

实用定式精选（下）

围棋入段必读

PDF 制作：丁江林

前言

定式就是旅行者的时刻表，为了尽快地，安全地，胜利地到达目的地，每个人都是不可缺少的。有了它，就知道了准确的发车和到达时间，就可以在开始时安排好旅行路线，选择合适的换车地点，制订下一步的旅行计划。即使是中途临时下车，也不会过多地浪费时间和钱财。

布局无所谓，关键是在中盘争胜负，很多人持有这种看法。这是谬论。正确地使用定式，就相当于牢固地构筑起布局的工事，到中盘就能够发挥出预想的威力。如果马马虎虎地构筑工事，上下不对应，就很容易造成塌陷。不论是攻还是守，或是打入和收官，一切都要以定式为基础。

知道了定式，筋和形就明朗了，也就是说具备了一定的实力。因为，定式就是重复地利用手筋，在最后使双方获得安定的正确棋形。一切手筋都包含着一些必须的次序，如果走错，当然就会招致不利。在学习定

式的过程中，不断地记住这些手筋，就可以在今后的对局中巧妙地加以利用。

本书对目外，高目、星定式做了详细的解说。加上上册的小目部分，可以作为一本定式辞典。在所登载的80型中，作为以入段为目标的读者，只要牢牢地掌握印有★的30型就足够了。星定式，特别是单关以后的下法，尽可能地多做了一些介绍，可以说是本书的一大特色。

正如上册前言中所说的那样，学习定式，首先要记住，这样才能谈到运用和活用。即使是死记硬背，只要头脑中储备的多了，就可以根据局面进行选择，作战的视野也就变宽了。如果由于记得不牢靠而招致失败，可以回到本书再进行研究，认真地找出失败的原因，把正确的下法重新印刻在脑子中，照理是不会再忘的。如果由于失败而退缩了，那么就很难指望再提高了。

另外，本人在执笔时，在力所能及的范围内力图正确地使用术语。希望读者在学习正确下法的同时，也能掌握好正确的术语，本人将不胜欣慰。

林海峰

目录

第一章	目外	1
	基本知识	1
	第一节	飞罩 9
	第二节	单拆 21
		拆三 21
		拆四 34
	第三节	一间夹 39
		尖 40
		飞压 55
		靠压 74
	第四节	二间夹等 80
		二间夹 81
		超大飞 90
		三间夹 104
	第五节	大斜 111
		脱先 114
		并 117

	尖顶	122
	托	127
	靠压后上接	133
	下接断吃	140
	接后飞	148
第六节	高挂	215
	飞应	215
	靠	227
第七节	进三三	252
	飞罩	252
	外靠	265
第二章	高目	272
	基本知识	272
第一节	三三托	275
	应	275
	夹	291
第二节	外靠	297
	内断	297

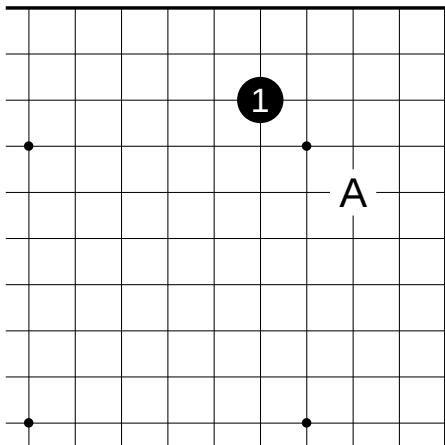
	外断	303
第三节	飞罩	310
	托	310
	跳托	357
	脱先	363
第四节	大飞罩	370
第五节	进三三	377
第三章	星 (附、三三)	390
	基本知识	390
第一节	单关应	395
	飞角、拆二	395
	飞后夹	407
	单关、挂	414
	进三三	470
第二节	大飞应	477
	拦、守角	477
	进三三	500
	托断	535
	无挂时的进三三	542

第三节	小飞应	548
	先飞再拆二	548
第四节	压	563
	压长	563
	压虎	605
第五节	夹和双挂	619
	一间夹	619
	二间夹	631
	三间夹	637
	双挂	642
第六节	二间高挂及其他	677
	二间高挂	677
	一间高挂	682
	附、三三定式	688

第一章 目外

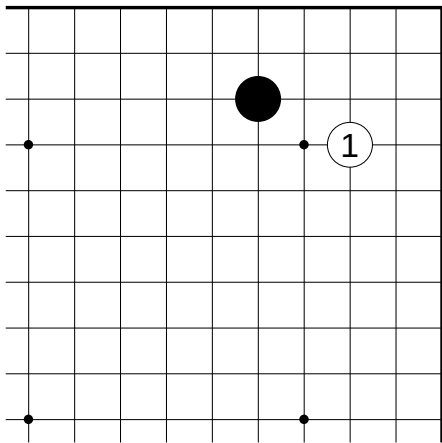
基本知识

1 图 黑 1 或者 A 位都叫做目外。



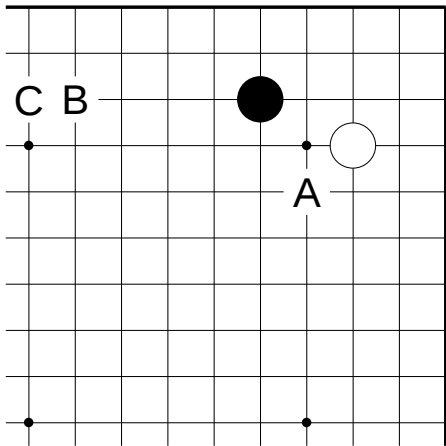
1 图

2图 对目外的挂法，以白1在小目挂，为最常见。
对此，黑也有各种各样的应法。



2图

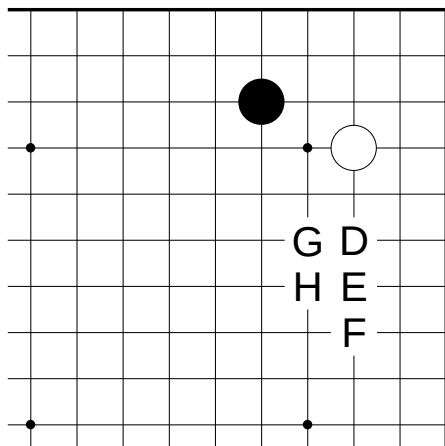
3图 首先是黑在A位飞罩，或者B位，C位拆。



3图

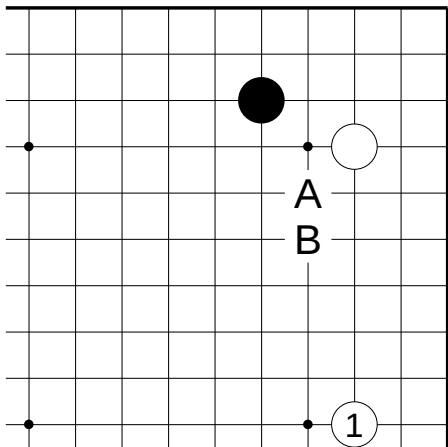
4图 也可在D、E、F、H位反夹，或者在G位大飞，走成大斜也是有力的。

这些应法里，以3图的B位、C位的直接开拆，最能体现目外的显著特点。



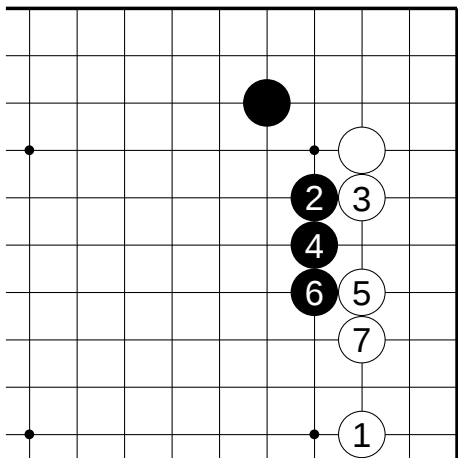
4图

5 图 以小目来说，白要在这里走棋，总是下在 A 位或 B 位，直接拆到 1 位是不好的。



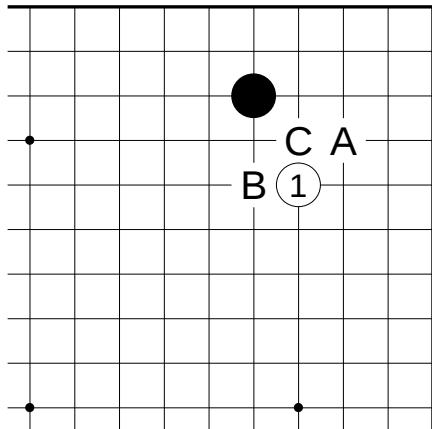
5 图

6图 如果白在1位拆，黑立即就在2位飞，以下进行到白7。可以看到最初白1一子是效率很低的，在布局阶段，谁也不肯这样花费一手棋。



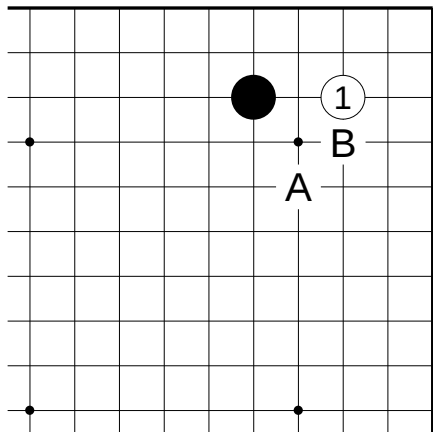
6图

7图 此外白1的挂也是有的，叫做高挂。黑的应法有A位、B位、C位等。



7图

8图 白走1位，直接进入三三也是可以的，对此黑可应在A位或B位。



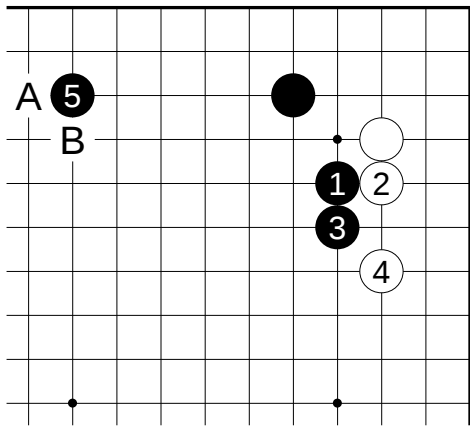
8图

第一节 飞罩

定式1 飞罩、长★

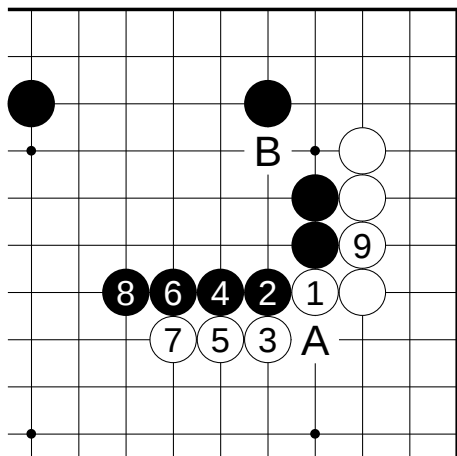
要点 黑1、3，白2、4是最常见之形。黑5可根据左上角的配置，走在A位或B位。

基本图 目外和小目的根本区别在于，目外是重视外势的，而小目是侧重取地的。黑1的罩到白4，明显地体现了这种区别。黑1、3长意在取势，白2、4爬跳获得实地，以下黑为了活用外势走5位拆是当然的。不过黑也有如2图、3图那样直接定形的下法。



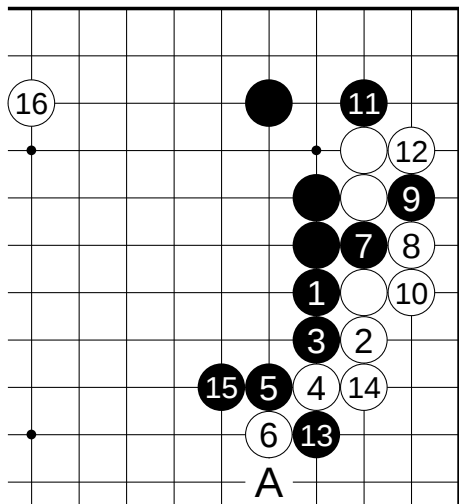
基本图

1图 这是基本图以后，白采取的一种下法。白1至7一路压过去，到9接是本手。一方面补好A位的断点，一方面伺机在B位跨出。



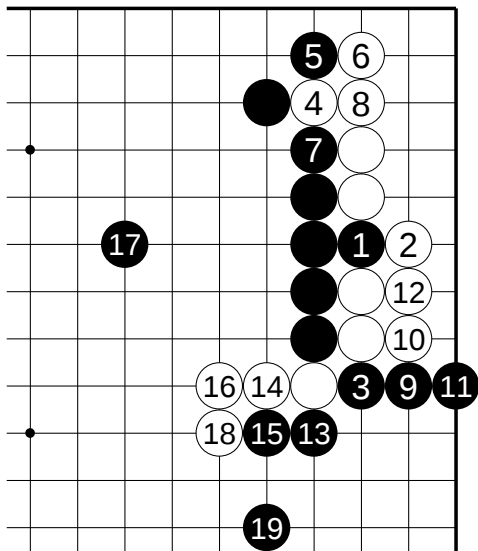
1图

2图 基本图黑5继续在这里走，白4、6连扳是重要的。黑7至11是号次序。黑15长后，白16分投。以后黑在A位征吃一子是普通的。黑5如——。



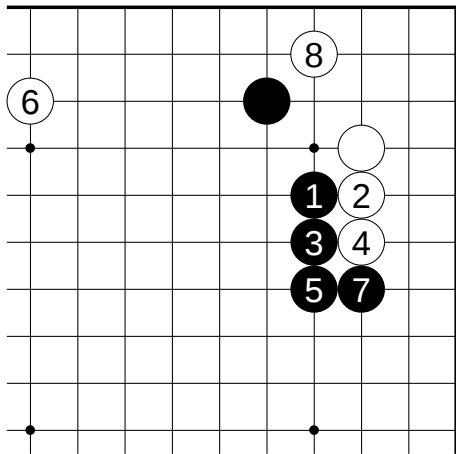
2图

3图 黑1、3冲断时，白4守住角是简明的，以下到19是两分的作战。白4如13位右一路叫吃，黑9，白10进行抵抗的话，是极其复杂的变化，有落入圈套的危险。



3图

4图 白4再爬，作为一种临机的手段也是可以的。
黑5长后，白6分投，限制了白在上方的扩张，但被
黑7先手拐，极为厚实，也是没有办法的。

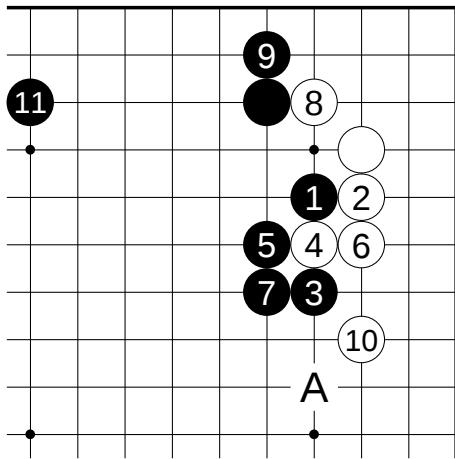


4图

定式2 飞罩、跳

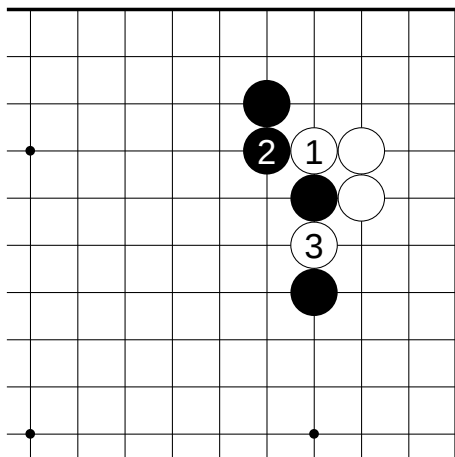
要点 黑3跳时，白4、6是手筋。白8先走这里是必要的次序。黑9立，白10不能不走。

基本图 黑3跳，白4挖至黑7。黑的外势增大，白的棋形也牢靠了。白8试探应手，黑9如下立，白10跳出，到黑11拆，以后不论是黑还是白占领A位都是好点。



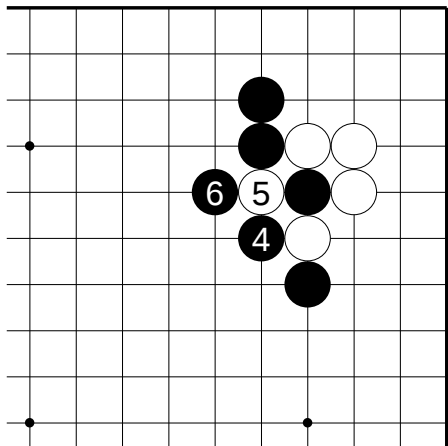
基本图

1图 黑跳时，白1、3是俗手。黑当然不会接。



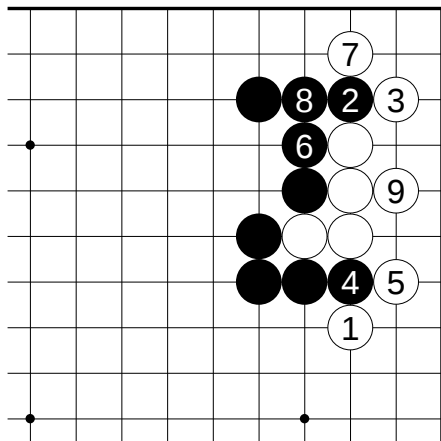
1图

2图 黑4、6封锁，白无益地使黑棋变厚。
基本图白8如不走——。



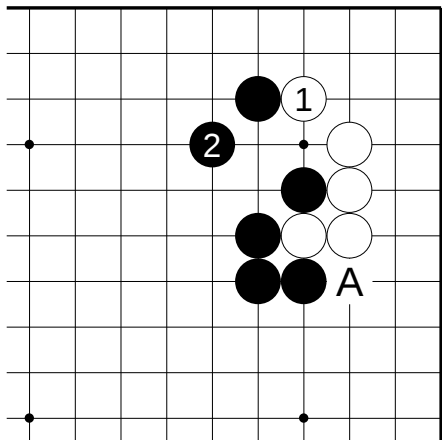
2图

3图 白单在1位跳出，黑2至8是非常好的次序，白被完全压低是不利的。



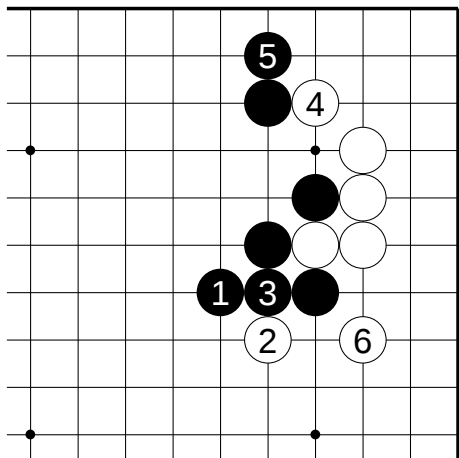
3图

4图 白1尖顶，黑2如应在这里，白可脱先转向它处。黑A位的挡不是先手。



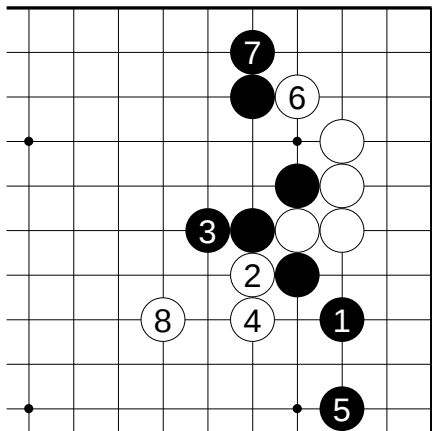
4图

5图 基本图黑7如在1位虎，白2刺，到6跳，也是定式。



5图

6图 黑1尖，是求战的下法。白2势必断，以下到白8成为乱战的局面。照理说白是可下的。



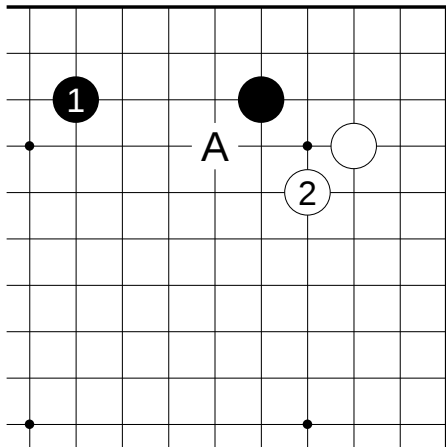
6图

第二节 单拆

定式3 拆三、尖

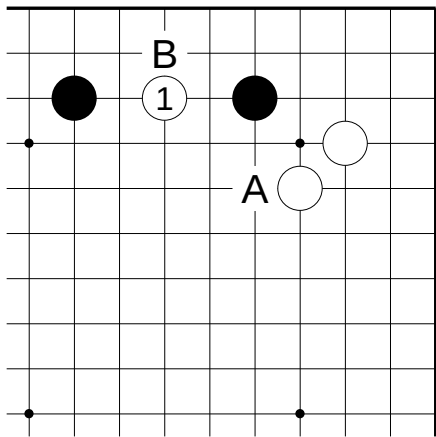
要点 黑1、白2都是稳健的。以后黑A位补虽然坚实，但以脱先为最常见。

基本图 黑棋要在上边拆，拆到哪里适度，这要根据左上的配置，做出相应的判断。黑1、白2后，黑脱先——。



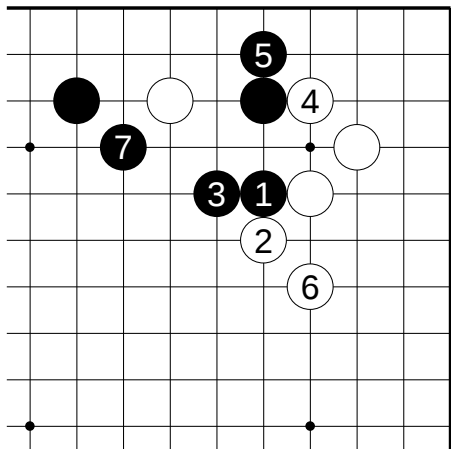
基本图

1图 白1的打入，并不可怕。黑走A位或B位都可腾挪。



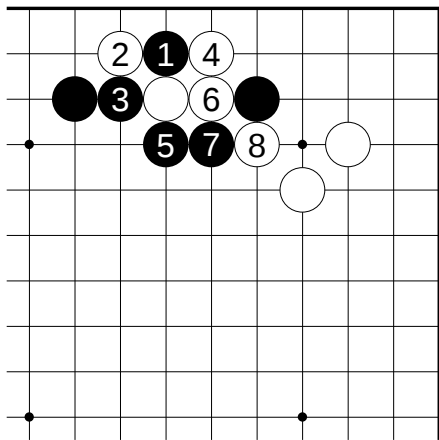
1图

2图 黑1如靠，到白6大致如此，黑7尖吃一子，获得安定。



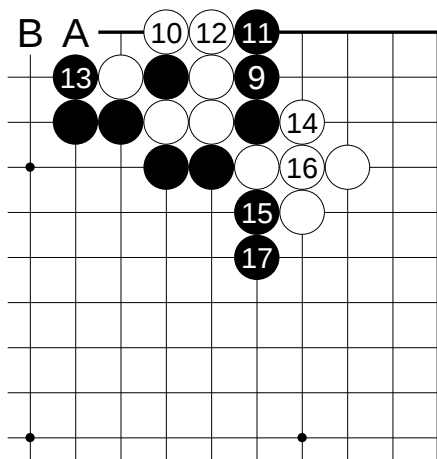
2图

3图 黑1下托，是以往的定式。白2扳出，黑3断，到白8必然——。



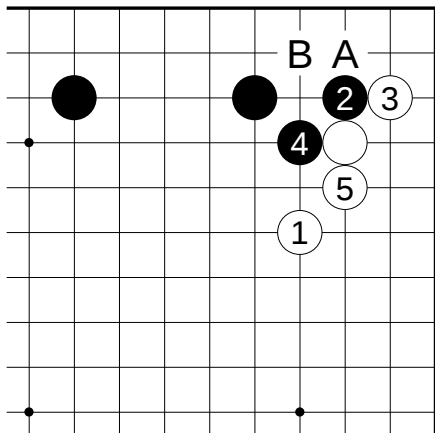
3图

4 图 黑 9、11 是充分地利用弃子，到 17 扩张起外势。白的实地也不可轻视，不过如果今后在上边形成战斗，A 位立和 B 位尖都是先手是不能看漏的。



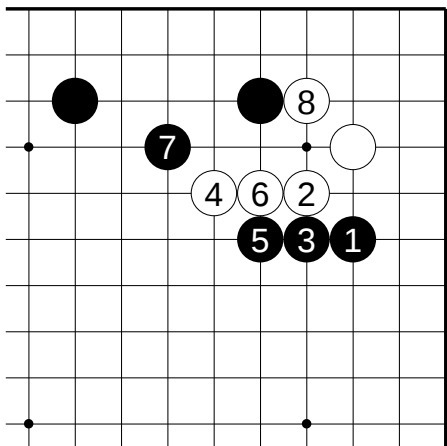
4 图

5 图 白 1 如飞应，黑 2、4 是先手便宜，然后再脱先。以后找机会在 A 位立是很大的一手。白如 A 位叫吃，黑一定要在 B 位做劫。



5 图

6图 白脱先时，黑1位反夹，在右边积蓄起外势。

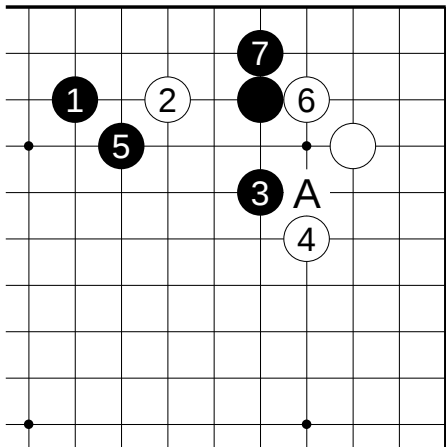


6图

定式4 拆三、打入★

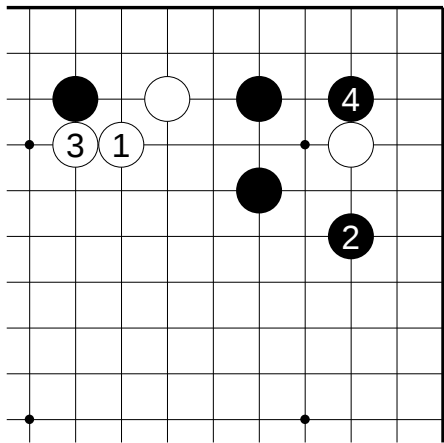
要点 白2打入，并不是要挑起争端，而是利用弃子，借机整形。

基本图 白2打入，就是为了送吃一子。这种想法也许使人感到有些怪异，但说出它的目的是先手整形，也是容易理解的。白2如单在4位飞或A位尖，黑不应，白成后手。如图弃掉一子，白获先手。黑3跳，白4当然要应。



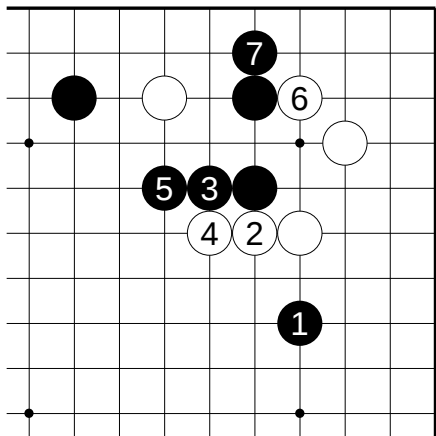
基本图

1 图 白如不在角上应，而于 1 位动出。被黑 2 飞下，再 4 位取角。白损失过大。



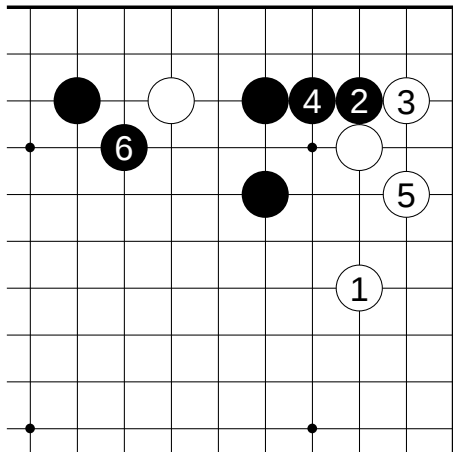
1 图

2图 基本图黑5在1位拦的下法也是有的。白压出，黑顺势将白一子吃掉。不过以后黑一子可能要受到白的夹攻。



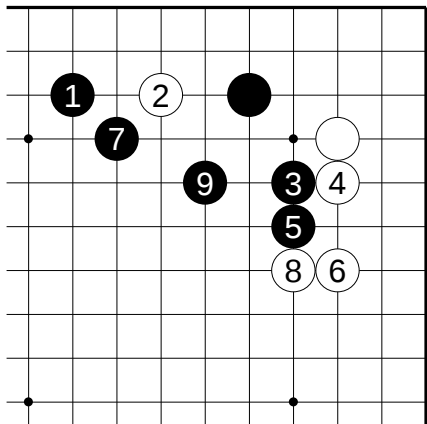
2图

3 图 白不飞而于 1 位拆二，黑 2、4 是好次序，白 5，黑 6 止，是黑生动的结果。



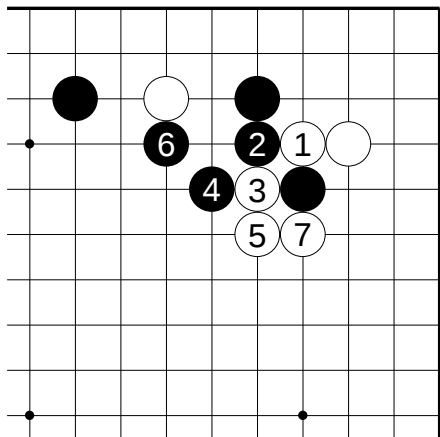
3 图

4图 白2时，黑3飞罩，以下到9也是定式，黑吃了一子虽费了不少力，但的确相当厚实。



4图

5图 白1、3立即冲断，至白抱吃一子，也被认为是定式。

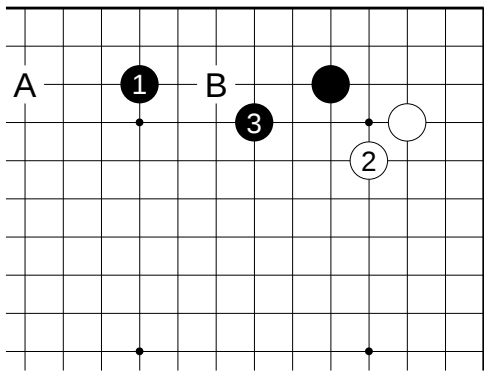


5图

定式5 拆四、尖

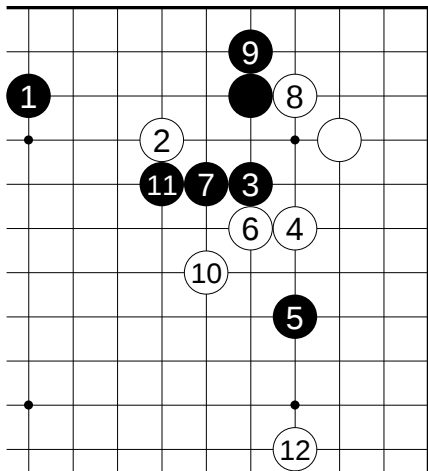
要点 黑1即使拆到这里也没有什么不安。白2、黑3坚实。黑3如A位拆二也是有的。

基本图 黑1拆得远一些，白2在这里应的可能性就增大了。因为白如脱先，被黑反夹后，黑上边的远拆就生动多了。白2是坚实的应法，下一手准备在B位打入。



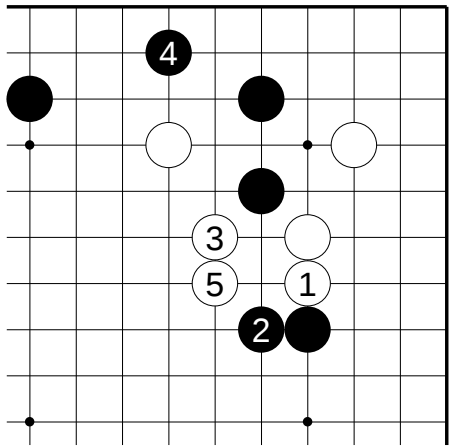
基本图

1图 白2立即挑战，是现代棋的风格。黑3、白4后，黑5拦，是紧凑的。双方各自寻求棋的调子，到12夹很早地进入了乱战的局面。白6如——。



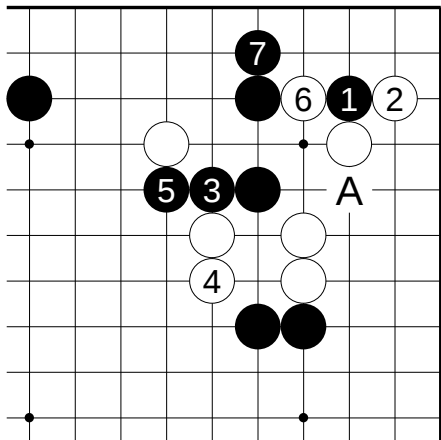
1图

2图 白1顶，黑2长，白3跳出，黑4渡过。由于白1和黑2的交换对黑有利，所以黑也能够忍耐，于4位渡过。此外，黑4——。



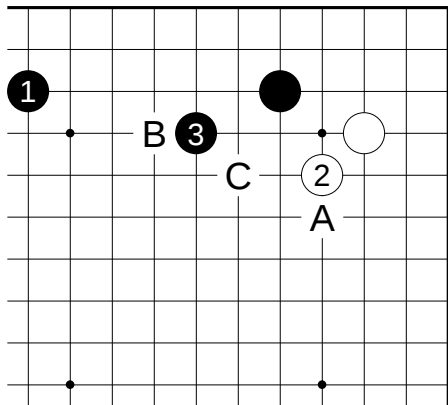
2图

3图 黑1先托角，再3位冲，是成立的。白4如在5位挡，黑A位跨下，白难应。到黑7止，黑1一子成为恶手。总的说来，这个结果还是两分。



3图

4图 黑1远拆后，白2尖，黑3补一手是正着。白2如A位飞，黑就在B位补。白2尖时，黑如也在B位补，被白C位跳是先手，就不好了。这里的分寸要掌握好。

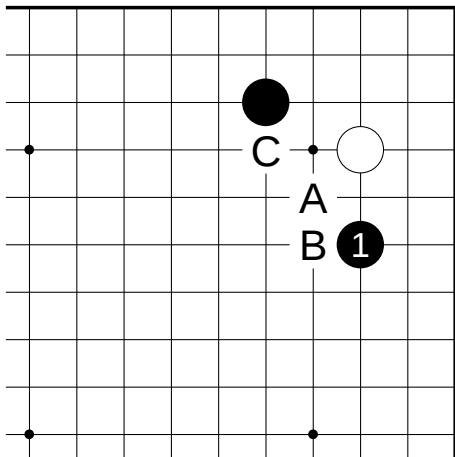


4图

第三节 一间夹

就夹攻的严厉性来说，以小目为背景的夹，要优于以目外为背景的夹。不过以目外为背景的夹也相当严厉。特别是一间夹，很有迫力。

参考图 黑 1 一间夹。白的应法有：A 位尖，B 位飞压，C 位靠压，但不能脱先。

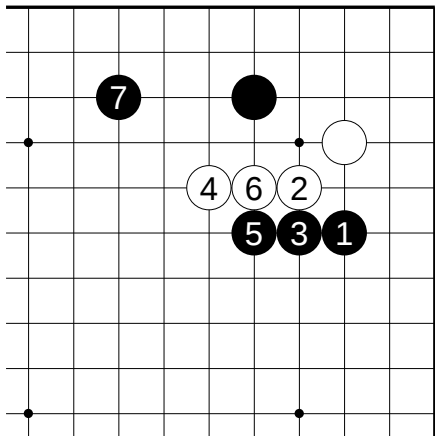


参考图

定式6 一间夹、尖 (1)

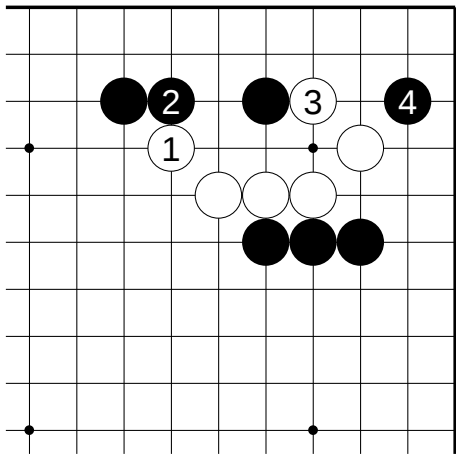
要点 白2尖，黑3、5定形，再7位拆。白4、6的次序要记清。

基本图 不管怎样白2要出头。到黑7拆时，是常见的。以下白有多种下法。



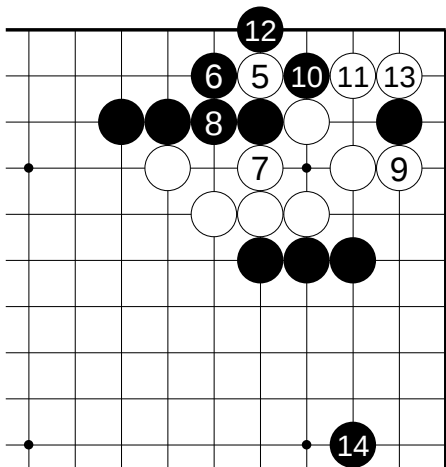
基本图

1图 白1尖，再3位顶，黑4点是锐利的筋。



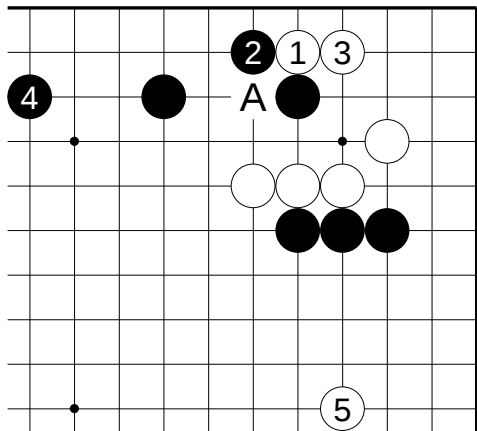
1图

2图 接着，白5扳到13活角，黑14拆告一段落。白确实获得了安定，黑左右也走成了好形，这是以往的定式。现在认为这个结果白不太好，已经不这样下了。白5如单在9位挡，被黑在10位扳，仍是走不好。



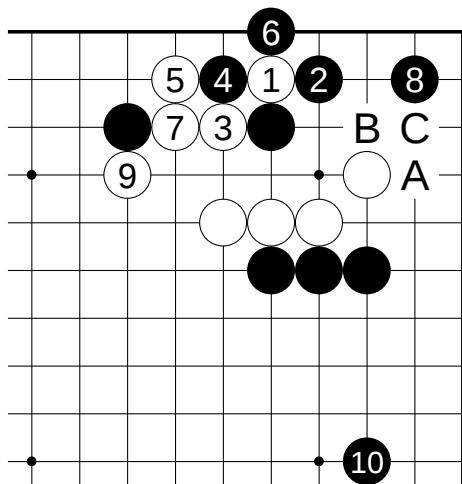
2图

3图 白1托是有力的。黑2扳，白3退，角中安定，还留有A位的断。黑4拆后，白5夹，是白十分的结果。对于白1，黑2要考虑以下反击的手段。



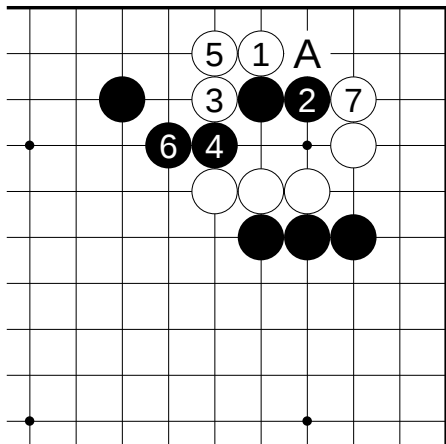
3图

4图 黑2从这边扳，白3反扳是当然的，黑4、6提一子后，再8位跳活角，到黑10折，是双方两分的结果。另外，黑8跳是正确的，以后可在A位托渡。黑8如B位顶或C位都是俗手，被白走A位后都不能脱先。



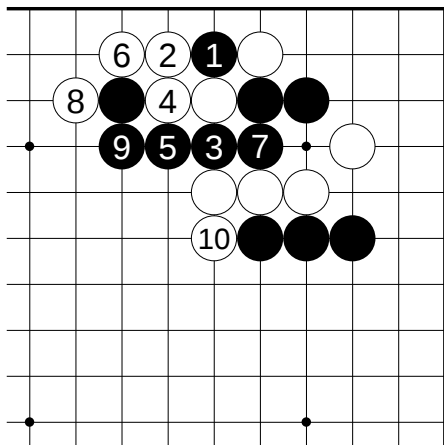
4图

5图 黑2长出是最强的下法。但是白3时，黑4挖不好。白5接，黑6拉出，白7长角，黑不敢在A位拐出，是失败的。黑4如——。



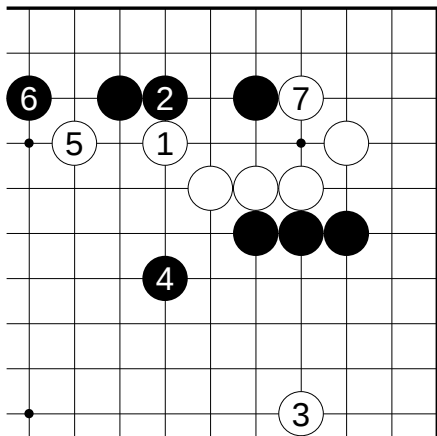
5图

6图 黑1断，白2抱吃，黑再走3、5是手筋。到白10是必然的进行。黑一子被吃，但白棋也无眼形，今后是双方斗力的局面。单从局部是难以分出好坏的。



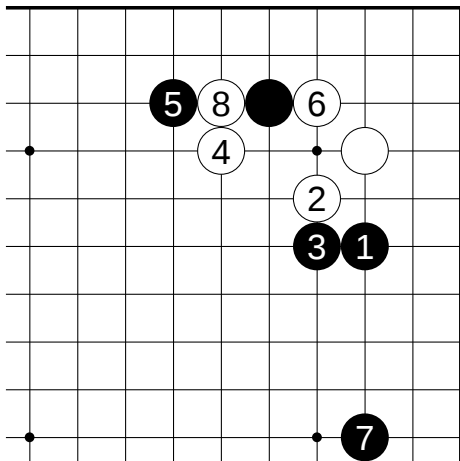
6图

7图 这是在右下有白守角时，一种特殊的下法。白1先便宜一下，再3位夹。黑4时，白5跳是常用的手筋。到白7顶角，是一种有趣的结果。



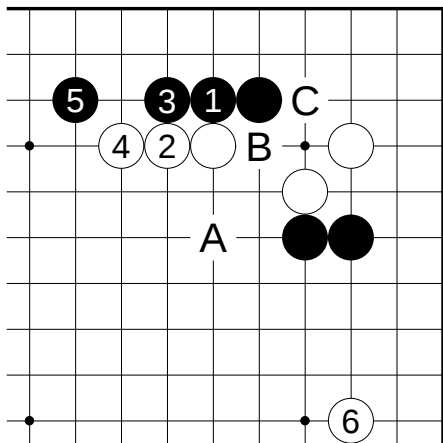
7图

8图 黑3长时，白4改为飞。黑5跳，白6尖顶是重要的。到白8冲下，白角相当大。如果黑不满意这个结果——。



8图

9图 黑1至5长也是可下的。白6后，成为战斗的棋形。以后黑走A位，白B位，黑C长是可以预料到的。

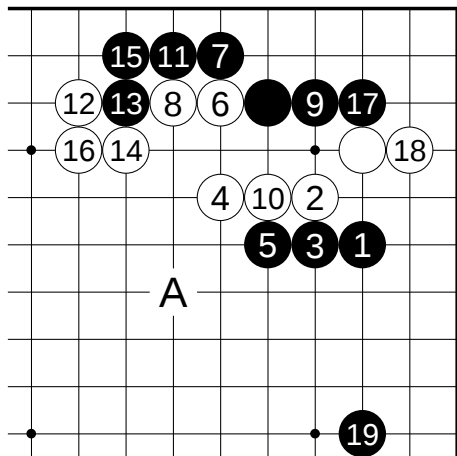


9图

定式7 一间夹、尖 (2)

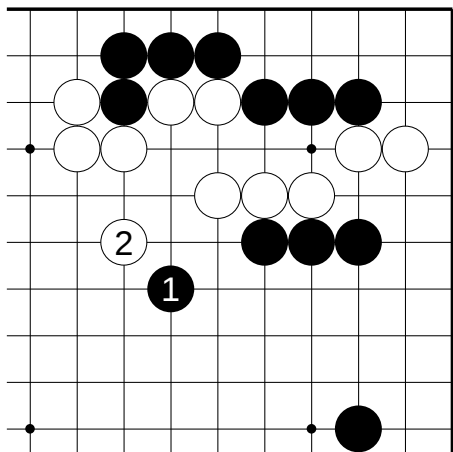
要点 白6靠也是一种下法。黑9是关系到眼形的地方。黑19拆后，A位是必争的好点。

基本图 白6靠的变化，是战后走出的趣向。黑9是必要的次序，如先在11位爬，白也许就要抢占9位，白12跳后，大致进行到黑19。A位成为必争的好点，白即使立即走也是可以的。



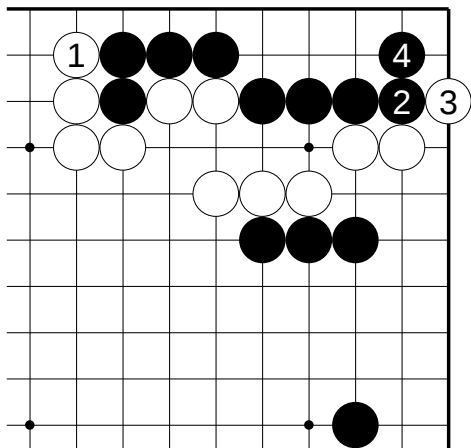
基本图

1图 黑1飞后，白2补。白2如不走，被黑走2位尖，是非常难受的。



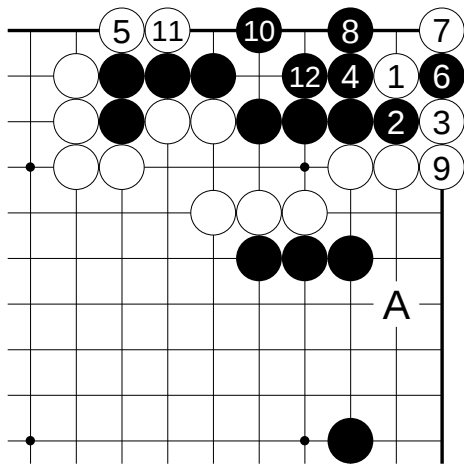
1图

2图 基本图以后，白1挡，黑2应。白3扳时，黑4不直接挡住是重要的。黑2如脱先，虽也能活，但——。



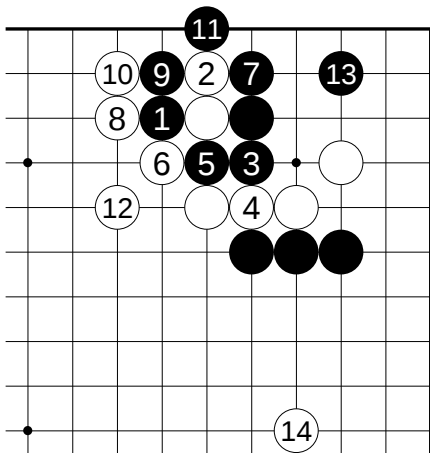
2图

3图 白1跳进，黑2冲到12止，仅做成两眼（实际上黑6一子被吃，仅有一目地），是很痛苦的。另外由于白走到了9位接，可在A位跳进黑空。前图黑4之所以忍让，就在于此。



3图

4图 基本图黑7在1位夹，虽是手筋，结果却不令人佩服。白2长出弃子，到12巧妙地整形。黑13补活，白回到14夹攻的好点，黑成为单独逃跑的一方。



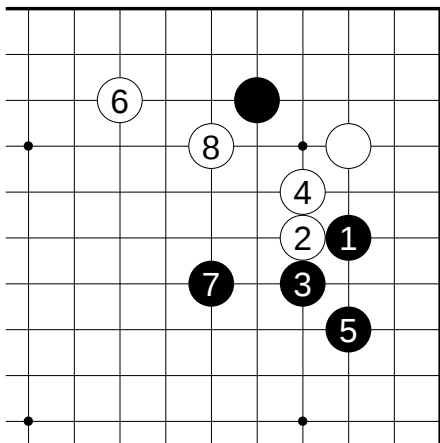
4图

定式8 一间夹、飞压 (1)

要点 白2飞压时，黑3扳只此一手。

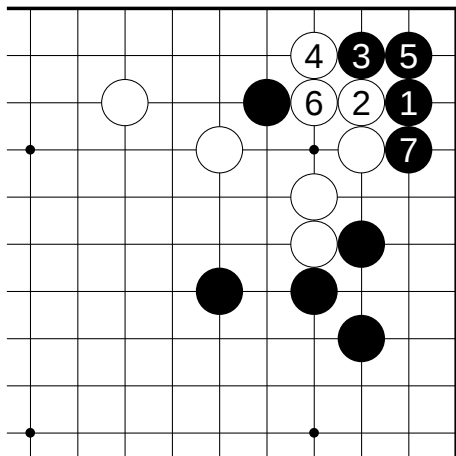
黑7是好棋，让白8补后，角立仍然有棋。

基本图 白6夹时，黑7跳是冷静的，即使白8封锁，黑一子没有死净。



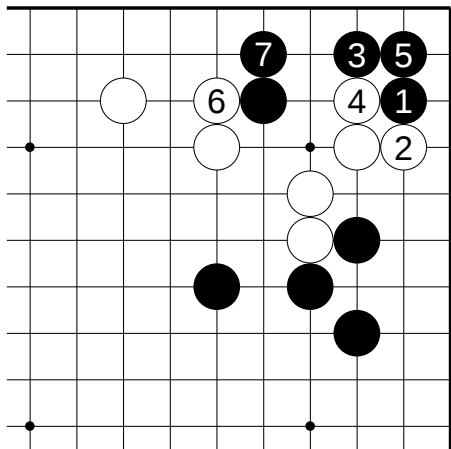
基本图

1图 黑1点是残留的筋，白2退让，黑3、5扳粘，再7位渡过。黑地增加，白地减少。



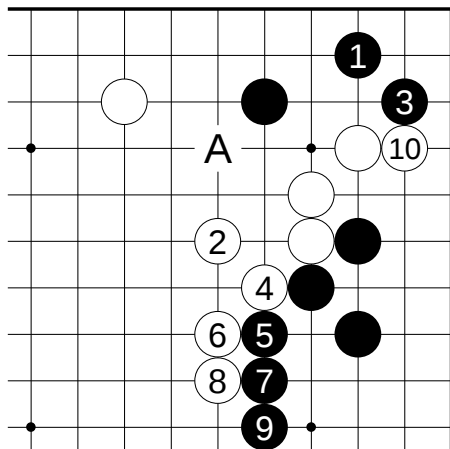
1图

2图 白2如防渡，黑3尖到7可以做活，白地化为乌有。白如前图那样下是没有办法的。



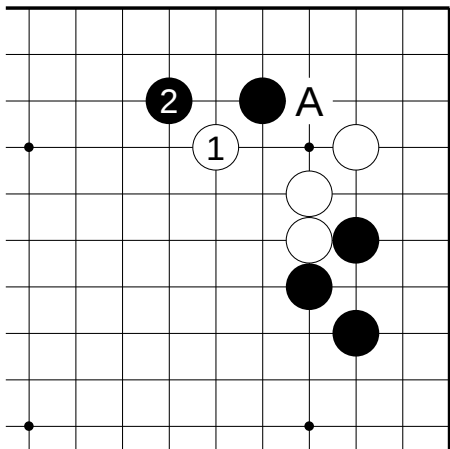
2图

3图 白夹时，黑立即走1位飞角做活是不好的。白2跳，到10挡，白形厚实。黑虽然活了角，但中央的出路被制止。黑1如在A位尖，白也走2位跳。



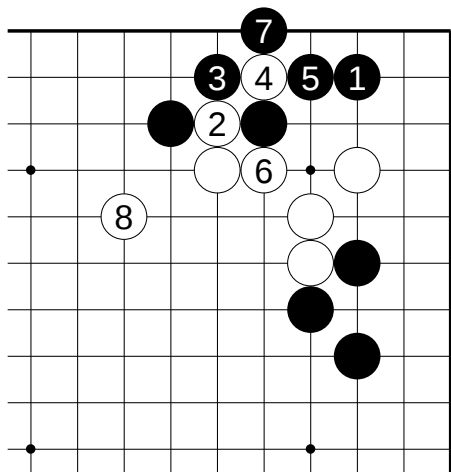
3图

4图 白不夹而在1位飞，这是争先手的下法。黑2跳，白A位顶是坚实的，但落后手。就此放置不走，黑如在1位左边长，白A即可安定。



4图

5 图 白脱先后，黑在 1 位飞，白 2 至 8 是腾挪的筋。结果黑 1 一子几乎不起作用。

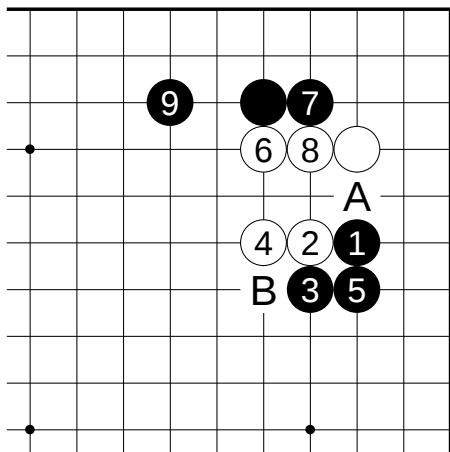


5 图

定式9 一间夹、飞压(2)

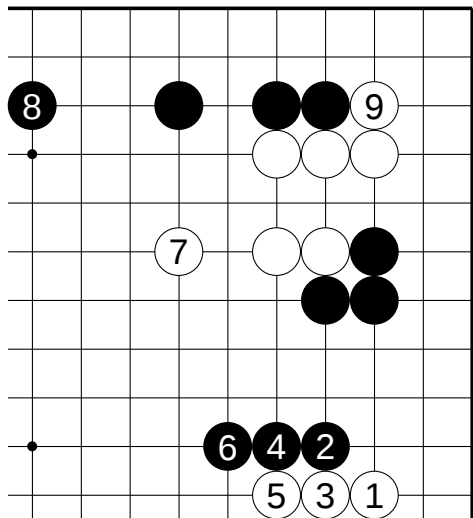
要点 白4长后，黑除了5位接，还可在A位顶、B位压。白6是绝对的。

基本图 白4长，在江户末期到明治时代下得人很多。黑5接是坚实的。白6跳靠压是形的要点。黑7、9大致如此。继续——。



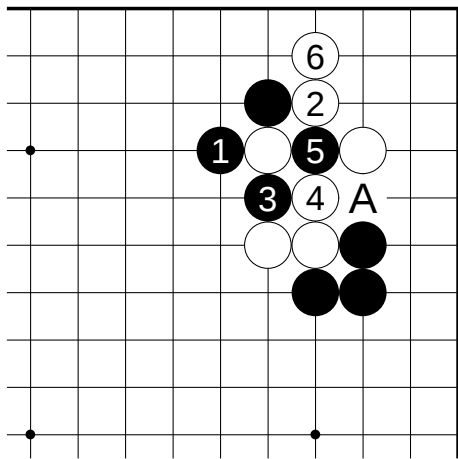
基本图

1图 在右下角有白的配置时，白1夹攻是普通的着想。黑2至白9是平稳的进行。黑8是大场，如走9位长也是好点，但现在黑右边弱，不能期待对白进行有效的攻击。



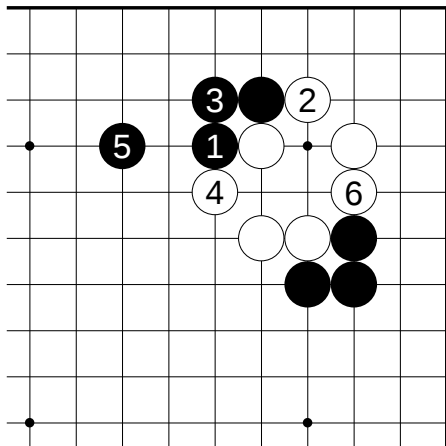
1图

2图 白靠时，黑1扳是没意思的。白2虎，黑3叫吃时，白4、6是好手。以下黑如在A位断，白提后，黑无劫材；黑如粘劫，白A位接，黑无好应手。



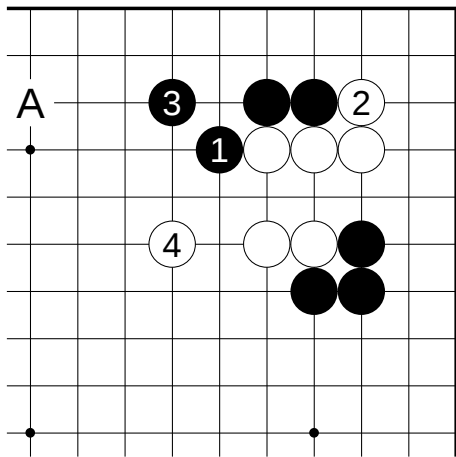
2图

3图 黑3接，白走4、6。白子效率很高是十分满意的棋形。



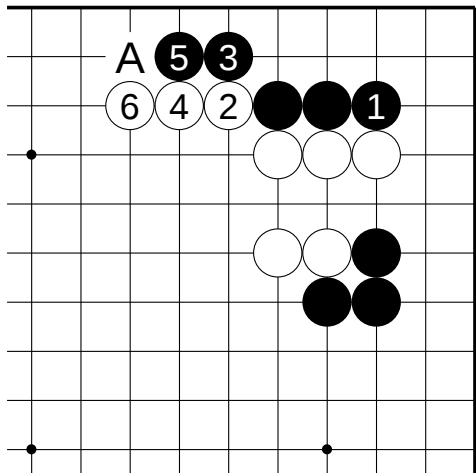
3图

4图 基本图黑9在1位扳是不好的。白2拐，4跳。此时，右边的夹和A位的好点，黑无法兼顾。



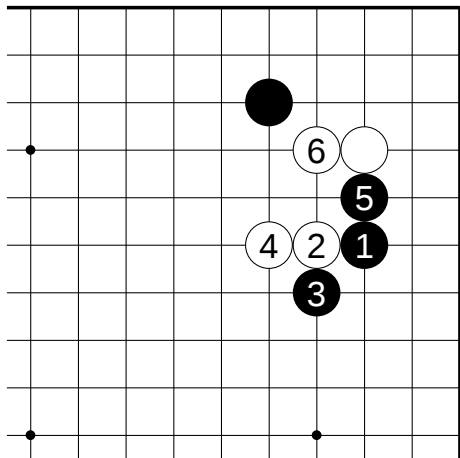
4图

5图 黑在1位长，白2扳，到6止。以后黑在右边拆，白A位拐筑成堂堂的厚势。



5图

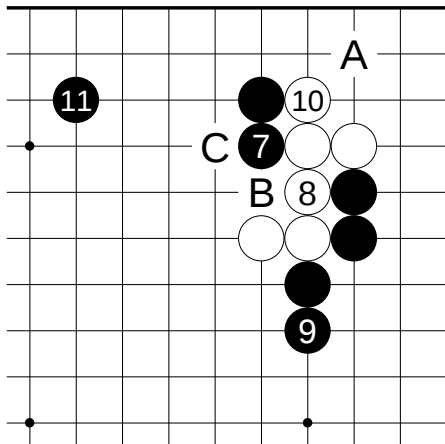
6图 这是白4长时，黑5顶的变化。白6长出是当然的。



6图

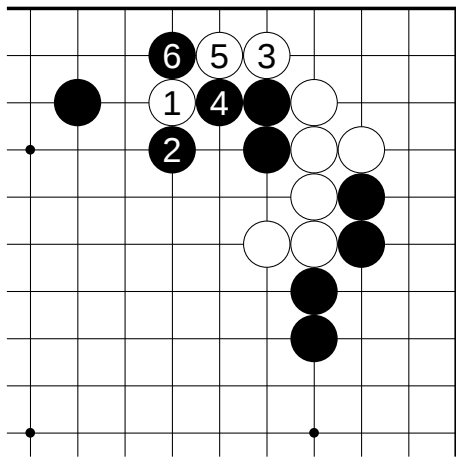
7图 黑7与白8交换后，在9位补断。白10先自己获得安定是对的，如在上边夹攻黑两子，被黑乘势在A位飞角是不行的。即使黑两方都走到，但棋形薄，白没有什么不满。

黑7如8位冲，白7位退，黑B位、白C位长出。不用说是白的明显有利。



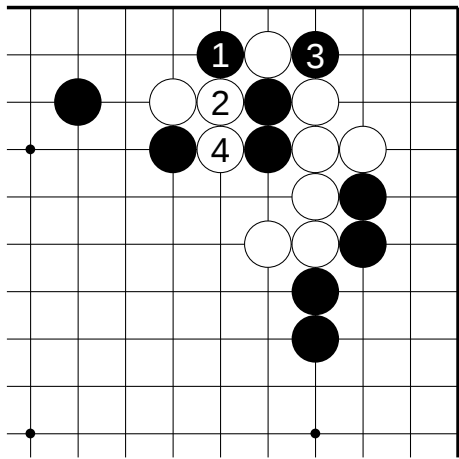
7图

8图 例如白1打入，黑只好让步。到黑6时，白如征子有利，还可逃出白1一子，黑苦于收拾。



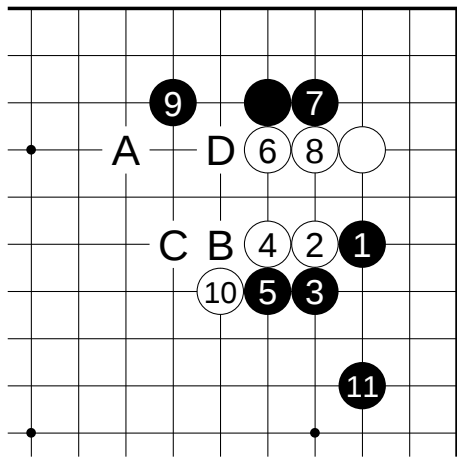
8图

9图 前图黑4如在1位挡，白2断，4冲出，黑崩溃。



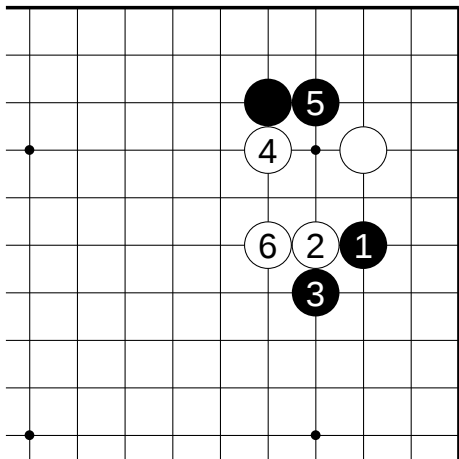
9图

10 图 下面是黑 5 压的变化。白 6 仍然是要点，到黑 11 是定式。以后白或者脱先或者在 A 位肩冲是有力的。如脱先不必担心黑 B 位切断。黑如 B 位断、白 C 位叫吃，黑长，白 D 位冲出，黑难应。



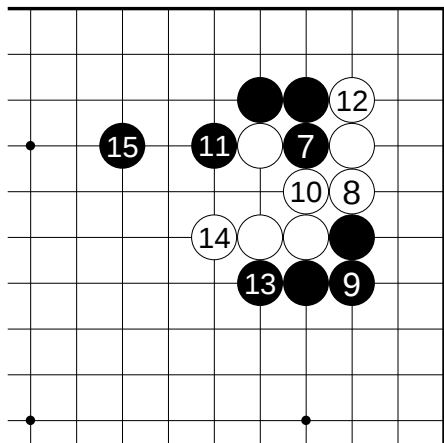
10 图

11 图 白 2、黑 3 时，白 4 直接靠也是有的。黑 5 仍然是必走的一手。



11 图

12图 继续，黑7冲，白8顶后，黑9再顺调接。到黑15也是定式。

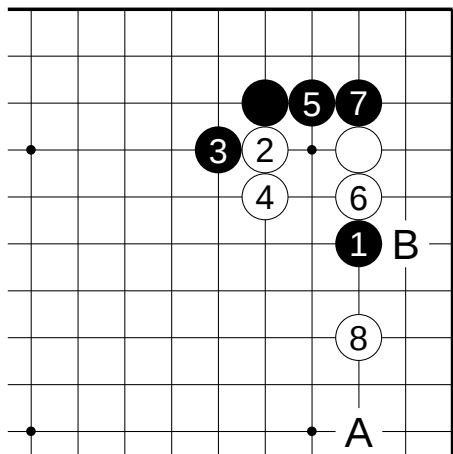


12图

定式 10 一间夹、靠压

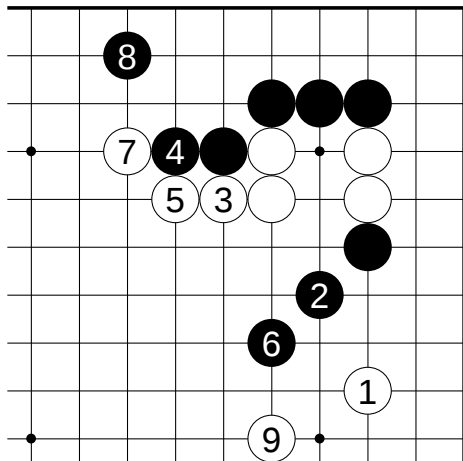
要点 白 2 靠压简明。但结果不能说令人满意。黑 7 还有别的下法。

基本图 白 2 靠压，到白 6 是必然的进行。黑 7 进角夺得实地，即使让白 8 拆，也可满足。和黑的牢固之形相比，白总是显得有些薄。以后黑在 A 位拦，立刻就生出 B 位的立。



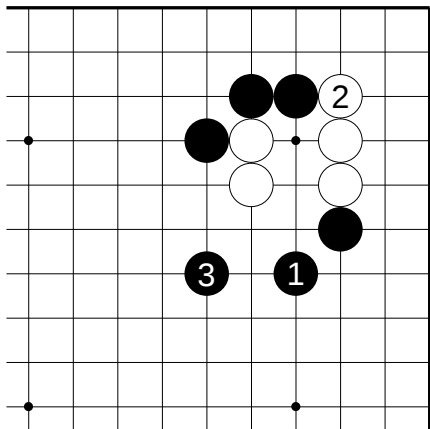
基本图

1图 反正是味道不干净，白宁可多拆一路也是可以考虑的。黑2立即动出，白3、5连压，到9进行攻击也是可下的。然而黑毕竟有活动的余地，白多少有些不安。



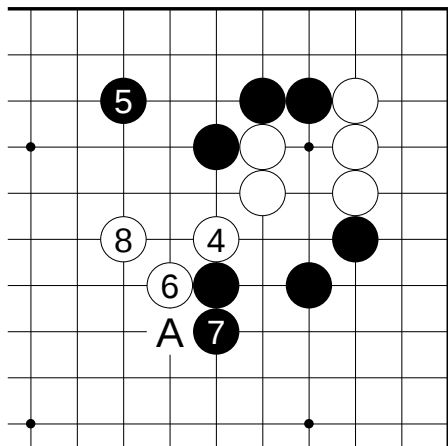
1图

2图 黑如重视右边，基本图黑7在1位尖也是可以的。白2长，黑3跳。



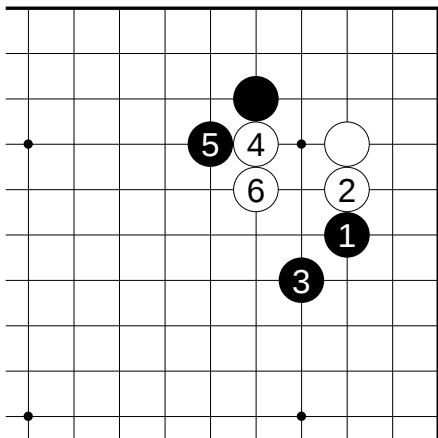
2图

3图 白4到8止是定式。以后黑在A位拐，扩张右边是有力的。



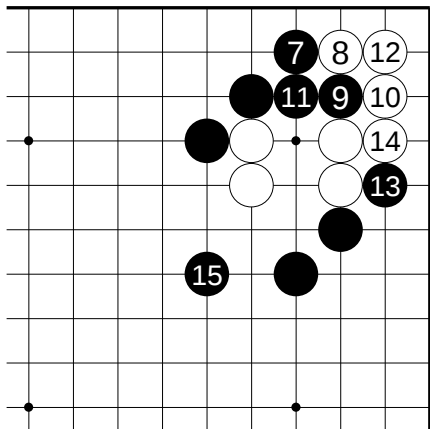
3图

4 图 当初黑 1 夹时，白 2 立即顶也是有的。黑 3 尖，白 4、6 靠、长——。



4 图

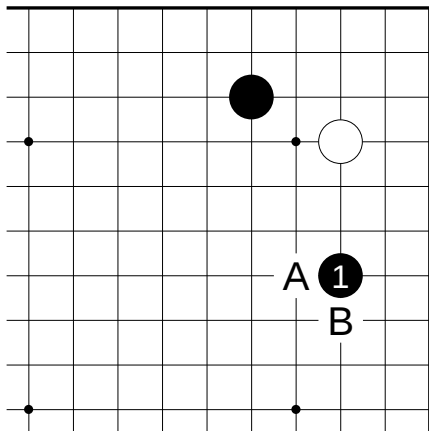
5图 现在黑7尖是手筋。白8到12定形，成为和2图相似的棋形。黑没有什么不利。黑15后，白也像3图那样出头。



5图

第四节 二间夹等

参考图 黑 1 二间夹，在实战中应用得很多。当然比起一间夹，迫力要差一些。不过，自身所受的影响也要小一些。此外还有 A 位高夹（也叫超大飞）的下法，最近也很多。黑 B 位三间夹，要根据右边的配合。

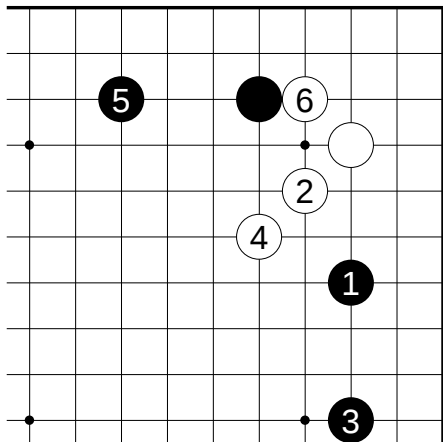


参考图

定式 11 二间夹、尖★

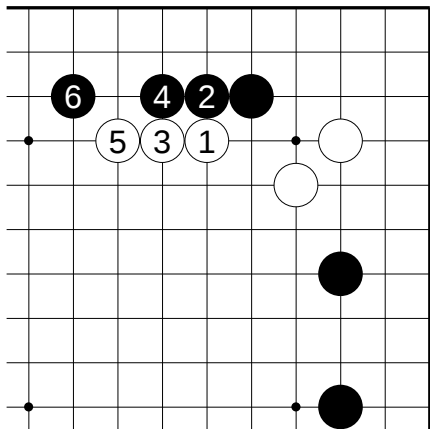
要点 白 2 是常用之形。黑 3 预定的行动。白 4、6 稳当地进行。

基本图 黑 1 夹到 3 拆是预定的下法。白 4 舒畅，黑 5 拆，白 6 守住角地是稳妥的。白 4 不限于此，也有别的下法。



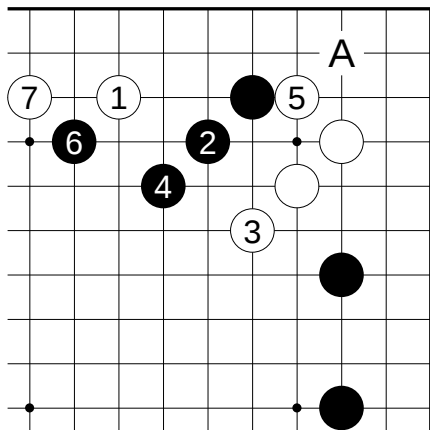
基本图

1图 白1飞罩，在这种场合是没有意思的。黑2、4爬，再6跳是好的，白好容易做成的外势，由于有黑拆二，难以发挥作用。



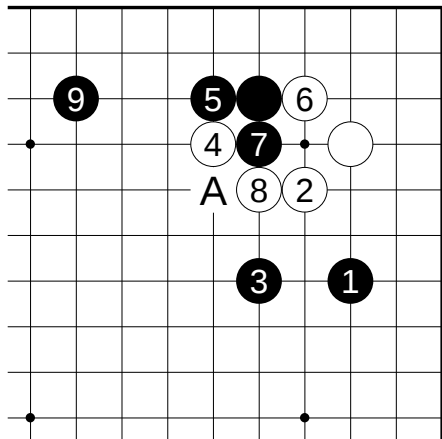
1图

2图 白1夹是严厉的。黑2、4出头时，白5顶是攻守兼备的好点。黑6飞时，白7跳是常用的筋。白5如在上边下，黑A位飞获得安定。



2图

3图 白2时，黑3跳，扩张右边的模样。到黑9是定式。白4如单在6位顶，黑A位飞也是定式。

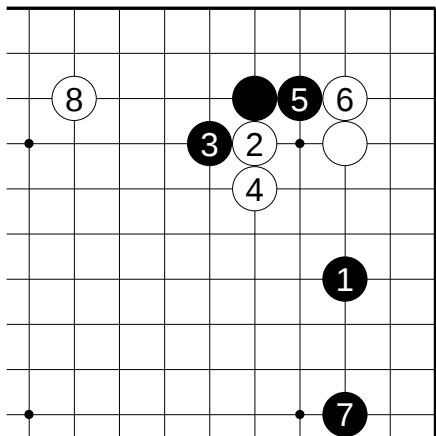


3图

定式 12 二间夹、靠长

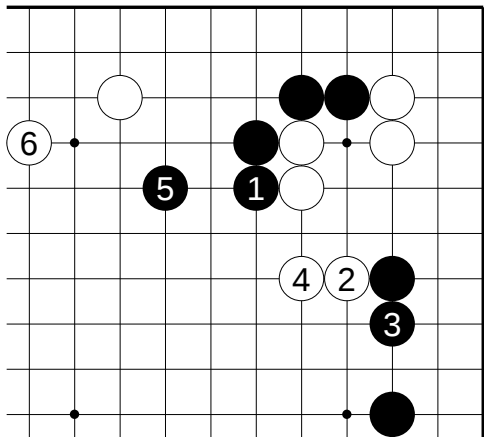
要点 白 2 靠，到 6 是必然的。黑 7 在右边拆，还是在上边拆，要根据周围的情况。

基本图 白 6 后，黑在哪边拆是个问题。对白来说，黑只要不在哪边拆，白就在哪边夹。黑 7 在右边拆二，白 8 大致下在这里。



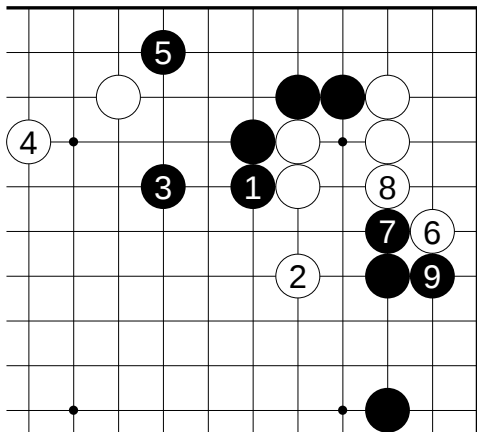
基本图

1 图 黑 1 压，白 2 是得意的手筋。黑 3 退，白 4 并，黑 5 关补后，白 6 飞起是积极的。



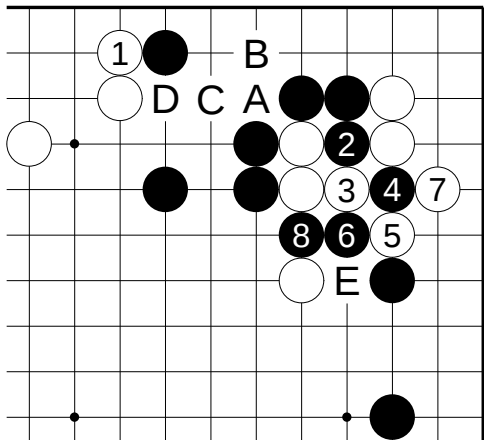
1 图

2图 黑1时，白2跳是危险的，黑5是好手，白不能在这里应，只能走6、8补断，被黑7、9乘势加固是难受的。白6如——。

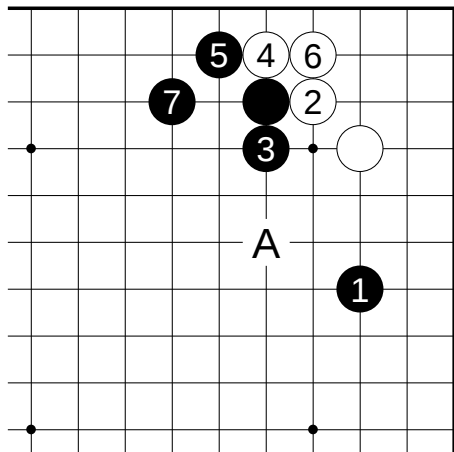


2图

3 图 白 1 挡，黑 2、4 冲断，生出 6、8 勒吃的手段。以下白粘三子，黑也在 E 位接。这个结果对白来说无论如何是个失败。以下白如 A 位断，黑 B、白 C，黑 D，白无大利。



4图 黑1夹时，白2后，4、6扳粘。尽快地获得安定，又是先手。这是木谷先生喜爱的下法，被成为木谷流。黑7在A位封锁也是有的。此型白棋比较消极，一般场合不肯这样下。

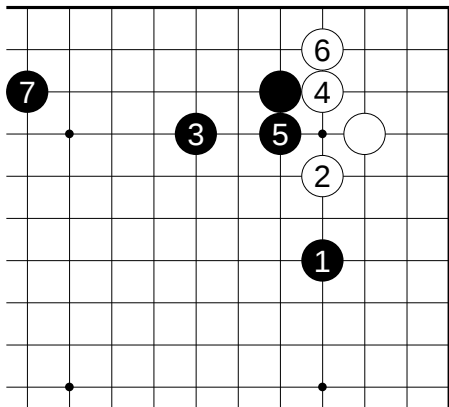


4图

定式 13 超大飞★

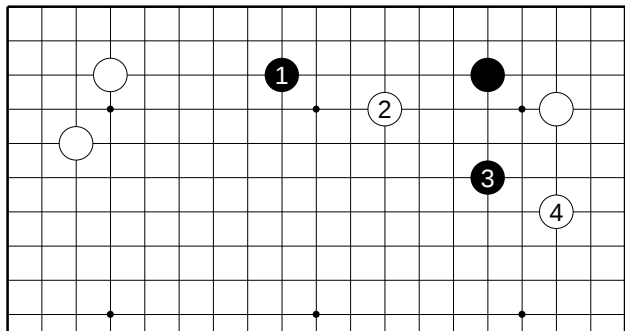
要点 黑 1、与右边相比，更注重上边。黑 7 拆达到目的。

基本图 黑 1 高夹，白 2 尖，黑再于上边飞，这正是布局的微妙所在。到黑 7 拆时，黑 1 的目的已经很清楚。有这样一句格言“欲实东则击西”，黑 1 可以说是一例吧。黑这种下法，在左上角是白的配置时，是很合适的。



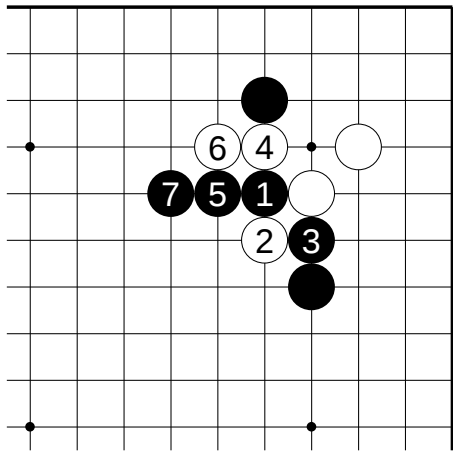
基本图

1 图像这样的配置，黑单在 1 位拆也是可以考虑的，但白 2 立即打入，立刻就导致战斗。黑如有所担心的话，就可像基本图那样下，避免纠纷。



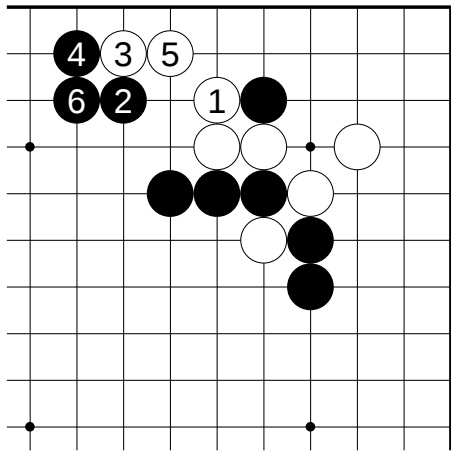
1 图

2图 虽然有些强行，基本图黑3在1位压也是成立的。白2扳出，黑3断，白4、6冲出——。



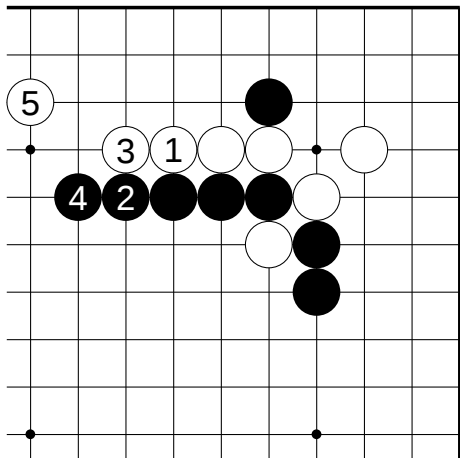
2图

3图 白1拐，是本手，黑2封锁时，白3、5托退，确保角地，黑6位接取得外势。



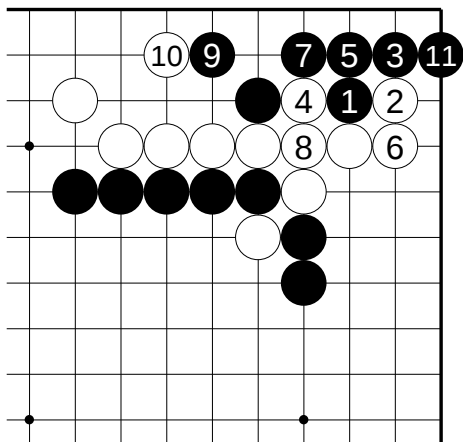
3图

4 图 白 1 至 5 飞，如果都能成为白地，倒是不错的。
可惜，白角内留有活棋。



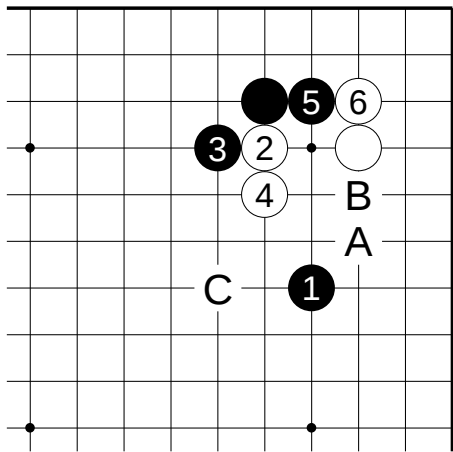
4 图

5图 黑1靠，白2时，黑3反扳是手筋，白如4、6硬吃，到11止，黑活净。白6如7位冲出，黑提一子也可做活。即使是过于坚实，3图白1的下法还是正确的。



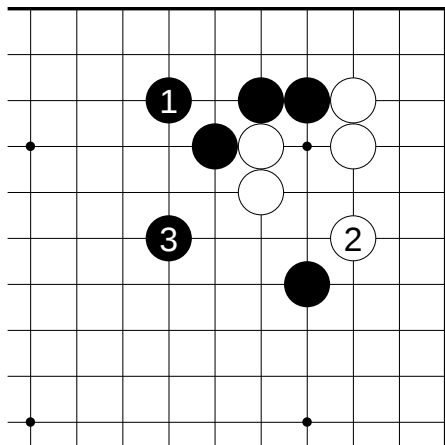
5图

6 图 白 2 靠长，和低的二间夹时变化一样。白 6 后，黑如 A 位尖、白 B、黑 C 和定式 10 的 2 图（76 页）相同。



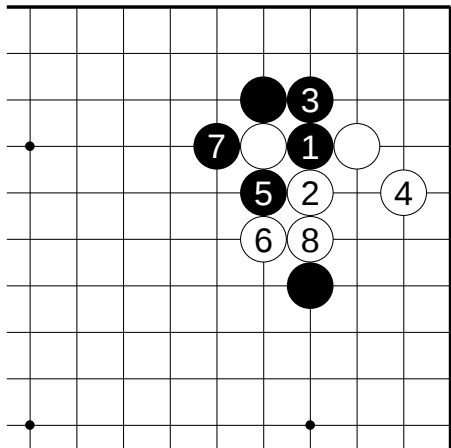
6 图

7图 黑1虎，白2跳，黑3飞后，暂时不走。这也
可看作是两分的结果。



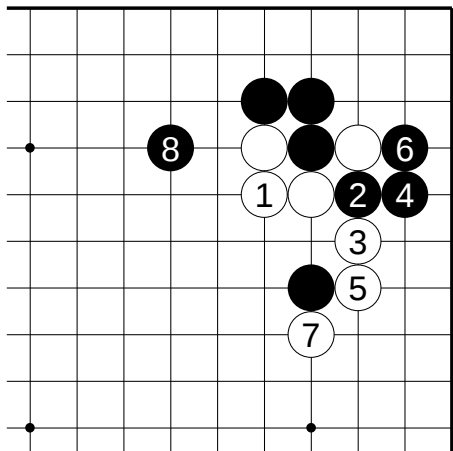
7图

8图 白靠压时，黑1挖，在征子不利时，是不能这样下的。白2叫吃，再4虎是好手。黑5虽提到一子，但白8接后，黑当初夹的一子收到损害。白4如——。



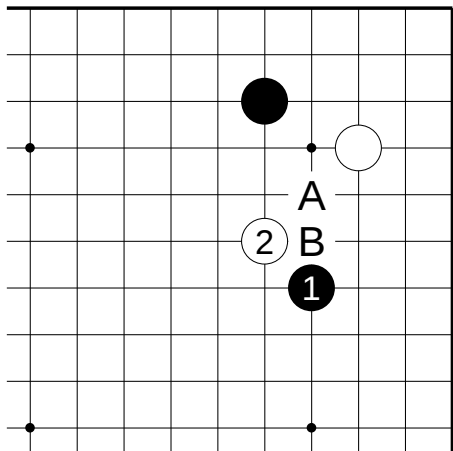
8图

9图 白1接，被黑2断，白倒不好了。白7扳虽得了厚势，但黑8飞起后，实地得了不少。



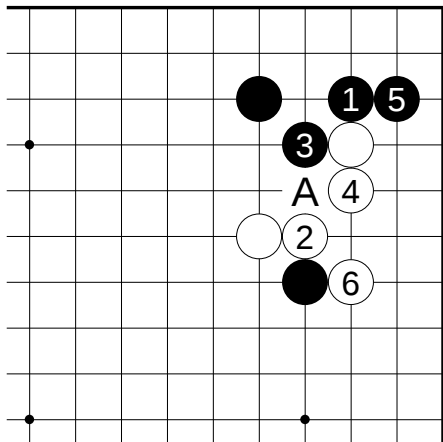
9图

10 图 黑 1 时，白 2 走象步的变化。黑如 A 位穿象眼，白顺势从 B 位穿出，好坏就不用说了。



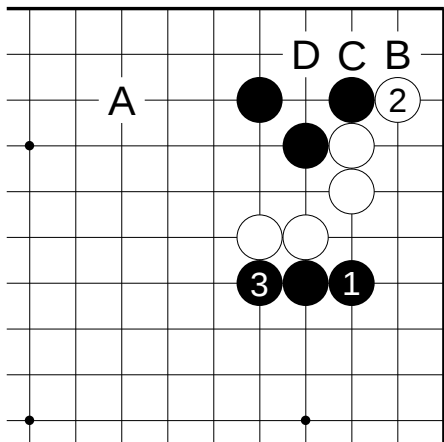
10图

11 图 黑 1 托，取得角地是简明，妥善的。白 2 到 6 是两分的结果。白 2 如 5 位扳，黑 3、白 4 后，黑有在 A 位冲出的强手，白的无理。还有黑 5 如——。



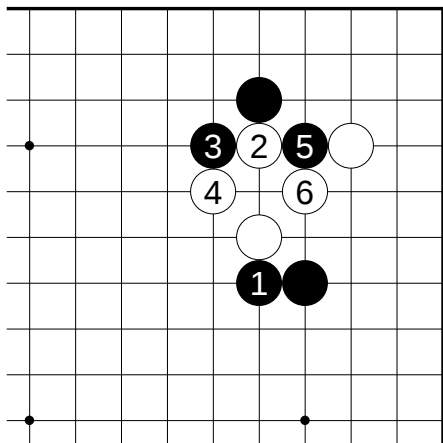
11 图

12图 根据情形，黑也可在1位立。白2时，黑3压是有力的。以后白如走A位，黑可在B位扳，白C、黑D做劫腾挪。不过一定要仔细地看好劫材。



12图

13 图 白走象步时，黑 1 长，白 2 紧凑。黑 3、5 时，白 6 应，是有弹力的棋形，腾挪并不困难。



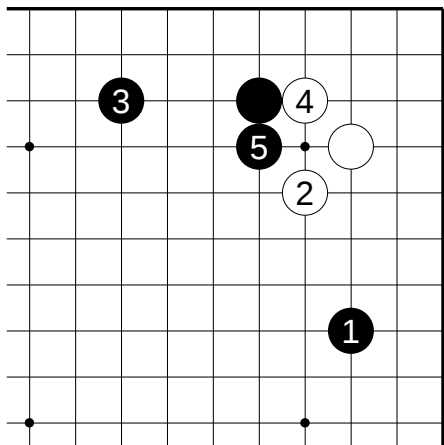
13 图

定式 14 三间夹

要点 黑 1 三间夹，下得极少。黑 5 后，白可脱先。

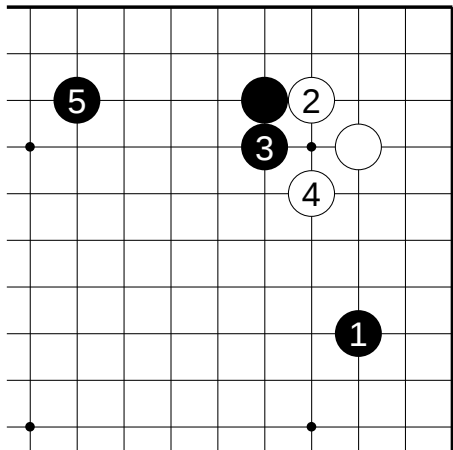
基本图 白 2 尖，黑 3 拆后，再 4 位尖顶，是次序。

因黑 1 的夹较远，白可以就这样放置。



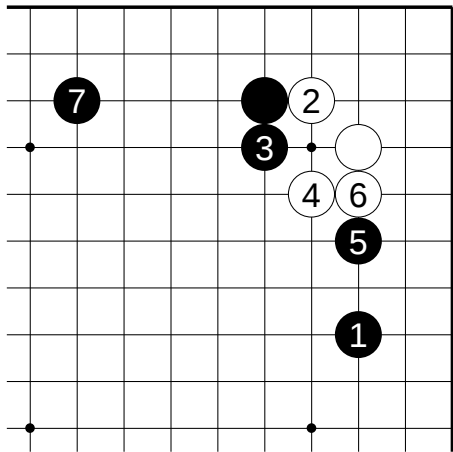
基本图

1 图 白 2、4 将次序颠倒，黑拆到 5 位，效力提高。



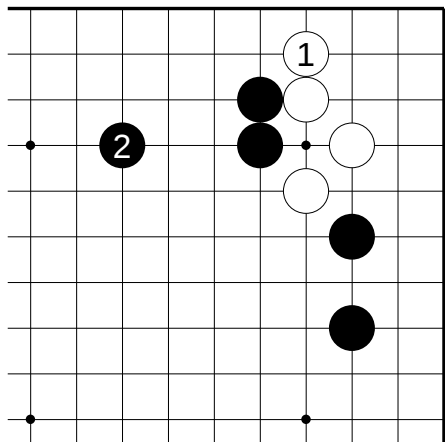
1 图

2图 黑5击中咽喉，白6应后，再于7位拆，这样的次序也是可以的。黑越发效力高。



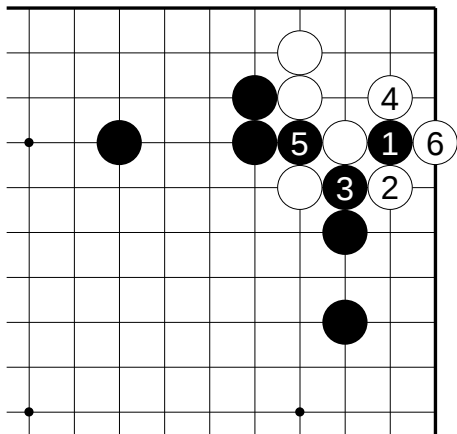
2图

3图 前图白6在1位立，黑一旦在2位应。白角还不能说是完全的。白如脱先——。



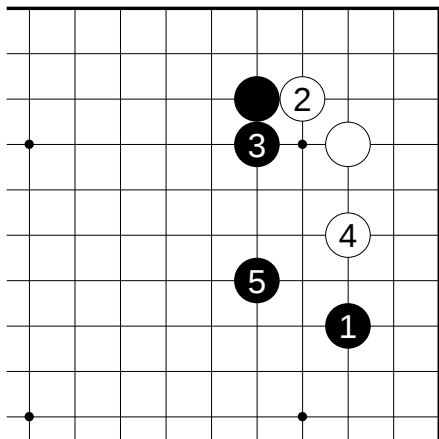
3图

4图 黑1托是手筋。白2扳吃一子即可确保活棋，
但被黑先手切断一子是痛苦的。



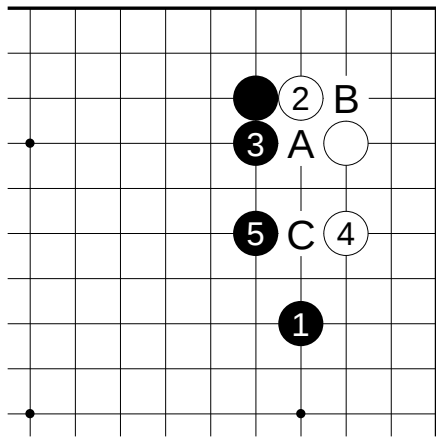
4图

5图 白2先尖顶，再4位拆一是正着。黑5封锁，也是定式之一。



5图

6图 黑1高夹时，白2、4是沉着的。黑5除了这样封锁外，还可在A位挤，白B位接，黑C位压。这种下法也是有的。

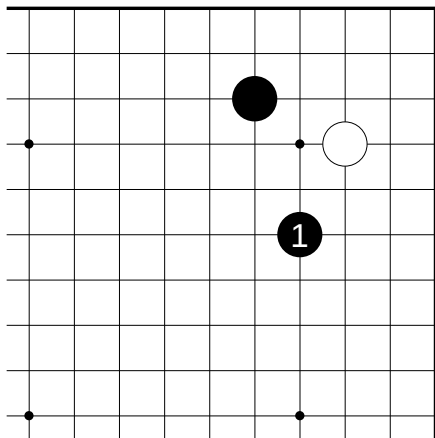


6图

第五节 大斜

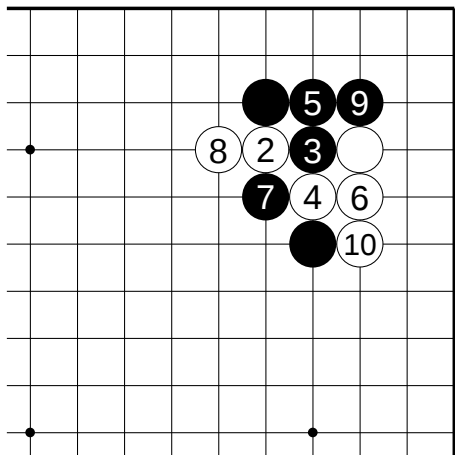
所谓大斜，就是以目外为基点，对对方小目一子进行大飞罩。

参考图1 黑1即是大斜。由此导致成复杂、难解的变化。素有大斜千变之称。



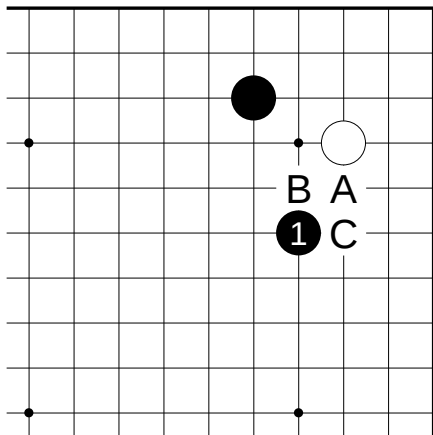
参考图1

参考图2 白2靠，黑3挖，到白10，黑有各种各样的下法，也就是说进入了“千变”。然而对于大斜的应法不止陷于白2靠。



参考图2

参考图3 此外白A位的并、B位的尖顶、C位的托，还有脱先都可各自成为定式。下面首先从简单到复杂的顺序依次加以讲解。

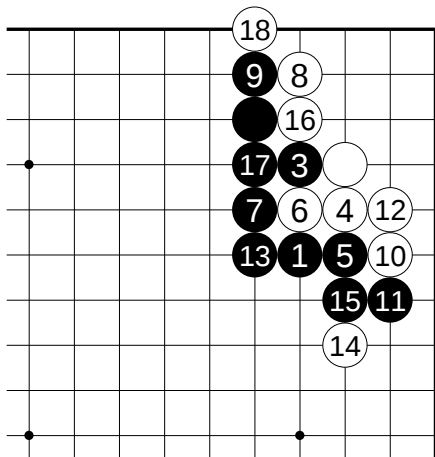


参考图3

定式 15 大斜、脱先

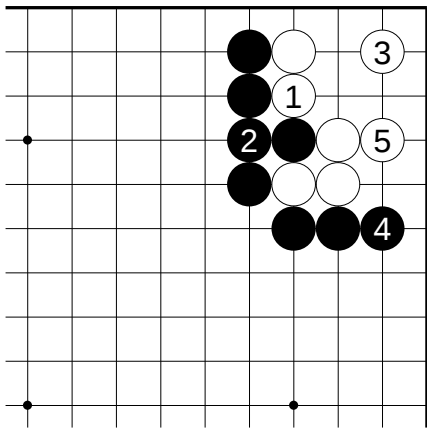
要点 白脱先后，黑3尖顶。白4以下都是次序。白16、18是最顽强的下法。

基本图 白4以下的次序，要细心注意。哪一手都有作用。白18扳是最大限度地做活，黑不应，转向它处。



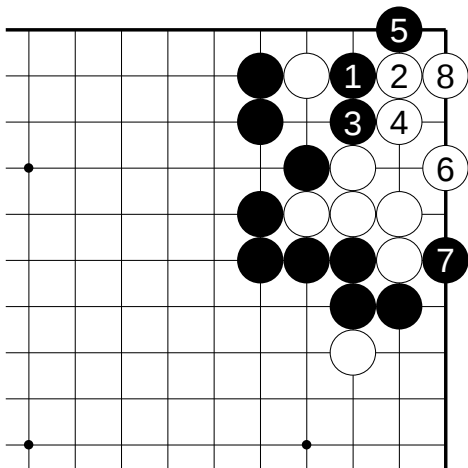
基本图

1图 基本图白10如走1、3也能做活。但黑4先手立后，白活得目数变少了。



1图

2图 基本图白16如脱先，也是活棋。黑1至7先手便宜，白只能做成两眼是痛苦的。

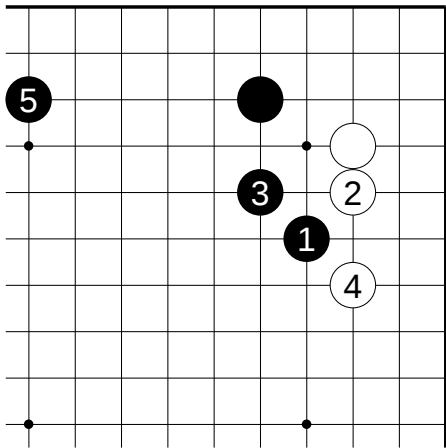


2图

定式 16 大斜、并★

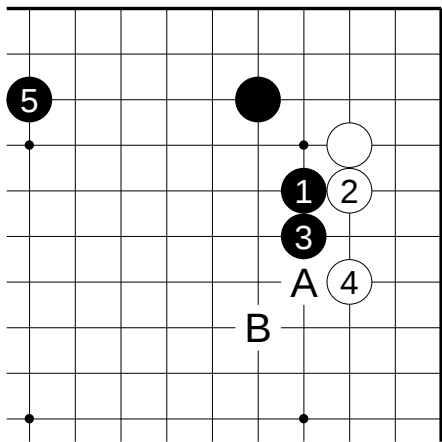
要点 白 2 期待简明。黑 3、5 是好形。白的先手。

基本图 白 2 并，可以避免麻烦，黑 3 尖，白 4 跳出，到 5 拆告一段落。这个结果黑稍稍有利。原因在于——。



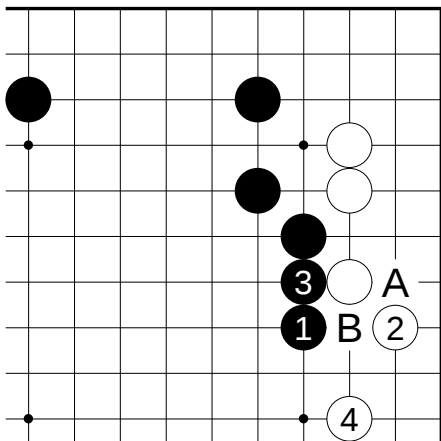
基本图

1图 和黑1飞罩至5的定式做一比较。基本图黑3往左了一路。这要比本图牢固一些。还有在扩张外势时，本图黑只能走A位或B位。而基本图——。



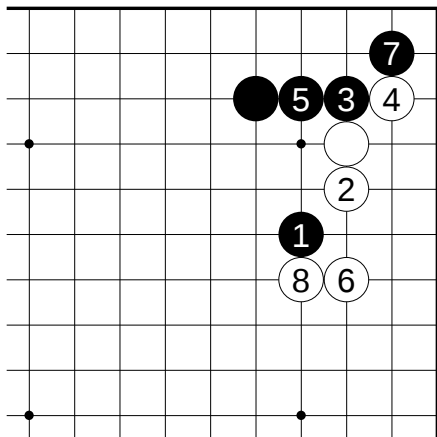
1图

2图 黑1跳，是极有压力的，白不能反击，只好走2、4。黑3接是令人满意的。实战中，白2脱先，黑3接，白A位立的例子也是有的。如果白不愿让黑1跳，白必须先走B位并。由于以上这些理由，所以认为白不利，不过差别很小。有时为了求得简明，稍微损失一点儿也是没有办法的。



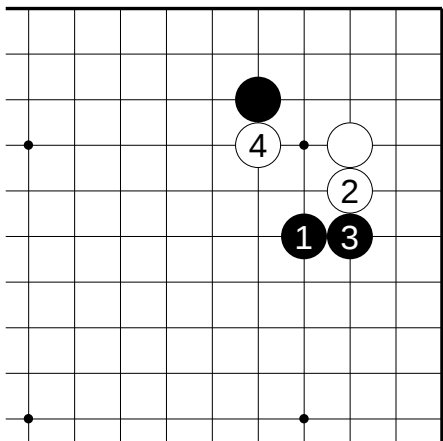
2图

3图 白2时，黑3如托，白4至8进行腾挪。



3图

4图 黑3如挡，白4压出，照理是不会坏的。

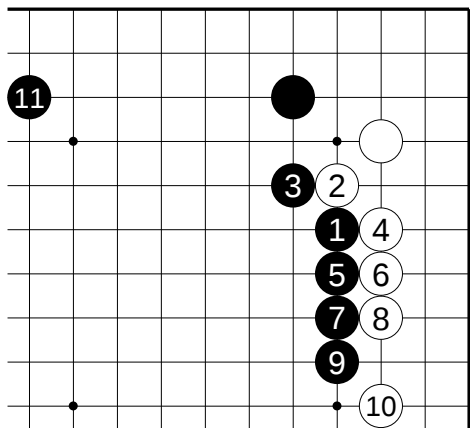


4图

定式 17 大斜、尖顶

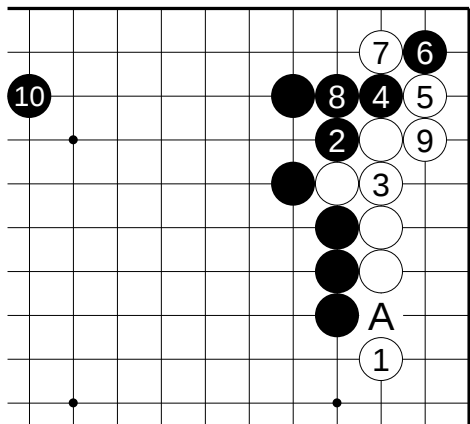
要点 白 2、4 避免纷争。白 8 爬，不这样下是不能跳出的。

基本图 一般说来，走大斜的一方，总是有某种意图，或给对方准备了某种手段。鉴于此因，采取避开对方意图的下法，也是一种战略。白 2、4 是一种有力的下法。但是到白 10 跳后，位置偏低是不可避免的。



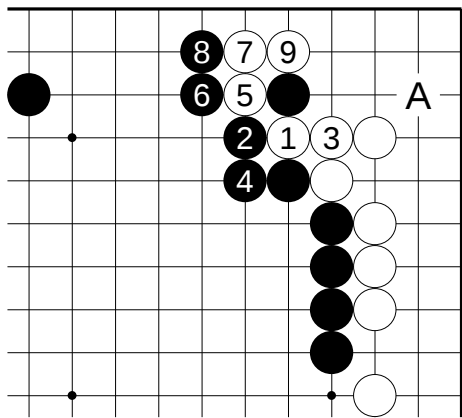
基本图

1 图 白 1 急于跳出，黑 2 至 6 是好手。白 7 断吃后，只能在 9 位接是不得已的。（白 9 如吃黑 6 一子，黑在 A 位冲，白不行）白显然不利。



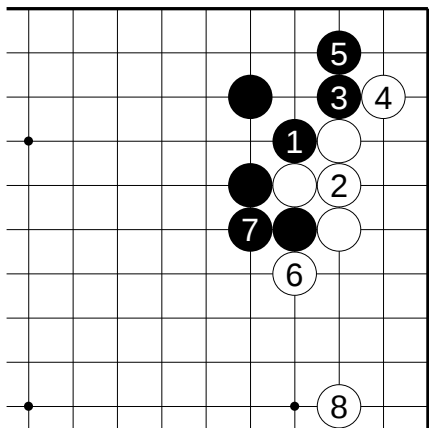
1 图

2图 基本图以后，白1挖，到白9断吃一子，虽后手，但实地很大。黑如不满。黑6可改在9位立、白6、黑A位跳角抵抗。不管怎样，白1、3后，对5位断要慎重考虑。



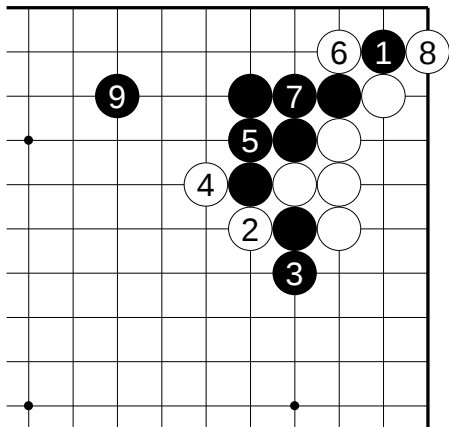
2 图

3图 基本图黑5走1位，到5的变化也是有的。白6叫吃，再8拆，是两分的结果。黑5如——。



3图

4图 黑1扳，白也在2位叫吃，一下子就成为激战的形势。仅此一手，就改变了棋的进程。

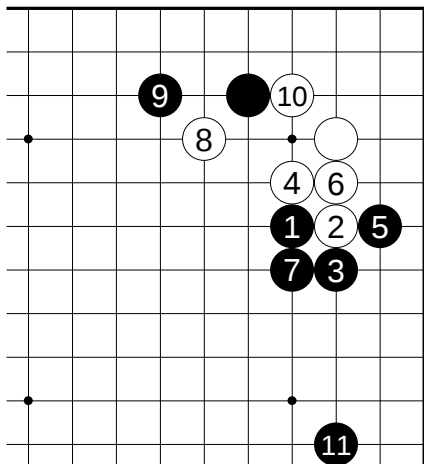


4图

定式 18 大斜、托

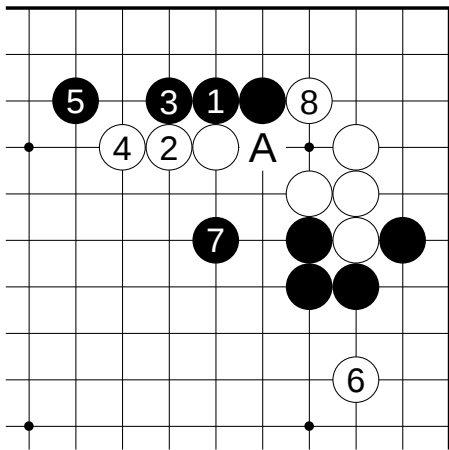
要点 白 2、4 变化不多。黑 5、7 绝对，白 8、10 获得安定。

基本图 白 2、4 也是简明的。被黑 5 叫吃，接成愚形也是不得已的。黑 7 接后，白 8、10，取得角地，获安定。黑如让白这样痛快地治理好，有所不满的话，黑 9 也可如下图那样走。



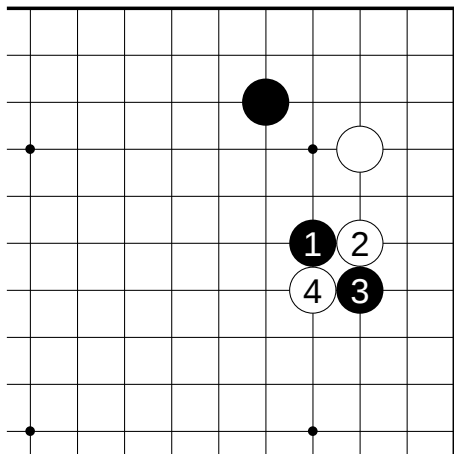
基本图

1图 黑1、3爬，再5位跳。白6当然夹，黑7跳时，白8顽强地应在角上。继续黑A位冲断，以后白也冲断，立即形成混战。



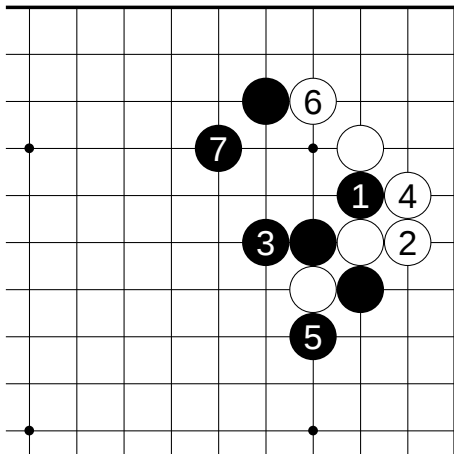
1图

2图 黑3扳，白4断，前面已经讲过几个这样的例子了。和征子有很大的关系。



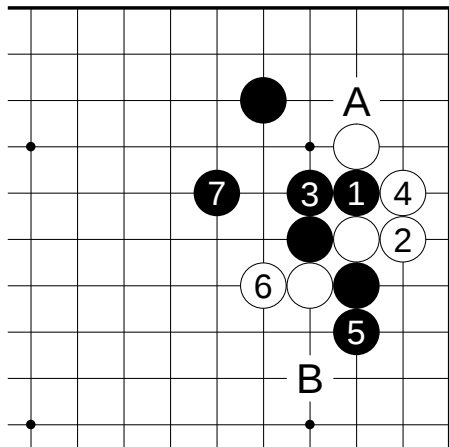
2图

3图 如征子有利，黑1、3是常用的筋。白4渡后，黑5征吃，到黑7，是黑充分的结果。又、黑如征子不利——。



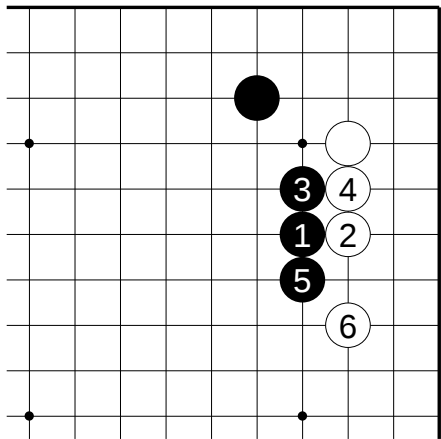
3图

4图 黑3接，5退，是出色的作战。黑7时，白必须在A位补活，黑抢到B位尖的好点。



4图

5图 白2托时，黑走3、5也是定式。黑1如直接在3位飞，白4、黑1、白不爬就直接跳出了。本图白方多爬了一手，从这个角度来说，黑是可以满足的。

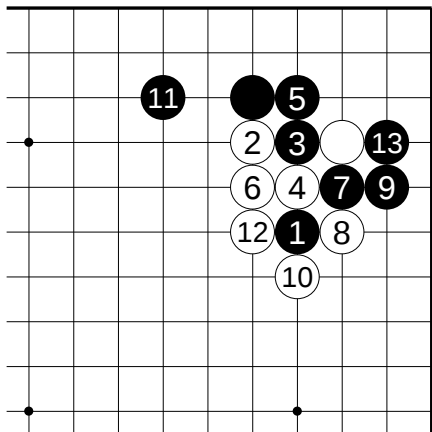


5图

定式 19 大斜、靠压后上接

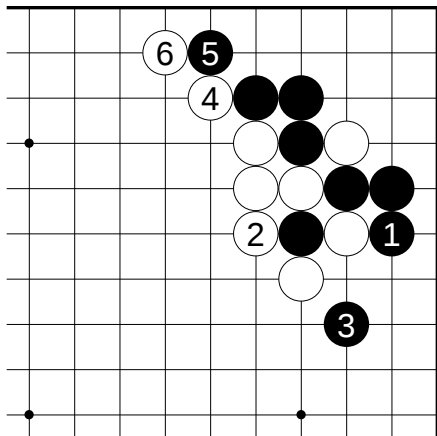
要点 白 2 靠压、白 6 接上边，仍然是简明的。但征子必须有利。

基本图 终于讲到白 2 靠压的变化了。不过即使是这样靠压，也不是没有简明的下法。白 6 在上边接，到 12 是最明快的。不用说，白棋的征子必须有利。黑 11 如——。



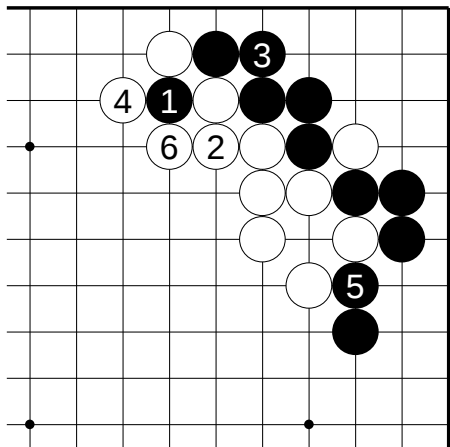
基本图

1图 黑1、3从右边出头，白4、6连扳。继续下图
——。



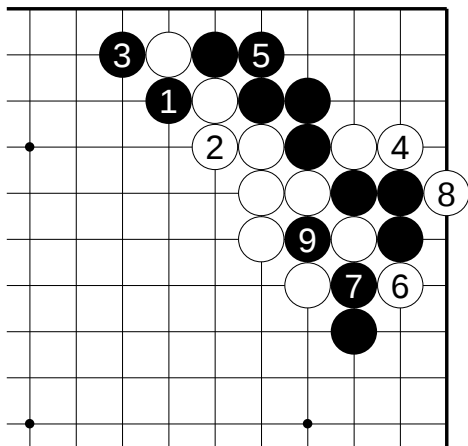
1图

2图 黑1到白6，这也是定式。和基本图白10一样，本图白4的征子必须有利。



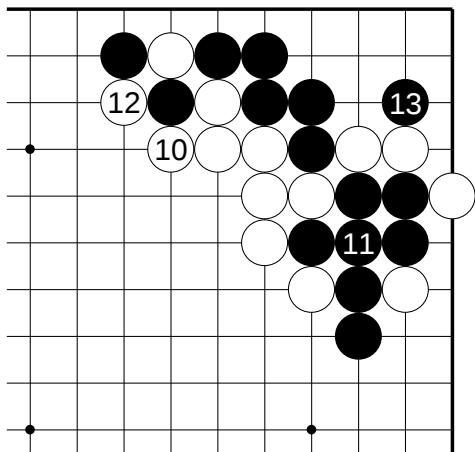
2图

3图 黑1、3抱死一子。白4挡，黑5补，白6、8成劫，黑9提后——。



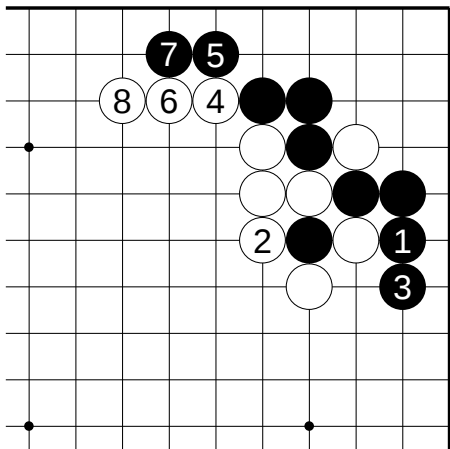
3图

4图 白10是劫材，黑11不能再应了，因没劫材，只好粘。白12提后是两分的结果。



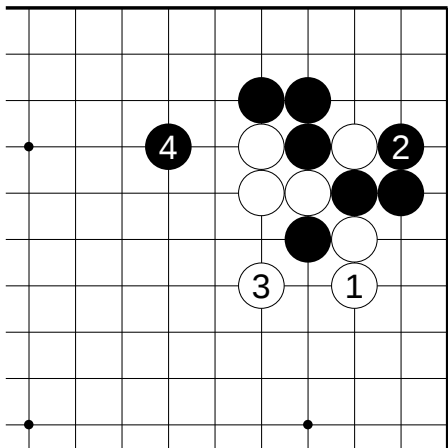
4图

5图 黑如1叫吃，再3长，白只要4扳6退就足够了。黑的位置都处于二线。



5图

6图 基本图白10如征子不利，只能在1位长，黑2拐，白3封后，黑4飞出，是生动的，黑左右均可先手刺，白的行动不自由。

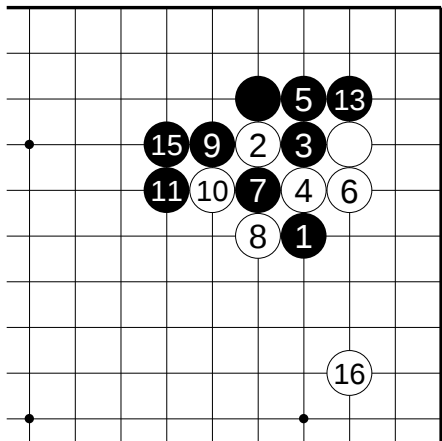


6图

定式 20 下接、断吃

要点 白 6 接下边，黑 7 时，白 8 断，寻求简明。白 10 只有叫吃。

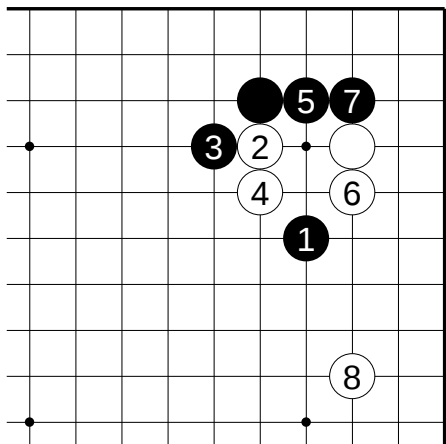
基本图 白 6 接，黑 7 断吃时，白 8 反断吃，这是避开“千变”的下法。白 10 叫吃，黑 11 反吃，到白 16 告一段落。这个结果是黑有利。下面用子效分析的方法证明以下。



基本图

$$\textcircled{12} = \textcircled{2} \quad \textcircled{14} = \textcircled{7}$$

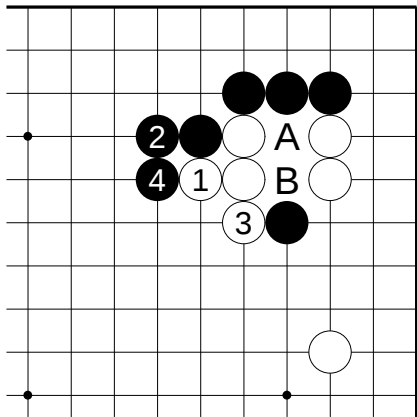
1图 白2时，黑3扳，到白8。大致可看做两分。



1图

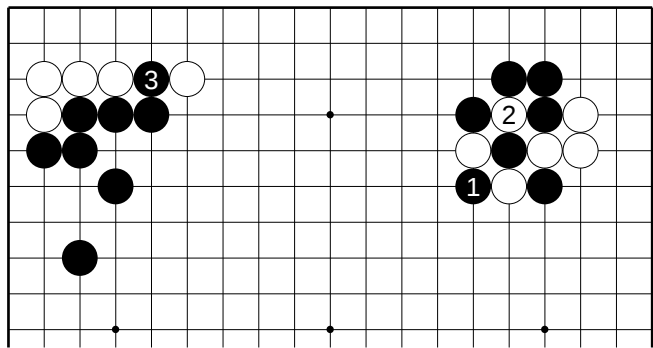
2图 在上图的基础上，加了白1，黑2，白3和黑4。这两个交换，都是白的不好。黑A和白B的交换，是黑的不好。比较一下，白的损失要大，所以说基本图白方要差一些。

基本图白棋要注意一点，当白走10位时，黑11如——。



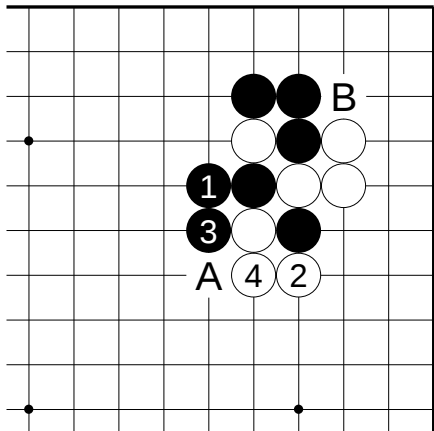
2图

3图 黑1双吃的担心，绝不是没有的。如果左上角是这样的形状，白2提劫时，黑3在这里找劫材，白顿时就无应手了。在别处没有大劫材时，白选择这个定式是危险的。



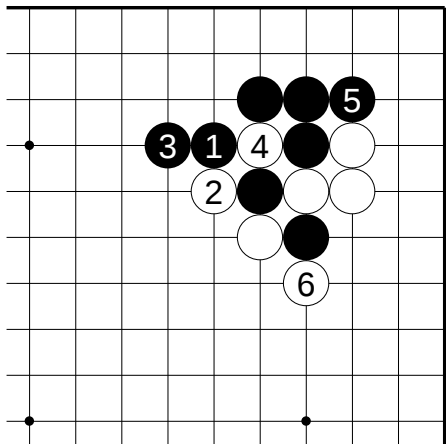
3图

4图 黑不提而在1位长，白2抱吃，到白4。以后A位，B位是各占其一的好点。



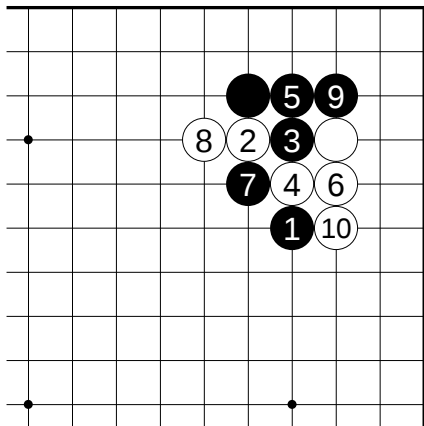
4图

5图 黑1提后，白2叫吃，黑3单长也是有的。白4，黑5后，白6不粘劫，抱吃一子是正着。



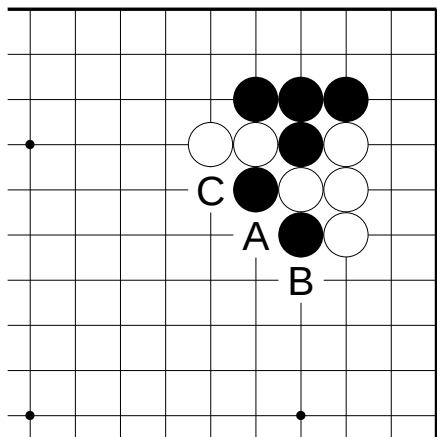
5图

参考图 1 白 6 接，黑 7 断，白 8 长出，只此进入了大斜定式的主要阶段。黑 9、白 10 都是绝对的。以下黑有三条主要线路。



参考图 1

参考图 2 黑 A 位接，B 位长，C 位压，各自产生出许多变化。

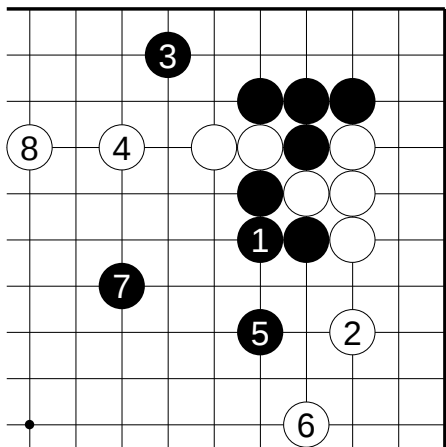


参考图 2

定式 21 接后飞★

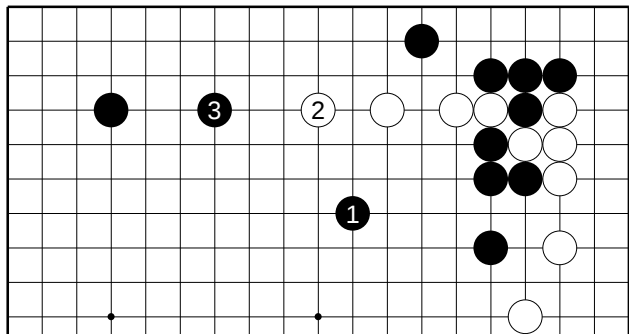
要点 黑 1 接，白 2 跳是绝对的一手。黑 3 飞是稳妥的。到白 8 是基本型。

基本图 黑 1 至 8 是自古以来就有的基本型。既然是基本型当然就是人人该走的“正道”，但因此，把基本型之外的下法都看作“邪道”，就未免过分了。就拿大斜来说，本身就有很多变着、骗着能收到有益的效果。本型就是如此。



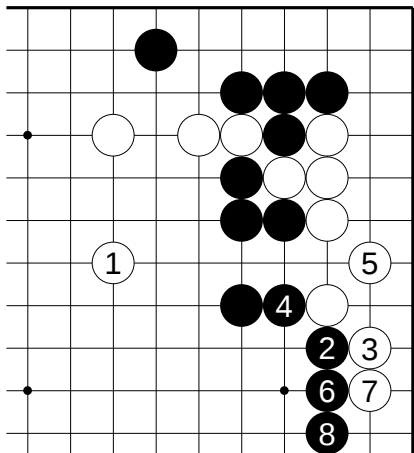
基本图

1图 例如，左上角是黑占星位的局面。黑远一路飞在1位，白2跳，黑3拦，好调攻击。本图黑棋的下法，就要优于基本图，可以说是大斜作战成功。



1图

2图 如果避免走成前图，基本图白6就只有走在本图1位。然而黑2、4如此定形，右边的白棋处于低位，也是黑棋完全成功。像这样的情况时，就要实现认真地选择走大斜的哪个变化。

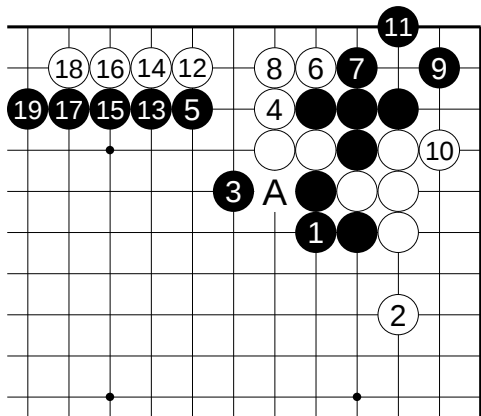


2图

定式 22 接后跳

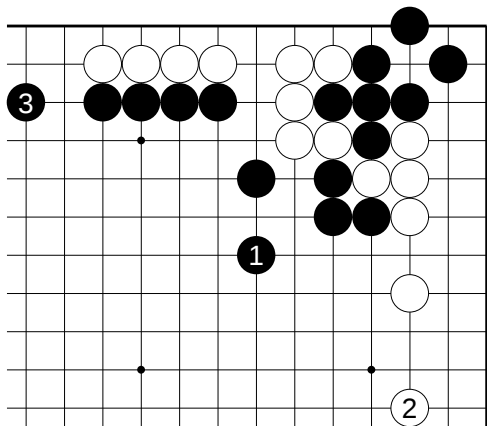
要点 黑 3、5 强硬。白 4 到 11 都是最妥善的。其中黑 9 是做活的手筋。

基本图 黑 3 跳、再 5 包围是强硬的手段。黑 9 是做活的唯一手筋。白 12 托确保眼形，白 18 不走也是活棋，但被黑 18 位拐，白后手做活是难受的。到黑 19，白爬了很多二线是委屈的，但 A 位的冲断是强烈的，因此也可以认为是两分的结果。



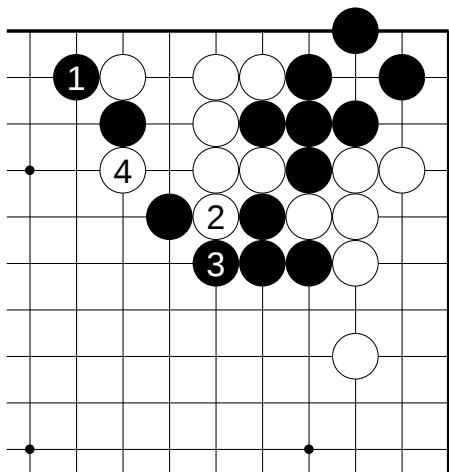
基本图

1图 如果害怕冲断，黑先在1位跳补，白2后，黑再3跳也是可以的。这个定式，白最要注意的是：基本图黑13如走14位时，应该怎样下。

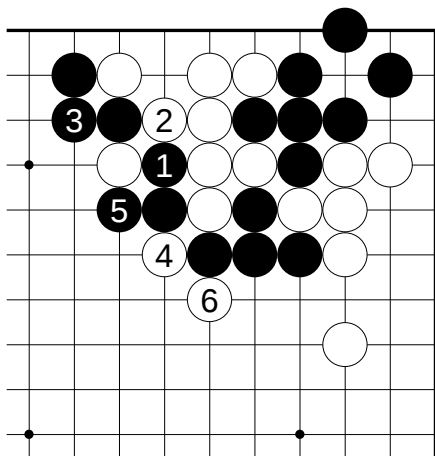


1图

2图 对于黑1扳，白2、4是好手。

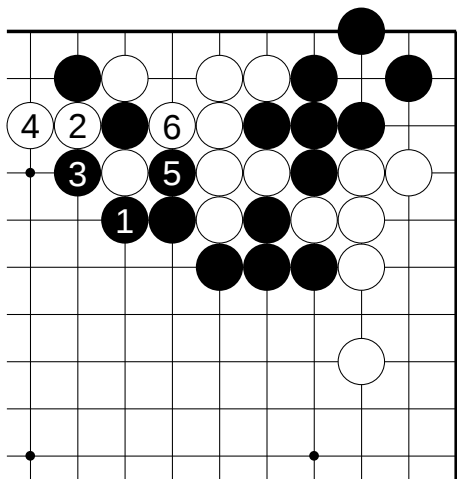


3图 接着，黑1如果冲，白2叫吃至6，黑棋反被吃。



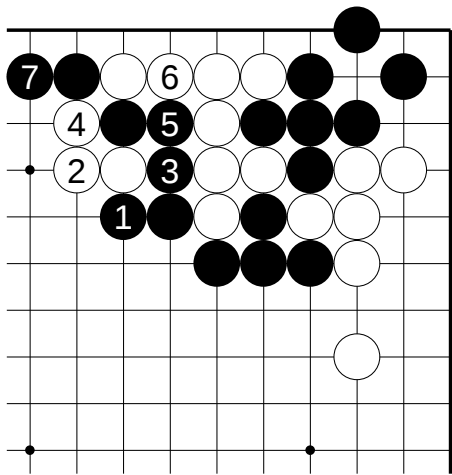
3图

4图 黑1如空夹，白2断吃，黑3时，白4长是好的。黑5提，白6叫吃，不必有什么担心。



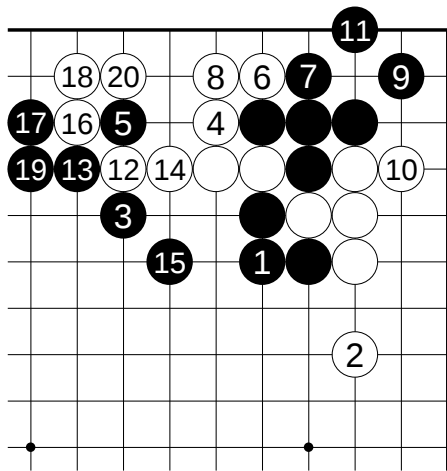
4图

5图 黑1时，白2如长，被黑3冲，白失败。到黑7长出，白棋崩溃。



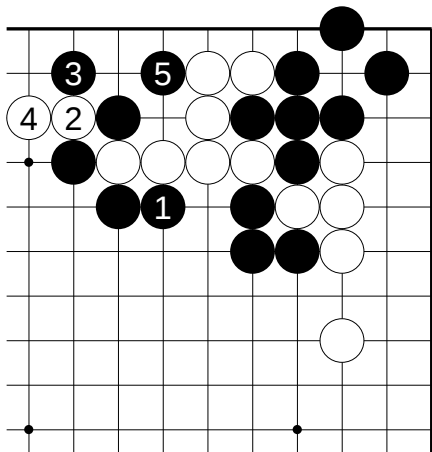
定式 23 接后大跳 (1)

要点 黑 3 是有力的。白 12 妙手。但征子关系很重要。基本图 黑 3、5 后，白同样在 6、8 扳接。如果征子有利，白 12 挖是腾挪的筋。黑 13 以下是大致的应对，到 20 止，白棋做活。白如征子不利，黑 15 如——。



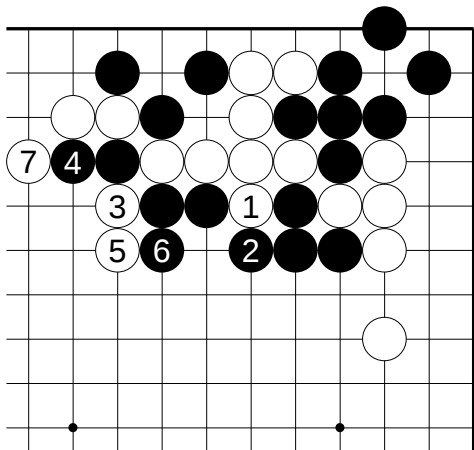
基本图

1图 黑1贴紧气，白2断时，黑3、5严厉。继续——。



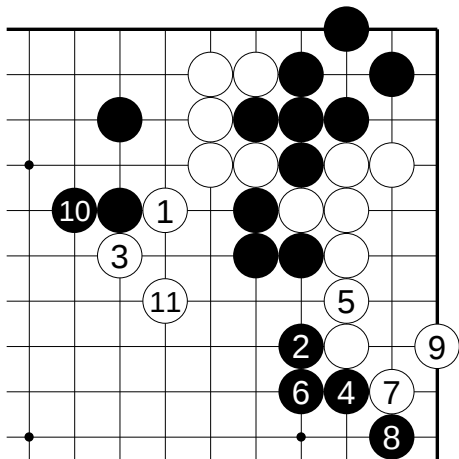
1图

2图 白1冲，到5时，黑6是愚形的好手。白7无法征吃到两子，成为崩溃之形。

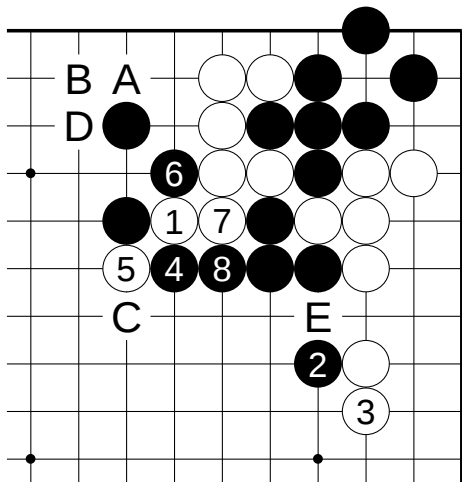


2图

3图 白在征子不利时，是不能挖的。只能在1位尖顶，黑2靠，白3扳，到11止的结果，白也不是不能下。

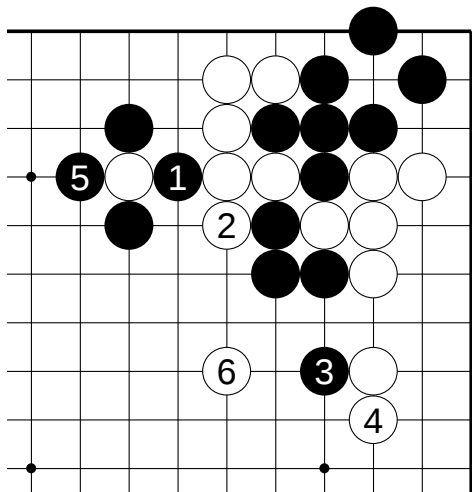


4图 黑2时，白3如长，黑4封锁后，白不好办了。白如5断，黑6、8后，对杀黑胜。如果没有黑2和白3的交换。黑直接在4位扳，同样到8时，白在A位托，黑B位扳，白C位长，以后D位断和E位接，白必能走到一处，黑失败。



4图

5图 白挖时，黑1从里边叫吃，被白2冲出是不好的。黑5虽提了一子，但被白6攻击，陷于苦境。

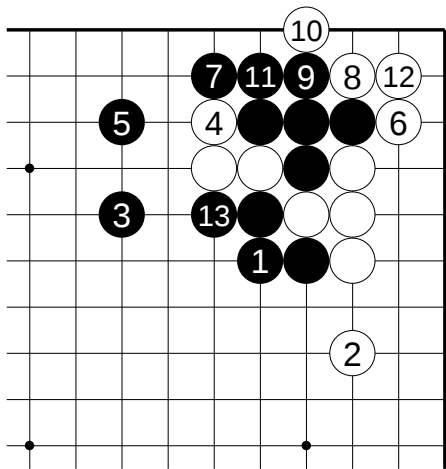


5图

定式 24 接后大跳 (2)

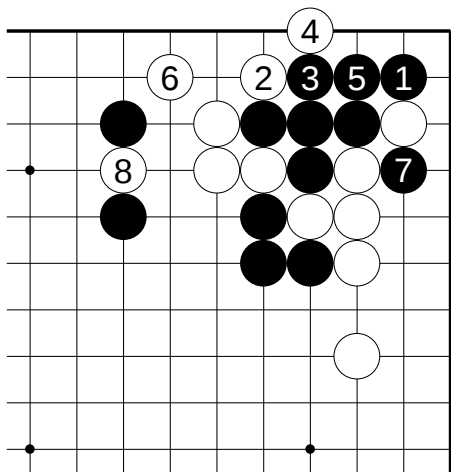
要点 白 6 扳，采取弃三子的方针。黑 7 到 13 是厚实的。但白得先手。

基本图 白 6 扳是爽快的下法。黑 7 至 13 是必然的。白弃掉了三子，取得了角地和先手。黑 7 如——。



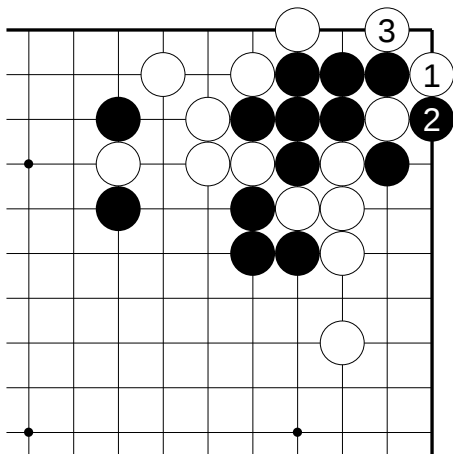
基本图

1 图 黑 1 挡是无理的，白 2 至 6 先手便宜，黑 7 补，白 8 挖获得腾挪。角中的黑棋还未活干净。



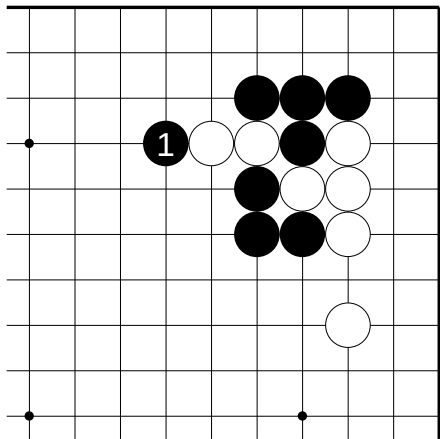
1 图

2图 白1、3的做劫手段，对黑来说是个负担，黑还是像基本图那样下为好。
下面介绍几个骗着。



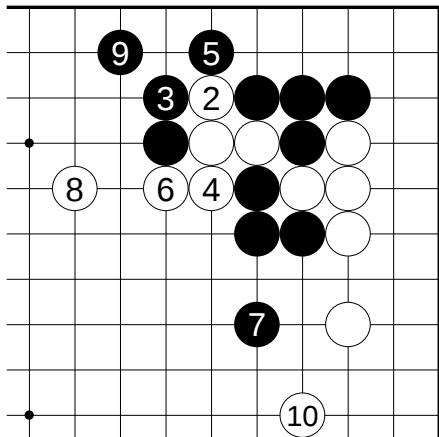
2图

3图 基本图黑3在1位顶，看上去就像个骗着。



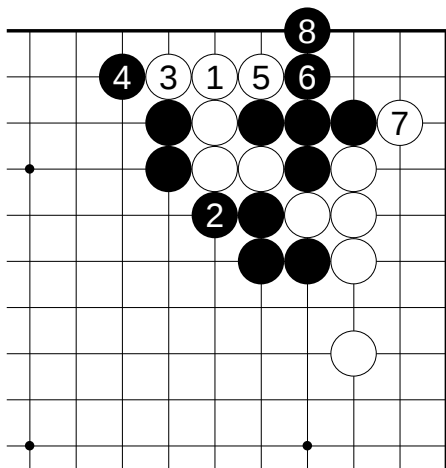
3 图

4图 白2拐，黑3夹，白4回头是重要的。黑5渡过，白6至10棋形舒展，并不坏。白4如——。



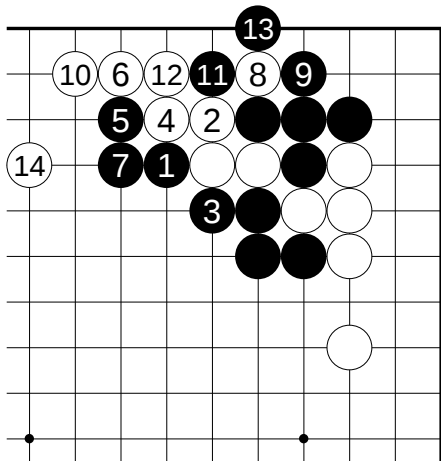
4图

5图 白1长出，正是黑所盼望的。黑2封住出口，白四子孤立无援，落入圈套。白3、5极力挣扎，也不起作用。黑8立是手筋，对杀白明显失败。



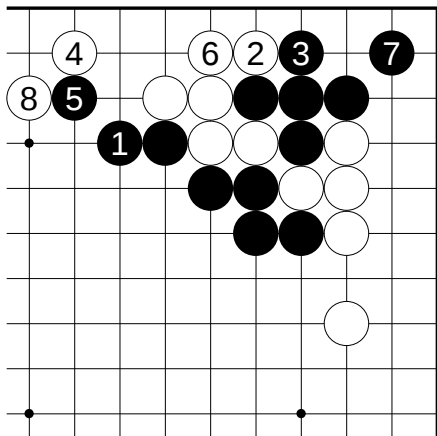
5图

6图 白2时，黑3立即挡，白4拐很容易腾挪。黑5时，白6单扳是好棋，到白14飞，白成好形。黑5如——。



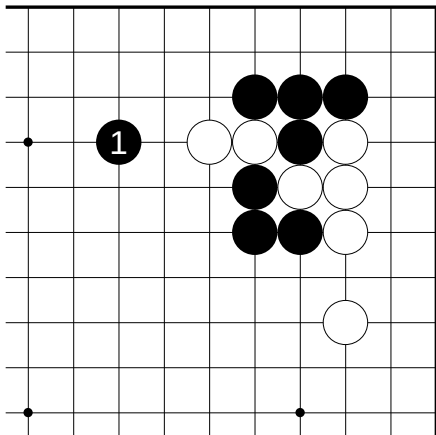
6图

7图 黑1长，白2扳、4飞。黑5尖，白6先手接，再8位扳起，冲破封锁。



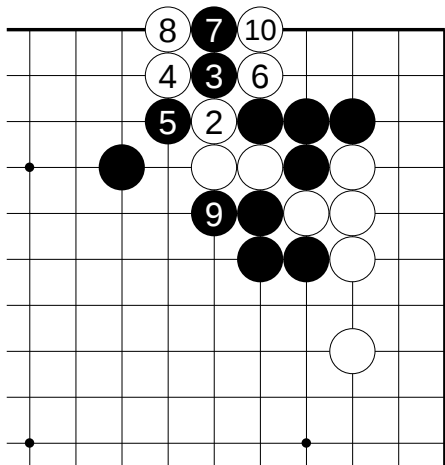
7图

8图 黑在1位拦，也是一种骗着。



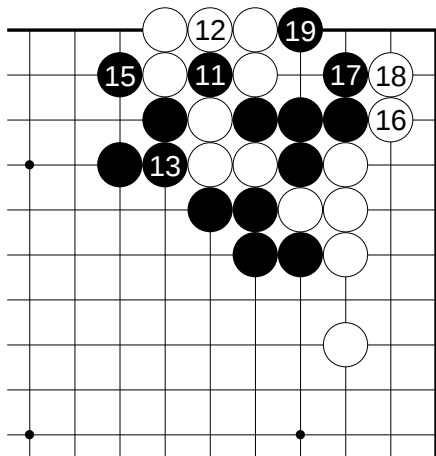
8图

9图 白2拐，黑3时，白4扳也是当然的。黑5断，白6叫吃，黑7立，白8贪吃两子中了黑的圈套。白6叫吃，黑7立，白8贪吃两子中了黑的圈套。



9图

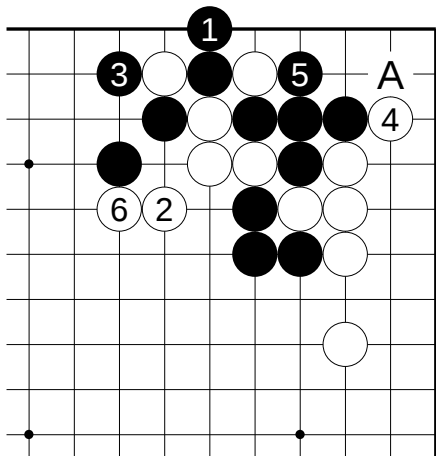
10图 接着，黑11，13勒吃，白粘，黑15扳到19，白全死。



10图

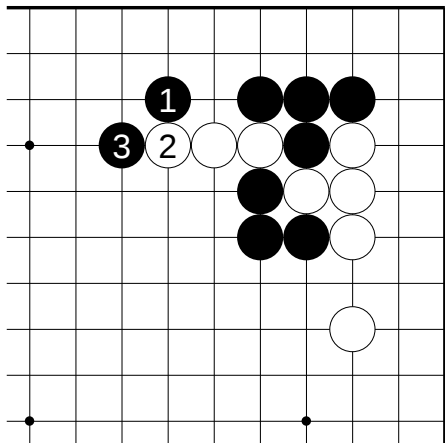
14=11

11 图 黑 1 立时，白 2 必须尖出，黑 3 吃一子后，白 4 的先手扳是非常愉快的。以后留有 A 位的长是很大的一手。这是白充分的結果。



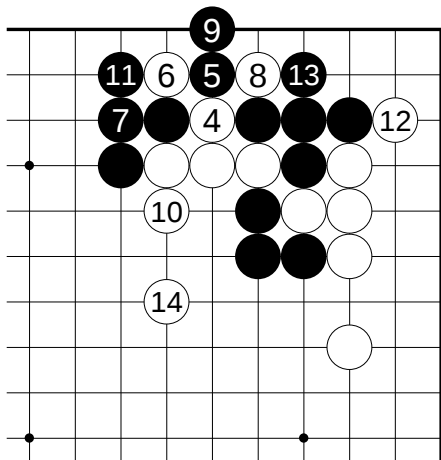
11 图

12图 黑1跳，3扳，也是和前面类似的骗着。



12图

13图 白4冲，6、8断吃，黑9立时，白也要回头。
到白14和11图大同小异。白10如吃两子就中计了，
和9图完全一样。

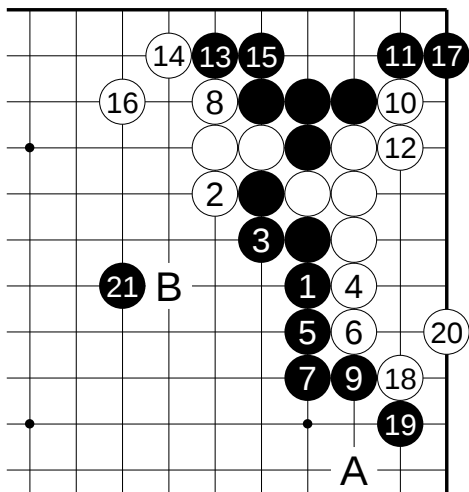


13图

定式 25 长 (1)

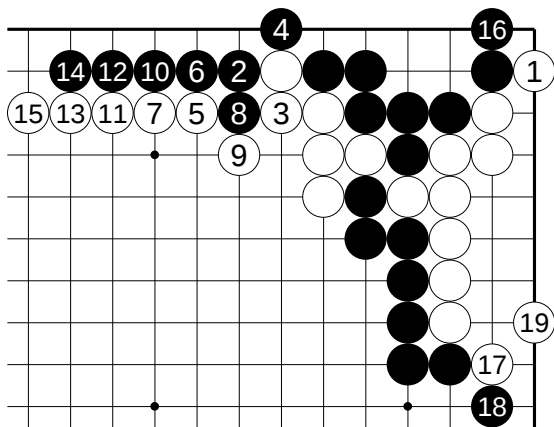
要点 对黑 1 的长，白 2、4 是简明的。白 8 在这里挡是正确的。黑 21 是不能放过的好点。

基本图 步数尽管很长，白如 2 叫吃再 4 爬，以下到黑 21 却是必然的进行。把黑多一手的因素考虑在内，可以看做是两分。黑 21 如在 A 位虎，被白 B 位飞是不好的。白 16 如不补——。



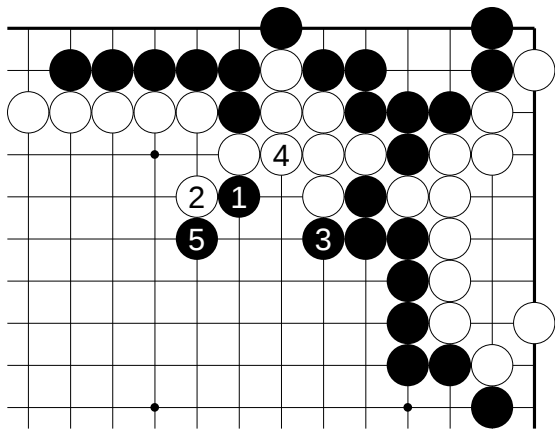
基本图

1 图 白 1 扳，好像挺严厉，黑 2 夹，4 渡到 16 做活。尽管位置低，也不算坏。白 17、19 做活后，上边的外势并不算厚，黑有巧妙的筋。

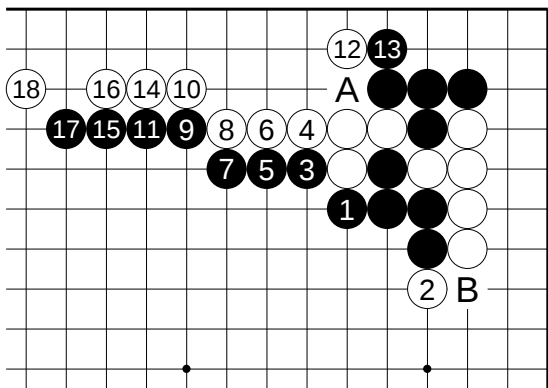


1 图

2图 黑1夹是要点，白2扳，黑3紧凑、白4补，黑5再扳，到此白的外势已经消失大半了。而黑却控制了中央。由于有这样的手筋，前图黑处于低位也是可以忍受的。



3图 基本图黑5如1位压，在适当的场合也是相当有力的。让白2扳，黑3乘势筑成厚势。白2如A位挡，被黑B位扳，不好。白4如走A位，黑12扳，白不行。因此到18也是必然的，黑的外势相当强大。

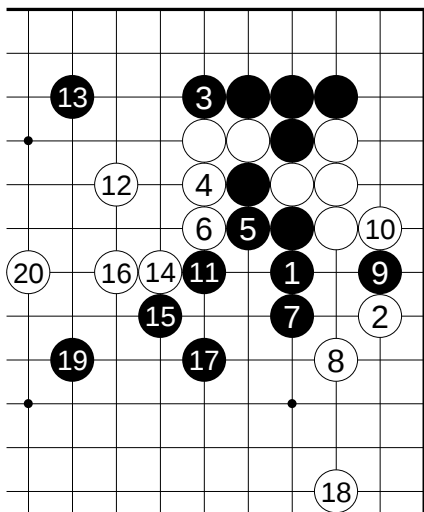


3图

定式 26 长 (2)

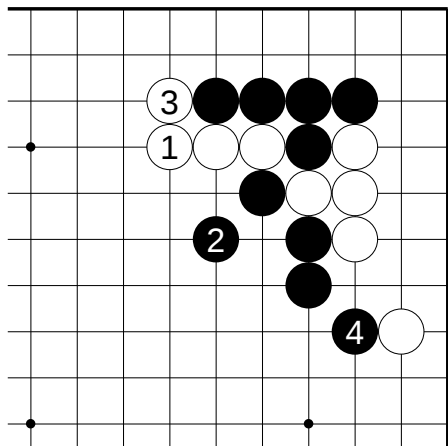
要点 白 2 飞，黑 3 长催促白走 4、6。黑 7 关键之着，黑 15 常用的筋。

基本图 白 2 飞有稍稍缓的感觉，但也是一种下法。黑 3 长，诱白走 4、6，黑 7 并是要点。黑 9 跨，白 10 忍耐是没有办法的。以下到白 20 是双方平稳的进行。



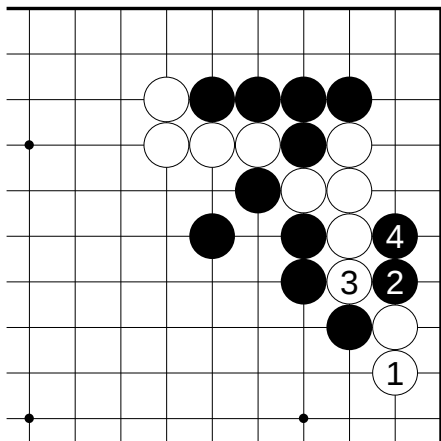
基本图

1图 基本图黑3爬后，白在1位长是不好的。黑2虎是好手，白3拐后，黑4尖顶是严厉的。



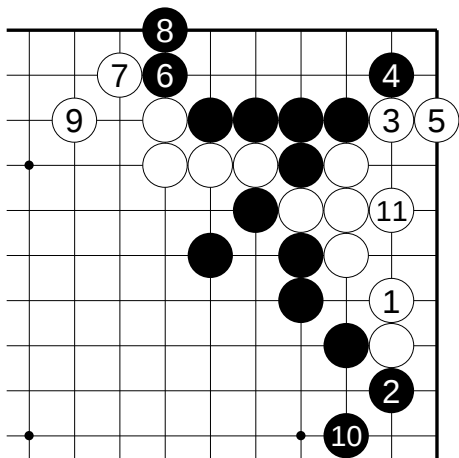
1图

2图 继续，白1长，黑2扳下，再4爬，白死。白3如4位夹，虽可渡过，但结果可想而知。



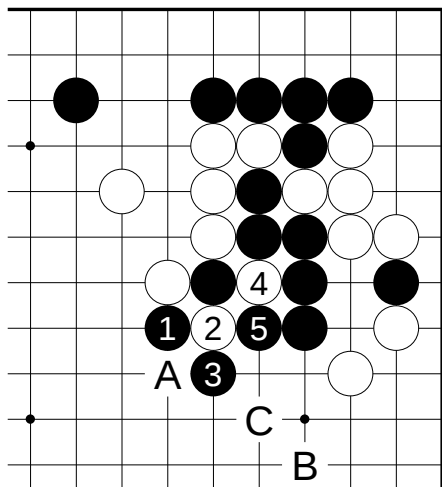
2图

3图 白1退，黑2扳，白只有3、5这样做眼。黑也4、6做活。白9、黑10互相补棋。白11还须再补一手。双方活的目数差不多。但外势黑的比白的要好。基本图黑15是常用的筋，白16，黑17得好形。白16如——。



3图

4图 白2如断吃，黑3反吃，到白粘两子时，黑A位接，白B、黑C，黑棋形仍然整齐。

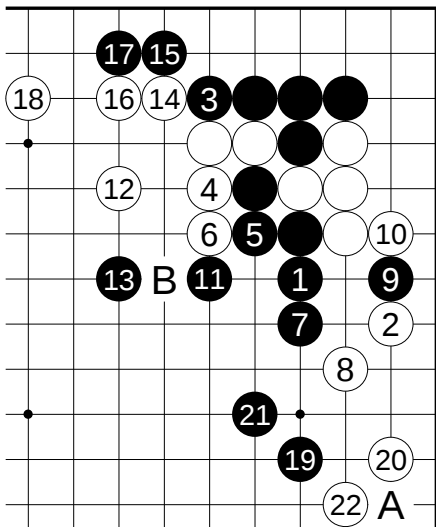


4图

定式 27 长 (3)

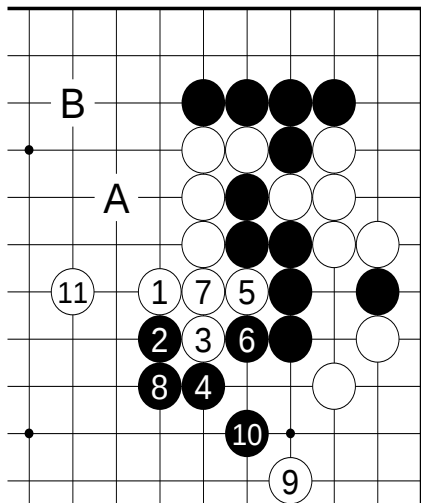
要点 黑如把重点放在中央，可走 13 位。白 14 当然。黑 19 严厉的筋。

基本图 黑 13 跳是一种重视中央的趣向。白 14 至 18 是厚实下法。白 21 尖补时，白 22 不能省略，因黑在 A 位搭是严厉的。白 12 如走 B 位，黑如何应呢？



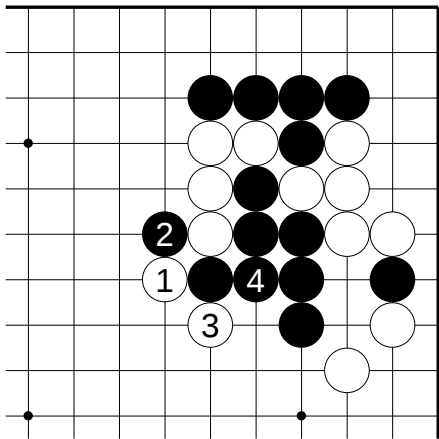
基本图

1图 白1扳，黑2反扳，白3以下和185页4图一样进行，是白效率高的结果。因为没有白A和黑B的交换。



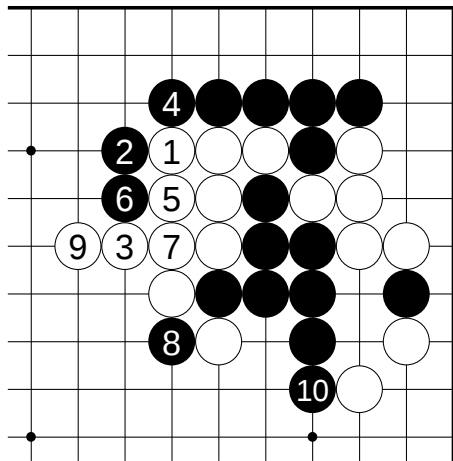
1图

2图 从不甘示弱的心情来说，白1扳时，黑2也要断。白3叫吃，黑4忍耐，以后比一比力量。



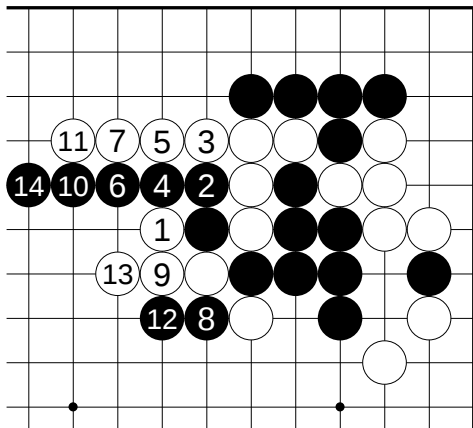
2图

3图 白1弯，黑2迎头一顶是手筋，白3吃一子，黑4、6包吃，到黑10长，黑可战。



3图

4图 又、白1叫吃，顺调走3、5逃出。黑8、10是好次序，迫使白棋走重，到14顺畅地长出，不能否定是白的苦战。以上两图可以得出这样的结论：2图白1扳是无理的。

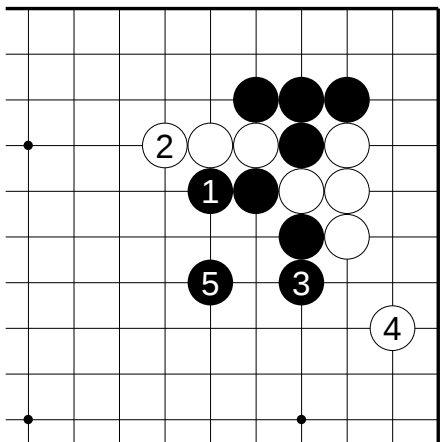


4图

定式 28 压长 (1)

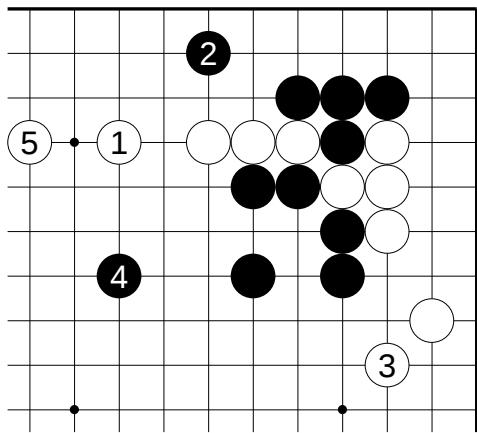
要点 黑 1、3 富有谋略。白 4 绝对。黑 5 稳妥。

基本图 黑 1 先压，然后再 3 长。这个型的很多变化和征子有关。白方要仔仔细细地思考。黑 5 这样补，以后的变化就不难了，大致有下面几种走法。



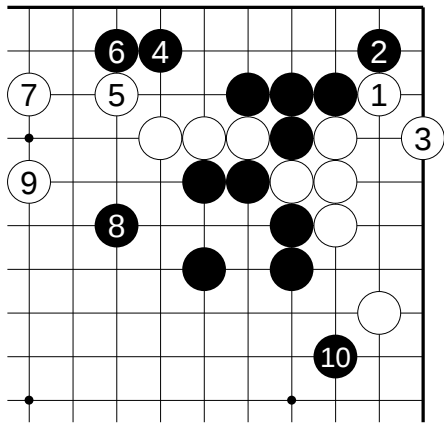
基本图

1图 白1跳，黑2飞，到白5，双方平凡地进行，我认为可以当作定式。



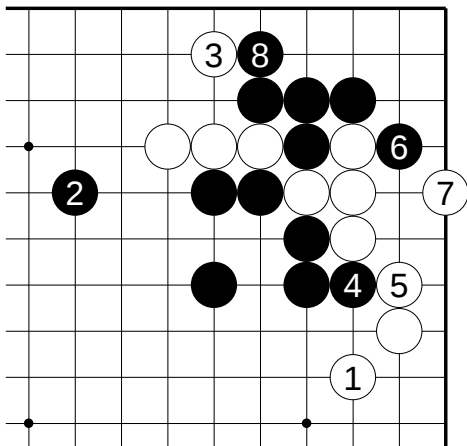
1图

2图 白1扳，3虎，被黑4飞是个问题。白5、7棋形较薄，而黑方比较厚实。



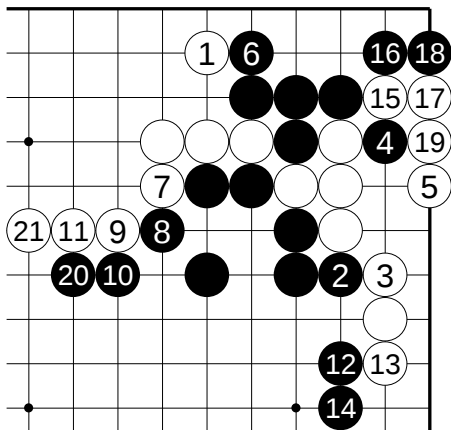
2图

3图 白1单走右边，更不能赞同。黑2彻底地高压下法。对于白3，黑4、6先手定形后，再8位挡，角上没有什么不安，上边的白棋作起活来很苦，虽谈不到死，但总会把黑棋撞厚。



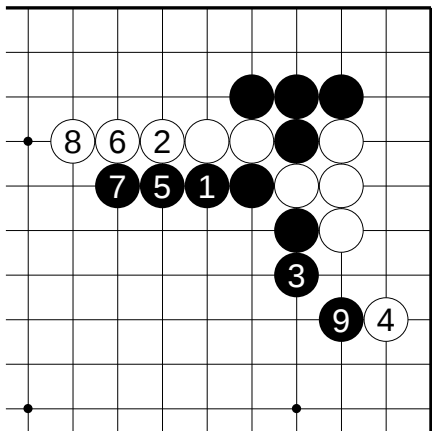
3图

4图 基本图之后白1跳，到白21是正常的进行，被认为是定式。和前图白7一样，白5跳是手筋。以下哪一方都没有无理之着，十分自然地展开。



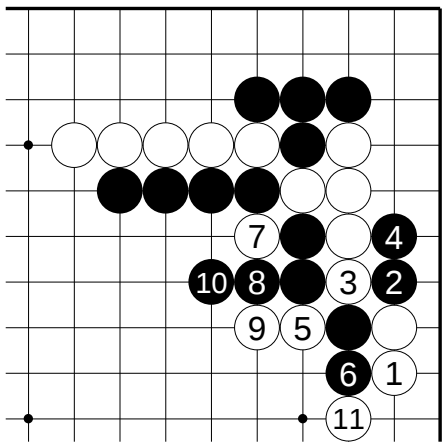
4图

5图 到白4飞时，黑如征子有利，可5、7连压，再9位尖顶。实际上这种下法非常严厉。对于白来说，预先就要看好这个征子——。



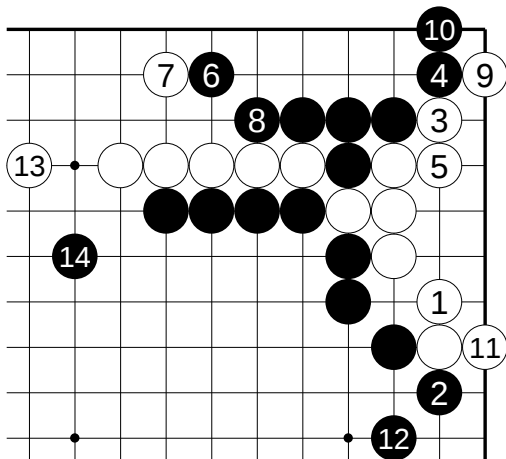
5图

6图白1长出，黑2、4扳长。白5断吃，以下到11叫吃。这个征子是否有利就事关重大了。如果不利，白棋崩溃。当初白1的长就不能下了。



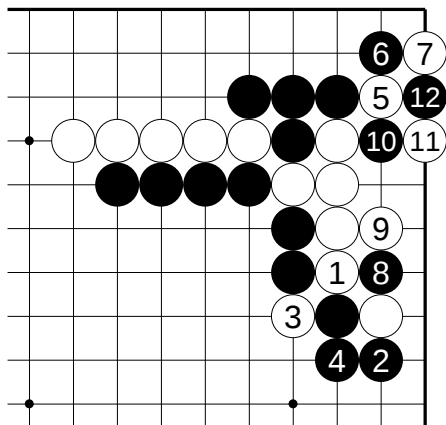
6图

7图 前图征子如不利，白1只好退，再3、5扳接做活。然而黑12飞、14补，外势强大，白明显不利。这个图白当然也不会满意，就只能像下图那样进行抵抗了。



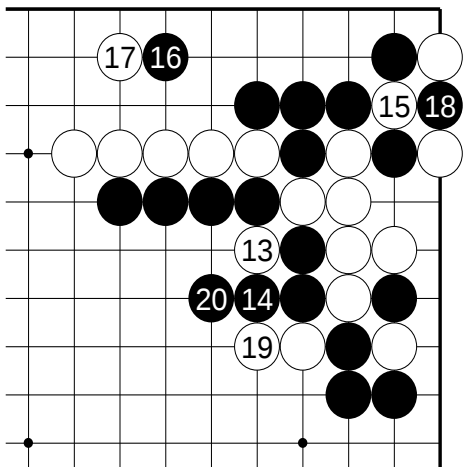
7图

8图 白1挤，黑2扳，白3断吃后，再5、7连扳。
黑8、10是有利的次序。白11利用做劫进行腾挪。
以下是秀策和幻庵因硕的实战手法。



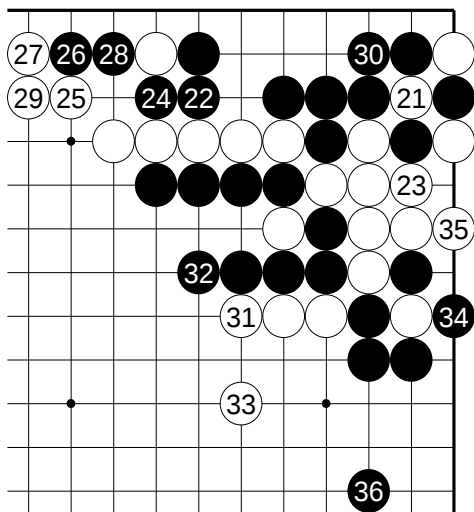
8图

9图 白13断吃找劫，黑16飞也算作劫材。到黑20后继续。



9图

10图 白21提劫到黑36告一段落。那盘棋是秀策黑棋，因硕走的大斜，和本图刚好黑白相反。本图白棋虽然尽力抵抗，到黑36的结果还是黑稍稍有利。8图至10图可以说是大斜千变的代表型。

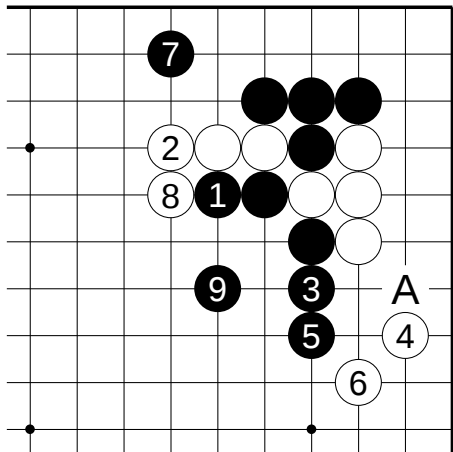


10图

定式 29 压长 (2)

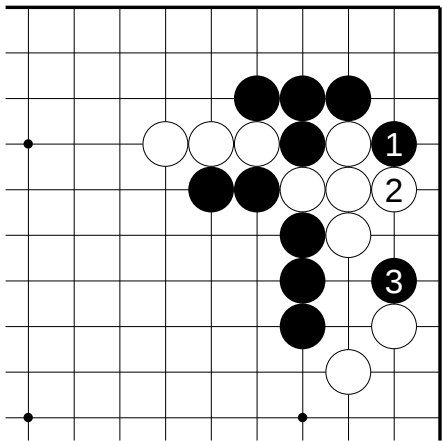
要点 黑 5 补强自身，同时又瞄着 A 位的跨。白 6 以下，互相都是正着。

基本图 黑 5 并和定式 26 黑 7 同样的意图。白 6 应、是当然的。黑 7 至 9 平稳的进行。但要注意黑 7 如——。



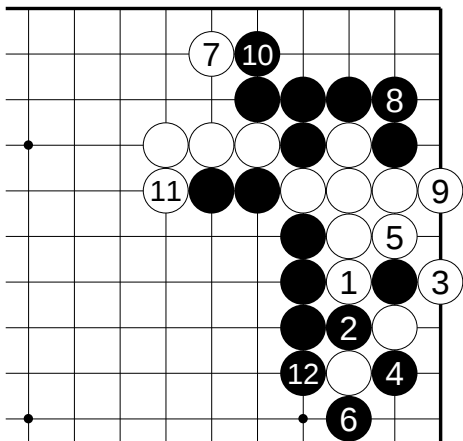
基本图

1图 黑1扳后，再3跨。白要是没有经验就可能应错。



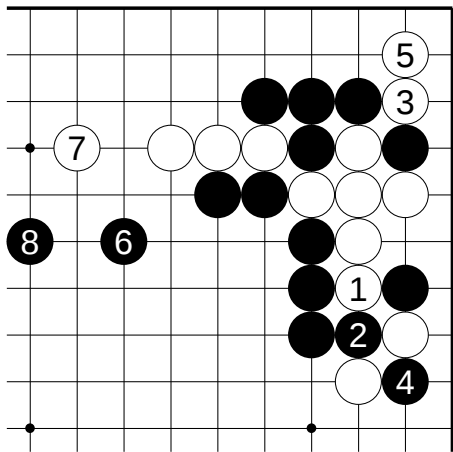
1图

2图 白1、3吃一子，中了圈套。以后是必然的次序。黑12提一子后，明显的是优势。



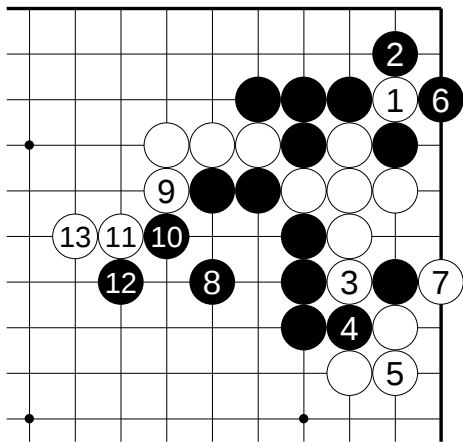
2图

3图 白1、黑2时，白3断是有力的手筋。然而黑大概在4位断吃。白5长取角。白的实地虽不算少，但黑的外势也非常壮观。



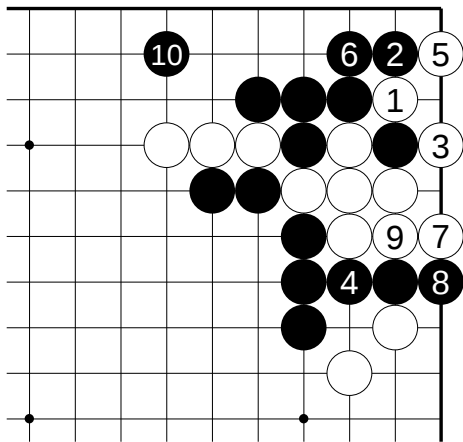
3图

4 图 白 1 单断是最正确的。此时黑 2 应是不得已的。白再 3 冲 5 接，以下到白 13，是白有利的结果。黑 2 如 3 接，白 2 长和前图就不一样了，是白棋大优的转换。



4 图

5图 黑2时，白3提是大恶手。好容易走出白1的好手，就如此断送了。

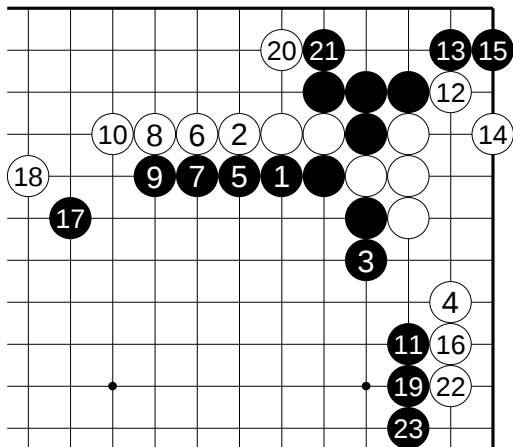


5图

定式 30 压长 (3)

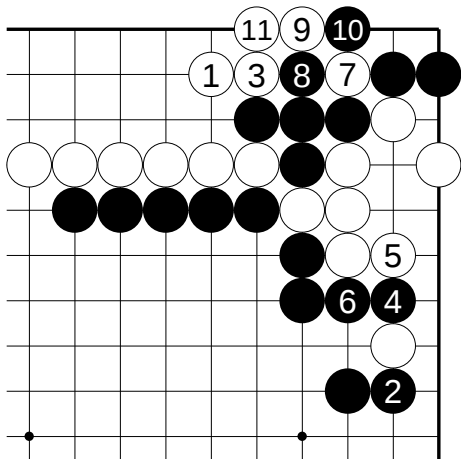
要点 黑9压，再11飞是豪快的下法。虽单调但规模很大。白16以下正确的次序。

基本图 黑1压至9，再11飞，气势宏大。特别是白16以下要注意。白20走在这里是对的。白22也不能不走。



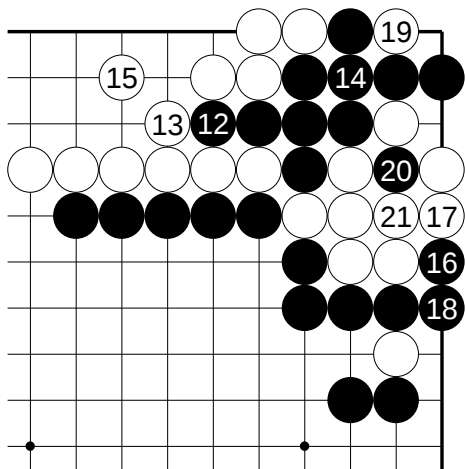
基本图

1 图 基本图白 16 如随便地在 1 位跳，黑 2 立即反击。白 3 和黑 4 形成对杀，白 7 是好手筋，但——。



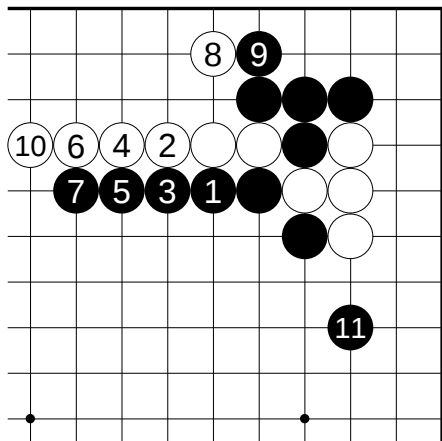
1 图

2图 黑12至21，白只能后手双活，不用说是白的失败。



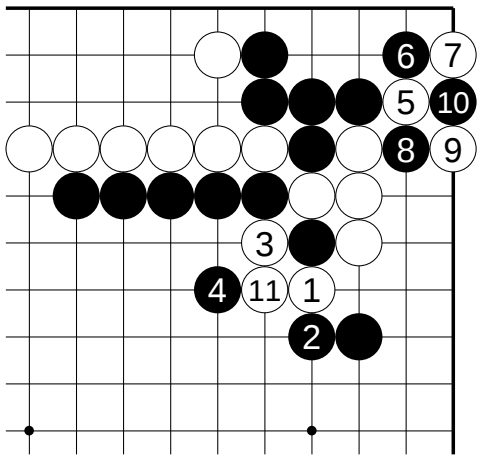
2图

3 图 黑连续压到白 10 时，黑 11 飞。这是属于骗着。



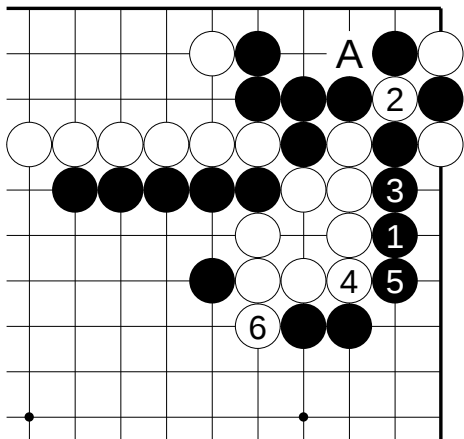
3 图

4图 白1、3提一子，再5、7做劫是最好的腾挪。
黑10提后，白11罩劫材。继续——。



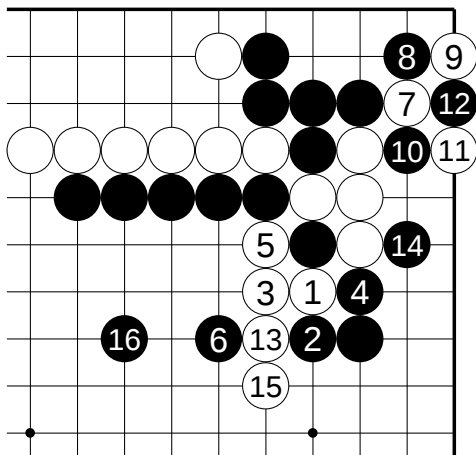
4图

5图 黑1托是预备的筋，白2提后，再4位团，6位突破，角上还有A位的劫，是白有利的结果。



5图

6图 白3长，被黑4断是不好的。到白13找劫时，黑14扳渡。黑的骗着获得成功。这个棋形里，4位是双方的要点。

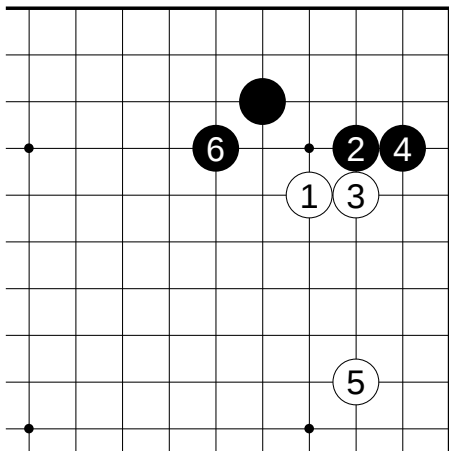


第六节 高挂

定式 31 高挂、飞应 (1)

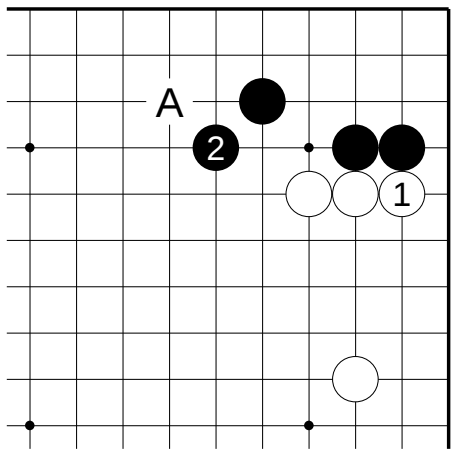
要点 黑 2、4 以实地为主。白 5 大致拆到这里。黑 6 本手。

基本图 既然白高挂，黑 2 也就占实地了。在大部分场合，这种下法没有什么不利。黑 6 尖是本手，暂时也可不走。



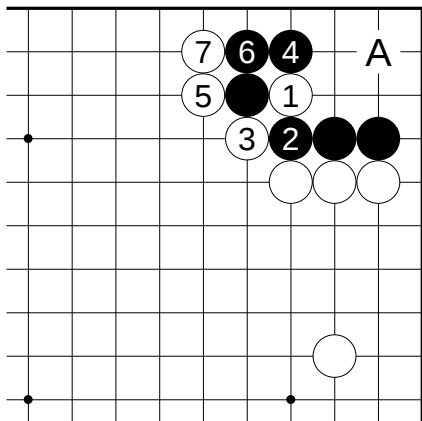
基本图

1图 白1挡时，黑要应在2位或A位。否则——。



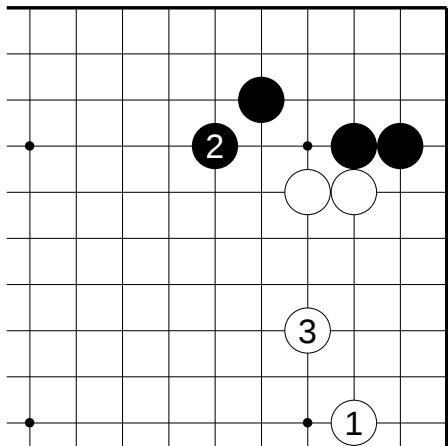
1图

2图 白1跨好手，到白7将黑棋封住。而且留有A位的点，极为严厉。



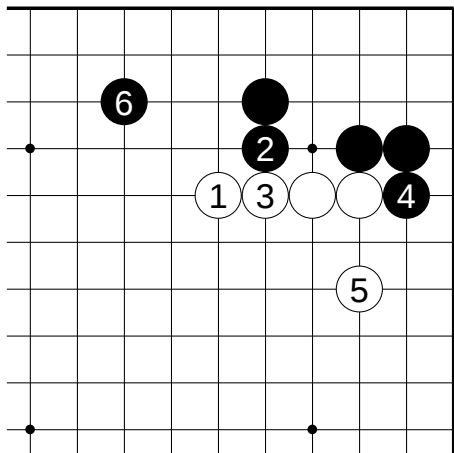
2图

3图 白1拆时，黑2立即尖为好。如不走，被白在2位飞罩，远拆的一子就显出光彩了。



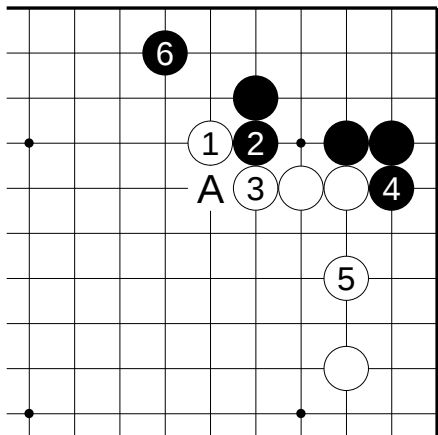
3图

4图 白1如单关，黑2、4定形，再6位拆。黑2是要点，有此一着，角上的怪味就没有了。



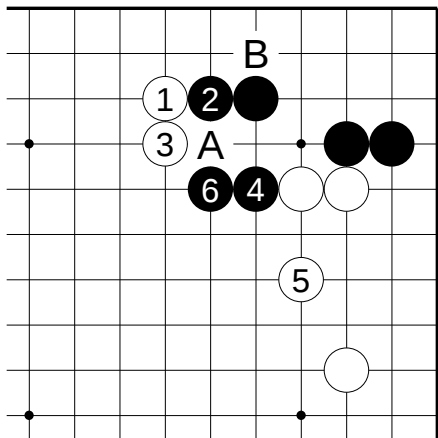
4图

5图 基本图黑6不走，被白1飞罩后。黑2冲，4拐再6位飞是正确的应法。有时条件有利，也可在A位断，挑起争端。



5图

6图 白1拦时，黑2至6是清楚的下法。黑2如在A位尖，以后白B位的托是令人讨厌的。

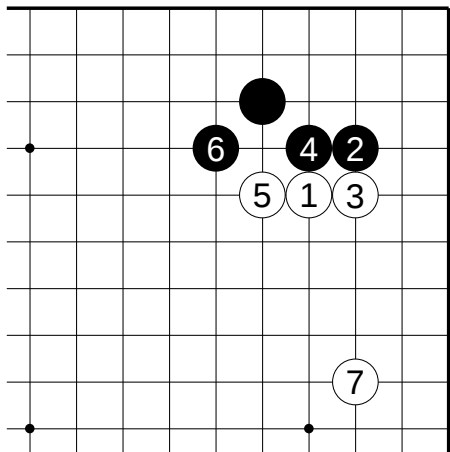


6图

定式 32 高挂、飞应 (2)

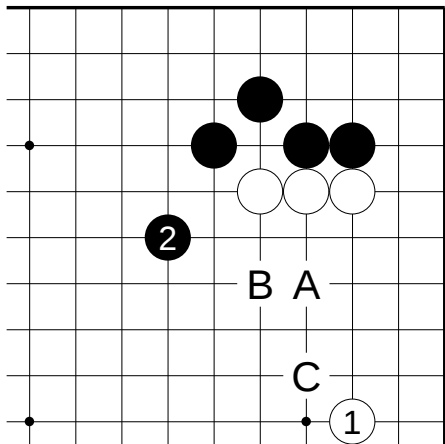
要点 黑 4 紧凑，白 5 时，黑 6 尖是必要的。白 7 拆、适度。

基本图 黑 4 挡，6 尖是简明的下法。白不能不拆，黑肯定获得先手。白 7 以拆在这里为好。



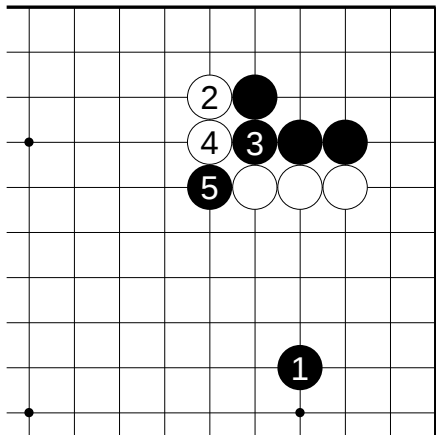
基本图

1图 白1远一路拆，黑肯定2位飞起，因为这里如被白2位飞起，白的棋形太好了。黑2后，白如不应，黑A位打入是严厉的。白B位靠，黑C位跳，把白棋分成两段加以攻击。白如不愿落到这种地步，就只好补一手，那样的话，当初白1多拆一路的意图就不存在了。



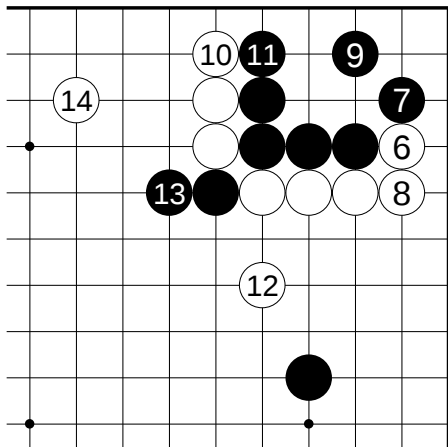
1图

2图 基本图黑6在1位拦，白2靠，黑3、5断，成为战斗之形。一般场合，黑不这样下。



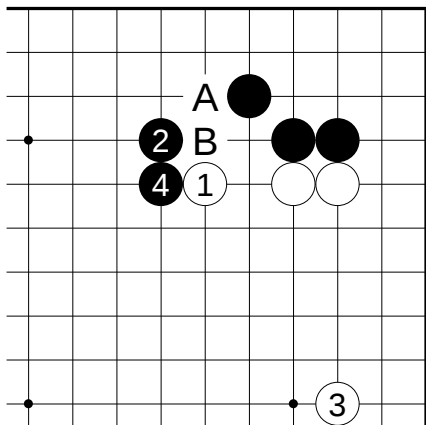
2图

3图 白6至14是很容易想到的结果。从局部来说，白并不苦战。而是黑无益地将局面搞乱。所以说，前图黑1的下法，只能在特殊场合下加以采用。



3图

4图 白1单关是缓手。黑2、4普通地应就不错，黑2如脱先（在3位一带下子）也是可以的。此时白再于A位靠，情形就不一样了，黑只要在B位挖，白的棋形就乱了。

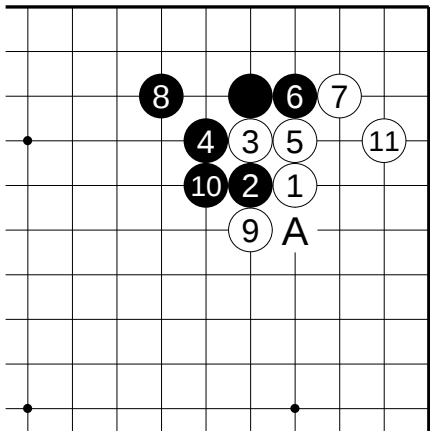


4图

定式 33 高挂、靠 (1)

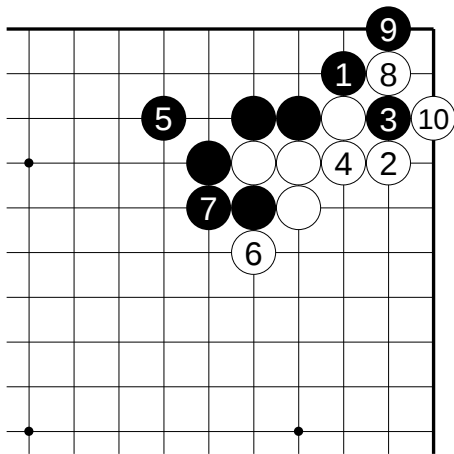
要点 黑 2 积极，白 3 反击。白 7 是不能放过的要点，白 11 好手。

基本图 白 3 挖，在很多场合是和征子有关的，本图却没有关系。黑 6 长，白 7 顽强地挡是必要的。白 11 虎后，连 A 位的断都不成立了，白没有什么不满。



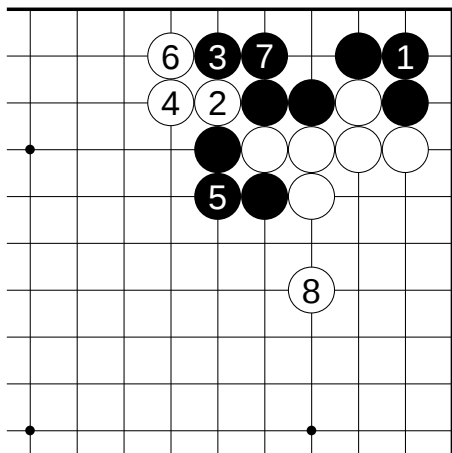
基本图

1 图 基本图黑 8 如在 1 位扳，白 2 虎，黑 3 叫吃后，也必须在 5 位补。到白 10 吃一子，也是白充分的结果。



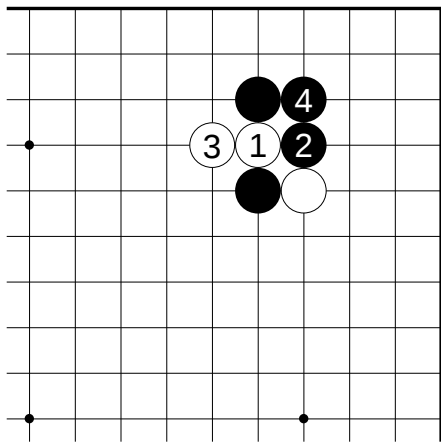
1 图

2图 黑1接角，白2断，黑3这样叫吃是不得已的，到白8跳，黑不利。



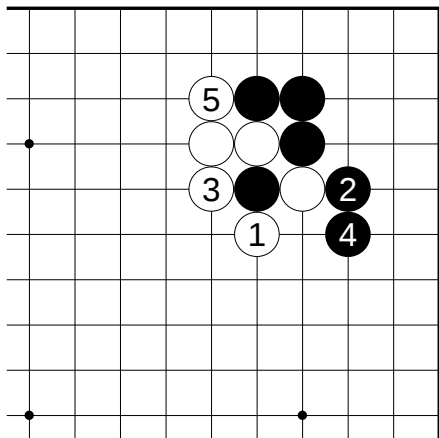
2图

3图 黑2断吃，再4接。白如征子有利——。



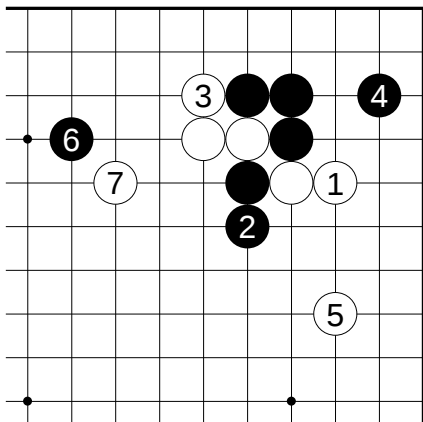
3图

4图 白1征吃是当然的。黑2、4后，白5挡，形成实地和外势的对抗。白的外势多少占些优势。如果征子不利，白只能按照下图——。



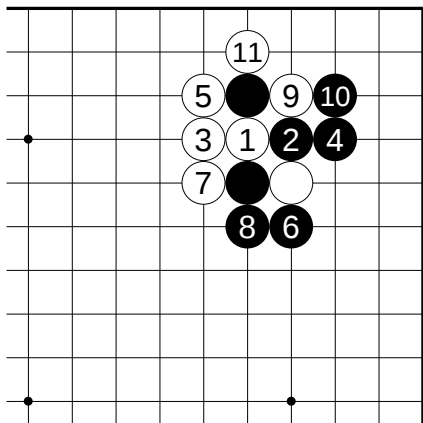
4图

5图 白1立，黑2长迎战。黑6夹后，白7飞出。优劣还要看今后的走法。



5图

6图 黑4立，在白的征子不利时也可这样下。白5拐，黑6抱吃一子，到白11是两分的结果。黑6如在上边应，白6位拉出作战。

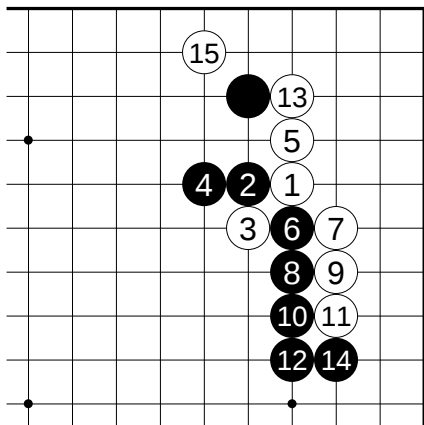


6图

定式 34 高挂、靠 (2)

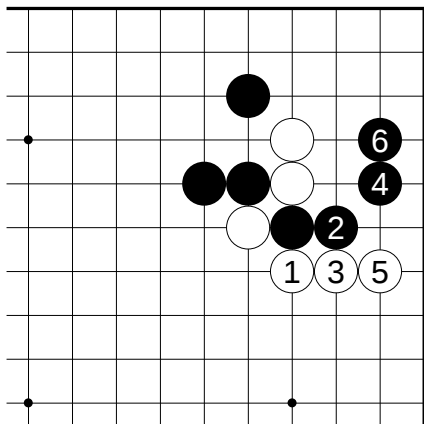
要点 白 3 扳，黑 4 长后，白 5 是绝对的。黑 6 断后扩张外势。白 15 是手筋。

基本图 黑 6 如在角中 13 位挡，就和一间高挂、飞靠的定式一样了。黑 6 断时，白 7 从这边叫吃是没办法的，以下成为白取实地，黑的外势的结果。最后白 15 是一定要牢记的手筋。



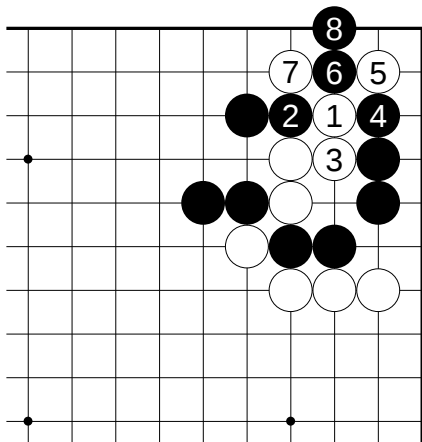
基本图

1图 白1如此叫吃是无理的。黑4尖，再6位并是好手。



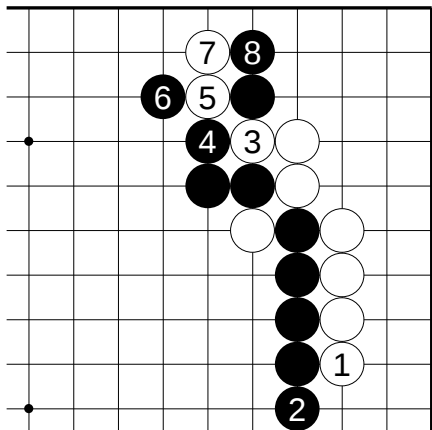
1图

2图 白1尖进行抵抗，黑2至8是好次序。白虽能吃两子，但被黑勒吃后，对杀慢一气。读者请研究一下。



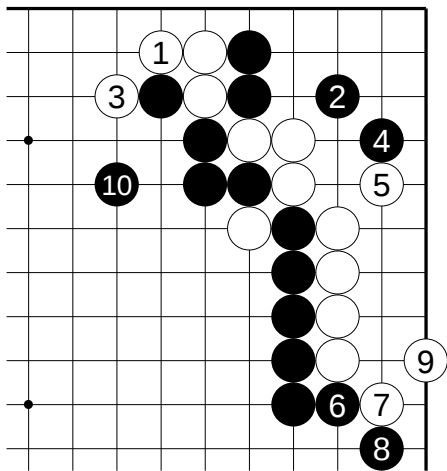
2图

3图 基本图白13于1位爬再3、5冲断，如能吃到黑1子，角地还是不小的。但黑必然要走6、8抵抗。



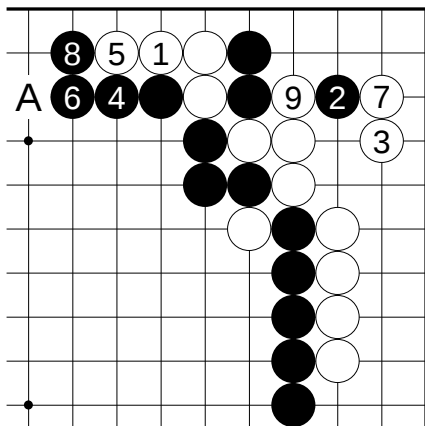
3图

4图 白1拐，黑2跳，白3翻吃，黑4先手尖，角内已做活。到黑10，白一无所获。



4图

5图 黑2时，白在3位应这是黑就4长弃掉角。到白9，白即使吃了三子，也不到三十目，而黑棋的外势左右相连，极为厚壮。白7如在8位爬，黑还是继续在A位长，外势越来越厚。

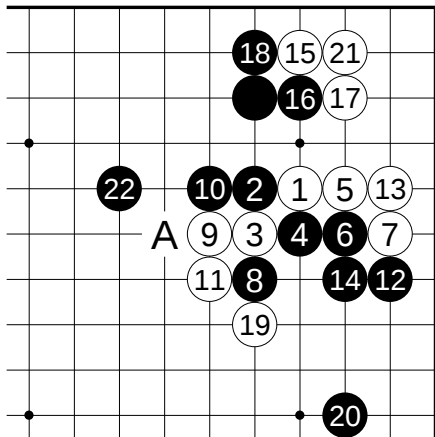


5图

定式 35 高挂、靠 (3)

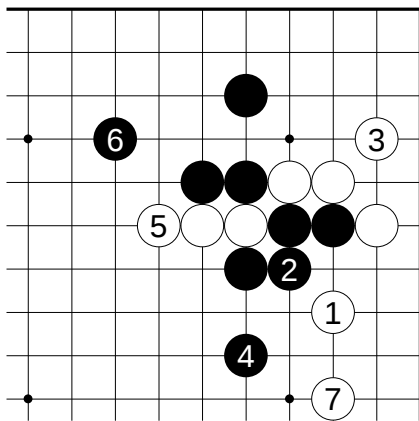
要点 黑 4 断，征子必须有利。

基本图 黑 2、4 靠断，白 5 冷静地长是好的。黑 6 一下双方紧凑地进行，到黑 22 是双方两分的结果。但是，白 11 并不是绝对的一着，如果黑当初没有考虑到征子，也就是说在黑走 10 时，A 位征吃不到两子时，白 11 可如——。



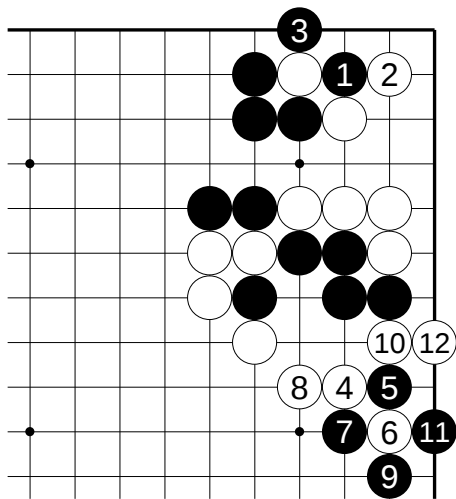
基本图

1图 白1飞出，黑2、白3没有变化的余地。黑4跳后，白5长、7跳，完全成了白的理想之形。基本图白19后，黑20如——。



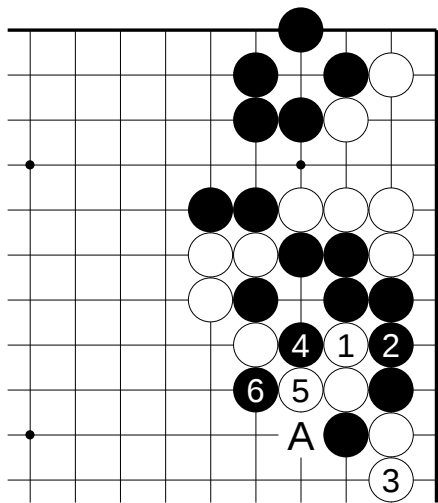
1图

2图 黑1、3贪吃一子，是没有谋略的，白4飞，到12吃掉五子，得失是不用说的。但白8如——。



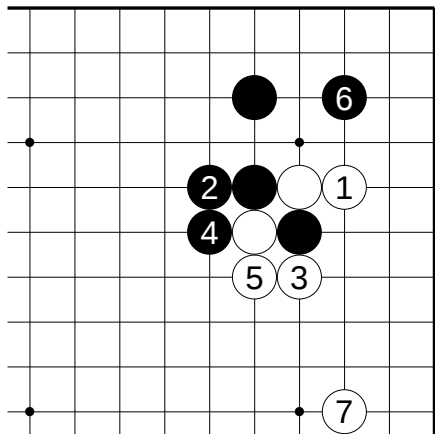
2图

3图 白1顶、3退，过于贪心，黑4、6是逆转的好手。接着白如提两子，黑在A位叫吃，征吃白棋。



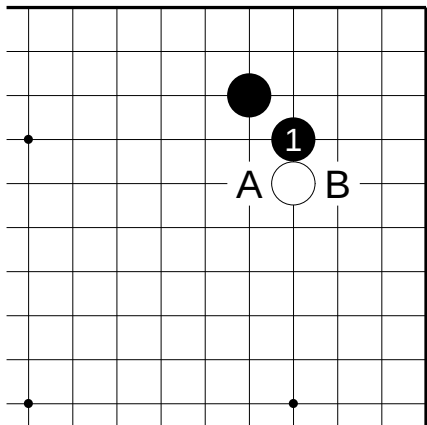
3图

4图 白1长时，黑2退，以下到白7也是定式的一型。然而和当初黑的积极态度相比，黑2如给人一种首尾不一致的感觉。从结果来看黑也不能说是满意。白7拆，既获安定又得实地。



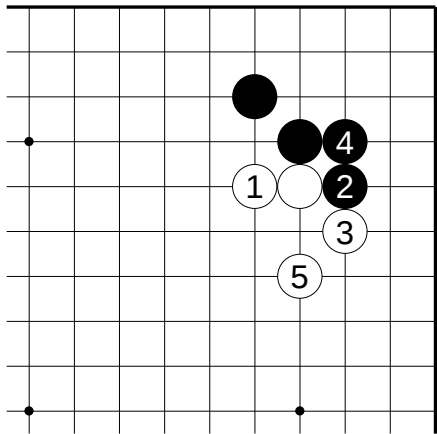
4图

5图 对于高挂，黑也有在1位尖顶的下法。白的应法有A位长和B位立，其中哪一种变化都不复杂。



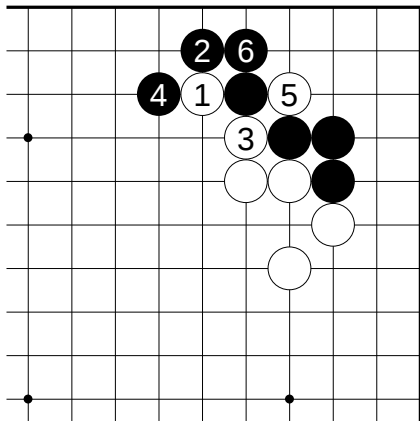
5图

6图 白1长，黑2、4扳接，到白5是定式。下一手，黑走上边是很大的，但脱先也是可以的。

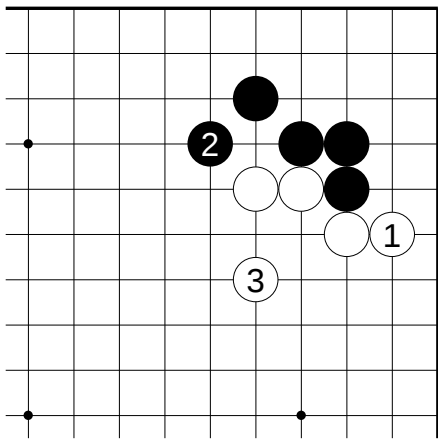


6图

7图 白1想抓住黑脱先的机会，赚些便宜。然而白3时，黑4可以翻吃。白5断吃后，黑6只要接上就可以了，白立即定形并没有什么收获。黑之所以能够脱先，道理就在于此。

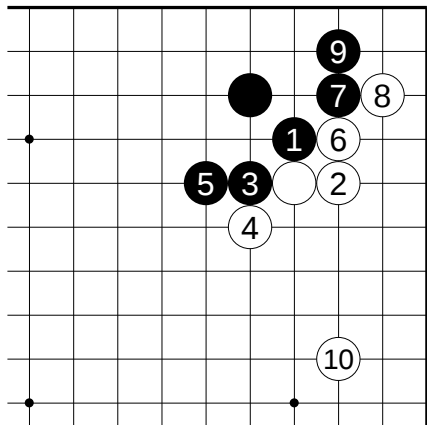


8图 白如不虎而于1位立，黑2必须尖补，白3整形。黑2不能不补的理由，对照一下前图就可明白。



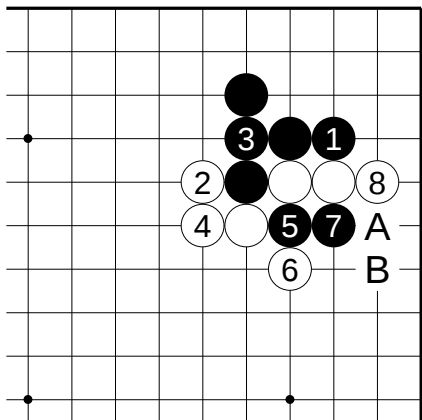
8图

9图 白2，黑3、5扳长，是重视中央的下法，到白10拆告一段落。没有什么值得指摘的地方。如以实地为主，黑3在6位挡也是可以的，白3位长后，还原成定式32的定式。黑5即使——。



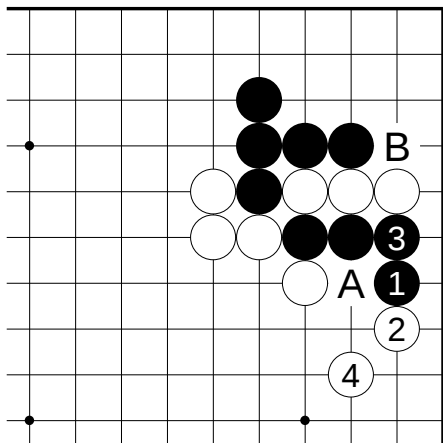
9图

10图 黑1再来挡也是很大的一手。白2、4后，黑5断。反正是弃掉两子，白6叫吃，再8长，是弃子的筋。接着黑如走A位挡，白B位夹，先手将黑棋封锁。



10图

11 图 此时，黑在 1 位尖，是常用的手筋。白 2、4 后，黑得先手。这是和前图的明显区别。以后白走 A 位，黑走 B 位白是先手，不过现在没有必要走。



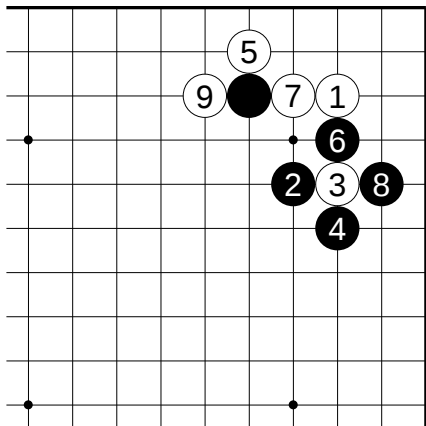
11 图

第七节 进三三

定式 36 进三三、飞罩 (1)

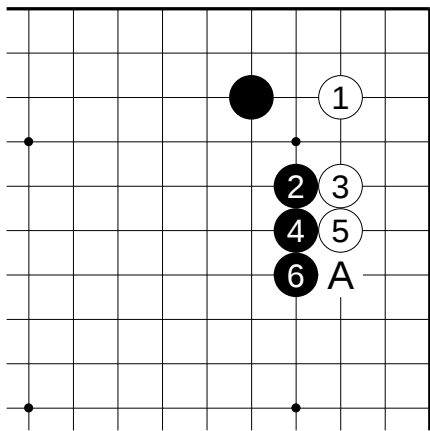
要点 黑 2 飞罩后，白 3、5 是手筋。黑 6 叫吃简明。

基本图 白低挂，黑可飞罩或走大斜；白高挂，丢失实地。以上两种挂法，白都不愿走的话，可走 1 位直接进三三。



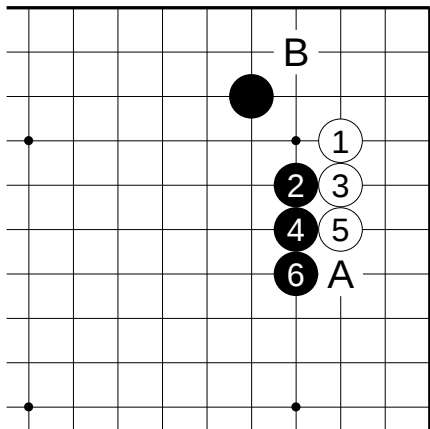
基本图

1图 白3托时，黑4长，虽然稳妥，但嫌稍缓。白5，黑6后，白脱先（在上边分投）、黑A位的拐不是先手。



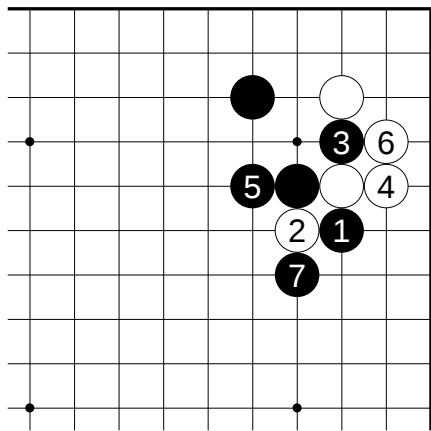
1图

2图 如果白1低挂，到黑6，白如脱先。黑走A位，白必须B位应。和前图相比，前图的白棋效率要高些。



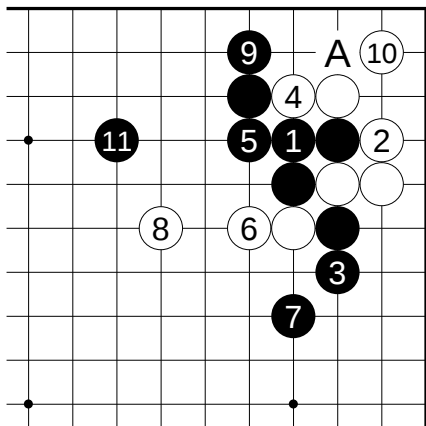
2图

3图 黑1扳，白2断，黑3、5是常用的筋。白6时，黑7如能征吃是不错的。征子如不利，黑5可——。



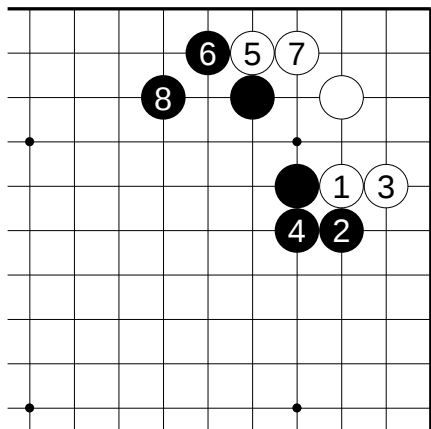
3图

4图 黑走1、3是可战的。白4是防止黑A位夹的好手。到黑11，优劣还要看今后。



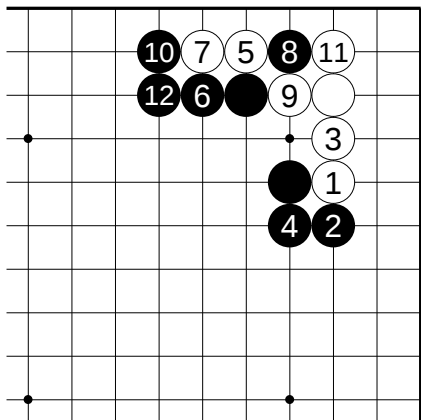
4图

5图 白3立是软弱的下法。黑4接，白5、7托退，黑8即使后手补，也是十分充分的结果。



5图

6图 白3接，笨重，不令人佩服。黑4接，白5托时，黑6退是正确的。黑6如7位扳，被白6位断，容易生出麻烦。



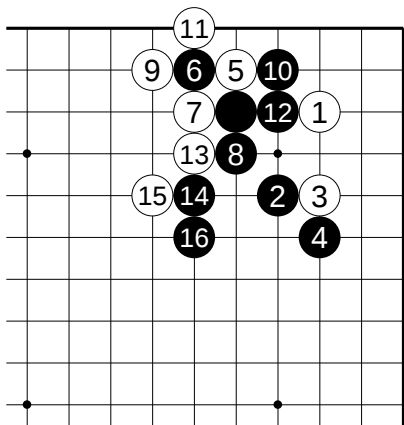
6图

定式 37 进三三、飞罩 (2)

要点 黑 5 时，白 7 切断是手筋。黑 8 只此一手。势必成为白 9 以下的转换。

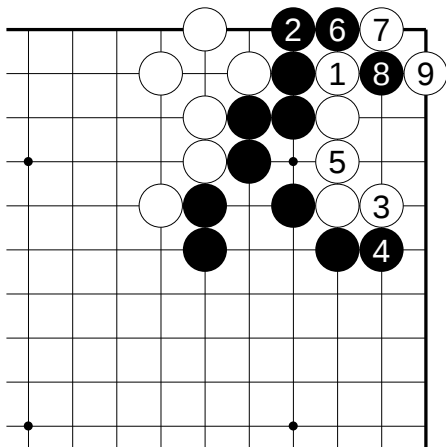
基本图 黑 6 扳，白 7 断，黑 8 退回是重要的一步。

以下大致进行到黑 16。黑 8 如在 10 位叫吃是无理的，被白在 8 位反打，黑不易收拾。另外，角中还不能完全说是黑地。



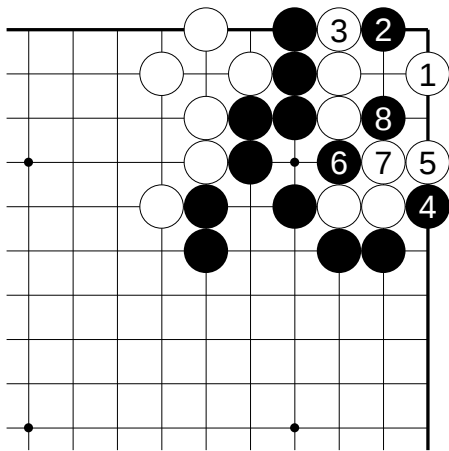
基本图

1图 白1夹，3立，5接成为劫活。白5如——。



1图

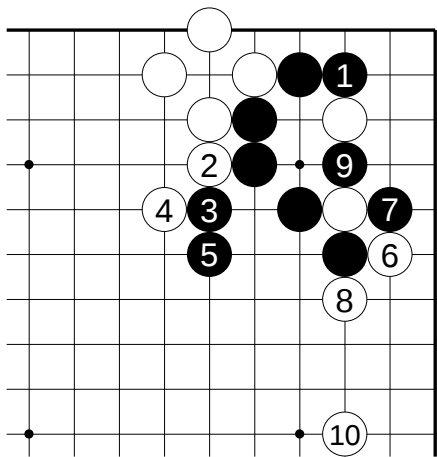
2图 白1跳，被黑2点，4扳，成为净死。
黑如不愿在角中留有余味——。



2图

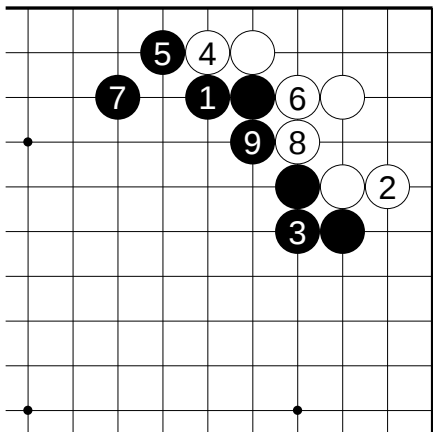
3 图 基本图黑 12 改在 1 位爬没有什么风险。白也 2、4 先手便宜。以后白要想在右边走棋，可先在 6 位扳，争得 8 位先手叫吃，再 10 位拆二。

结论：白方死去的两子，总会留下点儿借用，况且又是先手。可以说基本图还是大致相当的。



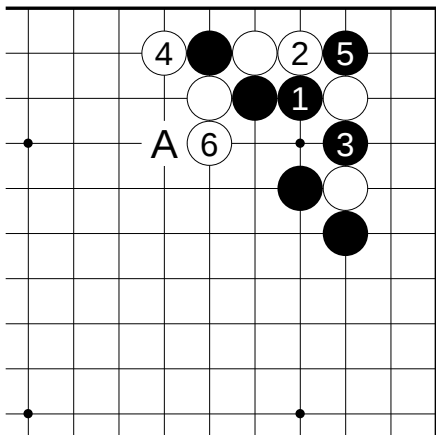
3 图

4图 白托时，黑1退，总让人觉得有些软弱。白依次走2、4、6，白子各个发挥作用。而黑9挡后，黑棋形不太好，可以说这个结果是白棋稍稍有利。



4图

5图 又，基本图黑8如在本图1位顶，白2连回，黑3先吃一子，到白6，白形非常结实。黑5如先在6位叫吃白提一子，黑5、白A，仍然是白厚实。本图黑虽吃到两子，但由于味道不干净，也是白稍稍有利。

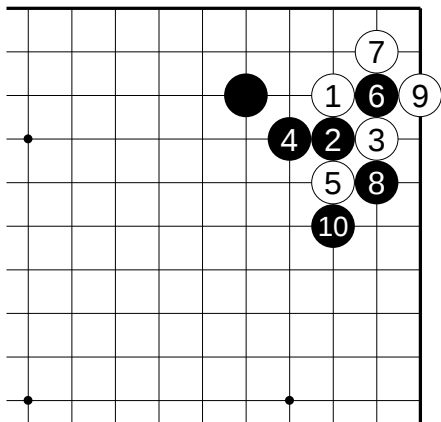


5图

定式 38 进三三、外靠

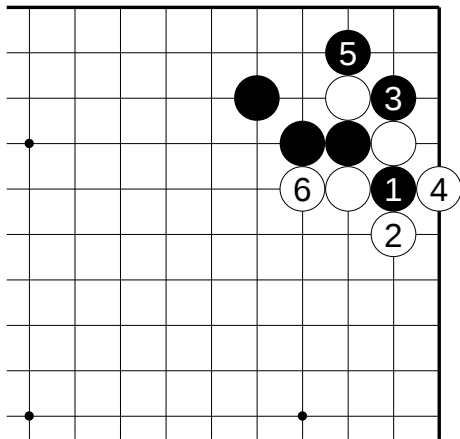
要点 黑 2 靠退，要以征子有利为前提，征子如有利，黑不错。

基本图 黑 2、4 后，白 5 扳，以后黑在哪边断，白就在哪边吃。黑 6 断，白 7 吃，到 10 止，黑如能征吃一子是有益的。



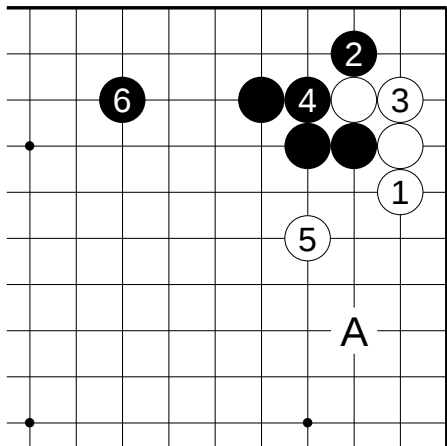
基本图

1图 如果由于征子不利，黑在1位断被白2、4在外边吃掉一子是没意思的。和黑5实地相比，白的厚势占优。



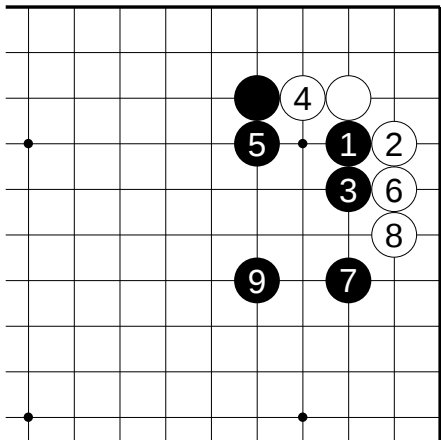
1图

2图 白不扳在1位长，黑2、4定形，再6拆。白的
位置低，而且黑还有A位的攻击，是黑充分的结果。



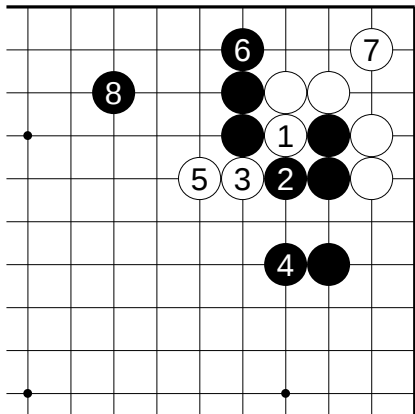
2图

3图 黑3长尽管有些俗，但在征子不利时，也是一种下法。到黑9，虽落后手，还是很厚的。白也先手活，没有什么不满。白8如——。

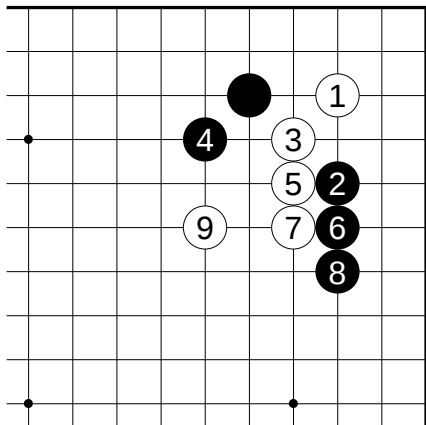


3图

4图 黑1、3冲断，似乎有些过分。黑4、6、8沉着地应战。

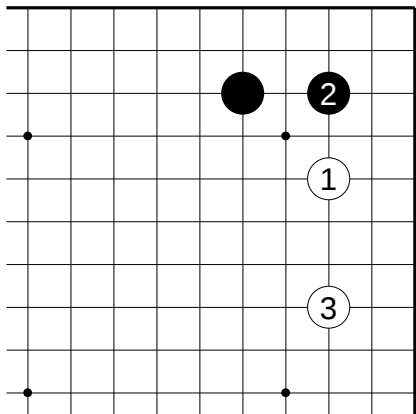


5图 黑2夹，在极特殊的场合下应用。白3尖出，到白9平凡地进行就很不错。黑左右都很弱，攻不到白棋，反殃及自身。



5图

6图 白1、3也是一种特殊的下法。在右边和上边都有黑的配置时，损失角地，求得安定。

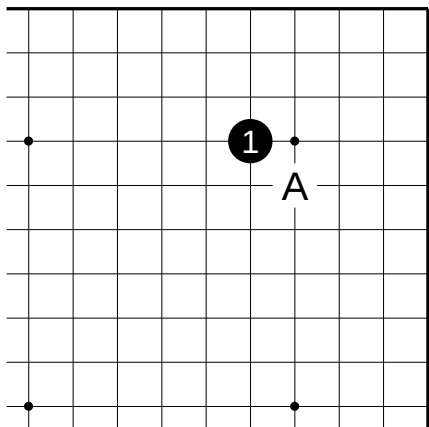


6图

第二章 高目

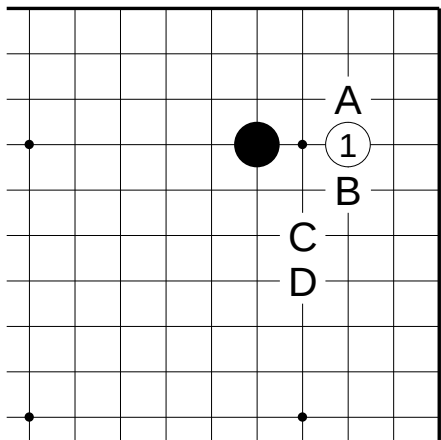
基本知识

1图 黑1或者A位都是高目。一看就可明白，比起占角取地来说，主要的是向中央发展，夺取外势，具有和小目完全相反的特点。小目是取地，高目是取势，目外可以说是介于两者之间：一般地说喜爱走高目的，以力战型棋手为多。



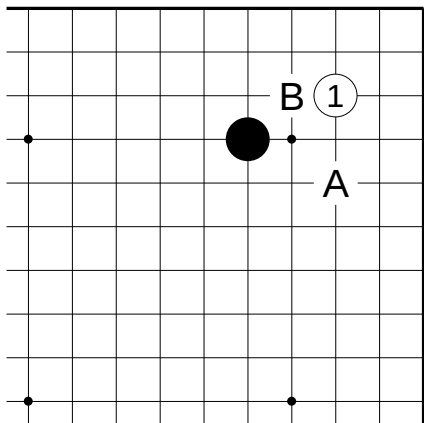
1图

2图 对于高目，白1在小目挂。黑的应法有：A位三三托、B位外靠、C位飞罩和D位大飞罩。



2图

3图 白1考虑到周围的情况，直接进入三三。黑的应法有A位飞和B位尖顶。



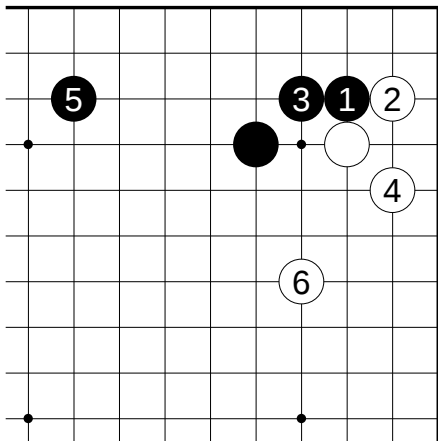
3图

第一节 三三托

定式 39 三三托、应★

要点 白 2、4 是常形。黑 5 拆的适度。

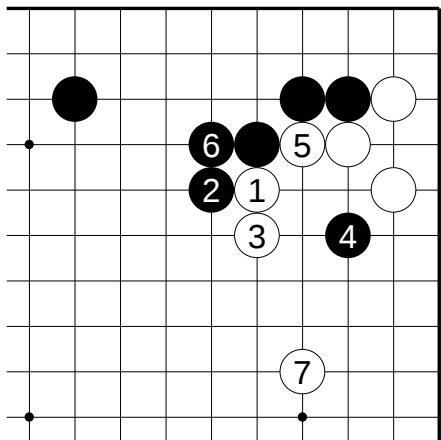
基本图 黑 1、3 托退，黑 5 拆是最正统的型。白 2、4 应在二线位置虽低，但富于弹性。黑 5 拆后，白 6 是本手。白 6 如——。



基本图

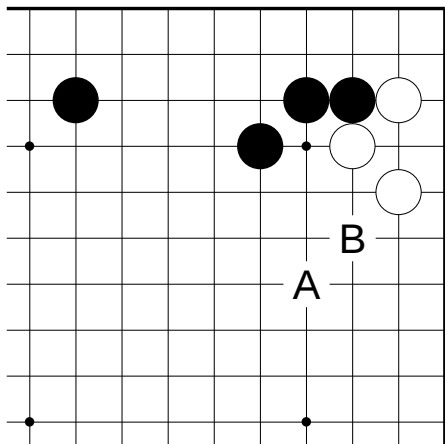
1图 白1、3靠长也是有的。此时黑4是手筋，促使白走5位，黑6顺势整形。白7飞补后，暂时放置不走。

基本图白6是本手。但现代棋重视速度，立即脱先，转向它处的例子也是很多的。下面把以后的有关下法，一并地做一介绍。



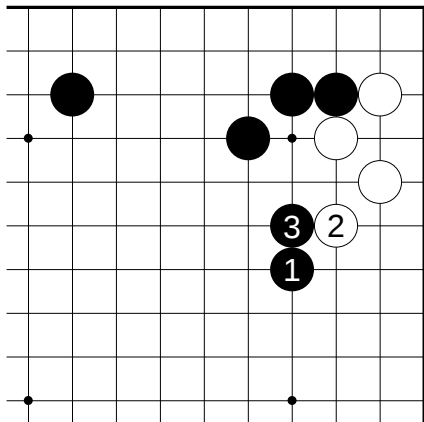
1图

2图 白脱先后，黑可在A位罩或B位占领要点。



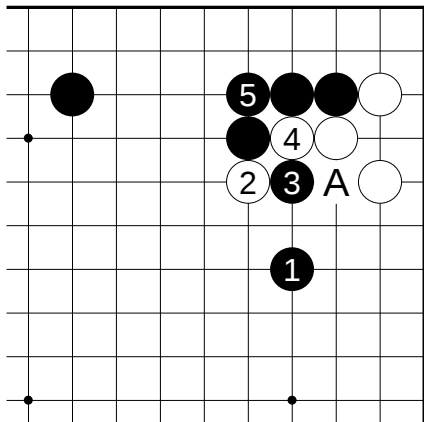
2图

3图 黑1罩，走厚中央。白2和黑3交换后，已经确保作活，还可再次脱先。



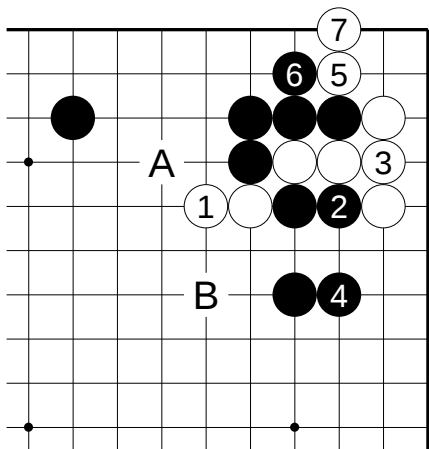
3图

4图 白2靠断挑战也是可以的。黑3扳，白4断，黑5冷静地接是正着。现在不能在A位叫吃。继续——。



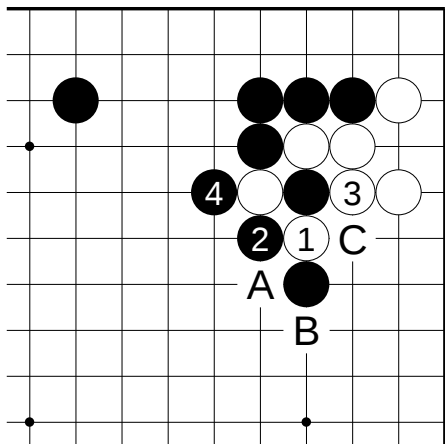
4图

5图 白1长时，黑再走2、4。白5、7做活。下一步，黑或者走A位坚实地补，或者走B位强攻可根据局面进行选择。



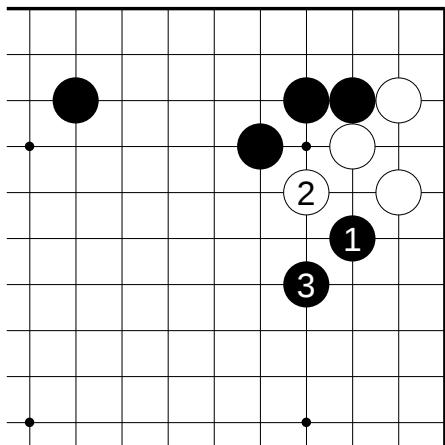
5图

6图 白不长，而在1位叫吃，被黑棋勒吃封锁。接着，白如粘劫，黑A位接；白如A位叫吃，黑提劫、白C位接，黑B位长。本图的下法，白绝对不能采用。



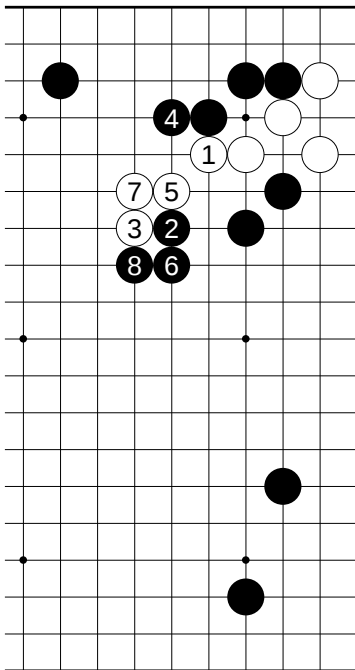
6图

7 图 黑 1 占领要点进行攻击。在右下是自己的守角，并准备扩张右边时，选择这种下法最为合适。白 2 尖出，黑 3 也尖是要领。



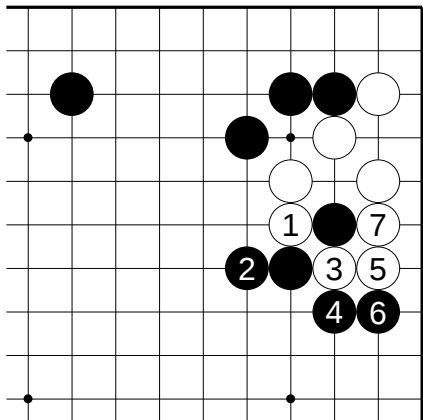
7图

8图 接着，白1压，黑2单关，白3是常用的筋。黑4不让对方借劲，冷静地长是对的。到黑8拐后，右边的模样相当大，可以说黑的作战成功。



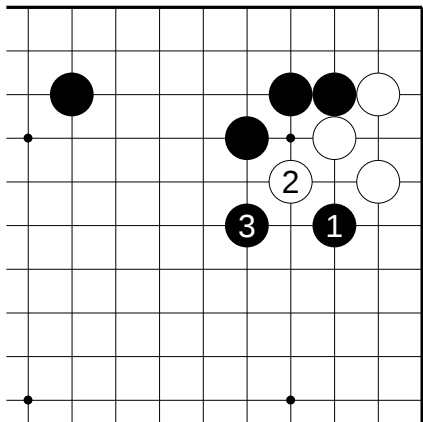
8图

9图 为了避开前图，白在1位挤。黑2长，到白7是必然的进行。黑2如在3位接，白跳出，要比前图舒服多了。



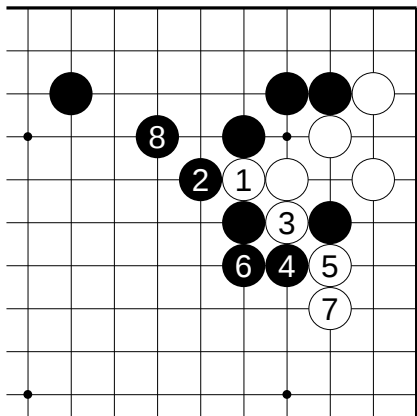
9图

10 图 黑 1、白 2 时，黑 3 封是极简单的骗着。



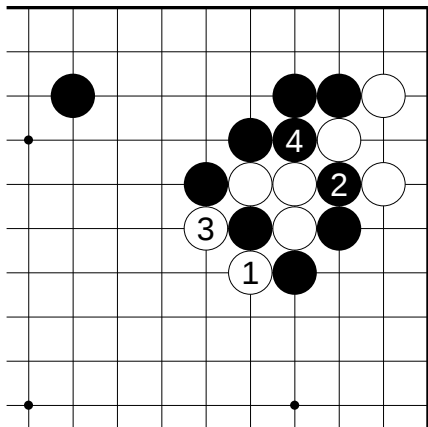
10图

11 图 白 1、3 冲后，再 5 位断，是粉碎骗着的有力手段。黑 6 除了接别无它法。到黑 8 止。白 7 的长出极为痛快，而且又是先手，明显的白有利。白 5 如——。



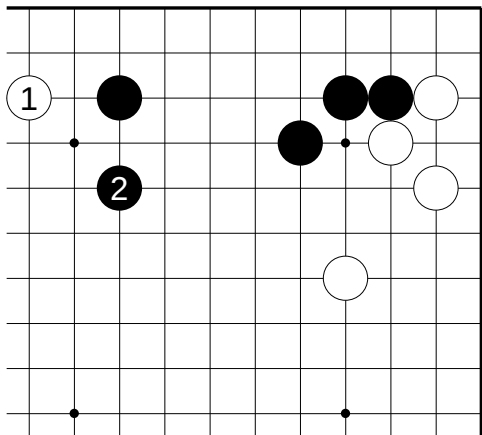
11 图

12图 白如不慎，直接在1位叫吃，被黑2反吃，白不能接，只好3位提，黑再4位叫吃，白就大事不好了。对这样简单的骗着，是不应该应错的。



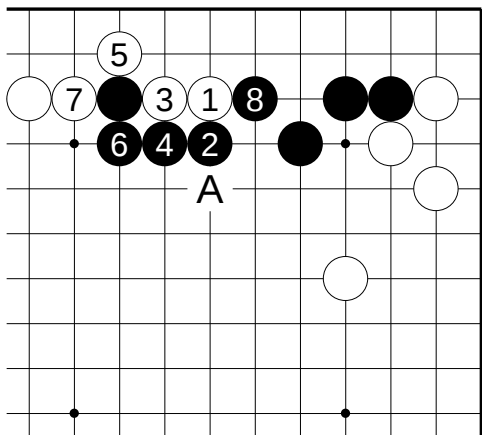
12图

13图 基本图以后，白在1位拦是好点。黑2跳是坚实的，黑2如不走——。



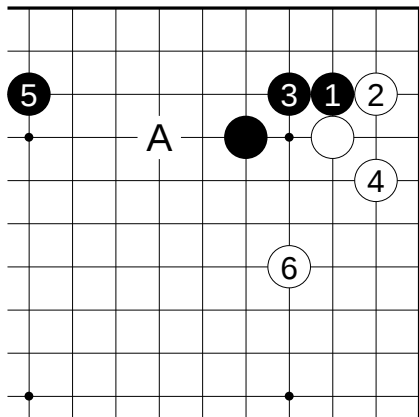
13图

14图 白1打入，黑是无法吃到的。黑2压，尽管平安无事，但到黑8，被白先手渡过是难受的。黑8无论如何不能不走，否则被白在8位长，黑的眼位就没有了。黑2如走4位、白2、黑A、白5，黑危险。



14图

15图 黑5多拆一路时，白一定要在6位应。如果不应，被黑棋像3图那样飞罩，黑5一子就大放光彩了。白6飞后，A位的打入是相当严厉的。黑补与不补都不尽人意。因此，黑5多拆一路是不好的。

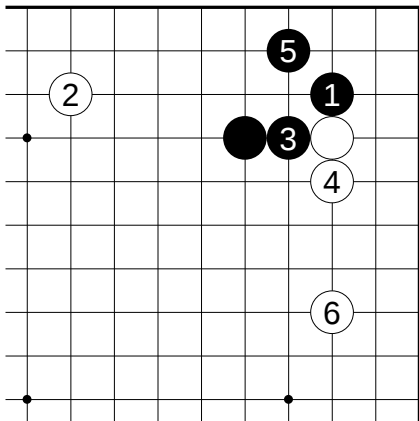


15图

定式 40 三三托、夹

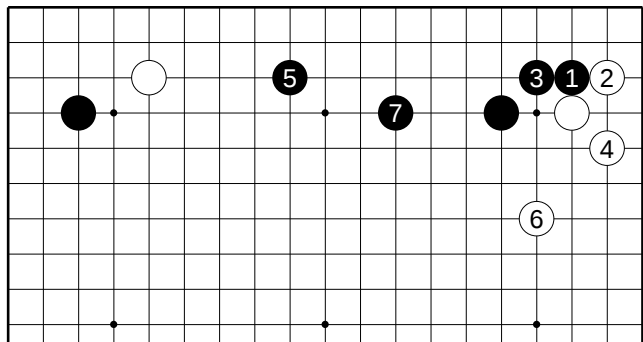
要点 白 2 主要是考虑到左上角的配置，才这样下的。黑 5 是好形。

基本图 黑 1 托，白 2 不在角上应，而于 2 位夹，黑 3 顶后，白 4 退，黑 5 倒虎是好手，获得安定。白在什么场合选择这种下法为好呢？下面举一例。



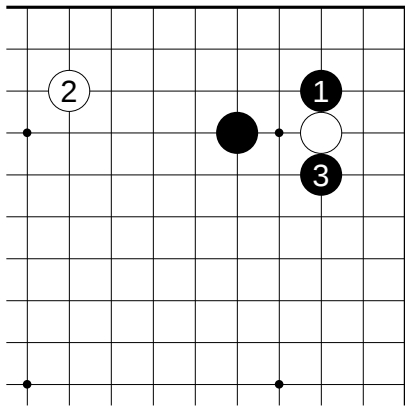
基本图

1图 像左上是这样的配置时，白如2扳、4虎。黑5远拆到这里，白6飞起时，黑7再补一手。黑5一子，成为拆兼夹的好点。黑棋形非常生动。



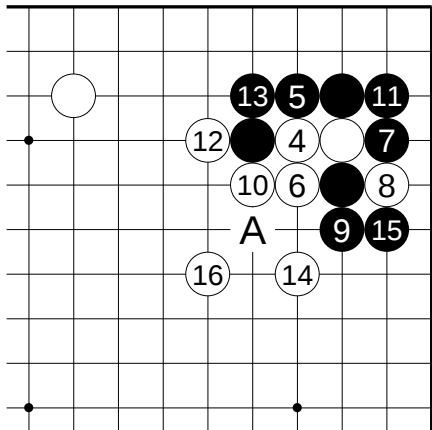
1图

2图 白2时，黑3夹也是定式。因为下一步不能让黑再补。



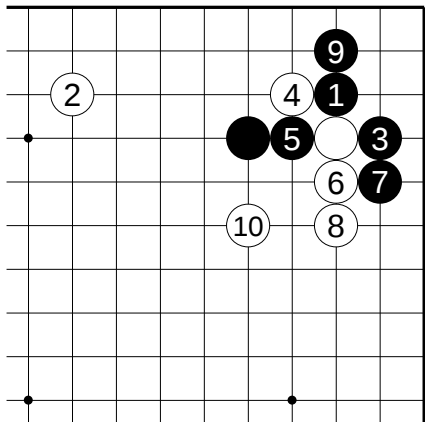
2图

3图 白4立即动出，黑5后再7渡过，到白16是必然的结果。其中白10拐是要点，如在11位断吃，黑走A位可将白棋封锁。



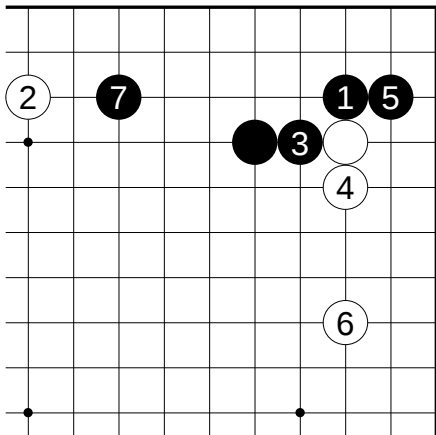
3图

4图 黑3扳也是可以的，白4扳出是手筋，到白10跳出告一段落。这也是定式。



4图

5图 白2如走远一路，黑3，白4后，黑在5位立。
白6拆二，黑7拆是非常理想的棋形，虽是后手，但黑子的效率很高。



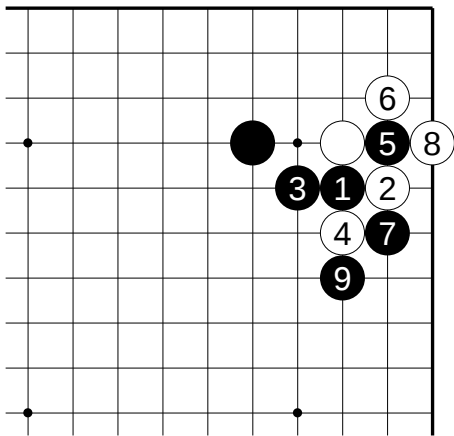
5图

第二节 外靠

定式 41 外靠、里断★

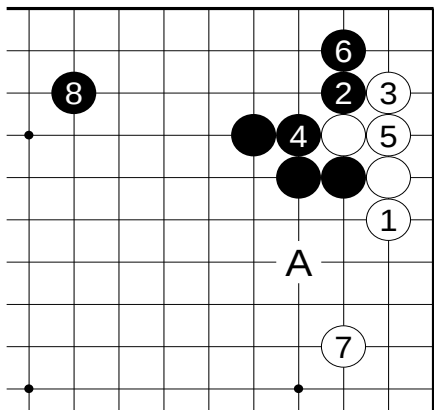
要点 白 4 扳是手筋。白 6 吃黑断的一子。到黑 9 征子必须有利。

基本图 黑 1、3 靠退，白 4 扳起。以后黑断哪一边，白就吃哪一边。因此对黑来说，想得到哪边，就要在相反的一边断。黑 5 断之前，必须要看清征子有利。



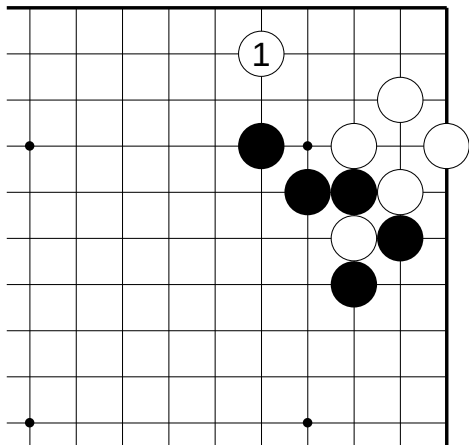
基本图

1 图 白不扳在 1 位长出，被黑 2、4 压迫，是难受的，白 7 也有在 A 位飞起的。不管怎么说，在布局阶段，白爬二路，是不会有好的理由的。



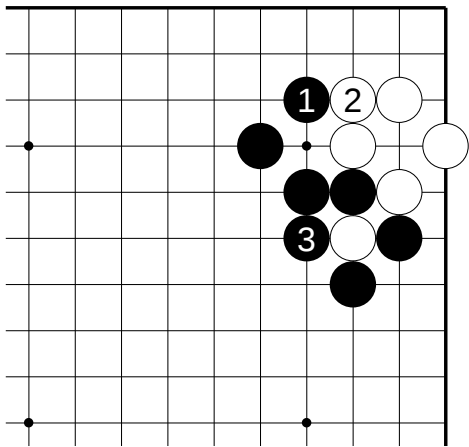
1 图

2图 基本图以后，白1飞是很大的一手。但位置过低，有必要选择好正确的时机。



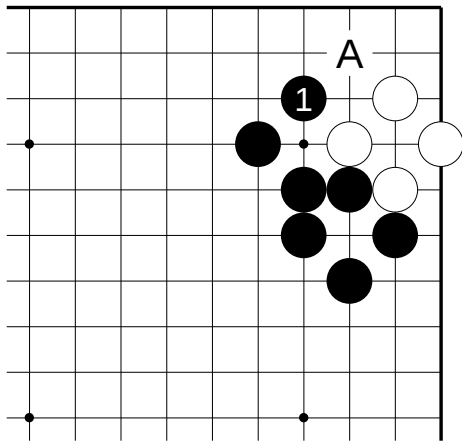
2图

3图 白如不走，黑1尖，再3提是正确的次序。现在即使征子有利，但尽量早点提清，以防今后白棋借用，是行棋的常识。



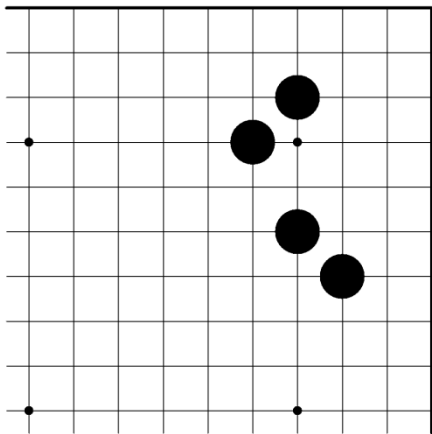
3图

4图 如果次序颠倒，黑先提后，再走1位尖。白就可以不应了。白即使被黑A位尖，吃掉四子，也绝不会吃亏。把黑A位走后的棋形进行一下分析，双方各除去四子——。



4图

5图 成为这样的棋形。在布局阶段，一个角上花费了四手棋，是不会有有效的。

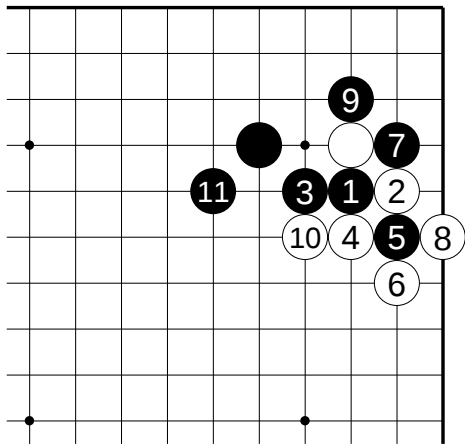


5图

定式 42 外靠、外断

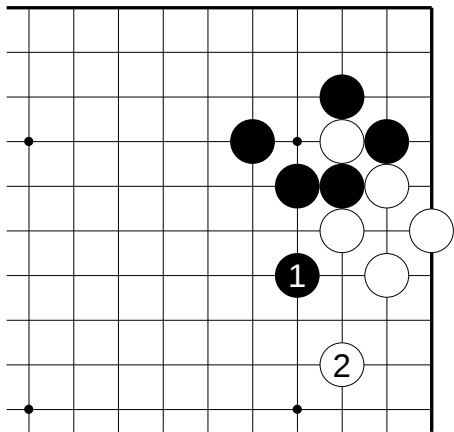
要点 黑 5 从外边断，和征子无关。白 10 不能不走，但黑 11 可以暂时不走。

基本图 黑 5 从外边断，到黑 9 抱吃，和征子是没有关系的，非常简明。但让人感到和 1 外靠的意图相矛盾。白 10 不能省，黑 11 如应的的话，走在这里。



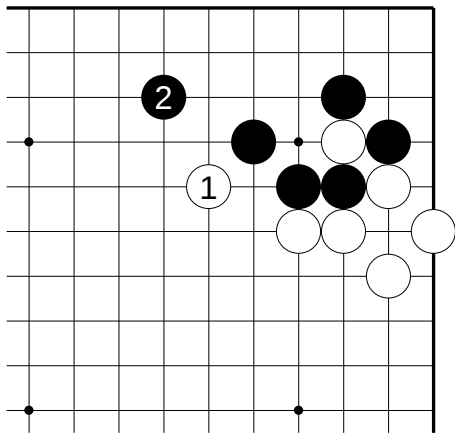
基本图

1图 白不压，被黑1跳，白不得不2位应是难受的交换。



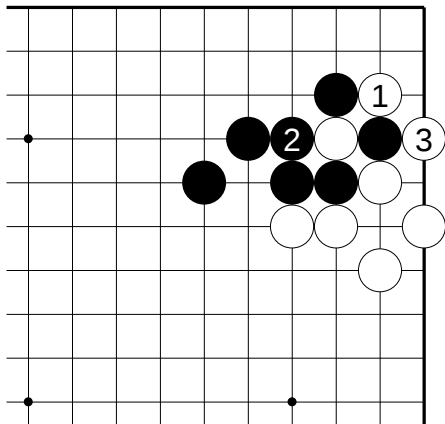
1图

2图 白长后，黑脱先。白1飞罩，黑2是可以忍受的。基本图以后，白在黑角内还有手段。



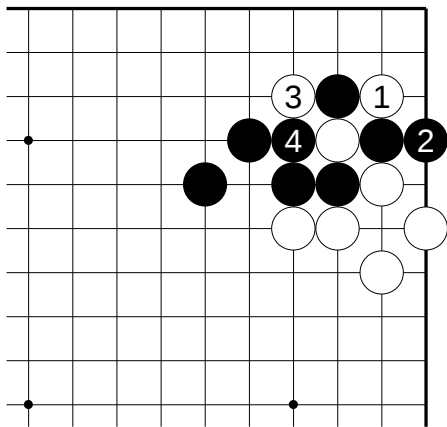
2图

3图 白1断吃是锐利的，黑2如提，白3渡过是很大的官子——。



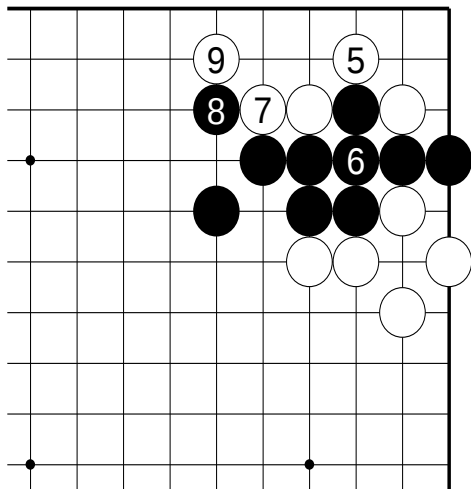
3图

4图 黑2如下立，白3翻吃，黑4提只此一手。



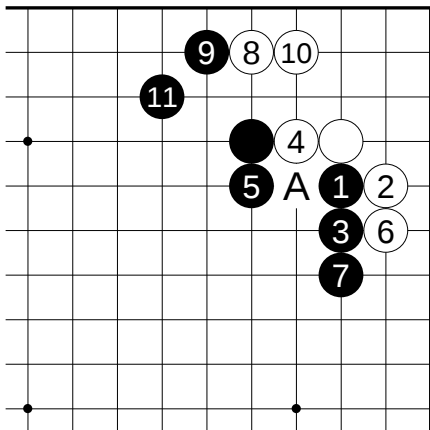
4图

5图 接前图，白5叫吃，黑接，至白9黑不仅失去了角地，连眼形都快靠不住了。



5图

6图 黑3长效率不高，白4顶，再6爬，8飞先手得到角地，是白有利的结果。以后还可伺机在A位冲断。



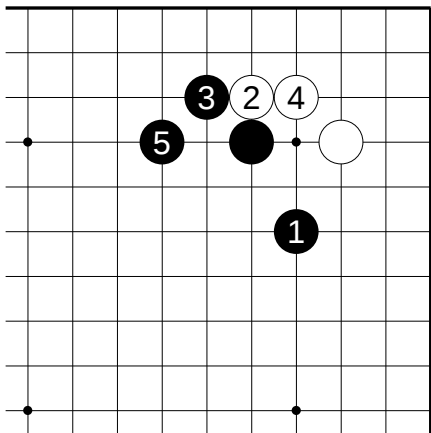
6图

第三节 飞罩

定式 43 托、外扳 (1) ★

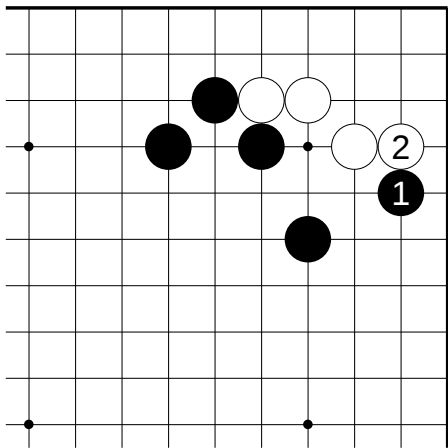
要点 黑 1 目的是在中央称霸。白 2、4 先手活。黑 5 在右一路接也是有的。

基本图 黑 1 是走厚中央的下法，到黑 5，好形。白在此脱先，转向它处是常有的。因此——。



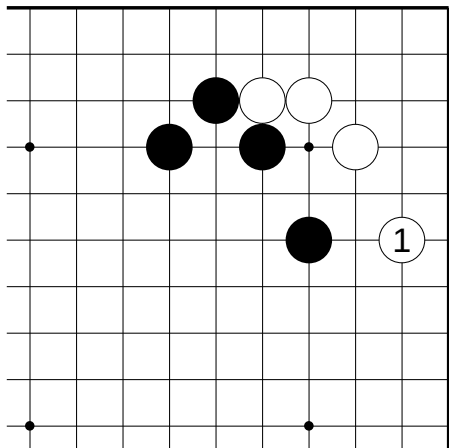
基本图

1图 黑1飞，白2应，是黑的权利。



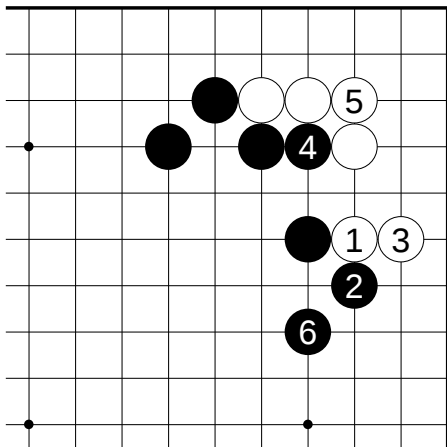
1 图

2图 白如不愿被黑先手飞，可在1位飞。但因位置低，有时不肯立即这样下。这次黑的不应，取得先手。



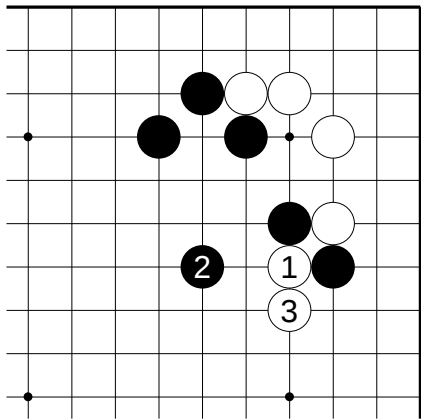
2图

3图 白1、3托立的下法也是有的。意思是不让黑棋脱先。黑4先挤，再6虎是次序。即使落后手，外势也是强大的。对黑来说，白3后，转向它处也不是不可能的——。



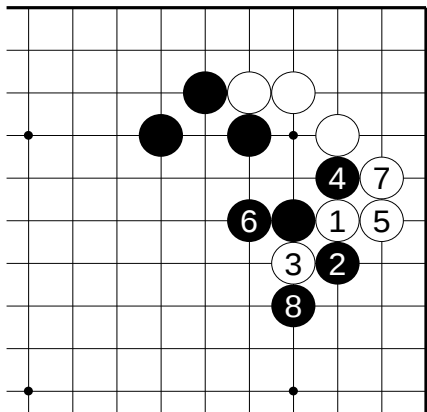
3图

4图 让白1断，黑2飞，白3长时，黑再脱先。这种下法当然也可以考虑。



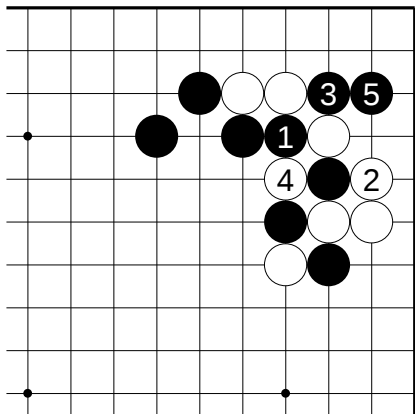
4图

5图 白1、3托断，黑如征子有利，走4至8，如征子不利，黑6——。



5图

6图 黑1挤是筋。白2渡，势必形成黑3、5的转换。角上黑实地很大，没有什么不满。

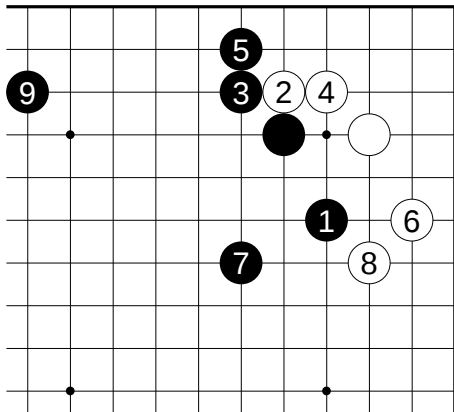


6图

定式 44 托、外扳 (2)

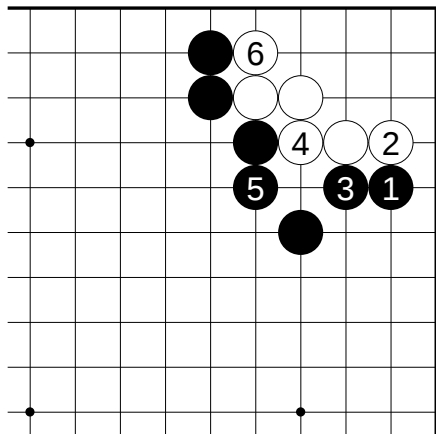
要点 黑 5 立时，白不能脱先。黑 7 是形，白 8 根据局面而定。

基本图 黑 5 的立是强手，对白角有一定威胁，所以白 6 不能脱先。黑 7 飞起，再黑 9 拆是常见的。



基本图

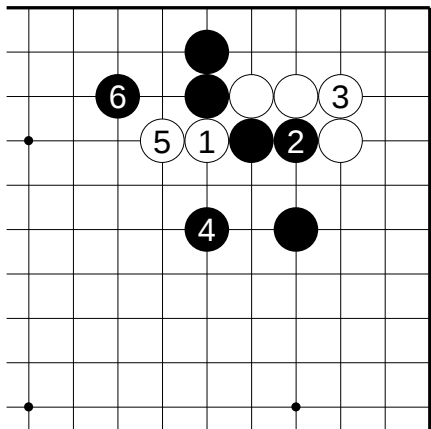
1图 白如不走，黑1、3后，白必须马上补活，是非常难受的。



1图

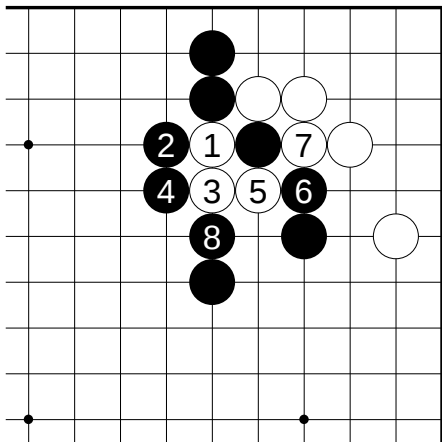
2图 基本图白6如在1位断，黑2、4是好次序。到黑6跳出，作战对白不利。

基本图黑7的含义如下——。



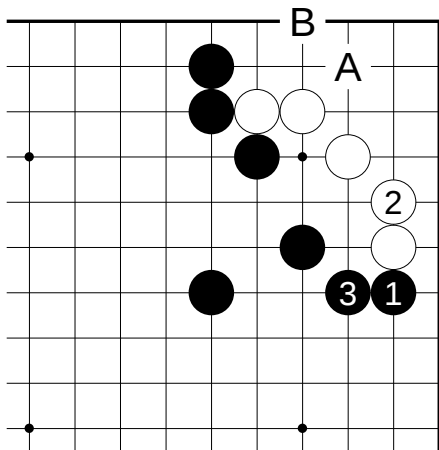
2图

3图 白1如果断，黑2叫吃，再弃掉一子，到黑8整形。黑得好形，白得愚形，黑有利是没有疑问的。



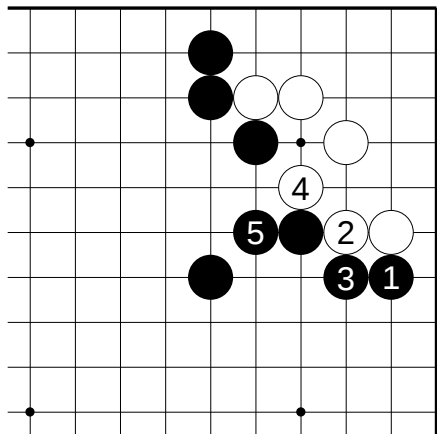
3图

4图 基本图白8如不走，黑1的靠是严厉的，然而白2退后，可得先手。在被黑封锁危害不大时，白是可以脱先的。尤其值得欣慰的是：黑如在A位点，白可B位跳应，角中不必担心。



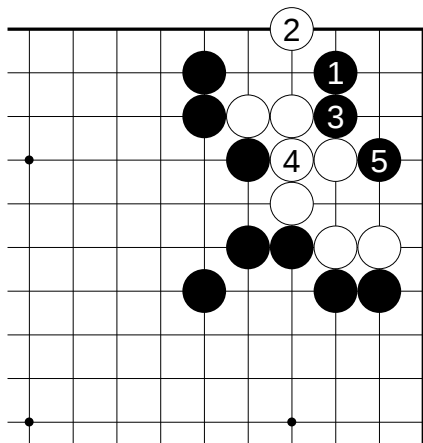
4图

5图 黑1靠时，白2、4是俗手，把自己撞了气味道不好。如脱先——。



5图

6图 黑1点，白2时，黑3、5攻击，白难以支撑。

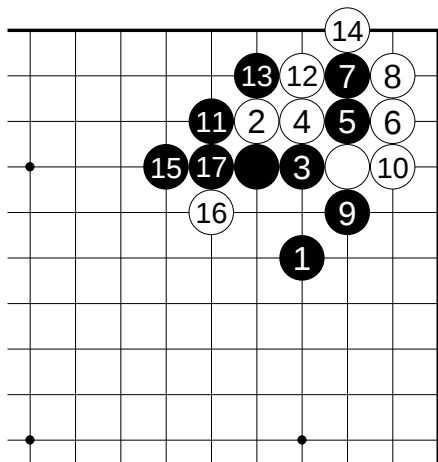


6图

定式 45 托、顶★

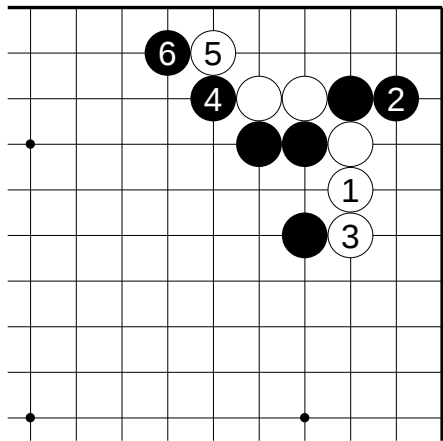
要点 黑 5 断、弃子，白 6 以下是必然的。

基本图 黑 3 顶，再 5 断，白 6 叫吃，以下是必然的进行。黑弃掉两子，走到了 9 位的叫吃和 11 位的先手扳，外势很厚。白也得到了实地又是先手。可以说是两分。白 6 如——。



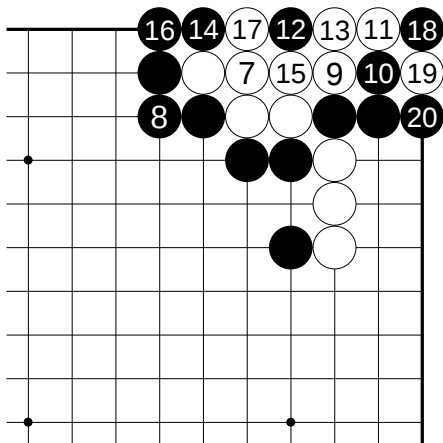
基本图

1图 白1长的下法是没有的。黑2立，白3后，黑4、6连扳——。



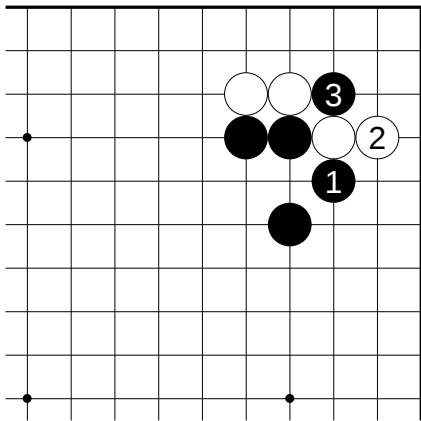
1图

2图 白11时，黑12以下依次走下去，成为打劫。
此劫黑如打赢，白当即崩溃。黑18是常用的手筋。



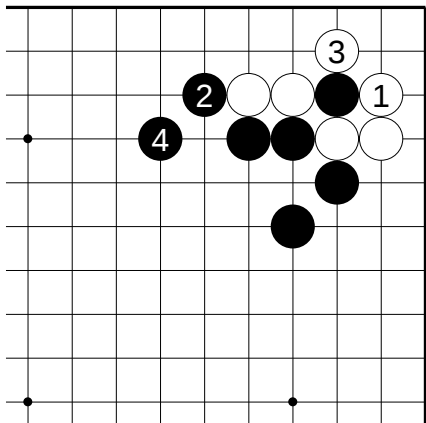
2图

3 图 基本图黑 5 单在 1 位虎也是可以的。白 2 如立，黑 3 断，试探应手。



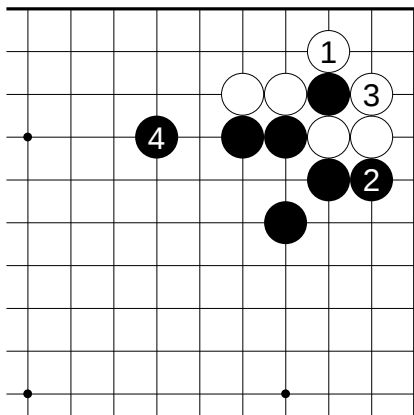
3 图

4图 白1拐吃，黑2先手扳，再4位虎，形成和基本图相似的结果。只是没有送吃两子，比基本图稍优。



4图

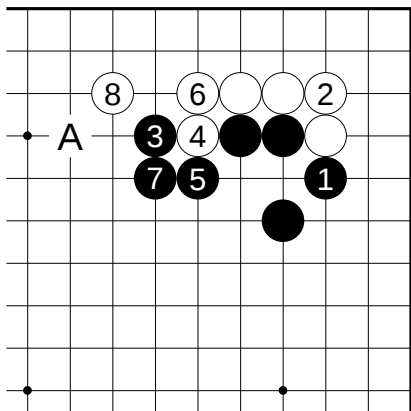
5图 白1从这边叫吃，黑2挡是先手，再4位跳。右边的漏洞虽没有了，反过来上边白却可以进出了。



5图

6图 黑1虎时，白2接，黑3跳到白8.以后黑找机会在A位跳是相当有迫力的。

结论：黑1的虎是相当有力的下法。

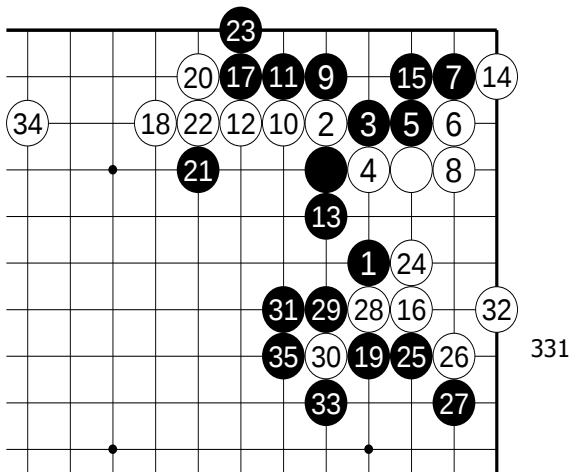


6图

定式 46 托、里扳★

要点 黑 3、5 是最强的手段。但要以 33 的征子有利为前提。白 18 手筋，24 要点。

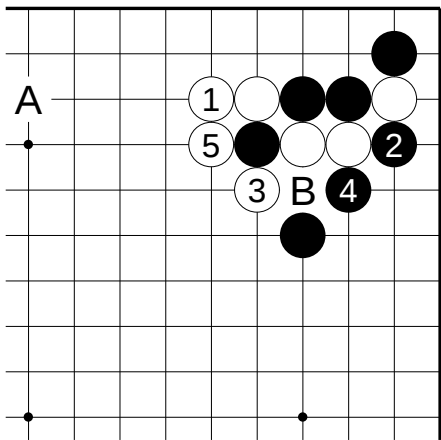
基本图 黑 3 里扳，5 长，白 6、8 扳接，成为所见的大型定式。由于下法激烈，一步走错，就可能导致崩溃，哪一方都不能麻痹大意。下面仔细地研究研究。黑走 3、5 无论如何是想导致复杂的战斗。但白根据征子的情况，有一种避开复杂变化的下法。白 8 如——。



基本图

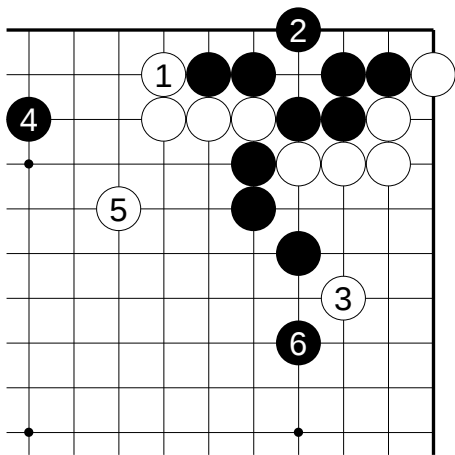
1图 白1长，黑2只好断吃一子。白3征吃，到白5简单地得到安定。以后黑如在B位叫吃，白A位拆，是两分的结果。

基本图白18是手筋，促使黑做活。再回到24位补是正确的次序。



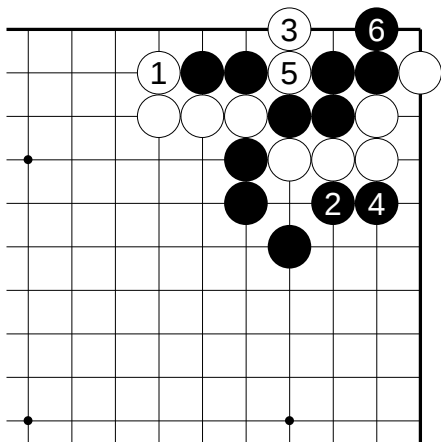
1图

2图 基本图白16先走1位，和黑2做交换是不好的。白3跳出后，黑4先拦，待白5飞出，黑6再顺势跳。黑的次序很是漂亮，黑4一子夺去了白的根据。白无趣。



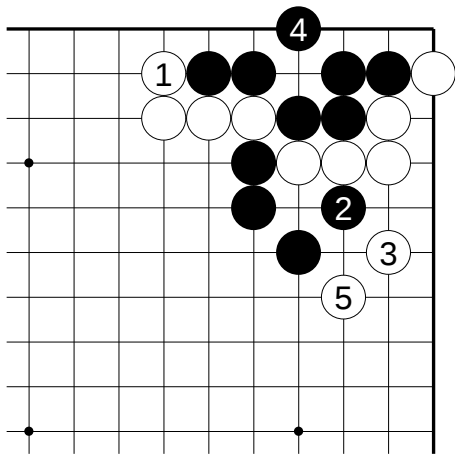
2图

3 图 白 1 时，黑走 2 位尖顶，使用骗着是很可怕的。白 3 时，黑 4 是早已准备的筋。到黑 6，白由于气紧而不能入气，完全中了计。



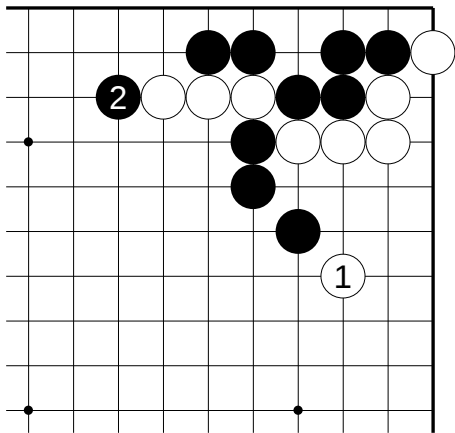
3 图

4图 黑2时，白3跳出是正着。黑4还需补棋，白5尖，化解了黑的骗着。不过，白如不走1位，也没有这些问题。



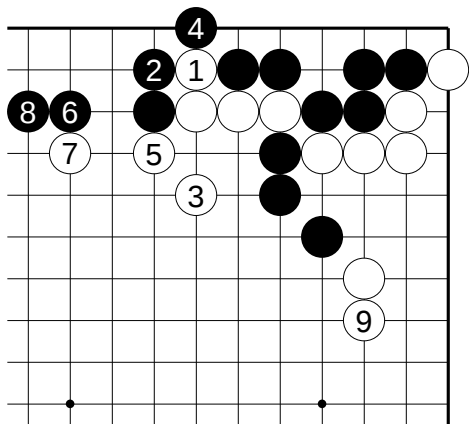
4图

5图 白1跳出时，黑2顶是欺着。



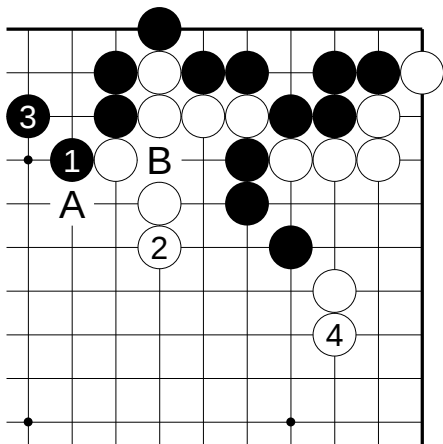
5 图

6图 白1先拐，再3跳，让黑4渡过。到黑8时。白一声不响地在9位并是好手。黑中央三子不易顺畅跳出。黑6如——。



6图

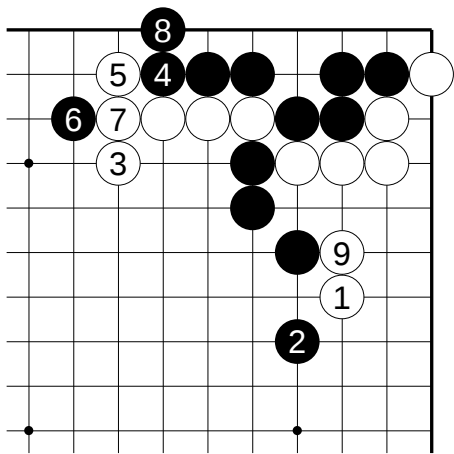
7图 黑1扳时，白2是必须知道的筋。黑3不得不补，白4并，黑三子更难腾挪。白2如不留神在A位虎，被黑B位扑，滚吃。白成凝形。



7图

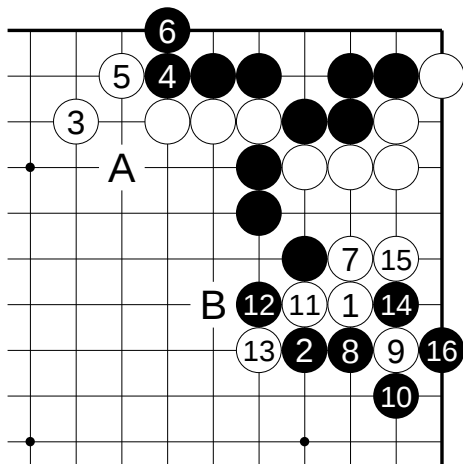
8图 白1，黑2后，白3位尖，也是一种定式。到黑8，以下如基本图那样进行。

下面介绍一个非常冒险的骗着。

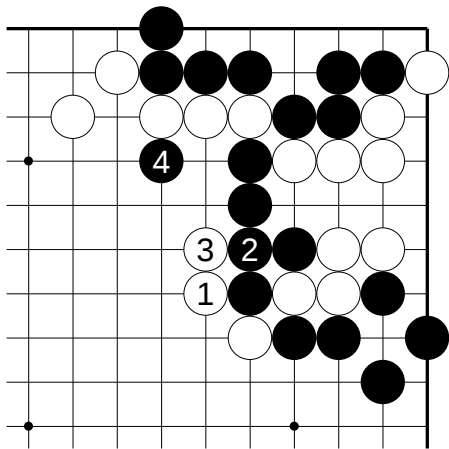


8图

9图 白5时，黑不在A位刺，直接走6位做活。以下进行到白13断，黑14不在B位长，立即吃掉白9一子，要全部杀死白棋。现在，白如吃不到外边的黑子，自己就死了。怎么下呢？



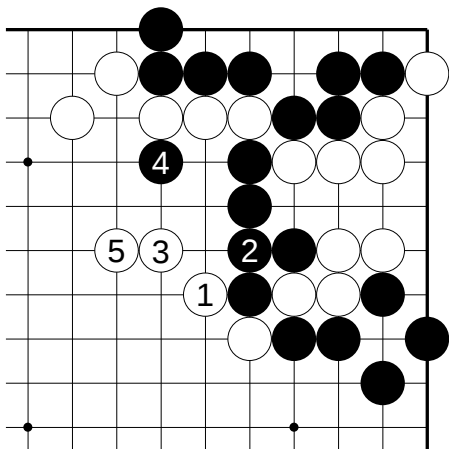
10图 首先白1叫吃是绝对的。接着白3紧气，正是黑所盼望的。黑4夹后，白无论如何也吃不到这几个黑子了。前图黑之所以不在A位刺，原因就在于此。



10图

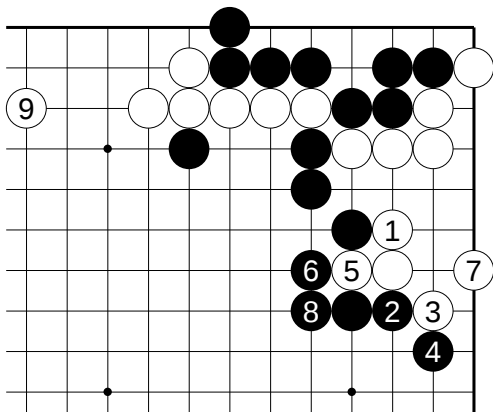
11 图 白 3 尖，是粉碎骗着的唯一手段。黑 4 后，白 5 并又是妙手。这样黑就无路可逃了。黑棋想骗白，结果自己全死了。

回到基本图，白 30 断是取先手的意思。



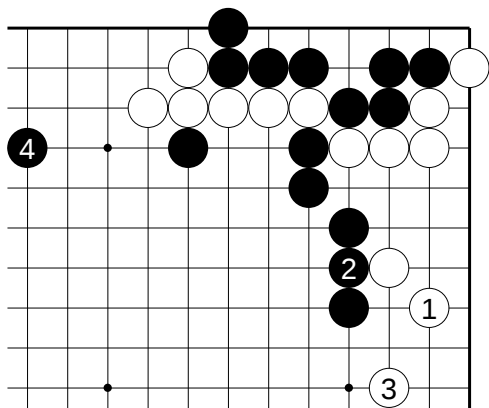
11 图

12图 白1到黑6后，白7单做活。黑8接。白再于9位拆。像基本图那样断，黑35必须提，白的先手。但是黑的非常厚实。白如不满的话，如本图这样也是一种下法。



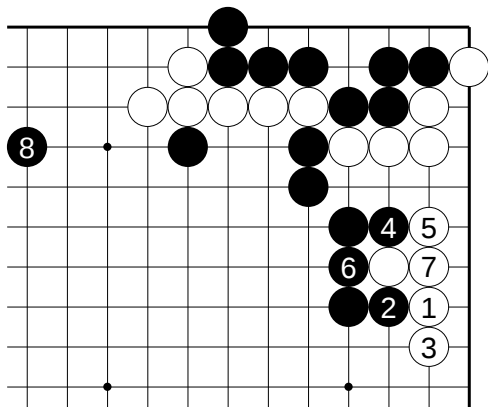
12图

13图 白1尖，想从右边出头。黑2接，白3飞，黑
 先手做完交换，走4位攻击白棋。



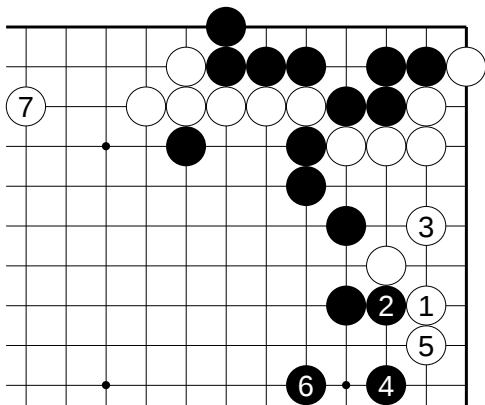
13图

14图 黑2至6定形也是可以的。黑8仍然抢先占领要点。多数场合都是白的不好。



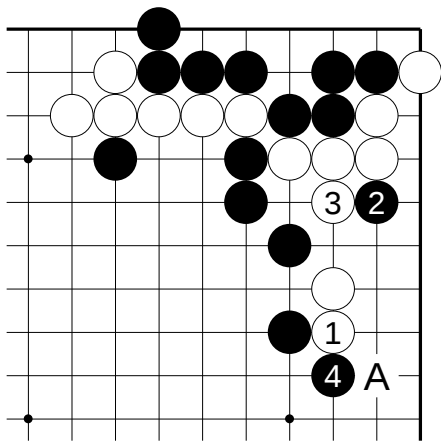
14图

15 图 黑 2 时，白 3 虎，以下到白 7 也是可以考虑的。
这个选择权在白。但在这之前 13 图的选择是黑的权利。



15 图

16图 白1爬是俗手。黑2靠，白3走后，黑4扳是痛快的。白不能在A位扳是难受的。

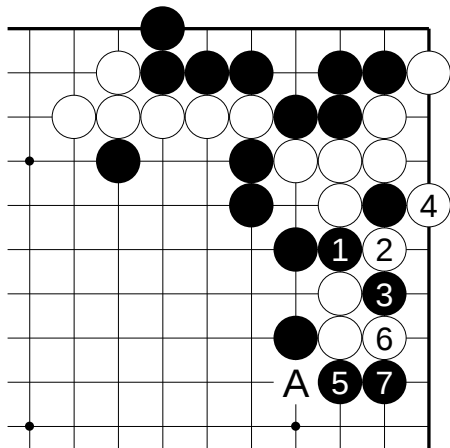


16图

17图 此外，前图黑4如在1位冲到黑7定形也是可以的。A位的断点不必担心。白走此之前必须先在上边拆，把自己安顿好。

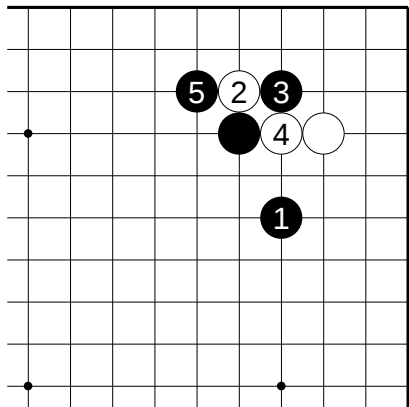
16图、17图明显的都是白失败。

再介绍一个骗着——。



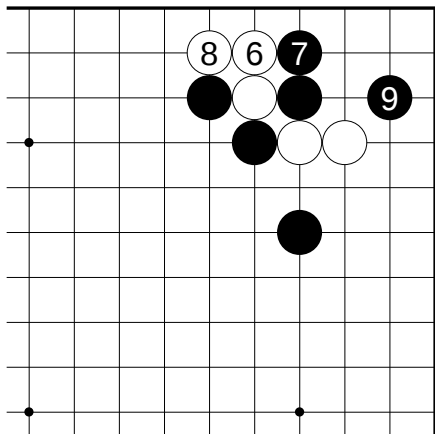
17图

18图 白4断时，黑5叫吃，这是有名的骗着。如不知道，很容易应错。继续——。



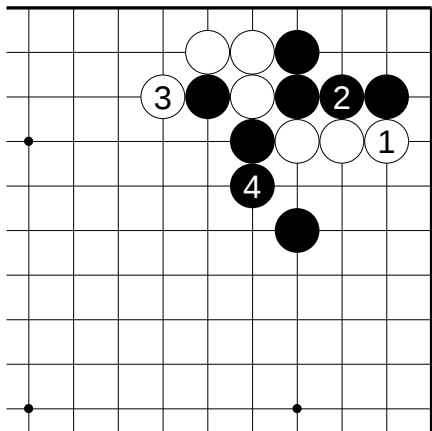
18图

19图 白6长，黑7从里边挡，再9位跳。到此如没有经验，就很难进行腾挪。



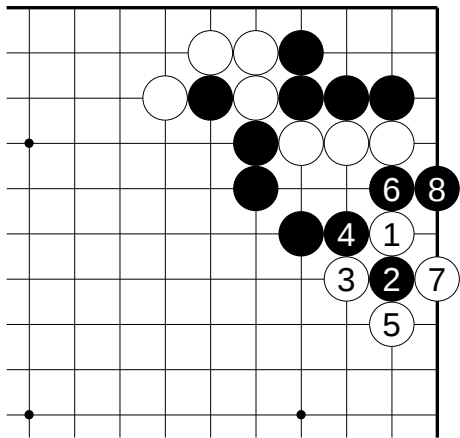
19图

20图 白1挡，似乎是当然的，其实正中黑计。黑2接，角上虽不能做活，但白也杀不死它，白3只好翻吃，黑4退——。



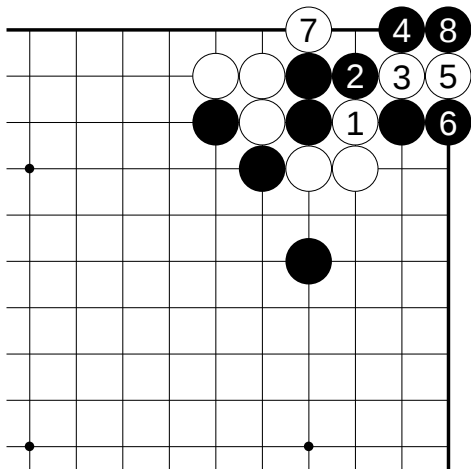
20图

21图 白1跳，黑2靠下是严厉的。白3以下是不得已的下法。关键的三子被吃，完全失败。另外，黑8的立是手筋，如一路渡过，白以后在8位扑成打劫。



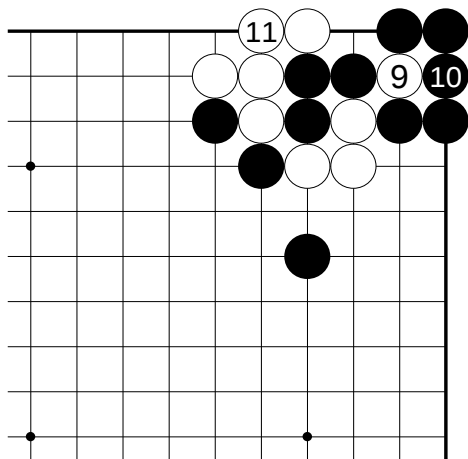
21图

22图 白正确的应法是1、3冲断，黑4叫吃，白5长弃掉两子。黑6叫吃，白7反吃——。



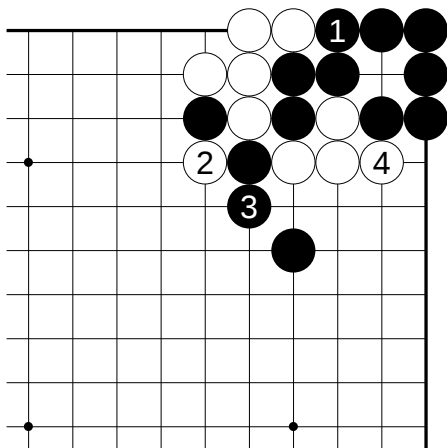
22图

23 图 到白 11 的次序，都是绝对的。黑没有变化的余地。



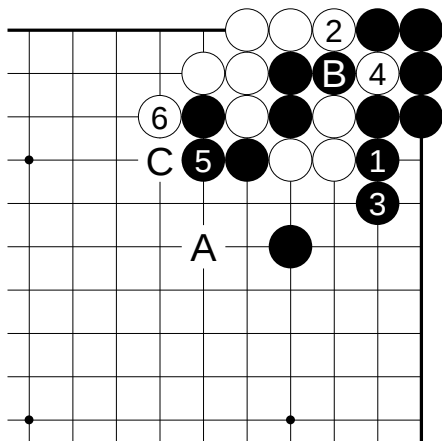
23 图

24图 接着黑1如做眼，被白2叫吃，白4挡，黑全死。



24图

25图 因此，黑1爬，白2叫吃后，黑3再长，放弃尾巴三子。白6后，黑在B位反提一子，白C位压，黑A跳。白识破了黑棋的骗着，可以说是白稍稍有利的结果。

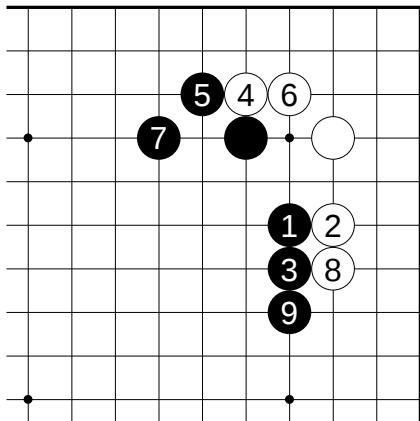


25图

定式 47 跳托

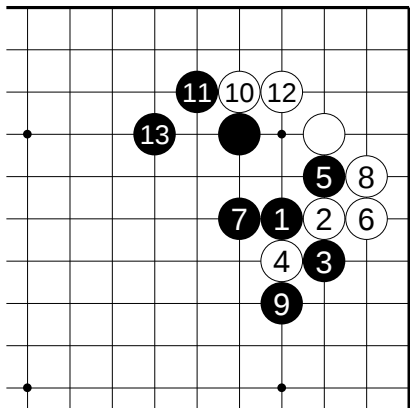
要点 白 2 跳托，和征子有关。黑 3 平稳。白先走 4、6，再 8 长是次序。

基本图 白 2 托，和征子有关，在前面已经说过了。黑 3 是在征子不利时的下法。白 4、6 托退，再做白 8 和黑 9 的交换，取得先手。这个结果和白 2 先走 4、6 托退的结果相比，要显得稍稍生动。因为白如先走 4、6，再 2 位托，黑就要在 8 位扳了。



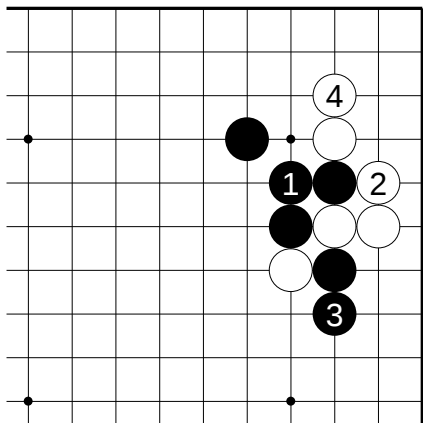
基本图

1图 征子有利时，黑3扳、白4断，以下到黑13。
征子不利时，黑3扳也是成立的。白4断，黑5叫吃以后——。



1图

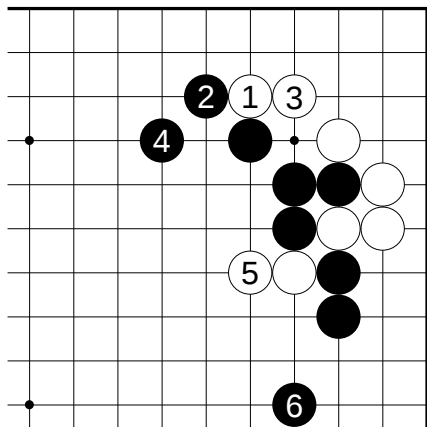
2图 黑1接，白2渡，黑3退出，进行战斗。白4立是此形的要点。此外——。



2图

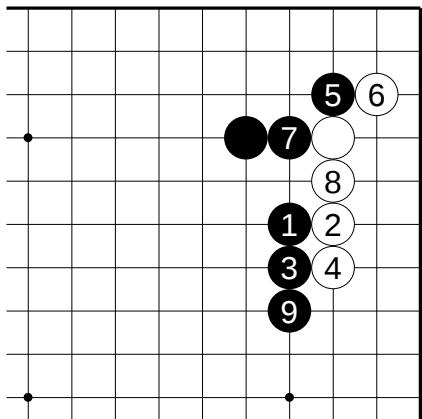
3图 白1、3托退，的先手于5位长，也是可以考虑的。

到底是选择基本图那样厚实的下法，还是立刻导致战斗，黑可根据形势做出判断。



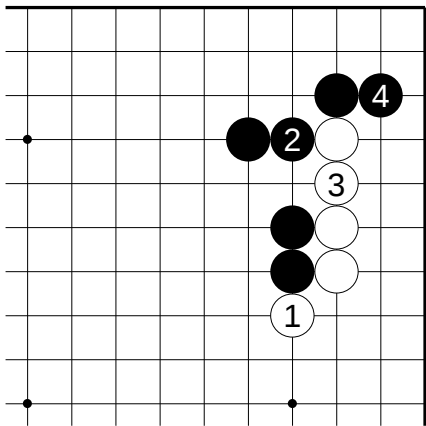
3图

4图 黑3长时，白4立即爬，黑也许就5位托了，白6扳，到黑9，是白被欺压之形。因此，黑6——。



4图

5图 白1扳，成为黑2、4取得实地的结果。



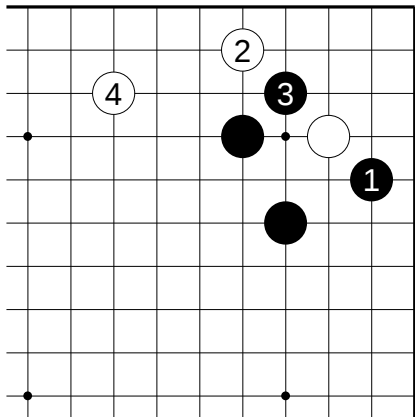
5图

定式 48 脱先

要点 黑飞罩后，白脱先，黑在 1 位攻。白 2 轻妙。

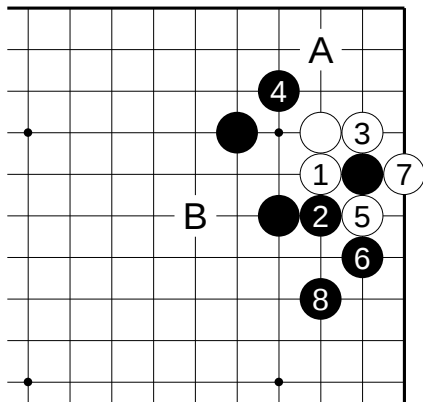
白 4 是形。

基本图 黑 1 飞，还不能全部将黑角据为己有。白 2、4 轻巧地闪开。



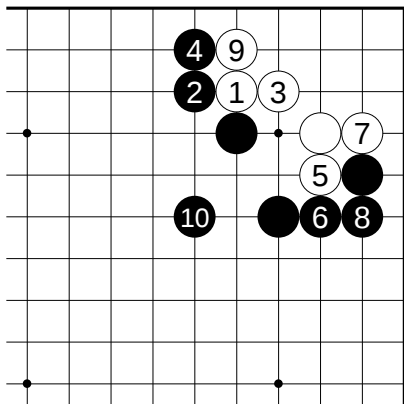
基本图

1图 白1、3直接出动，虽然活了角，但使黑棋非常厚。黑8以后，白走A位，黑B位补，黑棋十分充分。



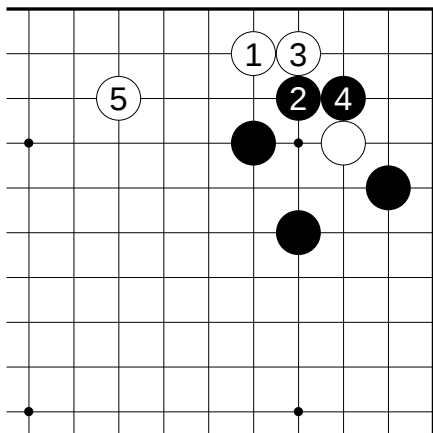
1图

2图 白1、3也是同样的道理，黑只是跟着应，就取得非常漂亮的外势。



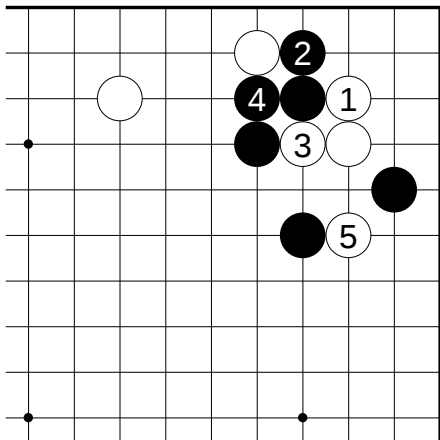
2图

3图 黑2尖后，白3先爬一步，再5飞也是有的。
 白3如立即5位飞，黑在3位挡是很大的。是否应该保留是很难说的，白3如不走——。



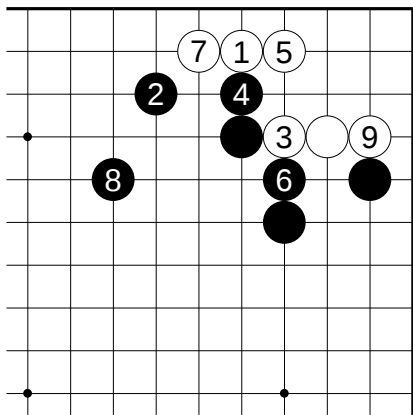
3图

4图 当周围白棋坚固的时候，白有1至5的强手。



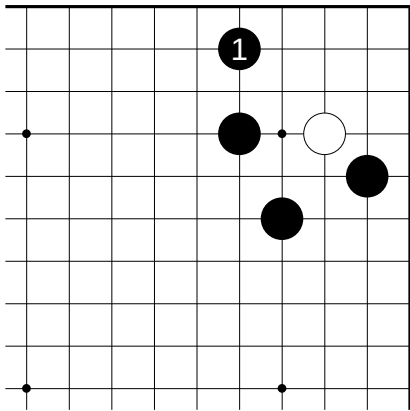
4图

5 图 白 1 时，黑 2 极力封锁。白 3 是要点，黑 4 顶，白 5 退到 9，角地很大，是有利的结果。



5 图

6 图 白如继续脱先，黑 1 跳，将白一子干净地吃掉。白即使在别处走了两手，也是吃亏的。



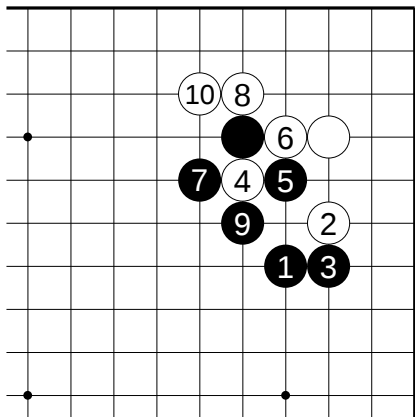
6图

第四节 大飞罩

定式 49 单关应

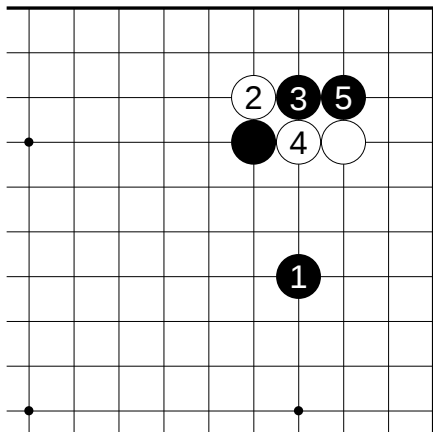
要点 白 2、4 坚实，黑 5 只此一手。白 8、10，简单，明了。

基本图 黑 1 大飞罩，有骗着的意味。白 2 至 10，只求坚实、安定。



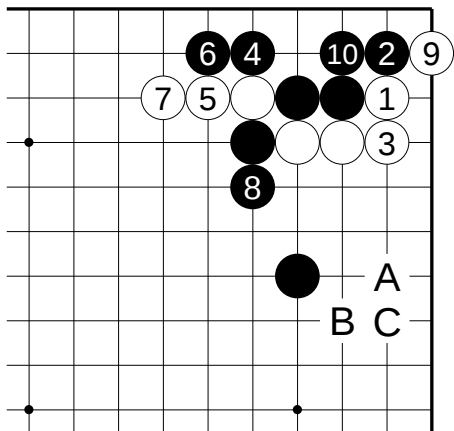
基本图

1图 和黑小飞罩时一样，白也托，黑3里扳、5长，就变得复杂了。



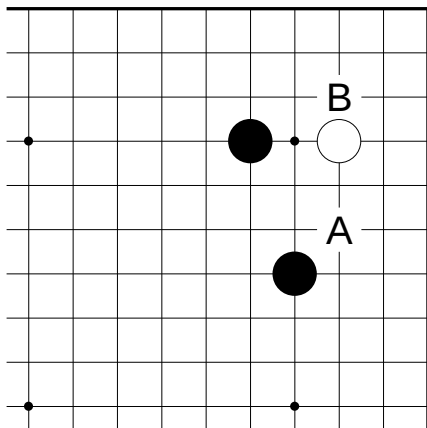
1图

2图 以下白1扳，如小飞罩定式那样进行到黑10，白就难下了。当初大飞罩的一子，成为绝好点，白右边没有好的逃出方法。白如走A位，黑当然不走B位，而在C位靠下，这是非常严厉的。到此白已落入圈套。那么白棋究竟错在哪里呢？由于涉及的变化比较多和复杂，在这里只把他指出，在黑6爬时，白一定要先在8位叫吃，再7位长出。



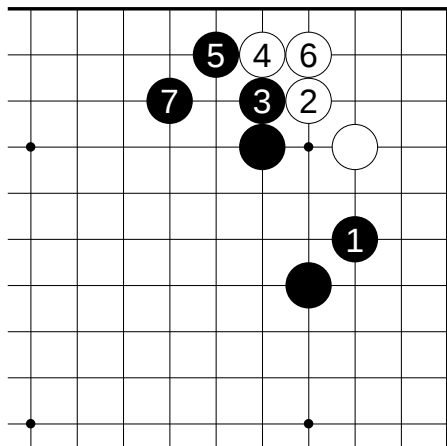
2图

3图 因为大飞罩压力较小，白脱先也是可以的。黑的后续着法有A位尖和B位托，不是特别可怕的。



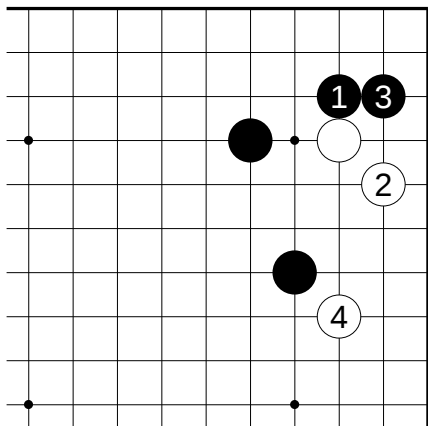
3图

4图 黑1尖，白2、4扳接，简单地活了，又是先手。



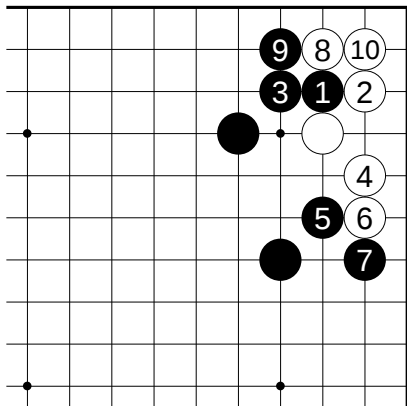
4图

5图 黑1托，白2是轻灵的好手，黑3时，白4飞出，非常漂亮。



5图

6图 又、白 2、4 普通地应，只求做活也是很容易的。
白如基本图那样应，或者脱先让黑走一手再下，都是
可以自由选择。



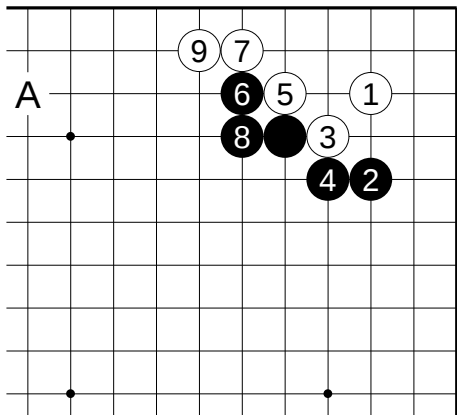
6图

第五节 进三三

定式 50 进三三、飞罩★

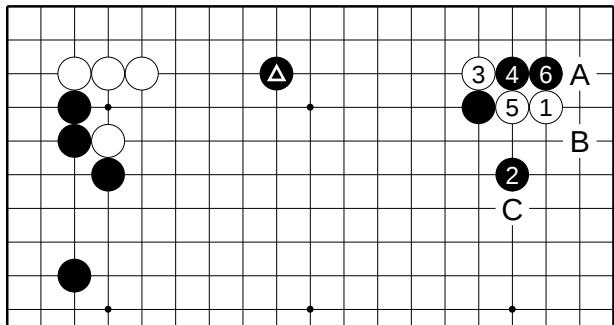
要点 白 1 趣向。白 7、黑 8 都是筋。

基本图 白 1 进三三，在 A 位已有黑子的场合是合适的。黑 2 飞罩后，和目外时进三三的形状一样。白 3、5 尽管是俗手，都是成立的，到白 9 是常见之型。



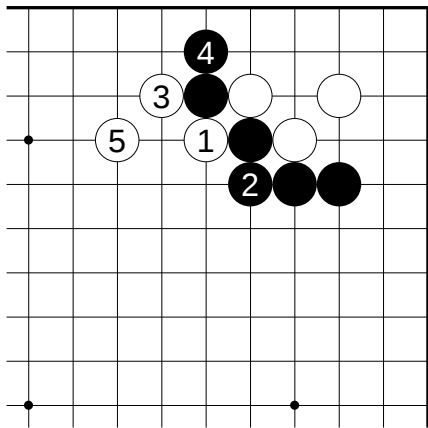
基本图

1图 例如这样的配置。白1普通地挂，黑2飞罩，白3托时，黑4、6强硬地扳断作战，前方黑△一子是不会不起作用的。又、黑2如走6位托，白A、黑4、白B位虎，此时，黑在C位罩，黑△一子恰到好处。由于上述两种原因，白直接进入三三是好的。



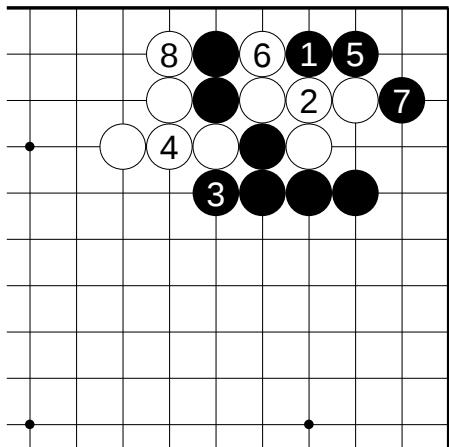
1图

2图 基本图白7，如1至5这样下有些过分，是不好的。



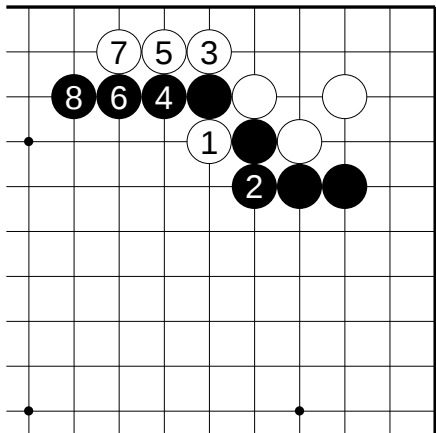
2图

3图 黑1点是手筋。黑3是先手便宜，然后再于5位爬，白只好6冲，黑7先手扳过。黑取得角地又很厚实，是十分充分的结果。



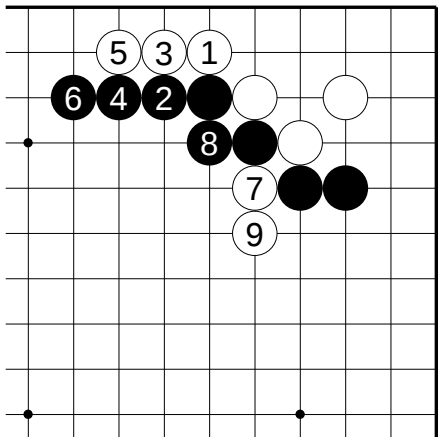
3图

4图 白1断吃，再3位叫吃，是地地道道的俗手。
白5、7爬，黑始终领先一步，外势自然地增厚。



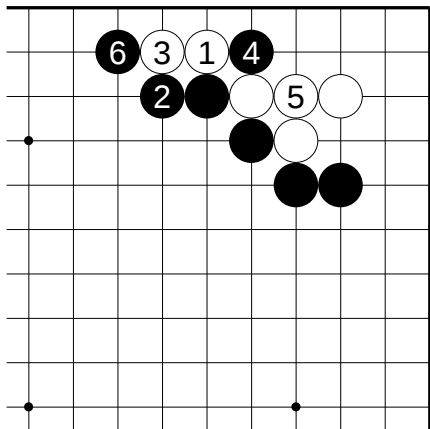
4图

5图 白1单扳，黑如2以下这样长。白7就从这边断吃，和前图的情形就大不一样了。



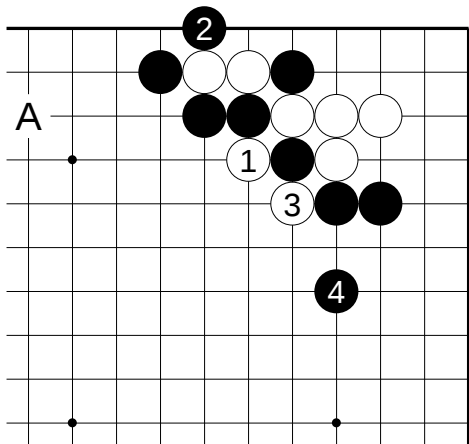
5图

6图 黑2长，白3时，黑4叫吃，再6扳的下法也是成立的。



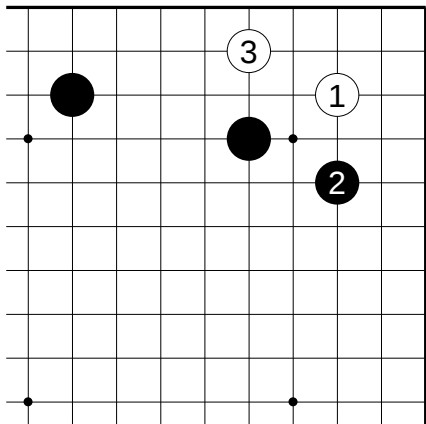
6图

7 图 继续，白 1 断吃到黑 4 是必然的。黑被提一子，虽然不快，但如在 A 位已有黑一子是可下的。白还未彻底活净：黑是有所期待的。



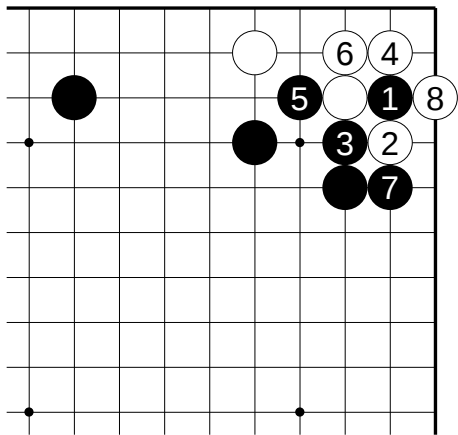
7图

8图 像这样的棋形，白1进三三就更为理想。黑2时，白只要3位飞就可以了。接下去——。



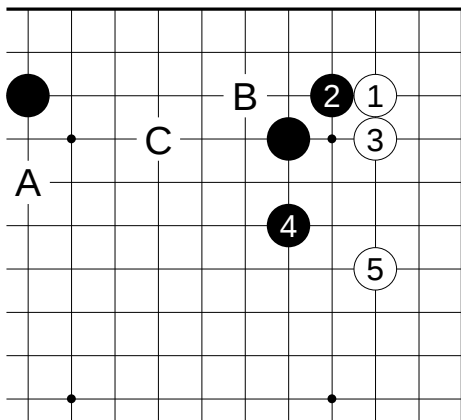
8图

9图 黑1托是手筋，白2、4吃掉一子，到白8虽被黑两边叫吃，但前图白3一子正好跳入黑空。



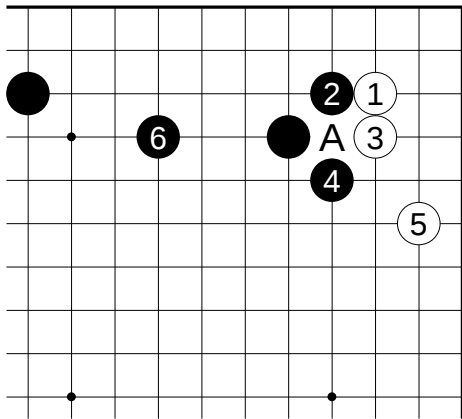
9图

10 图 如不愿走成基本图那样，黑该再 2 位尖顶，到白 5。黑实地过损，上边的棋形又不完整。黑如在 A 位单关，因有 B 位的缺陷，很难成空。黑如在 C 位补，棋子效率又不高，是非常难受的。



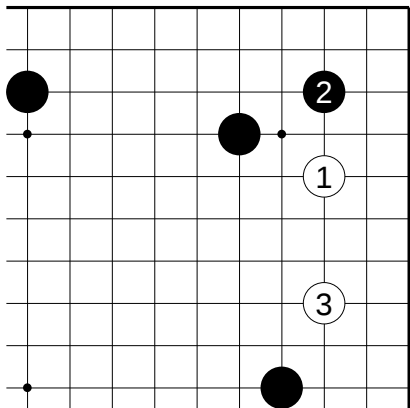
10图

11 图 黑 2、4 也是一型。白 5 飞，黑 6 补后，留有 A 位的挤断。



11 图

12图 这是黑高目没有守角，两边开拆的棋形。这时白除了进三三外，走1、3也是可以考虑的。另外，基本图中白3如直接在5位托的变化，在【目外，进三三】一节中有详细说明，请参照。



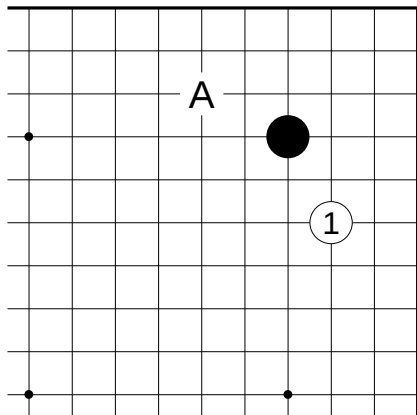
12图

第三章 星（附、三三）

基本知识

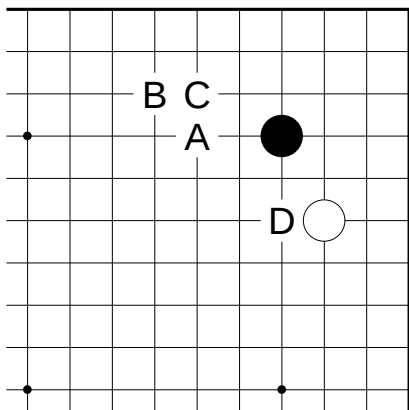
星，在以前只是作为让子棋中的让子。到现代由于意识到了它的优点，在分先棋中越来越多地被使用。

1 图 星的挂，以白 1 和 A 位的小飞挂为多。当然也不只限于此。



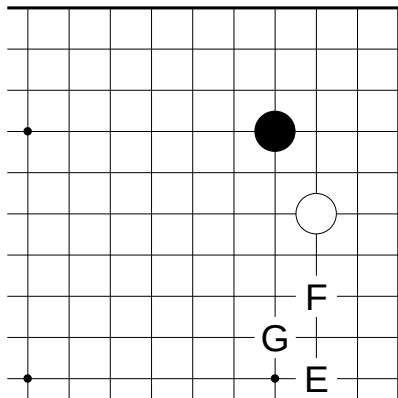
1 图

2 图 黑的应法有：A 位单关、B 位大飞、C 位小飞和 D 位压。

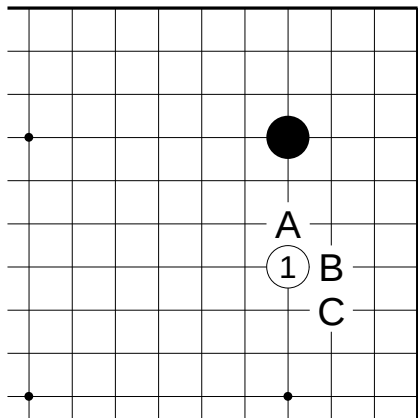


2图

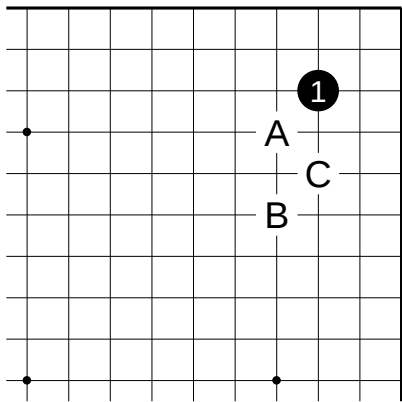
3 图 如果要夹，以 E 为三间夹为最普通。F 位一间夹和 G 位二间高夹可根据情况灵活使用。
小飞以外的挂——。



4 图 白 1 的二间高挂，A 位的一间高挂、B 位的大飞挂和 C 位的超大飞挂，对黑的影响小，很少使用。星的优点是有速度。小目、目外、高目原则上都应先守角，再拆边。然而、星可以立即拆边，布局的速度当然就快了。反过来，在实地方面，星就显露出不足了。由于三三空着，很难成地。速度优，实地劣，这就是星的特征。



5 图 黑 1 是三三。只一手就获得了安定。这是其它的着点所不具有的。但是过于坚实，发展性就差了。白可在 A 位压迫，或根据场合在 B 位大飞挂和 C 位逼等。定式的数量少也可说是三三的一个特征。

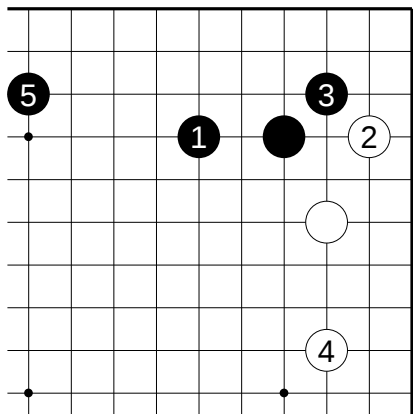


5 图

第一节 单关应

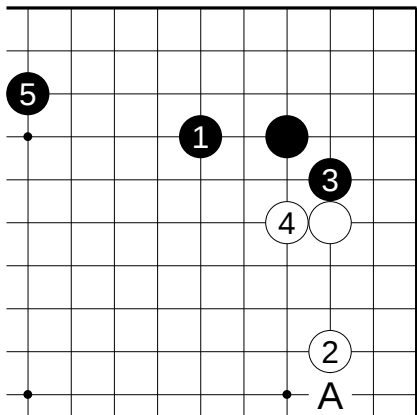
定式 51 飞角，拆二★

要点 白 2 飞，再 4 拆，是次序，且坚实。黑 5 好点。
基本图 黑 1 单关，在“应”里面，是最积极的一个。
白 2 飞、4 拆，在实战中应用很多，也很坚实。黑 3 应后，白 4 拆二是绝对的。



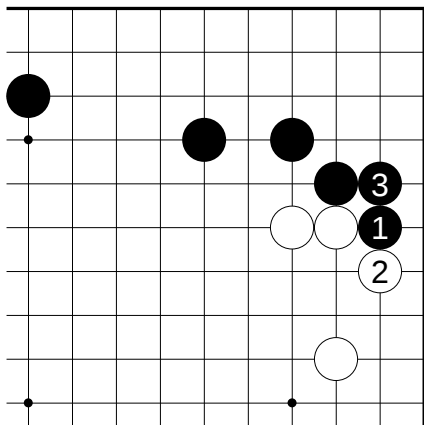
基本图

1 图 白 2 单拆，黑先做 3 和 4 的交换，再于 5 位拆。开始时，黑 1 如 3 位顶，白 4、黑再走 1 位单关，白就在 A 位拆三了。比较以下这两种走法，就可知道本图白方吃亏了。但是仅有黑 3，还不能把黑角保住。



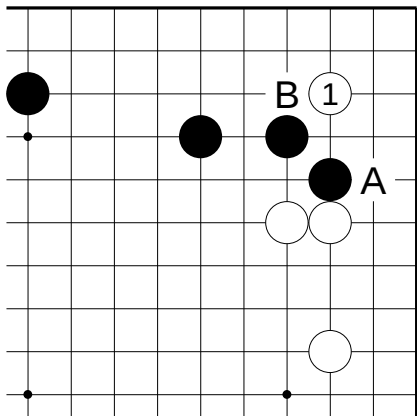
1 图

2图 进一步，黑1、3扳接，才算是确保了角地。因此，在黑巩固角之前——。



2图

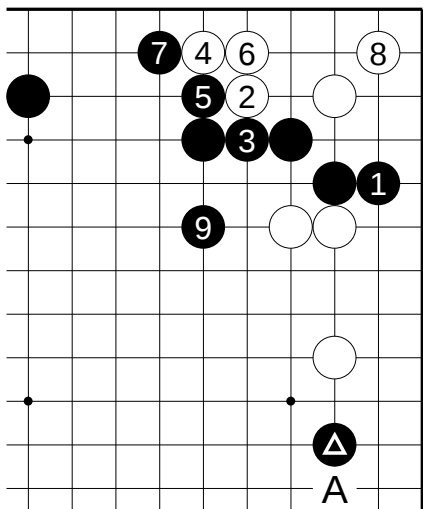
3图 白1点角，侵分角地。黑的应法有：A位和B位，A位是切断联络，进行攻击；B位是稳固防守。黑可根据情况加以选择。



3图

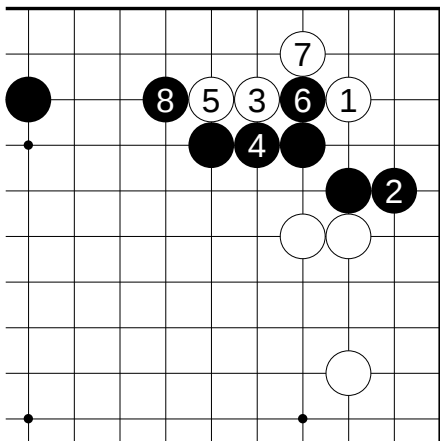
4图 在右边有黑△一子时，黑在1位立。白2刺是手筋，黑3接，到白8，角地虽被掏，但黑走9位可攻击右边白子。因此，对白来说外边棋形薄，就不能轻易地掏角。

另外，如果没有黑△一子，黑9后，白可在A位拆。黑1的立就显得无力了。



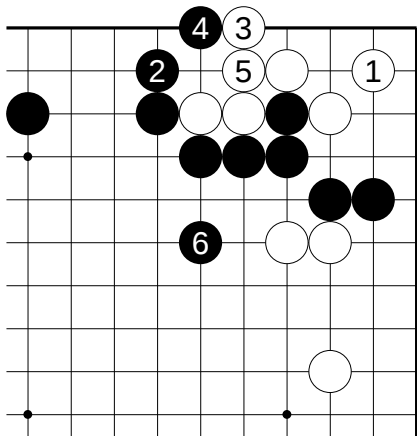
4图

5图 白3刺后，再5爬也是定式。黑6冲、8扳，这里白有两种下法。



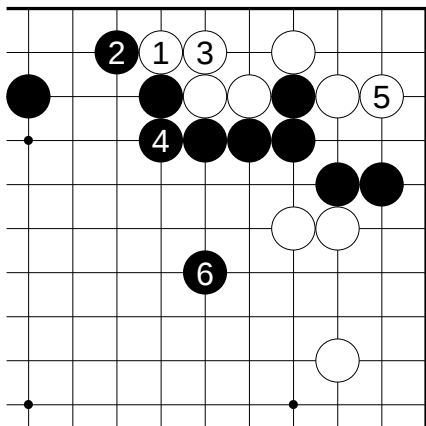
5图

6图 白1虎，是重视角地的下法。黑2、4先手便宜，再6位跳。



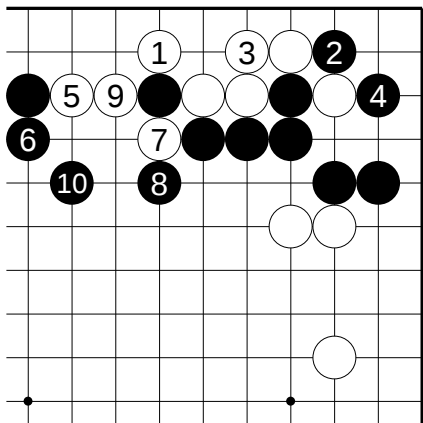
6图

7图 如果以上边为重，白1扳。这次黑又有两种下法。一种是2位连扳，白3、5后，黑走6位扩张。



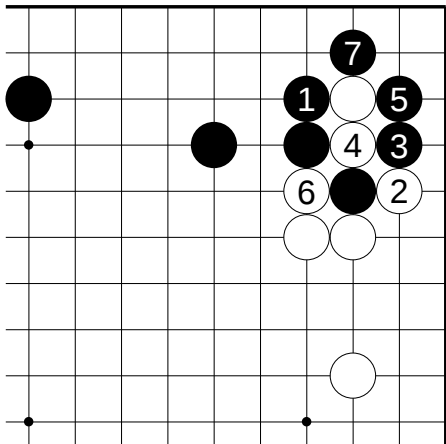
7图

8图 还有一种，黑在2位断，白3接，黑4抱吃一子，得到角地。而且到黑10，黑棋很厚。实战中，这个下法最常见。其中白5是手筋。白5如在9位叫吃，黑接，白5顶也是可下的。



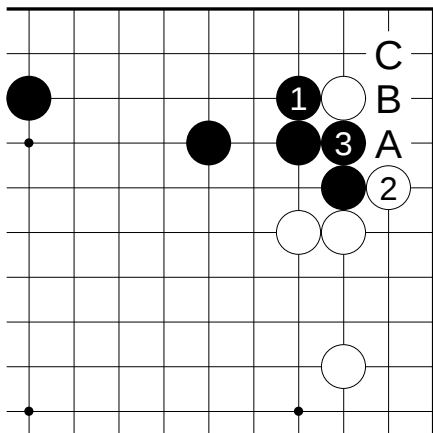
8图

9图 如果分断之后，不能期待着攻击的话。黑1挡，做出让步。白2扳，黑3反扳，白4叫吃时，黑5是好手，白只能6提，到黑7渡过。平安无事。



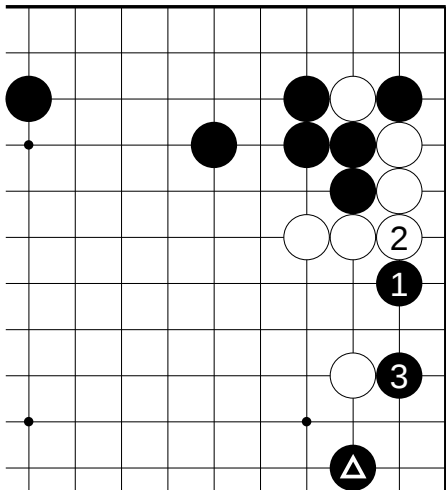
9图

10图 白2扳时，黑3团也是有的。这要比前图态度强硬。但以后，有白A，黑B，白C的官子。可是白也要谨慎地选择走A位的时机，如果过早地定形——。



10图

11 图 黑在△位拦之后。有 1、3 掏心挖肺之着。因有这样相互牵制的手段。黑要是安全第一就选择 9 图，要是留有余味就选择 10 图。

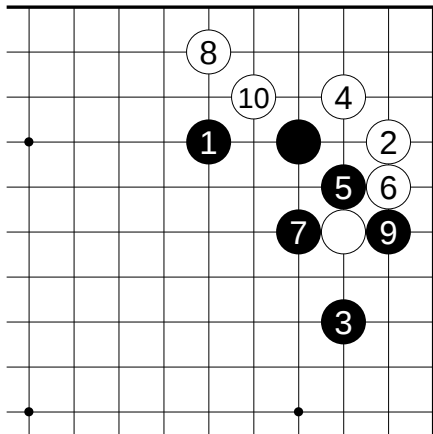


11 图

定式 52 飞后夹★

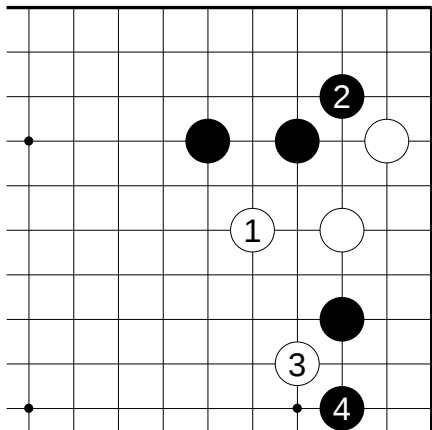
要点 黑 3 意在取势。白 4 当然。黑 5、7 露骨地定形是正确的。

基本图 黑 3 夹是有趣的。但是应该注意征子。白 4 时，黑 5、7 定形。白 8 飞，黑 9 能够征吃一子是满意的。



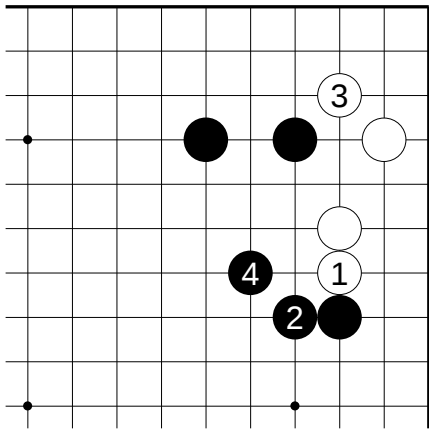
基本图

1图 黑夹时，白1如跳，黑再2位尖，守角。黑阻碍了白开拆是成功的。



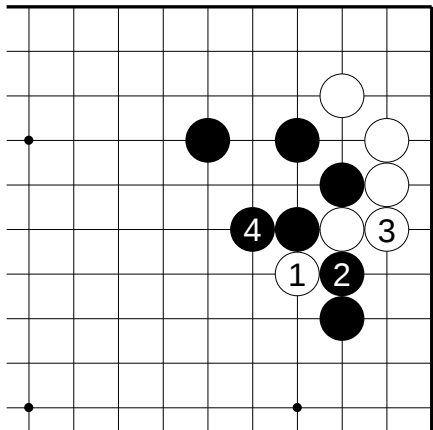
1图

2图 白为了避免走成基本图的形状。在1位顶是不好的，到黑4被封锁，是黑有利。



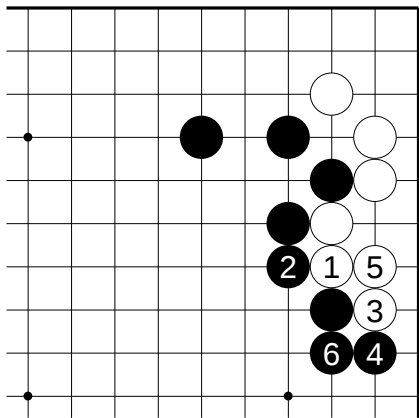
2图

3图 如果白征子有利，基本图白8可在1位扳出，到黑4。白立即活动1位一子，对黑来说也是不好办的。



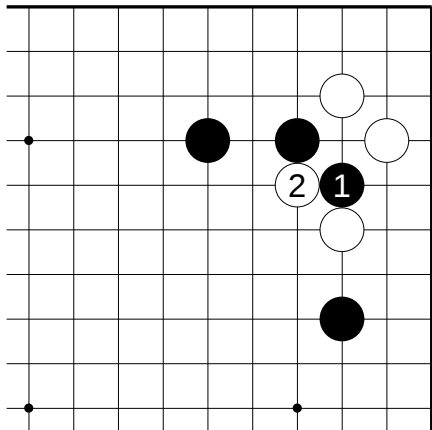
3图

4图 白1、3这样的下法是没有的。到黑6。徒劳地使黑变厚。



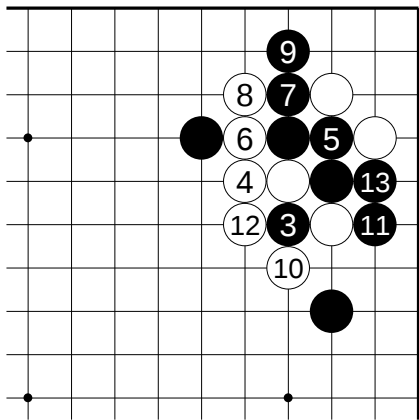
4图

5 图 如果征子有利，黑 1 时，白 2 挤的筋是成立的，并且相当有力。



5图

6 图 接着，黑 3、5 是最妥善的应法。白 6、8 冲出，再 10 位征吃。和基本图正相反，白得外势，黑取实地。白 10 的征子如不成立，前图白 2 就无理。

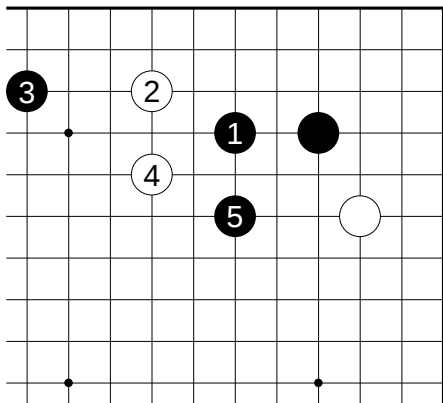


6图

定式 53 单关、挂 (1) ★

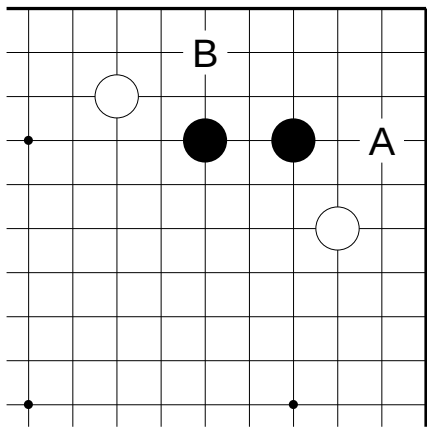
要点 白 2 是让子棋中的常用手段。黑 3 夹，白 4 跳出，黑 5 再顺势出头。

基本图 白 2 有时叫作拆，有时叫作逼，一般称为挂。



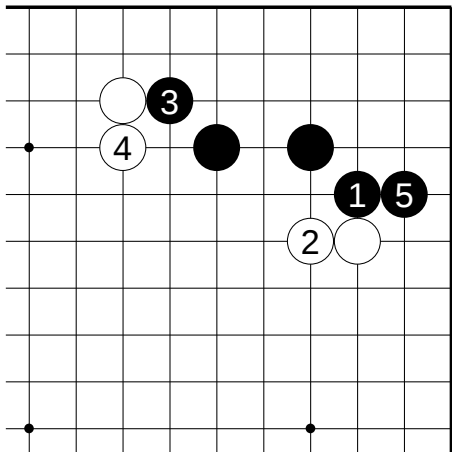
基本图

1 图 像这样的棋形，白两边都有子。黑如走其中一边——A 位，白就走另一边——B 位。怎么都觉得不安。



1 图

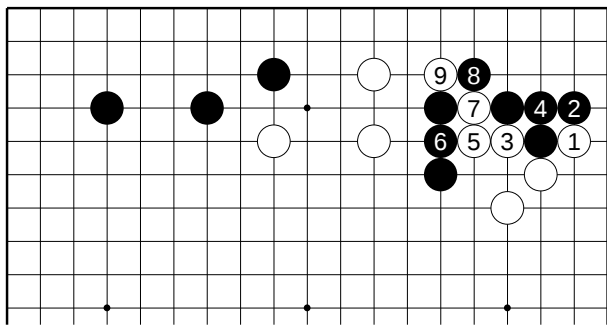
2图 因此，黑采取1、3的下法，拼命地守住角地。但是未免有些消极，和当初单关的意图不相吻合。单关的目的不是守，而是积极的进攻。从这一点来考虑，基本图中黑3夹就很容易理解了。



2图

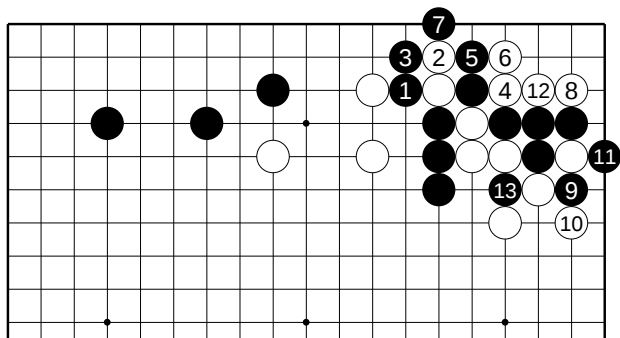
3 图

4图 前图以后，白1至5准备切断。黑6接，不必担心。白如7、9——。



4图

5图 黑1叫吃，再3位挡下，到黑13，白崩溃。以后白如提黑13一子，黑连续叫吃，再挡，白死。

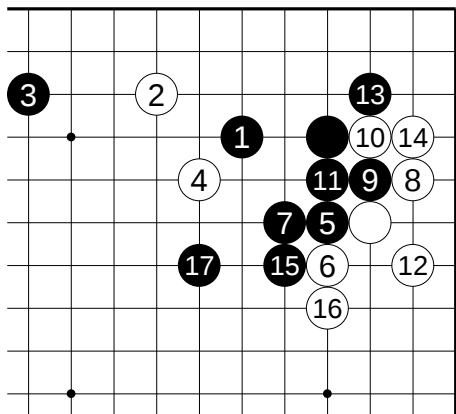


5图

定式 54 单关、挂 (2)

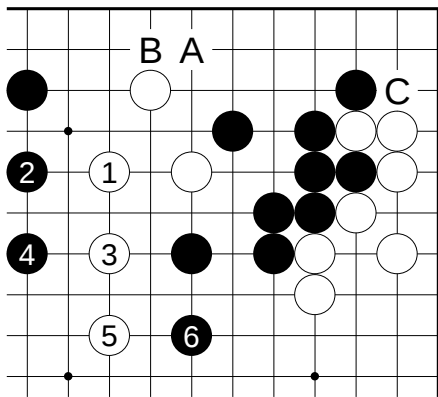
要点 白 4 飞罩时，黑 5 压是形。白 8、黑 9 都是手筋。黑 17 是中心点。

基本图 白 4 飞罩，目的不是攻击黑的单关，而是促使黑 5 压，白乘机腾挪右边。白 8 如走 9 位，黑 10 位挡，黑要比本图坚固。黑 9 挤，到黑 17 占领绝好点，是黑充分的结果。



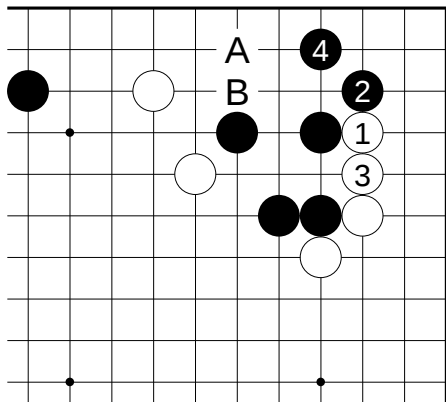
基本图

1 图 基本图以后，大致如此进行。白 1 补，黑 2 跳，白 3 时，黑 4 接着跳，到黑 6 是行棋的调子。如果是让子棋，左上是黑角，形势就更可观了。黑右上要做活，走黑 A，白 B，黑 C，即可获得安定。



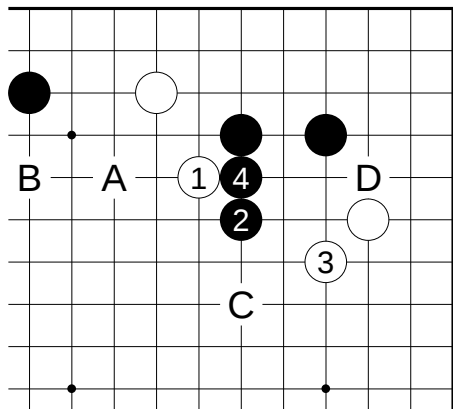
1 图

2图 基本图白8如在1位托，黑2、4简明。其中黑4是好手，白如A位飞，黑在B位顶，不必担心眼形。



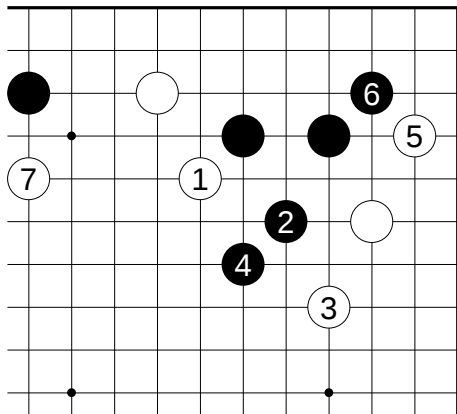
2图

3图 如果不压，黑在2位跳也是可以的。对此，白无论如何不能冲断，走3位尖是普通的。黑4接厚实。以下白A，黑B、白C、黑D的进行。



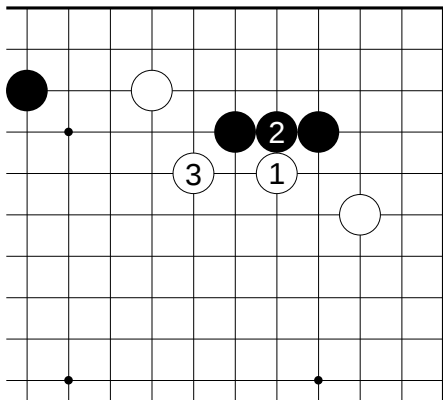
3图

4图 黑2这样飞出是俗手。白3飞应。黑没有紧凑的下法，为了躲避封锁，只好再4位尖。被白5、7腾挪，黑形松垮，效率不高。对于黑2如果不能清楚地意识到它的坏处，就很难指望提高。



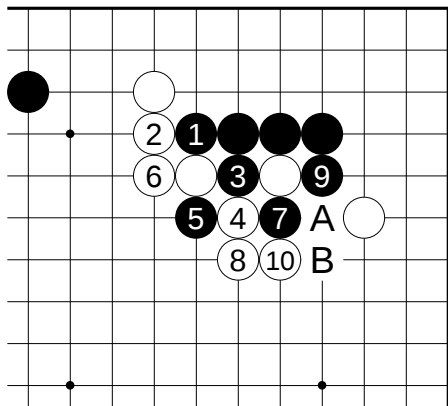
4图

5 图 白 1 刺，让黑 2 接，再 3 位飞罩，是一种骗着。白看上去破烂不堪，没有条理，却很容易使人落入圈套。首先把落入圈套的形状介绍一下。



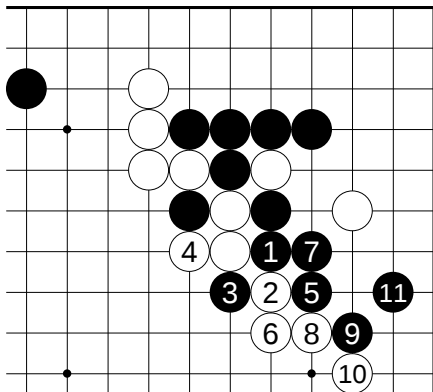
5图

6图 黑1、3冲，再5、7断吃，这种下法是非常不好的。到白10，黑被紧紧地封住，黑9如走A位，白B位扳结果也差不多。又黑9如——。



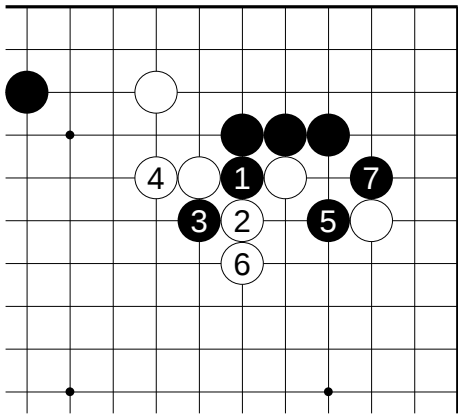
6图

7图 黑1长进行抵抗的话，只能使白的外势更加强大。白的两子虽被吃，但角上还有棋，不能说全部是黑空。那么黑应如何对付这个骗着呢？



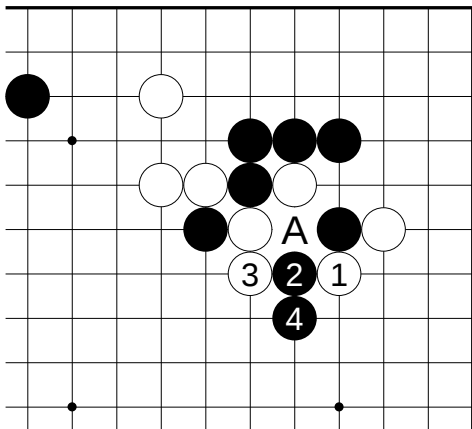
7图

8图 黑1从这里冲，再3位断，是第一关键。白4时，黑5跨是第二关键。白6长，黑7虎，实地很大，黑可满足。



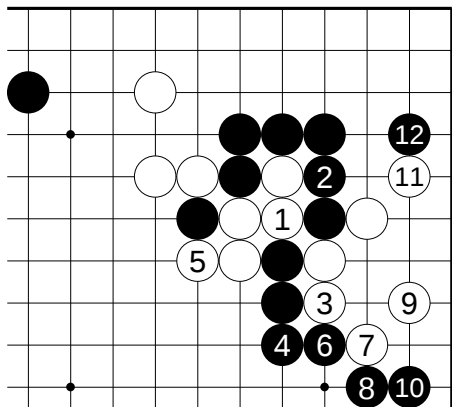
8图

9图 前图白6在1位扳，黑2扳出是猛烈的。黑2如在A位断吃一子，就又落入圈套了。白3夹，黑4冲出，没有什么可担心的。



9图

10图 接着，白1、3强行反抗是无理的，黑4长，白5补，黑6拐，右边的白子已经要死了。白7一下极力挣扎，到黑12难以做活，照理并不复杂。

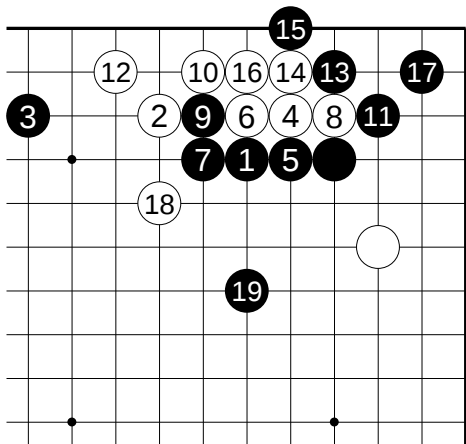


10图

定式 55 单关、挂 (3)

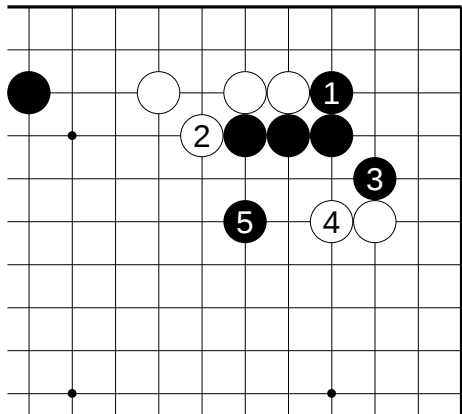
要点 白 4 时，黑 5 一定要接。黑 7 是不能放过的要点。白 8 也有别的下法。

基本图 白 4、6 就地生根，总觉时机尚早，很容易把对方走厚。黑 7 是绝对的要害，如——。



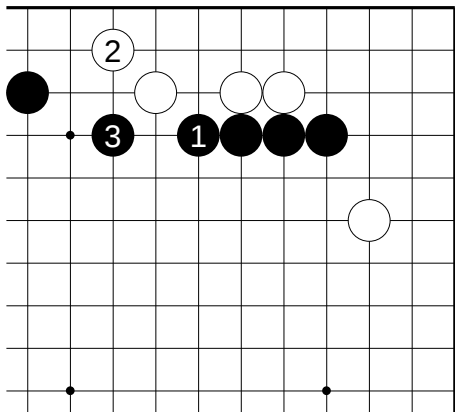
基本图

1图 黑1挡，被白2鼓是没意思的。黑3、5后，虽本身获得了安定，但当初的夹就失去了作用。



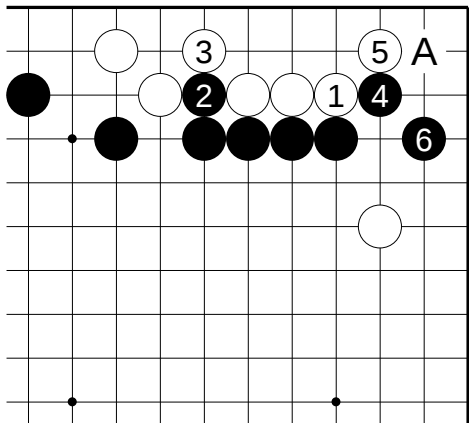
1 图

2图 黑1长后，白2尖，黑3跳封是好手。



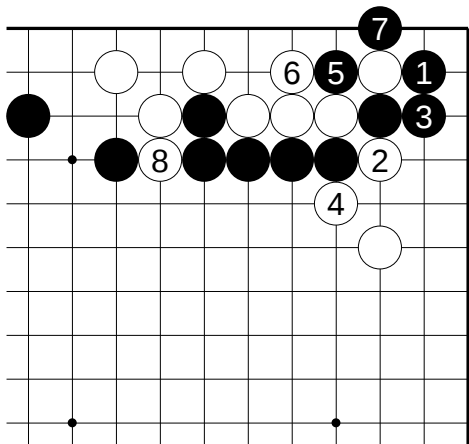
2图

3图 接着，白1爬，黑2冲、4扳。白5后，黑6虎又是好手。这时白如A位长，对黑无多大影响，如不走，被黑A位虎，白顿觉窘迫。



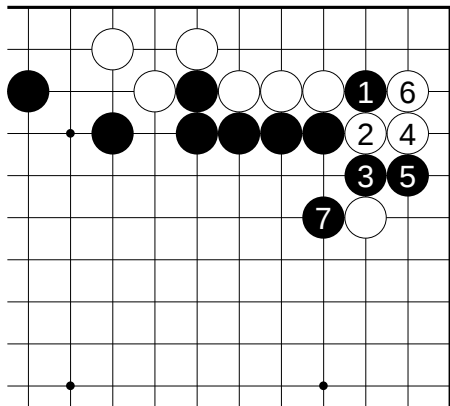
3图

4 图 黑 1 连扳，精力过于充沛，被白 2 从根处切断，黑 5、7 只能作活。白 8 冲出后，黑难以支撑。



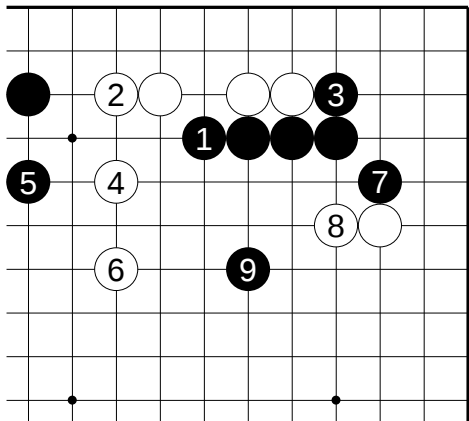
4 图

5图 黑1时，白2如断，白3以下平易地进行，到黑7很是厚实。黑3如走4位叫吃，活角，是大坏着。



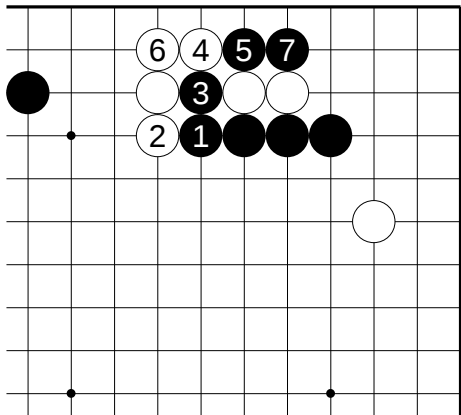
5图

6图 黑1长，白如2并，黑再拐角，情形就不一样了。以下是大致的进行。黑连占了 1、3 位两个好点，不会是不好的。



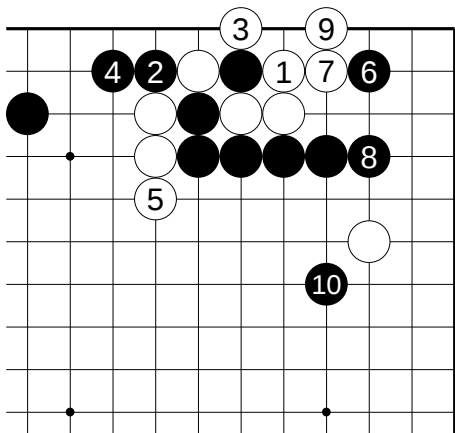
6图

7图 黑1时，白2往上长，黑3、5冲断。白6如劫，黑7吃两子明显优势。因此，白——。



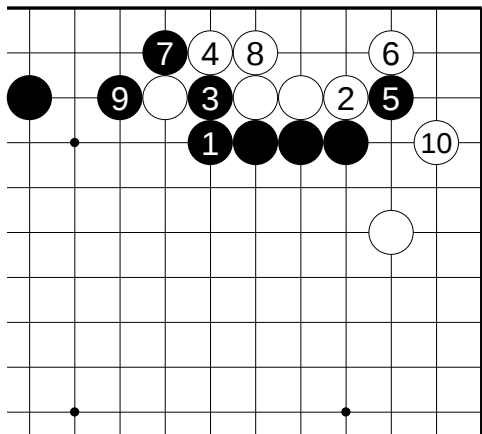
7图

8图 白1叫吃一子，妄图抵抗。黑4长出，再6、8先手定形后，于10位攻击，白必将苦战。



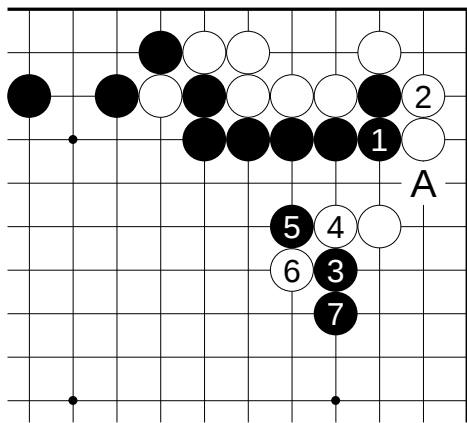
8图

9图 黑1长时，白2爬，黑3冲，以下到9，白10虽能渡过，但黑方毕竟太厚。



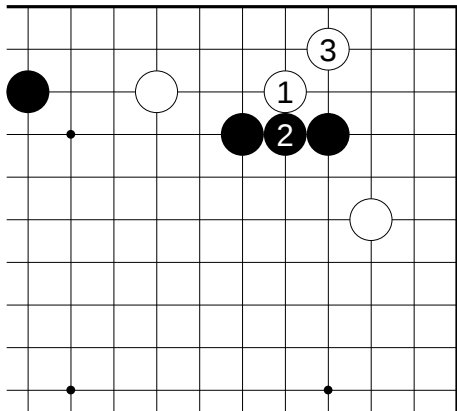
9图

10图 接着，黑1接，再3位罩是严厉的。白4、6冲断是无理的。黑7退后，A位扳出的手段是显而易见的。



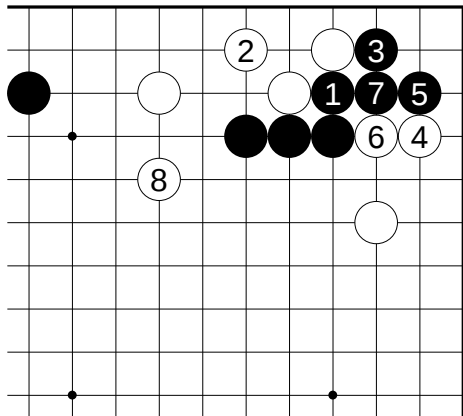
10图

11 图 黑 2 接后，白 3 尖，是让子棋中经常用来迷惑黑方的一种下法。黑方切不可疏忽大意。



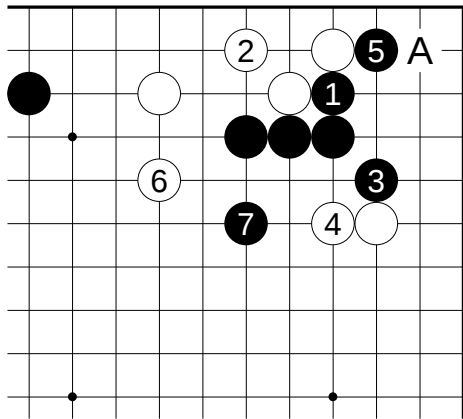
11 图

12图 黑1、3贪图角地，上了白当。白顺势灭了黑的眼位，到白8跳出，黑还未活。



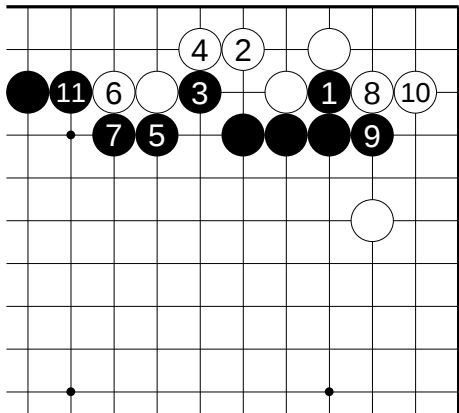
12图

13 图 黑先做 3 与白 4 的交换，再 5 位挡。虽然防止了前图白的手段，但以后白 A 位的夹也是令人讨厌的。



13 图

14图 黑只顾保角做活是不好的。此时角地并不大，黑3位顶、5位封住白棋是最要紧的。到黑11顶，黑的厚势极为强大。

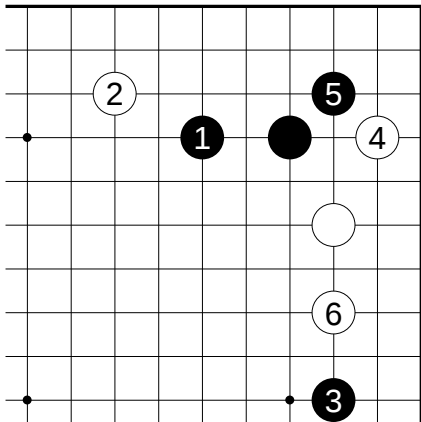


14图

定式 56 单关、挂 (4) ★

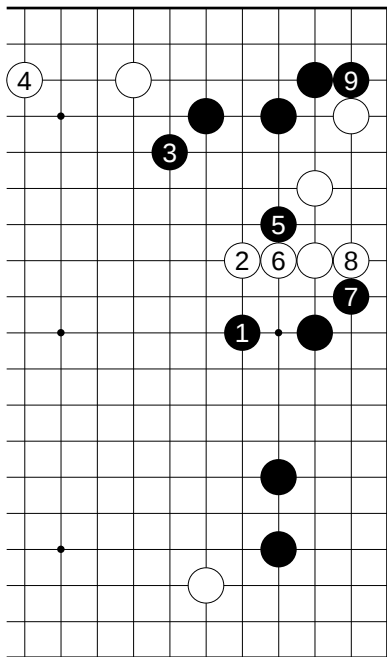
要点 黑 3 是自古以来的下法。白 4、6 本手。首先站稳脚跟，再观察黑棋动向。

基本图 黑 3 是右边夹，还是在上边夹都要根据背后的情况。



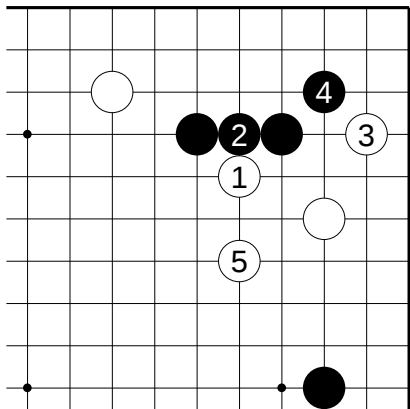
基本图

1图 如果右下是这样的配置，黑当然如基本图那样夹。基本图之后，黑1单关是攻守兼顾的好着，白如2应，黑3以下是下法一例。



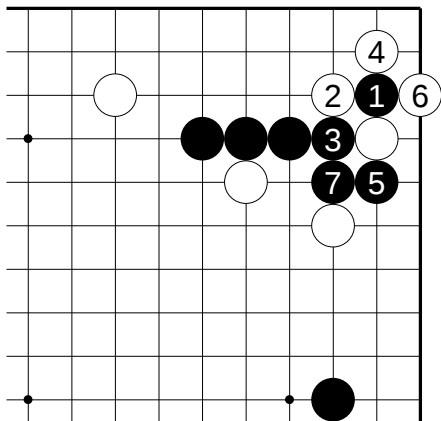
1图

2图 白这样腾挪是否可以考虑？到白5，比基本图要稍稍生动。因此，黑4——。



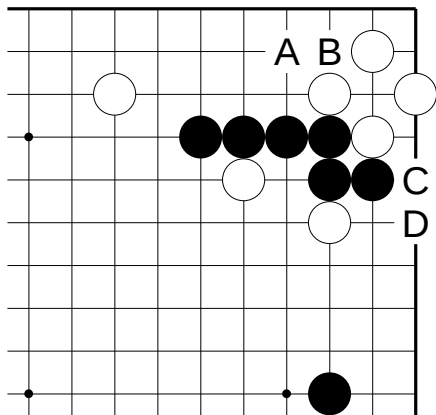
2图

3图 黑1搭，毫不退让，到黑7是必然。



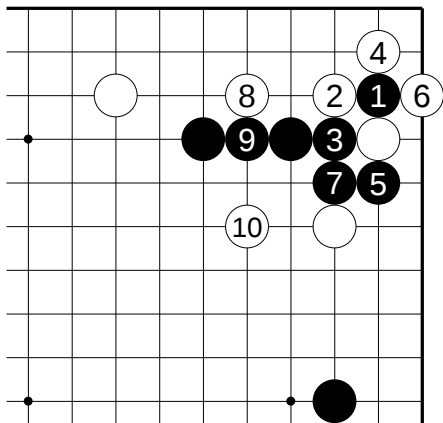
3图

4图 前图以后，黑走A位，白必须在B位应。进一步，黑C、D也是先手。白的两子贴在黑壁上，几乎不起什么作用。也就是说，2图白1的刺，是一厢情愿的下法。



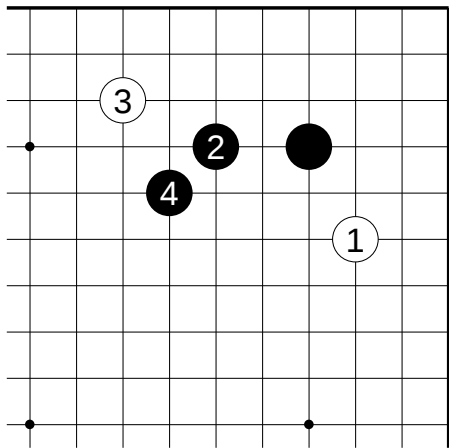
4图

5 图 如果白棋没有刺，黑在 1 位搭的话。白 2 扳出，以下到黑 7，白 8 是先手，再 10 位跳出，黑棋吃不消。在白棋没有从外边刺的时候，黑 1 是不能搭的。



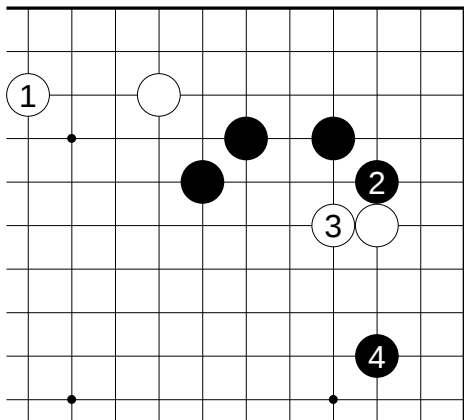
5 图

6图 黑默默地 在 4 位尖，这是在让子棋中经常使用的下法。以后不论在左方还是右方都可攻击白棋。



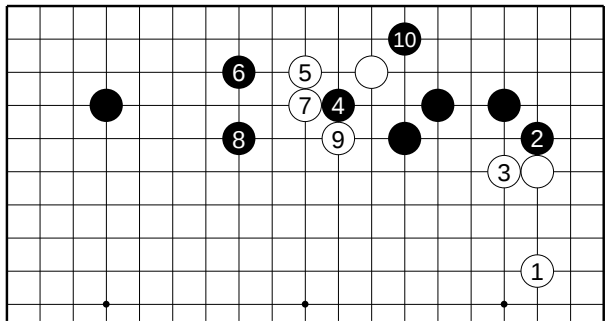
6图

7图 白1如在上边拆二，黑2顶4夹在右边进攻。这样以来，黑尖的一子就成为相当的好点了。



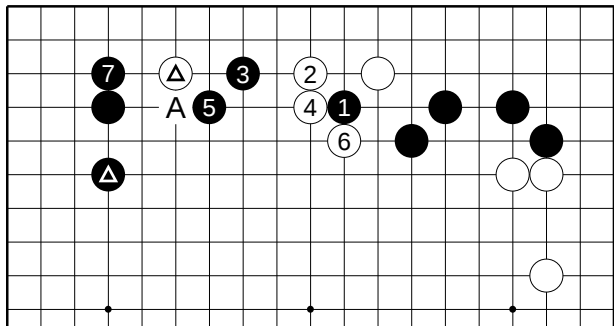
7图

8图 白1如在右边拆，黑2先手便宜，再于4位飞罩，白5应，黑6逼是严厉的。白7时，黑8单关扩张势力。白9后，黑10飞，既守角，又夺白根据。这一连串下法，在很多场合都可使用——。



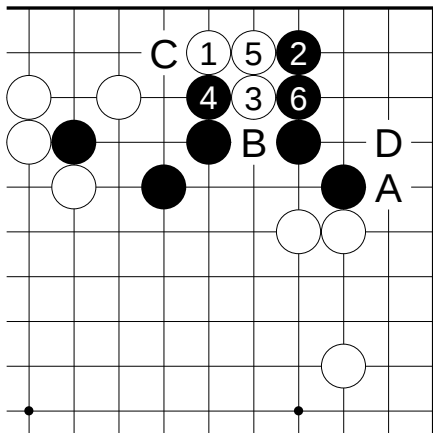
8图

9图 左边已有了白△挂和黑△应。这时黑就可采用1、3的下法，白没有反击的手段。白4、6后，黑5、7取得了很大的成果。其中黑7是正确的，如在A位压，白可点角腾挪，黑就落空了。



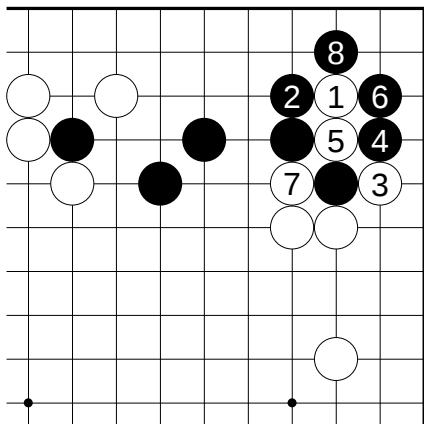
9图

10 图 前图以后，白如在 1 位飞的应法，是要记住的。黑 2 跳是正着，白 3 尖，黑 4、6 是手筋，平安无事。以后，白如在 A 位扳，黑 B，白 C、黑 D 挡是必要的次序。



10图

11 图 白 1 进三三，黑 2 到 8 获得安定。左上角已先占了便宜，这里多少要做点让步。

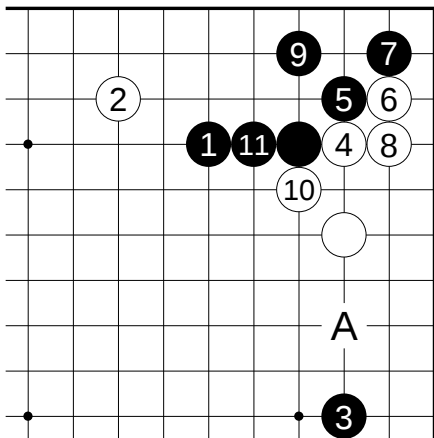


11 图

定式 57 单关、挂 (5) ★

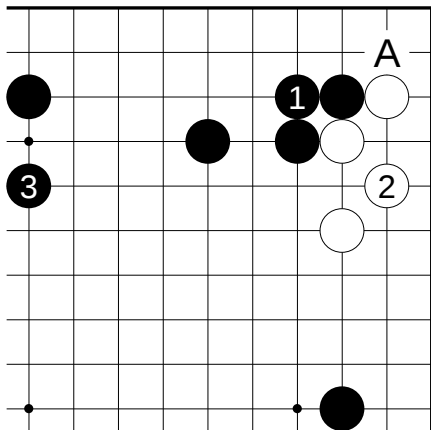
要点 白 4、6 是常用的腾挪手段。黑 7 是手筋。白 8 没有反击手段。

基本图 白 4 托，黑 5 时，白 6 扳。这种腾挪手段在让子棋中屡屡被采用，有时能起到迷惑黑方心理的效果。黑 7 连扳，看上去很危险，实际上白没有任何反击手段。到黑 11，黑形不错，A 位的夹攻是可见的。



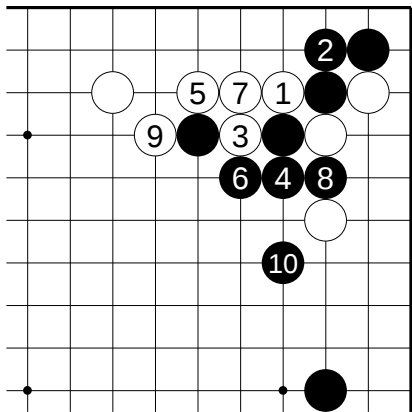
基本图

1图 如在上边黑有拆的子时，黑先手在1位接，白2虎，黑3单关也是考虑过的。但是白走2位后，明显地获得安定，黑有所不满。即使是上边有子，还是以在A位连扳为好。



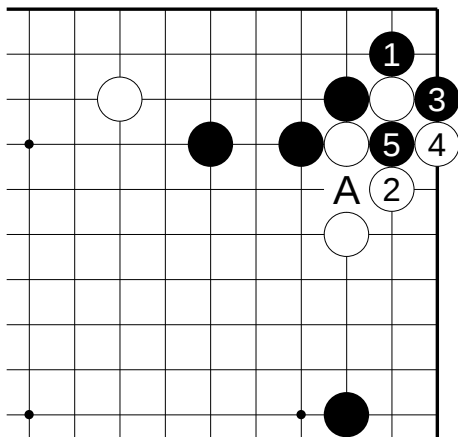
1图

2图 基本图白8如要强行变化，在1位叫吃会怎样呢？以下到黑10，得失是非常明显的。



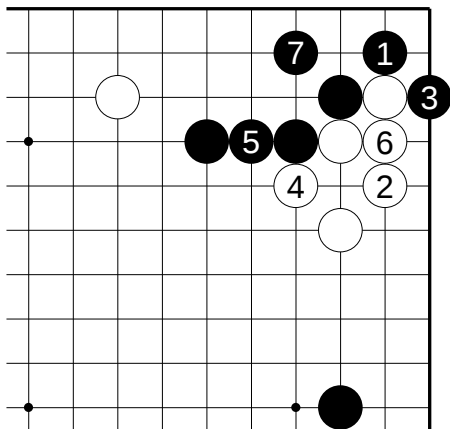
2图

3图 黑1连扳时，白2如虎，黑3一定要叫吃。白4做劫，黑是不用害怕的。因为是在布局阶段，黑5提后，进一步在A位提，白很难找到相应的劫材。



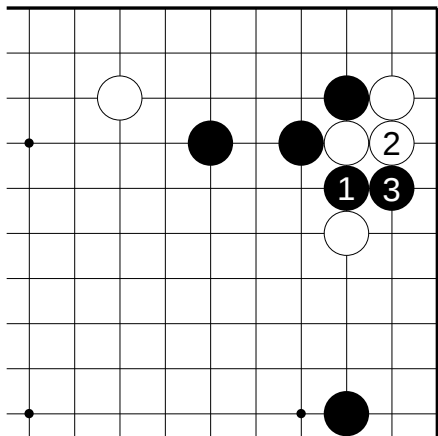
3图

4图 黑3叫吃，白4鼓，黑5接是平稳的。黑5如在6位提，导致战斗也是一策。



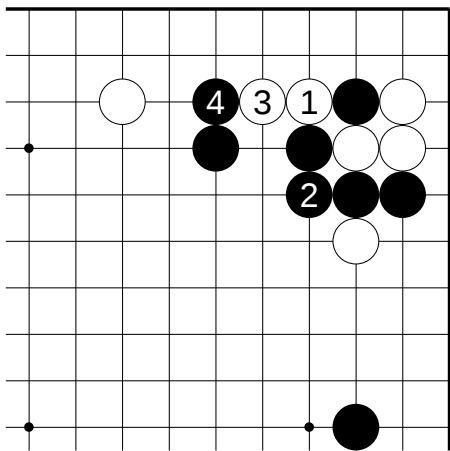
4图

5图 基本图黑7，在本图1位叫吃的下法也是有力的，黑3冲出，看似无法无天，其实也是可行的。



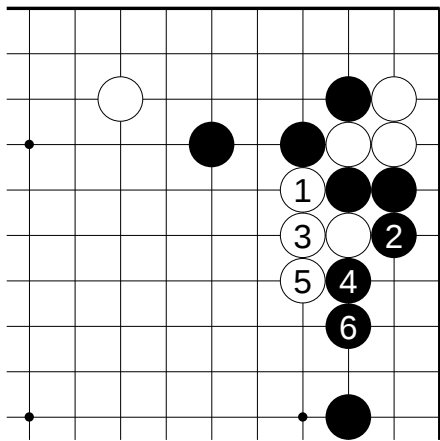
5图

6图 接着，白1如断，黑2接是毫无疑问的。白3时，黑4挡下。成为这样，白的损失是严重的。



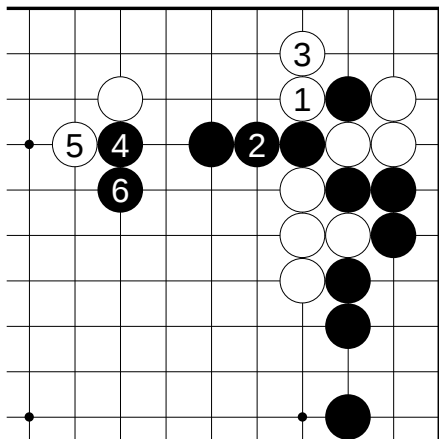
6图

7图 白1断，只此一手。黑2单拐是好的。白3接时，黑4、6扳长。以后，白有两种下法——。



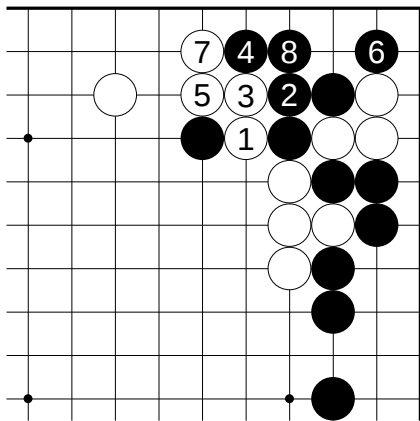
7图

8图 一种是在1位断吃活角。被黑4、6压长，大规模地攻击四子时，白再设法逃出。



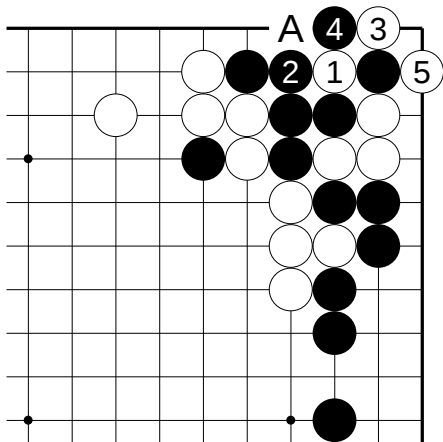
8图

9图 另一种是白1叫吃，再3位冲出，弃角取势。到黑8，白的外势厚实，但黑吃三子也很大。另外，黑8是不能不补的。



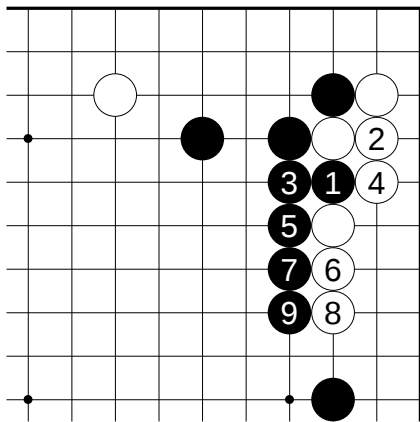
9图

10图 黑如不补，白有1、3的手段，成为打劫。黑4、白5后虽是黑有利的二手劫，但白是无忧劫。黑4如在5位立，白走A位成紧劫，黑更不好。在许多让子棋中，黑由于不敢像5图黑3那样冲出，而采用下图的简单走法。



10图

11 图 黑 3 接，白 4 时，黑 5 接二连三地压，尽快地走厚、定形。也是让子棋中稳当取胜的一种秘法。

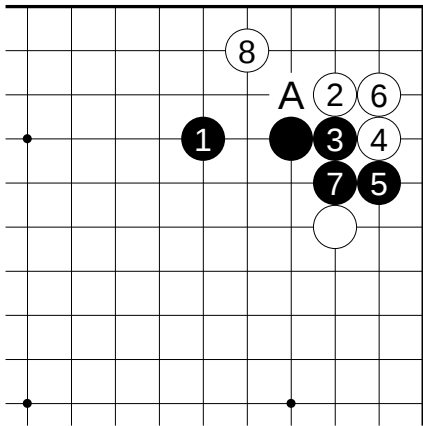


11 图

定式 58 进三三

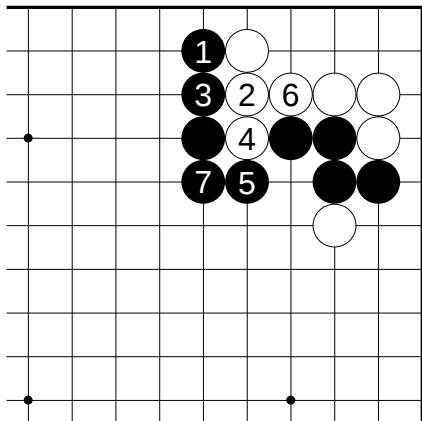
要点 黑 5 在 A 位挡也是有的。

基本图 黑 1 后，白 2 立即进三三，一般是不这样下的，本图只是介绍以下它的应法。白 8 飞后——。



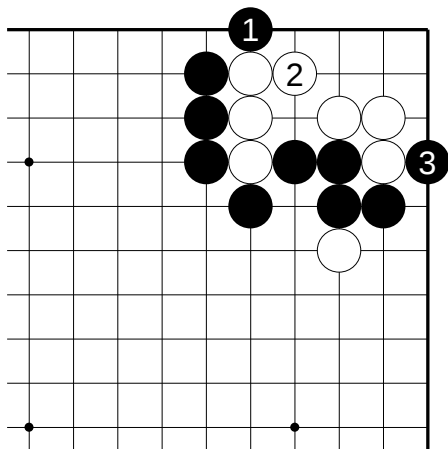
基本图

1图 黑1靠，以下封锁住白棋。从局部来说，无疑是有利的。



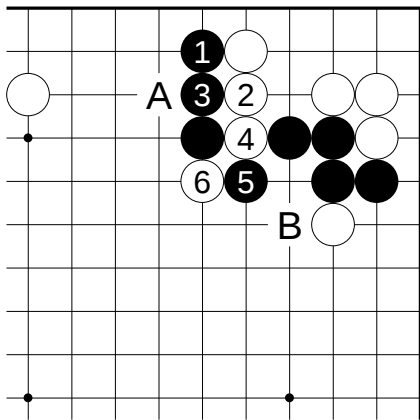
1图

2图 前图白6如不补，黑1、3扳，白角死。
但是，黑总想成为前图那样也是危险的。



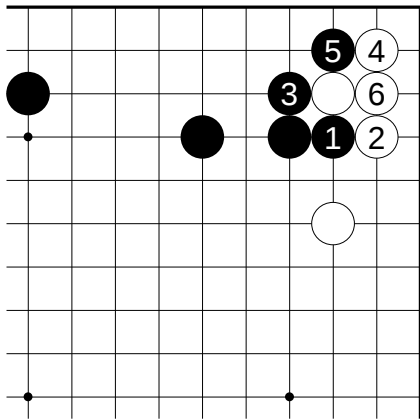
2图

3图 当上边有白子时，黑1再靠，与其说是无谋倒不如说危险。白2、4走后，不再角里补于6位断，黑几乎崩溃。黑1如要防止白棋联络可走A位。一般来说走B位是本手。



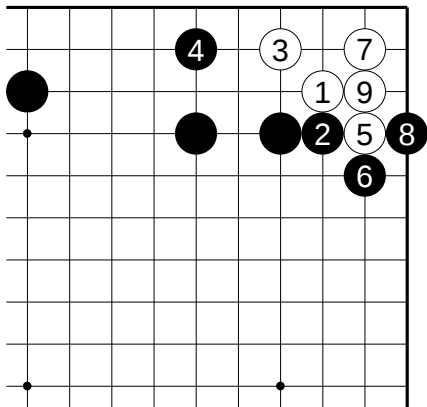
3图

4图 当上边有黑子时，黑3从这边挡，让白渡过的普通的。



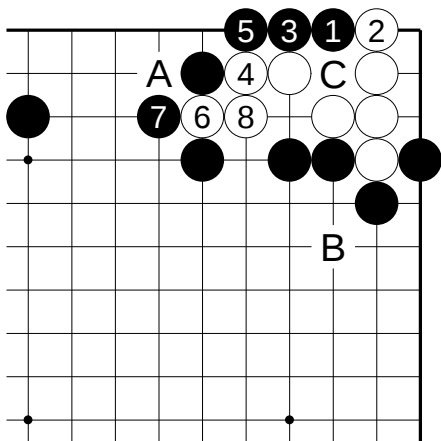
4图

5图 白没有挂的一子，直接进三三，也是可以做活的。白3是手筋，到白9破了黑角。



5图

6图 黑1点，要吃白棋。到白8，反露出破绽。黑7如8位叫吃，白7位长，黑A、白在C位叫吃三子。黑1如在B位虎，白也在4位补活。



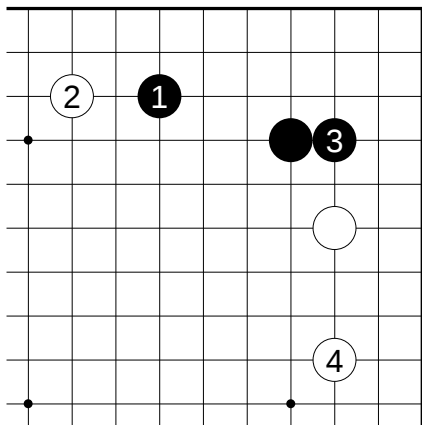
6图

第二节 大飞应

定式 59 拦、守角★

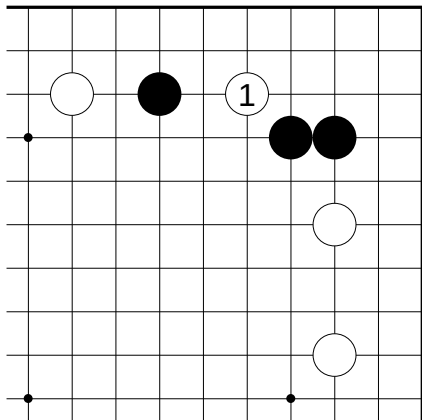
要点 黑 1 以守角为主，黑 3 是当然的。白 4 如不走被黑夹是很苦的。

基本图 几百年前就这样下过，是让子棋中模式化下法。黑 1、3 是贯彻守角的方针。不过，即使这样走了，角地还不能完全说是黑的。



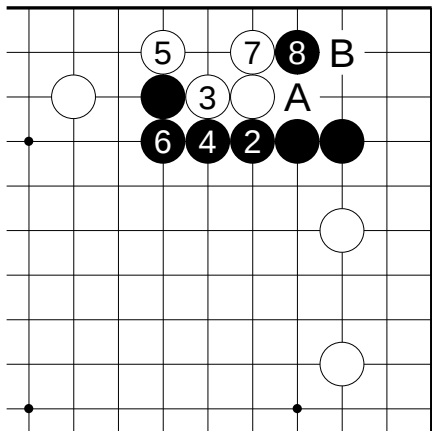
基本图

1图 白1要点，如要打入黑角，只能下在这里。



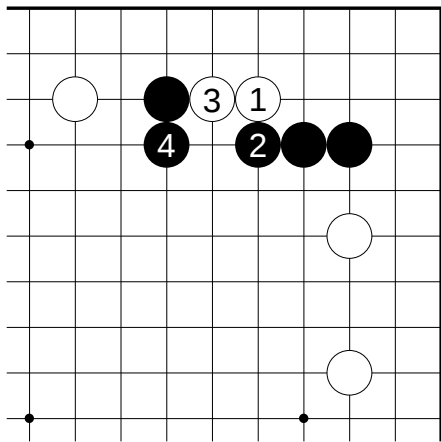
1图

2图 黑2、4压，到黑8是定式。黑8是手筋，白要在A位冲，黑就B位退。



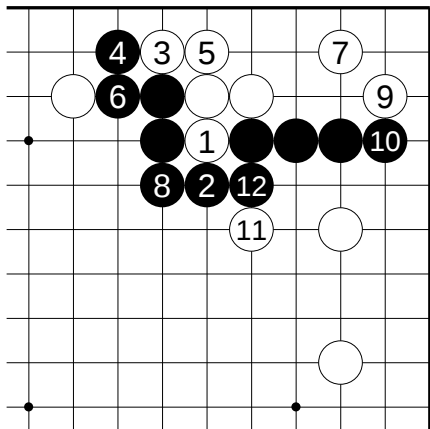
2图

3图 白3时，黑4是强手。以后的变化非常复杂，必须要搞清楚。继续——。



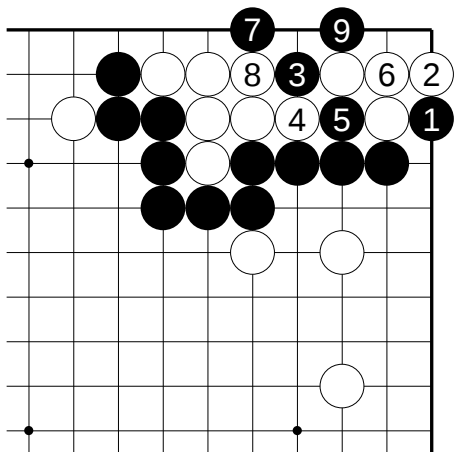
3图

4图 白1至黑12是其中一型。白7飞时，黑8接是对的。白9不能不走，否则黑走9位，白死。到黑12，黑角虽完全被掏，但外势很厚是充分的结果。而且对角中白棋——。



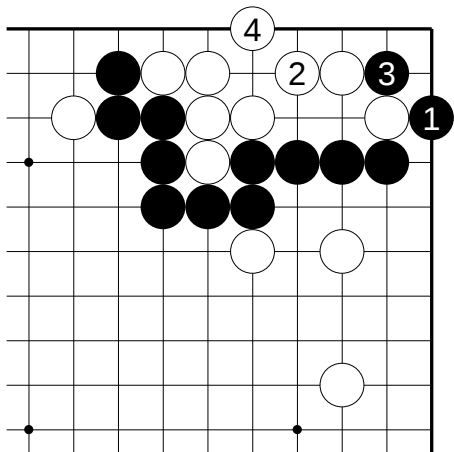
4图

5图 黑1扳，白2挡，黑3跨是好手，到黑9。白成为劫活。



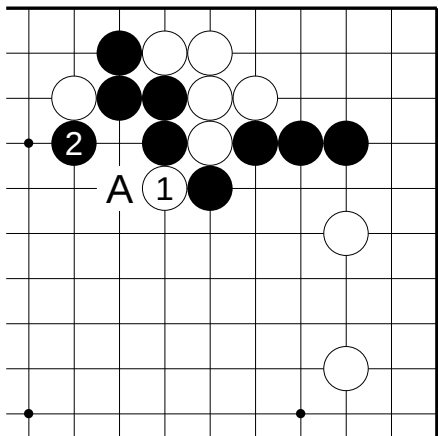
5图

6图 白如不愿劫活。只能应在2位。黑3叫吃后，白仅能做出两眼，是痛苦的。



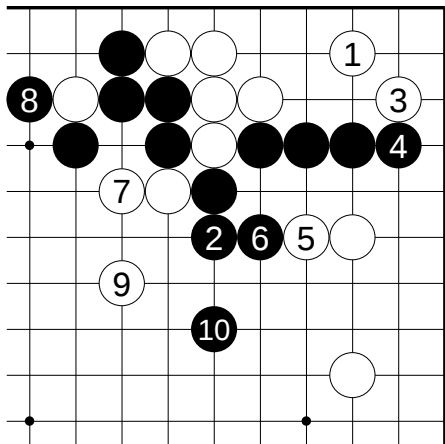
6图

7图 4图白7如在1位断，黑2倒虎是好手，比起A位叫吃，要明智多了。



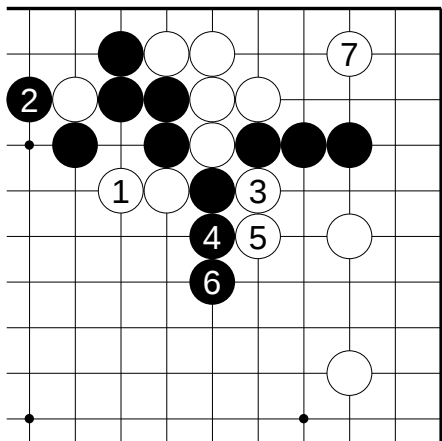
7图

8图 接着，白1到黑10，这个战斗黑可下。角里依然有5图那样的手段，上边的黑棋也没有什么不安。



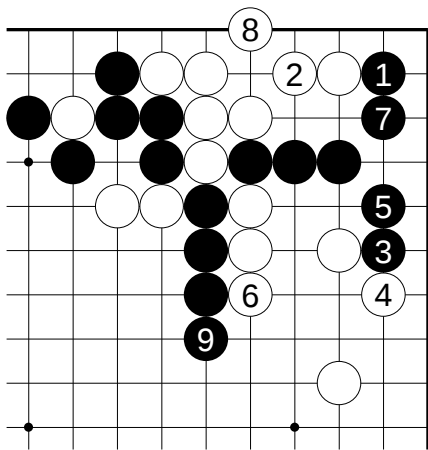
8图

9图 白1长，黑2抱吃，白3、5分断再7飞。这样的下法，对黑来说，一点也不必害怕。



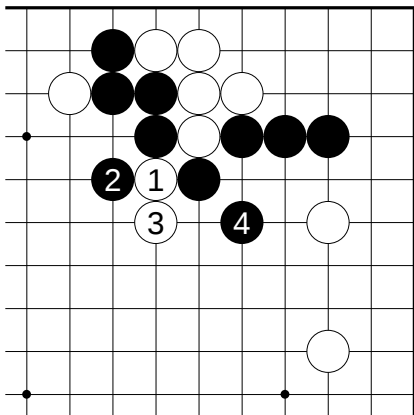
9图

10图 黑1、3托，到黑7退，很简单地就做活了。
这里的黑子一活。前图白3、5就成了恶手，中央的
白子方然也就很苦了。



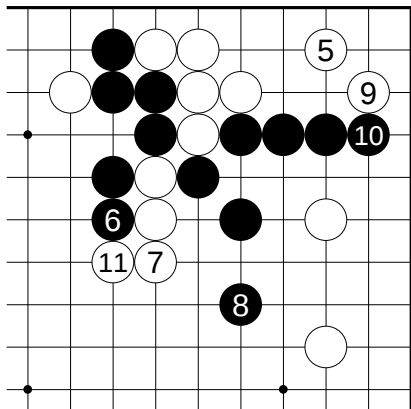
10图

11 图 白 1 断时，黑 2 叫吃，就落入了白的圈套。白 3 长，黑 4 虎是绝对的。



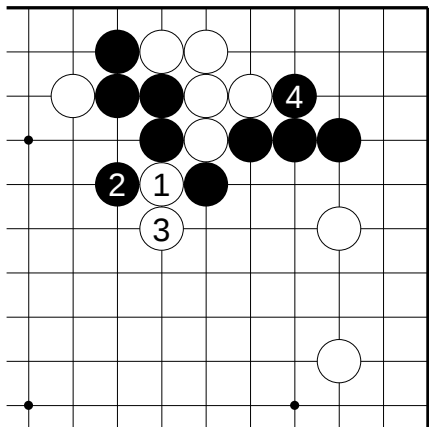
11 图

12图 接着，白5飞，以下进行到白11。黑的棋形很薄，而8图的黑棋，棋形要厚实多了。



12图

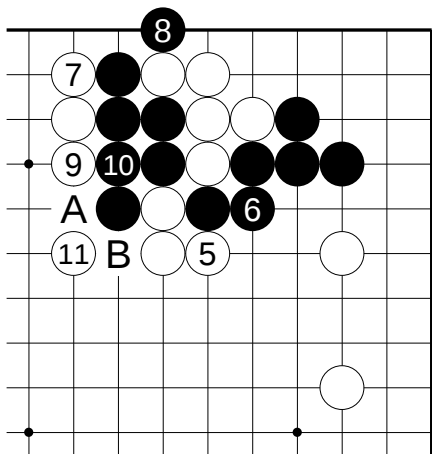
13图 黑2叫吃后，立即在4位挡，要硬吃白棋。这正是白所期盼的。



13图

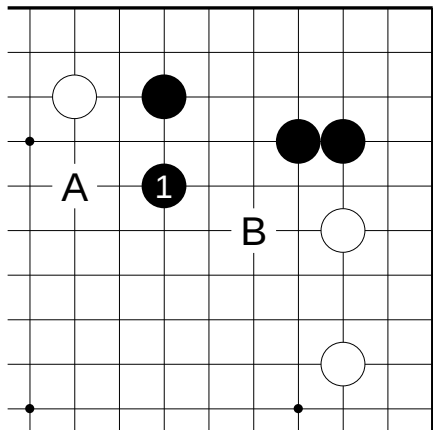
14图 白5叫吃，再7、9先手便宜，到11封。黑虽吃到了五个白子，但外边被白紧紧封住，（以后白A位、B位都是先手）可称得上是铜墙铁壁。这个结果无论如何是黑大坏。

如上所述，基本图那样还不能保住角地，要想确保的话，必须再补一手。



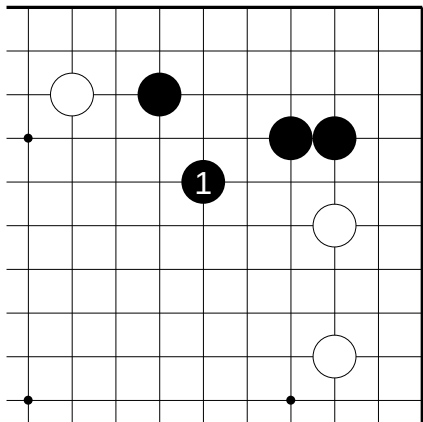
14图

15图 黑1单关补，以后A位曲镇成好形。反过来白B跳后，黑角又生出打入。



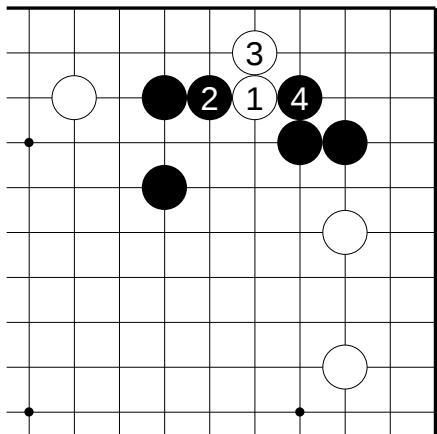
15图

16图 黑1飞补，是最坚实的。具有初级水平的人，最好还是这样补。



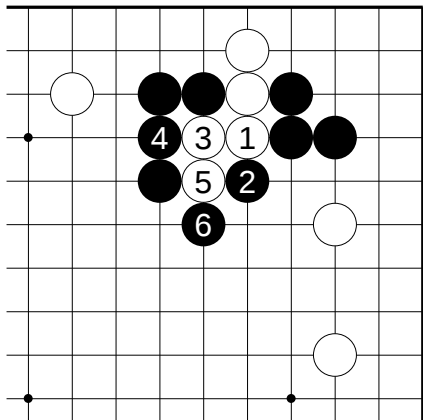
16图

17图 黑单关后，白如还在1位打入，黑2横顶是好手。白3立，黑4紧紧地挡。



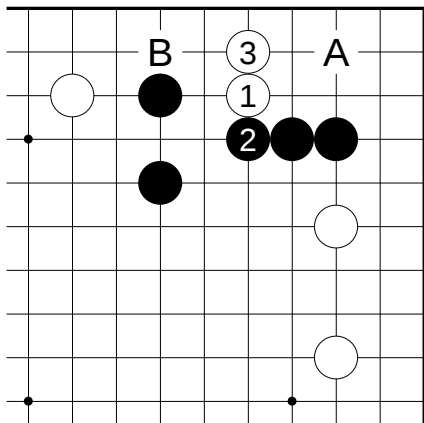
17图

18图 以下，白虽极力挣扎，但仍逃不出罗网。



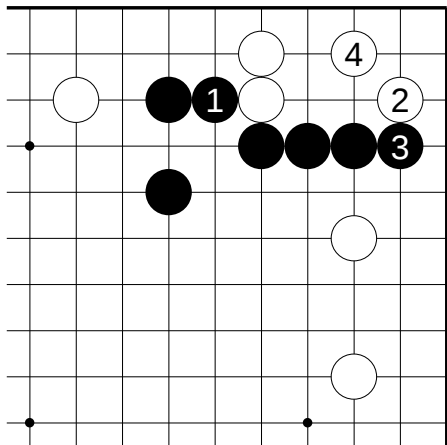
18图

19 图 黑如误走 2 位压，白 3 立是手筋。以后，黑要是在 A 位跳，白可 B 位托渡。



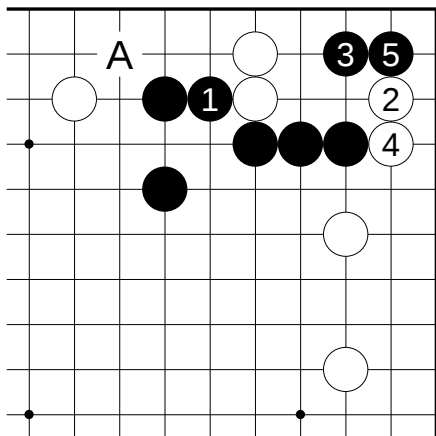
19图

20图 黑为了防止白渡过在1位顶。白2点入是第二个手筋。黑3挡，白4尖，已成活棋。黑特意花一手棋补，却被白如此作活是受不了的。



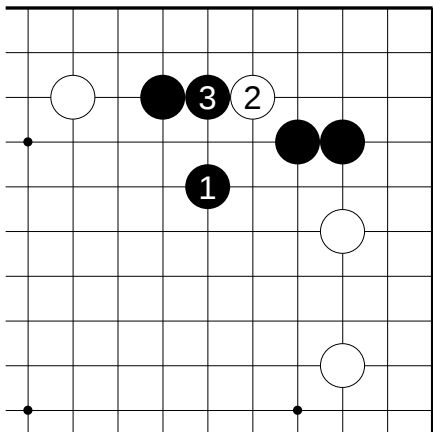
20图

21 图 白 2 时，黑 3 如吃两子，被白 4 先手拉回，损失太大。以后，白在 A 位尖又是先手，黑地变得越来越小。



21 图

22图 黑1如飞补，就不会有什么麻烦。白2时，黑3应，白什么手段也没有。

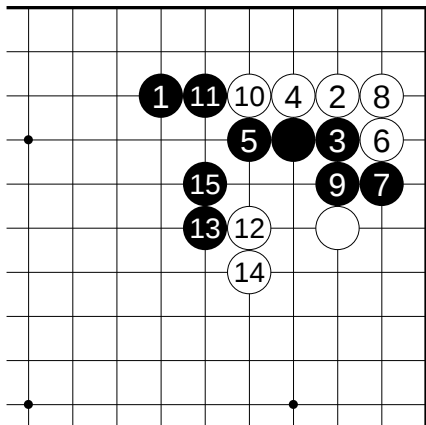


22图

定式 60 进三三 (1) ★

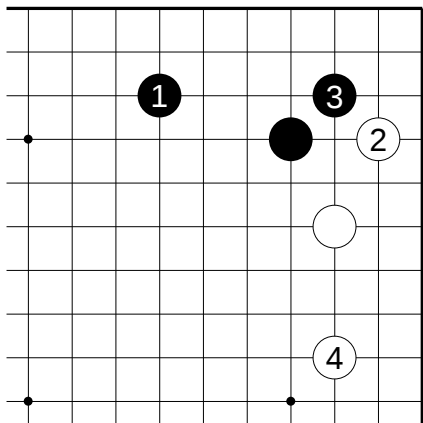
要点 白 2 是普通地下法。白 6 在此时扳是次序。黑 13 是手筋。

基本图 只有在黑大飞应时，白 2 立即点角，才被认为是定式。因为黑大飞的目的，在于守角，所以极早地破坏黑的意图，把角掏空是有力的。黑 3 挡，白 4 爬，再 6 扳是正确的次序。以后白 12 之前在 10 位爬也是次序。



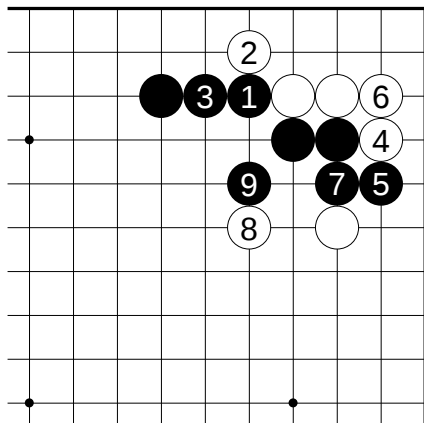
基本图

1图 黑1大飞时，白2、4是没意思的。黑3应后，配合非常紧凑。这样围空正是黑方的意图。在这里要考虑一下大飞和单关的差别。



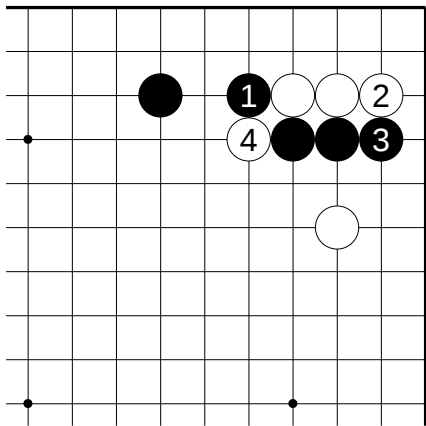
1图

2图 基本图黑5如在1位扳，味道不好。白2如扳，黑3接，至黑9，到是没什么可说的。但——。



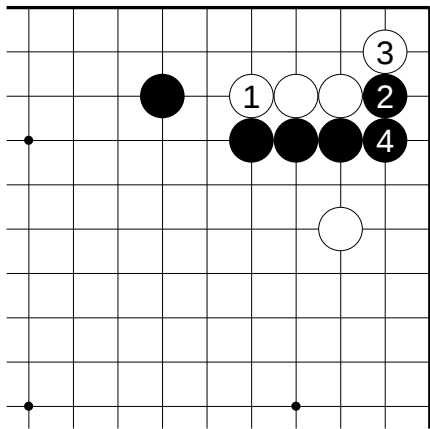
2图

3图 白2立，黑3挡，白有4断的强硬手段，很容易地就生出乱子。



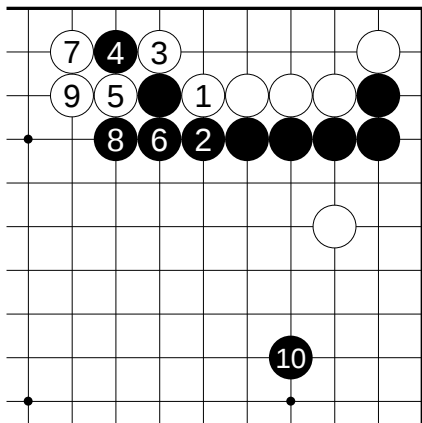
3图

4图 基本图白6先在1位爬是轻率的。黑马上抓住机会2、4扳接。



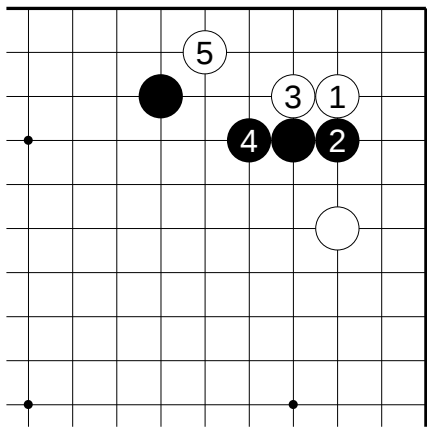
4图

5图 接着，白5、7时，黑8连扳是手筋。到白13
黑取得先手，利用强大的厚势，夹攻白一子。白子很
难再活动了。



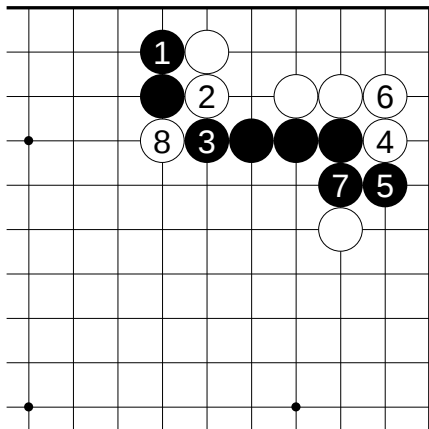
5图

6图 白1进三三，到黑4。这时白5飞，黑必须注意。



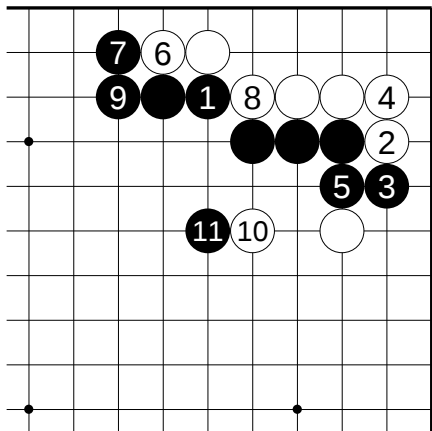
6图

7图 接着，黑1挡，是白棋所希望的。白2冲，再4、6扳接后，于8位切断。如果是让子棋、黑这样被切断，往往容易导致成不利的结果。



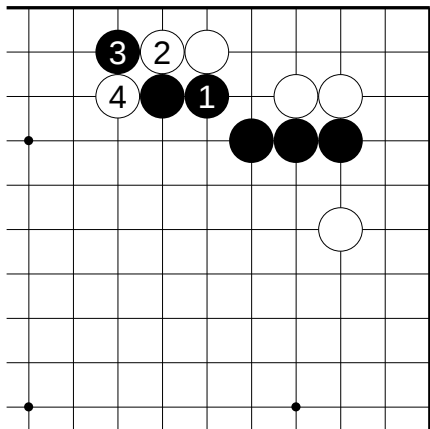
7图

8图 黑1应该沉着地压，到黑11。白角虽增加了一些，但黑的外势也变厚，比起基本图来黑的要好一些。



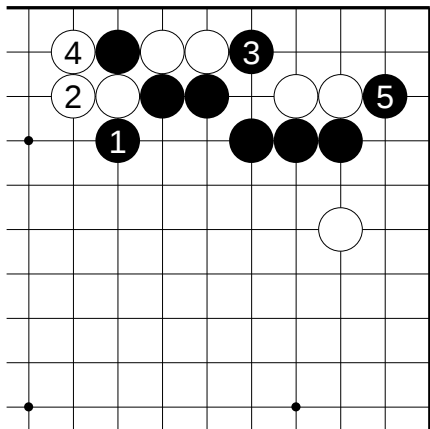
8图

9图 黑1时，白2扳，黑3挡后，白4断的下法也是有的。黑也要注意。



9图

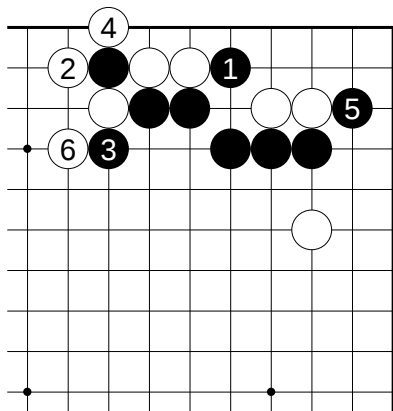
10图 黑1先叫吃，再3位扳出是正确的次序。到黑5吃到白两子，照理说黑不会不满。



10图

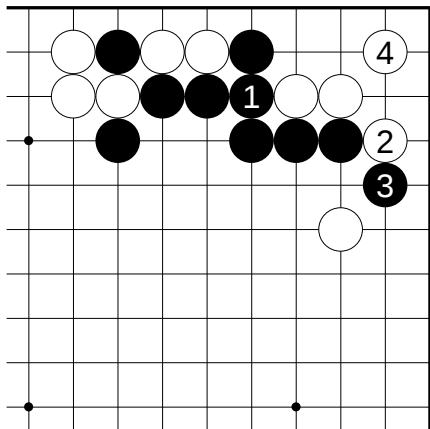
11 图 黑 1、3 如次序走错、白 4 提，黑 5 时，白 6 扳，是非常好的棋形。

10 图或 11 图的黑 5 如——。



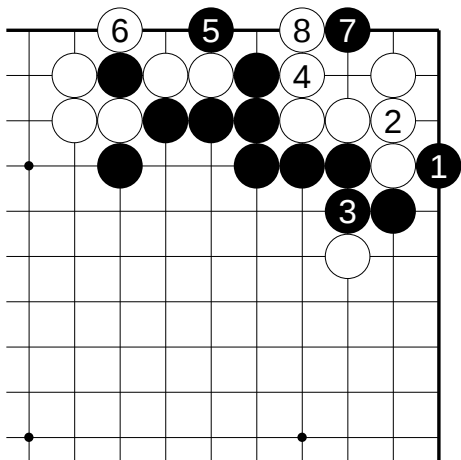
11 图

12 图 黑 1 接是失着，白 2、4 是手筋。黑无法吃白。



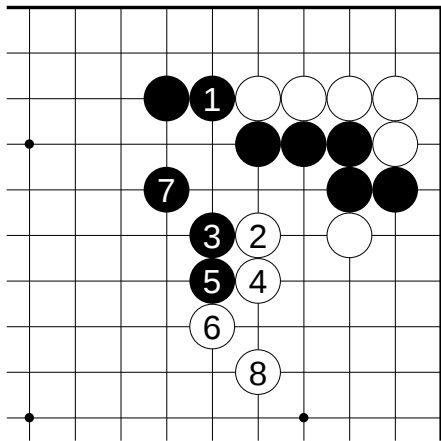
12图

13图 接着，黑1、3是绝对的。白4挡已做活。黑7如硬吃白棋，因白8立是先手，无法达到目的。



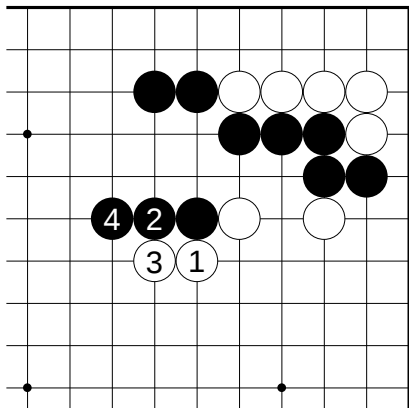
13图

14图 黑1顶，白2跳，黑3靠压是手筋，白4退，到白8虎，也是定式。



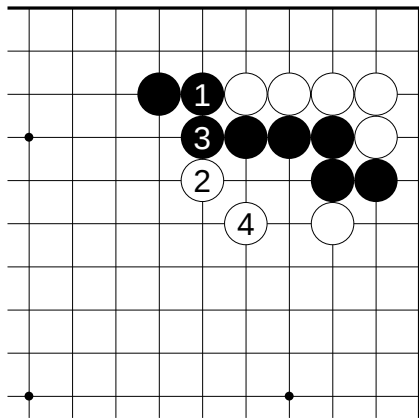
14图

15图 白1如扳，黑2长，白3压，黑4再长。无论白压到哪儿，黑都跟着应。



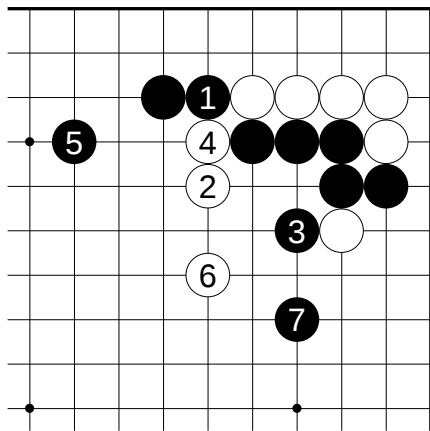
15图

16图 白2刺，黑3接是软弱的。被白4尖回，白子效率高。



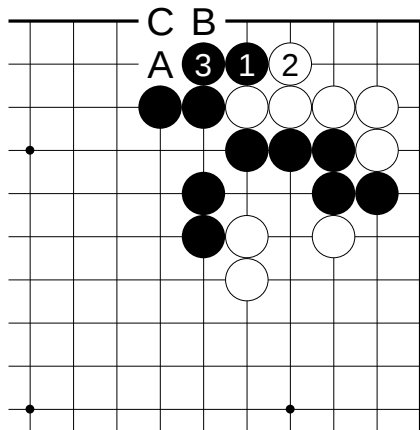
16图

17图 黑3扳出进行反击是正确的。白4切断，黑就迎战。黑虽被分成两段，但没有什么不安。被攻的反而白。



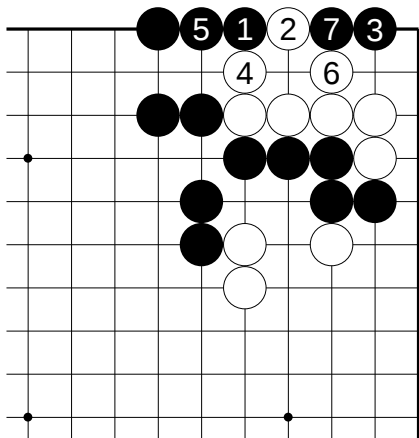
17图

18图 基本图以后，对于白角，除了黑1、3扳接是先手外。黑1如在A位立、或者B位、C位也都是先手。例如：黑在C位跳，白如脱先——。



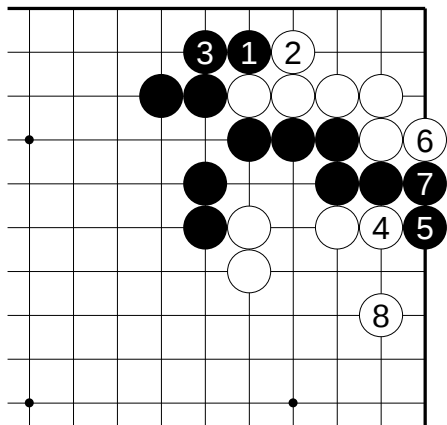
18图

19图 黑1, 白2后, 黑3点是好手。白角成劫活。
像这样先手很多的棋, 不易过早地定形, 以后根据情况的需要再加以选择。



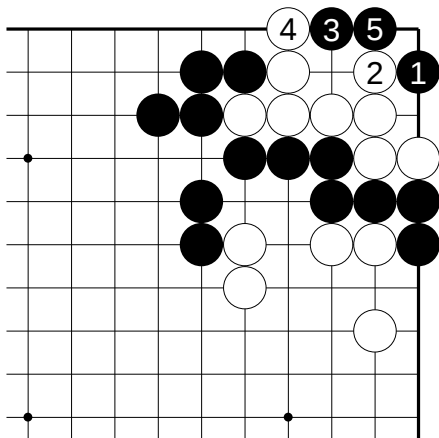
19图

20图 黑1、3扳接时，白可以不必直接在角里补，而于4位夹，试黑应手。黑5如在7位立，在再于角中补活。显然，白4和黑7的交换是白便宜了。故黑5如图扳，白6先手立后，再8位跳。右边的白棋得到了加强，角中的白棋也不会死。



20图

21 图 黑 1 如果点，白 2 挡，黑 3 再点，到黑 5，是双活。也就是说，前图白 4 夹，可起到间接补角的作用。

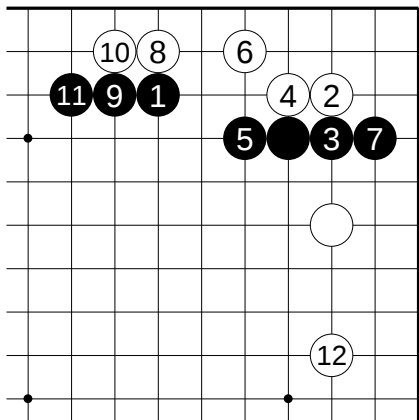


21 图

定式 61 进三三 (2)

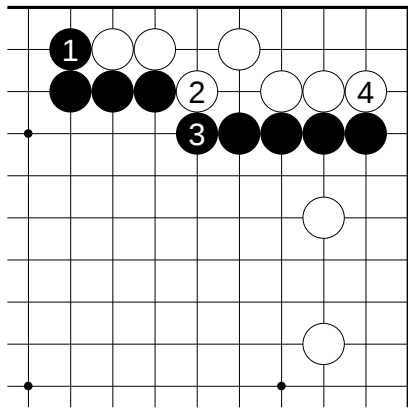
要点 白 6 时，黑 6 立是要点。黑 9、11 平静地长就挺好。白 12 虽能拆，但总觉得有些薄。

基本图 白 6 也有这样下的，但稍嫌缓。黑 7 立是对的。白 8、10 为在这里争先手，不得不爬二路。到黑 11 长，黑的外势可观。



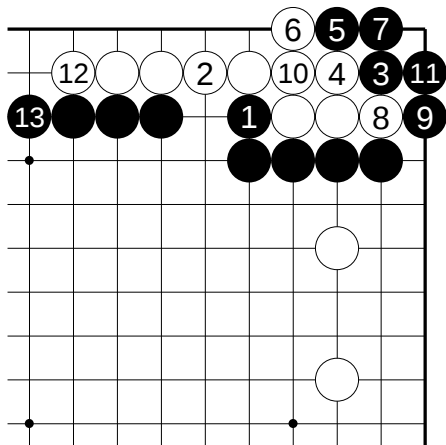
基本图

1图 基本图以后，黑1拐是先手。此外——。



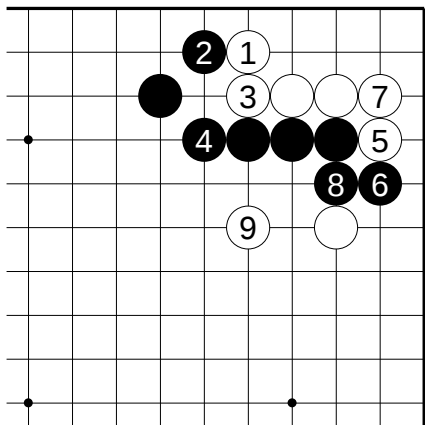
1图

2图 黑 1、3 的下法也是有的。到黑 13 越来越厚。



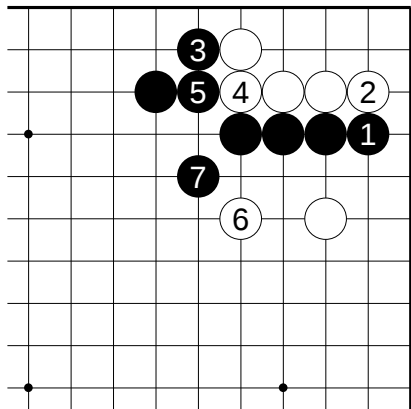
2图

3图 黑2如尖顶，反被白借劲。白3团，再5、7扳接，到白9。和前面的定式60相比白更有利。对于白角，黑也没有先手便宜。



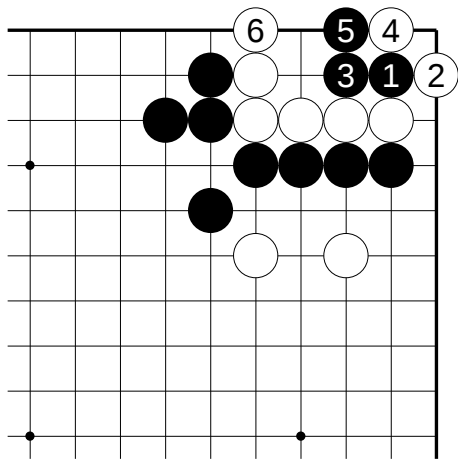
3图

4图 黑1立时，白2如跟着挡。情况就不一样了。
黑3再尖顶，到黑5时，白角并没有活净。

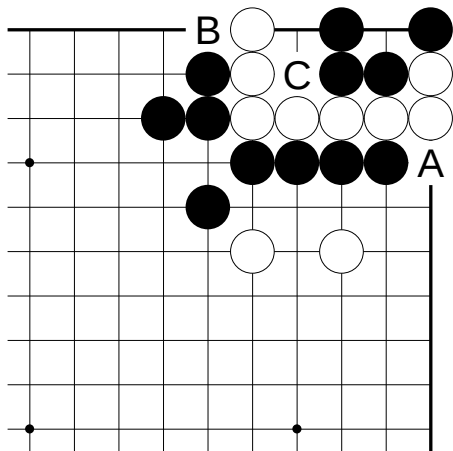


4图

5图 黑1夹，到白6，是“万年劫”。以后黑提劫，白接——。



6 图 黑如粘劫成双活；黑如以后在外面 A、B 紧完气，可走 C 位打劫吃白棋。到底选择哪种下法，是黑的权利。因此黑这一手段，对白来说是个负担。

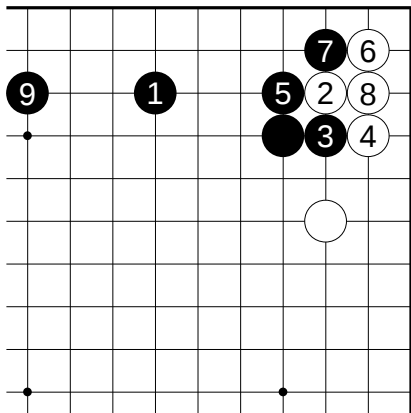


6图

定式 62 进三三 (3)

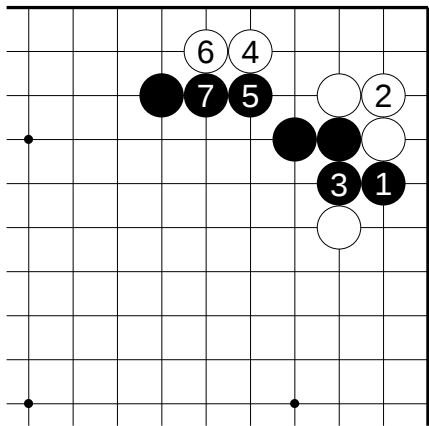
要点 白 4 先扳，黑 5 让白 6 渡过也是可以的。黑 7 先手便宜。

基本图 这也是一种下法。其中黑 5 这样下虽可以，但并不一定非要这样下。



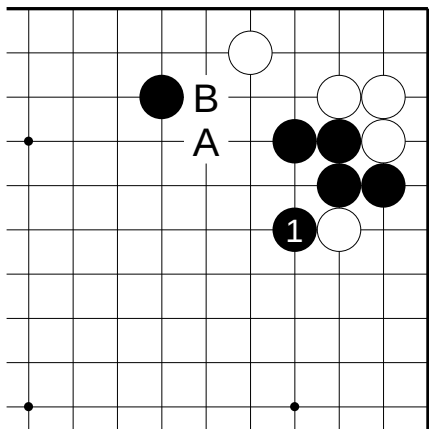
基本图

1 图 黑 1 扳下，阻断也是可以的。到黑 7 也是定式。黑 5 如——。



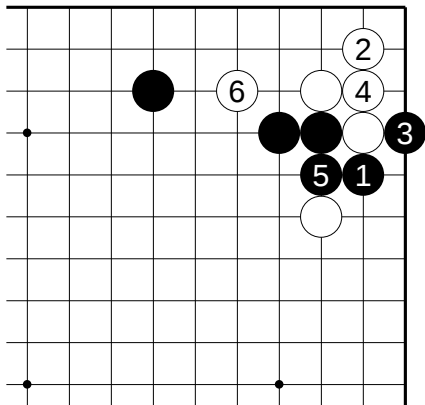
1 图

2图 如果是分先棋，黑1扳虎也是成立的。白如A位飞出，黑就B位冲断迎战。



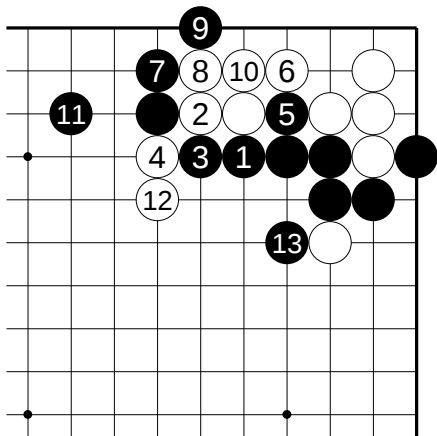
2图

3 图 黑 1 阻断时，要注意到白 2 虎，到白 6 的下法。
(其中黑 3 一定要先叫吃)。



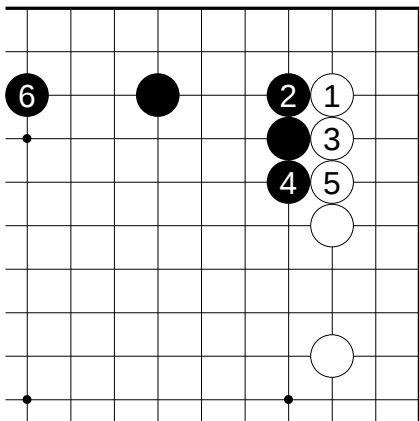
3 图

4图 接着，黑1、3压，白4断，以下到黑13是必然的进行。照理说，黑不是不能作战的。但如果上边有白子，黑的腾挪就困难了。因此，在走前图黑1时，就必须看清上方的情况。



4图

5图 白已有了拆二，再来点角。这时，黑走2挡，让白渡过是贤明的。黑4长是不能忽略的先手便宜。白5后，黑如脱先是可以的；像本图这样拆二也是很坚实的。黑4如急于在6位拆二，被白在4位鼓，是不能忍受的。

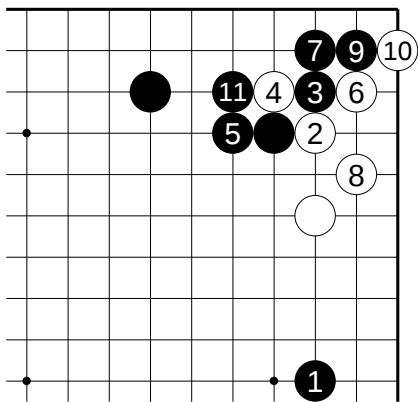


5图

定式 63 托断

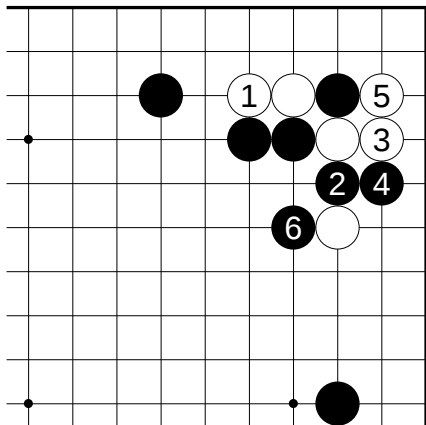
要点 黑 1 夹时，白 2、4 是常用的腾挪之筋。但如征子有利，黑 5 也有别的下法。

基本图 白 2、4 托断后，黑 5 长是简明的下法。白 6 如叫吃，到黑 11 是必然的。白 6 如——。



基本图

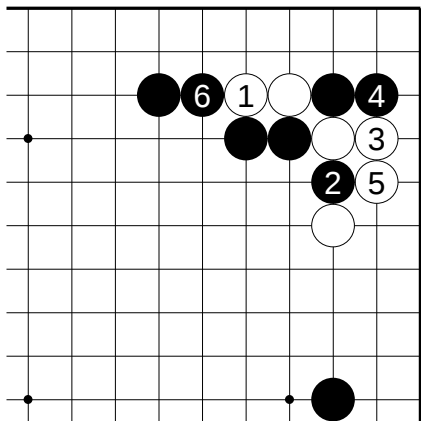
1 图 白 1 爬，是无理的，黑 2、4 冲出，再 6 位扳虎，非常充分。



1 图

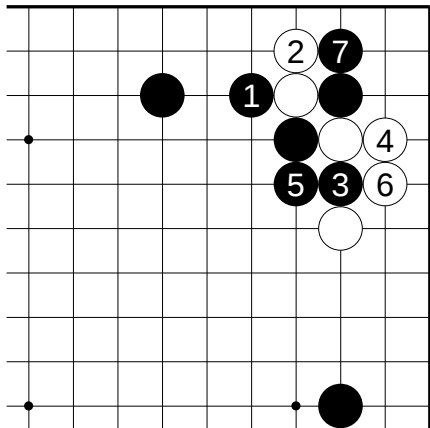
2 图 前图黑 4 如本图在里边挡也是可下的。白 5 后，黑 6 顶吃两子。

基本图黑 5 还是有更严厉的手段。



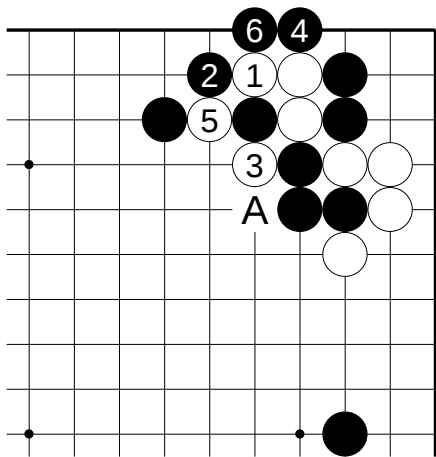
2图

3图 黑1、3叫吃，再5位接。白6渡后，黑7挡。



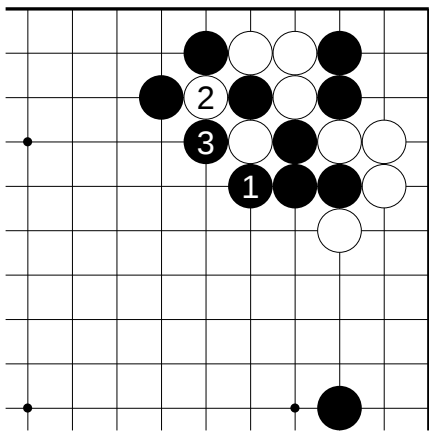
3图

4图 接着，白1拐，黑2挡，白3叫吃，此时，黑如征子有利，黑4、6滚吃的手段成立，白如接，黑A位征吃。因此基本图白2、4的下法，在征子不利时，是不能这样下的。但是，黑如征子不利却没关系。



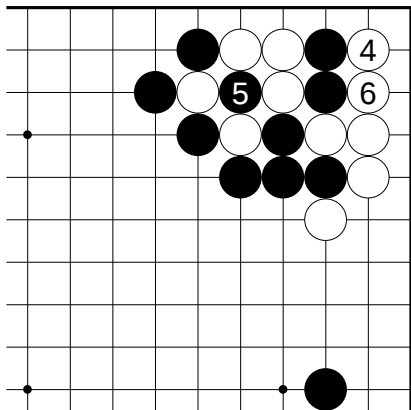
4图

5图 前图白3后，黑如征子不利，可在1位叫吃，白2提，黑3再叫吃，白两子不敢接了——。



5图

6图 到白6成为转换，黑先手取得漂亮的棋形，没有什么不满。

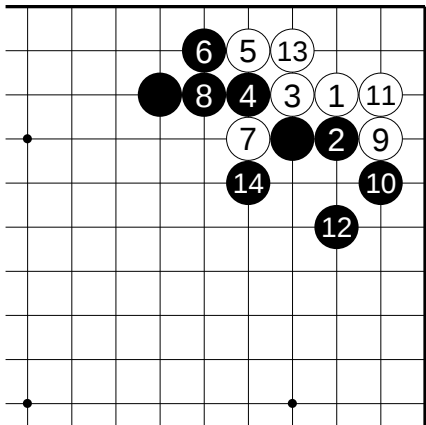


6图

定式 64 无挂时的进三三★

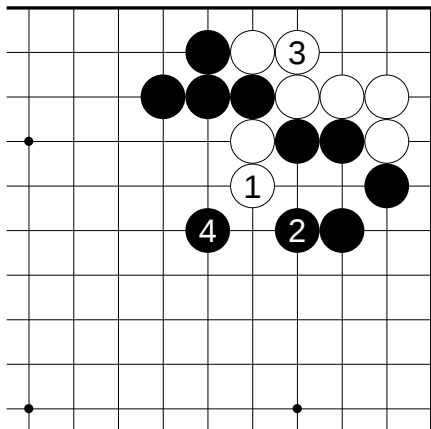
要点 即使没有挂角，白 1 进三三也是极容易做活的。
而且是先手。到黑 14，黑厚实。

基本图 即使是星位加大飞，角上也不能说是黑地。
白 1 进三三，就变成了白地。然而到黑 14，黑外势
雄厚。白 1 不选择好时机是不行的。黑 2 以下几乎没有
有什么变化的余地。但白 13 如——。



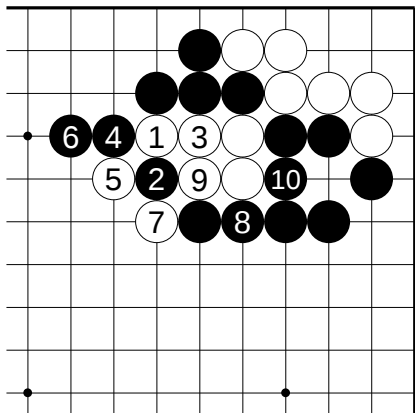
基本图

1图 白1先和黑2做交换，再3位接。黑4封是手筋。



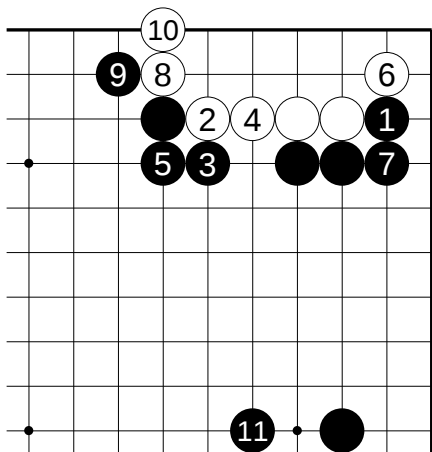
1图

2图 接着，白1逃出是无理的。白2尖是好手。以后黑8,10滚吃，白逃出的子成为一个沉重的负担。



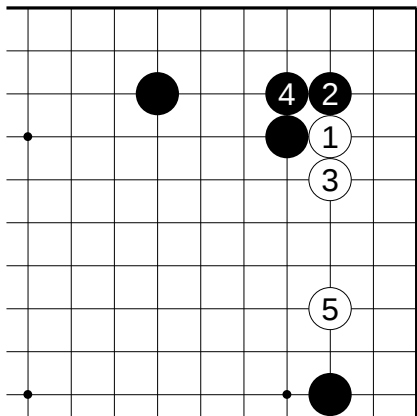
2图

3图 在右边黑有拆子的场合。基本图黑4在1位扳是有力的。白2靠是手筋，到10是最佳的次序。黑得先手，回到11位单关。



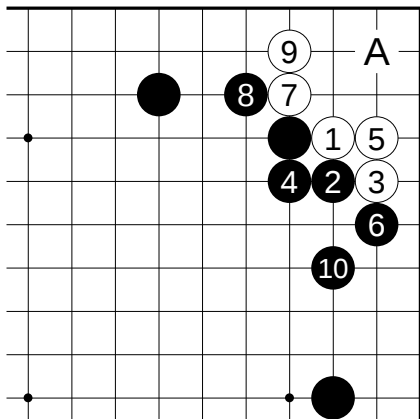
3图

4图 在这种场合，白1托是常见的下法。黑如确保角地在2位扳，白3退、5拆，暂获安定。



4图

5 图 黑 2 从外边扳，是彻底地重视外势的下法。白 3，黑 4 都是关键之着。白 9 立，黑 10 补。角中白棋还不完全安定。白如脱先，黑在 A 位点，成为打劫。但由于是缓一气劫白可暂时脱先于别处走棋。



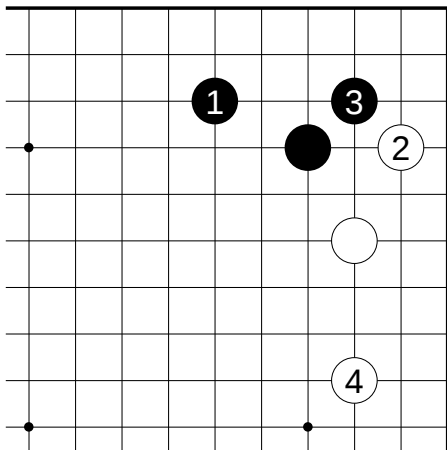
5 图

第三节 小飞应

定式 65 先飞再拆二★

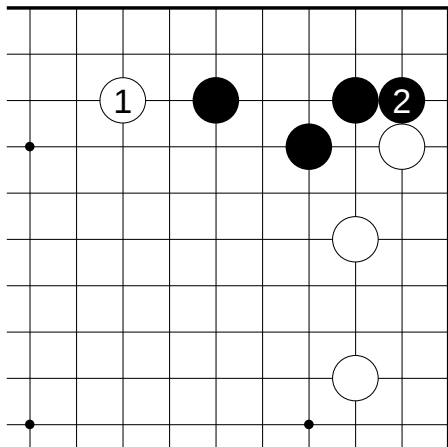
要点 从坚实这一方面来说，小飞是第一位的。白 2、4 是固定下法。黑也没有不安。

基本图 黑 1 小飞应，目的是尽快地获得安定。白 2 飞、4 拆后，黑可以脱先。



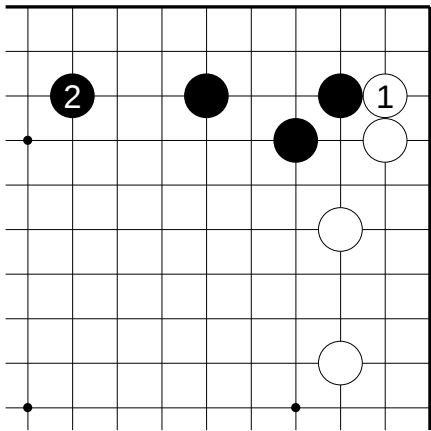
基本图

1图 但是白1逼时，黑2一般不能脱先。



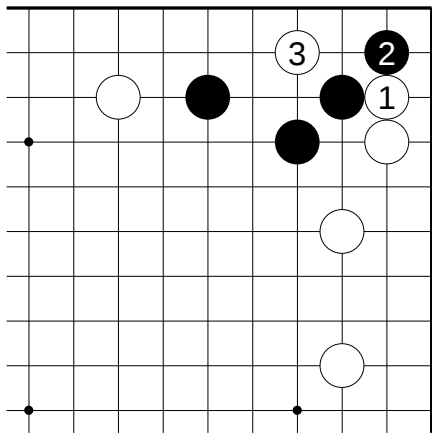
1图

2图 白如1位爬，黑2拆。这时左右必得其一的好点。



2 图

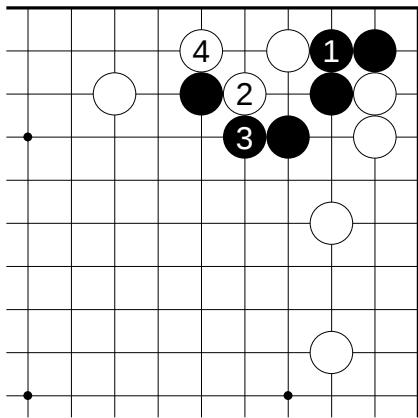
3 图 白逼后，黑如脱先。白 1 爬是严厉的。黑 2 挡，白 3 点入是好手。



3 图

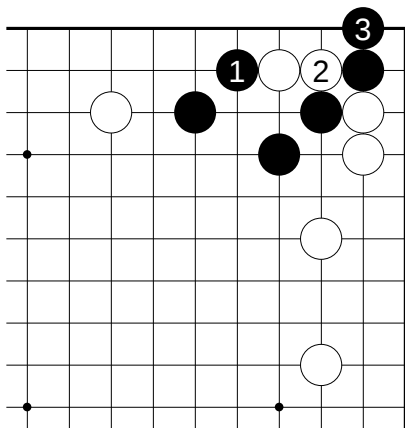
4图 继续，黑1如接，白2、4渡过。既夺去了黑眼形，又使自己获得根据。

黑如征子有利，可像下图那样进行抵抗。



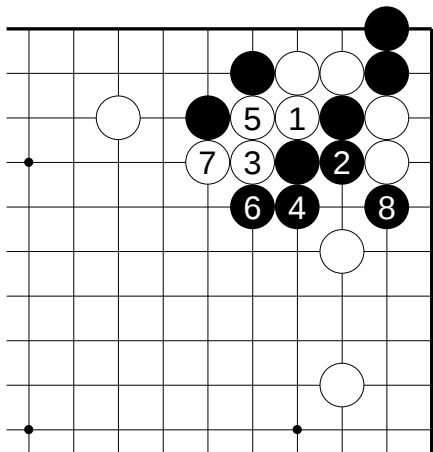
4图

5 图 黑 1 尖顶是好手，白 2 断时，黑 3 立又是好手。
以下——。



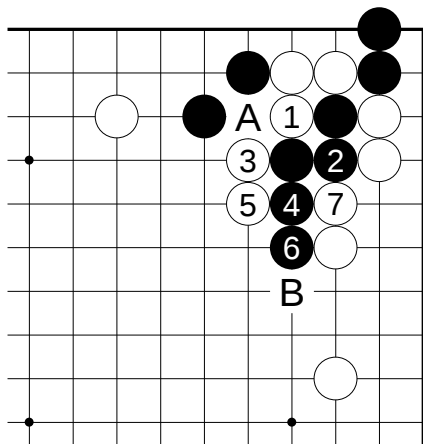
5图

6图 白1到黑8，形成双方无事的结果。互相各吃两子，可以说是两分。但必须在征子有利时，这一下法才能成立。



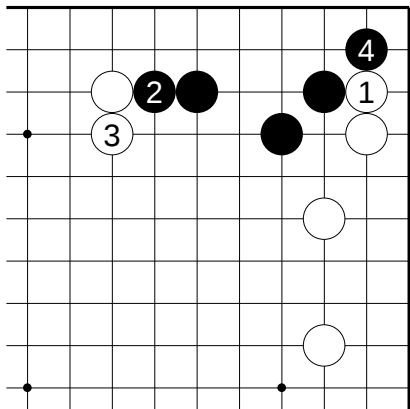
6图

7图 白1叫吃到黑4，然后走5、7是强手。接着，黑如在A位断，白B位的征子如果成立，黑全部被吃。



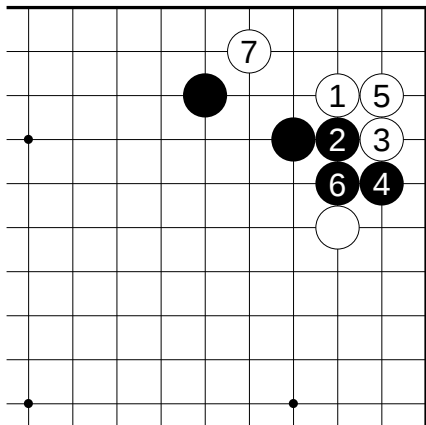
7图

8 图 在黑征子不利白 1 爬时，黑 2 顶后，再 4 位扳，可以防止白棋点入的手段。但黑 2 和白 3 的交换，黑是很损的。



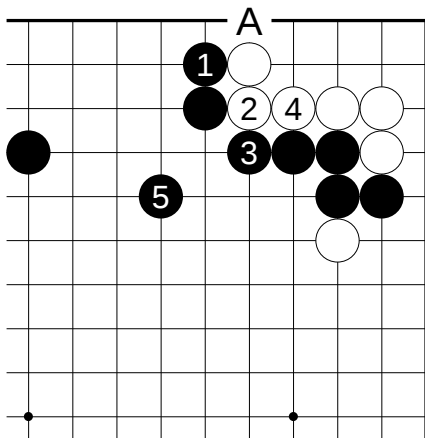
8图

9图 白1直接进入三三，黑2挡，到白7。继续——。



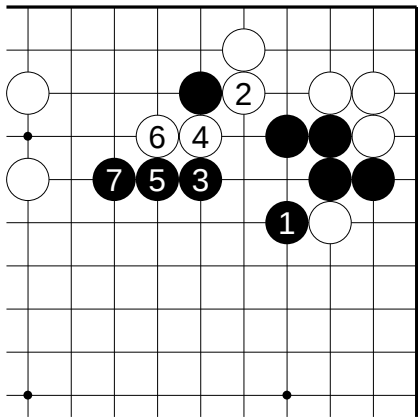
9图

10图 在上边有黑子，不怕白方冲断的场合，黑1可以挡，白4如不补，黑A扳，白死。黑5飞是好形。



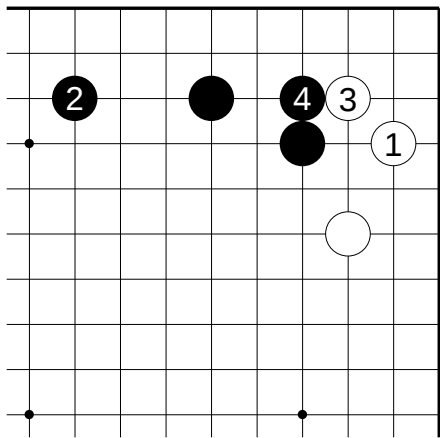
10图

11 图 上边是白的势力时，黑棋再挡就是无理的。因此，黑在1位虎补，白2时，黑3转身跳，到黑7弃掉一子。根据周围的情况，变换下法，是当然的道理。



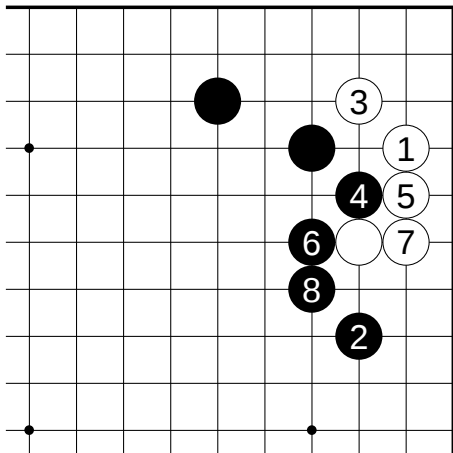
11 图

12图 开始白1飞时，黑2拆也是一种下法。白3时，黑4除了挡之外，也可以脱先。



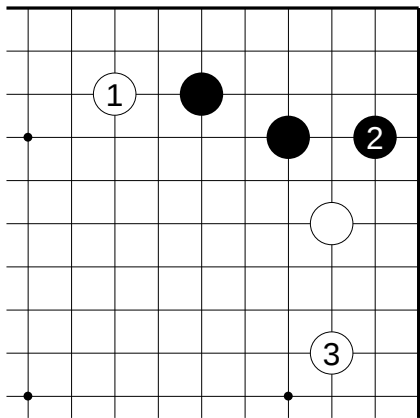
12图

13图 黑2夹，在单关定式中也有过的下法。黑棋放弃角中的实地，一意经营外势。



13图

14 图 白 1 逼时，黑 2 跳守角。下一步夹攻是严厉的，白 3 不能不补。和大飞守角不一样，这个棋形很牢靠，最少也有十目的地。



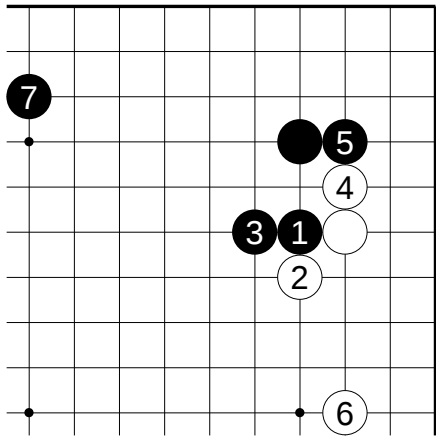
14图

第四节 压

定式 66 压长 (1) ★

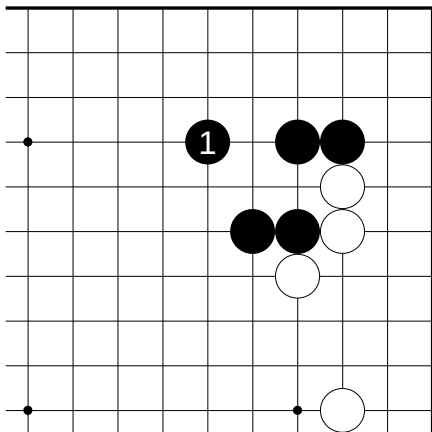
要点 黑 1、3 压长，目的是尽快的定形。黑 7 大致拆到这里。

基本图 压长定式作为让子棋定式的典型，无论是谁在最初也是能够记住的。但正确地运用，清楚地理解的人就意外少了。在此，希望能够好好地掌握。首先，关键点是，白 6 时黑 7 一定要拆到这里。



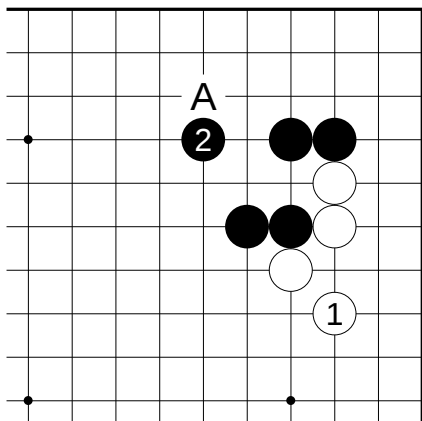
基本图

1图 黑1迟缓，过于缺乏效率。



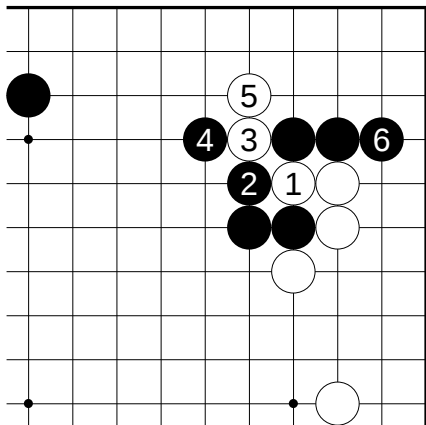
1图

2图 白1虎时，黑走2位或者A位补。这个差别一定要记清。



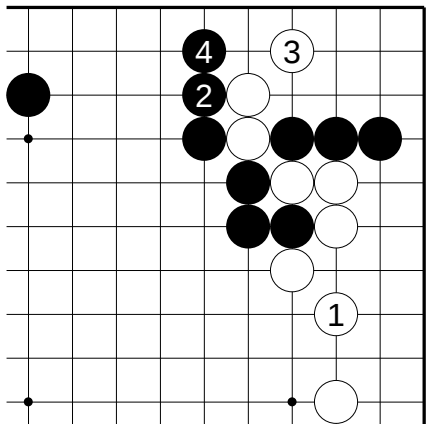
2图

3图 像基本图那样拆到星下，对白1、3冲断是不必害怕的。黑4叫吃，再6立，没什么可担心的。



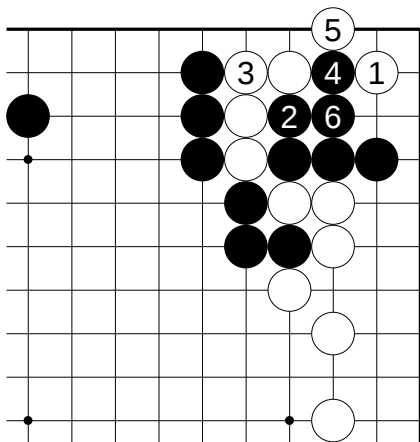
3图

4图 接着，白1虎，防止切断。黑2挡，要吃白两子。白3尖，黑4立——。



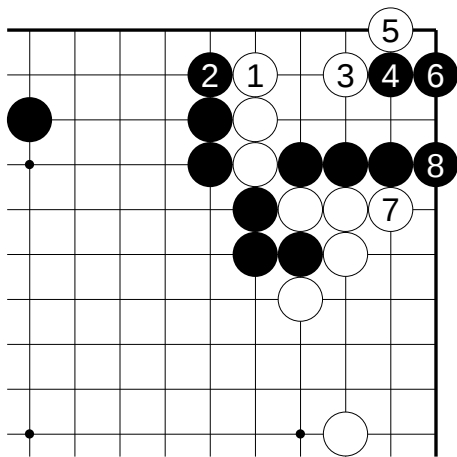
4图

5图 白1跳，黑2叫吃，到黑6，很容易吃掉了白棋。



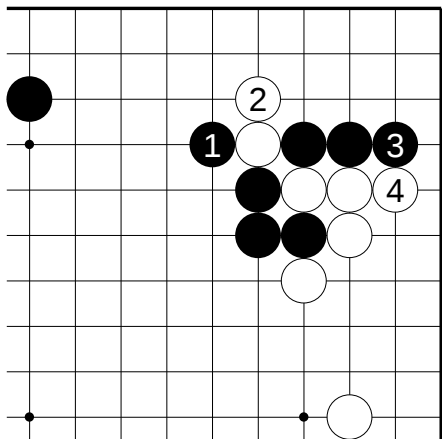
5图

6图 4图白3如在1位立，黑2挡也可以吃掉白棋。
白3跳，黑4靠，到黑8。黑有眼杀无眼。



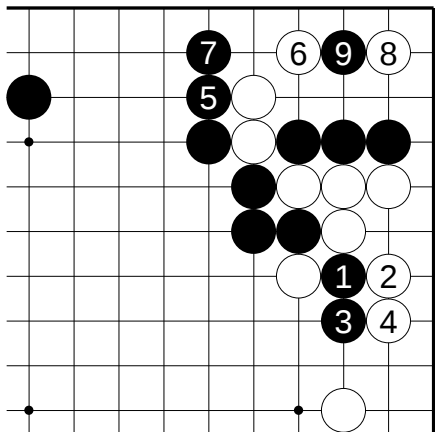
6图

7图 对黑1、3，白4紧住气补断，会怎样呢？



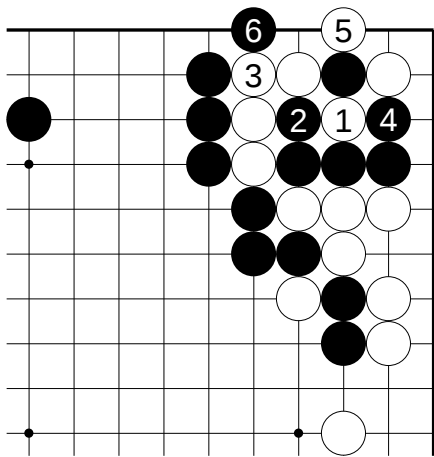
7图

8 图 黑 1 断，到白 4。然后仍走 6、7，但白 8 跳时，黑改在 9 位挖是必须知道的手筋，以后——。



8 图

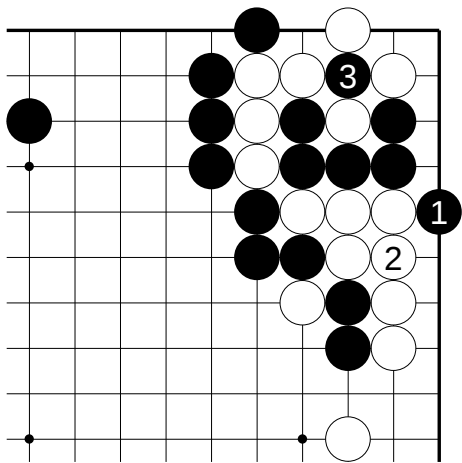
9图 白1到5是绝对的。黑6叫吃，成大劫。白在1位提劫后——。



9图

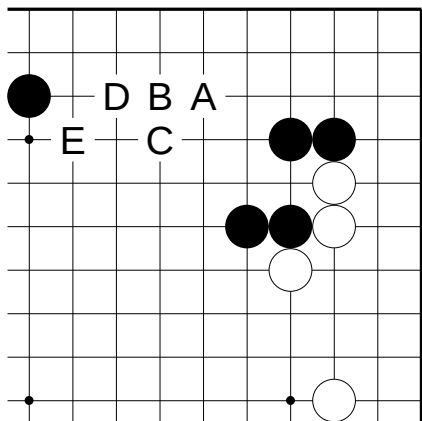
⑦=①

10图 这里黑1叫吃是绝好的劫材，白2接，黑3回提。白哪里都没有劫材，黑劫胜，白全死。正因为如此，黑是非常欢迎白来冲断的。此外，白棋还有别的下法吗？



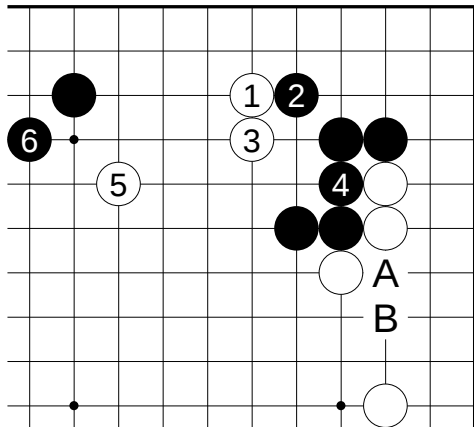
10图

11 图 大概考虑有五种手段。以下按 A 到 E 的顺序，依次研究一下对策。



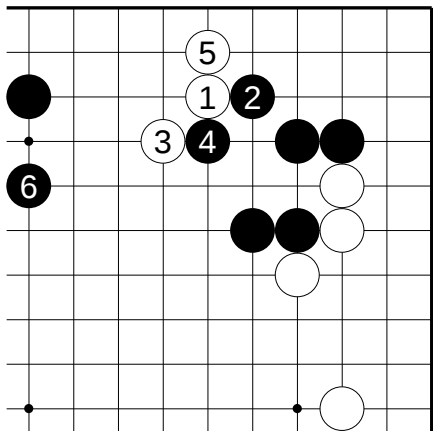
11 图

12图 首先白走1位，黑2尖顶，白3长，黑4接，白5飞出，到黑6攻。右边又生出了A位的断或B位的点。白又多了一个负担。



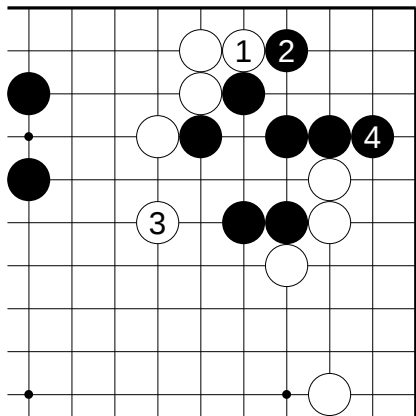
12图

13图 黑2时，白3尖，黑4挤是手筋。白5立，黑6单关，大规模进攻。继续——。



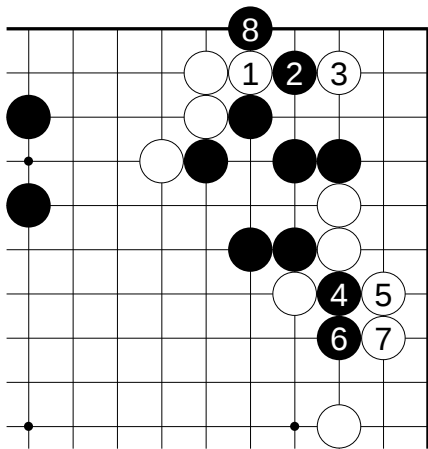
13图

14 图 白 1 拐，再 3 位逃。黑 4 立先确保自身的安全。而白棋一时还难以治理好。



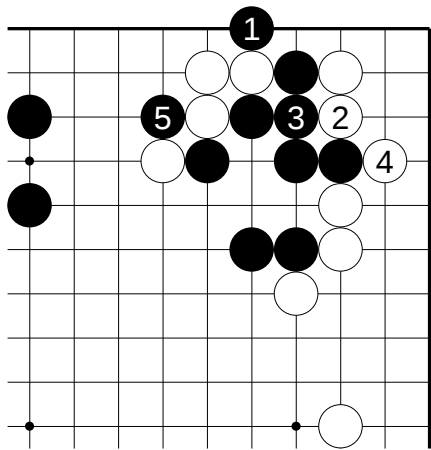
14图

15图 白3夹是一种骗着。黑4断、6长后，再于8位扳是正着，黑角获得安定。



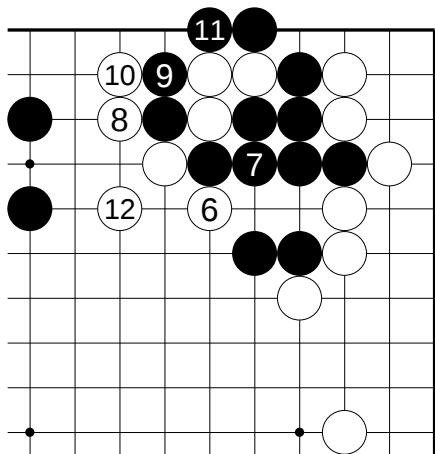
15图

16图 黑不断，单在1位扳，被白2,4渡过。黑5断后——。



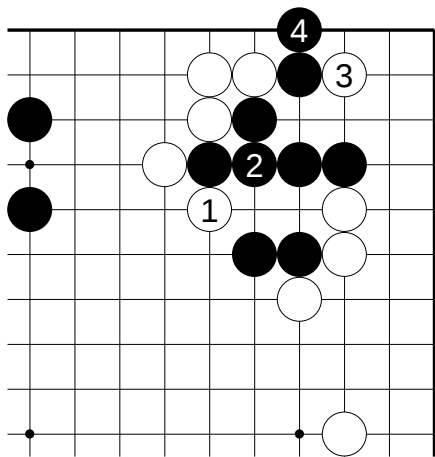
16图

17图 白6到12舍弃三子。黑还未彻底活净，角地又损失很多。明显是黑上了当。



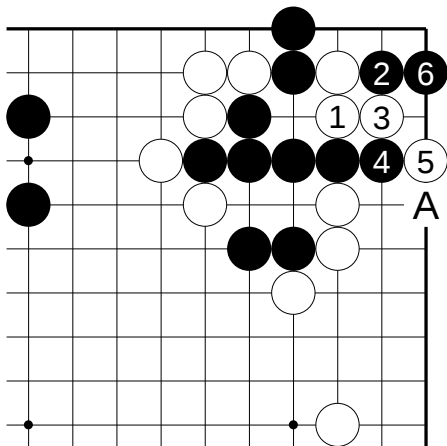
17图

18图 白1如先叫吃，白3夹的味道就没有了，黑4立——。



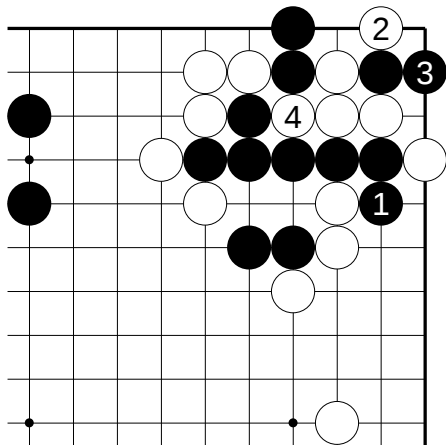
18图

19图 白1长时，黑2夹是妙手，白3时，黑4挡。
白5扳，黑6又是妙手，将白子净杀。黑6如在A位
叫吃，白走6位成劫——。



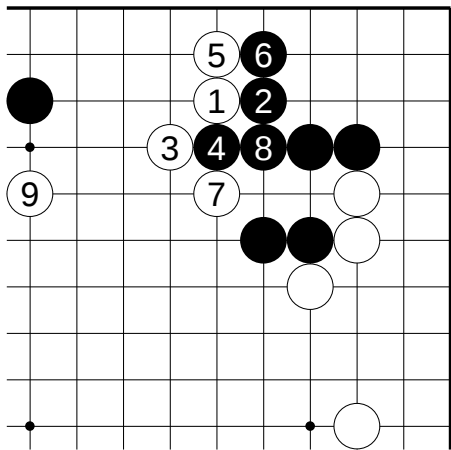
19图

20图 黑如1位拐，白有2位叫吃，4位断的手段，黑不能入气杀白。



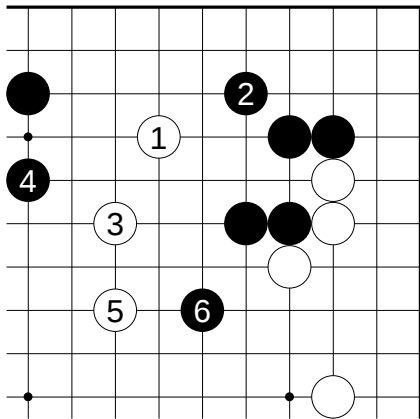
20图

21 图 白 1 到 5 后，黑 6 应是无事的。但被白 7 叫吃，再 9 镇，轻灵地逃出。



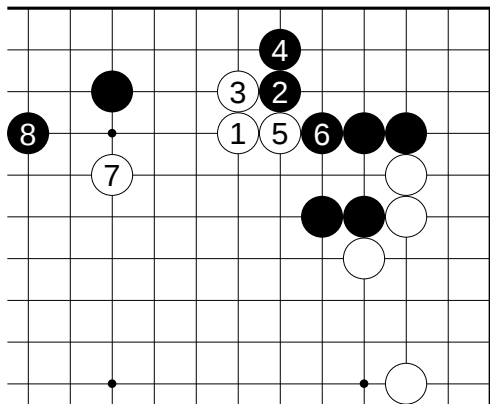
21 图

22 图 白如在 1 位打入，没有特别复杂的变化。黑 2 尖是攻守兼备的好着。白 3 时，黑 4 顺势攻击，白 5 单关，黑 6 分断白左右联络。另外，白 1 如左一路打入，黑也左一路飞攻。



22 图

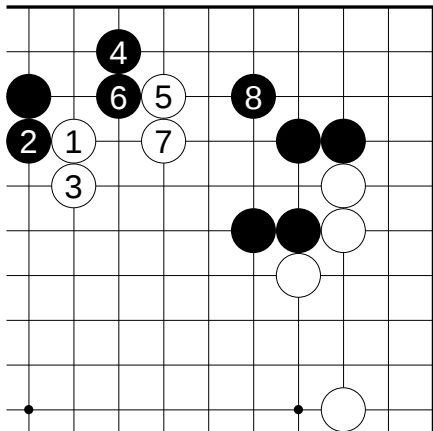
23图 白1时，黑2飞。不管怎样，黑先安定角是重要的。然后到黑8继续攻击白棋。



23图

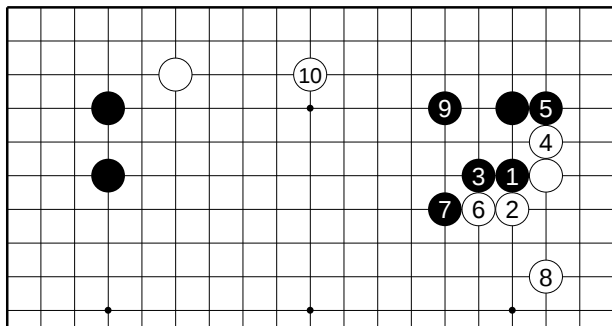
24图 白1肩冲，黑2长，4飞。以下到黑8是普通滴进行。

如上所述，黑是欢迎白来打入的，然后再加以攻击。基本图白7不是只顾围上边空的消极策略，而是诱使白来打入，从而在攻击中确立优势的一种积极策略。



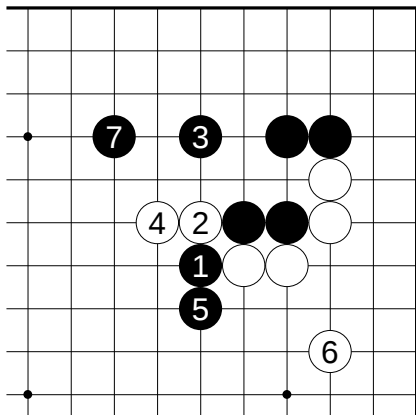
24图

25图 白6压，是一种在局部取先手的灵活下法。黑7扳，白8补，到黑9是定式。白10占到好点，大体上实现了自己的意图。但黑能在7位扳头，也是充分的。



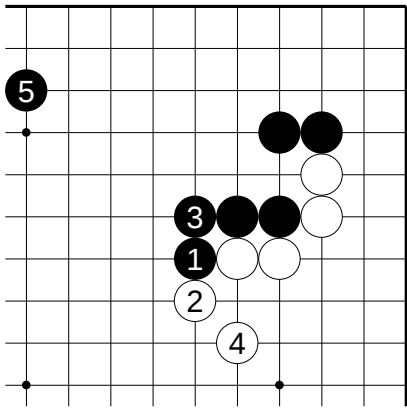
25图

26图 黑1扳时，白2如断，黑3跳补。白4长，黑5是先手，再于7位跳，一边攻白一边取实地，毫无不满。白2断是无理的。



26图

27图 白2如扳，黑3接是先手，再5位拆。白的意图没有实现。

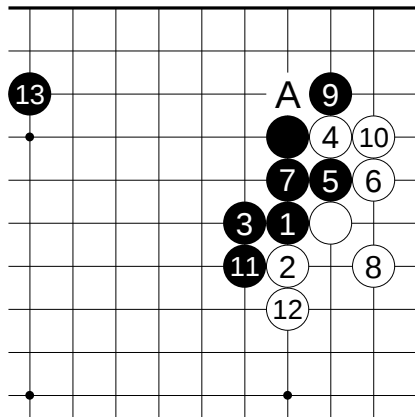


27图

定式 67 压长 (2) ★

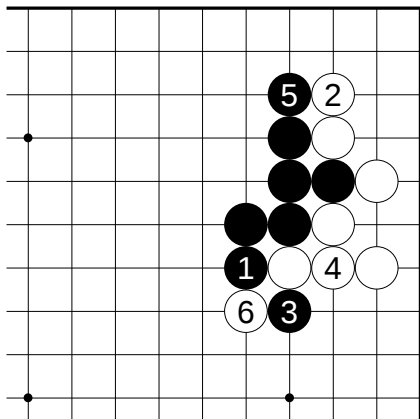
要点 黑 5 定形。黑 9 先叫吃，再 11 拐都是次序。黑 13 大致拆到这里。

基本图 白 4 托，黑 5 挖定形。白 8 虎后，黑 9、11 是正确的次序。



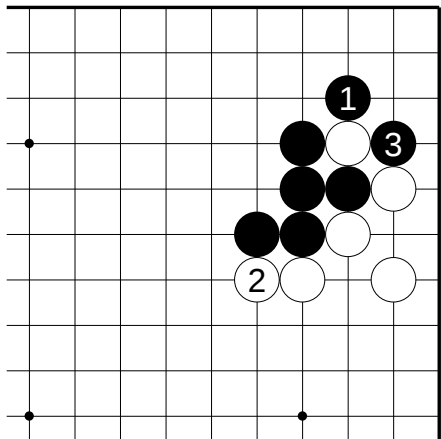
基本图

1 图 如果次序颠倒，黑 1 先拐，白 2 就可能长。黑 3、5 后，白 6 断形成混战。



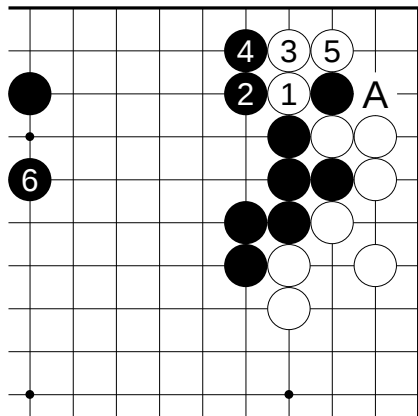
1 图

2图 黑1叫吃，白2如压，黑3提。这个结果黑绝对有利。所以说，黑1先叫吃，白的没有变化的可能。基本图13一定要拆到这里，不必拘泥于A位的断。



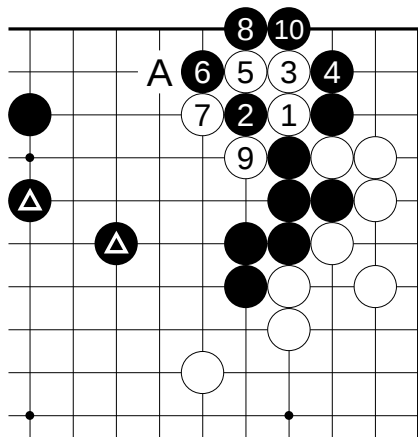
2图

3图 白1如果断，黑2、4弃掉一子，再于6位单关扩张模样。白如不断，黑A位挡也是很大的。



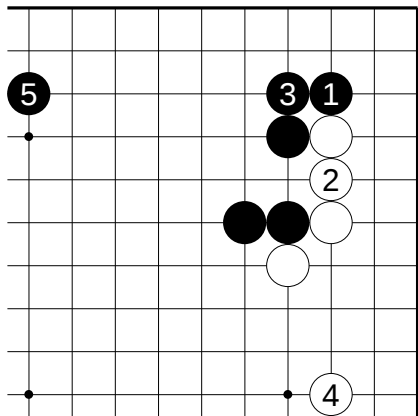
3图

4图 如果外边有了黑△两子，黑的棋形得到了加强的话，白1再断时，黑有2、4以下的强手，到黑10滚吃，白接后，黑A长，白全死。因此在本图这样的场合，白1只能在4位夹。



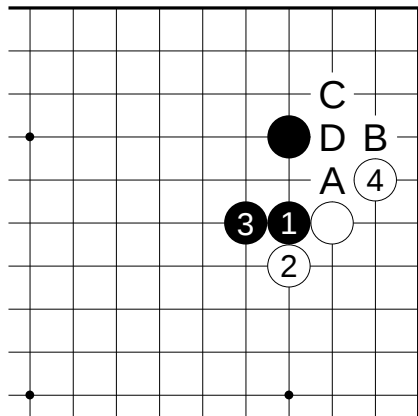
4图

5图 白托时，黑1扳也是有的，白2接、4拆，到黑5也是定式。



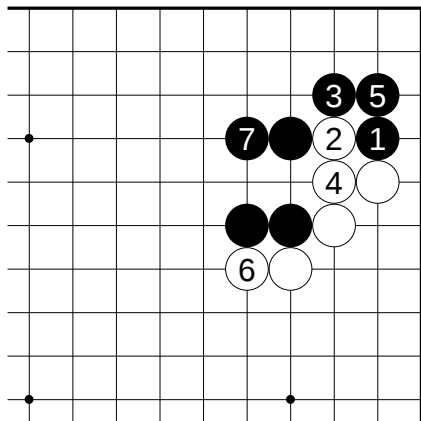
5图

6图 白4尖也是一种下法。对此黑有A、B、C三种应法。黑如A位，白D位叫吃，和基本图相同。



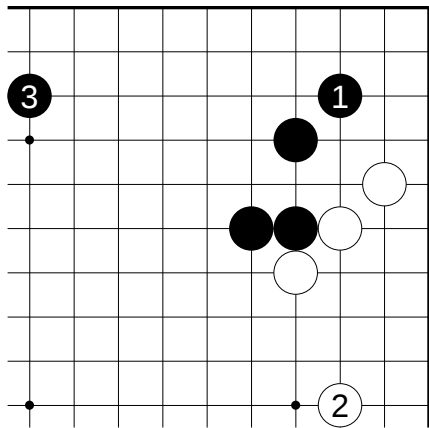
6图

7图 黑1靠是捞取实地的紧凑下法。白2挖，到黑7是定式。黑5一定要接在这里。白6如在右边拆，黑也是这样补。



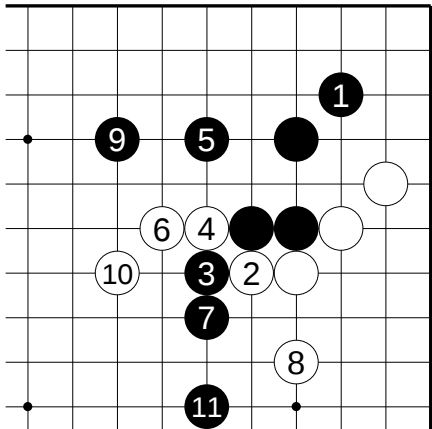
7图

8图 黑1尖，宽松，到黑3扳，也是一种下法。



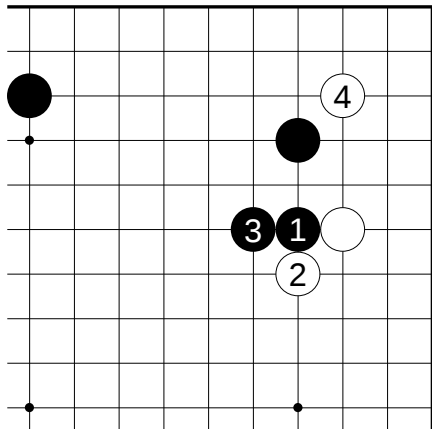
8图

9图 白2如压，黑3扳，白4断，黑5是要点。黑9、11抢先一步，是有利的作战。



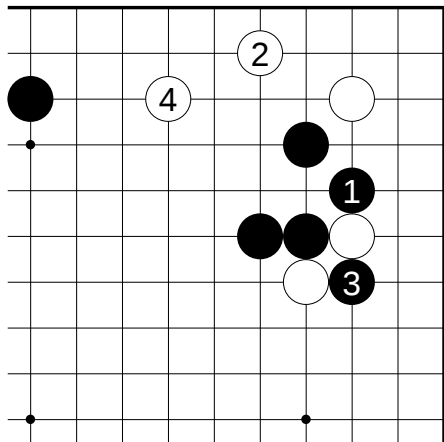
9图

10图 在手边有拆子时，黑1、3压长是有力的。白4进角，寻求变化。



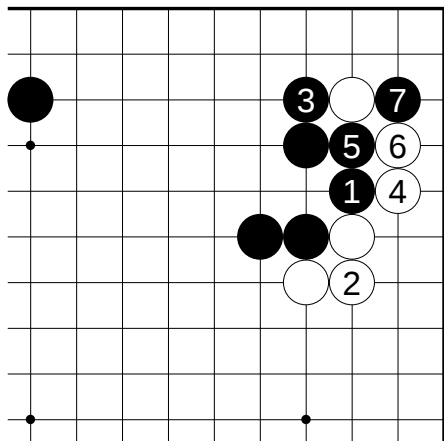
10图

11 图 黑 1 虎是要点。白 2 飞，到白 4. 双方各行其是。
这种变化也是有趣的。



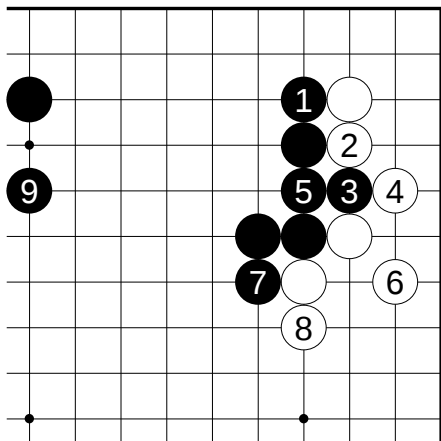
11 图

12图 黑1时，白2如接，黑3挡是好的。白4扳，黑5、7即使忍耐，也是充分的。黑1如在5位挡，是不好的，被白3位爬，黑上下使不出劲。



12图

13 图 如果一定要围上边的话，黑 1 挡，让白 2 渡过。然而到黑 9 白地也相当大。在多数场合，是不肯这样下的。

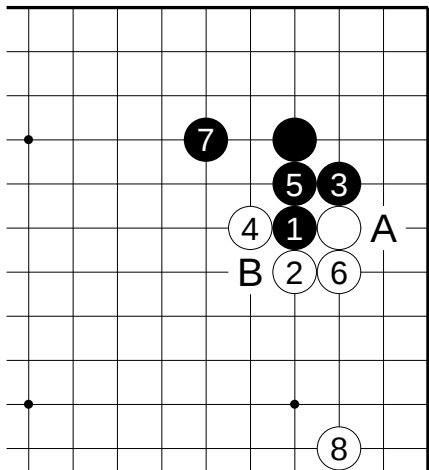


13 图

定式 68 压虎

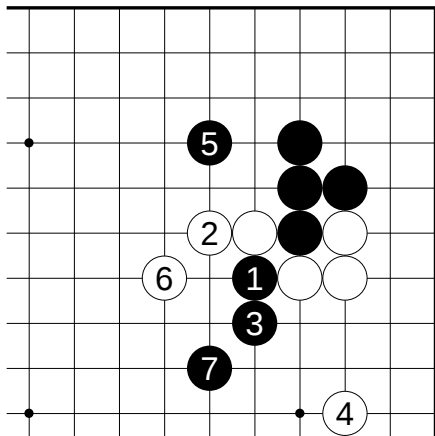
要点 黑 3 目的在于守角。白 6 也有下在 A 位或 B 位的。黑 7，平稳。

基本图 黑 3 挡，为了保住角地，宁愿忍受白 4 的叫吃。到白 8 是双方平稳的结果。



基本图

1图 黑1断，白2长，黑3长出立即导致急战，也不是不行的。然而和当初黑压虎以守为主的宗旨是相违背的。

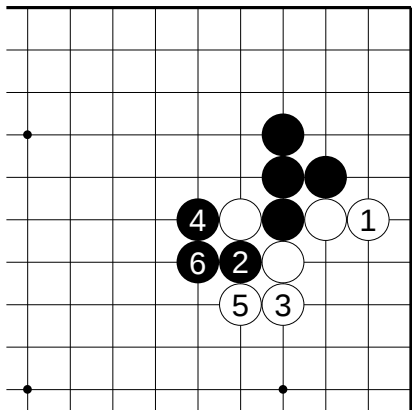


1图

The diagram shows a Go board position with a tesuji sequence. Black stones are numbered 1, 2, 3, 4. White stones are numbered 1, 2, 3. Points A and B are marked on the board. The sequence starts with Black 1, White 1, Black 2, White 2, and Black 3. Black 4 is a tesuji move. White 3 is a response. Points A and B are marked on the board.

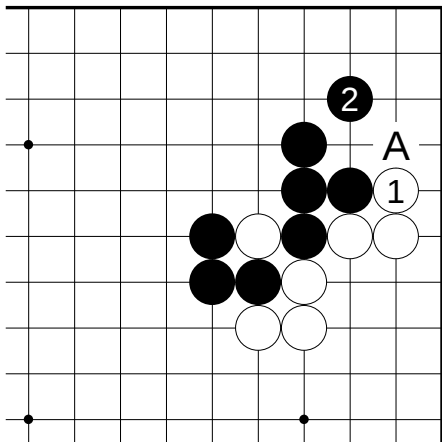
2 图

3图 黑2如断，白3退，到黑6接。以后——。



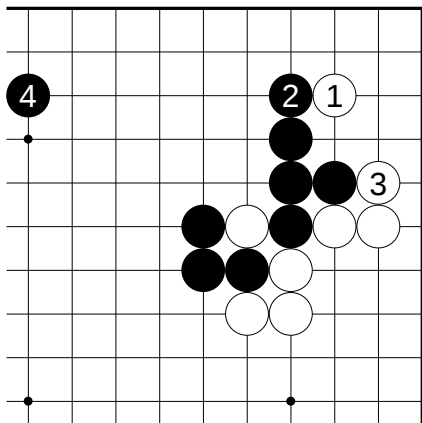
3图

4图 白1拐，黑2尖是要点。黑2如贪心在A位挡，被白2位刺，味道反而不好。



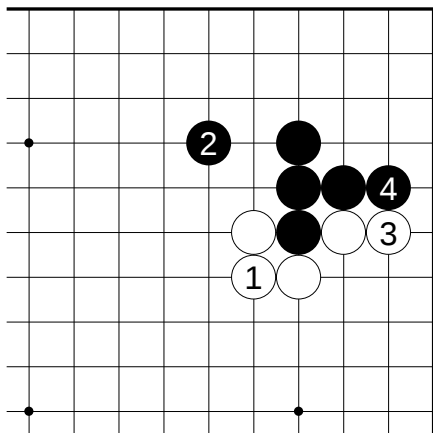
4图

5图 白1如进三三，黑2挡，让白3渡过，黑4再转回大场。黑2如不让白渡过是白费气力。



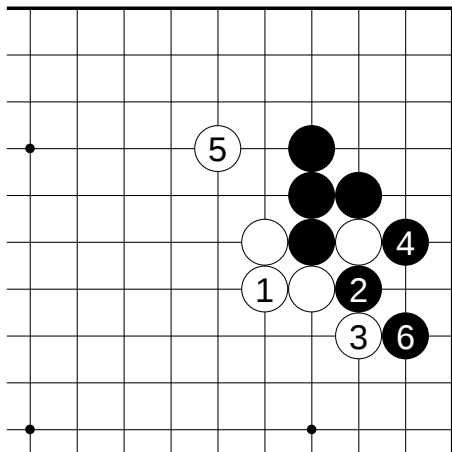
5图

6图 白1如接，黑2跳，白3立，黑4挡，还原成2图。



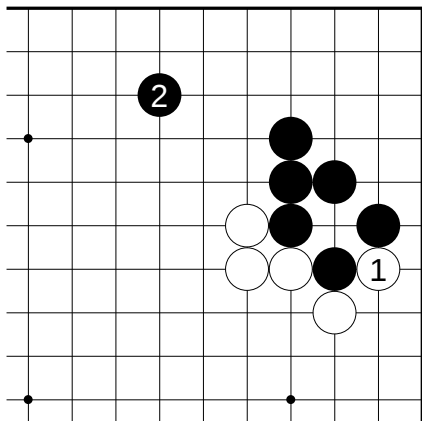
6图

7图 从气氛上来说，黑2、4是要这样吃的。到黑6的结果，黑没有什么不满。白5如——。



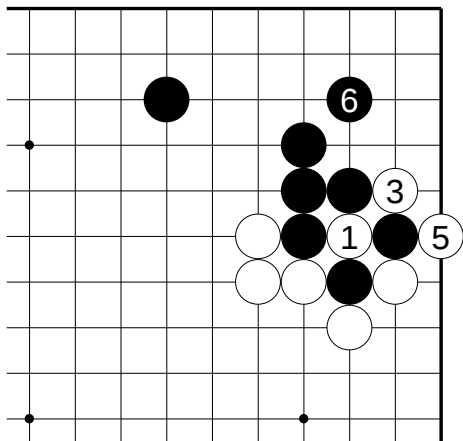
7图

8图 白1叫吃，黑不必理睬，径直在2位守角。这个劫很轻，黑不必担心。



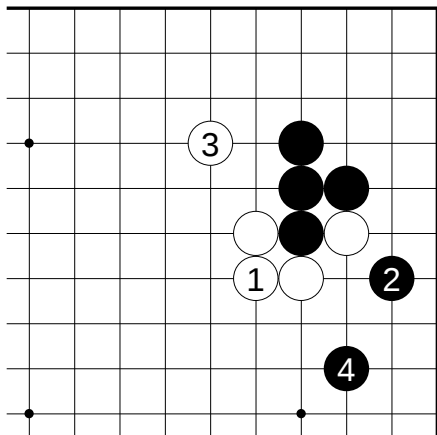
8图

9图 白如争劫，需要1位提，3位叫吃，5再提，即使赢了也很费工夫。黑2、4可连走两个好点。白5提时，黑6补就可以了。过分地担心这个劫是不必要的。



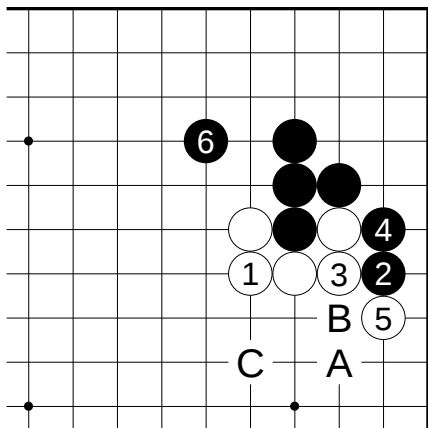
9图

10 图 如果一定要避开打劫，黑 2 点，是漂亮的手筋。
白 3 后，黑 4 轻快地飞出。



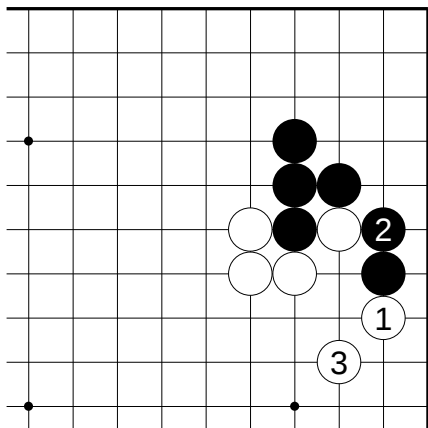
10图

11 图 白如 3、5 应的的话，黑 6 跳。以后黑 A 位刺，白 B 接，黑 C 位跳，是好调的攻击。



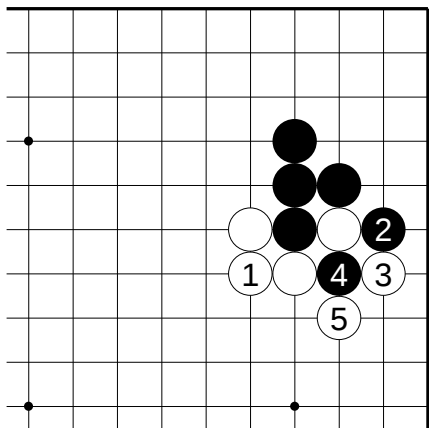
11 图

12 图 如果要在这里应的话，白 1 靠是手筋。黑 2 退，白 3 是好形，这样前图黑攻击的下法就没有了。前图白的下法是俗手，而本图才是筋。



12图

13 图 黑 2 如这样叫吃，白不能接，一定要在 3 位挡，黑 4 提，白 5 叫吃。成为和 8 图一样的结果。



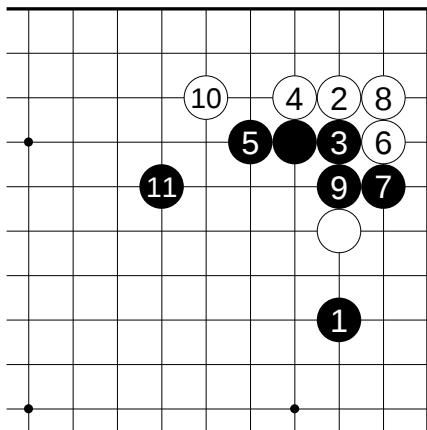
13图

第五节 夹和双挂

定式 69 一间夹 (1)

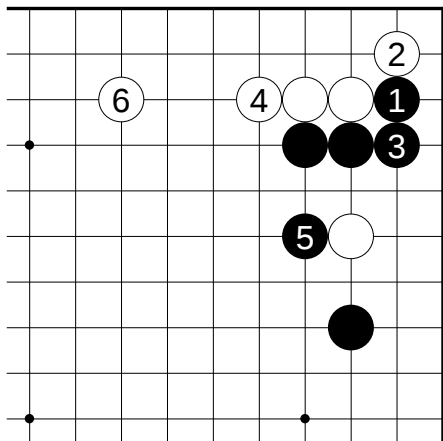
要点 对于黑的夹，白大多数应法都是进三三，到白10是最常见的定式。

基本图 对于黑的夹，白常常进三三取实地。反过来说黑的夹就有可能在实地上落空。不过一般在1位夹，必然也具备着某种相应的条件。



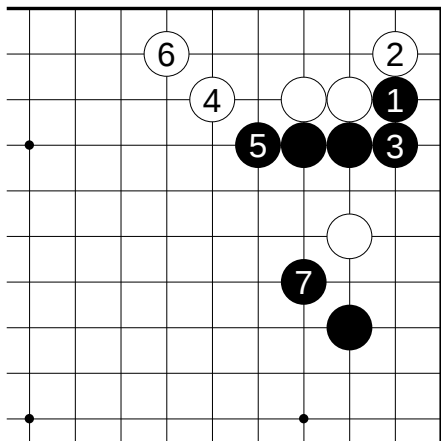
基本图

1图 基本图黑5如在1、3扳接，到白6也是一型。



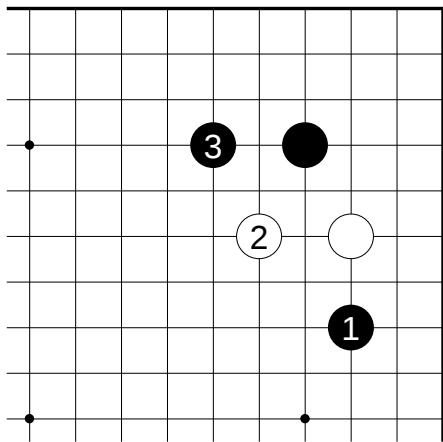
1 图

2图 白4、6争先手也是可以的。



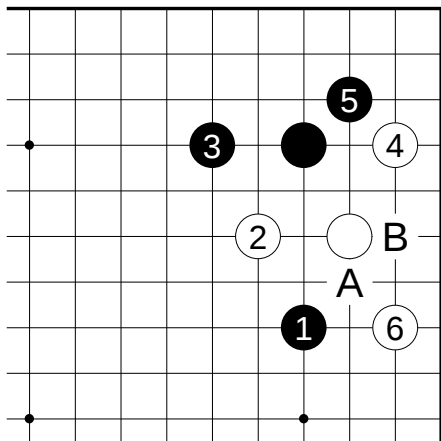
2图

3 图 白 2 单关，黑 3 也单关。黑 1 一子发挥了作用。
除了极特殊的场合，白是不能这样下的。



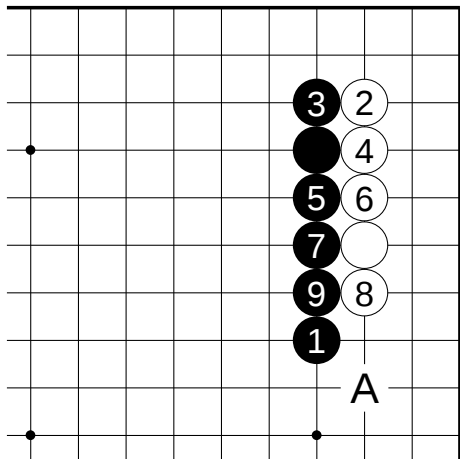
3 图

4图 黑1如高夹，白2单关，黑3后，白能4、6飞，是可以满意的，黑5如先在A位顶，和白B位做交换，再走5位也是可以的。和本图相比有利有弊。



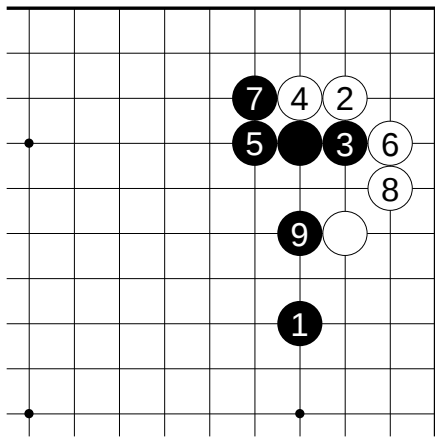
4图

5 图 黑 1 高夹时，白 2 进三三，黑 3 以下筑成铁壁。要是能走到这样，高夹就比低夹好多了。以后白如 A 位跳，虽能得到很多的实地，但却无法和黑的厚势相比。因此，一般在黑一间高夹时，白都不进三三，以防把黑棋走得过厚。



5 图

6图 黑3即使从这边也是可以的。白6时，黑7在上边拐，到黑9压也很厚实。

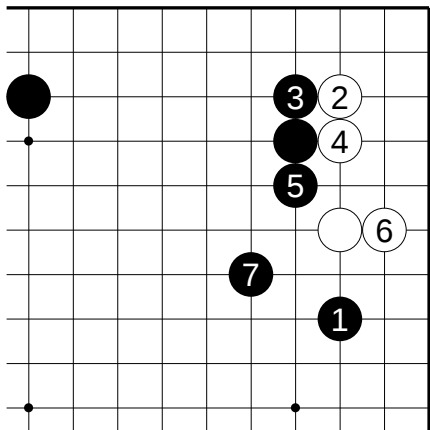


6图

定式 70 一间夹 (2) ★

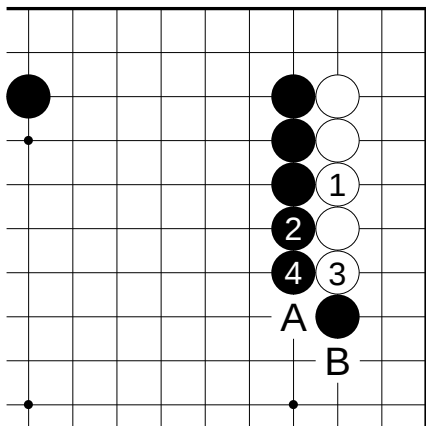
要点 上边有拆子时，黑 1 夹是有力的，然后再于 3 位挡。白 6 单立是手筋。黑 7 飞是形。

基本图 黑 3 从这边挡，一定要在上方有拆子时，才能这样下。到黑 7 封锁，拆的一子正好处于绝好的位置。如果上方黑没有拆子，黑 7 后，白占据上方，黑的厚实就难以发挥了。另外，白 6 是应该记住的手筋。



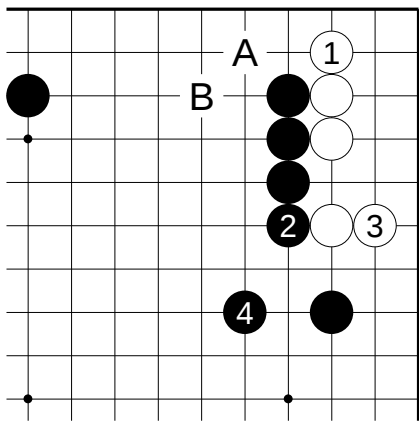
基本图

1图 白1接，黑2、4压，黑的越来越厚。以后，白如A位断，黑B位长，作战于白不利。



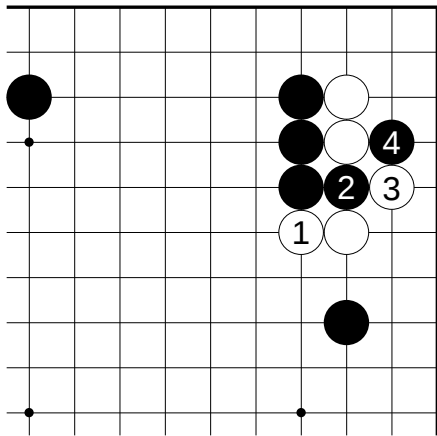
1图

2图 白1立，也常有人这样下，黑2、4以外势为主，不在乎上边的漏洞。白如过早地在A位跳入，被黑B位应，又唯恐将黑棋走得更厚。所以什么时候走A位是要选择好时机的。



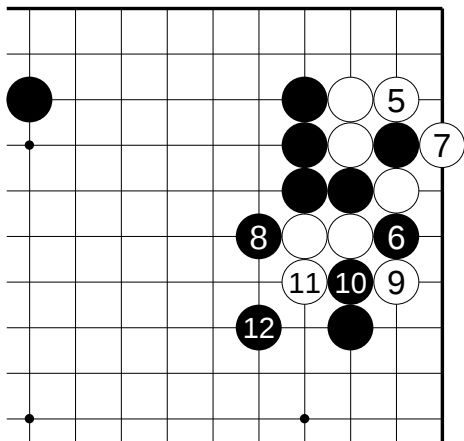
2图

3图 白1长，黑2、4冲断，继续——。



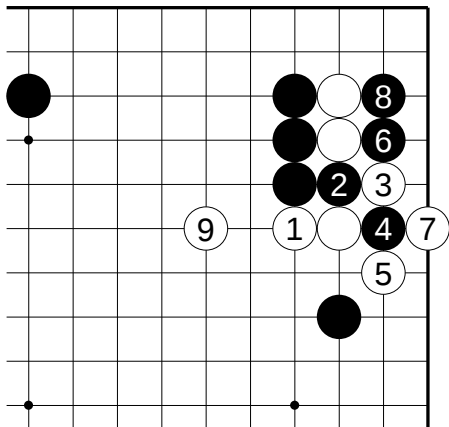
3图

4图 白5到黑12是定式。白5如在6位接，黑5位吃两子是有益的。黑8如在9位退，被白8长，是过分的。



4图

5图 黑4从这边断是错误的。白5吃掉一子，再9位跳出，很是厚实。黑夹攻的效果已经失去了。



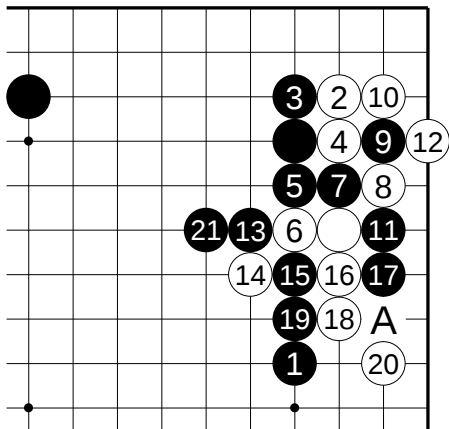
5图

定式 71 二间高夹★

要点 黑 9 应在这边断。黑 15 断吃后，黑 17 巧妙。
白 20 手筋。

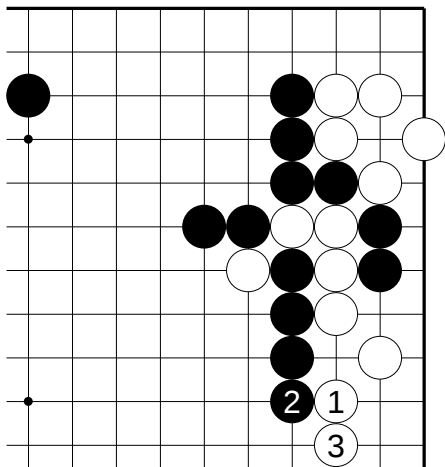
基本图 白 6 长，黑 7、9 冲断，以下双方互相走出好手。特别是黑 15、17 是很好的次序。白 18 只能如此。

(18 如在 19 位提，被黑 18 叫吃，不管征子是否有利都是不行的) 黑 19 接后，白 20 也是好手。如在 A 位拐吃，被黑 20 位粘，黑棋太厚。黑 21 以后——。



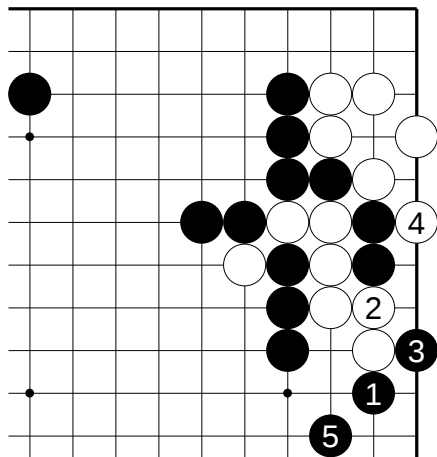
基本图

1图 白1、3是避开黑棋的封锁，从实地来说也是很大的。白如不在这里走——。



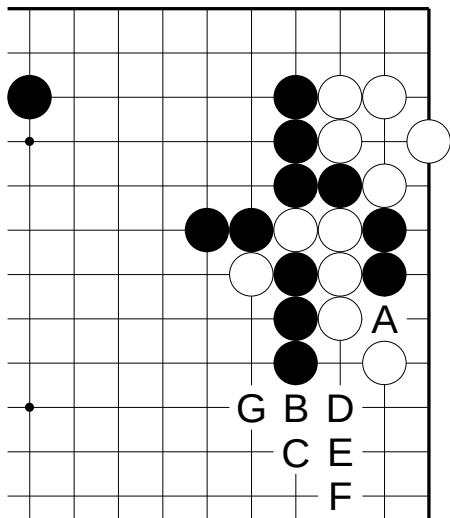
1图

2图 黑有1至5的封锁手段。但是对黑来说，这样简单的定形也有些可惜。



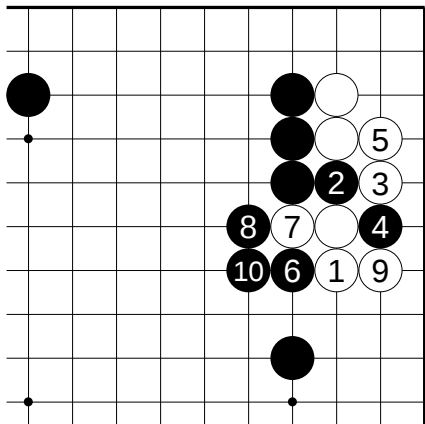
2图

3图 为什么这样说呢？因为在这里，黑在A位叫吃后，B、C、D、E都是先手。如果征子有利，F、G位也是先手。白之所以匆忙地如1图那样走，原因也就在于此。



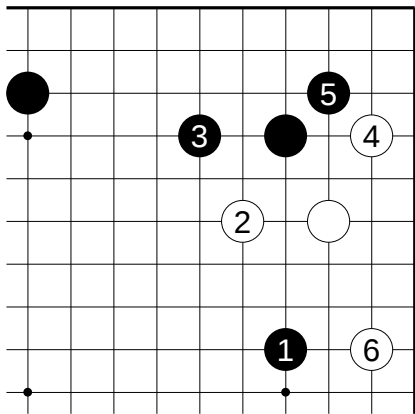
3图

4图 基本图白6如在1位并，也是可以的，以下到黑10是定式。其中黑4为什么要改在这边断是要认真领会的。



4图

5图 这是白不愿让黑棋封锁的下法。白6宁愿走在低位，采取一种慢慢下的态度。

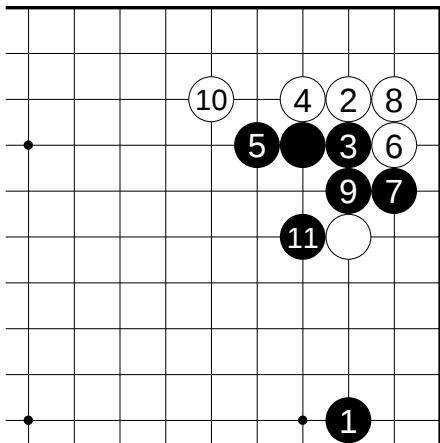


5图

定式 72 三间夹★

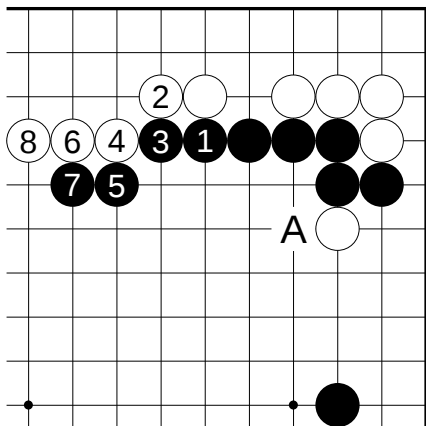
要点 上边如没有拆子的话，黑 1 三间夹是常见的。
黑 11 本手。

基本图 如果夹，白就进三三。以此作为前提来考虑。
黑还是远夹为好。黑 1 三间夹，白 2 进三三，到黑
11 时外势和黑 1 的幅度，正好令人满意。除此之外，
不是过远，就是过近。黑 11 的虎是本手。



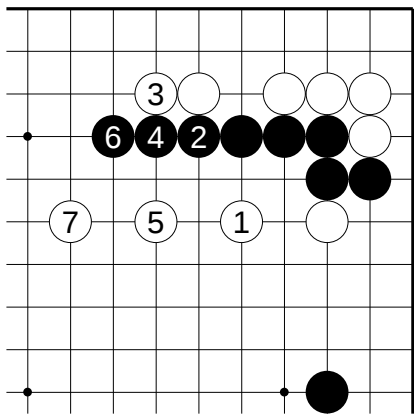
基本图

1图 黑1压，彻底地贯彻外势第一的方针。但有落空的危险。上边的白地是不会减少了，而黑的模样还是个未知数。所以说，在A位先补，以后见机行事是正常的想法。黑如不在A位补——。



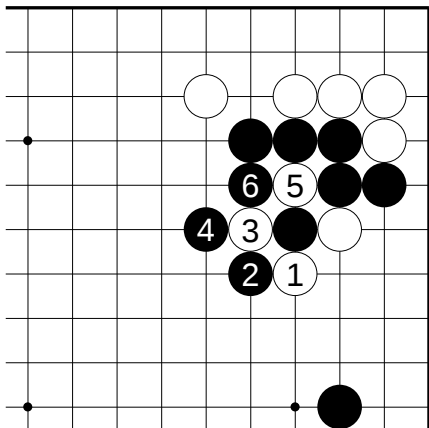
1图

2图 白1跳是好手。黑2、4压。白5转身轻跳。黑棋不仅失去了外势，还要遭致攻击。



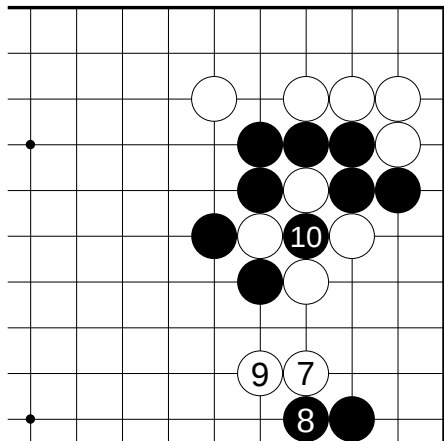
2图

3图 基本图以后，白1如扳，黑2反扳是紧凑的手筋。白3断吃，黑4反吃，白5提后，黑6再叫吃，白不敢接了。



3图

4图 接着，白7如跳，黑8长后，再10位提。白棋毫无意义地背上了个包袱。

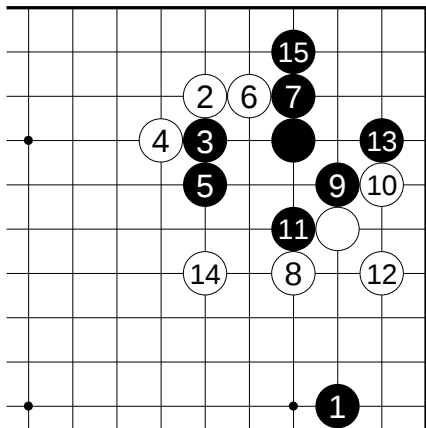


4图

定式 73 双挂 (1) ★

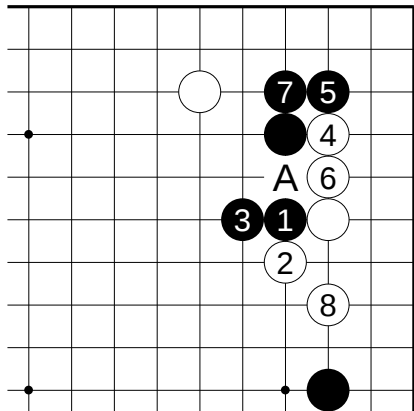
要点 黑 3 在没有夹的方面压。黑 7 是不能放过的好点，黑 11 手筋。

基本图 黑 1 夹，白 2 双挂时，黑 3 要在没有夹的方面压，是必须知道的。以下黑 7 挡是绝对的要点，到黑 15 是双方必然的进行。



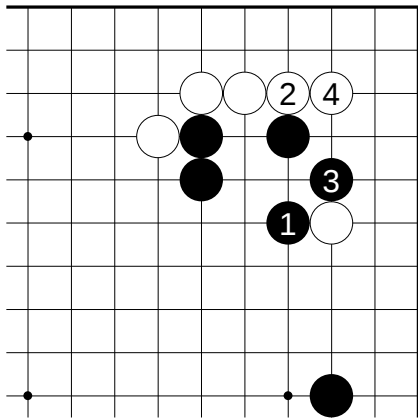
基本图

1 图 如果黑 1 错误地在反方向压，白 2 至 8 获得安定。最初黑夹攻的一子已不起作用。同时黑还留有 A 位的弱点。



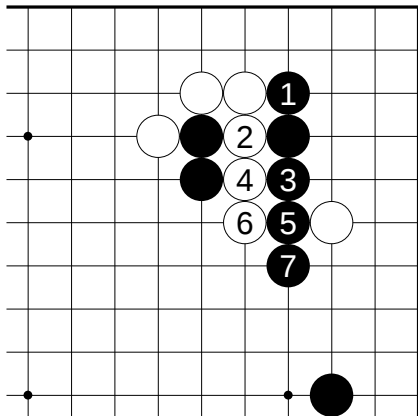
1 图

2图 基本图黑7如走1位压，再3位虎，是毫无意义的变着。被白4长进三三后，黑不仅损失实地，味道也不好。



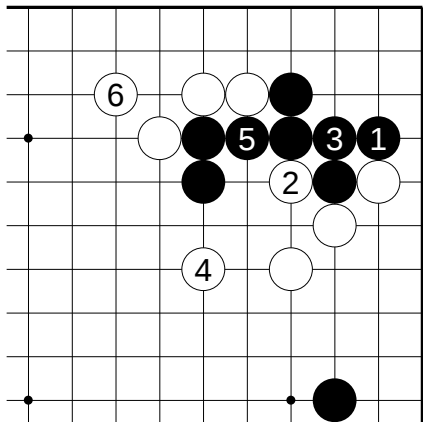
2图

3图 黑1挡是不用担心的。白2如冲，黑就老老实实地退，到黑7，黑实地很大是有利的。所以基本图白8尖，准备冲断，而黑棋也在9位尖顶补断。白10时，黑11先挤是不能忘记的一步。



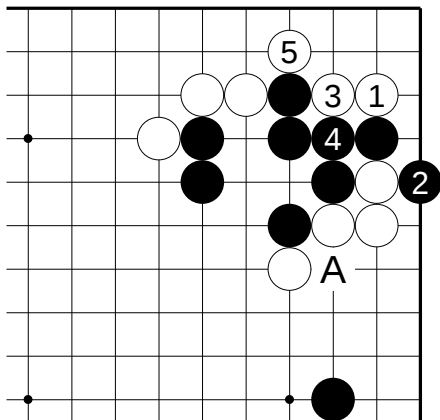
3图

4图 黑1如机械地挡是不行的。白2叫吃，到白6轻妙地腾挪，黑的不好。



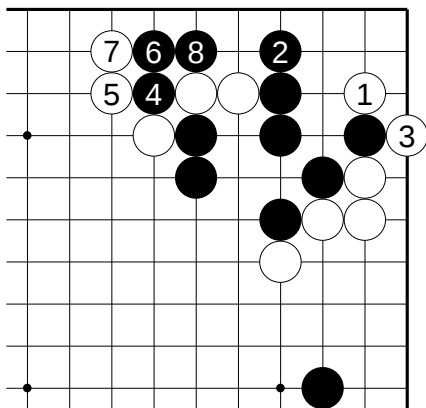
4图

5图 基本图白14如在1位夹是个骗着。黑2扳，被白3、5渡过，黑正中圈套。以后黑4如A位切断三子也是不行的，请回忆一下580页17图（定式66）。



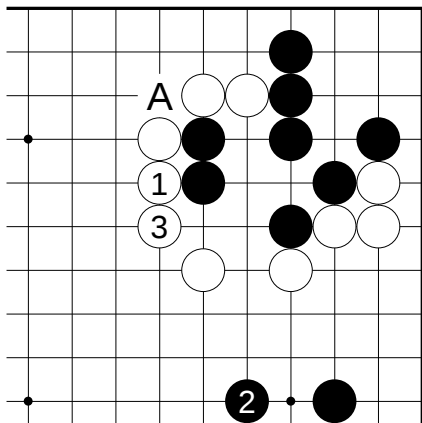
5图

6图 白1夹时，黑2立是正解。白3只有渡过，黑4断吃两子，立即获得安定。



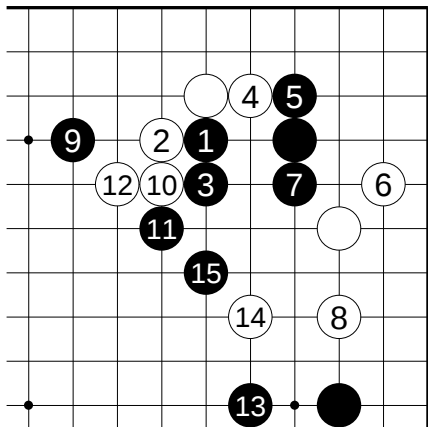
6图

7图 基本图以后，白1如果压，黑可3位扳出进行战斗。如果右下角有自己的配置，也可如图2位单关，扩张模样。白3联络，以后黑仍可在A位断吃两子。



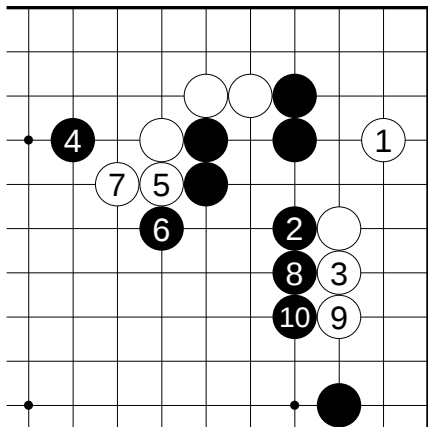
7图

8图 白6寻求变化，黑7并是坚实的。白8拆，黑9是攻击的要点。迫使白12走成愚形，黑13、15好调的攻击，白苦战。



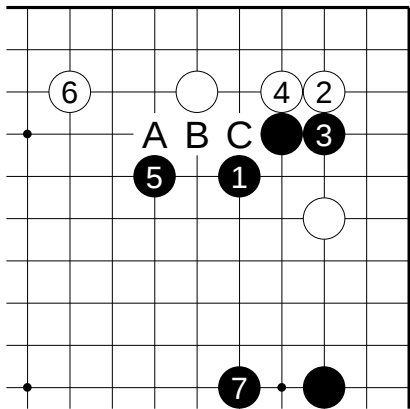
8图

9图 如果把尖改成白1飞的话。黑2压，补好断，再于4位攻击，白仍要走成愚形。到黑10，黑棋很厚，白上边仍要逃孤。



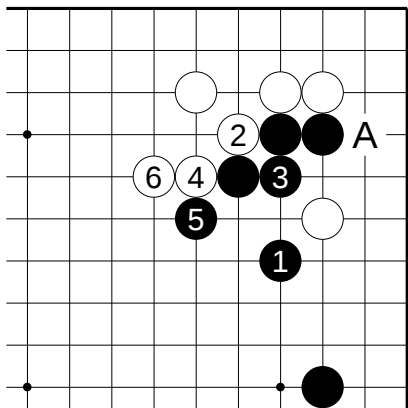
9图

10图 双挂时，黑1尖是避开复杂变化的下法。白2进三三到黑7也被认为是定式。一般想提高实力的人是不肯这样下的，黑棋多少有些松缓。白在C位挤是令人难受的。其中黑5如在A位飞罩，白B位冲断，变化顿时就复杂了。另外，黑5如——。



10图

11 图 黑 1 飞罩，固然是坚实的。很多人也这样下。但这是效率最低的下法。白 2 挤，黑 3 接，白再 4 虎、6 长。以后白 A 位扳接是先手，黑成为愚形是不可避免的。

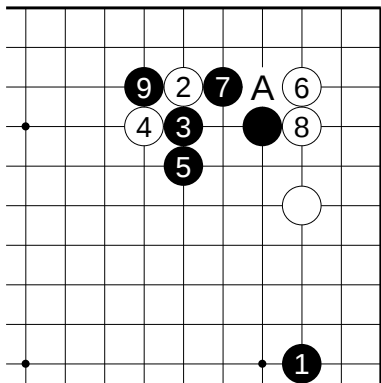


11 图

定式 74 双挂 (2) ★

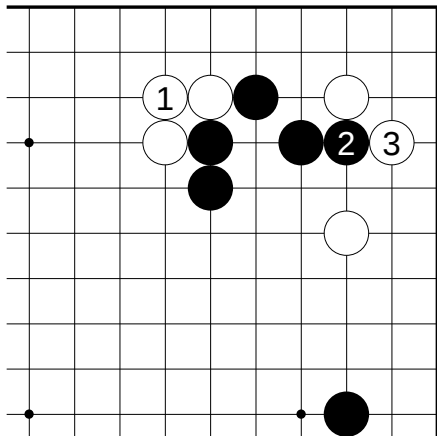
要点 白 6 如进三三，黑 7 是要点。白 8 在 9 位接也是有的。白 8 渡后，黑 9 是绝对的。

基本图 白 6 进三三，黑 7 一定要虎。黑 7 如在 A 位挡是不好的。这在前面已经说过。白 8、黑 9 告一段落。



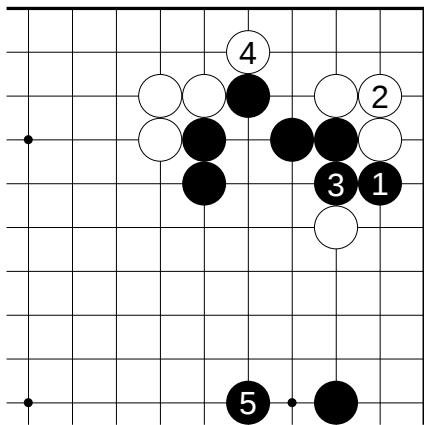
基本图

1图 白1接，黑2时，白3扳——。



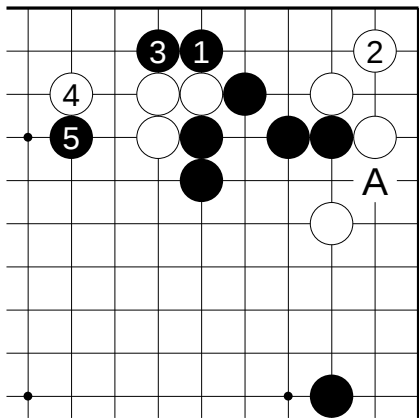
1图

2图 黑1、3扳接，到黑5单关。虽然配置也不错，但嫌软弱。白的子力发挥充分，白有利。



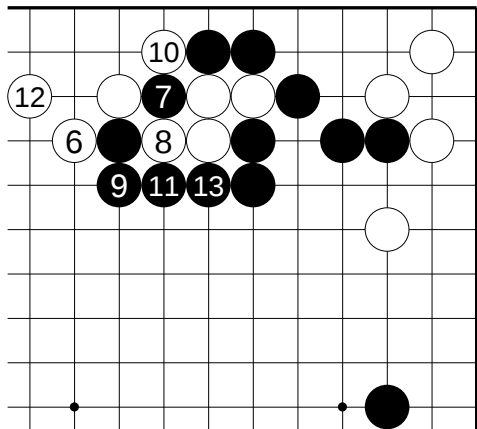
2图

3图 黑1扳，一定要进行抵抗。白如3位应，黑就可在A位扳，这时白就无法扳过了。因此，白势必在2位虎。黑3爬，白4跳后，黑5靠是手筋。



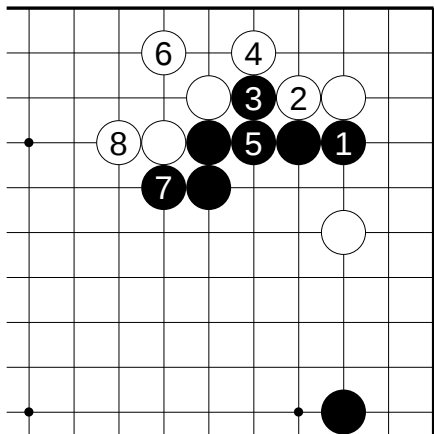
3图

4图 接着，白6扳，黑7挖，白8双叫吃黑9、11次序正确，到黑13是常见之形。黑形很厚，不管怎样前图黑5发挥了很大的作用。



4图

5图 白进三三时，黑在1位挡，让白渡过，虽说是平安无事。但这样让白轻易地连角带边活在一起。黑是不能满意的。

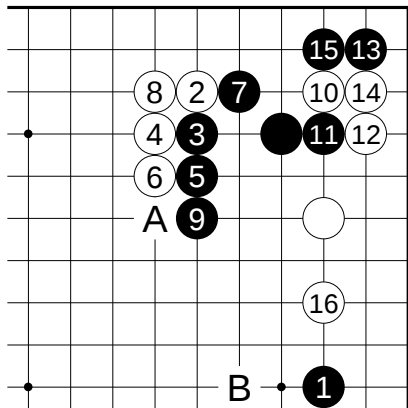


5图

定式 75 双挂 (3)

要点 白 6 压时，黑 7、9 是次序。白 10 要点，黑 13 是手筋。

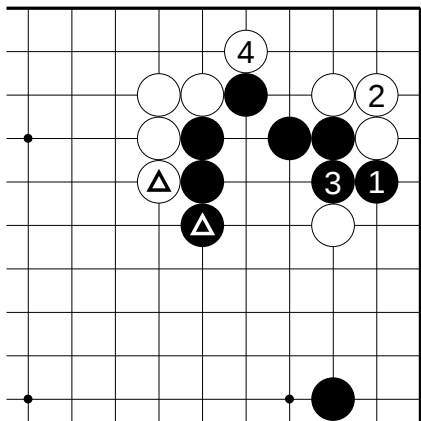
基本图 白 6 压，是相当有力的下法。黑 7、9 是当然的，白 10 仍然是要点。黑 13 也变换走法，夺去角中的眼位。白 14 接，16 拆一，扎根求活。以下黑或走 A 位或走 B 位。黑 13 如——。



基本图

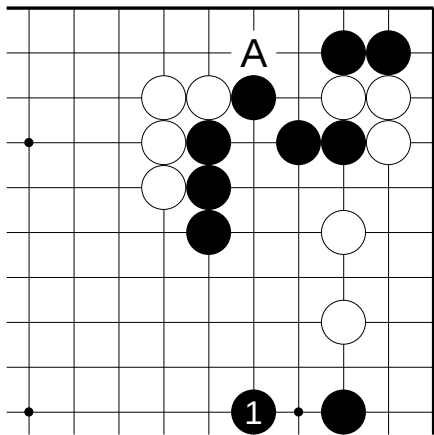
1图 黑1、3扳接，更为不好。因为前面2图就是黑的不利。如今再加上黑△和白△的交换，黑又吃了点亏。

基本图中右边的白棋，虽说占地很少，但已获得安定，黑棋没有严厉的攻击手段。



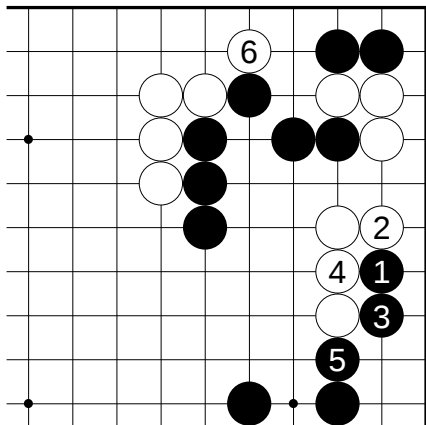
1图

2图 黑1单关后，白2如脱先，也没有什么危险。
因白有A位的利用，黑无法夺去白的眼位。以后——。



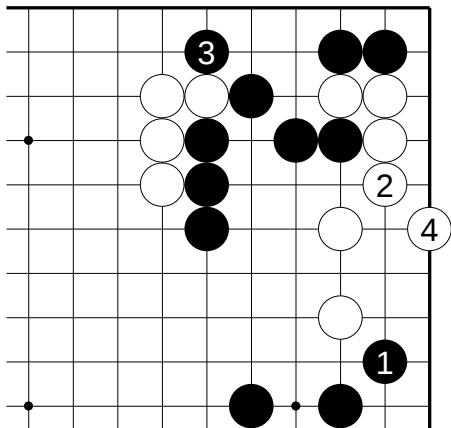
2图

3图 黑如随意在1位点，到黑5夺白根据，角中两子反被白6扳吃。



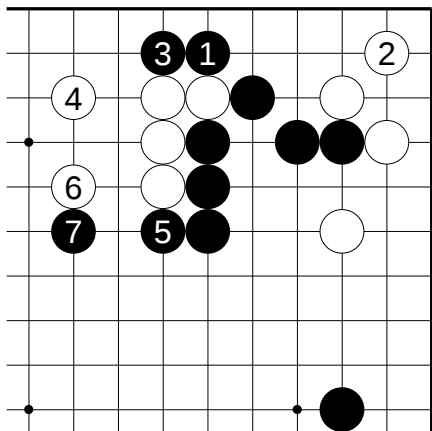
3图

4图 黑1如从外边尖，白2退是先手，再于4位倒虎，是常用的做活手段。



4图

5图 这是基本图中黑13的另一种下法。黑棋把中央走厚。不过，一般很少这样下。

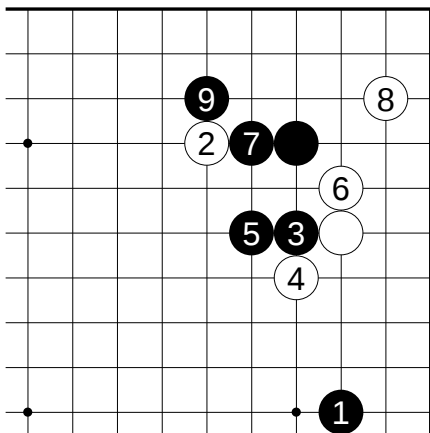


5图

定式 76 双挂 (4) ★

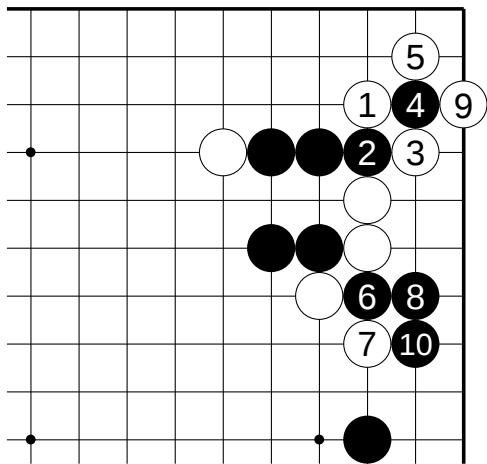
要点 白 2 如走高一路，黑 3 压是简明的。黑 7 正确。
基本图 白 2 在上边反夹。黑 3、5 压长，白 6 时，黑 7 双是不得已的。

黑 3 从这边压，违反了“在没有夹的方面压”这条原则，所以黑 1 夹攻的效果就减少了。但到黑 9 扳，白 2 挂的作用也失去了。因此把这个结果看作两分。



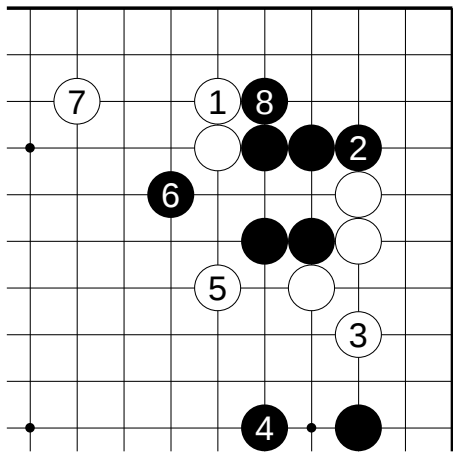
基本图

1图 基本图白8如在1位跳是无理之着。黑2冲4断，此时白5只好叫吃。黑6至10利用弃子将外边的白子断开。



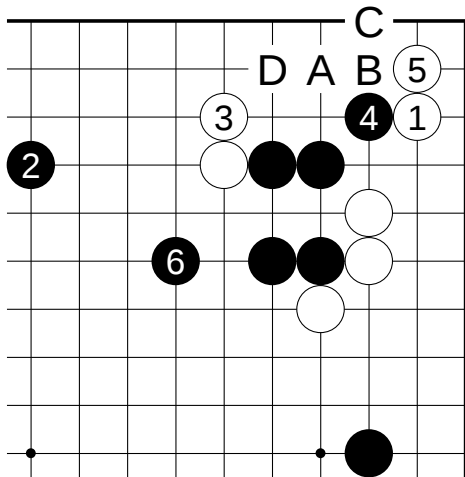
1图

2图 白1如立，黑2挡是要点，即使是谁也不会放过。白3虎，黑4单关，诱白5跳后，再6位顺势飞出。到黑8，黑获安定，而白两边都薄，是黑的有利。



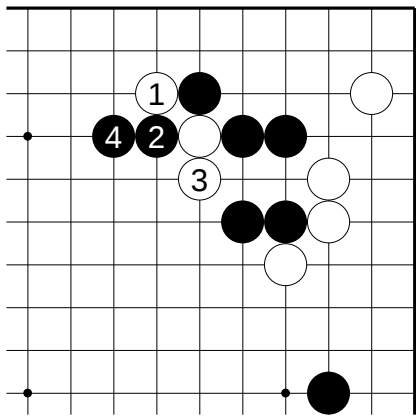
2图

3图 在左上角有黑的配置时，白1飞后，黑2占大场也是一策。白如3立，黑4尖顶，再6跳。以后白如在A位强行跳过，黑可B位冲，白C，黑D位夹，白难应。



3图

4图 基本图以后，白1扳是令人讨厌的，稍不注意就可能中计。黑2断吃，再于4位单长是正确的，以后白无论怎样走，都要有一方被吃。

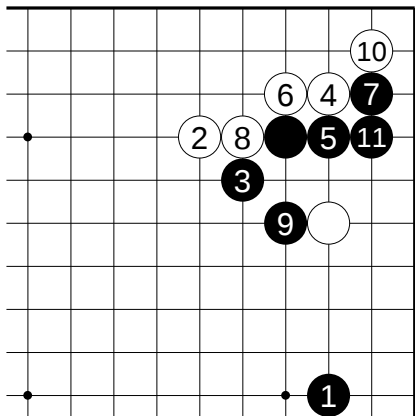


4图

定式 77 双挂 (5)

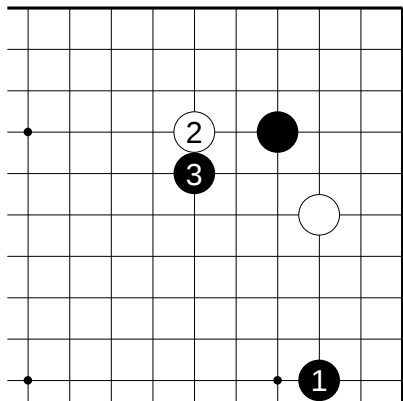
要点 黑 3 尖，白 4 进三三。黑 5 当然。黑 7、白 8 都是要点。

基本图 黑 3 把白左右隔开，白 4 进三三腾挪。由于有黑 1 夹，黑 5 当然从这边挡。白 6 连回，黑 7、白 8 各自占领要点，到黑 11 告一段落。



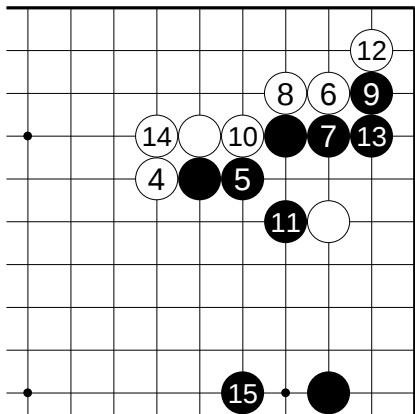
基本图

1图 黑3在“没有夹的方面压”也是有的。



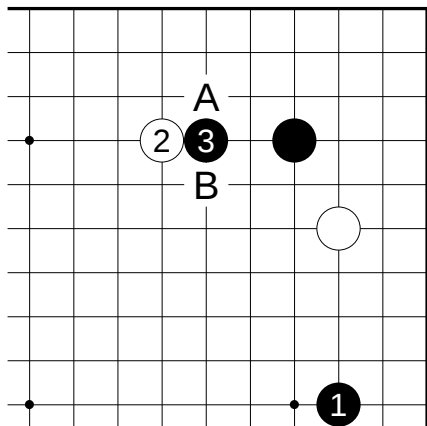
1图

2图 继续，白4扳，黑5退，白6仍然进三三，到14也是定式。白4如5位扳出是无理的。



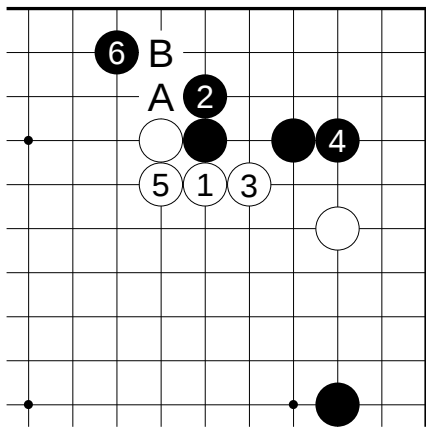
2图

3图 白2二间高反夹，黑3靠是最清楚的应法。以下白如A位扳，黑B位长，还原成白小飞挂时的形状。



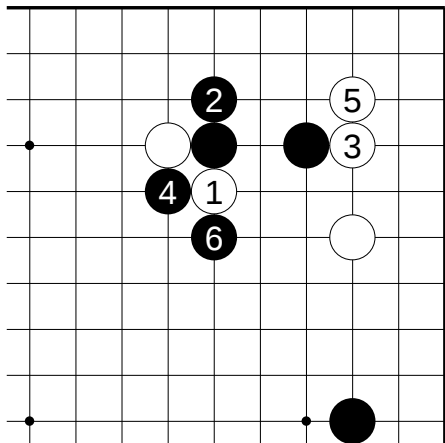
3图

4图 白1如从上边扳，黑2立。白3时，黑4保角是对的。白5接，黑6飞，角地很大，而白的外势正好被黑夹的一子所限制。白5如在A位挡，黑5位断是可战的，黑即使是在B位扳接也是可下的。



4图

5图 白1，黑2后，白3托，试图把水搅浑。黑4断是简明的。即使把角让给白棋，黑能在6位翻吃，也是满足的。



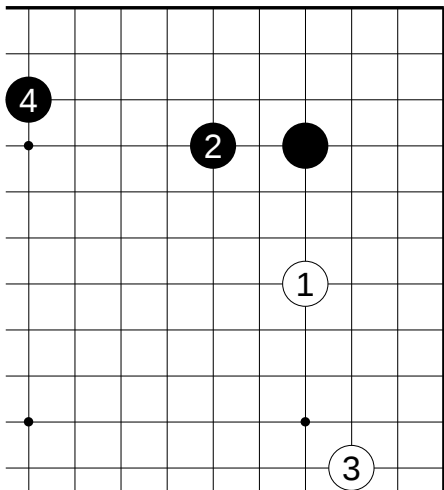
5图

第六节 二间高挂及其他

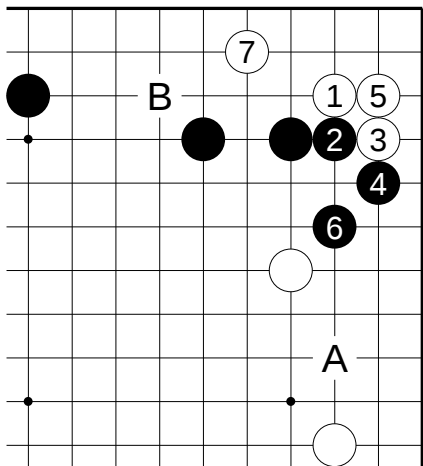
定式 78 二间高挂

要点 二间高挂是对局者的趣向。黑只要2、4平易地应就可以了。

基本图 白1二间高挂是轻灵的下法。但是对角的影响不大。黑只要2位单关就不错。到黑4不一定就称之为定式，只是一种走法。

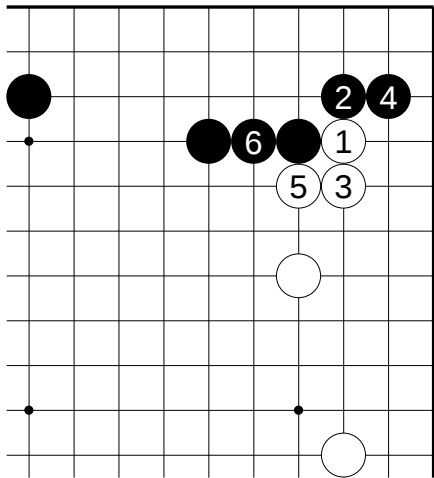


1图 白1进三三是最常见的。但和小飞挂时不同，白3、5扳接后，黑6虎是非常充裕的棋形。白右边两子大受伤害，白7后黑A位打入很是严厉，黑即使在B位尖，白在右边也没有合适的下法。



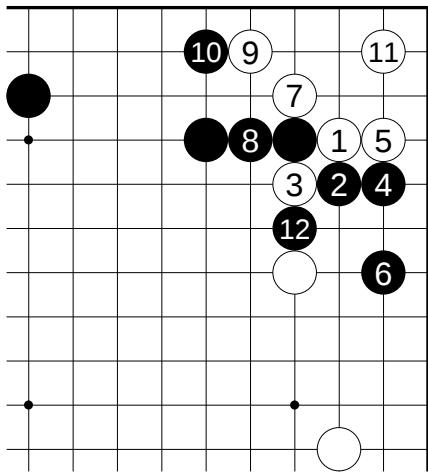
1图

2图 白进三三不好的话，在1位托又如何呢？黑2扳，白3退，黑4立，黑巩固了角地是满足的。



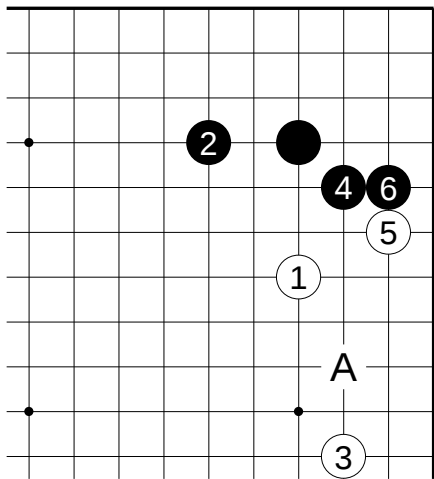
2图

3 图 如果是精力充沛，黑也可在 2 位扳出。白 3 断，黑 4 立是强手。白因为没有反击的手段。只好 5 至 11 做活，到黑 12，明显是黑成功。



3 图

4图 黑如保角的话，在4位尖是本手。这样冷静地防守，为的是下一步在A位打入。白5飞是为了缓和打入的严厉性，但黑6挡后，A位的打入依然如故。

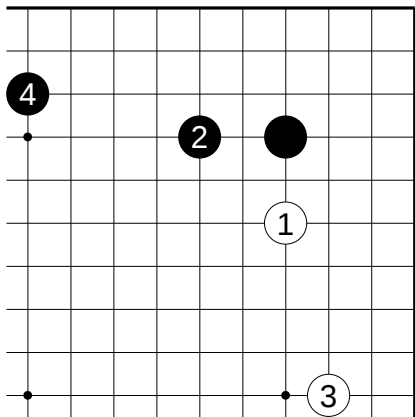


4图

定式 79 一间高挂

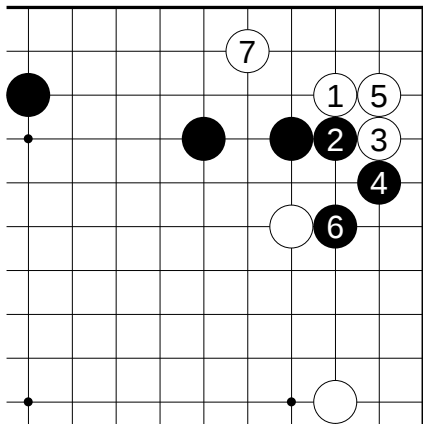
要点 白 1 也没有超出趣向的范围。黑 2、4 是对的。白仍然不宜在三三进角。

基本图 白 1 一间高挂，尽管下的时候不多，但也不是不能下。有时根据对局者的心情适当地变换一下走法。



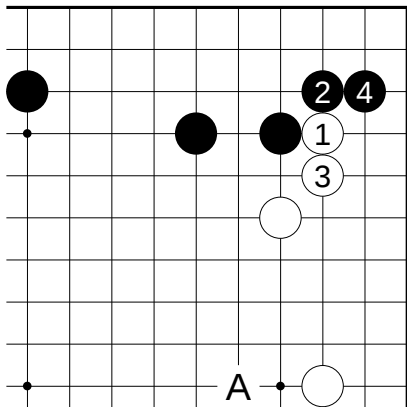
基本图

1图 一间高挂时，白1进三三，比二间高挂时还要糟糕，黑6后，白挂的一子完全失去了作用。



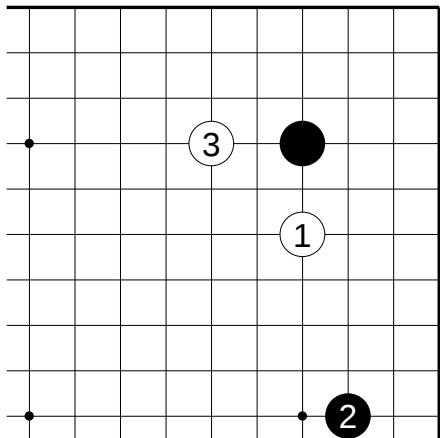
1图

2图 因此，白如想在角上下棋，只有走1、3托退。但黑能在4位立仍然是满意的，而且白的棋形薄，即使再于A位补一手，也不能完全成为白地。



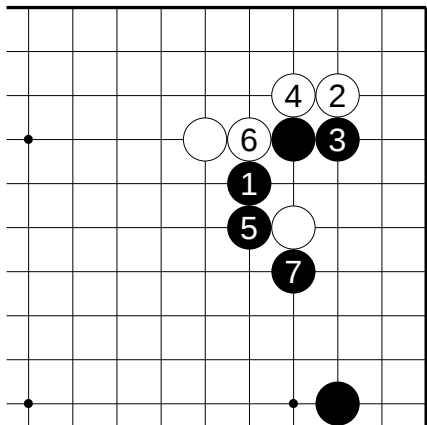
2图

3图 黑2夹，只限于黑2和右下形成绝好的配合时才这样下。白3大致要这样挂。



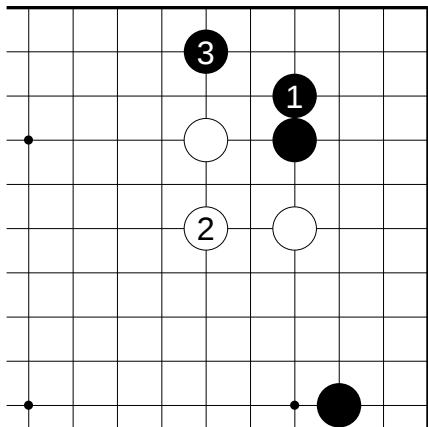
3图

4图 继续，黑1尖出，白2进三三，到黑7是常见之型。其中白6是要点。



4图

5 图 如果不愿让白这样舒舒服服地占了角，黑 1 立，再 3 飞也是有的。总的来说，前图在让子棋中用得为多，而本图在分先棋中使用。



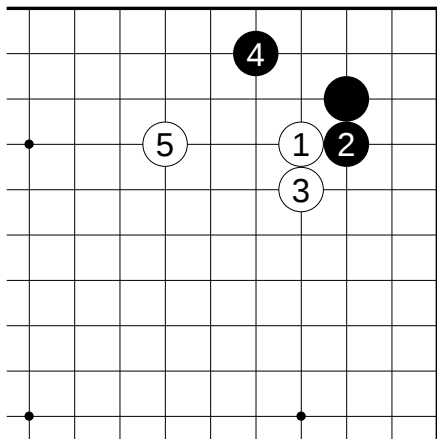
5图

附、三三定式

定式 80 肩冲三三

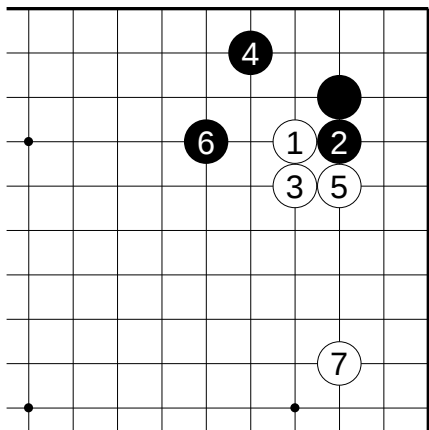
要点 白 1 至 5 是自古以来的下法。黑棋如想在上边飞，就要在这边长。

基本图 三三一手就占了角，所以定式的变化只有几个。白 1 至 5 从前就这样下。



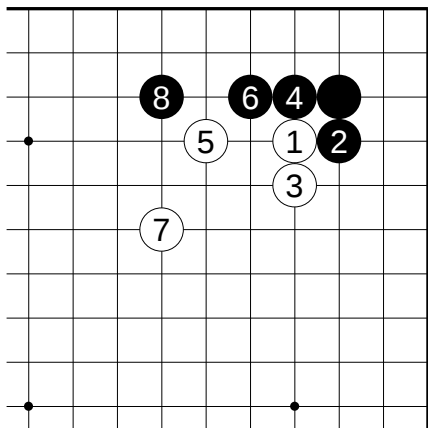
基本图

1图 白5拐，黑6飞起，白7拆也是可以下的。因黑6是好点，所以黑稍稍好一点儿。



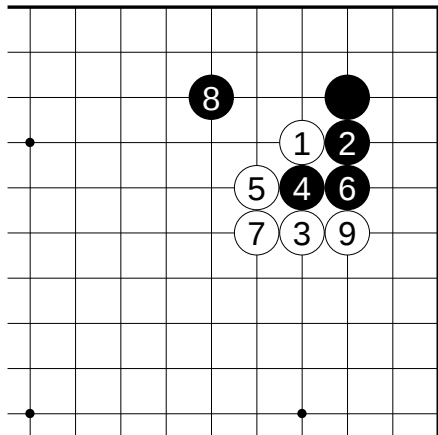
1图

2图 黑4拐，到黑8跳也是一型。白7是棋形。



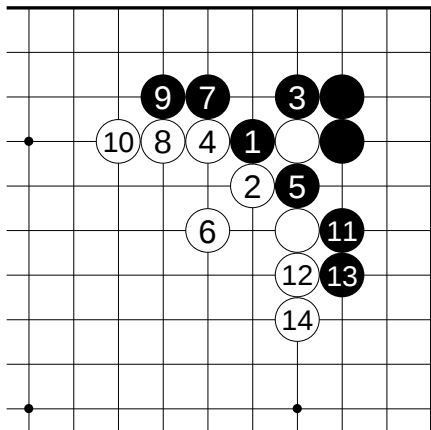
2图

3图 这是黑2长后，白3跳的变化。黑4如挖，以下到白9。其中黑8即是要点又是手筋。黑4如——。



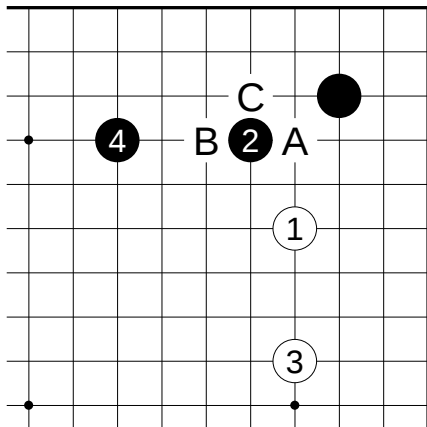
3图

4图 黑1夹是严厉的，白4、6只求无事，到黑14，是黑有利的结果。因为三三坚实，白马上就靠得太近，不是上策。



4图

5图 因此在最近，白1大飞挂，采用不即不离的下法的人很多。黑2也根据场合，走A位尖、B位大飞、C位拆一等种种应法。



5图