

围棋初级指导(二)

——通向五级的捷径

〔日〕大竹英雄 著

薛至诚 郝守维 编译

北京科学技术出版社

责任编辑：宗 谱 魏 晨

封面设计：巨德云

书号17274·054

定价 1.40 元

围棋初级指导(二)

——通向五级的捷径

〔日〕大竹英雄 著
薛至诚 郝守维 编译

北京科学技术出版社

围棋初级指导 (二)

——通向五级的捷径

〔日〕 大竹英雄 著

薛至诚 郝守维 编译

★

北京科学技术出版社出版

(北京西直门外南路19号)

北京市新华书店发行 各地新华书店经售

中国青年出版社印刷厂印刷

★

787×1092毫米 32开本 6.875印张 154千字

1987年2月第一版 1987年2月第一次印刷

印数1—77,000册

统一书号 17274·054 定价 1.40元

探索围棋迷宫的火炬

(代前言)

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

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

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

第一册《通向十级的捷径》为石田芳夫著,内容最适合于读过《围棋入门》的初学者。

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

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

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

聂卫平 九段

1986. 9 于北京

编译者的话

《围棋初级指导》终于与广大围棋爱好者见面了。作为编译者，我们感到非常高兴。

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

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

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

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

由于我们水平有限，难免有不当之处，特恳请广大读者，多提宝贵意见、批评指正。

薛至诚 郝守维

于1986. 10.

致 读 者

爱好者一感到围棋有趣味，自然而然就希望提高自己的棋艺水平。因为，在比胜负的游戏中想取胜是人之常情。

那么对于提高棋艺来说，什么是重要的呢？那就是无论是在技术上，还是在理论上都想要提高的热情。如不具备这种热情，而仅是停留在学习书本的理论和技巧上，即使懂得了那些知识也无法在实战中灵活运用。

然而，一旦具备了努力上进的热情，所得到的知识，那怕仅是一点点儿，其价值也相当高，而且很快就会在实战中发挥作用。

现在，诸位因吃子或子的被吃而忽喜忽忧的阶段，已告结束了，下一阶段应开始学习有关棋的本质的知识，即围棋到底是一种什么样的比赛的问题。因此，本书以《通向五级的捷径》为名并把其中最基本的问题分三章加以说明，以供参考。

大竹英雄 九段

目 录

第一章 要着和手筋	(1)
一 什么是要着	(2)
1 子的关系	(2)
2 顺应棋理	(4)
二 根据棋形来看的要着	(5)
1 基本知识	(5)
2 要着和俗手	(7)
3 并的要着	(11)
4 粘的要着	(13)
5 小尖的要着	(14)
6 尖出的要着	(15)
7 尖顶的要着	(16)
8 跳的要着	(17)
9 靠的要着	(18)
10 扳的要着	(19)
11 连扳的要着	(21)
12 长的要着	(22)
13 飞压的要着	(25)
14 断的要着	(26)
三 子的目的和要着	(29)
1 目的和要着的关系	(29)

2 打入的对策·····	(30)
8 攻击的要点·····	(41)
4 防守的要点·····	(45)
四 关于手筋·····	(49)
1 具有意外性的手段·····	(49)
2 基本手筋五型·····	(54)
五 关于棋形·····	(59)
1 棋形的意义·····	(59)
2 聚四和饼形·····	(60)
8 斗笠形·····	(61)
4 本形·····	(62)
练习题·····	(63)

第二章 基本定式····· (73)

一 关于定式·····	(74)
1 什么叫定式·····	(74)
2 布局 and 定式的关系·····	(74)
3 定式的分类·····	(75)
二 星定式·····	(77)
1 星定式的周围·····	(77)
2 星的防守·····	(78)
3 白点三三·····	(79)
4 一间关应·····	(81)
5 小飞应·····	(85)
6 大飞应·····	(89)
7 靠压·····	(92)
8 靠挡·····	(94)

9 一间夹·····	(97)
10 二间高夹·····	(98)
11 三间高夹·····	(101)
三 三三定式·····	(109)
1 肩冲挂角·····	(109)
2 对三三的紧逼·····	(112)
四 小目定式·····	(113)
1 一间高挂·····	(113)
2 小飞挂·····	(121)
五 高目定式·····	(125)
1 小目挂·····	(125)
2 三三挂角·····	(129)
六 目外定式·····	(131)
1 小目挂·····	(131)
2 高目挂·····	(135)
七 定式的学习方法·····	(137)
练习题·····	(138)

第三章 布局的基本知识····· (146)

一 守角的特点·····	(147)
1 小飞守角·····	(147)
2 单关守角·····	(149)
3 守角和大场的关系·····	(150)
二 选择大场的标准·····	(152)
1 落子要有根据地·····	(152)
2 广阔的场所·····	(158)
3 攻击的价值·····	(157)

三 布局 and 模样的形成.....	(167)
1 基本的思考方法.....	(167)
2 定型.....	(169)
四 布局的对应.....	(177)
练习题.....	(192)

第一章 要着和手筋

“即使下十年，棋力也没增长多少”，如此叹息的爱好者，其原因就在于没有掌握要着。

尽管是以五级为目标，但不懂得如何去掌握要着的下法，进步也不会快。即使已达到五级或更高一些的水平，也会很快在某一阶段停止下来。

比如现在即便是以五级为目标，一旦达到五级后，就必然想进一步达到三级、二级，或者初段，这也是人之常情。但是到那时候，再想急急忙忙去纠正以往的错误，就不那么容易了。正因如此，正确地区分要着是不断进步的保证，请务必重视。

一 什么是要着

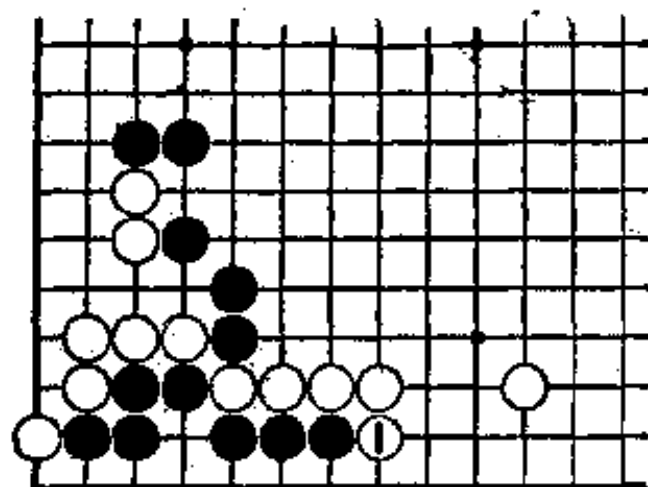
1 子的关系

棋盘上的子即使只有二个或三个，它们中间也会发生某种关系。如果把棋子下在盘上的某一点，可以发挥作用，或与其他子相互配合而对己有利的，那一着棋便是要着。棋盘上的各个棋子之间，就是这样产生各种各样的联系的。

与要着相对应，还有俗手、缓手、恶手等等，这些都不是好的下法。之所以产生这些不好的下法，原因就在于对要点的理解不足。

所谓要着，就是那些效率高的下法，其反面就是那些笨拙的下法。一旦下出效率不高的棋，形势自然而然会逐渐恶化。

现在举一个例子看看。

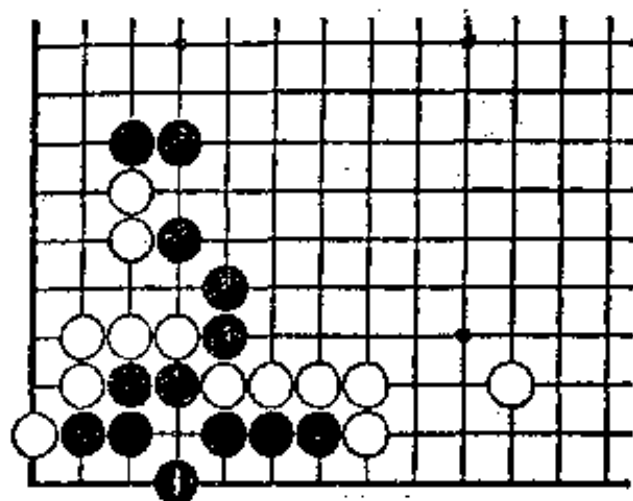


第1型

【第1型】

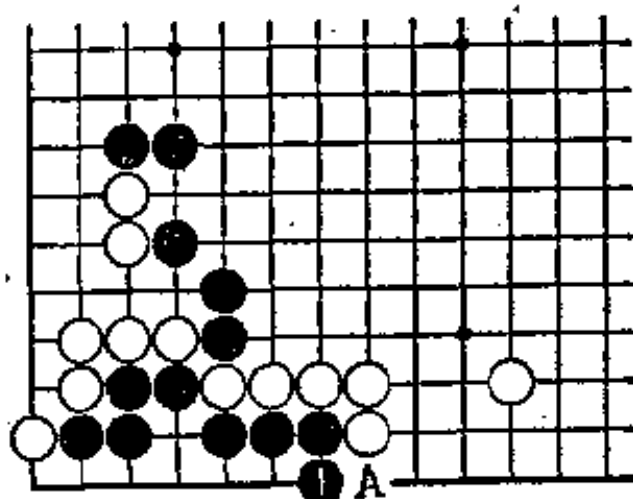
白1挡后，黑如何应才好呢？即使同样是做活，也有效率高低的差别。

1图（不充分）
假如仅仅是为了做活，那么黑1做眼就能完全活净。不过，这种下法不大充分。



1图

2图（正着） 虽然同样是做活，黑1的立才是要着，因为这之后，将来黑有在A位冲，侵消白地的收官手段。由此可见，黑1明显比上图的黑1效率要高一些。



2图

根据这一比较，1图的黑1是俗手，而2图的黑1才是要着。

通过以上说明，同样是下一手棋，但必须努力追求那些效率高的下法。这不仅是单纯的死活问题，而是从最初的第一手，到决胜负的最后一手，全都包括在内。

“怎样下效率才高呢？”如果常常这么考虑，就可以尽量避免那些笨拙的下法。

2 顺应棋理

那么所谓的要着，具有什么样的具体意义呢？回答是，忠实地顺应棋理的下法，一般都可称为要着。比如吃对方子的要着，压迫对方子的要着，补强自己薄子的要着等等，全都包括在要着范围内。

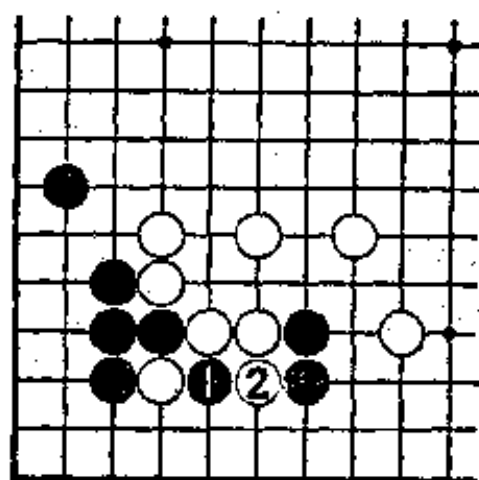
与要着相反，能够用一手棋吃掉对方的子，却用了二手，甚至三手，这就不是要着，而是俗手或缓手。

【第2型】

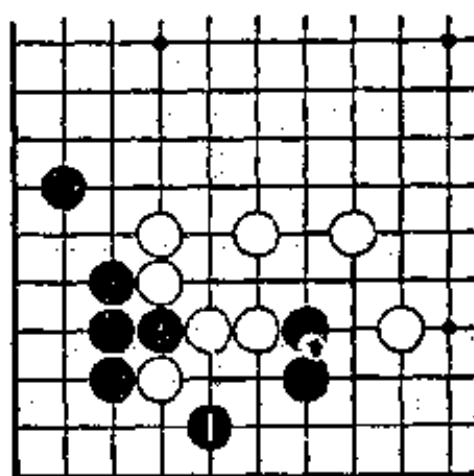
对于黑棋来说，当然想把右边黑二子救回来。然而，黑1如打吃白一子，被白2冲吃，黑即使吃了白一子也不行，所以黑1的下法是俗手。

3图（渡的要着） 黑1小飞是要着。这种要着，当然也属于手筋范围。

不过，要着也不是一成不变的，根据周围情况，多少会有些相应的变化。



第2型



3图

二 根据棋形来看的要着

1 基本知识

即使属于要着，也要根据棋形来看。比如一间跳、小飞、小尖等等，是否是要着，还要根据棋形才能确定。

下面举些具体例子——

1图（攻防）

白1……对黑星小飞挂角是要着

黑2……小飞应是要着

白3……脱先

黑4……二间夹是要着

黑8……连扳的要着

白5……托靠是要着

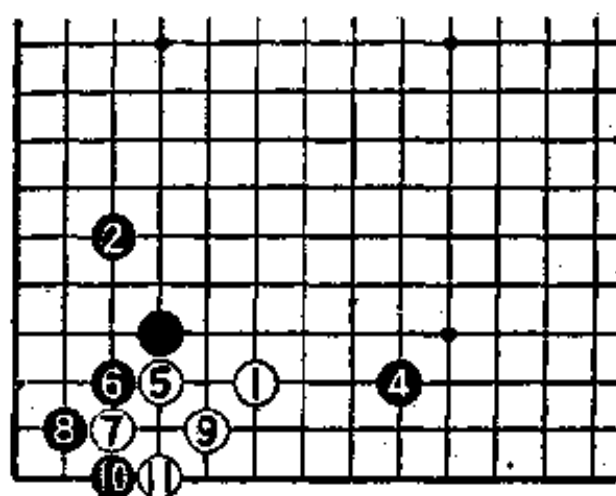
白9……虎的要着

黑6……扳的要着

黑10……扳打的要着

白7……反扳的要着

白11……做劫的要着



1图

③脱先

以上黑白双方的攻防是根据棋形而进行的，这一点请注意。双方每一手棋都有其相应的意义，而这些意义全都与子的效率紧密联系。因此，假如认为1图的白棋在这一局部的战斗有些苦，那么白5的托——

2图（转换） 白1进角转换是可以考虑的。这一次——

黑2……挡的要着

白3……扳的要着

黑4……扳的要着

白5……粘的要着

黑6……粘的要着

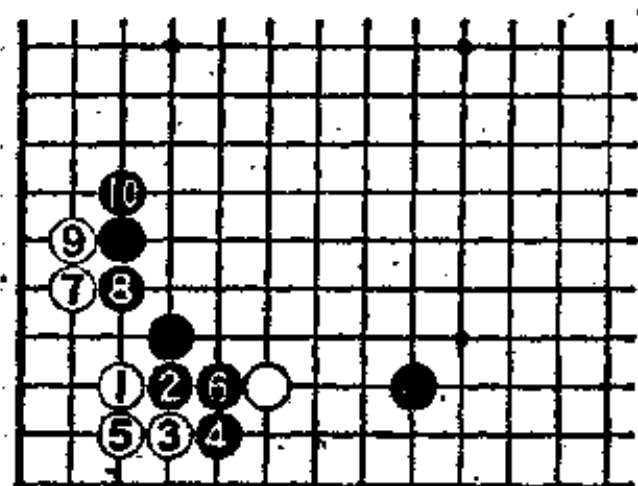
白7……二路小飞的要着

黑8……挡的要着

白9……爬的要着

黑10……长的要着

结果，白破了黑角地并做活，黑扩张了这一带的外势，形成转换。那么比较一下看哪种变化更好呢？采用1图或2图，应该由对局者去判断。



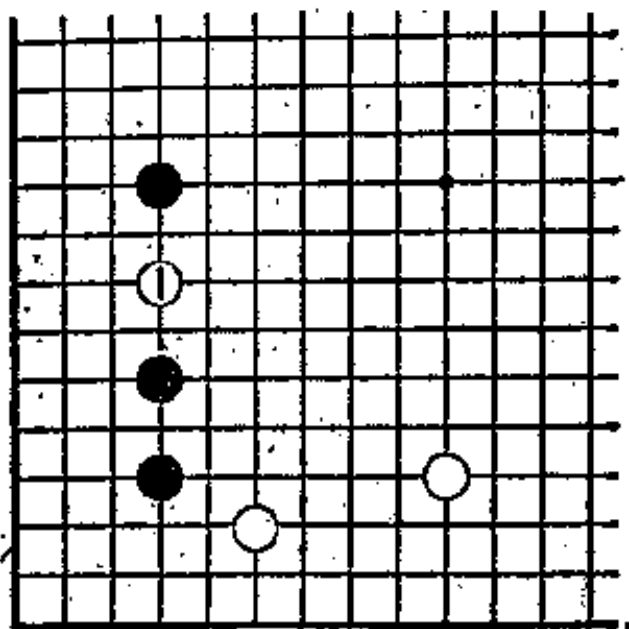
2图

2 要着和俗手

一般被称为要着下法和俗手的下法，它们之间有什么差别呢？以下根据具体例子看一下。

【第1型】

白1的打入，在让子棋中是经常见到的要着。对此——

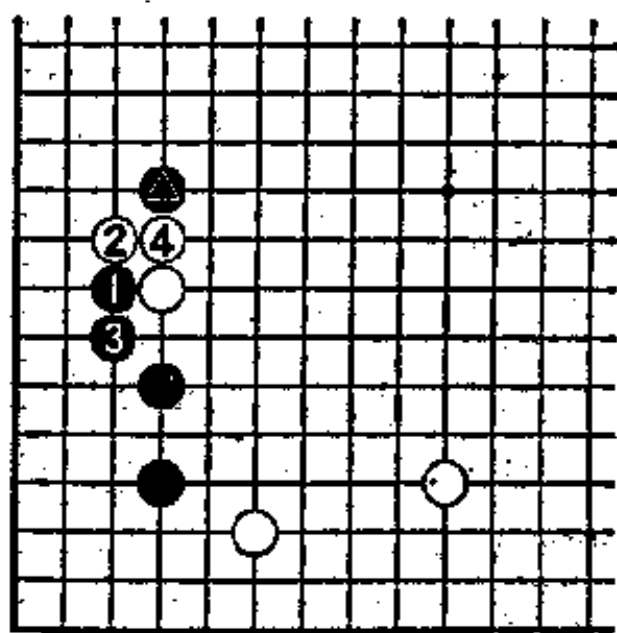


第1型

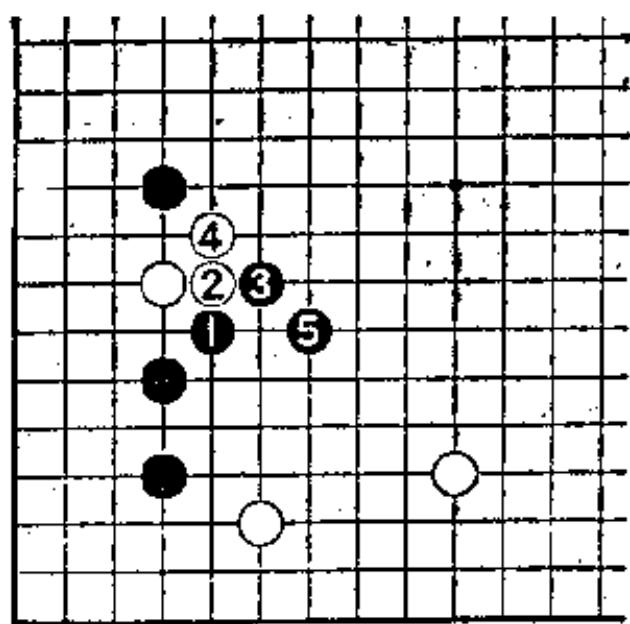
3图(子失去作用)

有人用黑1、3托退来应付，希望安定角上黑棋。实际上这正是俗手。被白4粘，黑●子正碰在变强的白子上，几乎完全失去了作用。

为了巩固一边的阵营而不顾自己其它的子，很明显不是要着，可以称其为俗手。

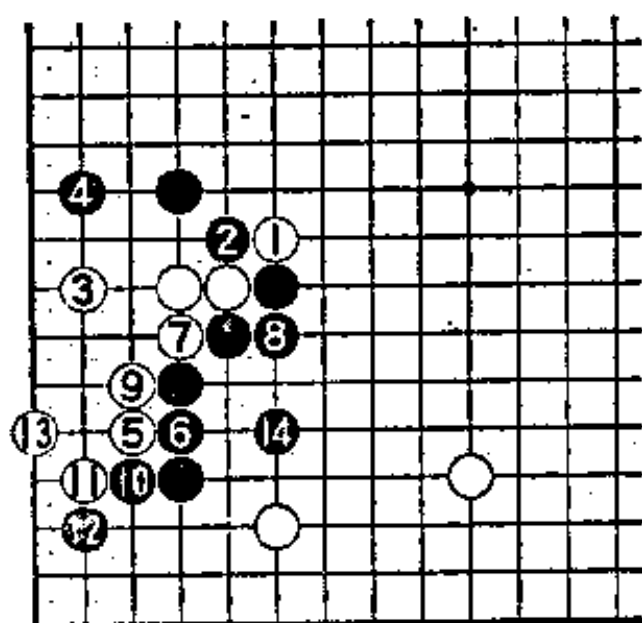


3图



4图

4图（要着） 黑1至黑5是要着。白的形状虽然有些苦，但正因为白在黑的势力范围内打入，所以一旦双方走的都是要着，白成为苦战之形也是必然的。由于这种形白有些苦，那么白4的曲——

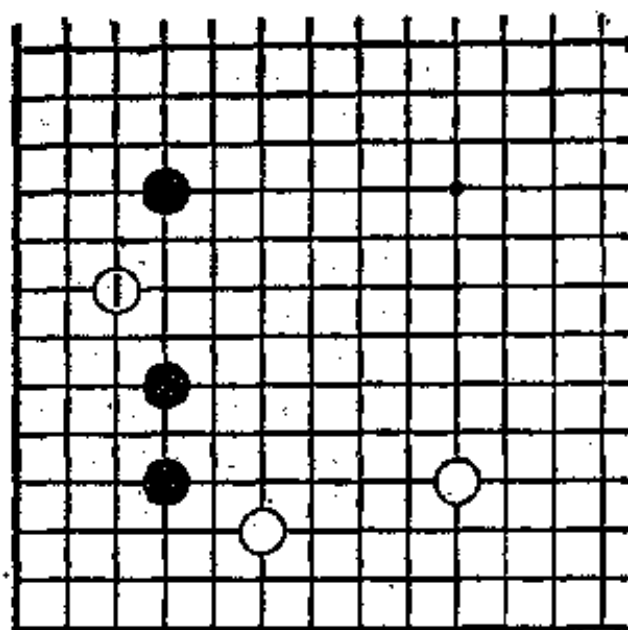


5图

5图（被封锁）
白1如扳，将遭到黑2以下的反击，结果被封锁在左边的小块地盘之中。象这种下法，白即使做活，也会让黑在外边形成厚势，白得不偿失。

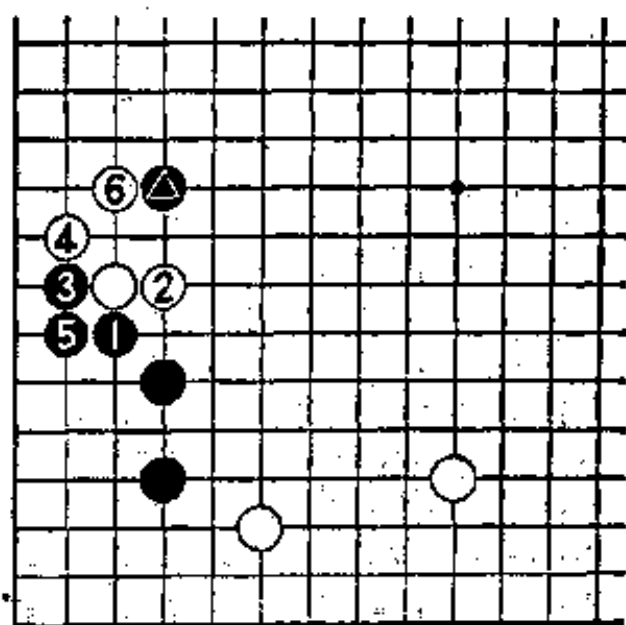
【第2型】

白1低一路打入如何？这同样也是一种侵入的下法。对此，黑应采取什么样的手段对付呢？



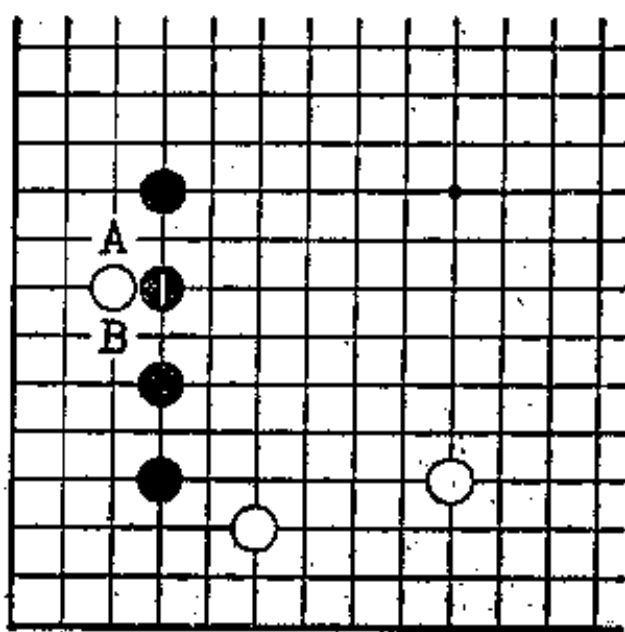
第2型

6图（俗手） 往往有人用黑1尖顶，到黑3、5扳粘的下法。这和第1型的3图大同小异，也是只求守角的消极心理在作怪，结果自己的黑2一子失去作用。这种下法当然是俗手。



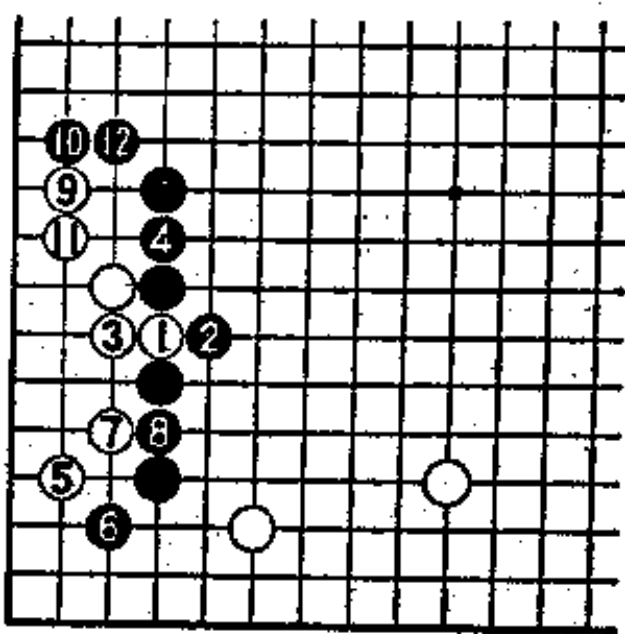
6图

通过以上例子可以明白，自己下的子如给对手威胁的话，就可以认为是要着。不能给对手以威胁，或损害自己的子的下法，全都可以判断为俗手。



7图（要着） 那么应该怎么下呢？黑1从上边靠压是要着。

白如放置不应，则黑在A位或B位挡，侵入的白一子就完全被吃了。



8图 (黑厚壮)

白1如挖，黑可用2以下的办法应战。至黑12为止，白破掉左边黑地做活，其代价是使黑得到了极厚壮的外势。白虽确保了五、六目实地，但也得不偿失。

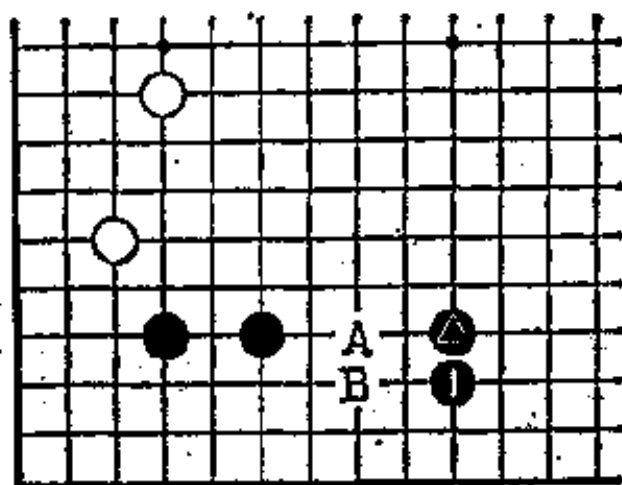
由于黑正确地使用了要着，当然会收到相应的效果。因此，学习掌握要着是极其重要的。

3 并的要着

二个子横向或纵向地排列在一起，就形成了“并”的形状。假如走“并”能发挥大的效率时，它也是一种要着。

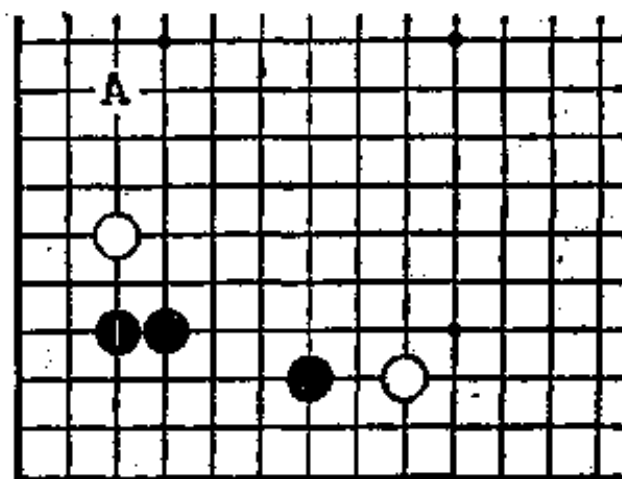
【第3型】

很多人都知道，这里黑1被称为“铁柱”，是要着。黑1加强了黑●子，防止了白的侵入（白如A，则黑B联络），同时对右边产生很大的影响。

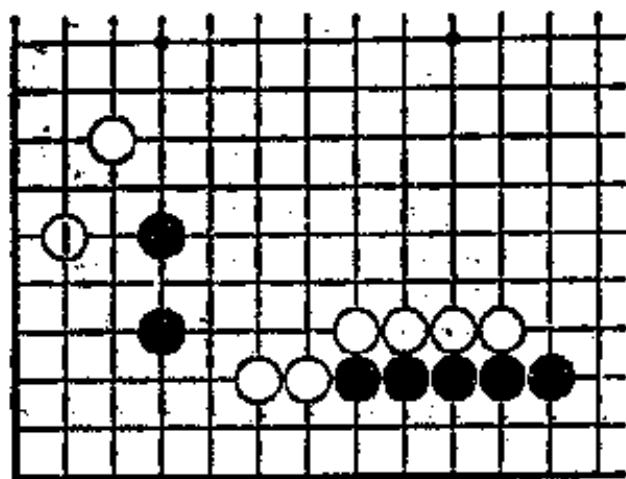


第3型

9图（类型） 黑1的并也是要着，称它为定式并不过份。这种下法含有守角和在A位夹击白一子的意图。正因其具有效率的下法，所以是要着。



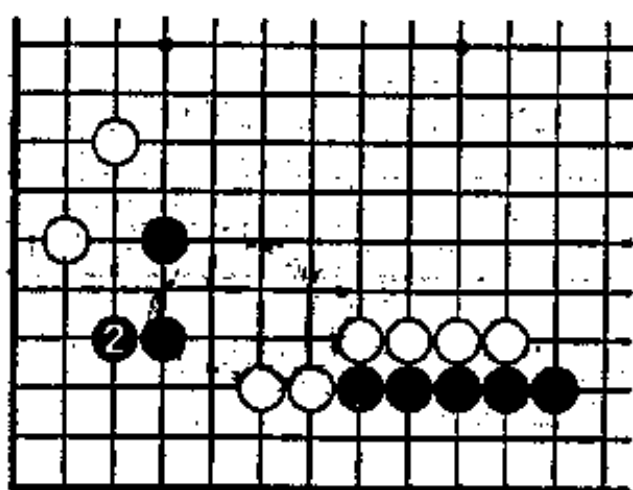
9图



第 4 型

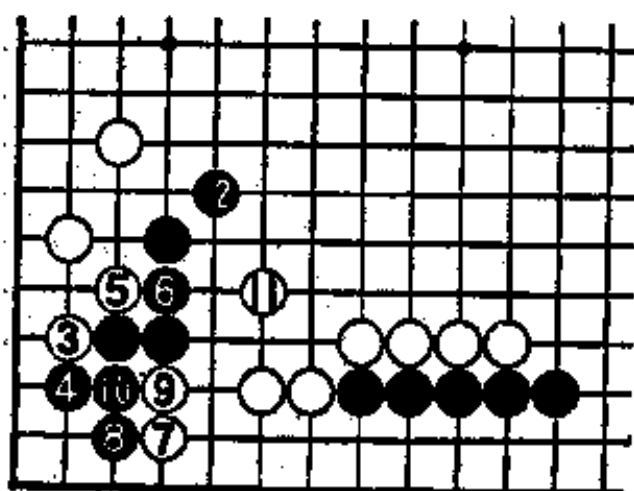
【第 4 型】

白 1 在二路小飞，含有夺取黑根据地，同时加强自身的意义。重点是，对此黑应该如何应付。



10 图

10图（并） 黑 2 并是一种有力的对策，是要着。因为周围的白棋很强，决不能等闲视之，所以及早谋求安定是刻不容缓的。黑 2 正是贯彻了这一意图，是并的要着。（其变化请参考11图）



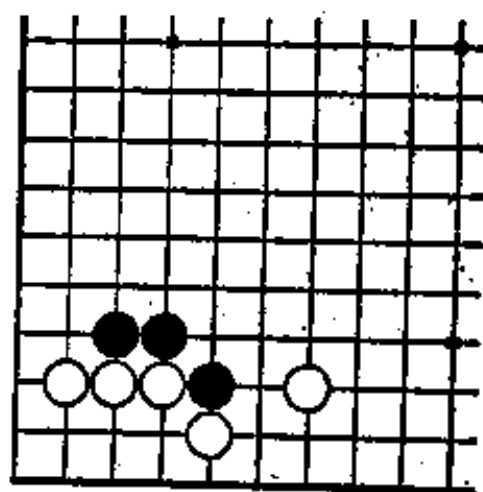
11 图

4 粘的要着

“棋被切断多么令人担忧啊！”如果是多次尝过切断苦头的爱好者，肯定会有这种感叹。

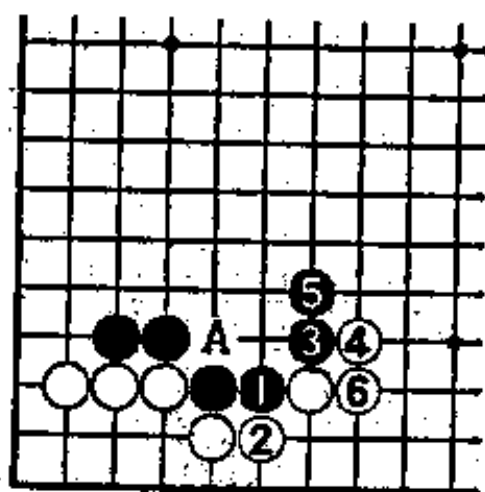
【第5型】

假定出现这种形状，黑如果先走，应该怎么下呢？



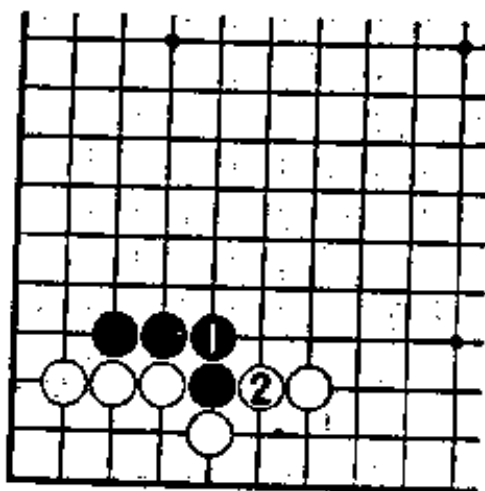
第5型

12图（俗手） 初学者常常会用黑1至5这样的下法。然而，仍然留下了被白A位切断的余味，黑不行。所以黑1至5的下法是俗手。其中白6的粘是要着。

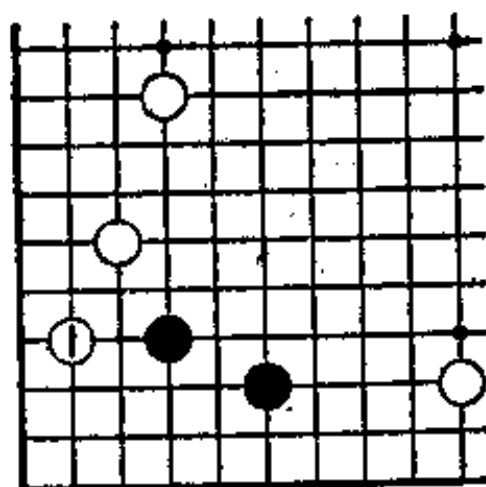


12图

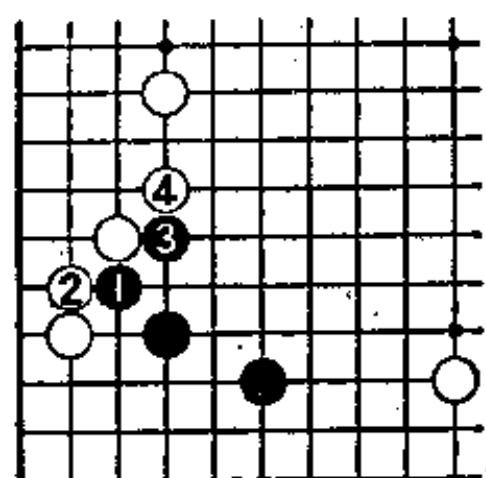
13图（要着） 在这里，黑1单粘才是要着。



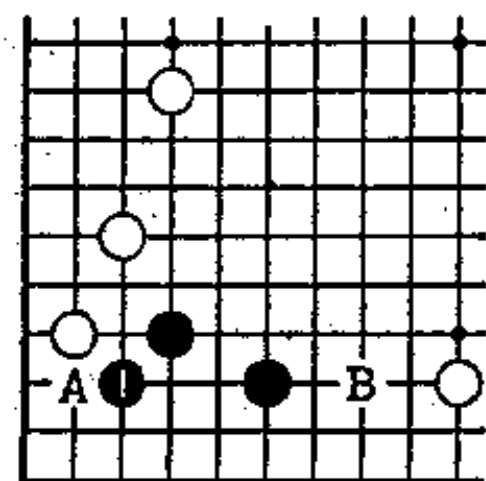
13图



第6型



14图



15图

5 小尖的要着

如果说并是坚实的下法，那么小尖也值得一提。不过，由于有“上手不尖下手尖”的说法，初学者大都对小尖比较避讳。另一方面，还有“凡尖无恶手”的完全相反的说法。究竟相信哪一种说法呢？这是许多人感到迷惑的问题，其原因就在于小尖的使用方法较复杂。

【第6型】

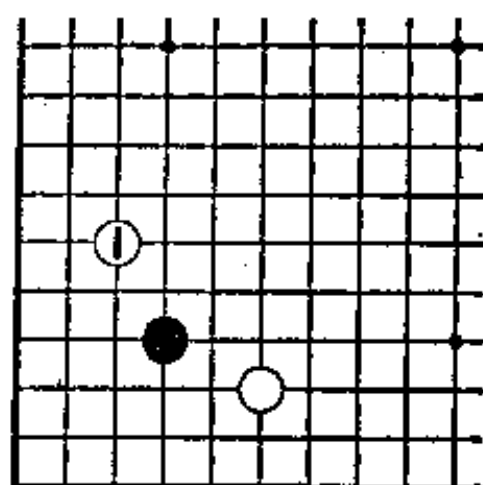
白1小飞进角。14图黑1、3的下法，是最典型的俗手。在这里，15图黑1冷静地小尖才是角的要点，以下白如A位长，则黑B位拆一就获得安定。

6 尖出的要着

从棋形上看，即使同样是小尖，守角的尖和向中央出头的尖，其意义完全不同。

【第7型】

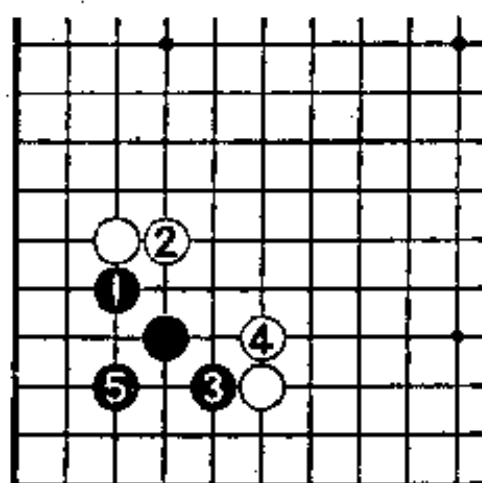
白1小飞挂，形成“双飞燕”的形状。这样的场合——



第7型

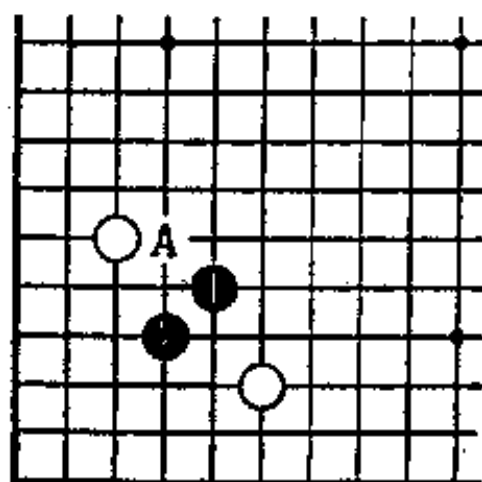
16图 (最差的俗手)

黑1、3、5是最不好的下法，帮助对手以白2、4补强，自己只在角上小小地做活，不能不说这是典型的俗手。



16图

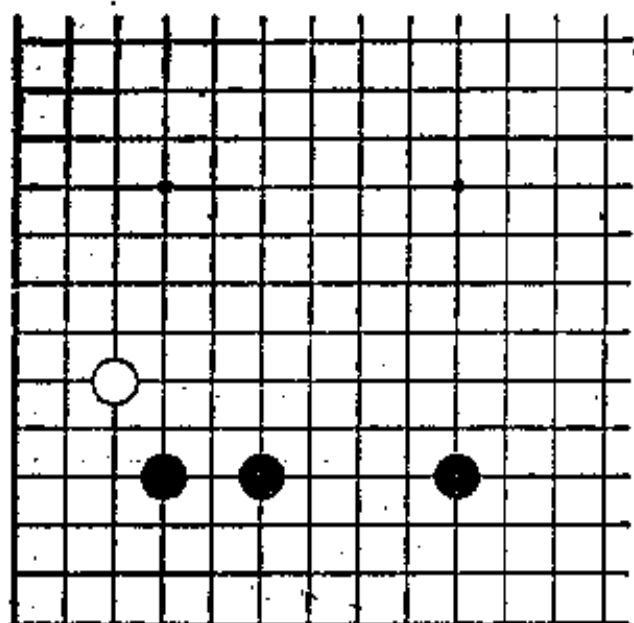
17图 (小尖) 黑1尖出将左右白棋分割开 (也有在A位靠压等手段) 才是要着。



17图

7 尖顶的要着

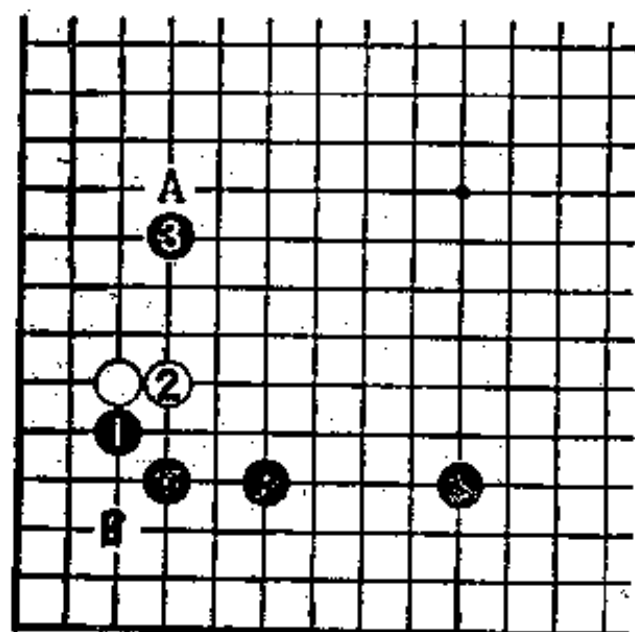
如想使对手走重再进行攻击时，刺或尖顶是常用的手段。所谓“重”即包含着让对手缺乏眼形而背上沉重的包袱的意味。



第 8 型

【第 8 型】

这种形状不仅在让子棋中，并且在星定式中，也经常出现。黑怎么应呢？



18 图

18图（攻的要着）

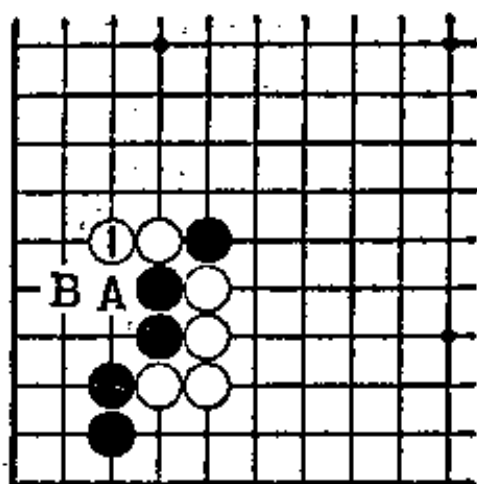
黑 1、3 是使对手走重进行攻击的要着。不过，A 位如有白子时，黑 1 尖顶就不是好棋了。因为白 2 长后，正好成为“立二拆三”的好形，相反，黑角上还留有白 B 位侵入的余地。

8 跳的要着

根据“凡跳无恶手”这一格言，便可知道跳在实战中的利用率是多么高了。

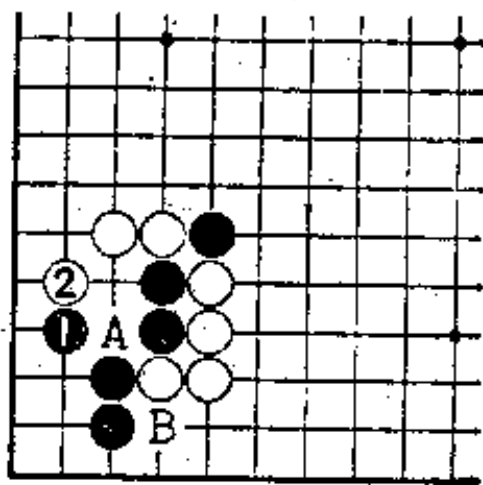
【第9型】

这仅仅是一个简单的例子。白1立时，黑怎样应是问题的关键。有的初学者会在A位应，结果被白B位打吃，角上死活顿成问题。



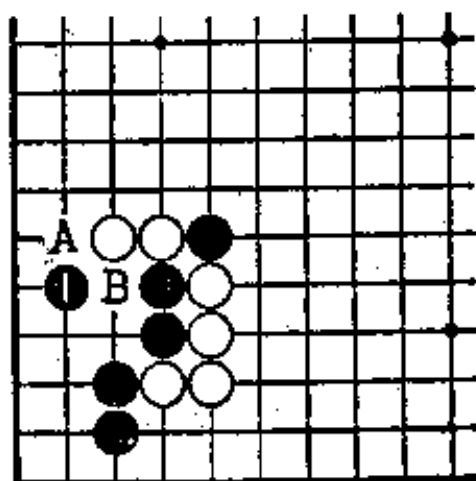
第9型

19图（被先手利） 黑1如虎补，被白2尖靠瞄着A位的倒扑，以下黑如A位粘，白B挡可净杀黑角。

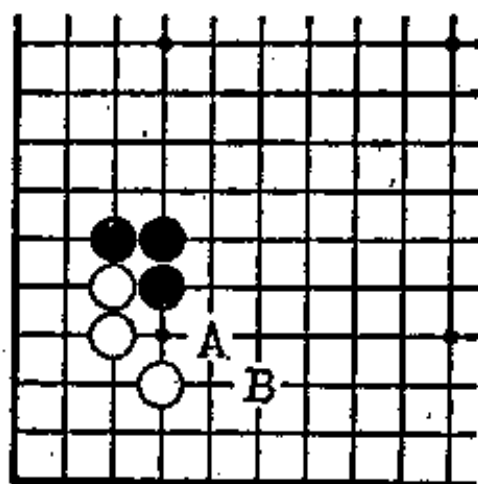


19图

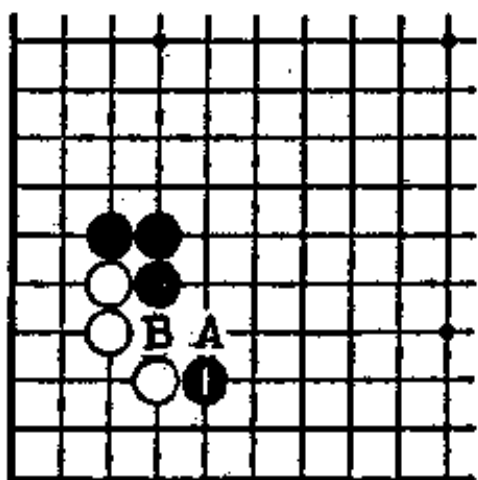
20图（要着） 黑1跳是要着。白如A位挡，则黑B做活。



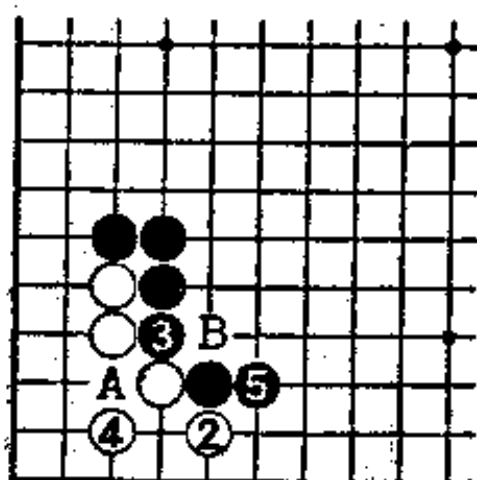
20图



第10型



21图



22图

9 靠的要着

靠对方的子就是靠的要着。靠，既有和周围的子相关联的情况，又有突然的单独靠的情况。

【第10型】

这是高挂定式产生的形。白如在A位或B位应是本手。那么白要是脱先，黑应该怎么下呢？

21图（形的要点） 黑

1的靠是强烈的要着。白如A位扳出，被黑B位切断，则陷入困境，所以——

22图（压迫） 白2只

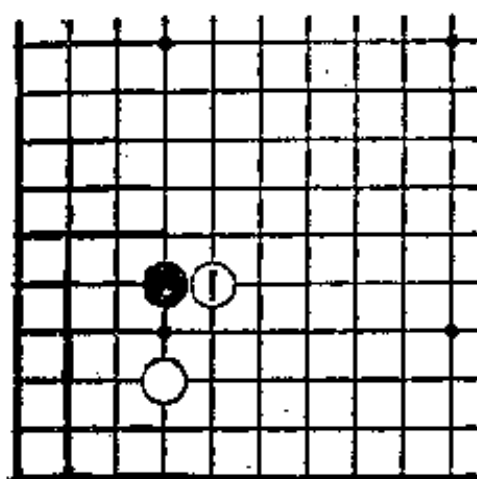
有在二路扳，则黑3先手利后，黑5再扩张外势。再有，白4如在5位打吃，则形成黑A打、白B提、黑4位立的变化。这样黑角部的实利太大，白不能满意。

10 扳的要着

也有“对靠以扳应”的格言。就是说，对手如果靠，应该用扳来应付。

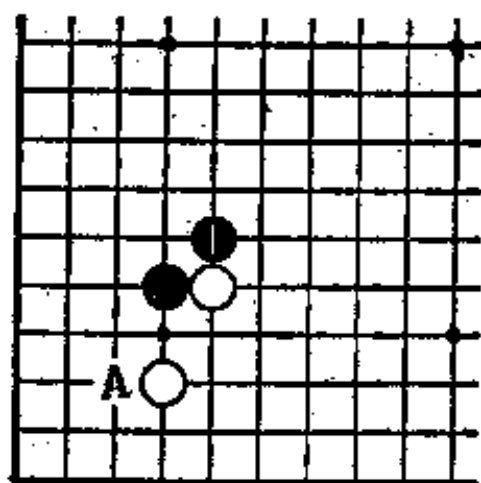
【第11型】

虽然并不能说对靠必须用扳来应付，但一般情况下，对靠应该首先考虑用扳来对付。比如，即使对白1这样的靠，也应首先考虑扳。



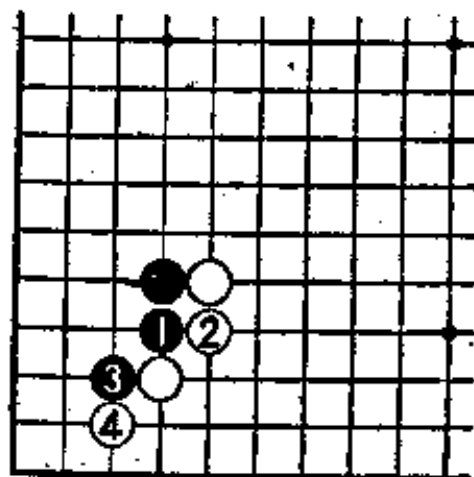
第11型

23图 (形) 黑1的扳是通常下法。对黑来说，如在这一带走棋，除扳之外，充其量也不过是在A位反靠。

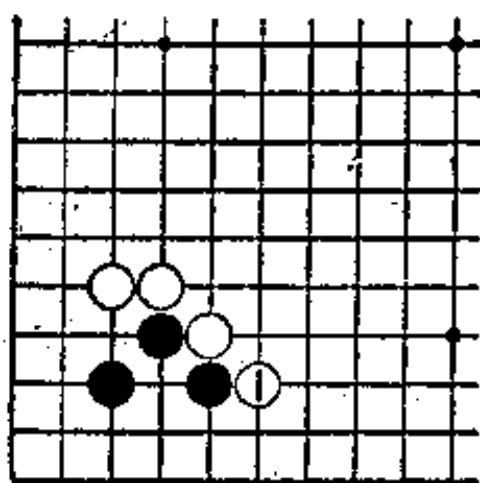


23图

24图 (俗手) 特别要注意象黑1这样的“碰头”下法。至白4，黑形崩溃。



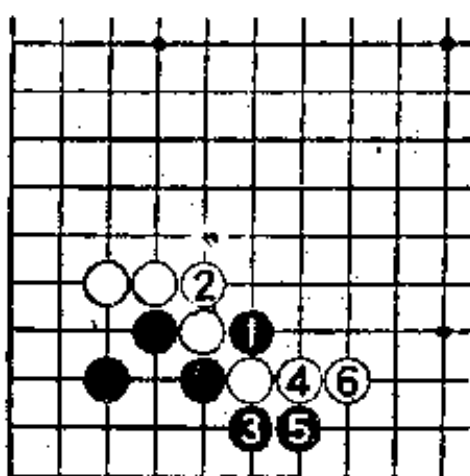
24图



第 12 型

【第12型】

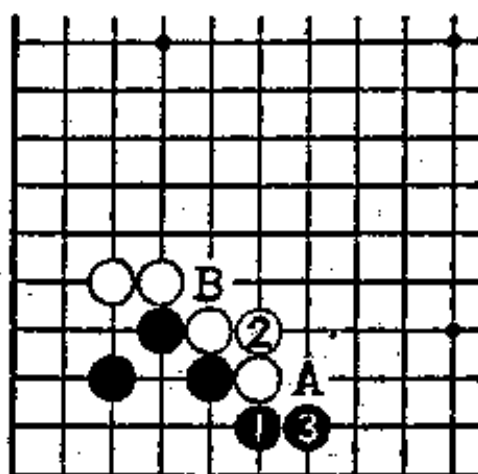
对白 1 的连扳，黑应该怎样应呢？



25 图

25图（俗手）

碰到打吃的地方必要打吃——这是初学者常有的坏习惯。黑 1、3 等就是典型的例子，至白 6 出头，白形非常漂亮。



26 图

26图（正着）

黑 1 单扳是正确的下法。白 2 粘也是正着，这一次是黑 3 多出一头。此外，白 2 如在 A 位长，将给黑留下 B 位切断的好点，白不利。请务必注意白 2 的粘。

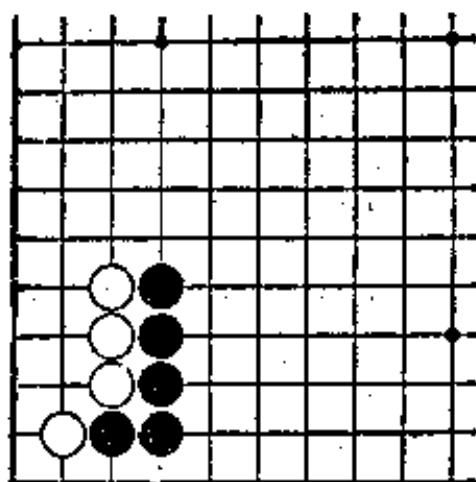
假如比较一下 25 图和 26 图，就可以明白 26 图的黑 1 的效果了。

11 连扳的要着

如前所述，根据棋形的样子，扳或更进一步的连扳，是有力的要着。

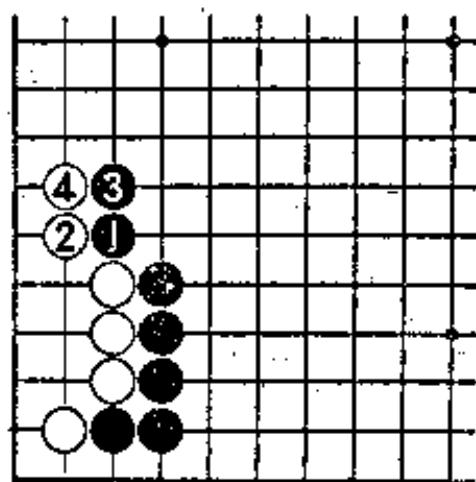
【第13型】

轮黑先走，请考虑黑怎样定型才好。



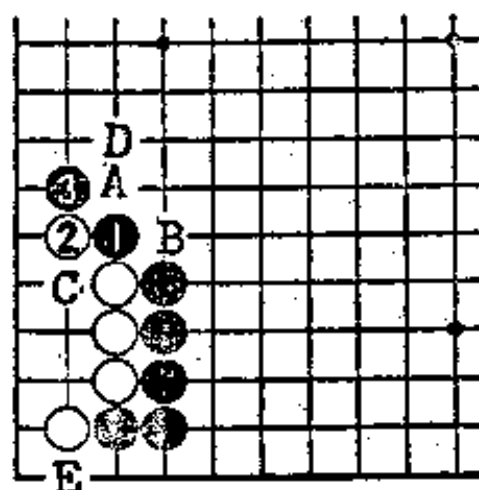
第13型

27图（不够严厉） 无论是谁都会注意到黑1的扳，但胆怯的人，对白2就会在3位长，结果被白4舒服地爬，黑不能满意。



27图

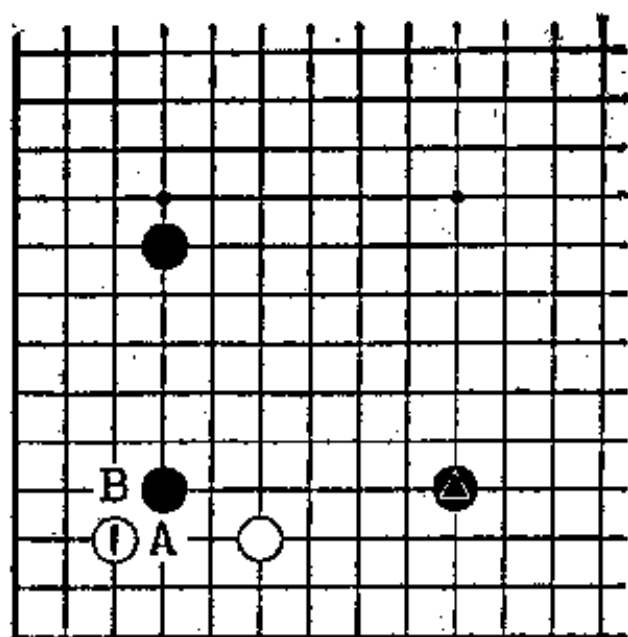
28图（压迫白棋） 黑1、3连扳很严厉。此后，白如A位断，则黑B位粘，白大致要在C位补一手。于是黑于D位征吃白一子，白不得不在E位后手做活。



28图

12 长的要着

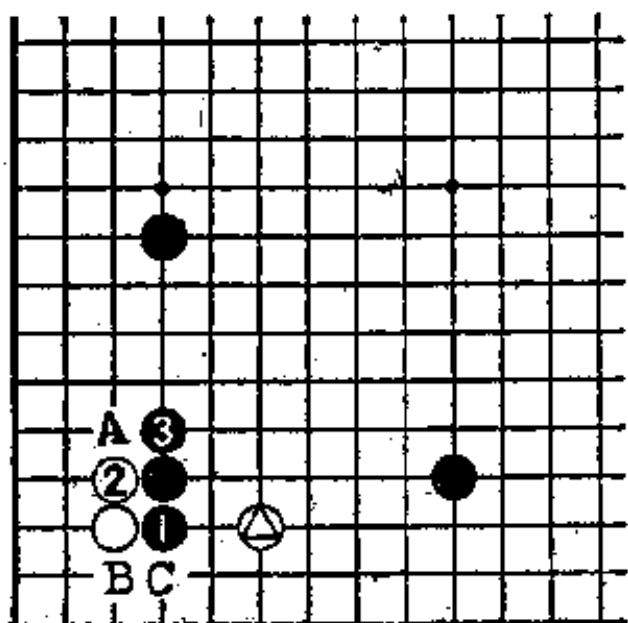
如果能以第一感判断出，是长还是扳，或者是粘，那么就已经达到五级水平了。在什么场合下用长呢？请根据具体例子想一下。



第 14 型

【第14型】

白1侵入左下黑角。黑应该在A位挡，还是应该在B位挡，其判断比较困难，所以请记住一个原则——要从黑●子间隔广阔的一边挡。接着——



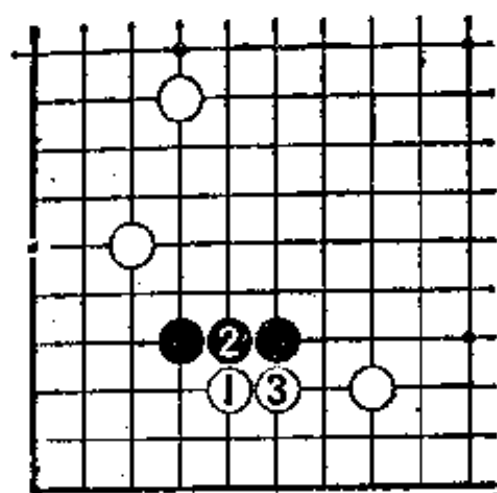
29 图

29图（扳有危险）

黑1挡后，黑3的长很重要。在有白⊙子时，黑3如在A位扳，则白B与黑C交换一手，再于3位断，黑十分危险。

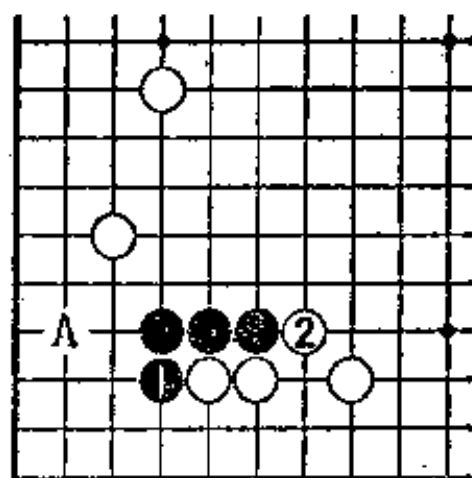
【第15型】

白1刺时，黑2粘是好手。白3联络后，黑下一手怎么下是关键。



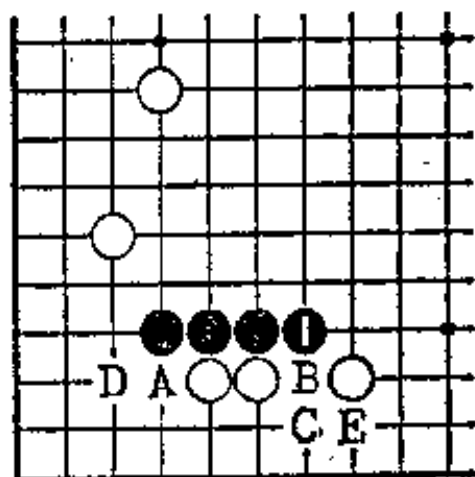
第15型

30图 (角并不大) 黑1挡角明显不是大棋，由于白有A位的二路进角，所以被白2虎头，黑不能满意。那么——



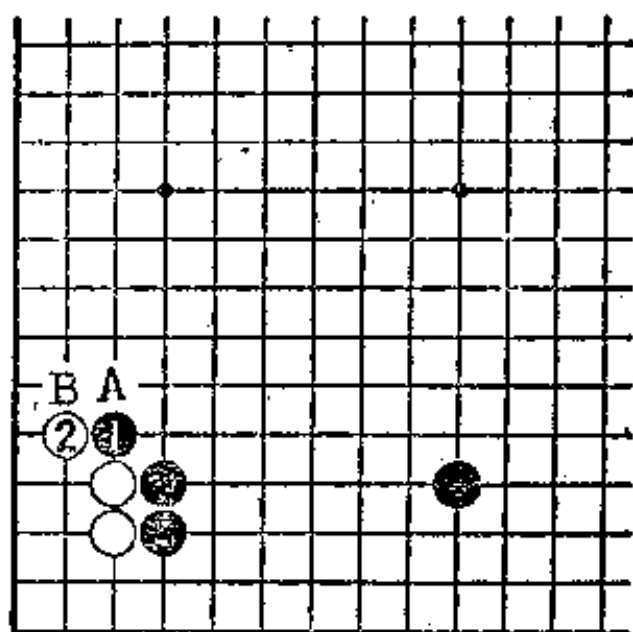
30图

31图 (形的要点) 黑1长正是好手。以下，假如白在A位爬，将形成黑B、白C、黑D扳的变化。因为，黑下一手在E位切断十分严厉，白不得不防，所以白不能满意。



31图

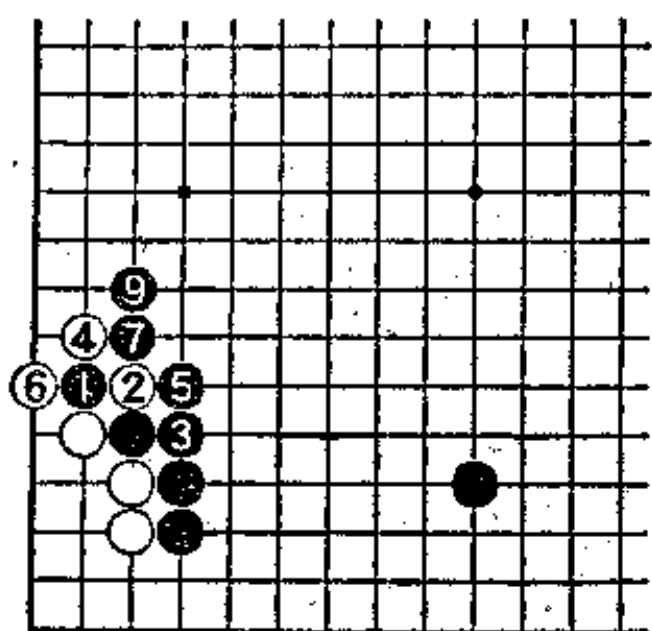
总而言之，1位是黑白双方的形的要点。



第 16 型

【第16型】

这是实战中经常出现的形。对黑 1 扳，白 2 反扳是没问题的。问题的焦点是，之后黑应该怎样下？假如仅仅只看这一局部，那么黑 A 位长或 B 位连扳，无论哪一种下法都成立。正因如此，也给判断带来一点麻烦。黑 1 长当然也不错——



32 图 ⑧=●

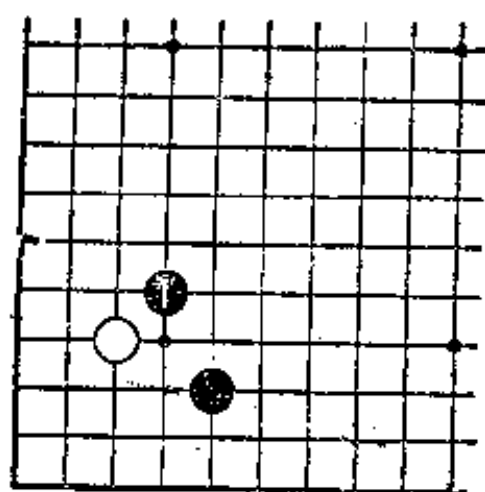
32图（连扳） 看一下黑 1 连扳。白 2、4 抱吃黑一子时，黑不吃角上白二子，而于 5、7 连打扩张外势，是一种严厉的下法。白 8 如粘，则黑 9 长，形成大模样。如果能下成这样，黑的形状相当漂亮。

13 飞压的要着

也有飞压对手子的要着。把对手的子向边上压迫，这是一种有力的手段。

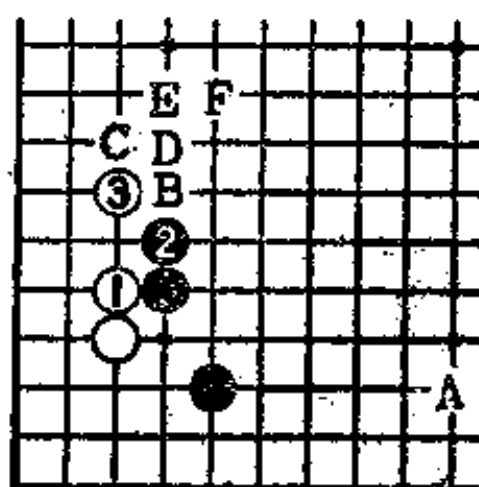
【第17型】

这是目外定式出现的型，黑1的飞压有时是很有力的。



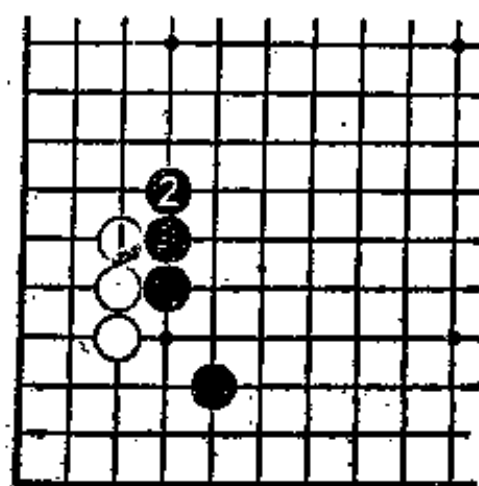
第17型

33图（定式）白1长、3跳后，黑大致在A位开拆。黑也有在B位压，白C、黑D、白E、黑F的扩张模样的下法。

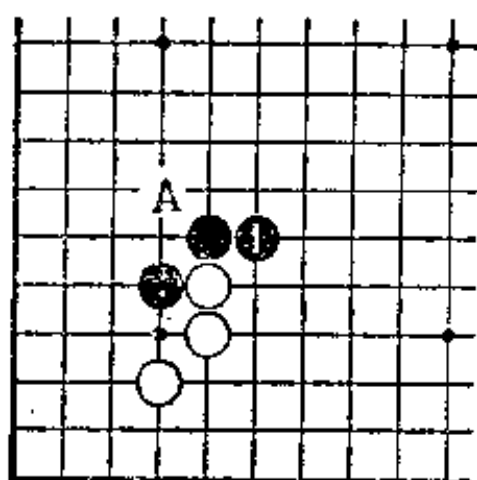


33图

34图（白不利） 上图白8如改在本图白1长，被黑2长，黑模样越发壮大。一般场合下，可认为白不利。



34图



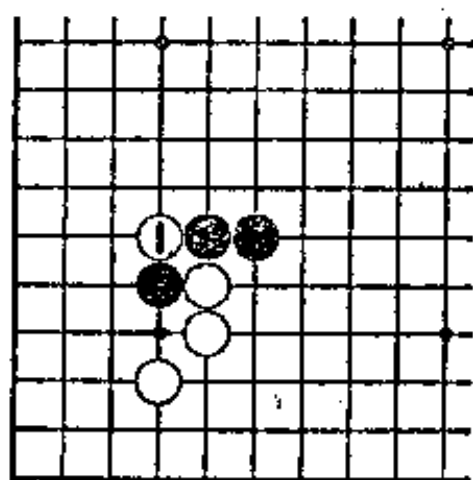
第 18 型

14 断的要着

切断是战斗的起因。在很多场合，切断的好坏将直接影响全局的形势。

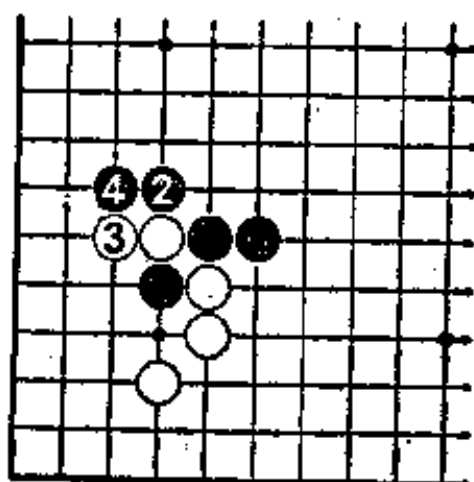
【第18型】

黑 1 在 A 位虎是通常下法。不过，在上边有黑势力的情况下，黑 1 长出是很有力的手段。对此——



35 图

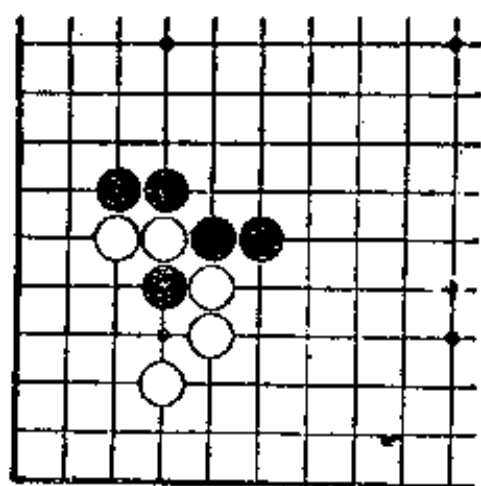
35图(切断很大) 白 1 无论如何也要切断。尽管黑对此已有充分准备，白也要毫不犹豫地切断。接着——



36 图

36图(挡) 黑舍弃一子，以 2、4 挡下，贯彻当初的意图。

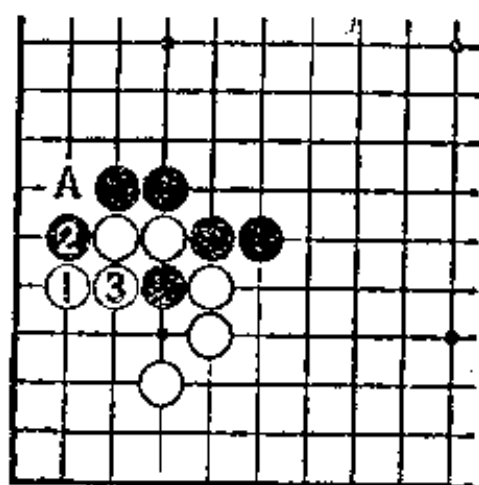
37图 (续上图) 这一次轮到白先走。



37 图

38图 (小尖的要着)

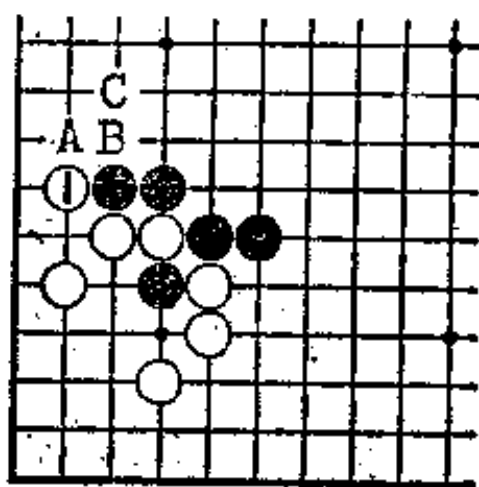
白1的小尖是要着。对于黑棋来说，黑2的打吃可以先手便宜一下，再转占别处的好点。白虽落了后手，但有将来在A位断吃一子的手段。再有，黑2如不打吃——



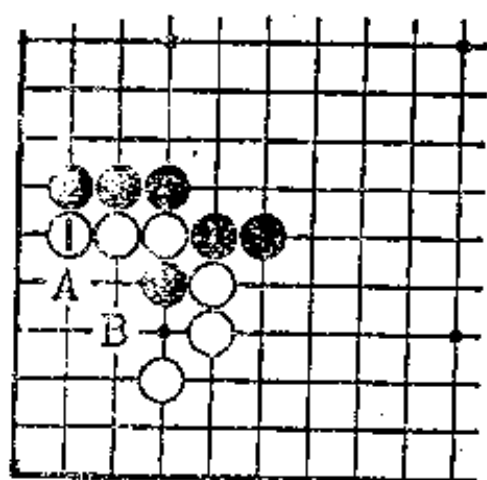
38 图

39图 (白好形) 白1扳是极漂亮的要着。因为黑A如挡，白B位的断十分严厉，所以只能C位跳。之后，白A长瞄着B位的冲断，成为白的先手权利。

还有一个问题，即38图白1的小尖，无论如何也不能在2位立。



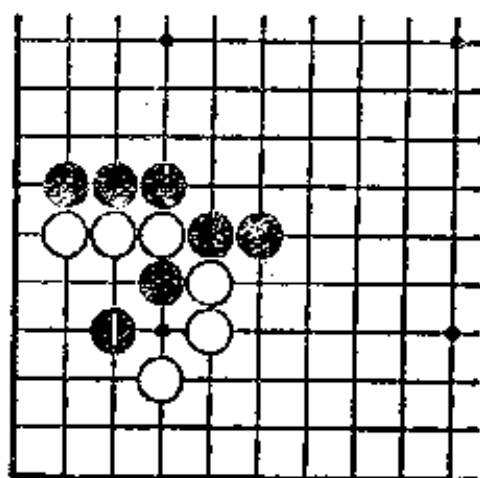
39 图



40 图

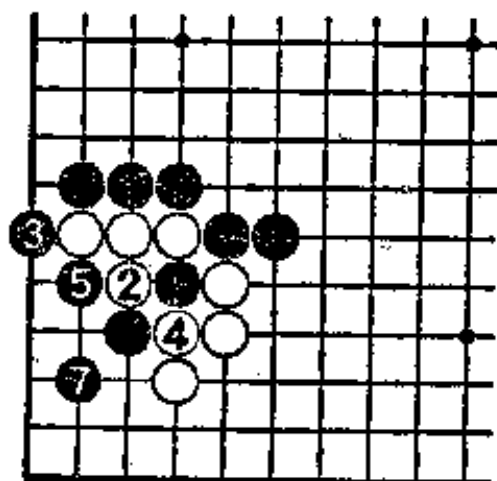
40图（假先手） 白1的立的确是先手，因为黑2如脱先，则白2位由是严厉的好手。那么，白1既然是先手，为什么却要下在A位，不是很奇怪吗？

实际上，这种形初看是先手，但将来——



41 图

41图（地中的手段） 生出了黑1小尖的手段。



42 图⑥=④的上

42图（饼形） 白2不得不打吃，于是黑3、5滚打包收，至黑7为止，彻底破掉了白角地。白却成为一团饼形。

那样的话，白就应该在40图B位补，吃掉黑子才行，但那就落了后手。假如同样是后手，当然应该选择38图有A位打吃权利的变化。

三 子的目的和要着

I 目的和要着的关系

下出的每一个子都有其各种不同的目的。其目的产生的效果大，就能导致对己有利的局面。比如——

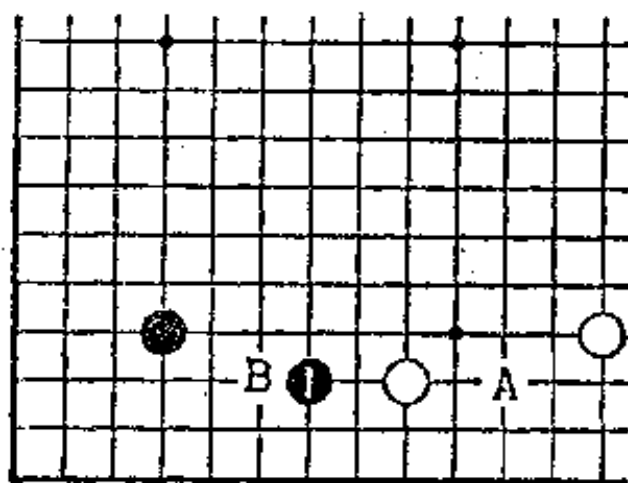
1图(拦逼的意味)

黑1的下法，是大飞拦逼的要着。在这一手棋中同时包含着几种目的。

(1) 瞄着下一手在白阵中的A位打入。

(2) 不留给白在B位拆的余地。

(3) 巩固左下角的实地。

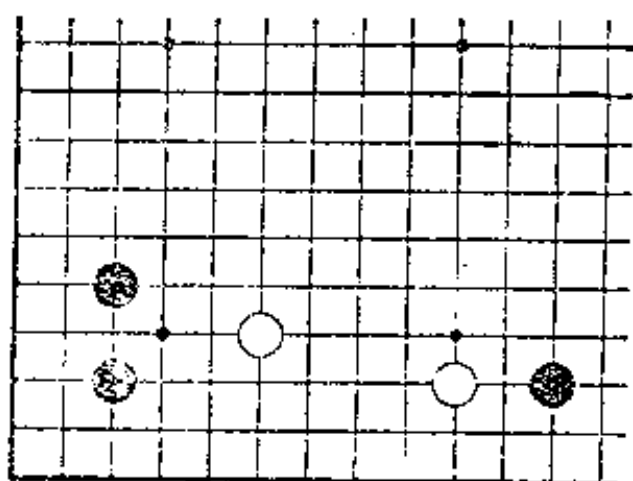


1图

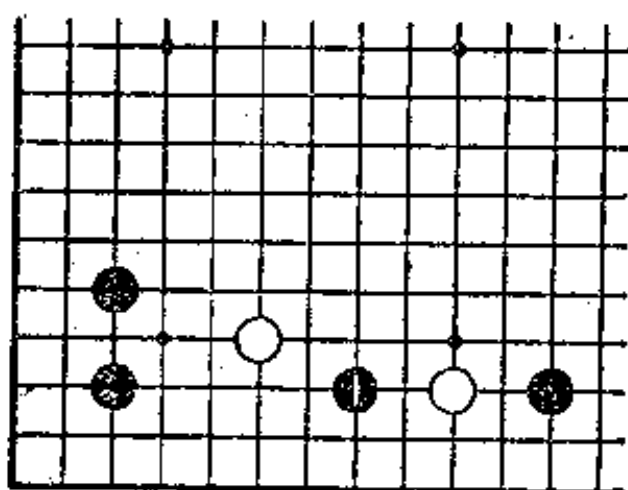
总之，用这一手棋的效率，达到了向对手施加压力，把形势变得对己有利的目的。但如下出的子毫无目的，之后产生不了任何手段，形势当然会逐渐不利。

下面，让我们从以下中盘战所完成的几种重要的任务的战例，来研究一下要着和目的之关系。当然，除此之外，

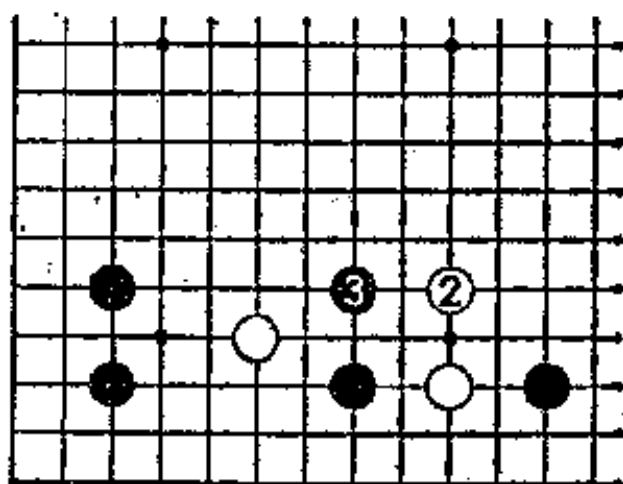
(比如子的死活等) 还有一些重要的问题，爱好者可以从其他专门书中学习领会。



第 1 型



2 图



3 图

2 打入的对策

打入是搅乱对手的阵地，或是破坏其地域，或是制造攻击对方弱棋机会的一种有力的手段。不过对于打入也有可以应付的要着。

【第 1 型】

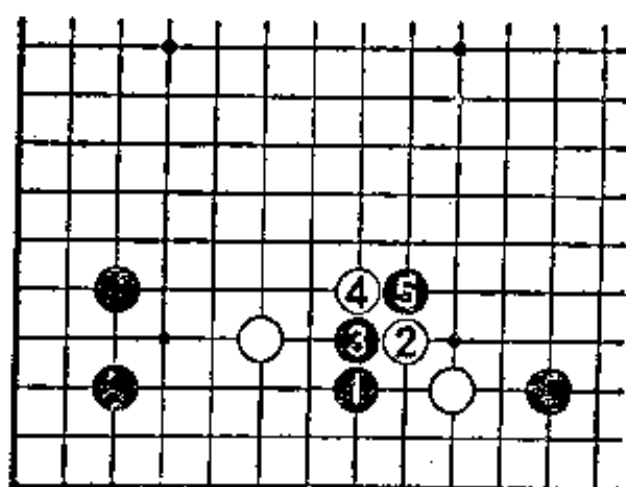
白的拆三被左右的黑棋夹击着。象这种地方——

2 图(要点) 黑 1 的打入是严厉的要着，如果——

3 图(分断) 白 2 如跳，则被黑 3 将左右白棋分断开。无论怎么说，白的这种下法都属于无策之举。

4图(小尖的要着)

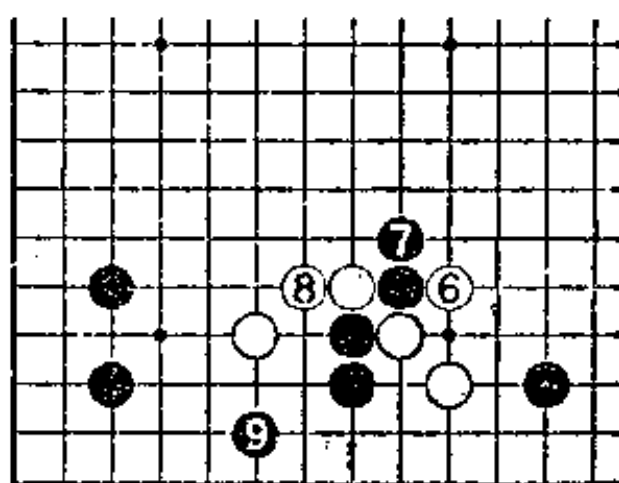
白也可以考虑用白2小尖封锁的对策。但是，在周围都是黑势力的情况下，黑很可能以3、5冲断来反击——



4图

5图(白苦战)

即使白6、8顽强抵抗，但黑9飞获得联络后，被分断成两块的白棋的治孤也是十分困难的。

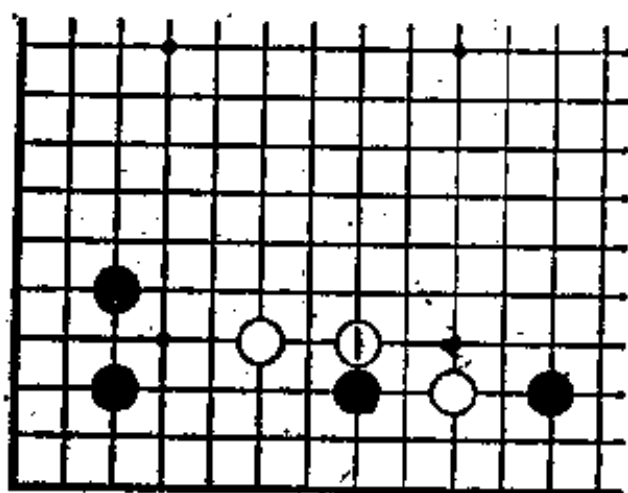


5图

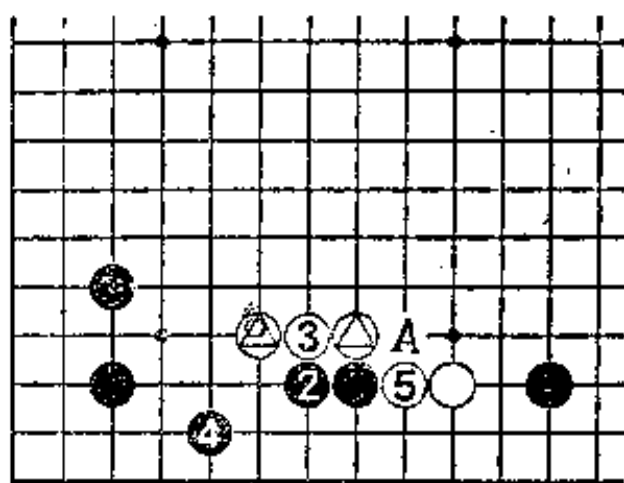
由此可见，4图白2小尖封锁的要着，在此场合并不恰当。于是只有最后一种办法——

6图(靠压的要着)

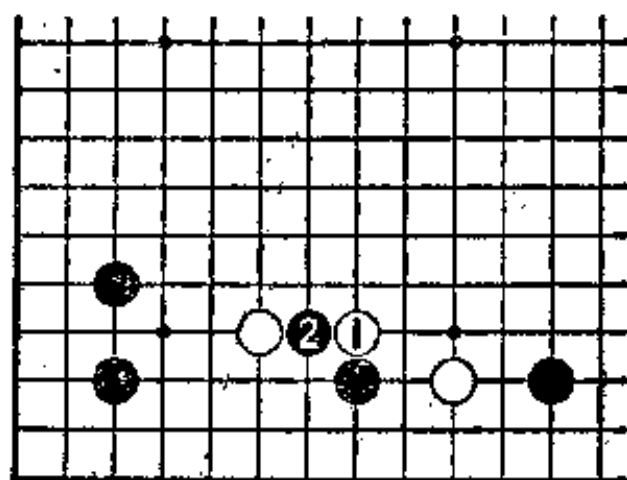
只能指望白1从上边靠压的手段了。这是白棋最后的希望。



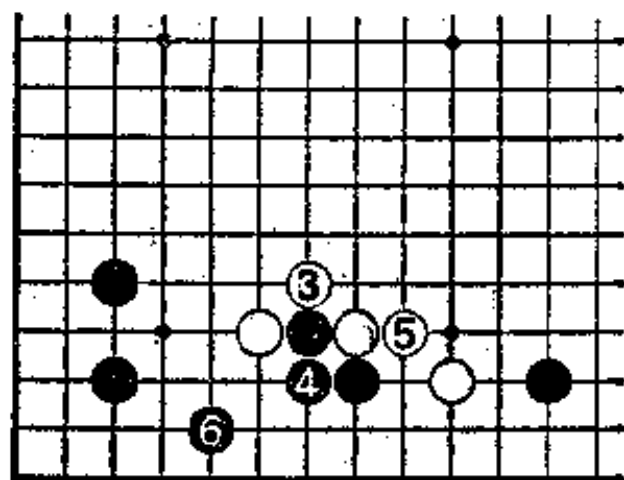
6图



7图



8图



9图

续前图——

7图（夺取白根据地） 黑正确又简明的下法，是黑2、4的联络，白5也补强，防止了黑在A位扳断。这一结果，白虽失去了下边的地，但中央增加了一些厚味且⊙两子接上了并不算吃亏。

8图（挖的要着）

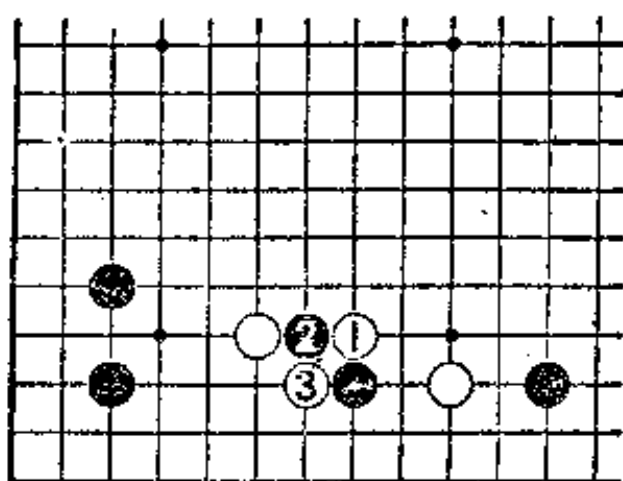
再看一下黑2的挖，这是一种有力的反击手段。接着——

9图（告一段落）

假如白3从上边打吃，以下变化至黑6告一段落。和7图相比，白形不算厚实。

10图 (要注意)

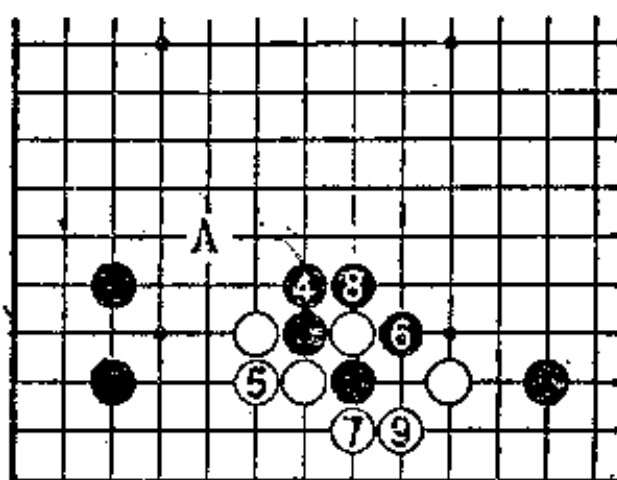
对黑 2 的挖，白 3 这种从下边断吃的要着，不可忘记。以下——



10 图

11图 (满足) 对

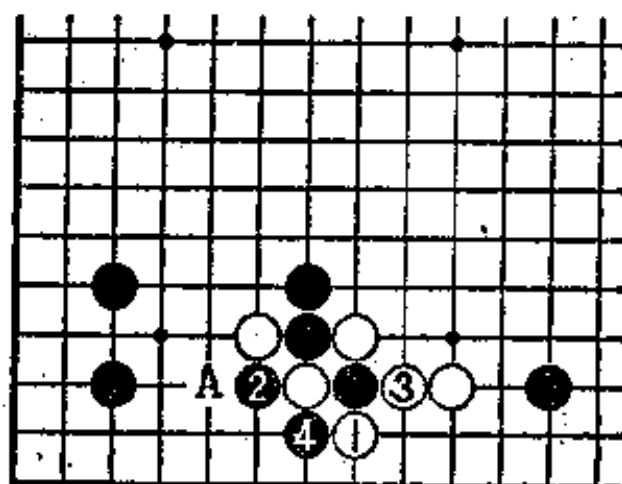
黑 4 的长，白 5 如粘，黑 6 则征吃白一子。至白 9，即使白棋获得联络，黑也可以满足。因为白被压在低处，而且黑的形状很厚实，将来还有 A 位封锁的手段。但是，白 5 这手棋——



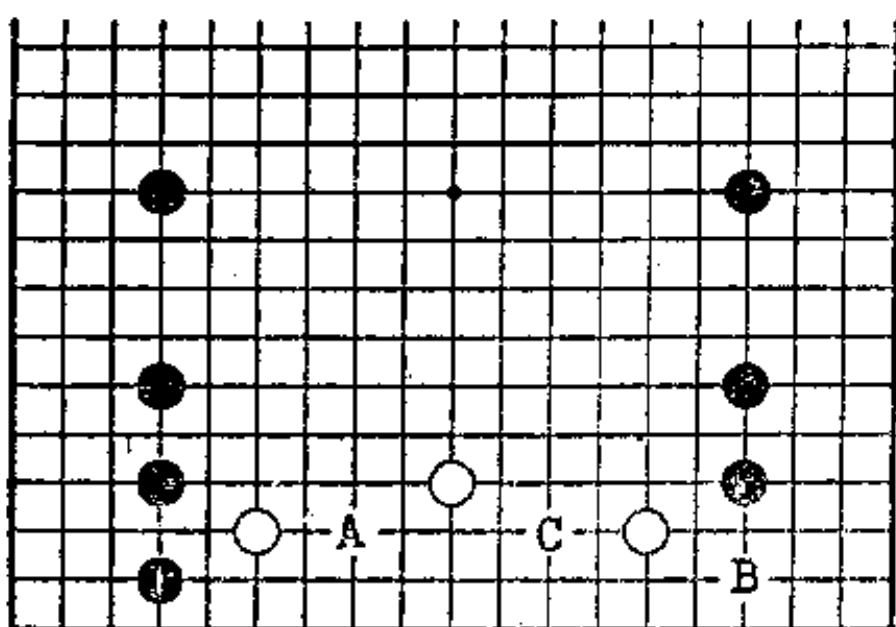
11 图

12图 (打劫) 白

1、3 提吃，则黑 4 打。对此，白必须计算出，如在 A 位打进行劫争的应对。如果回避打劫，黑 4 改在 A 位退，则是不充分的下法。以下这一劫争，对黑来说是比较轻松的。



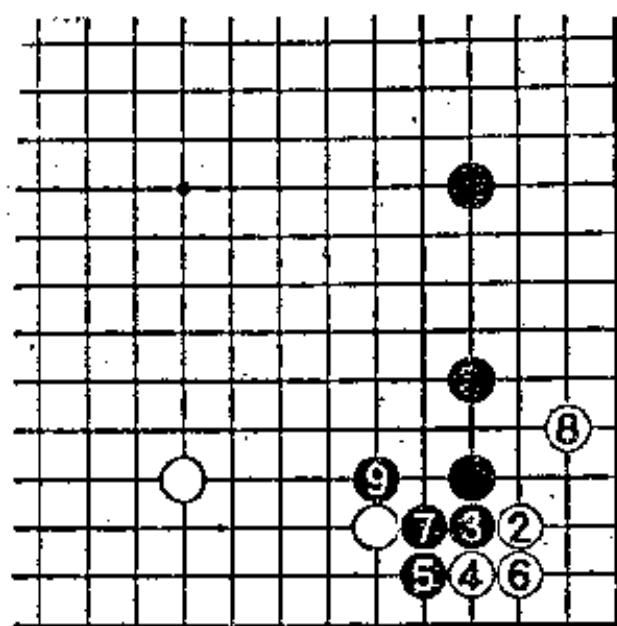
12 图



第2型

【第2型】

这是让六子棋经常出现的形。黑1守角并瞄着A位的打入，是一手很大的棋。下面，以此为中心考虑一下要着的问题。首先应注意的是右下角，如再被黑于B位守角并瞄着C位的打入，白棋是无论如何也不能忍受的。从这种心情出发，当然——

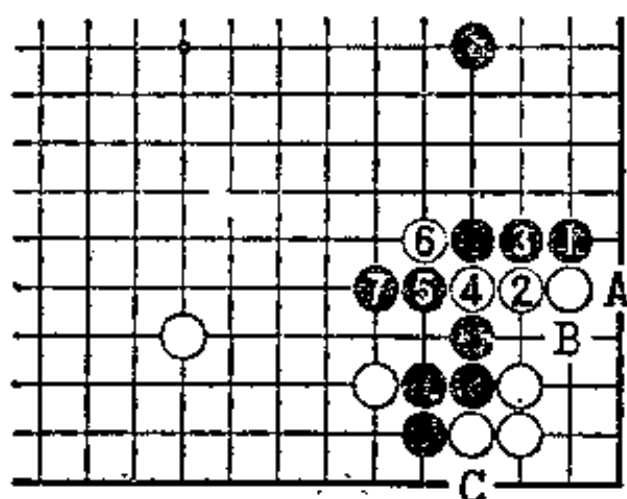


13图

13图 (点入三三)

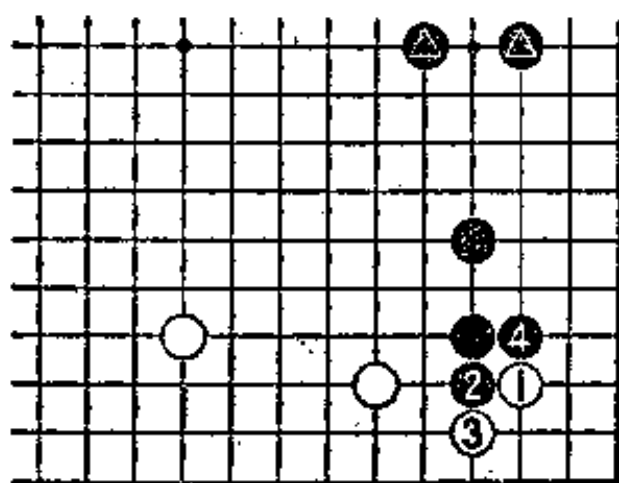
白2点三三侵入黑角是可以预料到的。黑3挡，白4扳，以下到黑9为止是常见的一种定式。白破了黑角并成功地获得一些实地，但为此，下边的白阵却变得薄弱了。

14图 (变化) 再者，13图的黑9改在本图的黑1靠，也是成立的。白如以2、4、6的步调冲断，则黑7长大可一战。白还要后手补棋，否则在角上，黑A、白B、黑C，白净死。



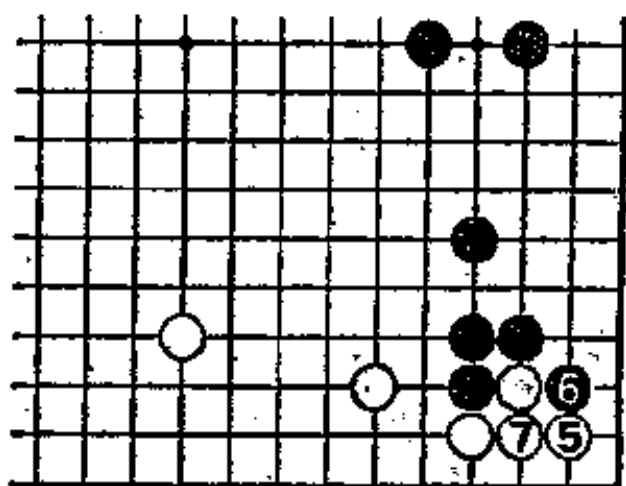
14图

15图 (守地成为重要的要着) 上方假如有黑▲二子时，黑地全被破光就成问题了。象这样的场合，白2挡，黑3扳时，黑4曲挡。

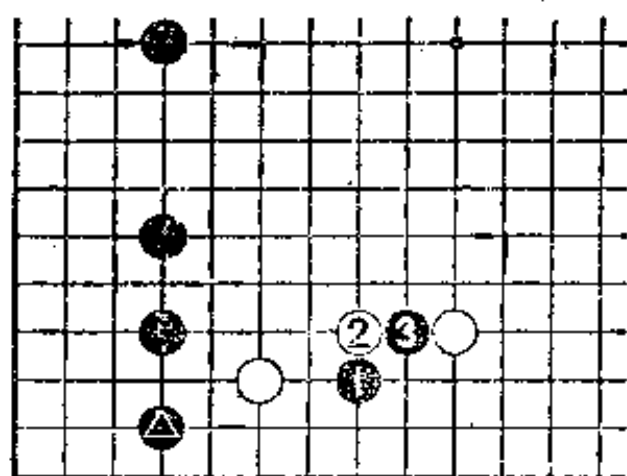


15图

16图 (先手打吃) 对白5虎，黑6先手打吃后，再转占别处的好点。这也是一种要着。



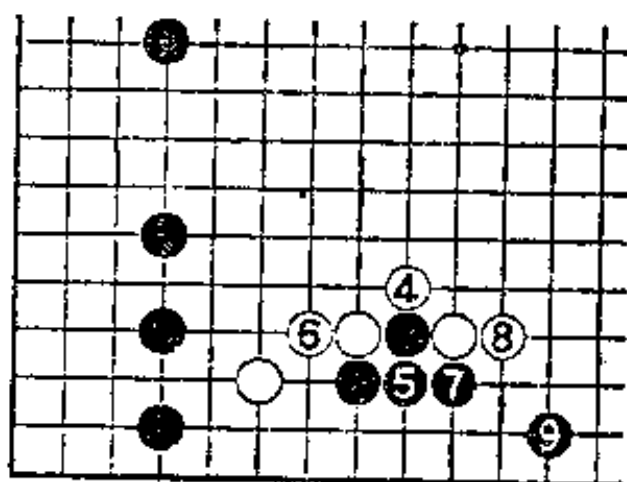
16图



17 图

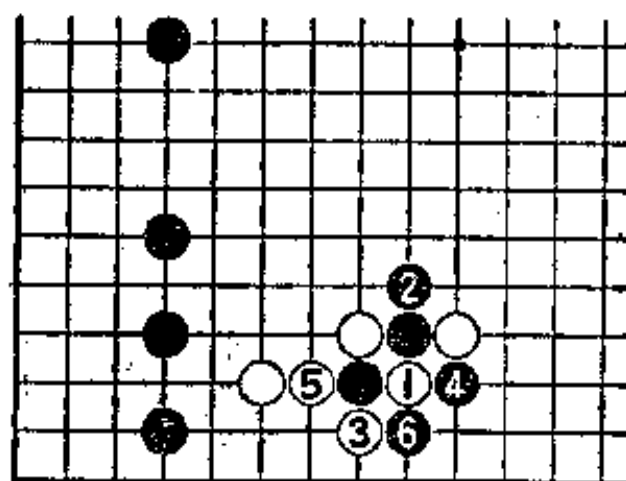
取得先手后，比如——

17图（挖） 黑1打入。这就是黑▲跳时所瞄着的目标。由于黑1的打入和黑▲的要着有密切的联系，从而达到了自己的目的。



18 图

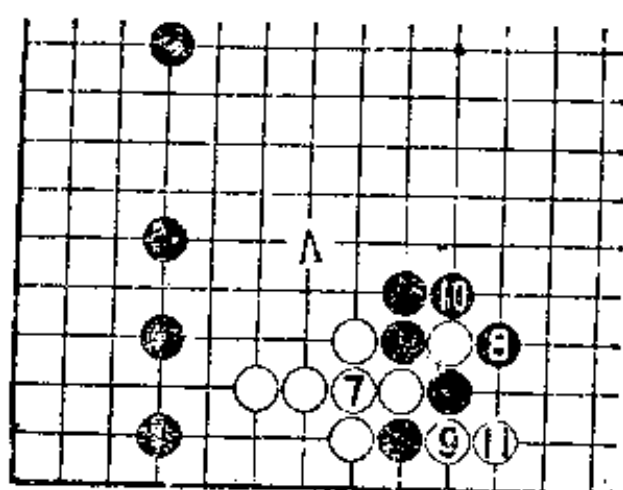
18图（白一无所得）
白4如平稳地应，则黑5以下至黑9最大限度地破掉白地。相反，白不但一无所得，而且外边还需后手补断点。



19 图

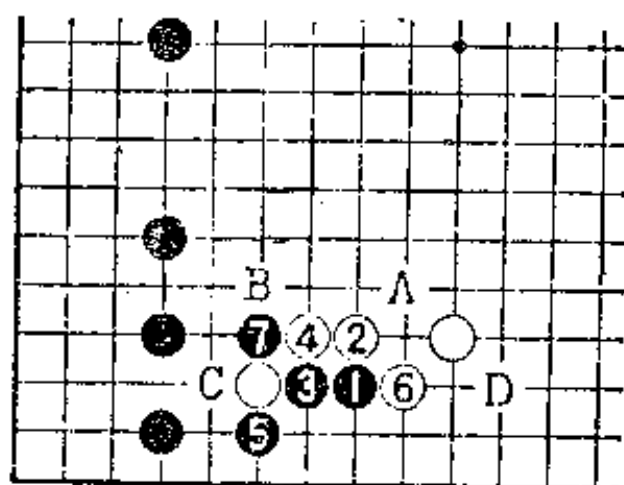
19图（抵抗） 既然18图的结果白棋很难受，那么白4改为本图的白1在下边断吃如何，结果形成黑4、6的劫争。此劫黑轻白重。

如出现这种情况，白几乎无法打胜这个劫。因为这个劫非常大，近似“天下劫”，白找不到合适的劫材，所以——



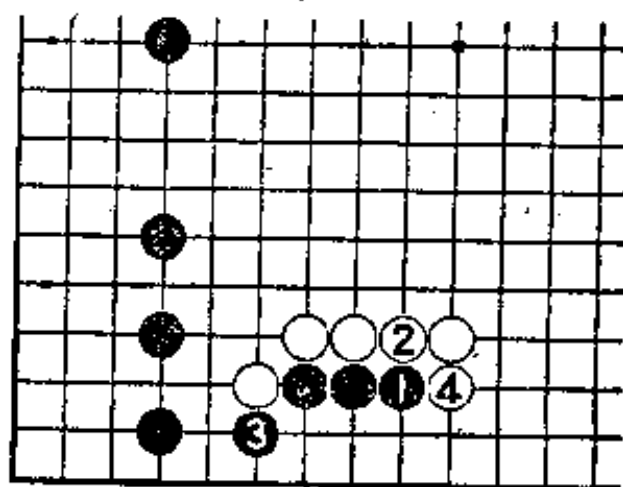
20 图

20图（屈服） 白只得屈服，在7位粘，则黑8征吃白一子，以下至白11为止，白的形状仍然很难受。接着，黑还能在A位封锁。

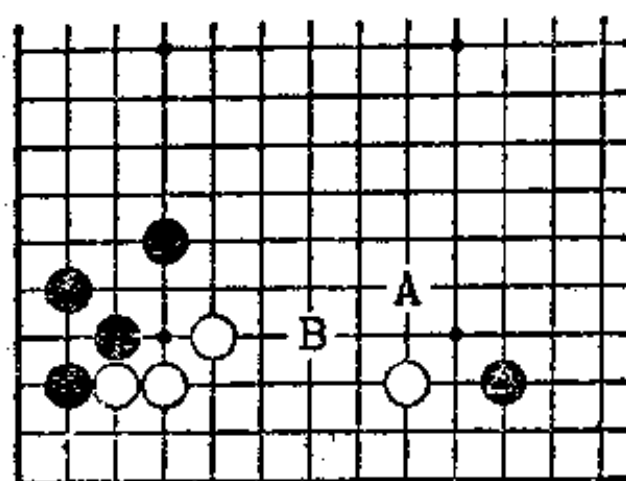


21 图

21图（变化） 黑3到7的平稳的破空方法也很简明。对白6，黑将来有A位刺的绝好点。白如B位打，则黑C提，使角部更加巩固，同时也生出了D位伏击手段（黑5如随手在22图的黑1位长，则失去了上述妙味）。



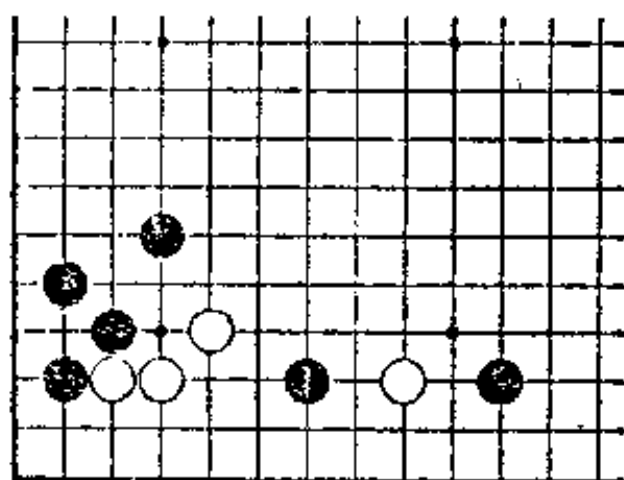
22 图



第3型

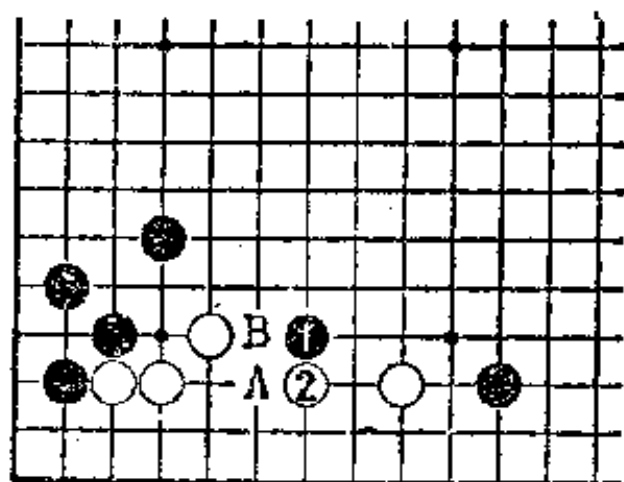
【第3型】

同样是以打入为重点的问题。由于黑▲子的拦逼，打入变得严厉起来。按道理，白无论如何都应该在A位（仍有余味）或B位（坚实）补强。



23图

23图（要点） 黑1打入是要着。这里一旦被打入，白的日子就不好过了。



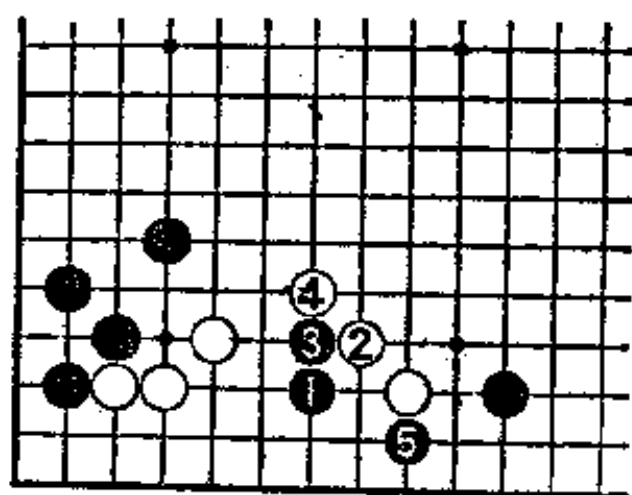
24图

24图（缓手） 从打入点来说，黑1的突击力不够。白2应即可平安无事，以下黑如A位扳，白就B位断，黑不行。

25图(危险的小尖)

白2尖封似乎是要着，实际上非常危险

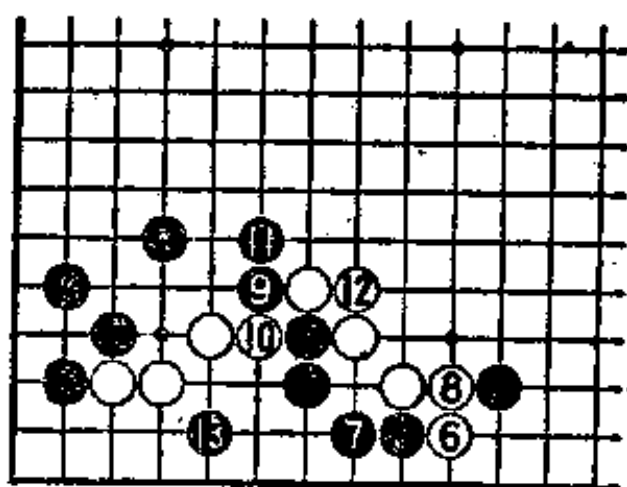
(白2如改在3位压则保平安)。为了学习理解，下面以白2为中心举些例子。对黑5——



25图

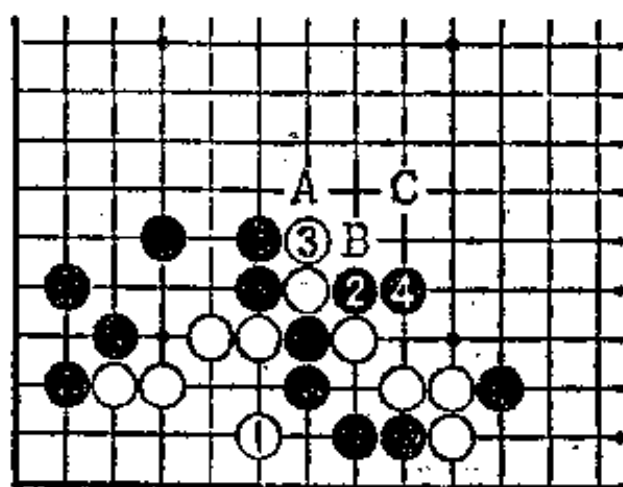
26图(白四子被吃)

白6不得不从外边扳。黑7至13将白四子完全制于死地。还有一个问题，即过程中的白12——

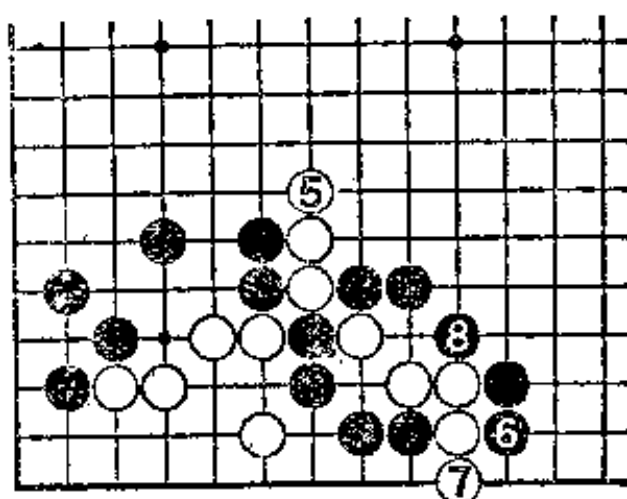


26图

27图(探讨) 白1这样下怎么样呢? 黑2、4后，可以看到A位的征吃，还有黑A、白B、黑C的枷吃手段。

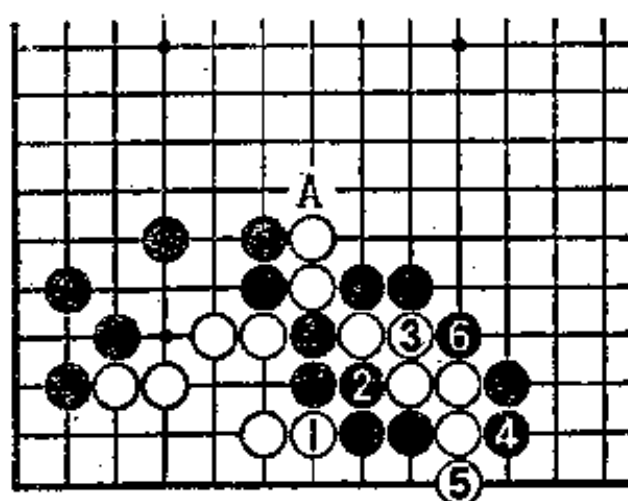


27图



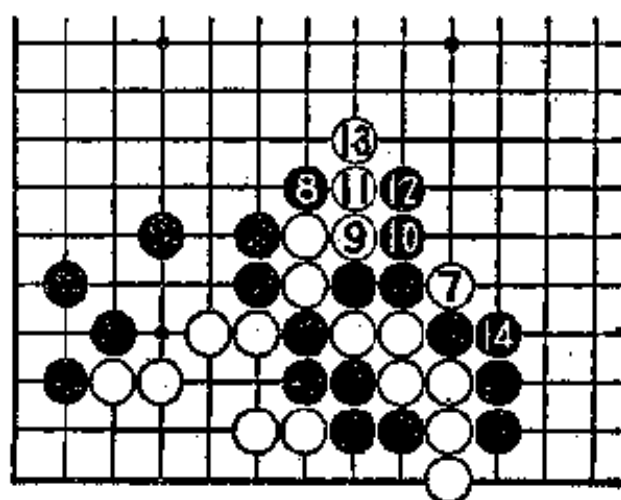
28 图

28图 (复杂) 续前图，白 5 如防止黑的征吃（或者枷吃），则黑 6 夹、8 紧气。白顿时陷入绝境。不过还有一个问题。白 5 ——



29 图

29图 (紧气) 白 1 的紧气手段行不行？黑如在 A 位打，则白 2 位断，黑明显亏了。黑 2 当然要粘，白 3 虽很厉害，但进行至黑 6 紧气，对杀白仍然少一气。这之后 ——



30 图

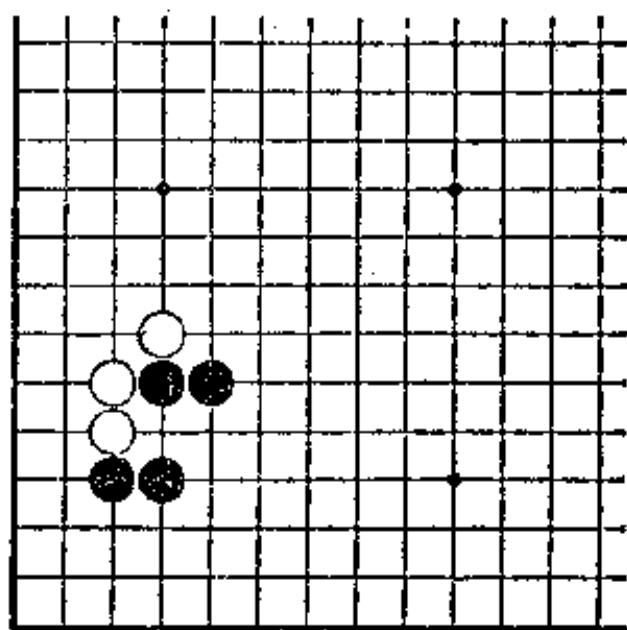
30图 (验证) 对白 7 断打，黑 8 打是好手，变化至黑 14，白全军崩溃。途中白 9 如在白 14 位提，被黑 9 位提二子，也不行。

3 攻击的要点

即使已经懂得攻击的基本技巧，但应从何处去攻击呢？其着点的选择是非常重要的。

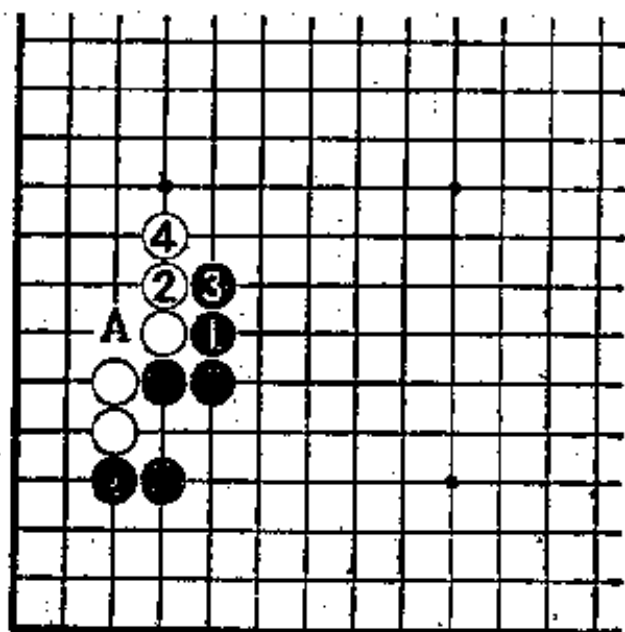
【第4型】

这是在星靠压定式中出现的形。对于攻击的基本型来说，这也是一个极好的例子。



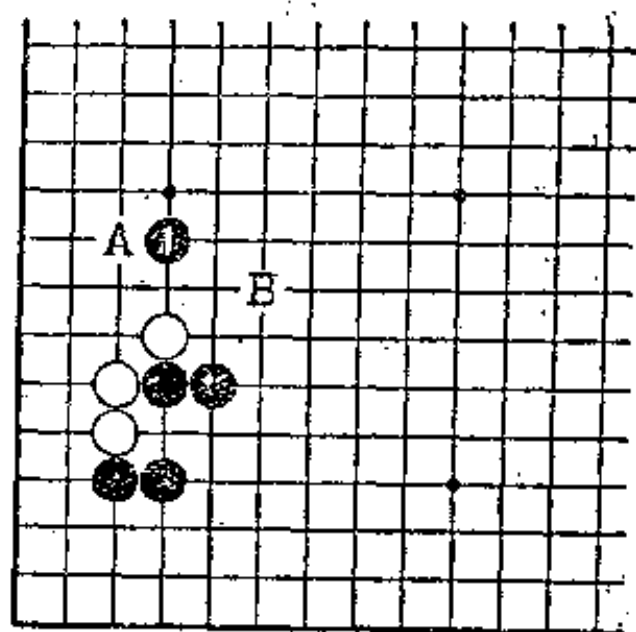
第4型

31图（俗手） 初学者大都会采用黑1、3的下法。对白棋来说，这正是最受欢迎的下法。首先白不必为A位的断点担心了；其次，根据“四线长必胜”的格言，白在四线上连长绝不会吃亏，所以黑1、3的下法是不行的。



31图

总之，黑1、3是典型的俗手。

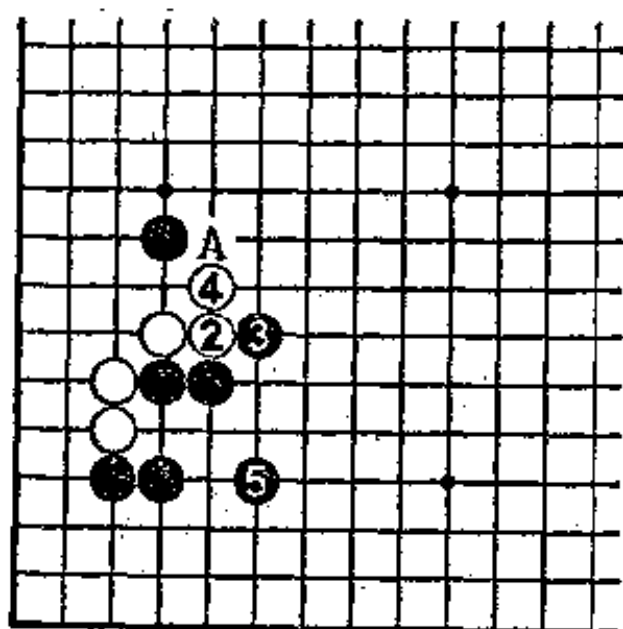


32 图

32图（凭感觉领悟要着） 指示一下，黑1的地方正是攻击的要着（A位也是要点）。

一般可以说，“攻击用小飞”，用小飞攻击在许多场合中都是有效的手段。不过，本图中黑如在B位飞攻，被白A位应，则失去了断的余味，黑不能满意。

那么，此后的变化如何？以下说明一下双方攻防的要着。



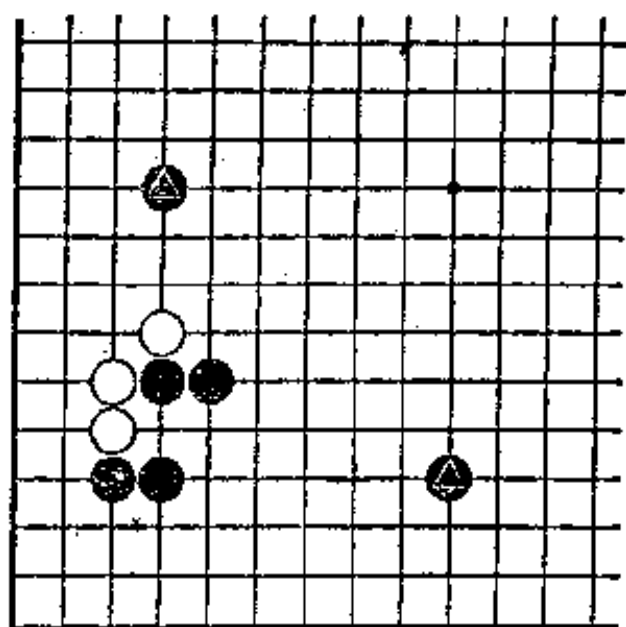
33 图

33图（三角愚形）

白2、4不得已，黑5补回一手很充分。再有，白2、4固然是三角愚形，但白2如改在4位尖出，则黑A位挡，白形状就崩溃了。

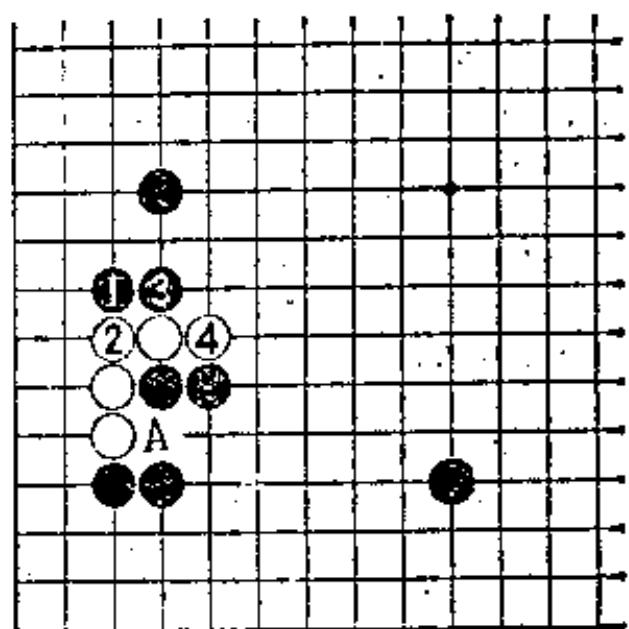
【第5型】

周围情况发生了变化，攻击的方法当然也应该有所不同。这是在让子棋中经常出现的形，边上的星位预先就有的黑▲二子是本型的重点。在此场合，第4型的攻击办法就不适用了。那么，黑应该怎样攻击白棋呢？



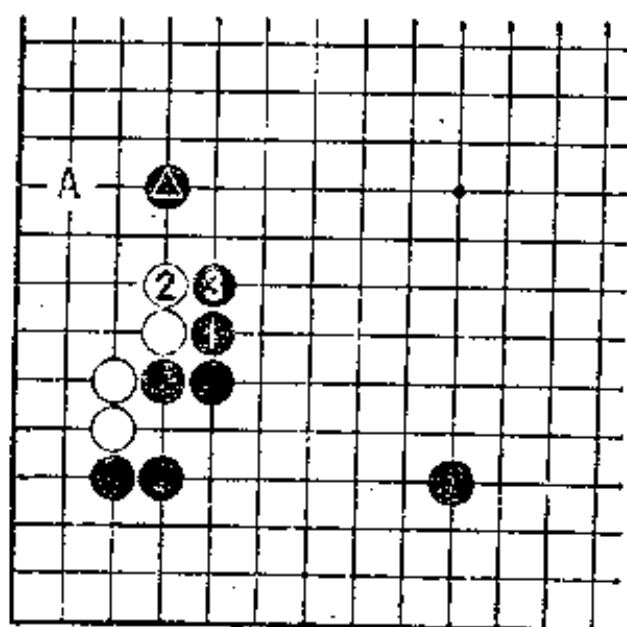
第5型

34图（俗手） 常见到有人以黑1、3来攻击，这样不但失去了切断白棋的机会，而且凑白4向中央出头，黑就再无法继续攻击了。相反，黑却不得不赶紧补A位的冲断。黑1、3就是所谓的“低级下法”的坏棋。

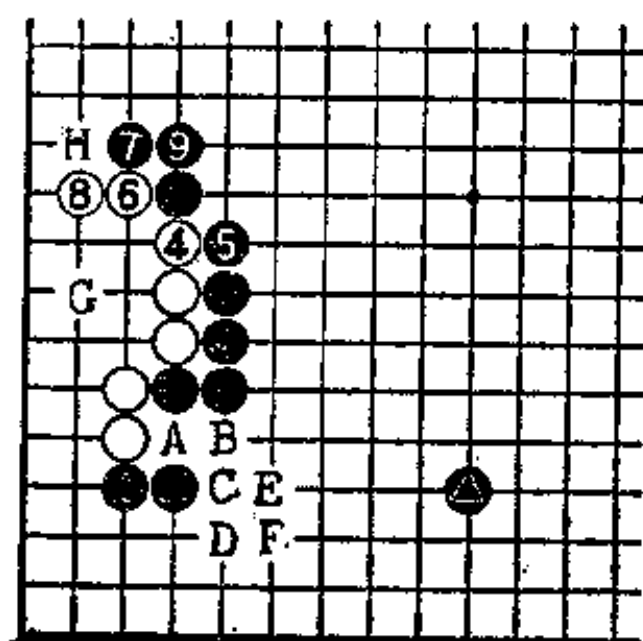


34图

正因如此，黑应该首先考虑如何发挥上图黑▲子的作用。



35 图



36 图

35图（正着） 因为上方有黑▲子，而且右边也有黑子，所以在此场合，黑1、3连压恰恰成了好棋。在这里，灵活运用定式是比较难的。之后，白虽然有象A位闪避这样的手筋，但是假如——

36图（庞大势力的形成） 白4至8定型，黑9厚实粘上就非常充分。这一道黑厚壁和黑▲子遥相呼应，形成了庞大的模样。之后，白如A位冲，以下黑B、白C、黑D、白E、黑F，黑毫无不安之处。此外，白地中却有黑G位点的余味（黑H位挡是先手）。

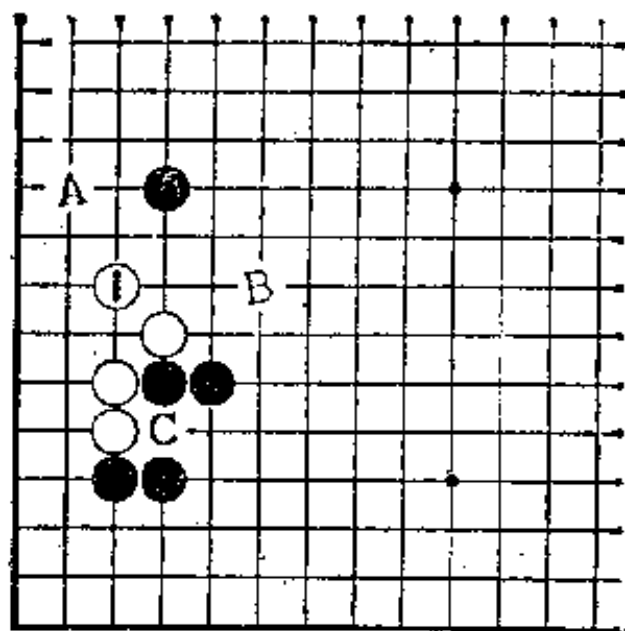
请注意，35图的黑▲和36图的黑▲是这种下法的必备条件，否则这种下法就不成立。

4 防守的要点

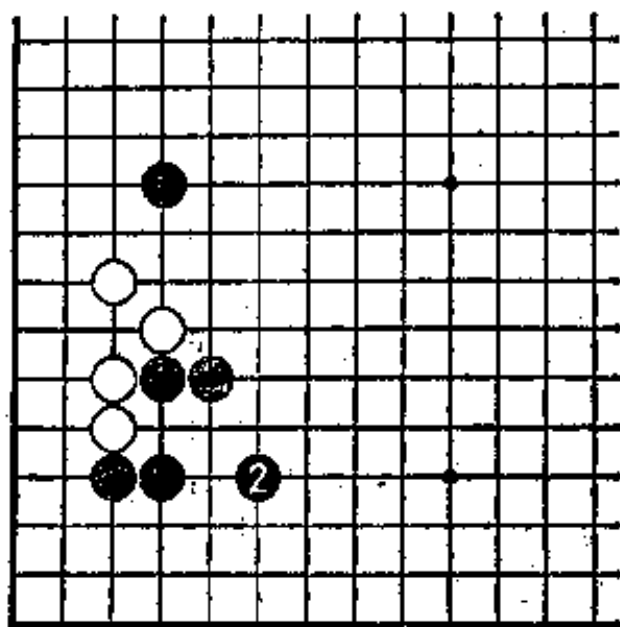
在要着的最后一项中，举一些基本的攻守方法的例子，同时进行说明。

【第6型】

白1虎的要着，首先是预防黑方的断，其次准备在A位飞，或在B位飞出，所以效率很充分。此外，正因为预先补上了断点，就有可能在C位冲断黑棋。象这种白棋的坚实下法，黑也有对策——



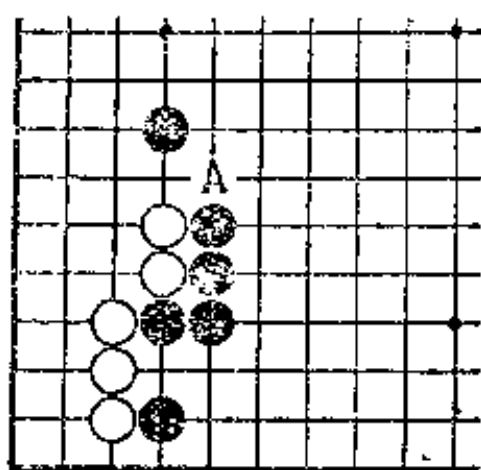
第6型



37 圖

37图(坚实地防守)

黑2补棋是正确的防守要着，不给白以可乘之机是十分必要的。

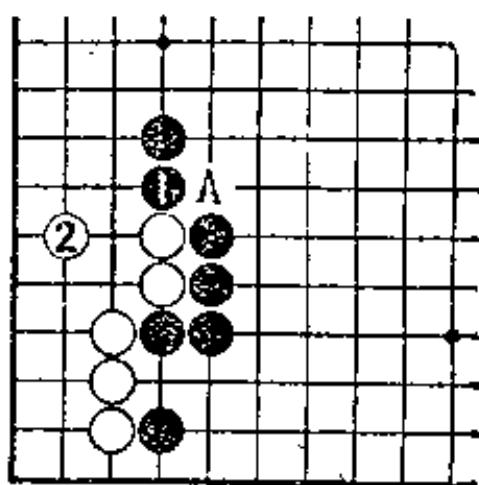


第 7 型

【第 7 型】

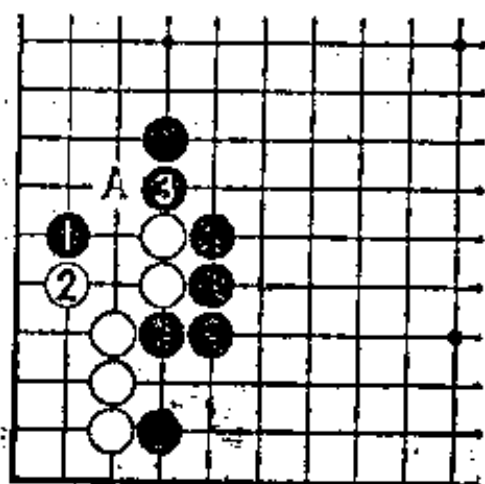
考虑一下补局部不完整的棋形的方法和要着。

这种形状，白有在 A 位扳出的余地，所以黑应该补上这一缺陷。首先应考虑的是——



38 图

38图（不充分） 黑 1 是所谓的“顶”的手段。不过，被白 2 应后，白形成了十分坚固的形状（黑 1 如在 A 位退则是大缓手）。



39 图

39图（要着） 黑 1 透点才是正确的补棋方法。白 2 不得已，黑 3 再顶。这样，将来黑 A 位是先手，所以对白角也有一定的威胁。

【第8型】（黑先）

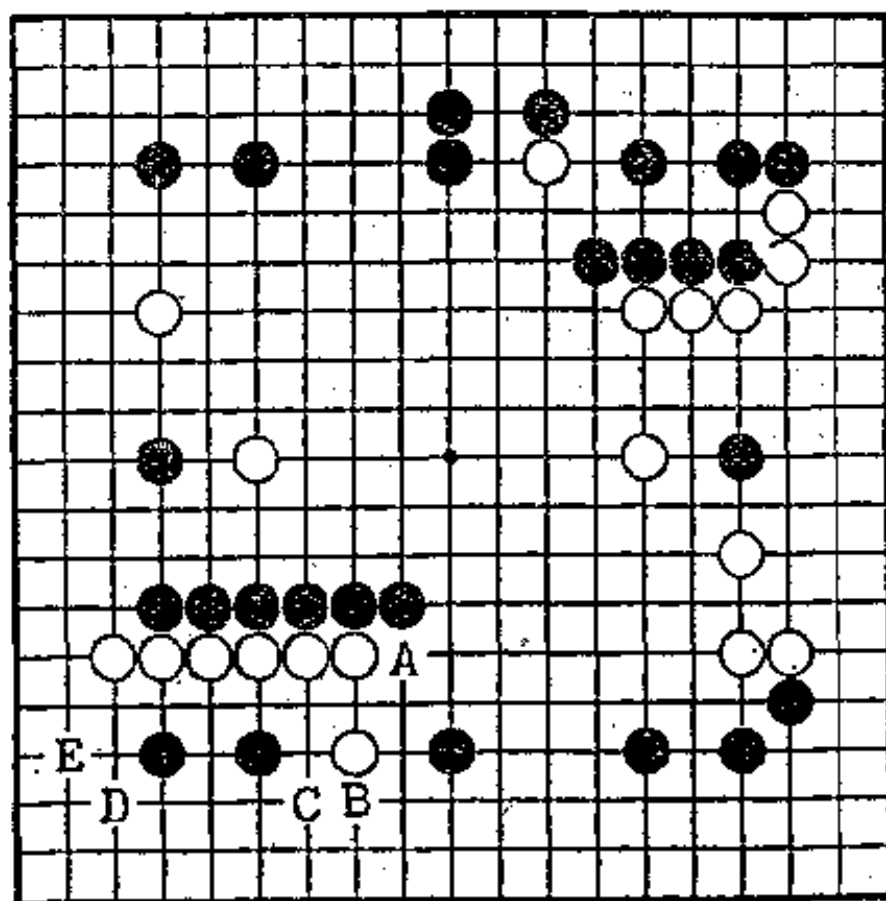
不用看全局形势，问题焦点是左下角，被白棋团团围住的黑二子，不赶紧想办法处理是不行的。如果你执黑棋，准备怎么下呢？

请参考标明的从A到E等五点。

- ① 在A位封锁。
- ② 在B位托联络。
- ③ 为了补强在C位小尖。
- ④ 守住角上的要点，在D位尖三三。
- ⑤ 在E位跳守角。

在这五点当中，选哪一点才是正确的下法呢？

实战中一旦形成这样的局面，黑棋往往由于恐惧，而产生“不管什么要着，先好歹不要被杀”的心理。



第8型

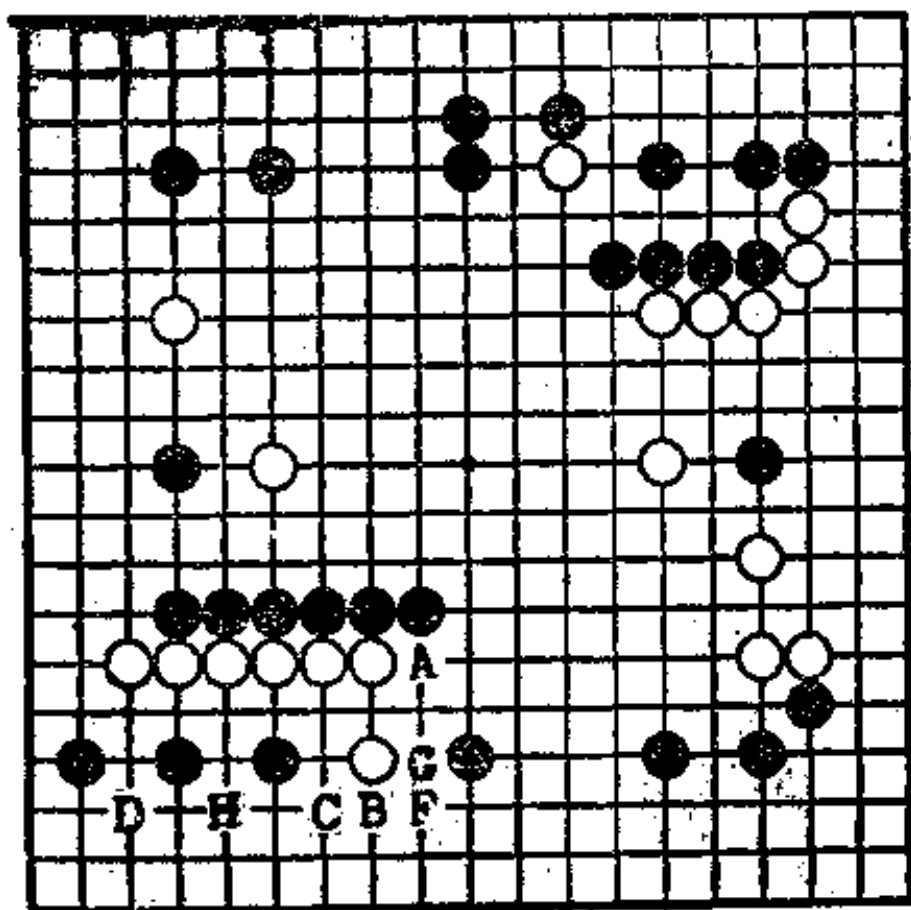
40图（正着） 结论，下出黑1的人可以给满分。其他各点的评分如下：黑A70分，黑B40分，C位50分，D位90分。

为什么黑下B位或C位不好呢？比如，黑B位托，以下白F、黑C、白G，这种帮助白补强的下法是不行的，使黑▲一子碰在强化了了的白子上，成为废子。

还有，黑C尖被白B挡，同样也是帮助白棋加强的坏棋，还给白留下了H位透点的伏击手段。

黑D位补虽然看似过于坚固，但由于周围白棋很强大，所以很明显不是坏棋。假如对方势力强大，则选择坚实的下法对付，这是行棋的原则。

再者，黑下A位勇气可佳，是局部的好手，但角上做活变得很困难，所以要减分。



40图

四 关于手筋

1 具有意外性的手段

关于要着，在前面已作了介绍。

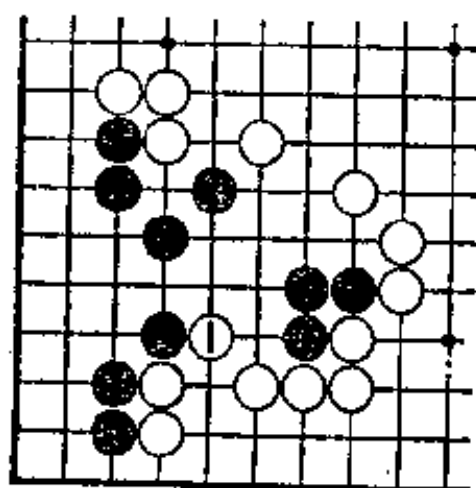
那么，通常被叫作“手筋”的技巧和“要着”又有什么不同呢？事实上，手筋也属要着范围，但它是各种各样的要着中的一种特别的手段，所以称为“手筋”。

比如，杀对方的棋，分断对方的棋，或者对杀取胜等等手段，可以称为要着。不过，象这样人人皆知的简单的要着，就不能称其为手筋了。

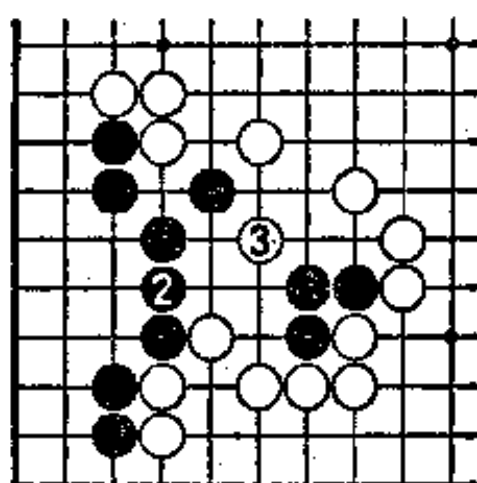
下面举一例说明。

1图（收官） 白1虎时，黑怎样应是问题的关键。

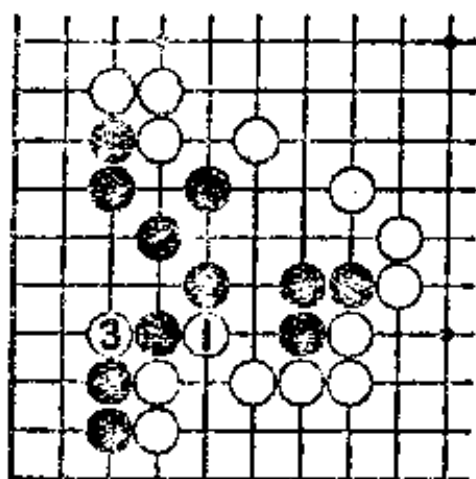
2图（正解） 黑2的粘是正着。白3也吞吃了黑三子，那么白3能说是手筋吗？不能。黑白双方的下法都不能说是手筋。即使是吃子的要着，也和手筋完全不同，其原因——



1图

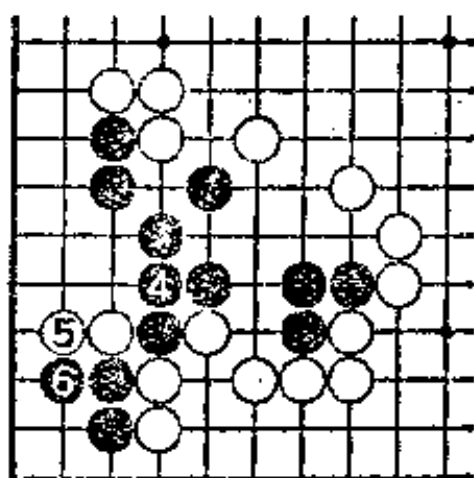


2图



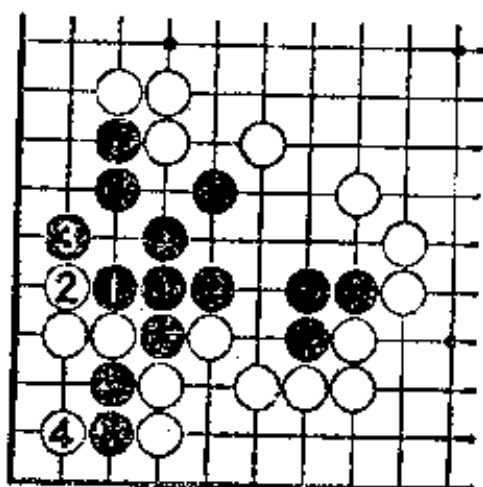
3 图

3 图 (危险) 黑 2 如抵抗, 企图救出三子。那么, 当然就留下了讨厌的白 3 的断点。重要的是, 白 3 切断后, 角上的变化如何。



4 图

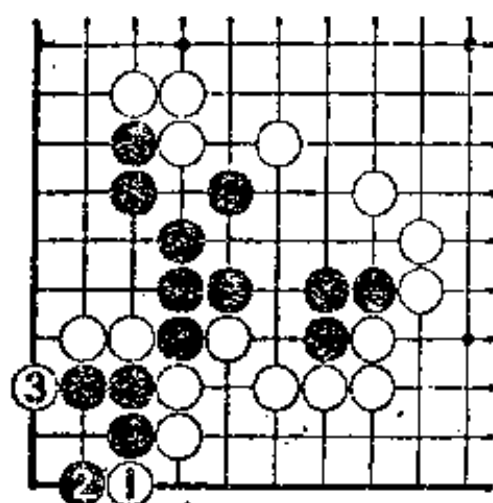
4 图 (对杀) 黑 4 粘, 则白 5 立, 与角上的黑子展开对杀。这一对杀到底哪边获胜呢? 在作出结论之前, 先说黑 6 ——



5 图

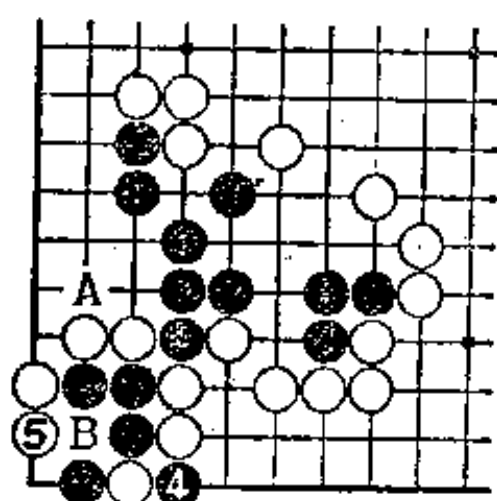
5 图 (失败) 如改本图黑 1 紧气, 至白 4, 黑明显失败。

6图（俗手） 在一般情况下，这种对杀首先考虑的是象白1、3这样的要着。正因为打吃，之后——



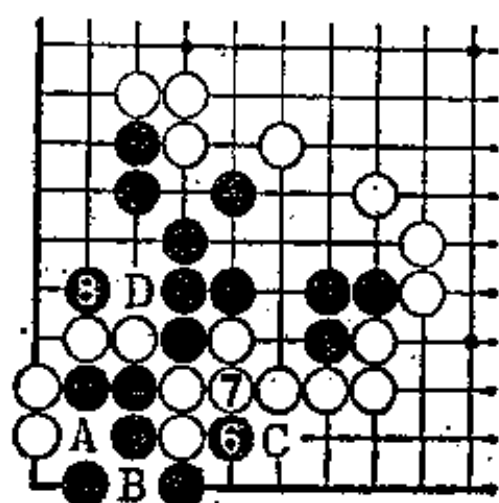
6图

7图（黑危急）
黑4提，被白5爬入，黑陷入险境，即便黑在A位紧气，被白于B位打吃，黑也被杀。不过——



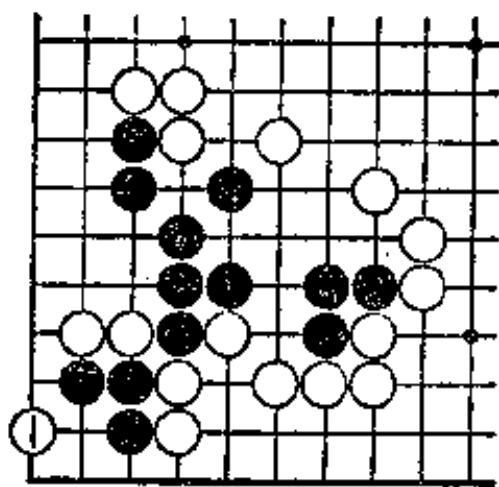
7图

8图（反败为胜）
黑有6位打吃的好手。白7只得粘，黑8再紧气，这样黑明显可长出一气。这之后，白即使A位打吃紧气，黑B位粘，白无计可施。白如C位打吃，则黑D位吃，白同样被吃。



8图

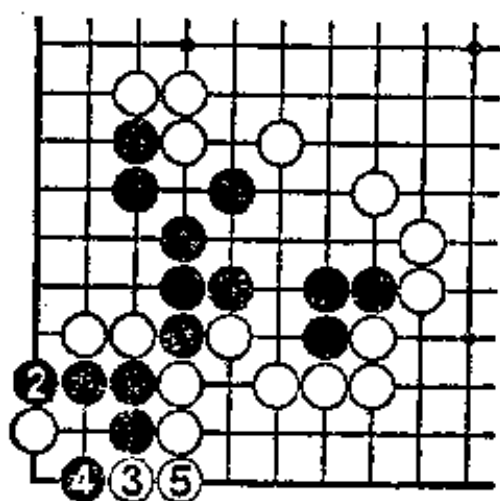
通过以上各图变化，角上黑棋似乎很安全，但实际上——



9图

9图 (手筋) 请注意，有白1透点的妙手。有此一手，角上黑棋无论如何都无法在对杀中获胜。总之，白1这种透点才可称其手筋。

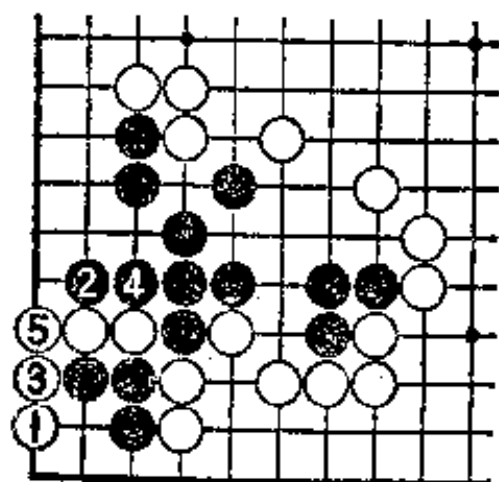
以下，来验证一下。



10图

10图 (黑失败)

黑2如立，则白3、5扳粘。情况清楚了，白明显要快一气杀黑。还有——



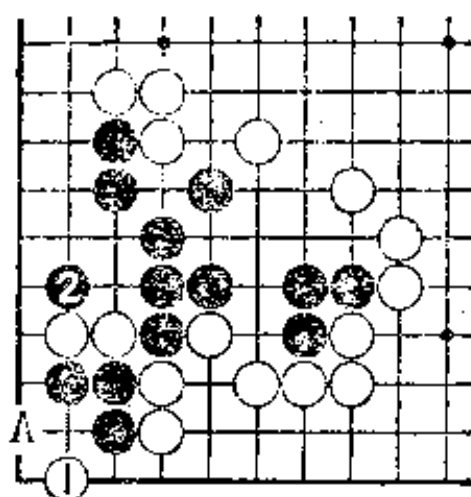
11图

11图 (紧气) 对白1透点，黑2、4如从外边紧气，则白3渡、5粘，黑同样被杀。

现在可以下结论了，前面的8图中黑2是有勇无谋的下法。

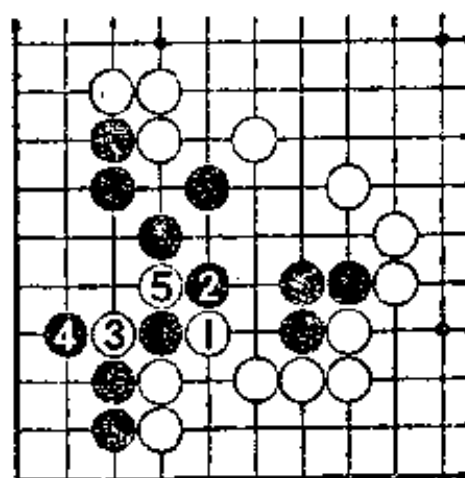
此外，还有两点要注意，首先——

12图（错着） 透点的位置不对。白1如点这里，被黑2紧气，白反而被杀。假如能够注意到棋形，也许就会避免这种错误的下法。如果透点的位置在接近白二子的A位，当然就不会有问题了。



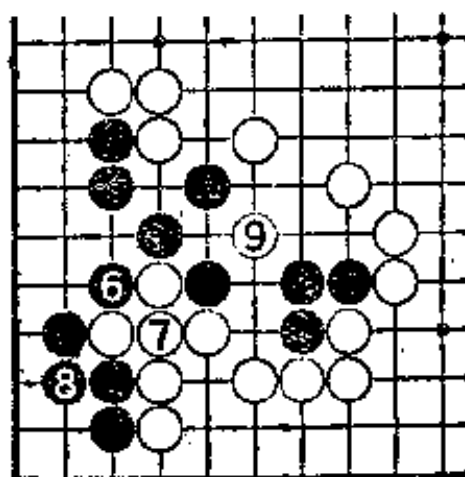
12图

13图（七零八落）
还有，当初对白3的打吃，似乎有黑4从下边反打的着法。如果这样能解决问题，那么黑4可以说是手筋。不过接着——



13图

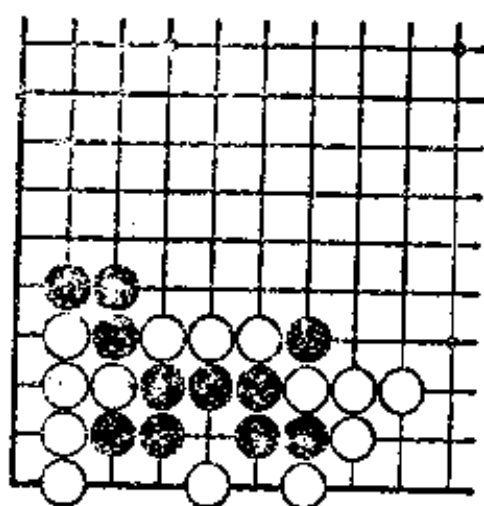
14图（失败） 黑6、8补时，遭到白9痛击，结果黑不但三子被吃，而且角上的目数也损了。



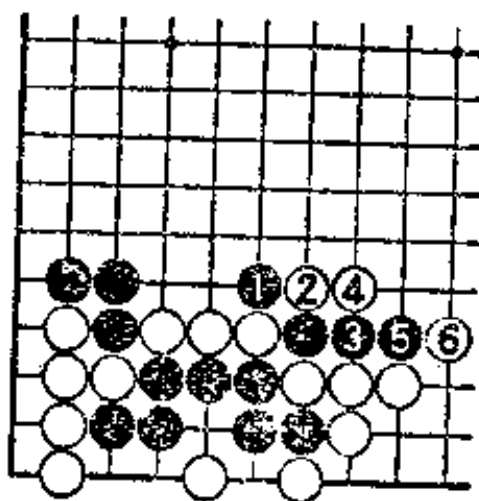
14图

2 基本手筋五型

手筋的种类多不胜数。从小尖、靠，到小飞跨断等，其内容就足够写好几本书。以下，将举出五种基本的手筋，以帮助读者领会手筋是怎么回事。



第1型

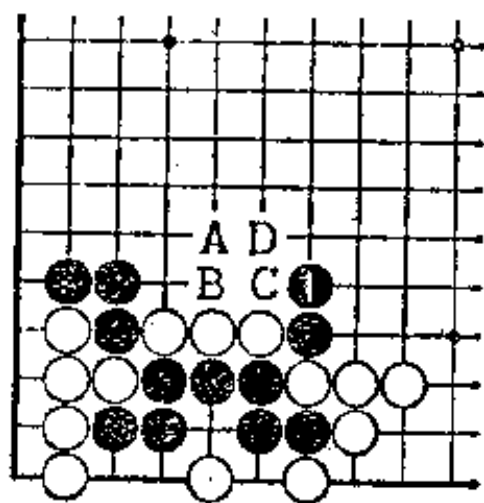


15 图

【第1型】(黑先)

黑怎么下呢？这是问题的重点。

15图 (失败) 黑
1 如急躁地紧气，则白
2 至 6 就可以征吃黑
棋。那么——



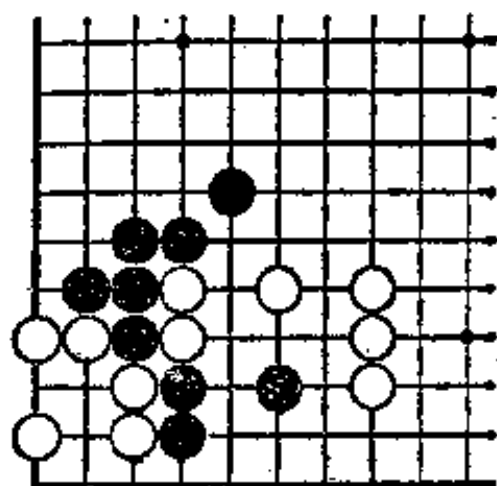
16 图

16图(乌龟不出头)

黑1是正着。以下白如A位跳，则黑B、白C、黑D，白无法逃出，这就是常说的“乌龟不出头”的形状。

【第2型】(黑先)

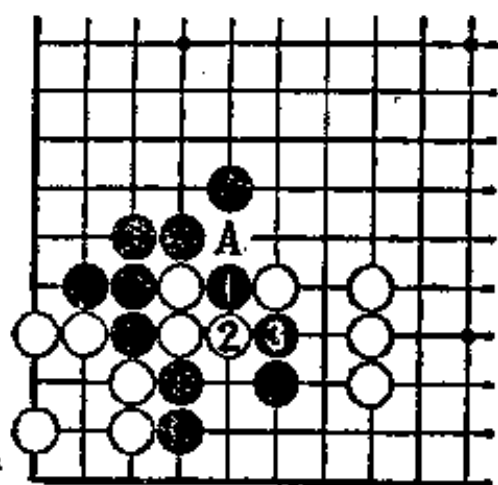
乍一看，下边的黑方无论如何也不可能逃出。不过，再仔细看一下，白的棋形似乎也有弱点。黑究竟怎样下才能抓住对方弱点呢？



第2型

17图 (正解) 黑

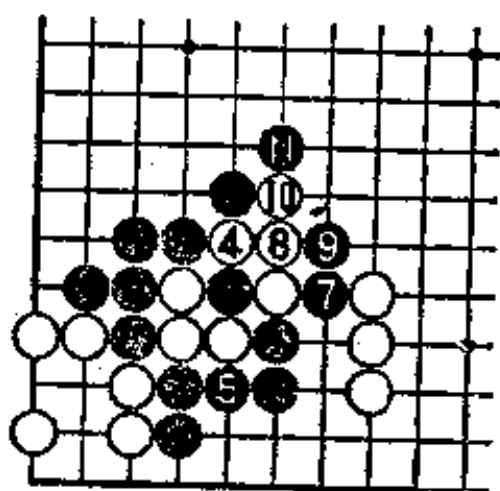
1的挖是严厉的手筋。对白2挡，黑3必须断。初学者往往会考虑在A位粘，于是白3位粘，黑就什么手段都没有了，这一点千万注意，接下去——



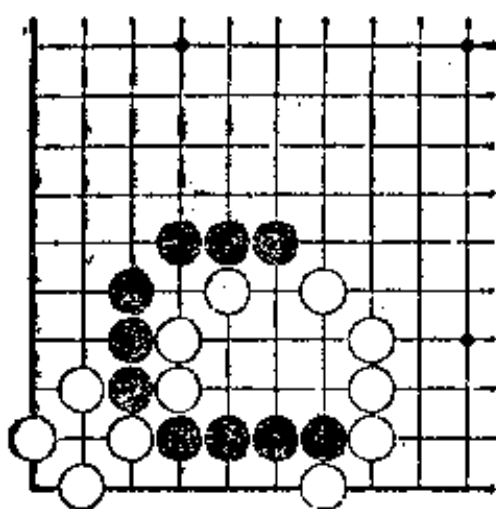
17图

18图 (验证) 对白4提，黑5打吃，以下至黑11，白一团子被征吃的。

要想上进，培养这样漂亮地征吃白子的感觉，是非常重要的。



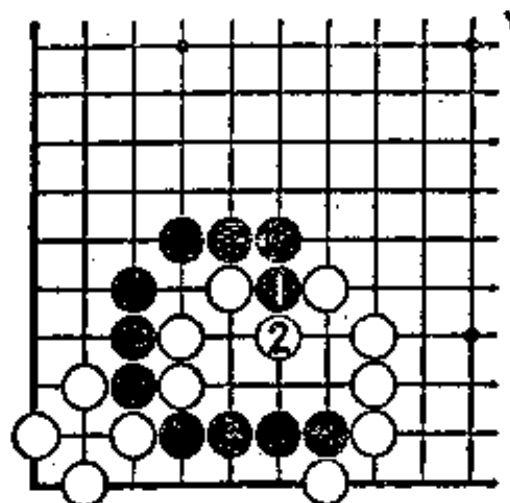
18图



第 3 型

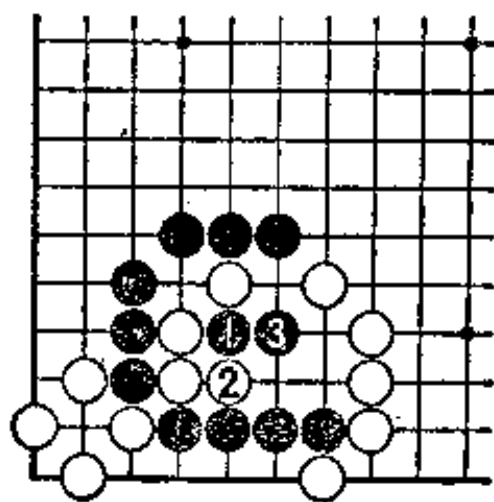
【第 3 型】(黑先)

问题的重点是怎样救出下边的黑四子。下俗手是不能成功的。



19 图

19图 (失败) 在一般情况下, 仅考虑黑 1 的冲, 是不能解决这一问题的。



20 图

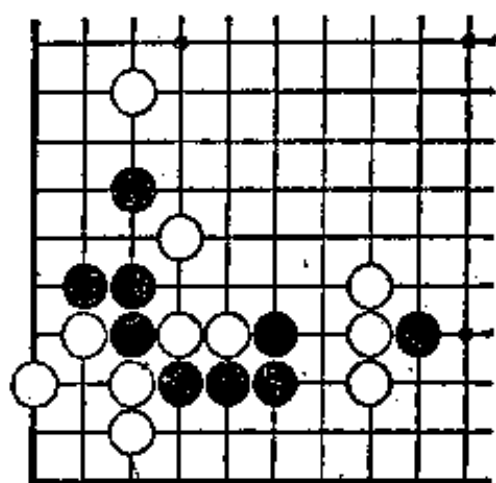
20图 (正解) 黑 1 的卡是手筋。

假如白 2 打吃, 黑 3 长, 之后白再也无法逃跑。此外, 白 2 如改在 3 位打吃, 黑 2 位粘后, 白二子接不归被吃。

请诸位再仔细确认一下上述变化。

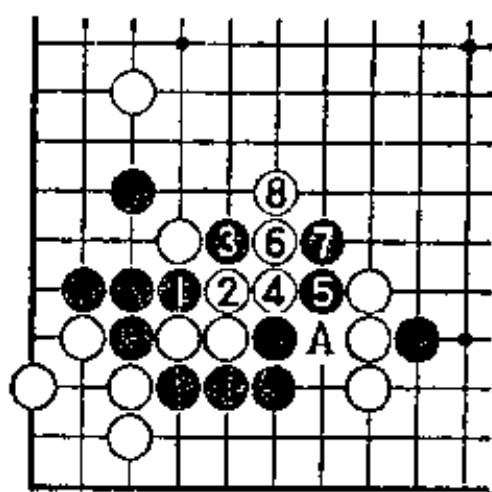
【第4型】(黑先)

黑下边四子当然不会被吃掉。问题在于，黑如何想办法去吃掉白中央的二子棋筋，使左右黑棋获得联络。请考虑这种手筋。



第4型

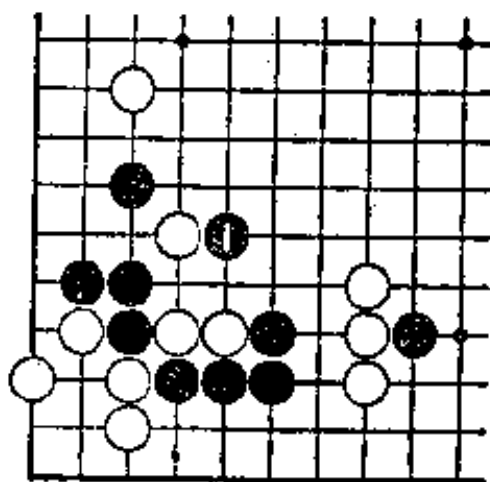
21图 (失败) 黑1、3断吃是俗手。以下进行至黑7打吃，白8后，黑如A位粘，虽可逃出下边黑子，但左边黑五子的死活就靠不住了。



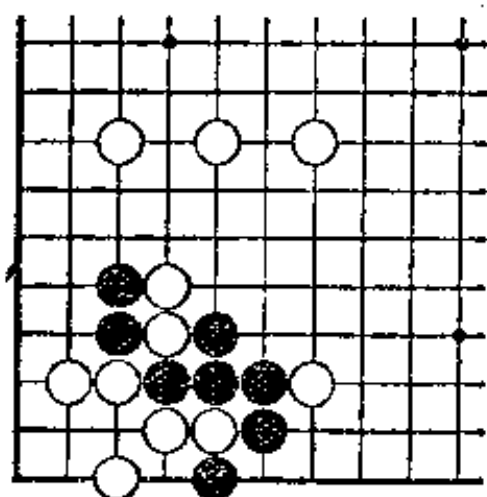
21图

22图 (正着) 黑1的靠正好是击中白棋形薄弱处的要点，所以成为手筋。凭此一手，便可把白二子棋筋彻底杀死。

请自行验证以下的简单变化。



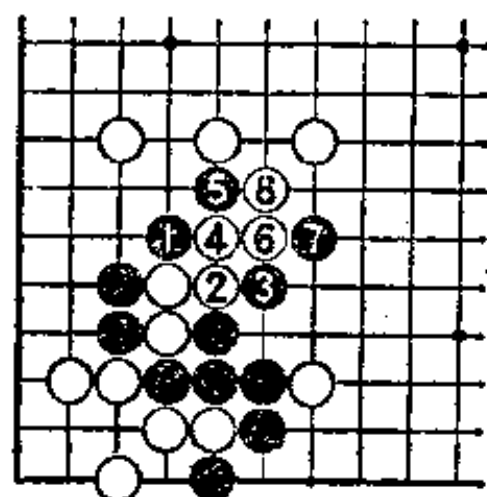
22图



第 5 型

【第 5 型】(黑先)

中间的白二子把黑棋分割开来,对黑来说,应尽量想办法去吃掉这两个白子。

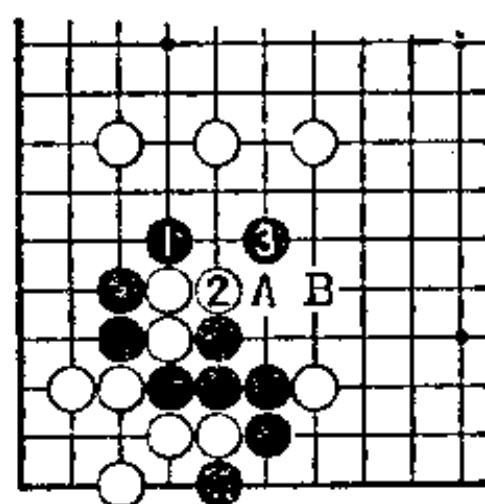


23 图

23图 (失败) 黑

1 到 7 的征吃显然不行,白 8 长后,左边的黑棋就没救了。

那么,请重新计算一下黑的下法。



24 图

24图 (正着) 黑

1 先打是正确的,但是要特别注意黑 3 枷的手筋。以下白如硬要在 A 位冲出,则黑 B 位扳,白就无法再动了。

总而言之,要记住黑 3 枷的手筋。

五 关于棋形

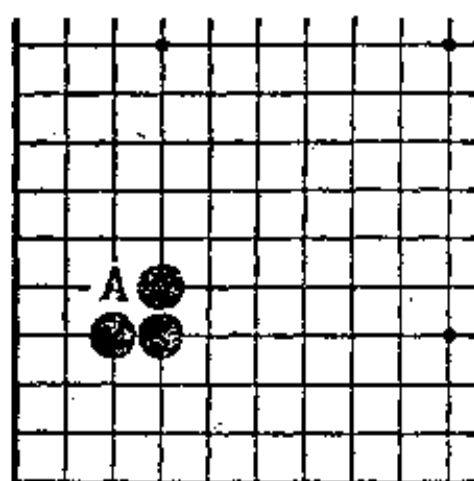
1 棋形的意义

几个棋子聚集在一起所组成的形状就是棋形。棋形当然有好坏之分，其效率也相差甚远，比如象我们已知道的“弯三角”就是坏的棋形，也叫愚形。

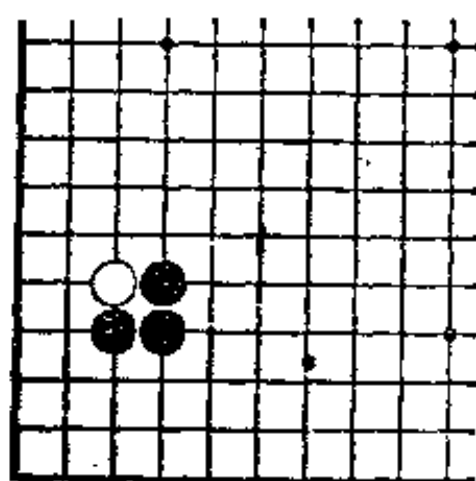
1图（弯三角） 围绕着A位的黑三子形成一个三角形，所以被称为弯三角。专业棋手如果被迫下出这种愚形，那么全局形势必然会受其影响。为了便于理解，我们加上一个白子看一看。

2图（好形） 虽然这同样是弯三角形，但因为白一子被紧紧地压迫，所以可看作好形。

平常专业棋手口中所说的“这是形”，即指棋形，也意味着是理想的好形。这和一般的形不同。



1图



2图

· 2 聚四和饼形

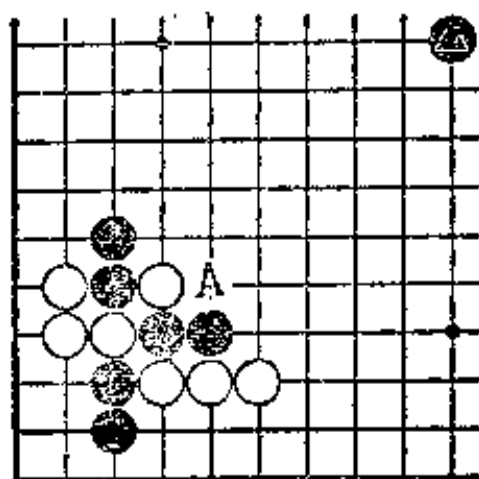
所谓聚四，就是四个子团在一起呈方状的棋形。比起弯三角来，这种棋形更加恶劣。还有比聚四更恶劣的棋形，这就是饼形。总之，聚四和饼形都是一种毫无效率的棋形，专业棋手也称它们为凝形。

【第1型】

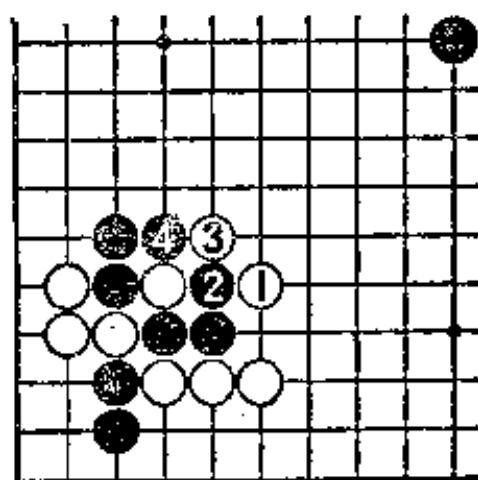
这是经常出现的棋形。由于天元处有黑●子的引征，白无法在A位征吃黑棋。于是——

3 图(滚打的要着)

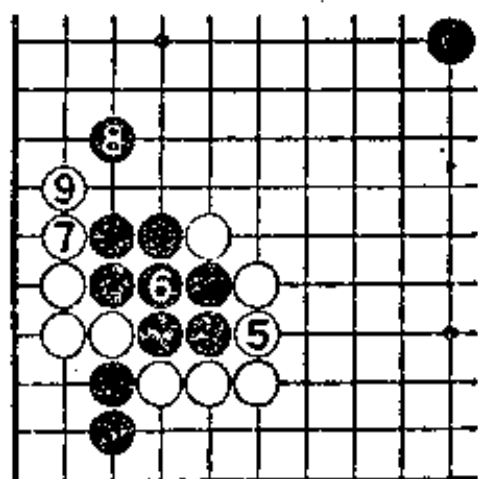
黑1夹、3打，形成滚打的姿态。接下去



第 1 型



3 图



4 図

4 图 (饼形) 被

白5打吃，黑的形状就是典型的饼形。

3 斗笠形

这是联想过去日本武士头上戴的斗笠而命名的棋形。(我国称此形为丁四)

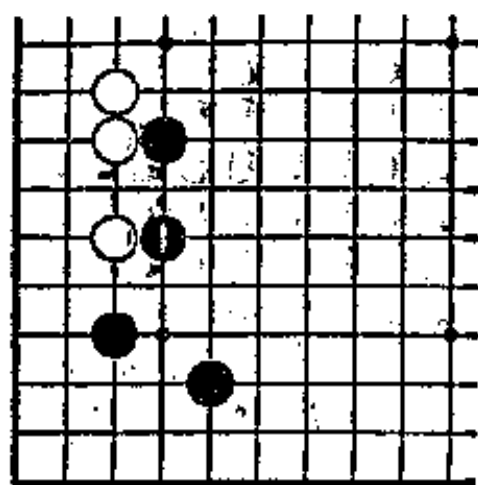
【第2型】

对黑1的靠压，白应该怎样对付呢？

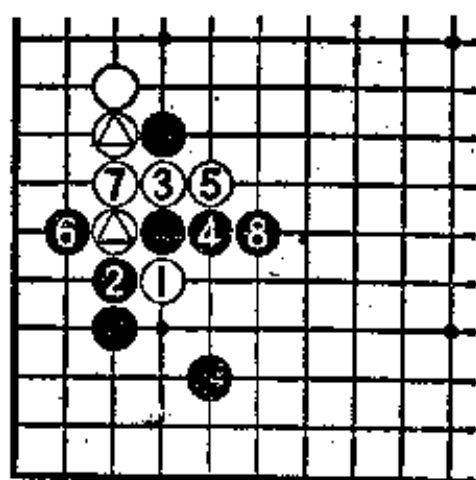
请看初学者们下出的俗手——

5图（斗笠形）

白1扳是俗手。被黑6一打吃，白△二子和3、7等子成为斗笠形。虽然白冲断了黑一子，但白1一子也被吃，相比起来，白损失太大。

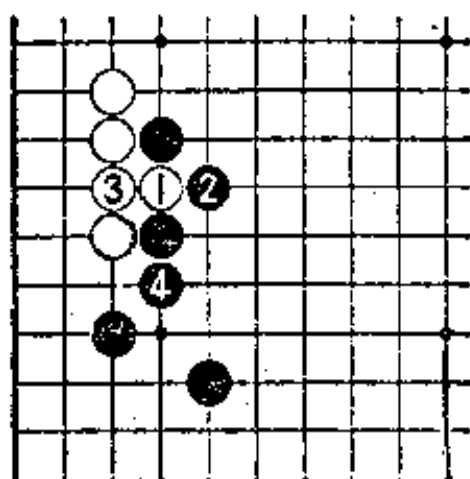


第2型

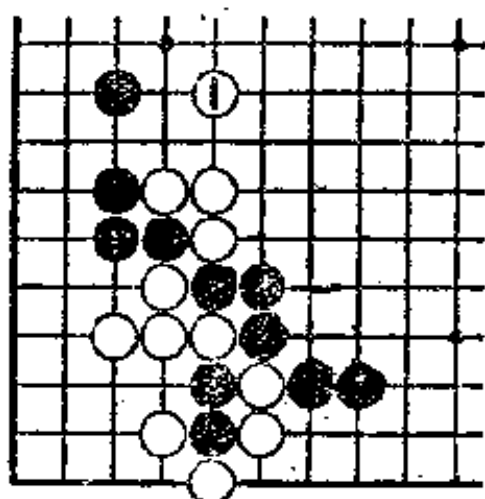


5图

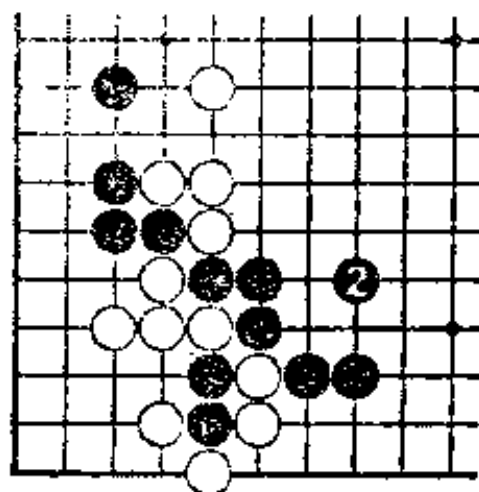
6图（单挖） 如想在这里定型，可考虑白1的单挖。和5图被黑6打吃相比，这两图的结果真有天壤之别。



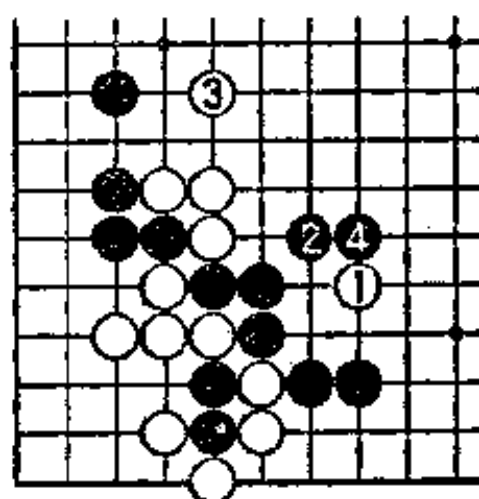
6图



第3型



7图



8图

4 本形

在不完整的棋形上，再补上一手棋，使其完整，即可称为本手，也可称为本形。

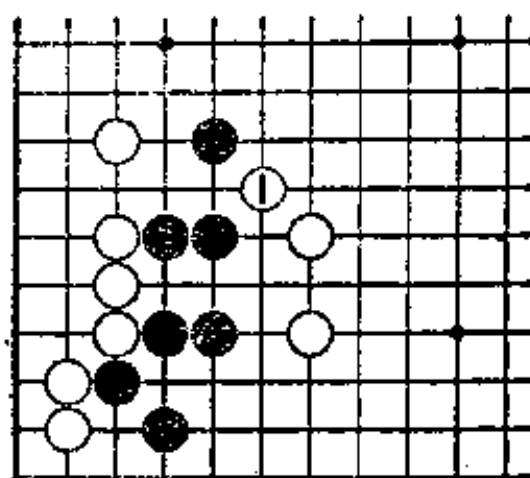
【第3型】

白1跳了一手，黑怎样在下边整形呢？接下去——

7图（本形） 黑2在棋形的要点上补一手正是本形。这里如放置不管，被白在2位觑断，黑的棋形就崩溃了。

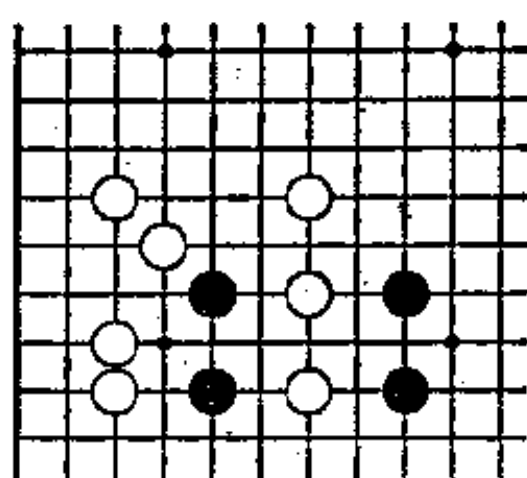
8图（战斗） 白也可以考虑先在1位觑断，于是黑2尖出应战。对白3，黑4压，之后形成复杂难解的战斗。

练习题



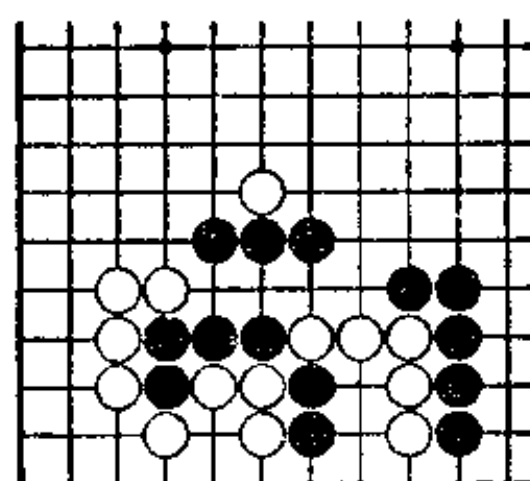
第 1 问 (黑先)

对白 1 的刺，请找出黑的下一手。



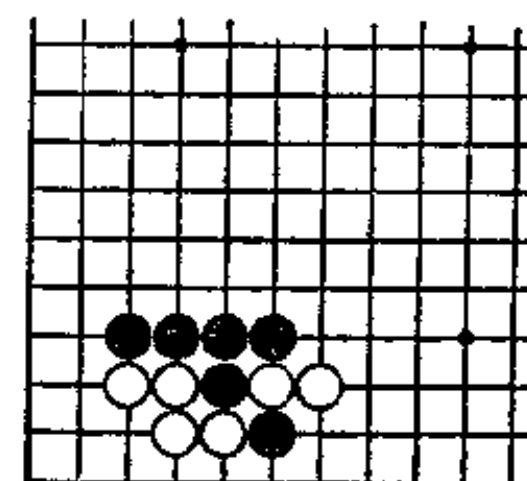
第 2 问 (黑先)

被包围的黑二子，怎样治孤呢？



第 3 问 (黑先)

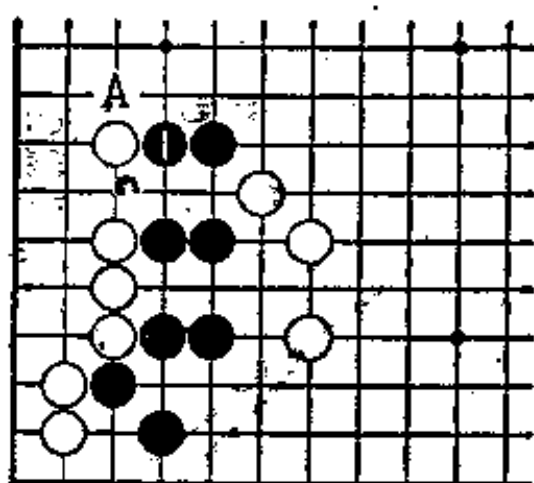
黑二子已告危急，但还没有被吃。你能把它们救出来吗？



第 4 问 (黑先)

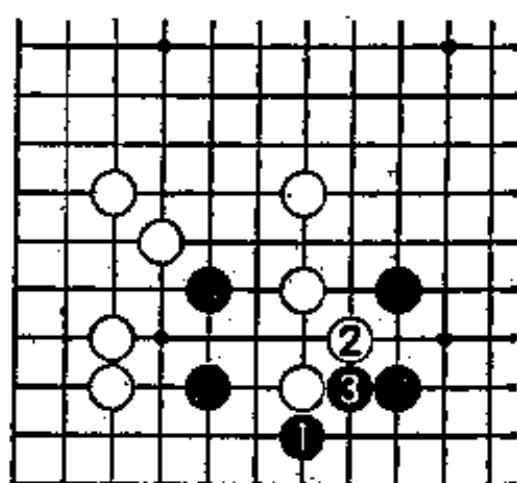
如果准备在下边定型，黑应该怎么下呢？

练习题解答



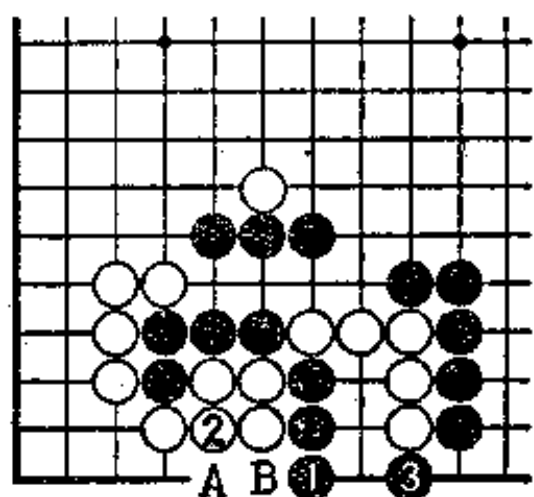
第1问解答

黑1双是正解，白大致要在A位后手补。



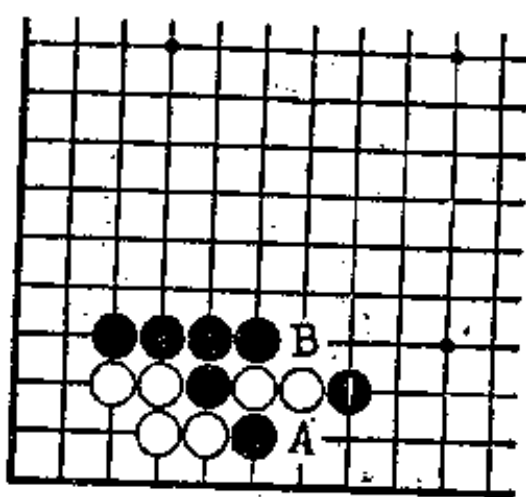
第2问解答

黑1从下边托便可渡过。对白2，黑3是重要的一着棋。



第3问解答

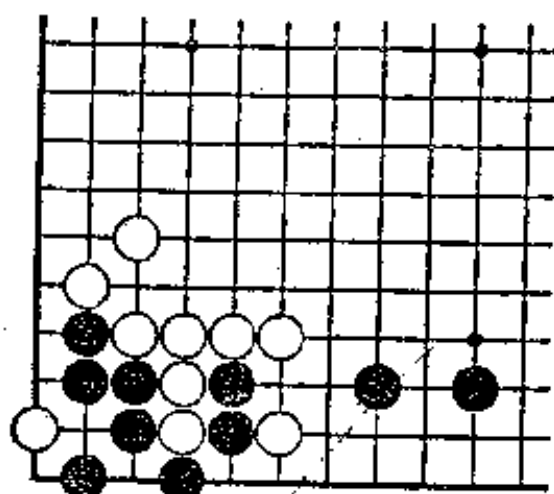
黑1的立是手筋。白2如不补，则黑2位扑，白A、黑B，白被吃。



第4问解答

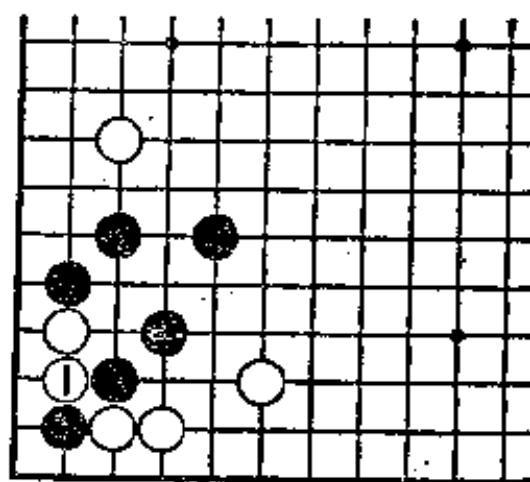
黑1是严厉的手筋，以下白如A，则黑B挡；白如B，则黑A。

练习题



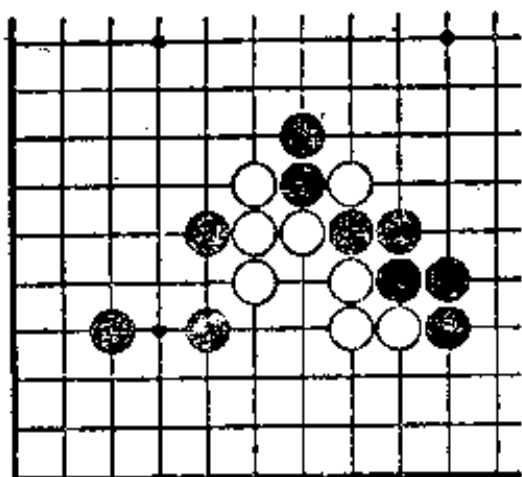
第5问 (黑先)

左边的黑棋只有一只眼，怎样把它们救出去呢？



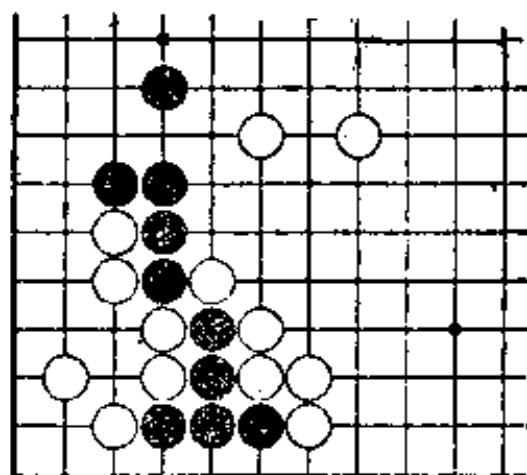
第6问 (黑先)

对白1的切断，黑应该怎么应呢？



第7问 (黑先)

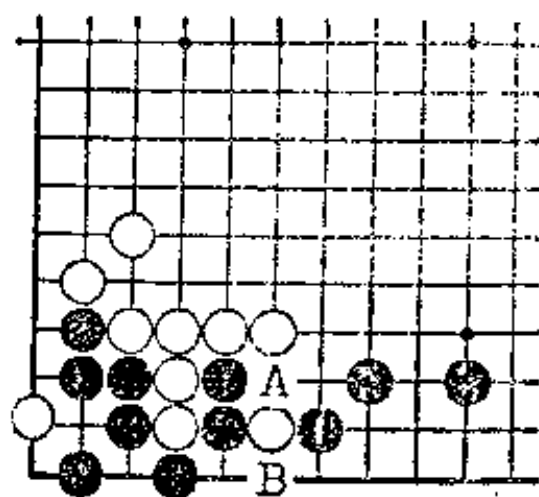
要想攻击白棋，下一手黑应下在哪儿呢？



第8问 (黑先)

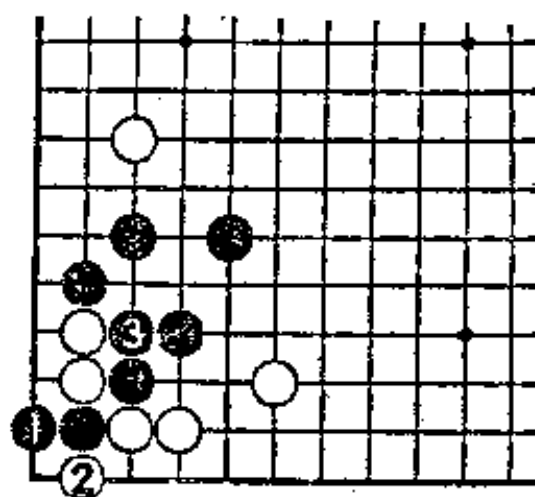
请利用下边被吃的黑五子。

练习题解答



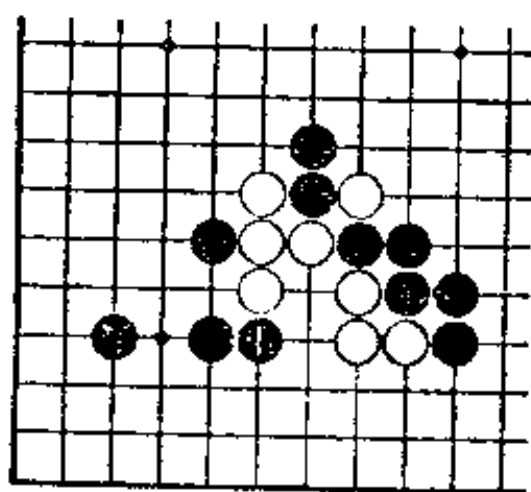
第5问解答

黑1尖顶是好棋。以下白如A则黑B；白如B则黑A。



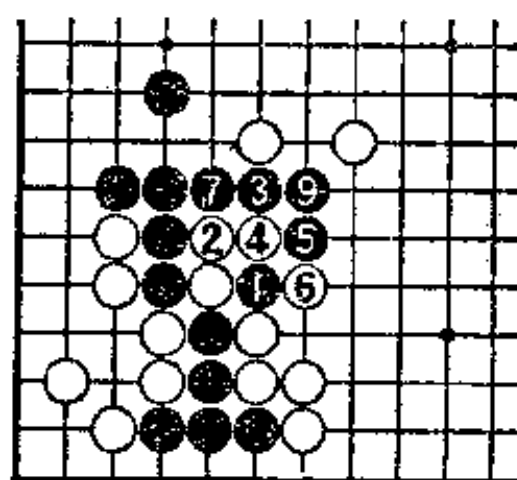
第6问解答

黑1立是手筋。白2扳，黑3紧气，白无计可施。



第7问解答

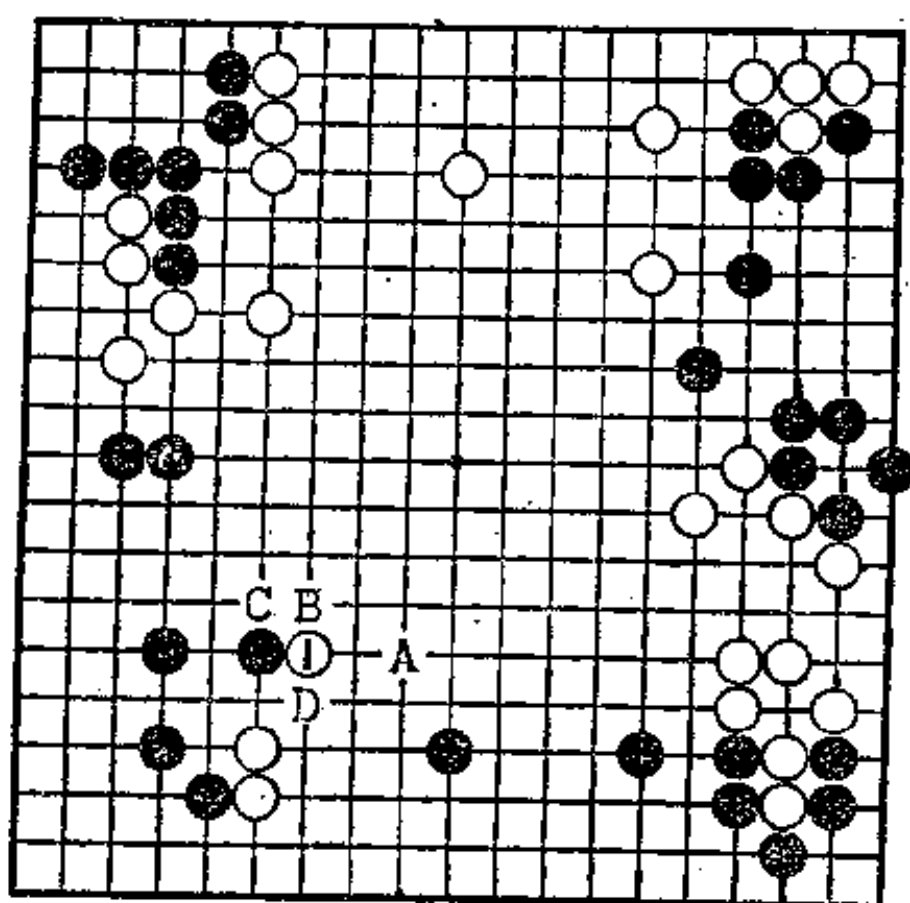
黑1是破坏白棋形的要点。白棋立即成为无根浮棋。



第8问解答 ⑧=●

黑1打、3枷是手筋。以下5、7滚打，再9粘，黑成功。

练习题



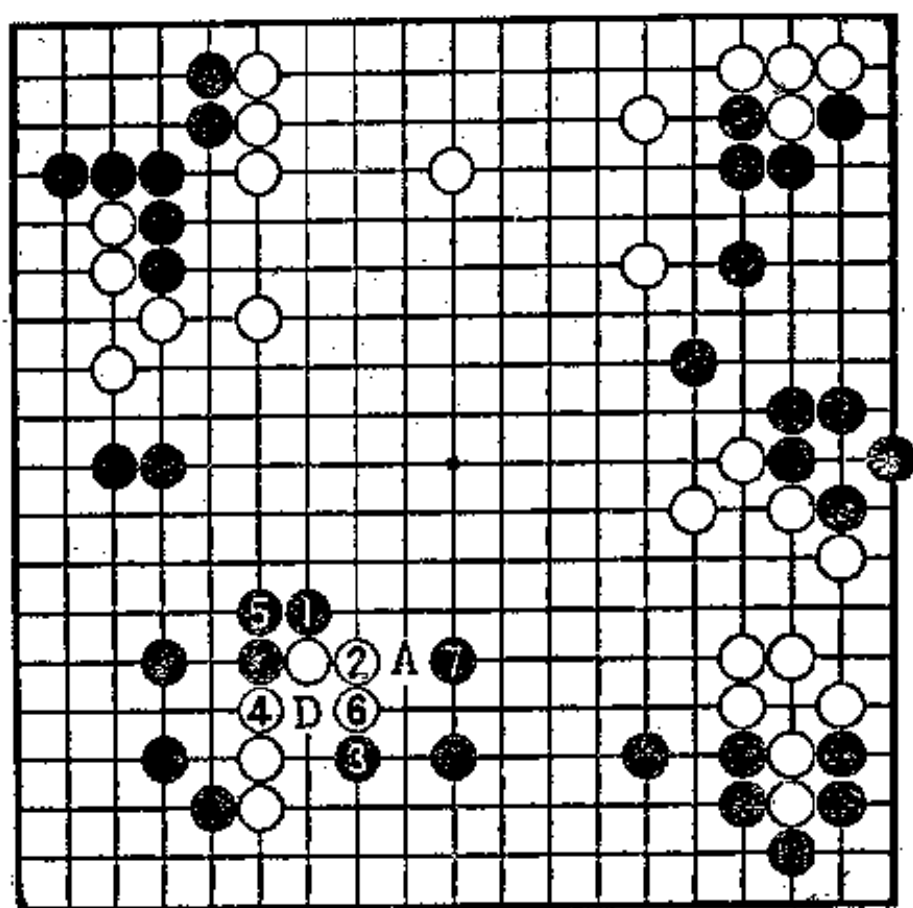
第9问 (黑先)

白1靠，企图逃出二子。象这种场合，黑应怎样攻击白棋呢？请仔细计算一下。

- ① 黑在A位飞攻。
- ② 黑在B位扳。
- ③ 黑C位长。
- ④ 黑在D位扳断。

请指出哪一种下法是正着，并计算出七手棋来。

练习题解答

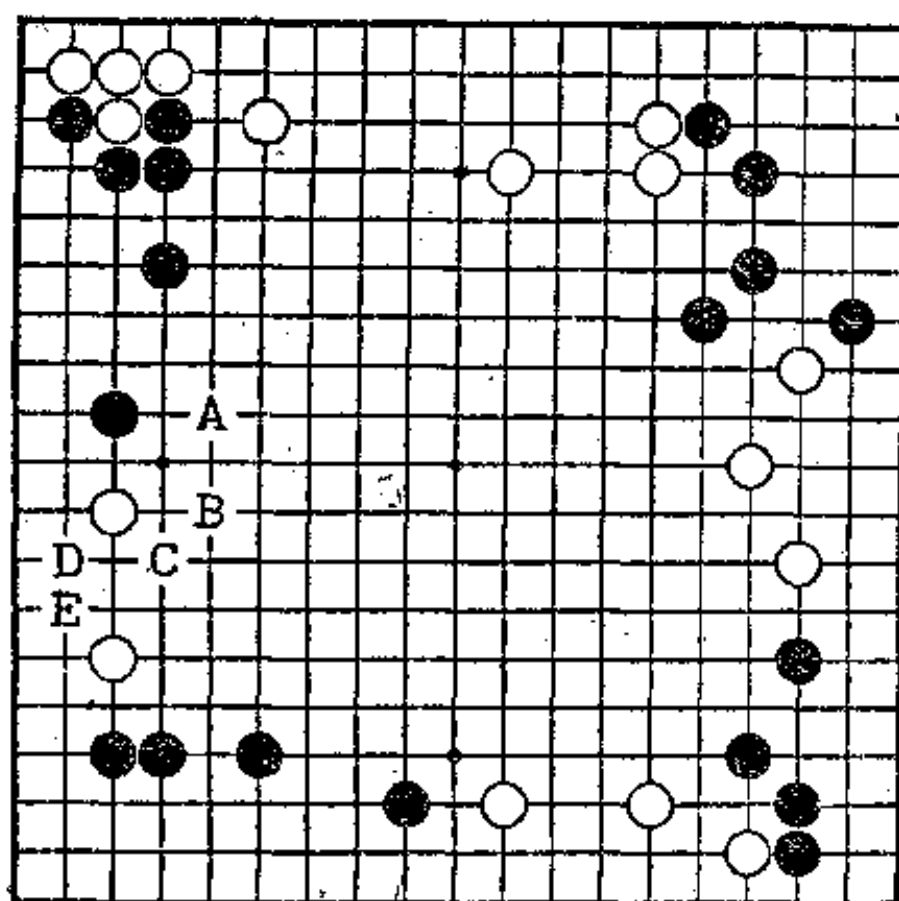


第9问解答

黑1扳是正确的。白2如长，则黑3在要点上觑断，这是严厉的攻击手段。假如白4、6整形，黑5、7就展开大规模的攻击。

问题图中的四种下法：黑1可得100分；黑A位飞攻可得60分；黑5位退可得70分；黑在D位扳断毫无成算，所以不及格。

练习题



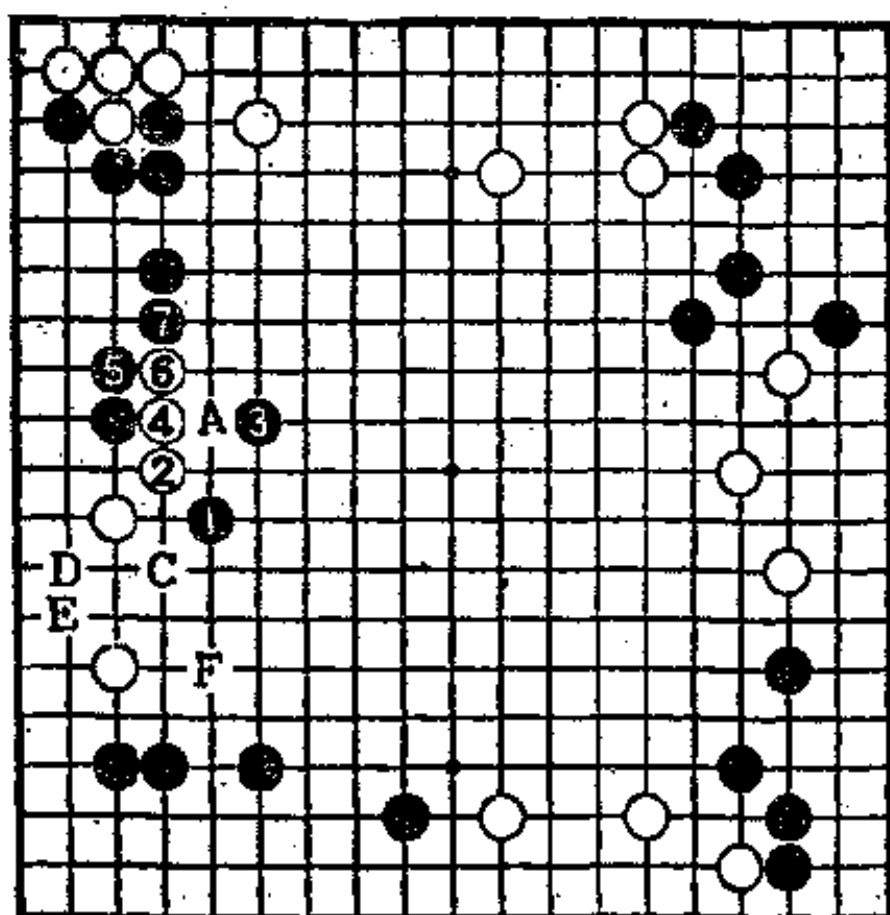
第10问（黑先）

请先审视全局，就会发现白棋各处都比较薄弱，但何处最弱呢？也就是何处是黑的攻击目标呢？

左下白二子被上下黑棋紧紧逼住，显然最弱。那么对这样的白棋应该怎样去攻击呢？

攻击的下法请从图中的A至E等五点里选择。

练习题解答

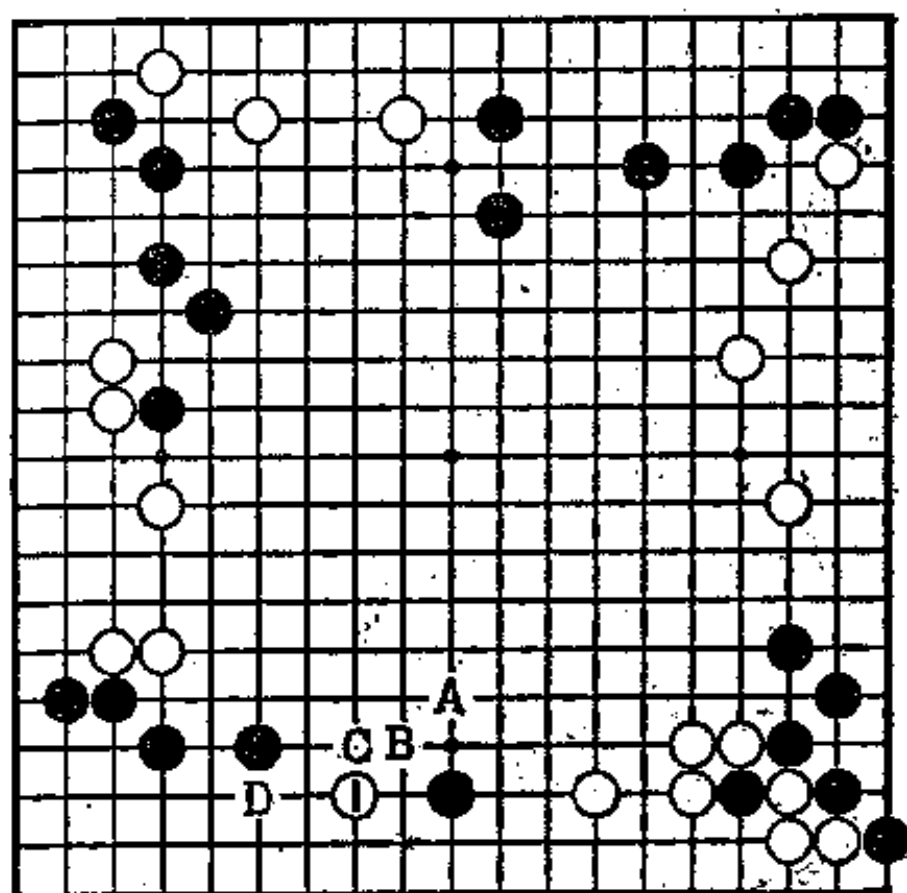


第10问解答

在周围黑棋都很强大的场合，首先从中央方向攻击，这是思考方法的原则。所以，黑1的攻击是严厉的，可得100分。至黑7，白形很苦。途中，白2如改F位关，由于在下边坚强的黑棋处行棋，所以不是好下法。总之，黑1至7是攻击的要领，应牢记。

其他四点：黑A位关有些缓，所以只得80分；黑C使白巩固，得70分；D、E从下边攻击方向错误，只能得60分。

练习 题

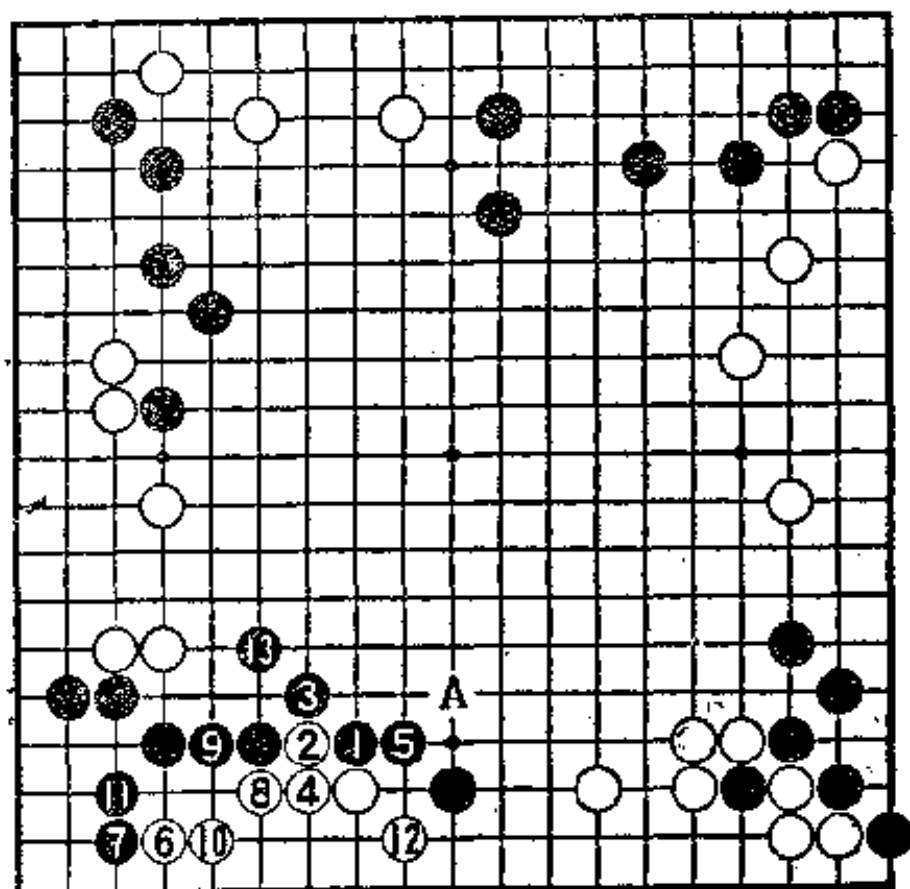


第11问 (黑先)

白1打入当然是好点，那么对这个白子，黑应该怎样攻击呢？注意，要想去吃它是无理的。此外，右边白棋十分坚固这一点，也请注意。

- ① 黑A关起大举进攻。
- ② 黑在B位小尖，强硬地封锁。
- ③ 黑在C位靠压。
- ④ 黑D守住角地。

练习题解答



第11问解答

因为右方的白棋很坚实，所以黑被分割是危险的。黑1靠压是正着，可得100分。

对白2的挖，黑3以下至13定型。白虽然破了一些黑地而做活，但黑也得到了相当厚实的外势，足以和白的实地相对抗。

问题图中黑A可得60分，B位是80分，D位不及格，只能得50分。

这种场合，黑1如在8位守角，乍看是好棋，但被白于5位尖出，右边黑一子顿成被攻击对象，所以黑不行。

第二章 基 本 定 式

对于十级程度的爱好者来说，即使不知道定式，也不大会影响到他们之间的胜负。

这是什么原因呢？比如对手就算知道一点定式，你不管应的正确还是不正确，由于其中变化非常之多，对手同样会迷惑起来。

不过，要想达到五级或者比这更高的程度，无论如何也必须大致掌握基本定式。在序盘出现的许多定式，如果不知道它们的变化而随便去走棋，就会在布局阶段早早地招致不利形势。

因为业余棋手在实战中象这样的情况很多，所以请努力学习定式。

一 关于定式

1 什么叫定式

所谓定式，就是黑白双方在角部的正确对应，也就是双方互不吃亏的最佳变化。

总之，角部的战斗如按定式走棋，大致就会以势均力敌而告一段落。如果变化结果只对一方有利，就不能称其为定式。但是，这里还有一个局部和全局的关系问题。比如，既有局部吃点亏，但于全局有利的定式，也有局部势均力敌，但从全局来看则不好的定式。

除此之外，还有脱先定式。由于一方脱先，所以在这一局部，尽管全力对抗，脱先的一方当然也会有所不利。但正因为脱先的一方在保证不受大损失的前提下，能以先占别处好点的利益来补偿，所以也属定式范围。

定式包括星定式、三三定式、小目定式、高目定式及目外定式等等，其数量有几千个都不止，所以在本章仅举出最基本的定式，或者是经常使用的定式，作为研究的对象。

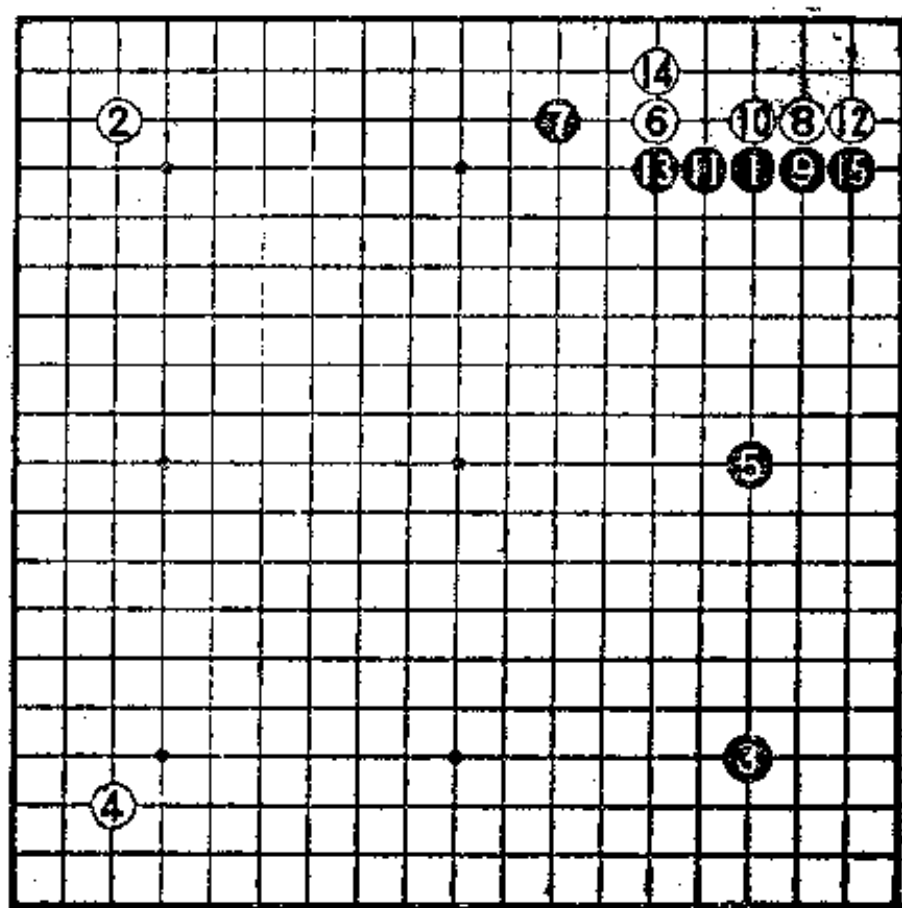
2 布局 and 定式的关系

实战中的布局，大都从占角开始，所以定式在布局阶段出现的最多。总之，布局 and 定式之间有着不即不离的关系，所以定式的使用方法，就关系到布局是否有利。

以下举一个例子看一下。

1 图（实例）

在右边黑 1、3、5 占星位，就是所谓的三连星布局。



1 图

对此，白 2、4 走三三对抗。

白 6 在右上挂角时，黑 7 一间夹，于是白 8 点三三，形成至黑 15 的变化。右上角的变化是最近极为盛行的一种定式。

象这样，在使用各种各样的定式的同时，推动了布局的进行。

3 定式的分类

因为定式是在角部产生的变化，所以用第一着占角的情

况，将它们分类。

① 星定式：是指 2 图黑 1 的第一着下在星位，所有在此之后派生的定式。

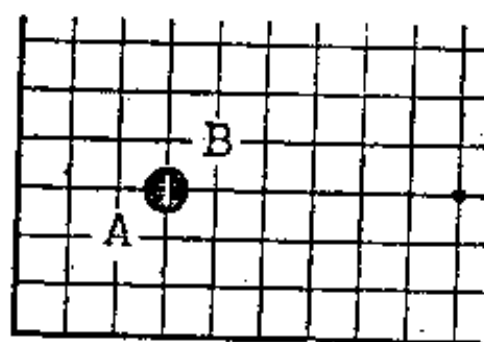
② 三三定式：2 图黑的的第一着下在 A 位三三，此后所派生的定式都是三三定式。

③ 小目定式：是指 3 图黑 1 或 A 位占角后，所产生的定式。

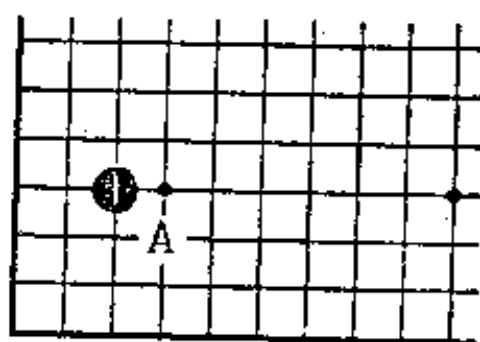
④ 高目定式：4 图黑 1 或 A 位占角后，所产生的定式，即高目定式。

⑤ 目外定式：5 图黑 1 或 A 位占角后，所派生的定式，即目外定式。

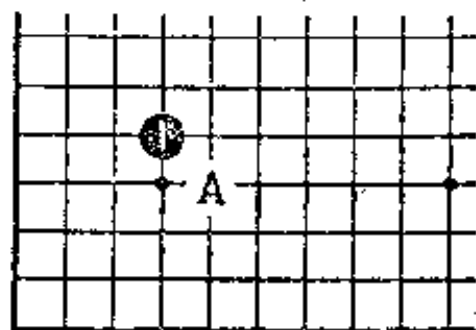
除此五种类型之外，还有五五定式（2 图的 B 位）由于这种定式在实战中极为少见，所以未加收入。



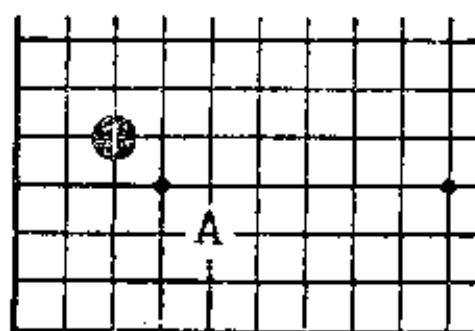
2 图



3 图



4 图



5 图

二 星定式

1 星定式的周围

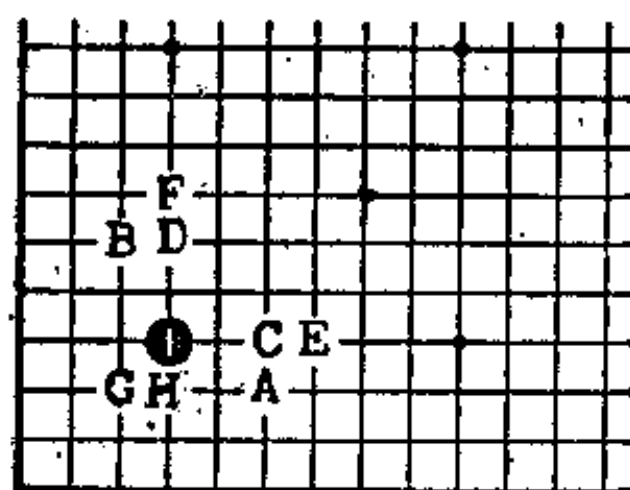
1图（对星的挂角） 黑1占星位。以此为中心产生的各种定式变化，全都称为星定式。

对黑1，白有各种各样的挂角方法。

- ① 小飞挂（白A或者白B）
- ② 一间高挂（白C或者白D）
- ③ 二间高挂（白E或者白F）

以上三种是最常见的挂角方法。

此外，白还有在G位三三点角的变化，但如果突然去点角，则会受到黑的压迫而失去妙味。因此，一定要根据布局进行的情况，再决定是否点三三。点三三的变化在后面将举一些例子说明。再有，对黑1，白也有在H位托的手段，由于这是一种比较特殊的下法，所以请读者去参阅专门讲定式的书。



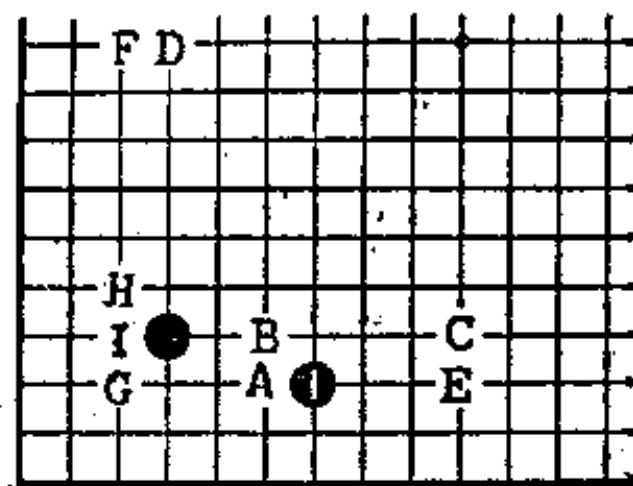
1图

2 星的防守

对黑的星位，白不一定马上来挂角，也有可能先占其他好点。象这样的情况，黑如果没有发现其他好点可下，当然可以考虑在星的周围防守。其主要方法如 2 图——

- ① 大飞守角（黑 1）
- ② 小飞守角（黑 A）
- ③ 单关守角（黑 B）
- ④ 从星向边上开拆（C 位、D 位或者 E 位、F 位）

从星的特点来说，以上四种防守，无论哪一种，白都有在 G 位三三侵入的手段。和其他用二手棋就能守住角的情况不同，星位要想守住角地，除黑 1 大飞外，还要在 H 位小尖或 I 位并。甚至用三手守角，白有时也能侵入。然而，尽管星位有此弱点，但在取势和速度快方面，它的效率比小目或三三要高，这就是星的长处。

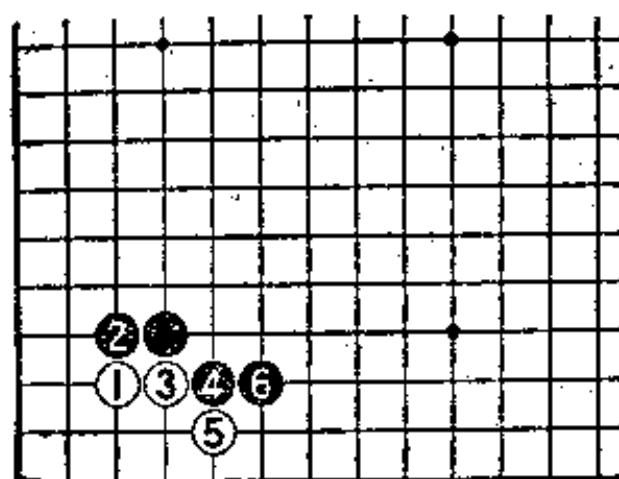


2 图

3 白点三三

3图 (黑的挡)

对白的点三三，黑2挡（黑也可以在3位挡）、白3长、黑4扳，至黑6长，接下去——

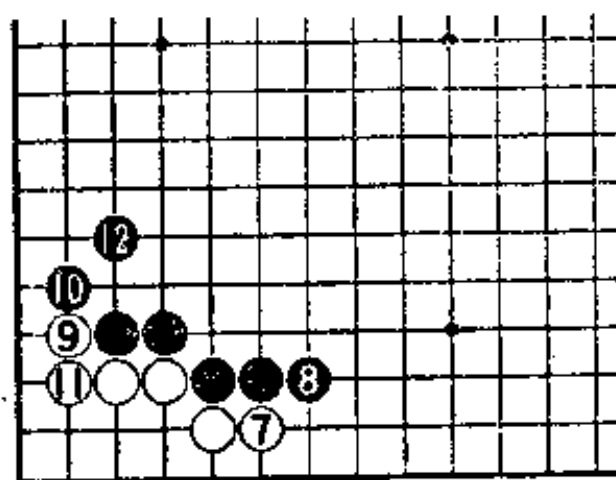


3图

4图 (告一段落)

白7以下到黑12告一段落。白虽得到角上的实地，但让黑得到了强大的外势。在这一局部，黑有利。

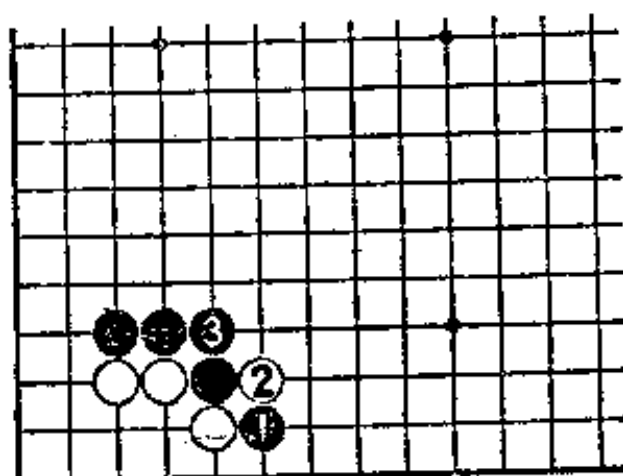
再者，3图的黑6还有其它下法——



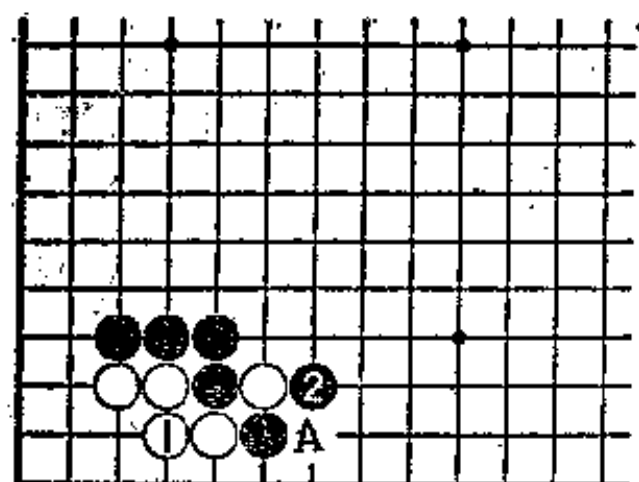
4图

5图 (连扳) 黑

1可以连扳，这也是一种严厉的下法。对白2，黑3粘。此后——

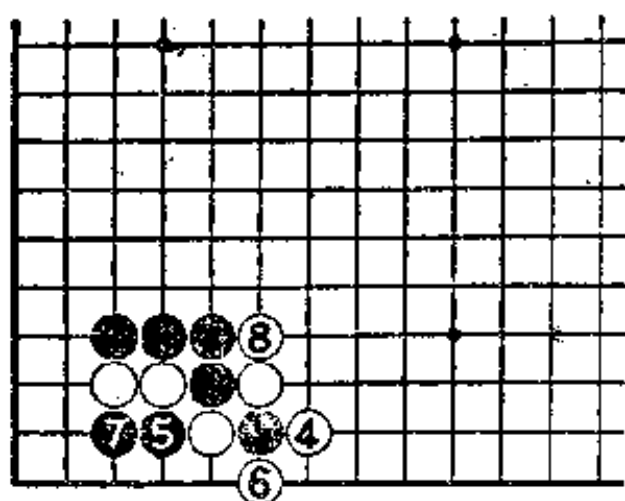


5图



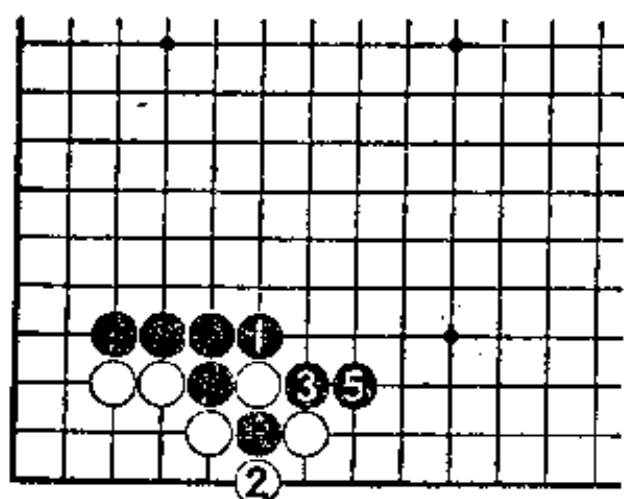
6图

6图 (白失败)
白1粘是恶手! 被黑2征吃, 角上还要后手补活, 白显然不行。在征子不利的情况下, 黑2可以在A位退, 白仍然不利。



7图

7图 (续5图黑取角地) 白4打吃黑一子, 黑如想取角上实地时, 可以黑5、7断吃角上白二子。不过, 白8压后, 白在右边也取得厚味, 可以满足。黑如讨厌这种变化, 那么黑5——



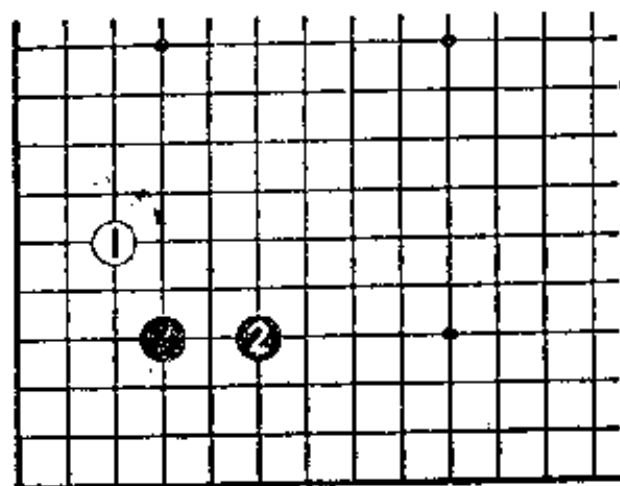
8图 ④=②的上

8图 (外势) 黑1至5的定型, 形成厚壮的外势, 是很有力的下法。

4 一间关应

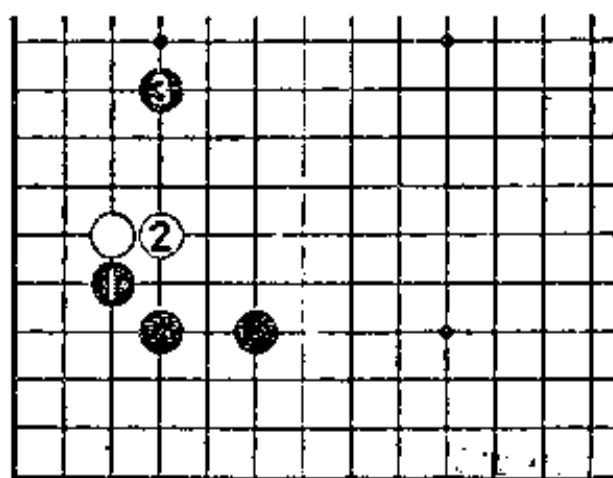
9图（一间关）

黑2就是以一间关应的姿态。它在补强黑星的同时，对白1施加压力。白如脱先——



9图

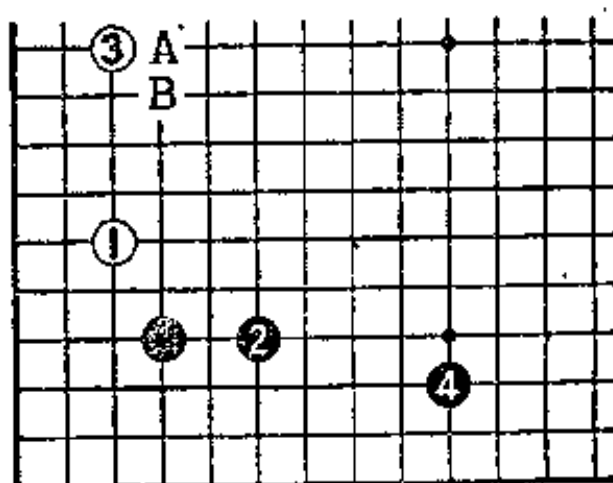
10图（攻击） 黑1尖顶逼迫白2长，让白走重后，黑3再二间高夹，展开攻击。这是攻击的要领。



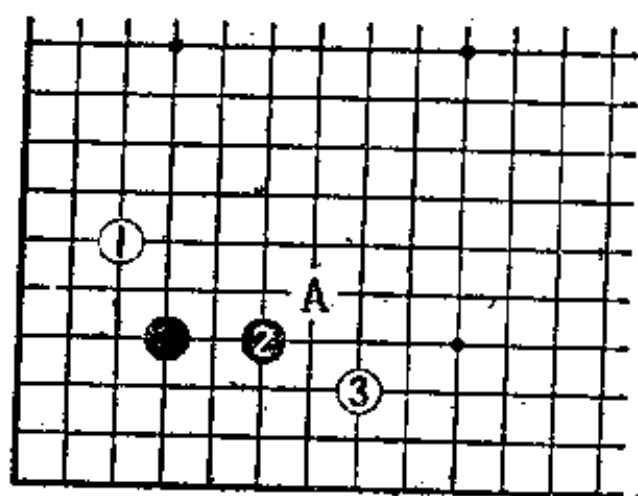
10图

【第1型】

白3如开拆（或者在A、B位开拆），黑4也抢占下边的好点，这也是一种定式。

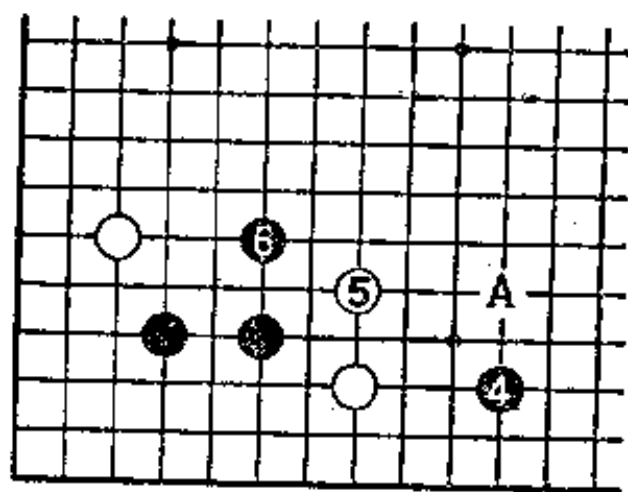


第1型



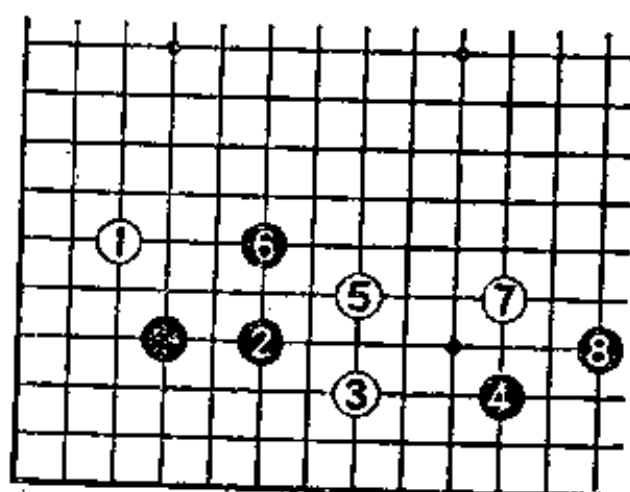
11 图

11图 (拦逼) 白3直接拦逼当然也可以考虑，于是黑在A位尖出，瞄着左右的白子。这也是一种定式变化。



12 图

12图 (夹击) 黑4夹击是一种严厉的下法。白5如逃出，则黑6顺调跳出切断白棋的联络。请注意：黑6如改在A位关，让白在6位飞封，是绝对不行的！



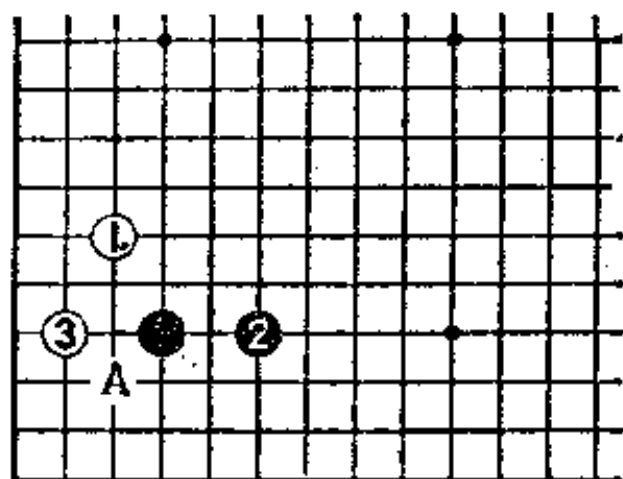
第2型

【第2型】

12图的黑6后，对白7的镇，黑8小飞应是通常下法。

13图 (小飞进角)

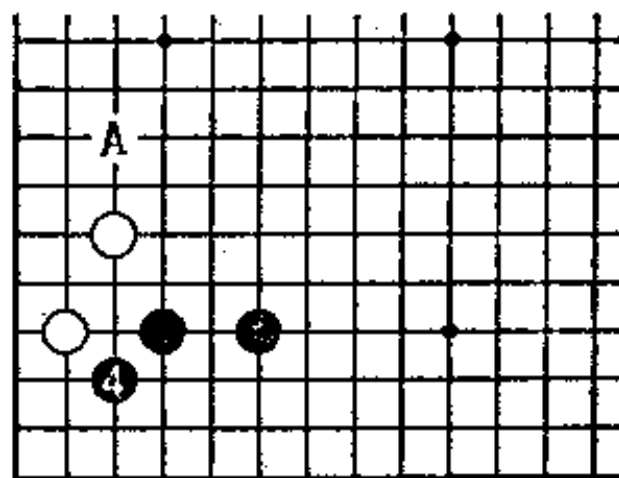
白如想在这里定型，可采用白3小飞进角的下法。以下白如再于A位小尖一手，便可取得角地，同时让黑二子成为浮棋。黑当然无法忍受，所以——



13图

14图 (应的要点)

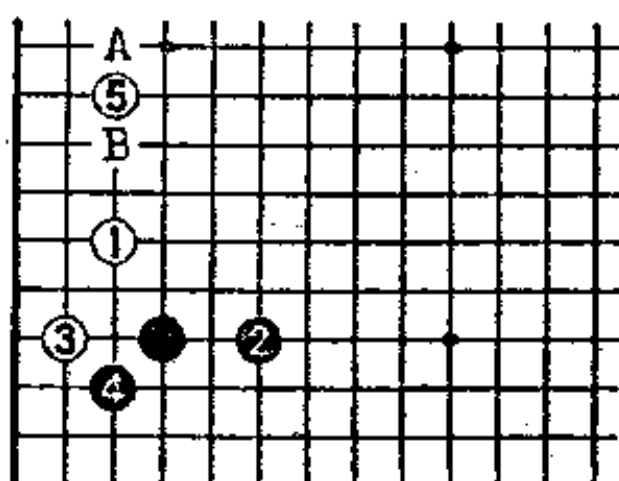
黑4的尖刻不容缓！黑4应一手后，下一手在A位夹击就变得非常严厉。



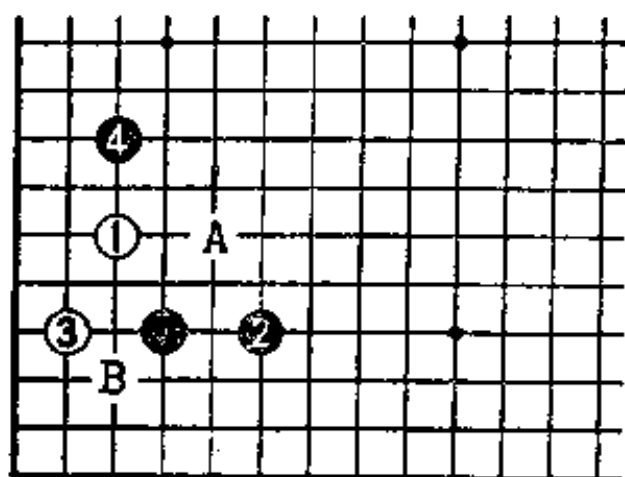
14图

【第3型】

白5拆二后，定式告一段落。这是星定式中使用最多的一种型，请务必记住。还有，白5如贪心地在A位多拆一路，就会遭到黑在B位的打入，这一点要注意。

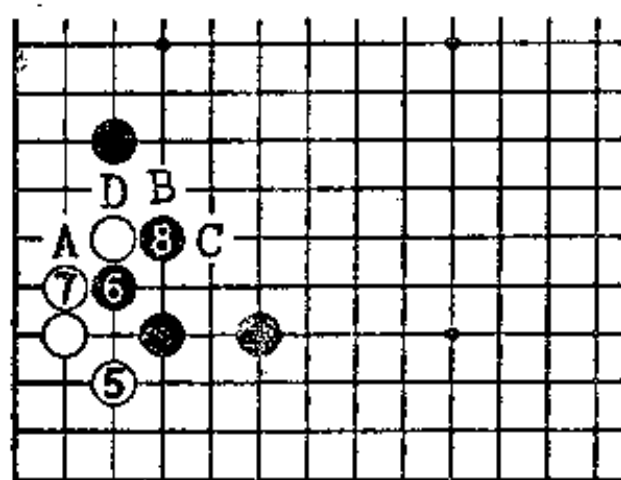


第3型



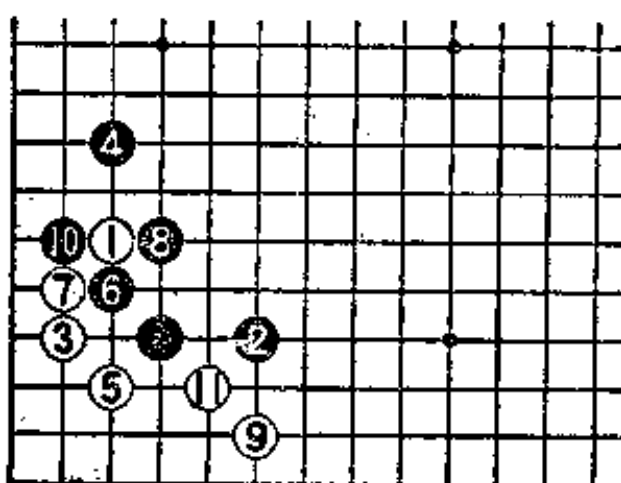
15 图

15图（反击） 对白3的小飞进角，黑也有在4位反击的下法。对此，白如在A位跳出，被黑抢回B位的要点，白则成了受攻击的姿态，因此，白势必——



16 图

16图（封锁） 白5占角上的要点，以下黑6、8封锁是必然的。接着，白可以A位粘，则黑B位长告一段落。根据征子关系，黑8后，白也可B位扳出，形成黑D、白A、黑C的变化。



第4型

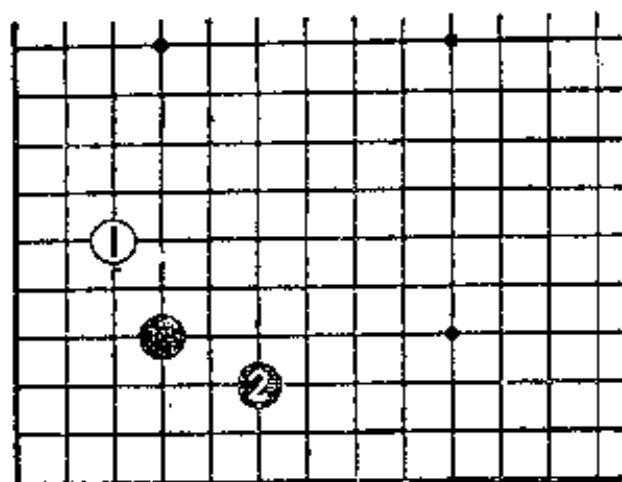
【第4型】

根据周围情况，白9大飞的下法也是可以的，于是黑10打吃白一子，这也是定式。

5 小飞应

17图 (小飞应)

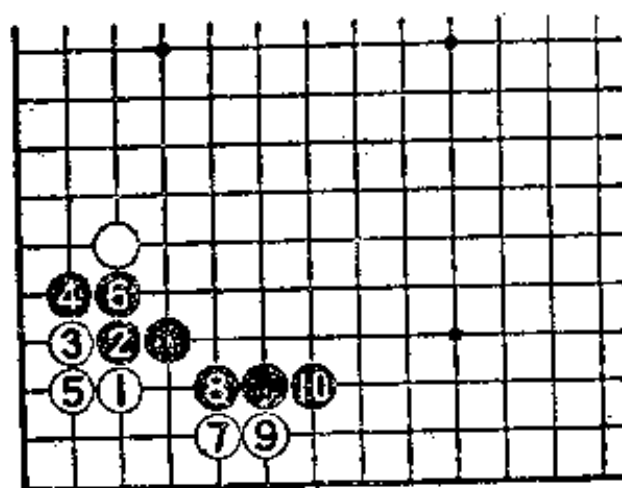
黑2的小飞应是一种坚实的下法。虽然这么下显得有些狭窄，但正因为坚实，所以白不能去马上点三三。比如——



17图

18图 (点三三)

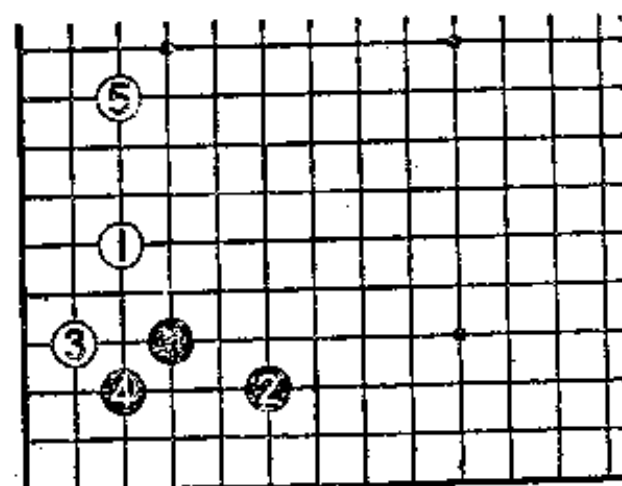
白1如点三三，则黑2以下至10形成厚壁。即使白先手活角，黑获得的外势也是极厚壮的，结果白得不偿失。



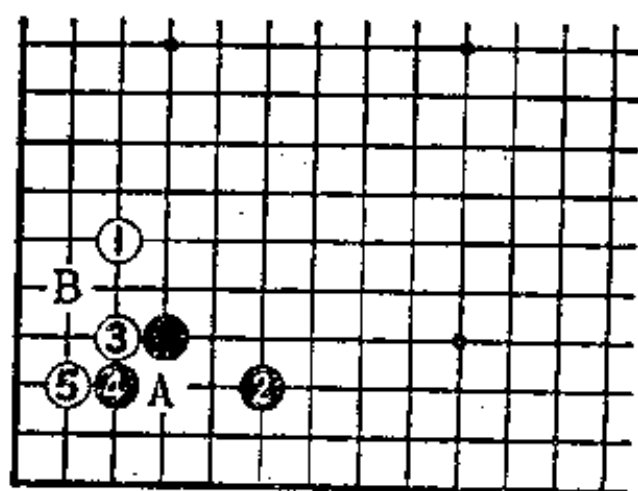
18图

【第5型】

白3小飞进角，黑4守角部要点，于是白5拆二补棋。这一定式和第3型的要领相同。

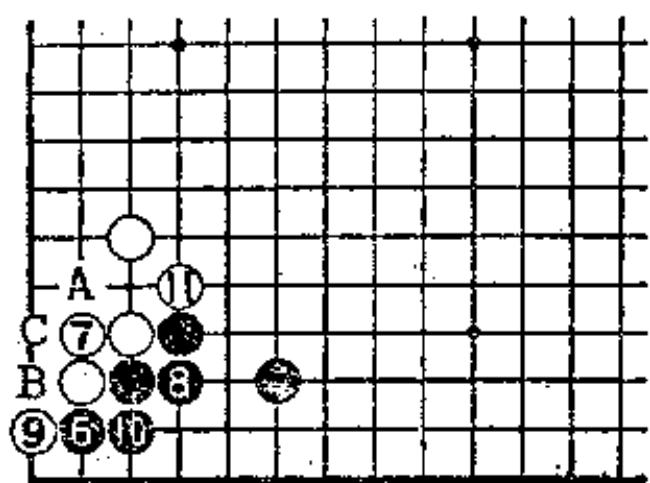


第5型



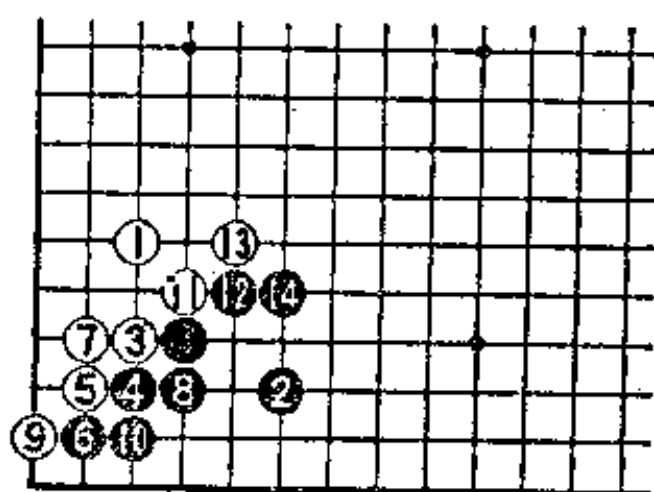
19图

19图（白寻求安定的下法） 白如想在这里确保安定时，可以采用白3托、5扳的下法。对此，黑A位粘，让白B位补，再先手转占别处大场，是一种简明的下法。但是，不够严厉——



20图

20图（不要怕打劫） 有黑6连扳的对策，以下大致进行到白11，结果白眼形不如19图中B位虎丰富，故黑可满意。过程中，白7如在A位虎，则黑必须在B位打，不要害怕白在C位打劫。

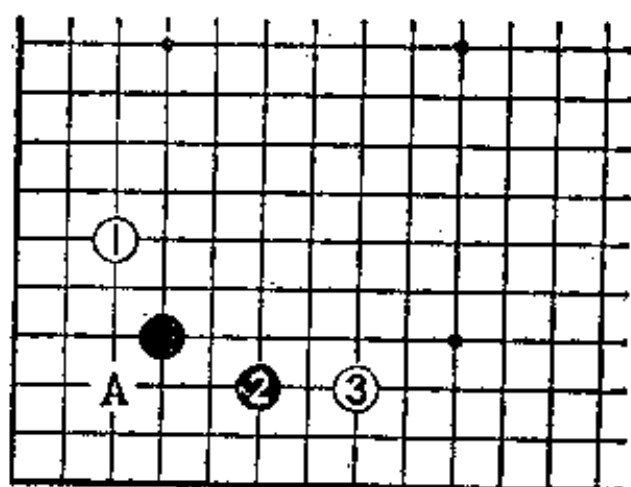


第6型

【第6型】

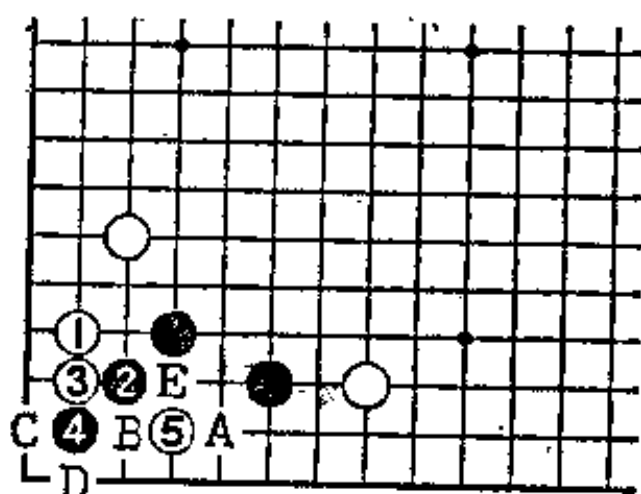
对白11，黑12、14扳长就很充分。

21图 (夹击) 黑2应时，白3也可能来夹击。黑如在这里脱先，则有被白在A位侵角的顾虑——



21图

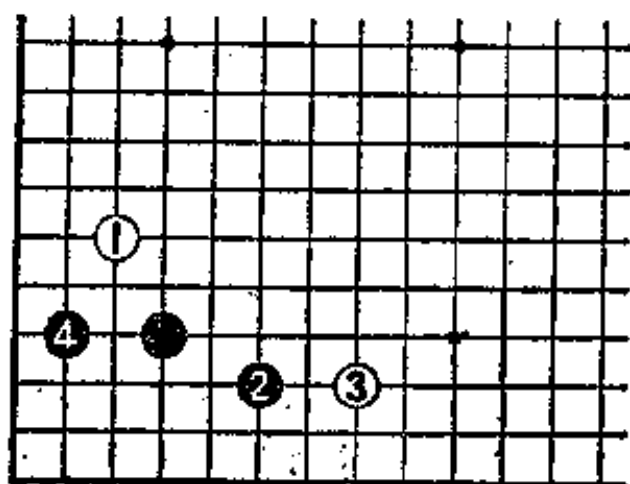
22图 (严厉地刺)
白1飞、3爬、黑4如扳，就产生了白5刺的严厉手段。根据情况，虽然黑也有A位尖顶的手筋（白如B，则黑C、白D、黑E），但涉及到征子关系，变化十分复杂，所以——



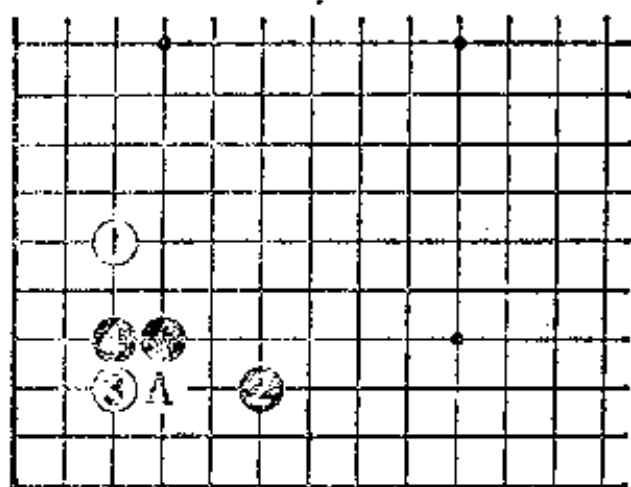
22图

【第7型】

黑4跳，在角上补一手，是简明坚实的对策。



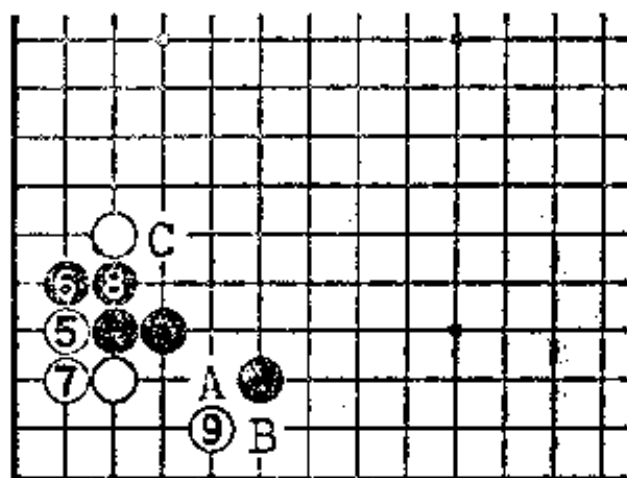
第7型



23 图

23图（点三三）

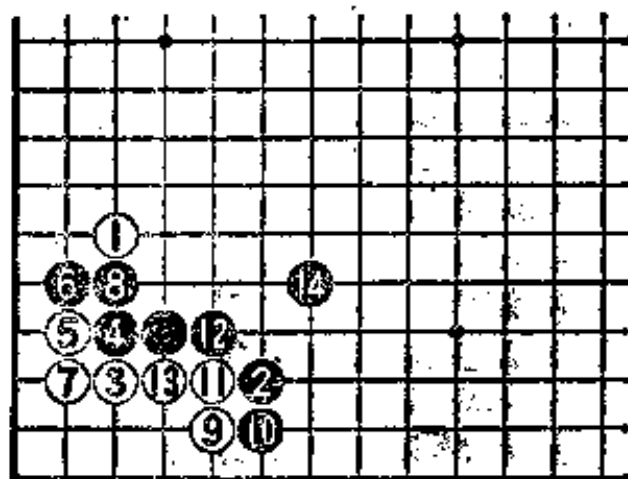
根据情况，白3立即点三三也不是不行。多数情况下，黑4挡是必然的一手。黑如错误地在A位挡，被白于4位联络，黑大亏。



24 图

24图（得外势可满足）

续前图。白5至9在角部做活，之后，黑既可在A位应，也可在B位挡，在C位扳也可以。这几种下法都可以获得厚实的外势，黑可满意。



第8型

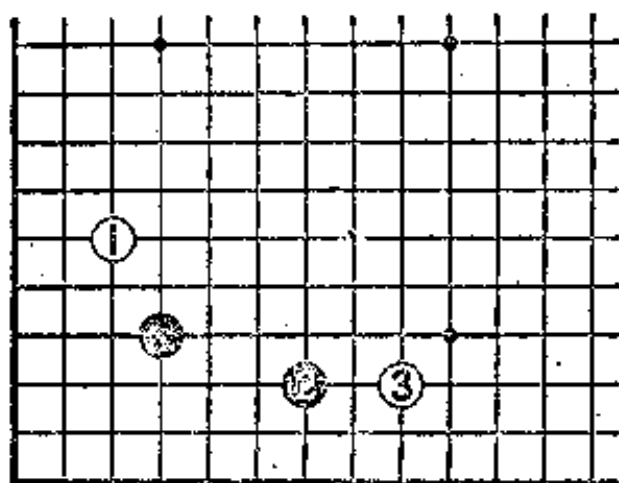
【第8型】

黑10挡，白11冲。黑12挡时，白13不可不补，否则角被杀。于是黑14再补，定式告一段落。

6 大飞应

25图 (白的夹击)

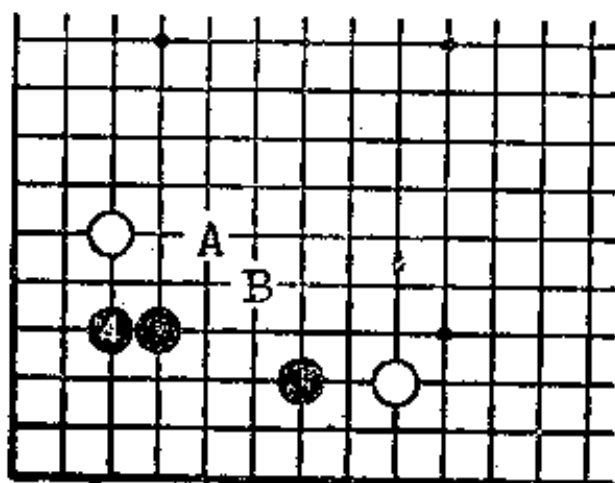
黑2大飞应也是一种定式。这种应法，角地当然要比小飞应大一些，但正因如此，产生了不安定因素。白3后，黑即使补角，也留有白侵入的余地。



25图

26图 (守住角)

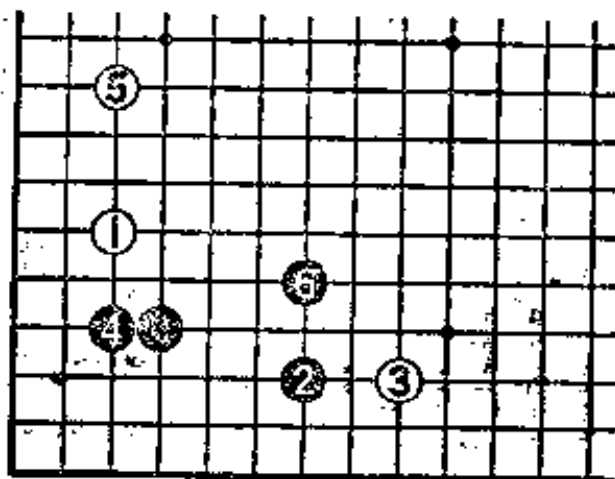
黑4守住角地就可以。以下白如A位跳，则黑有必要在B位补。



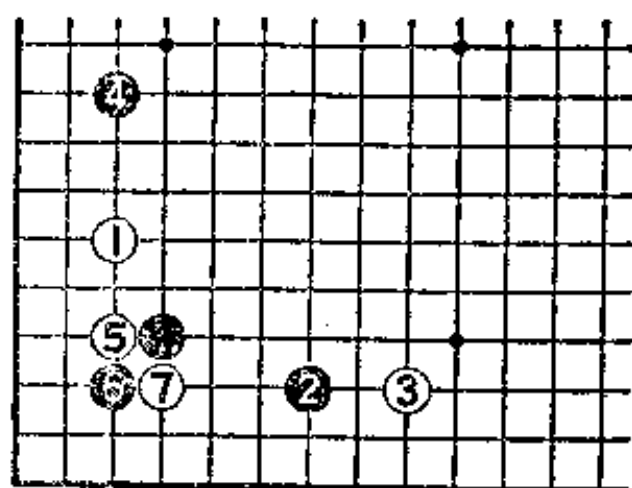
26图

【第9型】

白5如拆二，黑也须在6位跳补棋，否则白有打入的可能。



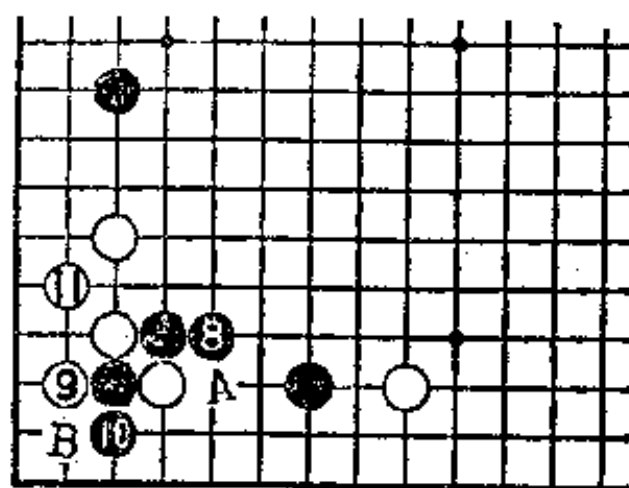
第9型



27 图

27图（扭十字）

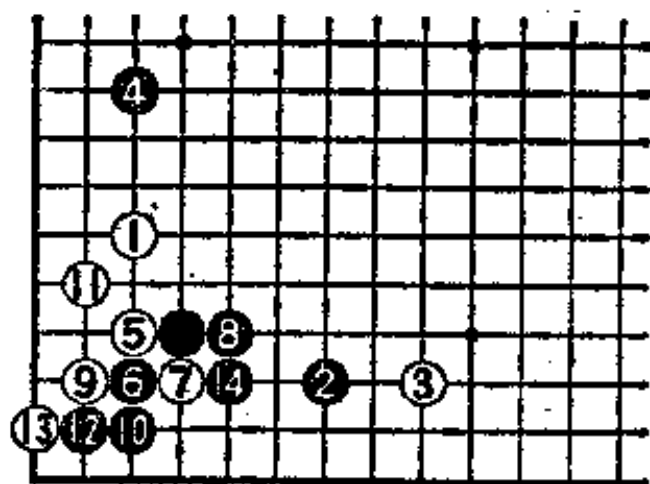
对黑4夹击的积极战法，白有5、7扭断的常用手段。对白棋来说，首先尽早谋求安定当然是正确的，但根据情况，设法让黑陷入混乱，趁机捞取便宜，也是一种有力的策略。



28 图

28图（黑也安定）

根据“扭断一边长”的格言，黑8长是简明的应法。白11虎时，黑如在A位吃，则被白在B位先手便宜。



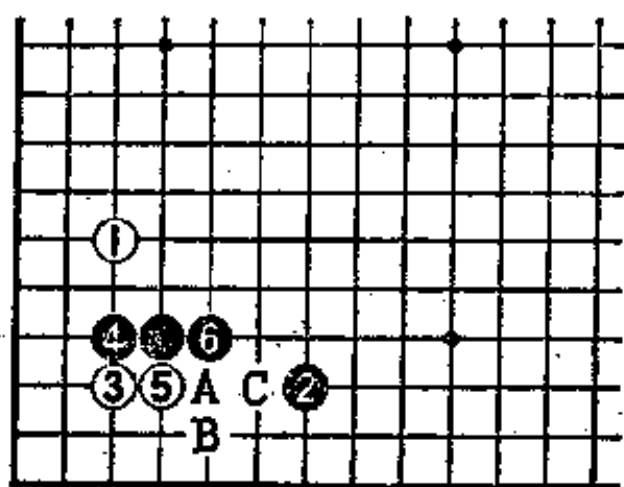
第10型

【第10型】

28图之后，黑12与白13交换一手，再黑14抱吃是这一变化的要领。

29图 (白点三三)

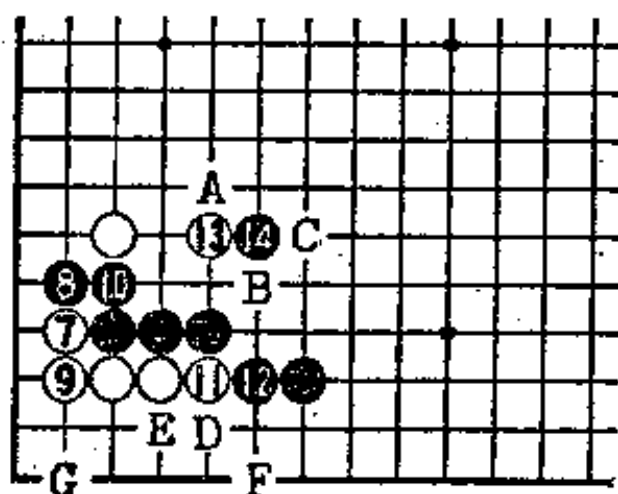
白棋也有立即在3位点三三的下法。黑4当然要从这边挡，对白5的爬，黑6长是通常的应法。假如黑6在A位扳，白B位扳，黑C位接，结果6位处徒生断点，黑不能满意。



29图

30图 (以厚味对抗)

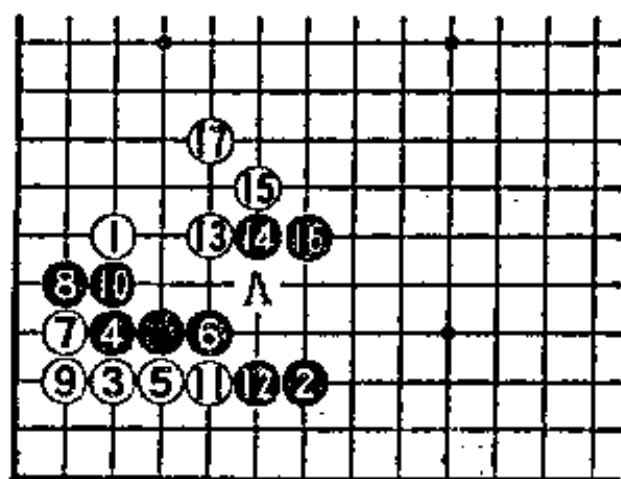
白7至13是普通下法。对黑14，白如A位退，则黑B位退或在C位并，在右边形成厚势。此外，下边黑D位扳，白E、黑F是先手，白不得不在G位补一手。请不要忘记这一点。



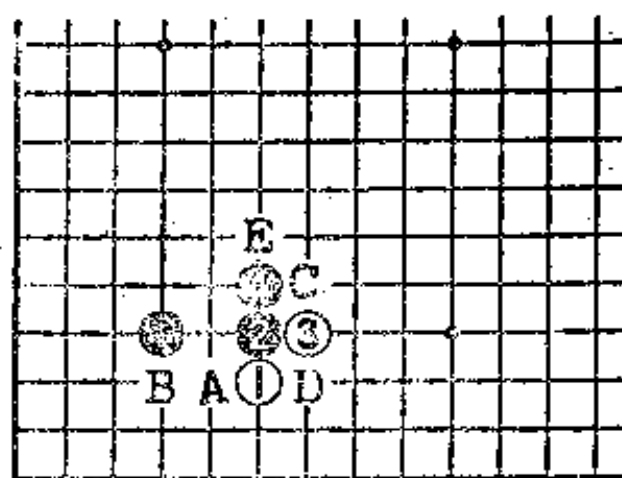
30图

【第11型】

对白15的扳，黑可考虑16退，也可考虑下在A位。



第11型

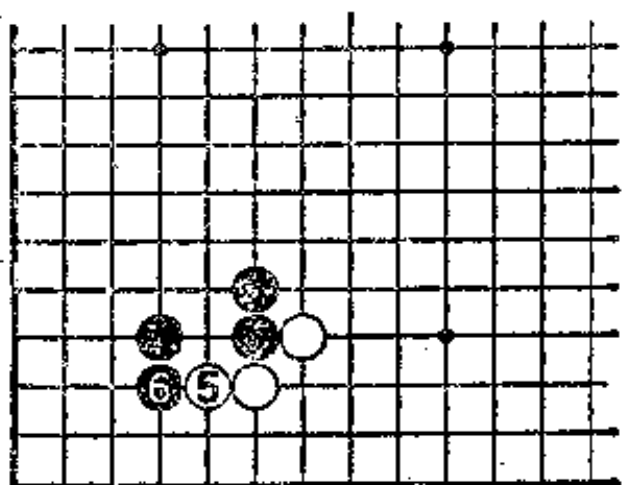


31图

7 靠压

31图(靠压的要着)

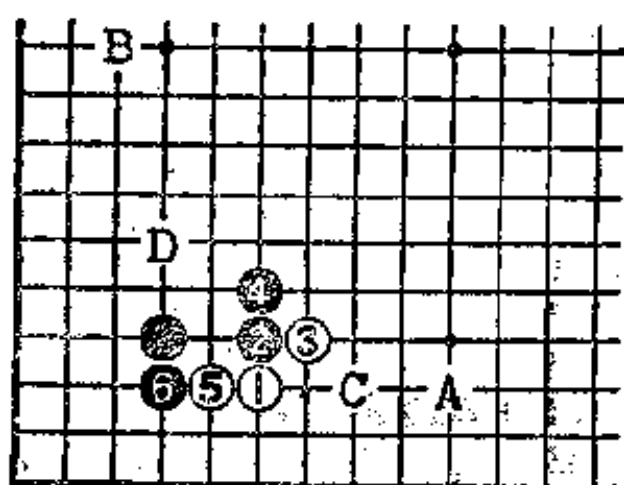
对付白1的小飞挂角，黑2压、4长的下法就是靠压定式。以下，白可以在A位长或在B位托。还有，白C、黑A、白D、黑E的变化也可以考虑。



32图

32图 (基本型)

白5长，黑6挡的变化，是靠压定式的基本型。



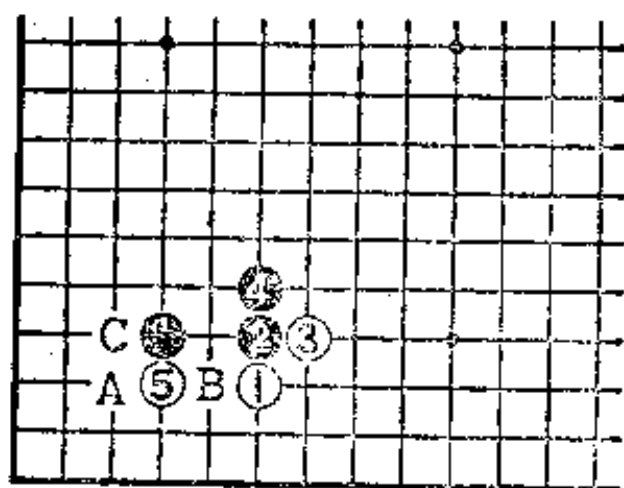
第12型

【第12型】

黑6之后，白A位拆，黑也在B位开拆，是常见的下法。再者，白如果在C位虎补。则黑坚实地在D位补棋就成为本手。

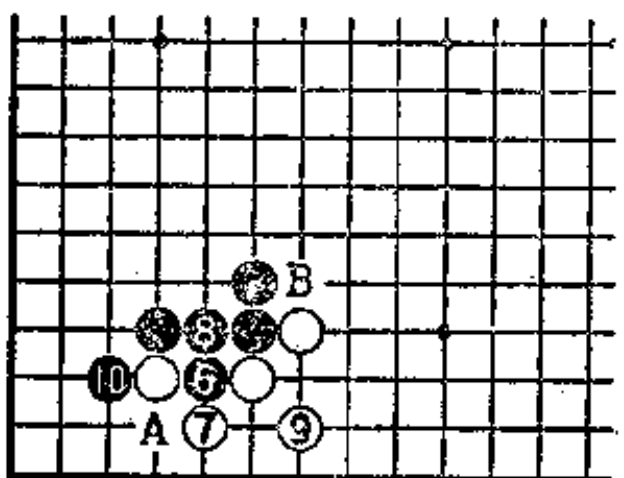
33图 (白托角)

对黑2、4的压长，白也有5位托角的变化。对此，黑在A位扳，白B后，黑再于C位坚实地粘，也是一种变化。



33图

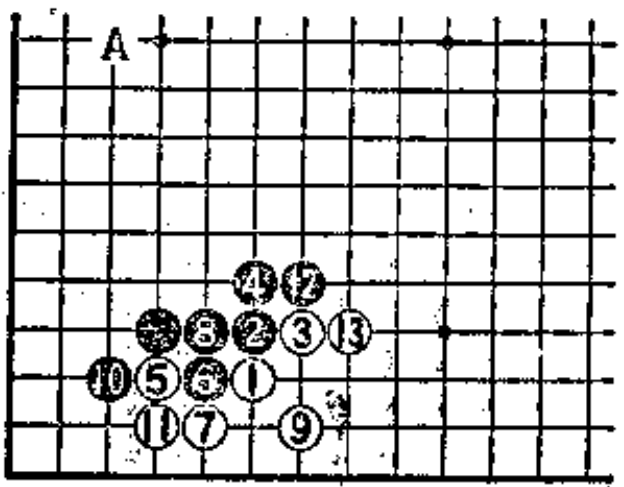
34图 (挖) 黑6挖很有力。白大致要走7、9，然后黑10打一手。白如B位压，则黑在A位提白一子就很充分。注意：黑10不能在A位断吃，否则被白于10位长出，黑失败。



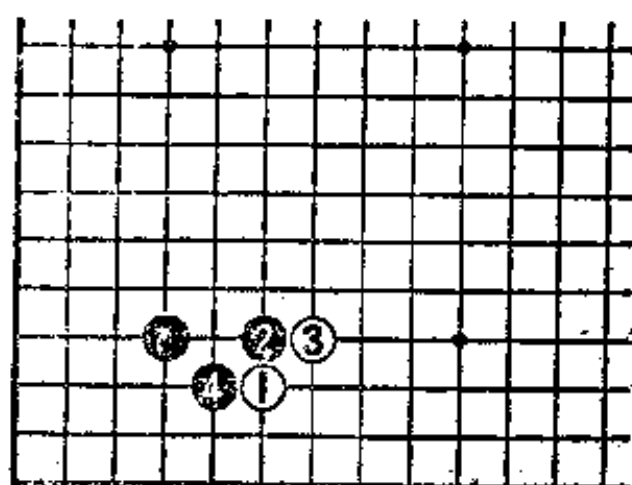
34图

【第13型】

黑11如粘，则黑12先压一手，再抢占左边的A位好点，是非常重要的次序。黑12如先在A位拆，被白在12位挡，黑大亏。这里是关系到双方势力消长的要点。



第13型

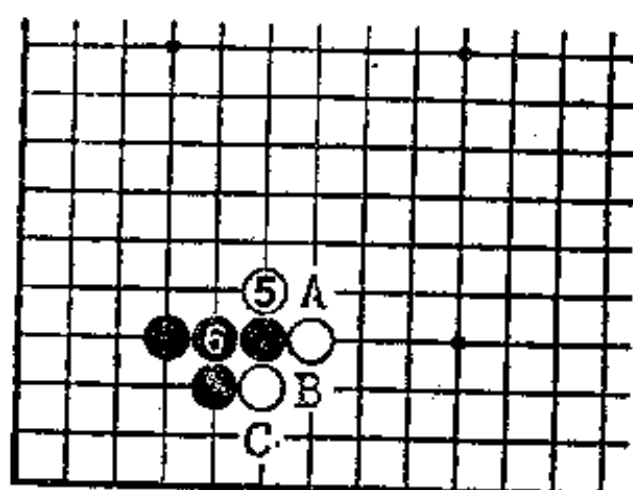


35 图

8 靠挡

35图(靠挡的要着)

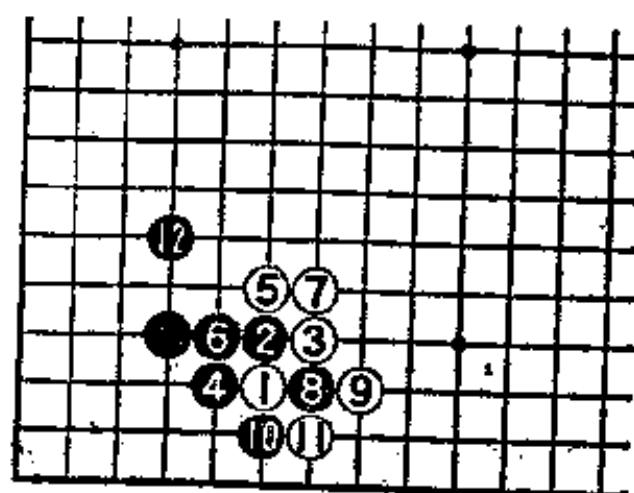
这次不是压长。对白3的扳，黑4挡住。这是专业棋手喜欢使用的下法，其特征是重视实地。接下去——



36 图

36图(变化的歧途)

对白5打吃，黑6当然要粘。此后，白究竟是在A位粘或B位粘，还是C位立，其选择是一个复杂的问题。



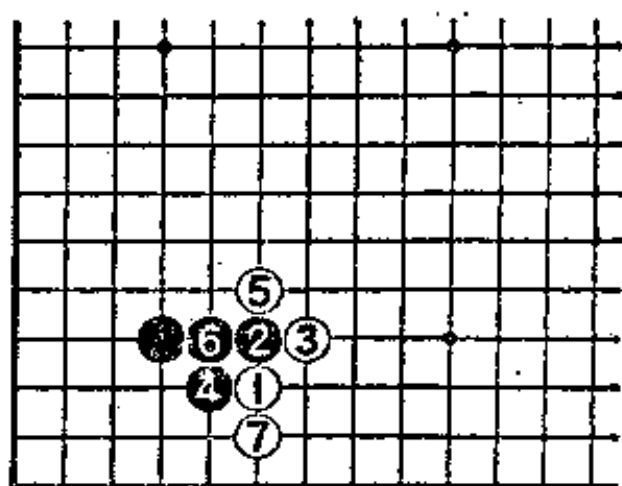
第 14 型

【第14型】

首先看一下白7粘的定式。

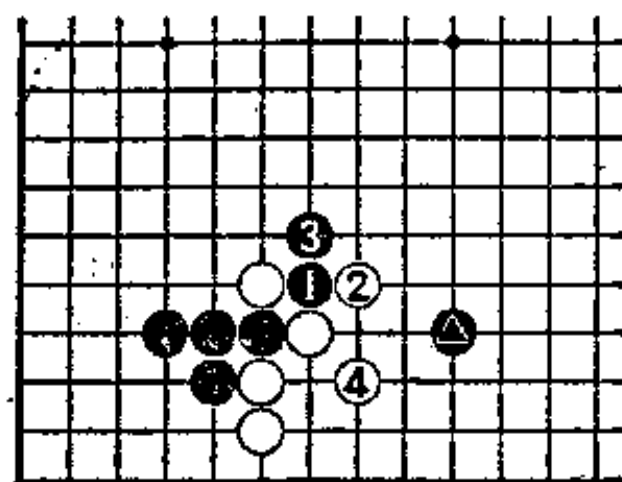
黑10提后，白11打是绝对的一手。对此，黑12补正确。注意：黑12绝不能在1位粘！

37图(立) 黑2、4是靠挡定式，以下至黑6和前型完全相同。这一次假如白7立，结果如何？



37图

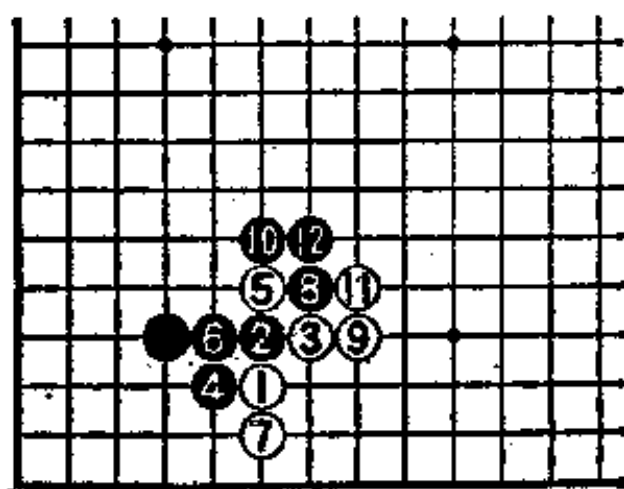
38图(让子棋的场合) 如果是让子棋，那么往往会有黑▲子等在那里。象这种场合，黑1当然应该切断。因为白被封锁问题就严重了；所以必须以2、4应付。



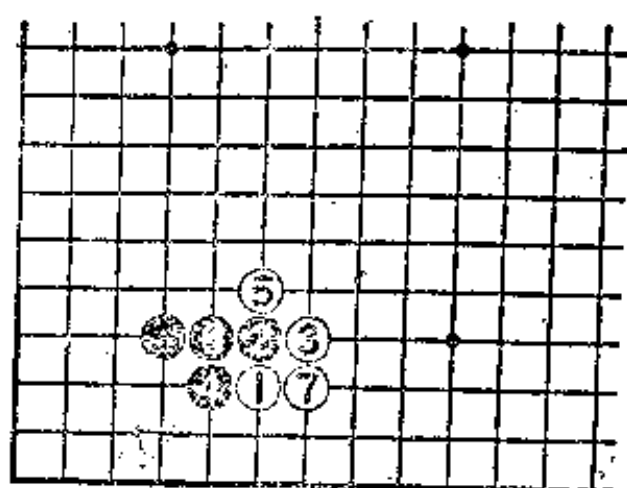
38图

【第15型】

对黑8的断，白9长是正着。黑10以下至12的变化很常见，这是双方势均力敌，互不吃亏的变化。



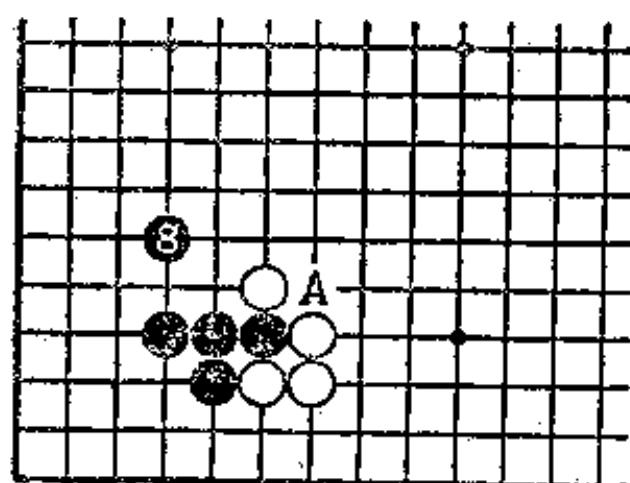
第15型



39 图

39图（在下边粘）

白7如在下边粘，结果怎么样呢？



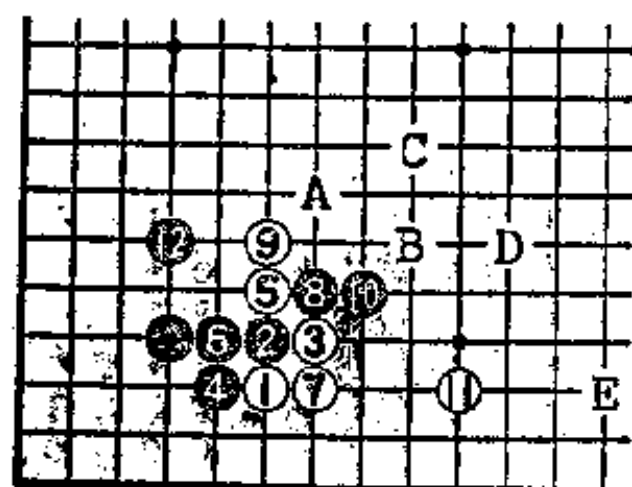
40 图

40图（简明） 黑

8 一间关的应法是最简明易懂的，这也是定式。不过，黑也有在A位切断进行战斗的下法。

【第16型】，

希望领会作战方法
的要领。

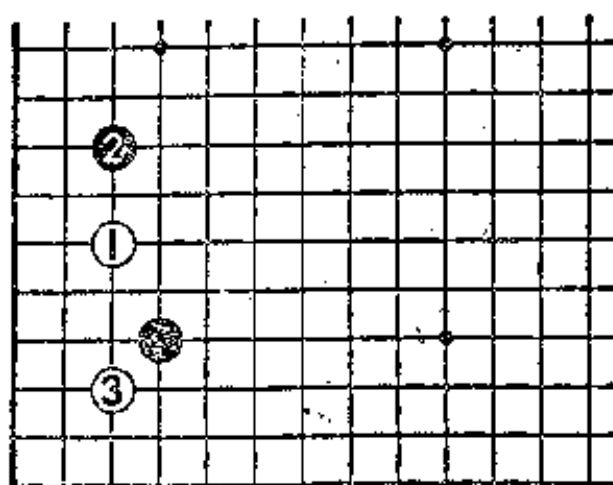


第16型

对黑8的断，白9长应战，黑10也长。白11拆二补时，黑12也一间关补棋。以下形成白A、黑B、白C、黑D、白E的作战局面。

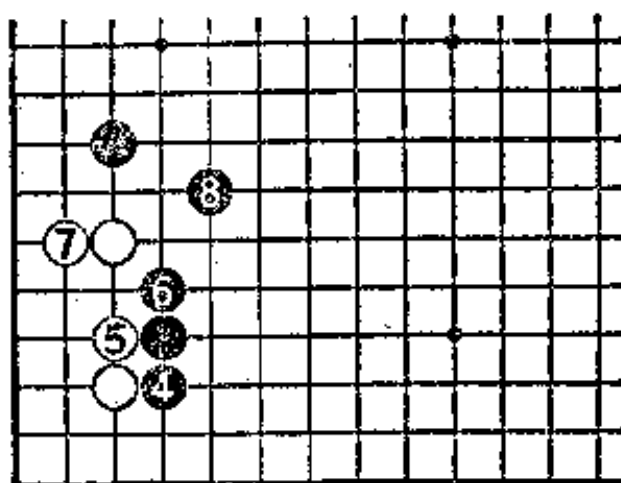
9 一间夹

41图（夹击） 黑2的一间夹是很有力的手段。象这种场合，白大多是在3位点三三，与其白白地受黑棋攻击，不如转身进角谋求安定。



41图

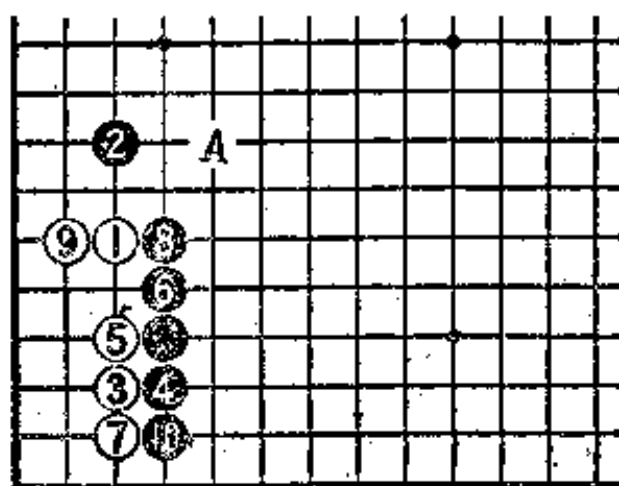
42图（定式） 黑4挡、6长（黑6是要点，这在上一章中已介绍过），至黑8，定式告一段落。



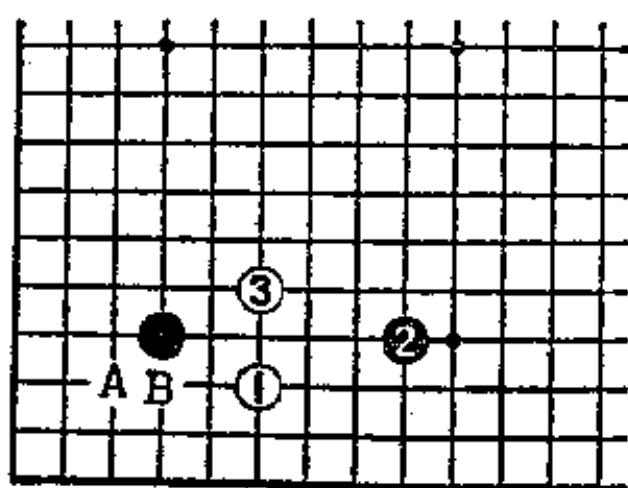
42图

【第17型】

在实战中，白7的变化是很常见的。以下至黑10挡（或者在A位补），定式告一段落。



第17型

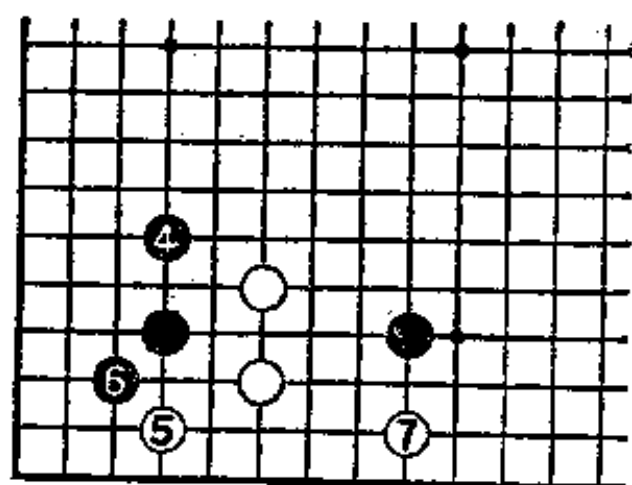


43 图

10 二间高夹

43图(讨厌被封锁)

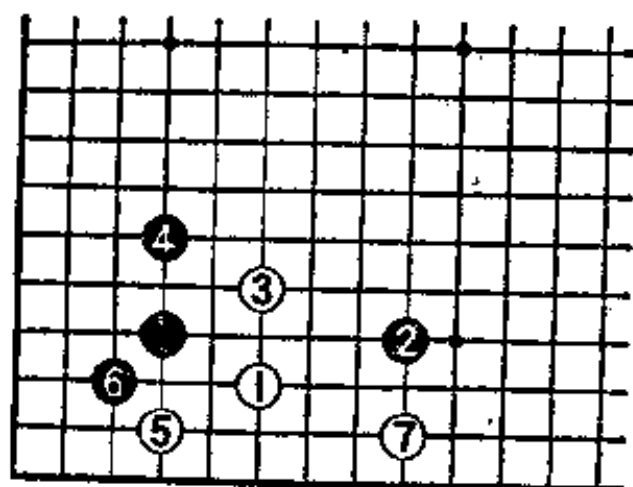
再介绍一下黑 2 二间高夹的定式。白为了
避免黑的封锁，白 3 跳
出。此外，白也可以考
虑在 A 位点三三，或者
在 B 位托等下法。



44 图

44图(简明) 黑

4 应当然，如在这里脱
先的话，被白在 4 位封
锁，问题就严重了。接
着白 5、7 在下边建立
根据地，基本成活型。



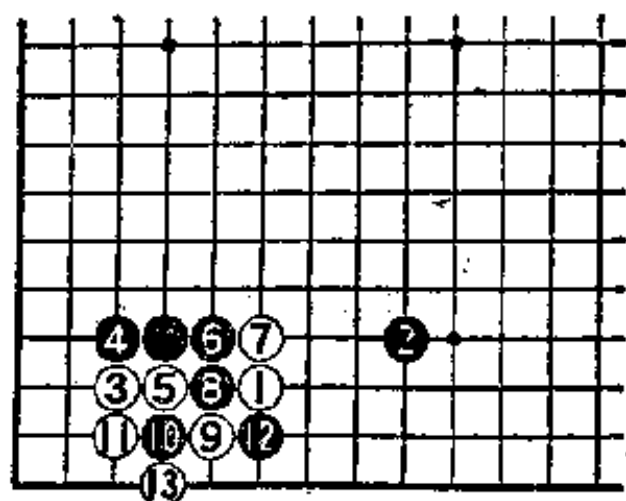
第 18 型

【第18型】

白 7 大飞后，此定
式告一段落。将来黑 2
一子应该从轻处理不必
拘泥，这是很重要的一
点。

45图（白点三三）

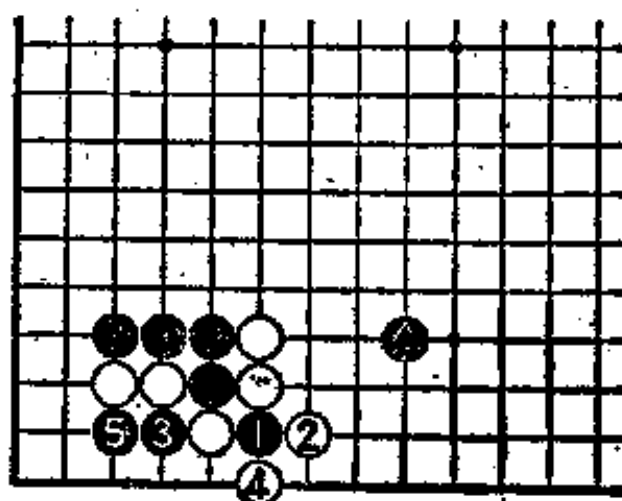
白3进角点三三是可以预料的。对黑来说，无论如何也应该在上边封锁。对白7，黑8、10冲断是常用的手段。这虽然是基本定式，但手数较多，行棋次序也稍微有点复杂。一旦次序不对——



45图

46图（黑不利）

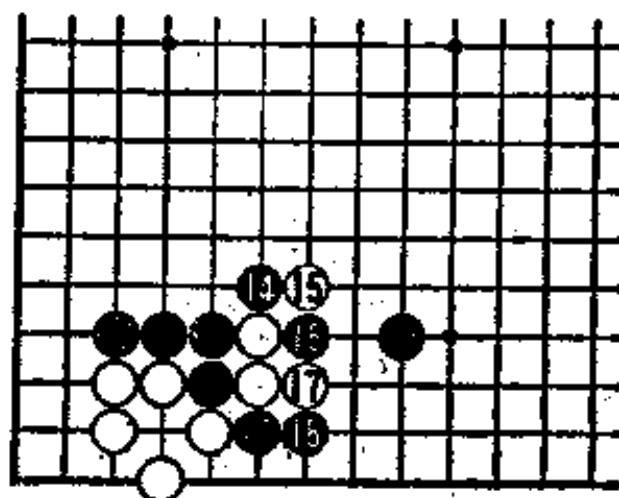
上图黑10如改为本图黑1断，则白2打吃舍弃角上二子。白2、4打吃黑一子后，形状非常漂亮，而且黑▲子因接近变强的白棋，作用大减。黑对白的封锁完全失败。



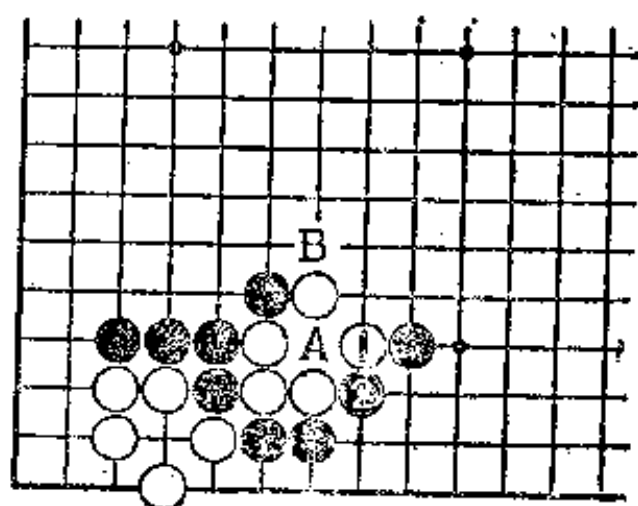
46图

47图（续 45图）

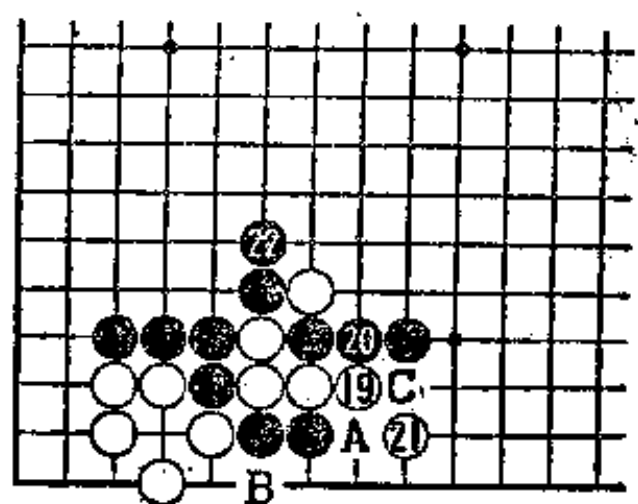
对白15扳出，黑16断、18打的弃子手法，是这一定式的重点。对此——



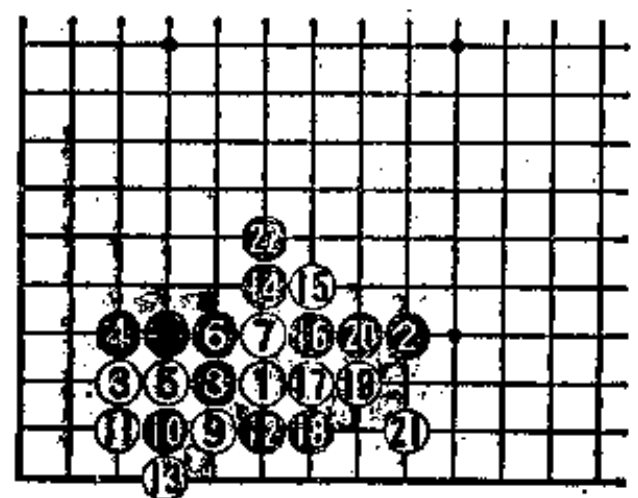
47图



48 图



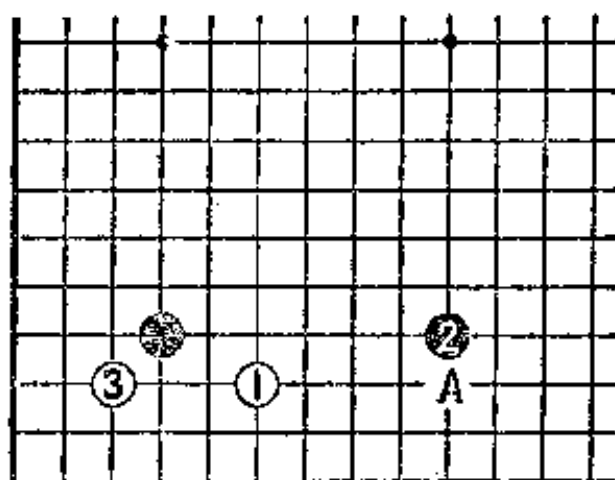
49 图



11 三间高夹

50图 (点三三)

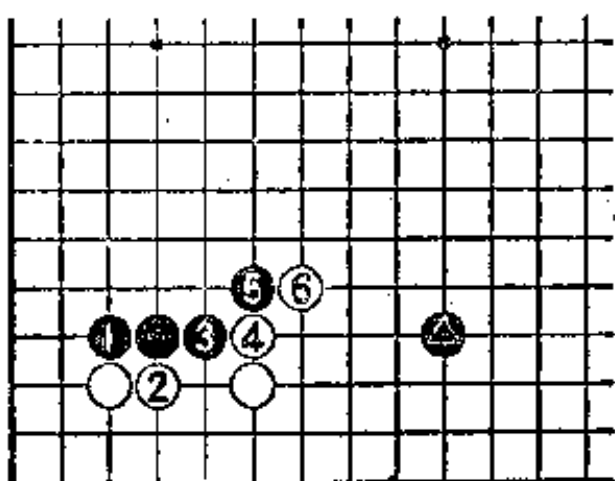
黑2当然也可以在A位三间低夹。白3进角点三三。这种场合——



50图

51图 (封锁无理)

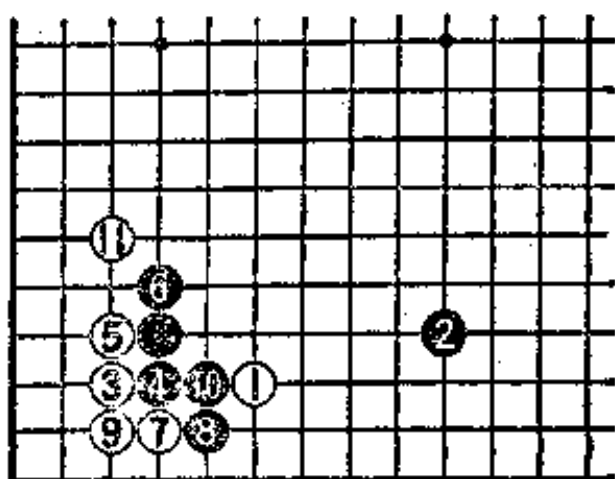
这次黑1再挡就犯了方向性错误。由于黑▲子离得太远，对白4长、6扳发挥不出作用，所以无法从上边封锁住白棋。



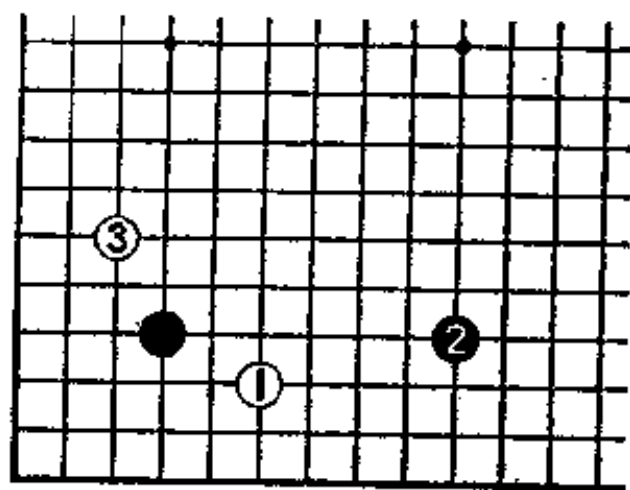
51图

【第20型】

黑4从这边挡才是正着。以下至白11为止是近来经常使用的定式。



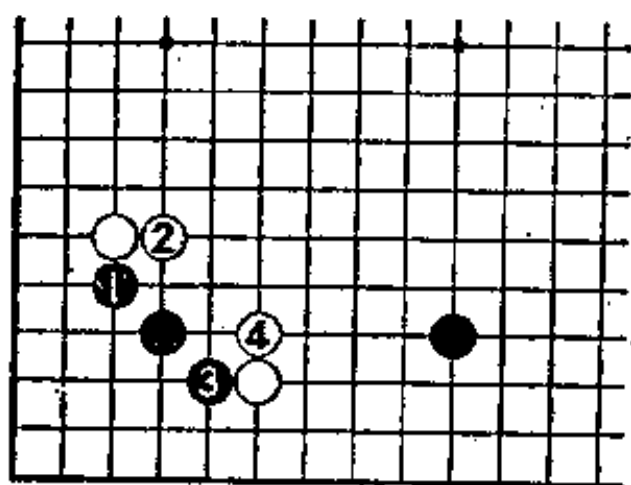
第20型



52 图

52图 (两边挂)

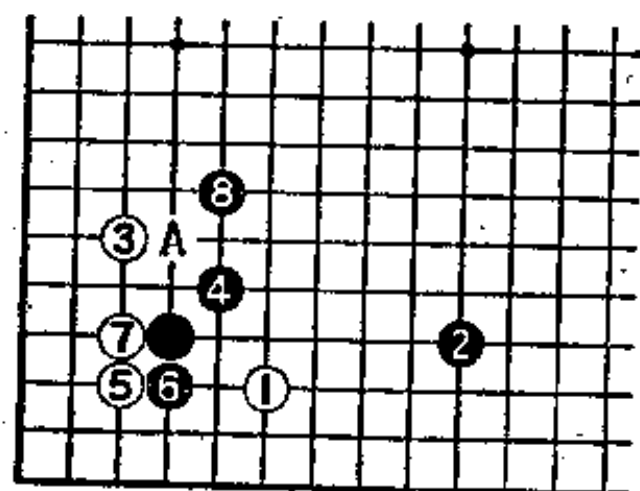
这一次再介绍一下，对白 3 再挂，黑应该如何应付。(白 1、3 的双挂在我国称为双飞燕)



53 图

53图 (恶手)

以前已经作过介绍，黑 1、3 企图安定角的思考方法是错误的。结果徒使上边和右边的白子加强，而且角上还要后手补棋。



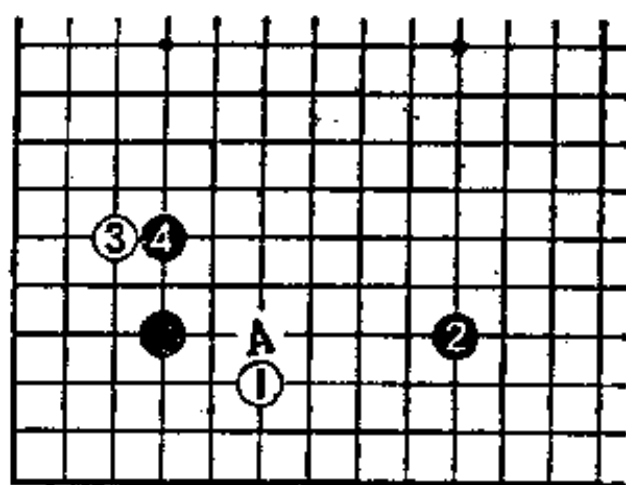
第 21 型

【第21型】

黑 4 必须向中央出头 (或在 A 位靠压) 分断白 1、3 二子。白 5 如果点三三，则黑 6 挡、8 跳。特别是黑 8 这一手非常重要。

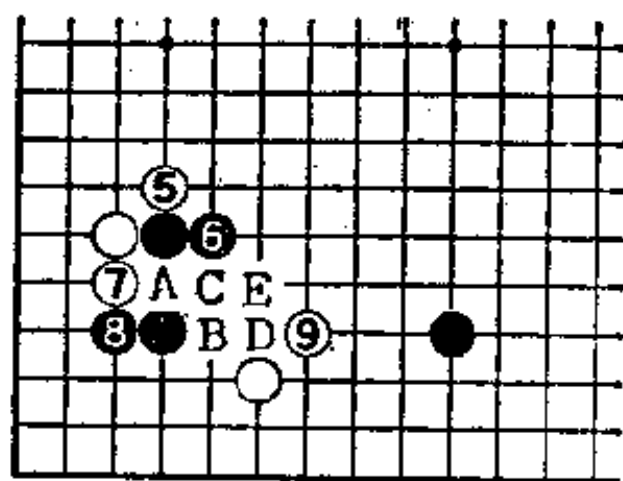
54图(靠压的要着)

对白3，黑4的靠压也是一种有力的对策。根据“对双柱压强不压弱”的格言，黑4当然应该靠压白3这一强子（白1一子由于被黑2夹击，可视为弱子）。黑如果在A位压一般是错误的。接下去——



54图

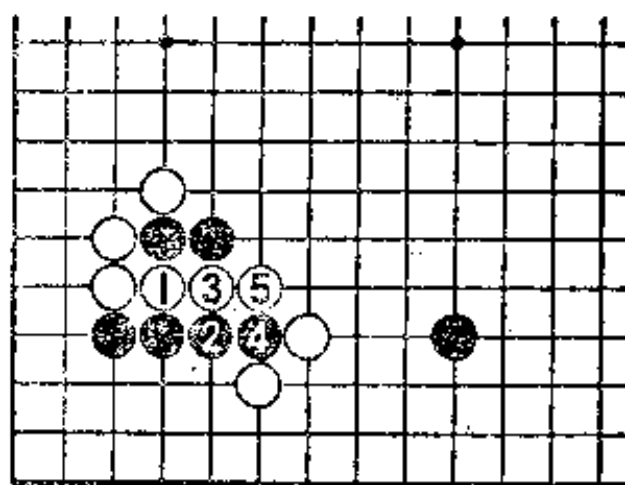
55图(挡角) 白5、7时，黑8挡这一手是绝对的，完全不必担心白在A位冲。对白7，黑如果软弱地在B位双，被白8位爬，黑角上的损失很大。



55图

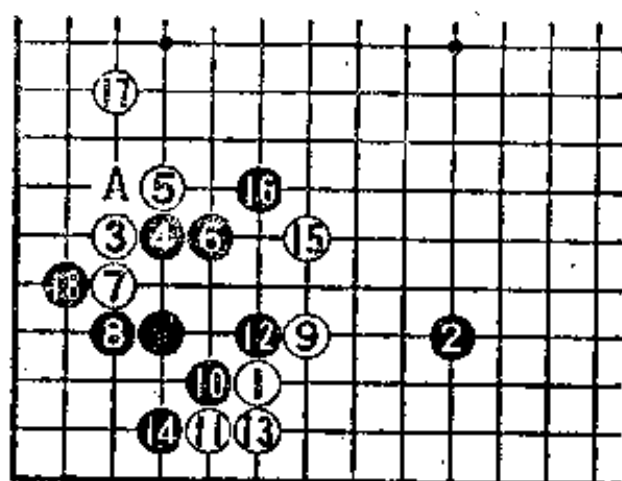
对黑8，白如A位冲，则形成黑B、白C、黑D、白E、黑9的变化。黑舍弃了上边二子，但在下边得到的实地远远超过上边的损失。此结果白得不偿失。

总之，白不能使用象A位冲的手段，所以白9先尖一手，伺机而动。这样，黑就不能不补A位的冲断了。譬如——



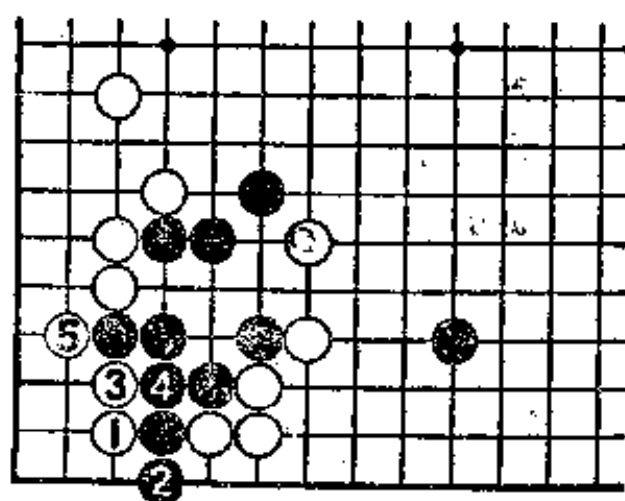
56 图

56图 (被分断) 对白 1，即使黑 2、4 冷静地长，至白 5，黑也被分断。



第 22 型

【第22型】
黑 10 以尖顶补断，白 11 以下至黑 18 是普通的定式变化。过程中，对黑 16 白如脱先的话，则黑 A 位的断就成立了。还有，最后黑 18 如果不走，则白有侵角手段——

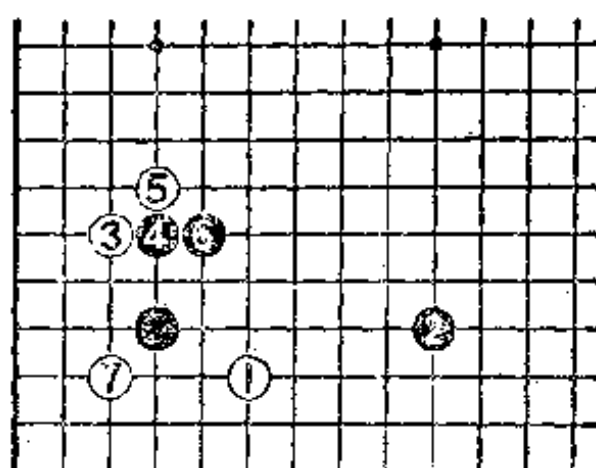


57 图

57图 (夺取根据地)
白 1 夹是好手，以下至白 5，黑角地不但被破，而且失掉了根据地。

58图 (白点三三)

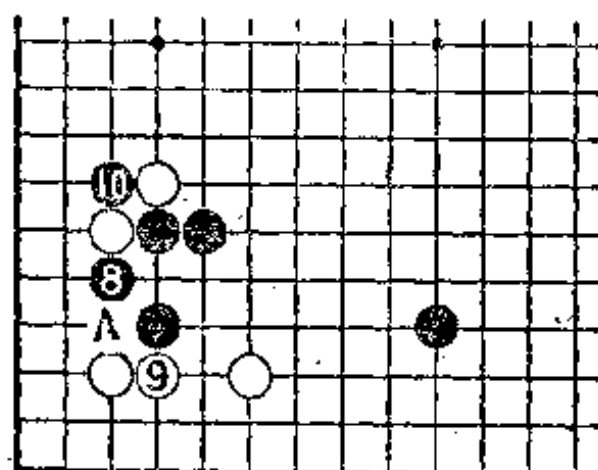
对黑4、6，白7直接点三三是严厉的手段。黑势必——



58图

【第23型】

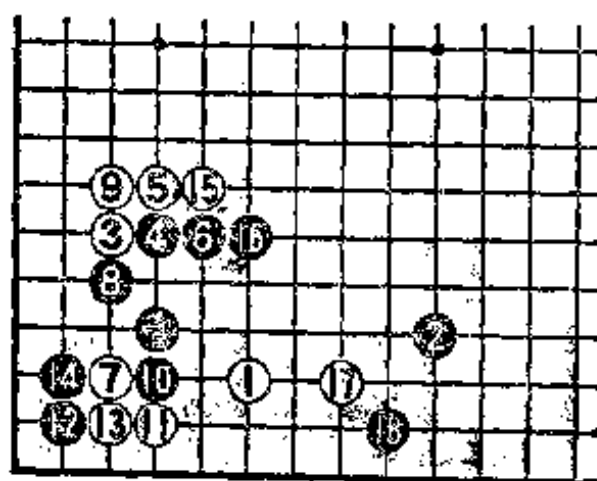
黑8虎挡是正着，千万不要在A位挡。白9如联络，则黑10抱吃白一子，在上边形成厚味。此外，白9——



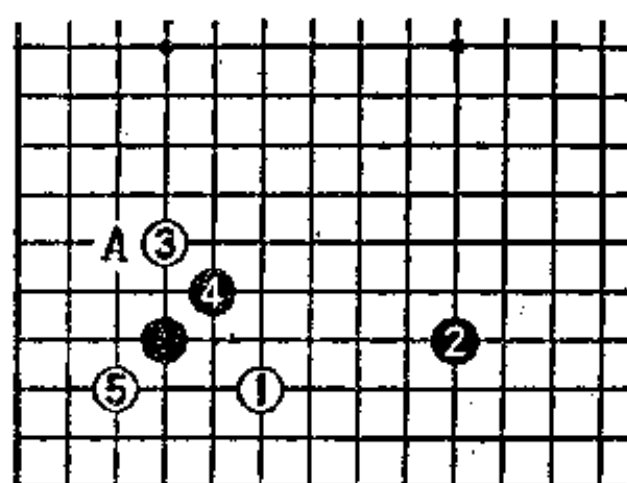
第23型

【第24型】

也有白9粘的变化。黑10挡后，白11当然要扳。黑12透点是重要的手筋，以下大致演变到黑18。这一定式变化虽多少有点复杂，但也必须记住。

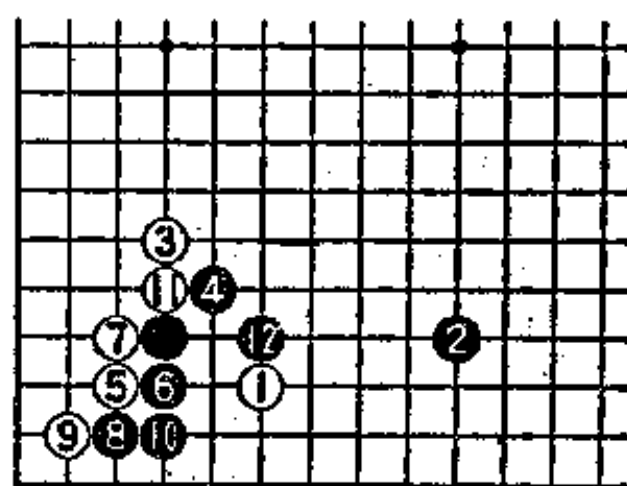


第24型



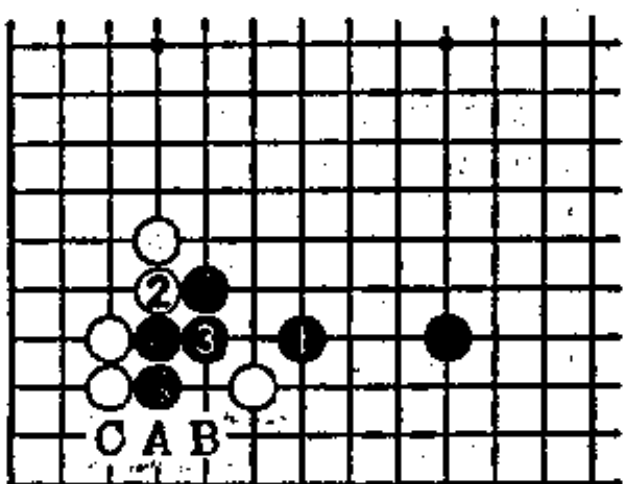
59 图

59图（简明） 白3高一路的双挂（不是A位）也是有的。再看一下这种场合的变化。对白3，黑4尖出是简明的对策。当然，白5立即点三三进角也是可以预料到的。



第 25 型

【第25型】
请记住黑6挡至黑8、10扳粘的要领。白11补时，黑12顺势也补，形状很坚实。

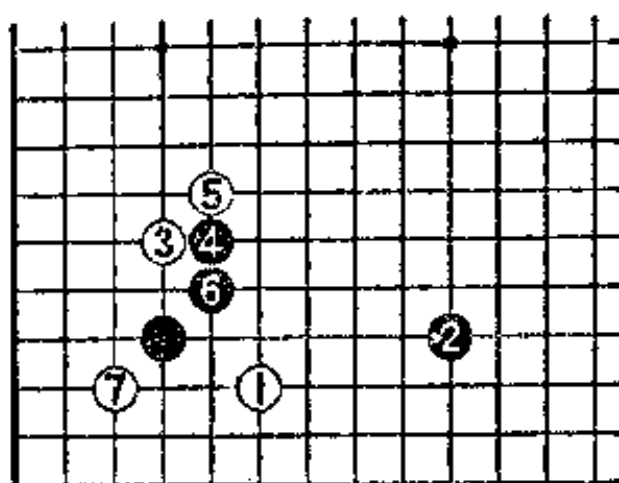


60 图

60图（凝形） 第25型的黑8如果象本图的黑1这样吃白一子，则被白2先手便宜。黑3不得不粘。之后，白A、黑B、白C又成为先手官子，双方实地出入很大，所以黑是无法忍受的。

61图(飞靠的要着)

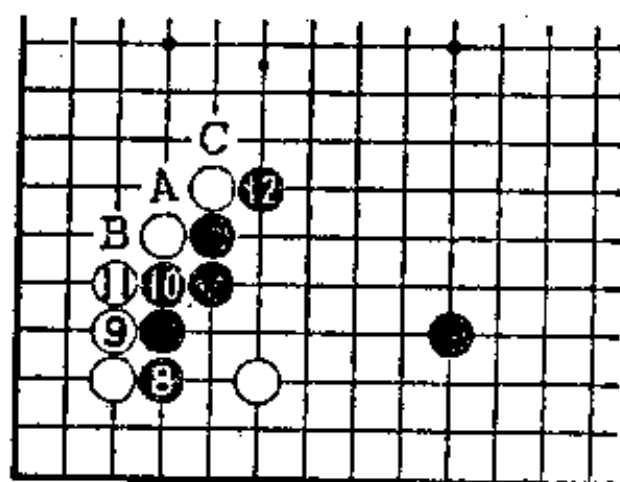
对白3的高挂，黑4靠、6退的下法也可考虑。白7当然立即点三三。之后——



61图

62图(定型的方法)

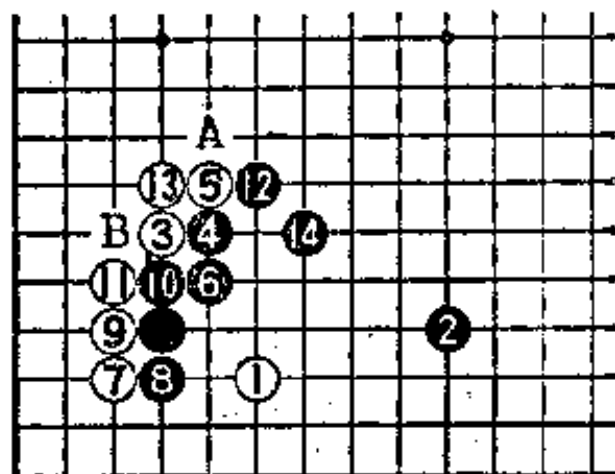
黑8挡、10挤，以下到黑12单板是这一变化的要领。黑12如改在A位断吃则是俗手，形成白B、黑12、白C的变化，黑显然不利。



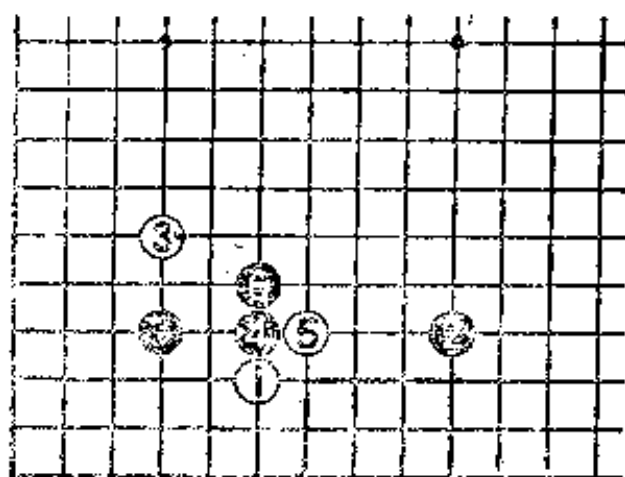
62图

【第26型】

白13也单粘，黑14虎，定式告一段落。此结果黑的模样相当坚固，可以满足。再有，白13如硬要在A位长，则留下B位和13位的两处断点，后患无穷，这样下是不行的。

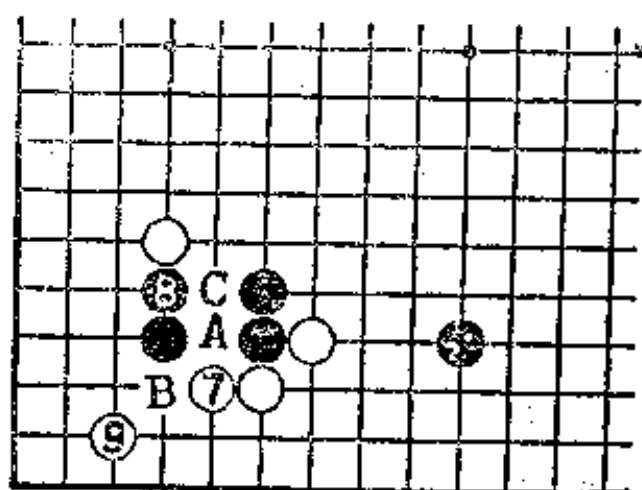


第26型



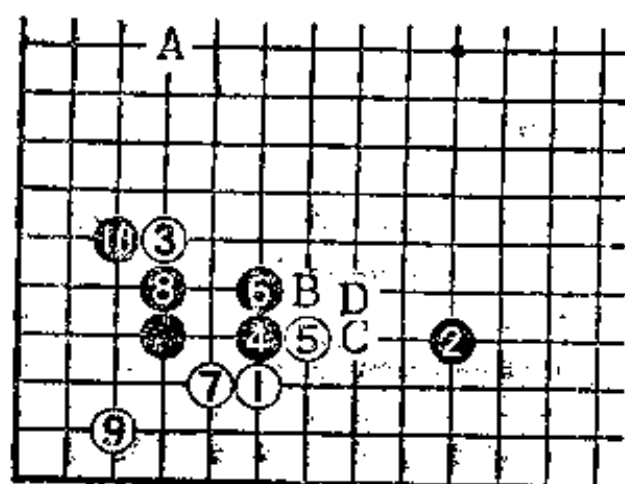
63 图

63图（压低挂的一边） 白1、3和前型完全相同。在这里，黑也有在4位靠压白1一子的下法。黑4、6是压长的要着。这时，白就不能再点三三了——



64 图

64图（双） 白7长，下一手瞄着A位的冲断。黑8双是绝对的一手，如粗心大意在B位挡，以下白A、黑C、白8位切断，黑顿时陷入苦战。



第 27 型

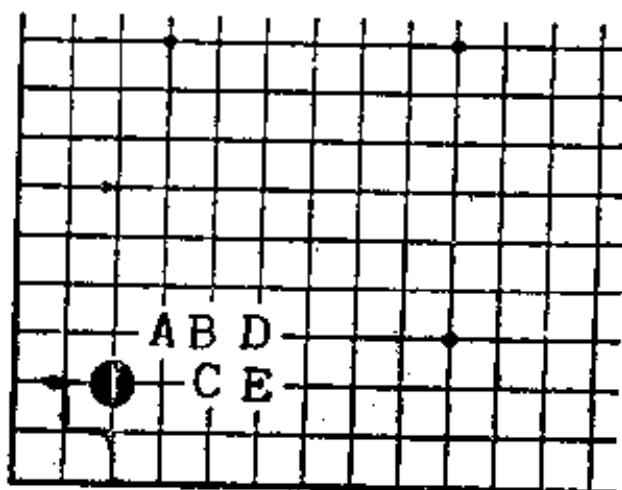
【第27型】

对白9、黑10补，定式告一段落。此外，黑10也可以补在A位，或者考虑黑B压，白C、黑D封锁的下法。

三 三三定式

1 肩冲挂角

1图（用一手守角） 不必用二、三手，只用一手就可守住角地，这就是三三的特点。对三三，白可从A位肩冲挂角，或者在B、C处挂角。白在D位或E位处拦逼也可以考虑。

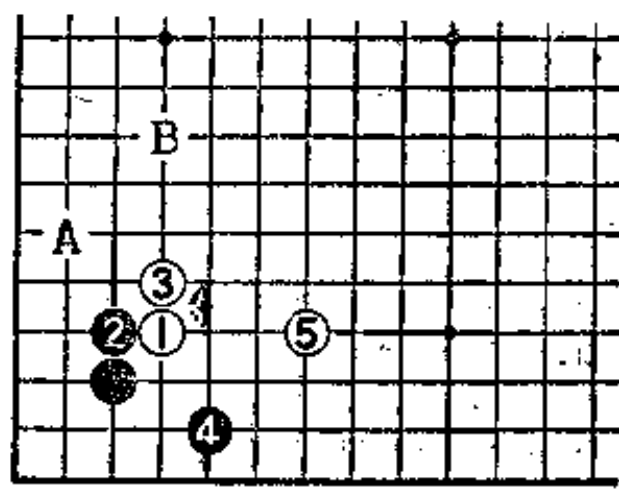


1图

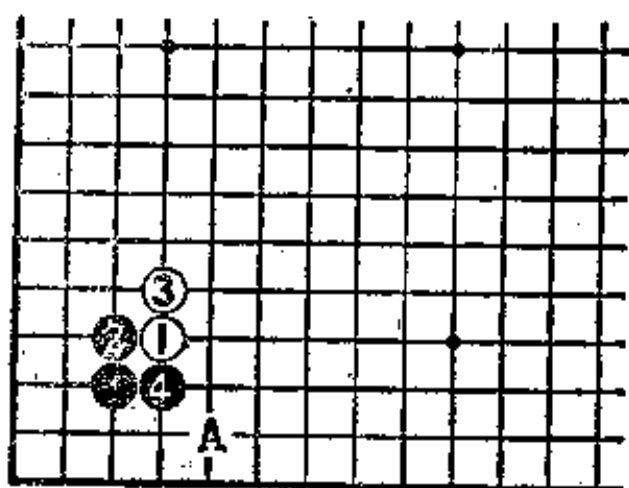
【第1型】

对白1的肩冲挂角，黑2爬一手是一般应法。在这里先看一下白8长的定式。

黑4二路飞，白5大跳，定式告一段落。此后，黑A飞和白B的交换也是通常下法。还有，黑2是在左边爬还是在下边爬，要根据周围情况而定，否则黑有可能在全局配合上不利。



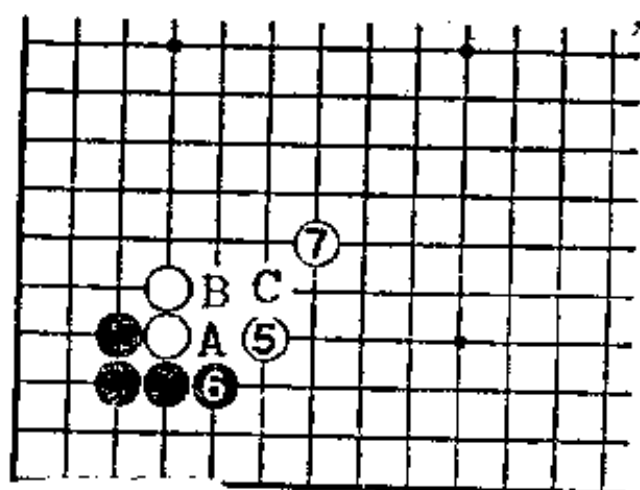
第1型



2 图

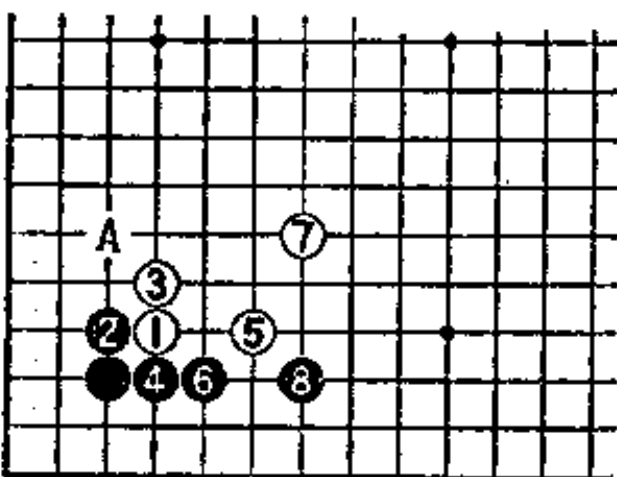
2 图（曲的变化）

黑如果想把角部走厚，也可不在 A 位飞，而在黑 4 曲。对此——



3 图

3 图（效率高的补棋） 白 5 的跳是正着。对黑 6，白 7 飞补是高效率的补棋手筋。因为黑 A 冲，白 B 挡后，白 7 刚好补上了 C 位的断点。



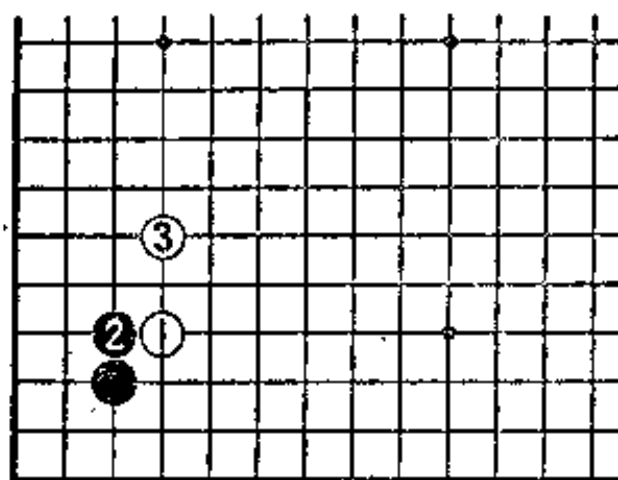
第 2 型

【第 2 型】

至黑 8 跳，定式告一段落。根据情况，黑 8 也可以在 A 位跳。

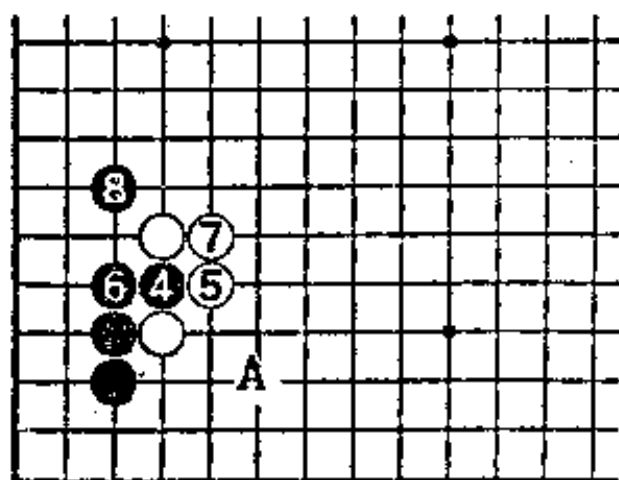
此定式黑得到了角部实地，白中央也具有厚味，双方以平分秋色而告一段落。

4图 (跳) 白3跳的手段是经常被采用的。对此——



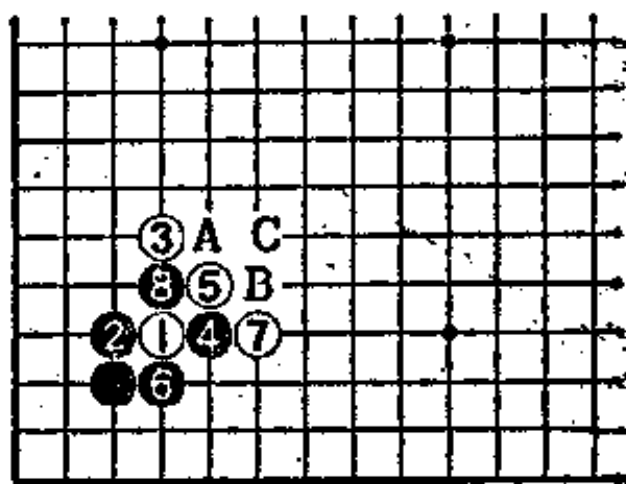
4图

【第3型】
黑4以挖来对付，以下至黑8的变化也是普遍采用的。此外，黑8改在A位跳出也很有力。

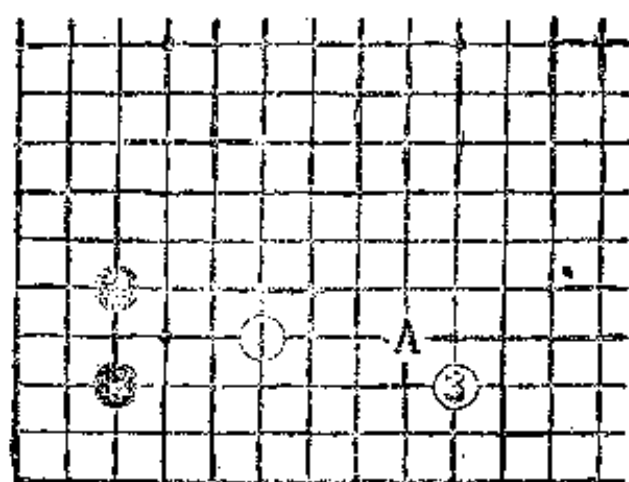


第3型

【第4型】
最近十分流行的一种下法是黑4的夹，形成白5以下至黑8的变化。之后，白可以根据周围的情况，选择A位、B位坚实地粘，或者是在C位虎。



第4型

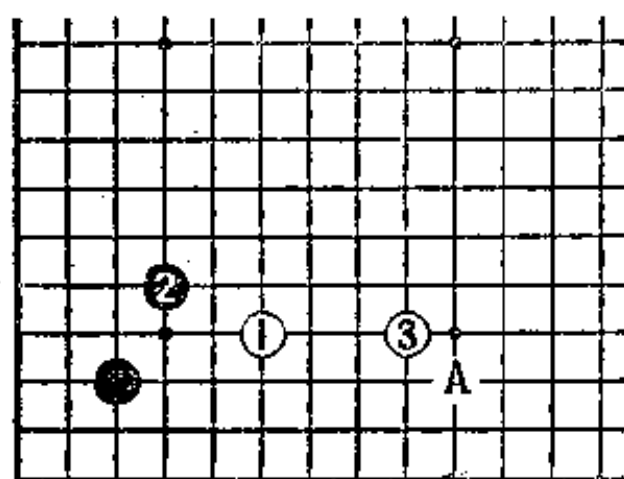


第5型

2 对三三的紧逼

【第5型】

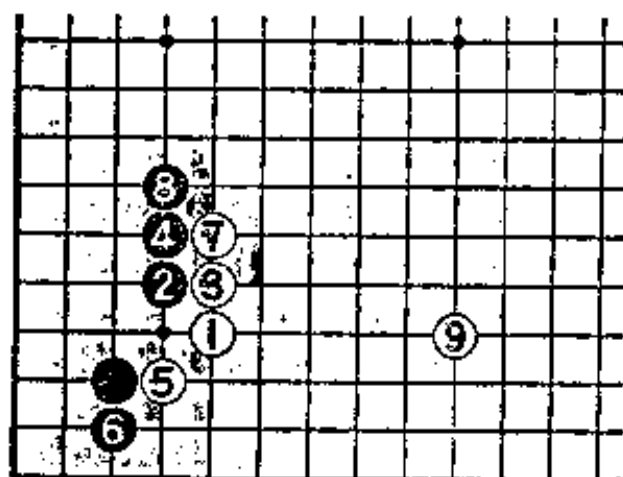
紧逼三三并没有固定的办法，可以按个人的爱好或布局的需要而选择相对应的点。黑2应后，白3开拆告一段落。白3也可以在A位高拆二。



第6型

【第6型】

黑2的飞也是一种应法。白3当然也可以在A位拆。



第7型

【第7型】

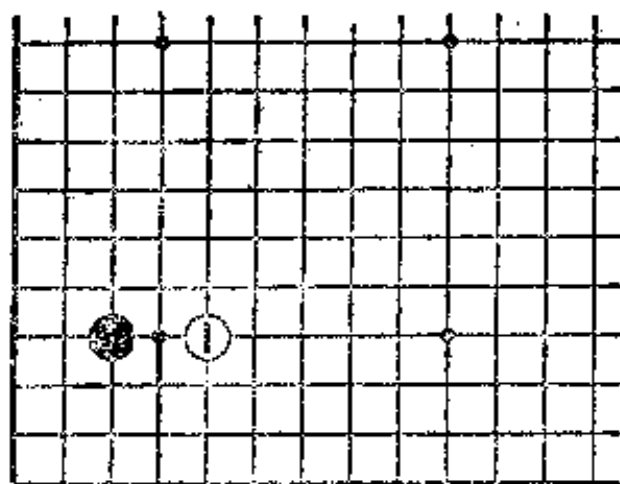
在不吝惜把左边实地让给黑棋的场合，白可以选择3至9的定式变化。

四 小目定式

1 一间高挂

1图（一间高挂）

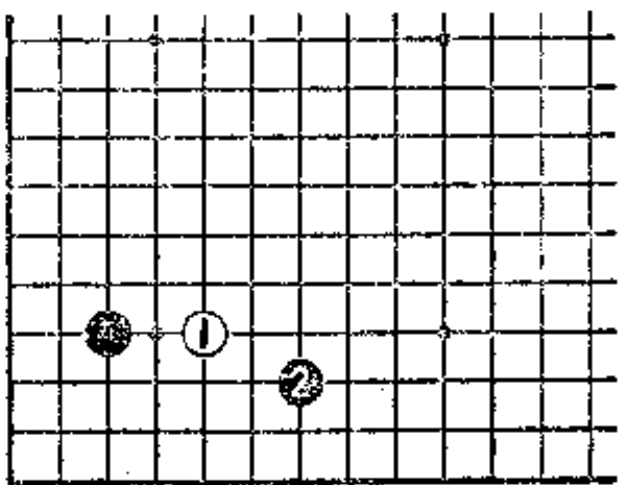
白1是使用率相当高的挂角方法。



1图

2图（一间夹）

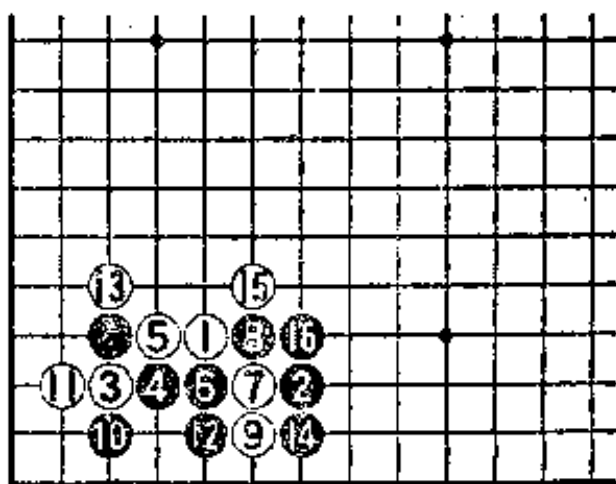
以下请看黑2一间夹的基本定式。



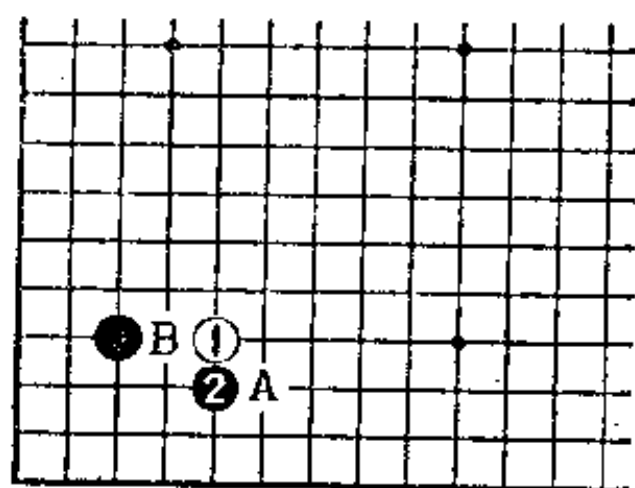
2图

【第1型】

这一定式稍微有点复杂，但也请牢牢记住变化的次序。过程中特别要注意，白13先打，待黑14后，15再打的次序。

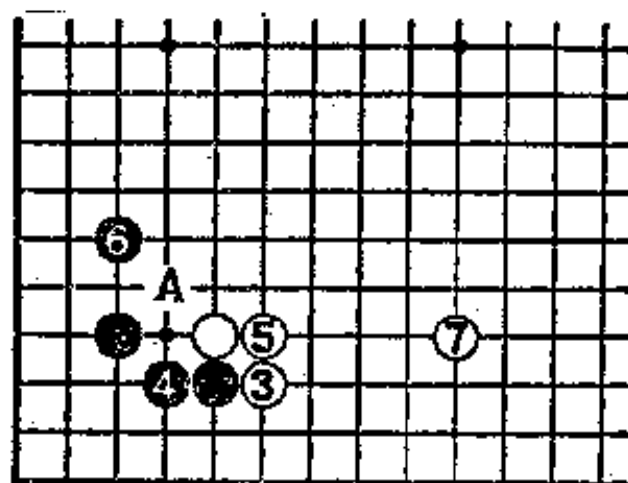


第1型



3 图

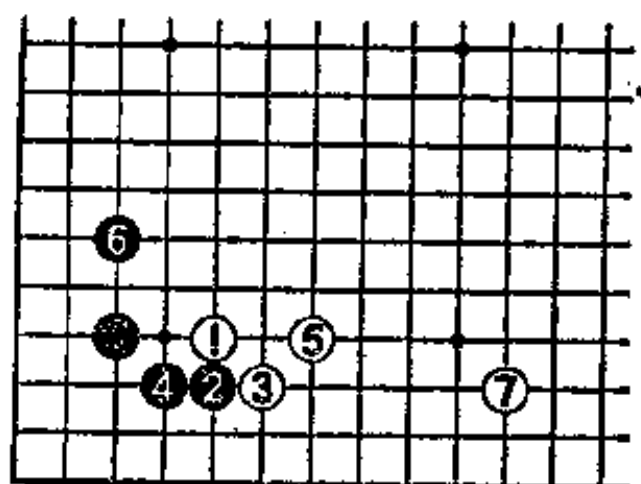
3 图（下托） 对一间高挂，黑 2 下托的手法使用率最高。对此，白一般是在 A 位扳，或者选择 B 位顶的变化。



第 2 型

【第 2 型】

白 3 扳，以下演变至白 7 是基本定式。此外，黑 6 还可以选择在 A 位尖。另外，白 7 如果想多拆一路时——



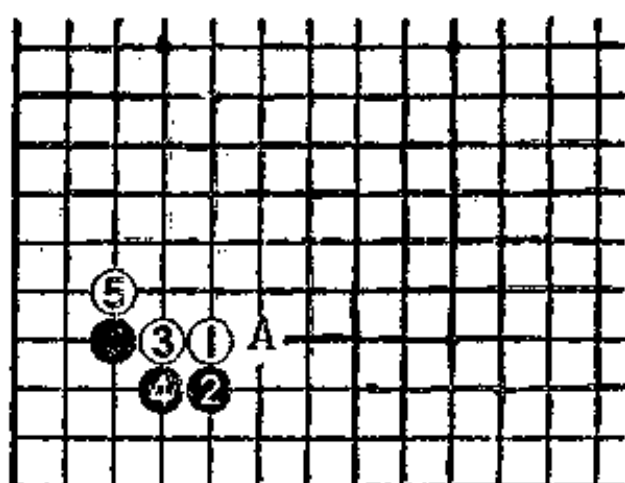
第 3 型

【第 3 型】

白 5 可以虎，待黑 6 拆一时，白 7 再开拆。这也是一间高挂的基本定式。

4图（雪崩定式）

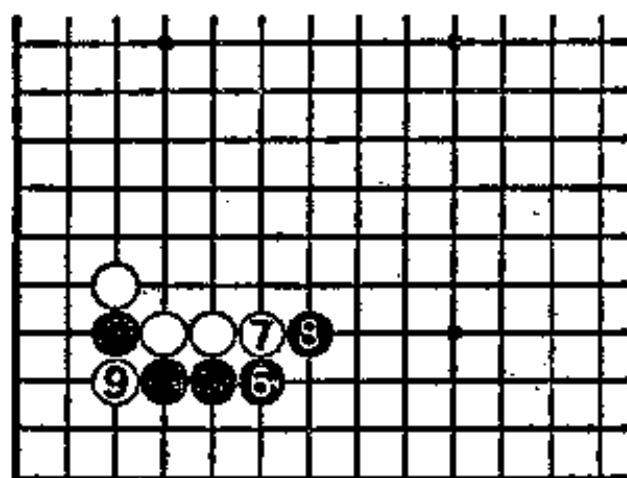
白3是顶的要着，一般情况不大采用，但这个定式是成立的。对白5扳，黑如在A位扳则形成小雪崩定式。还有，对白5——



4图

5图（大雪崩定式）

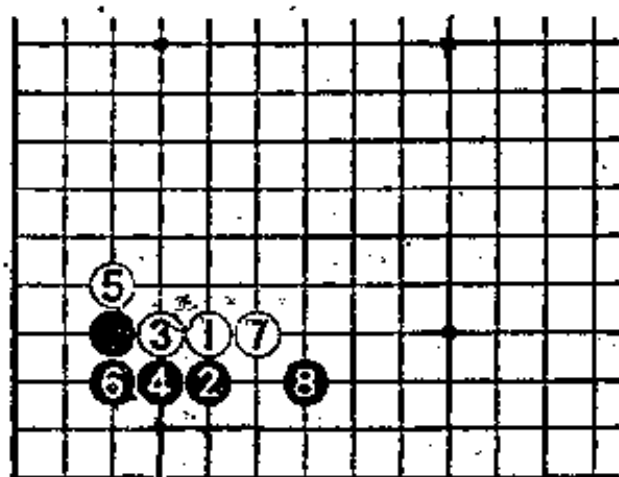
黑6再爬一手，待白7压时，黑8扳，白9打，这样就形成了大定雪崩定式。不过，这种定式的变化相当复杂，所以只得忍痛割爱。请读者参阅定式的专门书。



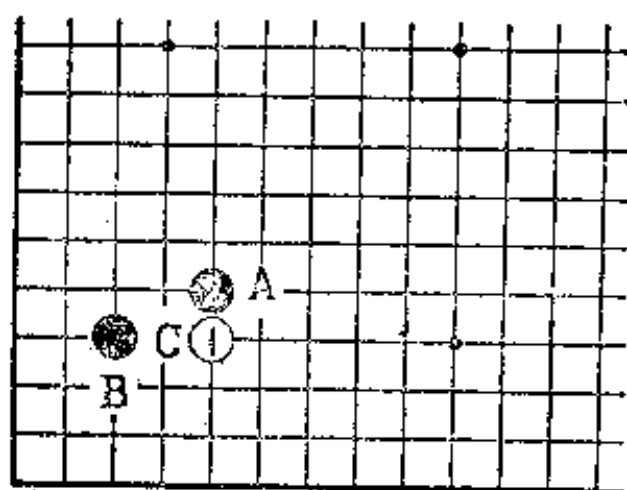
5图

【第4型】

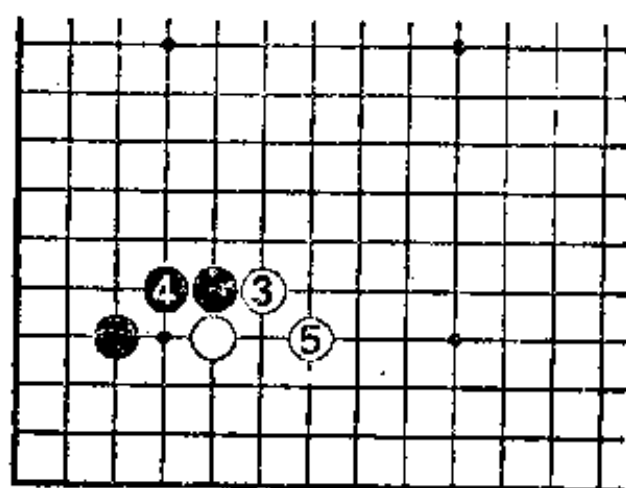
黑6坚实地粘，再黑8跳。这是非常简明的定式。



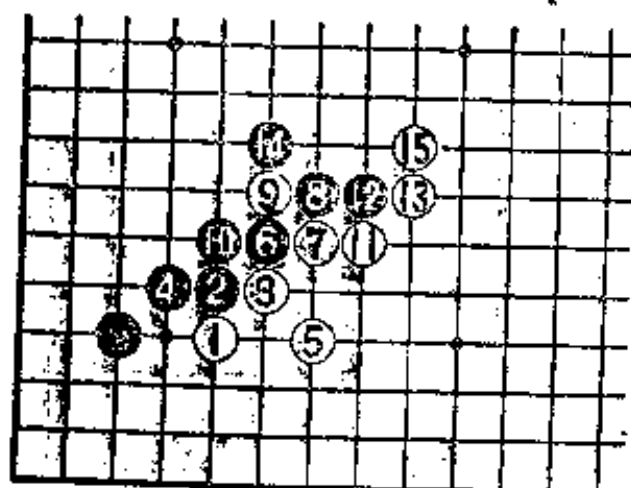
第4型



6图



7图



第5型

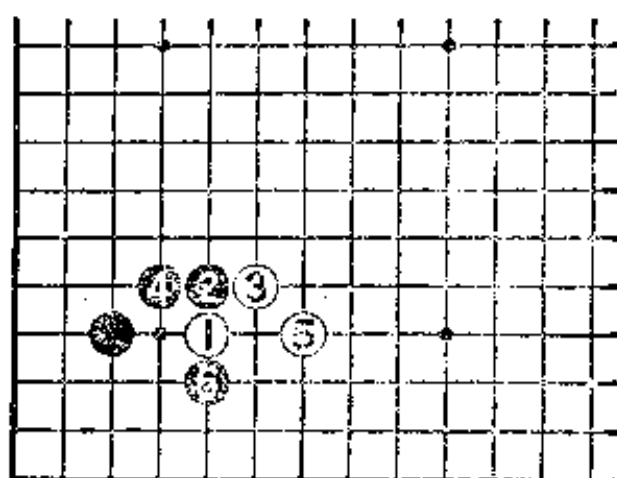
6图（上靠） 对白1的一间高挂，黑如想在上边取得势力时，黑2的上靠是很有力的手段。对此，白在A位扳是通常应法。此外，白也有B位托的下法，但这种变化非常复杂。最后请特别注意一点，即白C位顶和4图的情况完全不同，是绝不可考虑的大恶手。

7图（基本型） 白3扳，黑4退，白5虎补告一段落。这是上靠定式的基本型。

【第5型】

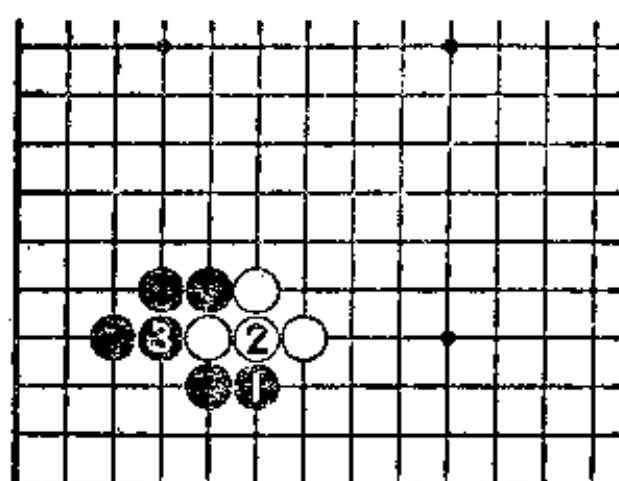
7图之后，请领会黑6以下至白15的变化要领。

8图 (紧夹) 白5虎补之后,黑6在下边紧夹也是常用的手段。假如白棋脱先——



8图

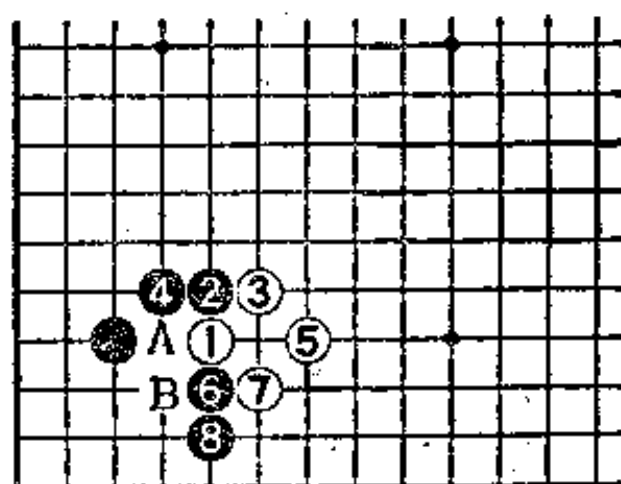
9图 (白成凝形)
黑1、3巩固角地,同时使白棋成为笨重的凝形。



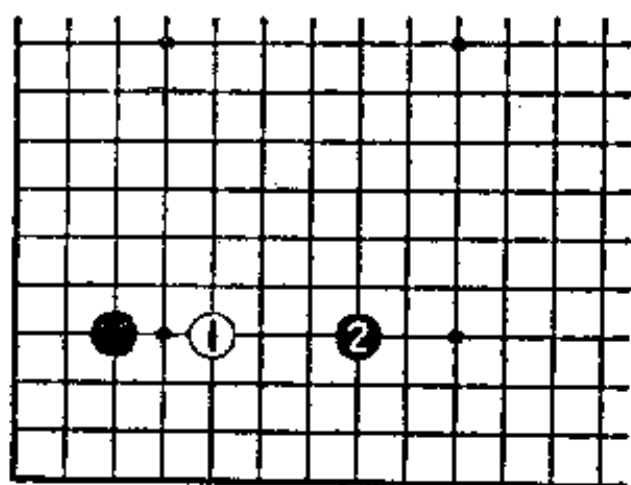
9图

【第6型】

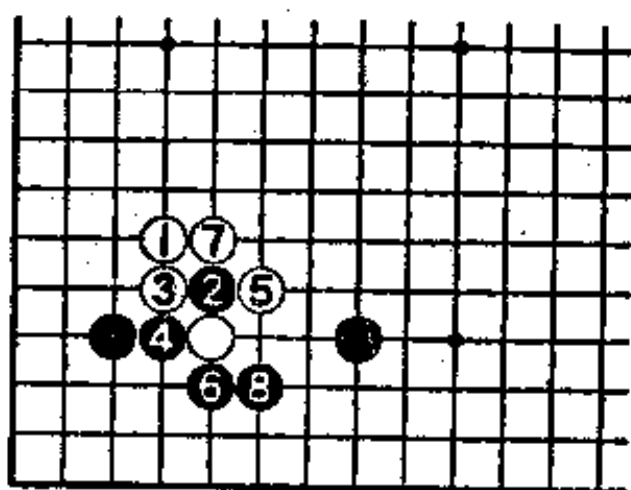
白大致要虎一手,于是黑8立,告一段落。黑2、4在上边构成厚味,再以6、8守住角地,是一种顽强的下法。但是,也多少留有白在A位冲或在B位扳出的余味。此外,白也在右边得到了一定的势力。结果仍然可视为两分。



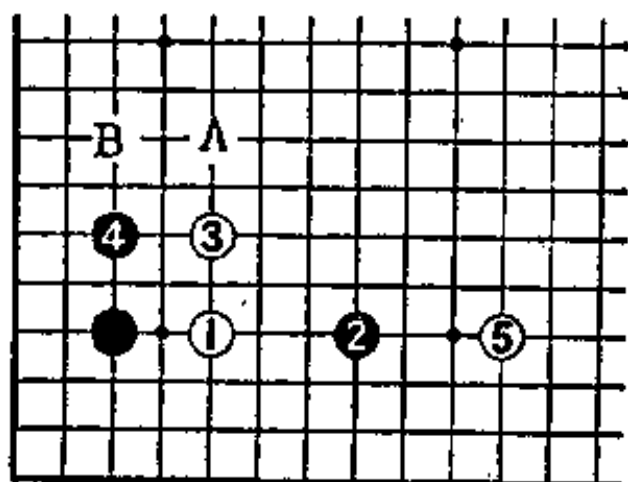
第6型



10图



11图



第7型

10图 (妖刀定式)

究竟是谁起的名字还不清楚，反正棋家们都把黑2的二间高夹称为“妖刀定式”。最近，这种定式虽然相当流行，但其中的许多变化还没有定论。正因如此，这种定式更加引起专业棋手的兴趣。

11图 (白失败)

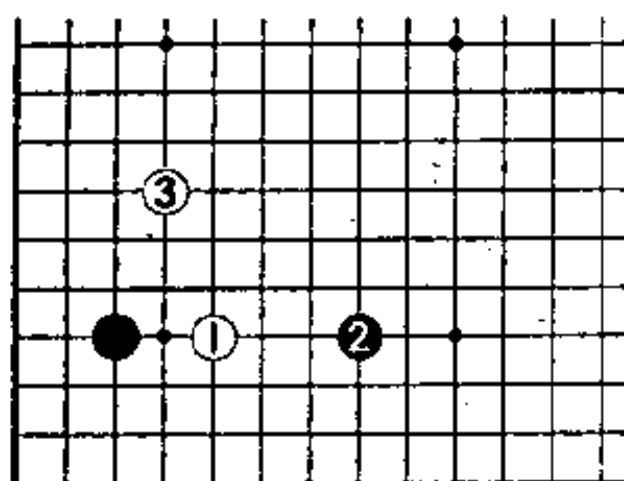
白1如小飞罩，则黑2以下至黑8是有力的反击手段。白虽提吃黑一子，但也成浮在外边的凝形，所以白不行。

【第7型】

正确而简明的下法是白8的一间跳。此外，白5也可以先在A位跳，与黑B交换一手后，再于5位夹。

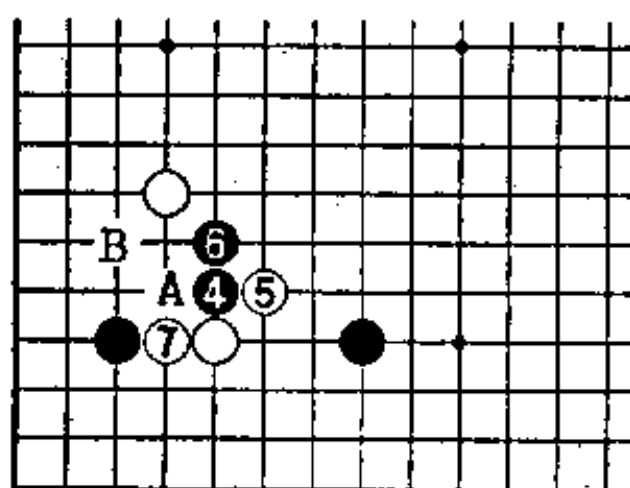
12图 (大飞罩)

白3的大飞罩是藤泽朋斋九段的苦心杰作。本来对黑2，白充其量是走第7型的一间跳，除此之外，还没有发现其他的好应手。所以白3的大飞罩就成为经常使用的手段。



12图

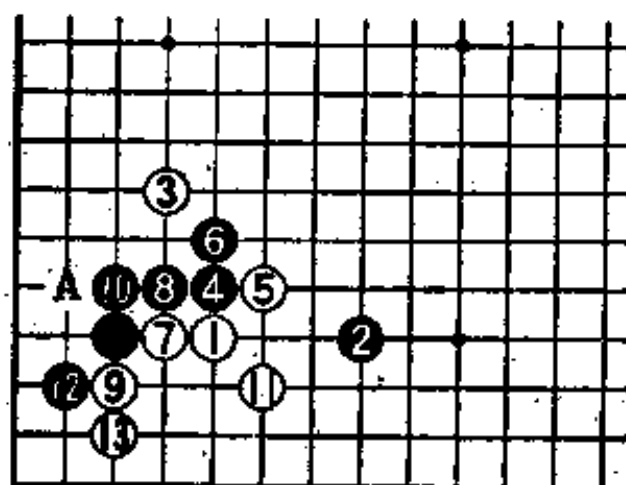
13图 (变化) 黑4搭出以下至白7是定式变化。对白7，黑普通是在A位挡或在B位跳，目前以后者的应法为多。黑4除了靠出，还有在7位顶或6位象飞（这是梶原九段的创作）分断白棋的下法。因为这两种下法变化很复杂，所以本书不再介绍。



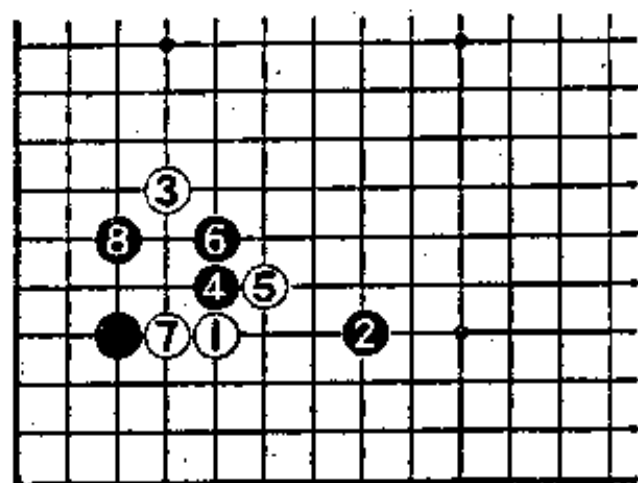
13图

【第8型】

黑8以下的应法是基本定式。再有，黑10也可以在A位虎。



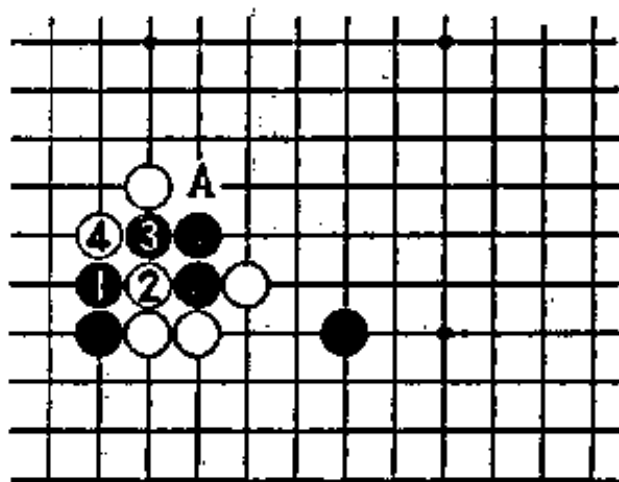
第8型



14 图

14图 (跳的要着)

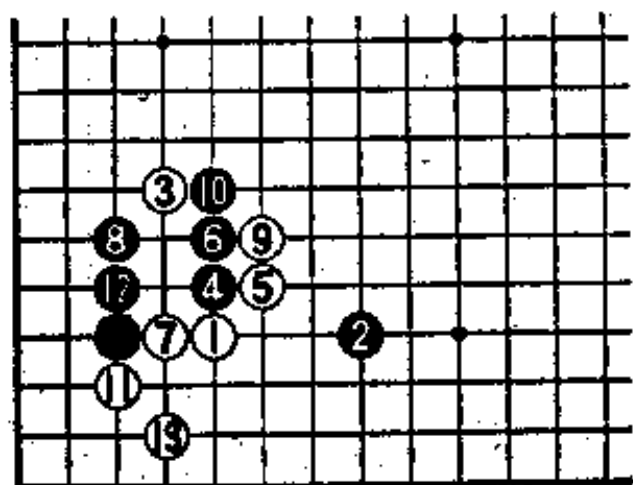
对白 7，现在流行的下法是在黑 8 跳。之所以这样，其中的来龙去脉很复杂，一时也说不清，需要花费很多时间才能理解，所以说明从略。再者，黑 8 这种下法——



15 图

15图 (征子关系)

黑 1 如退，被白 2、4 冲断，根据征子关系，白一旦能在 A 位征吃，黑就崩溃了。



第 9 型

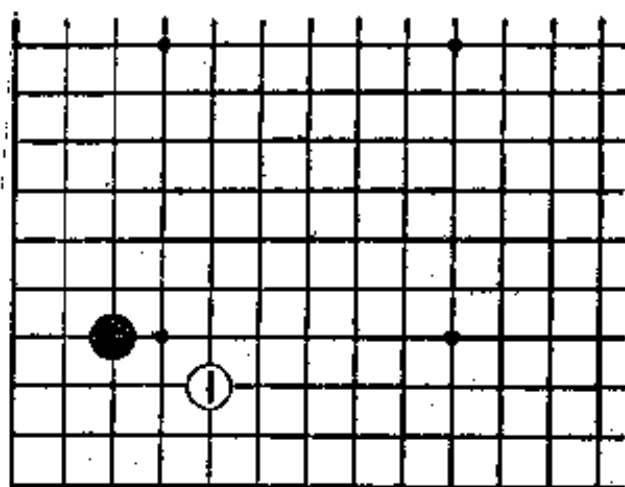
【第 9 型】

黑 8 跳时，白 9 先压一手和黑 10 交换，再白 11 扳定型。至白 13 为止，不妨将这一变化看作基本定式。

2 小飞挂

16图 (小飞挂角)

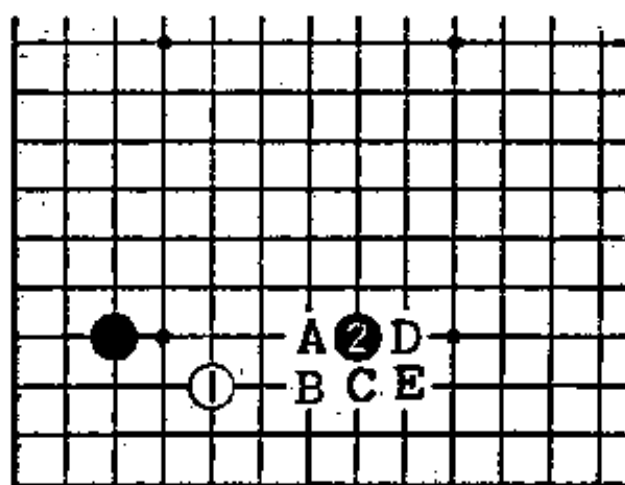
白1小飞挂黑的小目角，也是经常使用的挂角方法。



16图

17图 (二间高夹)

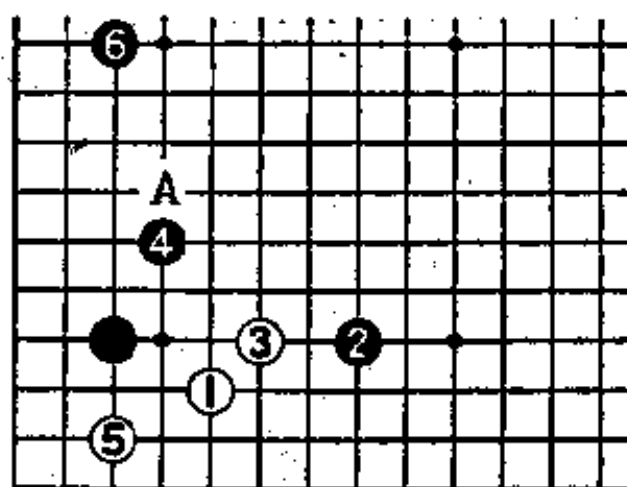
对付白的小飞挂，黑的夹击方法有很多。如在A、B、C、D、E等处夹。本书以黑2的二间高夹作为代表介绍，其余的请参考定式的专门书。



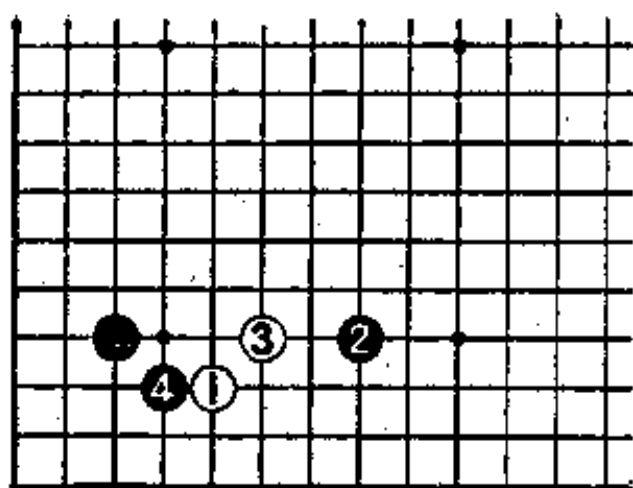
17图

【第10型】

白3小尖，以下至黑6拆为止是基本定式。过程中，黑4也可以在A位大飞。

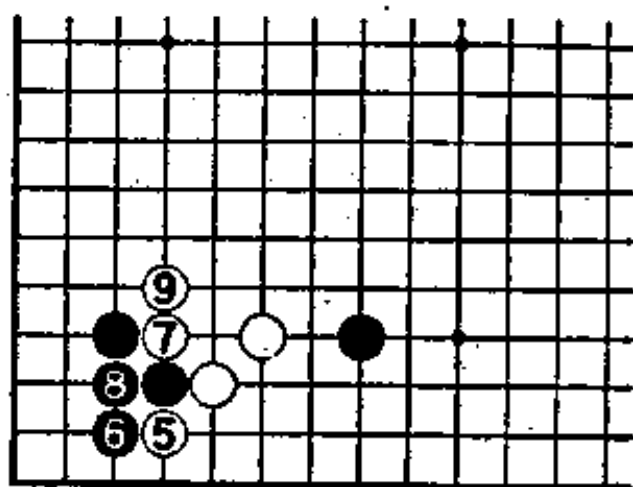


第10型



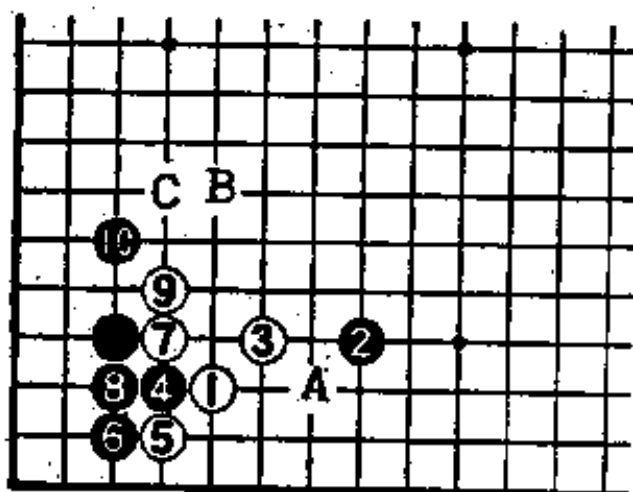
18图

18图（尖顶） 对白3的小尖，黑如果想坚实地保住角地的话，可以用黑4尖顶的下法。接下去——



19图

19图（变化） 白5先扳，再7打、9长整形。



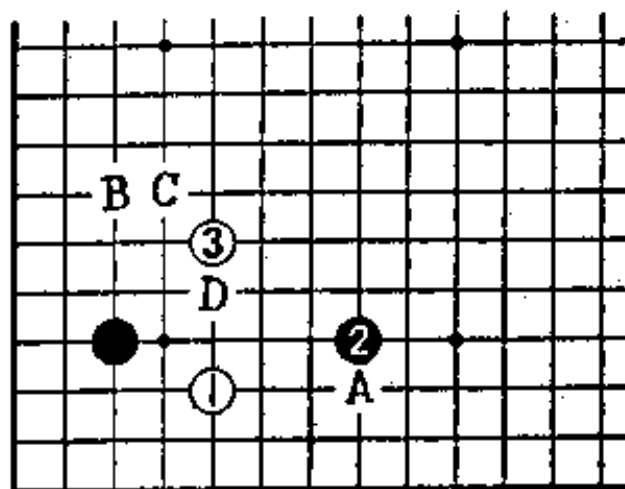
第11型

【第11型】

对白9的长，黑10跳是必然的，定式告一段落。这虽然也是势均力敌的局面，但将来黑如想攻击白棋时，A位的小尖就成为攻击的要点。还有，白以后如想扩张势力时，B位或C位则成为好点。

20图 (二间跳)

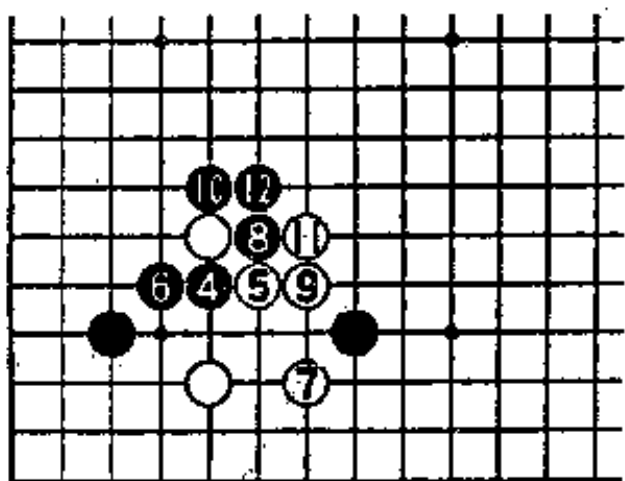
对黑2的二间高夹(或A位的二间低夹), 白3二间大跳是经常使用的手法。对此, 黑的应法有B位的拆二、C位的大飞和D位的飞靠等等。



20图

【第12型】

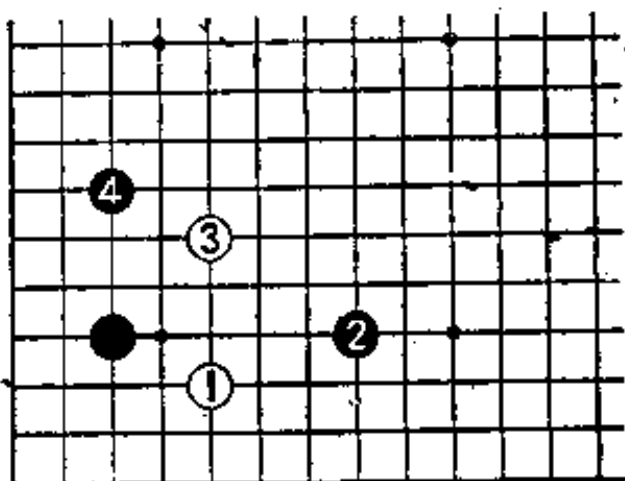
对黑4的飞靠, 白5以下至黑12是一种常见的定式变化。途中对白7跳的姿态, 黑8势所必然要切断。



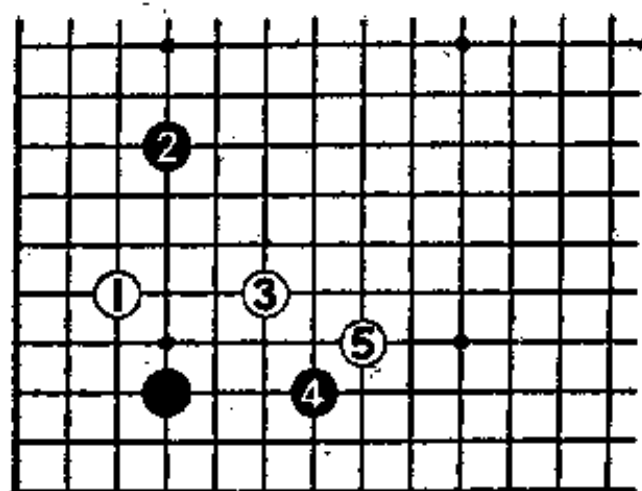
第12型

【第13型】

这个定式虽然非常简单, 但之后的运用却是十分复杂的。



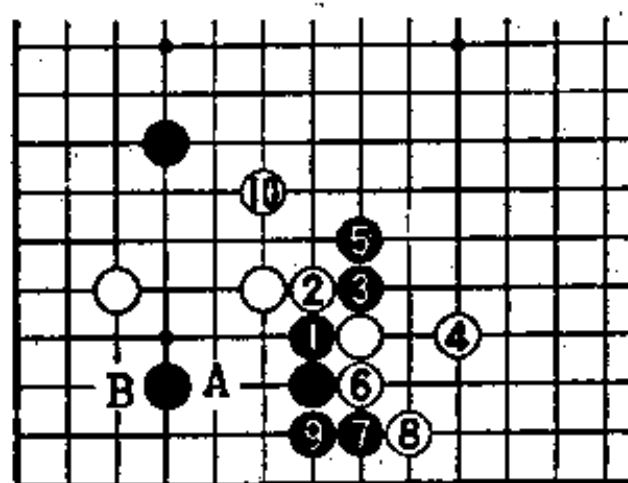
第13型



21 图

21图(飞压的手法)

进行至黑4，和第13型完全相同，只不过白是方向变了。在这里，5立即飞压是最近非常流行的下法。此后——

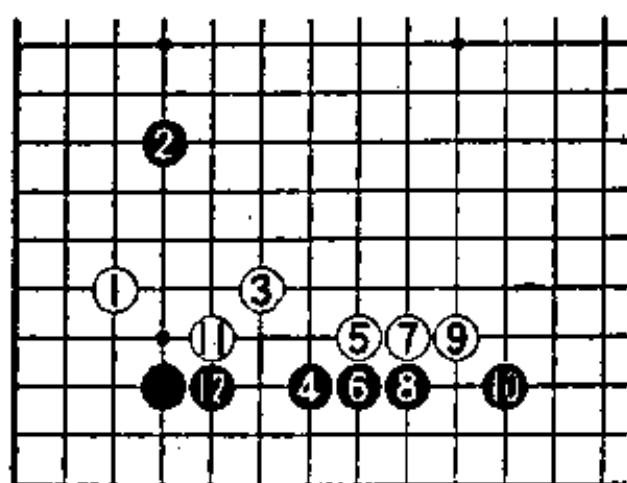


22 图

22图(稍微有些无理) 黑1、3冲断的下法虽然也可以，但白4以下至白10为止可以安全腾挪。对黑来说，由于留有白在A位或B位压迫的余地，所以稍感不满。总之，黑1、3冲断稍有无理的感觉。

【第14型】

黑6应，以下进行到黑12，结果黑得到实利白得外势。这是实战中经常出现的一种形。

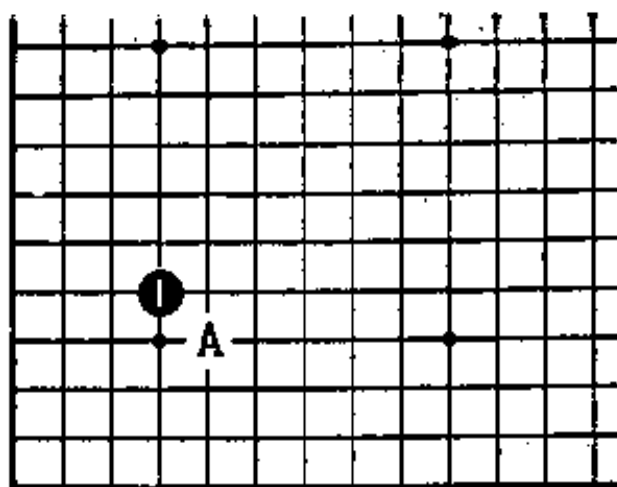


第14型

五 高目定式

1 小目挂

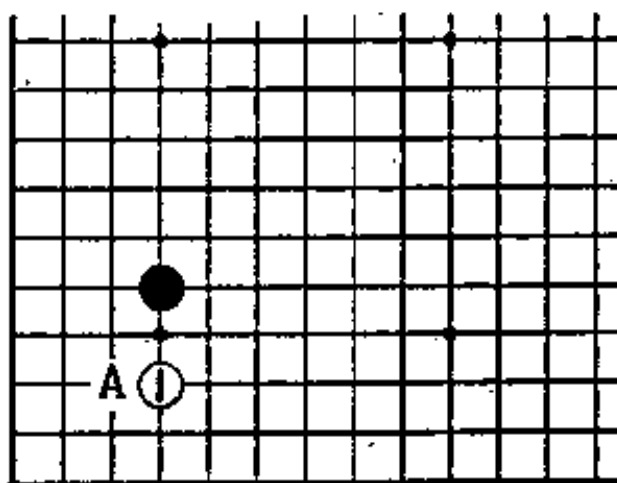
1图（基本） 黑1或A位是高目。对此白的挂角——



1图

2图（挂的方法）

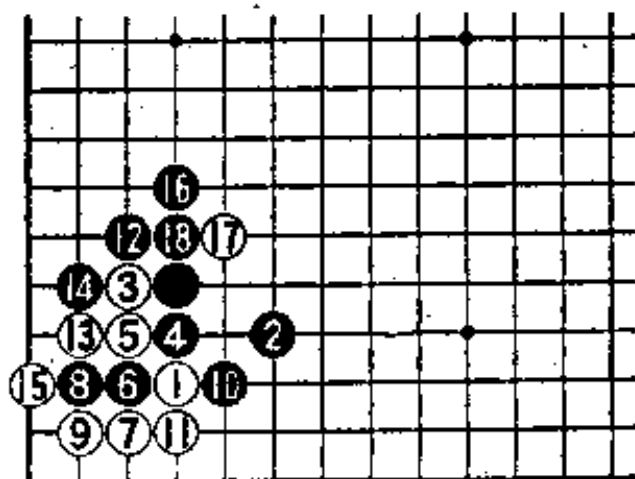
白1可以在小目挂，或者在A位的三三挂角。在一般情况下，对高目只有这两种挂角方法。



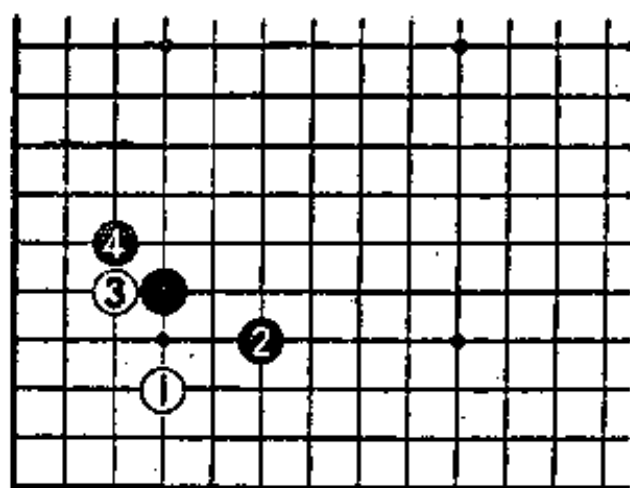
2图

【第1型】

对白1挂角，黑2飞罩，以下演变至黑18告一段落。黑得外势，白得实利。这是高目定式的典型代表形。



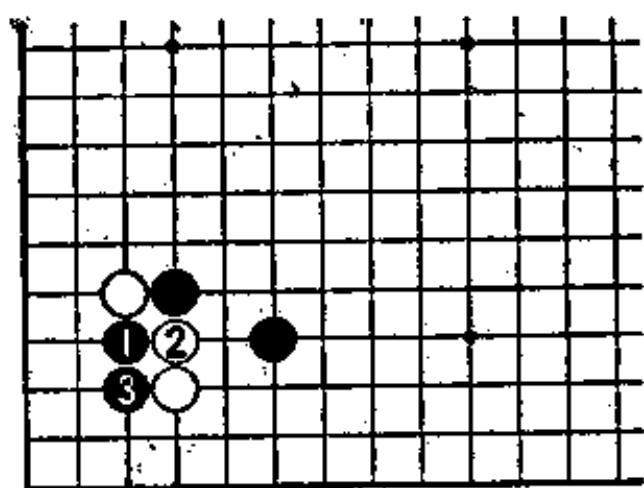
第1型



3 图

3 图（从外边扳）

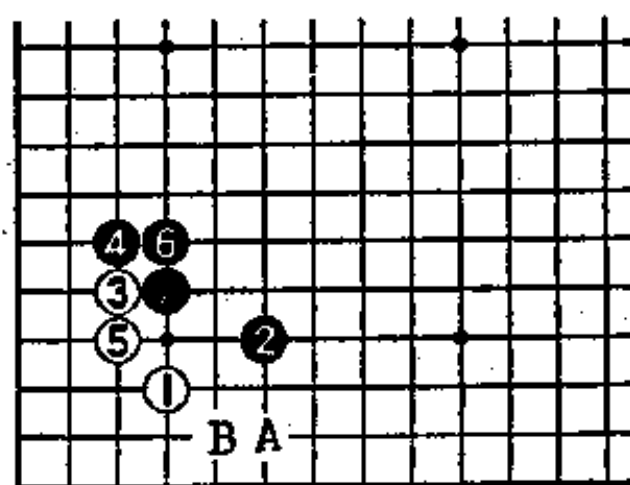
对白 3 托，黑 4 也可以在外边扳。除此之外，黑 4 还可以——



4 图

4 图（复杂） 黑

1 扳断，再 3 爬的变化也是成立的，但这种下法有些复杂，故解说从略。

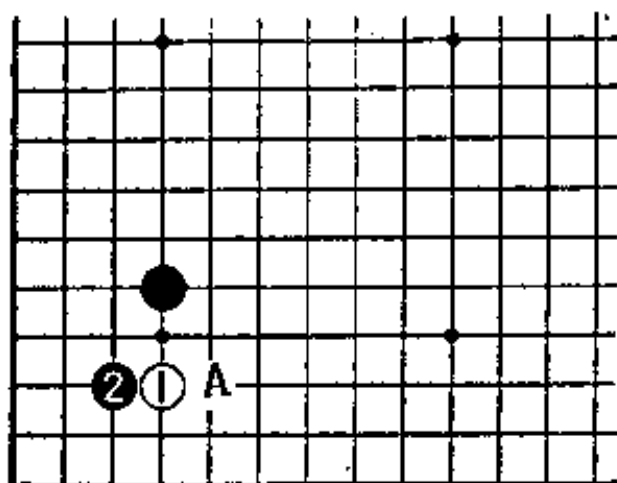


第 2 型

【第 2 型】

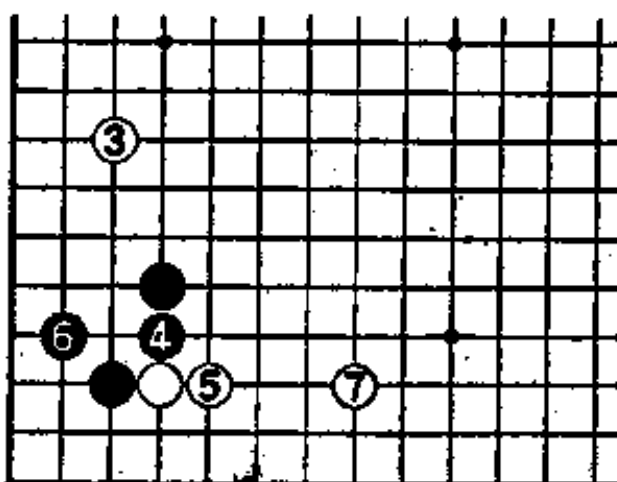
续 3 图，白 5 时，黑 6 坚实地粘，定式告一段落。将来黑可以在 A 位跳或者 B 位飞，威胁白角。此结果黑获外势；白获实利，以平分秋色而告一段落。

5图（内托） 这一次把黑2在白1内侧托的变化看一下。除此之外，黑2也可以考虑在A位外靠，其变化下面将作说明。接下去——



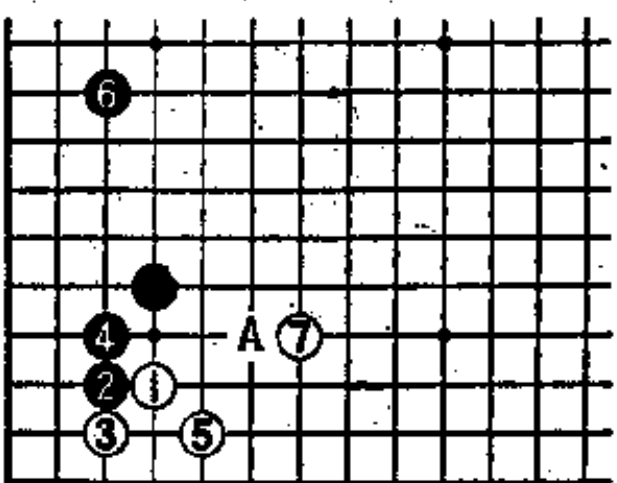
5图

【第3型】
白3避开黑的锐气。对黑4，白5退，以下至白7拆二，这是基本定式的一型。注意：在白3一带有白子时，黑6的虎是正着。

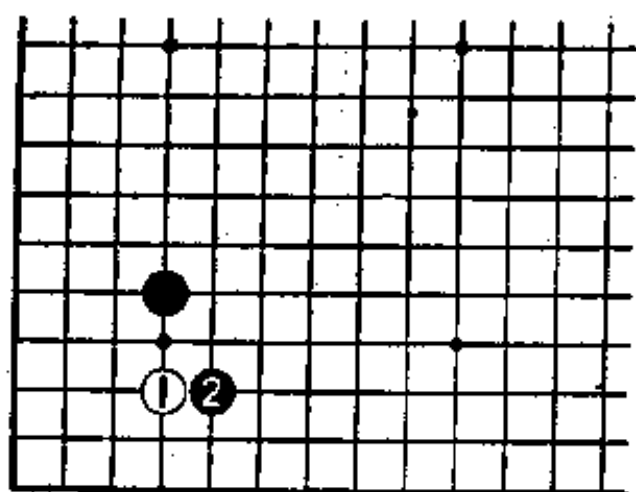


第3型

【第4型】
在通常情况下，对黑2托，白是在3位扳应。黑4后，白5虎，7飞起，定式告一段落。白7也可以在A位飞，也可以考虑脱先转占其他的好点。

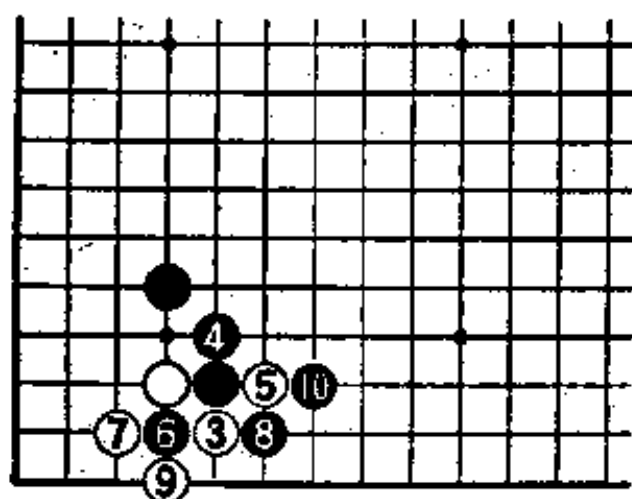


第4型



6图

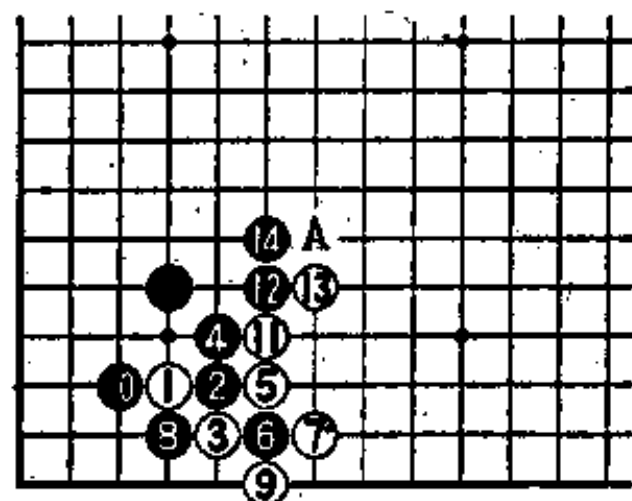
6图 (外靠) 黑
2也可以在外边靠——



第5型

【第5型】

对此，白3扳，黑4退时，白5扳起，这是毫不示弱的下法。黑6如切断，则白7果断地打吃黑一子。至黑10，黑把实利让给白棋，自己在外边扩张势力。



第6型

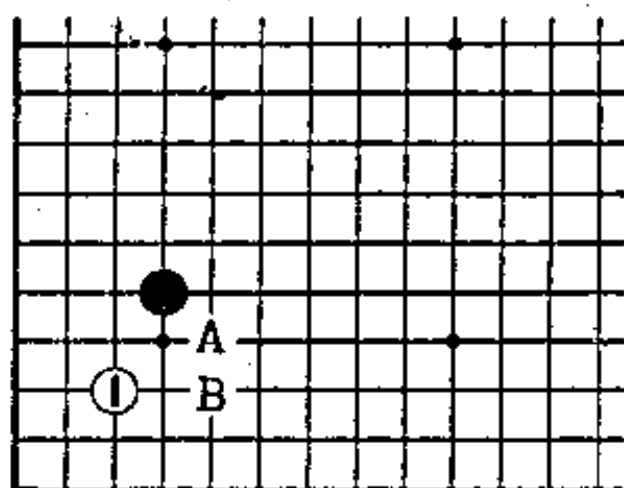
【第6型】

黑如想取实地时，就在6位断，白7必须打吃，以下演变至黑14是定式变化。再有，黑14严厉地在A位连扳的下法也可以考虑。

此结果黑得到角部实利和上边势力，白得到右边势力，仍然是平分秋色。

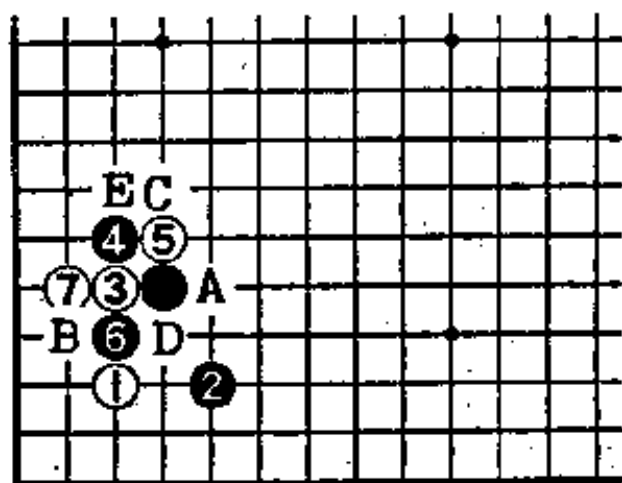
2 三三挂角

7图（基本） 在小目挂角不适合的局面下，就可以使用白1三三挂角的办法。对此，黑一般是在A位或者B位应。



7图

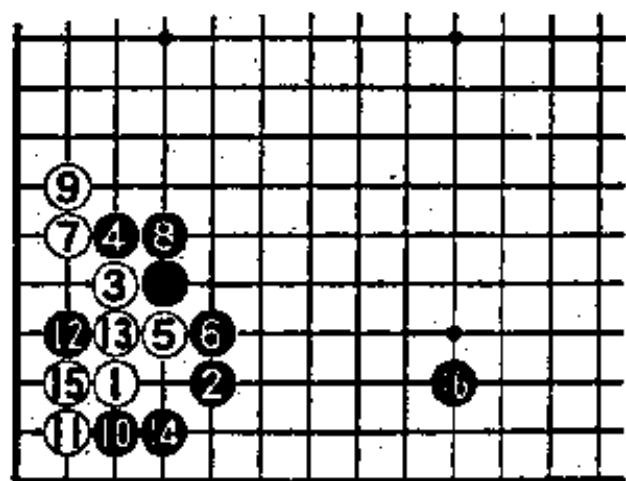
8图（飞罩） 对白1三三挂角，黑2的下法使用率很高。白3、5扭断后，黑6先打待白7长时，黑可以采用A位退，白B、黑C征吃白5一子的简明下法。如果征子不利时，黑可以在D位粘，白B渡过后，黑再E位长出作战。



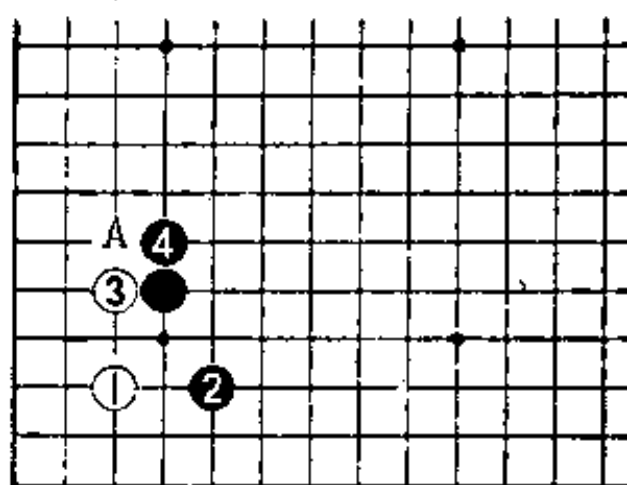
8图

【第7型】

白8、5是一种取实地的定式。此过程中，黑8、10、12都是应该努力学习的要着。

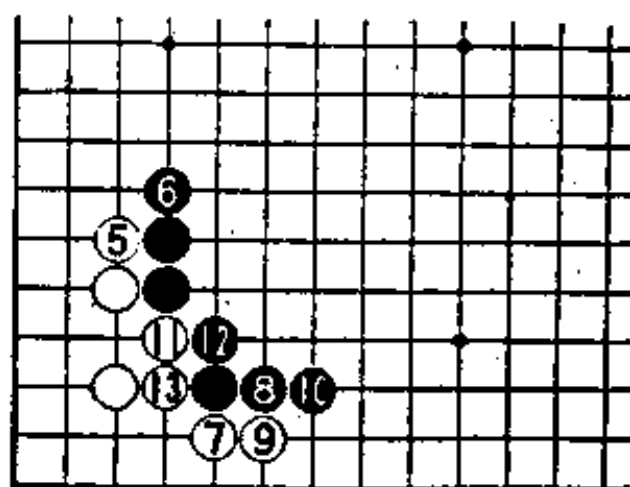


第7型



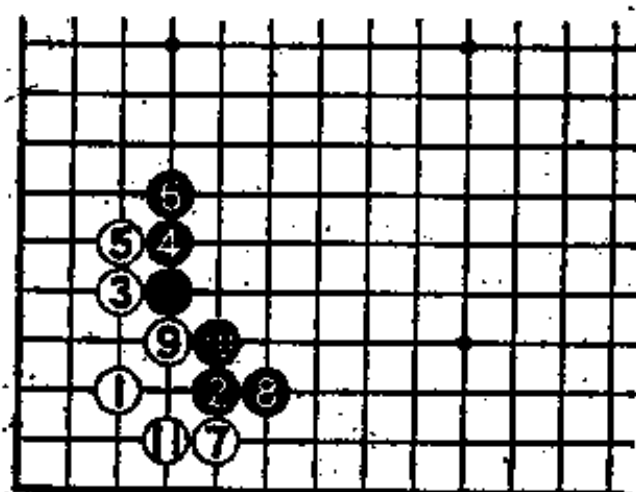
9 图

9图 (退) 对白 3 托, 黑 4 一般可以在 A 位扳, 但也有被白于 4 位切断而导致不利局面的场合。如果碰到这种场合, 黑 4 就应该冷静地退。接下去——



第 8 型

【第 8 型】
白 5 以下至白 13 是定式。途中黑 8 如改在 9 位扳, 被白 8 位断是不行的。



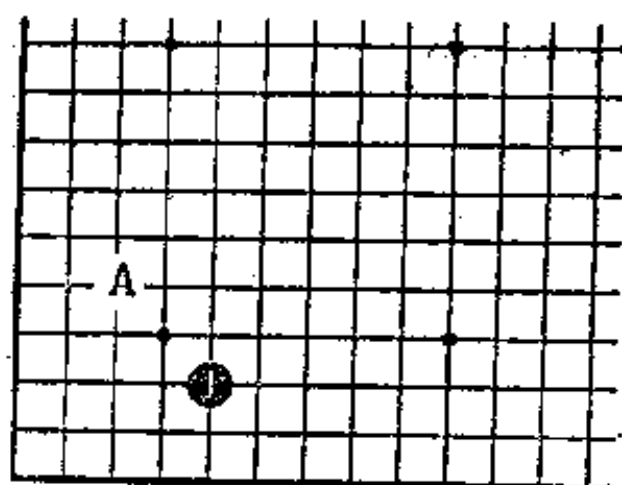
第 9 型

【第 9 型】
黑 8 退时, 白 9 先虎, 再 11 退的下法也是有的。其特点是尽量不在二线上爬, 不过角上实利比第 8 型要少一些。

六 目外定式

1 小目挂

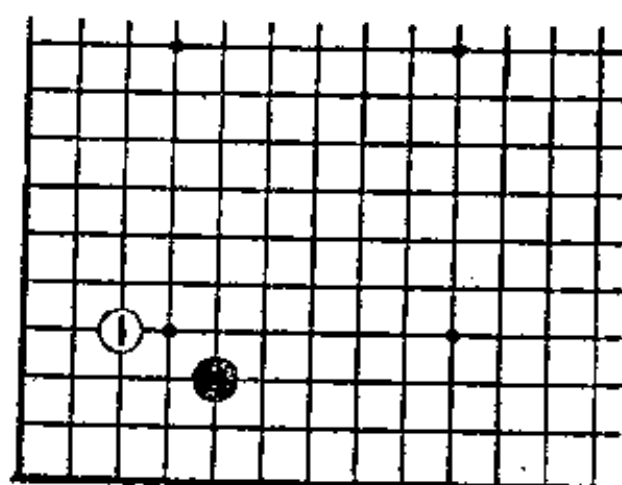
1图（基本） 黑1就是目外，A位也是目外。



1图

2图（小目挂）

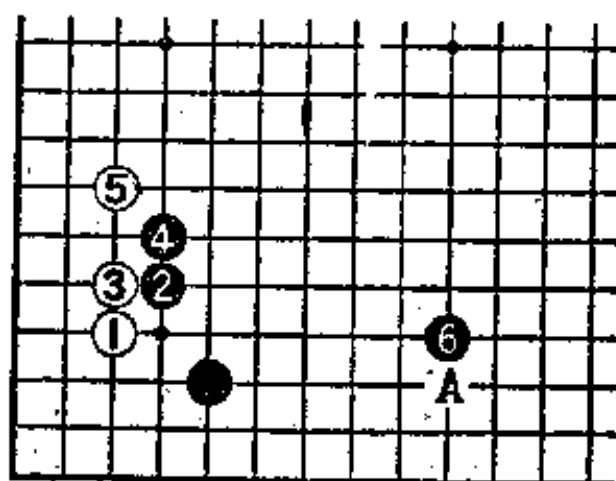
白1的小目挂是经常使用的挂角方法，这种挂角比较重视实地。



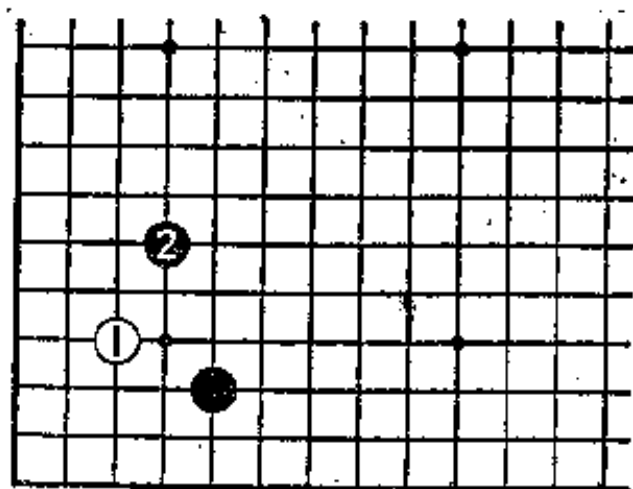
2图

【第1型】

对白1挂角，黑2飞压，以下至黑6开拆是通常下法。黑6也可以在A位开拆。

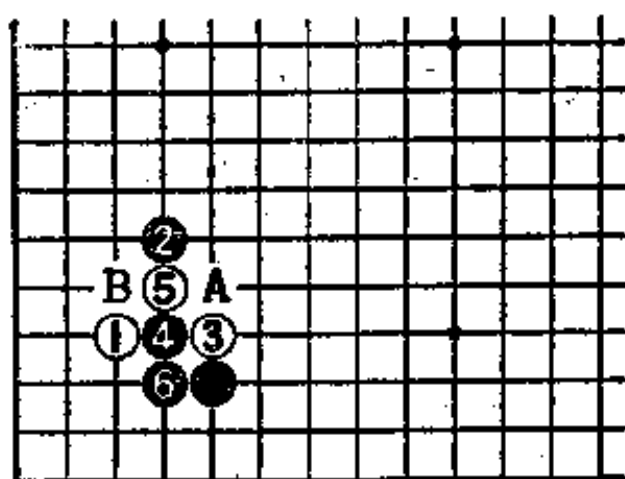


第1型



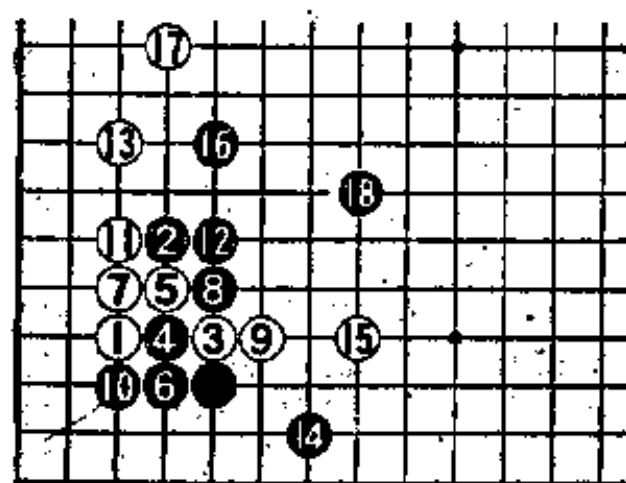
3 图

3 图 (大斜) 黑 2 这种下法被称为大斜飞罩，由此而派生的定式叫作“大斜定式”或者叫作“大斜飞罩定式”。



4 图

4 图 (定式的歧路)
除白 3 外，虽然也有在 5 位尖靠的下法，但一般情况是采用白 3 的跨出。之后，至黑 6 是双方必然的变化。接下去，白是在 A 位粘还是在 B 位粘，成为定式的歧路。



第 2 型

【第 2 型】
大斜定式的变化大概整整一本书都讲不完，所以在无法一一列举说明。对白 7 粘，黑 2 断，以下演变至黑 18 为止，是大斜定式的基本型。

5图 (在上边粘)

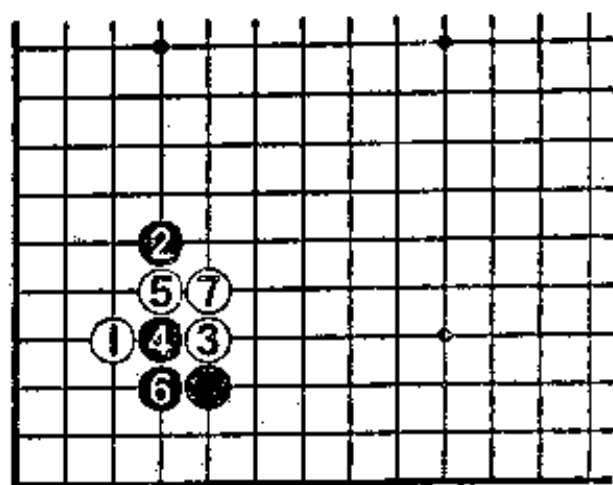
再看一下白7在上边粘的定式。

6图 (简明定式)

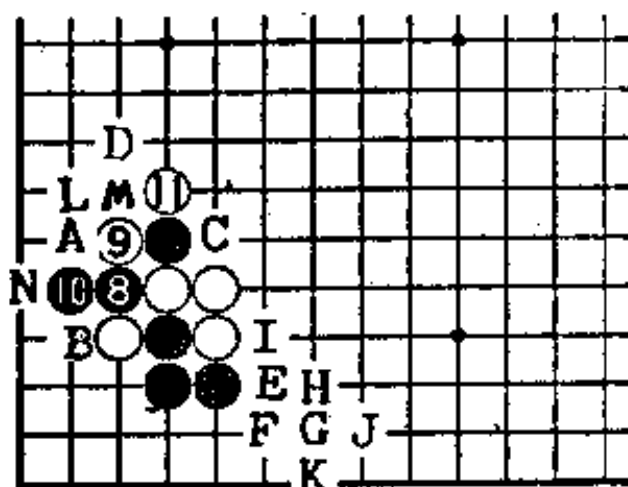
黑8当然要断，白9打，11征吃(这种下法白必须征子有利)。白11单吃是要着，如先在A位挡和黑B交换是不行的。接下去，如果黑A打吃，则白C提，对黑D飞出，白E、黑F、白G的连扳手段就成立了。以下形成黑H、白I、黑如J、白B、黑K、白L、黑M、白N，形成打劫。因为在一般场合，打这种劫黑相当危险。所以——

【第3型】

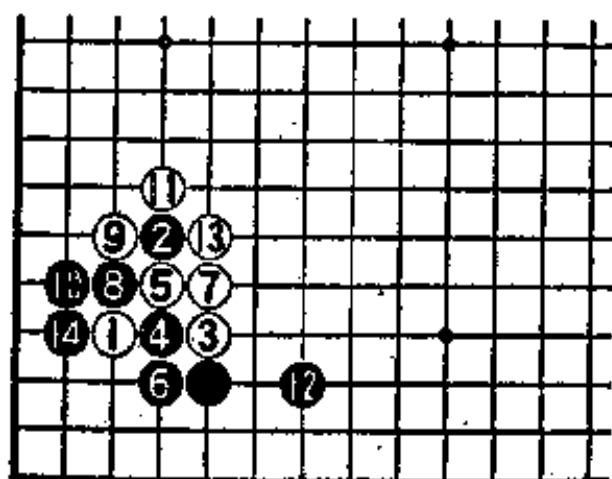
黑单在12位跳，白13提是本手，接着黑14补，定式告一段落。



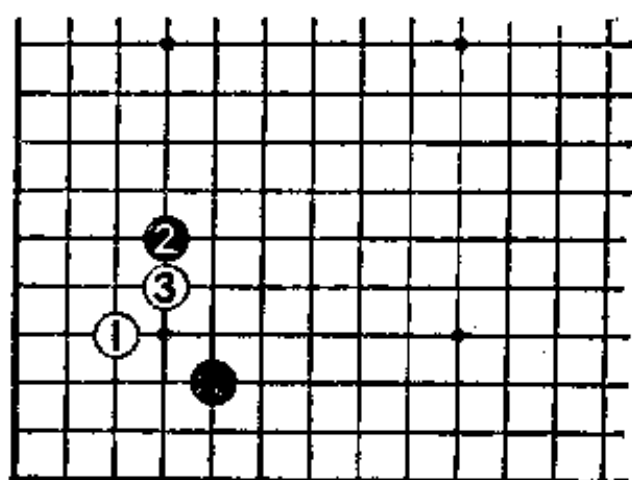
5图



6图

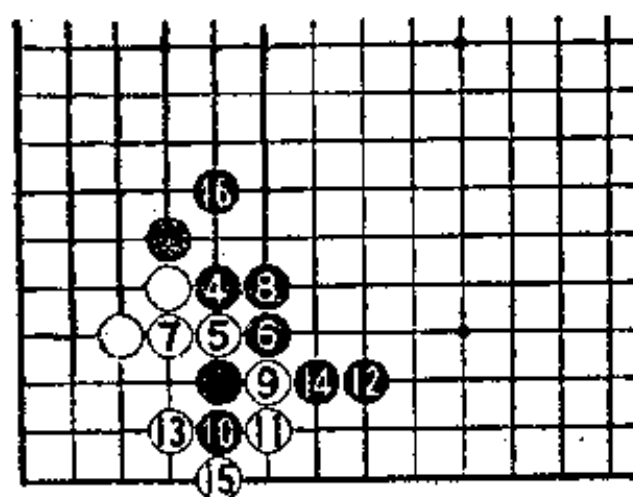


第3型



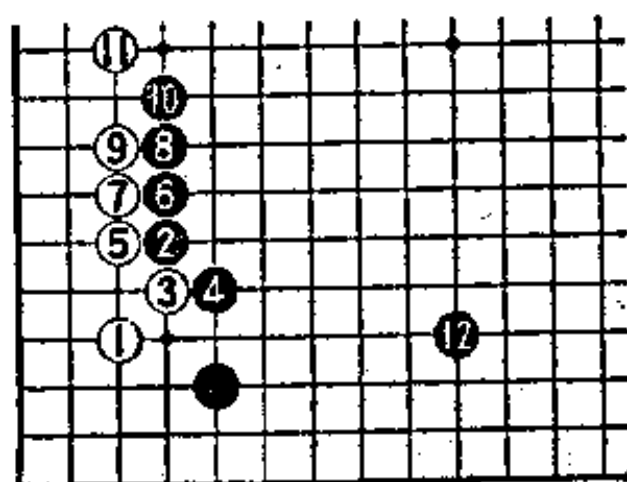
7 图

4 图 (尖靠) 白 3 有避开复杂变化的意图, 而且也是很有效的一种手段。所以——



第 4 型

【第 4 型】
对黑 4, 白 5 有挖的手段。由于以下的变化稍有些复杂, 所以请大致参考一下图中所示的行棋次序。

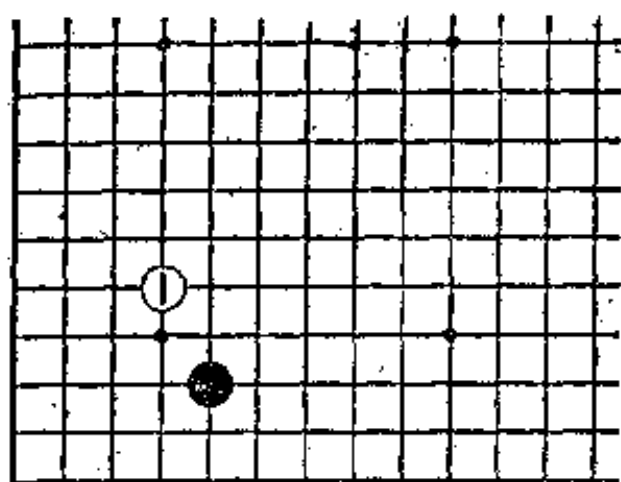


第 5 型

【第 5 型】
假如在白即使让黑扩张模样也没关系的场合, 白 5 扳, 黑 6 以下至黑 12 的结果, 白也不坏。这是简明的定式。

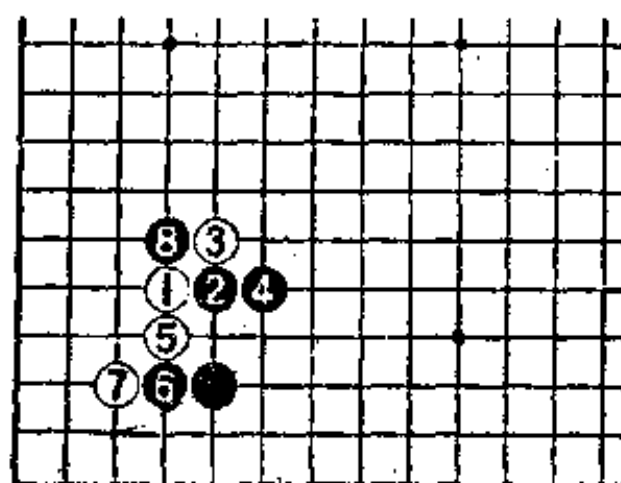
2 高目挂

8图（基本） 如果白不愿意让黑扩张外势，对角上实地的损失也不在乎的话，就可以考虑白1的高挂。



8图

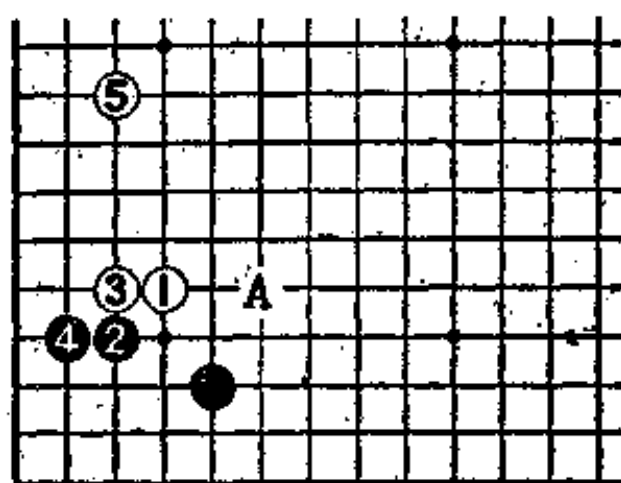
9图（参考） 黑2、4压长的下法也可以考虑。不过，这一定式变化的手数很多，也很复杂，比如演变至黑8切断，以下形成激战局面，所以暂且不作说明。此外，黑4也有在8位直接断的定式变化。



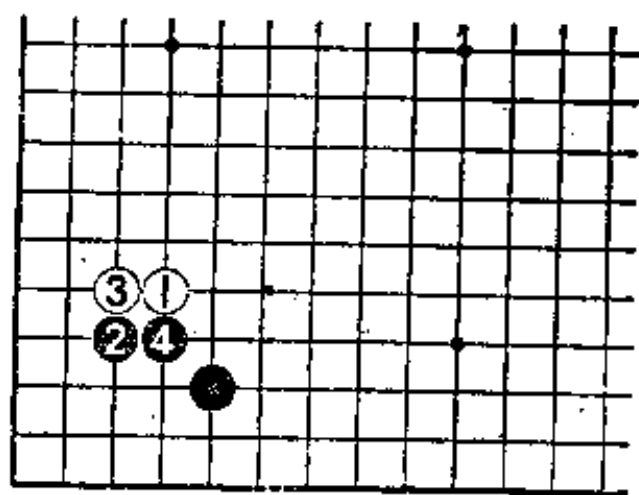
9图

【第6型】

黑2得到角上实利很充分。以下至白5拆三，以平分秋色告一段落。还有，根据情况，白5也可以下在A位扩张上边势力。

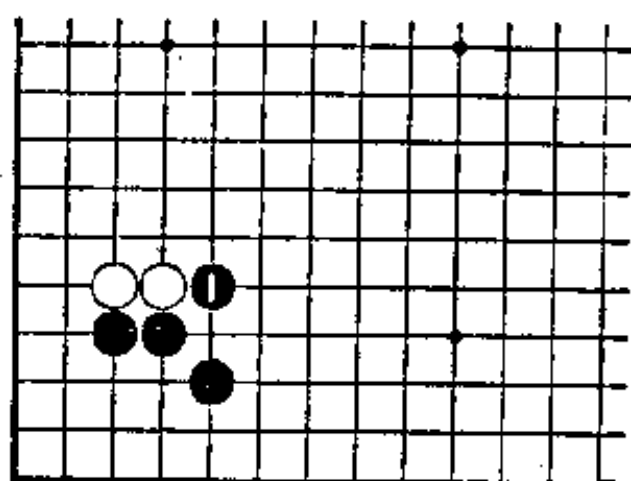


第6型



10图

10图 (紧贴) 对白3的挡，黑4紧贴也是定式下法。对黑4，白如果脱先不应——

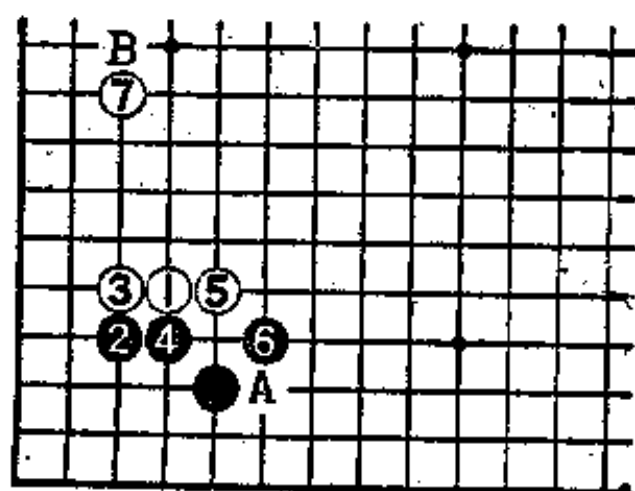


11图

11图 (形的要点)
黑1的扳成为绝好点。象这样的二子头被扳，白无论如何也无法忍受。于是——

【第7型】

成为白5长，黑6尖补的变化。黑6如果省略不走，白在A位靠是很严厉的。还有，根据“立三拆四”的原则，白7是可以拆在B位的，但读者应选择坚实的拆三。



第7型

此结果和第6型相比，双方都比较坚实，仍然不相上下。

七 定式的学习方法

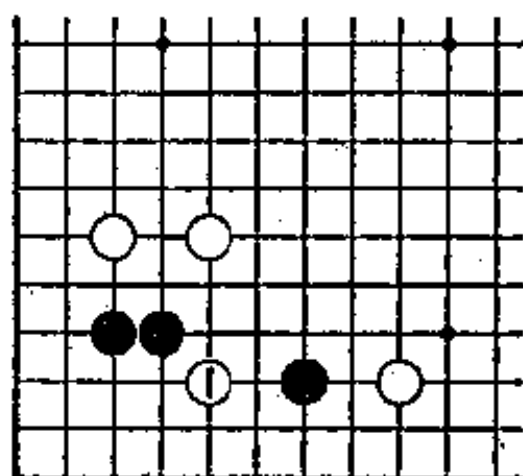
把定式一个一个地完全背下来是一种学习方法，但这种方法未免太费力了。

职业棋手是从儿童时代就开始下棋的，所以尽管没有把定式全部背下来，也能够正确地按定式下。这与其说是按定式下，还不如说是创造定式——也许这种说法才是正确的。

不过，对业余爱好者来说，实战经验和下棋时间都不多，所以当然要背一些定式，好歹在实战中使用一下看看。这样，在使用的过程中，也就逐渐清楚了定式的意义和价值，从而开始理解在什么情况下使用什么样的定式才是正确的。

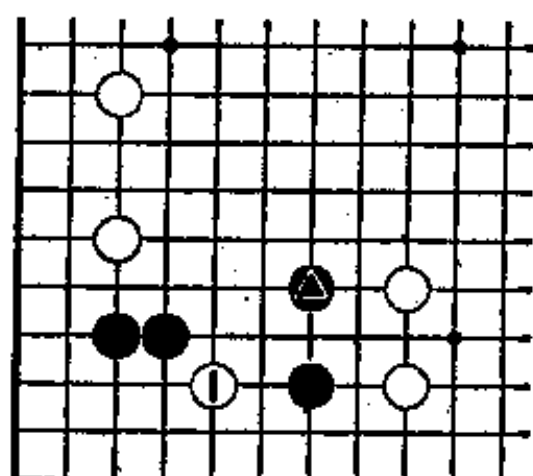
专家之所以总把“记忆定式是为了忘掉定式”的话挂在嘴边，就是为了避免拘泥于定式之中，而希望灵活自如的真正地运用定式。从此意义出发，业余爱好者似乎也应该把“记忆定式是为了忘掉定式”当作学习定式的指南。

练习题



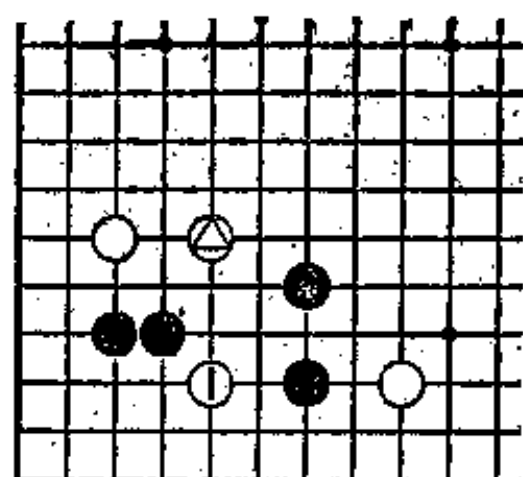
第1问 (黑先)

对黑大飞守角的结构，白1侵入。黑怎么应呢？



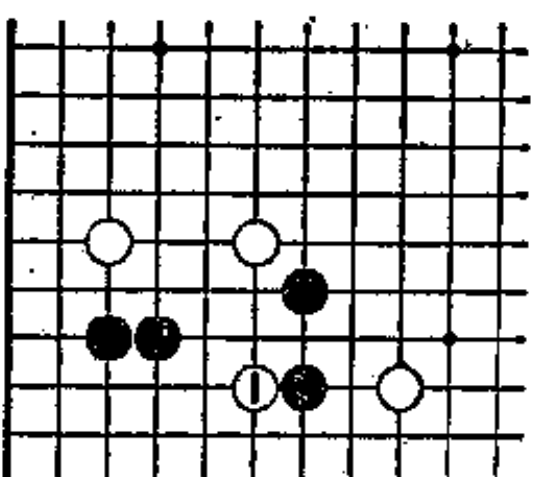
第2问 (黑先)

白1打入无理，请对此加以惩罚。注意要活用黑⊗一子。



第3问 (黑先)

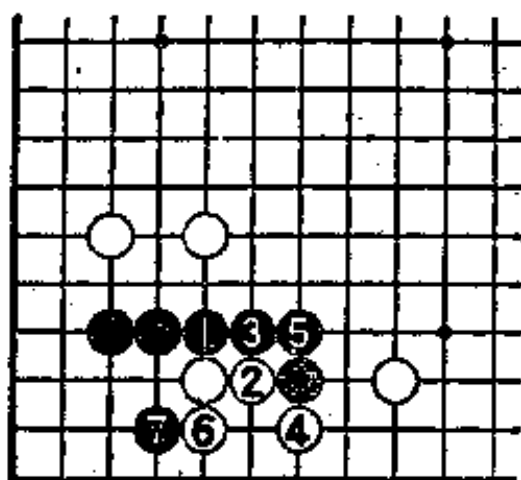
对白1的侵入黑如何应付？请注意白⊗子的位置。



第4问 (黑先)

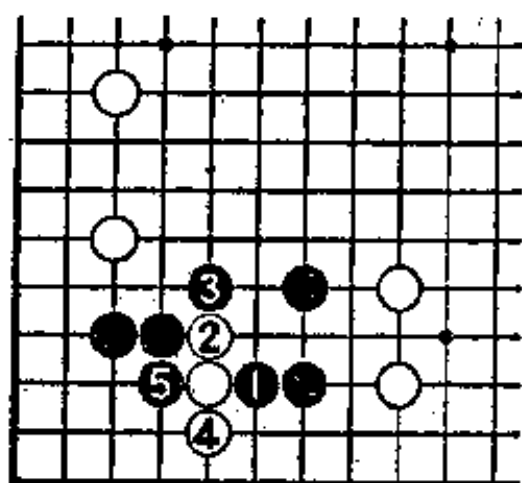
白1是侵入的要点。黑怎样应付才是正确的呢？

练习题解答



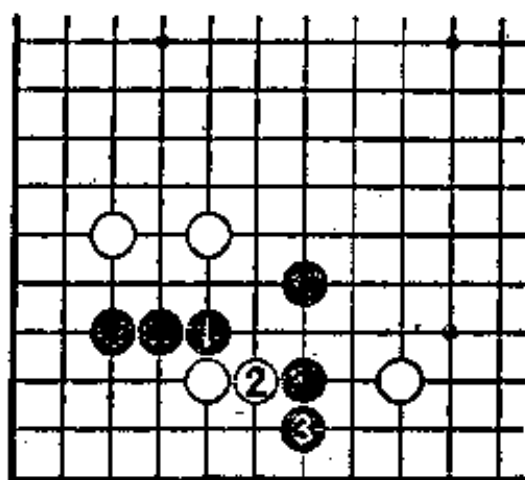
第 1 问解答

除黑 1、3 的压之外，没有其他办法。至黑 7，黑完全安定。



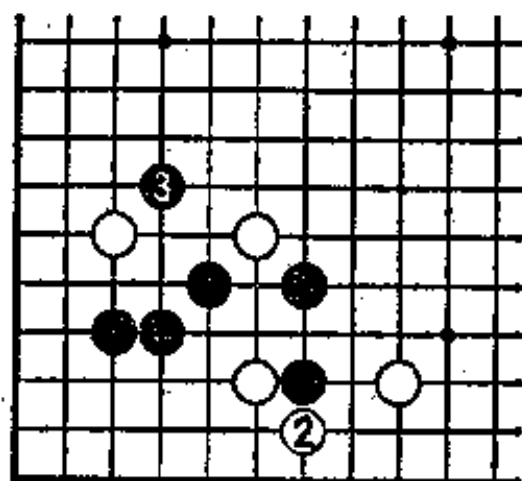
第 2 问解答

黑 1 顶、3 扳非常严厉。对白 4，黑 5 毫不放松地紧气是很重要的。结果白被吃。



第 3 问解答

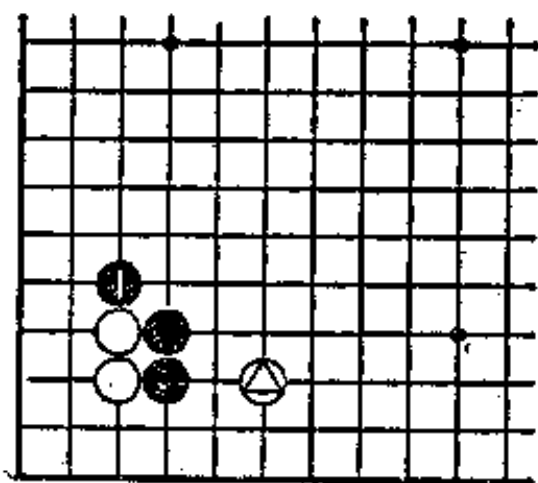
在此场合，黑 1 压一手，黑 3 再立，可以封住白棋。



第 4 问解答

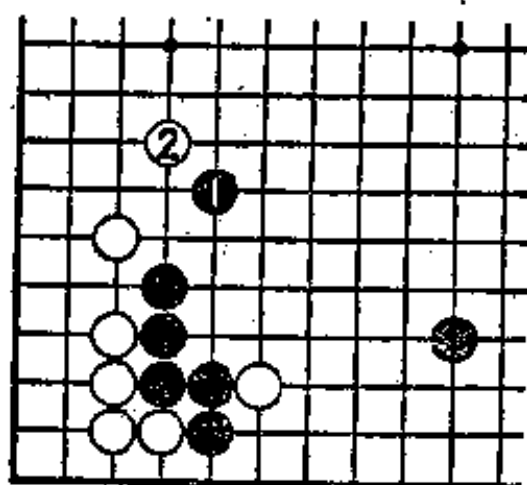
黑 1 的小尖是好手筋、对白 2，黑 3 转身在上边飞出，很高明。

练习题



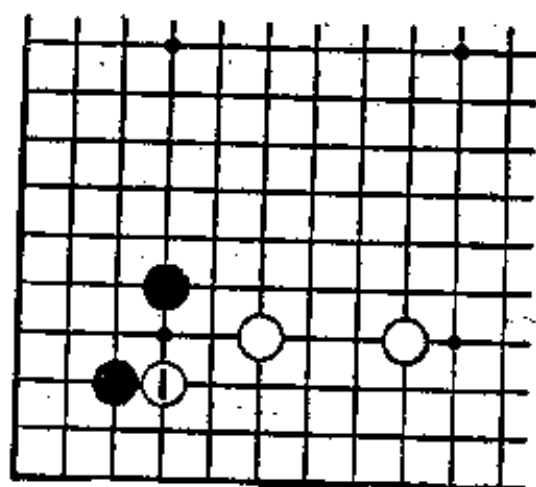
第5问 (白先)

白有⊙子时，黑1扳是无理的，请对此加以反击。



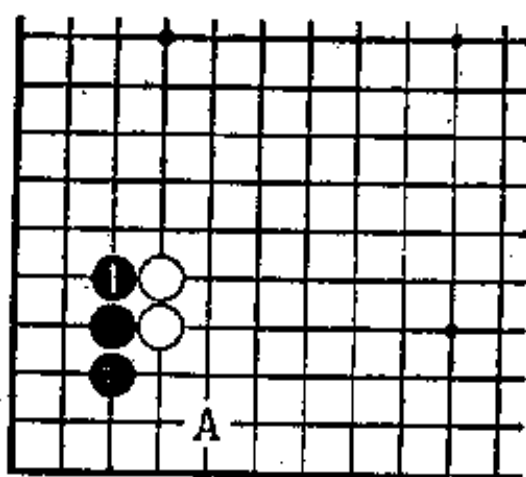
第6问 (黑先)

白2飞出无理，请立即给予反击。



第7问 (黑先)

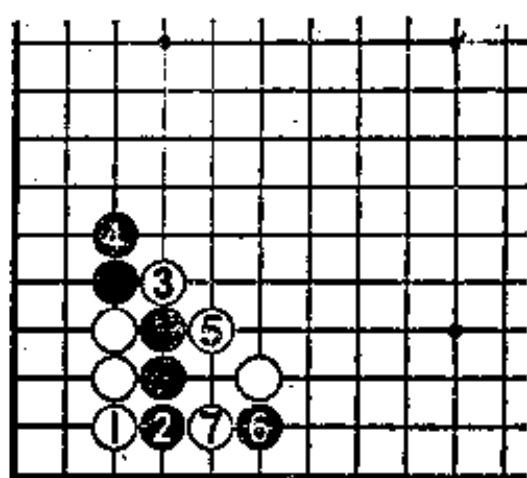
白1靠企图定型，黑应该怎么应呢？



第8问 (白先)

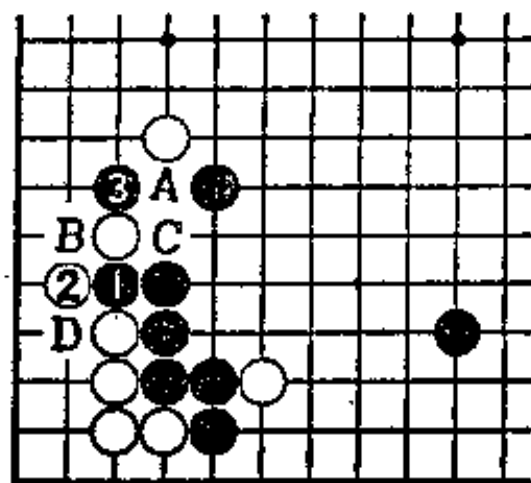
黑1在A位飞是通常下法，但黑1又爬一手，怎么办？

练习题解答



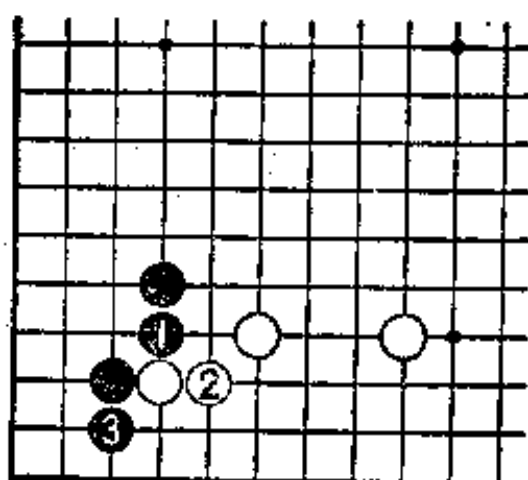
第 5 问解答

白 1 先立，黑 2 如挡，白 3 切断十分严厉，以下至白 7，黑崩溃。



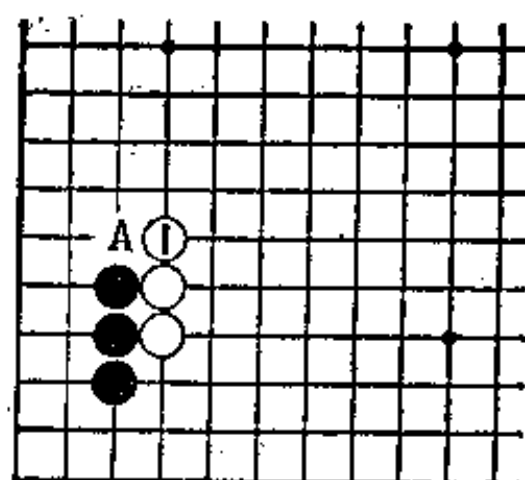
第 6 问解答

黑 1、3 正中要害，以下白 A 如冲，则黑 B、白 C、黑 D，白大失败。



第 7 问解答

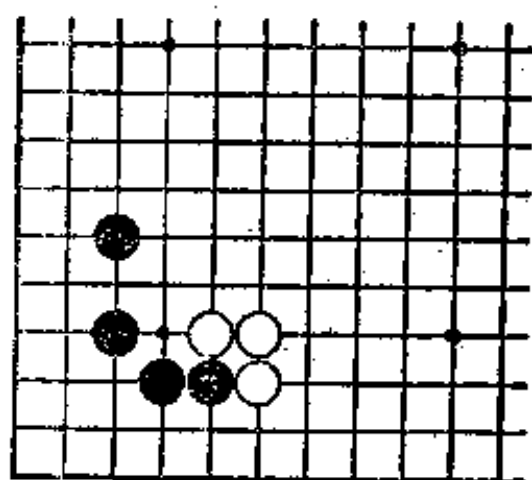
黑 1 顶，再 3 立是最稳健的应法。



第 8 问解答

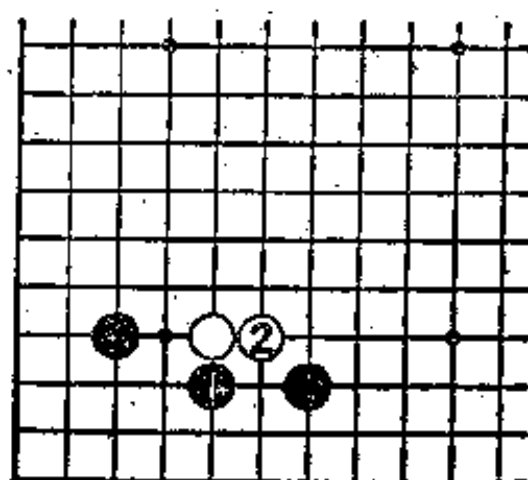
白 1 长是正着，白 1 如改在 A 位扳，被白在 1 位断是很危险的。

练习题



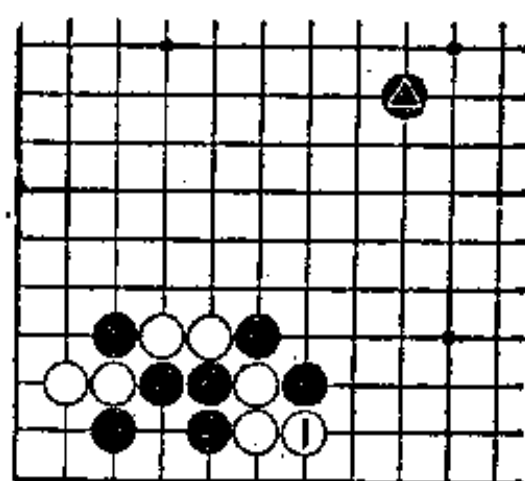
第9问 (黑先)

白棋脱先，黑应如何攻击？



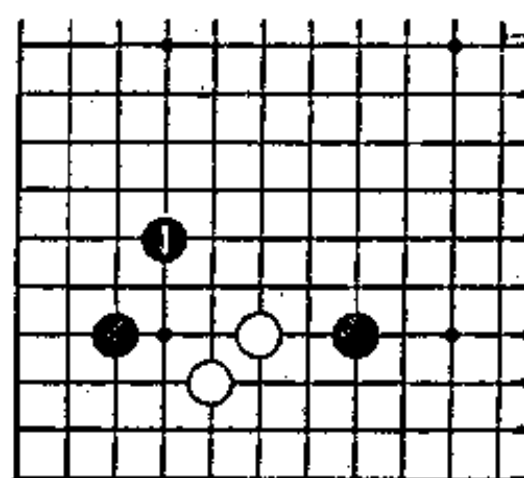
第10问 (黑先)

黑1托过，白2长时，黑下一手应在何处？



第11问 (黑先)

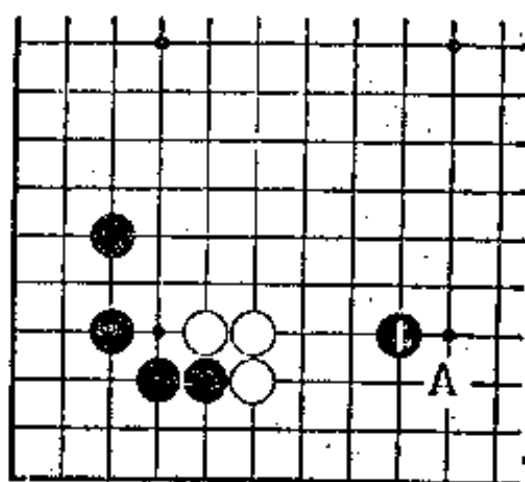
在有黑▲子引征时，白1的曲是无理的。黑下一手怎么下呢？



第12问 (黑先)

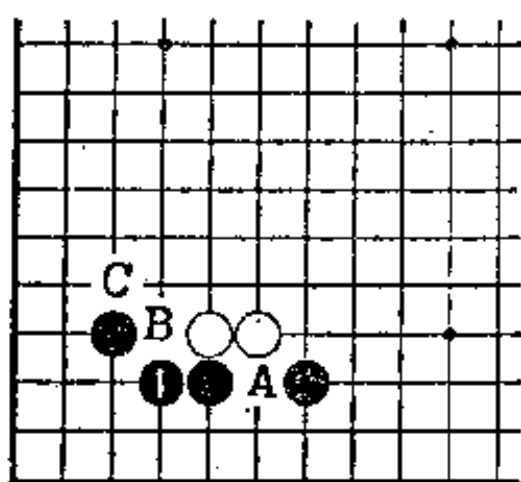
黑1飞后，白却脱先了。黑怎样攻击白棋呢？

练习题解答



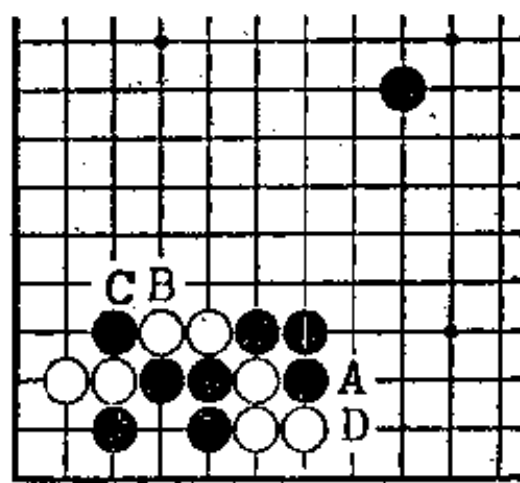
第9问解答

黑1二间高夹，或者在A位三间夹攻白，黑有利。



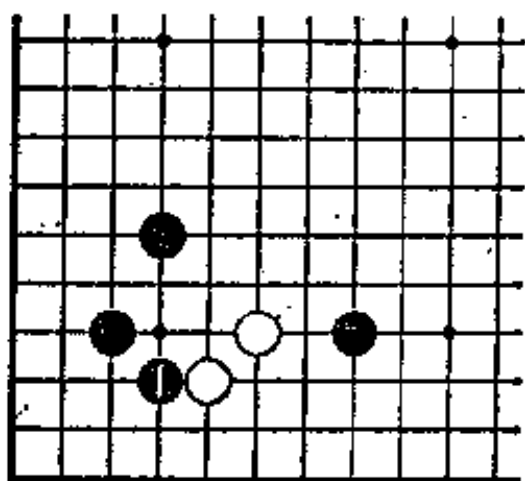
第10问解答

黑1退是好棋。黑1如在A位粘，则白B顶、黑1位挡，白C扳。结果白先手便宜了。



第11问解答

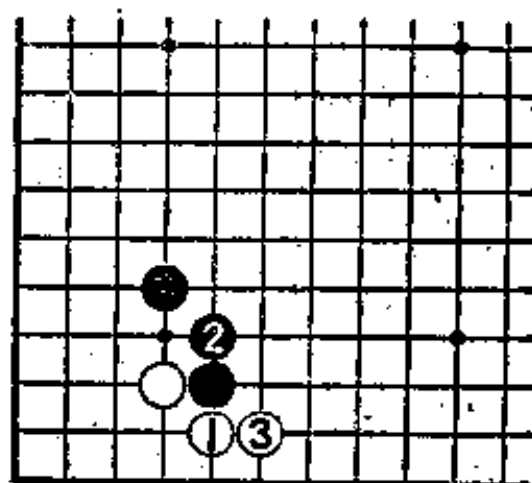
黑1粘是冷静的好手。白如A位扳，则黑B征吃；白如C位打吃，则黑D位扳吃白二子。



第12问解答

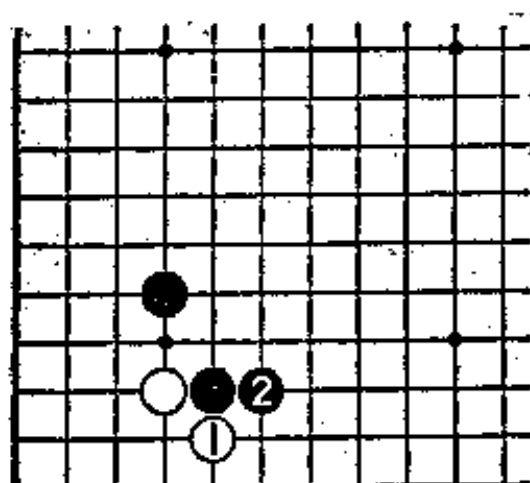
黑1尖顶夺白根据是严厉的手段。

练习题



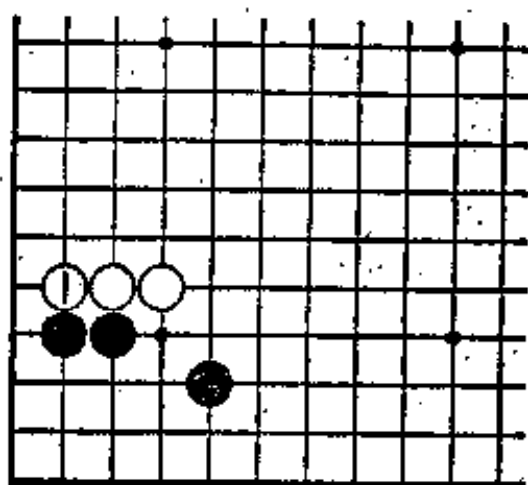
第13问 (黑先)

对黑2，白3长出，之后黑怎么下？



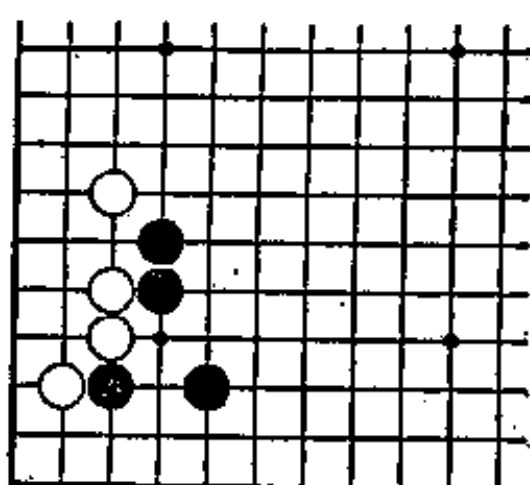
第14问 (白先)

对白1的扳，黑2长，白应该怎么办？



第15问 (白先)

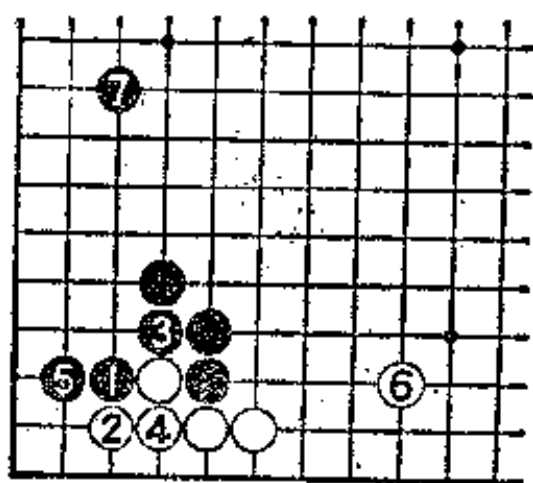
对白1的挡，黑假如脱先不应，白有什么手段？



第16问 (黑先)

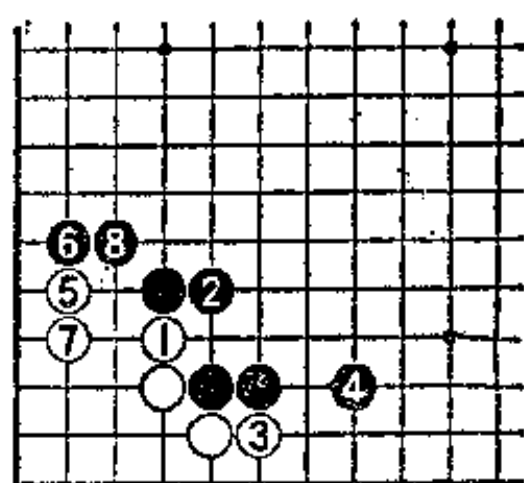
对这种形状的白棋，黑有什么手段呢？

练习题解答



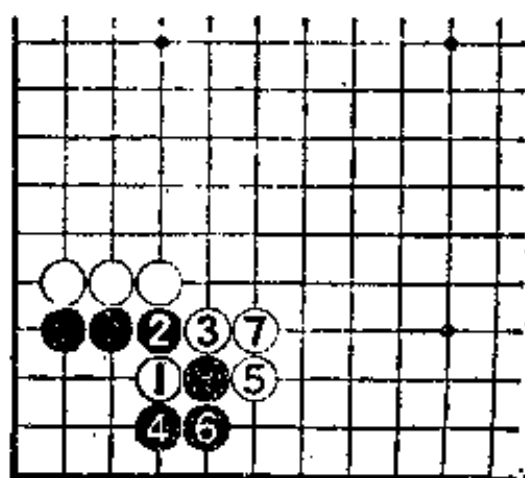
第13问解答

黑1以下至5的压迫是正着。黑7拆后，形状很漂亮。



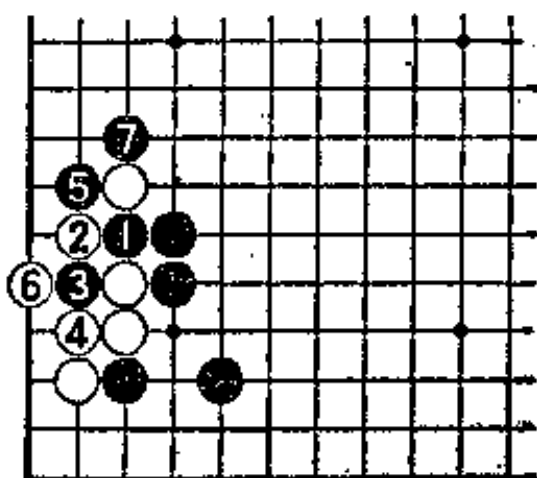
第14问解答

白1以下至黑8，白获得的实利相当大。其中白5飞是手筋。



第15问解答

白1、3跨断是手筋。以下至白7，黑角被封锁。



第16问解答

黑1、3冲断严厉，至黑7征吃，白损失很大。

第三章 布局的基本知识

布局；相当于两军作战之前的布阵。打仗时，假如从一开始就占据了有利于战斗的好地形，那么即使己方兵力不多，也可以和对方的大军进行战斗。围棋也同样，如果在布局时就能使子力高效率地配合起来，作战也就有利了，就能在中盘战斗中取得优势。从此意义来说，布局是非常重要的。

在纵横各十九路的棋盘上，共有三百六十一一个交叉点可以落子。那么哪一处才是要点呢？急切之间当然不容易判断。不过，假如知道了布局的原理。就可以对某种局面做出相应的反应，争取使自己子力的配置比对手更有利。这样日积月累，才能真正领悟布局的意义。

一 守角的特点

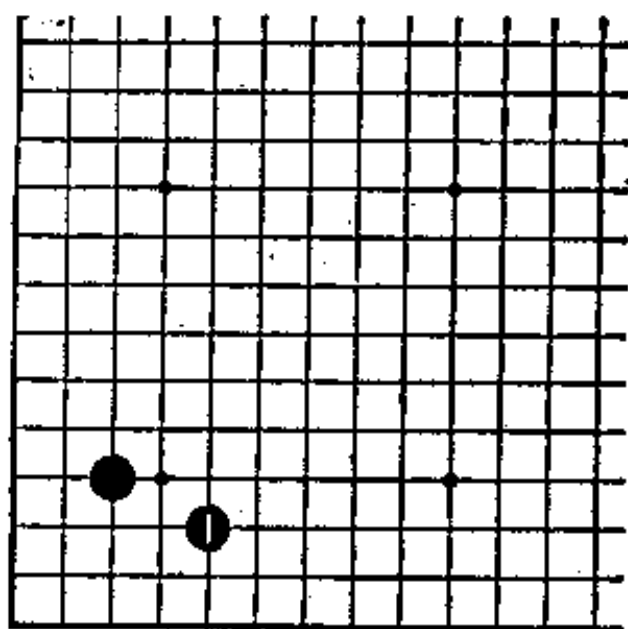
1 小飞守角

小飞守角是一种以二手棋确保角地的守角方法。譬如——

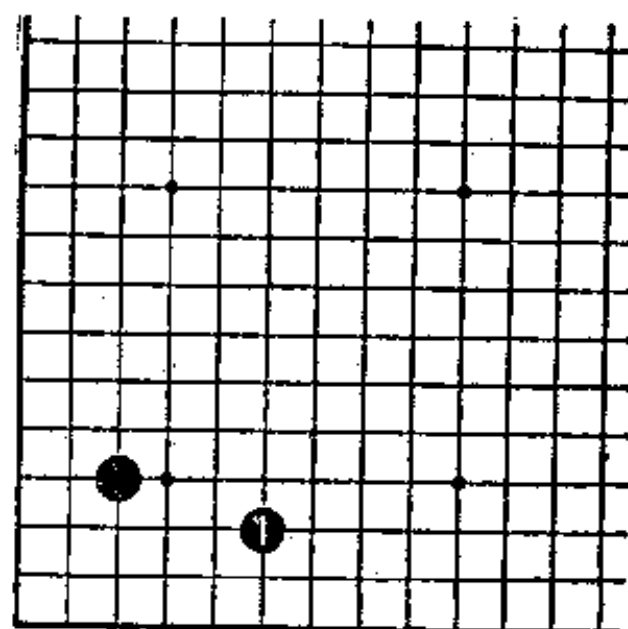
1图（小飞守角）

这是从小目的子，黑1小飞守角的姿态。除此以外，2图的黑1是大飞守角。这两种守角各有其长处。

小飞守角的幅度比较狭窄，因此白想侵入是很困难的。这就是小飞守角的长处。大飞守角比小飞守角幅度要宽，但也相应地要比小飞守角容易被侵入。



1图



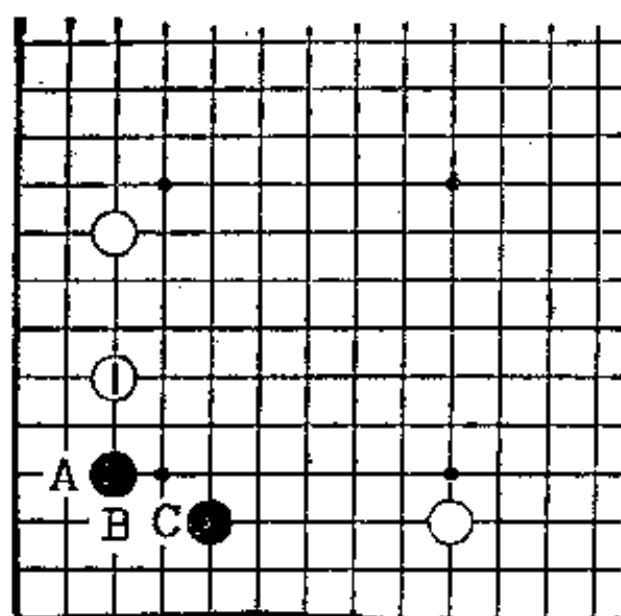
2图

可以说小飞守角和大飞守角也有共同之处——

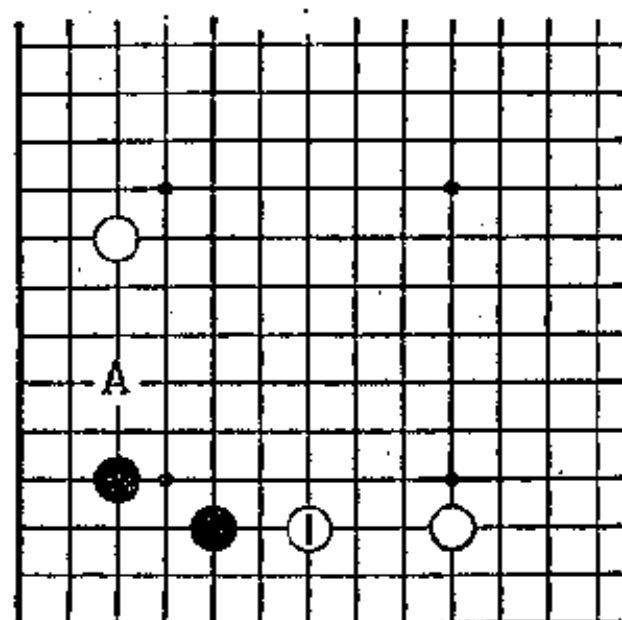
3图（侧面薄弱）

都是守角的侧面比较弱。对黑的小飞角，白1从侧面拆逼，就可以针对其弱点施展种种手段。比如，白有在A、B、或者C位的伏击手段。

具有这些弱点的另一边，也就是守角的另一侧都是相当坚实的。总之——



3图



4图

4图（影响不大）

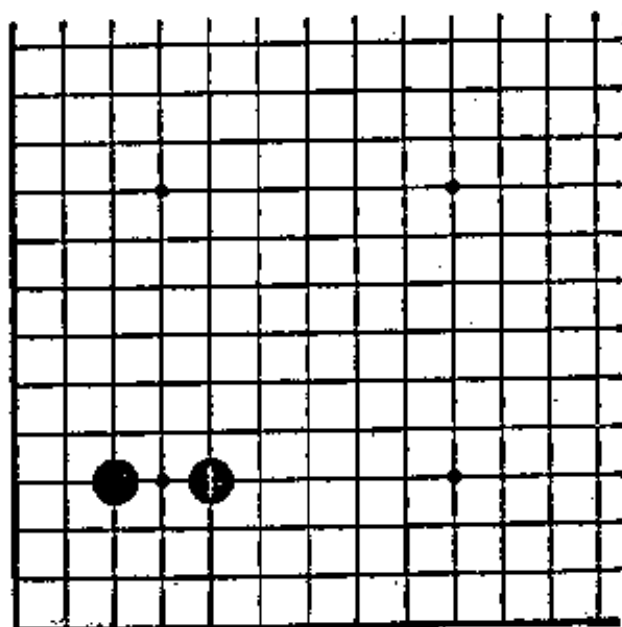
白1从这边拆逼，对小飞角几乎没有什么威胁。在大飞守角的场合，白1的拦逼也没有多大影响。因此可以说，白1比起A位来，不必急忙去抢占。

2 单关守角

单关也同样可以守角，但和小飞或大飞守角完全不同。

5 图（单关守角）

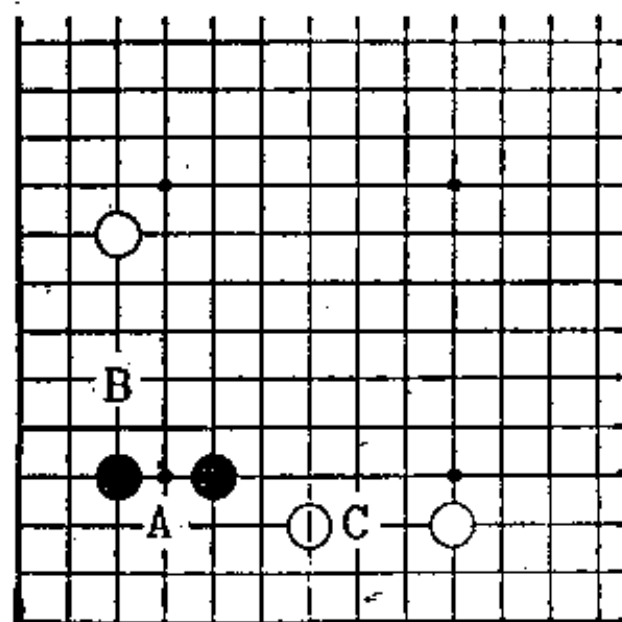
黑 1 就是单关守角。在这种守角的情况下——



5 图

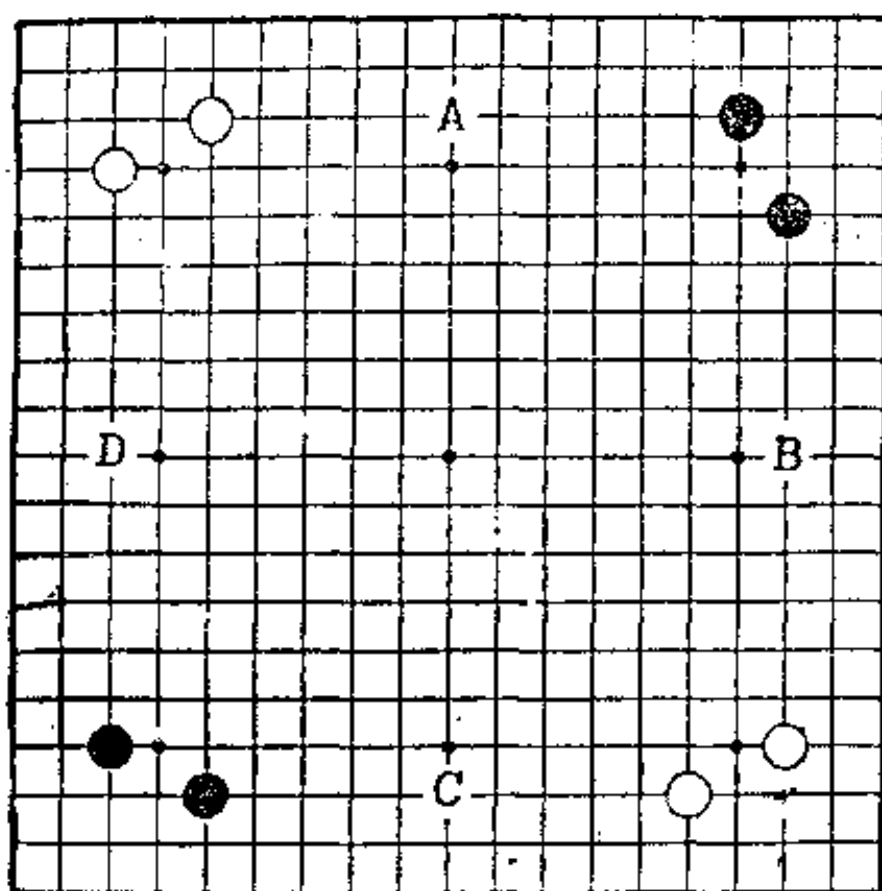
6 图（弱的方向）

这一次，守角的尖端方向反而有变为弱的地方了。白 1 拆逼之后，在下面 A 位透点的侵角手段是很容易想到的。反之，守角的别一面正是坚实的地方，白如在 B 位拆逼，对单关守角影响不大。对白棋来说，当然要用白 1 来对黑角施加压力，而且要避免在 B 位拆逼，让黑 C 位补的下法。



6 图

以上是守角特点的一个方面。



第1型

3 守角和大场的关系

以下介绍守角的展开、或者利用守角本身的方法与大场的关系问题。

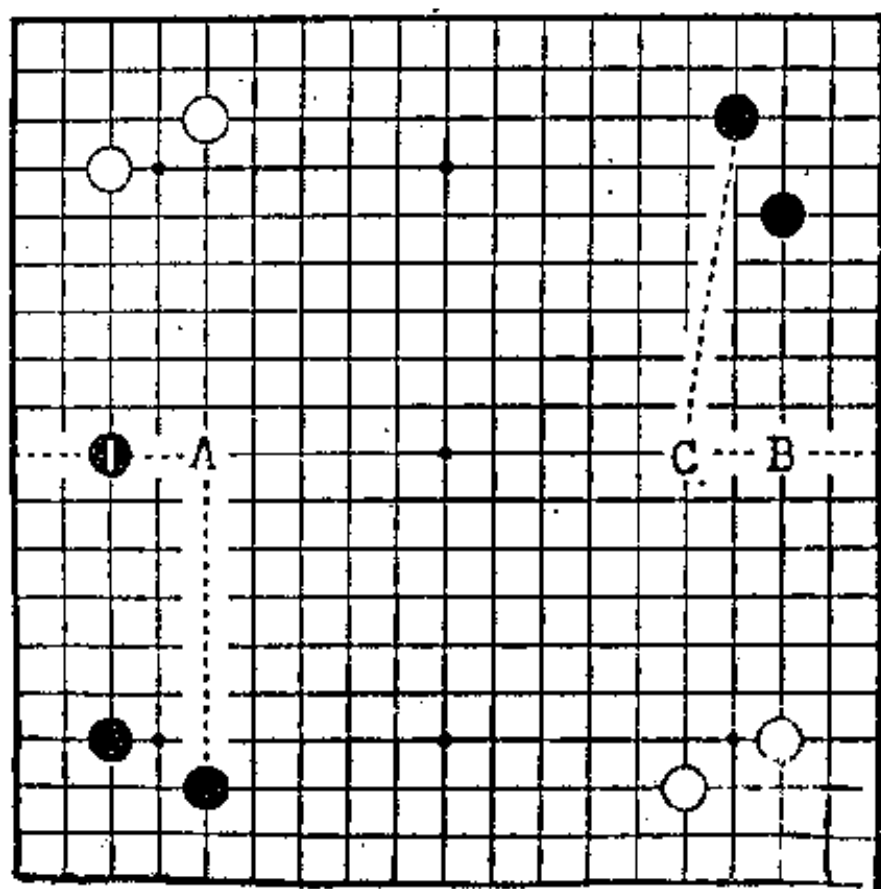
选举一个具体例子看一下。

第1型（黑先）

黑在右上角和左下角，白在左上角和右下角，双方各守两个角。

先占角，然后守角或挂角，最后转向边上的大场，这是布局的常识。

关于大场，一目了然的有A、B、C、D等四点。乍一看，似乎下在哪点上都可以，但由于双方各自守角的方向不同，仍然有轻重缓急之区别。



7 图

7 图（立体感）

如果下结论，黑 1 就是必须立即抢占的大场。这是根据左上角白守角和左下角黑守角的状态决定的。请看，黑白双方守角的侧面是平行的，黑 1 占大场，将来如在 A 位跳补一手的话，虚线范围内就成为黑庞大的势力圈。目前这虽然还不能说是黑的实地，但一旦成为黑地，其领域是很宏大的。

与此相比较，假如黑占右边 B 位大场，即使再争到 C 位跳，虚线之内的领域也显然要比右边的规模小。

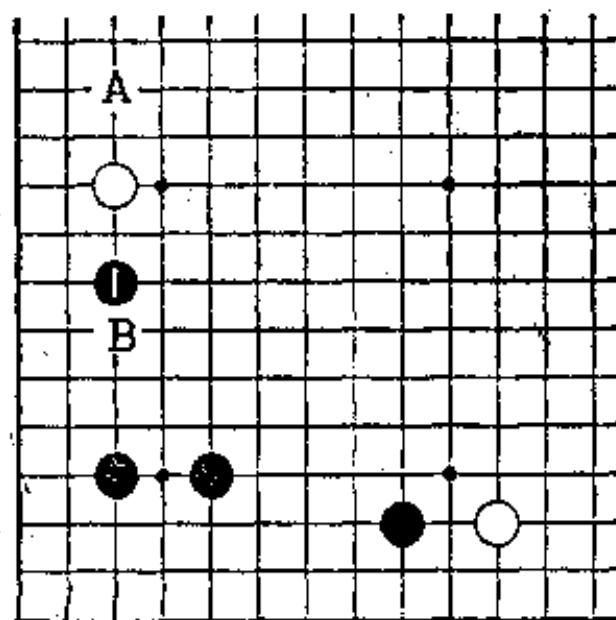
反过来，左边 1 位的大场如被白抢占，再 A 位跳补，同样也可形成立体结构。正因为左边大场是双方的要点，所以黑 1 必须立即抢占。

二 选择大场的标准

1 落子要有根据地

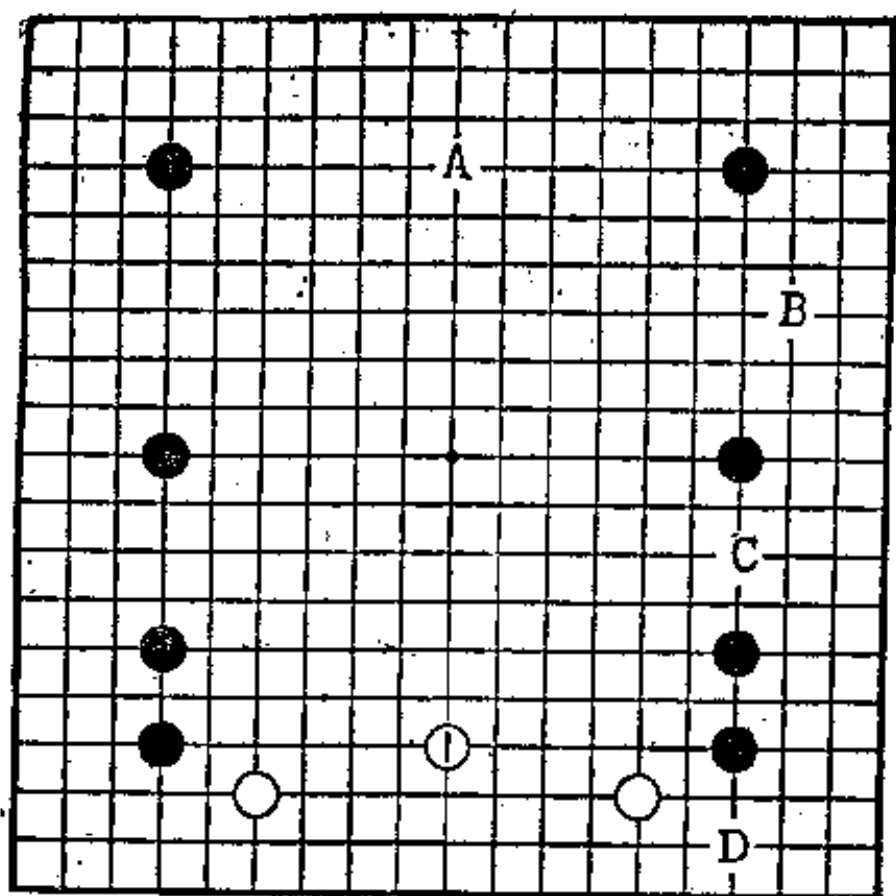
为了布局有利地进行，每下一步棋都必须要有相应的根据地。如果不懂得这个道理，而盲目地去下所谓的“大棋”，就不可能进步。

那么以什么为标准来选择大场呢？以下介绍一下基本的思考方法。实战对局时，由于变化和棋形都很复杂，所以要想简简单单地就能掌握选择大场的标准是没道理的。应该在多次训练中，培养布局的感觉。



1图

1图（模样） 所谓布局的大场，在多数场合，要有拆二以上的拆的条件。比如，黑1就是大场，它本身是拆三，又可以扩张左下角的模样，同时下一手还可以在A位夹攻上边白子，所以是好点。黑1如不走，被白在B位拆二，其差别是非常大的。



第1型

2 广阔的场所

大场理所当然是指盘上广阔的场所，这也是大场的基本特征。所谓广阔的场所，即双方都没占据，而且都想占据的地方。

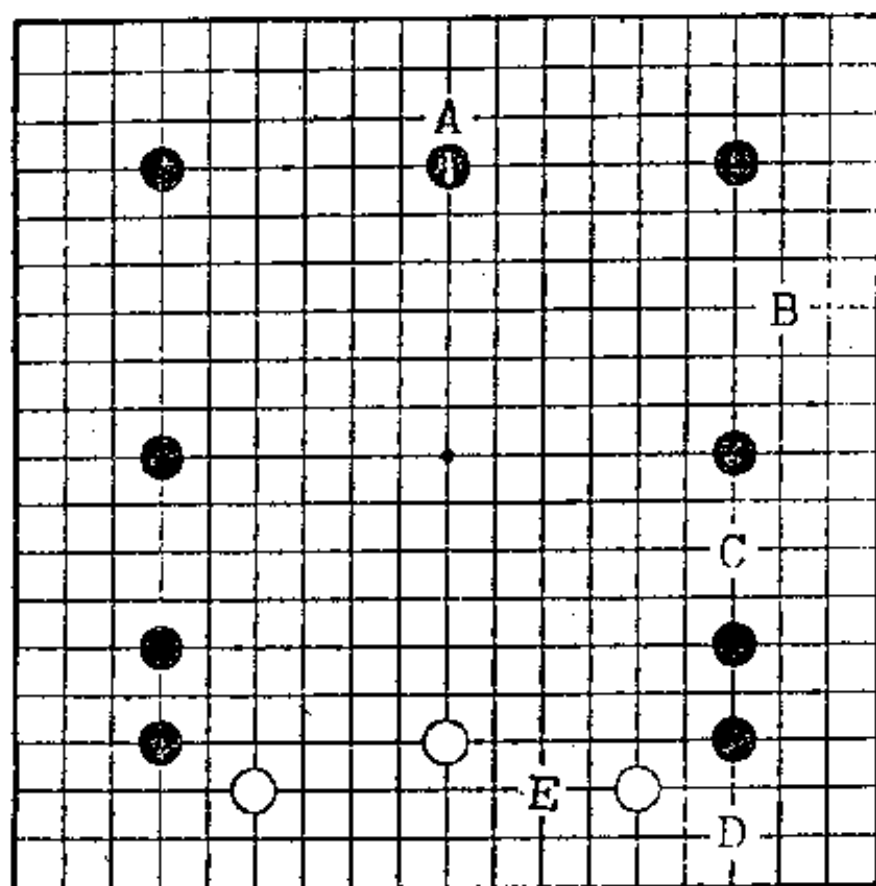
【第1型】（黑先）

这是从让六子局中选出的例子。白1在下边补棋，对此，黑应该在何处着子呢？

仔细一看就会发现，左右两边是对称形。那么首先应考虑的就是上边的中心点A位。此外，B、C、D等处也都是大场（左边因为是对称形，情况一样，所以省略）。

对黑棋而言，从A到D这四点中应抢先占据哪一点呢？这种局面的广阔的场所，正是双方都没有占据的地方。

当然——



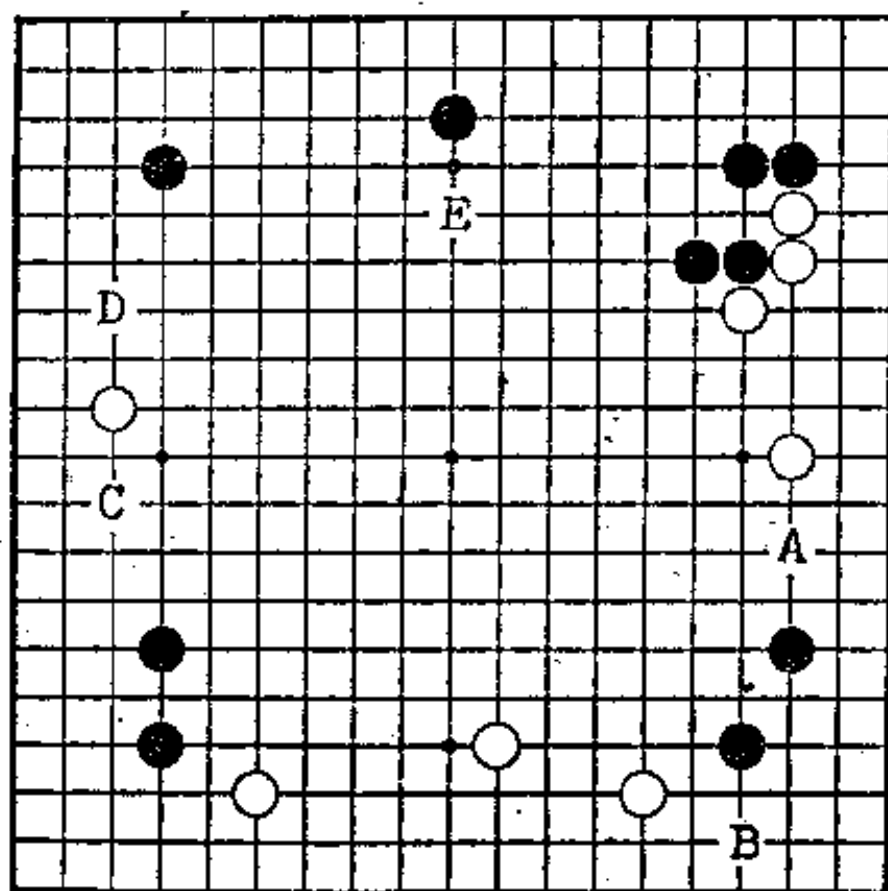
2 图

2 图 (最大的大场)

黑 1 是最大的大场 (黑 1 也可以下 A 位), 因为上边一带黑白双方均未下子。其它的 B、C、D 等处虽也是好点, 但均不如黑 1 (或 A 位) 的大场。

黑占 D 处即使在右下角确保了实地, 但也不充分。所以此处固然很大, 但时机过早。当然, 黑 D 守角可瞄着 E 位的打入, 比在 C 位单纯防守要好一些。

通过以上说明便可知道, 占大场时, 应首先去考虑广阔的地方。不仅是让六子局, 分先的棋也同样。还有, 一到分先对局的场合, 盘上广阔的地方更多, 所以努力去探索最大的大场也就更为重要了。



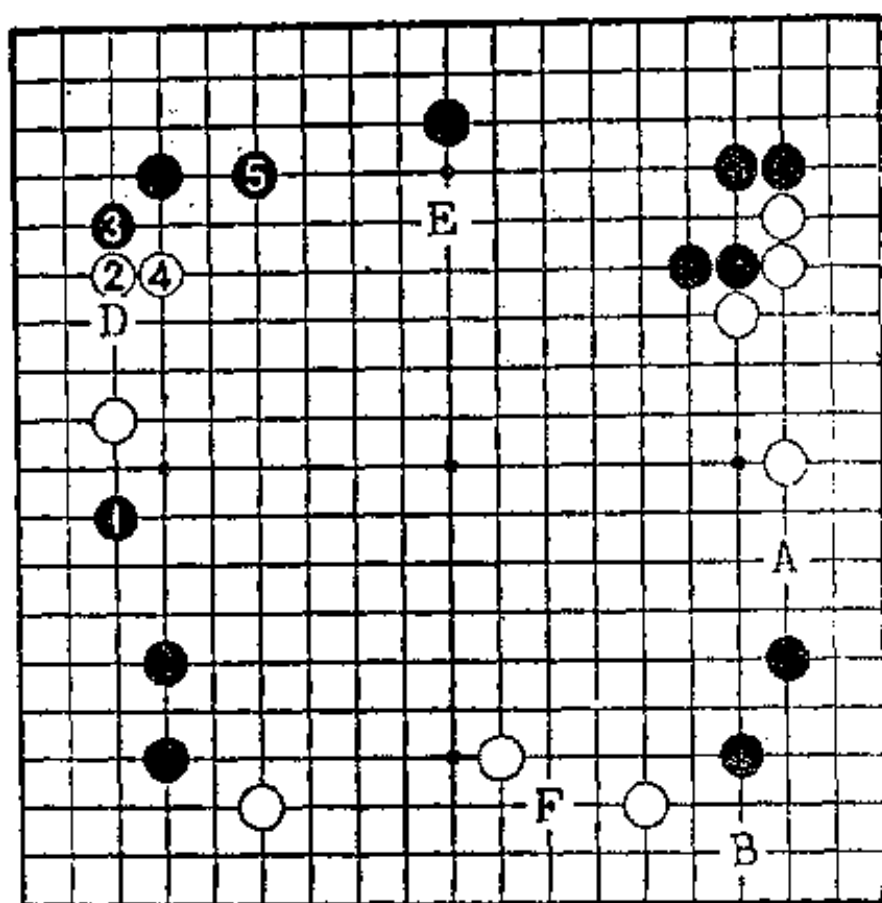
【第2型】（黑先）

如果仅仅是广阔，也不完全就是好点。以下举出从A到D，还有E等五点进行说明。

- ① 黑在右边A位拆逼，伺机向右上白棋进攻。
- ② 黑B补棋可守住大角，而且瞄着打入下边白阵。
- ③ 右边黑C的拦拆可威胁白子。
- ④ 黑在D位拆仍然是拆逼。
- ⑥ 黑在上边E位跳可以扩张模样

这些确实都是好点，不过，其中哪一处最大呢？读者恐怕就会感到迷惑了。

如果根据前型的理论，那么广阔的地方应该是E位关起扩张模样。不过，在布局中有所谓大场优先的情况。也就是说应优先考虑补强自己的弱子，或是攻击对方弱子的大场。



3图

3图（对白一子的攻击）

黑即使A位拦逼，但由于左上白棋是比较坚固的型，所以不能认为是立即要进行严厉攻击。

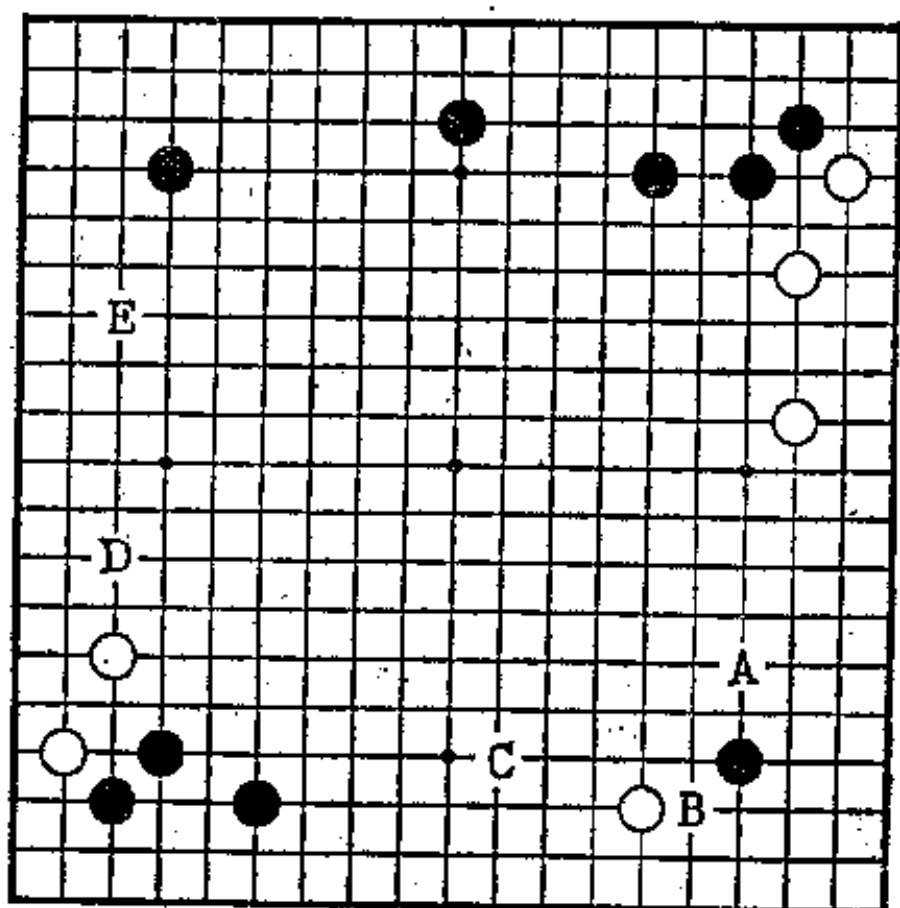
还有，黑下B位确实可以守角，同时瞄着F位的打入，但严厉程度仍不够。如果从守右下角考虑，白如从A位拦逼，则黑B位守也来得及。所以，黑B位也不是最好的大场。

本图的黑1是严厉的攻击手段。在攻击白一子的同时，也补强了左下角黑棋。白2如拆二应，则黑3、5边攻击边整形。

如此，白2、4的立就无法成为立二拆三的理想形，而成为立二拆二的姿态，黑可满意。

黑D位的拆逼和黑E的跳可以说是仅次于黑1的好点。

以上说明：足以证明黑1是最大的大场。



第3型

3 攻击的价值

据前型所示，攻击在布局中也具有重要的意义。以下再举一个例子看一下。

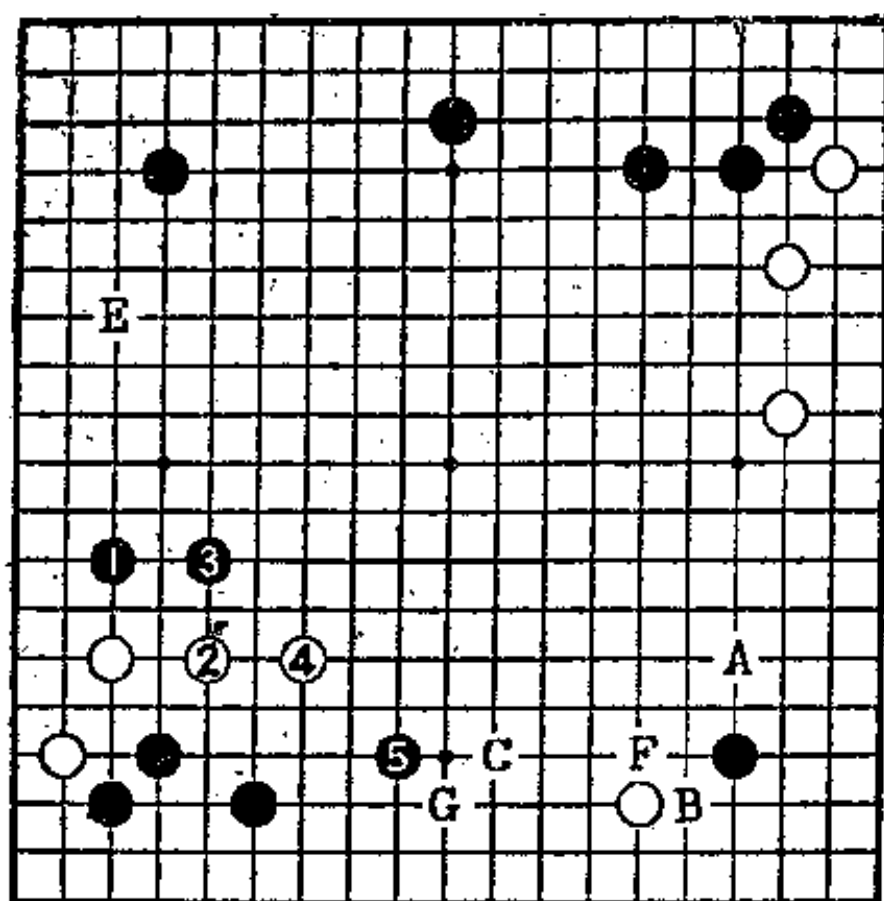
【第3型】（黑先）

对黑棋来说，首先应考虑A位的一间关应，其次是B位的尖顶手段，C位夹击的攻击手段当然也可考虑。

此外，对左下白二子，黑有D位的攻击好点。还有在E位扩张上边的模样。

从重视攻击这一点来看，黑下E位严厉程度不足。于是焦点集中到，是攻右下白一子呢？还是攻击左下白二子呢？

读者在思考时请注意以下这一点。即无论白一子或白二子都不是去吃掉它，而是比较一下在哪边攻击得到的利益大。



4图

4图（无根浮棋）

如果同样是吃子，当然吃二子比吃一子收获大，但黑1的攻击是因为左边白二子既无根据又无眼形。这是攻击必须要注意的一点。要想去攻击对方强大的棋则毫无意义。

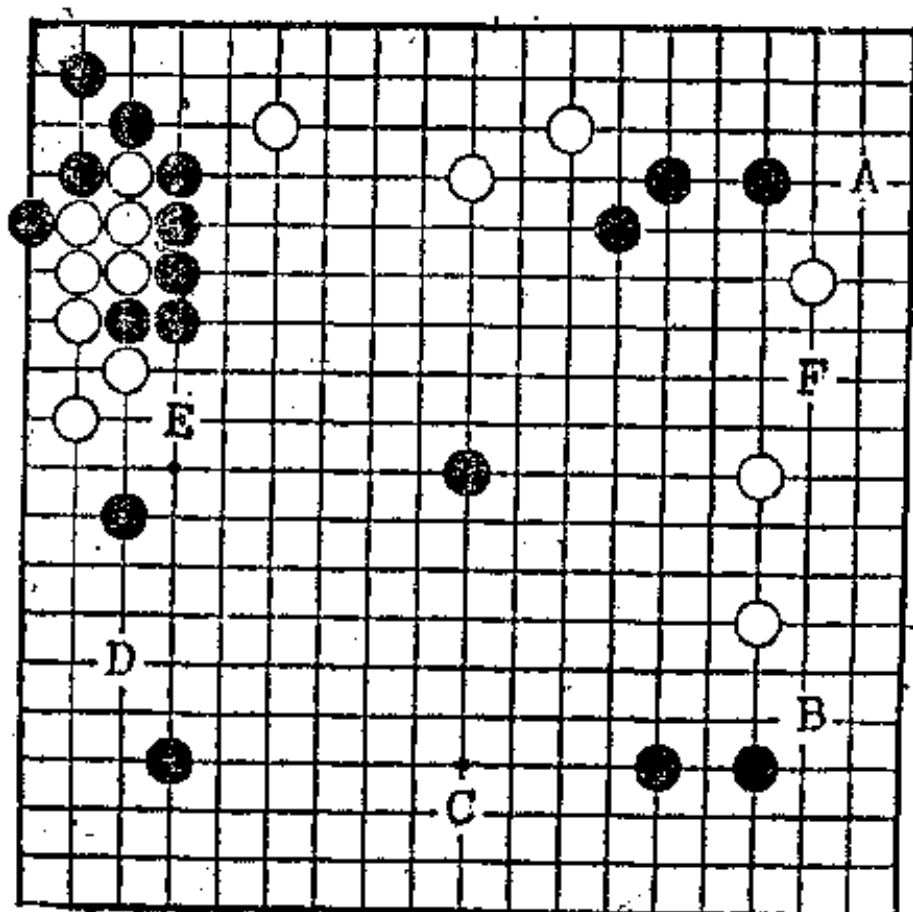
如图所示，白2、4大致要逃出，黑3攻击趁势扩张了上边黑势，然后黑5继续攻击，趁势扩展了下边黑地。其收益当然比攻击右下的白一子为多。

与此相比较，黑A位应是消极的。黑如改B位尖顶，白F立，黑A时，白G位拆即成理想形，黑也不能满意。

黑E位虽是好点，但毫无攻击力，太过迟缓，所以不足取。

【第4型】（黑先）

大致可以指出A至E等五处好点，不过按前型所介绍，



第4型

即便占大场，也要把攻击放在首位。那么以上五点之中，具有攻击力的大致是左边的E位。

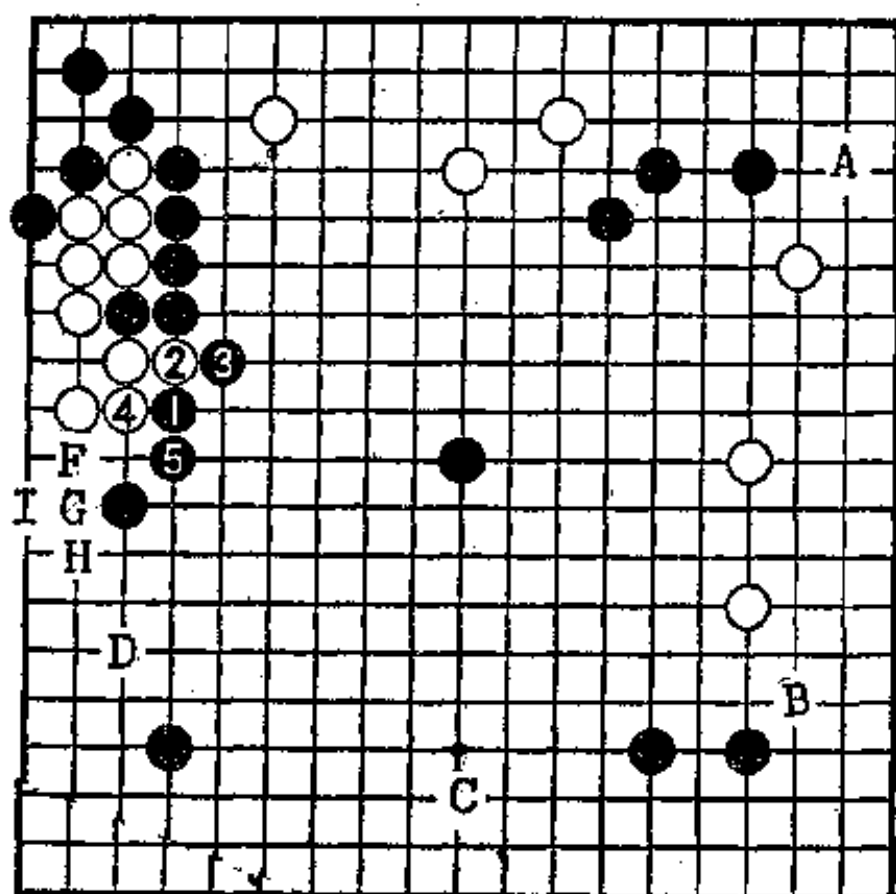
右上黑A的守角是好点，接着可瞄着F位打入，当然是漂亮的一手。不过，攻击的严厉程度还有些不足。

黑在右下角B位守，虽然也有伺机侵入右边白阵的意味，但过于强调守角。

还有，下边C位是广阔的地方，虽然也是大场，但对白棋完全没有攻击力。

黑在左下角D位是单纯防守的消极下法，如果评分，此点最低。

总之，E位是引人注目的好点，但此点是否能攻击左上白子是问题所在。请从攻击这块白棋的价值和自己弱子方面去考虑。



5图

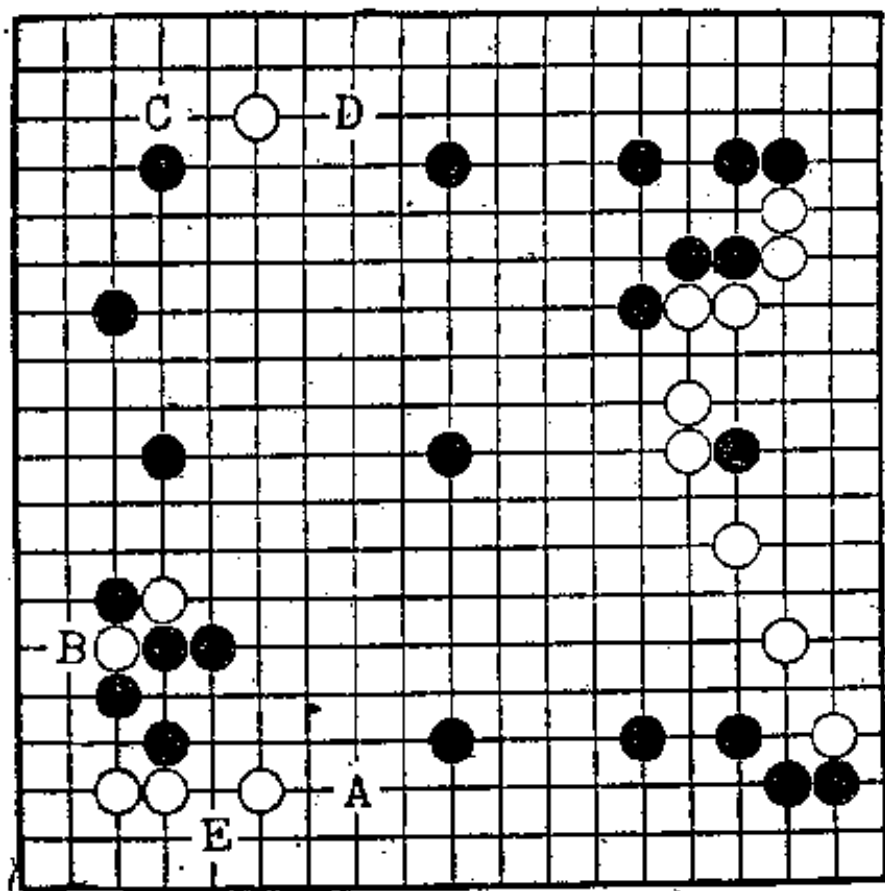
5图（封锁）

首先可以作结论，黑1是理所当然的严厉手段。白2、4即便应，眼形也不够确实。如果脱先，被黑F位尖顶，白大棋便只有一只眼。黑5之后，大致会形成白G、黑H、白I的变化，这周围的黑棋也就强化起来。

可以说，在攻击的场合，将对方封锁、并迫其在小范围内做活，是最高明的下法。请看，黑1、3、5还有黑H等子，使黑中央和下边形成了厚势，其效果是非常大的。

下边C位的大场是仅次于黑1的大场。下在这种广阔的地方，无论怎样都可以及格。再其次是右上A位，然后才是右下角B位。

总之，象黑1这样封锁攻击的好点，比任何大场都要优先考虑。



【第5型】（黑先）因为是让九子棋，所以这一个阶段当然黑占了压倒优势。虽然现在黑无论下在哪儿都不坏，但也必须选择价值最高的好点。如果不这样，就会不知不觉的被白棋抓住机会反败为胜。

那么，就以A、B、C、D等四点作为重点看一下。

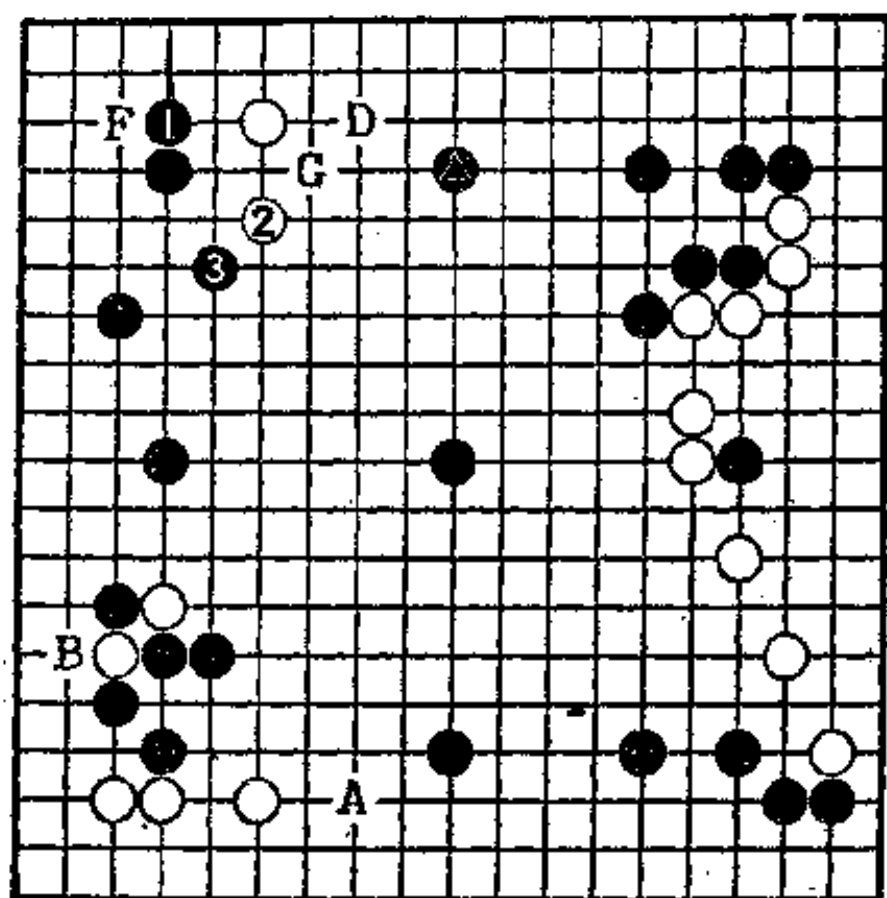
① 黑A位拦逼可把下边黑阵地强化，并瞄着E位的透点。

② 黑B位提一子，使白棋在这一带完全没有可趁之机。

③ 黑C位确保左上角，同时对白一子施加压力。

④ 黑D位在攻击白一子的同时，扩展了右上的黑地。

以上四点各自都有其充足的理由，似乎很难决断，但仔细想一想，目前你所学过的知识就可以充分解决问题。



6图

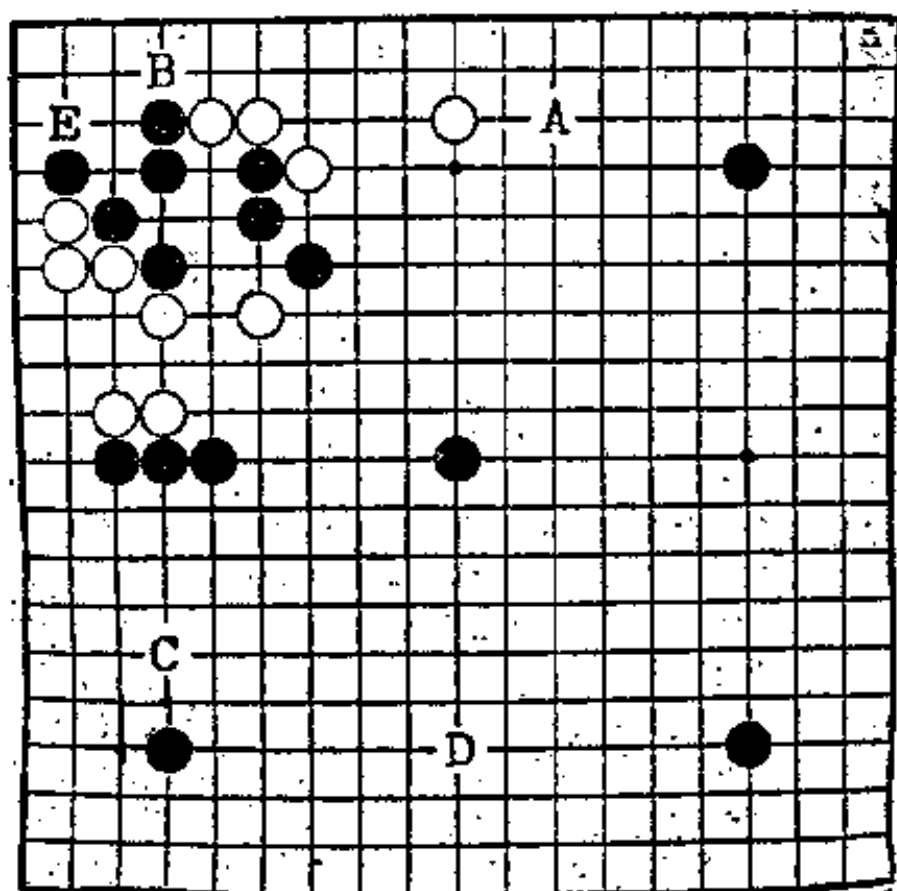
6图（守角最大）

首先应指出，黑B位提一子的下法不及格。提一子减少纠纷是对的，但对暂时还无法逃出的子，就没必要再用一手去提吃了。黑下B位显然在大势上落后了。

黑1守角并攻击白一子，是正确的下法。仅仅在角部，黑1的实质也是非常大的。对黑1，因为黑▲子事先等在那里，白无法拆二是难受的，所以黑1的守角就更加有力了。

虽然同样是攻击，黑下D位就不行。被白在1位托腾挪，或在F位点三三转换，黑都得不偿失。不过，黑下D位也许比下边的A位要严厉一些。

再补充一点，对黑1的攻击，白如在上边脱先，则黑G位肩冲的手段就严厉了。



第6型

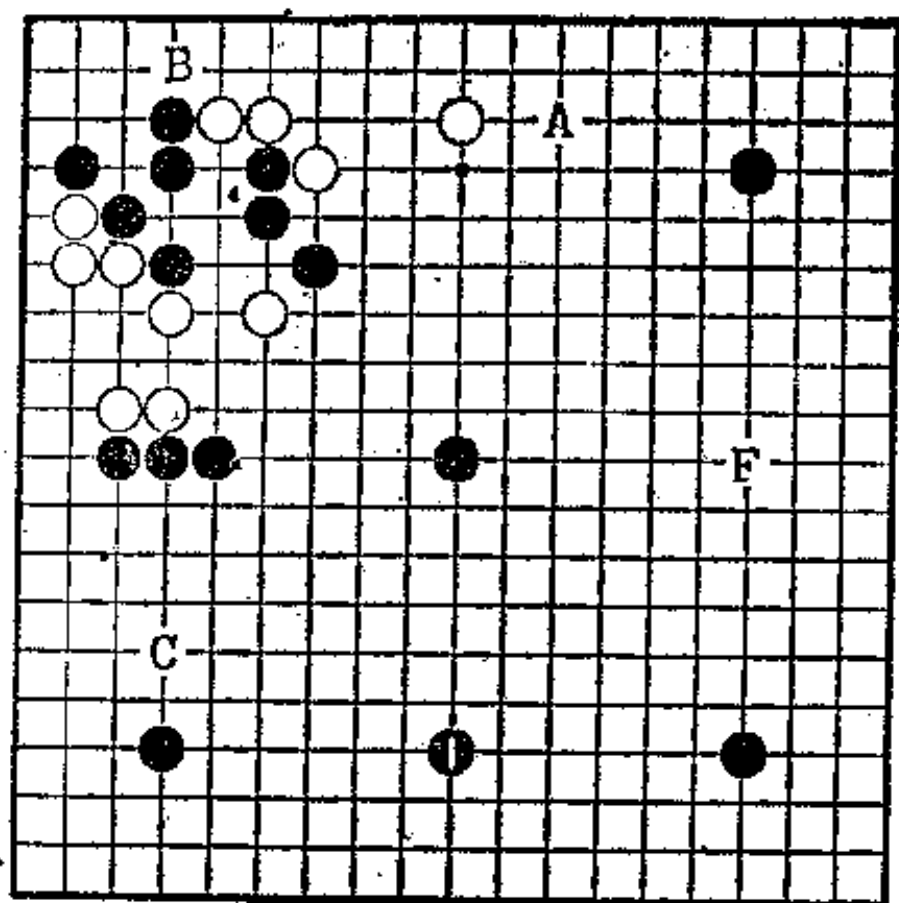
【第6型】（黑先）

从将以上所示的各型作个比较的目的出发，再来看一下本图。

白在左上的两块棋均已补好，形成无论怎样都不会遇到急攻的姿态。黑充其量在A位拦逼或B位立来攻击上边白棋。除此之外，左下C位和下边D位的大场也可以考虑。

那么象这样的局面，占据瞄着向上方白棋攻击的大场是不是胜过占其他大场呢？在看下面的解说之前，请读者自己先考虑一下走在哪儿。

再补充一条作为参考，左上黑棋虽有些味恶（白有E位的伏击），但不象是马上会受攻击的棋。白如在E位夹，则黑B位立转身反击。



7图

7图（大场）

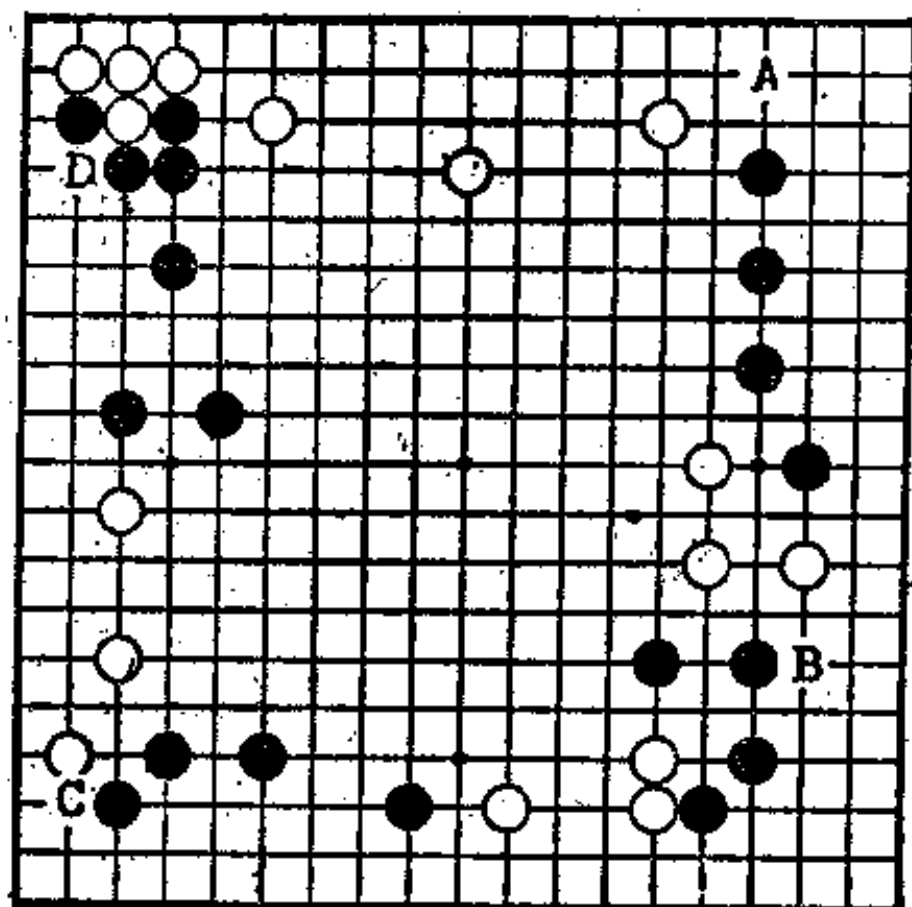
刚才已说过，左上两块白棋都不是被立即攻击的棋。那么，就应该暂且放置不攻，而抢占下边黑1的最大大场。

如果能发现黑1的大场，那么右边F位的大场也不会放过了。还有，其他A、B、C等点中，以A位为最大。因为占A位既能扩张右上的黑势力，同时又可瞄着对上边白棋的进攻。

乍看，黑在左边C位补一手非常大，但此点过于偏安一角，所以价值不很高。

黑下B位更消极，如此胆怯不足取。

是占据大场，还是去攻击？这种判断是相当重要的，所以无论如何也要养成正确布局的感觉。



【第7型】（黑先）

这是以角为要点的问题。此阶段从A到D的四个角，下哪一手才是最大的呢？

① 黑A可以确保右上角，同时瞄着对上边白阵的打入。

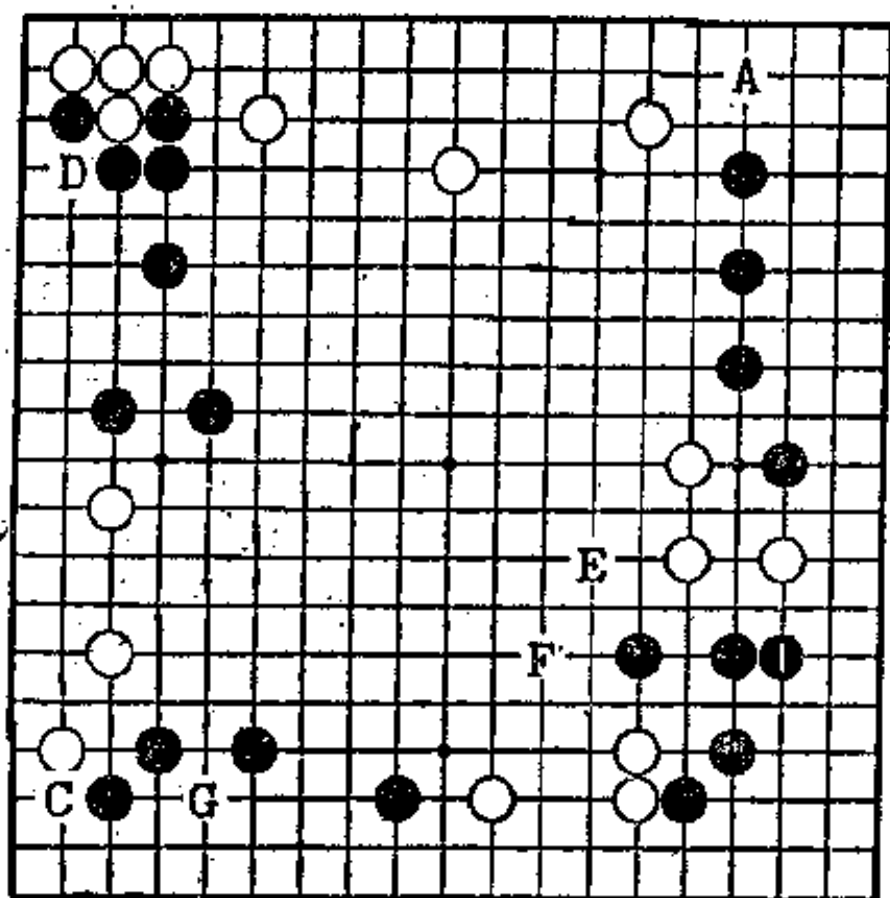
② 黑在右下边B位补棋，可以瞄着右边白三子伺机攻击。

③ 左下角黑在C位挡，可伺机攻击左下白三子。

④ 黑在左上角D位粘。

以上四点之中，D位的粘理应不及格。D位的粘只能说是官子，对方白棋毫无攻击力而言。

那么，只剩下三点可选择。不过，仅仅大致看一下，是不可能知道究竟何处是最大的一手棋的。



8图

8图 (攻守兼备)

黑1是最大的一手棋。

因为黑1夺去了白三子的根据，以下白如E位跳，则黑F跳，形成将上下白棋分断而攻击的姿态，所以最大。而且，在攻击的同时也补强了右下角。

能大致与黑1相匹敌的大棋是右上的A位。从确保角地这一点来说，其作用还在黑1之上。不过，子的价值大小不能从一方面来判断，这正是子的价值判断的难点。总之，从总体说来，A位略逊于黑1。

黑C位挡显然也不小，因为白如C位爬，则可瞄着G位的透点，而且白也不能忽视黑对白三子的威胁。不过，黑C当然不如黑1和A位大。

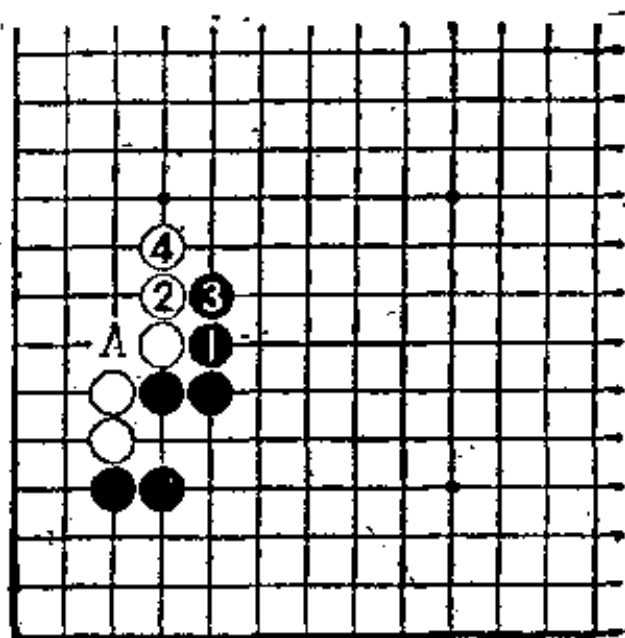
如前所述，黑D位粘是官子手段，布局时根本无需考虑。

三 布局 and 模样的形成

1 基本的思考方法

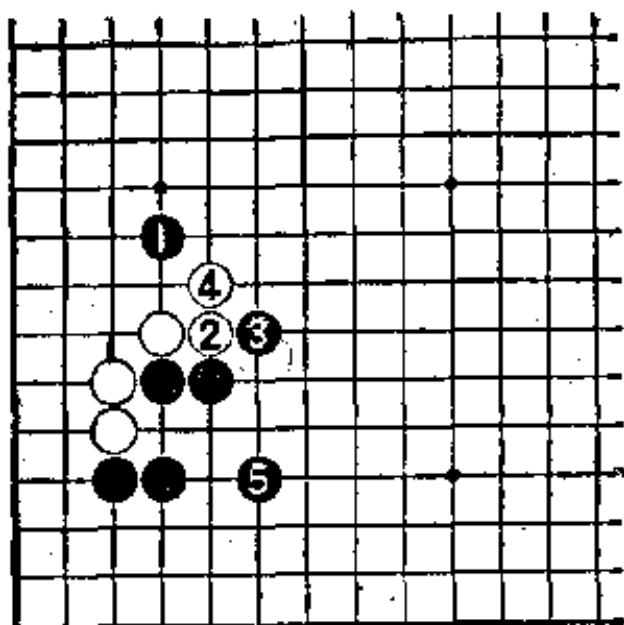
根据情况在布局阶段扩张模样，是一种有力的下法。但是，无论怎样也要扩张模样的思考方法是无法赞同的。其典型例子如 1 图。

1 图（恶手） 这是靠压定式的形。初学者常常以黑 1、3 压，结果不但失去了 A 位的断点，而且被白在四线上长，吃了大亏。

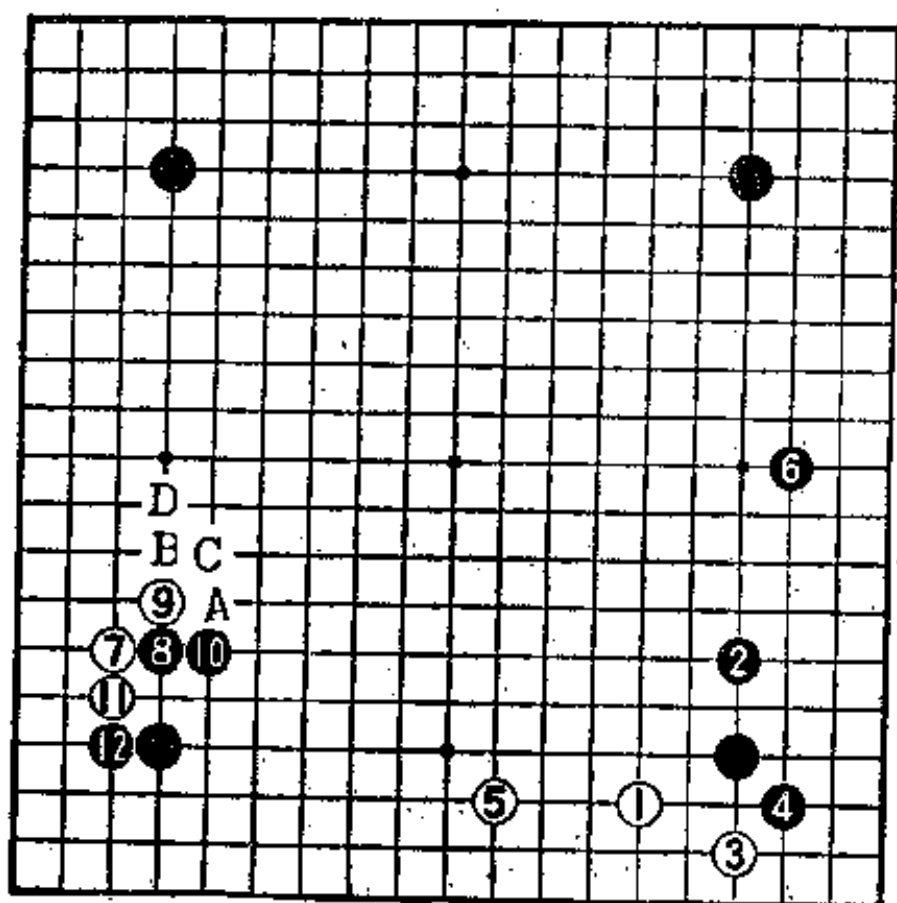


1 图

2 图（正着） 对这种形，黑 1 的攻击一般情况下都是要点。白 2、4 后，黑 3、5 补棋。假如这样，白形不完整。



2 图



3图

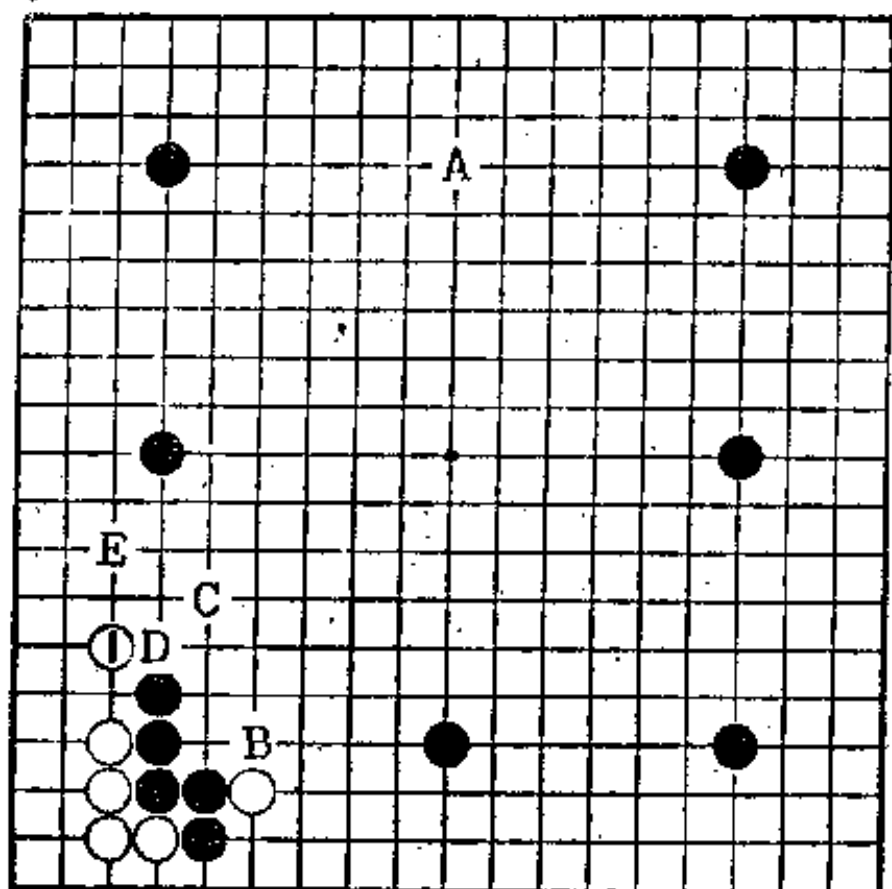
不过，上述情况也不是绝对不变的，必须根据周围情况而作选择。比如——

3图（靠压的优劣）

对白7的挂，黑8、10仍去靠压，可以说这是无视周围状况。这是什么道理呢？

黑8、10本来是想扩张右边的势力，但在右下，白1、3、5恰好构成坚固的阵地等在那里，所以黑的势力毫无发挥作用的余地。这之后，白如脱先，黑仍然按黑A、白B、黑C、白D的变化行棋，这局棋大概无论如何也不会获胜了。

那么，在什么情况下扩张势力呢？以下举例说明。



2 定型

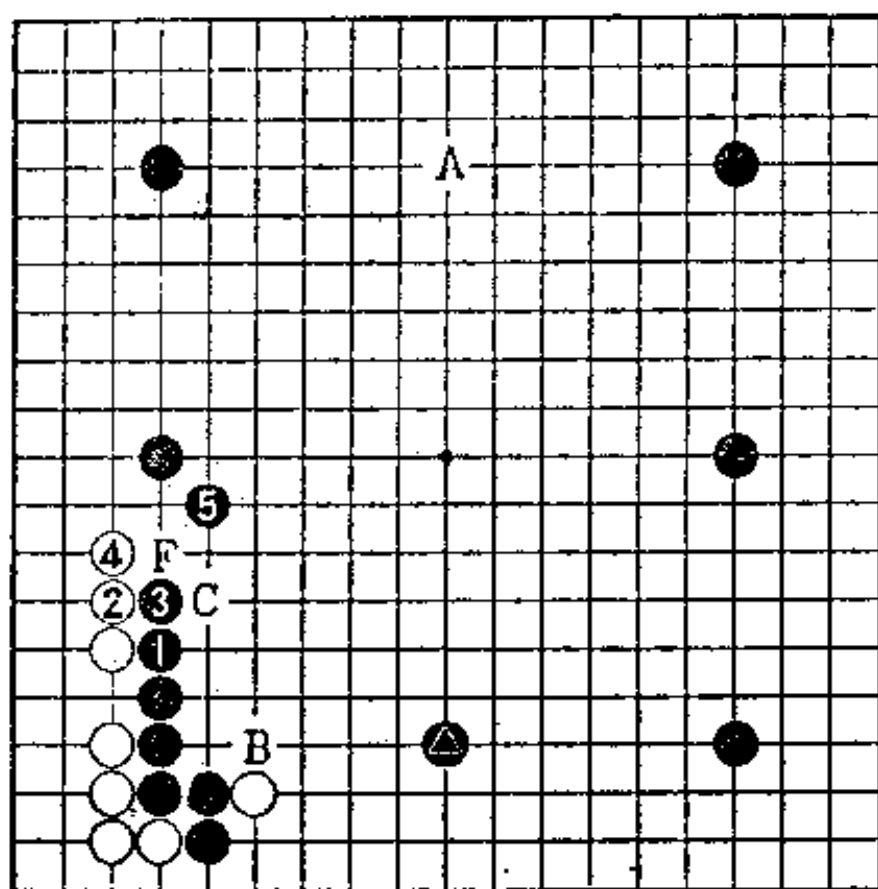
比较起来，哪一种构筑势力的方法更好呢？或者，怎样才能正确地占据大场呢？假如养成了这种判断能力，岂止五级，连初段都可以轻松到达。在这里所举的，是从让六子局中选出的典型例子。

【第1型】（黑先）

左下是白棋点三三后形成的状况。现在白1跳。对此，黑在左下告一段落而转占上边的A位大场（广阔的地方），是可以考虑的。

此外，黑在下边B位扳，限制白一子的活动；黑C位飞形成模样；黑D位压定型；黑在E位拦逼攻击这团白子等等手段均可考虑。

那么，在此局面下，哪一种下法最为有力呢？



4图

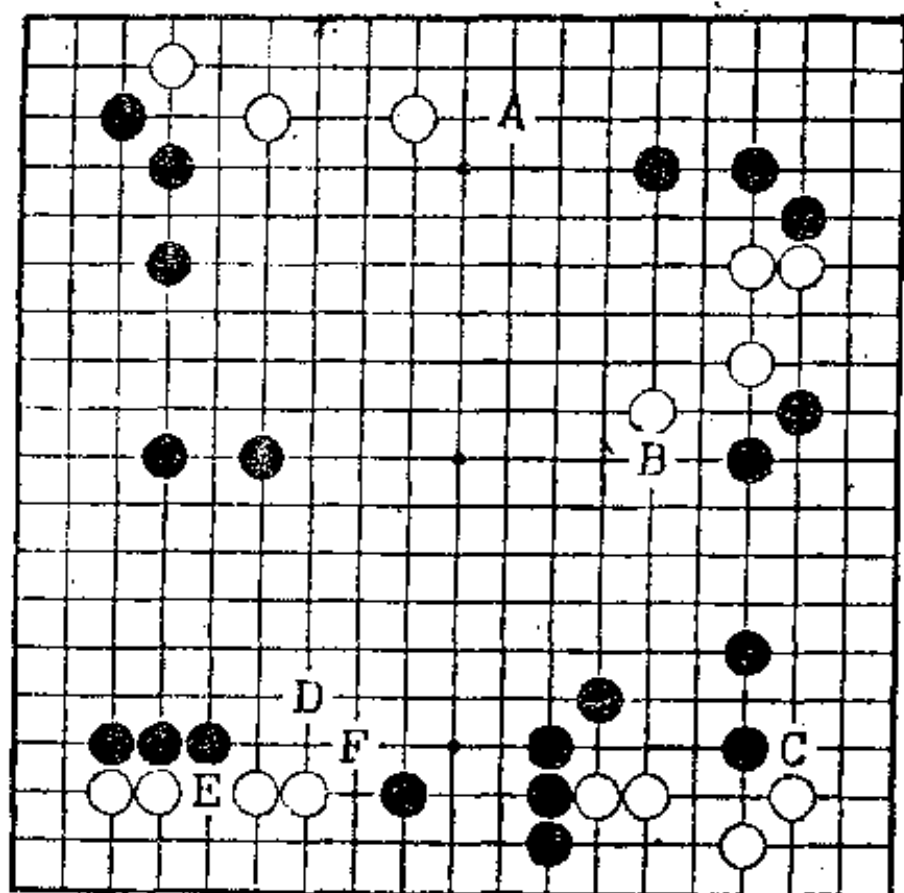
4图（坚实的手段）

此局面，黑1以下至黑5（黑5也可以在F位压）定型是有力的。这种下法所以成立，是因为右边好点上恰好有预先放置的黑▲一子相配合。至此，左下角的白棋彻底地活净了。让没有完全活净的棋做活当然有些可惜，但如果是已经活了的棋，再让它多得一些实地，损失也不会很大（本图就如此）。

此外请注意，白不是在四线上长，而是在三线上。

正因如此，可以认为黑1、3、5的厚味具有极高的价值。假如具备这种条件，那么黑1就比抢占上边A位的大场更大，这才是正确的布局感觉。

不过，黑占A位也是漂亮的一手，B位和C位也是相当不坏的，这一点不要忘记。



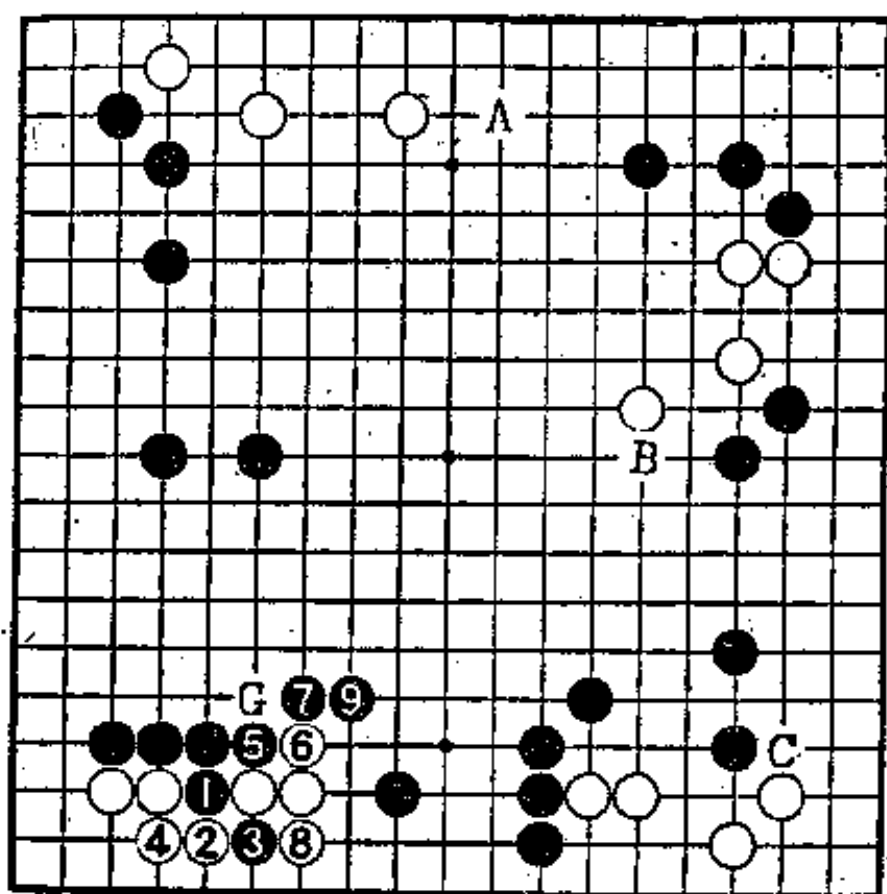
【第2型】（黑先）

这是如何把前面所讲的知识运用到实战中的问题。

首先根据例图，找出有多少个好点。上边A位的拦拆，黑B位靠，扩张模样并攻击右上一团白子；黑C挡可使右边成为黑实地；黑D飞可在左边形成大模样；黑在E位冲断后定型。除这些之外，象好点的地方也还有一些，但总的看来，焦点是集中在这五点上。

现在还没必要下结论，关键在于形成左下黑模样的技巧。不过，黑如D位飞，留有白F位尖出的余味，黑不能说很充分。

在左下角，黑E位冲断是可以定型的，但如何去定型呢？其方法并不难，读者只要运用所掌握的知识便可找出正确的答案。



5图

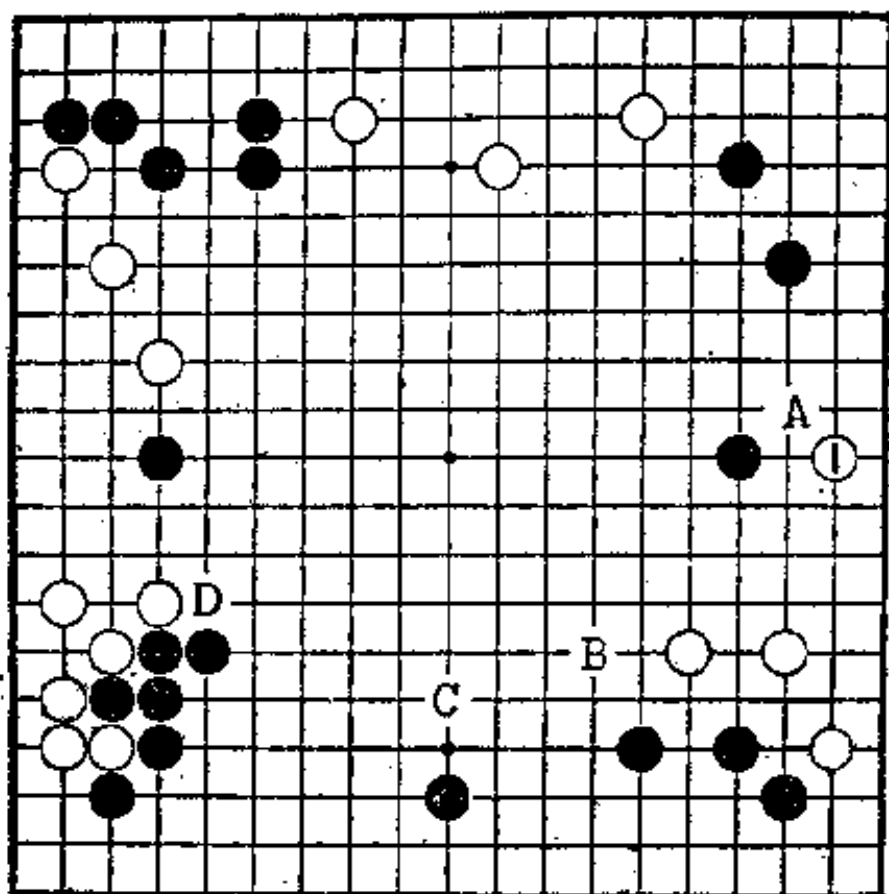
5图（构成厚壁）

黑1冲，然后黑3断一手是好手筋。白4如改在8位吃，则黑4位断打，角上白二子被吃。对白4粘，黑5至9定型。

通常情况下，黑5是在6位靠，形成白5、黑G、白8、黑7的结果，但在这里，黑5至9的定型似乎更好一些。

黑1即使单在黑7飞也不坏，如黑下A位或B位，行棋方向就有些问题了。黑C的挡更不行，在布局阶段这种下法不能不说是缓手。

毕竟还是象本图这样形成大模样好，对此，白无论怎样去侵消都是极其艰难的。一旦打入失败，就有全军覆没的危险。



第3型

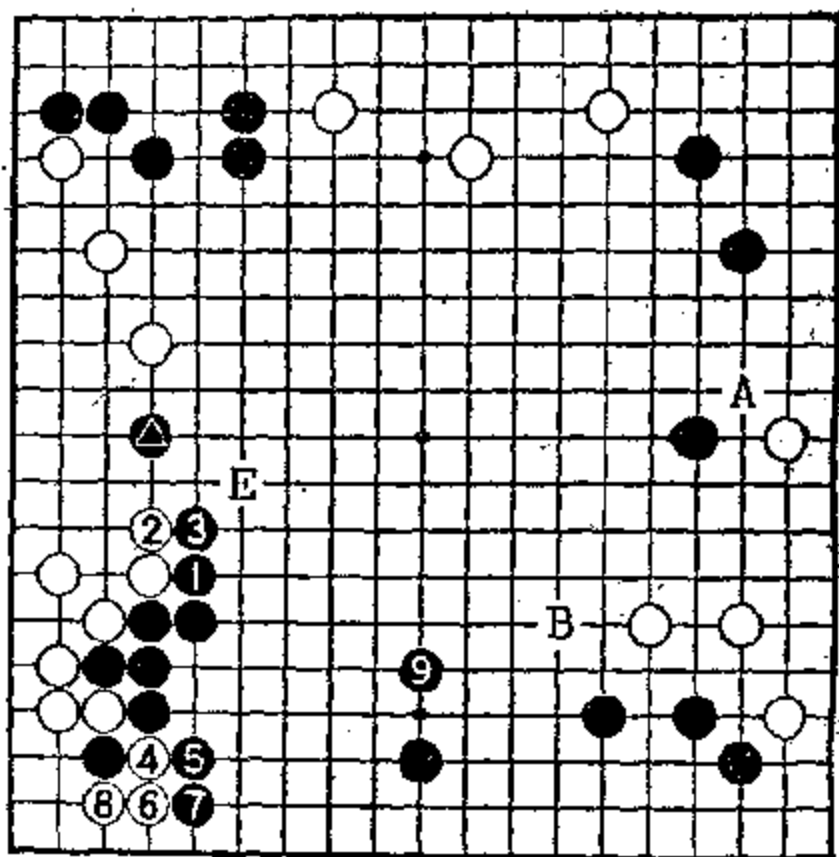
【第3型】（黑先）

这是布局即将结束的局面。此时，白1二路大伸腿求安定，那么，下一手黑应该下在何处呢？

- ① 黑A平稳地应可考虑。
- ② 黑B阻止白的出头，并构成下边模样。
- ③ 假如构筑模样，黑C位的跳是要点。
- ④ 为了做大模样，黑先在D位压一手。

如此看来，无论哪一点似乎都是正着，但走在哪儿好呢？读者也许会感到迷惑。

首先，黑A的小尖是不及格的下法。这既不能在右上得到多少实地，又不能对右下的白棋施加压力，所以不行。



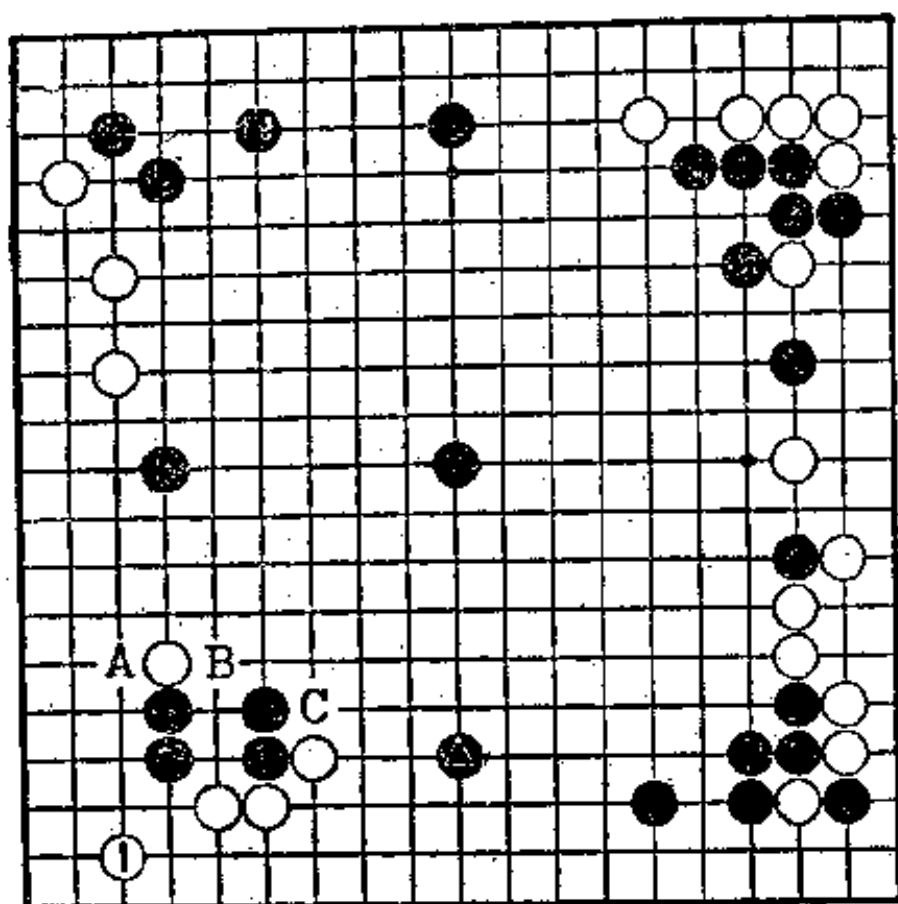
6图

6图（模样的必争点）

黑1是刻不容缓的构筑模样的要点。A位已不必考虑，黑如下在B位或9位，允许白在1位压，左边黑⊗一子就有被鲸吞的危险。

黑1、3定型，接着白4如切断，黑5、7就放弃角地而在9位跳，黑的模样可充分补偿在左下角的损失。过程中，黑3改下在E位也可以。

黑必须首先考虑形成这种模样。不过只拘泥于构筑模样（B位或9位），不管其它的损失，比如象黑⊗子被鲸吞，是不行的。尽管黑1、3的下法也许会因白的干扰而未能做成模样，但它首先补强了自己危险的子，所以应该优先考虑。



【第4型】(黑先)

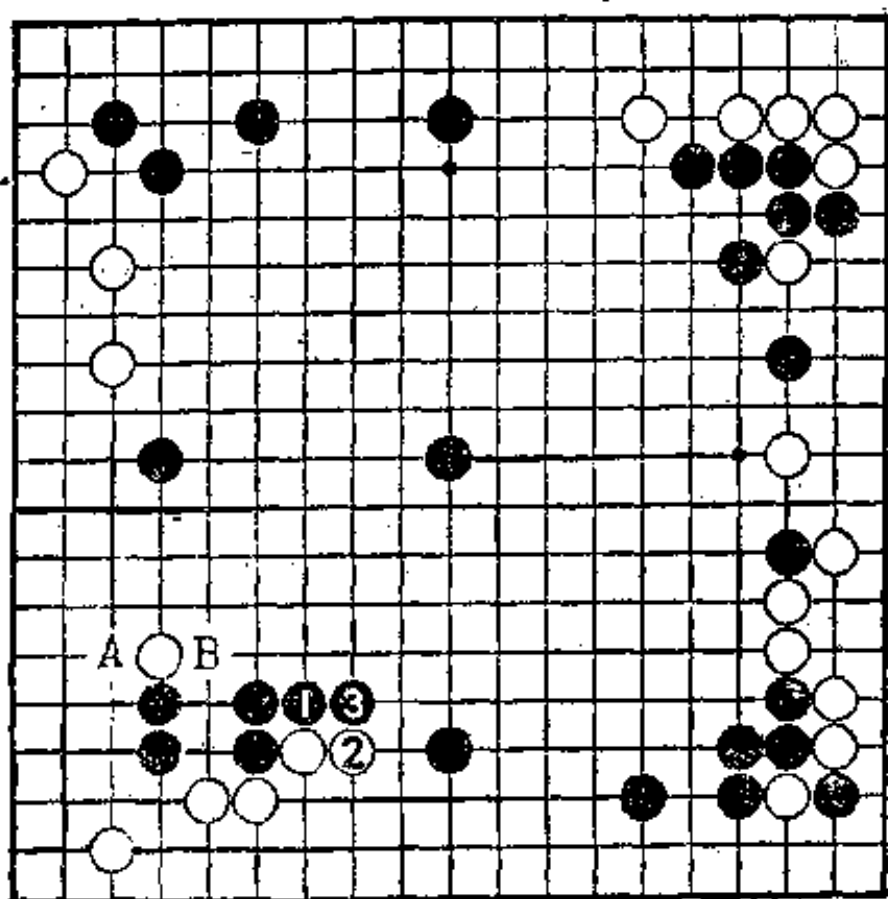
再举一个构筑模样的例子。

白1在左下角飞入。这是从双挂定式中产生的一种形。对黑棋来说，已到了关键时刻，黑当然要巩固左下角这一带。

请注意，全盘的白子都比较坚实，没有值得去攻击的弱子。

那么，黑应该在A、B、C三点中选择哪一点呢？这虽然也存在补棋方法的基本问题，但主要是教给读者如何根据周围状况而灵活运用的方法。

当然，黑应该C位压，构成厚势。因为左边的星位、中央的天元有黑子，尤其下边黑▲一子正等在那里，具备了充分的条件，所以黑C压是绝好的下法。



7图

7图（构成厚味）

请看黑1、3连压，在这里构成厚味。假如能够预测出这里的厚味，在今后的战斗中具有多么大的力量，那么就可以说已经具备了有段者的感觉。

按普通定式下法，黑1应在A位坚实地补一手，但在周围都是黑子的场合，黑A当然就成了缓手。黑下B位根本谈不上好坏，这本身就是错误的下法。

以上已经介绍了布局中形成模样的问题，读者应牢牢记住这几个例图的不同条件和周围的状况。这样，在实战时便可以正确地判断出，在某一条件下的正确走法。请读者向这一目标努力。

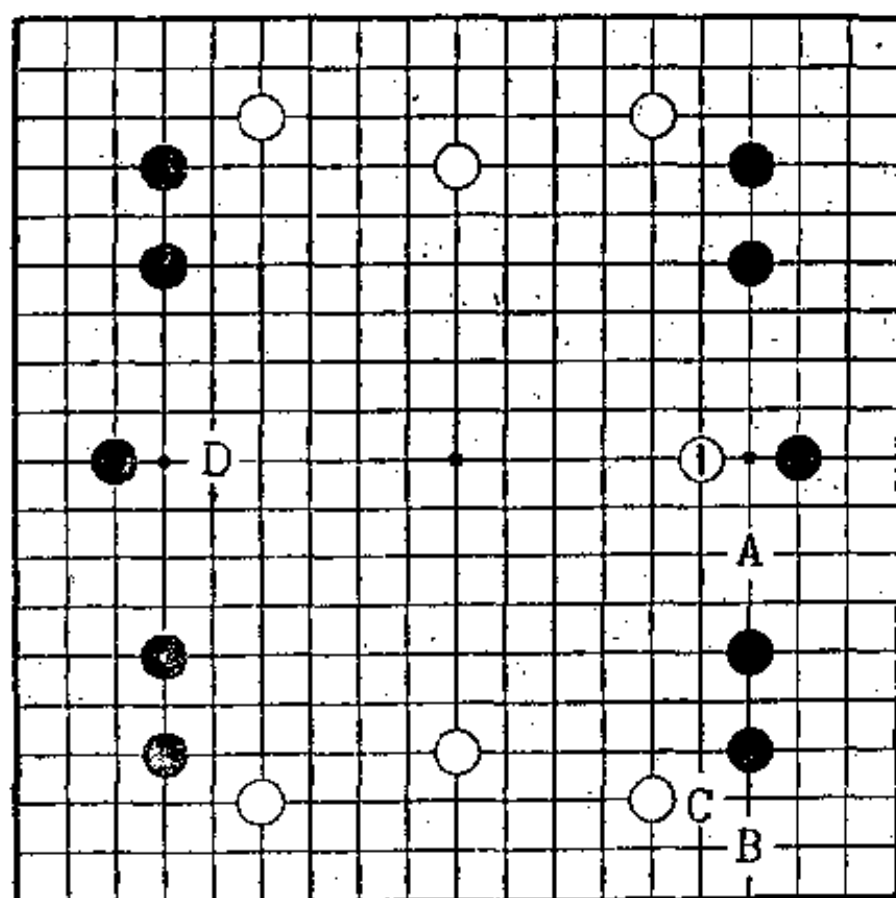
四 布局的对应

【第1型】(黑先)

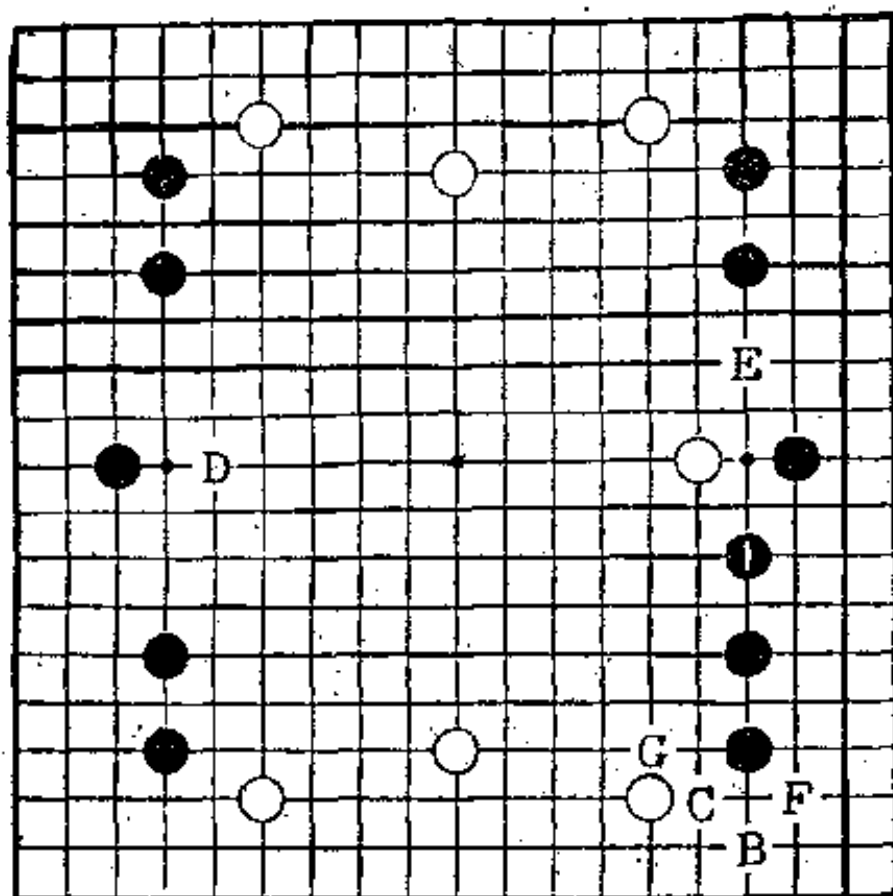
即使在布局阶段里，黑白双方也不能轻易地占到自己所想占到的好点，因为自己想占据好点，对方必然会作出相应的反应去抢先占领它。

比如，黑在1位跳是扩张黑模样的好点，但白1抢先行棋，阻击了黑的行动。那么，对这种手段黑怎样应付呢？请先考虑一下。

黑棋首先考虑的是A位应，或者在B位、C位守角，还有抢先去占右边同1位完全一样的D位好点。哪一种最好呢？



第1型



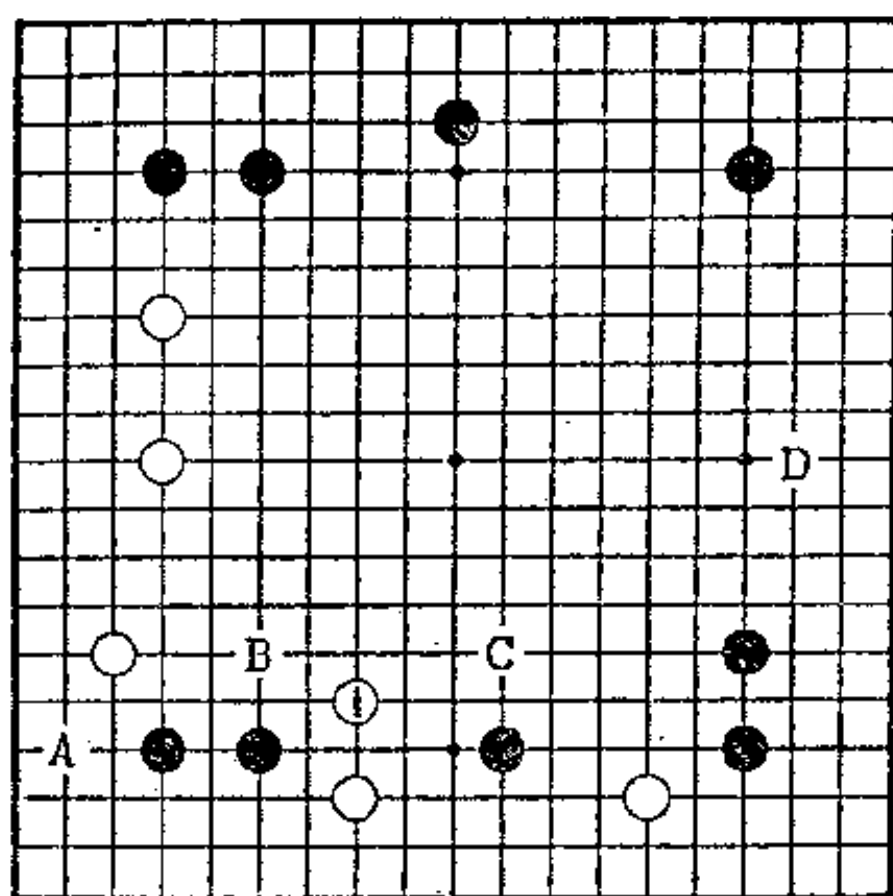
1 图

1 图（平稳地应） 正着是黑 1 的飞应。当然黑在相对称的 E 位飞应也可以。

不理会对方的手段，敢于抢占其他的好点，这种挑战精神是棋手必须具备的。对敌手唯命是从，亦步亦趋地走棋，是绝不可能取胜的。不过，因此就对白的镇不理睬，也是没有道理的。根据格言“镇以飞应”，正确应法当然是黑 1 的飞应。

黑 B 位跳也不坏。因为白的意图是迫使黑 1 应，再于 F 位点三三，所以从破坏对方意图来说，黑 B 是有力的下法。但是黑在 C 位尖顶不行！这样让白 G 位立，成为“立二拆三”的理想形，而且角上还留有白在 F 位侵入的余地。

黑 D 虽然也是好点，但不如 1 位或 E 位。



第 2 型

【第 2 型】（黑先）

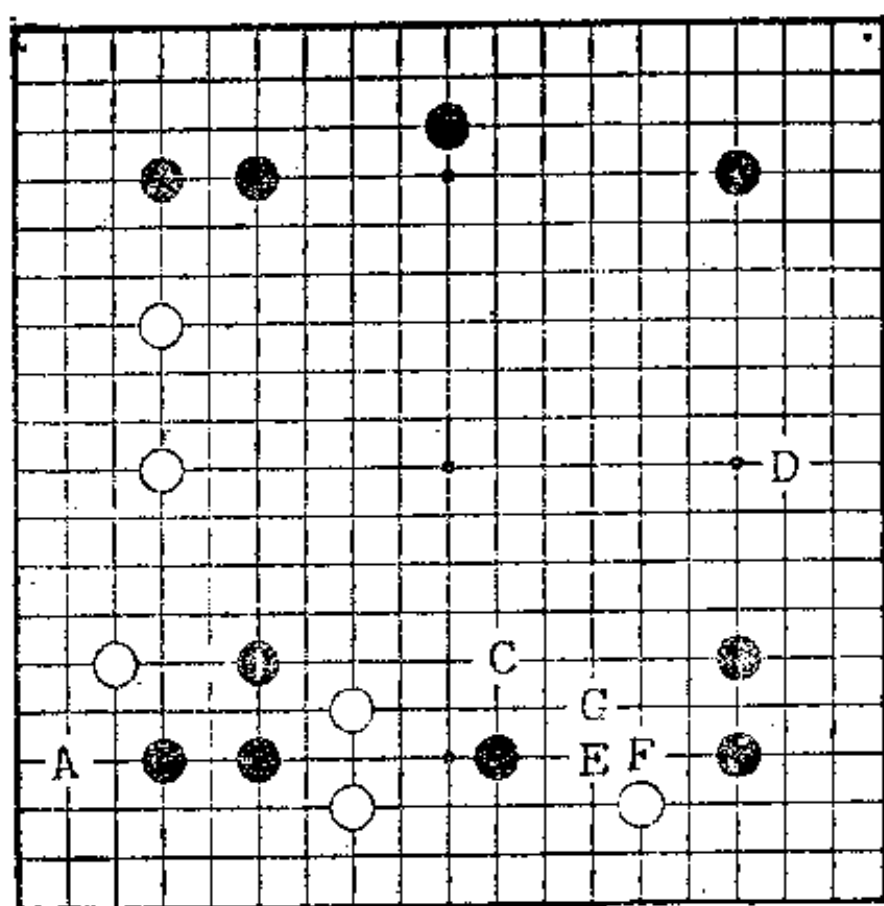
此局面白 1 跳。在这里黑怎样下呢？这是本型的关键问题。

以下大致有这么几种下法：A 位守角；B 位跳出；在 C 位跳出；占右边 D 位的大场。

那么，请围绕这四点来考虑一下。

白 1 跳后，左下黑二子多少有些不安，所以有人想先在 A 位跳求定定。

还有，由于害怕下边黑一子陷入孤立或担心被白 C 位镇黑一子无法逃脱，所以在 C 位跳，这样下的人也有。此外，也有人认为应抢占右边 D 位大场，其他任由白方动手也不亏。



2图

2图（分断并出头）

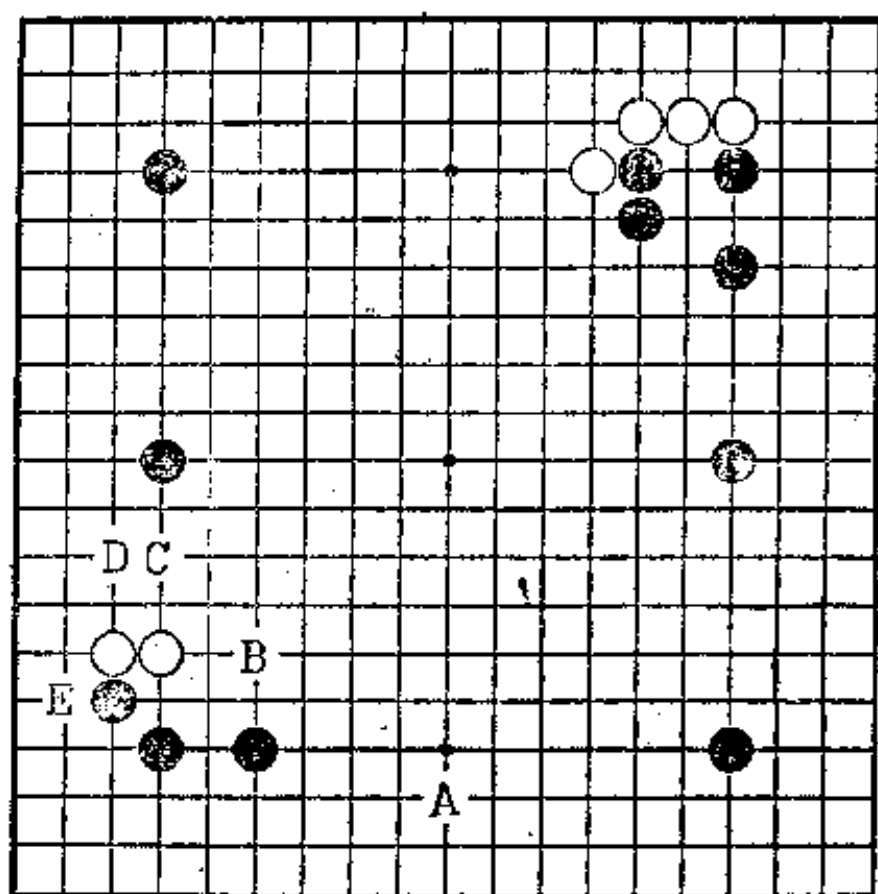
黑1跳出是正确的下法，如果认为这是逃跑，那就大错特错了！因为这里如果被白在1位封锁是不得了的，白不但增加了中央的厚味，而且角上黑二子亦感不安。

黑1阻止了白棋的封锁，同时攻击右边白二子、进一步可瞄着在左边白阵的打入，所以是非常积极的下法。

黑如A位跳，则白在1位封锁是必然的。黑C位跳，结果也同样。黑如占D位大场，白在1位封锁更加严厉。

事实上，白如在C位镇，则黑E、白F、黑G，黑可以一边向中央出头，一边攻击白棋，所以黑C位跳最差。

布局时，懂得不拘泥于局部的大场是很重要的。总之，除黑1外，其他下法都不及格。



【第3型】（黑先）

本例选自让六子的指导棋。

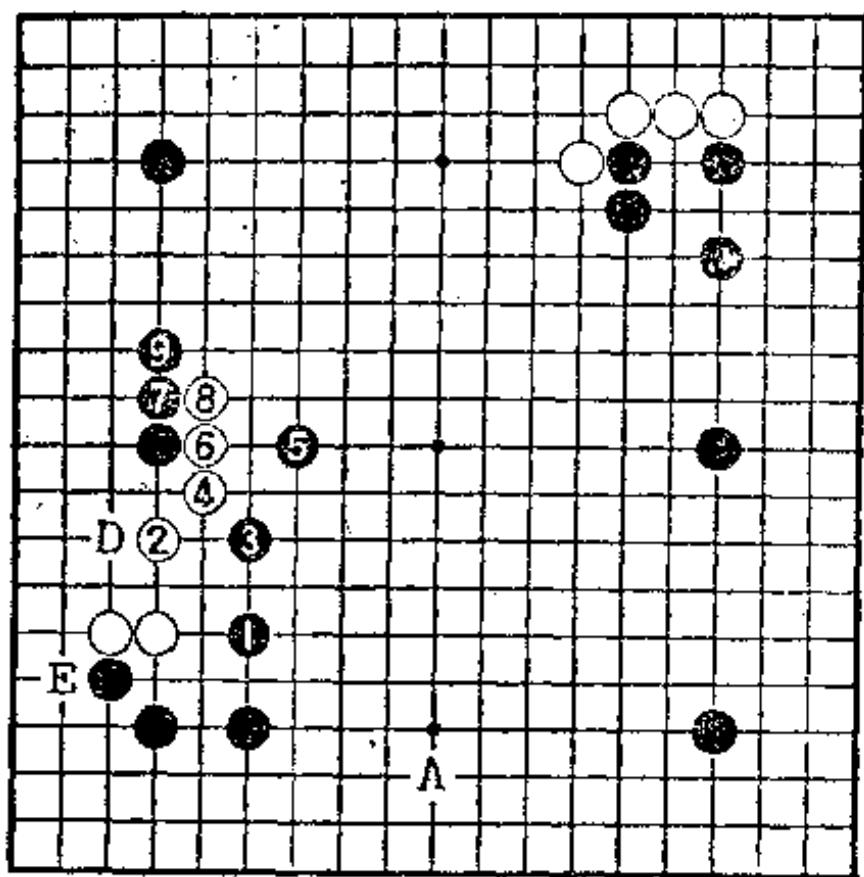
黑占A位大场，总觉得有些不对劲。其原因在于，黑没有抓住时机攻击右边白二子以获得便宜。不首先考虑攻击的价值，而去从容不迫地占大场，严厉程度当然不足。

那么对这块白棋，从何处着手攻击呢？

- ① 首先在B位阻止白的出头。
- ② 黑在C位紧逼，追击白棋。
- ③ 黑D位低一路拆逼。
- ④ 黑E位立，夺取白棋根据。

以上四点都可以考虑。

黑E位立虽然在局部是大棋，但从攻击这一点来说，并不充分。那么剩下的B、C、D中，哪一点最有力呢？



3 图

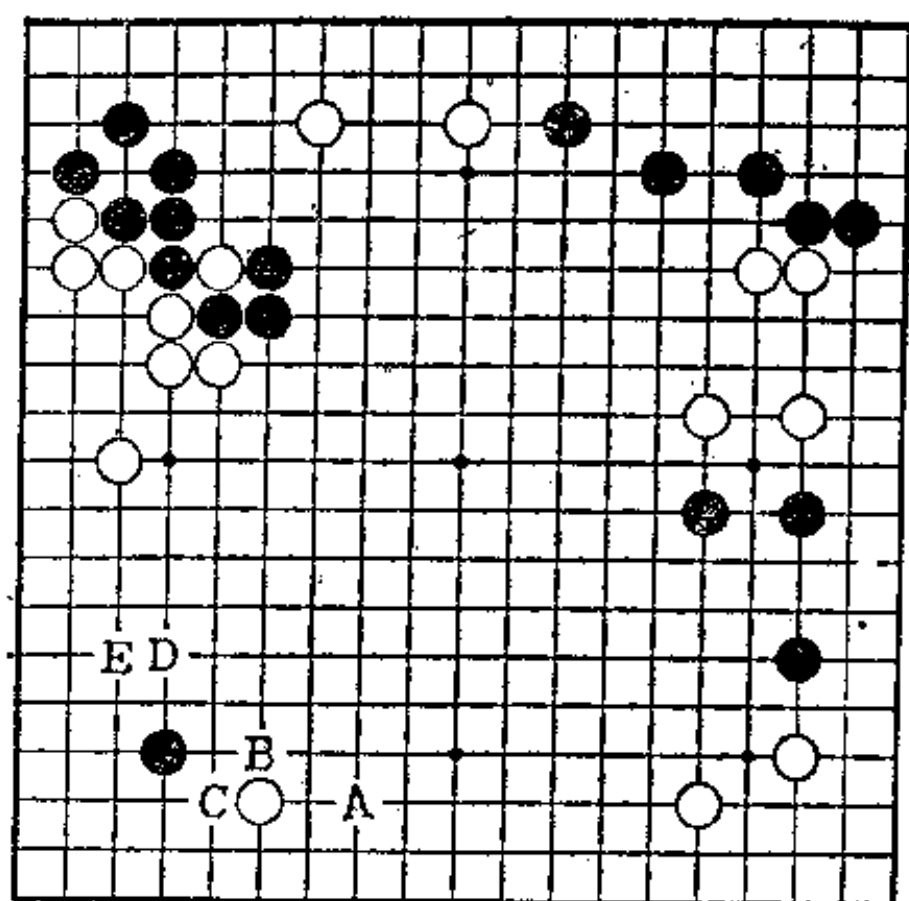
3 图（攻击的类型）

黑1是最强的攻击手段。白2如逃出，黑3追击，白4、6、8不得不逃，则黑5、7、9一边攻一边巩固了左上的黑地。这种类型的攻击，请务必领会并在实战中灵活运用。

黑1之外，黑在2位或D位攻击也很有力。这二种下法哪一种更好虽无法判断，但都是有力的下法是不会错的。

黑E的下法不行。与其说这是攻击，不如说是防守，对白二子影响并不大。假如这样，例不如直接占A位的大场为好。

象本图黑1、3、5从中央到左边形成相当大的模样，绝无坏的道理。



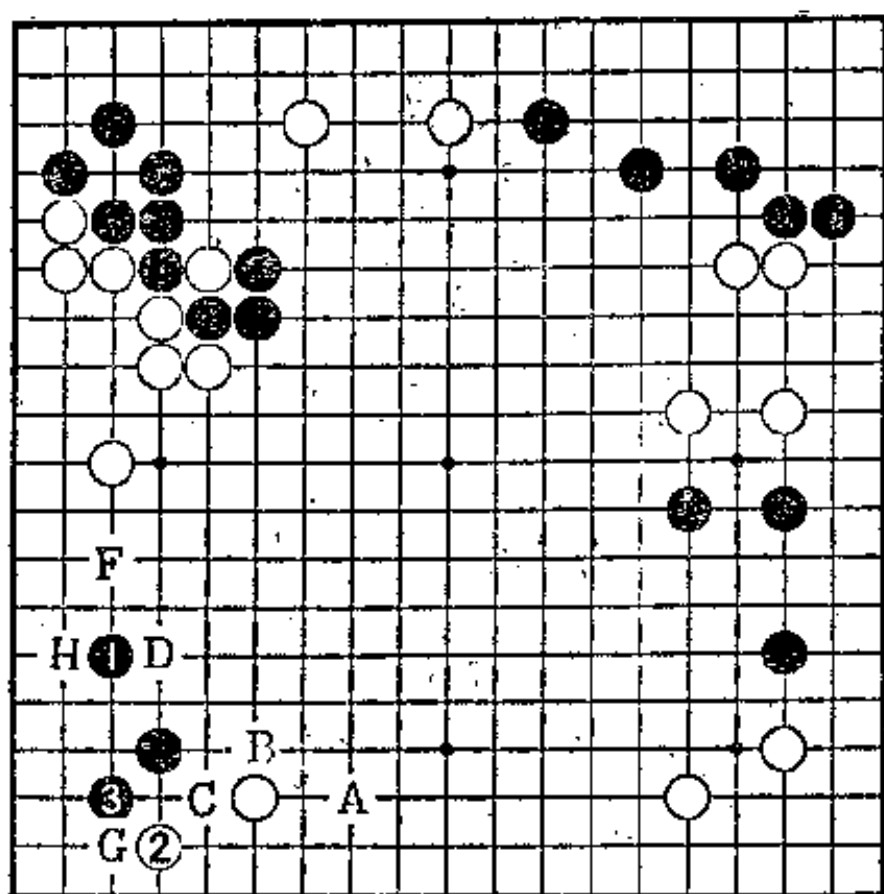
【第4型】(黑先)

问题集中在左下角，综观全局，白棋除了上边二子稍有点薄弱外，还没有什么急迫的问题。那么请看左下从A到E等五点。

- ① 在A位积极地夹，角上黑子势必能处理好。
- ② 黑B位靠压向中央逃出。
- ③ 黑在C位尖顶求安定。
- ④ 黑普通在D位一间关应。
- ⑤ 黑在E位小飞应。

这五点哪一点是正确的呢？

首先，请不要忘记上方有坚强的白子。象这样，在周围都是对手的强棋的场合，是不能采取用强的下法的。如果不能区别什么场合下用强，什么场合下采用坚实的下法，那么



4图

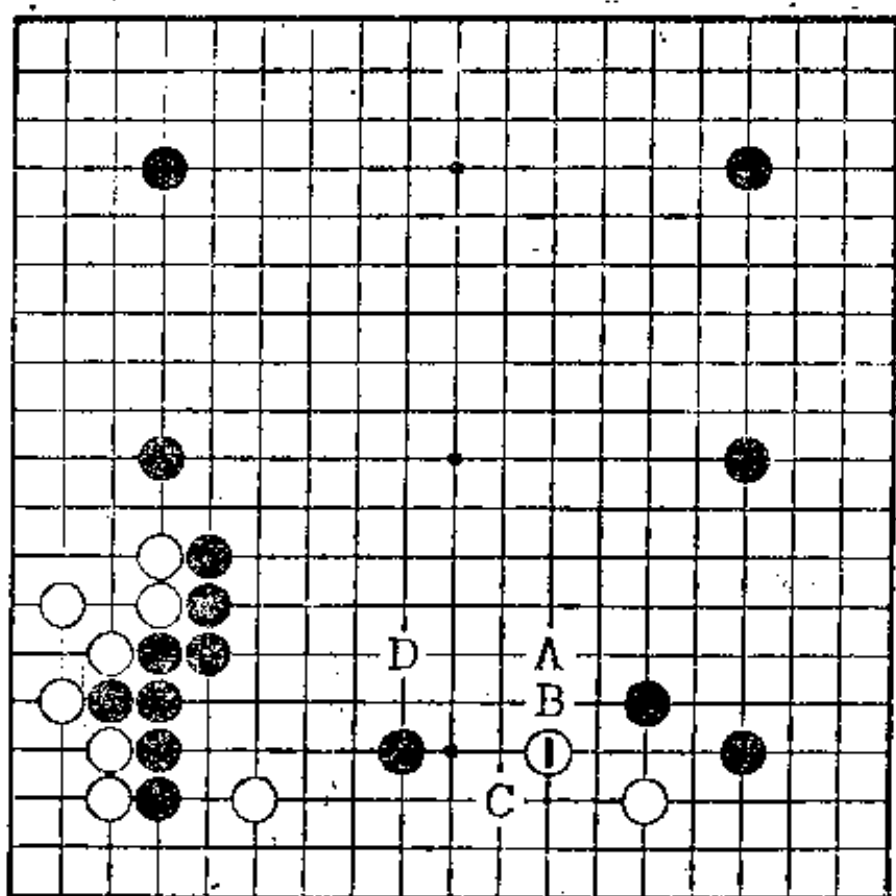
在布局中就会吃亏。

4图（坚固地守）

黑1应该稳健地小飞应。白2如小飞进角，则黑3必须占据角上的要点。以下，白如F位拆，则黑G位挡角；白如G位爬，则黑F位拆一补棋。

总之，F位和G位是见合点，白并没有什么严厉手段。

除了黑1外，从A到D的四点中，D位的一间关应也比较坚实，但因为留有白H位的侵入，所以不如黑1。再其次，黑A夹击的积极态度值得夸奖，但如预先不准备好高明的应变措施，这样下是危险的。黑在B位压和C位尖顶当然是坏棋，这样下还不如不应。



第 5 型

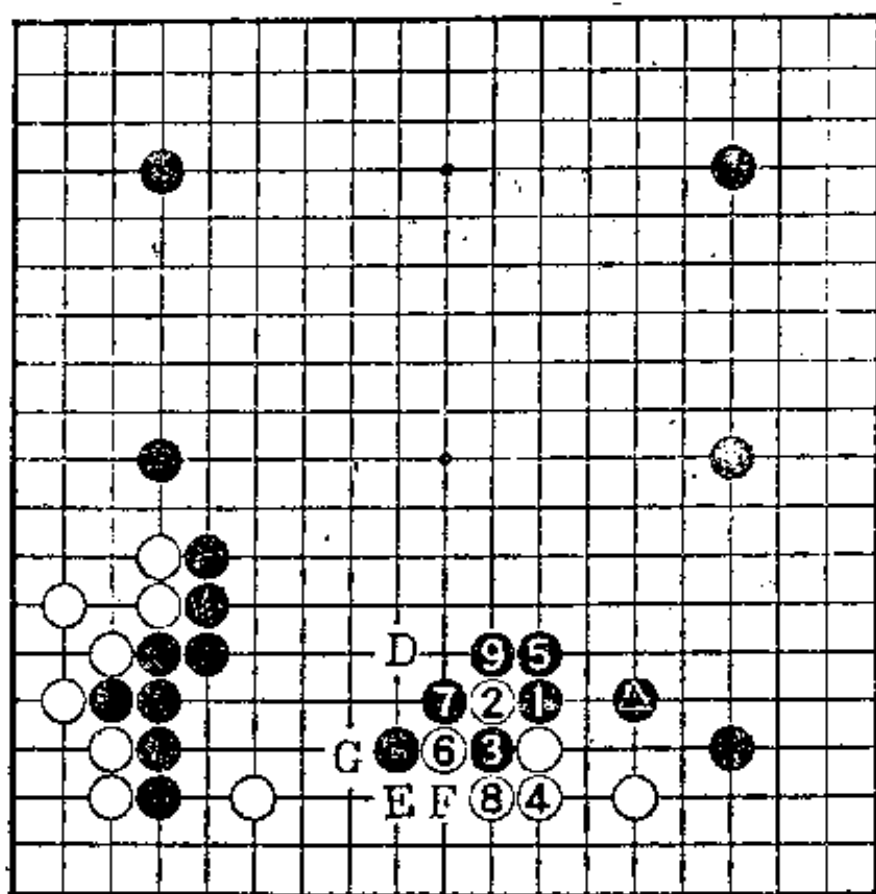
【第 5 型】（黑先）

本例也取材于让六子局。此时，白 1 小飞应，在这种场合，应该用什么方法攻击白棋呢？

- ① 首先被考虑的是黑 A 位飞攻。
 - ② 其次是 B 位靠压。
 - ③ 再其次是黑 C 位搜根。
 - ④ 最后是 D 位跳扩张左边的大模样，同时总攻白棋。
- 大致可以考虑以上四种下法。

因为是序盘阶段，所以盘上还留有不少大场，不过，如果因此而中止对下边白二子的攻击，就失策了。

那么请读者从 A 到 D 等四点中，选出正确的着点。



5 图

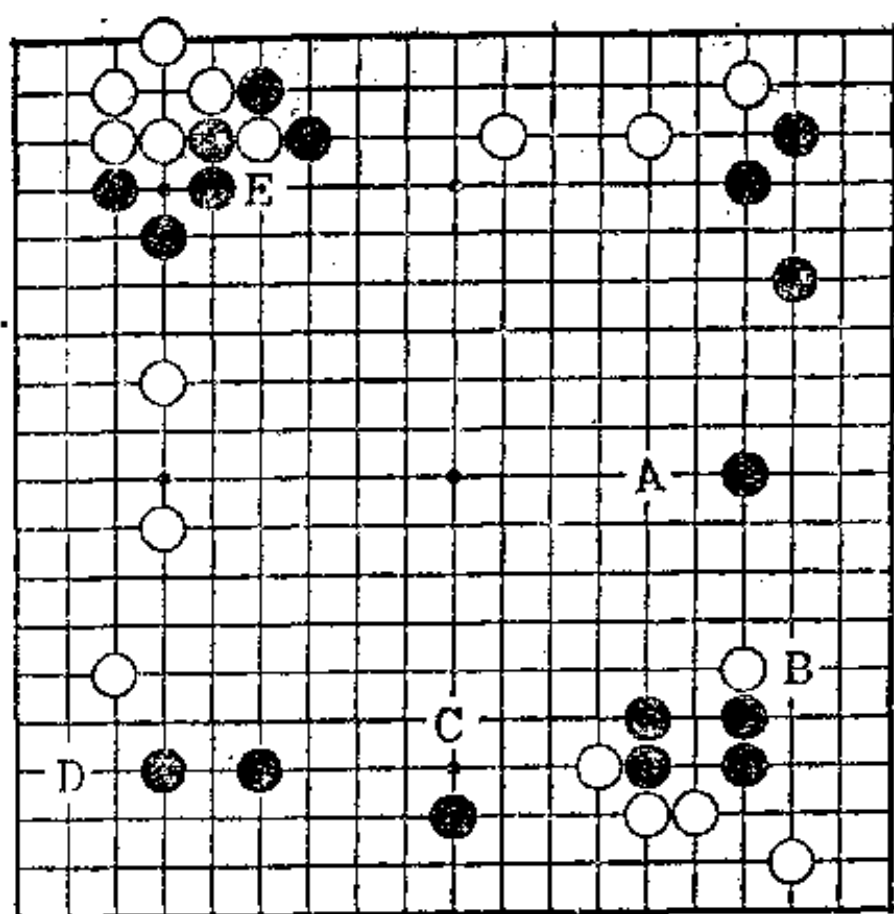
5 图（首尾一致的攻击）

黑▲的镇就是要攻击下边的白子，同时准备在中央构成模样，因而，黑 1 在这里靠压或者在 5 位飞攻是正着。

对黑 1，白 2 如扳，黑 3 断很严厉。白 4 以下至黑 9 是经常出现的战斗的形，变化虽稍有些难，但请务必把基本要领牢记心中。

途中，对白 6 打吃，黑 7、9 滚打是严厉的手筋。以下，白如 E 位扳，则黑 3 位提，待白 F 位粘后，黑再 G 位退。

回过头来，黑如在 D 位跳，被白在 5 位跳出，当初黑▲镇的意图便无法贯彻了。还有，黑在 8 位搜根（第 5 型的 C 位），与黑▲的意图刚好相反，不好。



第6型

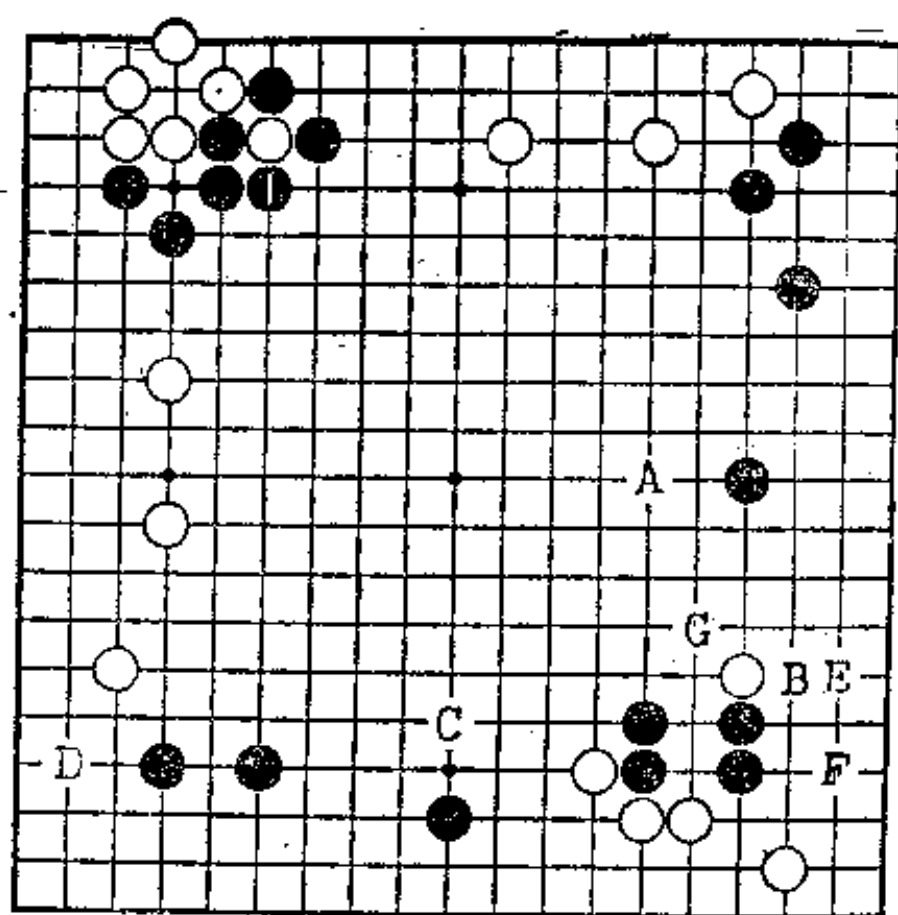
【第6型】(黑先)

布局马上就要结束了，这以后，黑棋的下法也可以限制了。

首先要注意的地方——

- ① 黑A跳，扩张模样。
- ② 在B位扳，限制白一子的动出。
- ③ 在下边C位跳。
- ④ 在左下角D位补一手，瞄着对左边白阵的打入。
- ⑤ 黑在E位提掉被征的白子（现在的征子关系是黑有利）。

从A至D这四点，看起来都是非常好的点，关键在于左上E位的提到底怎么样。



6图

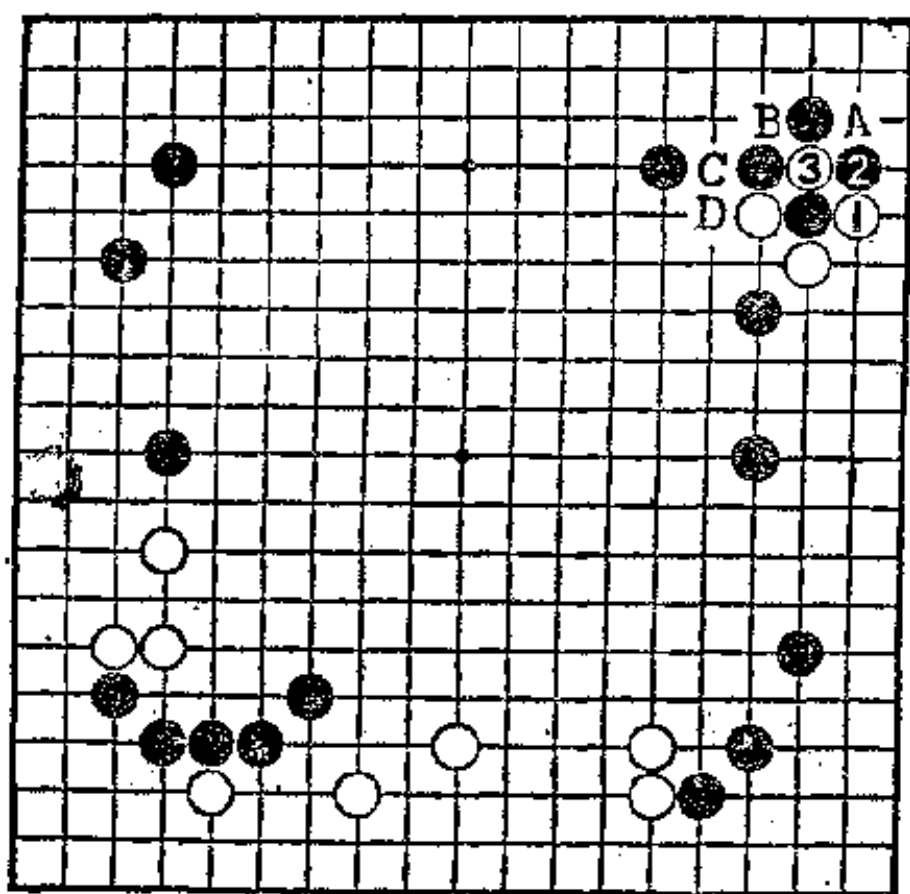
6图（早绝后患）

黑1提掉被征的白子是正确的，尽管现在征子关系对黑有利，但随着战斗的推移，也许不知不觉就会被白棋在A位的方向引征。

高明的作战方法，是不给对手任何可用来攻击的机会。总之，及早铲除隐患是非常重要的。

假如从整体的布局感觉来说，黑扩张右边的模样很重要，所以下A位或B位都及格。

如前所述，可以说C位或D位的下法不及格，假如黑占C位或D位，则白立即在右边E位跳，形成黑F、白G的变化，右边的黑棋样就完全消失了。



【第7型】(黑先)

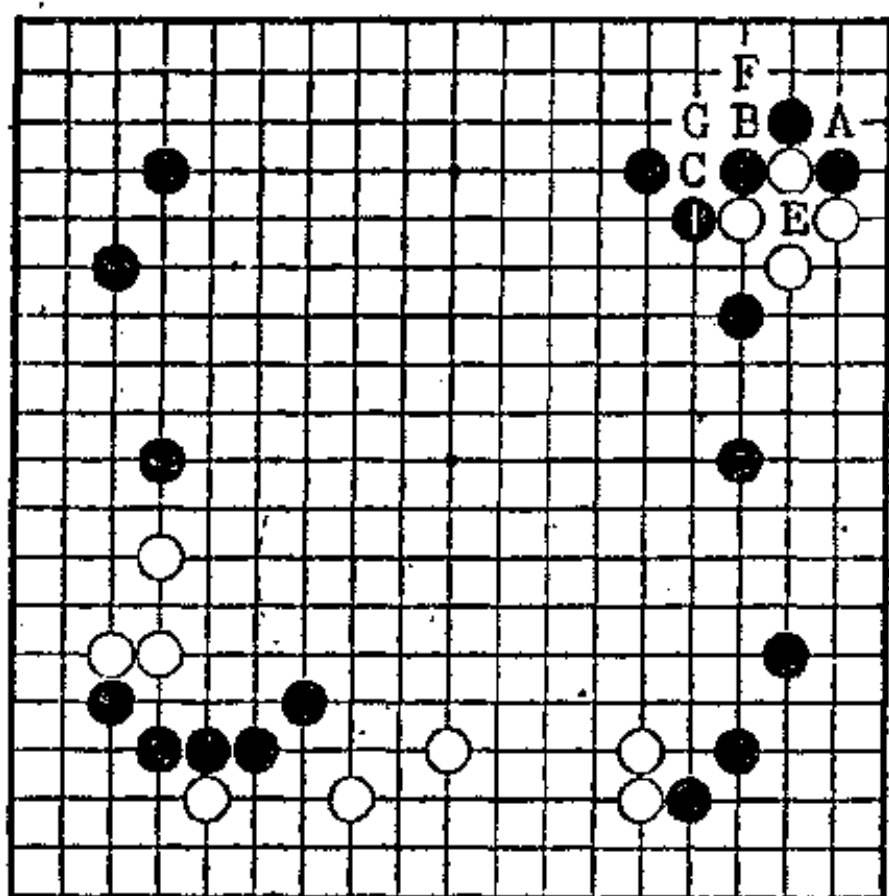
关于布局的最后问题，就是本例所示的以打劫为主的问题。还记得“初棋无劫”的格言吧，在序盘阶段，由于没有适当的劫材，贸然挑起劫争的一方很可能会遭受损失。

本型的右上开始了劫争。对白1打，黑2做劫，白3提劫。

黑必须去寻找劫材，但此时全盘并没有很大的劫材，所以——

- ① 黑在A位粘。
- ② 黑在B位粘。
- ③ 黑C位棒接。
- ④ 黑于D位虎顽强抵抗。

在以上四种下法之中，应选择哪一种呢？在看下图的说明之前，请先考虑一下。



7图

7图（虎）

如果仅仅因为没有合适的劫材，就想粘上屈服，那么棋力是不可能变强的。

在此局面，黑1虎的抵抗是强手。接下去，白也没有漂亮的劫材。如果白在E位粘，则黑在A位粘成好形，以下白如B位断吃，则黑C、白F、黑G紧气，白差一气被吃。

因为白E位粘成为难以忍受的形，所以对黑1，白势必A位断，再度挑起劫争。对此，黑E提劫，然后不论白寻何处的劫材都不应，而连提白子，形成白崩溃的局面。

总之，尽管有“初棋无劫”的格言，但也有象本图黑1这样的例外手段，主动地以打劫来应付（第7型的黑2），是充分可战的。这个例子是很特殊的一种类型，当然不能机械地去考虑。

以上所举的各种基本例子包含了布局中的许多问题，现在大致整理一下看一看。

① 大棋的顺序：首先占空角；其次守角或挂角；最后是大场。

② 大场是黑白双方都想占据的好点，应该优先抢占广阔的地方。

③ 在对方的弱棋有攻击价值的场合，攻击应比占大场更为重要。

④ 攻击的价值到底怎么样，决定于对子的强弱的正确判断。

⑤ 即使对攻击也必须确实地判断出是封锁好，还是搜根好。

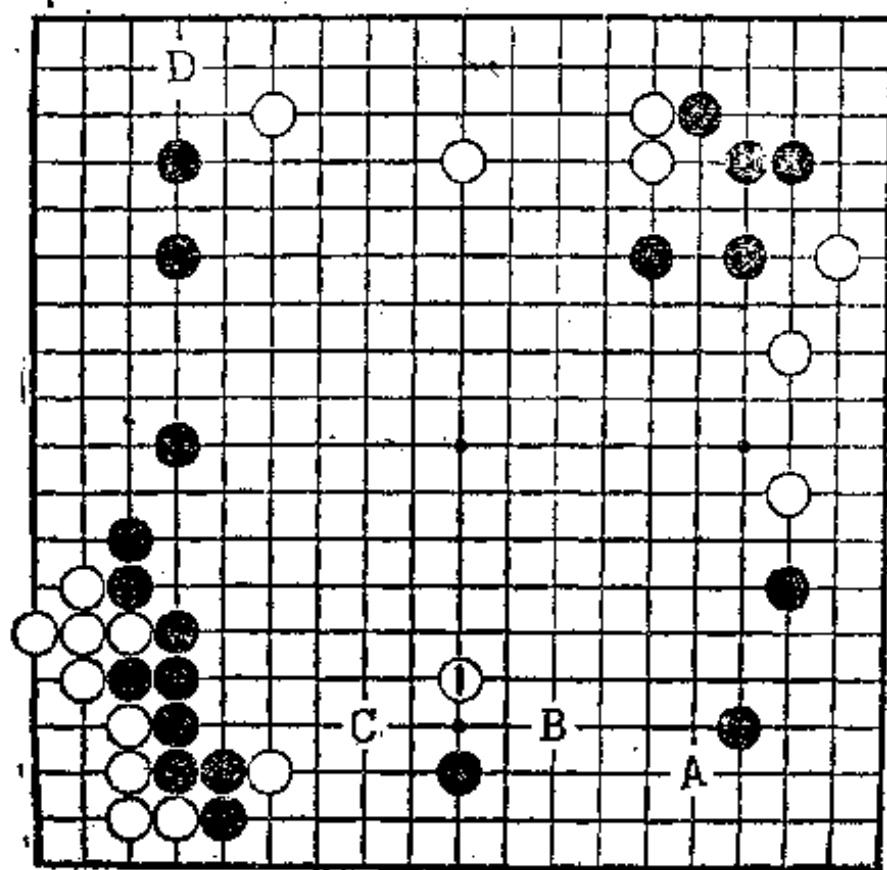
⑥ 要发现形成大模样的绝好点。

除以上问题之外，还有活用定式的方法；对打劫的处理；以及先后手的问题等等，但这些就不能简单地作出回答了。

不过，以这些思考方法作为基础，再于实战中积累经验，自然就会进步，假如再进一步学习高级的布局理论，必然能养成布局的感觉使棋力迅速提高。

还有，为了便于读者学习布局，本章所举的都是容易理解的实例，因此，有不少是取材于让子局。特加以说明。

练习题

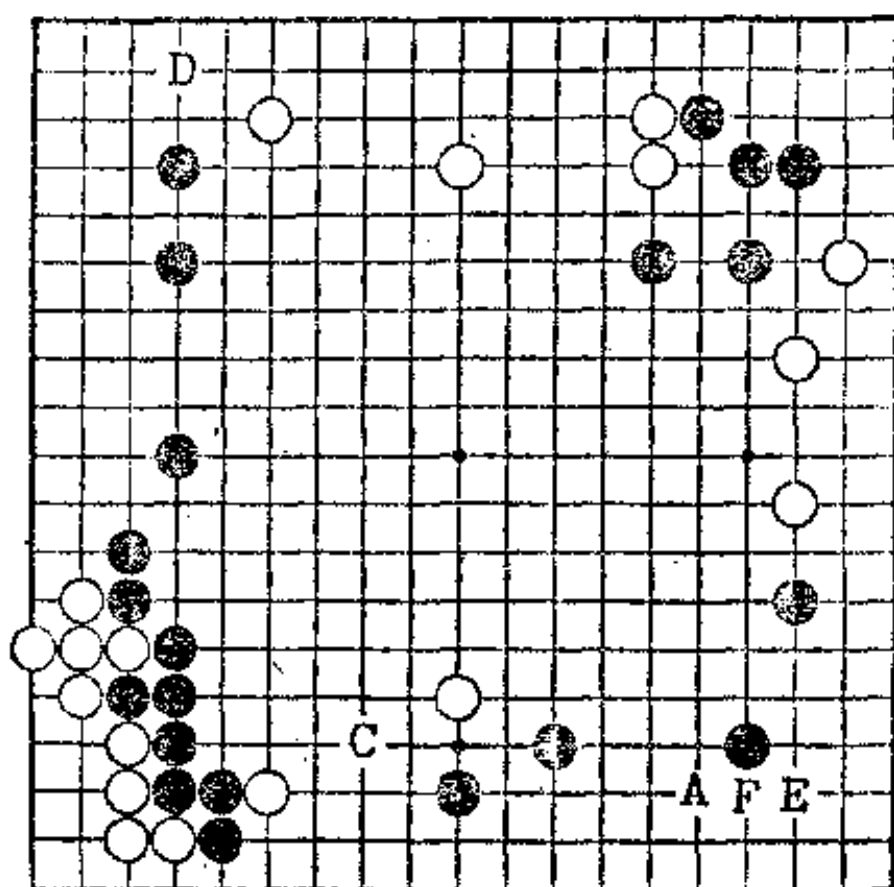


第1问（黑先）

布局已告一段落。对白来说，当然不能忽视黑下边的模样，于是白1镇，准备侵消黑模样。对此，黑怎样应才正确呢？

- ① 黑在A位小尖，防止白侵入角地。
- ② 黑B飞应。
- ③ 黑C飞应。
- ④ 对白1不加以理睬，而在左上D位守角。

练习题解答



第 1 问解答

问题图中的 B 位，也就是本图黑 1 小飞应是正解。

(100分)

对此，白在 E 位点三三虽是预定着法，但黑 F 位挡就很好。

黑 A 位尖虽是有趣的应法，但忽视了自己的模样。

(90分)

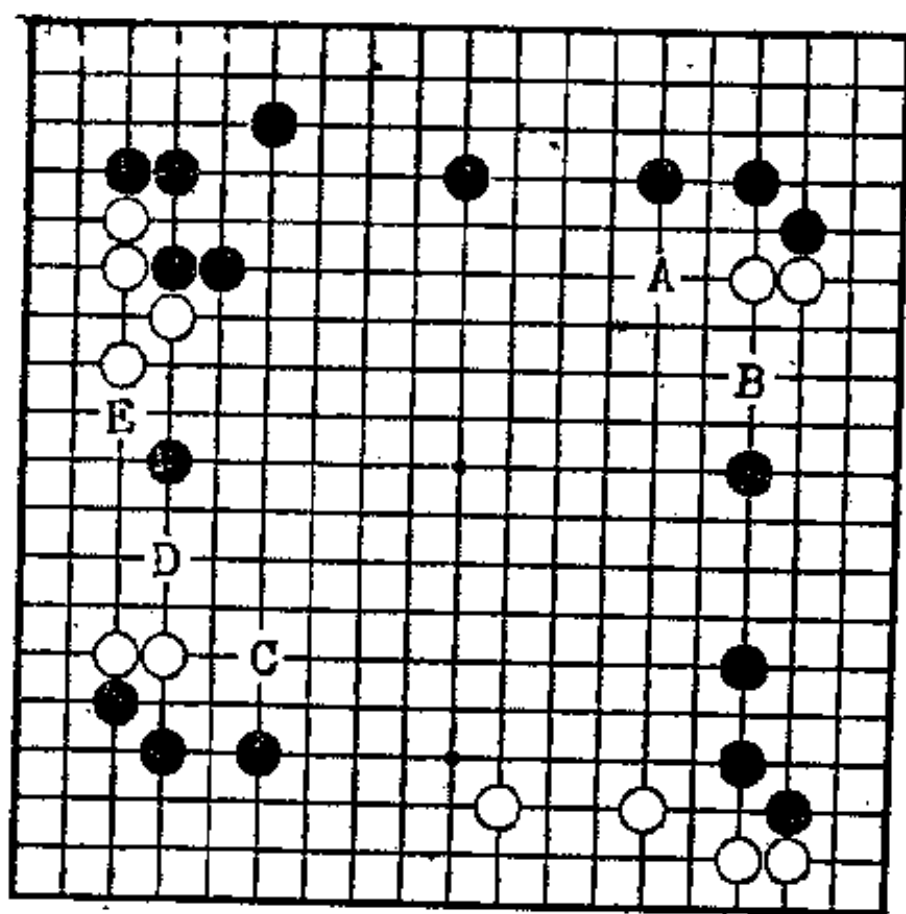
黑 C 违反了“厚势不围”的格言，既重复又围不了多少地，不好。

(50分)

黑 D 是局部的大棋，但忽视了全局。

(60分)

练习题

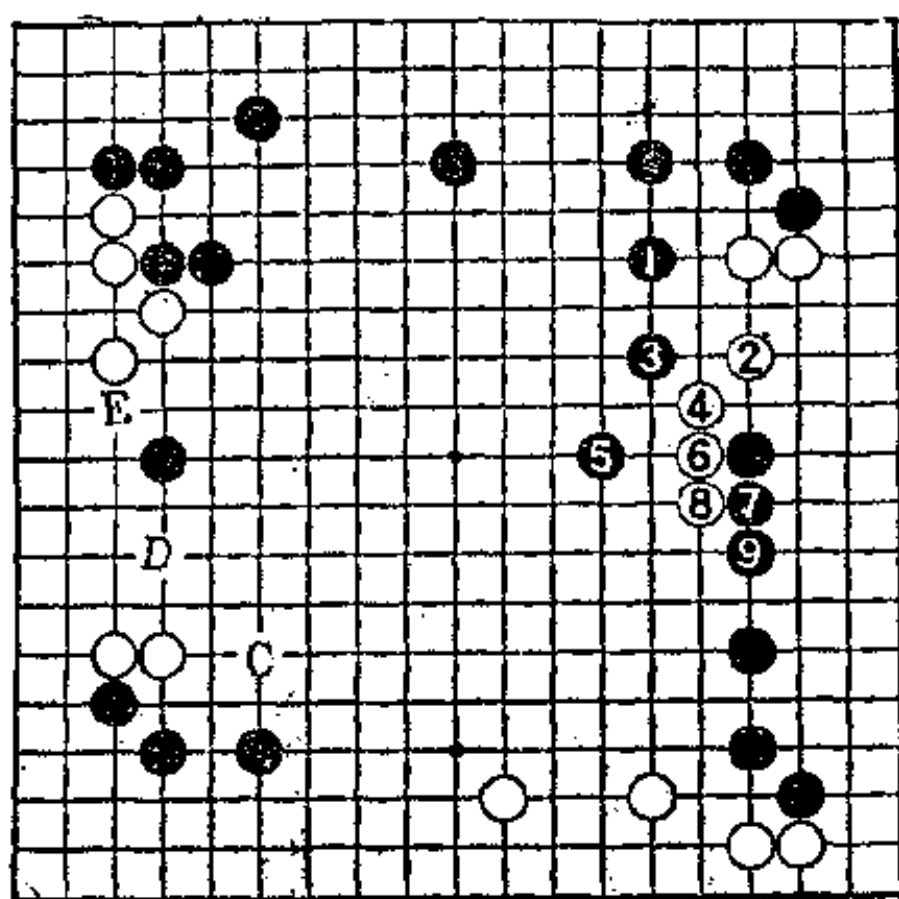


第2问（黑先）

这是强调攻击的问题。盘上有四处白棋，攻击哪一处白棋才好呢？

- ① 在A位攻击右上白二子。
- ② 在B位攻击右上白二子。
- ③ 黑在C位攻击左下白二子。
- ④ 黑D位攻击左下白二子。
- ⑤ 在E位攻击左上白四子。

练习题解答



第2问解答

黑1（问题图A位）是正确严厉的攻击。（100分）

对白2以下的逃出，黑3至9毫不松懈，如此不但在上边形成了庞大的模样，而且右上白棋仍然不安定。

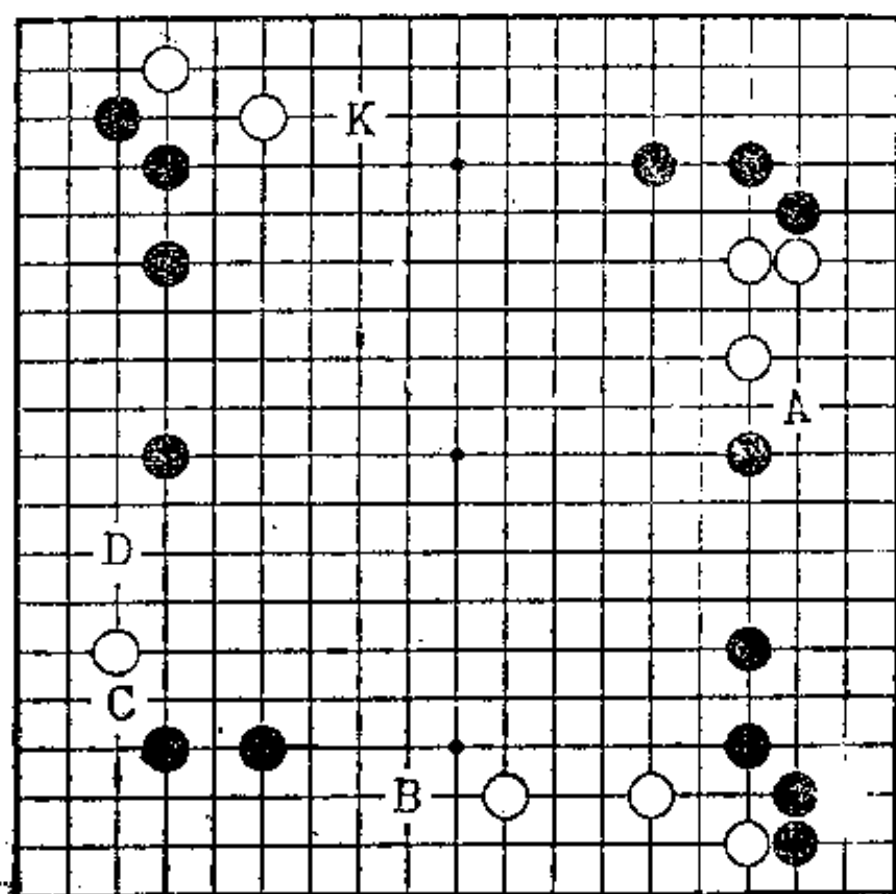
黑B（本图白2）攻击，被白1位跳出，黑上边模样受损，所以要减些分。（80分）

黑C攻击左下白二子虽很严厉，但攻击的收益不明显。（70分）

黑D和黑C位相似。（60分）

黑E去攻强子，对白影响不大。（50分）

练习题

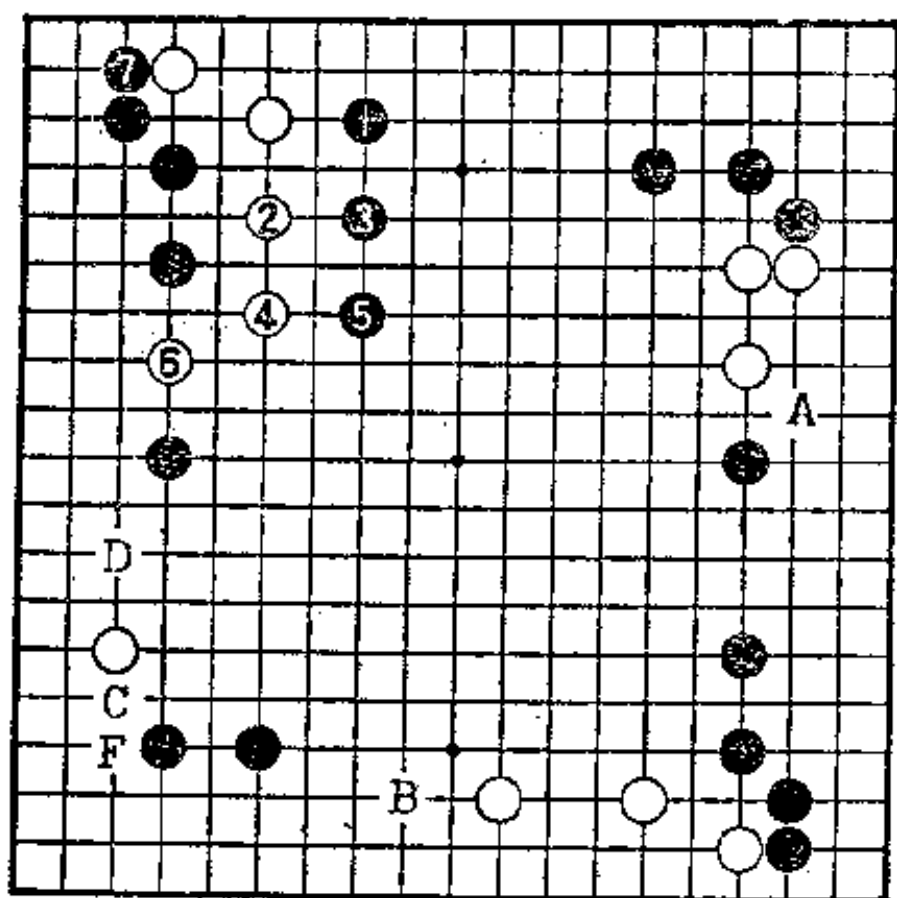


第3问（黑先）

和前问相同，这也是攻击的问题。判断哪一种攻击最有利是问题的核心。

- ① 在A位攻击右上白三子。
- ② B位攻击右下白三子。
- ③ 黑C尖顶，攻击左下白一子。
- ④ 在D位一间夹。
- ⑤ 在K位拦逼，攻击左上白二子。

练习题解答



第 3 问解答

黑 1（问题图的 K 位）是正解。（100 分）

白 2 至黑 7 是可以预料的。因为左上白二子是没有根据地的弱子，所以黑 1 十分严厉。

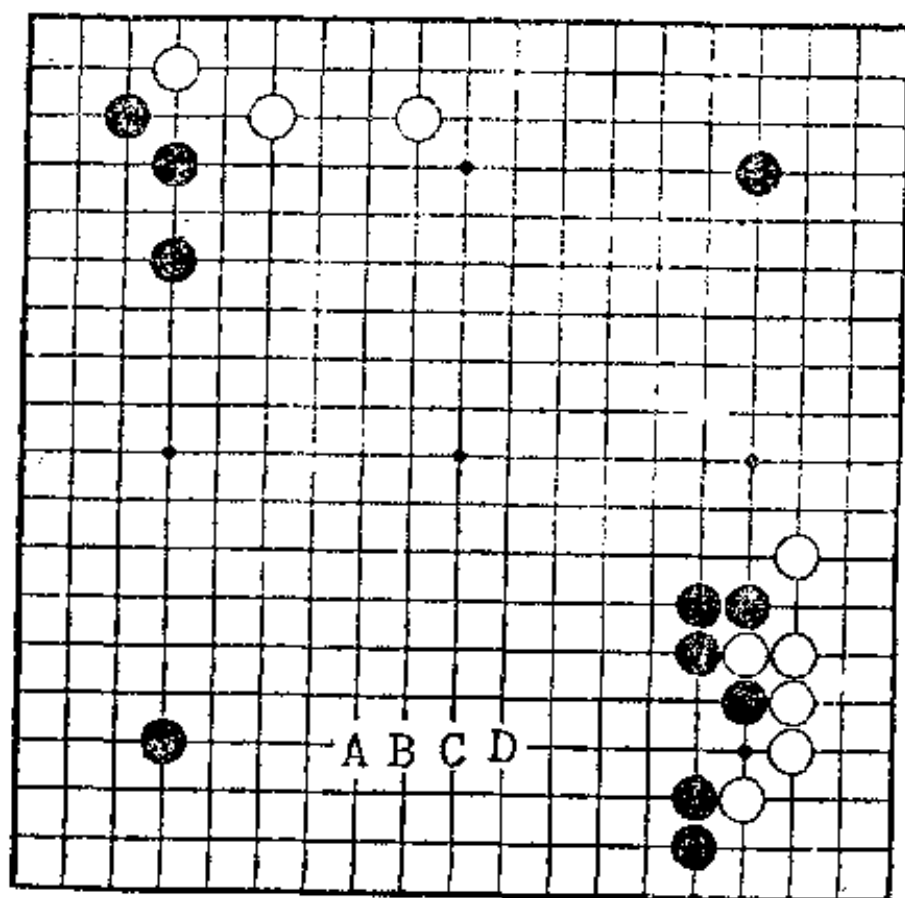
黑 A 虽也严厉，但这块白棋不容易被杀。（70 分）

黑 B 作用不大，因为这三个白子不是可以急攻的。（60 分）

黑 C 虽然是严厉的攻击，但不如黑 1。（80 分）

黑 D 的攻击方向完全错了，将被白在 F 位托或点三三，很干脆地腾挪转身。（40 分）

练 习 题

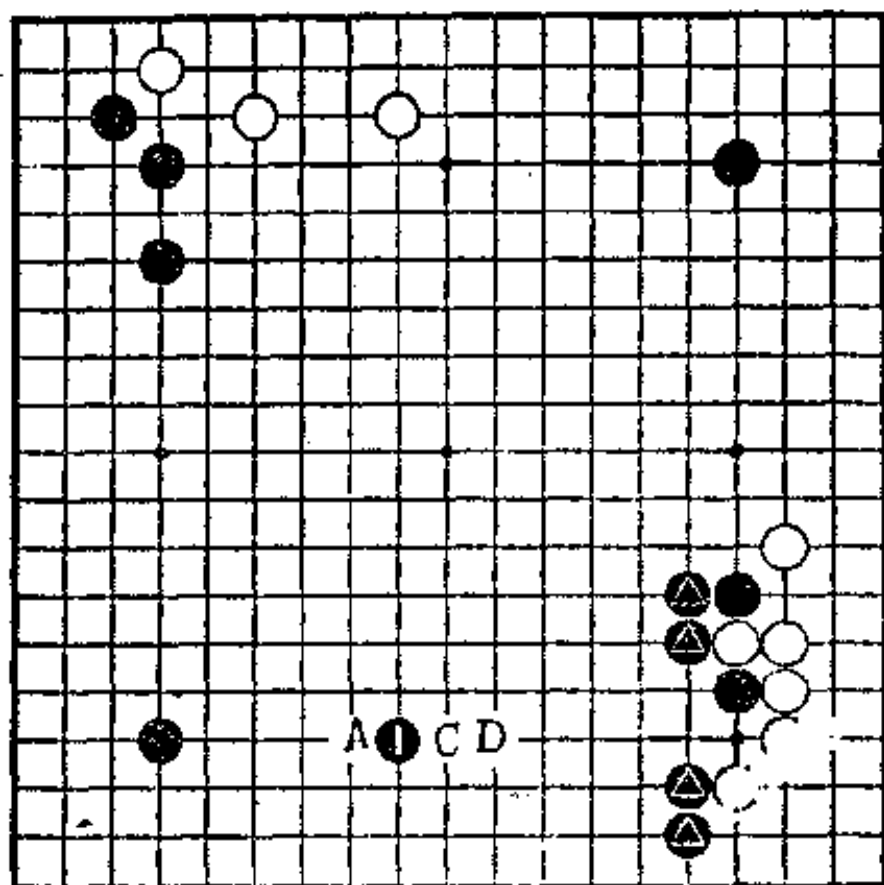


第 4 问 (黑先)

黑当然应该重视下边的大场。那么,从A到D的四点中,占哪一点是正确的呢?

- ① 黑A以右边厚壁为后盾最大限度地拆。
- ② 黑B是考虑均衡的点。
- ③ 黑C同样。
- ④ 黑D大约是想防止白将来的侵入。

练习题解答



第 4 问解答

黑 1 (问题图 B 位) 是正着。 (100分)

这是感觉的问题，不积累很多的实战经验，是很不容易理解的。记住，在这里应从黑▲的势力拆五。

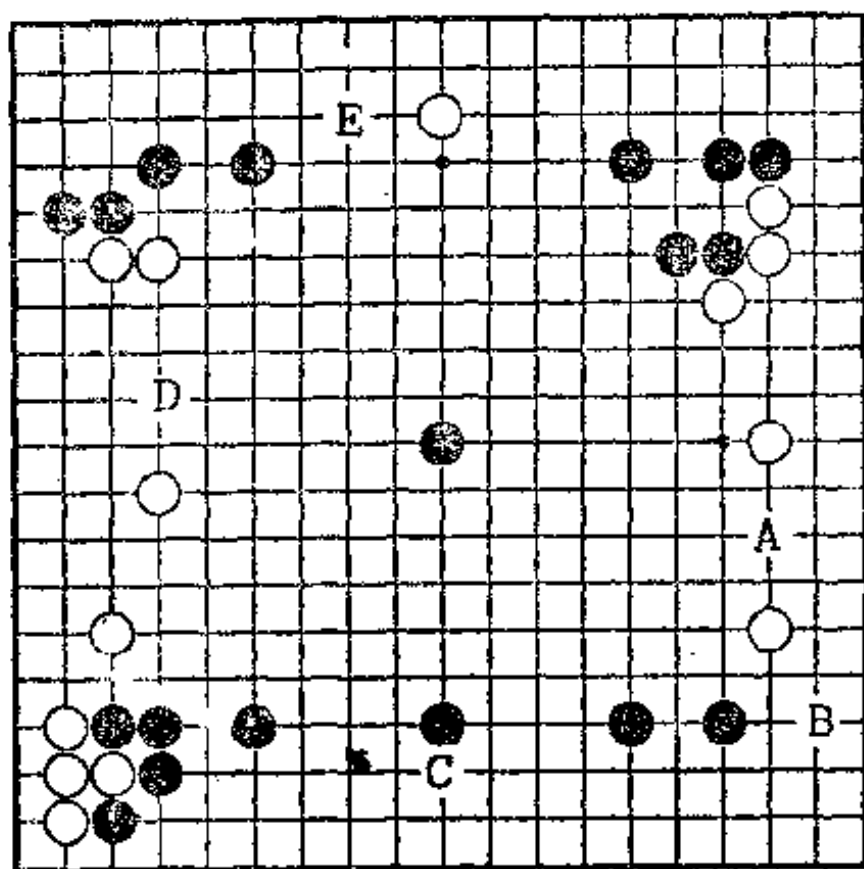
黑A位拆得过远，无法有效地利用右边黑势。

(60分)

黑 B 的拆有些过于靠近右边黑壁。 (80分)

黑 C 和右边黑壁之间的距离太窄了。 (40分)

练习 题

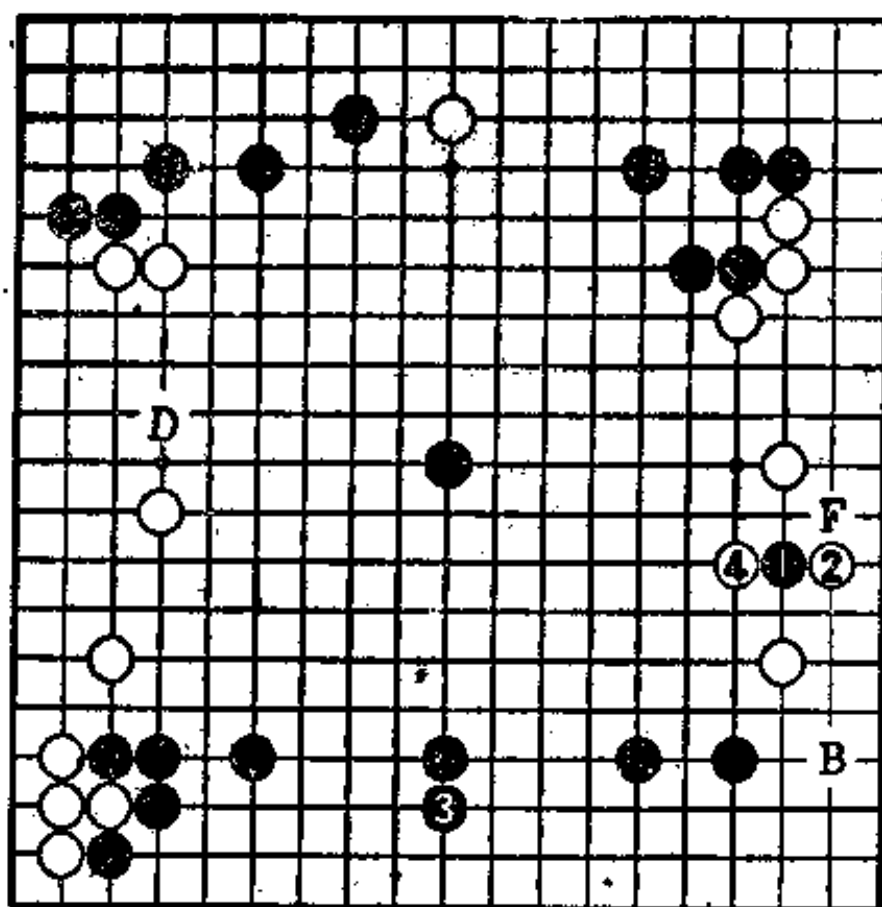


第5问 (黑先)

布局大体上结束了，但还剩下一些大场。请从A至E的四点中，选出最好的点来。

- ① 黑在右边A位打入。
- ② 黑B位先守角，然后瞄着A位打入。
- ③ 在C位坚实地补一手。
- ④ 抓住左边白的弱点，在D位打入。
- ⑤ 占E位拦拆的大场。

练习题解答



第5问解答

黑1（问题图A位）打入是正解。（100分）

这个问题也许有些难。对黑1，白2大致要应，于是黑3转回抢占下边好点。以下为了防止黑F位扳断，白4补，那么黑可进一步抢到黑5的好点。

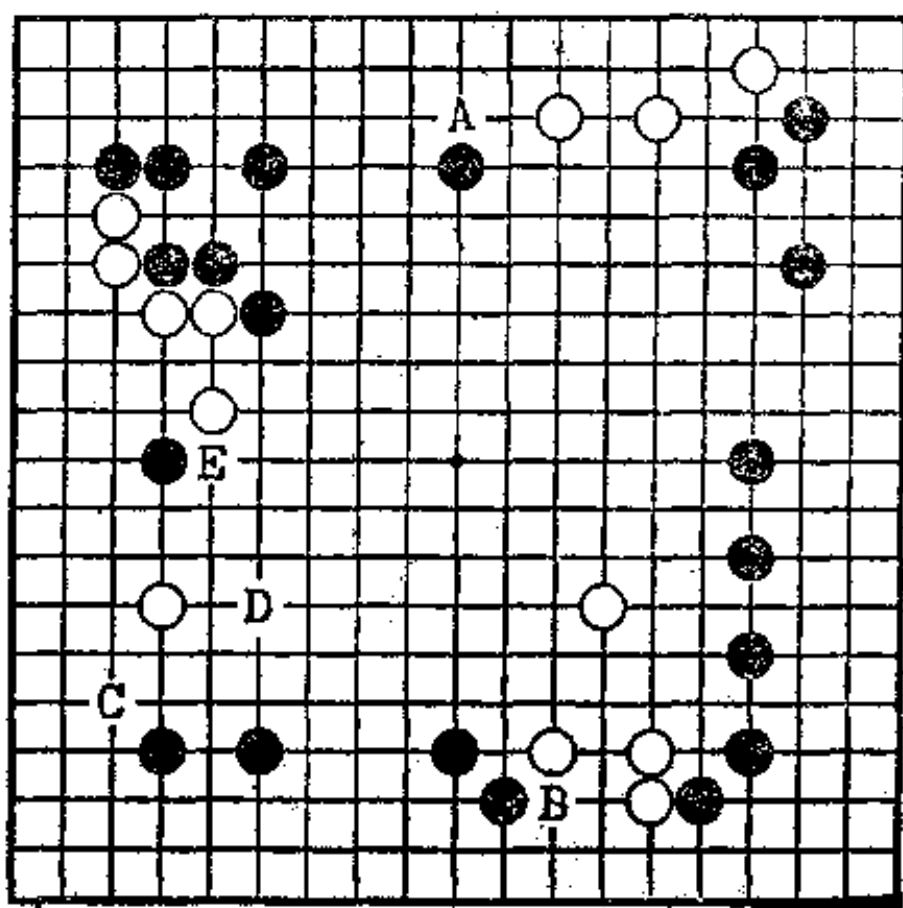
黑B守角，严厉程度稍感不足。（70分）

黑C（本图黑3）同时守住下边的左右黑地，是好点。（80分）

黑D打入有被白攻击的危险。（50分）

黑E（本图黑5）拆逼，由于上边白一子很轻，所以威胁不很大。（60分）

练 习 题

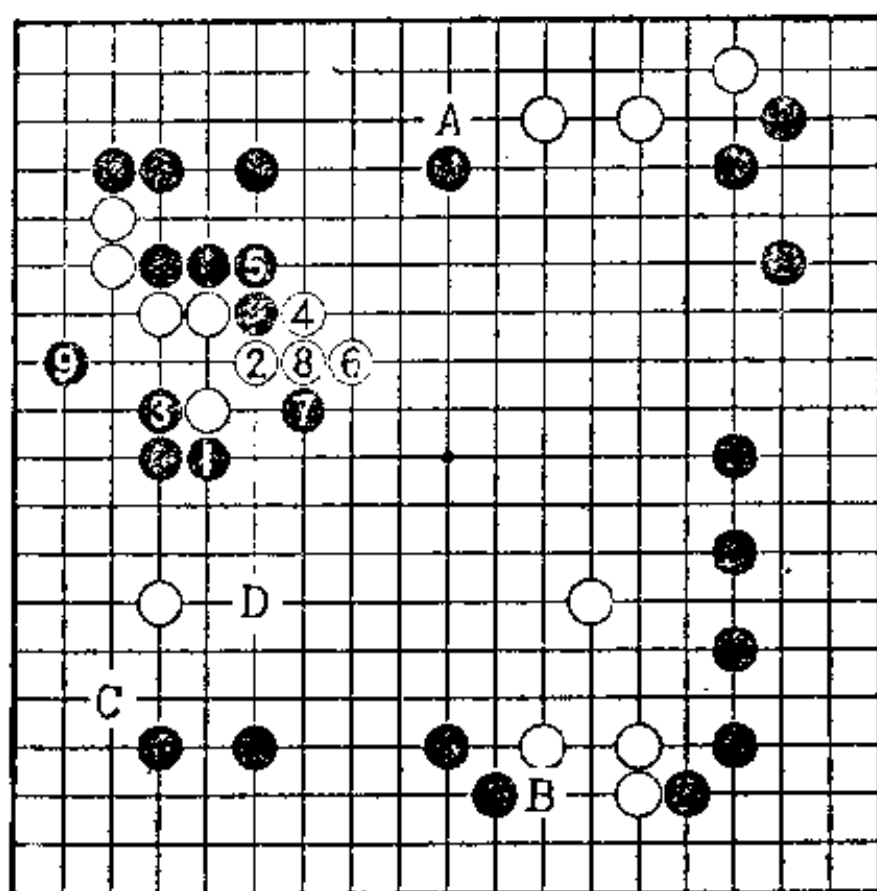


第 6 问（黑先）

全盘的白子并没有值得去攻击的弱棋，那么在这种局面下，从何处入手呢？

- ① 在 A 位补一手，伺机攻击上边白三子。
- ② 黑 B 位爬，夺取白棋根据地。
- ③ 黑 C 位小尖，在和左边黑子联络的同时，攻击白一子。
- ④ 注意到了左边黑子将被吃的危险，所以在 D 位镇，试白应手。
- ⑤ 黑 E 位直接动出，瞄着对上下白棋的攻击。

练习题解答



第6问解答

黑1（问题图E位）直接动出是正解。（100分）

白2不得不逃出。对此，黑3以下至9是攻击的要领。

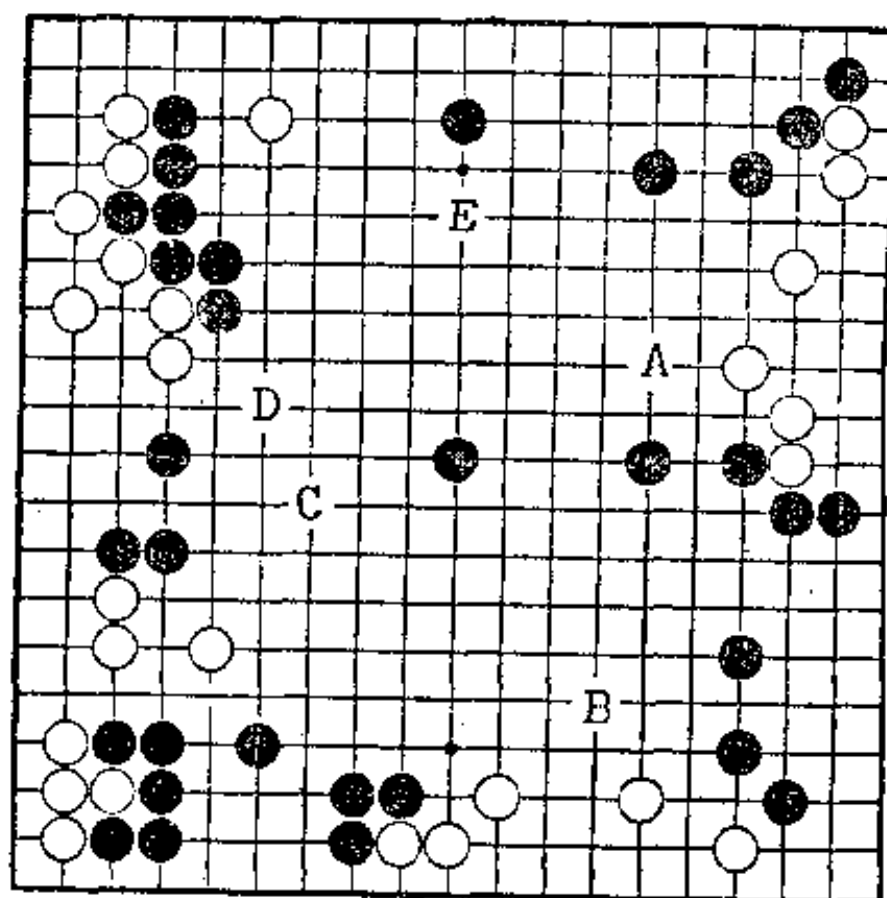
A位虽然是好点，但对右上比较坚实的白三子来说，毫无威胁力。（50分）

黑B位爬很厉害，但不如黑1。（80分）

黑C位尖过于消极。（40分）

黑D向中央行棋虽不坏，但被白1位压，黑损失很大。（60分）

练习题

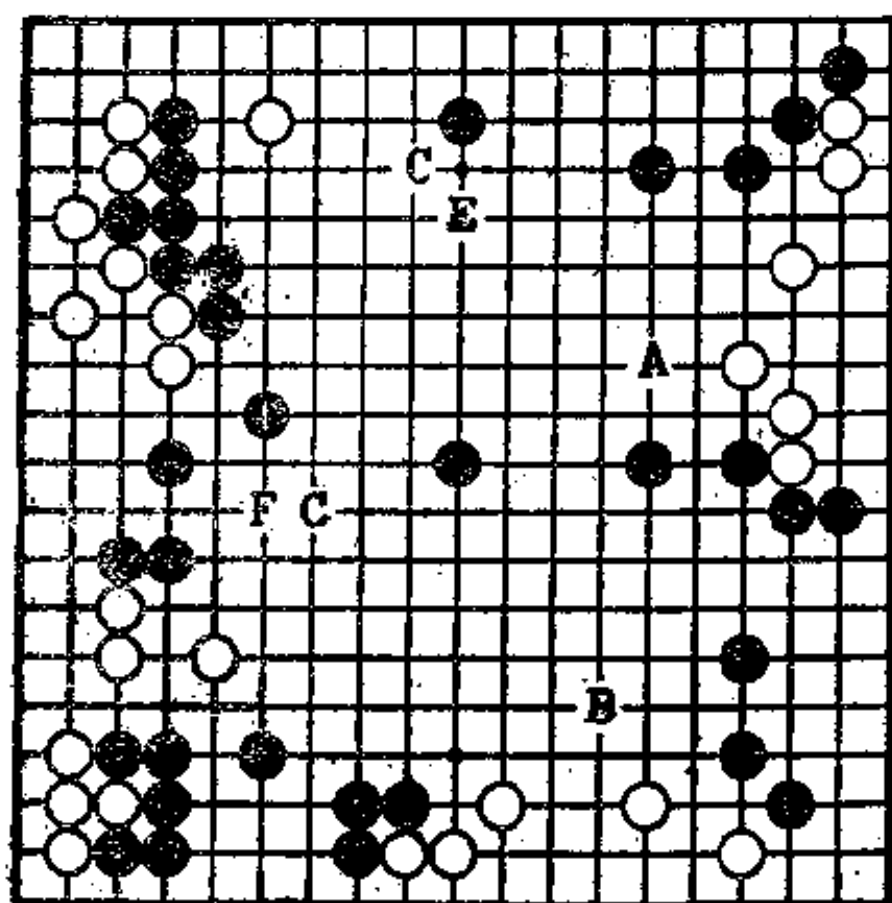


第7问（黑先）

布局告一段落，尤其是全局没有受攻击的白子，黑只能占大场。那么，从A至E的大场，哪一处最好呢？

- ① 黑A曲镇，准备扩张上边模样。
- ② 黑B扩张右下方的模样。
- ③ 占C位，确保左边黑三子的安全。
- ④ 在D位封锁扩张上方模样，同时联络左边的黑三子。
- ⑤ 占领E位的模样的中心点。

练习题解答



第7问解答

黑1（问题图D位）是正着 (100分)

如此，大致可封锁左上白棋的出路，并联络上左边黑三子。反过来，如被白1位飞出，黑F跳，则白G位的动出就严厉了。

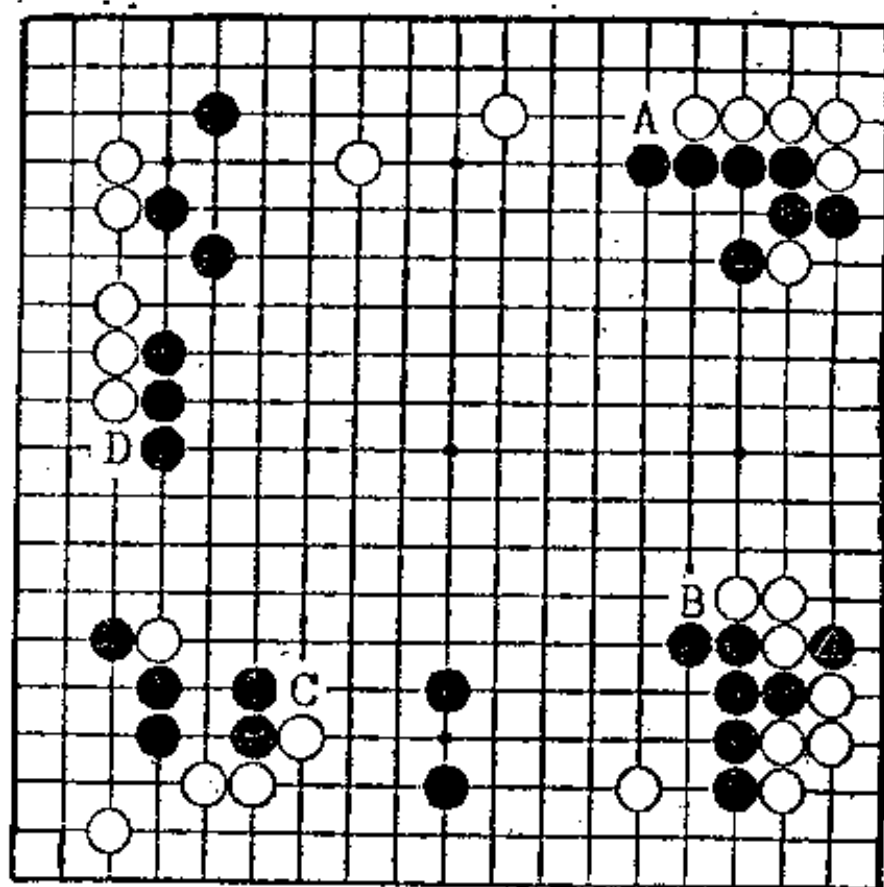
黑A封锁没抓住要点。 (50分)

黑B虽是好点，但仅仅是扩张模样。 (60分)

黑C逃出弱子，防患于未然，但不如黑1效率高。 (80分)

从扩张模样来说，黑下E位比下B位好。 (70分)

练习题

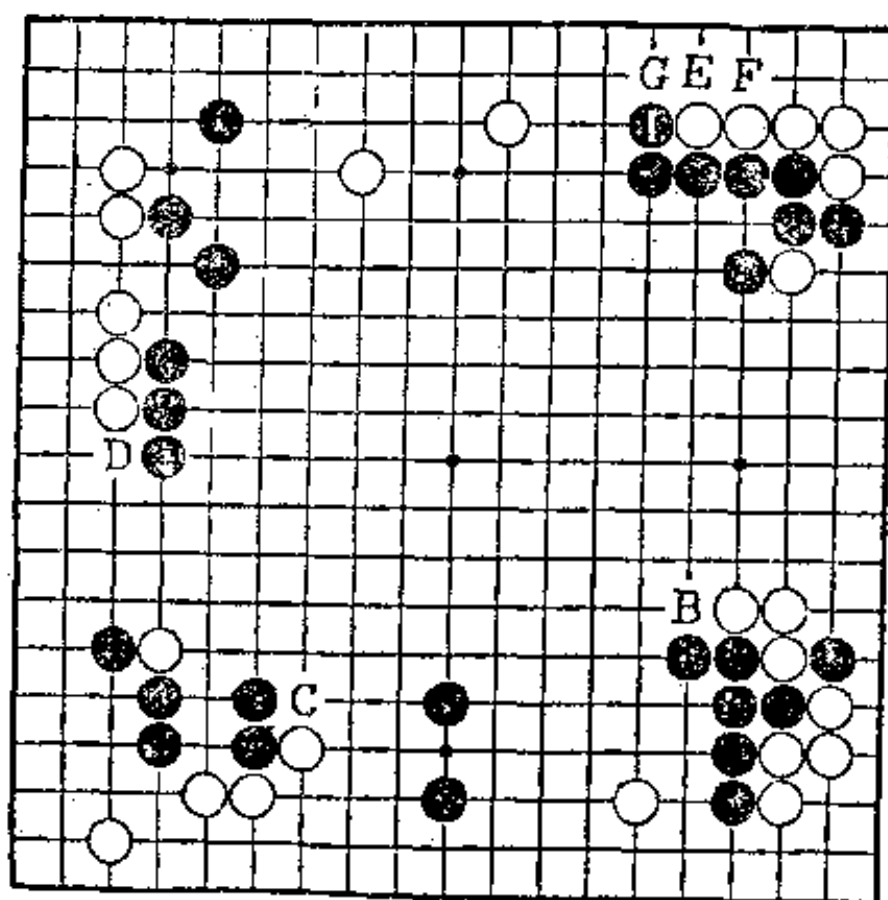


第8问（黑先）

布局大体上结束了，在何处曲头有力是本型的重点。那么，请考虑从A到D四点，哪一点最大。

- ① 黑A位曲，将上边左右白棋分割开。
- ② 黑利用黑▲子在B位曲头，是扩张模样的好点。
- ③ 黑C曲压迫白棋，意图是形成中腹的大模样。
- ④ 黑D位曲，确保这里的实地。

练习题解答



第 8 问解答

无论怎么说，上边黑 1（问题图 A 位）的曲头都是最强有力的。 (100分)

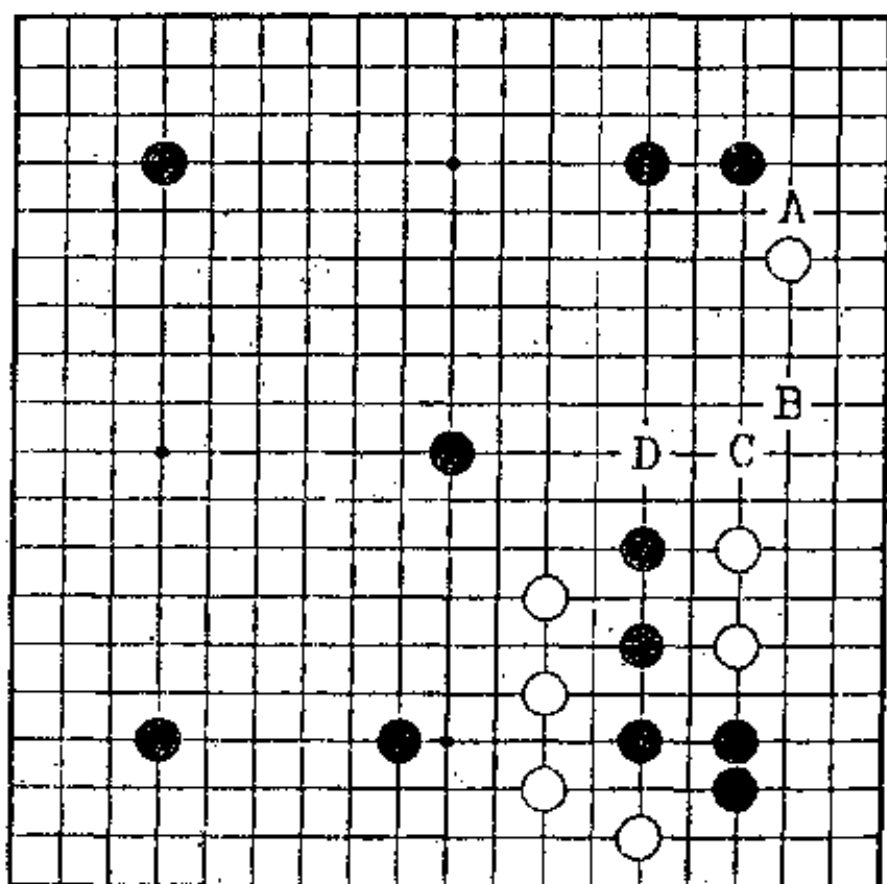
如此一来，上边白二子明显变弱了。还有，黑 E 扳、白 F、黑 G 粘是黑的先手便宜。

黑 B 虽也不错，但攻击效果不如黑 1。（90分）

黑 C 位曲并不能形成确切的模样。（60分）

黑 D 虽可确保实地，但幅度太窄。（70分）

练习题

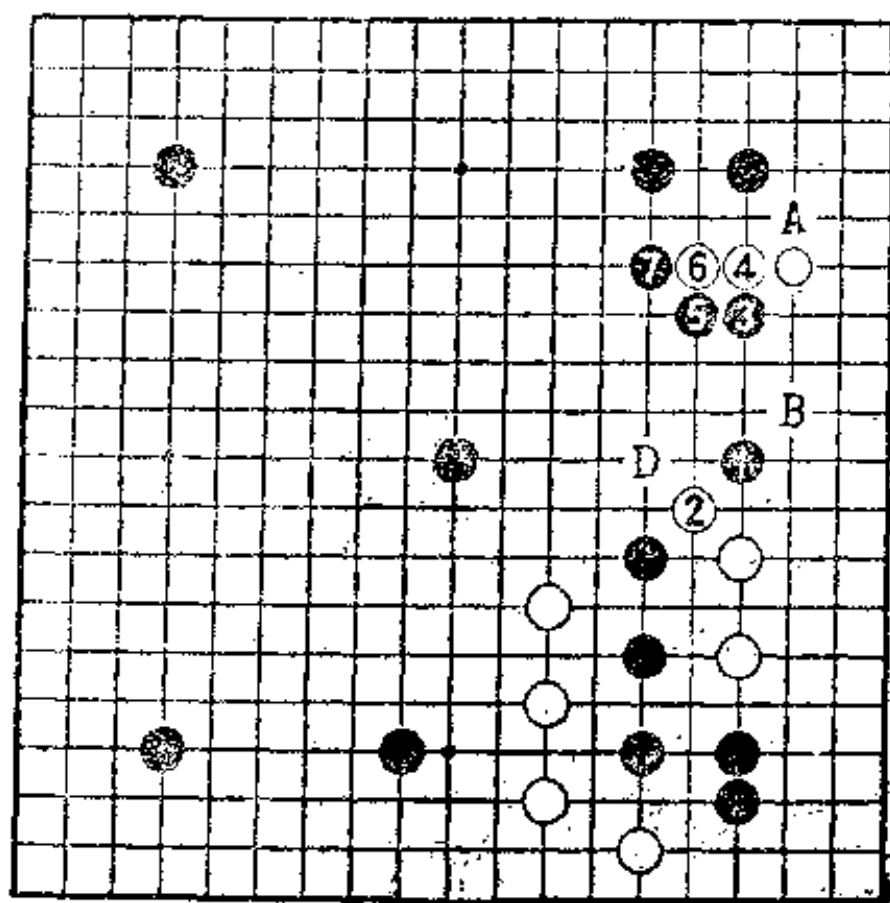


第9问 (黑先)

本题取材于让五子局。请在A到D四点中选出最好的一点。

- ① 黑A尖顶攻击白一子。
- ② 在B位打入，瞄着上下白棋。
- ③ 黑C制止白二子的发展，同时伺机攻击右上白一子。
- ④ 黑先在D位出头，然后伺机攻击左右的白棋。

练习题解答



第 9 问解答

黑 1（问题图 C 位）是严厉的构思。（100 分）

白 2 如逃出，则黑 3 攻右上白子，便可将上下白棋分断，进行缠绕攻击。

黑 A 尖顶，被白 4 位立，黑对右边的打入就变得困难了。（50 分）

黑 B 虽然也很严厉，但没抓住要点。（80 分）

因为右下的黑棋不是死棋，所以黑 D 的出头要大大减分。（60 分）

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]
书名 = 围棋初级指导（二）——通向五级的捷径
作者 =
页数 = 2 0 9
S S 号 = 0
出版日期 =