



围棋骗着剖析

日本九段 坂田荣男 著

围棋骗着剖析

日本九段 坂田荣男著

程百炼 译

孟 秋审校

蜀学社出版

责任编辑：李建兵

封面设计：陈克刚

围棋骗着剖析

坂田荣男著 程百炼译 孟秋审校

蜀蓉棋艺出版社出版

成都 青龙巷9号

四川省新华书店发行

成都印刷一厂印刷

787×1092 毫米 32 开本 6 印张 150 千字

1986年10月第1版 1987年7月第2次印刷 印数：40,001—100,000册

ISBN 7—80548—033—8/G·34

统一书号：7457·25

定价：1.05 元

著 者 介 绍

坂田荣男九段，是日本围棋界久负盛名的“卓然大家”。他棋风敏锐，长于攻防，素以“剃刀”和“治孤能手”著称。他纵横棋坛数十载，创下了六十多次夺取各种冠军头衔的空前纪录；六十年代，他曾集当时日本七大棋赛的冠军头衔于一身，被誉为“七冠王”。

坂田荣男九段不仅战绩辉煌，而且笔耕不辍，堪称“著作等身”。《围棋骗着剖析》一书收集了具有代表性的骗着实例予以剖析。对于深受“骗着”之苦的围棋爱好者来说，这本书无疑是一味“壮气药”。

• 编者 •

序 言

“骗着”和欺着，以同样的含意被使用着。但是，从本质上讲，围棋中只有“受骗上当”，而没有“骗着”。

一切手段明摆在棋盘上，没有隐晦的部分，怎么可能哄骗对手呢？所谓“受骗上当”，是受了“骗着”的影响而应对错误；“骗着”不过是一种引诱对手出错的手段。

无须讳言，现实中确实存在“骗着”，它作为一种手段，可能诱使对手下出棋味不佳、计算不够的棋来，同时，由于“无知与贪欲”，使受骗上当增加了内容也是事实。而且，在对局中，对手决不会说明某一手是骗着。若因研究不足而害怕“骗着”的话，就按照定式的下法，一手一手地周旋吧。

本书中，介绍了大量的骗着，并把它们分为四个方面，分别研究对付的办法。

第一章，讲的是遇到不常见的着手时，怎样下才能不给对手以可乘之机；第二章，讲的是识破对手意图后，将计就计的着法；第三章，讲的是正面迎战击破骗着的着法；第四章，介绍了最近出现的有“受骗上当”因素的新型；第五章，是击溃骗着的试题。

“骗着”不可怕，而“受骗上当”就可怕了。应当知道，“受骗上当”是自身的问题。“受骗上当”的原因是四恶，即：“不重棋形”、“计算不够”、“无知”和“贪欲”。反言之，要养成避开骗着的力量，必须克服四恶。如果读者不仅把本书作为粉碎骗着的技术书，并且，对于提高棋力有用的话，著者将不胜愉快。

另外，卷末附有“索引”，希望每个型都能予以活用。

目 录

第一章	防患于未然	1
第1型	18目半的骗着	3
第2型	导致坏棋	6
第3型	提防征子	9
第4型	撤退的时机	12
第5型	怎样补	15
第6型	利用劫争	18
第7型	高目大斜	21
第8型	击左顾右	24
第9型	改变着想	27
第10型	三三的骗着	30
第二章	将计就计	33
第11型	弃子整形	35
第12型	微妙之处	38
第13型	迂回作战	41
第14型	见合的精	44
第15型	弃子的下法	47
第16型	双重骗着	50
第17型	意图明显	53
第18型	搅乱内部	56
第19型	不寻常的骗着	59
第20型	定论有疑问	62
第三章	正面突破	65
第21型	名人战型	67

第22型	从正面开始·····	70
第23型	薄弱的围空·····	73
第24型	必要的长手数·····	76
第25型	超高压手段·····	79
第26型	必然的交战·····	82
第27型	引诱挣扎·····	85
第28型	处处留神·····	88
第29型	一锤定音·····	91
第30型	从前的骗着·····	94

第四章 警惕新型 97

第31型	稳重的跳出·····	99
第32型	反向跳下 ·····	102
第33型	似是而非 ·····	105
第34型	书上没有的着手 ·····	108
第35型	趣向对趣向 ·····	111
第36型	唯一的作用 ·····	114
第37型	废定式复活 ·····	117
第38型	意外的跳 ·····	120
第39型	硬与软的选择 ·····	123
第40型	难看的挡 ·····	126

第五章 粉碎骗着试题 129

骗着剖析四十型索引(第一章——第四章) 179

第 一 章

防患于未然

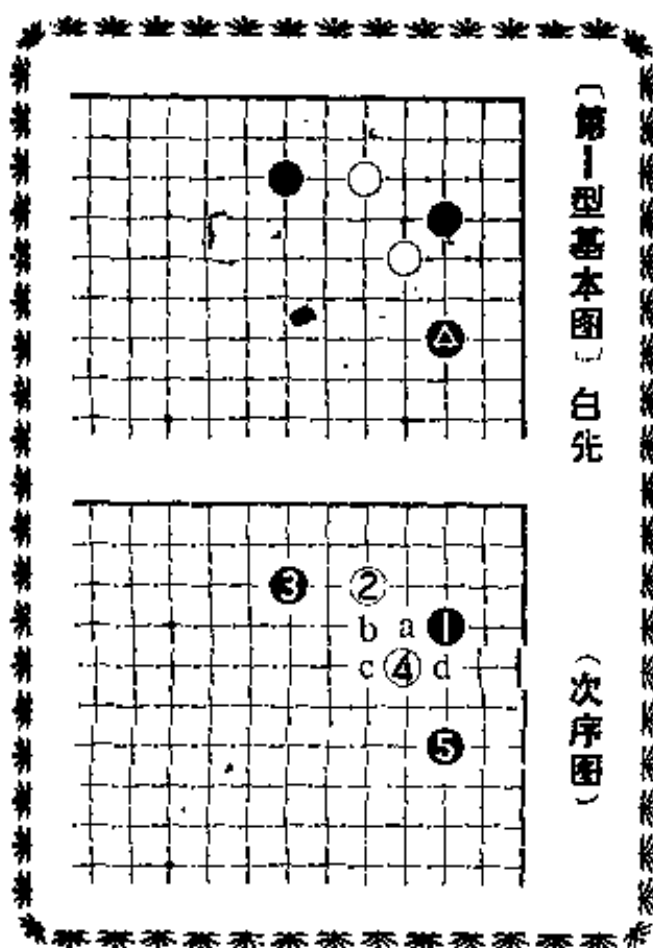


当对手下出自己不理解、不熟悉的着手时，首先应该考虑是否有不损的、简明的下法。在卷入难解的战斗之前，倘若稍稍改变一下着眼点，也许就可防“受骗上当”于未然，这是不乏实例的。本章里，主要收集了这一类型的骗着。

若觉得对手某着棋很可疑，而又不能断定是不是骗着时，最明智的对策，也许就是宁愿多少受点损失，避开对方的行棋步调，然后把战斗引向自己的势力范围。若是定式之初，“脱先”也是避开骗着的有力方法。

但是，若由于害怕而事先回避骗着，就有可能失去战机，使全局构思脱节。彻底撤退，是为了从不利之处转到有利之处进行作战，是“退一步、进二步”的作战方针的体现。

第1型 18目半的骗着



〔第1型基本图〕白先

〔次序图〕

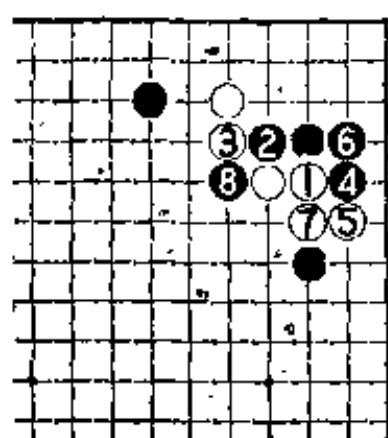
基本图 (痴呆的大跳)

黑棋下在△位，既可说是大跳，又可说是弃子，总之，显得棋形痴呆。但是，白若不假思考地走下去，就会中黑的“拖刀计”。

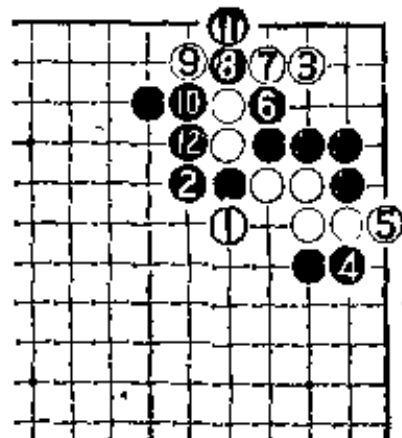
请了解黑棋的意图和白棋的反击方法。

次序图(一间夹开始)

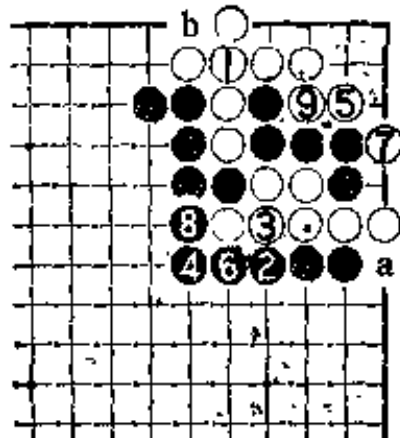
白4飞压时，黑棋的基本应着是a位冲，以下白棋b位挡，黑c位断。黑特意在5位大跳，想引诱白于d位挡下。



1图



2图



3图

1图 (上当·1)

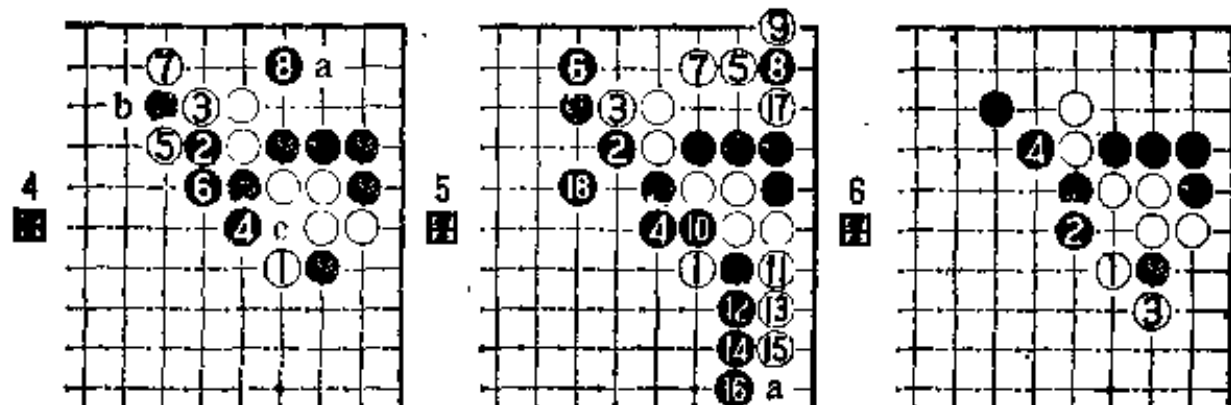
白于1位挡下，这就迈出了上当的第一步。黑2冲，4、6先手扳粘后，再于8位切断白棋，黑达到了预定的目的。

2图 (上当·二)

接前图。白1打吃，3飞角，是不得已之着。黑4夹至12打，是黑的先手便宜。

3图 (上当·3)

黑2长，4枷，形成一个至a位打都是先手的铁壁外势。说到白地，数至b位的半目，总共只有18目半。所以，本型被称为“18目半的骗着”。



4图 (另一面扳)

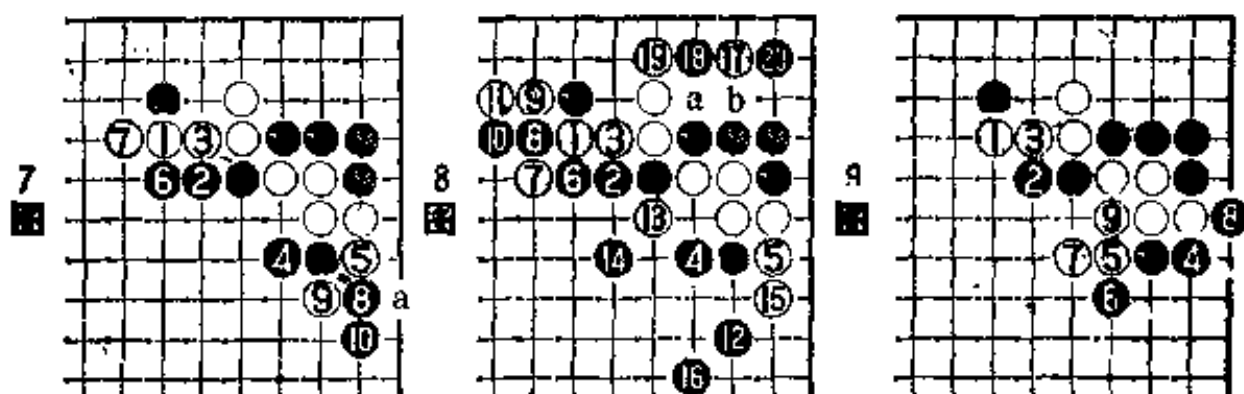
接一图。白若1位扳先加强右边的话,黑有2位挡的最强应手。白3挤,希望黑于5位粘,以争先抢占a位,但是,黑棋却在4位长,避开了白的意图。以下至黑8止,b位的长和c位的断,黑必得其一。

5图 (大外势)

白5飞,黑6、8先手便宜后,再于10位切断,逼白棋爬二路,至黑18止,黑角上几子被吃,但得到了比3图更大的外势。白17也可于a位多爬一手,避免黑在a位先手拐下。

6图 (简明)

黑棋先于2位长,待白3应后,再于4位挡,这样的下法比较简明。



7图 (强手)

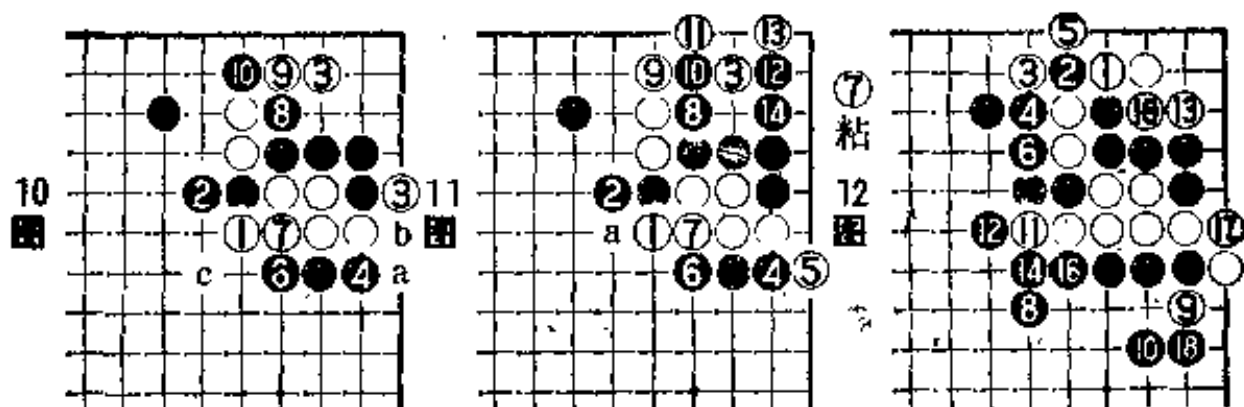
如果白棋在1位靠,补强上边,黑利用2位长、6位夹的先手利,就可以强硬地于8位挡下。白9如果在10位夹,黑就9位粘,让白于a位渡,这依然是白棋没有指望的形。

8图 (还是失败)

白7扳,只能暂时凑合一下。黑8断、10长,以下至20止,白棋还是失败。白19若在a位冲,黑就b位断,角上仍可做活。

9图 (意外的挡)

黑4挡,意料之外。白5虎,至9粘,白棋满意。



10图 (内扳)

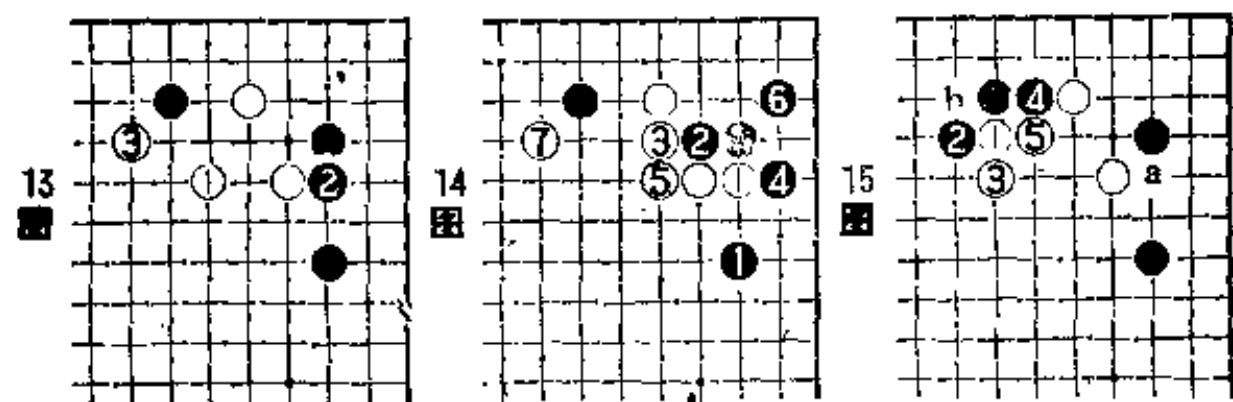
白棋如果要照顾两方，只能在1位打、3位飞。黑4夹时，即便白在5位内扳紧气，由于黑有8位冲、10位断及a位立、c位枷的手段，依然形成与3图同样的结果。

11图 (外扳)

白5外扳，情况就起了变化。黑8冲时，白于9位立求变。由于黑有a位拐头的先手，至14止，上边对杀白失败。

12图 (后手，但厚实)

前图白9于1位挡。黑2、4、6先手便宜后，于8位飞封白棋，以下至黑18止，黑虽落后手，但外势比3图厚实。



13图 (避开·1)

假如形成1图的结果，就已经受骗上当，因此，白棋必须在此之前，探索避开的道路。本图白1位跳、3位飞压的着法，就是一例，但这样走，黑棋在右边也得到好形。

14图 (避开·2)

白1先冲一下，再于5位粘，也是一法，但这样走，黑角得到巩固，白未必很满意。

15图 (避开·3)

白1、3压长，手筋！有了这两着，就产生出a位挡和b位断的“见合”，这是显而易见的。黑2若于a位挡，与白在b位扳作转换，当然是白棋有利。

第2型 导致坏棋

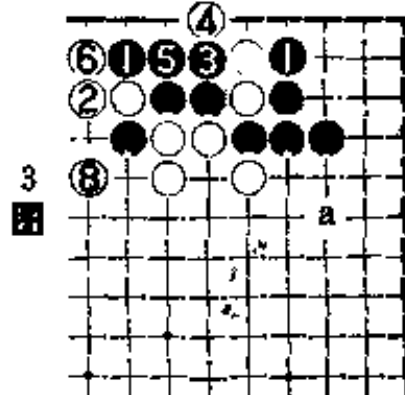
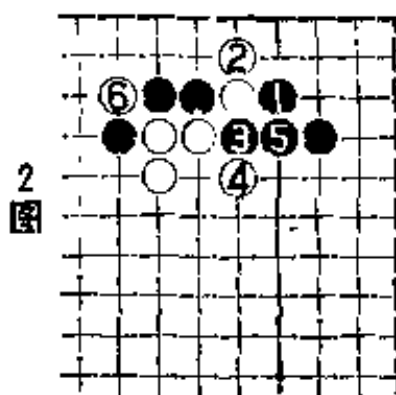
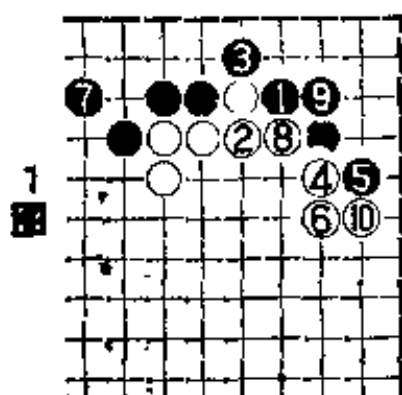
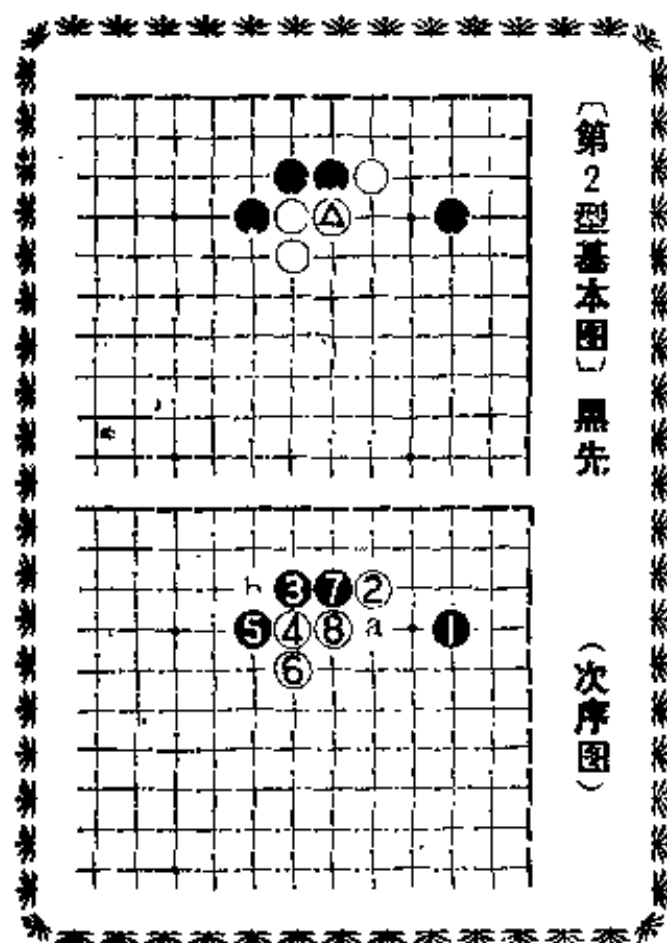
基本图 (愚形的挡)

白△挡，是明显的坏棋，但它也是引诱对手下出更坏的坏棋的骗着。

白的弱点何在？死盯住一处是不行的，必须从整体的角度来考虑。

次序图 (长是定式)

白8若于a位长，是定式的走法，白棋故意走出味道不佳的挡，有注重在b位切断的意味。



1图 (情况判断)

黑于1位夹，企图渡过。白2粘，黑3挡，达到了目的。不过，即使这样，白4靠下后，形成至10止的结果，黑棋也未必充分。

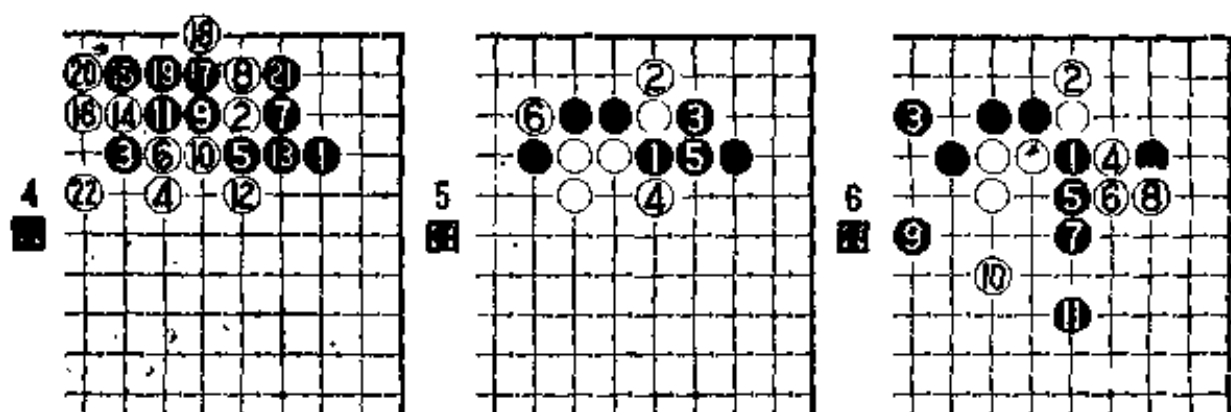
2图 (上当·1)

白2下立，是舍去两子的着法。黑3断，迫不得已。白4打吃，再6位切断，黑陷入圈套。

3图 (上当·2)

接前图。黑1打，白2长，以下至白8止，白二子虽然被吃，但外势坚固，并留有a位封锁黑棋的好点。对于黑棋来说，这个结果比1图还要无趣。

这是由于黑棋急于求成的缘故。



4图 (另一个次序)

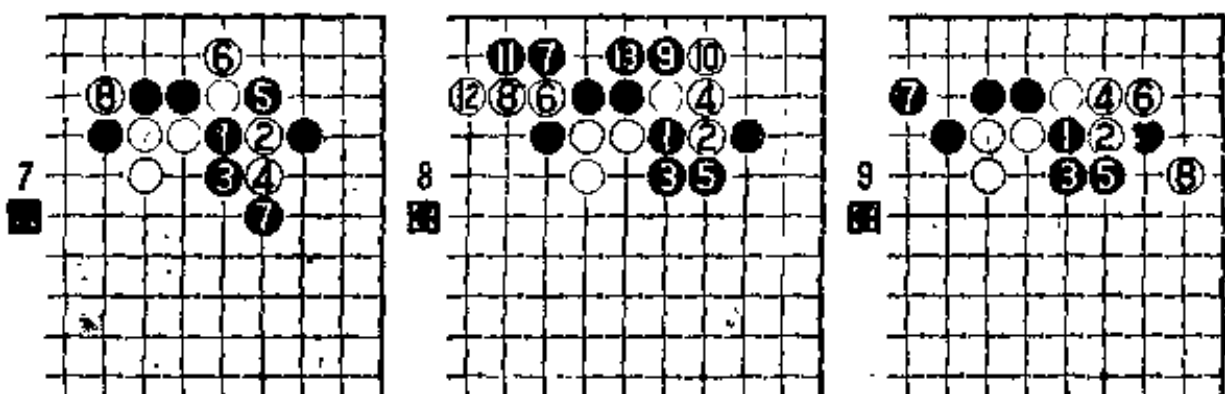
前图黑棋受骗的形，也可以从二间高夹中产生。黑9这着棋，应于11位扳，以下白10顶，黑12位长，这才是正确的走法。

5图 (最强)

黑1断，是最强硬的手段。但是，最强和最善并非一回事。白2下立，黑3虎，黑依然走上受骗的道路。

6图 (中央战)

白2立下，黑只好在3位补，至白8，黑角上一子被吃，有点难受，不过，黑走到9、11两手棋，以此进行中央战斗，也还是能下的局面。



7图 (直接冲出)

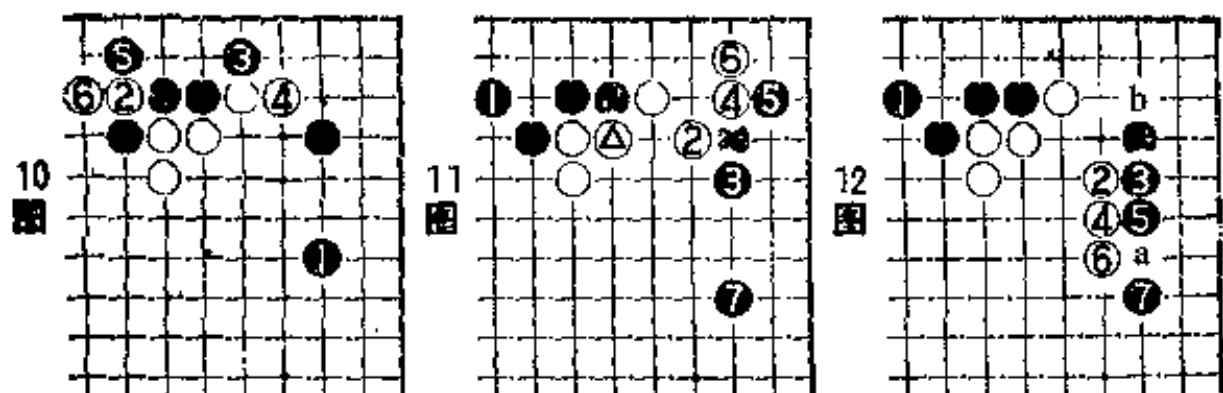
白棋不下立，直接于2位打吃，4位冲出，至白8止，形成各吃两子的转换。这是白棋稍稍不利的局面。

8图 (没有迫力)

白于4位粘，黑就5位挡，这样也是白不利。因为白棋在角上撞紧了气，所以白在6位断这手棋意外的没有迫力。

9图 (比6图劣)

白6挺“三三”，加强角部，黑7虎。白大体上只能下在8位，从右边出头。以后不论黑棋怎样下。对照6图，白棋明显的不利。对付黑1，白棋最好的应手是6图中的2位下立。



10图 (切断严厉)

黑棋的又一着法是如图的拆二。白2断后，黑无论怎样腾挪，都没有办法整形。

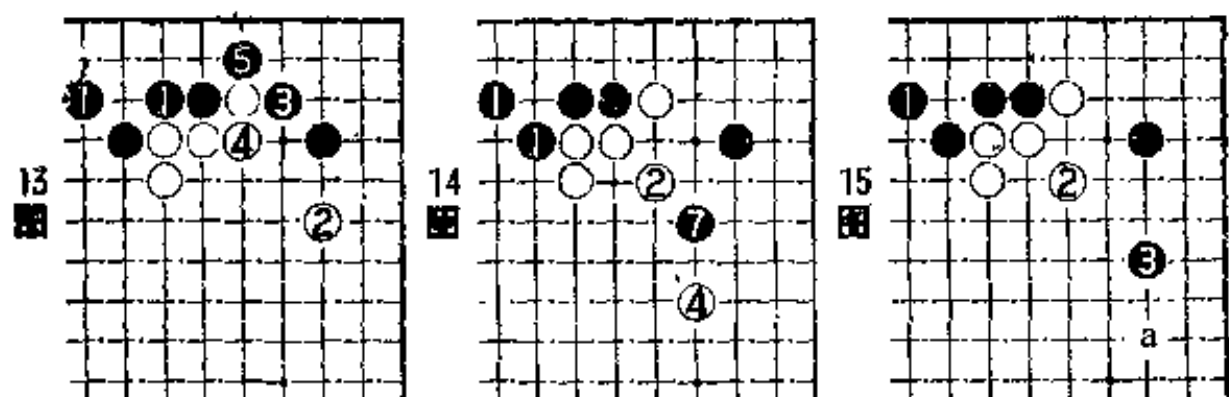
11图 (避开·1)

白△挡时，黑棋不急于切断白棋，忍耐地在1位虎，是最妥善的应手。白2虎补，以下至黑7止，黑左右兼得，十分满意。

如果无视对手有意露出的不自然的破绽，这个破绽就会遗留下来，使对手因整形不易而反受其苦。

12图 (损上加损)

白2飞压，是凑合之着。黑3爬至7跳出，黑得到比前图更好的结果。黑5若在a位跳，白有b位靠整形的手筋。



13图 (与1图显著不同)

白2拦，阻止黑棋从右边出头。黑3、5渡过，形成与1图近似的结果，但本图中白外势尚未巩固，与1图有显著的不同，是黑棋好。

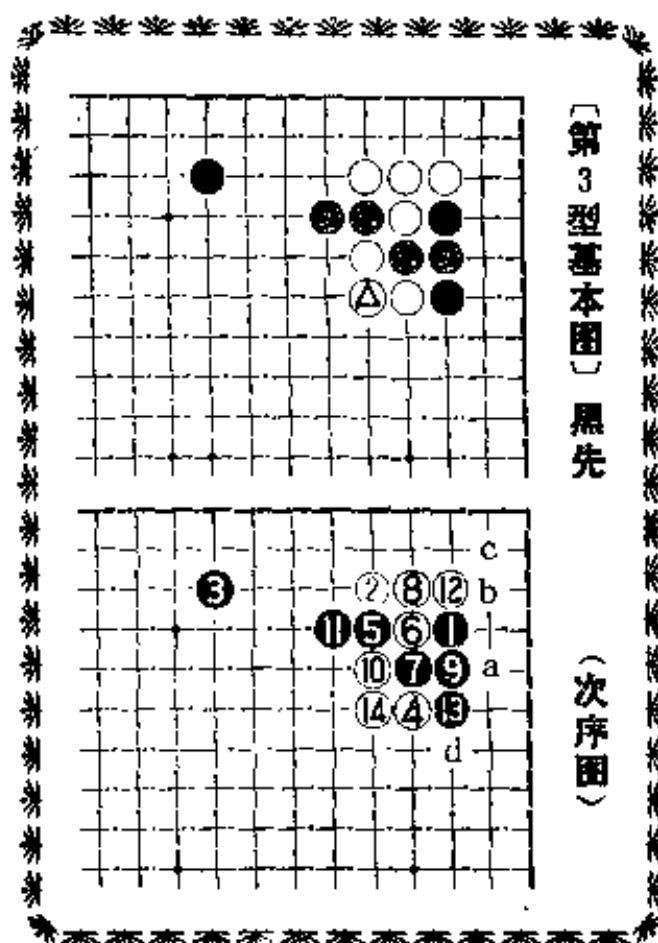
14图 (缺乏点睛之着)

白也可考虑于2位虎。黑若漫不经心地于3位飞，被白4逼后，双方立即在角上进入战斗。黑3靠近白棋的势力范围，是坏棋。

15图 (避开·2)

黑3简明地拆二，就构成了十分理想的形。白于a位拦，对黑的影响不大。黑左右得手，避开了白的圈套。

第3型 提防征子



【第3型基本图】黑先

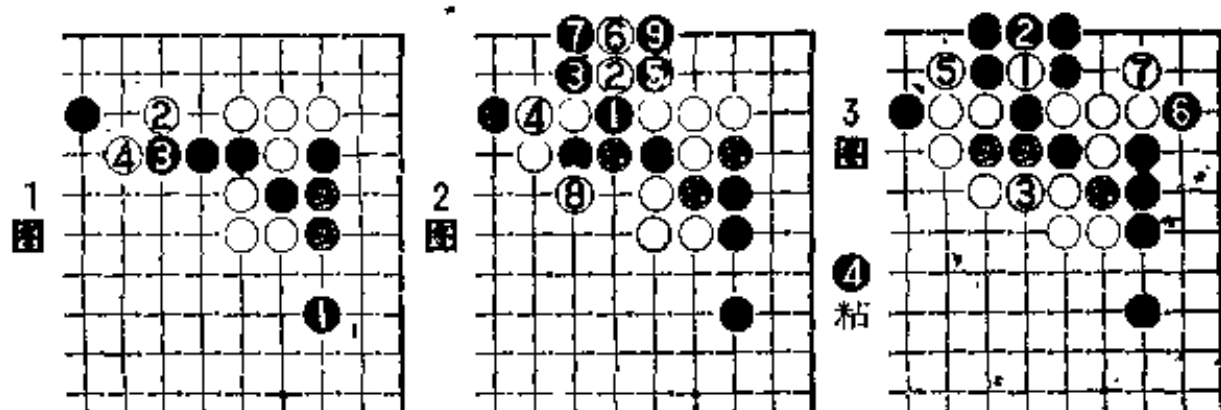
（次序图）

基本图（定式中的骗着）

白棋在△位粘，是很自然的着手。但是，在征子对白有利的场合，又有可能藏着骗着，如果黑棋不提防这一点，照定式的次序走下去，就会受骗上当。

次序图（大斜对三间夹）

黑13也有下在a位的，另外，黑棋还有先b位扳，白c位挡后，再d位跳的着法。黑13这手棋，稍嫌笨重。



1图（上当·1）

黑按通常的走法在1位跳，上当。白2跳后，再4位扳出的强袭手段成立。

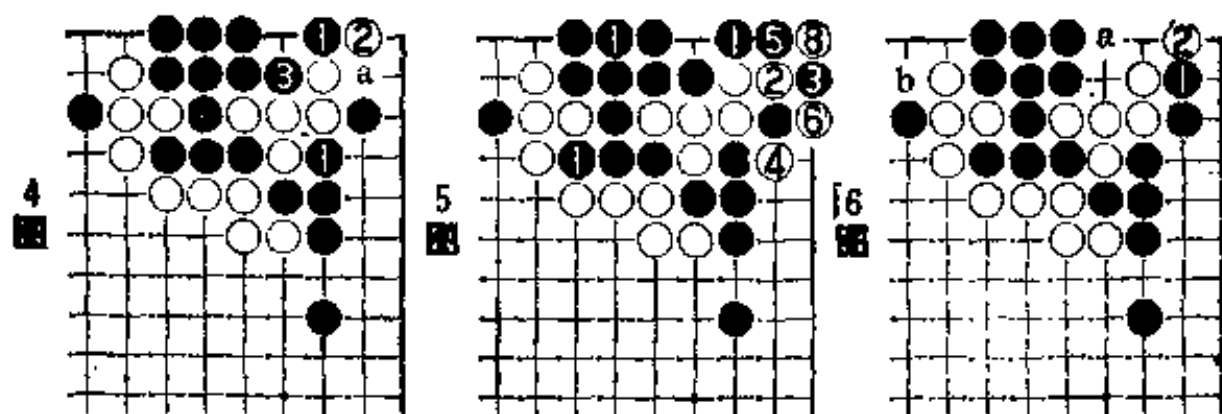
2图（上当·2）

黑1以下，从白的薄弱处入手，进行反击。白6下立，多送一子，是使黑棋变成“大头鬼”的手筋。黑7趁着劲头吃掉白二子，更深深地陷入泥坑。白8包打后，即进入对杀的课题。

3图（上当·3）

至白5挡，角上形成对杀。黑6扳时，白7曲是手筋，至此，黑实实在在掉进了陷阱。

以后的变化较为复杂，图示于后。



4图 (随后打劫)

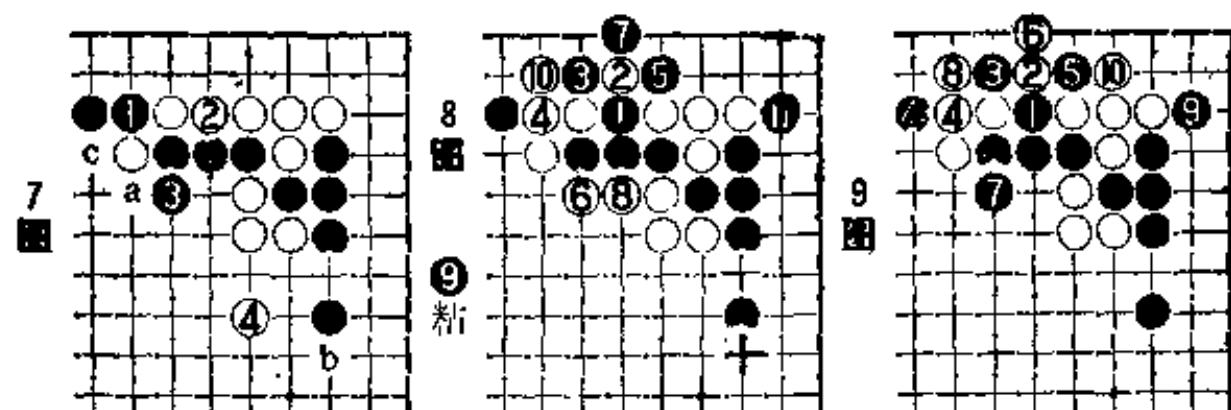
接3图。黑1托时，白2挡，被黑于3位做劫，不是正确的下法。当然，即使这样，因白是先手劫，并有a位粘的劫材，黑也打不赢这个劫。

5图 (得利后再打劫)

白2拐，待黑3、5先损之后再打劫，才是正确下法。以后，白是先手劫，并依然有一个本身劫材。

6图 (扳得便宜)

如果白棋不开劫而在1位挡，白2扳，即吃掉黑棋。白2下在a位，也能吃掉黑棋，但损失2目强。不管白下在2位还是a位，黑都有b位挡的先手，所以白2扳是正确的下法。



7图 (征子有利才能这样)

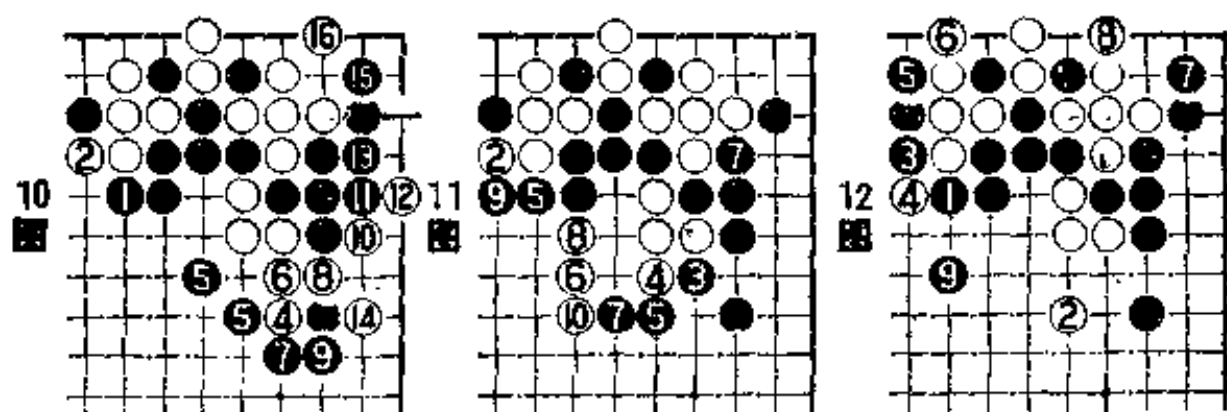
接1图。黑1断，白2粘，黑因征子不利，不能a位打，只能在3位曲。白4跳后，b点和c点“见合”，这正是白所期待的结果。

8图 (白性急)

黑5打时，白6立刻包打，至黑11，白角上几子被吃。

9图 (撤退的时机)

白6时，黑7曲是把损失减少到最小限度的手段。白8后，⑦一子虽受制，但黑得到9位的先手扳，取得了相当的补偿。



10图 (飞封无理)

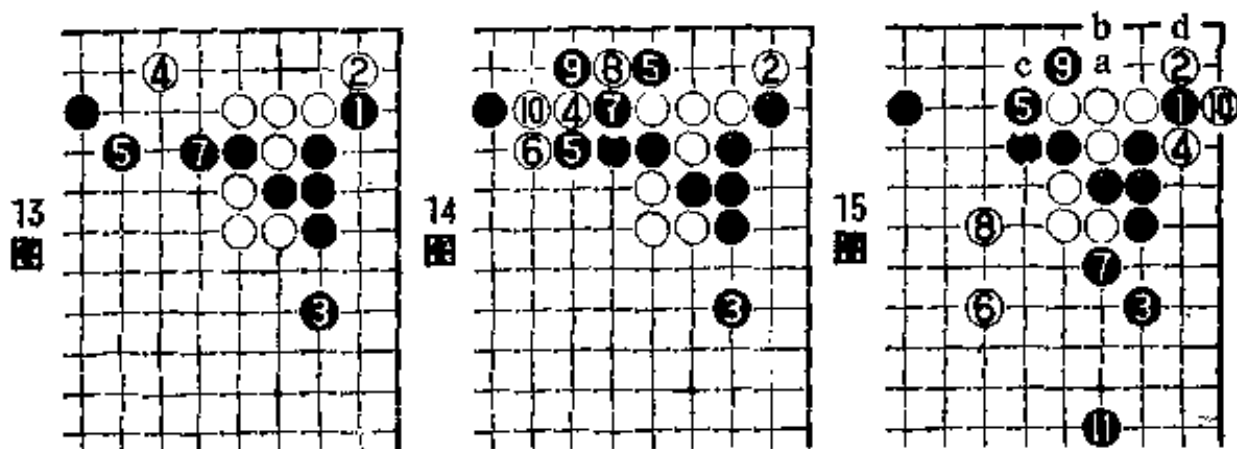
接前图。黑1拐头作战。白2时，黑3飞封无理。以下虽封住白棋，但毛病太多。白8冲后，形成对杀，黑不够气。

11图 (正常的战斗)

黑3虎，白马上于4位动出，以下至白10止，形成大致两分的形势。对黑棋来说，走成这个结果，也许可说是避开了骗着。

12图 (左右得利)

黑1拐时，白若立即于2位跳出，黑就3位挡，白势必在4位断。以下，黑5、7先手便宜后，再9位跳，黑左右得利，白无趣。



13图 (避开)

回到基本图。黑先于1位扳，再3位跳出，是正确的次序。白只能于4飞，黑5尖后，就成为正常的定型。

14图 (效果)

有了黑1与白2的交换，白再于4位跳，就明显的无理了。至黑11，白棋崩溃。

15图 (瞄着打劫)

白4打吃，是为了变黑1为坏棋，不过，黑走到5位的挡，也可满意。黑9扳时，白10若在a位挡，黑就b位吃，白10位提，黑c位粘。以后，黑可伺机于d位托打劫。

第4型 撤退的时机

基本图 (控制要点)

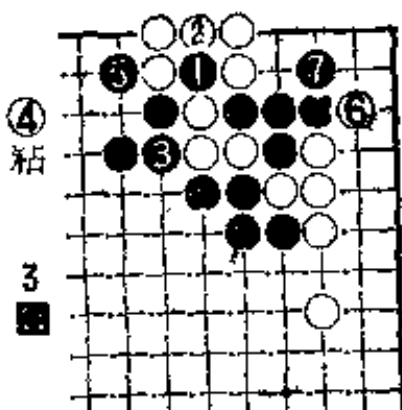
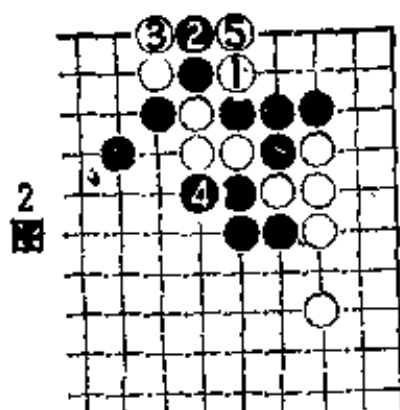
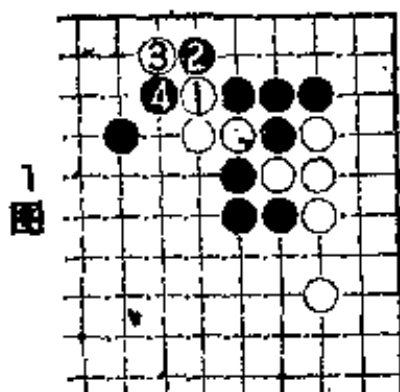
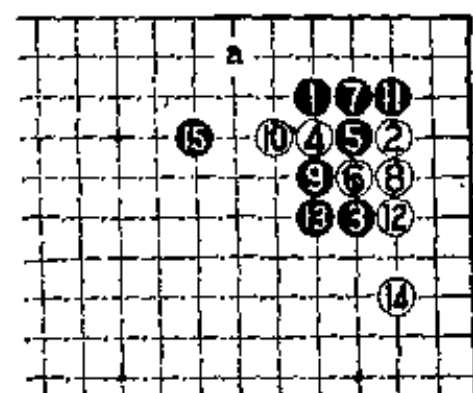
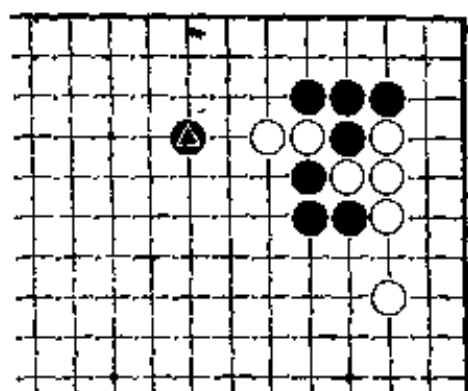
黑下在●位，控制白2子出头的中心点，并希望白棋陷进与前型相似的泥坑。白若一开始就撤退，肯定会吃亏。

次序图 (没有夹的大斜)

黑15若在a位飞，白15位跳，是定式的着法。现在黑15控制要点，看看白棋的动向。

【第4型基本图】白先

(次序图)



1图 (上当·1)

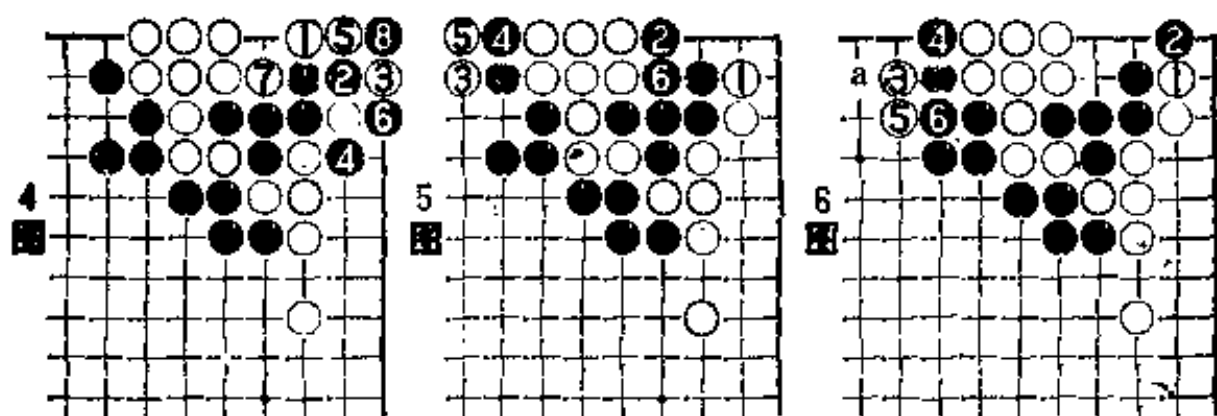
因为黑棋尚未通连，白1挡下是必然之着。但是，黑棋的目标就是在2位扳、4位断。

2图 (上当·2)

白1打吃时，黑2立下是对杀中的常用手筋。黑4后，白棋成了“大头鬼”。

3图 (上当·3)

黑1扑、3打、5挡后，与前型3图同形，白不可收拾。白6若7位夹，黑就6位长，白依然在劫难逃。



4图 (打劫)

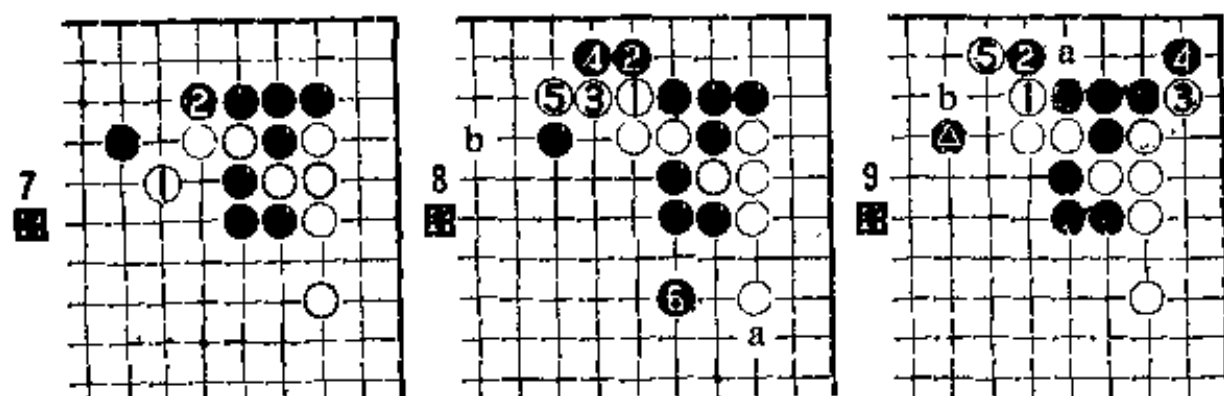
白1靠，形成劫争。因为“初棋无劫”，白不行，所以还是暂时保持3图的形状为好。

5图 (正确的吃法)

白放弃打劫而于1挡时，与前型6图不同的是，黑应该在2位尖紧气，这样白仅有3、5的先手便宜。

6图 (利用多)

白1时，黑若固执地2位扳，被白3、5先手利后，与前图相比，外边差别很大。此外，白3下在a位也是先手。因小失大，不合算。



7图 (过早)

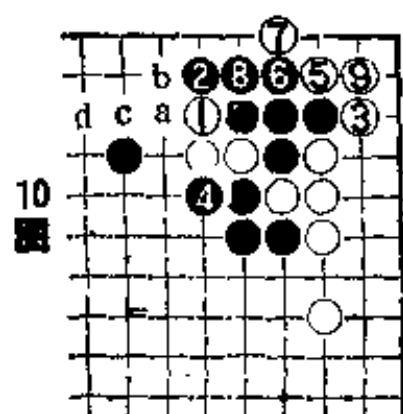
不论必须从哪里撤退，白立即在1位尖，总是过早，不行。黑2挡后，黑形一下子就坚实起来。

8图 (滞重的形)

白3曲，棋形滞重，不好。黑6跳后，产生出a位靠和b位跳的“见合”。黑6也可直接下在b位攻击白棋。

9图 (试应手)

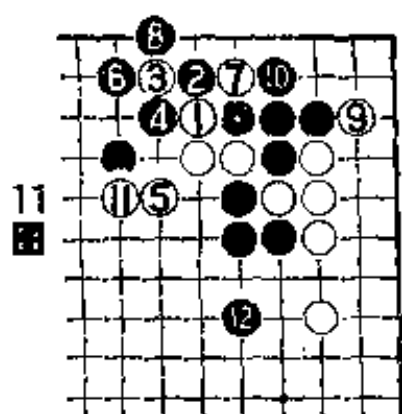
白3扳，试黑应手。黑若4位挡，白就5位扳，以下黑a位粘，白b位虎后，黑④一子受制，白满意。



10图

10图 (避开·1)

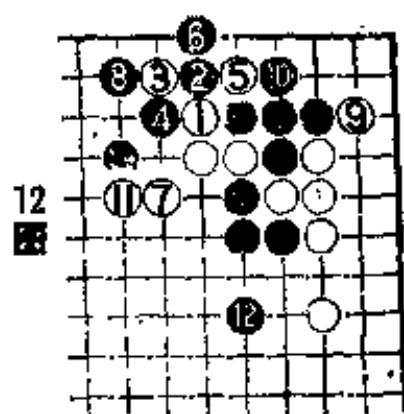
白3扳时，黑4从上面挡，吃白三子。白5扳，以下至白9止，形成实利对势力的结果，大致两分。这里说明一下，以后白若a位曲，则黑b、白c、黑d，白被吃。



11图

11图 (便宜不足)

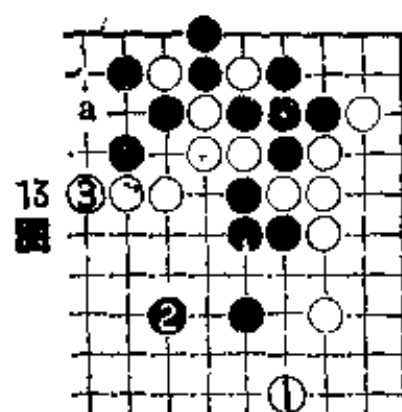
白3扳，黑4断后，白5位尖出撤退，是避开骗着的一法。至黑12止，白虽争得9位的先手扳，并逃出几子，但上边毫无余味，实在不能满意。



12图

12图 (避开·2)

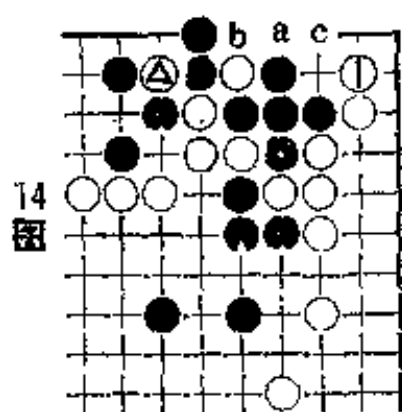
白先于5位打吃之后再撤退，才是正着。至黑12止，战斗告一段落。与前图相比较，只有白3一子没有被提这一差别，但正是这一差别，留下了很多余味。本图中，白在角上和边上都有后续手段。



13图

13图 (瞄着边上)

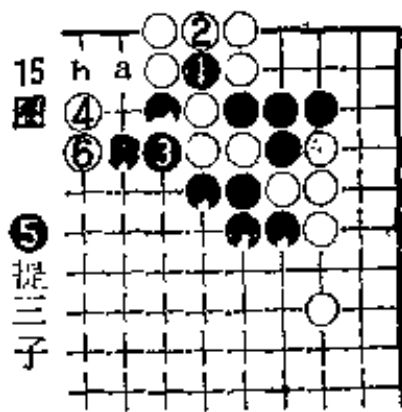
接前图。白1飞起，黑2跳，白3长出，形成对攻的形势。以后，白在a位点很有力。



14图

14图 (瞄着角上)

白1挺进角后，即产生出白a、黑b、白c的先手官子。这一切，都是由于△一子存在的缘故。

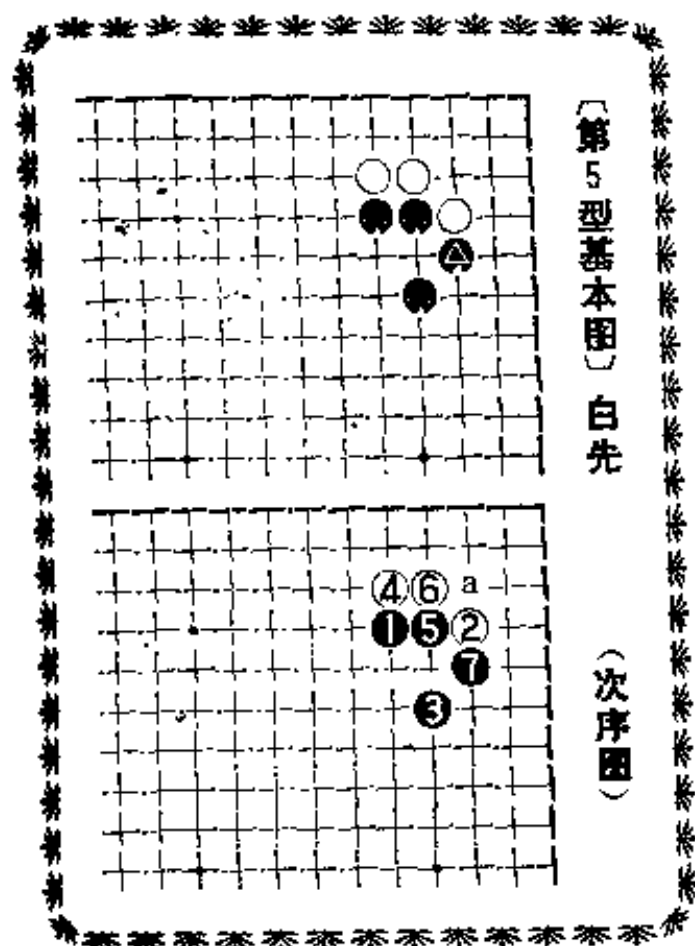


15图
5 提三子

15图 (避开·3)

接3图。黑3打吃时，是白棋避开骗着的最后机会。白4飞出，弃掉三子，机敏！至白6止，两边兼顾，白有趣。以后黑若a位扳，白就b位夹。

第5型 怎样补

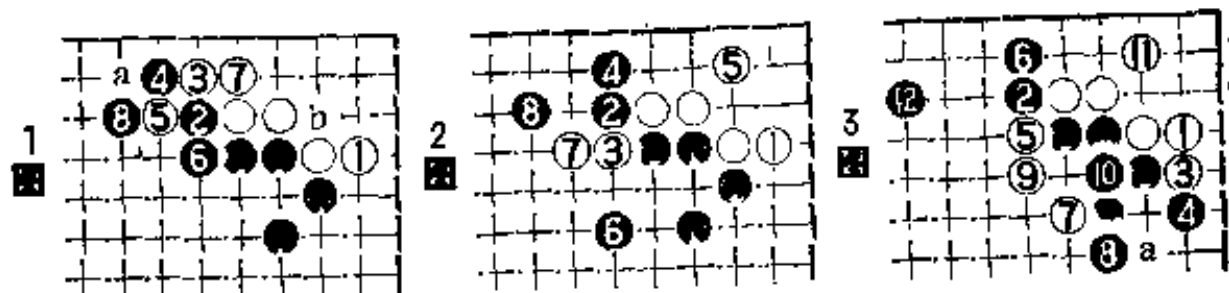


基本图（试应手）

黑在△位挡，看白怎样补，以期筑成比普通的定式更为 厚壮的外势。如果不想让黑棋如愿，就要进行反击。在此之前，白棋必须找到一种最好的补法。

次序图（单挡）

黑7若a于位断，是自古以来 的定式。黑7单挡，是比骗着更为有力的手筋。



1图（立下受骗）

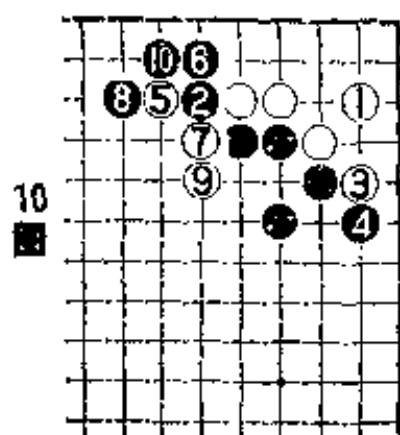
白1立下，上当。黑2、4连扳后，白穷于应付。至黑8征吃白一子，黑棋十分满意。白7若于a位打，则黑b位断，白更不好。

2图（反击不成功）

白3断时，黑4立是强手，白不得不于5位补。至黑8止，黑掌握了中央战斗的主导权，白的反击不成功。

3图（拐一手）

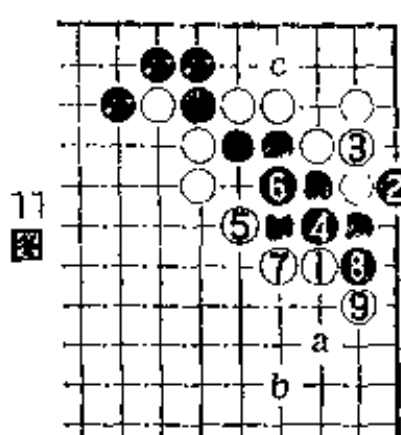
白棋先在3位拐一手的着法有趣。黑4挡（这手棋下在a位是形），白5断，黑6立下时，白7靠是手筋。形成至黑12止的结果后，黑左右两边都很完整，不可能成为白棋的攻击对象，可以说黑棋得到了所期待的结果。



10图

10图 (避开·1)

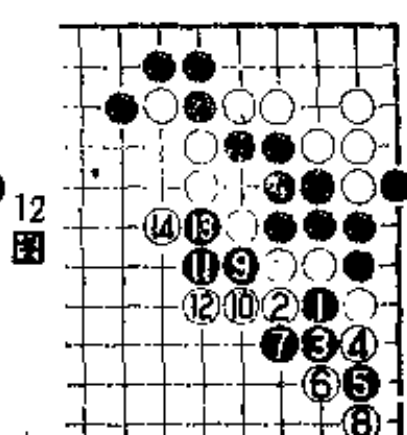
白1虎，在征子有利时是有力的反击手筋。黑2扳时，白可3位先手扳后，再5位夹。



11图

11图 (避开·2)

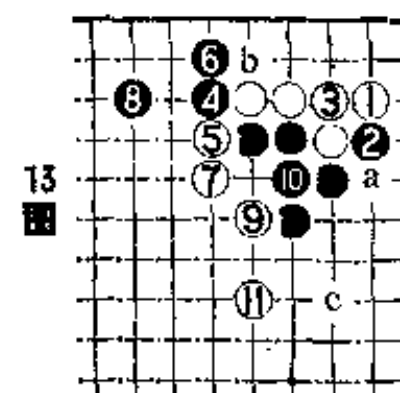
接前图。白1觑后，再5尖顶、7挡的手段成立。但是，白9若下在a位，就成缓手，如图，经黑9、白b、黑c、白角被吃掉。



12图

12图 (避开·3)

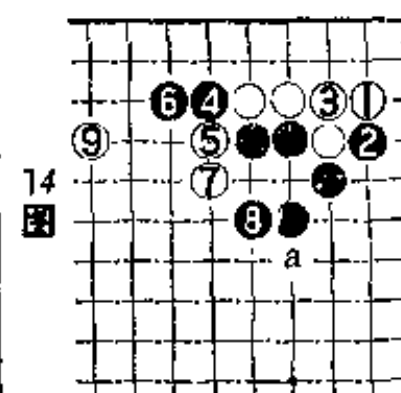
黑1切断时，白2以下进行精采的腾挪，不过，黑13打时，白14的反打，明摆着必须征子有利才能成立。



13图

13图 (角上安定)

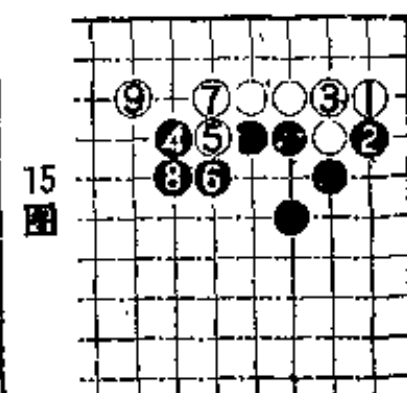
如果黑先2位打后，再4位扳，白可在5位断作战。进行至白11时，就与5图有了区别。黑a位粘、白b位挡、黑c位飞之后，角上是“万年劫”。



14图

14图 (十分可战)

黑6退，白7长、9跳。这是白十分可战的形。若征子有利，白7也可在8位靠，逼黑a位退，然后7位长。



15图

15图 (两分的结果)

白正确地在1位虎时，黑大致只能在2位打、4位跳，形成两分的结果。接着白5挖、7粘以下至9跳出，行棋告一段落。这一结果，白在上边发展较大，而黑棋没有办法避开。

第6型 利用劫争

基本图（强行顶住）

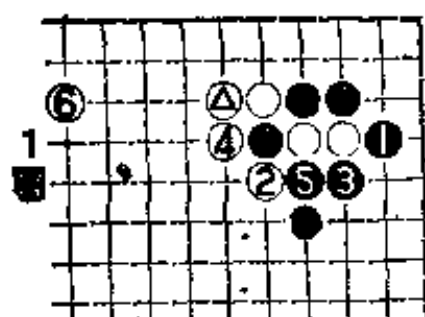
黑强行地在▲位顶，不让白得到所希望的简明结果，并想一举吃掉两个气紧的白子。白仅有一种下法，可以避开黑棋的圈套。

次序图（扳就坚实）

白8先a位扳，待黑b位挡后，再8位长，就可防患于未然了。

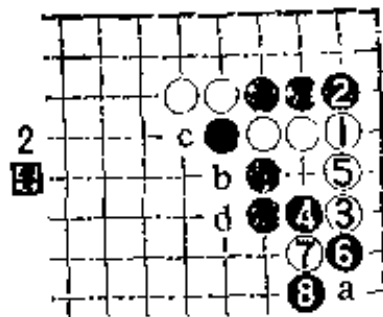
【第6型基本图】白先

（次序图）



1图（白的意图）

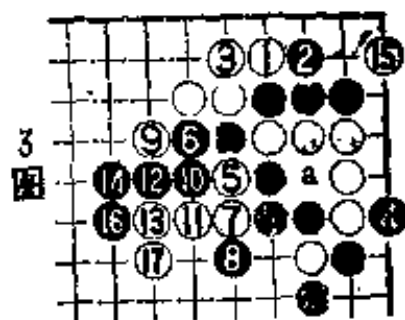
白▲单长，预计黑在1位扳，白2征吃黑一子，则得到简明易下的结果。这个征子和次图的征子有别，黑可以乘便在8、5位打。



2图

2图（上当·1）

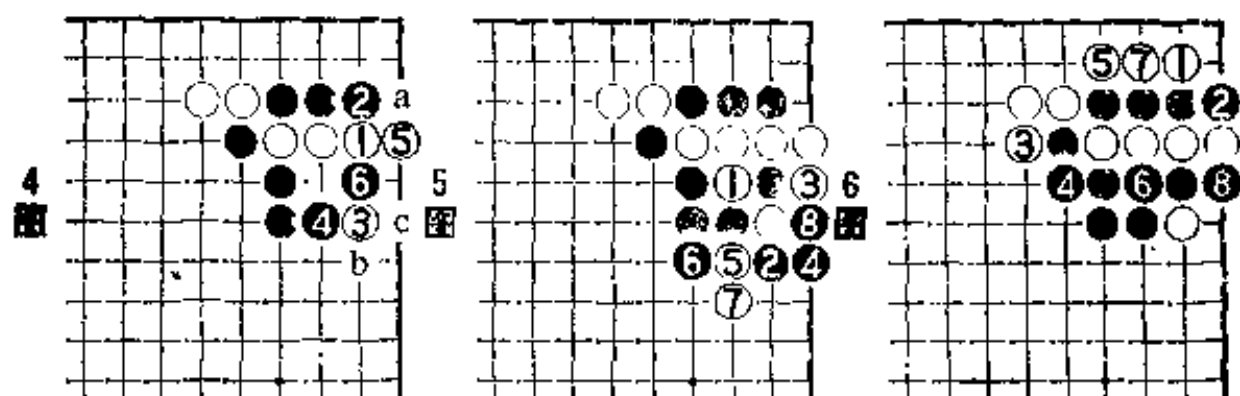
接基本图。白1、3动出是第一感的着法。黑4至8的下法，前提是征子有利。黑8若在a位退，经白b、黑c、白d，又形成与前图相同的征子。



3图

3图（上当·2）

白1、3扳粘后，再5打、7贴，使黑棋不能在a位入子，白15点，吃掉角上黑四子。但是，从整体上来说，是黑棋厚实的结果。



4图（转换·1）

对付黑4，白也有在5位下立以求转换的下法。黑6若在a位挡，则白b、黑6、白c，黑穷于应付。

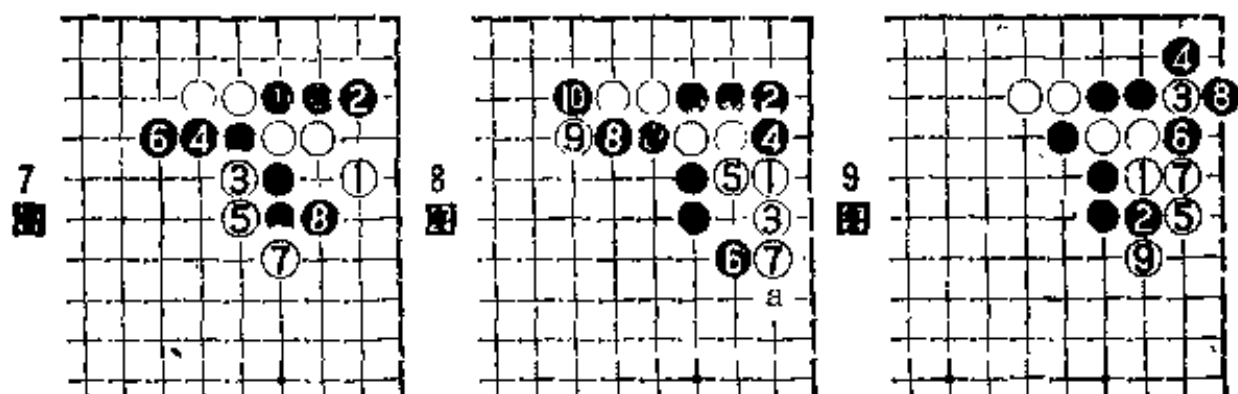
5图（一手劫）

接前图。白1打，黑2打，以下至黑8止，形成一手劫，因为初棋无劫，白崩溃。

6图（转换·2）

因此，白棋走1位夹，舍弃四子形成转换。但是，黑既得厚势实利又大，很明显是白棋上当的形。

昭和十年，某高段棋手对局时就走出过这种上当的棋形。



7图（不是手筋）

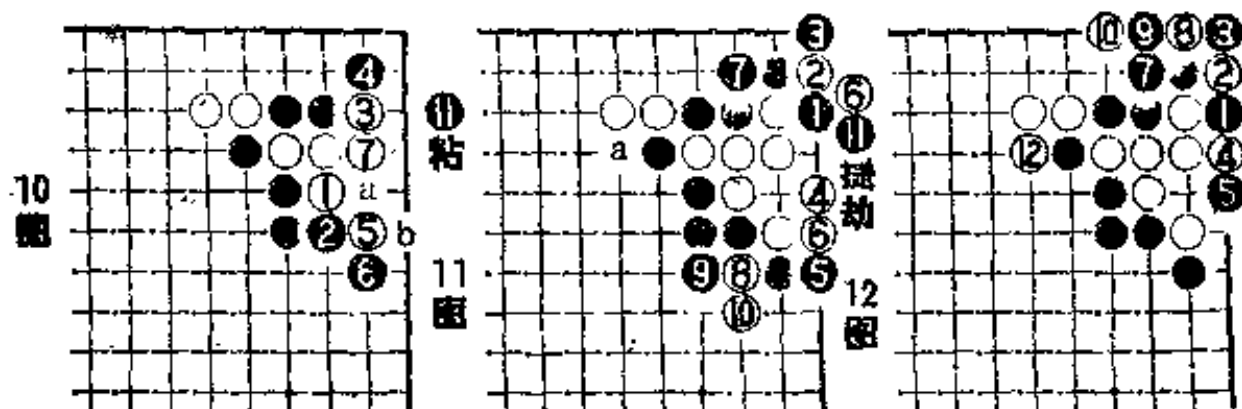
白1的尖，似乎筋而非手筋，被黑2立，即便3、5先手便宜后，争得7位的扳，黑8扳出后，白怎么下也不行。

8图（左右见合）

白棋于3位并，顽强地长气。黑4打、6尖后，再8压，即产生出a位扳与10位扳的“见合”。白9扳时，黑10断，白怎么走也不能吃掉黑角。

9图（顽强的下法）

白1爬后，再3、5两扳，是很顽强的下法。黑6、8提白一子，白9扳起，这是白可战的形。白3若先在5位扳，被黑3位立下，就不行了。



10图（见合的粘）

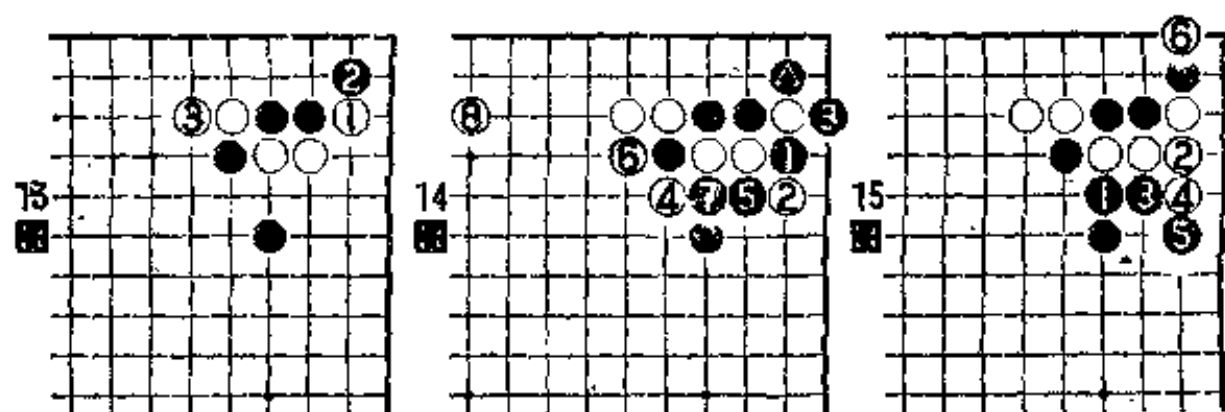
黑6扳时，白7粘，就产生出角上扳和边上断的“见合”。白7若a位粘，则黑b位扳，白怎么走都不行。

11图（白半崩溃）

黑1扳时，白2扑，4做眼。黑沉着地5位下立、7位粘。白8切断时，黑9打、11粘，白棋半崩溃。这之前，白可在a位先手打一下。但是——

12图（两手劫）

前图白4在本图4位打是有趣的着法。黑5以下的结局，因白有12位打的劫材，白无不满。



13图（防患于未然）

白1先手扳后再3位退，是简明的次序。单在3位退也可下，但从“防患”的角度来说，还是以本图的下法为好。

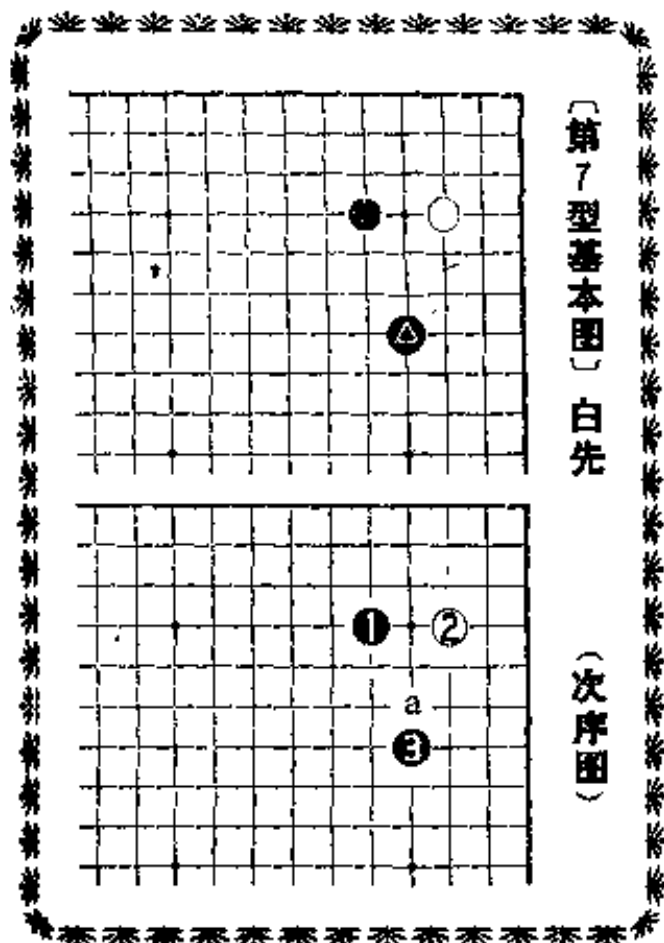
14图（平安的结果）

黑1打，只此一手。白2打、4征，至8开拆，是平安的结果。角上多了黑⑤一子，白棋稍损，但白粘回二子后，外面三个黑子气紧，白能在中央得到便宜。

15图（利用打劫）

接13图。黑1顶，白2粘，黑3挡。白4爬、6夹，利用角上的劫争，巧妙地处理好右边数子。

第7型 高目大斜

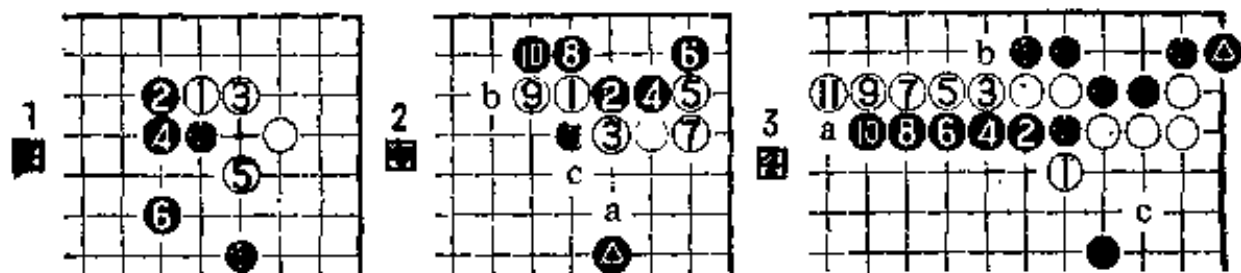


基本图（危険多）

黑在▲位大飞，未必就是骗着。但是，白棋如果踏入陷阱，危险的变化就会层出不穷。避开危险的道路有两条，其中之一是不与对手作战。

次序图 (宽一略)

黑3在a位飞是常见下法。黑3宽一路飞压的目的？



1图 (天真的想法)

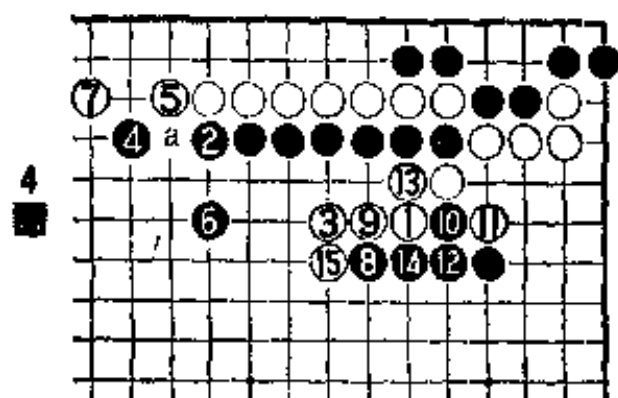
白1托，期待走到至黑6止的结果，这样就不费什么神了。白5也可保留不走。

2.4 (难解定式・1)

白1托时，黑当然要于2位扳作战。至10止的进行，与▲一子在a位相同。本图中，白若b位长，则黑c位退，这样，▲一子的位置远比在a位好。

3.4 (难解定式・2)

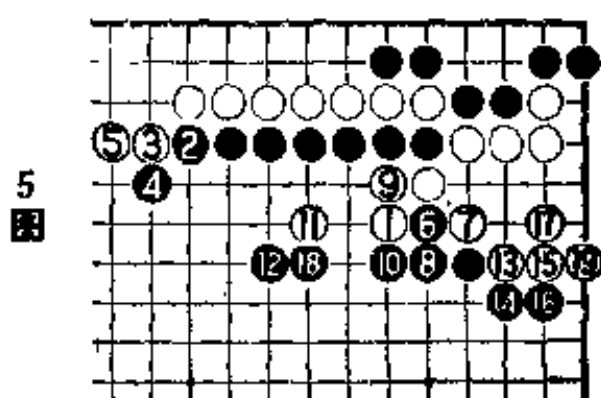
白1打，待黑2长后，再3位长是抵抗的次序。白11若在a位扳，黑就11位断，以产生出b位的先手爬，黑先手活角后，就可c位尖对白进行猛烈攻击。



4图（难解定式·3）

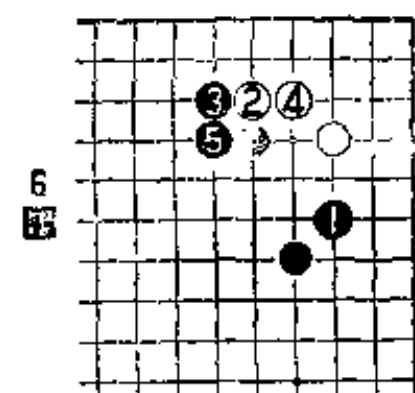
接前图。白1尖，黑2压时，白3跳出作战。黑4、6先手利后，再8点、10拐是手筋。但是白若拐头，就成为势均力敌的中央战。

黑4若在5位扳，则白a位断，舍去上边七子，形成黑得实利、白得中央势力的转换。



5图（有点难受）

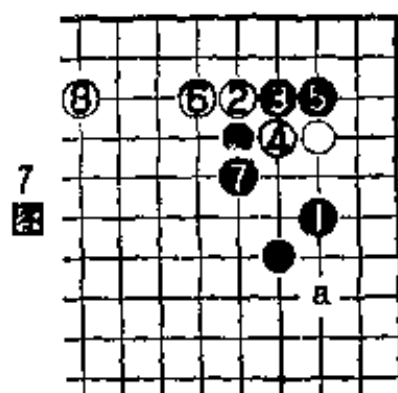
白如果顽强地3扳、5退，则黑6位掐，以下至12封住白棋。白13扳以下至19做活，虽说是平安无事，但中央黑棋既厚实又强大，白难受。



6图（避开·1）

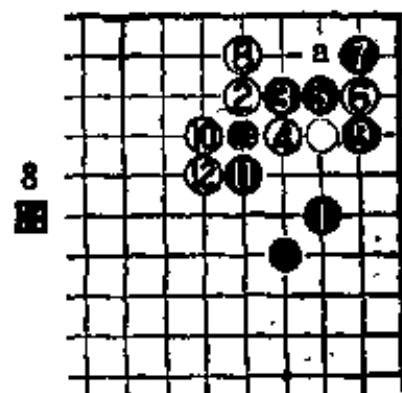
如果白棋对作战的结果不中意，放弃作战也是一策。利用黑大飞的松缓的一面，白脱先。

黑若1位尖，则白2托、4退先手活角，白无不满。



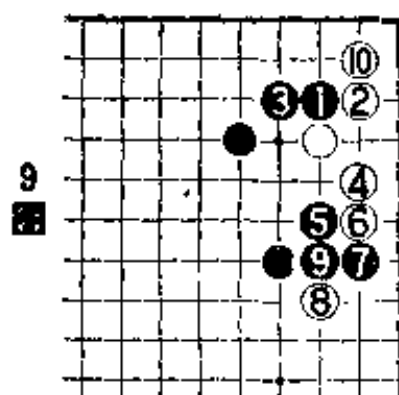
7图（转换）

黑3扳，以下至白8止，形成转换。以后，白可伺机于a位骚扰黑棋。



8图（瞄着包打）

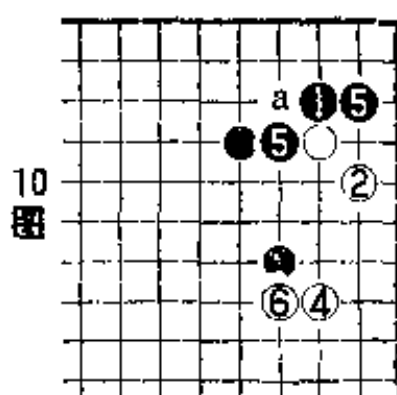
白6扳、8下立，瞄着a位的包打，是可以考虑的下法。从局部来说，这也是白棋可下的形。黑1尖透手棋，恐怕没有什么必要。



9图

9图（避开·2）

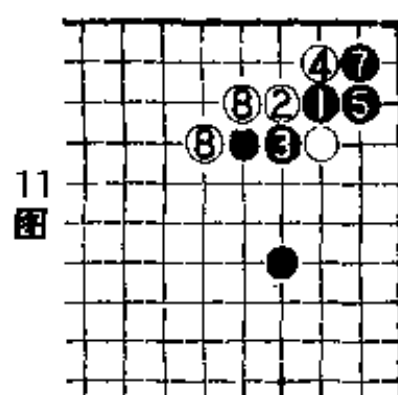
黑1靠时，白棋的第一个方案就是2位扳，以下至10止，在角上活棋。如果黑棋的外势作用不大的话，白棋可以采用这种下法。



10图

10图（避开·3）

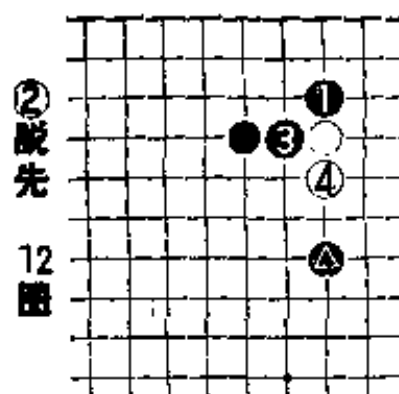
白2尖，是俏皮的手筋，由此产生了a位扳和4位飞的“见合”。黑8长、5顶，防白从a位扳出；白4飞、6长，加强右边。在白棋少走一手棋的情况下，这种转换可以说是白棋有利。



11图

11图（意在上边）

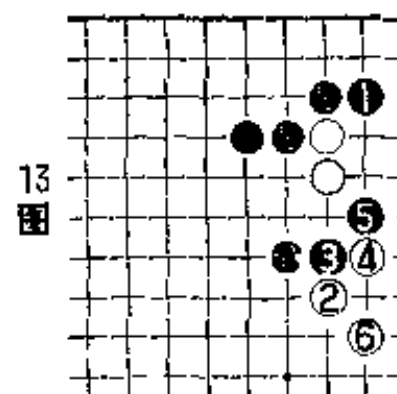
根据具体情况，白2扳出，顺顺当当地形成转换，也是有趣的下法。至白8扳，无论怎样，也是白的腾挪之形。



12图

12图（避开·4）

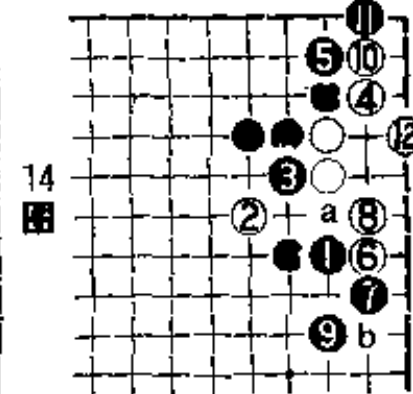
黑1托时，白棋再一次脱先。黑若要继续在这里行棋，大致3位顶。白4退，是试黑应手的弃子手筋。



13图

13图（点的便宜）

接前图。若黑于1位立下，白有2位点至6位虎的便宜。

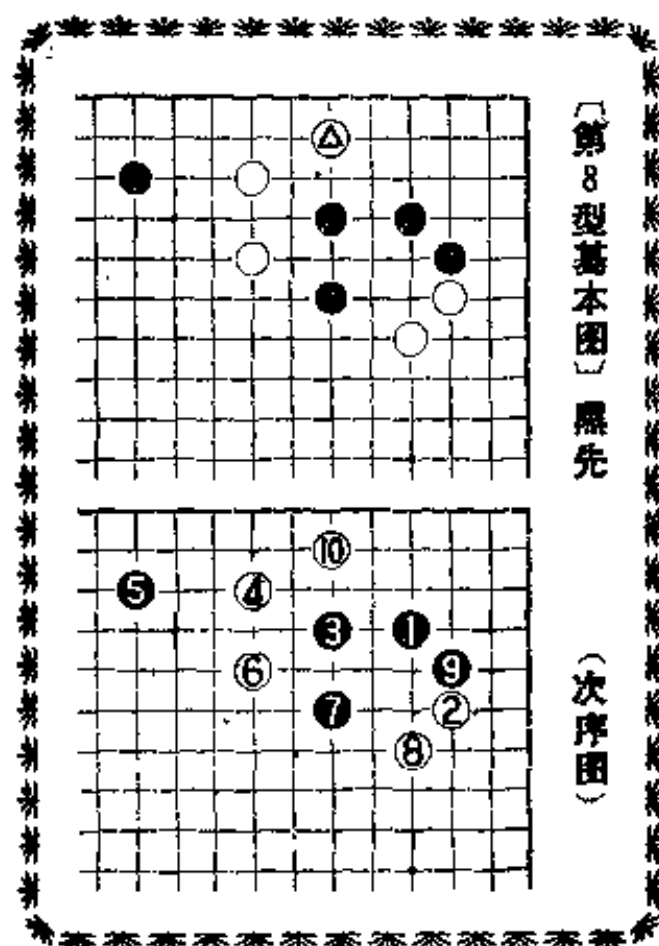


14图

14图（活角）

黑1立“玉柱”，防守边上；白2点，试黑应手。黑3冲，白4扳，以下至12止，白活。黑9若下在a位，白就b位夹，黑难受。

第8型 击左顾右

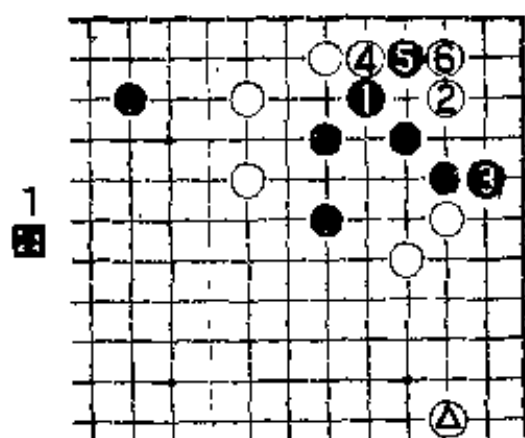


基本图（若无其事的滑进）

白在△位滑进，看似若无其事，实际上却潜伏着可怕的后续手段。

次序图（自然的次序）

至白10止，是很自然的行棋次序。不过，在右边尚未补强的情况下，白的这种下法也许是无理的。



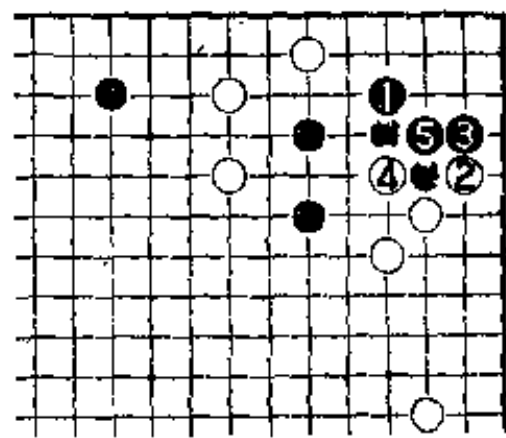
1图（上当·1）

现在以白棋有△一子的情况为例。有了△一子，白就可在次序图的4位附近行棋了。

这次，黑1尖，角上依然很空虚，被利。白2点三三。至白6夹，黑角地全部被掏。

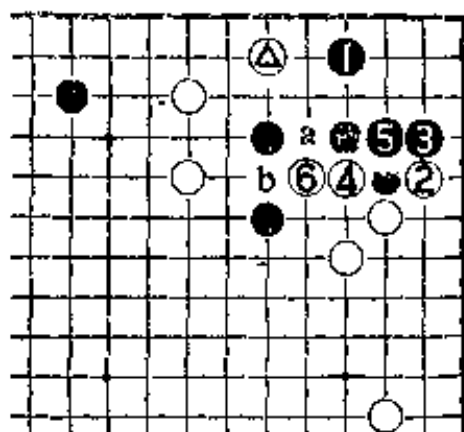
2图（上当·2）

黑1立玉柱，是消极的下法。被白2扳、4打先手便宜后，黑形拘束无发展，难于摆脱苦战。



2图

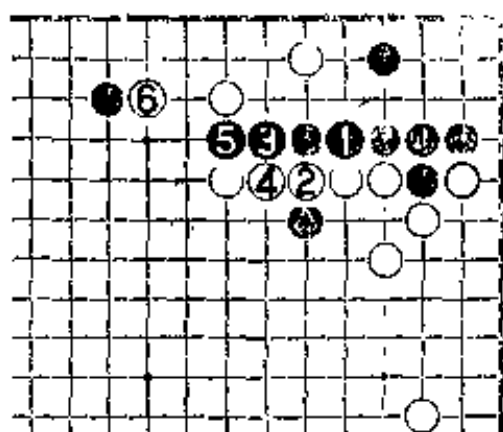
3图



3图 (难解)

黑1跳。白2扳、4打、6长,就产生出a、b两点的“见合”,这是黑棋上当的形。若没有△和黑1的交换,白2以下的手段是不能成立的。

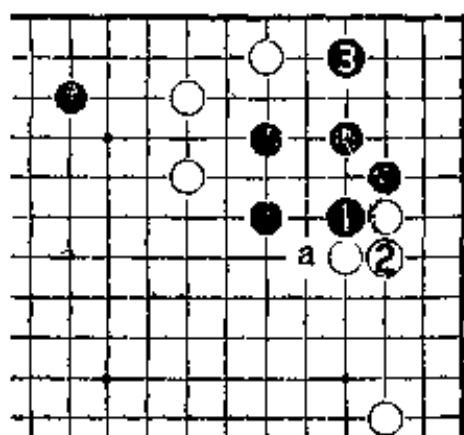
4图



4图 (上当·3)

黑1粘,白2冲出。黑3、5冲出时,白6靠,就简单地把上边处理好了。不管怎么说,黑失去△一子,是吃了很大的亏。

5图

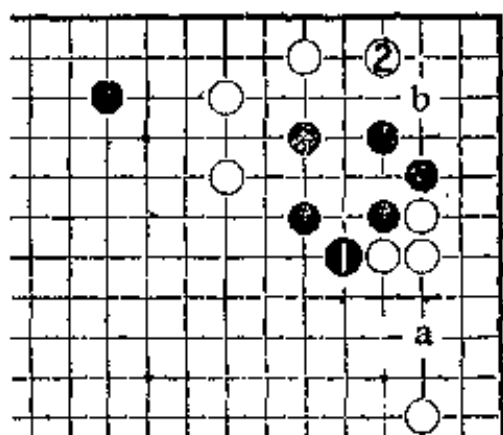


5图 (避开·1)

黑1虎,解消白棋击右瞄左的手段。

白2粘,黑3跳,小心地守住角地,这是黑棋应持的态度。黑3若在a位虎,那么——

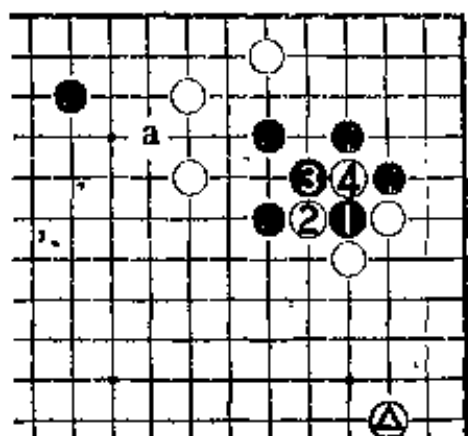
6图



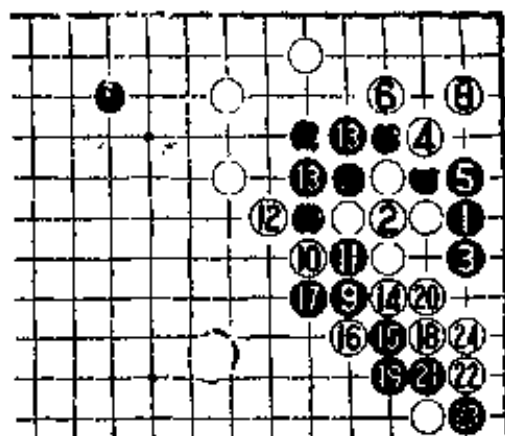
6图 (不是好形)

如果黑想得到好形,在1位虎,白就2位跳,破掉角上黑空。黑a的打入,并不严厉。注意,白2若在b位点三三,就有可能给黑以整形的步调。

7图



8图



7图（做劫有疑问）

白2打吃时，黑3做劫，在一般情况下，这是可行的办法。但是，当白棋有△一子作为援军时，这手棋明显不成立。

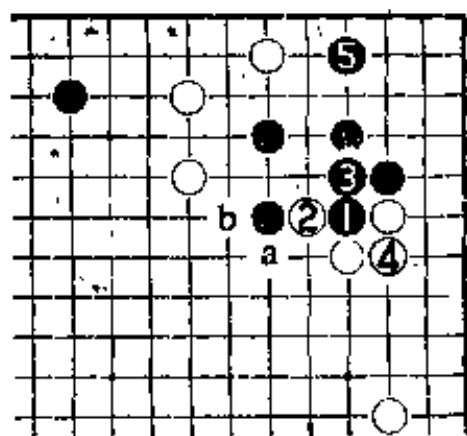
白4提后，黑大致在a位寻劫材。

8图（扳有疑问）

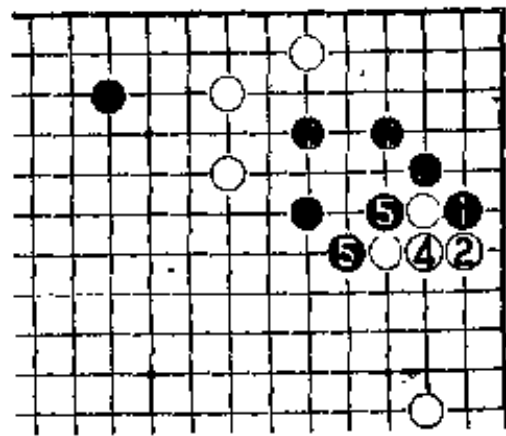
黑1扳，可能是手筋，但在这个场合，却不成立。白2粘，黑不得不3位长，白4断打至8虎，进行反击。以后，到底谁吃谁呢？

黑9飞压至白24粘，黑崩溃。

9图



10图



9图（避开·2）

白2打时，黑3粘是简明的下法。白4粘，黑5跳，这也是坚实的步调。以后白若a位虎，黑就b位长。

10图（不必要的交换）

黑1扳、3打，进而在5位虎，是最坏的下法。黑5不好，这一点在前面已经论及，还要加上黑1、白2的交换，就更没有必要了。

第9型 改变着想

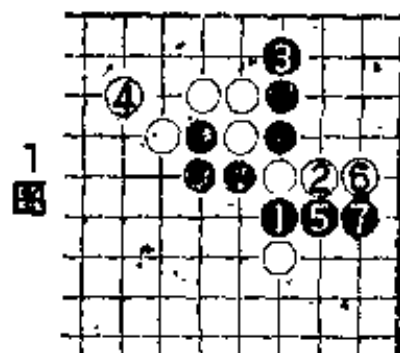
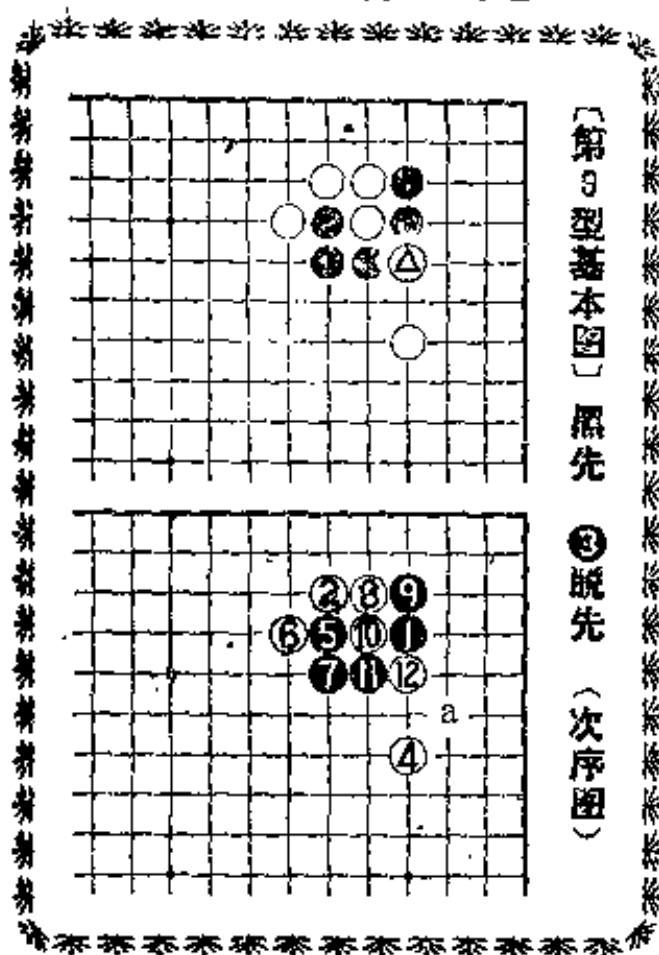
基本图（对付骗着的骗

着）

白△断时，黑若照所谓定式的着法下，就会完全走上受骗的道路。但是，黑若计划改变着想，就可能反过来导致白棋陷入泥坑。

次序图（冲断无理）

白10、12的冲断，无理。按普通的定式着法是在a位尖。



1图（上当·1）

让子棋定式里讲过，黑先手在1位打、3位长后，再5、7挡下，白棋就不能活动了。

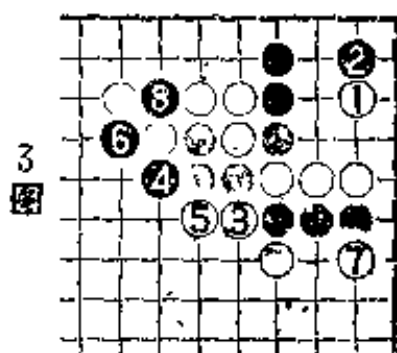
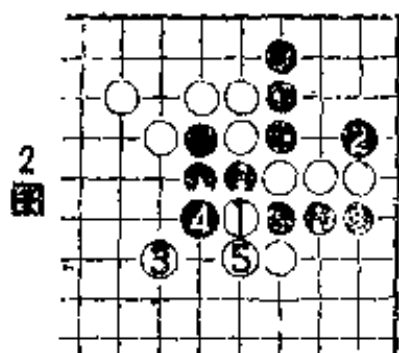
2图（上当·2）

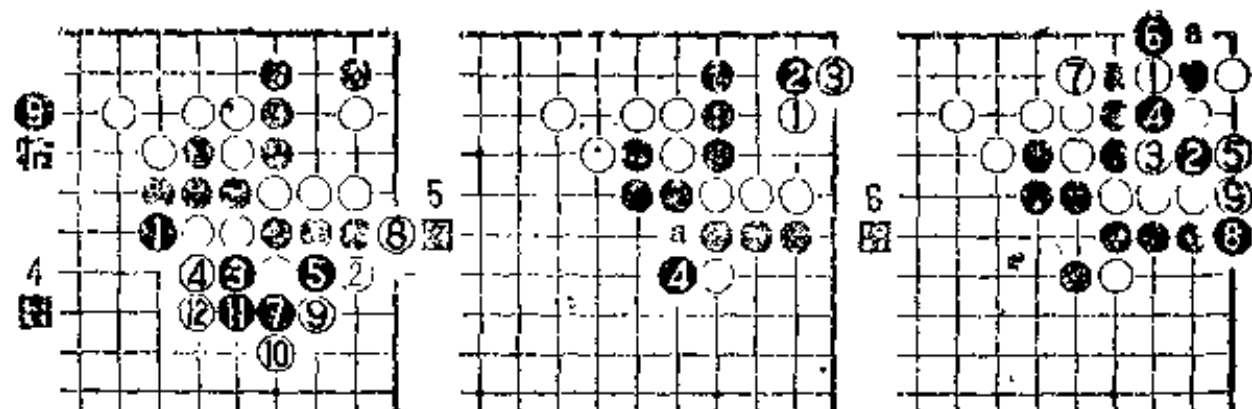
但是，白1断，黑2夹时，白3跳，封住黑棋，得到了雄壮的外势。这是白棋好的结果。

以后，无论黑怎样挣扎，也只是加固白的外势。

3图（白乐意）

前图白1断之前，先在本图1位跳，黑2靠后，再3位切断。黑若4位靠，则白5贴、7夹，让黑提去一子。这也是白棋乐意接受的结果。





4图 (征子)

前图黑6在本图1位拐, 就会被白利用征子缠绕。白2夹, 以下至12止, 黑若征子不利, 就无法收拾了。对这种下法, 黑棋必须注意。

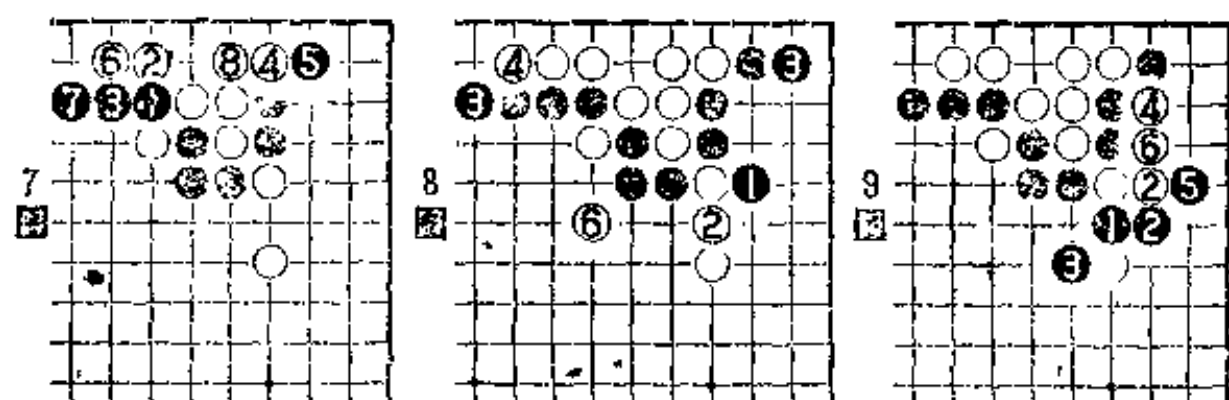
5图 (从前的定式)

白1跳, 黑2靠, 白3扳时, 黑转身于4位虎, 是好手。但是, 白1、3随时可在a位断, 那样就变成2图或8图的结果了。

6图 (双活)

接前图。白1打时, 黑2挖是好手, 白无趣。白3以下至9形成双活, 是漂亮的抵抗。

白3若在5位打, 则黑3、白9、黑a, 白被吃。



7图 (避开·1)

黑1断, 所希望的是牺牲角地来换取外势。黑棋不仅想得到简明的结果, 还想得到满意的结果。

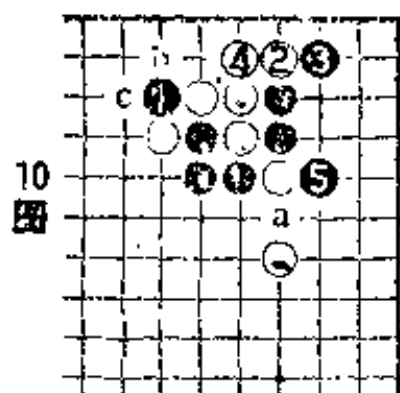
白2打至8粘, 做活上边, 是不得已而为之。

8图 (重又上当)

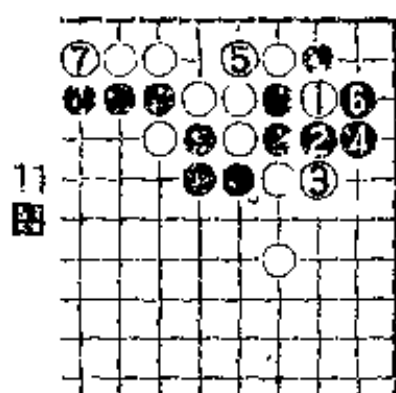
接前图。黑1、3活角, 重又上当。白4爬, 先手安定上边后, 再6位虚枷黑棋。黑角上还留有种种余味。

9图 (避开·2)

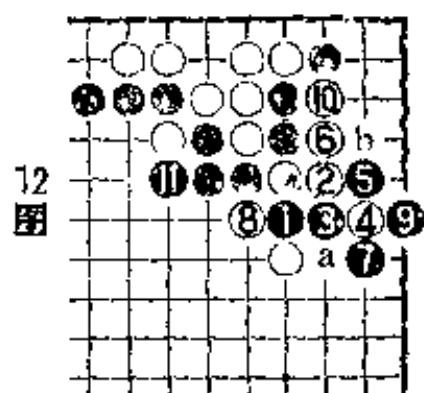
接7图。黑1、3冲出, 再7位虎, 得到雄大的外势, 而角上白地不足二十目。白4若在5位下立, 则黑依然7位虎, 白落后手。



10图



11图



12图

10图（直接扳粘）

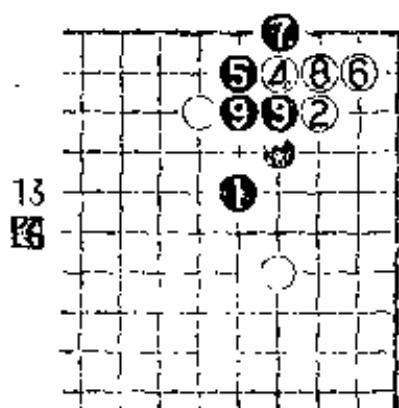
白直接2、4扳粘，黑5打后，a、b两点“见合”。这个结果明显黑好。

11图（俗手，但是）

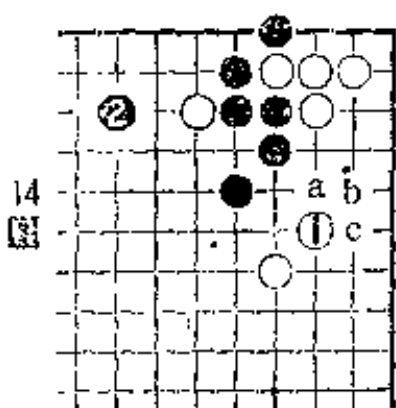
白在5粘之前，先1、3打。这种下法，与8图比较，颇损；但与9图比较，则是可以自慰之形。

12图（最后的抵抗）

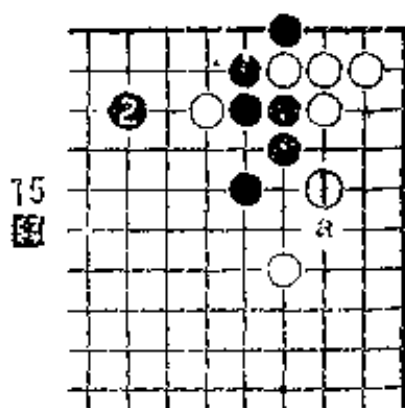
黑1、3冲出后，白4扳，是最后的抵抗。黑若坚持5、7打，白就8位断打，局势立即变得复杂起来。黑7若在a位粘，白就b位打，角地很大。



13图



14图



15图

13图（防患于未然）

白两面挂时，黑若要避开复杂的变化，就在1位尖。白2点角时，黑3挡。黑7打，是重要的次序。黑9粘，看白棋怎样连回。

14图（尖）

白1尖渡，黑2补。此后，黑有a位尖（白b，黑c）或是c位靠的后续手段。

15图（跳）

白1跳，黑2补。此后，黑可伺机在a位靠。

总之，黑这样下就满意了，没有必要特意走险路。

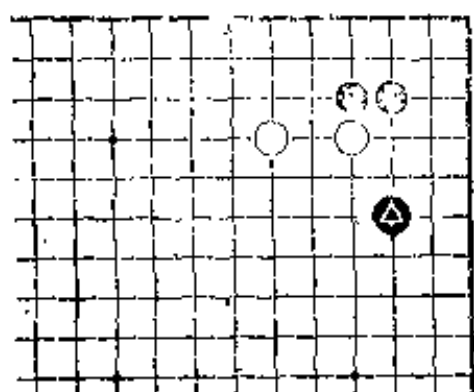
第10型 三三的骗着

基本图（引诱挡下）

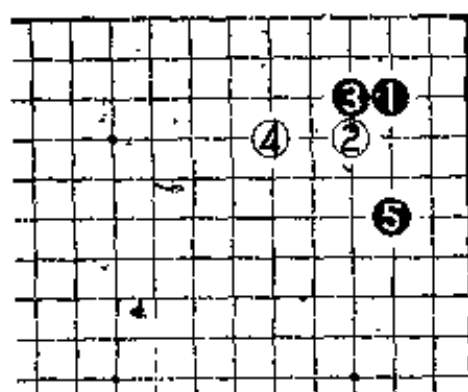
黑在④位大跳，故意露出破绽，引诱白棋冲击。这是与第一型有相同之处的骗着。

次序图（唯一的骗着）

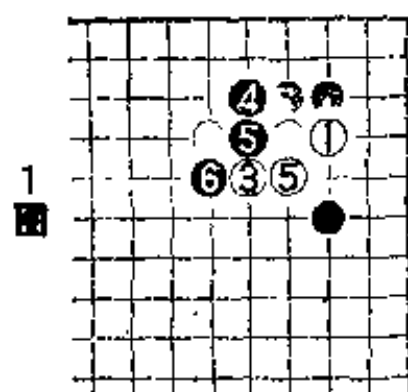
在若干三三定式中，本型可说是唯一的骗着。黑3爬，白4跳，黑5大跳。



〔第10型基本图〕白先



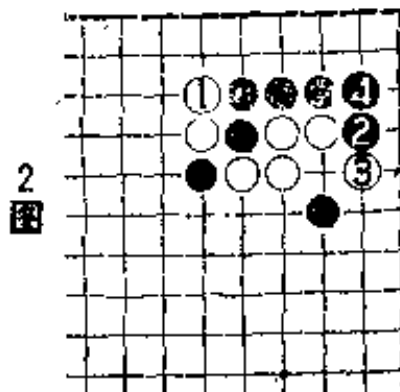
（次序图）



1图

1图（上当·1）

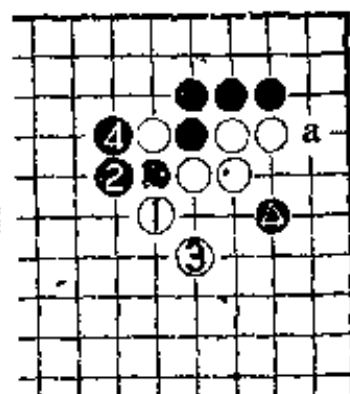
白1挡，上当。黑2挖、4粘，白棋成为愚形。黑6切断白棋后，不管怎样变化，都是黑有趣的结果。



2图

2图（上当·2）

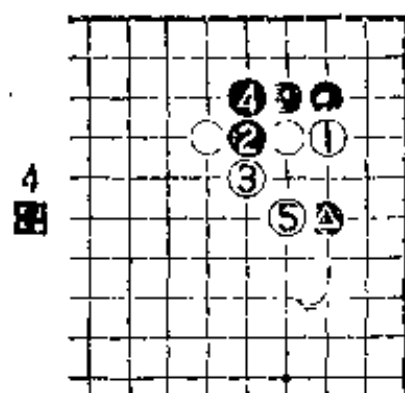
接前图。白1挡，黑2、4扳粘，外面的白棋支离破碎，白棋不行。



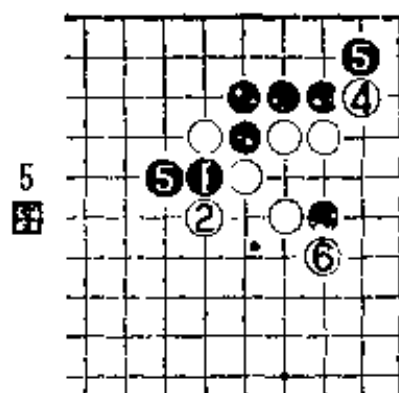
3图

3图（上当·3）

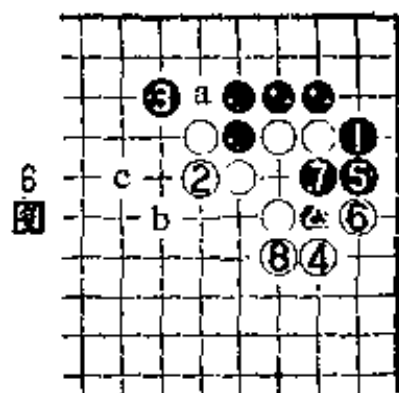
白1打、3虎整形。黑4补后，△一子仍然具有活力。白若从右边栏吃掉这一子，黑就a位扳，白理屈。这个结果，黑既得实利外面又厚实，明显占优。



4图



5图



6图

4图（白轻灵）

白至少要在5位虎，限制黑▲一子的活力，从整体上说，这是轻灵的腾挪之着。

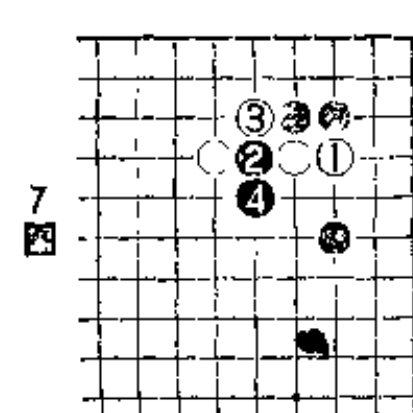
5图（稍有磅礴）

黑1断。白2打、4扳后，再6扳。这个结果，比3图大为有利。虽说吃了点亏，但在特定局面下，白棋可行。

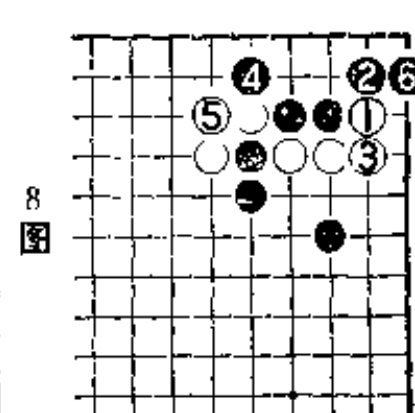
6图（黑好，但是）

黑1扳，连回▲一子。白2粘，a、4“见合”。黑5退，白6打、8粘。这个结果，黑稍有利。

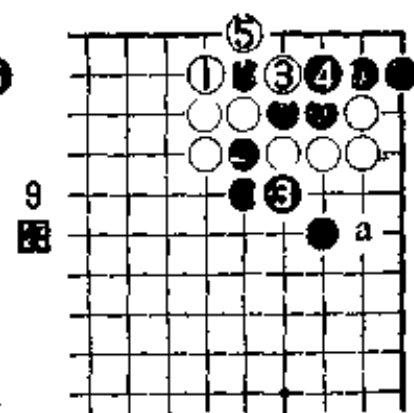
另外白2也可轻灵地在b位或c位飞。



7图



8图



9图

7图（上当·4）

黑2挖时，白3打的下法棋味不佳。

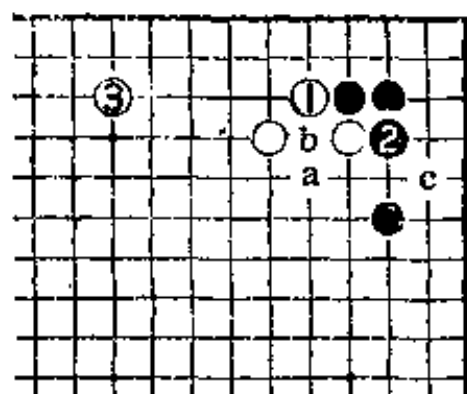
8图（上当·5）

接前图。白1、3扳粘，黑4、6活角，黑充分。黑2扳时，白可在4位立下，包打黑棋，黑若不乐意，可先在4位打，再于2位扳。

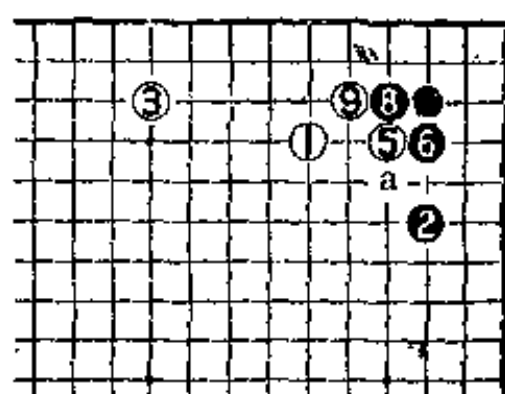
9图（上当·6）

接前图。白1挡，黑2补强。白3、5提掉一子是后手。黑2若在3位粘，白有a位托的腾挪手段，黑无趣。白1若立即a位托，黑在1位爬是有点。

10图

④
⑦
脱先

11图

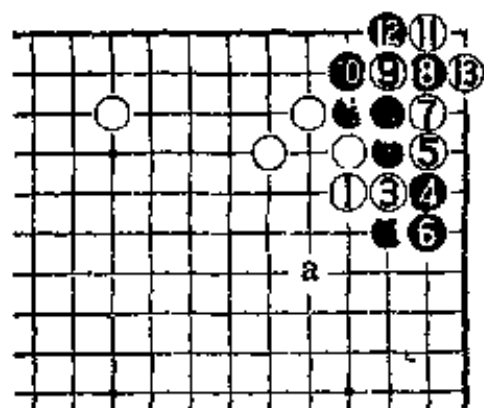


10图 (避开)

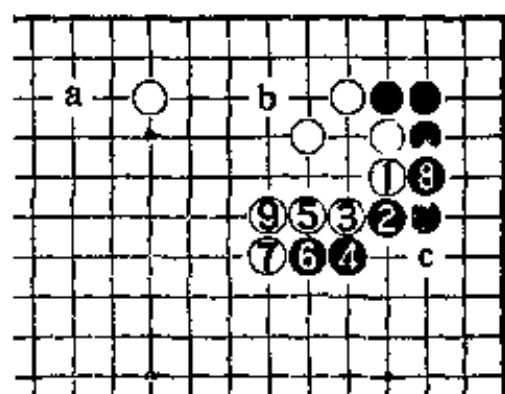
白1挡、3开拆，极为简明。黑2若在a位点，经白b、黑c，白仍在3位拆。

11图 (剖析)

试改变一下着子的次序。白1挂、3拆，是基本的下法，白5与黑6的交换，互不吃亏，黑8与白9的交换，黑稍损。总合起来看，这大致是白有利的结果。此后，黑于a位打，对白没有什么影响，而白于a位长，不仅自身变厚，还在角上产生出后续手段。这是以上结论的一个补证。

②
脱先
12图

13图



12图 (瞄着打劫)

白1长时，黑2脱先。白3、5冲断，试黑应手。黑6粘补，白7爬以下至白13止，角上形成“两手劫”。这是白的“无忧劫”。黑要胜劫，得付出相当的代价。

13图 (筑成厚势)

白1长时，黑2压。白3扳，以下至9止，白在上边筑成厚势，同时防止了黑a位拦后于b位打入的手段。若不愿加固白棋，黑2也可忍耐地于c位并，瞄着b位的打入。

第 二 章

将 计 就 计

每一着棋，都有各自的目的。若能断定对手的目的，就容易找出对策来。

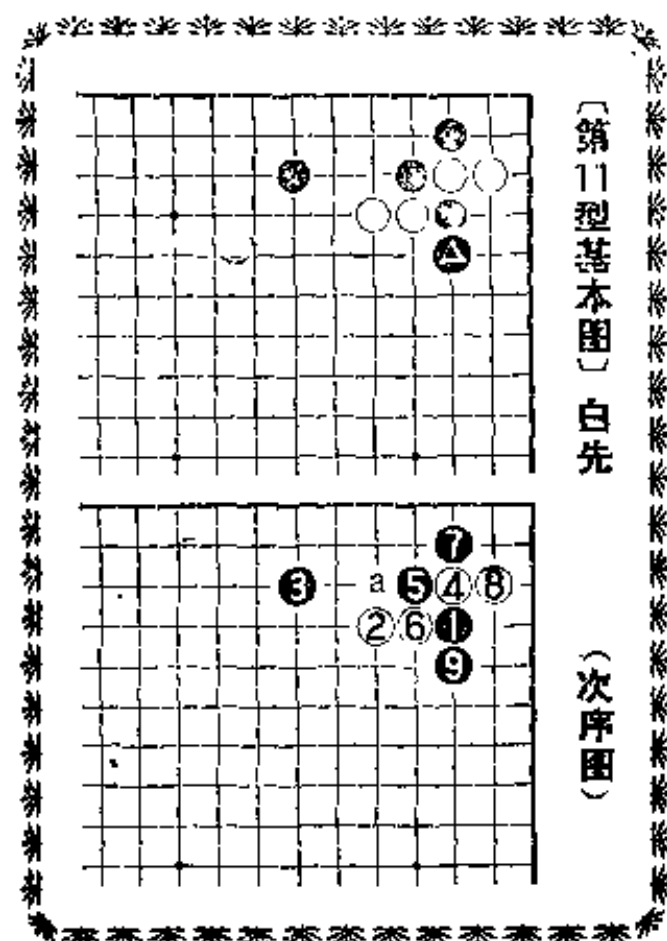
即使已经踏上了受骗上当的道路，若能识破对手的意图，避开骗着也并非难事。明智的作战方法，是避开对手的势力范围，在对手势力单薄处寻求变化。若发现对手的着法不自然，将计就计，也可能得到有利的结果。

识破对手目的的方法之一，就是考虑在此处自己怎样下结果最不利；同时，放宽着眼点，这样，就能发现好手了。

一般说来，在对手子数多的地方作战很难得利，要有意识地把战斗引向自己子力占优势的地方。

要养成这样一个习惯，即经常考虑“对手的意图是什么？”

第11型 弃子整形



【第11型基本图】白先

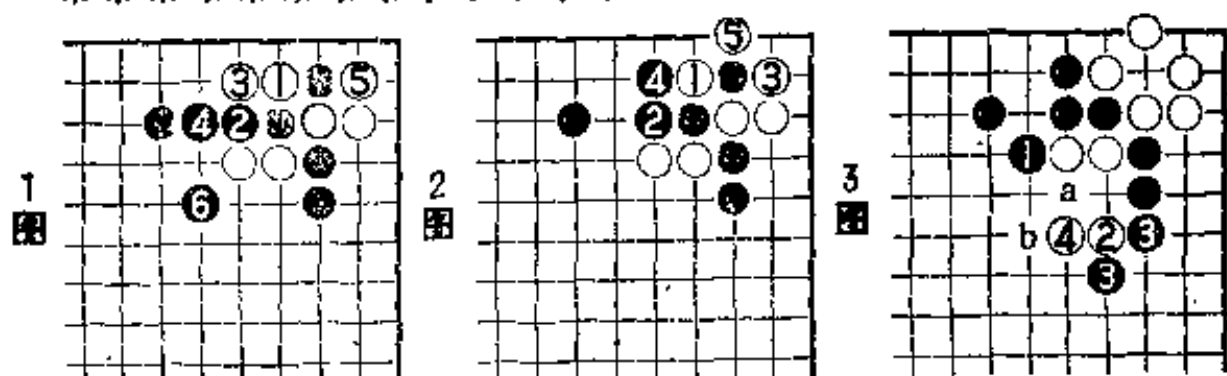
（次序图）

基本图 （保全的方法）

黑▲长，显得棋形零散，其意图很明显，就是要分断白棋，并进而对中央白子进行攻击。如果是这样，白棋就要慎重地选择对策。

次序图 （无法避开）

黑7在a位长，是基本定式。但是，因为黑7打时，白8长是必然之着，所以白无法避开这个形。



1图

2图

3图

1图 （上当·1）

白1打，黑2长，白3打以下至黑6枷，毫无疑问是黑有利。对白棋来说，这是上当的棋形中最坏的一种。

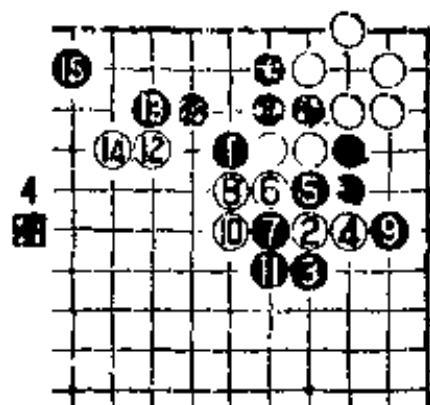
2图 （上当·2）

那怕白在角上只打一手，即回头于3位打活小角，中央二子的处境也不乐观。

3图 （上当·3）

接前图。黑1虎，是进攻的第一方案。白2跳时，黑3顶是好手。白4长，黑5挡，痛快地攻击白棋。

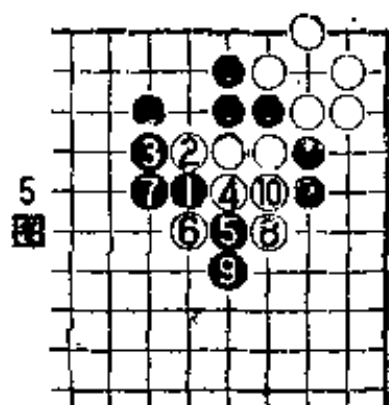
如果白2在a位曲，黑就3位飞或b位跳。



4图

4图 (上当·4)

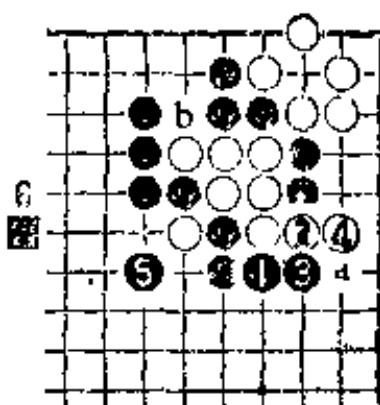
黑8顶时，白4挡下。黑5冲，以下至黑9吃掉白二子。对黑棋来说，右边已得大利，上边受点委屈是可以忍受的。



5图

5图 (上当·5)

接2图。黑1虚枷，也是好手。白若要逃出二子，就只能走2以下的俗手。

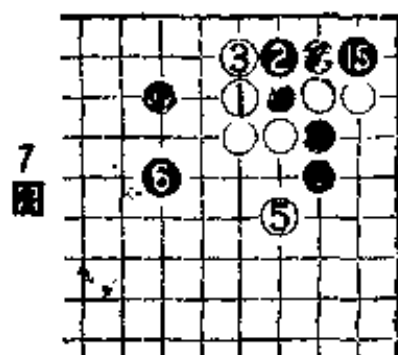


6图

6图 (上当·6)

右边黑二子精华已尽。黑1、3先手便宜后，再5位枷，黑的厚势远远超过了白的实利。白地充其量不过15目。

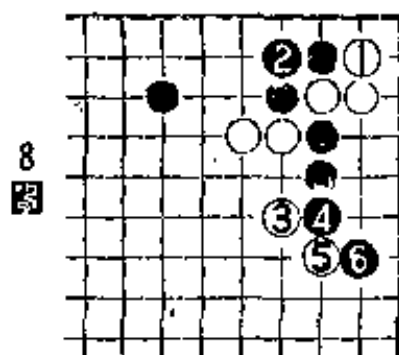
黑5下在a位以确保b位的先手，也是有力之着。



7图

7图 (上当·7)

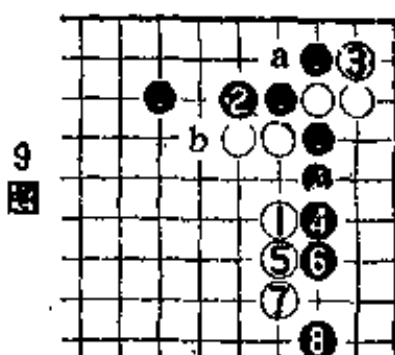
白1、3的先手利，反倒使自身棋形滞重。给了黑棋实地自身还要受到攻击。



8图

8图 (上当·8)

为了使3位的跳有力，白先1位拐定形。但是，黑4长、6扳后，对杀白无法取胜。无论如何，白棋让黑棋轻易走到2位的粘，是很大的损失。

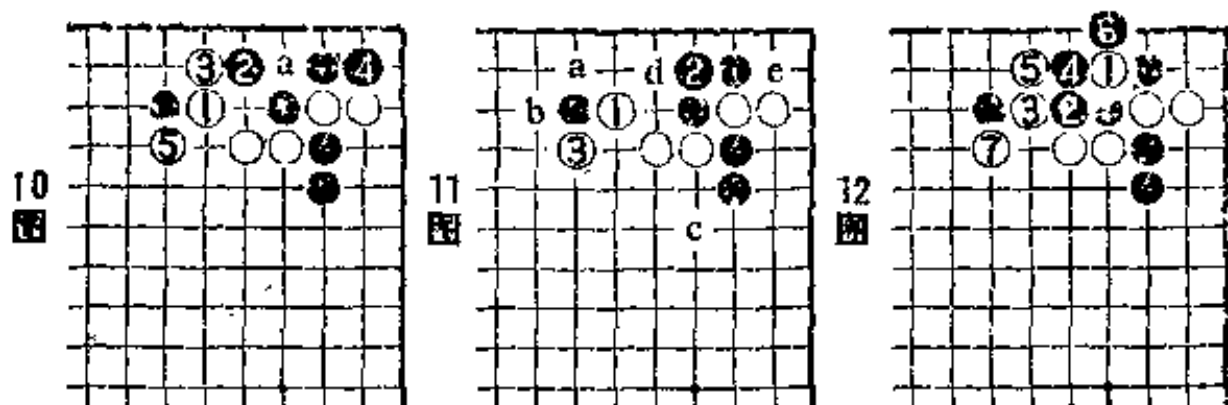


9图

9图 (上当·9)

白1单跳时，黑2渡过。白3拐，黑4长以下至黑8出头，a、b两点黑必得其一。

白3若在4位挡，则黑3位挡吃白二子，黑好。



10图 (尖顶)

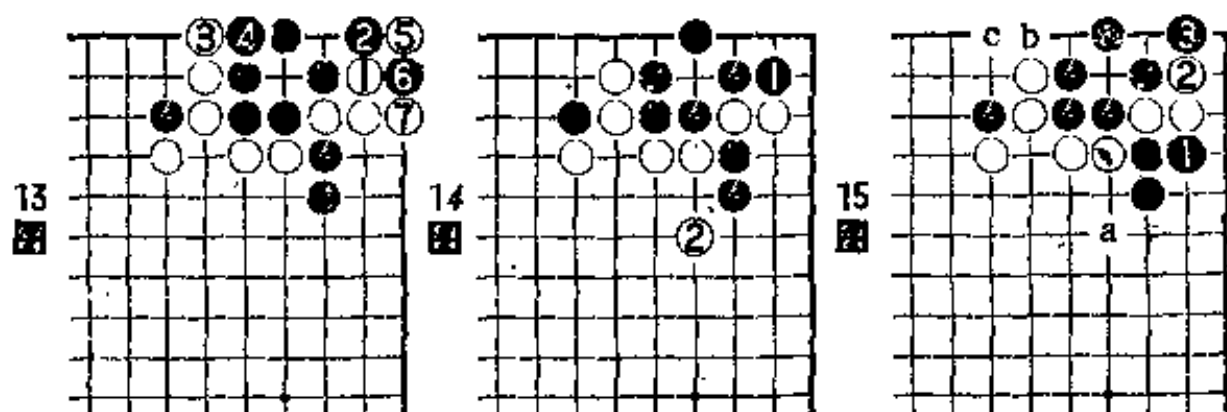
白1尖顶，瞄着a位的打，手筋。黑2、4补。白5扳，白棋如愿以偿。

11图 (黑稍稍有利)

黑2粘，好手。不论白在3位或是a位扳，黑都可伺机于b位退。在右边，黑有c位的好点。白d、黑e是白的权利。

12图 (避开·1)

白1打，黑2长。白3、5顺调冲下后，再7虎，即得到与10图大致相同的好形。从不给黑以变化余地这个意上讲，这是白的最好下法。



13图 (留有余味)

接前图。黑脱先。白1拐，以下至7止，形成劫争。虽然是两手劫，黑也不能忍受。

14图 (避开·2)

黑1补，白2跳。与10图比较，黑几乎少走了一手棋，从这一点上讲，白棋极成功地避开了骗着。白2跳后，双方手数相同，白的优势增大。

15图 (外挡)

黑1从外面挡，白a位跳的严厉程度就减半了。但其反面是，白2拐头后，白有b位或c位的先手。

第12型 微妙之处

基本图 (引诱随手拱)

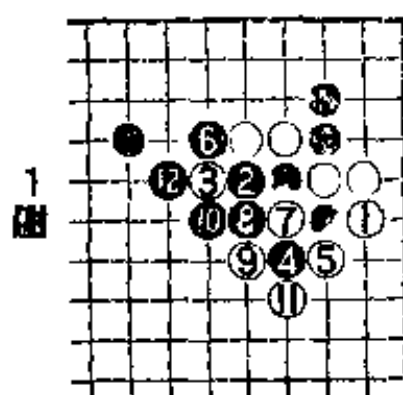
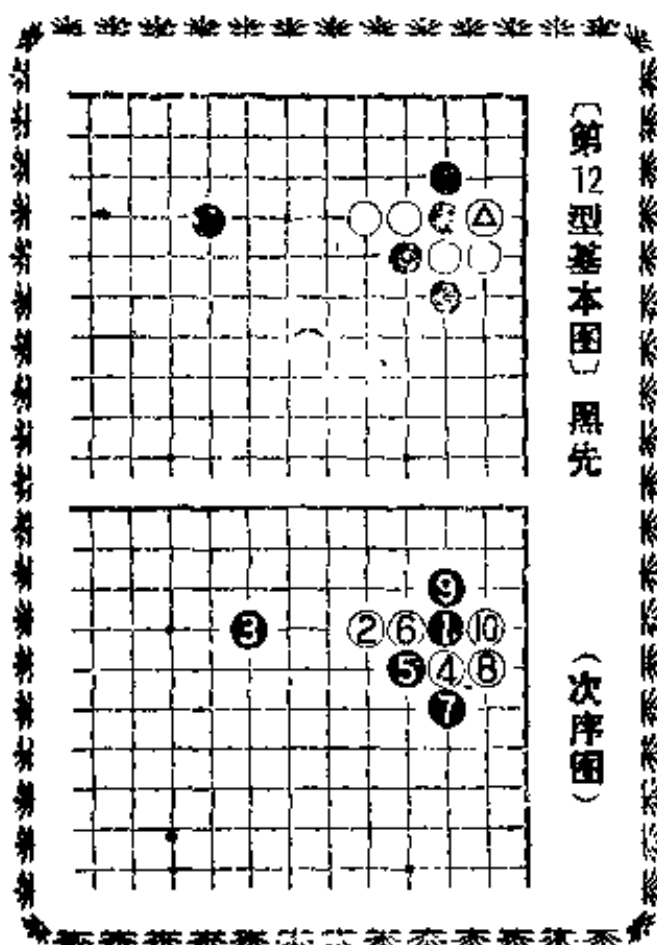
白△在二路拐，好象是一着无用的棋，黑若随手应付，就会钻进白的圈套。

次序图 (内拐)

黑9长时，白10的拐，有点象“大雪崩定式”的走法，它包含了可怕的后续手段。

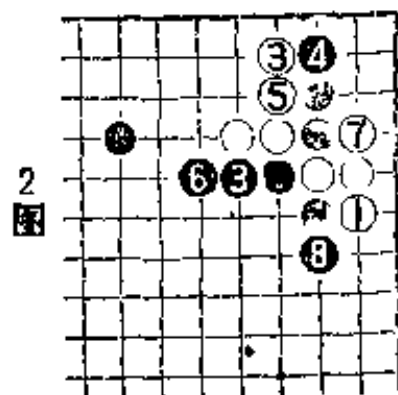
〔第12型基本图〕黑先

〔次序图〕



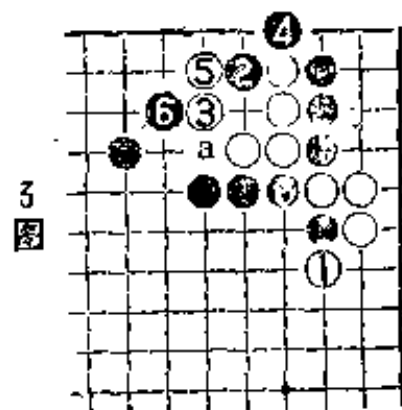
1图 (外曲)

白1外曲，黑2长。白3扳无理，黑4虎、6断，以下至黑12止，黑的实利超过了白的势力的价值。



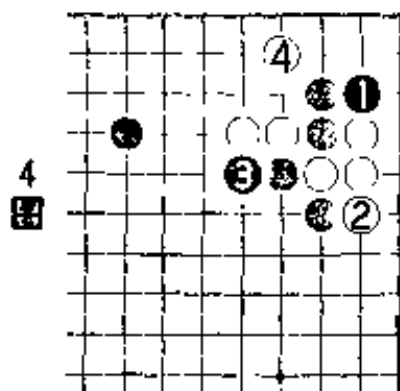
2图 (定式)

白3立即攻角，以下至黑8止，成为定式。如果知道本图和前图两个型，就会渐渐明白白10内拐这着棋的意图。



3图 (对杀失败)

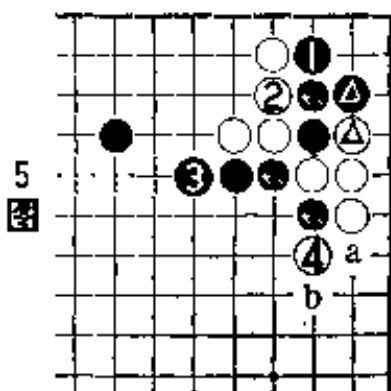
前图白7若在本图1位打，被黑2夹，对杀白失败。白3若在4位立，则黑a位拐，依然白失败。



4图

4图 (上当·1)

黑1挡，上当。白2爬，黑3压，白4跳取角，这是与2图相同的次序。

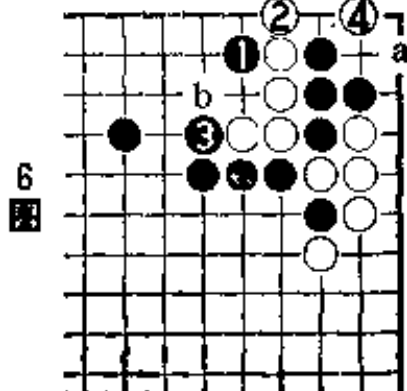


5图

5图 (上当·2)

黑1挡，白2粘。黑3时，白4打。因为△与△交换撞紧了黑棋的气，角上黑子被吃。

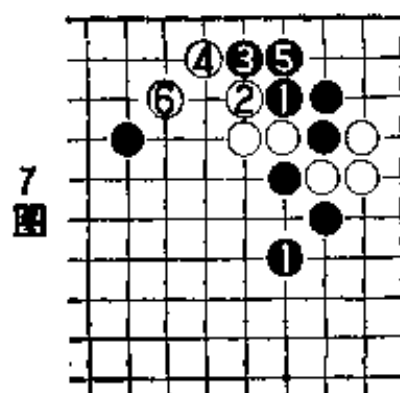
黑1若单在3位长，白依然4位打；黑1若在4位长，白就a位爬，以下经黑b、白3，黑不行。



6图

6图 (效果)

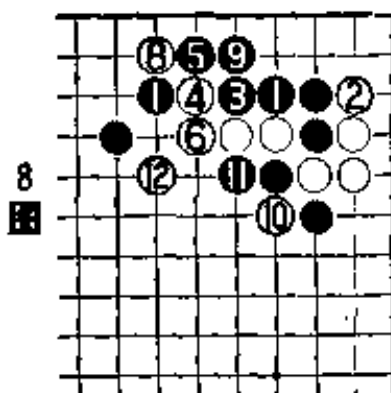
接前图。黑照3图那样在1位夹，白2立、4点即简单地吃掉黑角。黑1若下在4位，白就a位点，黑2扳，白b尖，依然黑被吃。



7图

7图 (爬)

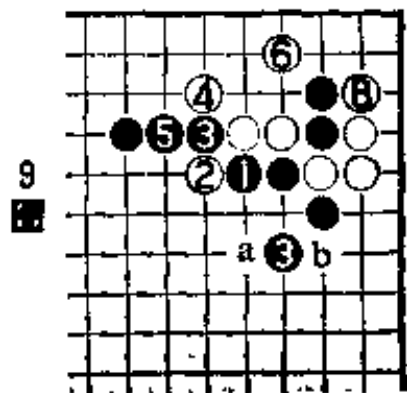
黑若不愿舍弃角上二子，可考虑1爬，3、5扳粘的下法。白若6位虎，黑7虎后，白三子无法逃出。



8图

8图 (白的抵抗)

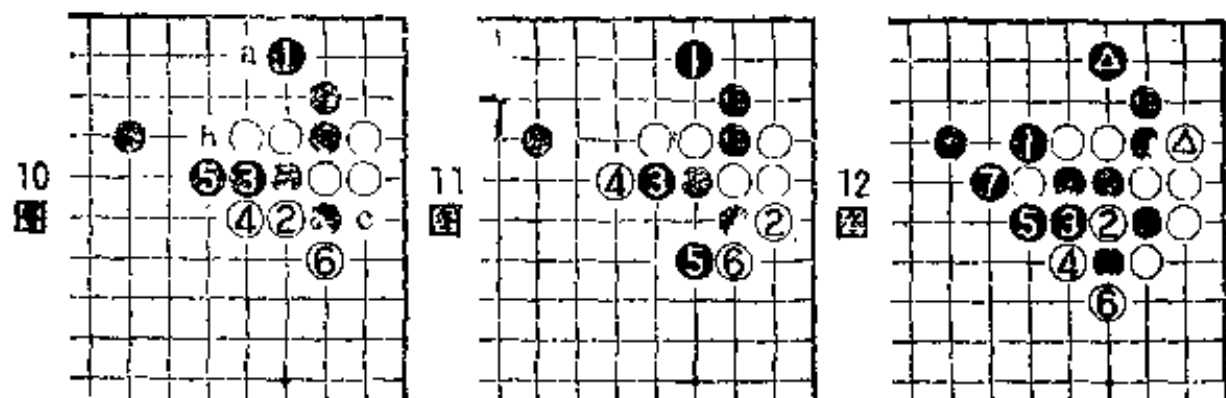
白2爬，逼黑3位爬，并寻求4扳、6粘的行棋步调。黑7扳，紧住白气以预防征子。白8打，至12尖出的结果，也可说是黑棋上当的形。



9图

9图 (松弛的外势)

黑1压，白2扳，黑3断。白4打、6跳，吃掉黑二子。此后，黑即使有7位虎的先手便宜，外势也显得很松弛。黑7若a位跳，白可在b位夹出头。



10图 (避开·1)

黑1尖，是避开骗着的好手。白若a位靠，黑就3位压，以下经白b、黑c，白三子被吃。

注意，白2打以下至6的转换，白棋损了一手棋。

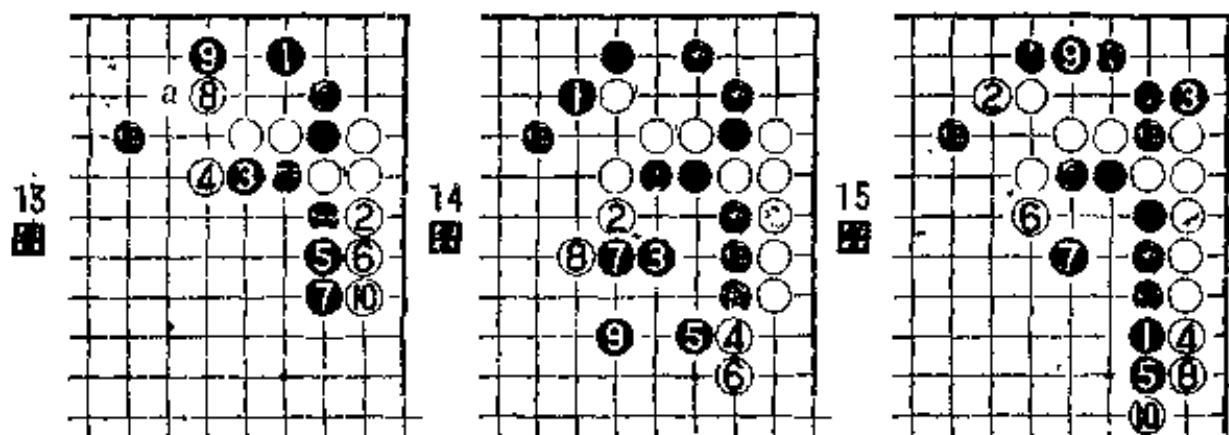
11图 (避开·2)

白2爬，黑3压，以下的次序，与1图相同。

12图 (避开·3)

接前。黑1断至7止的结果，与1图相比稍损。但是，从整体来说，黑棋得了很大的实利，即使有△和△的交换，仍然是黑好。

有了△一子，黑7也可脱先他投。



13图 (求战法)

白4扳，黑5长，成为战斗之形。白6、8先手便宜。白10再爬一手，就抢不到a位的长了。

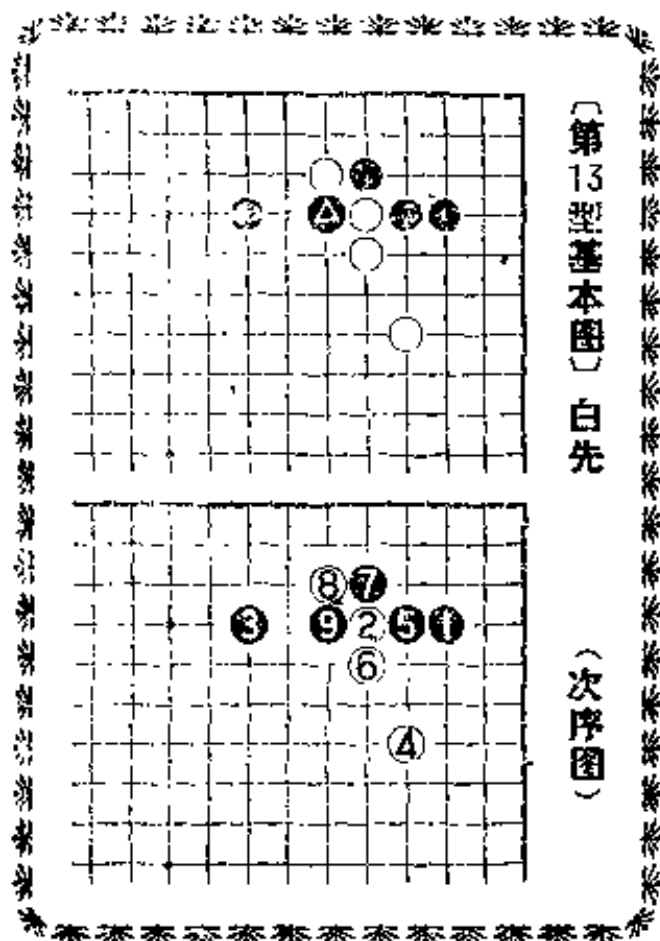
14图 (势均力敌的战斗)

黑1补上边。白2长，4扳，至黑9跳，双方在中央进行战斗。不论怎么讲，黑都可以一战。

15图 (不够气)

接13图。黑1长，白2长。黑3拐头不得已，黑3若在4位挡，白就8位爬，黑不够气。至白10扳头，黑不如前图。

第13型 迂回作战



【第13型基本图】白先

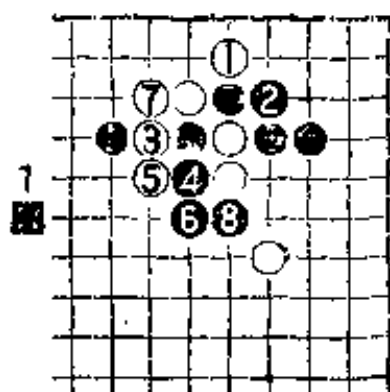
（次序图）

基本图 （激烈地切断）

黑在▲立所，是以攻为守的激烈下法。对白棋来说，有“迂回作战”与“正面迎击”两种选择。正面迎击，难免蒙受损失。

次序图（强行挑战）

黑5顶时，白若7位立下，则黑6位扳，黑好。白8扳，黑9断进行挑战。



1图 （上当·1）

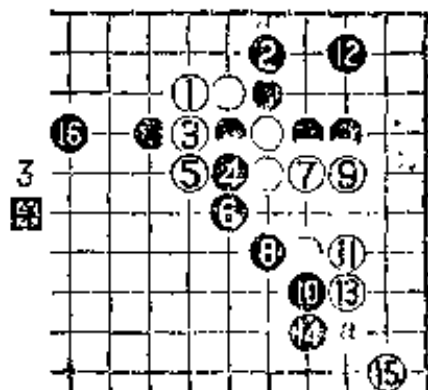
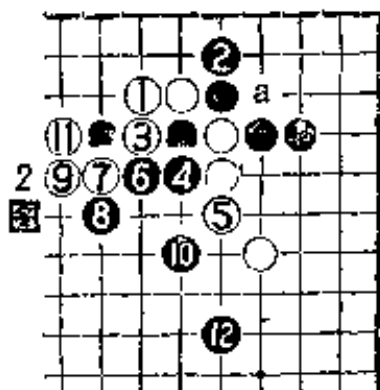
白1打，使黑棋成为愚形后，再3、5打出隔断黑棋，这种下法并不值得高兴。黑8吃白二子，白受的损失要大一些。

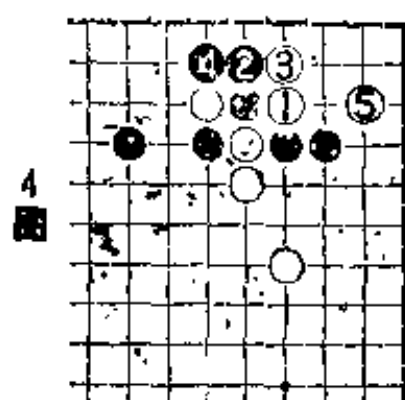
2图 （上当·2）

白1长，瞄着a位的打。黑2补，白3冲后，再5位补，防备征子。但是，黑6断以下至12飞压后，仍然是白棋受苦之形。

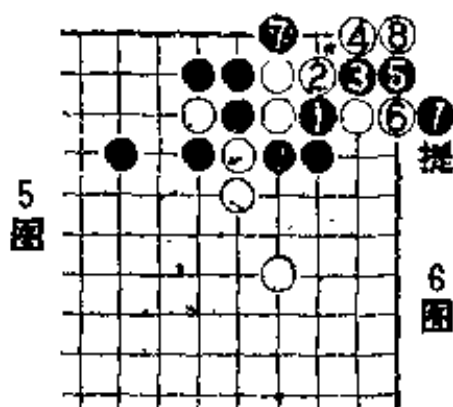
3图 （上当·3）

白5冲出后，再7位补的下法稍好一些。但是，黑8尖至14长后，a与16两点“见合”，白形苦。

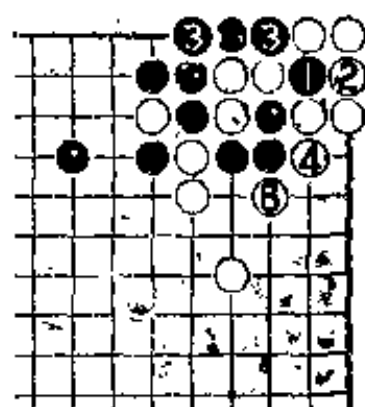




4图



5图



6图

4图 (避开·1)

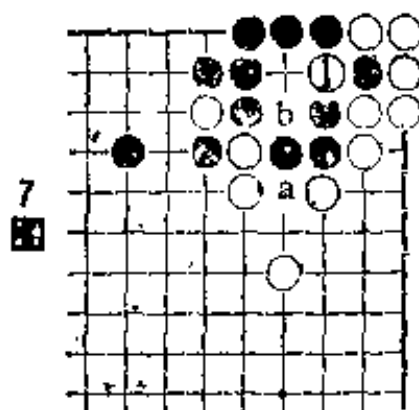
白1打、3挡,采用迂回战术,就有可能得到有利的结果。白5跳,攻击角上黑二子。

5图 (避开·2)

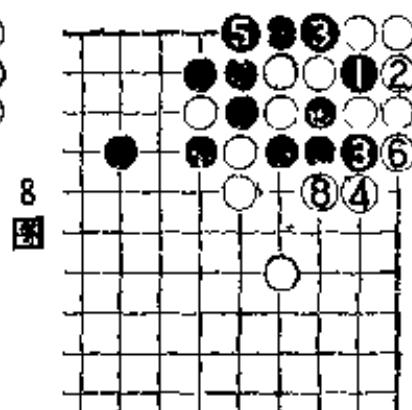
黑1、3冲断后,角上对杀白失败。黑5立下,是弃子作战的手筋。

6图 (避开·3)

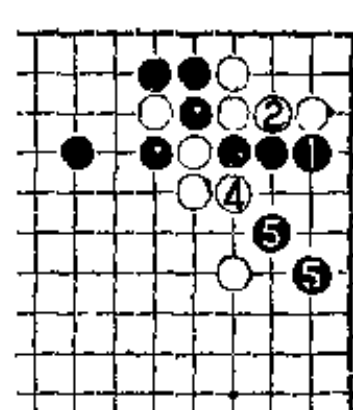
接前图。黑1扑、3粘后,白无法全体逃走。白4爬,黑5打,白6反打,让黑提去三子。这个结果,白棋意外的有趣。



7图



8图



9图

7图 (避开·4)

接前图,白1“打三还一”,至此,“迂回”作战告一段落。此后,白有a位打的便宜。若情况许可,白还可先在b位扑一下再于a位打。

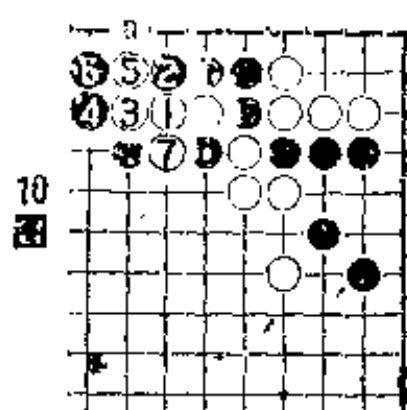
这个形,看起来白棋十分畅快。

8图 (挡一着)

黑也可采用先3位挡一着的下法。不过,白4夹至8打的结果,与7图大同小异。

9图 (别法·1)

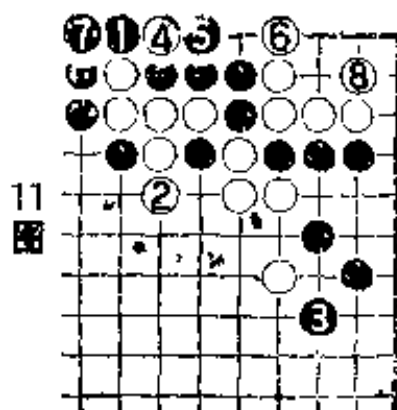
接4图。黑1单挡,也是一法。白2粘,黑3跳长气,瞄着角上白棋。因为直接对杀白棋不利,白4先手便宜后,转向上边寻求着手。



10图

10图 (别法·2)

白1长，黑2爬至6夹是关联的下法。白7若在a位立下，黑7位粘，白被吃。

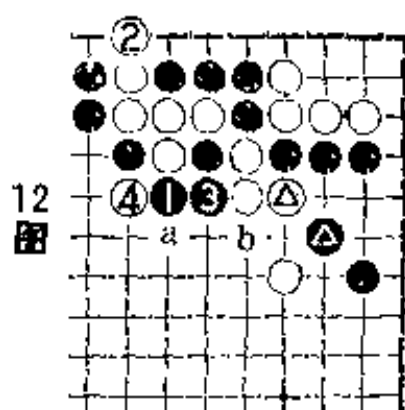


11图

11图 (白厚)

黑立即1位渡过。白2长，白成为厚实之形。黑3尖，补强右边，白4扑，以下至8止，补活角上。这是白棋满意的结果。

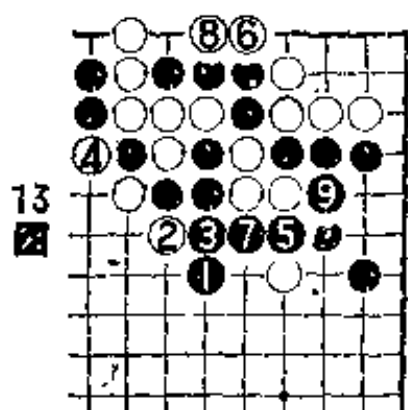
原因在于黑1缺乏力量。



12图

12图 (别法·3)

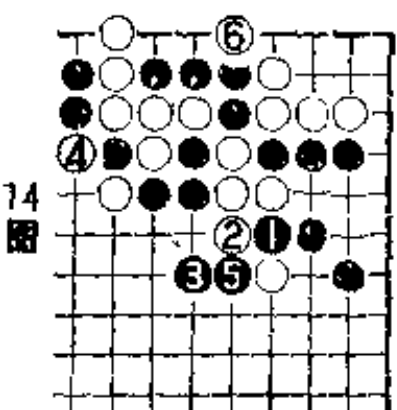
黑1挡，希望白在3位提。白2下立，进行反击。黑3粘时，白4打，瞄着a位征。白△拐，与黑△交换，防黑b位征，同时产生a位的征子，是深谋远虑的一手。



13图

13图 (白有利)

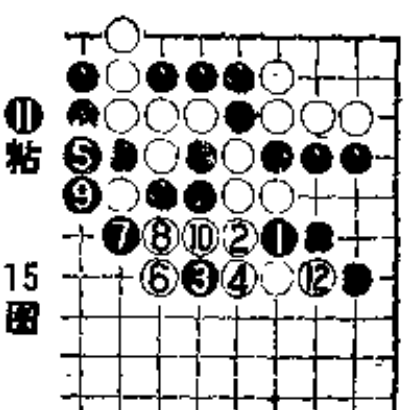
黑1跳，逃出三子，并瞄着5位的冲断。但是，白4提，黑5冲后，白棋还留有先手渡过的余地。可以说这是白有利的结果。



14图

14图 (黑的筹划)

本图中，黑1冲，逼白2挡后，再3点，大吃白棋。这个结果和前图比较，明显黑有利。



15图

15图 (别法·4)

因此，白4粘，不让黑如愿。黑5粘，吃掉上边的六子，白6夹得先手便宜后，再12挤，控制右边。这仍然是白棋可下之形。

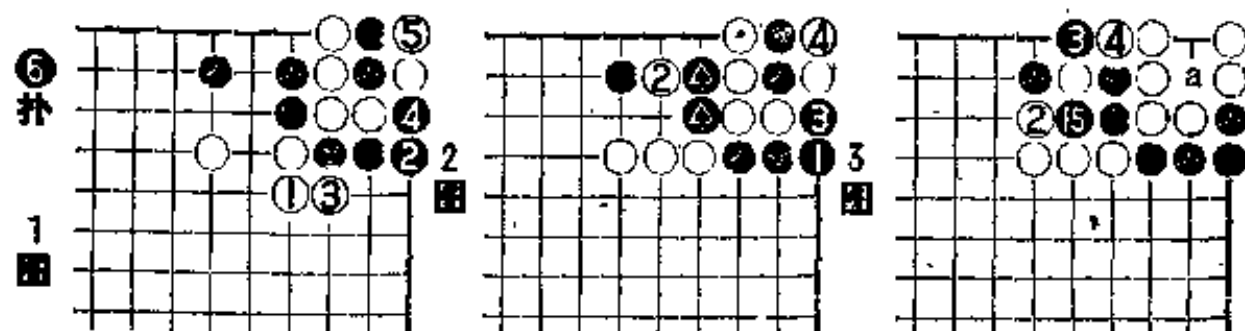
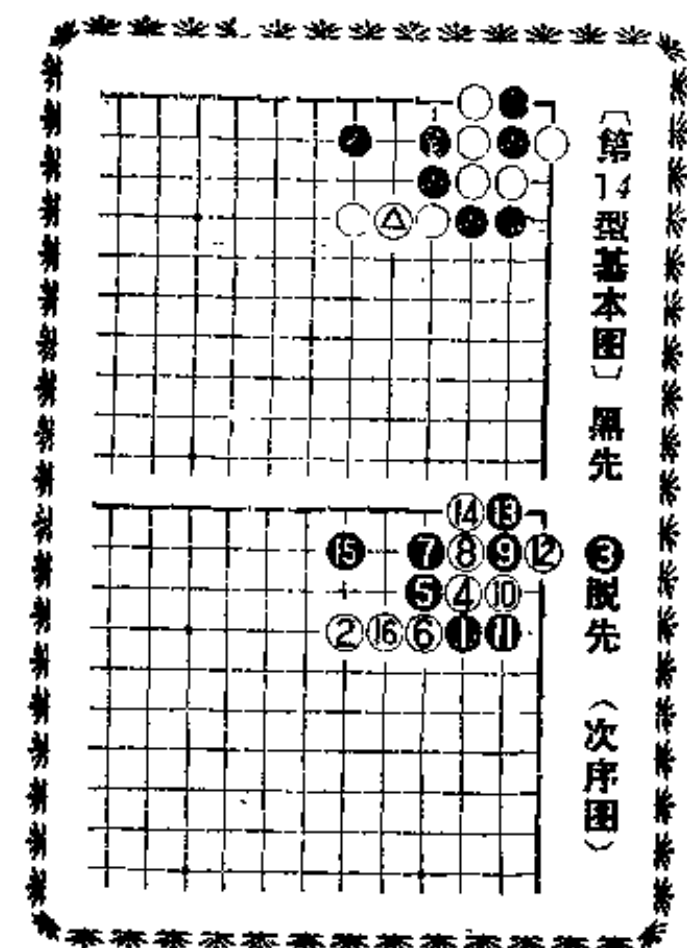
第14型 见合的粘

基本图 (不放弃角)

白△粘，不照定式的着法下，以扰乱黑的步调。白的意图是，不放弃角上几个白子，进而吃掉某一边的黑子。

次序图 (脱先的现代型)

白二间高挂时，黑脱先。
白4托时，黑5扳、7立，即构成现代型的定式。白16粘，产生出左右“见合”。



1图 (定式)

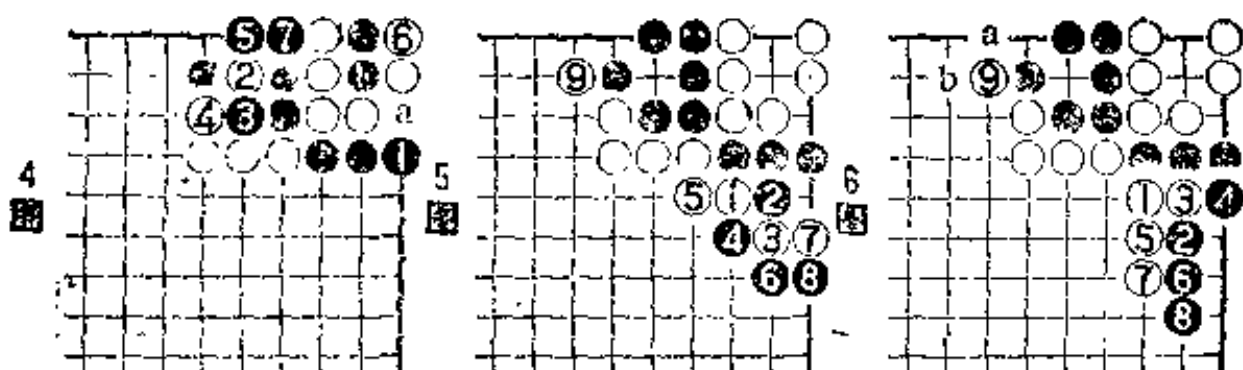
白1长，是定式。黑2立下取角。白5提，黑6扑后，白可先手封净右边。

2图 (上当·1)

接基本图。黑1立，不能吃掉白角。白2挖，黑△二子成为白的口中食。

3图 (上当·2)

接前图。黑1打、3捉，白2、4打，黑被吃掉。黑1若在a位扑，白就1位打，置角上两个无用棋子不顾。黑棋上当的原因，是混淆了基本图与1图的区别。



4图 (上当·3)

白2挖时，黑立即3打、5提怎么样呢？白6提，与黑7接交换，黑就要担心是否能在a位入子了。

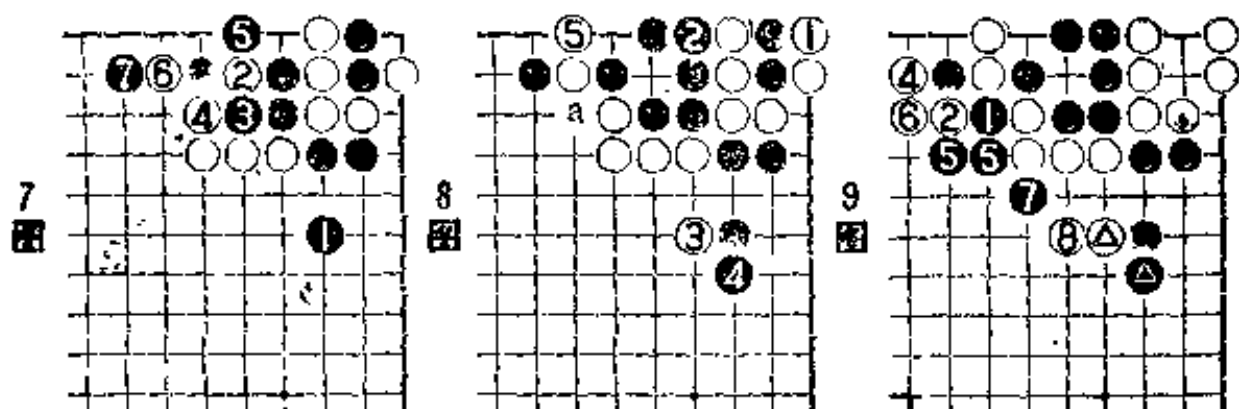
5图 (上当·4)

接前图。白1扳，黑2爬，白3连扳、7下立，弃去二子以延长角上数子的气。白9扳，对杀白胜。

6图 (上当·5)

白1扳时，黑2跳，白3冲以下至9止，还是白吃黑。

这之后，黑若a位扳，白就b位退。因初棋无劫，黑显然不行。



7图 (避开·1)

黑并不急于求成，而在1位跳，是避开白棋魔爪的关键。白2若6位靠，黑就2位粘，白角被吃。白2挖以下至6扳，是必然之着。黑7夹，在本图的情况下可以成立。

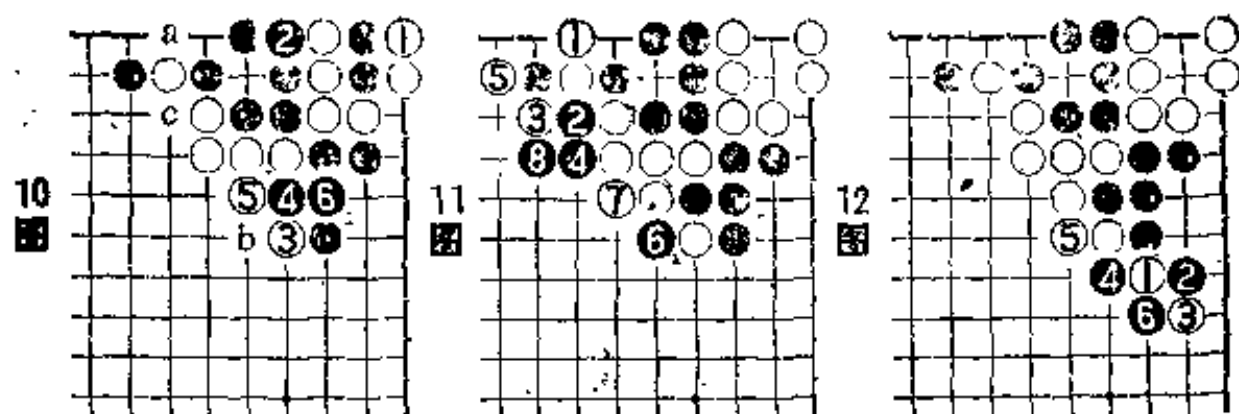
8图 (靠的意图)

白1提、3靠，是为5位立下做准备。黑4退，白5立下，黑棋被吃。

黑4若a位打，白就4位扳。因为白已加强了右边，对杀起来不容易失败。

9图 (达到目的)

接前图。黑1断，白2打以下至8止，由于有了△与△的交换，黑不能吃掉白四子。



10图 (避开·2)

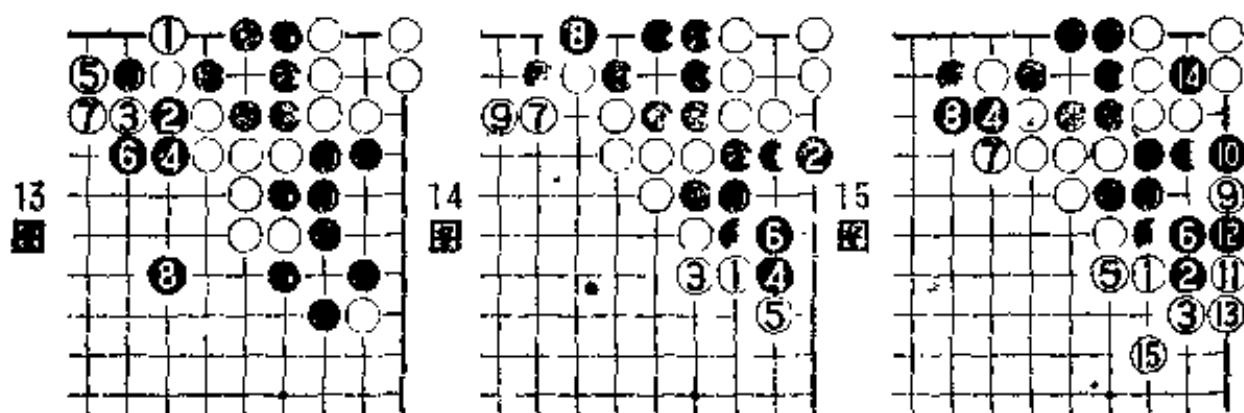
黑4、6挖粘，是最强应手。有了这两手棋，白就难于a位立下。白5若在b退，黑就c位打。

11图 (性急)

白1立下，性急。因中央白棋撞紧了气，黑2断以下至8止，产生出提子与征子的“见合”。

12图 (避开·8)

白1连扳，3再扳，是为了使5位上有白子的非常手段。对白的这种下法，黑并不介意。黑4打、6提，将计就计。



13图 (避开·4)

接前图。白1立下，吃掉上边黑六子。但是，黑2断至8跳，先手封住白棋，得到了很厚壮的外势。至此，黑避开了白棋的骗着。

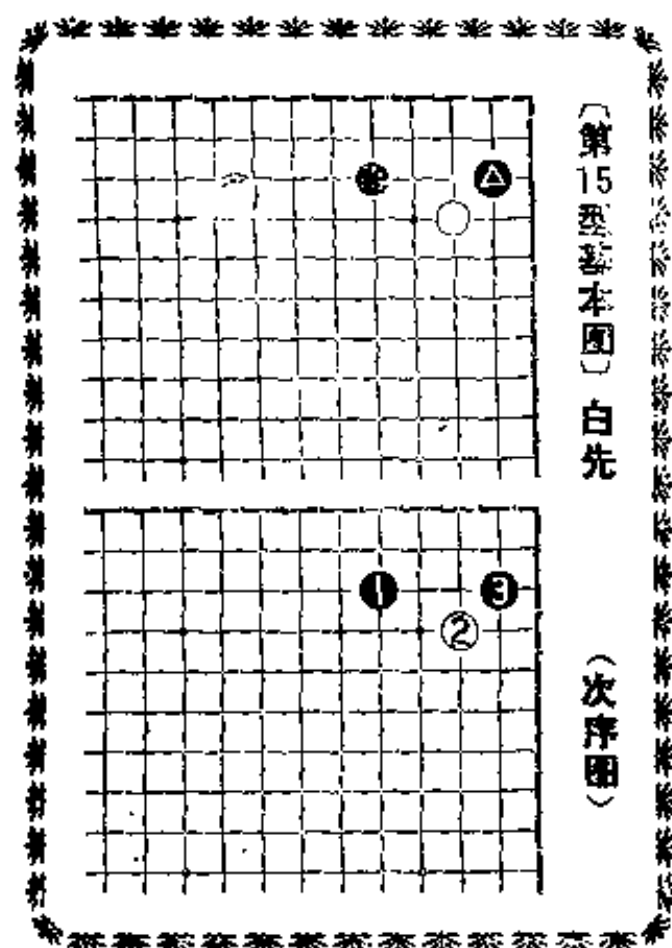
14图 (吃角不利)

白1连扳时，黑2立下，吃掉白角。但是，白3、5先手封住黑棋后，再7虎、9长，形成了雄大的外势，黑不利。

15图 (右边双活)

白3再扳时，黑4补强上边。白5粘，右边成为双活。这是黑不利的结果。

第15型 弃子的下法

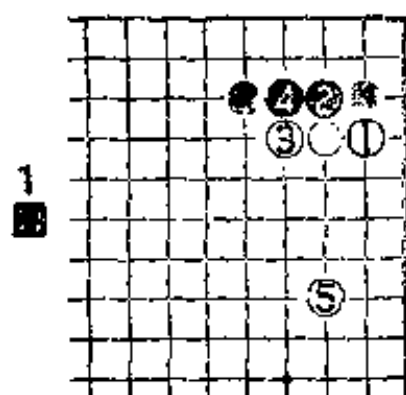


基本图 (含着弃子)

黑下在▲位，给人以偏于角上的感觉，但“下手”在对局中，却常常应不好这手棋。黑的真正意图是弃子，这一点要特别当心。

次序图 (错了吗)

白2低挂目外时，黑3下到了意想不到的地方，是黑棋错了一路吗？



1图 (大致两分)

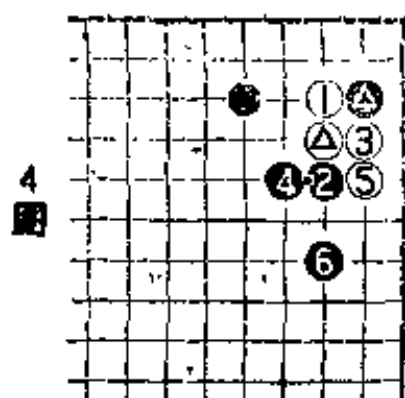
白1从外面挡，平安。至白5开拆，是大致两分的结果。

2图 (也是两分)

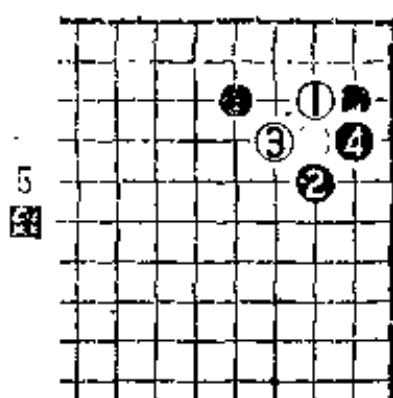
白1、3压长的下法，未必就抓住了黑▲这手棋的弱点。黑2扳、4长，以下至白11拆，也是两分的结果。

3图 (上当·1)

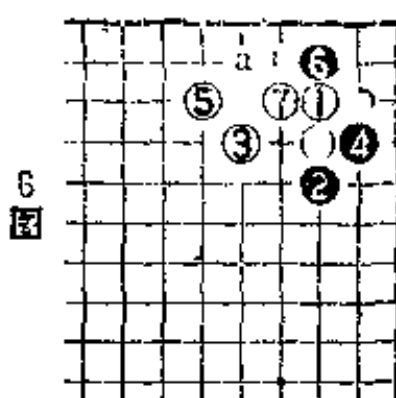
白的“第一感”是切断黑二子之间的联系。但是，白1尖不好，黑2长后，即产生出a位扳和b位靠的“见合”，白明显不行。



4图



5图



6图

4图 (上当·2)

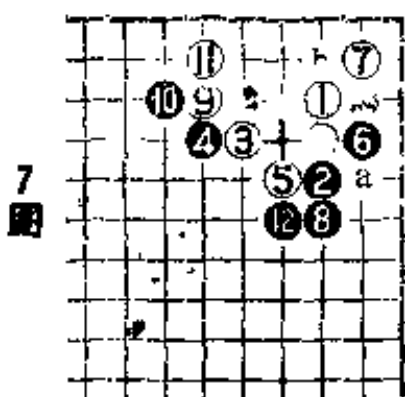
白1挡时，黑2靠是预定之着。白3拐，吃掉黑一子，黑4长，封住白棋。黑△与白△的交换，黑吃亏不大，并不足惜。

5图 (上当·3)

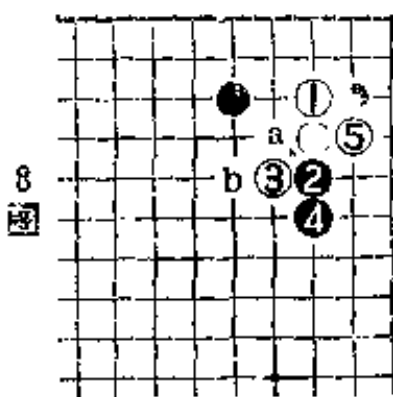
白不愿被封住，在3位笨长，黑4渡后，白心情上有点难受。白变作三角愚形，也许会成为黑的攻击目标。

6图 (白厚)

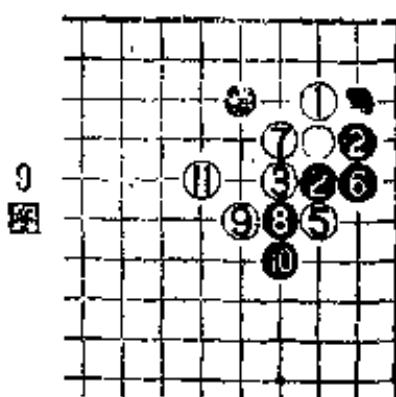
白3靠，是有力的反击手段。黑4渡过时，白5扳，即成为腾挪之形。黑6扳，白7忍耐地曲。黑若a位长，白就b位冲，产生出强大的厚势。



7图



8图



9图

7图 (黑巧妙)

黑4扳，待白5虎后，再6渡过，巧妙。至12拐，黑棋一下子坚挺起来。

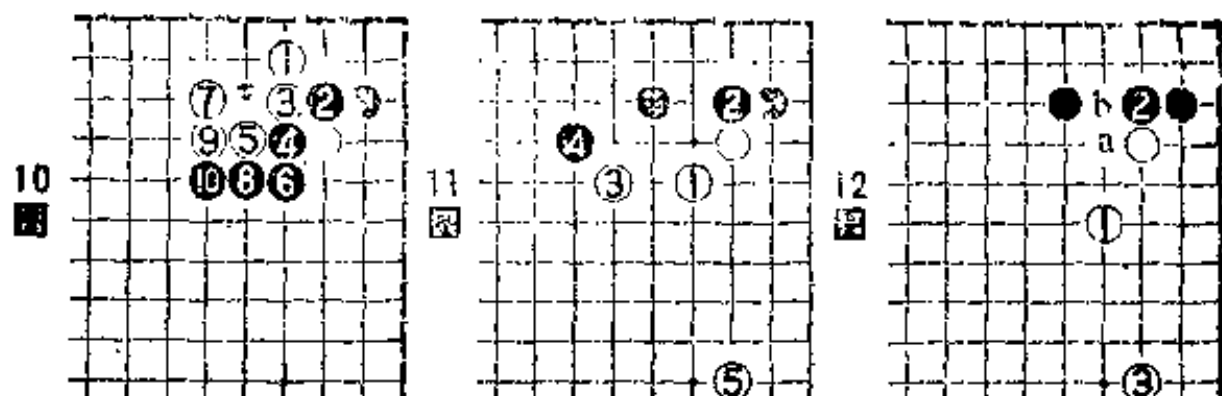
白7若在8位打，黑a位粘，即产生出12位断与b位扳渡的“见合”。

8图 (黑形重)

白3扳，也是有力的下法。黑4退，白5拐。黑若a位断，白b位就长，白十分可战。黑4是滞重的一手。

9图 (黑低位)

黑4渡过。白5打，7粘，黑8断。至白11的结果，黑并不能算成功。白成愚形，黑处低位，比较起来，白稍有利。



10图 (上当·4)

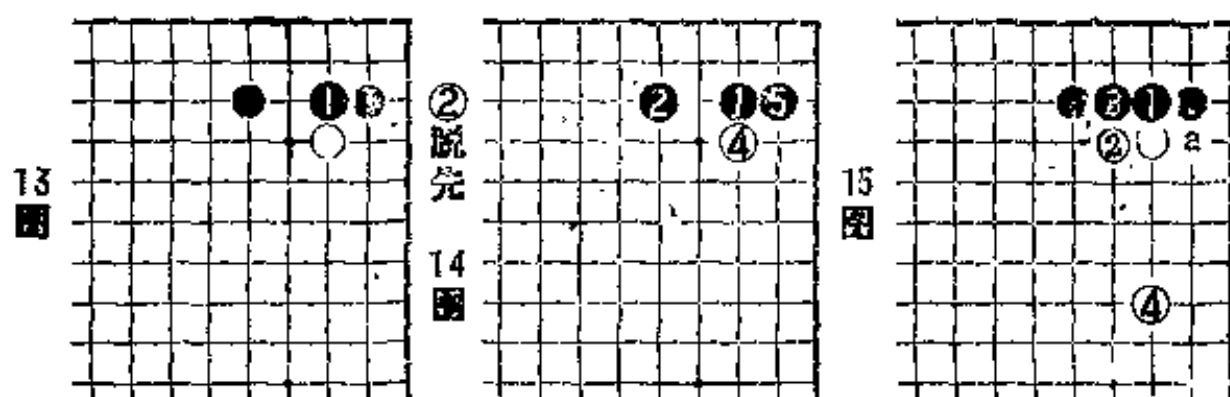
白1飞，黑2、4冲断。白5、7打，不得已。黑紧凑地8打10压，白棋难受。

11图 (没有打击恶手)

白1在外面尖，逼黑2渡过后，再3跳、5拆，是有力的下法。不过，并没有给黑的恶手以应有的打击。

12图 (避开·1)

白1飞，好手，胜过前面的下法。白3拆后，还有a位长逼黑b位接的权利。与前图比较，白形好；与1图比较，白的效率高得多。



13图 (避开·2)

白完全不理睬，脱先他投，也是打击黑骗着的好办法。黑不得不立即找机会在1位渡回。对黑棋来说，这个形比任何“缩角形”都要差。

14图 (剖析)

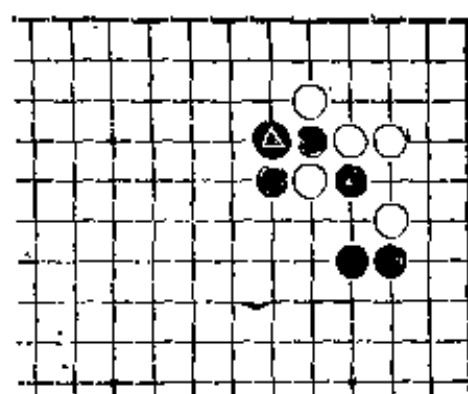
黑1、3，或3、1，作为缩角都嫌太小。何况白4碰时，黑5立下，又被白便宜。很明显，这是白好的形。

15图 (后续手段)

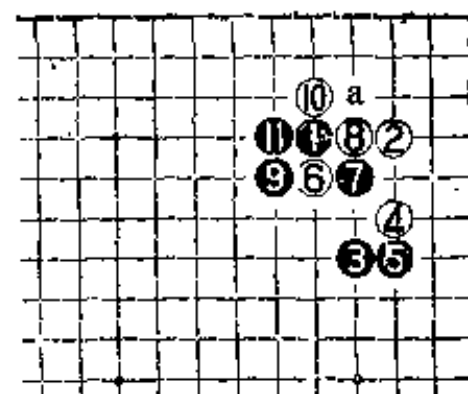
黑1补后，白可见机2长、4开拆，得到漂亮的棋形。与1图比较，白省略了a位的挡，更见轻灵。

第16型

双重骗着



〔第16型基本图〕白先



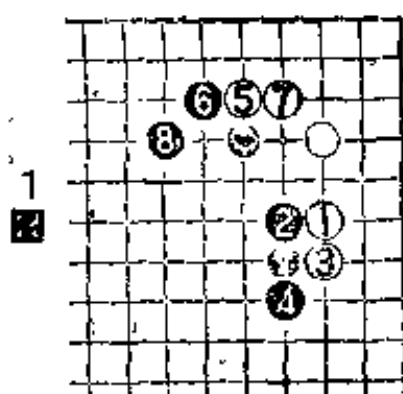
〔次序图〕

基本图（第二次骗着）

黑△粘，是为了破坏白期求简明的意图，再次将白棋引进难解的战斗。黑△这手棋（普通是提掉白一子），也许可以说是第二次骗着。第一次骗着，已经在第一章里进行了说明。

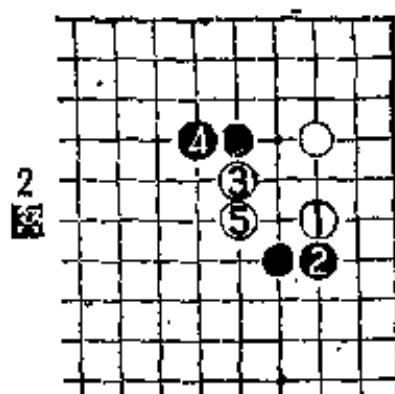
次序图（上面靠）

白4若于10位托，黑a扳断就是第一次骗着。白4跳、6靠这种下法，结果是……



1图（简明策）

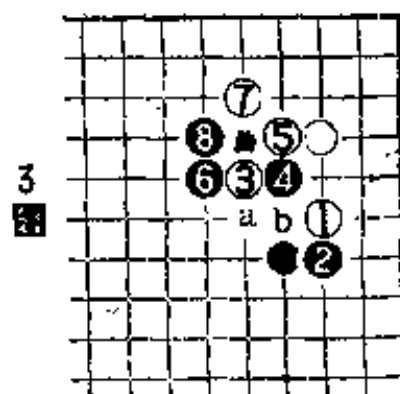
白1跳时，黑2上当。白3爬，以下至7退，先手取地，白无不满。也可以说白棋避开了黑走高目大斜意在乱战的意图。



2图

2图（出头）

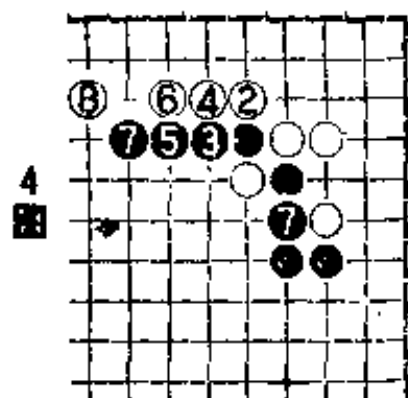
黑若2位挡，白3靠、5并出头后，即产生出来夹击黑上边或右边的“见合”。这是白棋可战的结果。



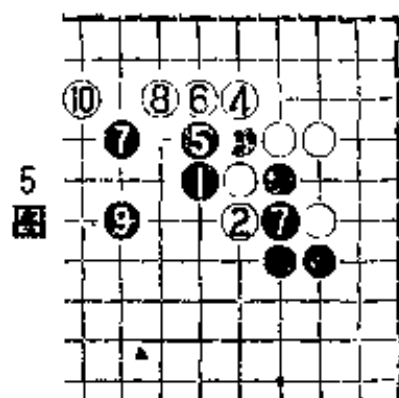
3图

3图（阻止出头）

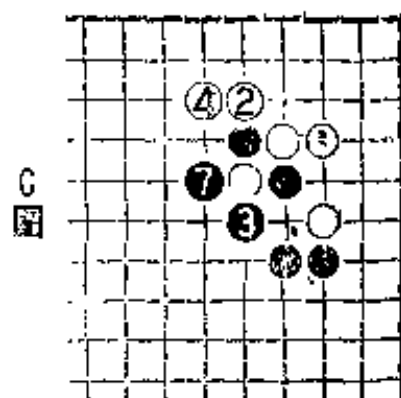
为了阻止白棋出头，黑4扳。白5断时，黑6打，希望白于a位长与黑b粘进行交换。白7打，黑8粘，至此，成为基本图的棋形。



4图



5图



6图

4图 (单粘)

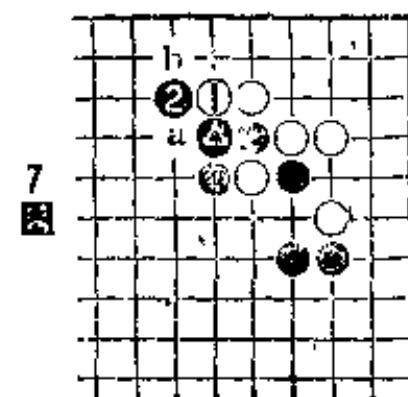
黑1单粘，也是一法。白2打至8跳，取得实利。白征子有利时，可在3位打，黑2位长，白4位强行挡下。

5图 (打粘手筋)

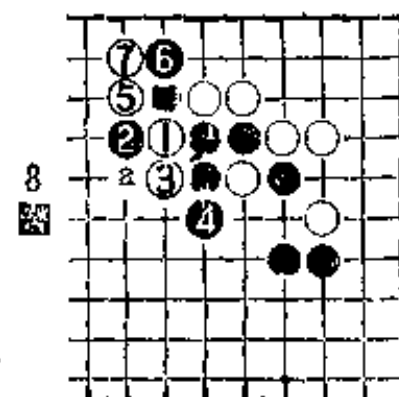
黑1打、3粘，使白棋走重，被称为“打粘手筋”。白4打至10跳，行棋告一段落。与前图比较，黑的外势更为厚壮。

6图 (定式)

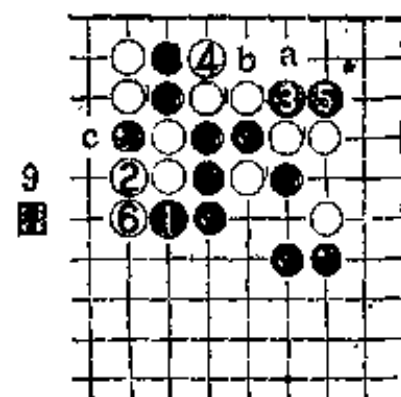
因此，黑1打时，白2立即反打，希望走成如图的结果。如果这样，白就避开了“高目大斜”的难解型，同时取得了平分秋色的结果。



7图



8图



9图

7图 (粘的意图)

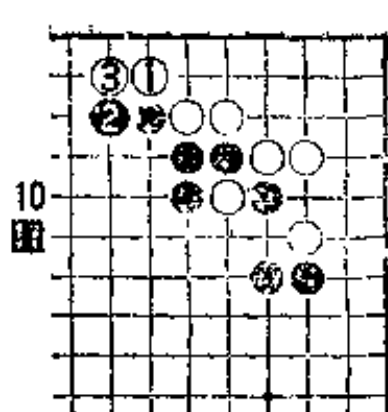
黑④粘的意图，就是白1爬时，在2位扳。这里白有两种应法：征子有利时在a位断；征子不利时在b位扳。

8图 (征子关系)

白1断时，黑2打。行至白7时，就要以征子对哪一方有利来决定成败。黑即使征子不利也可下，而白棋征子不利就不可收拾了。

9图 (转换)

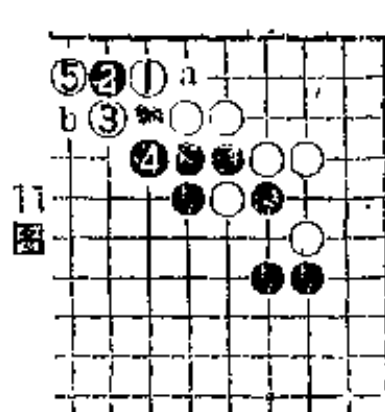
黑若征子不利，就1打、3断。至白6拐头，是互不吃亏的转换。白4若在a位打，被黑b位包打后再c位长，不行。



10图

10图 (下板)

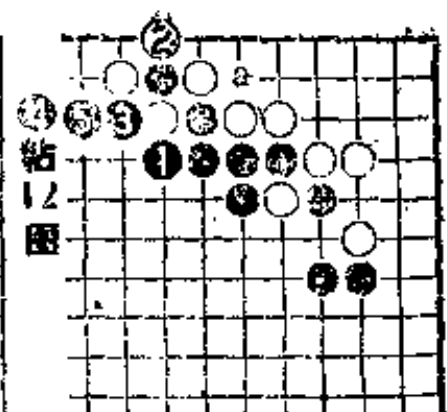
白征子不利时，只能从下面扳。黑2退，稍缓。



11图

11图 (连扳)

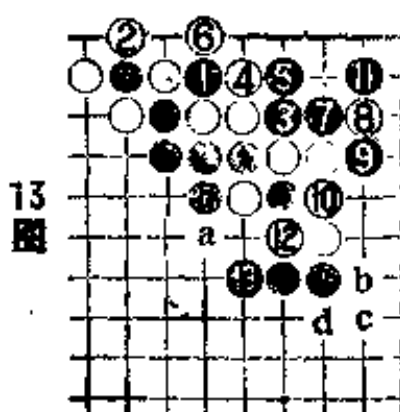
黑2连扳，是阻止白在上面行棋的手段。白3、5吃掉黑一子，进行反击。白5若在a位粘，黑就b位打，正合黑意。



12图

12图 (两分)

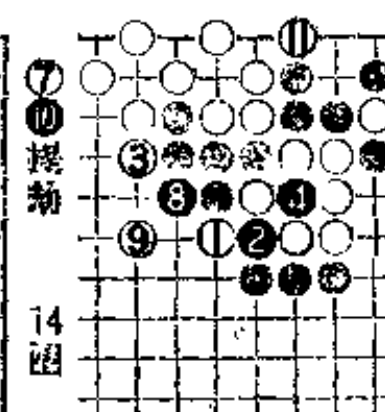
接前图。黑1打试白应手，是慎重的下法。白2不得不然。黑3打、5长后，形成外势对实利的两分结果。对黑棋来说，本图与10图孰优孰劣，是很容易判别的。白2若在3位粘，黑就a位打，然后施展次图的手段，白不行。



13图

13图 (难解的攻防)

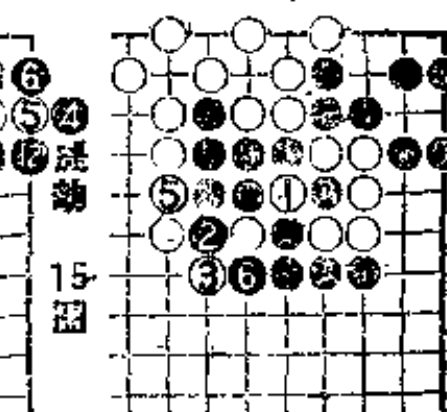
接11图。黑1打至7挡，是有韧性的手段。白8扳，寻求行棋步调。黑13若在a位长，经白b、黑c、白d，黑不行。



14图

14图 (打劫)

白1扳、3打，与黑棋进行“临时”劫争。白9枷，弃子取势。劫材白有利。

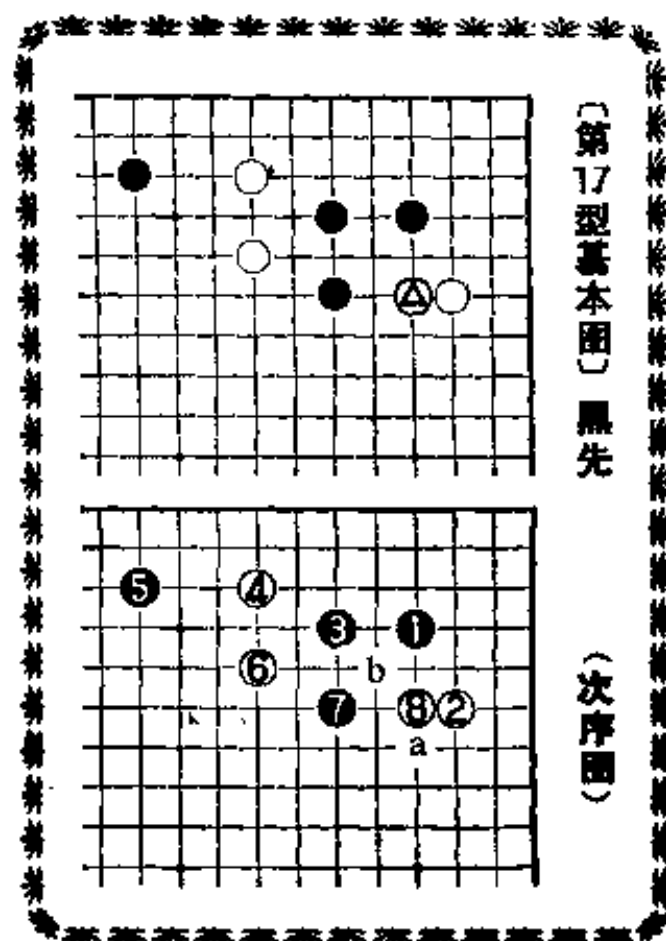


15图

15图 (白稍有利)

至黑6提，白先手封住黑棋，得到稍有利的结果。到本图为止的过程中，随时都可能面临危机，白棋必须慎重地落子。

第17型 意图明显

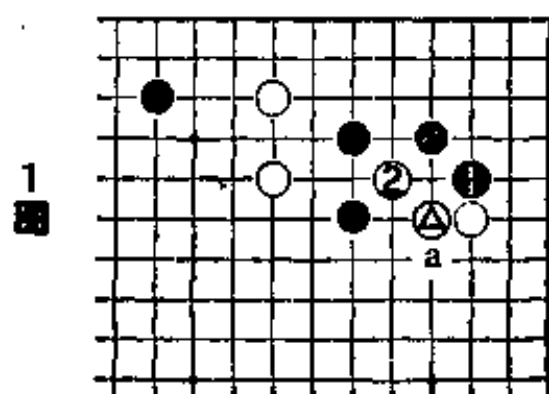


基本图 (瞄着角上)

白④的并，注重角上甚于右边的发展，是可疑的一手棋，看破了白棋的目的，黑可以将计就计……

次序图 (不仅是防守)

白③在a位尖，是通常的型。白③并，露骨地瞄着b位的觑。



1图

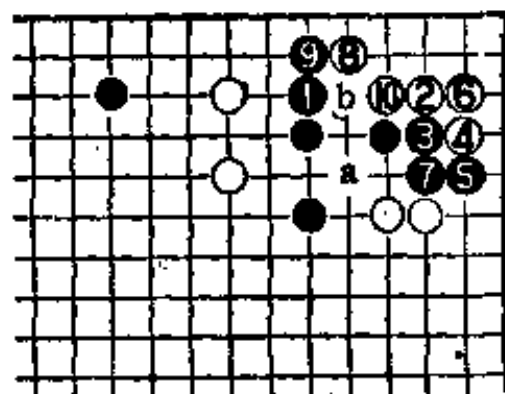
1图 (上当·1)

黑1尖顶，是白在a位防守时的下法。当然，即使在这个形里，白马上3位尖的下法也不成立。

2图 (上当·2)

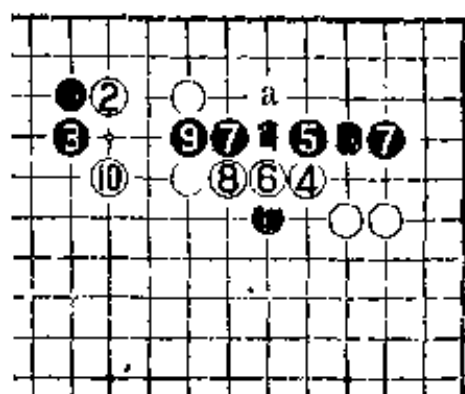
黑1立“玉柱”，消除了白a位觑的危险。但被白2点角夺去根据后，黑仍然吃不消。黑势必要3挡、5扳分断白棋。白10活角后，a位的尖仍然存在。整块黑棋将受到大规模的攻击。

黑1若在b位尖，白就4位飞，角上黑子凝成一团，被白棋步步紧逼。

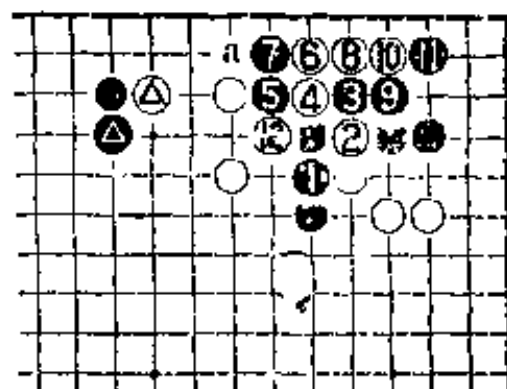


2图

3图



4图



3图 (上当·8)

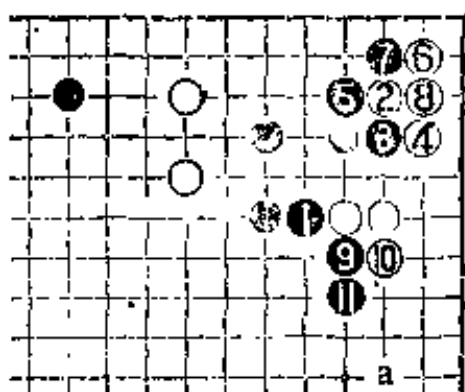
黑1立“玉柱”，解消白点三三的手段。白2碰，做好准备工作，然后4尖、6冲分断黑棋。至白10止，白连成一片。

黑5若下在a位（白6冲，黑8挖）还可以作战。

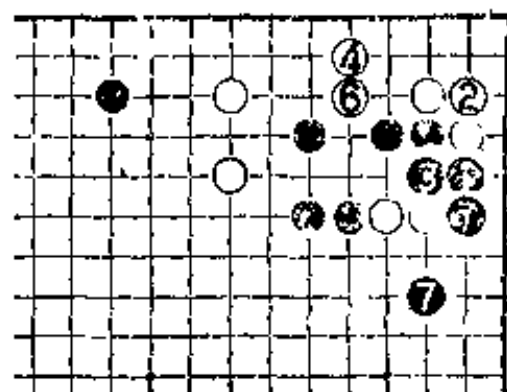
4图 (上当·4)

前图黑5在本图1位粘。白2、4冲断。黑5打，7挡下。白12断后，黑二子无法逃出，△与△的交换，防止了黑于a位拐出。黑5若在6位打，白就5位粘，黑仍然不妙。

5图



6图



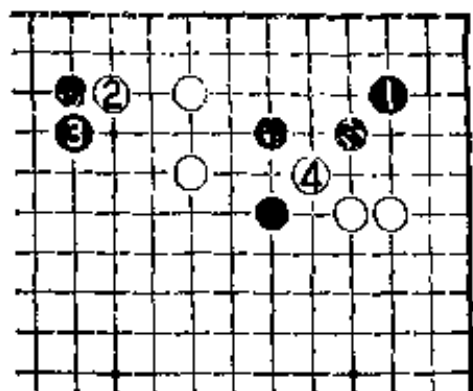
5图 (避开·1)

黑1顶，是有力的下法（即使白在a位一帶有子，也是一样）。白2点三三，黑3挡至7打，将白棋压至二线，然后9扳、11长，压迫白棋，于是，右边白二子就漂浮起来。

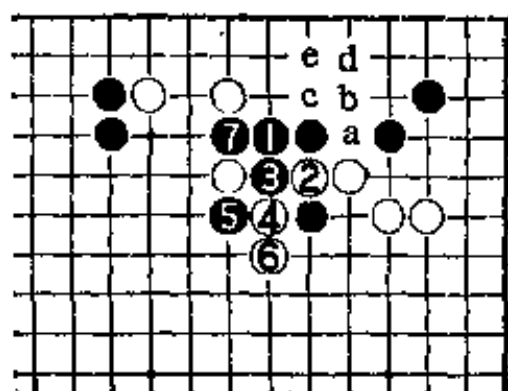
6图 (避开·2)

前图黑5也可在本图1位扳。白2扳、4飞，求联络；黑5夹，白6补，黑7拐，制住白二子。这个形，黑的姿态不错。

7



8



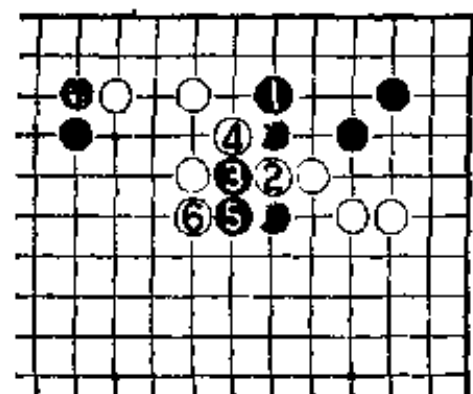
7图 (避开·3)

黑1尖，也是有趣的下法。与其害怕被分断后缺乏效率，不如从被切断之后的棋形来考虑怎样构成在整体上容易作战的阵势。白若要切断黑棋的话，仍然是2靠、4冲，但是……

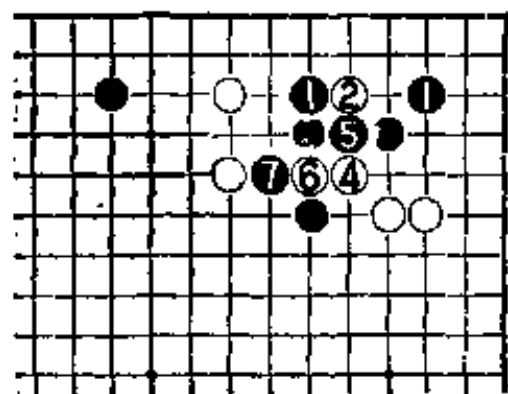
8图 (避开·4)

接前图。黑1并是沉着的好手。至黑7，白难下。黑1若在2位粘，上当；经白a、黑b、白c、黑d、白e，角上黑形很拘束。

9



10



9图 (穷屈)

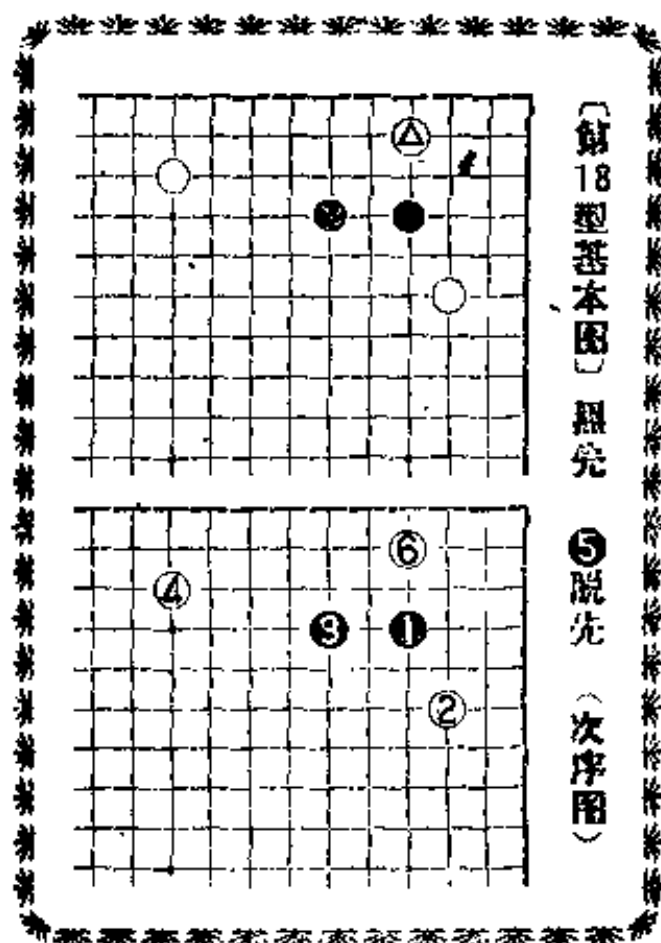
前图黑1在本图1位立，上当。白2冲时，黑3挖，至白6压，黑穷于应付。

黑3若下在4位，白当然在3位粘，这样，白的外壁变得十分强大。

10图 (送子)

黑1尖时，白若2点，黑3挡就很充分。白4、6冲，黑7挖断。由于白2与黑3的交换白损，与前图比较，黑可战。若害怕被切断，黑3于5位粘，就上当了。

第18型 搅乱内部

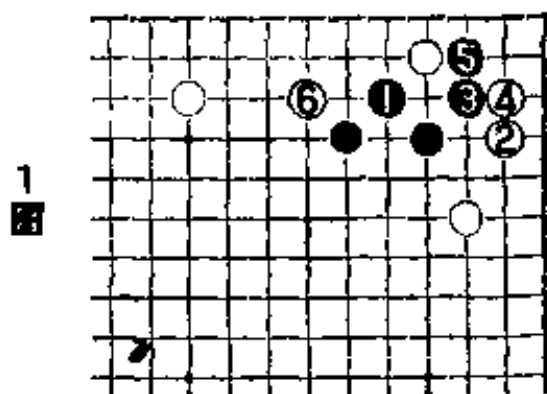


基本图 (大胆的伸腿)

白△伸退，既包含了左右“见合”，又包含了弃子意味，是很难对付的突入手段。

次序图 (右边如何)

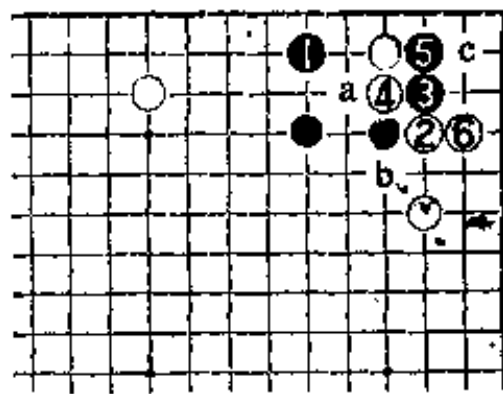
黑5一般是在右边某一点夹击白棋。白棋在右边有开拆余地时，黑的应手当然也就有所改变。



1图 (上当·1)

黑1虎，是想同时阻断白上边和右边的归路。但是，白突然改变了态度，2、4先手利后，再6拆，得多失少。黑达到了吃掉白子的目的，却变成了凝形。

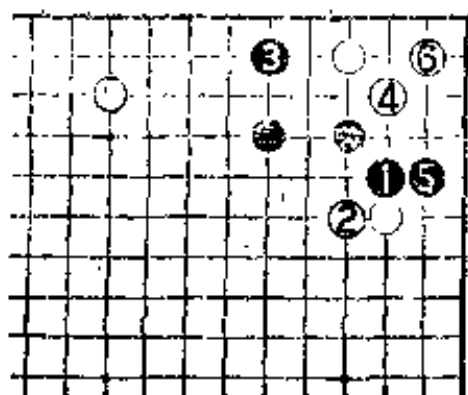
2图



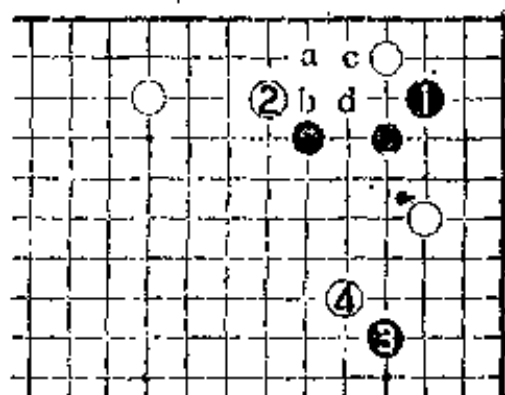
2图 (上当·2)

黑1跳，只挡住了白上边的归路。白2托、4断，是严厉的“先弃后取”下法。黑5挡，白6立下。此后，黑a位紧气时，白b位打，黑粘，白再c位夹，黑成凝形。

3图



4图



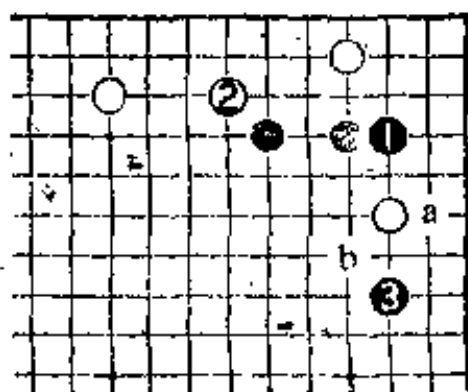
3图 (上当·8)

黑1凑合着先尖顶一下，然后3跳，挡住了白的归路。但是，角上很不干净，白4尖，黑怎么也吃不掉角上的子。勉强凑合之誉，必定留有“后遗症”。

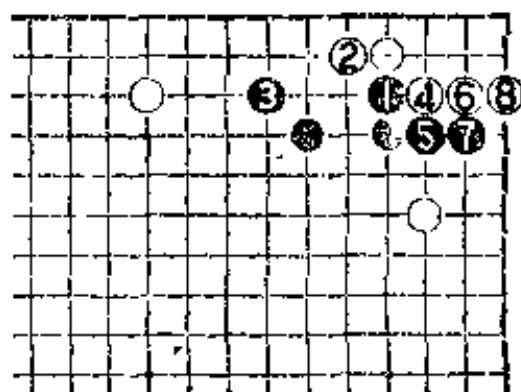
4图 (难解的战斗)

黑1尖三三，逼白2渡过，然后3夹，是可以考虑的下法。白4立即象步飞出，至此，双方进入难解的战斗。黑若急于在a位点，白就b位冲，黑c退，白d挡，经这几手交换，d的位置上有了白子，黑不行。

5图



6图



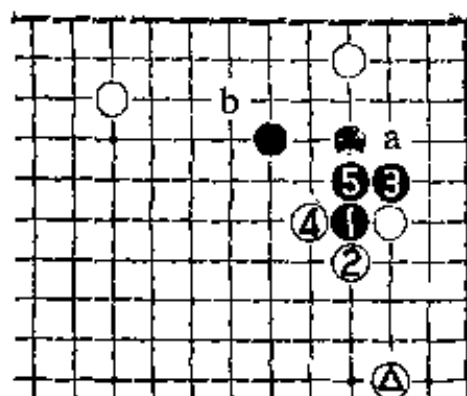
5图 (黑缓)

若黑对前图的战斗没有信心，可采用本图1立“玉柱”、3夹的坚实下法。黑计划从a位渡之前，白有可能先b位尖出。若黑对本图仍然没有自信，黑3这着棋也可考虑下在b位。

6图 (避开·1)

黑1顶，是最强的抵抗手段，同时又是“形”。白2长，黑3尖分断白棋。至白8止，白取得了角上实利，左右两子却变得软弱无力。

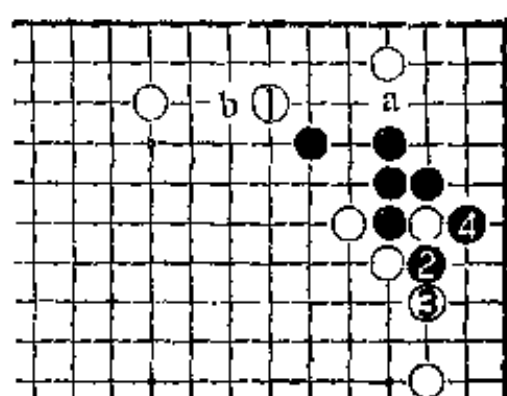
7图



7图 (避开·2)

白有△位的开拆，黑若仍象5、6图那样下，就无法从右边夹击白棋。在这种局面下，黑1压、3挡的下法简单而实用。黑3即使在4位长，经白3，黑a，白b后，也并不窘迫。

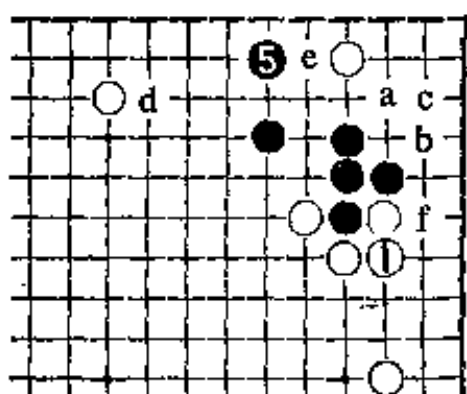
8图



8图 (白子数多)

接前图。白1飞回。黑2打、4提，成为安定形，并瞄着白的薄弱之处。黑于a位顶即可围住角地；黑于b位靠冲击上边白棋也是有力的下法。在白子数多的场合，黑取得这样的结果，十分满意。

9图

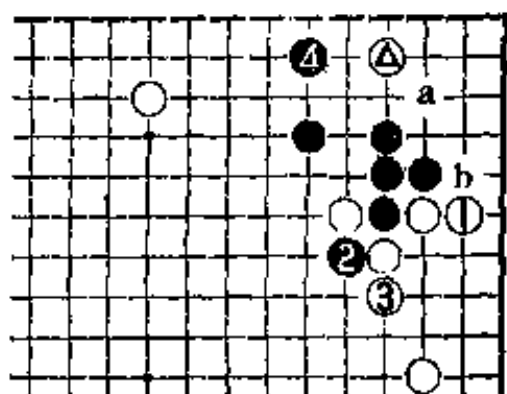


9图 (留神白的残子)

白1粘，补强右边。黑2跳，分断白棋。这种下法，白右边不充分，而且角上也不易活动。

白a尖，黑b尖，白c挡时，黑若立即动手，角上大致形成劫杀。但是，当黑在d位碰加固外面后，白e的顶没有作用，黑于f位扳，角上白棋就净死了。

10图



10图 (不注重角)

白1立下。黑2、4下在外面，不坏。以后，a、b两点见合，黑乐意。

白△时，黑若看轻角上小利，就不会上当。

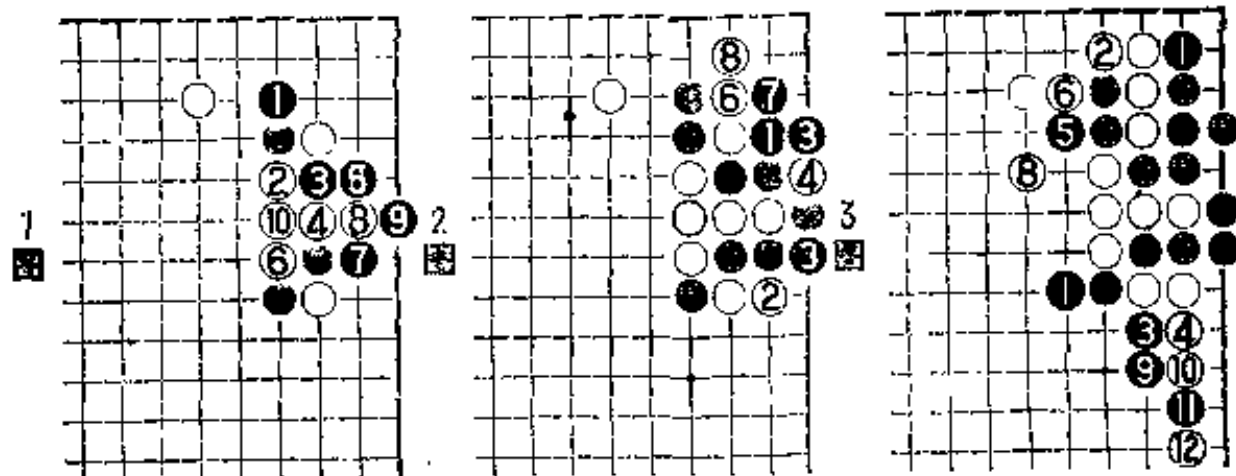
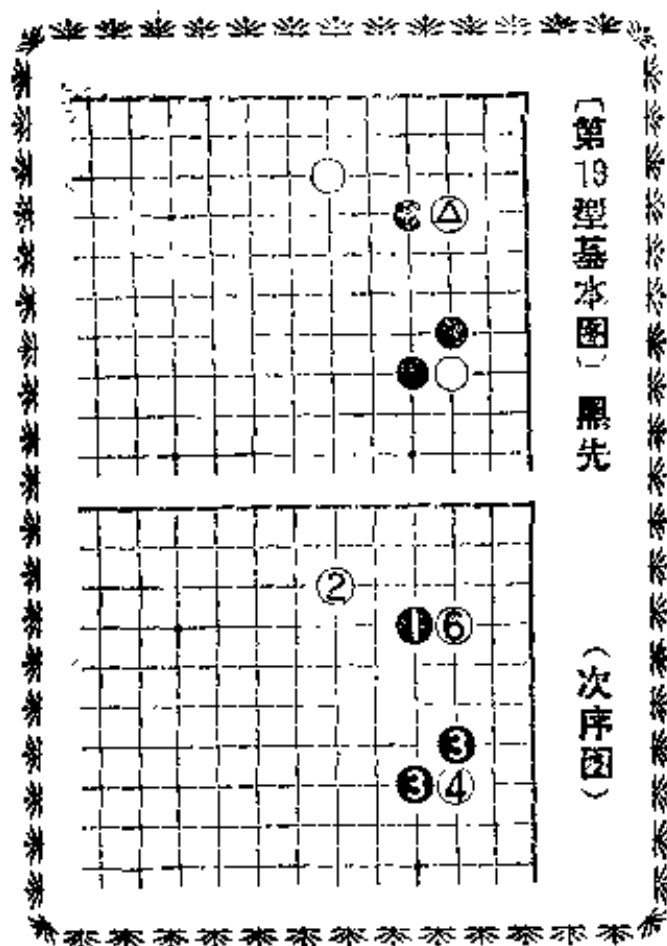
第19型 不寻常的骗着

基本图 (不可怕的着手)

白④靠，是令人吃惊的骗着，但倒霉透顶才会在这里上当。这是说，黑随时都可以将计就计得到可下的棋形，只有愚笨的人才会一直上当。

次序图 (碰、靠)

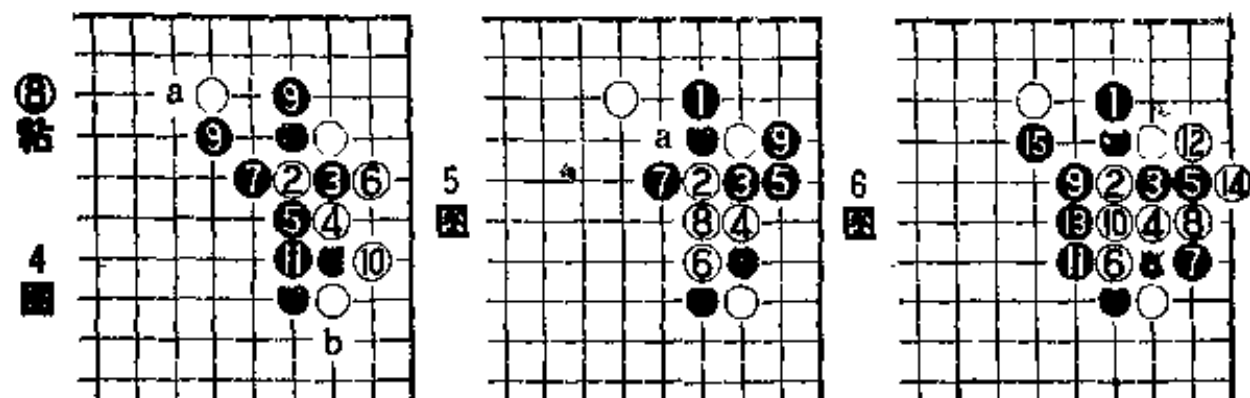
白4碰，紧接着又6靠，这种杂乱无章的下法，怎么讲也没有道理。



1图 (上当·1)
黑1长时，不能说黑是上当形。但是，黑3以下，越走越苦，至白10粘，黑完全掉进陷阱。

2图 (上当·2)
接前图。黑1打，进行顽抗。白2打、4扑、6长，瞄着黑的“接不归”。黑不得已于7位打。

3图 (上当·3)
黑1挡，顽抗到底。白2挡，先得上边利益。在右边的对杀中，黑若没有别的援军，则不能吃掉白棋。



4图 (避开·1)

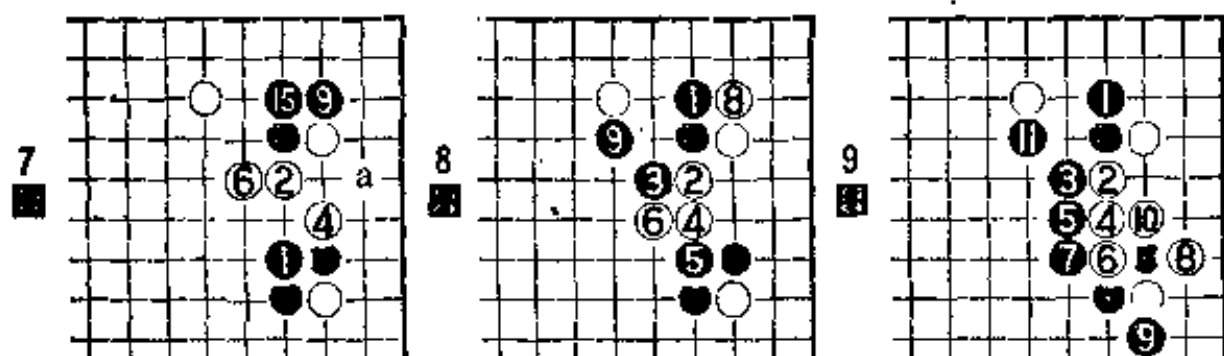
黑1长。即使在白4打时，黑5抱打，也可避开不利的结局。黑9整形后，a、b两点“见合”。

5图 (大致不坏)

即使被白6断打，黑也还有7、9的余地。由于存在着a位的断点，这个结果黑稍稍不利。走上受骗的道路后，若保持冷静，仍然可以得到大致不坏的结果。

6图 (渐渐困难)

白8冲后，黑9、11再“脱身”，就晚了。至黑15的结果，黑明显不利。随着手数的渐渐增多，“脱身”变得困难了。



7图 (黑穷屈)

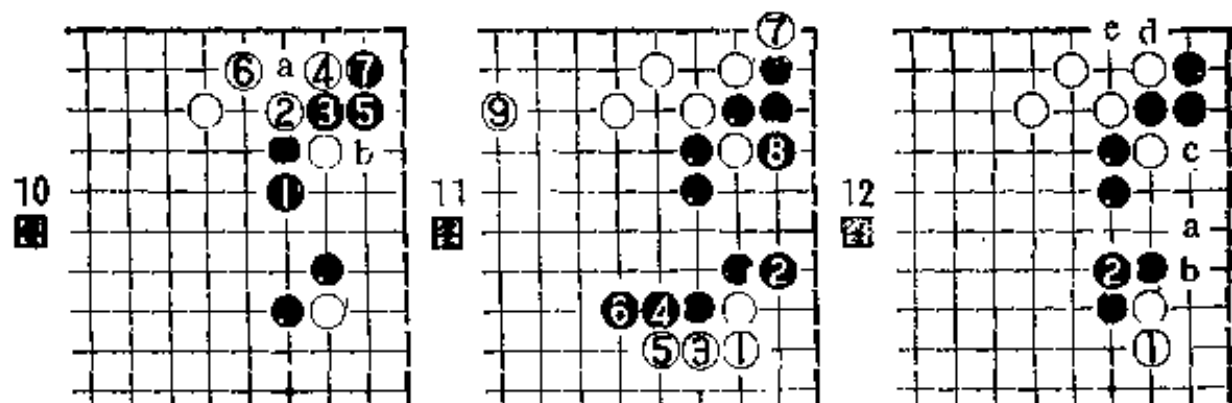
白2扳之后的另一种变化。黑3拐。白4、6阻渡后，黑找不到妥善的对策，白4若单在6位长，黑有a位飞的手段。

8图 (左右分离)

黑3上扳、5粘，是一种行棋步调。但白6拐出后，黑棋难受。

9图 (避开·2)

黑5挡，好手！至黑11虎，黑厚实。不管怎么说，这是黑十分可下的结果。



10图 (上当·4)

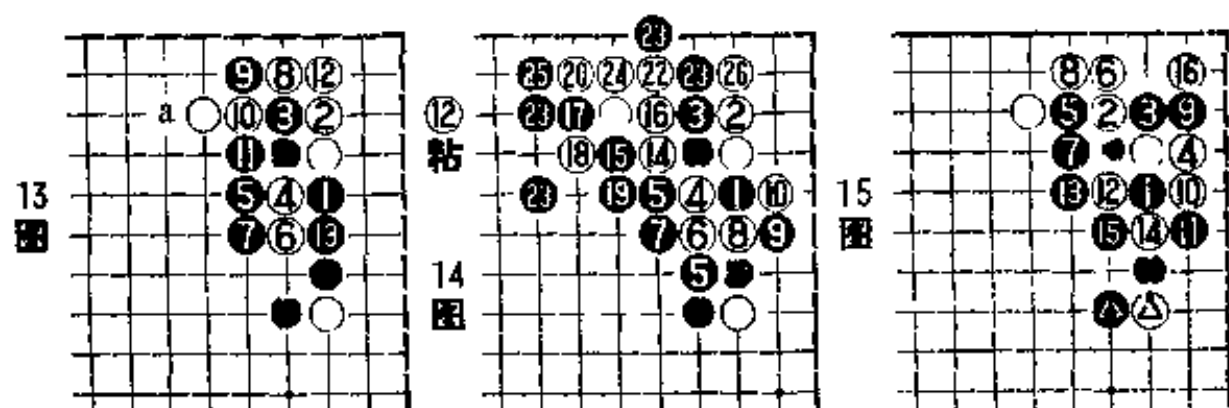
黑1退，很平稳。但白2以下的进行，黑被利，且落后手，难受。白6若在a位粘，黑就b位打，这是所谓“正形”。白选择“虎”的下法，与其后续手段有关。

11图 (上当·5)

接前图。白1退，黑2立下。白3、5连压得利后，再7扳、9折。如果是分先对局，黑因成为凝形，明显上当。

12图 (上当·6)

黑2粘，不给白以行棋步调。但是，由于白有a至e挑起劫争的后续手段，这是“味恶”的下法。



13图 (避开·3)

黑1紧凑地板，消除了被利的可能，同时可以期待简明的结果。白2长，黑3挡。白8渡时，黑9扳，然后13位补，瞄着a位的靠。

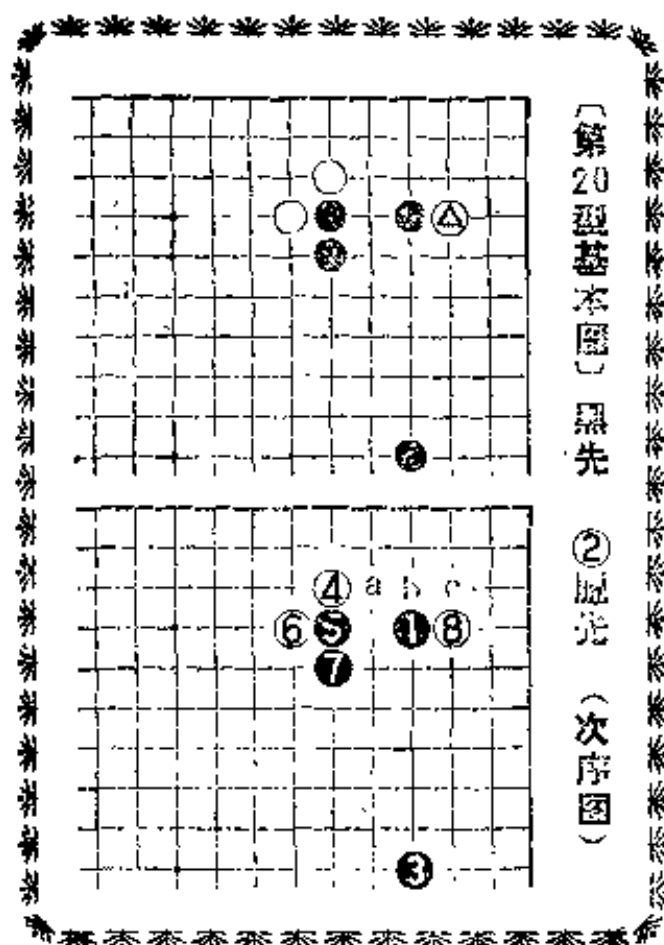
14图 (避开·4)

黑7挡时，白8冲出。黑9滚打，然后13位立下。白14断，黑15以下愉快地弃子。至黑27枷，白反而陷入泥潭。

15图 (避开·5)

黑1扳时，白2反扳。至白16，若没有△与△的交换，是定式。而有了这个黑棋得利的交换，白就明显失败了。

第20型 定论有疑问



基本图 (贪婪的着想)

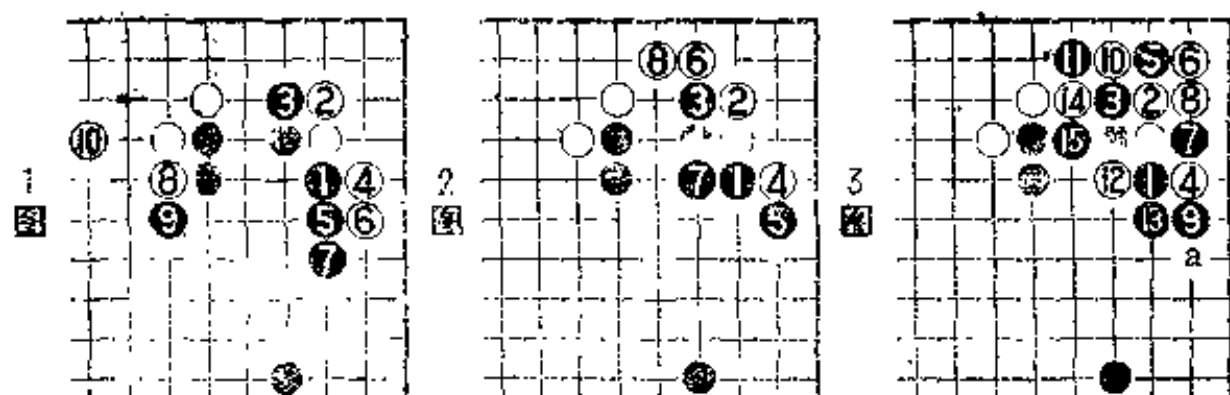
白△托，既想保留上边的手段，又想从根本上破坏右边黑地。由于其想法零乱，黑只要应对得当，就可使白棋露出破绽。

次序图 (深入的托)

黑7退时，白8深入地托。白8这手棋，一般是下在a、b、c等处。

1图 (上当·1)

黑1扳，看重右边的模样。白2退时，黑3挡上当。至白10跳，黑无趣。



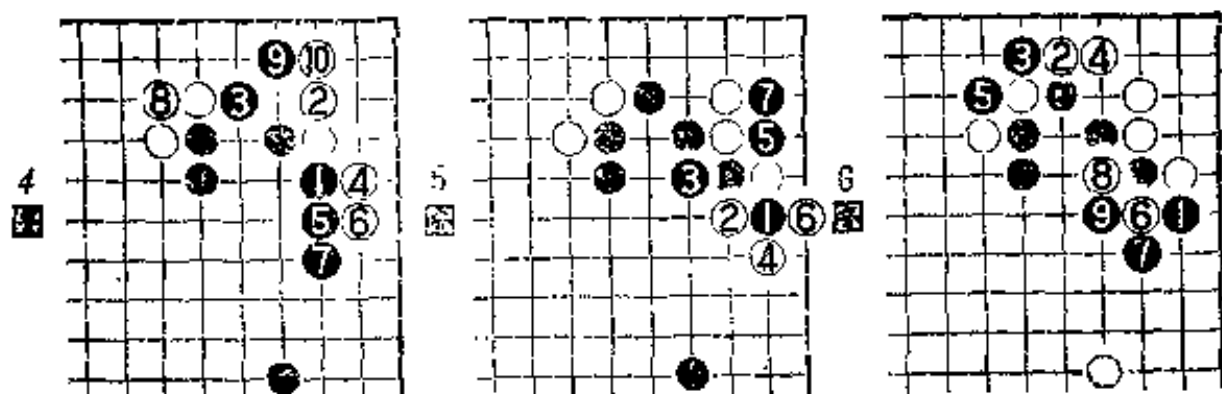
2图 (上当·2)

黑5连扳，也无济于事。白6、8渡过，最大限度地掏了黑空。

3图 (避开·1)

黑5扳，是有力手筋。这样，就破坏了白的意图。至黑15止，白棋不行。

白6若在13位打，经黑12、白a、黑6，仍是白难下。



4图 (大致两分)

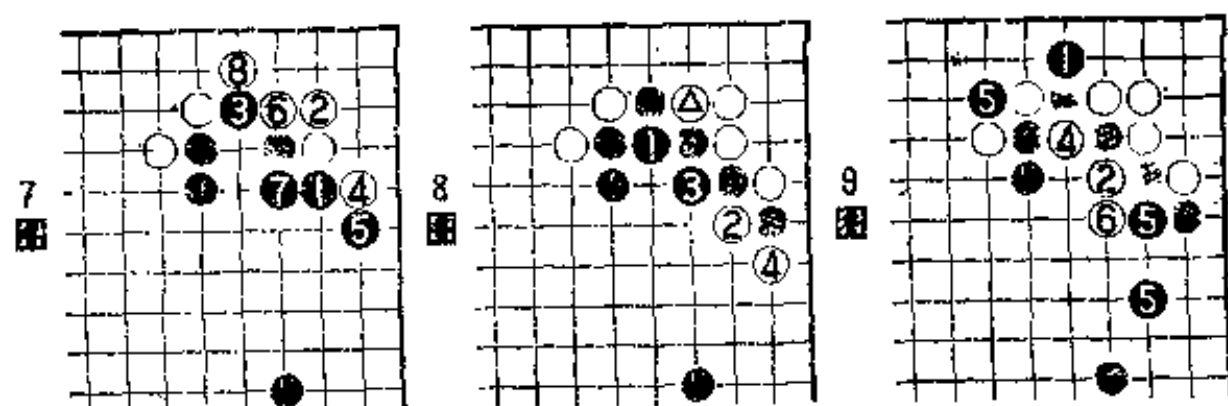
黑8虎，隔断了白的联系。但是，被白4、6先手掏空，然后走到8位的粘，没有什么理由说黑棋好。

5图 (连扳)

前图黑5在本图1位连扳，白2打。至黑7爬，黑吃掉白二子，如愿以偿。

6图 (反击)

白2扳、4退定形后，虽可回头于6位断吃，但黑5提掉一子既厚又大，并且有7、9打缠住白棋的手段。这是黑棋好的结果。



7图 (上当·8)

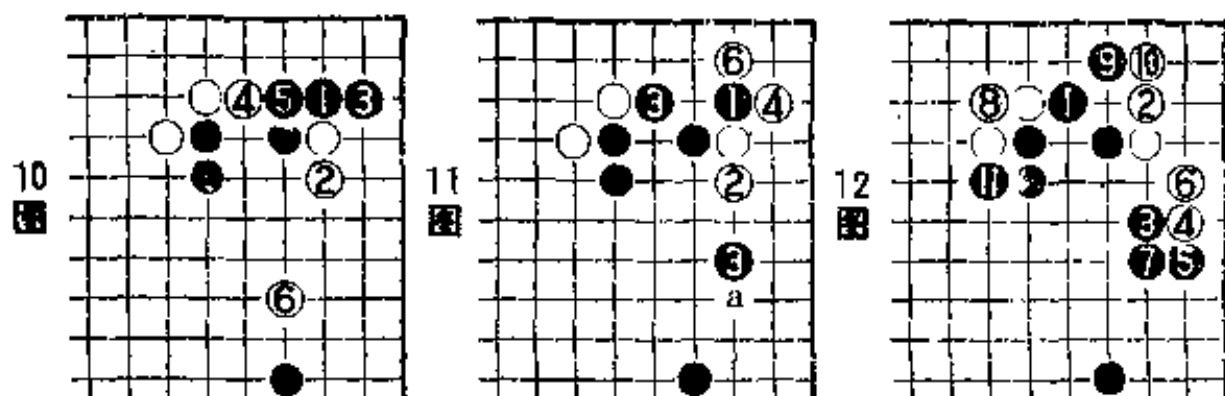
黑5连扳时，白6挤，是“苦心”的一手。黑7粘，解消双打，上当。白8渡后，又形成与二图大致相同的结局。

8图 (上当·4)

黑1粘，希望既防渡又防双打。白4打后，因有△一子存在，黑不能象三图那样吃掉白棋。

9图 (避开·2)

黑1立下直做了就地阻渡，让白2、4提掉一子，是有趣的下法。黑5打，上边形厚。至黑7跳，黑左右得手，而白棋还没有活净。



10图 (混战)

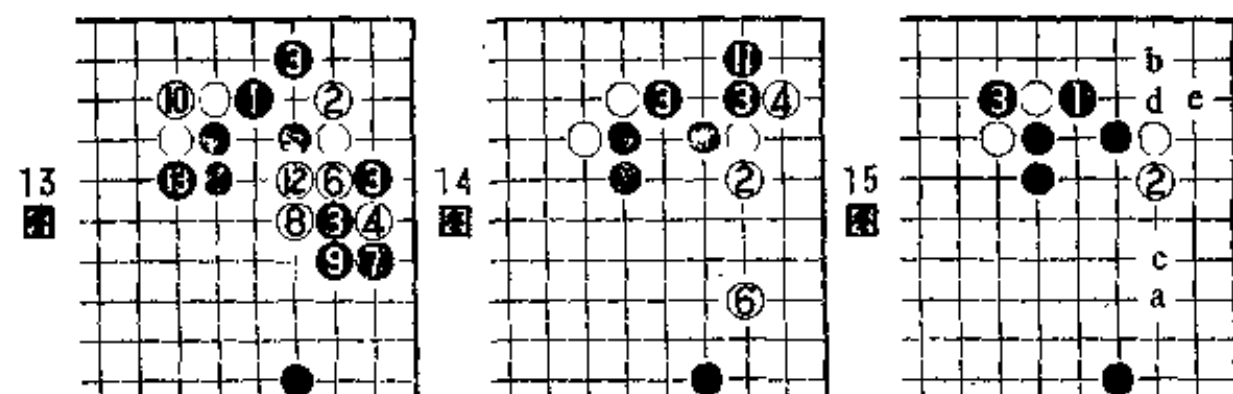
黑1于内侧扳，是以攻逼为主的一种下法。黑3立下时，白4长、6拆，虽然走到了两边，但黑可继续攻击白棋。这是黑可下的形。

11图 (上当·5)

白2退时，黑3虎。白4扳，黑成为上当之形；黑5若在6位长，白就5位开拆。这是白预期的结果。

12图 (避开·3)

黑1虎。白2长时，黑3拦是手筋。至黑11拐的结果，与4图比较，黑明显有利。



13图 (避开·4)

白4托时，黑5扳也是可行之法。黑13拐头，对白实施缠绕攻击，明显黑优势。

14图 (上当·6)

白2退时，黑3挡，就成为与11图相同的上当之形。

15图 (避开·5)

黑冷静地单在3位打。此后，白若a位开拆，黑就脱先他投；黑若在角上行棋，b位飞是“形”。黑8若在c位逼，白就b位跳，黑3位打，这与11图比较，只是少了黑d、白e的交换而已。

第三章

正面突破



知识就是力量。对手下出的骗着，若自己十分熟悉，当然就可以正面迎击并粉碎之。此外，若相信自己的算度，而周围情况又于我有利，也能通过战斗粉碎对手的骗着。

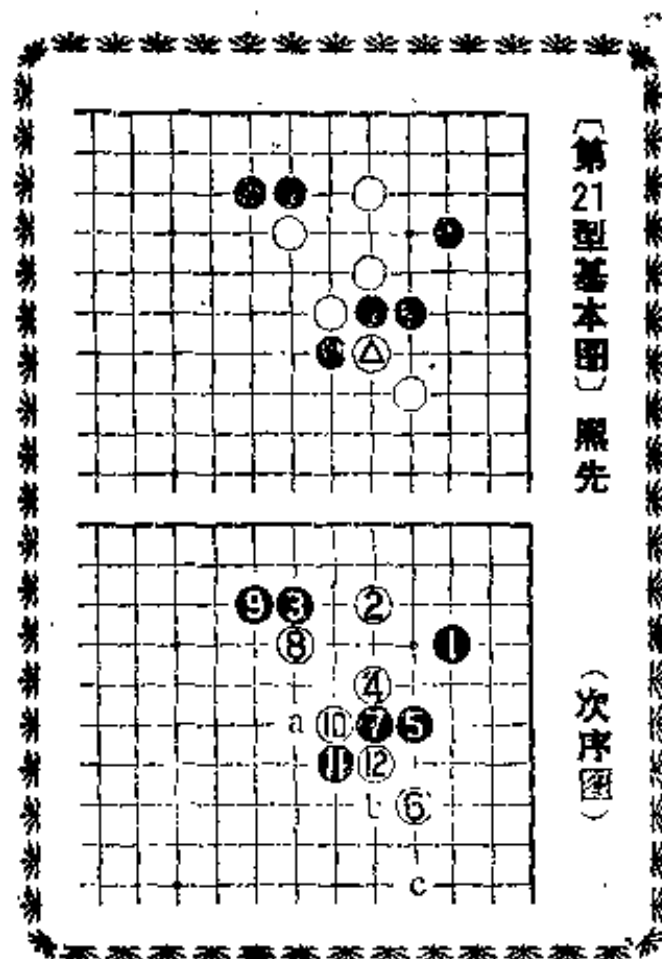
本章的中心问题，是说明如何通过战斗来粉碎骗着。若即使按对手的意愿进行，也能指望得到好结果，又何必逃避呢？运用研究的成果和具备的实力，就可堂堂正正地越过陷阱。

正面进行战斗，偶尔也可能失手。但是，这样就有了宝贵的经验，比起一味逃避以求好结果来说，更有利于棋力的提高。

经过思考而失败，比起逃避而成功，要有价值得多。

第21型

名人战型



基本图 (意在中央战)

白④尖断这着棋，曾在名人战的挑战赛中出现过。现在认为稍稍无理，已不多见。但是，若不知道对策，仍然会陷入圈套。

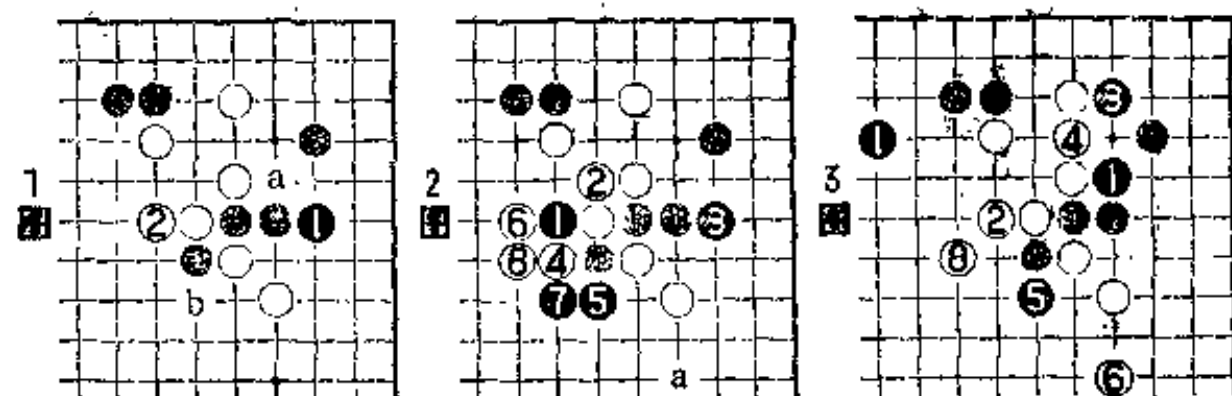
次序图 (省略长)

白12在a位长，黑b位虎，白c位跳，这是极普通的下法。马上切断黑棋，就成为难解形。

1图 (上当·1)

黑1坚实地立下，防白a位冲，是缓手。白2长，产生出b位征和上面夹的“见合”，

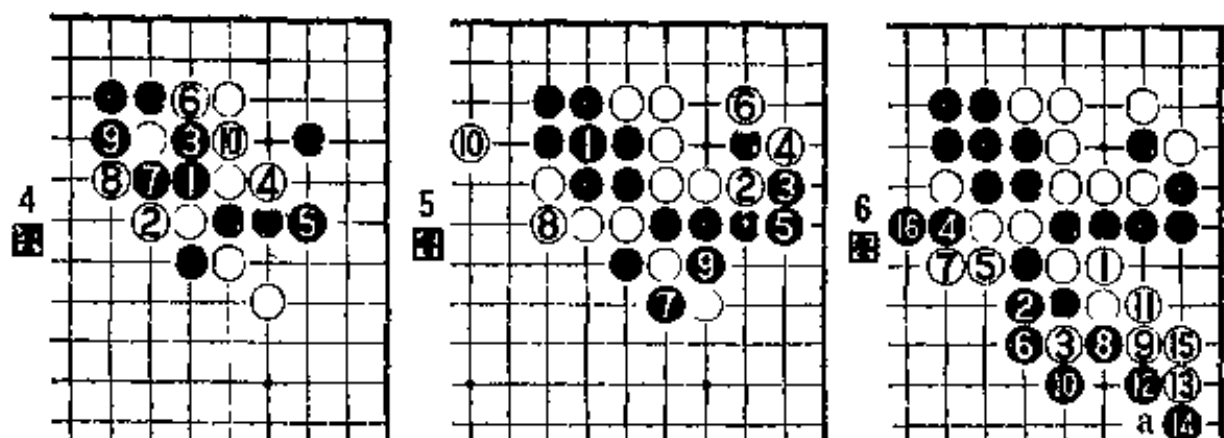
2图 (上当·2)



黑1打，使白成为愚形，再3位立。白4、3打，吃黑一子后，仍然有a位跳与上边夹的“见合”。

3图 (白好调)

黑1拐回，强硬地顶住白棋。至白8止，虽不能说黑明显的不利，但白如愿以偿挑起了中央战，是好调。



4图 (上当·3)

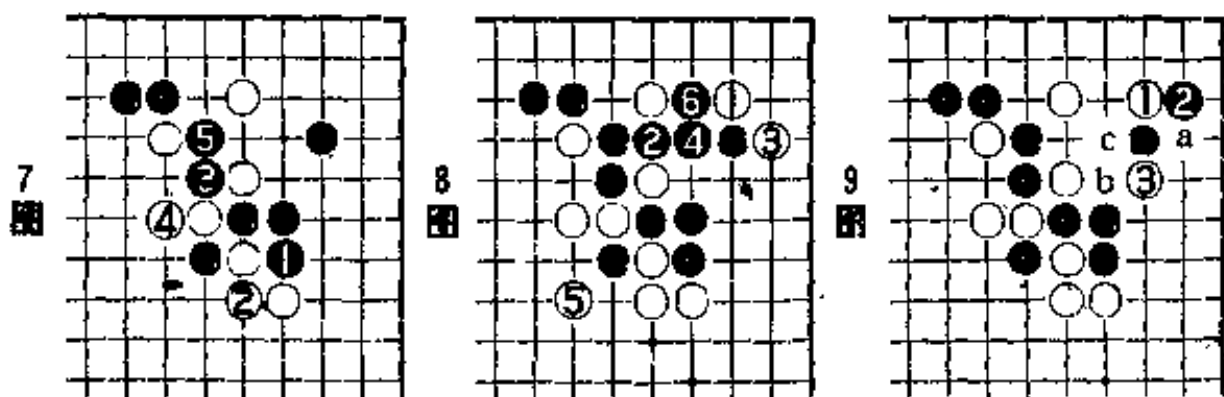
黑1打3冲分断白棋，是最强应手。白4冲，以下至10打定形。

5图 (上当·4)

接前图。白2冲、4断，取得角地。黑7打时，白8粘，逼黑9提后，再10位飞压迫黑棋，愉快。上面黑子凝成一团，腾挪困难。

6图 (白过分)

前图白8在本图1位粘，过分。黑2粘，以下至16止：黑左右皆得，且a位粘是先手，黑有利。



7图 (避开·1)

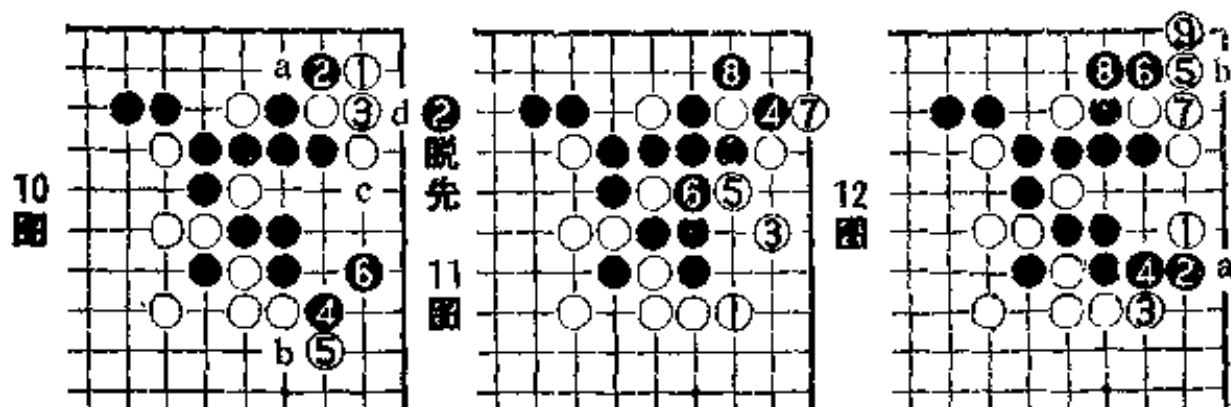
黑露骨地1位打后，再3、5分断白棋，就防止了4图中白的包打手段。这是此时最好的应手。

8图 (避开·2)

接前图。白1托，在角上腾挪。黑2冲、4粘，是坚实的下法。白5枷，黑6冲，形成势力对实利的结果。白在角上有后续手段，但若活角，就会削弱外势。因此，本图是黑棋好。

9图 (上当·5)

白1托时，黑2扳。白3夹后，黑无法动弹。黑2若在a位立，经白b、黑3、白c，黑仍然难于措手。



10图 (角的余味)

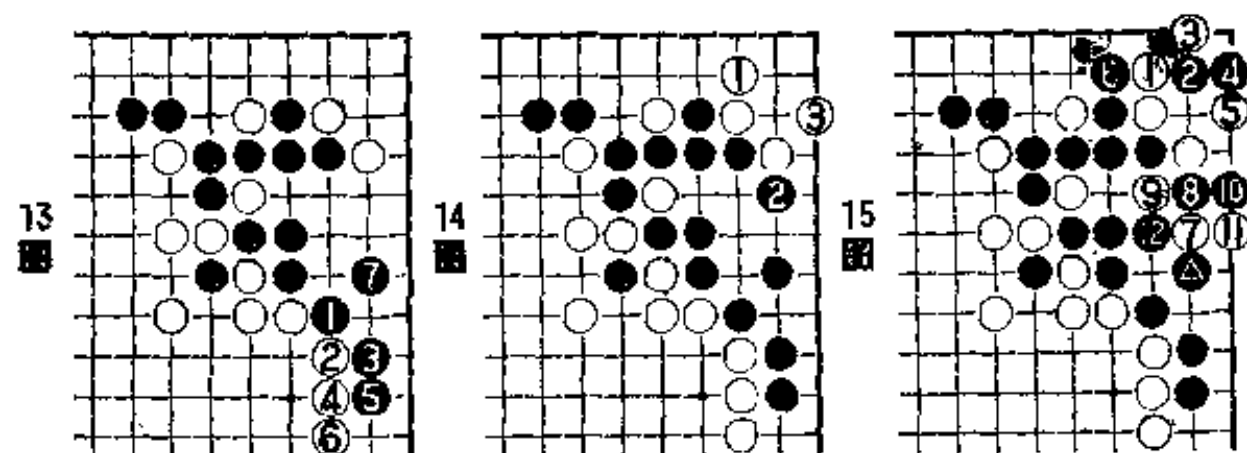
接8图。白1虎，角上成活形。黑4扳、6虎后，a、b两点“见合”。白1若在2位立，经黑c、白d，角活得太小。

11图 (强化外势)

白1立，强化外势。黑若脱先，白有3以下的先手便宜。

12图 (中途半端)

白1跳，黑2挡。白3先手便宜后，再5位虎活角，是高效率的下法。不过，因黑有a位立的先手便宜，黑的厚味又加一分。黑a位立时，白若脱先，黑就b位点，白死。



13图 (轮黑走)

接8图。白脱先。黑1、3连扳，严厉。至黑7虎，角上余味尽消。

14 (活形)

本图是白期待的结果。但是，黑不会在2位挡。

15图 (死形)

白1长时，黑2靠是手筋。白7做眼时，黑8挖，△子恰好发挥作用，至黑12打，白死。

比较11图和13图，可以看出黑的后续手段严厉得多。这是8图黑有利的理由。

第22型 从正面开始

基本图 (避开)

因上边有种种利用，白在△位靠。黑若消极应付，不可能避开白的算计，只有正面迎战，才能奏效。

次序图 (过头的手筋)

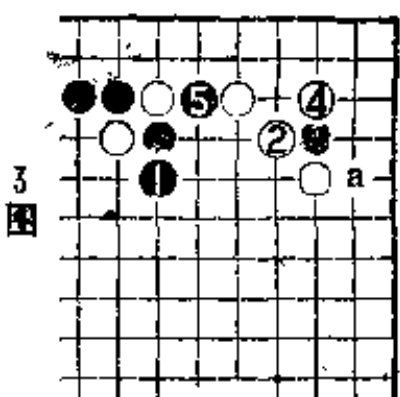
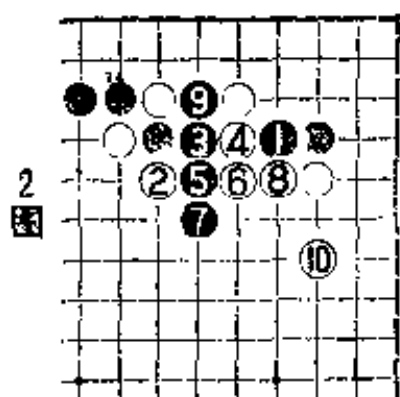
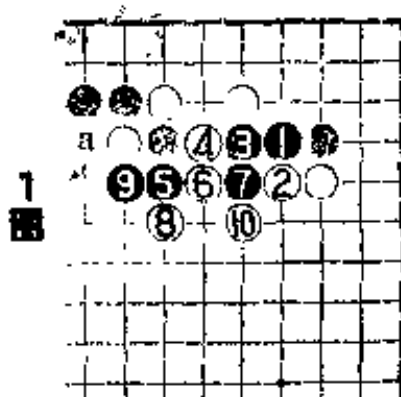
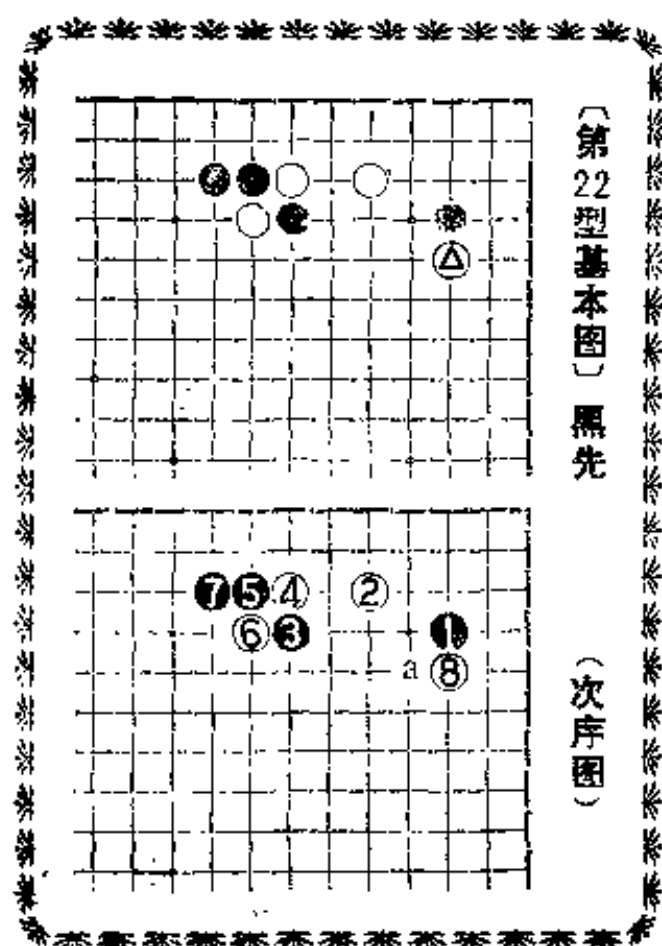
白8的靠，巧妙有余而根基不足，无理。现在认为，这手棋只好在a位飞压。

1图 (上当·1)

黑1长，上当。白2贴、4打，巧妙。至白10挡，黑被封住，大坏。

2图 (上当·2)

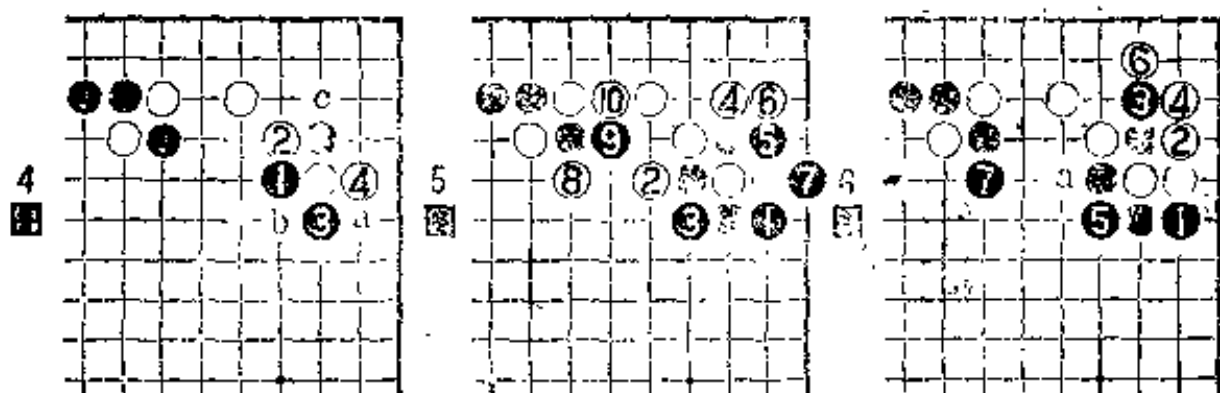
白2打，4、6冲出，是



取角地的下法。至白10跳，白的实利胜过黑的厚势。

3图 (上当·3)

黑1长，消极地退缩。白4打，解消角上余味。这个结果，和前图差不多。黑3若在4位长，白就a位立，黑怎么挣扎也做不活。



4图 (避开·1)

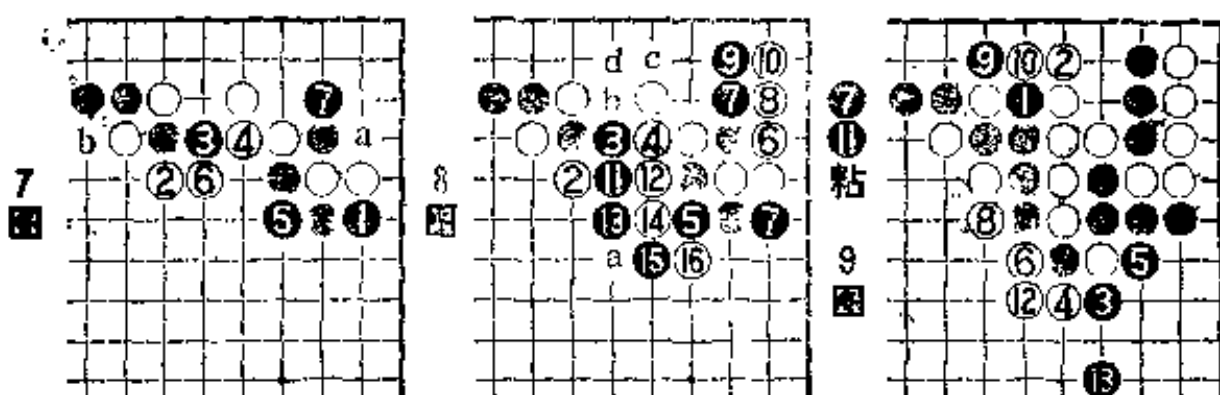
黑1扳、3打，进行有力的抵抗。白4长不得已。这里，黑有a、b、c三点供选择；无论选择哪一点，黑都可得到好结果。

5图 (外挡)

黑1挡时，白2、4、6先手便宜后，再8位打，简明。但是，黑右边厚实，上边两子因白有破绽也不弱，黑好。

6图 (大外势)

白2打，4爬。黑5粘，解消白a位打的便宜。白6打，黑7退，形成外势比实利好的结果。



7图 (抵抗)

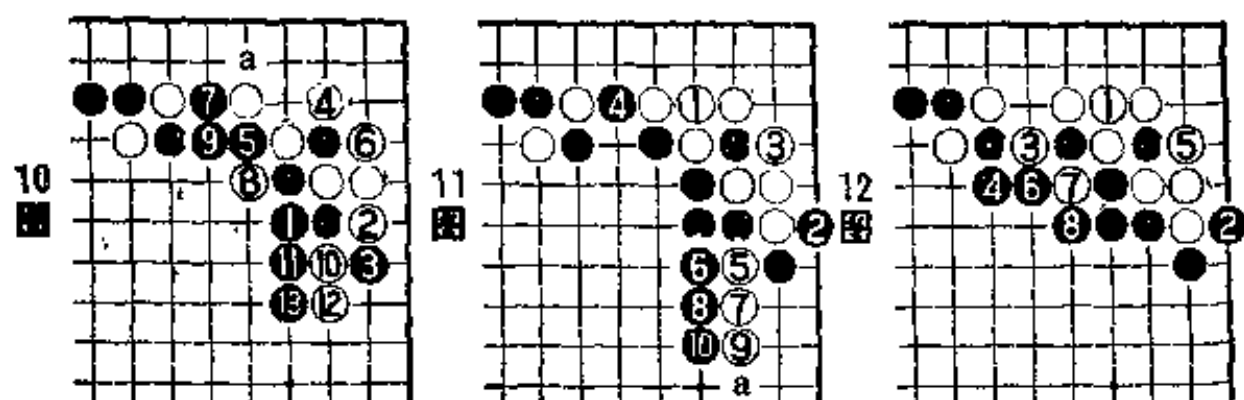
白2打、4团，瞄着a位的打。黑5粘，正着；此手若在a位打，被白于b位压，上边就变重了。黑7长，尽收角地。

8图 (避开·2)

白6打、8爬，抢占角地。黑9先手利后，再11拐出，是黑5粘时就预期的目标。白16若在a位断，经黑b、白c、黑d，黑得先手。

9图 (避开·3)

接前图。至黑13止的结果，必然。黑左右得手，还可攻击中央白棋，十分满意。



10图 (粘)

黑1粘，也可期待有利的结果。白4打时，黑5打试白应手。白6提时，黑7打补强自身，同时产生出a位的打。

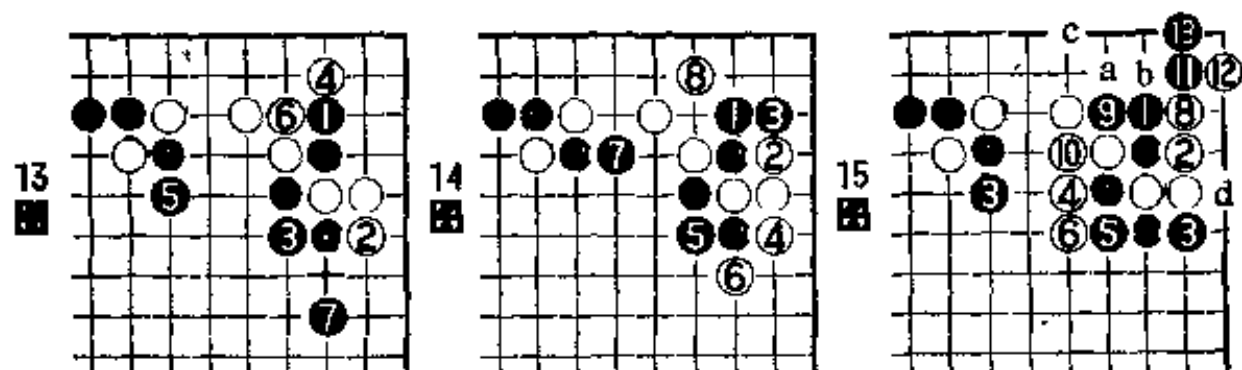
11图 (避开·4)

白1粘。黑2先扳后，再4打。白5断时，黑6打，8、10连压，弃掉两子。由于有黑2这手棋，右边存在打劫的可能性，黑子效充分，当然是黑好。

此后白若脱先，黑在a位扳即成劫。

12图 (反击也无用)

黑2扳，白3进行反击。黑4长时，白5不能省略。黑6、8包打，仍然得到壮厚的外势。



13图 (内长)

接4图。黑1长，也是有利的下法。至黑7跳，黑弃去角地换来厚势。

14图 (拐的效果)

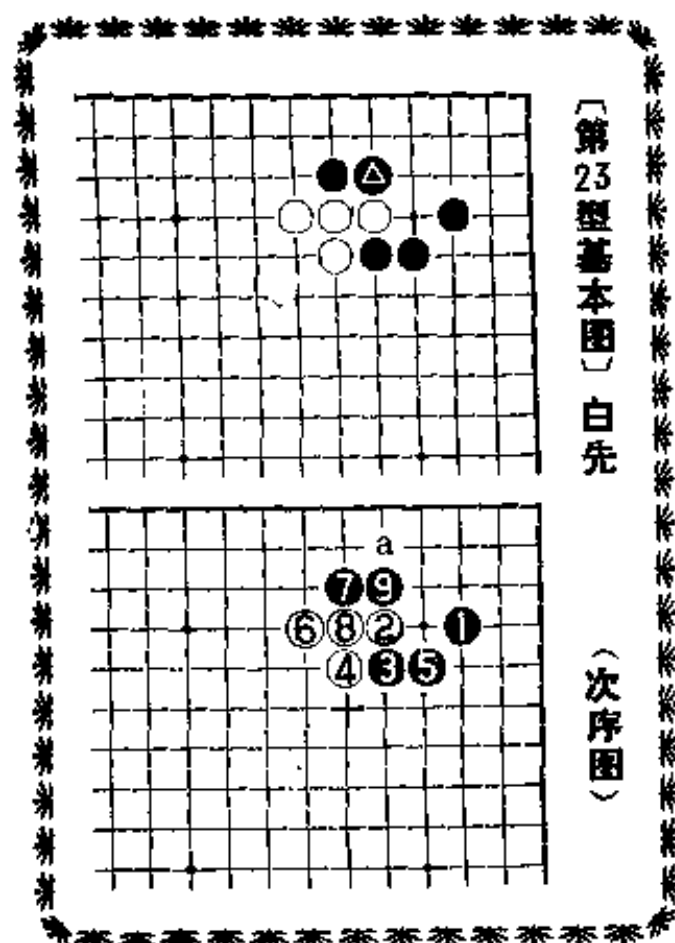
白2拐，近乎骗着。黑若大意地在3位挡，白就4爬，6扳出头。黑7长时，白8尖，黑角被吃。这就是白2与黑8交换的效果。

15图 (避开·5)

白2拐时，黑3长是重视中央的下法。白若4、6出头，黑7挡，角上对杀黑胜。黑13之后，白若a位打，经黑b、白c，形成劫争。黑d扳后，因初棋无劫，白不行。

第23型

薄弱的围空



〔第23型基本图〕 白先

〔次序图〕

基本图 (从前的定式)

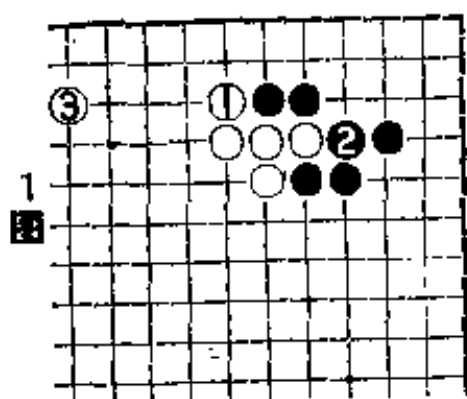
黑△爬，是想大大地围住角地。这手棋极为薄弱，白有很大的反击余地。不过，以后的变化十分复杂，并关系到征子问题。这是“江户时代”下出来的棋。

次序图 (下得过分)

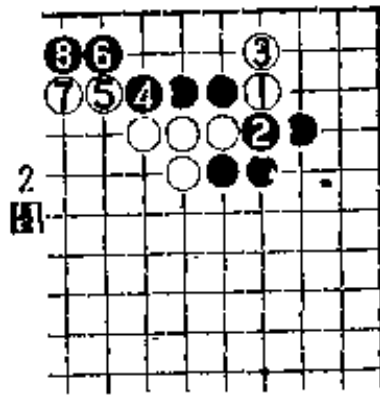
黑7在9位夹，白7位挡，黑a位立下守住角地，是定型。怎样打击黑过分的7、9两着棋呢？

1图 (上当·1)

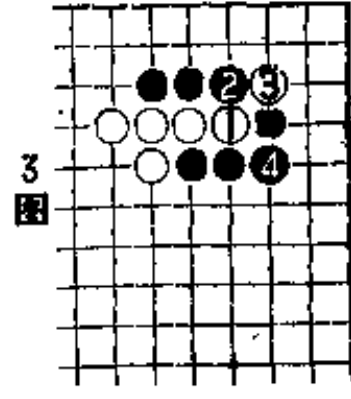
白1挡、8拆，是简明的下法。但是，黑角地大而干净，



1图



2图



3图

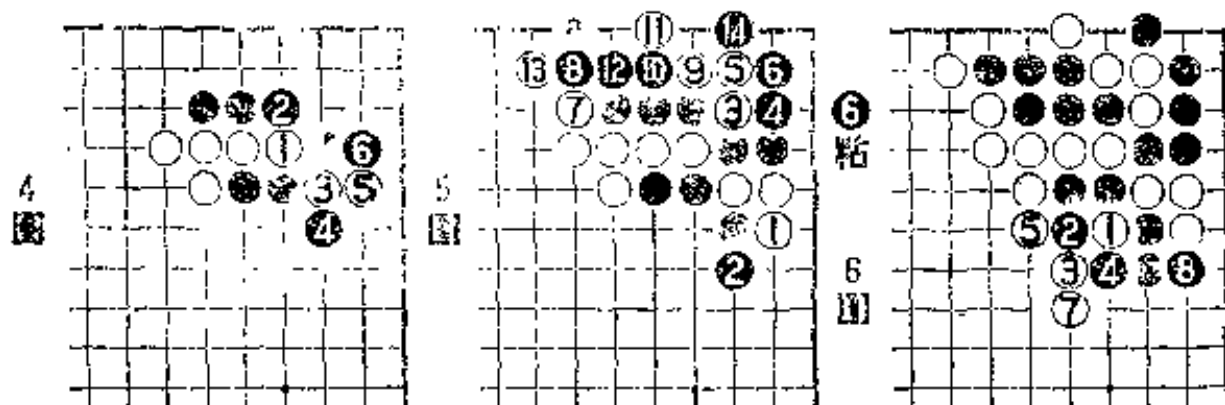
且在右边具有发展性，是黑有利的棋形。

2图 (上当·2)

白1扳，进行反击。黑2断、4爬，这之后，白无论怎么挣扎都不行，中间四子气紧，捆住了白的手脚。

3图 (上当·3)

白1顶，使黑棋暴露出两个断点，是正确的反击手段。但是白8断方向错误，被黑4粘后，白棋比前图更加难下。



4图 (避开·1)

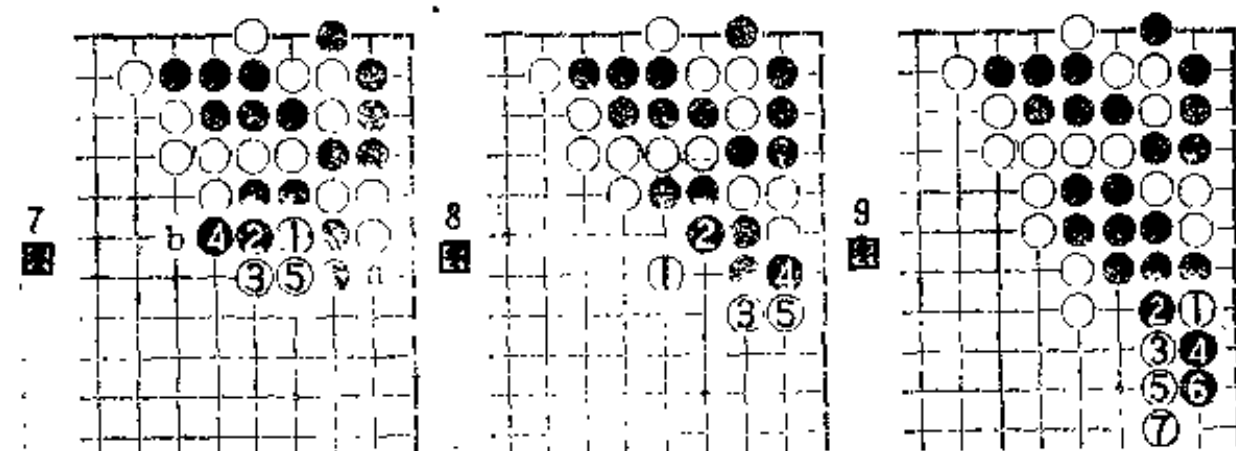
白3断，正确！黑4打、6挡，防备征子同时照顾角上，是唯一的抵抗手段。

5图 (避开·2)

白1拐头长气后，再3断，弃子取势。黑4打、6挡，以下至黑14止，必然。黑8若单在9位打，白就没有断点；白9、11多送两子，产生出a位的先手扳。

6图 (避开·3)

接前图。回到右边。白1断打，是征子有利时的下法。至黑8挡，白先手取得外势。黑地不过二十余目，白不必担心吃亏。



7图 (征子)

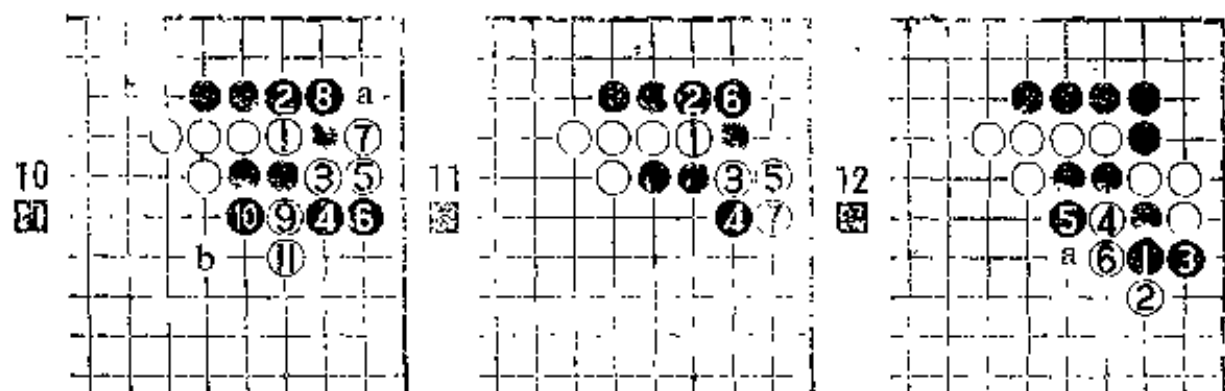
6图中所说的征子，是黑4提出后产生的，即黑a位拐时，白b位打能否成立。

8图 (征子不利)

白若征子不利，就1位点。黑2粘，白3靠 5夹。这个结果，虽比6图差，但总的来说，还是白棋不错。

9图 (后续手段)

接6图。若时机成熟，白有1位靠的手筋。至7长，自然而然地扩大了外势。



10图 (滚打)

黑6从外面挡。白7打长气，然后9断、11长。即使黑征子有利，在a位挡，白b位枷后，黑也不行。

11图 (无用之着)

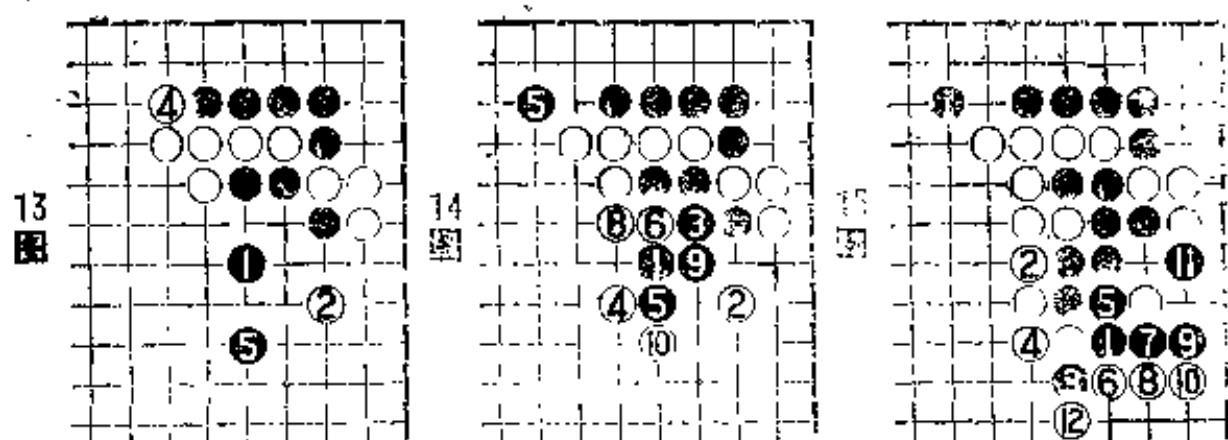
黑若6位粘解消角上余味，白7的拐就具有迫力了。一气之差，将产生很大的区别。

12图 (顶)

接前图。黑1长时，白2顶。白6长之后，黑绝无得到好结果的可能。黑3若在a位跳，白就3位先手渡。

13图 (左右得手)

黑1跳，白2飞出。因黑3的跳对右边没有威胁，白转身于4位挡，角上留着对付黑棋的手段。这是白十分可战的形。



14图 (跳出)

黑3跳，出于不认白如愿的心情。白4被枷后，又将形成白弃子取势的结果。黑5冲时，白6挖、8粘是好次序。

15图 (大外势)

黑1退时，白回头于2位粘。至白12止，是必然的结果。黑地约在30目开外，不算小，但白的外势的价值更在其上。

第24型 必要的长手数

基本图 (“暂时”手筋)

黑△连扳，是逼白退缩的骗着，因为这是“暂时”手筋，所以白若要“避开”，必须经过“长手数”的奋斗。在此过程中，若次序有误，仍然会上当，保持冷静十分必要。

次序图 (连扳)

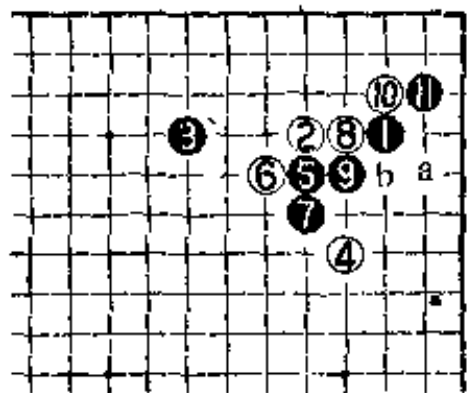
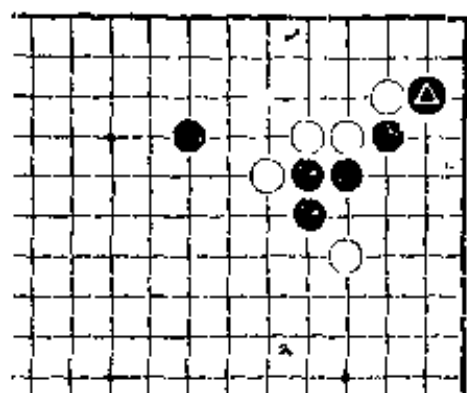
黑11在a位虎是基本定式。最近，b位的粘也经常采用。

1图 (上当·1)

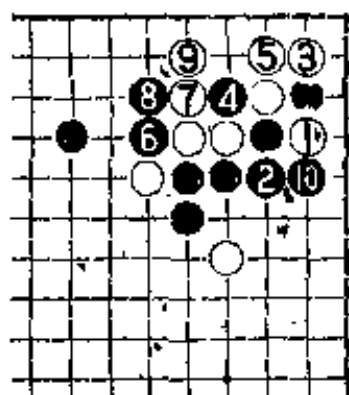
白1、3吃黑一子，简单上当。黑4、6、8先手利后，再10打，外面白二子失去活力。

【第24型基本图】白先

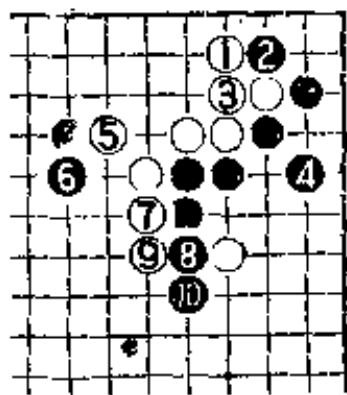
(次序图)



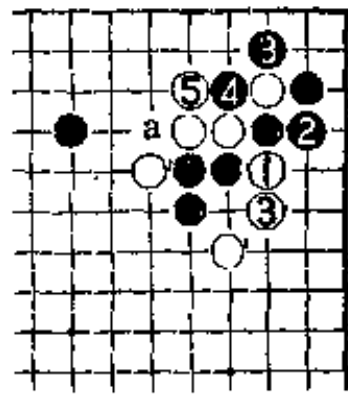
1图



2图



3图



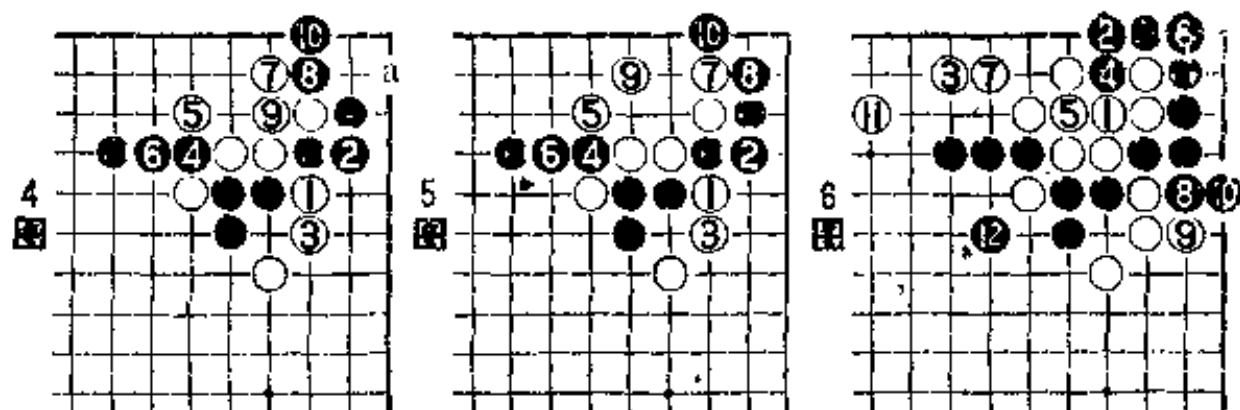
2图 (上当·2)

白1虎，软弱。黑2打、4虎后，右边成为好形。白5以下勉强出头，只是扩大了右边黑地。

3图 (上当·8)

白1打、3退，进行反击。黑4打、6提活角后，从白棋对中央黑三子无可奈何这个意义上讲，这也是白上当的棋形。

黑4也可在a位断。



4图 (上当·4)

黑4断时,白5、7扳虎,就上当了。黑8打、10立下后,气紧的白棋无法腾挪。

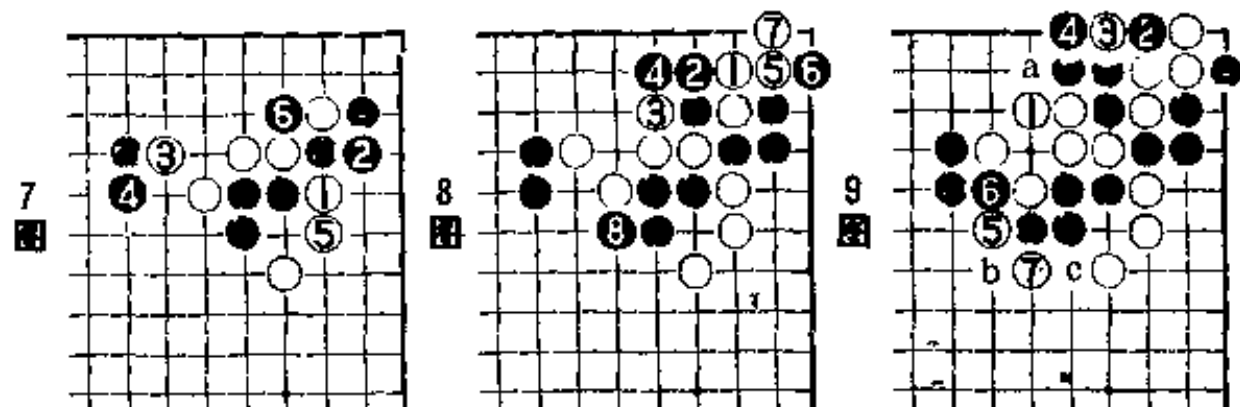
5图 (避开·1)

白7立下、9虎,是抵抗的手筋。黑10时,白必须先屈后伸。

6图 (避开·2)

白1粘,逼黑2长,是正确的下法。白1若在4位粘,黑就7位跳,角上形成劫争,而黑已先占比白好的外势。

黑4打、6粘,然后8爬、10做活。黑12枷后,白在右边开拆,两分。



7图 (避开·3)

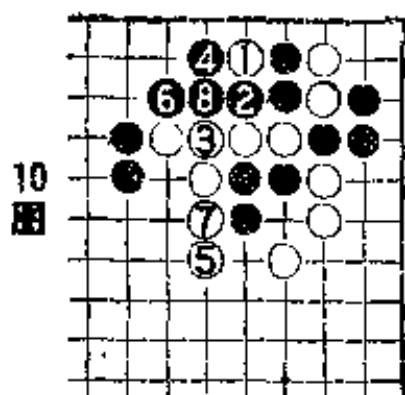
若白不满前图的结果,要寻求有利的变化,就1打,3虎。黑4长,白5退。

8图 (避开·4)

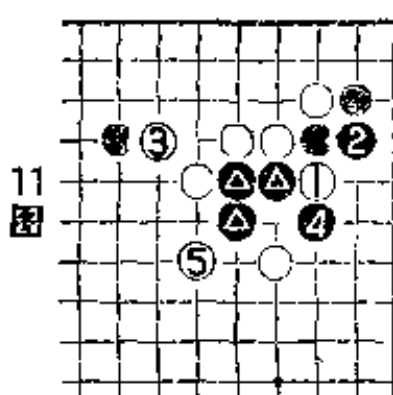
白1长,势在必行。黑2挡时,白8拐,待黑4拐后,再5拐、7立。黑8封住白棋。

9图 (避开·5)

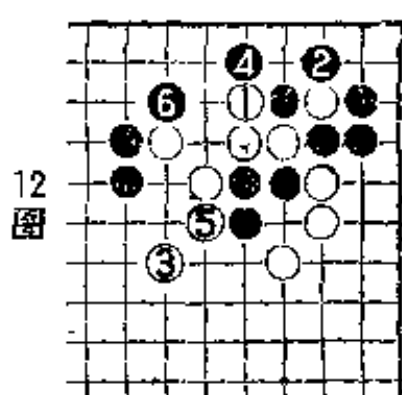
接前图。白1拐头,形成上下两个劫的“见合”。黑4打时,白若立刻在a位打,被黑提劫就难下了。白5扳、7紧气,制造劫材。若黑在b打,白因有c位的劫材,就可以开劫了。



10图



11图



12图

10图 (避开·6)

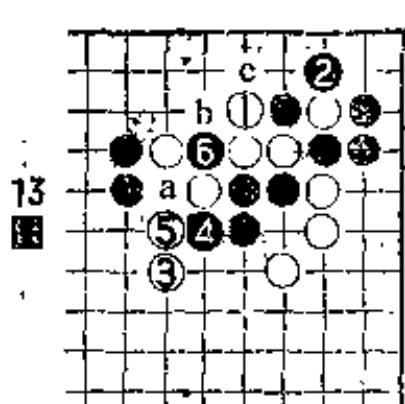
8图白3若在本图1位夹,即可避开难解变化。黑2打,白3粘。形成如图的结果,比较双方各吃三子的棋形,孰先孰劣十分明显。

11图 (外势占优)

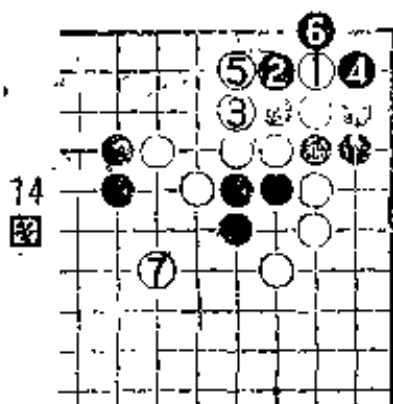
白3虎时,黑若4打,白就5位枷。由于黑▲三子气紧,白的外势占优。

12图 (黑弃子)

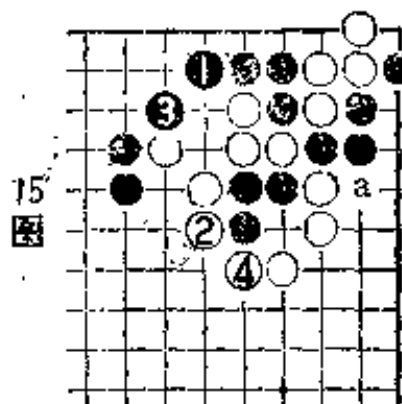
接7图。白3飞枷时,黑4扳、6渡,弃掉三子。这个结果,是两分。



13图



14图



15图

13图 (反过来弃子)

前图黑4于本图4位冲。黑6扑时,白也许在a位粘,反过来弃去三子。黑8扑时,白若在b位提,经黑a、白粘、黑c,白棋被吃。

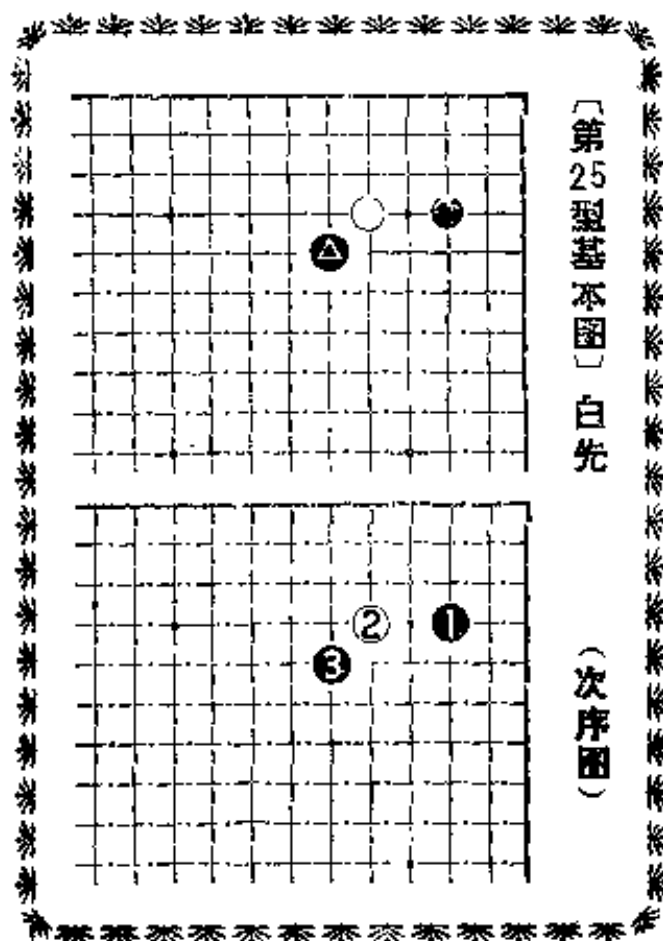
14图 (枷)

白1长、3挡时,黑4打,白5先手利后,再7位枷,牢牢枷住黑三子。

15图 (味道不对)

8图黑8若在本图1位长,就形成白2以下的转换。黑3若走在4位,白就a位挡。这个形黑稍稍不利。与12图比较,黑弃掉的三子毫无余味;白a位先手挡后,角上黑地也有出入。

第25型 超高压手段



基本图 (取势? 求战?)

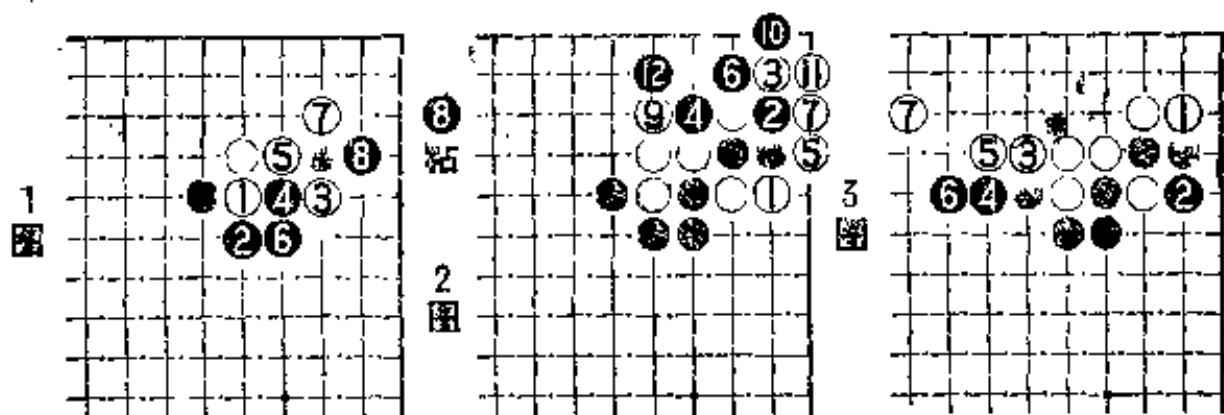
黑▲肩冲，意在乱战而不是取势。两个棋子好象很零散，实际上却保持着意外的联系。对抗白棋的反击。对这种罕见的下法，白棋不能随便应付。

次序图 (压向高目)

白2高挂，是为了取势；黑3肩冲，似乎有夺回外势的含义。

1图 (上当·1)

白1压，天经地义。黑2扳头时，白3的靠好象是“形”，但被黑挖断后，却意外难下。



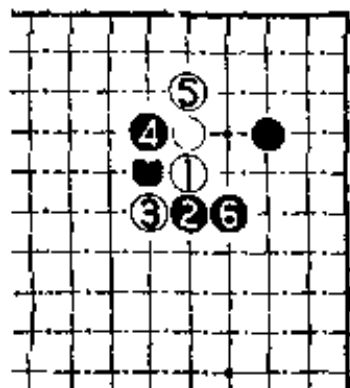
2图 (上当·2)

白1挡，3扳的下法，在可以吃掉黑棋时是手筋，但在此时却无用。黑4打时，白5滚打，以下至黑12止，白怎样也无法两全。

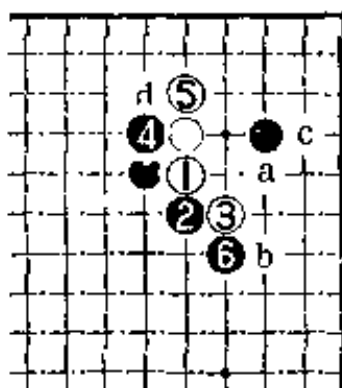
3图 (黑满足)

白1从内侧挡。至白7飞，形成实利对势力的结果。从局部来说，或许是两分。但是，白没有如愿地得到势力，而黑却筑起了大外势，从这个意义上讲，黑满足。

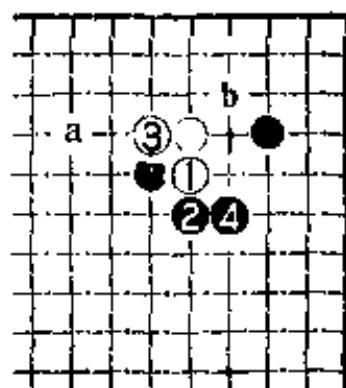
4图



5图



6图



4图 (上当·3)

白3断时,黑4先挡一手。白5立下,防黑渡过。黑6退之后,形成乱战,黑达到目的。

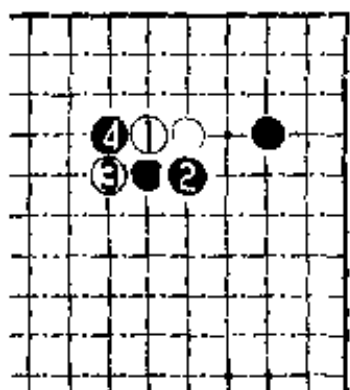
5图 (上当·4)

白3扳,黑依然4位挡,然后6位连扳。白若a位虎,黑就b位立,白c扳,黑d挡。这样,黑又达到取势的目的。

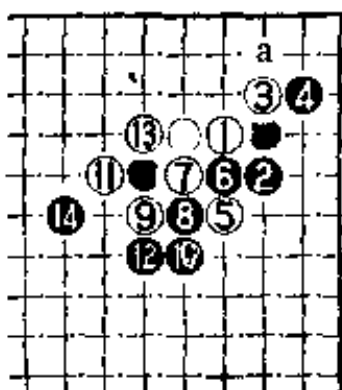
6图 (上当·5)

白3拐头,黑4退。这样,白1成了“冲小飞”的坏棋。白若在a位跳,黑就b位尖,黑十分满意。白形变得滞重的原因,在于白1成了恶手。

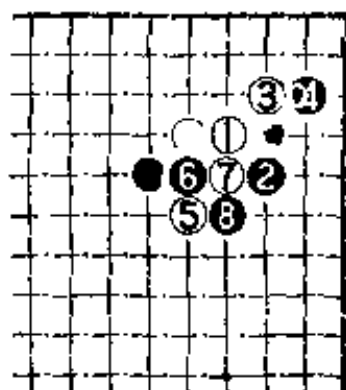
7图



8图



9图



7图 (战斗的形)

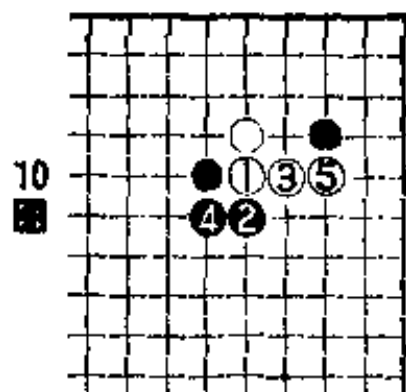
白1单爬,黑2压回。白3扳时,黑4断,成为战斗的形。这也是黑大致如愿的结果。

8图 (顶)

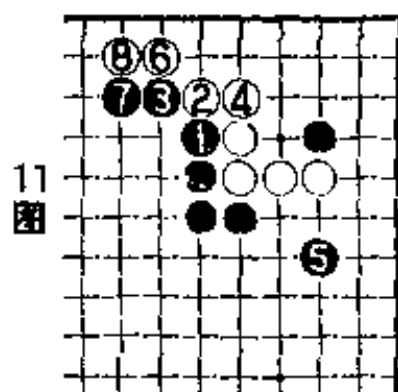
白1顶,看起来形重,却意外有力。白3先扳一手,是重要的次序。白5跳,以下至13提黑一子,白不坏。黑14注重实利,就在a位打。

9图 (方向不对)

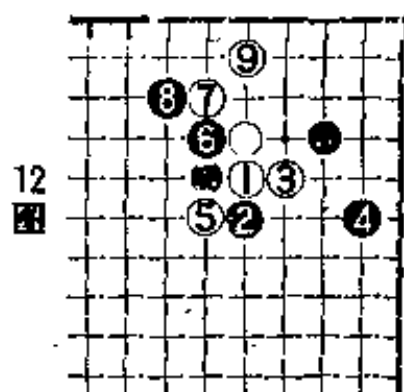
白从5的方面跳出时,黑6、8冲断,以后的战斗对白棋不利。这是白棋自误。



10图



11图



12图

10图 (避开·1)

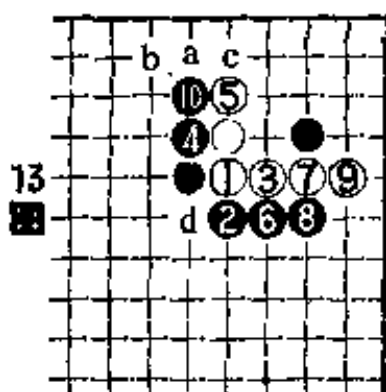
黑2扳时，白3愚形地曲，比任何下法都要简明实用得多，至此，打破了黑的意图。黑4粘，白5挡，黑角上一子受制。

11图 (避开·2)

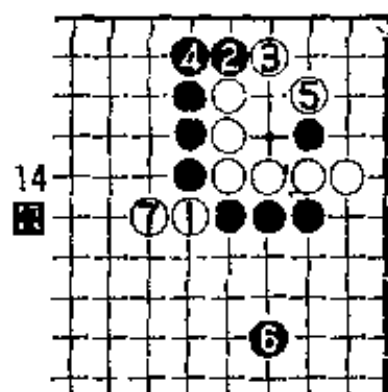
接前图。黑1挡，白2、4扳粘，强化角地。黑虽仍然得到外势，但白角地大而味佳。对白棋来说，这个结果远比5图好。

12图 (避开·3)

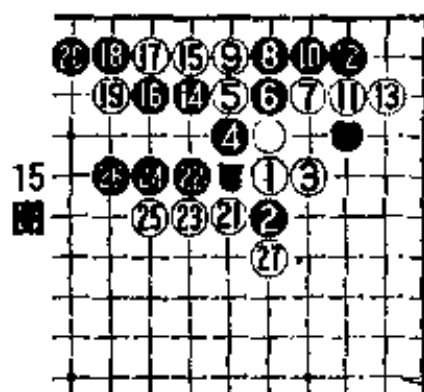
黑4飞，从角上行棋。白5断后，黑的外势灰飞烟灭。此处的战斗，不管怎样变化，都将以白有利而告终。



13图



14图



15图

13图 (避开·4)

黑4挡，白5平稳地立下。黑6挡以下至10止，达到封住白棋的目的。这里，白若a、c扳粘，被黑占到d位的急所，就不利了。

14图 (避开·5)

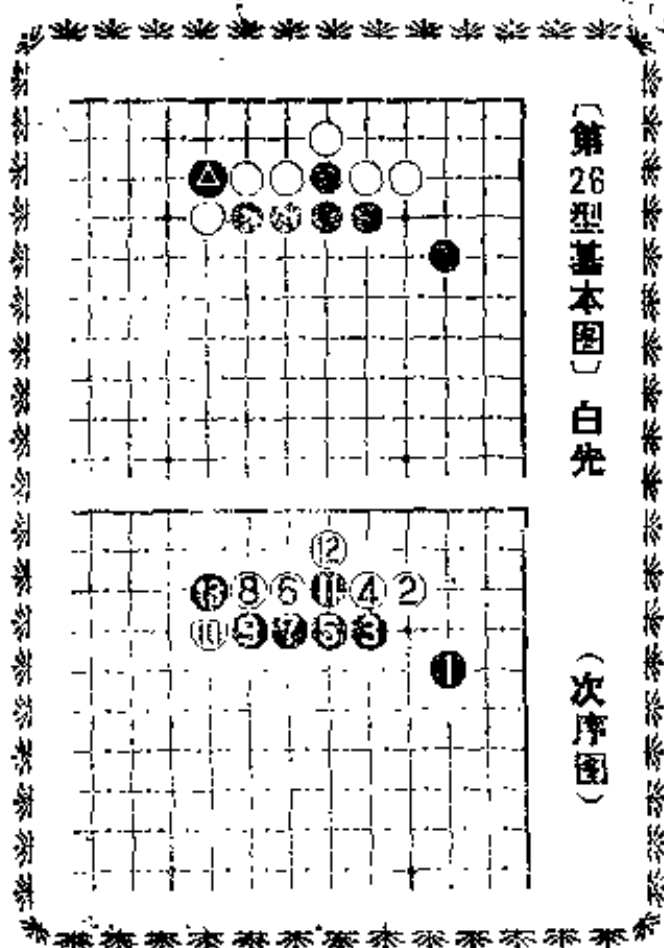
白1断，形成战斗。至白7止，白地并没有变小，而且形成了预想的乱战。

15图 (避开·6)

白5扳，挑战；黑6断，迎战。白7断至21打，是一种变化，对白棋来说，可行。黑6若在14位挡，白就8位虎，黑大坏。

第26型

必然的交战



基本图 (注意征子)

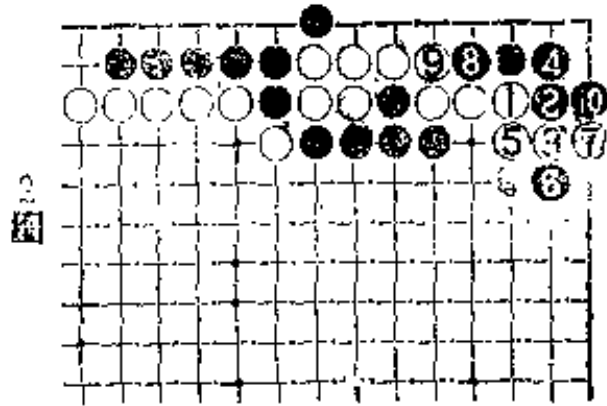
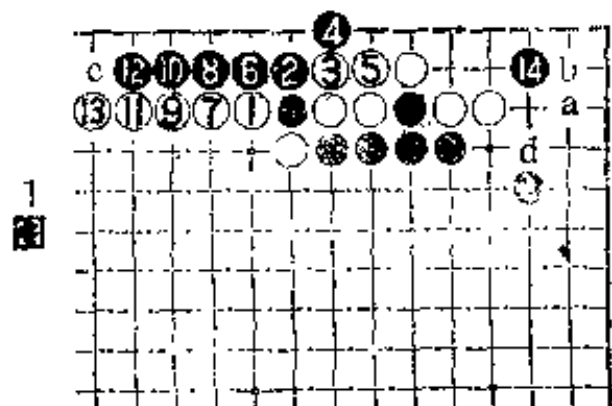
黑▲位断。对白棋来说，有正面迎战和事先避开黑意图两种下法。正面迎战的下法，前提是征子有利；此外，还要仔细算清征子的路线。

次序图 (无法回避)

黑3以下接连不断地压。因为白10在13位退，被利，所以白没有余地回避黑13的断。

1图 (上当·1)

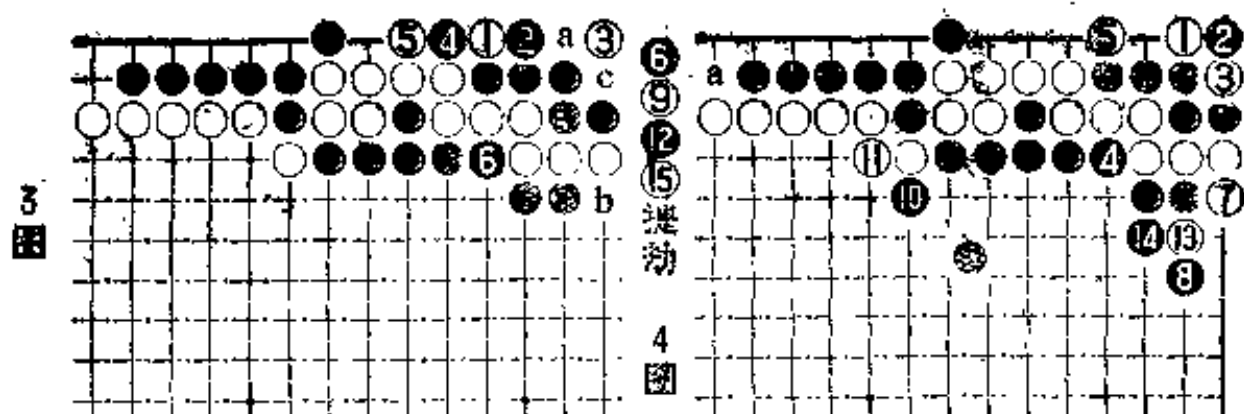
白1打、3挡，正面迎战。白3这手棋，若松弛地在5位粘，黑就在7位夹出头。黑4打至12爬长气，然后14点入。



黑14若在a位飞，白就b位靠，黑不利；若在c位爬，白就d位尖顶。

2图 (上当·2)

白1挡分断黑棋，别无他法。黑2、4扳粘，白棋出现危机。黑6挡，防白出头。至黑10挡，白大只有五气，而黑上边有6气，因此，白不得不与角上黑棋进行对杀。

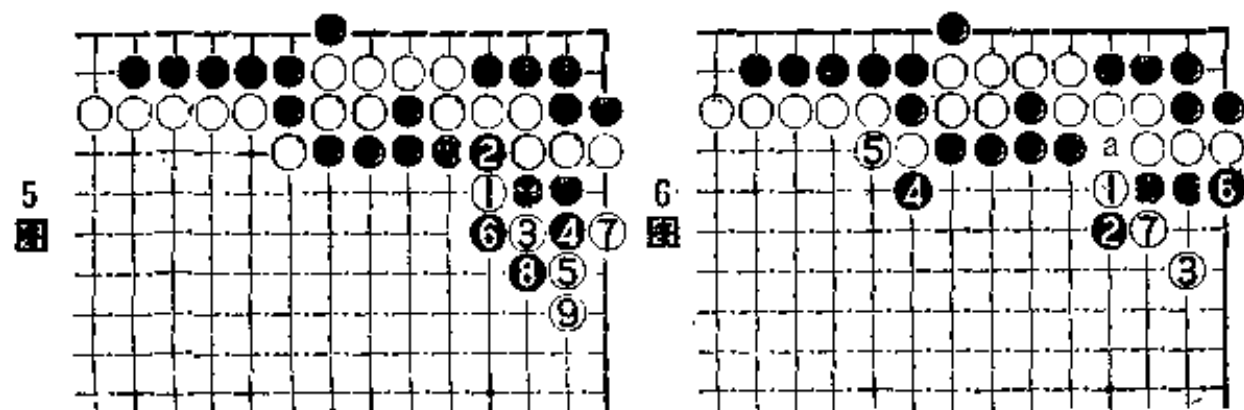


3图 (上当·3)

白1扳、3点，角上成劫。黑4提，然后5紧气。经白a，黑b，白提劫时，黑有c位提的余地，白打不赢这个劫。

4图 (上当·4)

若要打劫，白1靠是正确的下法。黑2抛劫。劫争过程中，白7、13是损劫，黑即使打不赢劫，也能得到好结果。白15提劫时，黑a位爬找劫，然后扳起，就十分满意了。

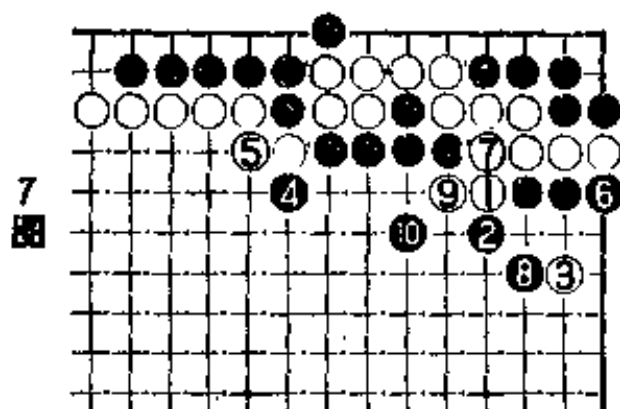


5图 (避开·1)

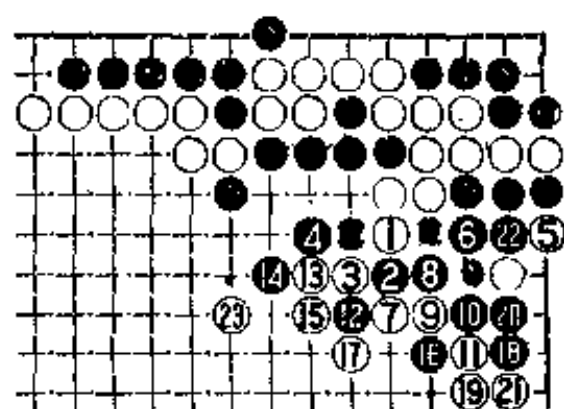
接2图。白1扳出，是避开骗着的手筋。黑2断，白3以下低位盘渡后，黑不能两全。

6图 (避开·2)

问题在于2外扳的时候。白3点，是出头的强手。为了阻渡，黑只得4位挡，白5断之后，黑a位打就出现征子问题。因为这个征子事关中央配置，必须计算清楚。变成这个形后，就要靠征子定胜负了。



7图



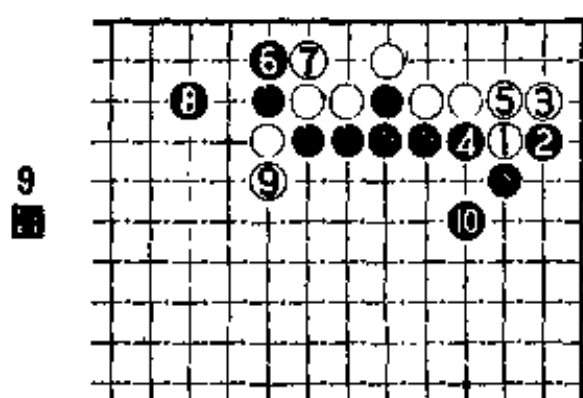
8图

7图(白征子不利)

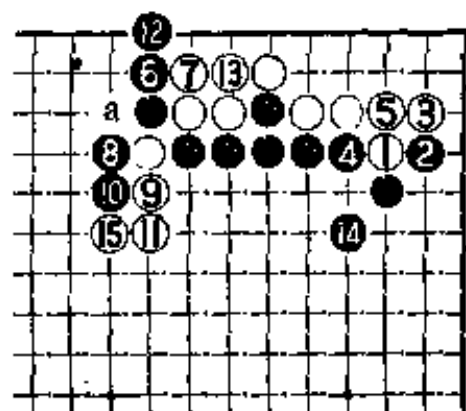
黑征子不利时，就不会象5图那样下。白有可能坚持在7位粘。黑8虎、10枷，防白逃出。若白在角上紧气，仍然形成劫争。

8图(大型弃子)

接前图。白1、3冲断，然后5尖，是冲击气紧黑棋的手筋。白7、9强行挡住黑棋。至23封锁，白虽然味道不佳，却并非不能下。要评价这种大型变化，得以周围的情况作为“参照物”。



9图



10图

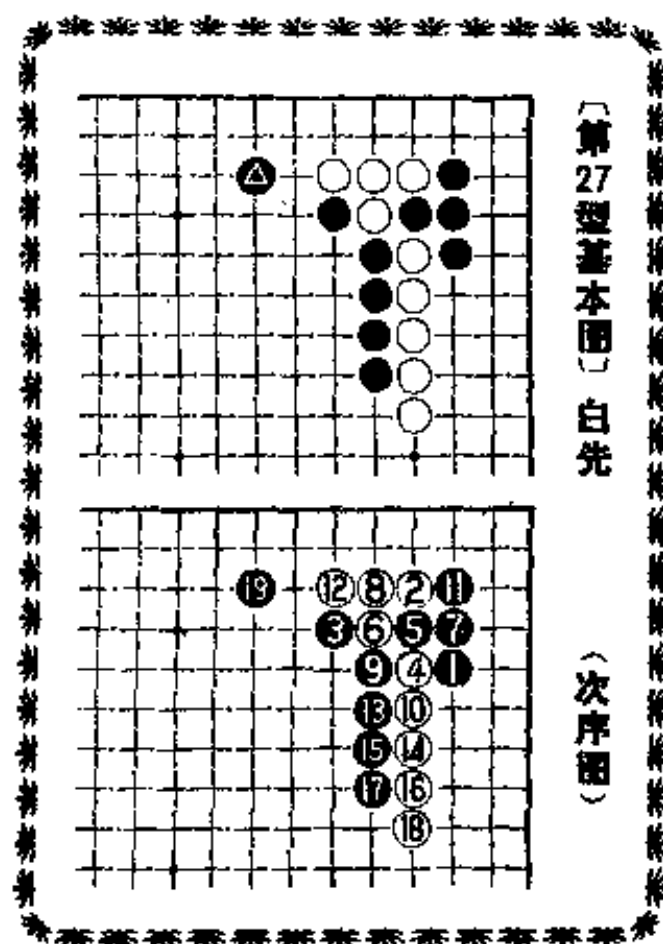
9图 (避开·8)

接基本图。征子不利的场合，白1尖顶是普通的下法。黑2、4先手利后，再6、8动出，即进入所期待的中央战。当然，这也是白棋可下之形，白若不过分依恋中央二子，就可以平安无事。

10图 (避开·4)

黑8打、10压，是使白棋走重的下法。黑12立下，先手解消a位断点，然后转身于14位补。但是，白15拐后，白也得到厚实的好形。这个结果与前图相比，各有优劣。

第27型 引诱挣扎



基本图 (拦住出路)

黑△拦，挡住白四子的出路，其目的是引诱白棋挣扎，从中取利。

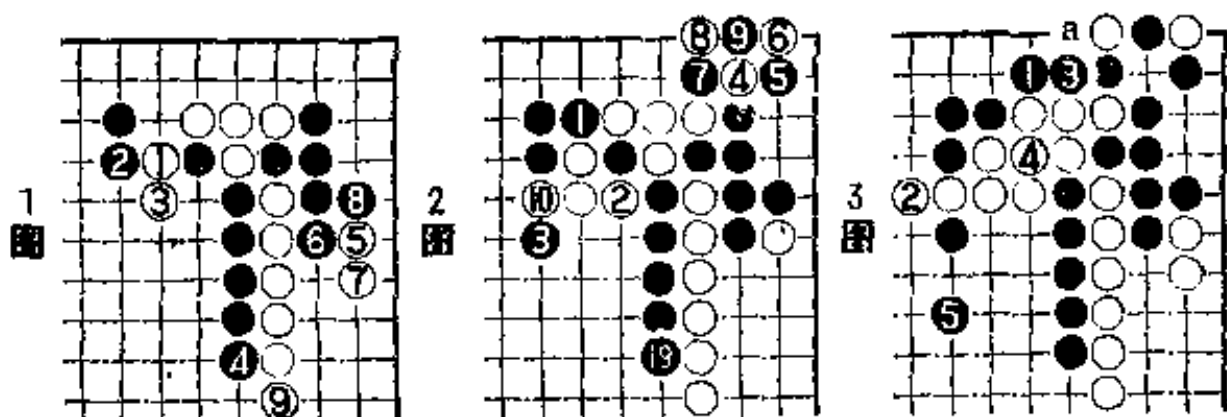
大斜骗着是最大的难题，在寻找对策时，也许“知识”比“算度”更为重要。

次序图 (右边损)

黑13至17连压右边，损。黑19拦，能捞回右边的损失吗？

1图 (上当·1)

白1打，看起来似乎可以简单出头，黑4压，增大势力。白9退之前，先5跳，是好次序。

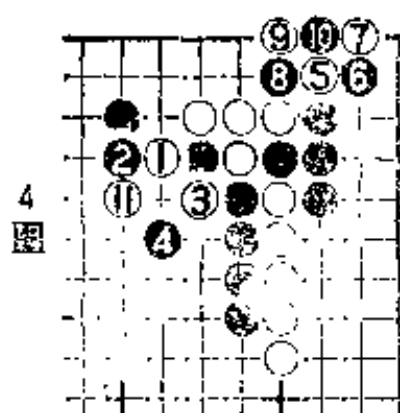


2图 (上当·2)

有了△一子后，黑8跳封住白棋。白4、6连扳，是腾挪的手筋。导至劫争后，白10利用寻劫之机冲出，好象不错……。

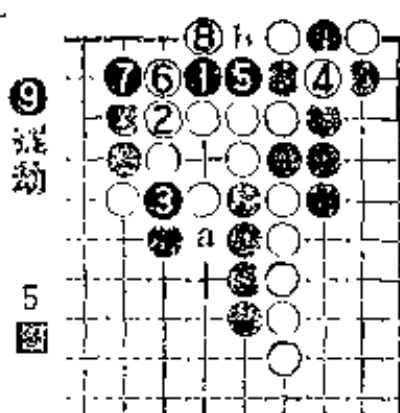
3图 (上当·3)

黑不在a位提，而是在1位扳，绝妙。至黑5跳，白陷入苦战。



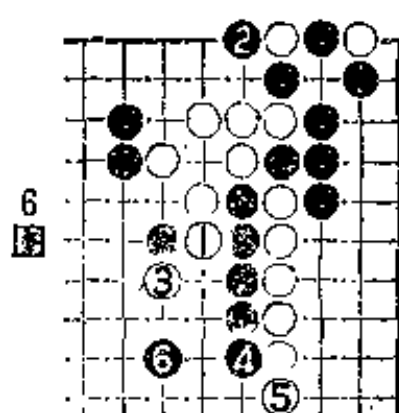
4图 (上当·4)

白1打、3提，黑4封。白5、7连扳，形成劫争。白11扳出寻劫。对白棋来讲，本图似乎比2图形好……。



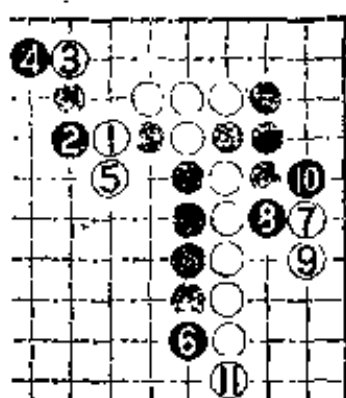
5图 (上当·5)

即使在这个形里，黑1的靠依然成立。白2团，黑3断，黑有5粘、7挡的余地。黑9提劫后，白大概只能a位冲寻劫，不成问题。白2若在5位打，经黑b、白2、黑3，白不行。



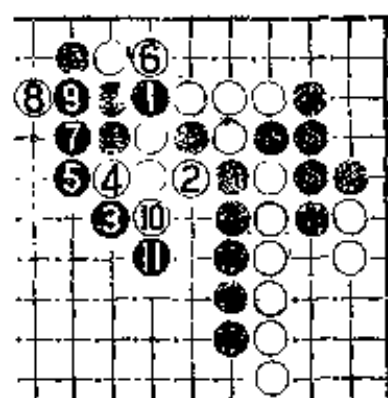
6图 (上当·6)

即使白在1位寻劫冲出，黑2提后，白仍然是苦形。被追赶出来的白棋没有眼位。



7图

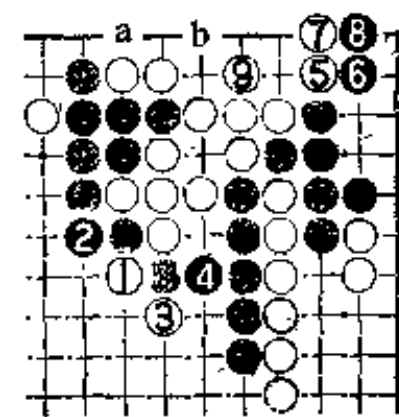
7图 (避开·1)



8图

8图 (避开·2)

黑1挤、3跳，仍然封住白棋。不同的是：白4冲、6退成了先手。

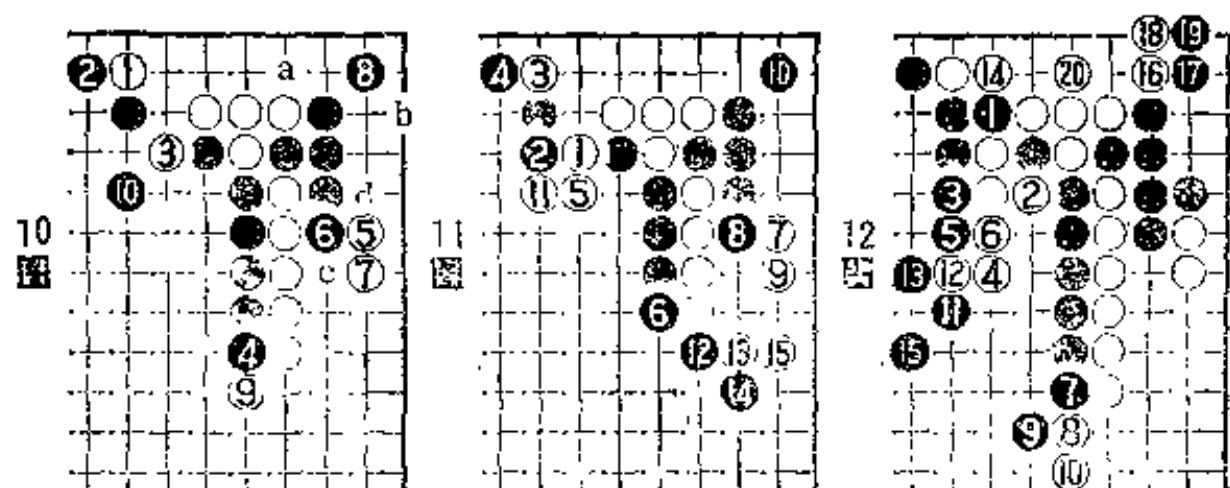


9图

9图 (避开·3)

白1、3打断中央黑棋，然后5扳、7立活角。注意，黑a位扳时，白只能在b位做眼。

白在中央分断了黑棋，有利于今后的战斗。这是两分的结果。



10图 (次序错误)

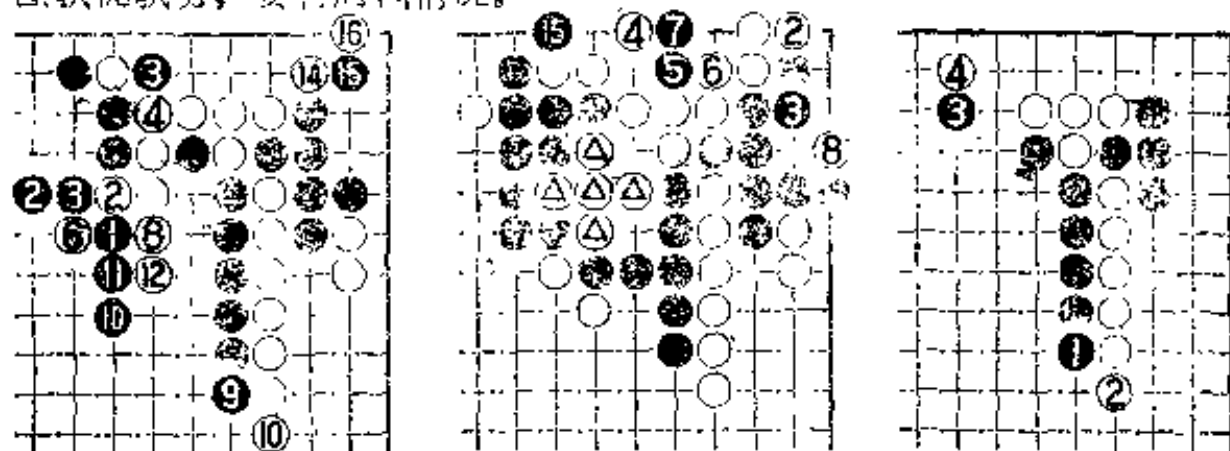
白1先托，次序错误。白3扳时，黑4压，至黑10枷，黑达到封锁白棋的目的。黑不在d位挡而在8位尖，是为了防止白在角上借打劫之机进行腾挪。因为白在c位粘是先手(过程：白a、黑b、白c、黑d)，白9扳是“形”。

11图 (右边安定)

白5长出。黑10尖时，白因右边已经安定，转身于11位拐头。

12图 (松缓的枷)

黑3压至11封，黑达到目的。黑7压时，白8扳、10退的下法与8、9图孰优孰劣，要看周围情况。



13图

13图 (劫材问题)

黑直接在1位枷。白2冲、4粘，在外面制造劫材，然后14、16挑起劫争，白充分。

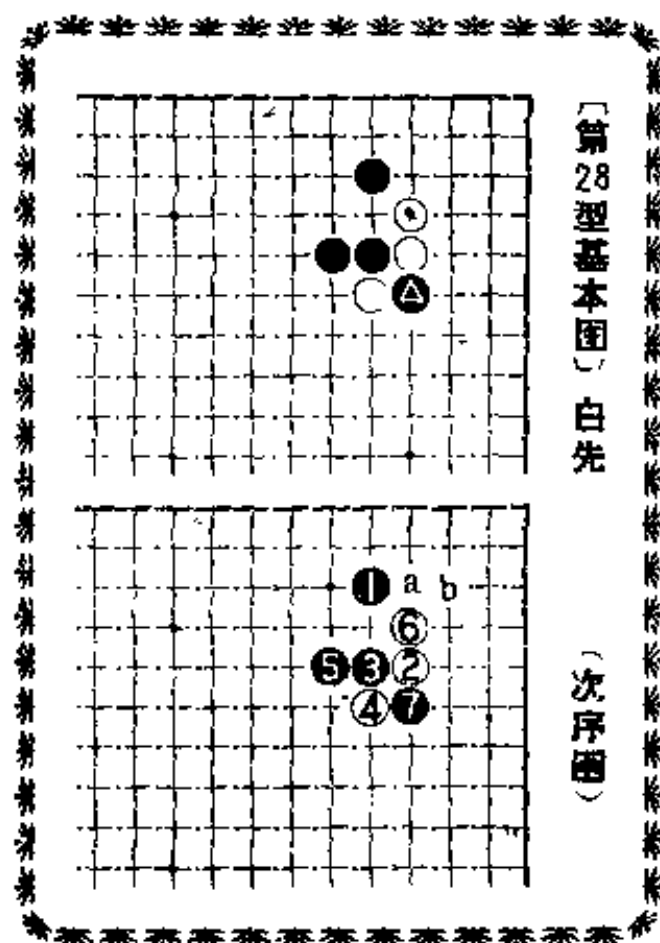
14图 (对杀)

9内点8在本图1位扳。白2拐占到急所，以下至白8点，对杀黑失败。④五子，白可不要。

15图 (当初的问题)

基本图中黑△拦之前，先在本图1位压。黑3拦时，白因右边已经得利，可考虑在4位托，就地做活。

第28型 处处留神



〔第28型基本图〕白先

〔次序图〕

基本图（吃不掉的断着）

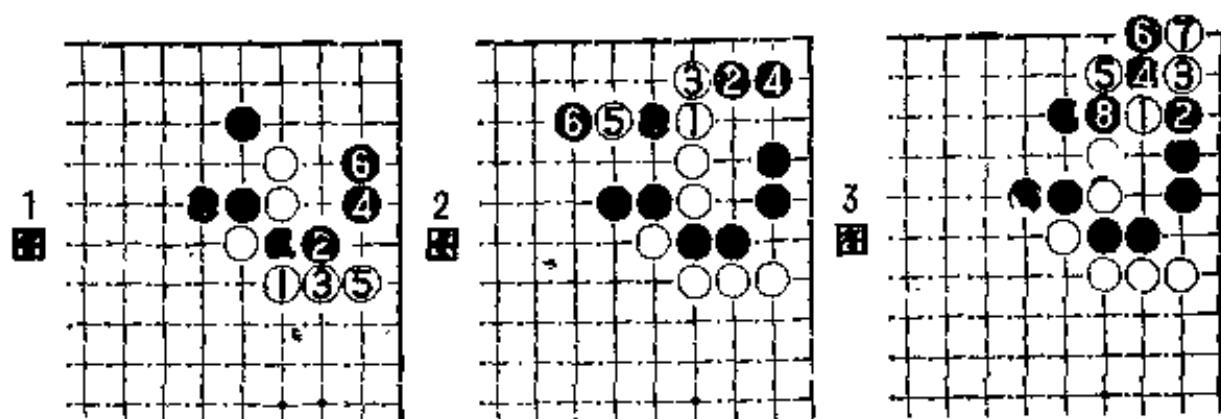
黑△断这手棋，与其说是骗着，不如说是堂堂的定式下法。对此，白若漫不经心，就会自缚手脚，因而必须留神。无论如何，黑△一子是吃不掉的。

次序图（单断）

黑7在a位长，白b位扳，这样交换一手之后的切断，与本图的单断有区别，不要混同起来。

1图（上当·1）

白1打、3挡好象可以吃掉黑棋，这是第一种上当形。黑



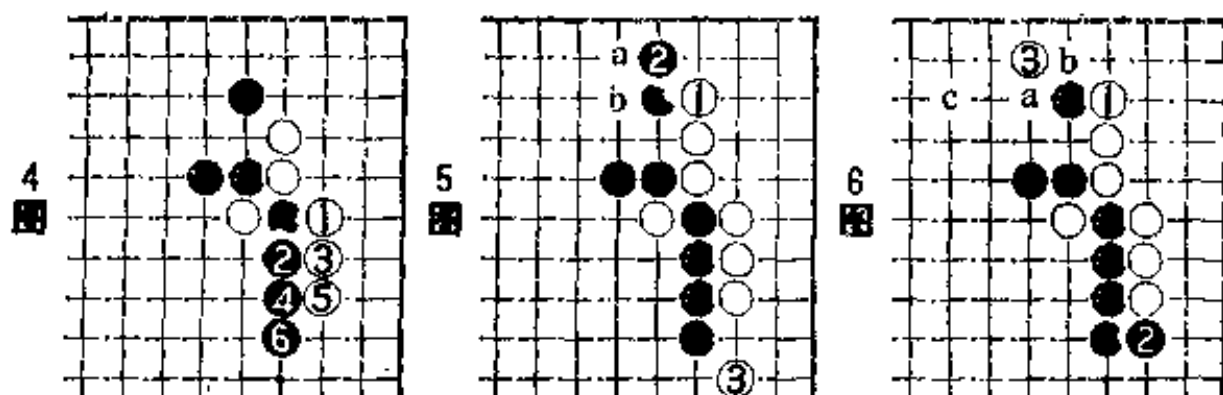
4尖，白若5位立下，黑有6位并的强手。白5若在6位靠，黑就5位扳，明显黑好。

2图（上当·2）

白1挡时，黑2飞、4退长气，此处的对杀，很明显将以黑胜而告终。白5夹，黑6靠，白无法延气。

3图（上当·3）

白1尖时，黑2爬，然后4断、6立下，白成为“大头鬼”，黑明显快一气。



4图（黑的设想）

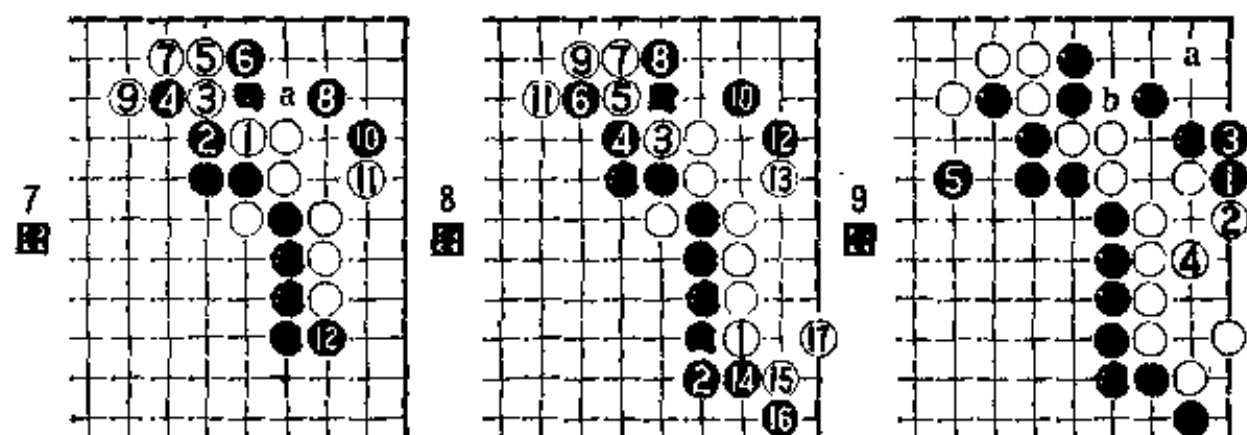
白1下打，形成实利对势力的结果。这是黑的理想形，但从局部来说，白也可下。

5图（重视上边）

白1挡时，黑2立下，是重视上边的下法。白3跳出，黑在上边大限度开拆，行棋告一段落。黑2若在a位尖，白就下在2位，逼黑b位粘，黑在实利上损。

6图（重视右边）

黑2挡，是重视右边的下法。白3点，是出头的手筋。此后，黑可a位挡，白b渡后，再c位跳整形，或选择其他下法。



7图（上当·4）

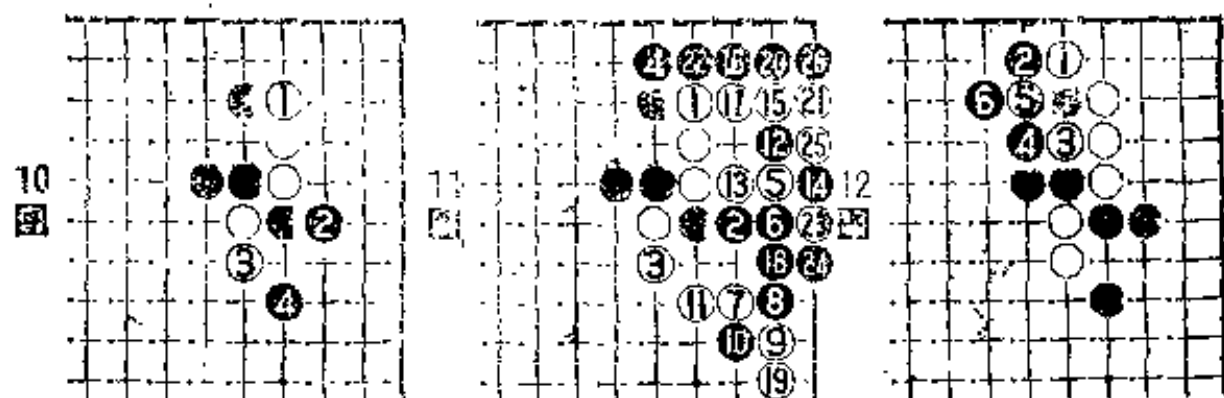
白1、3冲断时，黑也可在a位爬作战。这个场合，黑4、6、8的下法紧凑有力。至黑12拐头，白明显不行。

8图（上当·5）

白1先爬一手，再3、5冲断，这种下法，仍然不好。白17虎之后——

9图（上当·6）

黑1、3先手定形后，再5位跳，十分满意。白若a位点，黑就b位粘。



10图 (避开)

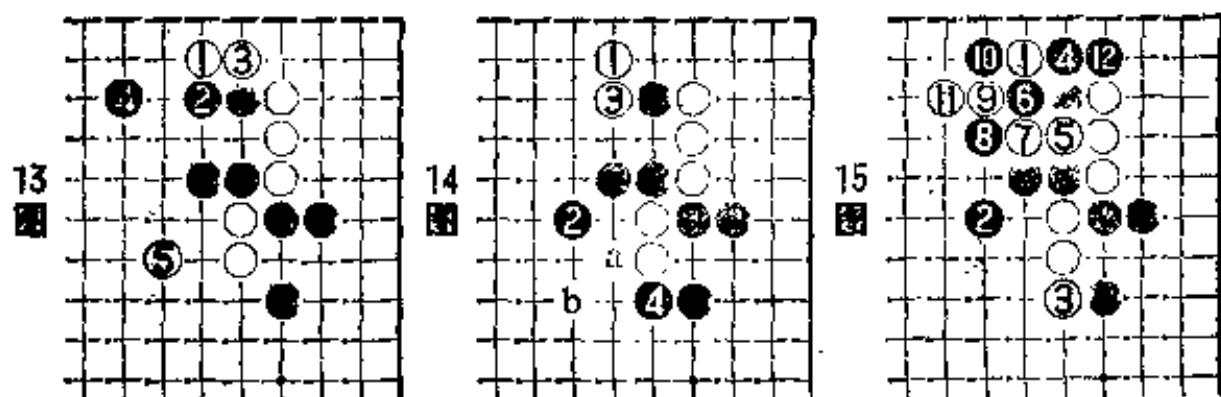
白1挡，在角上积蓄力量。黑2立下，白3长作战。若征子有利，黑2也可在3位打。

11图 (劫争)

黑4立下时，白5跳、7飞，封住黑棋。至白23扑，形成劫争。

12图 (重犯错误)

接10图。白1扳，被黑2反扳，又成为上当的棋形。至黑6挡，白不行。白3若在5位打，黑就6位反打，同样。



13图 (点)

白1点，是正确的出头法。黑2、4整形，白5跳，开始了黑不利的中央战。

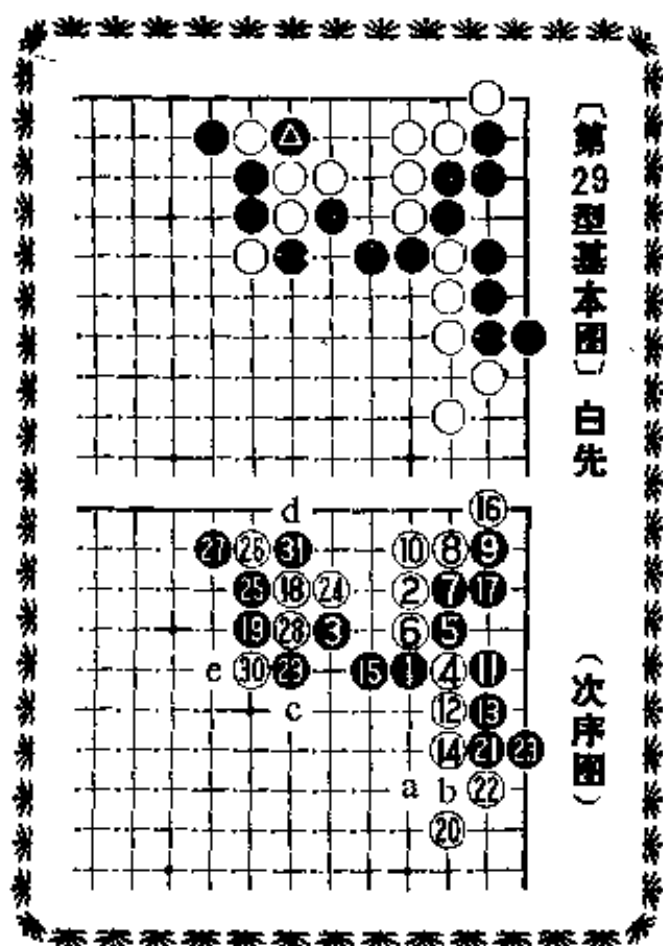
14图 (瞄着两方)

黑2尖，是瞄着两方的手筋。白3补，黑4压，行棋告一段落。白a曲时，黑可b位枷，但由于味道不佳，黑将来必须补一手棋。

15图 (措手不及)

黑2尖时，白3立即压出。黑4挡，严厉。白5、7冲时，黑8挡，黑2的尖发挥了作用，白9的断不成立。

第29型 一锤定音



基本图(强行打吃)

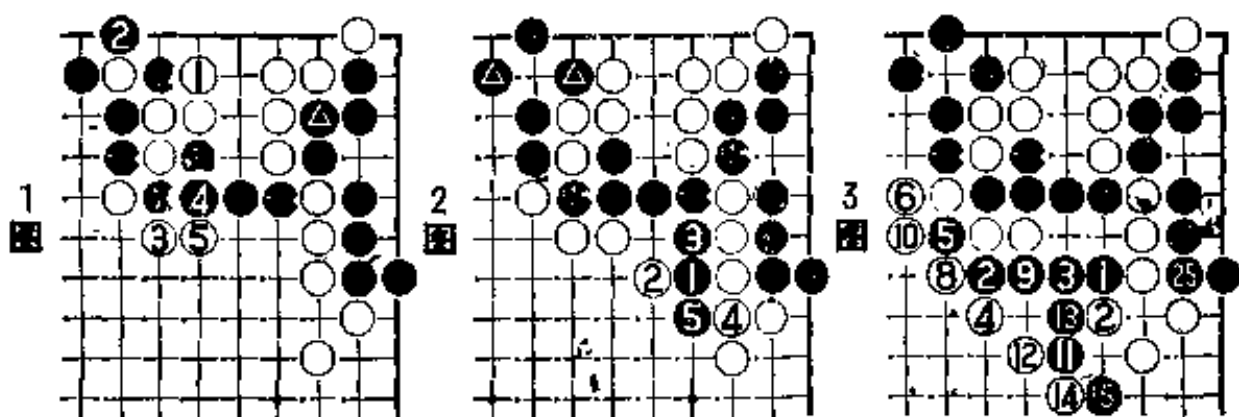
黑▲打吃后若对手不上当，自己就崩溃了。这是定胜负于一击的骗着。仅此一手棋，包含极为难解的对杀变化，白必须谋求妥善的对策。

次序图(不规定形)

黑23先a位觑，白b粘后，黑于23位立，是次序。黑31若在c位退，经白d、黑e，形成定式。若对这个攻防没有自信，白24可在26位尖，预先避开骗着。

1图(上当·1)

白1打延气后，再3打以捕



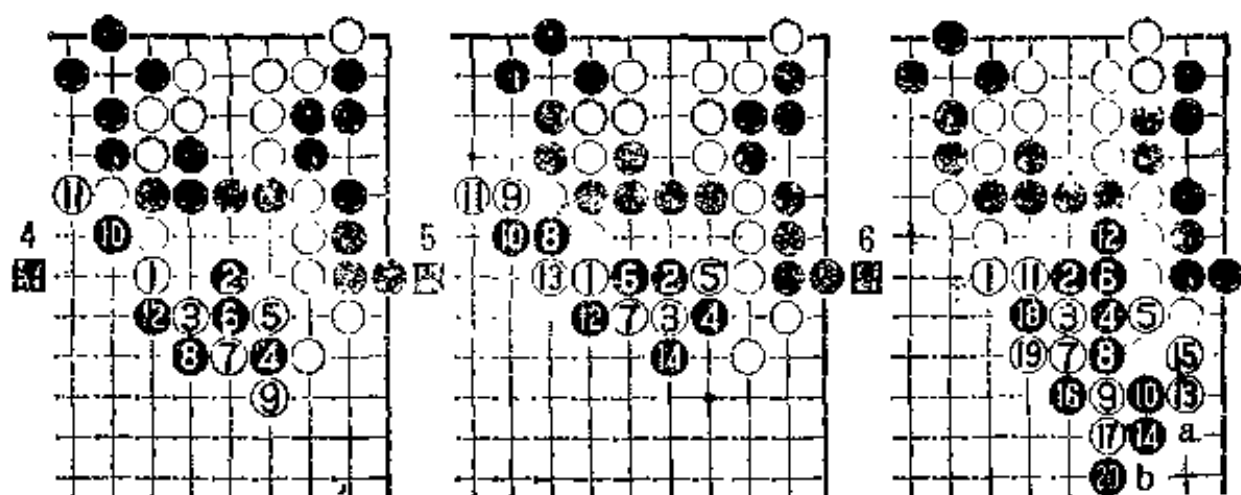
捉中央黑棋，是必然的下法。白5挡后，黑可以逃出。

2图(上当·2)

黑保留次序图中a位的觑，是为了能在1位靠出。白2尖时，黑3打，5长，简单出头。

3图(上当·3)

白2、4封锁时，黑5打、7挖试白应手。9位有黑子时，黑11跳，就“突围”了。白8若在9位打，黑就13位拐头，同样。



4图(上当·4)

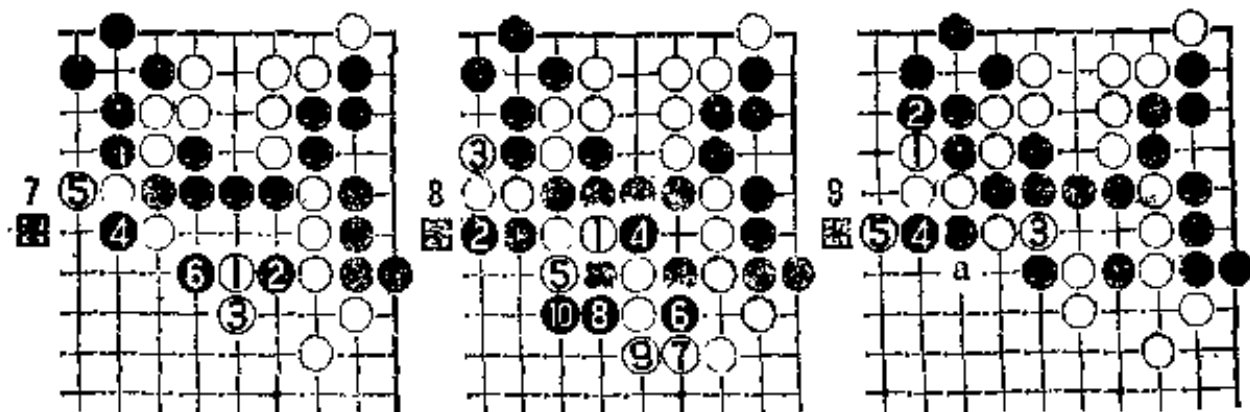
白1并，也不能有效地封住黑棋。黑2跳时，白3尖。黑4靠，以下至黑12打，黑顺利逃出。

5图(上当·5)

白3靠，黑4扳出。白5断，黑6顶，至14征吃白棋。

6图(上当·6)

白5粘时，黑6粘。至黑20止，仍然成为征子。白15若在a位爬，黑就15位扑，然后在b位长。



7图(上当·7)

白1飞，是有望的下法。但是，黑2敏锐地挖后，再6位靠出，白仍然无能为力。

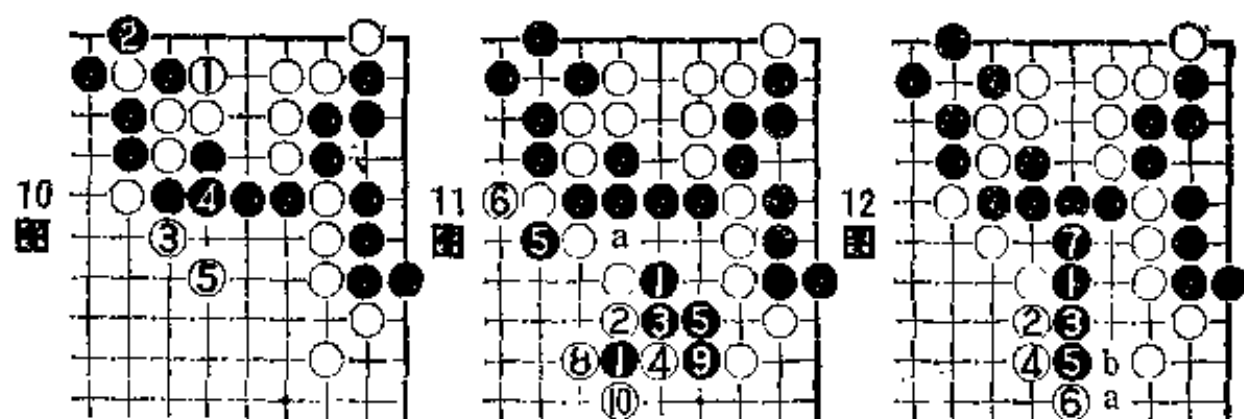
8图(上当·8)

接前图。白1冲时，黑2压、4打、6冲，是出头的手筋。白7挡，黑8以下又形成征子。

9图(白的抵抗)

接7图。白1拐，是试黑应手的好次序。黑若在2位应，白3冲，黑4压时，白5扳，黑就不能象前图那样征吃白棋了。

黑2若下在a位，白就2位打，形成大致两分的结果。



10图(避开·1)

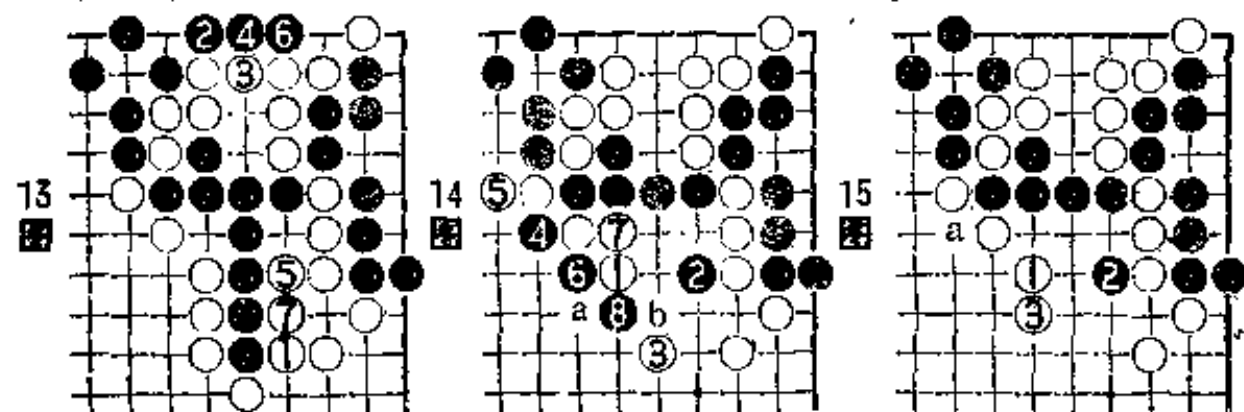
白1、3打，是必然之着。此处，白5的尖是手筋，这手棋，一下就把黑的希望破灭了。

11图(再度上当)

黑1靠，白2退。黑3再压时，白4扳，又掉进陷阱。至黑11粘，因黑有a位打的先手，出头和断吃白三子“见合”。

12图(避开·2)

黑3压时，白4退是好手。黑5压时，白6扳。黑7若在a位扳，白就b位断，黑无法冲击白棋。黑7粘，中央黑棋有六口气。



13图(避开·3)

白1平易地紧气，对杀白快一气而胜。上边，黑有一个不入子。

14图(靠的抵抗)

黑2靠，很难应付。白3跳，黑4打，至黑8扳，黑利落地逃出，由若a位打，黑就b位退。

15图(避开·4)

黑2靠时，白3并，消除了黑的种种利用。此后，黑怎么走都不行。白3的并，是一个“盲点”，若不知道，后果可想而知。

第30型 从前的骗着

基本图(卡入)

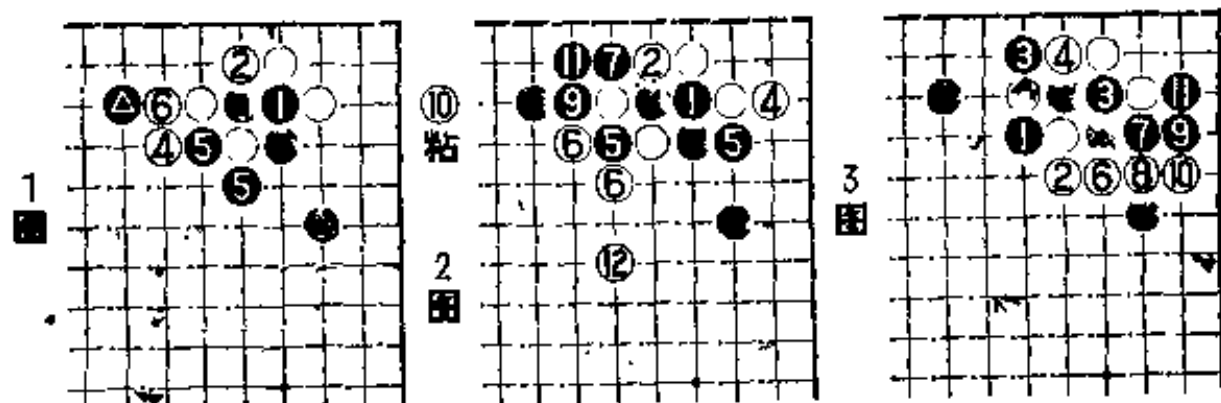
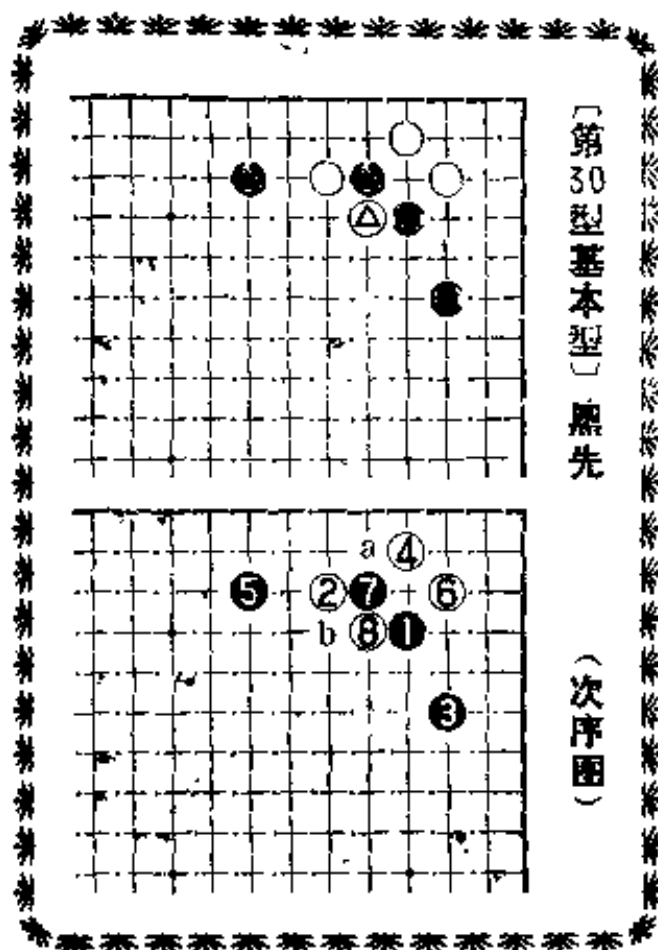
白△卡入这手棋，现在常为专业棋手所采用，所以未必就是骗着。但是，在业余棋界，这手棋却有过作为骗着而流行的经历。尽管是现在，若黑应对有误，它仍然可以发挥骗着的作用。

次序图(避免被封锁)

白8若在a位打，黑就在b位扳封住白棋。为避免被封锁，白8卡入。

1图(上当·1)

黑1单粘，滞重，被白2渡过，即成为上当的形。白4打、



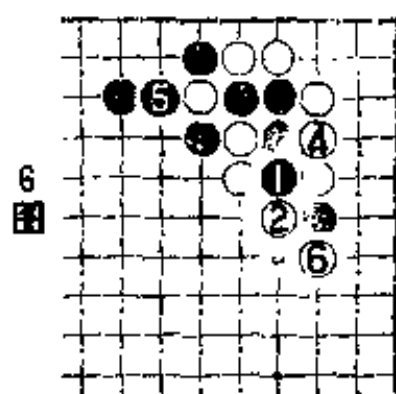
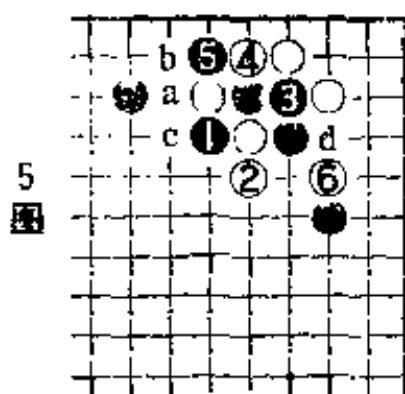
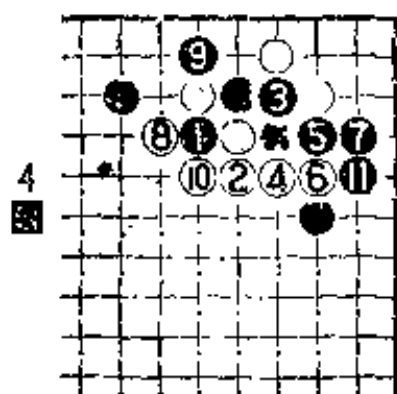
6粘后，黑●一子失去作用。

2图(上当·2)

黑3拐，白4立下。白6打时，黑7断打进行反击。从这个结果看，黑虽然大致避开了白的意图，但左右薄弱，不能认为是成功的形。

3图(白大恶)

黑1先打，然后3粘，是“避开”的一法。白4挡时，黑5立刻断打，又面临上当的危机，但白急于求成地于6位打，帮了黑棋的忙，白棋反而掉进了陷阱。



4图(实利占优)

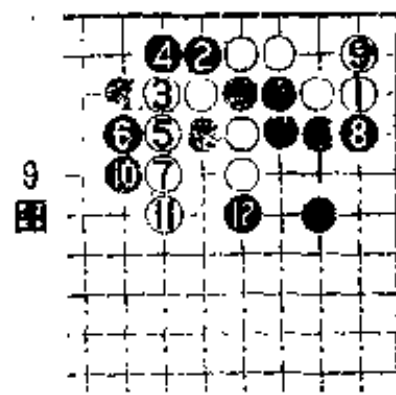
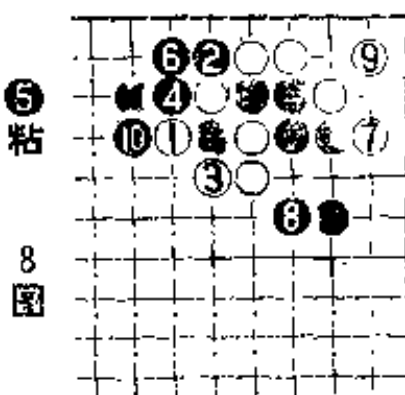
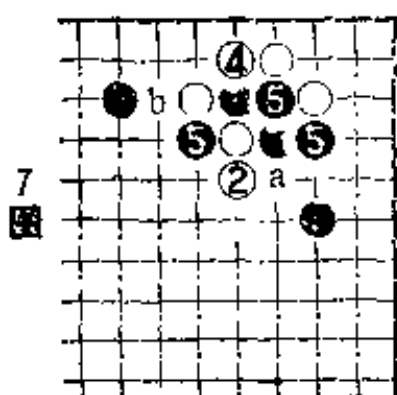
黑3粘时，白4、6冲。至黑11止，白虽吃掉黑一子，但实利损失太大。

5图(上当·3)

黑5断打时，白6枷，正好。白6若在a位逃，经黑b、白c、黑d，白就失去了机会。

6图(上当·4)

接前图。黑1冲，制造断点。白2、4包打后，再6打，实利太大。白6是“本手”，也可下在a位。



7图(避开·1)

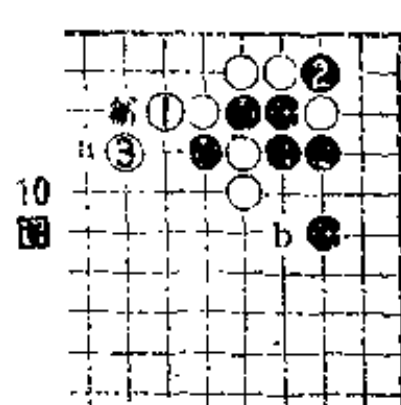
白4渡时，黑5拐头。黑5若在a位贴，被白b位顶后，就没有应手了。

8图(黑十分可战)

白1打，黑2反打。白7扳，手筋。黑8双，白3虎，角上大活。黑10拐头后，白中央气紧，陷入苦战。这个结果，白明显不如2图。

9图(白气紧)

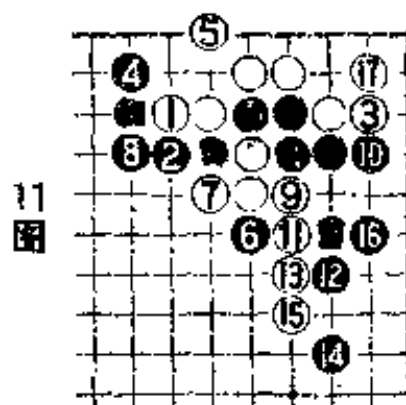
白1马上立下。黑2、4先手分断白棋，大成功。黑8先手利后，再10、12咬住白棋，开始了明显有利的战斗。



10图

10图(避开·2)

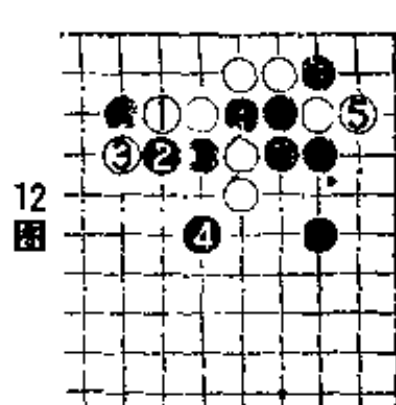
接7图。白1顶。黑2打与白3扳交换，形成两分的结果。此后，黑有a位扳的后续手段，白有b位尖顶的后续手段。



11图

11图(稍稍过分)

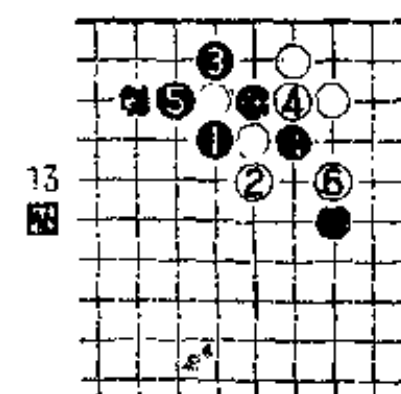
黑2挡，稍稍过分，有危险。黑6顶、8粘，防白11位尖顶及8位断。不过，白9、11冲出后的结果，黑并不如意。



12图

12图(选择权)

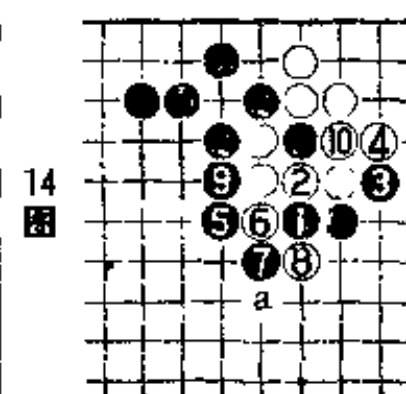
黑2挡时，白也可立即于3位断作战。黑2挡，给白以选择权，不愉快。



13图

13图(避开·3)

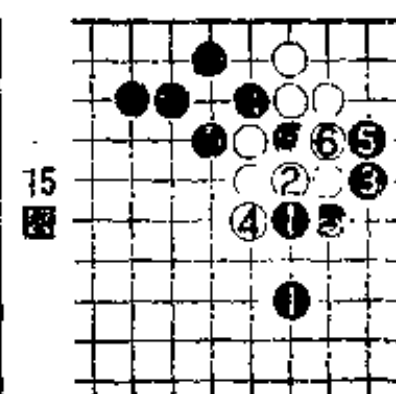
接基本图。黑1、3打，省去粘的一手。从前认为，白4、6后，黑不利；最近，改变了这种看法。



14图

14图(避开·4)

接前图。改变看法，是由于发现了黑1长、3扳的手筋。白4挡时，黑利用白气紧的弱点，在5位枷。白6、8冲断，黑愉快地在9位先手打。此后，黑可在a位长，弃掉三子。



15图

15图(避开·5)

黑3扳时，白4出头。黑5长，愉快。黑7跳出后，白的眼形尚不完全，是黑得手的形。

第 四 章

警 惕 新 型

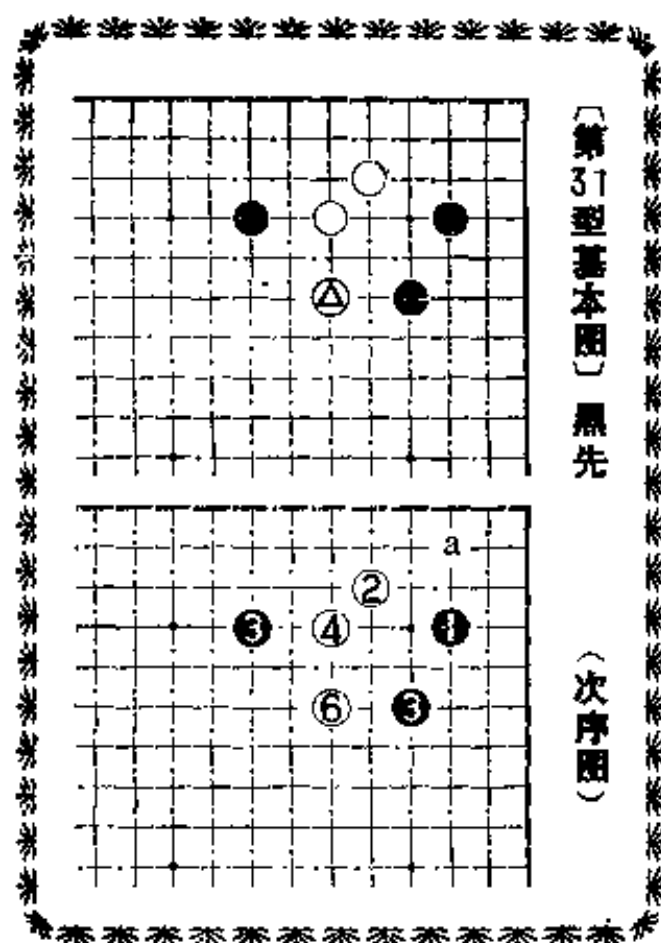


前言中曾谈到，尽管有受骗上当，本质上却没有骗着，但是，从反面来说，任何棋形中，都包含着引人受骗的因素，因此，可以说骗着无所不在。特别是在一些新手、新型中，受骗上当的危险性是很大的。

当然，遇到新手、新型的时候，只要具备足够的实力，而又应对得当，不难得到两分的结果。但是，连专业棋手都颇感棘手的新手、新型，对业余棋手来说，就更难应付了。若是那样，除了依靠平时的研究之外，没有其他的办法。

本章，从最近专业棋手的实战对局中出现的新手、新型（不包括星定式）中，收集了一些容易掌握也容易出错的型。这些型，有的还没有得出结论，有待于今后的研究。

第31型 稳重的跳出



基本图(重视中央)

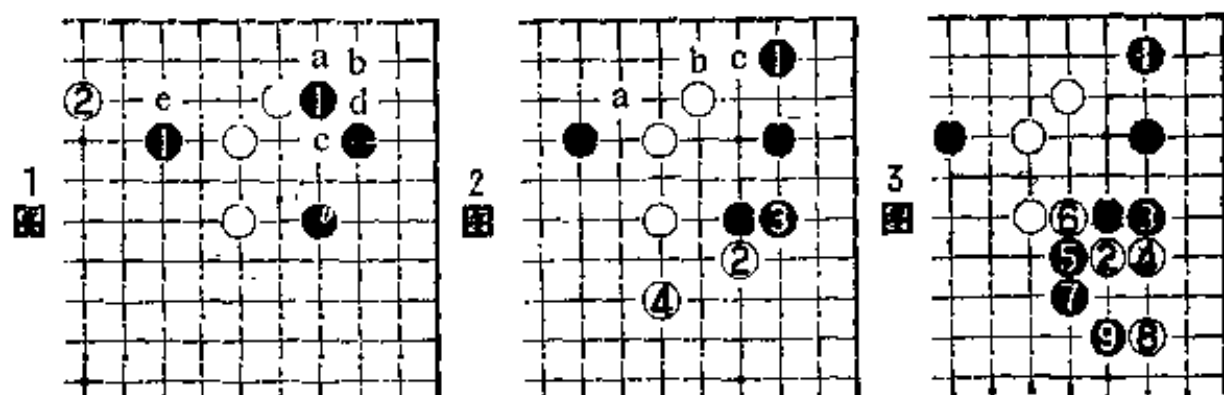
白△跳出，是重视中央胜过实利的有力的新手。这手棋基于争取战斗主导权的想法，主要流行于业余棋界。现以白征子有利为条件，研究一下此后的变化。

次序图(不进角、跳出)

白6若在a位飞，黑就在右边开拆。白不满这种结果，故跳出。

1图(尖顶)

黑1尖顶，巩固角地；白2夹击。本形中，若时机成熟，白有a扳、c打(过程：白a、



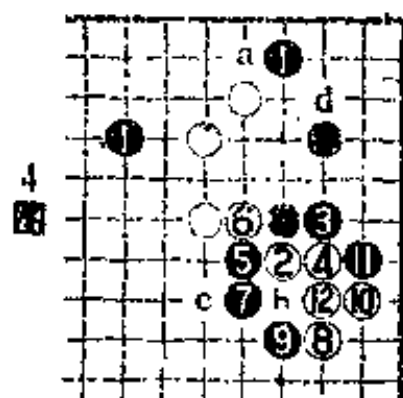
黑b、白c、黑d)的先手便宜。白还可伺机在e位托。

2图(跳)

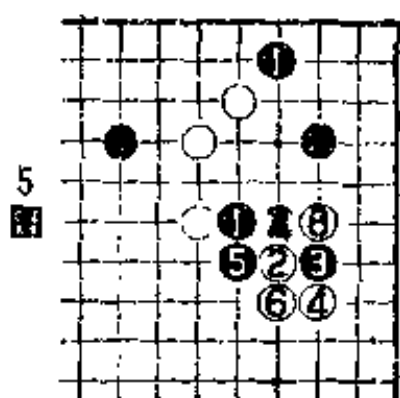
黑1的跳有力。白2靠、4跳，向中央出头，其原因，是黑a位尖后产生出b位渡的好点，这样，白在上边夹击的迫力就打了折扣。白要防备这一点，就得在c位尖顶，与前图比较，白明显失去了先机。

3图(白过分)

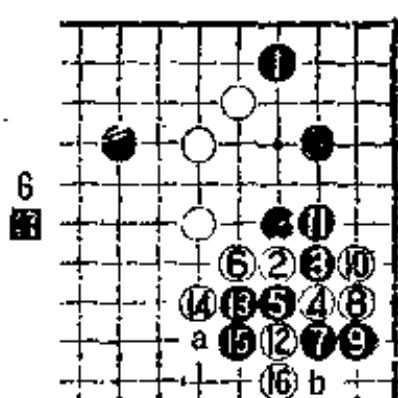
黑3立下时，白4立刻挡下，黑5扳出，白陷入苦战。



4图



5图



6图

4图(小飞)

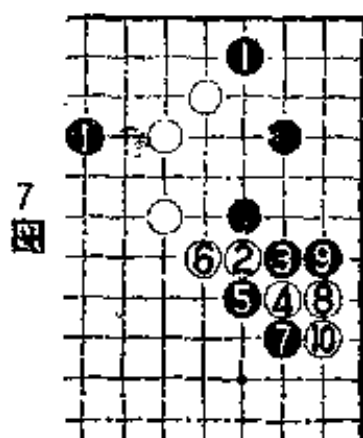
黑1飞, 希望白在a位挡, 以争先在b位跳。因为这手棋产生了弱点, 白2靠、4挡的下法成立。白4若仍在c位跳, 被黑a位爬, 不能忍受。至白12, 由于白有d位的靠, 白十分可战。

5图(连扳)

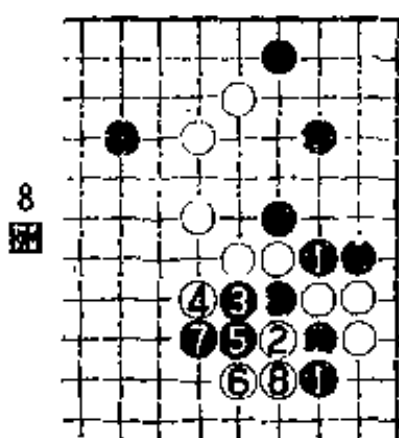
白2靠时, 黑3扳, 白4连扳。黑5打、7粘后, 白8打, 先在右边得利, 然后在上边腾挪。

6图(外挡)

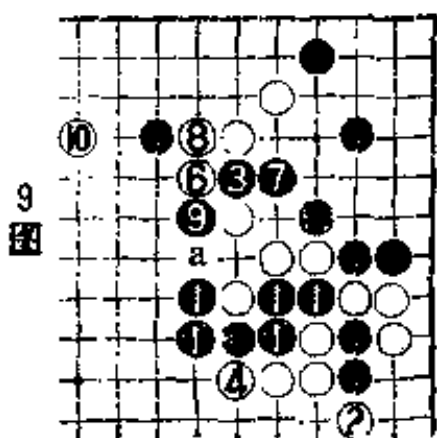
白4连扳时, 黑5打, 以下至9, 从外面挡住白棋。白10至16长, a、b“见合”。



7图



8图



9图

7图(实战的进行·1)

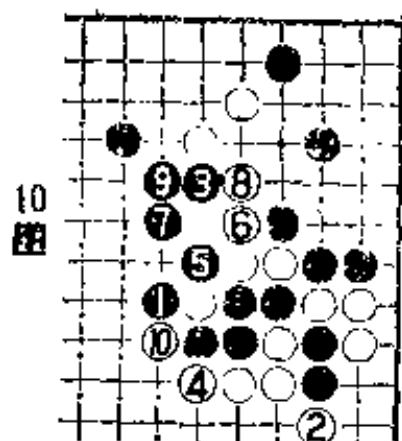
这是第三十六期本因坊战下出的新手。至白10拐, 是实战的进行。

8图(实战的进行·2)

黑1长时, 白利用征子有利的条件, 走出了2、4、6一连串的手筋。黑7拐出, 白8粘。

9图(实战的进行·3)

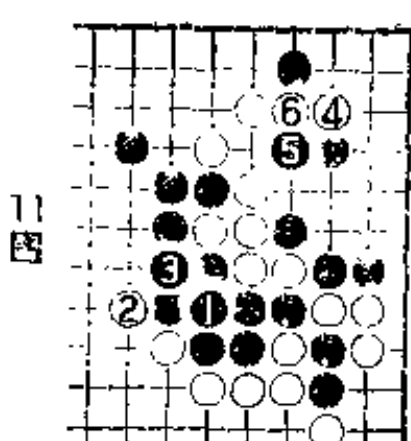
黑1打, 白2打, 形成转换。黑3挖时, 白4打是机敏的先手利。至白10的结果, 黑棋稍差。白有a位做劫的后续手段。



10图

10图(团子棋)

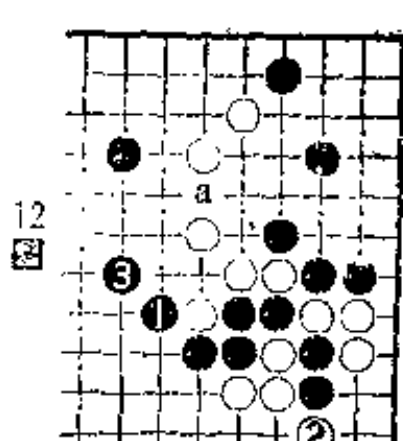
白4打吃时，黑5提好象是先手。但是，白6粘、8打后，再16打，黑难受地成为团子棋。



11图

11图(活角)

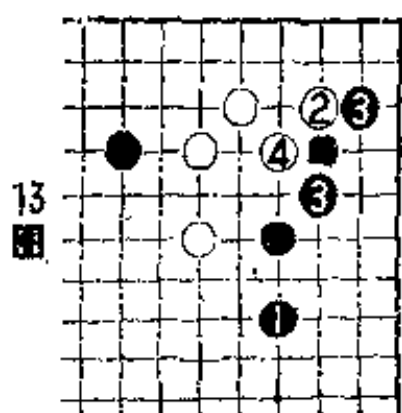
白在中央捞足便宜后，再4靠，巧妙地活角。白4在5位顶，全体做活，也是可行之法。



12图

12图(课题)

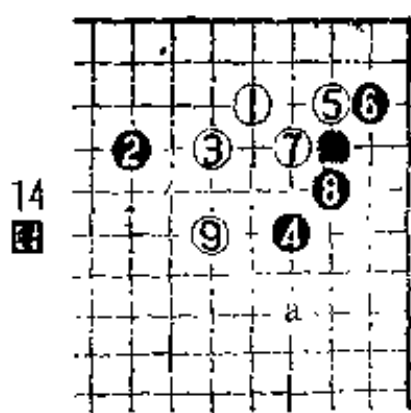
黑不在a位挖，而是在3位尖封住白棋，以观白的动向。这是留待今后研究的课题。



13图

13图(自然的应手)

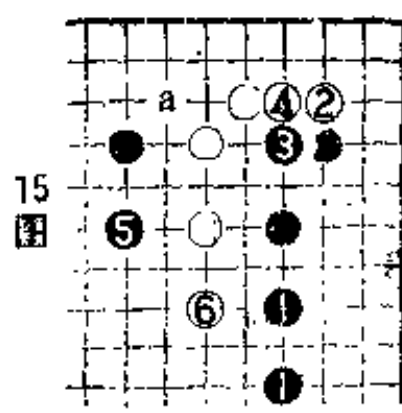
黑1跳，是极自然的应手，不坏。白2托、4虎先手利后脱先，在上边或右边行棋。



14图

14图(剖析)

前图的形与白5、7后，再9跳出的下法相同。这里，黑a的跳有明显被利的感觉。因此，这并不是白不能下的形。



15图

15图(一个方案)

白2托时，黑3长、5跳，是注重a位尖的下法。这只是简明的棋形，要评定优劣，得根据周围的情况。

第32型

反向跳下

基本图(方向反,但是)

白对靠不应,而于△位跳的下法似乎消极。但是,这手棋有从根本上瞄着黑薄弱处的效果,也体现了白棋注重右边的意图。即使黑△一子在a位,白△的跳也是有力的下法。

次序图(避免激战)

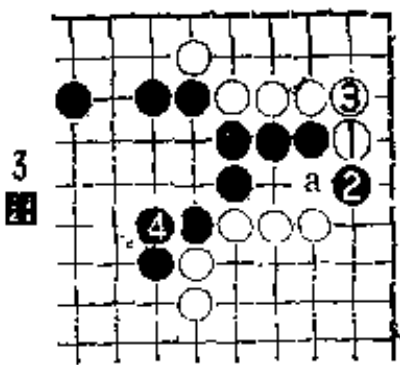
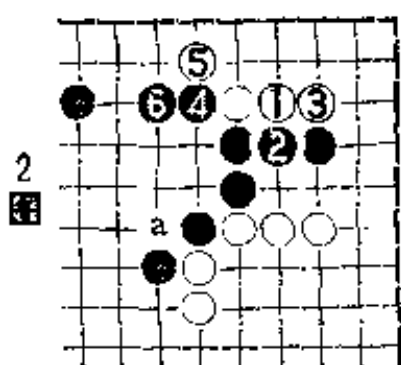
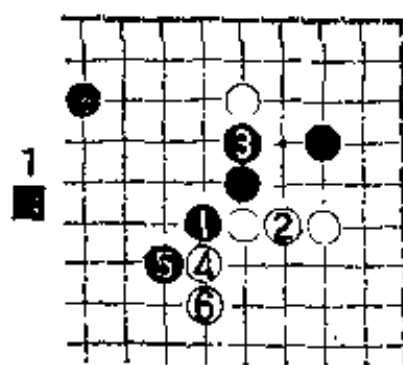
黑5在a位跳,是普通的下法。黑5靠,希望走成急战的定式。白6跳,避开常识的b位扳,是沉静的下法。

1图(常识的进行·1)

黑1扳,白2粘。黑3补时,白4扳、6退,这是白注重右边

〔第32型基本图〕黑先

〔次序图〕



的下法。

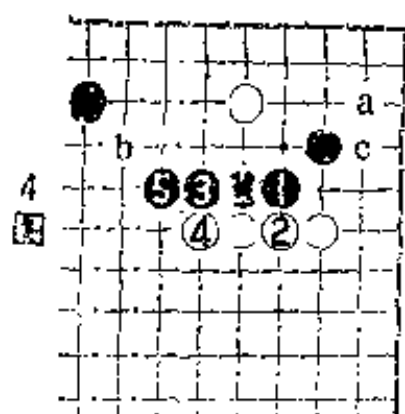
2图(常识的进行·2)

接前图。若黑在右边先着,白1、3转向角上谋求活路。黑2粘,不得已。黑4若在a位粘,白就6位跳。

3图(常识的进行·3)

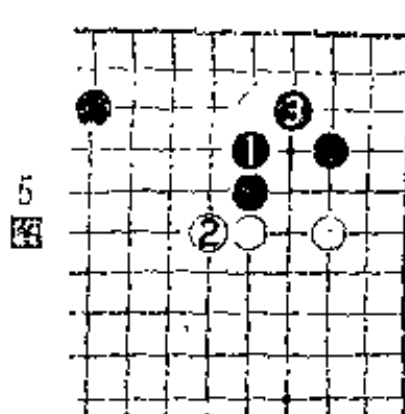
白1、3扳粘,巩固角地;黑4粘,补强自身,行棋告一段落。至此的3数,双方相同。黑虽在右边限制了白棋,但从整体上出说,仍是白棋得手。

黑没有必要急忙在a位粘。



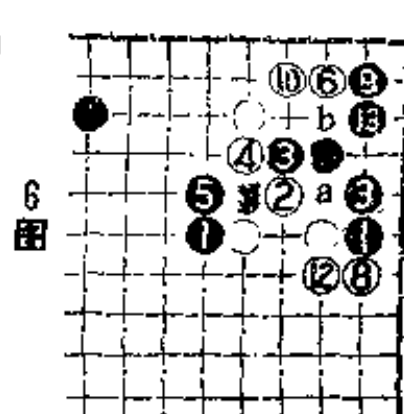
4图(白占右边)

黑1、3长。白4先手压后，回到右边开拆。由于白有a位点和b位穿象眼的余味，黑角不完全。黑5若在c位补，被白5位扳，不能忍受。



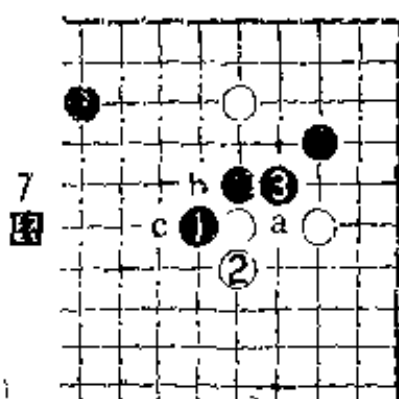
5图(不扳不好)

黑不扳而在1位顶，白就2位长，黑不行。黑3补后，上边的规模小，而白棋可回头在右边行棋。



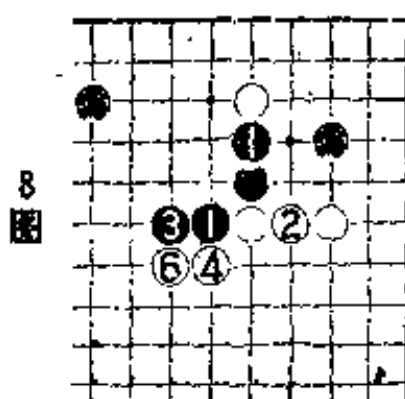
6图(白无理)

黑1扳时，白2、4的下法太无理，白6飞时，黑7托，简单做活。白2若在3位尖，经黑2、白a、黑b，白也不行。



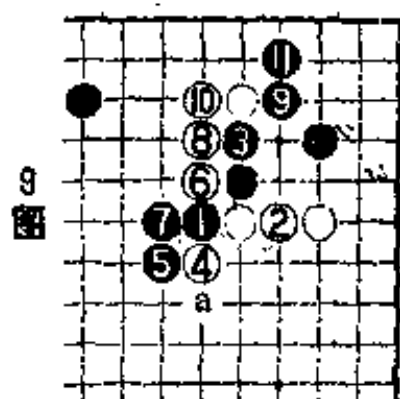
7图(白缓)

黑1扳时，白2退是缓手。黑3长，瞄着a位的冲。白若b位断，黑就b位长，白无望。



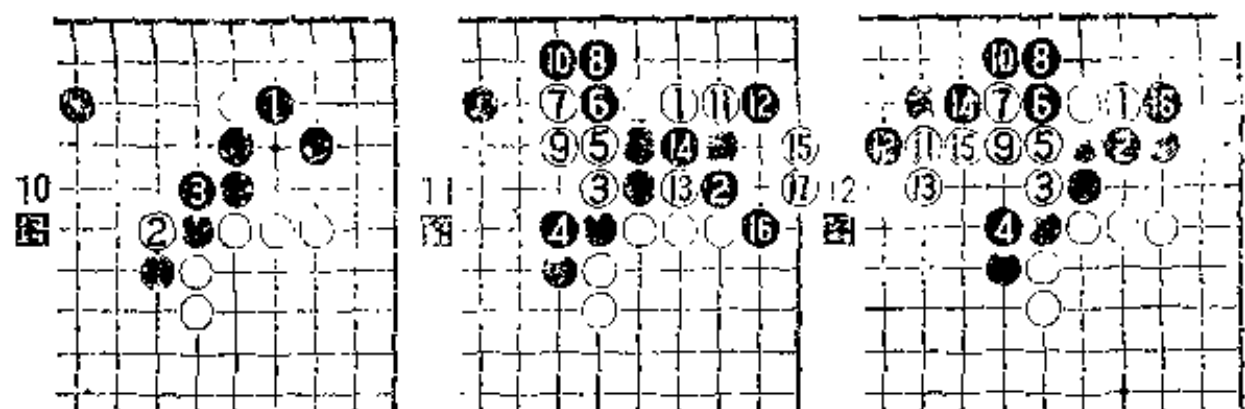
8图(黑缓)

白4扳，黑5是缓手。被白6连压，黑在这里已得不到先手，只好让白棋在右边开拆。



9图(没有反击手段)

黑5连扳，虽留有断点，但白若立即行动，也捞不到好处。至黑11立，白陷入困境。白6不得不在a位退。



10图(白的意图)

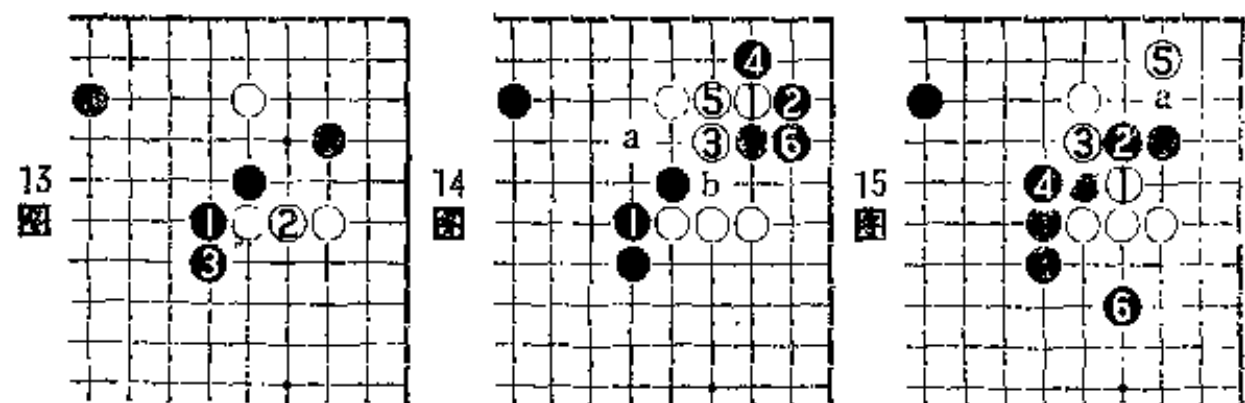
黑1虎，不在右边行棋而加强角地，但是，被白2打一手后，再回到右边，黑没有破坏白的意图。

11图(大胆包围)

白1长时，黑2双。白3打、5挡后，黑气紧。白11以下，狡猾而大胆地准备包围圈。白15点、17并，是“海底捞月”的手筋。

12图(大规模作战)

黑2粘，紧白气，同时长自身的气，是正着。至黑16吃掉白二子，开始了大规模作战。



13图(棋圣的意见)

棋泽秀行棋圣断定黑1扳、3长的下法不坏。若是这样，白在右边行棋的价值就降低了，只好转向上边寻求着手。

14图(白落空)

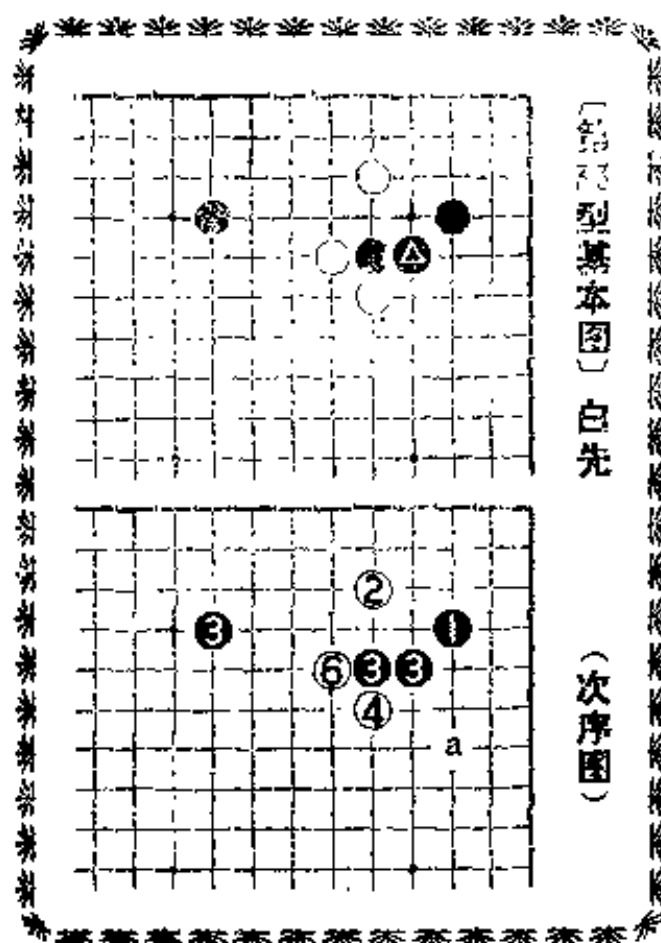
白1托、3虎是手筋，但黑4、6活角后，白有落空的感觉。以后黑可在a位虎，逼白难受地在b位连回，十分愉快。

15图(弃子也好)

白1、3愚形地切断，黑即使6位飞，也是十分可下之形。白不能简单地吃掉角上黑二子。

白1若在2位尖，黑就a位长，这也是黑可下之形。

第33型 似是而非



基本图 （混淆就上当）

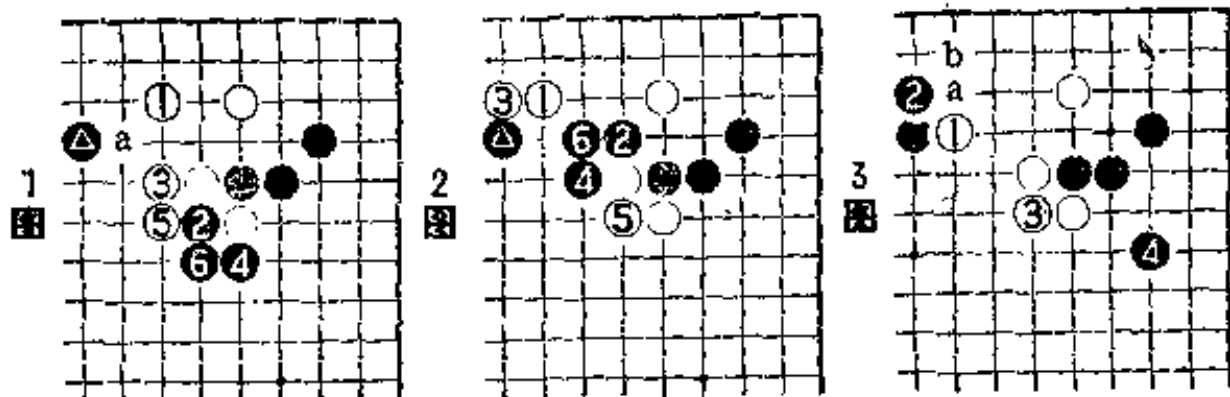
黑在▲位退，成为颇似常型的棋形，但是，由于黑是三间高夹，与前型有所不同，它有可能把战斗导向歧途。如果把前两型和本型混淆起来，就会受骗上当。

次序图 （翻应也好）

黑5下在a位也很好。现在黑5靠、7退出，体现出激烈的挑战态度。

1图 （混淆·1）

白1跳，混淆了三间高夹和二间高夹的区别。至黑6止，黑▲一子没有过于接近白厚



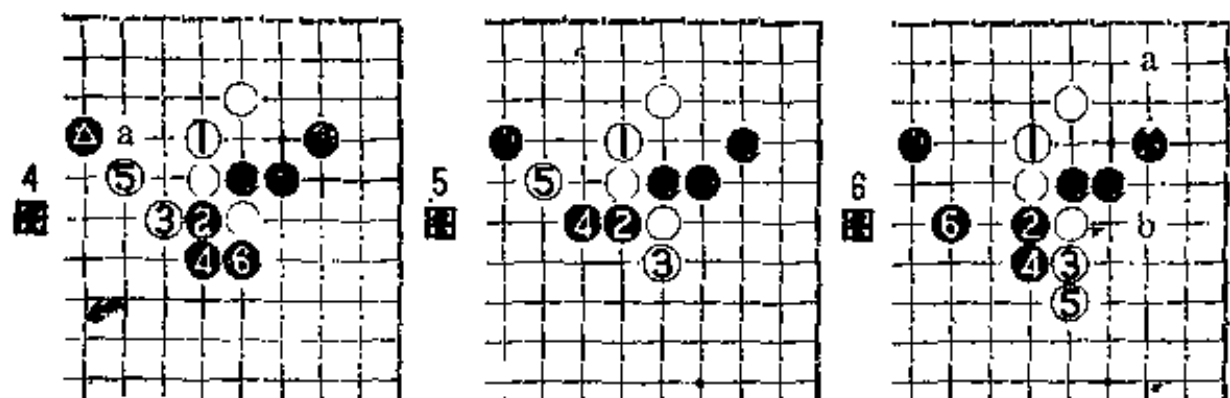
壁，显然比在a位好。这是白棋上当的一种情况。

2图 （混淆·2）

白下在1位，混淆了三间高夹和三间低夹之间的区别。黑2扳出至黑6止的结果，也是白棋所不能接受的。

3图 （混淆·3）

白若认为即使是高夹，也可在1位碰，就错了。至黑4时，白1若在a位，b位的下立就是好形。



4图 (混淆·4)

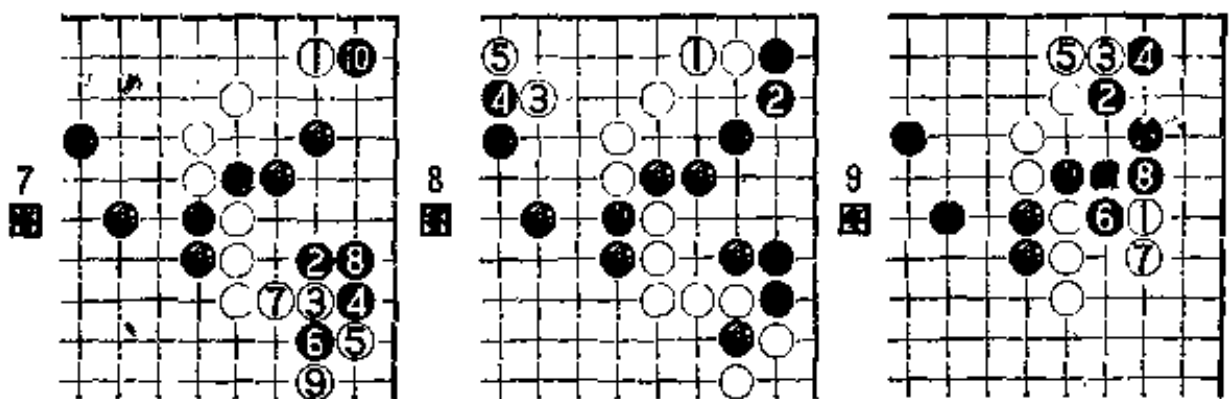
白于1位退，待黑2断时，白3打、5虎，若黑△一子在a位，白是好形，但在本图中，黑6补后，白没有后续手段。

5图 (战斗姿态)

黑2断时，白必须在3位长出作战。黑若4位长，白就5位跳，舒畅地出头。

6图 (压是正解)

鉴于前图，黑4压。白5长后，黑于6位跳，封住白棋，此后，战斗移至角上进行。若要下个结论，就是：白于a位飞，平安无事；于b位跳，态度就严厉了。



7图 (两分·1)

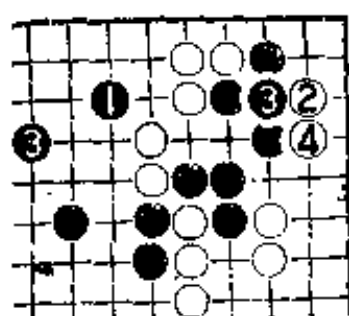
白1的飞，是关系双方根据的要点。黑2飞，白3靠，黑4扳，白5连扳。黑6打、8粘，取得先手后于10位靠，成为安定的形状。

8图 (两分·2)

接前图。白1退，黑2退后，白3飞、5扳，安定上边。虽然右边存在征子问题，但这个结果仍然是两分。

9图 (最强的抵抗)

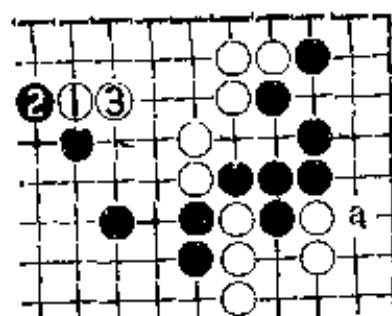
白于1位跳下，攻击黑角，并借此安定上边几子，也是有力之着。黑2尖顶时，白3、5扳粘，逼黑6、8补活。



10图

10图 (对杀)

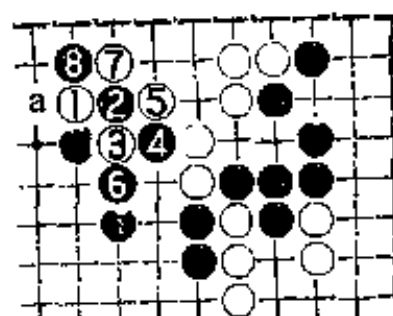
前图黑8若改在本图1位飞, 白2点、4爬后, 对杀黑失败。该补棋时必须补。



11图

11图 (也是两分)

接9图。白1托, 黑2扳, 白3退, 求得安定。以后, 白有a位立的先手。这也是一种两分的结果。

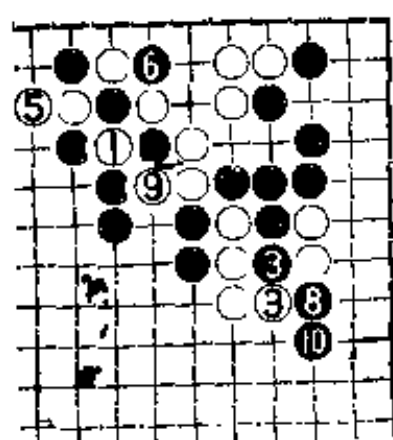


12图

12图 (过分)

黑2内扳, 坚持不给白棋做活的余地。从白3断至7打的结果看来, 黑棋下得过分。

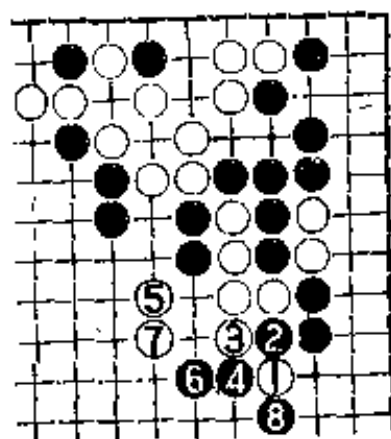
黑势必在8位打。这手棋若下在a位, 则白8位粘, 黑无趣。



④⑦提劫 13图

13图 (劫争)

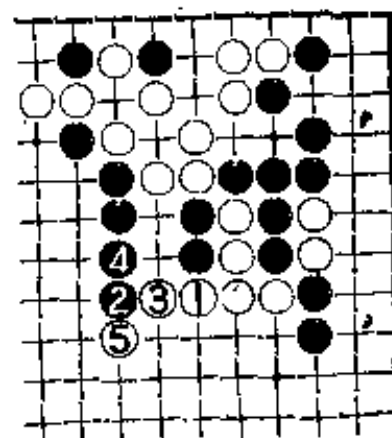
白1提劫。黑在2位冲一下, 让白在3位挡是好次序。白5、黑6的交换, 白得大利。黑8断, 白9解消劫争。



14图

14图 (黑好转)

但是, 白1跳有疑问。黑2、4冲断, 以下至黑8止, 黑尽收右边实利, 中央几子作轻子处理。



15图

15图 (走重)

白1压, 黑必定于2、4位动出, 白5扳后, 中央黑数子棋形滞重, 易受白攻逼。这样的进行, 毫无疑问是白棋有利。

第34型 书上没有的着手

基本图 (意在取势)

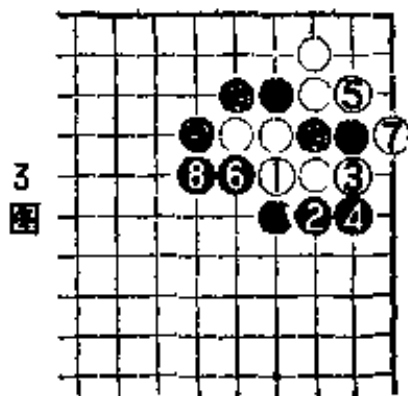
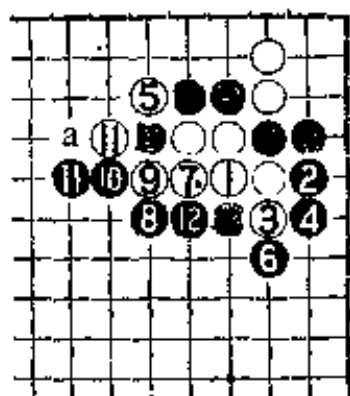
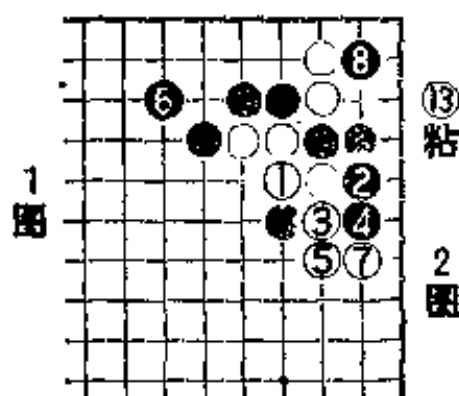
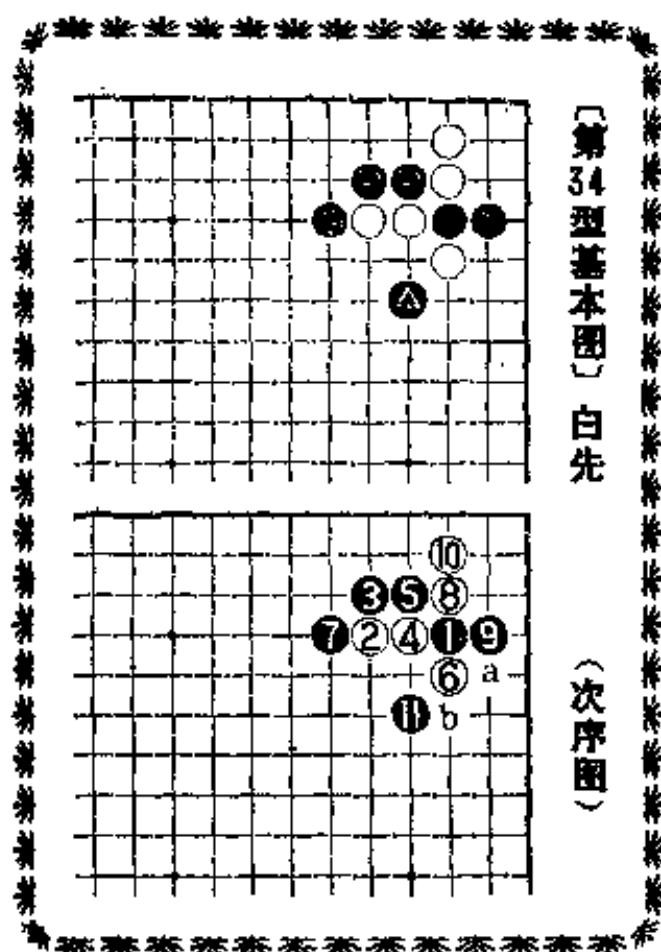
黑下在▲位，是比较新颖的、有力的手段，但一般的定式书上没有刊载。即便是白棋能够正确应对，也完全可以走成黑取势的棋形。

次序图 (小雪崩型开始)

黑7扳，形成小雪崩型。黑11若于a位拐，是定式的走法。黑a位拐时，白一般在11位虎，若征子有利，也可于b位长。

1图 (实地有利)

白1粘时，黑首先考虑的是在2位拐。白3拐，黑4爬



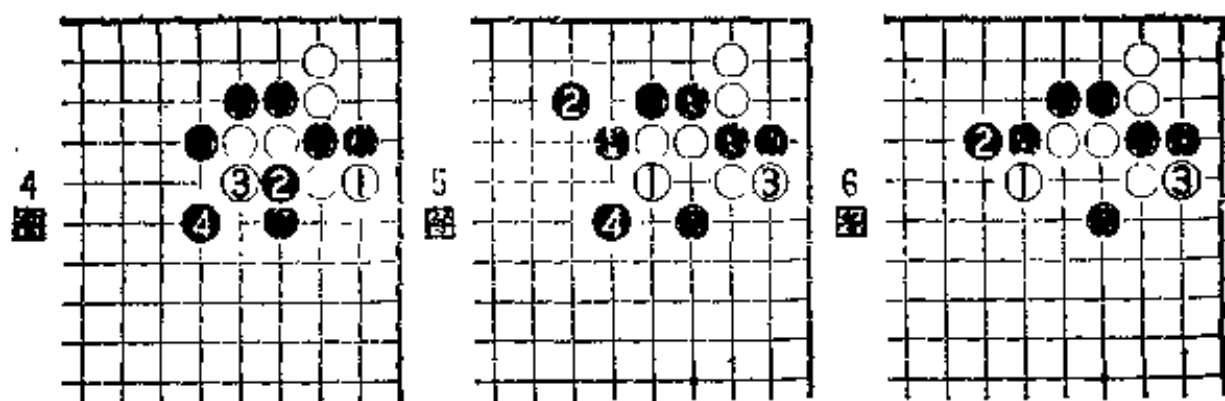
时，白5长即进入圈套。黑6虎、8靠取得角地，白损失很大。

2图 (厚势有利)

白5断稍好，但被黑6、8滚打至14长后，黑得有利的外势。以后黑在a位拐头十分严厉。

3图 (简明)

黑平易地2、4挡下，至8止，形成厚势，简明。但白棋争得先手，并取得相当实利，也可下。



4图 (单挡)

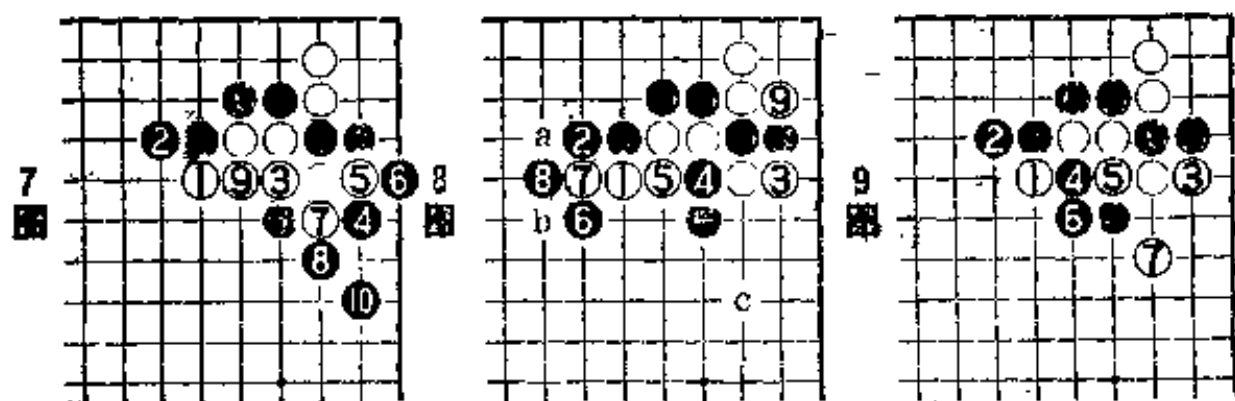
白1立即挡下，吃黑二子，不好。即使白征子有利，被黑2打，4枷，也是白棋难受之形。

5图 (白受制)

白在1位曲，是不给黑棋以调子的着手。但这样下子效不高，还撞紧了气。黑2补，白3挡不能省略，黑4枷后，白棋依然不自在。

6图 (白的最好应法)

白1扳出，暂时解消黑的包打手段。黑忍耐地于2位长，瞄着更大的包打。这是双方最正确的应对着法。此后，双方开始了正常的攻防。



7图 (白被分断)

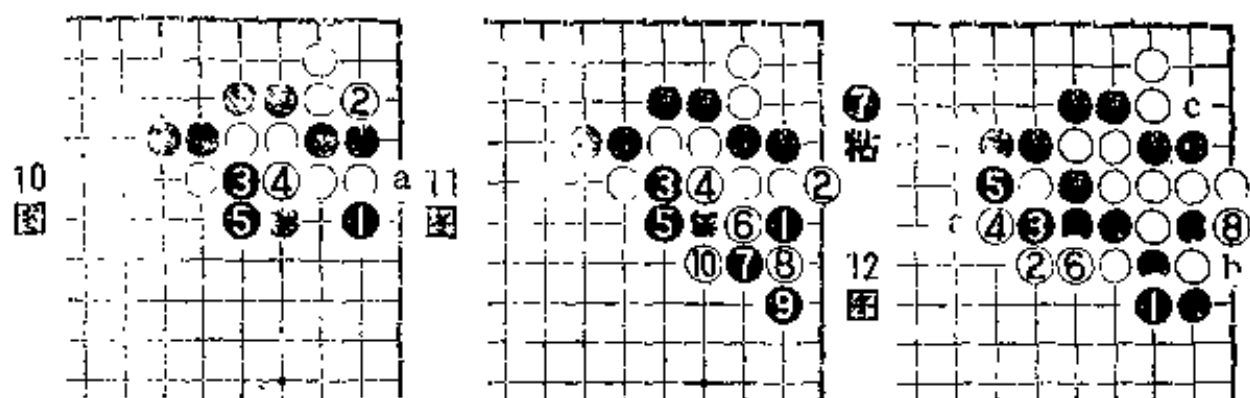
即使有了白1的扳，白3接也不能成立。黑4跳至10至，黑右边虽处于低位，但白角上和中央数子被分断，棋形很苦。

8图 (直接包打)

黑4断打后，于6位枷，这种强行走法也可行。但白7冲，9打后，生出了a、b两个断点，黑若a位补，白就c位跳出，这样白不坏。

9图 (黑大坏)

黑4断打，白5粘，黑6粘，白7跳出后，毫无疑问是黑大坏的形。



10图 (黑的好手)

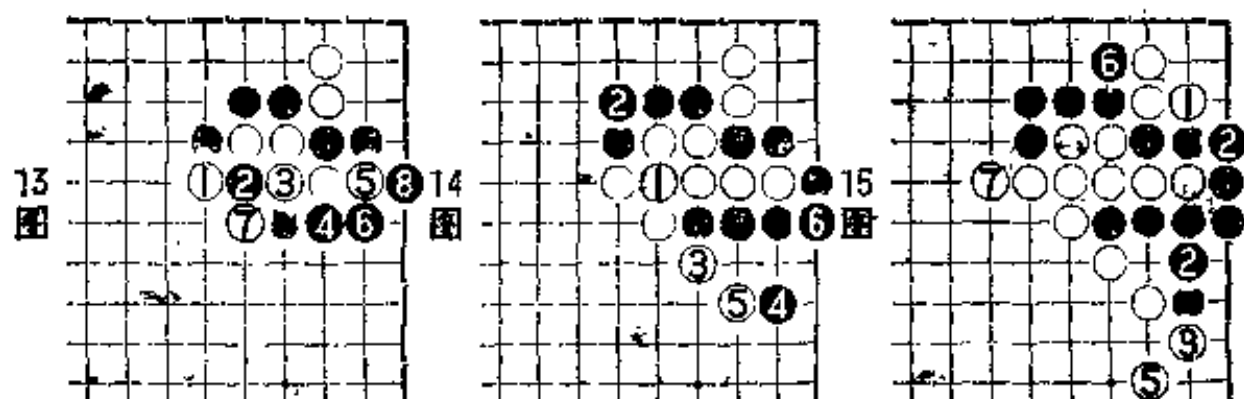
接6图。黑1靠是好手。白2打吃时，黑3断打，至黑5止，和前图的差别是白不能在右边出头。白2若4位粘，黑a位渡过，与7图同形，黑好。

11图 (露出断点)

白2下立，只此一手。黑3打，5粘，至白10打，黑外面露出断点。

12图 (白可战)

接前图。黑1粘。白2以下滚打包收，黑7粘后，白无论8位提或a位长，都可以作战。黑1若b位提，则白1位打，黑粘后，白再c位打，这也是白棋能战的形。



13图 (假手筋)

白1扳时，黑立即于2位切断，然后4、6包打。白7若在8位立下，黑就7位粘，黑好。黑8打，先手渡过，形成与7图近似的结果。好象是黑好。

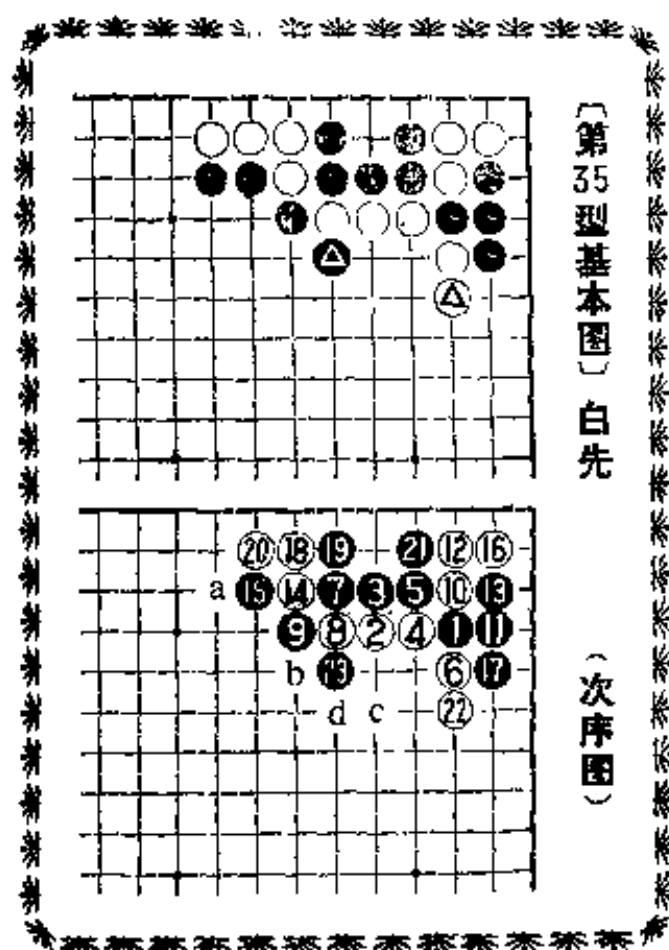
14图 (气紧)

但是，黑2粘时，白3扳抓住了黑气紧的弱点，严厉。黑4跳、6粘，避免了接不归，同时吃掉角上白二子。

15图 (外势大)

接前图。白1打至5定形后，再7位长，得到大外势，白棋满意。

第35型 趣向对趣向



基本图 (势必扳)

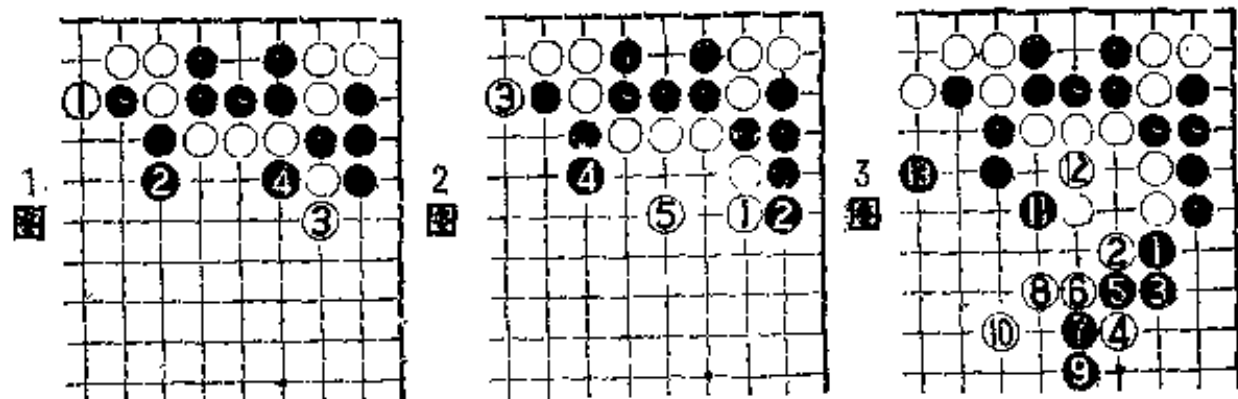
黑△扳。这之前△的长是少见的着法。要反击对手的趣向，就要使用趣向性的应手。若不理解“个中三昧”，就会顺着对手的步调而上当。

次序图 (不愿被扳打)

白22若a位打，则黑b、白c，成为基本定式。现在，白不愿让黑于22位打，故采用了22长的下法。

1图 (后长)

白先在1位打，黑2长后，再3位长，虽也是一法，但黑4断后，白总不太好，这是一



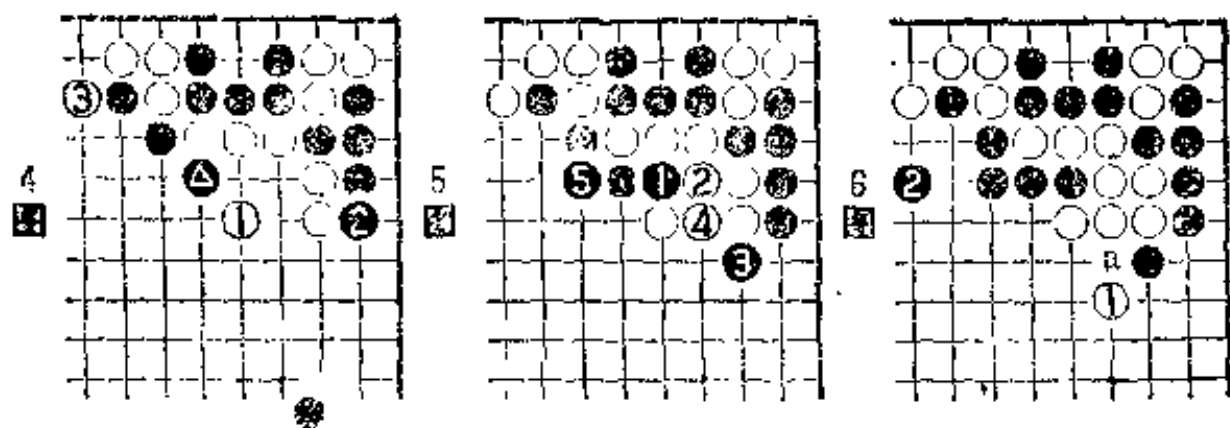
直保持着的定论。

2图 (次序的变化)

在这里，白先1位长，黑若2位爬，白3打是趣向，至白5止，白得好形。

3图 (以后的战斗)

当然，即使象前图那样，黑也并不是不能作战。黑1扳、3长，从右边出头，白4跳，诱黑5、7冲断，手筋。但黑棋并不介意，先取右边便宜后，再13位跳，在中央进行顽强抵抗。



4图 (黑的意图)

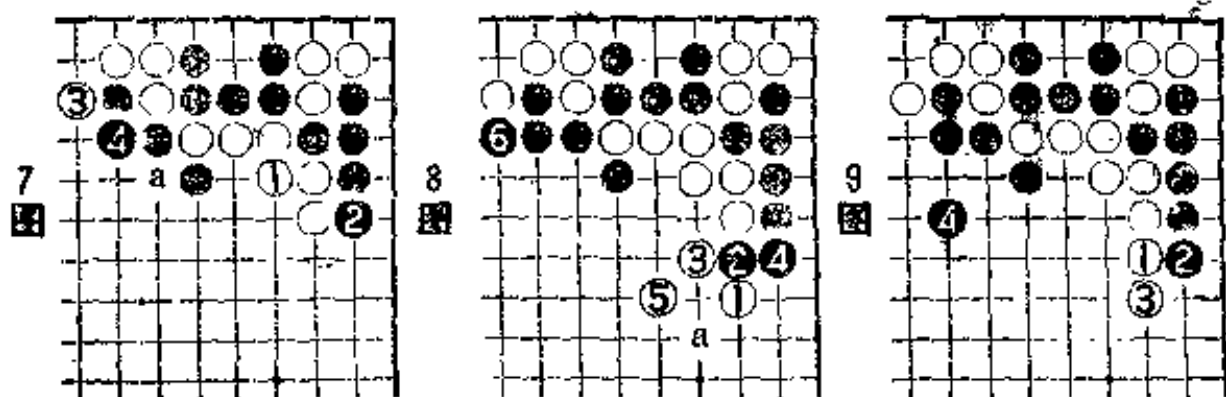
黑△扳时,白按常规在1位跳,正中黑下怀。正是这手“常识性”的棋,给白棋招来了最坏的结果。黑2爬后,白3打不得已。

5图 (气紧)

黑先手在1位冲,3位打,形成与2图大相庭径的结果。至黑5粘,中央白棋的行动太不自由。

6图 (缓攻)

白大致在1位跳。黑2从容跳出,即留下攻击上边白棋和a位冲断白棋的“见合”。将白棋打成愚形后,没有必要急于求成,徐图进展就很不错了。



7图 (粘是正着)

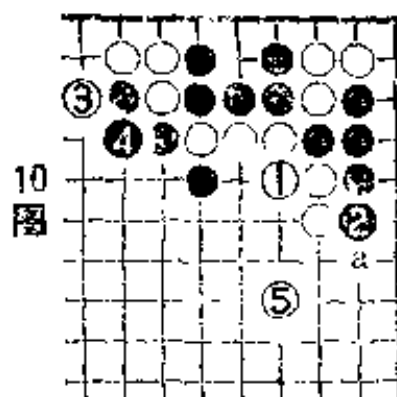
白1粘,意外地具有弹力。黑2爬,不能省略。白3打,转回上边。黑4粘这手棋,不能下在a位。

8图 (跳有疑问)

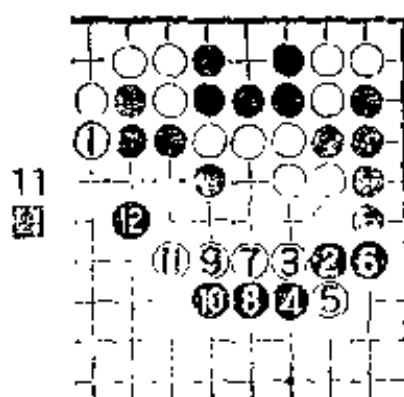
白棋转回到右边1位跳,是出乎意料之着。黑6压,在中央积蓄力量后,可在a位觑,攻击白棋。

9图 (长也是缓手)

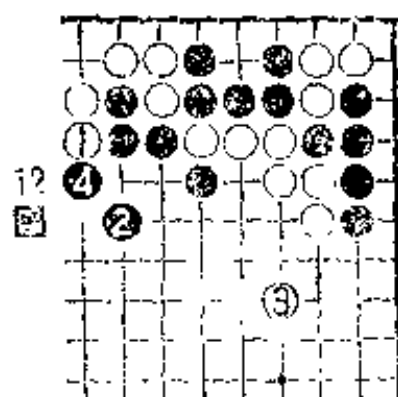
白1长,缺乏效率,是缓手。黑2先手爬后,再4位跳出,白左右两边必有一边受攻。



10图



11图



12图

10图 (好形)

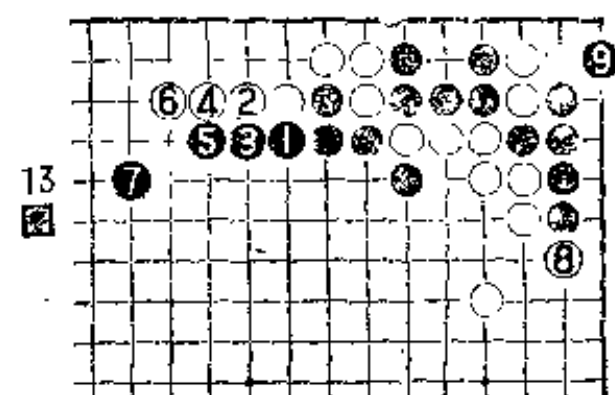
白5飞，补强右边。这手棋虽说有点劲头不足，但由于有a位的先手扳，是好形。

11图 (过头)

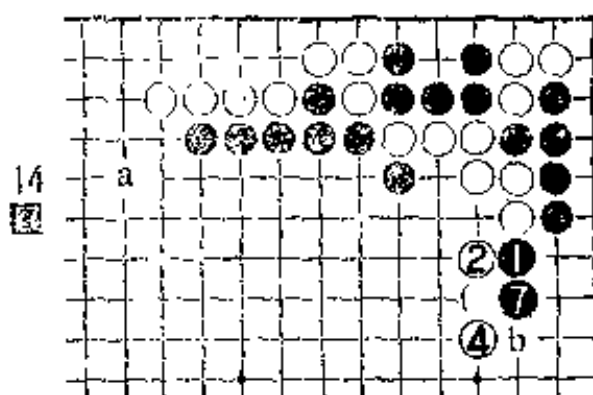
补强右边之前，白先在1位压。黑并不直接应，而在右边行棋。黑2、4连扳，至10止，黑还有12位跳出的余地，这是白棋不满意的结果。

12图 (帮忙)

白1压时，即使黑马上在2位跳。白也得不到便宜。白3飞时，黑4虎，黑形很厚实。



13图



14图

13图 (预定的下法)

接10图。黑1、3压时，白2、4忍耐地长。黑7飞时，白8扳是时机，得先手便宜。

此后，白不论在上边应，还是在右边展开，都是可下之形。当然，黑若充分估量了周围情况，也并非不能这样下。

14图 (吃亏的交换)

前图黑7若先在1位扳、3位爬，即使白忍耐地在4位长，黑也无便宜可言。白中间变厚之后，黑a、白b的交换，将使白得到比前图好的棋形。

第36型 唯一的作用

基本图 (意外的粘)

黑△粘，形状不佳，却只有力量。白若应对不当，将会遭到激烈的攻击；冷静地应对，就可能使这着棋成为“恶手”，但若要使这个恶手“表面化”，白还必须占到急所。

次序图 (普通是挡)

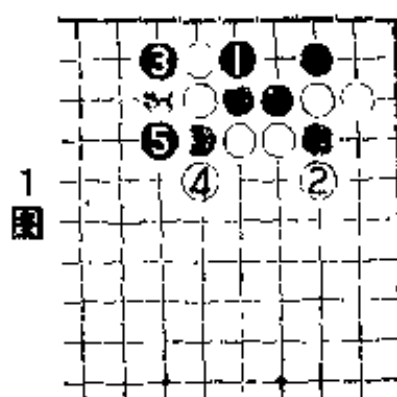
黑13若在a位挡是基本定式。黑特意在13位粘，以防止白棋的变化手段。

1图 (基本定式)

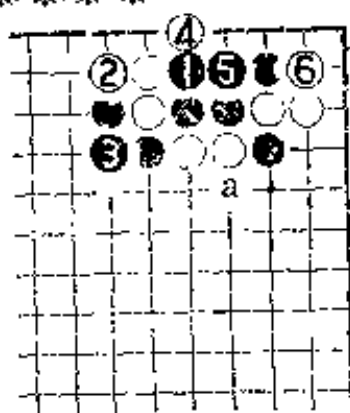
黑1挡，普通。以下至黑5止，是黑棋厚实，白得先手的两分结果。

〔第36型基本图〕白先

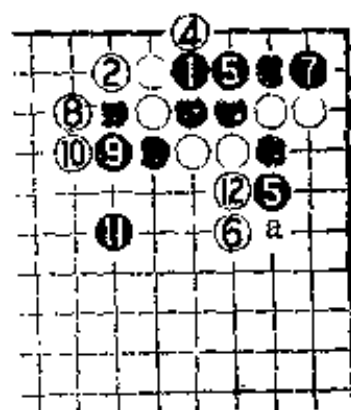
(次序图)

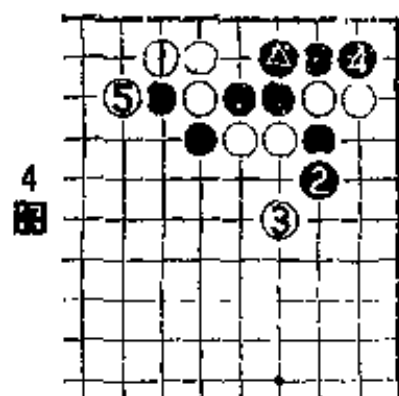


1图

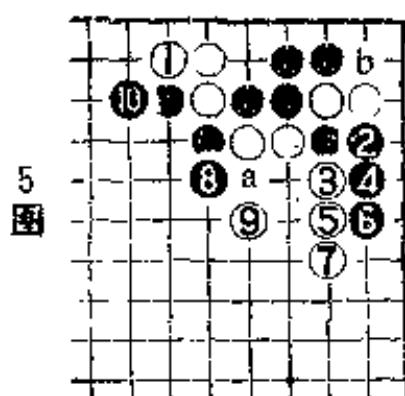


2图

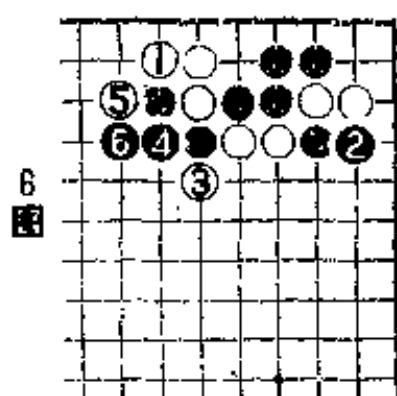




4图



5图



6图

4图（长不好）

黑▲粘时，白1拐头。黑2长，不好。白3跳，逼黑4挡后，再5位打，结果与3图没有什么区别。

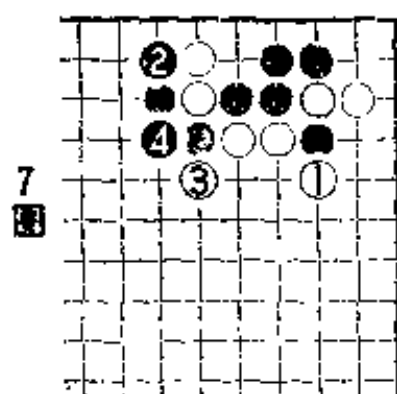
5图（黑大利）

黑2挡，好手。白若8位扳，黑4、6先手利后，再8、10位长，形成连边带角的实地。

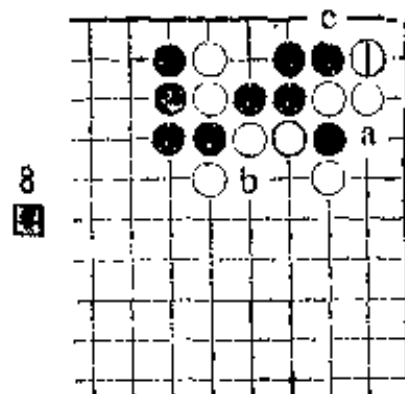
白3若10位打，黑就a位征吃白两子。白3扳时，黑若匆忙地于b位打，让白得到4位打的便宜，是不行的。

6图（依然）

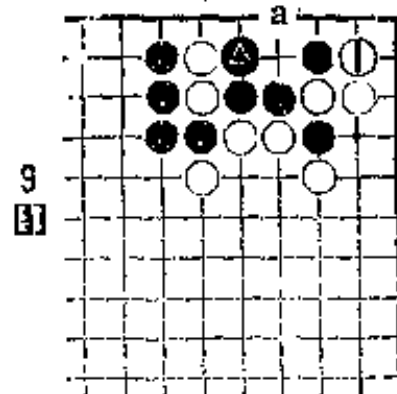
白3打，防止征子。黑4粘时，白5不能省略。至黑6压，依然是黑大利的结果。



7图



8图



9图

7图（白充分）

综上所述，白只能在1位打。白棋补强后，黑大致在2位挡下。黑2若在4位粘，棋味不佳。

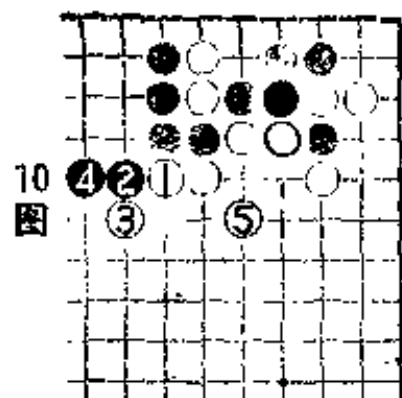
白3打，黑4粘，告一段落。下面将本图与1图作个比较。

8图（角上一样）

白得到1位拐的可能性是很大的。黑若1位挡，白a位提后，黑就失去了在b位断的便宜。白1拐后，c位扳是先手。

9图（下法相同）

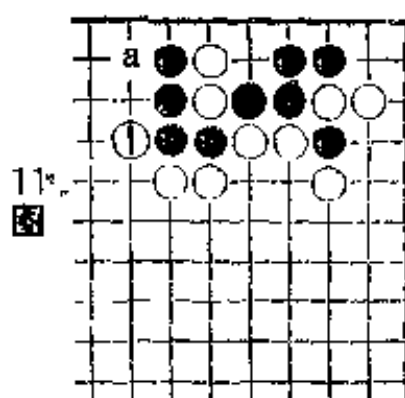
即使黑子在▲位，白1拐后，a位的点，也是与前图c位的扳具有同等价值的官子。



10图

10图 (压严厉)

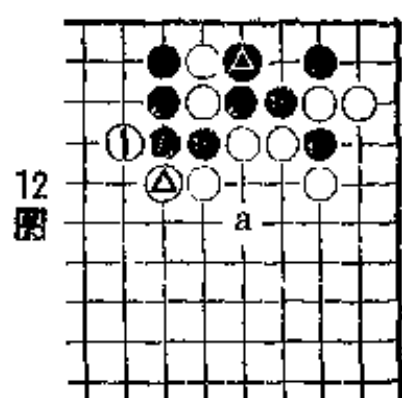
差别体现在中央。白1压，严厉。黑不得不2扳，4长，白5补后，右边成为白的势力范围。



11图

11图 (扳严厉)

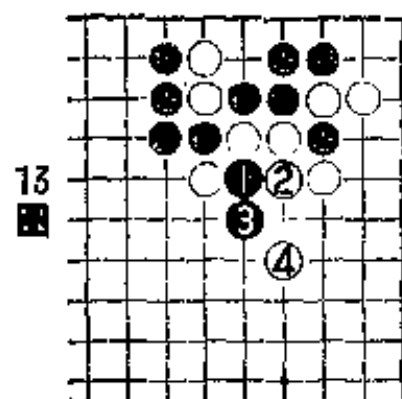
黑脱先，白1的扳严厉。若黑继续脱先，白有a位先手封锁黑棋的手段。



12图

12图 (无用的一着)

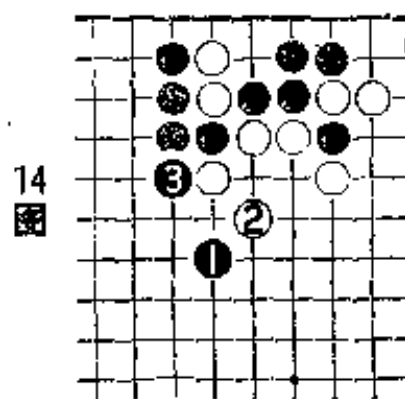
若是1图的形状，有△一子紧了白二子的气，白1的扳就无关痛痒了。因此，这之前白△的压，就大大地减少了迫力，黑棋可以伺机从根本上进行反击。实际上，白△这手棋下在a位才是定型。



13图

13图 (轮黑走)

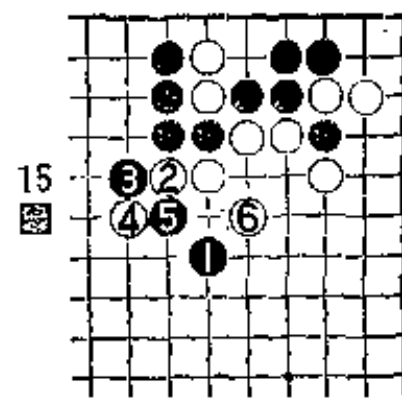
黑棋先动手，也会在中央产生差别。黑1打，3长后，上边白二子是否气紧已无关紧要。但是，黑1、3这种下法，不是扩大势力的最好手段。



14图

14图 (定形)

黑1，是急所。白2虎，黑3压，干净地封住白棋。

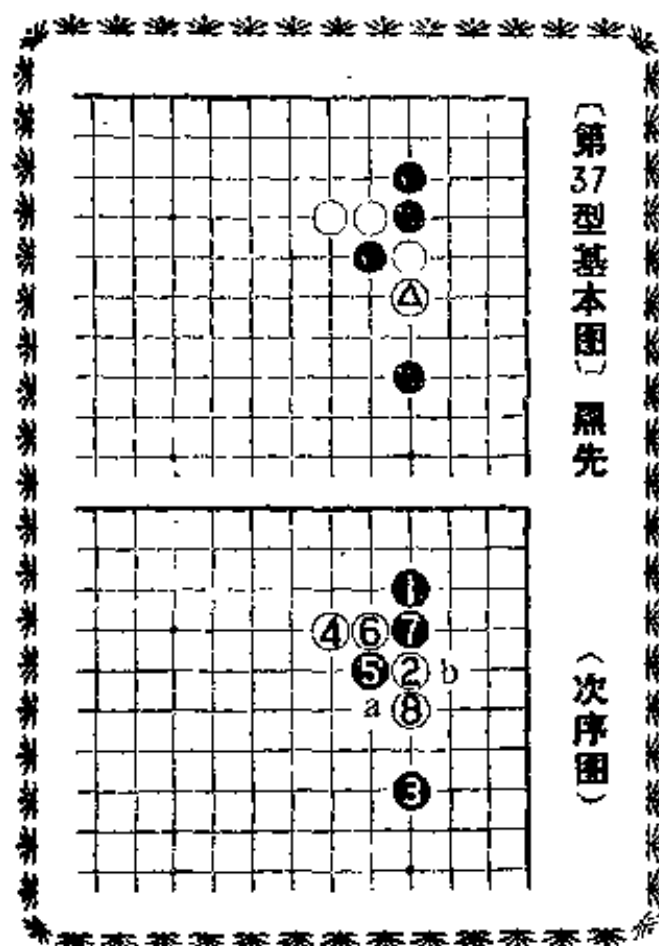


15图

15图 (火种)

若上边白二子没有被紧气，白2贴、4扳后，再6位虎，也是有力之着，保留了以后伏击黑棋的火种。角上的下法不同，就在中央产生了微妙的差别，一气之差，影响意外的大。

第37型 废定式复活



基本图 (再起的横长)

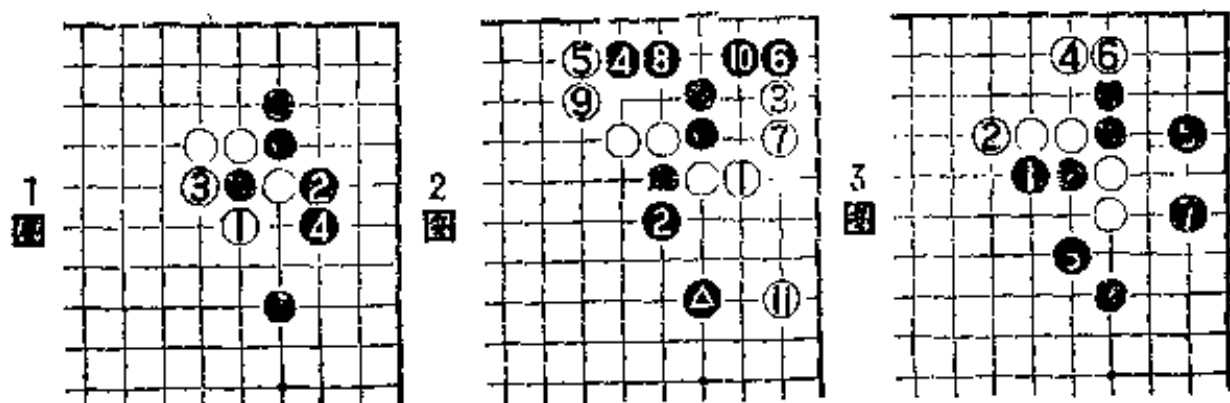
白△长，过去认为是无理手，但是，根据最近的研究，这手棋可以成立。不过，这还是一个“未完成定式”，在此仅讲一些已经研究出来的变化。

次序图 (从飞压开始)

白8这手棋，下在a位和b位都不坏。白4的小飞逐渐接近了废定式的下法。

1图 (损失实地)

即便白棋因征子有利在1位打，被黑2反打，再4长后，黑实利很大，而白棋却形状滞



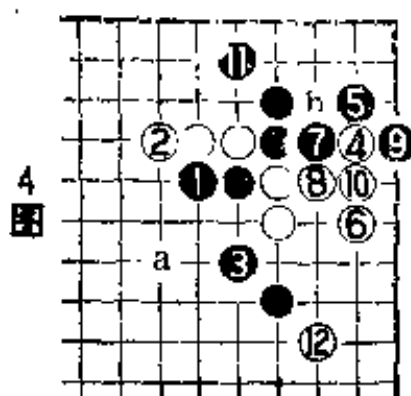
重。

2图 (夹着位置好)

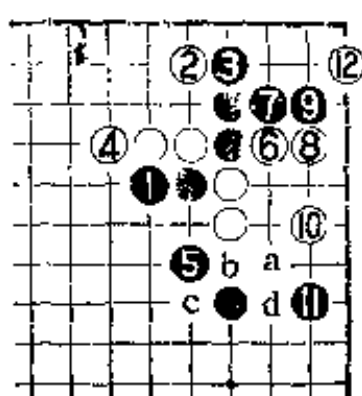
白1立下，黑2长，以下至黑10止，黑角上求得安定。白11不得不低位飞，很难受。●一子的位置很好。

3图 (横长)

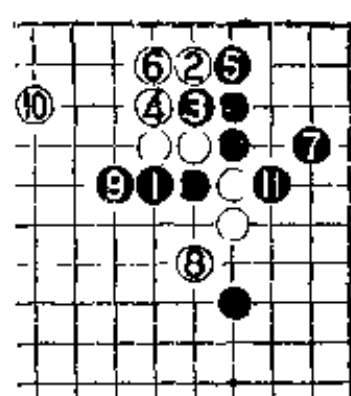
因此，白若要顽强抵抗，就得采用基本图中横长的走法，黑的第一个应手是1位压，以下经白2退，黑3封，至黑7吃掉白二子，黑棋形充分。



4图



5图



6图

4图 (白形薄)

黑8封时,白4从里面动手也是一法。但是,至黑11补活、白12出头止,白棋形十分薄弱。黑a位补后,左右两块白棋总有一块要受攻。

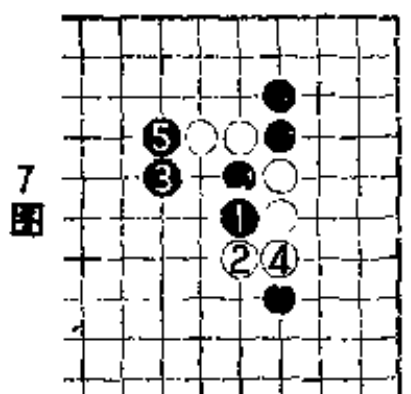
白6若在7位应,则黑b位接,以下白11位跳,黑6位点,对杀白失败。

5图 (便宜一着)

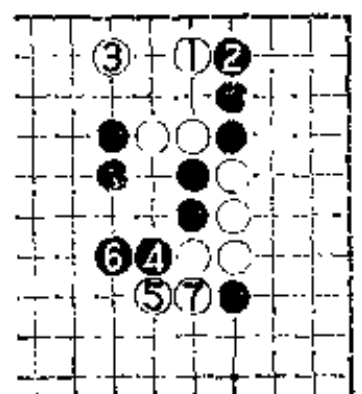
白4长之前,先2位跳,黑若3位挡,被利。这次白6扳以下至12点,黑角上数子自然死掉。黑11若在a位尖,则白b、黑c、白d。

6图 (黑可战)

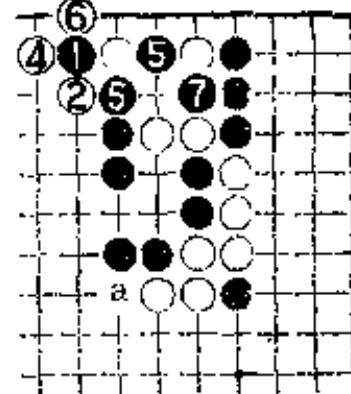
白2跳时,黑先3位冲,再5位挡,是正确的下法。至黑11止,是黑棋可战之形。



7图



8图



9图

7图 (二子对一子)

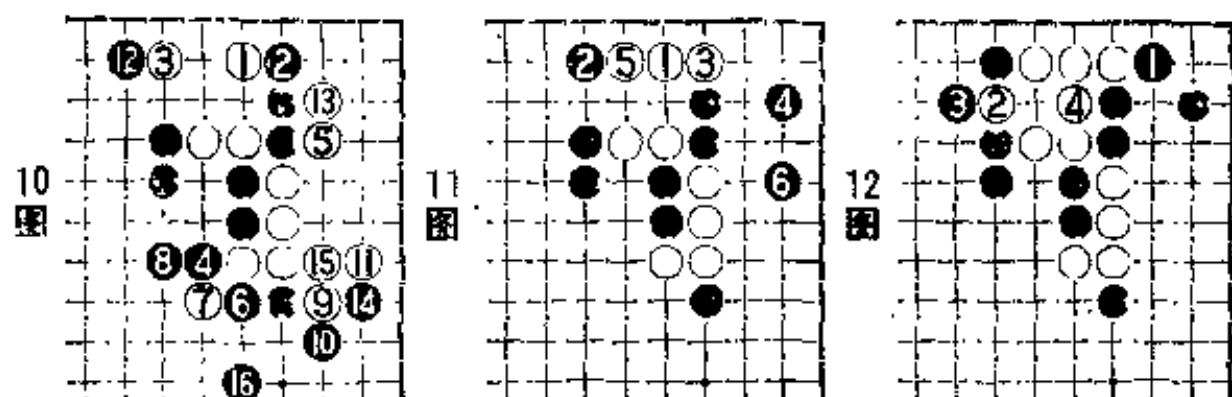
黑也可在1位压。白2扳、4粘,制住黑一子,黑5挡后,白二子几乎不能动弹。即使白在右边有最大限度开拆的可能,这也是黑棋稍稍满意的结果。

8图 (错误的挡)

白1跳时,黑2挡是错着。白3跳,黑棋不好应付。黑4扳时,白5、7扳粘,加强右边。

9图 (白也不错)

接前图。黑1靠至7打,吃掉白三子。但是,给白棋掉提二子,白在a位压就变得严厉起来,所以不能说是黑好。



10图 (薄弱的外势)

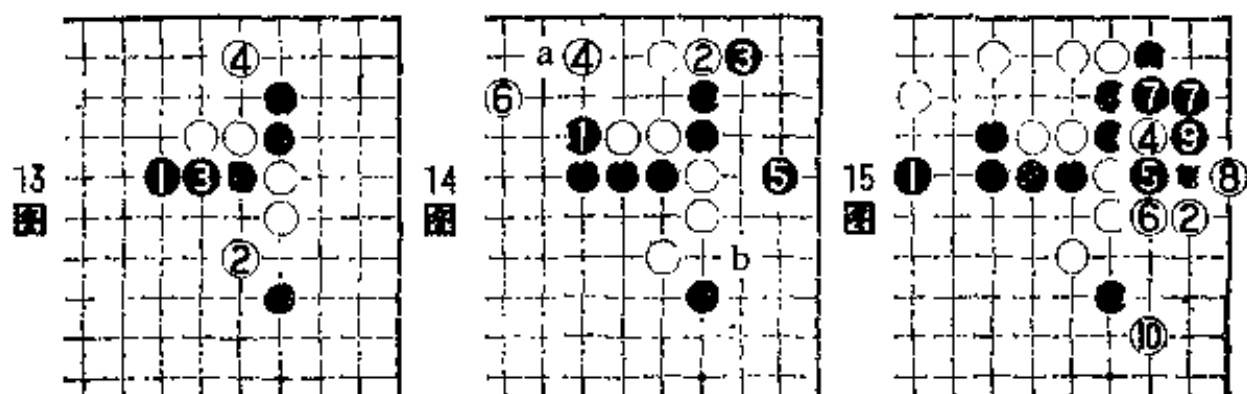
白5扳, 取角地。尽管黑封住了白棋, 取得外势, 但黑的外壁满是断点。造成以上结果的原因, 是黑2的挡。

11图 (对杀取胜)

白1跳时, 黑2在外侧跳是好手。以下经白3、黑4、白5、黑6, 对杀黑胜。因此, 白不能立刻在里面行动, 只好从外面的进行中寻求利益。

12图 (打劫)

前图黑6若匆忙地在本图1位挡, 被白2、4缠住打劫, 无趣。



13图 (跳的手筋)

黑1跳, 也是手筋。白2先手出头后, 再4位跳, 攻击黑角上二子。

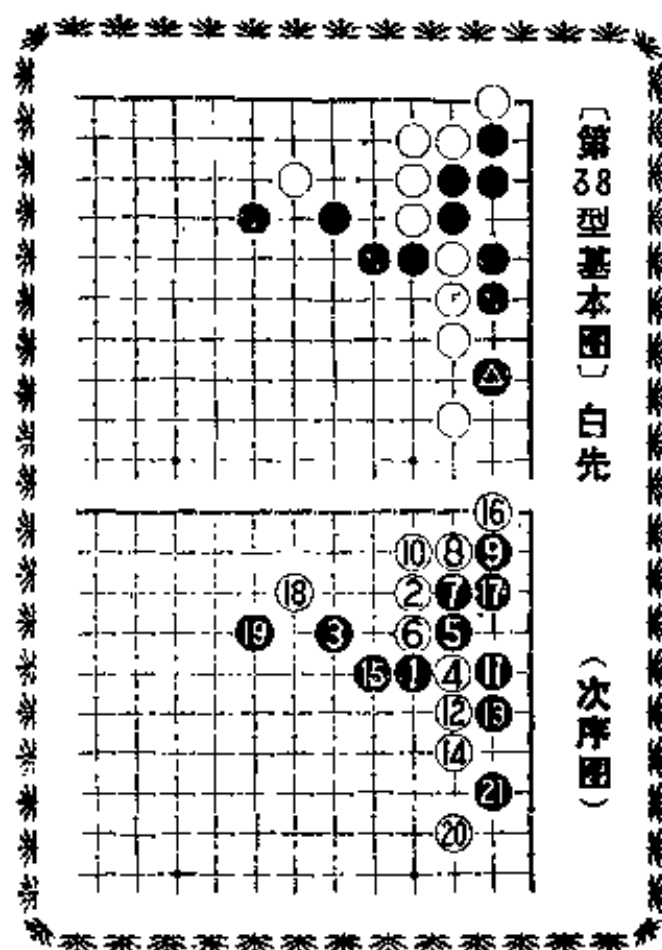
14图 (渡过就好)

黑1拐头, 逼白2爬、4跳。黑5补强角上, 白为防止a位的靠下, 不得不6位飞。之后, 黑于b位渡过, 就形成黑棋十分可战的棋形。

15图 (下得过分)

黑棋若省略渡过, 先在中央行棋, 就过分了。白2靠至10跳, 在右边生根。中央黑棋成为浮子, 陷入苦战。

第38型 意外的跳



基本图 (意外有力)

在十分要紧的时候，黑△于二线上跳，好象有问题，实际上却暗伏可怕的后续手段。即使白棋应对正确，黑也可以得到两分的结果。

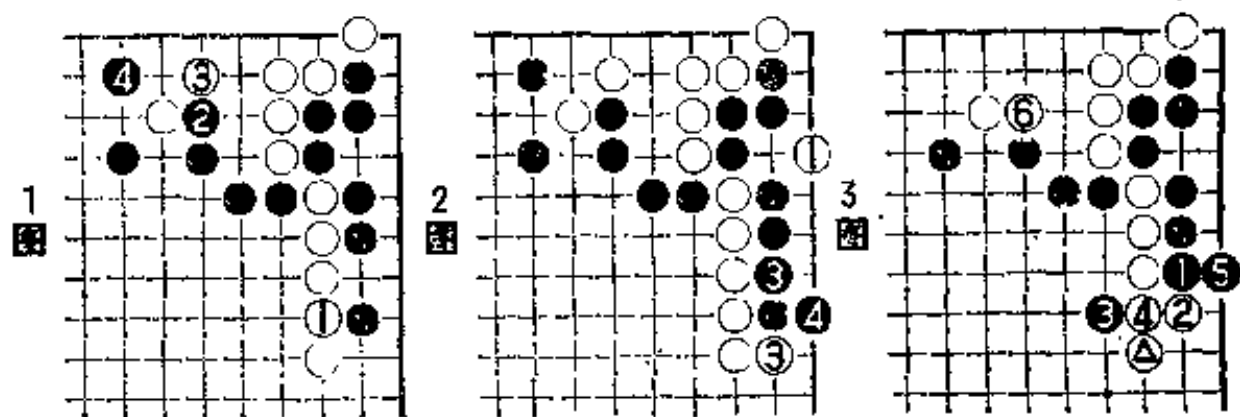
次序图 (不愿被利)

白18跳长气后，再20跳，希望得到先手便宜。黑21点，进行反击。

1图 (上当·1)

白1粘，厚实，却掉进了陷阱。黑因右边已活，转身于上边行棋。

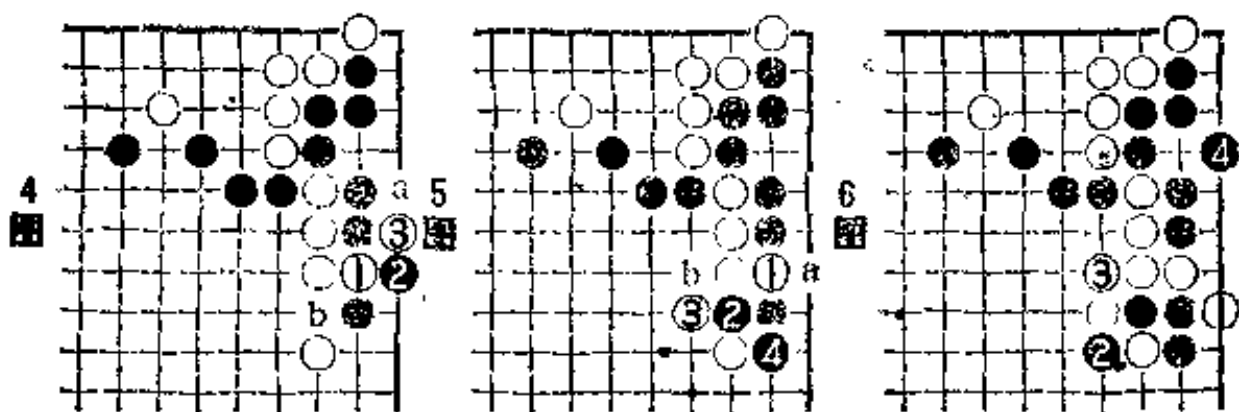
2图 (上当·2)



白1点时，黑2粘、4曲，角上成活形。若白2位冲，黑1位做眼，依然是活棋。右边黑棋生，则上边白棋死。

3图 (跳的便宜)

白△的跳，是希望在右边先手得利后，再转身于6位补。若直接下在6位，黑有4位碰的手筋。在△位跳，是想解消黑的这个手筋。



4图 (反而上当)

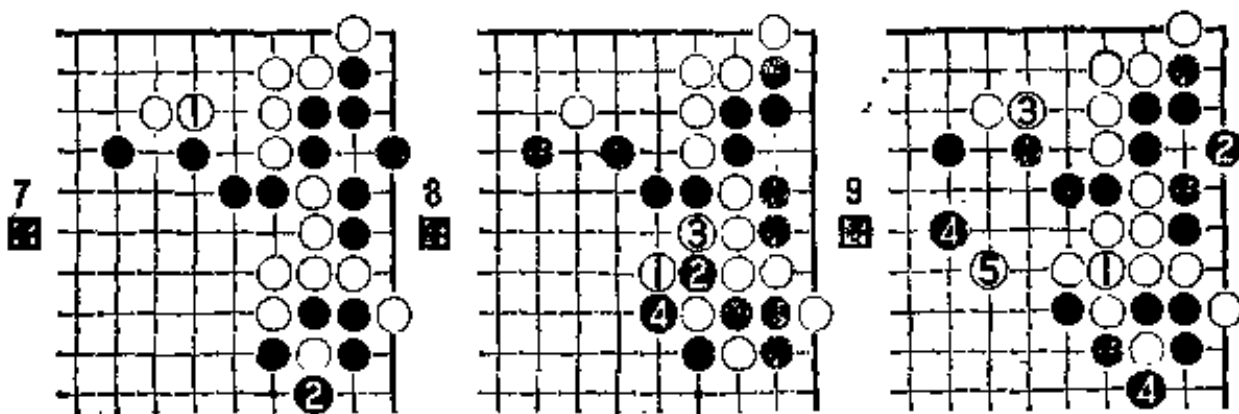
白1冲，试黑应手。黑若2位挡，则白3扑，黑眼形顿时被破坏。黑若a位提，则白b位粘，上边对杀肯定黑失败。

5图 (黑的抵抗)

白1冲时，黑2冲、4拐，进行抵抗。白若a位立，被黑于b位切断后，白崩溃。

6图 (白的抵抗)

因此，白1扳，逼黑2打吃后，再3位粘。但是，即使有这种先手便宜，黑4活棋后，也是白比较难下的棋形。



7图 (各自补强)

接前图。白不得已于1位补，黑2顺利地开花，形成中央对跑孤棋的局面。但白棋稍稍薄一点。

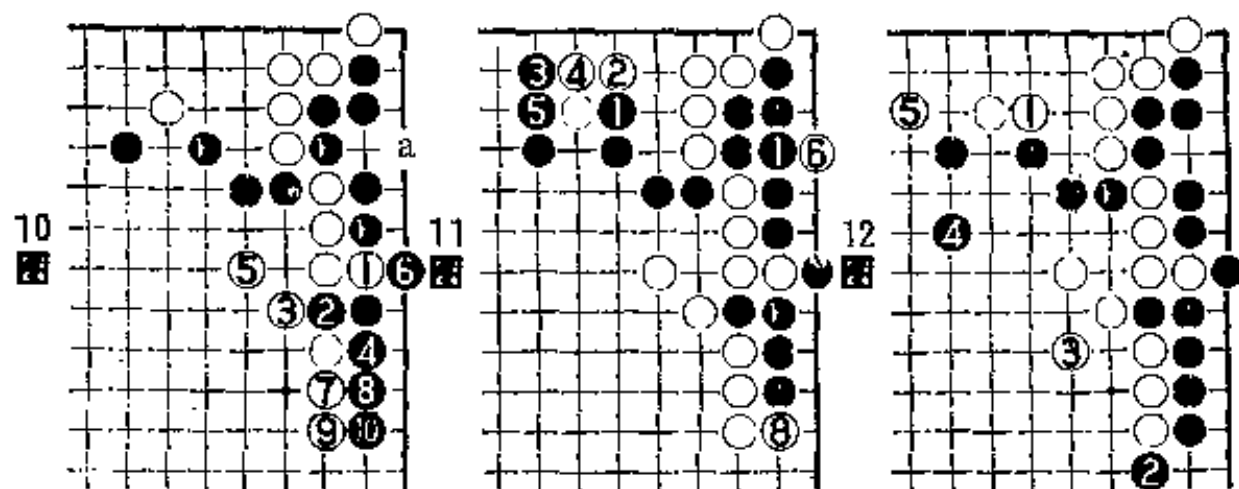
8图 (扑)

6图白3若在本图1位虎，黑就2位扑、4打，逼白走成愚形。

9图 (效率更高)

白1粘时，黑2做活，待白3补后，再4位提。至黑6止，黑得到比7图效率更高的结果。

由此可以看出，前图白1的虎是无趣的下法。



10图 (回虎)

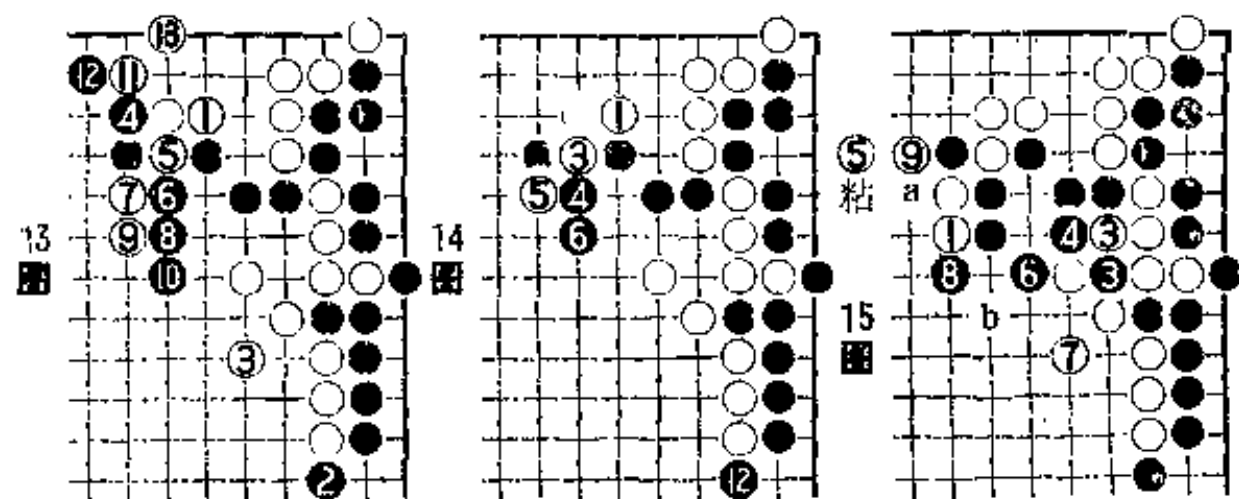
对付黑2、4，白5回虎，迫黑于6位渡过，黑若不渡过，被白于a位点，即不可收拾。白7长时，黑8、10不得已。

11图 (失败)

前图黑10若立即在本图1位冲，至白8拐止，对杀黑失败。

12图 (中央战)

白1适时地补。黑2扳，以下至白5跳出，双方在中央进行战斗。黑2扳具有多少价值，是判断这个型的优劣的标准。



13图 (无理)

黑4挡无理。白5、7冲断，以下至13活棋为止，黑棋显得零乱。

14图 (过分)

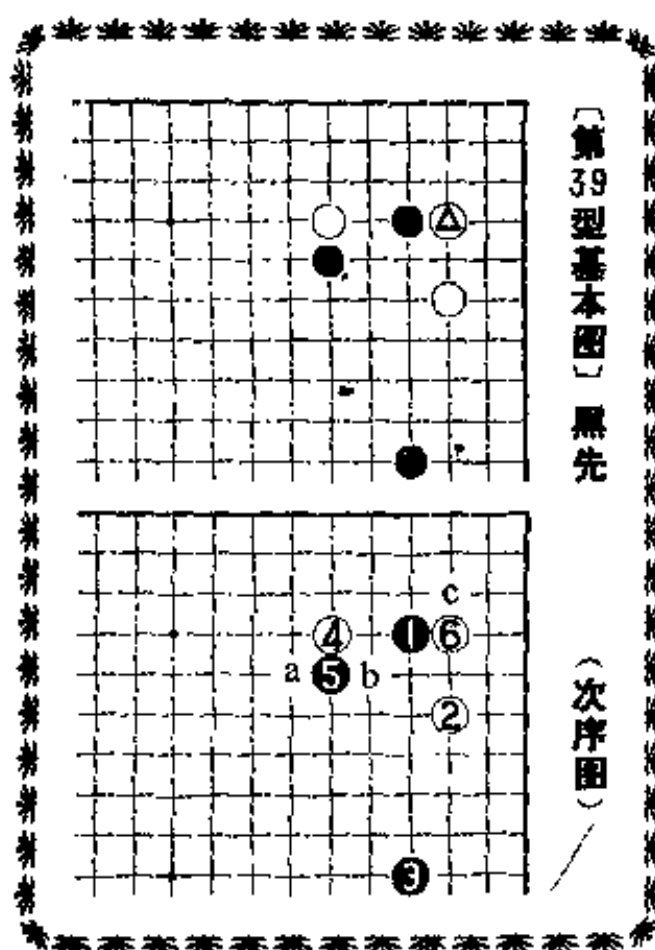
白中央尚未加强，就3、5冲断黑棋，过分。黑6简单地长出，瞄着中央白棋的弱点。

15图 (一例)

接前图。白1压，黑2扑，以下至黑8扳，黑好调。白1若a位退，黑就b位跳。这是黑棋十分可战的姿态。

第39型

硬与软的选择



基本图（在右边腾挪）

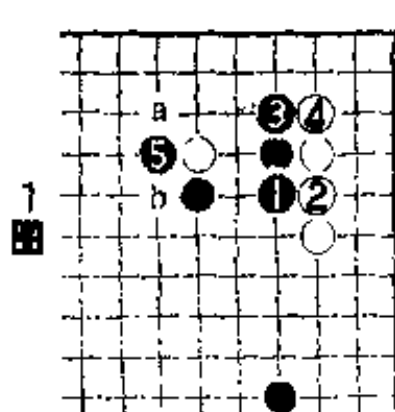
白在△位靠，打算以右边一子为主进行腾挪。对此，黑棋有硬软两种应法。选择哪一种呢？~ 如果想让右边一子起作用，就要采用强硬的对策。

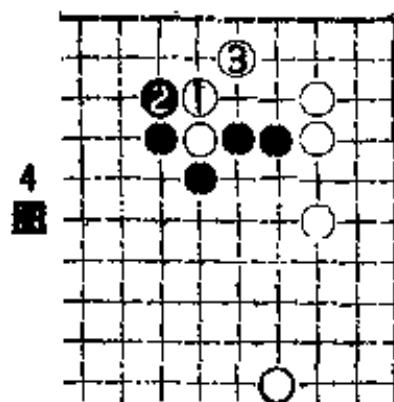
次序图（不留余地）

白6在a位扳，黑b退，白c点角，或直接于c位点，是常见的型。白6托，是不愿让对方选择挡的方向。

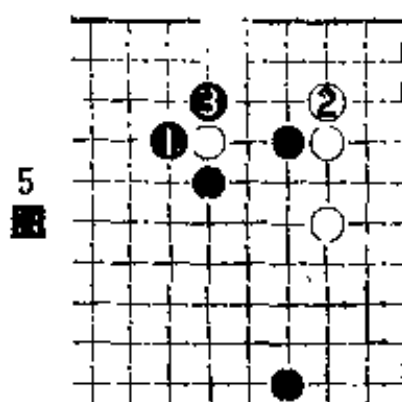
1图（松缓的外势）

黑1、3定形后，再5位扳吃白一子，并不愉快。白4点角，尽收角上实利，而黑的外

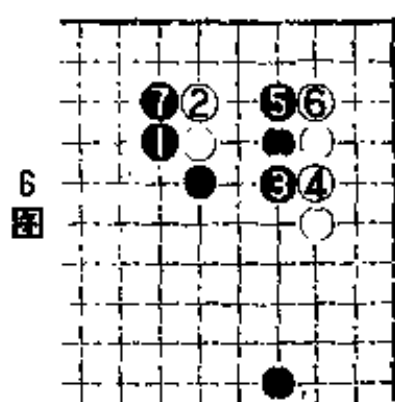




4图



5图



6图

4图（立刻动出）

白立刻在1位动出，至白3渡过，黑的外势不完整。

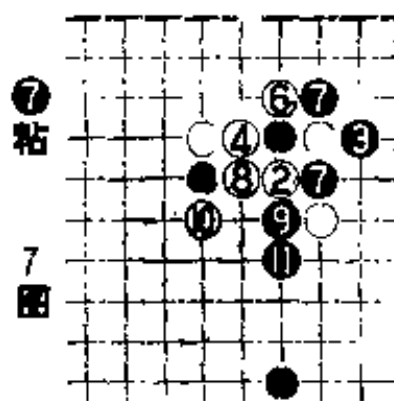
5图（单扳）

如果意在取势，黑可在1位扳。白2进角，黑3打。和1、4图比较，本图的黑形要厚实得多。

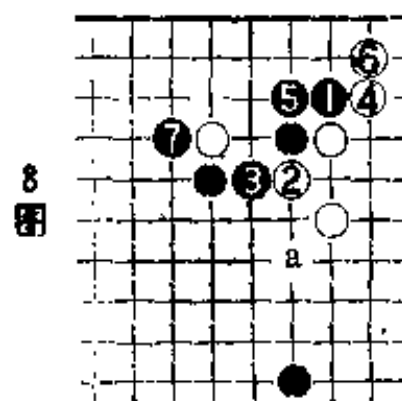
若能形成这个结果，黑棋不坏。

6图（轮到黑便宜）

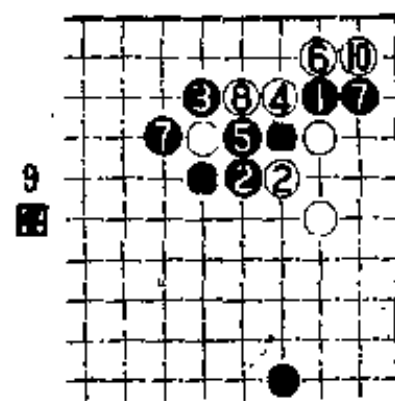
黑1扳时，白若2位长，黑3、5的下法就有利了。黑7挡后，与1图不同，是黑有利的结果。



7图



8图



9图

7图（打吃匆忙）

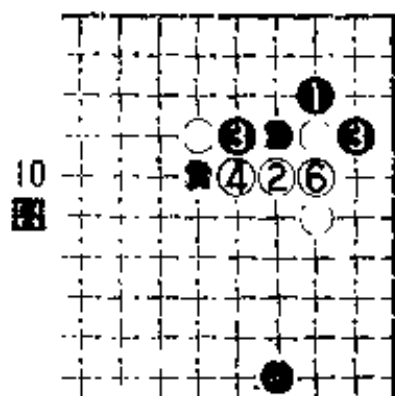
如果意在求战，黑就1位扳。但是，白2虎时，黑3打太匆忙，白4反打至10的结果，黑不如意。

8图（顶住）

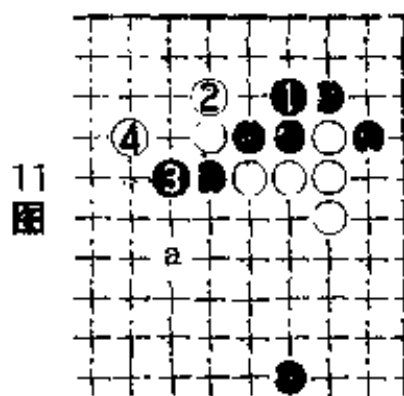
白2虎时，黑的第一个方案是3位顶。白4扳，6长取得实利，黑7扳，得到外势，黑可下。以后，黑在a位飞严厉。

9图（提子）

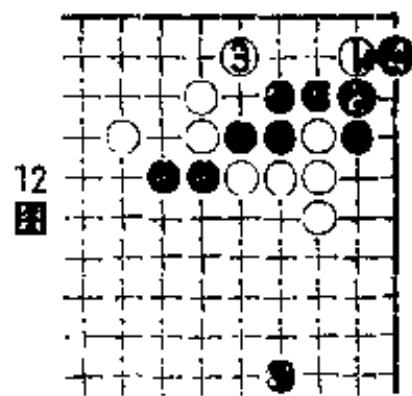
白4、6打。黑7长，诱白8爬，然后9、11提白一子。这个结果，黑虽是后手，但形厚。白8若单在10位挡，黑就8位先手打。



10图



11图



12图

10图 (意在乱战)

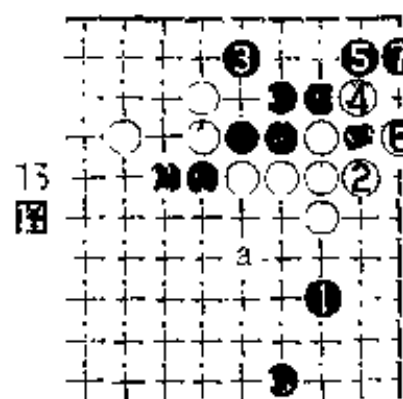
黑3顶, 意在乱战。白4断、黑5打、白6粘, 必然。

11图 (粘是急所)

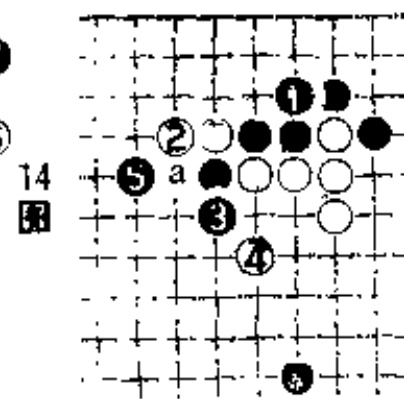
接前图。黑1粘, 仔细, 是弥补气紧缺陷的急所。即使白2立下, 黑角也无不安之感。黑3长出, 十分可战。以后, 黑在a位跳是厚实下法。

12图 (不是死棋)

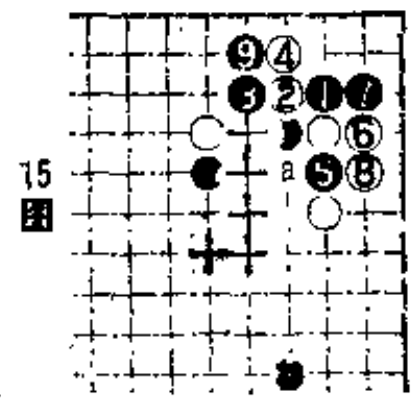
白1点、3扳时, 黑4扳, 角上即成活形。白1若单在3位尖, 黑就1位虎, 依然。



13图



14图



15图

13图 (白的便宜)

黑1飞攻白棋时, 白2挡, 是试黑应手的时机, 黑3尖, 白4打、6提, 先手便宜。黑3若在4位粘, 白就a位跳出, 黑角上仍需补棋。

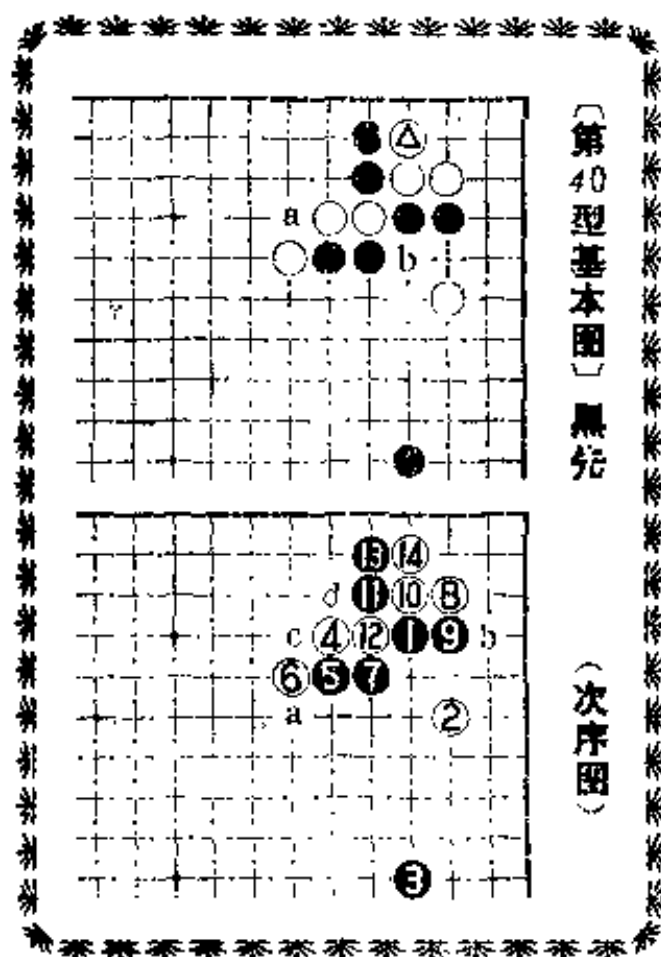
14图 (横长)

白2横长。由于黑角上的压力减轻, 黑无论3位长或a位压, 都可放手一战。

15图 (扭断)

回溯到前面。白2扭断, 黑3打, 以下至黑9挡的结果, 黑有利。白在a位提, 便宜不大, 黑可不介意。

第40型 难看的挡



基本图（有韧性的拦）

白△为挡，气紧而难看，但意外的有韧性。它防止了a位的征，同时瞄着b位的切断。

次序图（求变）

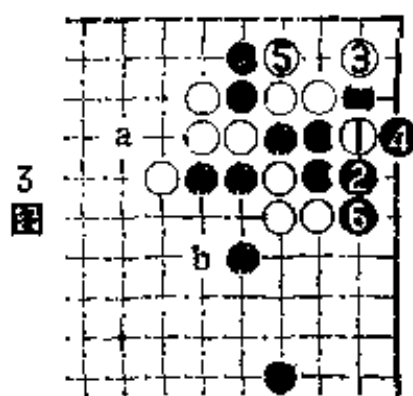
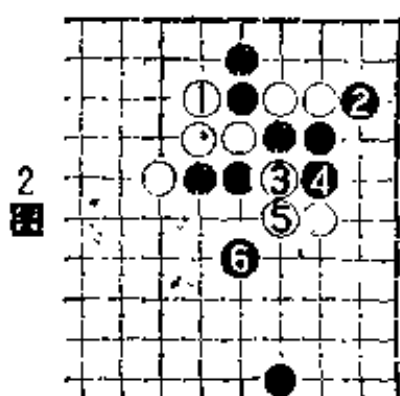
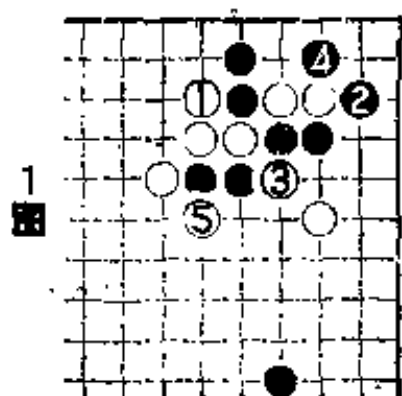
黑11若在12位团，经白11、黑a，是定式。黑13立，产生出b、c的“见合”；白14挡，消除了前述“见合”。

1图（基本定式）

白1挡，是普通的下法。黑2扳至白5打，告一段落。这是厚势比实利优越的形。

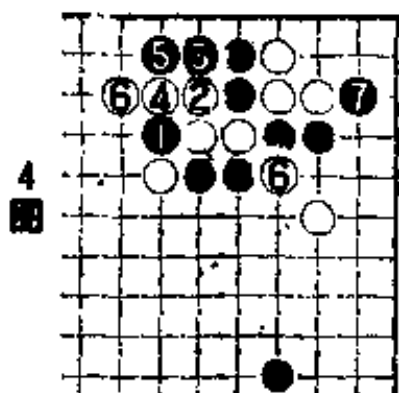
2图（拒绝）

黑讨厌前图的结果，在4位凑合着打一下，然后6位跳，逃出二子。



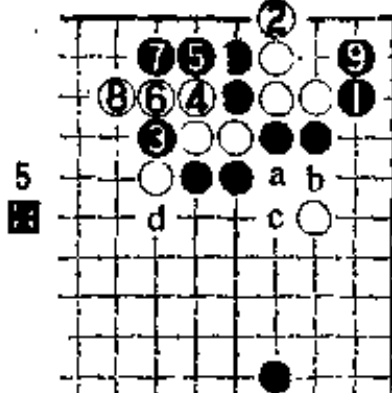
3图（定式）

白1、3打后，再5挡，吃掉黑二子，次序井然。至黑6拐，是两分的结果。以后，白a、黑b各自补强。



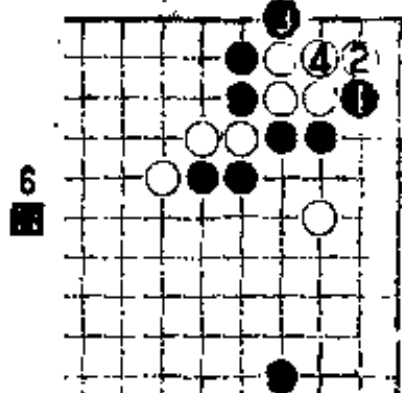
4图 (先损)

接基本图。黑1、3打长气的下法先损，不好。黑7扳时，白8断，即形成与1图相似的结果。不过黑已在上面损失得太大。



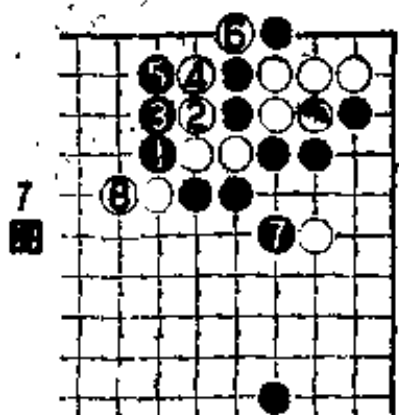
5图 (对杀黑胜)

黑1扳，从角上定形。白2立下，黑3打，以下至黑9，对杀黑胜。白若a位断，黑就b位打，白c位粘，黑d位打逃出二子。



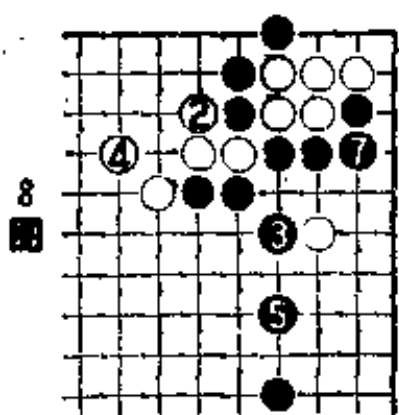
6图 (出发)

因此，白2挡。黑3打，白4粘。这个形可以叫做“第二基本图”。



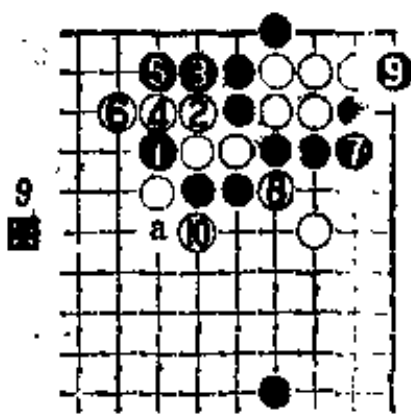
7图 (可惜)

黑1、3打，轻易地弃掉三子，太可惜。黑7补后，右边仍然薄弱。白8长，攻击上边黑棋，黑陷入苦战。



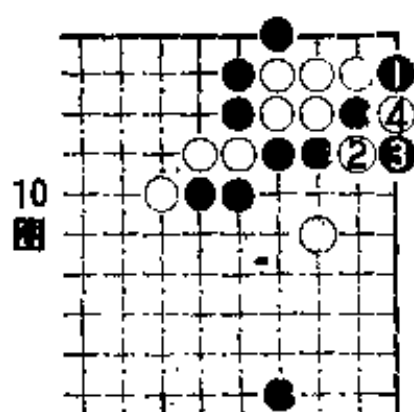
8图 (薄弱)

黑1粘，免去麻烦。白2、黑3各自补棋。白4虎，瞄着右边的打入。对黑棋来说，这个结果比9图差。

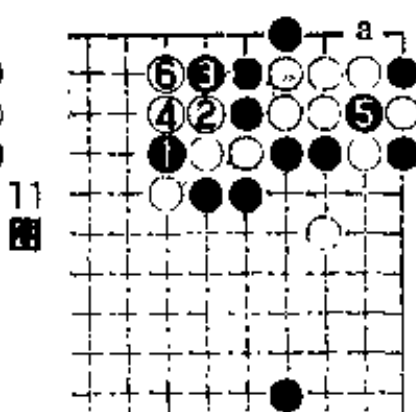


9图 (快气)

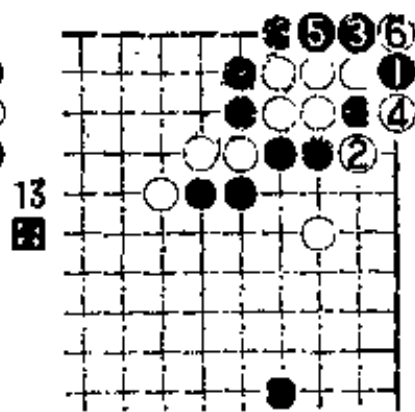
接6图。黑1打延气，然后7位扳，吃掉白棋。但是，白8断后，变成与4图相同的形，黑不行。黑9若在a位打，白就9位立，反而吃掉黑棋。



10图



11图



12图

10图（目的是打劫）

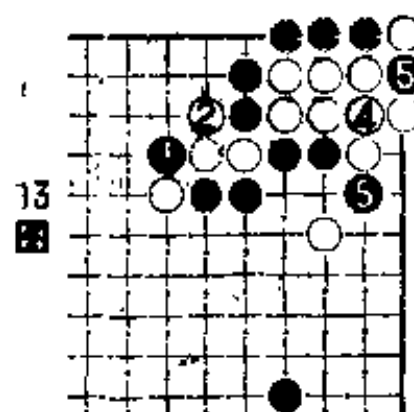
黑1扳，目的是打劫。但是，黑在3位做劫的下法错误。

11图（劫材不够）

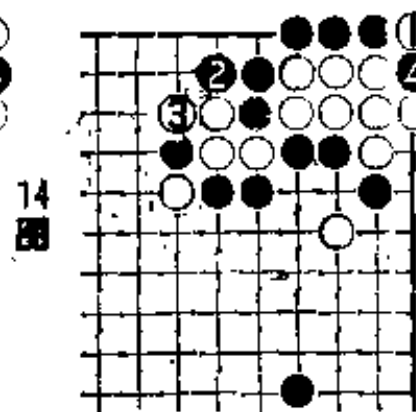
接前图。黑1打寻劫，难受的是必须3位再打一手。黑5提劫，白6拐下，这时，黑若a位打，白提劫后，黑就找不到劫材了。

12图（从后面打）

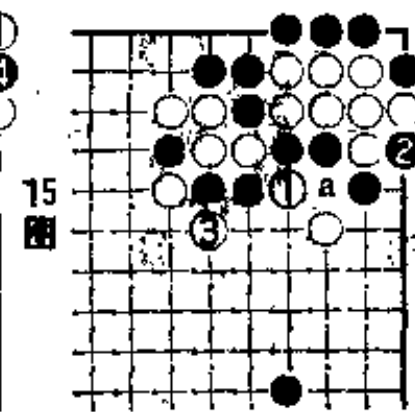
接6图。白2打时，黑3、5从后面包打，手筋。至此，仍然形成劫争。与10图不同，这是“一手劫”。



13图



14图



15图

13图（劫争·1）

黑1寻劫，白2逃，黑3提劫，白4粘。此后，黑必须先吃亏才能胜这个劫。

14图（劫争·2）

黑2打，然后4提劫。

15图（劫争·3）

白1打寻劫时，黑必须2位提解消劫争。至白3打，形成转换。本图与1图相似，但白在角上多送了好几子，总的说来是两分的结果。黑2若在a位粘，被白提劫就难下了。

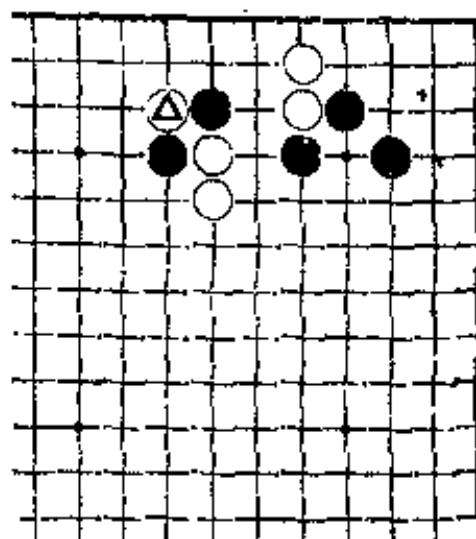
第五章

粉碎骗着试题

骗着的作用，因场合而异。有的是立刻见效，有的是逐渐生威。同样，应付骗着的手段，也可分为“即效”和“迟效”两种。本章里，主要收集了一些“即效性”的应付骗着的手段。要提请读者注意的是，本章旨在提供“骗着附录”以资利用，而不是前面四章的重复。

本章以“次之一手”的形式出题。但是，一手棋就能见成效的情况是几乎没有的，必须走出相应的“一连串次序”。选择最初的一手棋虽然凭“感觉”，但要证实这个“感觉”的正确性，还须有精确的计算和贯穿整体的手筋着法。

粉碎骗着的时候，必须借助“知识”、“正确的感觉”和“精密的计算”。

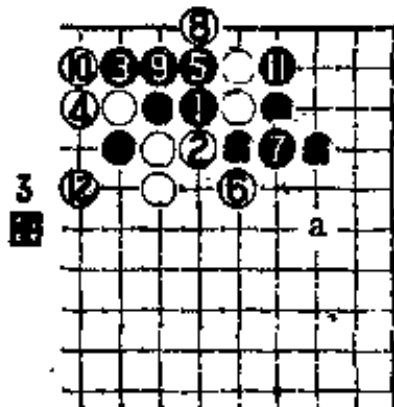
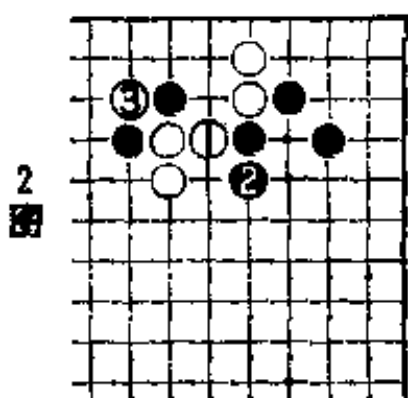
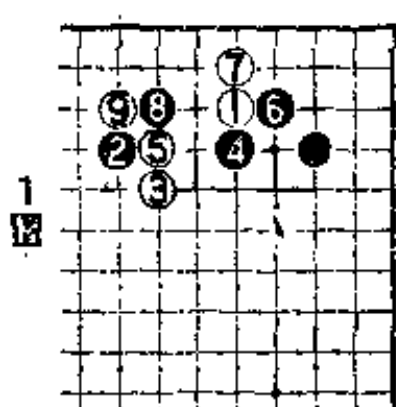


粉碎的手筋 **第1问**

请识破△白切断的目的，并粉碎其意图。

白△切断之前，应该先有一个次序，但白棋认为那样下损，故产生了问题图中的下法。

【黑 先】



1图（次序）

黑二间高夹时，白3尖冲，黑4以下至白7止，是风行一时的定式。黑8扳时，白9单断即构成问题图。

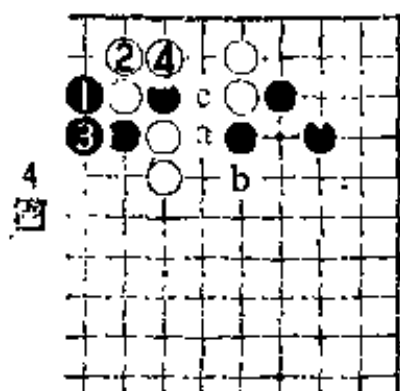
2图（定型）

前图白9先在本图1位顶，待黑2退后，再3位断，是通常之形。白1与黑2的交换，是“内”与“外”的交换，白不情愿，故产生了单在3位断的下法。

3图（上当）

黑1断、3打、5挡，吃掉白二子。但是，白6打、10拐、12枷后，是白棋厚实的结果。

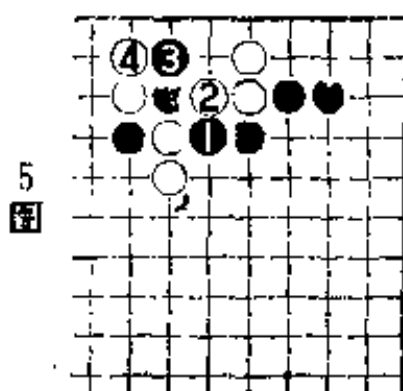
此外，还留有白a位封锁黑棋的手段。



4图 (右边薄弱)

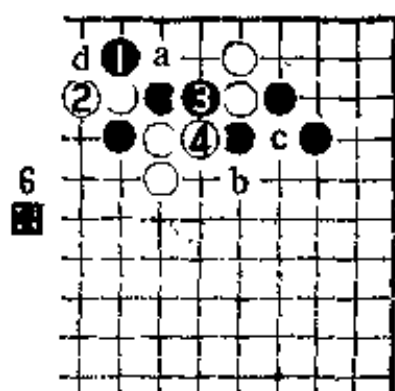
黑1打、3粘，虽先手处理好了上边，但由于少了白a黑b的交换，右边显得薄弱。

即使有黑a白c的先手利，黑也无法破坏白的眼位。



5图 (被吃)

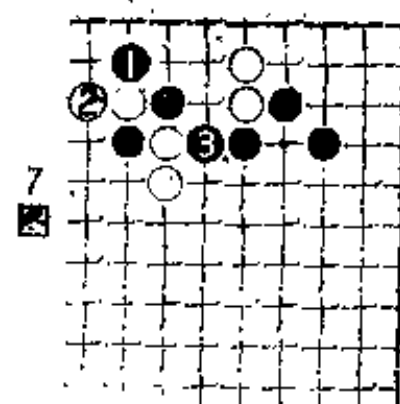
黑1顶，这手棋无论如何也是错觉，白2打、4挡后，黑棋被吃。



6图 (3图的还原)

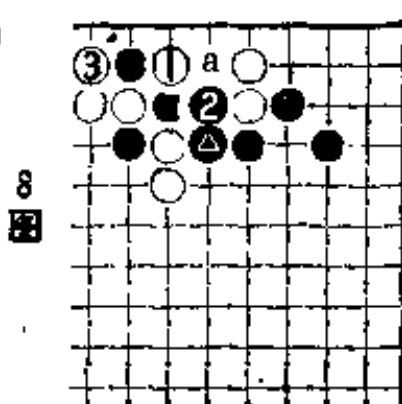
黑1打、3长，被白4断后，即还原成3图。

黑3若a位粘，白就4位顶，经黑3、白b、黑c、白d，仍然是黑上当的形。



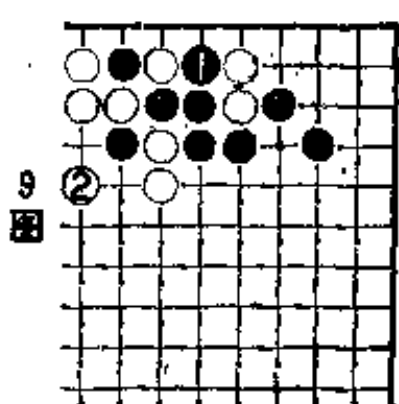
7图 (粉碎·1)

黑棋运用1位打后，再3位打的手筋进行抵抗。黑棋将5图和6图的下法综合起来，就产生了粉碎骗着的手筋。



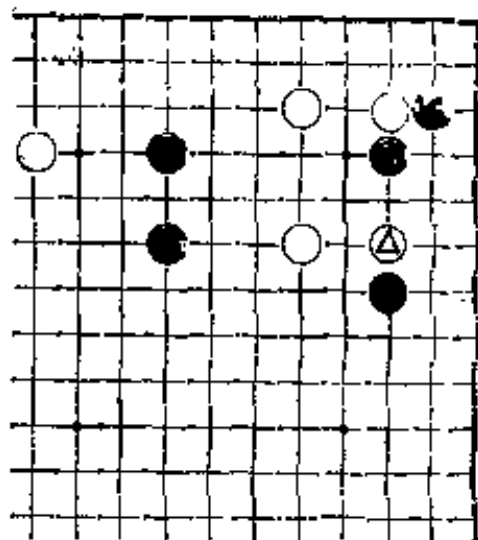
8图 (粉碎·2)

白1、3吃黑一子，实出无奈。白1若在2位打，则黑1位粘，白被吃。因为黑棋占到了△点，右边的势力消长产生了很大差别。白3若在a位粘，则黑3位爬，全吃白子。



9图 (粉碎·3)

黑1冲，白2枷，行棋告一段落。至此，黑完全粉碎了白的骗着。与3图比较，可以清楚地得到以上结论。

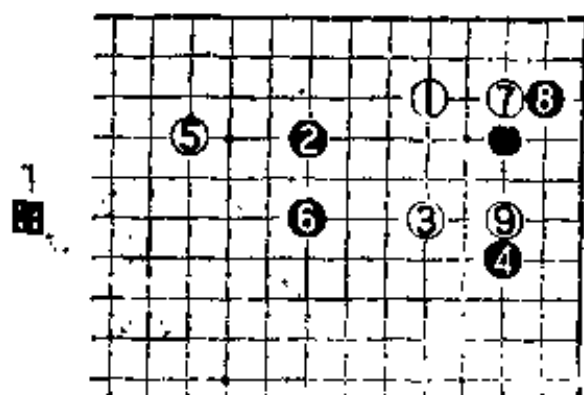


不让起作用 **第2问**

白△靠，脱离紧迫处而从其他方面入手。

黑若跟着白棋走，是不可能得到好结果的。

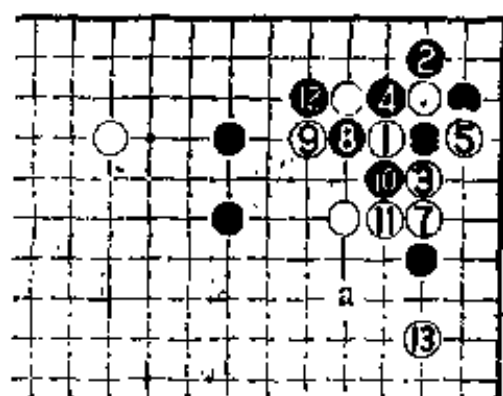
【黑 先】



1图

6粘

2图



1图(次序)

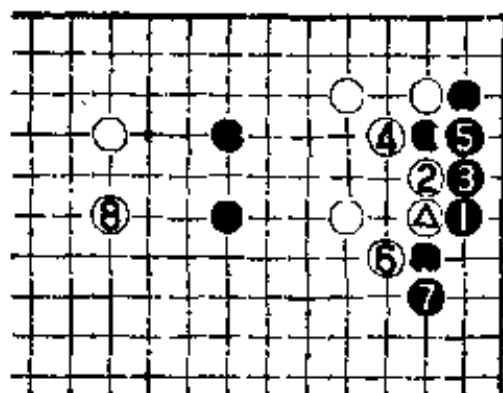
白3二间跳、5反夹。黑6单关这手棋也可下在别的位置。问题在于白7托、9靠的着法是否具有关联性；若具有关联性白棋就成功了。不过，因为这手棋是手筋，即使遭到黑的反击，白也可得到不错的结果。

2图(定型)

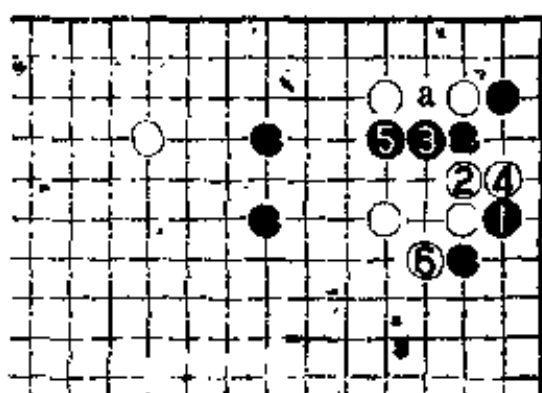
前图白9在本图1位虎，黑2打，以下至白13止，是定型。黑2若在3位长，则白或者在2位立，或者在a位跳。

白不满足于以上变化，故产生了问题图中△位的靠。黑若应对不当，△这手棋就会成为骗着。

3图



4图



3图（上当）

黑1下扳，是白棋期待的着法。白2顶、4打，先手便宜，△一子恰好发挥作用。

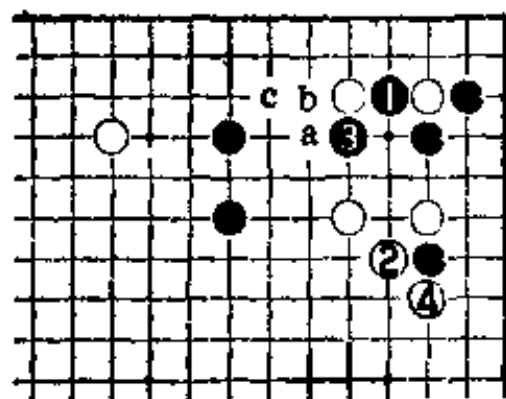
白6虎、8跳，攻击黑二子。姑且不论这个结果是否关系到全局，仅从黑右边处于低位这个意义上讲，也可以认为是白棋满意的形。

4图（仍然上当）

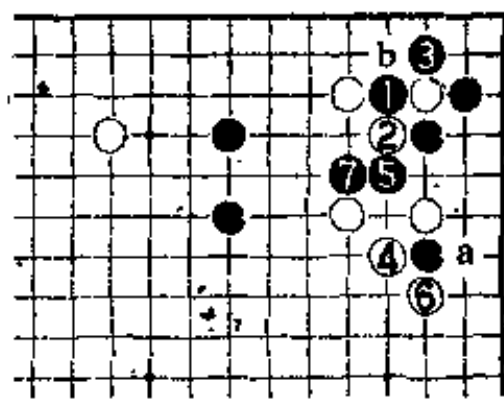
白2顶，黑3立即长出进行反击，仍然无济于事。白4拐、6虎，右边黑棋支离破碎。此外，上边还有白a位粘的余味。

黑若要反击，必须尽早行动。

5图



6图



5图（转换）

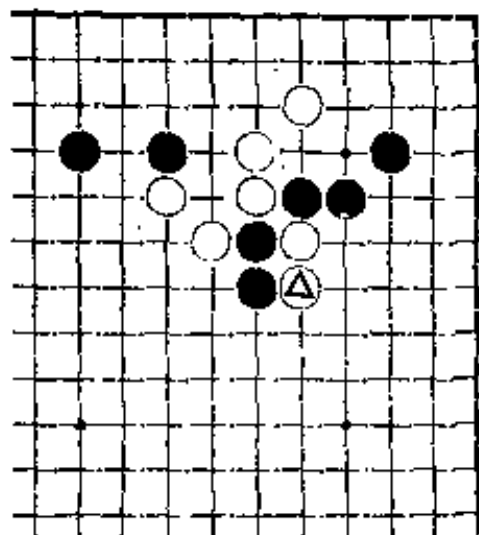
接基本图。黑1打。白2虎，是势在必行的转换。白4打是本手。

与2图比较，没有什么区别，同样留有白a、黑b、白c的后续手段。

6图（大吃）

黑1打时，白2反打。至黑7止，黑大吃白上边几子，且有a位长的余味，十分满意。白4若在b位打，黑就在5位反打。

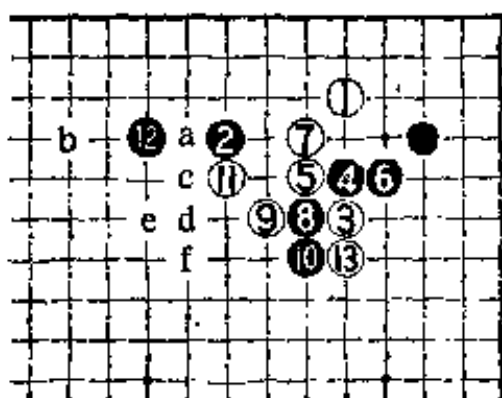
如何柔软地处理 第3问



白⊙压出。这是“力量胜手筋”的下法。请找出柔软的对策来应付这种强硬手段。

【黑 先】

1图



1图 (次序)

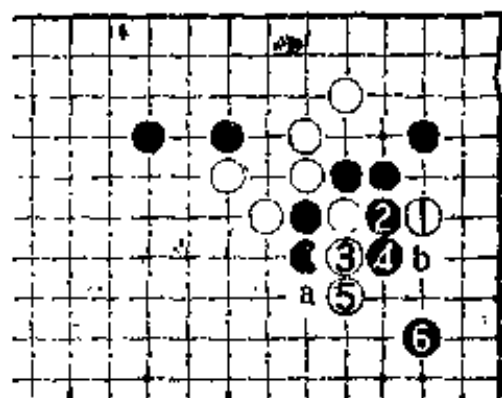
白3二间跳时，黑4靠、6退。白7退，以下至白11止，是基本定式。黑不甘于13位平稳地补，让白走到a位的扳，故抢先于12位跳出。

如果重视上边，白13也可在b位拦，形成黑c、白d、黑e、白f的变化。

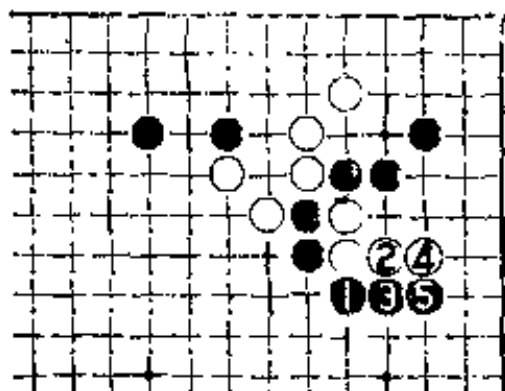
2图 (定型)

前图白13在本图1位跳，是手筋。黑2冲出，必然之着。以后，黑或是4打，6飞；或是2位冲后再a位长，都是普通的定式下法。不愿用手筋，而想用力量使对手屈服，即产生了问题图中的⊙的压。

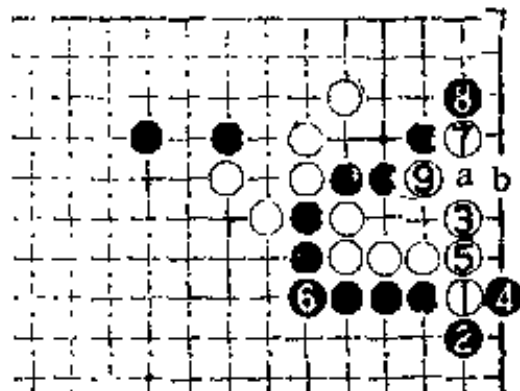
2图



3图



4图



3图 (上当·1)

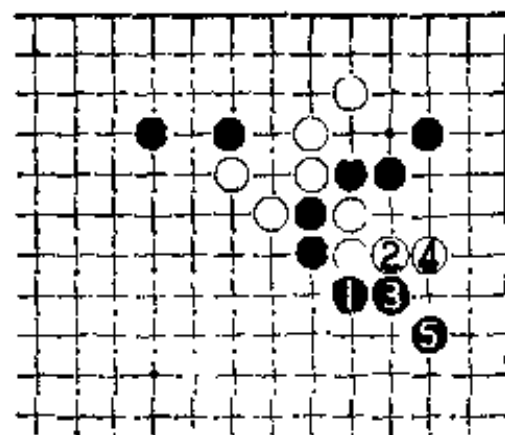
黑1本着“扳二子头决不坏”的想法。白2愚形地曲，再度叫人吃惊。黑3、5连挡，上当

4图 (上当·2)

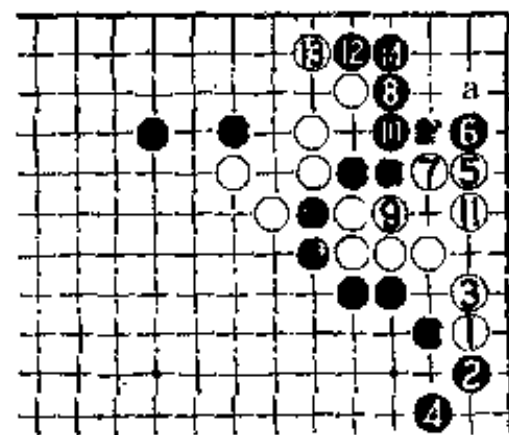
接前图。白1扳、3虎，逼黑6位补断。白7托后，黑角岌岌可危。黑8扳，白9虎，黑崩溃。

黑8若在a位挖，白b位打，黑9位粘，白8位长出后，还是黑棋不行。

5图



6图

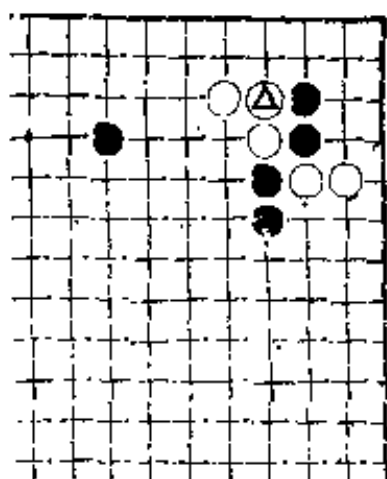


5图 (避开)

黑5松缓地尖，是避开并粉碎骗着的手筋。这种下法，不给白棋以行棋步调，使其有劲使不出。

6图 (各活各)

白1托，以下至11活棋，不得已。黑也12、14扳粘，安定角。这个结果，外势上有很大差别，当然黑满意。黑6也可在7位团，经白6、黑a、白11、黑8，仍然形成各活各的棋形。



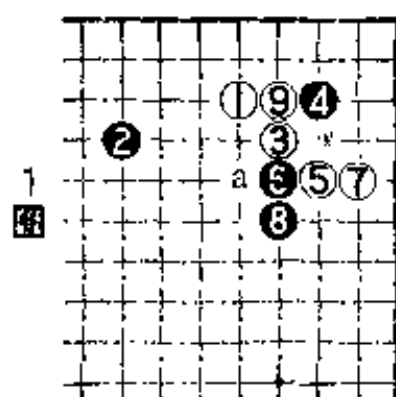
怎样避开对方着想

第4问

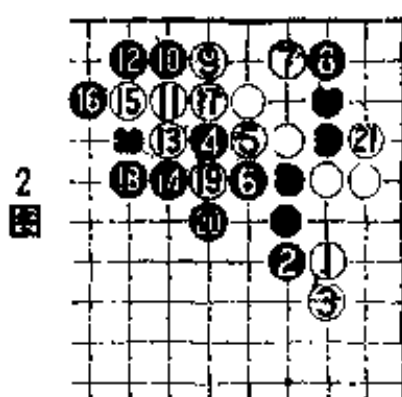
白在△位团。

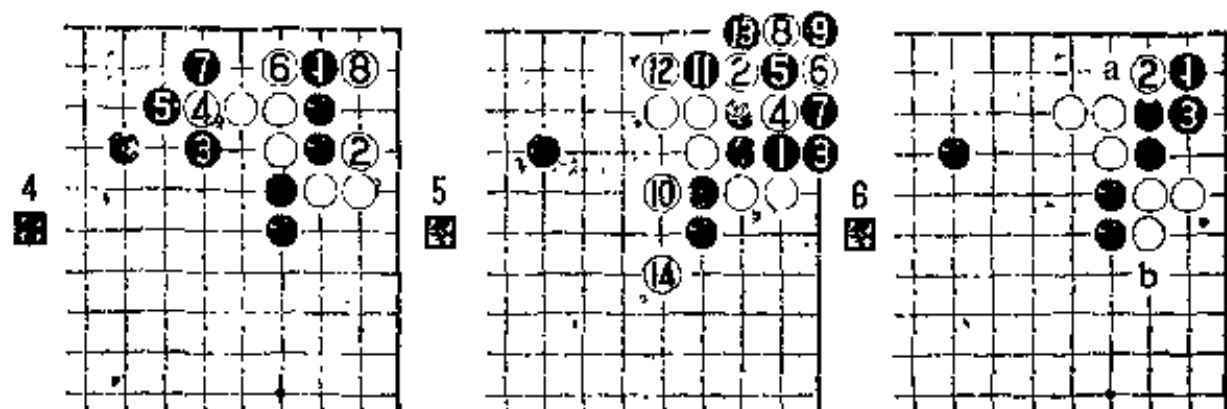
白要吃掉角上黑二子，有各种走法。白棋希望在吃掉黑二子的同时得到好形。但是……。

【黑 先】



1图





4图（上当）

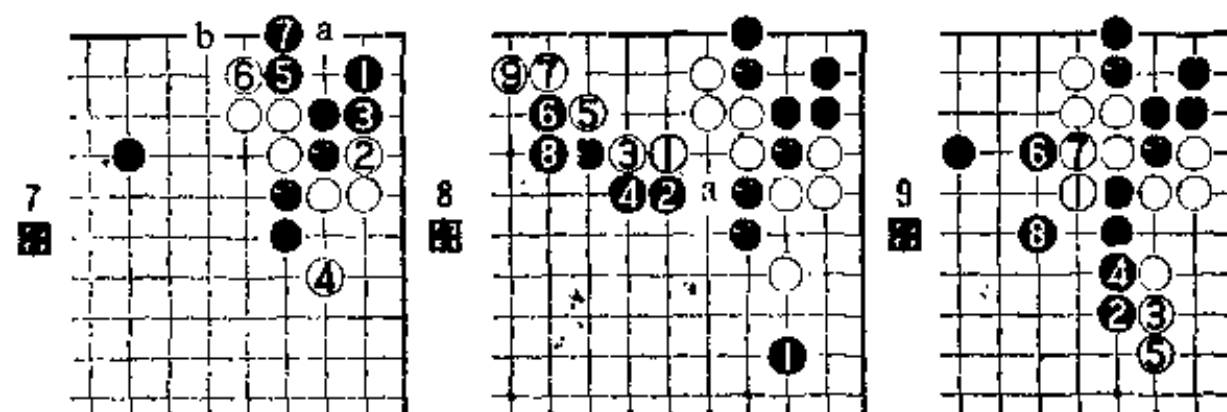
黑1立，白2拐紧气。因角上无法做活，黑3跳、5挡，事出无奈。至白8止，黑得外势，白简明得地。

5图（活角，但）

黑1挡，白2扳。黑3立下，是预定之着。白4至8的顽强下法，有趣。黑9提时，白10、12先手利，进而14跳，虚枷黑棋，是白可下的局面。

6图（二二尖）

黑1于“二二”尖的下法，很有弹力。黑3尖，产生出a、b两点的“见合”，黑满意。



7图（活角）

白2拐、4跳，强化右边。黑5、7简单做活，并瞄着上边白棋。黑7若在a位补，白有b位尖的先手。

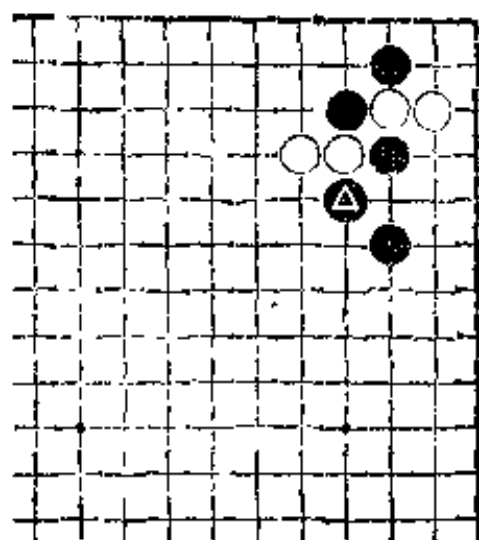
8图（攻逼右边）

接前图。白1尖，黑2封锁。白3顶，以下至9，处理好上边。黑10逼，攻击右边白棋。此后，若是正常局势，黑总能得到有利的结果。不要忘记黑有a位粘的先手利。

9图（封锁）

这是白不能出头的形。白1扳，黑2、4先手利后，再6觑、8枷封住白棋，黑好。

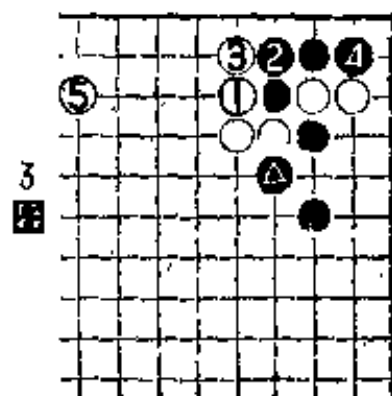
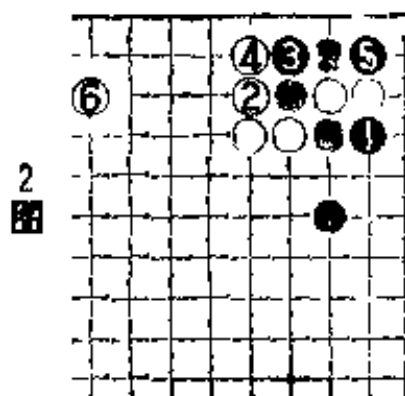
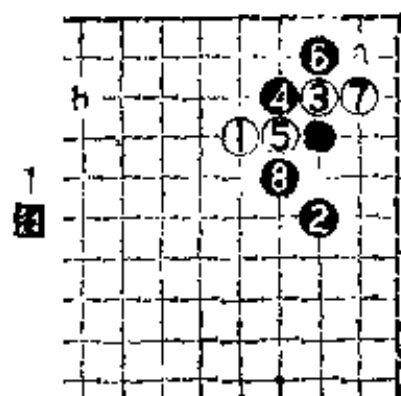
顽强的抵抗 第5问



黑在△位虎。

看来白无论是在角上挣扎，还是在中间抵抗，都很棘手，但实际上存在着意想不到的、具有抵抗力的着法。粉碎黑棋着想的手段是什么呢？

【白 先】



1图（次序）

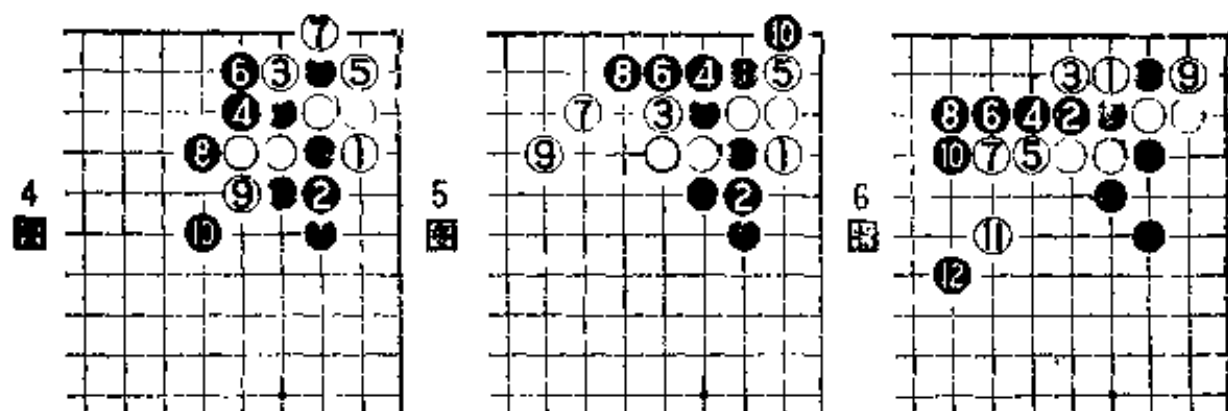
黑4若在7位扳，以下经白4、黑a、白b，是平稳的结果。黑4扳出，然后6打、8虎，即构成问题图。

2图（定型）

前图黑8在本图1位挡，平安无事。但是，至白6止的结果，黑意外的不太好。在角上各去掉两子进行剖析，就明白这一点了。

3图（上当）

黑△虎时，白1打、3挡，黑4挡，吃掉白二子，十分满意。从实地看，与前图大同小异，从势力消长关系上看，差异就明显了。



4图（枷）

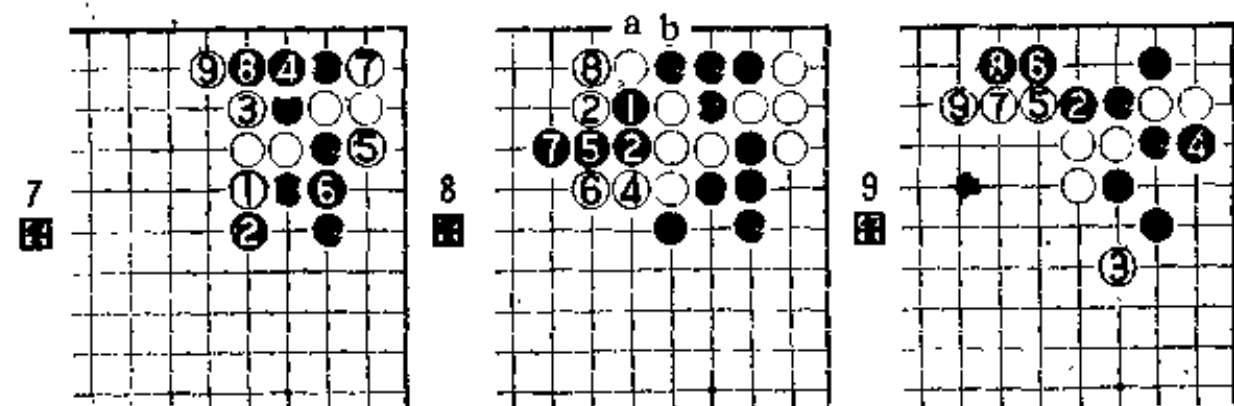
白1打，虽使黑成为愚形，但过早地定了形，是恶手。白3、5打活角。至黑8打，白大坏。白9长，黑10枷而不是征。

5图（对杀失败）

白3拐，在角上形成对杀。黑6爬时，白不能在8位挡。黑8长延气后，再从容地在10位扳，吃掉白棋。

6图（强对强）

白1、3在下面爬，然后5、7从上面压，是顽强的下法。但是，黑也有10拐头、12虚枷的强手，不能说是白好。



7图（拐头是急所）

白1拐头，是本形的急所。黑2扳，白3打，又形成对杀。与5图不同的是，白可在9位挡。

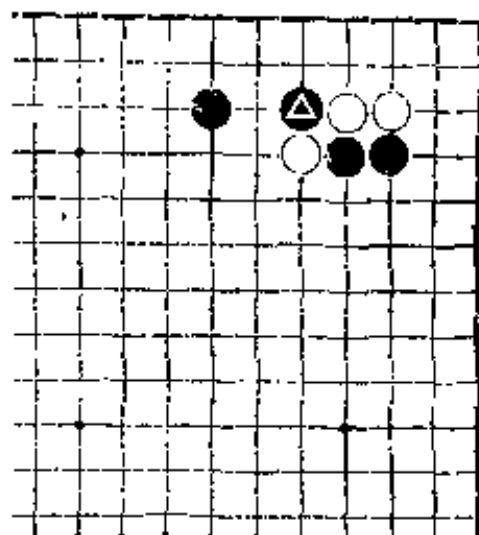
8图（快气）

黑1断，白2打，以下至白8粘，白棋明显快一气。

黑1若在8位夹，白就1位粘，黑a位渡，白b位扑，黑依然不行。

9图（大外势）

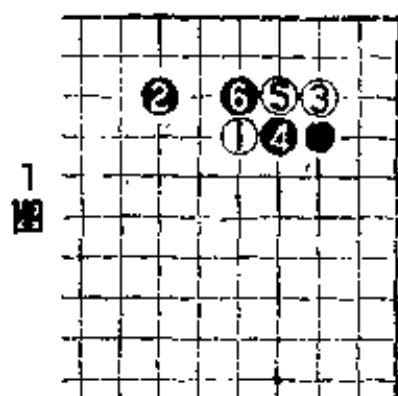
黑2爬，不得已。白3飞先手利后，再从容地5扳、7长，筑起厚势。这是白可下的结果。



难对付的挑战 **第6问**

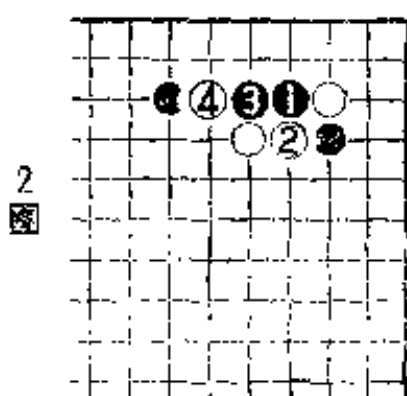
黑在▲位断进行挑战。在黑征子有利的条件下，这是黑棋取势的定式。但是，白若应对错误，就会立刻上当。

【白 先】



1图 (次序)

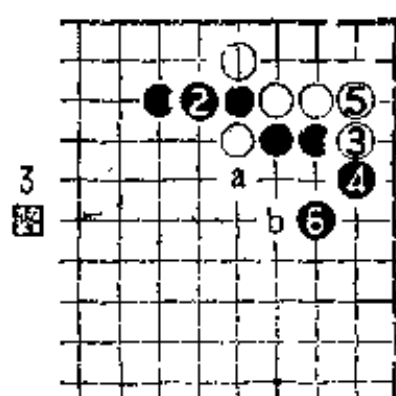
白3托时，黑4顶、6断，生硬地进行挑战。这种下法，意外的有力。白若要正面迎战，必须有精确的算度。



2图

2图 (定型)

若要平稳地行棋，前图黑4就应在本图1位扳。至白4挖，是常见的进行。

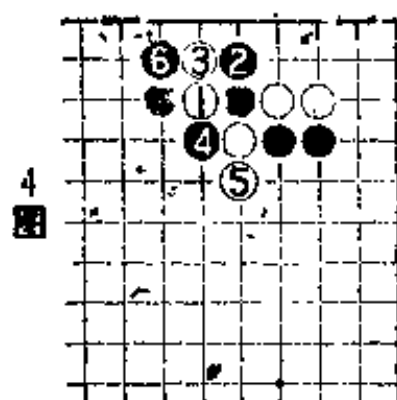


3图

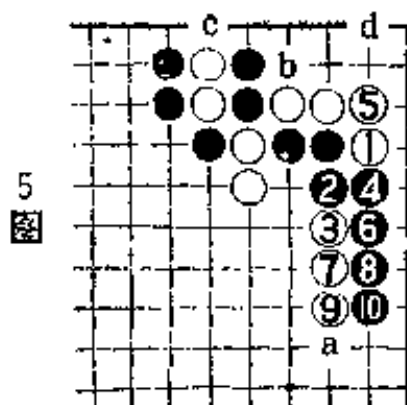
3图 (上当)

白1打、3、5扳粘活小角的下法，大受黑棋欢迎。至黑6补的结果，黑棋满意。

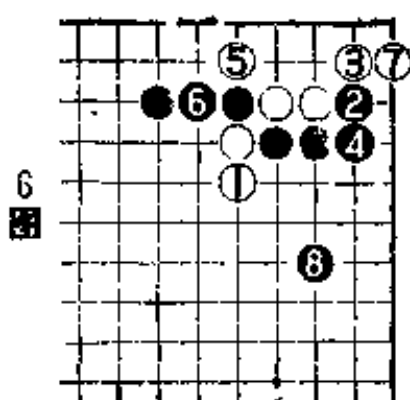
此后，白在a位长，黑b位双，中央战斗将在黑棋掌握主导权的情况下进行。



4图



5图



6图

4图 (切断的利益)

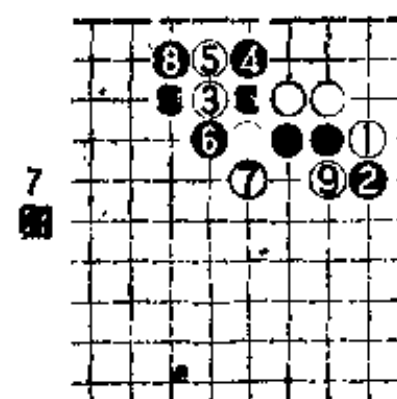
白1打、3冲，被黑4断打后，怎样也走不好。

5图 (顺便走外边)

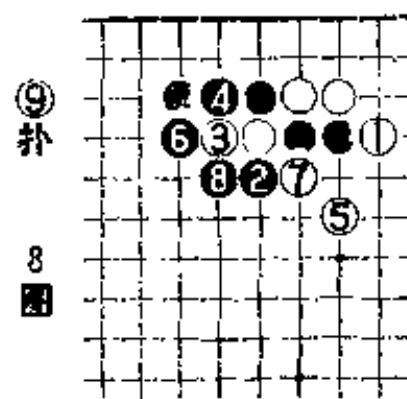
接前图。白1扳，3靠，勉强地在右边行棋。由于黑4拐是先手，白棋无理。黑10爬时，白若a位长，黑就b位紧气，白棋被吃。又：白若b位打，黑就c位提，白d位补活，黑a扳头，顺便走到外边。

6图 (单长)

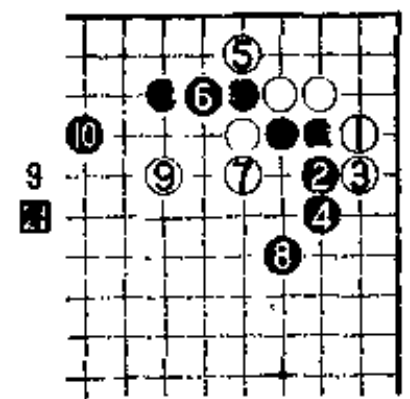
白1单长，瞄着6位的打。黑2、4扳粘，间接地补了毛病。白不得已5打、7立活角。黑8拆二后，白在中央陷入苦战。



7图



8图



9图

7图 (扳试应手)

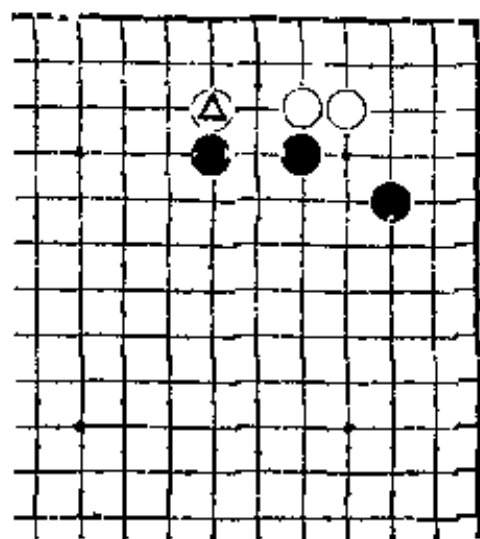
白忍耐地在1位扳，试黑应手。黑若2位扳，白就敢于3打、5冲。黑6打，白7长后，黑不能两全。

8图 (回到定式)

综上所述，黑只好2打、4粘。白5飞，手筋。至白9扑，白无不满足。

9图 (中央战)

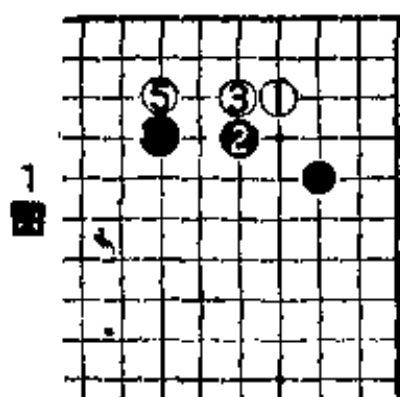
但是，黑也有在2位曲的强行下法。白3爬、5打，先手大活角上，满意。白7长、9跳，形成中央战。



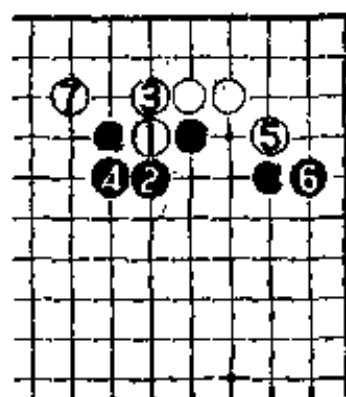
值得回味的反击 **第7问**

白△靠，是为了夺回主导权——即先手，而进行的反击。

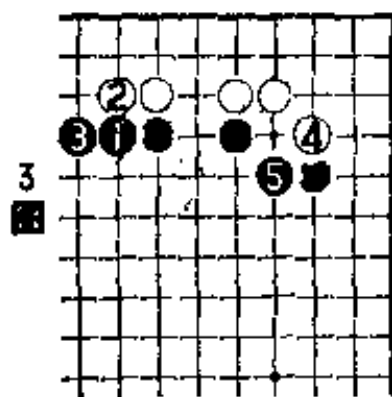
【黑 先】



1图



2图



3图

1图 (次序)

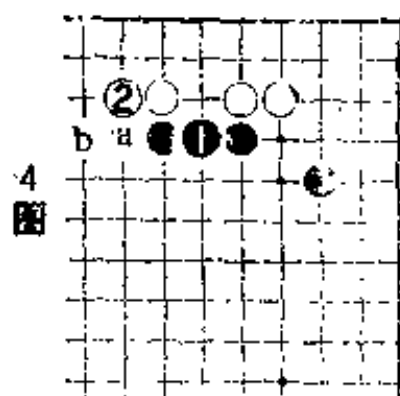
黑4跳时，白5靠，轻妙地进行反击。这是黑始料所不及的下法。

2图 (定型)

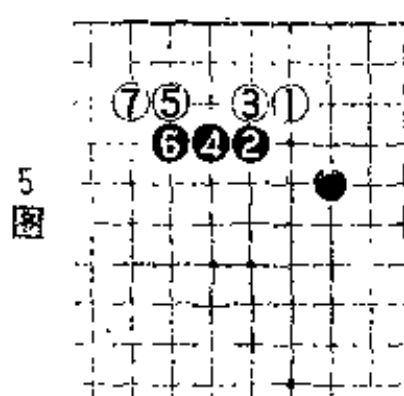
前图白5，普通是在本图1位挖。至白7跳出止，是一般的定型。

3图 (白先手)

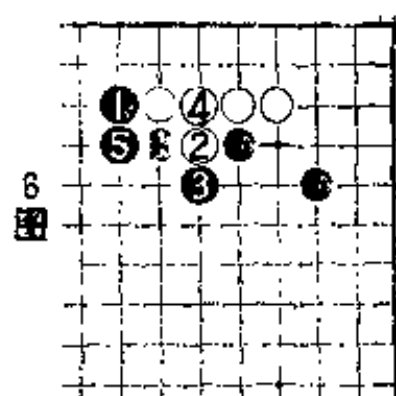
接基本图。黑1退，是无可厚非的、堂堂正正的厚实下法。不过，白2爬、4尖顶定形后，既得不少实利，又得先手。



4图



5图



6图

4图 (期待之中)

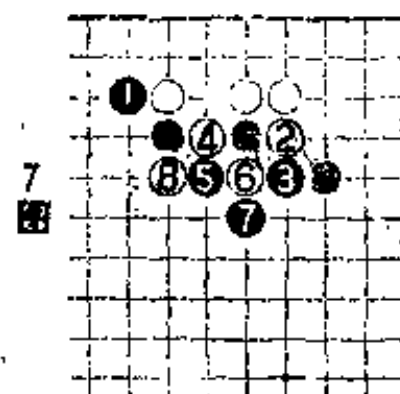
黑1粘,也是白所期待的下法。白2长后,a点就成为“急所”。黑若a位压,白就b位扳,这样,黑已不可能象2图那样取得先手。

5图 (应保留的压)

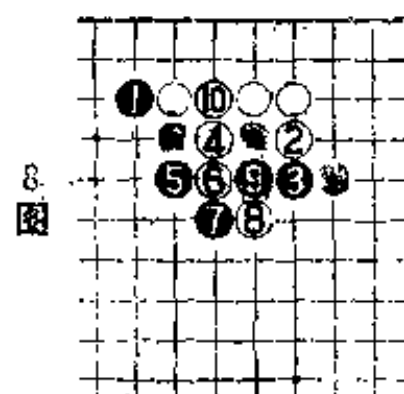
黑2飞压至白5跳出,是定式。一般情况下,黑至此脱先,视时机于6位压。前图的结果成了马上压的形,违背取先手的意图,是黑稍有疑问的进行。

6图 (黑的理想形)

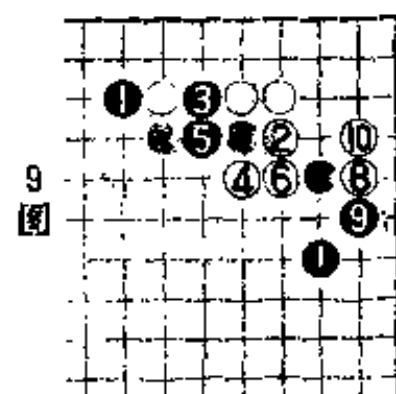
黑1扳至5粘的结果,是黑的理想形。但是……。



7图



8图



9图

7图 (双打)

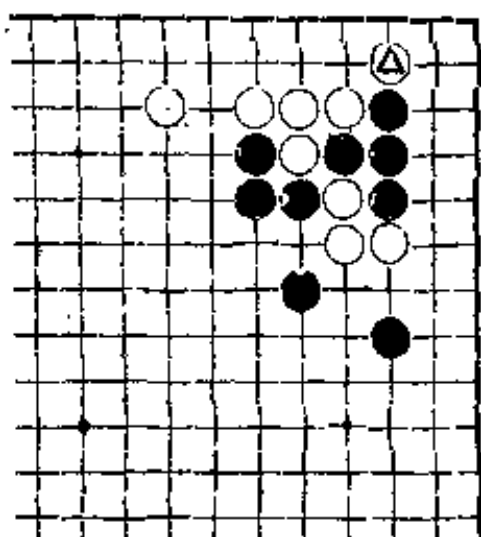
黑1扳时,白2冲。黑3挡,实实在在地上当。白4打、6提时,黑7挡。白8打,黑不可收拾。

8图 (满是断点)

白4打时,黑即便松缓地在5位长,也不行,至白10止,黑外面满是断点。

9图 (白也满足)

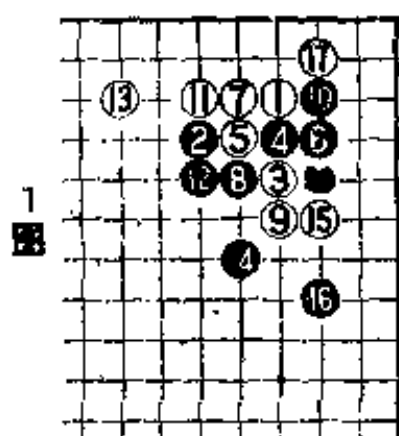
白2冲时,黑即使从心情上来说,也得在3位打。白4打、6粘出头,黑7在右边动出,黑可下。从改变了黑势力的方向这点来说,白也可满意。这是大致两分的结果。



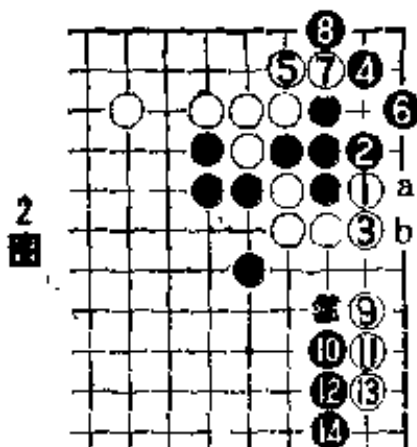
避开对方意图 **第8问**

白△扳这着棋，实际上是为了避开骗着。然而，黑若一味蛮干，反会使自己掉进陷阱。

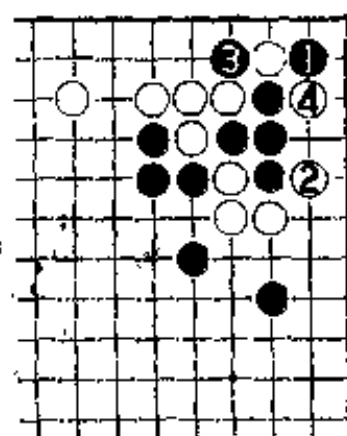
【黑 先】



1图 (次序)



2图



3图

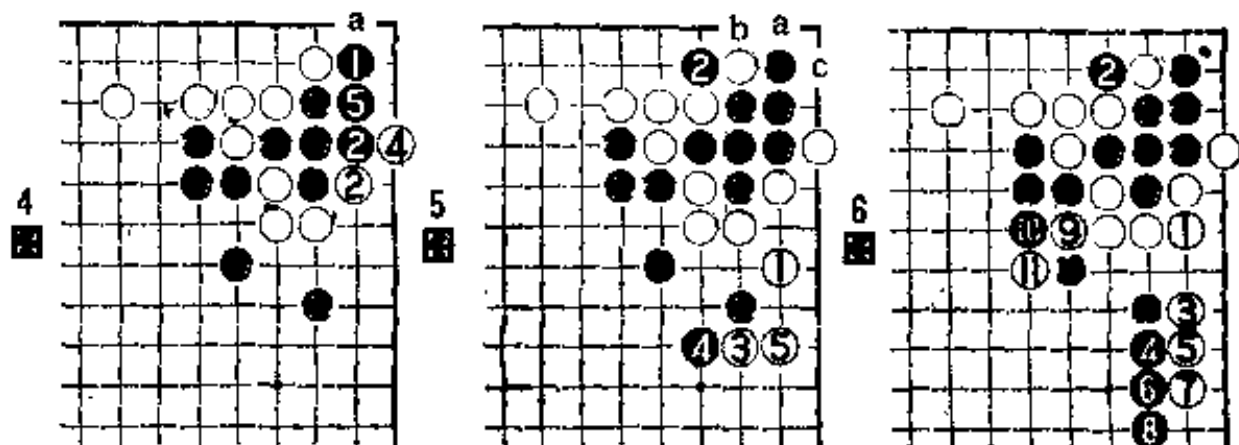
黑14跳、16飞这两着棋，不能说是骗着，这两着棋的可怕之处，在于白若应对错误就会大损特损。为了避免正面冲突，白采用17扳的下法。

2图 (定型)

前图白17在本图1位扳，即形成难解型。白7挤，产生出a位或b位的便宜后，再9托、11爬做活，是极普通的下法。

3图 (上当)

接基本图。黑1挡，上当。白2扳，黑穷于应付。至白4包打，很明显黑棋不行。



4图 (黑成一团)

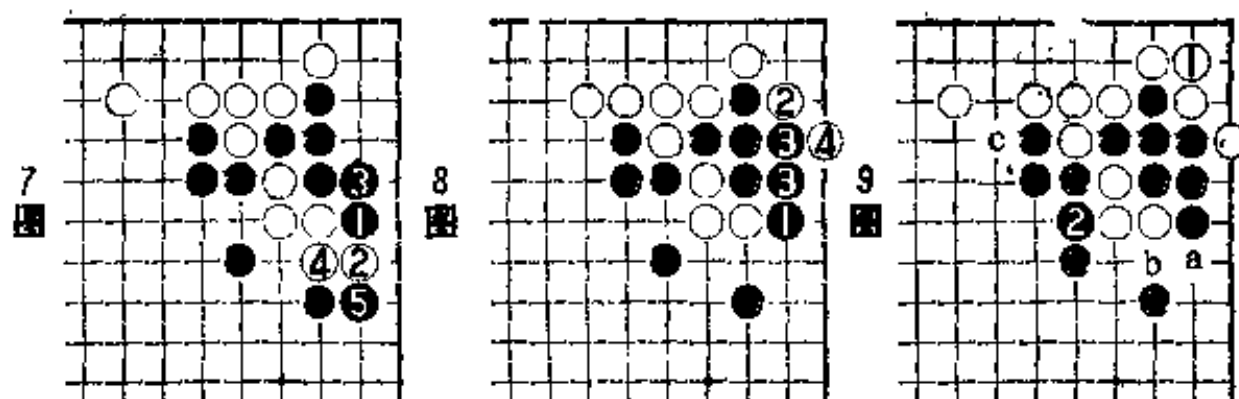
白2扳时，黑不得已于3位挡。白4打，黑5粘。此后，无论怎样进行，都是黑苦。

5图 (瞒着打劫)

接前图。白1虎、3靠，是出头的手筋。以后，白还可伺机在a位扳(黑b、白c)打劫。

6图 (制造劫材)

白1粘、3托长气后，再11断制造劫材，也是可以考虑的下法。



7图 (挡不行)

黑1扳，防止3图中白2的扳。白若2位挡，黑就3位粘，以下至黑5止，白被吃。

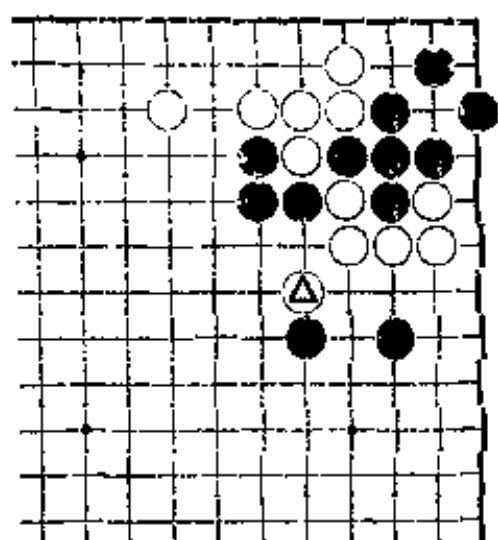
8图 (舍弃)

因此，白2扳，舍弃三子。由于白得到角上实利，损失不是很大。

9图 (上面补)

白1粘，黑2补，告一段落。黑若贪图小利，在a位或b位补，白c位虎，就成了好点。

本图是白棋预期的结果，但实际上是黑棋有利。

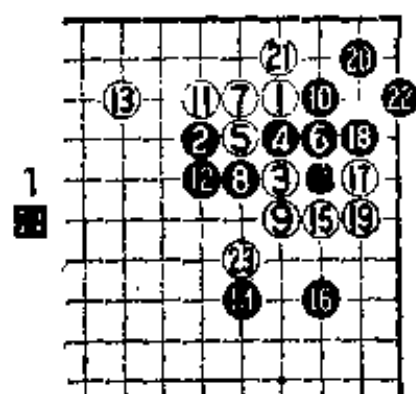


怎样正确应对 **第9问**

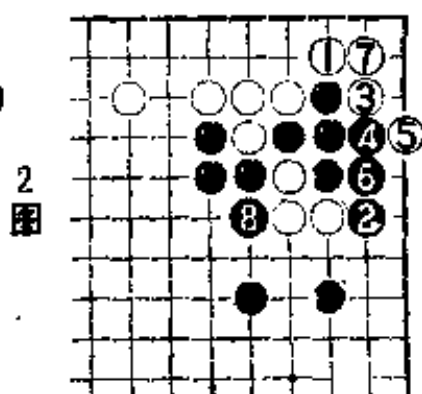
白△尖靠。

在此，黑没有多余的选择，
请考虑一下正确的应接方法是什么？

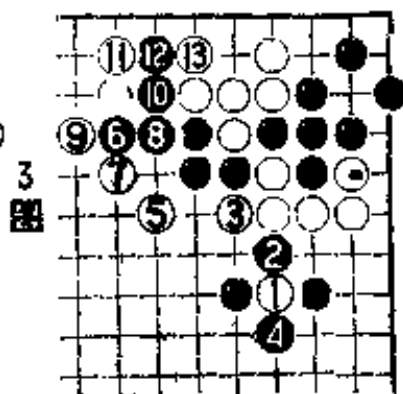
【黑 先】



1图



2图



3图

1图 （次序）

这是大斜定式中的一个变化。白17也可采用与前题相同的简明下法。这里，白采用的是正面作战的下法。白17扳粘，是为白23尖靠作准备。

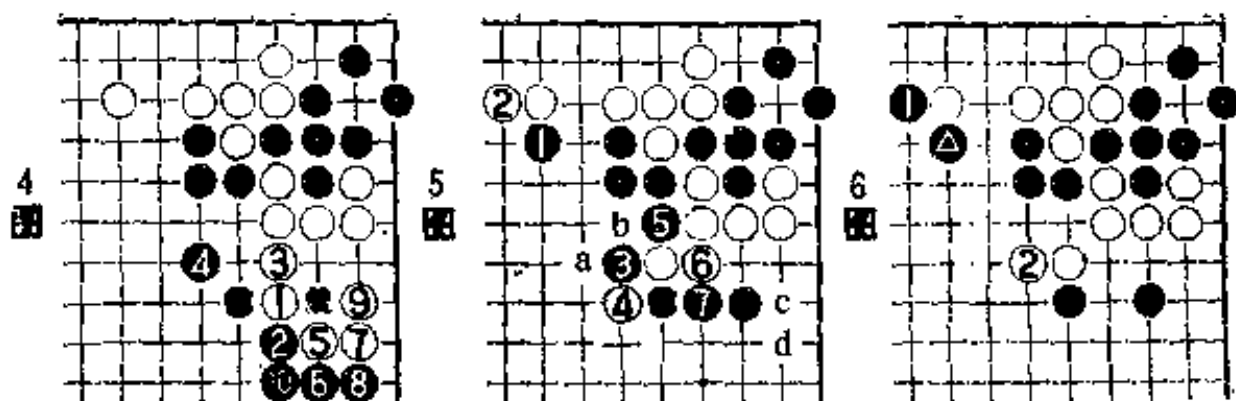
2图 （简明下法）

前图白17在本图1位扳，是简明下法。这里，黑在8位的补，依然事关重大，

3图 （白的理想图）

白1挖，是有力之着。黑2打，白8先手长出，再5位枷，黑三子即无法动弹。

黑6以下，是徒劳的挣扎。



4图 (定形)

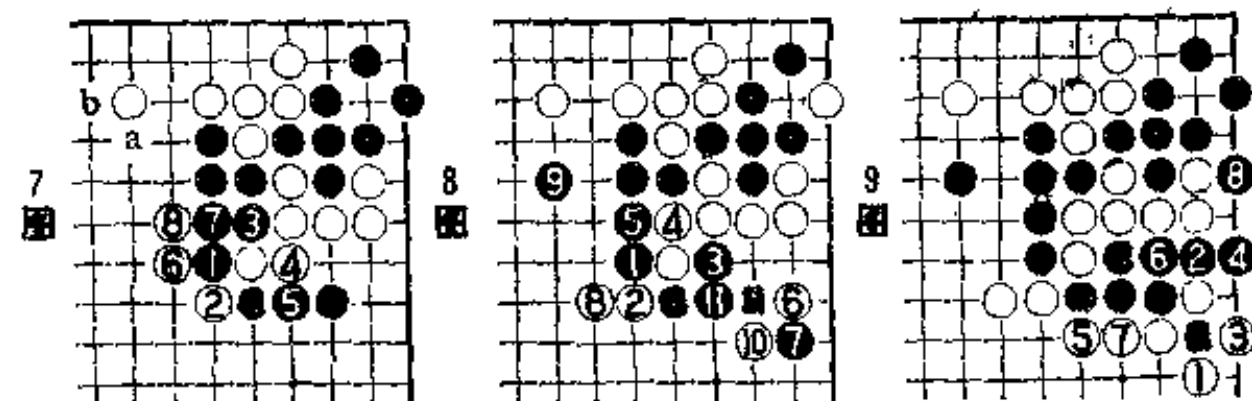
白1挖时，黑2从外面打，是避免纠纷的下法。黑6以下定形，黑无不满。

5图 (靠压)

黑1靠压，是冷静之着。白若2位退，黑3扳以下至7止，右边白棋无法得救。以后，白若a位打，黑就b位粘；白若c位托，黑就d位粘。黑棋用不着担心。

6图 (压制上边)

黑△压时，白若脱先，黑就1位扳控制上边，十分满意。即使让白2长出，因右边二子很轻，黑也没有顾虑。



7图 (上当)

若没有黑a、白b的交换，黑1的扳不成立。白2打，以下至8止，黑六子无法逃出。

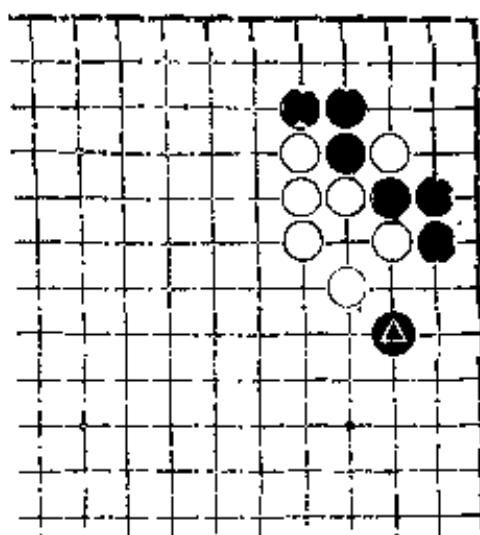
8图 (靠断)

黑8打，5粘封住白棋。白6靠、10断，然后……。

9图 (转换)

接前图。白1从外面打，至7止，弃子取势，十分满意。黑地不过18目。

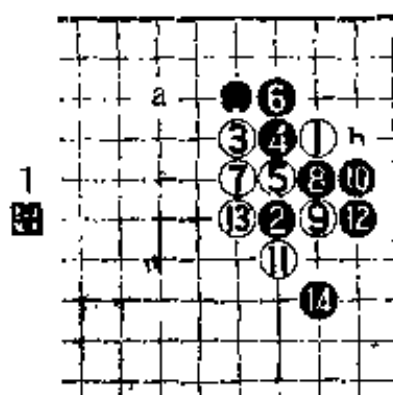
制造劫材是焦点 第10问



黑△飞，从右边出头。这是对打劫有所准备的下法。

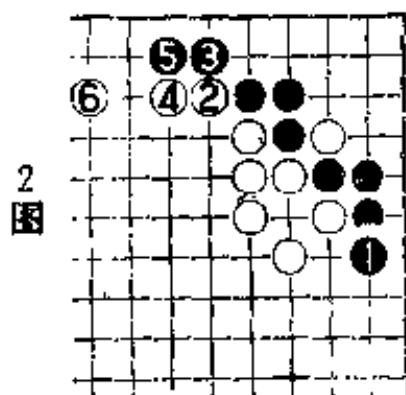
这个型的焦点，是白棋如何制造劫材。

【白 先】



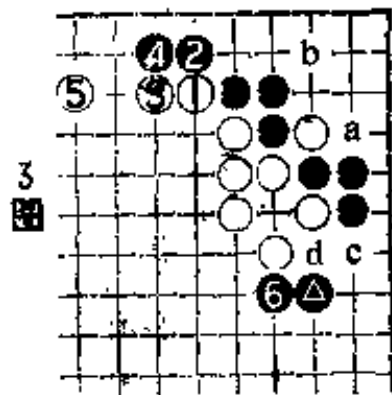
1图 (次序)

白7在上面粘，是希望简明地行棋。黑12在a位跳，白13提，黑b位补，是基本定式。黑12、14，是注重右边的下法。



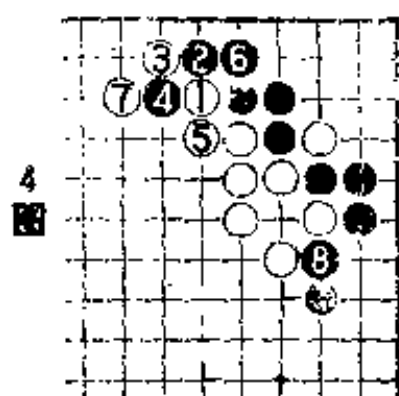
2图 (挺出)

前图黑14在本图1位挺，平安。白2扳至6跳，白的外势转到了上边。

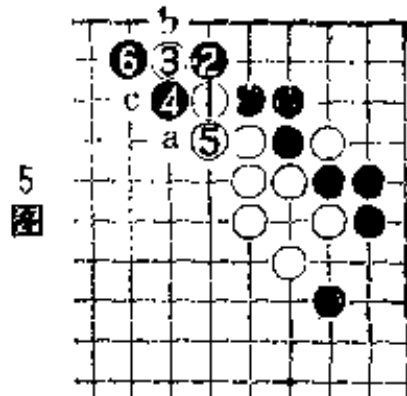


3图 (高效率的飞)

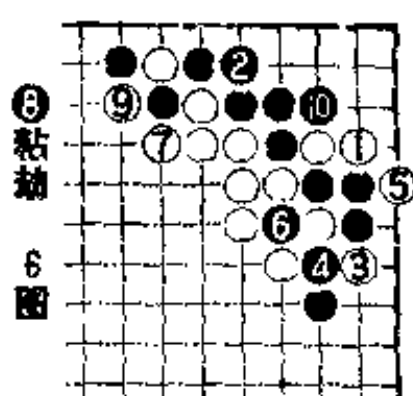
黑●飞时，白若采用前图的下法，就不好了。黑6压，实现了在右边取势的意图。白若a挡，黑就b挡尖，白c扳，黑d断，毫不退让地与白进行劫争。这个结果黑比前图多花一手棋，但要厚实得多。



4图



5图



6图

4图 (连扳)

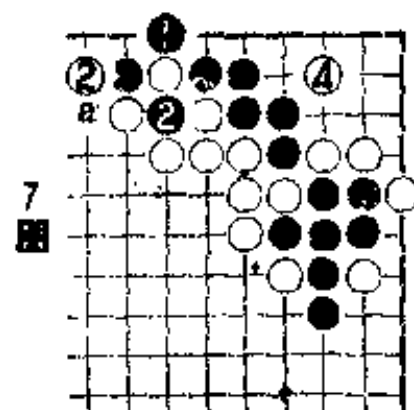
白1、3连扳进行抵抗。至白7征，白得到远比3图厚实的形，十分满足。

5图 (黑的最强应手)

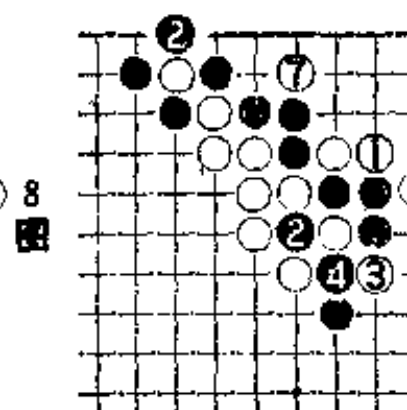
问题在于被黑6打的时候。至此，黑的骗着明显起来。这之后，白若a位打，黑就b位提，白c打，黑3粘，白缓。

6图 (时机)

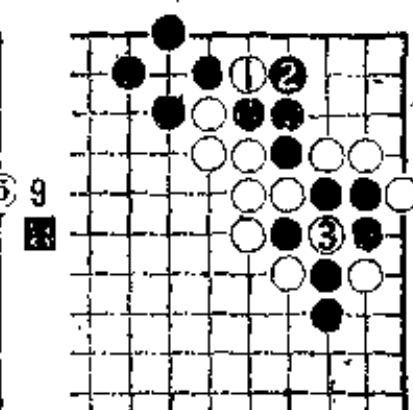
白1挡，抓住了时机。黑若2挡，白3扳，形成劫争。白7打寻劫，9先手提，取得厚势占优的结果。



7图



8图



9图

7图 (再次打劫)

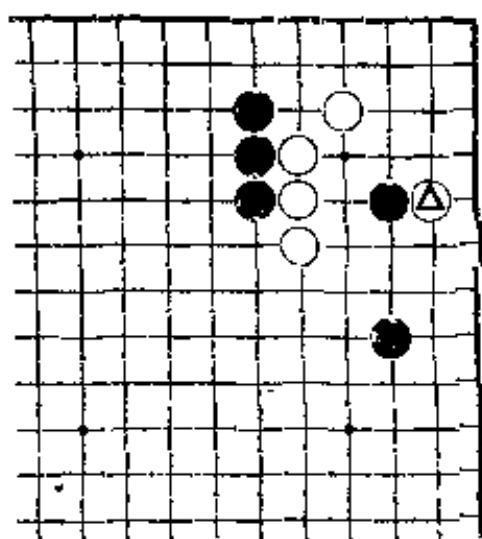
前图黑10若在本图1位打，白2打，即形成第二次劫争。白4跳，制造劫材，防黑于a位打。这样黑不行。

8图 (绝妙的劫材)

白1挡时，黑2提，白3扳、5打，引起劫争。白7靠，绝妙。有了这手棋，就形成白有利的结果。

9图 (损劫)

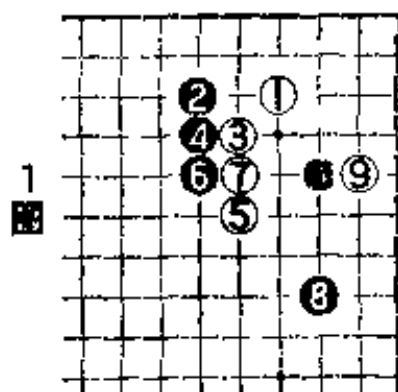
白1断寻劫时，也许黑就在2位打。白3提劫时，黑即使在别处找一个比较小的劫材，也可得到足够的补偿。白1断的下法损，不行。



有价值的着手 **第11问**

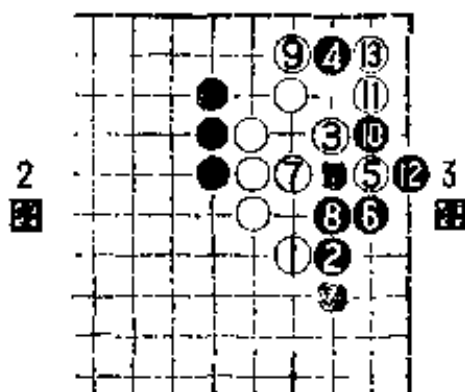
白△托，是漂亮的手筋，因此不可能粉碎它。不过，可以避免白的理想形。

【黑 先】



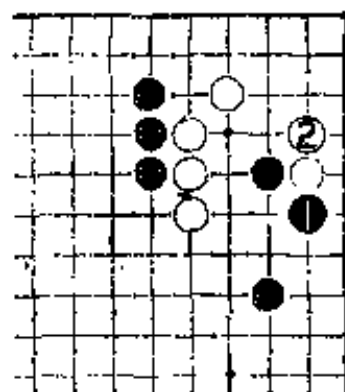
1图 (次序)

黑1一间夹至8拆二，是常型。白9靠这手棋，是“战后”下出来的。



2图 (旧型)

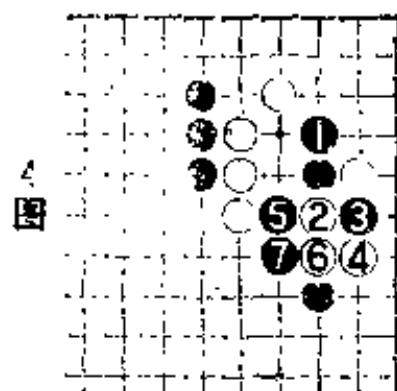
白1尖先手利后，再3位尖顶，是旧定式。现在认为，5至13的进行，白棋难受。由于右边黑棋已经安定，黑可从容不迫地在上边开拆。



3图 (上当)

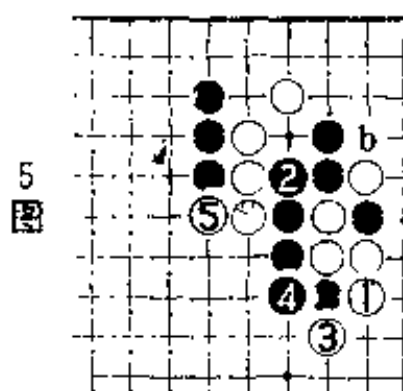
黑1扳，上当。白2退，右边的形与前图相差太远。

与其说这是白棋的圈套，不如说是黑棋自己跳进陷阱。



4图 (长)

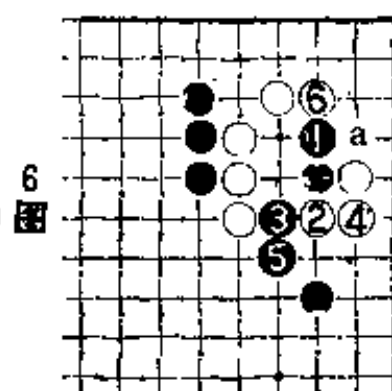
黑1长，是最强硬的手段。但被白2扳，前途就难料了。黑3断，5、7打出进行反击。



5图 (中央战)

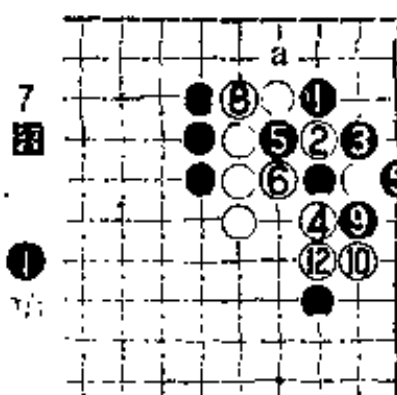
白1拐头，逼黑2粘后，再3打、5拐，深得大规模作战的要领。白1若在2位断，黑就1位打，白a位提，黑b位紧气。

这里的战斗究竟怎样，要看周围的情况，但可以肯定，白棋怎么说也可下。



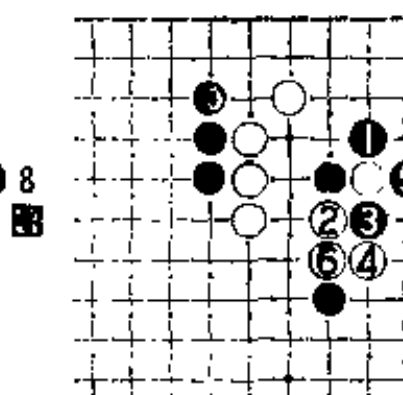
6图 (渡过)

黑3挖，白4粘，黑5退。白6挡时，黑不能在a位挡下。让白棋如此轻易地连回，很明显黑不行。两边的黑棋，总有一边要受攻。



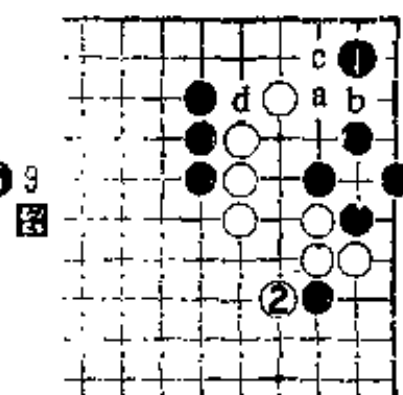
7图 (先手利)

黑1靠，白2挖，以下至12粘的转换，专业棋手的对局中曾出现过。这个形里，白有a位立的先手利，黑外面三子显得薄弱。



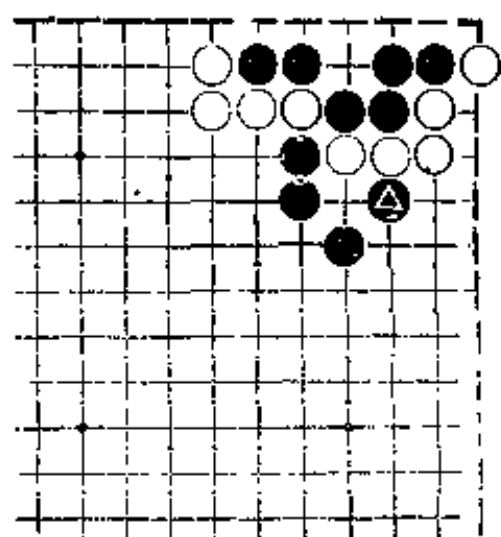
8图 (开花)

黑1扳，是简明的下法，这样，也不会使右边黑三子变得薄弱。至白6止，是必然的结果。黑的“次之一手”十分重要。



9图 (含着渡过)

黑1跳，白2扳，行棋告一段落。在角上，白若a位并，黑就b位粘；白若c位尖，黑就a位虎，黑仍有d位挤渡过的机会。

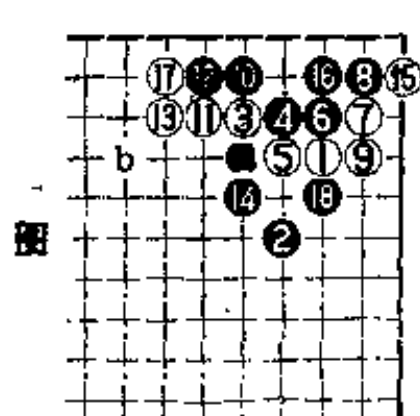


想捕捉

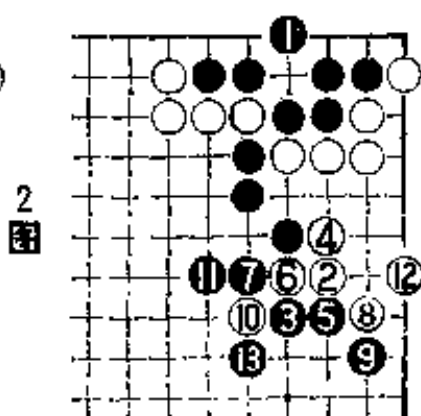
第12问

黑在▲位尖后，应该得到有利的结果，但进行起来，却有一些麻烦。

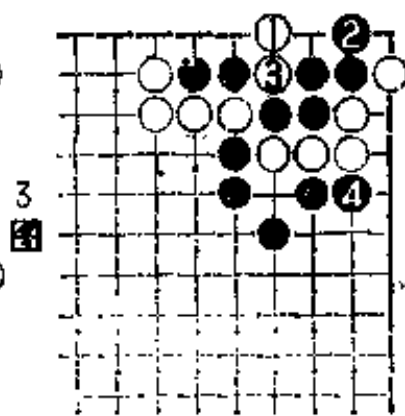
【白 先】



图



2图



3图

1图 (次序)

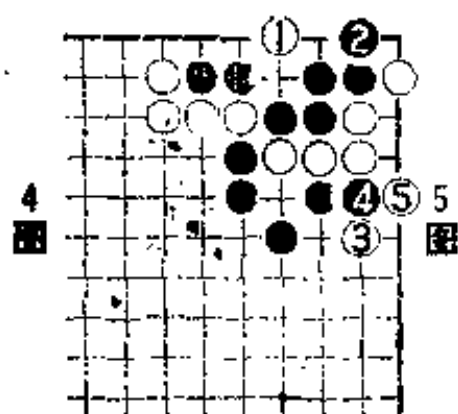
黑2飞压、4扳，成为难解的型。白17疑问手，在a位跳，或在b位尖，都是有先手便宜的手筋。黑18尖，急欲借白下出疑问手之机，留白棋于死地。但是……。

2图 (定型)

前图黑18在本图1位做眼活棋，是可行之法。白2以下是通常定式的次序。不过，黑13打使右边变厚之后，白在上边没有适当的开折点。

3图 (上当)

白1点，破掉黑的眼位。但是，黑2立、4挡后，白遗憾地差一气。



4图 (来不及)

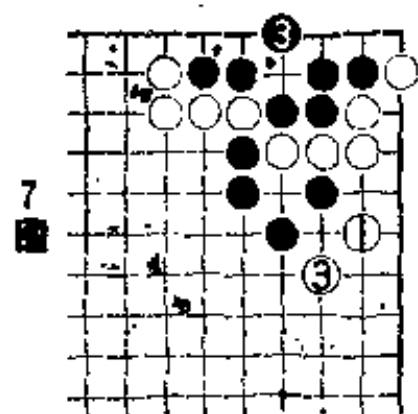
黑2立下时，白3跳出长气，已来不及了。下图，将证明这一点。

5图 (靠试应手)

接前图。黑1靠，是试白应手的好次序。白2、4打出。因黑3紧了白的气，黑5扑，白接不归。

6图 (初棋无劫)

黑1夹时，白2断。黑3扑，白4若在a位提，黑就5位打，白棋被吃。白4反夹，是“穷余的一策”。黑5打，白6做劫，黑7提。因初棋无劫，白不行。



7图 (先长气)

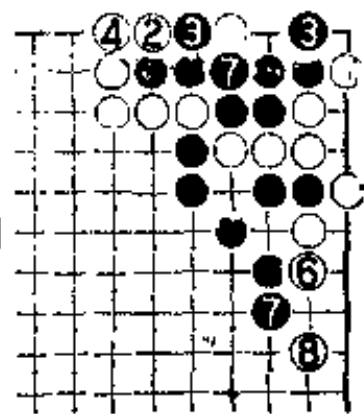
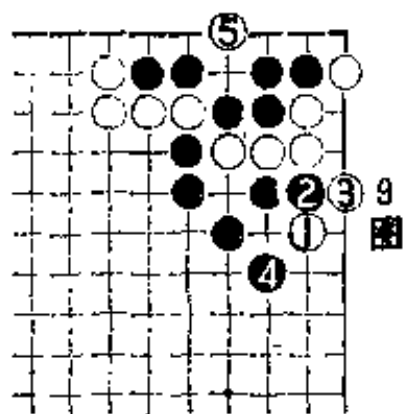
白务必先在1位跳出长气，黑2转向上边补活，白3尖。这个结果与2图比较，白明显成为好形。

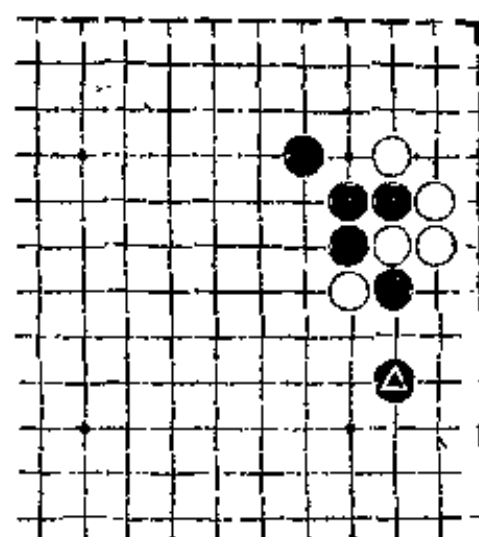
8图 (真正的)

黑2冲、4尖，紧缚住白棋。白5点，真正的破掉了黑棋的眼形。

9图 (若逃出就好)

接前图。黑1以下，是寄希望于“有眼杀无眼”的顽强下法。但是，白6、8逃出的下法如果成功，角上黑子就自然而然死掉了。

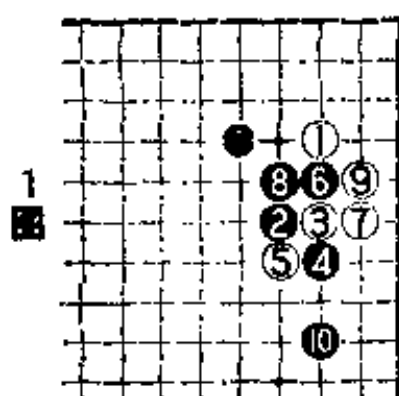




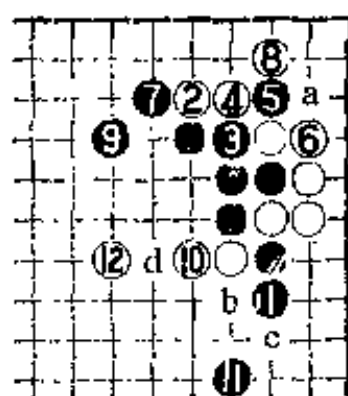
【白 先】

手筋的跳，但是 **第13问**

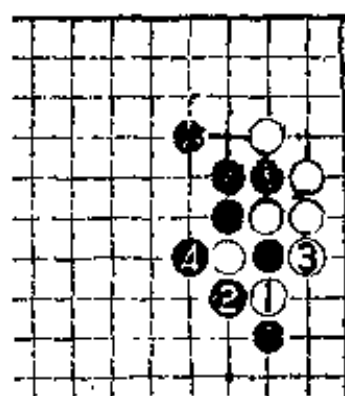
黑于△位跳。因为这手棋是手筋，白棋当然粉碎不了。只要得到两分的结果，白棋就满足了。



2图



3图



1图 （次序）

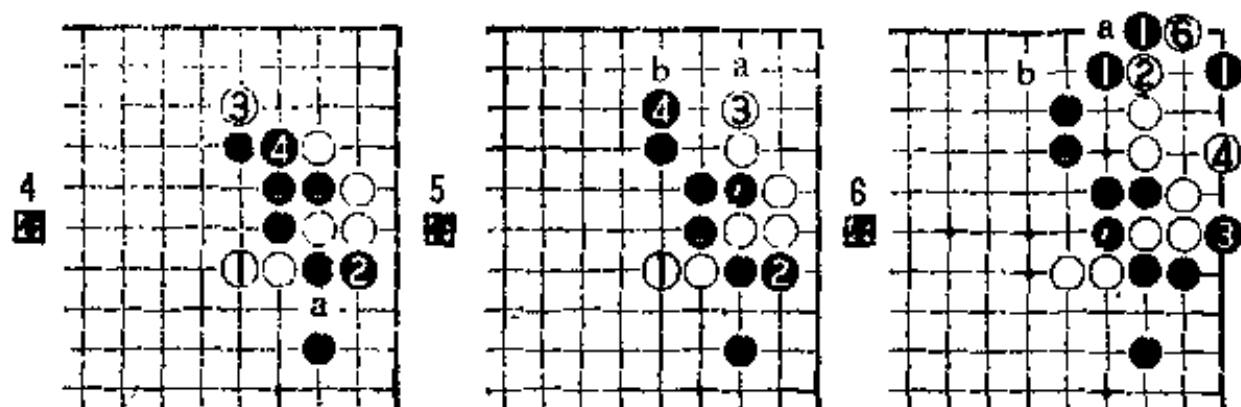
征子有利时，白3靠、5断。黑6打、8粘定形后，再10位跳，比较过去的定式，是有效率的 tesuji。

2图 （旧型）

在旧定式中，黑1长。白2托时，黑3至9整形。至白12止，行棋告一段落。黑7若在8位立，白就7位长，以下经黑a、白b、黑c、白d，黑不行。

3图 （上当）

白1立刻打吃，被黑2、4抱打后，白大坏。



4图 (轻率)

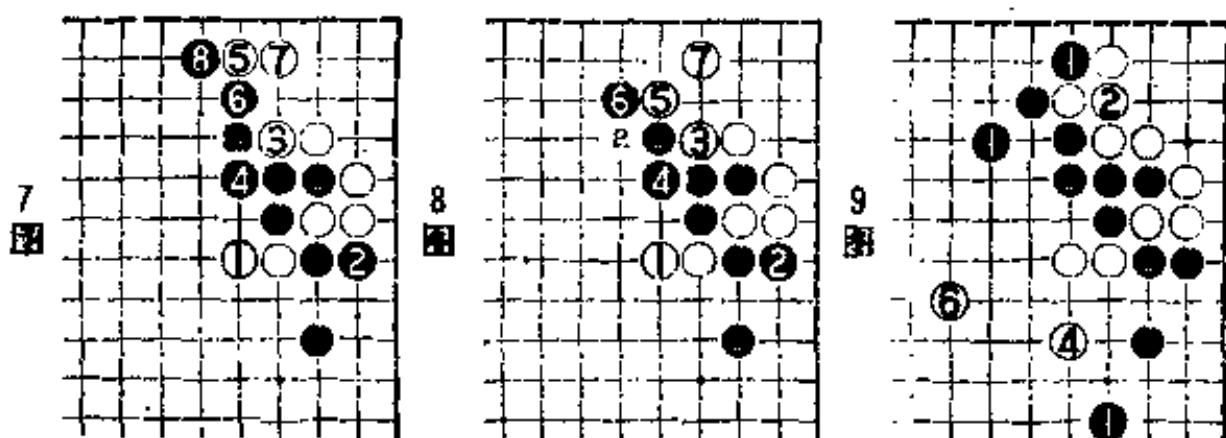
白1长时，黑2的挡绝对。这时，白若仍像2图那样托，黑4顶，白崩溃。

5图 (潜伏着危机)

白3立“玉柱”，好象是好形，但黑4加固外面后，白棋就不安宁了。白3若a位跳，黑就b位跳，仍然如此。

6图 (大猪嘴)

接前图。白棋脱先。黑1尖，以下至7点，白成“大猪嘴”而死。此后，白a位提，黑就b位尖。



7图 (挤)

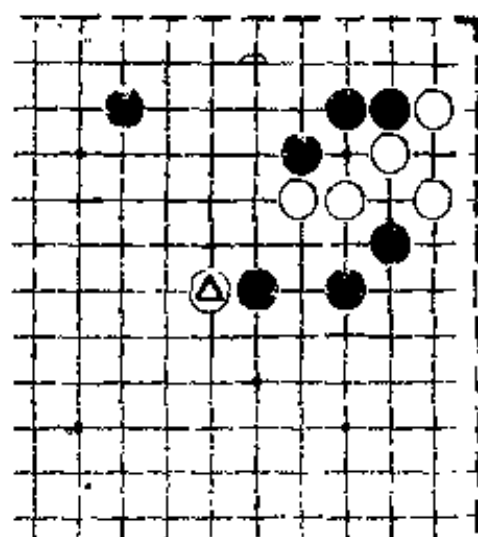
白8挤，是极重要的一手。黑4粘时，白5的飞通常情况下是手筋，但在个场合不适用。黑6顶，8扳后，白角上不干净。

8图 (扳虎)

白5、7扳虎，强化了角地，并产生出a位的断点。

9图 (中央的战斗)

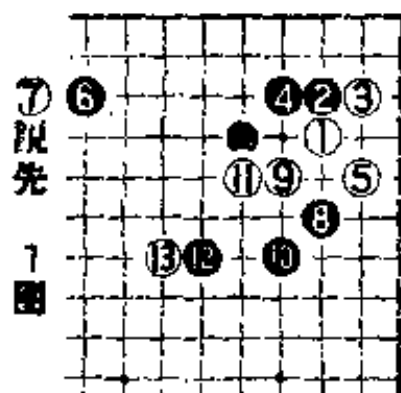
黑1、3整形。白4先手利后，再6位跳，中央战开始。此后的战斗，哪一方能取得成功，要看周围的状况。



给对方理想形吗 第14问

白△在奇妙的地方靠，是定式的下法。黑若应对错误，白就会得到理想形。

【黑 先】



1图 (次序)

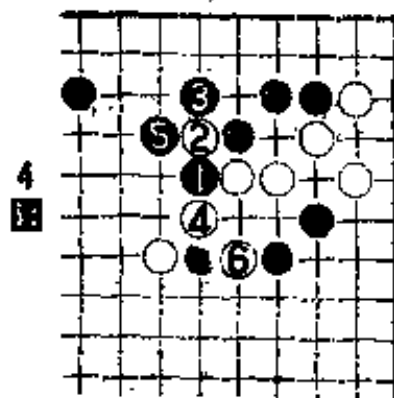
黑6为止是高目内靠的“第一次定式”。黑8逼后，开始了“第二次定式”。白13靠，是见于定式书中的出头的手筋，出人意料的是，对于这着棋，有相当多的人应付不好。

2图 (滞重的下法)

前图白13若在本图1位跳，或a位长，黑就2位飞，白成为局促之形。至少，从局部来说，白棋找不到恰当的、与此有联系的出头好手。

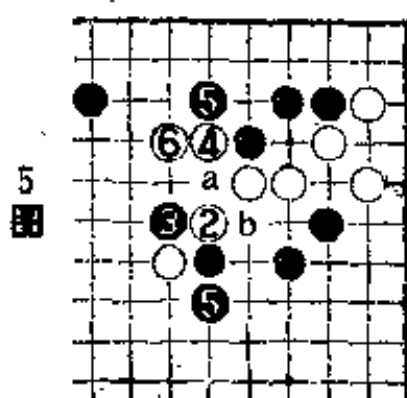
3图 (上当)

黑1长、3拐分断白棋，上当。白2冲、4飞，断黑归路，黑棋顿时陷入苦境。这是最坏的结果。



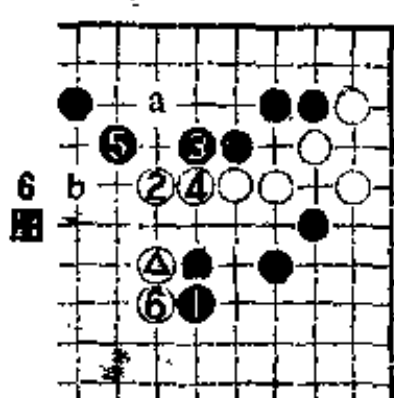
4图 (扳挡)

黑1扳挡，上当。白2先手断后，再4、6打，严厉。黑在上面开的花几乎不起作用。



5图 (扳出)

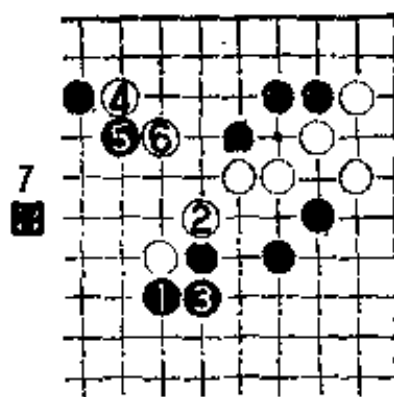
黑1扳出。白2断，严厉。至白6长，黑不能两全。黑3若在a位打，白就b位挡，黑无法同时防守上、右两边。



6图 (退)

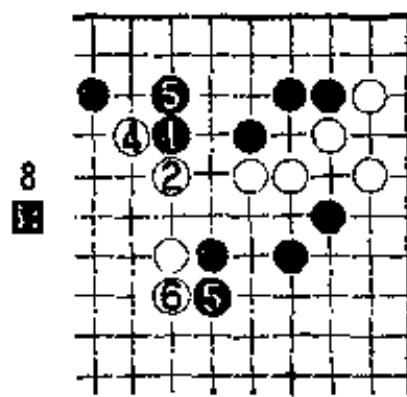
黑1单退，白2跳。黑3、5守住上边，白6压，抢先占到了势力上的要点。

黑3若在a位飞，白就b位跳，这也是白高效率的形。总之，白△的靠起了作用。



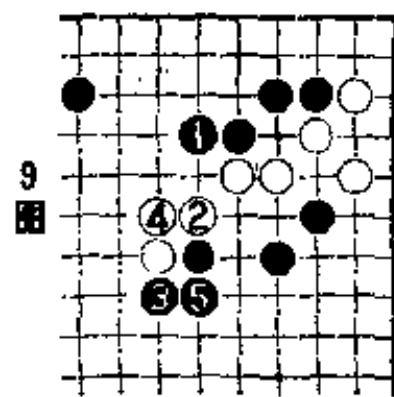
7图 (外扳)

黑1外扳。白2先手挡，然后4靠、6扳，黑穷于应付。



8图 (跳应)

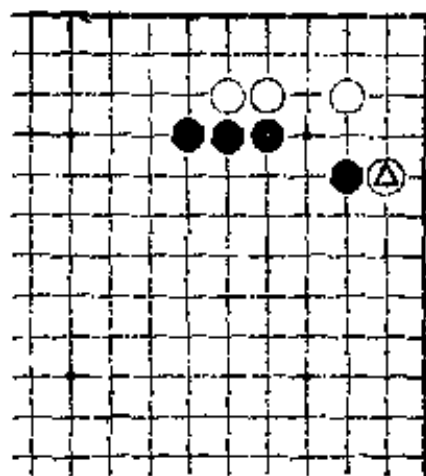
白有可能从上边得到种种便宜，而在右边却怎么下也得不到好形。因此，先在上边着手的想法正确。但是，黑1的跳有疑问。白2靠，以下至白6压，黑无趣。



9图 (长应)

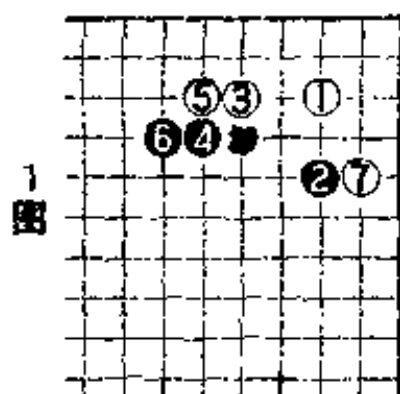
黑1长，是唯一的正确下法。白2扳，不得已，黑3退、5拐头后，黑得到厚实的形。

乘对方次序错误之机 **第15问**

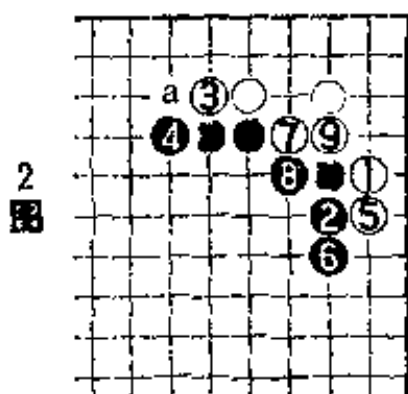


白在△托之前，已经出现了次序错误。希望黑棋能发现打击这个错误的手筋。不过，要以征子有利为条件。

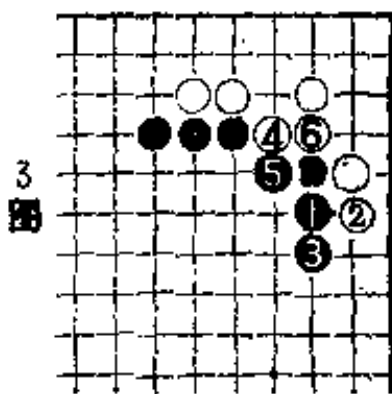
【黑 先】



1图



2图



3图

1图（次序）

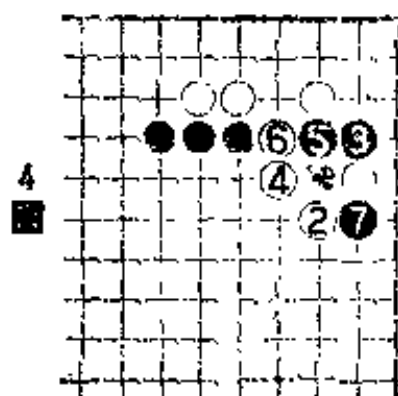
白3托时，黑因征子不利，在4位退。白5爬后，再7位托的下法有问题。

2图（定型）

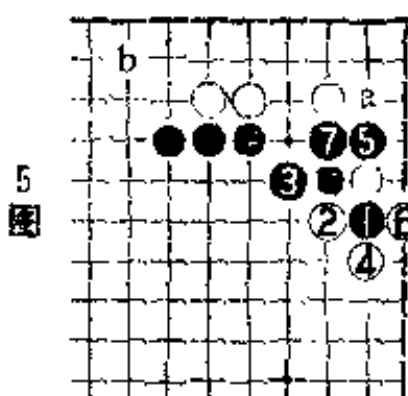
前图白5在本图1位托，是正确的次序。黑2退；以下至白9止，形成实利对外势的结果。此后，黑有a位挡的好点。不过，无论怎么说这是基本定式。

3图（同形）

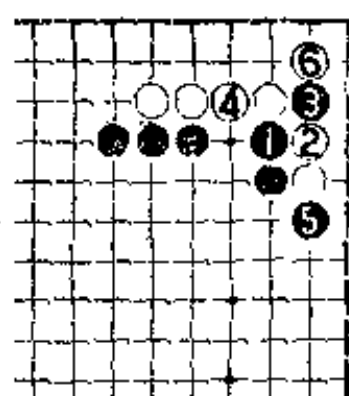
接问题图。黑1退，以下至白6止，与前图同形。当然，这样的结果黑棋并无不满。但是……。



4图



5图



6图

4图（大上当）

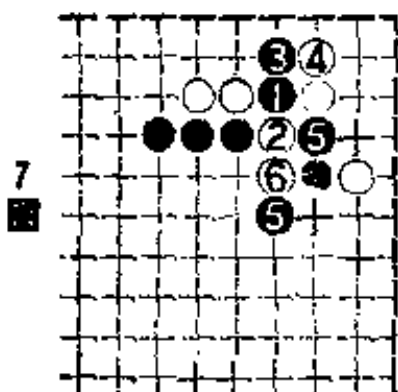
黑1扳，大上当。白2断，以下至6冲，黑联系被阻，上边三子漂浮无根。

5图（小抵抗）

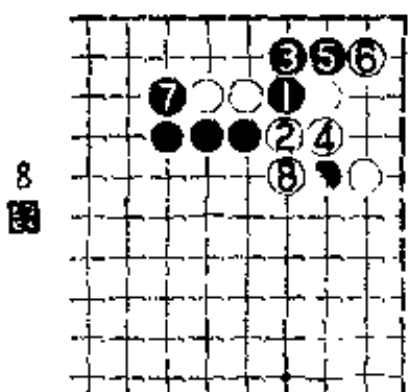
黑3退的下法，多少比前图好一点。但白4打吃掉黑一子，黑棋还是难受。黑5打、7粘分断白棋后，白不论a位夹还是b位飞，都能妥善处理角上几子。

6图（遗留断点）

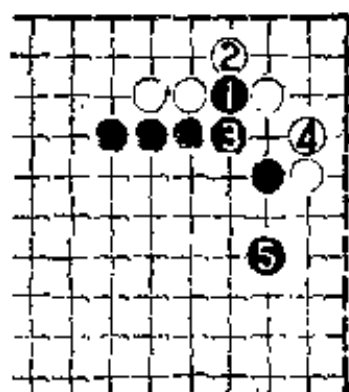
黑1顶、3断，是手筋。但仅得到5位扳的便宜，并没有什么特别的收益。



7图



8图



9图

7图（征子问题）

黑1挖，是反击的手筋。不过，至黑7止的下法，必须征子有利才能奏效。

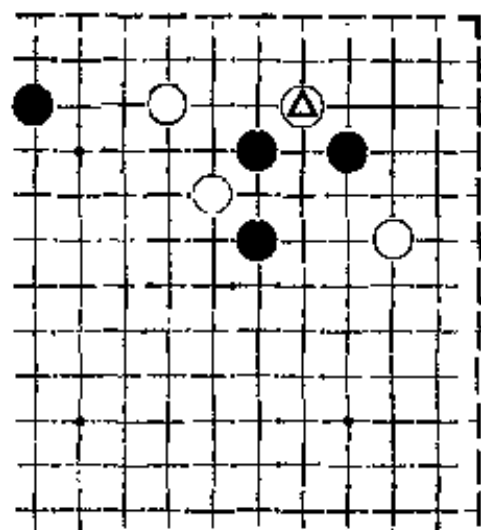
8图（转换）

白2打，黑3长。白征子不利，只好在4位粘。黑5拐，以下至白8拐，形成转换。黑有一子无用，白有两子被吃，从这个对比上来说，白明显不利。

9图（便宜）

白2下打，黑3粘。将白棋压在低位，黑十分满意。白4退，不得已。黑5跳，扩展外势，同时瞄着上边切断的余味。

未必上当 第16问

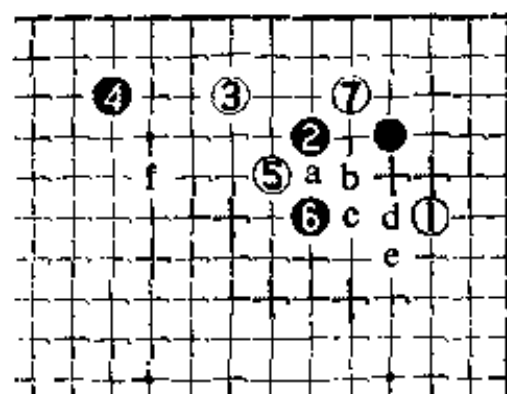


白△覷。

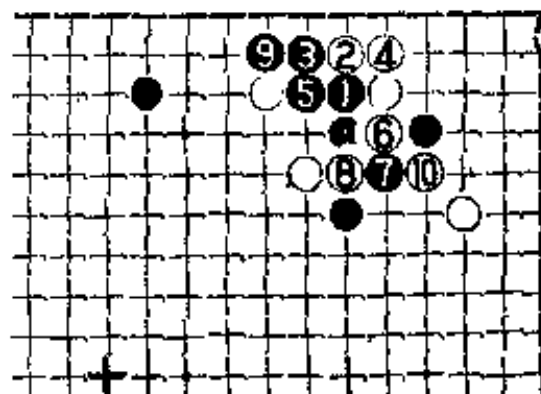
要懂得即使按照对手的意图行棋，也未必只能得到不利的结果。

【黑 先】

1图



2图



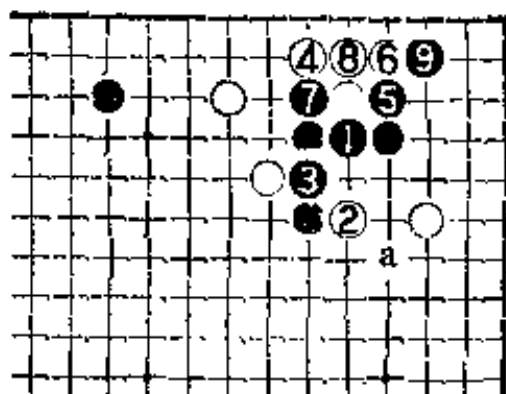
1图（次序）

白1、3挂，是让子棋定式的下法。黑6跳，是漂亮的出头手筋。白7从里面点，即构成问题图。白7若a位冲，经黑b、白c、黑d，白明显不行。白7也可在e位尖，黑a位粘，白f位补，这是一般的下法。

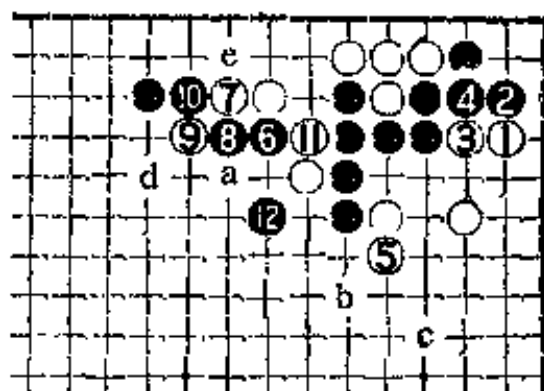
2图（无用的抵抗）

黑1挡，进行抵抗。由于这里白子数多，且占据要点，至白6冲，黑不可收拾。因此，黑棋还是奉行“不抵抗政策”为妙。

3图



4图



3图（给便宜好）

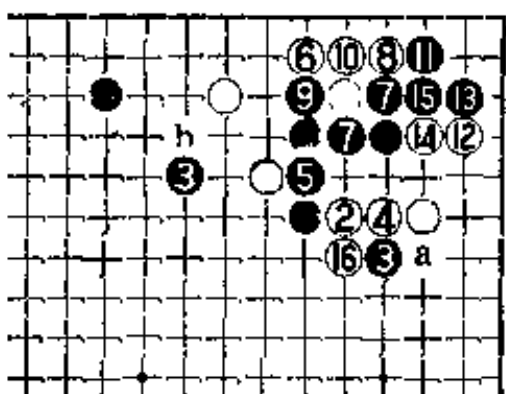
黑1结实粘，不坏。白2靠、4尖回，最大限度地捞便宜。实际上，白并没有得到了了不起的便宜。白2若单在4位尖，黑就a位压迫白右边一子；白2若在a位尖，黑就在7位挡，白的“觑”成为坏棋。

4图（左右见合）

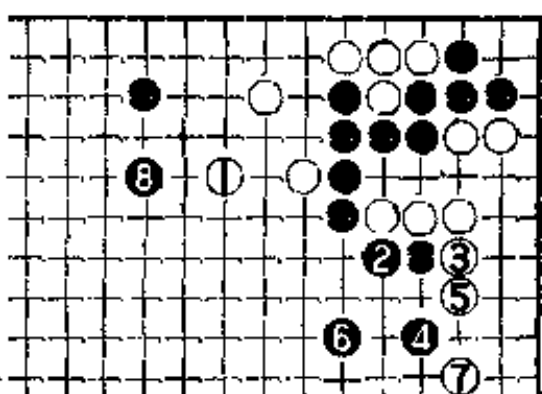
接前图。白1、3先手利，然后5退，在右边行棋。黑6靠，强行封住白棋，是有力的下法。

白5若在a位补强上边，黑大致在b位关，白c位应后，黑再d位关，继续攻击白棋，黑d在e位飞也是严厉的手段。

5图



6图



5图（觑的次序）

黑在5粘之前，抢先于3位点一手，是次序，若以后再觑，白有可能应在a位。

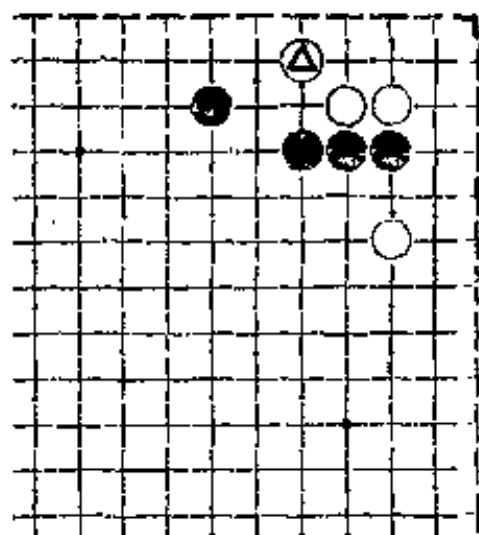
以下进行至黑15止的形，有强制白于16位拐出的意味。黑能在上边攻击白棋，怎么下都愉快。黑17也可下在b位。

6图（右边位置低）

前图白16在本图1位补。黑2至6先手压迫右边白棋后，再以右边势力为背景，在8位跳攻击白棋，十分满意。

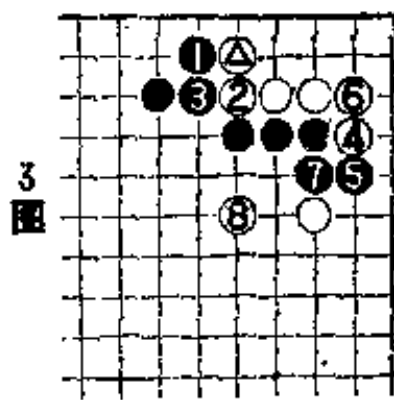
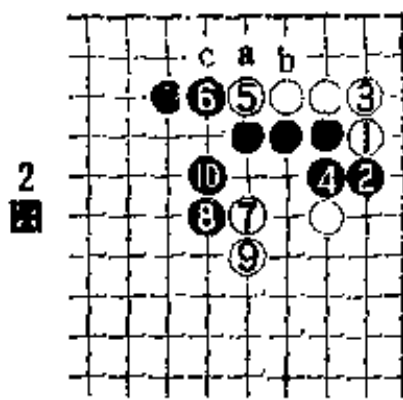
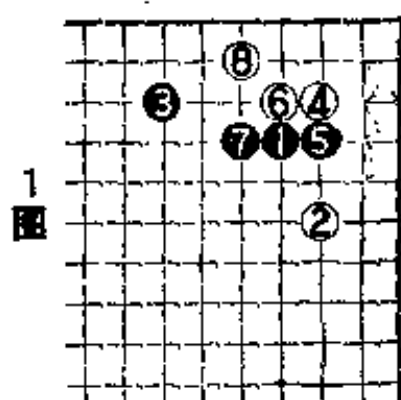
黑忍耐地应付，就不会上当。

势必反击 第17问



白△尖这手棋，显得步调迟缓，但在对局中，却意外的有便宜。因此，黑势必果断地进行反击。

【黑 先】



1图 (次序)

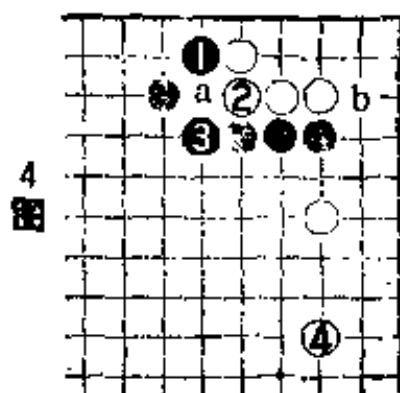
黑3大飞，白4点角，至白8止，是与普通定式不同的变化。

2图 (定型)

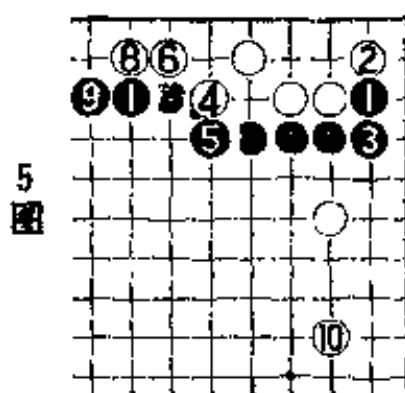
前图白8在本图1位扳，黑2挡，以下至黑16止，是定式。值得注意的是，以后黑有a、c扳粘的先手便宜。

3图 (被利)

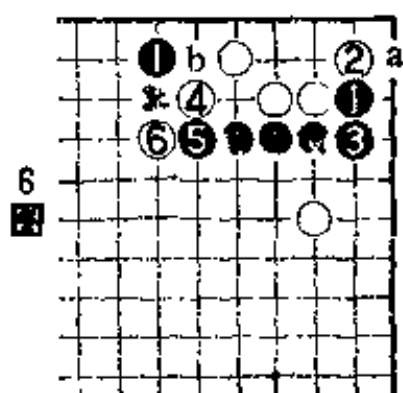
接问题图。黑1尖顶，白4扳，至白8止，告一段落。白△与黑1的交换，黑棋被利。



4图



5图



6图

4图（缓）

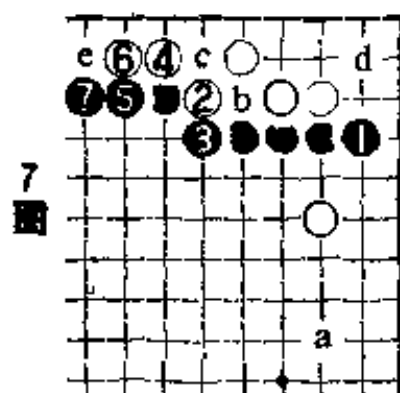
黑3退，缓手。白由于角上已经安定，得以从容地于4位开拆。注意，a位若有黑子，黑b位扳后，白角被吃。

5图（扳粘）

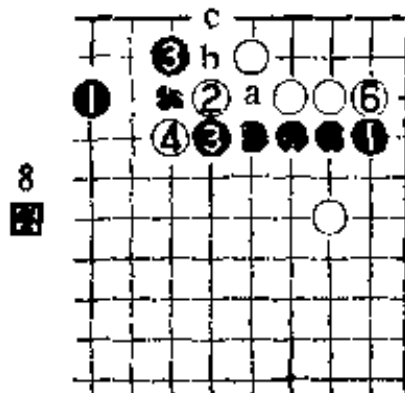
黑1、3扳粘，是有力的下法。白2以下先手安定后，再16开拆，步调快。但黑形也比前图厚实得多。

6图（挑战无理）

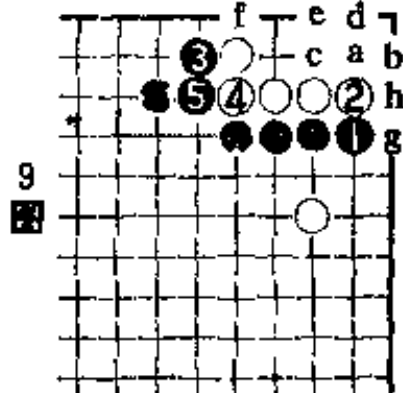
白6断，无理。白4若在a位立，步调嫌慢，被黑于b位尖顶，无趣。



7图



8图



9图

7图（严厉的手筋）

黑1冷静地立下，严厉。白2至6做活的下法，与5图相同。以后，经白a、黑b、白c、黑d，黑有比5图严厉的后续手段。此外，黑e位挡也是先手。

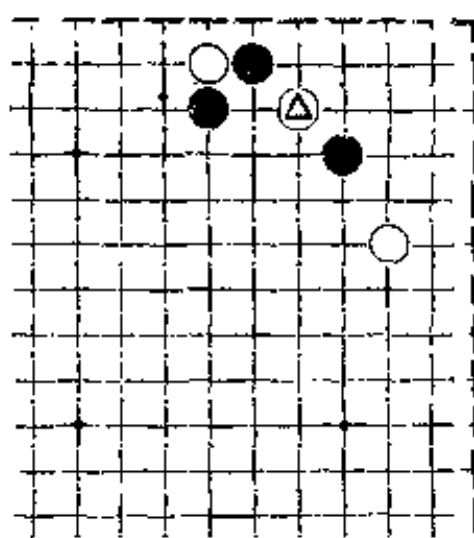
8图（仍然无理）

白2、4尖断的挑战，仍然无理。白6补，黑7跳。此后，黑有a位的后续手段，白若b位粘，黑就c位扳，白死。

9图（十分便宜）

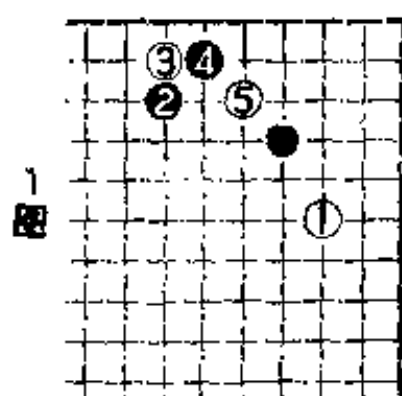
白2挡，黑3尖顶，至黑5止的结果，黑棋十分便宜。以后，黑a位尖，经白b、黑c、白d、黑e、白f、黑g、白h，角上形成万年劫。

反击的场面 第18问



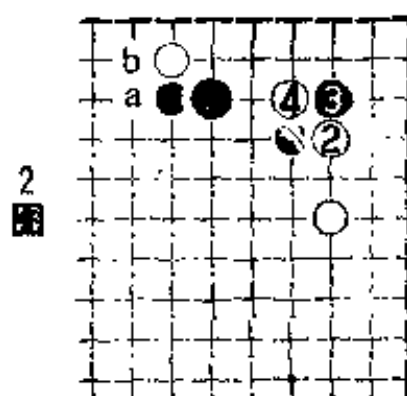
白△穿象眼，希望引起黑的忙乱，以达到破空和腾挪的目的。面对这种情况，黑当然要进行反击。

【黑 先】



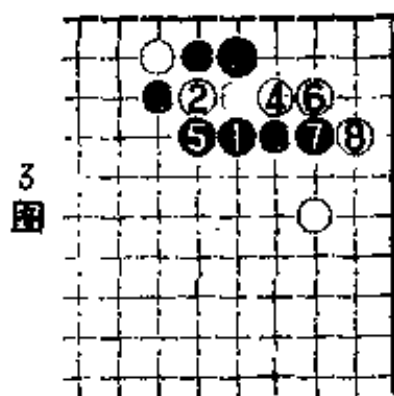
1图（次序）

白3靠，试黑应手。黑4内扳，白5穿象眼。黑4扳，是想减少麻烦，白立即点入，似乎增加了黑的恐慌。



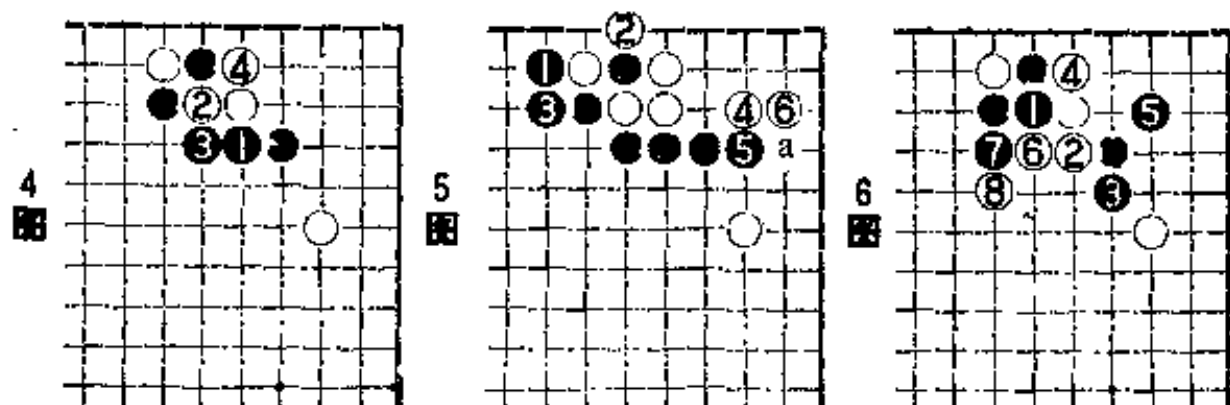
2图（弃子）

前图黑4若在本图1位退，白就2位靠，黑3扳，白4断。黑1若在a位长，白仍然2位靠，4位断。黑1若在b位扳，白就a位断。白试黑应手后，有各种弃子手筋。问题图中的白△，是近于骗着的强手。



3图（味道坏）

黑1挡、3爬的下法过分，味道坏。白6长、8扳后，黑穷于应付。



4图 (上当·1)

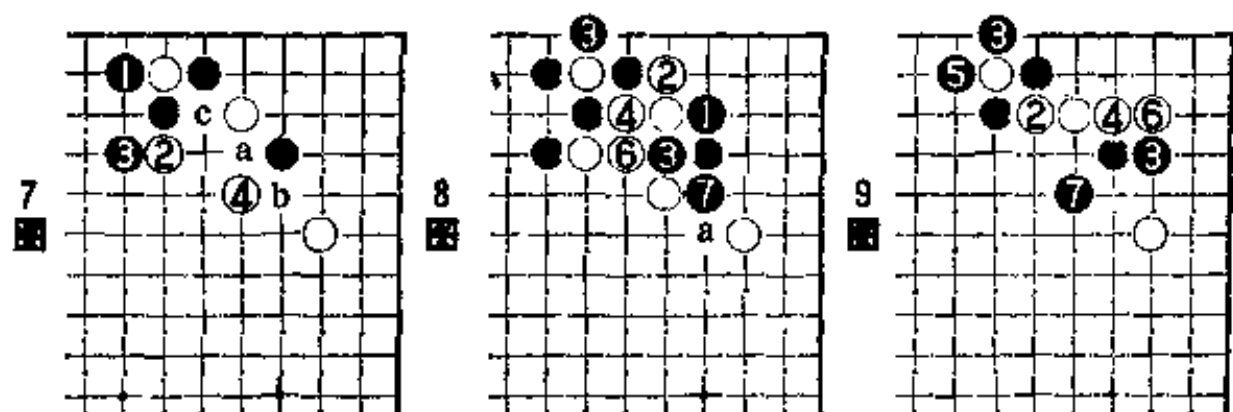
黑1、3挡，求得左右的连络，是示弱的下法。白4打，舒服地吃掉黑一子。

5图 (上当·2)

接前图。黑1打、3粘，加强上边。白4、6进角。由于黑在a位挡是后手，这个结果对白有利。

6图 (贴紧气)

黑1粘。白2、黑3互相长出进行作战。不过，白4挡，然后6、8紧贴黑棋出头后，黑意外地成为苦形。



7图 (打吃好)

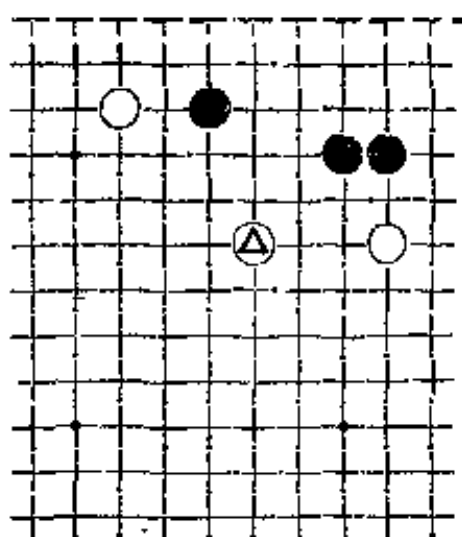
黑1打，好棋，使白棋最初的靠成了恶手。白2若在a位压，黑就b位长，与前图比较，黑明显有利。白2靠、4枷，是看到有c位的先手利。

8图 (定形)

黑1挡、3冲定形，好棋。黑7冲后，白无法在a位挡。

9图 (分断重要)

白2挤。黑3提，解消白在上边的种种手段。星位黑一子无论如何也可腾挪。只要把白棋分断，黑就有利可图。

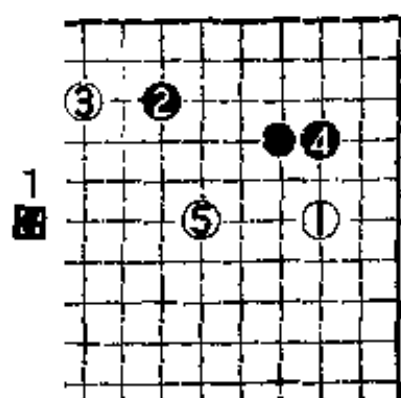


引诱性的二间跳 **第19问**

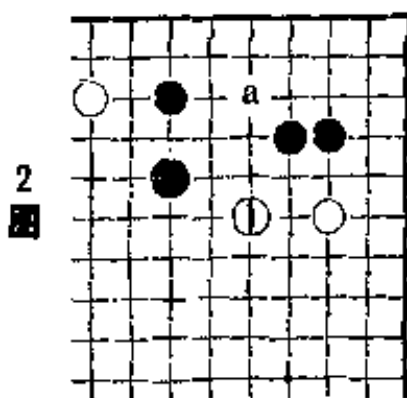
白△二间跳。暂且不管右边的配置如何，白的二间跳，是极为薄弱的下法。

对这着棋，有软硬两种粉碎方法。

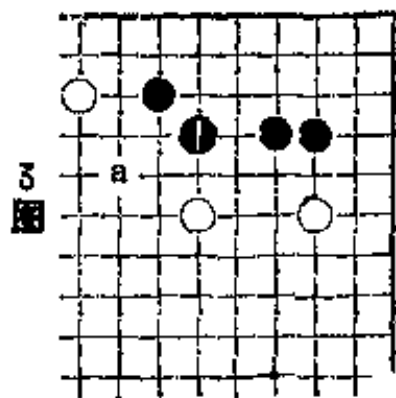
【黑 先】



1图



2图



3图

1图（次序）

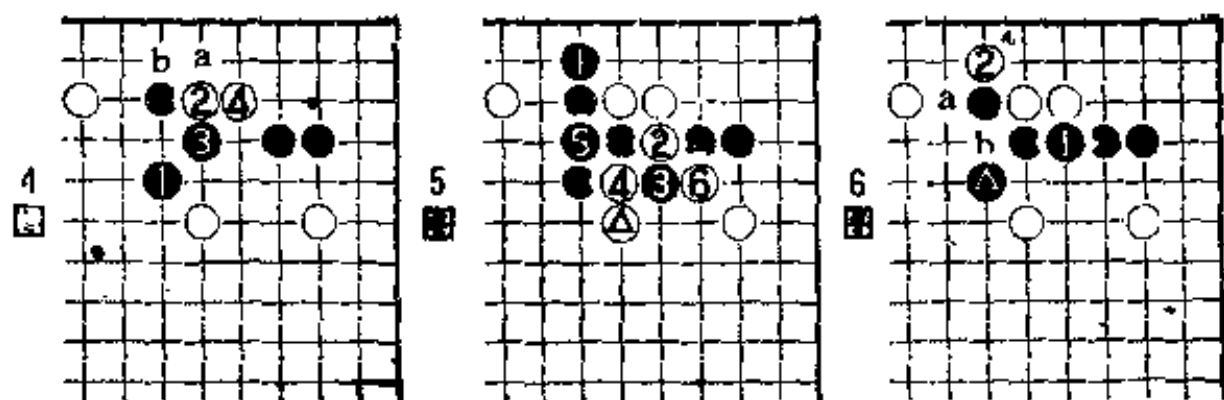
白3逼，黑4补角。白5二间跳，瞄着角上的打入。

2图（定型）

白1单关，是本手。黑2单关，防白于a位打入。这个型是定式，注意不能同问题图混淆。

3图（坚实）

黑1尖，坚实，不给白以任何可乘之机，外面的白棋顿显薄弱。白在a位飞封，对黑棋无关痛痒。



4图（瞄着靠）

黑1跳，混淆了2图同本图的区别，就出了问题。黑3虎、白4长，黑穷于应付。

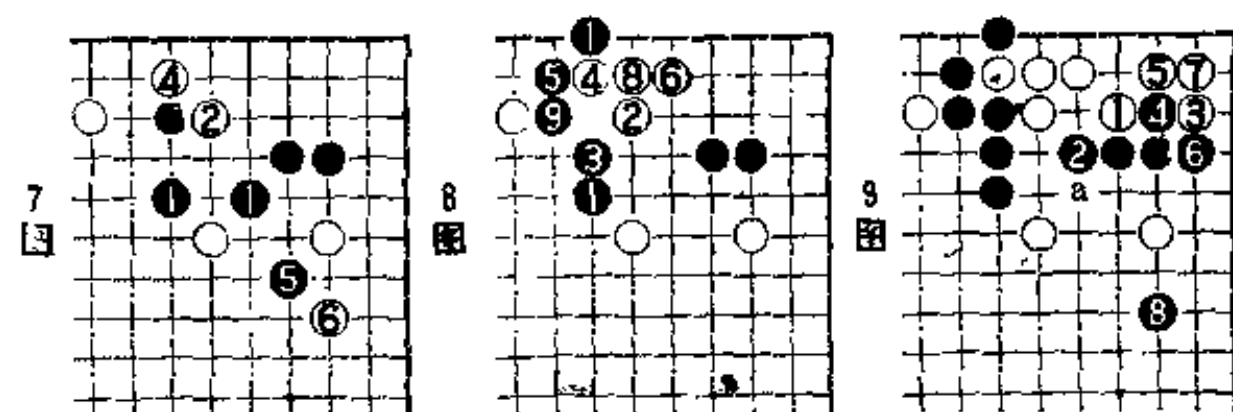
黑3若在4位尖顶，白就3位长，经黑a、白b，黑不行。

5图（破绽）

接前图。黑1立下阻渡，白2冲，黑露出了破绽。以下至白6止，白④一子恰好起了作用。

6图（愚形）

黑1粘，白2渡。将来有了白a黑b的交换后，黑①一子多余，成为三角愚形。



7图（简明，但）

白2靠时，黑3尖，产生出4位夹和5位飞压的见合。这是受子棋的想法，虽然简明，却被白轻灵地走到了两边。

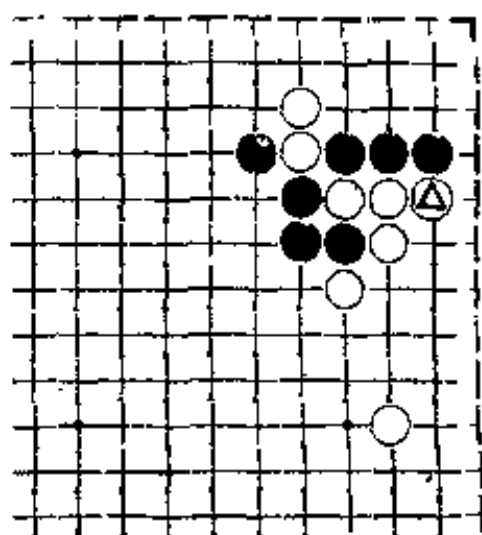
8图（阻渡）

黑3棒接，阻白渡过，是强硬的下法。白4扳、6虎，在角上谋活。

9图（白活小角）

白1尖，角上成活形。黑6挡后，外面白棋薄弱不堪。白1若在a位飞，黑就2位冲断。至黑8止，黑外势厚壮，是黑有利的结果。

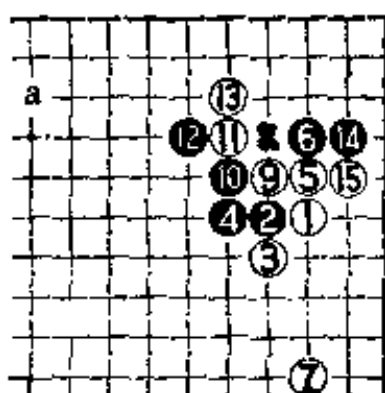
制造劫材是关键 第20问



白△挡补断，想有助于角上的对杀，是一种骗着。黑若随手应对将不能取胜。

【黑 先】

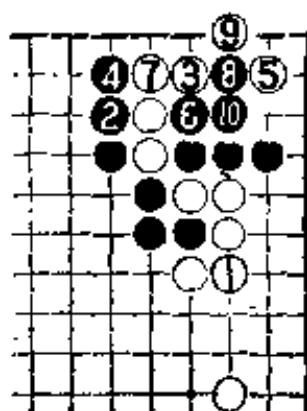
⑧ 脱先
1图



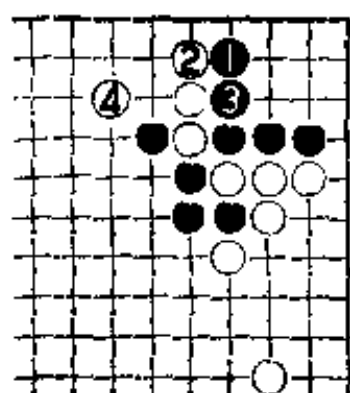
1图（次序）

黑2压、4长，形成“压长”定式。白7拆后，黑有脱先或a位拆的下法。尽管知道白9、11冲断的下法无理，但被白15挡后，也可能引起黑的忙乱。

2图



3图

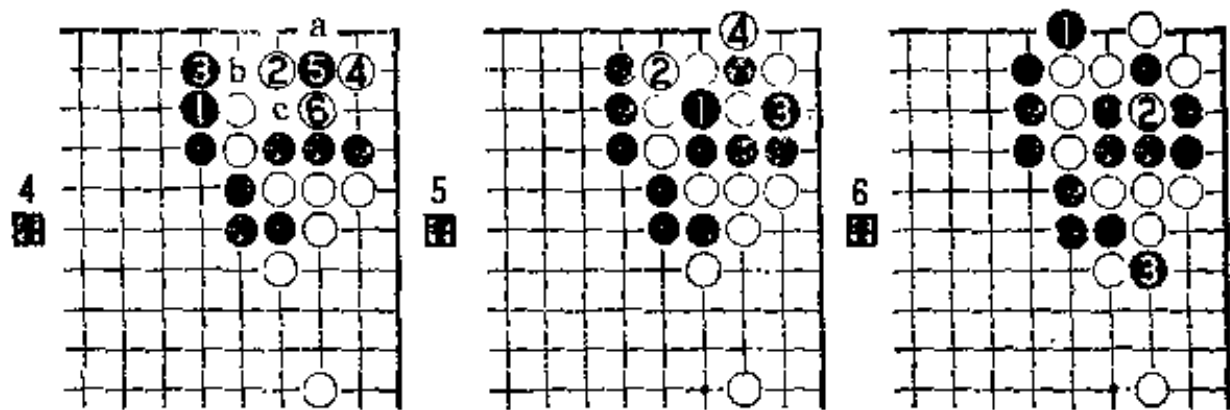


2图（快气）

前图白15若在本图1位接，黑就2挡、4立。黑6以下，采用最笨的下法即快一气吃掉白棋。

3图（胆怯）

黑1、3守角，胆怯，什么也没有得到。无论怎样讲，这种下法都不好。



4图（杀尽）

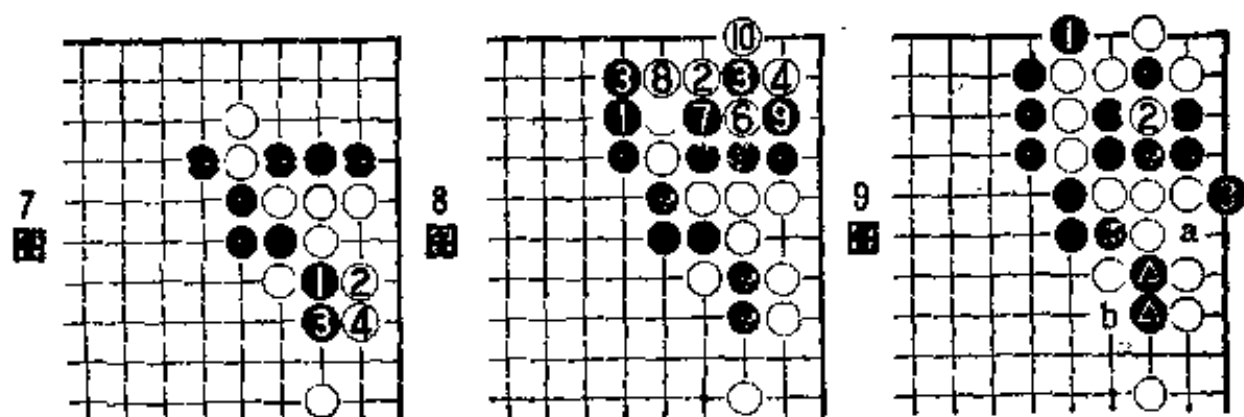
黑仍然1挡、3立，以杀尽白棋。白4跳时，黑不能再用2图的手段，可单在5位挖。白6若在a位打，经黑b、白c、黑6，白接不归。

5图（打劫）

接前图。黑1打、3提，白4打，至此，形成打劫。白2若在3位粘活角，被黑先手提去两子，是不能忍受的。

6图（有余地）

白2提劫时，因黑有两口气，黑可在3位断寻劫。



7图（先手利）

若只想求得简明，黑可1断、3长，先手便宜一下。

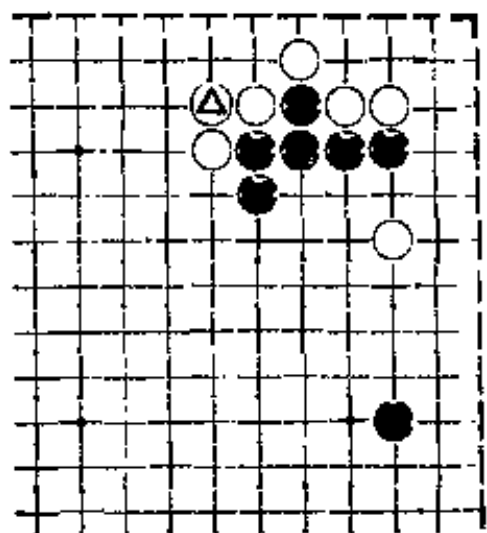
8图（打劫）

接前图。黑1挡，以下至10止，是必然的结果……

9图（恰好）

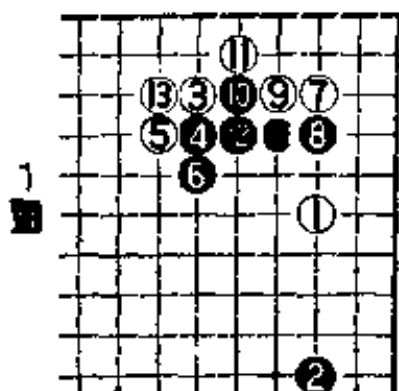
白2提劫时，黑恰好有3位打的劫材。白a位粘，黑提劫，多半是“初棋无劫”。但是，以后白在b位打后，黑多送了①二子。因此，对黑棋来说，4至6图的下法最好。

次序重要 第21问



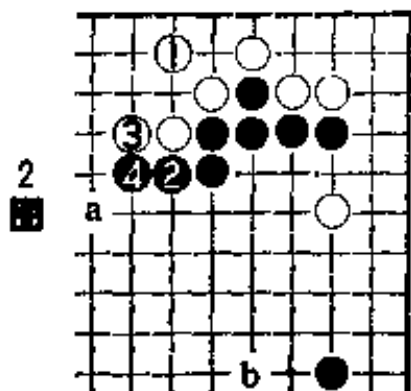
白在△位粘。这手棋避开了定型，以免黑棋先手占到急所。在这个场合，行棋的次序非常重要。

【黑 先】



1图（次序）

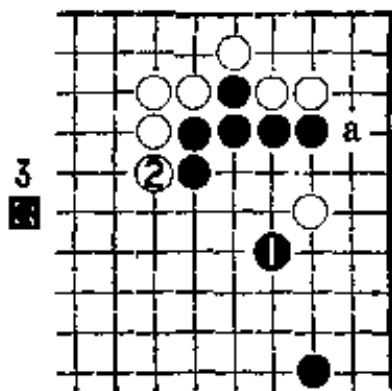
白3“双飞燕”，黑4“压强不压弱”。白7点角，黑8挡，至白13，形成问题图。



2图

2图（定型）

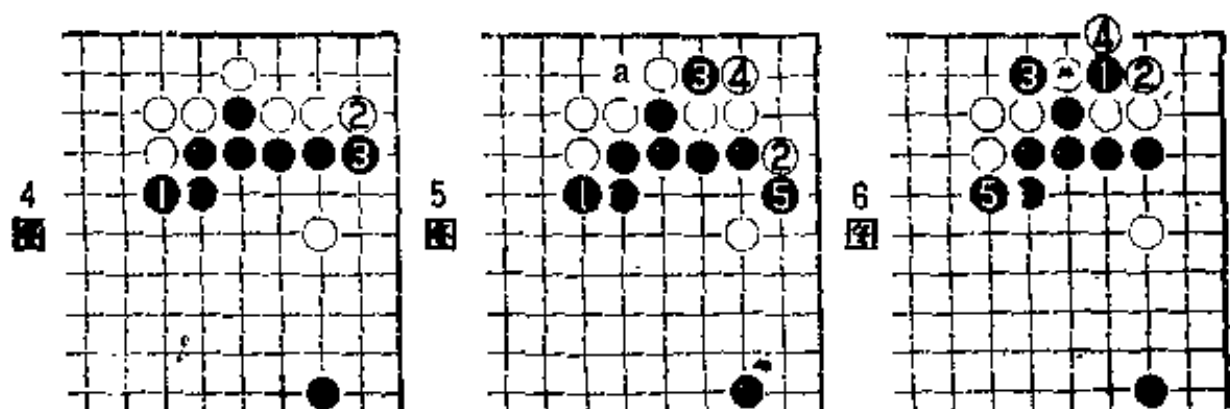
前图白13在本图1位虎。黑2拐、4压。此外，黑4还可选择a位飞或b位跳的下法。



3图

3图（吃得小）

由于拐头没有明显的先手，黑1补，吃掉右边白一子，这就上当了。白2压，占到了要点，双方的形势消长顿时产生很大差别。白在a位扳也是先手。



4图（上当）

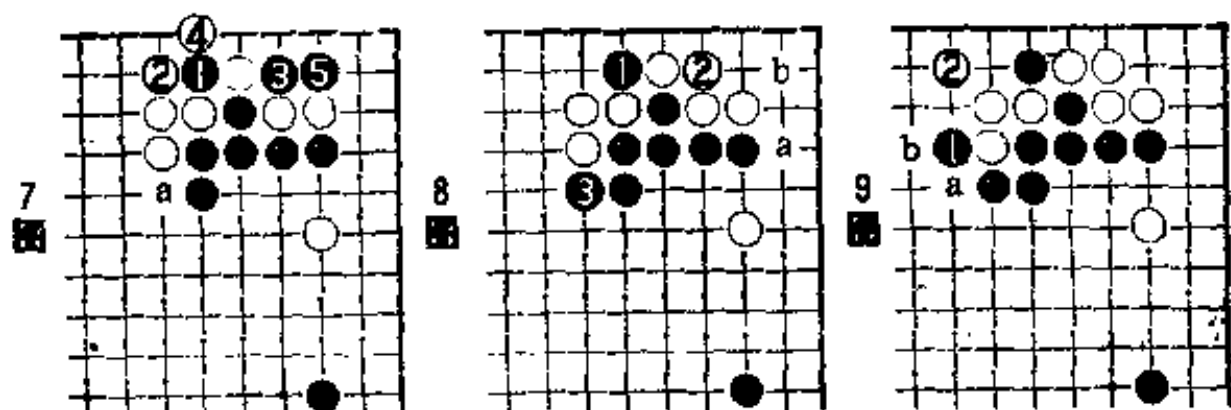
无论如何，黑1拐头这手棋不能放过，但若立刻走，被白2先手立下后，黑就没有后续手段了。

5图（断的便宜）

白2扳，贪图便宜。黑3断进行反击。这样，由于黑有a位的先手，在中央产生了很大差异。

6图（断的方向错）

得到前图的启发，黑1断，然后3打、5拐，确保了在中央的便宜。但是，黑实际上还不满意。



7图（外断）

黑1从外面断，正着。白2打，黑3、5吃掉白二子，白大坏。这样，白在a位压的力量就打了折扣了。

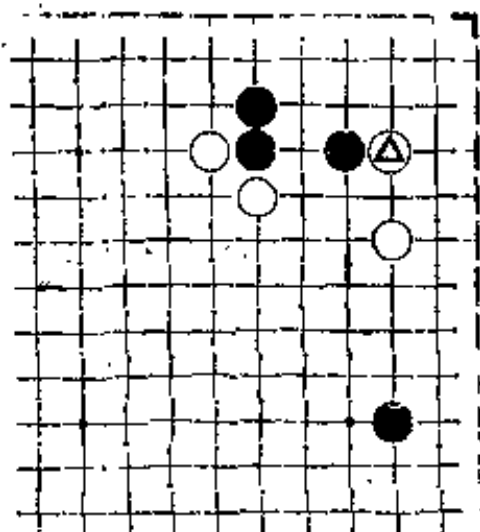
8图（角上差别大）

白2粘后，黑再3拐头，是正确的下法。与6图比较，如象没有什么区别，但黑a位立下后，即产生出b位的跳，差别就很大了。

9图（中央的便宜）

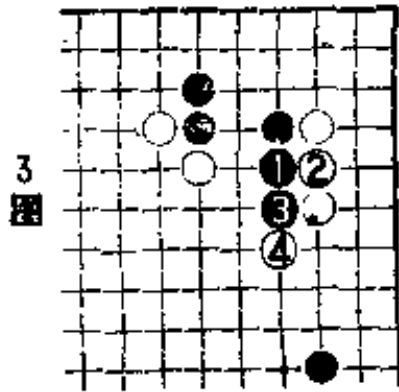
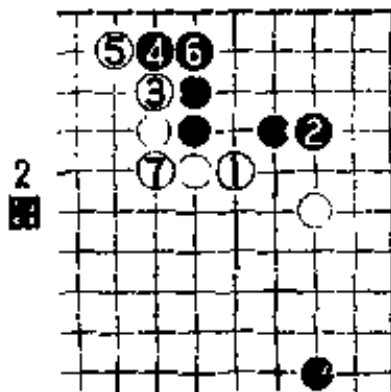
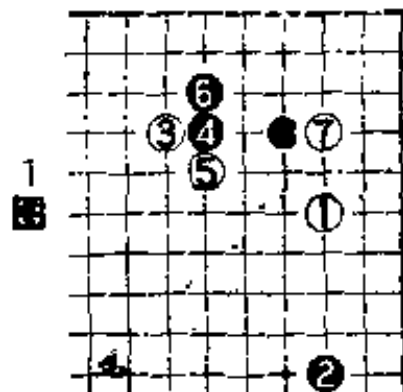
白若脱先，黑就1位先手扳。白2着a位断，黑就b位退。

不给行棋步调 **第22问**



白⊙靠，是寻求行棋步调的下法。如果黑棋搞清楚了白想寻求什么样的步调，就可防患于未然。

【黑 先】



1图 （次序）

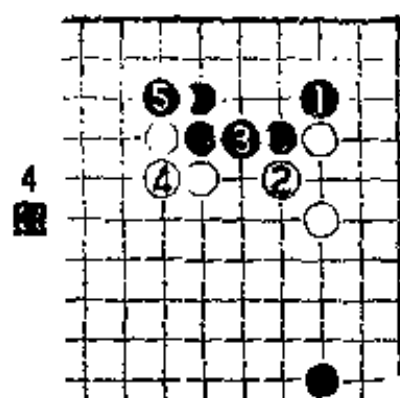
黑2三间夹，白3反夹。黑6立下时，白置外面破绽不顾，在7位靠。

2图 （定型）

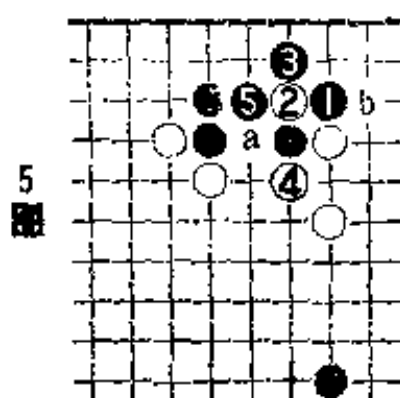
前图白7在本图1位长，是普通的下法。黑2立“玉柱”，4、6扳粘，先手守住角地。从局部来说，白并无不满。为了得到比本图更好的结果，白下出了问题图中⊙的靠。

3图 （无判断力）

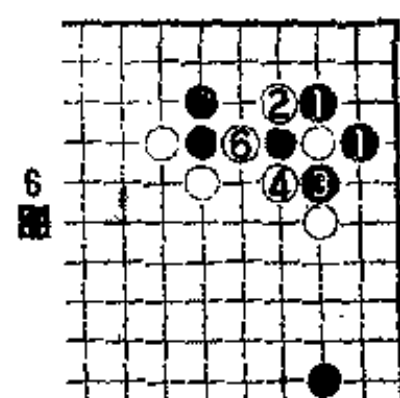
黑1长，3压，既不是出头的好手，也不是“有力”的俗筋，而是缺乏判断力的表现。



4图



5图



6图

4图 (重形)

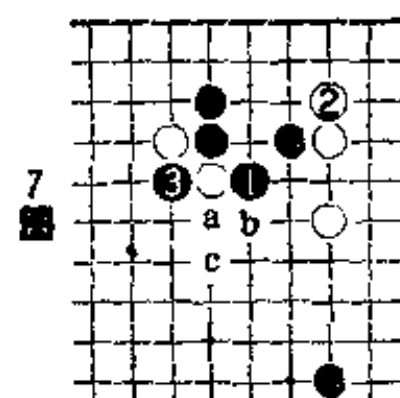
黑1挡，价值很大，却中计。但白2虎不好，至黑5拐头，白成滞重的形。

5图 (扭断)

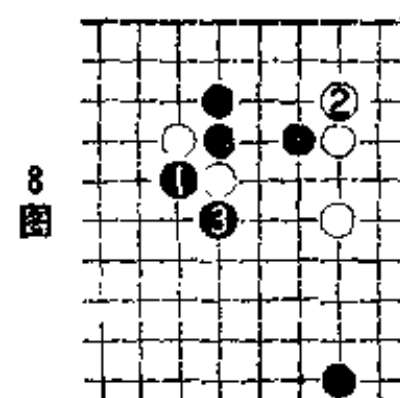
白2扭断，试黑应手。至黑5，因a位无黑子，与前图比较，白有利。黑a位粘，白就愉快地b位打。

6图 (反击就上当)

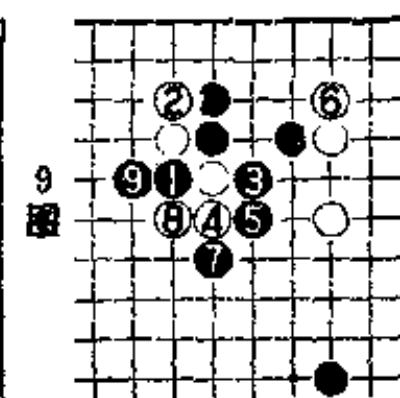
白2断时，黑3打就真正上当了。至白6打，黑不行。



7图



8图



9图

7图 (不错)

黑不考虑角上得失，想在中央出头，1位虎，是第一方案。至黑8打，得到不错的结果。白2若在a位长，经黑b、白c、黑2，黑得角地，并瞄着外面白棋的弱点。

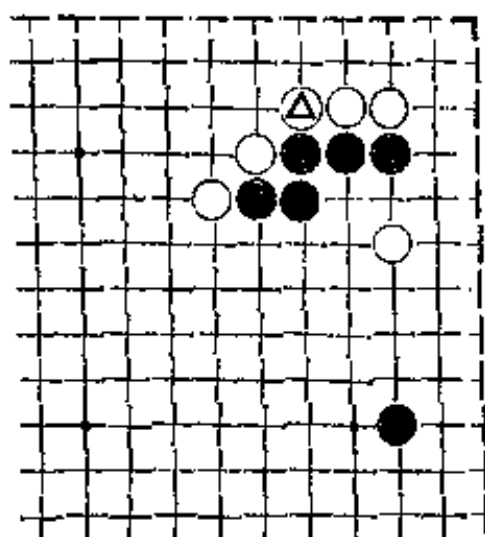
8图 (比前图好)

黑1断、三打，是关连的手筋。这个结果，黑得到比前图更好的棋形。

9图 (抵抗吃亏)

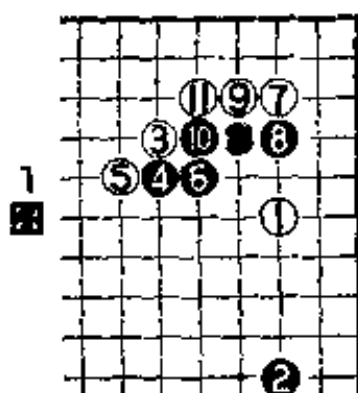
黑1断时，白怎样抵抗都不行。例如：白2挡，黑3打、5压，逼白6长，然后7打、9长，白难下。

利用断点 第23问

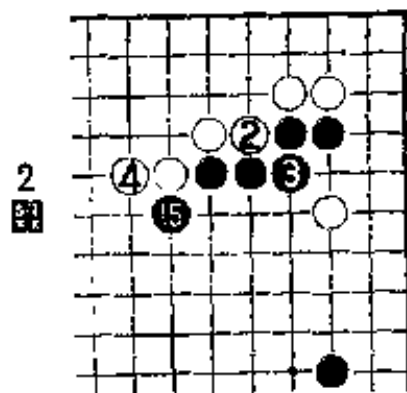


白△挡后，黑若不会利用白的断点，就会导致上当的结果。
请读者注意正确的行棋次序。

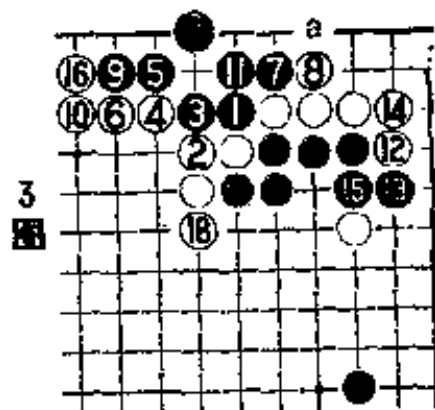
【黑 先】



1图 (次序)



2图 (因是急所)

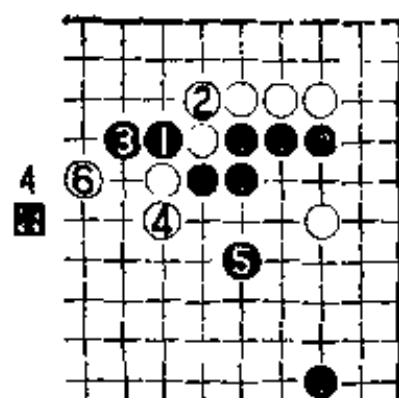


3图 (无理的挑战)

白3反夹时，黑4从白势强的方向压。白5扳、7点角，形成至11止的结果。

黑若省略前图10团这一手，在1位扳，被白2挤，就成为极坏的形状，黑无趣。

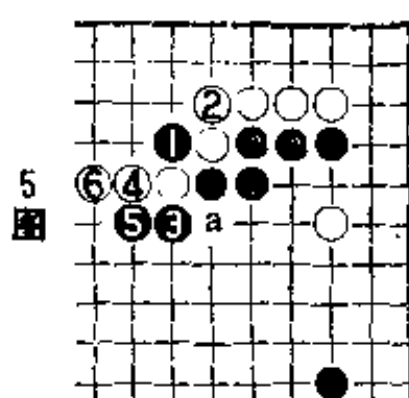
黑1打、3爬进行挑战，明显无理。至白18长，黑大坏。白有a位立的先手，角上是活棋。



4图

4图 (上面打)

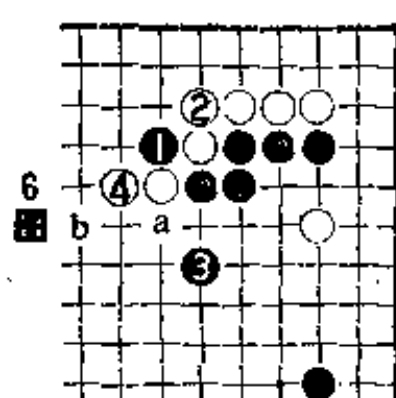
黑1从上面打、3长的下法，也不好。白4、6跳后，黑棋陷入苦战。



5图

5图 (五路高边)

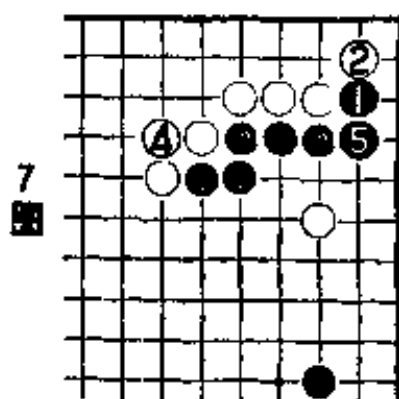
白2粘时，黑若8位打，被白4、6在五线上围地，难受。此外，黑还有a位的弱点。



6图

6图 (规模白大)

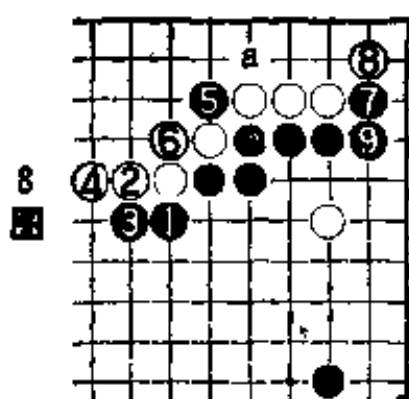
黑3跳，白4退。对比起来，白模样的规模远较黑棋为大。以后，黑若a位虎，白就b位尖。



7图

7图 (偏重实利)

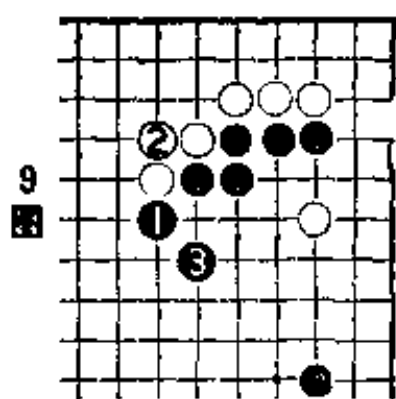
黑1、3扳粘，防止白的先手扳粘，是偏重实利的下法。白4粘后，黑右边味恶，不好补棋。



8图

8图 (单扳)

黑1单扳，是最好的下法。白2、4长，黑5打，然后7、9扳粘。这个结果与5图比较，差别在15目以上。此后，白若不在上边补棋，黑有a位扳的手筋。

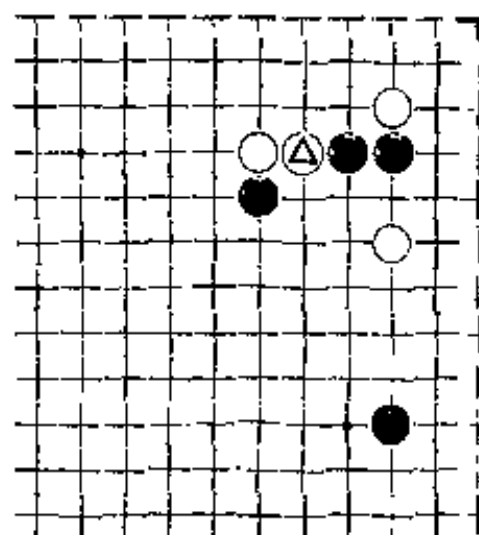


9图

9图 (定式)

因此，白2粘。黑3虎，行棋告一段落。至此为止，是定式的下法。

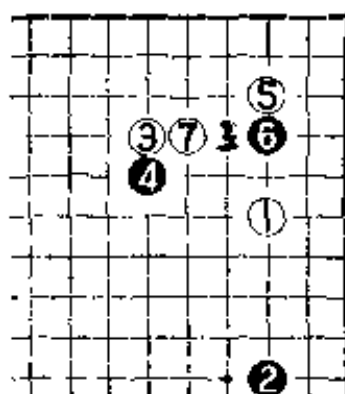
反击之后 第24问



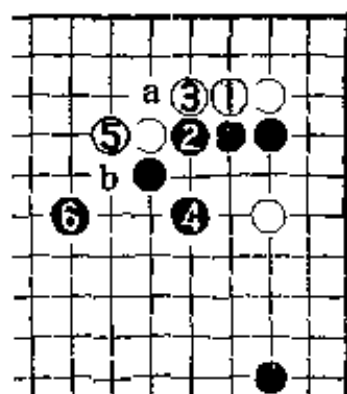
白△顶。请识破白的目的，并粉碎其意图。白棋抢先占据了前问的急所，黑反击之后，能否得到战果？

【黑·先】

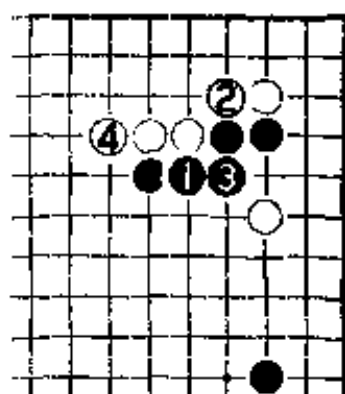
1图



2图



3图



1图 (次序)

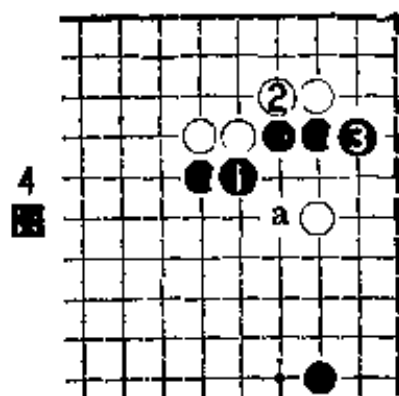
黑4靠时，白5点、7顶，构成问题图。

2图 (定型)

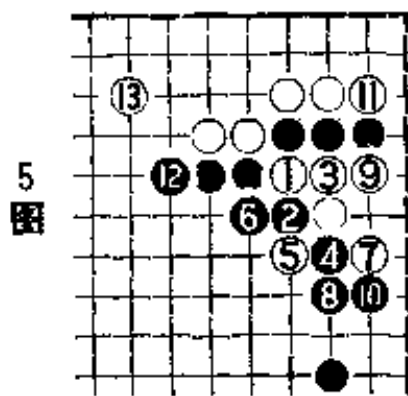
白1、3渡过，是平稳的下法。黑4单虎，最善；这手棋若先在5位打，白就a位粘，黑4位虎，白b位断，黑得不偿失。

3图 (三角愚形)

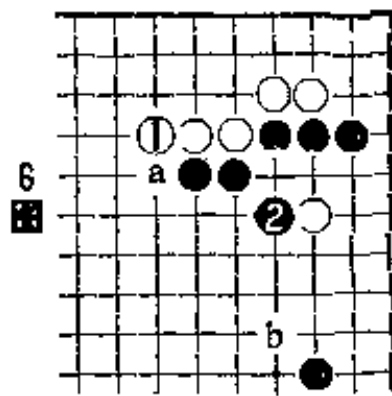
黑1拦。白2渡后，黑只好3接，成为三角愚形。白4长，得到好形，而黑形却没有弹力。这是白所期待的结果。



4图



5图



6图

4图 (弃子)

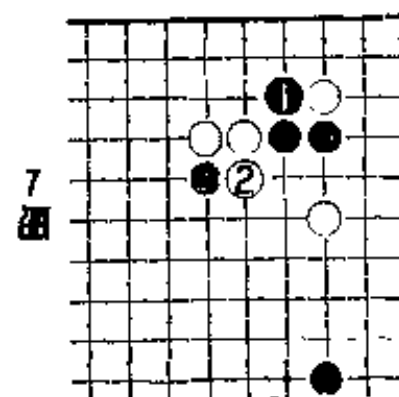
黑不愿成愚形，在3位立下，进行抵抗，这手棋有弃子的含意。序盘伊始，这种下法不见得有好处。黑8若在a位虎，白就3位扳。

5图 (实地太大)

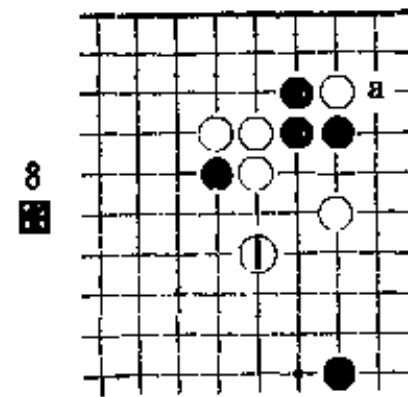
接前图。白1断时，黑2打、4扳，弃子作战。白5、7的打，黑乐意接受。但是，至白13止的转换，白所得实地的值价，超过了黑的外势。

6图 (再退一手)

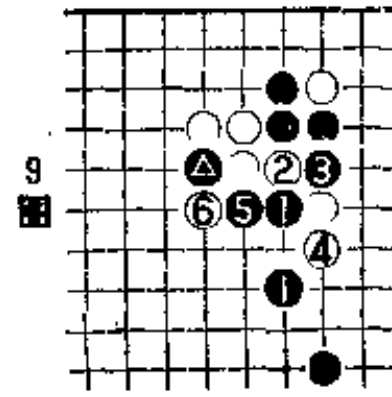
白1再退一手，黑2虎制住白一子。此后，a、b两点“见合”。



7图



8图



9图

7图 (果断反击)

黑1拐出，只此一手。白2拐出后，黑在中央好象损失很大……。

8图 (如果补强)

黑若脱先，让白于1位补，明显白好。白1补后，还有a位立的严厉手段。

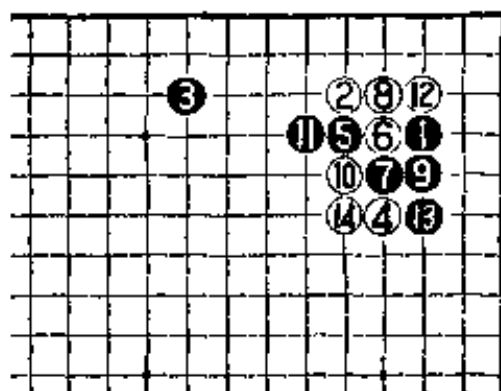
9图 (立即挑战)

接7图。黑1靠出，立即进行挑战，势在必行。由于有▲一子存在，黑不必担心征子问题。这是黑有利的战斗。

骗着剖析四十型索引

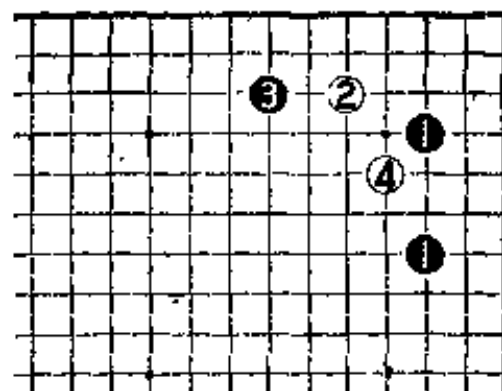
(第一章——第四章)

〔第3型基本图〕黑先



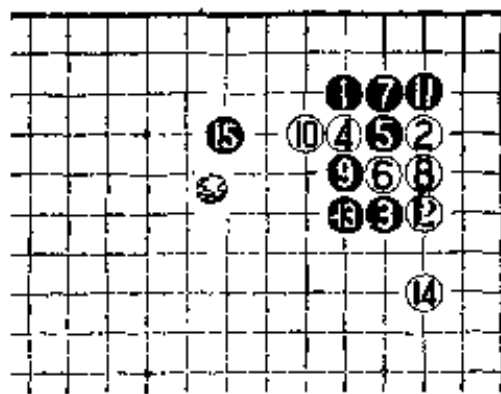
提防征子(9页)

〔第1型基本图〕白先



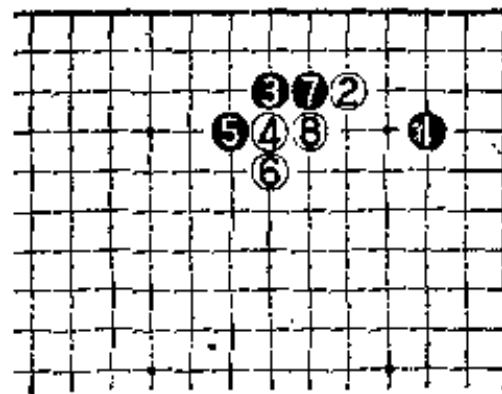
18目半的骗着(8页)

〔第4型基本图〕白先



撤退的时机(12页)

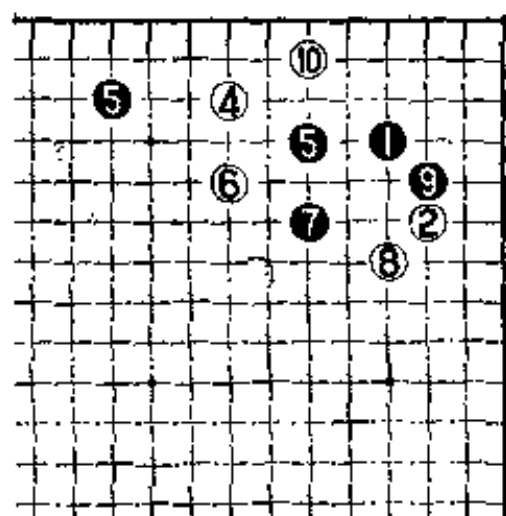
〔第2型基本图〕黑先



导致坏棋(6页)

【第8型基本图】

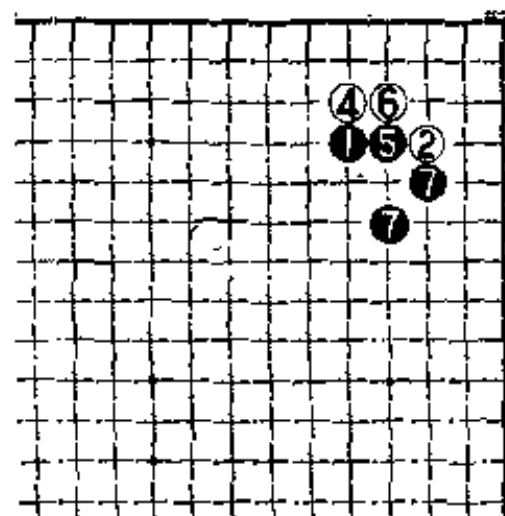
黑先



击左顾右 (24页)

【第5型基本图】

白先

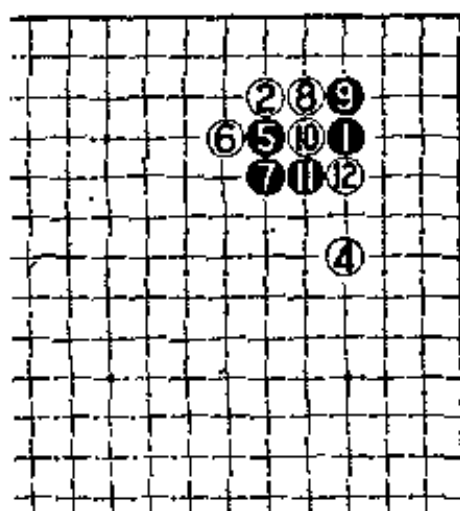


怎样补 (15页)

【第9型基本图】

黑先

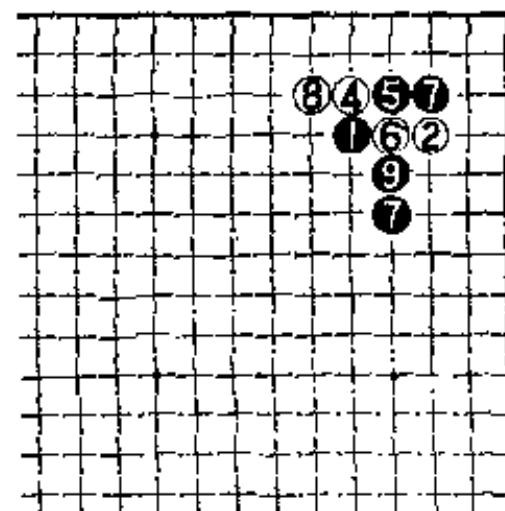
⑦脱先



改变着想 (27页)

【第6型基本图】

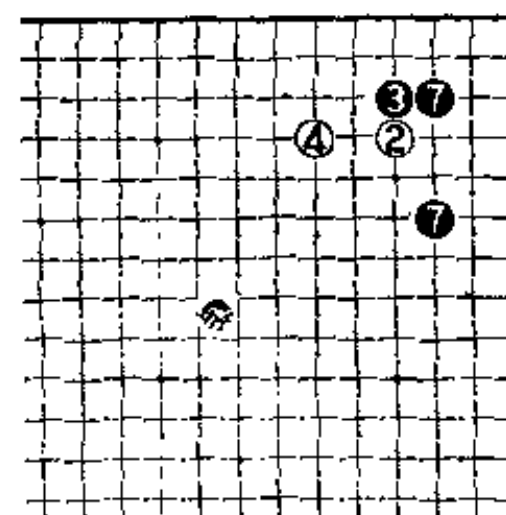
白先



利用劫争 (18页)

【第10型基本图】

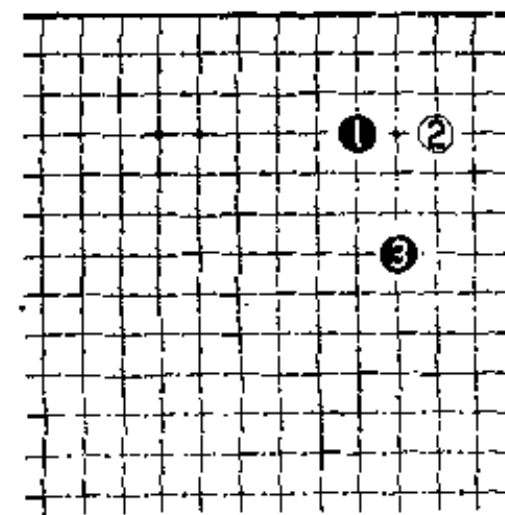
白先



三三的骗着 (30页)

【第7型基本图】

白先

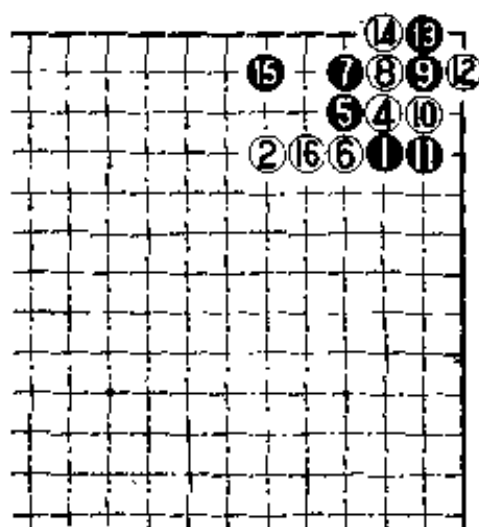


高目大斜 (21页)

〔第14型基本图〕

③脱先

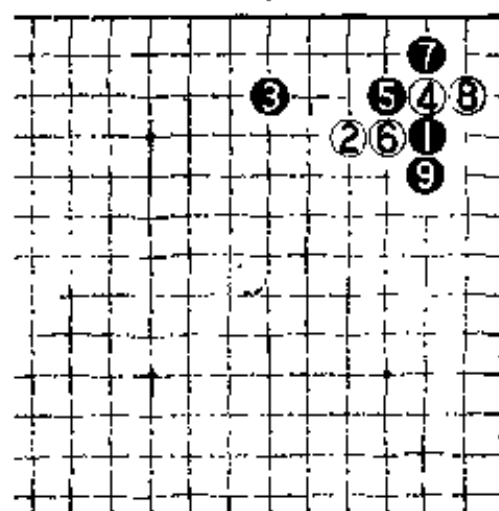
黑先



见合的粘 (44页)

〔第11型基本图〕

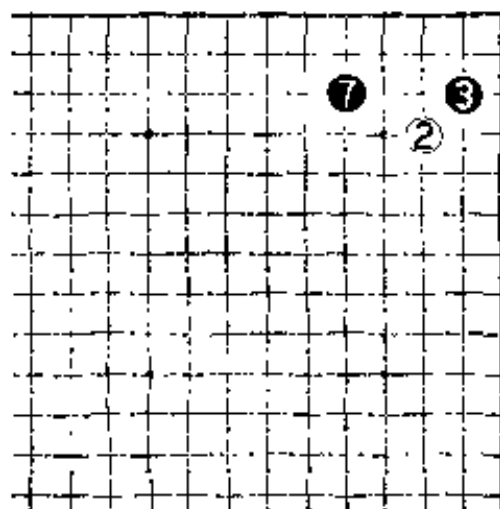
白先



弃子整形 (35页)

〔第15型基本图〕

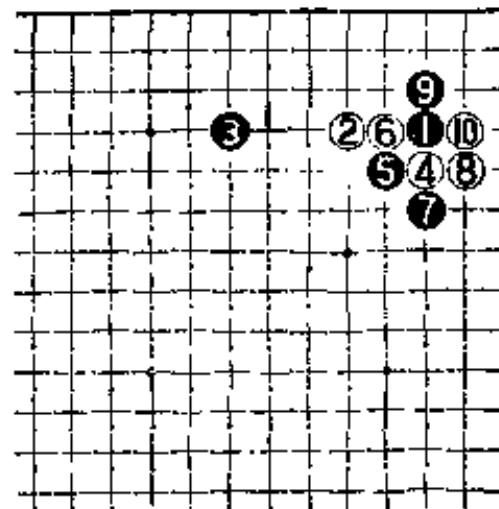
白先



弃子的下法 (47页)

〔第12型基本图〕

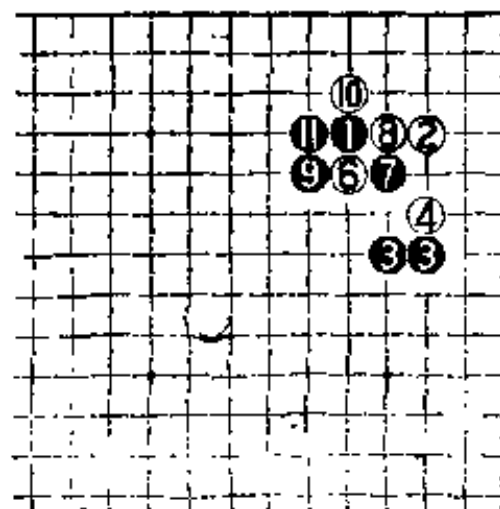
黑先



微妙之处 (38页)

〔第16型基本图〕

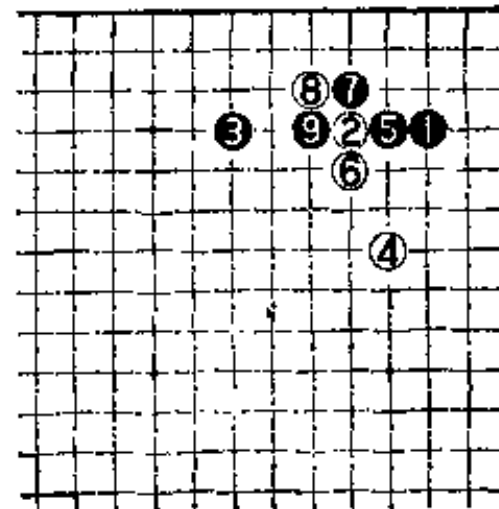
白先



双重骗着 (50页)

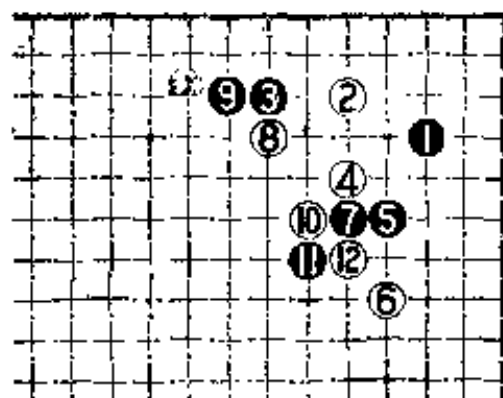
〔第13型基本图〕

白先



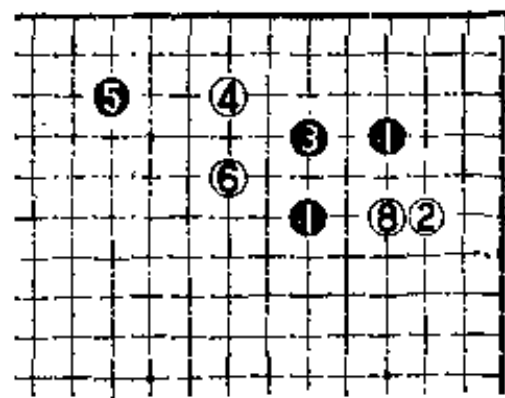
迂回作战 (41页)

〔第21型基本图〕 黑先



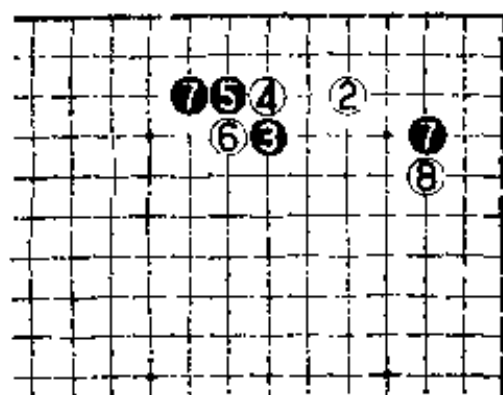
名人战型 (67页)

〔第17型基本图〕 黑先



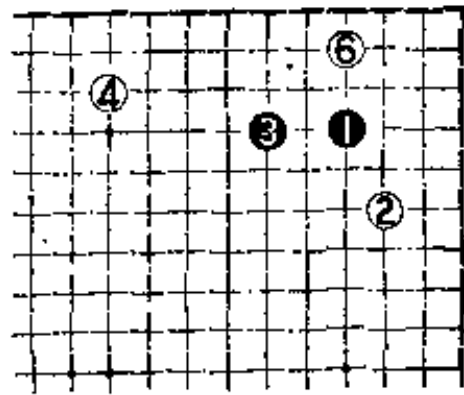
意图明显 (53页)

〔第22型基本图〕 黑先



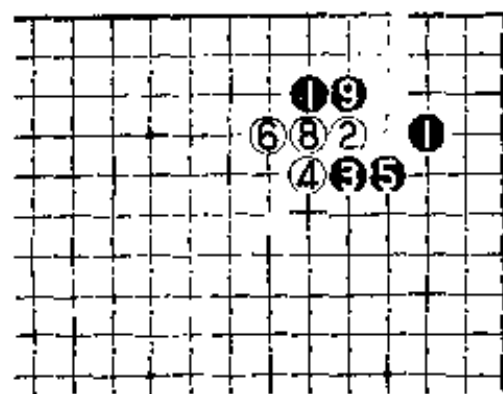
从正面开始 (70页)

〔第18型基本图〕 黑先



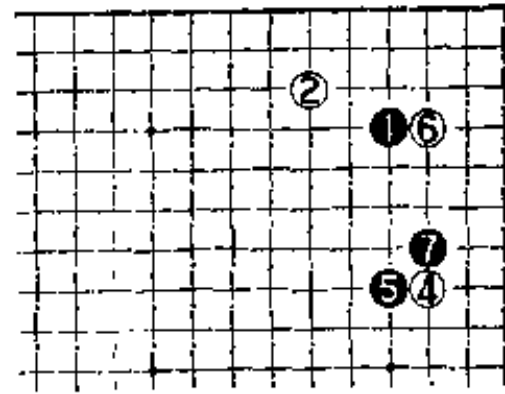
搅乱内部 (56页)

〔第23型基本图〕 白先



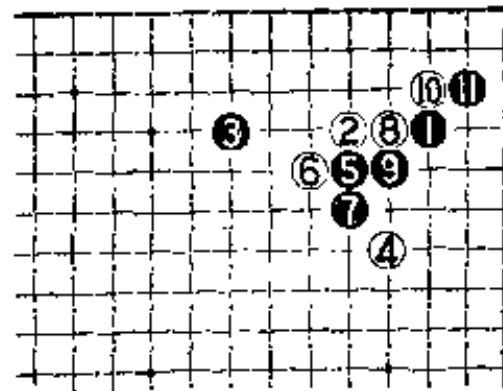
薄弱的围空 (73页)

〔第19型基本图〕 黑先



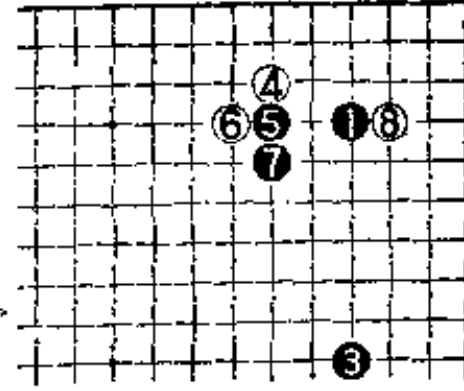
不寻常的骗着 (59)

〔第24型基本图〕 白先



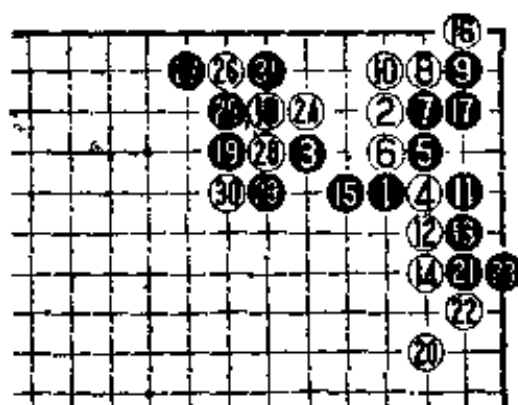
必要的长手数 (76页)

〔第20型基本图〕 黑先



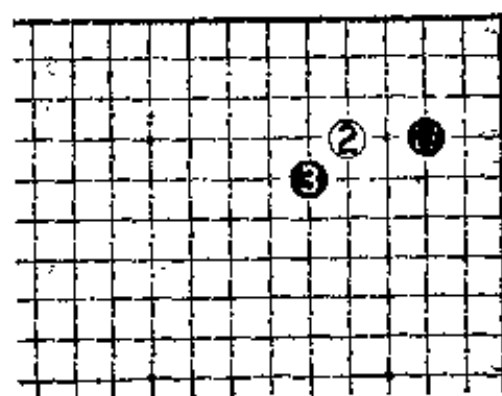
定论有疑问 (62页)

〔第29型基本图〕 白先



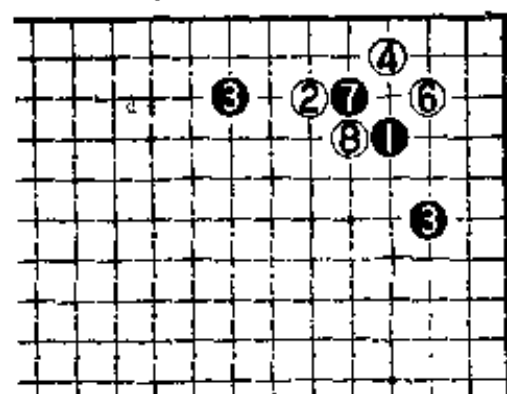
一锤定音 (91页)

〔第25型基本图〕 白先



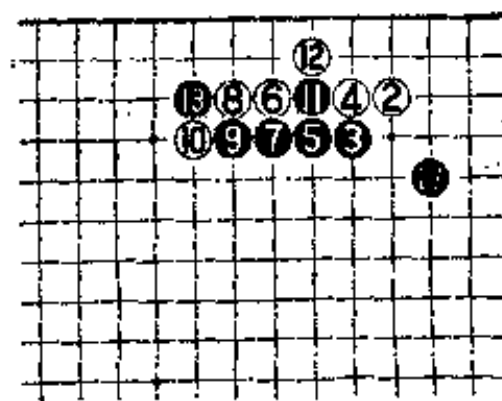
超高压手段 (79页)

〔第30型基本图〕 黑先



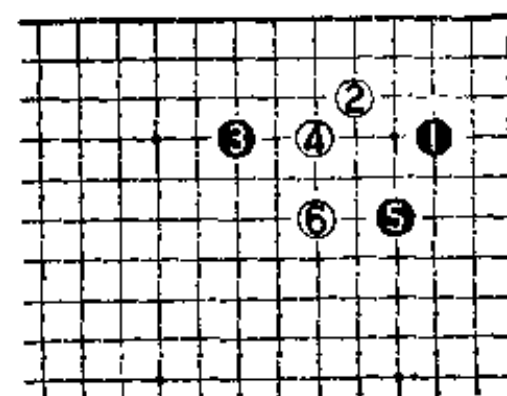
从前的骗着 (94页)

〔第26型基本图〕 白先



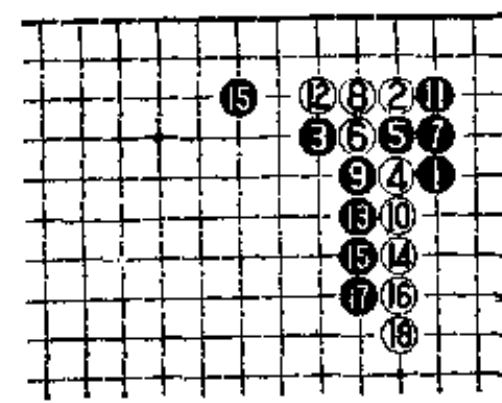
必然的交战 (82页)

〔第31型基本图〕 黑先



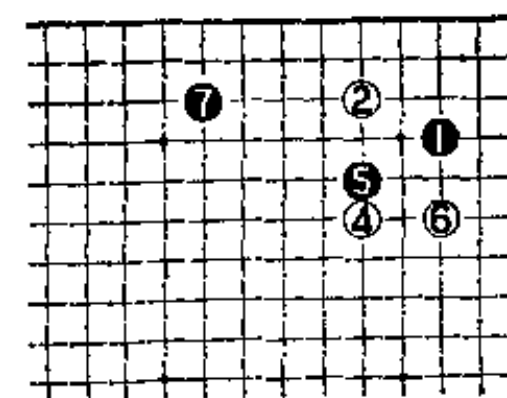
稳重的跳出 (99页)

〔第27型基本图〕 白先



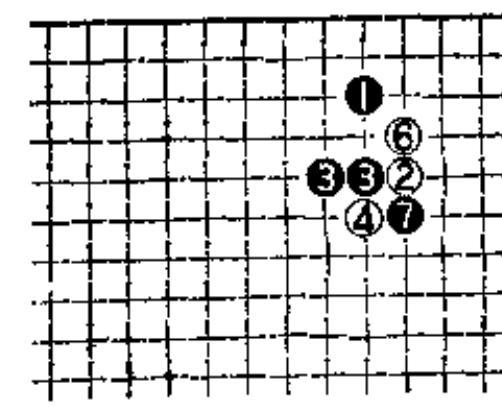
引诱挣扎 (85页)

〔第32型基本图〕 黑先



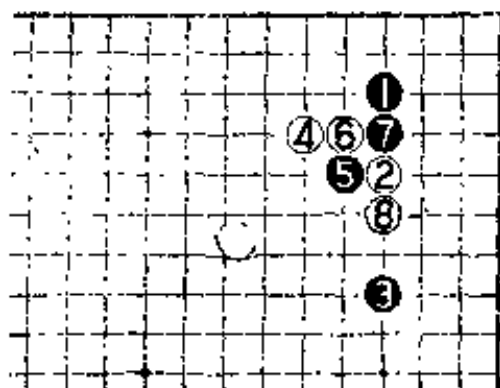
反向跳下 (102页)

〔第28型基本图〕 白先



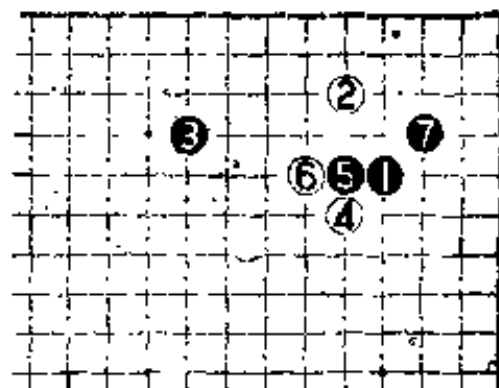
处处留神 (88页)

【第37型基本图】黑先



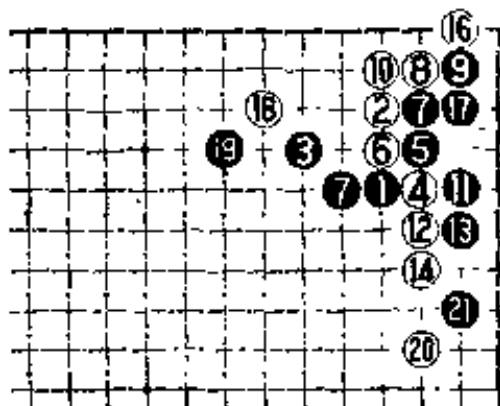
废定式复活 (117页)

【第33型基本图】白先



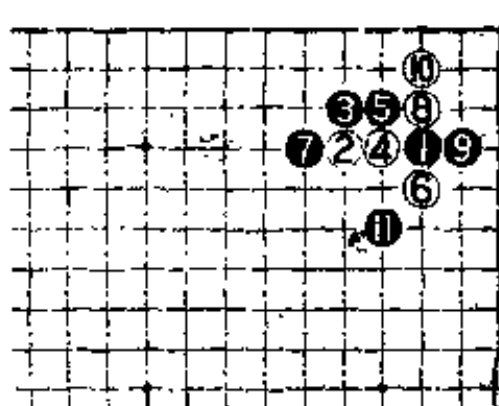
似是而非 (165页)

【第38型基本图】白先



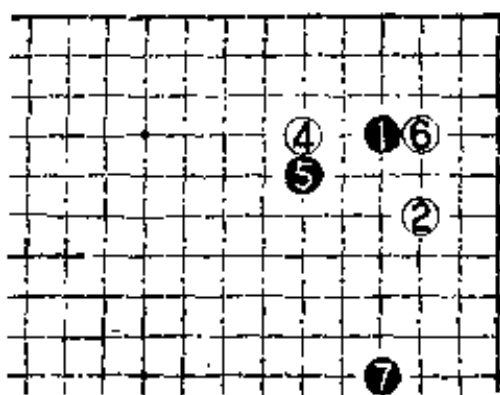
意外的跳 (120页)

【第34型基本图】白先



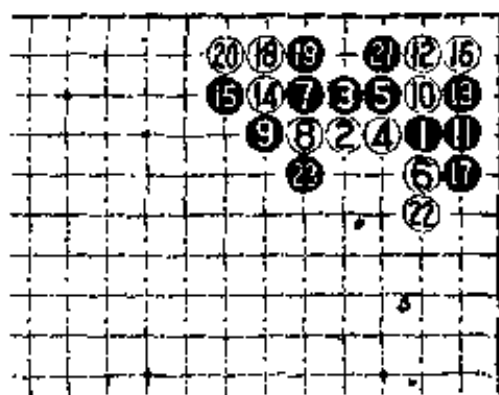
书上没有的着手 (108页)

【第39型基本图】黑先



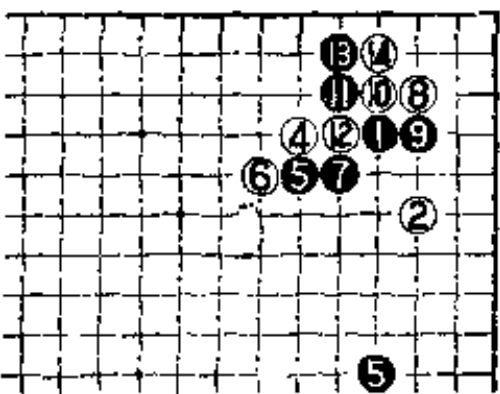
硬与软的选择 (123页)

【第35型基本图】白先



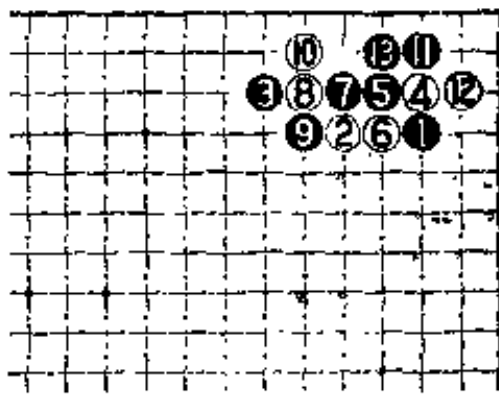
趣向对趣向 (111页)

【第40型基本图】黑先



难看的挡 (126页)

【第36型基本图】白先



唯一的作用 (114页)

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

书名 = 围棋骗着剖析

作者 =

页数 = 1 8 4

S S 号 = 1 1 1 4 9 4 0 8

出版日期 =