

实用定式精选(上)

围棋入段必读

PDF 制作：丁江林

前言

定式是棋的基本。不知道定式，就不能正确地下棋。为了取胜和提高棋艺就必须学习定式。

棋的战斗，首先是从角上开始。一方先占角，对方来挂，就开始了接触，经过一段折冲，形成双方不吃亏的结果，导致这种结果的具有一定次序的正确应接就称为定式。

定式是典型的规范下法，超出了这个规范就会遭致不利的结果，为了在序盘中构筑巩固的地盘，防止在中盘造成不利的局面，就必须学会正确地使用定式。正如通常所说的那样，即使是局部两分的棋形，由于和所对角的关系及背后是那一方的势力等因素，也自然地会产生出优劣。所以说定式的活用是很重要的。然而要做到活用，首先一条，就是要记住，只有记住了、理解了，才能谈到活用。如果没有印刻在脑子中，当然也谈不上选择活用了。

本书除了讲述定式之外，对在不适合套用定式的场合，如何加以变化、子与子之间的相互配合、对于骗着的应对、以及如何利用子效分析进行得失判断的方法，也尽可能地做了一些介绍。棋的基本是定式，而定式中最基本的是小目定式，我希望读者看完此书后，能将其牢牢地掌握。

小目定式的数量很多，超过了目外、高目、星、三三及包括其他一切在内的数量之和。本书只是列出了它的基本型和主要变化。因为是着眼于入段的读者，也许写得有些过于详细，在特变重要的部分，都印有★。读者在第一阶段，可先学习印有★的30型，以后再逐渐地全面铺开。遇到不知道或难以理解的下法时，利用本书针对性地加以研究，是不难弄懂的。从这个意义上来说，本书也能起到定式辞典的作用。希望读者能充分地利用此书，争取做一名定式专家。

另外，本书的计划、构成、編集等许多工作，得到了田村龙骑兵的大力协助，在此表示感谢。

林海峰

目录

小目的基础知识		1
第一章	小飞挂	7
	第一节 尖	7
	第二节 一间夹	27
	三三托	28
	跳单关	33
	飞罩	38
	飞压	44
	脱先	62
	第三节 一间高夹	68
	三三托	69
	跳出	73
	飞	78
	下托	85
	第四节 二间夹	98
	三三托	99
	飞罩	108

	大跳	120
	尖	147
	象步	153
	大飞压	158
	反夹	170
	脱先	192
第五节	二间高夹	209
	三三托	210
	飞罩	214
	大跳	225
	尖	247
	象步	278
	一间反夹	295
	二间反夹	300
	超大飞	306
	尖顶	312
	脱先	323
第六节	三间夹	328
	三三托	329

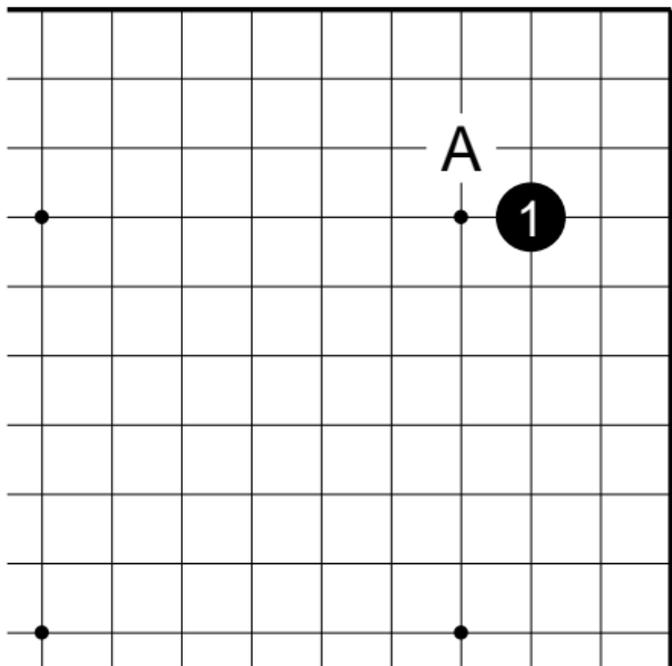
	尖顶	333
	飞罩	338
	大跳	343
	一间反夹	354
	二间反夹	359
	大斜	365
	脱先	370
第二章	一间高挂	375
	第一节 托	375
	扳	380
	第二节 雪崩型	385
	单接	386
	小雪崩	390
	大雪崩	396
	第三节 靠	409
	扳	409
	反托	432
	第四节 应	460
	飞应	460

	单关应	465
第五节	夹	472
	三三托	473
	尖	505
	顶	518
	下跳	531
	靠压	536
第六节	二间高夹	543
	大飞	544
第三章	其他的挂	571
第一节	二间高挂	571
	三路小飞	572
	飞应	582
	大飞靠	587
	夹	601
	脱先	608
第二节	大飞挂	615
	尖	616
	单关应	620

小目的基础知识

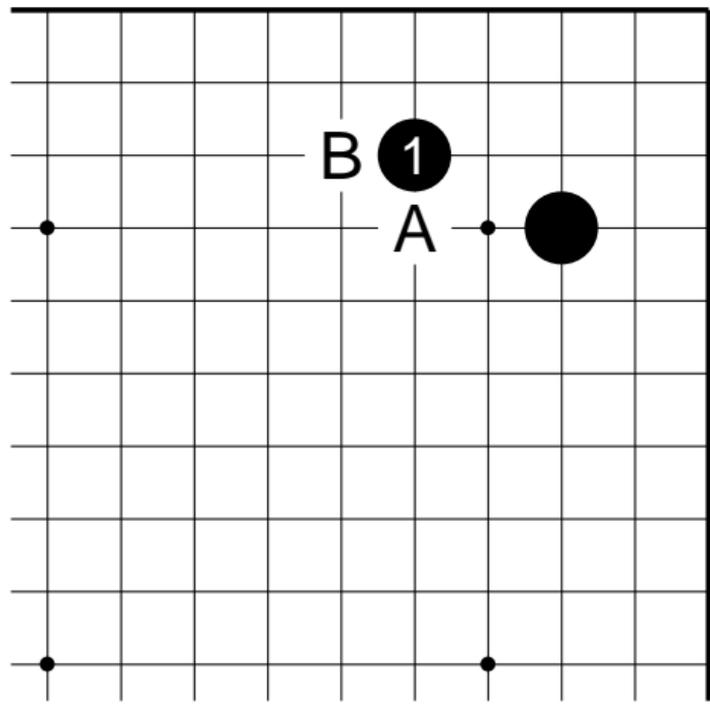
占空角，有小目、目外、高目、星、三三五种基本着点。它们各有各的特点，不能单纯地说走哪个好，走哪个不好。总的来说，喜爱走小目的居多。

1图 黑1或者A位都叫作小目。小目最大的特征是非常的坚实，没有令人担忧的弱点。还有一个特征是，可以根据局面和个人的喜好选择各种守角的方法。



1图

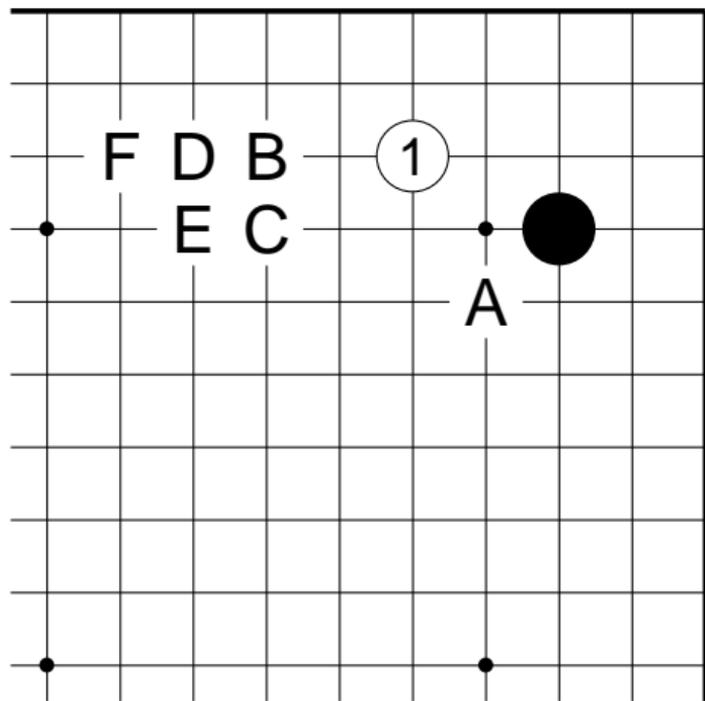
2图 黑1飞守角，A位单关守角，B位大飞守角，可以随意下。这只有小目具有这种便利之处，其他着点基本是不能这样下的。



2图

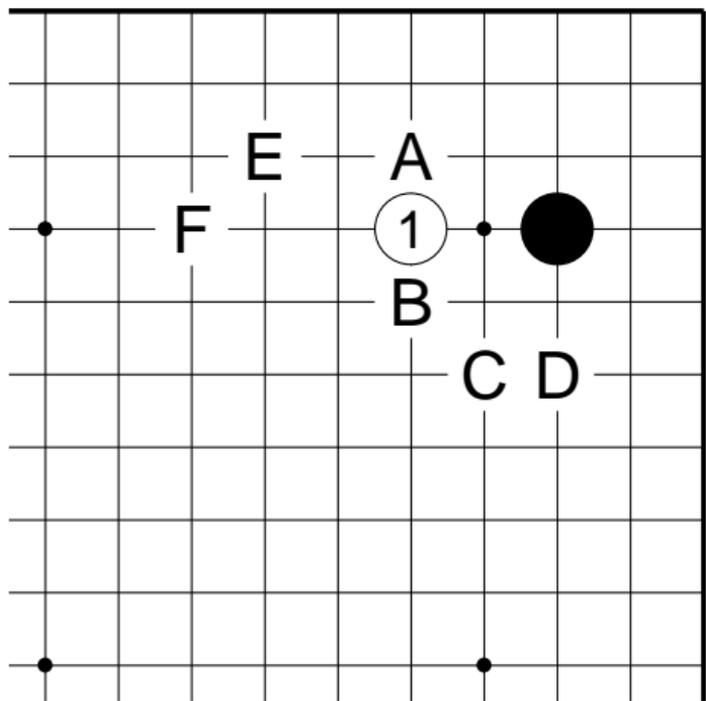
下面把小目的挂法和其后的应法介绍如下：

3图 白1小飞挂。黑的应手有A位尖和B、C、D、E、F位的夹。



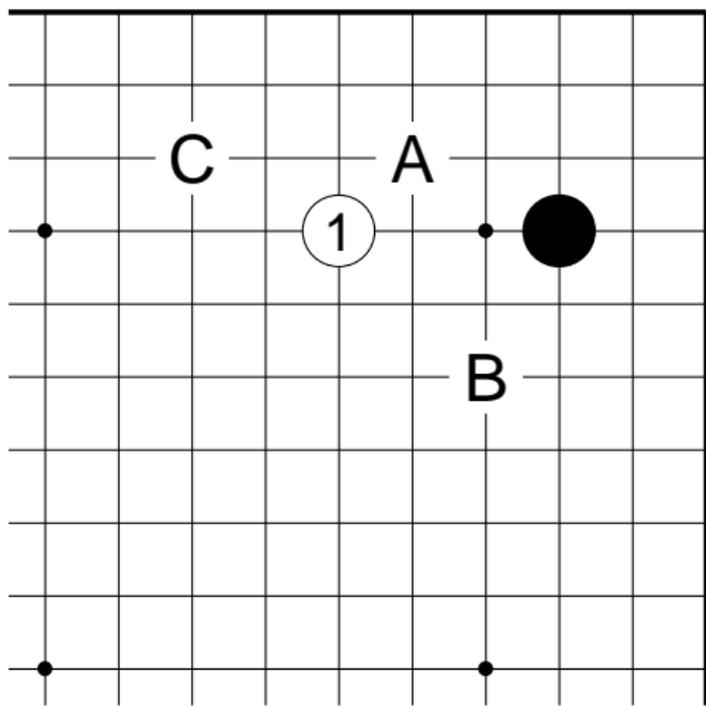
3图

4图 白1高挂，也叫做一间高挂。黑的应手有A位托，B位靠，C、D位应以及E、F等位的夹。对小目的挂法，以小飞挂和一间高挂为最多，约占90%以上，其他的挂法可根据周围的情况，偶尔使用。



4图

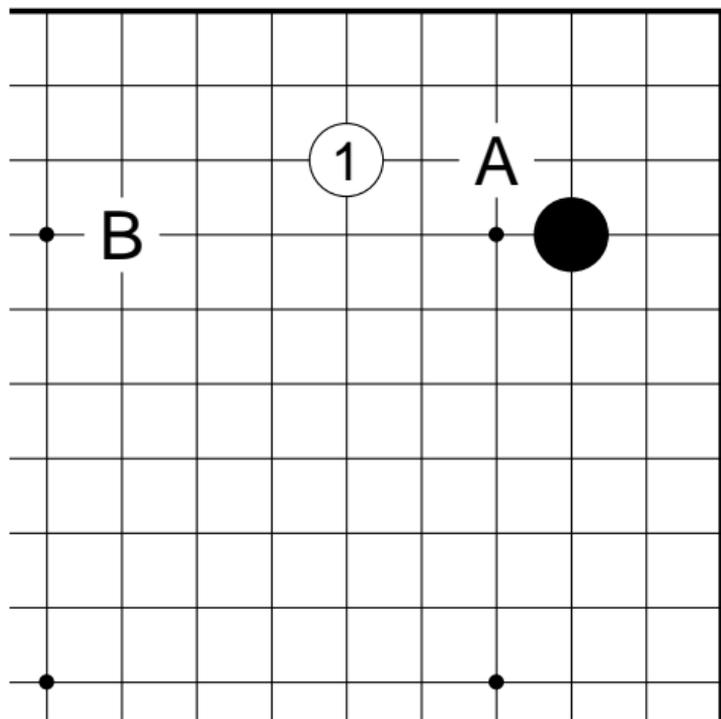
5 图 白 1 是二间高挂，黑的应手大致有 A、B、C 等。



5图

6图 这是大飞挂。黑或者在A位应，或者在B位夹攻。

下面依次看看各种定式。

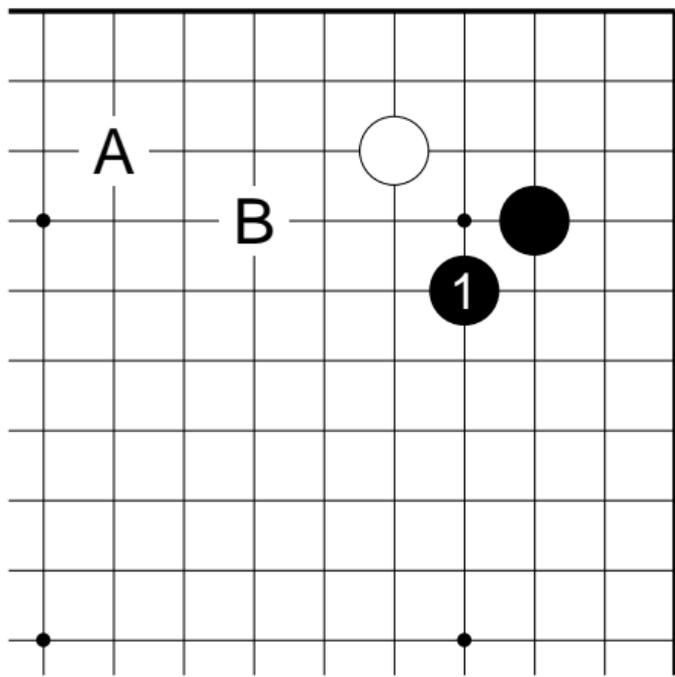


6图

第一章 小飞挂

第一节 尖

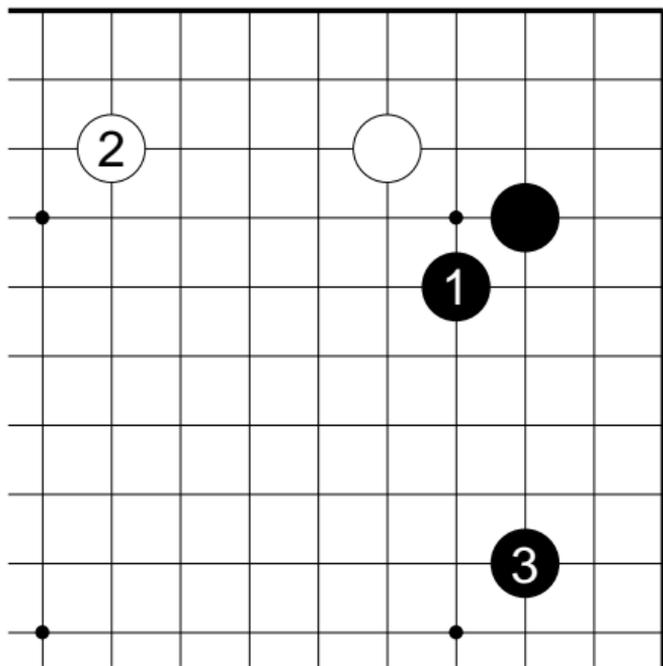
对白的小飞挂，黑1尖一看就知道非常的坚定。反过来在速度上就慢一些，步调也较迟、走的坚实速度就受影响，而强调速度，棋形不免就变薄，这种道理是不难理解的。对黑1尖，白可在A位拆三，B位飞应，也可脱先不理。



参考图

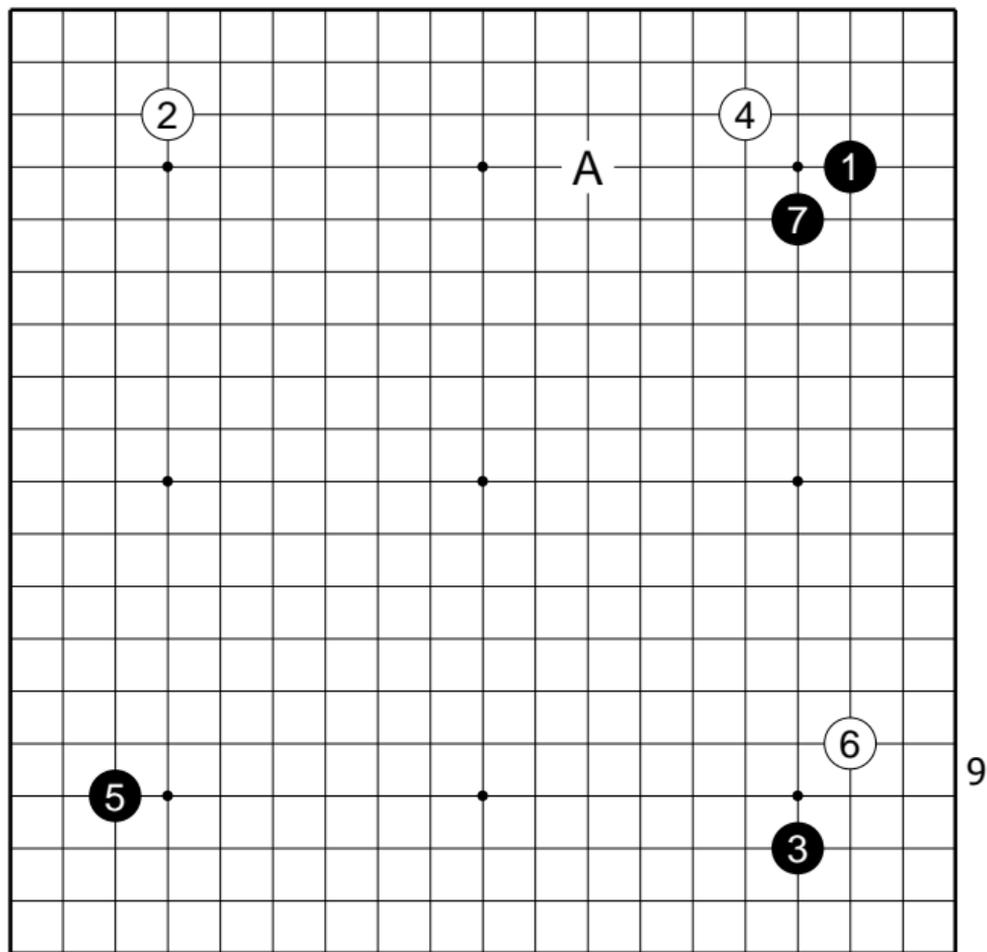
定式1 尖、拆三★

要点：白2如在右一路拆二，狭窄、不充分。黑3是大场，但不一定要立即下。



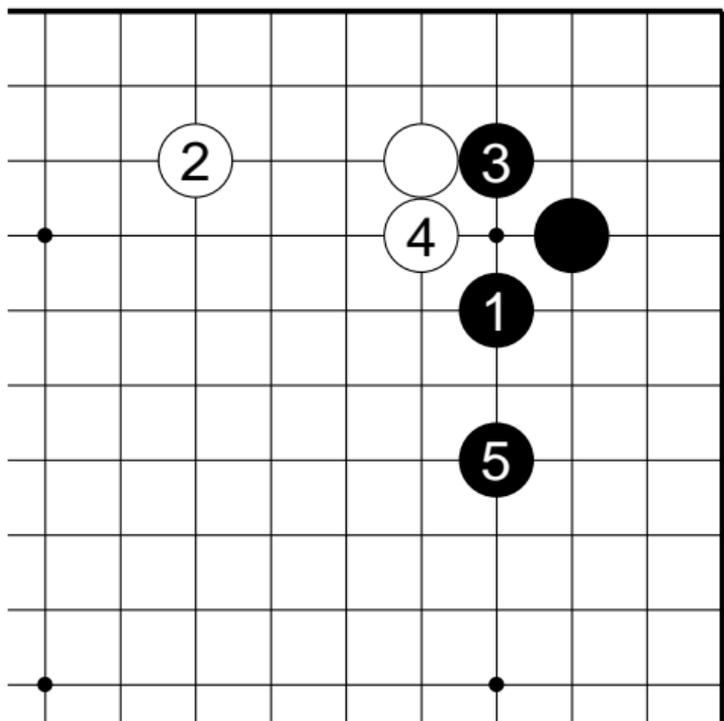
基本图

1图 黑1至5是秀策流布局。白6挂后，黑7尖，是导致局面简明的能手，这是在没有贴目时代的定论。而现在因有贴目，黑棋要采取积极的姿态，黑7改在A位夹的就多起来了。



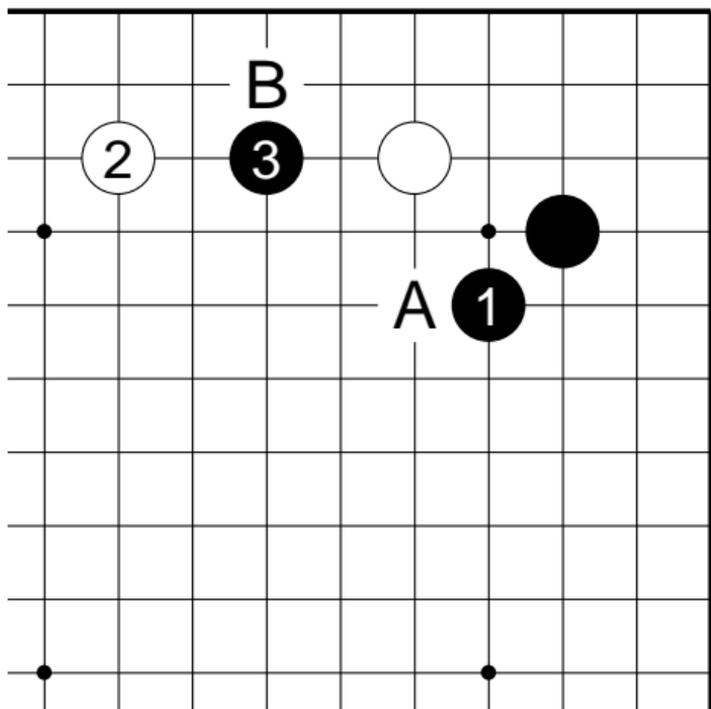
1图

2图 白拆二、黑即使3、5这样简单的下，白的形状就有些凝。



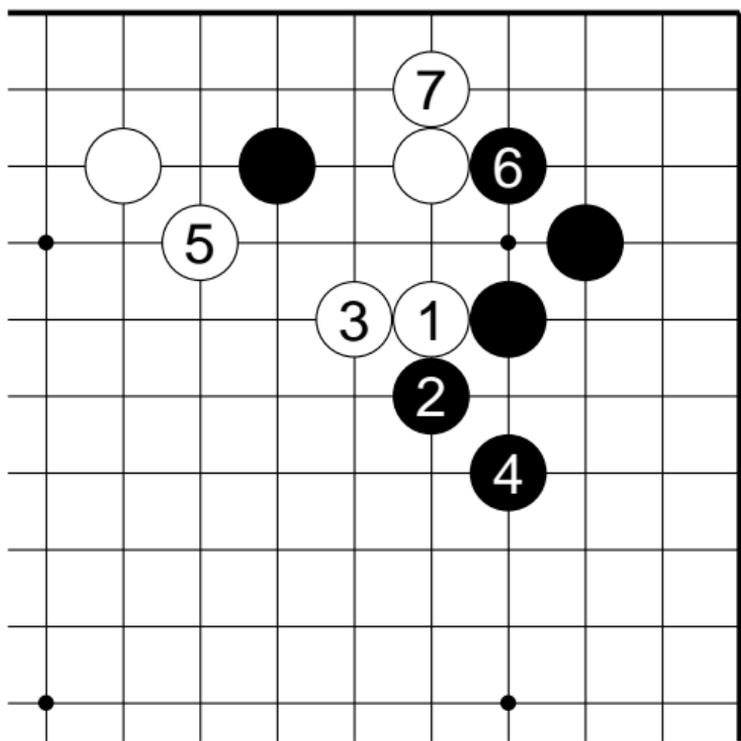
2图

3 图 白 2 拆三，对于黑 3 的打入没有什么可担心的。
白走 A 位，B 位均可应战。



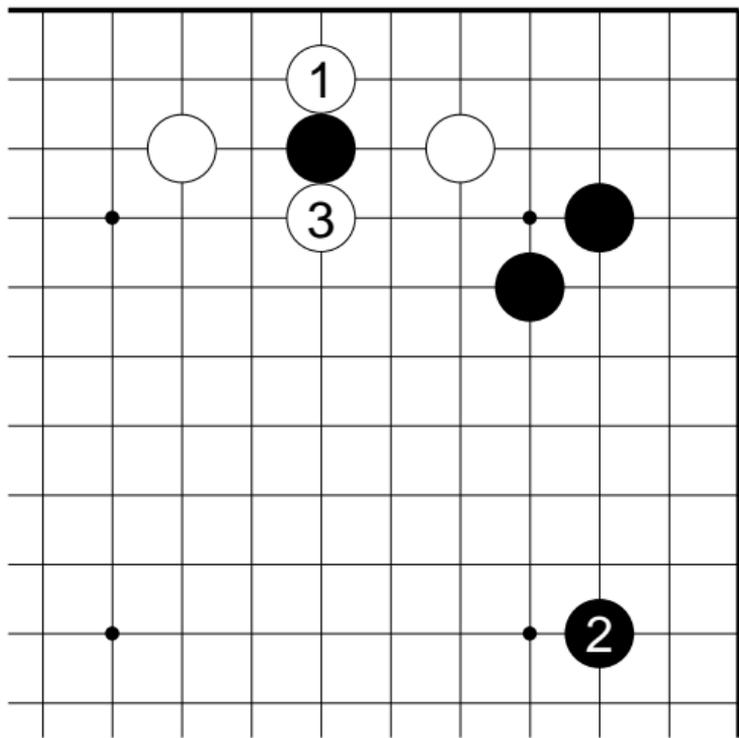
3 图

4图 白1靠，黑2扳、4大致如此，白5尖吃住一子，黑6是先手便宜。黑的打入并非是挑起争端，而是在于先手整形。黑4如强行跳出，因有2位右的断点，照理是不会有有什么便宜的。



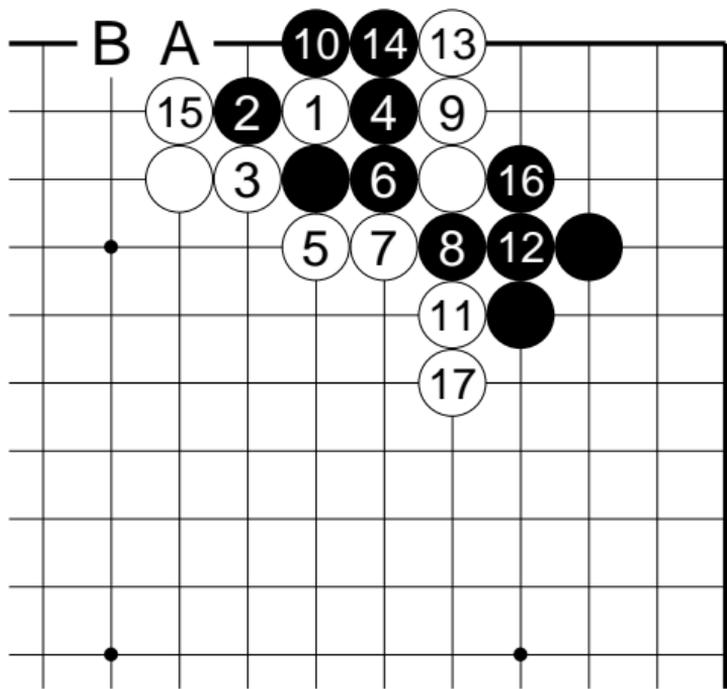
4图

5图 白1托是稳当的着法。黑暂时不应，在2位拆大场。白3补一着是本手。



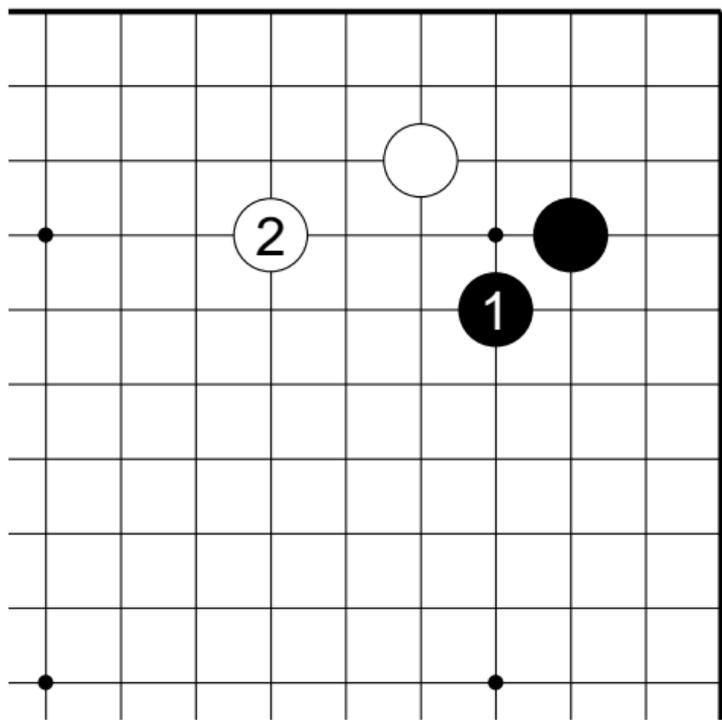
5图

6图 黑2立即扳出，白3断，黑4以下势必如此。黑虽然吃到了白三子，但实空并没有什么了不起。白17长后，棋形厚实，以后如在上方作战，白A、B都是先手，作用不小。



6图

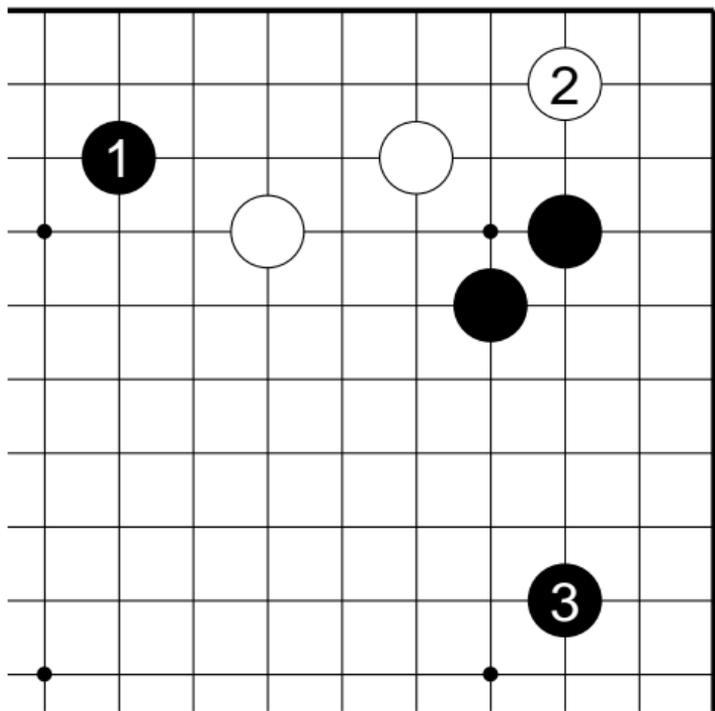
7图 白2飞也是一种应法，以后应如何下没有什么特别固定的说法。



7图

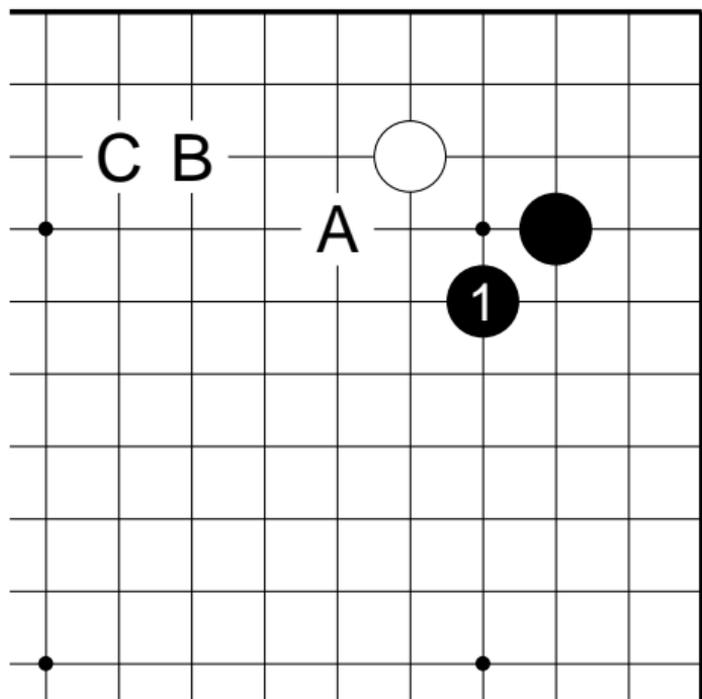
8图 黑1夹攻，白2飞角后，黑3再顺调拆，这是非常普通的下法。

本来黑的尖就有稍缓之嫌，作为白棋总觉得已稍稍占了便宜，也有因此而脱先的，那么对白的脱先，黑应怎样下呢？



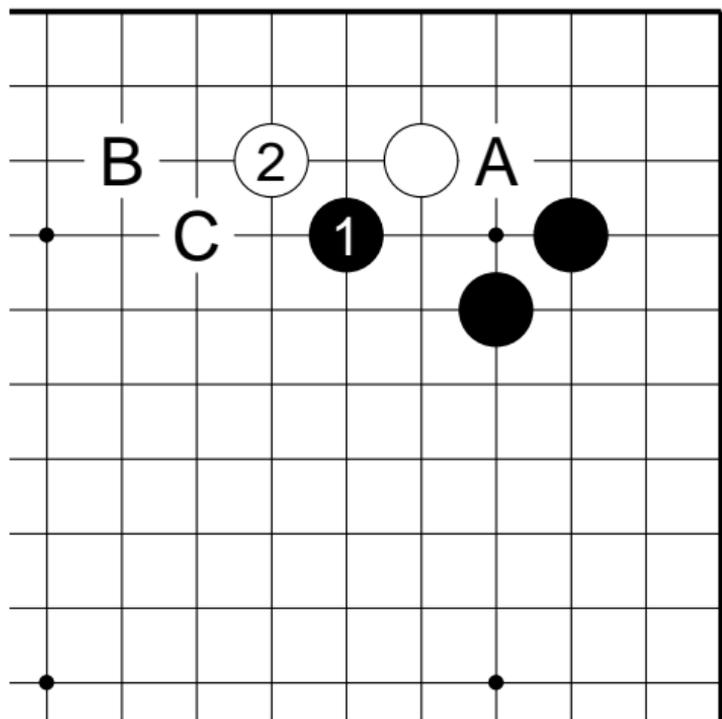
8图

9图 黑1后，白如脱先，黑的下法有A位飞罩和B、C位的夹三种。



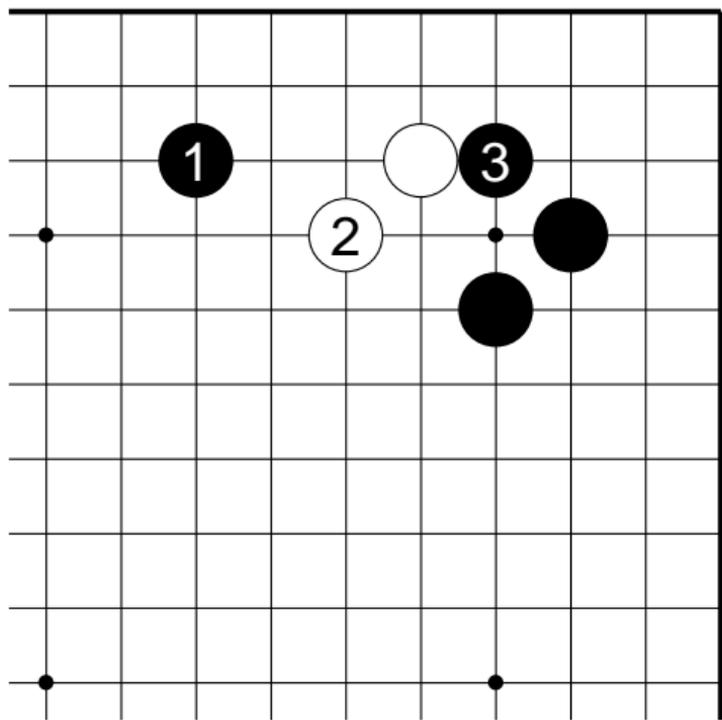
9图

10图 黑1罩，白2跳，以后黑想占角地可走A位顶、如想开拓上方可走B位逼、如想扩展模样可继续在C位罩，也可以暂时放置不走。



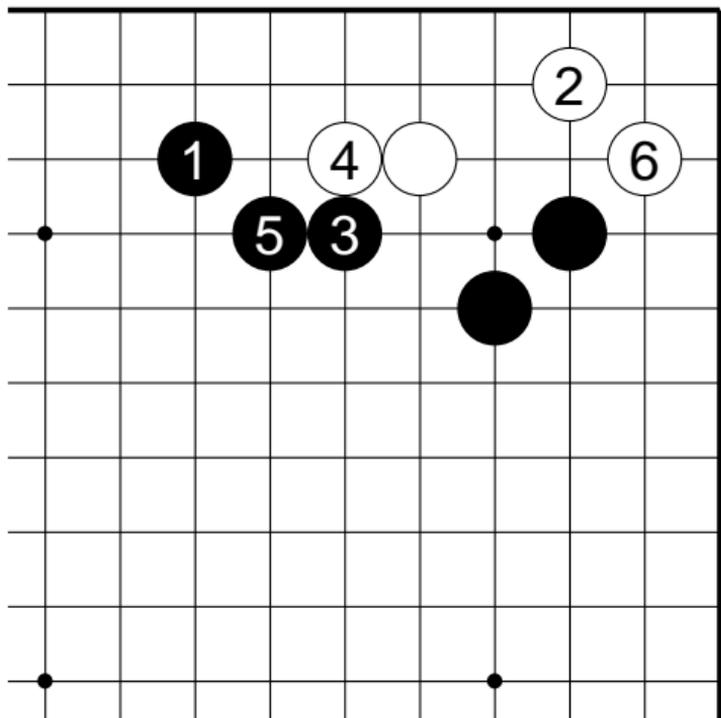
10图

11图 黑1夹是严厉的。白2如果出逃，黑3一边取地一边夺白根据。由于这里黑的子数多，白处于守势是必然的。



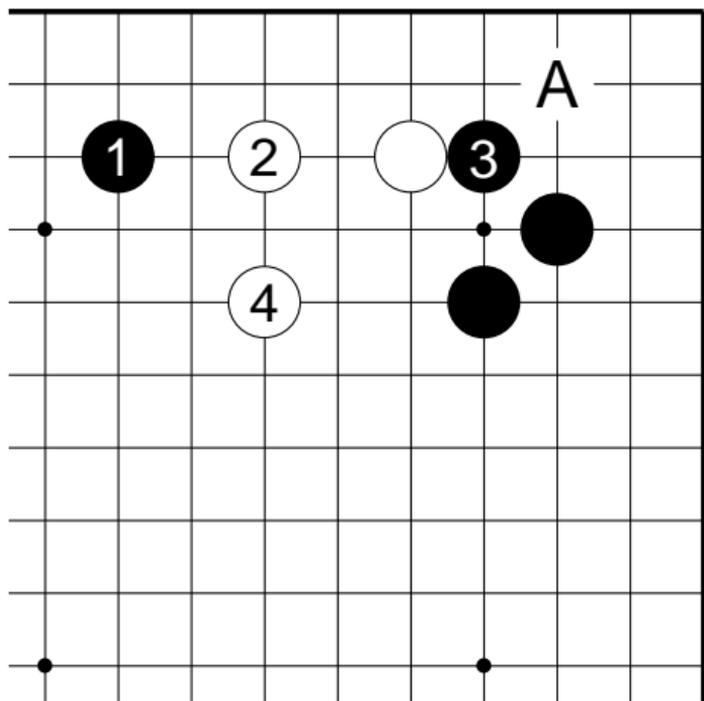
11图

12图 白棋不愿受攻，改走2位，飞进角求活，黑3封锁到6，白虽成活，但黑的外势也相当厚。



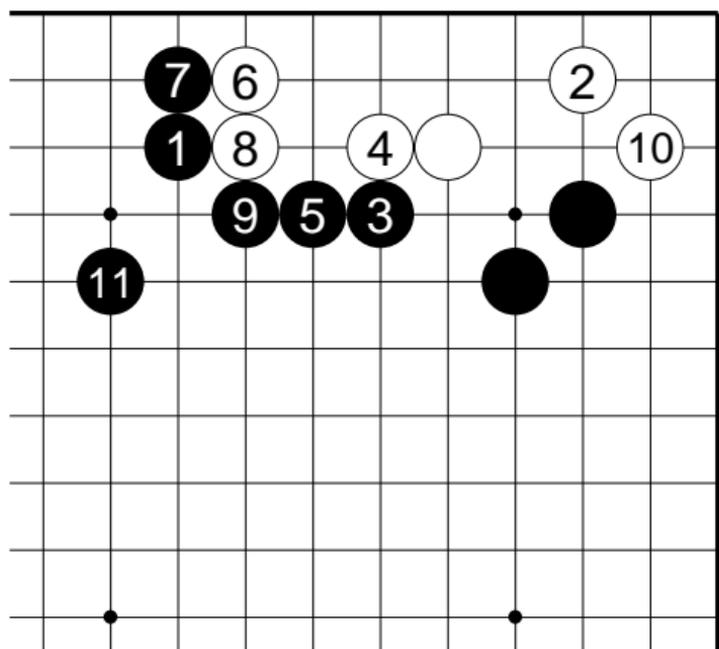
12图

13图 黑1三间夹，稍嫌松弛，白得以在2位拆一。
黑3顶防止白再于A位飞角是绝对的。白4跳出，比
11图要舒服多了。



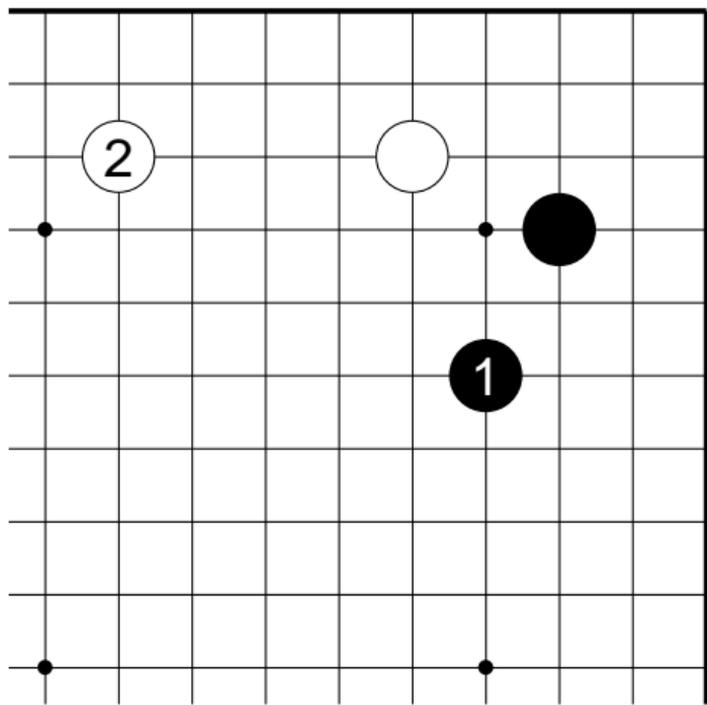
13图

14图 如果是让黑成起外势，白整个局势也不错的话，白也可2位进角，到黑11止，白先手做活，可以满足。



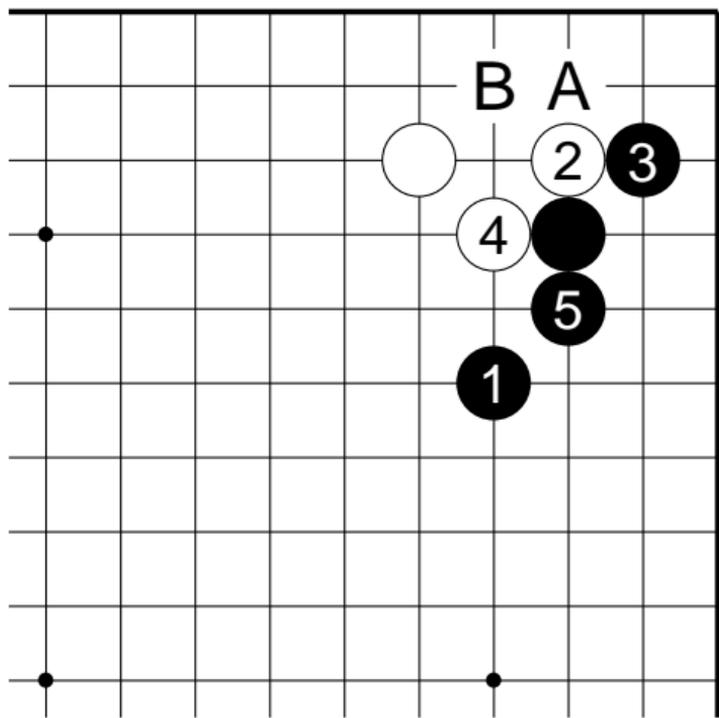
14图

15图 黑1飞。意图和尖差不多。但总觉得有点不上不下。故很少有人这样下。对此白可以脱先，也可以走2位拆三。



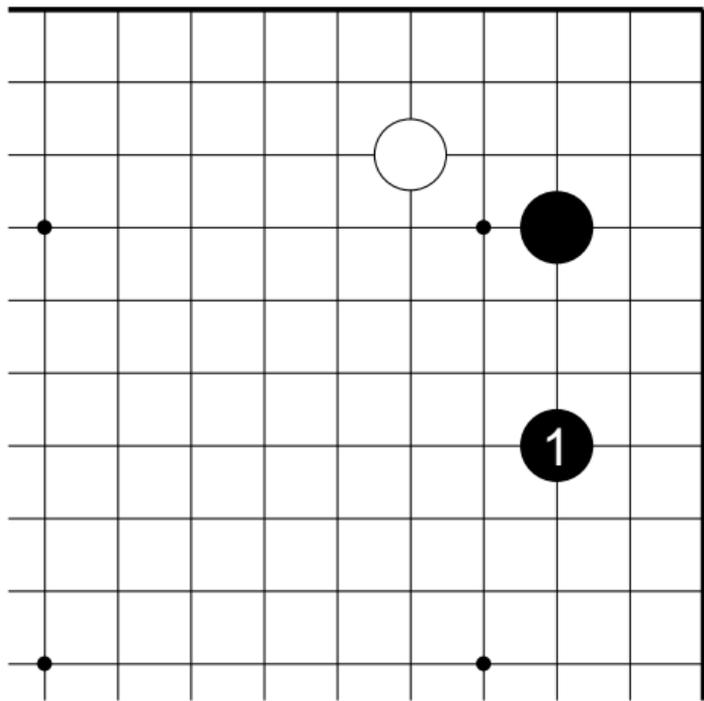
15图

16图 白走2、4先手便宜，以后再A位下立，即可彻底安定。如脱先也是可行的。黑如A位叫吃，白有B位做劫的腾挪手段。



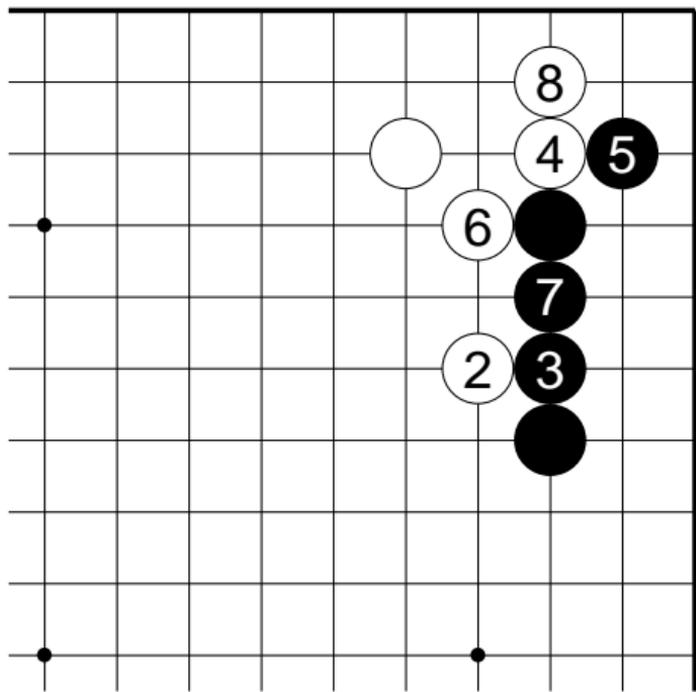
16图

17图 黑1直接拆二，是一种场合的下法。例如白右下势力强大，走此即可减少它的影响。不过从局部来说，黑1是无力的一着。



17图

18 图 由于黑的拆二不严厉，白可以脱先走其他好点。如果继续在这里下的话，白 2 至 8 是常用的腾挪手段。

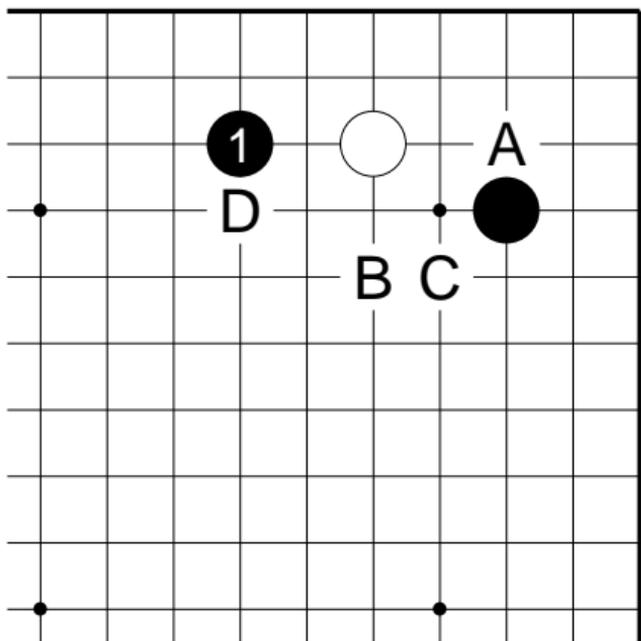


18图

第二节 一间夹

对于白的小飞挂，最常见的走法是夹攻。参考图中黑1是一间夹，对此白的应手有A位三三托、B位跳出、C、D位飞压和脱先五种下法。

一间夹是我最喜爱的走法之一，在七段时我下得非常多。到底选择哪种夹，要根据个人的喜好和对局时的心理因素。

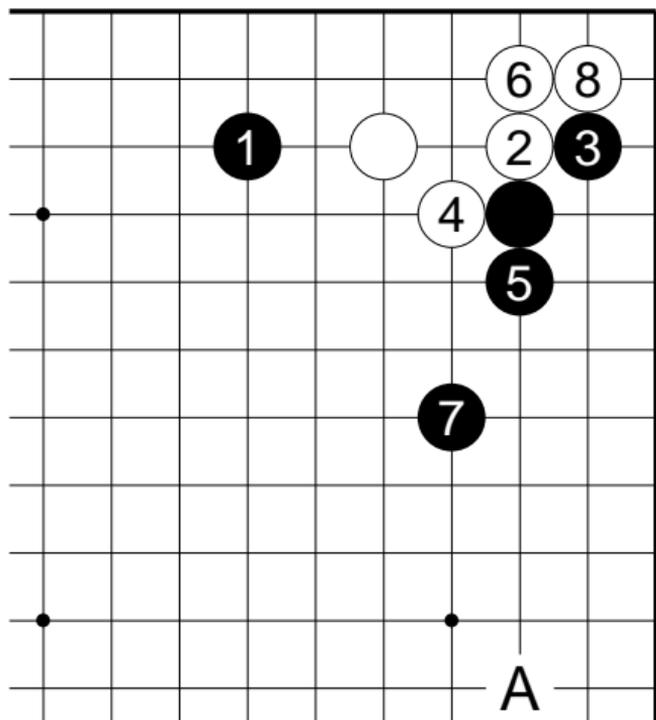


参考图

定式2 一间夹、三三托★

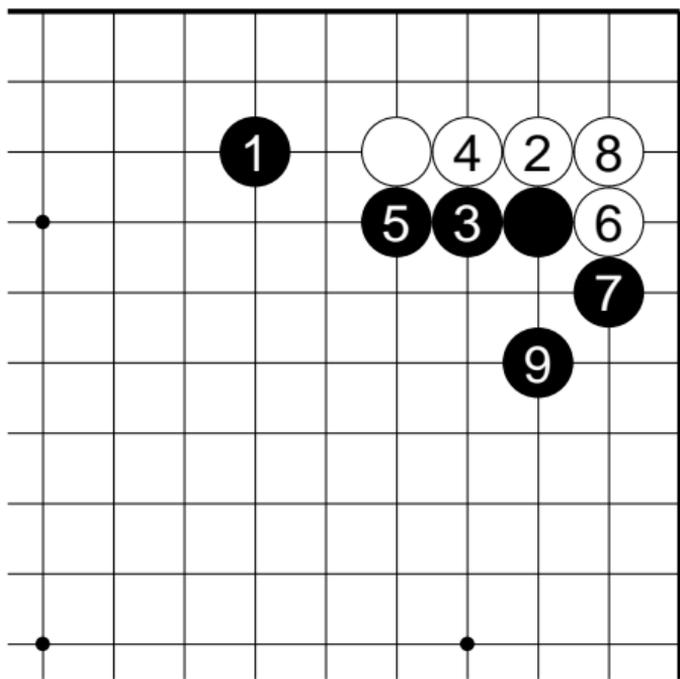
要点 白2托、4鼓、早求安定，但对黑5如走6位叫吃要有准备。

基本图 黑5退回是稳当的下法。黑7后，白8拐当务之急，迅速获得安定。以后黑走A位拆是好点，但不必马上就走。



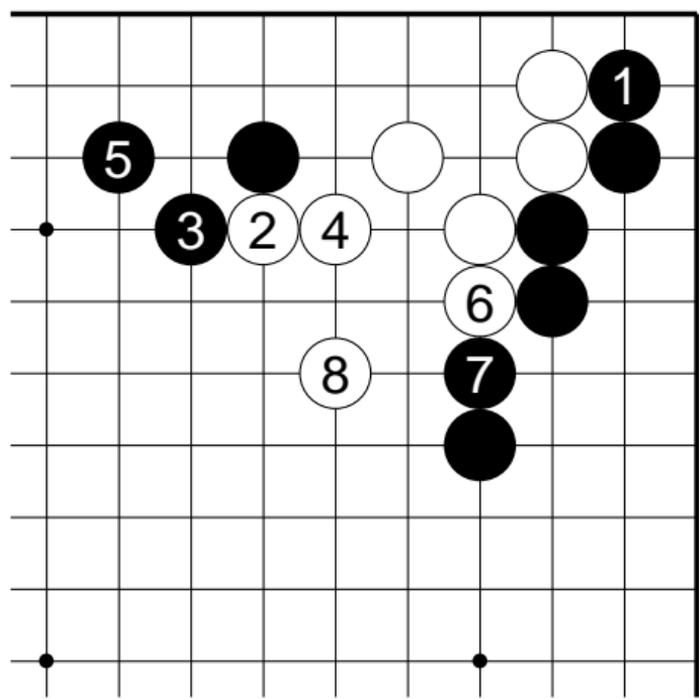
基本图

1图 对于白2，黑也有走3、5的，给白角地，自己得外势。



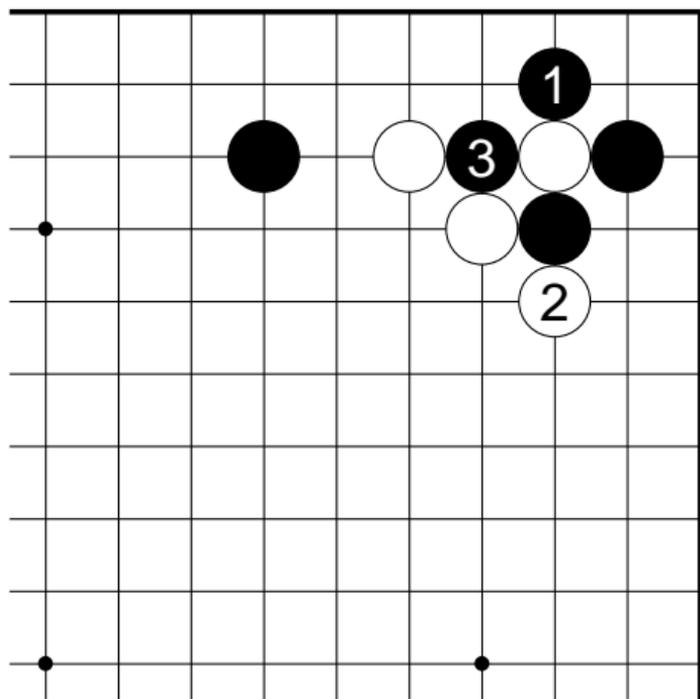
1图

2图 基本图中白8如不走，黑立刻在1位长，走至白8，白虽很容易做了活，但使黑左右都很坚固，损失很大。



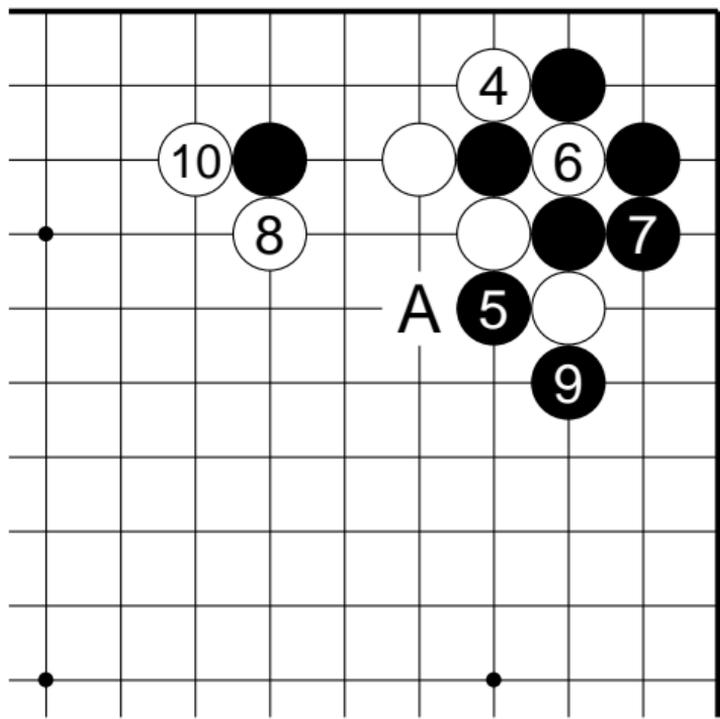
2图

3图 黑不退在1位叫吃，白2反吃，黑3提后成图4。



3图

4图 白4一定要从这边叫吃，黑5断吃，白6提后在8位飞压是好手，到白10止，双方各自无事。黑5如在6位粘劫，白在A位双虎，由于黑外边一子位置不好，白有利。

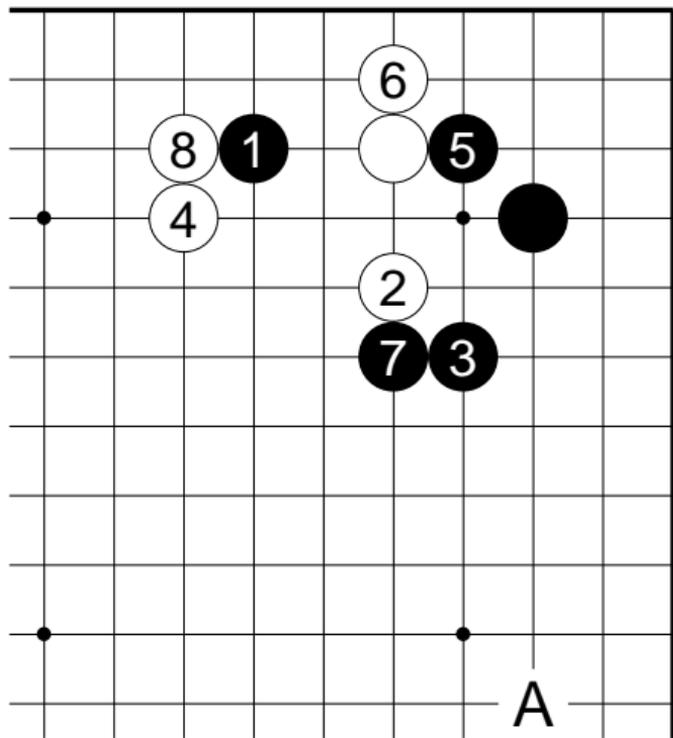


4图

定式3 一间夹、跳单关★

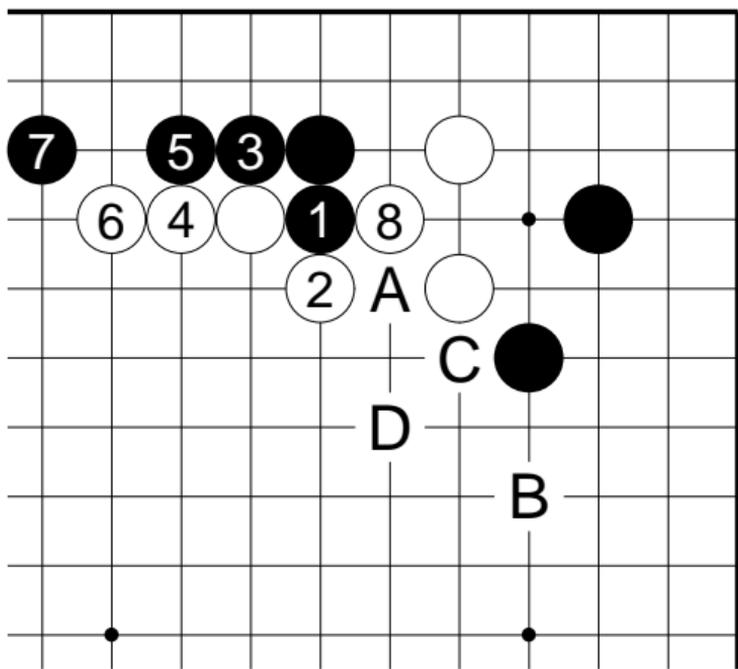
要点 白2简明。黑5、7也不求变化，争得先手，可在A位上下开拆。

基本图 对白2的跳，黑3飞是棋形所在。白4罩是自古就有的下法，现在也经常见到。黑5也可以立即活动黑1一子。



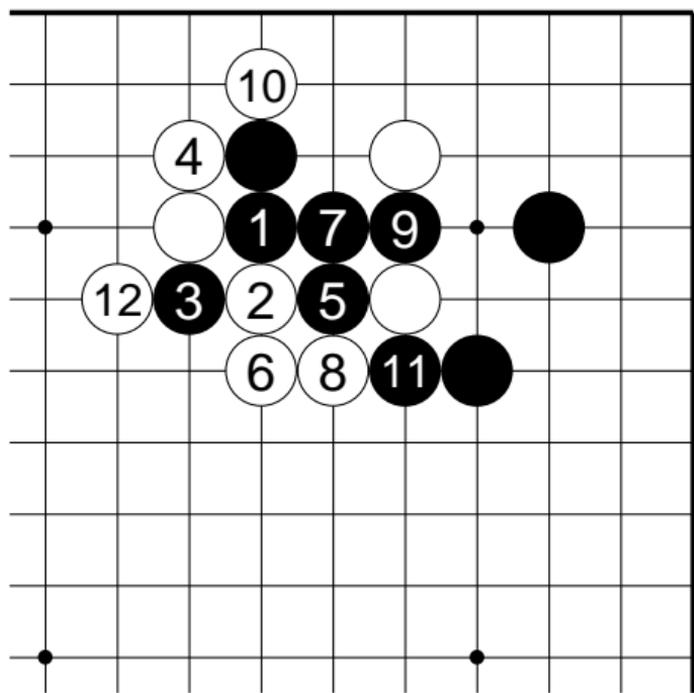
基本图

1图 黑3、5爬两个，再于7位跳出是常识。白8整形也可走A位，黑再B位单关，是常见的。白8如走B位逼，黑C位长，白A位接黑D位尖也是一种下法。在专业棋手的实践中本图的下法比基本图要多。



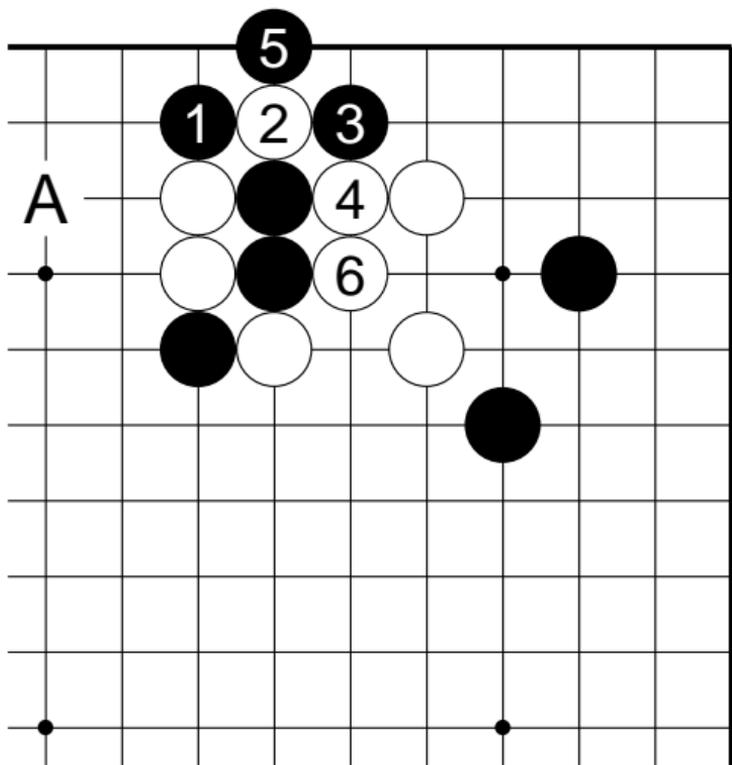
1图

2图 黑3断是强手，但要看征子是否有利，白4粘后到12征吃黑一子没有什么不满。所以说在基本图中，白4罩之前，一定要看好征子是否有利，以免黑棋放出强手。还有黑5的叫吃如改走图3的话…



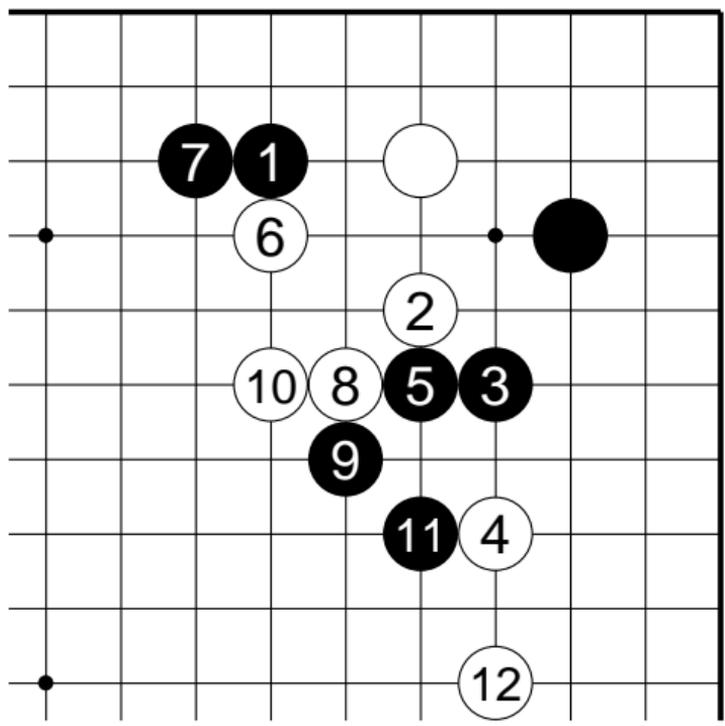
2图

3图 黑1扳不可取，白2断送吃一子是手筋，白4、6勒吃，黑以失败告终。以后黑接两子，白A位跳。黑即使作活，也是处于低位。



3图

4图 白4拦是表现现代风格的积极下法。诱使黑5长，白再顺势走6、8腾挪，到白12跳止。无论如何是白两边都不安定的形状，假如右下白没有援军，不能这样下。

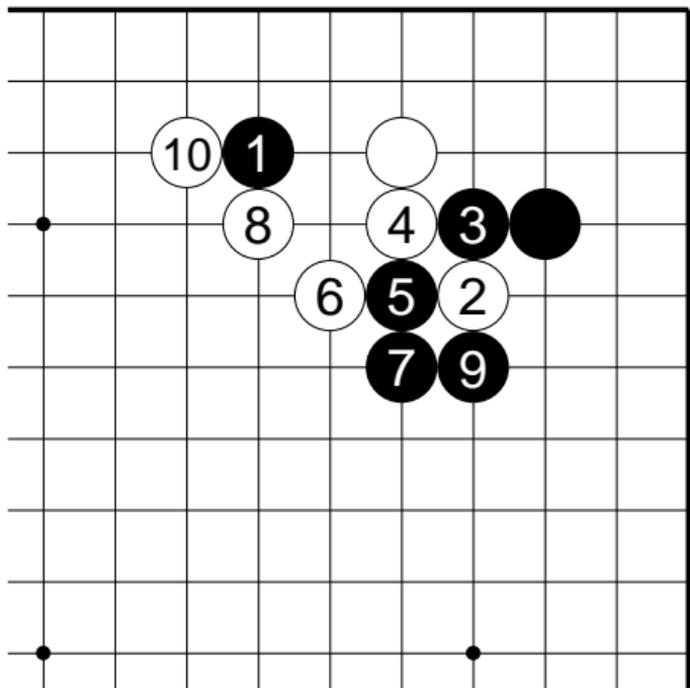


4图

定式4 一间夹、飞罩★

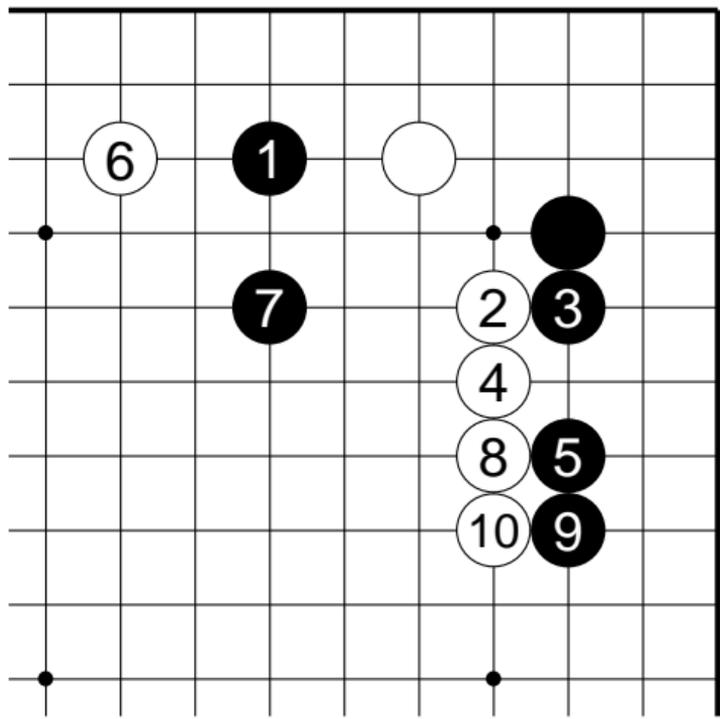
要点 黑3、5严厉，看上去是求战，实际上是尽快定形。黑9、白10都是本手。

基本图 黑3、5冲断，是积极的挑战姿态，但到白10双方均获安定，没有一点纷争，这种例子在下棋中是经常可见的。



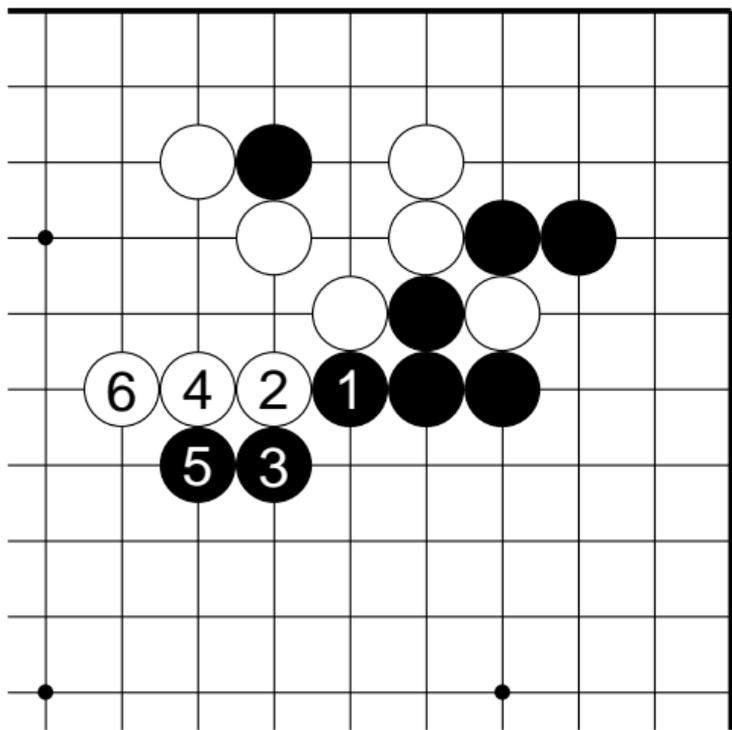
基本图

1图 黑3、5应，也是有的。看上去很平稳，可以后就复杂了，成为大规模的作战。白6夹攻，黑7跳，白8、10再压，纯粹是一场比力量的战斗。



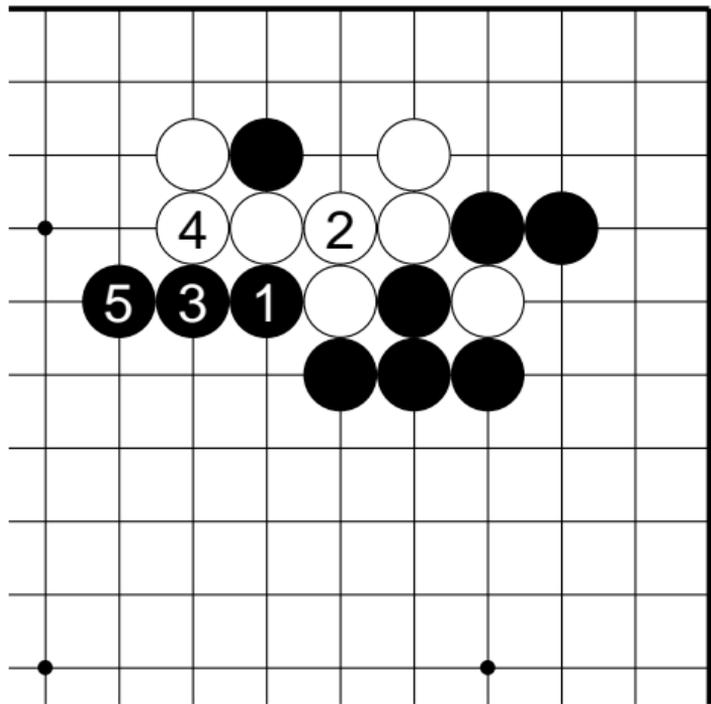
1图

2图 定式到基本图中白10止就结束了。以后黑1的压是非常好的点。虽然不必马上去走，但要准确地掌握好时机。



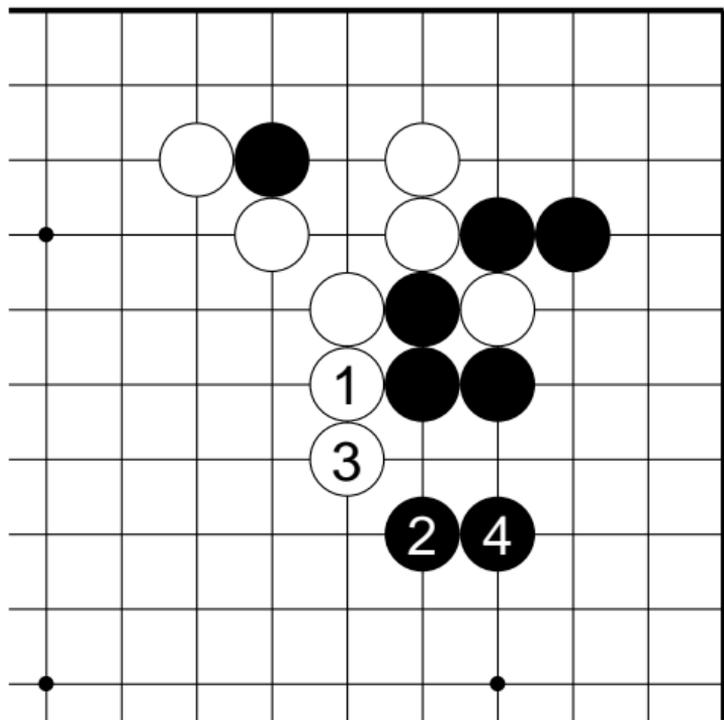
2图

3图 上图白2如果不走，黑1叫吃，至5位长，黑棋极厚。即使考虑到白棋脱先抢占其他好点的价值，也很难补偿这里的损失。



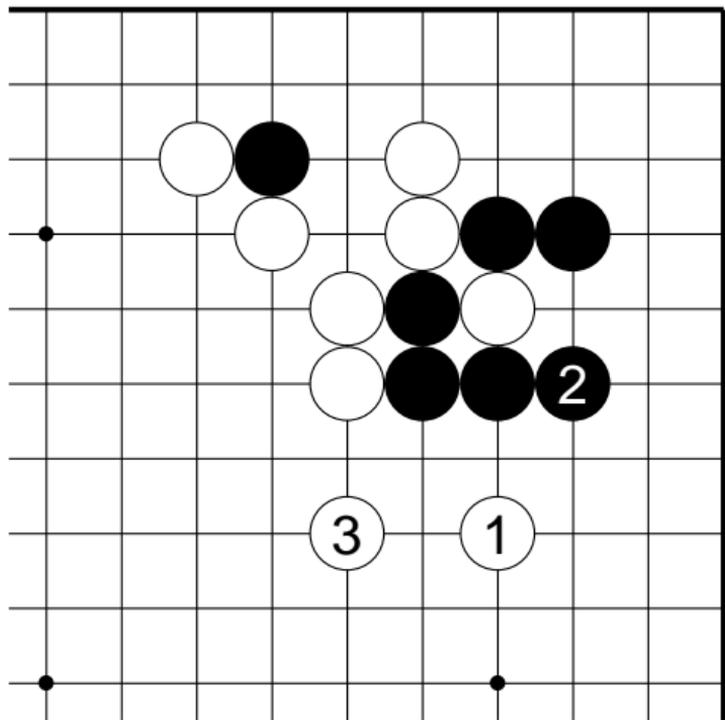
3图

4图 黑如果没有压，反过来被白压过来，黑2、4应后，和2图的差别就非常明显了。对白1，黑如果脱先则成5图。



4图

5图 白1是好手，黑2位立，白3封锁。其中黑2是本手，如走A位出头，被白3位封，更坏。黑2如不走，被白在2位反扳，黑是吃不消的。

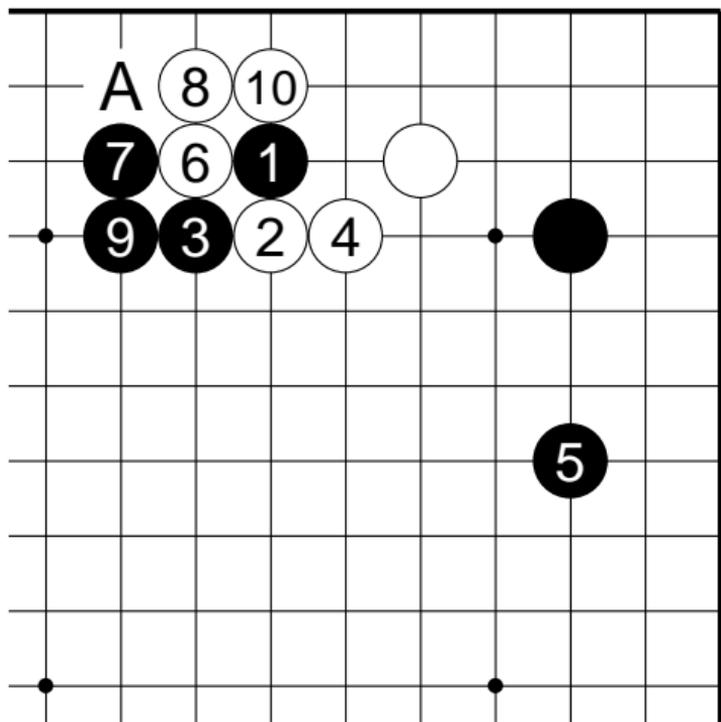


5图

定式5 一间夹、飞压(1) ★

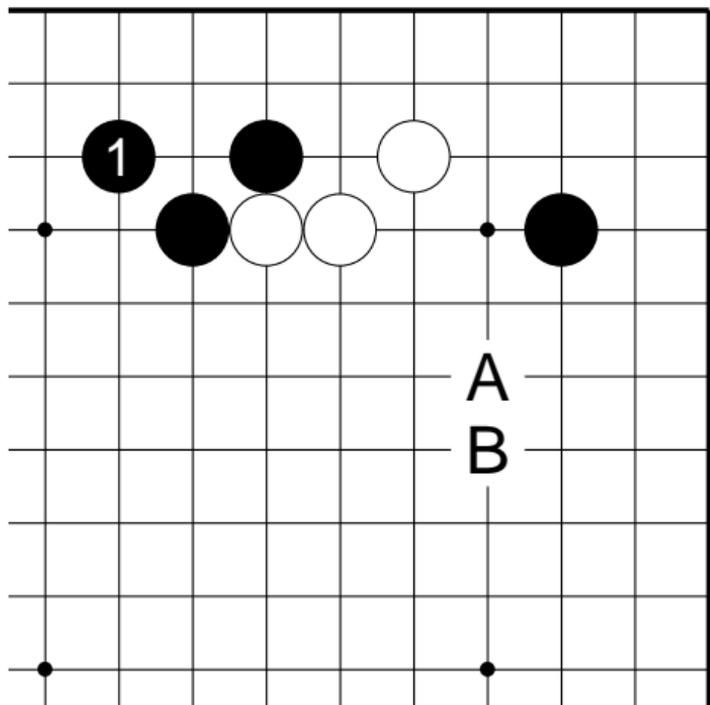
要点 白2、4压退是尽早求得安定的坚实之着。黑9是正确的着法，如走A位就不好。

基本图 黑5是简明的下法。如走7位虎也是有的，以后的变化务必要搞清。



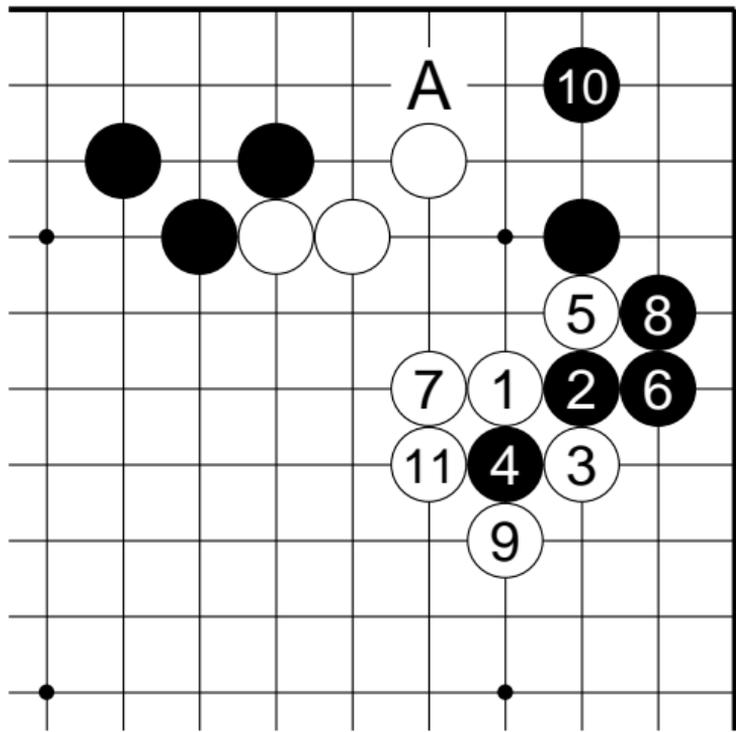
基本图

1图 黑1虎后，白可走A位或B位罩。走A位时要征子有利，征子不利时走B位。



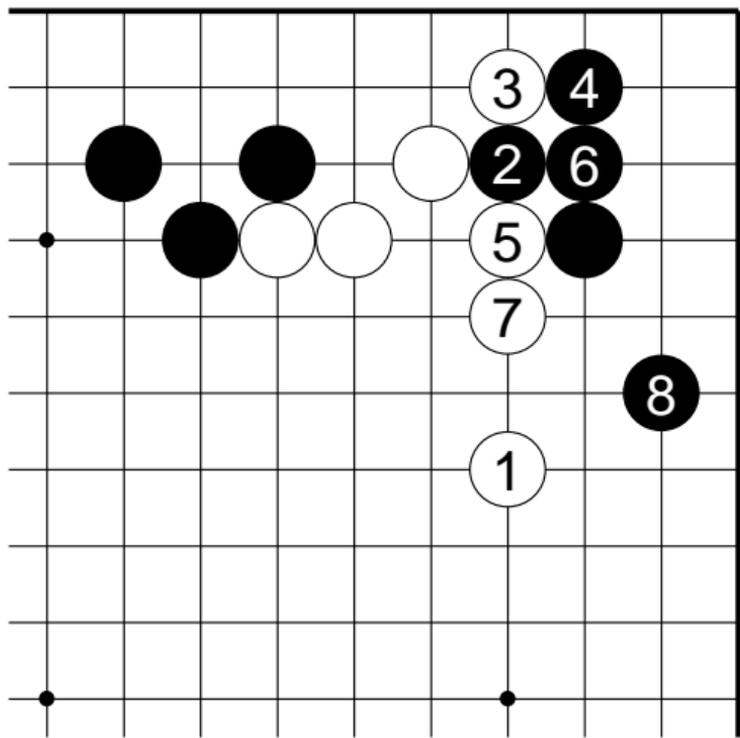
1图

2图 白1罩，黑2、4托断，到8时，白由于征子有利，将黑4一子征吃。黑10跳，留有A位的托渡，白11提告一段落。



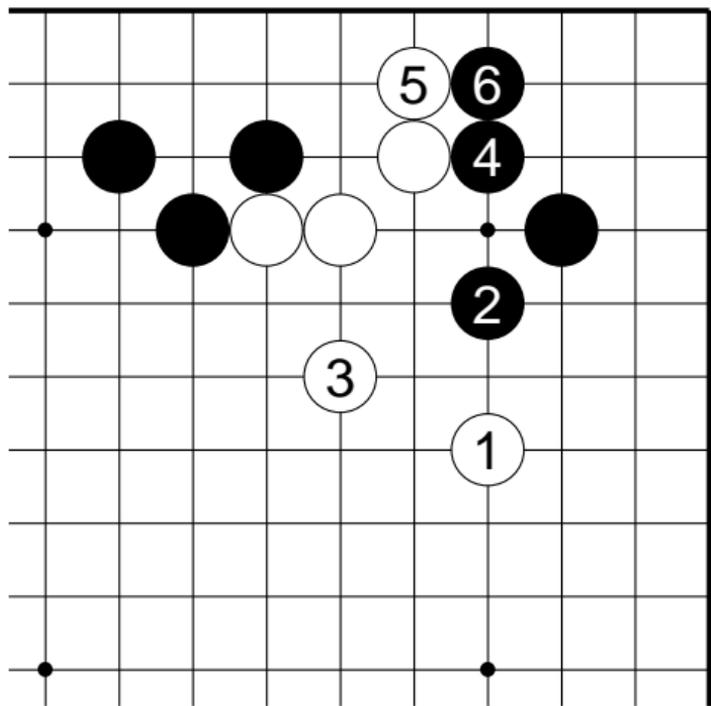
2图

3图 征子不利时，我们可以从图2中看到不能走在1位，因以后无法征吃黑4一子。那么就只好像本图这样远一路罩。黑2尖顶夺角地，白3扳至7借机整形。



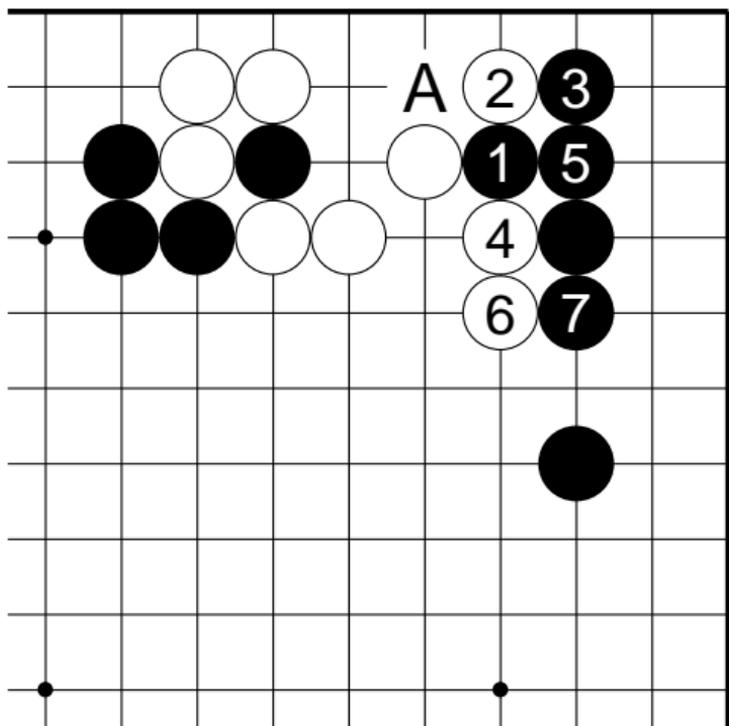
3图

4图 另外黑2小尖也是有的。以后大致成为至黑6的形状。2图、3图、4图都是早晚要用到的定式，有必要将其记清。



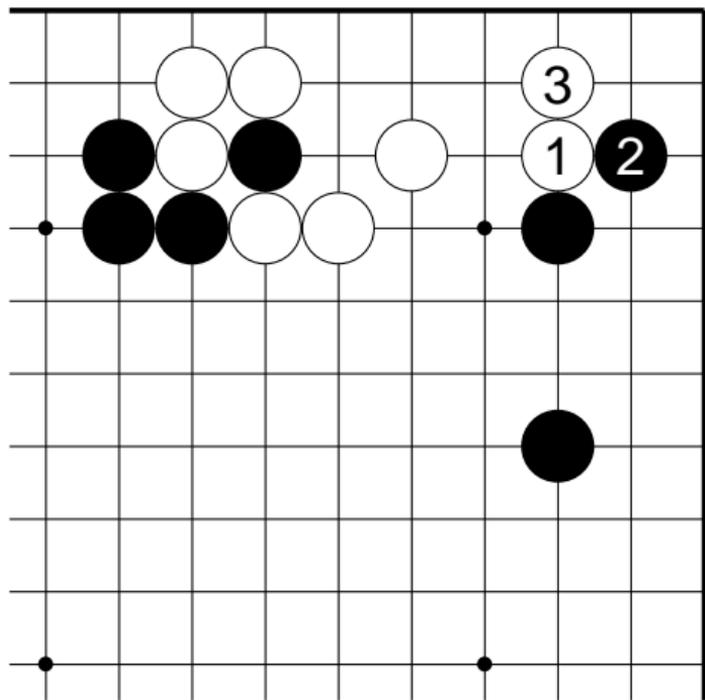
4图

5图 在基本图以后，黑走1位是好的。白或者2位扳至白6先手利，或者直接A下立。



5图

6图 黑如不走，白走1、3是好手。实利很大，黑棋变薄。

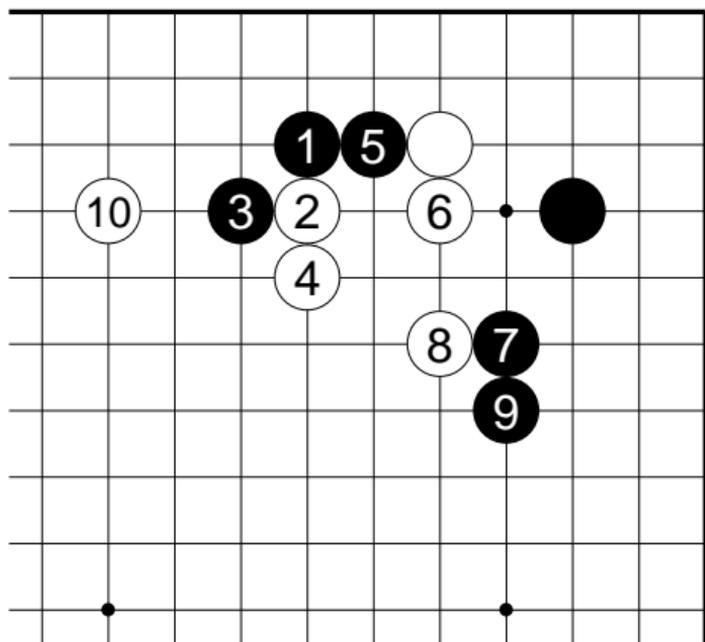


6图

定式6 一间夹，飞压（2）

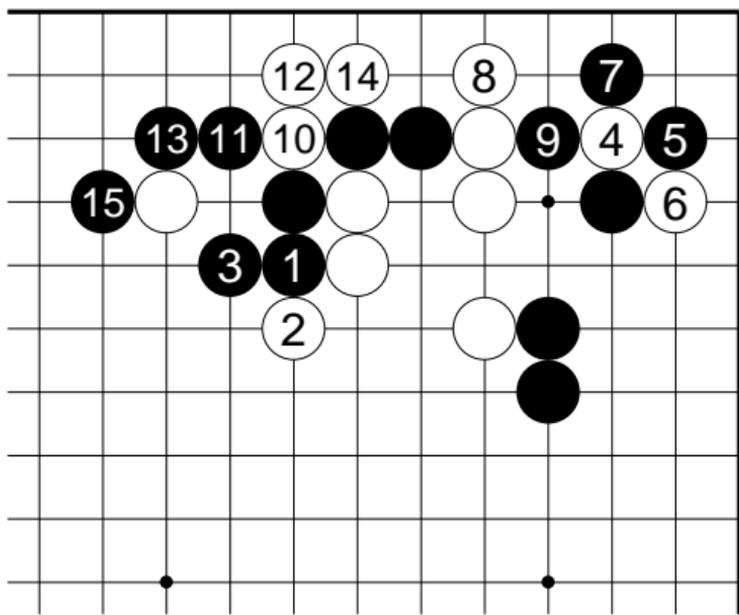
要点 白4长的变化很多。白10是攻击的要点，记住以后的下法是很重要的。

基本图 黑7飞是瞄着5位下一路的冲断，白8压先手防断，尽管和黑9的交换有些损，但能抢到白10的攻，也能够得到补偿。



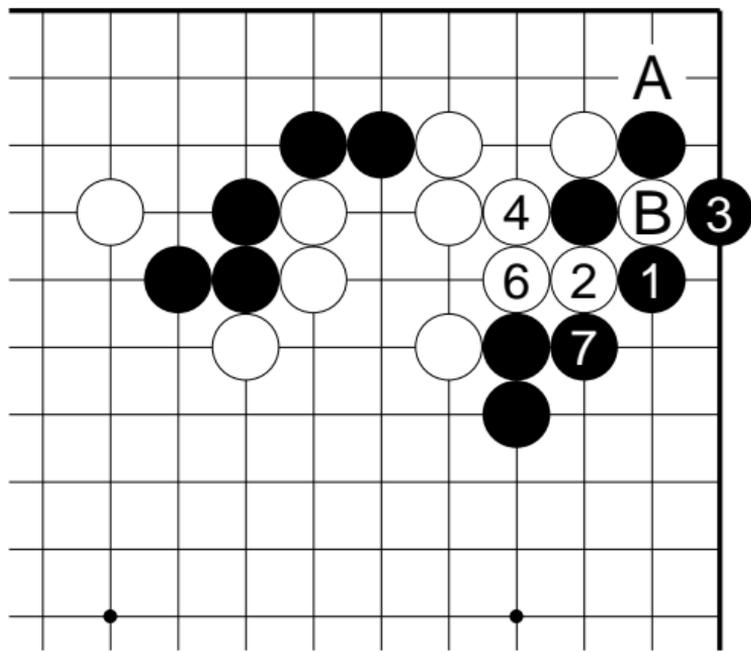
基本图

1图 黑1、3无论如何也要出头，白4、6托断，试黑应手。黑7叫吃后，白8单立是手筋，以下到黑15是必然的。这个结果黑左右都很生动，白棋也吃掉两子轻松地获得安定，基本上是互不吃亏。



1图

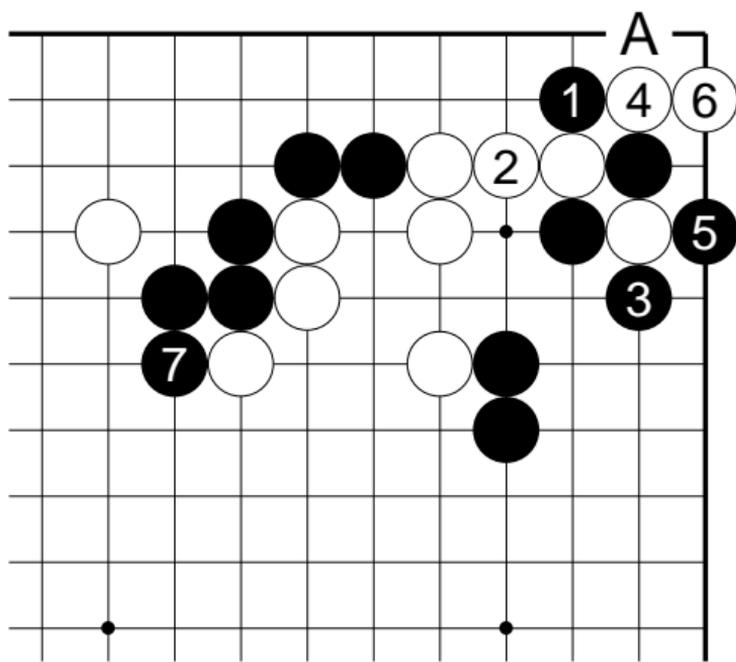
2图 前图黑7如改在本图黑1叫吃，其结果不能让人佩服。白2至6先手将黑棋压缩成愚形，以后在A位扳，伺机打劫是非常有弹力的棋形。



2图

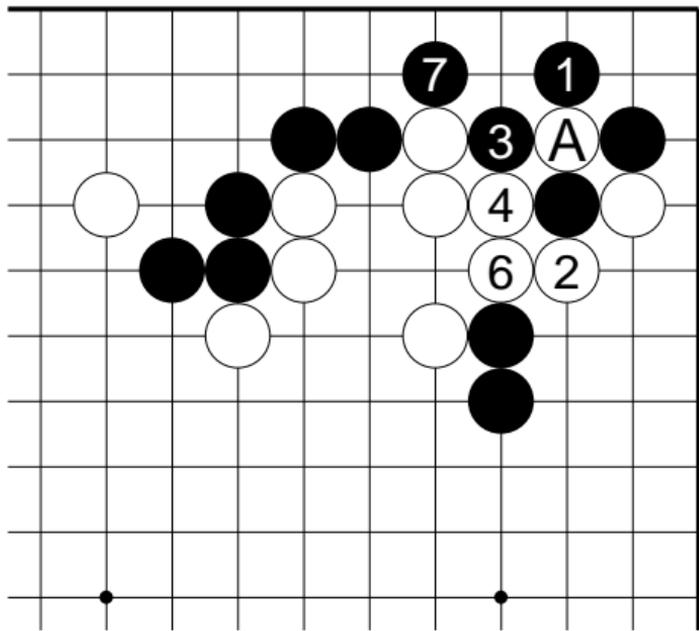
5=B

3图 因此黑1从这里叫吃是正确的，白2如果接，黑再于3、5位提取。白6立后，虽吃到一子，但这里眼形并不完全。(黑A位扳，白这里只有一眼)黑7拐后是十分满意的形状。



3图

4图 对黑1的叫吃，白2如反3吃，至黑7渡过，白不利。所以说1图是双方最佳的下法，被称为定式。



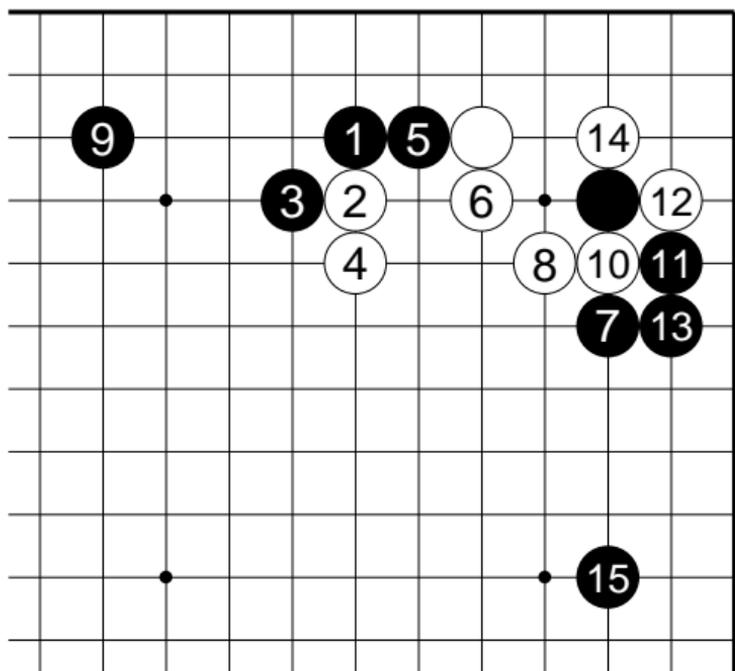
4图

5=A

定式7 一间夹、飞压 (3)

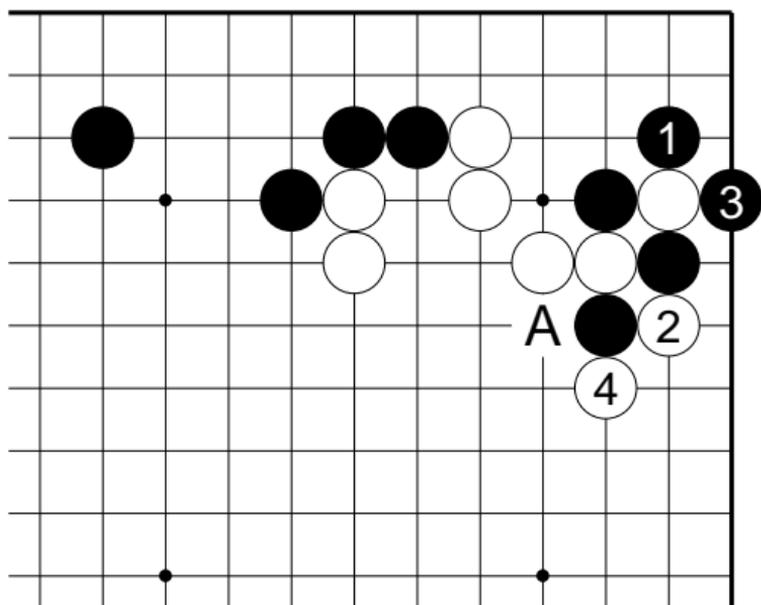
要点 黑7跳，白8刺后，黑9脱先转向上边，白12不能在13位断。

基本图 黑7是避免走成定式6中白10的形状。白12断，黑13是不得已的，到15拆，告一段落。



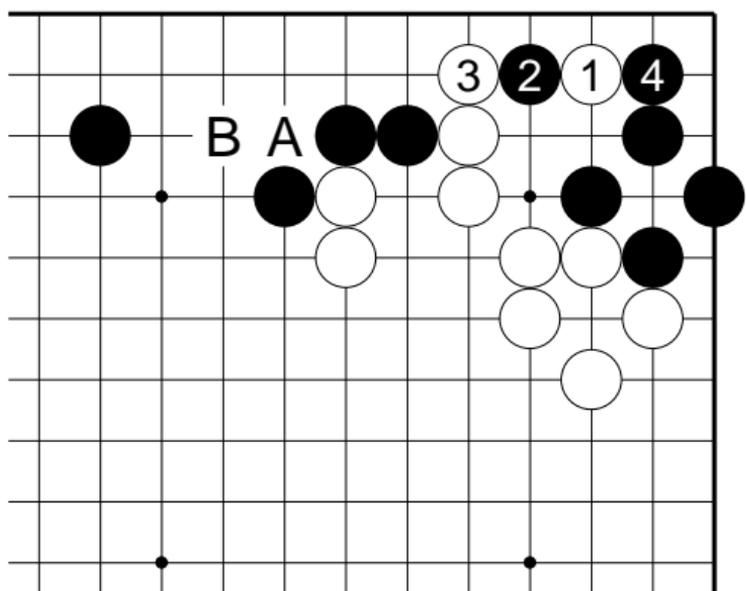
基本图

1图 基本图黑13如在角中吃一子的话，白4征吃（这个征子，白一定要有利），以后白A位提后，黑角尚有利用。



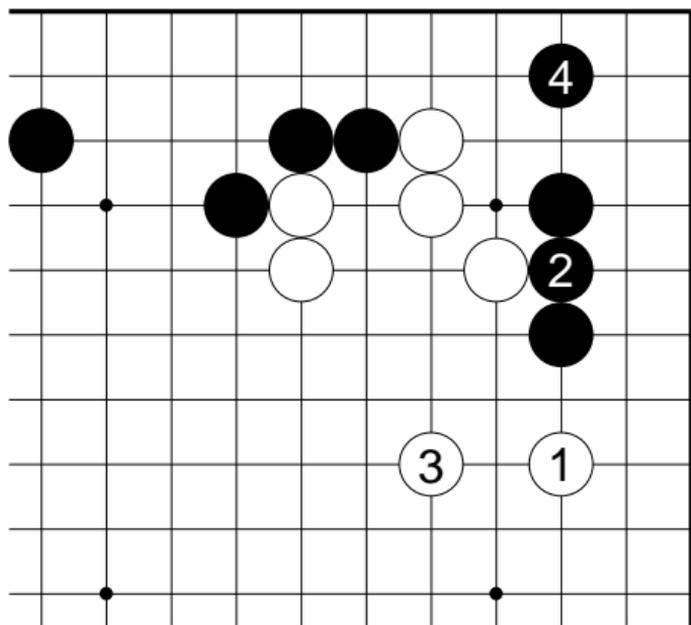
1图

2图 白1飞，黑很难受，不得已作黑2和白3的交换，再4位挡，确保活棋。由于白有了3位立，左边生出A位的断和B位的打入。



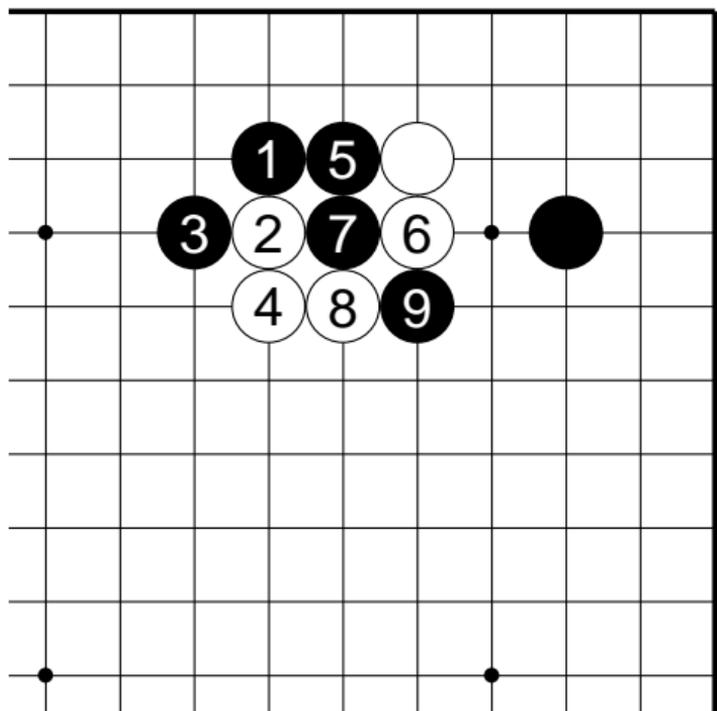
2图

3图 1图中白4的征子，在走基本图中白4长时，就要预先确认好。如果没有注意到这一点，而在征子不利时4位长，那么白就不能再冲断了，只能像本图这样下，黑2、4占到了实地，而白比较薄，要找机会加以补强。



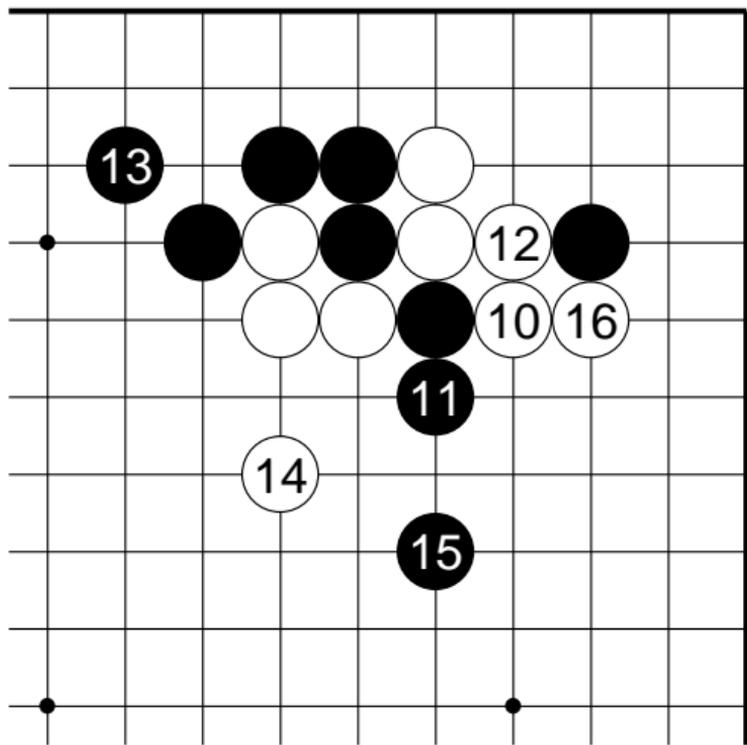
3图

4图 白6后，黑7、9立即冲断，对自认为力量强大的人来说，也是一种下法吧。



4图

5图 继续进行到白16，不能称之为定式。只能说是一种下法。黑先损失了角地，对中央的白子也不能进行有效的攻击，总是有些不安。



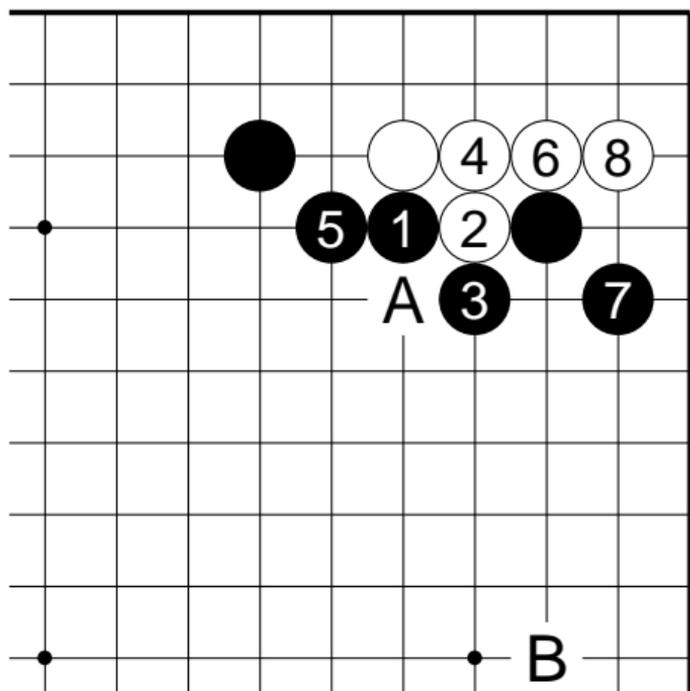
5图

定式8 一间夹、脱先★

要点 白脱先后，征子有利是符合心愿的。白8虽落后手却是本手。

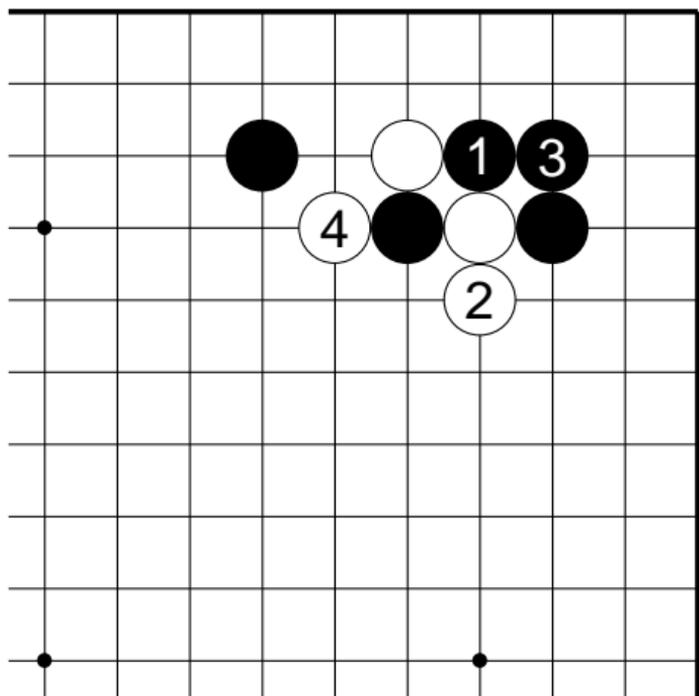
基本图 对于白脱先，黑1压封锁是最普通的。白8做活后，瞄着A位的断点，黑为了防断，可在B位开拆，间接地补强。

白2的挖，必须以征子有利为前提。



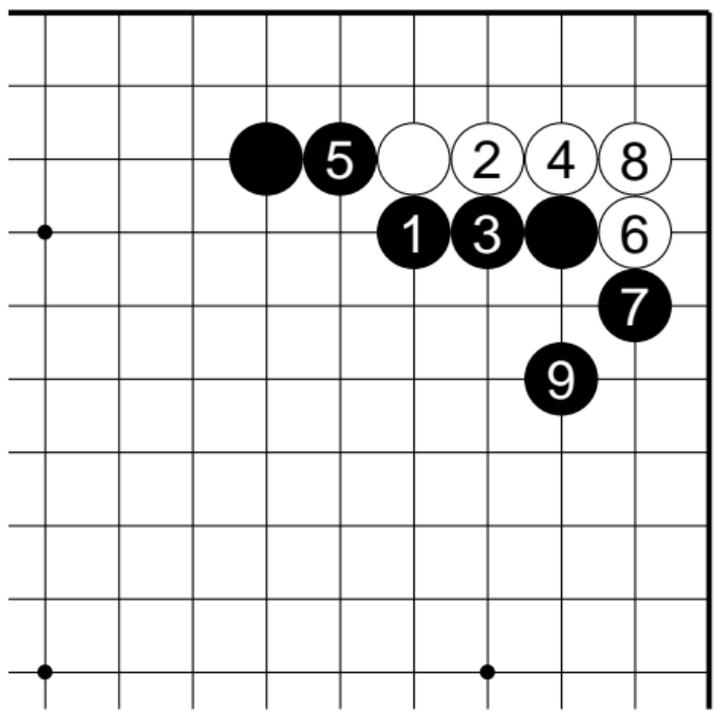
基本图

1图 黑1从下边叫吃，再3位接，白4的征子不利是不行的。



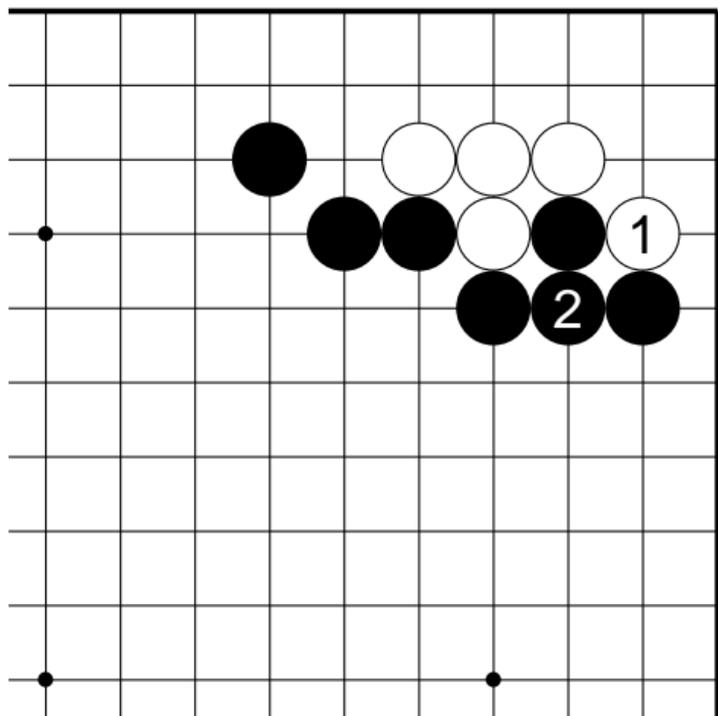
1图

2图 如果征子不利时，对于黑1，白就只好在2位长，到黑9，黑的外势就如同一块铁壁，即使把黑多两手的因素考虑进去，也是黑充分的棋形。



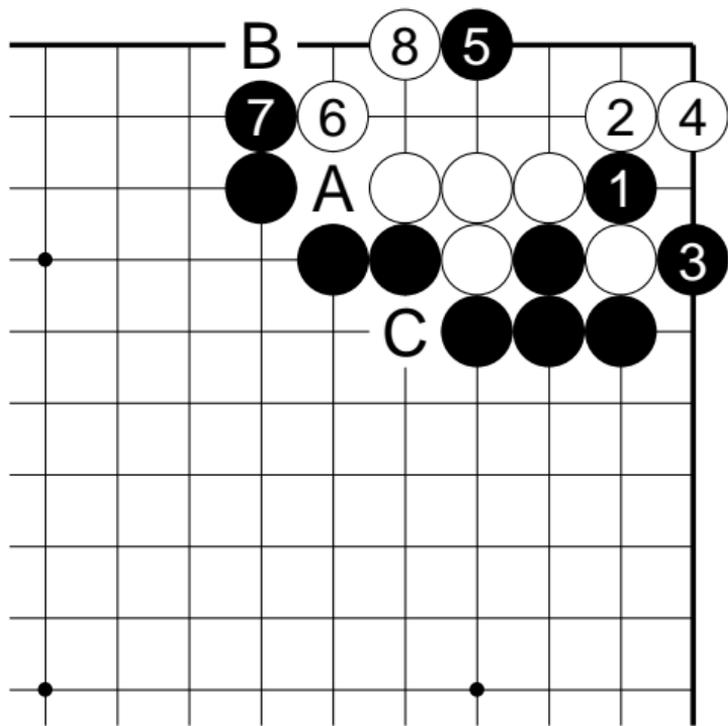
2图

3图 白1叫吃，虽先手做活，却不令人佩服。因白棋形很薄，有种种利用。



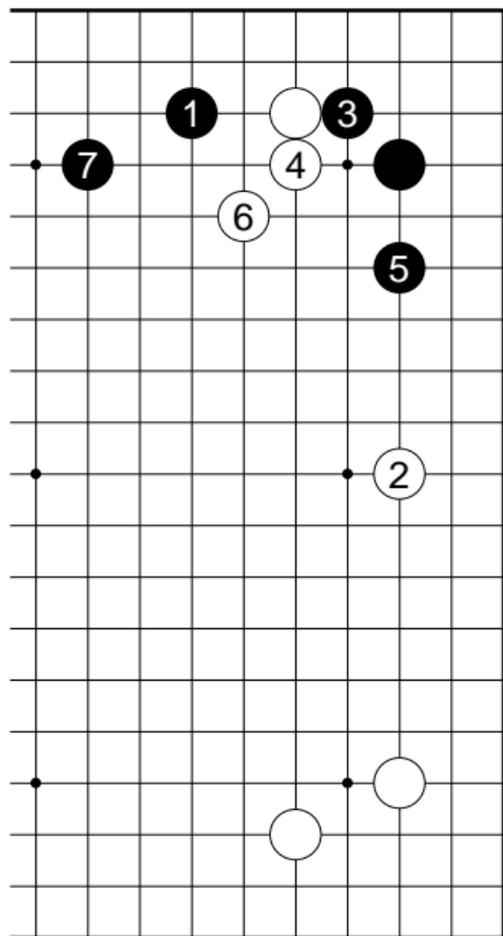
3图

4图 黑1、3先手提一子，很厚实。黑5点入是好手，以下到白8止，黑走A位或B位都是先手，C位的断点对黑一点威胁也没有了。



4图

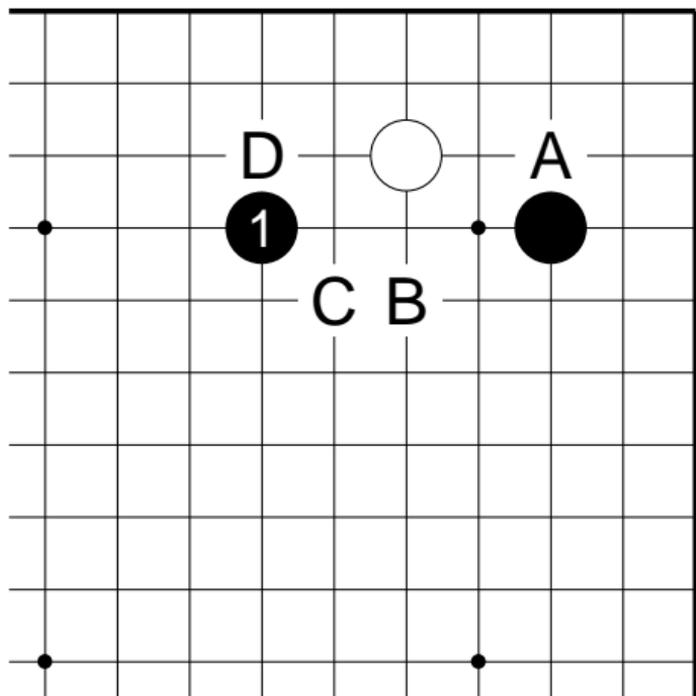
5图 在这种场合下，黑选择3、5是正确的。如果在4位压所成外势，由于有白2一子限制，是不能充分发挥的。



5图

第三节 一间高夹

黑1叫做一间高夹，以前几乎不怎么下。十年前迅速流行起来。白如脱先，黑从上边盖住，非常可怕，这种微小的差别，是符合现代行棋观点的。白的应手有A位三三托，B位跳出，C位飞和D位托四种下法。和一间低夹不同，不能脱先。

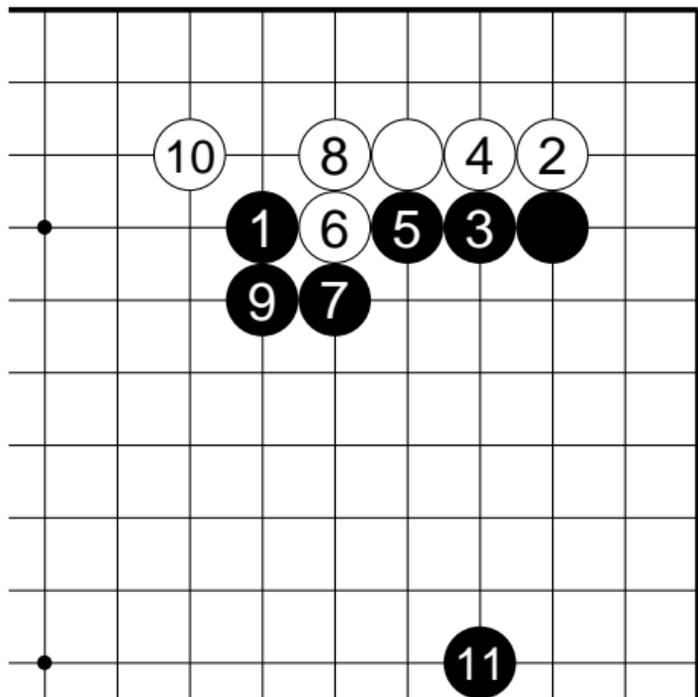


参考图

定式9 一间高夹，三三托

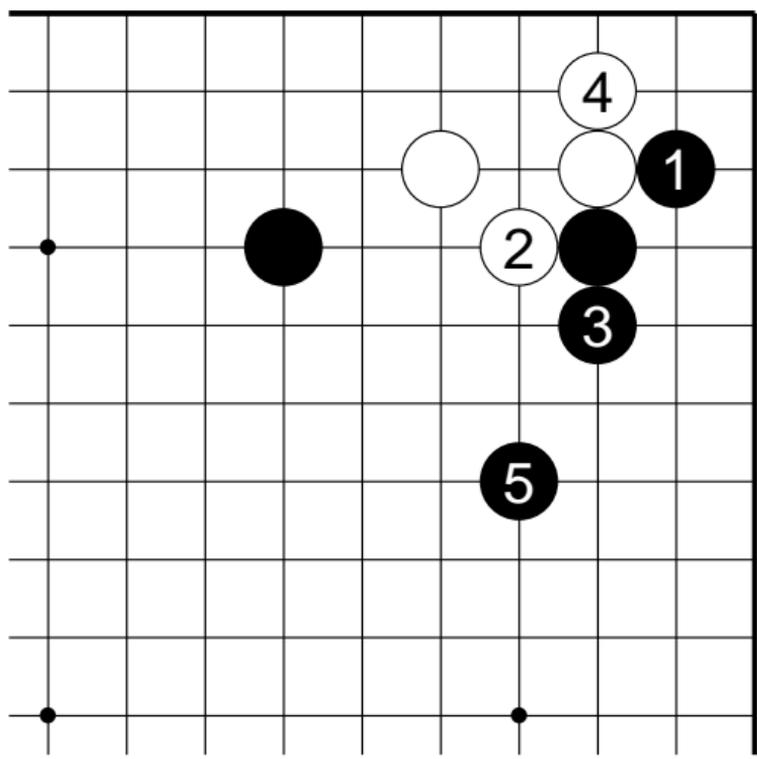
要点 白2托三三，目的在于及早获得安定。白6挖是绝对的，如果8位长，被黑6位接，是不行的。

基本图 黑3、5封锁后，白一定要在6位挖。白6如走8位，让黑走6位，筑成铜墙铁壁是不行的。黑7从这边打吃是稳当的下法，至黑11，白取实地，黑得外势。



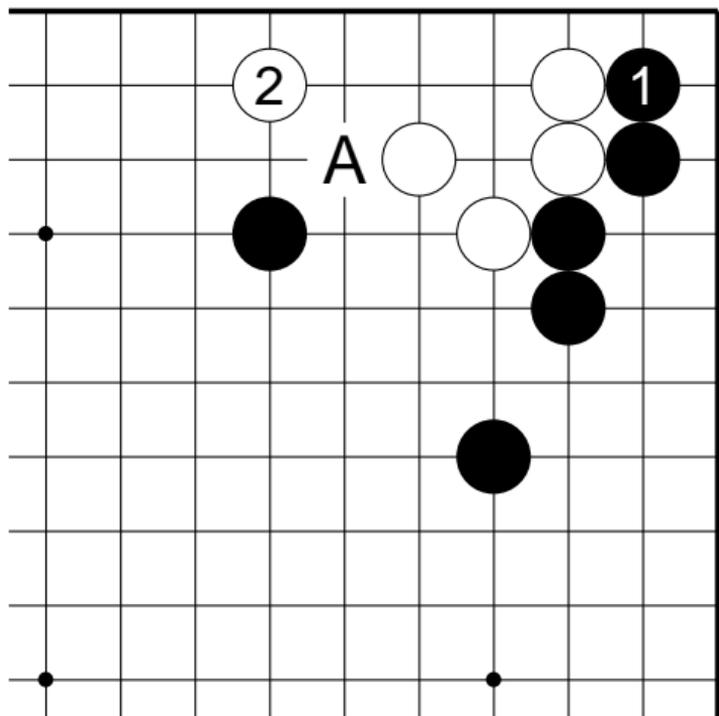
基本图

1图 白托后，黑1扳以下到黑5，黑棋稍有落空的感觉。因为黑高夹之子不上不下，白棋恐怕会脱先了。



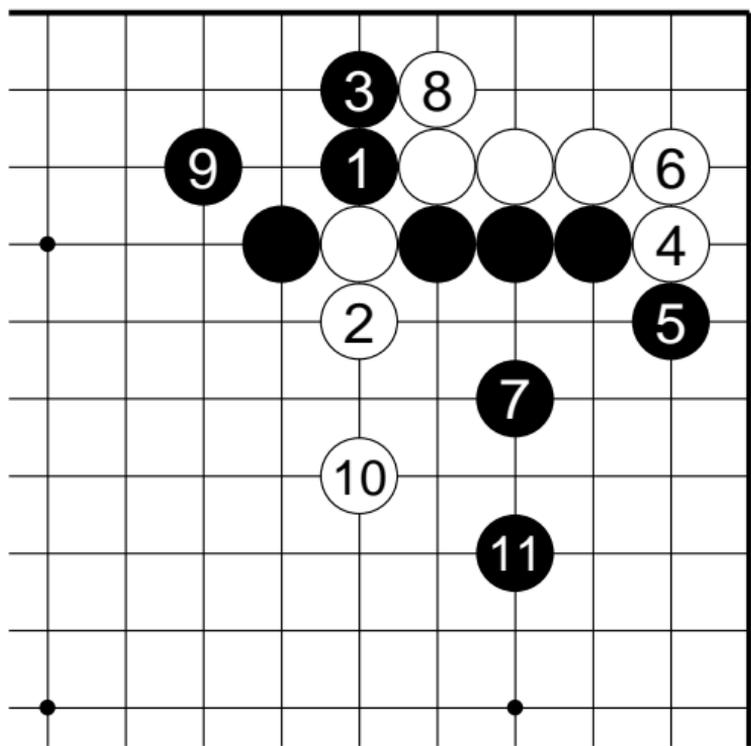
1图

2图 黑1长角，白可2位飞。黑如A位尖，白可1位拐角，白不必担心眼形。



2图

3图 基本图中黑7走本图1位打吃，以后大致进行到11，是否可行？要根据周围的情况。从局部来说，是不能说哪个好，哪个坏的。白因为先取得了角地，即使中央三子被攻，也是没有办法的。

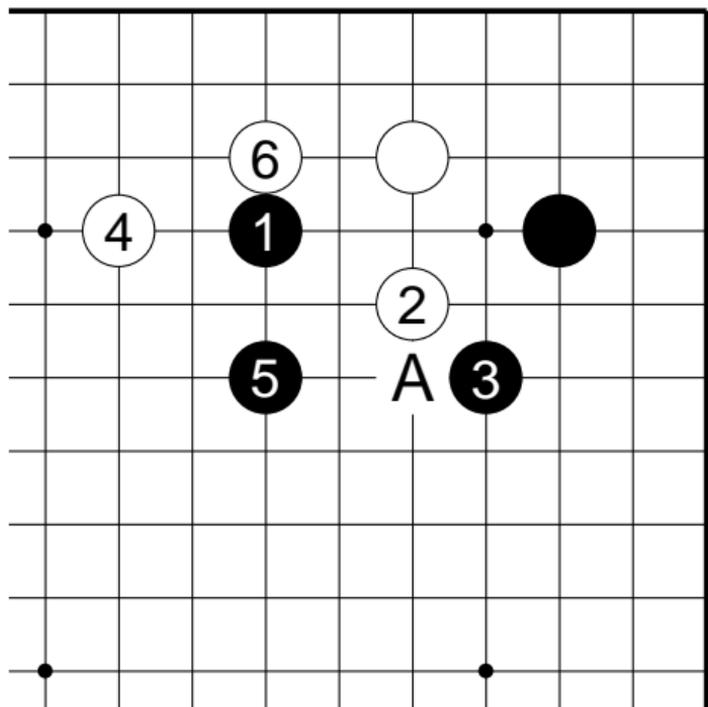


3图

定式 10 一间高夹、跳出

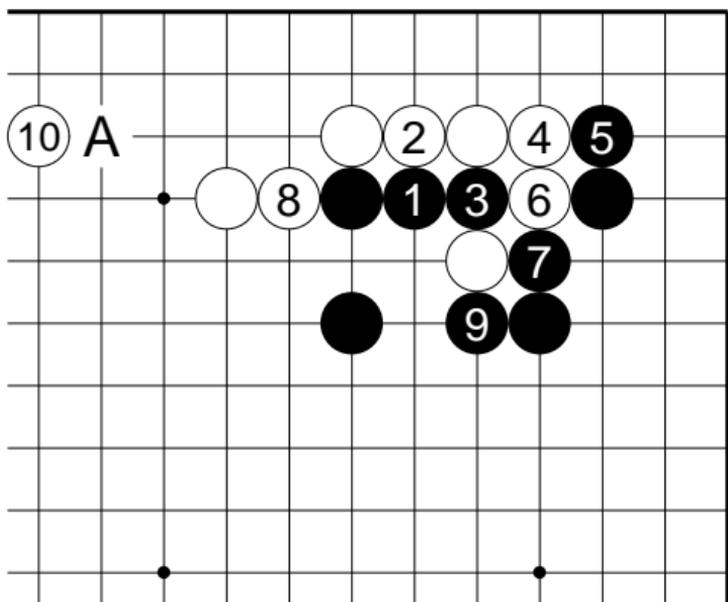
要点 黑 3 飞是常形。白 4 是形的要点，黑 5 如果跳，白 6 托渡，获得安定。

基本图 白 4 后，黑棋也没有什么太好的下法，大致在 5 位跳，白 6 渡过。切记！白不能随手在 A 位压。



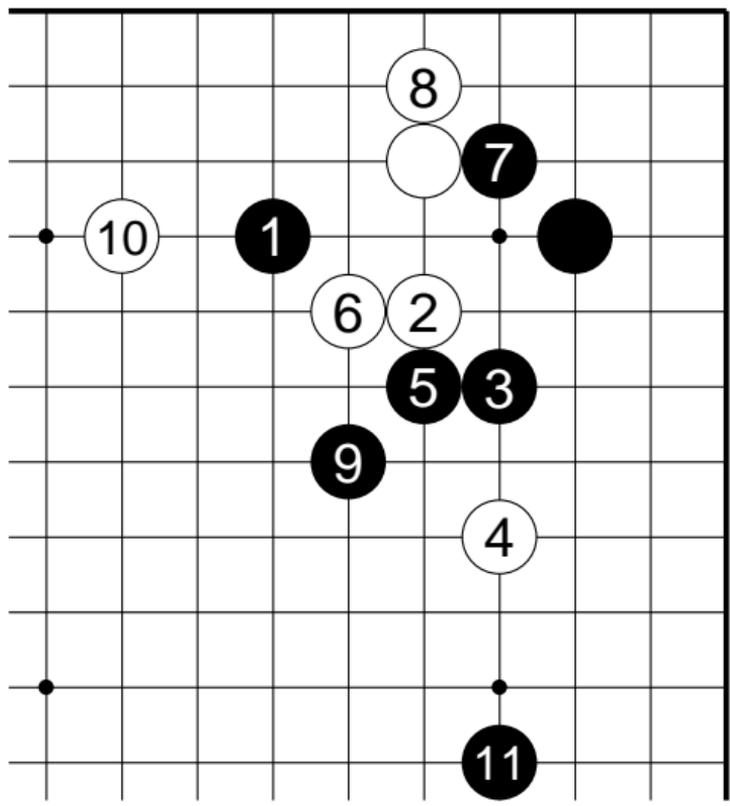
基本图

1图 黑像基本图那样暂时放置不走也是可以的。但更多的是如本图1至10定型。白10不能忽视，被黑A位逼意外地严厉。其中黑5为了厚实也可在6位接。



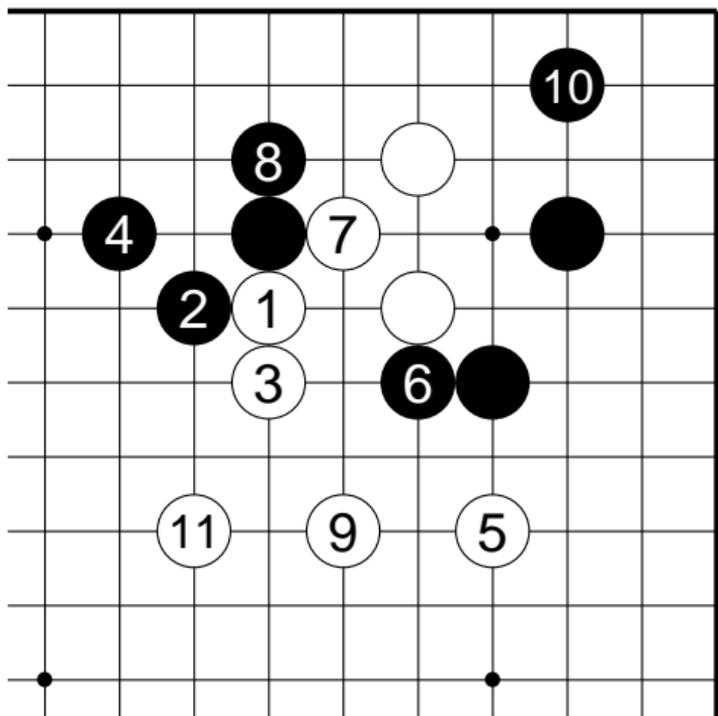
1图

2图 和一间低夹一样，白也有在4位拦的。黑5压，白6出头，至黑11成为很复杂的局面。以后黑、白各伺机活动一子，是很难确定的棋形。



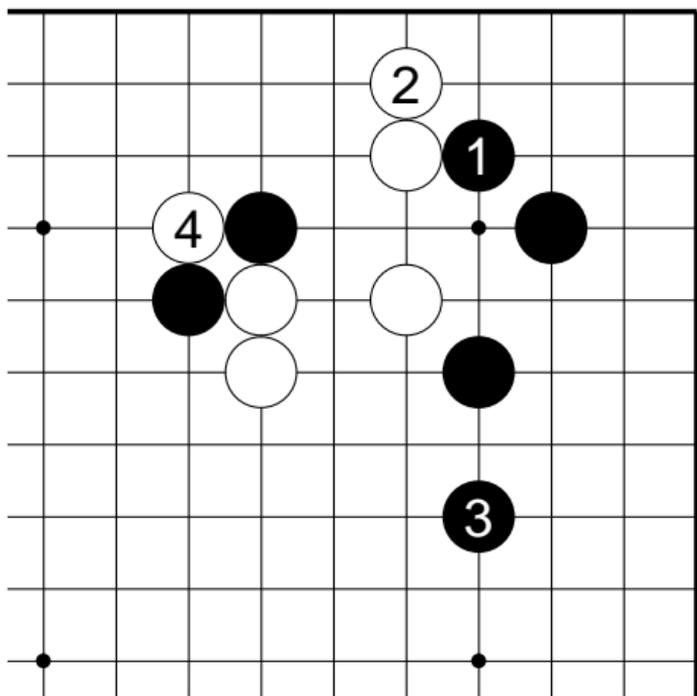
2图

3图 基本图中白4走1、3的压长也是定式。白5求调子，先手在7位虎，9位封锁，黑10后，白11整形。以后黑大致在上边开拆。



3图

4图 黑棋爽快地走1、3定型也是可以考虑的，白4断后，黑脱先他投。

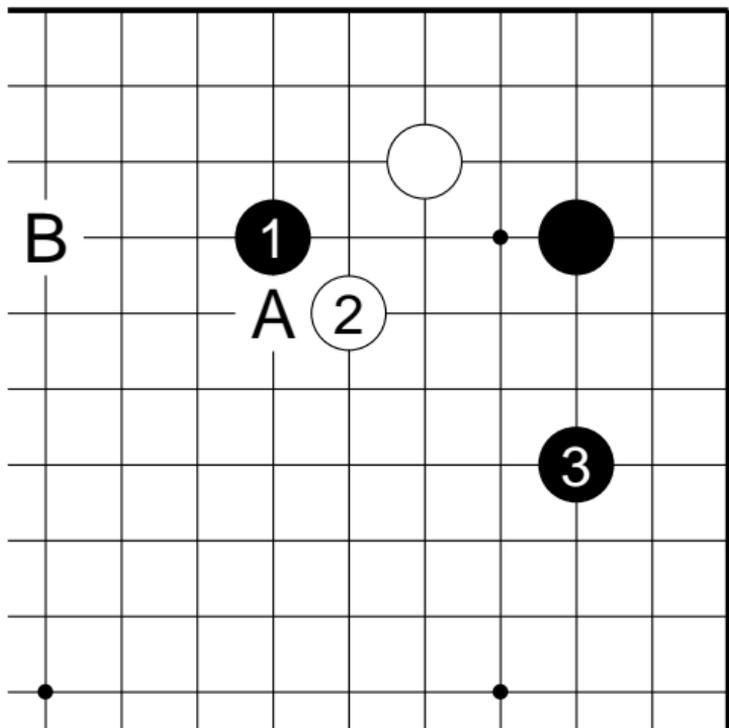


4图

定式 11 一间高夹、飞

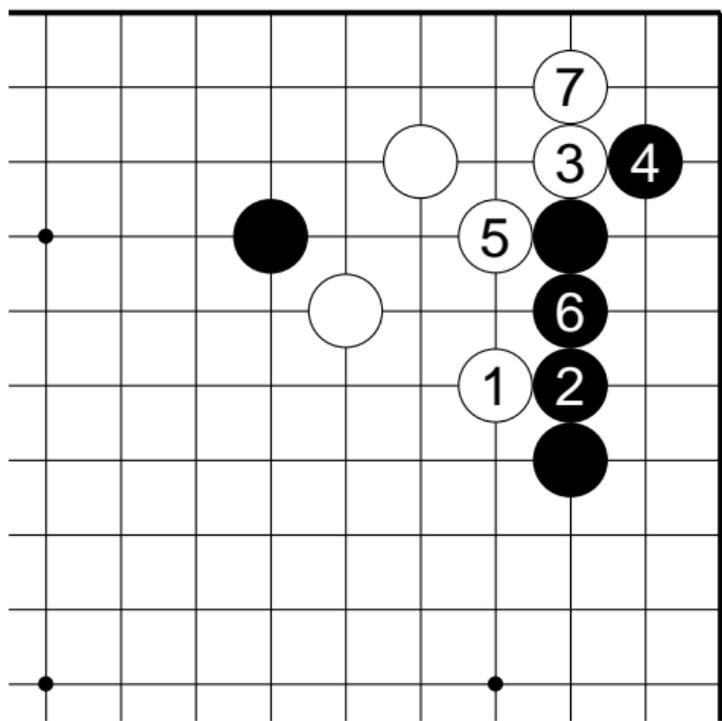
要点 白 2 飞是不愿立即定型的下法。黑 3 后，白有 A、B 等应法。

基本图 白 2 是专业棋手爱用的下法。水平低的人最好不下，因为运用起来很难。



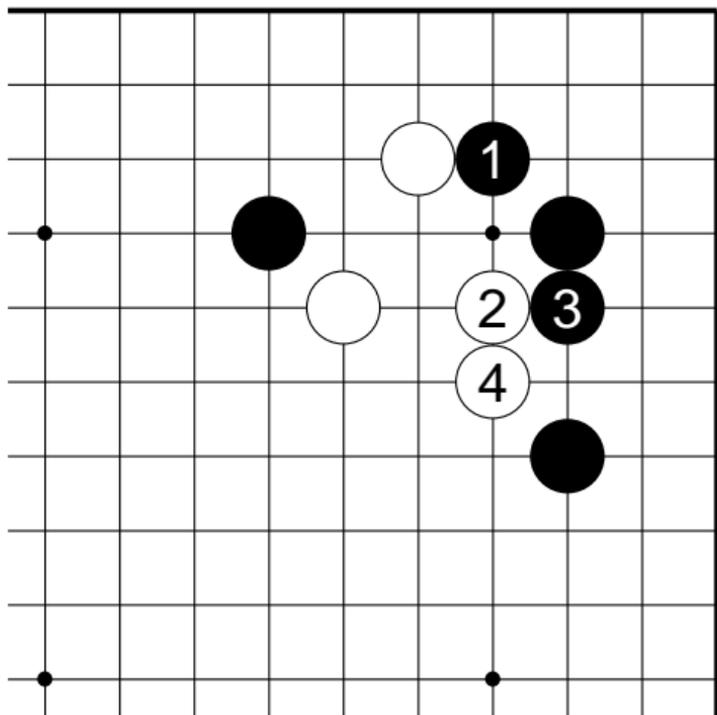
基本图

1图 基本图后，白走1至7虽可获得安定但白棋本意是保留变化不立即定型，一般不会立即这样下。可像基本图那样脱先。



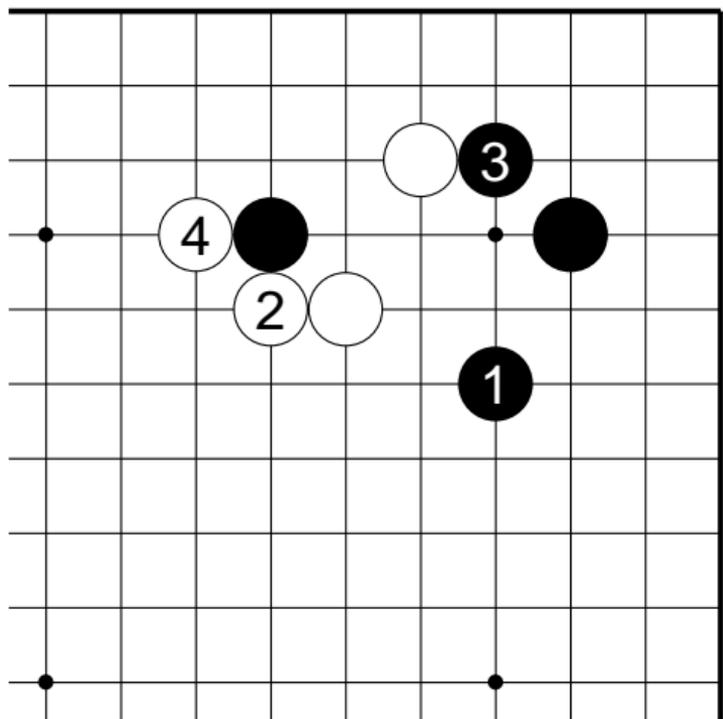
1图

2图 对于黑1的攻击，白走2、4即可获得腾挪。



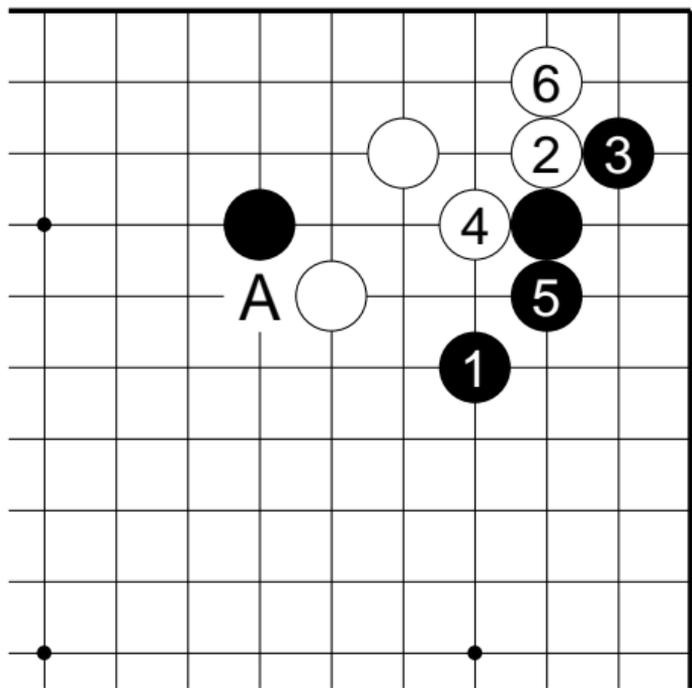
2图

3图 黑不拆二而于1位飞，白也脱先就不行了。大致在2位压，走至白4是最普通的。



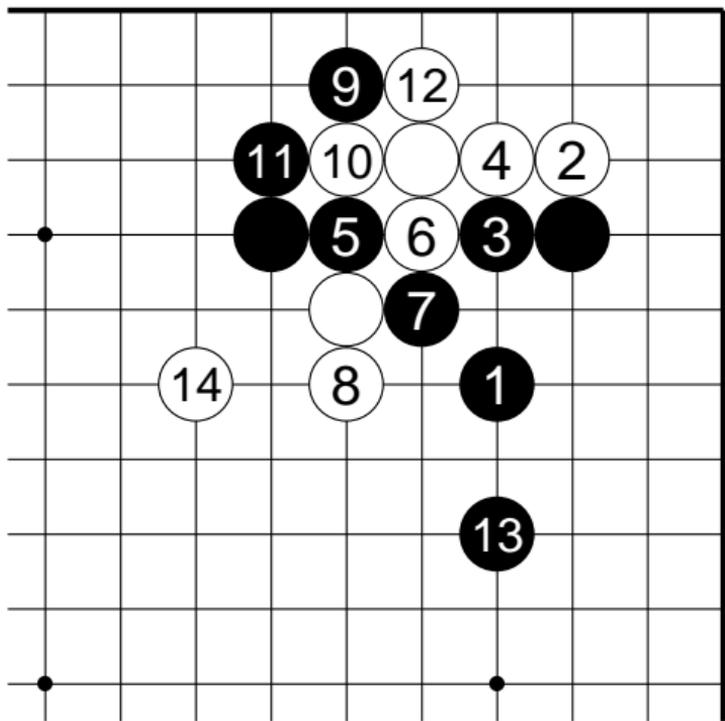
3图

4图 白2、4托虎，6位立获得安定也是有的。以后黑A位压，白的应法稍有困难。另外黑3像下图那样强行冲断也是有的。



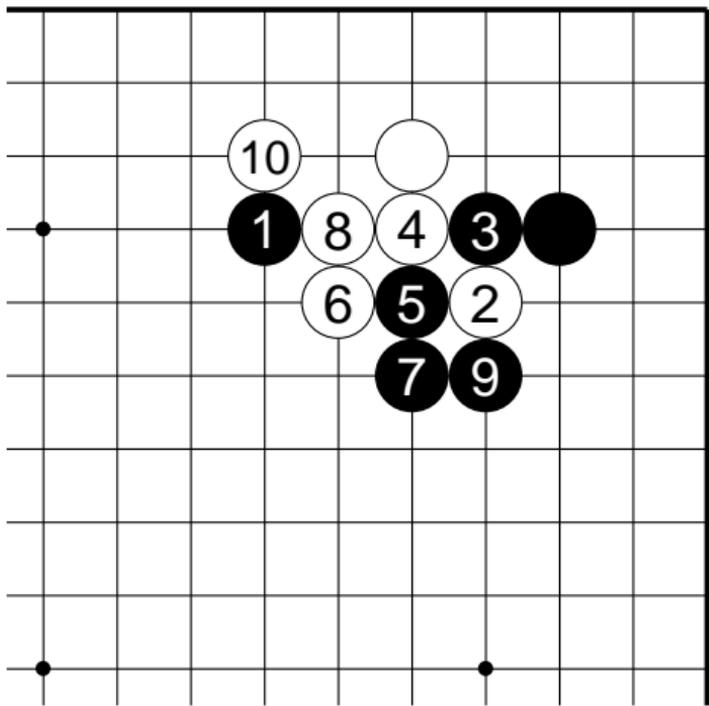
4图

5图 黑7切断后，白8长是当然的。黑9白10都是不可忽视的次序。到14是常见的作战棋形。



5图

6图 一间高夹时，白2飞罩是不好的。黑3、5冲断后，白8接是难过的，到白10止和定式4相比，白不利是清楚可见的。

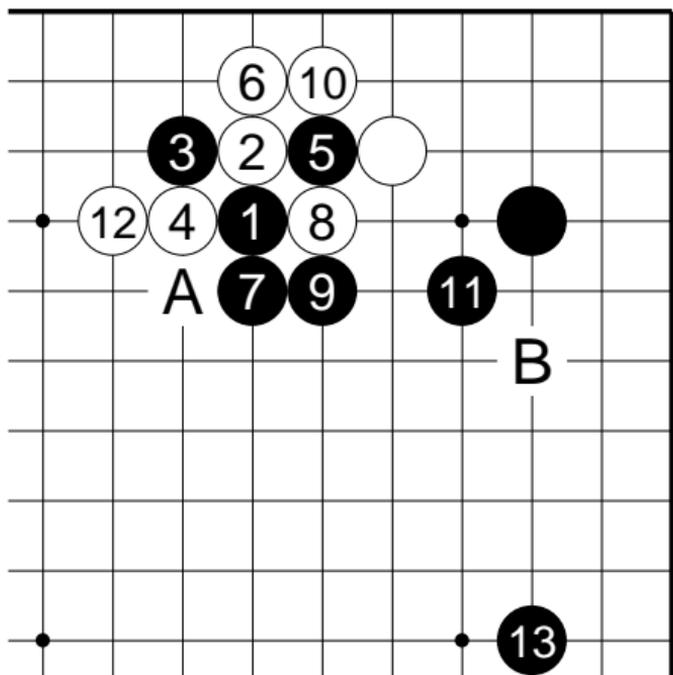


6图

定式 12 一间高夹、下托

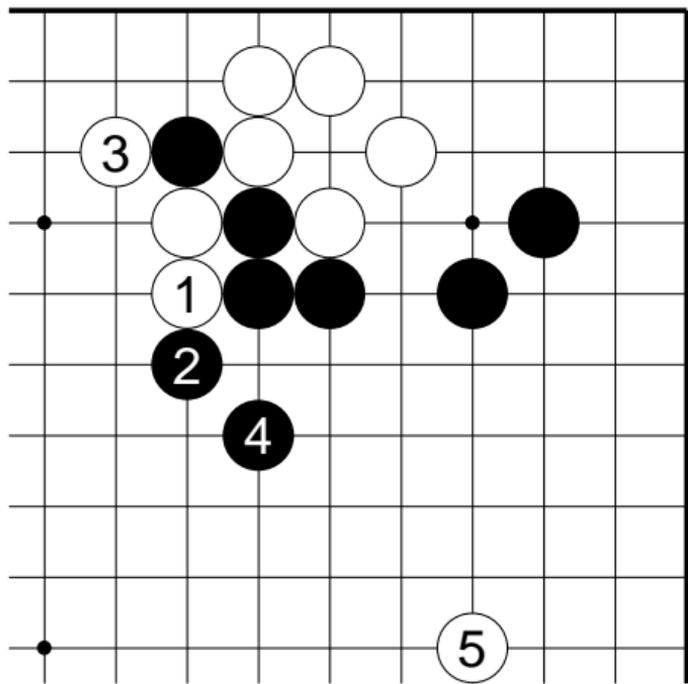
要点 黑 5、7 是手筋。白 8 是正确的。黑 9 如在 12 位征吃是无理的。

基本图 对白 2 的托，黑 3 扳，在 5 吃、7 长是常用的手段。白 8 是好手，如走 10 位，被黑 12 征吃一子。白 8 断吃厚，黑如在 12 位征吃，白 9 长，黑 A 提，白走 B 位，黑很难下。



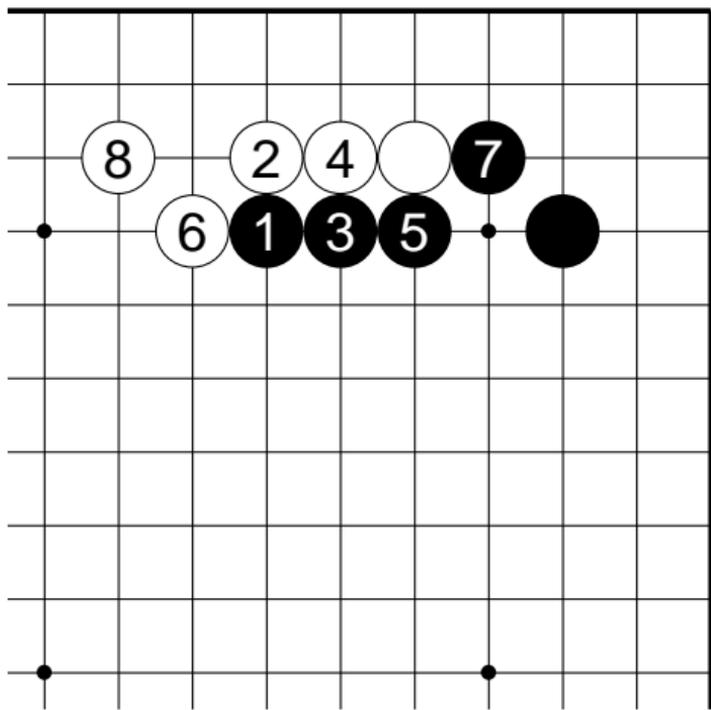
基本图

1图 基本图中白12在1位紧凑地压也是有的，黑2如扳，白3叫吃，黑4补后，白抢占大场，黑不满。因此，黑2应3位长出应战。



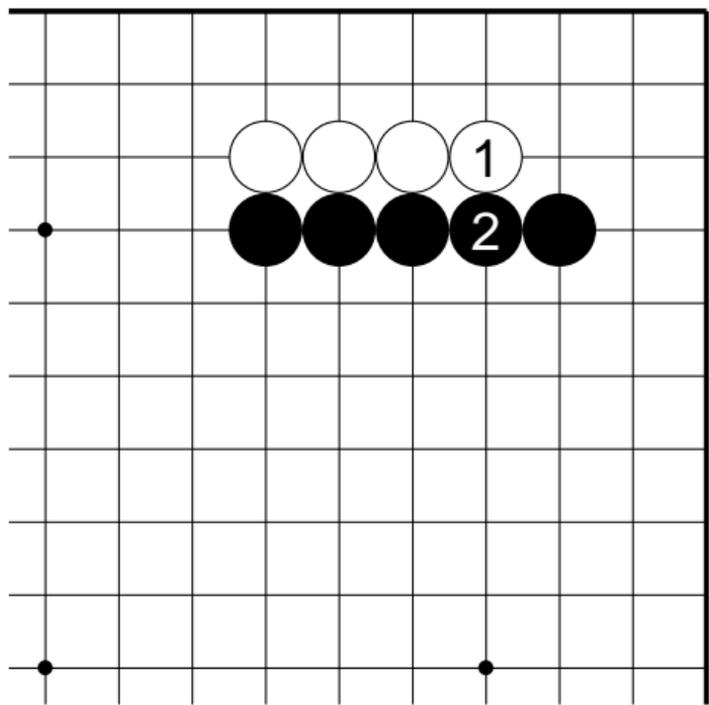
1图

2图 对于白2托，黑走3、5，最近经常这样下。白6扳，黑7虎，白8补。双方无事，但黑棋占角稍有利。



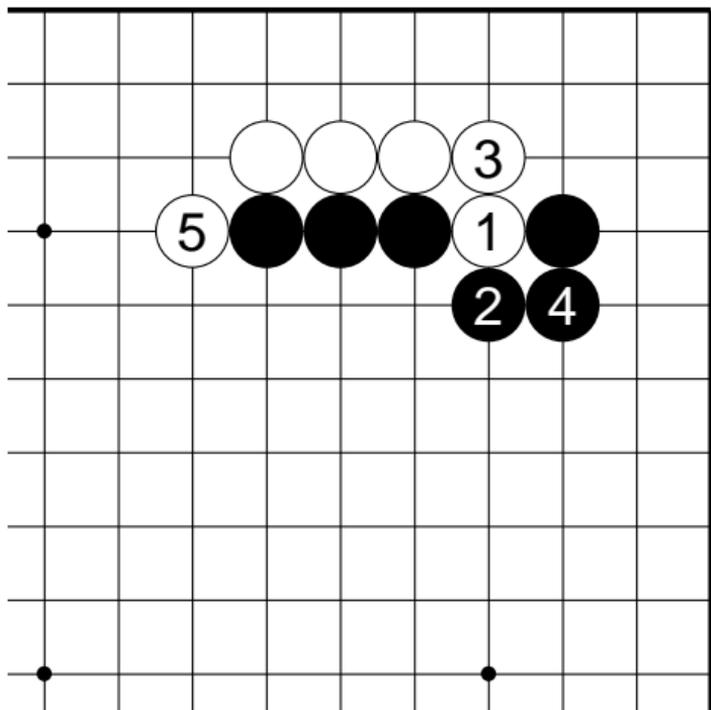
2图

3图 白1长被黑2接，明显地不好。应如4图。



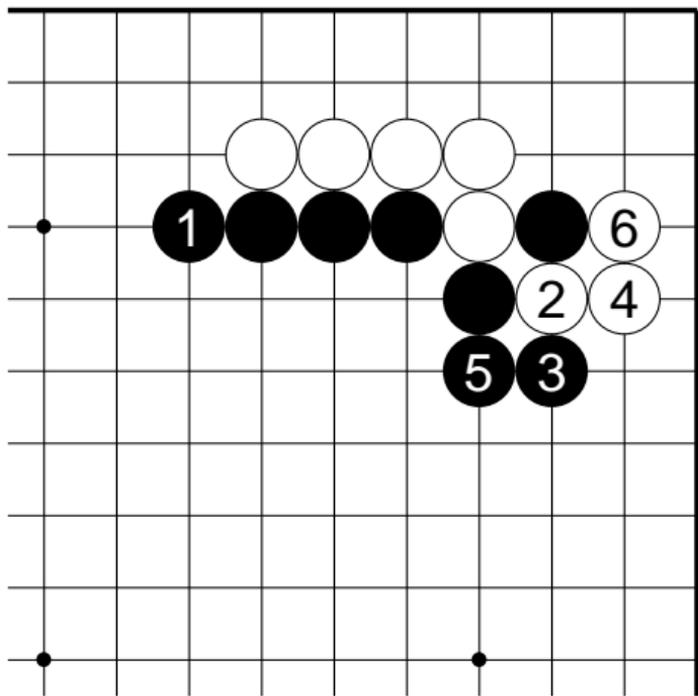
3图

4图 白1挖，仅此一手。黑如2挡、4接、白5扳，黑气紧，对白有利。



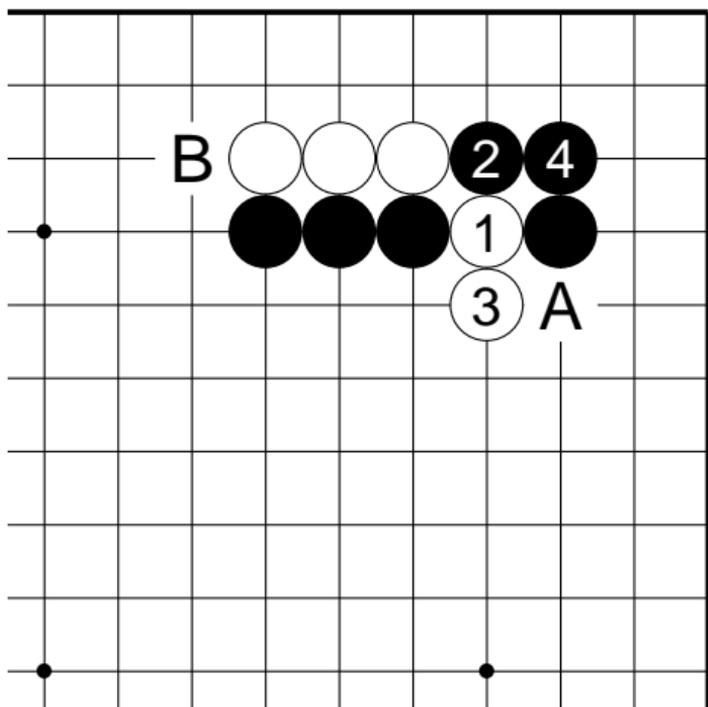
4图

5图 黑1长，被白2断是个问题。至黑7黑虽相当厚，但白地很大又是先手，是白有利的结果。



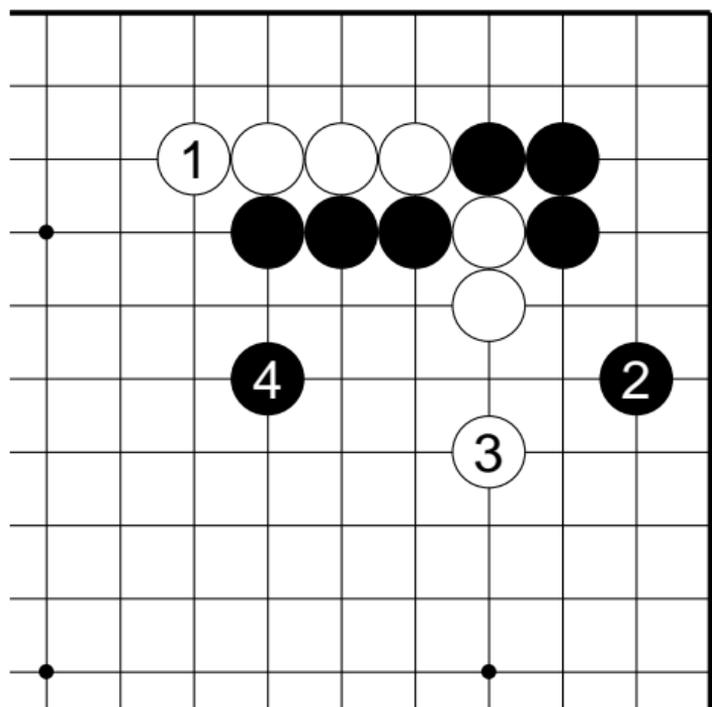
5图

6图 从以上的变化中可以知道，对白1黑只有在2位断吃。至黑4后，白如走A位，黑走B位，双方互不相让，是非常复杂的变化。



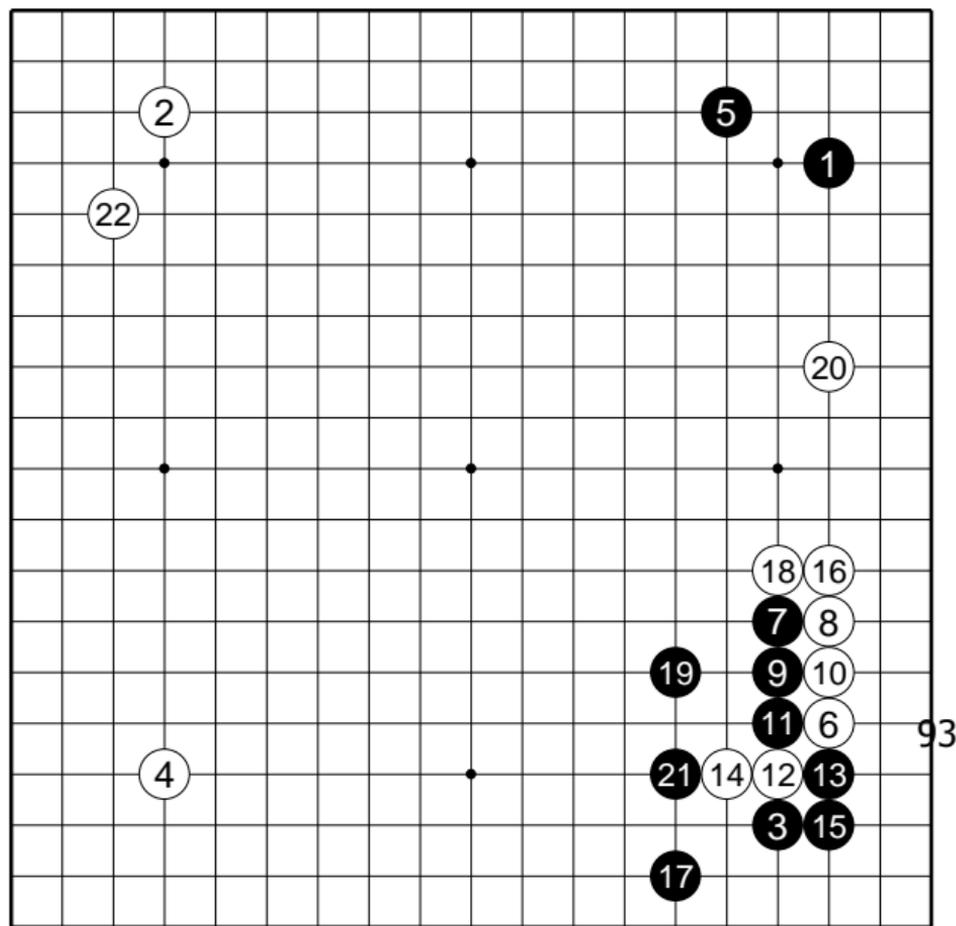
6图

7图 继续前图，可以预想到成为黑 1 至白 4 的结果。



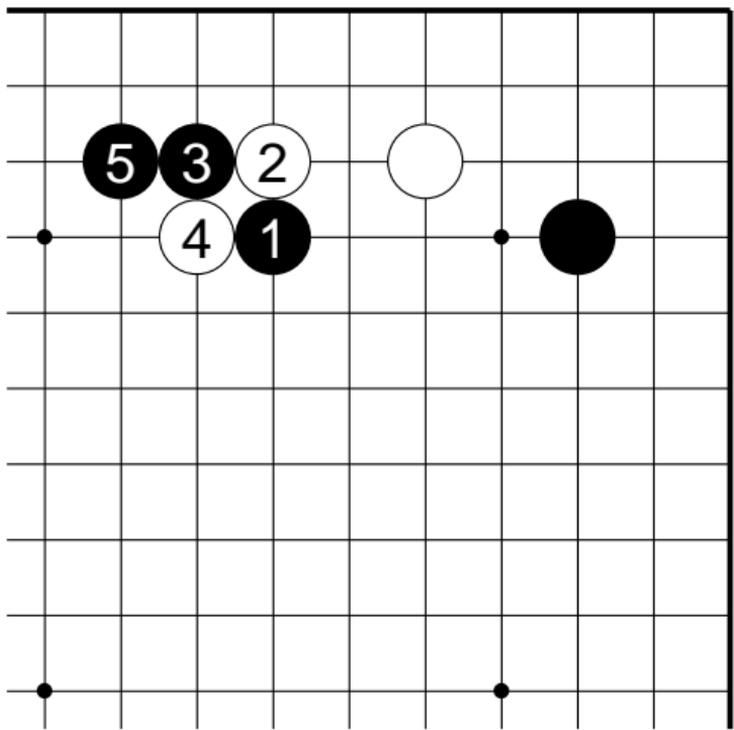
7图

8图 这是我执白棋和山部九段的实战谱。右下进行到黑17时，白18、20是趣向。即使被黑走到了20位的拆，又得先手守了角，也可下。具体地说，右上是黑的无忧角，白20限制了它的发展。但从局部来说，被黑21吃到两子，损失也不小。



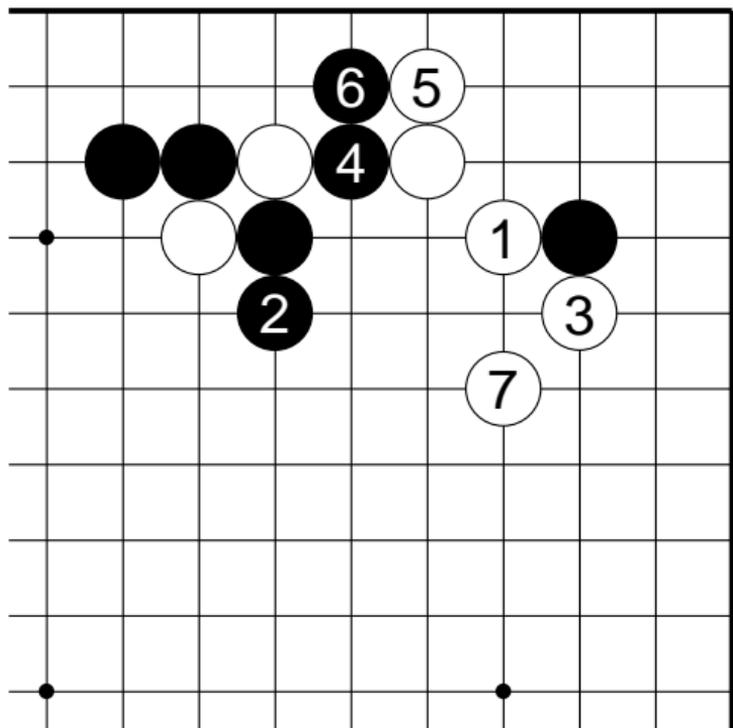
8图

9图 回到前面，白2、4时，黑5长是非常强硬的下法。



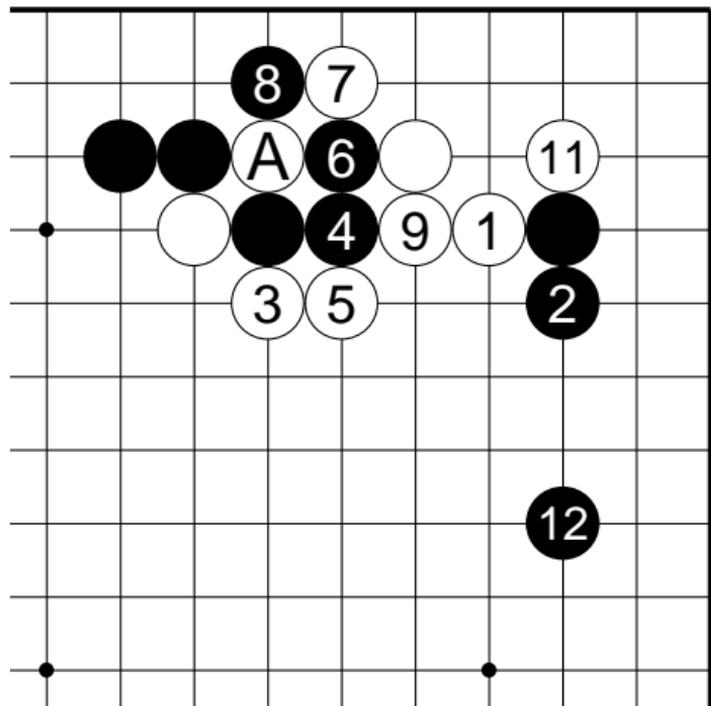
9图

10图 白1尖顶，简明，结果也不坏。黑如2，白3扳至7的转换，白充分。



10图

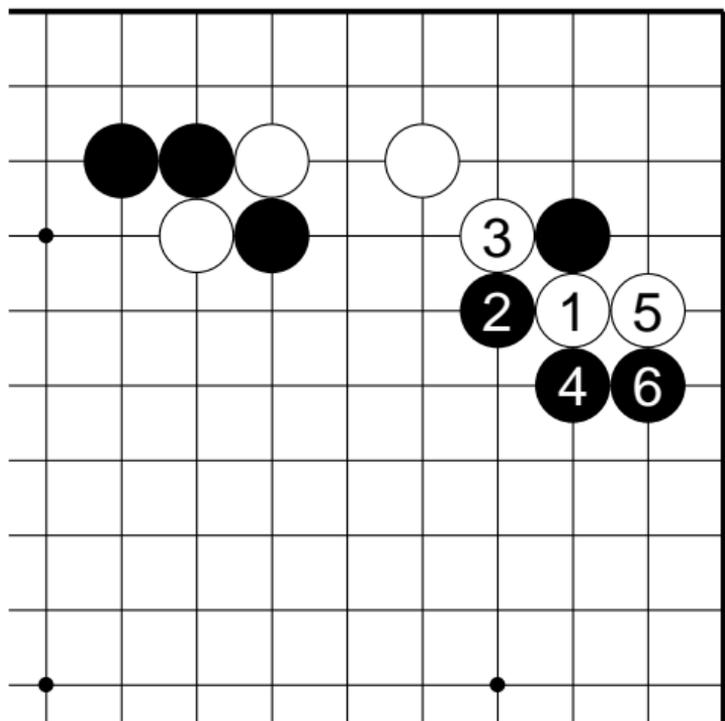
11图 黑2如果长，白3以下包吃，也是白有利。



11图

10=A

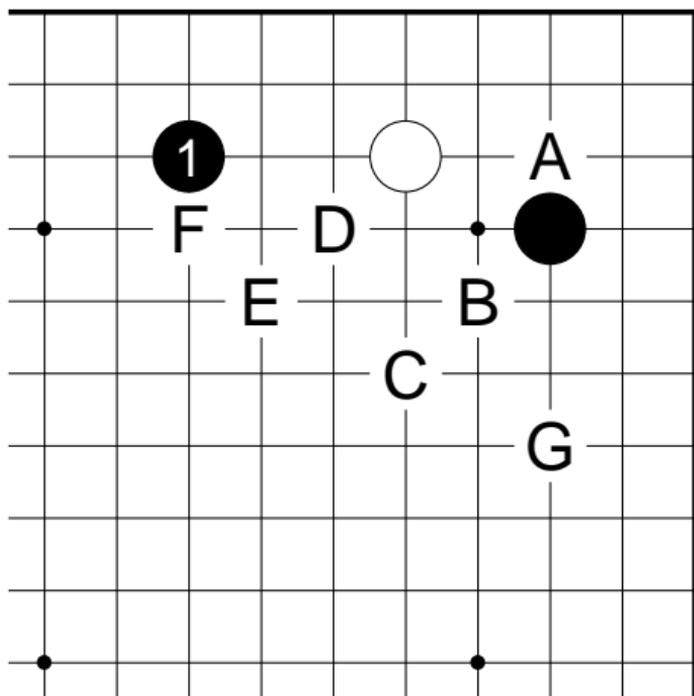
12图 白1靠，曾被认为是漂亮的手筋，因而有黑不好的定论。然而在发现了黑2至6的强手后，又得出了黑也能下的结论。



12图

第四节 二间夹

参考图中黑1的二间夹，在古时候就像现在人们喜爱用高夹一样流行。白的应手有A位托、B位飞罩、C位大跳、D位尖、E位象步、F位靠压和G位反夹七种类型。当然脱先也是不少的。

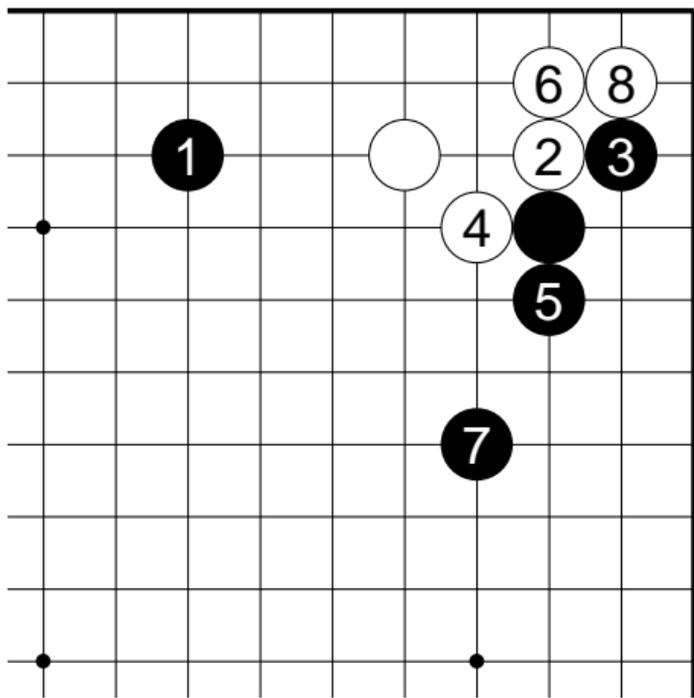


参考图

定式 13 二间夹、三三托 (1) ★

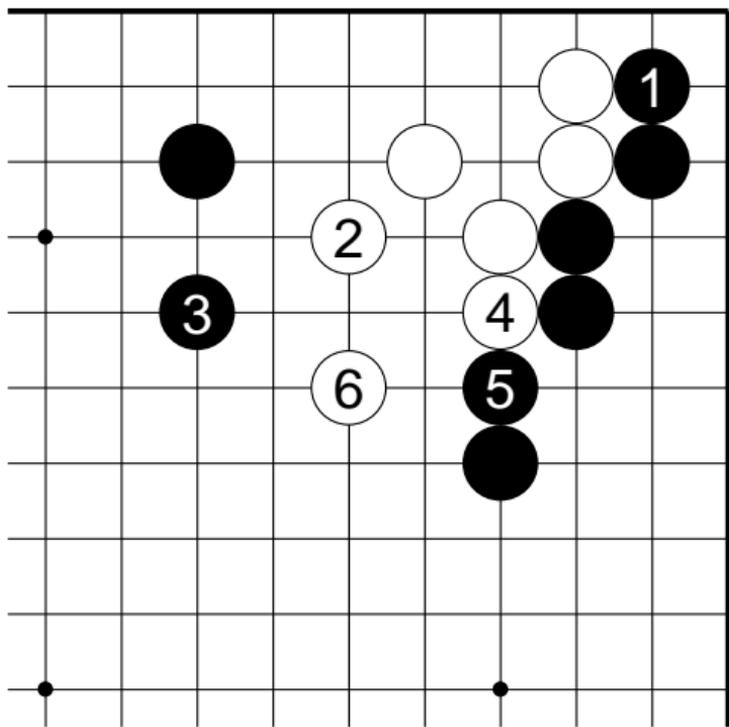
要点 白 2 托，尽快地求得安定。白 8 不容忽视，是本手。

基本图 白 2、4 和一间夹时一样，尽早求活，至白 8 获得安定，白 8 如不走成下图。



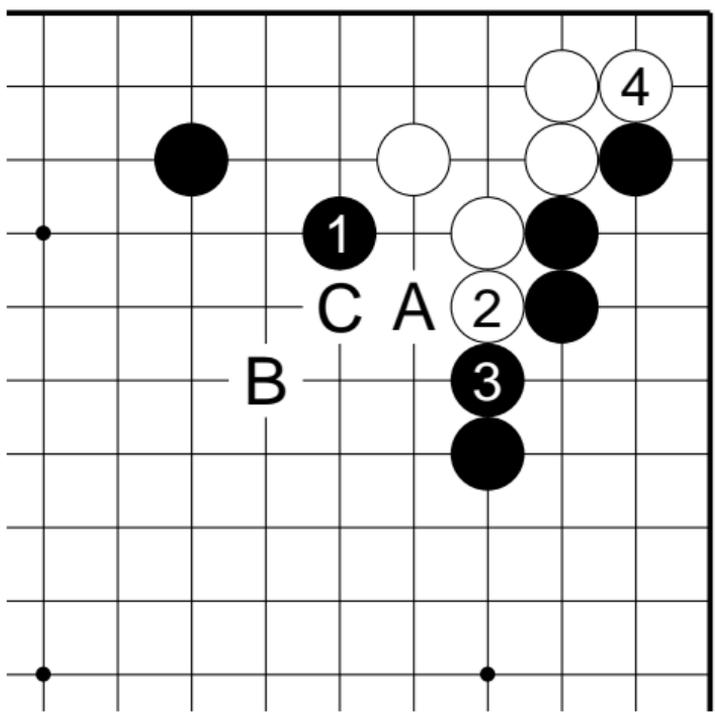
基本图

1图 黑1长，白很难受。由于要作活，只好走2、4、6作眼，将黑棋走厚是吃亏的。



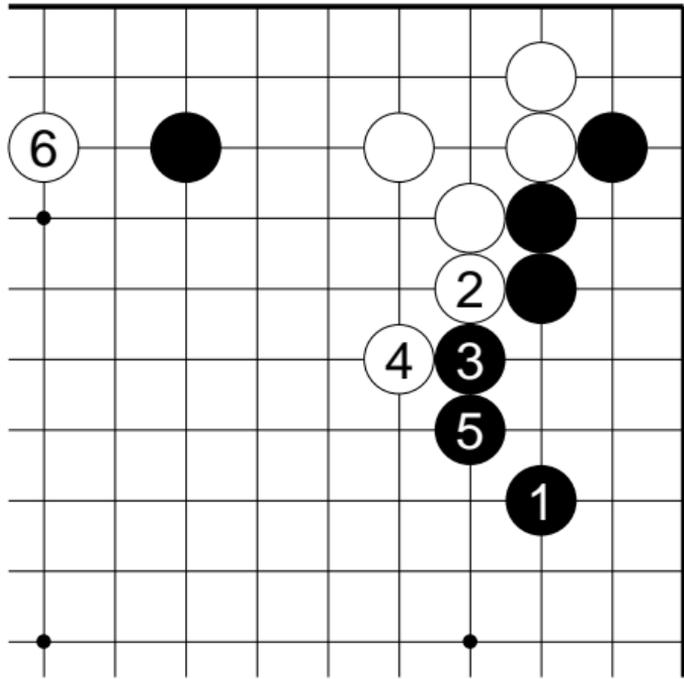
1图

2图 此外走黑1罩，让白活在里面，黑得外势的下法一时有的。白走4后，黑可脱先。白如在A位出头，黑可B位止住；白如C位靠、黑A位挖，不管如何变化，也是白棋不行。



2图

3图 基本图黑7在1位拆二是不可取的。白2、4先手便宜，再于6位夹攻是很严厉的。

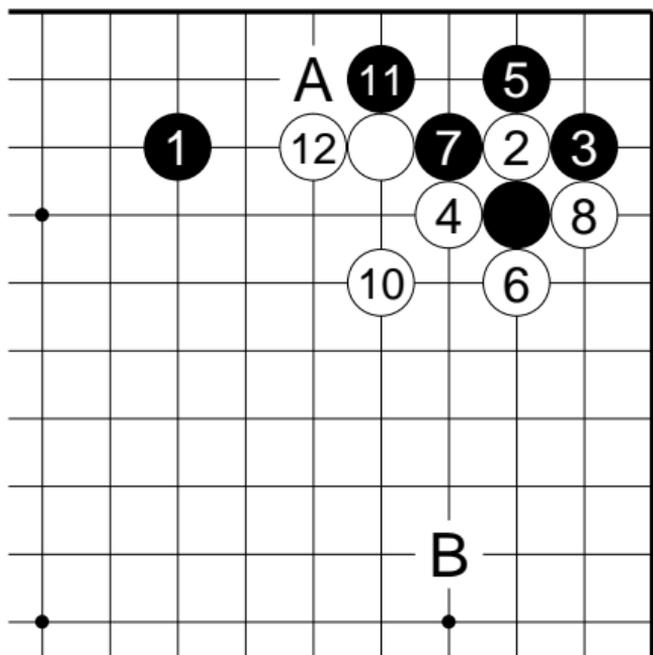


3图

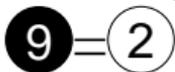
定式 14 二间夹、三三托 (2)

要点 黑 5 强硬。白 6、8 势所必然。黑 11 脱先的例子也很多。

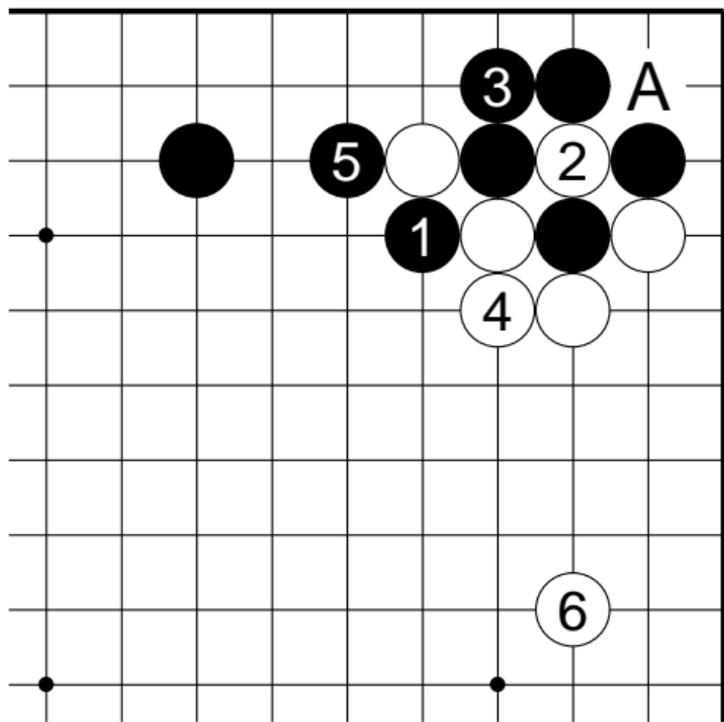
基本图 黑 5 翻吃，是破坏白意图的强手。但是至白 10，黑的走法有些难。如图在 11 位扳白 12 长后，黑如在 A 位爬过，位置太低，不大情愿。此图可和后面的定式 27 做一比较。黑 11 保留不走，在 B 位逼迫也是一种下法。



基本图

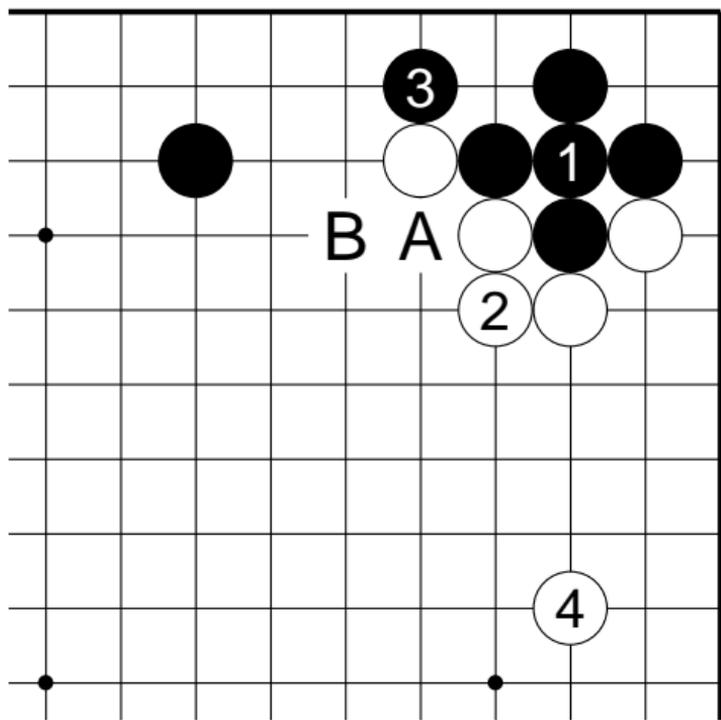


1图 基本图中白8叫吃时，黑如1位断，白2提再4位单接是好手。白6拆后，还留有A位的断，白没有什么不满。



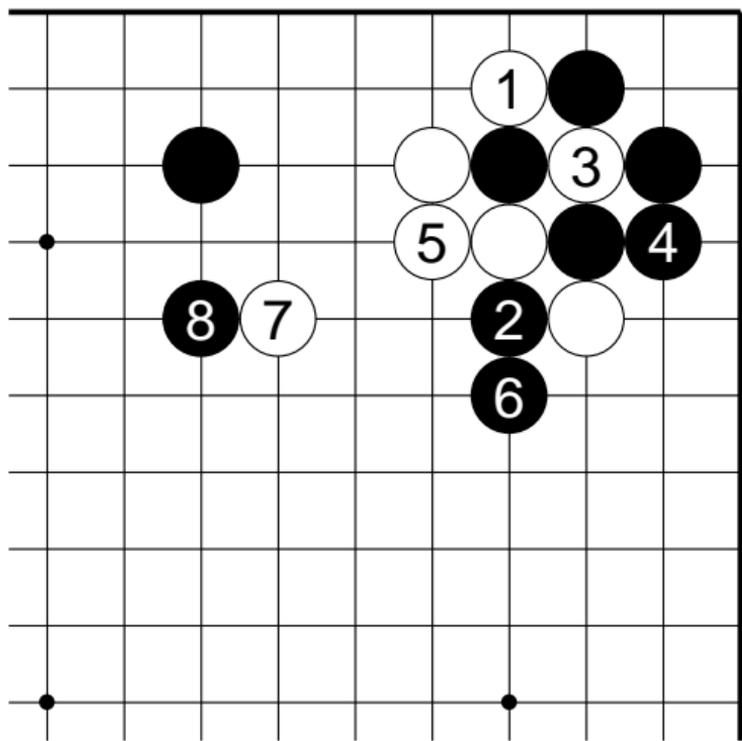
1图

2图 黑1接，是不得已的。白也有走2接4拆的。
但黑A位断时，白B位的征子必须有利。



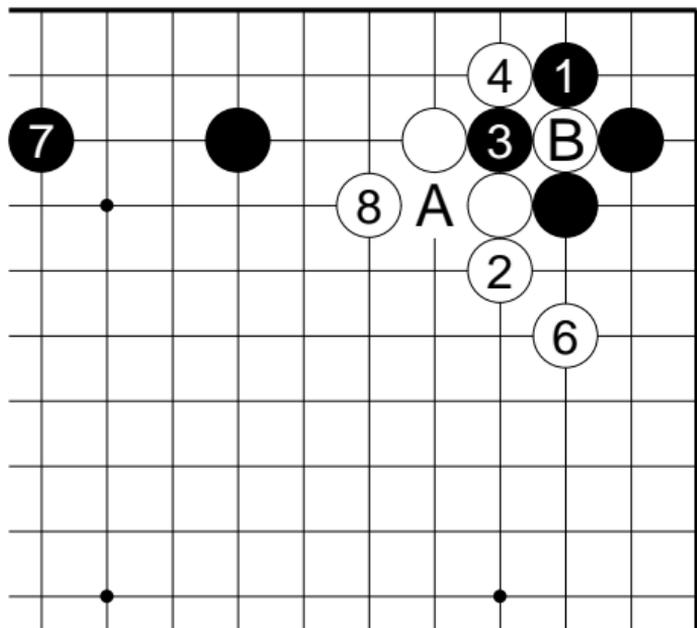
2图

3图 基本图白8在本图1位叫吃，是不令人佩服的。黑2断后，白3、5只能这样腾挪。和前图不同，黑6后，白并没有开拆的余地。



3图

4图 开始黑1叫吃时，白2长的走法也是有的。黑3至8是定式。这个形要以黑在A位断时，白能征吃为条件。



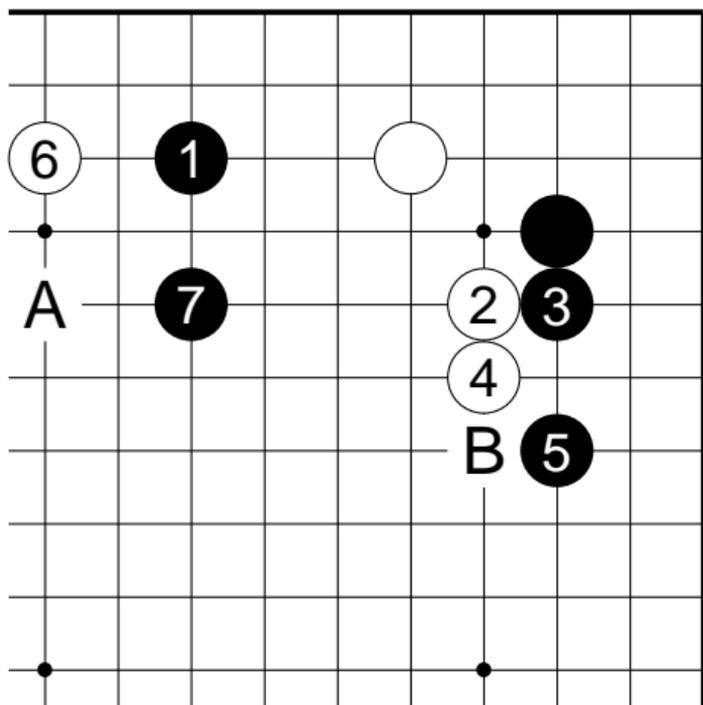
4图

5=B

定式 15 二间夹、飞罩★

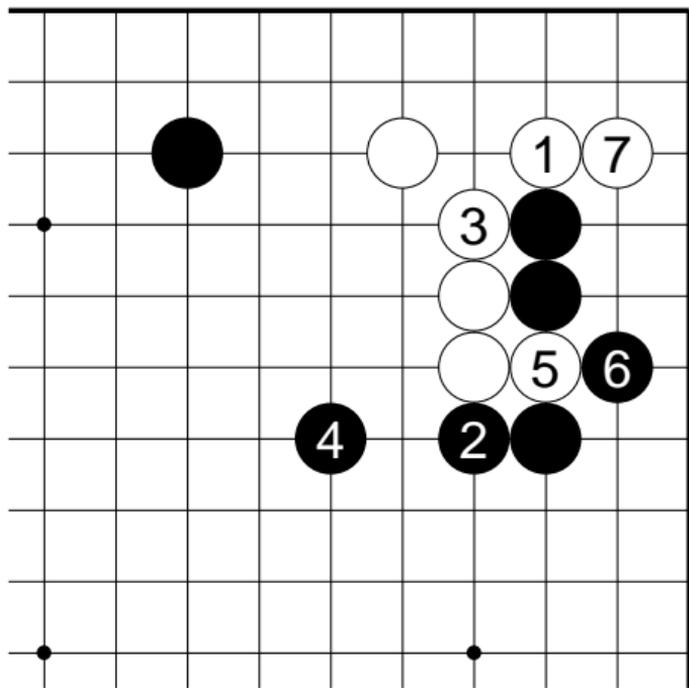
要点 白 2 飞罩，是为了今后的攻击做准备。黑 7 后，白可走 A 位或 B 位。

基本图 白 2 飞罩至黑 5，是白得外势，黑取实地，即虚和实的对抗。对白来说，先给了黑实地，就必须在 6 位夹通过攻击求得补偿。当然白走 6 位时，左上角应有白的配置。



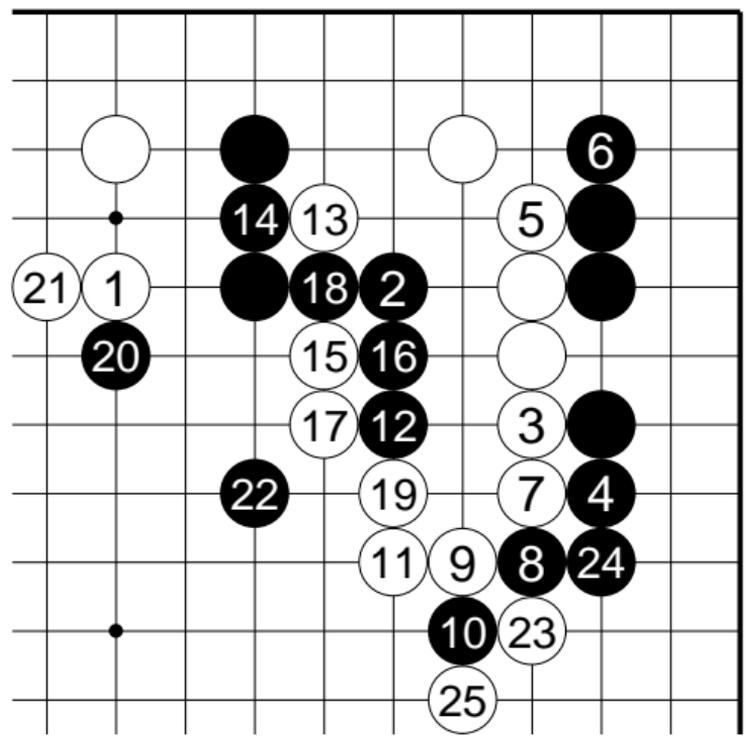
基本图

1图 如果以安定自己为主，走白1碰也是有的，以下到白7是一种下法。不过和当初飞罩的想法有些矛盾。



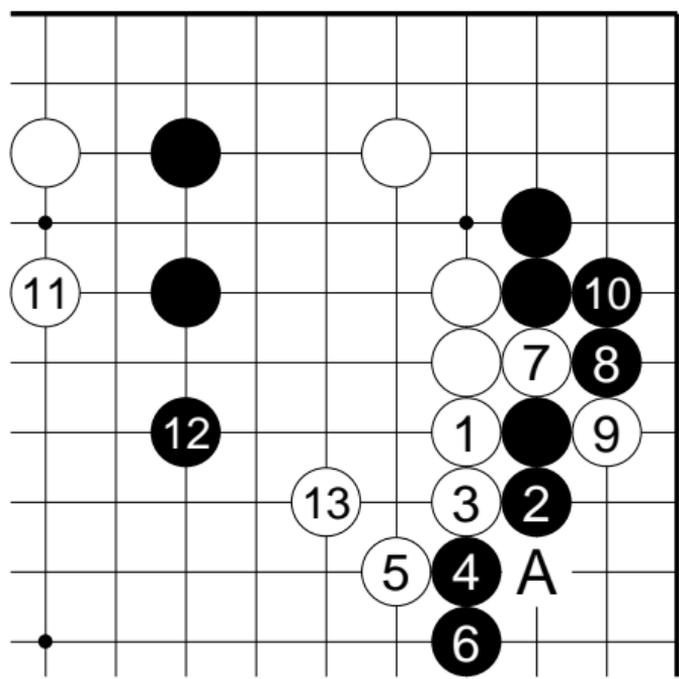
1图

2图 基本图以后白1跳，黑2刺至白25的走法是二百五十年前本因坊道知——安井仙角的对战。即使以现代的眼光来看，也没有一步是可以指责的。



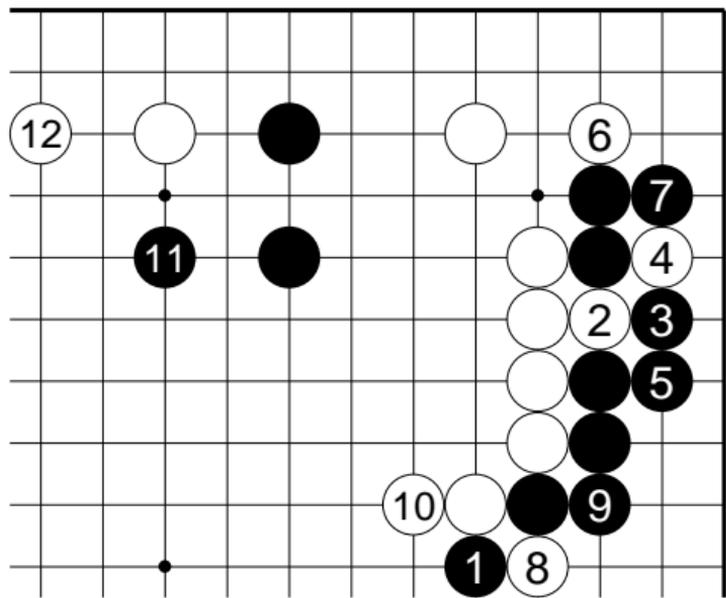
2图

3图 黑1、3压一般来说，损失实地，但左边黑两子薄弱，白在这里走厚，以后就可在攻击中获取利益。白7、9冲断，试探应手。黑为了保全角地在10位接，到白13止告一段落。A位的断点，白可伺机利用。



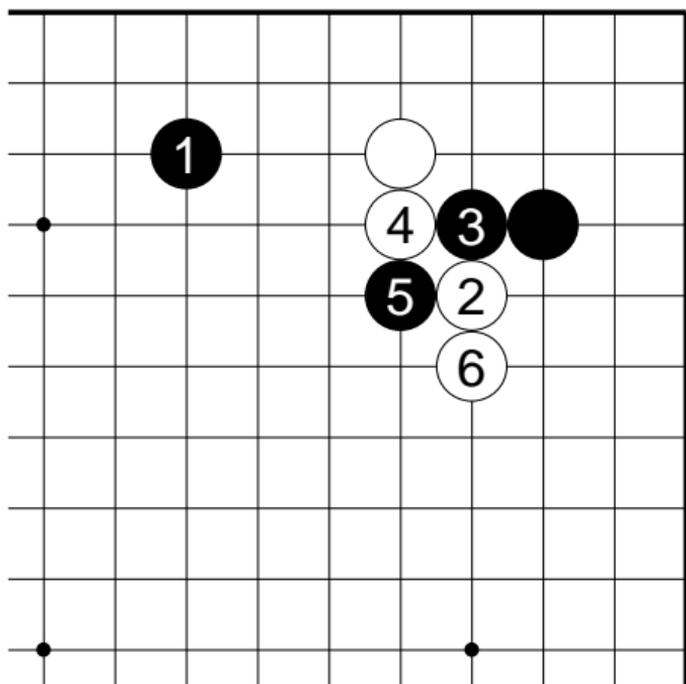
3图

4图 黑1连扳，白2、4冲断，正式时机，其中白4在角里面断是正确的。白6先手顶后，再回到10位长。2图、3图、4图都是定式。



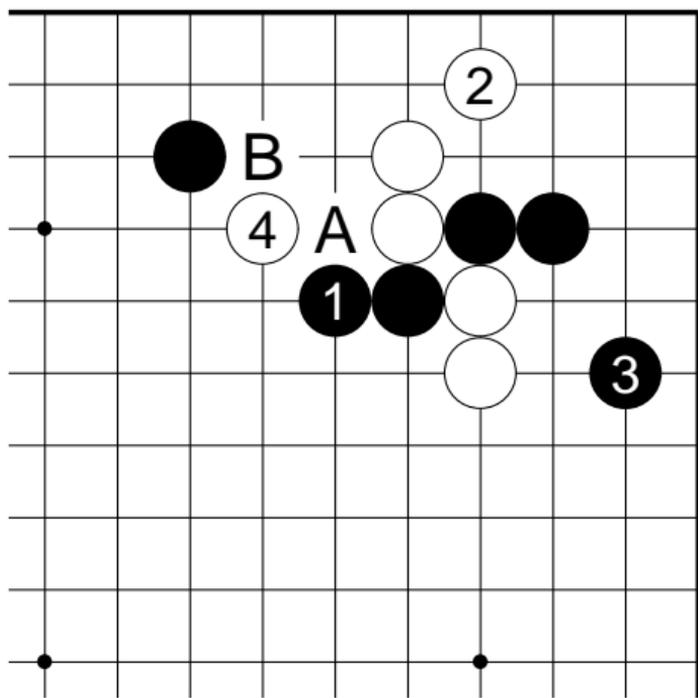
4图

5图 对白2的飞罩，黑3、5冲断，变化非常复杂。
但白如果应接正确，就不会吃亏。



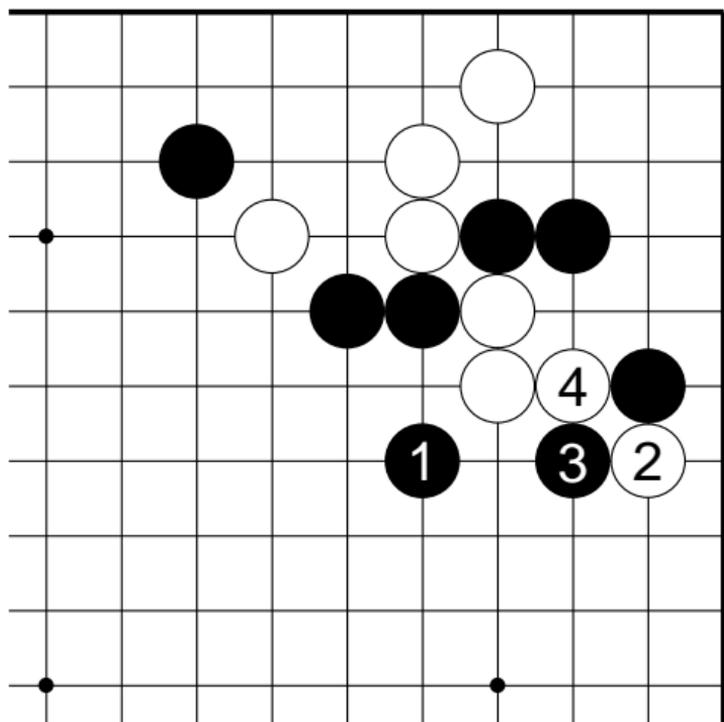
5图

6图 首先看黑1长，白2尖是好手，黑3飞绝对，白4跳出。黑如A位冲，白可B位退，黑无法封住白棋。



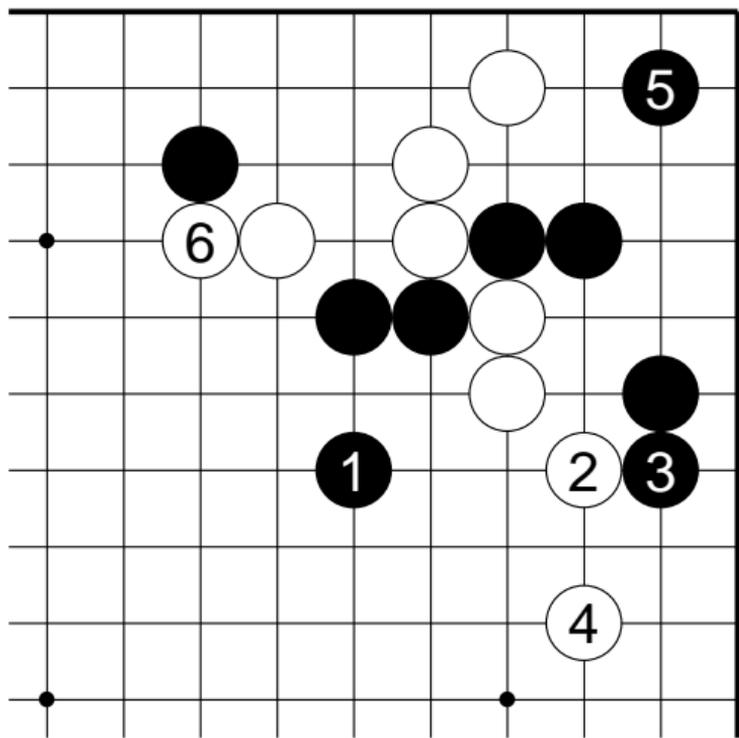
6图

7图 黑1位罩，白2靠是手筋，黑8扳后，白4单断，黑不行。



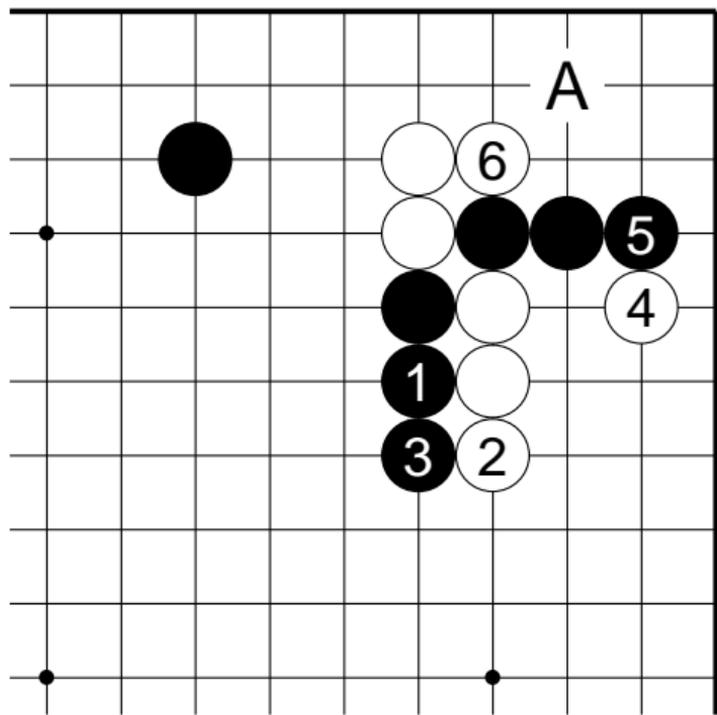
7图

8图 黑大致下在1位。白走2、4催促黑5做活，再于6位压。中央的黑子无根，白明显有利。



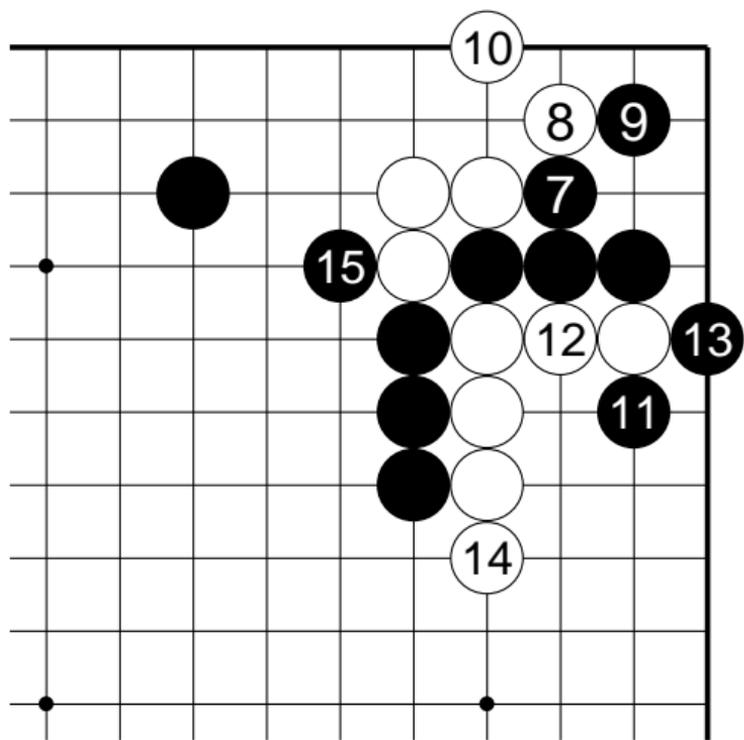
8图

9图 黑不长在1、3位压是最强的走法。白必须注意不能应错。以下是双方必然，务必记清。黑5挡后，白6弯是要点，如在A位飞松着气是不行的。



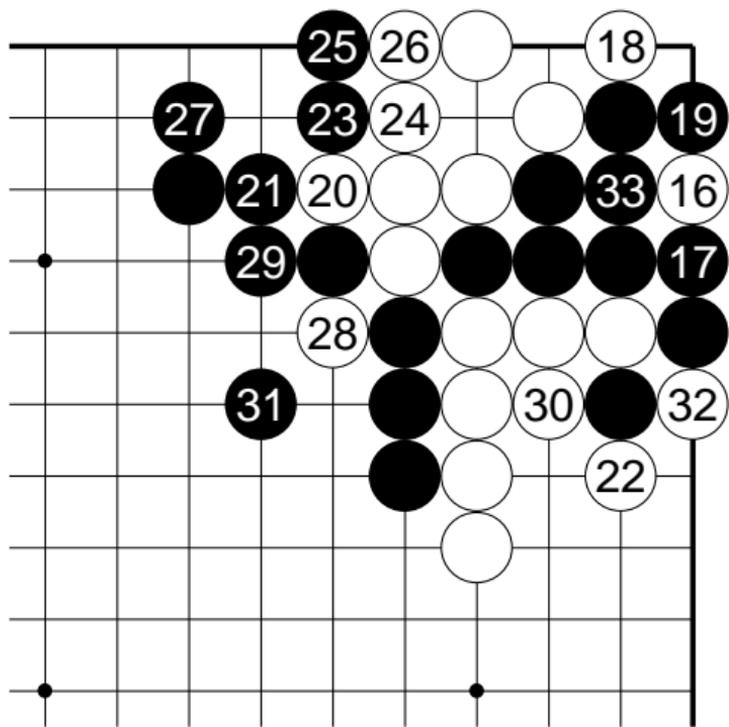
9图

10图 黑7在这里也是要点。白8、10后黑走11、13渡，在15位扳成为对杀。



10图

11图 白16点到黑33，没有什么变化的余地，结果成为双活。黑势相当厚，但白得先手也没有有什么不满。另外10图中黑7如在8位跳，白7位冲，黑挡，白9位断是常用的弃子手筋，黑崩溃，请读者研究以下。

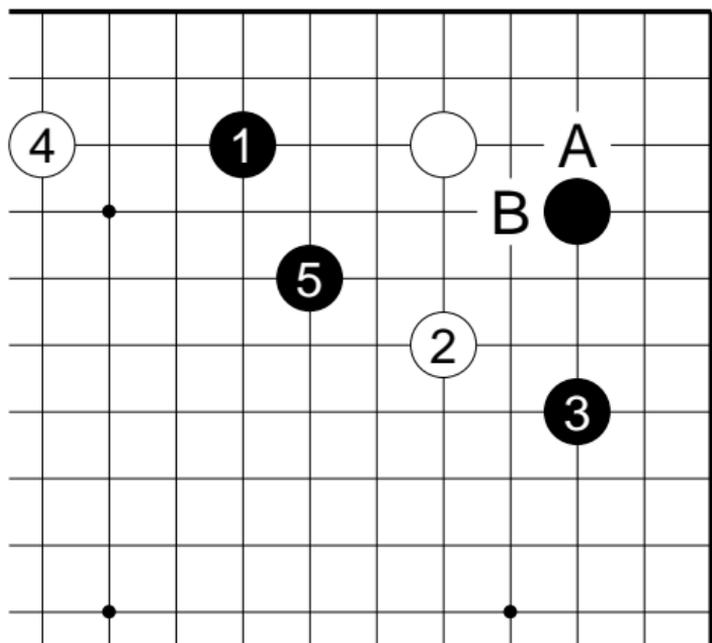


11图

定式 16 二间夹、大跳

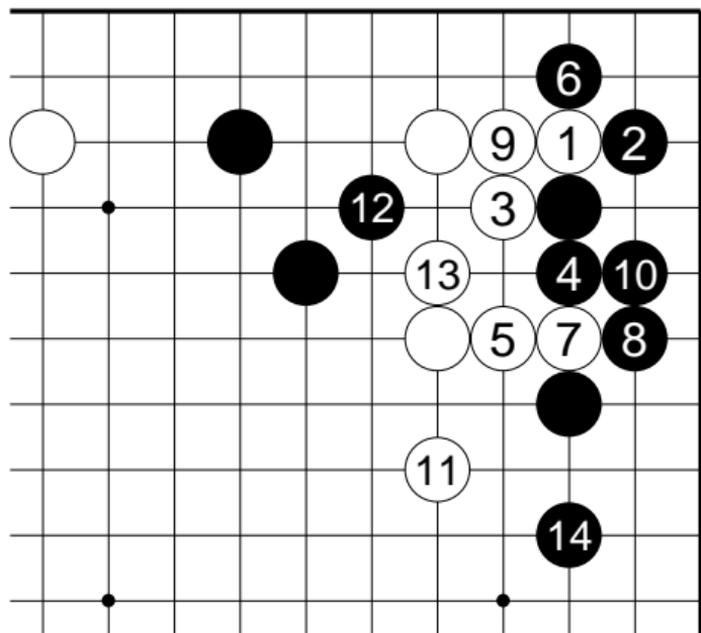
要点 白 2 大跳是自古就有的定式，棋形较薄，运用不易。黑 5 是要点。

基本图 白 2 大跳，在 4 位夹。意在攻击黑 1 一子。但由于自己棋形薄弱，被黑 5 占据要点攻击后，并不像认为的那样容易腾挪。以下白走 A 或 B 都不会有什么好结果。



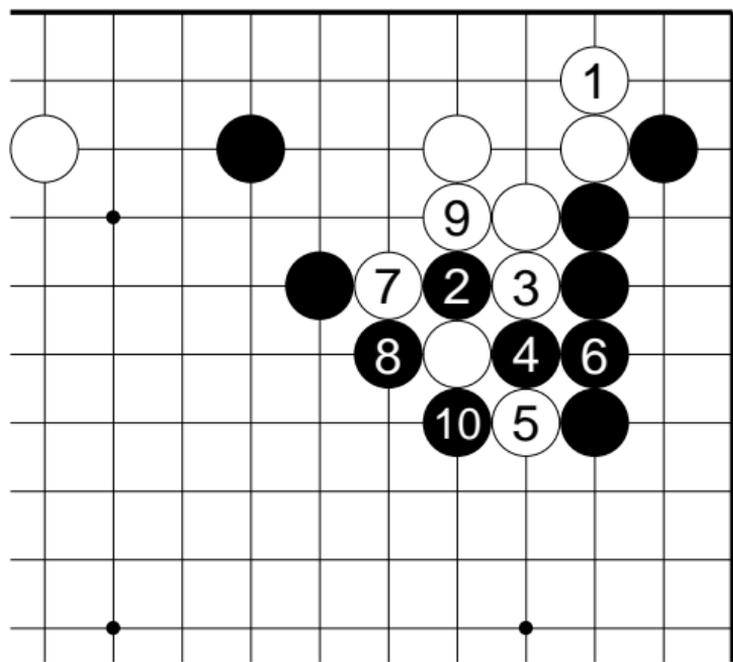
基本图

1图 白1托到黑14是以往的定式。这个结果黑步步得实利，而白只是糊里糊涂地逃出几乎一无所得。现在已不能算作定式了。过程中白5是不得已的。



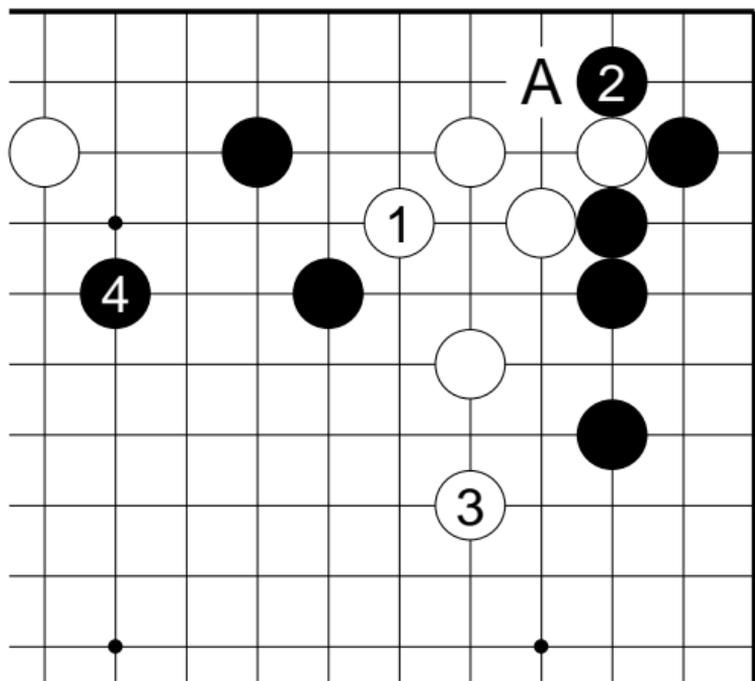
1图

2图 白1急于下立。黑2跨是手筋，到白7虽吃一子，但被黑8、10包住是不行的。



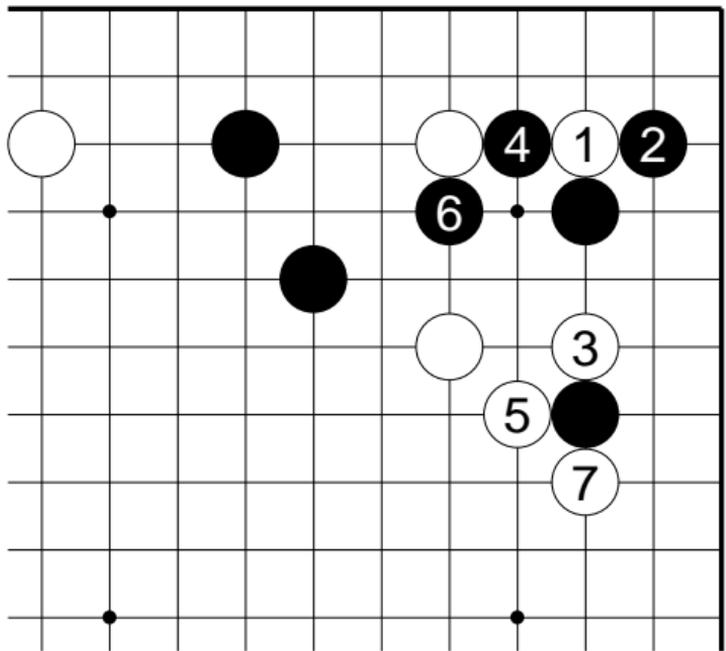
2图

3图 白1尖，寻求以下变化，黑2打吃是当然的。白3、黑4后。白以后虽有A位做劫的手段，但和1图相比也是大同小异。



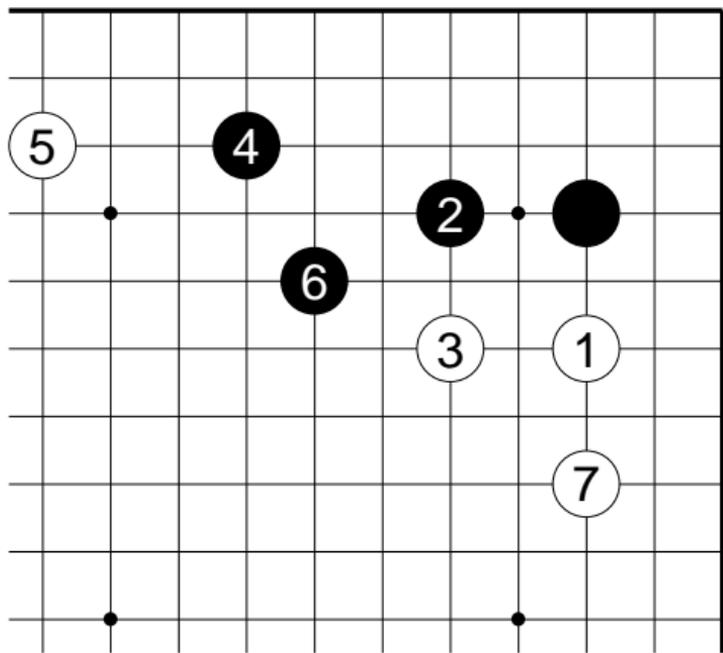
3图

4图 白1托，再3位靠是颇费苦心的下法，但同样不能令人佩服。到白7的结果，角地很大，还是黑有利。下面具体分析以下。



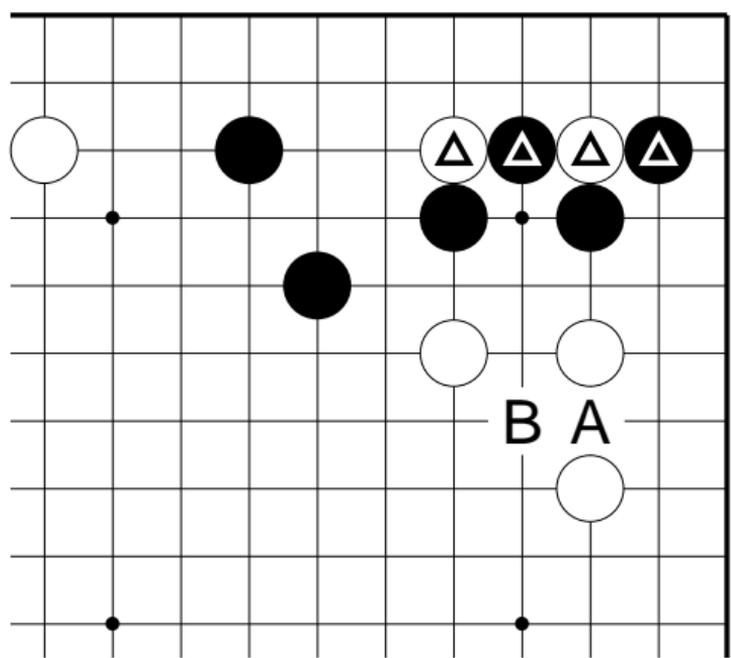
4图

5 图 可以看做这样。当初黑的小目，白 1 从反面挂，黑 2 守角，白 3 跳。白已大亏。黑 4、白 5、黑 6 后，白下在 7 位，又亏一些。



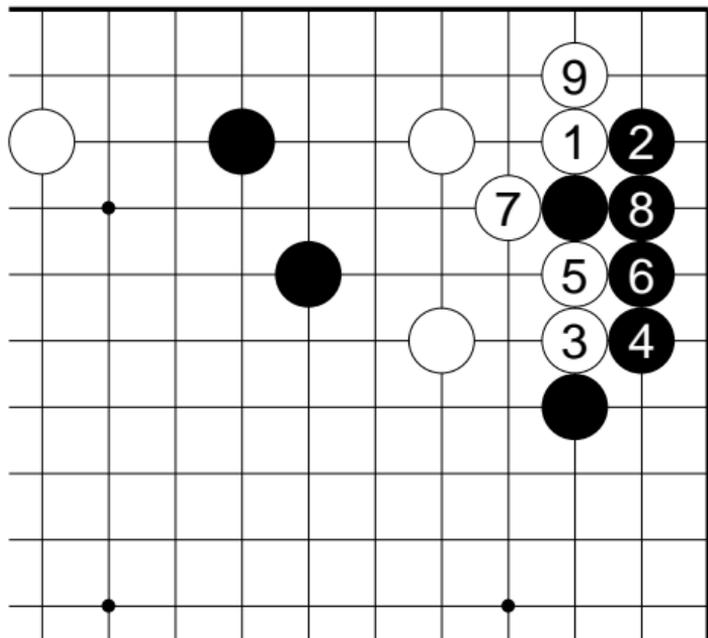
5图

6图 前图中加上白△两子和黑△两子，这个交换巩固了黑地是大恶手。即使黑 A 和白 B 的交换对黑不利，白也不能抵消前述所遭受到的损失。像这种分析的方法叫做“子效分析”。



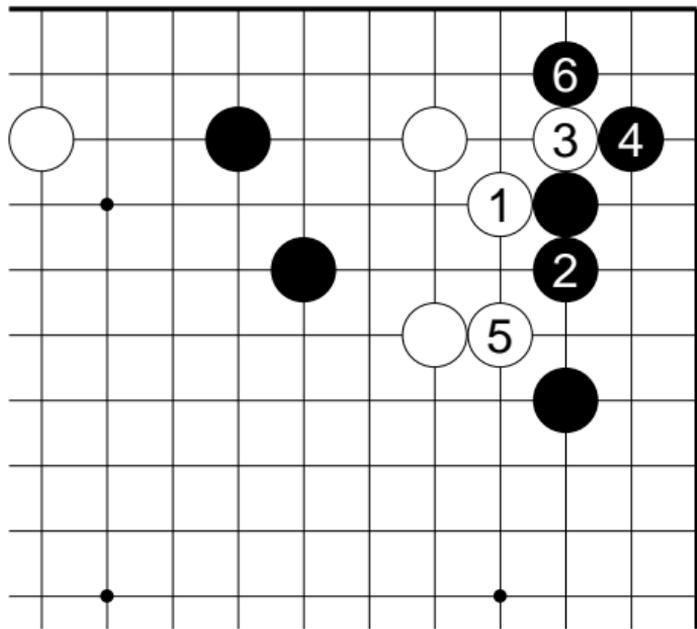
6图

7图 白1、3时，黑在4位应，正中白方意图。以下到9紧凑地定型，怎么说也是黑失败。



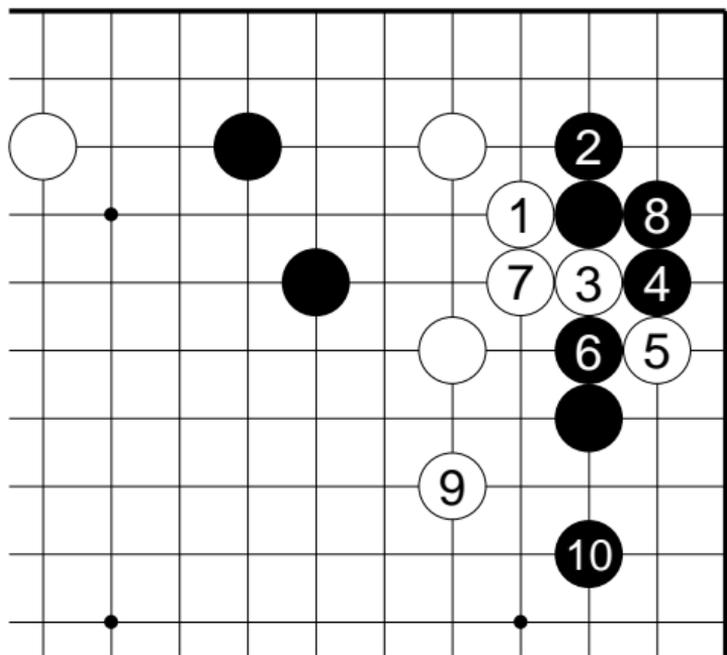
7图

8图 白1尖顶，黑2退，白3扳到黑6是和1图一模一样的形状。



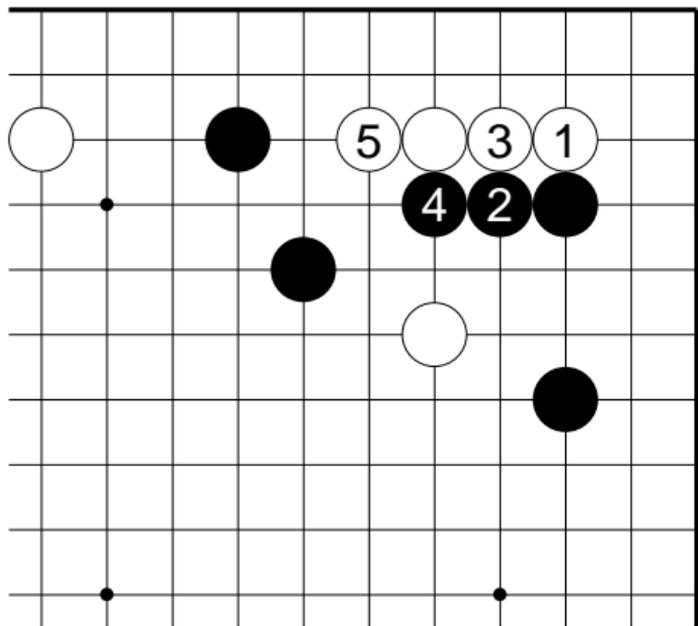
8图

9图 黑2长角，以下到白10，也是黑的不错。
 所以说，二间夹时白大跳后，被黑5一逼，白怎么也走不好。1图、4图、9图曾经被认为是定式，现在这样下的人几乎没有了。



9图

10图 白1托时，黑走2、4是俗手。这样的话倒是白有利了。

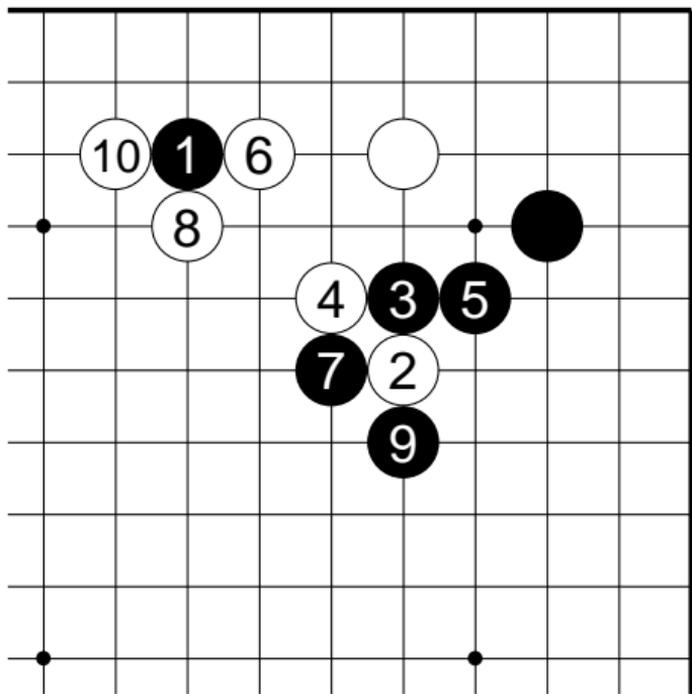


10图

定式 17 二间夹、大跳 (2)

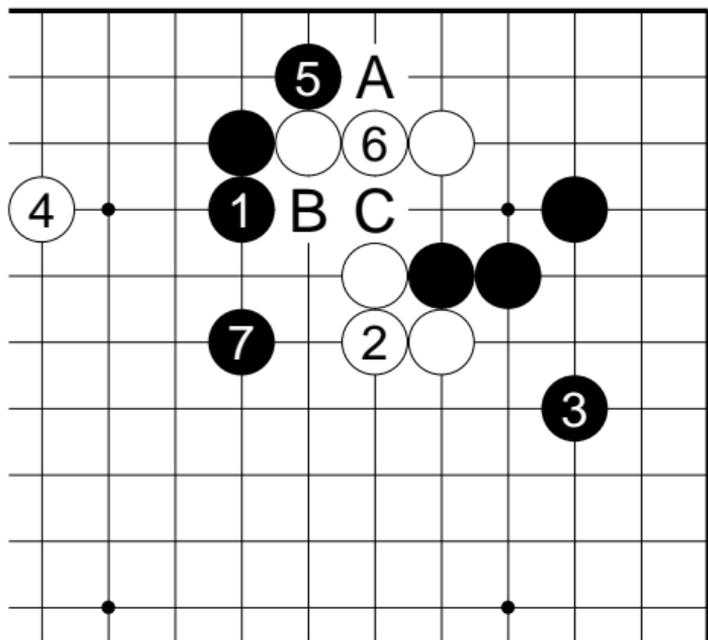
要点 黑 3、5 直接冲击大跳的薄弱之处。白 6 手筋，黑 7 求简明。

基本图 像已经说的那样，对白 2 的大跳，黑普通地拆二就可以了。但黑 3、5 立即靠退也是有的。从某种意义上说，严厉的反面，反倒促成了白方的调子。选择何种下法，纯属是个人喜好。白 6 碰后到 10 止，获得了安定。



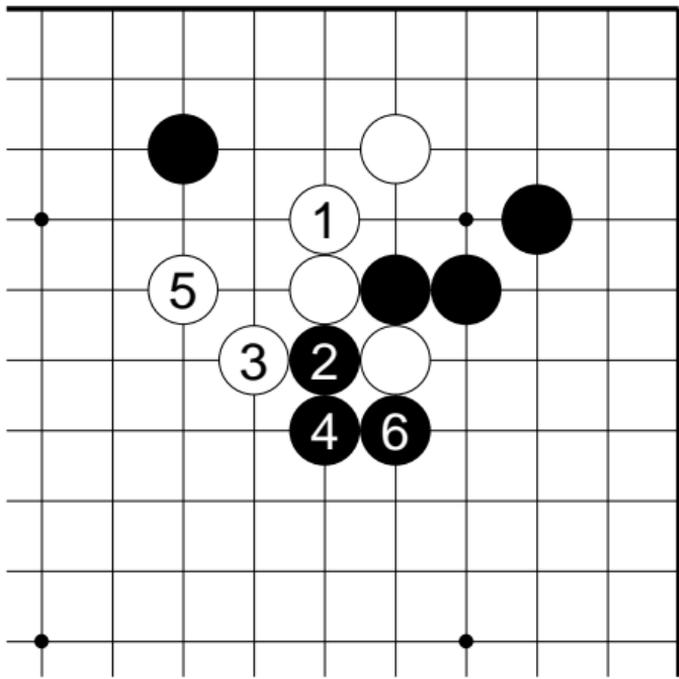
基本图

1图 基本图中黑7如在1位长，白2接黑3右边应，白4当然夹攻。到黑7跳出，这一战斗是不可避免的。其中白6如在A位虎，黑B位时，白C位做劫，也是很有弹力的棋形。



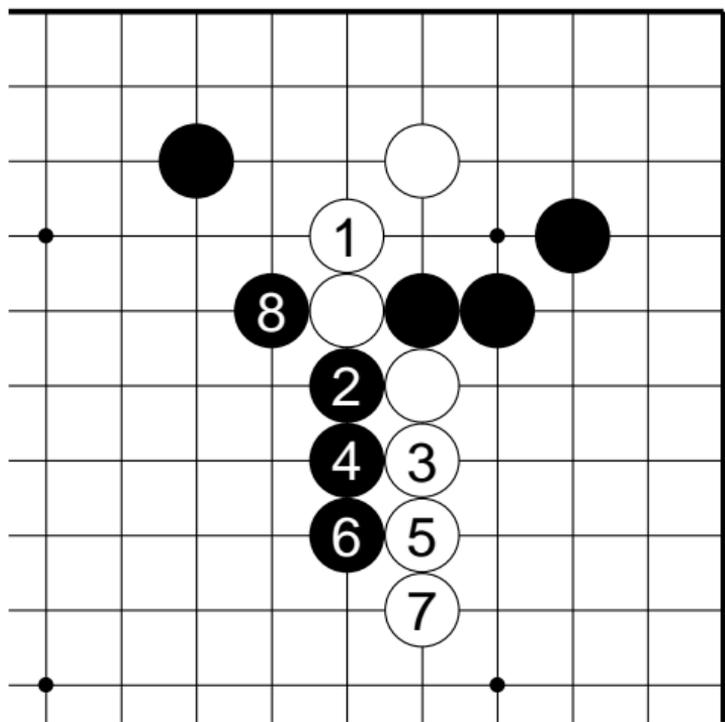
1图

2图 对于黑的靠白1退回，被黑2断后，白没有什么好的腾挪手段。白3、5缺乏迫力。到黑6，上边黑一子没有被吃，白不充分。



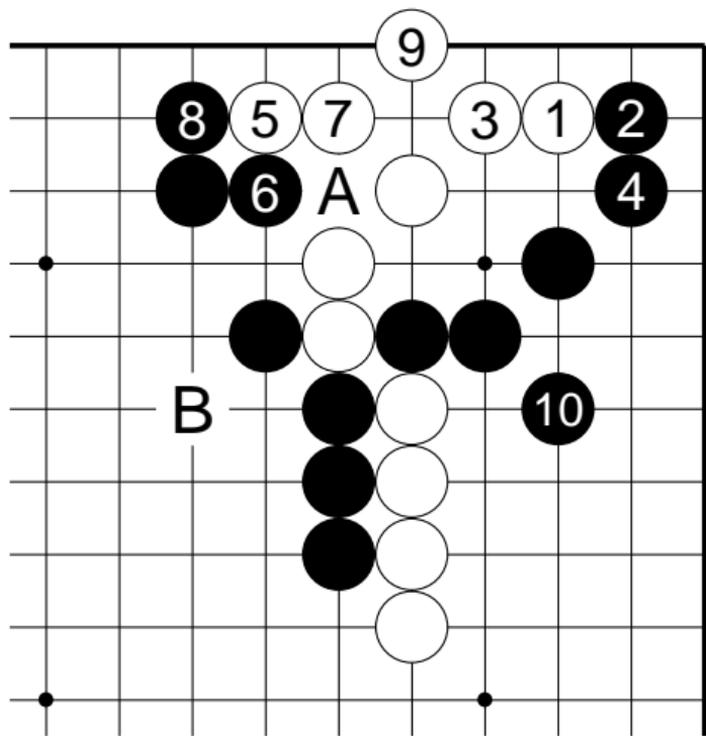
2图

3图 再说白3长，怎么看也是有些无理。黑4、6压后，再8位封锁。继续如下图。



3图

4图 白1至9作活。黑10补在此处是关键的一着。以后黑在A位挤，可吃到白两子，白如果补，黑在B位虎，成为非常好的棋形。

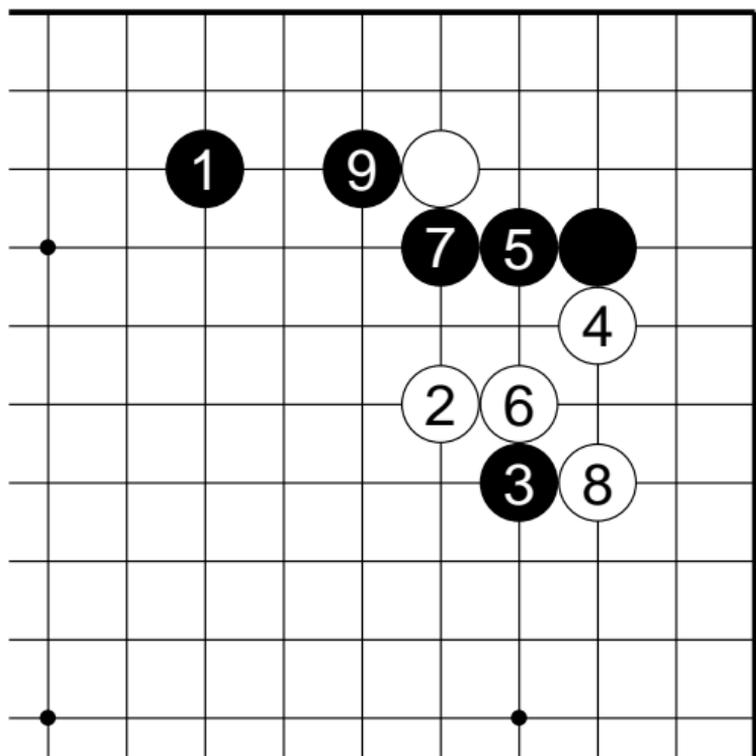


4图

定式 18 二间夹、大跳 (3)

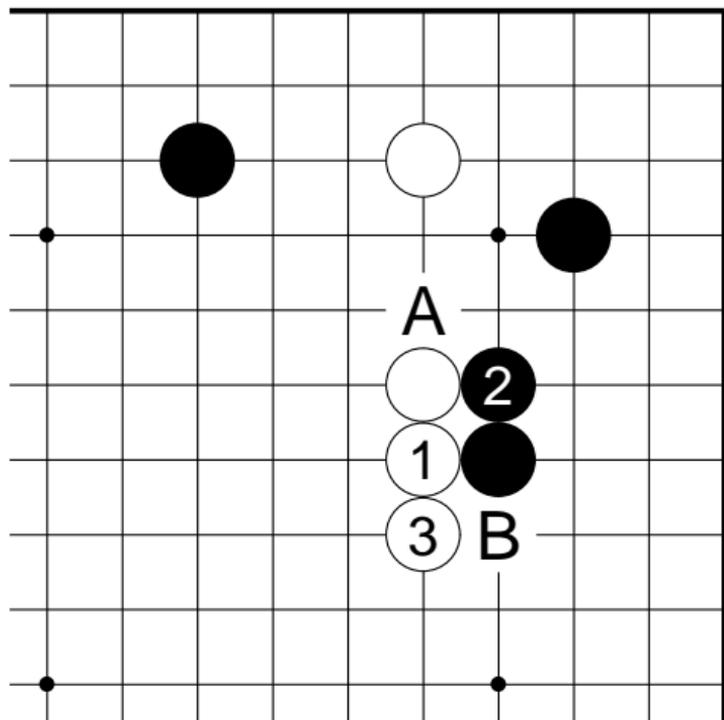
要点 黑 3 求变化。白 4 手筋，意在取先手，但到黑 9，角地很大。

基本图 黑 8 的下法是有的，不过的确的确是业余棋手的下法。白可走 3 位左一路或 6 位应，但走白 4 是简明的，可以得到先手。到黑 9 黑虽后手，实地很大。一般认为是黑有利。



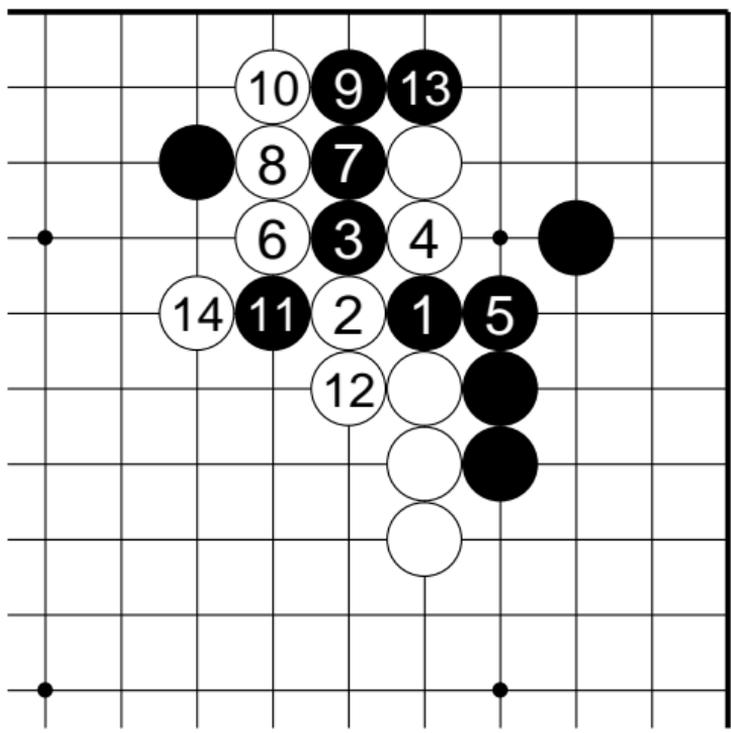
基本图

1图 白1压，黑2退回，此时白3长是好手。白3如在A位退，黑B位长，白的不行。因为这个结果就像当初白在A位单关，黑2位飞，白马上接连不断地压，当然不好。



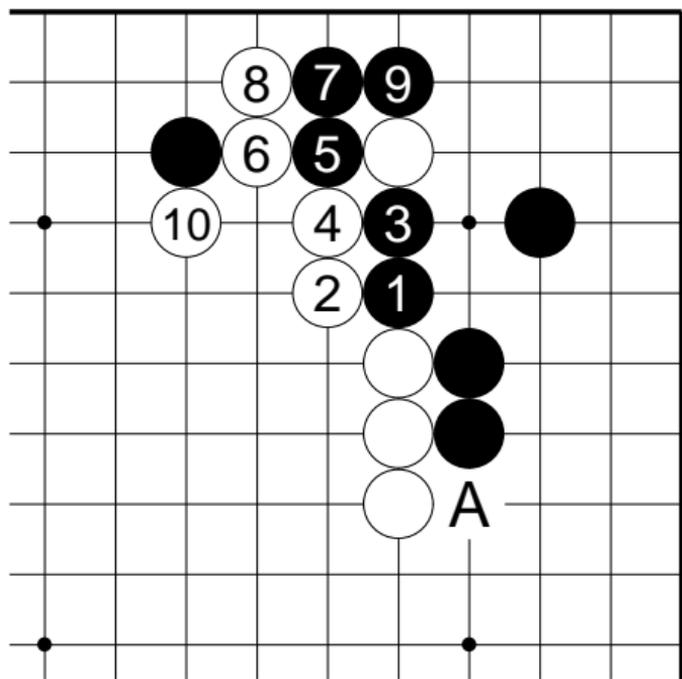
1图

2图 前图后，黑1、3猛烈地连扳，白4断吃，以下舍弃两子到白14，是实利和外势的对抗，但白的厚势强大，一点儿也不能说白不利。



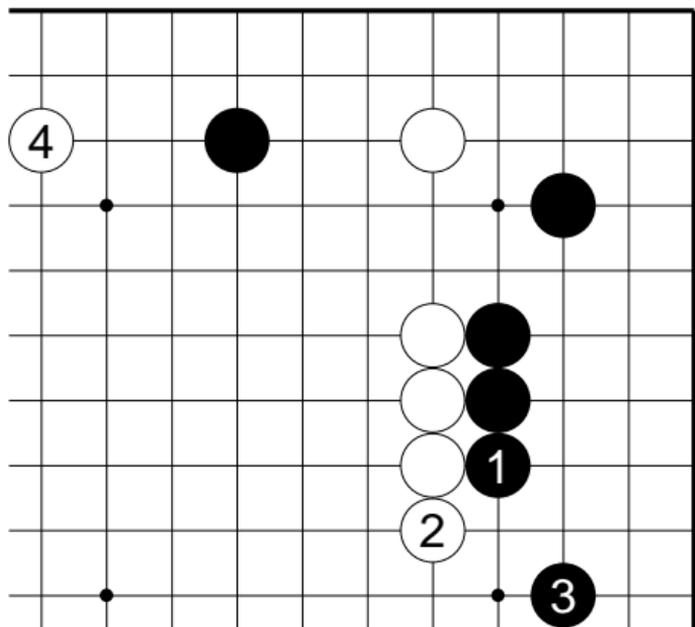
2图

3图 黑1、白2后，黑3顶是极端的恶手。黑5以下断吃一子，角上的味道也不好。以后白A位弯，黑角需补棋，这个结果对白是大大有利。



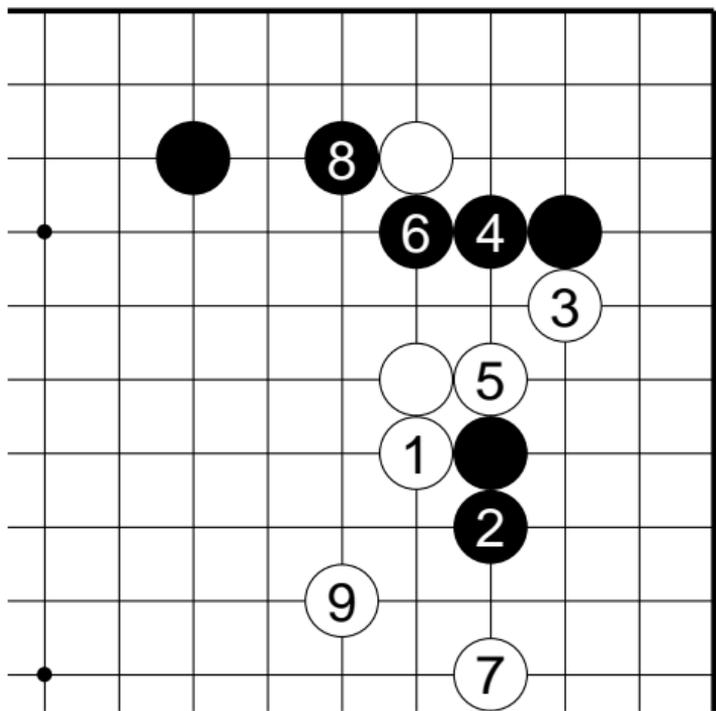
3图

4图 黑不扳出，走1、3是稳当的。白4夹，成为攻黑一子的棋形。



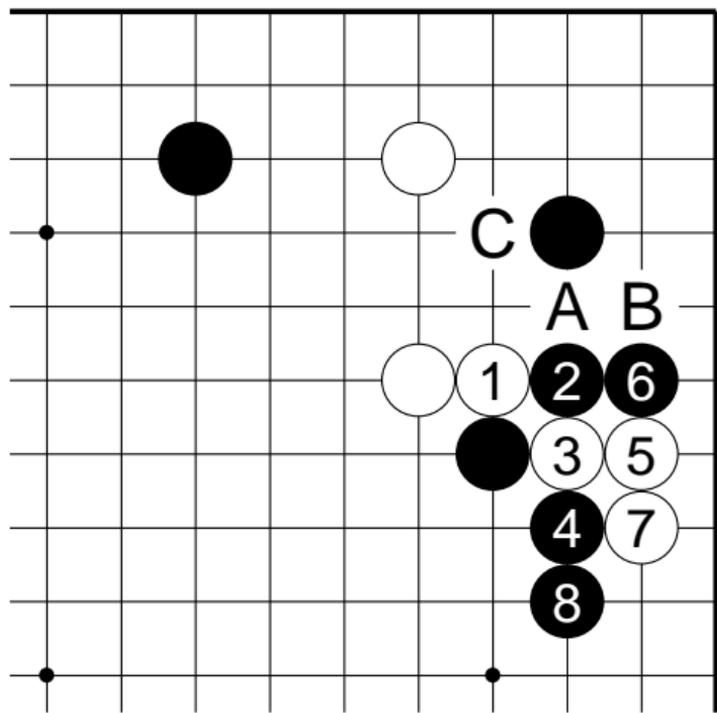
4图

5图 白1压，黑2长是不成立的下法。白3仍然碰，黑6时，白7是要点，因为白不易动出，大致要在8位补，白9飞封后是黑不利的结果。



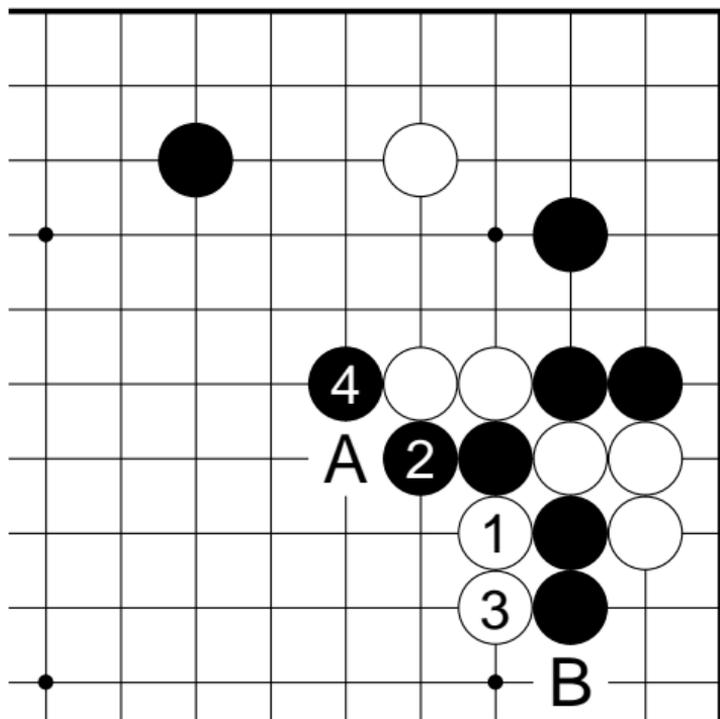
5图

6图 下面看看白1冲的变化，白3断后至黑8是必然的。（白5如在A位叫吃，黑5位提，白B下立，黑C位长，白难应。）



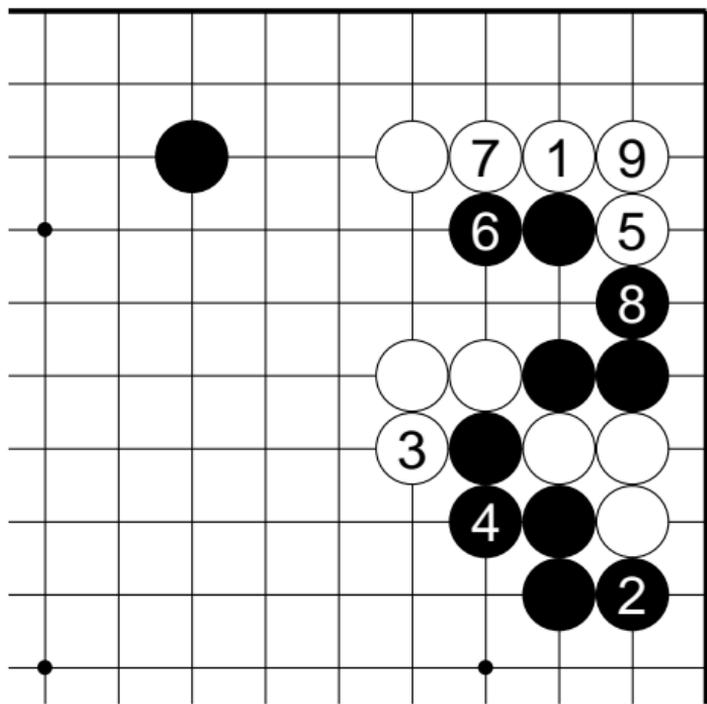
6图

7图 白1、3是常用手筋，可在A位或B位征吃两子。但现在立即走，黑有4位抵抗的好手，白不成功。这里暂且放置不走，先在角上动手是正确的。



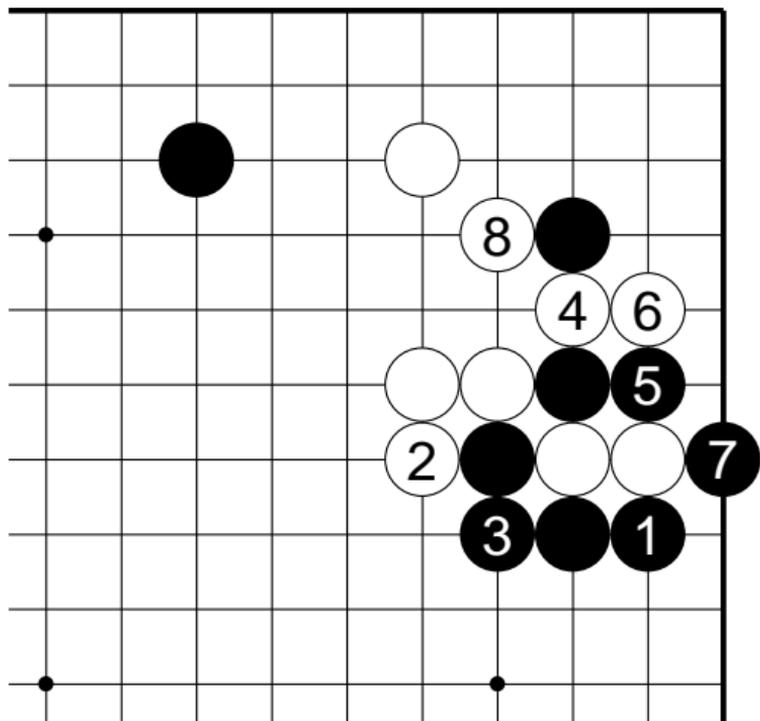
7图

9图 对白1的托，黑识破其意图在2位弯吃三子。白3叫吃再5扳至白9，黑得先手。对白来说，弃掉了三子，但得到了角地；又由于黑气紧，白上下也不必担心被切断。得失是相当的。本图是定式。



9图

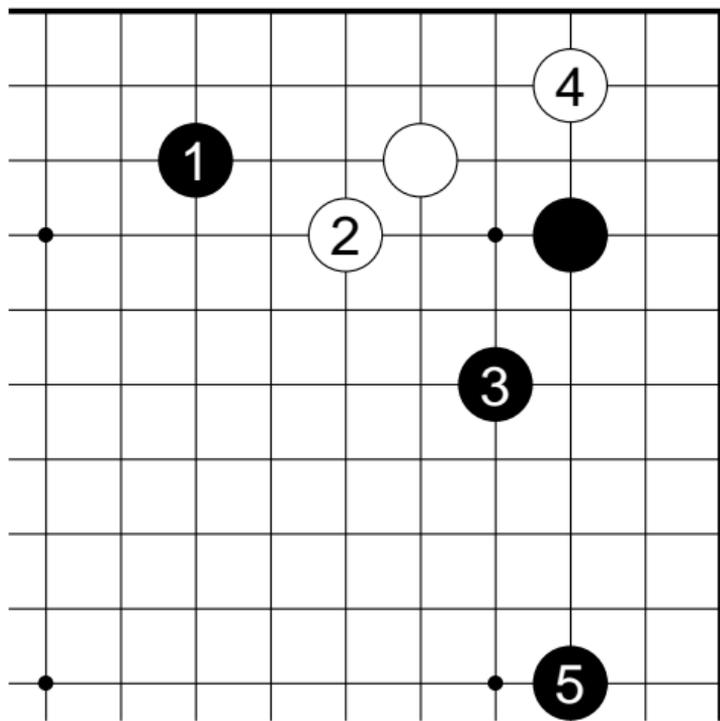
10图 这是6图黑6走1位的变化，白2先叫吃，再走4、8 确保了角地。让白棋走成这样大的角，黑损。



10图

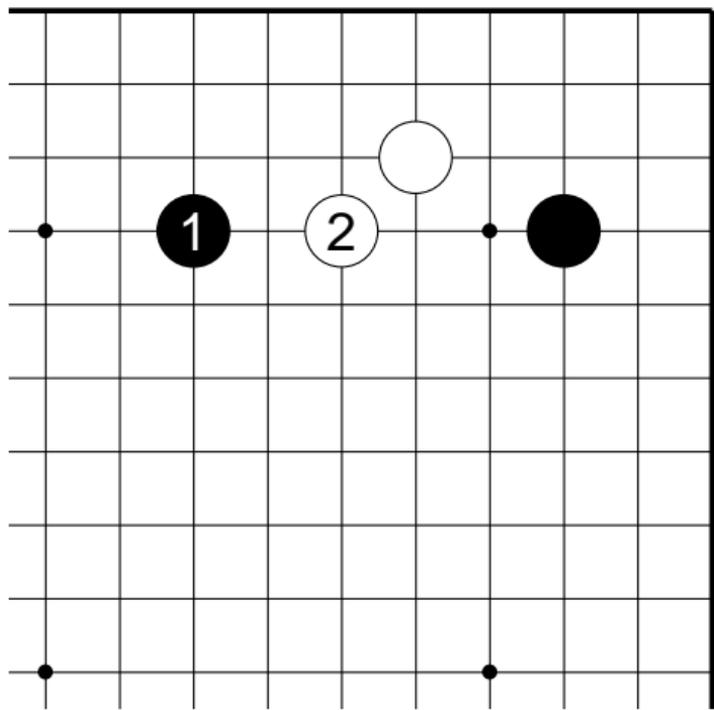
定式 19 二间夹、尖

要点 白 2 坚实。白 4 飞，不管怎样是先手获得安定。
基本图 白 2 尖是最近下出的，以坚实为主。



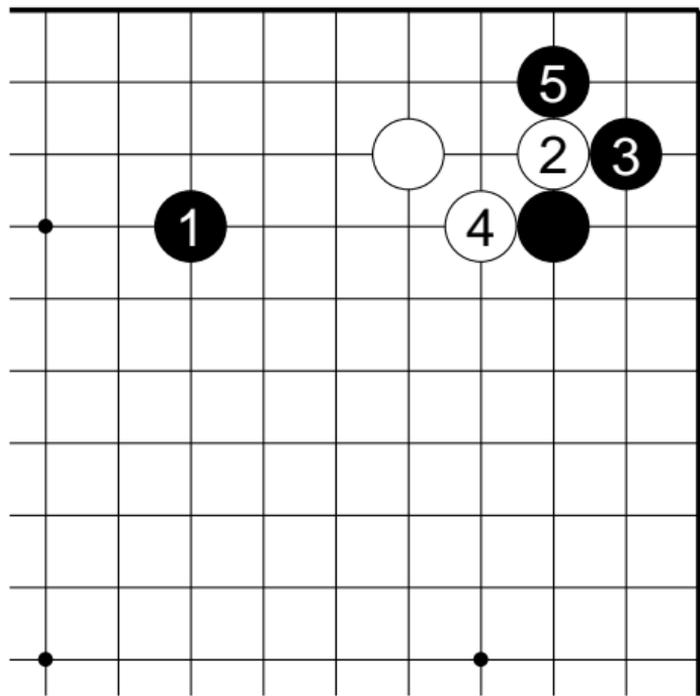
基本图

1图 黑1二间高夹时，白2尖。这个型是先有的，现在二间夹时也采用了。它的理由如下图。



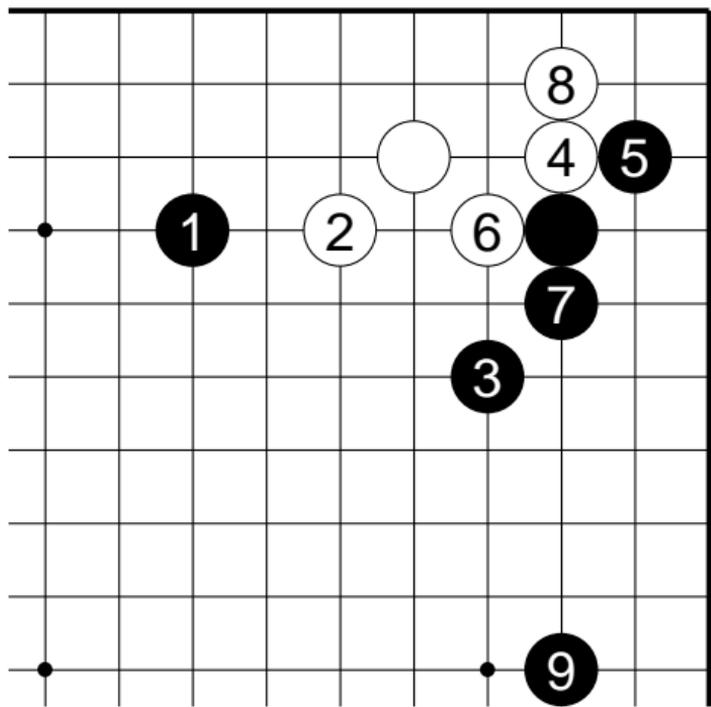
1图

2图 白直接走2、4，黑5的翻吃是令人讨厌的。



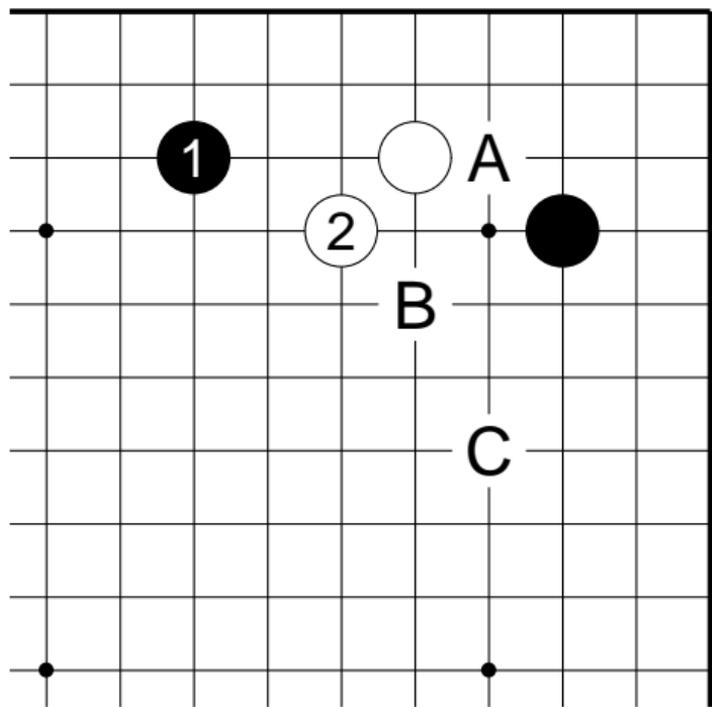
2图

3图 先有了白2和黑3的交换后，白再走4、6，黑就不能翻吃了，只好在7位退，白8下立获得安定。当初有这个定式时，白4也可以单在8位飞，同样在二间夹时也曾用过。



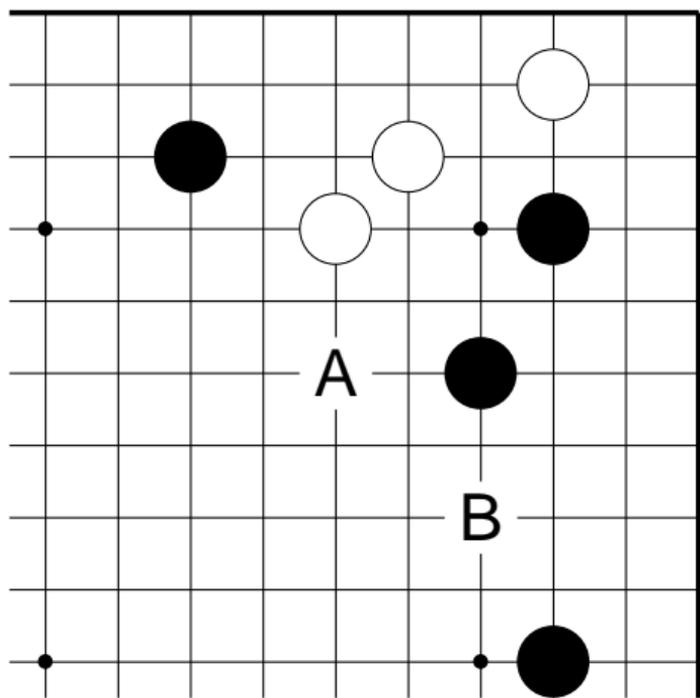
3图

4图 黑1、白2后，黑有A位尖顶，B位飞和C位大飞等应法，这些变化请参照二间高夹一节。仅仅是高夹和低夹，变化几乎差不多。



4图

5图 基本图后，白夹攻上方一子是普通的。又A位的单关是双方的好点，伺机走白A和黑B的交换也是有利的。

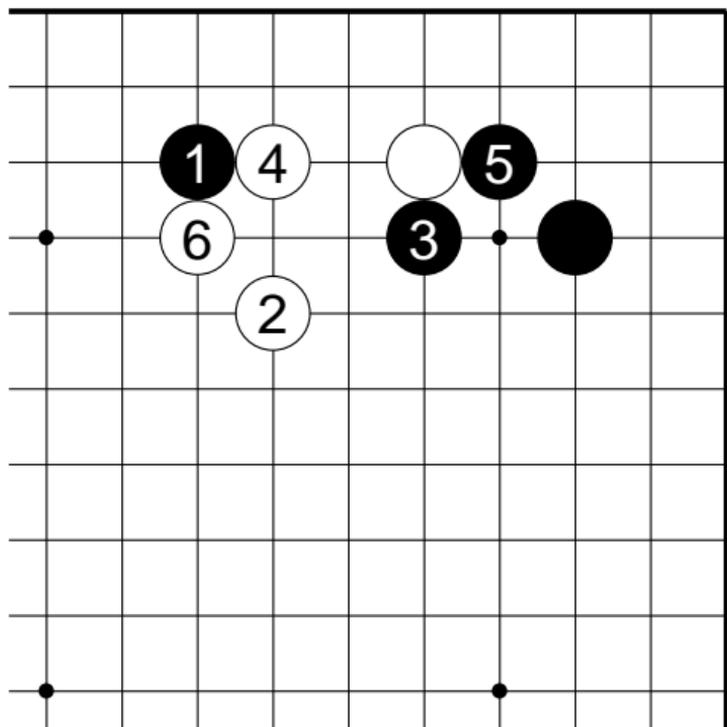


5图

定式 20 二间夹、象步

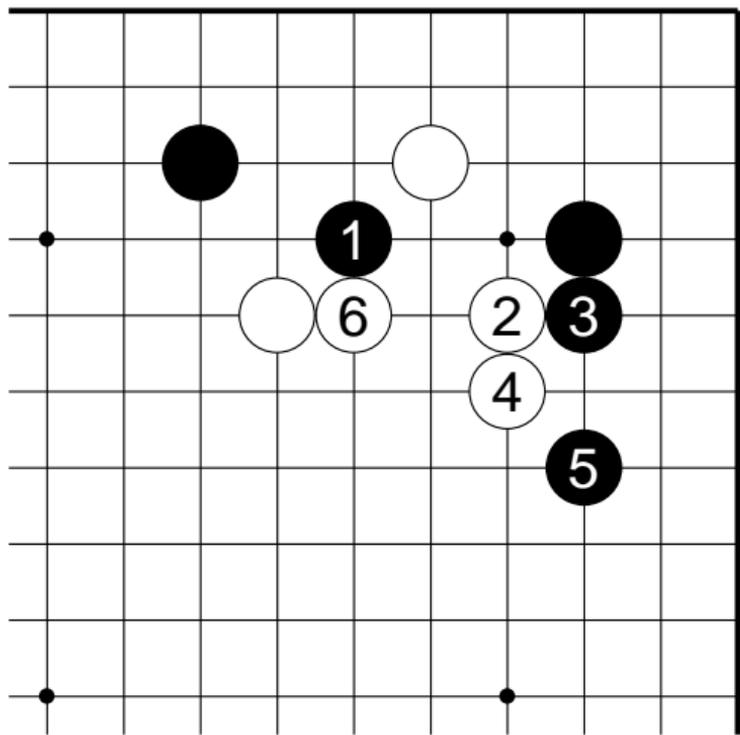
要点 白 2 奇异，却是筋。黑 3 要点，到白 6，黑没有什么不满。

基本图 白 2 特意走象步是妙手，作为腾挪的筋并不少见。黑 8 压简明，结果也不坏。黑 5 守住角，定评为黑有利。



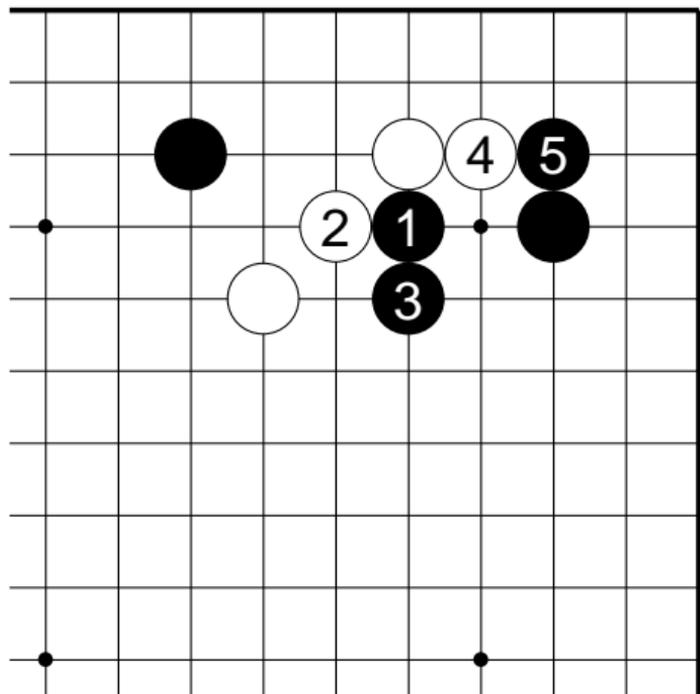
基本图

1 图 因为有空隙，黑 1 立即穿象眼，落入白的圈套。白 2、4 飞长，再 6 位压，黑没有好的后续手段，以白获腾挪而告终。一般来说，在对手走象步时，立即穿象眼是不易成功的。



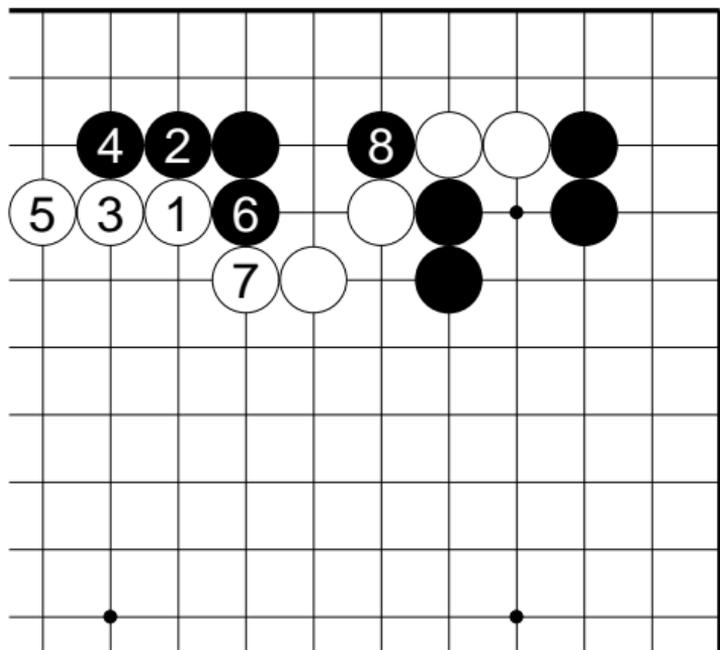
1 图

2图 黑1压要点，白2、4的应接过于直露，到黑5，白难以应对，怎么走也没有好结果。



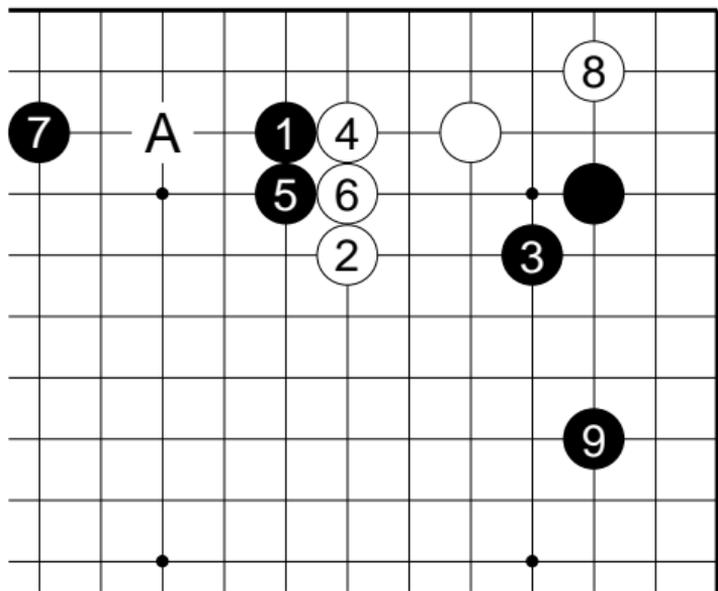
2图

3图 感觉上是走白1飞罩，但黑2、4长，6位弯，在于8位断，白穷于应付。黑得了不少实地，而白空有外势。



3图

4图 黑3尖，白走4位腾挪。黑5、7在上边开拆，待8飞后，再于9位拆，黑左右拆到，好像很生动，但薄是不能否认的。特别是上边的配置，白即使立即打入也是成立的。

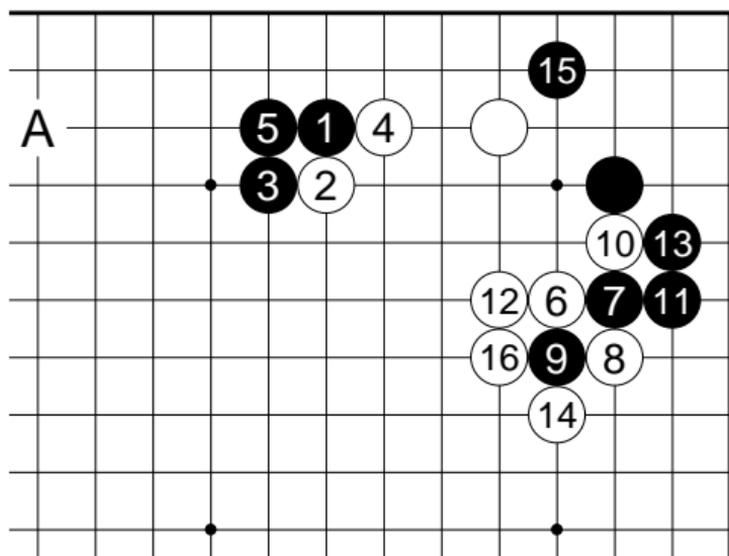


4图

定式 21 二间夹、大飞压

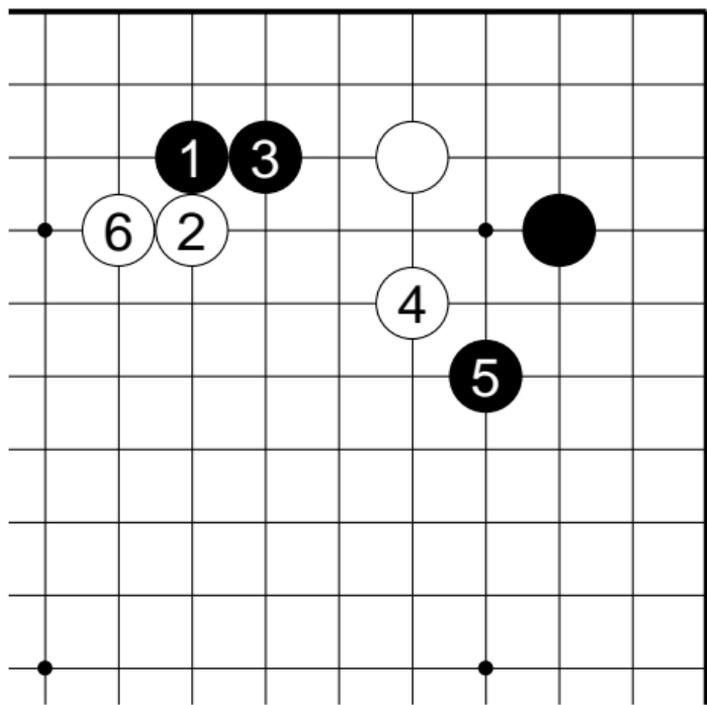
要点 黑 3、5 正着，特别是黑 5 冷静地接是好的。白 10、12 常用的手筋。

基本图 白 2 是非常激烈的下法，但不必惊慌。



基本图

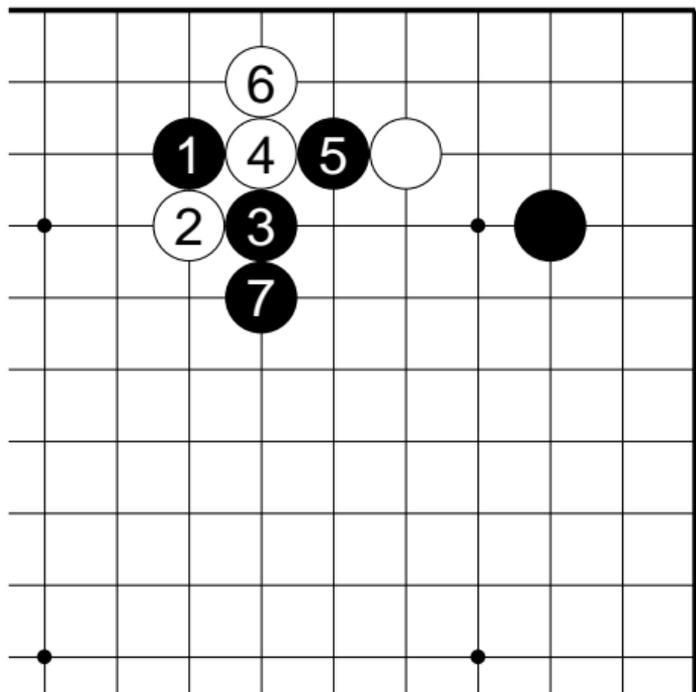
1图 黑3长，白如走4、6成为一间夹的定式。



1图

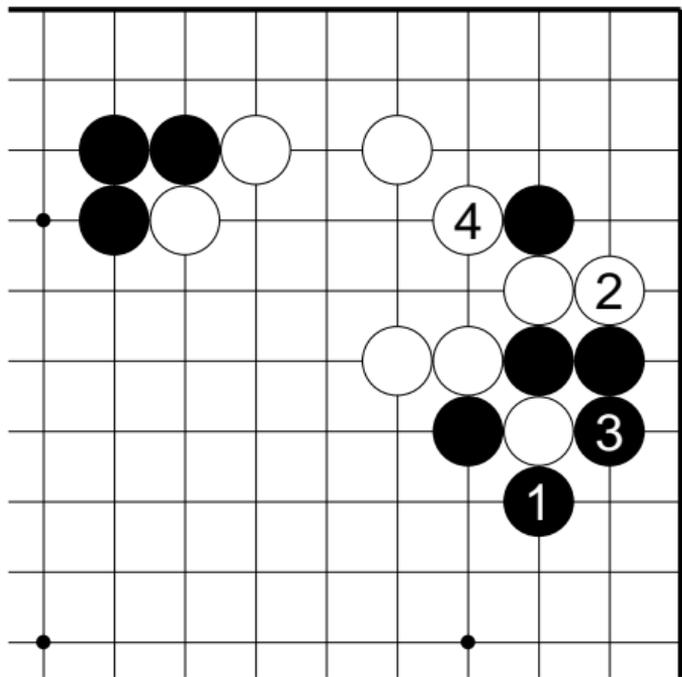
2图 黑在3位扳，白4断，以下还原成一间高夹的定式。

对黑来说，基本图中3、5交换，并没有什么不利。白6罩时，黑7、9托断，到白16是常见的次序，白在中腹没有什么了不起的。以后黑在A位拆就很充分。



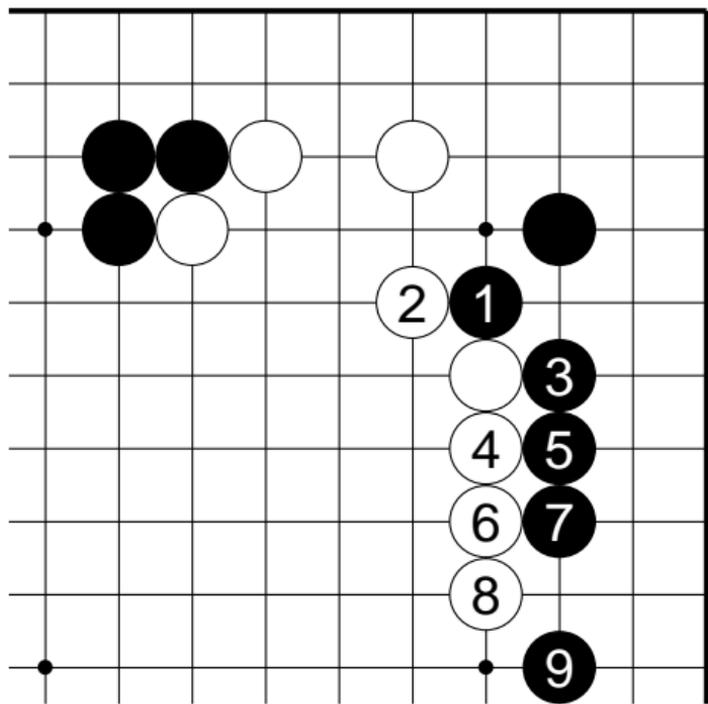
2图

3图 黑1抱吃一子，被白走2、4，角地确实过大。



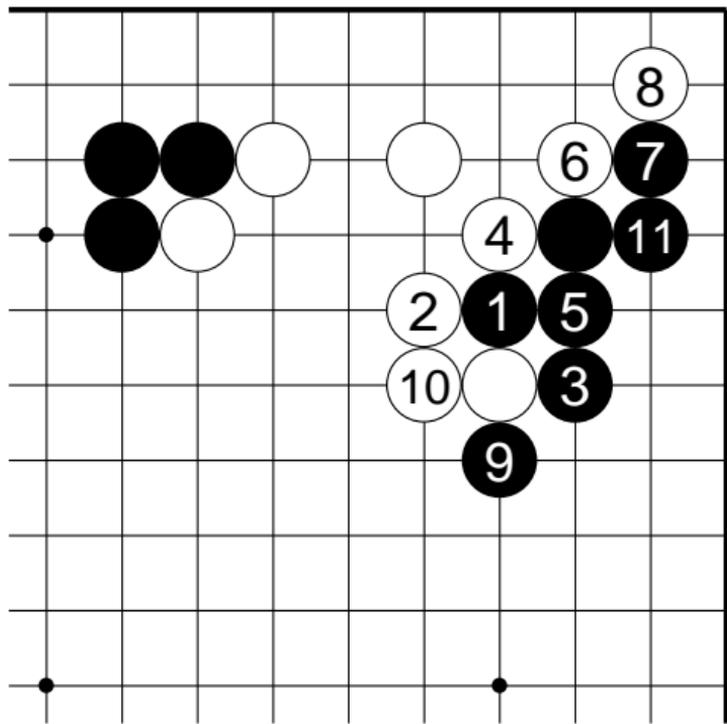
3图

4图 基本图黑7像本图这样下也是有的。黑1尖顶，再3位扳，至黑9拼命地捞取实地。因左边有黑三子，白的厚势受到了限制。这个结果白不充分。



4图

5图 对于黑1、3，白走4以下的变化。白8连扳是手筋，黑9叫吃后，再11位接。白就此放下，转向他处。

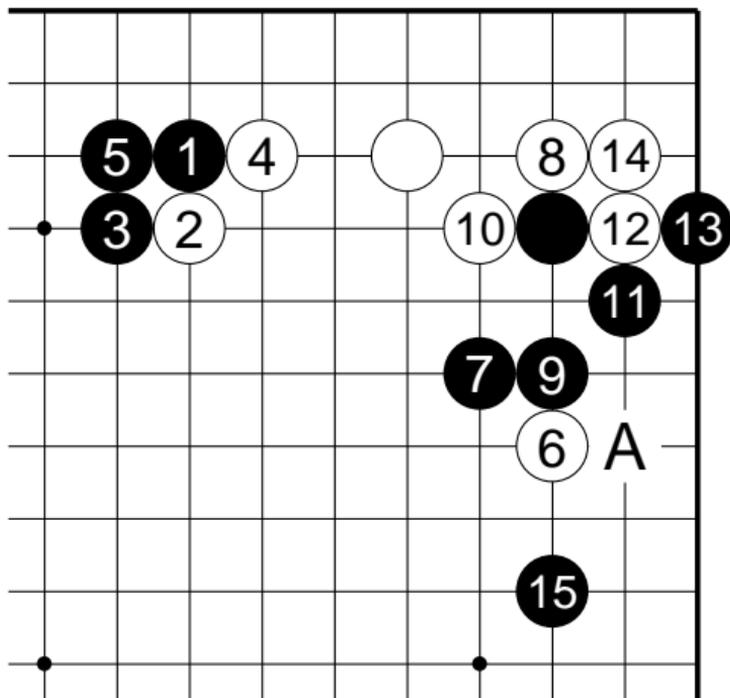


5图

定式 22 二间夹、大飞压 (2)

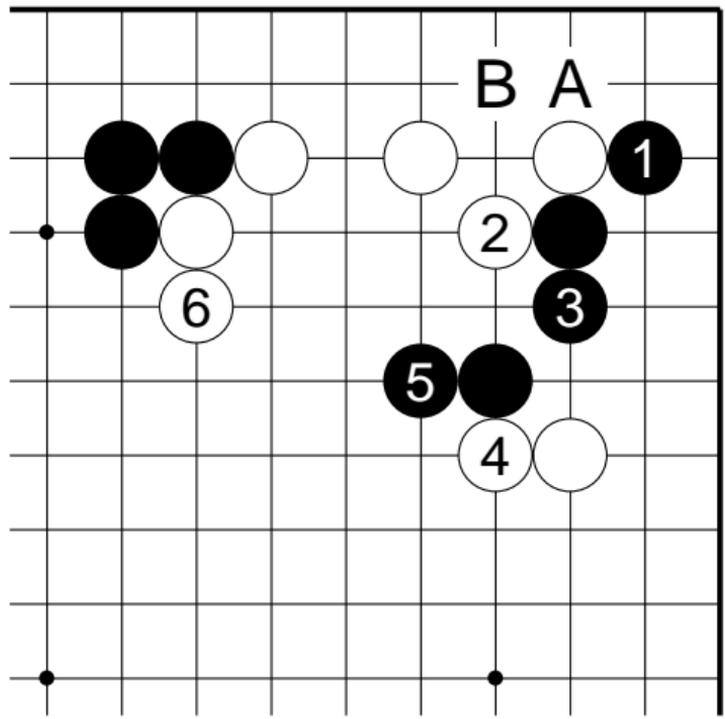
要点 对白 6 的反夹，黑 7 是要点，黑 9 也是重要的一手。黑 11、13 是手筋。

基本图 黑 7 飞出是好的，白如直接在这里应不会有好结果，故转向角中托。对于白 10，黑 11 是应该记住的筋。黑 15 拆之前，先在 13 位叫吃是正确的次序。白 14 如提一子，黑就在 A 位虎，以后留有 14 位的叫吃，白不好。



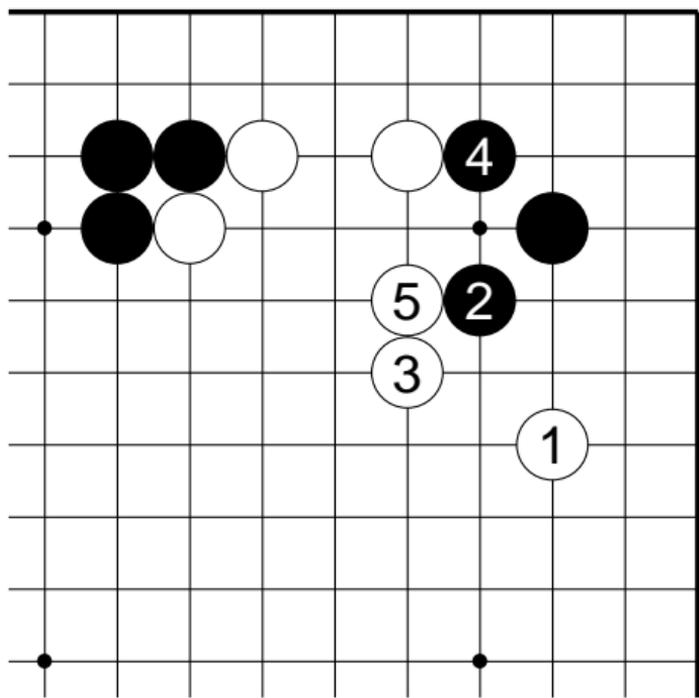
基本图

1图 白托后，黑1凑其步调，到白6是互相争着出头的棋形，但黑在A位叫吃时，白在B位做劫抗争是黑讨厌丢战斗。黑还是如基本图那样走为简明。



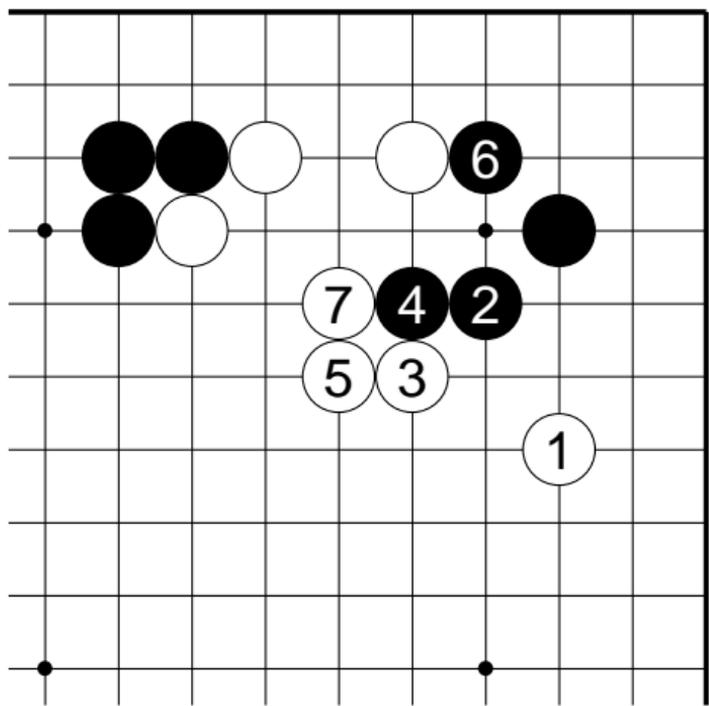
1图

2图 白1时，黑2尖，步子慢。被白3封锁，到白5是白厚实的形状。



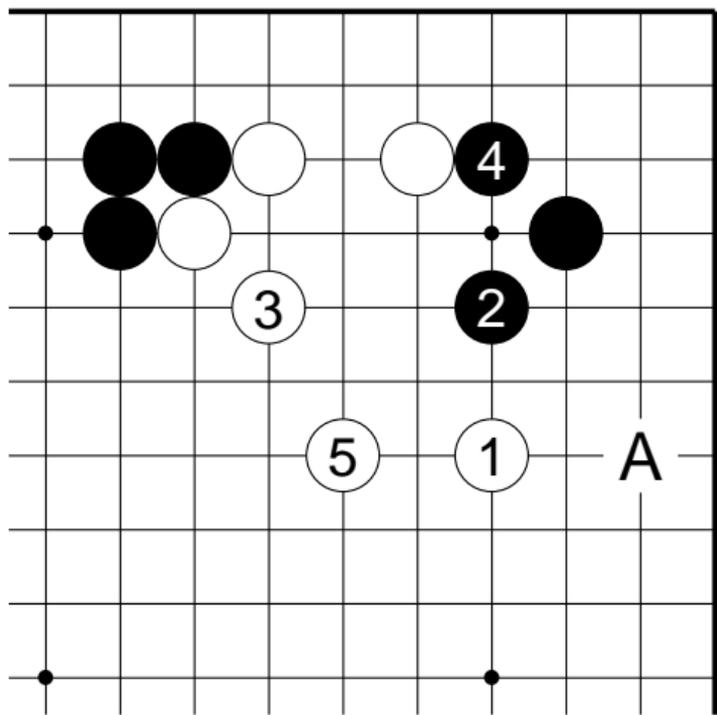
2图

3图 黑4长，然后再回到角上补，至白7是以往的定式，但白棋更厚，现在已不这样下了。



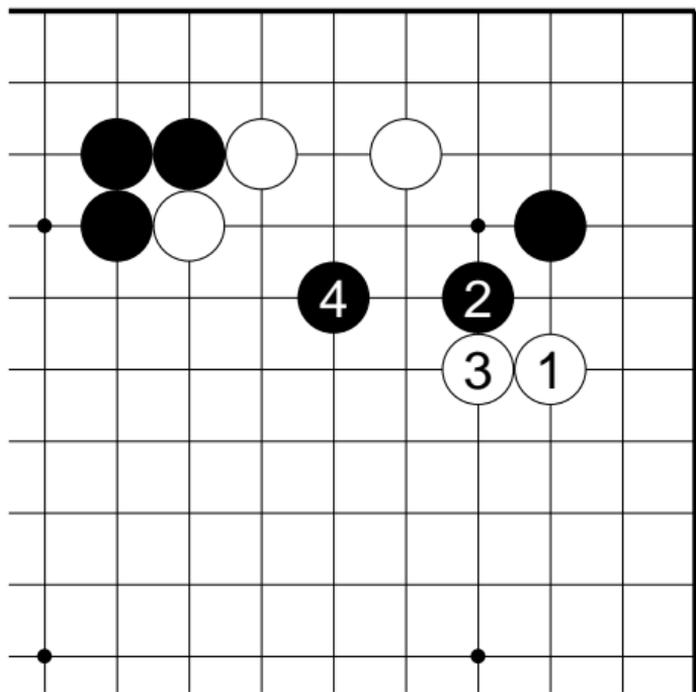
3图

4图 如果只是想封锁，白1走高一路也是想过的。到白5封住时，虽达到了目的，但棋形显得有些薄，而且还要留心A位的飞。



4图

5图 白1一间反夹，靠的太近是无理的下法。黑简单地在2位尖、4位跳，白的应手困难。

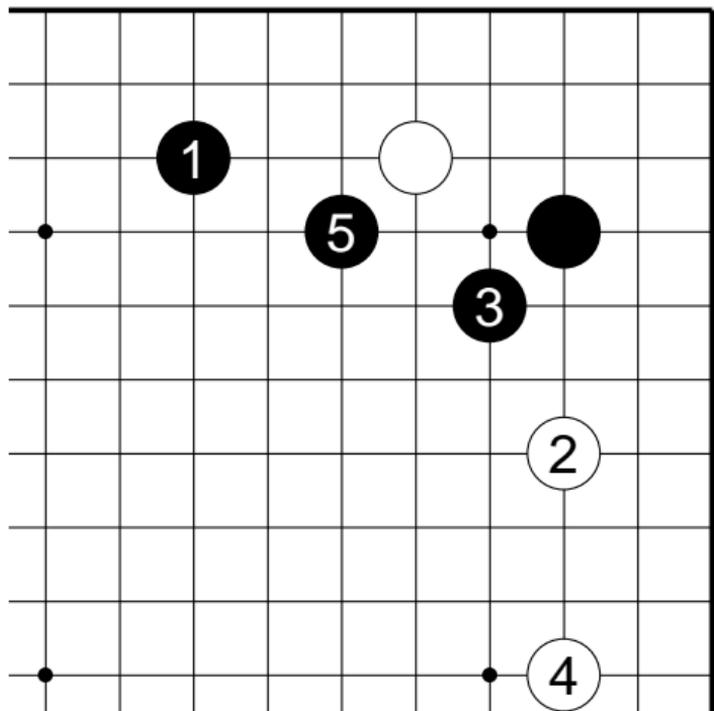


5图

定式 23 二间夹、反夹 (1) ★

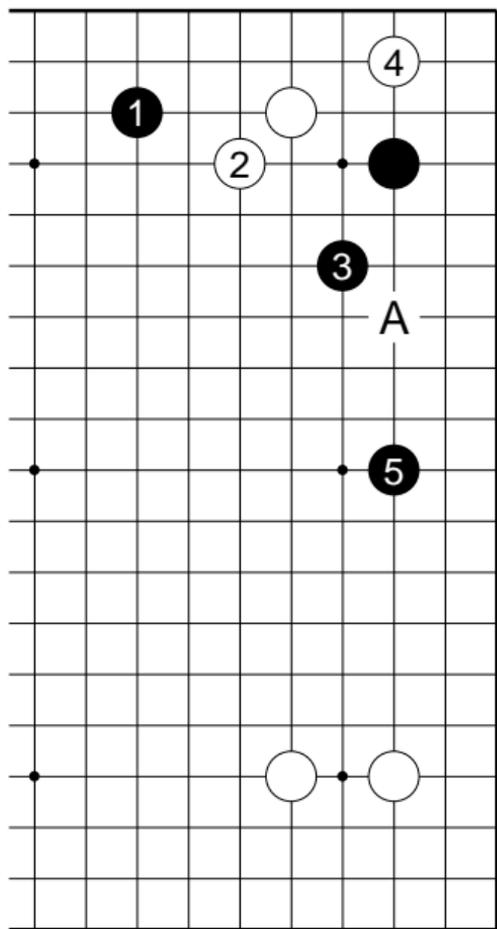
要点 白 2、4 是场合的下法。在和别处有关联时是可以下的。黑 3、5 正确，但角中一子还未吃净。

基本图 白 2 反夹，黑 3 时白 4 拆。是避免战斗的态度。被黑 5 飞罩，局部明显的下不利。白这样下必须有一定的理由。



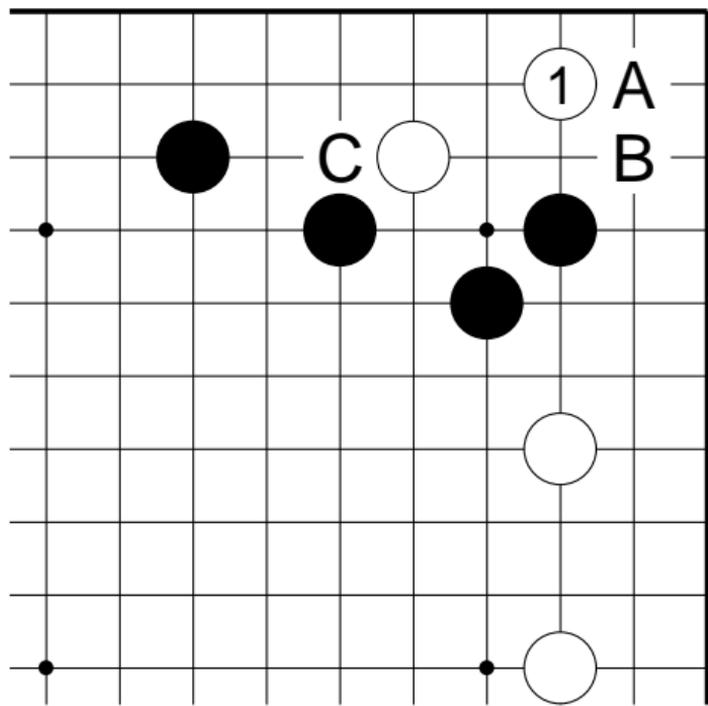
基本图

1图 像这样白在右下有守角的场合。黑1夹，白2、4安定是定式，被黑5占到了右边的要点。白2如在A位反夹，就可以争到5位的好点。如果不是由于在布局上考虑配合的原因，反夹是吃亏的。基本图黑5封住后，白一子还未吃净。



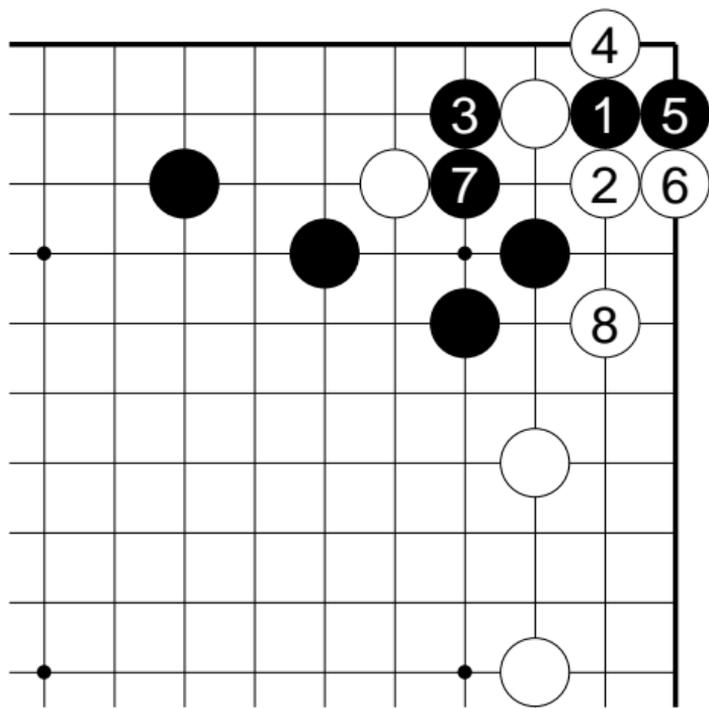
1图

2图 白1飞，简单地下，黑有A位靠，B位尖或C位挡的走法。



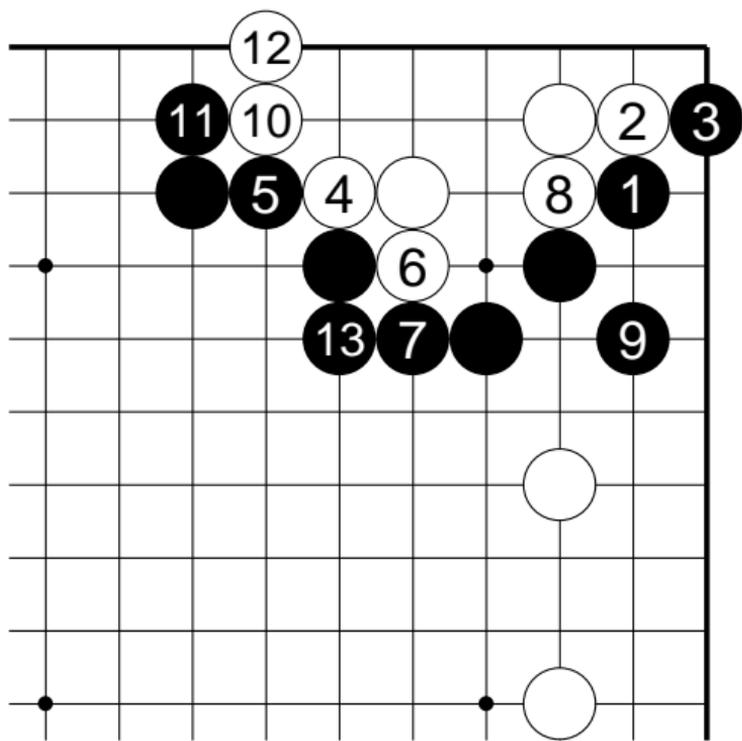
2图

3图 对黑1的靠，白2扳出，以下到白8渡是定式。其中白4这样叫吃是对的，如果误在5位叫吃，被黑在4位立，就无法渡过了。



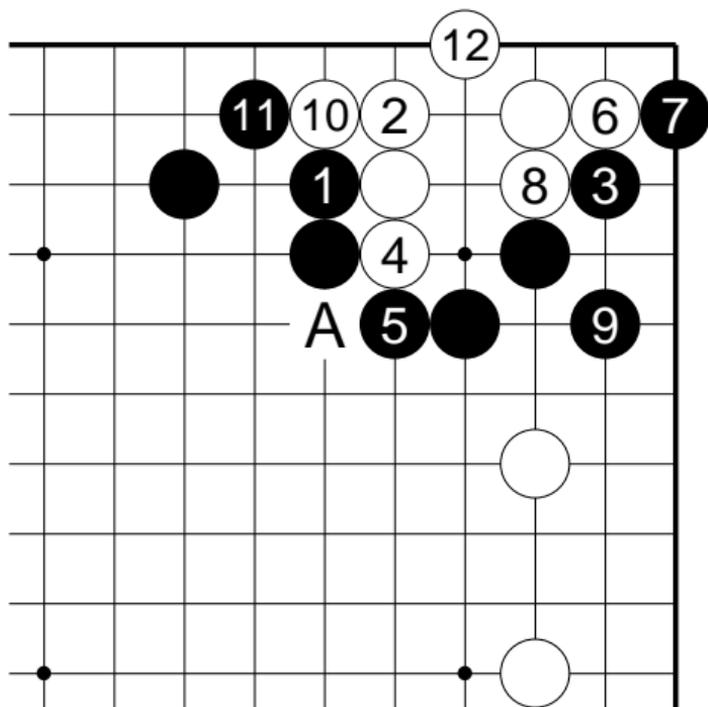
3图

4图 黑1尖，白2以下顺手便宜，到12痛快作活，
又是先手。黑13后，白再于右边补强。



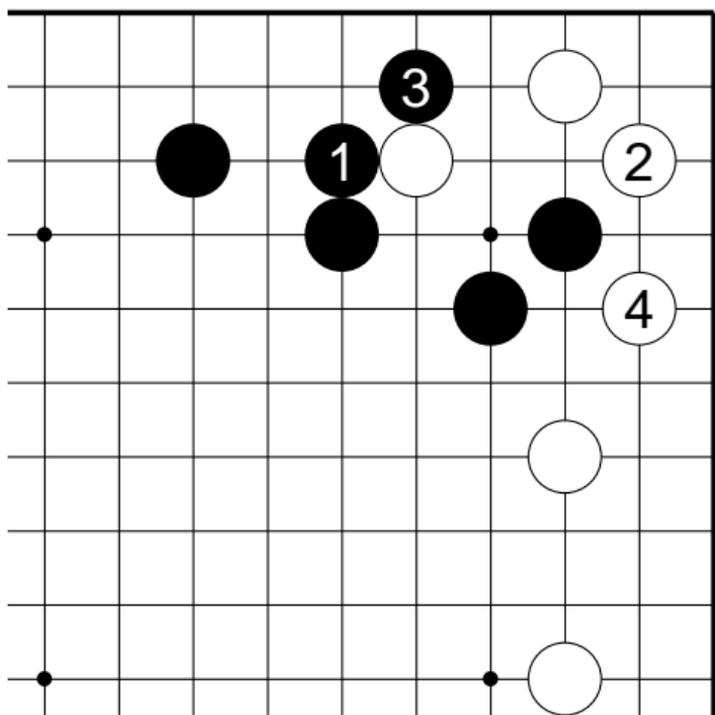
4图

5图 黑1位挡，白2下立抵抗，到白12仍然能做活。
由于有A位的断点，黑必须补棋，白还是先手。



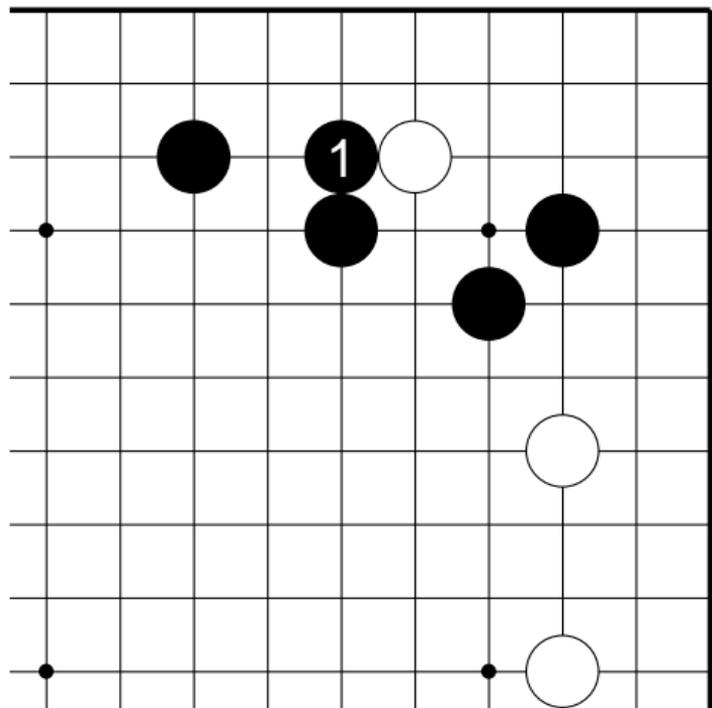
5图

6图 对于黑1，白2先尖，黑3扳，白4渡过，黑得先手。和前图相比，走哪个好，要根据局势而定。如上所述，白飞角后肯定有棋，但什么时候走不易判断。过早活角使黑外面很坚固，走得太晚，被黑补一手实地很大。



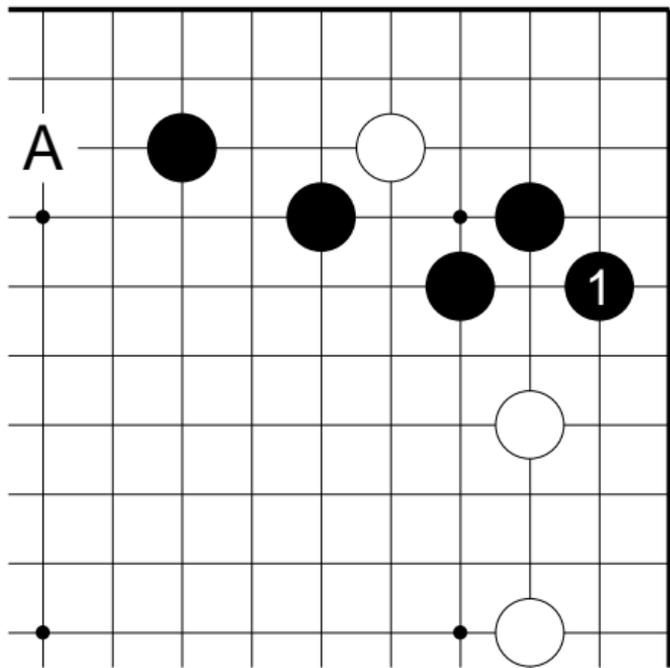
6图

7图 从补棋的角度来说，黑走1位是最坚实的。



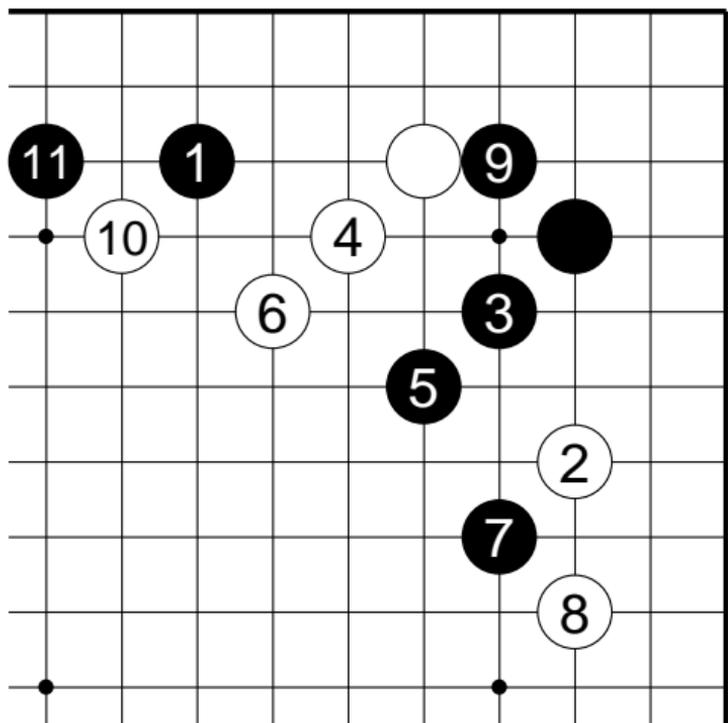
7图

8图 黑1尖是贪心的下法。以后白有种种利用。例如白在A位下子，黑就要在角上补棋。在形势好时走前图黑1，在形势不好时走本图黑1补。还是这样区别使用为好。



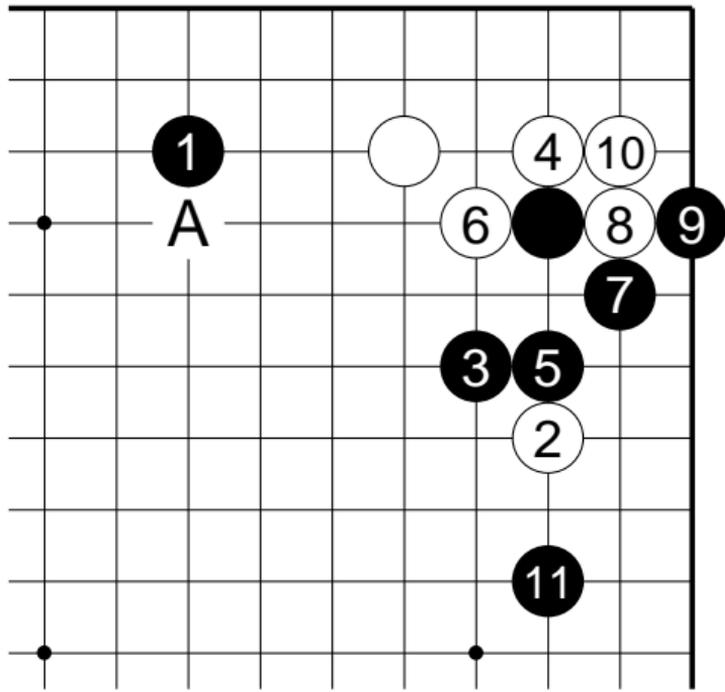
8图

9图 既然白2反夹，那么对于黑3，白4动出，从道理上讲就是行不通的。如果一定要活动，就应该在黑走3位之前。白4可以说是自讨苦吃，黑5、白6各自出头，黑9占据要点，不仅自身获得安定，同时又夺了白的根据，双方优劣是不言而喻的。



9图

10图 白2反夹时，黑3飞，白4托至黑11和刚刚讲过的定式22的基本图完全相同。像这样活用，可以说是理解力非常强。这个结果白没有在A位做交换，比起定式22，白明显要好。

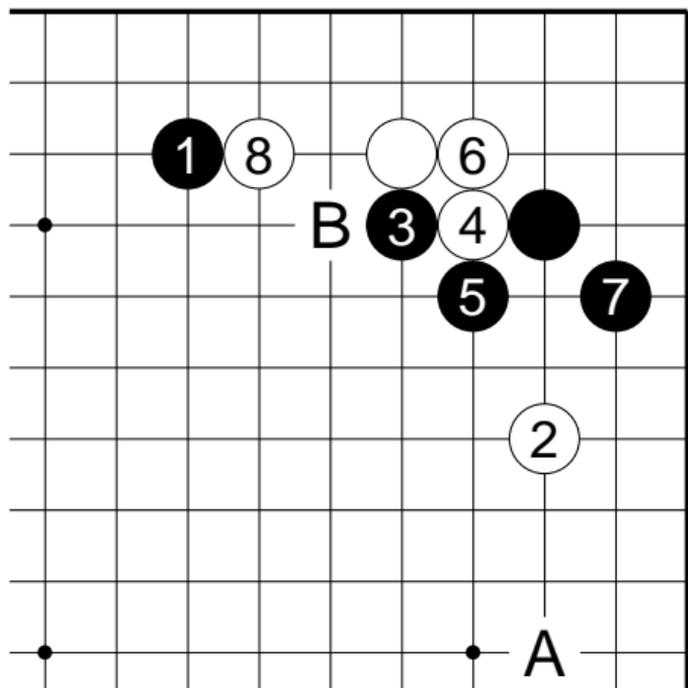


10图

定式 24 二间夹、反夹 (2)

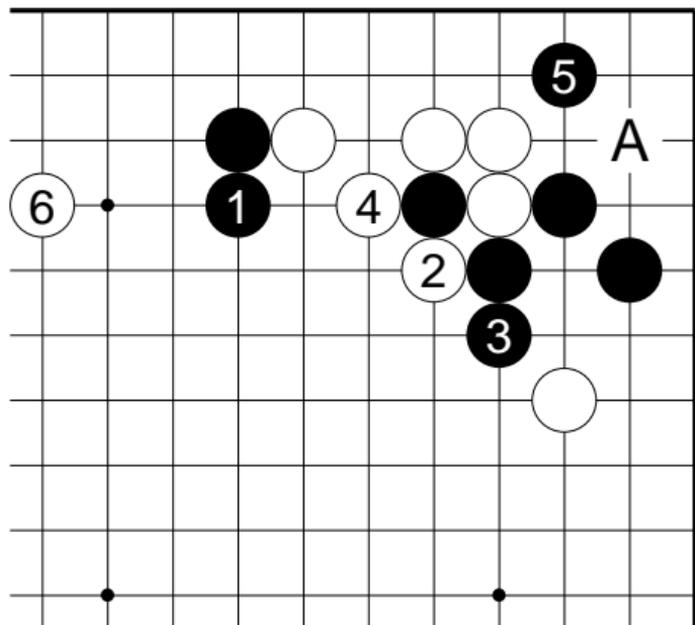
要点 黑 3 是不让白脱先的下法。白 4 和征子有关。黑 7、白 8 都是手筋。

基本图 黑 3 压，白如在 A 位拆，黑 6 位虎。这样黑的棋形很好，又没有棋，对白不利，因此白 4 势必活动。由于白征子有利，黑如走 6 位断吃，白 5，黑三三接，白可在 B 位征吃。如果这个征子对白不利，白 4 就只有在 6 位长，那样无论如何也得不到两分的结果。白 8 碰后，这里有几种变化。



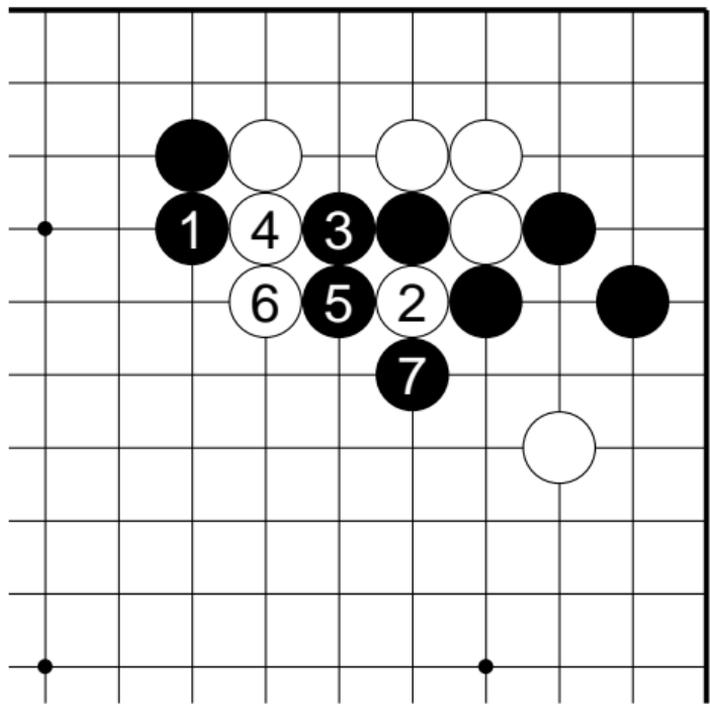
基本图

1图 黑1长，白2位叫吃，黑3长是平易的下法。
白4提，黑5跳角，白6夹攻。黑5如在上边拆，被
白走A位是吃不消的。



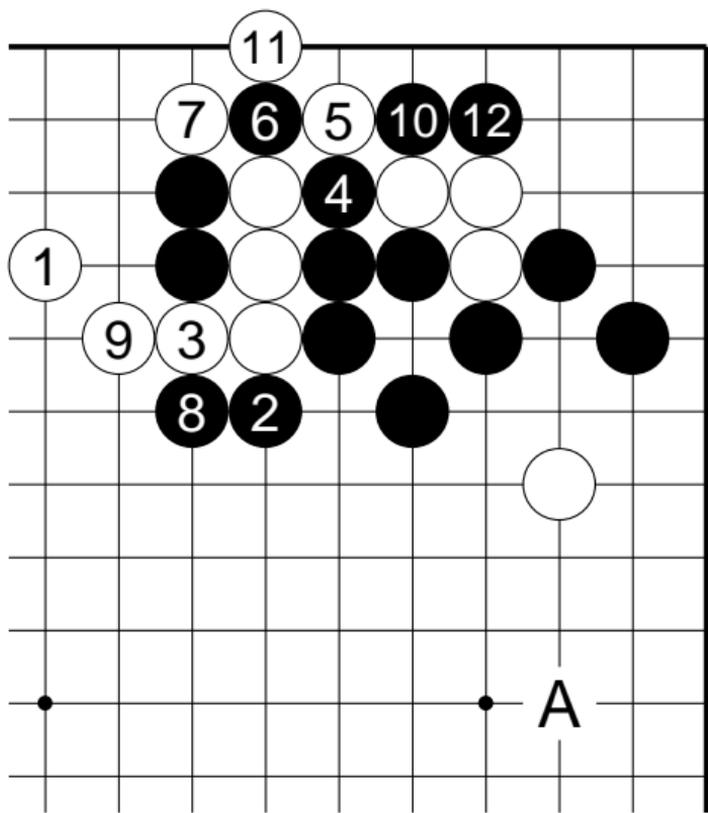
1图

2图 黑3拉出是强手，白4、6冲出。黑似乎是中了白的意图，但白也未见得好。黑7提后——。



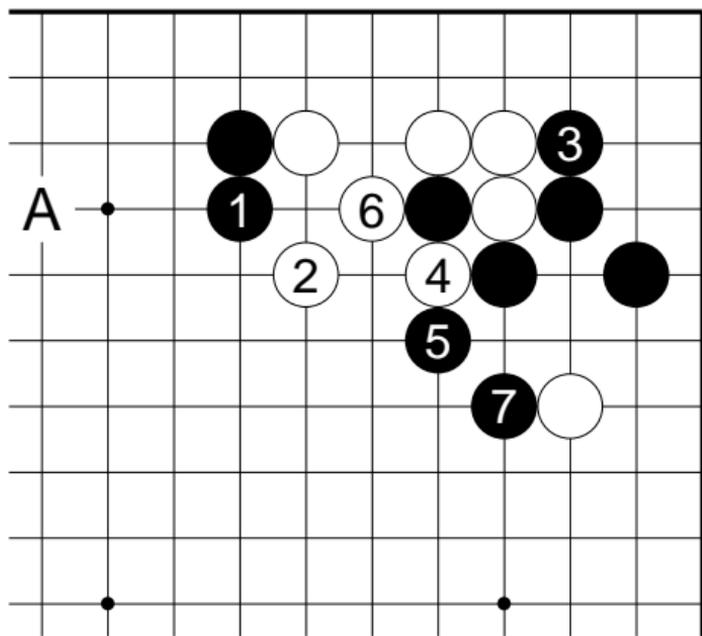
2图

3图 白1攻，黑2扳，再4、6冲断，到12时，形成相互各吃三子的转换，可以说是差不多吧。以后白可在A位拆。另外黑6如果征子有利，可在10位断。



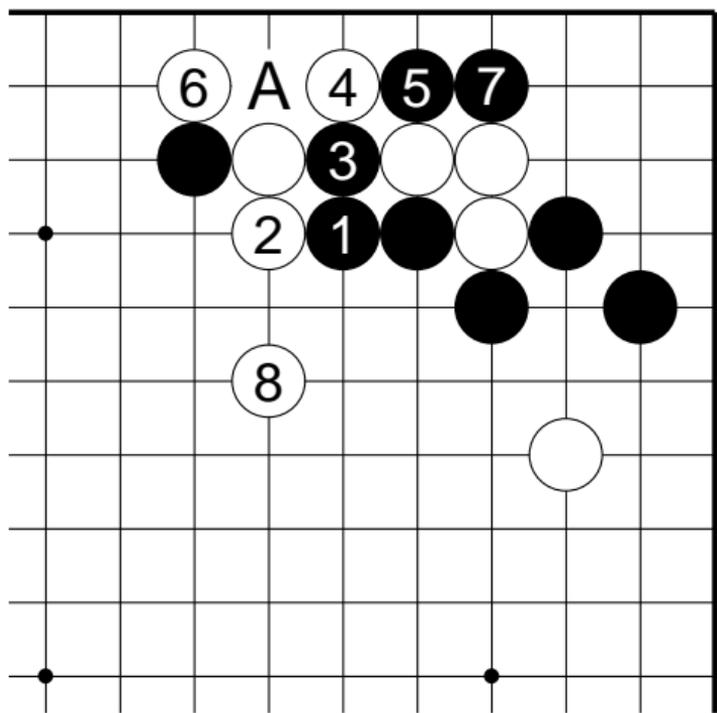
3图

4图 黑1长时，白2跳是腾挪的筋。黑3确保根据，白4断吃，进行到黑7，比1图多加了白2和黑5，白还可在A位夹攻。



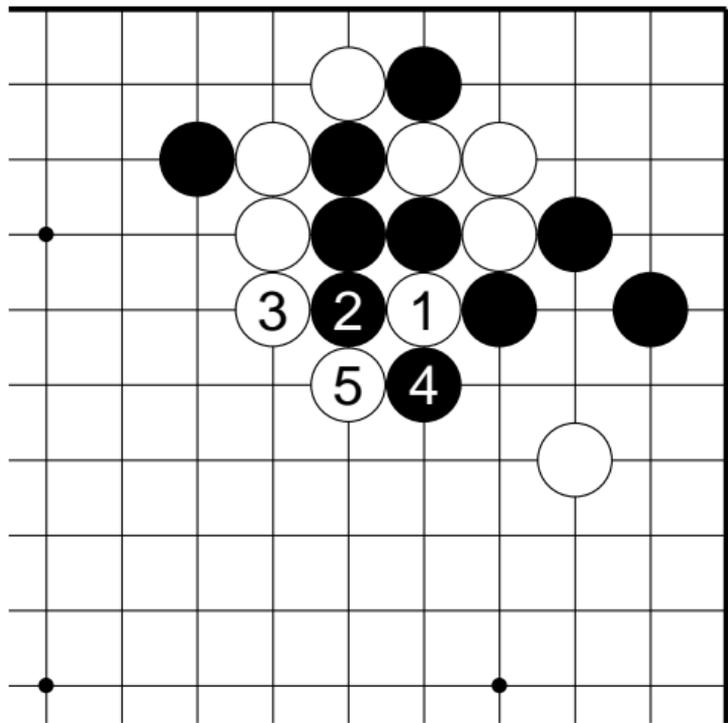
4图

5图 接着基本图，黑1立即长也是有的。但是征子必须有利。黑3、5冲断时，只能让白6应在外面。白6如走黑7位，黑A位断吃后，征吃不到白两子，这个下法就不成立。如黑征子有利，白6虎，黑7吃三子，白8跳，成为黑得实地，白取外势的结果。



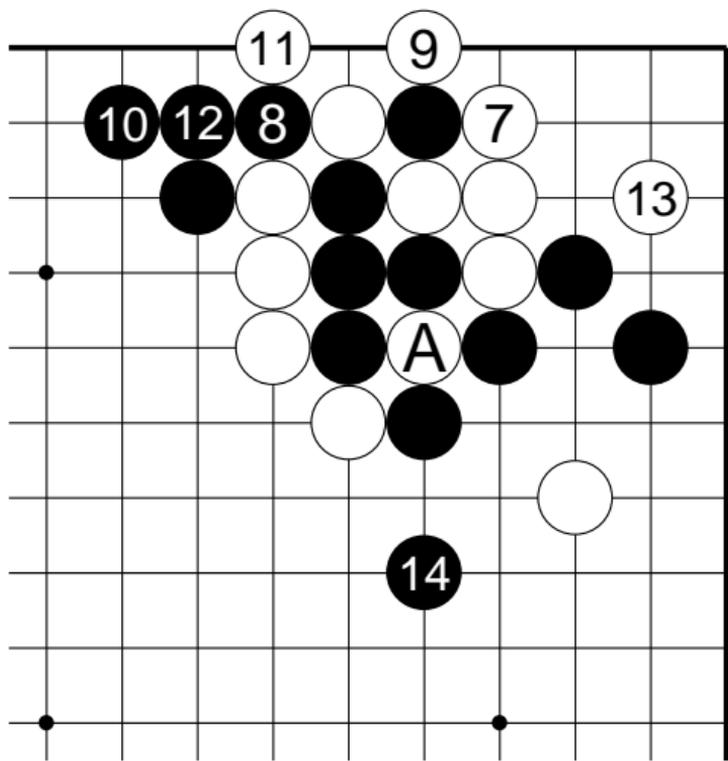
5图

6图 白1断吃，再3位长，先手解消征子也曾有过。不过却是有些无理。黑4提，白5叫吃——。



6图

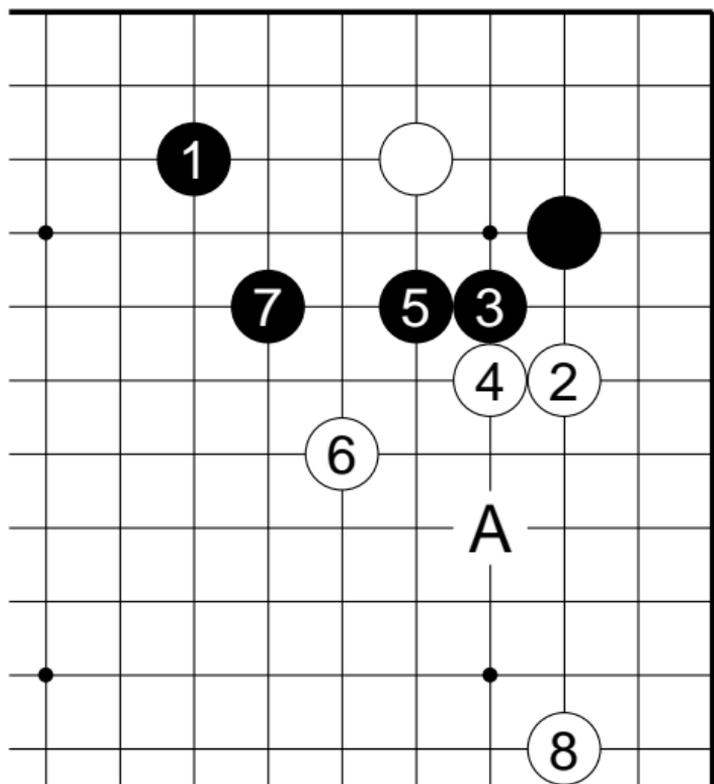
7图 白7虽可吃掉一子，至13止活了角地，但黑14跳出后，白外边四子无法腾挪。



7图

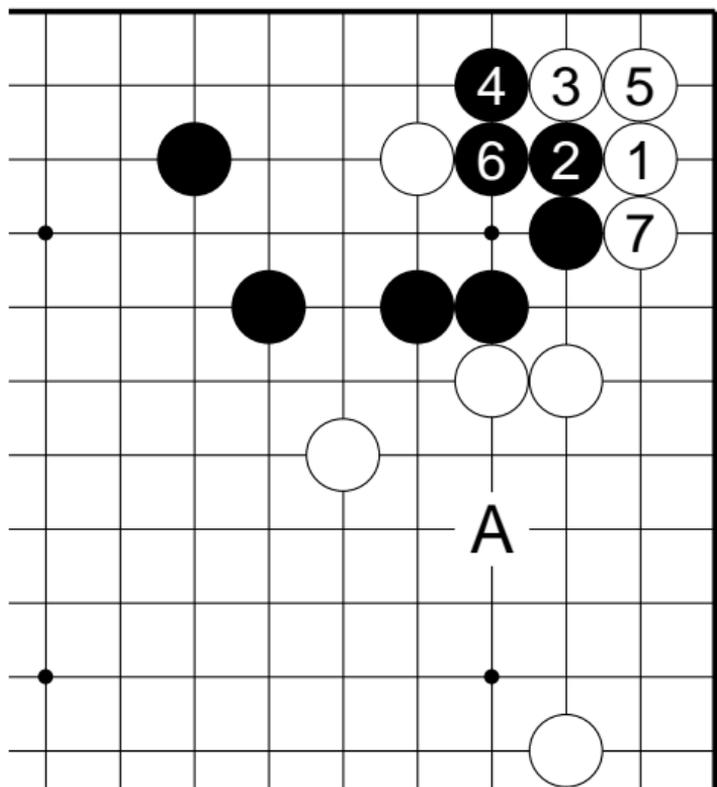
6=A

8图 再看看一间反夹的变化，黑3尖出5、7包围一子是简明的下法。白8拆后仍是不安定的棋形。以后留有A位的打入。如果是力量强的人，立即在A位打入也是有的。



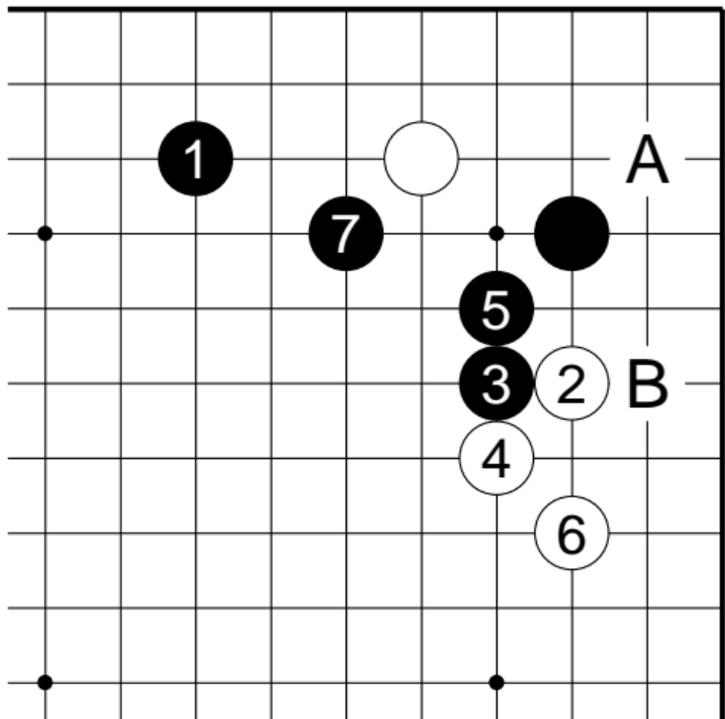
8图

9图 前图以后，白1点入是收官的手段。黑2至白7后，白不仅得到了角地，又缓和了A位的打入，是很大的一手。为了防止这个手段，黑可伺机在7位下立。



9图

10图 黑3、5压退，白6虎时，黑7飞也是一种下法。依然留有A位的点，如想解消，黑走B位夹是漂亮的一手。

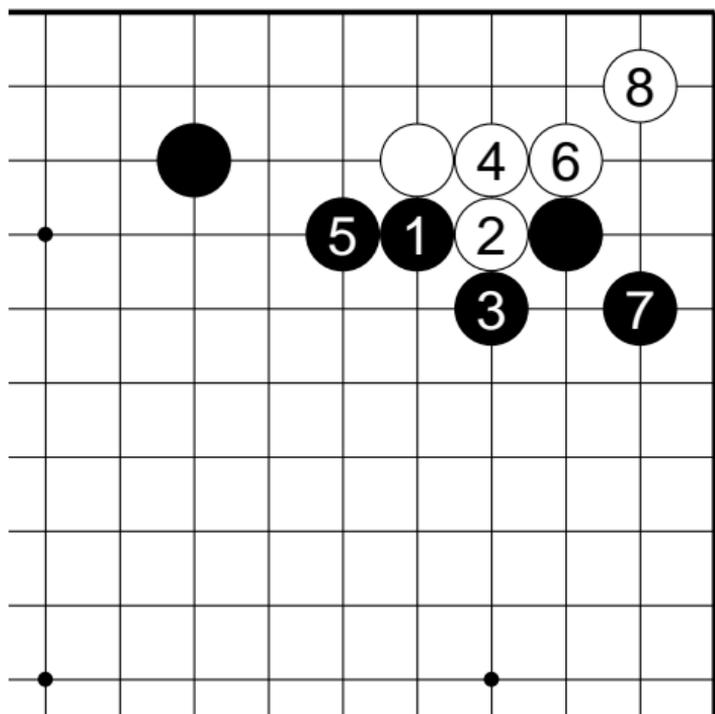


10图

定式 25 二间夹、脱先

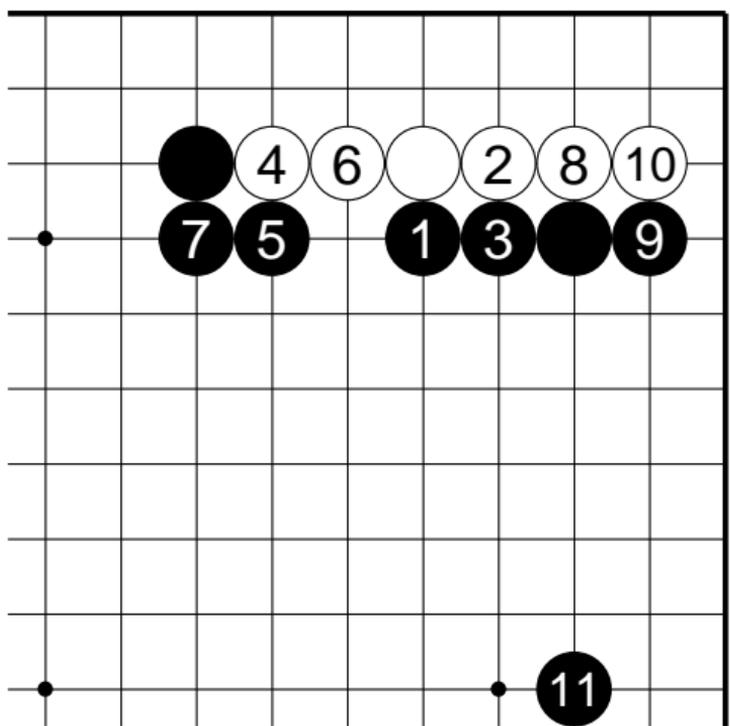
要点 白 2 挖和征子有关，到现在已经清楚了，白 8 大致如此。

基本图 白脱先后，黑在 1 位压，是封锁白棋经营外势的下法。对于白 2 再重复一遍。黑 3 如走 4 位断吃，白 3、黑 6，白 5 必须能够征吃一子。



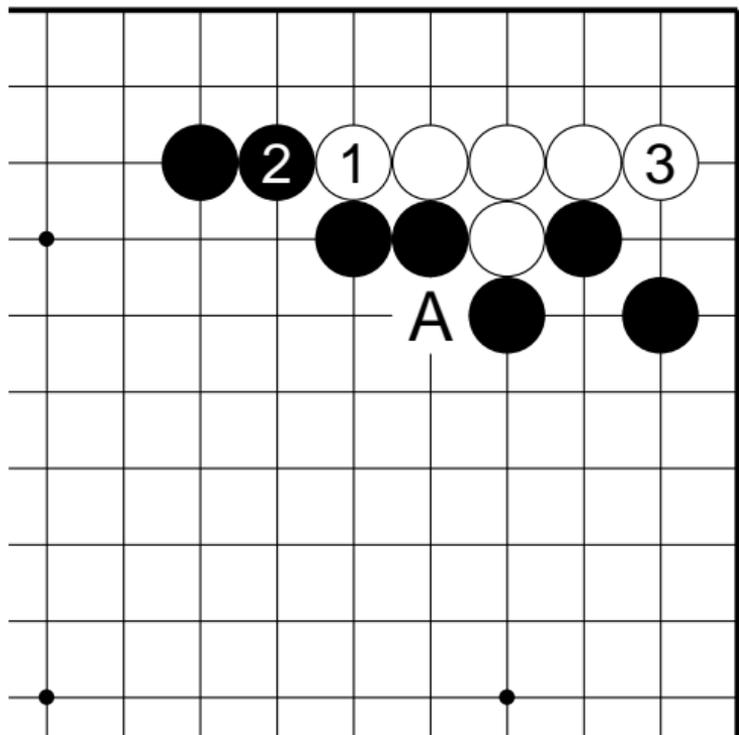
基本图

1图 征子不利时，白2长是不得已的，当然结果也不会好。黑3紧紧地接，白4至8做活。黑9先手立，在11位拆，无论如何是黑的厚势极为强大。基本图中白8是难受的，却没有什麼办法，白8如果——。



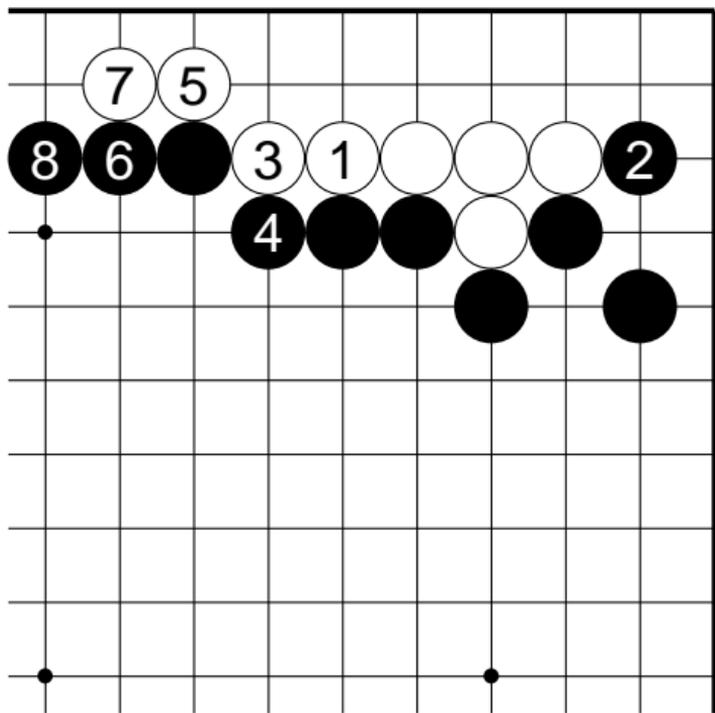
1图

2图 以前白1长是定式。黑2应，白3立后，伺机在A位断。然而这是自以为是的想法。对白1，黑2不会这样应。



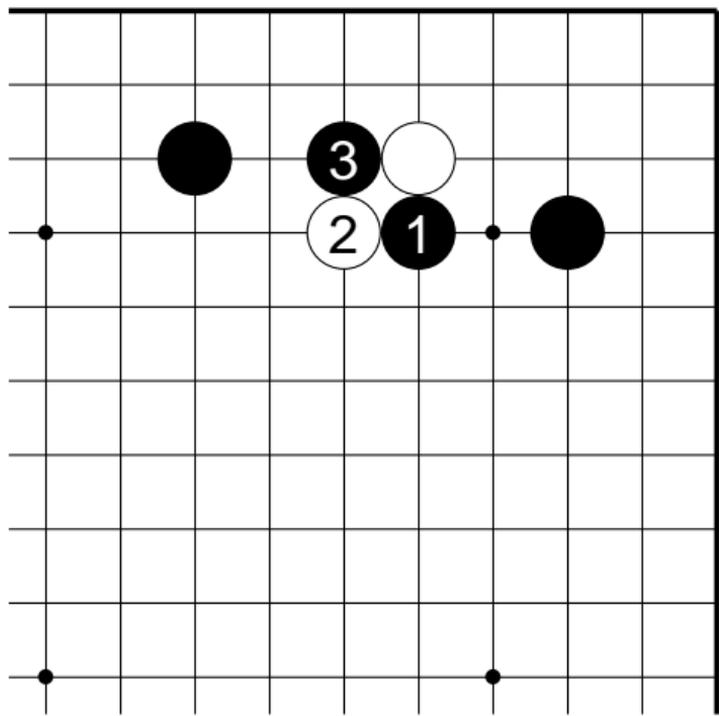
2图

3图 黑2扳虎是明智的。白只能走3、5。黑顺势构成了压倒外势。



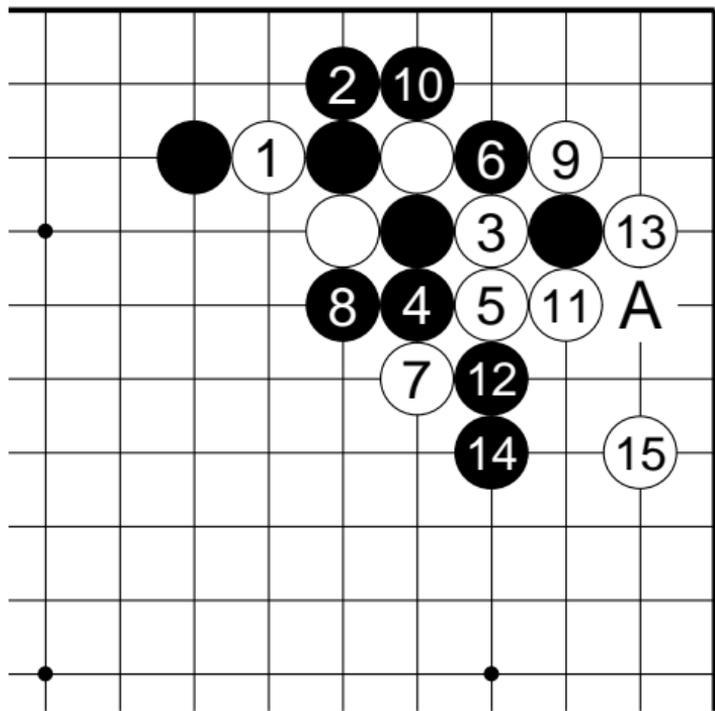
3图

4图 当初黑1压时，白2扳要点不得要领。黑3断就可以了。



4图

5图 接下来白1叫吃至15，步数虽多却是必然的进行。黑12断严厉，白15不能省略。白5如走9位，黑5、白6、A位虎，黑也很充分。

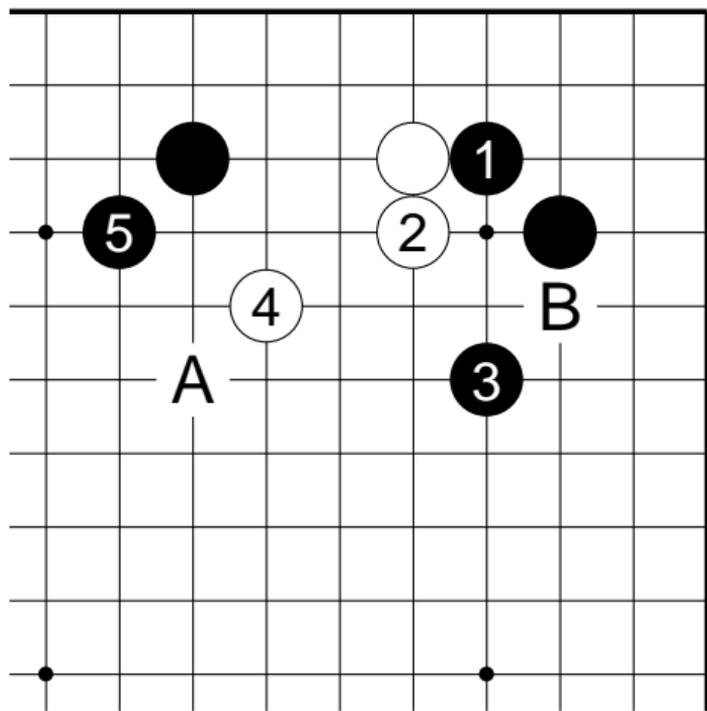


5图

定式 26 二间夹、脱先 (2)

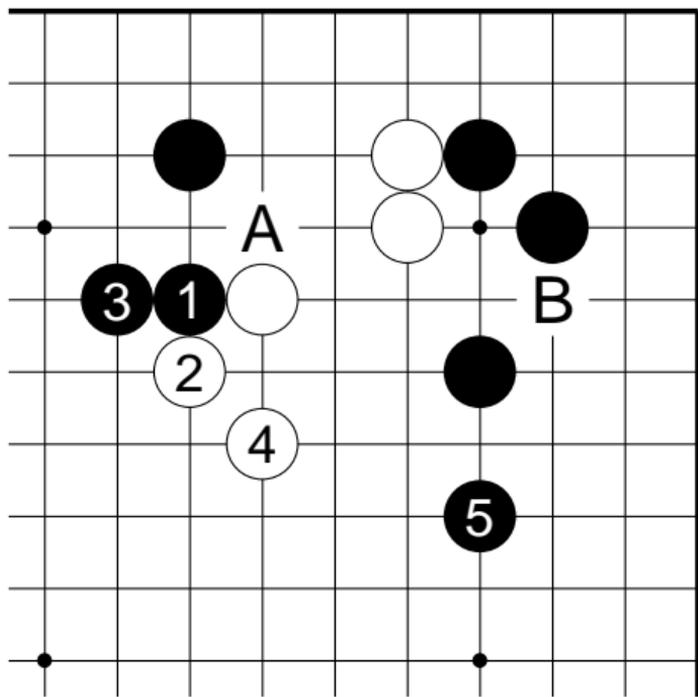
要点 如果扩张外势没有意思的话，黑可走 1、3 位攻。白 4、黑 5 都是棋形。

基本图 黑 1、3 自己取得实地，同时夺白根据并加以攻击。白 4 时黑 5 尖，瞄着 A 位的飞罩，另一方面，白也瞄着 B 位的跨断。特别是围绕着 B 位的下法，是本形的重点。



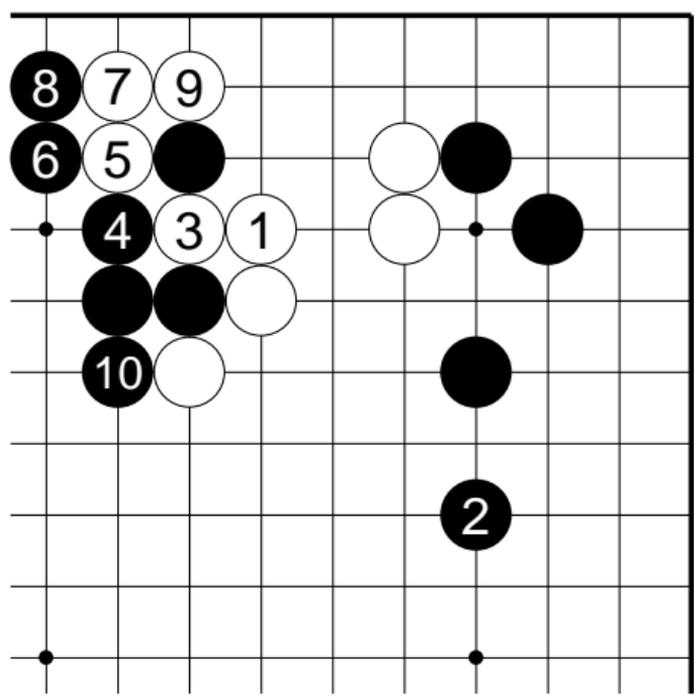
基本图

1图 黑1、3靠长也是有力的下法。白4如果虎，黑5跳，好调。但是白有A位长，坚持要在B位跨断的下法。



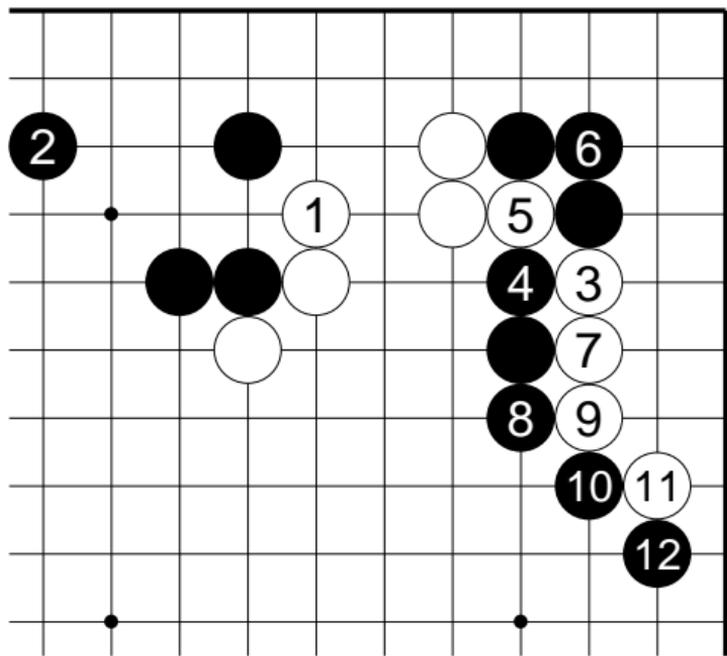
1图

2图 白1长时，黑2跳、守右边，让白3、5冲断的话是简单的。但到黑10，白本来一团受攻的子这样轻松地做活，黑是不能满意的。



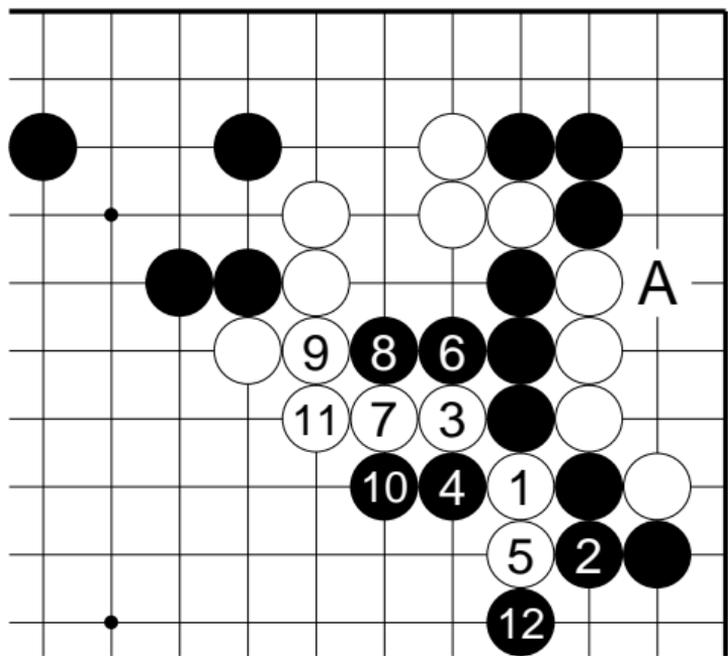
2图

3图 对于白1，黑2总是想这样抵抗的。但对白3的跨要有所准备，下面的变化，和征子有重要的关系。黑4压，白5断、7长。如果黑征子有利，黑10、12连扳的手段是成立的。



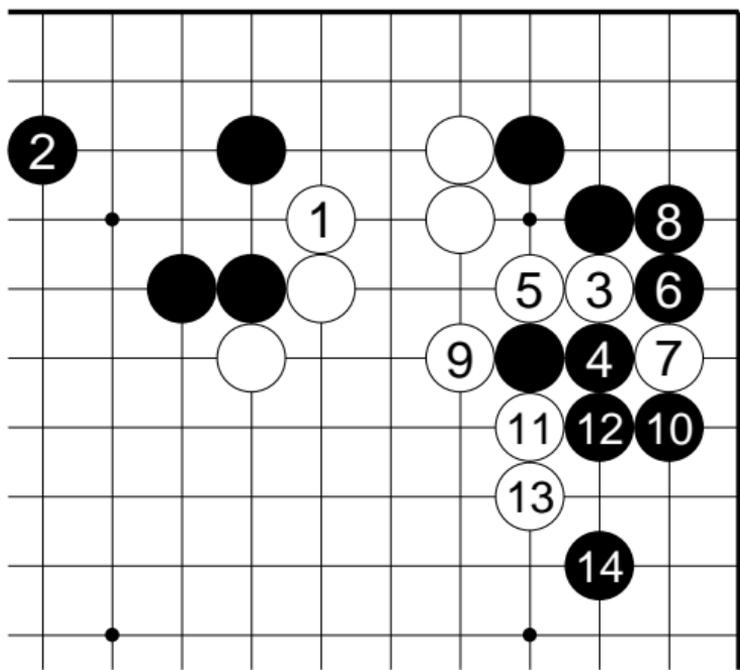
3图

4图 接下来白1、3是唯一的筋。黑4断、再6、8冲吃，白9时，黑走10、12征吃两子。这个征子关系有必要注意。（白9如走11位，黑A位扳，白差一气）。



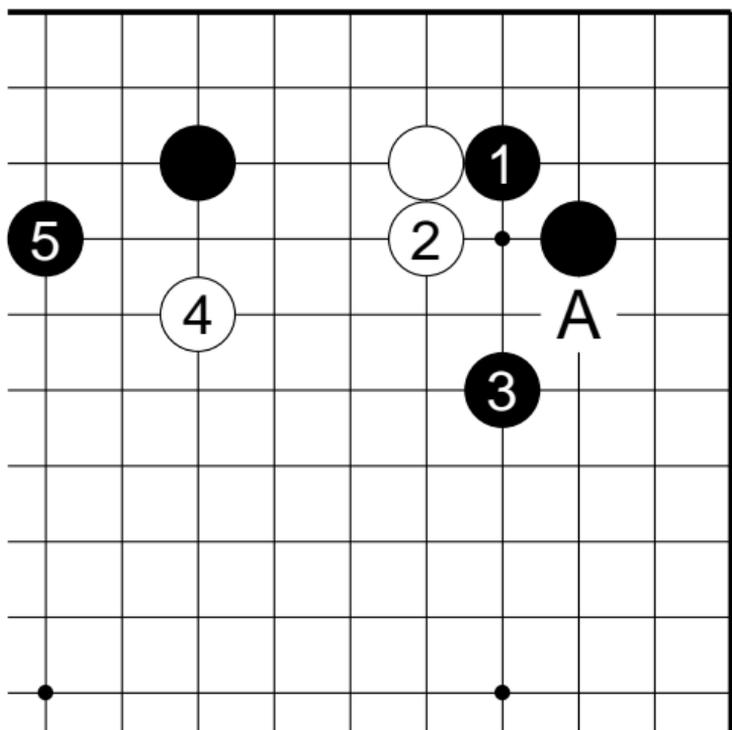
4图

5图 白3跨后，黑如征子不利，就只好在4位夹了。白5退回，再7位断是手筋。以下进行到白13，白很舒畅，已不必担心再受到攻击了。



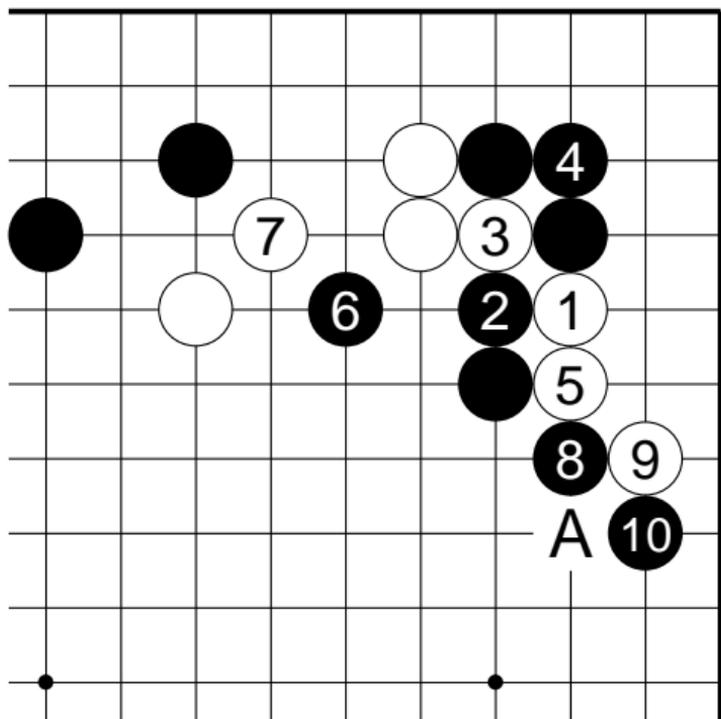
5图

6图 对黑1、3，白4镇，棋形舒展，但A位的跨断就缓和多了。



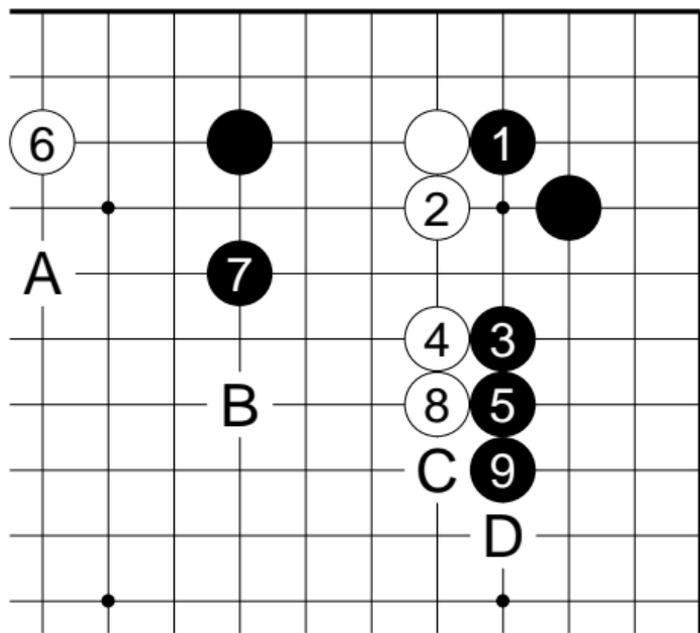
6图

7图 白1立即跨，黑2、4应，白5时黑6跳是先手，再8、10连扳，白没有反击的手段。（以后白只好在A位断吃，黑接、白吃一子，黑吃两子，这是黑充分的结果）。



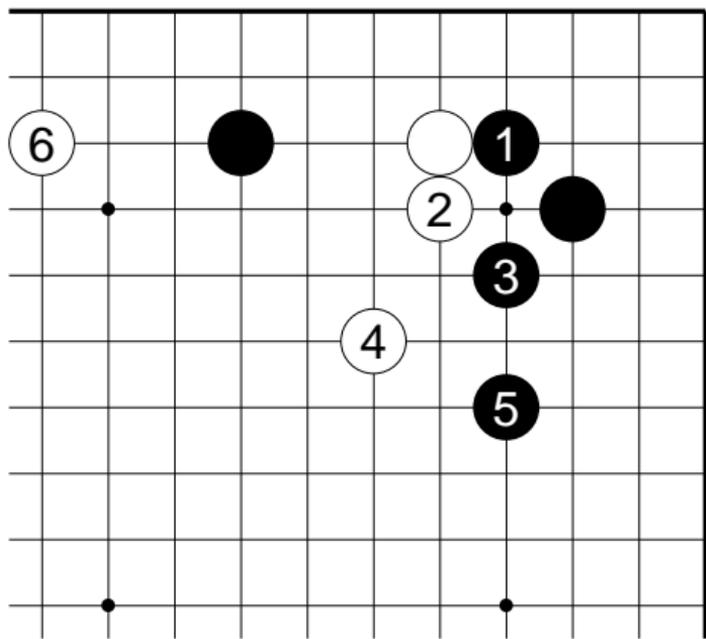
7图

8图 不用说，对黑3，白4压的下法是绝对不能下的。被黑5长，这里的损失比想象的要大得多。接着白6夹，黑7跳时，白又要做白8、黑9的吃亏交换，一位地使右边黑地增加。以后如果白A、黑B白C、黑D，就不知损到哪里去了。



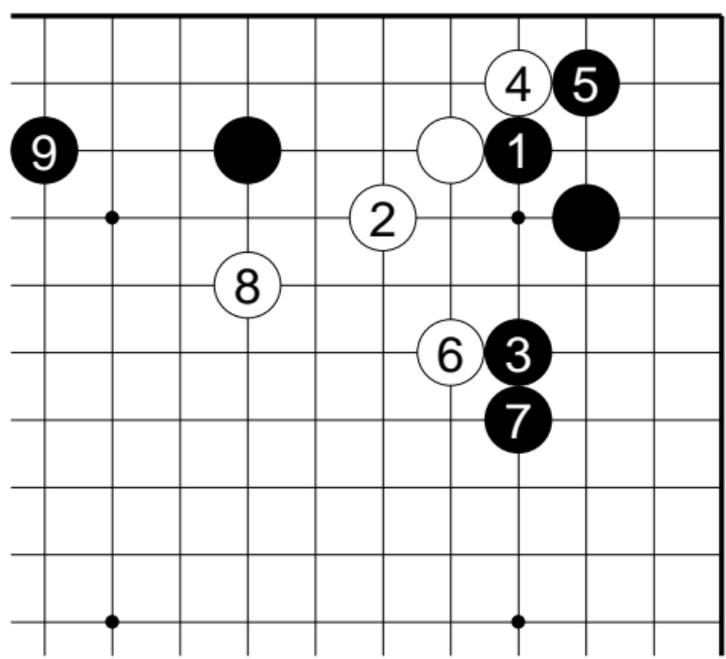
8图

9图 黑1顶后，再3位尖。跨的缺陷虽然没有，但步子较慢，白4飞起后，黑5须补，白可回到6位夹的好点。



9图

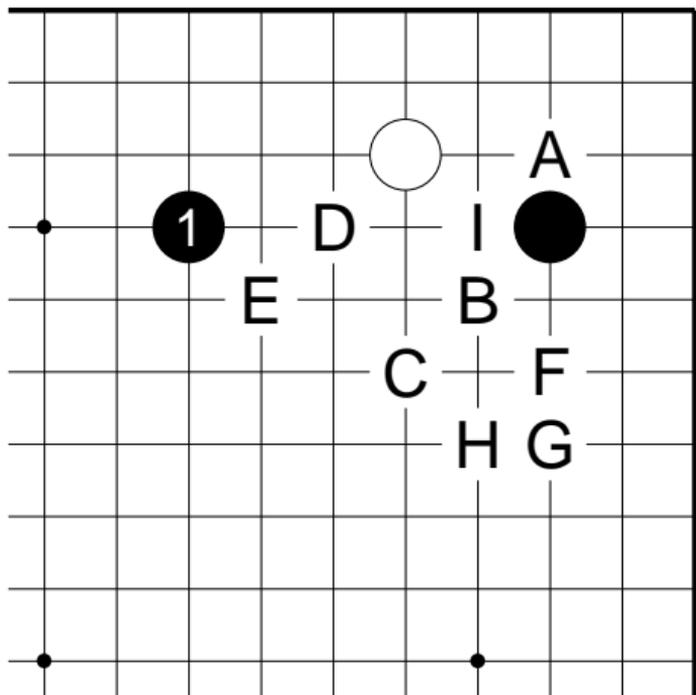
10图 黑1后，白2尖无论如何是无力的下法。可以预想到黑9，黑左右均是好形。



10图

第五节 二间高夹

参考图 黑 1 二间高夹，自战争之后不久大为流行，现在也几乎每局都采用，可以说是现代棋的典型下法。白的应手有 A 位三三托、B 位飞、C 位大跳、D 位尖、E 位象步、F 位一间和 G 位二间反夹、H 位超大飞、I 位尖顶再加上脱先十种下法。

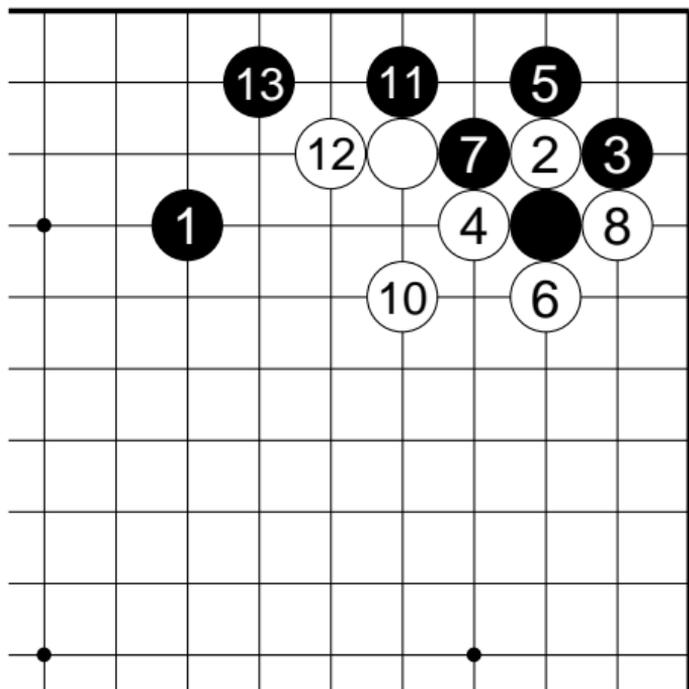


参考图

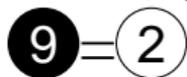
定式 27 二间高夹、三三托★

要点 二间高夹时，黑 5 一定要这样翻吃。黑 11、13 是好形。

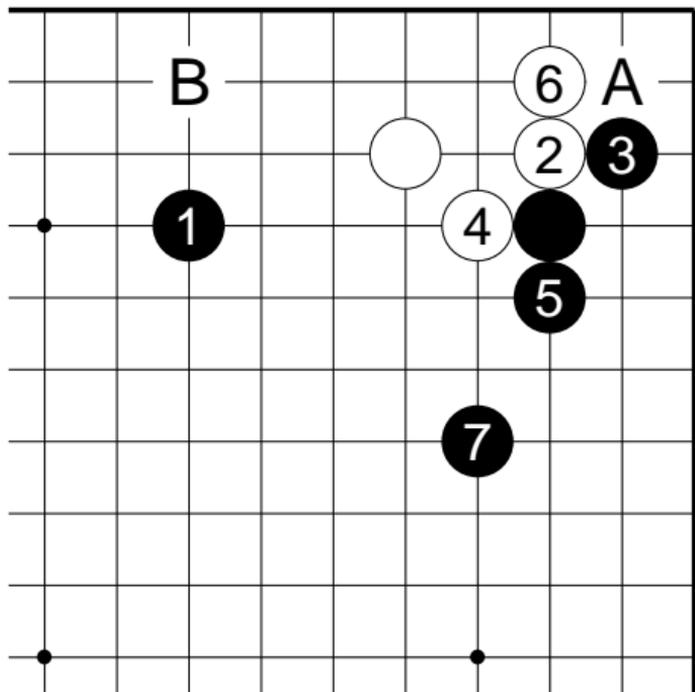
基本图 由于是二间高夹，黑 5 翻吃是绝对的。白 10 以后，黑 11、13 渡比起其他的夹要令人满意。



基本图

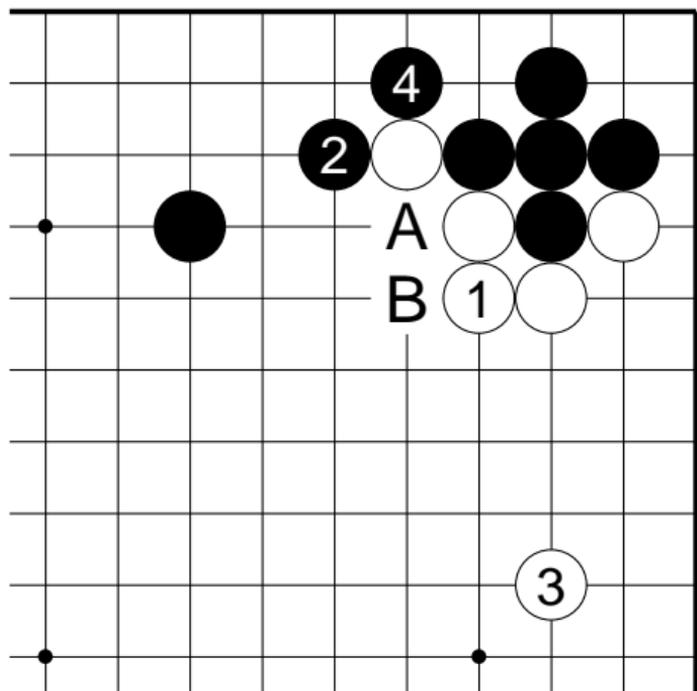


1图 白4虎时，黑5退，白6立获得安定。黑7后，白可脱先。因 A、B 两点白必得其一，没有什么危险。



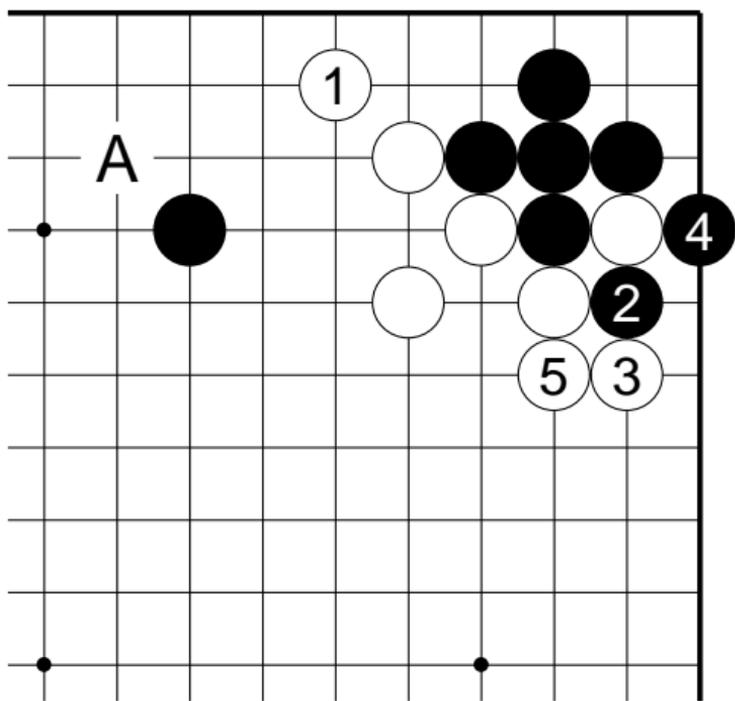
1图

2图 基本图白10走1位接，黑2夹是手筋，白3拆，黑4渡也是定式。黑4如走A位白B位叫吃是先手，黑反而损。



2图

3图 如果黑不渡过，白1是漂亮的筋，催促黑2、4做活，白5即使是后手接，也是非常厚实的棋形。其次又有A位的飞，因此黑应立即渡过。

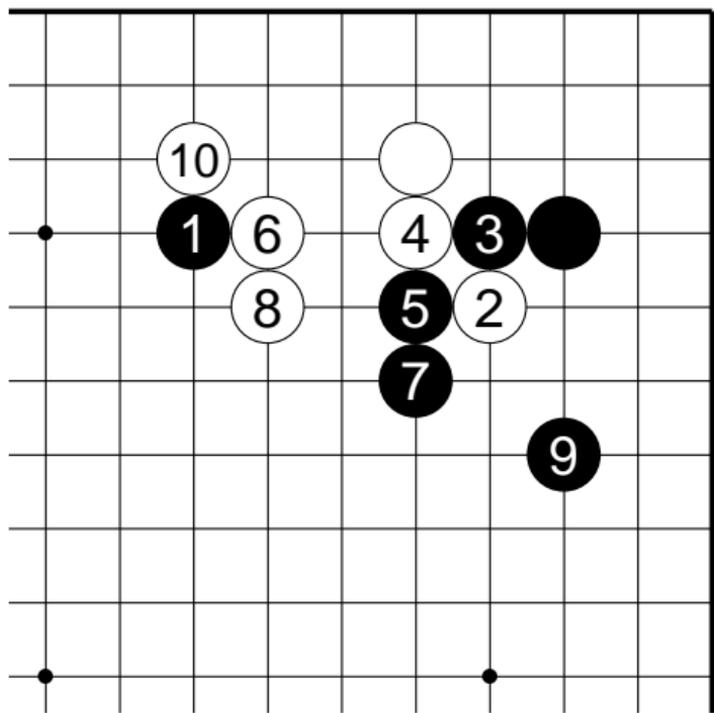


3图

定式 28 二间高夹、飞罩★

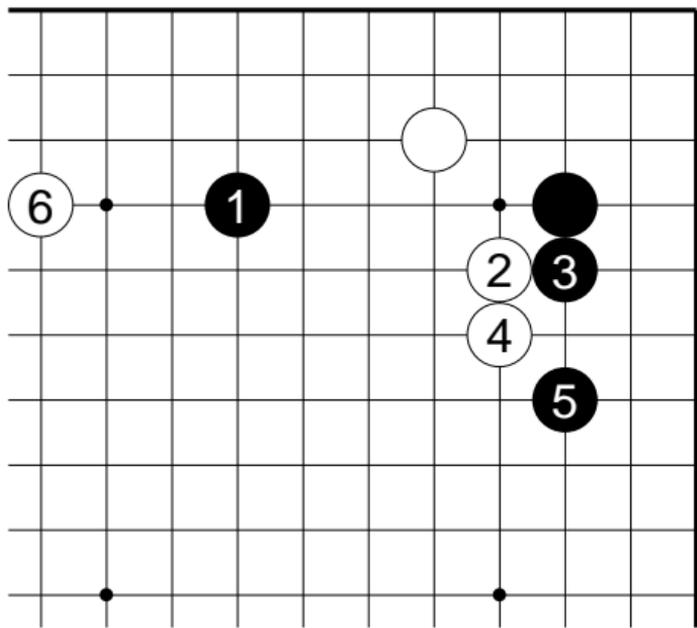
要点 黑 3、5 冲断不甘示弱。白 6 手筋，白 10 也有不当时走的。

基本图 因为黑 1 是二间高夹，白走 2 时黑可走 3、5 冲断。白不宜直接抵抗，只好在 6 位碰。



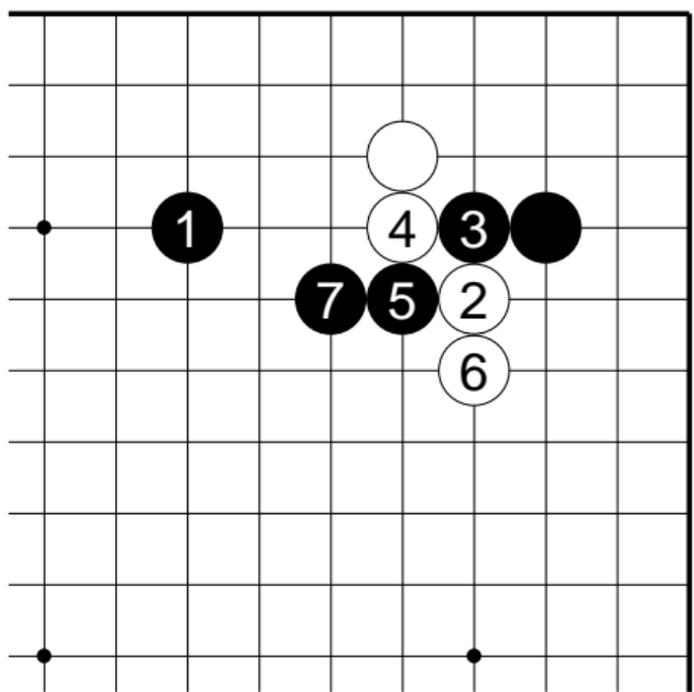
基本图

1图 黑3、5应，白6夹，黑没有什么不利。假如当初没有黑1，白2至6是常见的棋形。以后黑在1位打入，而白脱先，黑照理不是不能下的。不过还是基本图的结果黑稍有利。



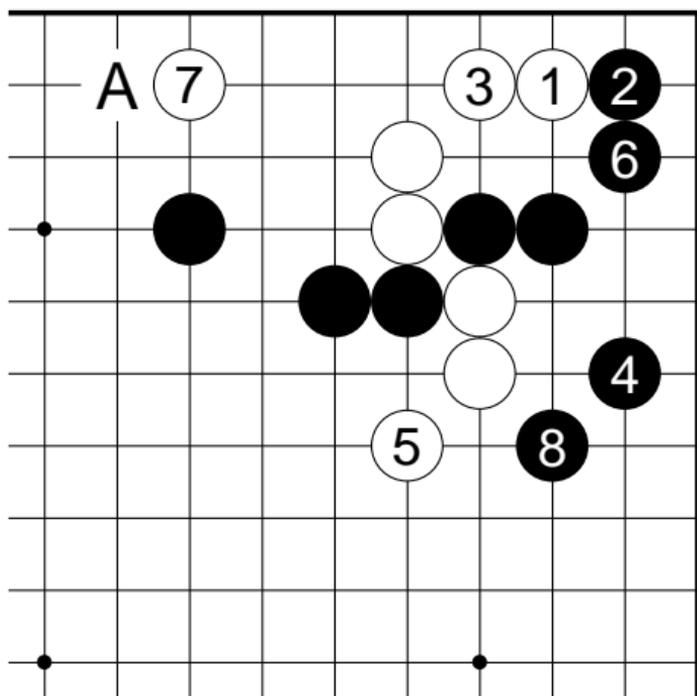
1图

2图 黑冲断后，白6长出作战，可以说是明显的无理。黑7长后，黑1的位置很紧凑。低一路的二间夹正好有个穿象眼，而现在没有这个空隙。



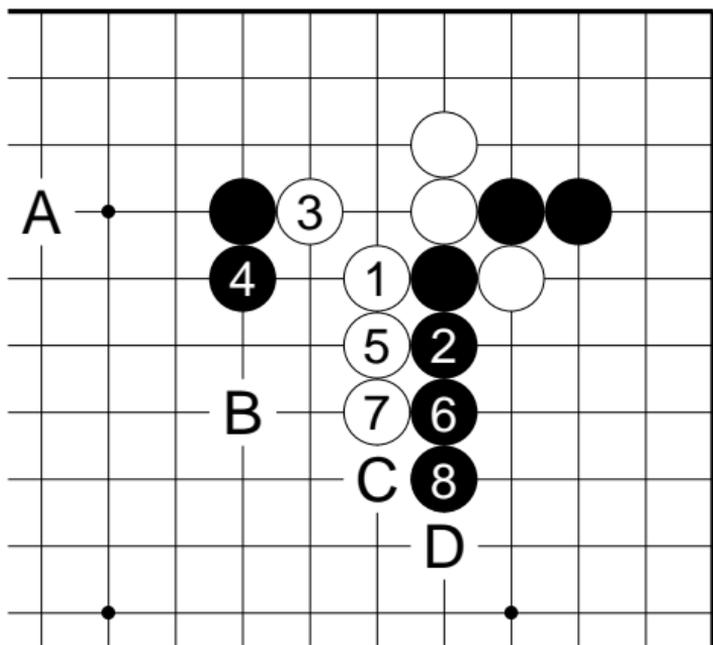
2图

3图 接着成为白1至黑8，白明显地苦战。黑8是攻击白的要点，以后上边A位的靠是强烈的。



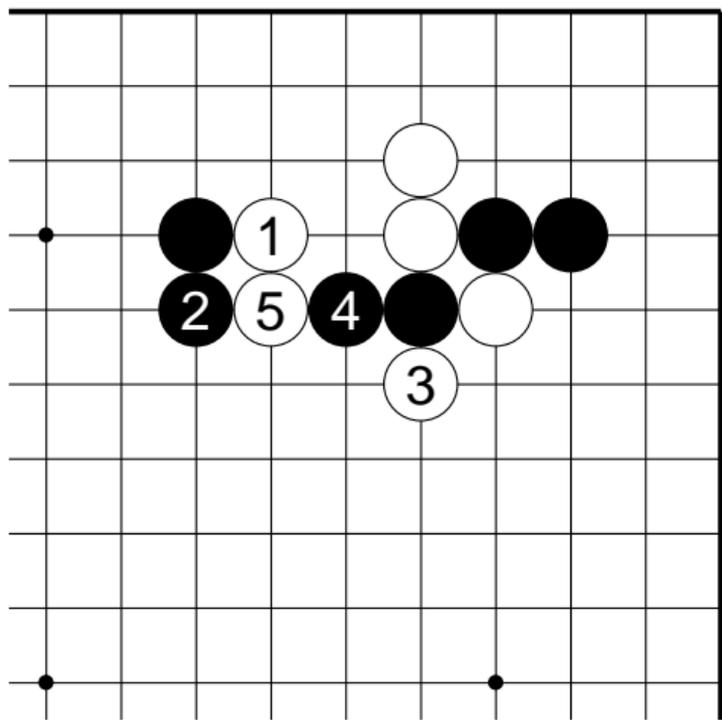
3图

4图 基本图白6是常用的腾挪手筋，如果不知道，在本图1位叫吃是大俗手。被黑2长，往下是不会有好结果的。至黑8长，黑成了不少空，白纯属是替人帮忙。以后白A位夹黑B位跳，白还要C位压、黑D位长，白的损失越来越大。



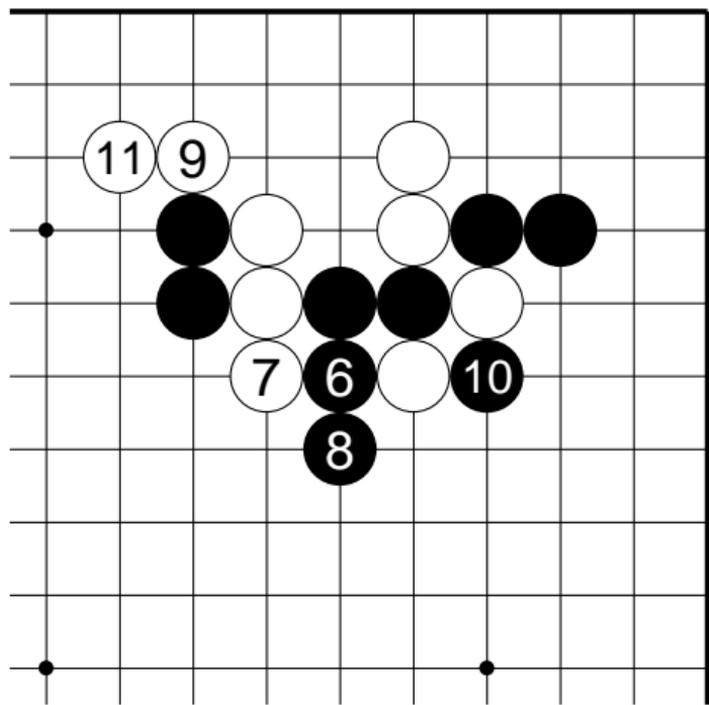
4图

5图 对于白1靠的筋，要牢牢记住。一看到这个形状，就要没上浮现在脑子立里。黑2长，白3、5是常用的出头手段。（白3如在4位叫吃，就和前图一样了）。



5图

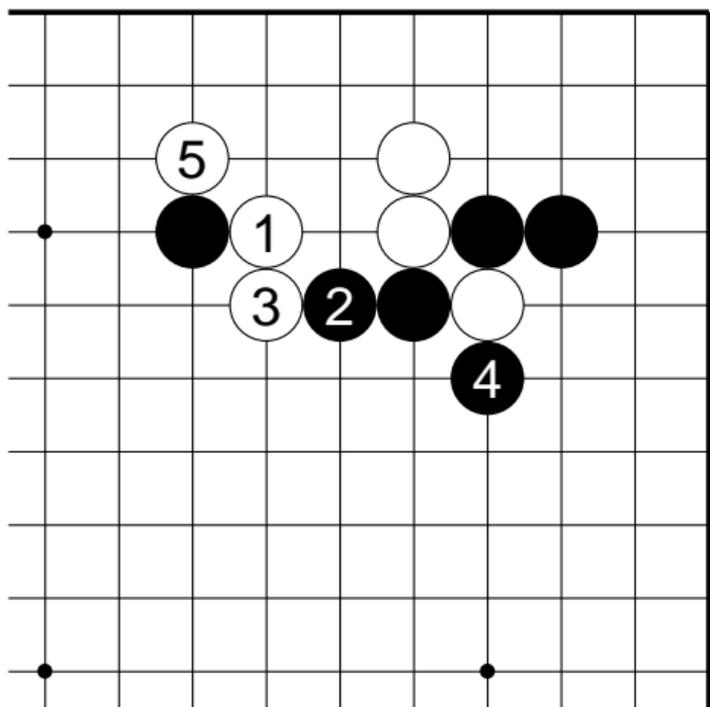
6图 白7出头到11止。黑势相当厚，白11长出后，姿态也很漂亮，大体上是两分的结果。



6图

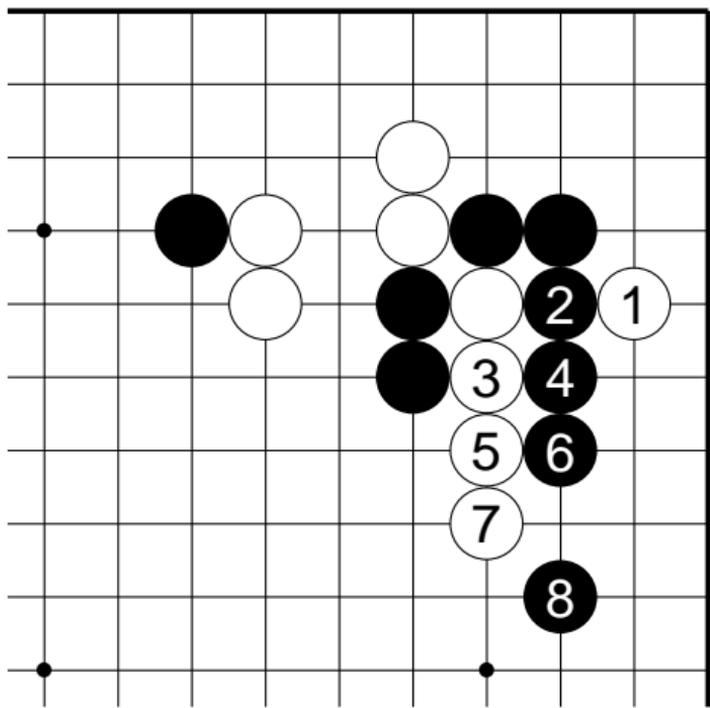
7图 黑2在这里长，到白5也是一种下法。开始时作为定式常有人下，以后逐渐像基本图那样转化。说起来，黑2和白3的交换，呈分裂之形，无论如何不愿意下。但是此形白5不能脱先，黑可得先手。

基本图黑9不能省略，但白10的扳，在极个别的情况下是可以脱先的。因此在别处有好点时，黑要取先手，是可以选择7图的下法的。



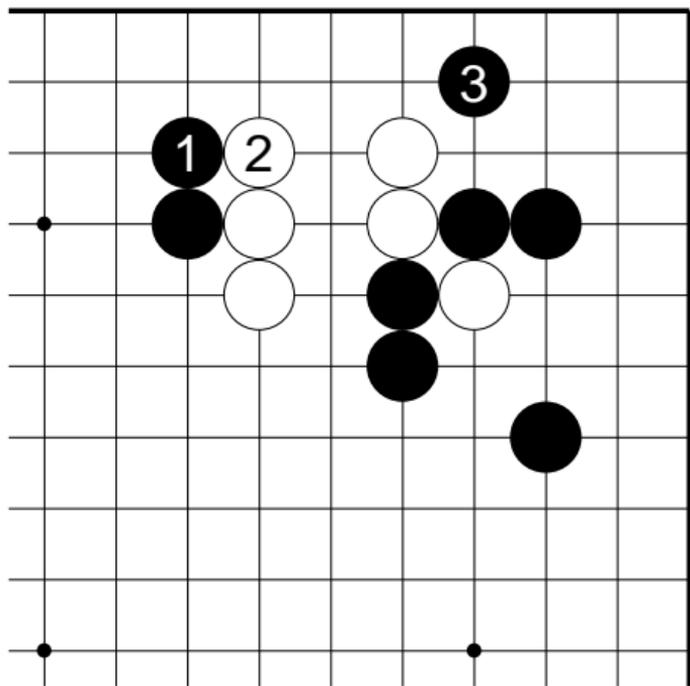
7图

8图 基本图黑9如不走，白1下跳是手筋。它应用范围很广，一定要知道。白1如走2位或3位，都不会有好结果。黑2、4冲出到8止，白大成功。下面再看看基本图白10不走的情形。



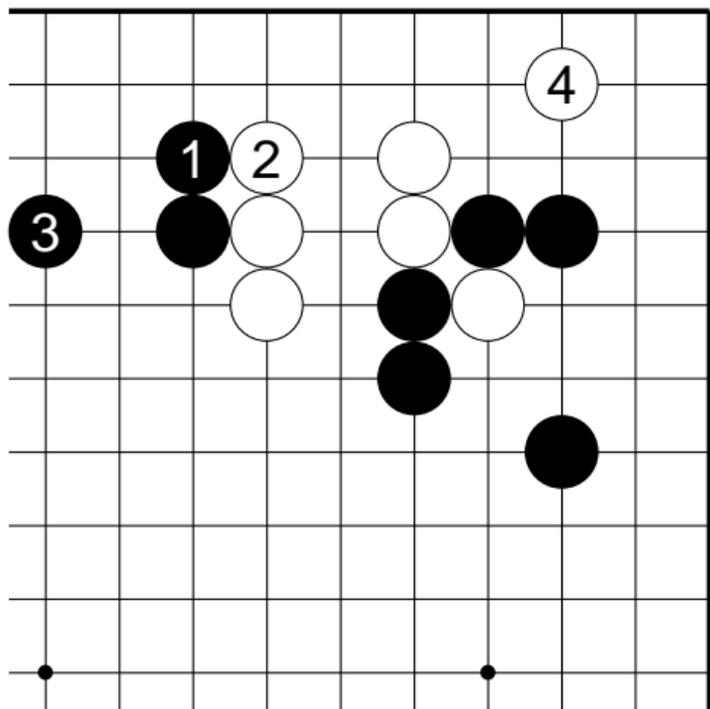
8图

9图 黑1立，再3位跳，一边夺取实地、一边攻击。但由于左边黑气紧，白没有什么太大的危机感，不过被攻击，损失还是很大的。



9图

10图 黑1、3这样下，被白4飞角，有落空的感觉。前图黑3和本图白4相比，仅从实地来说，出入就有近二十目。

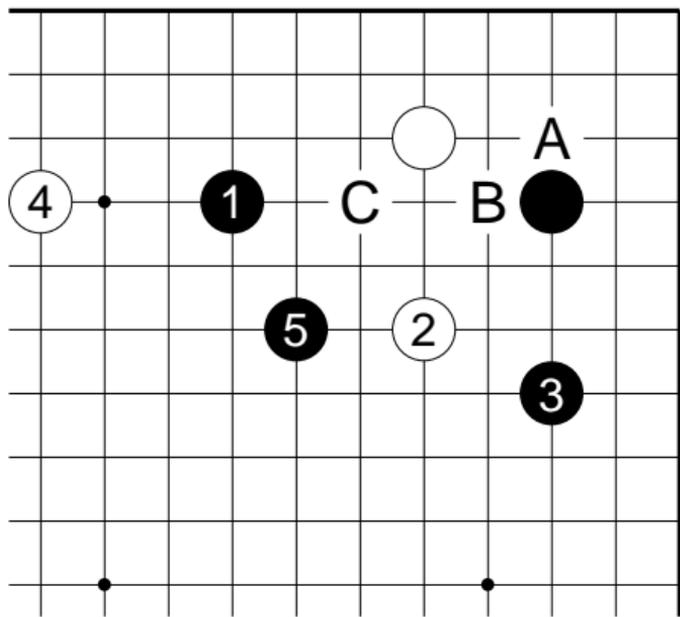


10图

定式 29 二间高夹、大跳 (1)

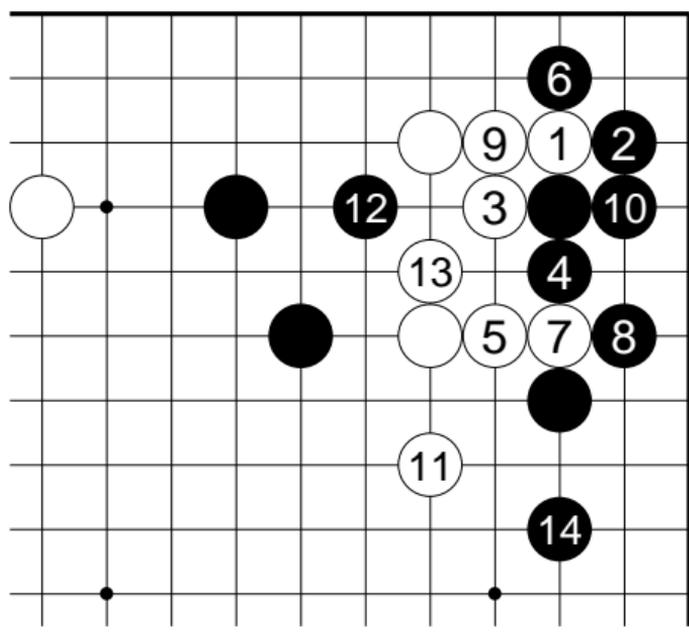
要点 白 2 大跳，和低夹时的变化非常相似。黑 5 仍然是要点。

基本图 二间高夹开始流行时，白 2 大跳是下得最多的。以后由于腾挪比较困难，和二间低夹一样，也不常见了，白 4 夹、黑 5 飞时，白走 A 位或 B 位。还有一种是白走 C 位，这是和低夹不同的地方。



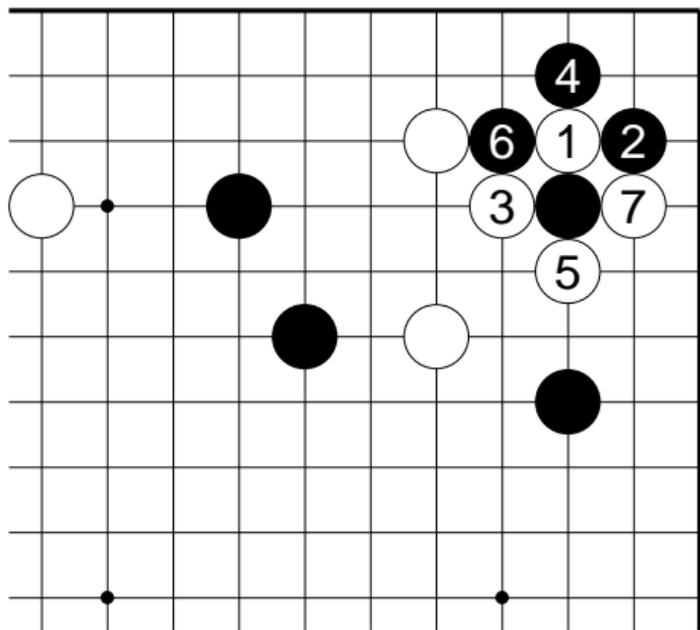
基本图

1图 白1、3托虎，黑4退到14和低夹一样的次序，现在只是徒有其名的定式，下的人已经没有了。白5如在6位立，黑当然在13位跨。



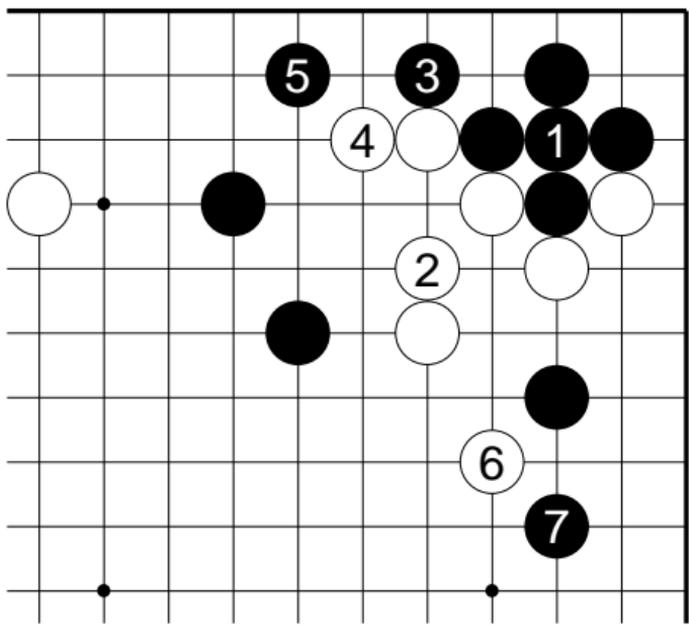
1图

2图 因为是高夹，黑4翻吃也是有力的，白也5、7叫吃——。



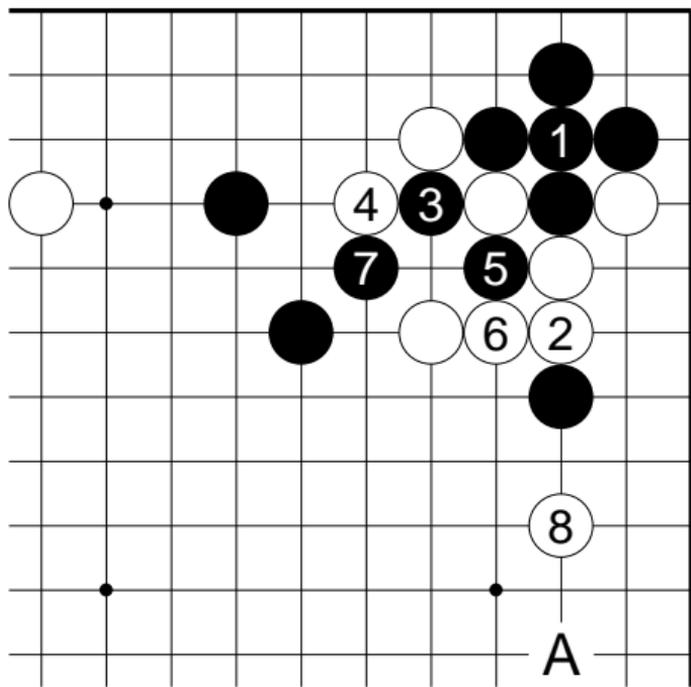
2图

3图 黑1接，白2如虎，黑3、5扳渡。白的全体被包围，是单方苦战的棋形。白6飞黑7跳应，是常见的。



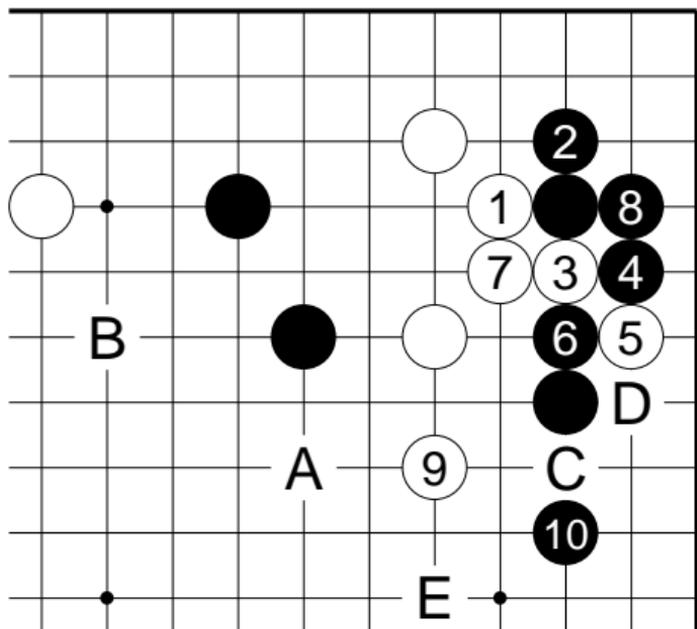
3图

4图 如果讨厌前图，黑1接时，白2就只有顶。黑3断时，白4、6是手筋。然而到黑7实地很大，白即使在8位补，也是乏味的。以后黑A位逼时，白要限制黑一子的活动，还须再补一手。因此这个定式被废弃，也是必然的。

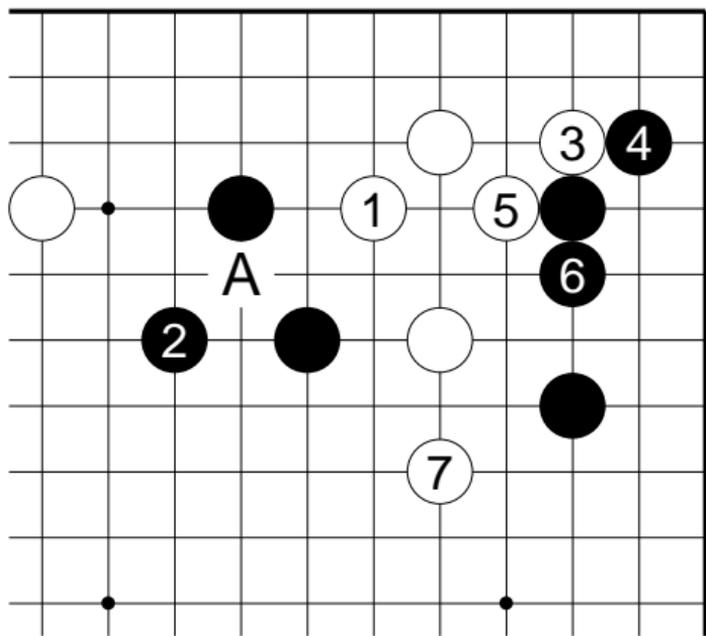


4图

5图 白1尖顶，和低夹时一样。黑2三三长，夺取实地，白一路逃跑。黑10后，白如走A位、黑走B位。黑10如在A位跳，白C位靠，黑D应，白E位进行也是有的。

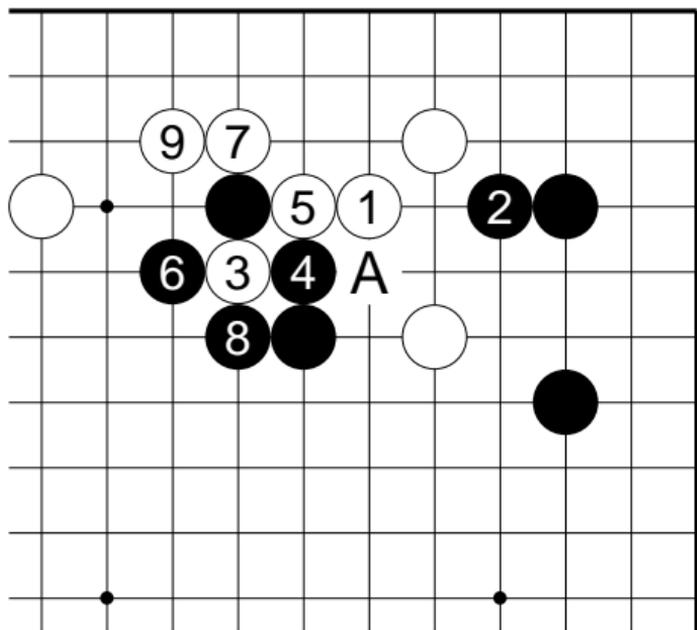


6图 白1尖，是比较新鲜的下法。瞄着A位的跨断，黑如2位补，白3、5便宜后，再7位跳出。和前图、1图相比，本图是最宽裕的棋形，右边的黑棋也不是很坚固。



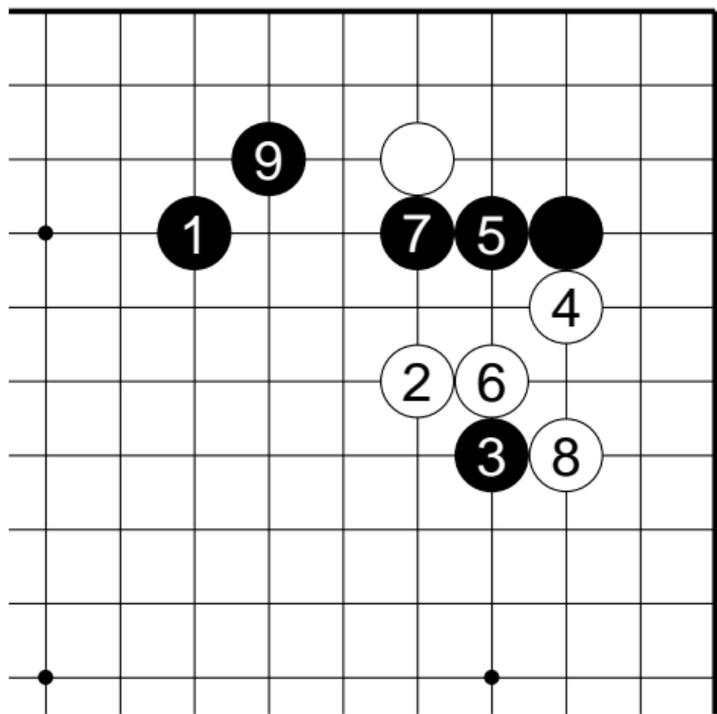
6图

7图 白1时，黑2并，抢占要点是非常严厉的，在征子不利时是不能这样下的，白有3位跨断的手段。到白9白舍弃一子渡过，黑很痛快是不用说的。但黑要在A位笨拙地切断是难过的。



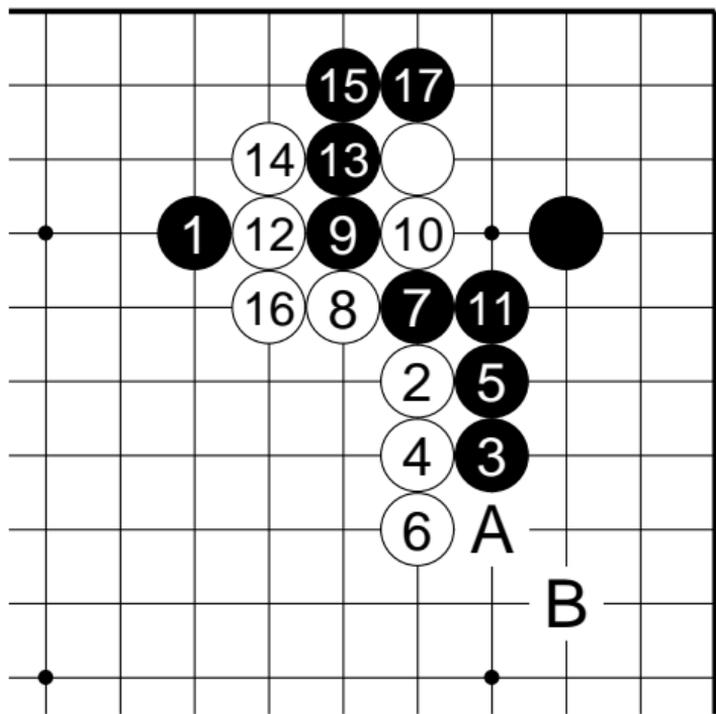
7图

8图 黑3大飞的变化，在低夹时已有论述。白4靠至8，黑9尖，白虽先手，但黑地很大是黑有利。



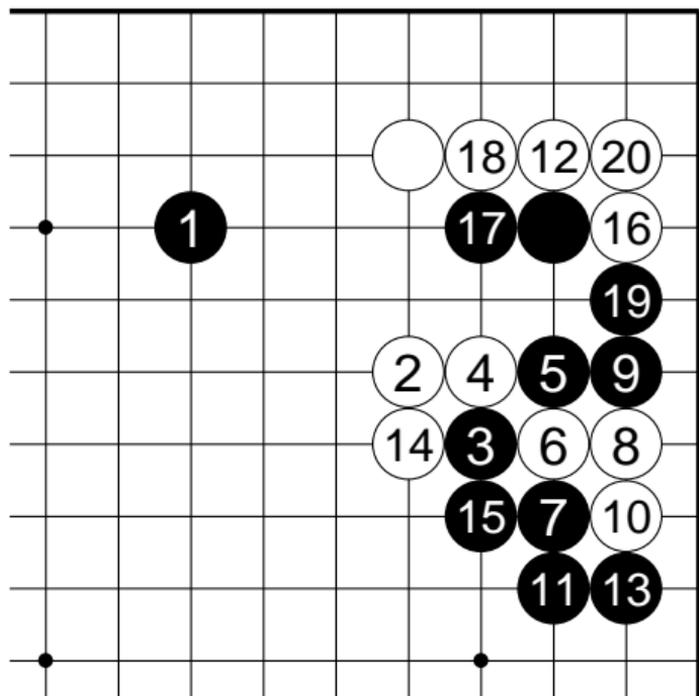
8图

9图 白4压、黑5退回，再7、9扳出至黑17的结果。由于棋风的差异，评价也不同。喜欢实利的人爱走黑棋，喜欢外势的人爱走白棋。黑17后，白立刻在A位弯是符合心愿的，因黑在B位飞是绝好点。



9图

10图 白4、6冲断，和低夹时完全相同。白12转向角部，弃掉三子，取得角地，形成转换。

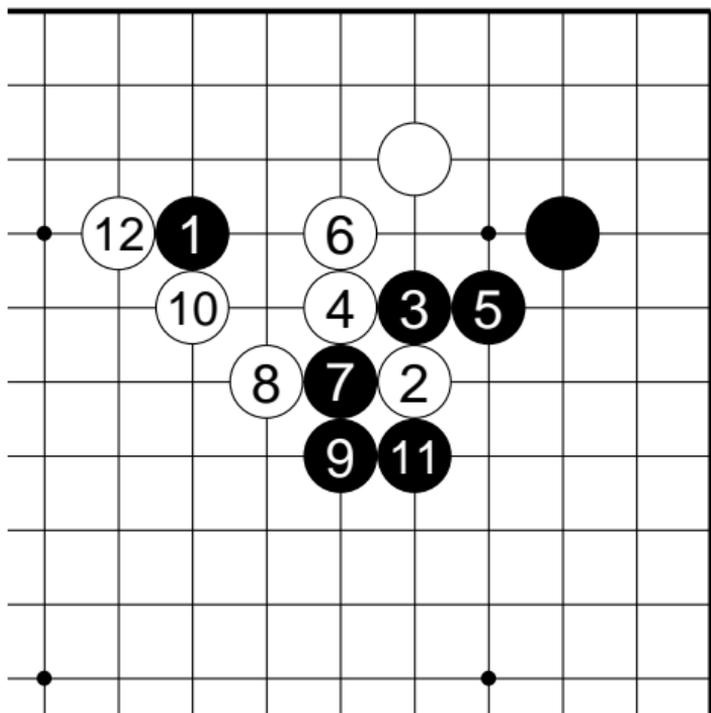


10图

定式 30 二间高夹、大跳 (2) ★

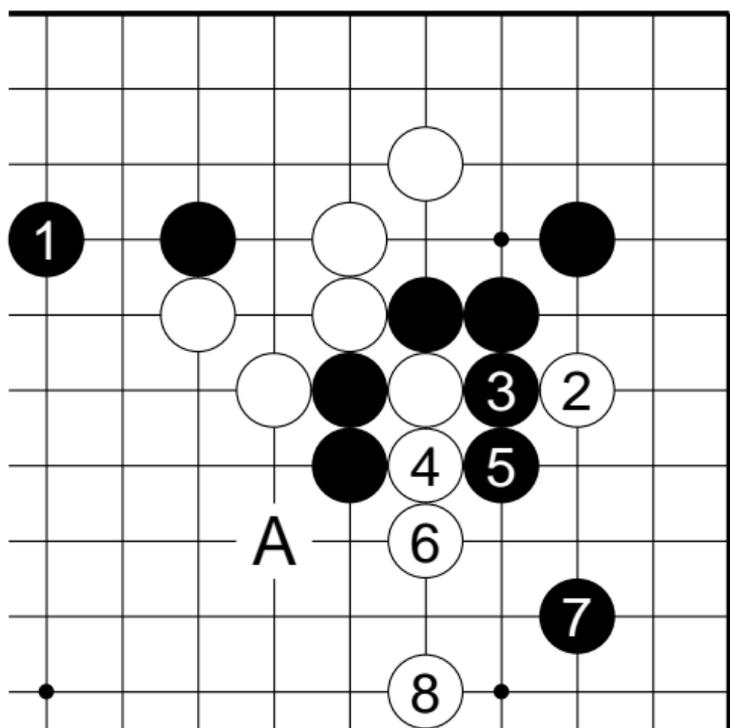
要点 白 6 有别的下法。黑 11、白 12 是双方无事的结果。黑 11 也有别的下法。

基本图 黑立即在 3、5 位靠退是有力的。白 6 如退回，黑 7 断，到白 10 是必然的。黑 11 白 12 是双方平稳的结局，而实际上走黑 11 吃的下法出乎意料的少。



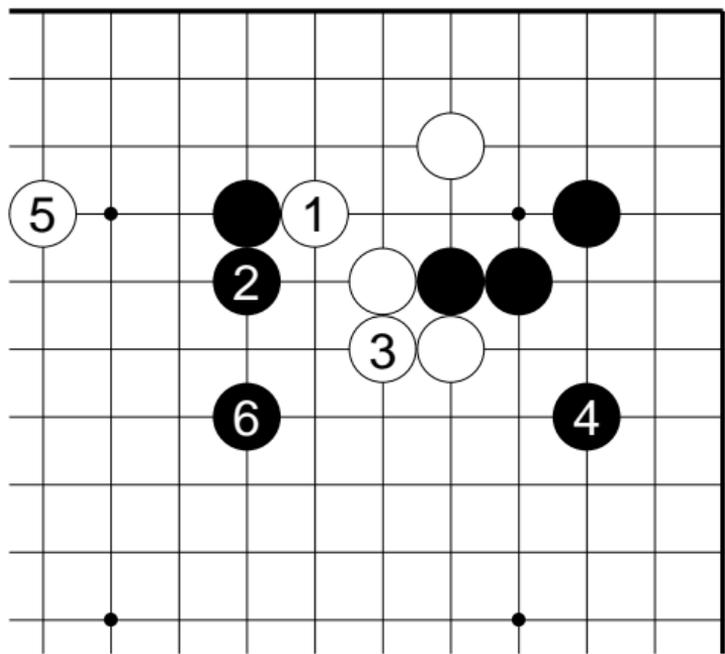
基本图

1图 黑1跳，左右都要活动。此时，白2跳是手筋，黑3、5叫吃、再7位飞。白8后，黑或在上边走，或转向它处。一旦两子被切断，就决定弃掉，似乎有些不合道理，但从速度方面来考虑，也是一种下法。还有白8如在A位封住两子，过于坚实、缺乏生动性。



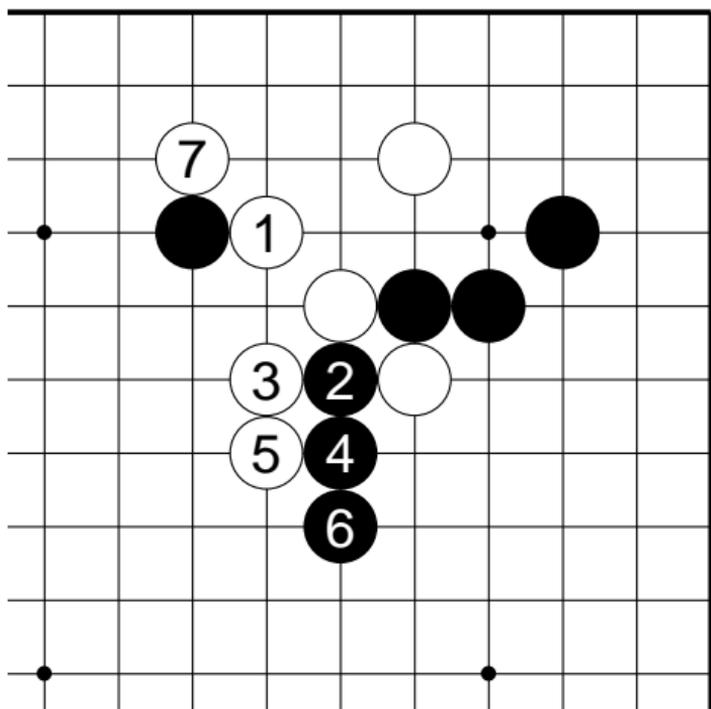
1题

2图 基本图白6不愿让黑断，走1位尖顶也是一种下法。黑2长，白3接，白5夹时黑6跳，不能认为是黑不利。



2图

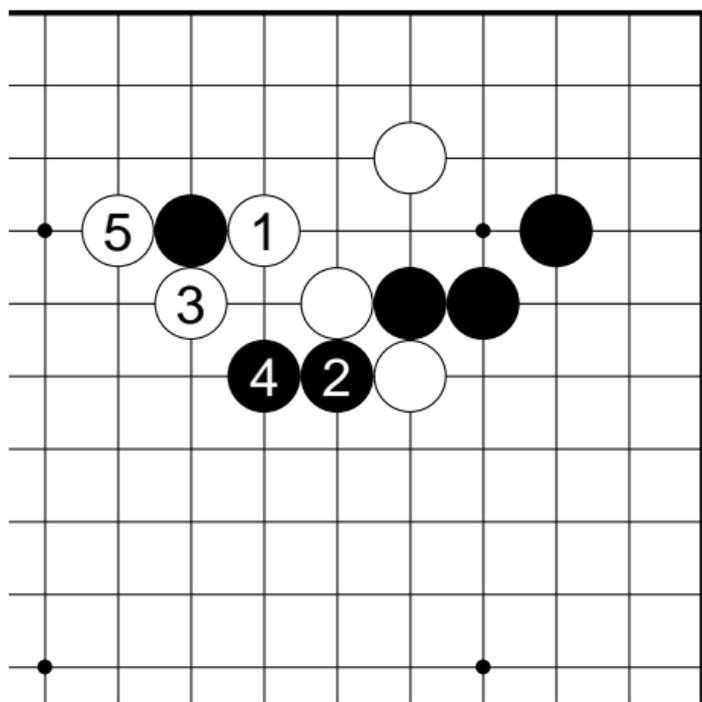
3图 黑不顾上边，在2位立即切断也是可以的。白3、5叫吃压，再7位扳。



3图

4图 白3扳虎，黑4长时，白5抱吃的下法也是有的。

确切地说：2图至4图的下法也是有的，但还没有被认为是定式。

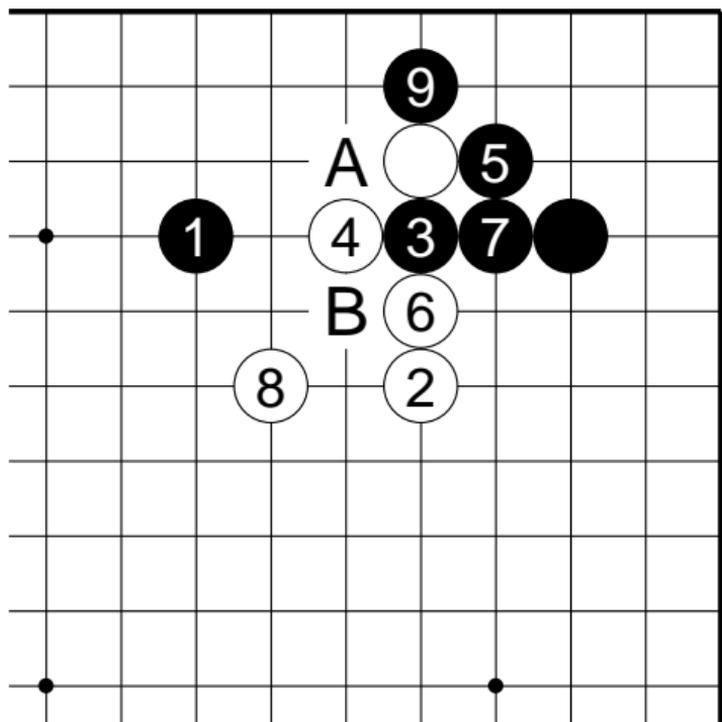


4图

定式 31 二间高夹、大跳 (3)

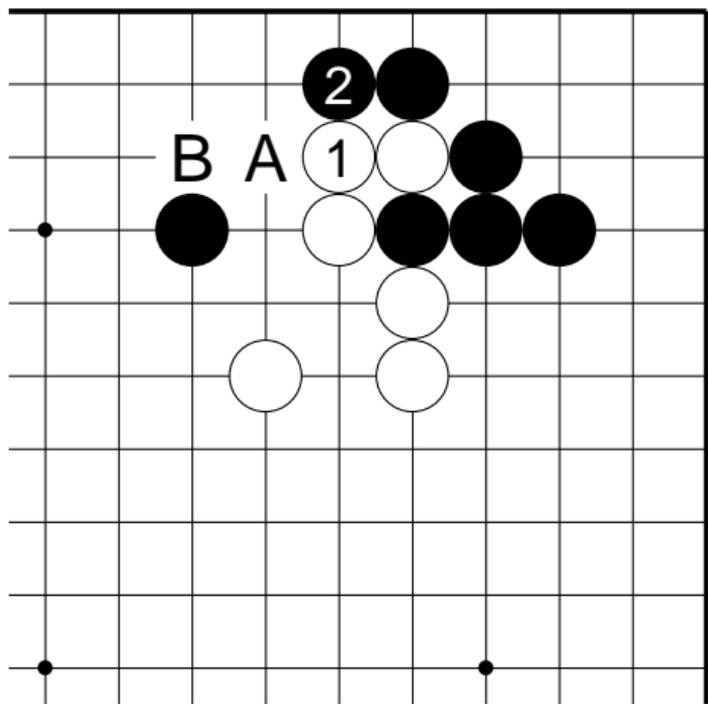
要点 黑 3、5 是征子有利时的特殊趣向。白 8 是形、黑 9 是要点。

基本图 因白 6 打吃，黑 7 接是愚形。所以黑 3、5 很少有人下，如果是特意要这样下，那么白 8 如走 A 位接，黑走 B 位断，一定要成立。也就是说黑征子必须有利。白 8 补时，黑 9 翻吃是手筋。



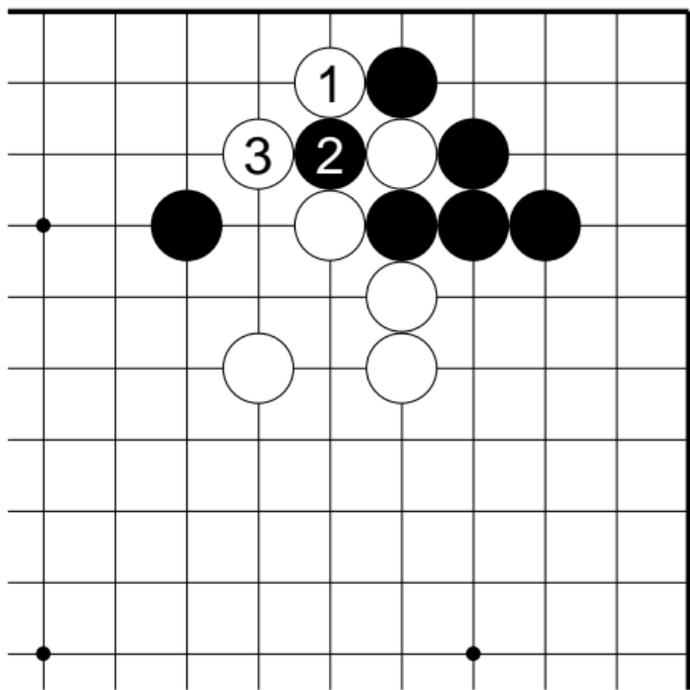
基本图

1图 白1接，被黑2爬，顿感难下。绝不能走A位，但走B位，被黑A位挖断，也是不行。



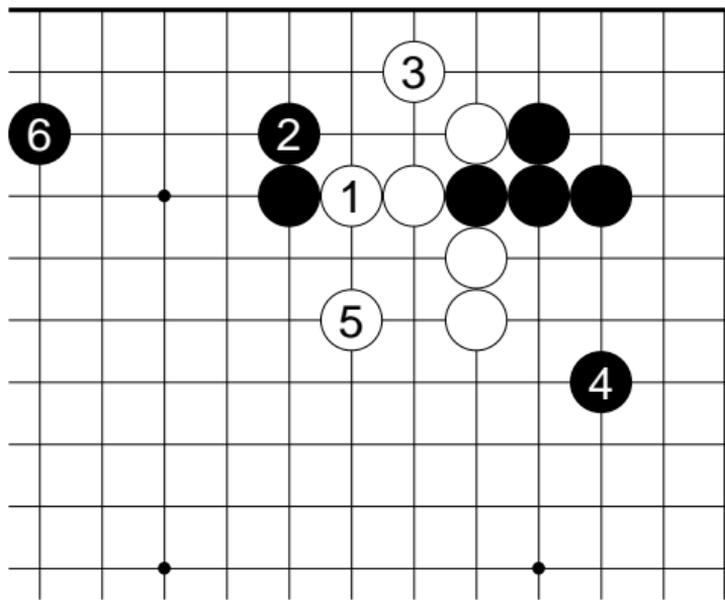
1图

2图 如果在这里下的话，白1、3是唯一的下法。不过一定要选择好时机。在劫材不利时，像基本图那样保持原状，以后根据情况再说。



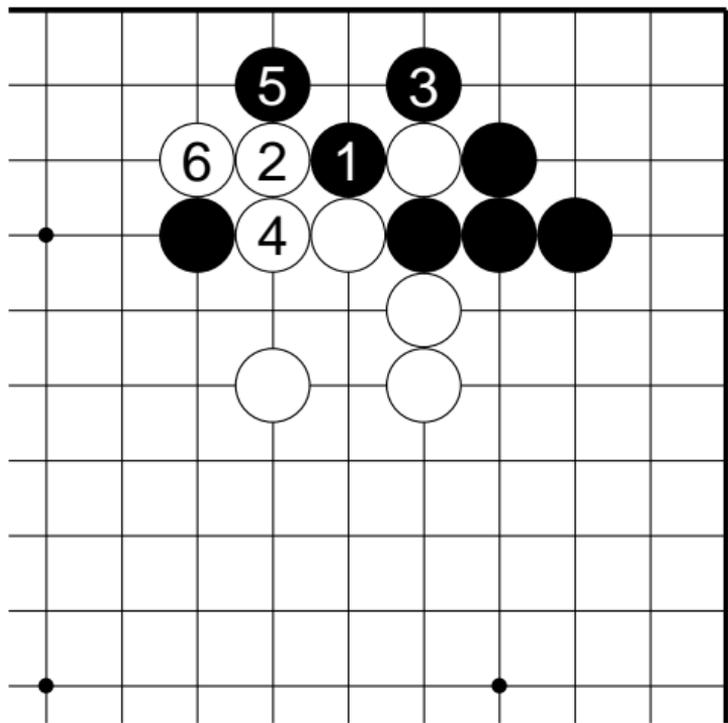
2图

3图 白如果想定形，可在1位顶，黑2立白3倒虎是好形，黑4拆，白5补，到6告一段落。黑虽两边走好，但白也取得先手，可以满足。另外白3如先在5位补，被黑3位渡过。



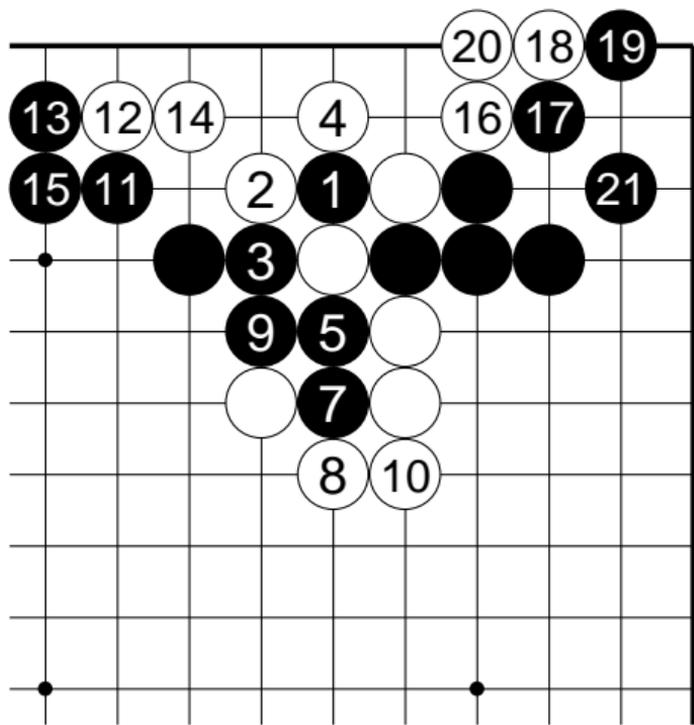
3图

4图 黑如果想定形，基本图中黑9可在1、3位断吃，到白6止，也是定式。

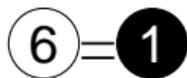


4图

5图 白走2后，黑3断吃，导向复杂。到黑21，说是复杂，其实只是步数较多，是双方两分的结果，中途黑11尖是重点。



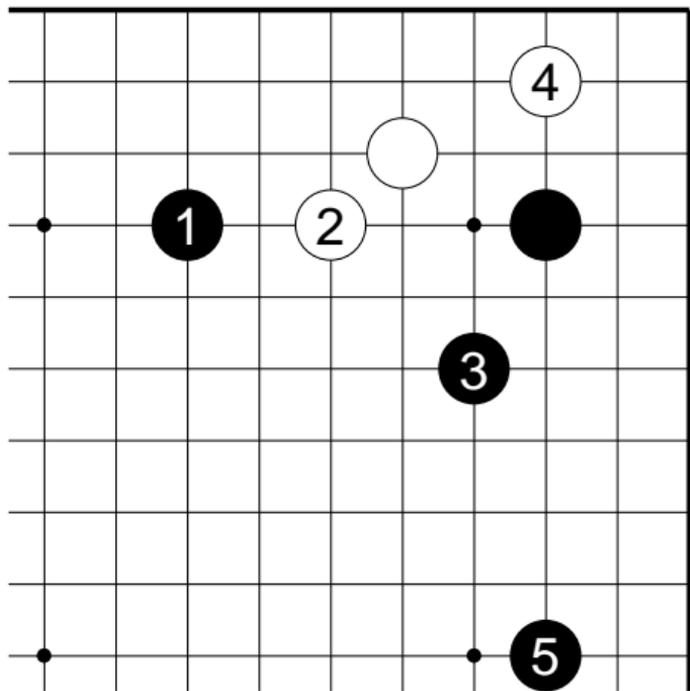
5图



定式 32 二间高夹、尖 (1) ★

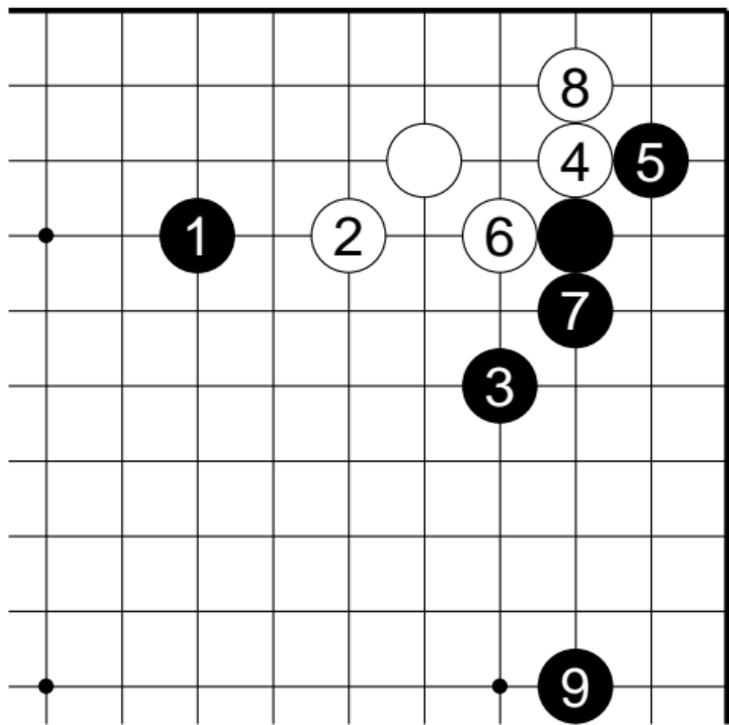
要点 白 2、4 简明。二间高夹定式中使用最多的一种。黑 5 窄一路也是有的。

基本图 白 2 看上去就很坚实，黑 3 后，白 4 飞角，尽快安定是首要目的。以往白 2 的下法，是为了白在三三托虎时，不让黑翻吃才下出来的。



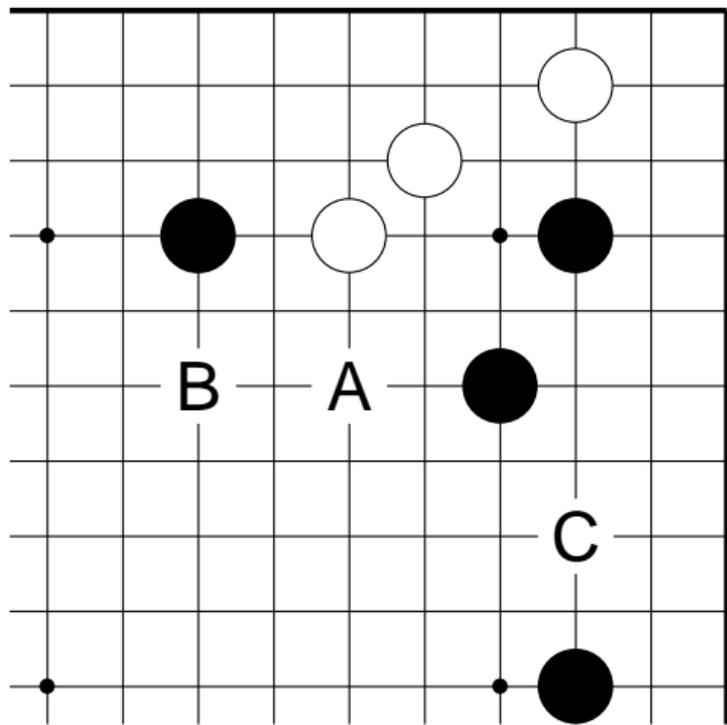
基本图

1图 白2和黑3交换后，再走4、6，黑不能在8位翻吃，白8下立获得安定。到黑9，这个定式沿用了很久，以后演变为基本图的形状。为什么1图不再流行了呢？是因为它有把黑棋走坚固的缺点。



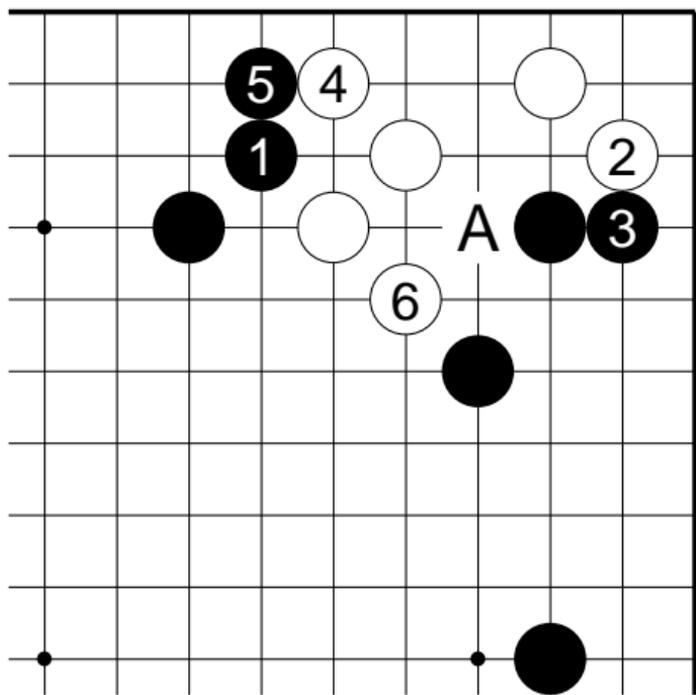
1图

2图 基本图后，A位的跳，无论对哪一方来说都是好点。黑如A位跳，其次B位的好形是可见的；白如A位跳，C位的打入是严厉的。



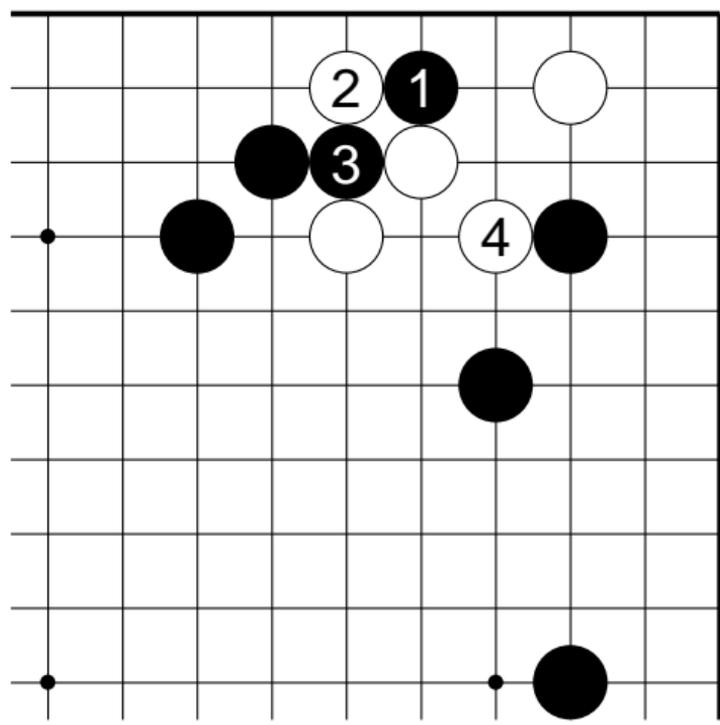
2图

3图 对黑来说，走1位尖，进行攻击是有力的，多数场合，白都要2至6那样应。白2以下如果不走，黑在A位并是要点，白没有眼形。



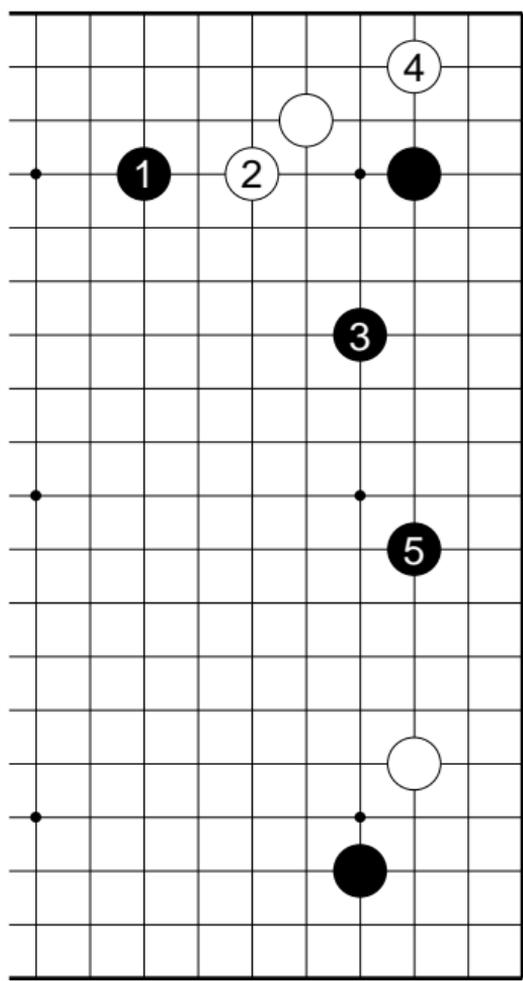
3图

4图 对黑1托，白2、4是腾挪的妙手。至此，黑攻击完全失败。这些变化如果不全都知道，就不能指望正确的运用定式。基本图出现的下法是很简单的，只记住这些、效果就很小，重要的是领会每一步棋包含的道理。



4图

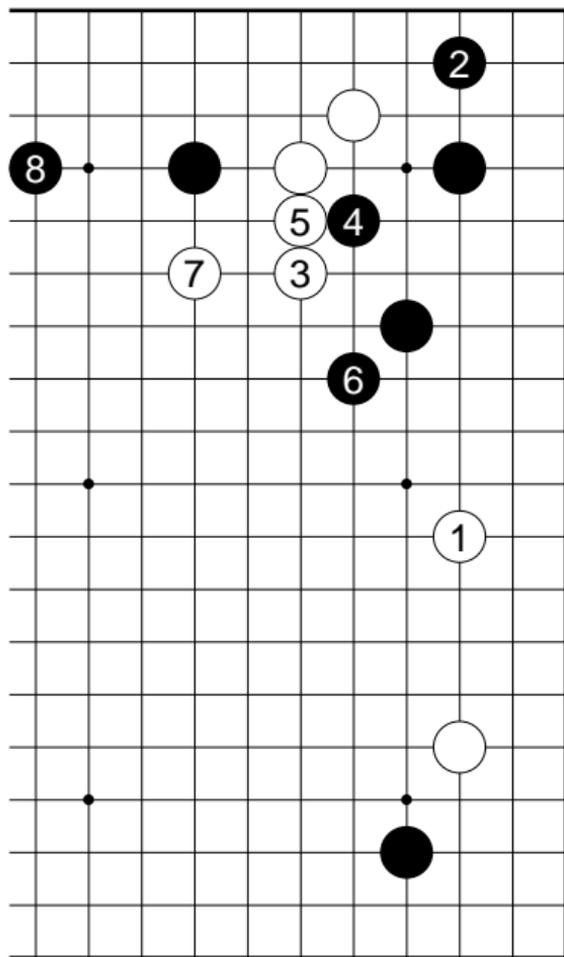
5图 黑3大飞，是富有谋略、有趣的下法，在和其他地方相关联时是可以下的。如右下角这样的情形，由于走了黑3，黑就可以拆到5位，即保持了和黑3的联络，又夹攻着白子，起着一箭双雕的作用。



5图

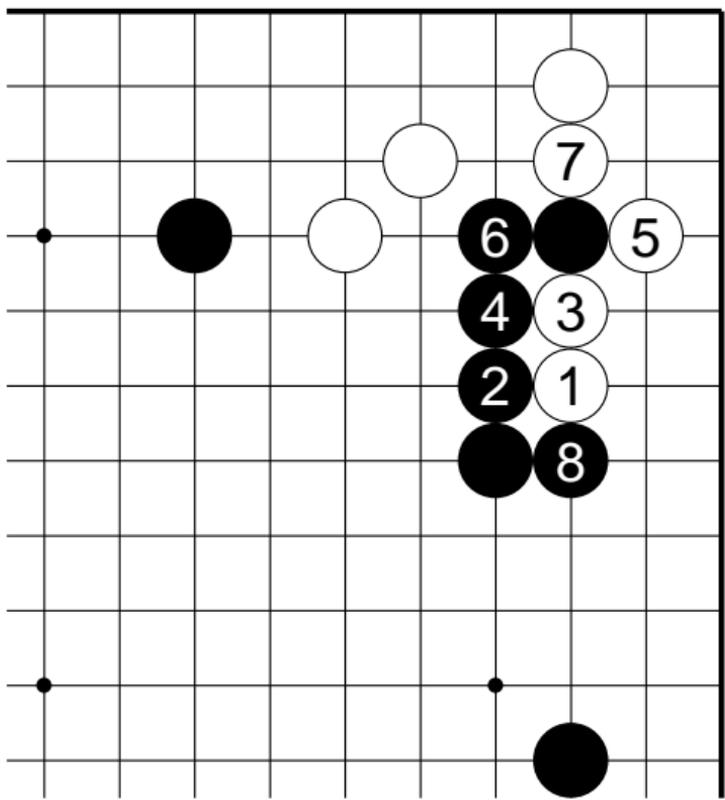
6图 白不愿走成前图，前图白4改在1位拆。黑2跳角攻击白棋，白3跳，黑4、6好调。

5图、6图白如果都不满，当初白的尖就必须改变。



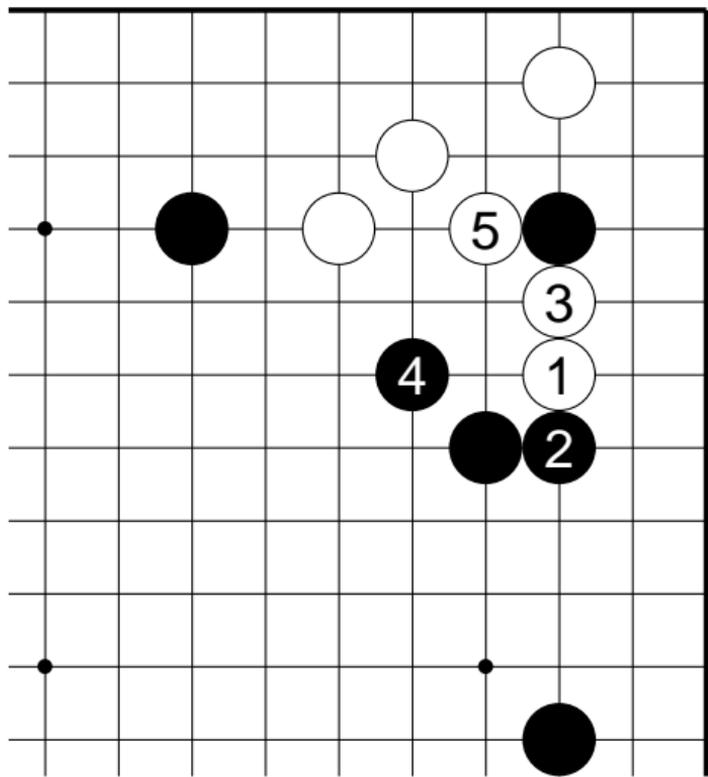
6图

7图 大飞步子快，反过来就会有空隙。白1打入，黑事先也有准备。黑2、4压至黑8。虽被掏了实地，但黑也相当厚实。



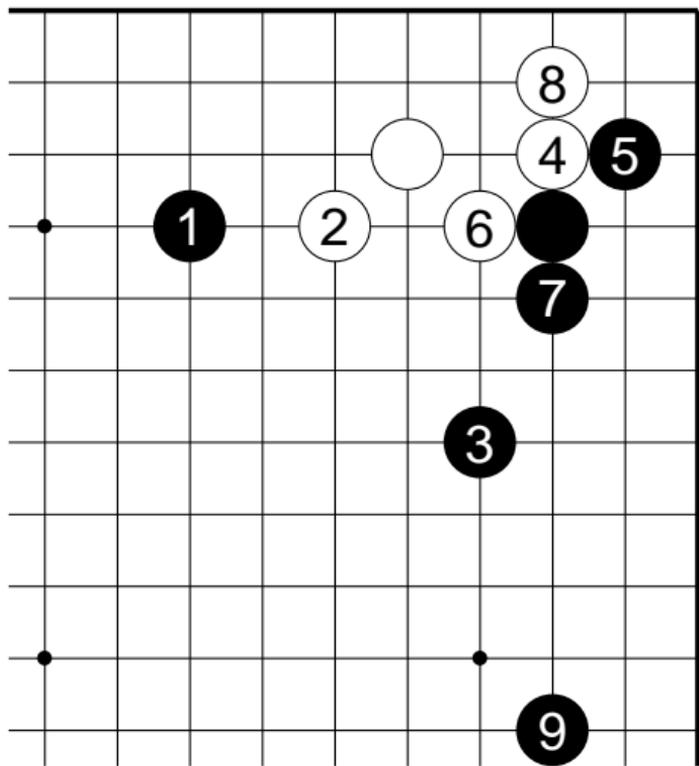
7图

8图 黑2挡，是想得先手。白3顶是手筋。黑4时，白5补，黑得先手，但白角颇大。



8图

9图 黑3大飞时，白4托三三，明显是吃亏的下法。到黑9的结果和1图相比，3、9两子各远了一步，作用当然增大。这种没有理由的吃亏，不管多小也是不能下的。

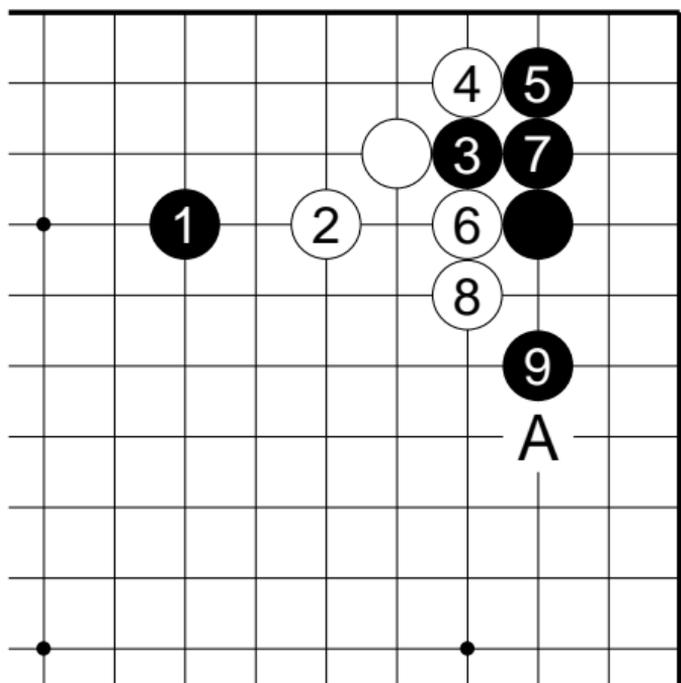


9图

定式 33 二间高夹、尖 (2) ★

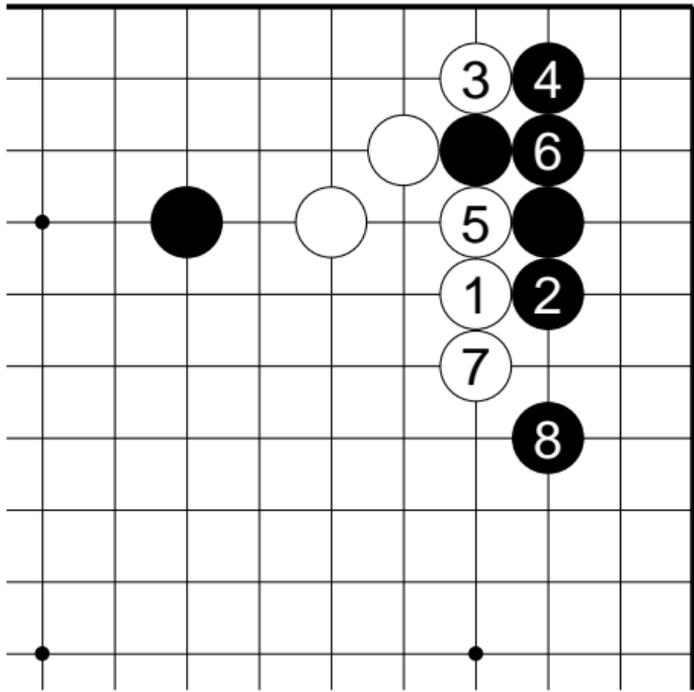
要点 黑 3 是酷爱实地的下法。到白 8 是好形，黑 9 后，白脱先，黑没有严厉的攻击手段。

基本图 黑 3 尖顶，与其说是夺白根据进行攻击，不如说是以实地为主的下法。白 4、6 定形，再 8 位长，几乎已获得安定，黑不能期待着什么严厉的攻击了。对于黑 9 白脱先，黑要想攻击，也只能先在 A 位不动声色地并。



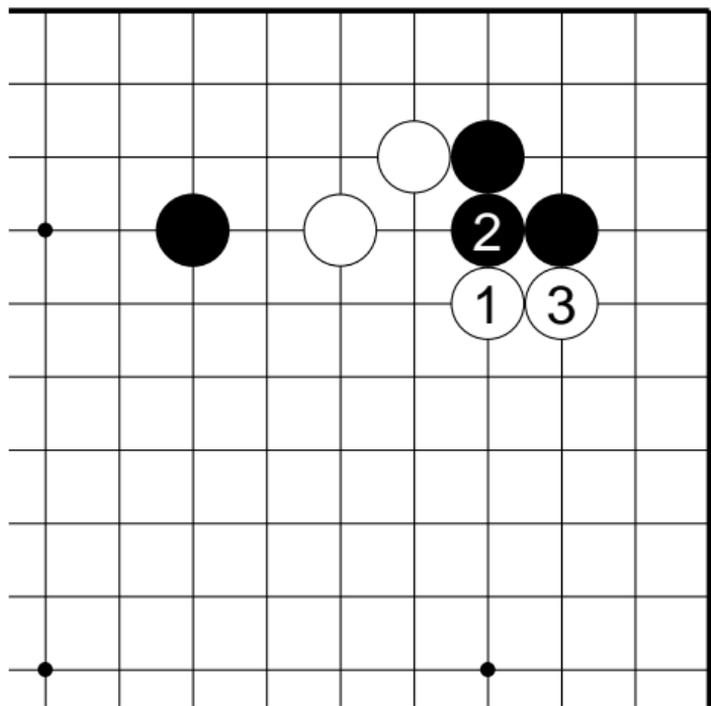
基本图

1 图 白在扳角之前，有走白 1 飞罩的。黑如 2 位应，白 3 再扳，到黑 8，是白生动的结果，黑中了圈套。等于基本图黑 9 没有跳又多爬了一着。



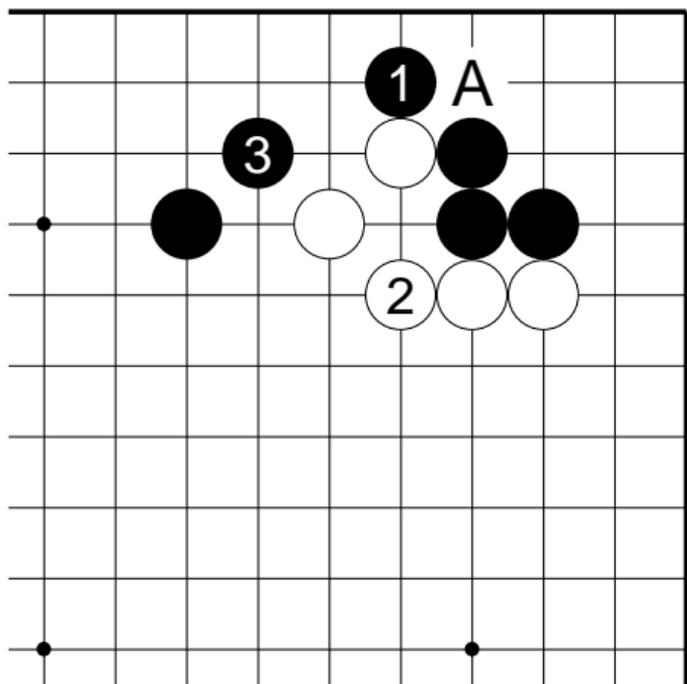
1 图

2图 对白1的飞罩，黑2只有立即反击。白必然也在3位挡下，没有理由示弱。



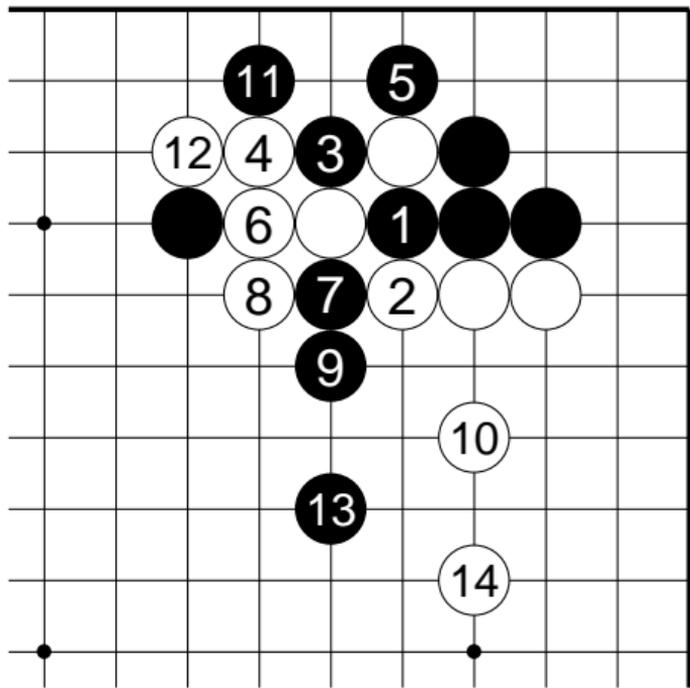
2图

3图 接着黑1扳，虽是手筋，但稍嫌软弱。白2退回，黑3、白4双方无事的结果，但在黑角，白有A位断的手段是令人讨厌的。



3图

4图 黑的反击要有连贯性，应该 1、3 这样强硬地下。白6接后，黑7断，彻底地求战。因为黑先取得了角上的实地，中央的战斗只要不吃亏就行了。



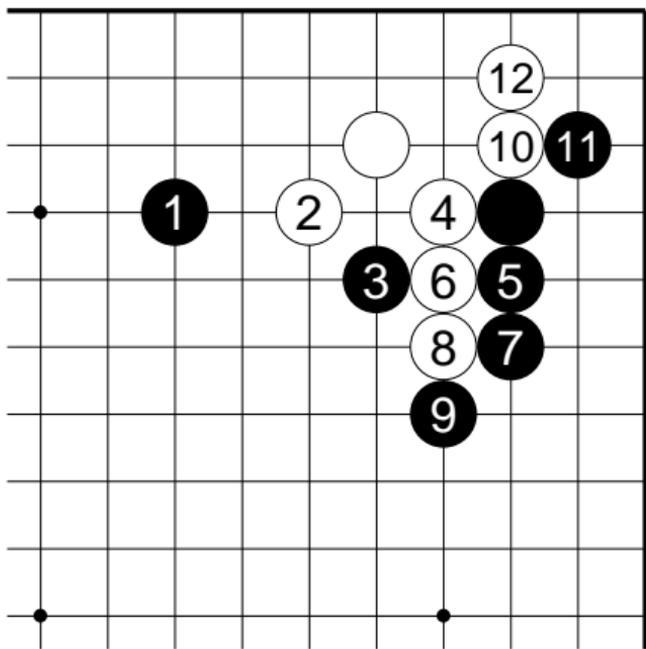
4图

定式 34 二间高夹、尖 (3)

要点 黑 3 是严峻的，白 4 下在这里是正确的。到白 12，黑的先手。

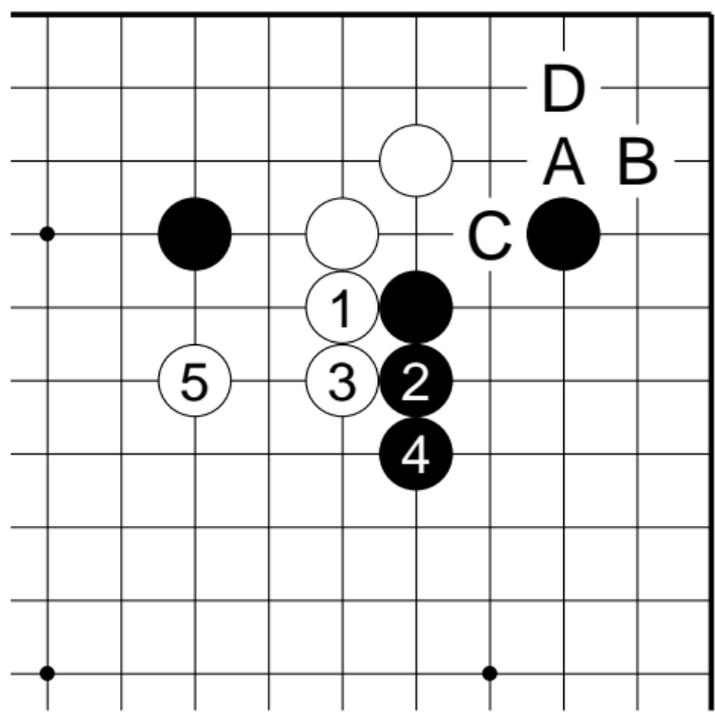
基本图 黑强硬的一击，有两个意图。一个是争取先手，即本图。另一个是导致复杂变化的战斗。关于这个将在定式 35 中做介绍。

对黑 3、白 4 是正着，白 6 冲时，黑 7 老实地退，就不会有复杂的变化了。白 8 以下求得安定，黑得先手转向他处。在白 2 尖时，除了这个型以外，黑都不能的先手。



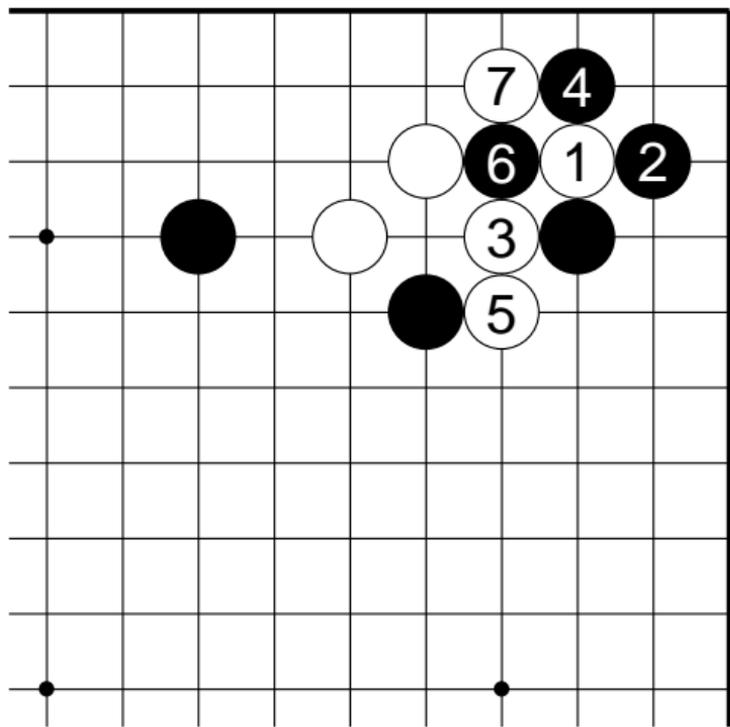
基本图

1图 基本图白4如走本图1、3压，是笨重的下法，到白5只是出了头，角上还不能走A位靠，黑B位应，白C位虎的下法，因黑D位翻吃是成立的。本图白的下法是无力的，也是专业棋手最为忌讳的。



1图

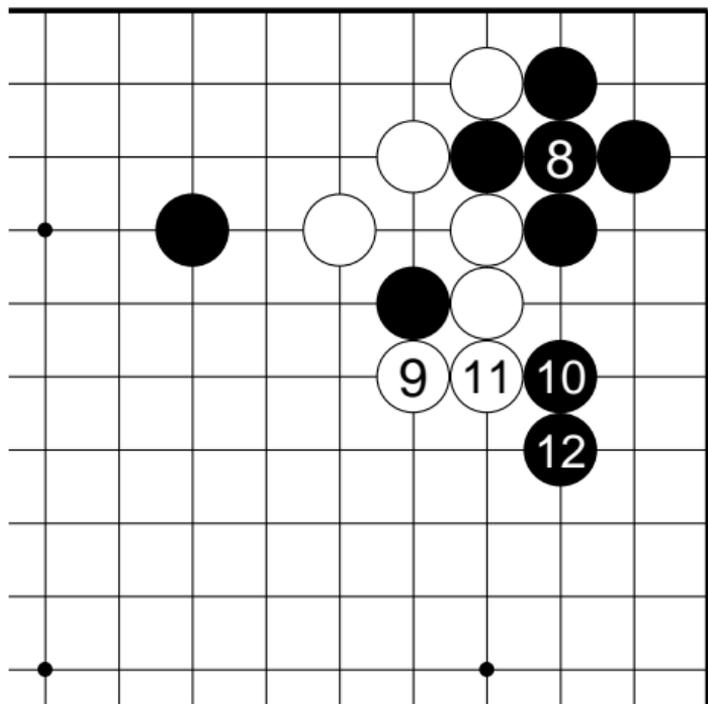
2图 再看看白1直接托的变化，黑2应白3虎，黑4仍是翻吃，白5冲出，至白7。



2图

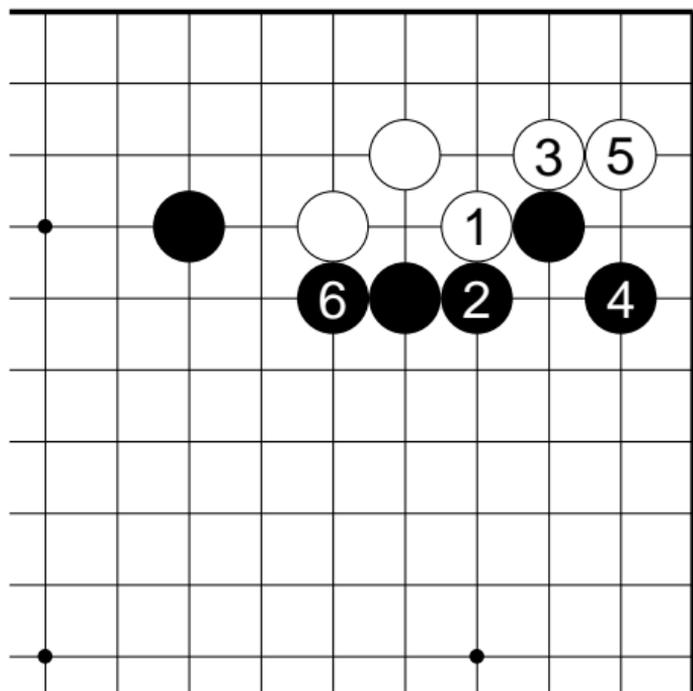
3图 成为到黑12的结果，黑精细地巩固了实地，而白还未彻底安定。这是最初的下法，后经过改良，变成了基本图中白4先顶的下法。

每个定式都是经过不断地实战和研究，改正那些哪怕是极小的错误，使之趋于完善。最后当大家都异口同声说：“这个好”时，才能确定下来。



3图

4图 白1顶时，黑2挡变化是简单的。白3扳，到黑6，专家的见解是黑稍稍落空，但由于黑相当厚，也不是不能下。



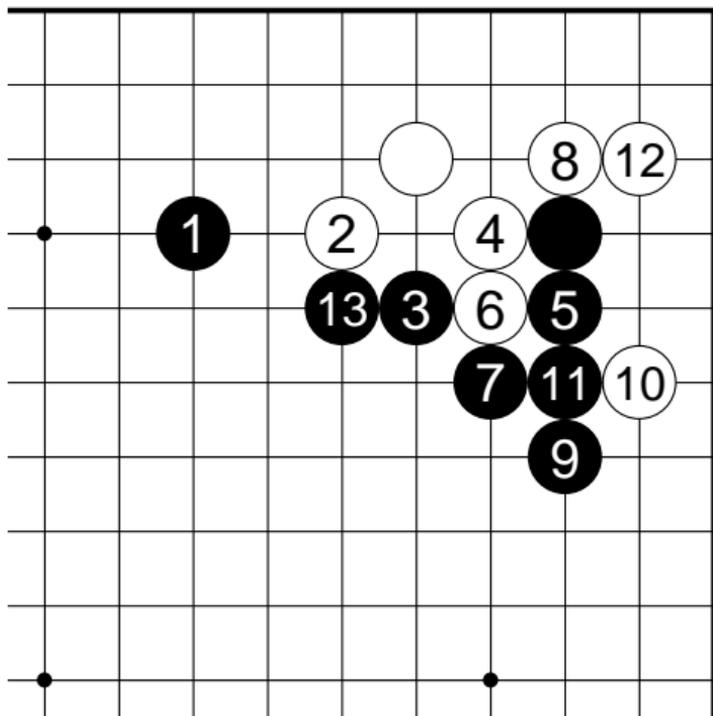
4图

定式 35 二间高夹、尖 (4)

要点 黑7即使挡，白走8时，黑9位虎，也无事。

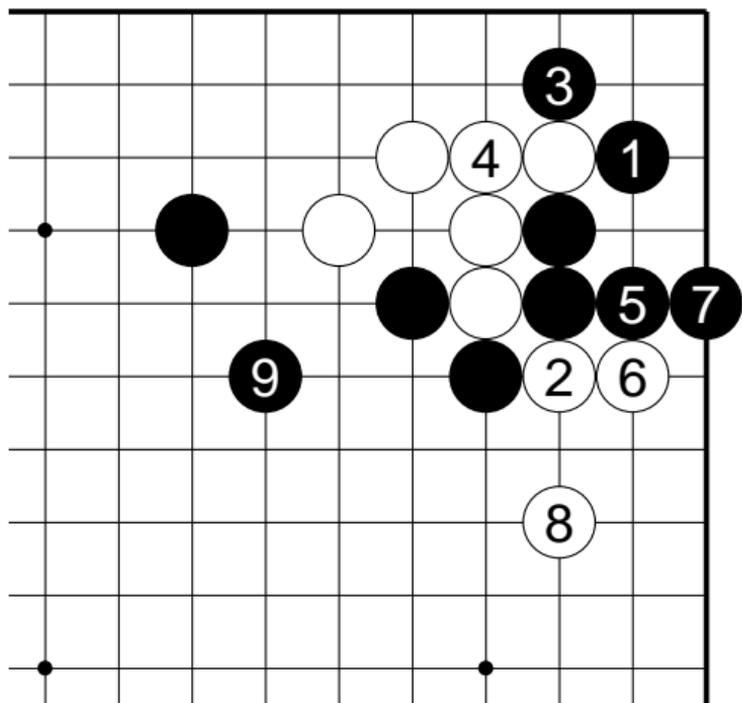
黑9如在12位扳，黑11位断，变化就复杂了。

基本图 从棋的进程来说，黑7总想这样挡。白8扳后，黑9是关键。像本图这样虎，到13双方无事，当然不用说了。问题是黑9如在12位扳怎么办？



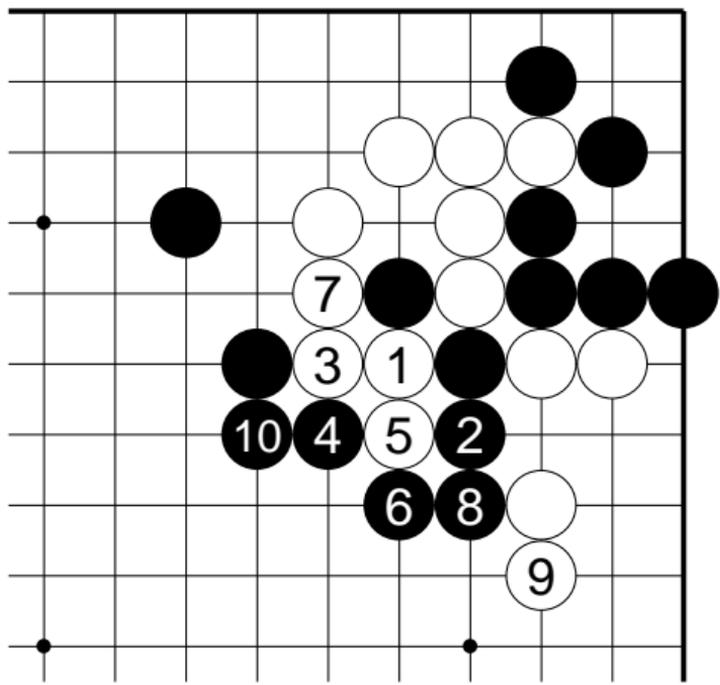
基本图

1图 黑1扳，白2断，绝对。黑3、白4后，黑5又到选择的时候了。先看看黑5立的变化。白6挡，黑7立是不可忘记的一着。白8跳，黑9飞封，大致成为这样。以后白的下法是很复杂的。



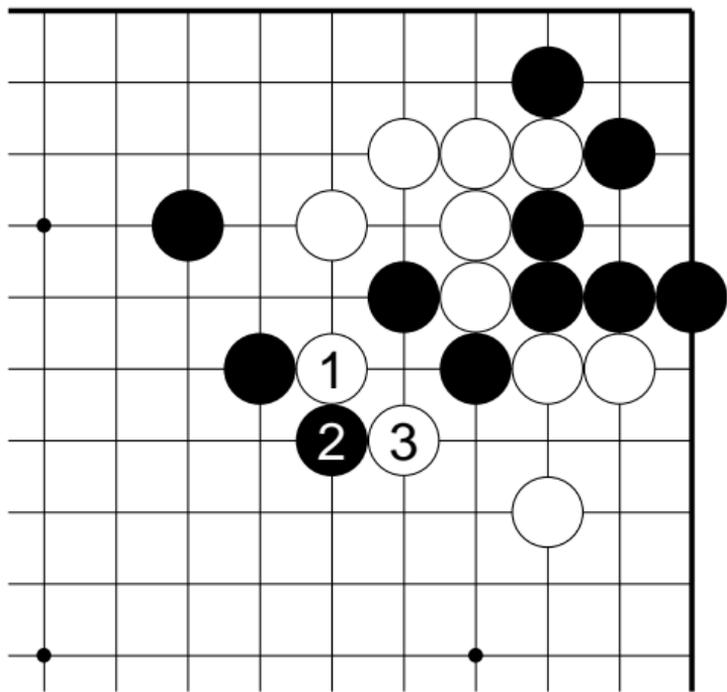
1图

2图 白走1、3，平凡地吃掉一子，被黑4封锁，成为到黑10的结果，白左右两块棋都要受到攻击，难以兼顾。白3如走7位，黑先于8位和9位做交换，再于7位勒吃，白更坏。看来白1断的下法是行不通的。



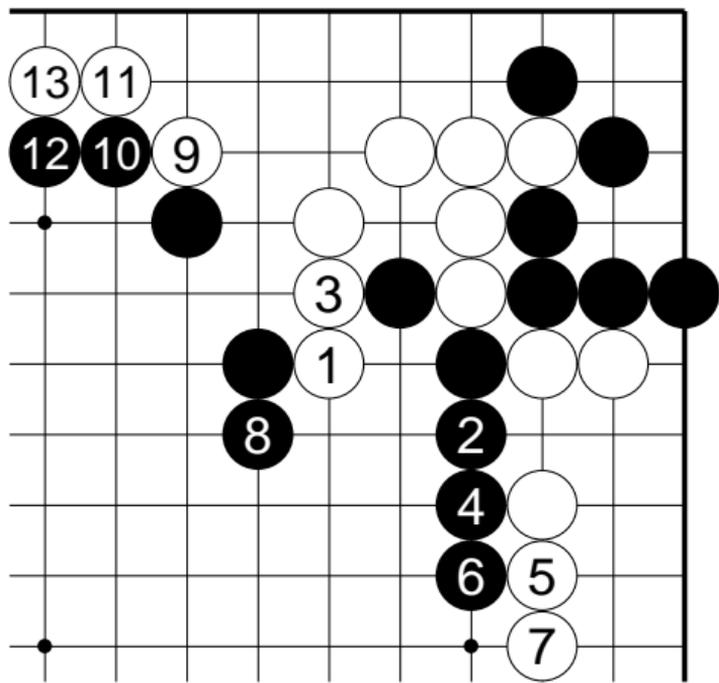
2图

3图 白1跨是唯一的筋。由于此着，白得以腾挪。
黑2扳时，白3反扳是巧妙的，以后不论如何变化，
黑也走不好，读者请摆在盘上研究一下。



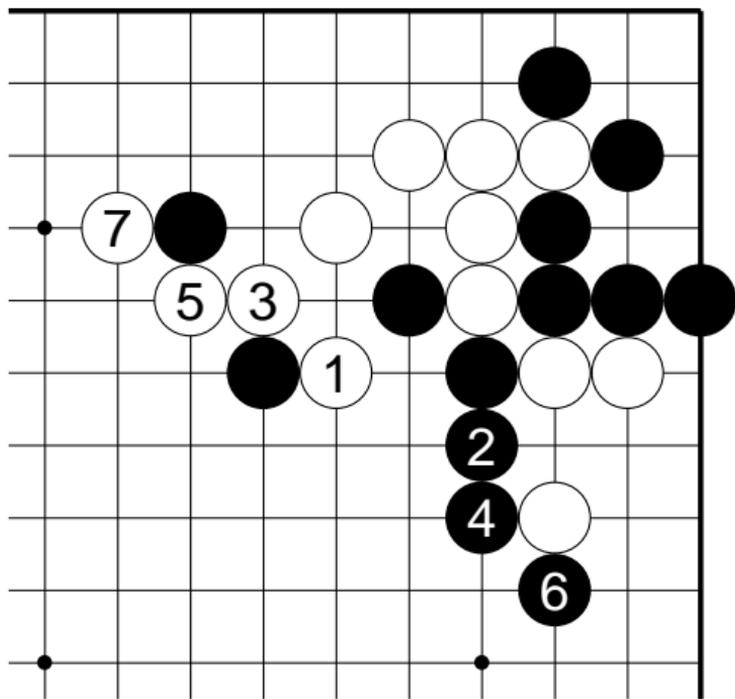
3图

4图 对白1跨，黑2单长是对的。白3接，黑4、6压再封锁。白9、11连扳是治孤的手筋。此形黑似乎很厚，其实缺陷较多。可以认为是双方差不多的结果。



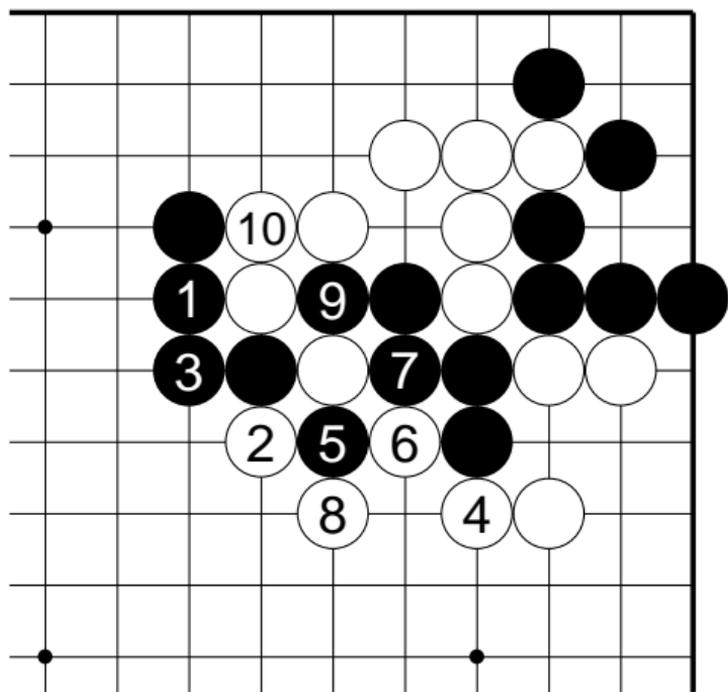
4图

5图 黑2长时，白3鼓也是有的。黑如4位压，白5冲出，至黑7的结果，也可看做两分。



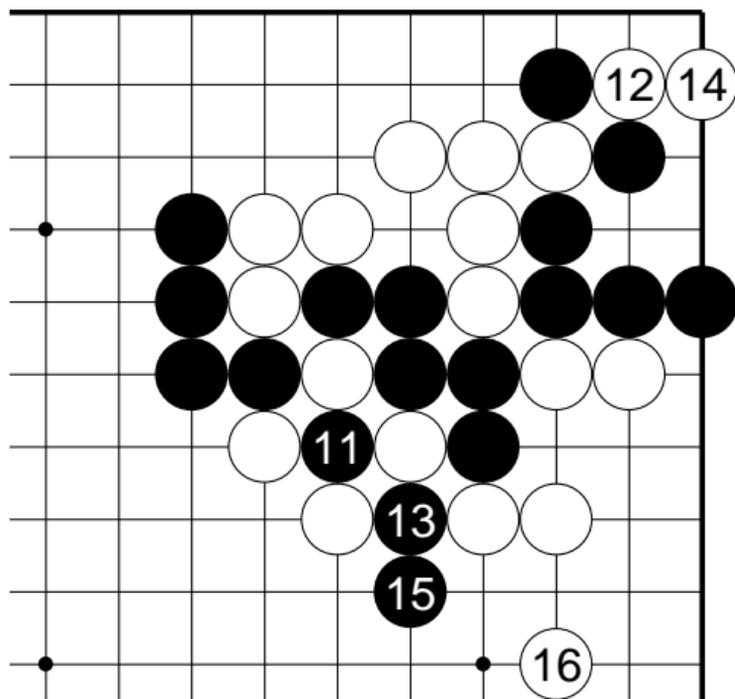
5图

6图 前图黑4走1位挡，这个变化有些麻烦。白2叫吃，4长是要点，黑5断后，成为白10，是没有什么变化余地的。如看不清可在盘上摆一摆。白10后，是大劫争。



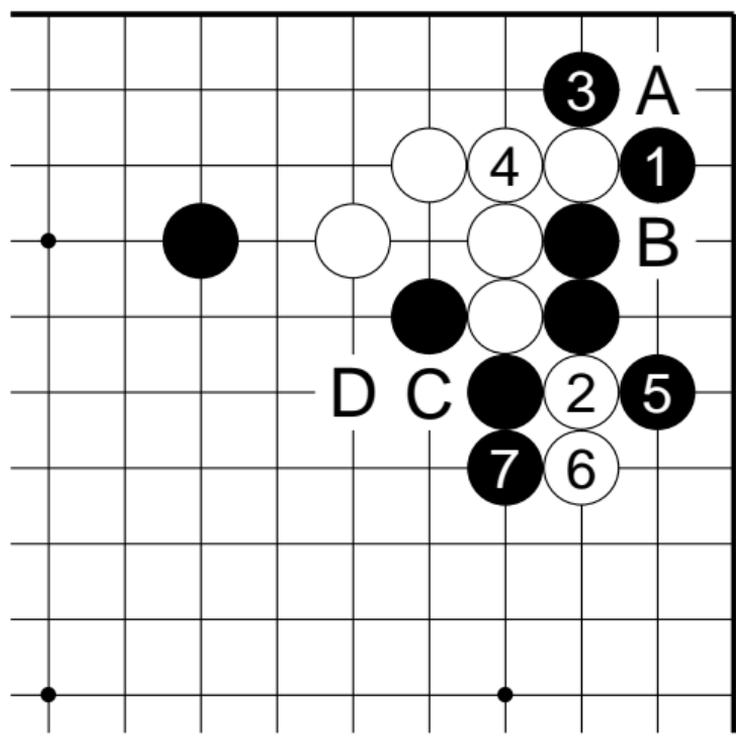
6图

7图 接着黑11提劫，白12断是劫材。黑因无劫材不能在这里应，黑13提，白14补，至16。成为黑取外势，白得实地的转换，双方互不吃亏。



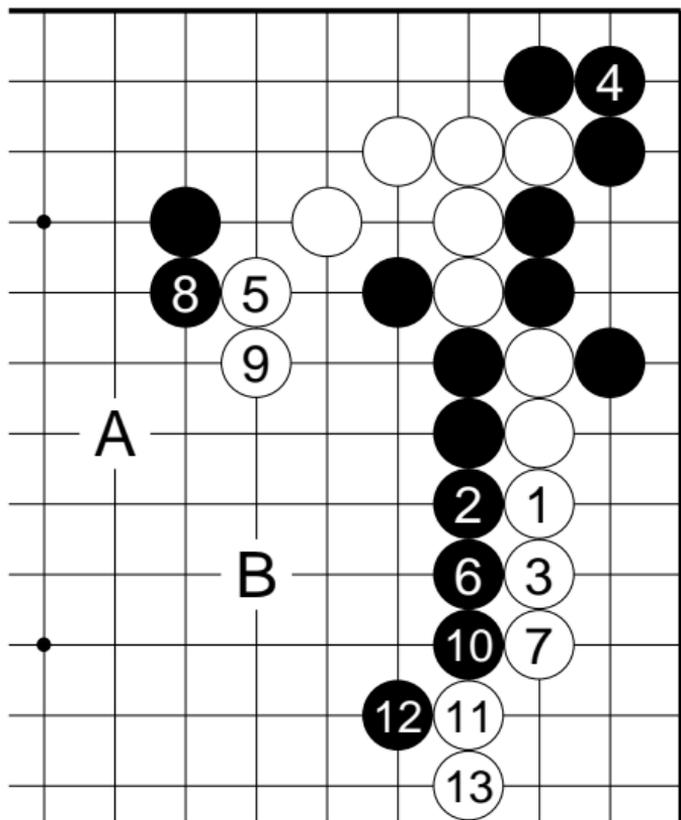
7图

8图 黑1至白4后，黑5改在本图叫吃，这是九年前刚刚试行的下法。现在还未得出结论。白6长后，黑7压。（白如果想简单地下，可在A位断，黑B位接，白C位叫吃，再D位长也是可以的。）



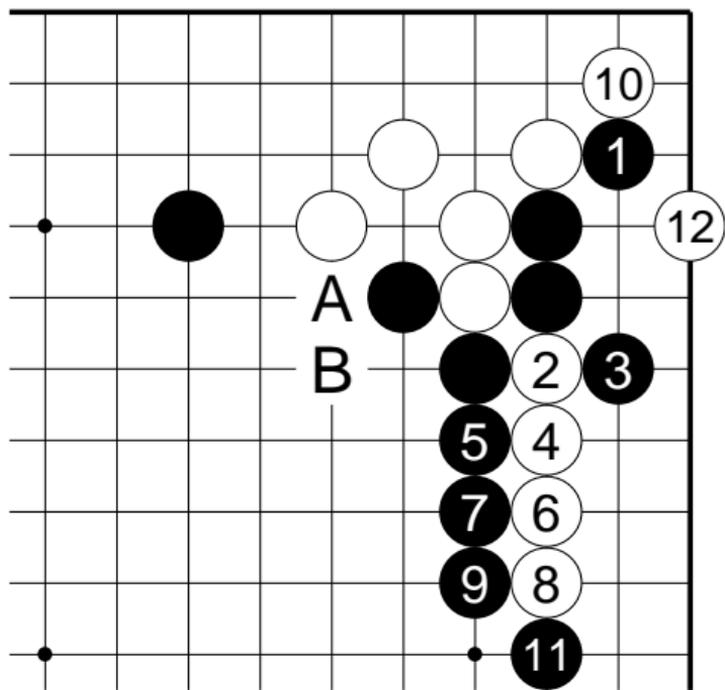
8图

9图 白1长，至黑13是可以预料到的。接着黑或者A位飞，或者一边在B位整形一边攻击。总之要通过追击白棋，来确定局面的进展。



9图

10图 这是在本因坊战中坂田和山部下出的形状。持黑的山部九段保留角上的叫吃，径自在9位压，白10、12是手筋，吃到四子。黑虽舍弃了角，但能走到A位的压，外势很厚是能下的。黑如不走A位，被白在B位跳出，黑是不行的。

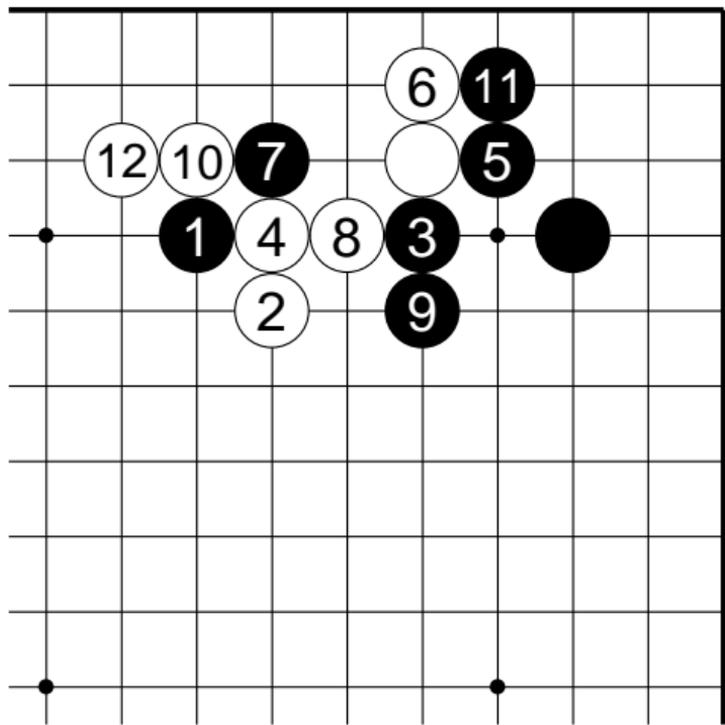


10图

定式 36 二间高夹、象步 (1) ★

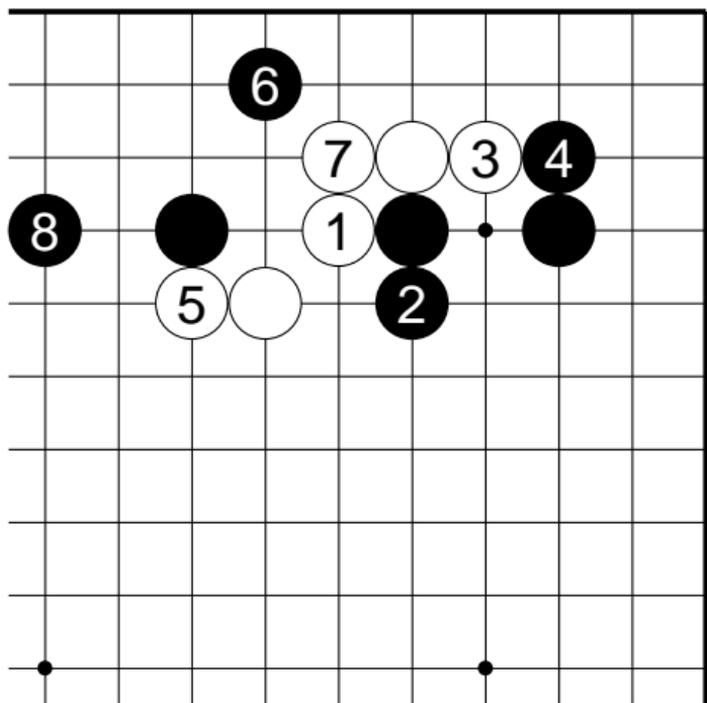
要点 黑 8 要点，白 4 到 9 也不容忽视。黑 11、白 12 是本手。

基本图 白 2 走象步后，黑 3 是此时的要点。白 6 以下感到有些不灵活，其实却是最佳的下法。过去曾试行过各种各样的下法，最后才确定到本图 12 止的形状。



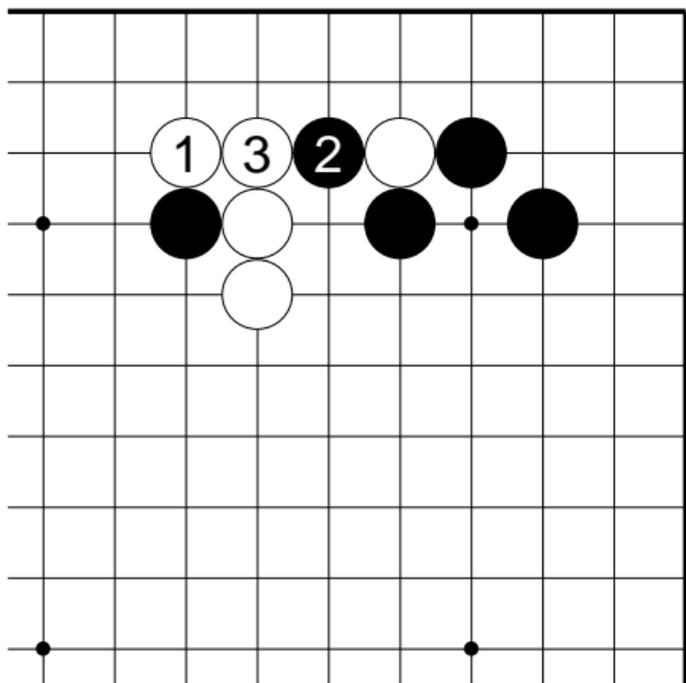
基本图

1图 和低的二间夹一样，对黑的压，白1扳是不好的。黑4后，白大致5位压，黑6、8轻快地攻击。其间，黑6刺是好手，白7接是不得已的。



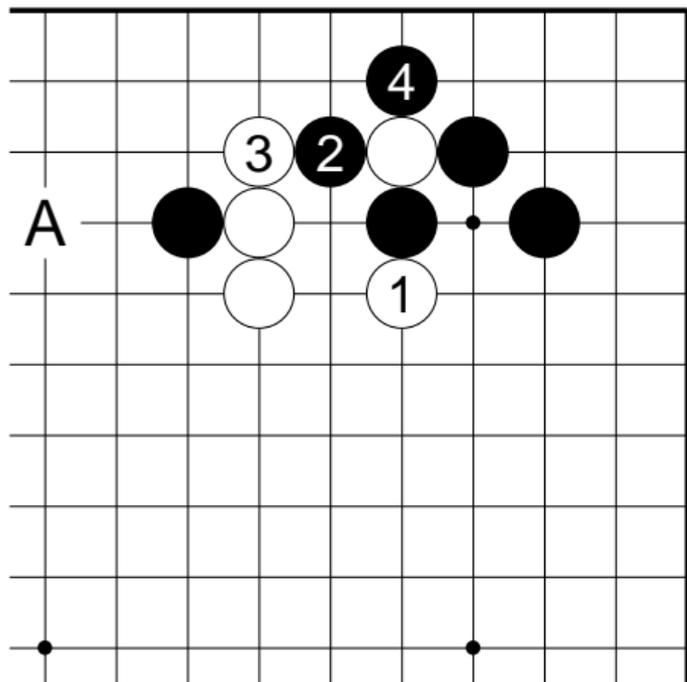
1图

2图 基本图白6如在1位扳，黑2叫吃，白3接，这是以前的定式，实地损失太大，现在已经不这样下了。



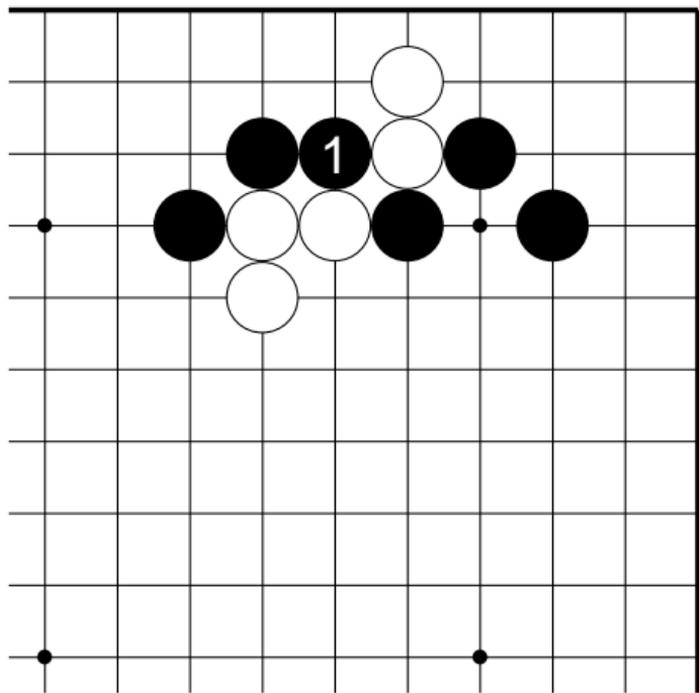
2图

3图 白1夹，至黑4，也是以前的下法。白虽得先手，但黑提一子味道很好，空也很大。以后还可走A位攻击白棋。



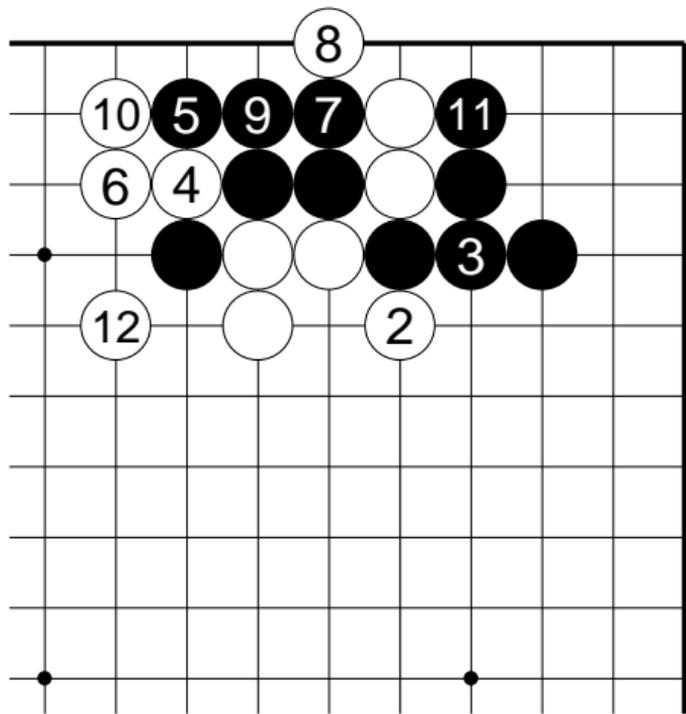
3图

4图 基本图黑9如在1位断会怎样呢？当然能够吃到两子。



4图

5图 白2叫吃再4断，到11时，黑达到了吃两子的目的，但被12封，白有利。黑拘泥于眼前的小利，而使大势落后。

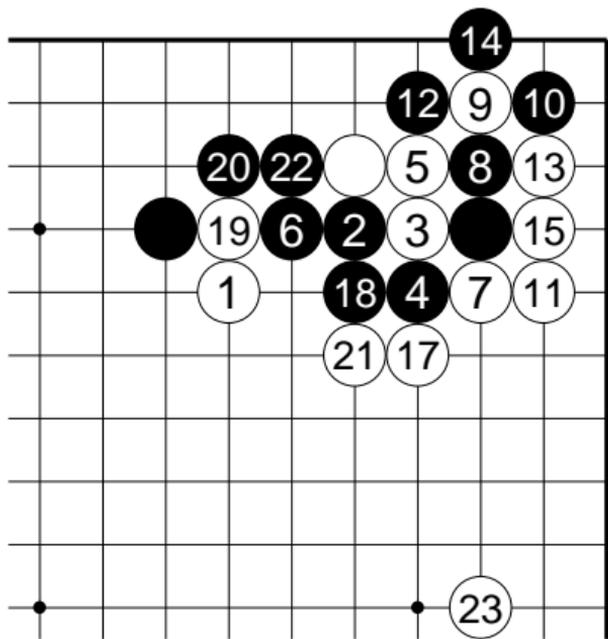


5图

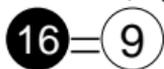
定式 37 二间高夹、象步 (2)

要点 白 3 是激烈的。黑 6 长，白 7 断，黑 8 爬是要点，黑的坏。

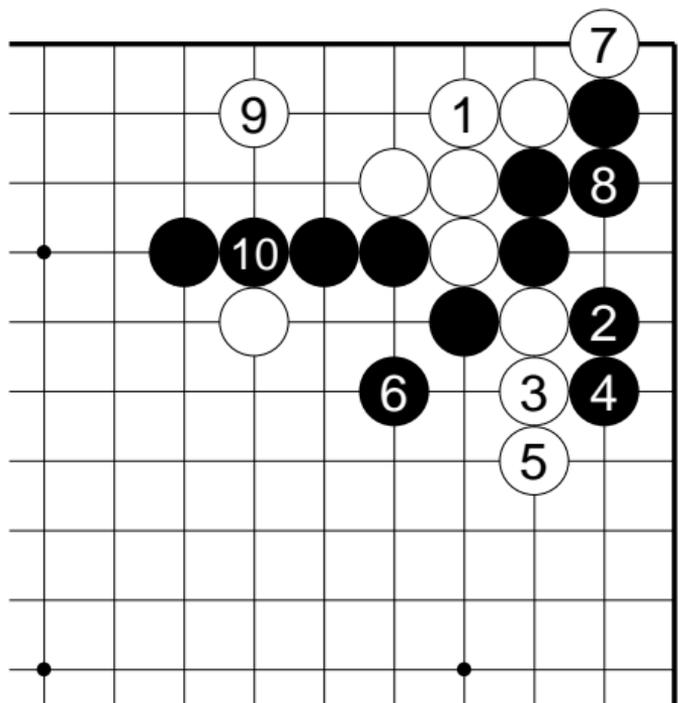
基本图 白 3 挖，5 接，黑 6 时、白 7 断准备弃掉三子。这种想法和专业棋手相比更适合于业余棋手。所以这个定式在业余棋手的对局经常出现。黑 8 是绝对的要点。白 9 扳、11 立，在 13、15 勒吃至白 23。虽还有别的变化，但黑取实地这一条试不会改变的。像我这样喜欢实地的人，是不太赞成白的这种下法的。



基本图

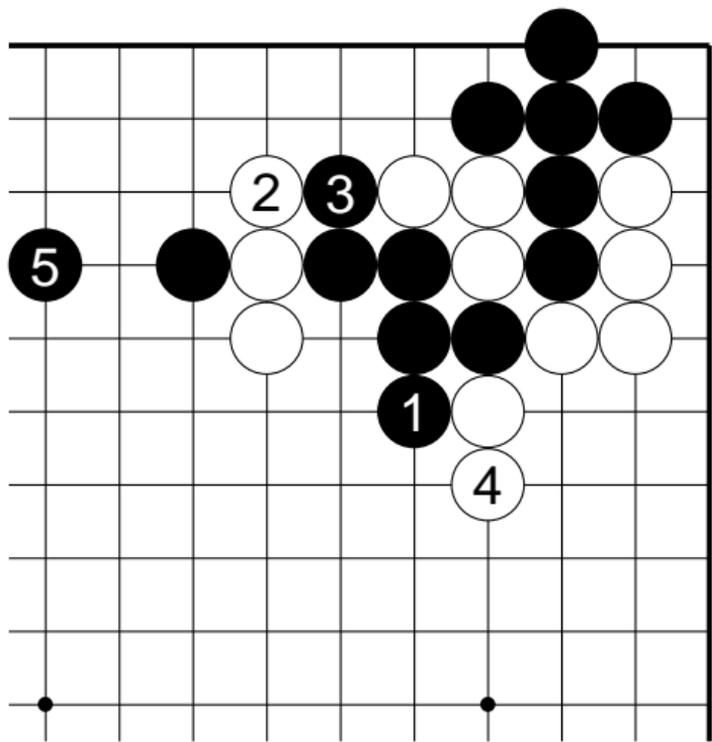


1图 基本图中白11如果不弃角在1位接是无理的。黑2吃、4爬，白5时，黑6虎。待白9飞时，黑牢牢地接上。



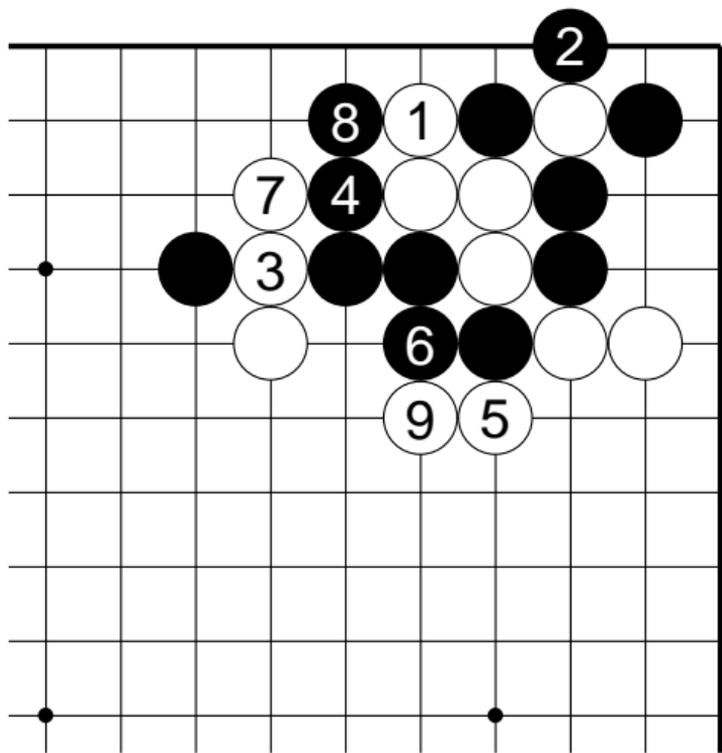
1图

3图 基本图黑20在1位压也是可以的。白先在2位冲出，再于4位长。对黑来说，这是一种特意让白冲出，再进行攻击的策略。



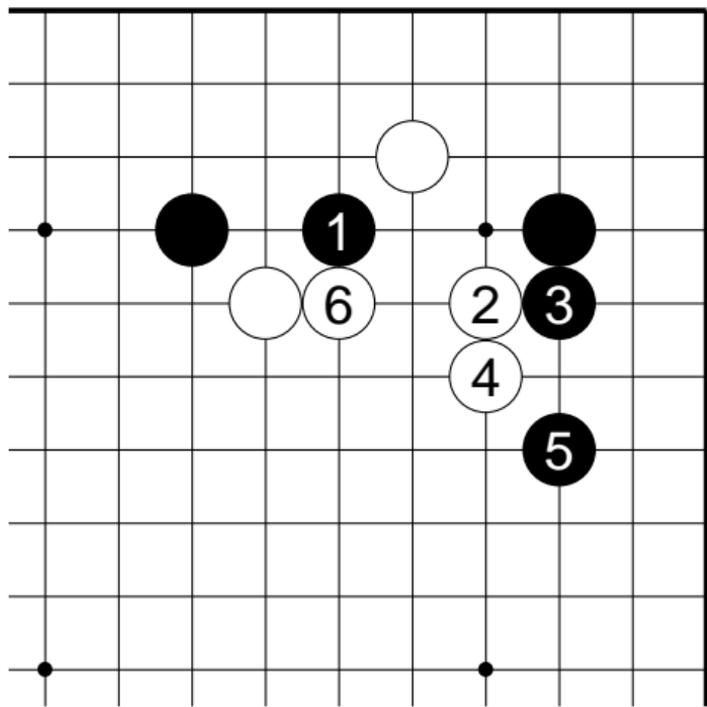
3图

4图 基本图白13还有一种下法。不勒吃而直接在1位打吃，再于3位冲，至白9和基本图相比，优劣一时还难以断定。



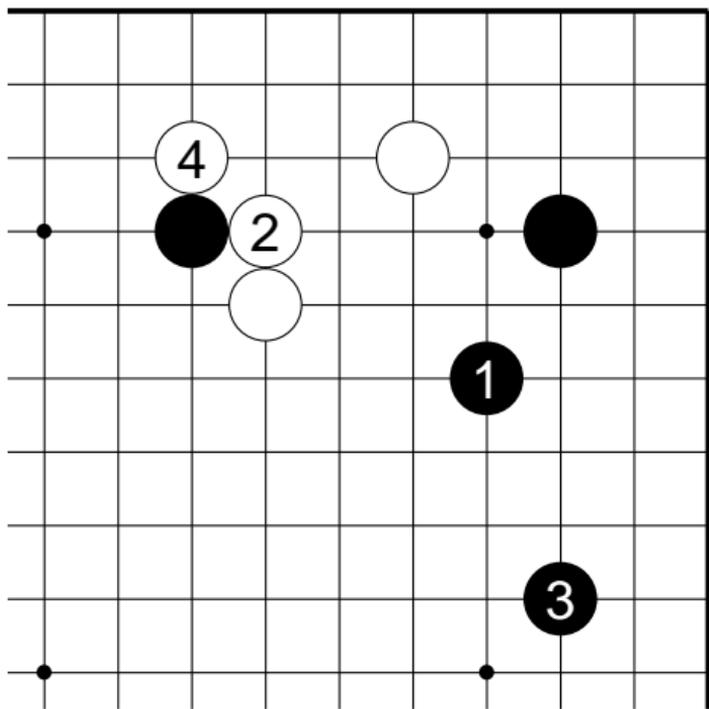
4图

5图 当初白走象步的时候，黑1穿象眼是无用的。
白2飞是手筋，黑3、5应后，白6压棋形很好。



5图

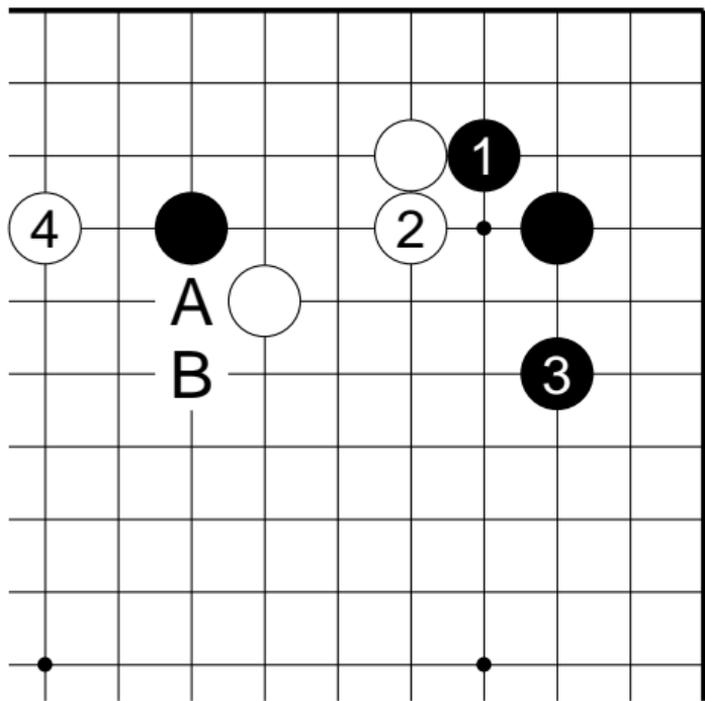
6图 黑1飞，白2挡，至白4，虽然没有纷争，但无论如何是黑软弱的下法。白形结实可以看做白有利。



6图

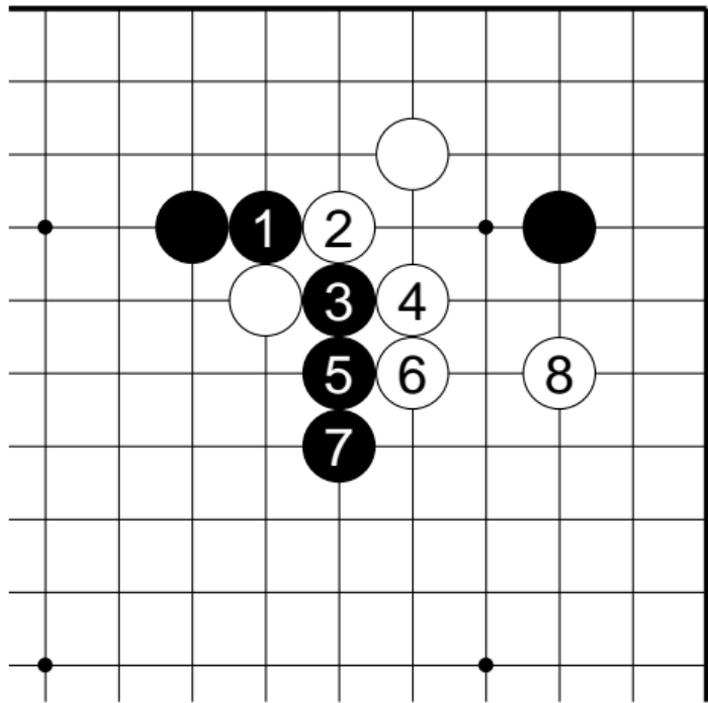
7图 黑1、3取得角中实地。白4是攻击的要点，以下黑如走A位，白走B位，强硬作战。

6图和7图，黑都给人以躲避的感觉，是无趣的。



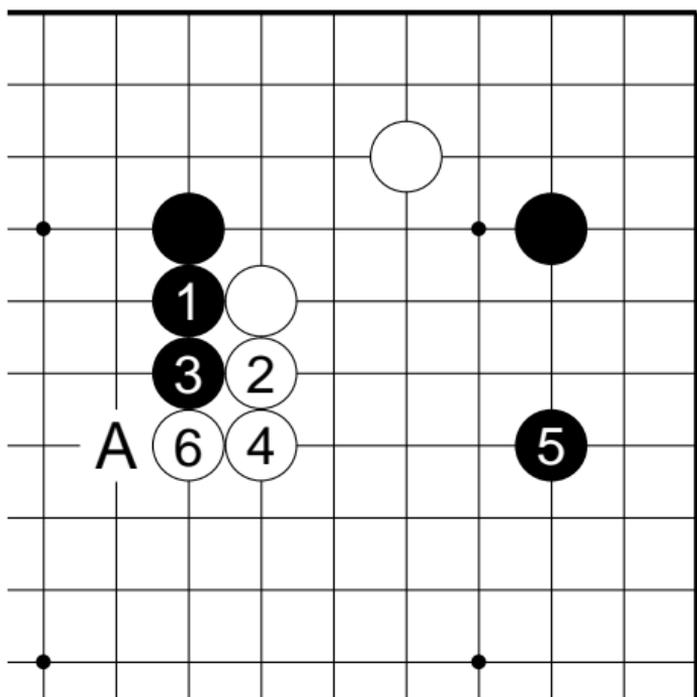
7图

8图 黑1硬要从这里冲断是愚笨的下法。白4吃、6长再8位跳下，角中黑一子即使活了，优劣也是明显的。



8图

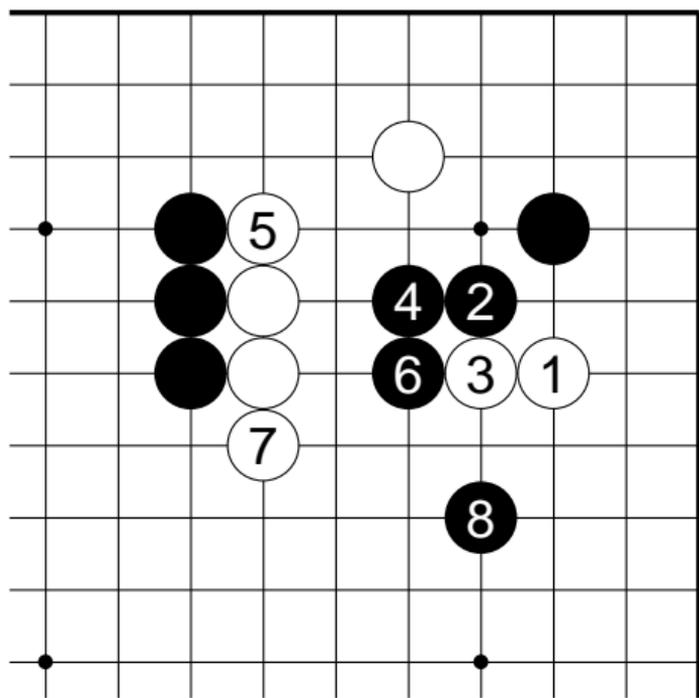
9图 黑1、3长，有时也是成立的。但白4时，黑5必须拆二，白在6位拐，是非常好的好点。除了黑在A位扳能够在左上成起大模样外，黑是不能这样下的。



9图

10图 白1拦下是过分的，黑2、4出头是好的，黑5、7不得已，黑8飞后，白阵型大乱。

综合以上的变化，在白走象步时，基本图中黑2的下法是最佳的。

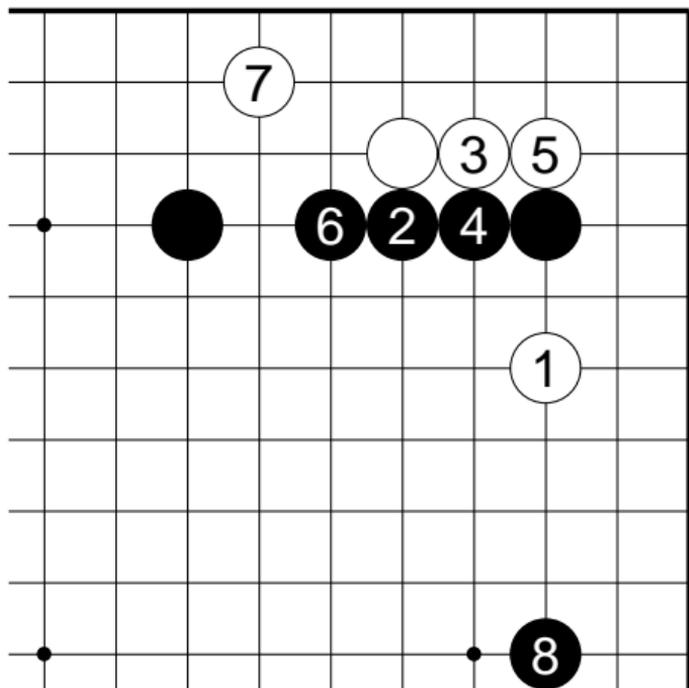


10图

定式 38 二间高夹、一间反夹

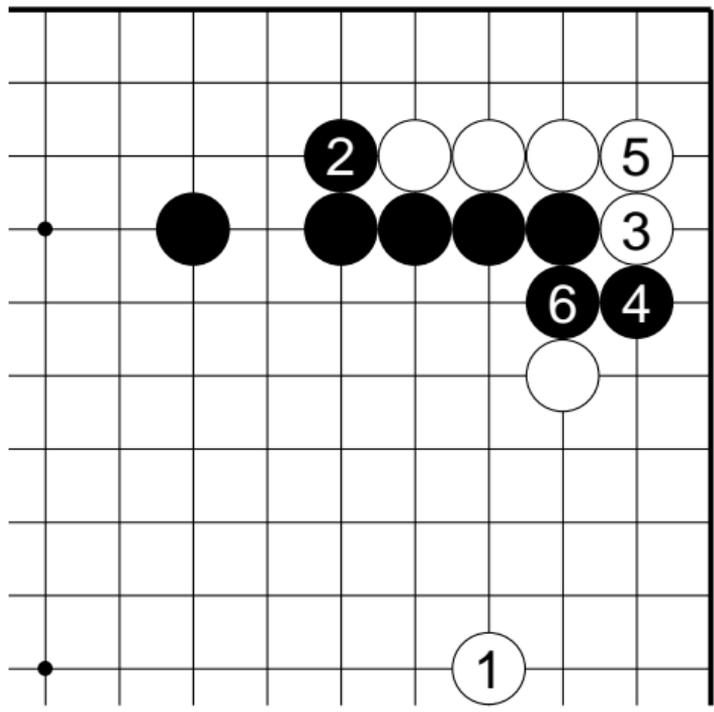
要点 白 1，待黑走时再腾挪。黑 2 常用的下法。黑 6 还有别的走法。

基本图 白 1 一间反夹，并不是就要舍弃原来挂角的一子。而是看看黑棋怎样下，再决定如何腾挪。黑 2 压，白 3 至 7 做活，黑走 8 位夹攻白一子。



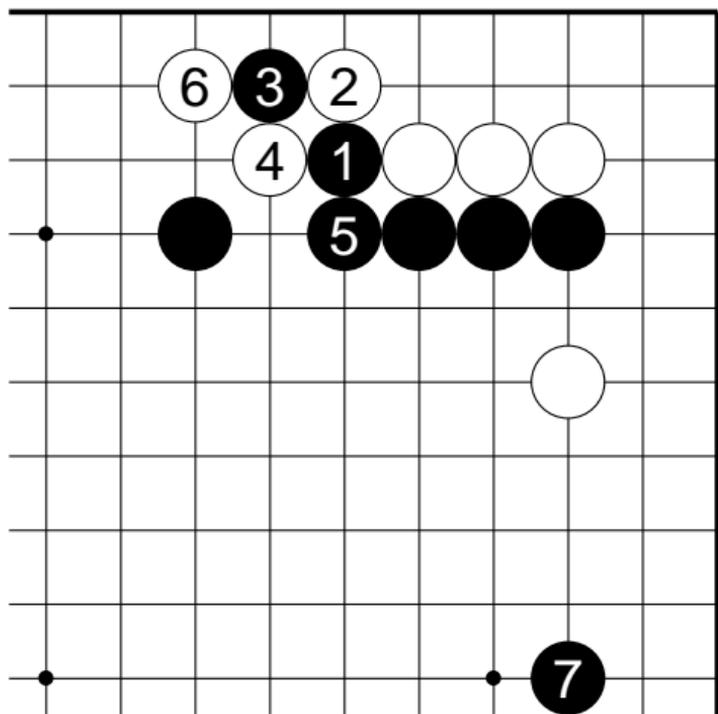
基本图

1图 如不愿受到夹攻，基本图中白7也可考虑走在右边1位。黑2拐，白3、5先手做活，再转向其他好点。这也是一种步调快的下法。
 现在回到黑的立场考虑一下。如果觉得让白走到右边不满意的话，而一定要在右边夹攻。那么黑在角上就必须取得先手。



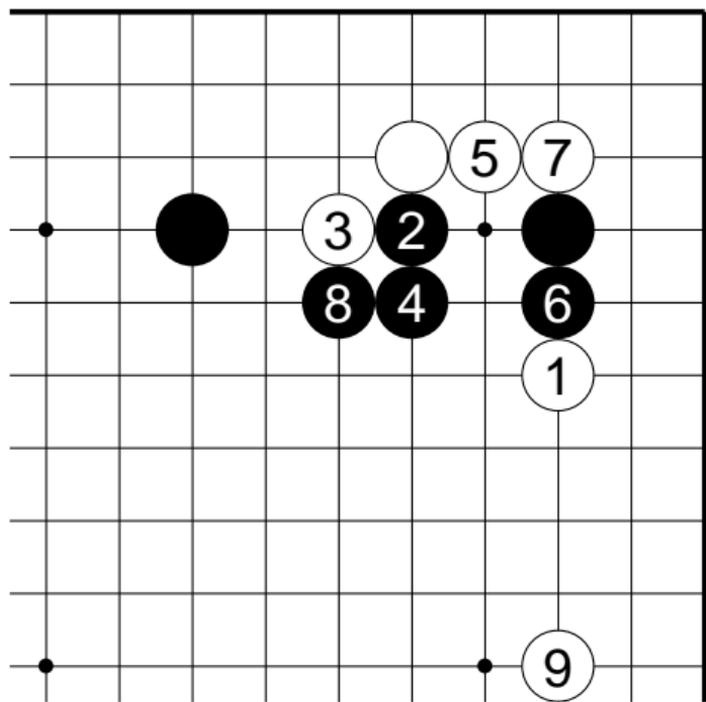
1图

2图 基本图黑6走1、3连扳是好的，白4、6是绝对的。黑走到了盼望的7位夹攻。像这样掌握好虚实的分寸是很重要的。



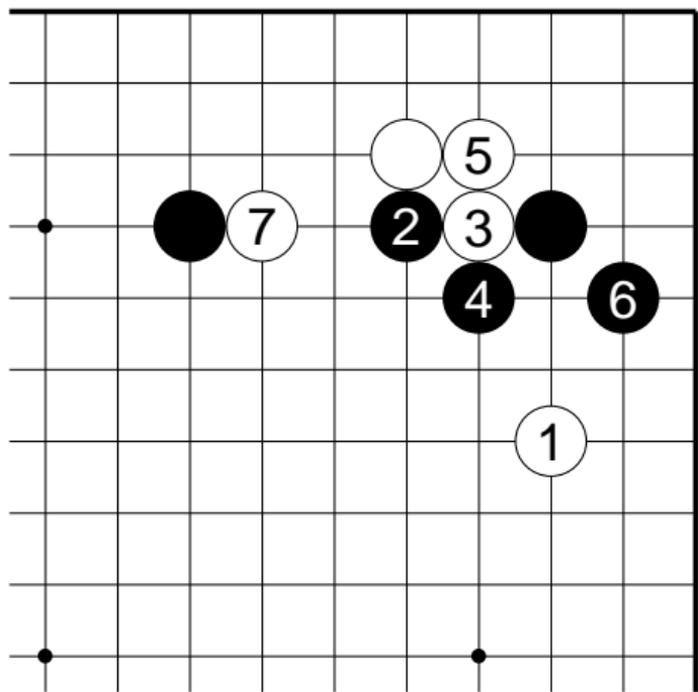
2图

4图 对于黑2，白3扳至9也是定式。白虽然薄，却是很生动的棋形。



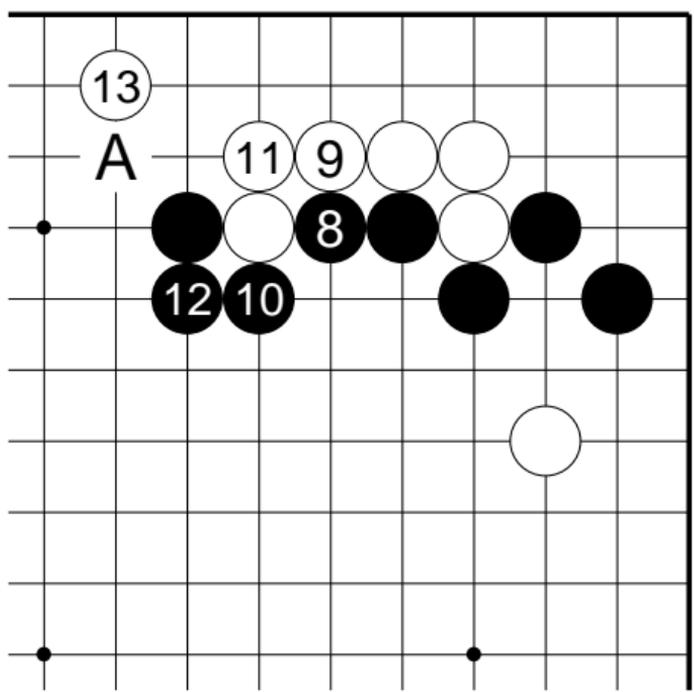
4图

1图 黑2压时，白也要3位挖，有关白3和征子的关系就不必再说了。黑6是形，白7是腾挪的手筋。



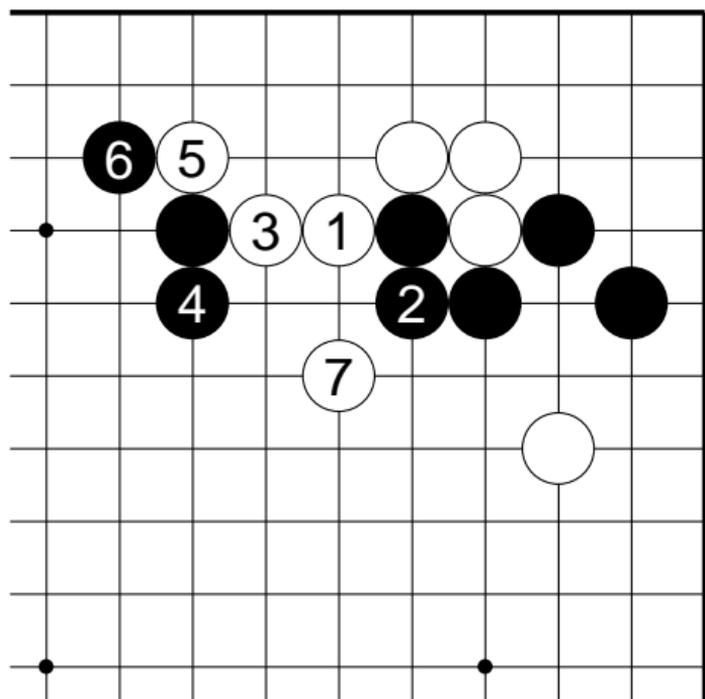
1图

2图 继续黑8至12，白13飞，也是定式。白13如在A位跳出、黑在角上长是先手。



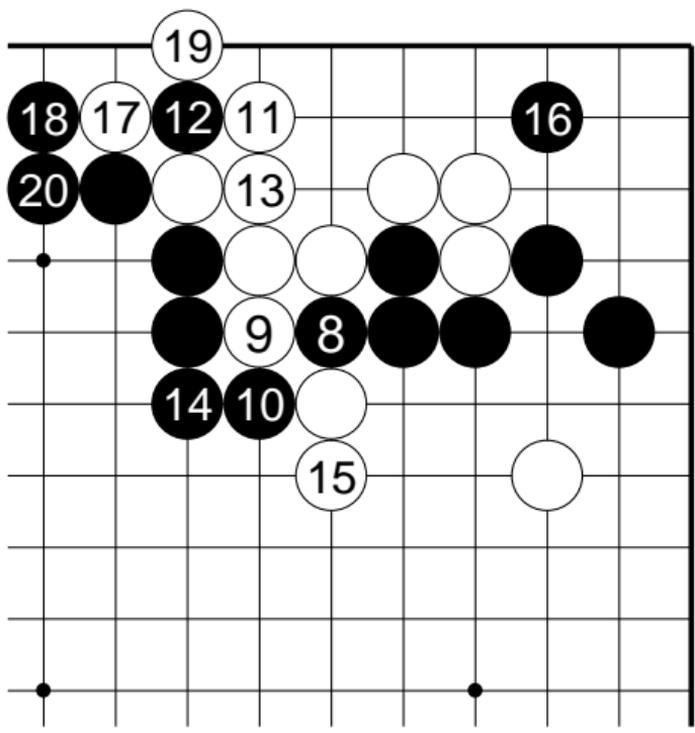
2图

3图 1图中白7走1位叫吃、8位顶，尽管稍稍笨拙也是有的。黑4长，白5扳后，再跳出——。



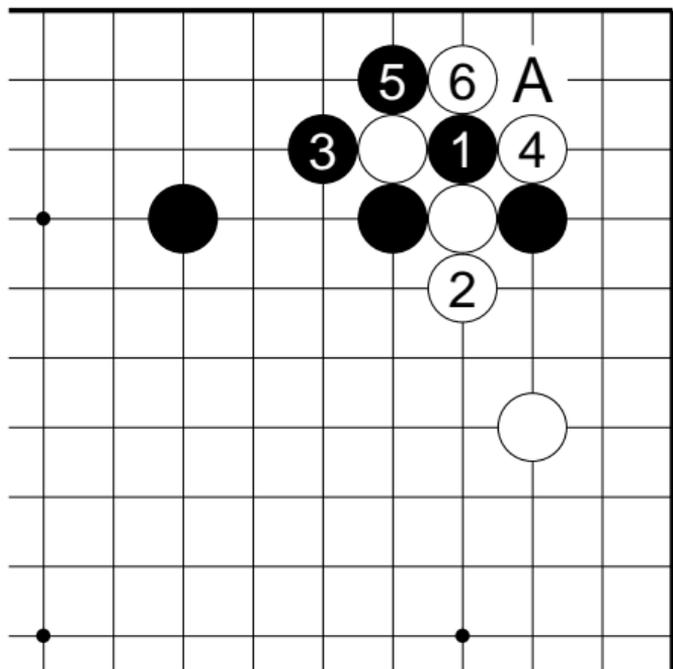
3图

4图 黑 8、10 强硬的冲断，一下已成为必然的应对。到黑 20，虽是后手，但却非常厚实。这个厚势的效果是无法计算的，白轻易不能这样下。



4图

5图 对白的挖，黑1断、再3位叫吃。被白4、6反吃，就出现了劫的问题。黑要是有几个大劫材，立刻走A位开劫是有力的。但在序盘阶段，这种机会是很少的。没办法就只有粘劫，被白在A位接后，黑在角上没有任何手段，明显是黑不利。所示说、除了征子有利时，黑1断吃的下法是不成立的。

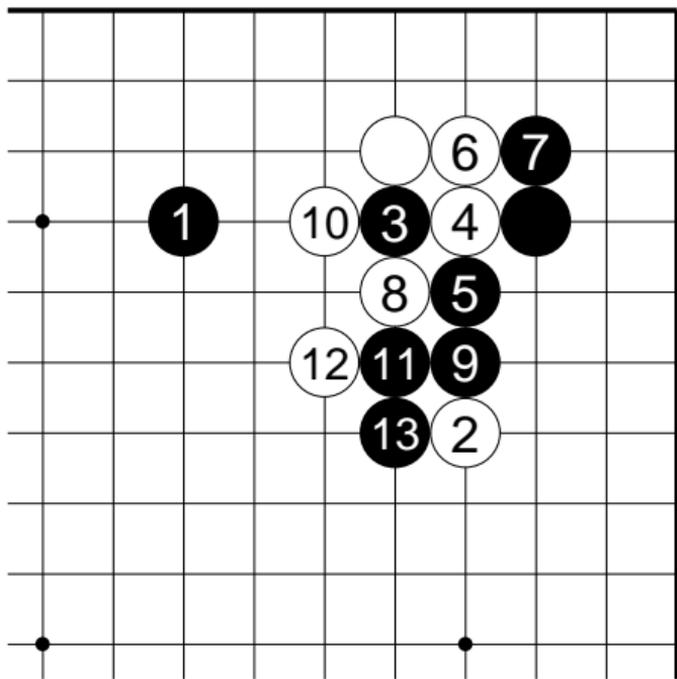


5图

定式 40 二间高夹、超大飞

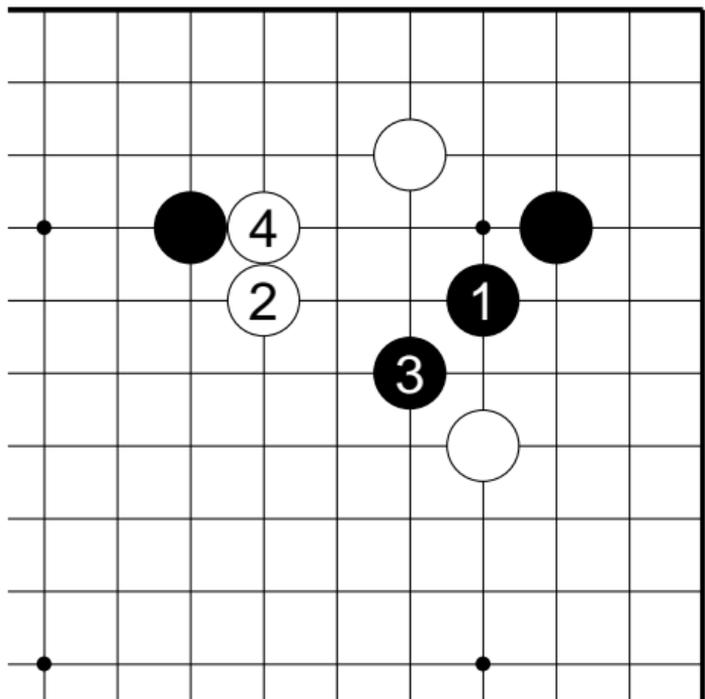
要点 黑 7 是要点。即使被白提一子，黑 11、13 出头，也没有什么不满。

基本图 白 2 是超大飞，也是二间高反夹。白 4、6 后，黑 7 长是好手。到 13 的结果，不能认为黑不利。



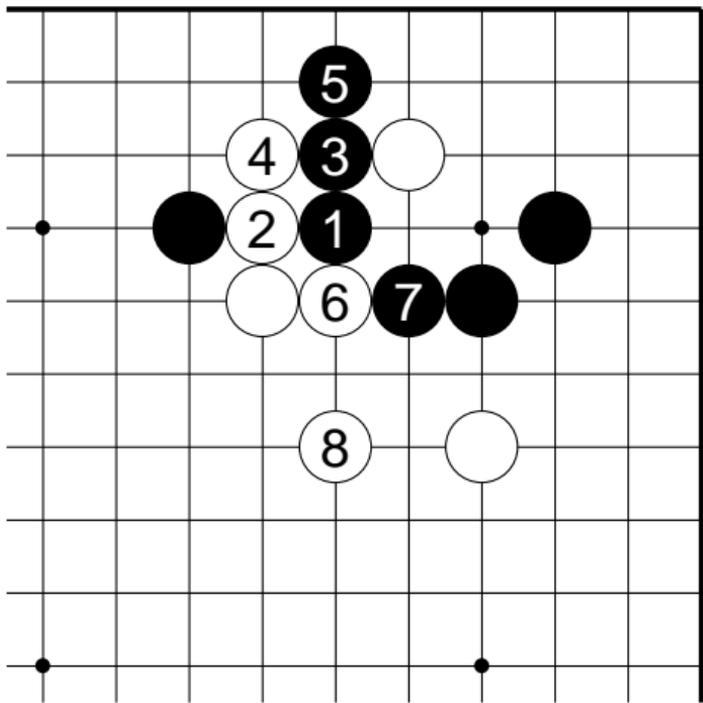
基本图

1图 黑不压走1位尖，白2是好手、接着白4挡下是有趣的。



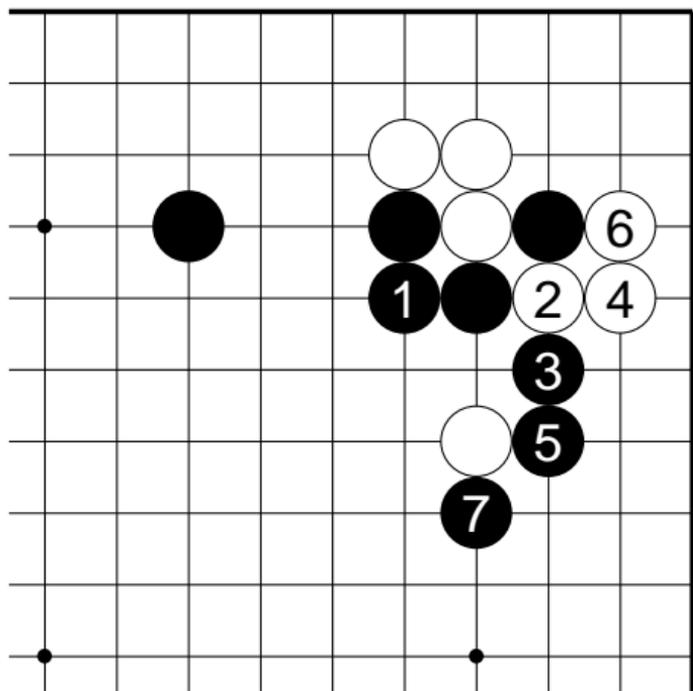
1图

2图 前图黑3在1位穿象眼，白顺势冲下再于8位补。和角中黑地相比是白厚实有利的结果。
 总之、基本图黑3压是对的，白只能走4、6（白4如扳、黑8位长，白不好）、黑7占到要点是简明的。



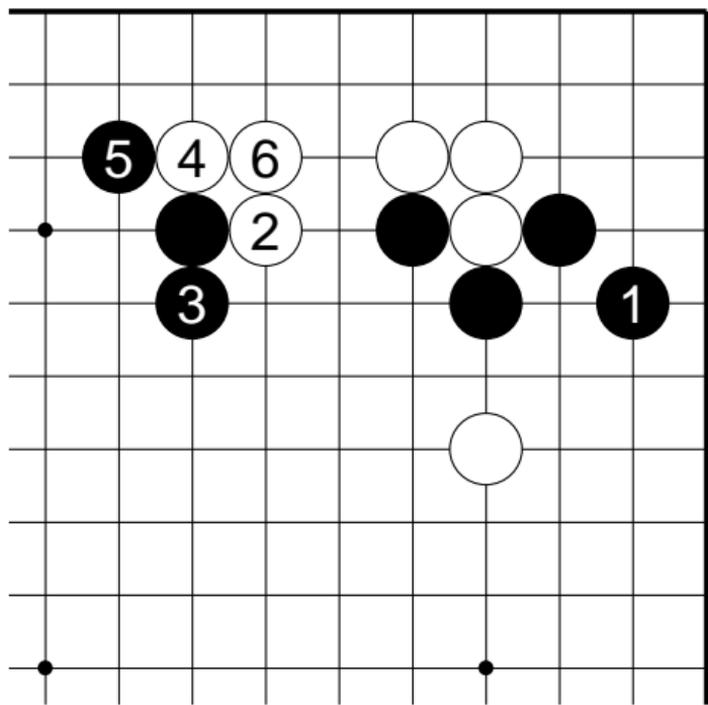
2图

3图 黑1接，白2断，黑3叫吃到7止。厚势尽管可观，但被白先手吃到一子白的实地也不能轻视。是黑不充分的结果。



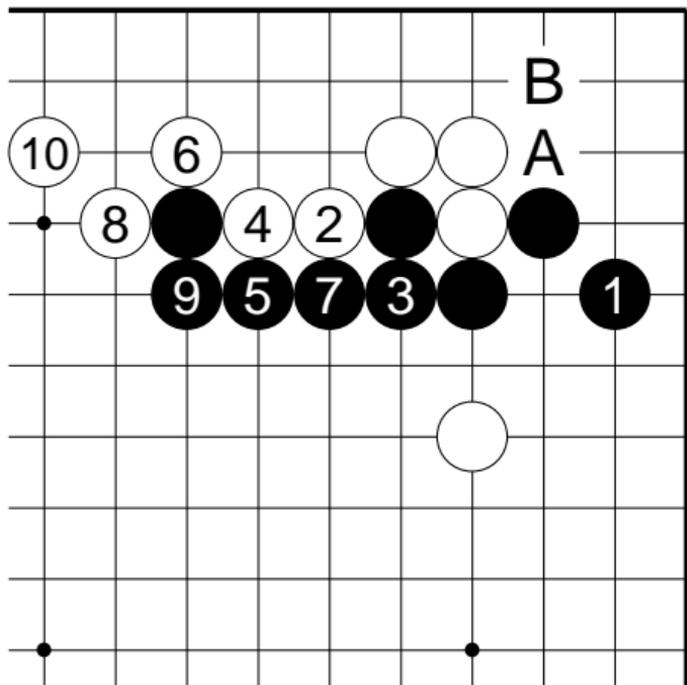
3图

4图 基本图黑7如果刻意求变，走1位倒虎也是有的，白2碰是筋，至白6接也是一种下法。



4图

5图 这是高段棋手在实战中走出的变化、黑棋一心经营外势。以后黑如在A位长，白B位扳。

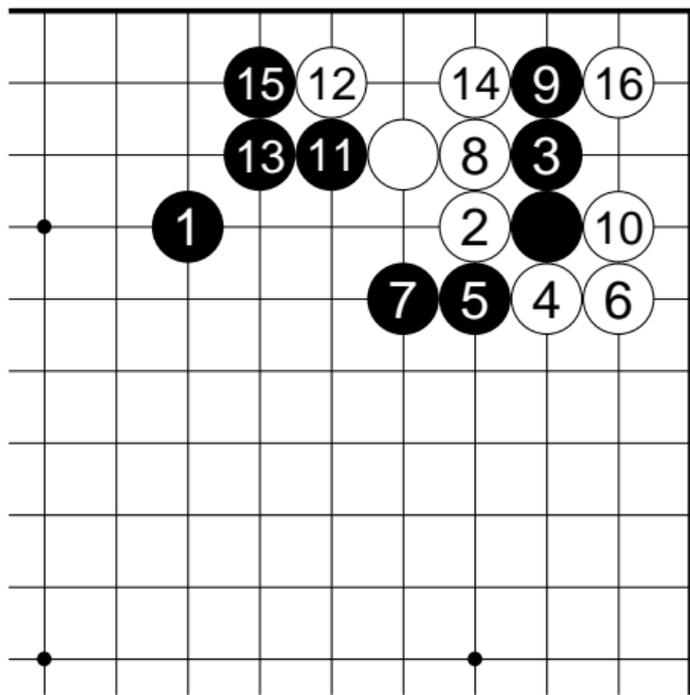


5图

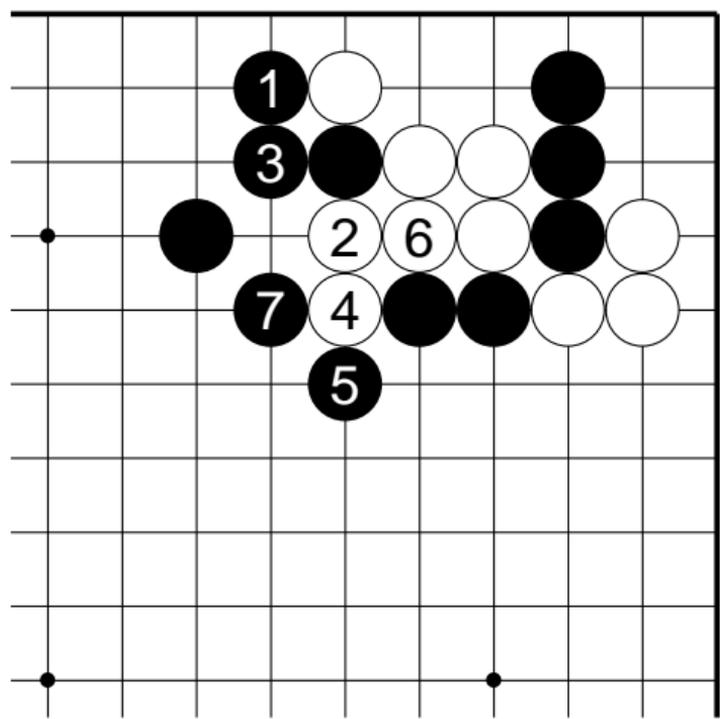
定式 41 二间高夹、尖顶

要点 白 2 成立与否和征子有关。黑 3 绝对，黑 7 还有别的下法。

基本图 白 2 尖顶，黑如 4 位退，白 3 位扳获得安定。因此黑走 3 位长是绝对的。白 4 扳，黑 5 断，导致成复杂的变化。黑如 7 长，到白 12 是必然的，这是产生了重要的征子问题。（当然在白走 2 时，就应该想到）白如征子有利，黑 13 就只好退，到 16 黑的外势白取实地是双方平稳的结果。

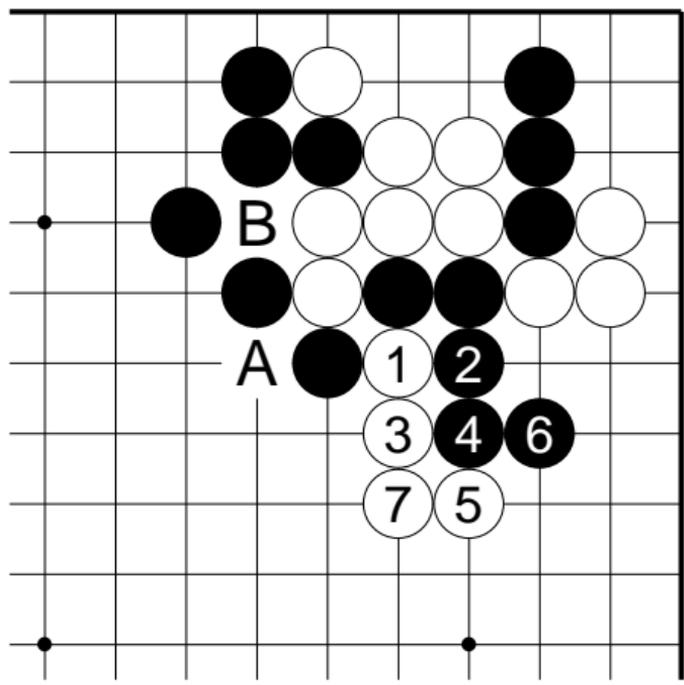


1图 基本图黑13如在1位连扳，白2叫吃至白6，黑走7位拼命的下法成立吗？



1图

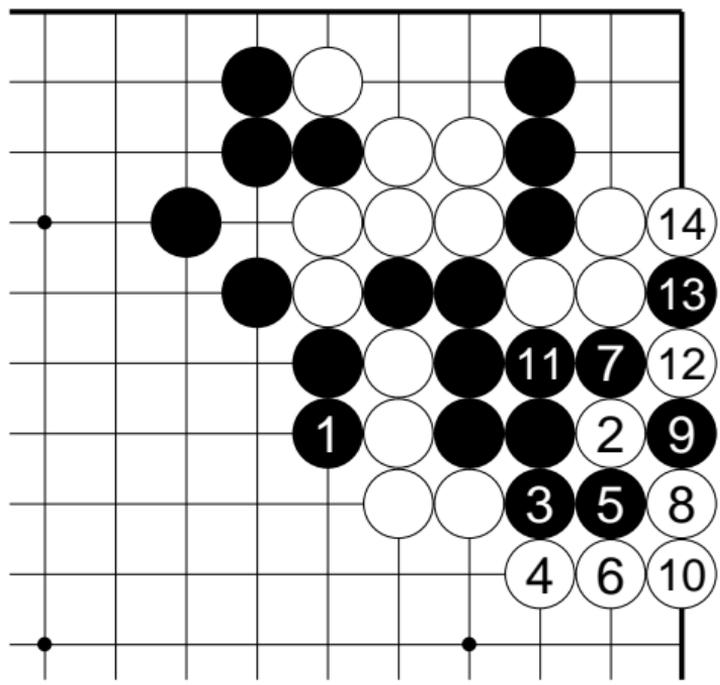
2图 接着前图，白在1位断吃，黑4后，白5扳7接。这时，白A位断吃的征子是否有利就成为重要的问题了。如果征子不利，被黑在B位紧气，白棋就全死了。



2图

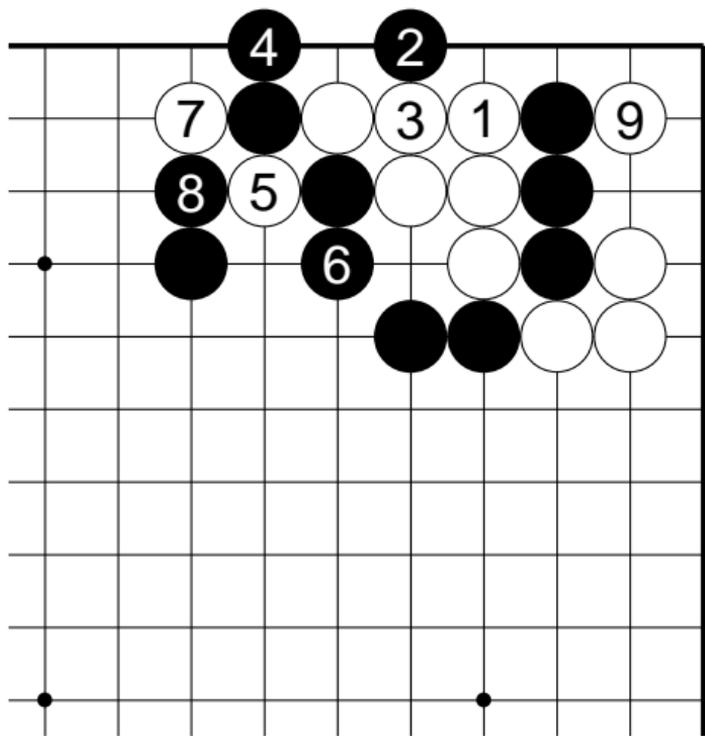
3图 这个征子如果是白有利，黑1就只好接上了。
 反过来黑棋就要崩溃了。白2顶，以下是必然的应接，
 白12、14后，成为大劫争，但由于白是先提劫，黑
 毫无办法。

万一征子不利时，1图白2只能如下图。



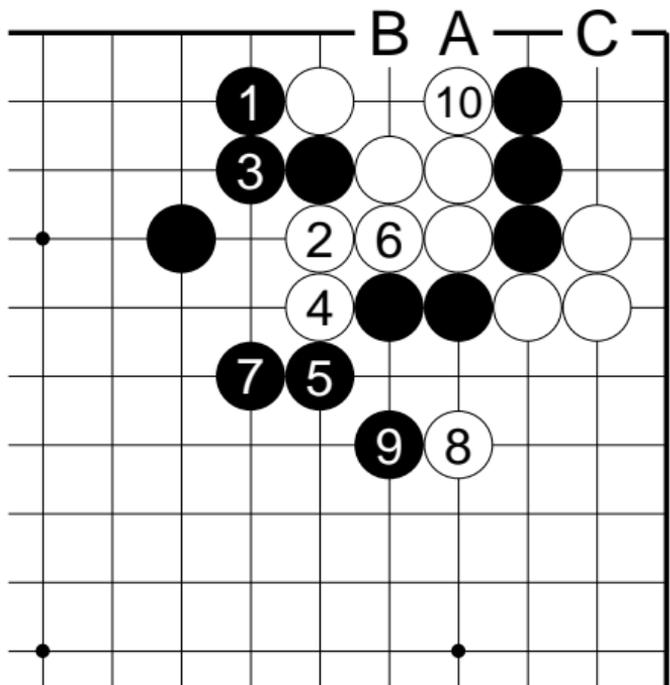
3图

4图 白1挡，黑2、4绝妙，白只好牺牲5、7两子，
到白9尽管吃到了黑三子，也是非常不利的。



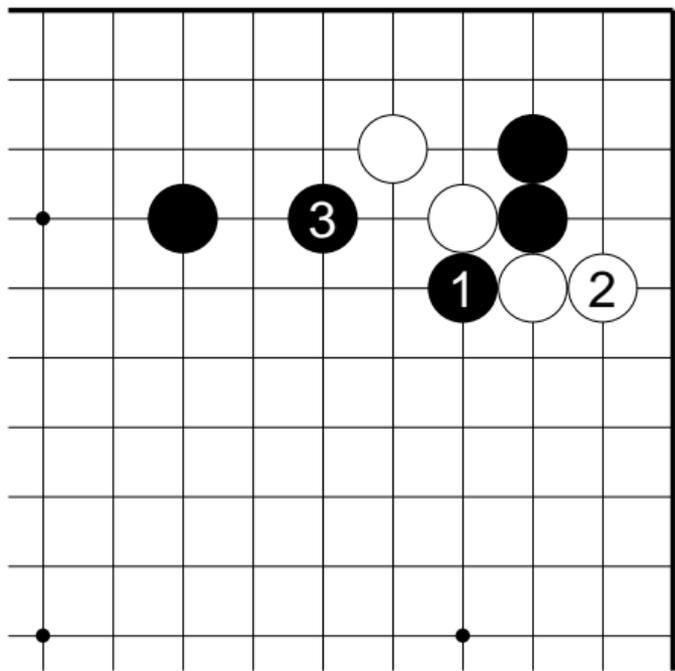
4图

5图 黑1连扳，白2叫吃至6，这时，如果黑征子不利，走7位长是正确的。白8、10后，角中留有黑A、白B、黑C的缓气劫，成为两分的结果。因此这个定式的征子问题，对白来说是非常重要的，而对黑来说就无关紧要。



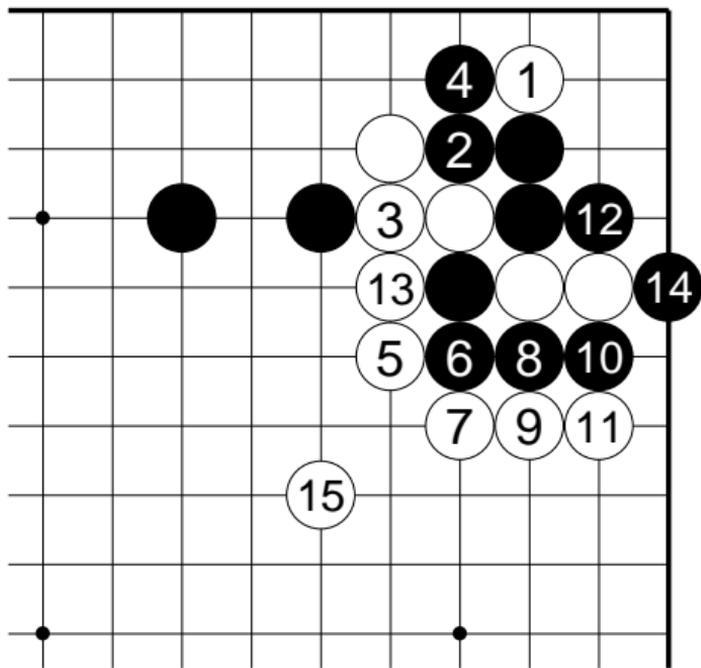
5图

6图 黑1，白2时，黑3飞罩的手段也是有的。这个变化比较简单，如下图。



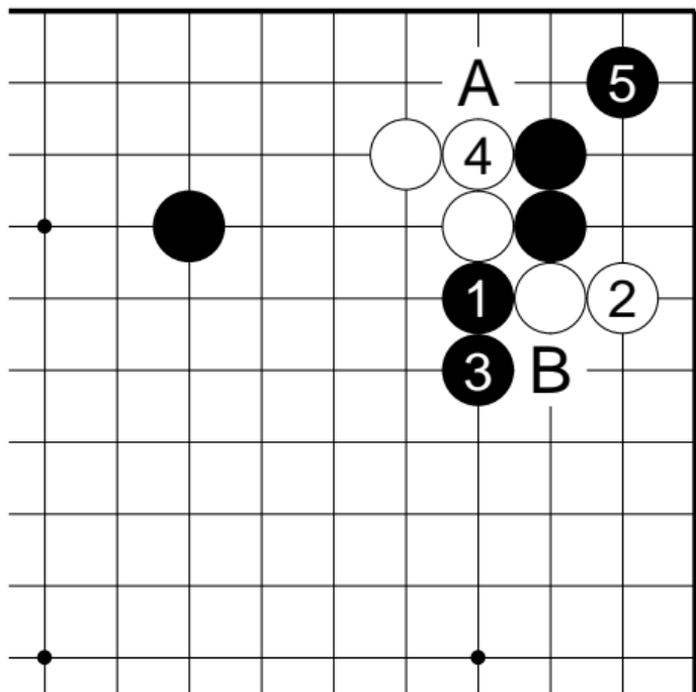
6图

7图 白1顶是腾挪的筋。诱黑走2、4后，白再5位虚罩是巧妙的。先手弃掉两子，再于15飞补成好形。黑2如走4位扳，被白2位断，黑是受不了的。



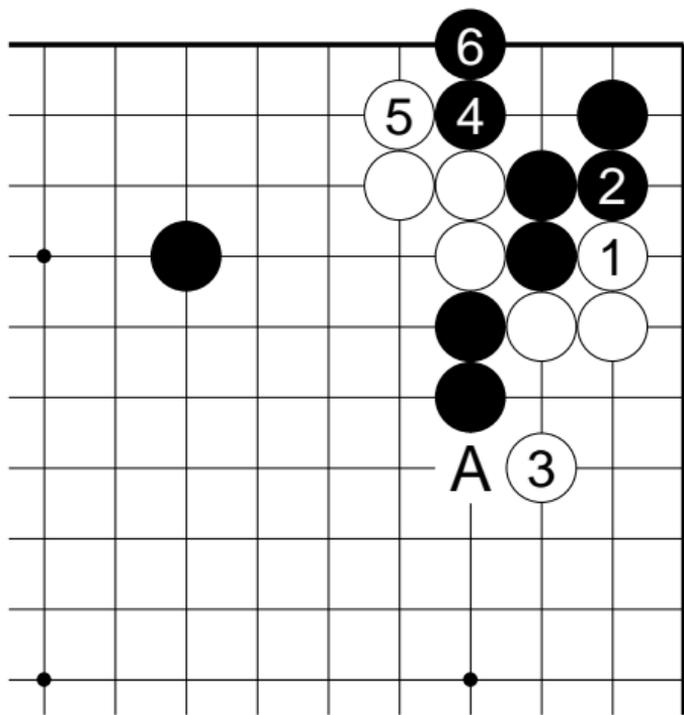
7图

8图 黑3向这边长是强手，白只能在4位紧气，但黑5尖是好手。以后白如在A位立，黑B位拐，白不行。



8图

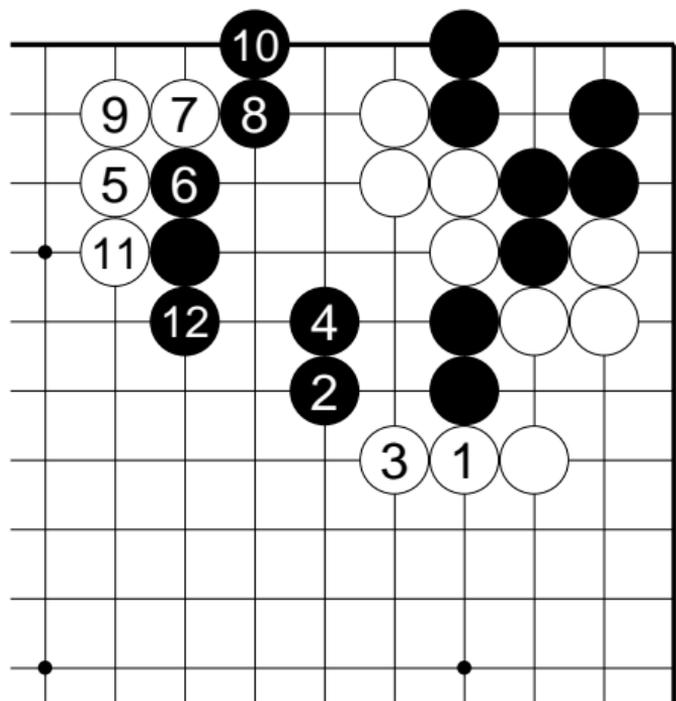
9图 白1、3除此之外，别无他法。黑4、6活角，看白棋如何应付。眼前白腾挪上边四子是当然的，但由于黑A位压是先手，白找不到妥善的逃出方法。



9图

10图 因为白棋逃出将陷入苦战，所以白决定弃掉四子。先在1、3位长，然后再转向上边，黑12后，白可左边开拆。这样左右走到也未必不能下吧，但黑绝对没有不好的道理。

归纳以下变化的结果，基本图、5图、7图是定石，互为两分；4图、10图，黑有利。

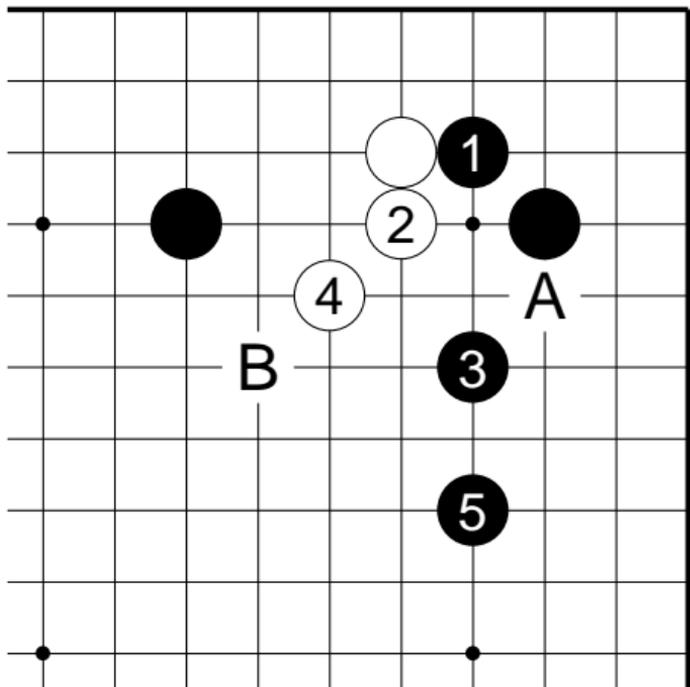


10图

定式 42 二间高夹、脱先

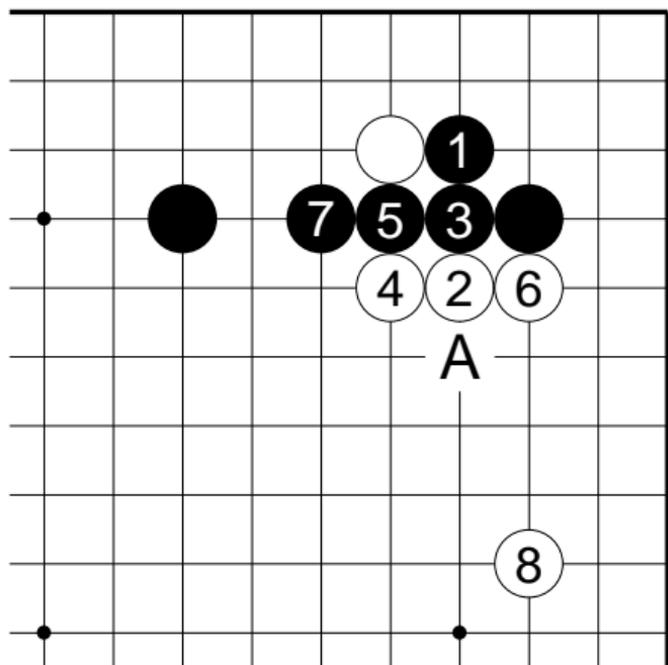
要点 黑 1、3 是通常的下法。边取地边攻击。白 4 是棋形，黑 5 是本手。

基本图 二间高夹后，白如脱先。黑 1、3 是常见的攻击手段。白 4 没有什么好的应法。黑 5 跳，防备白 A 的动向。以后白或者在 B 位尖出，或者在左边夹黑一子。



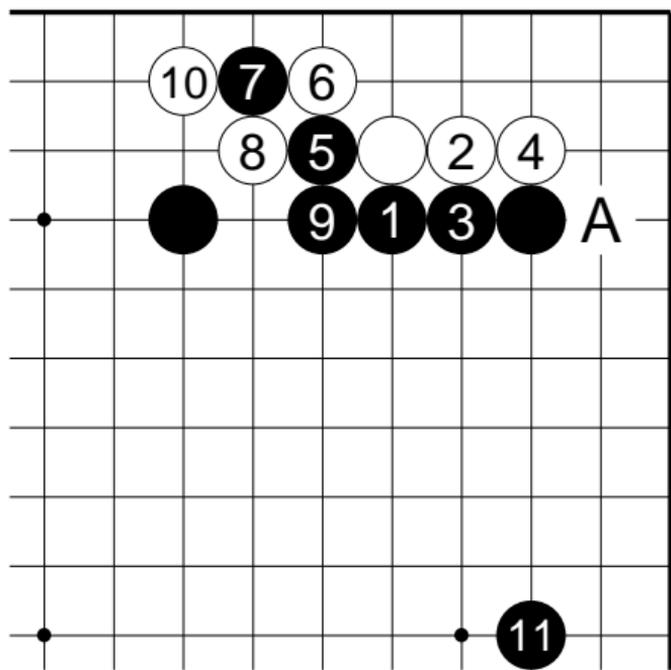
基本图

1 图 白担心像基本图那样受到攻击，而在 2 位飞罩。催促黑走 8 位，白乘机走 4、6 再于 8 位拆。虽是一种平安的下法，但使黑地巩固、从子效分析来看，白未见得好。对于白 2，黑如白 6 位爬，被白在 A 位长是软弱的。



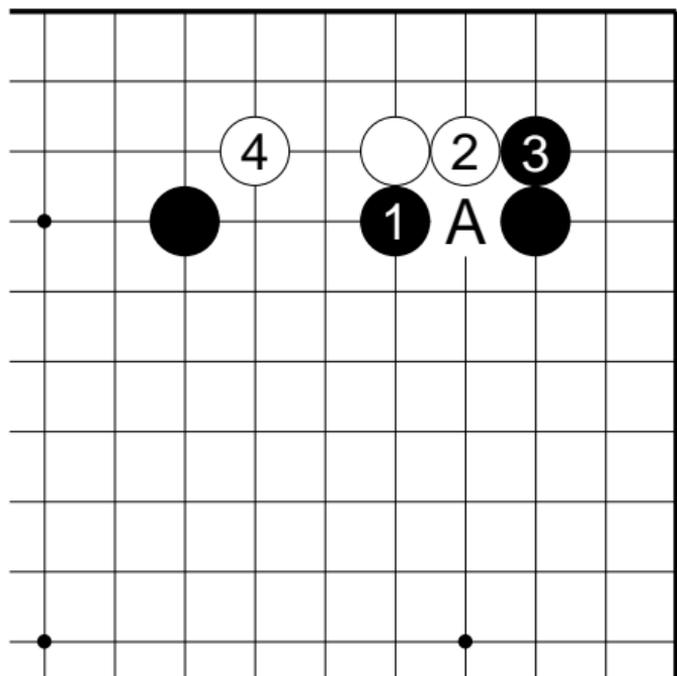
1 图

2图 黑1压也是定式，注重厚势。白2、4立即安定。黑5、7连扳如前所示，意在取先手。到11拆大场如愿以偿。黑7如在8位退、白7，黑10后，选择权在白，白或A位扳粘，或11位左右占大场。



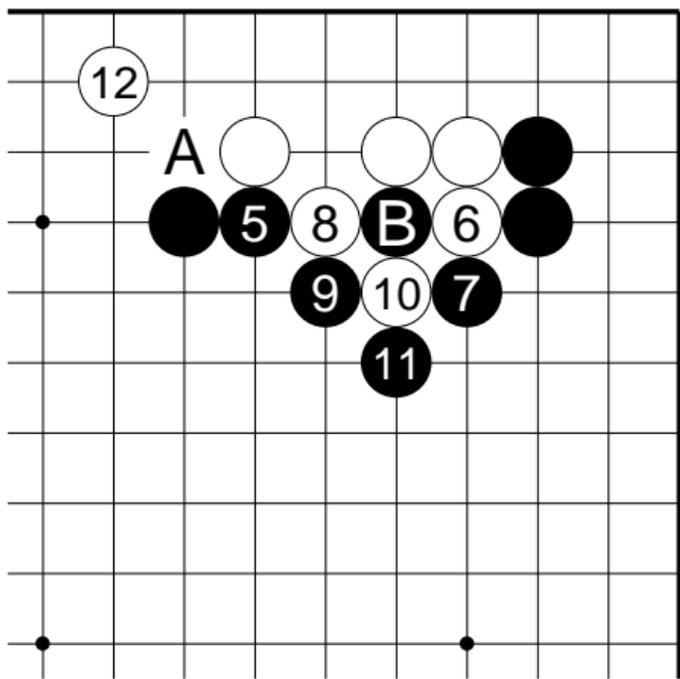
2图

3图 白2时，黑3硬挡的下法也是有的。白4跳是腾挪的筋。如在A位冲，黑挡、白自己撞气是不好的。



3图

4图 接着黑5压，白6至10先手提一子再12飞。黑13提劫后，于下边开拆。是双方大致的应对。黑征子有利时，黑5可走8位长，或者黑5走6位接。白4时，黑也可A位挡。这些下法在实战中都曾出现过。



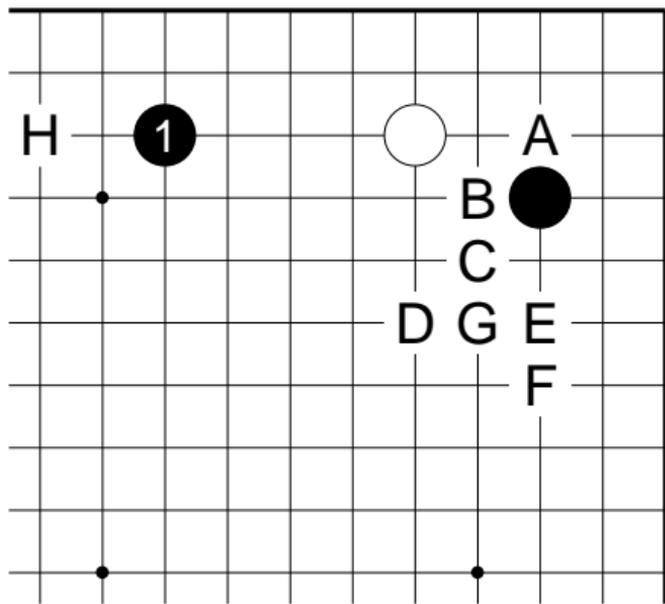
4图

●13=B

第六节 三间夹

参考图黑1是三间夹，它是夹里面最缓和的一种，比它再远的就不能叫做夹了。

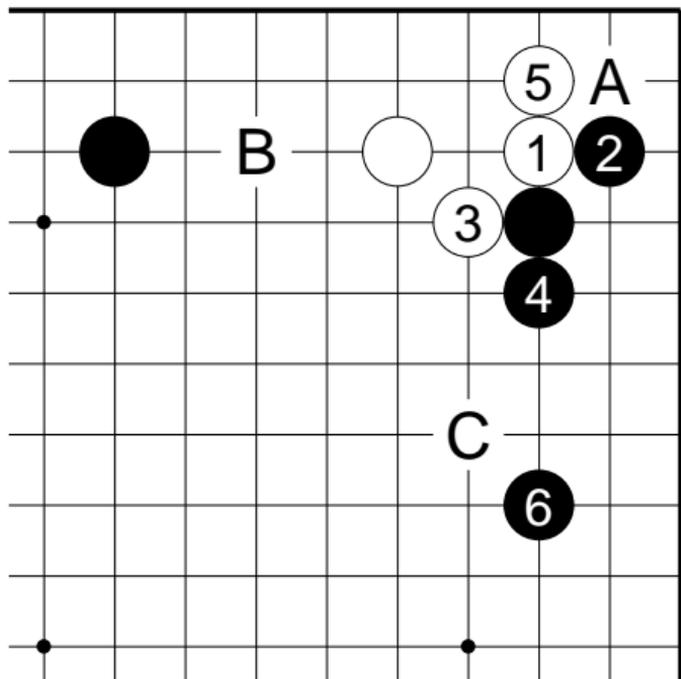
白的应法有：A位三三托、B位尖顶、C位飞压、D位大跳、E位一间反夹、F位二间反夹、G位大斜和H位拆。



参考图

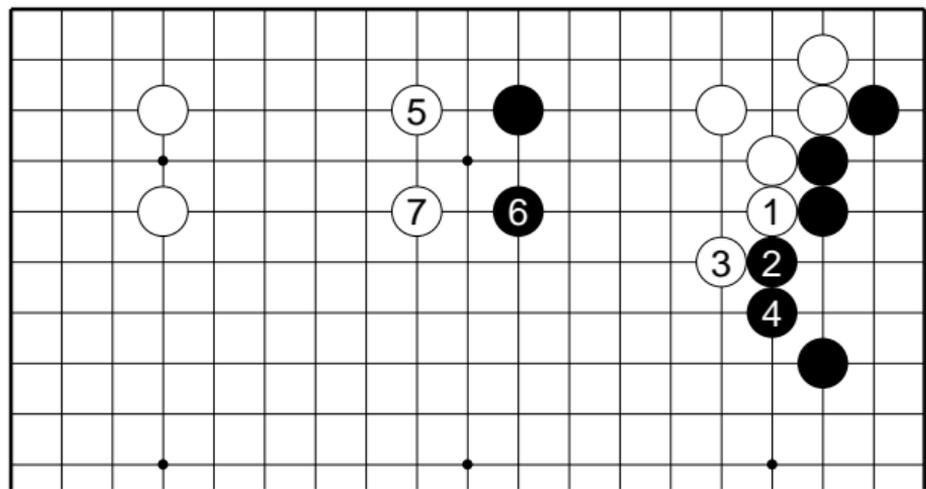
定式 43 三间夹、三三托★

要点 白走 1、3 黑如 4 位，白 5 获安定以后 A、B 两个好点，白必得其一，白先手。黑 6 也可在 C 位飞。基本图 白 1、3 托虎的走法，在各种夹中都有，就是尽快地求得安定的意图。黑 6 拆二，唯有在三间夹时使用。根据左上角的配置，黑 6 也有走 C 位的。



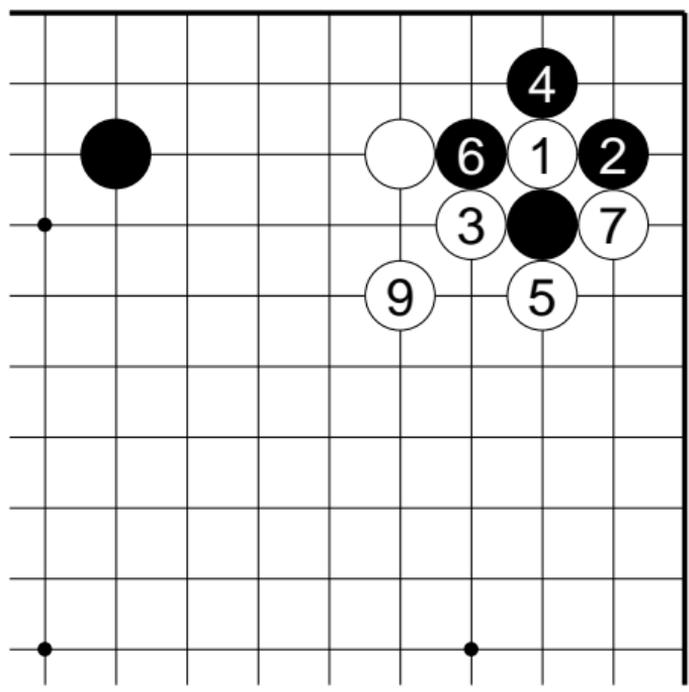
基本图

1 图 左上上是白的守角，黑走拆二是不能令人佩服的。白1、3先手便宜，再于5位夹借着攻击黑子，在左边构成了理想的棋形。在这种场合，是应该飞的。

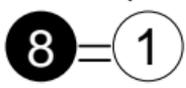


1 图

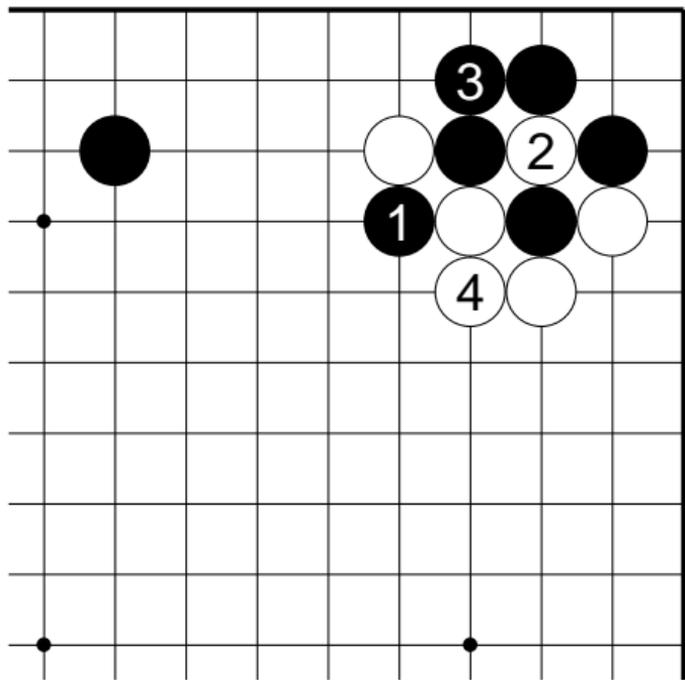
2图 黑4翻吃，以下至白9是常见的形状。暂时保留变化搁置不走是普通的。黑8的粘如——。



2图



3图 黑1断吃，白2提后于4位团是手筋。白腾挪并不困难。

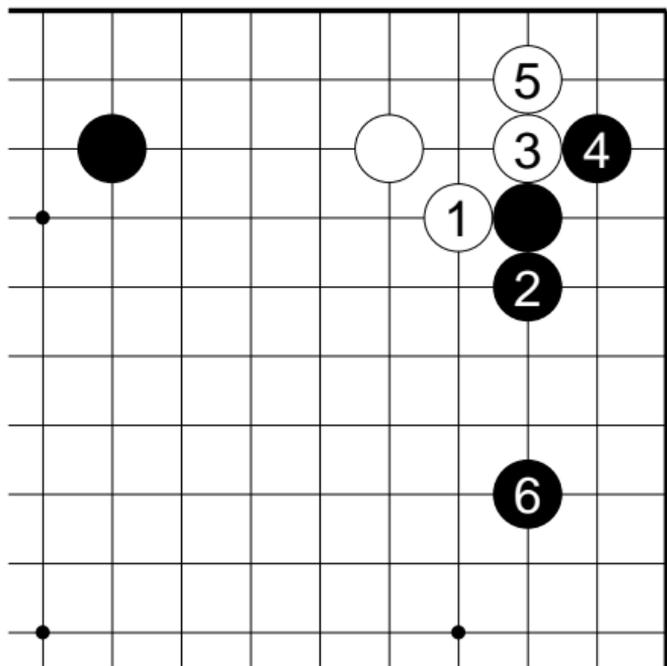


3图

定式 44 三间夹、尖顶★

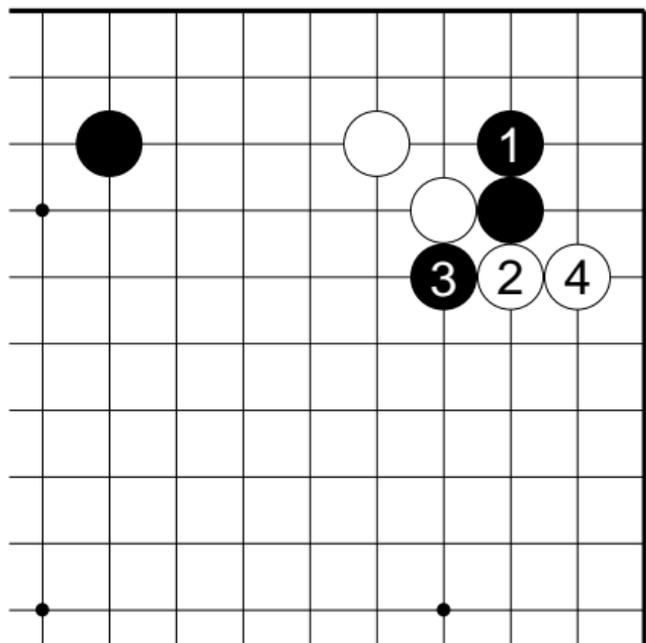
要点 白 1 尖顶，至白 5，是正确的次序，避免了黑在角中翻吃。

基本图 现在大家都先走 1 位了。因为三间夹比较远，黑 2 只好退，这样就不必担心白翻吃了。



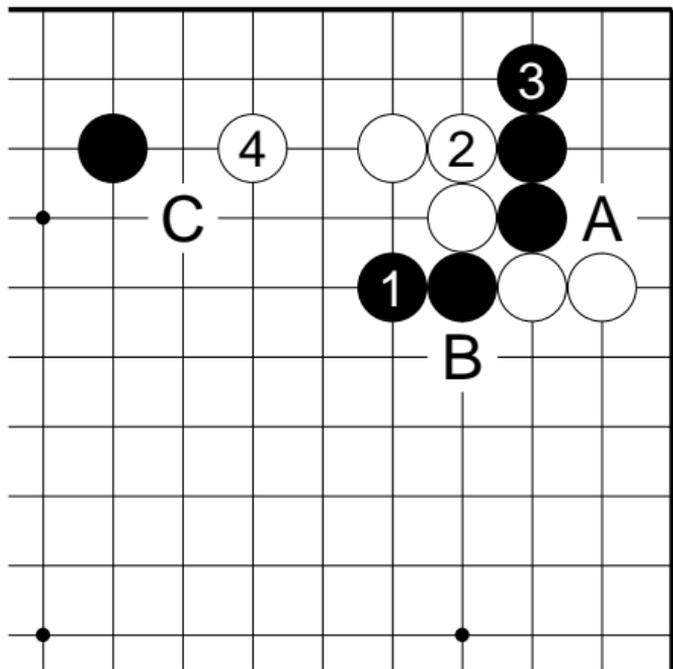
基本图

1图 和二间高夹时不同，黑1进角是勉强的。白2扳、黑3断、白4立如下图。



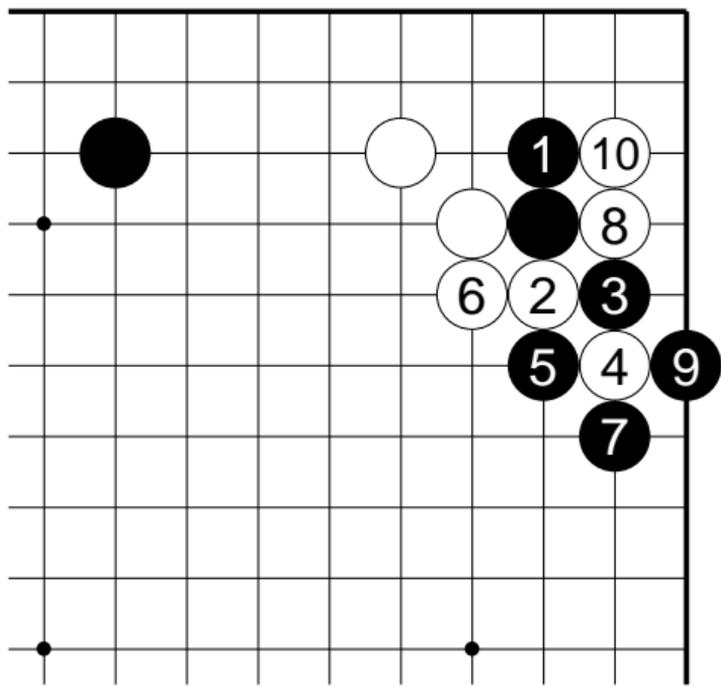
1图

2图 黑1长，白2团、黑3后，白4位跳是宽裕的。白4即使走A位拐，黑也没有什么严厉的下法。又黑1如在B位长，将成为P3219图、白在本图C位肩冲，即可轻松地逃出。



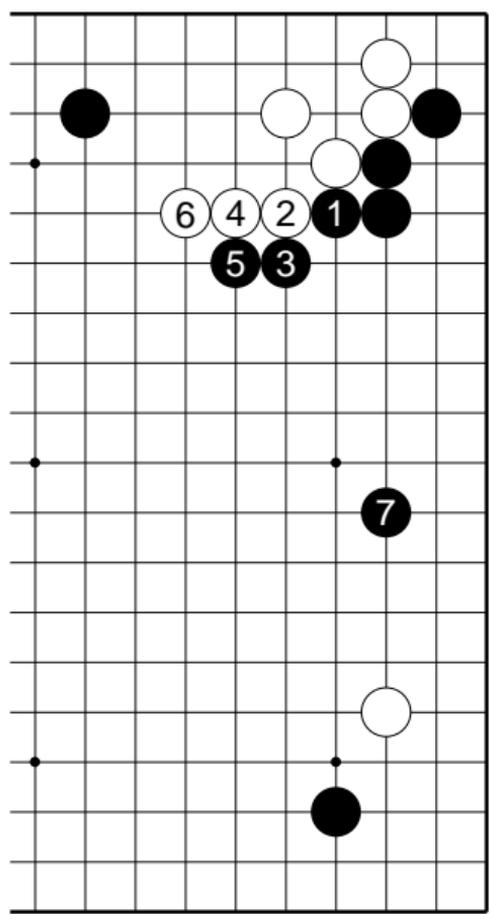
2图

3图 对于白2，黑3扳是首尾不一致的下法。白4连扳至白10，简单地吃到两子，明显地有利。



3图

4图 基本图黑6走1位拐, 3位扳的下法, 在特殊的场合下是成立的。例如右下是本图那样的配置, 黑7成为拆兼夹的好点。黑1至5的下法也只限于三间夹, 别的夹里, 夹攻的一子离白势太近, 和周围又没有联系是不能这样下的。

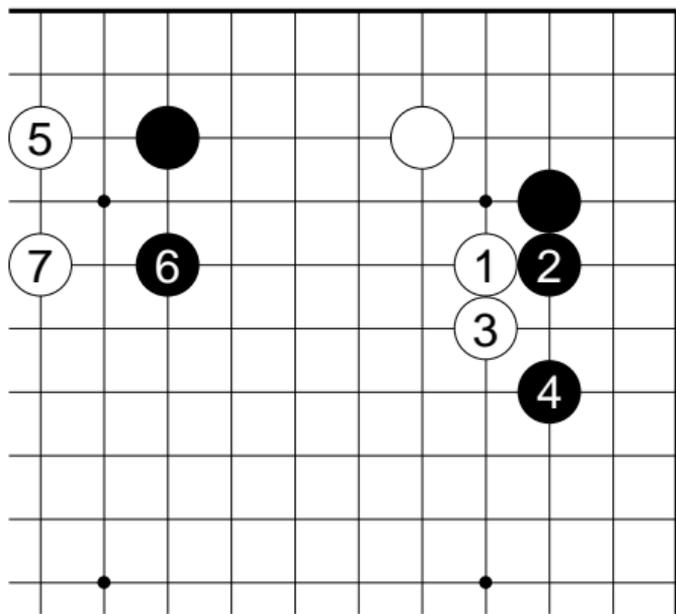


4图

定式 45 三间夹、飞罩

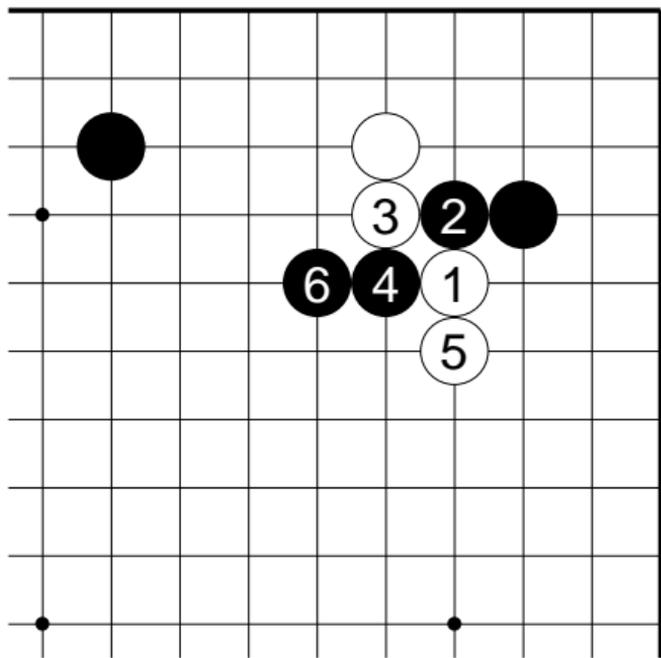
要点 白 1 罩，意图和二间夹时一样，白 5 夹，7 跳，扩大左方。

基本图 白 1 罩，给黑实地自己得外势。为了利用这个外势，就在 5 位夹攻。这种想法和二间夹时是完全相同的。白 5、7 如果不能起到扩大左上的作用，白 1 罩就是非常可疑的，照此说来左上角必须是白的配置，如果左上是黑角的话，白的几个子只不过是单关而已。



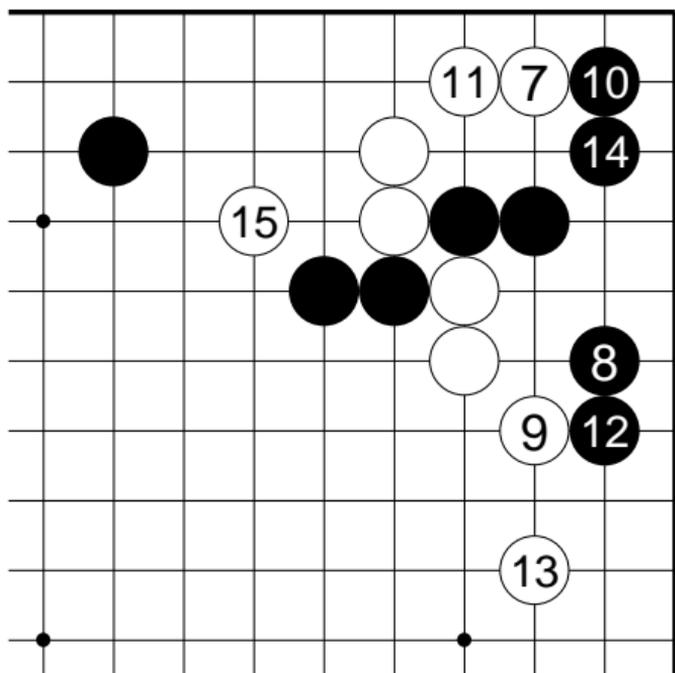
基本图

3图 黑2、4冲断，虽说不上是无理，却也是自讨苦吃。黑6后——。



3图

4图 白7至15，是黑苦战的样子。

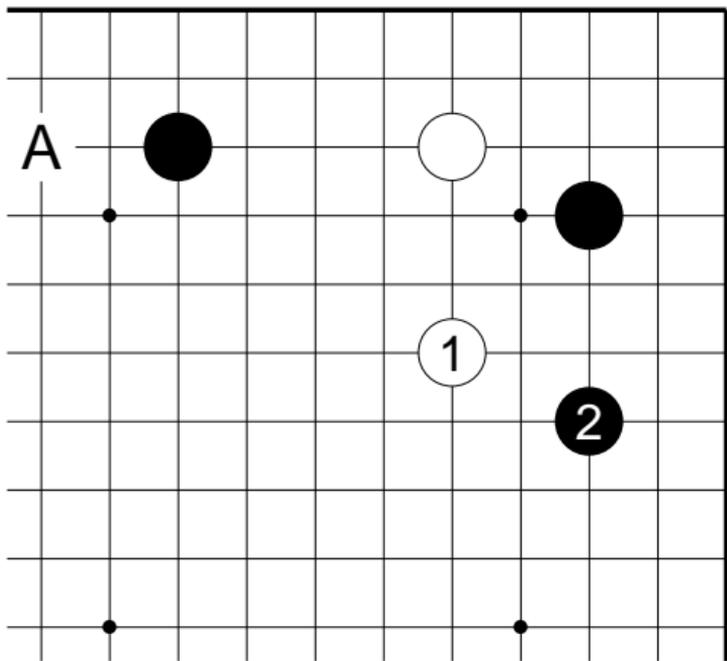


4图

定式 46 三间夹、大跳★

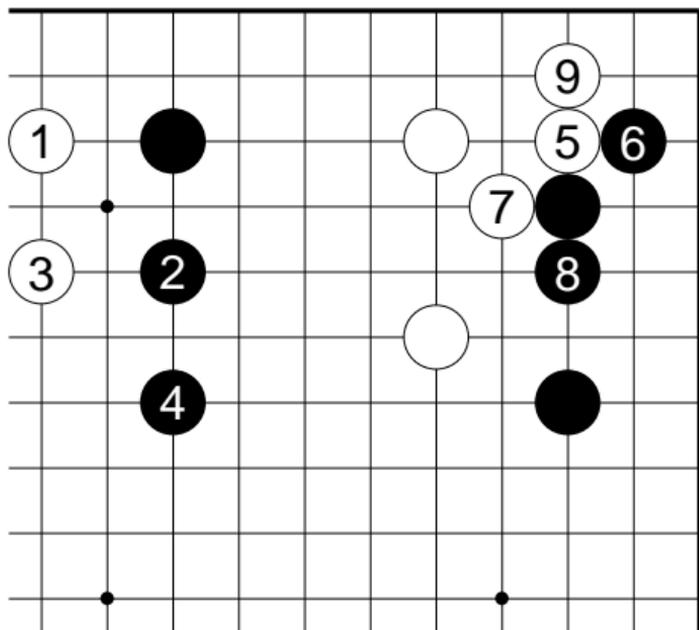
要点 白 1 大跳，接着 A 位夹是普通的。在三间夹里，像这样搁置的例子也是很多的。

基本图 白 1、黑 2 后，白转向它处也是可能的。白 1 的跳，多多少少缓和了黑的攻击。况且来攻的一子较远，白不必担心会遭到严厉的攻击。



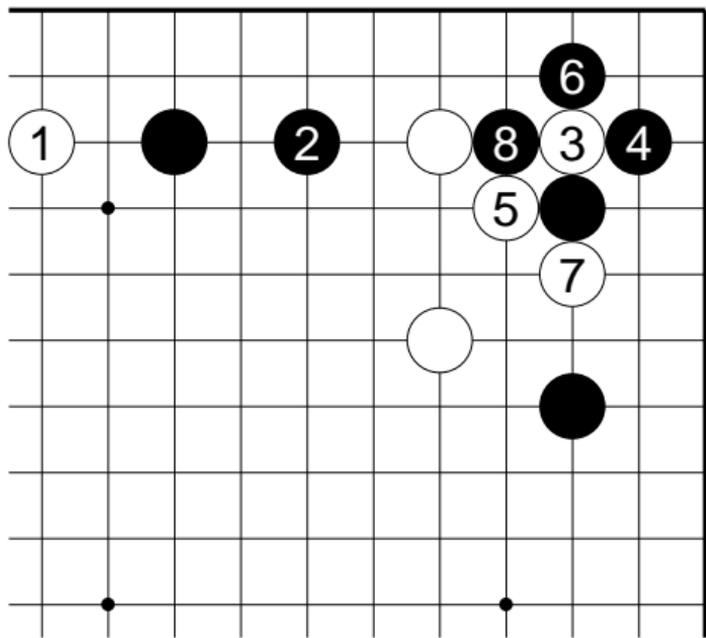
基本图

1图 如果继续走的话，白1夹，黑2跳白3也跳，再于角上作活。黑8、白9是双方平安的结果。黑8如9位翻吃，白也反吃，进行腾挪。



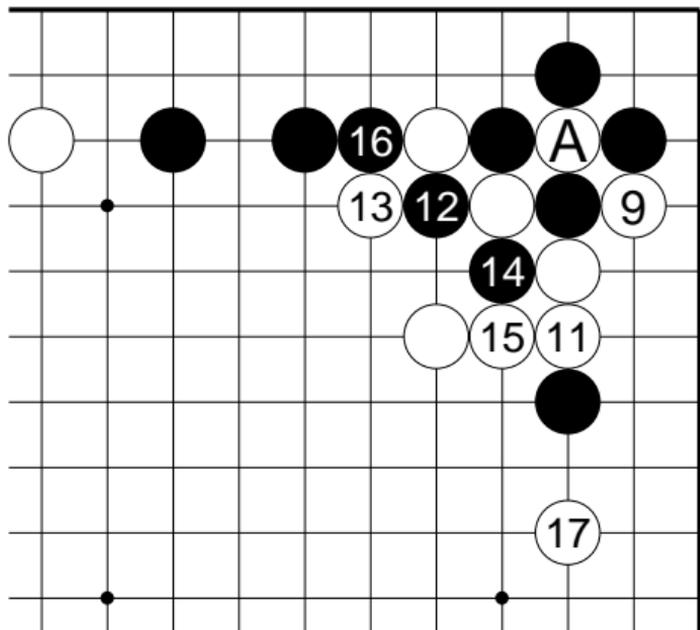
1图

2图 黑2拆一是现代流。准备在白走3、5时，黑6翻吃。白7反吃，黑8提——。



2图

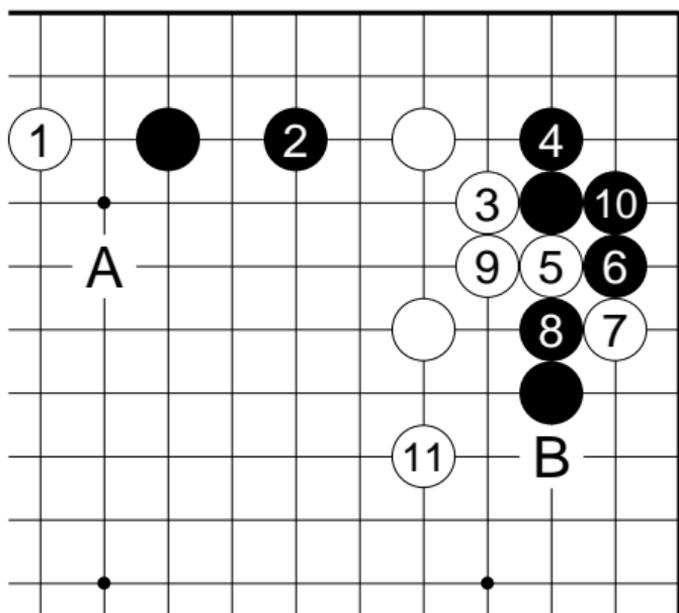
3图 白9至17是定式。白11顶，黑12断、白13、15是行棋的筋，在二间高夹也出现过。这叫做棋的调子。



3图

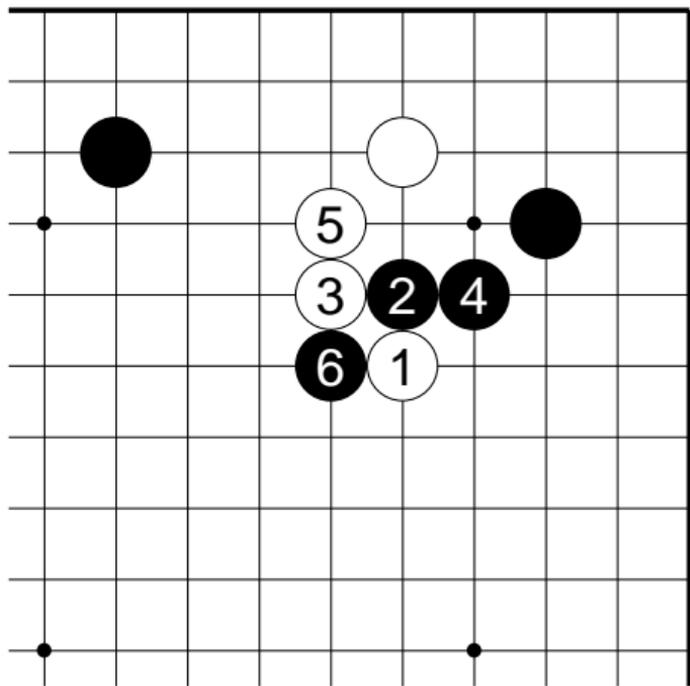
10=A

4图 黑2拆后，如不愿意像前图那样被黑取得实地，白可按照3、5以下那样腾挪。到白11，这是见过多次的下法，接着黑如在右边应，白A位飞攻两子、黑如活动两子，白B位靠。以后的走法可自己研究一下。



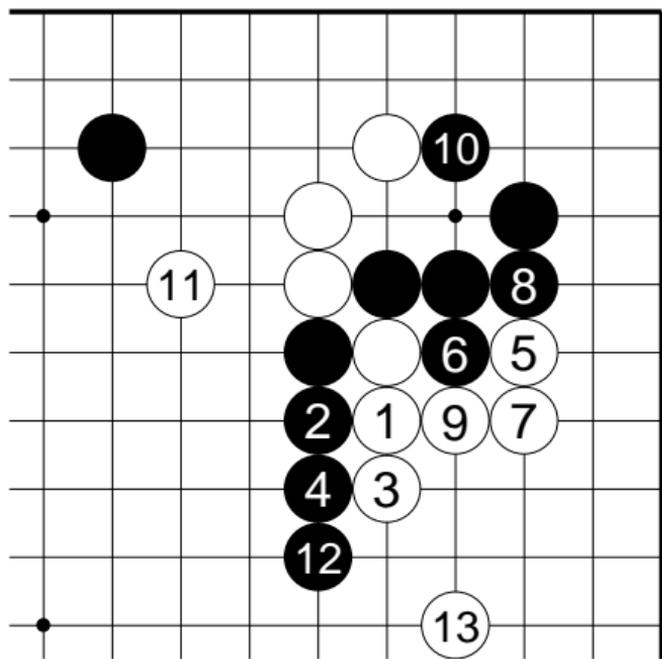
4图

5图 黑2、4靠退的下法。在别的夹里，白都要被迫忍耐，而在三间夹里，白就可以积极应战了。因此黑也要三思而后行。白5退，黑6断——。



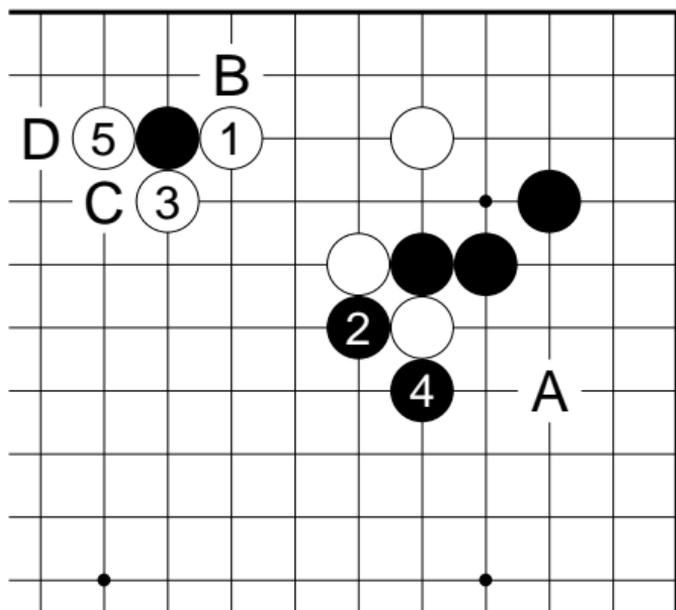
5图

6图 白1长强硬抵抗，黑4时，白5是要点，以下大致到白13，是相互斗力的棋形。



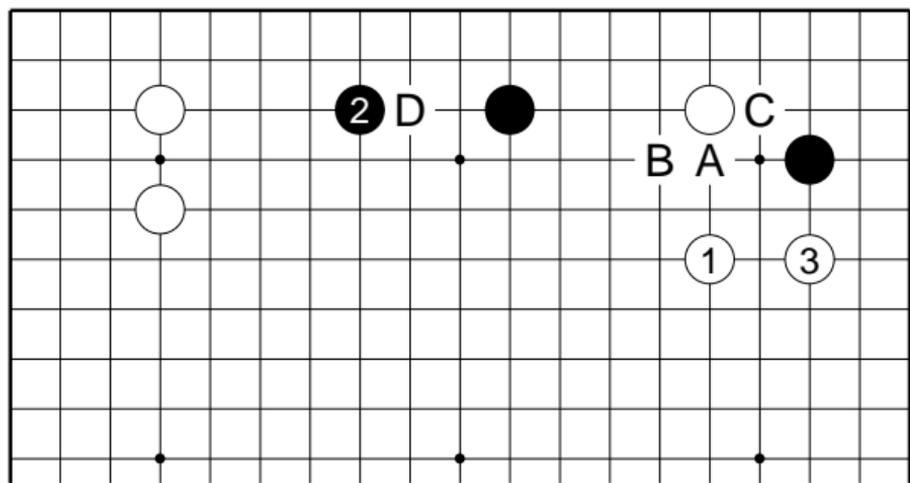
6图

7图 如对作战没有自信，5图中白5可转身在一位碰。黑2断，白3扳，至白5，毫无纷争。黑4如在5位长，白C位压，黑D位长，白再4位动出。又黑2如在3位长，白2接，黑A位，白B位下立是要点。



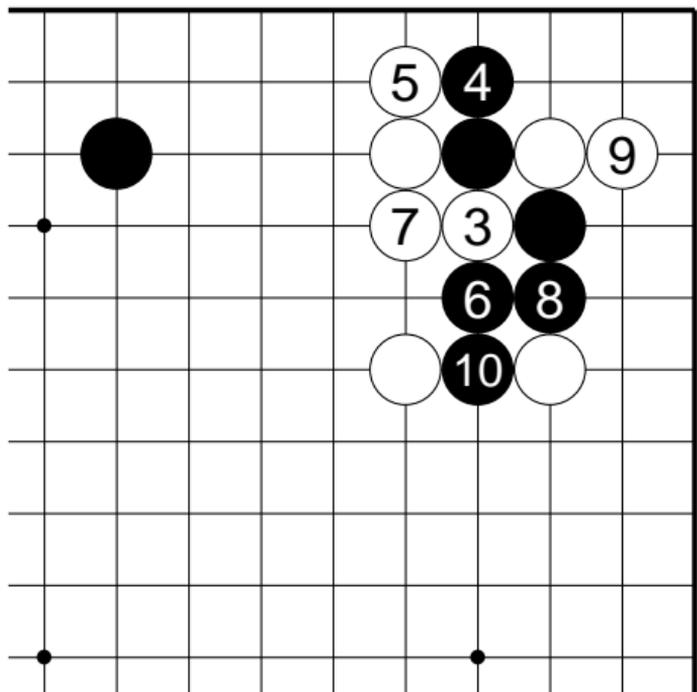
7图

8图 像这样左上角白守角的场合，不理睬白1，黑2直接在左边拆二，也不是绝对没有的。黑2如在右边拆二，被白D位拆是绝好点。现被白3封锁，局部当然不利，但黑2也有所补偿，而且角中一子还未被吃，黑A，白B，黑C只求做活是很容易的。小目的生命力确实是很强的，即使像8图这样被包围后，再让白棋走一步，也仍然没有死净。



8图

10图 白3、5虽是最妥善的，但到10止，黑也舒舒服服地逃出。

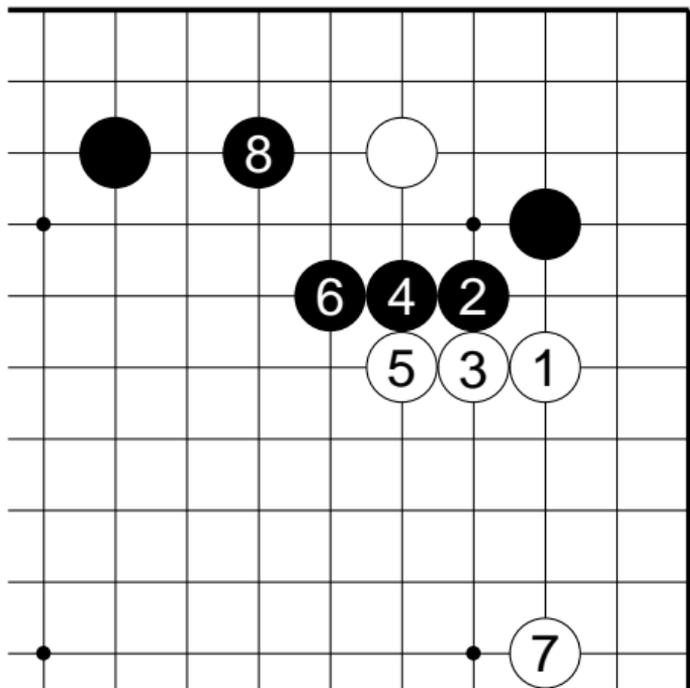


10图

定式 47 三间夹、一间反夹

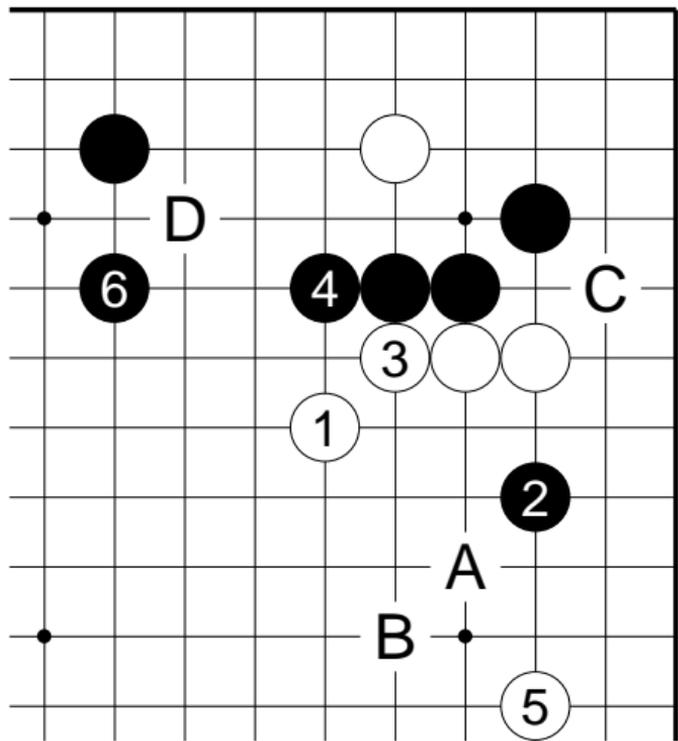
要点 白 1 是重视右边的下法。黑 2、4 简单地逃出是不坏的。黑 8 坚实。

基本图 白 1 一间反夹，弃掉挂角的白子，刻意经营右边。黑 8 吃到一子，从局部来说，没有不好的道理。



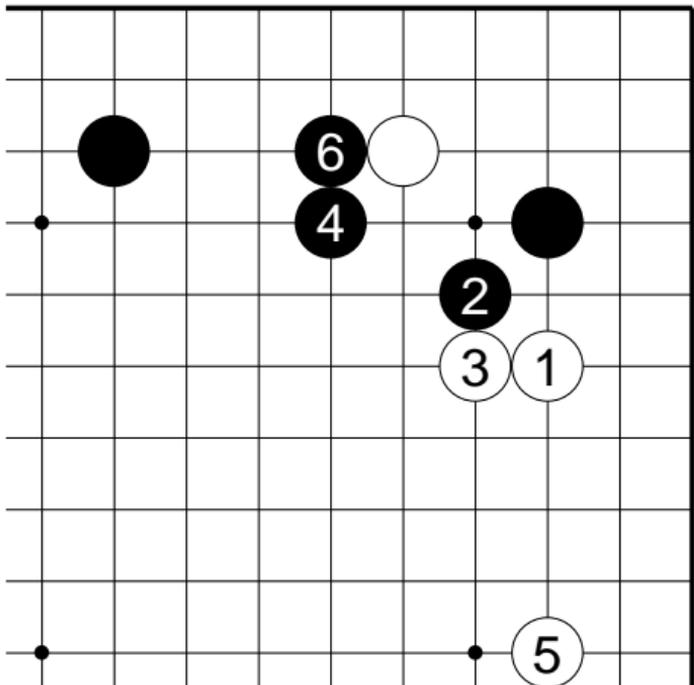
基本图

1图 基本图白5如走白1飞，黑2点入是好手，顺势再4位长，白5夹，黑6跳，黑形充分。接着白必须在A位或B位补，黑立即在C位尖是精细的。擅于乱战的人，黑6不补活动黑2一子也是可以的，不过必须注意到白D位的反击。



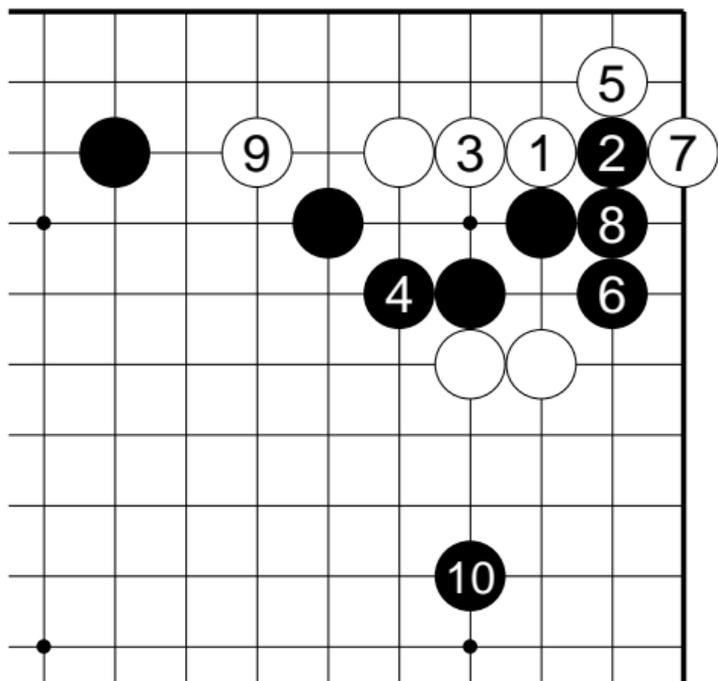
1图

2图 白3长时，黑4飞罩，白5如拆，黑6挡，准备干干净净地吃到白角一子。白如不满，像下图那样走又怎样呢？



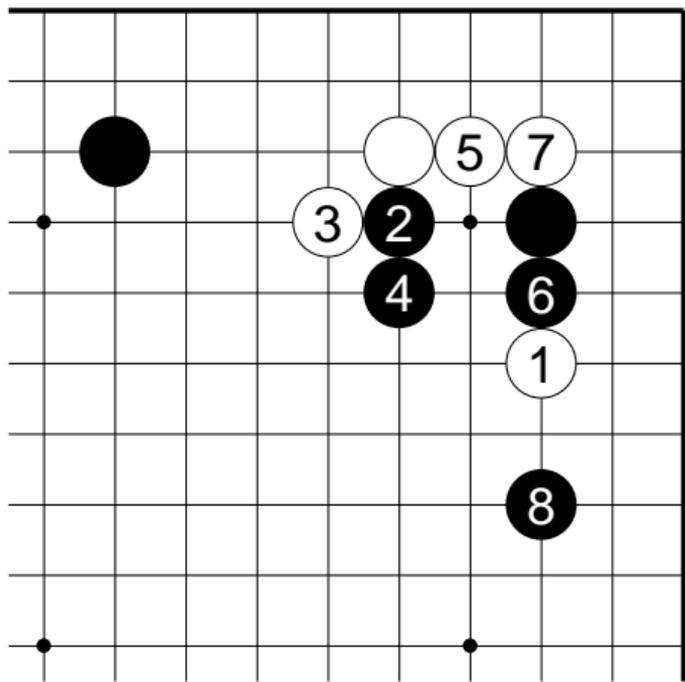
2图

3图 白1靠，黑2扳时，白3单接是手筋，黑4连回是没有办法的。以下到黑10夹，白两子不敢轻易活动。白虽然活了角，有所得，但右边两子受制，也未见便宜。



3图

4图 黑2如果压，至8止，还是能走到右边，但白角也得好形，没有什么不满。

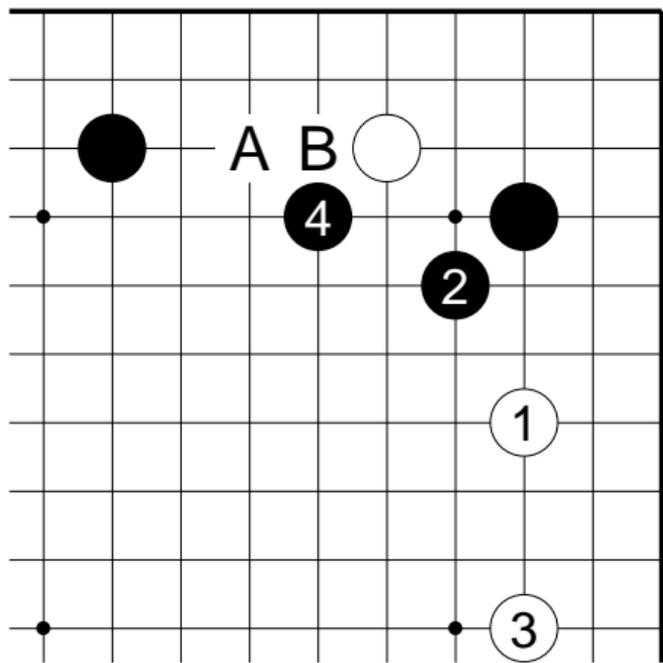


4图

定式 48 三间夹、二间反夹★

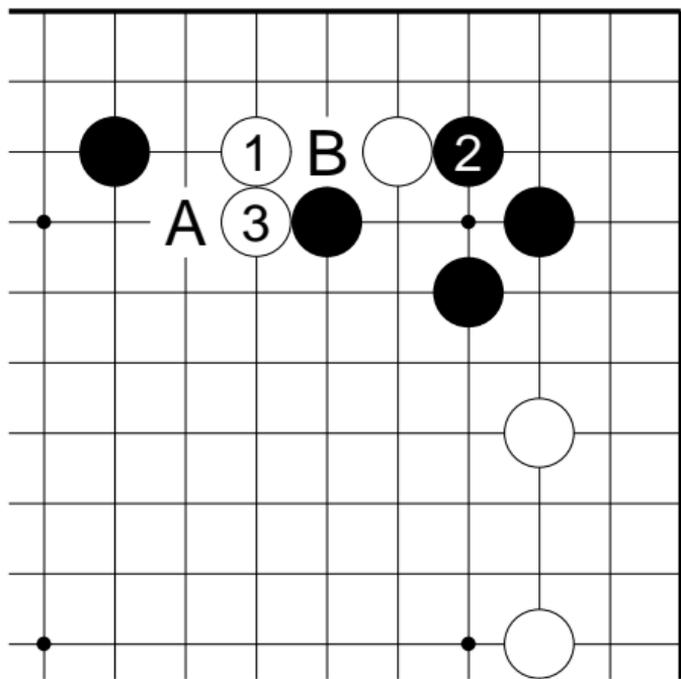
要点 白 1 二间反夹，到黑 4 和二间夹时一样，不同的是白可在 A 位跳。

基本图 黑 4 以后，白立即在 A 位活动是普通的。如果犹豫不决，黑也许立即在 B 位补。



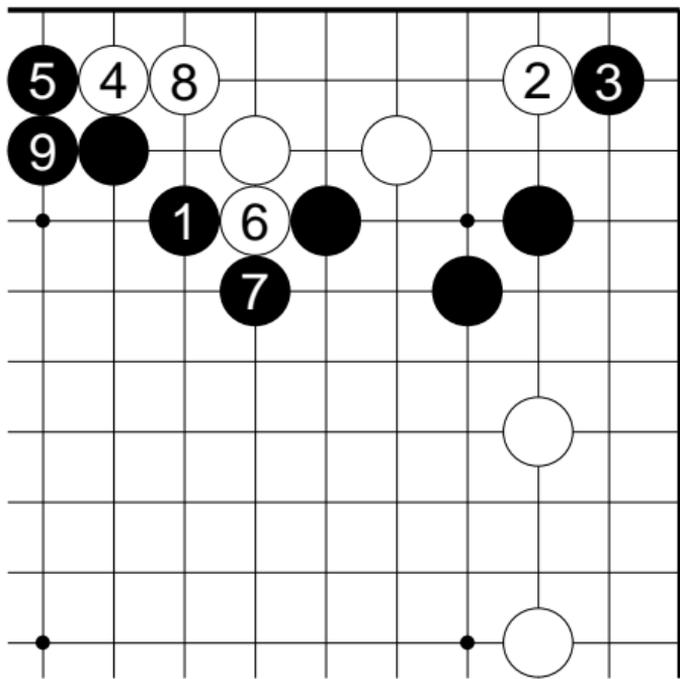
基本图

1图 对白1跳，黑2尖顶是最刻薄的下法。除此之外，在A位封锁，让白委屈地作活，或B位冲，立即定形也都是定式。



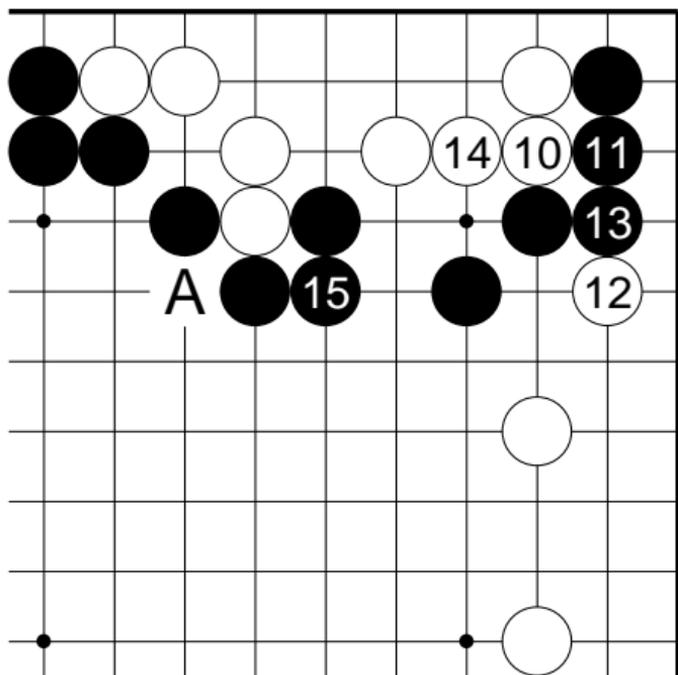
1图

2图 黑1封锁后，白2至8是煞费苦心的次序。黑9以后——。



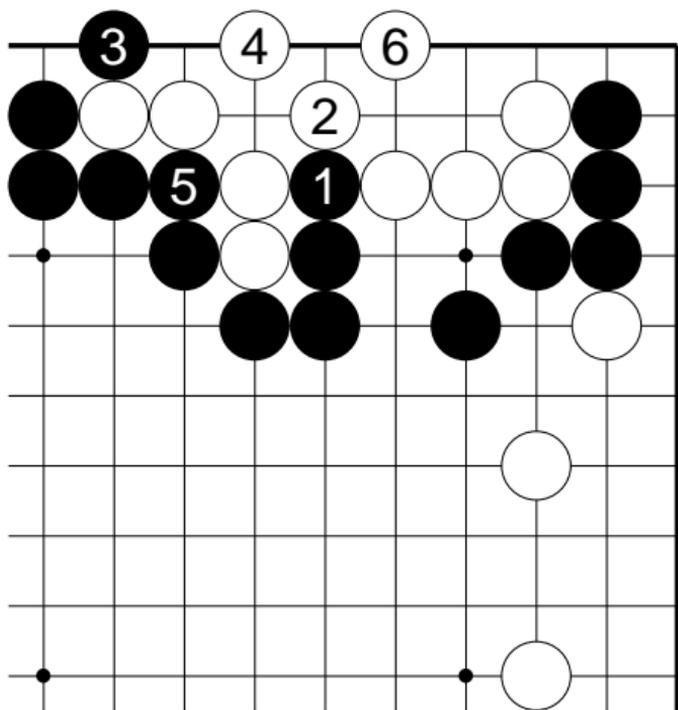
2图

3图 到白14做活，黑15的接不能省略。让白先手活好像有些不甘心，实际上黑的外势要比眼见的厚得多。A位虽然有断点，白也不能来断。



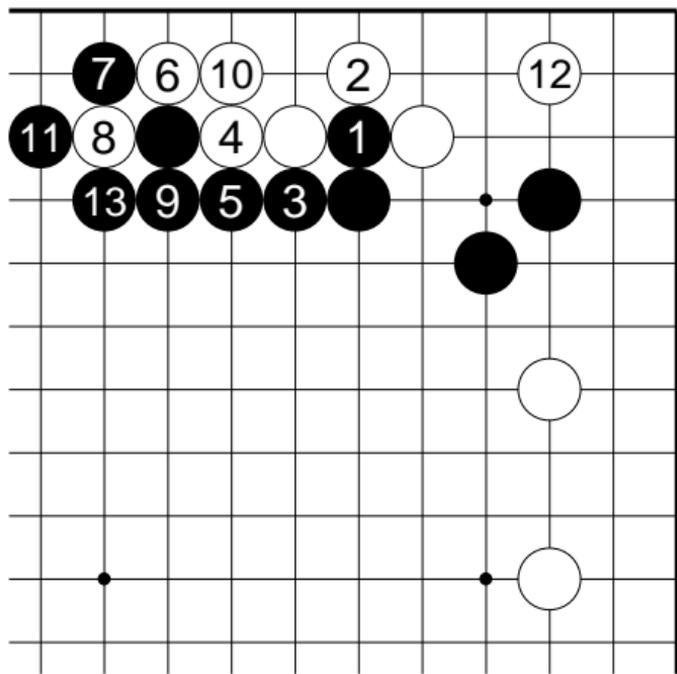
3图

4图 为什么这样说呢？黑1冲，3扳是好次序。白为了做活，必须4、6屈服，否则在黑5叫吃时，白接，黑6位点，白死。现在可以看出，黑提两子是先手，当然也就不存在断了。



4图

5图 黑1冲，到13，是简明黑厚。当然这要以征子有利为前提。

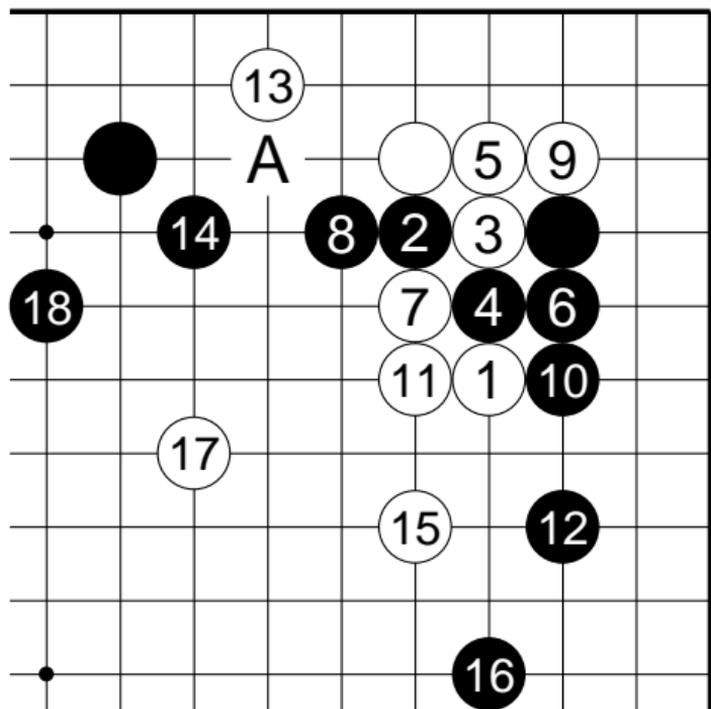


5图

定式 49 三间夹、大斜

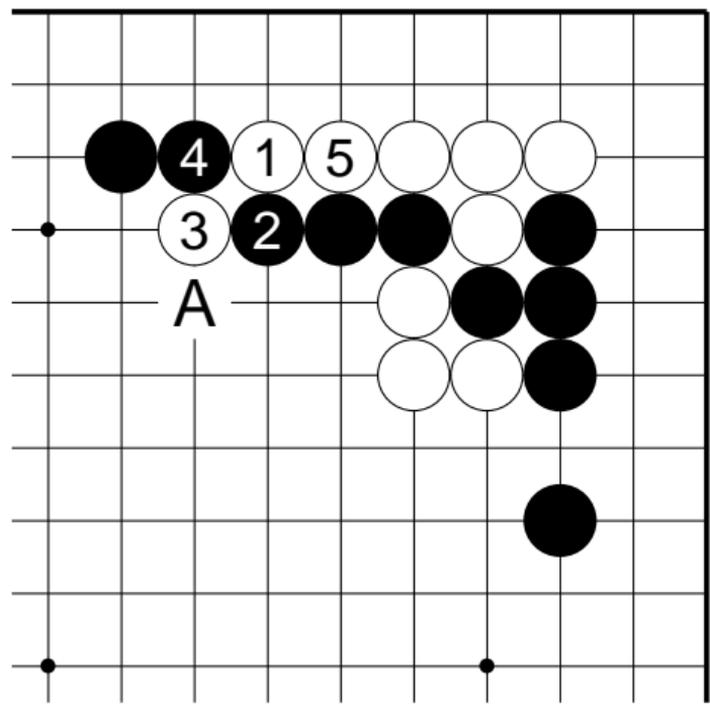
要点 白 1 叫做大斜，白 3 是手筋，黑 10 和征子有关，到 18 是基本型。

基本图 白 1 大斜，素有“大斜千变”之说。但三间夹里的大斜，没有那么复杂。有关大斜的变化，请参照第二册目外一章。这里只把白 13 走 A 位的变化做一介绍。



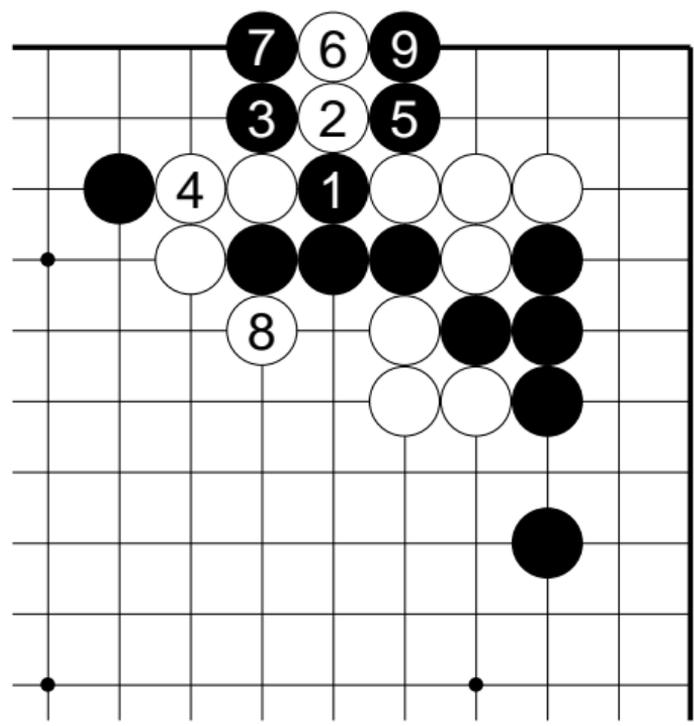
基本图

1图 白1跳，再3位扳的手段是有的。黑4、白5后，黑的征子如不利，就是大问题了。当然白这样下，也要看清征子关系。下面看看白设计的圈套。



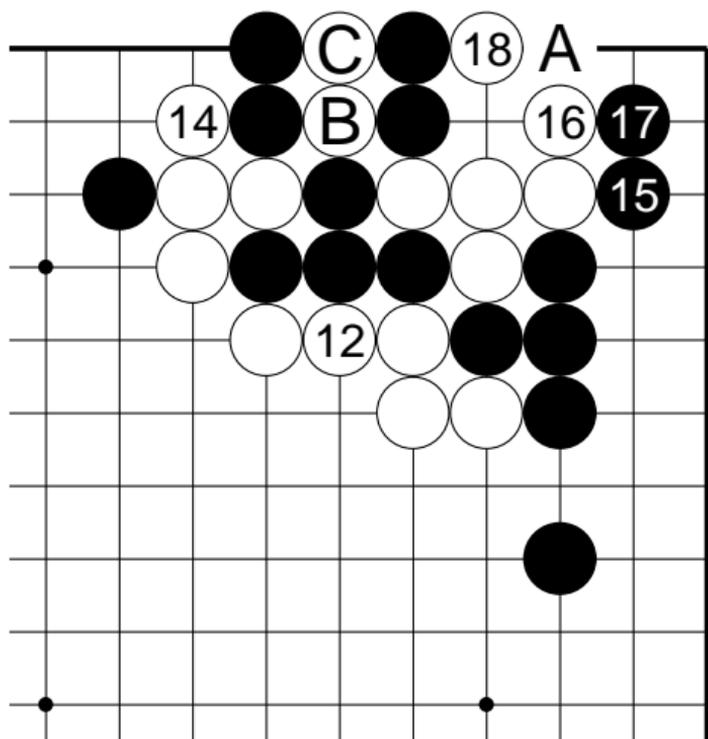
1图

2图 黑1冲，再3位断吃，以为抓住了白棋的破绽，白6下立是弃子的手筋。黑7执迷不悟，被白8打吃，已是必败无疑了。



2图

3图 白10补，14冲出时，黑面临全都死的境地。黑15扳至白18，彻底死静。又黑17在A位托，虽可成劫，但此劫黑棋太重，根本就不能考虑。在此也就不加评述了。在大斜里类似这样的圈套有很多，必须加以注意。

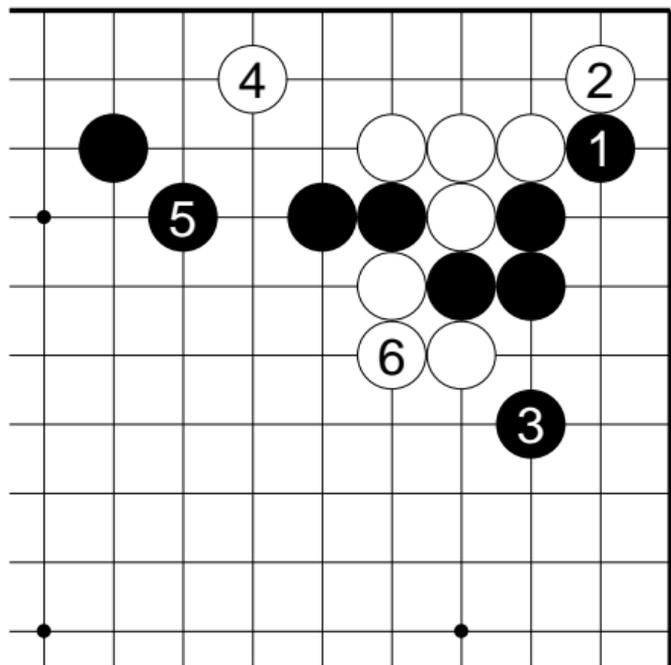


3图

⑩=B ⑪=C ⑬=B

4图 在征子不利时，基本图黑10就要在1位扳，和白2交换后，再3位跳出，由于黑1的扳紧了白的气，白1图那样的下法就行不通了，只好4位飞，黑5、7安全地进行。

另外，基本图白17也有再往左一路的，那时，黑也再左一路应。

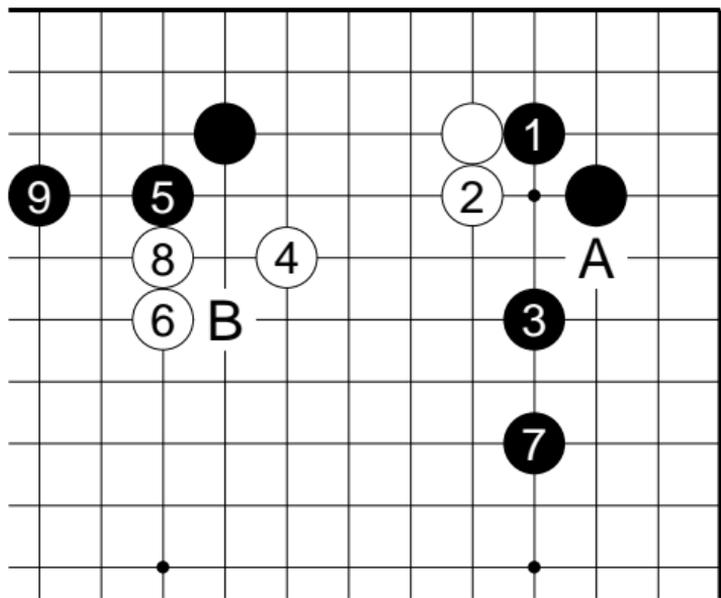


4图

定式 50 三间夹、脱先

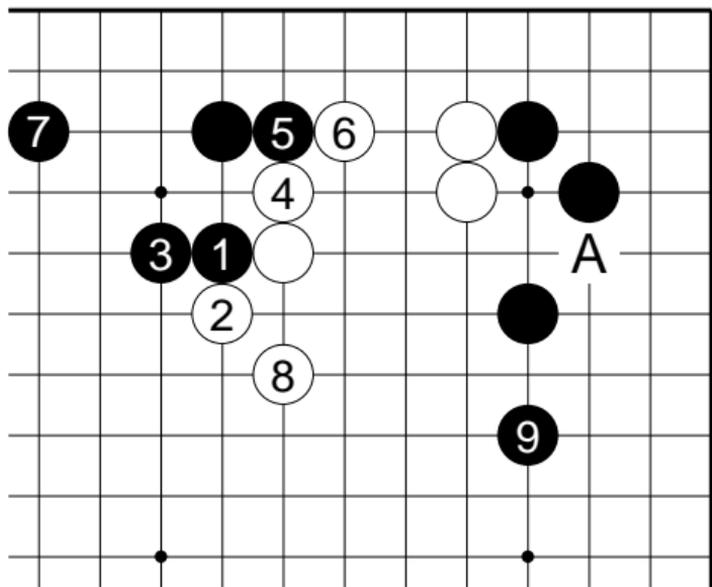
要点 黑 1、3 只有这样下。白 4 大致如此。黑 7 是防备 A 位跨，白 8 是避免黑 B 位飞。

基本图 对于三间夹的脱先，黑 1、3 只能如此。黑 1 如在 2 位压是不合适宜的。白 4 也有别的下法，本图是最普通的。至白 9，大致成为这样。



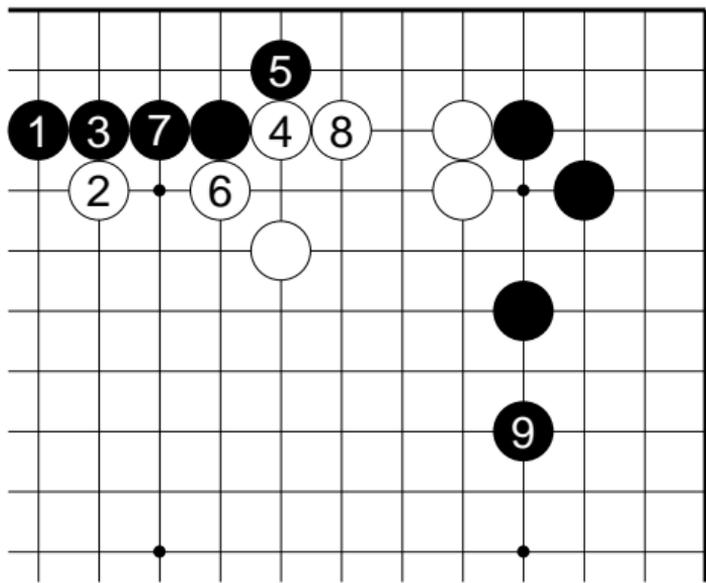
基本图

1图 基本图黑5走1位靠也是一种下法。巩固了自己，也加强了对方，到黑9是双方平稳的进行。白8如立即在A位跨，也有所顾忌，主要是看征子是否有利，这在二间夹时已有过论述。



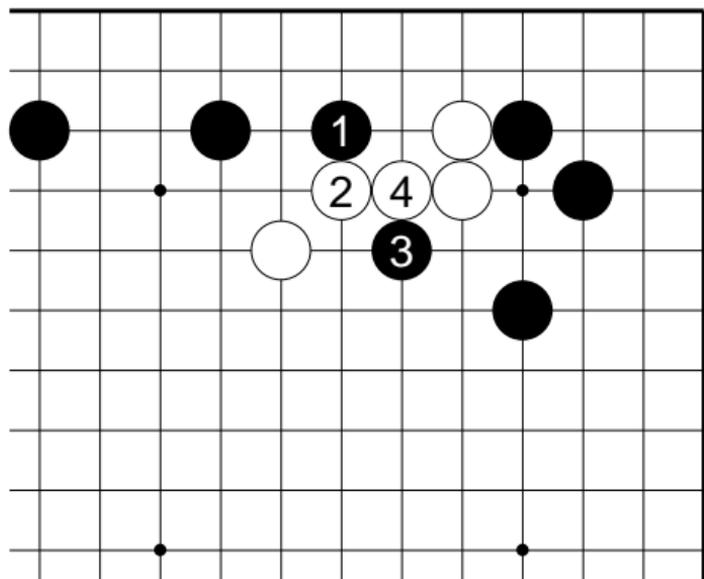
1图

2图 黑1拆二，是安全第一的下法。白2以下是常用的手筋，至白8基本安定。白2以下如保留不走一。



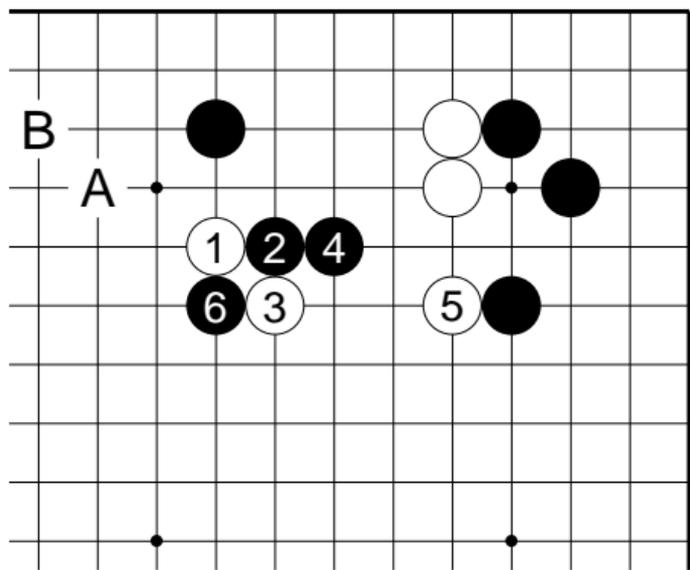
2图

3图 黑1夺去白的立脚点，白2时，黑3、5调子很好，白成为被攻的一方。



3图

4图 基本图白4在1位镇，间隔过远。黑如在A位应，白还可以。但黑2位靠是严厉的，白3扳，5靠是腾挪的筋，但黑6断是成立的，以后黑如果不走错，总是不坏的。



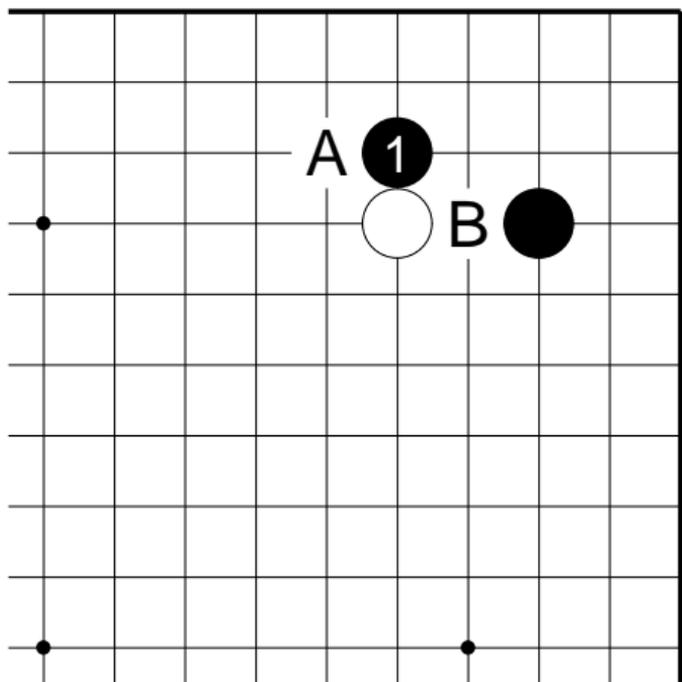
4图

第二章 一间高挂

第一节 托

高挂（一间高挂）是着眼于边和势力的挂法。

参考图 黑1托，首先要确保角地。白的应法有A位或B位。如果走A位，简单，变化也少。如走B位就称为“雪崩”定式，步数长，变化也复杂。

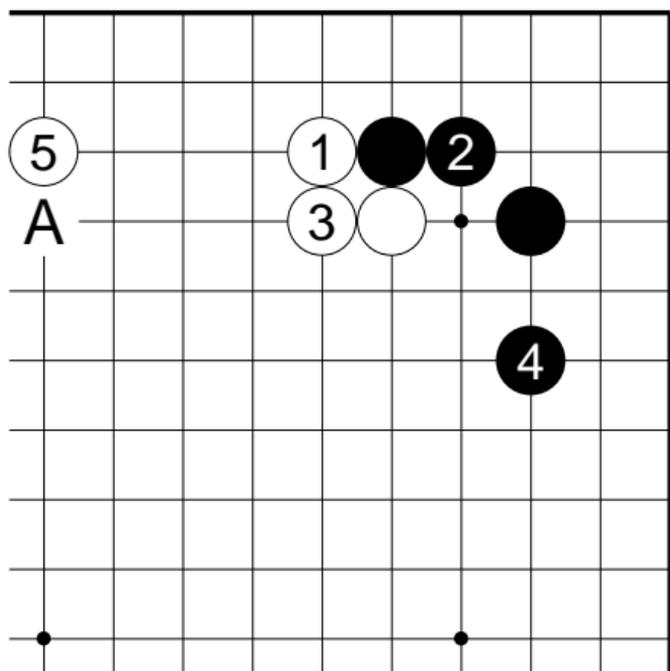


参考图

定式 51 托、扳 (1) ★

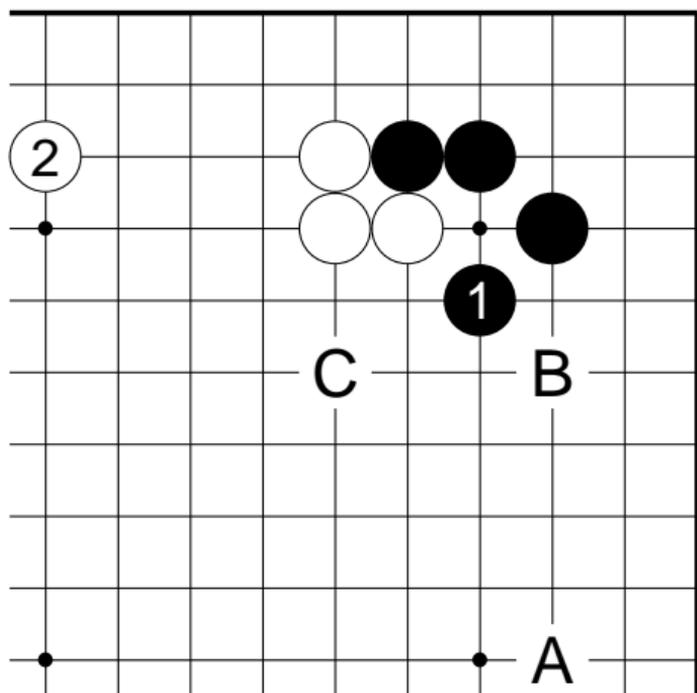
要点 黑 2、4 取实地。白 3 后，可拆到 5 位，也可拆到 A 位。

基本图 这是最基本的型，特别是黑 4 现在很流行。



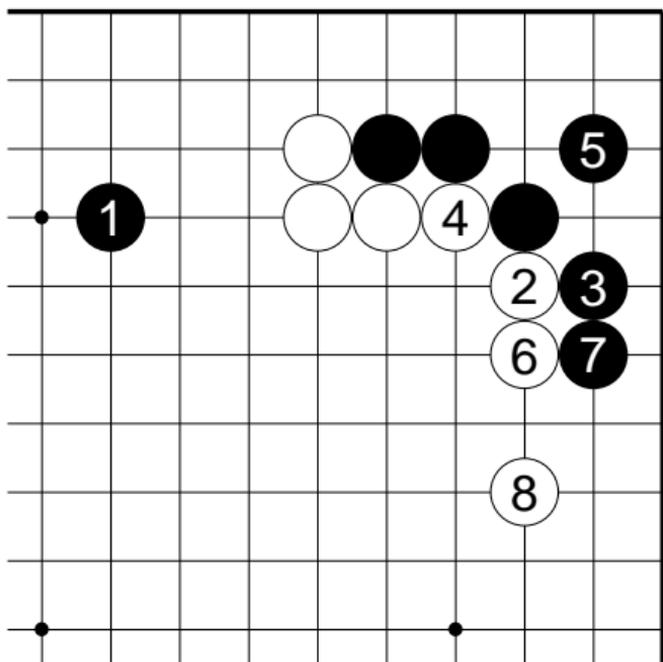
基本图

1图 黑1尖，是十几年前下出的，下一步在A位拆是好点。反过来被白走到A位，B位是黑的痛处。以后是黑走A位，再于C位扩张呢？还是白走到A位，再于B位威胁黑棋呢？是双方都非常关注的问题，右边的价值自然而然也就增大了。黑1如在B位拆一，位置较低。本身又很坚固，右边也就不急于抢占了。



1图

3图 在极特殊的场合，黑不在右边应，而在1位夹。白2靠，以下至白6，不管怎么说，黑在二位爬，总是难受的。

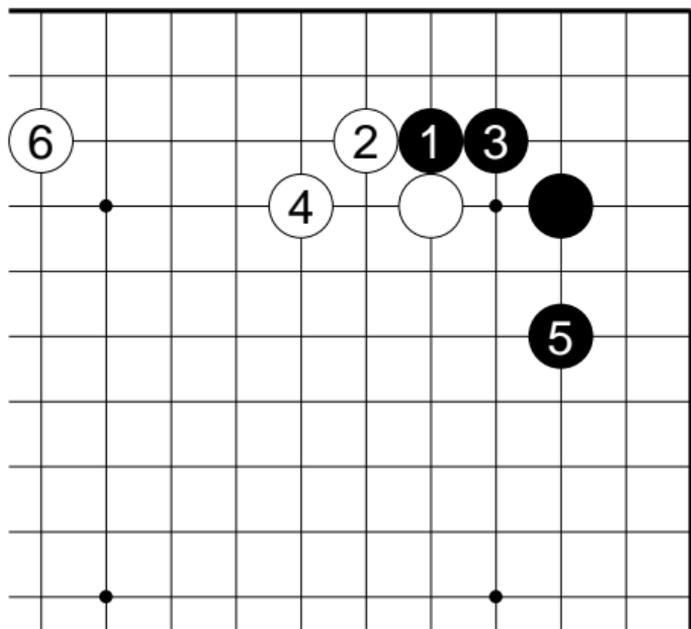


3图

定式 52 托、扳 (2) ★

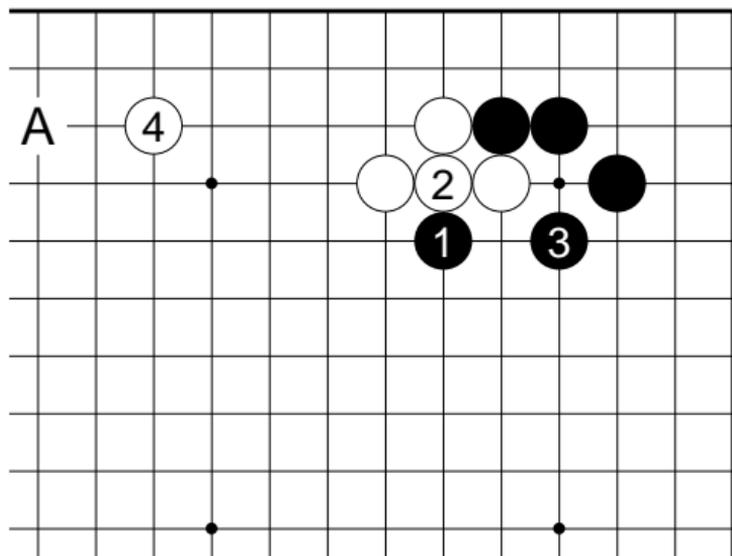
要点 白 4 虎，可拆到 6 位。黑 5 还有别的下法。

基本图 现在实战中使用最多的型，黑 5 的跳如——。



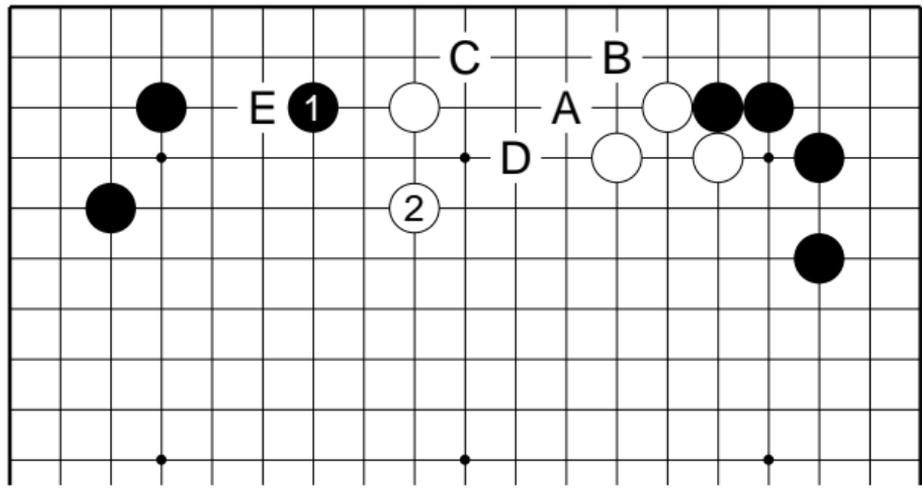
基本图

1图 黑1、3后，右边就变得重要起来。以前这样下的很多的。现在以基本图黑5为多。本图黑1刺，白2接后，黑A位的拆就不那么可怕了。



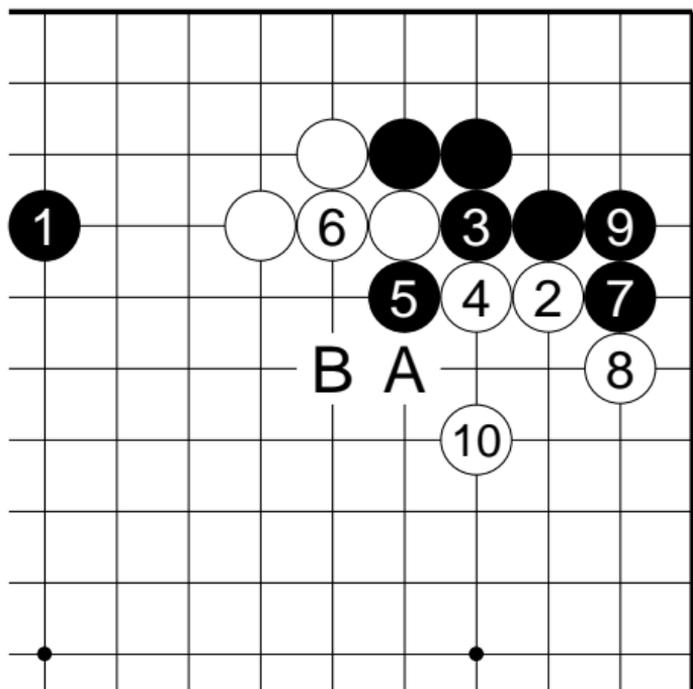
1图

2图 设想左上角是黑的守角，（这样的例子是很多的）黑1拆是绝好点，白2跳平安无事，但稍有被对方便宜的感觉。白2如脱先，黑A点，白B、黑C时，白或者D位腾挪，或者再脱先，实地总是被掏。因此黑在1位拆，或者白抢先一步在E位拆，是布局时价值最高的大场。有时为了抢占它，宁肯放弃挂角和守角。



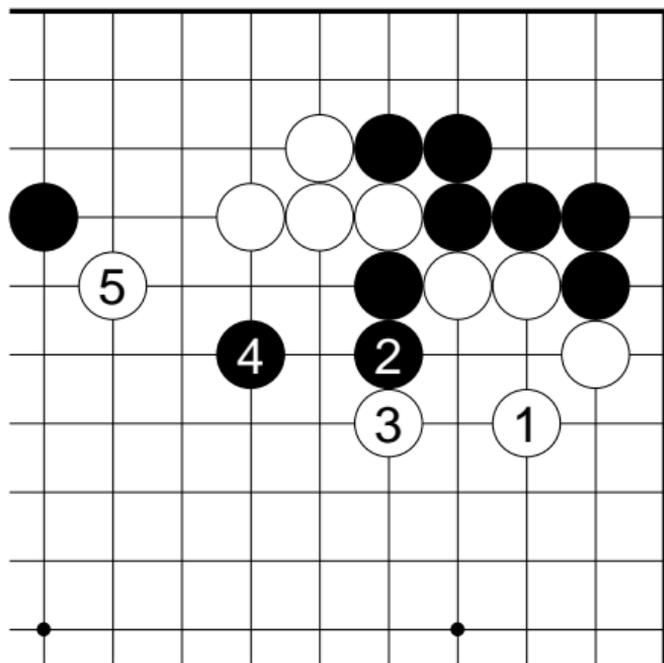
2图

3图 白虎时，黑1逼也相当有力，白2靠至黑9是必然的进行。白10后，黑可立即在A位挑战，也可暂时放置，待机会有利时再走，白如在B位补，黑也无不满。白10虽说是棋形，但稍稍有些缓。



3图

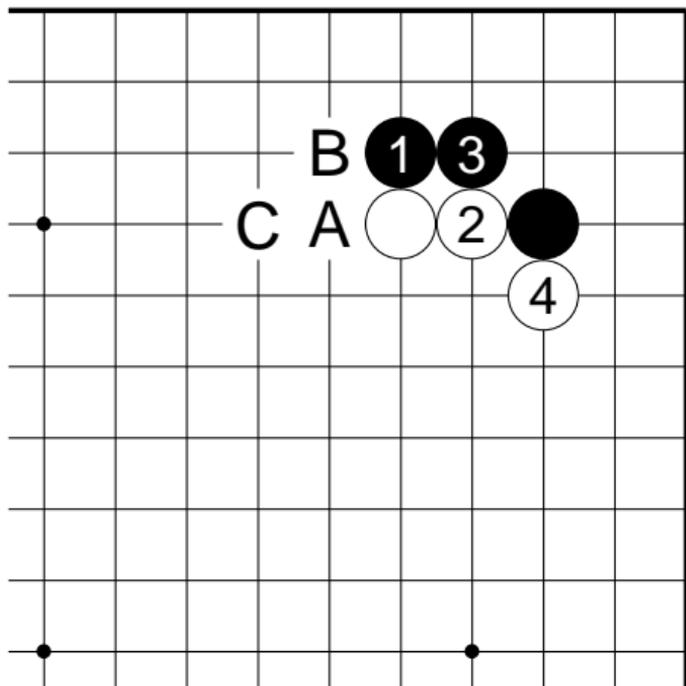
4图 白1虎是强手，因此黑也2、4出动，成为至白5的战斗。



4图

第二节 雪崩型

参考图 在托的定式里，白2、4的下法称为“雪崩型”。看上去下法很俗，实际上变化丰富，也很有力。白4以后，黑立刻在A位扳，称为“小雪崩”；黑B位长，白A位压，黑C位扳称为“大雪崩”，下面简单地介绍一下。

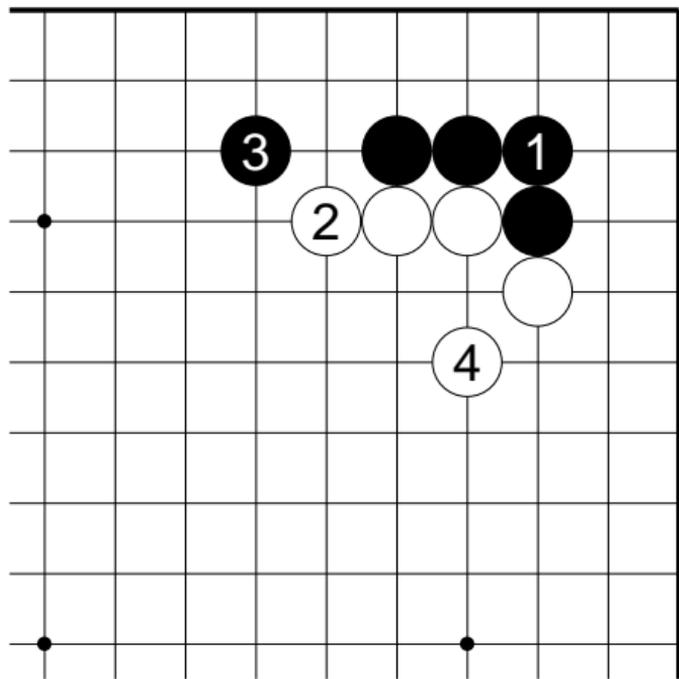


参考图

定式 53 雪崩 单接

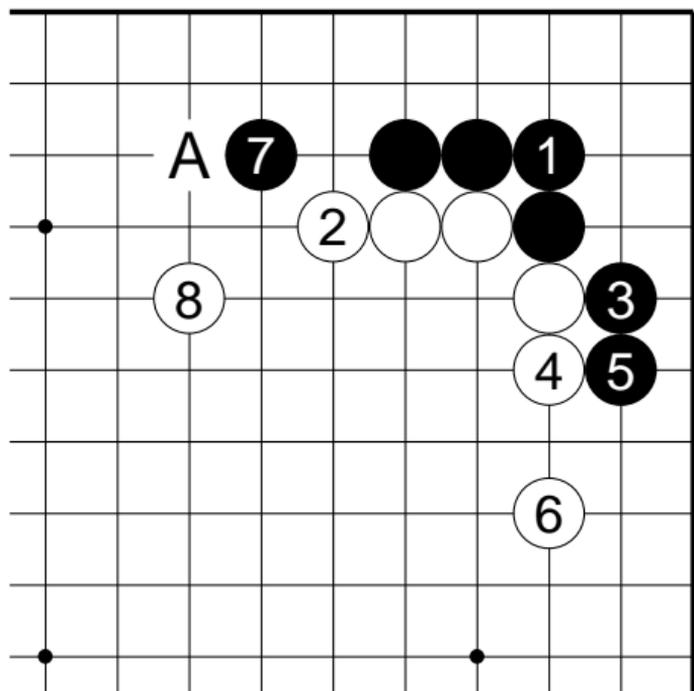
要点 黑 1 一心只求简明。白 2 绝对。到白 4，没有比折更简单的了。

基本图 黑 1 接，即不是大雪崩，又不是小雪崩，意图是清楚的。白 2 长是绝对的，这里被黑扳是受不了的。黑 3，白 4 告一段落。



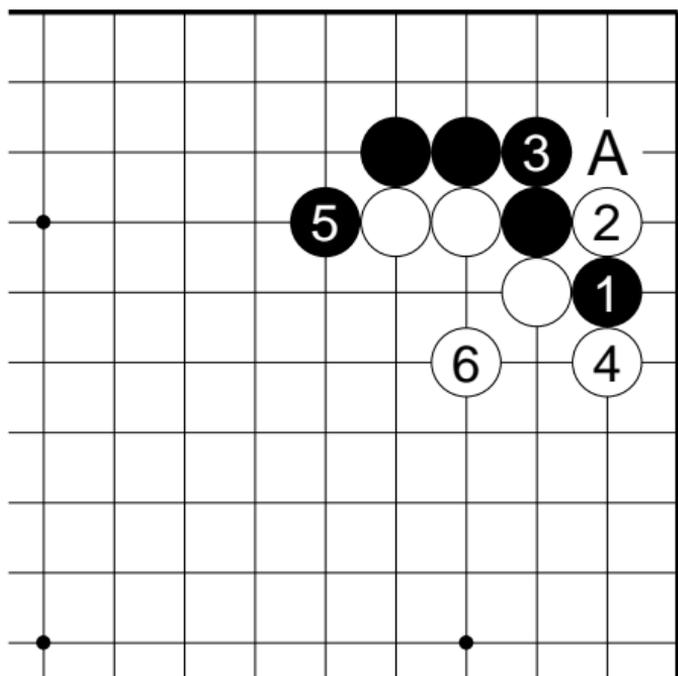
基本图

1图 黑3扳，5爬，再7位跳出，是拼命捞地的下法。把白棋走得很厚，总让人觉得太贪心了。白8飞后，黑还要在A位补。



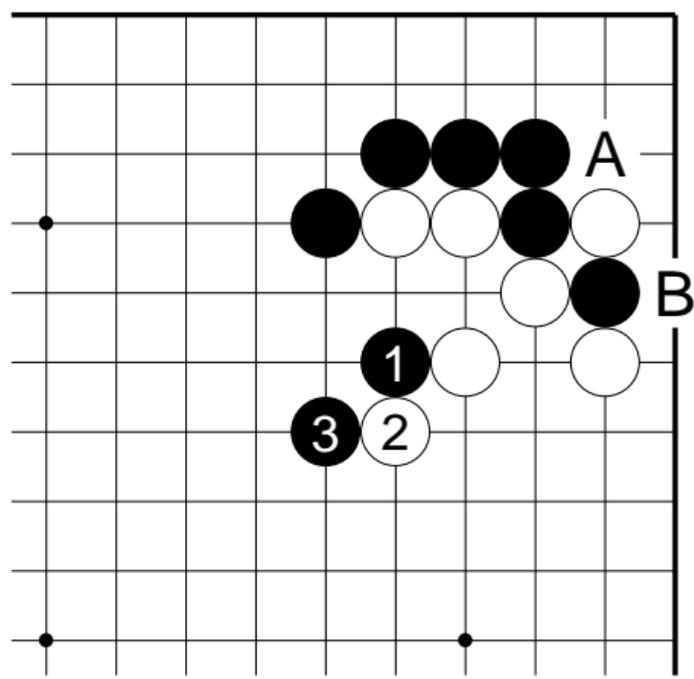
1图

2图 如果嫌麻烦，不愿走雪崩，黑1扳的下法也是有的。到白6也很简明。以后白在A位爬，还是黑在A位叫吃，是非常微妙的问题。



2图

3图 黑如 A 位叫吃，白当然要 B 位提。这样定形后，黑再走 1、3，迫力就小了。黑走 A 位时应考虑这一点。

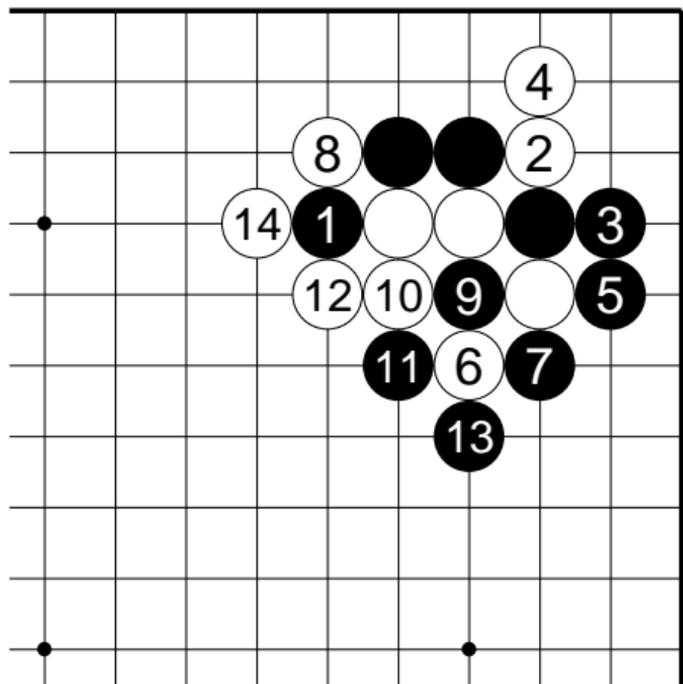


3图

定式 54 小雪崩★

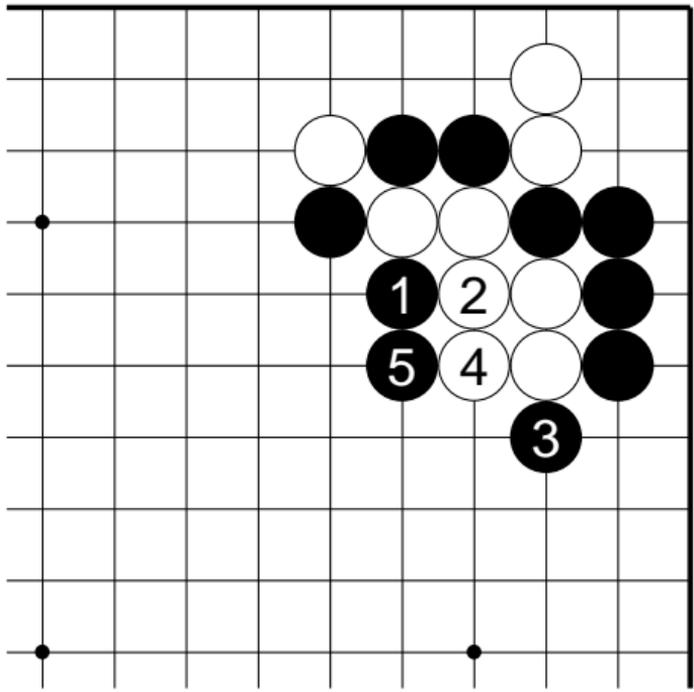
要点 黑 1 和征子有关。白 6 如虎，至白 14 是最常见的。

基本图 黑 1 扳，走小雪崩。确实需要征子有利。黑如征子不利白 6 可——。



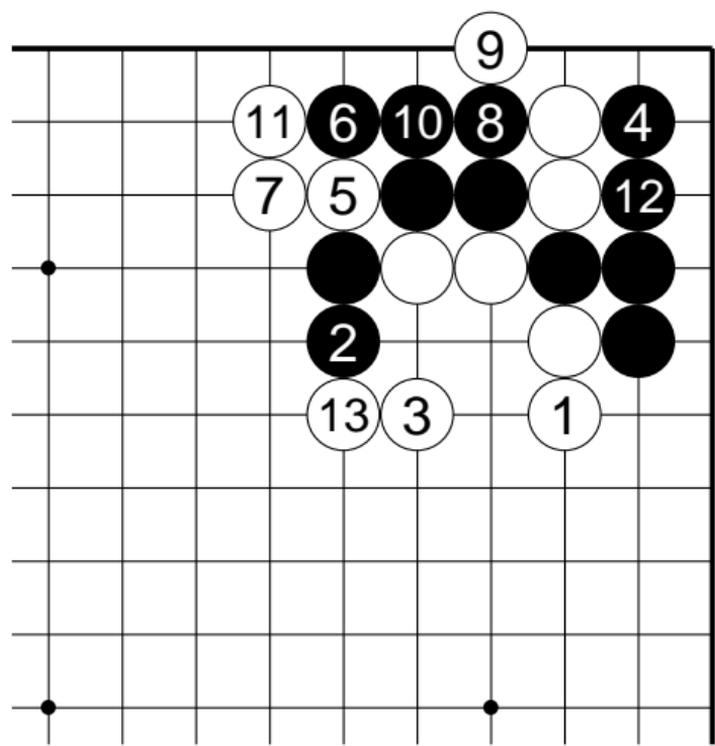
基本图

2图 黑1叫吃，白2接，黑3、5征吃不到白棋，上边的两个黑子自然就死了。所以黑在征子不利时，1图黑2只能如下图。



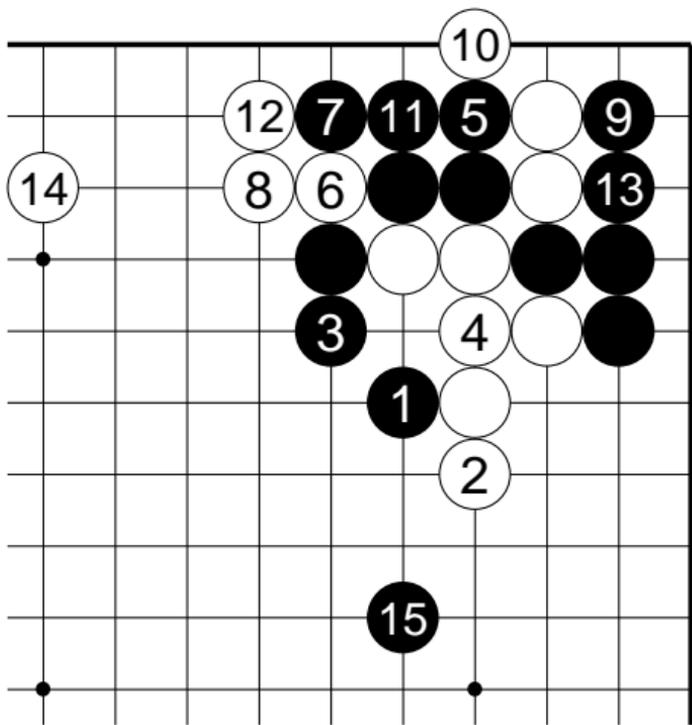
2图

3图 黑2长，白3补后，黑4靠是手筋，到黑12后，好歹总算吃掉了角中白子，但白13压，攻击两个黑子，是白有利的结果。



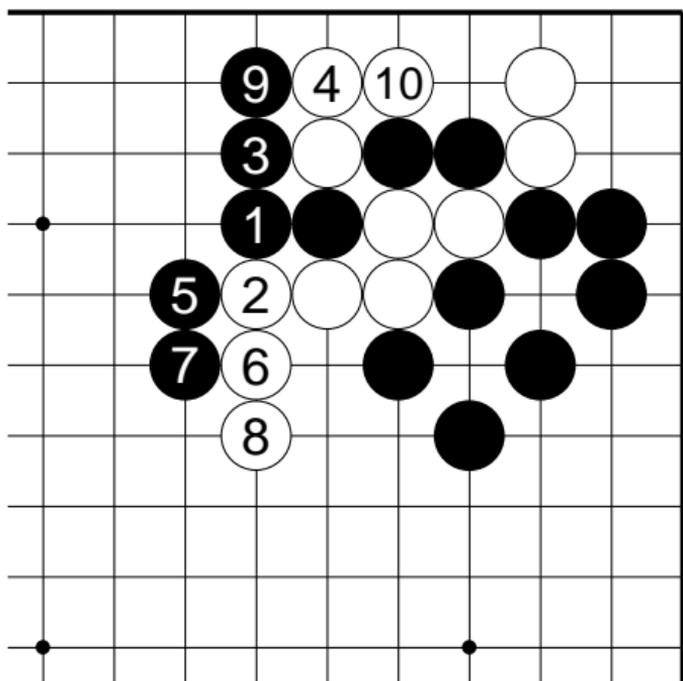
3图

4图 基本图黑7如本图这样走也是有的，黑1、3定形后，再5位挡吃角中两子，到15是大致的进行。对那些喜好战斗，追求复杂变化的棋手，能走至本图是愉快的。



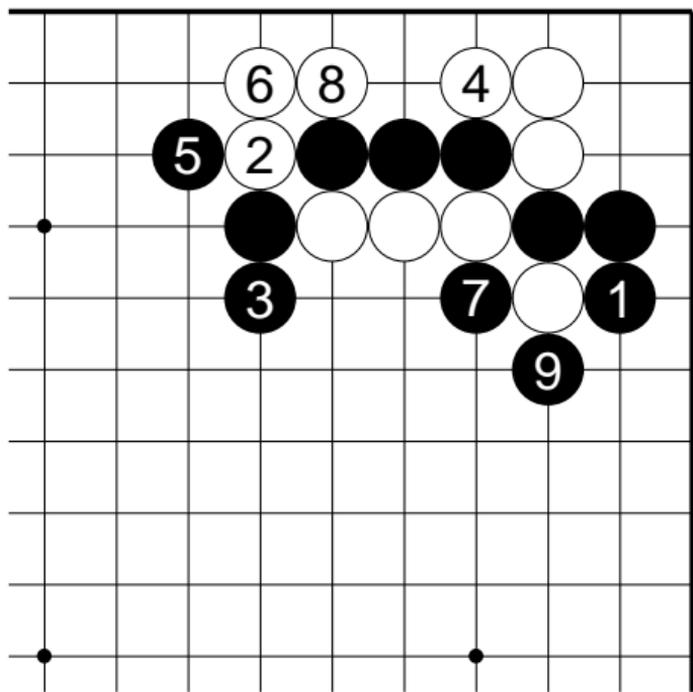
4图

5图 基本图白14我认为一定要提。在专业棋手的实战中也偶尔有脱先的，但被黑1长出，至白10，是难受的。



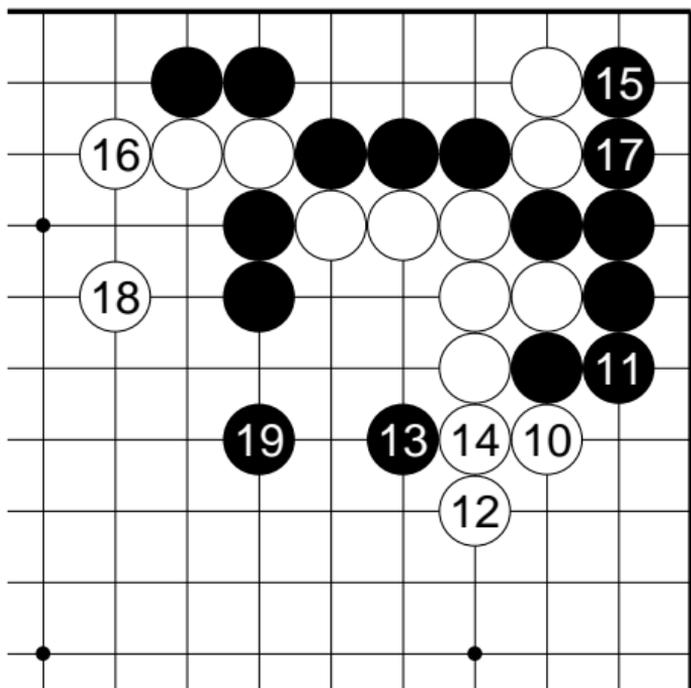
5图

1图 黑1外拐是普通的，白2断后，黑3长、到9舍弃三子。黑尽管后手，却很厚实。白4慌忙去吃是不好的。



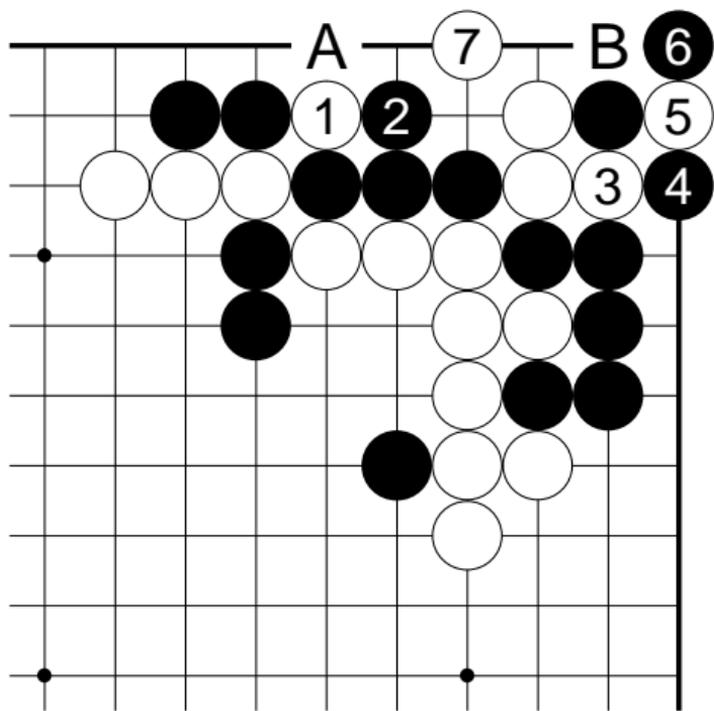
1图

3图 接着白10到黑19被确认为定式。然而黑15、17在角上花费两手是难受的，这种意见是有的，白18是必争点，被白走到、黑是为难的。黑17如不补



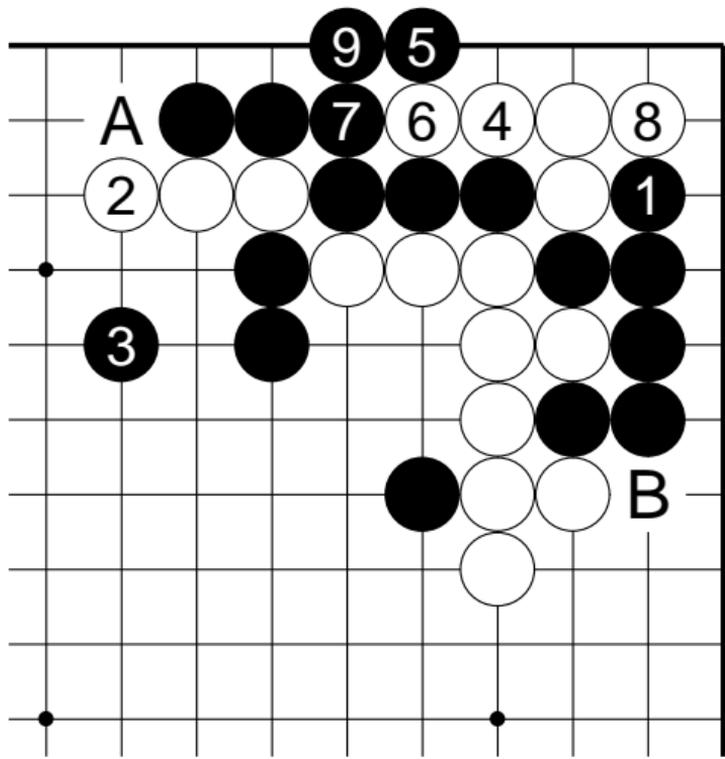
3图

4图 白1断是妙手。至白7尖，A位的立，B位的扑劫，白必得其一，黑角出棋。



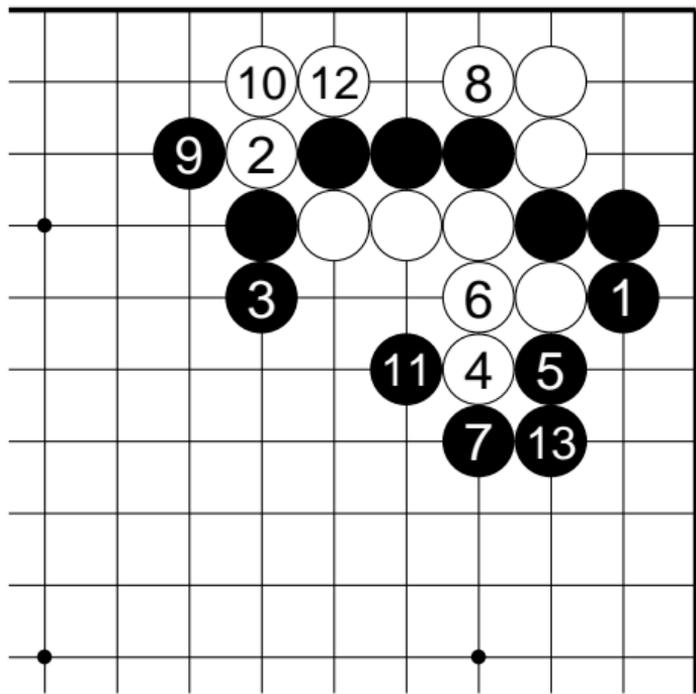
4图

5图 3图中黑15走黑1是设想过的。白2时，因角里没棋，黑3跳占领要点。白4拐，黑5、9是好手，白棋被吃。但是白A位或B位是先手，白可根据情况选用。



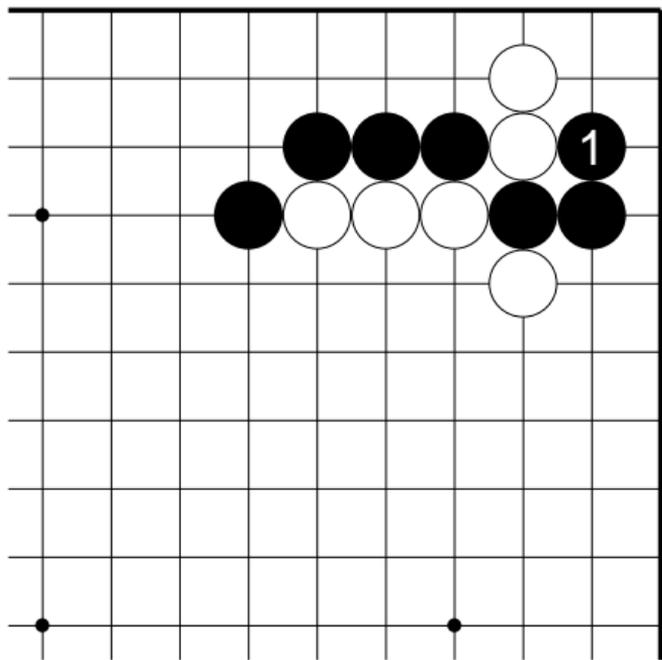
5图

6图 黑7连扳，还是改为舍弃三子的方针，到黑13，这个型曾一度大为流行。



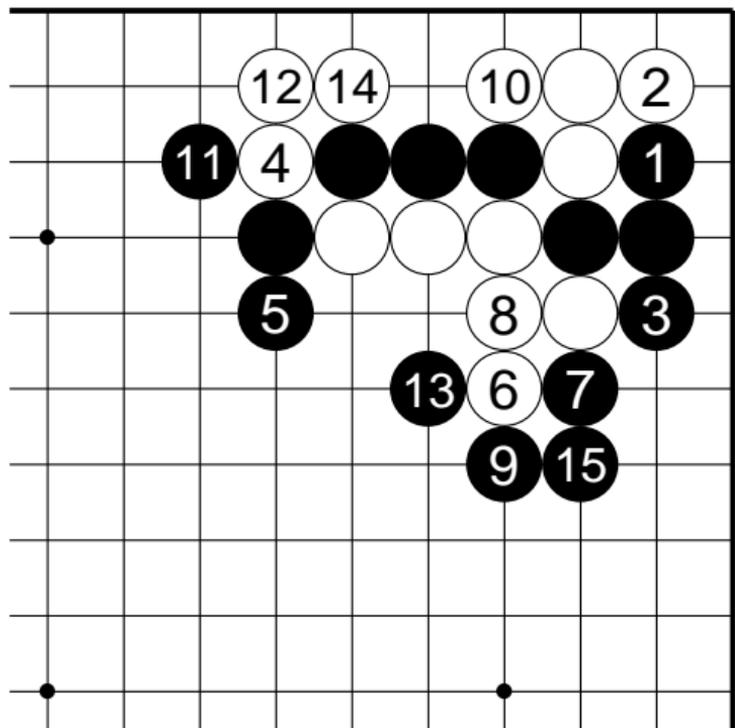
6图

7图 推翻以上这些走法的是吴清源老师走出的黑1内拐。由于此手，大雪崩定式掀起了一场革命，诞生了基本图这个新型。



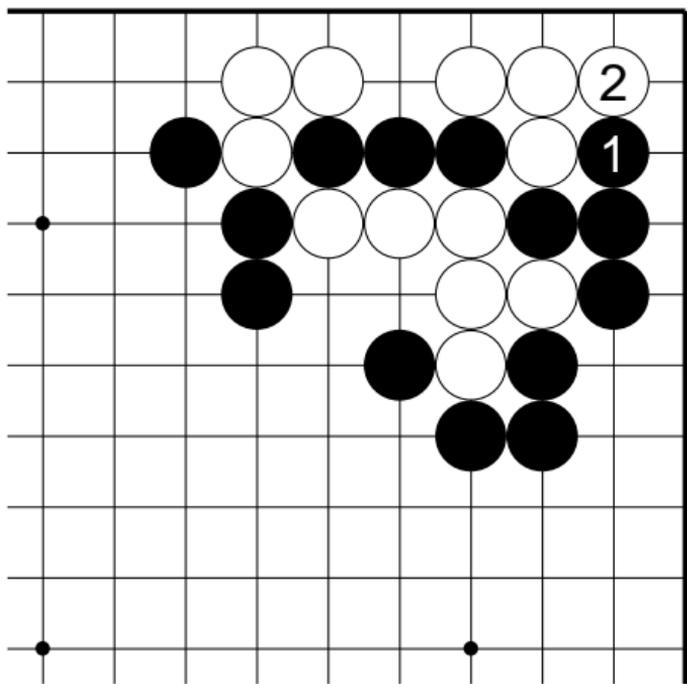
7图

8图 白2如立即挡，黑3至15和6图同样的进行。



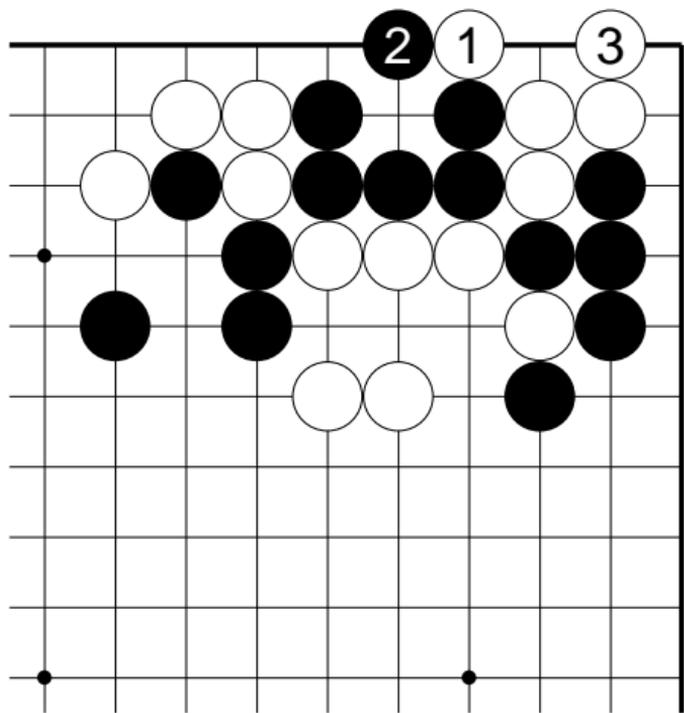
8图

9图 这是6图加上白1、黑2的形状。这个结果白被便宜，损失二目左右。从心情来说是不能忍受的。因此，势必成为基本图的进行，白角中三子被吃，实地很大，黑的不好是肯定的。但被吃的三子还留有余味。



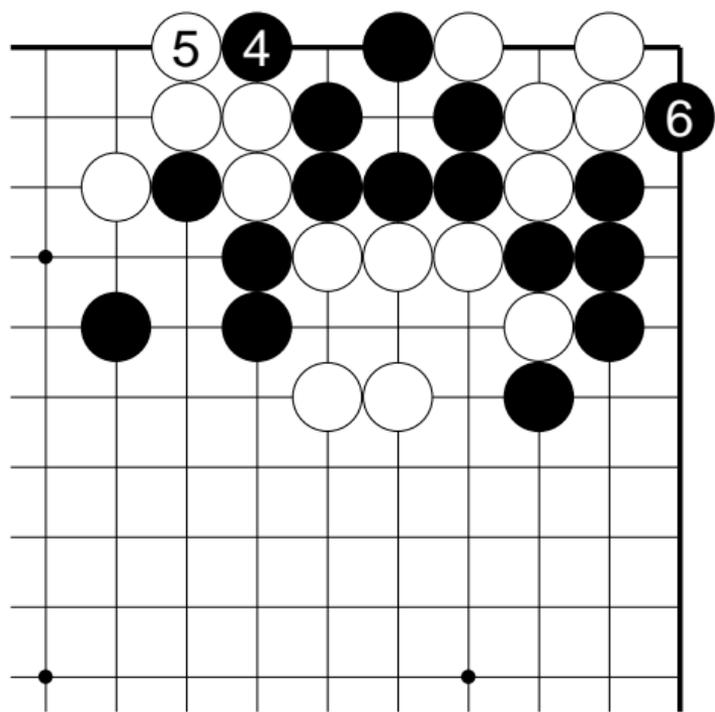
9图

10图 白1扳，黑2时，白3是手筋。此时黑——。



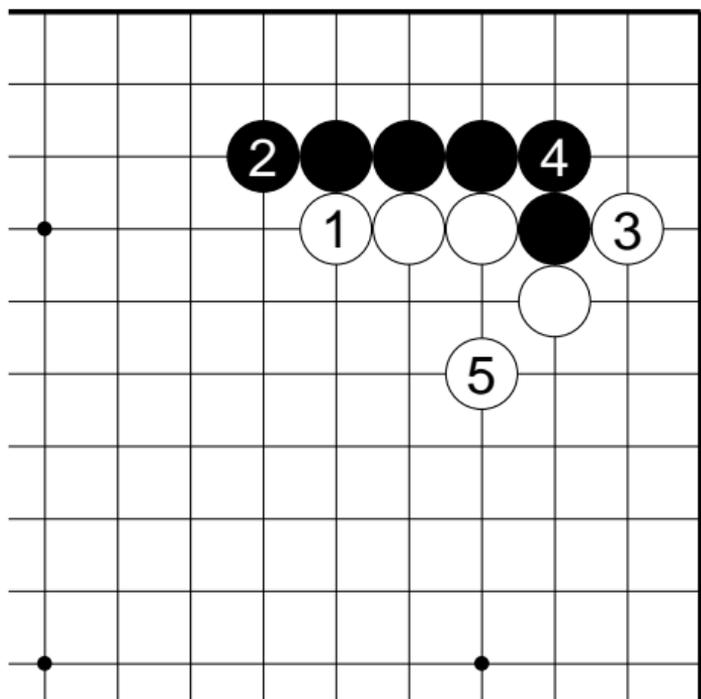
10图

11图 黑4、6是好手，成为连环劫，黑吃白。对白来说是如何利用这个连环劫？如果别处打劫，这里有无限的劫材。不管怎样，这是个麻烦很多的定式。



11图

12图 以上这些变化如嫌复杂、难以消化时，那么在白1压时，黑2长，也不是不能下的。白3、5后，黑稍稍有点儿吃亏，但也没什么明显的不利。从破坏白方意图的角度来说，有时也是一策。

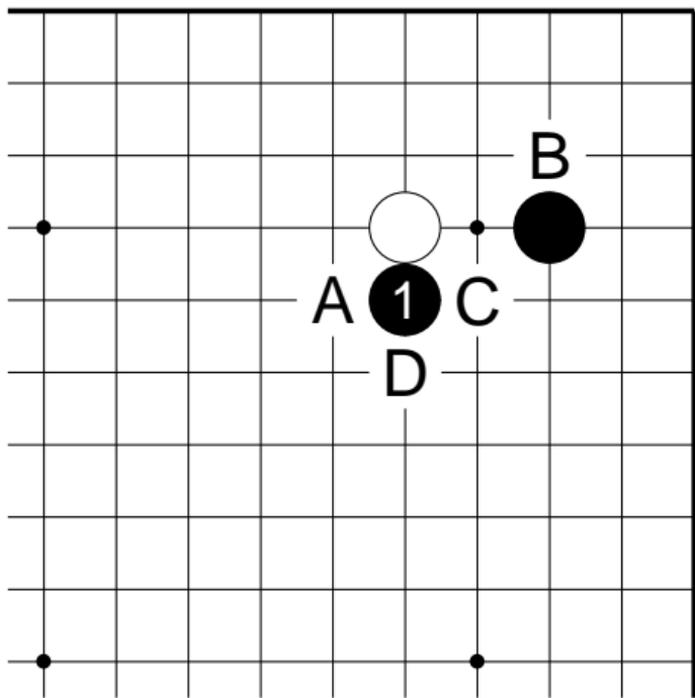


12图

第三节 靠

参考图 黑1靠，和以守为主的托相比，是积极的态度，但也不是不顾及角地。

白的应手有A位扳和B位托两个。白走A位时，黑可在C位退，也可在D位长，两者的变化是完全不同的。

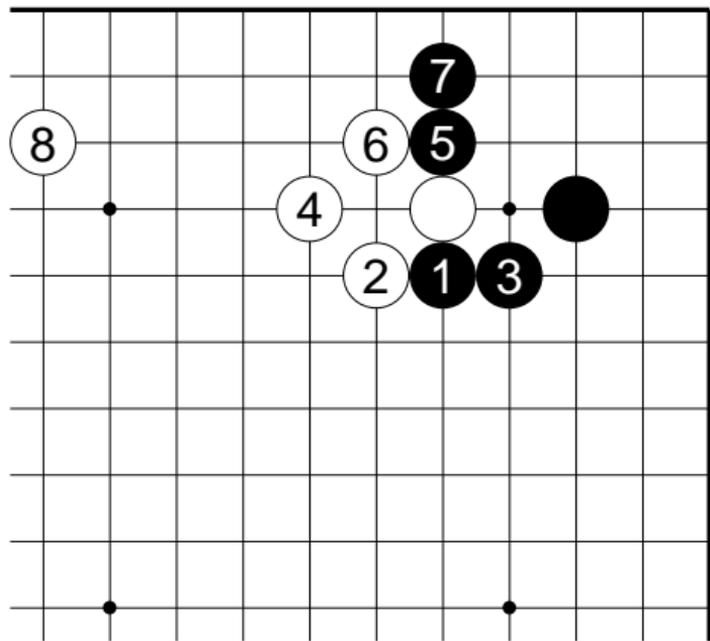


参考图

定式 56 靠、扳 (1) ★

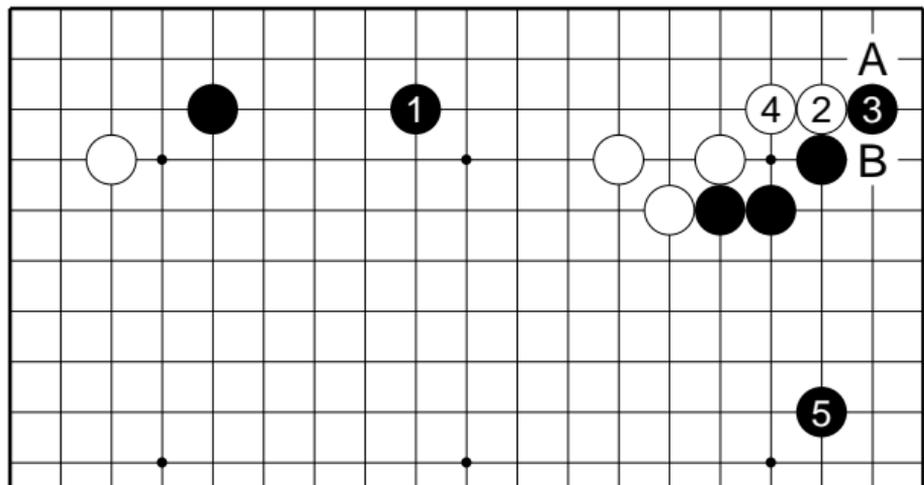
要点 白 4 是常见的下法。黑 5、7 以实地为主。白 8 脱先也是很多的。

基本图 到白 4 时，黑脱先的例子很多。



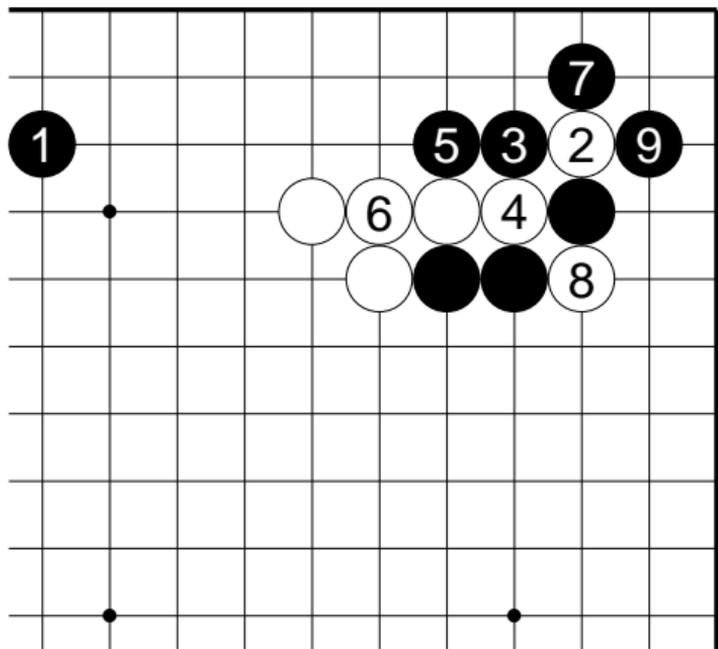
基本图

1图 如果左边是这样的配置，黑为了防止被夹，而在1位拆，当然是可以考虑的。白2托时，黑有两种下法：本图是平稳的。但软弱无力是不可否认的，以后黑A、白B的交换也令人头疼。

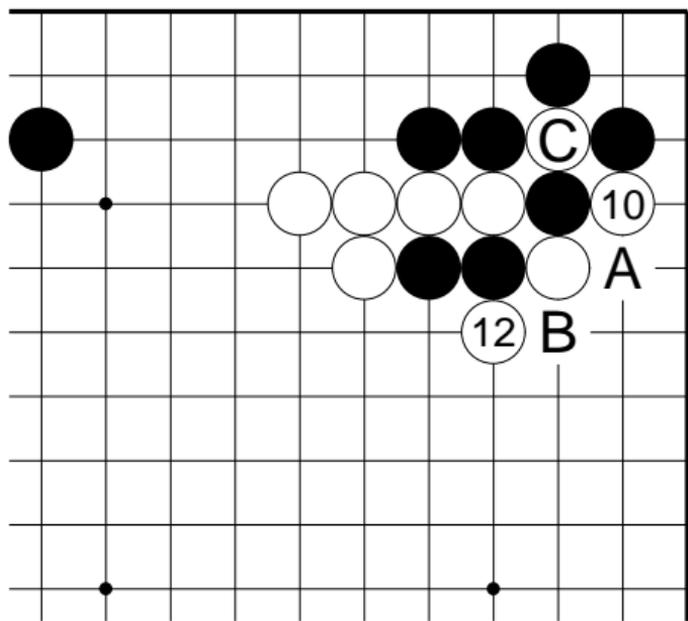


1图

2图 黑3扳出，一下双方必然。黑9继续——。



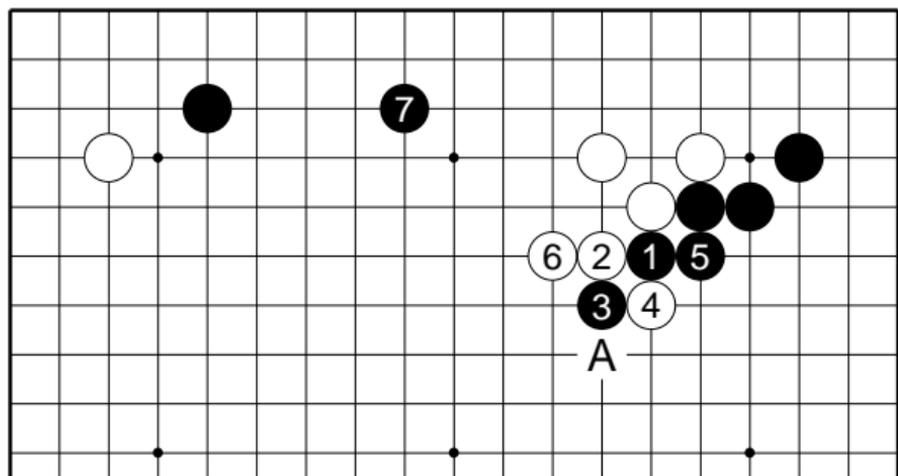
3图 白10叫吃，再12位征吃。（当然白这样下，征子必须有利。）以后黑或者引征，或者什么也不想直接在A位叫吃，白提两子，黑再走B位。



3图

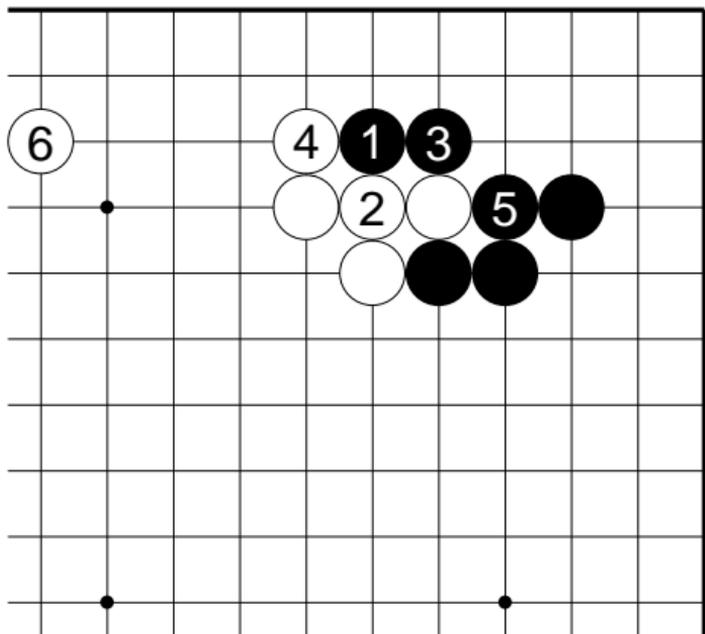
●11=C

4图 黑1、3连扳，白走6后，再于7位拆，这在实战中屡屡出现。以后白如A位征，黑可针对着引征展开作战。这种严厉性和紧凑的行棋感觉是现代棋的显著特点。



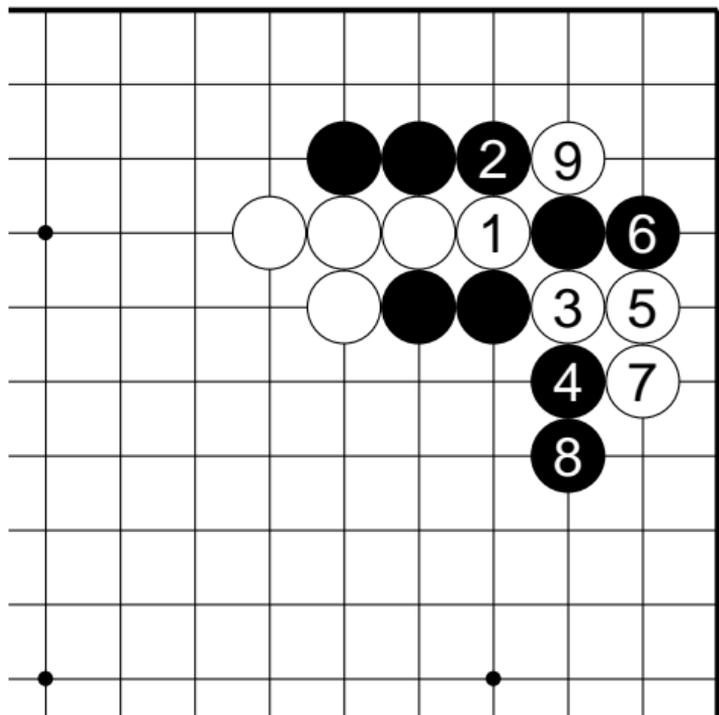
4图

5图 黑1刺，白2接，黑3退后到白6，在以前的书上作为定式登载，现在已被废弃了。因这个结果对黑有利。



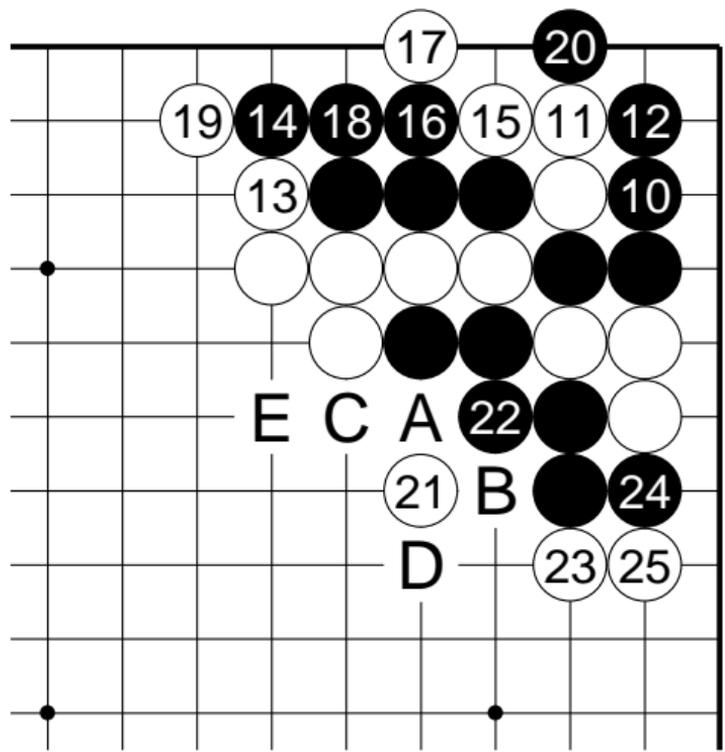
5图

6图 前图白4的下法是愚蠢的。应在1位挤、3位断。黑4、6是最好的应法、白7拐黑8后，白再于9位断。



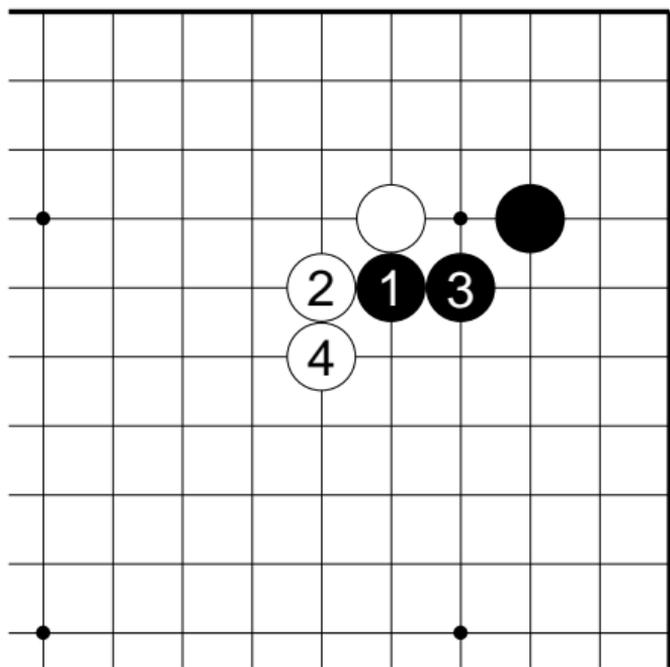
6图

7图 接着，黑10到白25，没有什么变化的余地。白15拐是弃子，21、23是手筋，白豪快而且紧凑地完成了大包围。优劣自然也就确定了。黑吃到七个子，实地只有二十目，而白的势力是无需计算的。（白21如22位断，黑A、白21、黑B、白C、黑粘、白D位长、到黑24也是有的。但这时，黑A如走C，白走B位接，E位叫吃的征子必须对白有利。本图白21和征子无关，是简明的。）



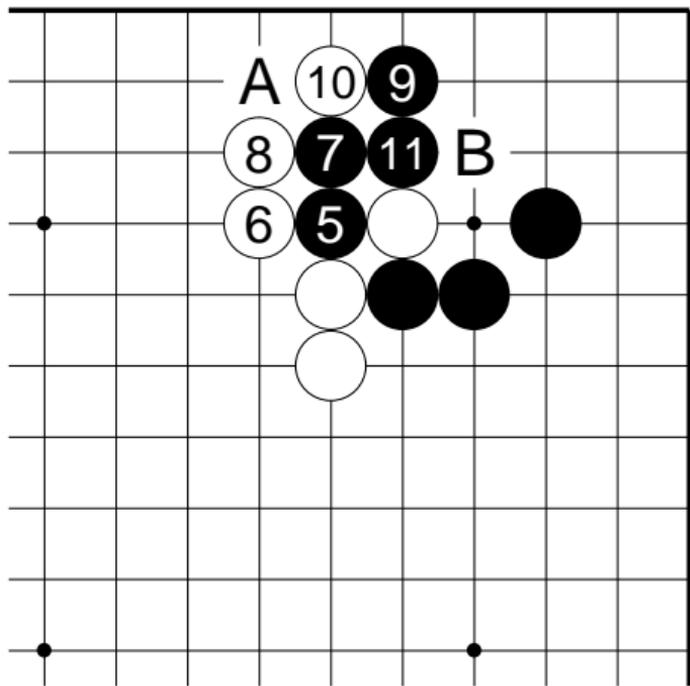
7图

8图 黑1、3靠退时，白4长出，是以外势为主的随机应变的下法。



8图

9图 黑5断吃一子，没有什么不利。黑9是常用的手筋，即使暂时落了后手，以后还可在A位先手断吃一子。黑9如在10位立，白A位挡下，黑脱先，白在B位尖，黑角地就不存在了。

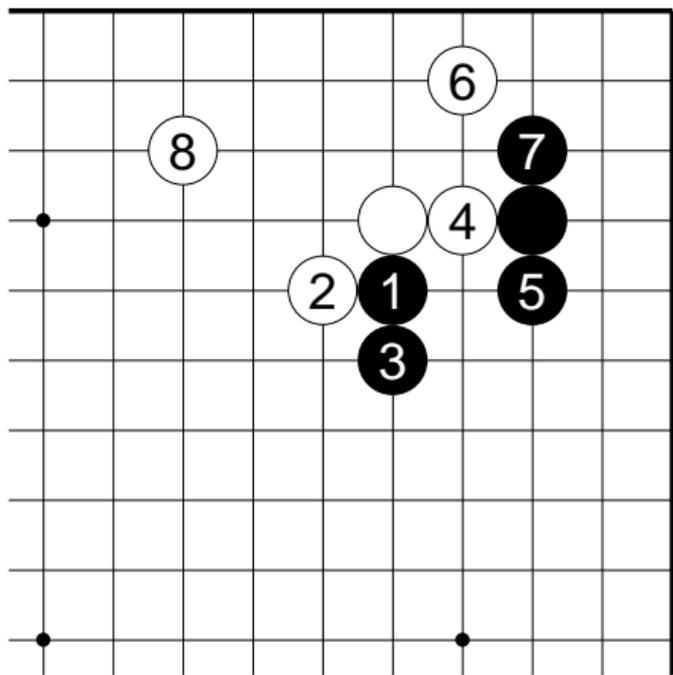


9图

定式 57 靠、扳 (2)

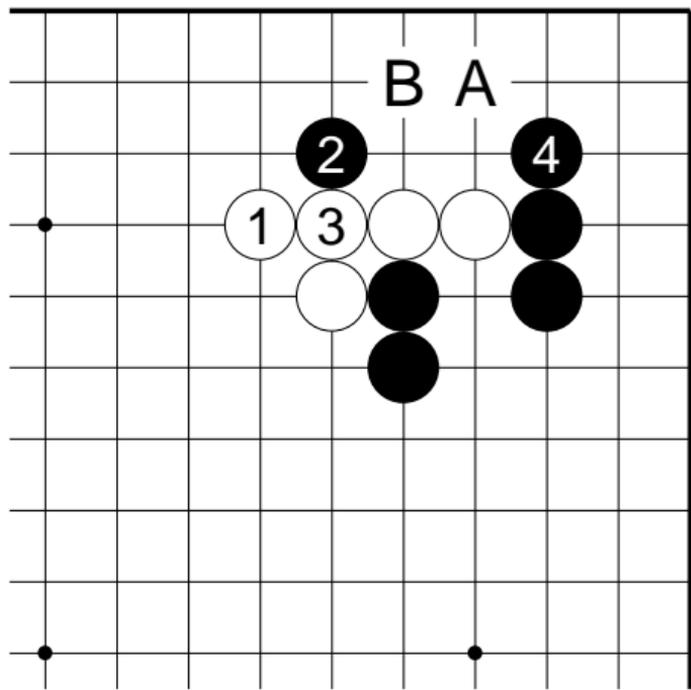
要点 黑 3 长，含有复杂的变化。白 6、8 求简明。

基本图 黑 1、3 靠长，白 4 顶、黑 5 后、白 6 是变化的分水岭。白 6 简单地跳、再 8 拆是避免纠纷的下法。



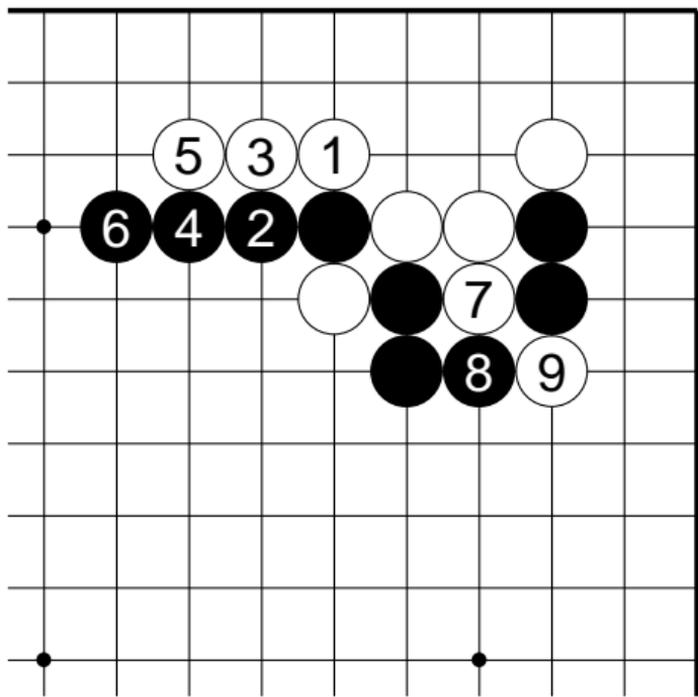
基本图

1图 白1虎，也是简明的，但黑2、4后，白明显不利，以后白如A位应，有些不甘心；如不应，被黑在B位尖，全体成为浮棋。



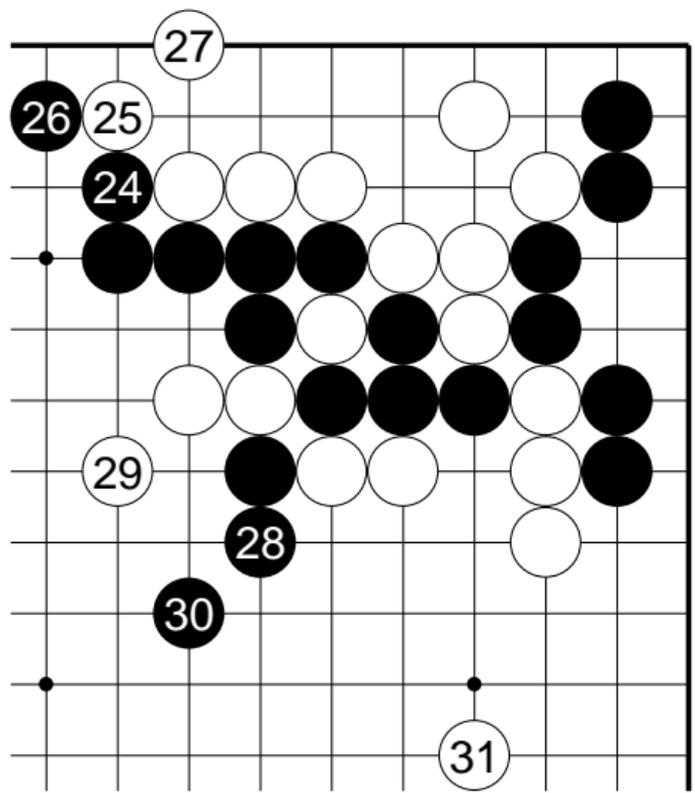
1图

3图 白1叫吃，再3、5长，先安定自身，然后白7、9冲断。黑也没有理由舍弃两子。



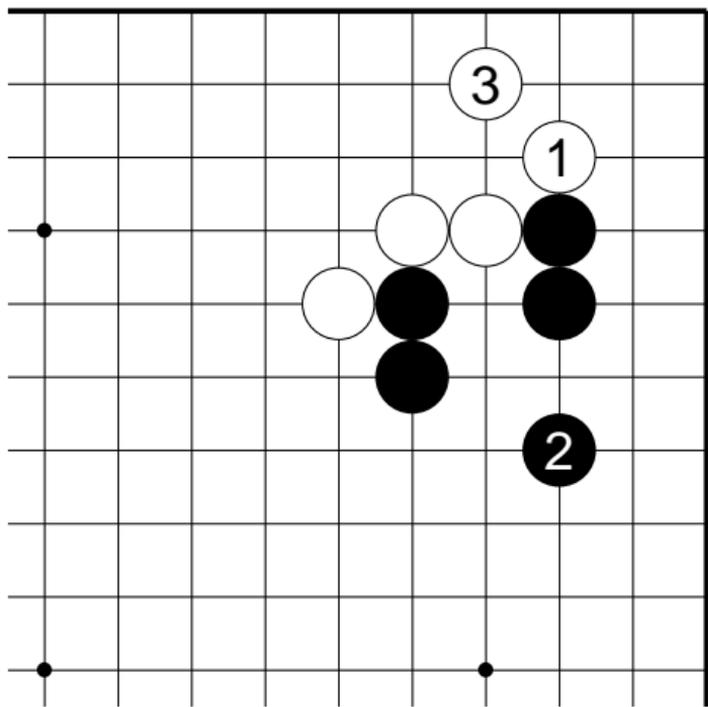
3图

5图 黑24至31告一段落。所说一段落，也是相对定式而言的。当前，中央黑、白三子都是浮子，战斗还将继续下去。这样的大型定式，只要不把次序搞错，也能使局面简单化，这正是黑所欢迎的。



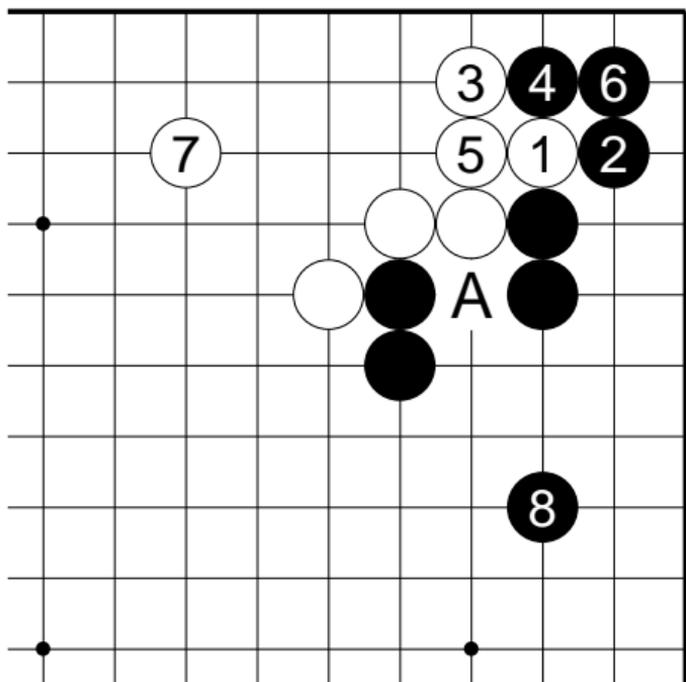
5图

6图 本来是复杂的棋，却有意回避。当然回多少招致不利的结果。白1扳时，黑2跳应，简单是简单，但让白3虎，成为好形。黑不利。



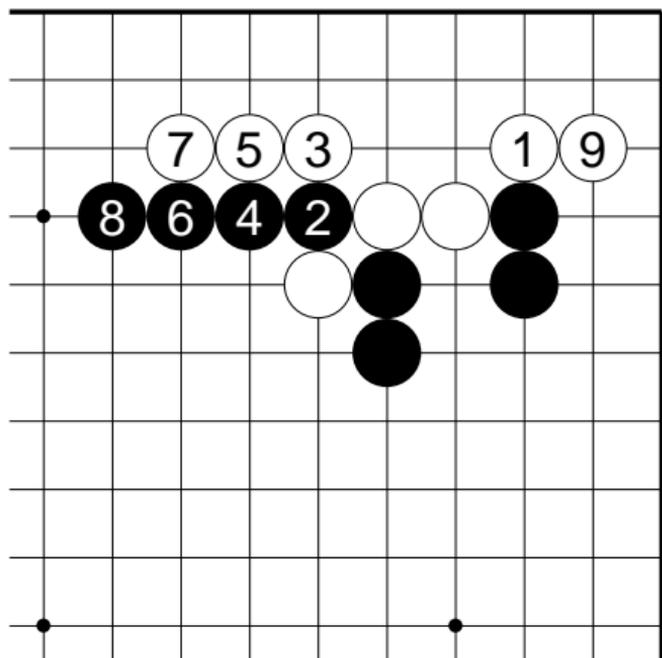
6图

8图 白1时，黑2扳，到黑8，白无不满。和基本图相比，白1在基本图里是跳再3位，黑长在1位；而本图1位是白棋，黑不得不在8位补。黑虽得了一点实地，但差出一手棋，未免过大了。（黑8如不走，白A位的冲断是有的。白虽不见得立即就走，但黑此处留有缺陷，总觉不安，以后的下法必然受到限制。



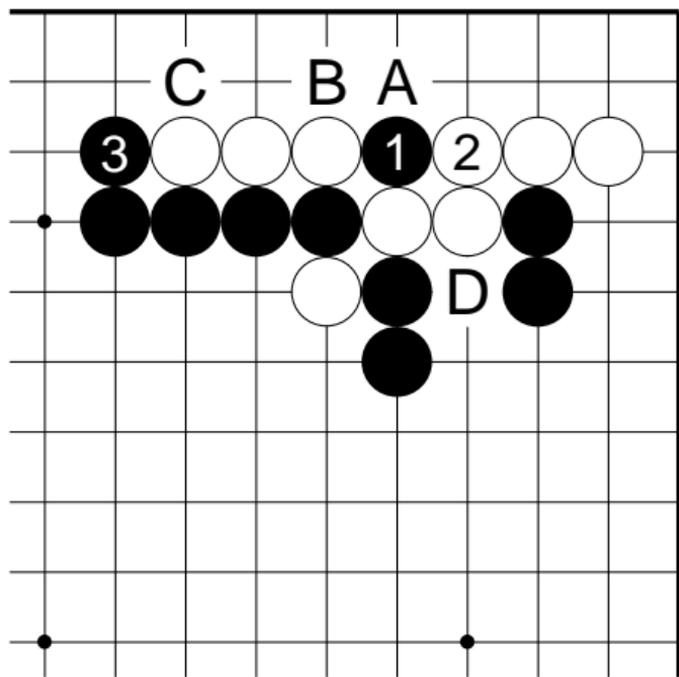
8图

9图 白1时，黑2断，到黑8长。白9作出让步。



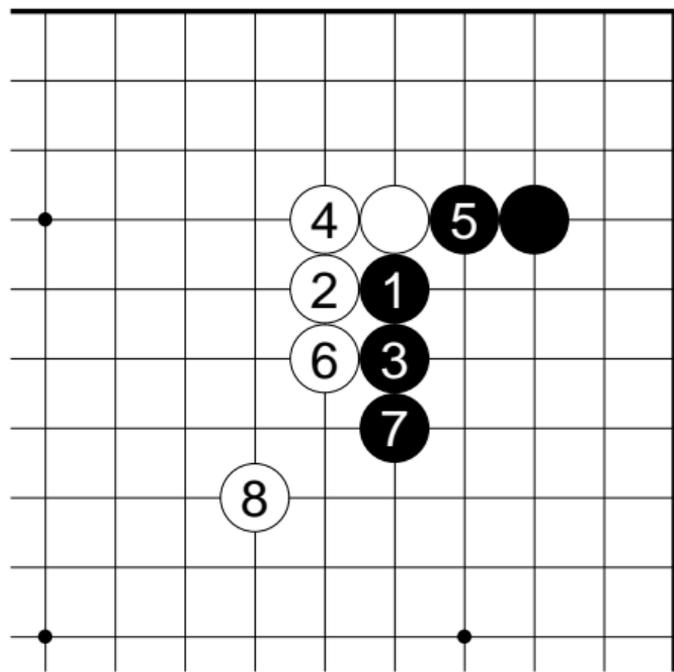
9图

10图 黑1断是好手。白2接后，黑3拐是黑充分的结果。以后黑A，白B、黑C位扳是先手，这是黑1弃子的效果。白2如不满，改在A位抱吃，D位的冲断就没有了。黑3以后，白如D位冲断，黑就弃掉两子，因为已有了前图白9一子，黑两子的价值已经很小了。



10图

11图 如图这样，也是一个例子。黑3长后，白4接，至白8飞，根据上边的情形，也不是不能下。

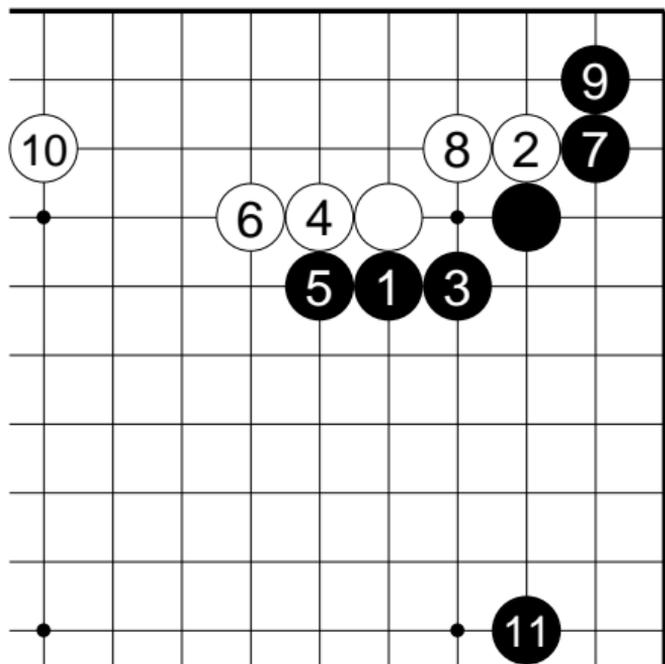


11图

定式 58 靠、反托 (1)

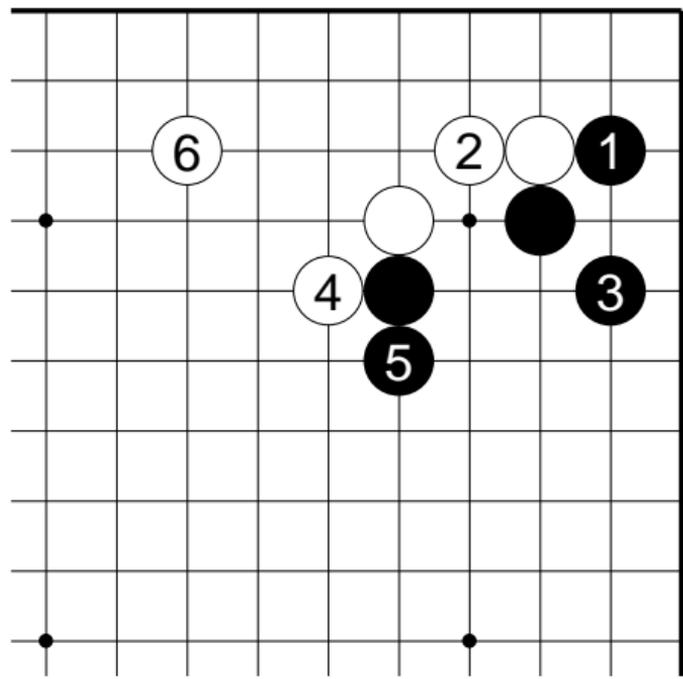
要点 白 2 是偏爱实地的下法。和征子有关，变化丰富。黑 3 退是简明的。

基本图 白 1 反托，除了不愿让黑定式 56 那样独占实地以外，还有追求变化的意图。黑 3 退，到 11 拆是堂堂正正的构形。



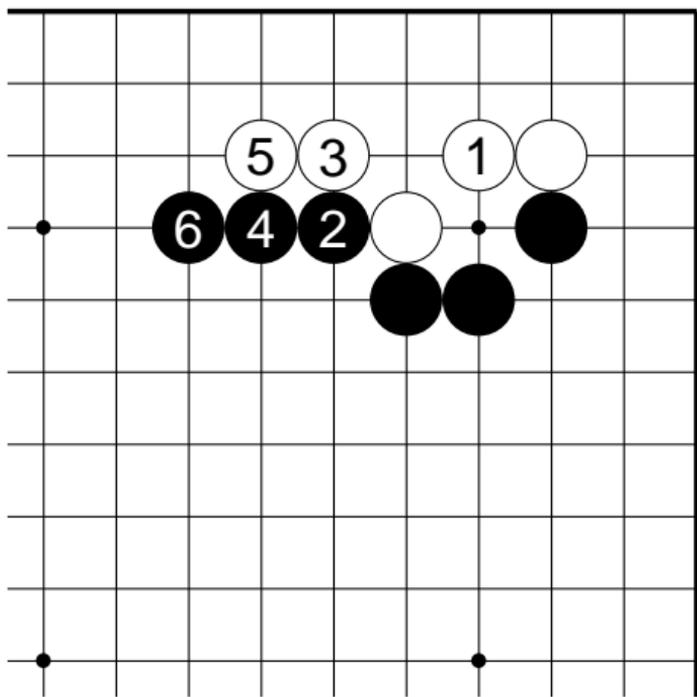
基本图

1图 对白的托，黑1扳，白2退，大致到白6。黑形缓，是无趣的。



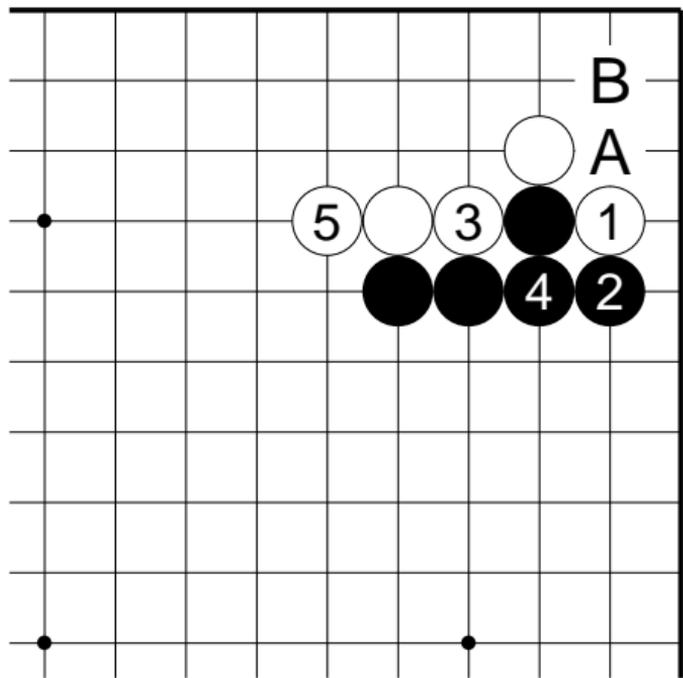
1图

2图 基本图白4在1位退，黑2扳后，中央变厚，是黑有利的结果。



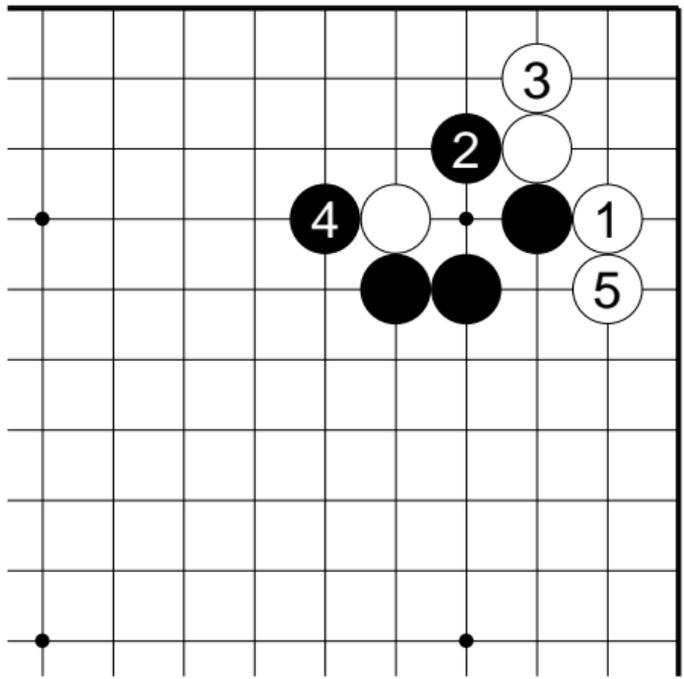
2图

3图 白1扳也是可以考虑的，黑2挡，白3叫吃再5位长。以后黑如A位吃一子，白B位反吃，再于上边拆。



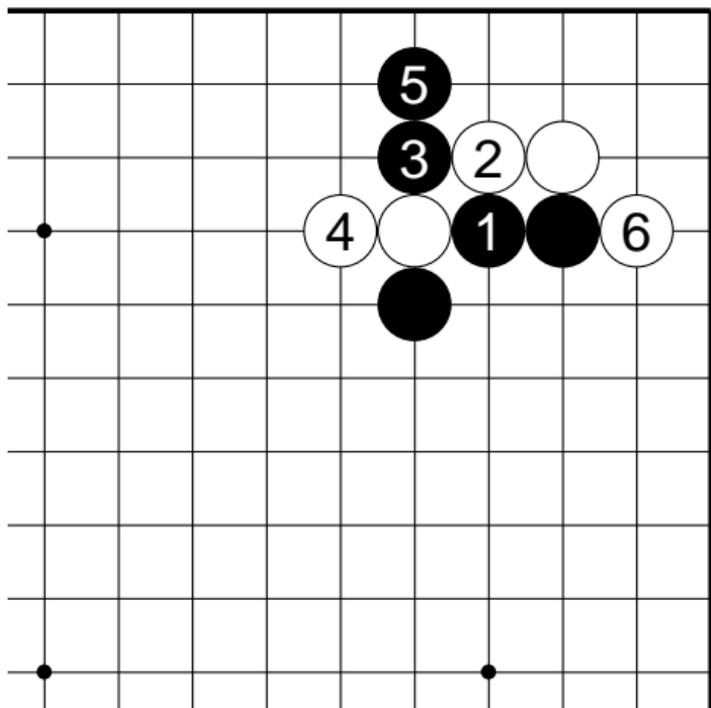
3图

4图 黑如想把外势转向上方，可在2位扳，白3退至白5。不过黑这一下法要根据左上角的情况再定。基本图黑3最强硬的手段是——。



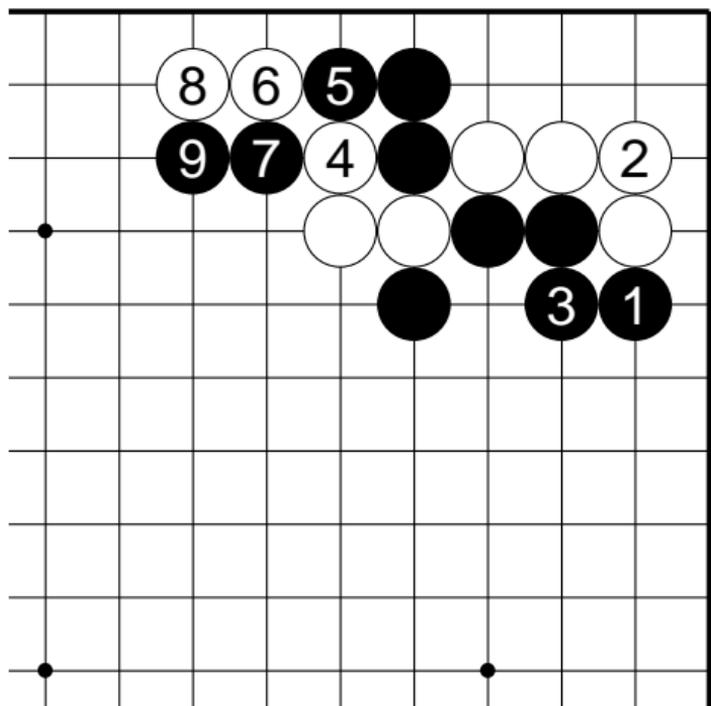
4图

5图 黑1顶，再3、5的进行，白6只此一手。此时征子是否有利，关系重大。



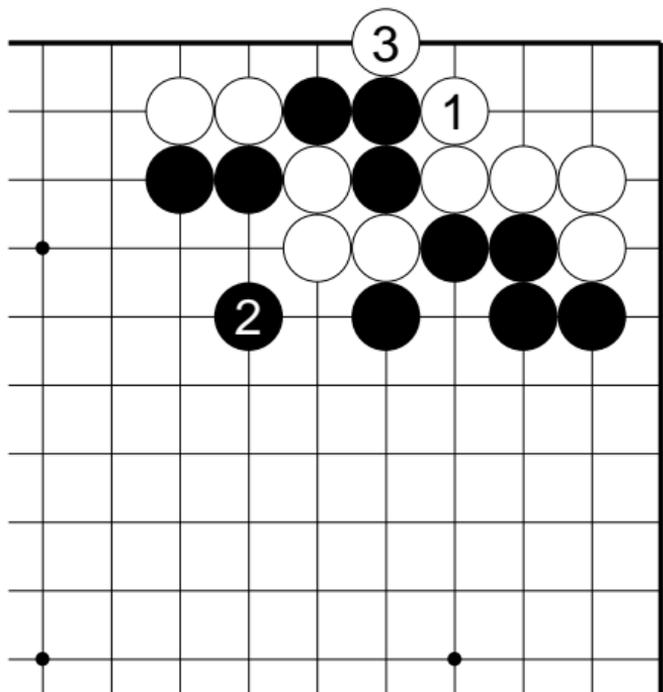
5图

6图 接着上图，黑1挡，3接时，白4如不能如图拐是痛苦的。黑5拐后，成为黑9的样子。



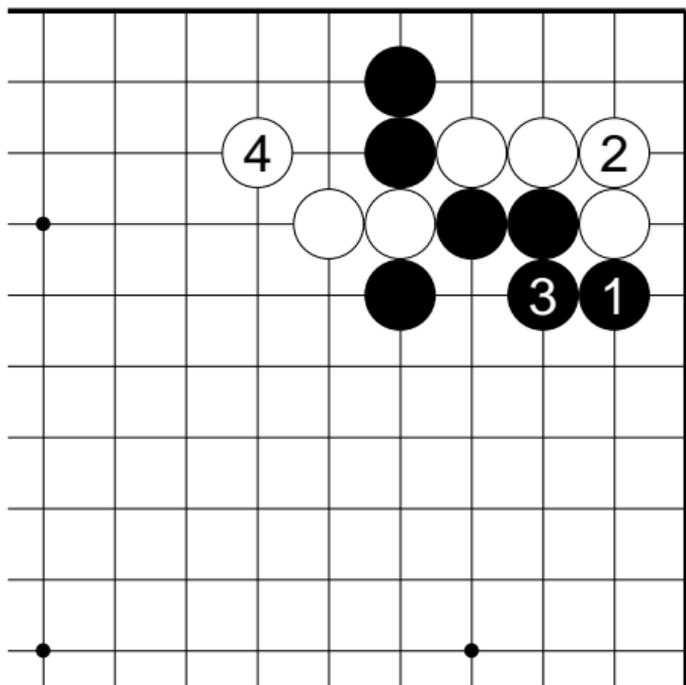
6图

7图 白1时，外边三子是否被吃，就要看征子了。如白征子有利，黑2只好枷，被白3吃去三子，黑不利。



7图

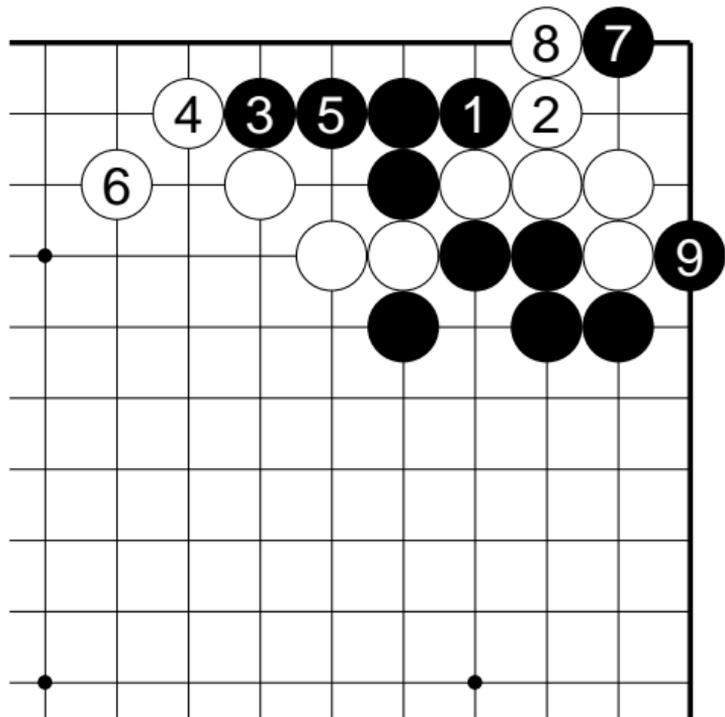
8图 由于征子不利，白4尖，角中四子被吃。



8图

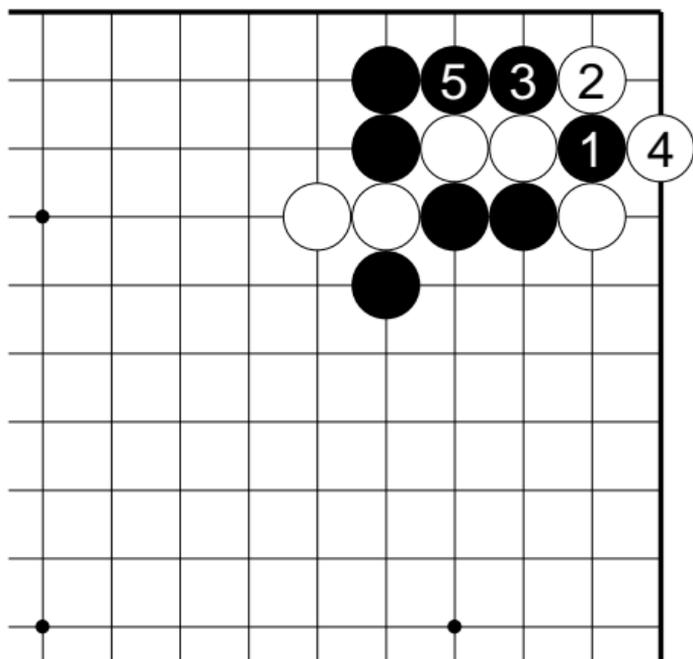
9图 黑1拐，白2挡，黑3、5先长气，白6必须补，黑7点到9，快一气杀白。

8图和9图是黑在征子有利的成功图。如果征子不利，黑有别的有力下法。



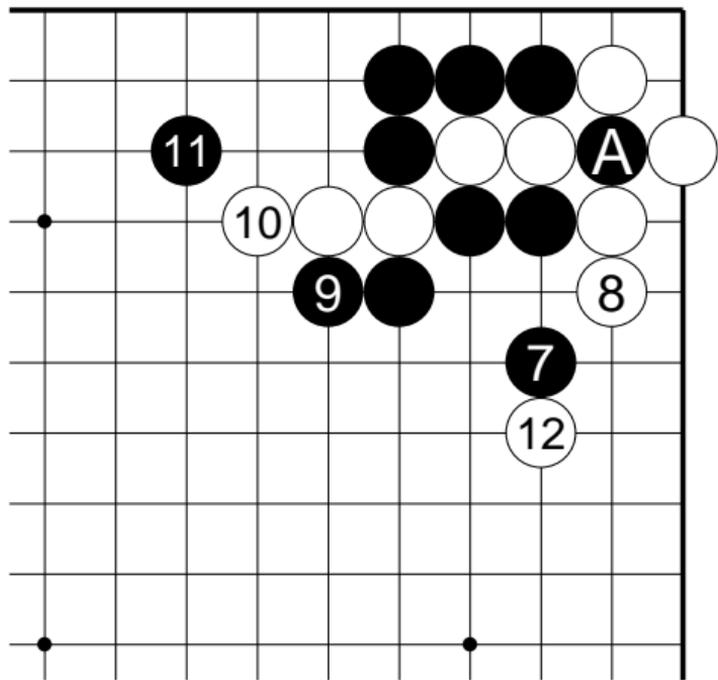
9图

10图 对白的扳，黑不挡，而在1位断。白2时，黑3、5勒吃。



10图

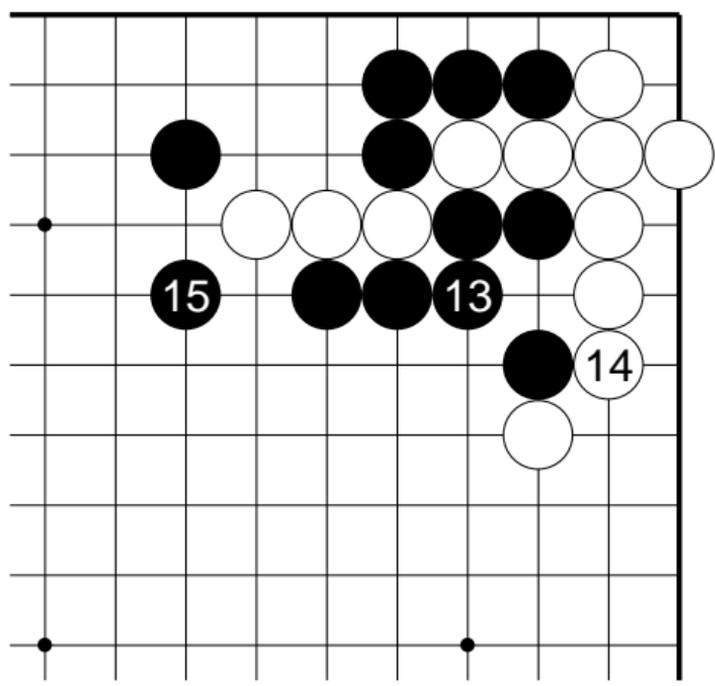
11图 白6接，黑7、9是次序，待白10长后，黑11跳出。以后的变化，作为定式还没有固定的型。试举一例，白12靠，是有趣的筋。



11图

⑥=A

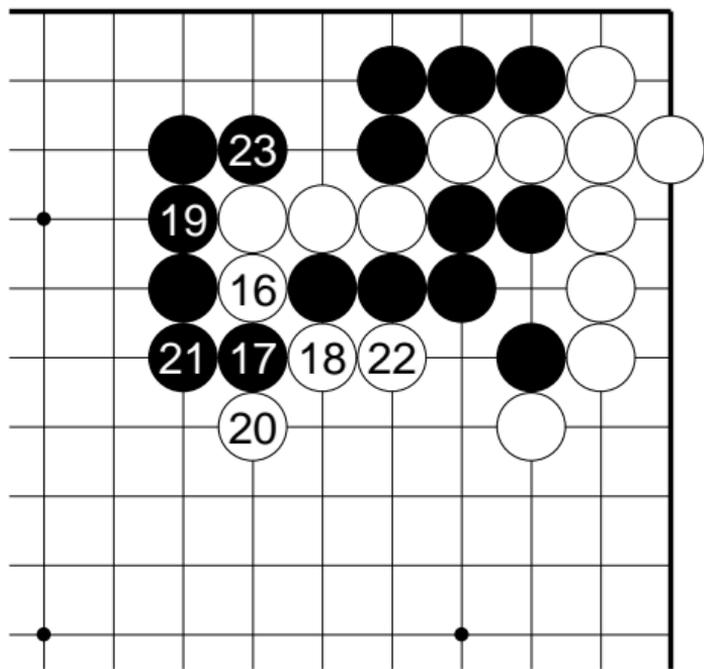
12图 接着，黑13粘，让白14渡过是不得已的。不过黑也有15枷的好手。以下——。



12图

13图 白16、18冲断，舍弃四子，到白22紧气。这个结果是黑稍稍有利，但因白也很厚，又是先手，也不是不能下。

结论：5图以下的变化产生了征子的问题。对白来说是重要的。而黑不必介意。

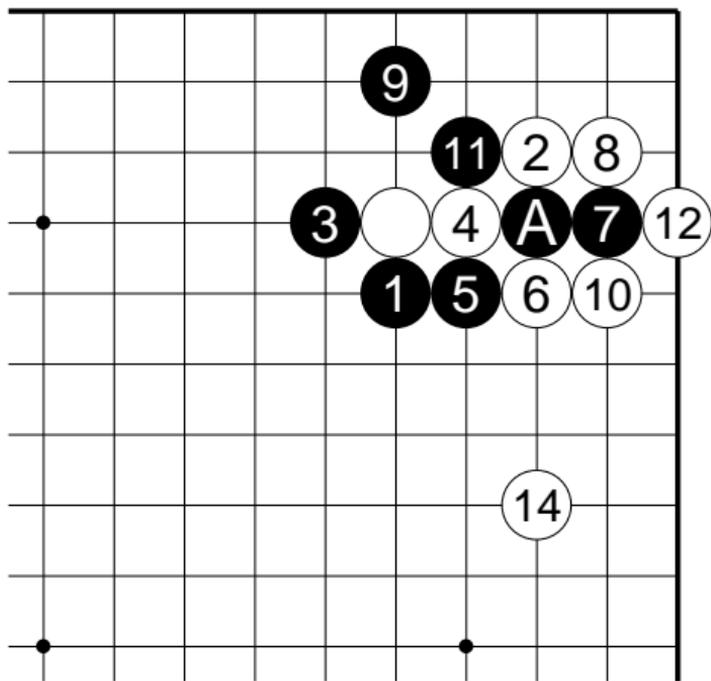


13图

定式 59 靠、反托 (2) ★

要点 黑 3 扳头后，白 4、6 虽俗，却是最妥当的。黑 9 是手筋。

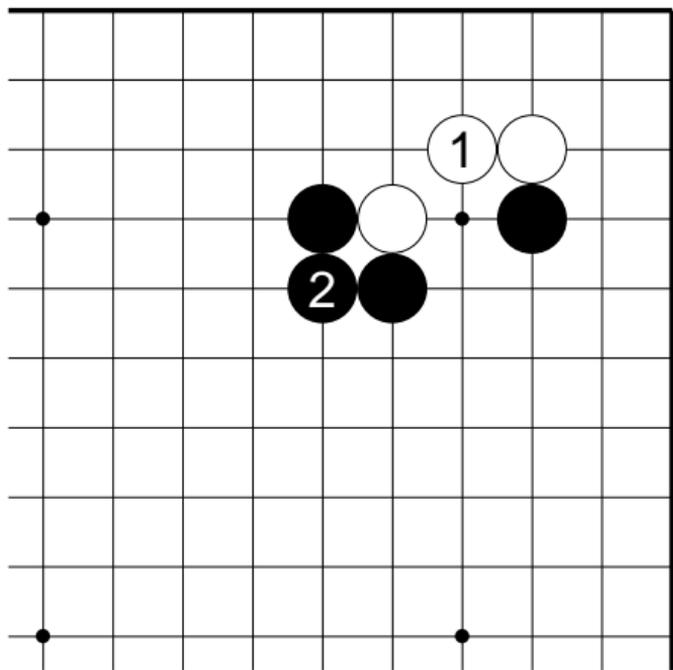
基本图 黑 3 扳头，在实战中常有人下。白 4 因头被盖住有些难下，除此之外也没有什么好应手。白 6 断吃，以下总算吃到了两个黑子。白 4 如——。



基本图

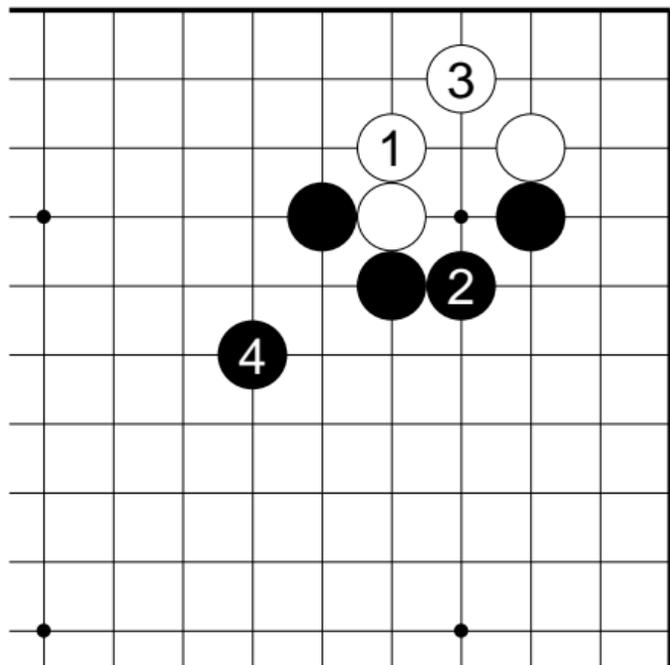
13=A

1图 白1退，黑2接，黑厚实，子的效率高。



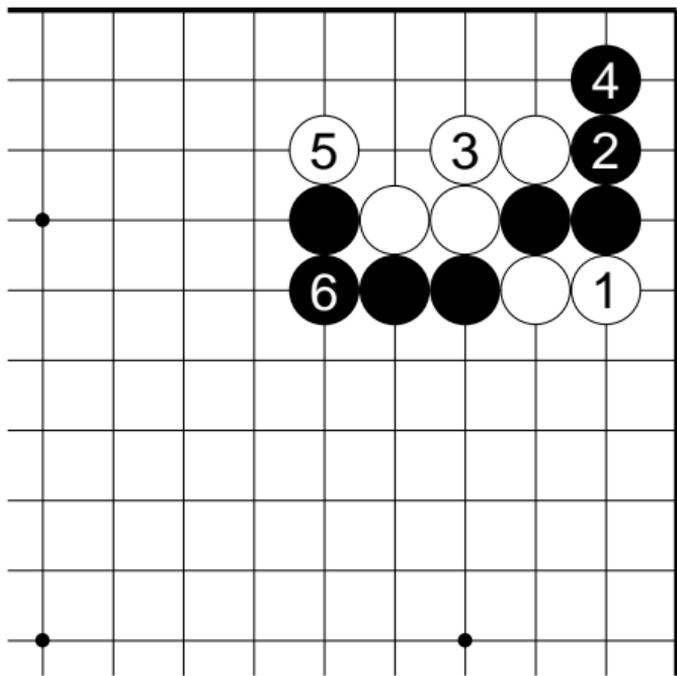
1图

2图 白1、3两子都缩在角内，不充分。



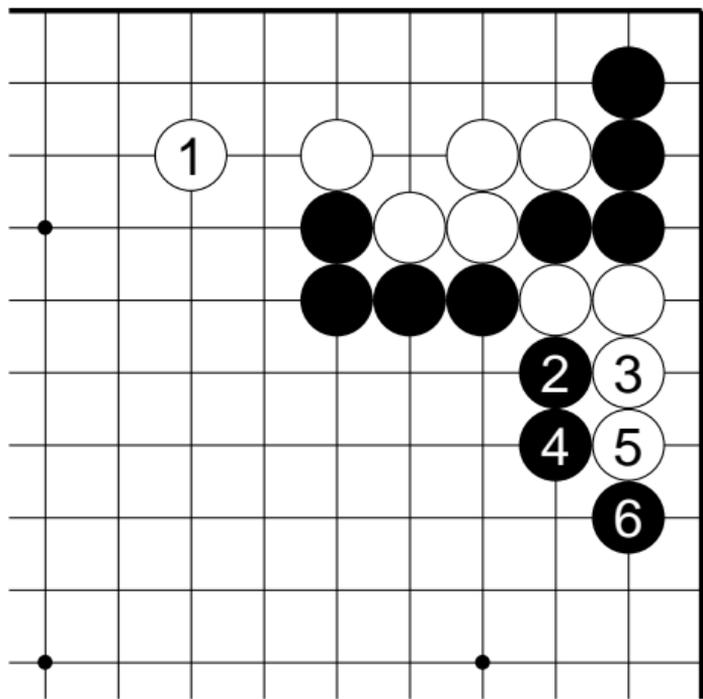
2图

3图 基本图白8如在外边1位挡，是无理的。黑2、4进角，白5时，黑6接，以后白左右告急，难以两全。



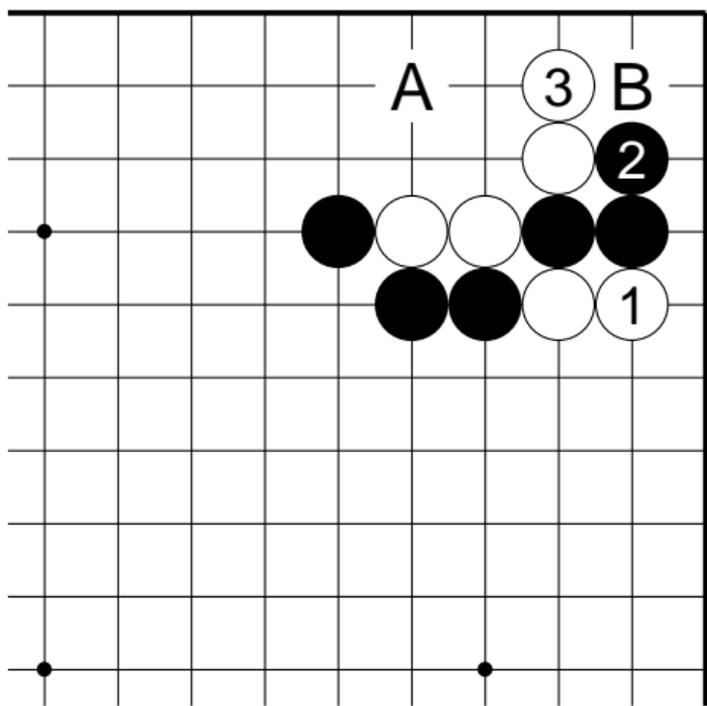
3图

4图 白1如在上边跳，黑2扳至黑6挡、白被吃。



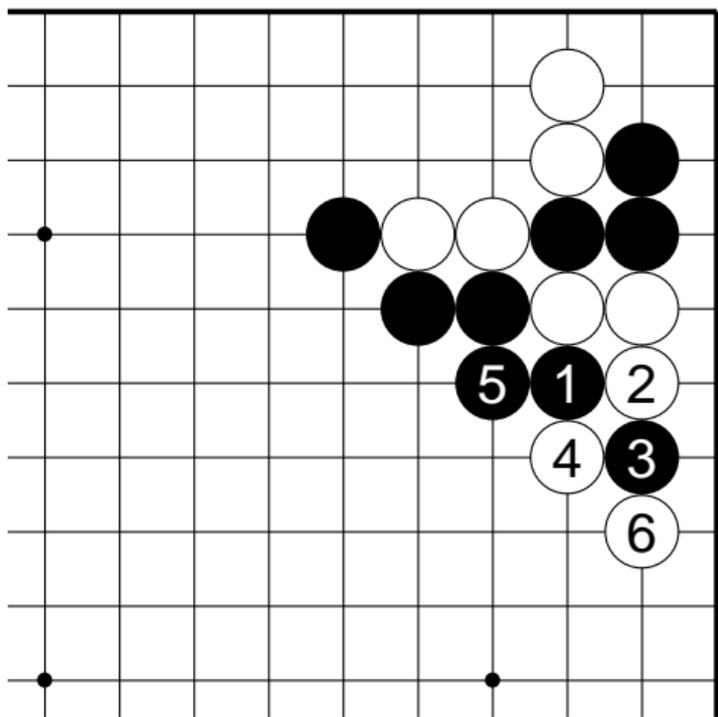
4图

6图 白1、黑2后，白3长回走样呢？这是稍微有些麻烦的地方。因黑如B位爬、白A位顽强抵抗。



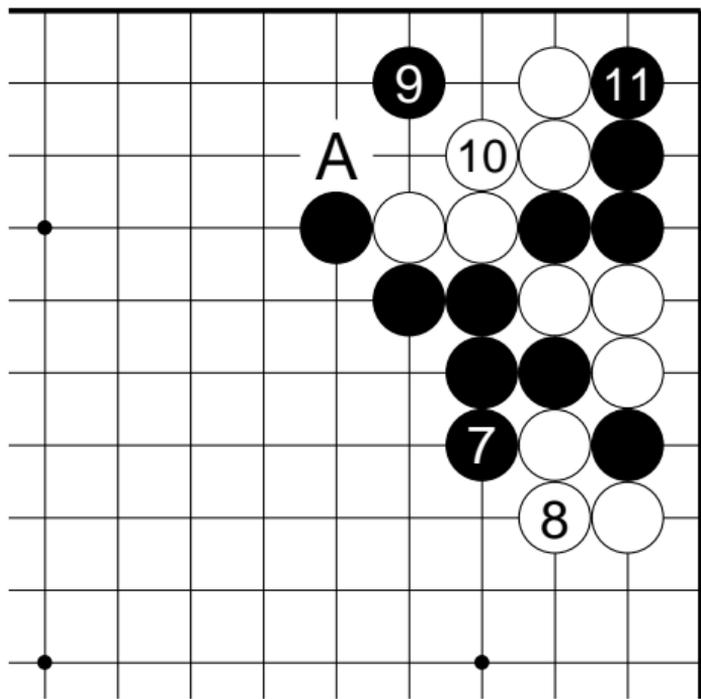
6图

7图 对此，黑 1、3 连扳是手筋，这是不可不知道的。
白 4、6 只能这样吃掉一子。



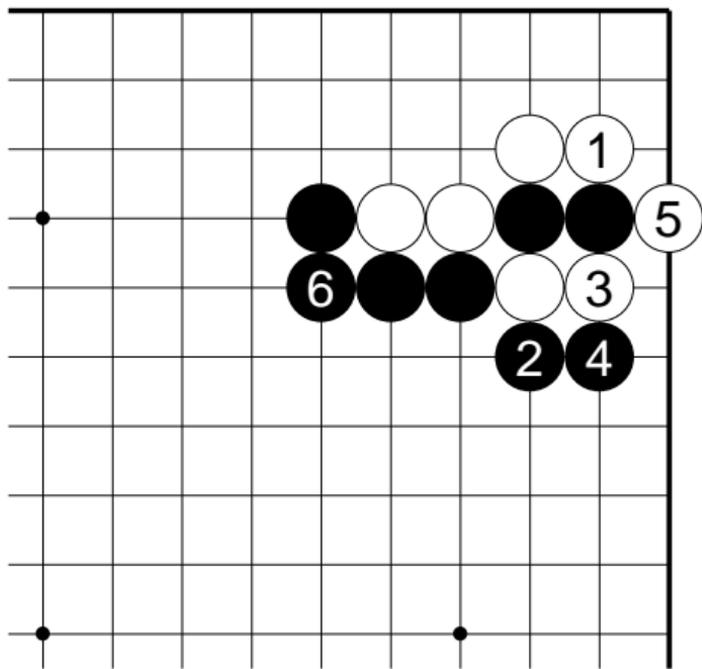
7图

8图 接着，黑7先叫吃，再于9位点，白10接，黑11爬，白因A位扳出不成立，而死。



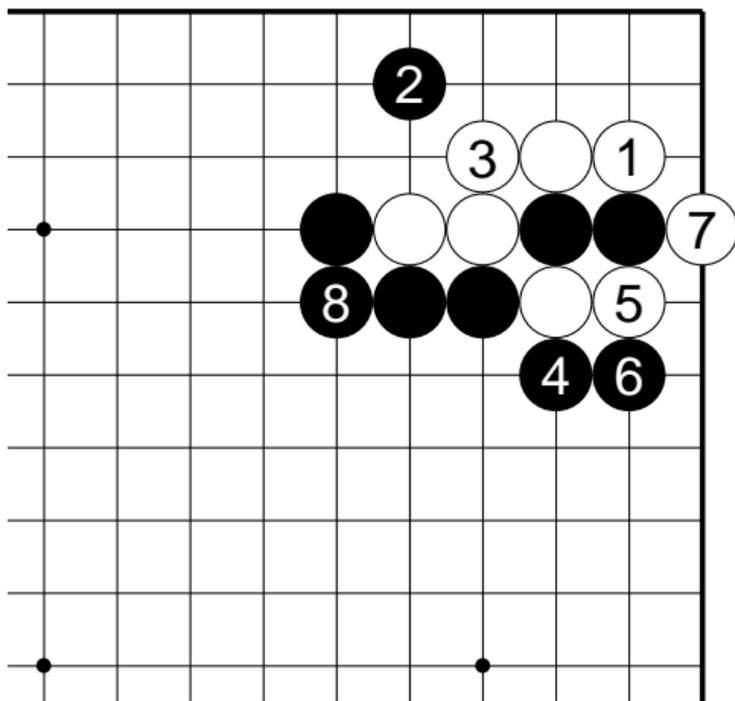
8图

9图 由于上述理由，白1在角内挡是绝对的。黑两子也不能跑，只好弃掉。但黑2、4这样弃掉是大有疑问的。



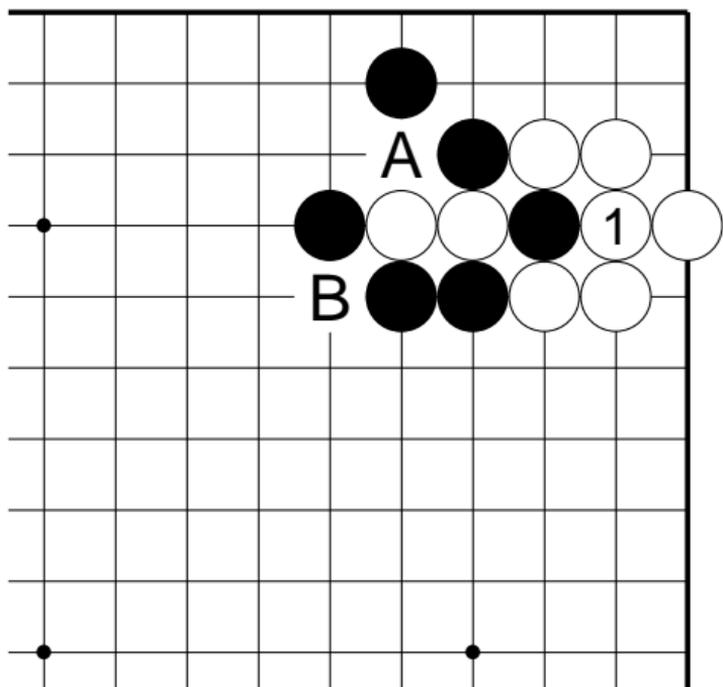
9图

10图 黑在2位点，白3如接，黑再走4、6，情况就不同了。因为黑2和白3的交换，是黑的大便宜，走至黑8接，黑当然满足。正因如此，本图白3改在5位直接叫吃，成为基本图的形状。



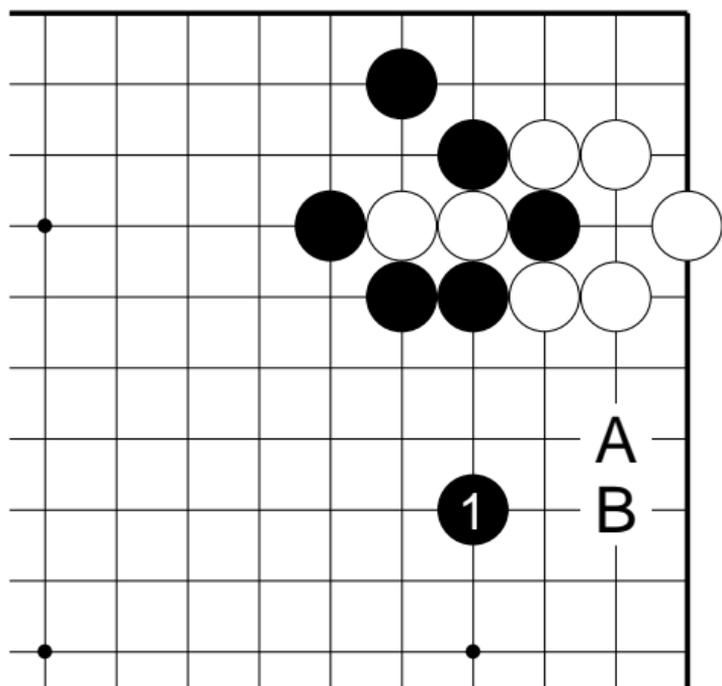
10图

11图 白1提，黑A位叫吃，白粘，黑B位接，只是将黑棋走厚。同样，黑如在A位提两子，也是无聊的。



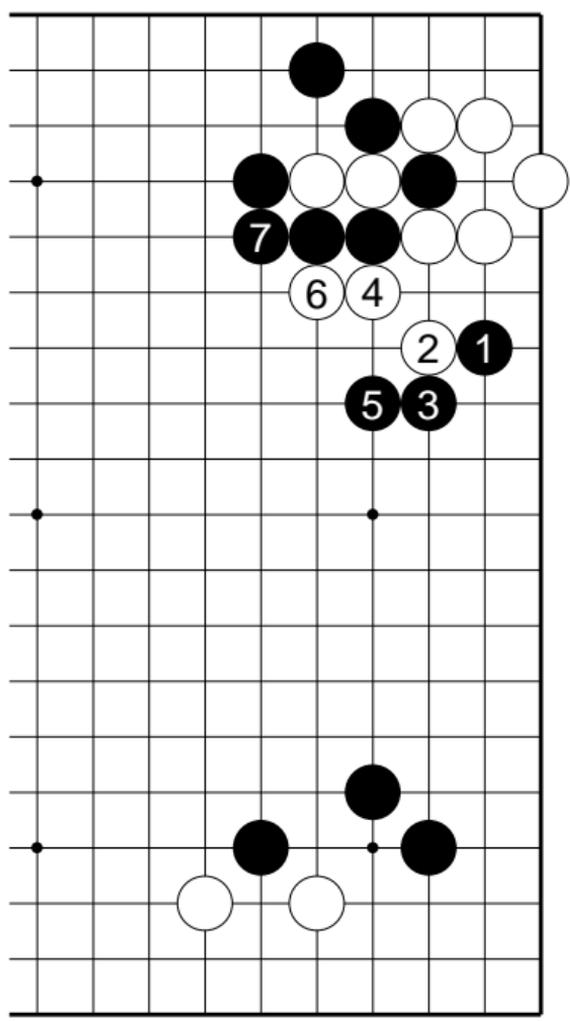
11图

12图 基本图白14如不走，黑1是好点。白应在A位或B位都是难受的。如再脱先，黑在A位攻是严厉的。



12图

13图 如右下角黑是这样的配置，立即在1位攻也是可以的。白2、4后，黑5长，一边攻击，一边围地，是理想的进行。

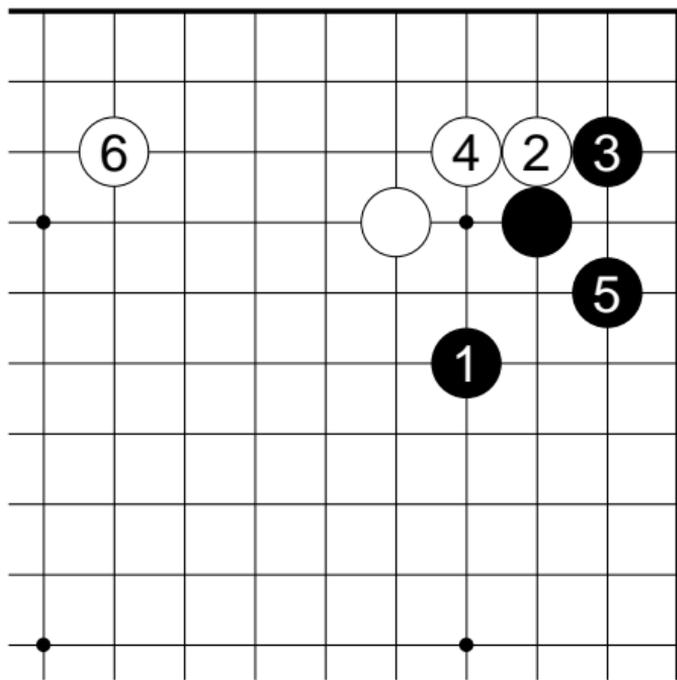


13图

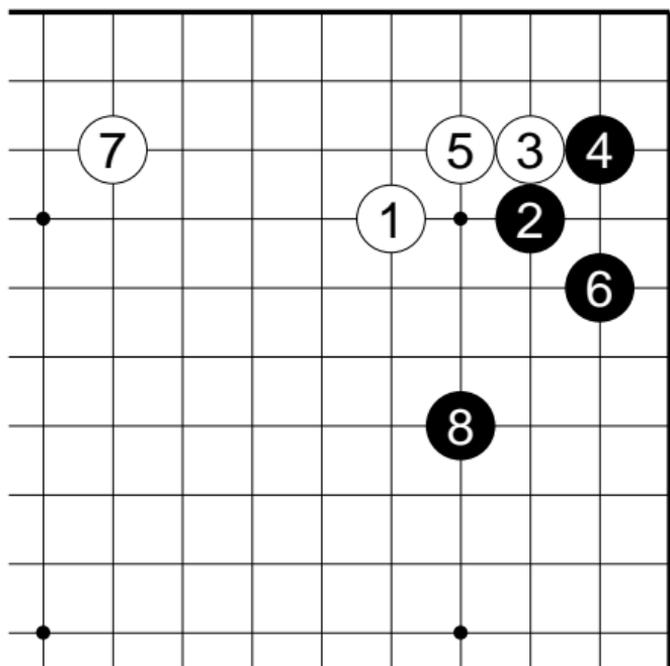
第四节 应

定式 60 飞应、三三托

要点 黑1飞是平稳的下法。白2托、到6是常形。
基本图 在应的下法里，除了本图的飞，还有后面的单关。黑无论是飞应还是单关应，从态度来说都是消极的，正因为如此才变化少、简明。如果说理由的话，好容易先占的角，而且又是小目这样的有利位置，当对方来挂时，却消极的应，是有些奇怪。不过如果一定要这样下，也不是不可以的。

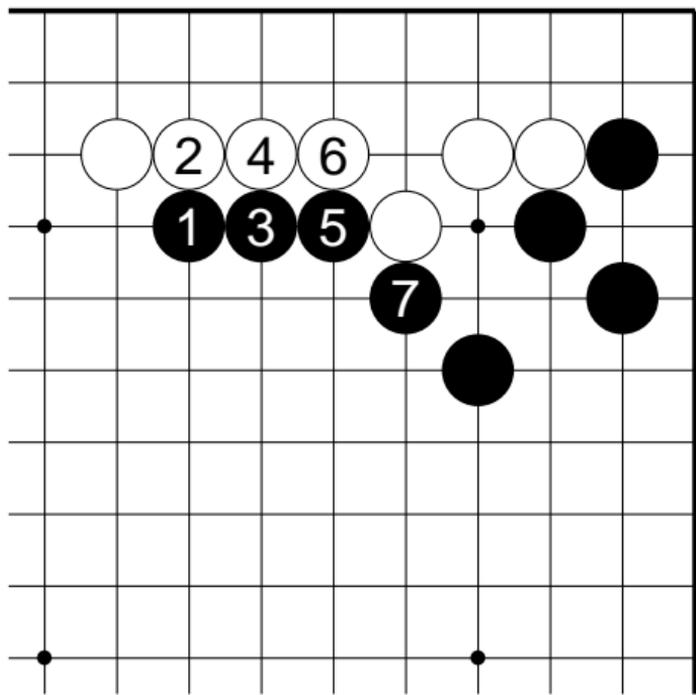


1图 这是高目定式，和上面的基本图几乎同形。不同的是本图黑6和基本图黑1。到底哪一个为优，还不能断定。小飞非常坚实，而大飞舒展，但有一点空隙。基本图白6告一段落后——。



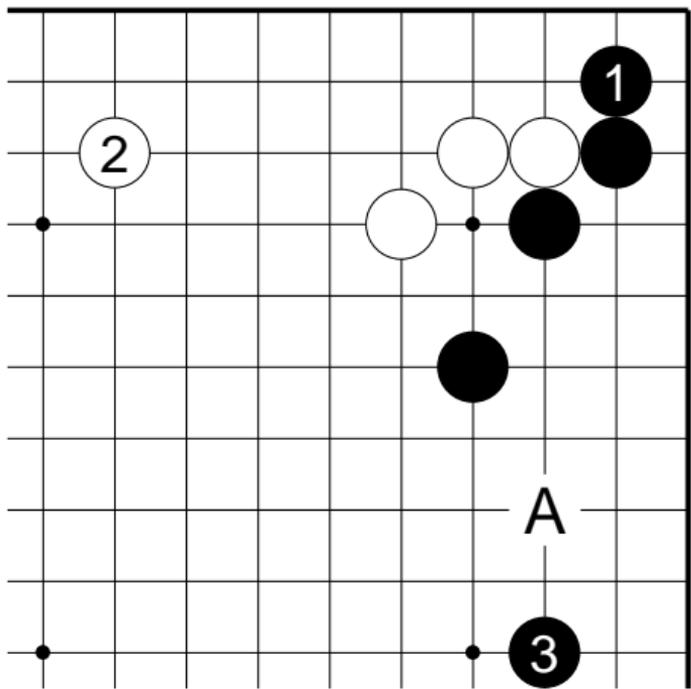
1图

3图 黑1肩冲，到黑7，顺势筑成外势，也是可以考虑的。虽然露骨，却是清楚明白。



3图

4图 基本图黑5在1位长也是有的，白仍然拆。在这种场合黑3拆，是符合愿望的。黑3如不走，白A位逼是好点。

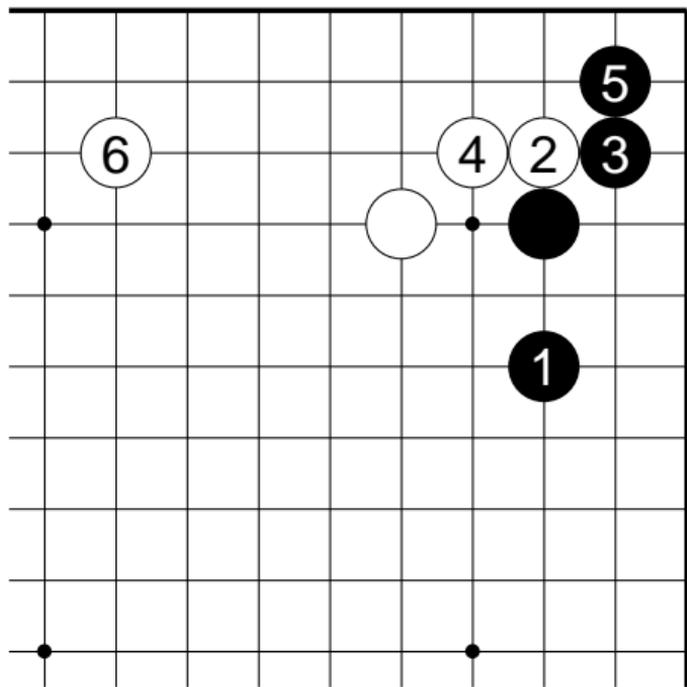


4图

定式 61 单关、三三托

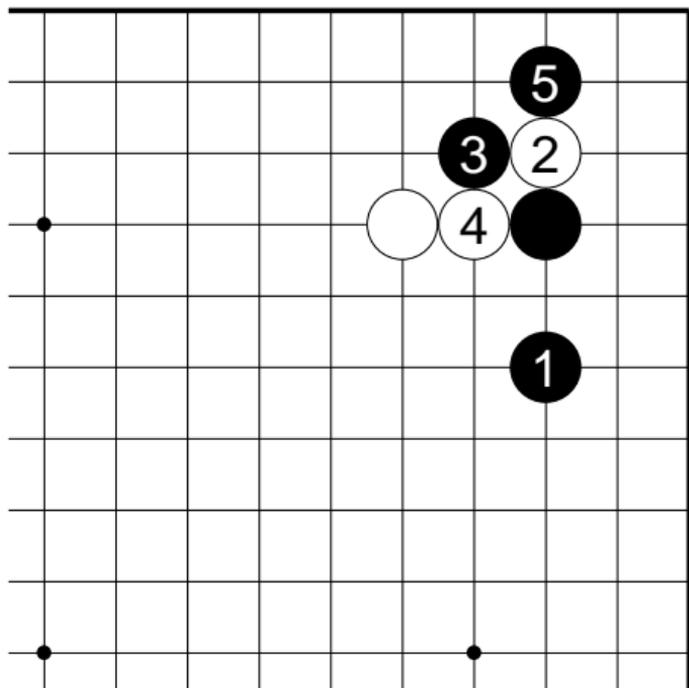
要点 黑 1 应坚实。黑 5 当然。白 6 走右一路也是有的。

基本图 黑 1，如此保守的下法是很少见的。白 2、4 托退，这次黑改为 5 位长，到白 6 拆。黑很坚实，但还有大胆的下法。



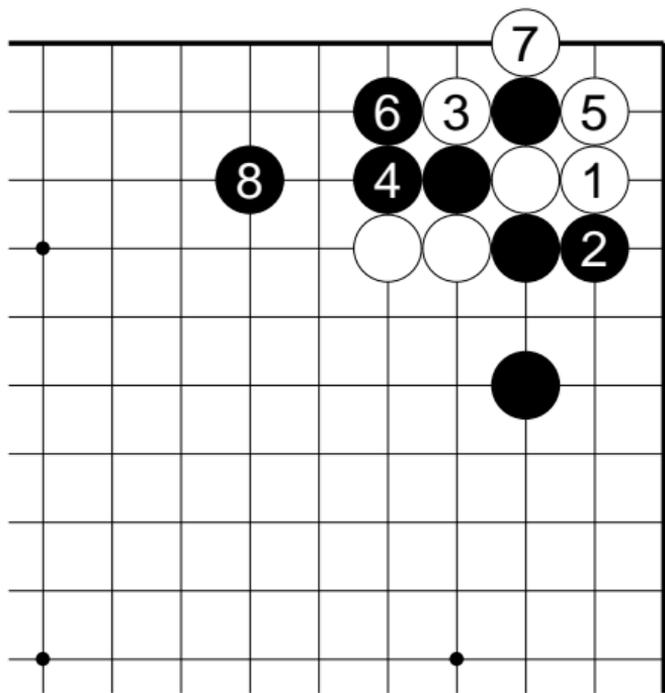
基本图

1图 黑3扳出，白4断，黑5叫吃。



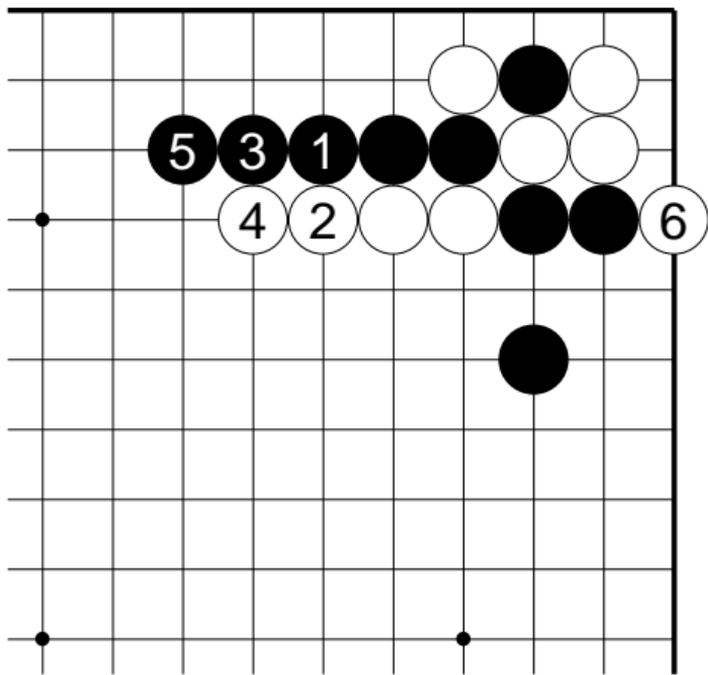
1图

2图 继续，白1、黑2，白3至7活角。黑8跳，攻击中间两子。过程中，黑6如——。



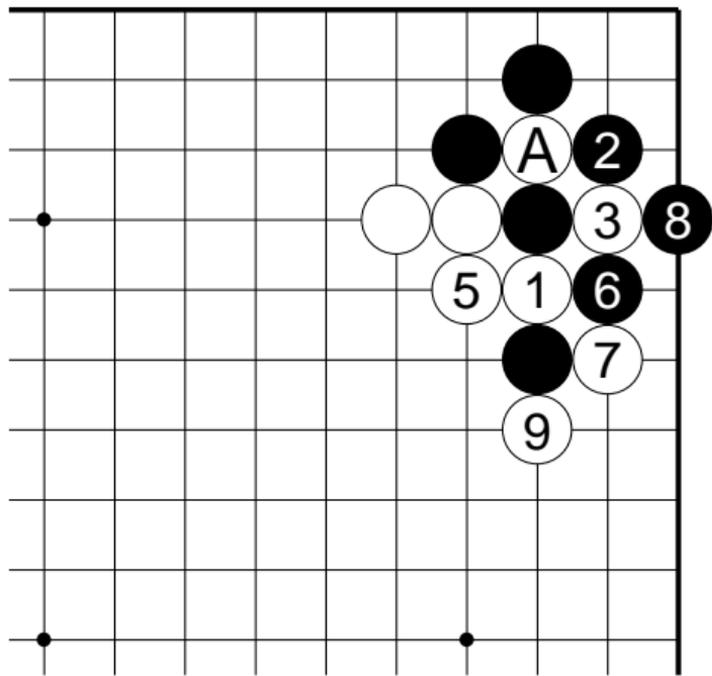
2图

3图 黑1、3长时，白是要留心的。白4，黑5后，白6一定要补。



3图

6图 同样是躲避作战，白1至9损失过大。

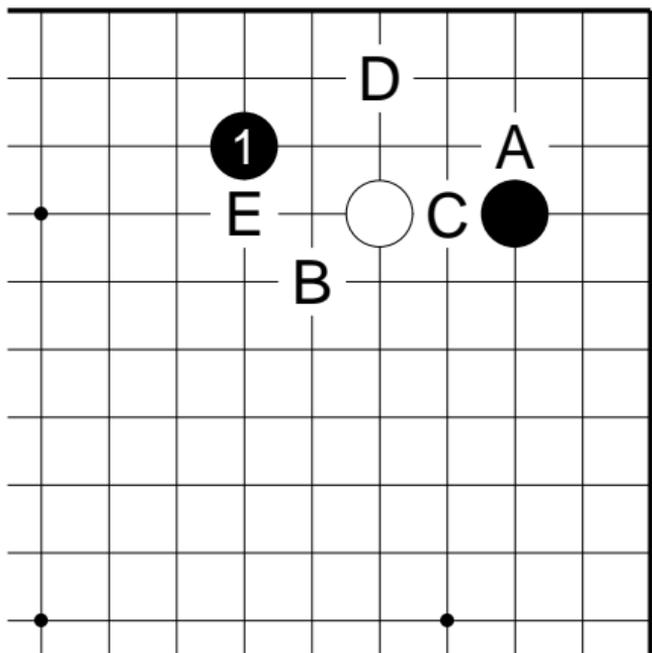


6图

4=A

第五节 一间低夹

参考图 黑 1 是很严厉的夹，变化也很多。白的应法以 A 位三三托位最多。其次是 B 为尖、此外还有 C 位的顶，D 位跳、E 位压和脱先。大体上还不能绝对地说哪个好。

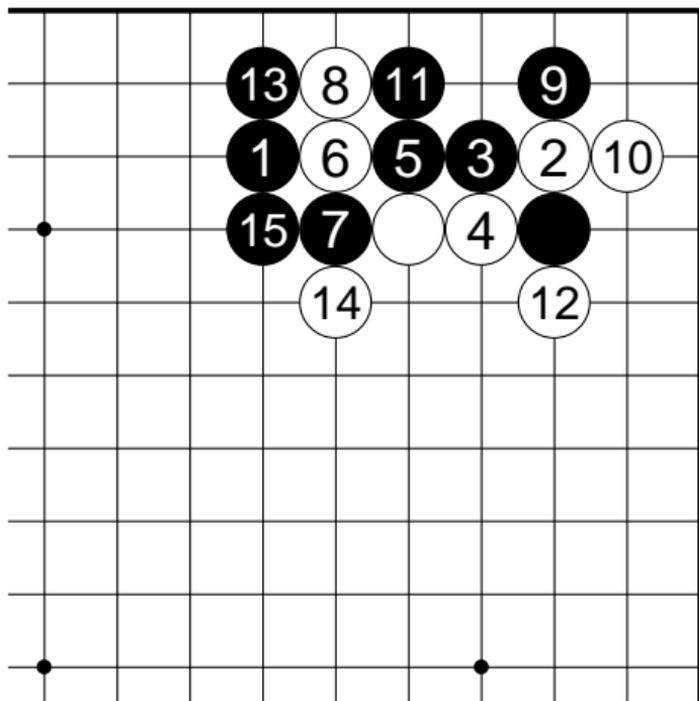


参考图

定式 62 一间低夹、三三托 (1) ★

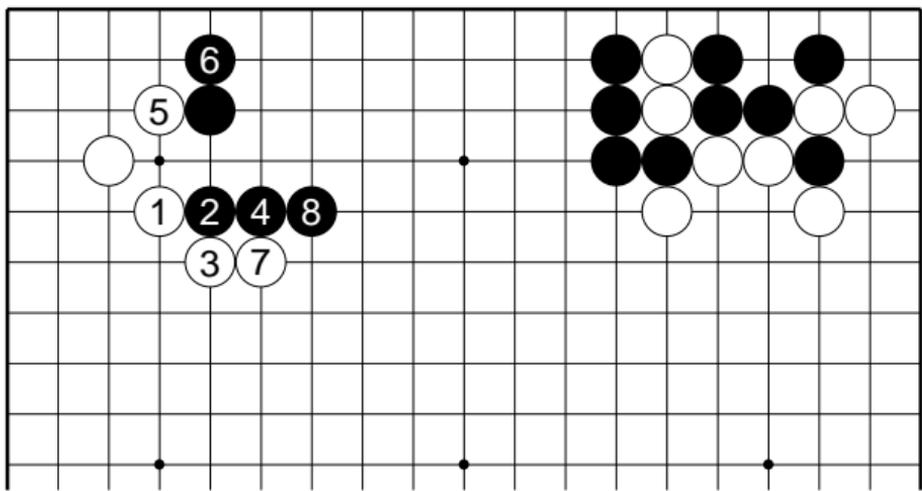
要点 白 2 时，黑 3、5 只能如此。白 6 只此一手。白 12 平稳，得先手。

基本图 黑 3 应在别处都是无趣的。黑 5 时，白 6 是唯一的筋，也是使本定式之所以成立的重要一着。到黑 15 是基本型。其中白 8、白 12、黑 13，各自还有些变化，一般地说，基本图的结果黑无不满，如左上角有配置，就更加有力。



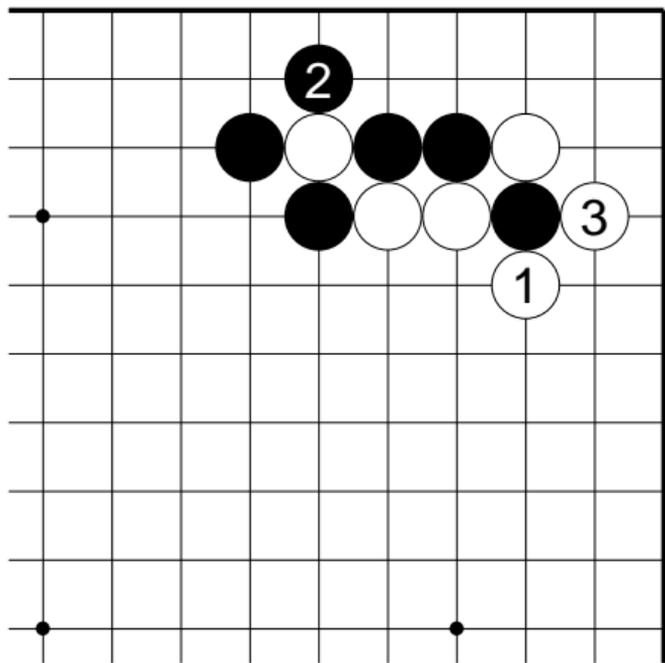
基本图

1图 这是在第六期名人战中，和坂田先手下出的棋形。我持白棋，右上角的定式结束后，白1尖是绝对的。黑2靠，在上边大规模地围空。



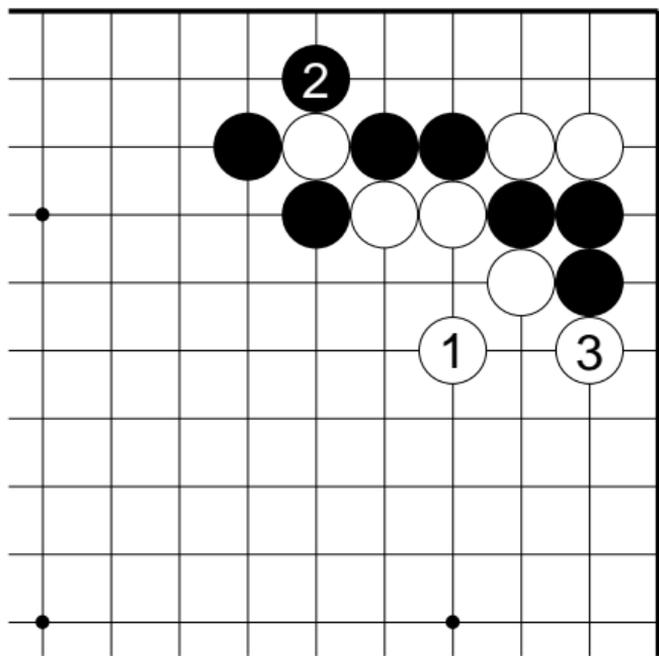
1图

2图 基本图白8在1位叫吃，黑2、白3互提是明快的。



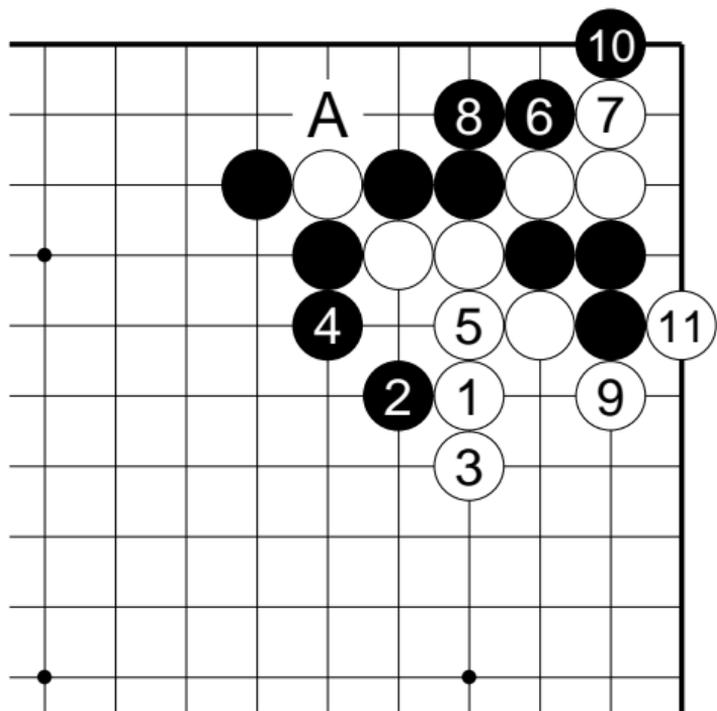
2图

4图 白1虎，黑2提，白3后，虽也能吃到三子，但留有各种利用，有些不利。



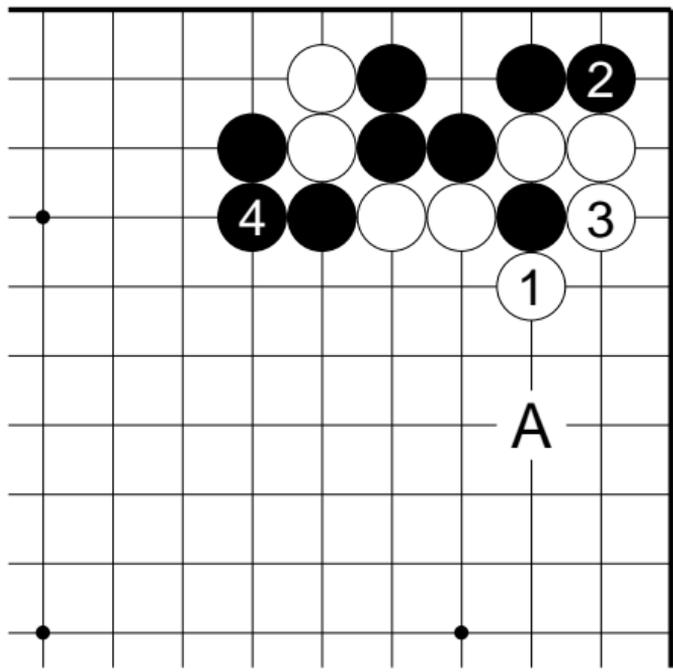
4图

5图 白1虎时，黑立即走2、4，更为紧凑。黑6、8扳粘后，已不急于在A位提了。可以说黑结果充分。



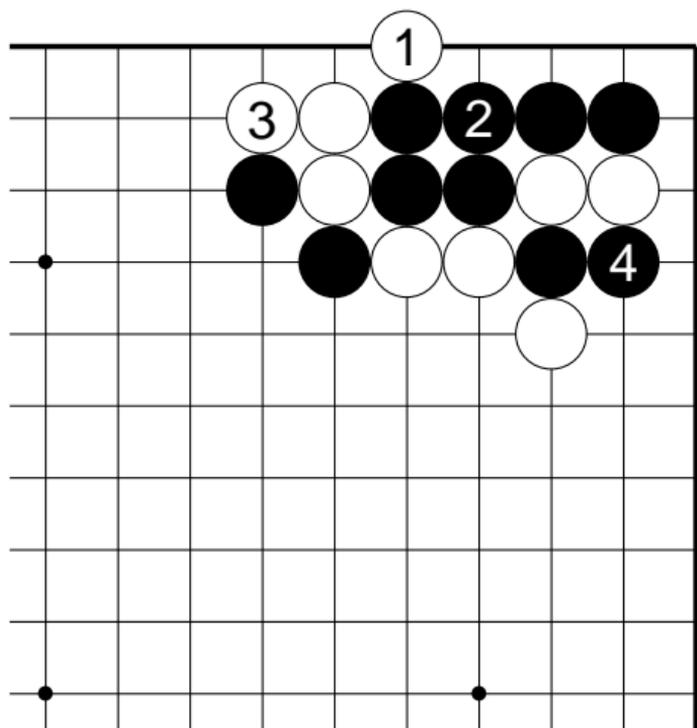
5图

6图 基本图白12进行到本图白1时，黑立即在2位爬，也是有的。白3提，明显的被便宜了。黑4接后是效率高的棋形，以后A位逼是严厉的。



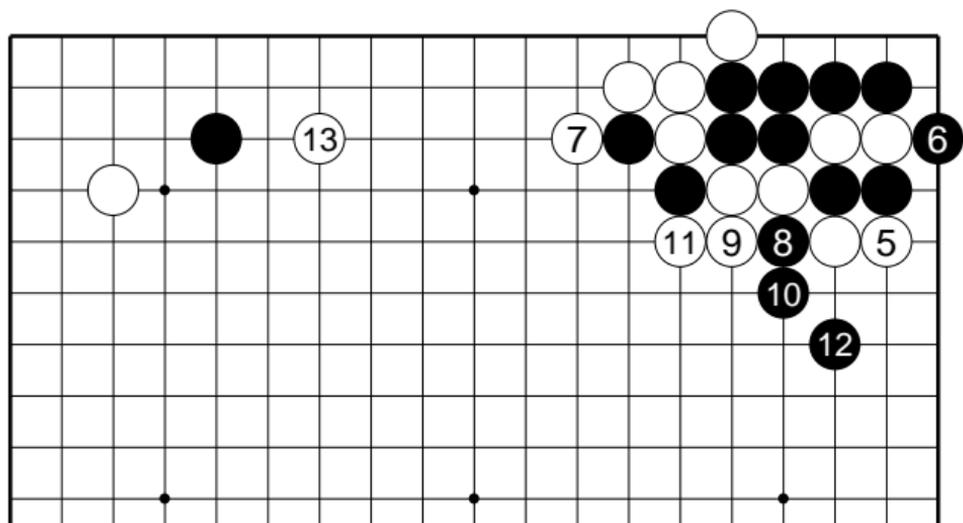
6图

7图 黑1、3必须强烈反击。黑4后——。



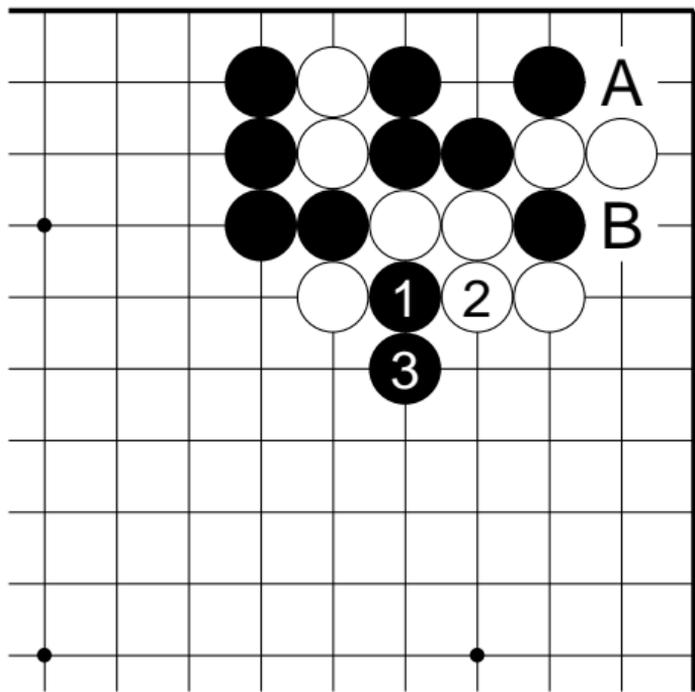
7图

8图 白5至黑12必然，是定式的一型。黑吃四子，得了不少角地。但要想到：和基本图相比，双方的外势互换了位置。基本图黑外势在上方，本图正相反。因此，如左上角是1图那样的配置，白接着在13位夹是绝好的。如上所说，选择定式必须和周围的情况联系起来加以考虑。



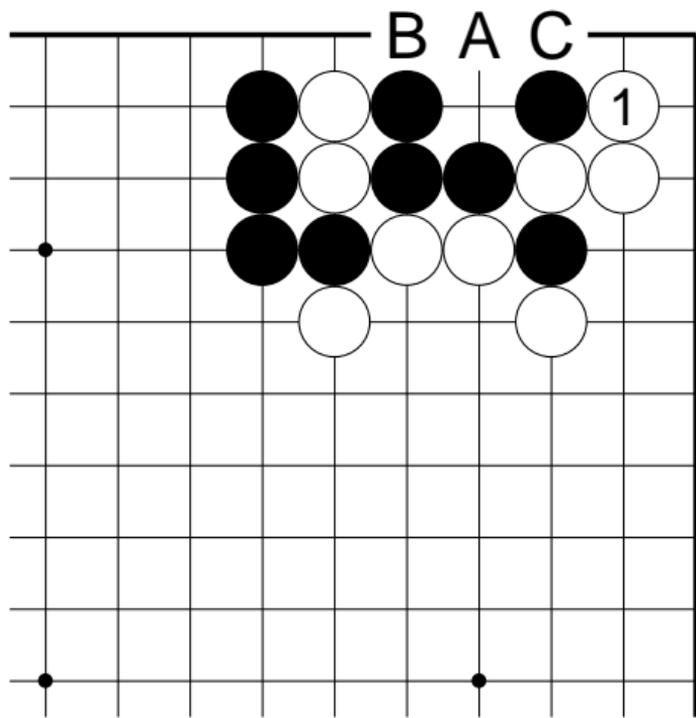
8图

9图 基本图以后，黑1、3是很大的。黑A，白B交换的时机是难以选择的。



9图

10图 白1拐是大的逆官子。黑脱先。白在A位点、黑B位，白C位是正确的收官次序。

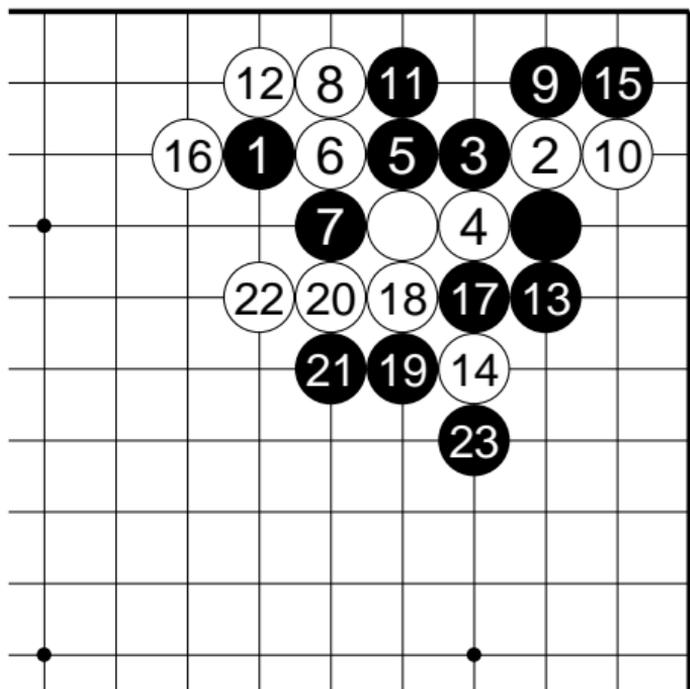


10图

定式 63 一间低夹、三三托 (2)

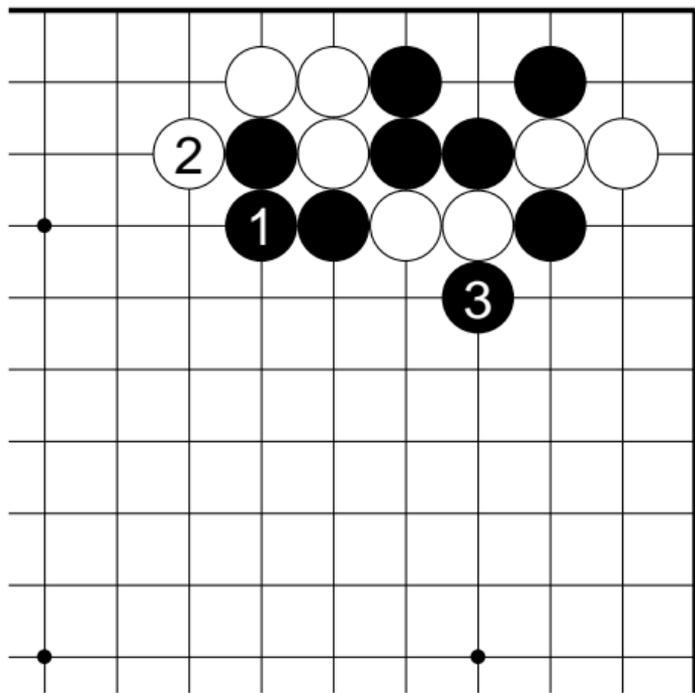
要点 白 12, 征子必须有利。黑 13、当然, 黑 17 以下简明的下法。

基本图 白 12 立即拐, 到 22 止。目的在于调换一下外势的方向。在左上黑守角时, 不失为一种有利的下法。但是黑 13 如——。



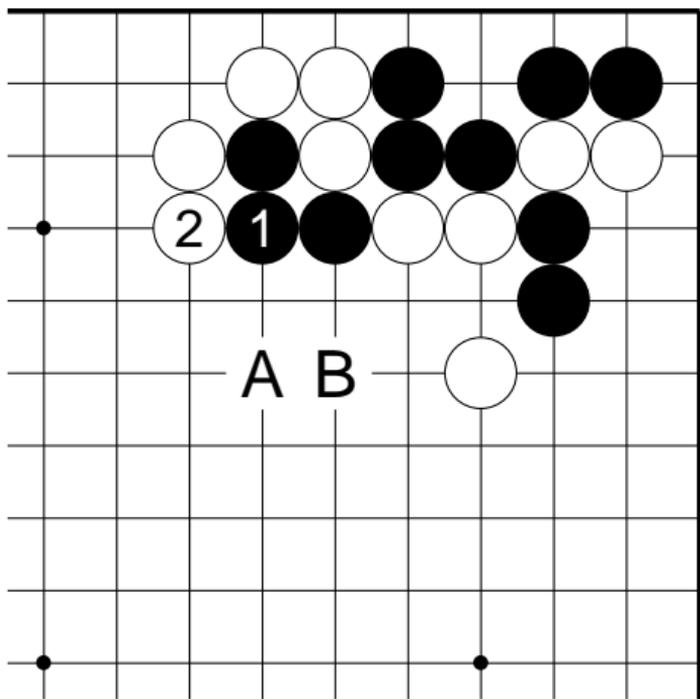
基本图

1图 黑1接，白2扳，黑3的征子如果成立，白就不能选择这个下法。



1图

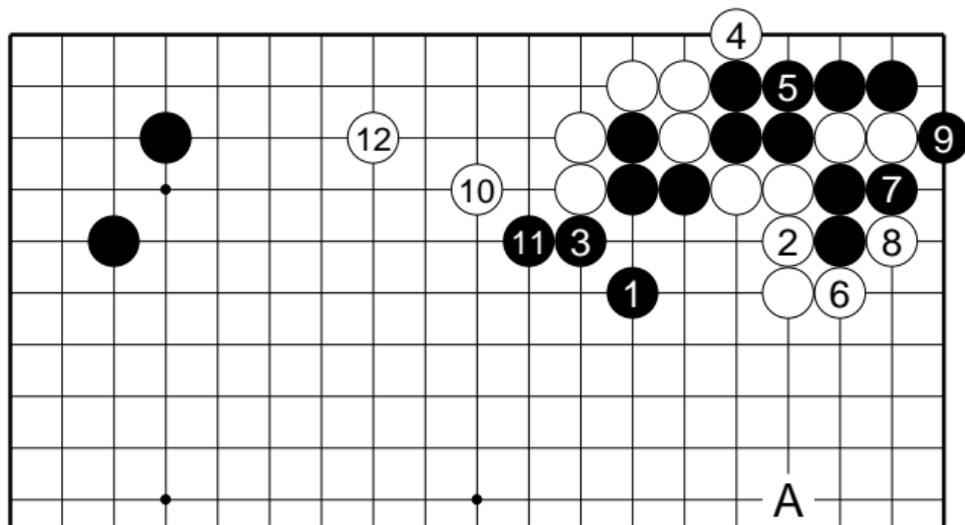
2图 基本图黑 17, 如在 1 位接, 是积极求战的下法。
白 2 后, 黑有 A、B 两种应法。



2图

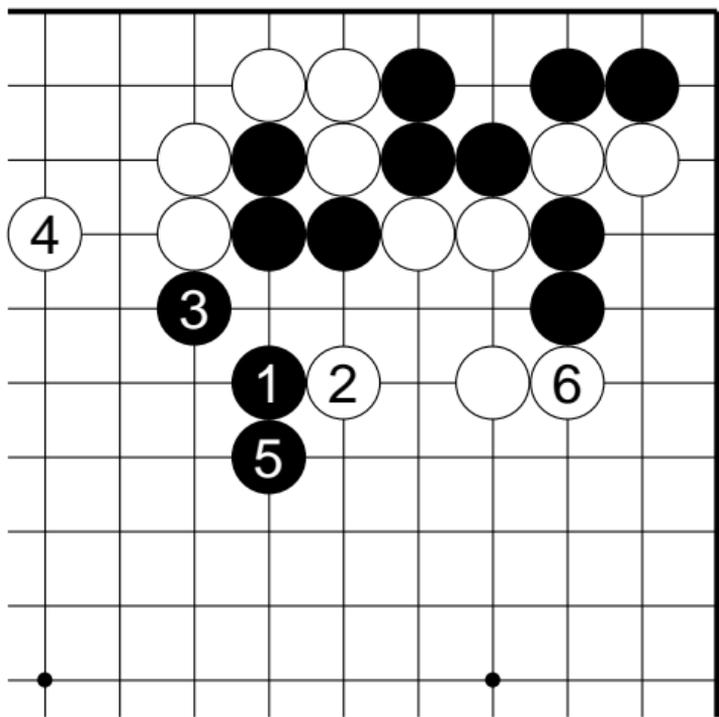
3图 黑1跳，白2接，黑3时，白4至8是白的权利，到12止白将上方走畅，不过，以后黑走A位，白右边几子将受到攻击。

在左上角是3图这样的守角时，如果走成定式62的形状，黑的配合非常好。因此我们就明白了基本图白12为什么要拐出的道理了。



3图

4图 对黑1，白2靠是筋，以下到白6也是可下的。

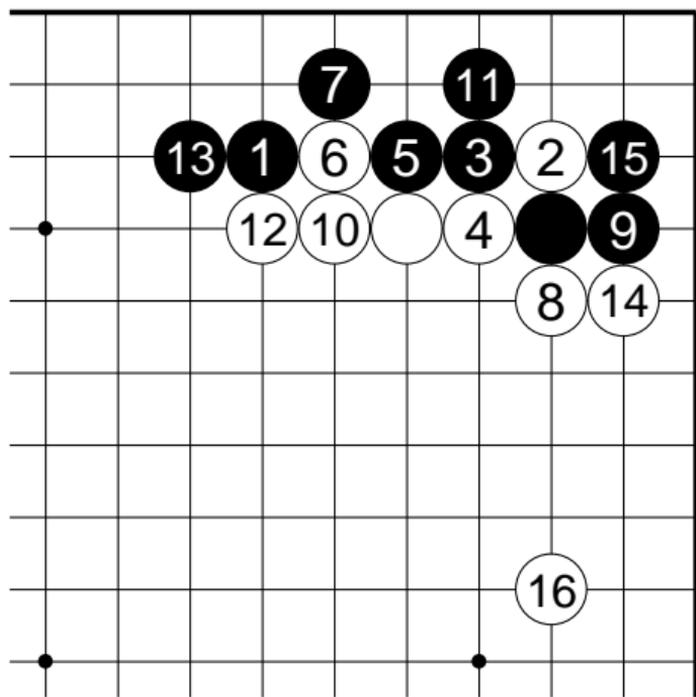


4图

定式 64 一间低夹、三三托 (3) ★

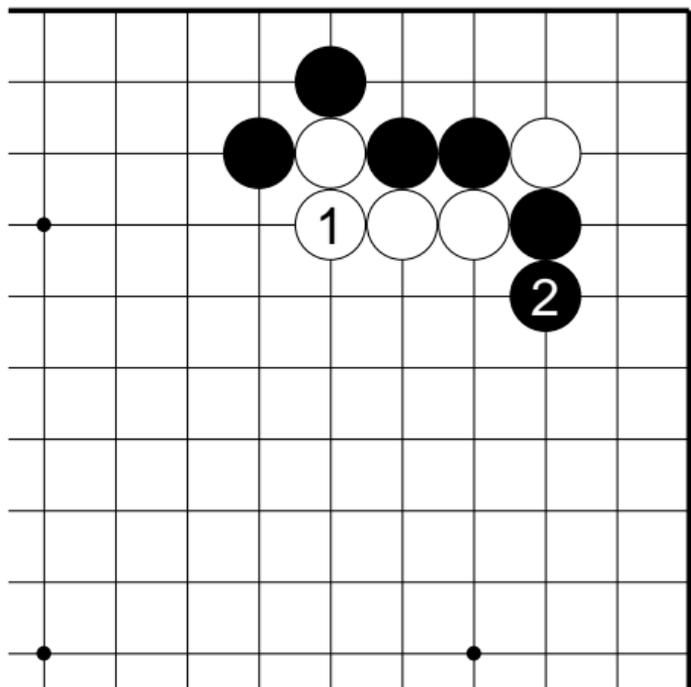
要点 黑 7 这样下，变化少。白 8 是次序。白 16 可根据情况，适当变化。

基本图 黑 7 是平稳的下法。白 8 叫吃后再 10 位接，这个次序如果没走错的话，到 16 是必然的。



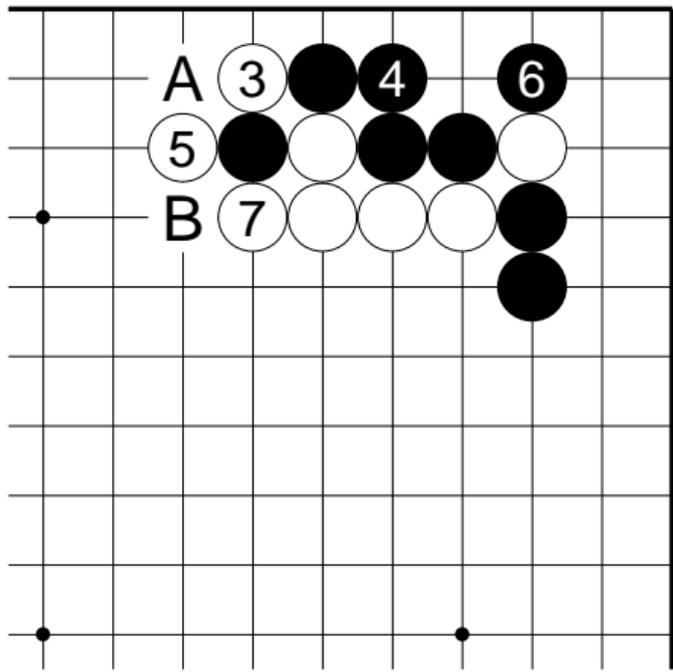
基本图

1图 白1立即接，黑也许在2位长。



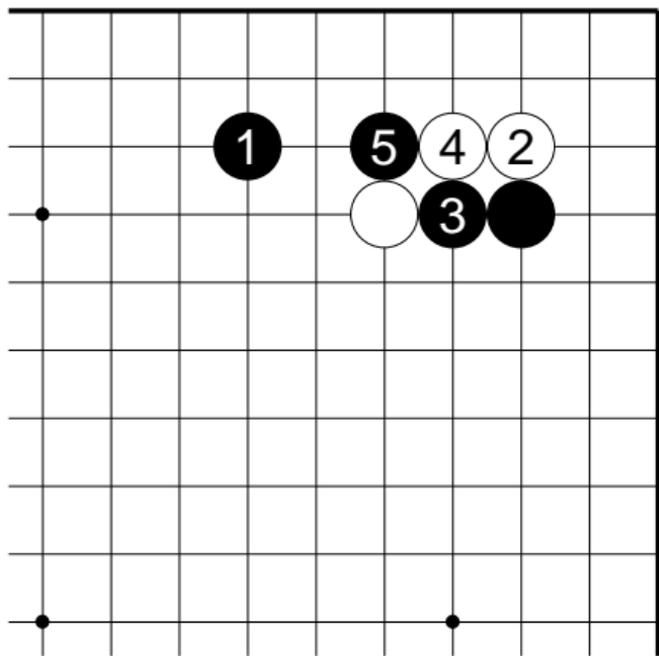
1图

2图 接着白3位断，5位征，黑6位补白7位提，是两分的结果。如果白征子不利，只好在A位长，黑6补，白B位封吃。但以后黑有刺的便宜，白不好。



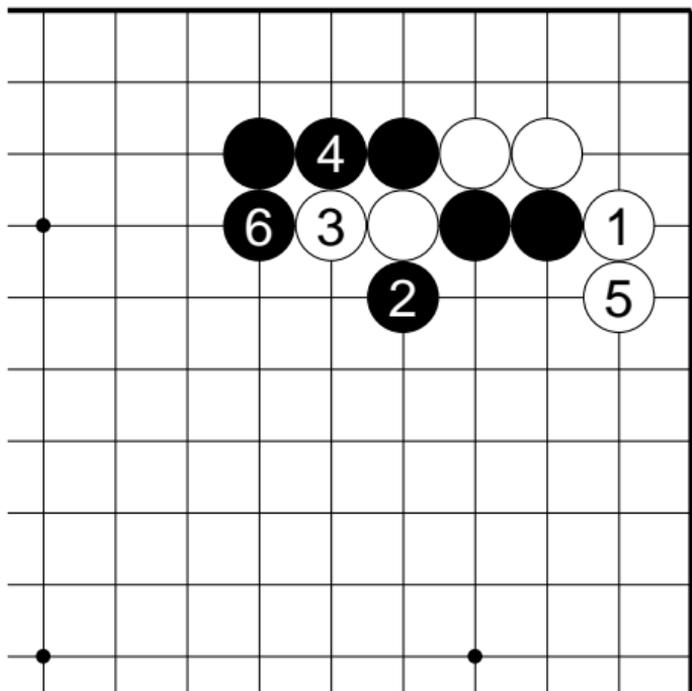
2图

3图 白2托时，黑3、5顶断。对这种骗着白是应该了解的。

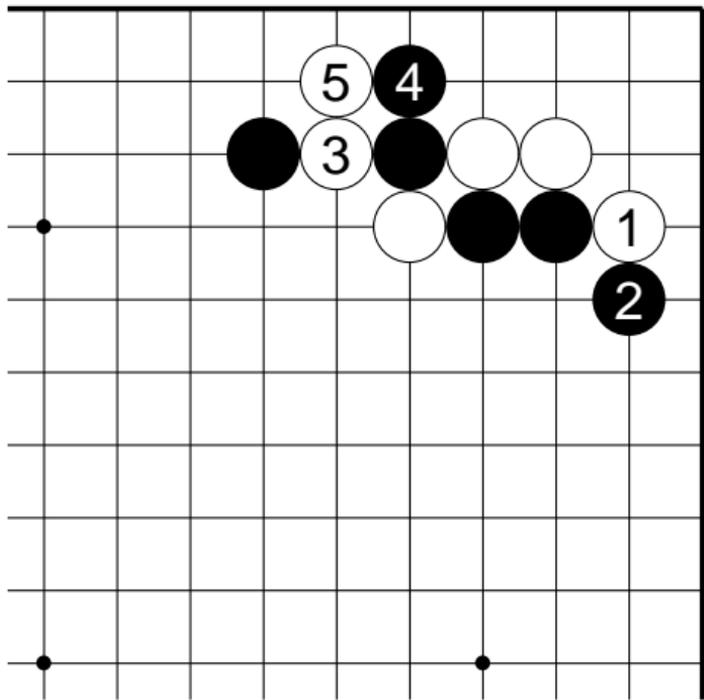


3图

4图 白1扳是对付这种骗着的唯一下法。黑如走2、4。白5长出，姿态生动，即使黑能征吃到两子，白也不错。以后还可利用引征收取利益。

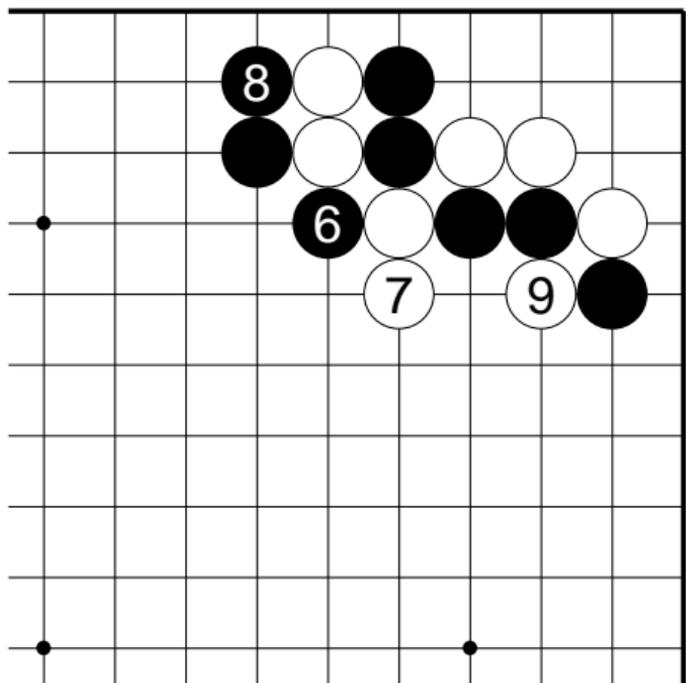


5图 白1扳时，黑如2位挡，白3叫吃，再5位冲下是好手。白3如在4位叫吃，只求活角，就正中白计。



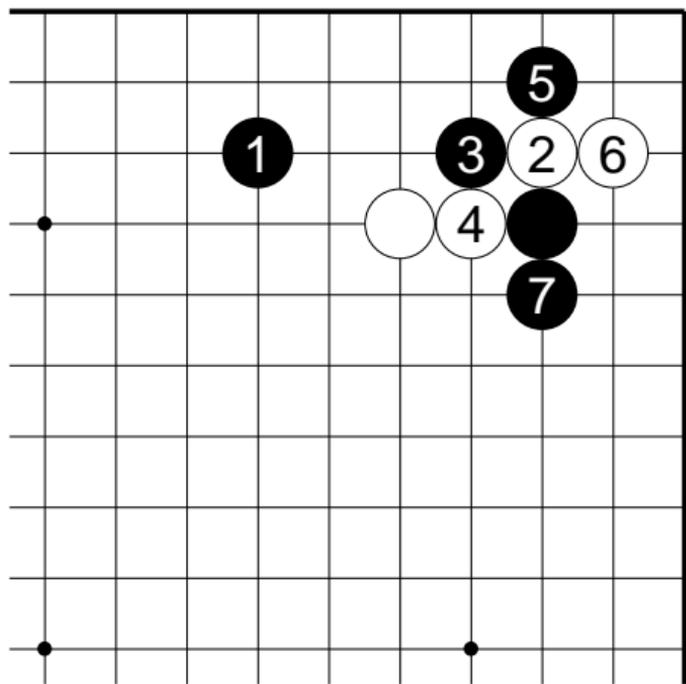
5图

6图 接上图，黑6、8只能吃两子，白也乘势吃黑两子，形成转换。由于白占据着角地，这个结果显然对白有利。



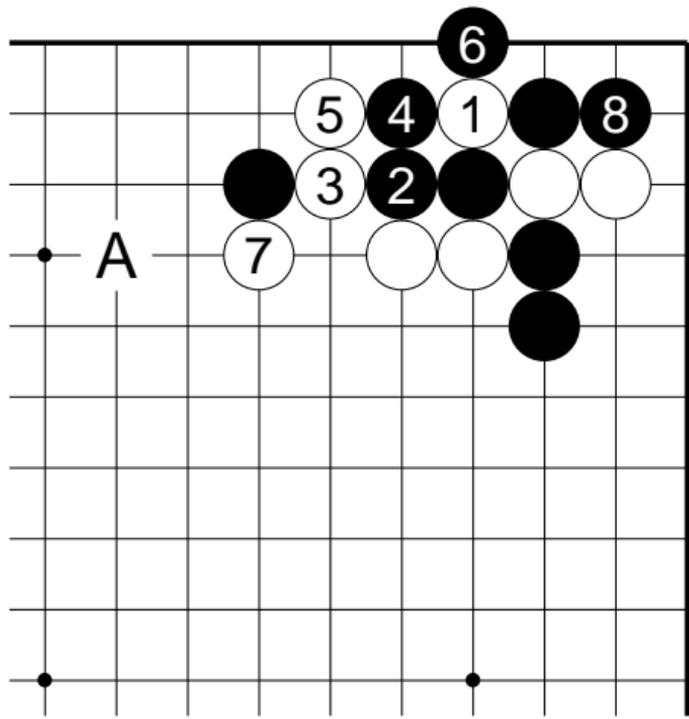
6图

7图 黑3扳，白4断时。黑5位叫吃，再7位长，也是一种骗着。



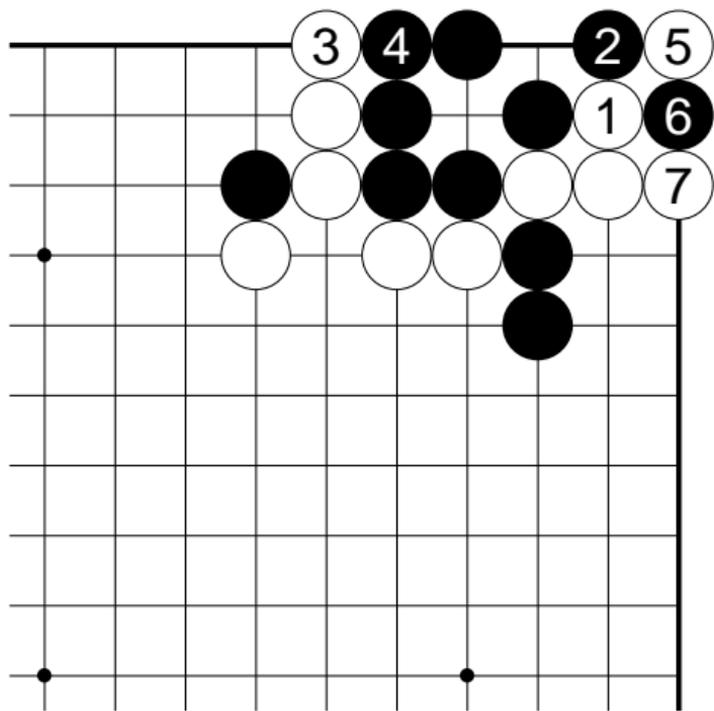
7图

9图 白1断吃，再3、5冲下，送掉一子是腾挪的手筋。黑6提后，白7扳成好形。黑8补后，白可脱先，也可在A位补。黑8如不补——。



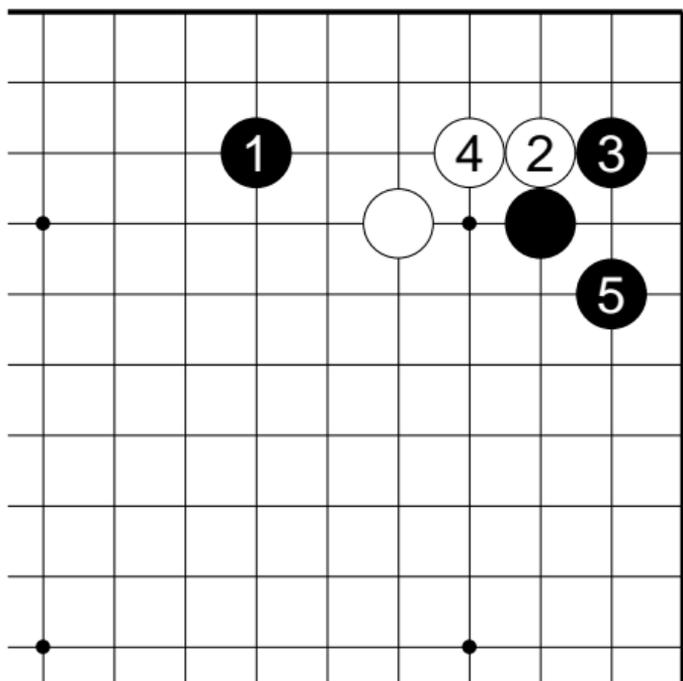
9图

10图 白1、3先手，再于5位扑，成为打劫，是令黑头疼的。



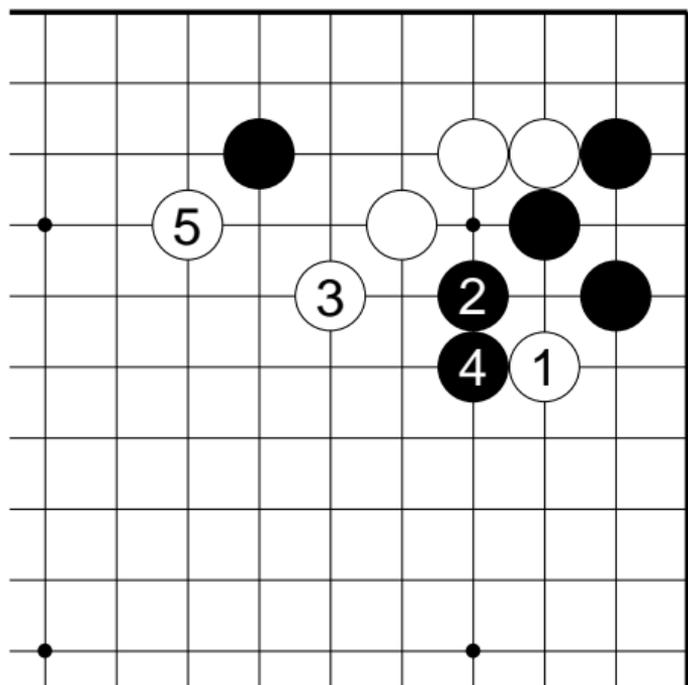
10图

11 图 对白 2 托，黑 3 扳，5 虎的例子也不是没有的。不过给人一种过于厌战的感觉。一般没有特殊的理由，黑 3 还是在 4 位扳出为好。



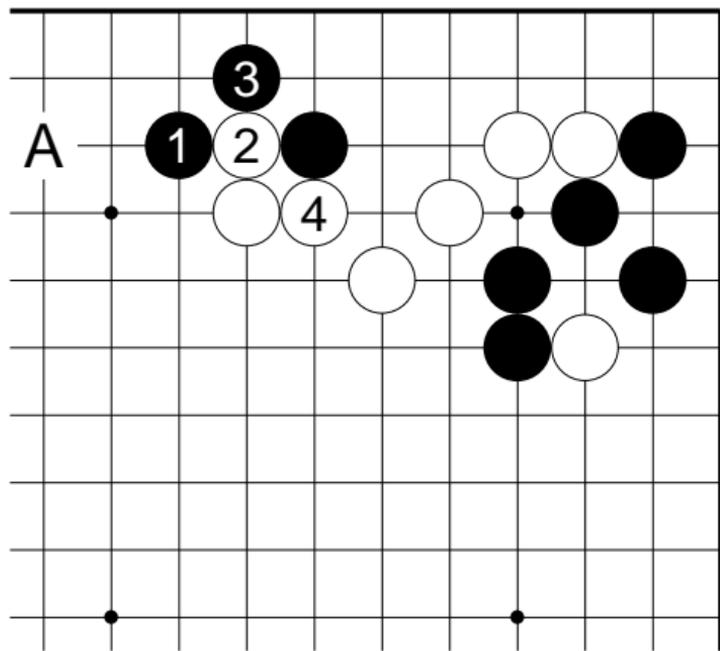
11 图

12图 白1点，再顺势3尖、5飞是腾挪的次序。继续如下图——。



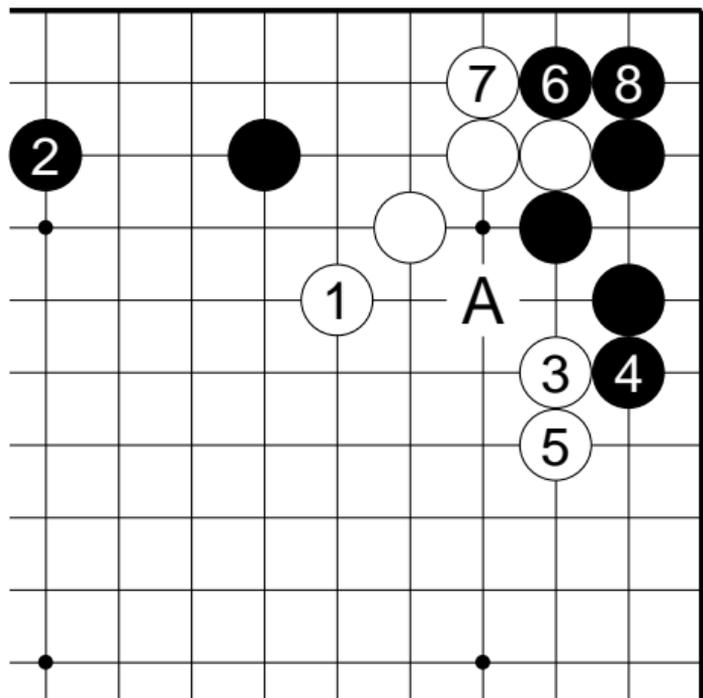
12图

13图 黑1跳后，白2、4是稳当，厚实的下法。此外，白直接走A位攻，也是可以的。



13图

14图 11图后，白单在1位尖，黑大致拆二。以后A位的弱点是要注意的。

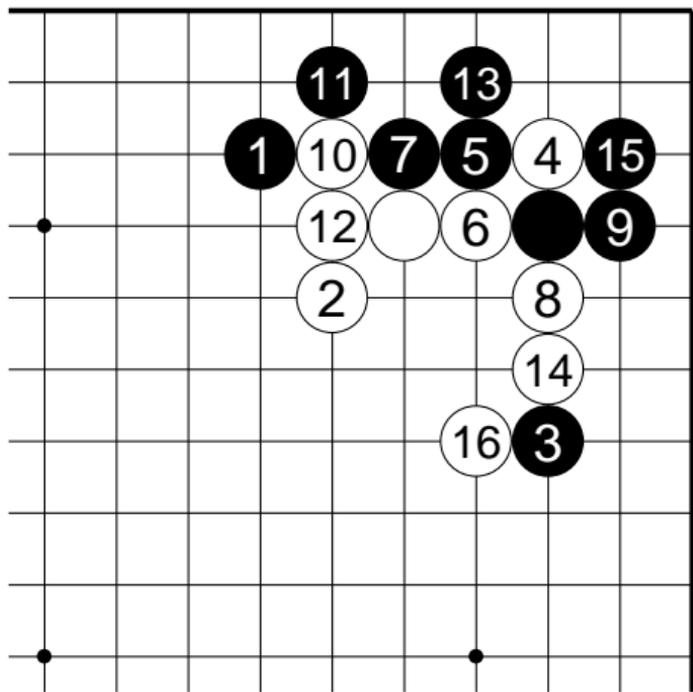


14图

定式 65 一间低夹、尖 (1)

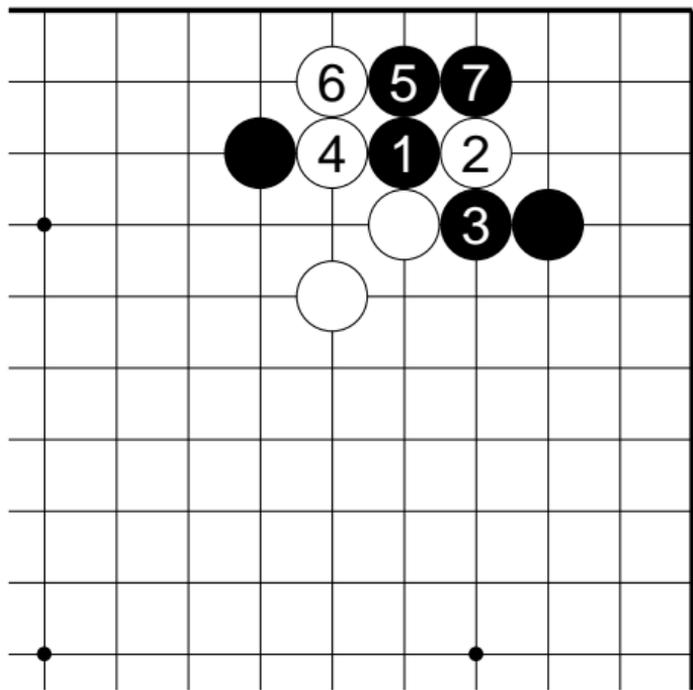
要点 白 2 以外势为重。黑 5、7 如此变化是正确的。
白 14 是基本手筋。

基本图 白 2 意在取势，有一段时期这样下的人很多，最近明显地少了。原因是：一心取外势不免就要损失些实地。



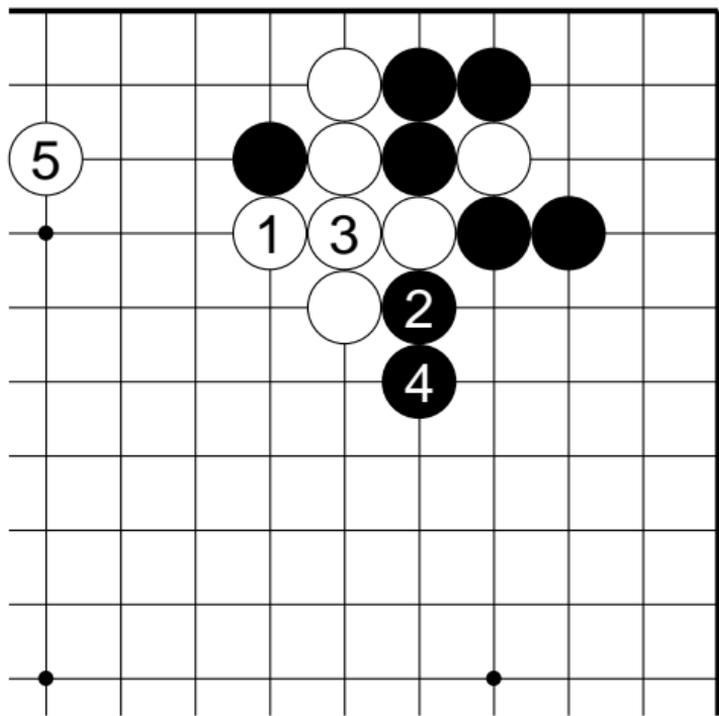
基本图

1图 黑1直接托，白2以下，别无它法。到黑7，角地全部归黑所有，而白还未安定。



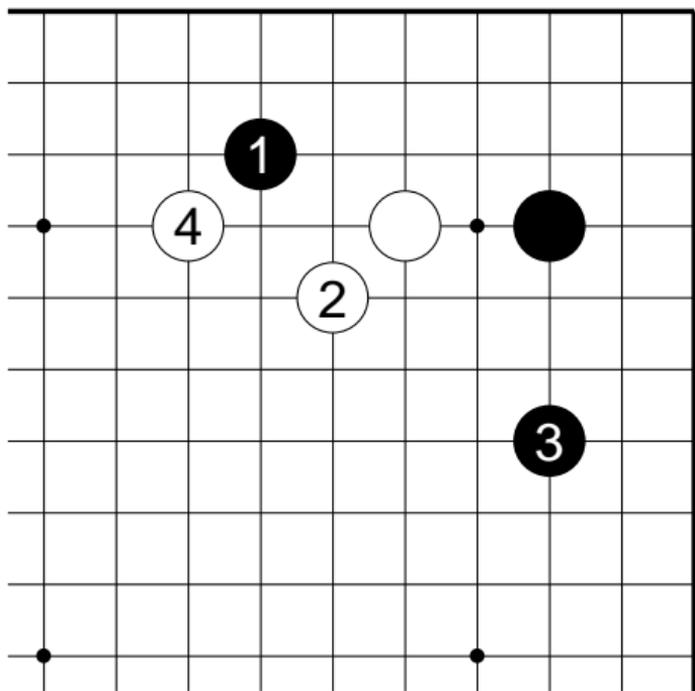
1图

2图 接着，白1补，黑2、4后，角地越来越大。而白的凝形是不能否定的。



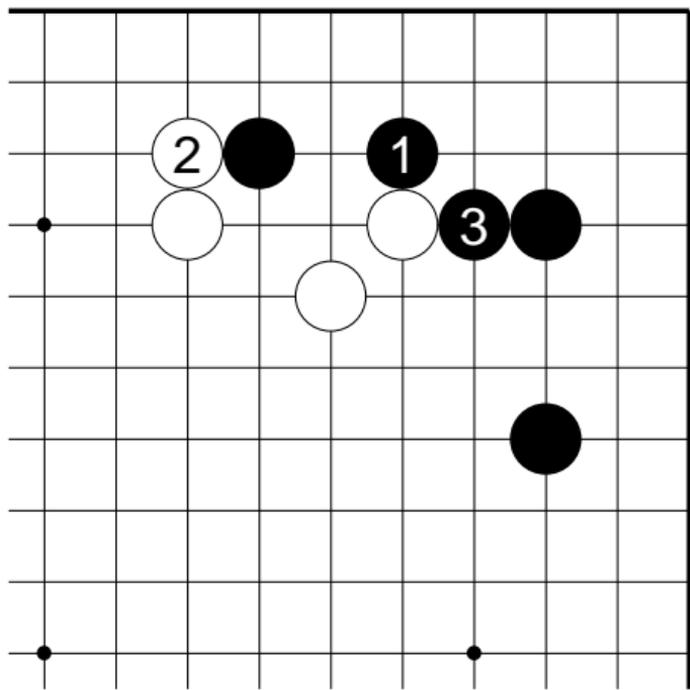
2图

3图 黑3拆, 白4飞。



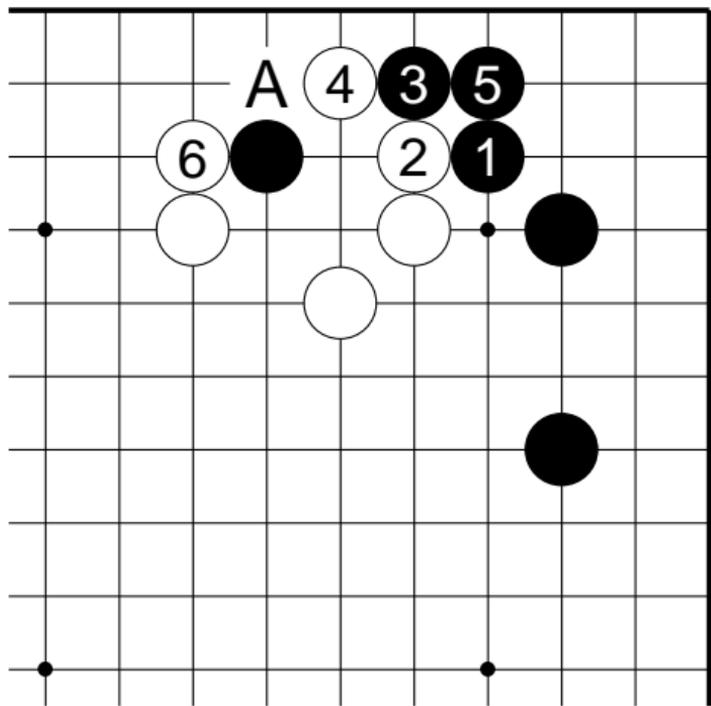
3图

4图 黑1托，至黑3被认为是定式。但白2一定要和左边有良好的配合。局部来说，是黑十分充分的结果。



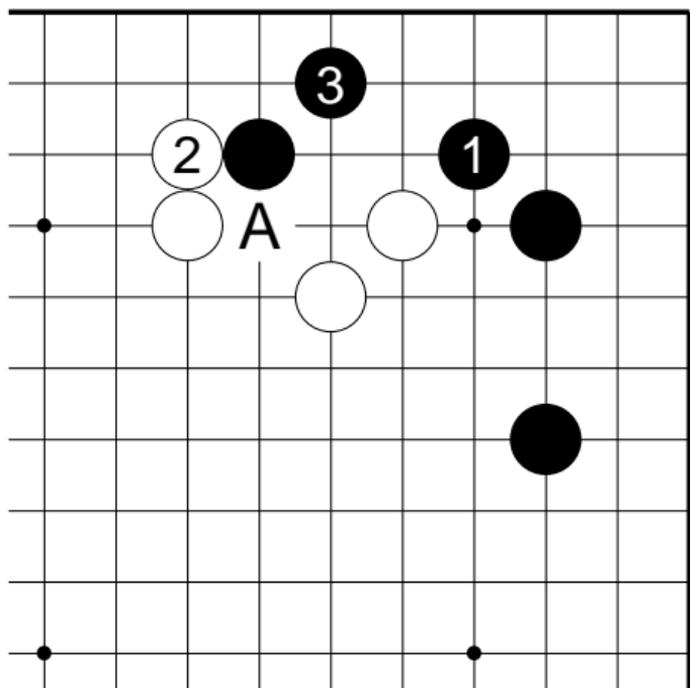
4图

5图 黑1尖，白2挡，黑3、5扳接，也是有的。白6后，黑还有A位夹的手段。



5图

6图 黑1尖，白如走2位，黑3是有弹力的好手。
由于有A位的冲断，白还需要再补一手。

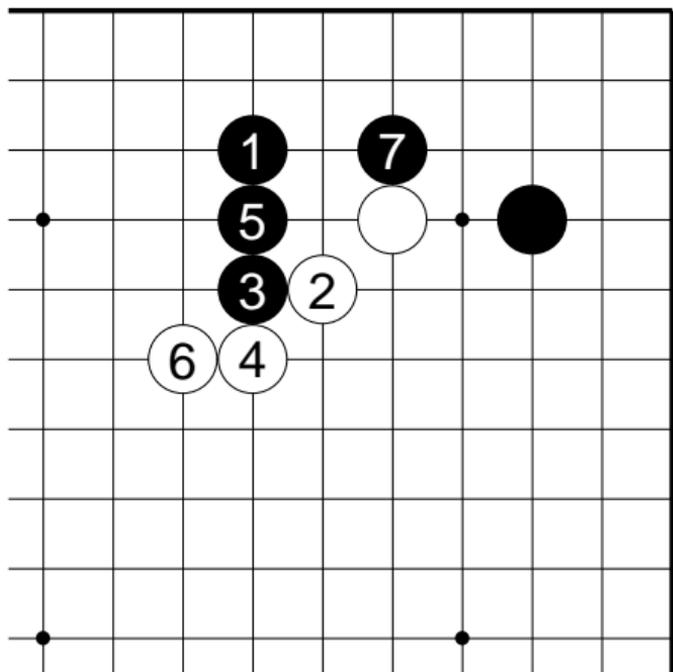


6图

定式 66 一间低夹、尖 (2)

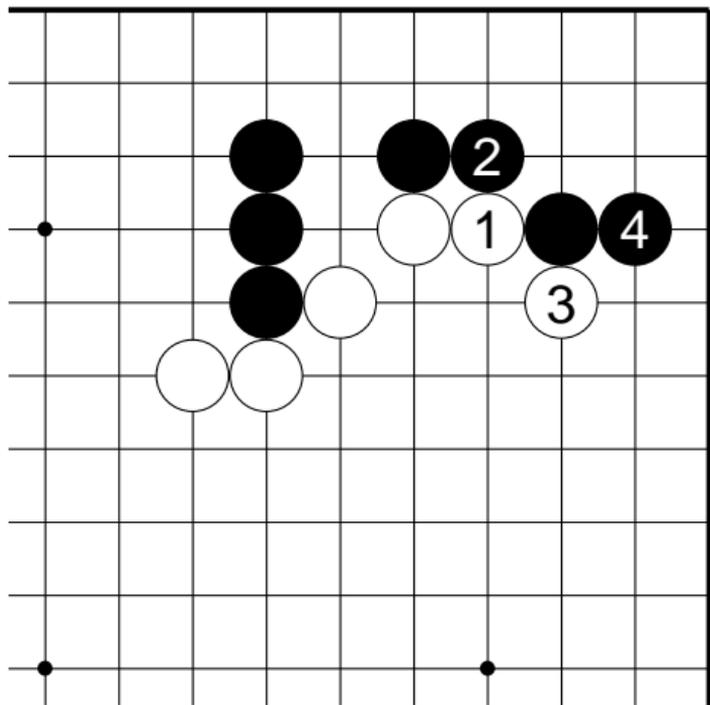
要点 黑 3、5 改位靠接。白 6 重视外势。黑 7 渡，获得实地。

基本图 这是“新布局”时代走出的定式，黑 7 后——



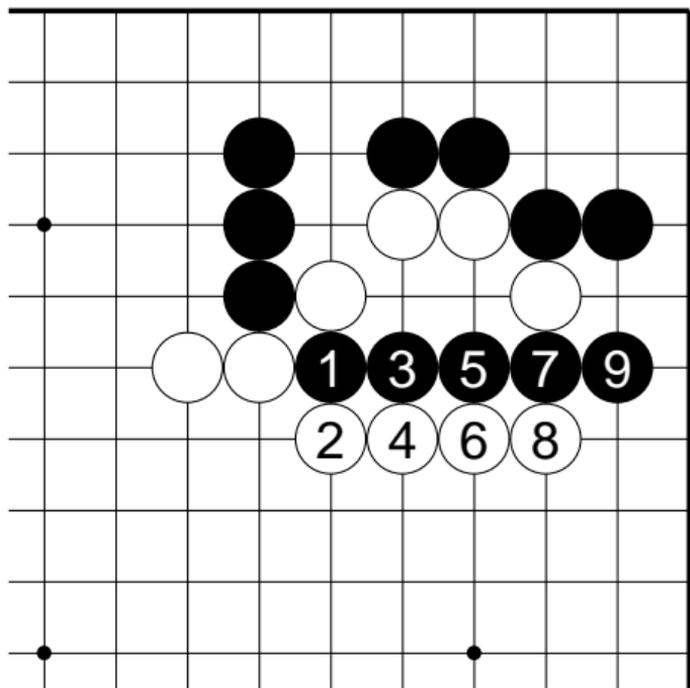
基本图

1图 白1、3立即交换是普通的。如果不走，黑1位顶，尽管落后手，也是愉快的。



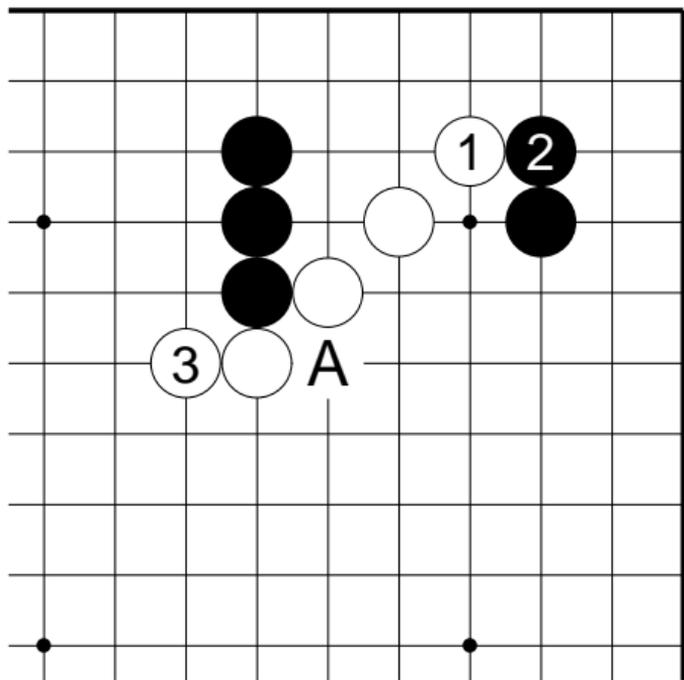
1图

2图 前图后，白脱先转向别的大场。黑1如果断，白2叫吃，以下舍弃四子。不愧是新布局时代豪快的下法。如因基本图中黑7渡过很舒服，白也可像下图那样变化。



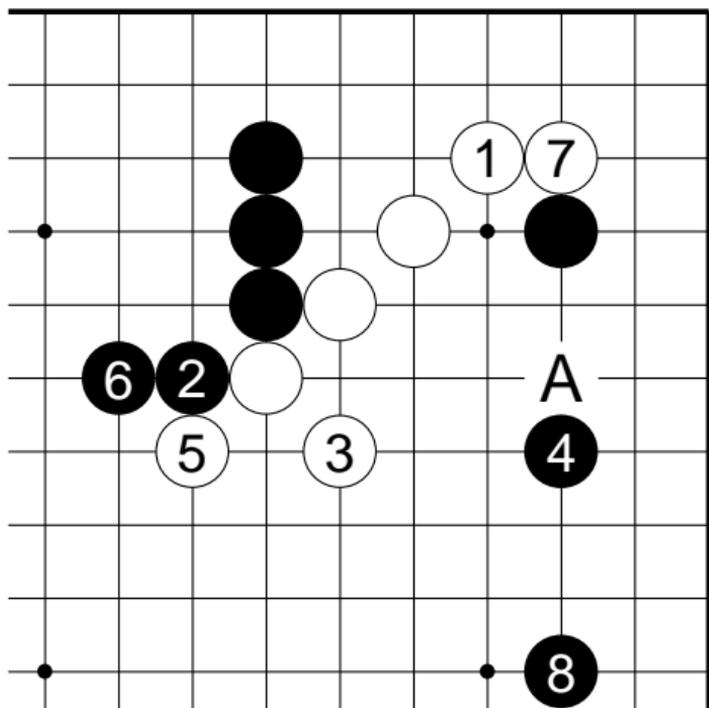
2图

3图 白1尖，防止渡过。黑2如挡，白3再长，这是白满意的棋形。黑左右都须忙碌，当然也就不敢轻易在A位断了。



3图

4图 白1时，黑2扳，白3虎到黑8止。可以作为定式。黑4如在5位长，被白在A位拦下，黑角中一子陷于困境。

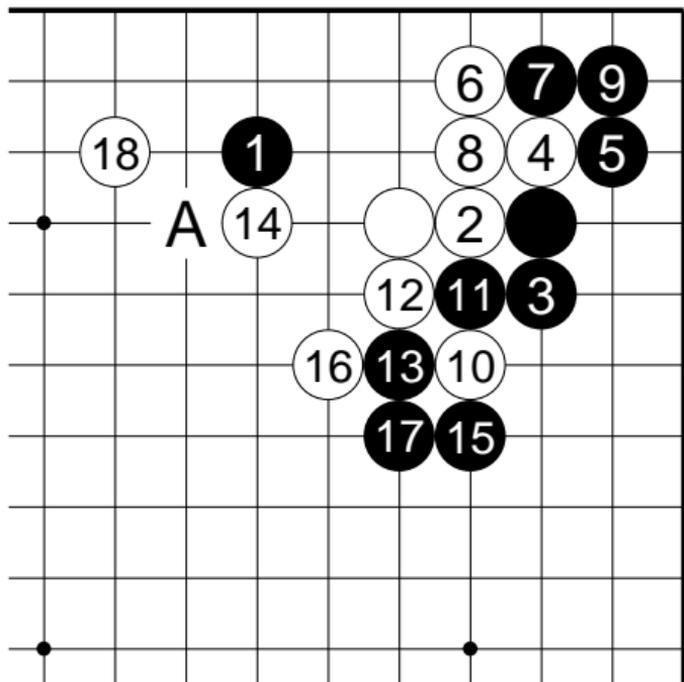


4图

定式 67 一间低夹、顶 (1)

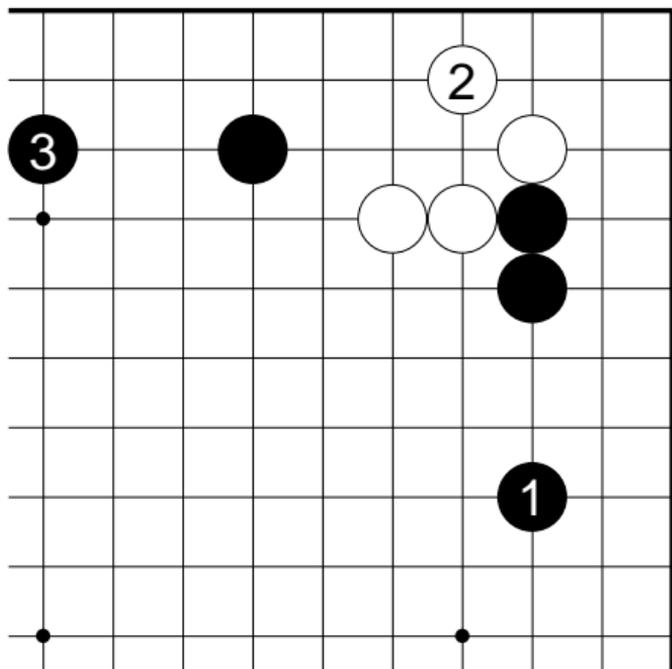
要点 白 2 是近似古棋风格的下法。黑 3 后，白 4 是形的要点。白 10 是腾挪的调子。

基本图 白 2 是不灵巧的下法。但很坚实。黑 3 长后，白 4 扳至黑 9 是必然的。白 10 跳是腾挪的调子，诱使黑 11、13 冲断，再 14 至 18 整形。黑 15 如在 17 位长，不是正着，白在 A 位长，伺机再活动白 10 一子。



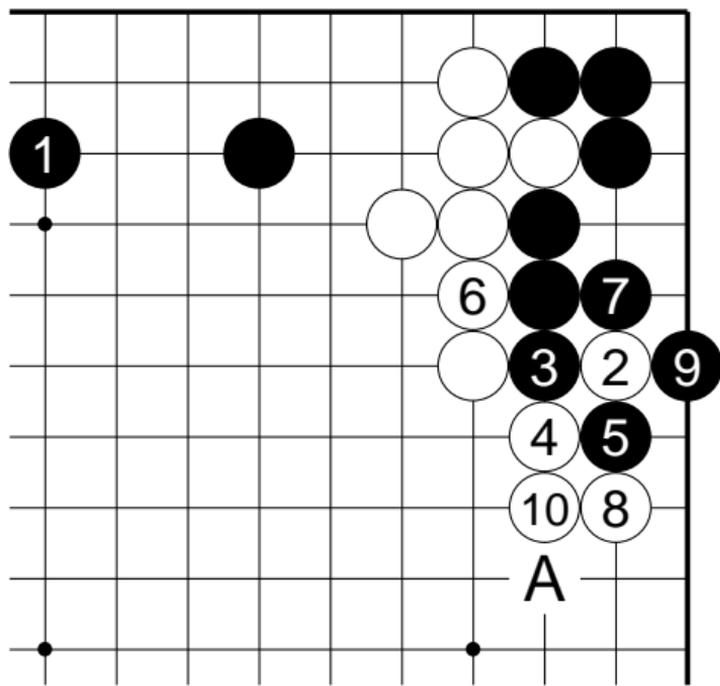
基本图

1图 基本图黑5如在1位拆二。白2倒虎，黑3再拆二。其中白2是有经验的一手，小心地把自己治理好，即使让白两边都拆二，也可满足。可以说黑的下法是无力的。



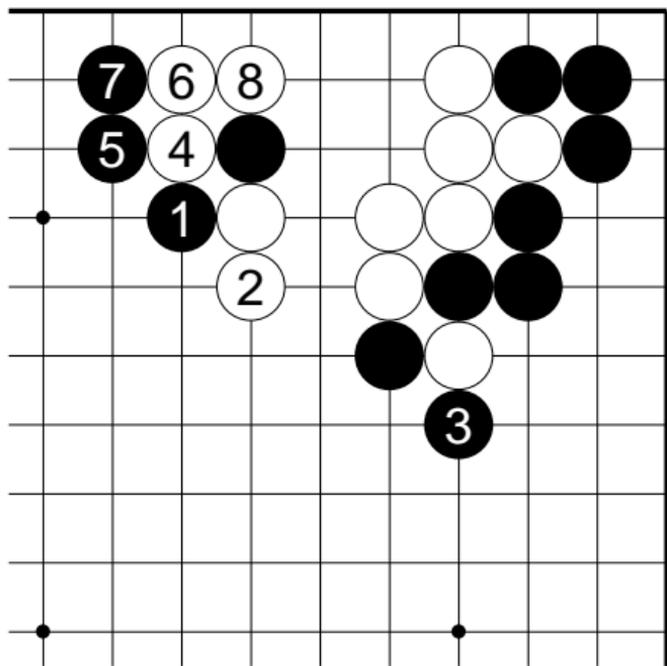
1图

3图 白2跳是手筋，以下到白10要比前图位优。但是，黑7如在10位叫吃，白接、黑7位、白8、黑9时，白A位的征子必须有利。



3图

5图 基本图黑15先走1位和白2交换后，再走3位也是有的。白4断到8止，好坏要根据周围的情况来定。

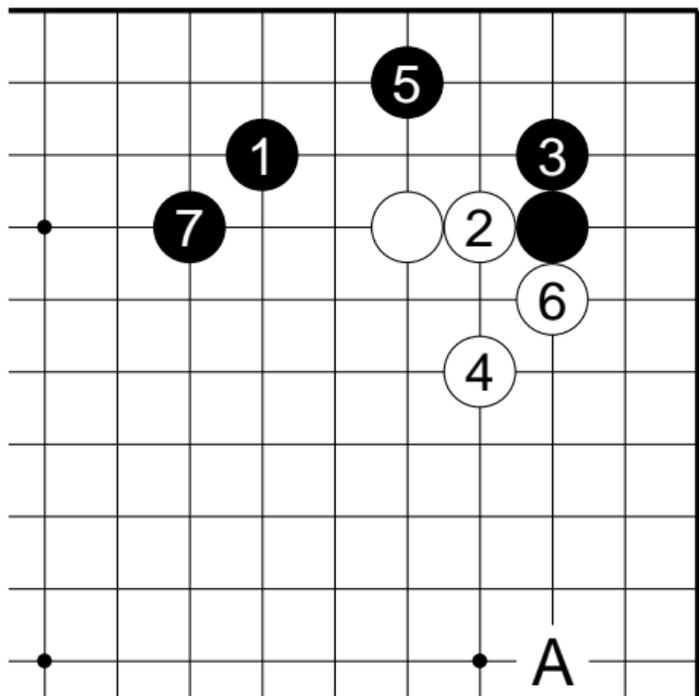


5图

定式 68 一间低夹、顶 (2)

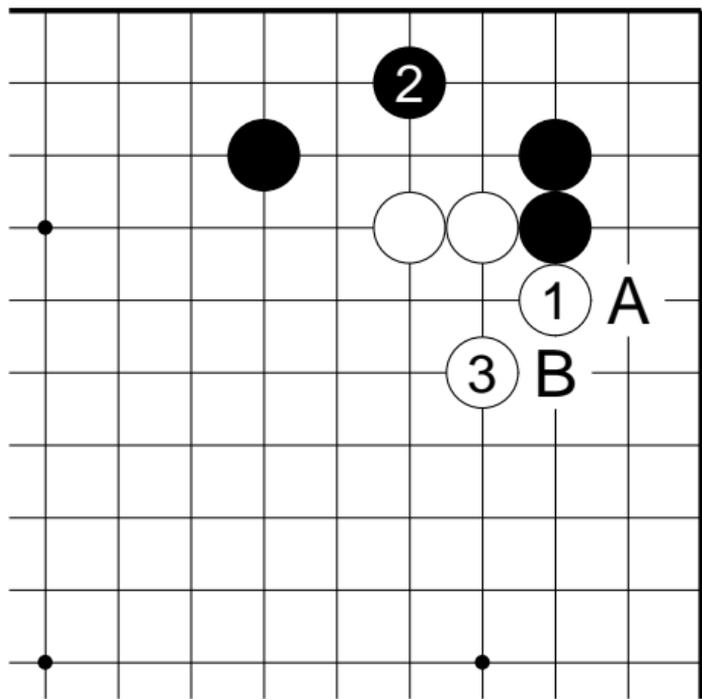
要点 黑 3 后，白如 4 位跳，变化简单。白 6 是好形。黑 7 确保联络。

基本图 黑 3 以下一心一意确保平安。黑 7 后，白 A 位拆是理想的一手。白 4 如——。



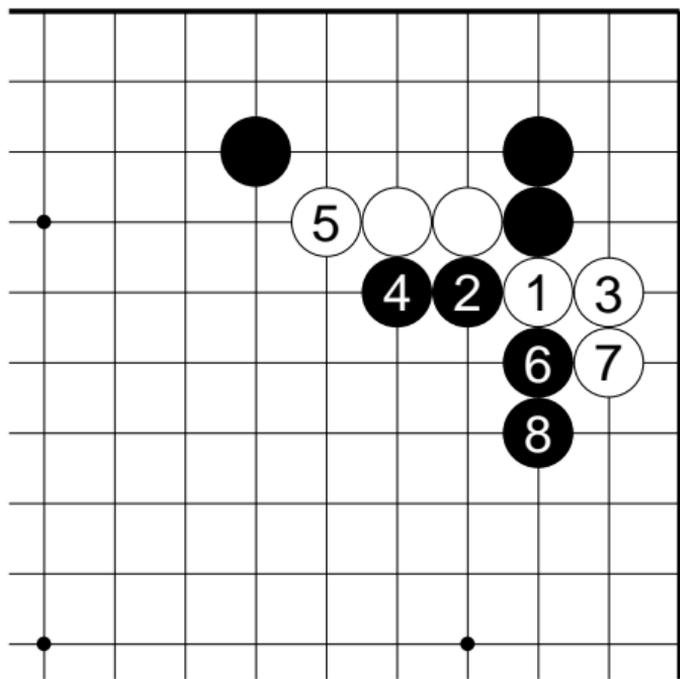
基本图

1图 白1扳，期待着黑走2，白3虎是不用说的了。
又、黑2如A位扳，被白B位长是没意思的。



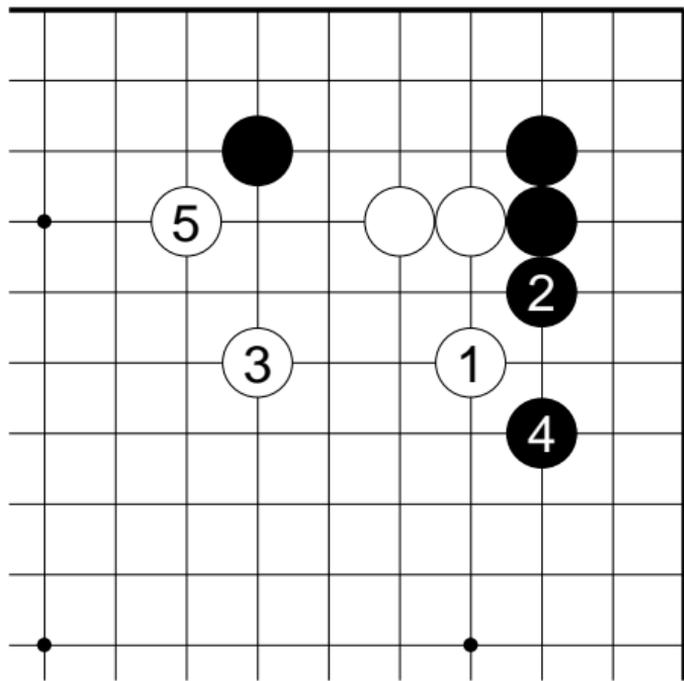
1图

2图 然而黑如征子有利，在2位断是令人担心的。白3立，到黑8成为乱战，结果如何一时还不明朗，哪一方走错一步，都有崩溃的危险。



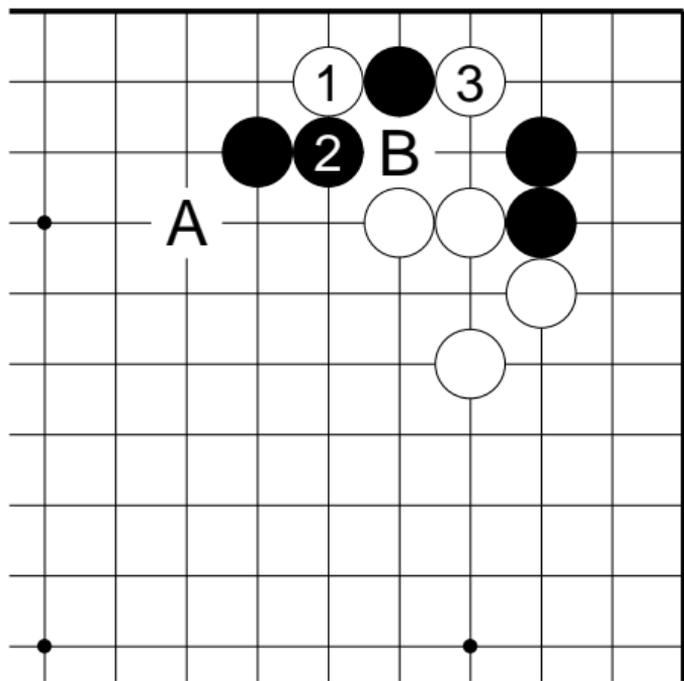
2图

3图 白1跳，黑2如长，白8轻快地腾挪。黑4时，白5罩是既定的方针。



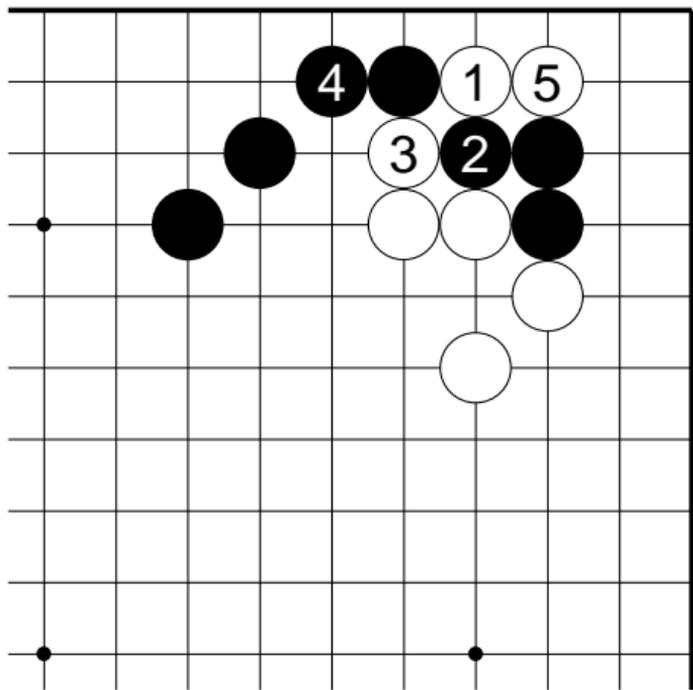
3图

4图 基本图黑7如果不走，白1、3两跨将黑切断。黑如在A位有子，白1跨时，黑即可在B位顶。基本图黑7走后，还不能说是完全地渡过了。



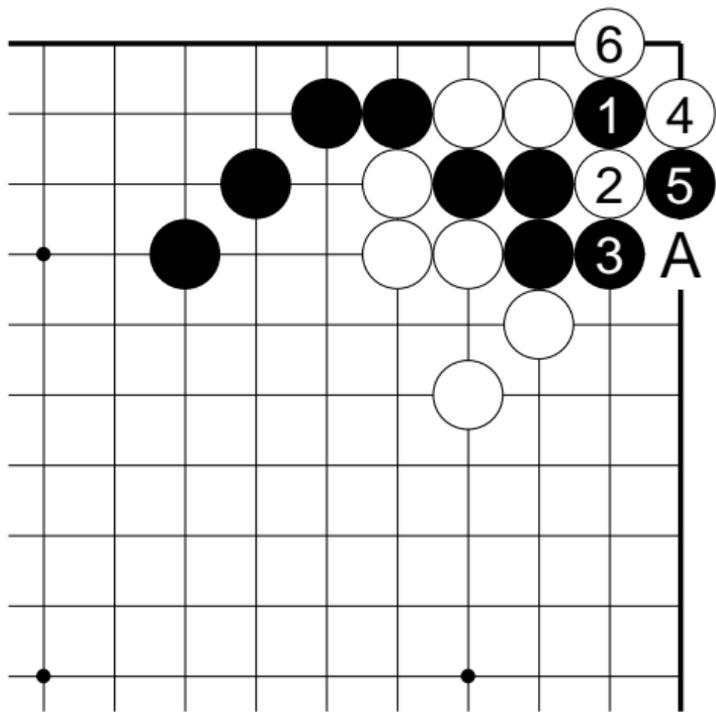
4图

5图 白有1位跨的手段，黑2至白5后——。



5图

6图 黑1扳，白2、4是筋，到5成为劫。黑5如走6位，白走A位也是劫。

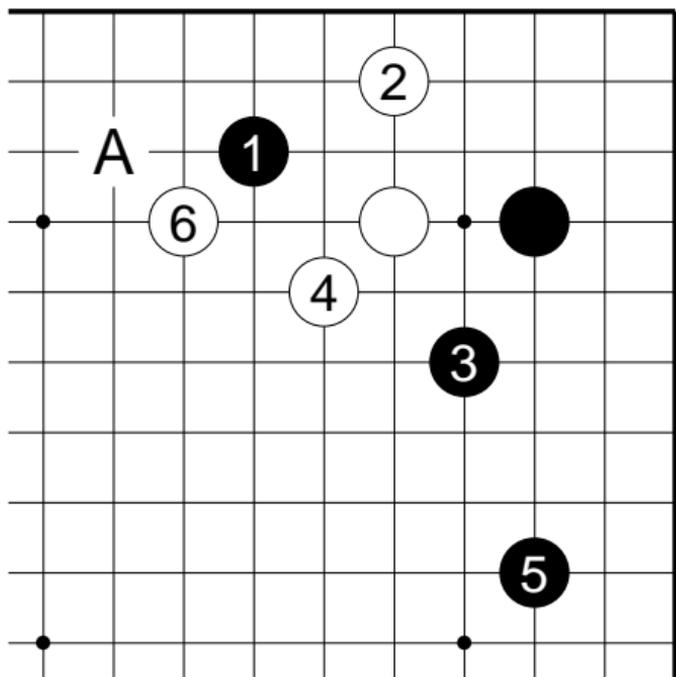


6图

定式 69 一间低夹、下跳

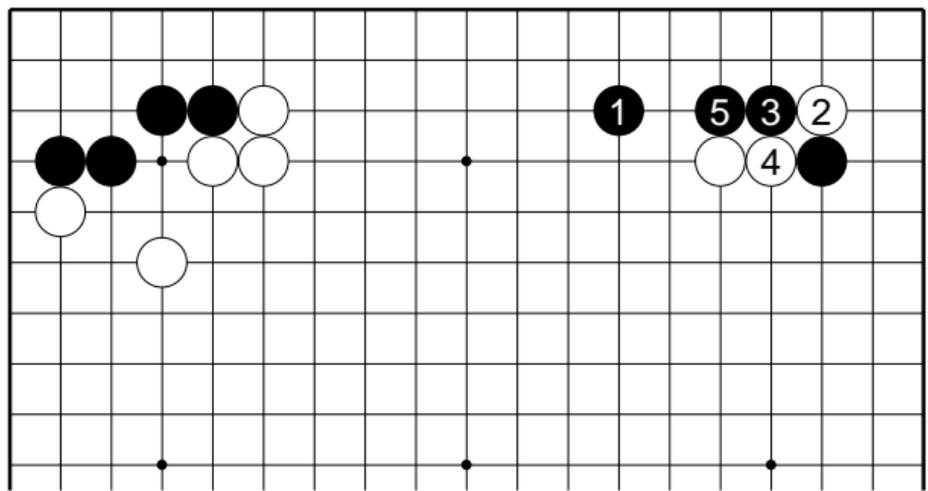
要点 白 2 主要是根据左边的情况。黑 3、5 常见之形。
白 6 在 A 位方面夹也是有的。

基本图 白 2 是考虑到左上角的配置，准备孤立黑 1
一子。白 4 后，黑 5 有种种下法。



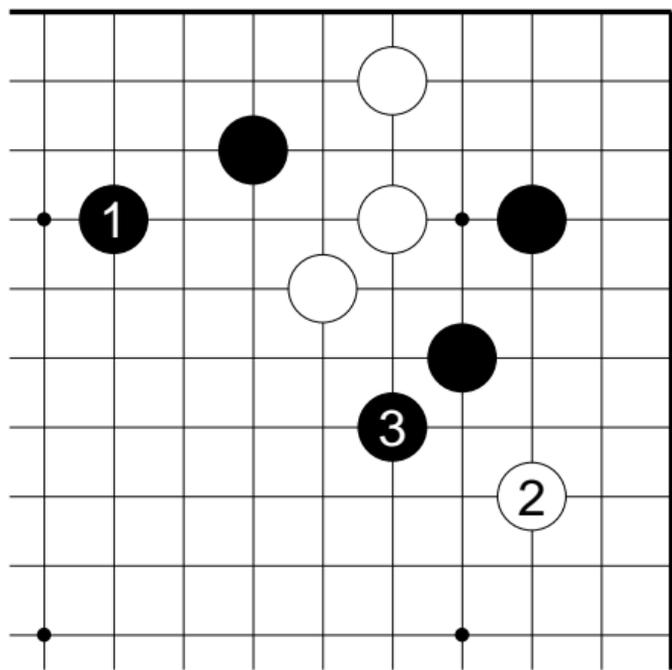
基本图

1 图 假定左上是这样的棋形。黑在 1 位夹。白 2 托，黑 3、5 是普通的。以下不论走成定式 62，还是走成定式 64。白左上的外势，都起不到应有的作用。这时，白就可如基本图白 2 那样将黑隔断进行攻击。



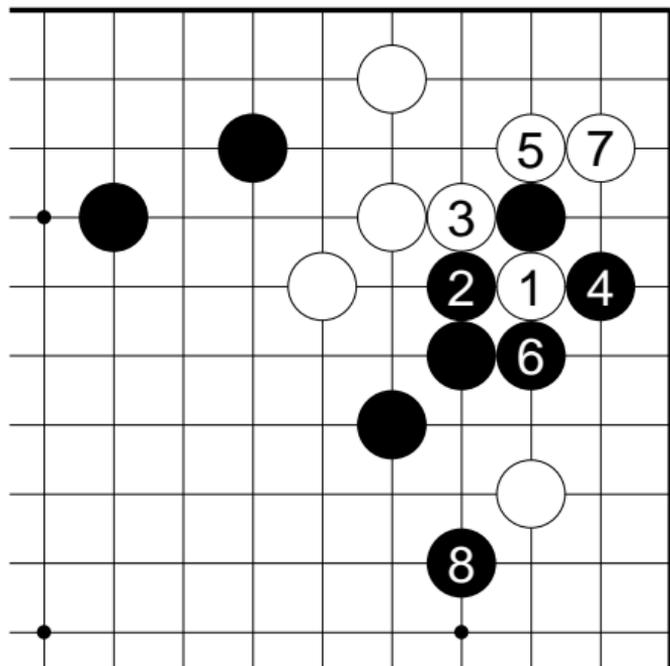
1 图

2图 基本图黑5如下在上边1位，白2位拦是关键的一手。黑为避免封锁走3位尖是当然的。此时，白有两种方针。



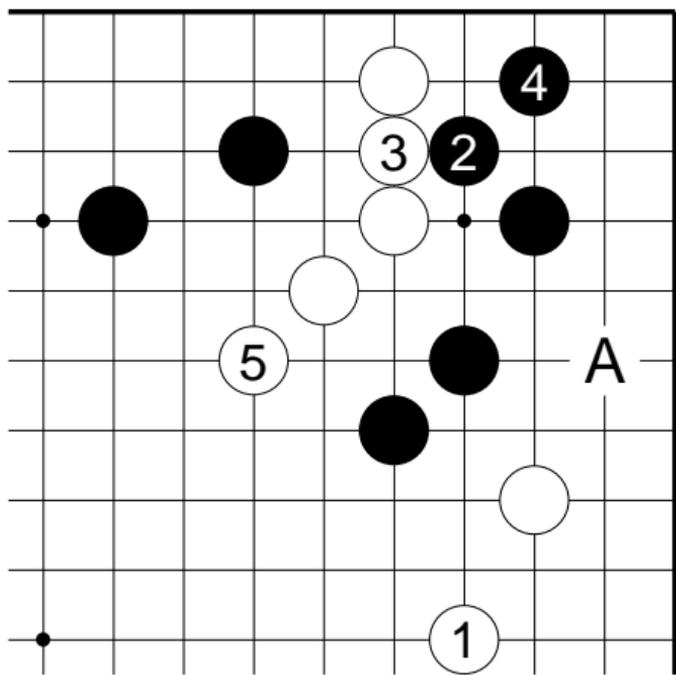
2图

3图 如以安定为主，白1靠到7立即可。黑虽失去角地，但走到8位飞，也可下。白右边一子暂且不易活动。



3图

4图 考虑到前图的因素，白1飞。黑2、4一边取地，一边夺白眼形。白5尖，以后A位的飞是可见的。黑2如在5位封锁，白如前图那样作活。

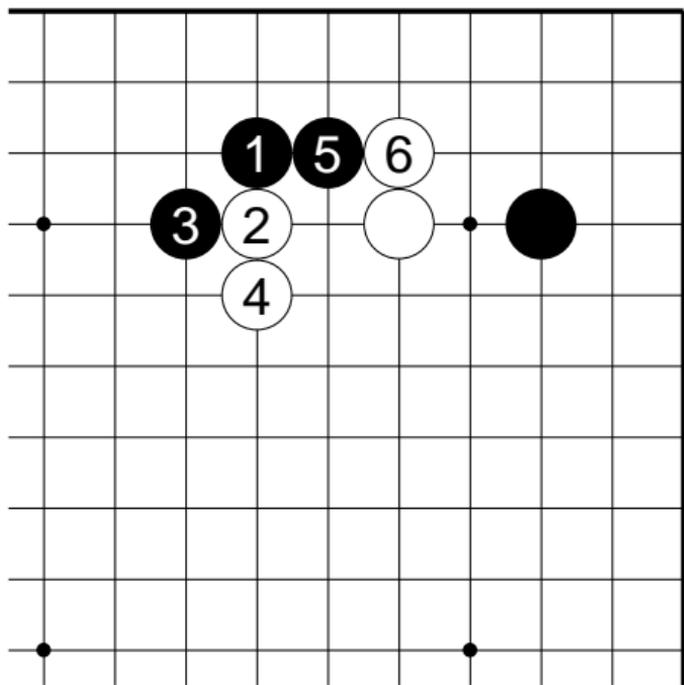


4图

定式 70 一间低夹、靠压

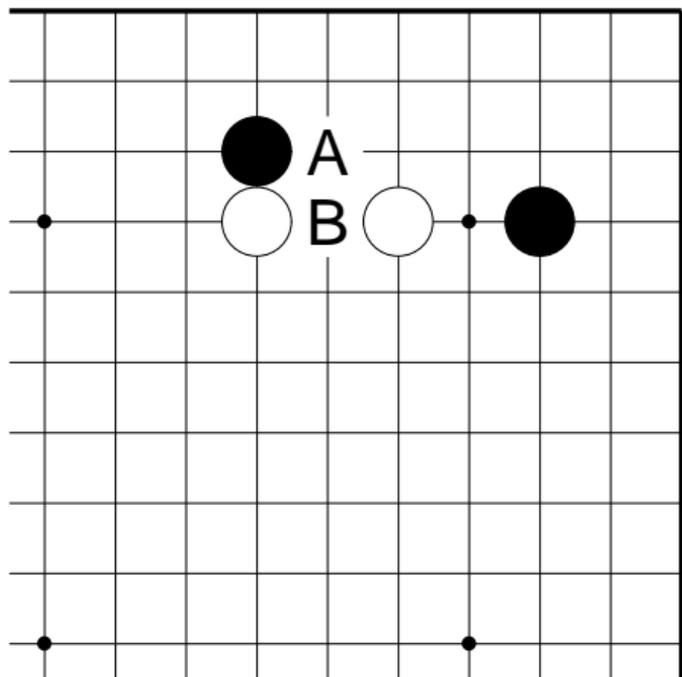
要点 白 2 靠压，黑 3 扳，到白 6。是和小飞挂中一间夹同样的形状。

基本图 白 2 靠压，到白 6 和定式 6 一样。在这里不再介绍。下面只介绍黑 3 走在别处的下法。



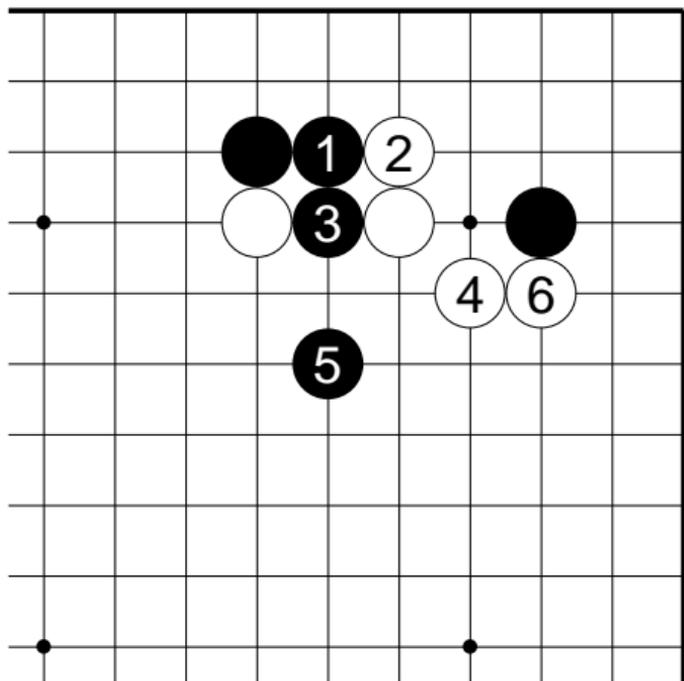
基本图

1图 如果说扳以外的下法，只有A位的长和B位的挖。



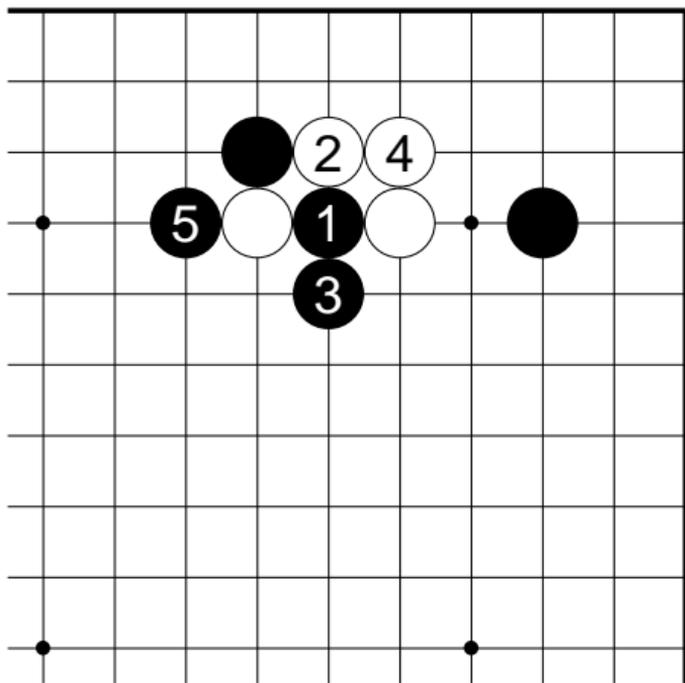
1图

2图 黑1长，白2挡，黑3冲，白4是手筋，到白6。
从局部来说，白得实地，稍稍占优。



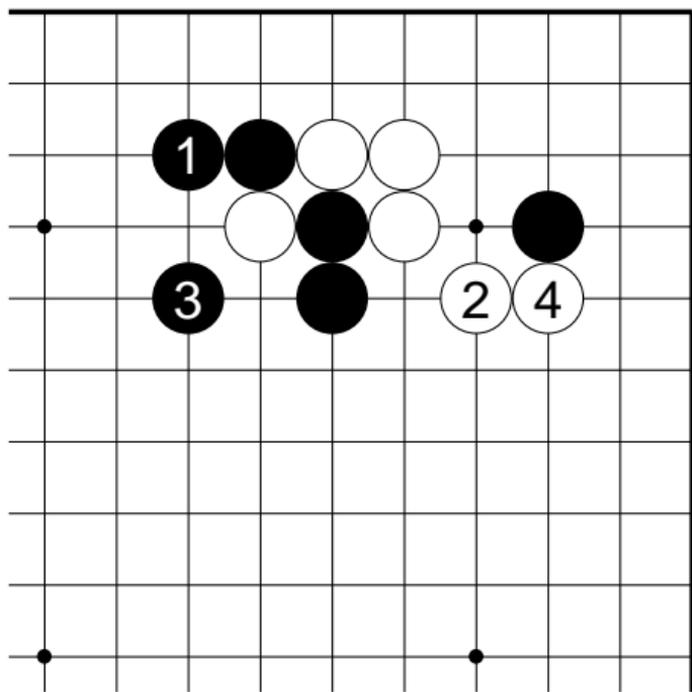
2图

3图 黑1挖，白2断吃，再4接。黑5的征子如成立，白不行。



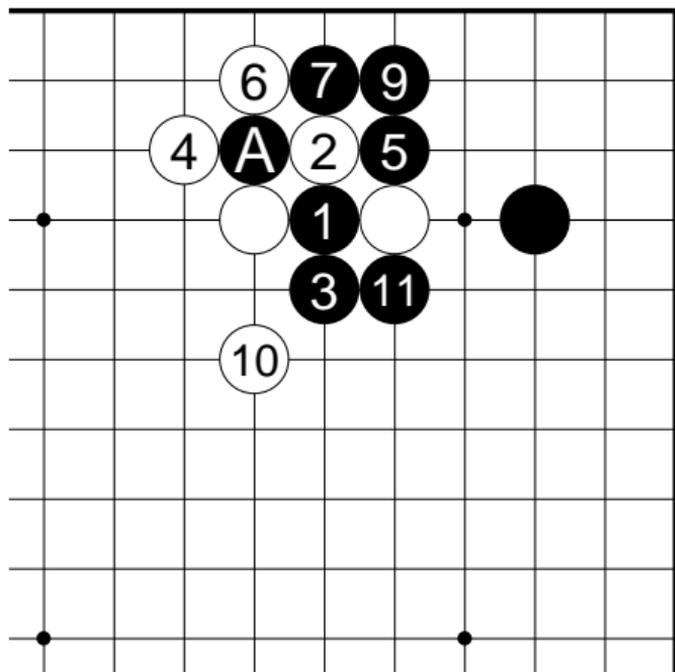
3图

4图 这个征子如白有利，黑只好在1位退，白走2、4是白有利。黑3如在4位动出，是无理的作战。



4图

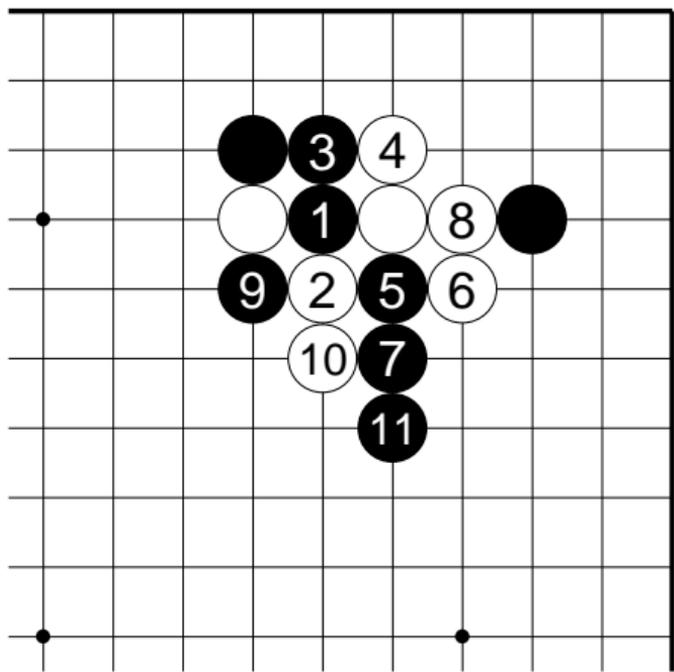
5图 白2、4时，黑5如在6位长，白走5位接，成为混战。本图黑极早察觉白的意图走在5位，到11止形成转换。黑虽落后手，但是角地很大，也很牢固。



5图

⑧=A

6图 白2叫吃，黑3接时，白再4位挡下。被黑5断，严厉。黑9叫吃，在顺势11位长，白成苦战之形。

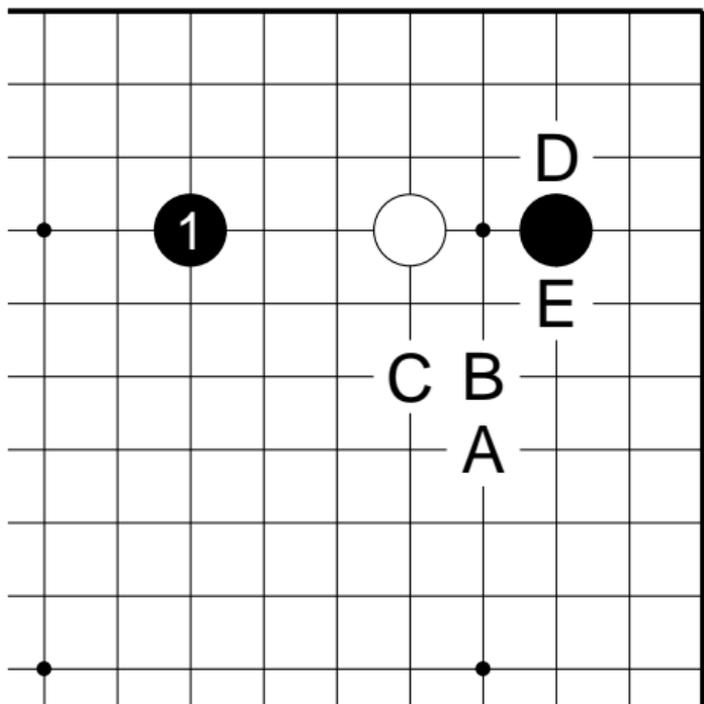


6图

第六节 二间高夹

参考图 黑1是二间高夹。这种夹，由于白的应法，产生了很多不可解的变化，很难揣摩。素有“村正的妖刀”的诨号。

白的应法有A位大飞，是最常见的。还有B位小飞、C位单关、D位托、E位靠等下法。其中除了A位和C位之外，不常见到。

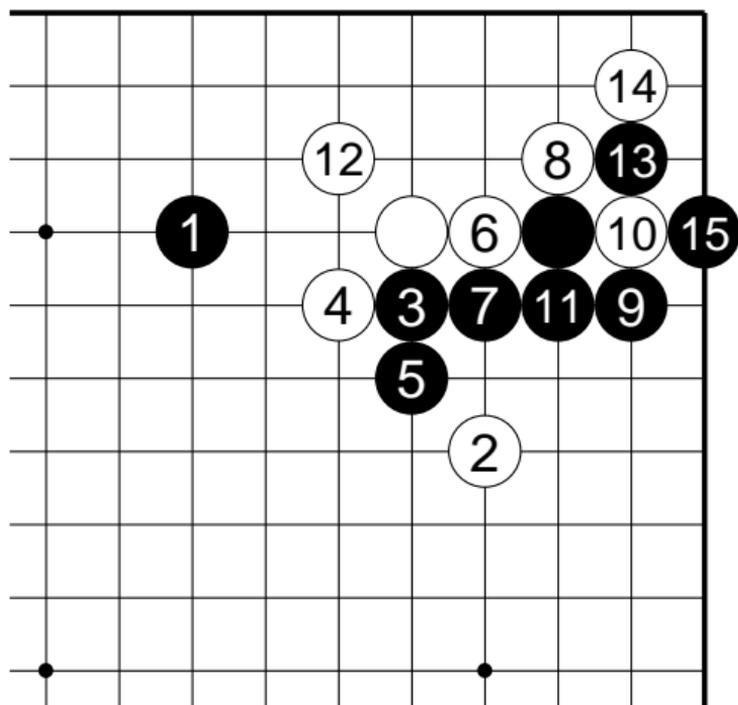


参考图

定式 71 二间高夹、大飞

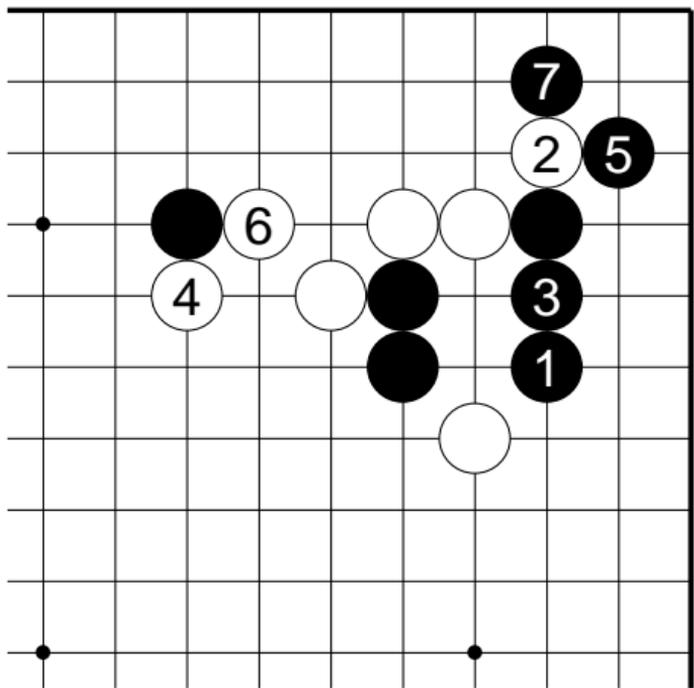
要点 黑 3 到白 6 是必然的。黑 7 是为了强调 4 位上一路的切断。黑 9 是形，13 断吃一子很大。

基本图 白 2 是宽松的，黑 3 可以脱先，本图黑 3、5 靠长，到白 6 是常见的。黑 7 是变化的分水岭。



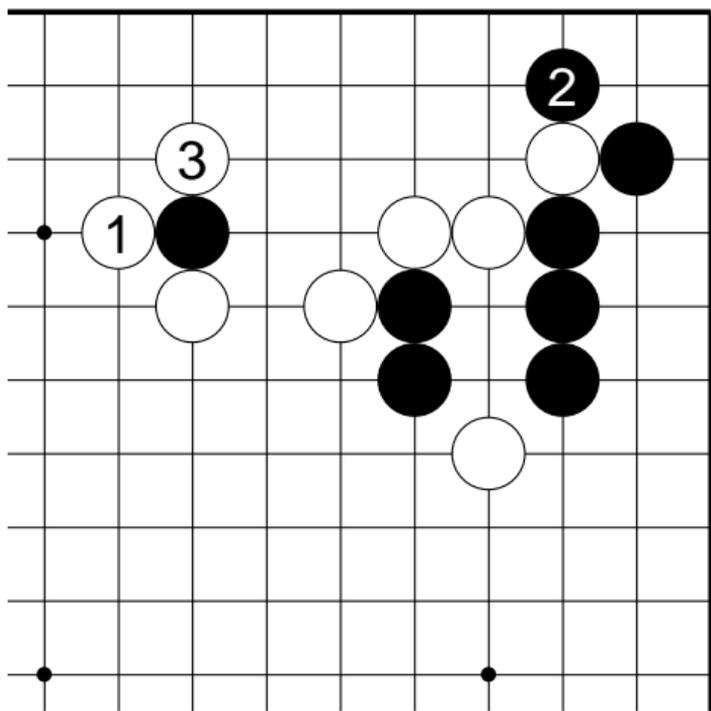
基本图

1图 黑1跳是经常用到的下法。白4靠压时，黑5、7抢占实地。白得先手是两分的结果。白6如——。



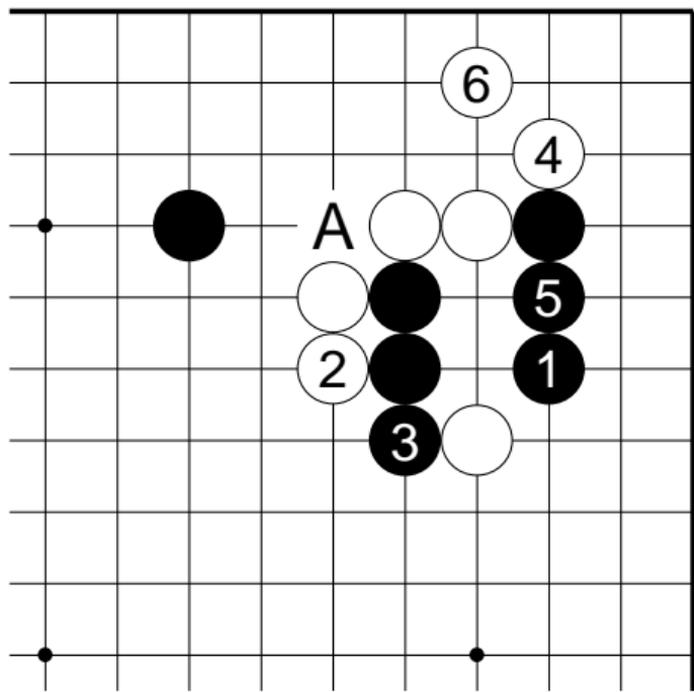
1图

2图 白1扳，黑2翻吃，白3位抱吃也是有的。虽落后手却非常厚实，和前图都是定式，并不矛盾。



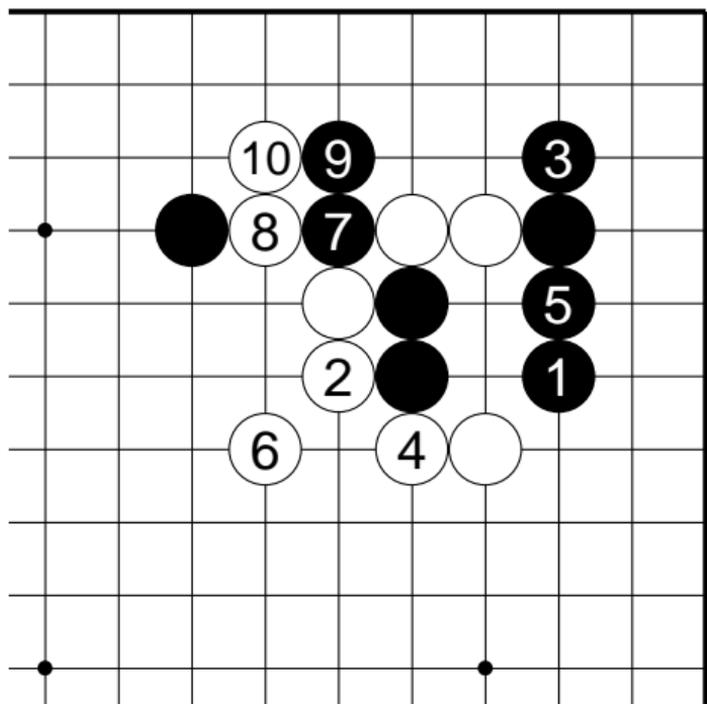
2图

3图 黑1跳，白2压也是有力的。虽说是让黑冲出有些难受，但能虎到6位成好形，也得到补偿。A位的断点也不必担心了。



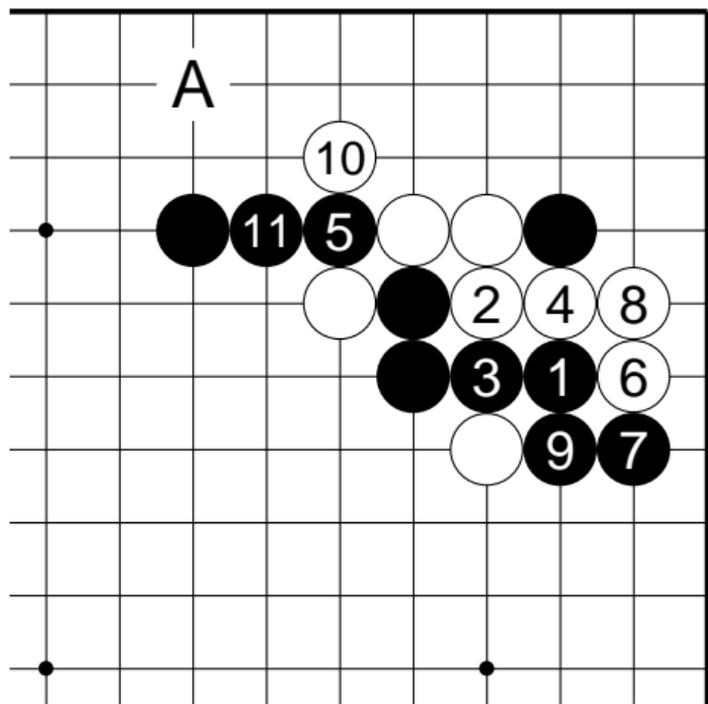
3图

4图 黑3如长进角，白4、6是愉快的。黑7断时，白8、10舍弃两子冲下来，是白有利的结果。



4图

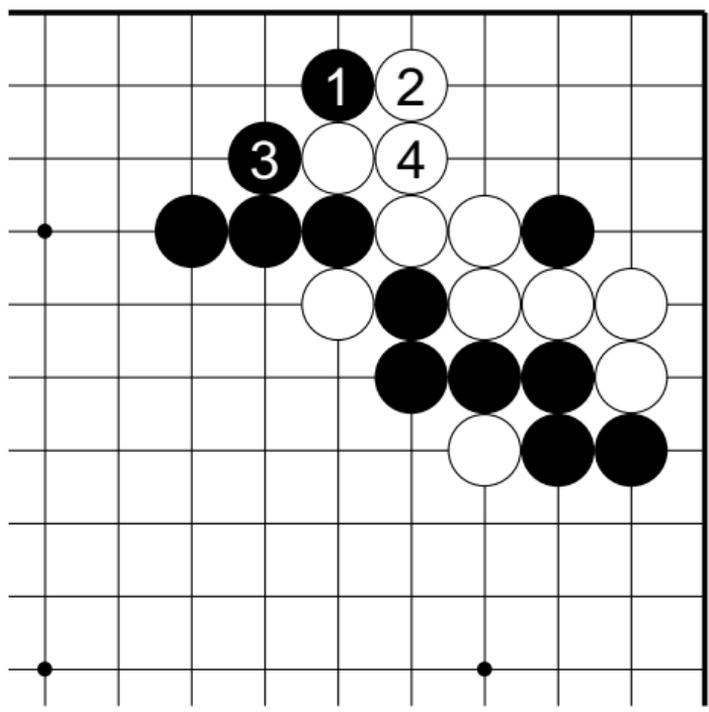
5图 黑1时，白2、4抱头硬冲是不能令人佩服的。黑5断，到11。白虽得到了一些实地，但黑的外势非常强大。而且白还要在A位补一手，否则如下图——。



5图

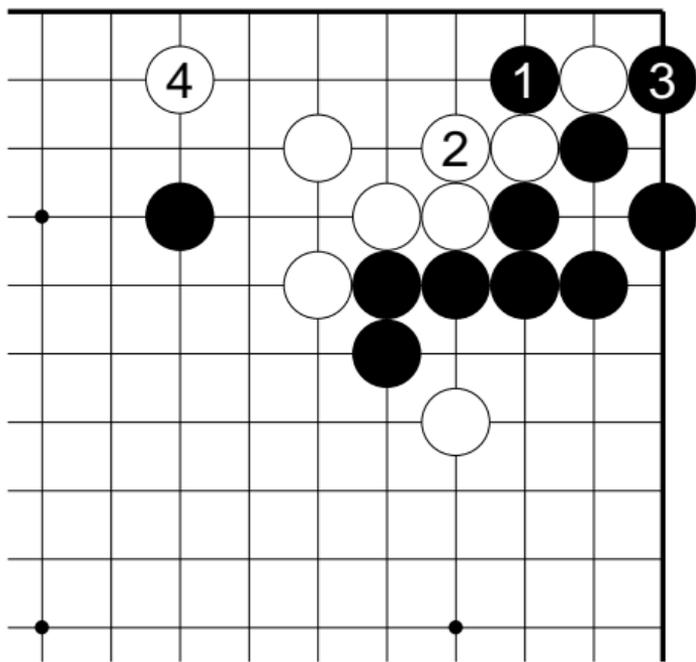
6图 黑1夹，3叫吃，心情极为愉快。白2如3位冲，被黑4断，白不行。

基本图到黑15，白如脱先转向它处是可以的，不用担心受到严厉的攻击。



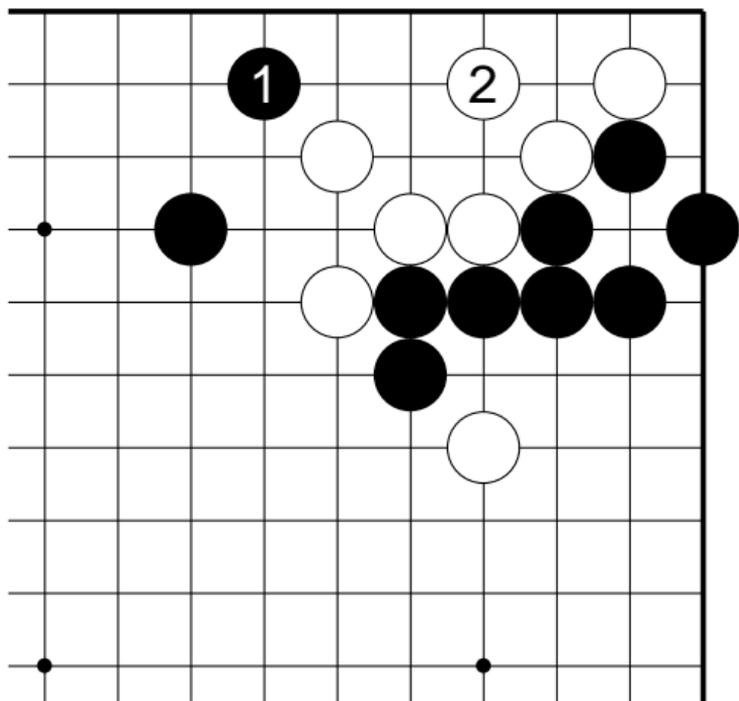
6图

7图 黑1、3断吃后，白4飞。



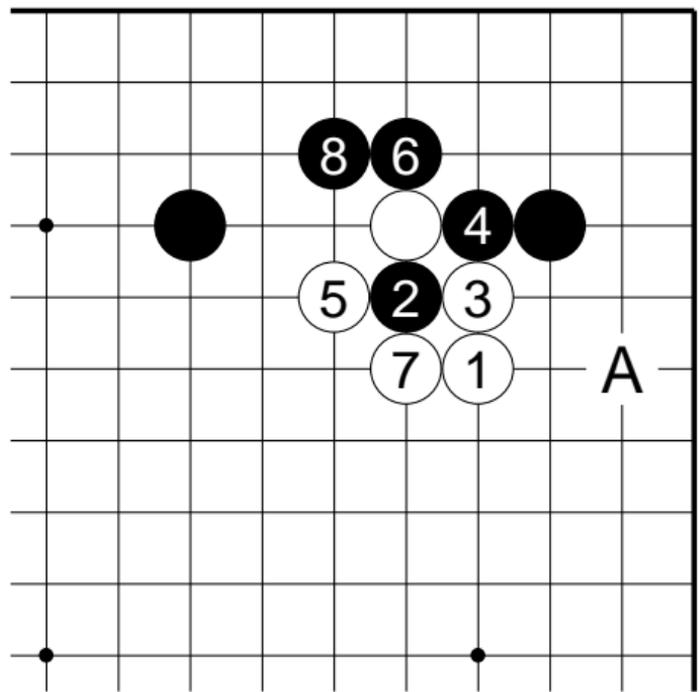
7图

8图 黑如1位飞，白2虎，也可获得安定。



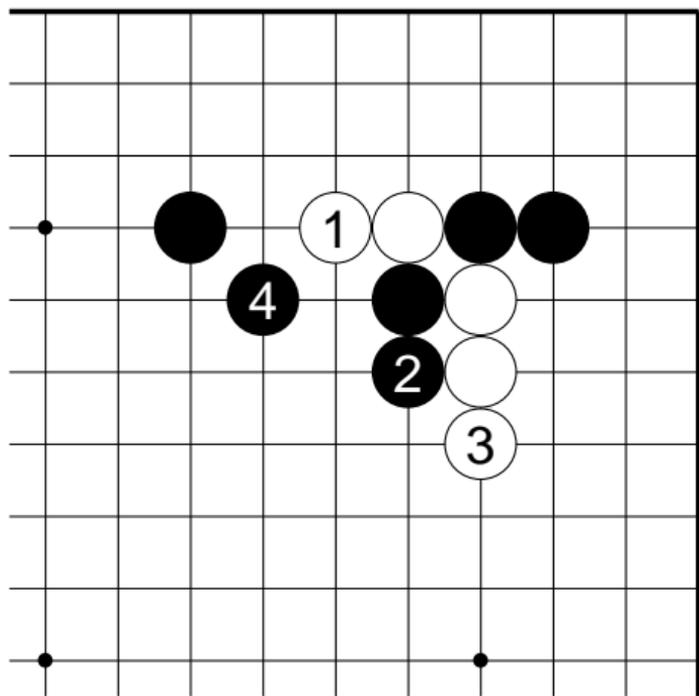
8图

9图 白1小飞，以前被认为是定式。黑征子不利时，在2位靠，顺势在8位渡过。把黑多一手的因素考虑在内，这个结果是否能成为两分呢？现在又有了不同的看法。黑角地很大，以后如走到A位，白棋还未安定。所以说这个结果应是黑有利。这也是当前流行大飞下法的原因。



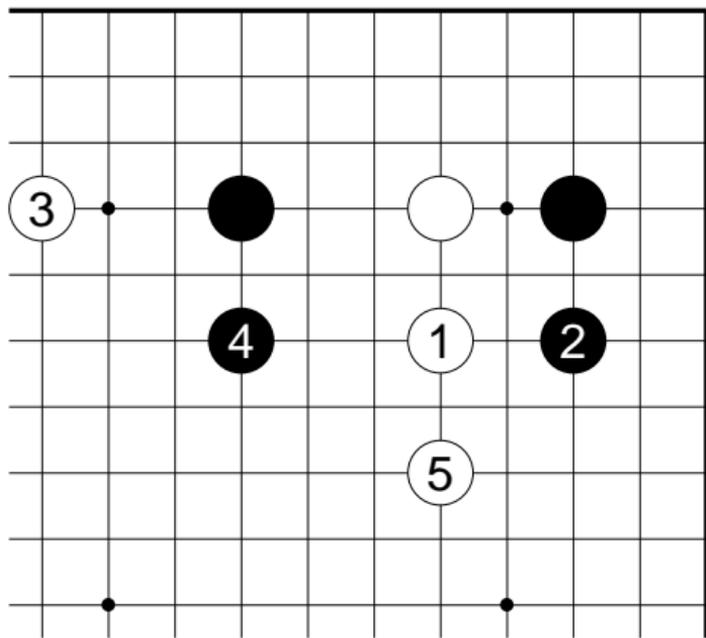
9图

10图 前图白5如在1位长，黑2、4后，一眼就可看出白无理。



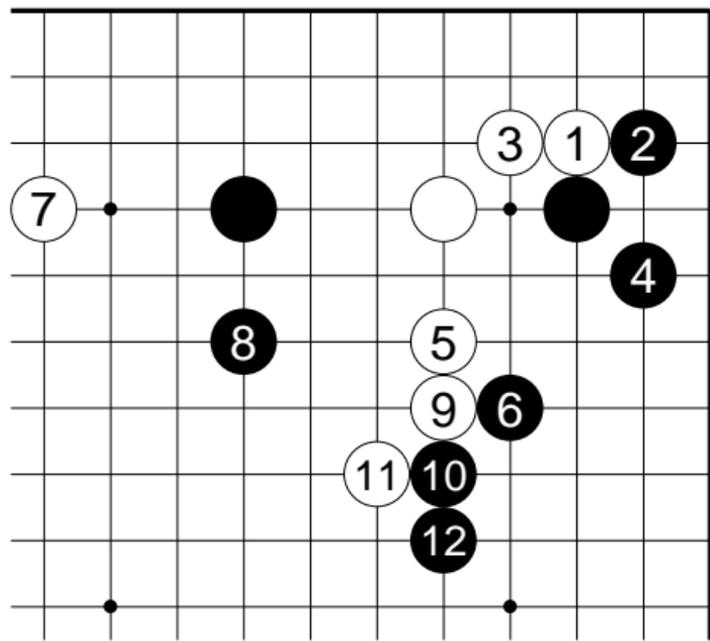
10图

11图 白1单关，在3夹，到5成为互相单关的局面。
如果是让两、三子的棋，这样下是最简明的，而且也不吃亏。（当然是黑白相反）



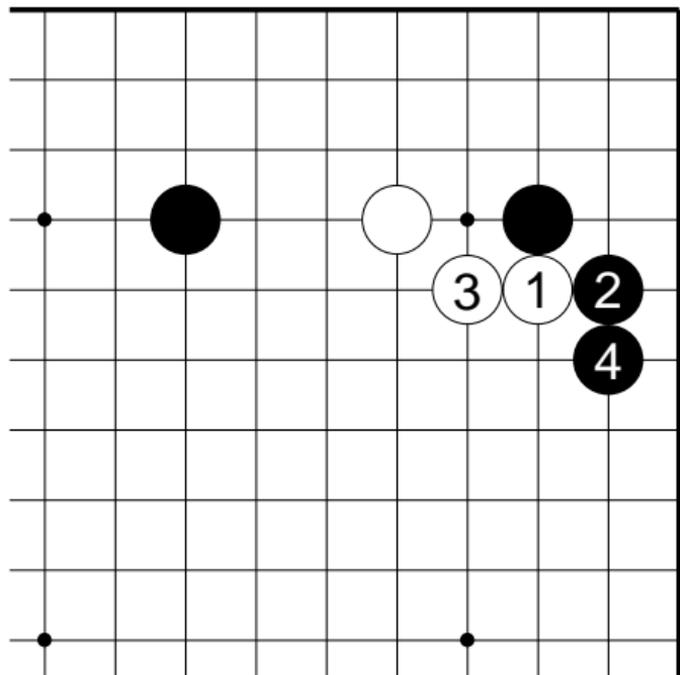
11图

12图 白1、3托退后，发展的方向正好被黑一子所限，白不满。白5时，黑6最大限度地围地，可以预想到黑12。和前图作一比较，就可看到：白1、3先在角上定形，即失去变化，又损失实地。



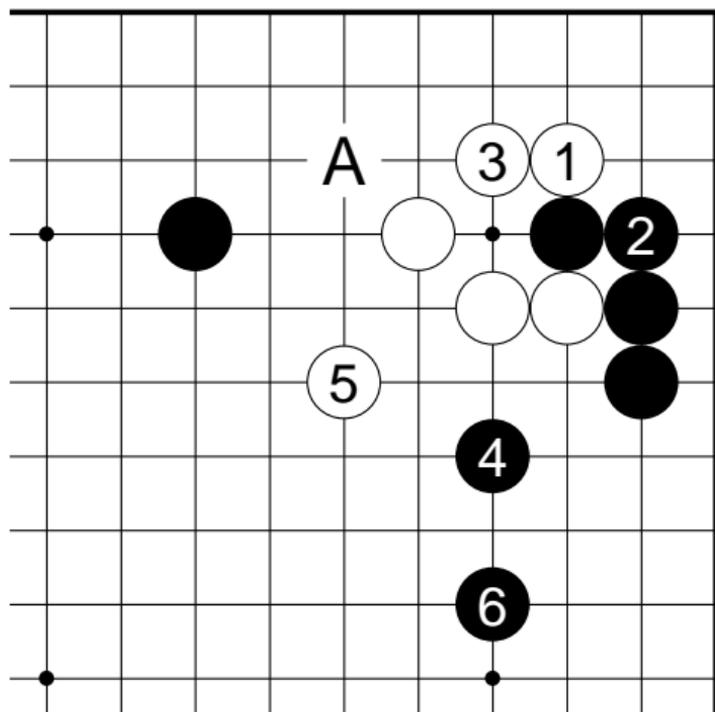
12图

13图 白1靠，黑2扳，4长。



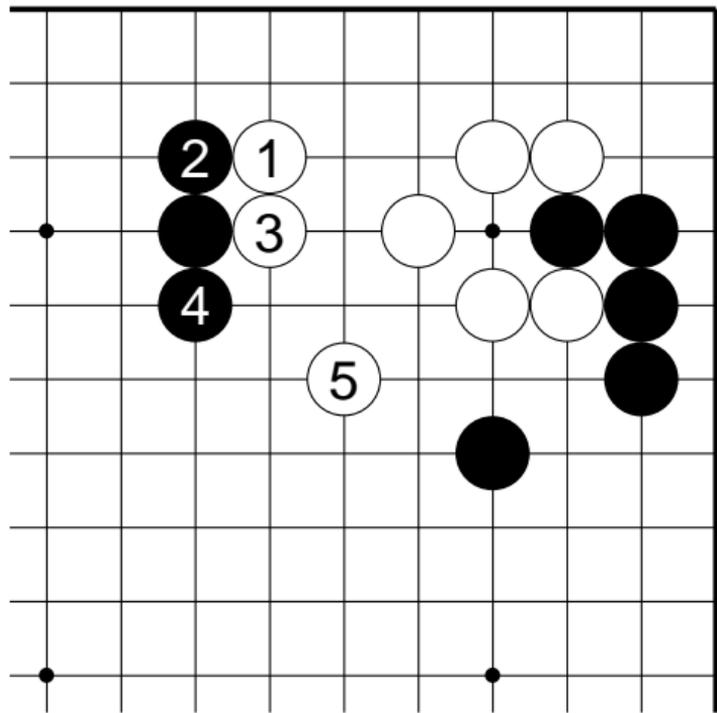
13图

14图 接着白1夹、3退，到黑6是一种下法。但是和黑的好形相比，白留有A位的弱点，可以看作黑有利。白如不愿留有A位点，如下图——。



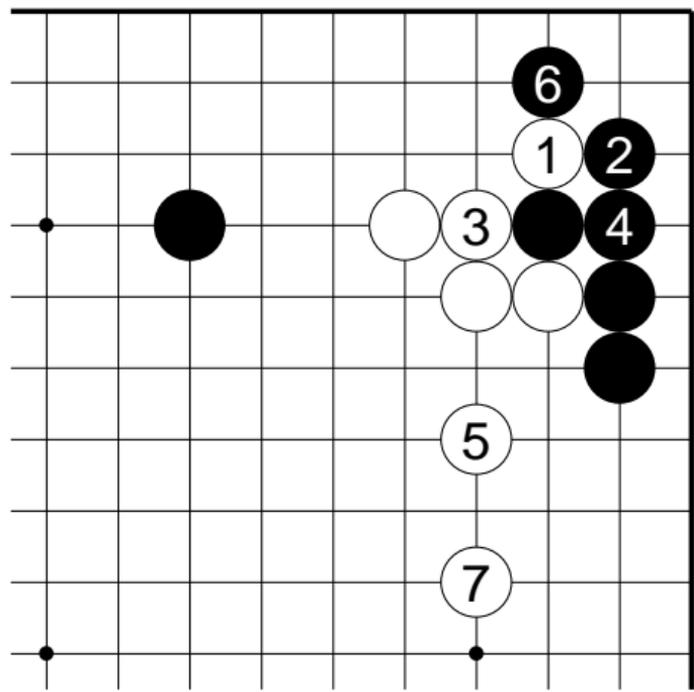
14图

15图 白1先飞，再走5位跃出。不过在这样狭窄的地方走起，被黑筑成外势是极为痛苦的。



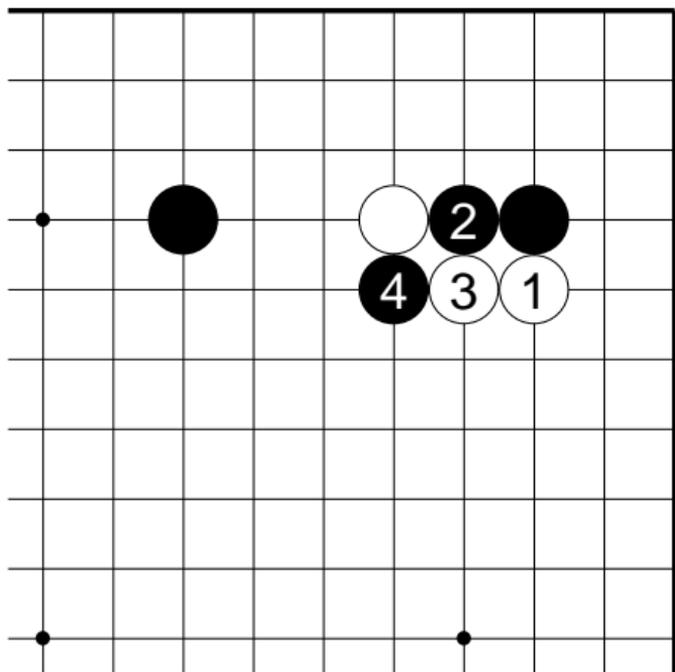
15图

16图 白1夹时，黑2如扳，白3叫吃后，再于5位占领要点，至白7，一变为白有利。



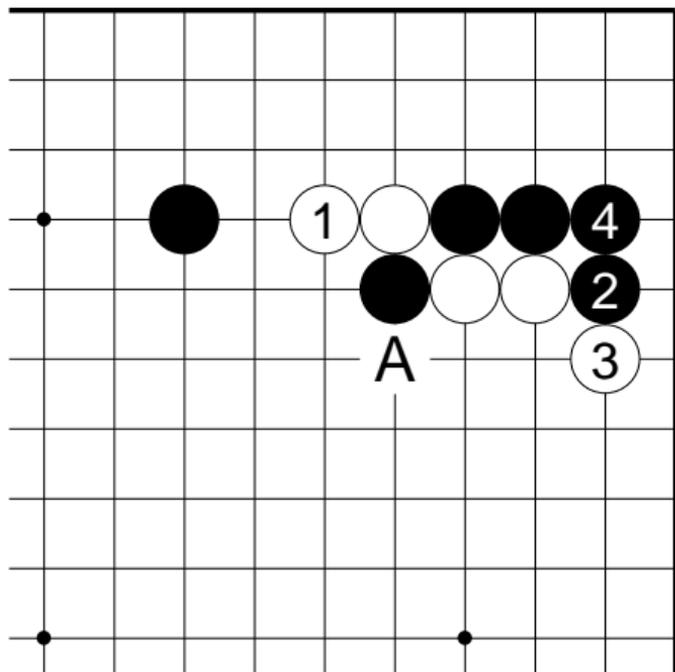
16图

17图 在征子有利时，对于白1，黑有2、4的强硬。
“村正的妖刀”即由此得名。



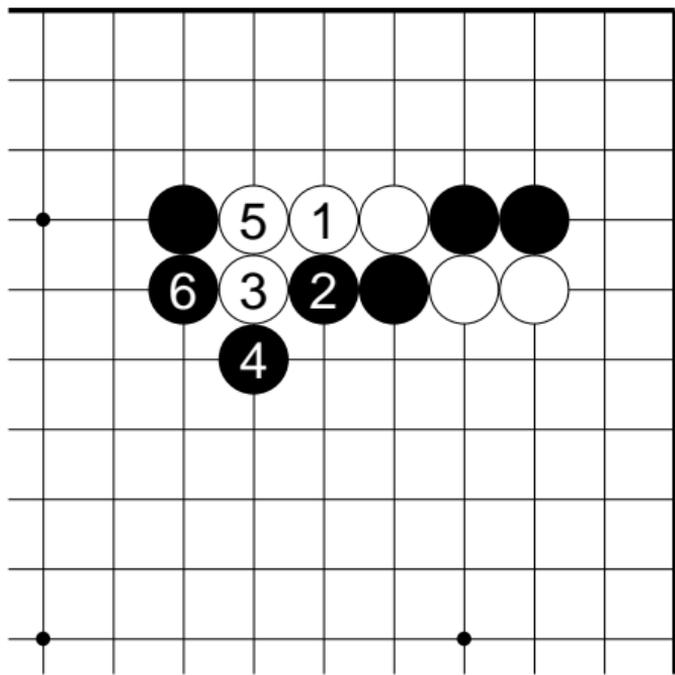
17图

18图 白1长，顽强抵抗。黑2、4扳粘后，白难以治理好这几个白子。总之，白A位的征子不成立时，是不可收拾的。



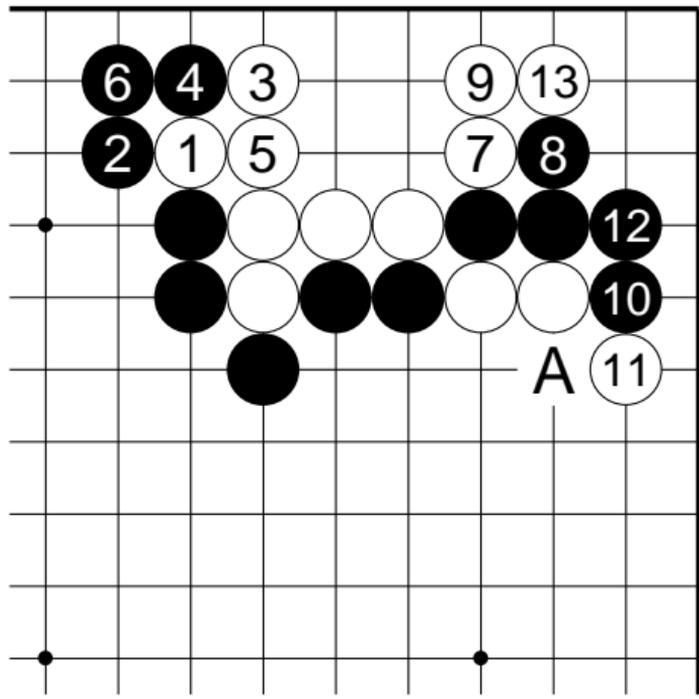
18图

19图 白如征子有利，在1位抵抗。黑2压时，白3扳出再5位接。



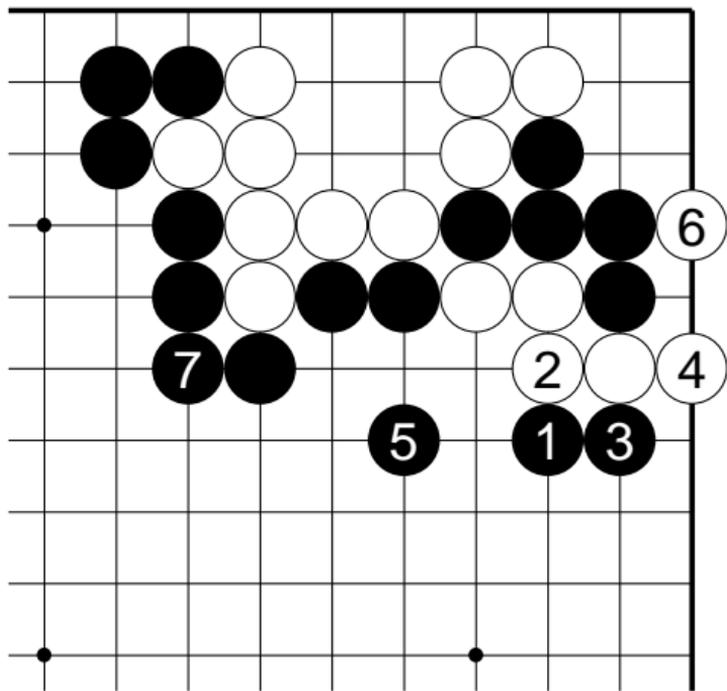
19图

20图 白1、3是正确的次序。黑6接时，白7、9立是最妥善的。这次变得黑不好走了。黑12接后，白13拐。黑要依靠在A位断吃一子的下法去做活，是难以忍受的。



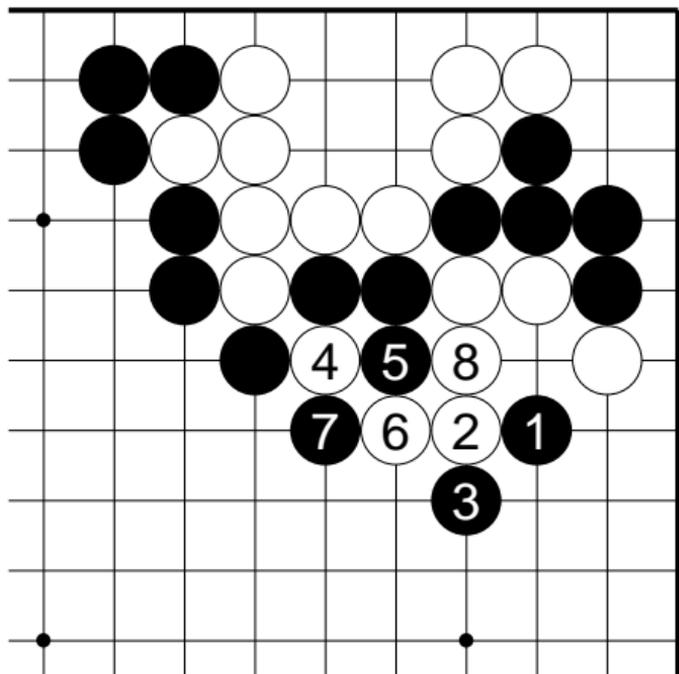
20图

21图 黑1点，这是白必须注意的地方。白2如接，黑3夹，再5跳。白虽能吃到五子，但被黑接在7位，成为很厚壮的外势，白的实地是不能与其抗衡的。



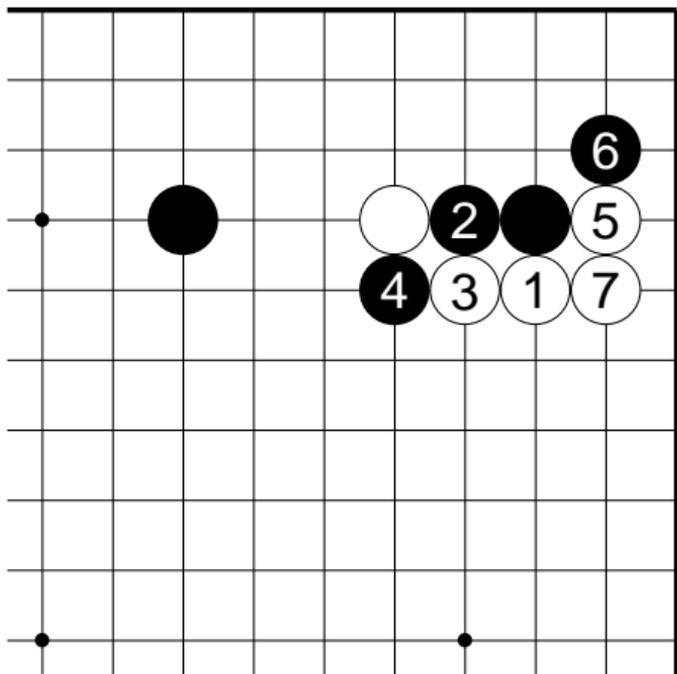
21图

22图 黑1时，白2靠是必须记住的筋。黑3扳，白4以下滚吃，黑仍然无法治理好。



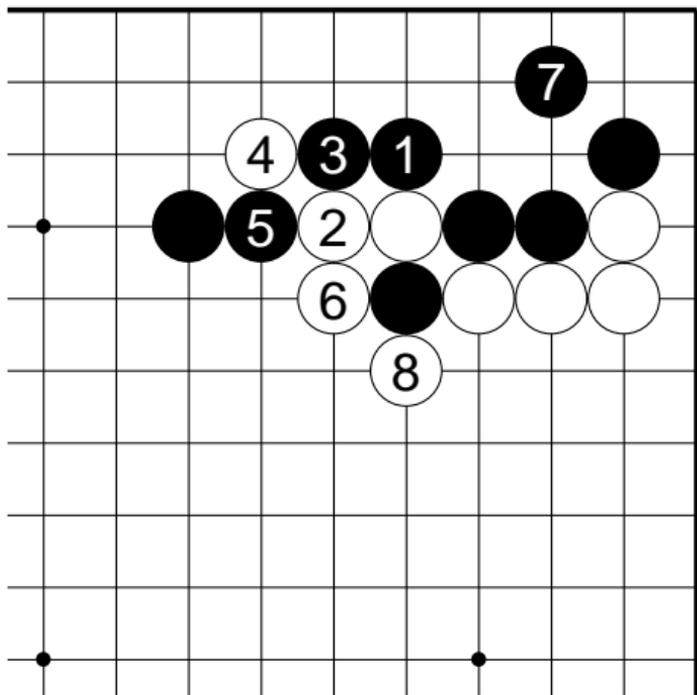
22图

23图 黑4断时，白如征子不利，走5、7扳粘是正确的。



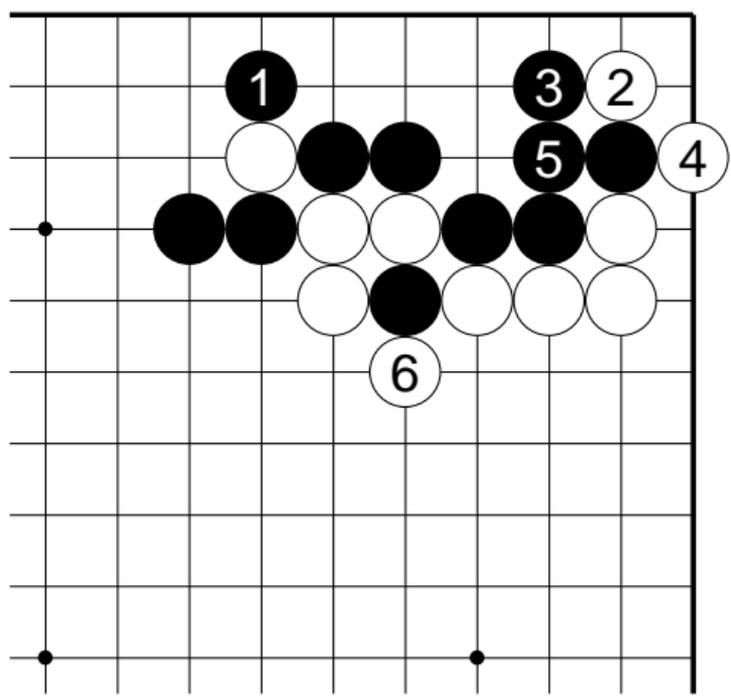
23图

24图 接着黑1至白8。其中白4是重要的次序，不仅摆脱了不利的困境，还可伺机活动白4一子，结果还算是可以的。



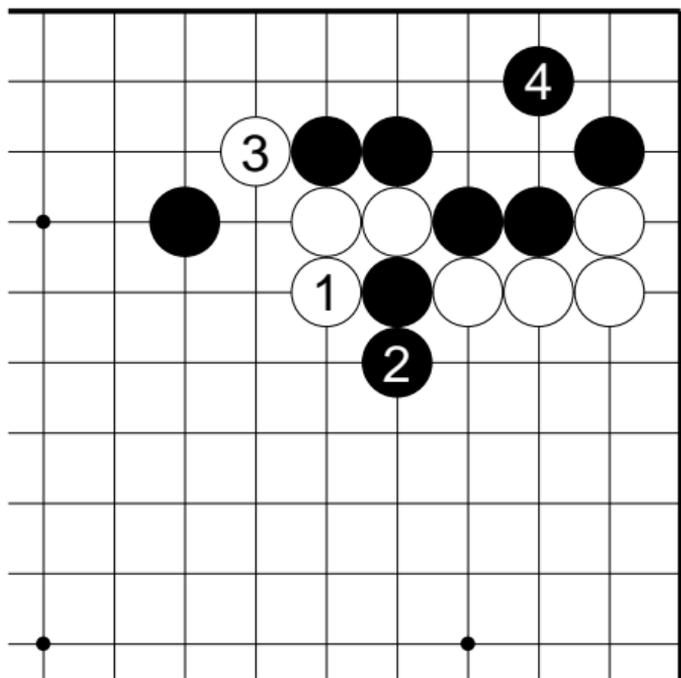
24图

25图 前图黑7如补在1位，是过于坚实的，白2、4先手占去了角中官子。



25图

26图 24图中白4如在1位叫吃，是恶手、黑2长，白再3位扳时，黑改在4位补。白两边难以收拾。

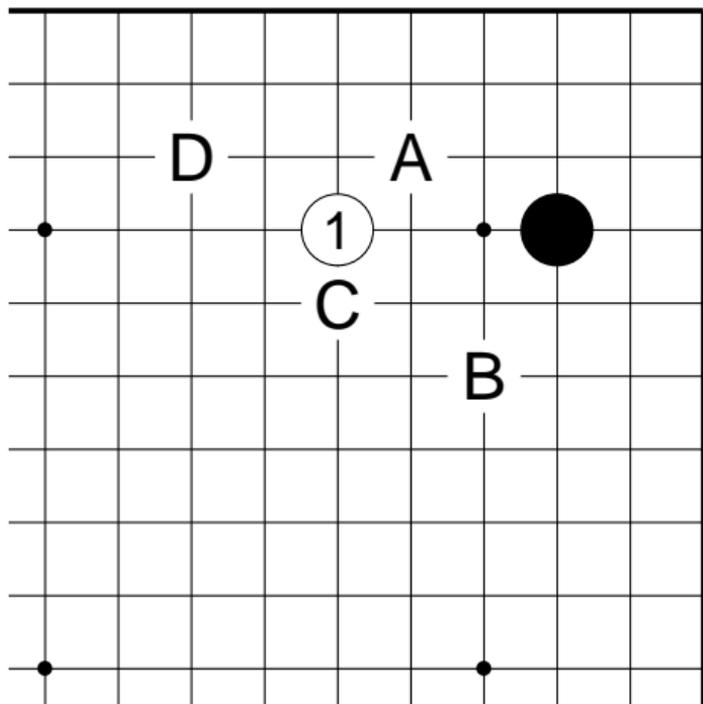


26图

第三章 其他的挂

第一节 二间高挂

参考图 白1是二间高挂，目的在于先手阻碍对方守角。但由于离对手远，迫力就差一些。黑的应法有：A位和B位的飞、C位的大飞靠、D位的夹攻、以及脱先。

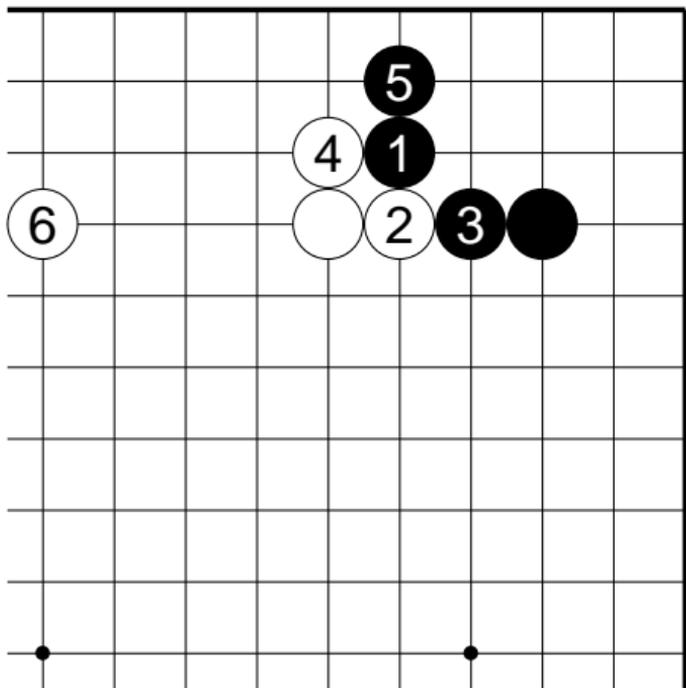


参考图

定式 72 三路小飞 (1)

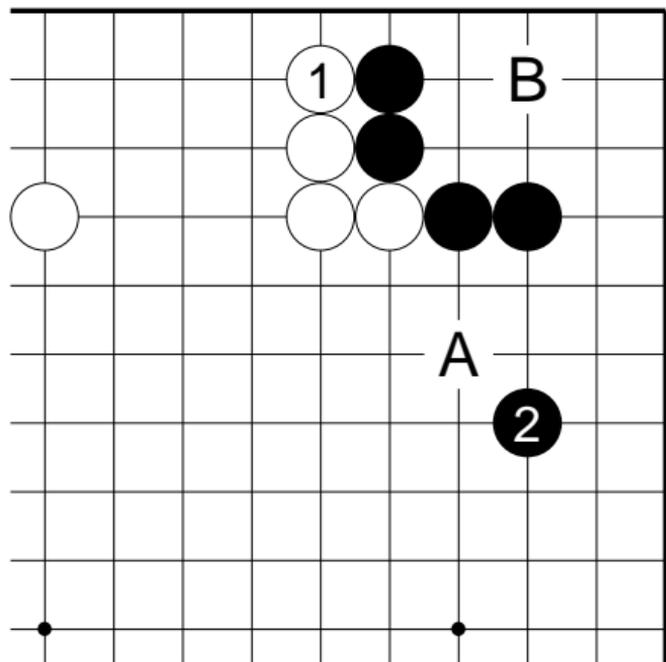
要点 黑 1 占实地是简明的。黑 3 如 4 位长、成大雪崩型。白 6 不走的例子是很多的。

基本图 黑 1 在上边飞应，白 2，黑 3 的进行。没有任何复杂的变化。到黑 5，左上角如果是空着的，白 6 可转向哪里。



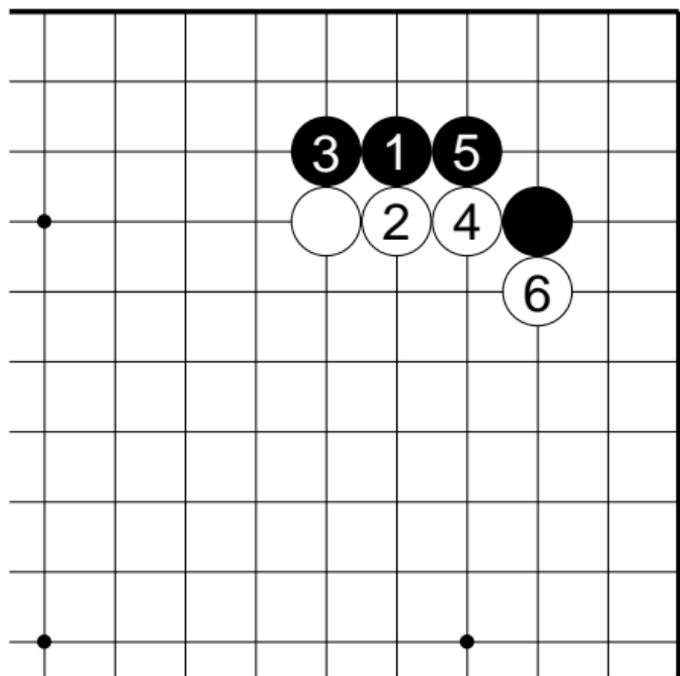
基本图

1图 以后白1挡，黑在2位拆。白1如走A位或2位，黑一定要在1位拐。左右都让白棋走了，角上因有B位点，味道不好。



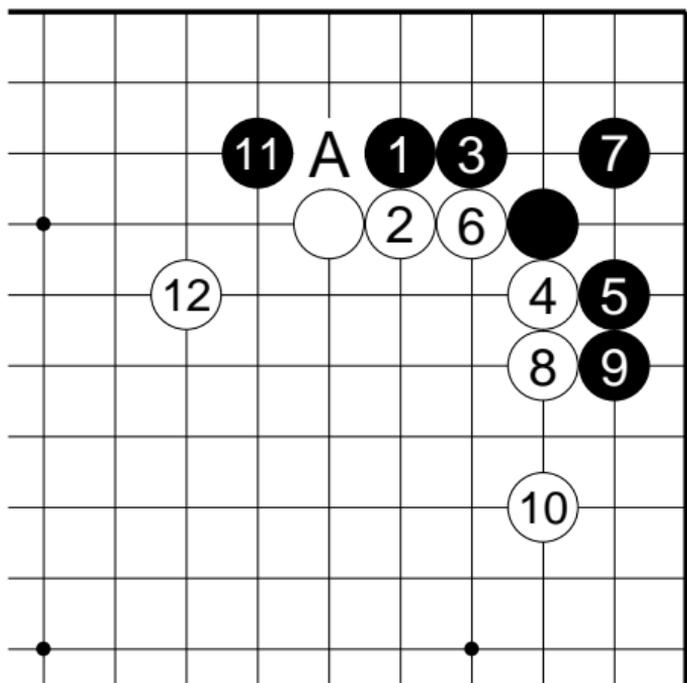
1图

2图 白2时，黑3爬，白4、6后成为大雪崩定式。



2图

3图 黑3退，松缓、软弱。很少有人这样下。以下白如在A位拐，就成为高挂、托的定式。但是，恐怕白棋不会就此罢休，而走4位靠，扩张外势。黑5扳后，白6要先定形，到12是可以预想到的。这个结果和雪崩型定式53的1图非常相似。

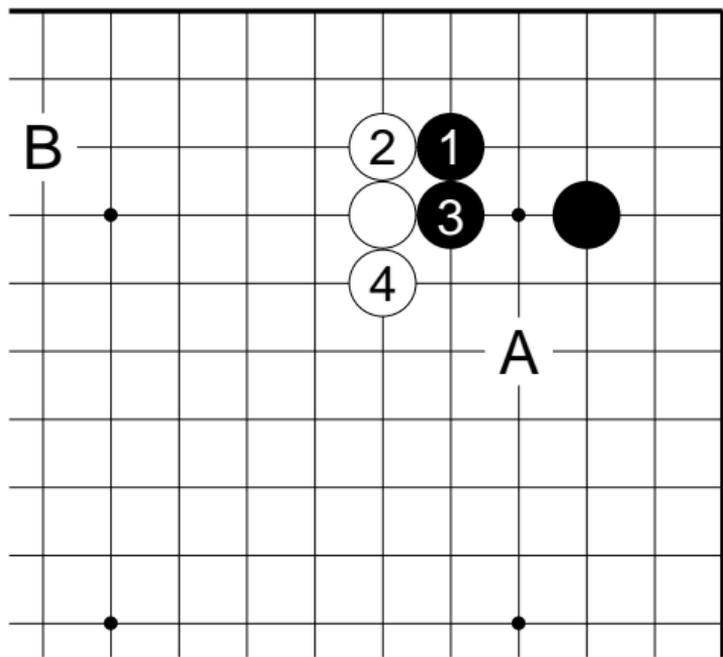


3图

定式 73 三路小飞 (2) ★

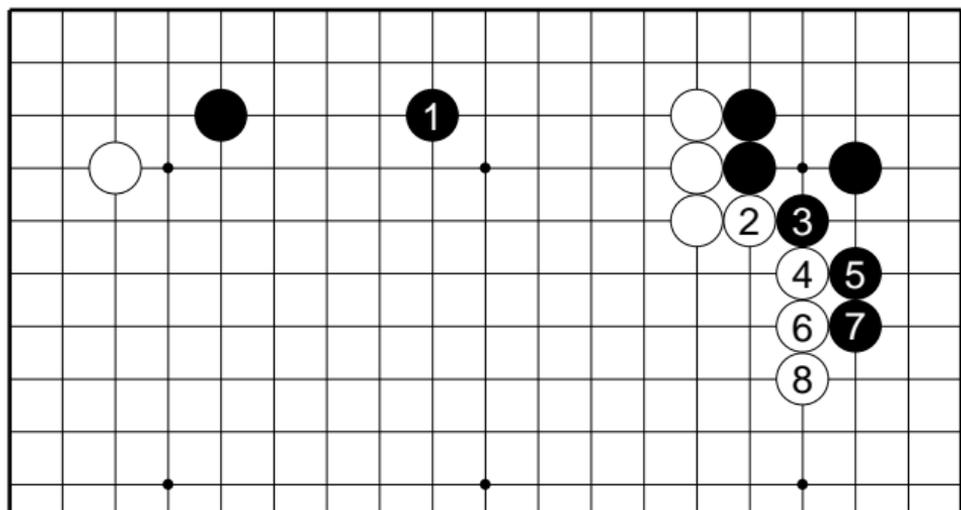
要点 白 2 挡，成为黑 3、白 4 的棋形，以后黑 A、白 B 是平稳的。黑如左方有配置，也可走 B 位。

基本图 到白 4，局部来说告一段落。以后黑如何下，要根据周围情况。一般是黑走 B 位要比走 A 位为多。



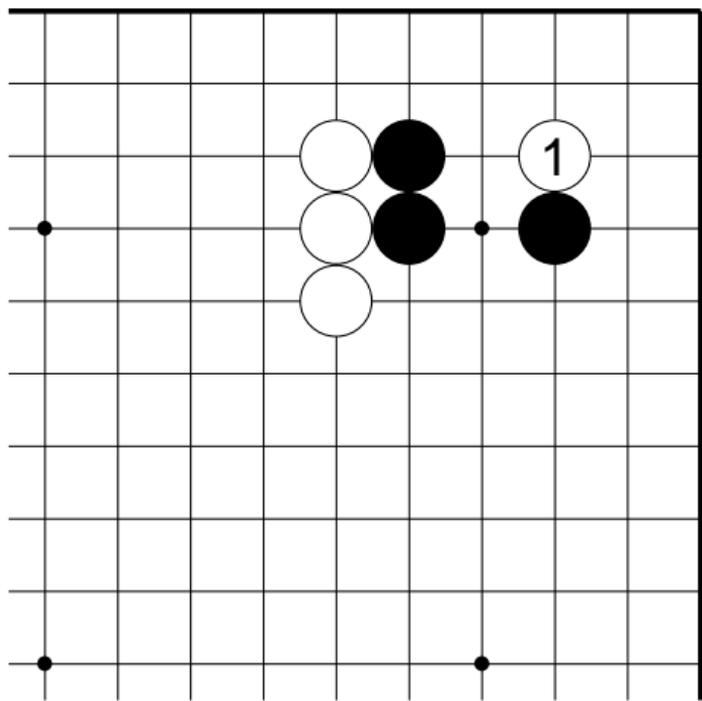
基本图

1图 左上如果是这样的配置，黑1拆是理想的。白2以下是一种应法。到白8，白也很厚实。白2如单在4位飞也是有的。



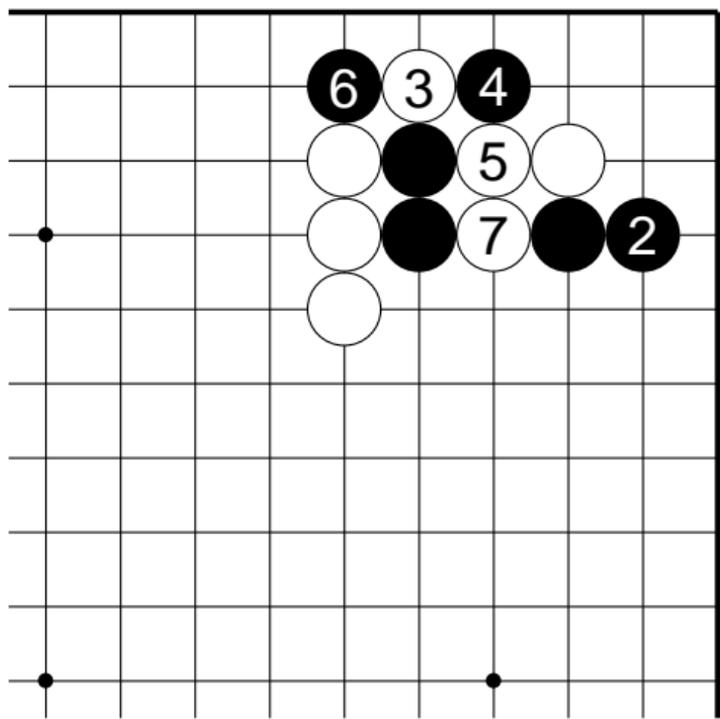
1图

2图 基本图的黑角虽是安定之形，但白在里面也有手段。白1靠，是要点。根据黑的应法，再决定自己的下法。如果时机掌握得好，能收到意外的效果。



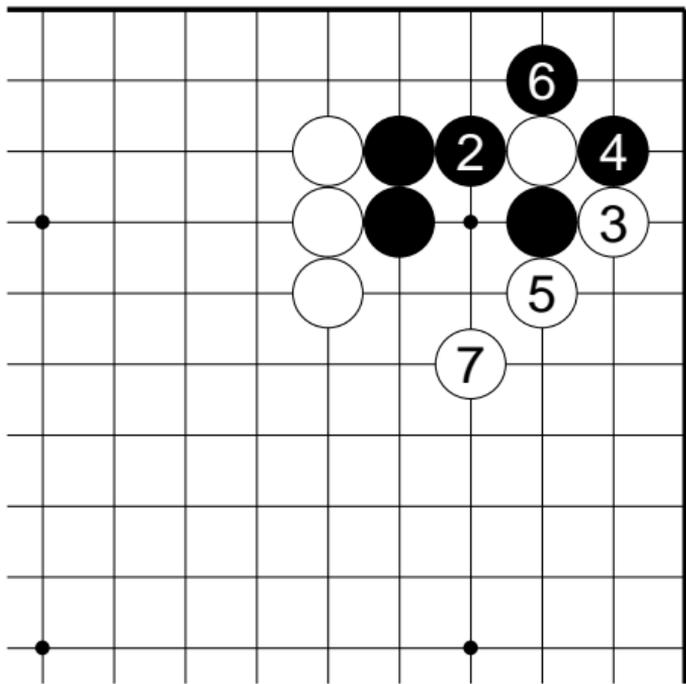
2图

3图 黑如走2位，白3扳、5断是好手，到白7冲出，黑角被穿破是不行的。



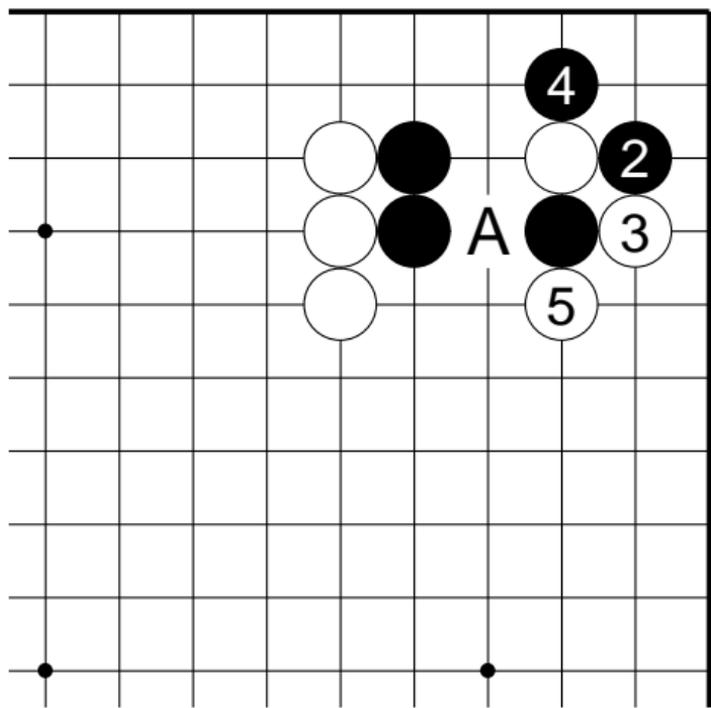
3图

4图 黑如2位应，白3扳，5叫吃，到7时，将黑棋压缩在里面。黑4如在5位长，白6位立可做活。



4图

5图 黑2扳时，白3断是巧手，到白5和前图一样。黑4如吃住白3一子，白A位反吃，黑角被破。2图中的白1靠、确实是令黑棘手的。

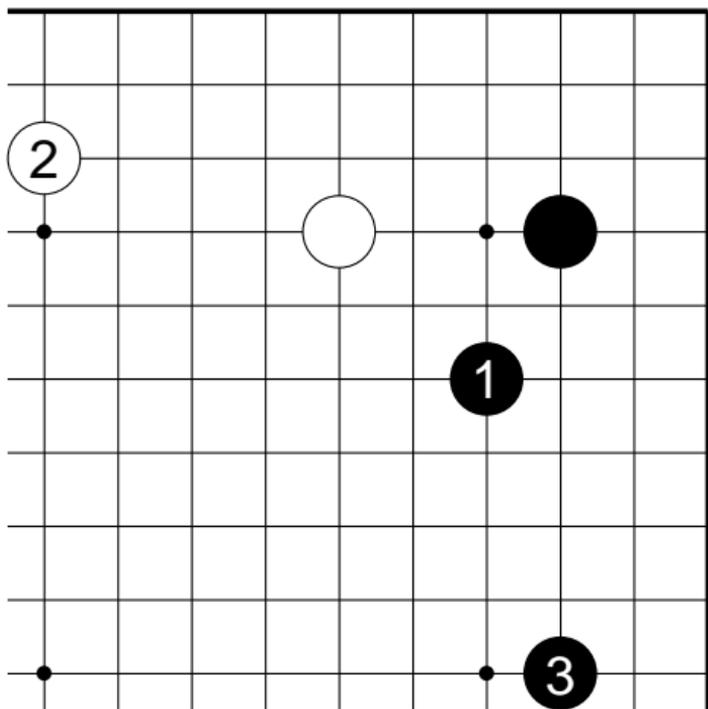


5图

定式 74 飞压

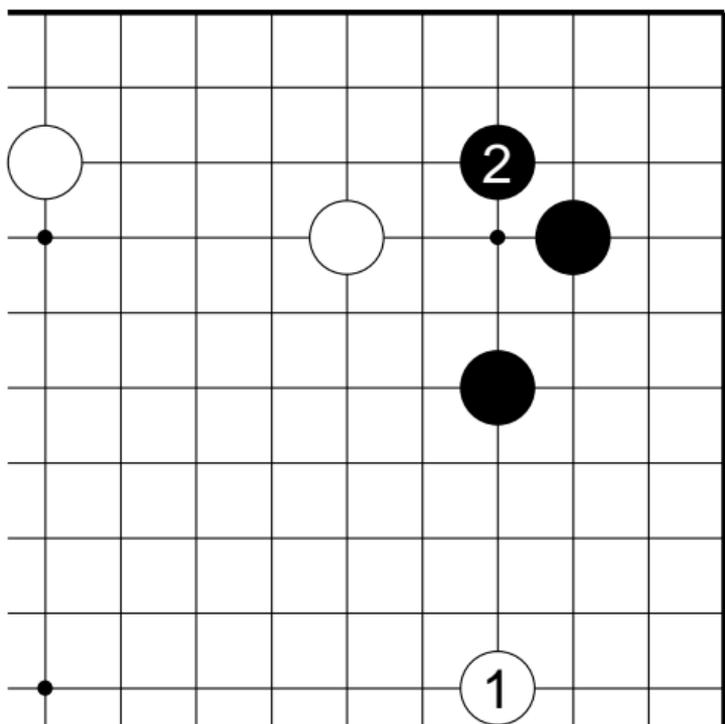
要点 黑 1 简明。白 2、黑 3 是好点，不马上下的例子是很多的。

基本图 二间高挂在明治后期到大正时期很流行。当时走黑 1 飞应的人很多。白二间高挂的意图是，让黑在这里应一手，然后再转向别处，这样就先手防止了黑在这里守角。黑 1 飞应虽不坏，但作为白棋来说，总算是达到了预定的目的。



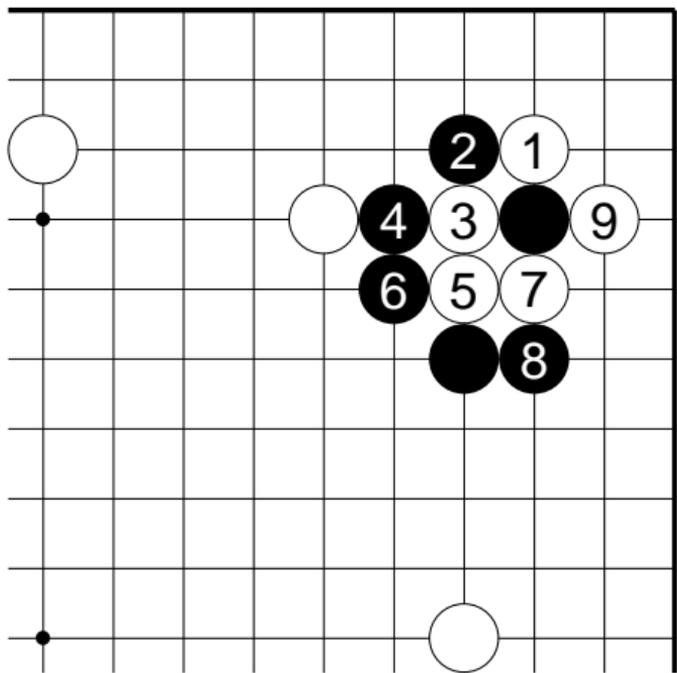
基本图

1图 黑没有在右边拆，白走1位时，黑2守是价值很大的一手。如果不走——。



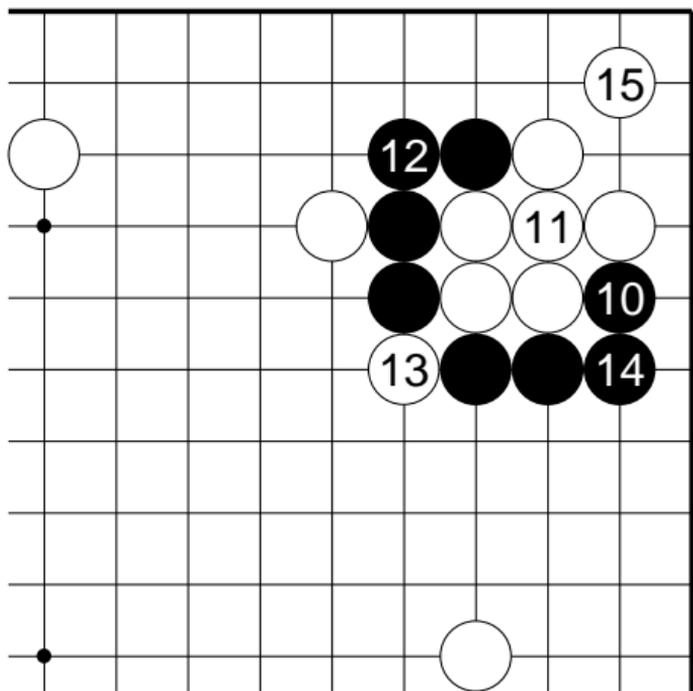
1图

2图 白1托是很严厉的。黑2扳，到白9提——。



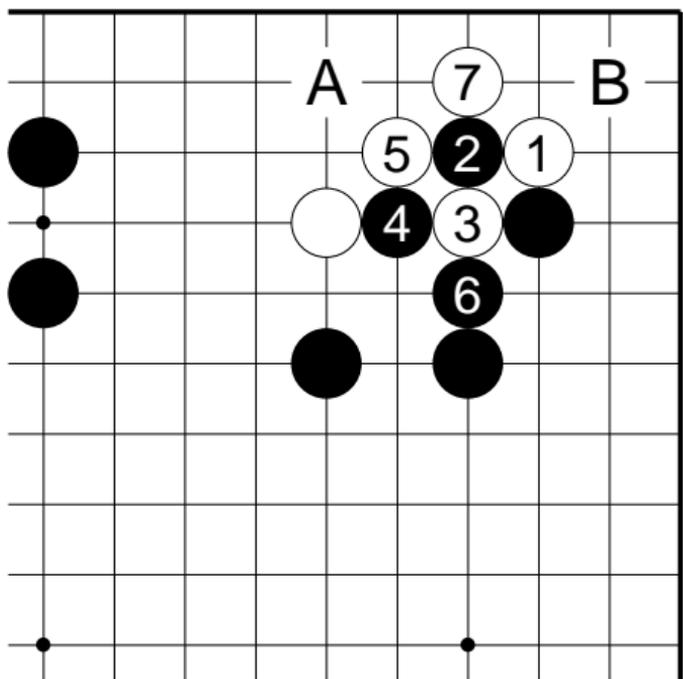
2图

3图 黑10叫吃后，再于12位接，白13断。黑14时，白15做活。黑被分成两段，陷于苦境。前图黑2如在1位右一路扳，虽然无事，但被白2轻松地退回是不满意的。



3图

4 图 白二间高挂黑飞应后，通常三三是腾挪的要点。即使像本图那样被包围，白1托的手段也是成立的。黑2、4时，白走5、7，黑粘劫后，白走A位或B位均可做活。

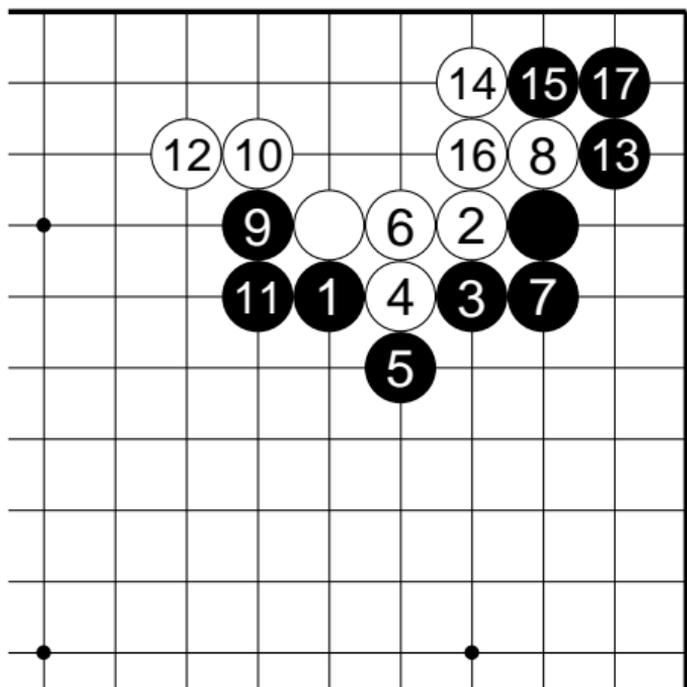


4图

定式 75 大飞靠

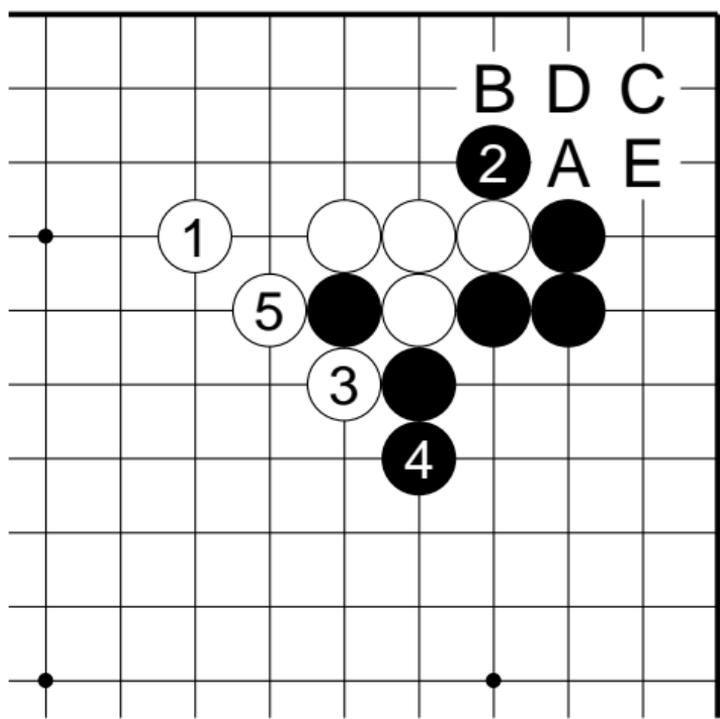
要点 黑 1 是激烈的下法，不愿让白脱先。白 2 靠没有纠纷。黑 17 是必要的。

基本图 黑 1 反击白的意图，不让白轻易地脱先。白 2 靠到黑 7 必然。白 8 也是要点，到 17 告一段落。白 8 如——。



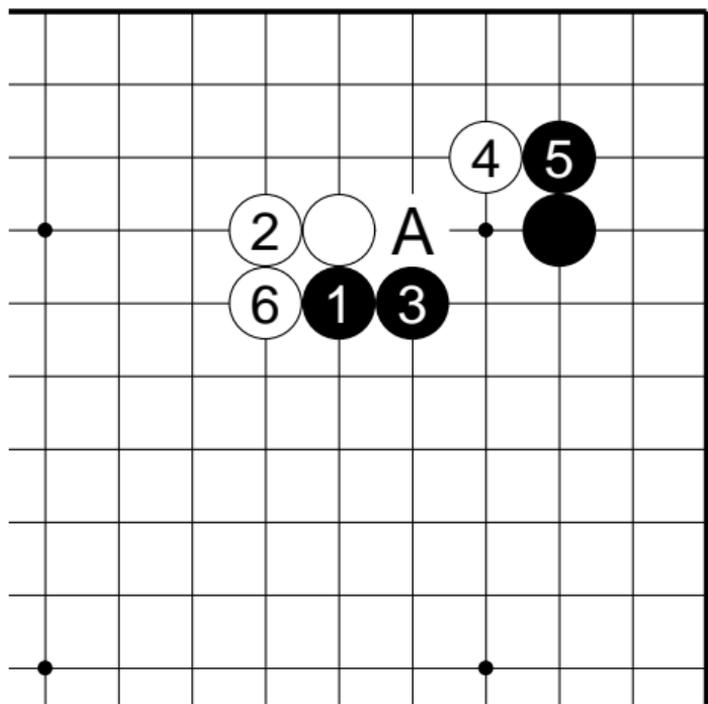
基本图

1图 白1跳，黑2扳，实利很大。白3、5吃到一子，虽然很厚，但白1一子价值过低，以后白在A位断，黑B位立，下一手白不论是走D位还是走E位，黑走C位都将其吃掉。



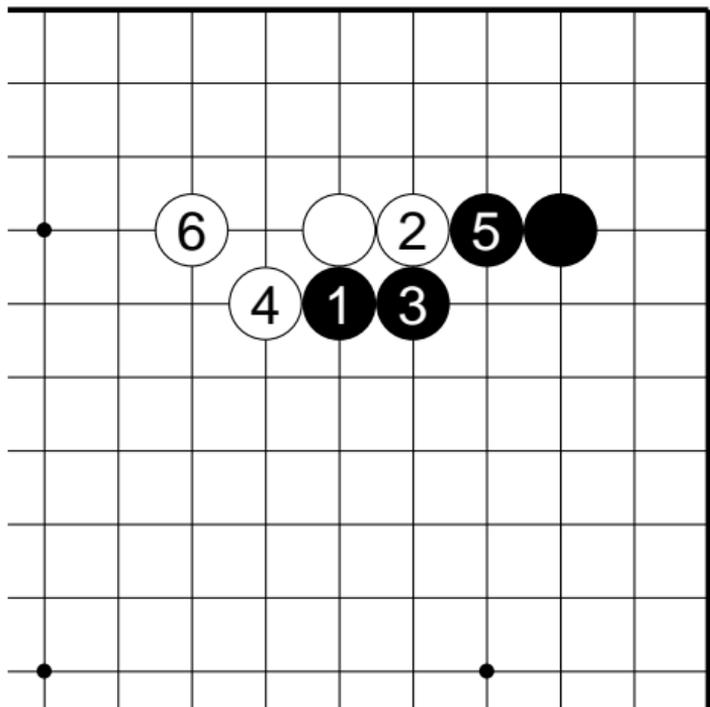
1图

2图 黑1时，白2退，黑3也退，到白6是简单的。
白4如不飞，直接在6位拐，黑A位拐成好形。



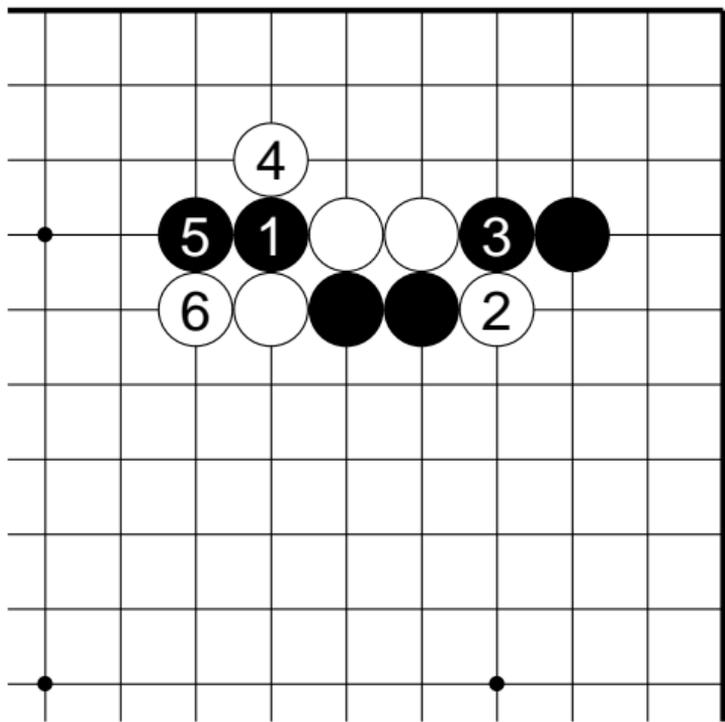
2图

3图 白2长，黑3压，白4扳时，黑5、白6是平稳的进行。白满足，但黑5能这样老老实实地应吗？



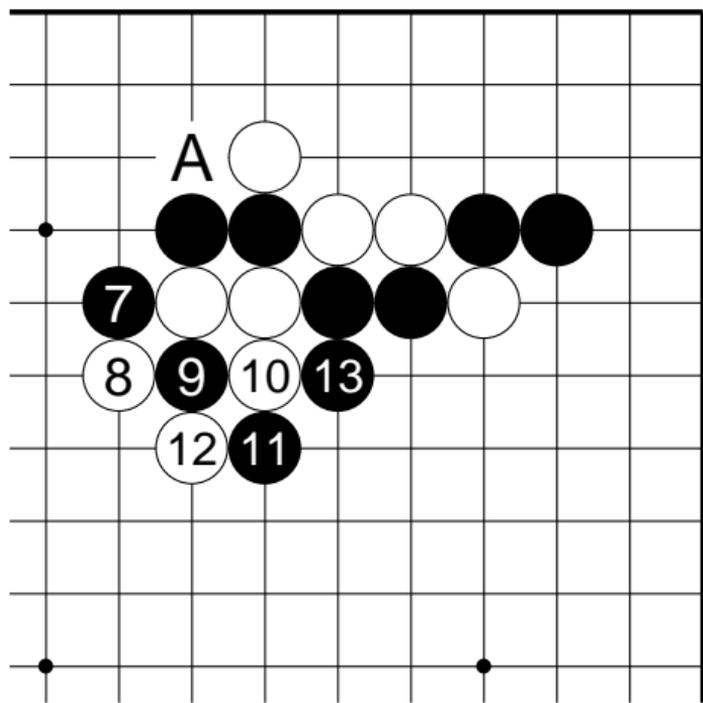
3图

4图 黑1切断是强手。白2扳出，接着4、6是手筋，两边都要征吃黑子，看上去黑束手无策了。



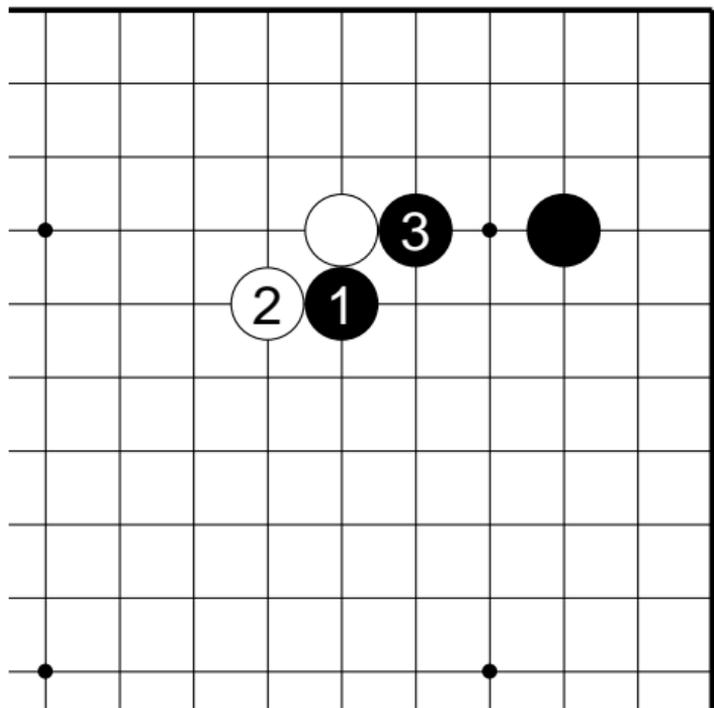
4图

5图 然而，黑7扳是好手，到13解消了双征，再于A位拐，可以说是黑有利。



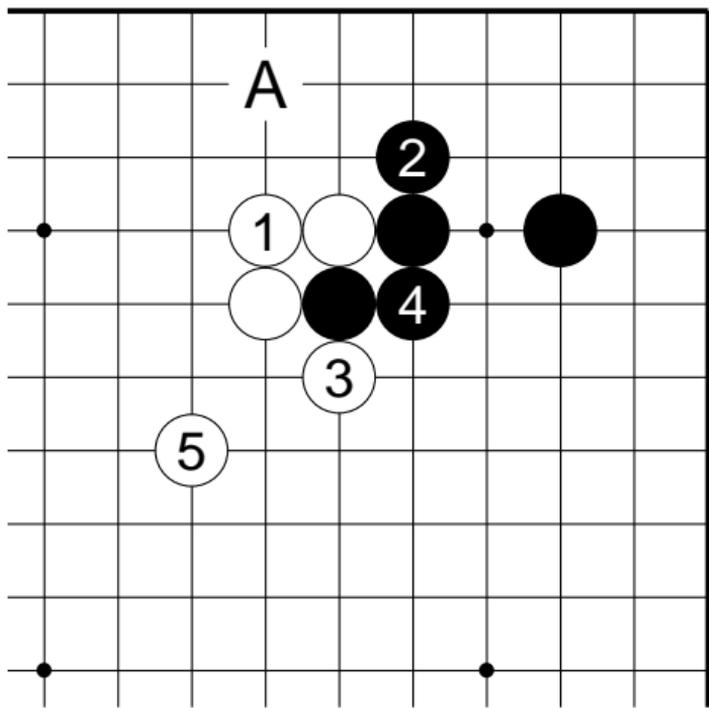
5图

6图 黑1时，白2扳，黑3反扳。这个变化比较多。



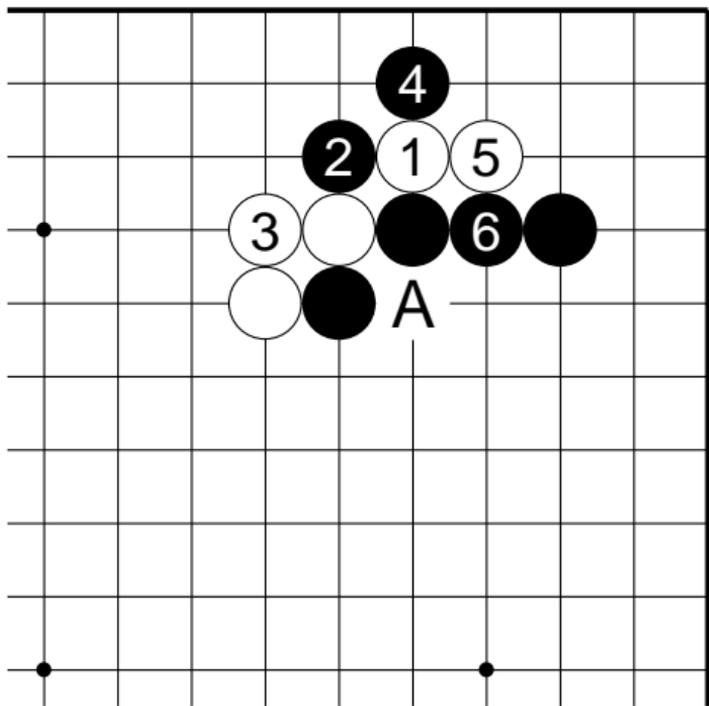
6图

7图 继续，白1接，黑2立到白5是简单的。角上成为结实的黑地是黑稍稍有利的结果。以后黑A位飞是愉快的。



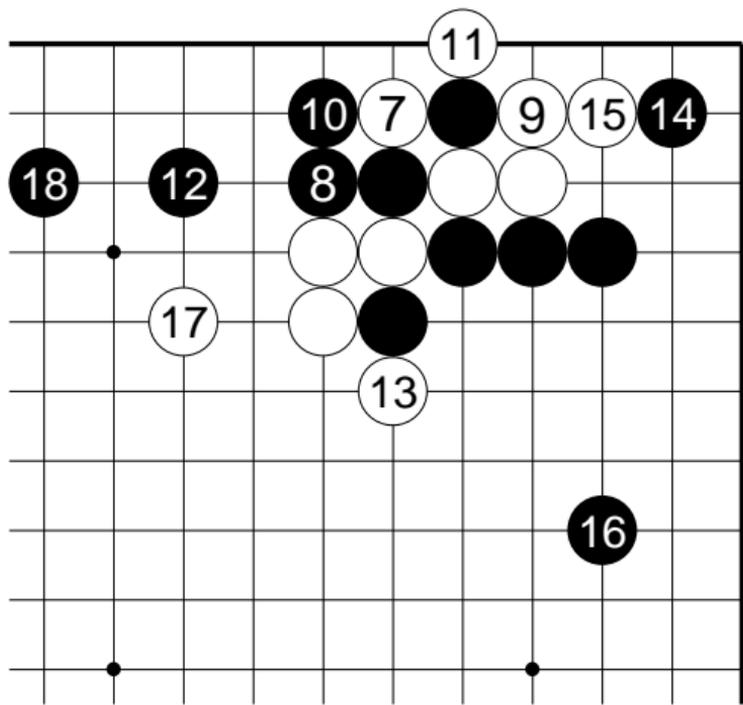
7图

8图 白1再扳是手筋。对此，黑也走2、4、6，强硬的应战。白5如在A位断吃，互提一子是白吃亏。黑6后——。



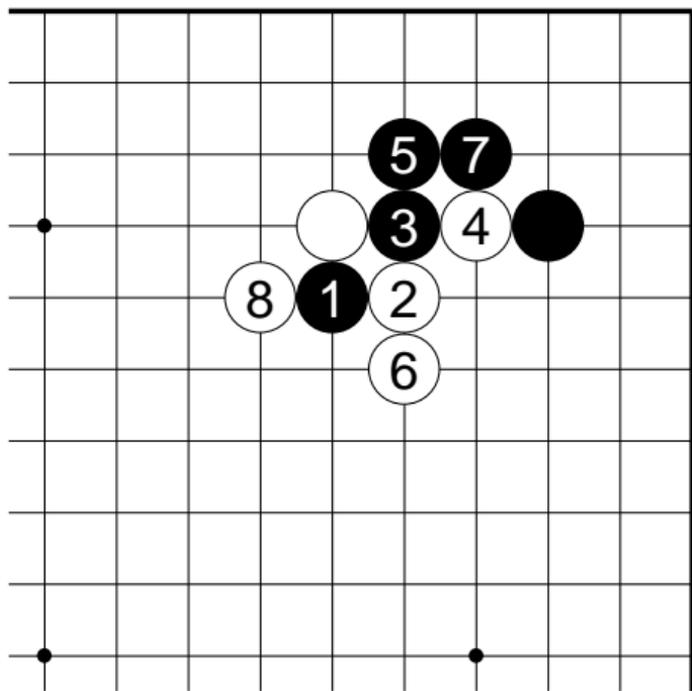
8图

9图 白7以下是必然的应对，中央一团白子是个负担。



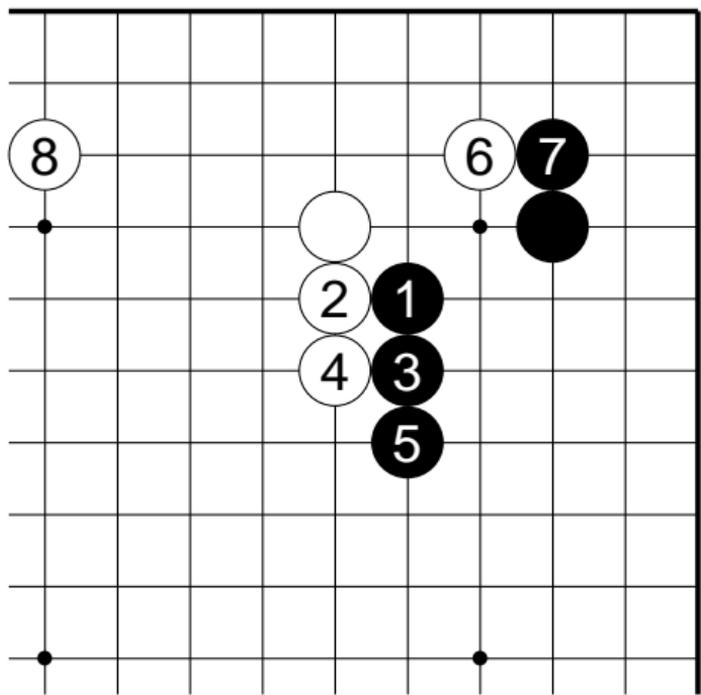
9图

10图 白2从这里扳出，是征子有利时的下法。黑3断后，白4、6是常用的筋。到白8征吃后，双方各吃一子，黑也无不满。



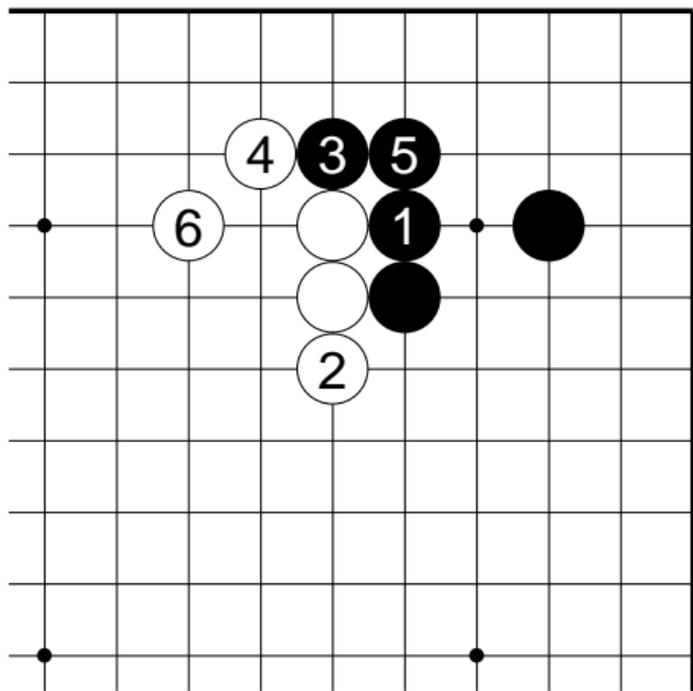
10图

11图 黑1向上飞也是一种下法。白2、4压后，白6飞是必不可少的次序，到白8了，被认为是定式。黑3如——。



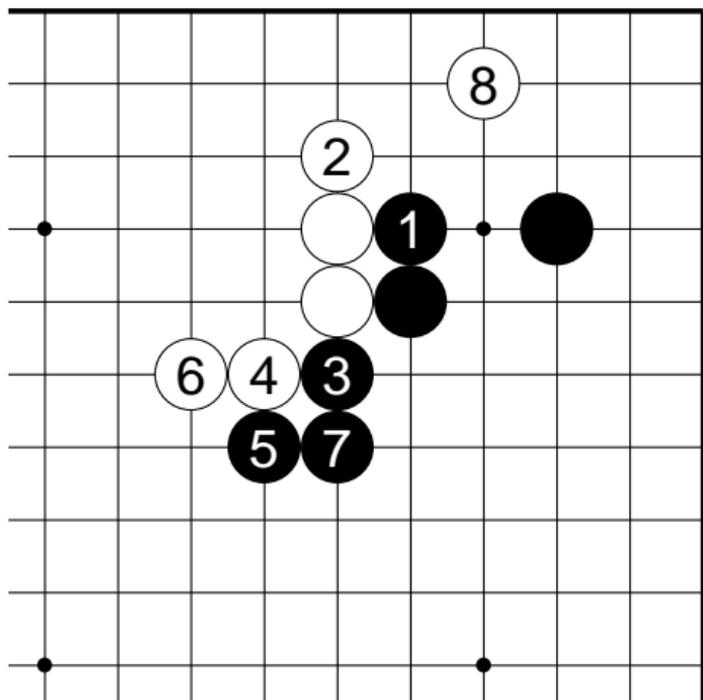
11图

12图 黑1挡，在3、5扳粘也是有的。白6补后，结果大致两分。



12图

13图 黑1时，白2立。黑3、5扩张右边。白8是不可错过的好点。前图和本图走哪个有利，选择权归白。

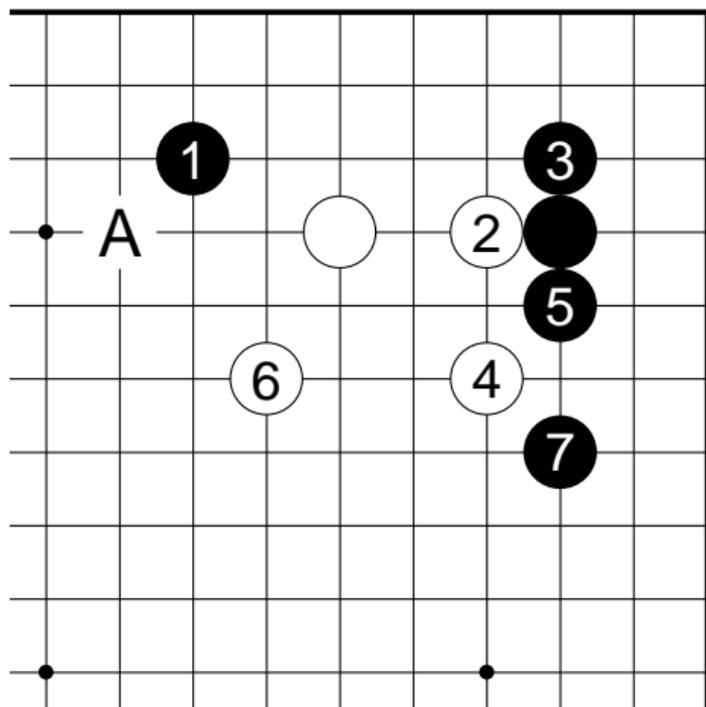


13图

定式 76 夹

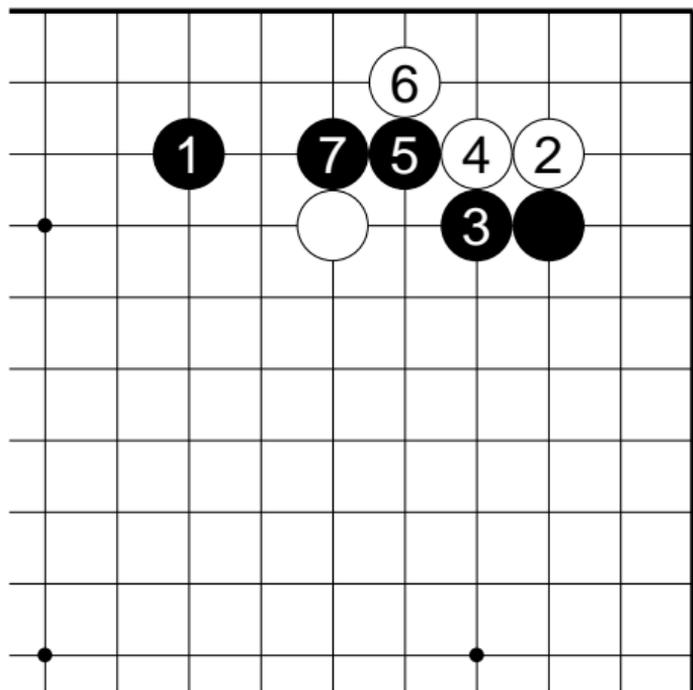
要点 黑 1 夹时，白 2 碰是好手。黑 5 只此一手，白 6 是棋形。

基本图 到黑 7。黑的厚实和白的轻快，形成明显的对照。以后白 A 位的肩冲是有力的。



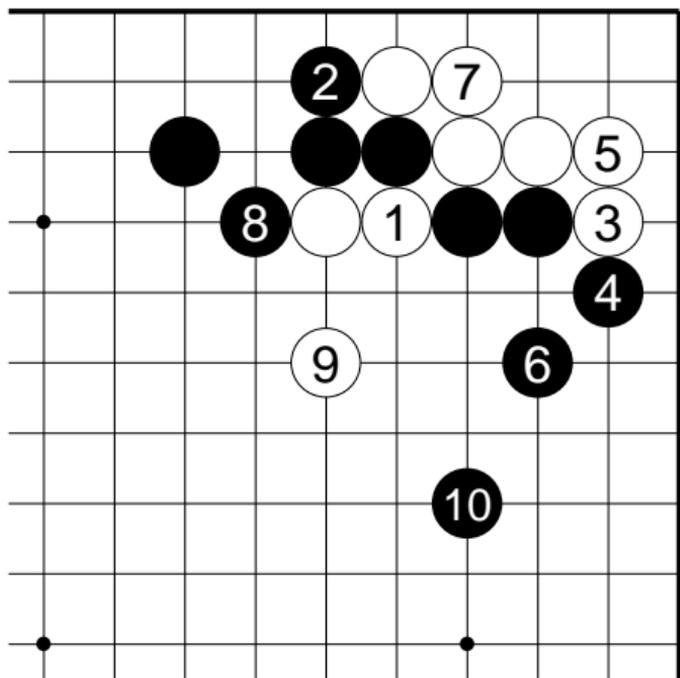
基本图

1图 白2如托三三，被黑3长，就难办了。白4、6虽然活了角，开始挂的一子失去了作用。继续——。



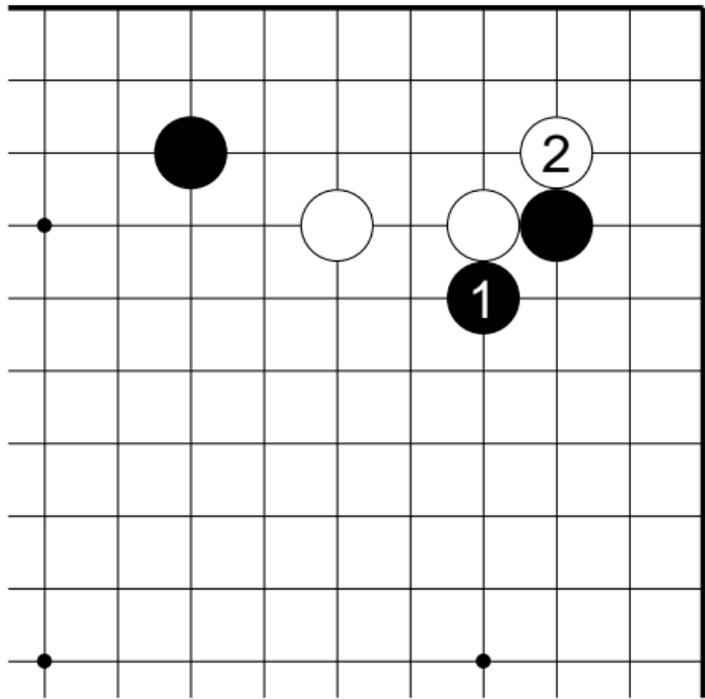
1图

2图 白1断到黑10，成为白单方面逃孤。



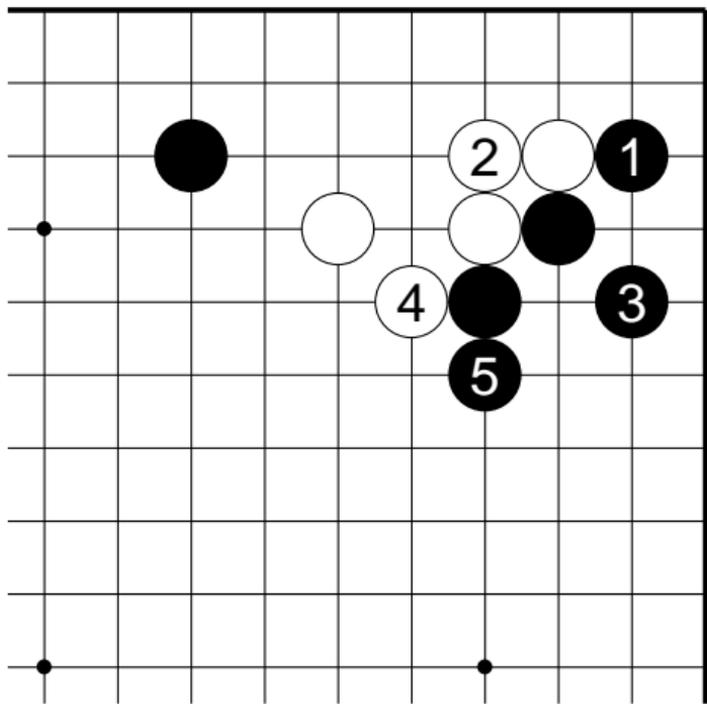
2图

3图 基本图黑3在1位扳，白2是手筋。白2如在左一路立，被黑2位长角，是吃不消的。



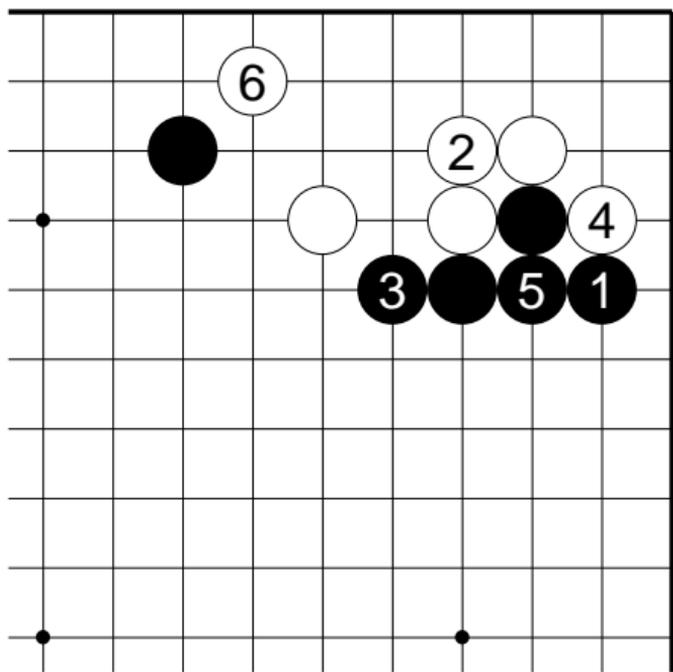
3图

4图 接着黑1再扳，是常用的筋。白没有反击手段，只有2、4争先手，在上边夹攻黑一子。



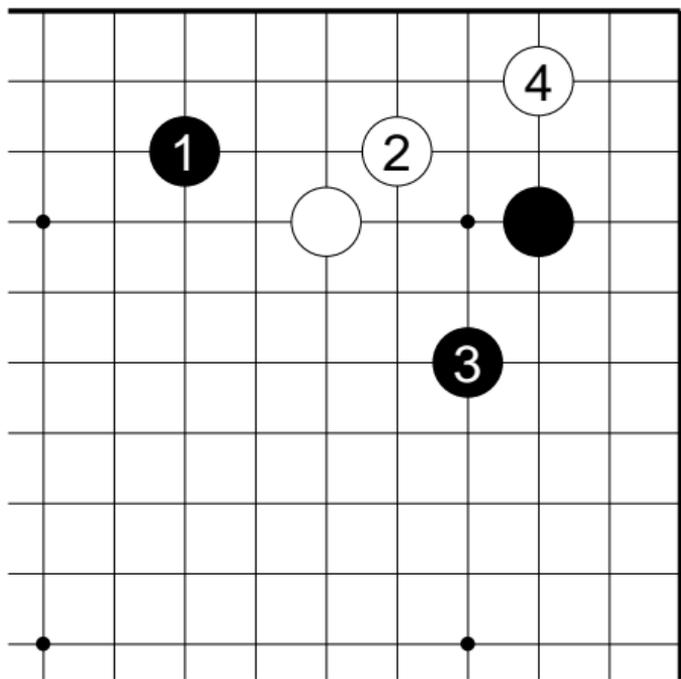
4图

5图 黑1倒虎，白2也要接。黑3长，不要角而重视右边。不过这和当初的夹有些矛盾，只能作为一种变化加以考虑。



5图

6图 黑1夹时，白2小尖，到白4，还原成小飞挂、二间夹时间的形状。

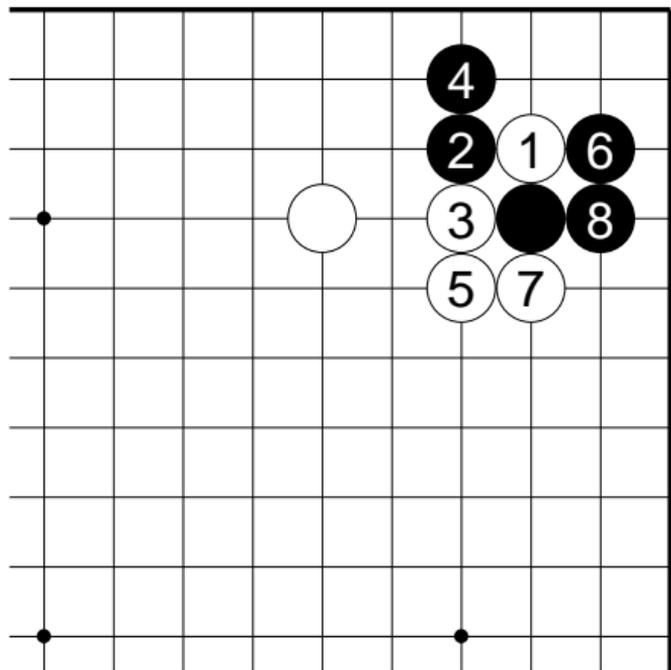


6图

定式 77 脱先

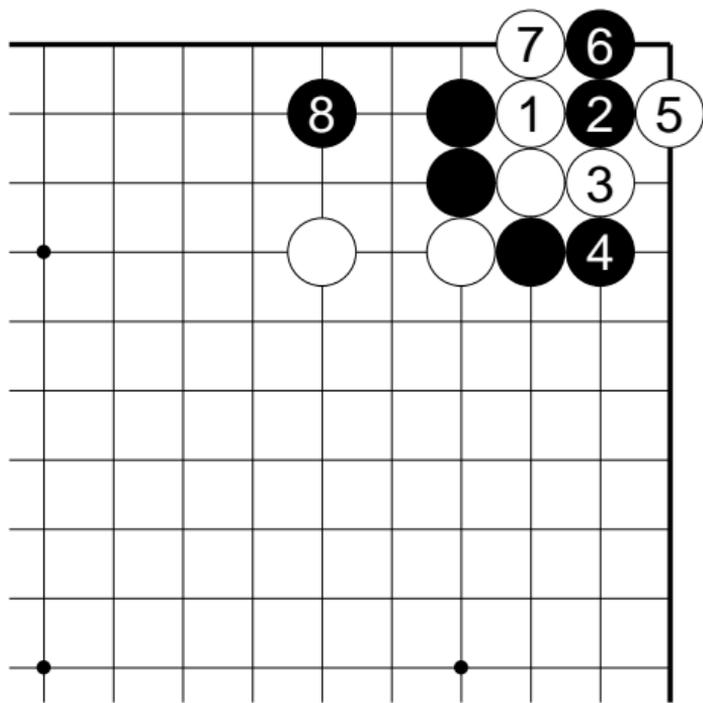
要点 黑如脱先，白 1 托。黑 2 扳出后，4 立是要点。白 5 如长是简明的。

基本图 白 1 托，黑 2 扳，白 3 断，成为“扭十字”，黑 4 当然要长一头。白 5、7 简明，但在实战中常常是采用下图的走法。



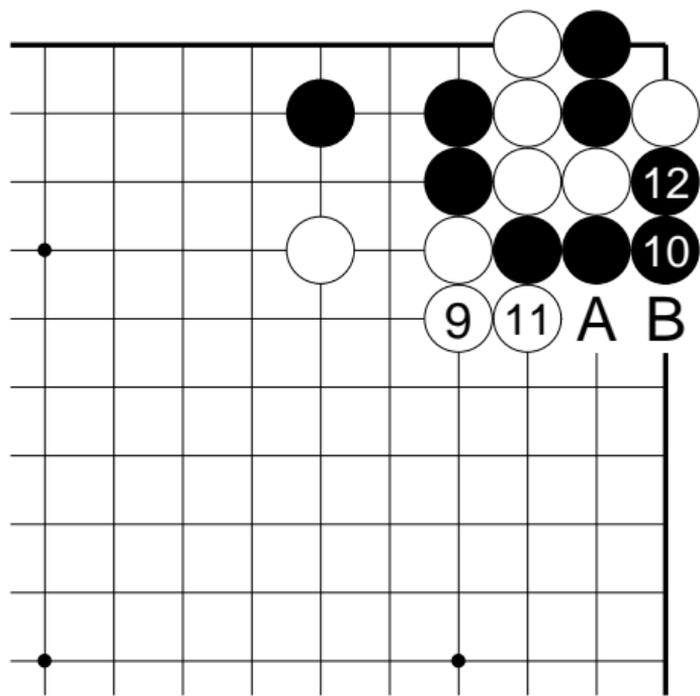
基本图

1图 白1跟着挡，黑2夹是手筋。白5、7吃两子时。
黑8跳出。



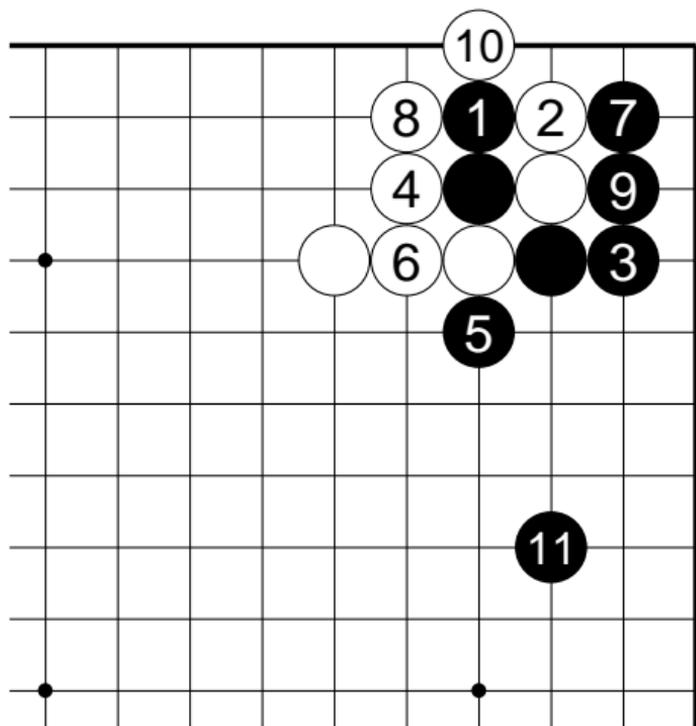
1图

2图 接着，白9长、到黑12，角中白子原封不动地被吃，但白A位、B位都是先手，比基本图更厚。从结果来看，黑在上方也多了二路跳的子，仍是两分。



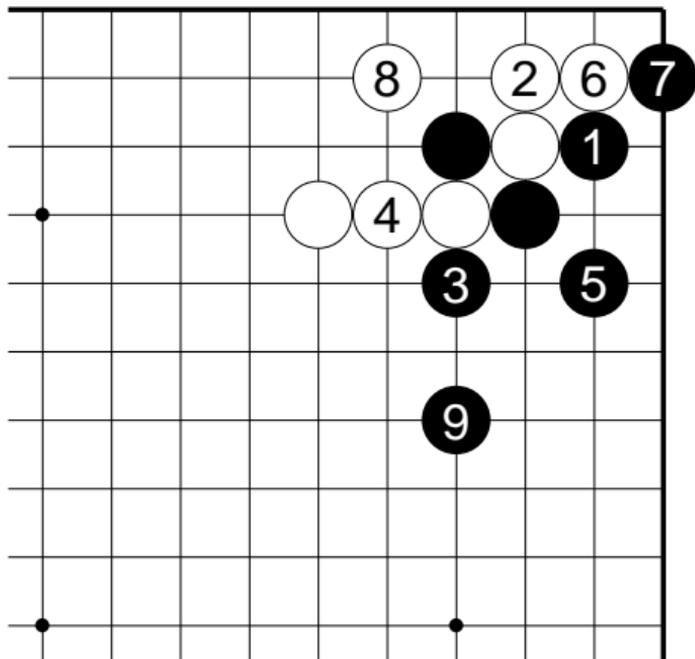
2图

3图 黑1，白2时，黑3如果立，变化简单。到黑11，白稍稍有利。



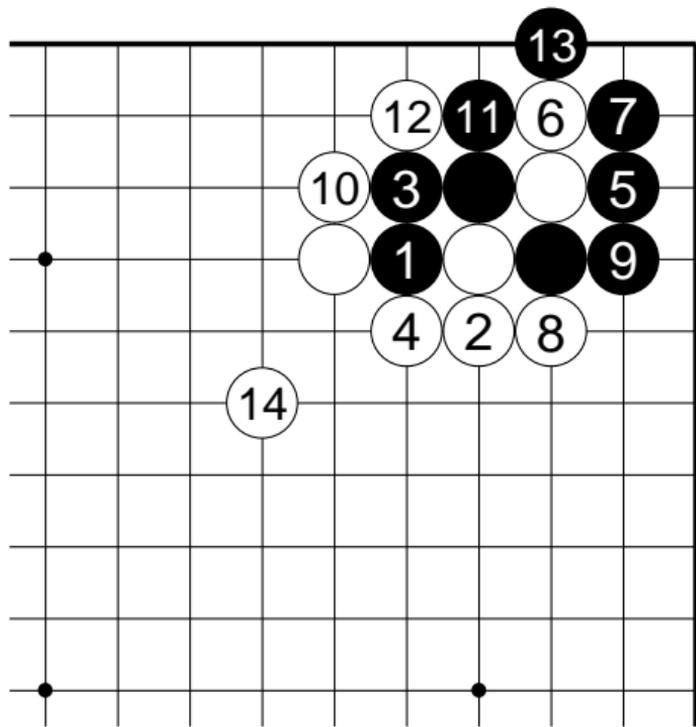
3图

4图 基本图黑4如在1位叫吃，到黑9也是白有利。



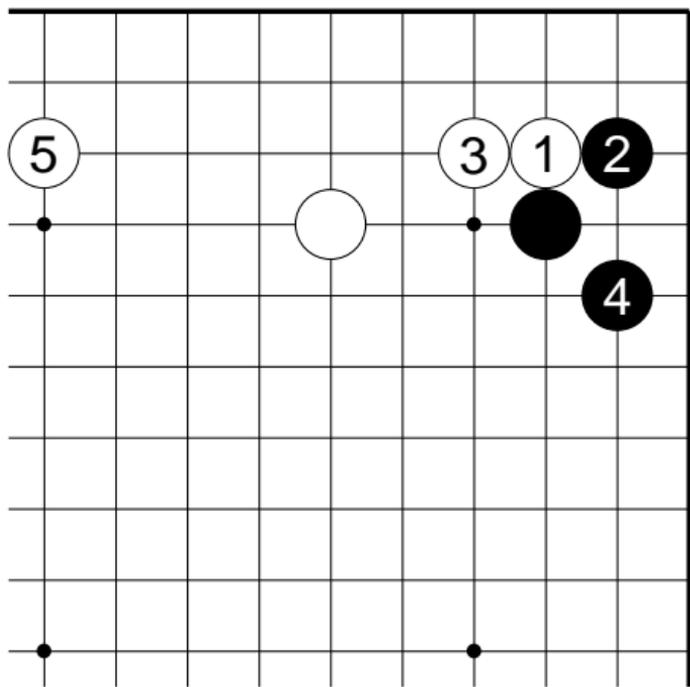
4图

5图 黑1叫吃，再5位抱吃，取得角地，到白14，白的外势强大，但黑得先手也是很有吸引力的。可根据情况选用。



5图

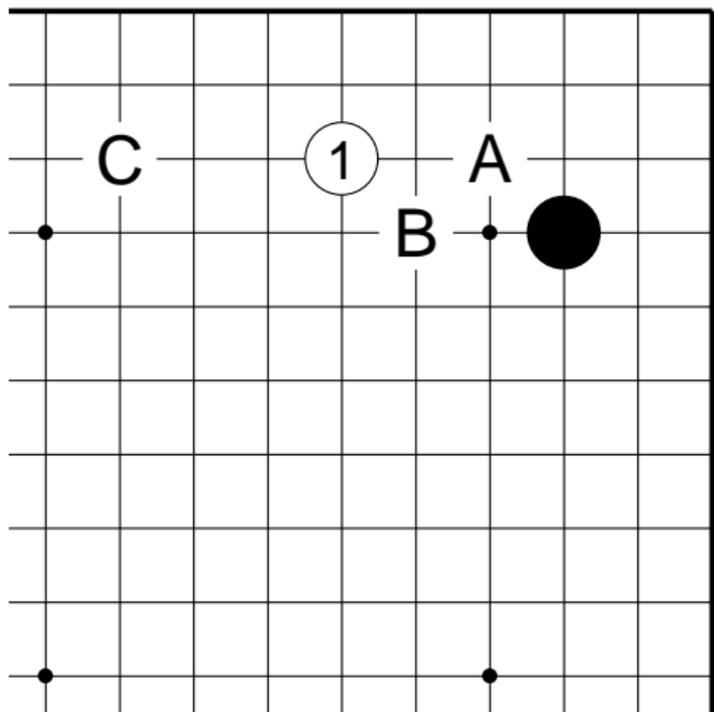
6图 当初白1托时，黑2、4这样应，被白3退、5拆。这种下法太软弱了，让白棋走得很舒畅。



6图

第二节 大飞挂

参考图 白 1 大飞挂，是由于意识到左上角黑的外势，为了缓和其压力而下的。从局部说，明显是损的，周围没有合适的条件，是不能这样下的。黑的应法有：A 位尖，取角地、B 位单关，扩张右边、C 位夹，以上边为主。



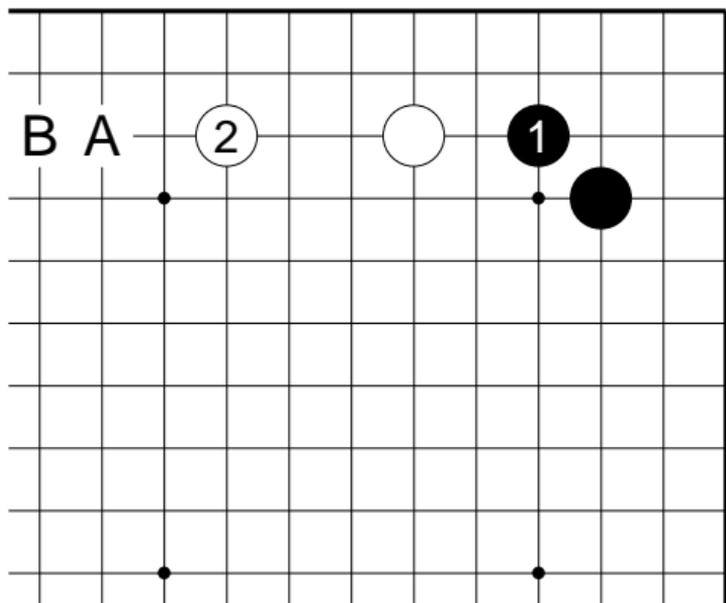
615

参考图

定式 78 尖★

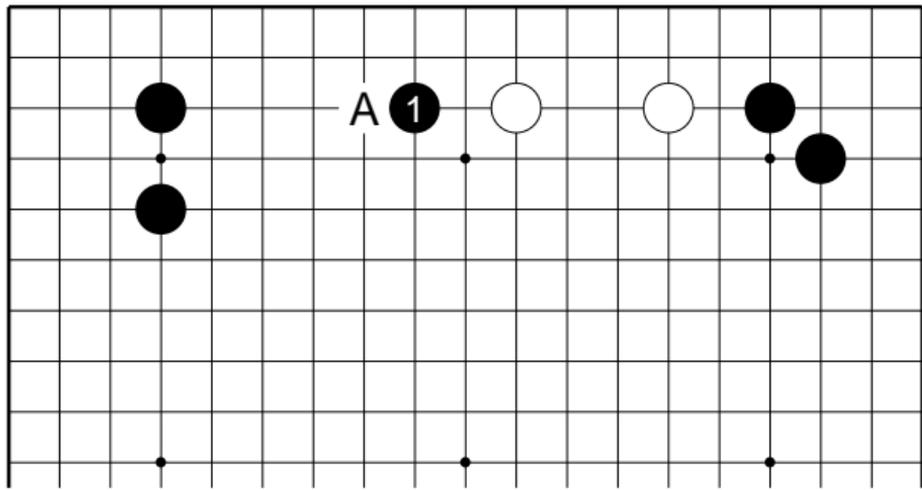
要点 黑 1 尖，白 2 拆是必然的。以后，黑 A 位拦和白 B 位拆二，是布局上的好点。

基本图 黑 1 确保了角地，局部来说，黑有利。



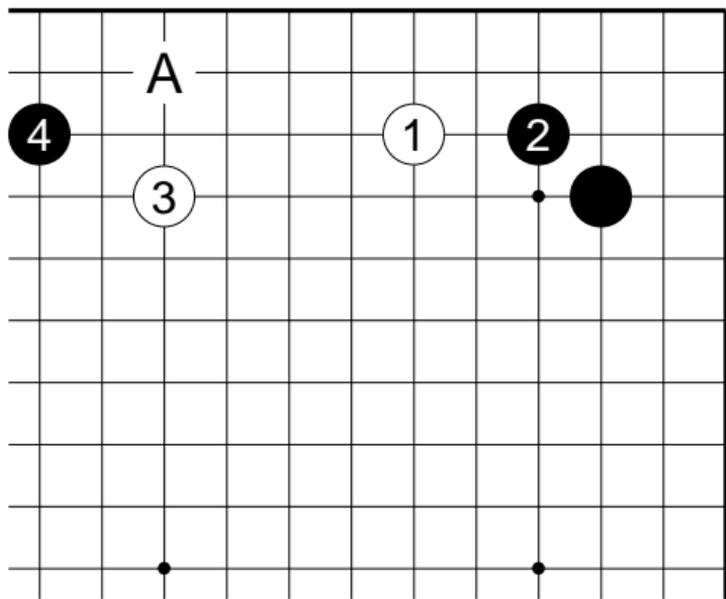
基本图

1图 左上角是黑棋守角这样的场合，白如小飞挂，被黑棋夹攻后，黑守角的威力增大，白感到不满的话，可以选择基本图的下法。白由于有了拆二，暂时获得安定，容易导致成一种慢慢下的局面。以后黑1位拦或者白A位拆都是关系到布局成败的好点。



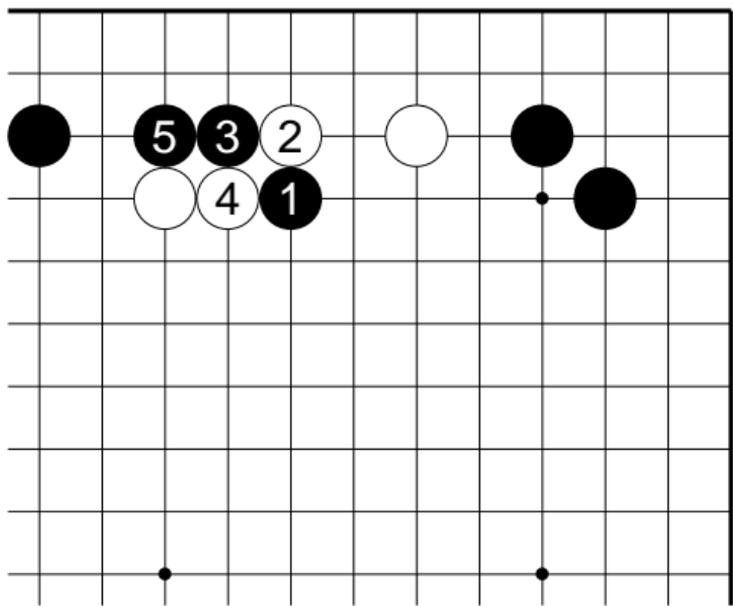
1图

2图 白3如拆的大一些，黑4的拦就更为严厉。白须在A位补，白如不补成下图——。



2图

3图 黑1打入强烈，白2托，黑3、5扳长，白很难腾挪。

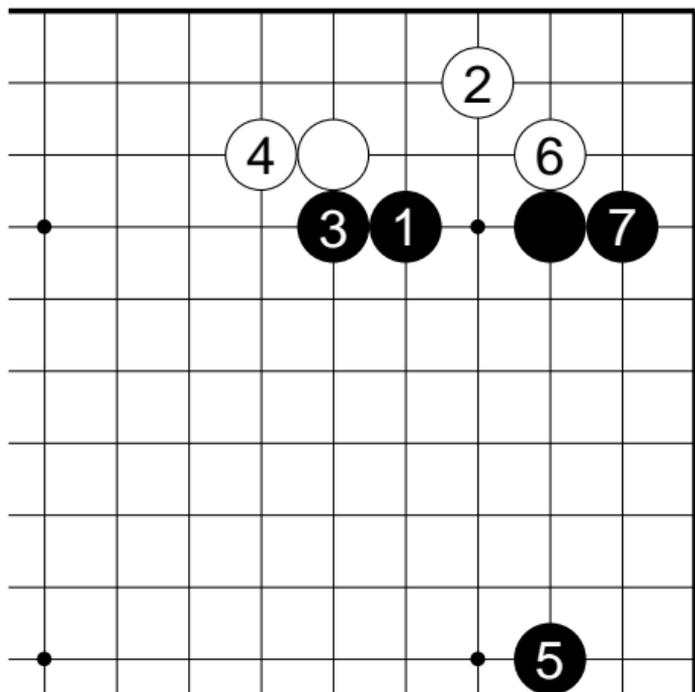


3图

定式 79 单关应

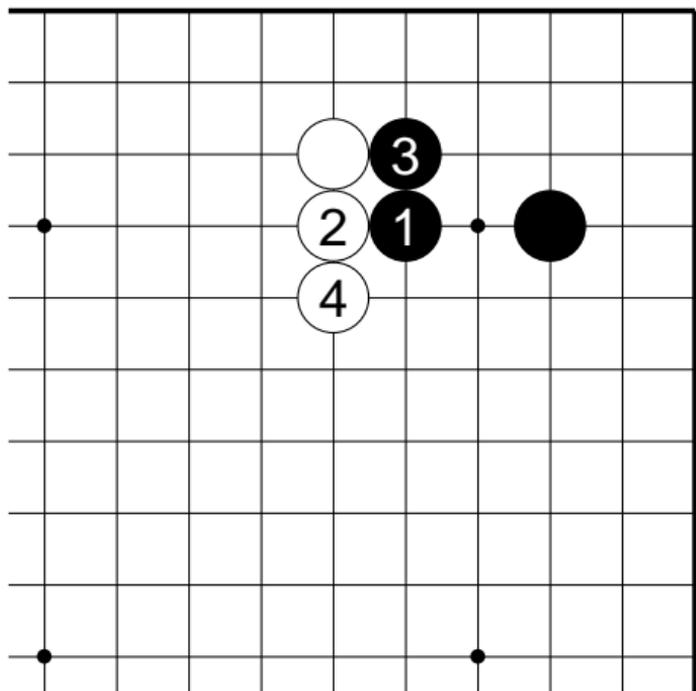
要点 黑 1 以扩张势力为主。白 2 实地很大。黑 5 拆是当然的。

基本图 黑 1、白 2 是所谓的虚与实的交换。黑放弃了角中的实地，如黑 5 不是相当的好点的话，这样损失地是不值得的。



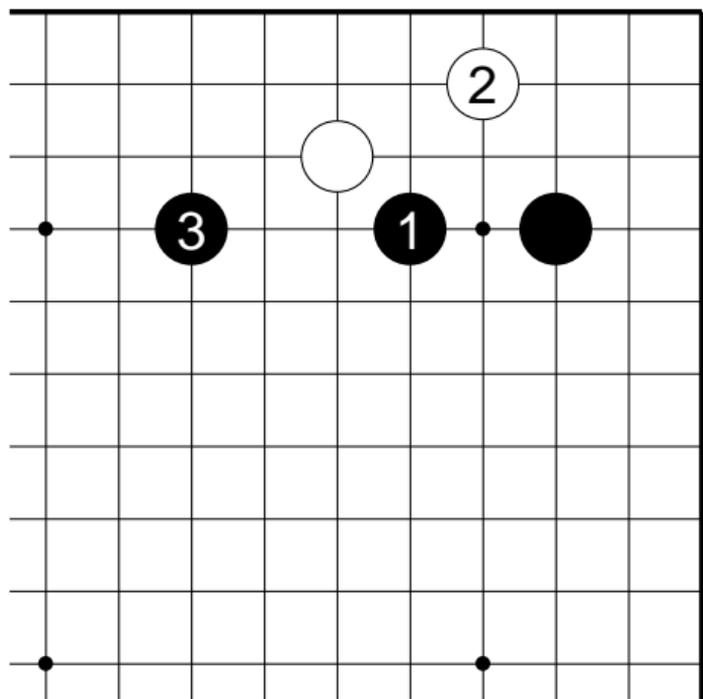
基本图

1图 白2长，黑3挡下，到白4和二间高挂同型。



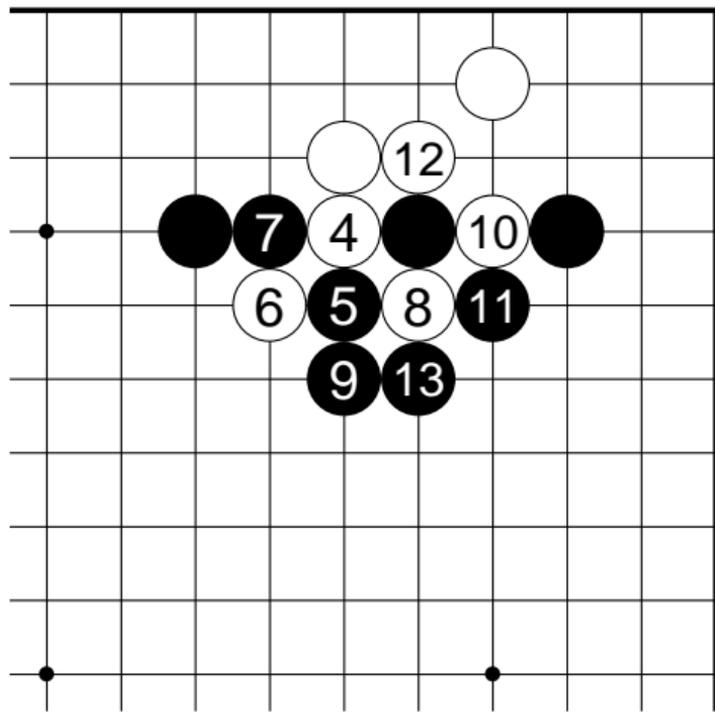
1图

2图 白2飞后，黑3大跳，是很有趣味的一手。以后的变化令人眼花缭乱，下面大致的作一介绍。



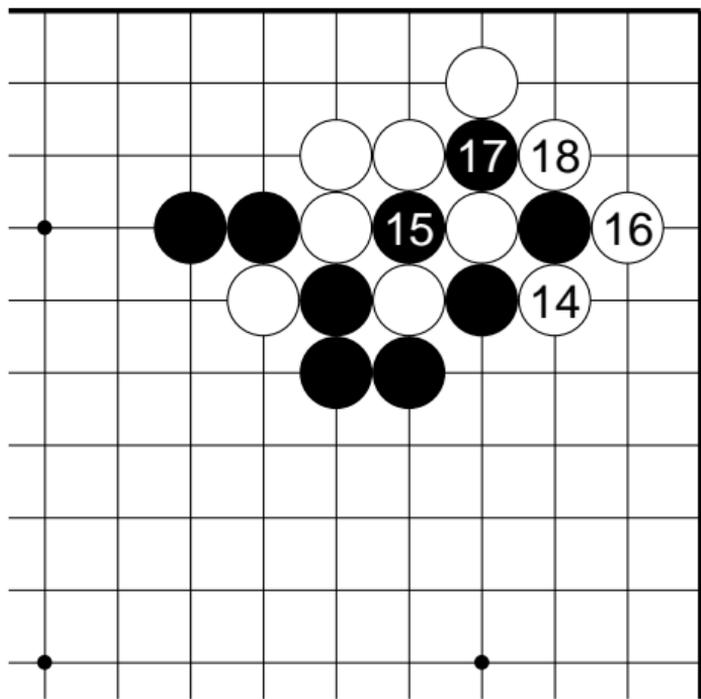
2图

3图 白4挺出是当然的。黑11断吃，13封锁是早已预计到的。



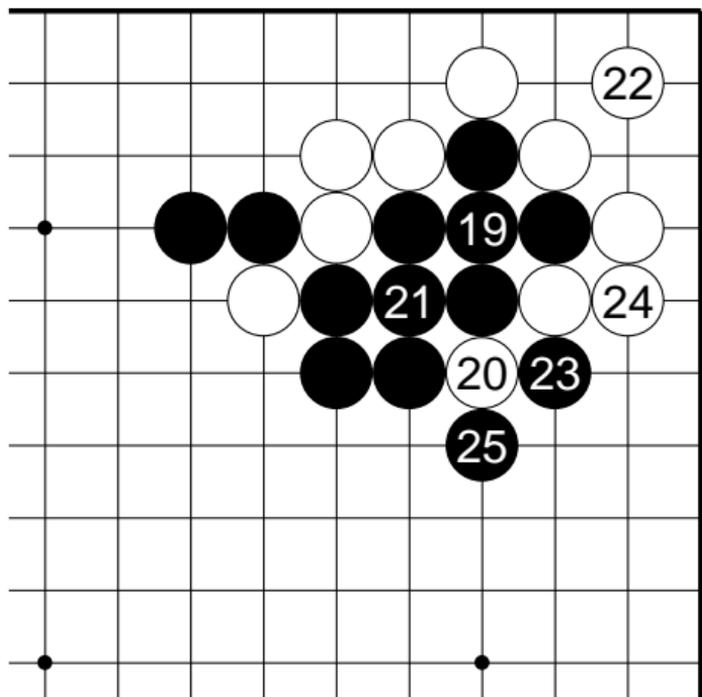
3图

4图 白14断吃，再16位反吃是关键的一手。



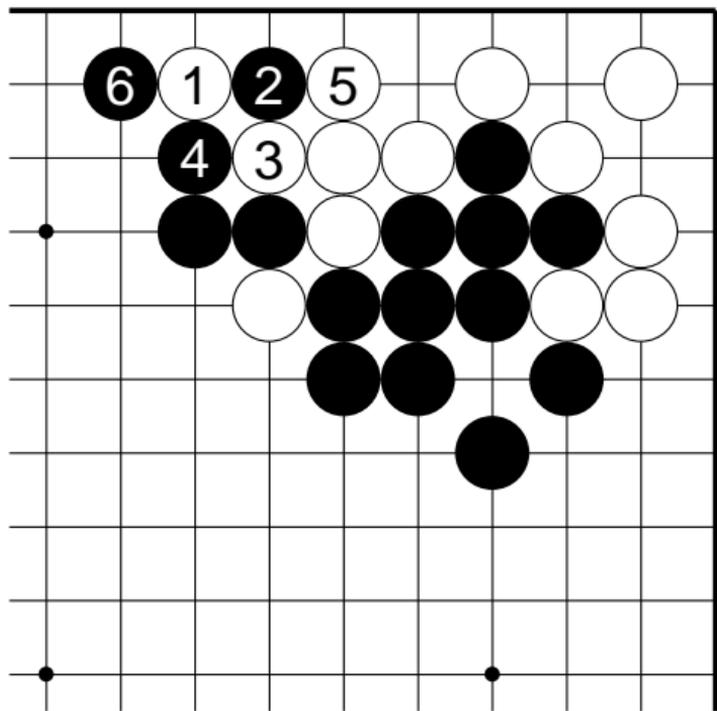
4图

5图 黑19粘，到黑25提是必然的进行。双方互下好手，形成了两分的结果，黑虽愚形但非常厚；白也得到了实地且又是先手也可满意。



5图

6图 以后白1飞，黑2至6的封锁手段要记住。

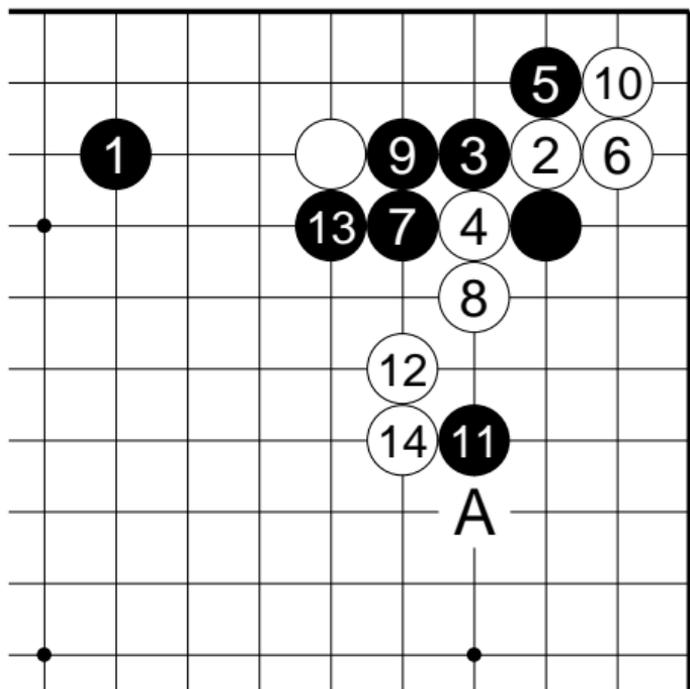


6图

定式 80 夹

要点 白 2、4 腾挪的筋。黑先走 5 再走 7 是不可忽略的次序。白 10 要点。黑 11 手筋。

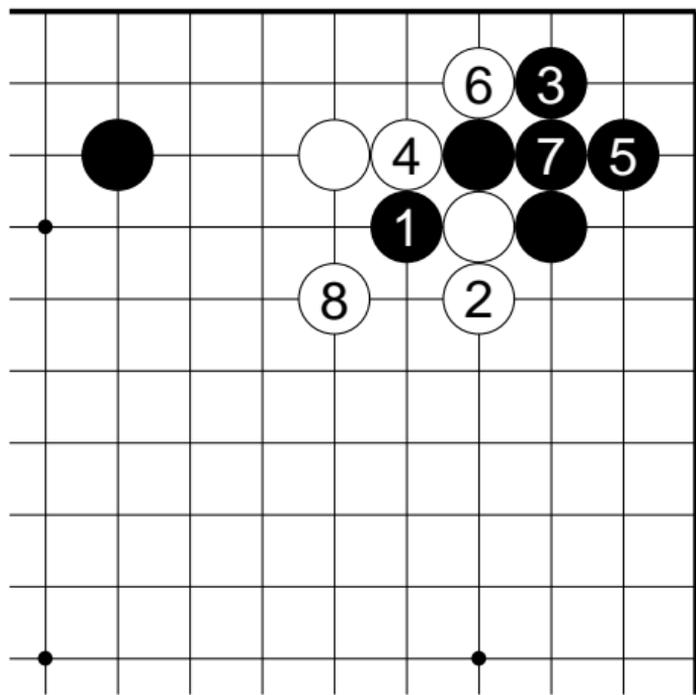
基本图 黑 1 夹，白 2 托、4 断是常见的，黑 5、7 的次序很重要。黑 11 好手，诱使白走 12，再顺势走 13 位整形。



基本图

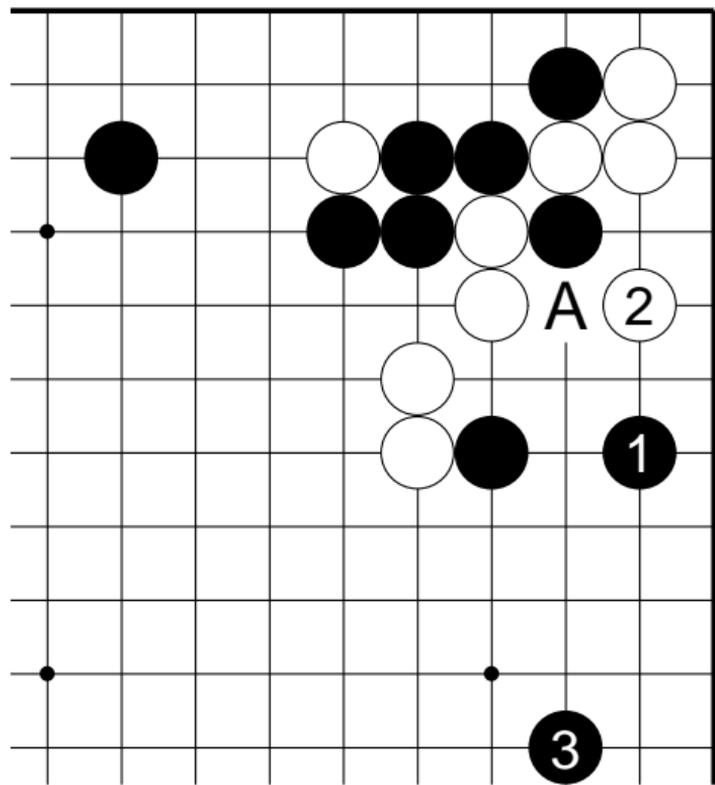
1图 黑先在1位叫吃，次序走错。黑3在叫吃时，白4反吃，到白8封吃一子，黑明显失败。黑仅得了一个角，原来夹攻的一子面对白的厚势不起作用了。如走基本图次序，白就没有变化的余地。

基本图白14压是绝对的。以后黑如何走才好呢？暂时放置不走也不必不可以的。但白A位扳是非常好的地方。



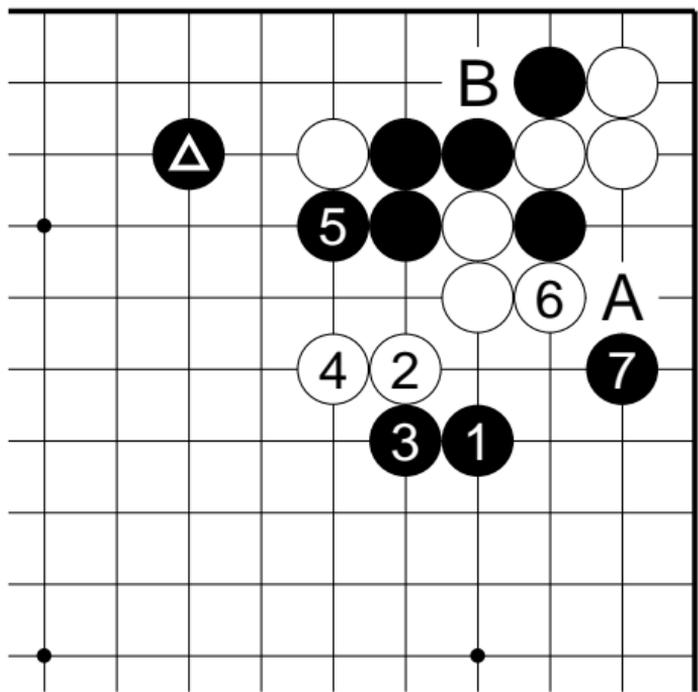
1图

2图 黑1、3轻妙，白2如省略，黑A位的长是显而易见的。



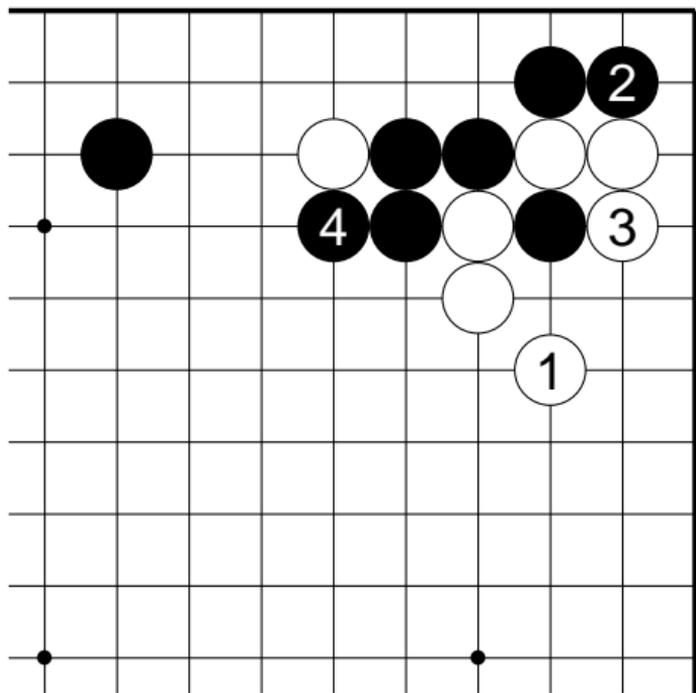
2图

4图 如果黑当初是夹在△位，白2时间，黑也可先在3位长，白4长，黑5位补。白6拐吃一子。此时黑7飞是愉快的，白如A位挡，黑有所得；白如不应，黑A位爬，白提一子，黑再B位接，夺取白棋眼位进行攻击是严厉的。



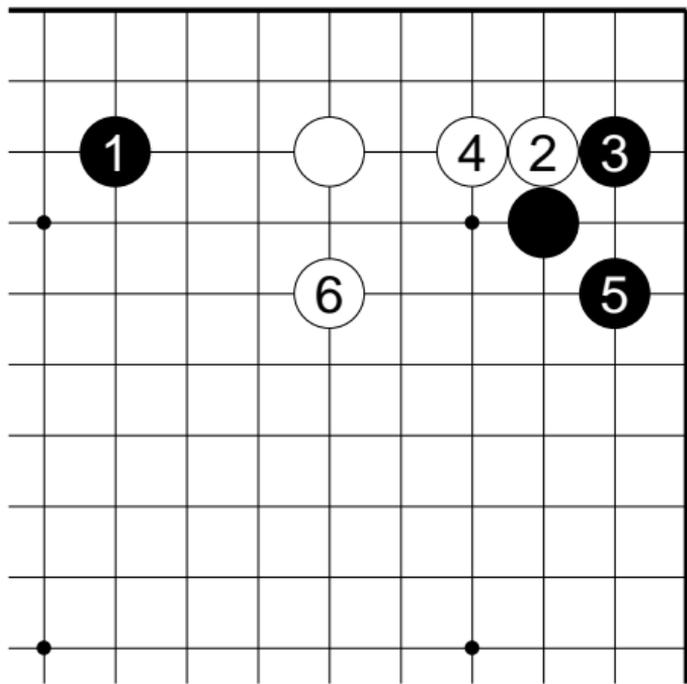
4图

5图 基本图白10走1位尖，在极特殊的场合也是成立的，被黑2先手爬是非常痛苦的。有时白为了暂时获得先手，也只好忍耐以下，黑4不能不补，白就此得到先手。



5图

6图 白2托时，黑3扳、5虎。这种应法是不能令人佩服的。白4、6跳后成为非常舒服的形状，黑或攻或守都不尽人意。



6图