的方针?

图九乙 黑方在这里应大开杀戒。黑1飞,切断白方孤子的联系。白2尖,黑3压,筑好高墙,再走7位飞封,左面两个白子已无生路。

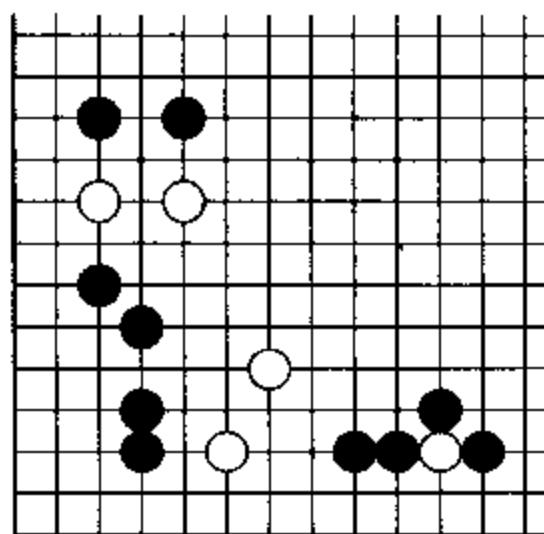


图 九甲

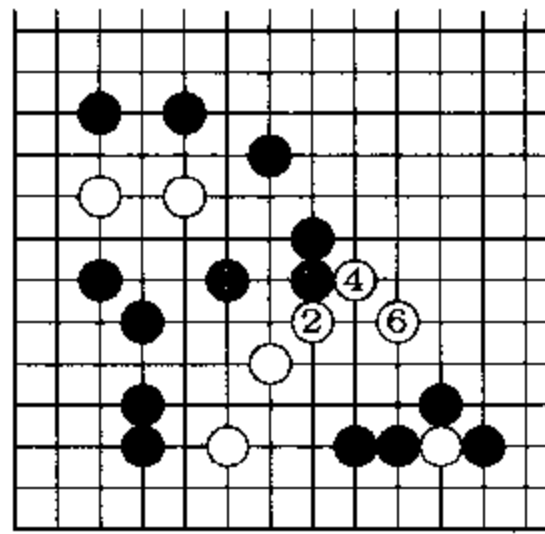


图 九乙

图九丙 白2关,先照顾左边。黑3飞,充分利用下边厚实的势力,将白子擒住。

当敌方有两处孤子时，可以进行缠绕攻击，使敌方难以兼顾。如果己方还拥有强大的势力，那就要充分利用己方的能量，对敌进行强袭，加以围歼。

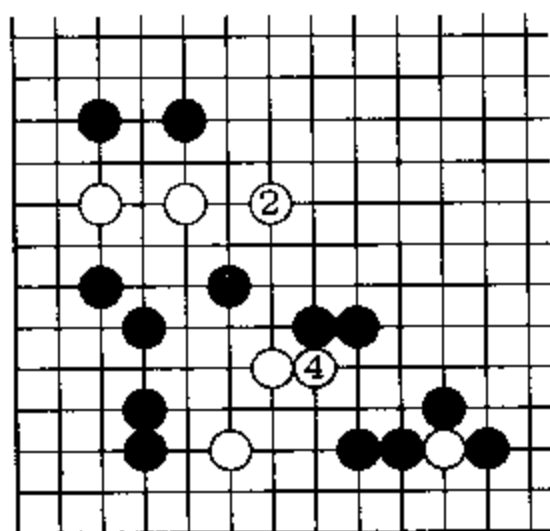


图 九丙

第27天 官子的知识

一盘完整的对局由布局、中盘、收官三个阶段组成,所谓收官就是在双方地域大致围成后的边界争夺,它没有中盘阶段中常有的战略决战那种惊心动魄的壮观场面,仅是一些“小小的”边界事件。但是,在中盘厮杀后尚未决出胜负的对局中,收官水平的高低常常直接关系到一盘棋的胜负。所以,决不能把收官小看为小打、小闹的小技巧。

一、官子的种类

图一甲 黑1立,白2不得不应一手、否则黑A位点就能杀整块白棋,故黑1立是先手官子。黑3再扳,白4拦,黑5接后,白不需再补,故黑3的官子是后手。

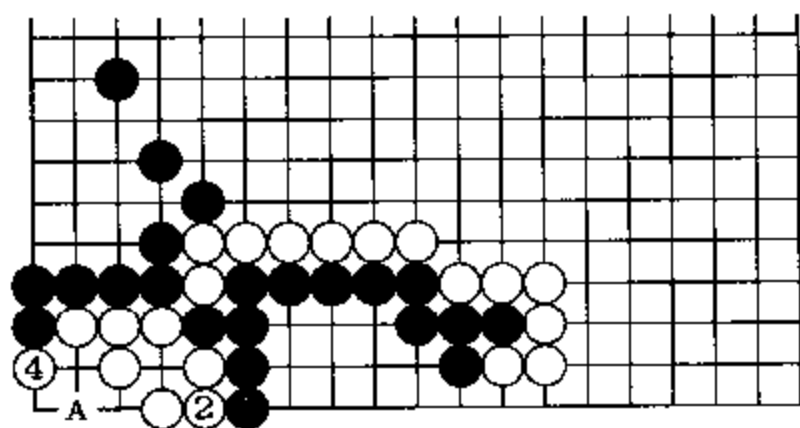


图 一甲

图一乙 白1先于下边扳,黑2如挡,白3接,黑4不得

不补,故白是先手。因此,下边的官子是双方先手。白5扳、7接后,黑8不得不补,因此,左边的官子是白方先手、黑方后手的官子。

图一丙 乙图中黑4如不补,则白1打、3再打是好手。以下至白7渡回,黑死,因黑8扑后不能于A位打。

图一丁 白1打,黑2长后,白3这里打是错着。以下至黑6长后就成为双活。黑若以这样的结果来估计白1断打的价值,那么黑就可能不补。

所以,先手官子是指对方如果不应就会遭受一定损失的收官。但是,先手并不是绝对的,它与第二手棋对敌方造成损失的大小有关系,因而也就与你的死活知识等等有关。正因为这样,收官成了一门综合

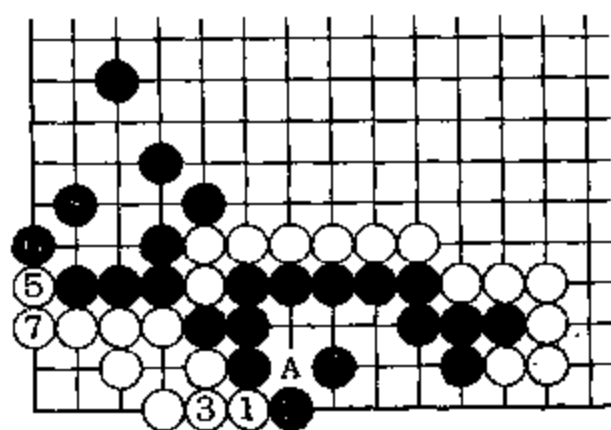


图 一乙

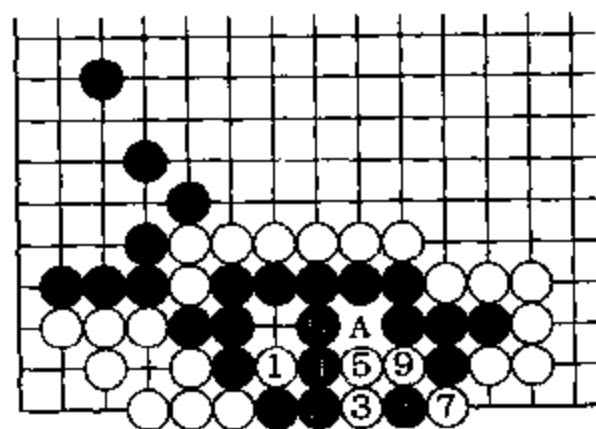


图 一丙

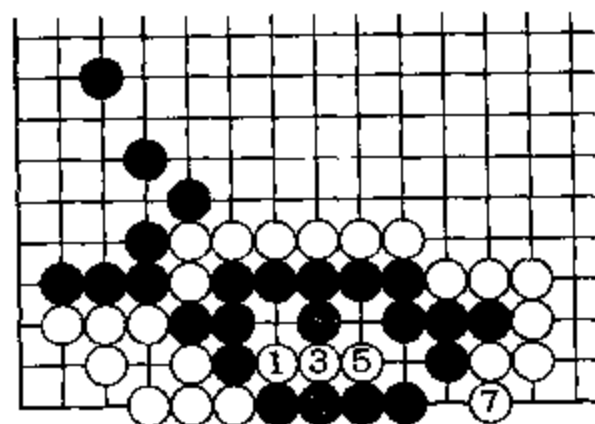
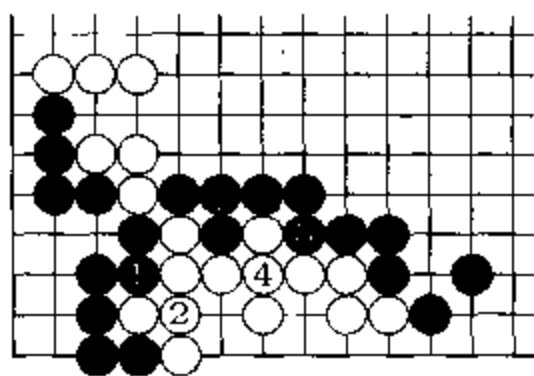


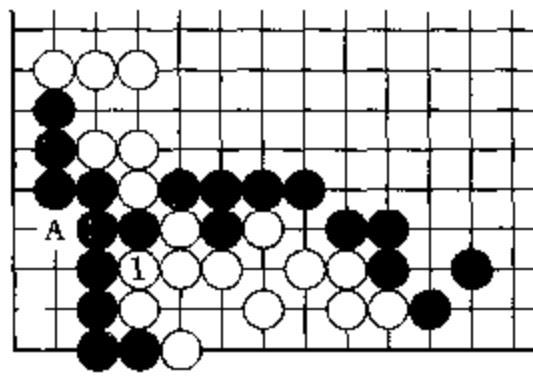
图 一丁

的技术。

图二甲 黑1打,白2如接,则黑1就成了先手官子。黑3再打,白4如再接,黑3也成了先手官子。



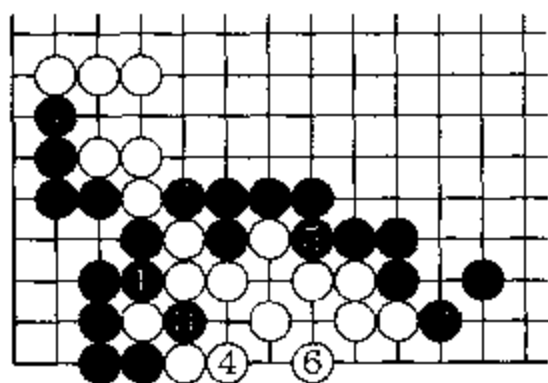
图二甲



图二乙

图二乙 白1打,黑2如接,那么这里的官子似乎就成了双方先手官子、成为双方必争的大官子了。其实不然,黑如不加理睬,白2位提,黑A位挡所造成的损失极小。

图二丙 当黑1打,白也可不理睬,黑3再提,白4长,黑5打,白6仍能做活。这里黑3提所造成的损失比乙图中白2位提的损失大,但也不是绝对的先手。



图二丙

因此,先手官子的正确说法应该是第二手棋所得到的利益比当时局面上最大的一手棋更大,这样才能迫使敌方应一手。

弄清了先手官子的含义后,我们就能很容易地按官子的先、后手把官子分为双方先手、单方先手、双方后手三大类。对于这三种官子的收官顺序应该是:双方先手的官子不论其价

值的大小都要在适当的时刻把它抢到手；双方后手的官子按其价值的大小择大弃小；而对单方先手的官子就比较难处理，尤其是单方先手官子中后手的一方先收（这一官子称为逆收官）。对于初学者来说，只要简单地把逆收官的价值增大一倍后就可将它列入双方后手的官子队伍里，按其价值的大小顺序收官。

二、官子大小的计算

官子价值的计算是一个比较复杂的问题，作为初学者只要略为知道大致的计算方法，以及对常见的大官子有一个粗略的估价就能应付，不致在收官中吃亏太大。

图三 黑1破掉白方的眼，不仅减少白做眼的一目棋，同时迫使白方以后要补A位的断点，故黑1的价值是两目。同样，白先占1位就能使白方的地域增加A、B两目。

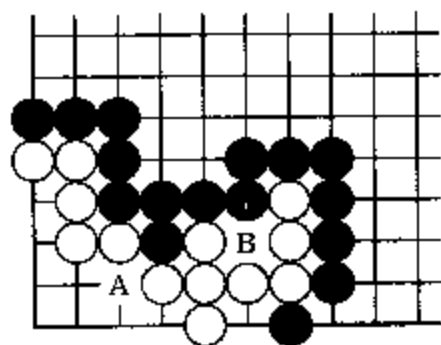


图 三

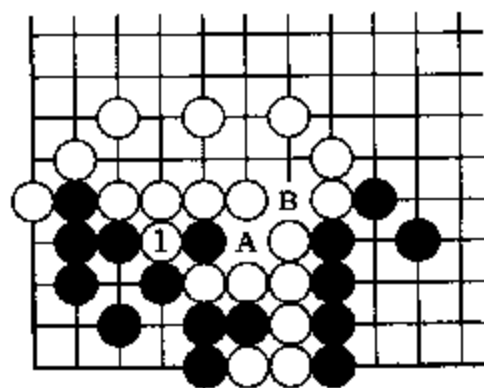


图 四

图四 白1断黑方一子，得一目，另外又围了●位、A、B三个空格，故是四目。这里需要说明的是黑1位接后，黑A位打，白B位接，因为这是黑方先手收官，是黑方的1位接后的权利，故也是四目。

图五 黑1连后，由于A位不是先手，所以白B位能否

成“目”的机会是一半，故黑1接或白1位断的价值是三日半。

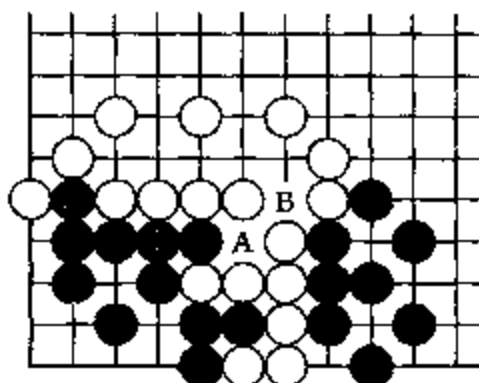


图 五

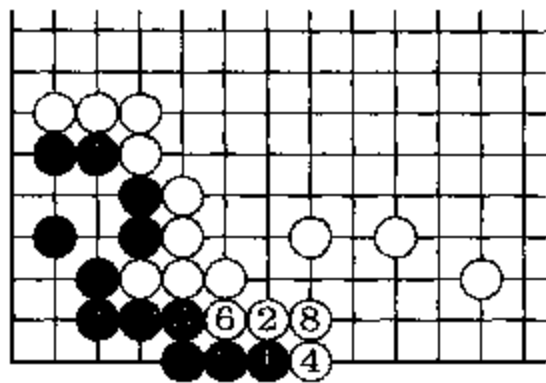


图 六甲

图六甲 黑1大飞，白2顶是正着，黑3退，白4扳下，至白8接，这是黑方先手收官。

图六乙 白1挡下后，不论黑A位或是白B位扳都是后手收官，机会均等，故以白A位立与黑B位立作为这里收束的结局。甲、乙两图相比，白方相差六目，黑方差一目。故黑1大飞是先手七目，而白1挡则是逆收七目，这是一步相当大的官子。

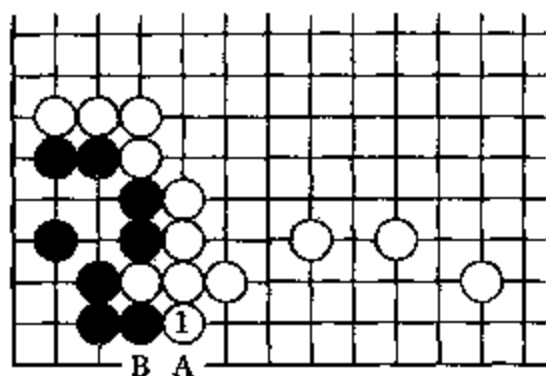


图 六乙

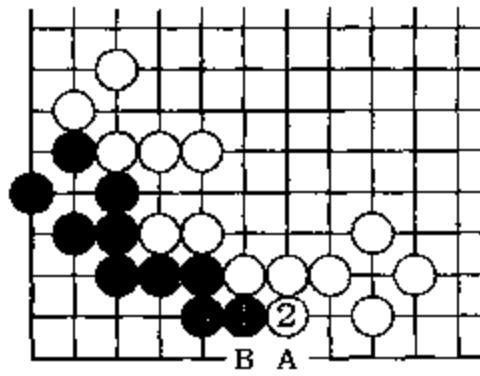


图 七甲

图七甲 这是最为常见的二路扳、接，因以后黑A位扳或白B位扳都是后手，应以白A和黑B作为最后的边界。

图七乙 白1扳、3接后，不论白A位扳或黑B位扳也都是后手，也应以黑A、白B作为边界。

两图相比,白增加×位的三目;黑少掉2位、A位、B位三目,故不论谁扳、接都是双方后手六目。

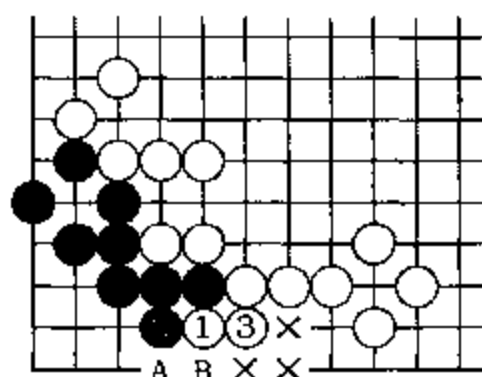


图 七乙

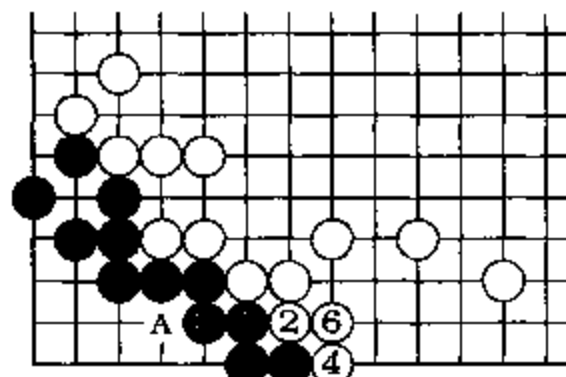


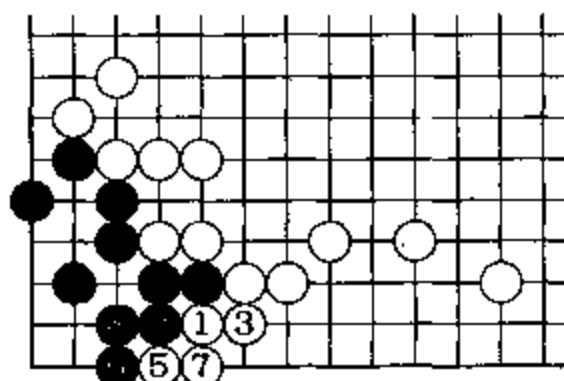
图 八

图八 黑1、3二路扳,接后由于黑5扳、7接是先手,故这是黑方的权利,应以此图作为最后的边界。

而白如先于3位扳,黑A位挡后其边界与图七乙相同,故这里的二路扳接的价值是双方后手八目。

图九 白1、3后手二路扳、接后,因5扳、7接是先手,故这是白方的权利,应将此图作为最后的边界。

黑如先手于3位扳,则最后的边界应与图八相同,两者相比相差十目,故白1扳或黑先于3位扳的价值是双方后手十目。



白有 A 位的先手,黑不得不补掉一目。

图十乙 如白 1 先尖,则白也能取得先手,故这是两方先手收官。黑 A 位也是先手一目。两图相比差六目,故这是两方先手六目,这是极大的官子,往往在中盘战斗一结束就争抢这一类的官子。

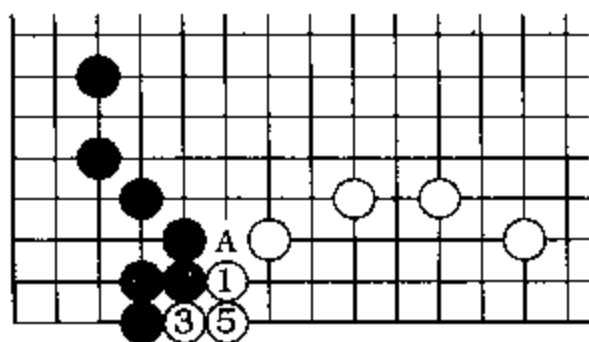


图 十乙

图十一甲 白 1 二路爬一着是常见的大官子,因白 3 至黑 8 补是白方的先手权利。

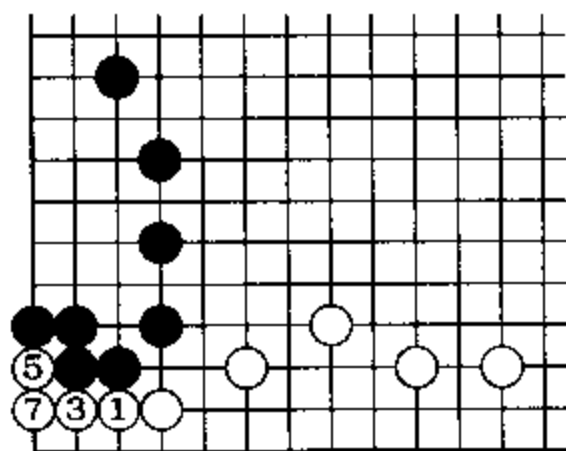


图 十一甲 ①脱先

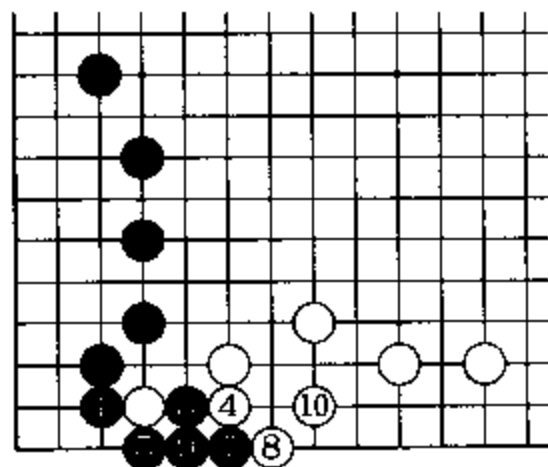


图 十一乙 ②、⑥脱先

图十一乙 黑 1 挡后,黑 3 夹、5 打是又花一手的收益,而黑 7 则是走了 5 打以后的先手权利。这里具体的计算比较复杂,但两图相比竟出入二十目之多,故黑 1 挡和甲图的白 1 爬都有 15 目左右的价值。

图十二甲 黑 1 跳入白角是一步大官子,如果白 2 脱先,以后黑 3 尖至白 8 接是黑 1 跳后的先手权利。这里的最后边界应是白 A 冲、黑 B 挡、白 C 挤、黑 D 接。

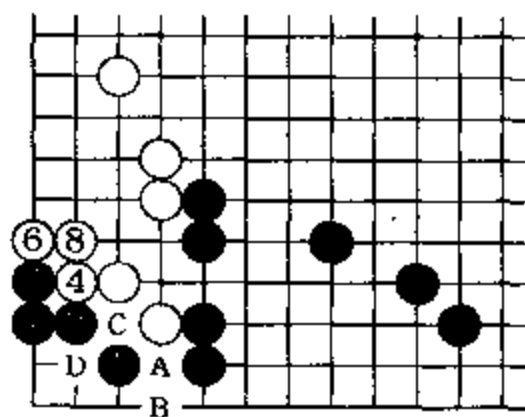


图 十二甲 ②脱先

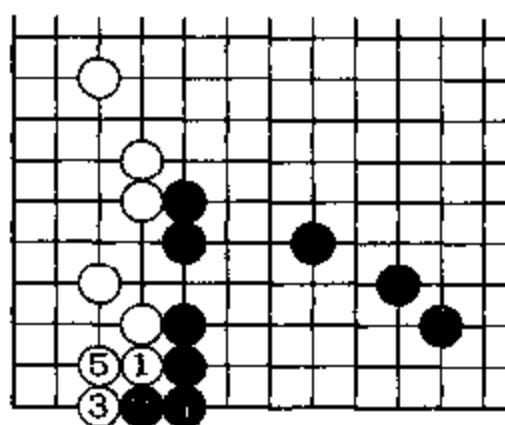


图 十二乙

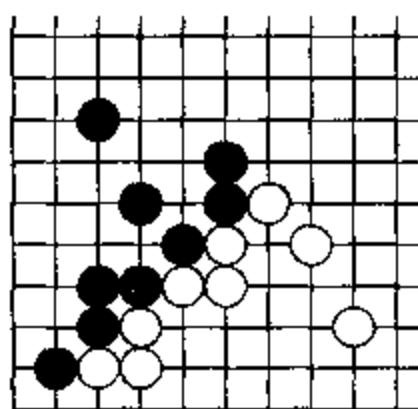
图十二乙 白1挡下,黑2是双方先手官子,故必然先占。至白5接是后手收官。

两者相比差16目,故白1挡和黑1跳都是双方后手16目。

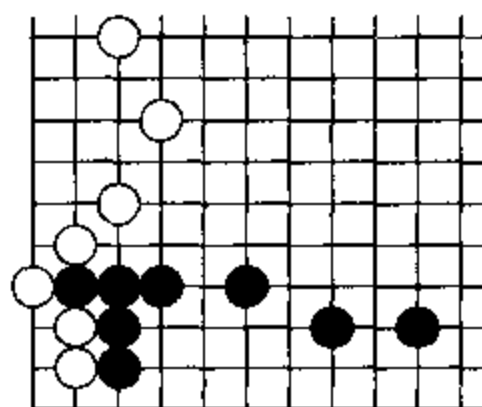
习题:

题一 角上黑如何收官? 价值多大?

题二 角上白先如何收官? 价值多大?

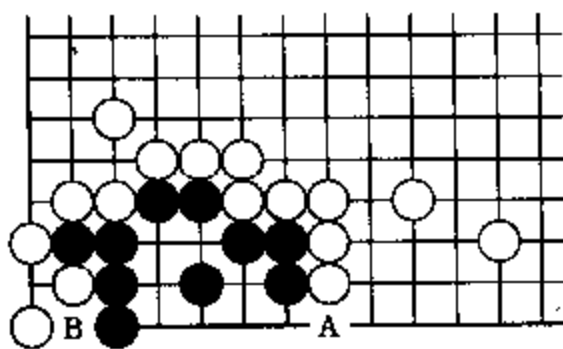


题 一

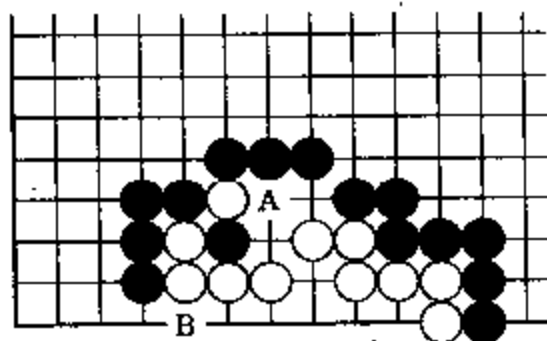


题 二

题三 下边 A、B 两个交界处收官的价值各有多少? 黑、白各应怎样收官?



题 三

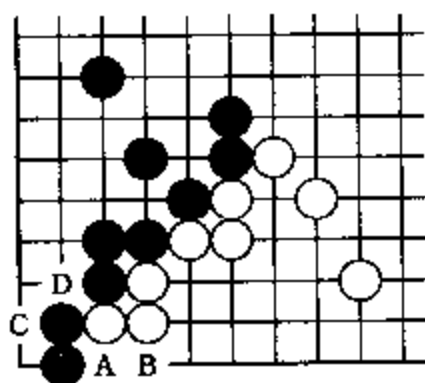


题 四

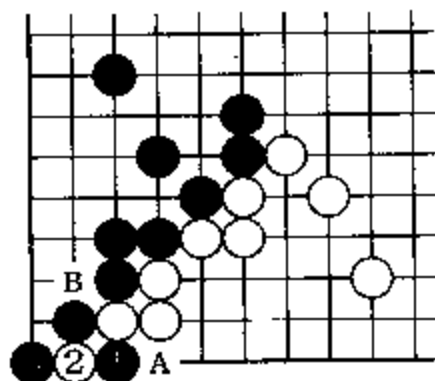
题四 黑先,在 A、B 两个交界处应如何收官? 价值多大?

题一解甲 黑 1 立是正着,以后黑 A 位冲,白 B 位挡是黑的先手权利。

白如先于 1 位扳,黑 C 位应则是白先手收官。以后黑尚需于 D 位补一手,两者相比,黑方少三目,白方多一目,故黑 1 位立是逆收四目,而白于 1 位扳则是先手四手。



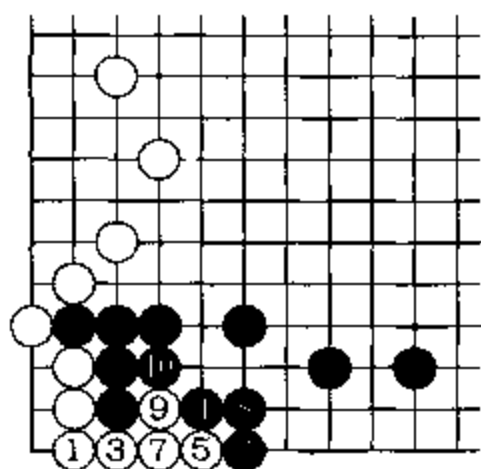
题一解甲



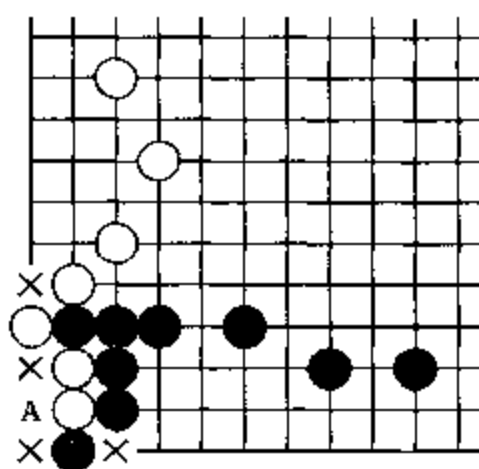
题一解乙

题一解乙 黑 1 扳是恶手,白 2 扑,黑 3 提后白可脱先,因黑不能于 A 位冲。待黑 B 位补后白 A 位挡,黑要损失 1 目以上。

题二解甲 白 1 立是正确的收官手段,黑 2 如脱先则白 3 冲,黑 4 是正确的应手。最后的边界应是白 9 冲黑 10 挡上。



题二解甲 ⑩脱先

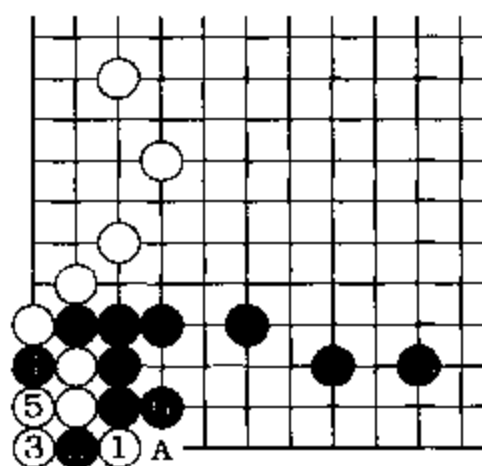


题二解乙

题二解乙 黑1扳后,黑方已增加七目,而白方则减少四目。以后黑尚有A位打的双方后手六目的收官手段。因此,黑应有三目的权利,故这是双方后手十四目。角上轻轻一扳就是十四目,这是初学者容易忽略的。

题二解丙 白1扳是错着。黑2扑,4再扑是好手。黑6退后,白所得无几,何况黑6还可考虑于A位打呢!

题三解甲 白1先扳是正着,这是逆收三目;而黑4打是双方后手四目。一般情况下,前者要比后者大。

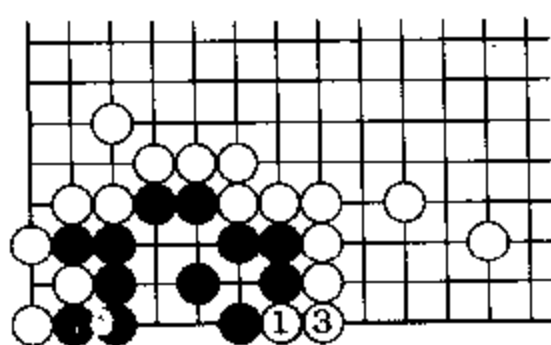


题二解丙

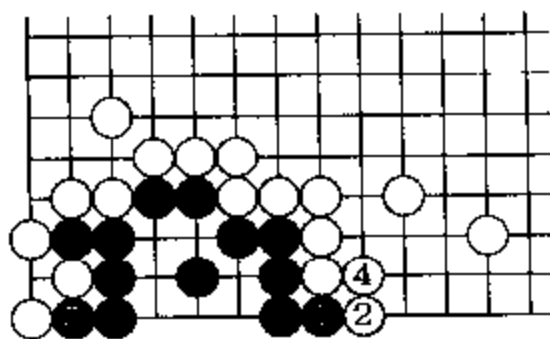
题三解乙 黑先收官的话也应先占1位扳,这是先手三目;然后再于5位打,两处官子全归黑方。

题四解甲 黑1扳、3接,先占逆收三目是正解。白4长,上边得了两目。

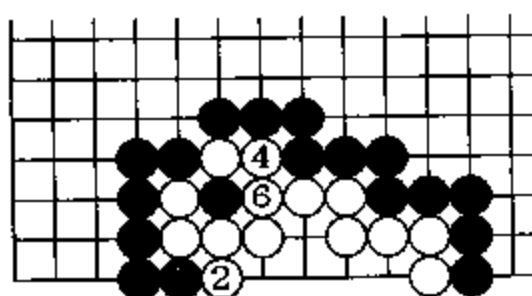
题四解乙 黑1先提白一子似乎也很吸引人,但白2扳、



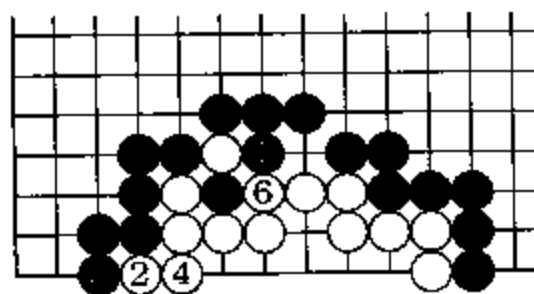
题三解甲



题三解乙



题四解甲



题四解乙

4 接,先手得了三目。黑即使再占 6 位,花两手棋才得到四目,显然不合算。

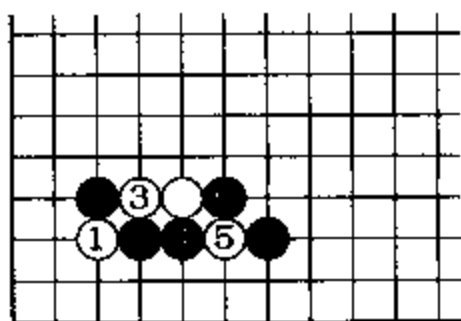
白若先收官的话肯定先于 2 位扳,先占先手官后再于 1 位长。

第28天 定式的知识

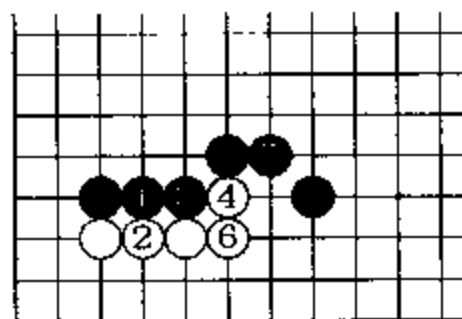
所谓“定式”就是双方在角上进行争夺后为双方都能接受的结果。这里的着法和常见的图形是前人的经验。所以，它常被人们奉为至宝。但是，有人却把死背“定式”作为学棋的捷径。其实，角上的争夺正是初学者锻炼战斗力的好场所，死记硬背“定式”并加以套用，非但无益，反而有害。学习“定式”的正确方式（尤其是对初学者），首先要学两样东西：1. 战斗中着子的意义；2. 判断得与失。下面就讲解这两个内容。

一、着子的意义

图一 白1托是争夺角地之着，黑2至6三手棋都与联络和切断有关。白5挖虽不能切断敌子，但总能给敌方制造些断点，增加些麻烦。



图一



图二

图二 黑1、3之着是将白封于角内。白2是联络，白4是制造断点。白6、黑7也都是为已方取得联络。

图三 白1压是先手补A位冲断之缺陷。黑2长是有关双方出头与封头的要着,否则被白于2位扳,即被封于角内。白3是攻击的要点。黑4、6则是为了出头。

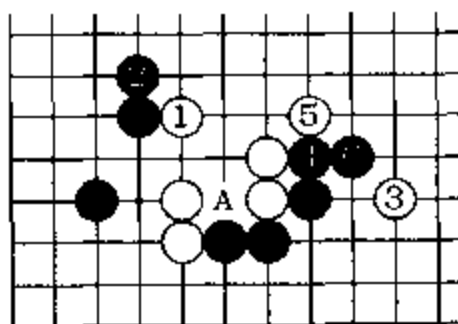


图 三

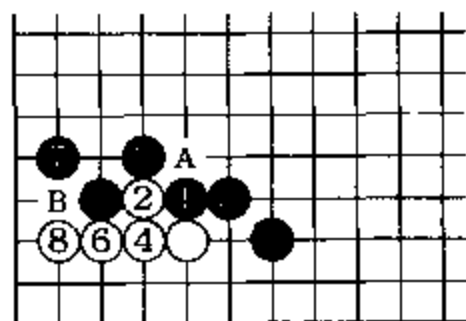


图 四甲

图四甲 黑1压,将白封于角内,并加强己方的联络。白2挖是制造断点的着法。黑3打、5长贯彻了封头的原意,此着也可于A位接。白6进角是有关根据的要着。黑7补断的手法好,初学者常走B位。白8立仍是安根的要着。

图四乙 甲图中黑5不退而改为本图1位挺三·三夺角。此着实利虽大,但与封头的原意不符,被白2打、4接,冲出包围,黑●子所处的位置不佳。

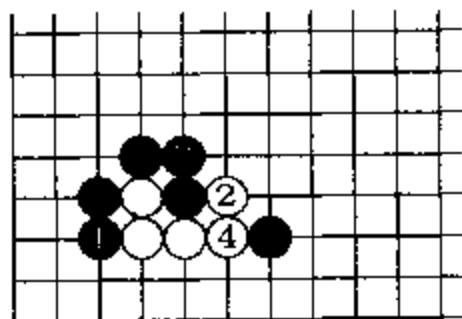


图 四乙

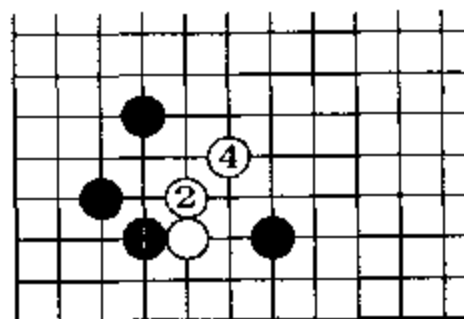


图 四丙

图四丙 黑如想夺角的话,原可走1位。白2长,黑3飞,白4小尖都是在联络的基础上向中腹出头。这里,任何一着脱先的话,就将被对方封住。

图五 黑1托、3退和5位飞拆,都是为了占地安根。同样白2扳、4虎也是为使己方拥有足够的眼位。

白4也有占A位进角的下法。这从占地的角度来看,较图中的下法为优,但从坚实的角度来看就稍差。各有利弊,需按周围的情况来选择。

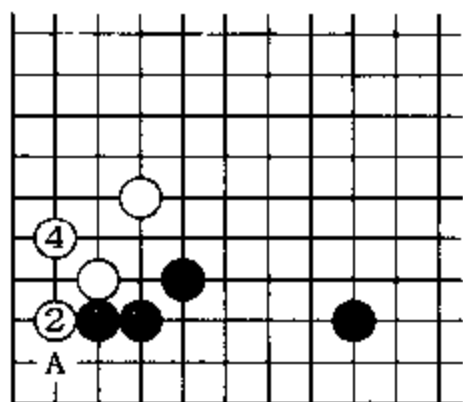


图 五

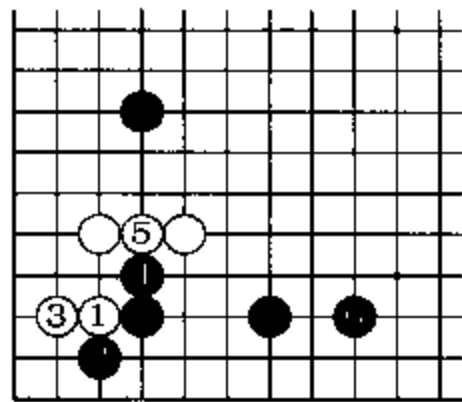


图 六甲

图六甲 白1托、3立是安根之着。同样,黑2扳和6位拆一,也是有关根据之着。其中黑4长则是有关眼形的要点,因白占据此位就有较好的眼形。

图六乙 甲图中黑6拆一如果省略,则因白尚有1位点、3位尖靠、5位扳的搜根手段(这种搜根的手法经常在攻击敌方拆二阵地中使用),白7长出,黑A、B不能兼得,必遭白方的攻击。

图七 这是一个激烈战斗的状态,双方都必须在这头绪纷乱的状况下,把握住主要矛盾。这对锻炼初学者掌握作战要领很有好处。

黑1打、3虎是正确的作战部署,因为在这散乱的黑子之中首要任务是保住中间两个子。这两个子负责切断敌方三处的重任,一旦被擒,则这里的战斗黑方即刻全军覆灭。白4打也是为先保住中间两个最重要的子。以下至黑7接,各有所

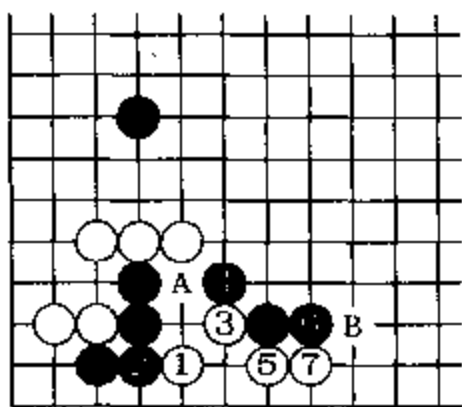


图 六乙

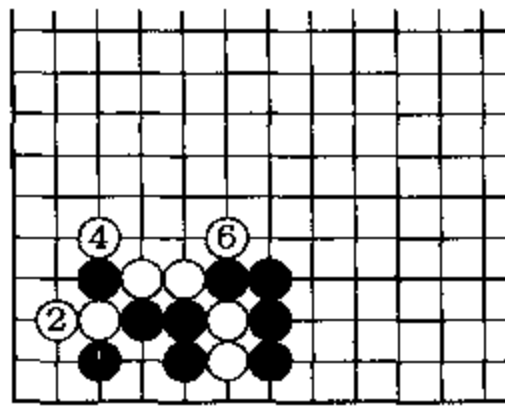


图 七

得,战斗暂告一段落。

图八 白1出头,黑2占地,白3至黑6有关连络、切断,白7打后9碰之着值得好好学习。至白11扳,黑取实地,白稍有外势。水平差一点的人会把白9下在A位,而此着对黑2这子的压力不大。

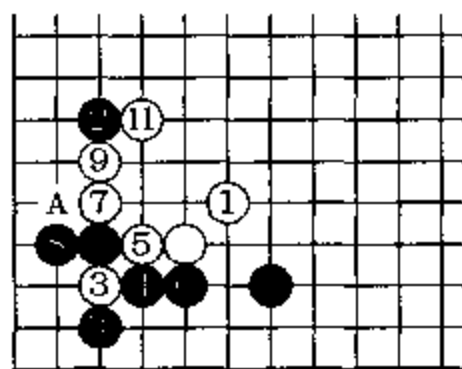


图 八

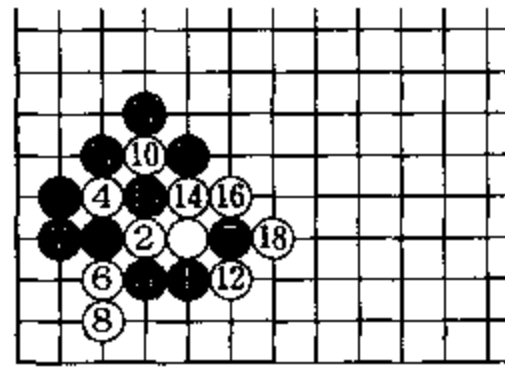


图 九

图九 白6打,挑起战争。白8长是好手,此着对黑棋的两部分都造成巨大的压力(9位挡和12位断)。黑9也抓住主要矛盾,不但使己方脱险,还有14位征吃白方要子的反击手段。白10虎先保住要子,黑11打后因无法再给白方要子以严厉打击,白得以腾出手来断下黑方两子。以下至白18提,各有所得。

总之,在“定式”的战斗中,双方的子经常接触,其争夺的意义大致可分为:

1. 连络与切断;
2. 出头与封头;
3. 有关根据地。

在学习上述“定式”的局部争夺中,可了解以下作战的基本要领:

1. 要善于保护好己方的要子;
2. 在作战中要善于发现一子两用的好手。

二、判断得与失

经过角上一番战斗后,双方得失如何,这是围棋中最难以掌握的知识。但是,我们已经知道,定式是双方都能接受的结果。因而,通过定式的学习也就能更多地掌握判断局部得失的知识。学习定式就是要学到角上怎样的瓜分才属正常这一知识。

图十 白1挂,黑2以单关应最为常用。白3小飞和5位拆二是连贯的安根之着,黑6开拆,各占一方。看来,黑方的地域明显的比白方大,但应看到,黑方的子也多一个,故这是正常的结果。

图十一 白1点三·三,至黑10虎补,也是常见的定式,这是白得角并取得出头,黑方占边地的分野。白方的角地实在,而黑方的地域尚不完全,但黑棋还有相当的势力,可对外部发挥作用。

图十二 黑3一间夹,白4飞压至12补,这也是各占一方的局面。以后,白A位小飞和黑方B位跳下都是实利很大之着,但因和双方的死活、强弱无关,故不是有关根据之着,并

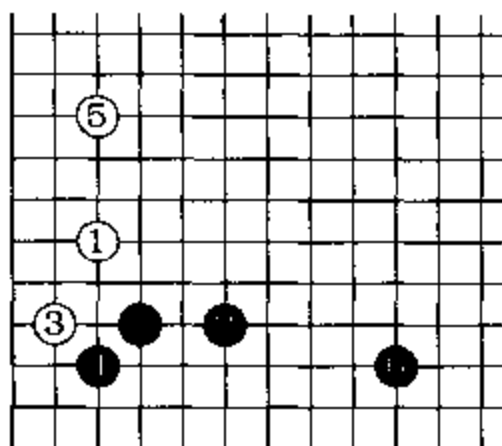


图 十

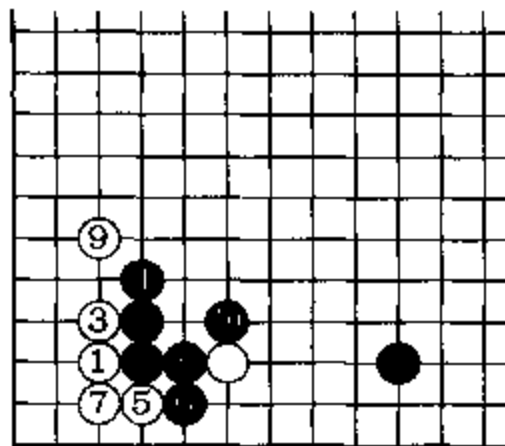


图 十一

无紧迫感。

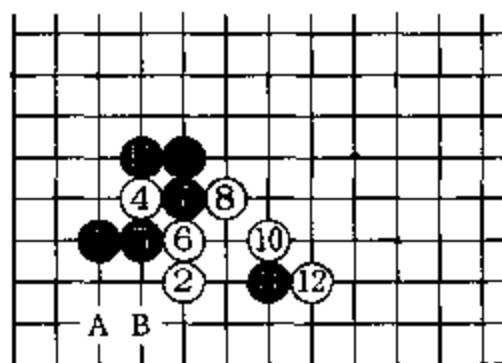


图 十二

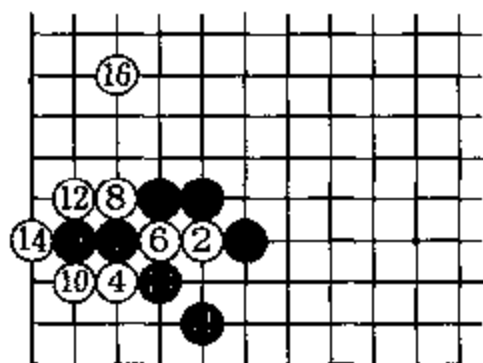


图 十三 ● = ●

图十三 白2高挂,黑3压,白4托至16拆,黑方以后可向下边发展。这也是各占一方的格局,而且双方都已基本安定。

图十四 黑1占星位,白2立即点三·三,黑3挡至13虎补,这是白方占实地、黑得外势的定式。

所谓“实地”就是实实在在的地域。白占得地域后,所着之子与外界已无联系,而黑虽未占到地域,但它的子却相互连络,子力的作用可向外扩散,在以后的作战中会看到它存在的价值。所以,实地和外势常是一对矛盾,外势在序盘、棋盘空旷

时作用较大。因此,白2一般不会在刚开局时就点三·三。

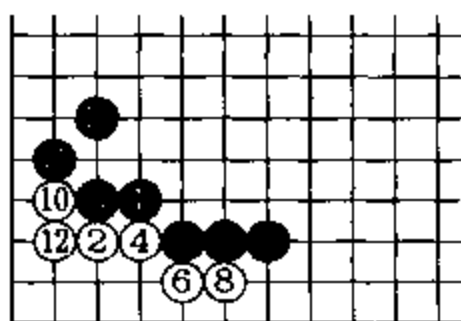


图 十四

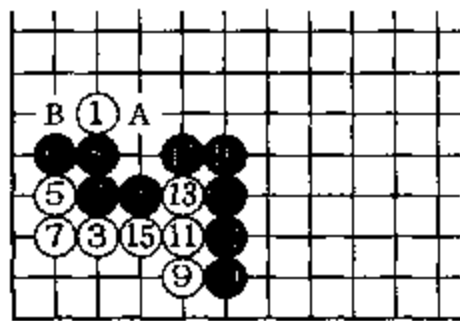


图 十五

图十五 白1挂角,黑2单关应,白3点角,黑将白封于角内。白5先扳、7接,再走9位飞是正确的次序,这又是一个实地和外势的抗衡。

看来白方的实地较小,但白有A位长、B位夹的先手,故白尚能接受。黑若把重点放在上边,则黑16可于A位虎补。

图十六 白1挂角,黑2二间高夹,白3点三·三至黑22长,也形成实地与外势的对抗。

在这一定式中,双方的手数很长,其中不乏可供学习的好手,如黑10断的方向、黑18多弃一子以及白21尖等,这些手段读者可自行研究其含义。

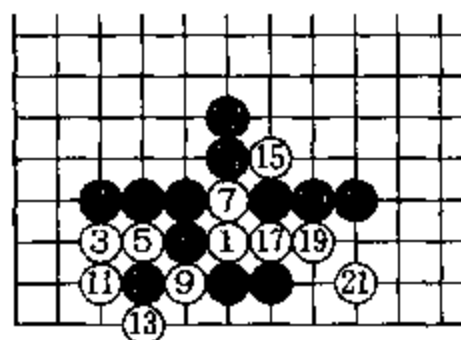


图 十六

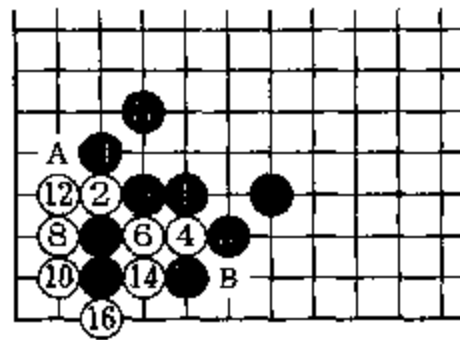


图 十七

图十七 黑1占高目,含有取势之意。白2挂,黑3飞压,以下至黑17虎,这也是外势和实地的瓜分。

这里看来,白的实地很少,不能和黑方壮观的外势相比。但是,必须提醒的是黑方多花一个子,黑由于A位尚未挡住,且白于B位可打吃一子,故白方愿意接受这一结果。

图十八 黑1飞压时,白2拆二是设有陷阱的骗着,黑3冲、5扳正中圈套。以下至黑33提,黑方的实利仅有18目,而白方则先手取得极其强大的外势(12个子整齐的排列在一起)。这是白方明显的优势。

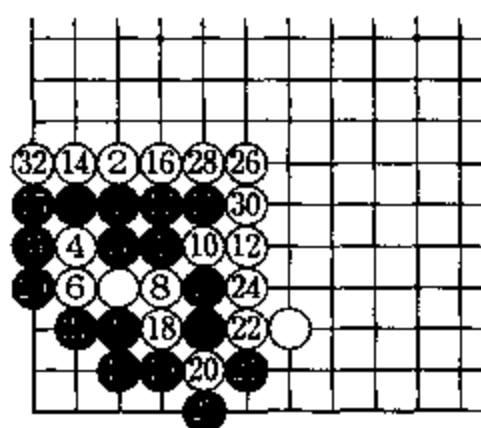


图 十八 ●=20

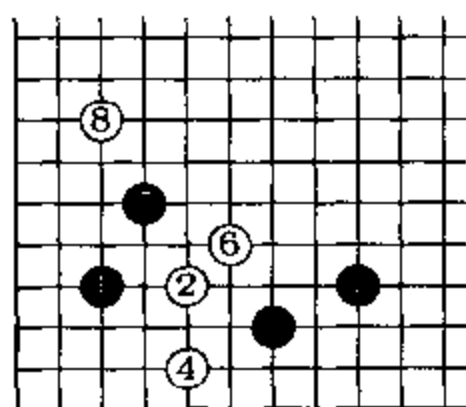


图 十九

图十九 黑3夹时,白4关下,切断黑方的联系。黑5飞起,白6尖出头,至白8拦,双方进入战斗状态。

图二十 黑3二间高夹,白4隔二关出后,再占6位反击,白8至12是加强连络之着。以下至白16再关,双方都有不安定的棋,得失就要视以后的战斗而定。

图二十一 白4托后,黑5顶、7断挑起战斗。白8扳是好手。黑9只得如此,此着如于10位扳,则白将于A位打。以下至白14补后,黑两边的子尚未安全,而中间的两个白子处境更差些。所以,这也是两分的形势。

图二十二 黑3一间高夹,白4斜飞应。当白6托角,黑7、9冲断后引起战斗。以下至白16补活,其格局和上图相似。

总之,定式中的互不吃亏,不外是实地和外势各据一方;

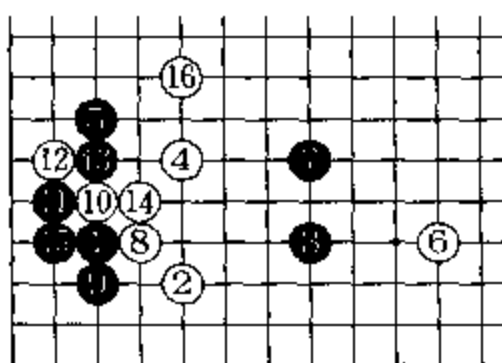


图 二十

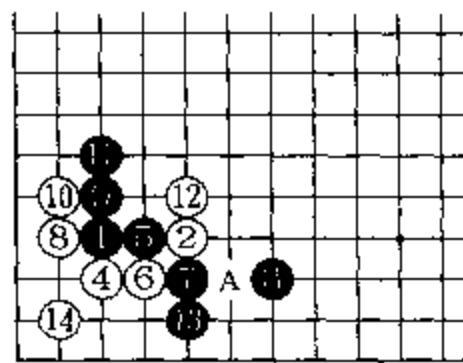


图 二十一

或是双方都有未净之子进行战斗等各种状态。另外,我们还应从外势的强度、实地的大小、未净之子的强弱以及双方投入的兵力等几个方面来判断争夺的得失。如果我们通过学习定式,了解接触作战中着手的意义、处理战斗的基本着

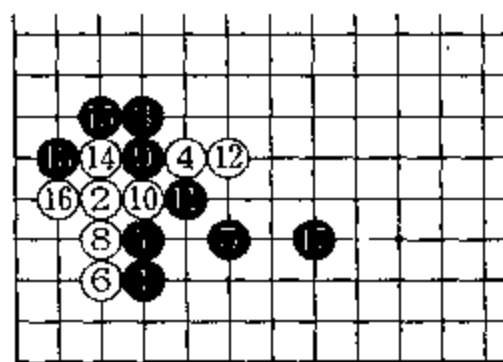


图 二十二

想以及判断得失的方法,那么我们就掌握定式的基本要领了。

第29天 布局的知识

“布局”是棋局之初，双方布阵的下法。因棋局之初，棋盘空旷，尚无战事，故布局仅仅是占据有利之点，为以后的厮杀作好准备。对于高手来说，布局事关重大，犹如建造一幢大厦前的总体设计，如总体结构设计上出了问题，要在施工中作小修改将是无济于事的。因而，布局的好坏对高手的每盘棋几乎都起着决定性的作用。但是，对于初学者则不然，因为他们无法把握局部战斗的进程，也就更谈不上局部和整体的结合。另外，所谓的布局优势仅是非常细微的优势，高手能感觉到，并能设法保持这一优势；而初学者往往觉察不出，有时虽有优势，但在中盘作战时一个错着就会将这些优势化为灰烬。何况，初学者在对局中错着是会不断产生的。所以，本书仅向读者介绍布局一些最基本的常识。

一、挂角的方式

图一 黑1占小目，白2碰三·三来争角，是少见的。黑3扳，白只得在角中谋活。至黑9虎，白方这么小的角地，无法与黑方的外势抗衡。

图二 白2碰四·四也很少采用。黑3扳，白4长出，黑5长出是正着，如于6位长，白5位扳就还原成“小雪崩”定式，以下至黑7立，黑稍占便宜。

图三 白2也走小目来分角。黑3挡，取得角地。白4长，

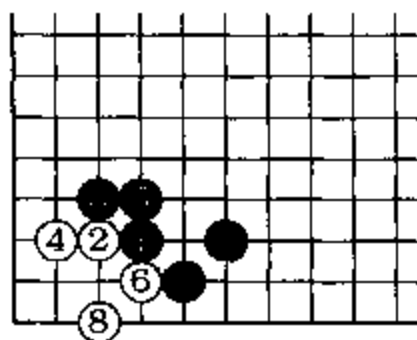


图 一

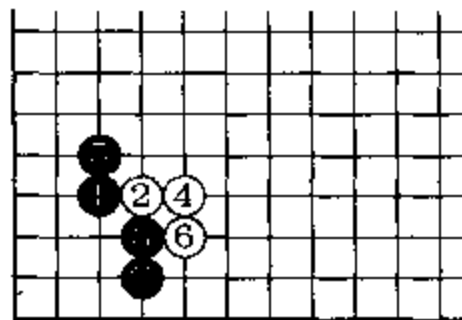


图 二

黑 5 扳, 把出头抬高, 白 6 扳, 黑 7 在四路上长。至此, 黑方既有实地, 又出头通畅, 而白子尚未安定。故这样的分角也是不行的。

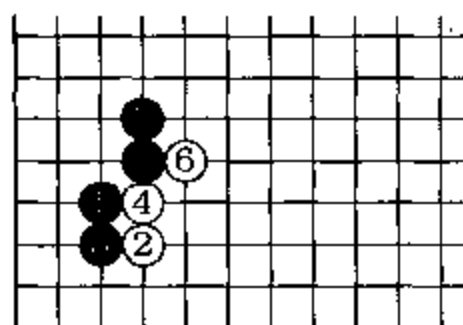


图 三

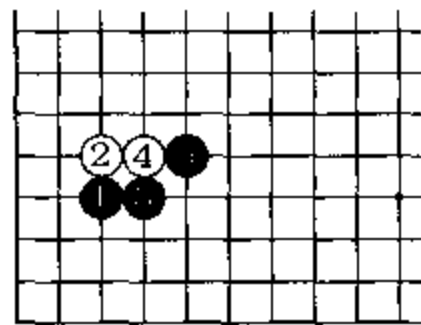


图 四

图四 白 2 在三·五路碰, 黑 3 长、5 扳, 地和势更大, 白当然不行。

敌、我双方的子力相同而又靠近时, 先动手者在这一局部总要占些便宜, 所以欲与敌方争角, 还是稍稍离开一些为好, 故常以小飞和单关的形式挂角。

图五 对于黑占星位, 也以白 1 小飞挂角为最多, 因为它对角的影响最大。黑 2 如夹, 白 3 点角至 9 接, 黑只能于 10 位接, 形态不够舒畅。

图六 白 1 如大飞挂、3 位仍点角, 则至白 9 接后, 黑 10 能虎补, 这样的形状容易做眼, 因而也就强大得多。

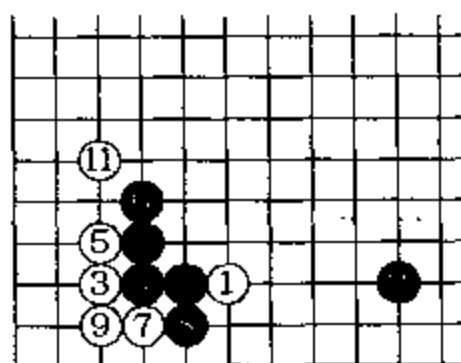


图 五

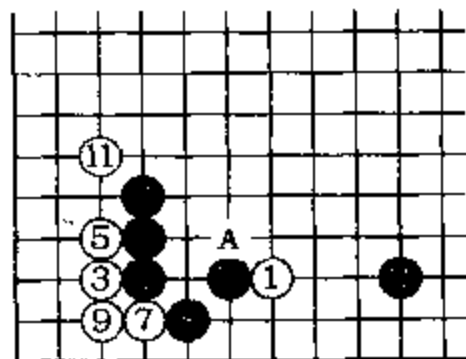


图 六

同样,白如于 A 位一间高挂后再点角,黑也同样能舒适的于 10 位虎。

必须强调的是:尽管以上的挂角形式(图一至图四)比较少见,但其中有一些下法,吃亏也不是太大,在某种场合下还是被采用的。

二、布局时着手的意义

1. 有关根据地之着

在布局阶段,一块棋如缺乏根据地,就会倍受欺凌,后患无穷。所以,有关根据的要着从布局开始就受到双方的重视。

图七 黑 1 尖,占据角地作为根据,确实重要,否则白将于 A 位大飞夺取根据。

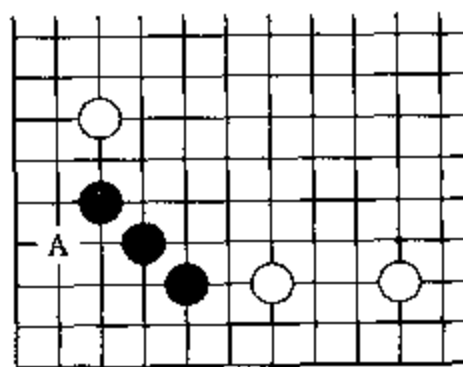


图 七

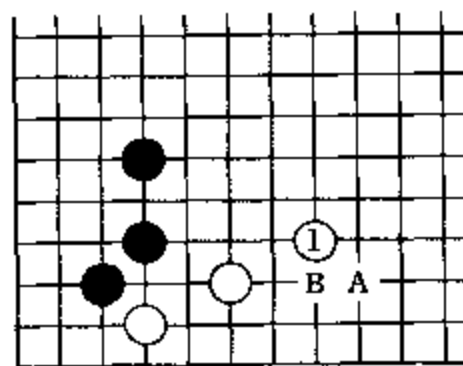


图 八甲

图八甲 白1小飞也是使己方拥有足够根据地的要着(此着与A位拆二的意义相同)。白如脱先,黑于B位拦,白方两个子就需逃命。

图八乙 白1小飞或是A位拆二,其紧迫感就较甲图差,因为白有尖三·三之着,已具活形。

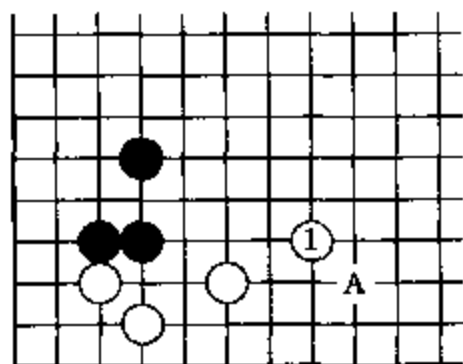


图 八乙

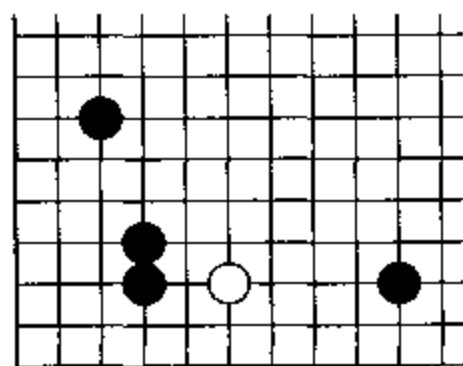


图 九甲

图九甲 黑1玉柱不仅占角,实利很大,更重要的是夺取了白方的根据,确是布局的要点。

图九乙 黑1玉柱的效能就稍逊,因为它与白方的安危已无甚关系,仅与己方的实地有关。

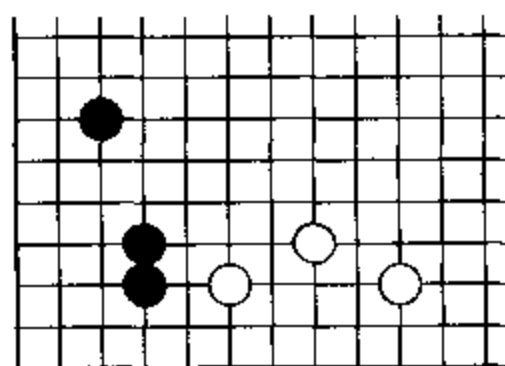


图 九乙

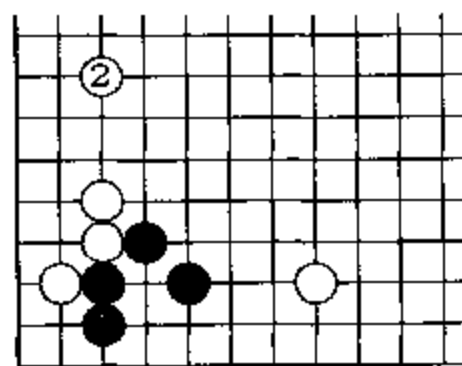


图 十

图十 黑1立,有关根据,白2拆二是同样的安根的要着。

2. 有关出头与封头之着

出路一旦被封,所下的子就与外界关系不大,效能也难以发挥。如若被封之子尚需谋活,还会将敌方的外势碰实,这是更无法容忍的。

图十一甲 黑1尖是正着,它防备白占此位封头。同样,黑3尖仍是出头的要着。另外,A位尖顶夺取根据,也是颇吸引人之处。

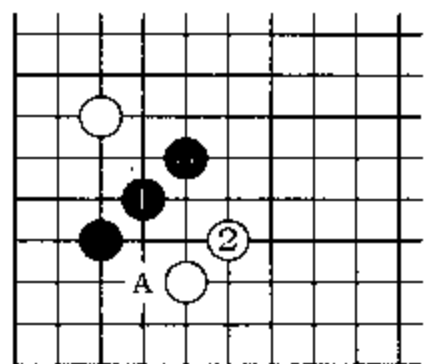


图 十一甲

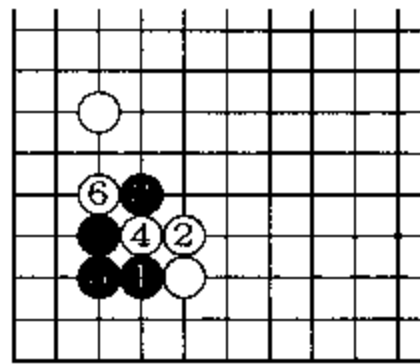


图 十一乙

图十一乙 黑1尖顶夺取根据地,再走3位出头,岂非左右逢源?但白4挤,黑无法兼得,黑5如接,白6断,出路被切断。

一般地说,当出头和安根只能取其一时,则出头要比安根更为重要。

图十二 黑1压、3长也是出头之着。这不仅是防止敌方走A位封头,更含有攻击下边白子的意味。

黑1于A位尖,也是一种正常的应法。

图十三甲 白1长是正着,黑2尖也重要,都是为了出头。

图十三乙 白1顶是错着,被黑2打,白3接,黑4接后,白方的头被封住,只得在角内谋活。

图十四 黑1拦,试图攻击白方三个子。白抓住时机于2

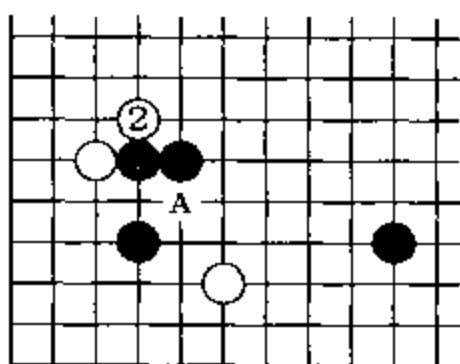


图 十二

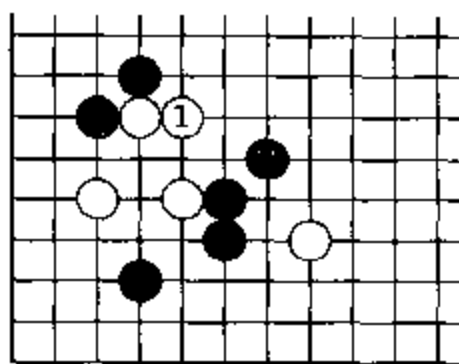


图 十三甲

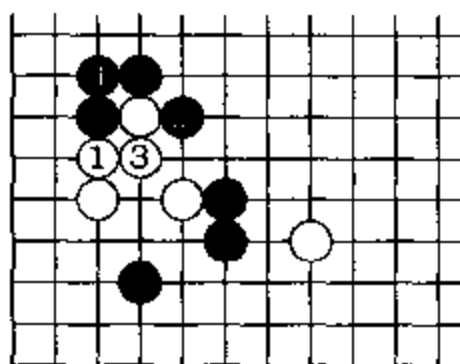


图 十三乙

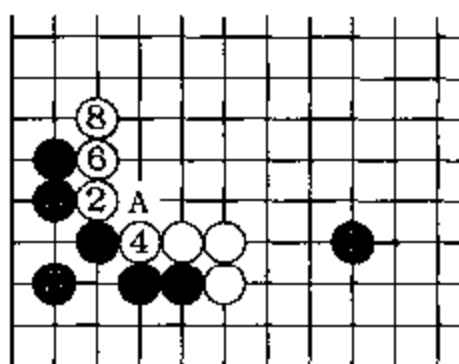


图 十四

位搭，将黑封于角内。黑3只得爬二路，此着如于A位扳，白4位断，黑仍难措手。黑7爬，白8长后形成相当的势力。回过头来看，黑1的攻击犹如以卵击石了。故黑1以A位尖或6位拆一，避免被封才是正应。

3. 夹兼拆的好点

图十五 黑1对于左边的白子是夹击，同时对己方又是拆二安根；反之、白于1位拆二也具有夹击黑子的作用，故这是布局的要点。

实际上，这种夹兼拆的要点也是涉及双方根据地、有关双方劳逸的要着，只是形式上更集中地表现在夹与拆。

图十六 黑1也是夹兼拆的好点。否则，白于A位拆二也是绝好的布局大场。

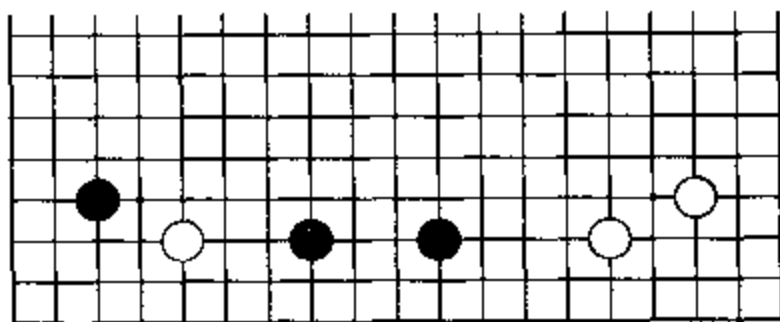


图 十五

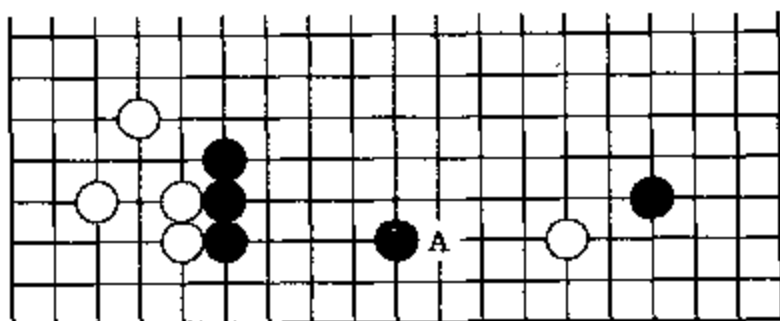


图 十六

图十七甲 白1挂角是常见的下法,但黑2之夹,就成了夹兼拆的好点。因此,妨碍敌方占据好点,也是布局时期的争夺内容之一。

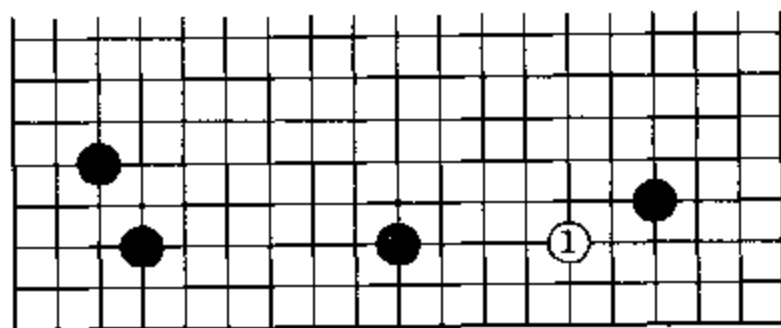


图 十七甲

图十七乙 白1投入黑的阵地,所选择的落点,正是两边都有拆二的余地。黑2档,白3能取得一定的根据。这种投入敌阵的方法,称为“分投”。

图十八 白方在下边有很可观的阵地,黑1采用“分投”

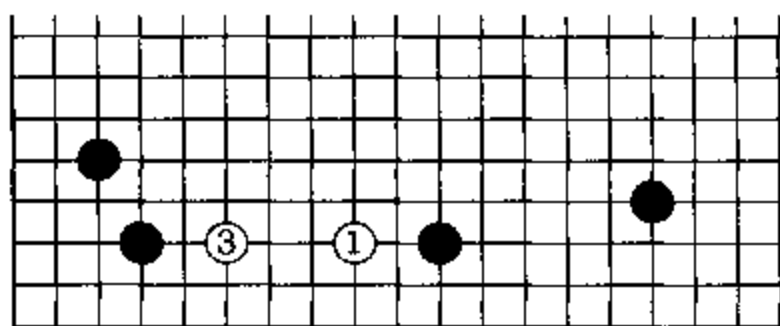


图 十七乙

法侵入白阵甚为恰当。白2拦,把敌子赶向己方厚实之处,方向正确。黑3拆二后,白方无法对它进行强有力的攻击。

黑1如于A位挂角,白于1位附近占取夹兼拆的好点,白就可能在左下方围成巨大的地域。两者相比,差别是相当大的。

所以,夹兼拆之点是布局的好着,己方不仅要设法抢占,而且还要阻碍敌方争得。“分投”之法,就是为此而设计的。

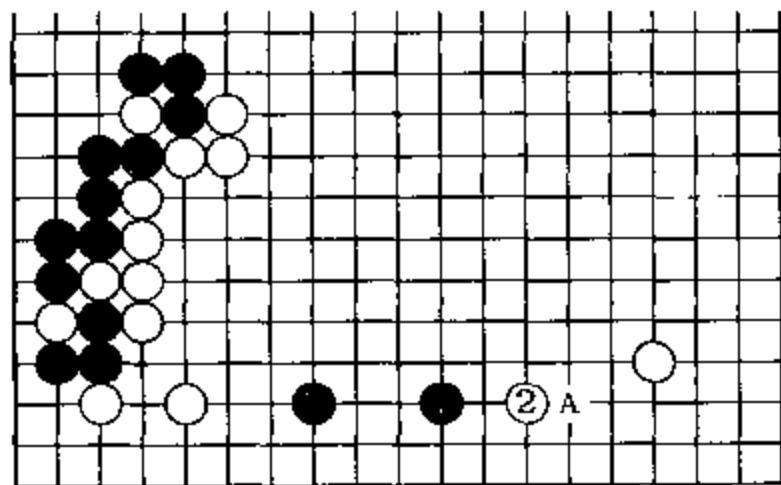


图 十八

4. 攻入的好点

攻入敌阵以打乱敌方的阵脚,或是把敌方围地的计划加以破坏,这是布局中必须考虑的着点。因此,防备敌方的攻入,

加强己方阵地的着点,也同样重要。

图十九甲 黑1攻入是绝好之点,它把白的阵地分割开来,白方需为这两处棋的安全而苦心经营。黑3关出,白4关后,黑5镇,取得作战的主动权。这个优势局面的到来,应归功于黑1的及时投入。

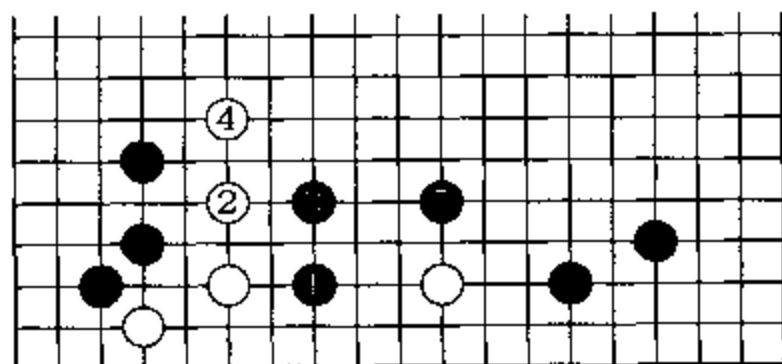


图 十九甲

图十九乙 白1小飞,补强边上阵地是极为重要之着。此时,虽还不能说下边的地域已肯定为白方所有,但是,黑方即使在这里闹事(例如A位碰之类的攻入),因白方四个子的联系已是加强,不会再出现甲图那种被动挨打的局面了。

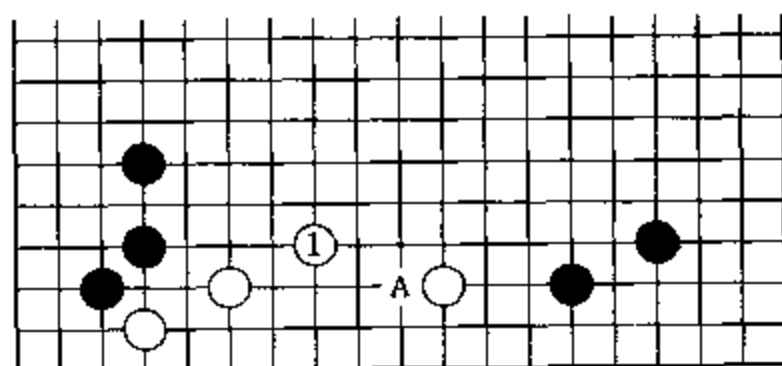
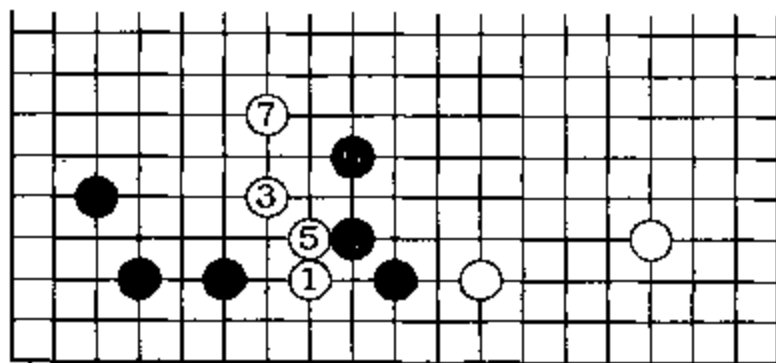


图 十九乙

图二十 白1攻入,破坏黑方在此围地的计划,同时又出现双方各有一处不安定的孤棋,立即引发起战斗。黑4夺根,黑6,白7竟向中腹出头。白这样的攻入,与上图相比效果稍

差,但仍不失为一个好点。



二十

图二十一 黑1攻入,仅仅是破坏白方围地,但因白方两面都具活形,不会受到任何的威胁。相反黑1攻入之子,却要承受白方的一阵猛攻,很可能要为这一攻入而付出必要的代价。

所以,这种攻入是第三等(即较差的)的攻入。

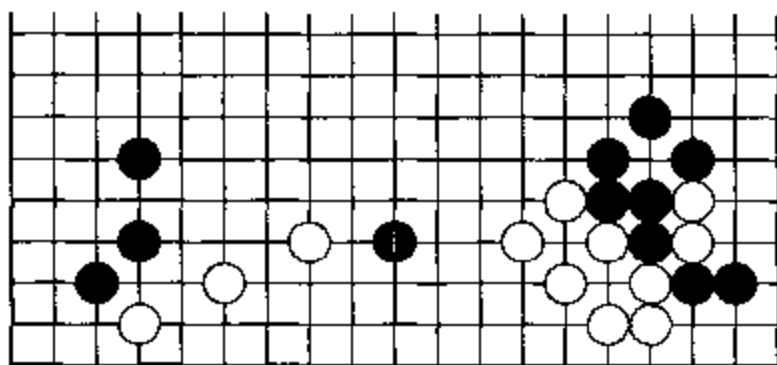


圖 二十一

5. 有关模样消长的要点。

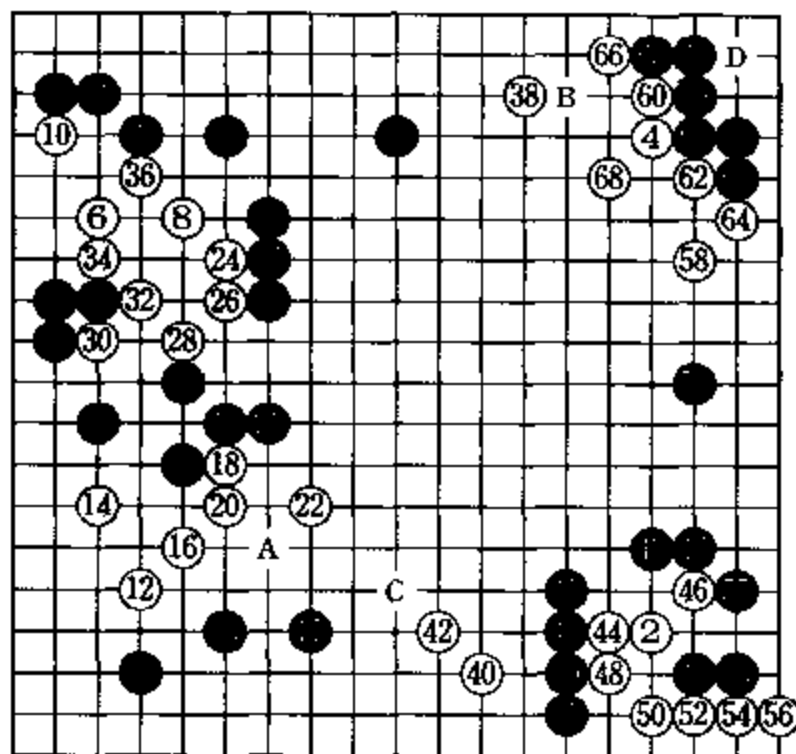
在双方各自摆开阵势围取大块地域时,哪一方围的地域大就势必造成对方的投入,从而赢得攻击的主动权。所以,有关模样消长之点,也就成为布局中必争之点。

图二十二 黑1大飞,白2如小飞以保边,则黑3再飞,在扩大己方模样的同时,又压缩了白方的模样。仅此两着,还

第 30 天 实战分析(四)

这一讲有两局实战分析,读者着重体会布局和中盘战斗的种种手法。

第一局



第一局 1—69

这是上海市体育俱乐部围棋班 36 级(初学四个月)的小学员的实战谱。

黑 1、3、5 布下中国流的阵势,白 6 投入,对于初学者来说,不能算有问题。

黑7夹后,白8单关跳出稍有问题,因为出头的目的应带有攻击的意图,而在这情况下,白8仅仅是逃孤之着,并无反击的能力。此手应于11位点三·三。以下变化见:

图一 黑2如挡,白3长,黑4长也是正着。白5扳、7接后,再9位跳出,形成转换,如此结果就可以发现●子的位置不佳。

黑2如于3位挡,经白2位,黑A位,白B位,黑封头后,●子的位置仍不是好点。

白12再度投入黑阵,过于凶猛,因为这是黑方先投放三个子的阵地。

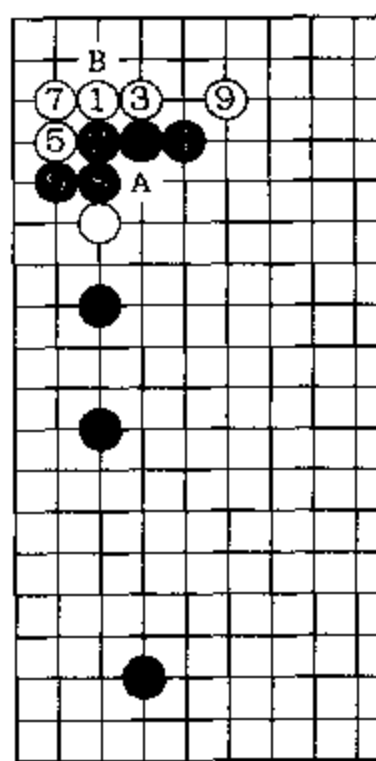


图 一

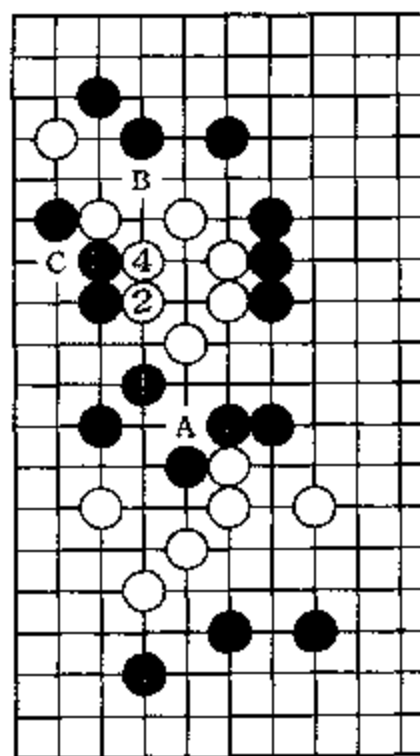


图 二

白14于15位大飞较好。今14位之飞,不仅步调慢,而且仍显得根据不足。

黑15飞后,白极为难受,白16小尖,效率不高。

白 18 压、20 退更是一种不接触敌子就显得无棋可下的思想指导下的行棋。这种压、退只是徒然加强黑棋。白 18 应于 A 位关。

黑 23 飞镇是全局的好点

白 24 尖、26 长与黑方几手棋的交换，不论死活如何，总是极为吃亏的下法。

黑 29 尖顶，又是盲目接触敌子的下法。

黑 29 按图二中 1 位尖补的下法为佳。它不仅补掉 A 位的断点，同时又补强了拆二的阵地。白 2 如径于 4 位双虎，则黑 B 位刺，白仍处于困境。白 2 位压，先做一眼，黑 3 顶、5 扳，白在边上无法做出眼来。

由于黑 29 的效率不高，白能在攻击黑拆二阵地中，做出眼而成活。

即使如此，黑在攻击中仍取得不少实惠（下面的黑子以及拆二都得到加强，角上 35 位先手挡，以及形成一道颇有效能的外势）。

黑 37 拆太保守，应于 B 位挂角，不然的话，也至少再拓展一路。

白 40 一间夹，又是在敌强我弱的情况下制造战端，自讨苦吃。白 40 应于 43 关应，以静待动。

白 42 尖，步伐太小。黑 43 封头是紧要之着，白再次陷入被动挨打的困境。

黑 51 立，阻止白于此位扳过，是极为重要的一手。

白 52 行是错着，应于 55 位立，以后的变化较多。现先举一例：图三白 1 立下阻渡，黑 2 挡，白 3 再立，不给黑方通连。黑 4 尖企图做眼与白对抗，但白 5 夹、7 立，白总能吃掉黑子而活。这里，双方尚有各种变化；但白只要应付得当，总不至于被杀。

黑 53 过分,应立即于 55 位扳,如图四:

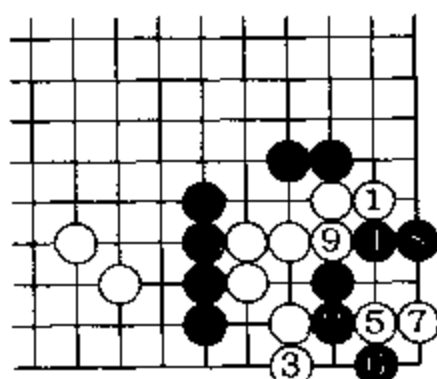


图 三

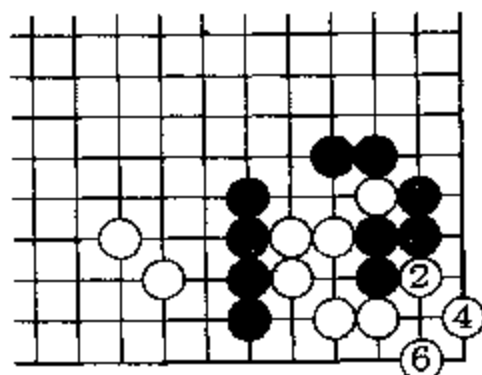


图 四

图四 黑 1 扳,白 2 也扳。黑 3 顶,白 4 倒虎是巧手,至白 6,可活小角。

白 54 应于 55 位立下。如谱被黑 55 扳过,白角已死。今白 56 立,白走成后手死,太不应该。

白 58 大飞,是不懂星位特点的下法。

黑 59 也不必急于点角,可于 C 位飞,分断白方两处未净之棋,加以攻击,这才是当前的重点。

黑 67 应于 D 位虎,以下的变化见:

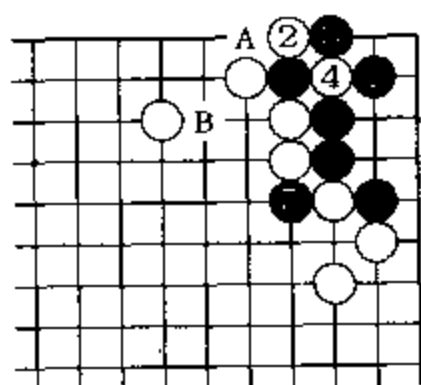


图 五

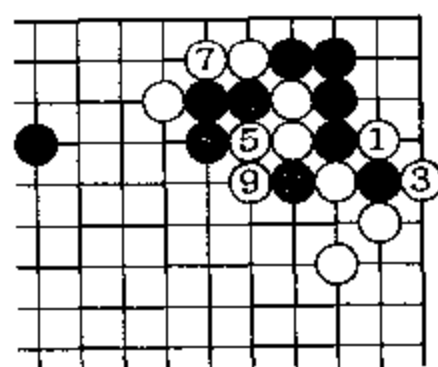


图 六

图五 黑 1 虎,白 2 打,黑 3 以劫顽抗。此劫若白胜当然能全歼黑棋,但一旦劫败,外势也将遭到严重的破坏(因黑 A 位提劫后,黑有 B 位搭的好手筋,所以白也不敢轻易挑起劫争)。

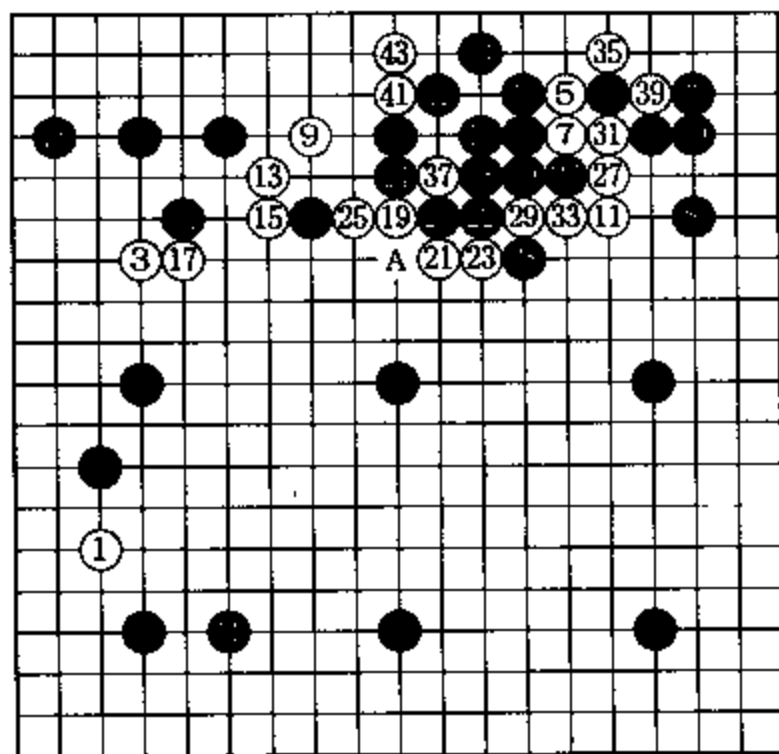
黑 67 接是错着。白只要于 69 位打吃黑子,就能杀黑。黑如顽抗,则如图六黑 2 打至白 9 打,黑并无严厉的手段可施。

这局棋,白方之所以落后、被动,其主要原因是不顾周围双方兵力的强弱,一味蛮干;再则是不知被封头的苦处,故两处作战都被黑方封住。即使两块棋都能做活,局势也不利,何况还被黑方杀死一块。

第二局

这是 37 级水平的小学员被让九个子的实战谱。

第一谱 1—44



第二局 第一谱 1—44

黑 2 至 14 都是正常的应手,尤其黑 12 镇,白 13 尖后,黑肩冲,步调极好。

可惜黑 16 夹击白 1 之子却是离开了主要战场,这即使从局部的攻击手段来看,也不是好的手法。

图一 黑1压才是全局要点。它不仅使己方的出头通畅，并割断两处白棋的联系，且还将白◎子封住。白2扳，加强中间三个子。黑3向中腹关，以后A位退和B位跳都是好点，C位跳即能和黑●子取得联络。这就掌握中腹作战的主动权。

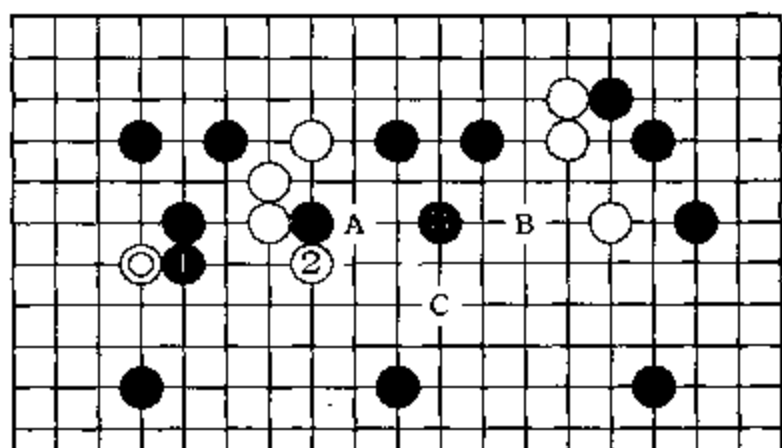


图 一

图二 若要攻击左下的白子，黑1尖顶，白2如立，黑3镇、5关也能掌握主动权。但黑1尖顶后，白很可能不不理睬，仍占谱中17位要点。

白17长，黑18补角，形成白先手封头，中腹作战的强弱开始发生转化，白19镇，开始反击。

黑20靠，不好，应于22位关出。这或许是黑方惧怕白于37位点。

图三 黑1关，白2如点，黑3接，白4冲、6断。经黑7搭9、11两打后，再于13位打，弃掉两个子。至

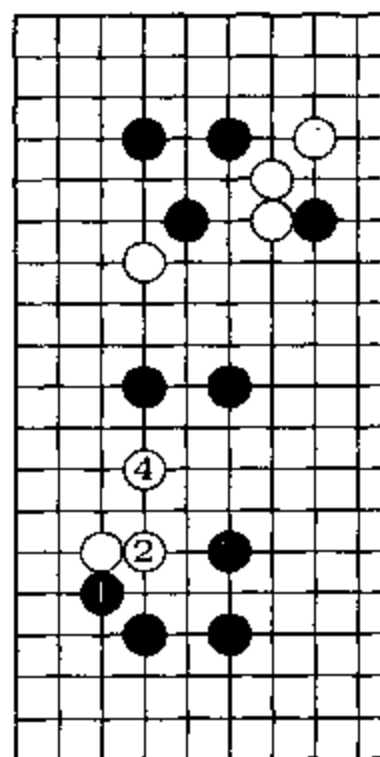


图 二

黑 17 渡，白右上的三个子已失去战斗能力。

黑 24 顶与白 25 交换，再次加强了白势。

黑 32 虎补是恶手，此手应于 33 位提，以后尚有 A 位断的攻击手段。角上不应，虽会受些损失，但此时中腹的强弱要比角上的实地重要，何况黑角决不会无代价地全部失掉。

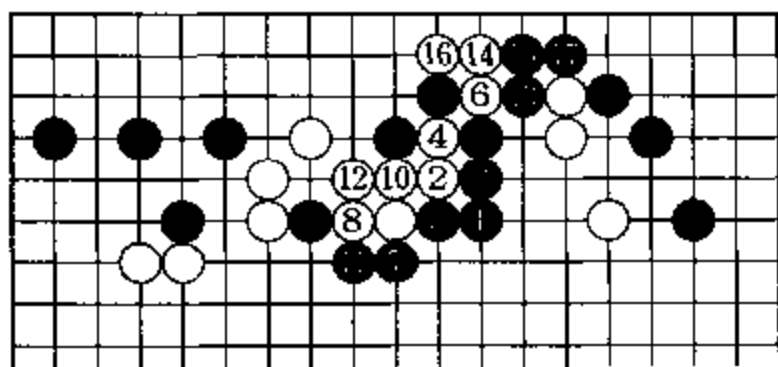
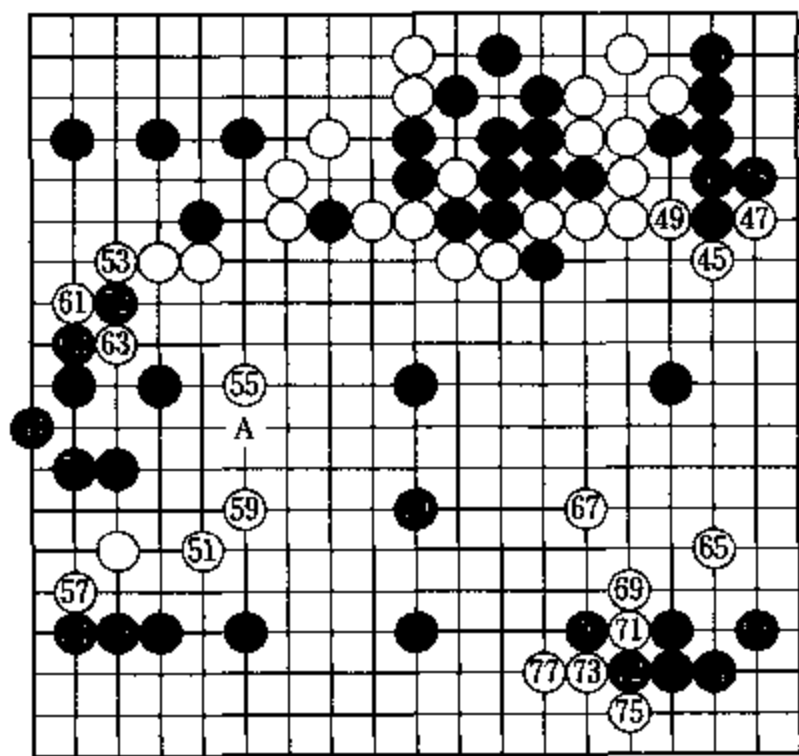


图 三



第二局 第二谱 45—77

黑方即使要补角，也应于 39 位接。

由于黑方仅满足于求活，使白方越走越强。黑方的星位座子都处在白势力附近。所以，这一战役，黑方吃亏不少。

第二谱 45—77

白 51 关出后，黑 52 小飞，再次表现出黑方只想求活的心理。这种不敢出头、分断敌方、给敌以有力反击的想法必然导致全线溃退。

图四 黑 1 应关出，白 2 也关，黑 3 再关，与天元取得联络，以后 A 位扳断，将给白以严厉的打击。白 4 飞，黑 5 玉柱补活，尚留有 B 位托渡的手段。

黑 56 更是胆小的下法，应于 A 位搭出，分断白子，才是上策。以后的变化见：

图五 黑 1 搭，白如 A 位扳，黑 9 位退能顺利出头。现黑最担心的或许是白 2 扳断吧，黑 3 断是必然之手。白 4 如长出，黑 5 点将使白难以措手。白

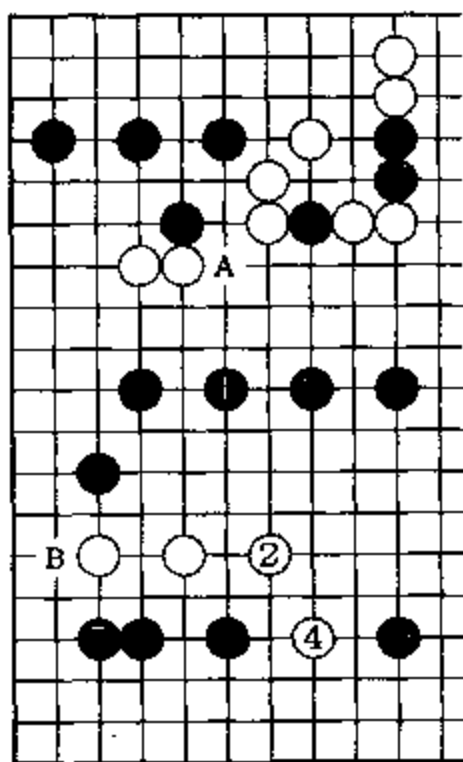


图 四

6 如接，黑 7 冲，白不能挡，下面三个子反遭黑方的包围。白 8 如挡，黑 9 断，白方损失更大。

黑 56 如不敢于 A 位搭出，至少要按图六走 1 位托的下法。白 2 如扳，黑 3 断，白 4 如打，黑 5 双打，再 7 打可将白子围歼。

黑 68 不是要点，因白无暇点三·三。此时的焦点是如何

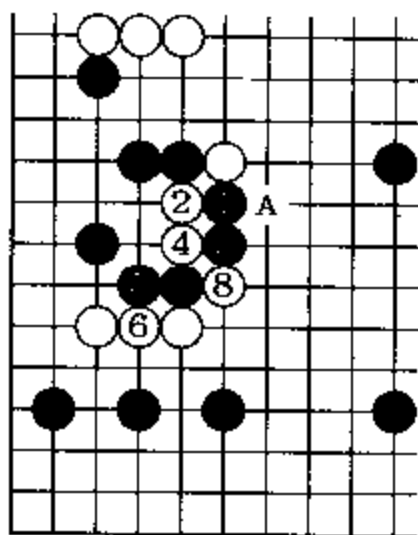


图 五

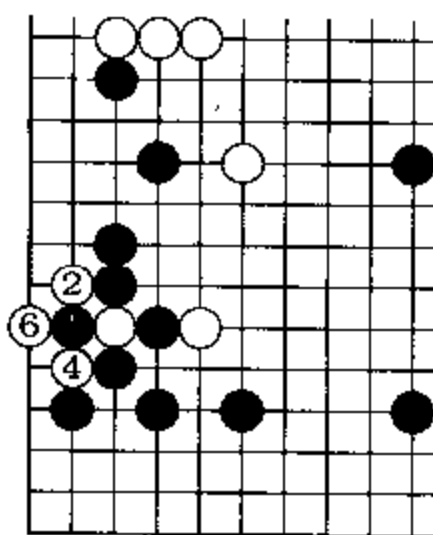


图 六

处理中间的孤子。

图七 黑1夹是利用白方缺陷进行反击的好手。白2如接,黑3跳,经白4挖,黑5打、7接回一子,全体白子将受到围攻。况且,白尚有A位切断的弱点。

所以,白方尽管已经有了一些虚势,但由于断点不少,故并不厚实。黑方如能利用敌方的弱点进行反击,白仍将陷于困境。可惜的是本局的执黑者并没有任何攻击的想法,也没有“出头是中盘要着”这一概念,仅仅有做活的概念,因而把原有9个子的巨大优势变成需要各自谋活的沉重负担,被白分而治之,最后就被各个击破。

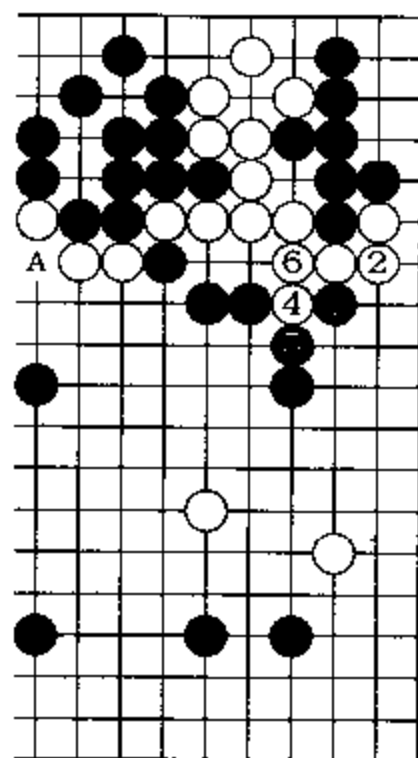


图 七

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

书名= 围棋入门一月通

作者=

页数= 2 9 7

S S 号= 0

出版日期=

V s s 号= 7 8 3 3 2 4 4 4