



围棋基本定式

人民体育出版社

下



8707842



责任编辑：范孙操
封面设计：王增寅

G891.3
626

统一书号：7015·2367

定价：2.30 元

围棋基本定式(下)

七段 沈果孙

人民体育出版社

围棋基本定式(下)

沈果孙 编

人民体育出版社出版

中国青年出版社印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

787×1092毫米 32开本 $13\frac{20}{32}$ 印张 200千字

1987年2月第1版 1987年2月第1次印刷

印数：1—100,000册

统一书号：7015·2367 定价：2.30元

目 录

星定式部分

一、三六挂类.....	(2)
1. 倚盖、压梁、镇神头.....	(2)
2. 大飞应.....	(48)
3. 小飞应.....	(76)
4. 单关应.....	(85)
5. 一间夹及一间高夹.....	(100)
6. 二间夹及二间高夹.....	(110)
7. 三间夹等.....	(120)
二、双飞燕及其他.....	(130)

高目定式部分

一、小目挂类.....	(153)
1. 内托.....	(154)
2. 外靠.....	(177)
3. 小飞罩.....	(184)
4. 大飞罩.....	(220)
5. 一间夹及二间夹.....	(228)
二、三三侵入类.....	(244)

目外定式部分

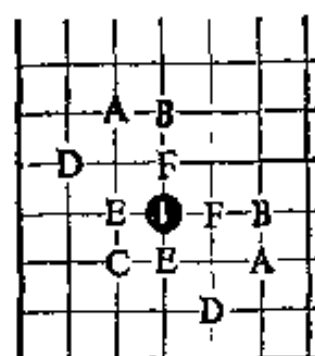
一、小目挂类.....	(258)
-------------	-------

1. 小飞压.....	(259)
2. 一间夹.....	(265)
3. 二间夹及二间高夹.....	(281)
4. 拆边型.....	(301)
5. 大斜千变.....	(306)
二、高目挂类.....	(371)
三、三三侵入类.....	(392)

三三定式部分

星定式部分

基本图（星）



基本图

黑1“四四”，也称“星”。由此而起的定式称为“星定式”。

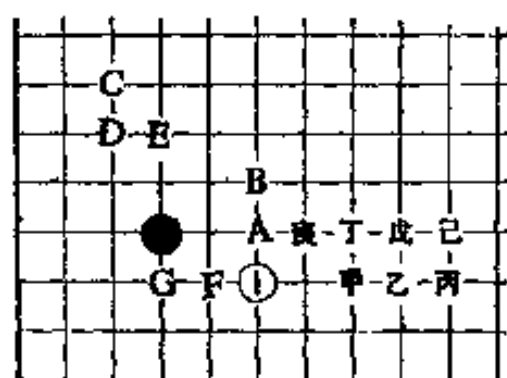
“星定式”在我国古代遗产中十分丰富，有诸如“倚盖”、“压梁”、“镇神头”、“大小角图”、“大小铁网”等等。

在日本，“星定式”又称“置棋定式”。这是因为日本较早地废除了“座子”，而四四在让子棋中出现得最多，所以称为“置棋（让子棋）定式”。但这是指“置棋定式”的广意，“置棋定式”还有一个狭意，就是黑方为求简净，甘愿稍亏一点的定式，这种定式在让子棋中适用。在本书中凡注明“置棋定式”字样的，都是指这狭意。在过去的定式书中两者是含混在一起的；现在笔者试分一下，其中难免有错误。

白方的挂法以A位最常见。B位在引征时较常用。C位点三三往往是在黑方已经两翼张开时，力求先手夺角的下法，D位是有名的“二五侵分”，一般为序、中盘时手段。E位与C位有类似之处，F位则是与周围配合关系极大的下法。

一、三六挂类

基本图（小飞挂）



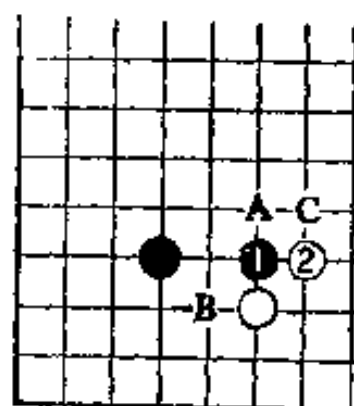
基本图

白1小飞挂，黑方有A至G诸种应法，其中A、B、C在古棋中极常见，C、D、E在现代棋中出现最多，F、G、是在左上有配置时的下法。

如在右边夹，在甲至己的六种夹法之中以甲、丙、戊较多见。古谱中以甲一间夹最多，亦最古老。庚位“倒垂莲”现代已几乎不用。

1. 倚盖、压梁、镇神头

分类图1（倚盖）



分类图①

黑1压，旨在取势，是古下法，从现代眼光看将白走实了，是“置棋定式”之属。须在一定场合方宜！

白2扳为当然之着。之后：黑A退为“倚盖”正型。B虎为“倚盖”之一型。C连扳则称“大压梁”。

又：黑1时就走A位，称为“镇神头”，因实用变化不多，在此一并介绍。

图1 (定式)

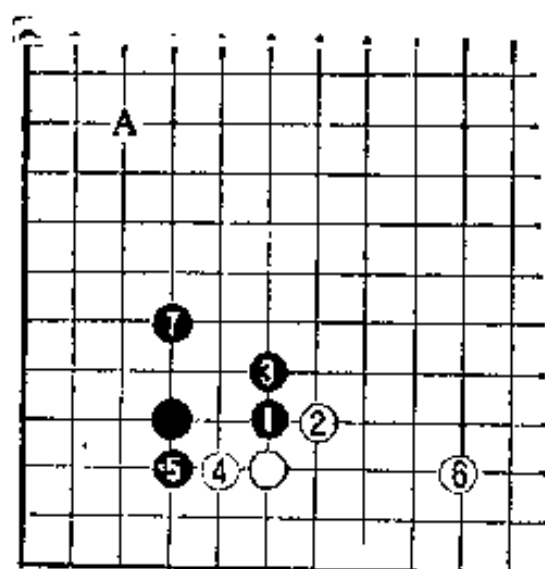


图 1

黑1到7，是倚盖正型。倚盖定式在我国明朝时已十分盛行。明末国手过百龄对倚盖定式的变化研究十分透彻。清代国手徐星友称他“以倚盖为长城”。

黑7为古法。用现代目光来看，黑1压到6各三手交换通常情势下不如不走，单走7就行了，所以黑7后就成了“置棋定式”。如果将7改在A位，就生动些，成为两分定式了。

图2(不足虑)

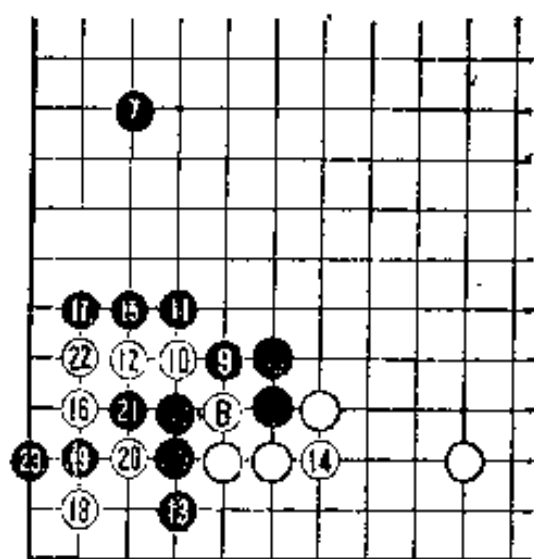


图 2

黑7走得远了，白8位有没有冲断呢？可不必担心。

白10断时，黑13立是好手。

白16尖虽是要点，黑17绝为有力！以下至23白无效。

又：白6时不拆而直接在8冲，后果与此相同。

图3 (白仍死)

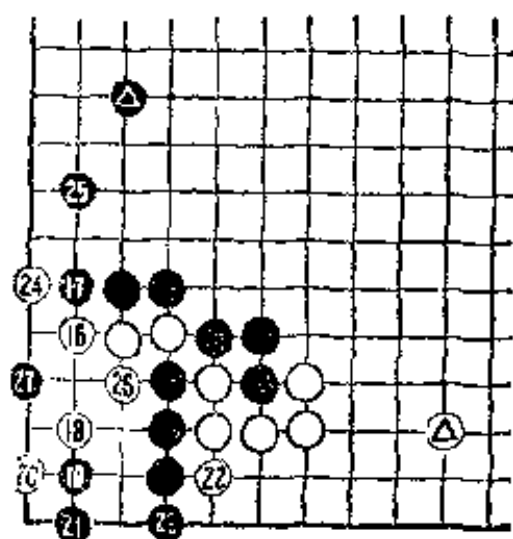


图 3

白16如果立下，能否得救呢？也不能！

黑17挡仍是要点，白18跳进角时，黑19、21是要着，黑棋能成一眼，就成了“有眼杀瞎”。

这一变化在黑▲与白△有与没有两种情况下都适用。

图4 (黑有利之劫)

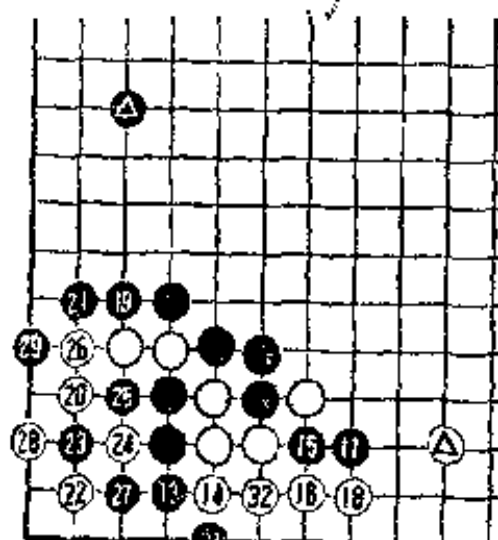


图 4

当黑13立时，白14挡，紧黑一气，是否能对杀呢？

这样，黑15、17先在右下得利，且是好次序。

白20尖时，黑21立仍为要点。

黑27只能提，角上成劫，但黑31顺手一打是劫材，此劫白损失颇大，黑有利。

又：在双方无▲△的场合，黑21还可走23位。

图5 (黑优势)

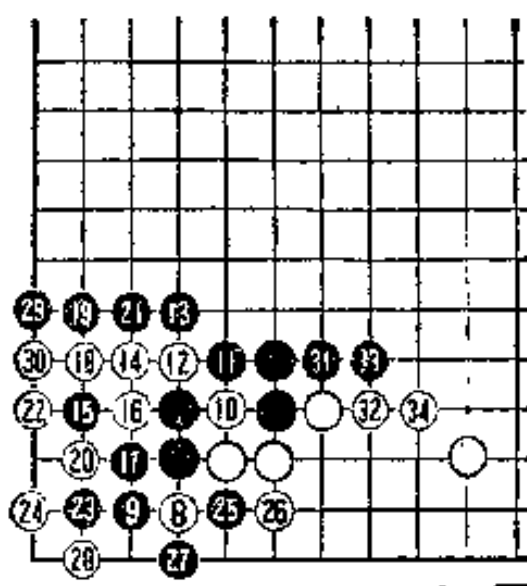


图 5

白8先扳，再冲断，是否有效呢？

黑13后便生出15的好手。

白16如果冲紧一气，便遭到黑19、21的攻击！

到25打吃一子时，当初8扳显然是帮人成眼了。26若先于27立，效果也相似。到34时角上虽基本双活，黑外势很大，黑优。

图6 (黑有利)

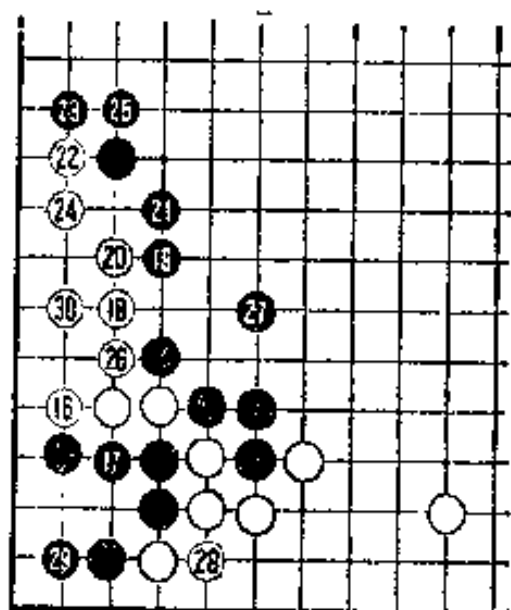


图 6

白16如不冲，那末，黑17粘，平易地活了。

白18跳出，黑19正好封住，白22托求活无疑是很苦的。

白30后手活出，黑外势整齐，黑有利。

图7 (常法)

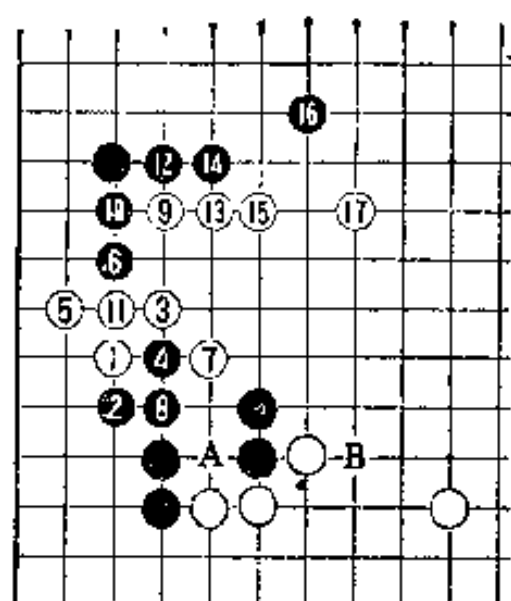


图 7

所以，作为后续手段来说，白1挂，才是常法。

白3尖，也可在4长。

白9是要点，黑如11吃，白在10冲，白有利。

黑10粘后至17，是常法。

如果白3走4位，黑A粘后B位夹，是要点。

另外，白1在11位或6位攻入也都是可取的。

图8 (概说)

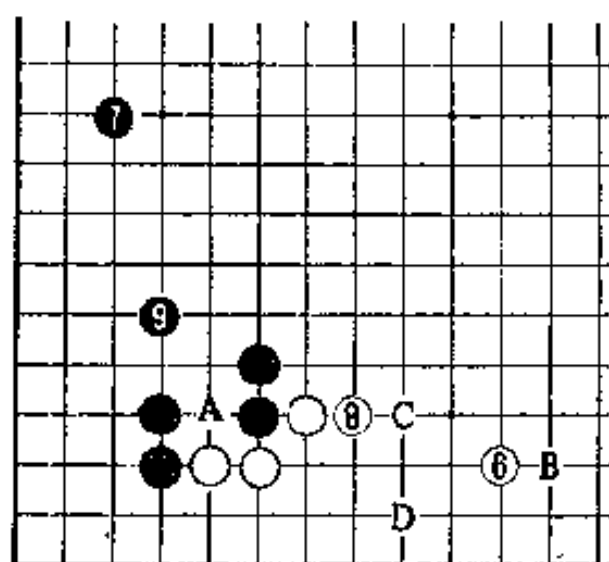


图 8

白6 拆边，不宜过宽！

一、白6 如多拆一路，黑7拆时，白8还得补，补后虽瞄着A位冲断，但黑9 补后，黑稍有利。此变化虽然也称“定式”，但白步调较慢是无疑的。

二、白6如拆到B位，黑C攻是要点，白D虽可连通，但已处低位了，黑再9补，黑更为有利。

图9 (定式)

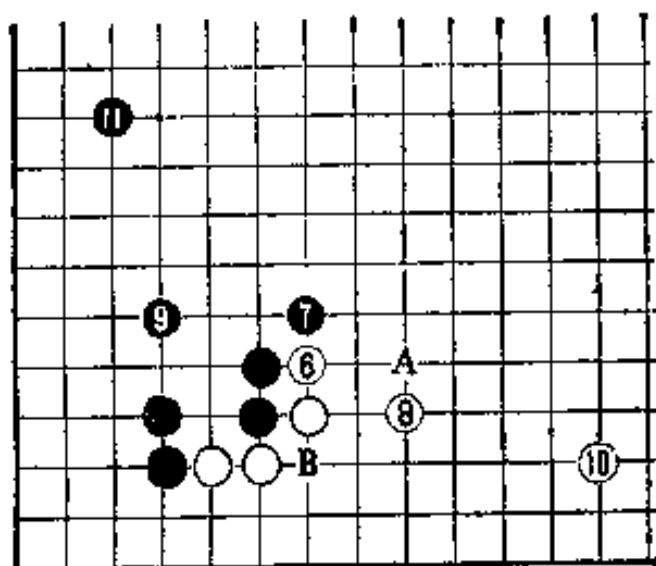


图9

如需要广拆的时候，或者10这个子是现成的，那末，白6贴是可行的。

黑7扳正着。白8跳亦正，如在A跳，将来B位有弱点。到11为定式，实为“场合定式”。

图10 (黑稍有利)

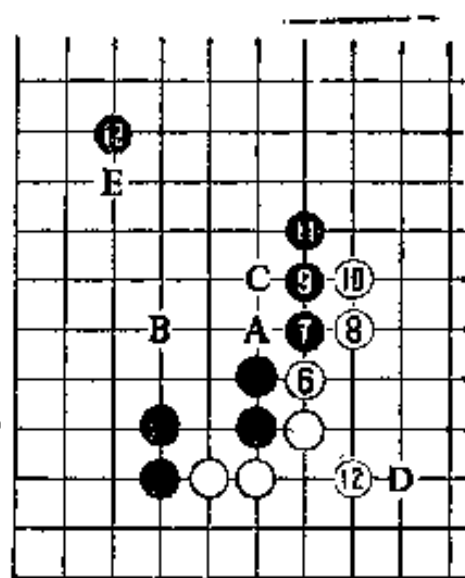


图10

白8直接扳，是特殊情况下的下法。局部到13为黑稍有利。

又：白8改在A断，黑势必B补。以下白C，黑8，白D……虽然也称定式，但普通情况下，白方是无理的。

又：黑7扳虽是好手，但如果在B位跳也不是不能下。接着白在

9位跳，黑E位大飞补，也称“定式”。

图11 (定式)

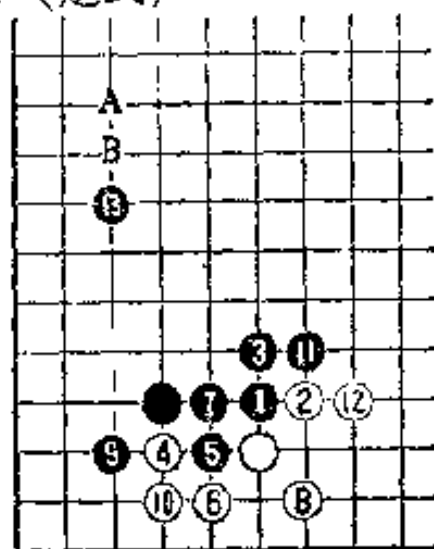
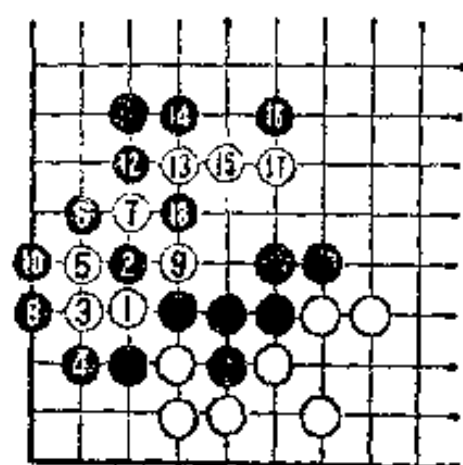


图11



参考图 11=2

白4托，也是常见的。

黑5挖也可在9位扳。

白8虎当然之着，黑9打先手之利。11必不可少。

黑13拆是古法，目的是如参考图那样护断。

近代都将13下在A位，是注重大局弃角上一子的意思。
二法各有短长，均为两分。

古法也有拆在B位的。

图12 (大官子)

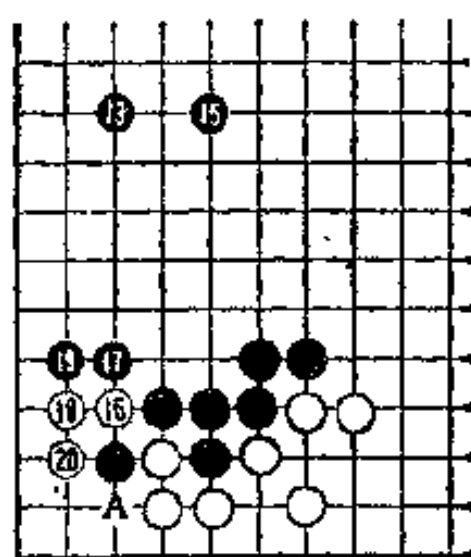


图12

黑13远拆时，白一般不会马上在16位后手断吃一子的。

但今后黑15关补后，黑阵已固时，16位断这步棋很大，到20吃住一子，与被黑在A位挡相比，价值在20目以上。

图13 (黑优)

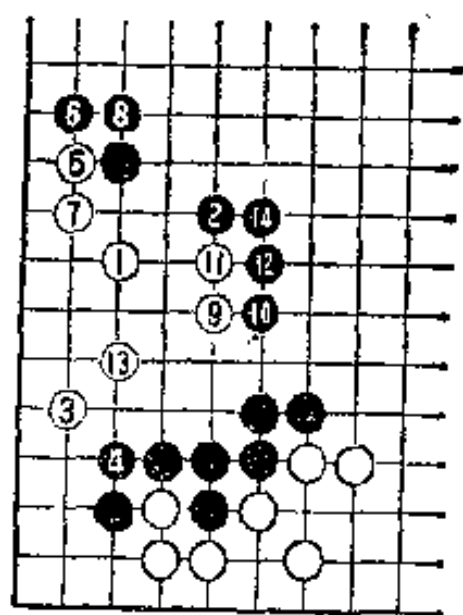


图13

白1 打入，虽然是可以成立的，但要注意时机！

黑2 飞，是取势要点，如在13守也可以。

白3、5求活，到13虽得先手活，但黑外势很厚，在布局时这样下为黑方有利。

图14 (两分)

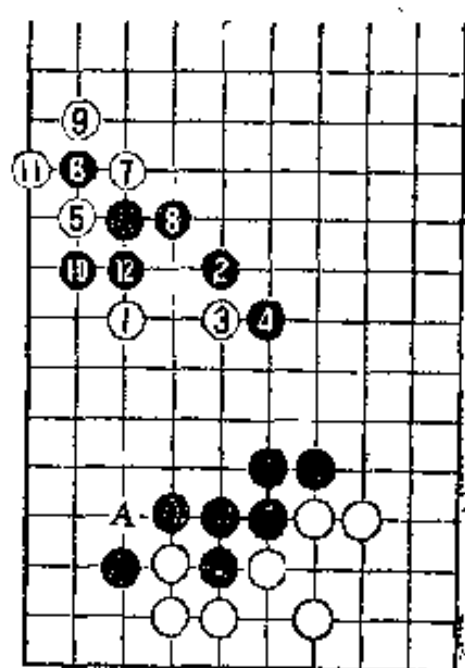


图14

白3靠5托，不伤角上官子，是谋求转换的先决条件。

白7断是求转换的手筋。

黑8 退是正着，到黑12粘后黑很厚，得空也不少。白方先手提黑一子，且留有A位断点，因而可算两不吃亏。但一般情况下还是偏向于黑稍有利。

图15 (定式?)

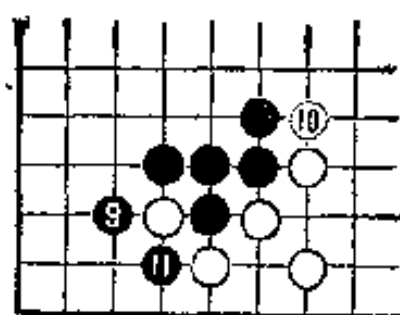


图15

黑9打时，白10压，允许黑11提一子。这个变化虽然也称“定式”，但就局部而言无疑黑有利。

白方需在非常特殊的场合才能这样下。

图16 (定式)

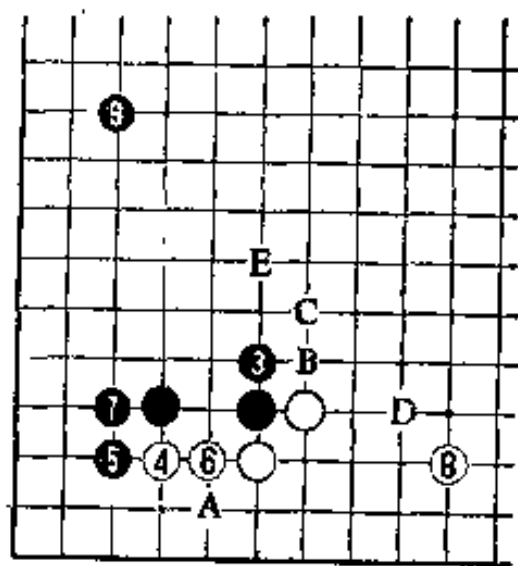


图16

白4托时，黑5扳也是正着。

白6也可走A位。

黑7只此一着！

白8、黑9各自拆边，距离皆合适，是两分定式。

其中，白8改在B压是场合下法，黑C、白D、黑E，就是场合定式了。

图17 (定式)

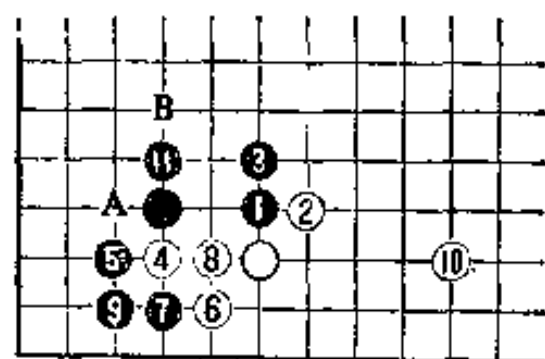


图17

白6虎，是富有弹性的一步棋，黑如仍于A位粘，白便9位虎，白有利。

因而，黑7打、9粘是针锋相对的。

白10正着，黑11补亦正，这样亦是两分定式。

黑11也可下在B位。

图18 (黑有利)

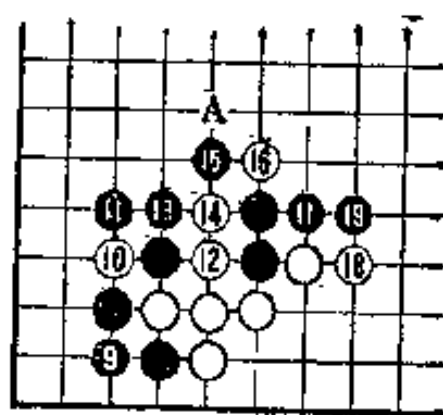


图18

白10不补而断，先送吃一子，虽可换来12的冲，但效用不大，走到白18时，黑19压，作战黑有利。

又：黑19如为了求简明在A位长，黑亦不坏，因为白10送吃一子，使黑方向左上加强了不少，黑可下。

图19 (黑优)

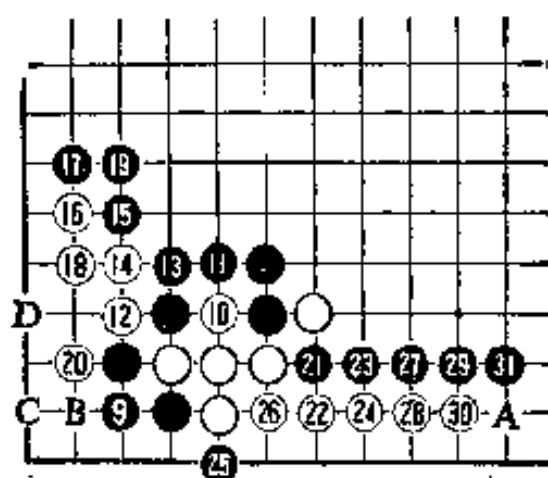


图19

白10先冲，是俗手，黑11挡要着！

白12、14时，黑15、17是强手。

白18、20虽吃了黑角，但黑21断严厉，白不得已走到28、30，黑31到长后，外势极大，黑大优，今后黑A曲后角上还有黑B、白C、黑D既收官又紧气之法！

白如愿在A再长，黑亦长，黑当然愿意。

图20 (定式)

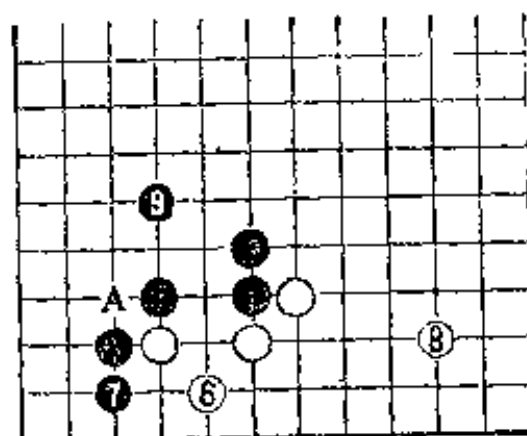
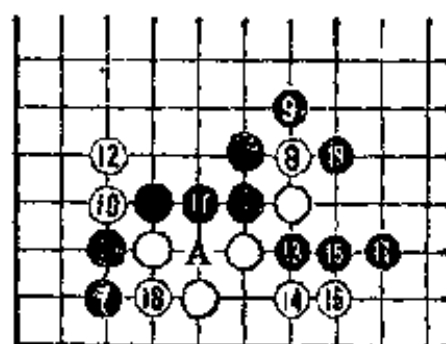


图20



参考图

白6倒虎时，黑7单立也是正着。

这样到黑9以后，双方都比较安全一点。

其中，白8若谋求A位断，变化将如参考图，白虽得角，黑外势厚壮。黑优！

其中13是关键，若A打，白14虎，白优！

图21 (定式)

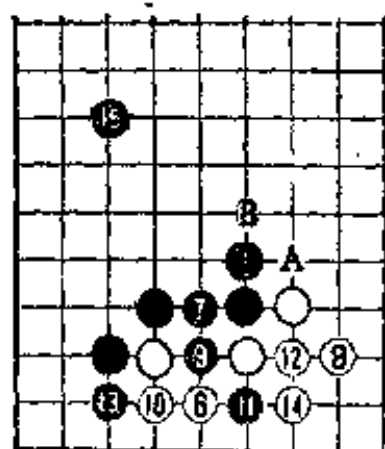


图21

白6虎时，黑7粘，虽是愚形，却是可行的。

白8虎，黑9到14是必然之着。黑15拆后，是两分定式，本定式黑方着手相当简单。

日本《围棋大辞典》（以下简称《大辞典》）白马上A压，黑B退。彼此加固。

图22 (定式)

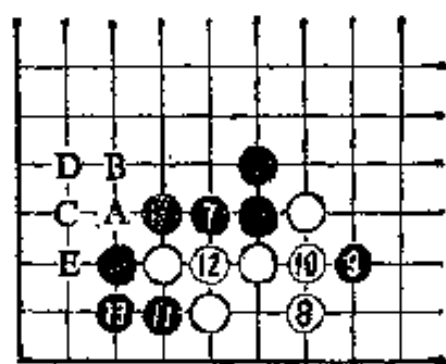


图22

白在不愿意被黑拆边时，白8倒虎也是正着，黑9刺好，至13后亦是定式。

这里需注意两点：

一、白8不宜在10位单接，被黑13立，白形较单薄。

二、白8时更不可在A断，因黑B、白C、黑12、白11、黑13、白8、黑D、白等于送吃，亏了。

又：白10时如断，黑12、白11、黑B、白C、黑D、白E、黑10打，白更不好。

图23 (场合下法)

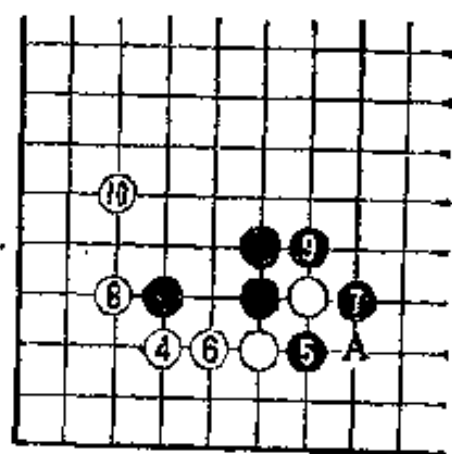
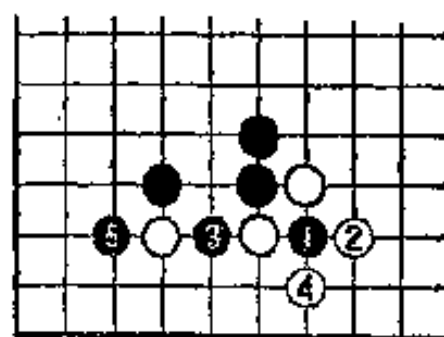


图23



参考图

黑5断，是场合下法，这样黑可先手提一子，在有大大形势配合时是可取的。普通情况下为黑亏。

其中，白6不粘而在A打，变化如参考图，反而黑方便宜了！

图24 (定式)

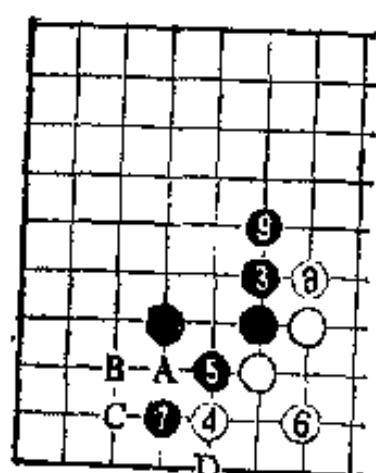


图24

白4尖，是常用手段，在近代对局中出现率与图1中4长相仿。黑方应手有：

一、黑7位，白A、黑B、白5、黑C，这就还原成图17了，不赘述。

二、黑5鼓。白6有多种应法。图中白6双虎、黑7虎下是正着，因有D位一打之利，角地空虚些也不顾了。

图25 (定式)

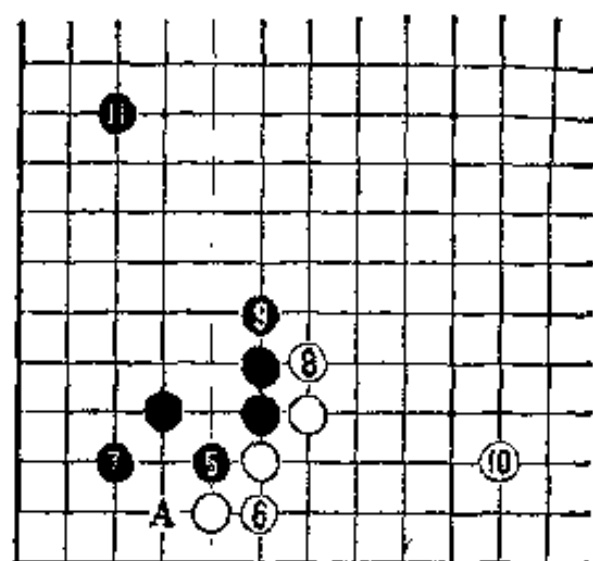
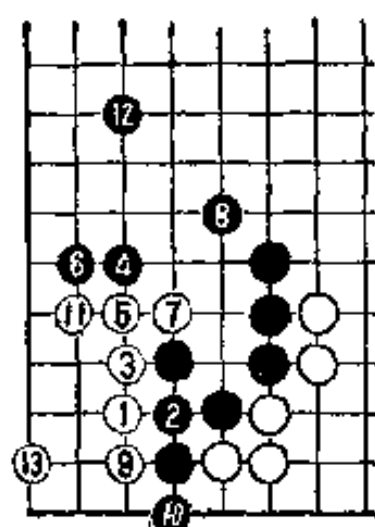


图25



参考图

白6粘，黑7就应当尖补了。这步棋初学者往往不能理解，仍于A位虎。结果将来留着被白7位点，如参考图那样活角的下法，对比之下得失就清楚了。

所以，白6粘与虎，虽是“毫厘之差”，亦应注意。

参考图中，黑4如在5扳，白11扳，活得更轻松了。

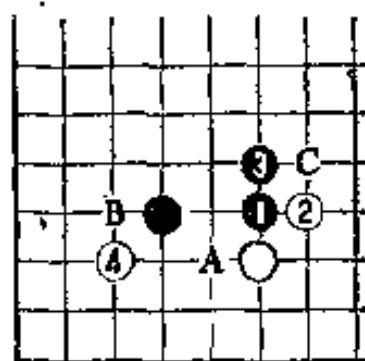
小结：“倚盖”定式本身比较简单，今后白方肇事的机

会也不多，因而在让子棋中黑方很爱用，用后效果也不坏。而注意的有两点：

一、图6中白打入后的变化。

二、图25中7当三三补，不可在A虎！也就是说：思想上常要有7这步棋，被上手在后半盘掏角，往往是下手的苦恼，在上半盘时就要留神。

分类图2（点角转换）



分类图 2

白4点角，在“倚盖”中也是常见的，此手着法轻灵，在黑左边“三十”一带有子时尤为适宜。

对此，黑方有A、B两种应法。就局部言，A位较实惠。B位是照应左上形势的应手。

又：白4在C贴的变化，附在此类中。

图26（定式）

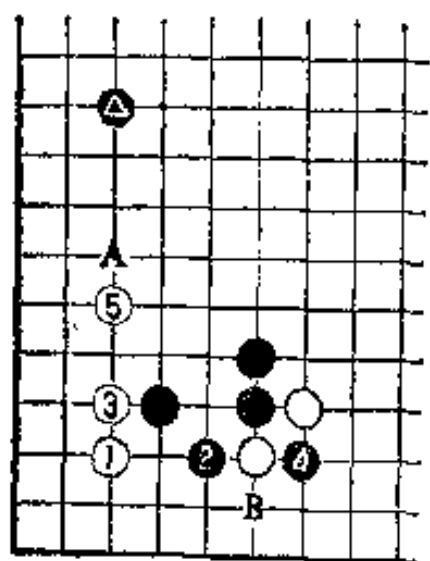


图26

白1点，黑2虎皆正。

白3长是厚实的应手，黑4打正着，白5拆一后，成为两不吃亏的定式。

《大辞典》白5走在A位，但近代都下在5位。

本型白方得了角地，黑方右下也很厚实。如果黑在先有▲一子的情况下或“三连星”时走成这样，无疑是白方生动。

今后白在右下有子时B位立是可以成立的。

图27 (定式)

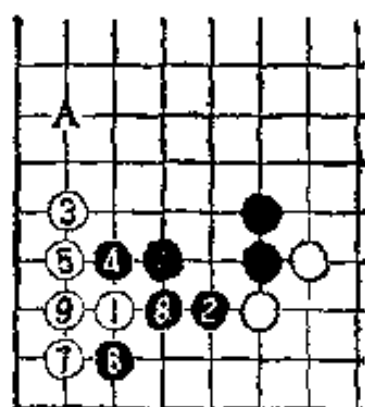


图27

白3飞，在此时不好，黑4冲虽是俗手，但有下一步6夹、8打的便宜，便变成好手了！

到9以后，白处于低位，今后黑在A攻是好点。

图28 (黑优)

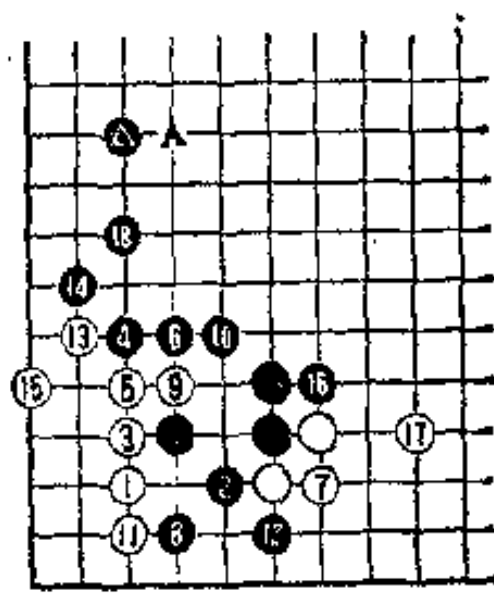


图28

《大辞典》为什么将上图称为定式呢？原来是有道理的。

白3长时，黑4攻是强手，以下白5顶，黑6退。白虽得到了7粘，但角上被逼得挺苦，演变至18黑外势整齐，黑有利。所以古来认为：“图26的结果是得不到的，因此图27虽不如图26，也只能这

样了。”

可是，近代为什么能走成图26呢？原来点角的变化常在黑已有●子或A位之子时采用，这时如果走成图28，黑18这步棋补又不好，不补也不好，由于配置关系，黑方退一步想，宁肯让白走成图26了！因而读者运用时亦要注意配置。

图29 (场合定式)

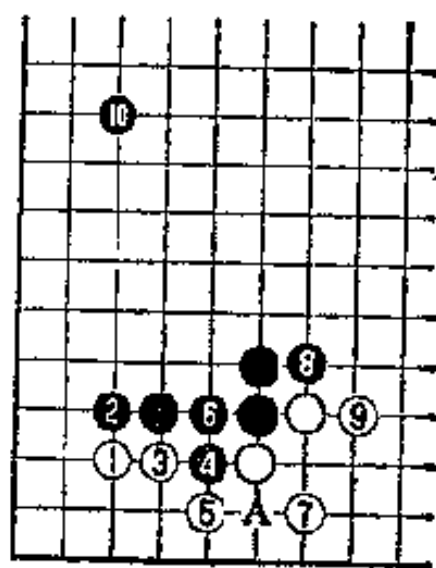


图29

构思。这样，黑8拐时，白便可脱先；黑在9位打，白还可脱先，黑提一子是后手。

今在7位虎，9是势必要长的。

图30 (一法)

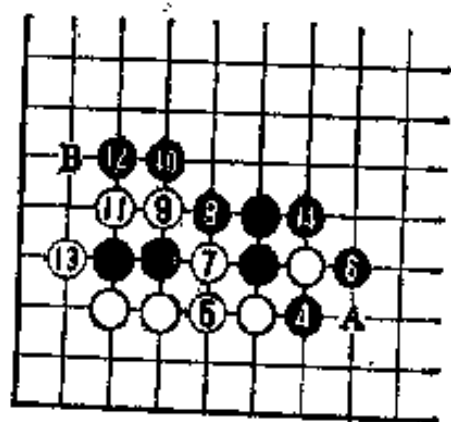


图30

黑12如在13立，多送一子，虽符合“弃子法”，但由于白12曲或B尖后，黑14位有弱点，就“忙不过来了”，故不能成立！

到14后，基本可算两不吃亏。

黑2挡，是照应左上形势的场合下法。

这个定式在局部黑方是稍亏的。往往是黑方在先有10这个子时或三连星时采用。

其中黑8不可忘记！

在黑方上边形势很大，白急于争先手的情况下，将白7改在A位是十分有趣的

黑4断，在征子情况一般时可以考虑。

白5粘是正着，如果在A打吃，被黑在5位打，黑优。

白7、9反击当然！

黑10、12弃子，势在必行。

图31 (定式)

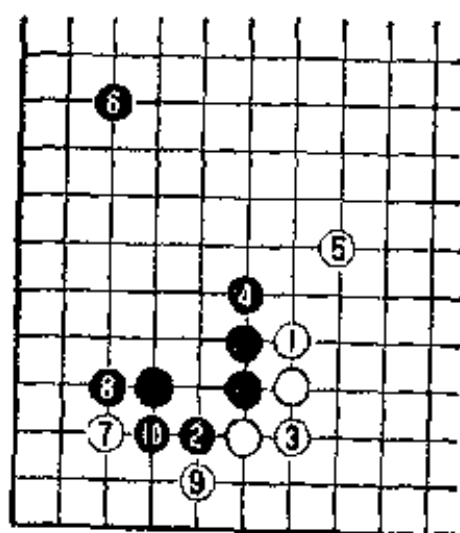


图31

其中，白7也可不点。

白1贴，是在右方白子配合（间隔相当宽阔）时的场合下法，相当有力。

黑2虎，好点。

白5 飞要点。

黑6 仍然在这里拆。

白7点时，黑8在这边挡时居多，到黑10双方均保住了阵地，两不吃亏。

图32 (定式)

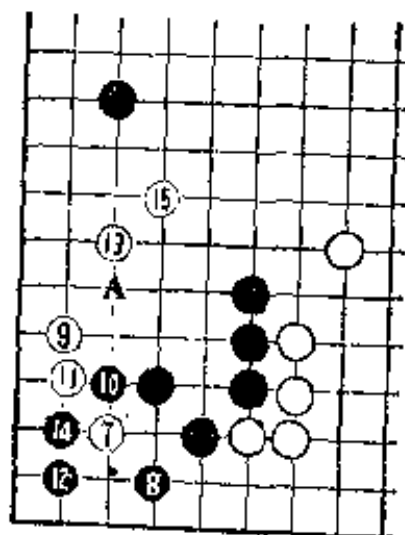


图32

黑8 尖，注重攻击。

此时，与图26情况不同，9飞是一的唯一手棋。

黑10、12夺取根基。白13、15明智，如果在14位粘，黑A跳枷，白不能活。

到15尖出，为两不吃亏。

图33 (黑优)

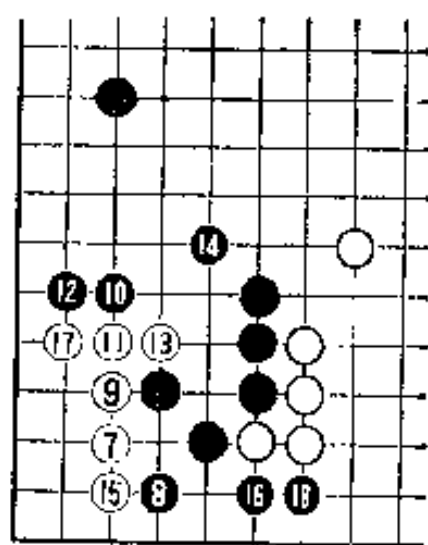


图33

白9如长，被黑10夹，白11顶时，黑12立下是好点，双方应付到17白角虽活了，但被黑18一爬，白右边一串就浮起来了，白不利。

图34 (场合定式)

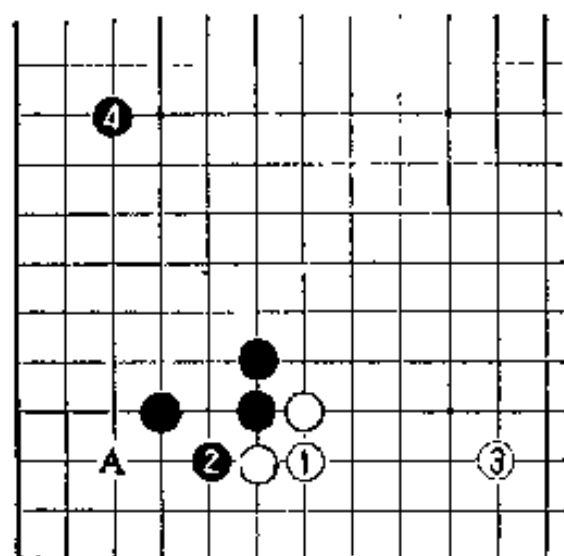


图34

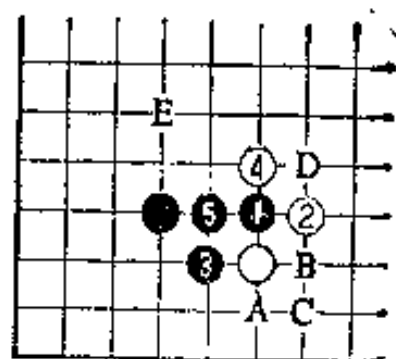
白1粘，场合手法。黑2虎，仍然是好点。

白3、黑4彼此自拆，这个形虽然白方不如黑方生动，但黑角尚留有A位弱点。

因此在某些场合，白1是很有意思的。

小结：白1点角转换是一种轻灵的下法，尤其在让子棋中，上手特别爱用。对此黑方只要有分寸地应付就可以了，图26黑很不坏，当然走成图28更好。图29是全盘考虑的定式，局部黑稍亏。图31的下法，关键在今后的中盘侵分，因为彼此消长出入得大。

分类图3 (虎)



分类图3

黑3虎，被白4打，黑5必粘，黑虽成“愚形”，但白有两处断点，因而是充分可下的。

今后白有A、B、C、D、E五种下法，其中A、B、D较常见，C少见，E无理。

图35 (定式)

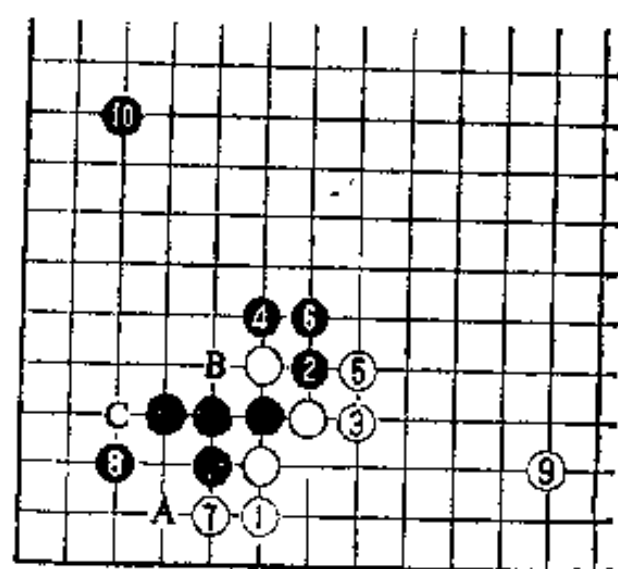


图35

白1立，是最常见的。

黑2、白3皆正。

白7曲，黑8尖是要点，如在A挡，留有8位弱点，反而不好。

双方拆边后，为两分定式。

其中，黑6在B提也是定式。这时对付白7拐，就有两种主张了：有人认为仍应在8位补；《大辞典》主张A位挡。

又：白7改在8位点，黑须在C挡，白再A尖，亦两分。

图36 (定式)

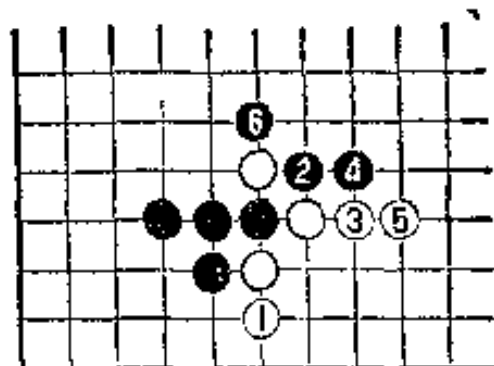


图36

和速度，黑4压虽在势上占优，但今后白可从下面“掏”黑空，因此本图是否一定有利，也要视局势而定。

黑4 压强手，此时，白如在6长，黑势必5位扳，变化虽复杂，但结果黑有利。所以，白5是正着。

黑6 打吃一子，黑方形势要比图35有利。因此《大辞典》结论是“4压比6打好！”

不过，现代棋注重实地

图37 (白俗手)

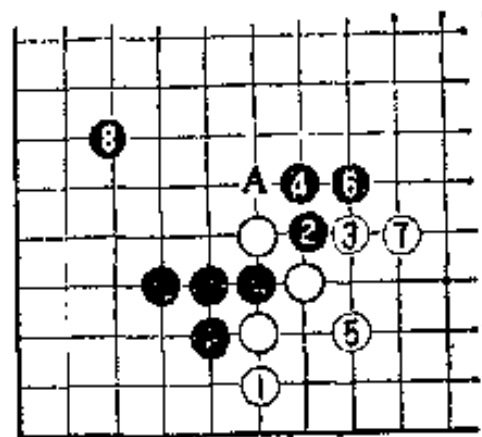


图37

自然生动得多。因此，白3打是俗手，结果白不利！

白3打，然后5双虎，既得到好形，又解消了黑按上图的变化，不是一举两得吗？这是让四、五子水平的棋手容易想到的。

但是，黑方6曲后，8大飞补是好点，这样，黑在A位省去一手棋，下在8位了，

图38 (定式)

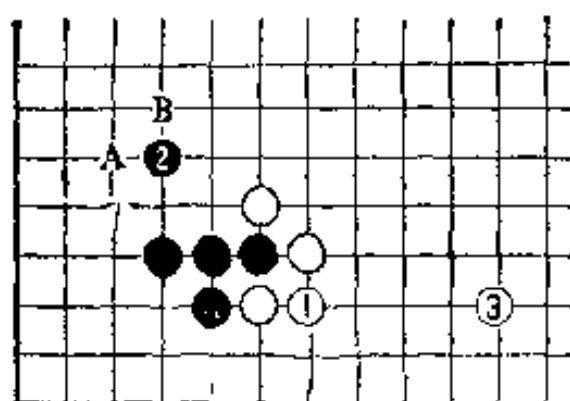


图38

白1粘，也是常见的。
黑2跳是既坚实，又有发展的一步棋。如果走A位，嫌保守了；如果走B位，则太空虚。

图39 (定式)

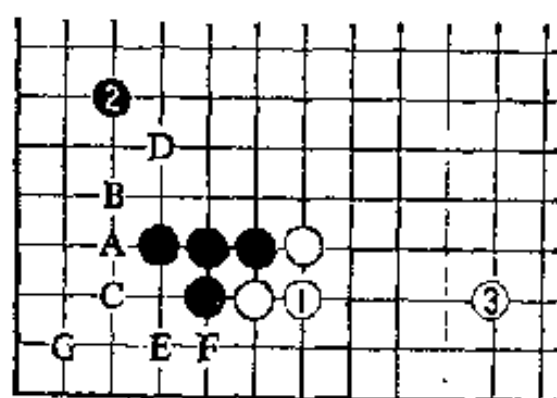
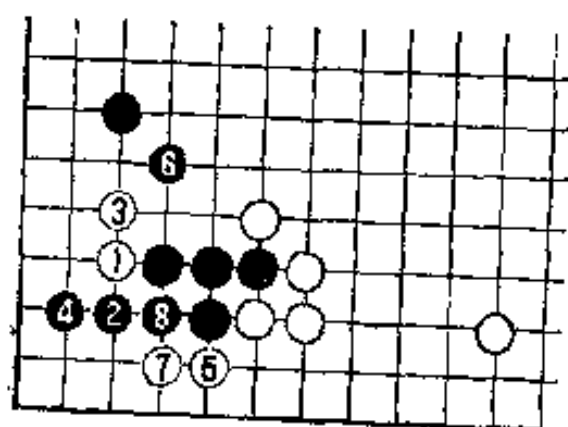


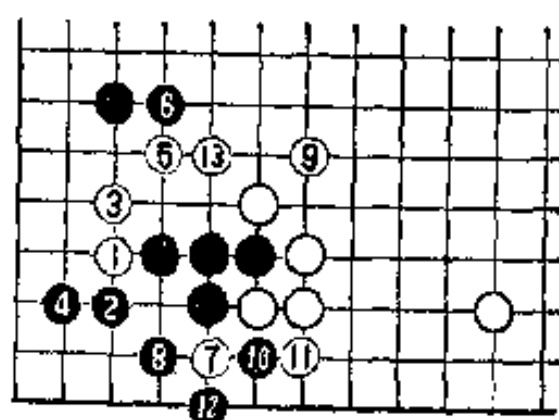
图39

黑2大飞，也是定式。
就局部来说，黑虽较单关生动些，但将来白有A位顶的手段。次序为A至G，白可活。但这种手段何时下合适是个问题。

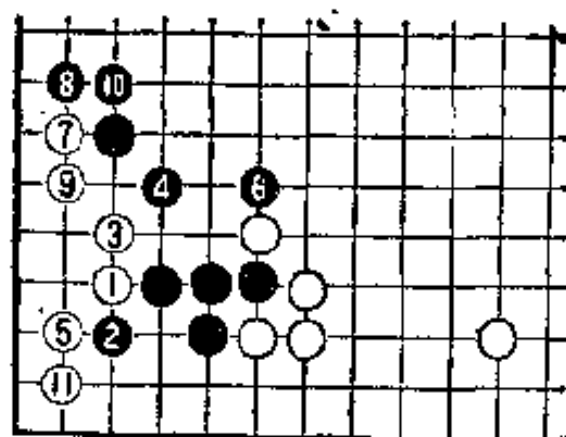
又：白A托时，黑改在C扳，变化将如参考图1、2、3，均可采用。



参考图2



参考图1



参考图3

图40 (定式)

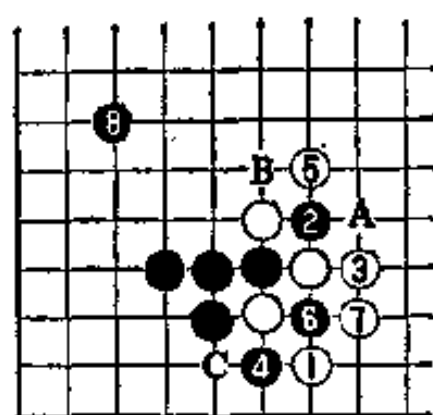


图40

白1虎，不多见。黑2断，是要点，双方至黑8为定式。本定式要注意以下几点。

一、黑2能在A位逃时，论外！

二、白5若于6位粘，黑B位打，黑有利。

三、白3若于C位虎，黑3位打，白须6粘，以后几种变化均为黑有利。

图41 (定式)

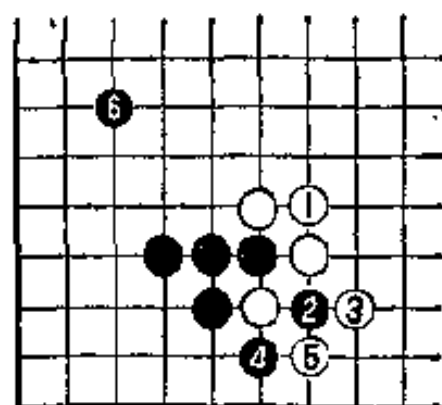
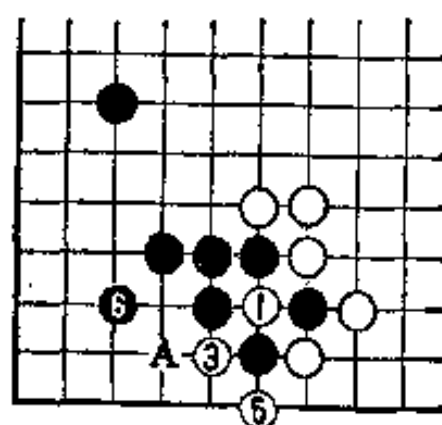


图41



参考图

白1粘，是常见的。

黑2、4提一子时，白5打势在必走。

此时，黑切不可粘，6补是正着。

初学者往往对角上这个劫不知如何处理！

现将要领介绍一下：

参考图：白1提，黑可不应；白3打时，打劫，忌于A位打。黑若劫败，将来可在6位补。

图42（定式？）

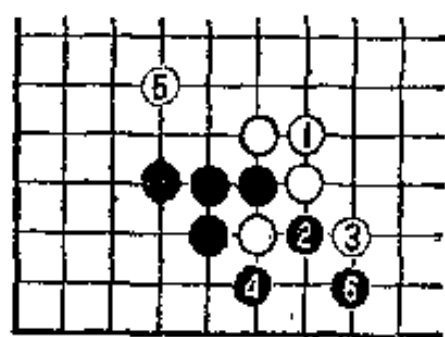


图42

白5飞，在近代有些书上也称“定式”。

《大辞典》认为：白5在多数场合是不好的，黑6虎后，黑简明易下。

笔者认为此说极有理。本定式充其量只能算“场合

定式”。

图43（场合定式）

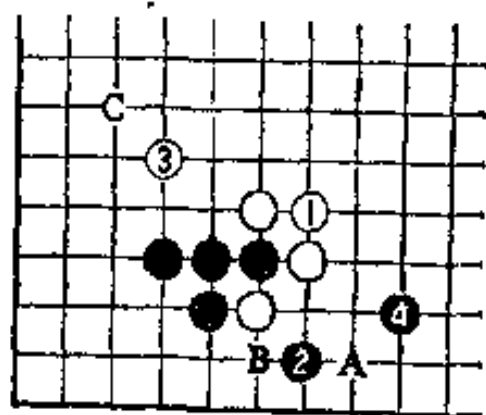


图43

黑2飞，虽是手筋，但处于低位，通常并不算好！

到黑4飞出，为场合定式。

与上图相比，双方厚薄程度是有所不同的。

其中，白3如在A顶，黑B退，白4时黑C补，这样为黑有利，因下边各两手交换，黑棋得了便宜。

图44 (概说)

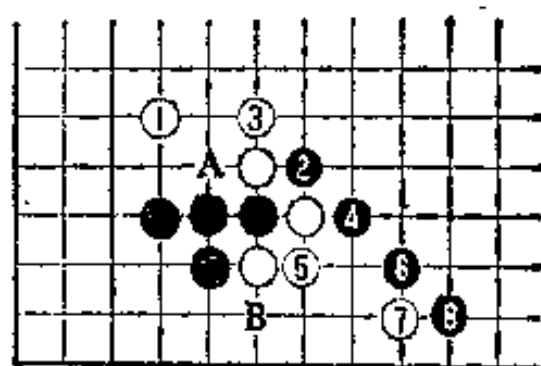


图44

白1 飞，是特殊场合的一法，一般是不行的。

黑2 断，要点，以下白应手为：

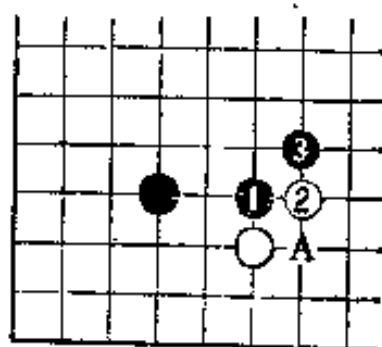
一、白3并，黑4打是关键（如在5打，白优），6尖后可在8位扳，今后变化虽

有些，但结论明确，黑优！

二、白3改在4位长，黑3位打，白A长，黑B打，黑优。

小结：黑倚盖后改用虎得角的下法，为求取实地的下法。这种下法简明，尤其在下边白已有拆二时更为合适。通常情况时这样下大局上容易迟缓。若是让子棋，被让子方采用这种变化，就相当有力了！

分类图4 (压梁)



分类图4

白2扳时，黑3连扳，在们国古谱上称为“大压梁”，变化较复杂，黑方以弃子求变。

又：黑3在A断，亦是弃子之意，故同归一类。

图45 (古定式)

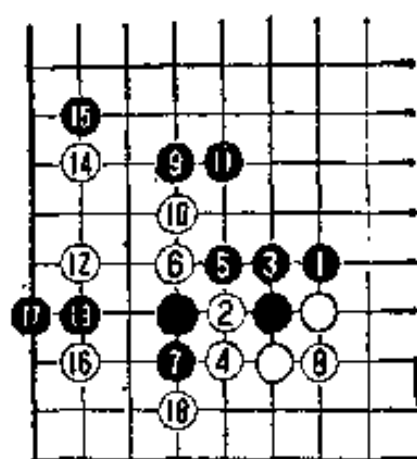


图45

这是明代巨著《仙机武库》上的一种变化。

黑方弃子取势。但用现代的目光来看，无疑黑方吃亏了。不过在当时，“定式”的含义与现代不同，往往是不计较彼此得失的，只是说明角上有此一变。因而在古谱中常见到××式36变之类的题目，以下便罗列36种变化。

大压梁变化，从我国古谱中看，黑方似乎不太好。白6断不俗，今后黑下法是很多的。

图46 (黑期待)

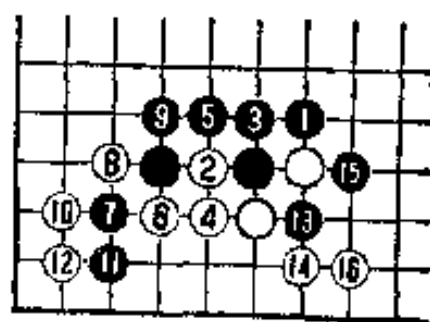


图46

黑方为什么要走“大压梁”呢？理由之一：期待白方走6这步俗手，这时黑7扳有力。

白8吃角上一子，到黑13打，白14只能反打，结果黑不错。

其中，白8在15退，黑8位粘，黑亦不坏。

图47 (白优)

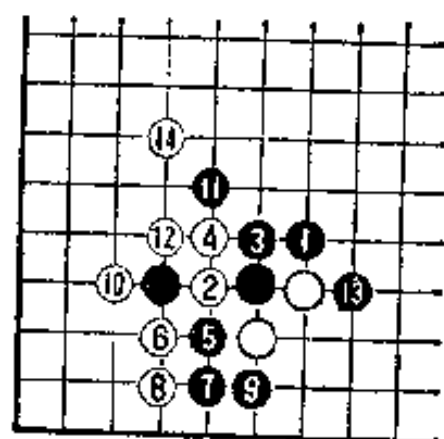


图47

《大辞典》：“黑1是被让六子时的下法。”这话并不是蔑视“大压梁”，而是说出了走这步棋的另一理由，即下边“星”位须有子。那末三连星时，局部情形与让六子相似，“大压梁”即可走。

如其不然，白2打4冲出是好手。5—9必然之着。白10打精警之着。

黑11平稳，到14跳出为白优。

图48 (白优)

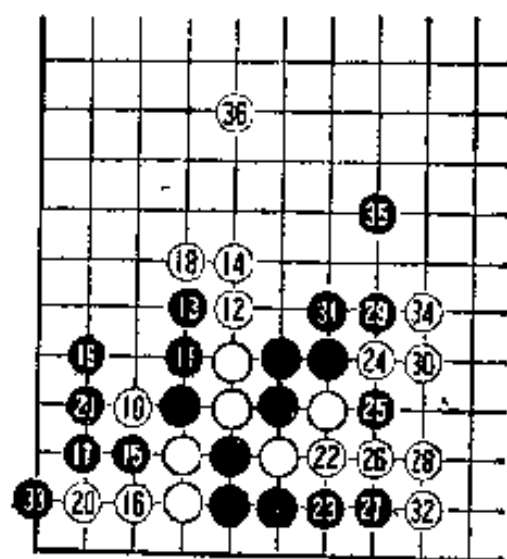


图48

黑11逃出作战，白14再退，冷静。

黑15以下进行对杀。

白18好次序！

白24扳时，黑25是唯一解危的“苦肉计”，到36虽吃得白角，但中腹子孤，白两边俱已走到，白有利。

图49 (配置关系)

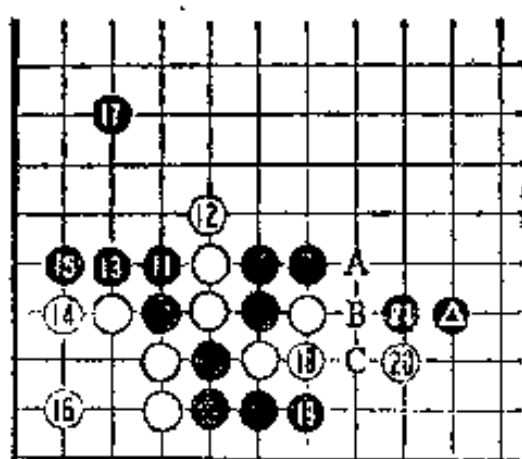


图49

在黑三连星时，因先有△子，情况就大不相同了！

黑13曲成了好手，到黑17拆时，白18粘无效！

黑19后，白被杀。20若在A扳，黑B，白C，黑20成征。

图50 (简明策)

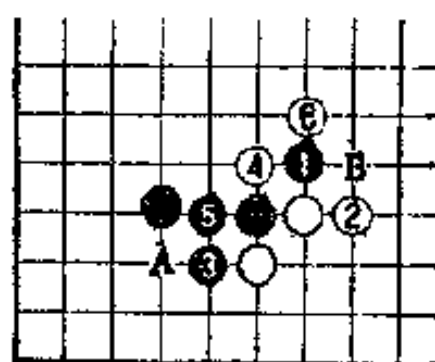


图50

白2 平易地退，十分简明。以下黑有三种下法：

一、黑3—白6，白不坏。

二、黑3于4粘，白3挺，黑A挡，与“倚盖”相比多了黑1与白2交换，白有利。

三、黑3于B压，白可按图46下，白优。

由此可知，压梁在三连星时，亦不可怕。

图51 (两分)

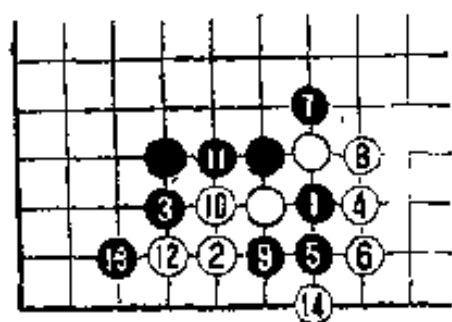


图51

黑1断，是场合下法，虽然局部黑稍亏，但有时运用是极生动的。它的用意是使白方子力重复。

白2是最常见的应手，黑3以下一口气走到15，虽说是两分，但与图35相比，多了6与7交换，黑稍稍不利。

图52 (作战)

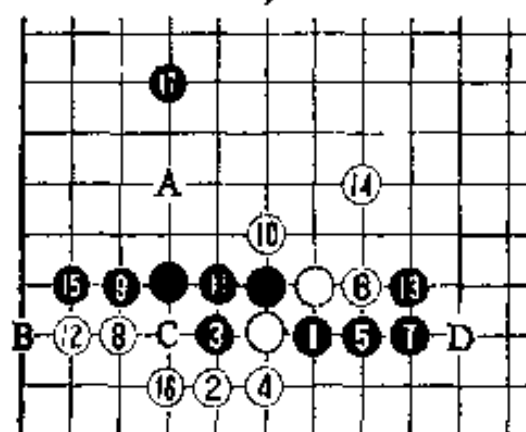


图52

黑3打、5退是容易被忽略的强手，演变到17形成作战，黑不坏。

其中，白8、10是必要的次序。

白16若于A飞，黑B扳，白角被杀。

又：白10改在C打，黑11、白13、黑D，黑亦不坏。

图53 (一策)

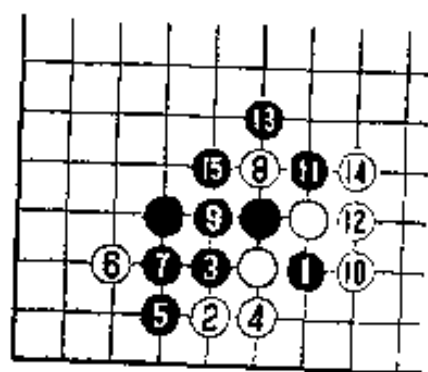


图53

黑3 玉柱，是可行的一手，白4 打吃，亦是正变。

这个形单独来讲为白稍有利，但既然在黑1断弃子作战的情况下，白右下必定较重复。所以为彼此可下。

图54 (两分)

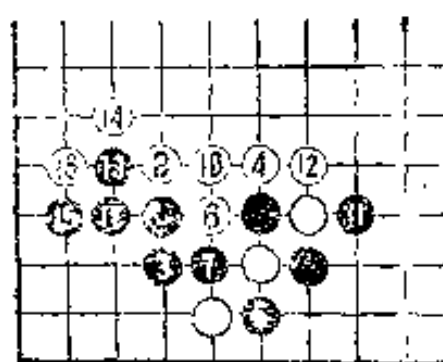
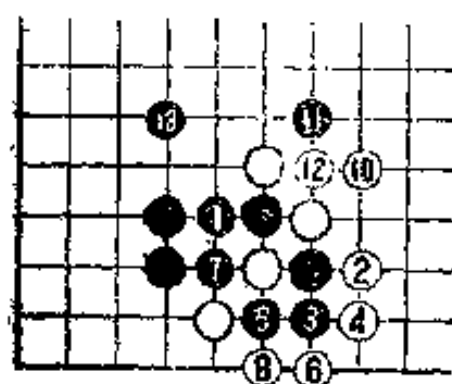


图54 9提



参考图 9粘

图55(两分)

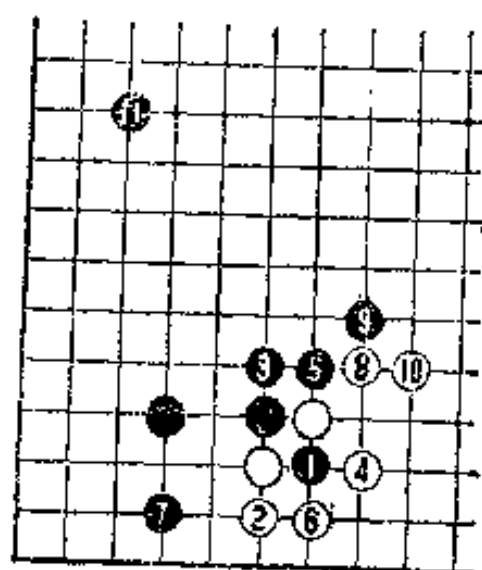


图55

白4上打，黑5反打是正着，如果在6粘，变化如参考图，黑不利。

白6如在7粘，黑6粘，白不利。

白8亦不可粘劫，粘则滞。

黑11打时，白12是冷静之着，若提劫，势必仍走13，白无法开劫，没有好处。

参考图：黑1粘，不好，白2、4以下采用弃子，将黑滚成团子，白稍有利。

白2立，有时也是可下的。黑9简明，以下到11止，黑子力生动，白十分厚实，彼此可下。

图56 (定式)

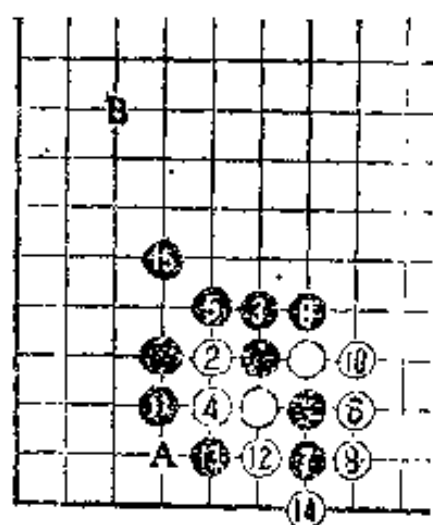


图56

白2、4的下法，其黑方期待的，到15为止实现了弃子战术。因此容易使人觉得黑方有利。其实这是定式，在局部甚至还是白稍有利呢！

《仙机武库》黑9在12曲，白13挡，黑再9打，白10粘，黑A夹、11打后在B位拆，占棋追求效率大致如此！

黑12曲时，白如A尖，黑10打，黑优。

图57 (白消好)

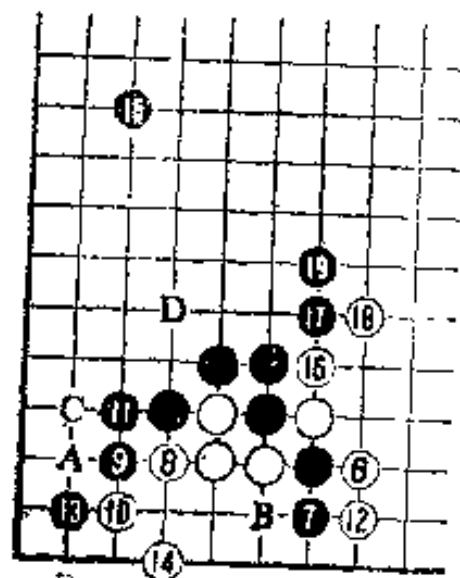


图57

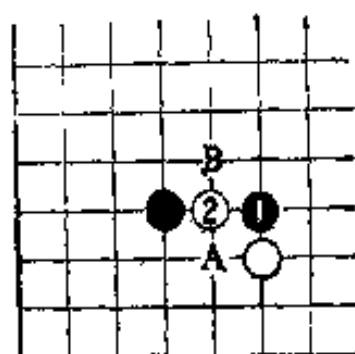
白8是可下的。黑9扳时，白10扳妥善，如果先在11打，黑粘，白再10打，黑A，白13时，黑可B曲，亦可C打，白得不到好处。

黑15单拆，用意颇深。如果先在16打，白必粘，但将来D点很讨厌，所以黑允许白走16、18。

本图白稍有利，但黑亦可下。

小结：“大压梁”是特殊的场合手段，通常不可行。断弃子为一般的场合手段，可考虑。

分类图5 (挖)



分类图5

黑1压时，白2挖在征子情况一般时采用为宜。

对此黑有A断打、B外打两种下法。

图58 (定式?)

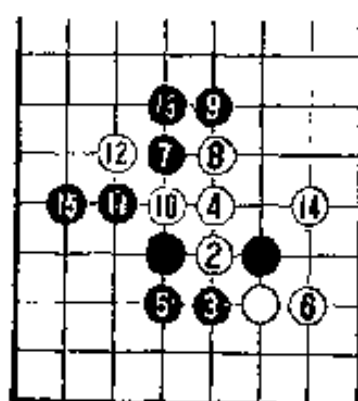


图58

白2挖，黑3断打，在征子黑有利时，白6只能退。

黑7、9着法紧凑！

白10、12意在破坏黑方棋形，但即使如此，到黑15补后黑得角很大，黑有利。

在有些书上将此型称定式。

图59 (白稍好)

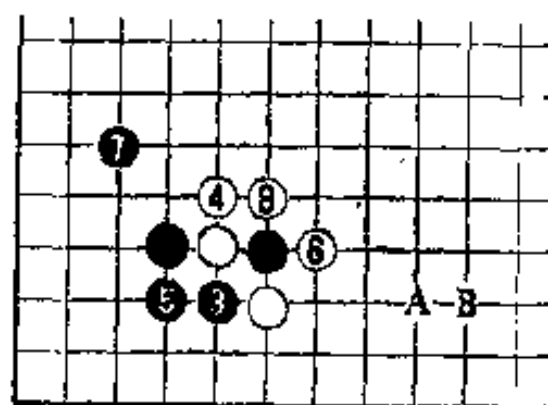


图59

在征子情况一般时，黑3打5粘，白6可征吃一子，结果白稍有利。

白在A、B等处有子时，又当别论。

由此可见，挖与断打两步棋与征子是有关系的。

图60 (白稍有利)

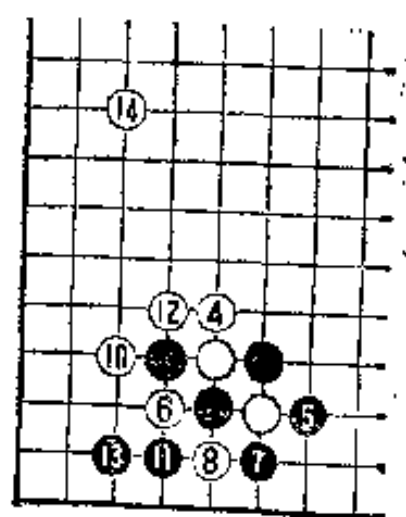


图60

黑5 打可避免白征黑，
白6反打当然，若于7位立，
黑6位粘，白不利。

白8打、10征紧凑。

本型虽为白稍有利，但
黑很坚实，接近于两分。

图61 (定式)

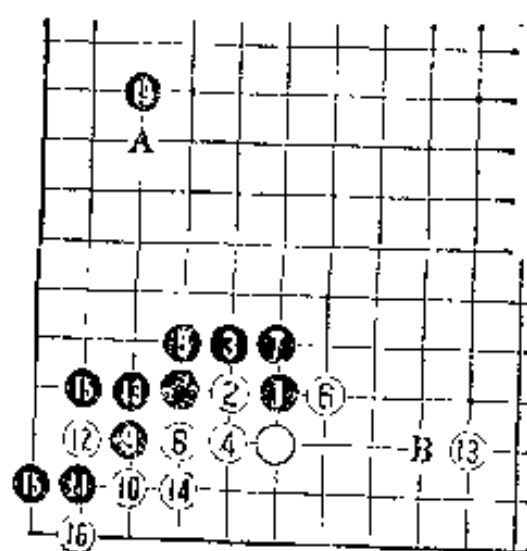


图61

黑3打、5粘，简明。

白6打、8进角，常识。

黑9、11连扳是关键。

白14粘，平稳。应对到
19为两分定式。

其中白18若占A位，黑
占B位，黑有利。

图62 (作战)

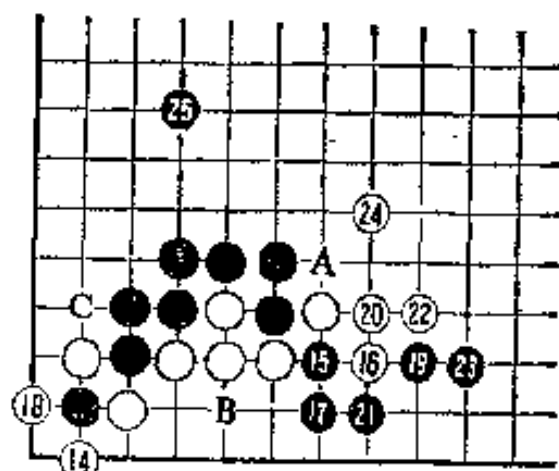


图62,

白14吃一子是不太好的。

黑15断有力！白16打、18提正着。

黑19要点，白20只能粘，到25时形成作战，这仗黑方易打！

黑19在20打，白A，黑19，亦可下。

白18时若在B补是不好的，左边留下黑C打的便宜，

图63 (作战)

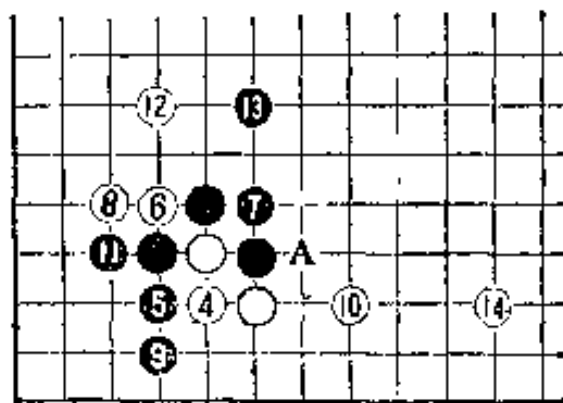


图63

黑5挡角稍觉勉强，白6断是要点，此时切忌在A打，因黑7粘后就变成“倚盖”定式，白又去冲了一手，不利！

黑7粘作战，白8立以下至14时，虽为两分，但形成了复杂的局面，白稍乐观。

图64 (两分)

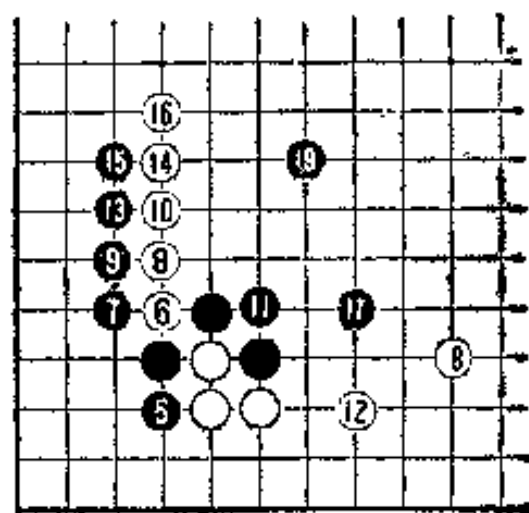


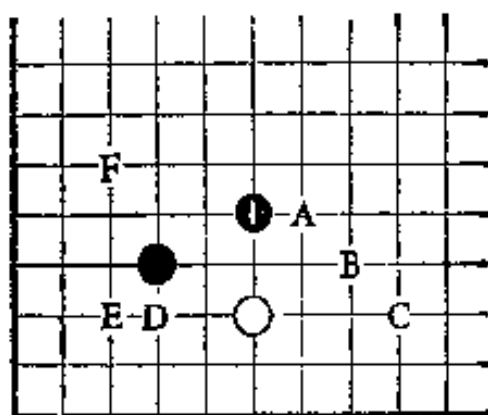
图64

白6断时，黑7下打，以后一路长去，至19着法简明，但今后不简明，双方难下。

虽为两分，实际白稍好下。

小结：用挖来对付倚盖是易被忽视的，其实相当有力，但需注意征子关系。若成图58，白不利。

分类图6 (镇神头)



分类图 6

黑1镇，又称“镇神头”，传说在唐代已很出名。古谱中较多见。

在现代棋中，为了成大模样，或力战时，是生动的。

以后，白方应手有从A—F六种，其中A多少有点按黑意图办事。

图65 (鉴赏)

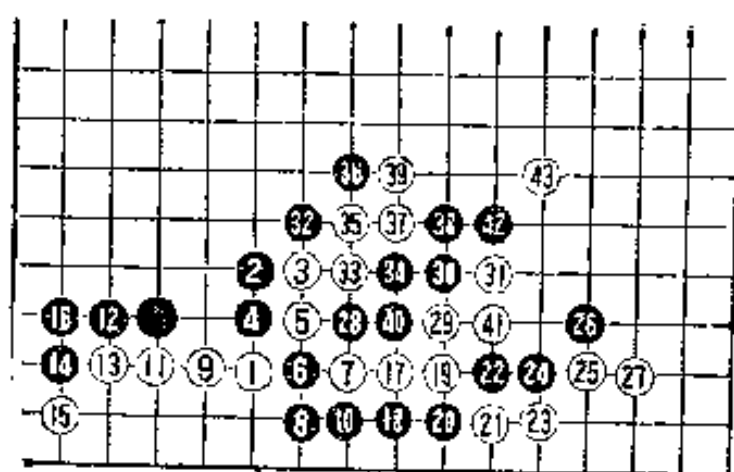


图65

此图为宋版《忘忧清乐集》所载“王积薪一子解两征图”。王积薪是唐玄宗时的国手——棋待诏。这个图传说还是在深山村妇家寄宿时学来的呢！那故事便是有名的“积薪遇仙”，遇到的据说是骊山老母。这个势相传在唐中宗时国手顾师言用来战胜了“神头国太子”。

白43一子解双征，手法甚妙，可见我国唐代水平之一斑。

图66 (黑好形)

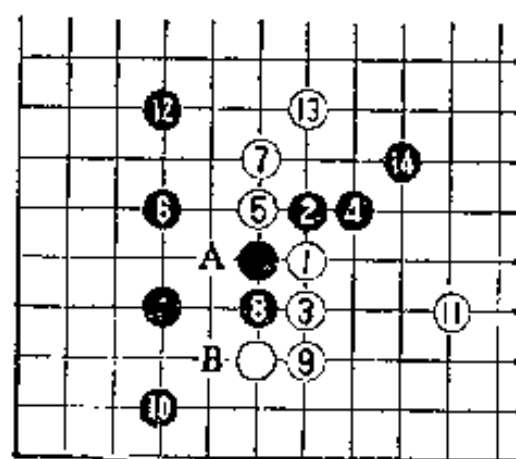


图66

古谱中黑方顶断的下法偏激了些。

如今，2扳4长是有力的，白5断时，黑6是筋！这步棋如在A位退，棋形不佳。

白7是正着。黑8过门后，10是好点，此手不可于B虎。

至14时，中央互走，黑角地很大，子力充分。

图67 (白不好)

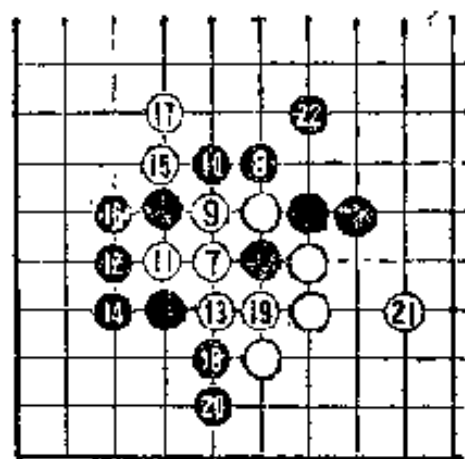


图67

白7打吃自然是不好的，黑8、10包打后，白11非冲不可。

白15如不打断，黑在这里粘，外势太大了。但打断后，黑18、20得角很大，白用好多子吃黑一子，子力很重复。腹中数子也是黑强于白，白不利甚明。

图68 (黑有利)

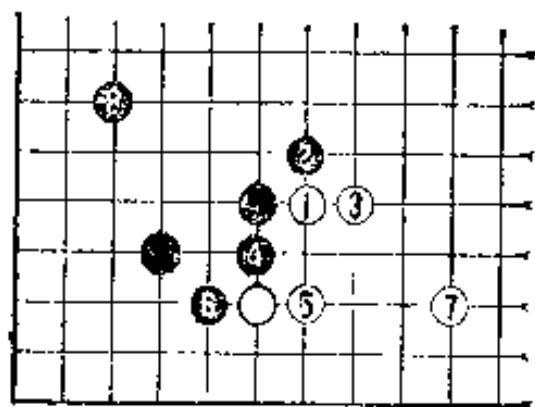


图68

白3退，白整形。但被黑走到4和6，黑形更好。

8补后，角太肥了，黑有利。

至此可知，白1靠是不太好的。

图69 (贾玄七着)

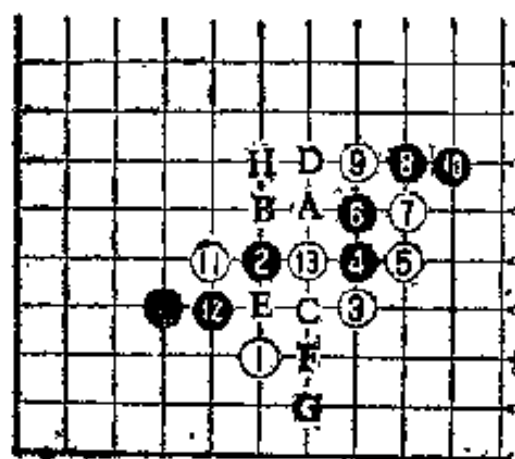


图69

白3飞，亦是自古就有的下法，如图为《忘忧清乐集》所载之贾玄七着。

贾玄是宋太宗时棋待诏，但《忘忧清乐集》称他为唐待诏。这图白方13时刚好下了七步。

以后着法，黑A、白B、黑C、白D、黑13位粘、白E、黑F、白G，形成征子。

其中，黑10是大错着，应在H位补，无事。

图70 (两分)

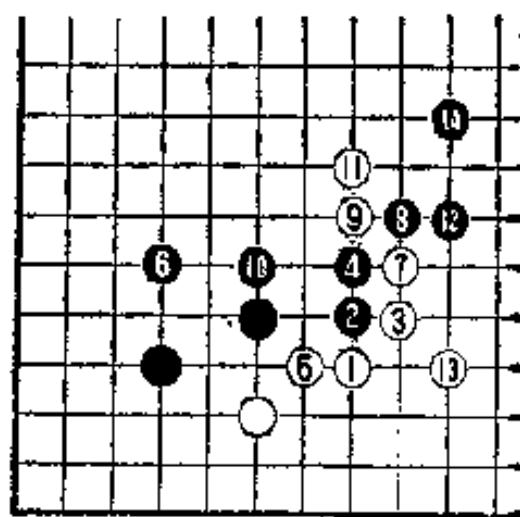


图70

近代白5先自补，黑6补是好形。双方走到14为互不吃亏。

图71 (场合下法)

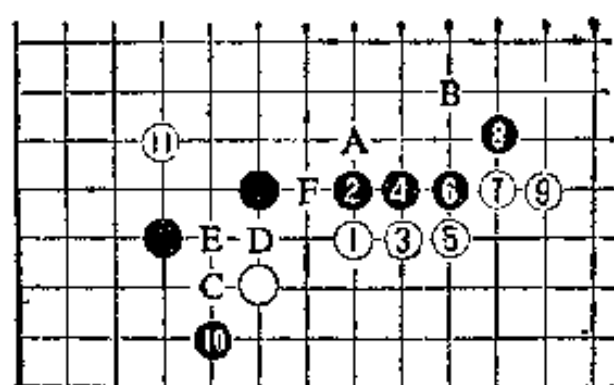


图71

白3、5平易地退，是不畏黑成势的场合下法。

黑10守角时，白11是消黑外势的要点。

至此可知，白1飞的 下法是可行的。

黑2若改在A位 飞，则是当代日本著名九段 武宫正树爱用的三连星大模样作战了，白6位飞，黑B位再飞，这是全盘构思，局部得失无法判断。

要说明的是，经A飞后，局部生出C顶的好手，白D，黑E，这时白F 鼓已无效。

图72 (冷静)

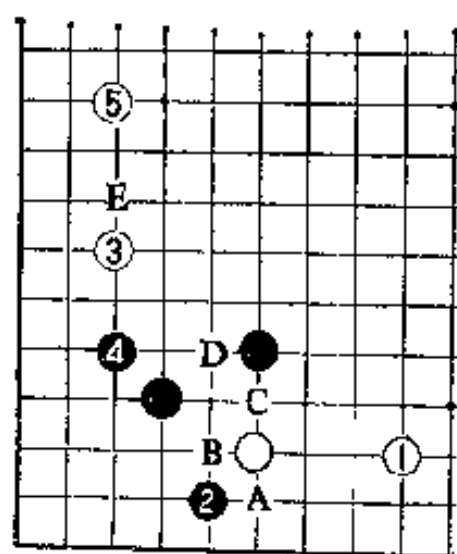


图72

白1拆二，是沉着的应手，黑2飞时，白3、5 下法轻快。

白3若在A挡亦可，以下黑B、白C、黑D、白E。

两法均为两不吃亏。

白1 拆二，除去黑左方模样极大时嫌缓些外，通常是可以考虑的。

图73 (概说)

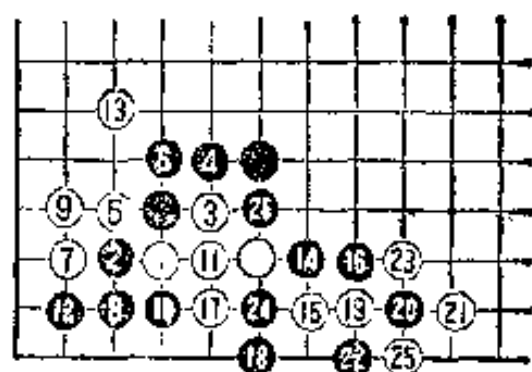


图73

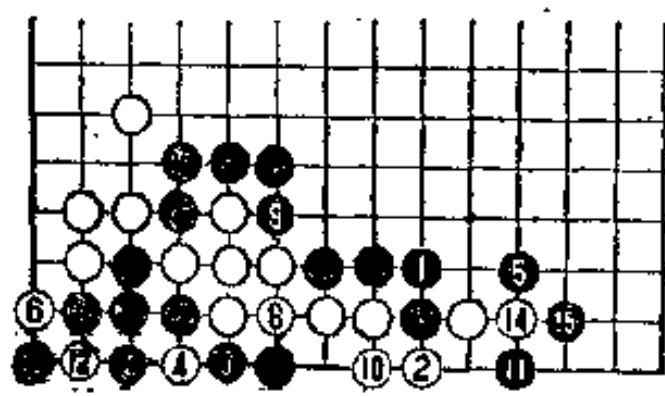
白1托,正好被黑2扳住,
“镇”这个子发挥作用了。

白3虎是俗手,5打以后,
9过分!

白17挡时,黑18点是妙
手,到26止黑坚实、有利。

其中,22在23粘,按参
考图走黑亦好。

总之,白1后,
走3、5是不好的。



参考图

图74 (黑稍优)

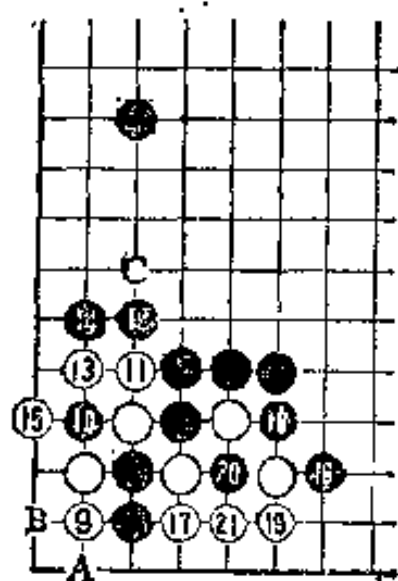


图74

白9 挡,才是正着。黑
12弃子取势是贤明的,到22
时黑稍优。

其中,黑12改在13打也
可以,白12、黑A、白B、
黑14、白C、黑15,为两
分。

图75 (黑有利)

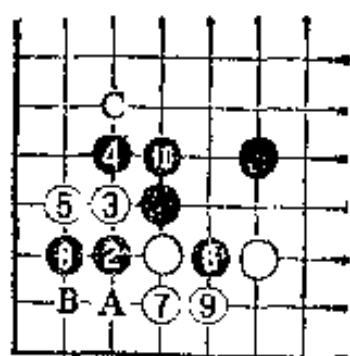


图75

白1单断，虽为常识，但在本型中用不太好。黑4、6两打后8挡是最简明的应法，黑有利。

其中，黑4也可在10退，以下白8、黑A、白7 黑5，白4、黑B 白C，为黑方的场合下法。

至此可知，白1托角，虽是腾挪手段，在此处却不太好。

图76 (白有趣)

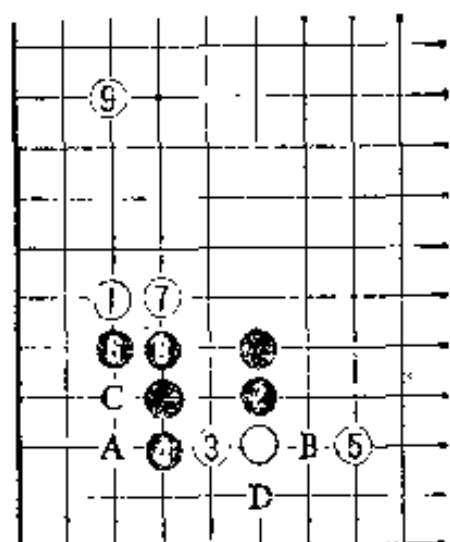


图76

白1双飞，是针对黑斜飞两子的缺陷的。这种下法，在清代很常见。今后白方手法要虚灵。

黑2、4确实地守角，到9时，白方较生动。但有时黑亦可下。

又：白3若在A点，黑B、白C渡、黑D打，是两分。

图77 (两分)

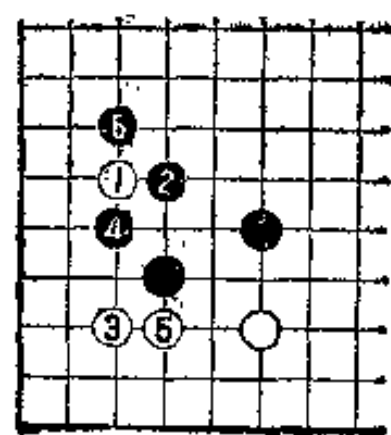


图77

黑2在这边压，较上法好。白3点角，轻灵之着。到6为两分。

图78 (两分)

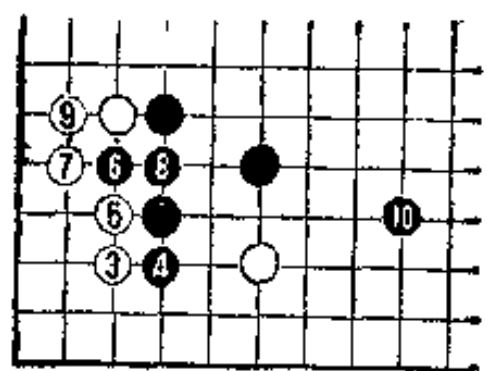


图78

黑4挡好点，经黑6挖8接后，白9是正着。

黑10好点，白一子不能动了。此型虽说两分，黑不坏。

因而，白1双飞也不是无往而不利的！

其中，黑4忌于5挡，被白4退回白优。

图79 (黑有利)

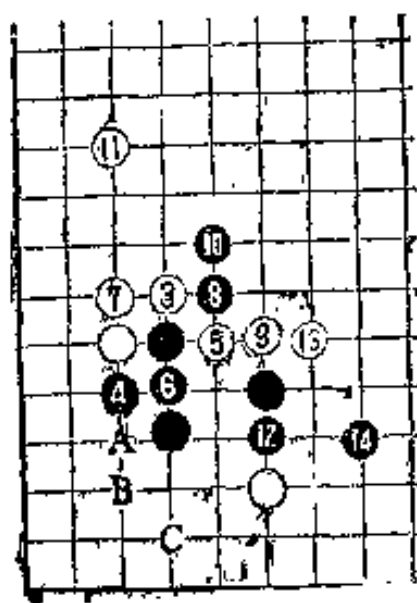


图79

白3扳，走重了，黑4虎将白拖住，白就撒不开手了，被迫走到14，作战对黑有利。

又：白3若走4位，黑6、白A、黑B、白7、黑C，亦是黑优。

据此可知，白1双飞，虽攻击黑方棋形上的弱点，但自身被分割在两处，走法需“虚灵”才是，力战则易受制！

图80 (两分)

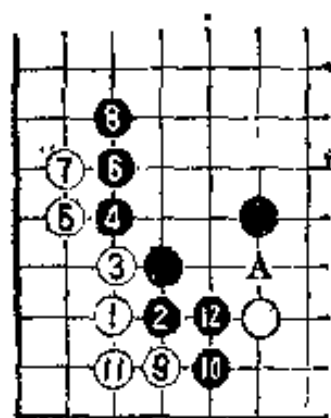


图80

白1点角，是近代常见的下法，黑2挡方向正确，不是特殊情况时不会在3位挡的。

到12以后，黑形镇之子不如在A位来得好。但话说回来，当初一人一手的角上不大容易走成这个型的，因而可认为算两分。

图31 (白稍有利)

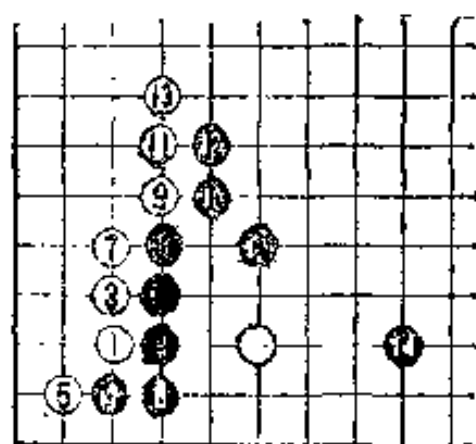


图31

黑1扳，为了保证下边的空，也是可以下的。

这时8位是要点，但白7却扳不上来，黑8必须补上，白9就扳起头来了。

到14，这个型在让子棋中常能见到，但必须指明，结果是白稍有利。

图32 (两分)

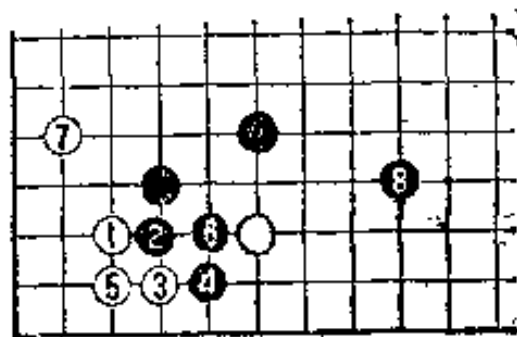
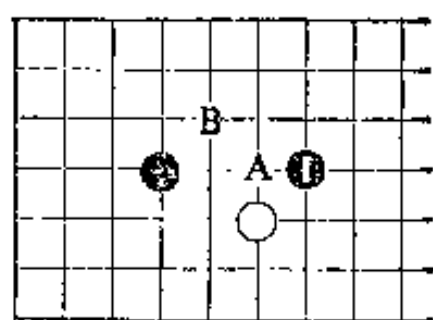


图32

白方在不愿被黑下边走子太多时，白3扳是生动的，这样白7飞出，白角得空虽少些，对黑也无威胁，但黑8补后，黑也不易大发展。

小结：“银神头”虽为古法，在唐代就流传下趣闻，但直至今日仍有生命力。尤其在大模样作战时不可将它遗忘。白方的对策是多种多样的。要对围以马步斜飞为好，分割的棋局中不妨拆二，点角多半能争先，双飞要注意避免力战。

分类图7 (倒垂莲)



分类图7

黑1肩冲，称“倒垂莲”，是古定式，现代在定式阶段用得较少。但用时有出人意料之妙，尤其在中盘战时，凡可用处，无不绝妙。

白方应手以A为正着，若于B飞求轻灵，后果反而笨重！

图83 (白稍好)

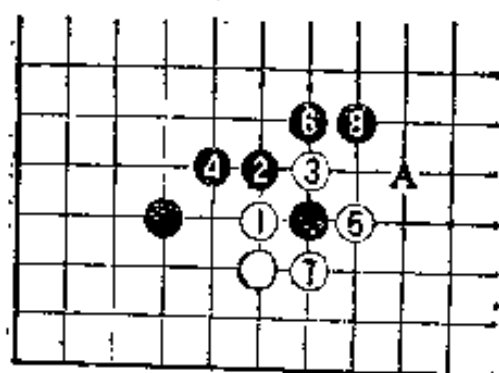


图83

白1挺，黑2必扳，白3断是正着。

黑4退为了取势。到8挺出时，局部白稍有利。但黑配合得当时是可下的。

其中8也可在A飞，为场合下法。

图84 (两分)

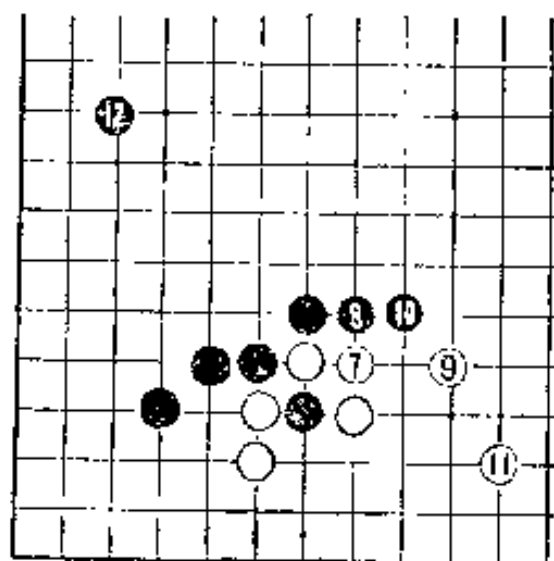


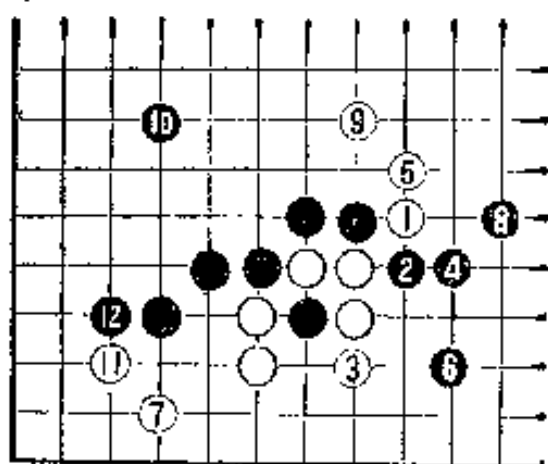
图84

白7团，黑8是彼此必争的消长要点。

白9是本手，到12后两不吃亏。

白9若于10位扳，则稍嫌过分，变化如参考图，是场合下法。

参考图中黑2断后，白3是要点。白7必须补活，到12



参考图

白中腹三子稍弱。

图85 (焦点)

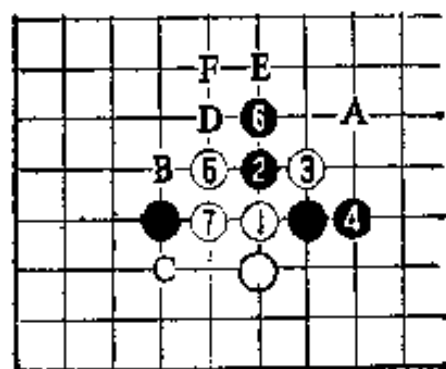


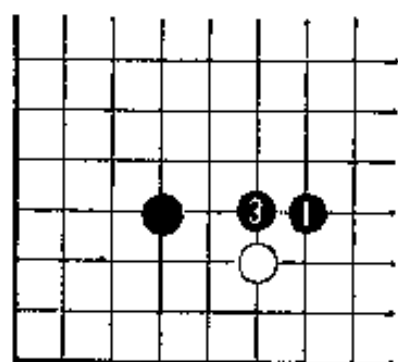
图85

从以上几图，看不出有什么出人意表的棋来。确实，就局部而言，黑总不会有好结果。

再如黑4退，白5打7粘，局部亦为白优，若黑A、白B，白易下无疑。

但如果中腹白有大队孤子时，情况便不同，这时，黑C位立，白必须D压，黑E，白还得走F，这样白会不会两边顾不过来呢？就难说了！

所说“倒垂莲”出人意表关键就在“顾不过来”上，



参考图

如果允许你连走两手，请看参考图，“倒垂莲”无疑比其他夹攻之类来得有利！

图86 (黑有利)

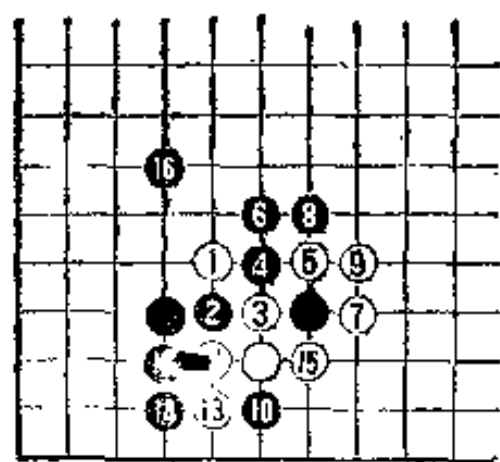


图86

白1飞，似轻实重。黑2冲断后，还原成白未走单断而走3扳出的错着，被白6多长出一头棋来。

黑10妙手。白11如走15提，黑13退，黑亦优。

图87 (白弱)

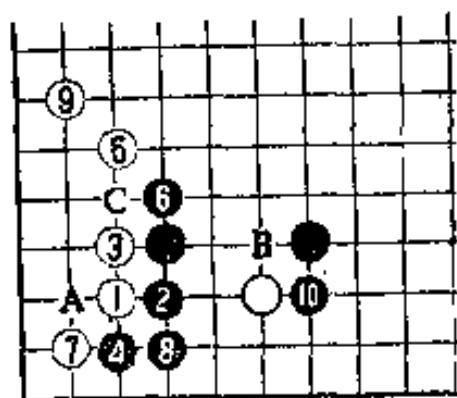


图87

对于“倒垂莲”，白方是不宜点角的。

黑4扳要点，黑10恰到好处，黑厚实。

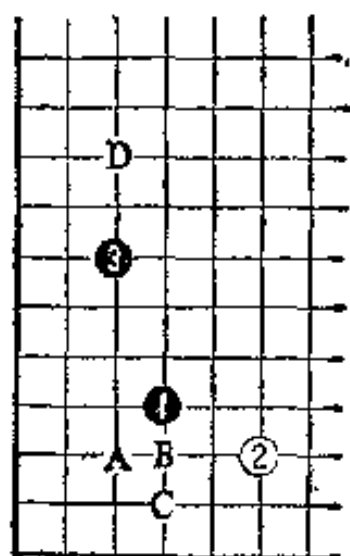
其中白3若改走8位，黑3曲是要点，白7位，黑A，白4，黑B亦恰好！

又：白5若7扳，黑8，白C，黑B补亦厚实。

小结：“倒垂莲”作为单一的定式来说，意义已不大，但在中盘时出其不意，便是好手。所以其中变化也应知道，方不受欺。白以冲、断为正着，和一般情况“以飞为善”不同。

2. 大飞应

分类图3 (大飞应)



分类图

黑3 大飞应，是一种古老的应法，在清代，施襄夏《弈理指归·凡遇要处总诀》中“小飞窄逊大飞宽”即指此。

白方应手以 A 点角最多，B 托稍少见，C 飞少见。D 拦为场合下法，古棋中极多见，现代也能见到，让子棋中最多。

图88 (定式)

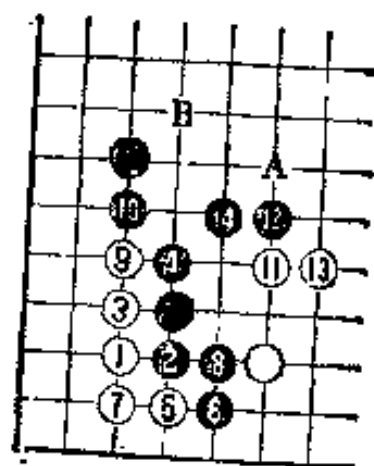


图88

白1点，黑2方向正确。到4是定形，白5有两种下法，也可9挺。

黑10通常总要这样顶紧，角上官子有较大关系。

白13、黑14均为稳健之着，黑14若在A位并，子力虽生动些，但白有B点的好处，与本图一长一短，均为两分定式。

图89 (今后)

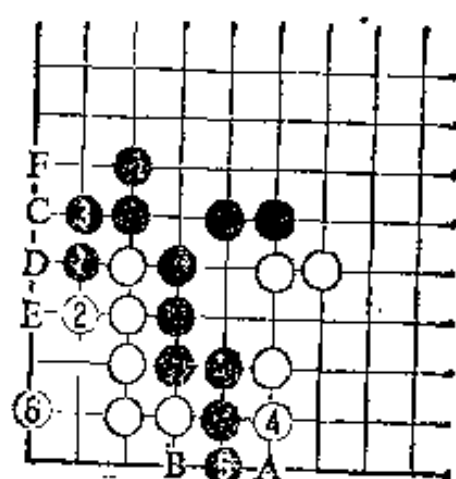


图89

对白角的侵分，黑1扳3粘是先手，普通总是这样下。但何时下，是有讲究的。因为：

一、在过程中被白4顺手一夹，黑不能A扳，否则B立白角先手活了！

二、保留黑1，黑在左边有多种先手，如C跳、白1、黑D、白E、黑F，均是先手。

图90 (定式)

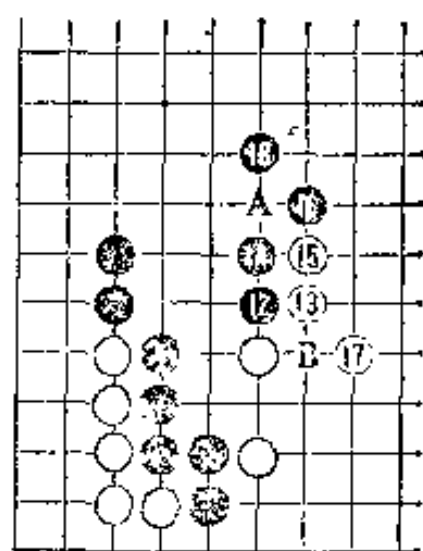


图90

白13扳，也是正着，白15压时，黑16能不能扳是关键。通常情况下黑是可以扳的，白A断，黑B断，黑有利。

白17、黑18彼此都走强了，也是两分定式。但相比之下，黑方更畅，因而对局中以13在B退更为多见。

图91 (配合作战)

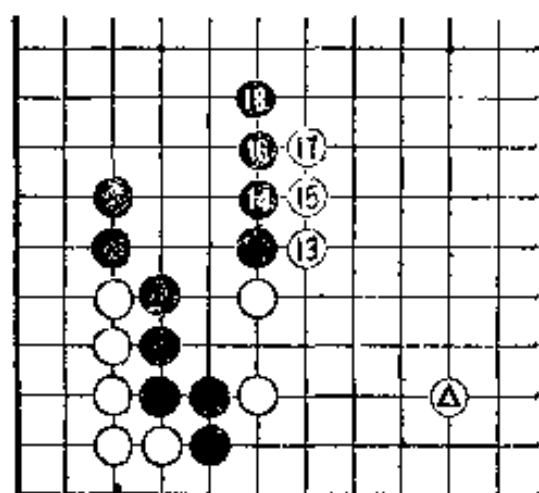
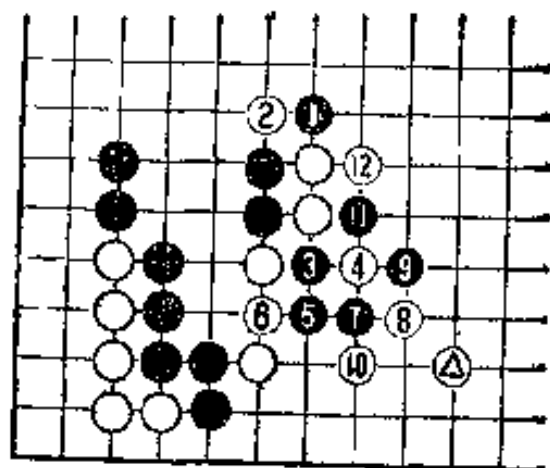


图91



参考图

白在有△子配合时，点角以后13扳，是有力的！以下到18虽然也称定式，但应为白稍有利。

黑16若于17位扳，如参考图所示，△一子恰到好处。

图92 (黑不利)

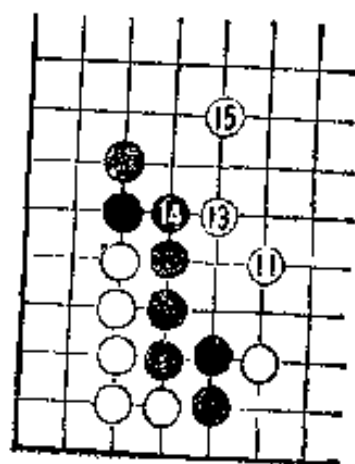


图92

白11跳时，初学者觉得14位不怕断（征子）因而脱先，结果被白13点、15跳，白势大张，黑棋受制。所以，黑12不能脱先。

其中，白15即使不走，单凭13与14的交换白已便宜不少。

图93 (定式)

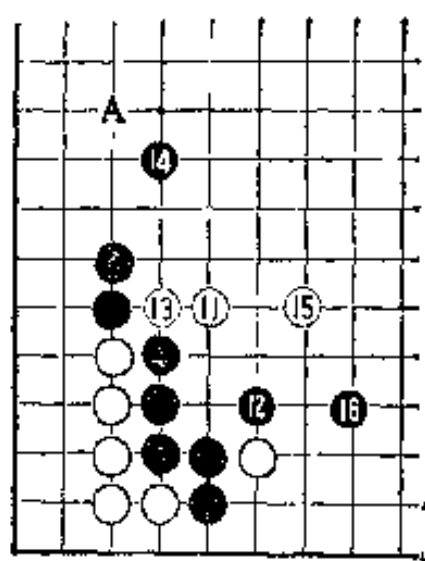


图93

根据上述理由，白11直接刺，黑12若粘就亏了，“虎”反击是要点。

白13断时，黑14飞，这样两边均可安排好。

本图虽为定式，但在大多数场合为黑方有利。因而白11直接点通常是不好的。

黑14也可走在A位。

图94 (黑不坏)

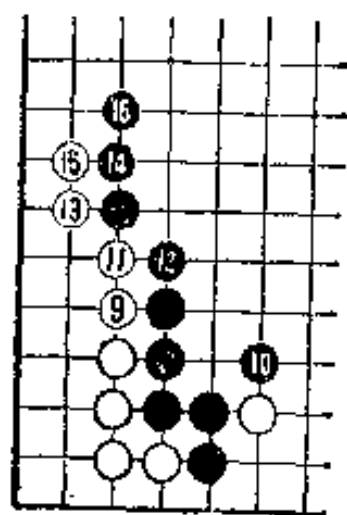


图94

黑10虎虽是场合下法，但多数情况是生动的。

白11如在12扳出就还原成上图。

如今顶后，13扳15长，先手活角，但黑势庞大，黑自然不坏。

图95 (黑不坏)

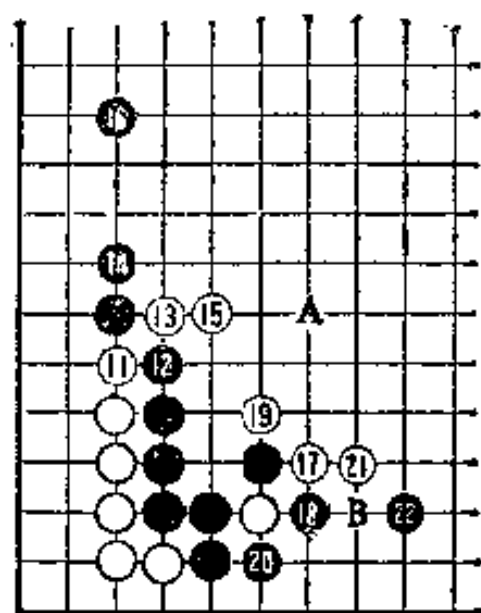


图95

白13断，形成作战。

黑16因角上已无先手扳之类，故以拆二为宜。

到22黑不坏。

其中，16改在21长，黑19挺，白A跳，黑B贴，亦不坏。

图96 (定式)

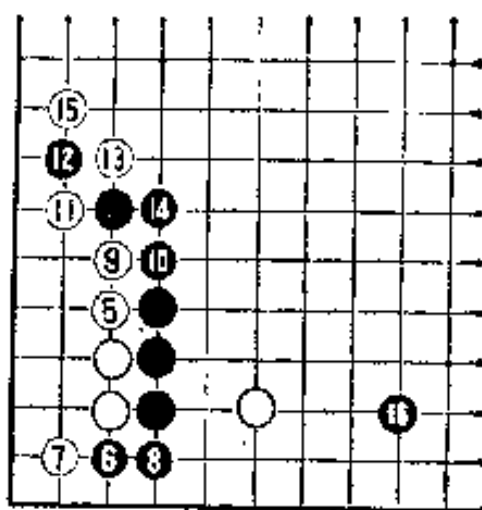
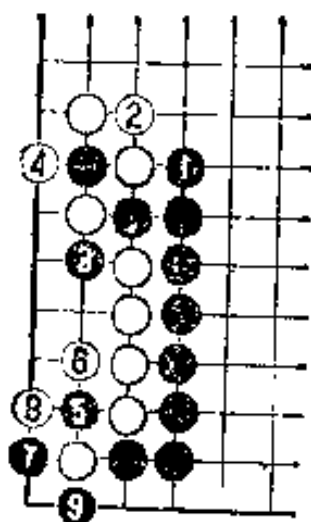


图96



参考图

白5不扳而先贴也是可行的，此时黑若9顶可还原成图88。黑6扳、8粘亦是正着。

以下黑12连扳，弃子取势，是关键之着，若在13退就乏力了，被白在12先手一爬，再16位拆，黑势落空。

黑16后，在角上留有今后按参考图那样的收官法。

图97（黑稍优）

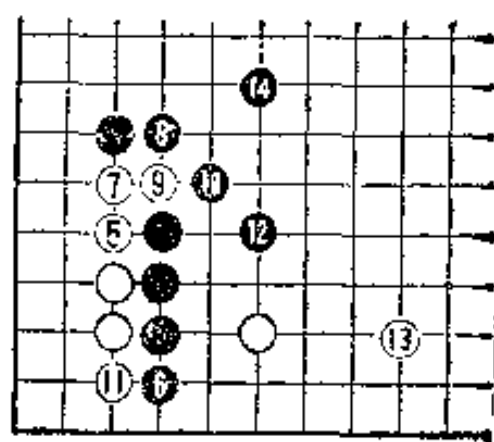


图97

黑6立是急所！

白7顶时，黑可以用8、10来应付，白11必须补，黑12虎，无恙。

白13稳健之着，黑14补后，局势优劣在两不吃亏与黑稍好之间。

图98（作战）

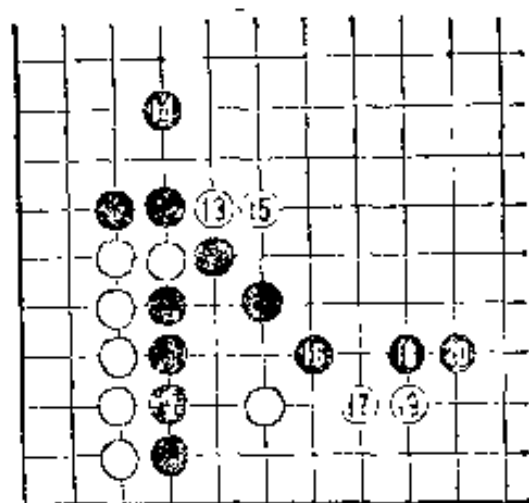


图98

白13断，是场合下法，通常到20后作战黑有利，但白有配合时又当别论。

因而黑6立时，此变化是要虑及的。

图99 (黑确实)

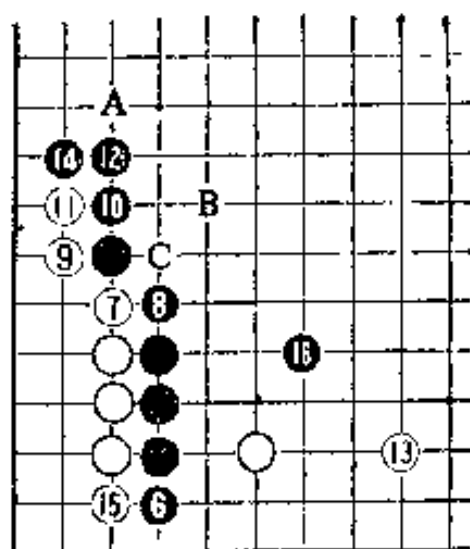


图99

白7顶时,黑8挡较确实,白9势必扳。这时由于角上是立而不是扳,黑10退成为正着。

到16黑方比较确实。

白13如再在14爬,免去黑在这里拐的先手,但黑必在13位夹,白A扳,黑B补,黑有利。

又:白9若在C断,黑9立,作战白不利!

图100 (定式)

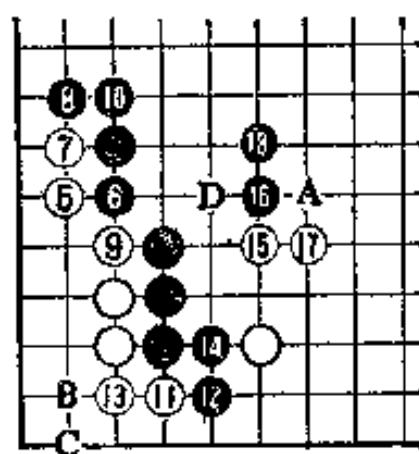


图100

白5飞,是场合下法。

黑6压正着,双方演变到18与图88相比多了左边各两手交换,白角虽大了些,但黑亦厚了,黑不坏。

17若A扳可参照图90。

又:白11若不扳,单在15跳,黑13、白B、黑11、白C、黑16、白A、黑D,亦是定式。

图101 (定式)

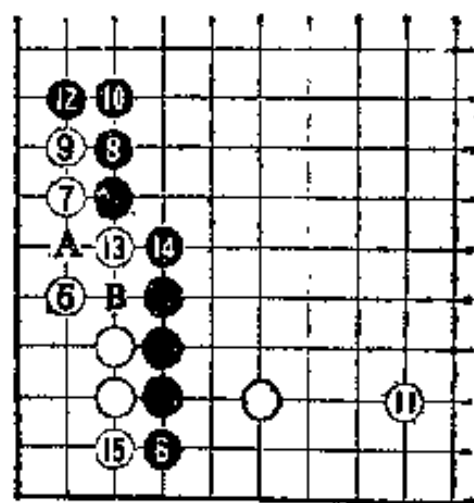


图101

白5 尖，是照顾左下的场合下法。

黑6 立好点，以下到15 为两不吃亏。不同的是黑外势转到左上去了。

要注意的是黑6 不宜在A尖，因白B、黑13后，白再在6扳，成与图88 类似的形，白5与黑A交换，白有利。

图102 (场合定式)

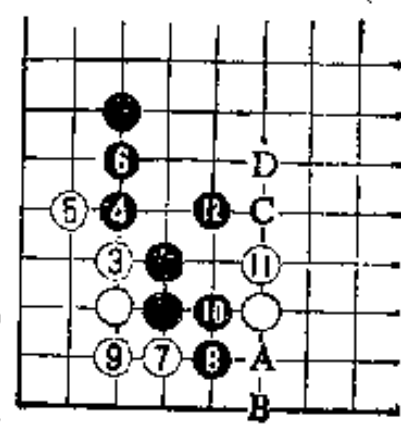


图102

黑4 扳是黑方的场合下法，虽不多见，用得得当是有趣的。

白5 应手较多。今扳迫使黑粘，至11为定式，局部而言黑6 似欠生动，但得失要看右边白两子是否落孤而定！

又：白11如走A，黑B扳，白C跳，黑12虎，白D长，亦是定式。

图103 (两分)

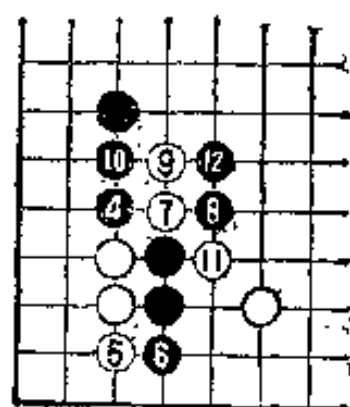


图103

白5立，要在征子有利时方可用。关键在于黑6能否立。白7断后到12黑若无法征白的话，黑6便只能在8位虎，白在6位渡，是两分。

图104 (两分)

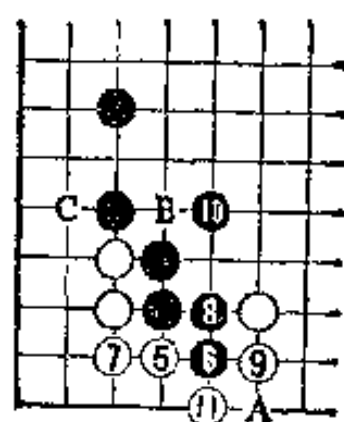


图104

白5先扳，再9夹时，黑10以善罢甘休为是，若硬切断势必在A扳（若11立本身已亏），被白B位切断，黑不利。

今至11白虽得渡，但未得C扳的便宜，为两不吃亏。

白9若直接在B断，虽然无理，但变化亦很复杂。这是黑4扳时需虑及的。

图105 (注意次序)

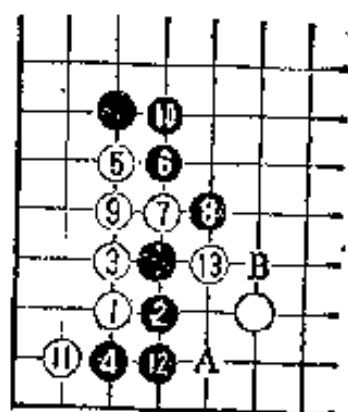
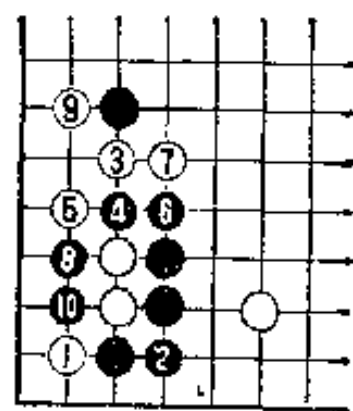


图105



参考图

图106 (黑稍优)

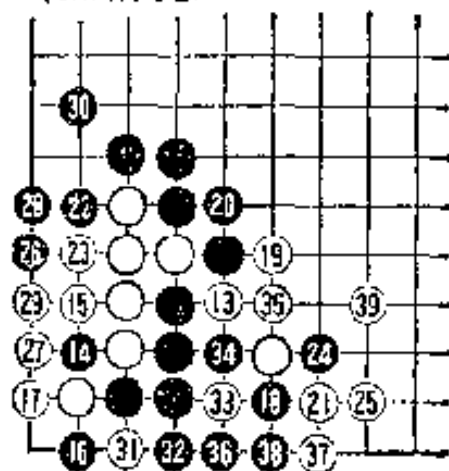


图106

黑4扳，将导致非常复杂的变化！请注意白5以下次序。

一、白5若先在11扳，就可能生出参考图的变化，图中白1与黑2交换白亏了。

二、白11若先在13断，黑A虎，白不利。

三、黑12若在B虎，白在12位打吃一子，白稍有利。

黑14断，妙手！

白17立，古法。黑18以下次序好。双方妙着纷呈，十分精彩，斗至39黑稍优。

其中白33除此别无紧气之策。

图107 (黑优)

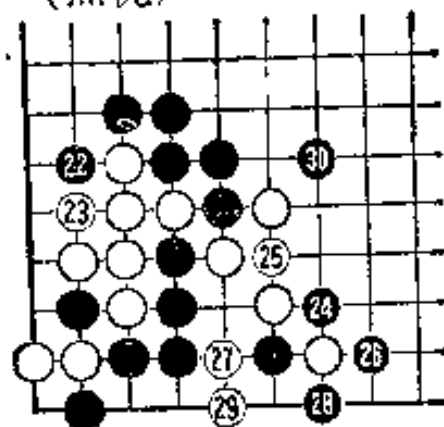


图107

黑22与23交换，本身稍便宜些。

黑24断，这时25若不按常法在26退而改为接，黑26平易地吃一子，至30封，黑外势雄壮，黑有利。

图108 (难解)

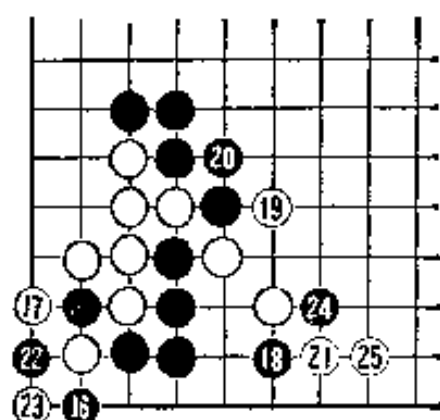


图108

现代棋手白17宁愿提，这样角上就成劫了，黑18以下造劫材，到黑26提，今后变化极为复杂。因劫可分几段打，不是一手了结的，就不能用局部变化来解答了。

图109 (常型)

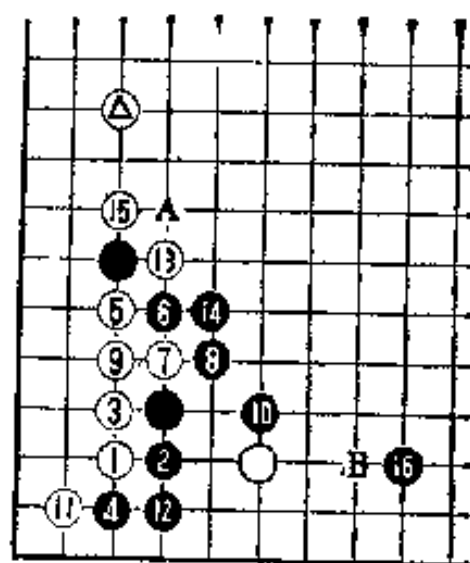


图109

黑10虎，也是常形，这样舍弃左边一子而取得下边。

这种下法在白方预有⊙子时黑较生动（白⊙稍嫌重复）。那样15将在A补。

黑16也可走B位。

此法通常白稍便宜。

图110 (定式)

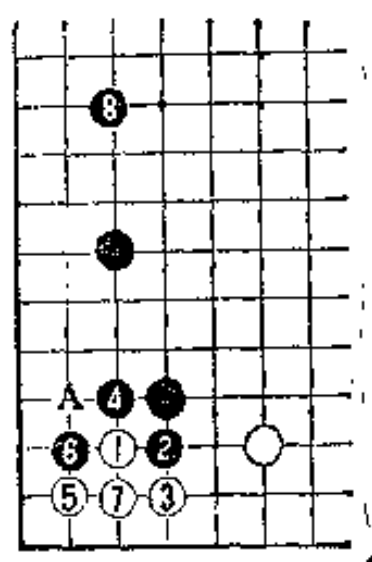


图110

白3扳也是一法。

黑4有两种下法,今“曲”着法简明,到8拆时黑不坏。

今后A位一子有10目以上价值。

图111 (定式)

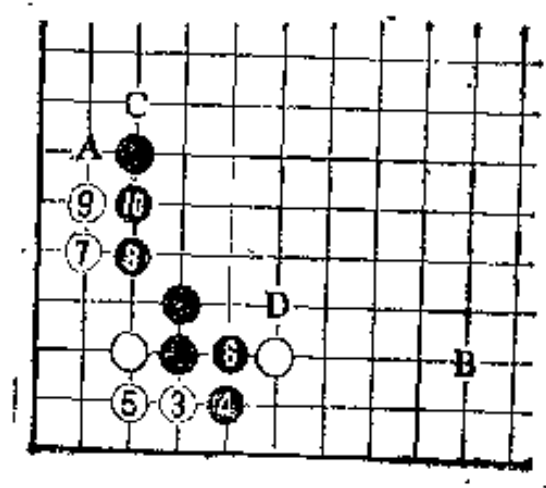


图111

黑4扳下亦可。

白7飞较轻灵些,黑8是取势作大模样的下法。

到黑10为定式。今后白A,黑大致应走B,白C、黑D,两不吃亏。

图112 (黑可战)

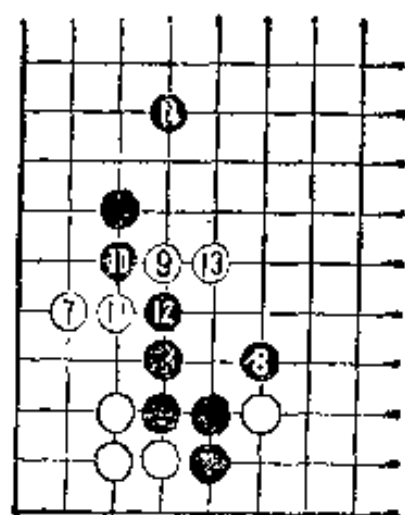


图112

黑8虎，生动。

白9若马上飞出作战，
到黑14飞，黑方可战。

图113 (黑可战)

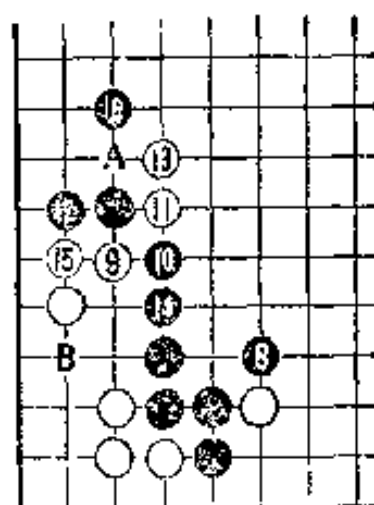


图113

白9尖，黑10扳当然之
着。

黑12立要点，14粘冷静！

白15若在A位吃黑二
子，黑在B位跨得角，自然
是黑便宜。如图至16跳出，
系黑可战之形！

图114 (场合定式)

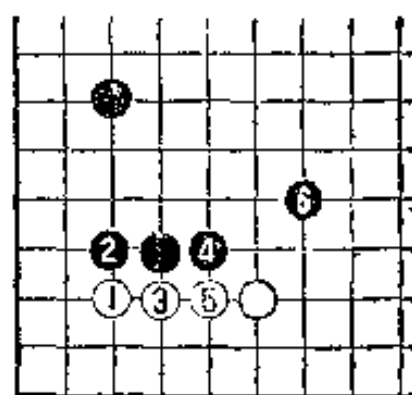


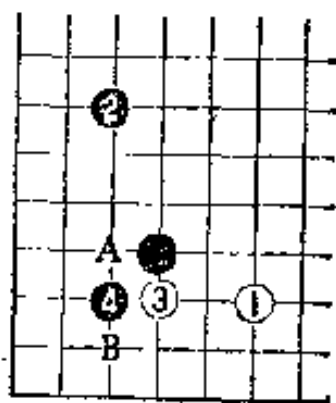
图114

小结：黑大飞应白点三三是对局中极易见的，变化非常多，选择定式的道理较难懂。但作为黑方若被让子时较有主动权，只需先记熟几种最常见的如图88、90、93、96、100、110等即可。

黑2在左边挡，允许白连通是场合下法。多用在黑自身不安全时，或欲张左上形势时。

黑4要点，6飞头畅！此法通常亦称定式，笔者以为是“场合定式”。

分类图9 (托)



分类图

白3托也是常用的，这步棋，与点三三不同之处往往是白不愿让黑在下边成势。

黑4扳必然之着，以下白A断和B扳两法皆正。

图115 (定式)

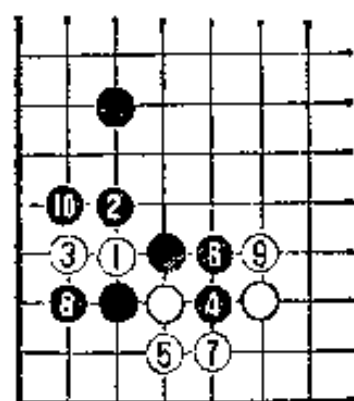
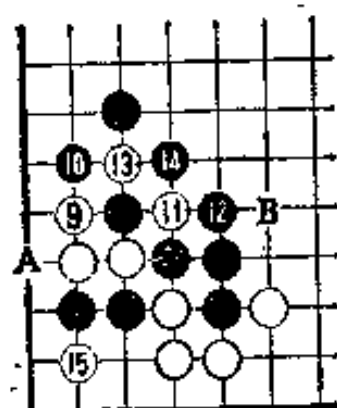


图115



参考图

图116 (黑优)

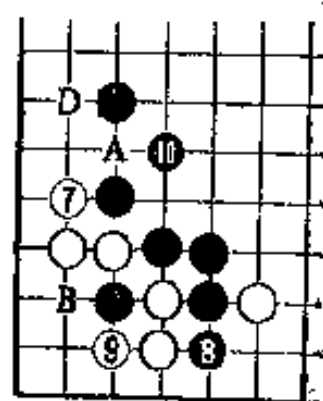


图116

白1断，黑2、4两打虽似俗手，却是行之有效的。

到黑10，《大辞典》认为这是互断定式的代表型。

白9若于10位曲，不但必须征子有利，而且即使走成参考图的变化，黑厚，黑亦可下。

其中，黑12若A打，成征子。

黑12切不可在13粘，否则白B枷，白有利。

白7若曲，黑8挡下绝好，白9、黑10俱补，黑有利。

白9若在A打，黑便B挡，白若C时，黑还可D立作战；白若先D虎，已自处低位。

这样亦均属黑优。

图117 (定式)

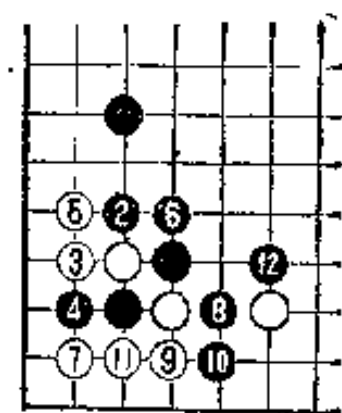


图117

黑2打、4贴亦属正着。

白5曲，黑6必粘，白7夹妙手。黑8、10求简明，至12白得实地，黑得外势，两不吃亏。

不过，其中包含着极复杂的变化，宜注意。

图118 (难解)

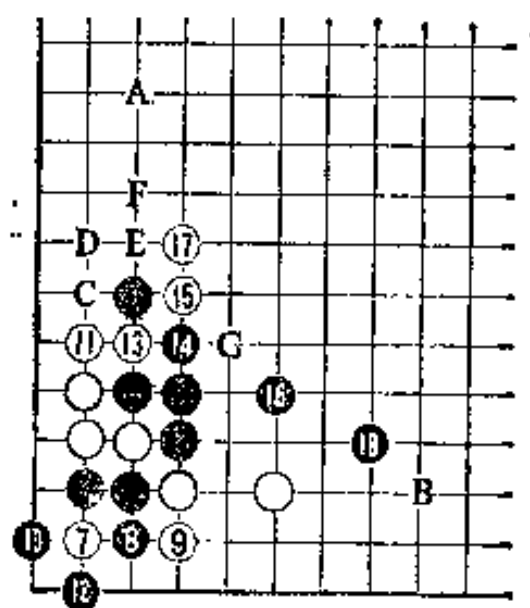


图118

黑8、10是强手。白11如走12位，黑11为“金鸡独立”，白死。

白13、15冲断后，黑16是正着。黑18后，白若A补，黑B补，黑有利。所以白如何活动下边三子成了关键。

其中黑16若误走C挡，白D夹是妙手，黑E、白17、黑F、白G，黑全灭。

图119 (定式)

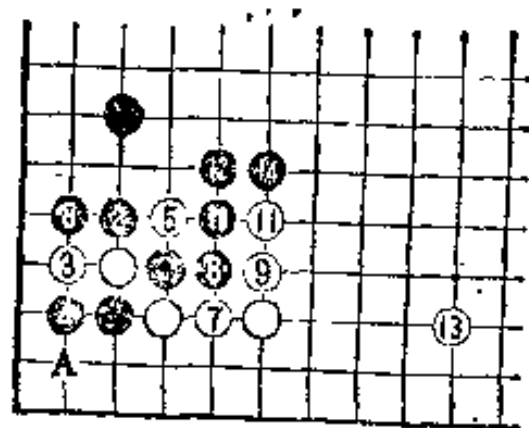


图119

上图确实难解。黑4挡时,白方简明的下法是5打、7粘,这两步棋深得弃子之妙。

由于角上有A夹的好手,黑不能让两个白子长出气来,黑8须挡,白9、11连打,再13拆,为两分定式。局部虽黑优,但白得先手,充分可下。黑14是要点。

图120 (定式)

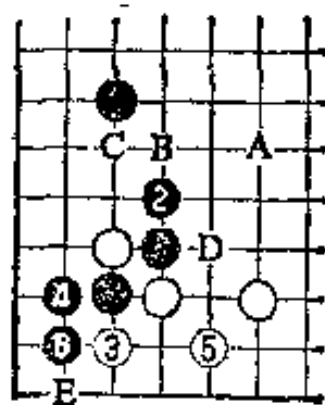


图120

黑2退,是符合我国格言“十字不先打”的,同时也符合日本格言“在断的一方长”。

白3打5虎亦正。

到黑6为两分定式,亦是互断定式中最有代表性的。

以后,白A是好点,含有白B、黑C、白D的整形手法。所以E位的先手扳,往往舍不得先走。

图121 (定式)

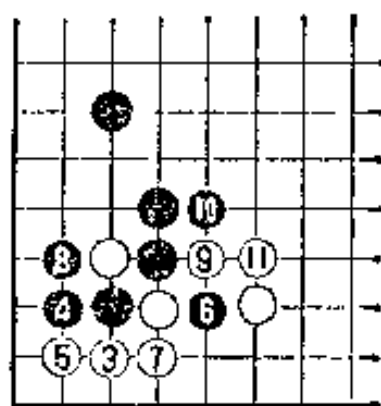


图121

白5长亦可走，黑6打、8补必然，此亦是两分定式。

与上图不同之处，在于本图白局部得利但是后手。

图122 (概说)

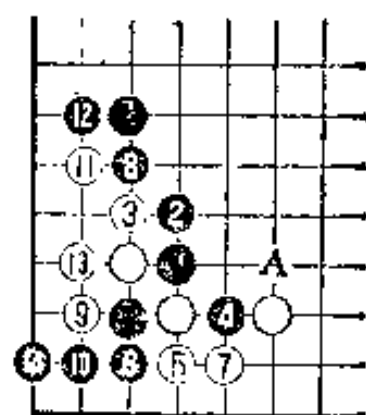


图122

白3贴，通常是不好的，黑方下法较多：

一、如图至14，白被杀。

二、黑6改走7位，白6，黑A，虽称定式，实亦黑优。

三、黑4在9立亦好。

图123 (定式)

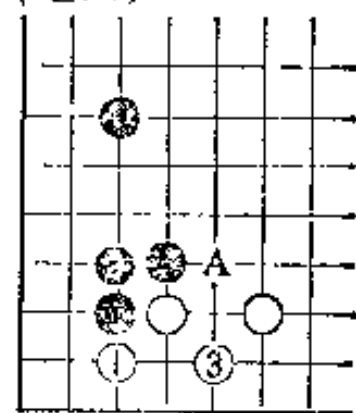


图123

白1扳亦常用，黑2简明，如此白为后手，但黑4子不若图120厚实，两者各有千秋。

白劫材充分时，3 也可考虑在A虎。

图124 (两分)

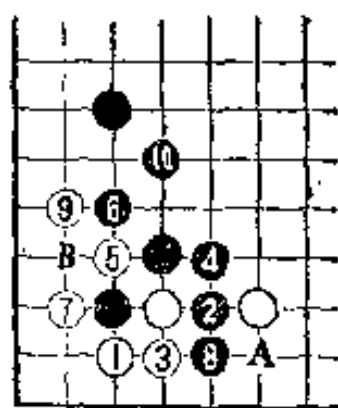


图124

黑2打、4粘，是希望得下边的下法。白5断打当然。

到黑10，黑达到了目的，但白角上形亦好，为两分。

下边可A夹，与图116不同，此图为两分。

其中，白5若于8渡，黑B虎，黑充分。

图125 (定式)

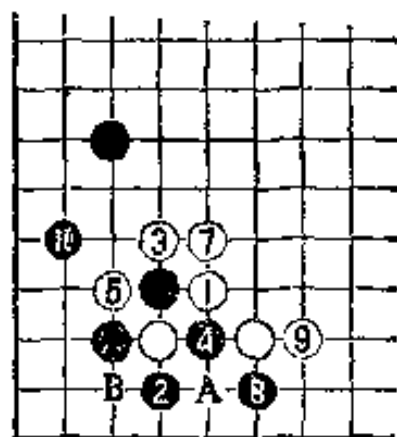


图125

白1虎是劫材丰富时的场合下法。通常情况下是不好的。

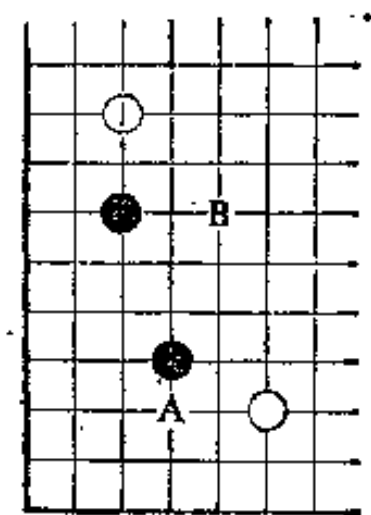
黑2打时，白若A虎，黑打不赢劫时还可7扳，形成极大劫。白不能自粘，粘则乏味。

若按3—10的次序，虽为定式，实为黑优。

黑在不能打劫时，黑2在3位退，白再B扳就有力了！

小结：白托角后或扭断，或连扳，看似复杂，其实十分简单。白若希望先手将“三六”一子处理一下，用扳断手法是相当有力的，近代双方往往不加思索走成图120，但是图115、119黑方如想下，白是无法回避的，因而托断时仍需留神。

分类图10 (栏)



分类图10

白1拦，是古法。在让子棋中极为多见。

黑A补是好点。但不补也可以。这时白怎样侵角呢？是值得注意的。

黑B跳亦是好点。

图126 (定式)

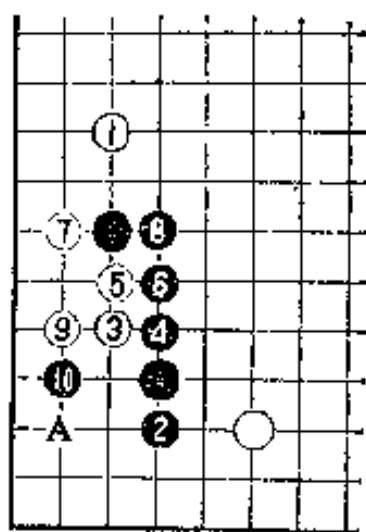


图 126

黑2玉柱补角是好点，切莫以为是缓手，在让子棋中可用，在对子棋中亦可用。

白3侵入至黑10虽为定式，但这类侵分下得早时，总是黑有利，所以是不可惧的。

其中，黑6、8是平易的下法。黑10是要点，若走A位就松了。

图127 (定式)

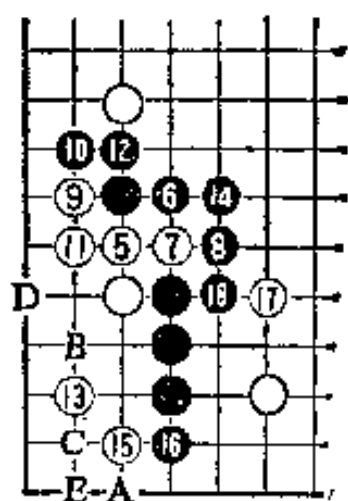
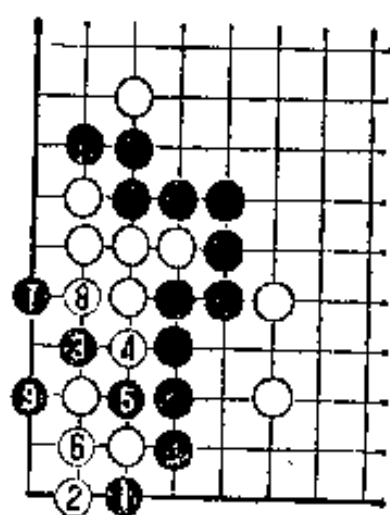


图127



参考图

黑6 长亦可，变化虽复杂些，但黑可以应付的。

白7冲后9扳是一法，以下变化至18亦为定式。但今后黑有A扳的先手官子，白只能走B，黑C，白D。白若硬在E挡，则如参考图，角上成劫杀。

其中，白17是好点，初学者往往舍不得走，高手见到对这类刺往往很乐意走。

本定式往往用在侵分中，下得太早黑有利。

图128 (黑可下)

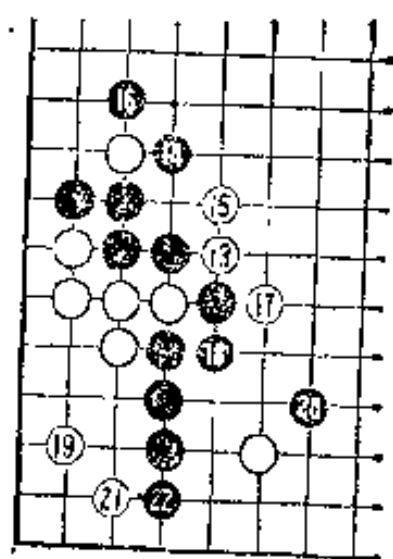


图128

白13断，黑14、16必然之着，由于白角须补，17只能这样打，但黑20穿出仍是好形。

此形黑可战！

图129 (场合定式)

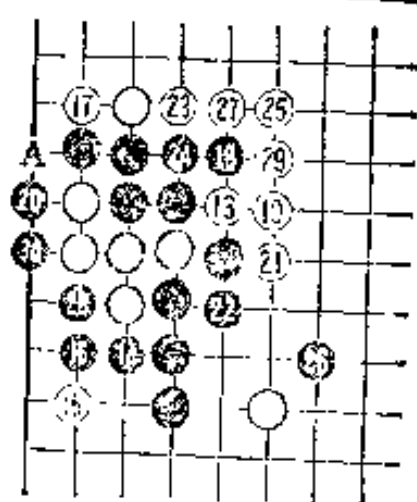


图129

白13断时，黑14挡吃角上白子为场合下法。

白15准备弃子，17夹逼黑走18、20。

黑26飞出是要点，到30后黑角虽不小，但白外势极大，白不坏。故只能算黑方场合定式。其中20如在A立，白就不在21打了，以保留22位打的变化，结果白优。

图130 (定式)

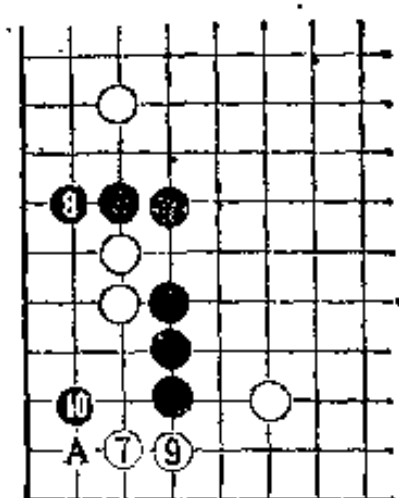


图130

白7 不冲先点，是求腾挪的下法。

黑8 是要点，到10吃得两子，黑无不满。

其中，黑8若在9挡，亦属正着。白8扳后即按图127走，最后一手可补在A位，与图127下在10位各有利弊。

图131 (定式)

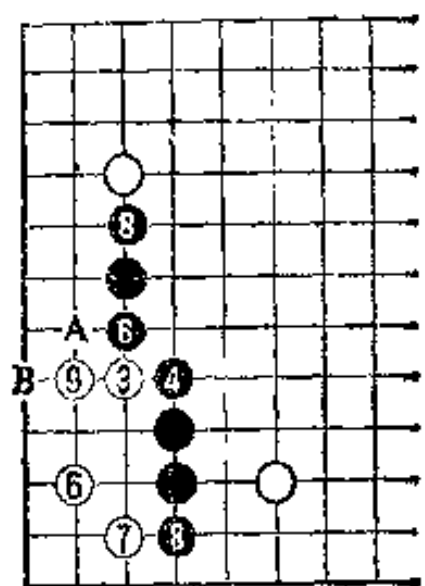


图131

白3点后，5单飞，较少见却很自迷惑性。

黑6、8皆正，白9后为定式，但今后黑怎样下是关键，若在A立，白B立，白不坏。

又：白5如先在9立，黑6、白7亦可还原成此形。

图132 (妙手一击)

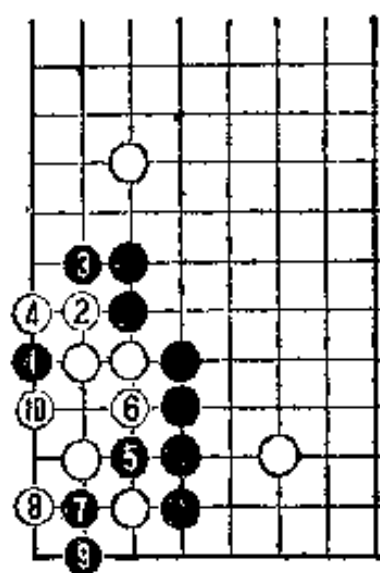


图132

二、如参考图那样下，黑5点好手，白12、14虽勉强成活，黑15补后十分厚壮，且A是先手。

三、白2在8补，黑10、白9，黑可吃通二子。

图133 (定式)

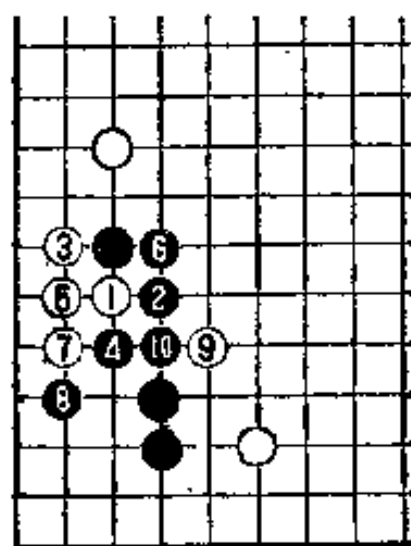
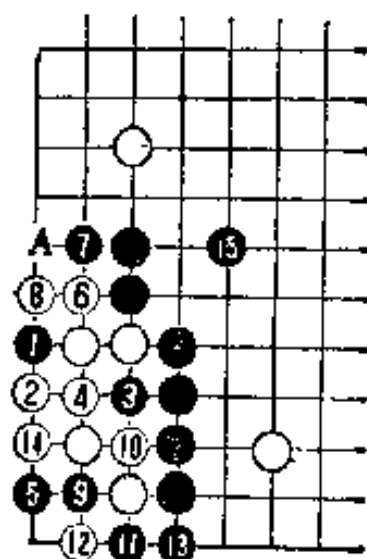


图133

黑1 顶，妙手！以下白有多种应法，黑俱得利。

一、如图2曲，被黑5挤后先手吃去一子，黑方先手得眼，且得官子。



参图考

白1靠，黑2扳4打最为简明，本图虽为定式，亦不宜早走。

图134 (定式)

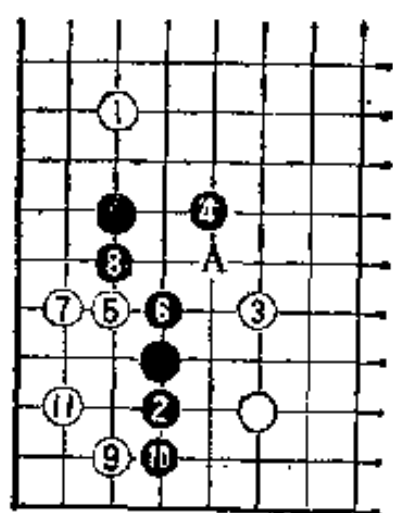


图134

白3 跳在实战中是常用的。

黑4 跳是正应，若在让子棋中在A飞补亦无可厚非。

白5侵入到11虽为定式，亦属黑不坏之列。白3、黑4交换黑并不吃亏。所以白5过早攻入也是不好的。

其中，白7是好手，

图135 (黑优)

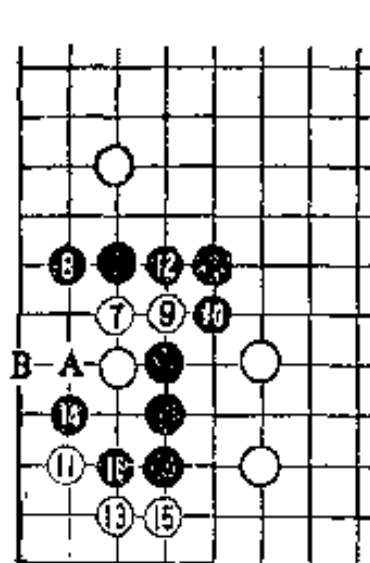
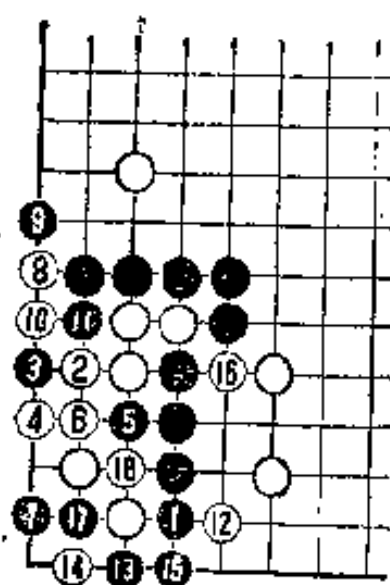


图135



参考图

白7 顶，是俗手，黑8正好立下！

白11时不敢冲紧气，黑12干练，黑14简明，至16黑优。

14亦可在15挡，变化如参考图，黑方先手劫！亦优！

图136 (定式)

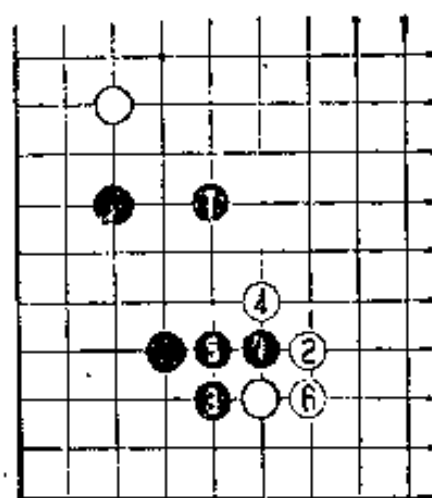


图136

黑1 压，是可取的，至黑7为定式。黑不坏。

其余变化均可参照“倚盖”定式部分。黑大飞与白拦交换，黑不坏。

又：黑1若于3位顶，是积极攻击的手法，形虽差些，但可在攻击中强补，亦属可下。

图137 (脱先)

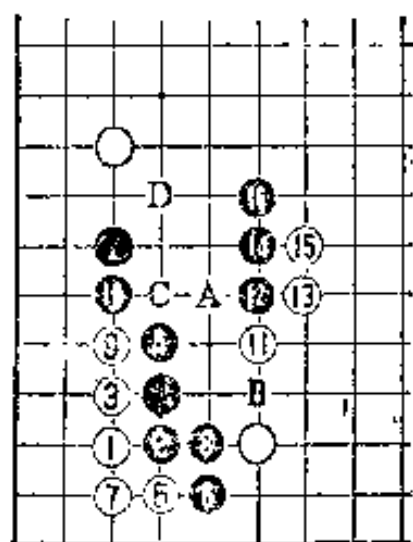


图137

白拦时，黑脱先是可行的。

白1 点角，虽为易想到的，但后果并不见好。

白15压时，黑16虽只能退，但白拦之子位置不佳。

其中白11若A刺，黑 B 虎，白C断，黑D正好尖出，白裂形。

图138 (定式)

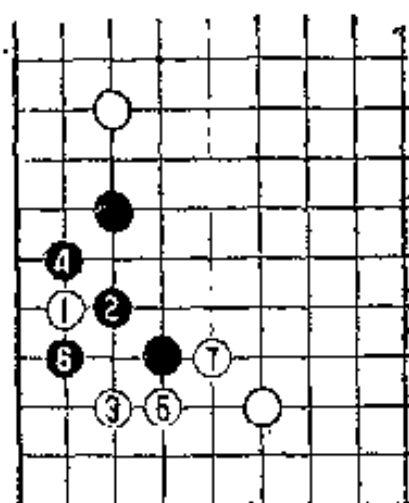
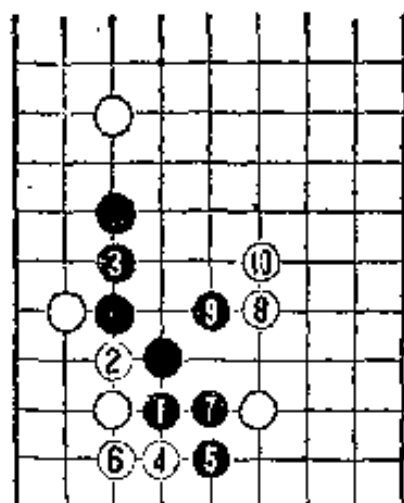


图138



参考图

白1侵分是好点，黑2尖稳健之着。

白3点角形成转换，为两分定式。

其中，黑4若在5挡变化如参考图，黑成受攻之形，其厚薄与图137一比自明。

图139 (两分)

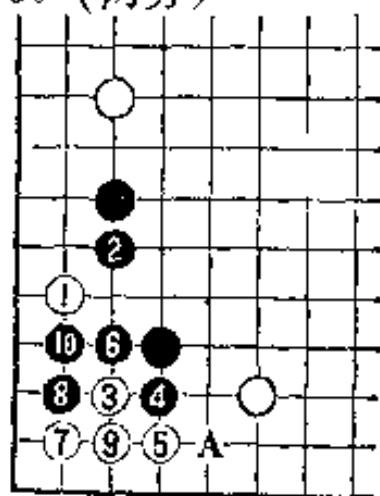
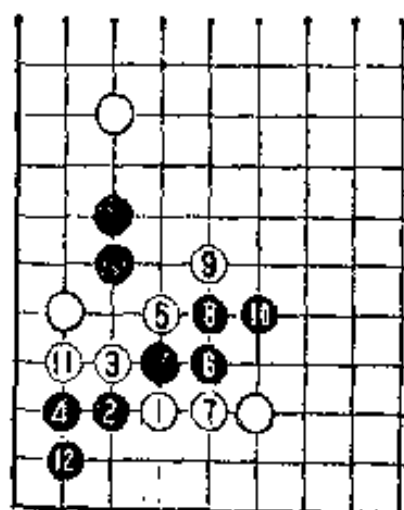


图139



参考图

黑2并，虽亦可走，但到黑10止，要看黑是否受攻。通常不如图138安稳。

其中黑6若于A扳，白8粘，变化类似图137，但白1的位置比在6位好多了，黑不满。

又：白3若走4位，黑可3位扳，变化如参考图，白败！

图140 (概说)

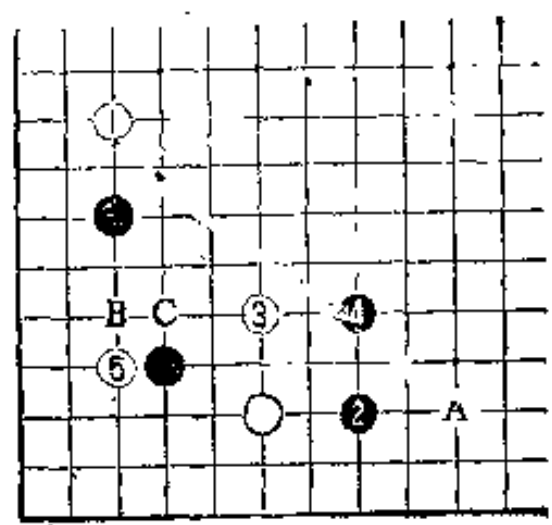


图140

黑2 在下边夹也是可下的，通常有2与A两种。

一、黑2夹，3跳，4跳后，白5是要点！

二、A类，白亦3跳，黑往往脱先，以后白B点或C靠均可走。

图141 (古定式)

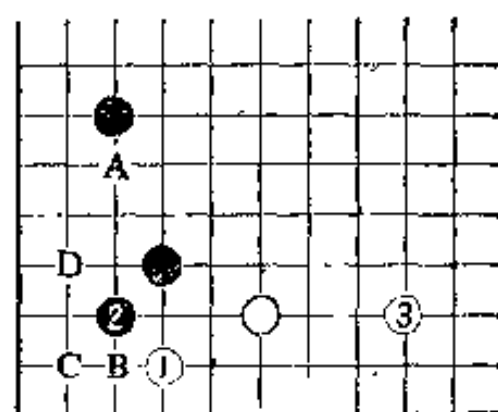


图141

白1飞，用来对付大飞，是缓手，到白3虽为古定式，但近代已不用了。

这种手法，在黑A小飞时是合适的。

大飞不仅比小飞宽了一路已经得利，而且将来白B，黑C、白D的手段反而不能奏效。所以1飞失策，除了非常特殊的场合是不宜用的！

图142 (概说)

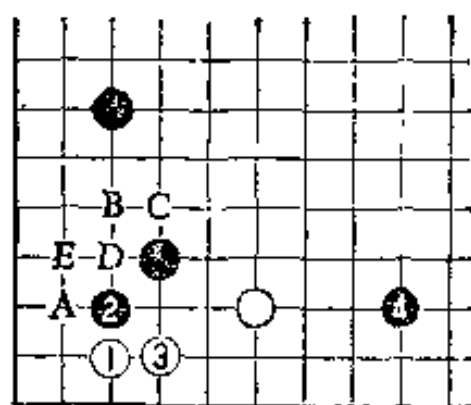


图 142

在让子棋中，白还能走出许多奇奇怪怪的下法来，现将黑应手略作介绍：

一、白1大飞，黑2尖顶是正着，至4黑有利。白3若还原成图120，黑亦不坏。

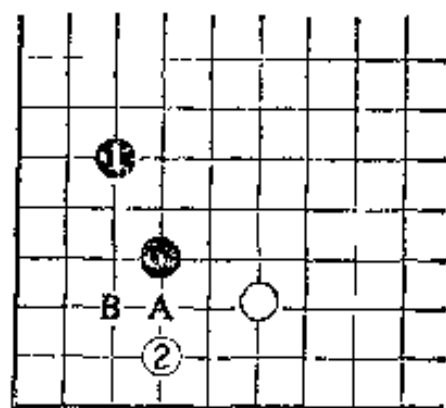
二、白1走A位，黑2尖仍佳，白B、黑C、白D、黑3，黑有利。

三、白1走E位，黑还是在2尖，白B，黑C，亦黑优。白若碰撞腾挪，黑亦不难应付。

小结：分类图10中白1拦，是全盘性着手，就局部而言白分居两方总有些不妥。黑方玉柱是攻守兼备的好棋，脱先也是可以考虑的。在注重左上方形势时B跳亦是好点，由于这样走以后的变化已不在定式范畴内了，固未介绍，但切不可忽视了B这个好点。

3. 小飞应

分类图11 (小飞应)



分类图11

黑1小飞，角上较坚固，对左上发展要小些，通常在左上白子时最常用。

白2飞几乎是必然之着，A托与B点都是比较少见的。

图143 (定式)

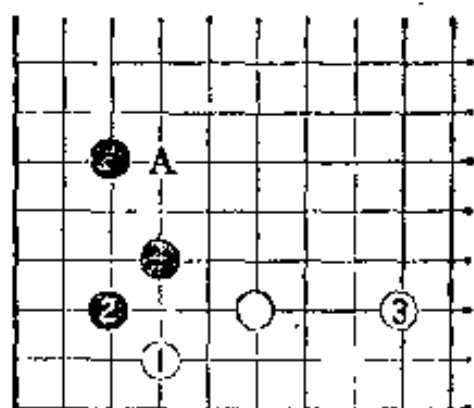


图143

步棋如果走在A位,就须在左边再走一手,而小飞就可省略了

图144 (定式后)

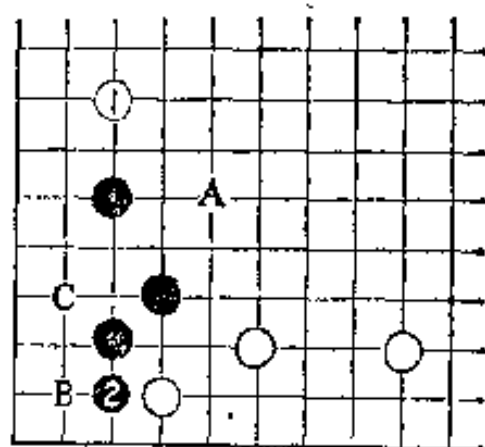


图144

图145 (定形)

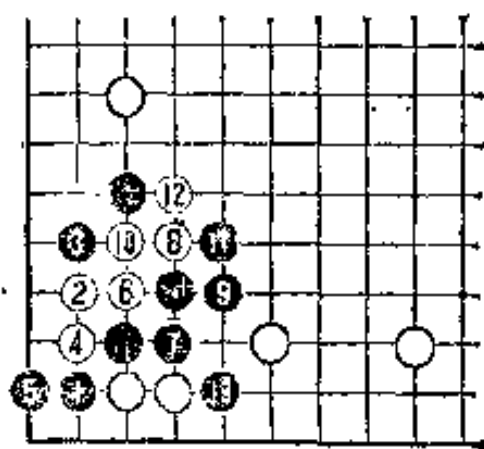


图145

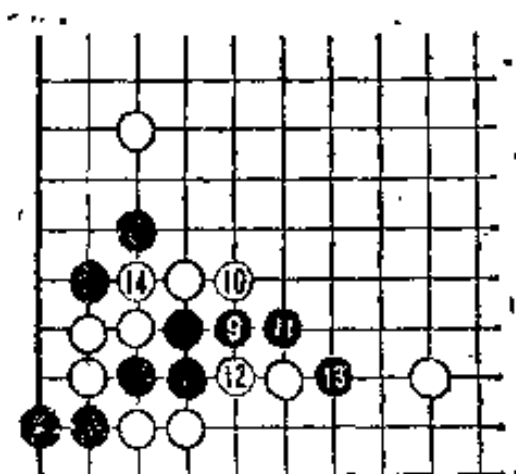
这是最常见的定式,双方都很稳健。

在过程中要注意白1必须先飞后拆。

这个定式从局部来看黑方不够生动,但它的优点是黑在这里先手定了形,总要比被白先下手稳妥些。小飞这

白1拦时,黑2挡是步极重要的棋,不但与安定有关,本身目数也很大,白1和黑2可算见合。

黑若脱先,白在2位长时,黑A跳较稳健。若在B挡,必须看清C点的变化。



参考图

黑1若扳，白2点是好手。黑3必然之着，如果在4粘，白10位尖后虎渡，黑被攻。

黑5立，妙手！若走6位，被白5打，黑失败。

以下演变到13为两不吃亏。

但是在征子情况一般时白10就可按参考图下法，黑大不利！

结论：征子有利时，黑1方可扳！

图146（定式后）

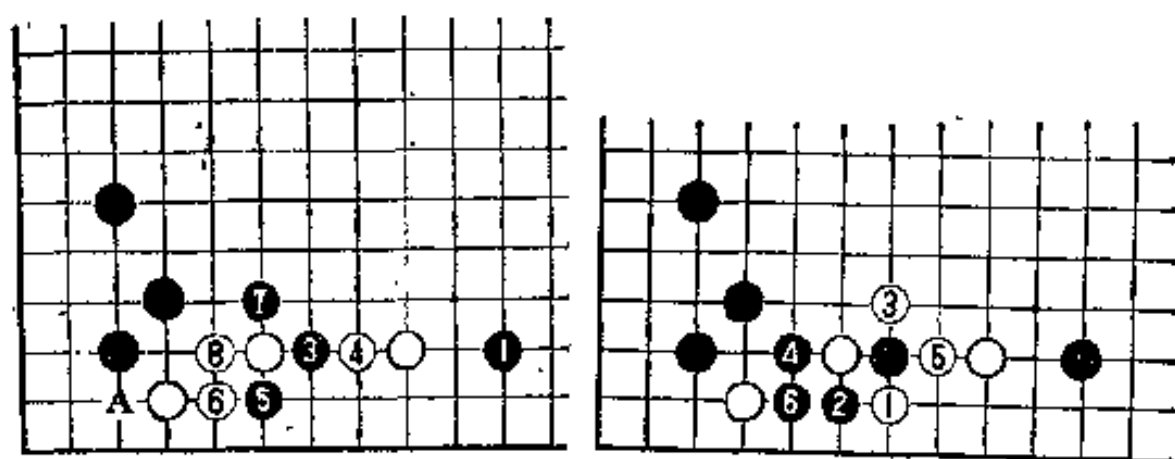


图146

参考图

黑1拦，白脱先，这时黑在A挡是好点。

如果直接在3位袭击，白4顶、6再顶就巧妙地渡过了难关，这是“教科书”上有名的手法。

白4如按参考图下，从局部说，黑方获利甚大，但在对局中，由于先后手、周围配置等关系，却是可以考虑的。

图147 (定式)

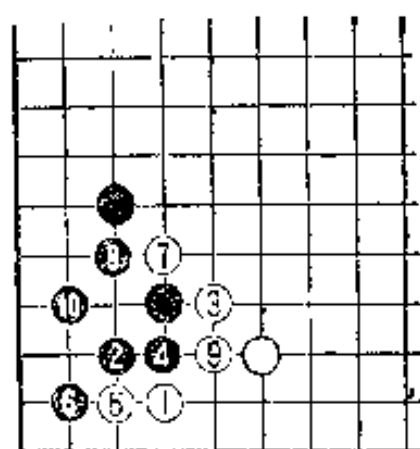


图147

白3尖，往往在无法开拆或无须开拆的情况下用，是好点。

黑4似愚形实妙手！到黑10是定式。若在可拆的情况下，白11应当拆三。

图148 (作战)

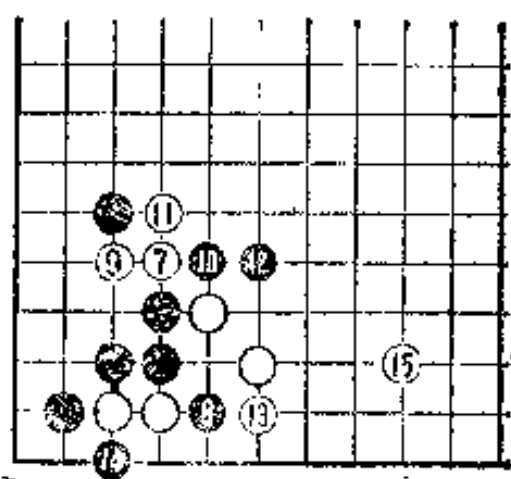


图148

黑8扳是场合下法，到15形成作战，黑周围若无配合时，白方是不怕的。

图149 (黑为难)

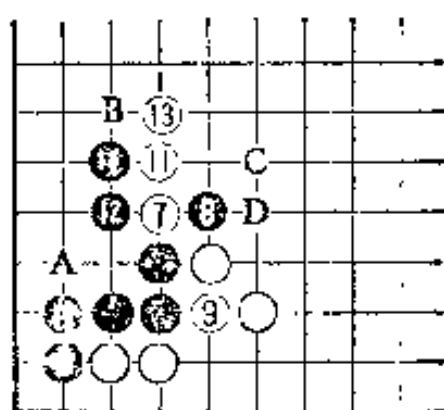


图149

白7扳时，黑8断，是初学者易走的，结果不好。

白9 是冷静的好手，黑怎样应很为难。

一、黑10粘（或A虎），白11长、13再长，白可战！黑12如走B位，白C枷，白优。

二、黑10粘，白作战不利时，改在D打，也还是两分。

三、黑10改在11打，白脱先，留有D、10两打，黑难受。

据此可知，8断是不好的。

图150 (白好形)

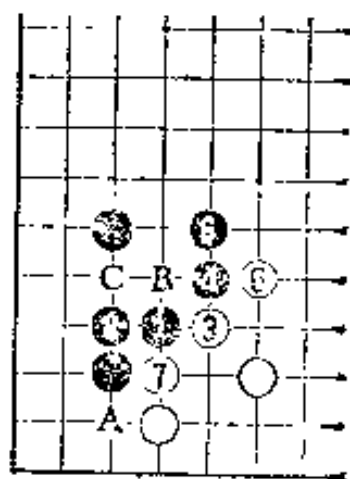


图150

黑4 扳，也是易出现的错着，凑白5虎、7挤，白得好形。

图151 (场合下法)

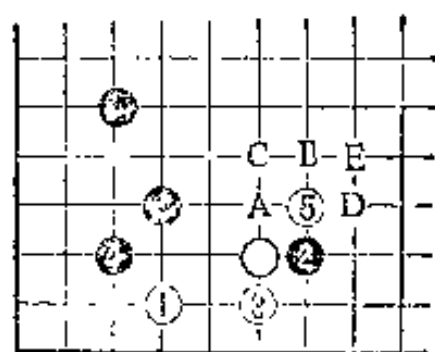


图151

黑2碰，是场合下法，白3立是最简明的应手。以下黑方应手有三，大致均为两分。

一、如图到5，白不坏。

二、黑4改走6位，白A、黑B、白4、黑C，两不吃亏。
三、黑B、白5、黑D、白A，黑E，亦为一法。

图152 (常形)

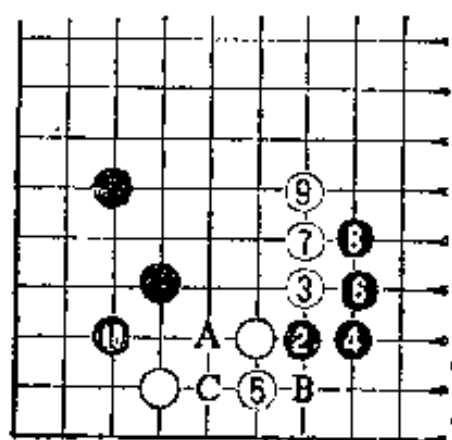


图152

白3扳，也是常用的，以下至黑10亦为常形。

黑4若于5位扳，白大都在4位打，黑A、白B、黑C，亦两分。

图153 (定式)

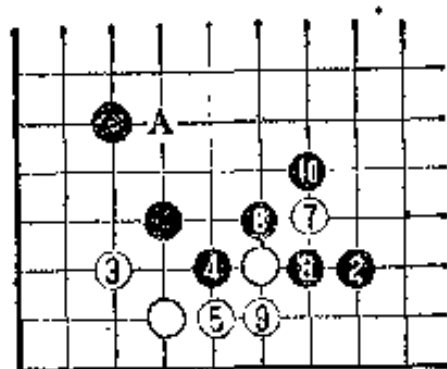


图153

黑2夹, 旨在取势。白3尖正着。
黑4到10为定式一型。今后白尚有引征之利。那末白在征子有利时, 黑2是否不成立呢? 也不是! 因为, 黑8时在9位打的下法也是相当有力的。为了避免黑在9打, 白7往往在9粘, 黑便在7退, 也是定式的一型。

一型。

但黑这样取势, 小飞一子不如在A位单关时生动。

图154 (一策)

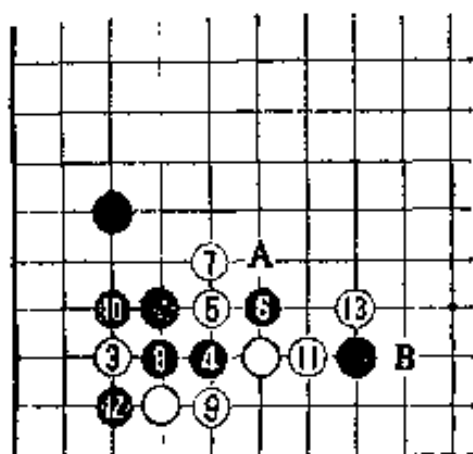


图154

黑4尖顶时, 白5卡, 是出人意表之着, 妙!

白9正着, 黑10亦正, 这里与单关定式不同。

至白13扳告一段落, 今后黑如A压变化很复杂, 若白肯在B自补便无事。

图155 (难解)

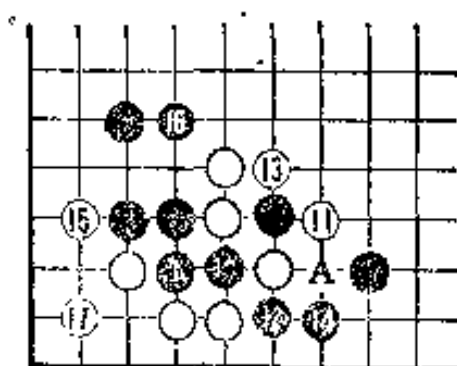


图155

白11若征一子, 黑12断必然之着, 白13提后, 黑面临着考验: 如果在A打, 变化很难; 如简单在14退, 白15好手, 至17活角, 白不坏。

图156 (定式)

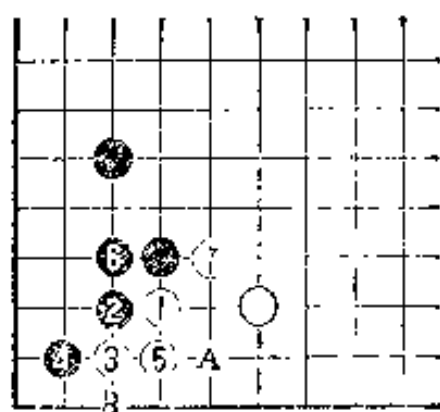


图156

图157 (黑不坏)

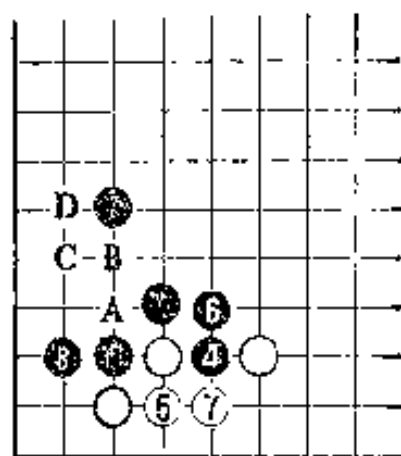


图157

图158 (场合定式)

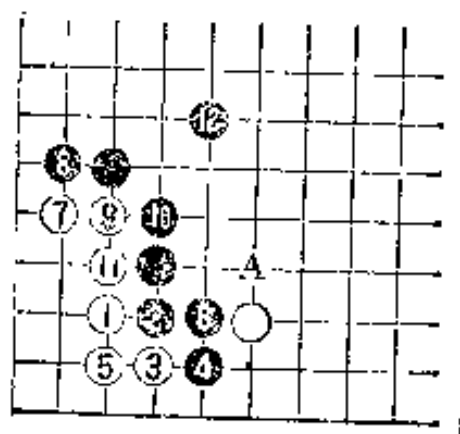


图158

白1托是求安定的下法，
黑2、4连扳是要领。

白3若在A虎，黑总是要
在B打的。

到7为定式 双方俱是坚
实之形，通常黑稍好。

黑4打、6粘 十分平易
结果却不坏，到黑8，黑可下。

其中白7若走A，黑B、白
8、黑7、白C、黑D，黑有利。

据此可知：白1托角是
场合下法，通常不如飞进角
为正。

在小飞应时，白1点角
通常是不好的。

黑2、4当然之着，小飞
一子正是好地方！

到黑12补，黑有利。可
与大飞应点角相比，得失自
明。

黑8也可在A虎。

图159 (作战)

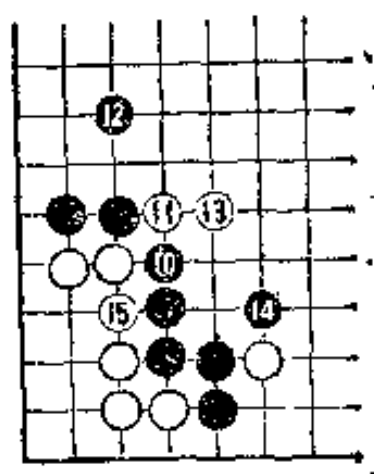


图159

白11断，黑12跳正着。

由于白15必须补，外部黑先动手，作战黑有利。

据此：白点角是场合下法，通常是不利的。

图160 (概说)

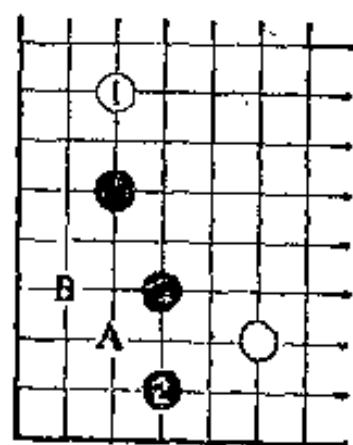


图160

白1拦，也是场合下法，黑2跳是要点。

黑2如脱先，白2飞或A点以及B位透都是有利的着手。

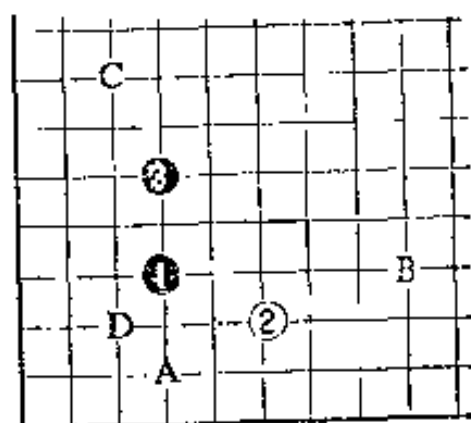
又：白1若不拦，黑2跳在局部也是好手。

小结：黑小飞应，在局部不够生动，但多半能得先手，在不打算发展上边时较适用。白方的应手以图143为正，其余大多是场合下法。

小飞应今后的变化与大飞应截然不同，与单关应有相同之处，但却各有短长，不可取代。

4. 单关应

分类图12 (单关)



分类图12

C位是场合下法，让子棋中最为多见。D位先点也是较常用的场合下法。

图161 (定式)

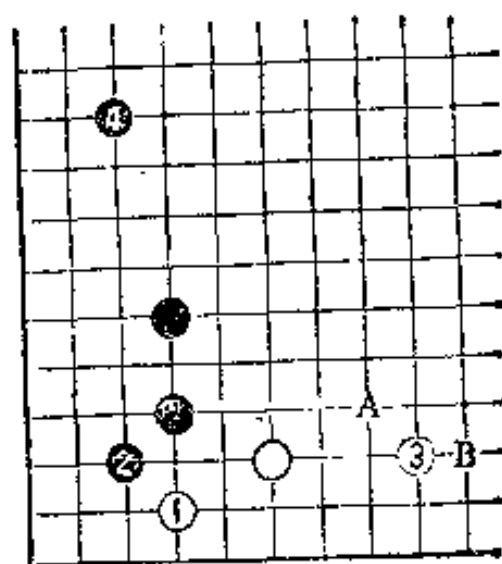


图161

见下图。

黑3 称“单关应”，或“跳应”，它对今后的发展来说优于小飞应。但也给白留下了C、D等空当。所以它的意思是：再补一手得好形！

白方应手仍以A飞为最多，但由于D位价值的提高B位等处先守也成为正着。

这是最常见的两分定式。

这时黑4 是很重要的一步棋，当然脱先也还是可以的。

白③也可走在A位，也是两分定式。它虽给黑留下了B位好点，但对中腹形势有照应。而这种手法在黑小飞应定式时却很少用，理由

图162 (定式后)

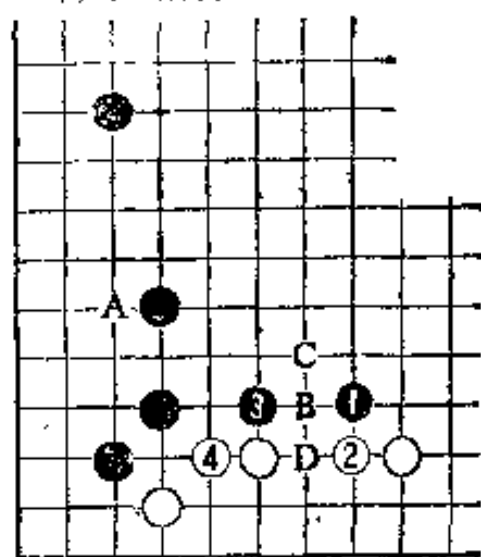


图162

黑1点、3压是常用手段，这样扩充黑势是生动的。

白4退是正应，到此白得了实地，黑得外势，两不吃亏。

但如果当初黑在A位小飞应的话，这一手法就黯然失色了。

其中白4在B挖，黑C、白D，意思也一样。

图163 (常法)

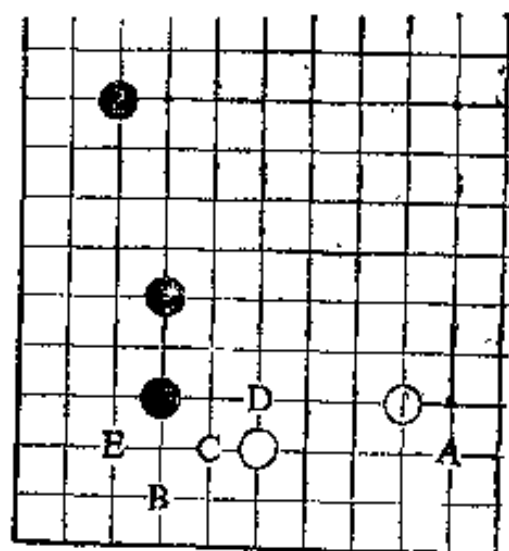


图163

白方为快一点在右方布子，白1大飞，或A拆三在这一带下子亦是常法，下一步瞄着E位点。

此时从局部看，黑B守是好点。C尖虽亦可走，但因白D长后，角上仍有E位点角，通常不如B。

从全局看2位比B更好些。

图164 (定式)

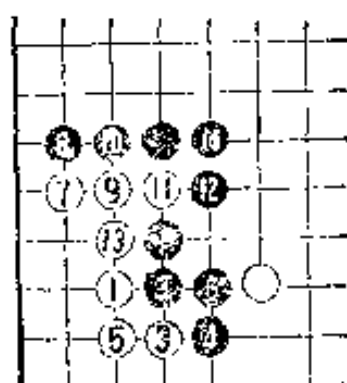


图164

白1点角，在下边没有白子配合时，稍嫌早。黑4扳粘，有力！应对至黑14粘，白虽先手得角，但黑外势甚厚。

图165 (黑有利)

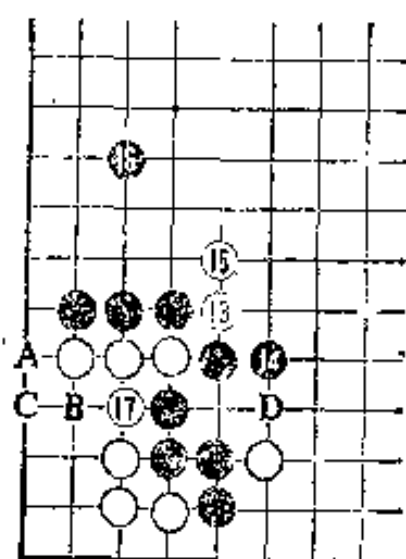


图165

白周围没有配合时，13断是无效的，黑14退，白15长，黑16补后，白无法封住黑子，只得17补，白得不到好处。

其中，黑16还可在A扳，白若B退，角上再补一手目数也少了；若在17粘，黑C挺，白无法拿住两边黑子。

又，黑14走D亦是好点，白若

14打，黑粘正好成冲被包围之形。

图166 (场合定式)

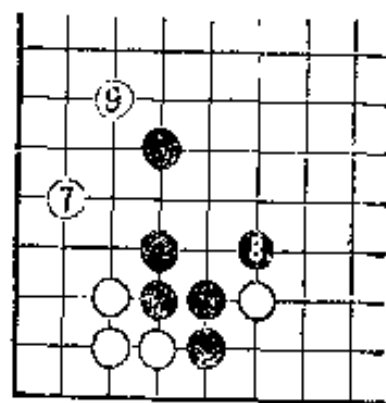


图166

黑8是注重右下的场合定式。白9飞出虽是好点，但如果左上白在低位有子时，黑这样下无疑是有兴趣的。

图167 (场合定式)

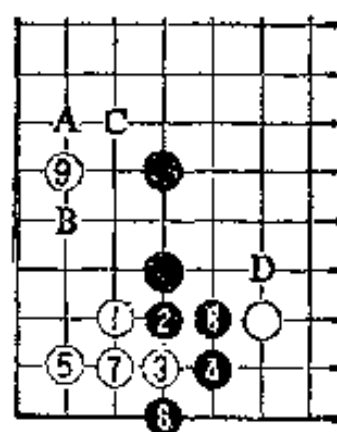


图167

白方旨在破黑左边空时，5虎是可行的。

黑6打，愉快！

至9 为场合定式。今后黑可选择的着手有：

一、黑A、白B、黑C。

二、黑B弃子。

三、D补或着手右下。

图168 (定式)

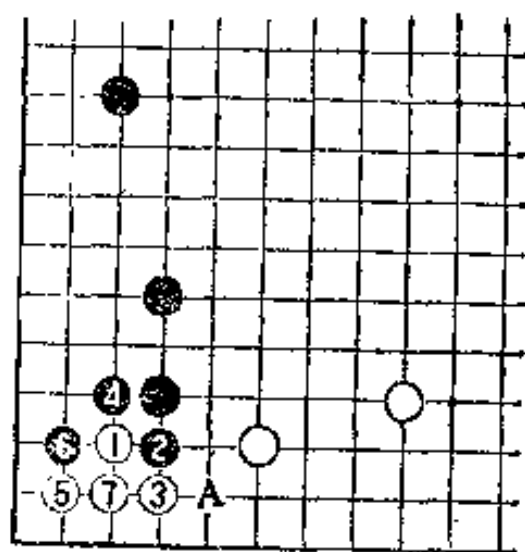


图168

黑、白均有配置时，黑4曲必然之着。以下到白7是定式，黑得先手，不坏。

理由有二：一、黑得好形。二、A位扳下意义不大。

所以只要右下有白子时，黑总应这样下。右下无白子左上有黑子时，也可以考虑这样下。两方无子往往按图164下。

图169 (定式)

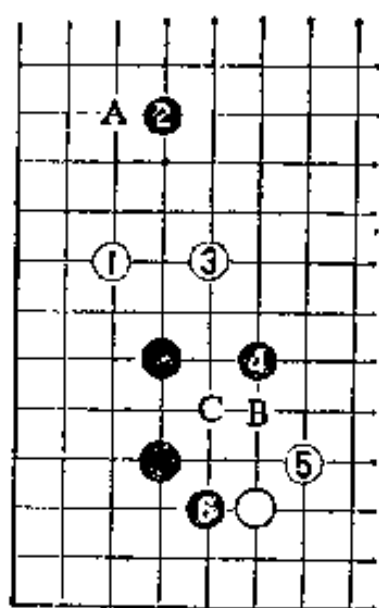


图169

白1在让子棋中最多见。
黑2夹好点，旧法在A夹。

白③跳时，黑4是正着，
如在B位，形不佳。不必顾
虑白在C刺

白5 尖，虽说瞄着这步
刺，但黑C尖就顺手补上了。

图170 (白全灭)

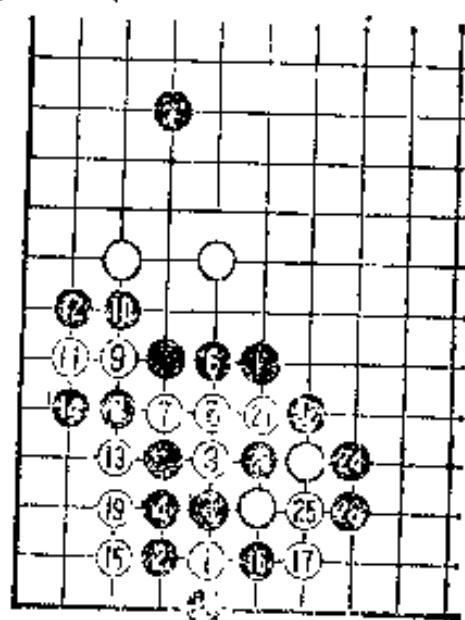


图170

白1~7 俗手，黑6粘正
着。白这样下不能奏效。至
26白全灭。

过程着数虽多，但都是
逼走，低水平者不难记住。

图171 (黑优)

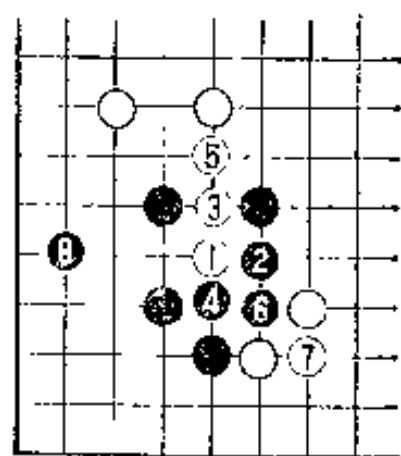


图171

白1马上点，也不能奏效，黑2挡是正着。

黑8是补角的好点，补过之后，白左右反而呈被攻之形。变化都失去了，白不利。

图172 (定式)

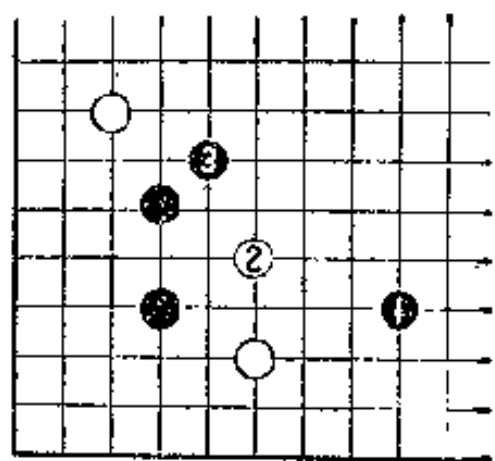


图172

黑1夹，白2跳后，黑3尖出，也很生动。此时切不可让白在3位封头。

图173 (黑俗手)

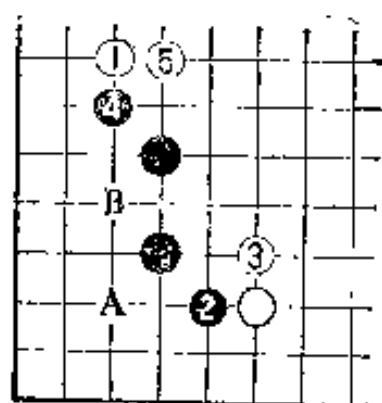


图173

黑2、4两方尖顶，是初学者恐惧心理造成的两步俗手，其实走了这两步棋，反而生出A、B之类的弱点来。因为白3、5得到加强后，点角无后顾之忧了，黑方被点角后在外面也已得不到补偿。所以下棋往往越缩越有毛病。

图174 (概说)

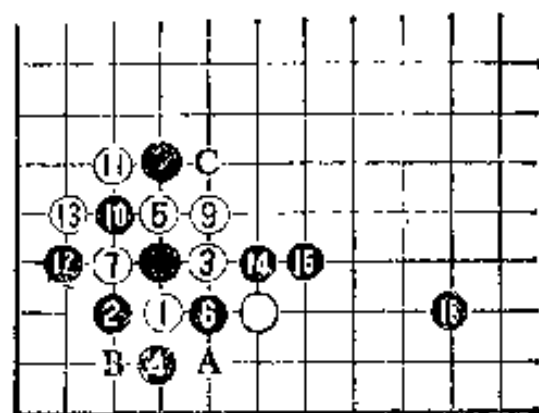


图174

白1托，场合下法。

白3鼓，以下着法与打劫有关。黑方应手分如下几种：

一、黑4打强手。白5反打正着！如在A虎，黑9鼓，黑优。黑14断，干要！7粘则弱。到18为定式，黑较实惠。

惠。

二、黑4在5粘，亦是定式，白势必B扳，黑4打成劫。白若4立则弱，黑B挡，黑优。

三、黑4于7粘则缓，白C靠是好点。这样4位打的价值降低了，黑不生动。

图175 (概说)

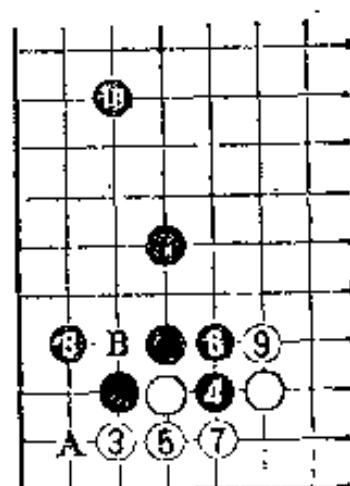


图175

白3连扳求安定，黑4下法有三：

一、如图至10为定式。

二、在A位连扳，参照图156。现单关一子稍主动。

三、B位粘，亦是正着。

图176 (常法)

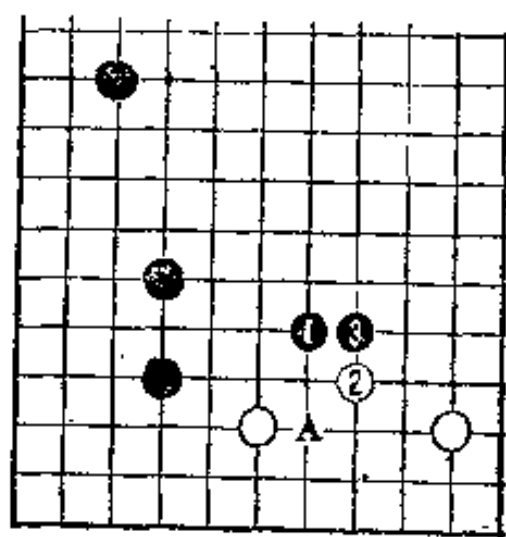


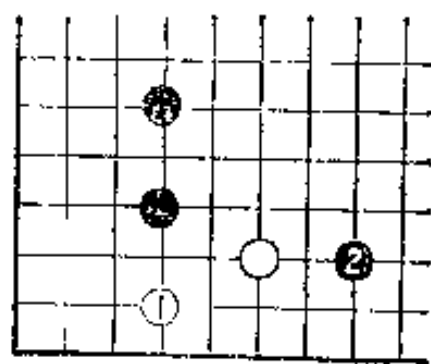
图176

黑1飞，是单关守角时独有的好点，在左上方成大模样时十分生动。

白2如飞，黑3压好点。白方若不应，黑A靠严厉。

小结：单关应是照顾形势的一手棋，在现代棋手的对局中出现率要比小飞与大飞来得高。双方定式比较简单，白点角时，请记住图168中的解说。在让子棋中请记住图169的应手。

分类图13 (白小飞, 黑一间夹)



分类图13

白1飞进角时, 黑2采用一间夹。目的在于成左上形势。近来常能见到, 变化也较有趣。因此作较详细的剖析。

黑2既要在左上成势, 为何走到右下来了呢? 这就是迂回战术的奥妙!

图177 (黑有利)

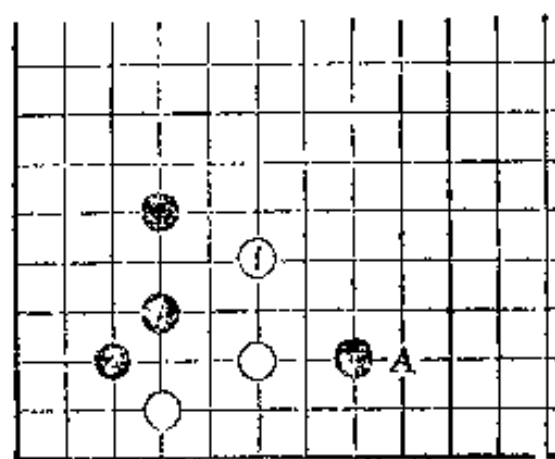


图177

白1跳, 自以为打破黑取形势的意图, 但却是坏棋。

被黑2尖, 夺去了白棋根据。白本当在A拆二的, 现在拆二已被一黑子阻挠, 因而这样下为黑有利。

图178 (棋理)

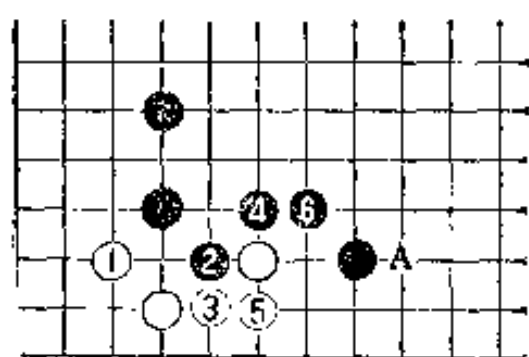


图178

本当黑在1尖，白在A拆，两不吃亏。现在黑夺取了白拆二的权利，那末，白亦应夺取黑守角的好点，这是符合棋理的。

据此可知，着手应按棋理来定优劣，而不是按意图，

意图是从棋理上生发出来的。

既然角上好点已被白1夺去，黑2就该另找补偿，2尖、4虎是连贯的着手。

白5粘稳健之着，黑6就与当初一间夹联络了，形成黑方厚实的两分定式。

图179 (白有利)

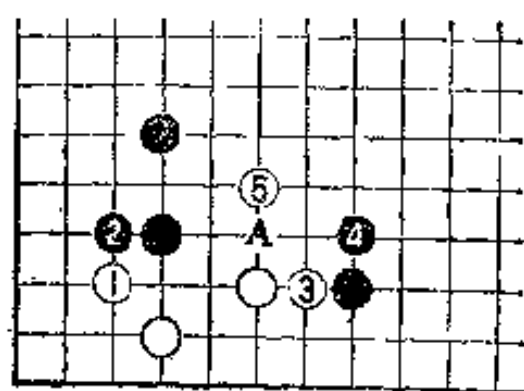


图179

白1尖已得角，黑2挡便缓。

白3谋求出头，若于5，嫌单薄；若于A，形不佳。

白3与黑4交换，本身虽稍亏，但保证了5出头。白既得角安定又出头，白有利。

图180 (黑充分)

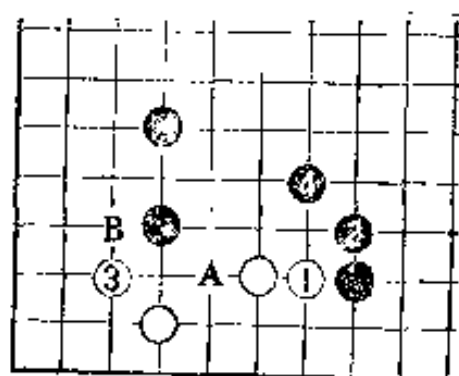


图180

什么是棋理？简言之，价值相等的两方面必须各得其一，不可被一方都得了去。这方面已失，就要到那方面去找补偿。不能对方老得六，自己常得四！

白1先顶，再3尖，虽解除了黑A尖的手段，但黑4尖仍可联络，这时很明显4位比B位好得多。

这样黑白同样各得其一，但走了1的俗手，黑棋形充分。

图181 (定式)

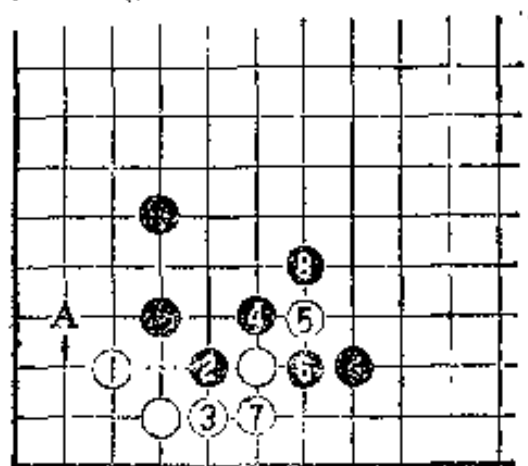


图181

后来，人们不满于图178的结果，采用白5扳出，黑通常采用6打、8征的下法，白将来有引征之利，比图178稍好。

将来A是黑权利，这是两图相同的。

这就成为两分定式。

图182 (难解)

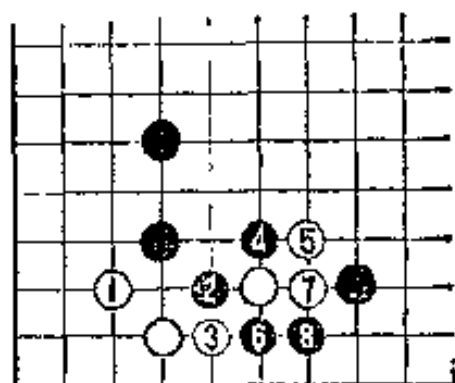


图182

又不愿意走成本图，那末应看做当初黑一间夹失策。

黑6打是一策，到黑8后变化很复杂。

由于图181的结果黑方可下，所以这种变化在对局中不常见，但对局时应当考虑到，如果图181中无法征去白5时，便势必这样作战。

如果黑方既征不掉白5，

图183 (新手)

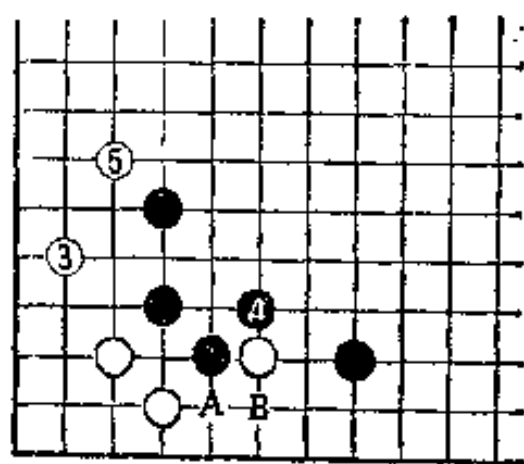


图183

为了避免黑中腹走得太厚，另一种下法是，白3走A，黑4虎，白3位飞，黑B位打。可是白A与黑B交换，白方吃亏了。

从这点出发，产生了白3单飞的新手，这步棋是成功的，白5飞出后，在左下省去了两手棋，今后变化多

些。

从黑方来说还是厚实的，这也是两不吃亏。

图184 (黑勉强)

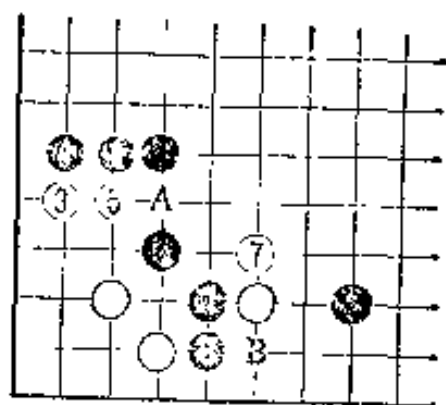


图184

由于右侧保留了变化，黑4挡是无理的，白5、黑6后，产生了白7长的好手。

黑8 势必挡，这时白可在A冲形成复杂的变化，也可稍作忍让在B夹渡。

图185 (定式)

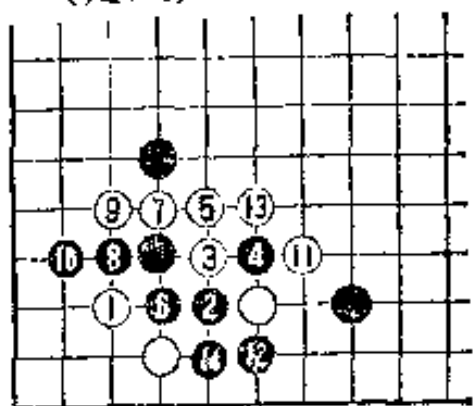


图185

在征子情况一般时，白3挤，是可行的。

黑4打是必不可少的次序。

黑6 粘时，与小飞应定式情况不同，白不可于14渡（被黑12打，白无策），7冲下

是正着，11征去一子，到14白得外势，黑得实地，是定式。但这个定式公认为黑稍有利。

图186 (白可下)

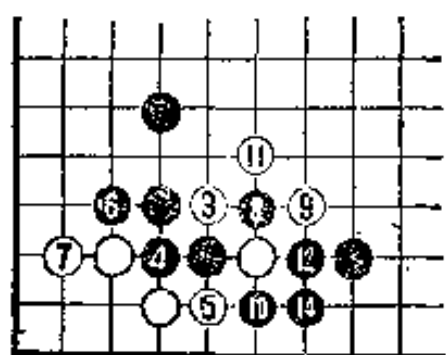


图186

黑4粘，次序不好，白5渡，黑无良策。

黑6曲8打，白9反打，好！

黑10如提，白12粘，黑一子被割开。黑10打，白先提一子，至14白可战之形。与图187有较大区别。

图187 (白不利)

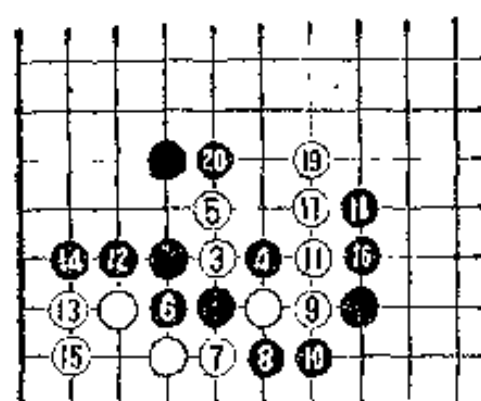


图187

黑4打后，情况便不同，白7再从二路长时，黑8、10包打好。

黑12、14先手补去冲断，16、18张势，20占据好点，黑有利。

图188 (新手)

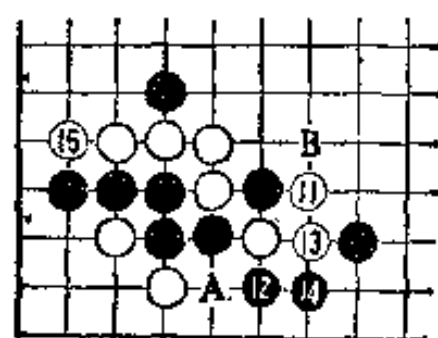


图188

白13粘，新手，本身虽是俗手，但逼黑14应后，得到了15挡的好点，这一新手在左上白可成模样时是生动的。

黑若A补，白B补，白棋自然成功了。

图189 (劫)

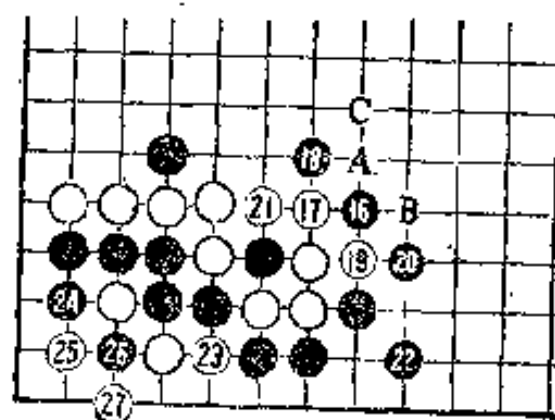


图189

黑16若在17打，白19长，黑不能成立。

因而16枷、18扳，是此际最强的下法。

白19冲，是重视棋形的下法。

到27角上成劫，白可下，其中23也可以先A打，C横，视局势而定。

图150 (一策)

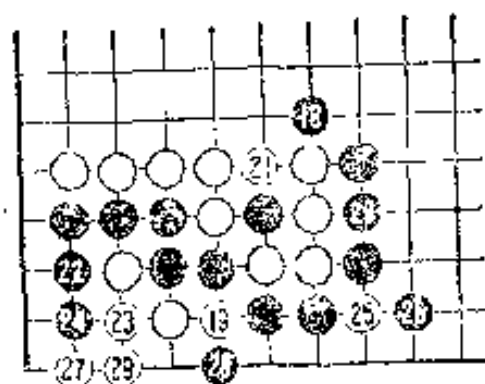


图150

白19不冲而断，可净吃黑角，但这样不一定就便宜，也算一策。

白23是意想不到的手，25断是苦肉计，27单扳是关键。

黑28扳，白29粘，净吃黑棋。28如于29扑，白提，仍吃黑，黑徒失官子。

据此可知，白13粘至新手是有意思的。

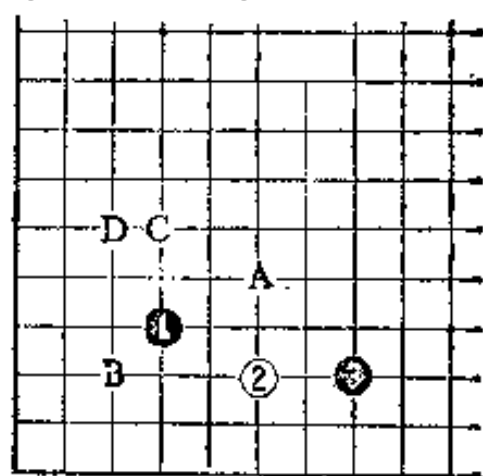
小结：分类图13重点说明了如何根据棋理来选用定式，而不是于揣测对方的意图，揣测意图首先要建立在合乎棋理的基础上。

黑1在右下一间夹，目的是在左上取势，这个目的是剔除了过程中双方不合理的成份而得出来的。打破这一意图要用合理的着法。

图178、181是双方认可的两分定式。图183和图188的新手是符合棋理的，因而很有意思！

5. 一间夹及一间高夹

分类图14 (一间夹)



分类图14

黑3夹，是自古就有的下法。3与2相差一路，称为一间夹。

白方应手古法为在A位跳出。

近代以B点三三为多见。C、D双挂是场合手法。

图191 (古法)

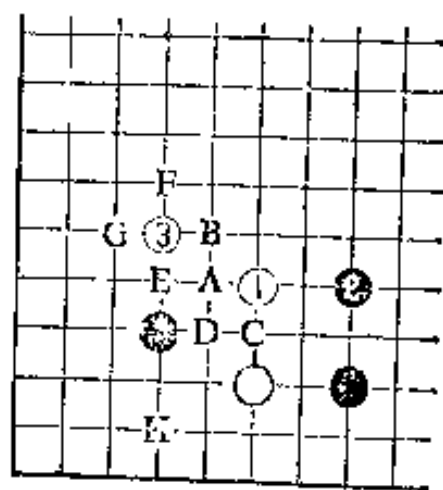


图191

白1关，黑2关，白3飞，为我国古定式，历史非常悠久。今后黑方应手分为：

一、黑A、白B、黑C，称“立仁角”。

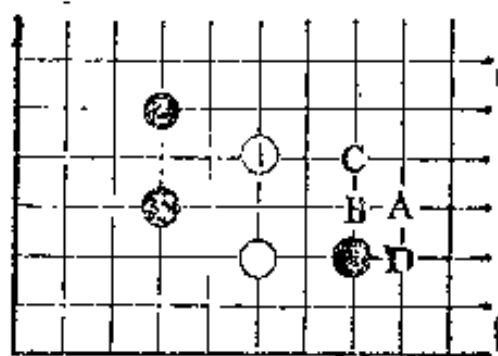
二、黑A、白D、黑B、白E、黑F，称“背缚角”。

三、黑B、白A、黑E、白G，称大角图。

四、黑H，称小角图。

宋代《忘忧清乐集》，元代《玄玄棋经》，明代《仙机武库》，《四子谱》和清代诸多棋谱，对此均有详尽介绍。

图192 (場合下法)



192

黑C跳亦是好点。

再如白走B或C，总是局促之形。凡此种种只能算是白方的场合下法，非通常所宜用。

用现代目光看，白1跳是不好的，黑2平易地跳，黑稍有利。

以后白走A位 变化较复杂，黑B、白C、黑D，黑亦不坏。

又，自如从右边夹攻，

图193 (定式)

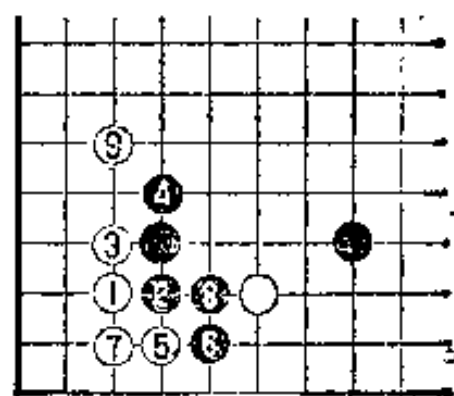


图193

现在最常见的是白点角。

黑2挡一法。以下到9是定式。虽是双不吃亏，但一间夹一子稍嫌近了些，不够生动。

图194 (定式)

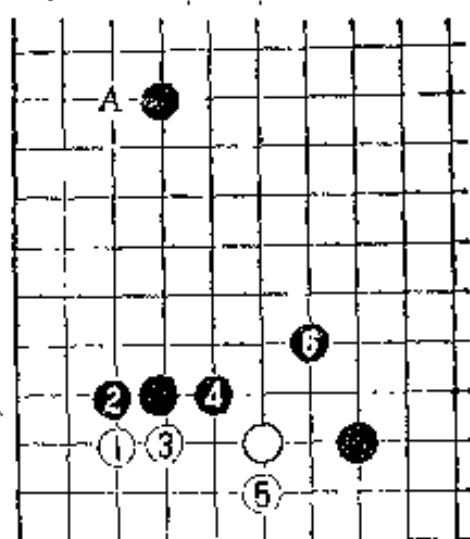


图194

黑有左边星位有事时，黑2挡是生动的。

以下到黑6也是两分定式，但黑方子力比上图充分。

但若A位无子，被白争得A位，黑势落空。

从这层意思说，一间夹需能从这边挡时方有力，即需在星位有子最好是三连星时。

图195 (定式)

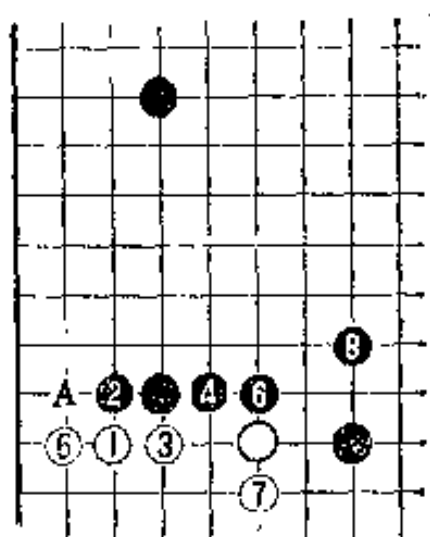


图195

黑左上有模样时，白5立是有力的一手。

黑6当然之着，黑8是旧法，这样白留有A曲的官子，对黑左上成空有影响。

图196 (新手)

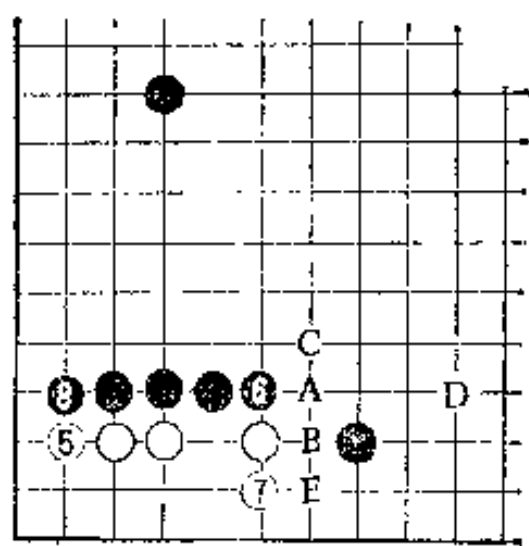


图196

为了照顾上方模样，近来下出了8这步新手。

这样虽留有白A位扳出的弱点，但白也不敢轻易进击，因顺序走到D后，将来黑在F挡是先手，白挺难受。

因而8是有点意思的。

图197 (定式)

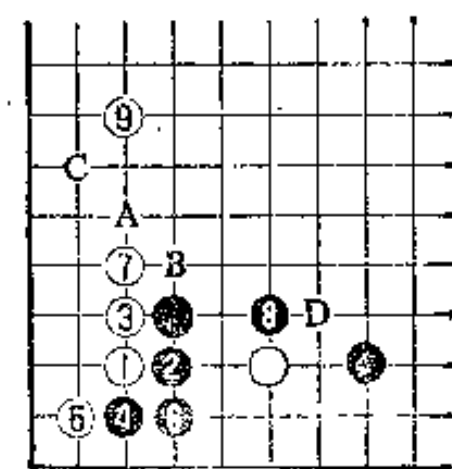


图197

黑左上无配合时，黑2只宜这样挡。

如果不愿被白先手扳粘，黑4先扳是可行的。

到白9为定式。

其中白7在A位，黑B、白C、黑D，亦为两不吃亏。

图198 (定式)

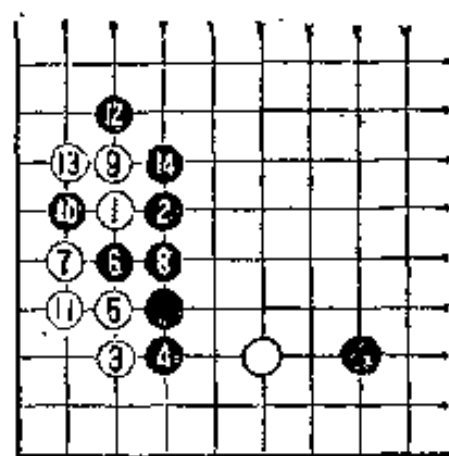


图.98

白1双飞,求腾挪,接近于场合下法,给了黑方左右选择权。

黑2压,根据“压强不压弱”的定论,是可行的。

以下到9着法普通。

黑10是好手, 12、14妙,这样黑不坏。如果12改在14压,被白12长,黑就不好了。

图199 (黑优)

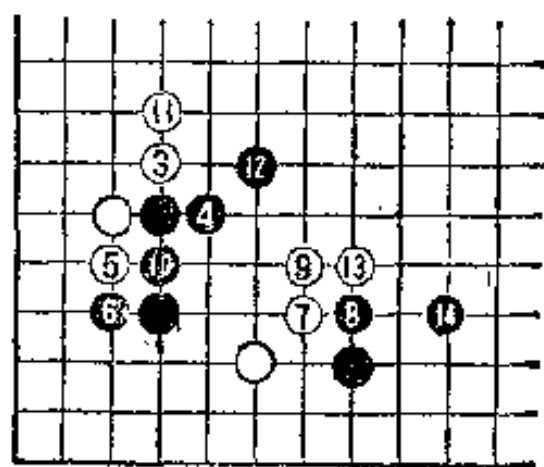


图199

白3扳、5挺,按双飞燕定式走,就重滞了。

黑有一问夹之子预为接应,作战黑有利。

图200 (黑不坏)

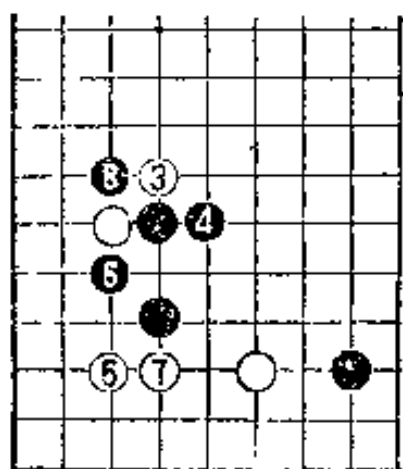


图200

白扳以后再点角，就形成这样的转换，黑一间夹一子是好点，黑不坏。

图201 (古定式)

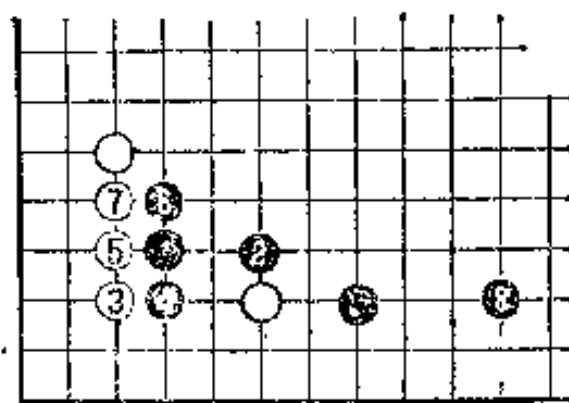


图201

黑2 向这边压，《大辞典》认为不符合在强的一方压的格言。笔者认为，它符合另一条格言：“一间夹最利于压”。黑2压符合一间夹特性，可下！

白3点，当然！黑4 到8 为古定式。

《大辞典》“白转换得角，有利”的评语是对的。以现在的目光看，黑4嫌弱，

图202 (评价问题)

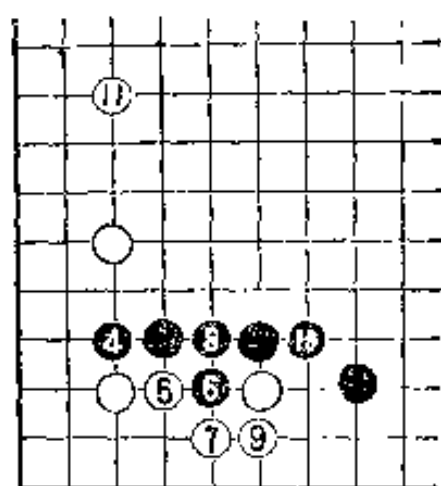


图202

黑4在这边怎样呢?

势必走成到白11的结果。《大辞典》：“黑不好”。

其实不一定。白走到了11固然白有利，但又向黑壁作一拆二，稍过分，大致还是两分。

图203 (新型)

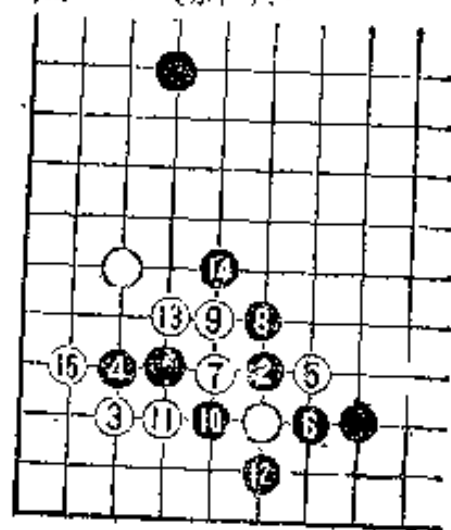


图203

如果左上有黑子时，黑2必然从这边压。而上方这个黑子又是一间夹的前提，是常遇到的。

黑4挡时，白5扳是新手，到15止，是林海峰与石田芳夫下出来的一个新型，结果两不吃亏。

图204 (黑优)

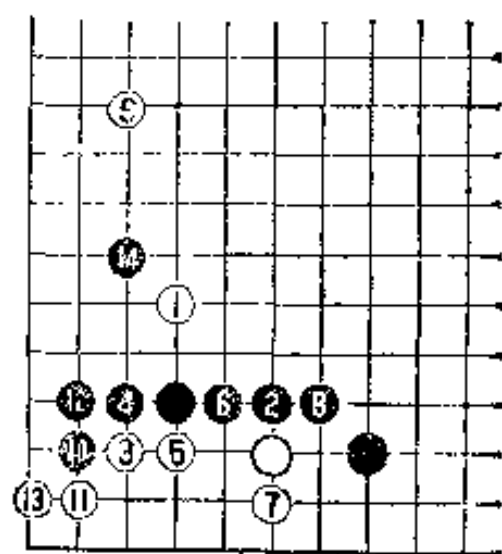
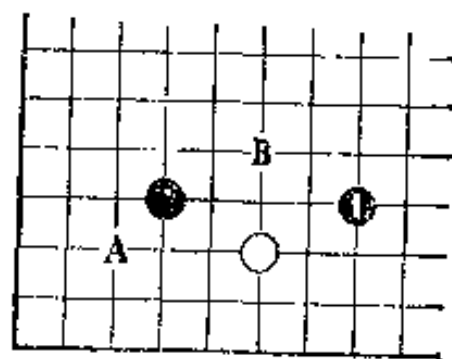


图204

白1高一路夹，不太好，黑8以后，白左上无法自补，如9拆，黑可14透入，黑有利。

小结：黑1间夹，在三连星时运用是生动的，白方以点角最多见，黑方最强的应手如图196那样。如果左上没有配合时，就只能如图193或图197下，虽可下，但谈不到生动了。一间夹定式较简单，但全局性很强。

分类图15(一间高夹)



分类图15

黑1 一间高夹，下得较少些。它和一间低夹仅有一路之差，下法上有许多相似之处，但亦有不同之处。

白方应手有A点和B跳。

图205 (定式)

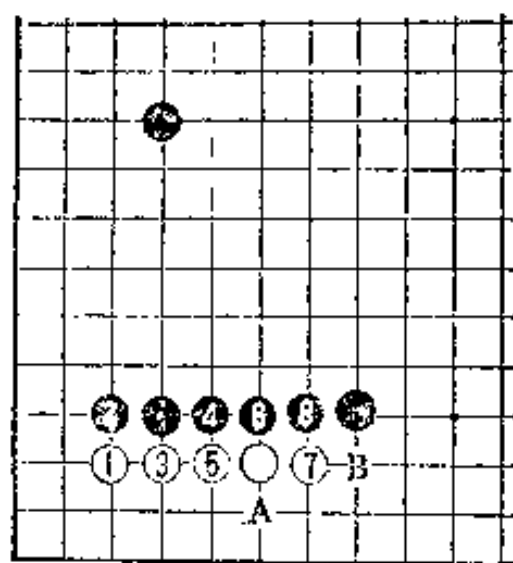


图205

白1 点角，黑4、6压，最后在8 位粘，黑极厚实，走成这样，高夹胜于低夹。

若左上有配合，无疑是黑有利。

其中白5若A 立，黑亦6 压，黑亦胜于低夹。

黑若左上无配合时，因有B位拐的好点，仍为 可下的两分定式。

图206 (黑有利)

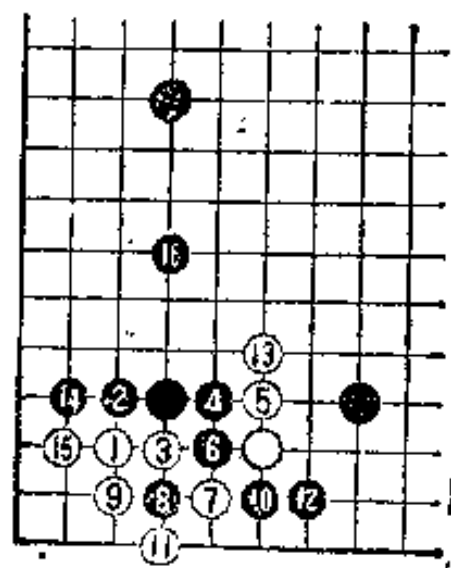


图206

白5若挺，黑6冲8断是好次序。黑14立是先手，16 补后，白陷于苦战。

其中，黑8若误在10断，白在12打吃一子，白有利。

又，12若在13扳，白12 打吃，黑一间高夹之子位置不佳，白稍有利。

图207 (黑形不佳)

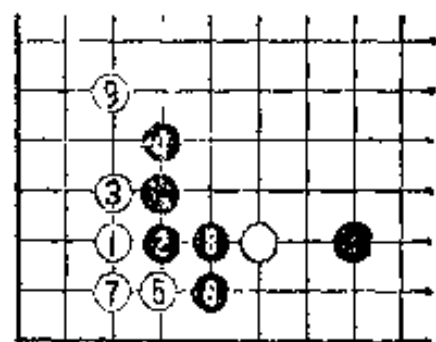


图207

黑2在这边挡，在一间高夹时是不可行的，到白9跳出后，黑下边一子不是地方，黑不利。

图208 (白有力)

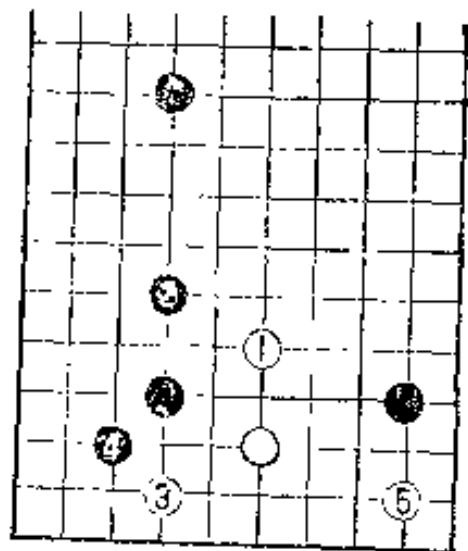


图208

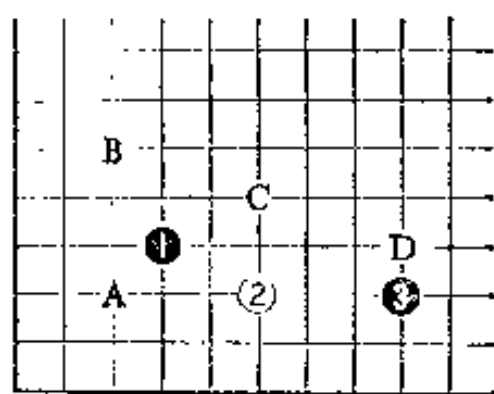
白1跳，在一间低夹时是不好的，现在却相当有力。

白3、5连飞，虽处于低位，但1已出头，5已安定，使一间高夹变得无力了。黑A位的刺变得那样笨拙，等于取消了黑方刺的权利。

小结：一间高夹意在使这个子与星连起来形成“铁壁”。选择定式时应着眼于将它分割开来，一经分割，一间高夹这个子位置便不佳。所以一间高夹用得不够广。

6. 二间夹及二间高夹

分类图16(二间夹)



分类图16

图209 (定式)

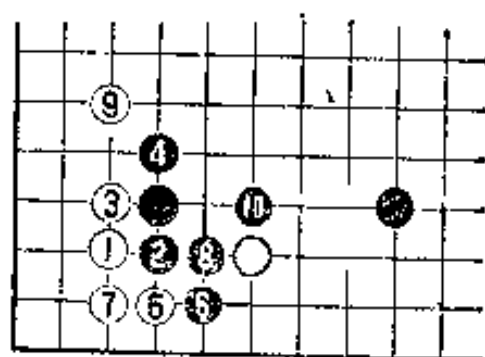
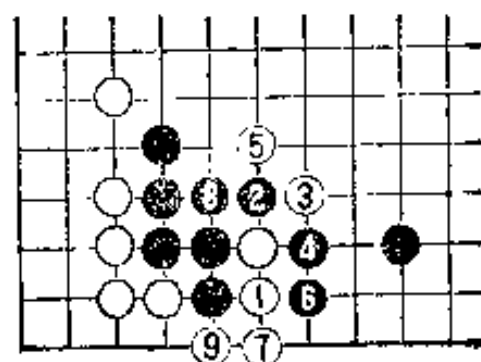


图209



参考图

黑3称二间夹，是场合下法，它不如一间夹紧凑，与1的距离往往不太好，所以用得较少。

但有时考虑到右边情况，对局中也能见到。

白方应以A点居多，B亦可下，C、D为场合下法。

白1点角，黑2通常在这边挡。到黑10为定式，两不吃亏。

本定式与一间夹不同之处有二：

一、黑4时不能考虑在7位扳的变化。

二、黑10必须补，否则白在A夹，若演变成参考图，黑不利。但10补后，二间夹一子不如三间夹宽畅。

图210 (黑可下)

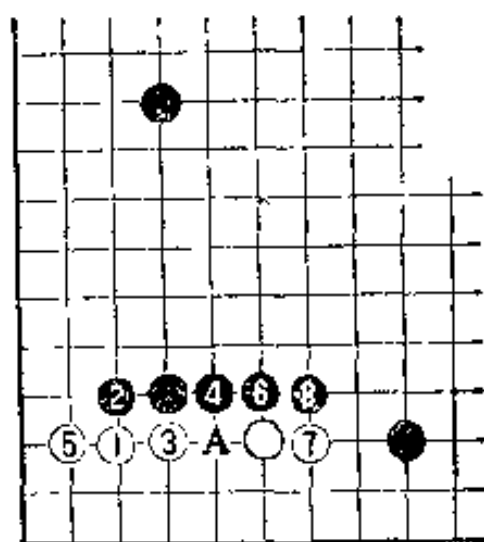


图210

在左上角有黑星配合时，黑2从这边挡也是可以的。

黑4长时，白5按一间夹着法下立，黑6、8连压，黑不坏。

又：白5若在A粘，黑仍这样压，黑更好。

不过其中白有变着。

图211 (好手)

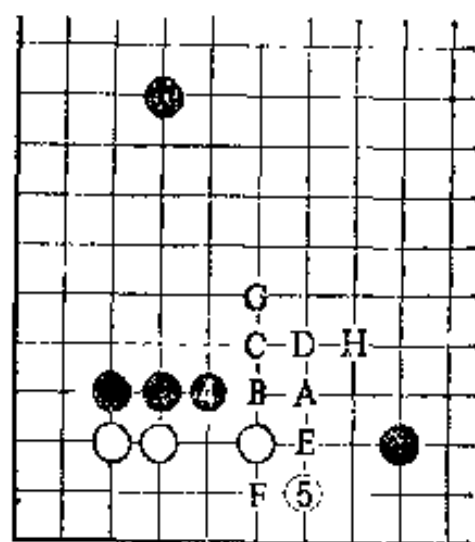


图211

白5尖，是针对二间夹的好手，这样黑无法封住白头了。

如果硬在A封，白必B冲，顺序走到H，黑右下弱，作战不会有好处。

据此可知，二间夹对于白点角后的变化不如一间夹和三间夹。

图212 (一策)

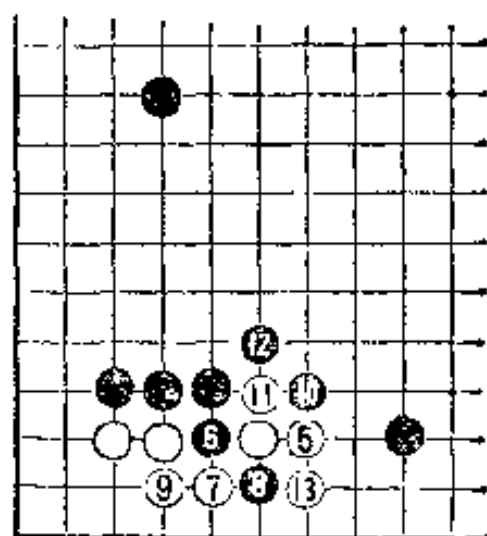


图212

白5并，亦是一策。

黑6、8好次序，10是好手，到13告一段落，当初二间夹一子位置也不太好。

图213 (定式)

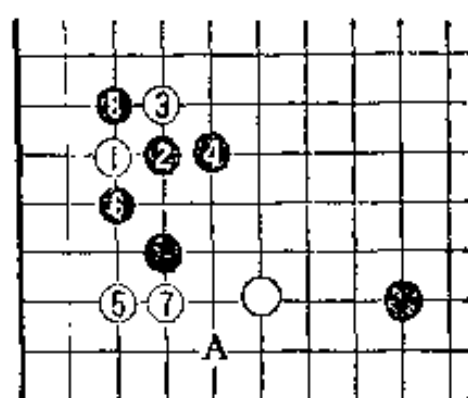


图213

白1双飞，黑2只能压这边。

演变到黑8为定式。但由于下边黑子松一路，A位点的手段不成立了。

图214 (定式?)

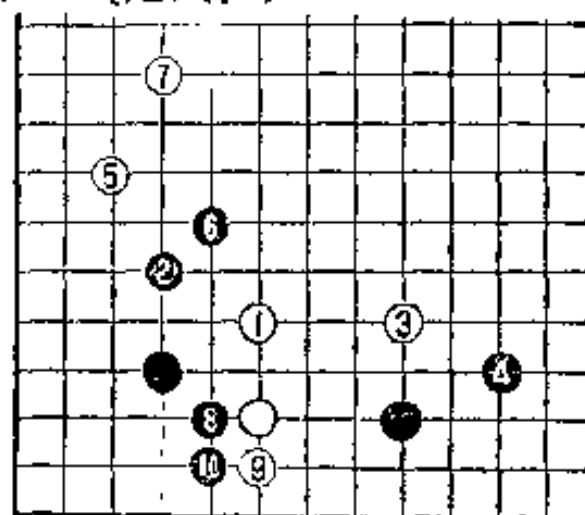


图214

白1跳出，至黑10，《大辞典》称“定式”。

但近年对局中少见，白1只能算场合下法，因为在通常情况下，白点角的变化就很不坏。故而通常不愿跳出的，但跳出之后，要比一间夹时易腾挪些。

图215 (定式)

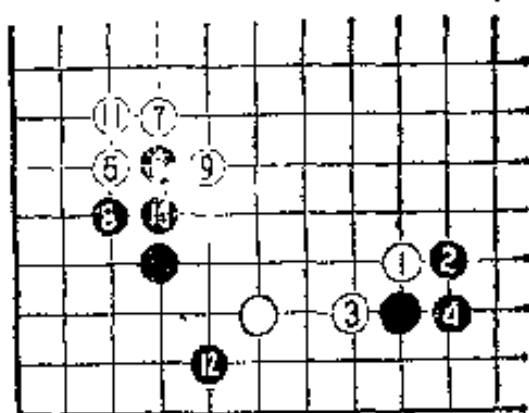


图215

白1压，是二间夹独有的下法。

黑2扳4粘，冷静，切莫以为这是示弱，因为1、3与2、4交换，本身为黑方便宜、

白5回手双飞，黑6、8稳健之着，白得到9打的便宜，补回了所失，如两分定式。

图26 (白稍优)

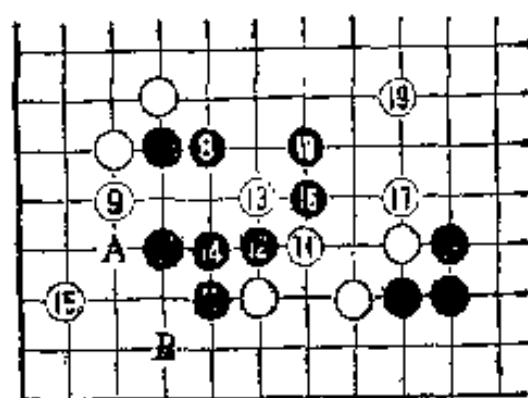


图216

黑8长是不好的，白9挺时，黑若A挡，白B飞是好点，白有利。

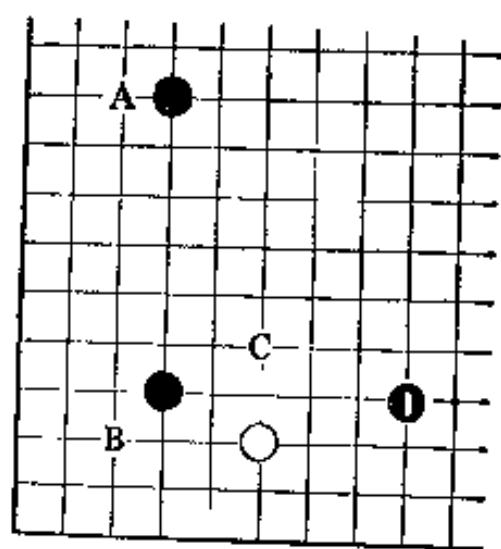
黑10尖，白11虎是好手，如在12长，白就无法整形了，反处于劣势。

黑12补断，至白19出头，白得了角空，中间彼此互走，白稍有利。

小结：从角上定式的角度看，二间夹不如一间夹，但切莫将二间夹看得一无是处。二间夹有没有比一间夹好的地方呢？有的！譬如在下边比一间夹远了一路，配合上右下角的子正好成为开兼夹，而一间夹却配合不上了。不过这是全盘问题，在定式书中就无法表达了。

对于二间夹，只需记住独特之处：图209中10必须补，图211中5尖好手，及图215的变化。

分类图17（二间高夹）



分类图17

图217（定式）

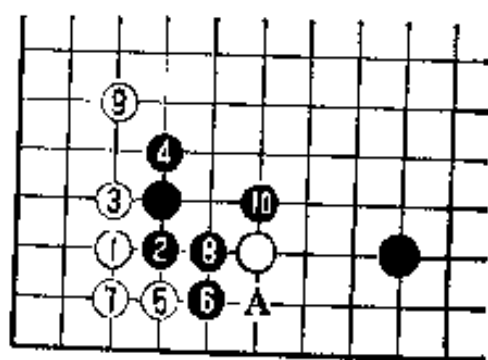


图217

图218（常法）

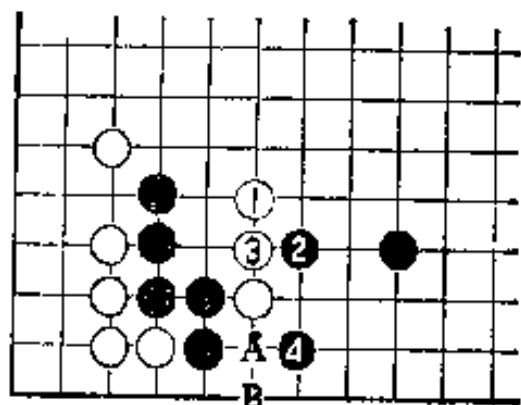


图218

黑1 称二间高夹，是近代最常用的夹。与一间夹有近似之处，便是通过“转身”在左上成势。因而往往要预先有“星”位一子的配合，必须注意A 位的子是配合不上的。

白方应手有B、C两点。

在没有配合的情况下，黑2只能这样挡。到白9是熟套。

这里黑10补，是定式。但这样，二间高夹一子位置也不好。如果走成这样，黑稍嫌不满。

但二间高夹的优点是，黑在下边暂时可以脱先，白1跳出，黑2点、4渡是常用手段。在对局中经常出现，

白1如A夹，黑可在B抵抗，无恙。

图219 (定式)

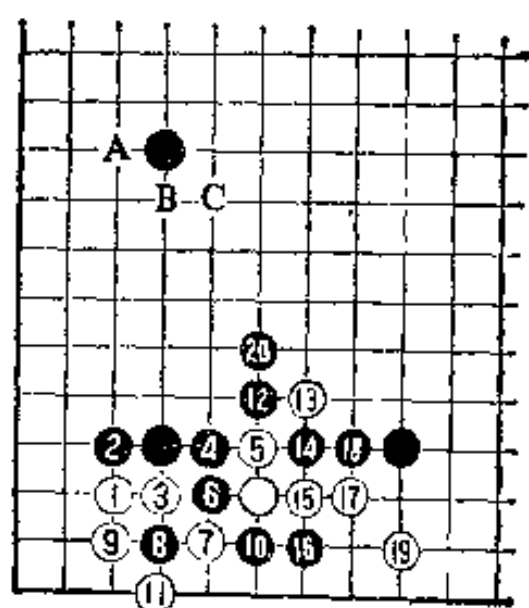


图219

左上有星配合时，黑2挡是正着。以下到20止为两分定式。过程中，8、10、12、14、16的次序十分重要。见图220的详析。

左上黑子如果在A位，被白B、C等处侵分，黑不佳。

以前黑20前先在右面走定，现在都保留。

图220 (黑8错着)

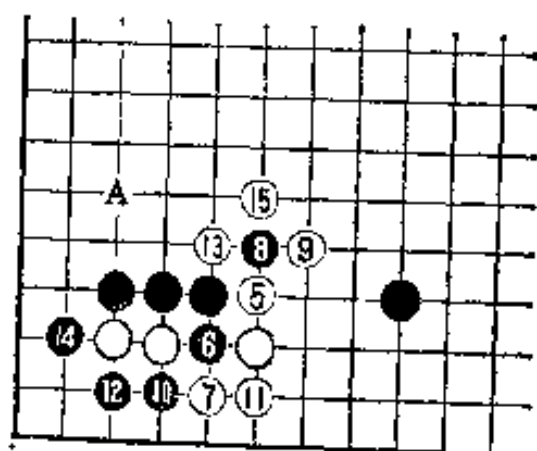


图220

黑8先扳，是易走的错着。

黑10再断时，白11粘是好手。黑12打，白13打妙。到15白在中腹提一子，白优！

黑14若A补，大同小异。若15长，白14立，得角颇大，白更好，

图221 (白稍好)

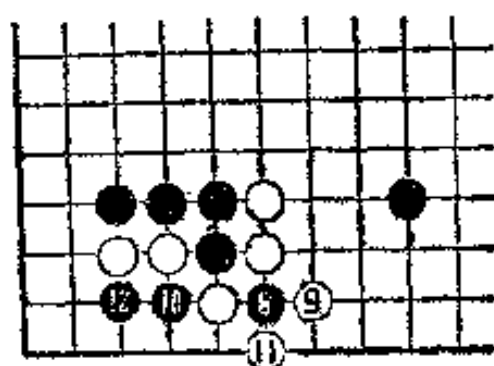


图221

黑8断错方向，白9平易地打拔一子。从角上而言是两不吃亏，但黑二间夹一子位置不好，白稍优。

黑8若在10位断是正着，那时白若8粘或9虎，不仅目数少了，而且缺乏眼位，厚薄相差极大，就是黑棋优势了。

图222 (白13失着)

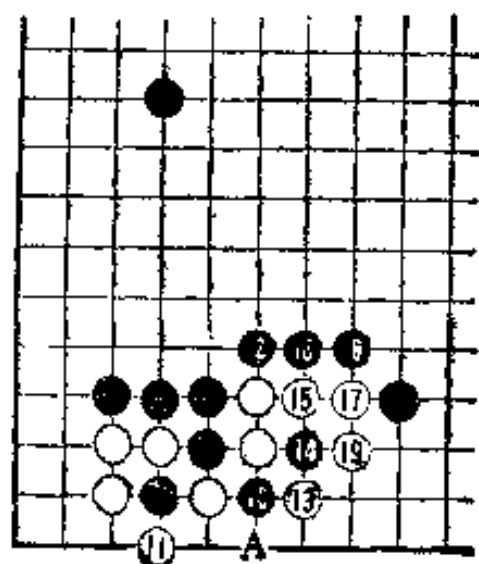


图 222

黑10不可省，如不走先在12扳，白13虎，白优。

走过之后，白13再打，便是失着。黑14打有力。至18先手封尽，黑优。

其中，17于19提大同小异；15于A位提，黑15打，黑优势也是明白的。

图223 (白优)

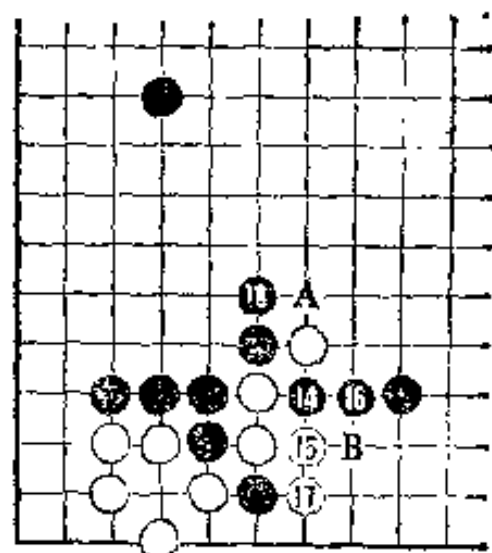


图223

黑14好手，但16时初学者往往舍不得多送一子，直接在16粘，被白17打（白干净），黑18再长，初看似乎也没有什么不好。

但将来白一子在A出动时，右边三个黑子是被攻击的对象。同时就本身来说，黑在下边失去了种种利用，也是吃亏的。本图为白优。

又：黑16改17打时，白16提是不能考虑的，被黑B一打，即使征不掉，白也不成样子了！

图224 (下边利用)

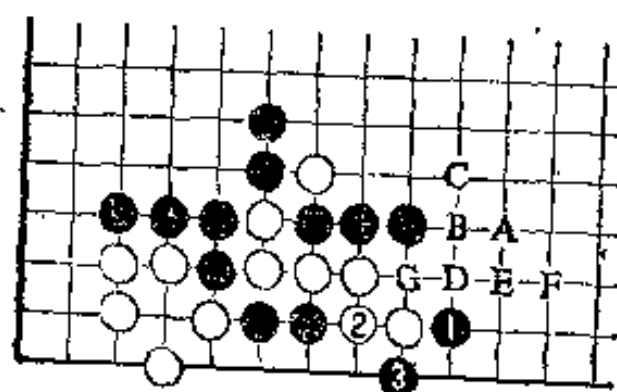


图224

在下边，黑1、3的利用，过去是先走掉的，现在常保留。

保留的好处是：除随时可走1、3外，A、B、C等处均是先手（黑在2打）。

今后白如走D，黑B、白E、黑A、白F，白所得不多。如先走1、3之后，白征子有利时，白仍可D位扳出，黑在G位打紧了气反而不好。但征子黑方有利时，黑1、3把右面已经挡住了，这又是走掉的好处。

图225 (定式)

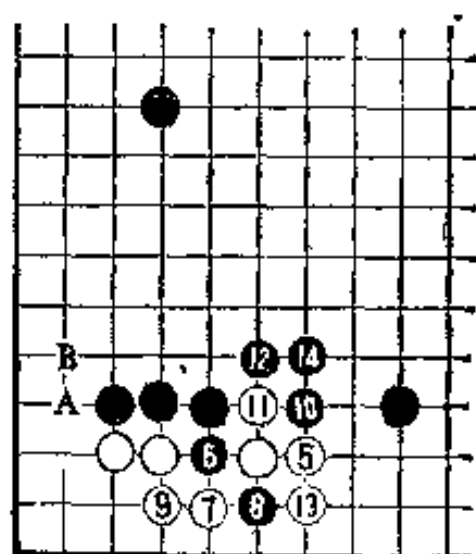


图225

白5并，一法。黑6冲8断，好！10是关键，到14黑子力很充分。

其中白11若改A扳，是骗着，黑切不可B扳，只需11粘，白B、黑13，黑有利。

白5若在13尖，黑11、14正好封头。这些都只能算白方“场合下法”。

图226 (定式)

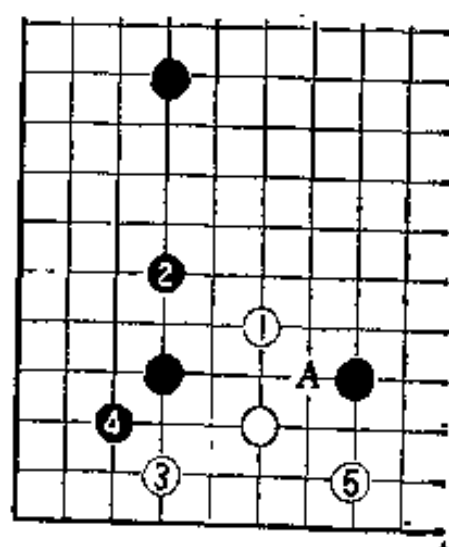


图226

二间高夹时，白1出头也是常用的，到白5在下边已生根。是两分定式。

但这种定式往往在黑左上有星位配合时才用。

图227 (定式)

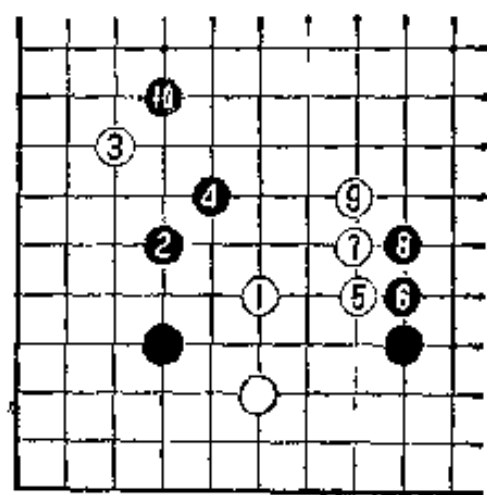


图227

白1跳出后，白3再从左上攻，这是声东击西。

黑4必须尖出，白顺势走5、7、9诸手，到10是定式。这个定式需要右下白低位有子时，含有攻击三个黑子之意，才佳。通常稍嫌落空。

图228 (概说)

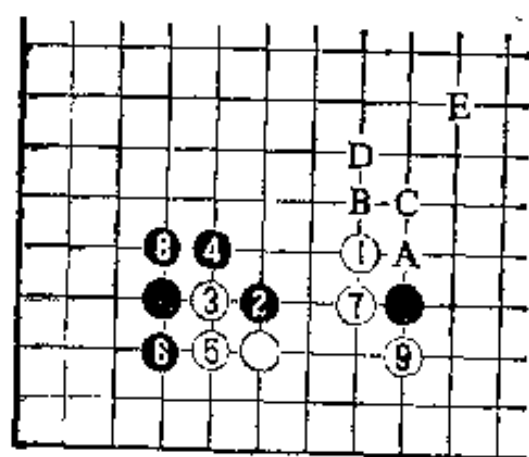


图228

白1象步飞出，是可以成立的奇手！黑方应手：

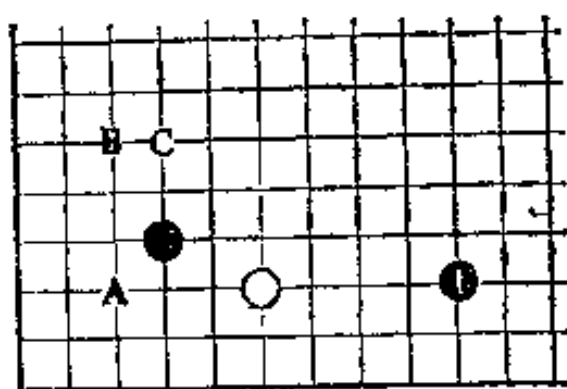
一、黑2压，至白9两不吃亏。其中黑4不宜在5打。白7瞄着8位断。

二、黑右方有配合时，黑2走A顺势到E亦可下。

小结：二间高夹极为常见，对于初学者来说，图219以下次序十分重要。中级程度的棋手请注意图218、图219、图226三种常形的选用，以及左边“4十”与“3十”的区别。

7. 三间夹等

分类图18 (三间夹)



分类图18

黑1三间夹，只一种缓夹，在日本早期对局中大量出现。它不需要左上的配置，但往往与右下有关系。如果右下角是黑星时，黑1就夹之外，本身亦是好点。

白应手以A为最多，其次为B、C。

图229 (定式)

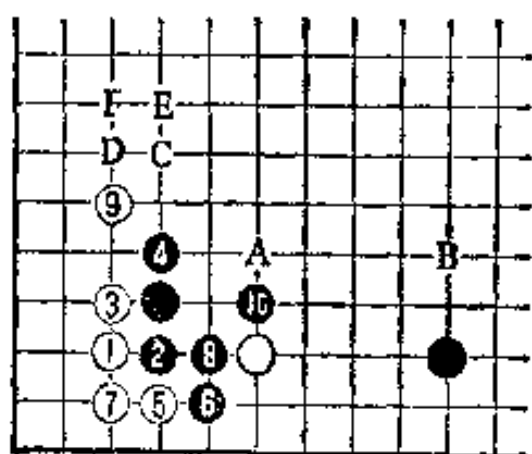


图229

三间夹时，黑2通常总在这边挡。到黑10为两分定式。

黑10是正着。有时也可在A补。如右下角有黑星时也可在B位跳扩大模样。

黑10补过后，若取势，C跳是好点，白D，黑E；若取左边，F夹是好点。白若自补，D位并是冷静的好手。

黑10也可脱先。

图230 (俗手)

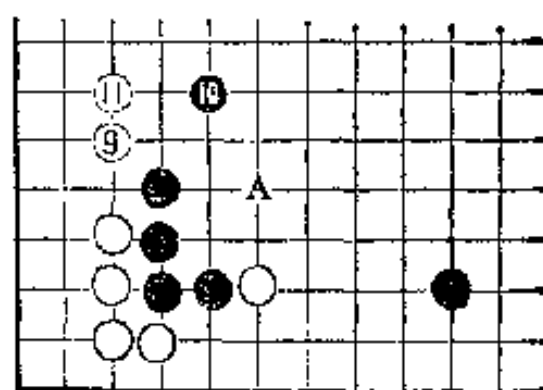


图230

黑飞是初学者易下的俗手，白11并后A位的弱点就暴露出来了。通常不便宜。

初学者总觉得“走一手总比不走好”。其实，走一手不如不走。

图231 (黑厚实)

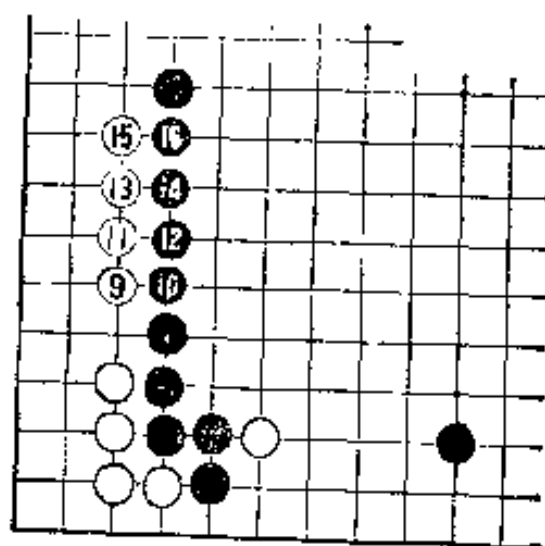


图231

黑在左边有“星”配合时，10压是有力的。

至16连成铁壁，黑厚极。

图232 (场合下法)

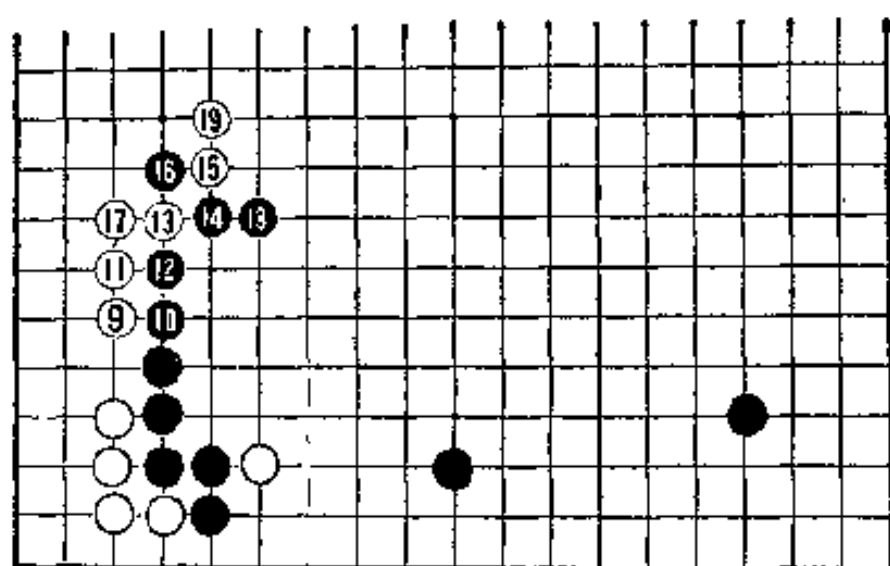


图232

黑右下有配合时，10、12连压是可以考虑的。

白13、15强手，到19黑在右下构成大模样，为“场合下法”。

局部是白有利，如果左上角是白星，白19后亦成形势，黑不上算，如为黑子限制了白发展，即可行。

图233 (定式)

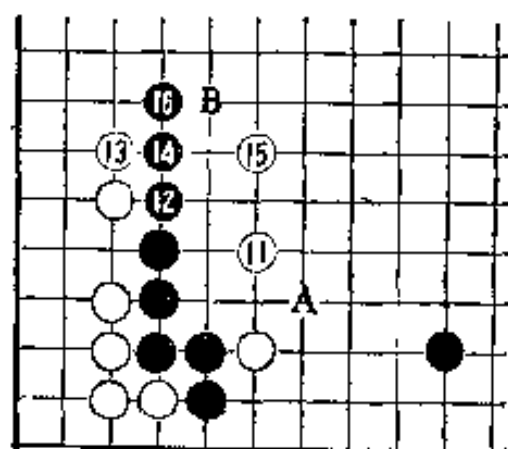


图233

黑10脱先，白11跳是好点。黑12、14连压必然之着。

白15跳是明智的正着。这样为两分定式。

白15如于16扳，黑A刺，白若粘，黑B扳，变化就极为复杂了。通常是黑有利。

图234 (概说)

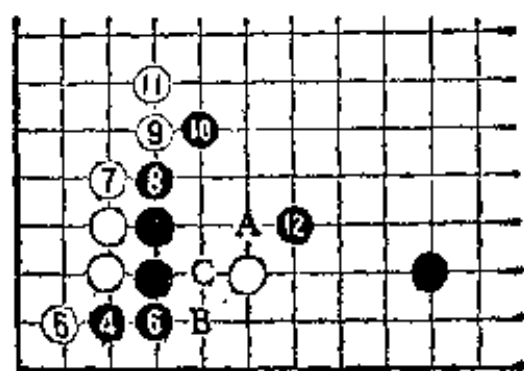


图234

三间夹时，黑4下扳是不好的，白5 7要点，到黑12时白左边头高，白有利。

黑8时若在A压，白可12扳，白有利。

又：黑4时若在7扳，被白6扳，黑B、白4 黑C、白8断，黑不利。

图235 (定式?)

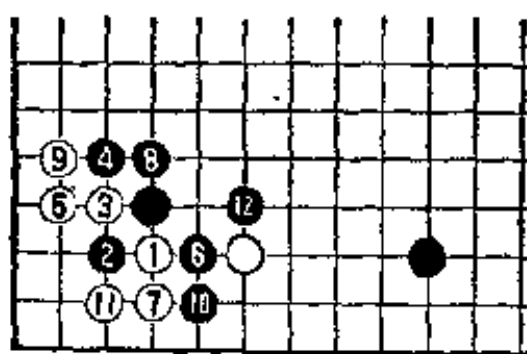


图235

白1托3断求变，通常是不好的。

黑4、6连打简明，到黑12称“定式”。实为黑稍有利。

图236 (场合下法)

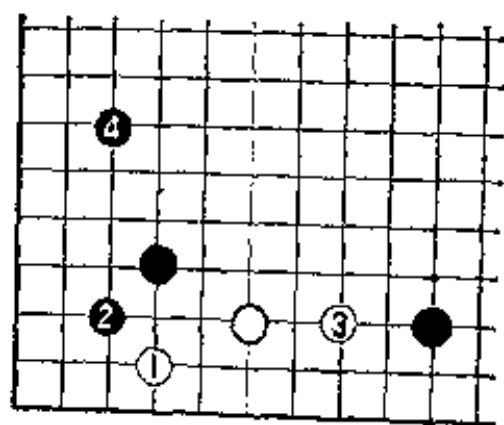


图236

按棋理，黑末在左方单关应或小飞应时，白1飞是不合算的。

所以，白1、3是很特殊的场合下法，即不想转换而想及早安定白棋时的下法。

局部黑有利。

图237 (定式)

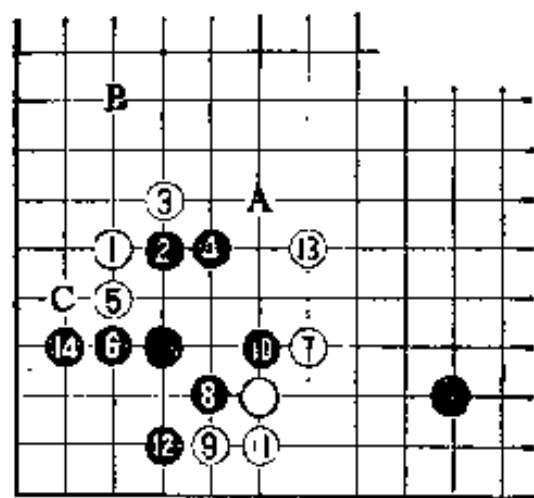


图237

根据三间夹不是紧夹的特点，白1双飞出现得也较多些。

黑2是常识，不宜在10压。

白7是好点，以下到12是双飞燕的定法。

白13跳出时，黑14是确实的着法，在A尖出也可以。那样，白B补，黑C扳是要紧的。双种方案均为定式。

图238 (概说)

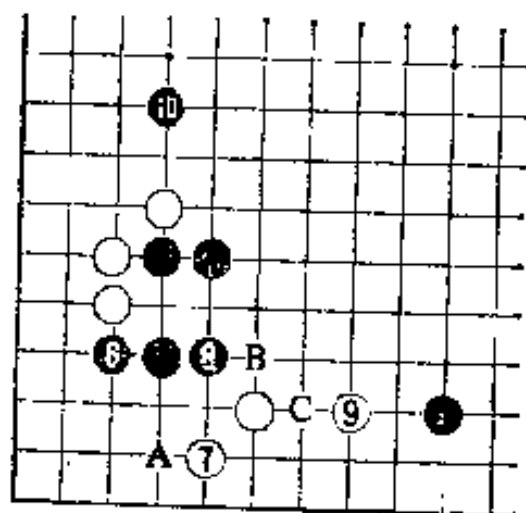


图238

一、白7尖，处于低位，通常是不好的。黑8并是关键之着。之后有9位、10位，A位三个好点，到10攻虽称“定式”，但今后变化总是黑有利。

二、白7走A位，是场合下法。黑B靠压是正着，白C退，黑10攻，亦称“定式”，通常也是黑不坏。

图239 (概说)

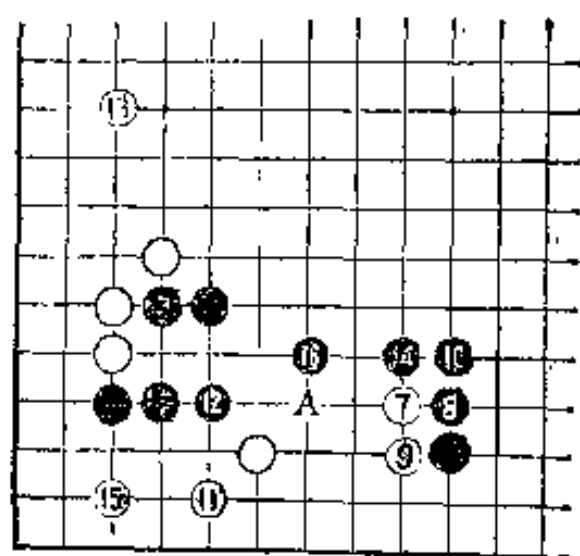


图239

白7 肩冲，变化要复杂些。黑8 正着以下：

一、到16为定式，白得地，黑得外势，16也可不补。

二、白9 改在10扳，黑必在9曲，白A、黑12、白14，亦为定式。

图240 (定式)

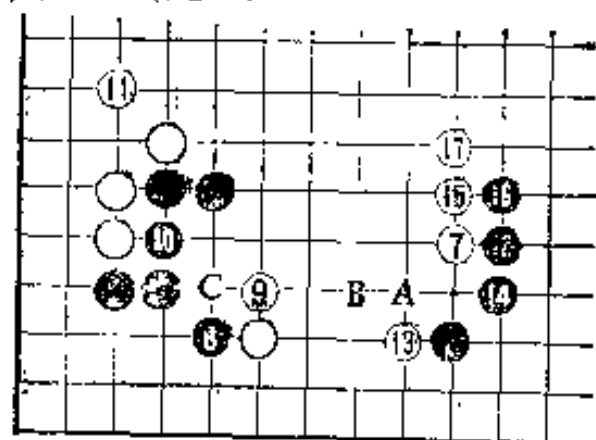


图240

白7镇，是很巧妙的，瞄着10位的冲。

8、10稳健之着，黑12也可走A、B之类。如图重视右方。

白13除此无法安顿，至17为两分定式。

白7时若在10冲黑C退，再冲再退，必须连退三手，方可于A尖。这样虽称定式，但黑得实地极大，黑便宜。

图241 (定式)

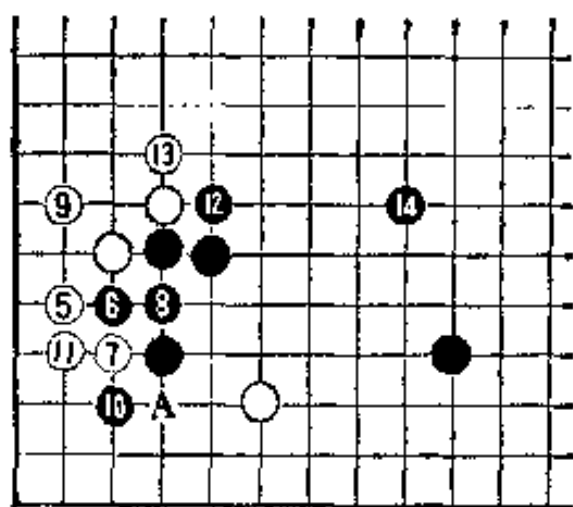


图241

白5尖，也是可下的，以下至13与“倚盖”定式相同。黑14是才气横溢的一手，因有A位断点不宜小补。

白7单在9补，黑10补，亦是定式。

白5若于10点亦是定式，凡此种种，可参照前面“倚盖”部分。

图242 (定式)

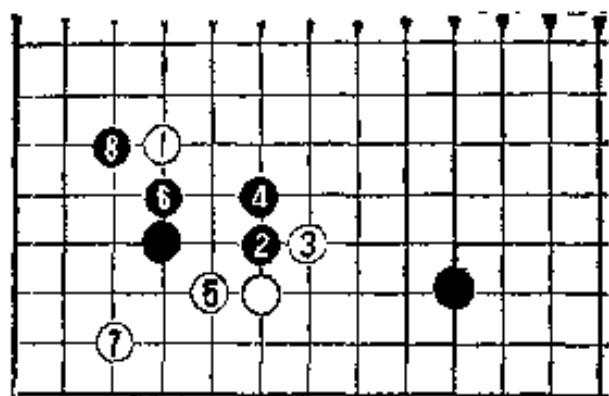


图242

白1高挂，有声东击西的意味。

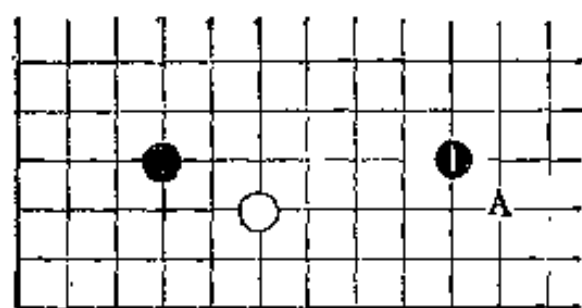
黑2压出是常法，白3、5以下便顺手安排好了下边白子。

这是两分定式。

其他变化亦可参照“双飞燕”部分。

小结：三间夹是缓夹，点角后变化不复杂，其中图233白15这步棋是重要的，至于图237以后的变化是十分复杂的。但只要熟悉双飞燕定式就行了。三间夹这个子通常总是起作用的，它的位置一般不容易变成坏点。

分类图19 (三间高夹等)



分类图19

图243 (优劣)

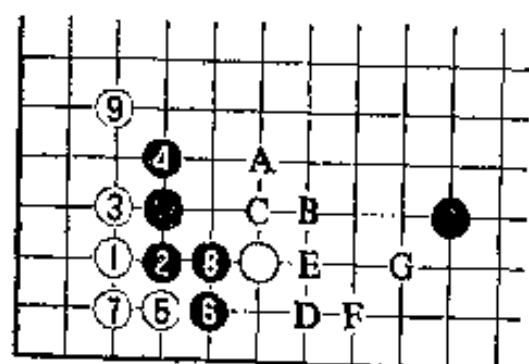


图243

虽然有这两个缺点,但此形也还是常见的互不吃亏之型。

图244 (优劣)

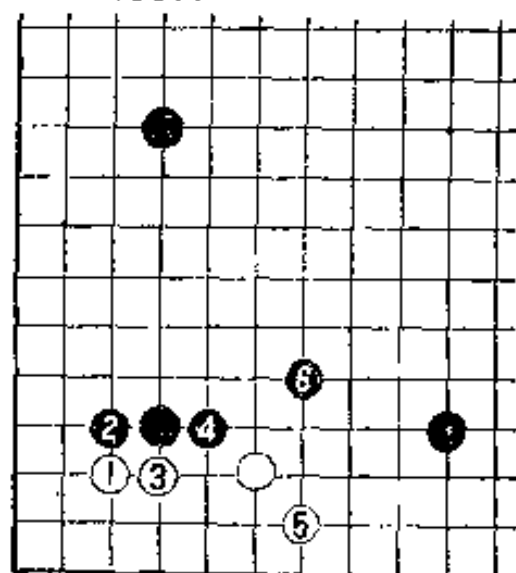


图244

黑1 三间高夹,通常走得少一些。但有时这个子原来就有。例如让子棋或三连星。

黑1 若在A位就不成为夹了。但自有“中国流”以后,此形极常见。

白1点角,黑2挡后至9,虽是常形,但三间高夹一子不如三间低夹位置好。

如果脱先,白A跳,黑B刺,顺序至F后,尚留有G位弱点,又不如二间高夹完整。

黑2在有配合时从这边挡是可行的,黑6飞,连成一气。

这个形三间高夹又比三间低夹好,不过低夹时是不宜这样下的。高夹时为两不吃亏,并不一定就比图243或图231好。

图245 (场合下法)

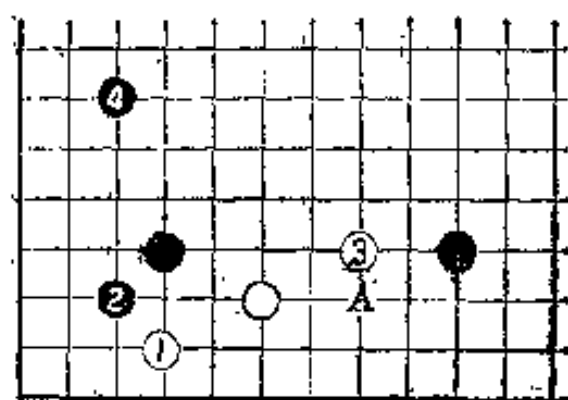


图245

白1 飞这种下法在三间夹中分析过了，是不利的。

但由于黑三间高夹这个子位置也不好，白方不失为一种场合下法。

3也可走A位。

又：国内爱走三间高夹的高手，在对局中白1飞时，往往就脱先了。

图246 (常法)

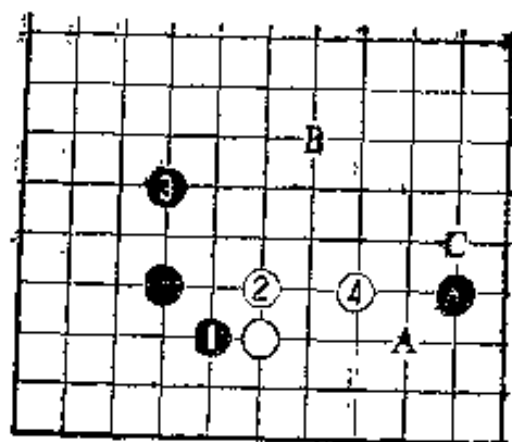


图246

若黑先走的情况常能遇到，黑1尖顶，3单关，是攻击要领。

白4是整形要点。

今后就局部而言，黑A尖是好点，白B飞亦是要点。但如C靠能成立时，C亦为整形好点。

本图与黑三间高夹后白先动手的出入是很大的。

图247 (“中国流”常法)

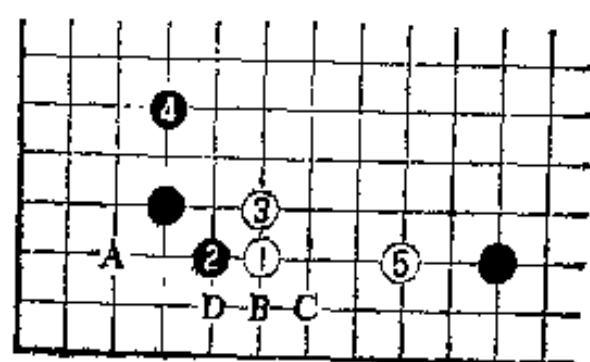


图247

“中国流布局”时,白1从里面挂是常见的。

黑2 4是日本棋手爱用的攻击法。

今后A位虽有弱点,但白方在拆二未处理好之前,要慎重。因为右下角还有黑阵呢!

而黑方在B扳是好点,经C、D交换角就净了。

图248 (攻击)

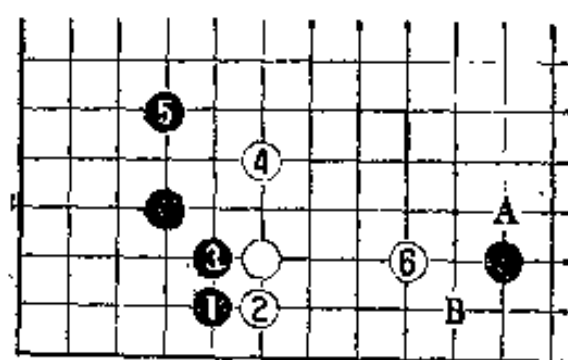


图248

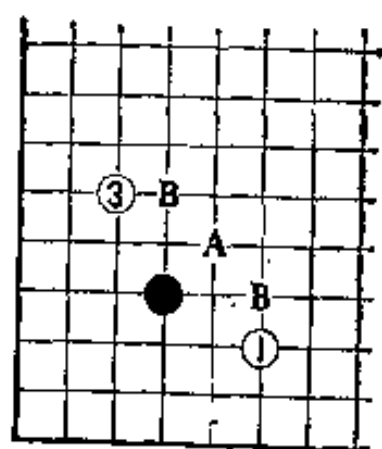
黑1飞,是中国棋手爱用的攻法。

白2下法较多,今挡是最老实的,到6拆亦是常形。下边黑子若在A位为“高中国流”时,B位飞是十分重要的。在上图中亦然。

小结:三间高夹是全局性很强的一手棋,因而局部的变化不可能再要求完美。它和“中国流”的常形一样,谁先动手的价值较高。尤其是中国流,黑方几乎没有脱先的。攻击的要领是先取角上根据。

二、双飞燕及其他

分类图20（双飞燕）



分类图20

白1、3连走，成双飞，三子形如燕，称“双飞燕”，是古法。在古棋中挂后不应必“双飞”，现代多了点角的变化。

双飞后，A尖出是古法。B压最多见，压哪边要视局势定，局部是同型。

凡与“倚盖”定式近似的解说从略。

图249（古法）

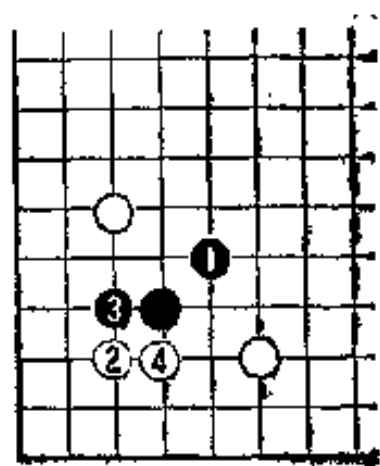


图249

黑1尖，出头，是古法。近年出现虽较少，但有时是十分有力的。通常因其易落空，不常用。

白2点必然之着。

黑3可选择方向，白4以这样退为正着。

图250 (效力与厚薄)

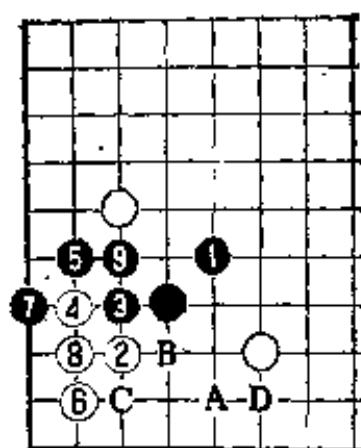


图250

又：黑5于B，白6、黑C，局部里亦比上图好，不过要注意方向问题。

白4扳，为古谱中追求效率的一着。

黑5扳正着。双方演变至9，白中先手通连了。

不过，这样黑比上图厚了不少，白方却薄了些，A位飞不能制白死命，但D位托白很难办，总是白方弱点。

因而这样白不合算时居多！

图251 (定式)

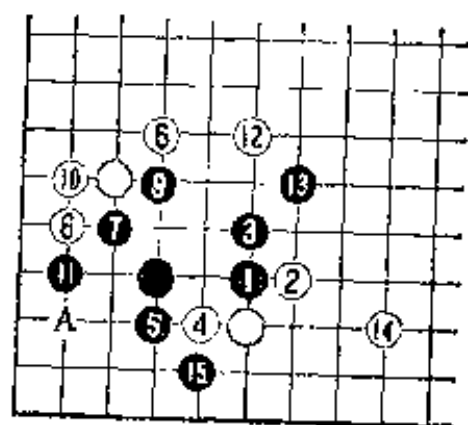


图251

这是“双飞燕”正型，两分定式。过程中的要领：

黑1“压强不压弱”。

黑5可以挡。

白8扳时黑9要紧，不可随手在11挡。

白10粘，正着，预见到A位有夹，若虎就没有了。

14不宜大飞补。

黑15必须补。参照图254、255。

图252 (黑优)

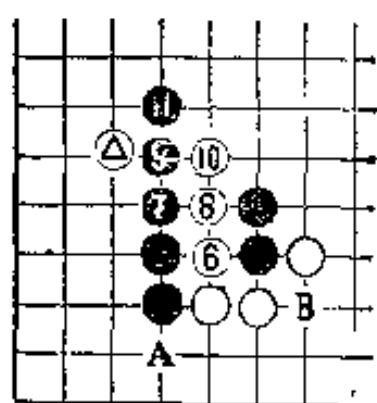


图252

白7断 黑A、白B，白△子就发挥作用了。黑窘！

图253 (作战)

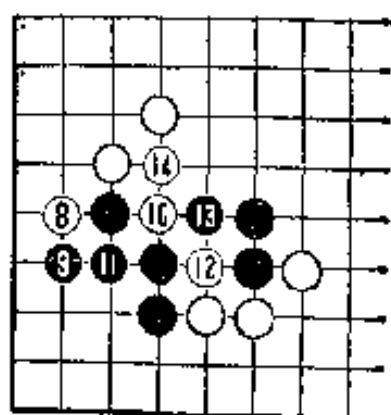


图253

在“倚盖”时，白不能冲断。现在白有△子配合作战，能否冲断呢？

同样不能冲！白6冲，黑7退好手，到11时白△子“无疾而终”，黑占优。

其中，黑7若于8挡，被

黑9随手挡，白10打，12冲断，形成作战。有时虽亦能下，但通常为黑稍不利。

图254 (黑不坏)

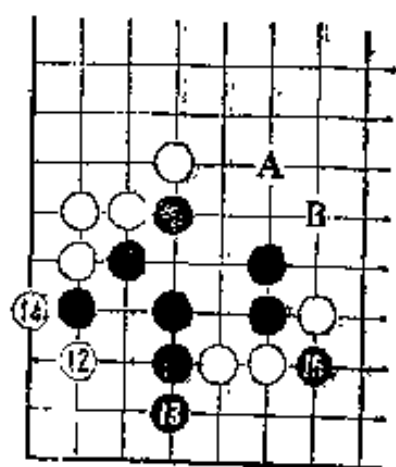


图254

白12马上就夹，略有欺着意味。

黑13立正着。至15断，局部为黑稍便宜。在白方只能算“场合下法”。

如果在12之前先走A、黑B之后再这样下，A与B交换白生动。但黑如不满于这一结果的话，黑B可改在13位立，也是两分定式。

图255 (黑不利)

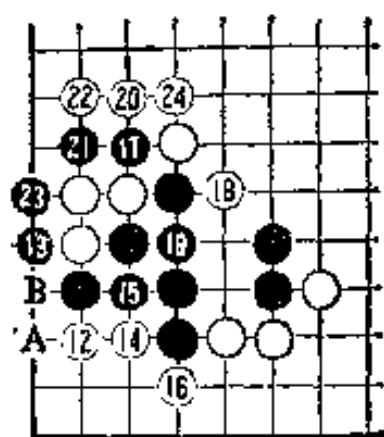


图255

黑13扳，贪吃三子，是让子棋中黑方易下之错着，被白14、16渡，20、22打占尽便宜，黑不利明甚。

在让八、九子的棋中，白14往往在A位再骗一手，黑B粘，白又得利。不过此时黑在17断，白溃。

图256 (一路之差)

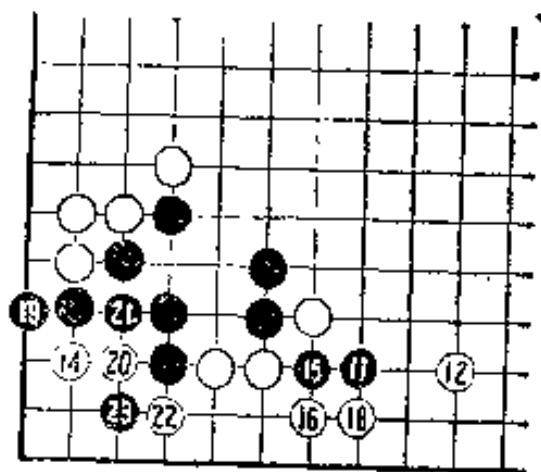


图256

白12大飞补是容易想到的，不过这样黑角可以不补。

白14夹时，黑15先断次序好！

白16若17打，黑22立是先手，今16位打。黑19立，白已无法渡回。

图257 (定式)

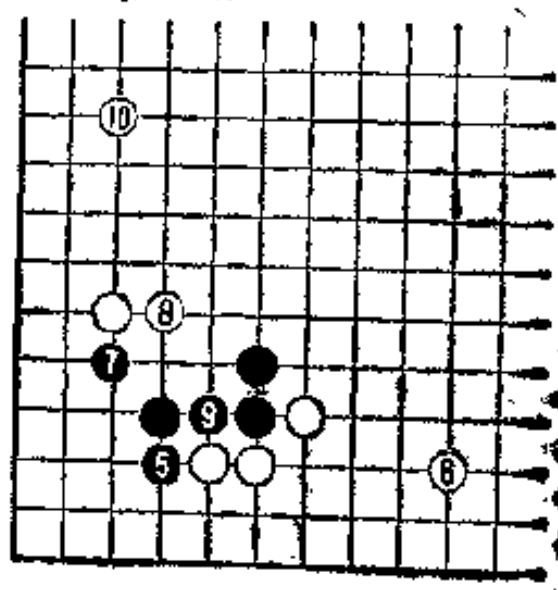
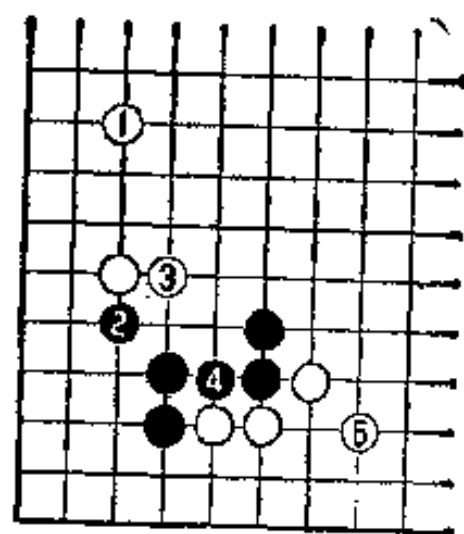


图257

白6先拆，亦属正着。
黑7稳健之策，到白10为两分定式。白子力生动，但较薄些。



参考图

又：参考图亦为定式，
两图各有优劣。

宽窄、厚薄，孰是孰非
要视局势定，请对照玩味。

图258 (场合下法)

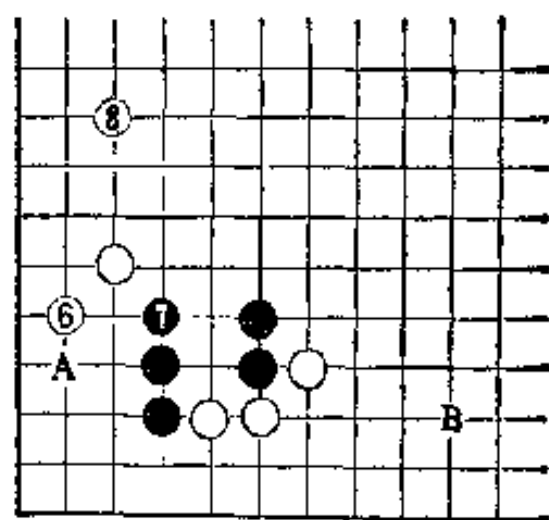


图258

白6尖，旨在搜根，牵制黑子。

黑7正着。白8拆二后黑A点补极重要。如下边无适切的攻击手段时，应在A补。

白6为场合下法，大多在B一带已有白子时用。

图259 (定式·旧法)

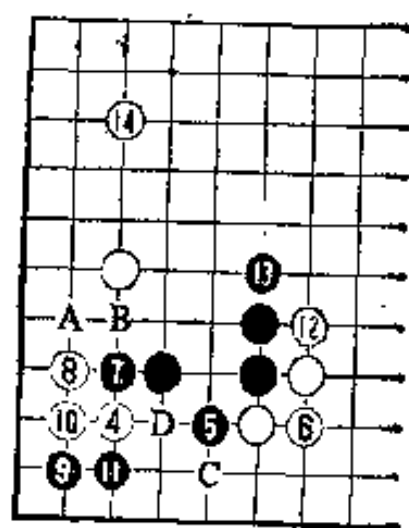


图259

白4点，常用。

黑5虎正着。白6在7退已是大家熟悉的定式了

今白粘亦属正变，到14拆为定式。但近来认为这样下黑角未活静，易受制，不好。关键在9这步棋上。

其中黑9如改A扳，白10、黑B、白C，黑明显不行！

白8时在C扳，黑D，黑优。因此白8扳是好手。

图260 (定式·新法)

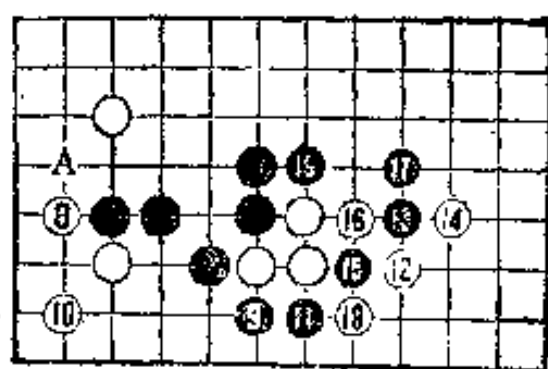


图260

白8扳时,黑9扳是好手,下一步要在A位扳下,白10必补。

黑11爬,似乎9、11都下在低位,但白意外地缺乏应手。以下

一 白12跳,黑13是好手,到19为变化之一,黑不坏。

二、12于13跳,黑15扳,白16、黑12,黑不坏。

图261 (定式)

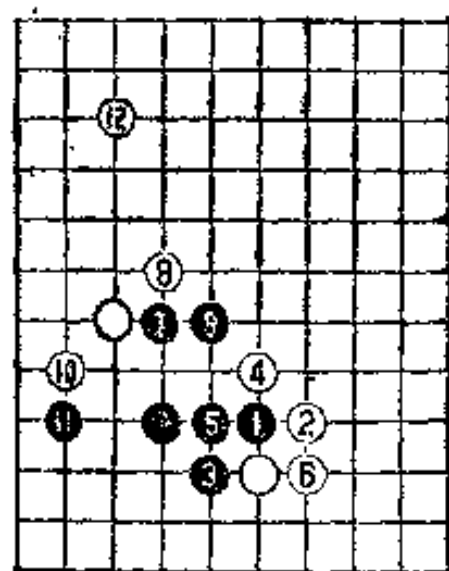


图261

黑3虎,是图实地、求安定的棋,用在彼此分割开的布局时居多。

白6着法较多。今粘是重实地的下法。

黑7、9出头当然,白10、12整形常法。这是两分定式。

图262 (定式)

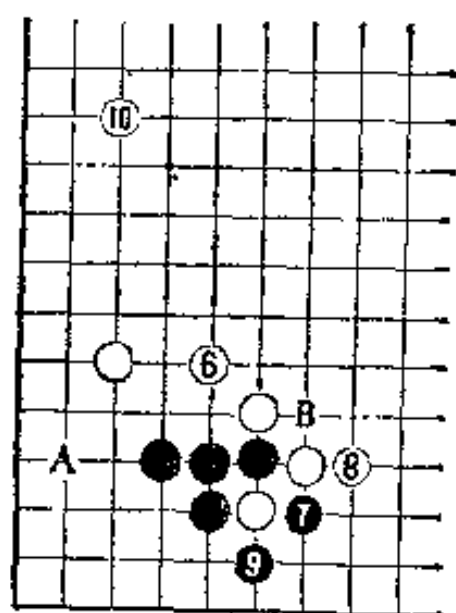


图262

6亦可在A飞，这时黑7打后，9仍必须提

又：黑7若B断为场合下法，有时很有力。

白6连路，是重视左上成势的下法。如9立，参照图36“倚盖”。

黑7当然，白8正应亦是好手。

黑9切不可少！如被白在9位立下，白有利。

白10拆后，两不吃亏。

在白方既不想在上方成势，下边价值又不大时，白

图263 (黑有利)

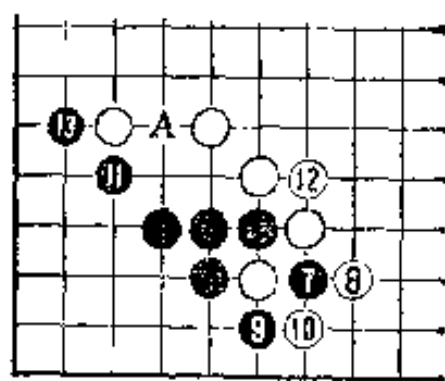


图263

白8、10打，虽很无益。此劫黑甚轻。

11尖好，因有A位挖出，白无法应了。自粘A位自然不肯，只能12粘，黑13扳，黑角甚壮，黑有利。

图264 (定式)

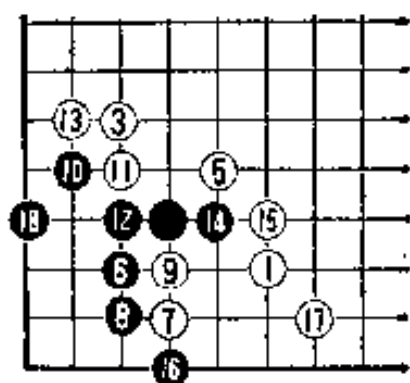


图264

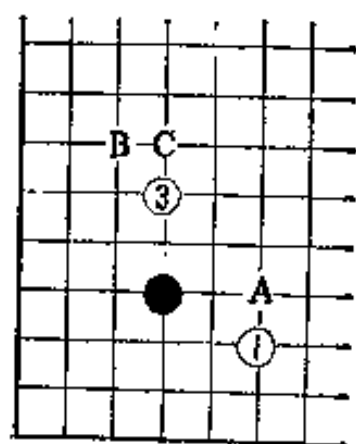
黑又脱先，白5封绝好点。黑6尖后，是可以活的，到黑18为定式。

但“脱先定式”和正常定式的含义是不同的，只是说明白5后双方合理的下法而已，其得失不能同互先定式相比。

在双飞燕中，黑方通常是不脱先的。

小结：双飞燕是比较难的主要定式，不在着难手，而在选择难。在采用时首先要判明压哪边，然后应对图251正型的几个关键有所了解。白若点角，必须对图260有所认识。再者，图262黑9提不可疏忽。

分类图21 (各种双飞)



分类图21

白1与3组成的双飞也是常见的，往往形成转换。

白1与B、C组成的双飞，较少见些。

A与3组成的双飞是最有力的。

图265 (定式)

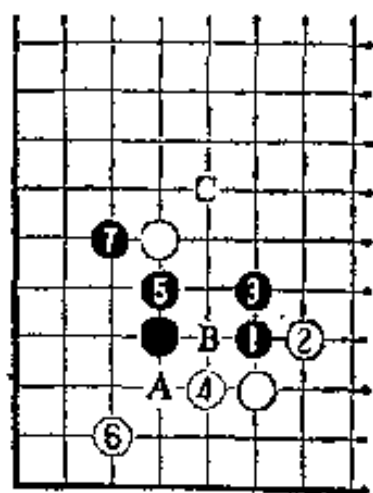


图265

黑1在低的一边压居多，到黑7为两分定式。要注意：

一、黑5不可于A挡——白B冲严厉！

二、黑7 必须补，若不补，白下C点，黑窘。

三、黑3不宜在4虎，被白3打后，白形较好。

图266 (白稍优)

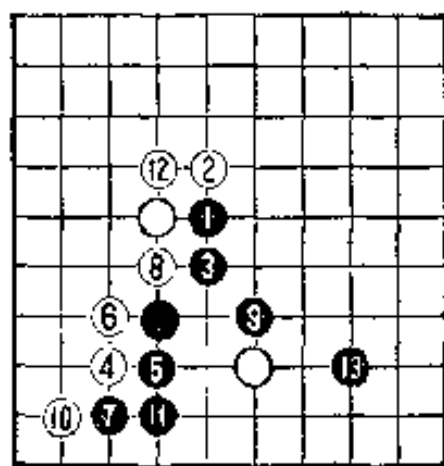


图266

黑1 在高的一方压，也是可下的，白2扳时，黑3退是常法。《大辞典》认为不好。

白4点角，好！

黑5 若在6 挡，白5横，白易下。

到13补，白得空较多，稍占优势。

图267 (白可下)

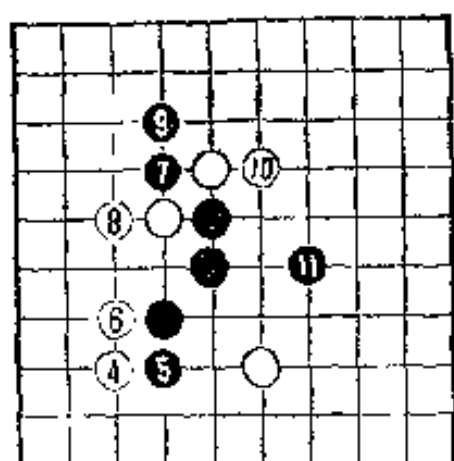


图267

黑7 不扳而断，势必作战，到黑11跳出，白可选择方向，白可战。

图268 (两分)

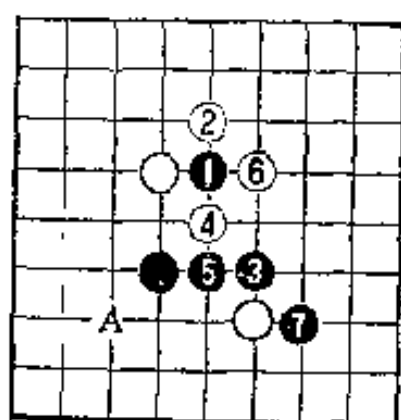


图268

黑1 虚晃一枪，再3压，
《大辞典》认为这才是正着。
此时，白再在A点，情况就不同了。

白4 是明智的下法。到黑7两不吃亏。

图269 (强手)。

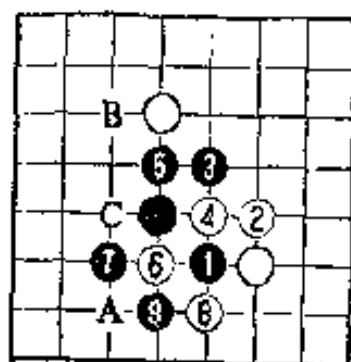


图269

黑1、3似俗实强。将白分开作战，有时十分有利。

白4、6吃一子亦好，7、9势所必然。白10必不肯粘。这样一个劫放置在那里，得失取决于今后的运用。

其中黑9若于A立，白B立，白不坏。白4若7点角，黑C、白8、黑6，黑有利。

图270 (场合定式)

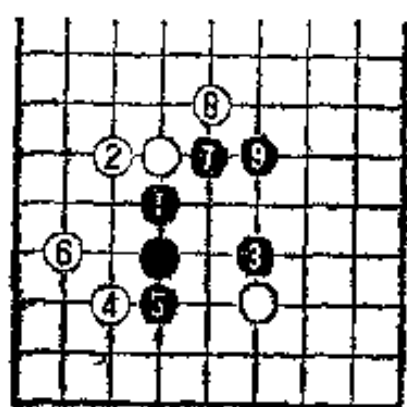


图270

图271 (概说)

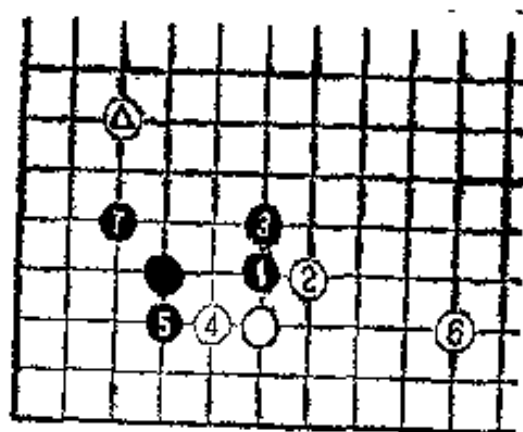
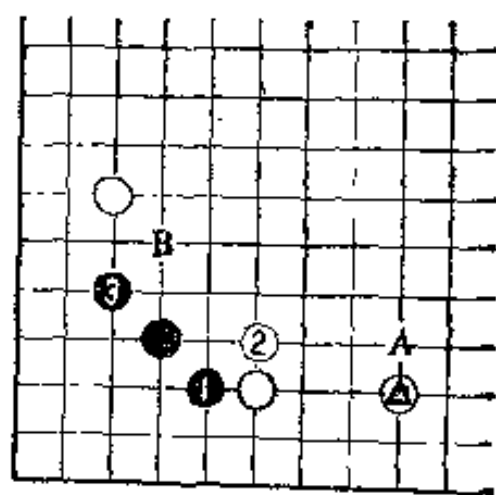


图271



参考图

黑1顶稍嫌重滞。

白4点轻灵之着 双方演变到9 为黑方的“场合定式”，通常白稍有利。

白△远一路时，根据下边几种不同情况，黑有几种不同下法：

一、下边双方无子时黑1到7为定式。

二 如参考图，下方白子有拆二之类较窄的配合时，黑1、3守角可考虑。

三、参考图中白△变成黑子时（或在A位），黑3改在B位，有力。

图272 (白稍有利)

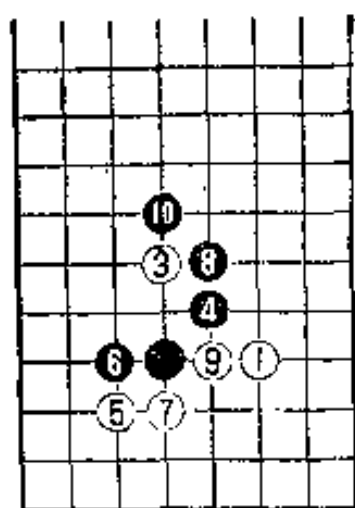
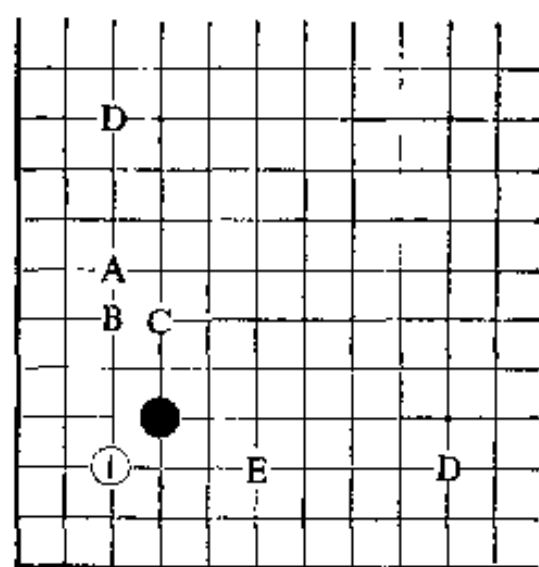


图272

小结：各种双飞中以一高一低为最多见，即先有低，后有高。应法以图265为正，图269为难解。其余这一路双挂，都是照顾它处配子的，对角上压力较小。而黑方尽量不要下成图272这样。

分类图22 (各种点角)



分类图22

白1、3是最有利的“双飞”。

黑4尖当然，白5点后到10是双方最善应接。

白角已固，黑边多利用，白稍有利。

这个型往往在引征时才能走出来。

白1称点角。本节要讲的是黑已有数子时，白1凌空点入的一些变化。

黑已有的子分A、b、C、D几种情况。

至于白先E挂，黑脱先后白1点入，其变化请参照三间夹等夹攻类。

图273 (常形)

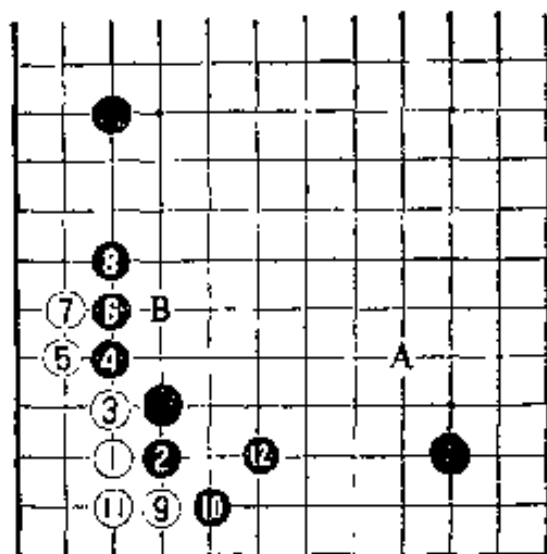


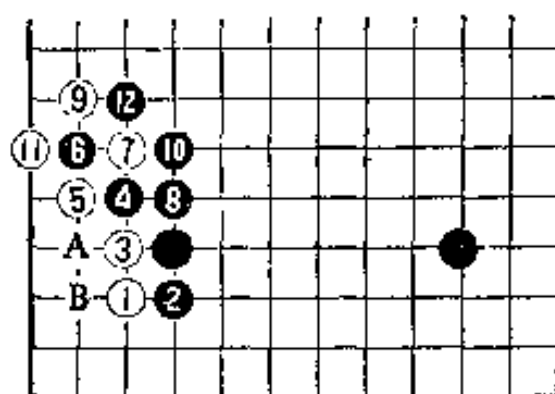
图273

黑已有三子“两翼张开”时，白1点绝好！过去白总先在A位削，然后1位点，现在直接点入。

黑2的要领是：从宽的一边挡，但要注意是否二路敞着。

以下到黑11为定法。

图274 (定法)



黑在注重一边时，4、6连扳是有力的。到13亦是定法。

其中，黑10欲转取实地可在A打，白11、黑B、白10，亦为两不吃亏。

图275 (转换)

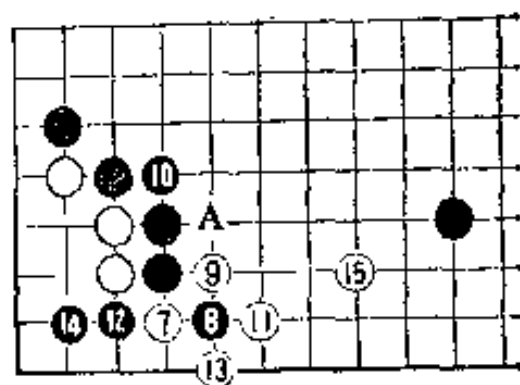
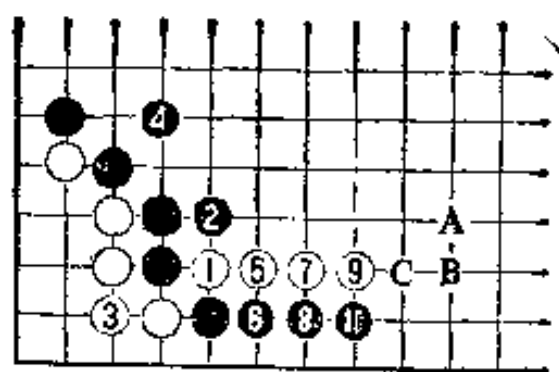


图275

白7扳、9断将白棋转到下边来了，这也是两不吃亏。

但过程中必须看清黑10在A打的变化，即参考图中右下黑子的位置在A还是B位，若一串白子长出来没有出路，即不成立。



参考图

图276 (定式)

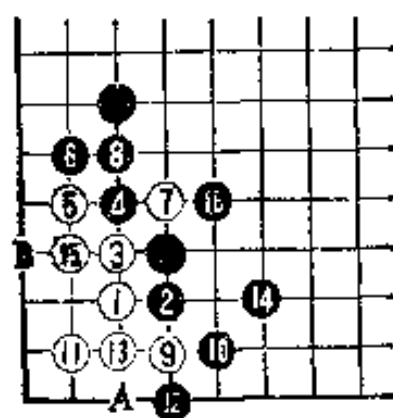


图276

黑大飞守角，白1点入，可净活。以下到16为定式，白得先手。

其中，白13若劫材充分时可在A位开劫。

又：11单在13粘，黑16、白B虎，为场合下法（目数稍亏）。

图277 (定式)

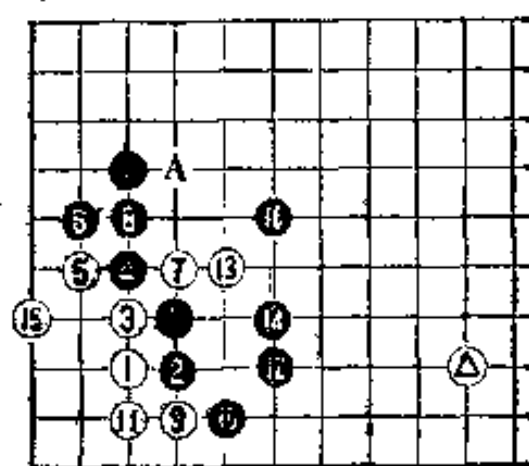


图277

白下边有△子时，13可长，黑只能14补，到16亦为定式。将来白还可伺机在A位逃回，比上图似觉稍好。

图278 (定式)

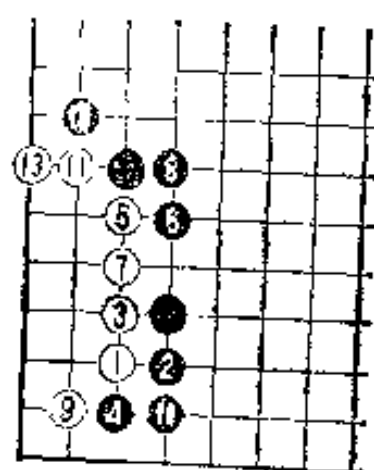


图278

黑4扳亦可下，白5是要点，至13白后手活，但黑亦不如上图厚实。

图279 (定式)

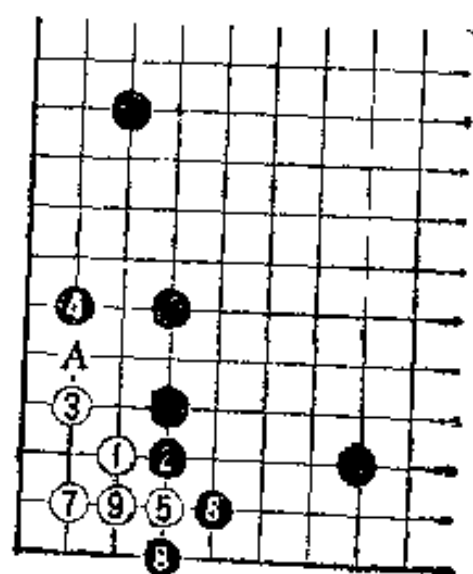
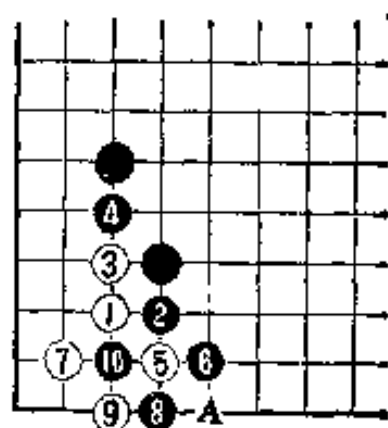


图279

点入单关守角，通常是可活的，左右两黑子对角上死活不产生影响。

白3尖是求活的要点，到9粘，暂时黑无法去白眼，白A位是先手。

图280 (劫)



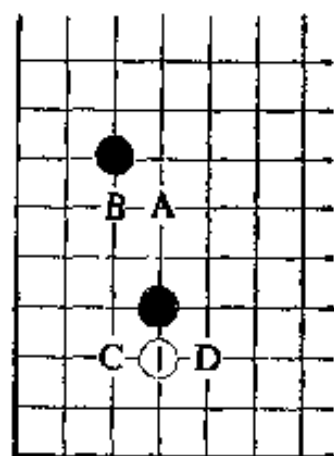
点入小飞角时，角上是无法净活的。只能在9位作劫。

黑劫材不足时不应当在8位打，因为A粘的着法是不宜考虑的。

图280

小结：以上种种点角，相互之间并不连贯，但不妨加以对比，就容易记住了。这类定形在对局中所起作用往往比定式还大。

分类图23 (种种托角)



白1称托角，它用在黑大飞角、A单关角、B小飞角三种情况时。

若是单一星时，绝少用托的。超大飞以上时亦少见。黑有C、D两法。

分类图23

图281 (定式)

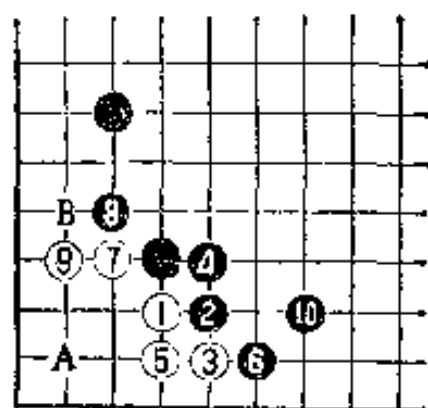


图281

再B挡。若先B挡，白A补，角上目数就多了。

图282 (新法)

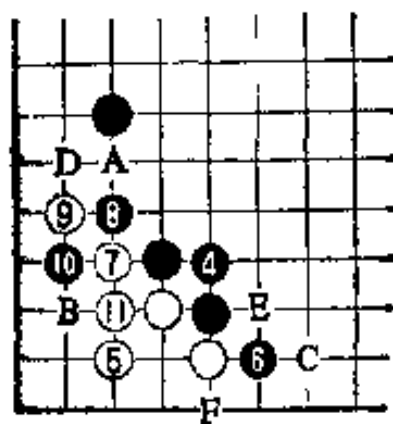


图282

图283 (黑优)

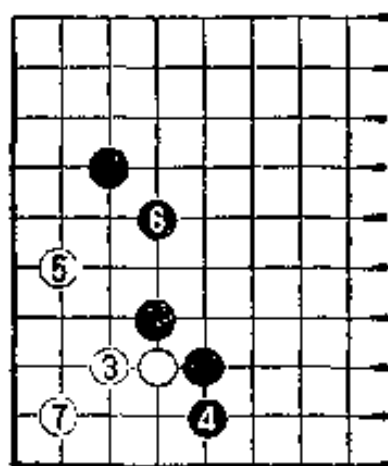


图283

白1托大飞角，黑2外扳旨在取势。

白3连扳紧峭！

黑4粘稳健，若在5打，是小飞角着法。

双方应对到10，为定式。

将来黑应先在A位点，伺机

再B挡。若先B挡，白A补，角上目数就多了。

白5虎，是一步巧妙的棋。

白7、9连贯着法，到11粘后黑若A粘，白B打，尚余C位夹的手段；若D打，黑E断，变化很复杂。

因此，黑8有时宁愿在F打。白若粘，黑已得利了；白势必8挺，黑先手提一子，亦一法。

白3长进角，着法虽简明，但通常为黑优。

白7是补活的要点。

图284 (定式)

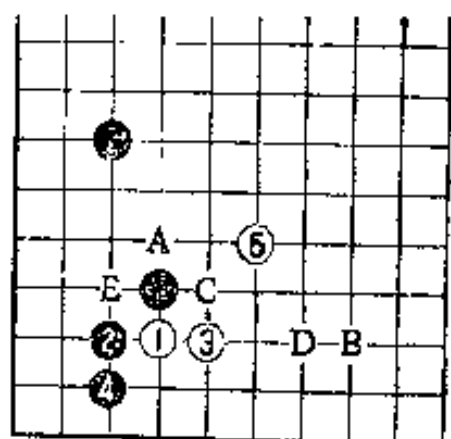


图284

占优。

黑4时单在E接，是冷静的一手，白B拆亦是定法。

黑2扳，注重得地，也极常见。

白3退无疑，黑4立时，白5飞是好手。

今后黑A，白B；黑若占边，白A夹是好点。

此形忌于C冲，黑冲吃两子被白D打、A夹，白稍

图285 (常法)

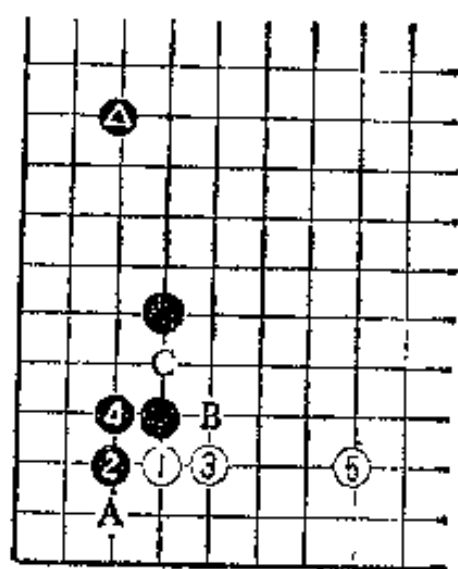


图285

根据单关角的特点，在需要白1托角时，往往左上黑已有●子。

由于黑空主要在左上，黑2内扳保角的时候居多。

白3有两种下法。今退较平稳，到白5为常法。

黑4如A立，白必B曲，黑C，白5，亦是常法。

图286 (定式)

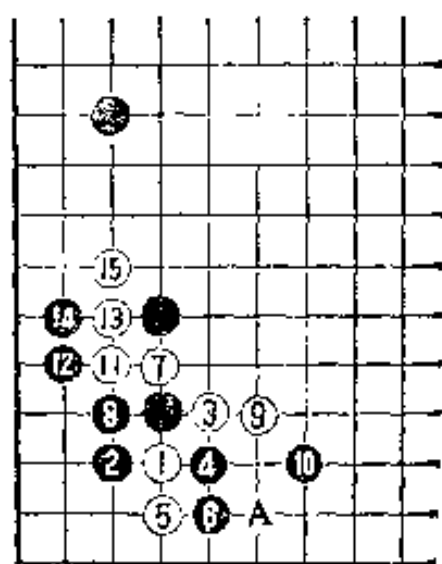


图286

白3扳，好手，黑4若在7粘，白4粘，大致还原。

黑4打、6贴是强手。

白7打、9退是妙手，黑10如在11补，白A夹，白稍有利。

黑10跳出，白11冲下各得其所，由于白在12立是先手，黑12、14得地，白13、15补强，两不吃亏。

图287 (定形)

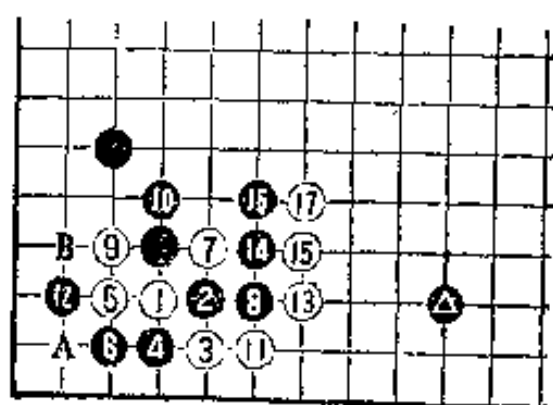


图287

白1托小飞角，由于角地已小，黑2外扳居多。白3扳，黑4打6长好。

白7、9是弃子战术。

黑12扳紧，比A位立稍好。紧白一气可限制白着手。白若B曲长气，将来取气吃后白损失比原先要多些。

到17为常法。此法大多用在有○子时。

图288 (白活)

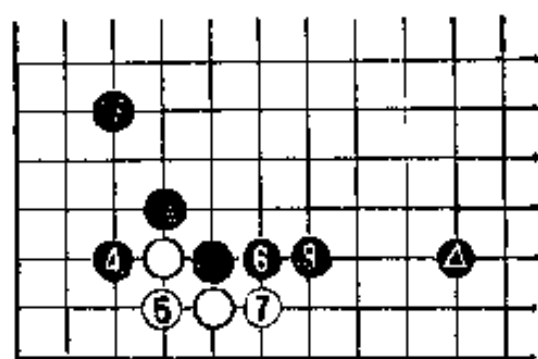


图288

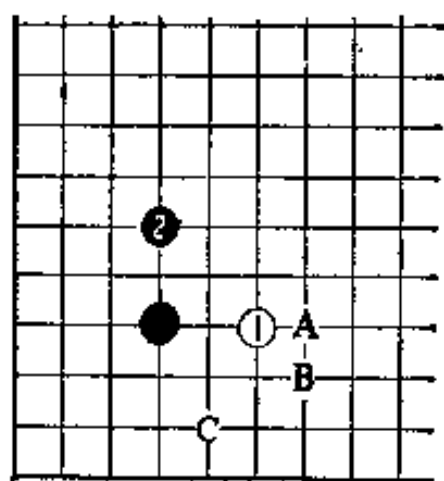
黑4打、6长亦是一策，
白7长后，幸有9夹，白角可
活。

这样就变成黑取中腹之
势了。

小结：托的运用有两点
必须看清，一是黑外扳后入

角能否活，二是黑内扳后退出能否拆。

分类图24 (各种变则挂)



分类图24

白1属于变则挂，黑2应
后，局部白稍亏。

至于A、B等挂位都 是
配合他处子力的。

C位已属侵分范畴了，
不赘。

图289 (常形)

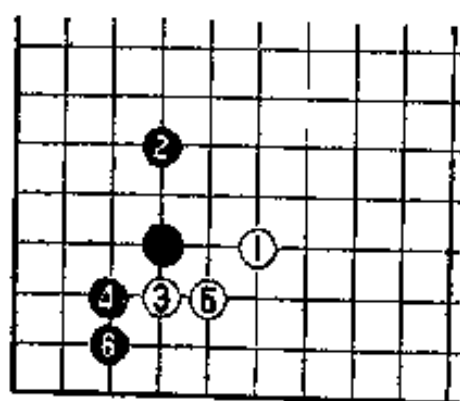


图289

白1挂时，黑2应绝好，
这步棋的价值比应普通挂角
来得大，这样局部黑有利。

反之，被白在2位双飞，
参照图272，为白稍有利。
一来一去出入不小。

白3、5通常不先下定，
下时往往下边已无问题，若早下，就重了，徒使黑角增厚。

图290 (定法)

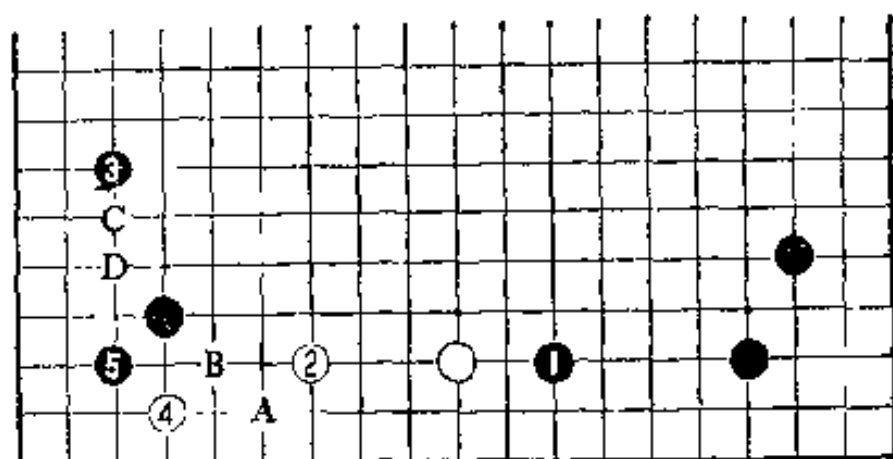


图290

在现代对棋中，大飞挂以如图顺势而挂居多。

一、黑若白补，以3大飞为最好。

白4、黑5后，还留有A位点着。

二、着眼于攻击，3可走B位，白C、黑D，亦是常法。

图291 (定法)

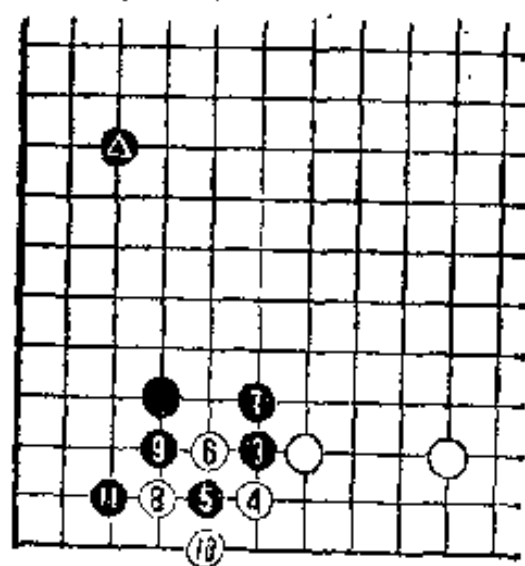


图291

黑左上有配合时，黑3是成势好手，黑连扳是关键。到11为定法。

黑3若走7位亦是取势的好点。

黑3若走4位，是难判断的一手。白6、黑9、白5、黑8、白3，白亦厚了，得失难辨。

又如白方不予理睬，黑形亦不佳。

总结：唯独“星”定式，白方几乎只有“三六”挂一种挂法。因而它的主要定式是大飞应、小飞应和单关应，以及几种夹攻。然而这些定式在让子棋中出现机会较少，因而用

较多篇幅介绍了“倚盖”、“镇神头”、“双飞燕”等古定式，目的是为了被让子者弄清角上变化。

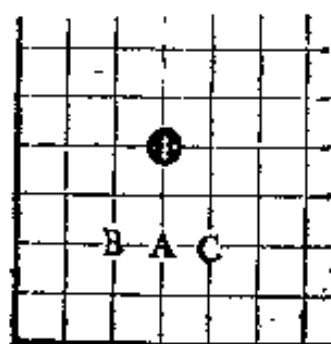
分类图22、23两节虽不能都算定式，但实用价值较高。

让子棋中，若遇“莫名其妙”的变则挂，只要不是从二路上掏进角的，通常以单关应或大飞应，总不错。

对于“二五”侵分，以玉柱应最为简明。

高目定式部分

基本图（高目）



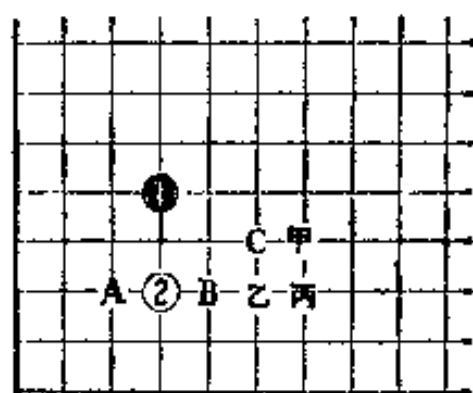
基本图

黑1比星位高一路，称“高目”，它的特点是便于取势，但角上较空虚。近来棋风偏于“尊地”，因此下的人不算多。但是一方先据小目，对方高挂后脱先，却是极常见的，因而由高目方先动手的定式亦不可忽视。

黑1后，白方最常见的是在A位挂，B位较少些，C位是极少见的场合下法。

一、小目挂类

基本图（小目挂）

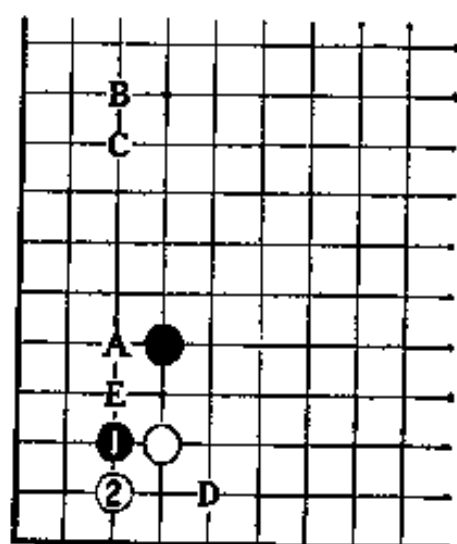


基本图

白2小目挂后，黑方常见的下法有A、B、C三种，除此外，较少见的还有甲、乙、丙三种，这三种下法在以后的变化中又比较容易出现“欺着”。

1. 内托

分类图1 (内托)



分类图1

黑1 内托，是重实地的下法，它和被白在A 位靠相比，角上实地相差颇大。

对于黑1，白有三种应法：

一、白2 扳最为常见。

二、在B、C一带夹，是重视左边的下法。

三、脱先也是经常遇到的。

的。

还有，D位是有趣的场合下法，相当富有弹性。至于E位扳除非在非常特殊的场合，通常总是坏棋。

图1 (定式)

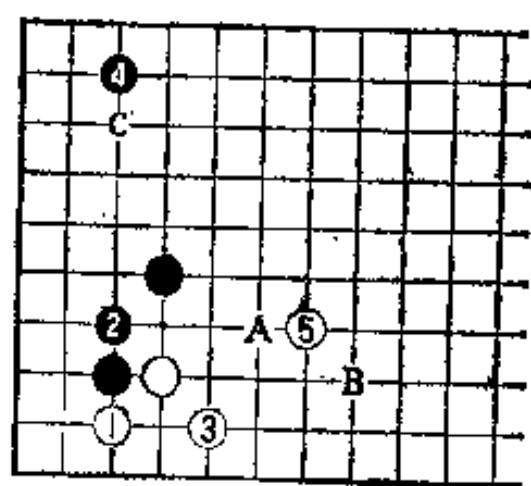


图1

白1扳，以下到5是一个典型定式。

其中白5 下在A位也是定式，B位是场合下法。

黑4也有下在C位的。

几种下法优劣难辨，但后续手段各不相同。

图2 (后续手段)

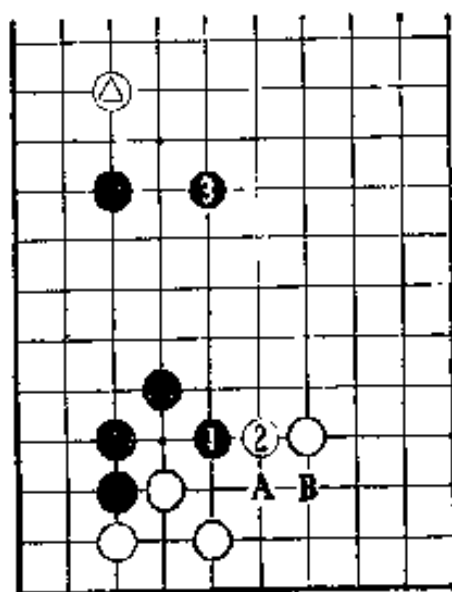


图2

这样的型，白△拦，是要点，如果黑当初少拆一路拦的价值就小些。

黑1尖，好点，白2顶是正着，胜于A尖。但改在B位也是可行的。

黑3 关补仍是好点，这样，这块黑棋较厚实。

又，黑1 不尖而直接关补更为多见。

图3 (打入)

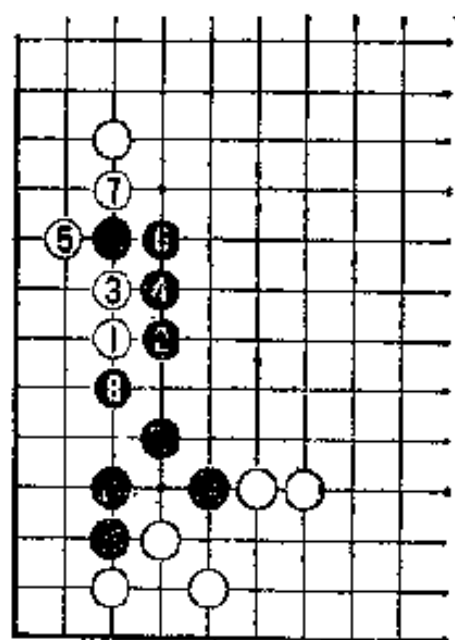


图3

上图黑3 如脱先也是可以的。

本图白1 打入仍然是好点。

黑2 只能这样压，彼此下到黑8是常形。8虎是要点，如被白占，整块缺少眼位。

这两个图都是常见的，选择哪个图，要看盘上一手棋的价值有多大来决定。

图4 (白成功)

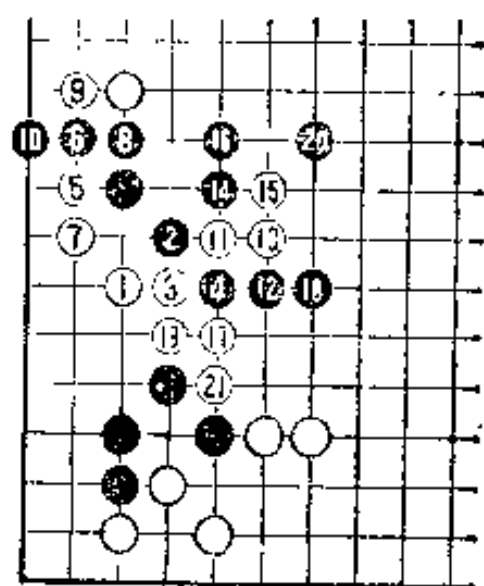


图4

白1打入，黑2尖，变化将十分复杂，并涉及征子关系。

现由简入繁逐一分析。

白3以下至10止，大致必然，黑如允许白渡回，则白有利。

白11断是好手。

黑12求简净，以下演变到21，这个转换，白方有利。

图5 (白胜)

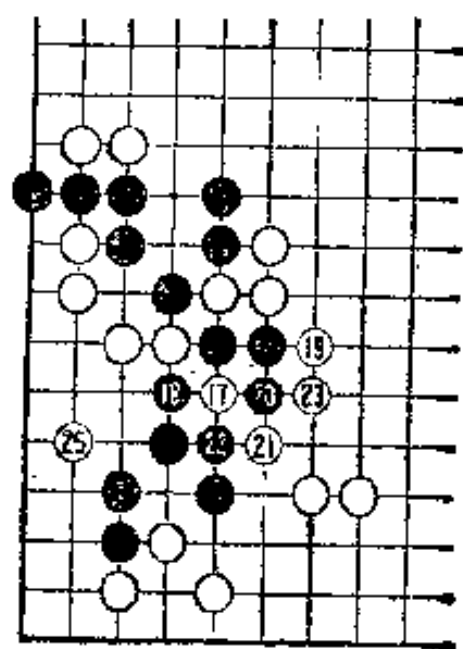


图5

24粘

上图18时开始求变，已经晚了，被白19以下滚打包收，黑棋全灭。

这是示意图，谁也不肯这样下，倘使在22时不提而在23曲，白22粘，也是白有利。

图6 (四分)

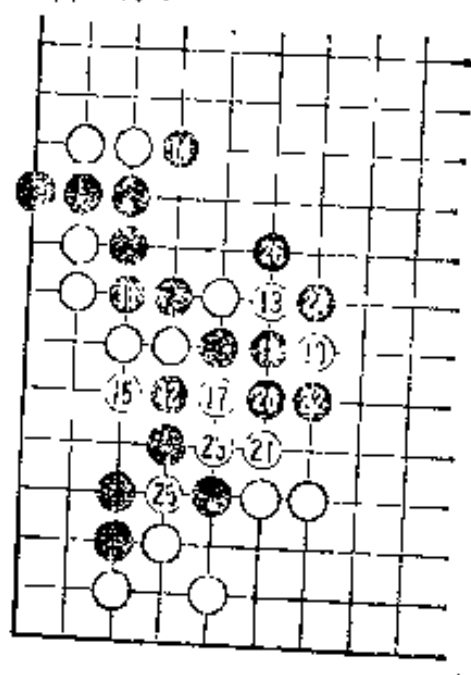


图6

现在,黑12顶,是强手。白13长正着。黑14扳是最有力的自补。

白15是一箭双雕的好手。黑16巧妙地补上了上方,牵制了下方。

白17以下形成彼此必然的大转换,白得角很大,但黑外势厚实,不失为两分。

图7 (黑稍有利)

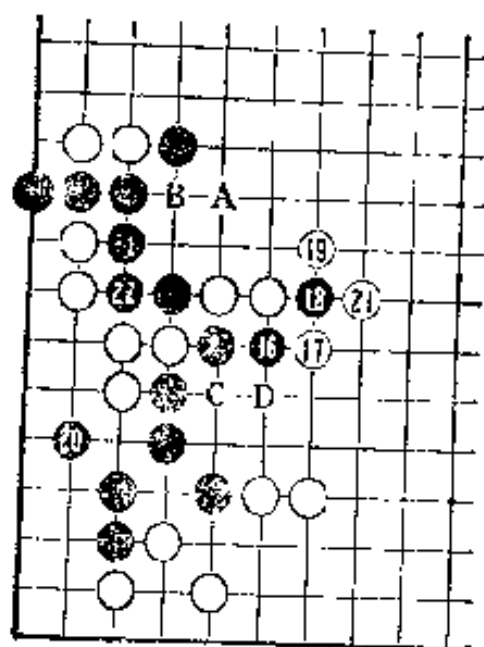


图7

黑16长,更进一步,就涉及征子了。

如果能平安无事,走到22,这个型黑稍有利。

其中18断,是为了制造“回头叫”。

20时如在21长,白A、黑B、白C、黑D……,变化也很复杂。

图8 (征)

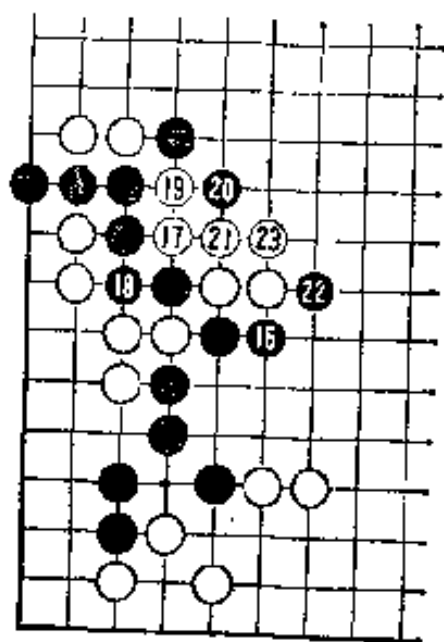


图8

在白方征子有利时，黑16的下法是不成立的。

这时，白只需17、19连下俗手，黑就无法对付了。

因此这时黑只能照图6那样下。

如果有人觉得图6黑不坏，并用它来证明图4中黑2尖是正着的话，那末，且慢！

图9 (征)

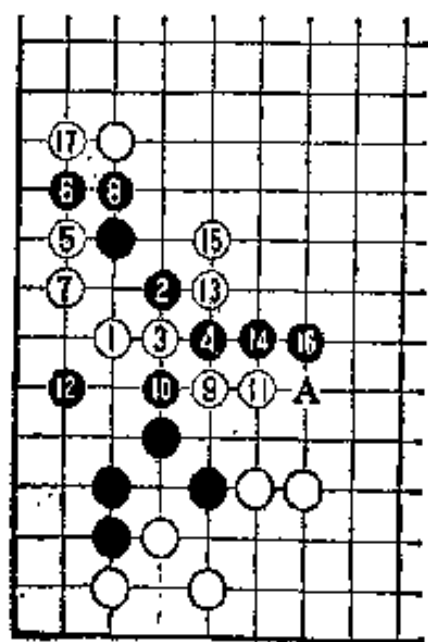


图9

黑2尖，是涉及征子的，只要征子情况一般，白9就可直接扳出作战。

黑12需延气对杀，白13打断后，就看16能不能在A位扳争先手了，如果需在16位补，被白17夹，白有利。

图10 (重视取势)

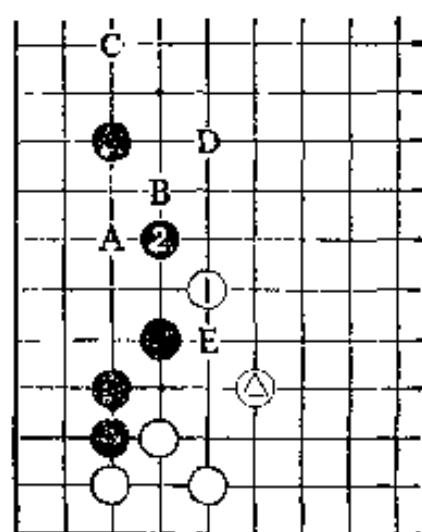


图10

拦就不那么严厉了。因为黑D补后，白1飞压就不成立了(黑必在E冲出反击)。

图1的定式很简单，但关键在于后续手段。对于复杂的后续手段，无法要求都记清，但必须了解个大致情况。因为有时只知道定式而不知后续手段，往往比不知道定式更坏，走了两步续不上来，不如当初求简明。本型中图2、图3均是简明的基本型。

图11 (定式)

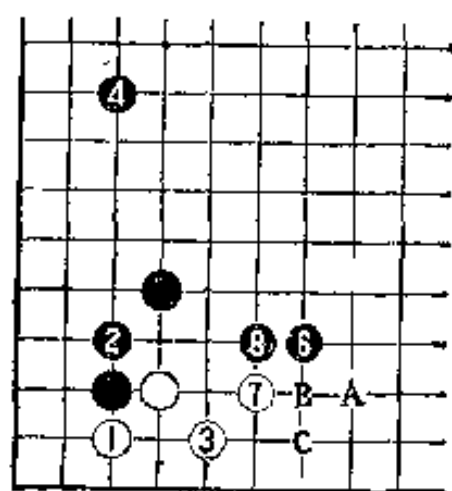


图11

若轮黑走，是B位好还是 C位好，很难说。

白①少走一路反而是重视取势的下法，这叫“屈而伸”。好比拳头收回来再打出去才有力。

白1飞压是先手，黑2补是正着。也有人爱在A位低一路补。这时要注意B位虽是好点，但不是急先手。

白①少走一路时，C位

白5时 脱先，也是常见的。黑方先着时下法有两种。

一、6 飞，是重视上方的下法，可以张势。

二、在7 位夹，是重视下边的下法，旨在得地。

白7尖，8压，皆是正着。今后白在A位跳出是大棋。

图12 (反击)

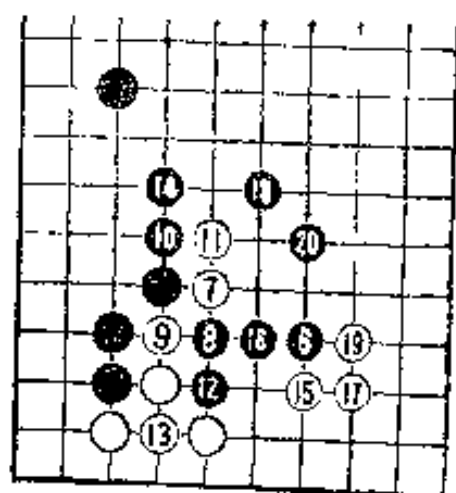


图12

黑6罩时，白7反击是可以成立的。

以下，11是关键，15是要点，即所谓“双单形见定敌单”。

白17退，稳健之着，黑18亦稳，到20时白两子虽被吃，但在右下先手出了头，也还是两分。

图13 (两分)

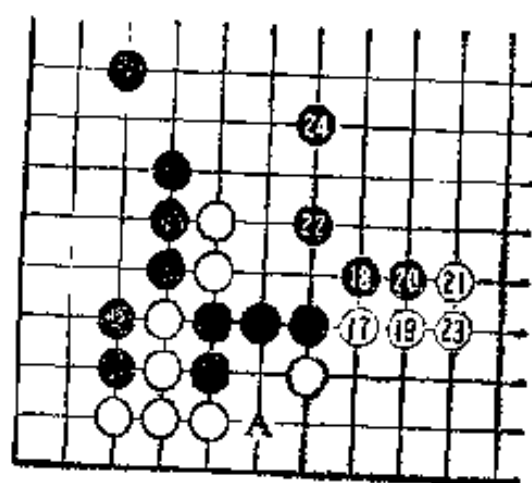


图13

白17扳起较为积极，19退却较含蓄。

黑20是要点。

到黑24后，白右下较上图宽畅，且巧妙补住了A位弱点。不过“凡巧皆薄”，黑在角上可先手得官子，与上图优劣难辨。

图14 (两分)

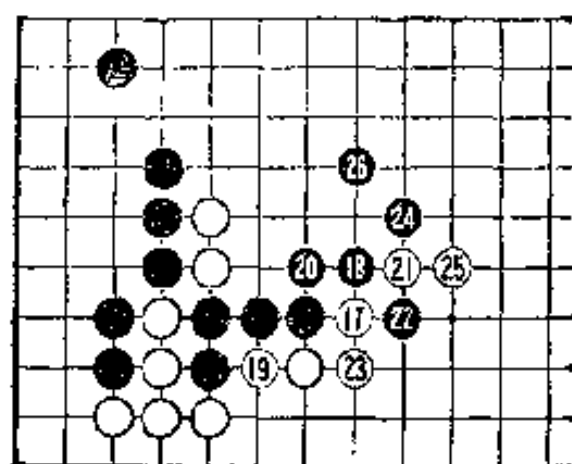
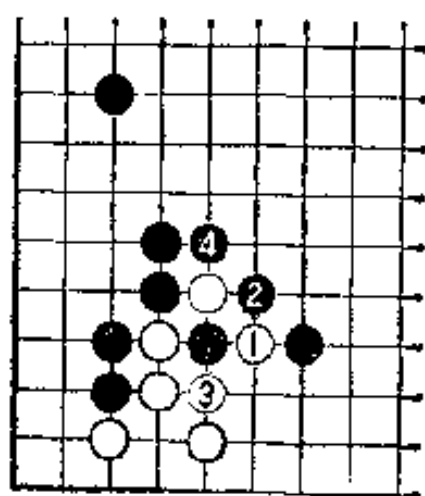


图14

本图19、21下法更加露骨，但结果亦大同小异。

综观三图仍不外乎黑得中腹，白得下边。双方均可走得。

唯独象参考图中白1的俗手是必须避免的，如果被黑滚打，黑就优势了。



参考图

图15 (作战)

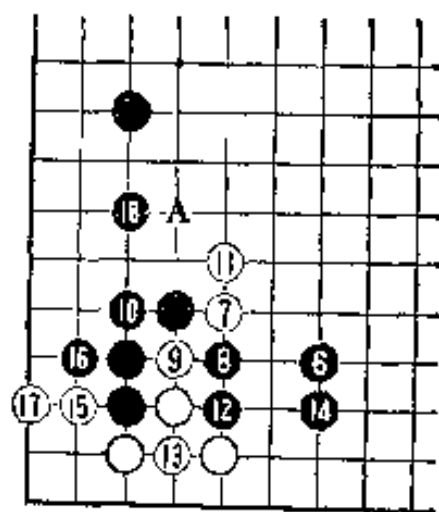


图15

变化得失要视全局情况来定。一般来说，黑稍有利。

黑10粘，是重视作战的下法了。

黑12这手棋不宜早打，免得生出白在14靠的手段，待11先长后再打是次序。

白15是求活的生命线。如在18位飞下，黑扳角，白顿死。

黑18也可下在A位。本

图16 (定式)

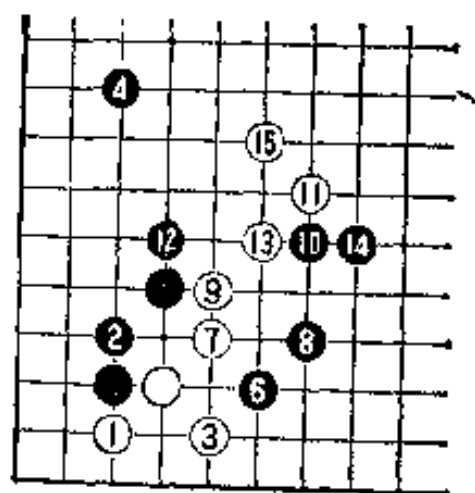


图16 脱先

黑6夹，是很严厉的下法。旨在取得右下边。

白7尖出 是最普通的应手。

黑10跳时，白11是好手，除此别无良策。但这步棋初学者容易漏算。

黑12稳健之着。到15止成为定式。但这个定式，黑

方子力发挥较好，因此梶原武雄九段竭力反对白13这步棋。

图17 (黑大亏)

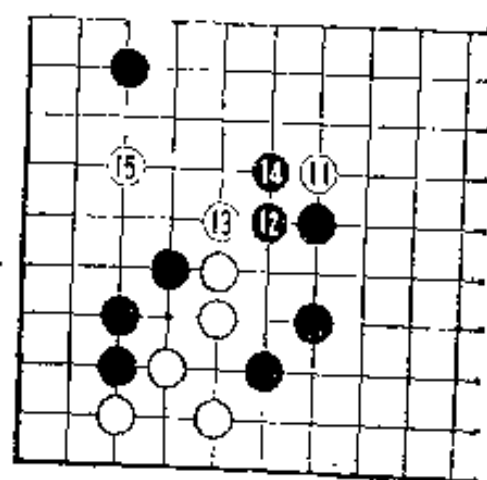


图17

白11鼻顶时，黑12行是俗手，诱白13挺出头。走到15黑角被吃，黑方大亏。

图18 (梶原案)

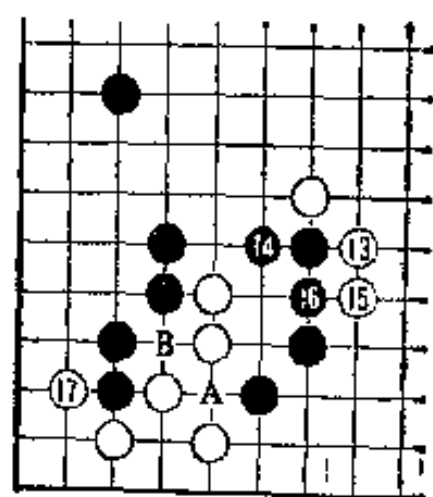


图18

梶原九段是特别注意棋形和子力效力的，他提出白13应当在外面扳，黑16如粘，白17扳角补活，白不坏。

但如果16在A卡，情况就十分复杂了。

从这个方案中使我们可以看到，即使在打定式的时候也要随时注意每个子的效力。

这样才能开扩我们的思路。

图19 (白优)

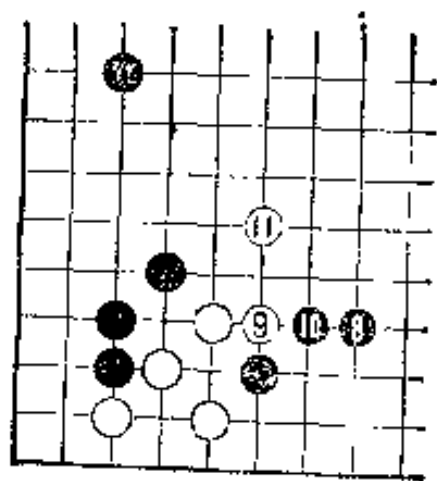


图19

黑8 飞，对于中级以下程度的棋手来说，往往觉得飞和尖没什么大区别，其实却不然。

今随手一飞，被白9 压11跳，出头甚畅，白方有利。

图20 (场合下法)

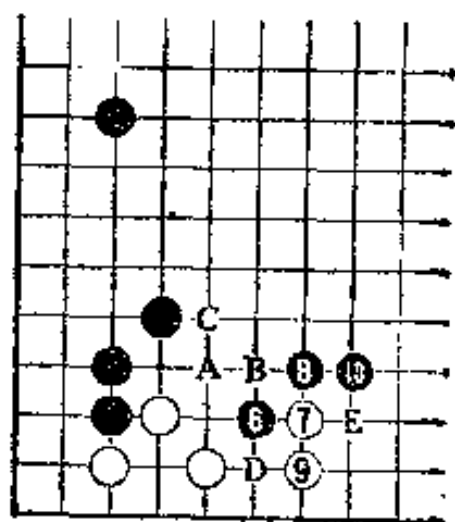


图20

白9，黑10，亦是黑稍好。

白1靠的下法，在不让对方在右下成势时是适当的。

黑6攻时，白7靠在实战中经常见到，但它不是定式，而是场合下法。因为这个结果白处低位，通常情况下是稍亏的。

其中，黑8扳是要点。黑10长后白如在A位尖，黑B、C两点均可考虑。

又：白9改在D位，黑E、

图21 (定式)

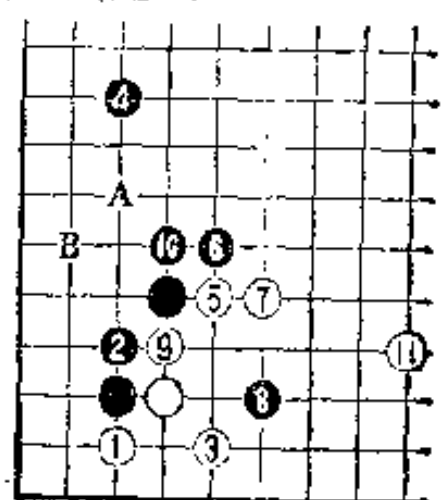


图21

白5靠，是在下方张势时采用的手法。黑8点是好手，逼白9与黑10交换。

本定式为两分，黑稍厚，白稍薄。关键在于今后如何利用黑8这个子，如果被白在行棋过程中自然走厚，白方子力比黑方充分。

图中白11之前先走A位，俟黑B应亦可。

图22 (欺着)

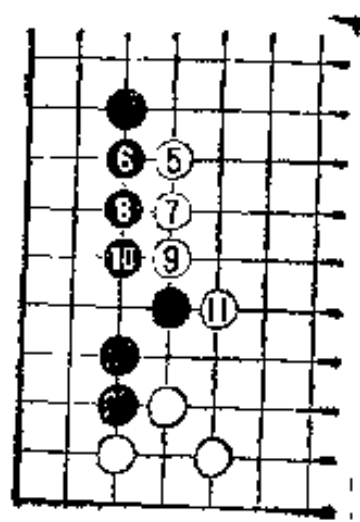


图22

白5不守而攻，是欺着。

黑8怕出毛病，应法笨拙，正好中计。

白得到9位先手后，11扳头，阵势完整，白有利。

图23 (正应)

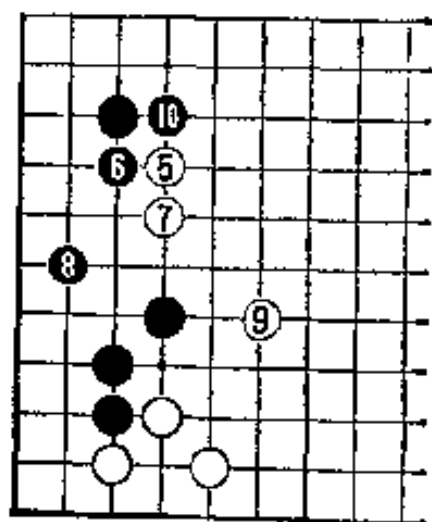


图23

黑8 飞，轻灵之着，是正应，白9 只能用象步来联络，就薄弱得多了。

黑10曲后，黑甚厚实，白5的欺着就扑空了。

但作为白方来说，也还可算是场合下法。

图24 (定式)

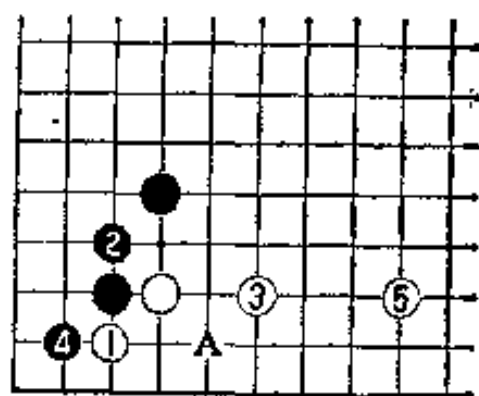


图24

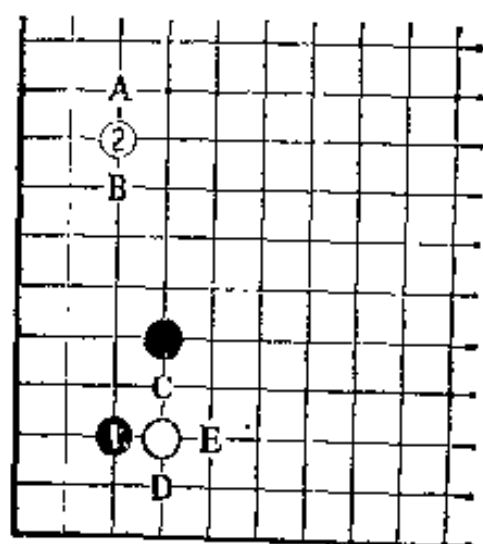
白3 是较轻灵的下法，在下边敌强时适用。

这个定式在实战中虽较少见，但吴清源九段认为并不见得就比图1坏。

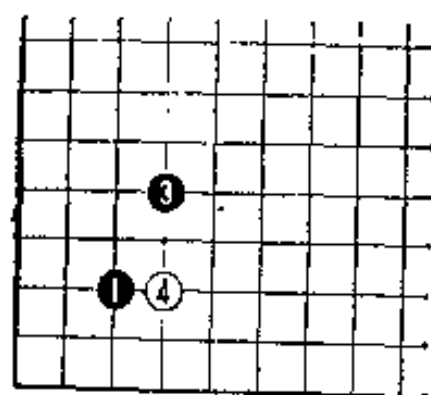
要注意的是：白3 不宜拆二，因拆二后留有黑A点的好点。

小结：黑内托，白下扳是最稳当的下法，简单易记，定式以图1、图3、图10、图11、图16较多见。其中图1的后续手段特别需注意。

分类图2 (夹、脱先)



分类图2



参考图

图25 (定式)

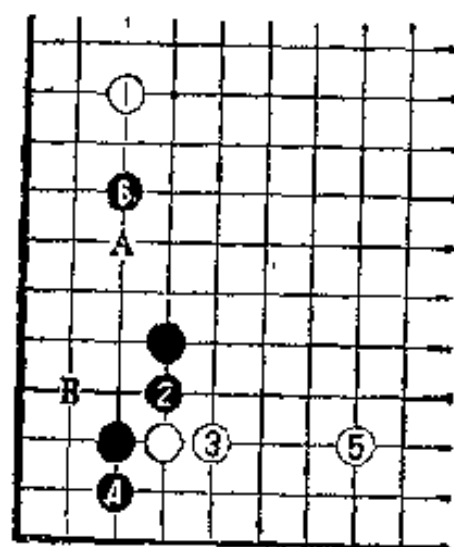


图25

黑1托，白2夹是和上边配置相关连的下法。这步棋也有下在A或B的。

这时，对于角上来说，白近似于脱先。黑得以先下手，最常见的是C顶，其次是D、E。

由于近来流行下三三，这样的形是经常碰到的。因为它正好和参考图这个三三常见型异途而同归。

白1位置较远，黑2、4为最常见下法。

本定式应注意以下几点：

一、白3不可脱先。黑在3位打，黑厚。

二、黑6拆，不可省，否则白在A拆，黑局促。

三、黑4不宜在B虎。

图26 (定式)

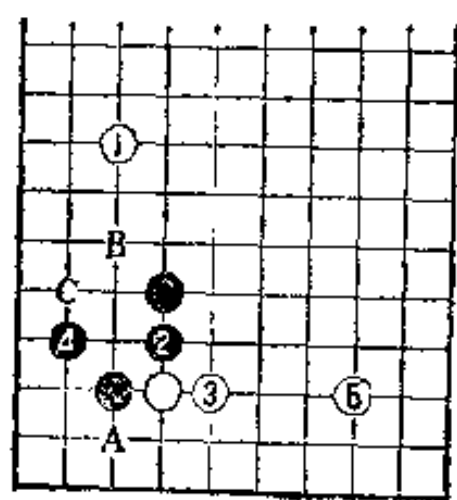


图26

白1紧逼,黑4虎是正着,
如果在A位就错了,白
5拆后黑若B补较局促,如不
补白在C点黑不好受。

现4虎补较厚实,使白1
处于受攻地位,需自补。

图27 (选择)

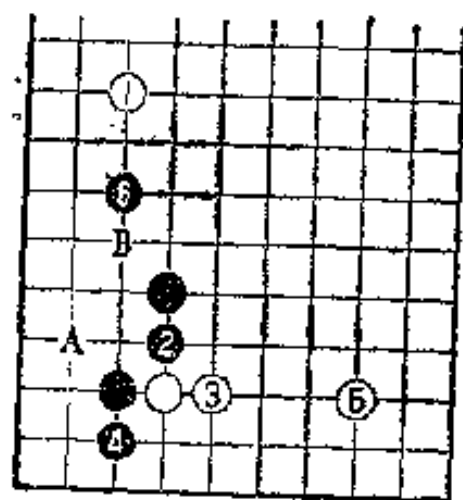


图27

现在白1处于两者之间,
在近来对局中较为多见。黑
4这步棋就可以选择了。如
果在A位虎,和图26稍有区
别,历来被认为是定式。如
本图这样立下同样是可下
的,其评价是“黑坚实”。读
者往往觉得“坚实”总是

“好”的意思,不过有时它只是反映一种客观情况,并不含褒、
贬之意。

黑6这步棋是不可省的,否则白B拆严厉。

图28 (常形)

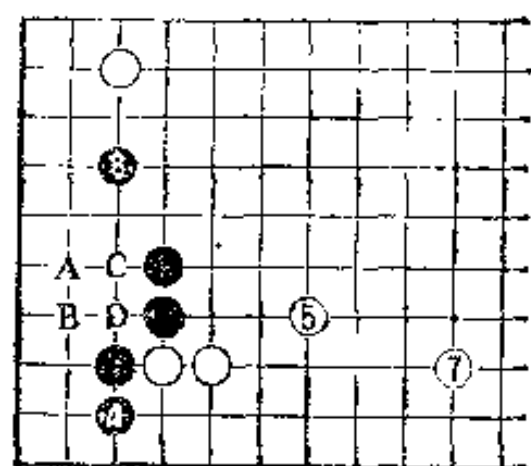


图28

对于黑4立下，白5小飞也是堂堂正正的下法。到7补后白子阵营较生动，但多化了一手，和上图各有短长。

黑6时不要贪攻白子，因为白A、黑B 白C 黑D、白6的下法是严厉的。

图29 (一策)

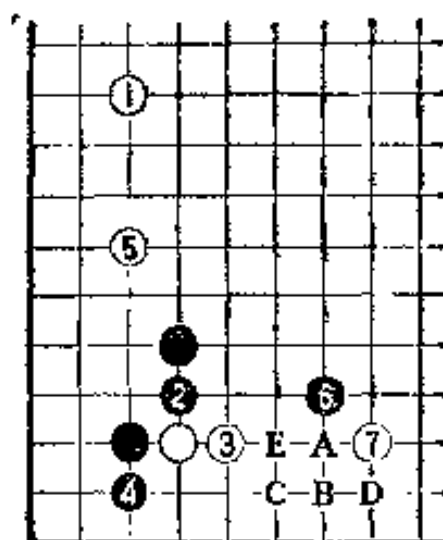


图29

白1在这夹时，白3退后脱先再在5位拆，也是可下的。黑6夹后，告一段落，是常形。

将来白还可在7位穿出，着法如字母所示。

6这步棋如在其他部位夹，白亦可视机腾挪，但不要硬逃两个孤子。

图30 (定式)

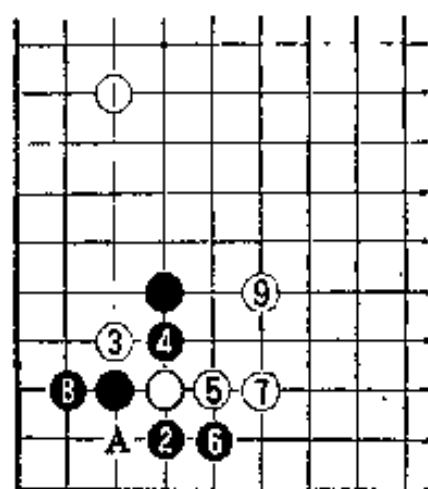


图30

黑2 下扳搜根，也是常见的。

白3扳是要点，但单在5位退，也不是不能下（见图34）。

黑6、8是整形的下法。

白9 是要点，这里如被黑占，形势顿时改观。

图31 (白厚)

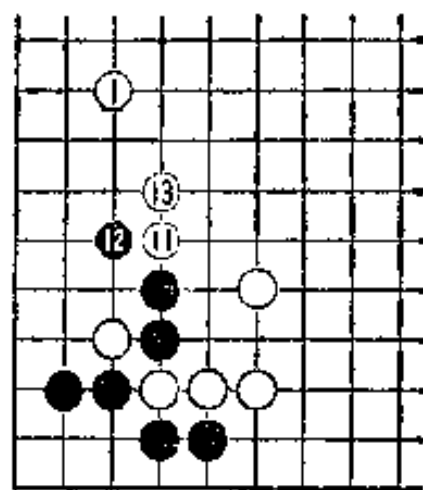


图31

上图黑脱先，白11顶是要点，到13将黑封锁，白厚实。这手棋的价值是很大的。

那末黑往往要在这里先出头，但下在哪里好呢？就没有定法了。

图32 (强手)

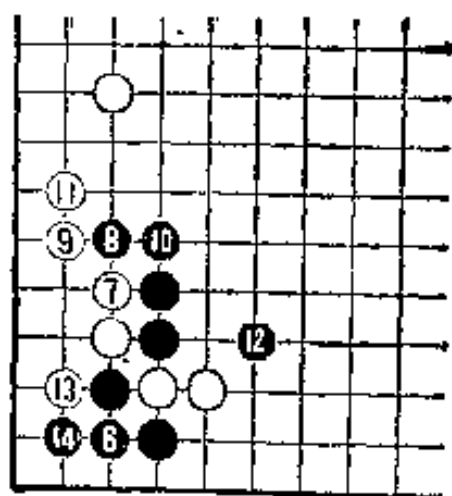


图32

黑6不长而粘，是强手。
白如马上动出，行动到14，
黑厚，稍有利。

但是黑实空得的并不多。
所以和图30相比还是不相上下。

其中白7可暂不走，伺
机而动。12如改走13，白必
不应。

图33 (过分)

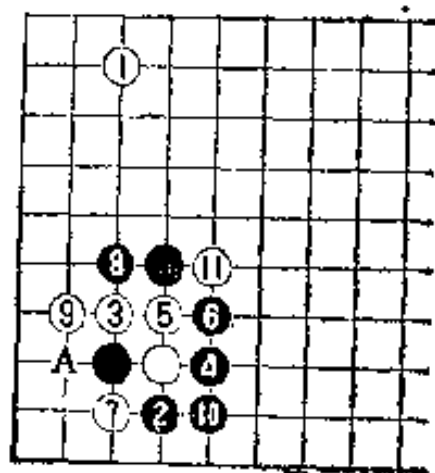


图33

黑 4打，企图将白困在
角上，下法过分了。

黑8打时9立是好手，到
白11断后，白1之子大放光
彩，作战白有利。

其中：黑8如不先打，
留有A位立的手段，那样白
就不来断了，只需在A提一
子，白仍有利。

图34 (黑稍好)

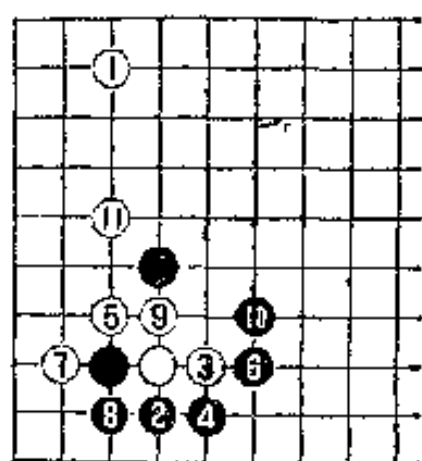


图34

白3单退，在对局中是极少见的，但并非不能下。

黑4爬，是要点，白5扳时黑6可以转身了，走到11后成为黑稍有利的棋，但白棋转到后边去了，配合全局情况，有时也用得着。

图35 (白轻灵)

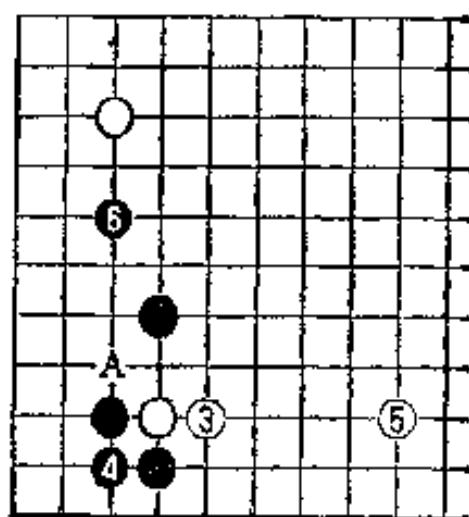


图35

白3退时，黑4粘较保守，由于白气未碰紧，白5可以拆三了。到黑6后，白少走A位的一步损着，白有利。

又：如果走成图36那样也是白有利。

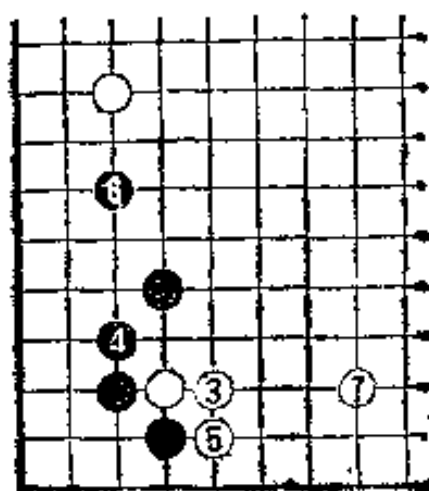


图36

图37 (定式)

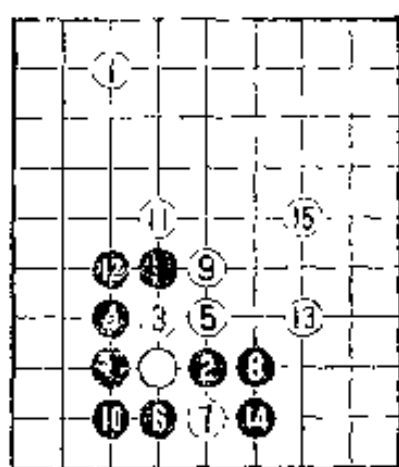


图37

黑2 夹这种下法近来较少见些。它乍看是想取外势，其实正相反，

到15止是定式，黑得角地，白得外势，白不坏。

其中关键的两步棋是黑4与白9，其次是白7与黑14。其变化见以下各图。

图38 (白受困)

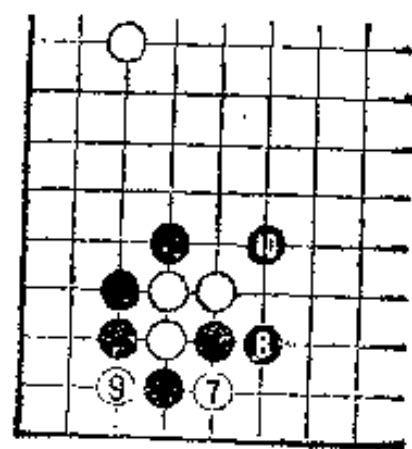
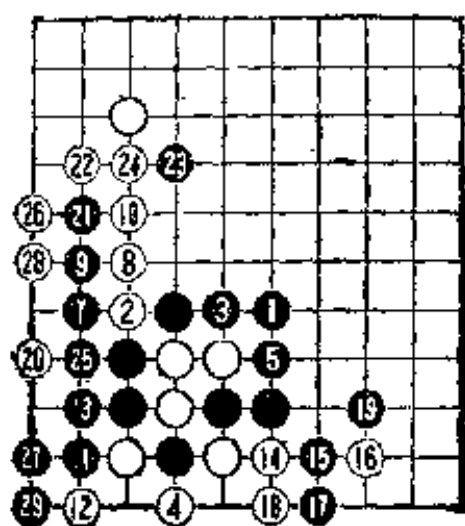


图38

最关键的是白9这步棋，如果随手一打，被黑10枷，白即受困。白上边一子正好帮不了忙。以下变化见参考图。

参考图的变化仅是一例，其他下法还有些，但总不行，不赘述。所要注意的是

左上白一子的位置，再近一点就不同了。



参考图 6粘

图39（白稍薄）

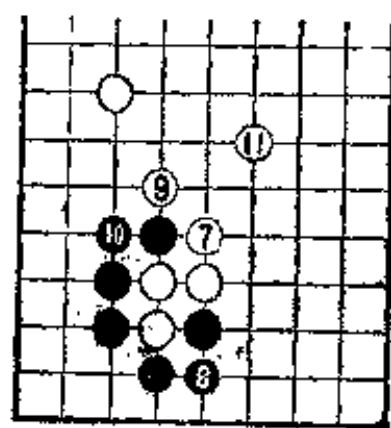


图39

白7如果不打，那是一个小错误，黑8就冷静地粘上。

走到11以后与图37比较，本图白稍薄一点。

图40 (一法)

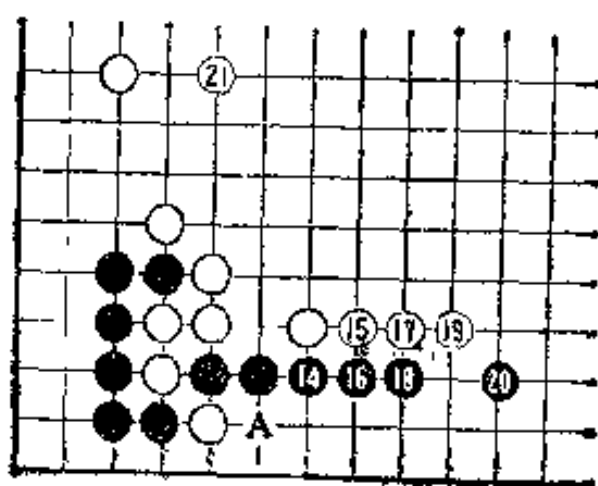


图40

黑14在A位打吃是正着，但如今连长几个后跳出也不失为一策。

在白得腹势后价值不大的时候是可以变通的。

图41 (黑不好)

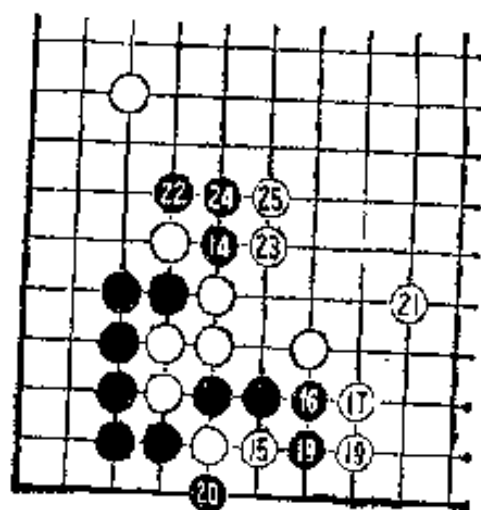


图41

黑14放置下方而在上方断，是疑问手。

白15多送一子进行包收，走到25黑所得无几，白在右下成势，白方有利。

图42 (白优)

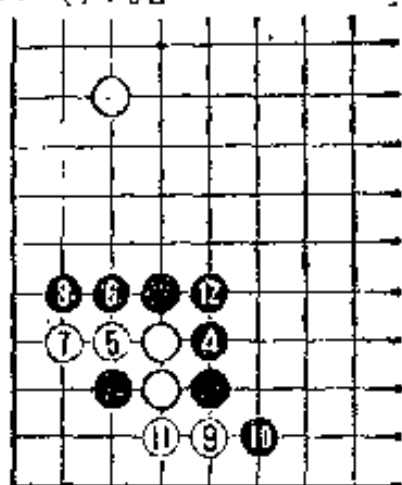


图42

图43 (概说)

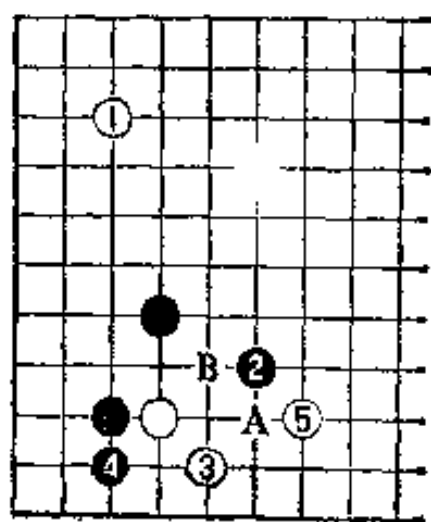
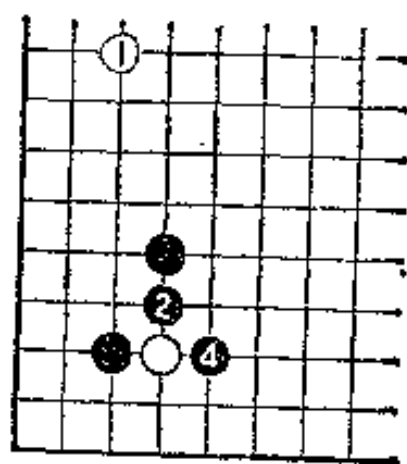


图43



参考图 3脱先

黑4 似乎贯彻“取势”意图，其实是坏棋。

白 5以下着法平易，白先手得角，且大。白有利。

由此可知黑方夹的下法并不是用来取势的。

白1夹，黑2飞，有时也能遇到。这时3 尖是好点，黑4立时，白5位逸出，着法飘洒。

又，2若改A位，白可B尖出，亦属双方可下。

小结：对于夹或脱先要注意几点：

一、看清夹的距离，选用图25、26。

二、切莫走成参考图那样（黑优）。

三、黑在角上以顶、扳两法为主，宜选择考虑，

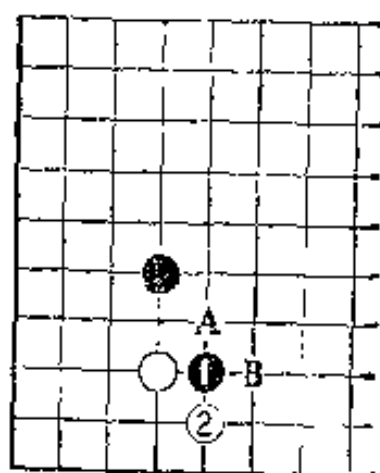
总结：内靠定式，是比较容易掌握的定式，而且比较实惠，所以近代棋手在小目与高目相峙之时总想先动手托的。

如果你是初学者，那末只要记住图1、图25、26就行了。因为这几个图是用得最多的。图3、4以下后续手段虽很重要，但记不清时可以按图2那样补一手也不坏。

如果你不是初学者，那末无须我多说了。

2. 外靠

分类图3（外靠）



分类图3

黑1称为外靠，白2除这样扳外别无他法。

这时黑A位退是正着，B位长是偶尔出现的变通之着。

图44（定式）

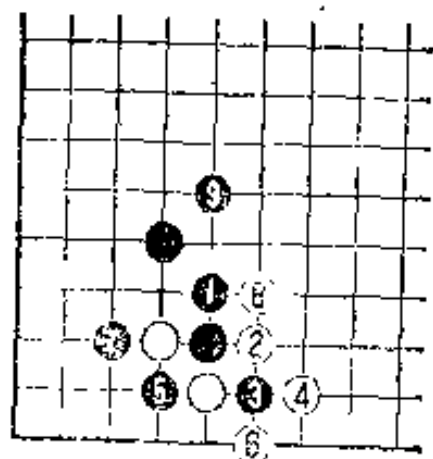


图44

黑1退时，白2扳是正着。

黑2断是弃子，这里的诀窍是：黑方欲取内则断外，欲取外则断内。白方则断哪边吃哪边。

白8是要点，黑9尖为古定式。

图45 (劫)

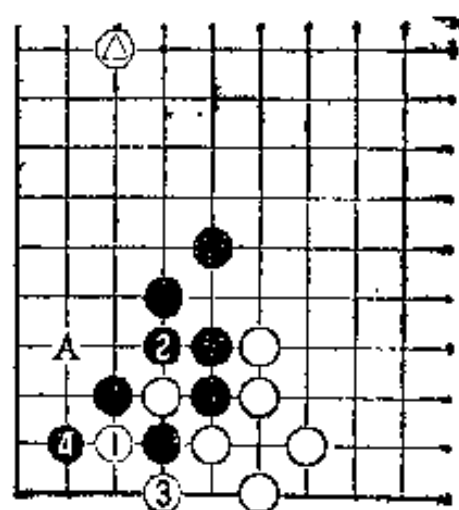


图45

乍看黑角很大，但如果△位有了子，角上还有点棋。

白1打要点，黑4反打时白提劫，如劫材丰富逼黑在A补的话，白就成功了。

图46 (有棋)

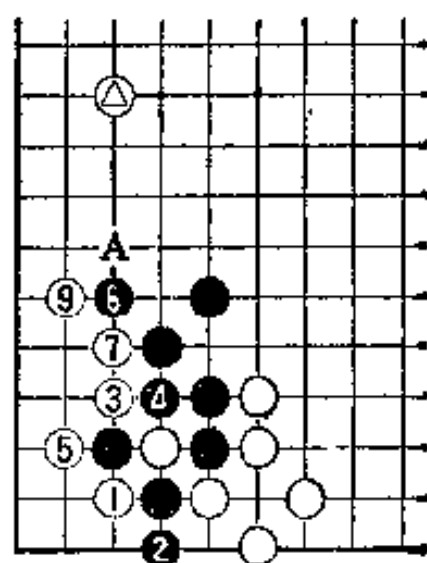


图46 6粘

黑2不让渡，白3打是好手，由于△子的配合，角上是明显有棋了。

但如果白在边上无接应子，黑8可走在A位，白即使活角并不便宜。

所以，侵分的手段毕竟是以以后的事，古定式可以成立。

图47 (定式)

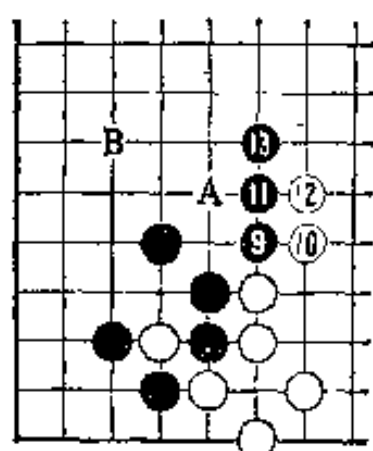


图47

黑9虎，虽然有点象俗手，但比较积极，而且能得到好形。

这样变成双方张势的棋，局部两不吃亏（角上仍有一点余味）。

又：黑9时脱先也是可以的，白在A位飞，黑在B位应，也是两分。根据局势，白方也有在B位逼的下法。

图48 (场合下法)

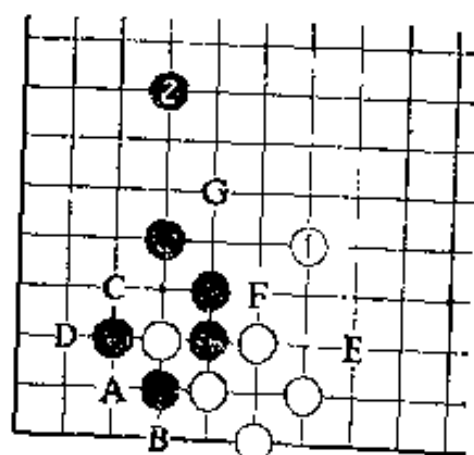


图48

白1飞，是一种场合下法。优点是步子稍快。缺点是比较松，在角上失去了官子，如白A、黑B、白C时，黑可D位立了。

黑2拆是正着，这时不可根据棋形的常识在E点，因为白F、黑G后，角上又生出余味了。

白1飞，在常情下是失稍大于得。

图49 (急所)

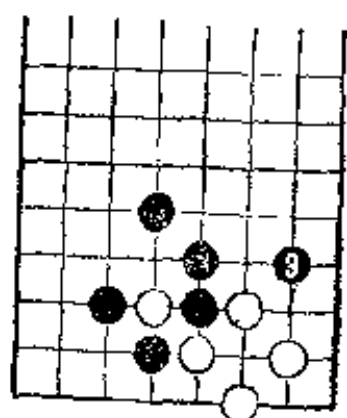


图49

白8是不宜脱先的，9位如被黑占，白就委屈了。9位是急所。

图50 (定式)

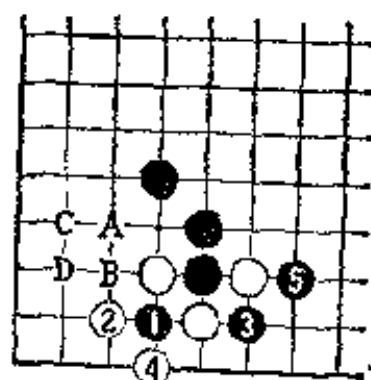


图50

黑1欲取外而断内。但这种下法是有前提的，就是征子情况有利。如果被白一子逃出，黑很不利。

这个定式因将来有A、C的先手，局部黑有利。但整个得失要看白在对角引征

的价值来定，是比较难解的。而角上白方是否要补一手，也是个难解的问题。坐视黑得A、C之利总不甘心吧。

图51 (两分)

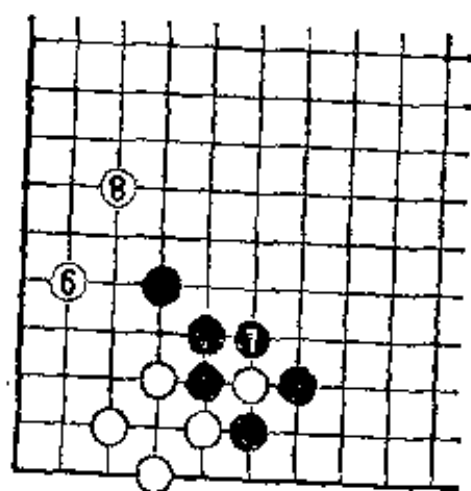


图51

白6飞，在局部是漂亮的一手。黑7提是本手，这样引征之利就没有了（《大辞典》用了不少篇幅来说明引征的情况）。

白8再补一手，成为白得实地、黑较厚实的两分状况。

图52 (转换)

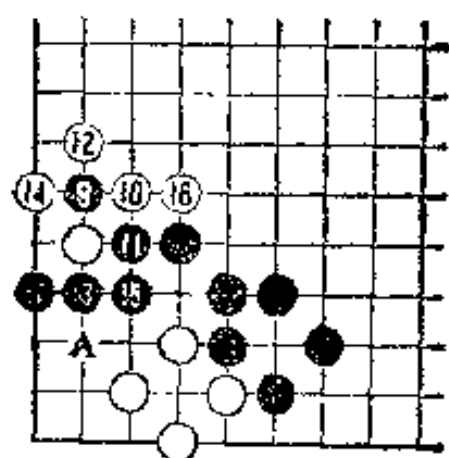


图52

白8脱先也是可以的,这时黑9是好手,到17止形成转换,局部黑有利,得失要看脱先的价值来定。

其中:白10如改在13退,黑10位退,黑厚占优。

白16如在A位活角,边上四子受攻,反为不美。

图53 (变通)

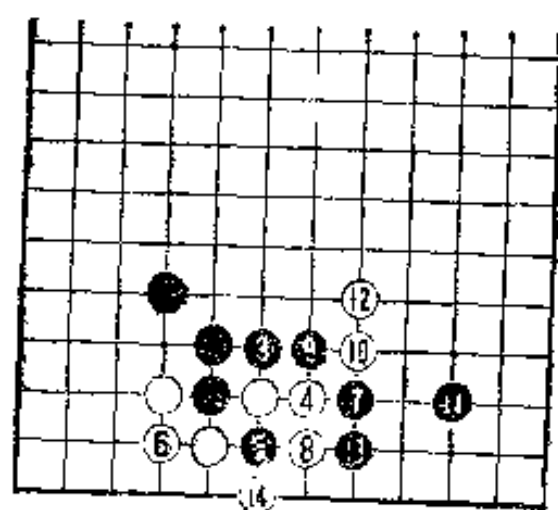


图53

黑3不断而曲,虽不常见,但可行。

白4长当然,黑5断时白6就不宜吃一子了,如仍转换,黑比图44好得多了。

黑7顶是要点。

白10断,势在必走,如被黑补黑大有利。

黑11先跳是正着,这样形成作战的情势。

图54 (作战)

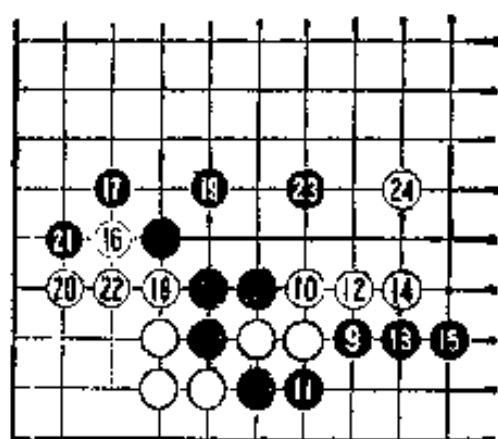


图54

黑9顶时,白10上拐也不是不能走。

白12、14走出头后,16回手活角,不过活角之时也帮黑棋走好了,到24止虽然也是作战,但这个仗黑棋好打些。

白10以后的其他变着还有些,但大致总是黑稍好下些。

图55 (场合下法)

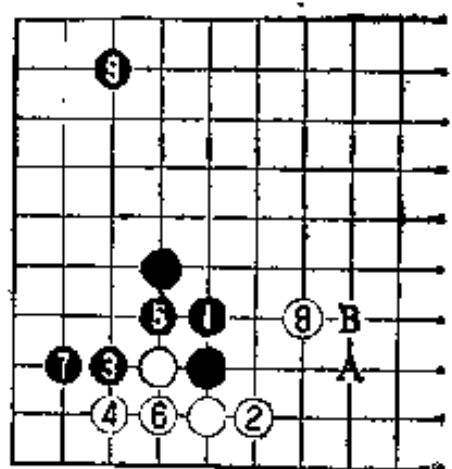


图55

白2退,是不愿被黑选择转换的场合下法。

这种下法在有些初中级刊物上被当作定式的。

在许多著名的定式书上却不称它为定式,原因是白位置稍嫌低,局部稍亏。

其中,白8也可以下在A位。

黑7如果下在B位,白在7位打,这是黑方的场合下法了,通常情况下是不好的。

图56 (白稍嫌低)

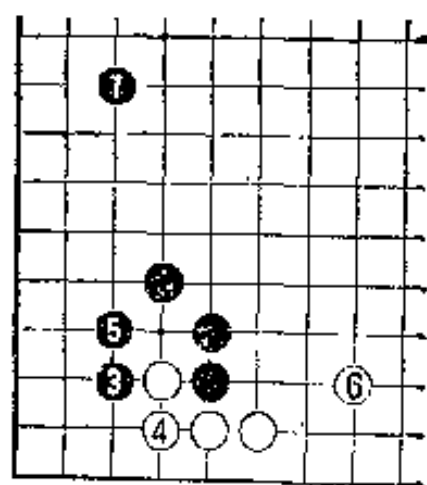


图56

黑3夹时，白4粘也是常见的，双方应对到7 时告一段落，与上图大同小异，白仍嫌位置稍低。

图57 (场合下法)

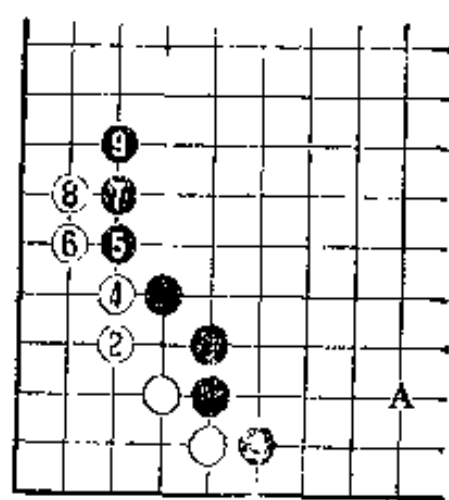


图57

白2尖不让黑夹，黑如在4位挡，白3位长出就如愿了。

黑3扳是必然之着。白4以下先手活角，但黑外势雄厚，白方这样下还不如图55。不过，外势是有方向性的，所以本图仍不失为一种场合下法。尤其在A位有黑子时，使黑重复，尤为适用。

图58 (古定式)

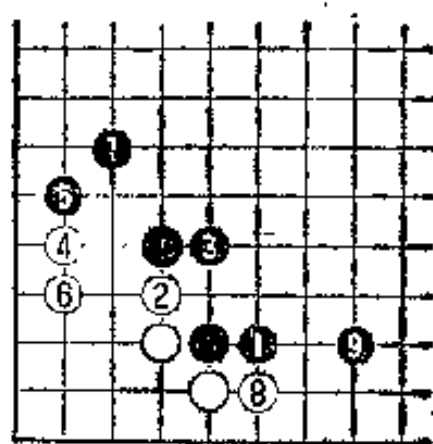


图58

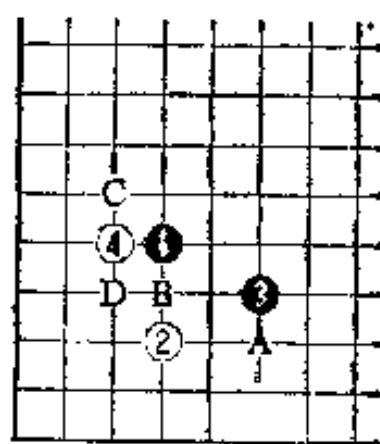
黑1退，是古下法，由于到3后，黑外势比较松散，尚有被冲断之虞，近来几乎没人走了。

小结：外靠定式，旨在转换，图44、47、50是正型，其中以50以后的后续手段稍复杂些。

在本型中有两句话很重要，一是欲得内则断外，欲得外则断内；一是断哪边吃哪边。

3. 小飞罩

分类图4(小飞罩)



分类图4

黑3飞，是取势的下法，变化比较复杂，白的应法可分为4位托和A位托两大类。

在4位托中，黑又有B、C、D三种下法。B、C取势，D得实地。

图59 (定式)

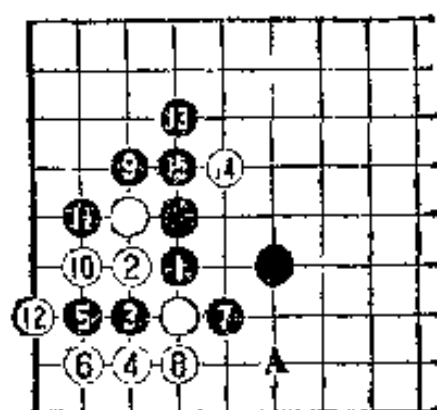


图59

黑1顶、3断是弃子取势的基本手法。黑5立，多送一子是关键。

本图黑外势虽厚，但多化了一手棋，因此是两不吃亏。要注意的是下边A位漏着，请不要指望在下边围空。

图60 (黑优)

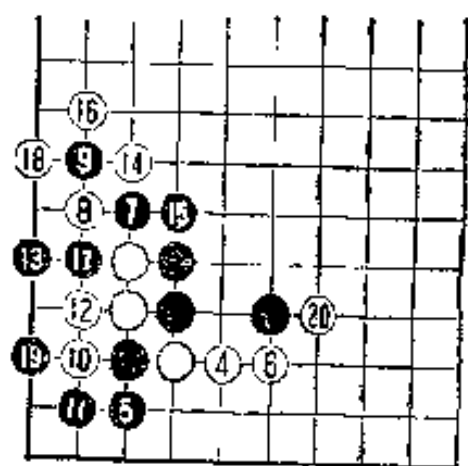


图60

白4无事 强行，是行不通的，黑5立 是要点，7、9连扳紧凑，13点又是好手。

白不得已而转换。黑吃住四子十分坚实，黑优。

又，白4如在10位打，黑5长，白7退，黑11曲，也是黑有利。

图61 (场合定式)

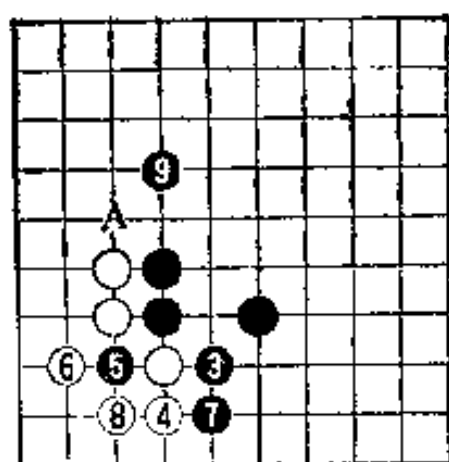


图61

黑3虎，乍看是俗手，其实是可行的，因为白4立时，黑5断是好手。

白6只能在这边打，如果在8位打，黑A、白6、黑9，黑比图59好。又如果在7曲，变化见下图。

黑7挡后，在局部白角虽较图59为大，但黑将下边的漏洞堵上了，因此，是重视下边的场合定式。

图62 (黑优)

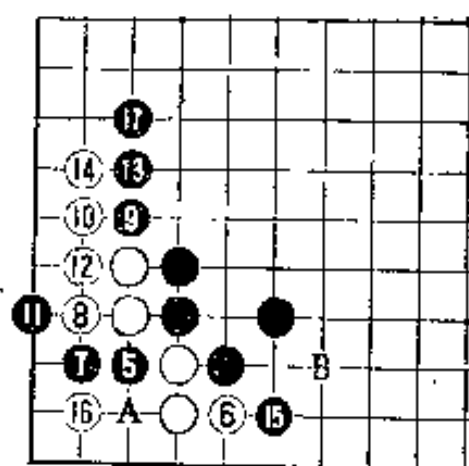


图62

白6曲，企图破坏黑的棋形，但过分了。

黑7立是好点，白8除此不能杀黑。

走到17黑两子虽被杀，但白蜷在角上很不舒展，黑势大振，黑优。

白14改走16，黑14、白A、黑B，黑优。

图63 (场合定式)

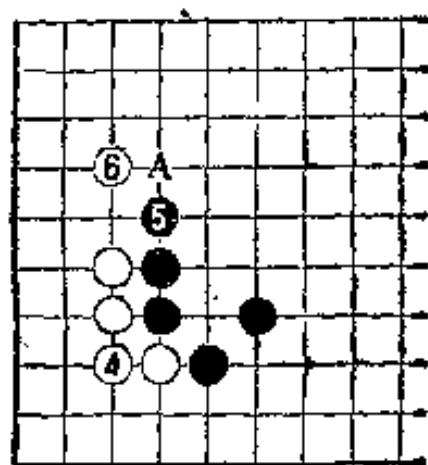


图63

白4粘，是简洁的好手，黑5长，白6跳出，就局部本身而言，因为这个角是黑先动手，下成这样白方稍便宜。

所以当初黑3虎这一步棋只能算场合下法，这种下法往往在左上方三线上有白子时较适切，这种使白6跳出后成为“上下会师”的子力不充分之形。

图64 (定式)

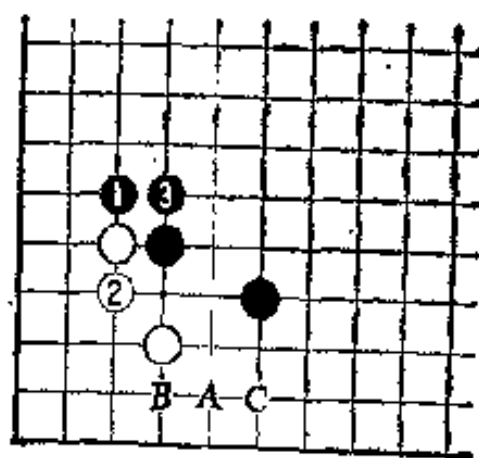


图64

黑1扳，是重视左边的下法，白2退只此一着。黑3粘后，白方以脱先为最多见。

黑在A飞，白在B挡是旧法。现在有许多棋手喜欢在C位跳，虽是后手，角上有种种余味。两法相比，各有千秋。

图65 (黑强化)

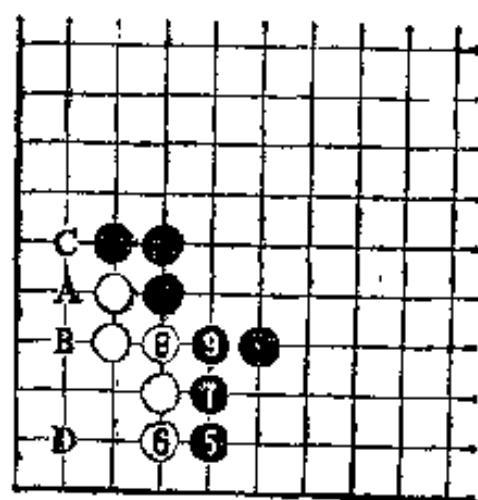


图65

黑5飞以后，黑7再走一手依然是大棋，因为这一手代表好几手，使黑强化了，请看A、C是先手。

角上斗方之形，在没有外气的情况下是必须补的。

图66 (白坚实)

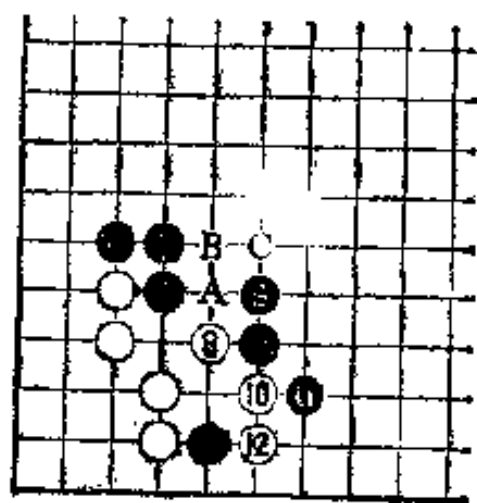


图66

相反，黑7脱先，白8先动手，后果也和上图正相反，现在是白棋坚实了。可见这里一手棋是相当大的。

又，白10时直接在A冲C断，虽是力战型的棋手很想下的，但如果周围没有白子配合，是不能奏效的。

图67 (低位)

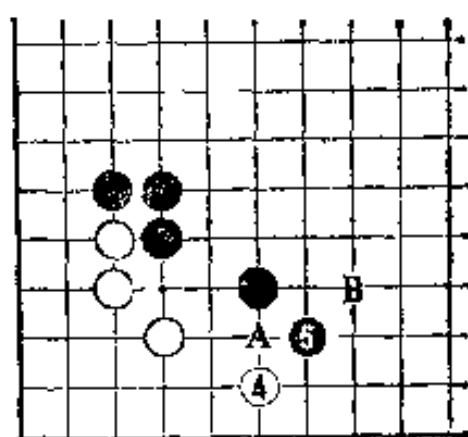


图67

有不少人，对角上白棋总不放心，爱在4位飞一手，其实这手棋不好，这样走使白处于低位，黑方可以脱先，也可以在5位尖应。

如果将4改在A位托，黑5、白4、黑B，这样白虽是急先手，但局部就更亏了。黑厚占优。

图68 (定式)

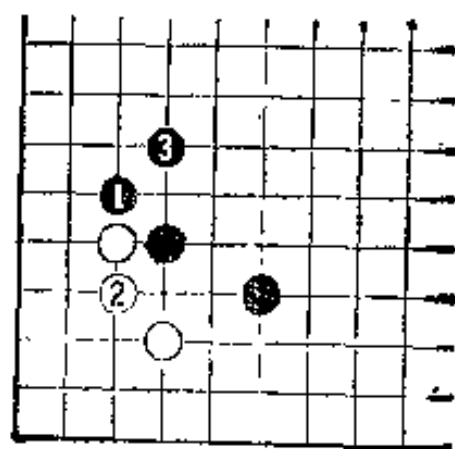


图68

黑3 虎，同样是定式，它和图64仅一路之差。

有时一路之差往往大同小异，但本型一路之差，在今后的着法上有较大差异。请注意：

一、白方同样脱先，若按图65走，黑9只能退，松一点。又若按图66走，黑9 可以挡紧。

二、生出了图70以下的变化。

图69 (古定式)

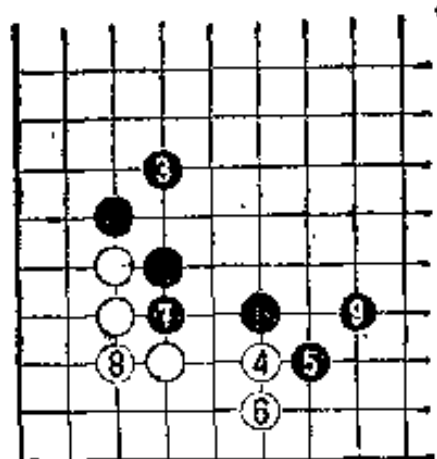


图69

白4托，是在3虎的情况下才能下的一步棋。不过白6立软弱。

到黑9止虽是古定式，实在是白亏了，现在很少有人肯这样下。

图70 (作战)

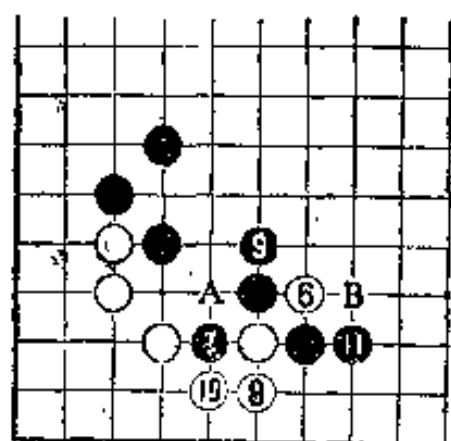


图70

白6断，才是相连贯的强手。这样下有两个先决条件：

一、左边必须是虎而不是实粘（理由见图71解说）。

二、白必须征子有利，黑11不能在B位征吃白6一子，白伺机可动出此子。

其中，黑9改在A位，也是常见的，这样也是作战，白可下。

图71 (白有利)

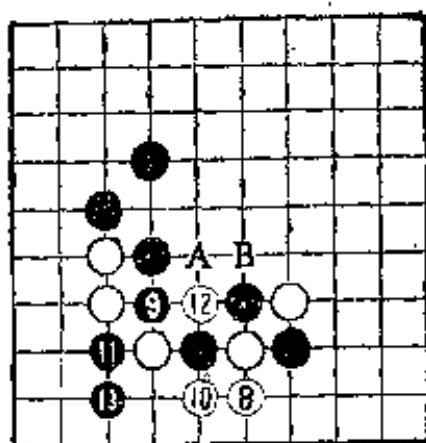


图71

黑9 挤，是求转换的下法，白10打是正着，如果退，被黑在10位一冲，黑有利了。

如图形成转换，白方先手，白不坏。A位的先手是珍贵的。如果左边黑当初是实粘的话，白需在B位提一手（如不提，黑B退先手加厚腹势），那就是黑方有利了。

图72 (简净)

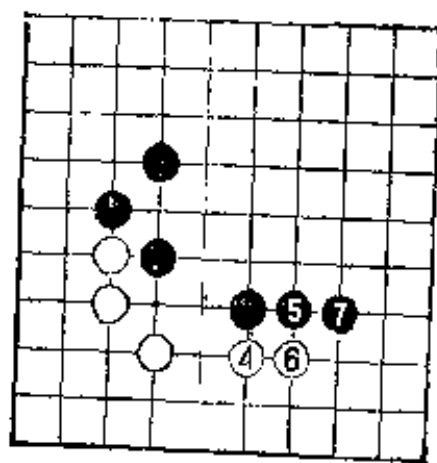


图72

为了避免对方切断，黑5退下法简明，对局中也时常出现。

这个型《大辞典》认为黑方稍亏。近代也有人觉得是两分，因为黑中原相当厚实。

图73 (白扑空)

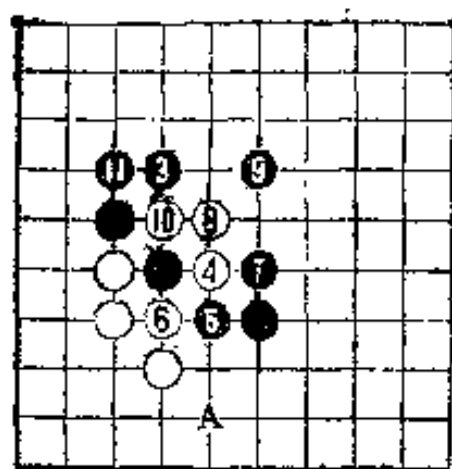


图73

白4 跨出作战，似乎很吸引人，不料被黑7反打，成了被滚打之形，到11止白仅吃得一子，形很难看，有扑空之感。

如果继续冲断作战，黑有A位的先手，白在左右无配合的情况下是不会奏效的。

白4跨是坏棋，但黑7如在10粘，就有力了。

图74 (定式)

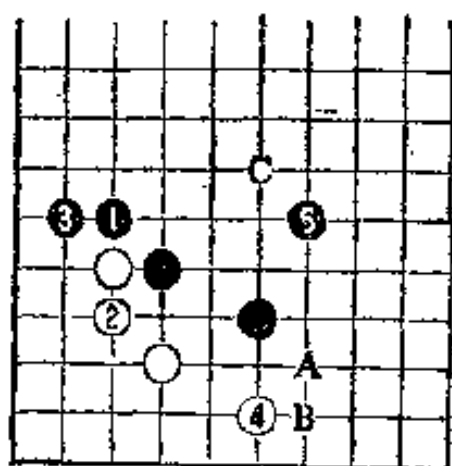


图74

黑3 立，重视左边，也是常法。

现在，白4 飞是十分必要了。

黑5 补是好点，定式告一段落。

今后白在A位尖和黑在B位靠都是好点，黑B靠白只能在2路退。

其中黑5改走C位也是定式，两者优劣难辨。

图75 (陷阱)

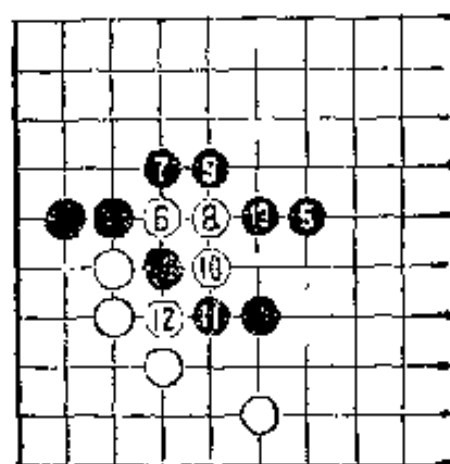


图75

黑5已暗中补断，白6断是坏棋，以下到13徒然被黑外势走厚了。这几步棋就象跌入陷阱一般。

图76 (常形)

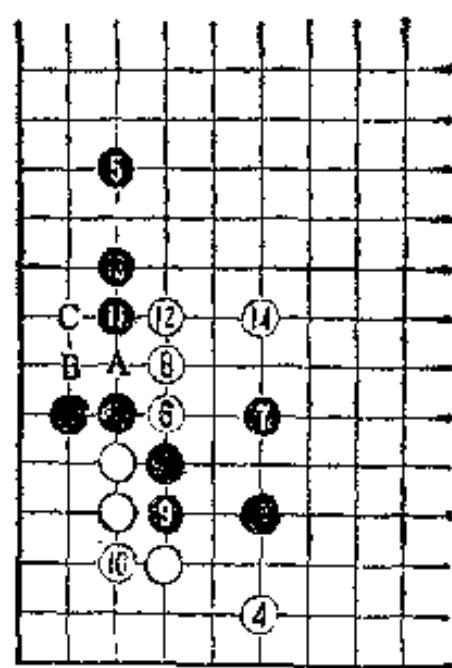


图76

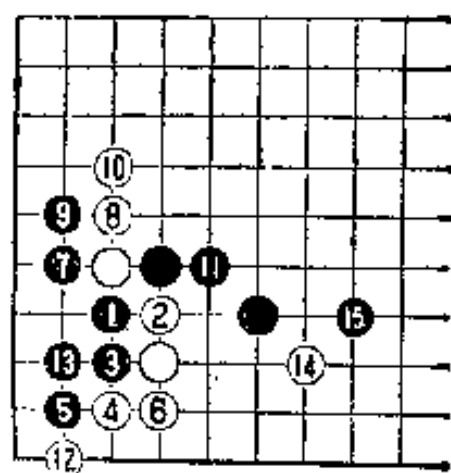
白4飞时，黑5不补而拆边也是常见的。白6断时，黑7是好手，演变到14中原作战，双方可下。

其中在征子情况一般时，白10可在A位曲吃黑二子，黑在10位断成转换，白不坏。但如黑能B曲，白C后11断，就只能曲吃黑二子了。

小结：分类图4中黑3斜飞，白4正面托，以后的变化比较多。顶的下法是为了取势，图59是基本型，图61、63是变通型，在选用时请注意成空的方向。

外扳的下法是为了得左边，伺机也取势，图64、68、74均是正型，定式简单。

分类图5 (内扳)



分类图5

黑1内扳变化极为复杂。

白4扳是要点，但也有在8位长的变化，涉及征子关系。但既扳之后，走到15几乎是必然的了。

本变化与周围配置有较大关系。与征子也有关系。

图77 (定式)

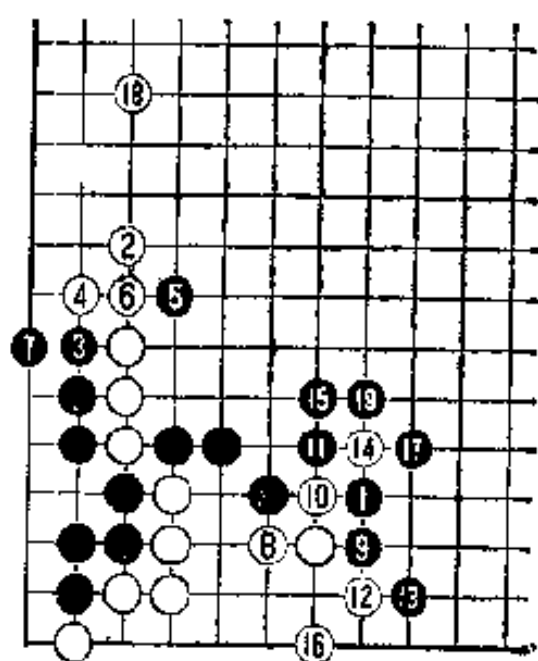


图77

黑1跳枷时，白2跳先攻角，正确。但攻角的方法也有走5位的，与2优劣难辨。有时还有走3位曲的。

黑3到7补角是正着。白8退是正着。改在9位长反而不好。

演变到19是定式，但这个大型定式现在的看法是黑棋稍利。其中白14不断直接16虎，黑14粘也不错。

但必须注意，在征不掉14一子时黑不能下。

图78 (一策?)

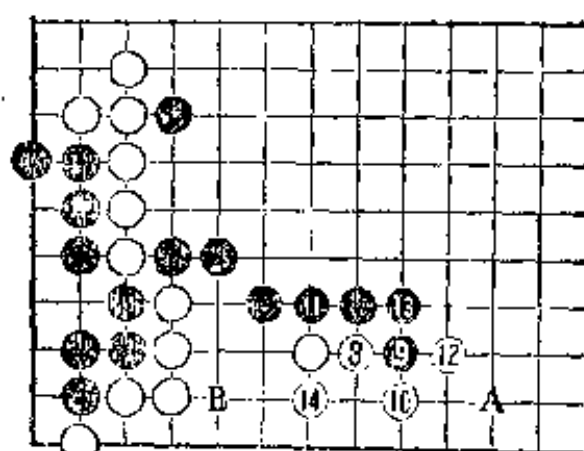


图78

吴清源先生的《定式要领》认为白8长也可以下，并作了这样一个参考图，并说明14不能在A位虎。

那末黑11改在B位贴怎样呢？未述及。笔者体会白可以在11位冲转换。

图79 (黑优)

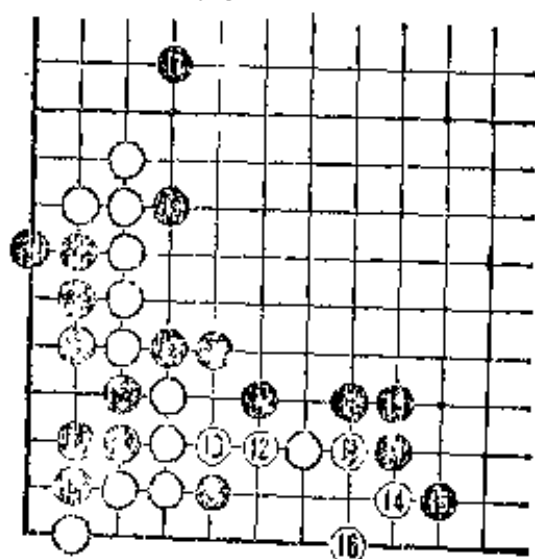


图79

宫下九段的《基本定式》认为白8是坏棋，并作了这个图。

黑9马上就靠是好手，11、13扳粘的下法能够成立，白需后手补活，黑17攻击白子，白很苦。

图80 (欺着)

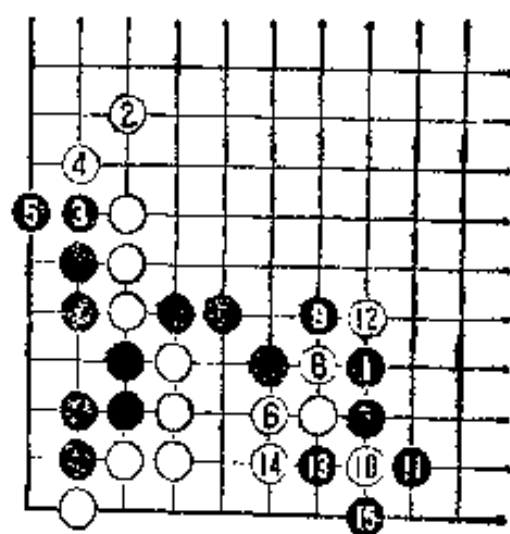


图80

黑5 不刺，并非忘了次序，而是准备下13、15的欺着，给中腹黑子留些“出路”。

到15后变化非常复杂。不过通常的欺着是对方走对了自己吃点小亏，可是本型如果白方走得好黑吃亏较大。

图81 (白胜)

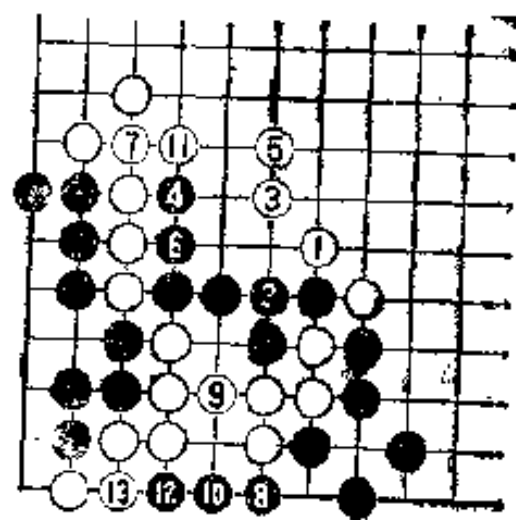


图81

白1打、3尖是很容易看到的，关键是黑4夹时，白5并是好手。如果改走其他，黑总能逸出。

唯独5并后，黑只得杀气，9又是长气要点，收气白胜。

本图诀窍请记往：“打、尖、并”。

图82 (白胜)

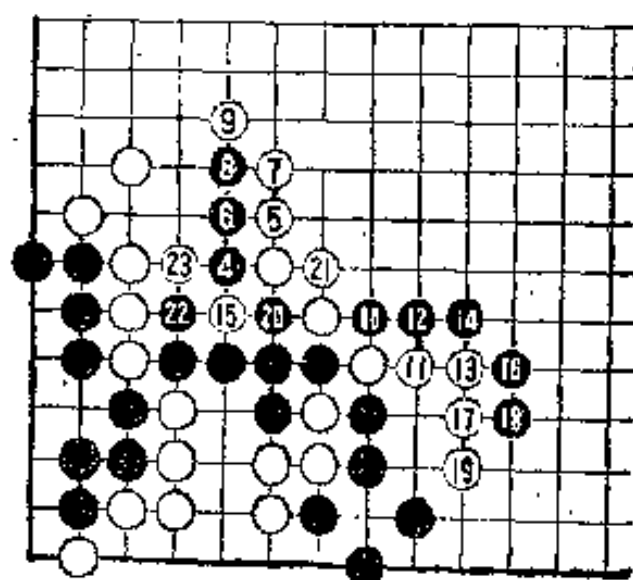


图82

黑4不夹而靠，白5、7连退是正着，如改走其他，均被黑突围。

白9扳后，黑穷屈了，10打断顽强，白得手马上在15挖，是收气要点，白胜。

本型请记住：“逢三而扳，得挖便挖”。

图83 (白胜)

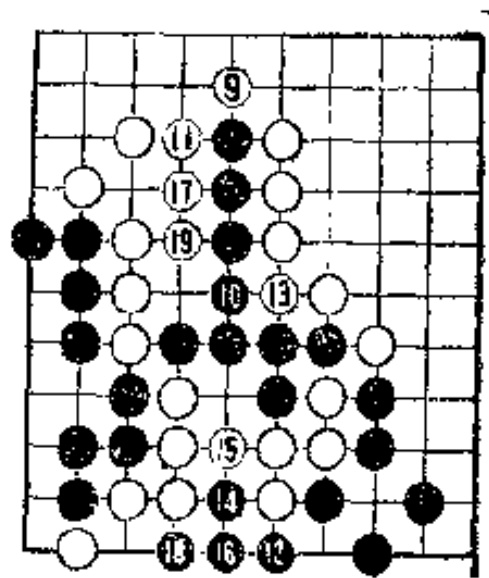


图83

黑10预补，不让白挖。
白11简单收气就成了。
也是白胜。

图84 (白胜)

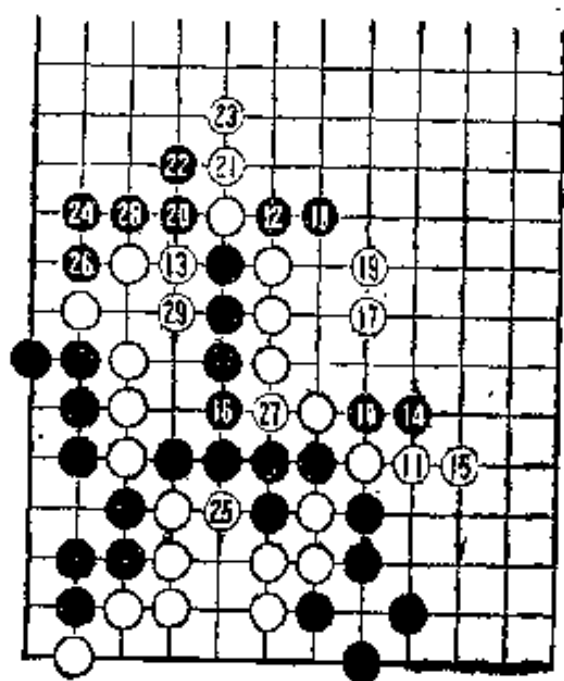


图 84

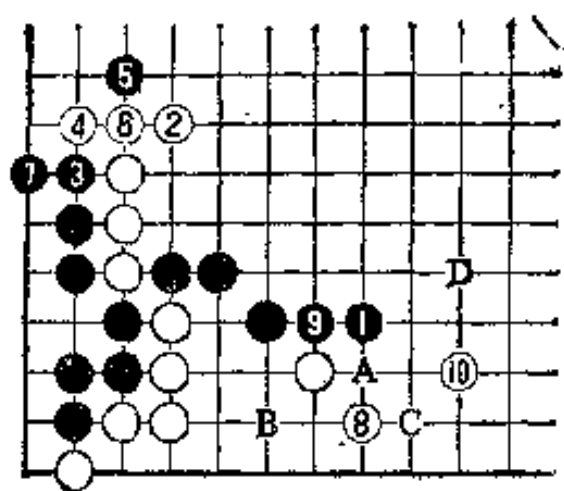
黑12断，企图向中腹突击，白13当然之着。

黑16后，白先补中腹是正着，结果黑与左边白子对杀，白快一气。

本型可记往：“补腹不补边，左边快一气”。

对于图80欺着要记住图81、82、84三种变化，“三法皆精通，立于不败中”。

图85 (概说)



85

一、白2向上尖，也是可下的，《大辞典》中大多数变化是向上尖的，这样形成立虎，与平虎各有千秋。

二、无论平虎、立虎，白8尖是可下的，黑9粘、白10飞是常形。黑9也可走A，白B、黑10位、白C、黑D，亦是一法。

图86 (一策)

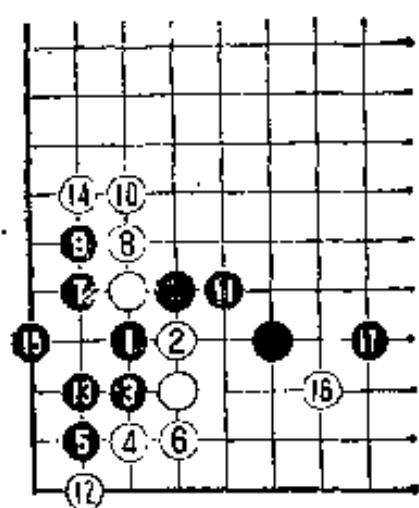
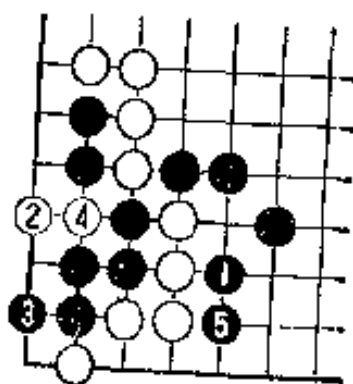


图86



参考图

图87 (中计)

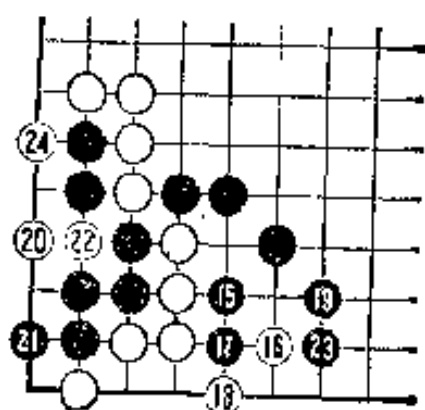


图87

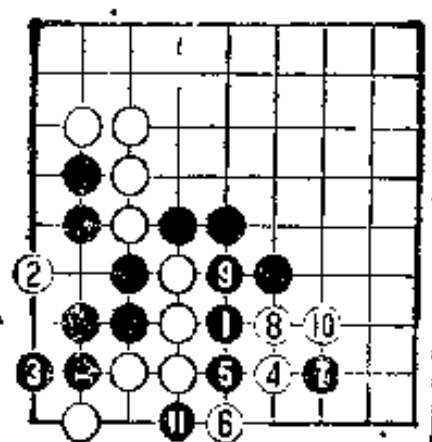
分类图5中白14不在下边穿出，而直接曲，既是一种场合下法，又含“诱着”之意。

黑15补活是正着，这时黑方容易产生象参考图那样吃掉白子的错觉。

到17以后的变化可参照图77进行，相比之下，本图白左边四子稍弱一点。

黑15果然来尖，正好中计，殊不知白16并不马上来点，而在二路跳出，到19后再回手点角，黑被吃。

其中16如先点将成参考图情况，白反而被吃。



参考图

图88 (白有利)

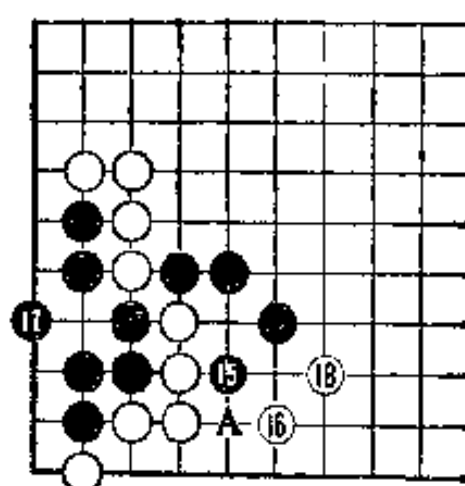


图88

图89 (区别)

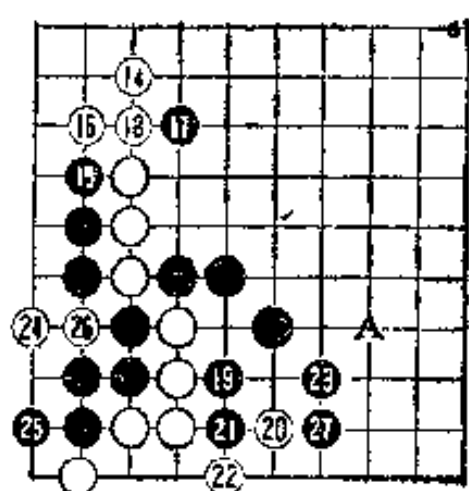


图89

黑17及早回头,免遭“杀身之祸”,但已蒙受损失。

白18尖出后,黑已无法封锁,白有利。尤其是黑四子棋形有缺陷,不能轻易在A位冲白紧气。

白14误走跳,和上图是有区别的,走到27时黑长一气。

要走14的话,就必须先在23位穿出,俟黑A跳后再走,这个次序很重要。

图90 (黑不好)

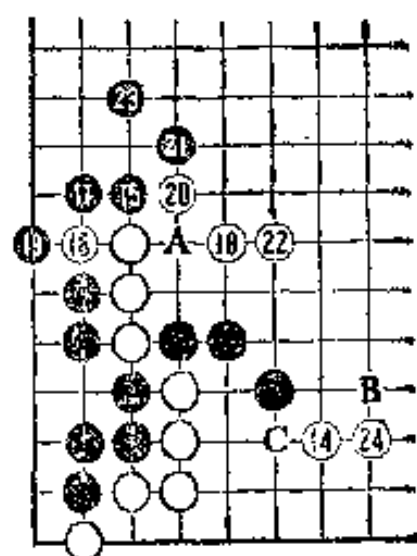


图90

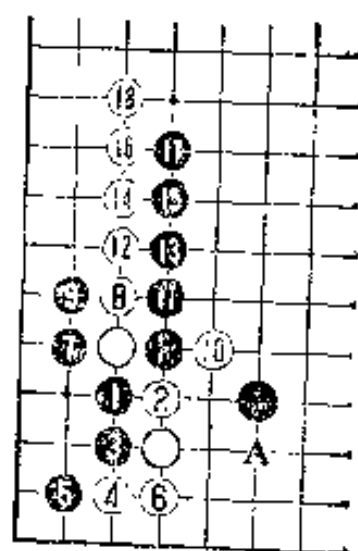
小结：分类图5变化虽然复杂，但双方皆正的下法仅有图77一种。请特别注意彼此的次序和征子关系。同时注意一种欺着和一种诱着。

黑15顶的手筋在本型不宜采用。因为到24后，黑中腹三子太弱了，黑不好。

其中18也可在A位曲。

本图又说明了15走B是唯一的正着，如果改走C位同样不能奏效。

分类图6 (难解型)



分类图6

白10打后12长是挑战态度，黑连压成五子是常识，今后在A立是十分有力的。

本类只是分类图5的一个分支，如果说分类图5复杂的话，本图就该算难解了。

本型要注意周围配置。

图91 (可下)

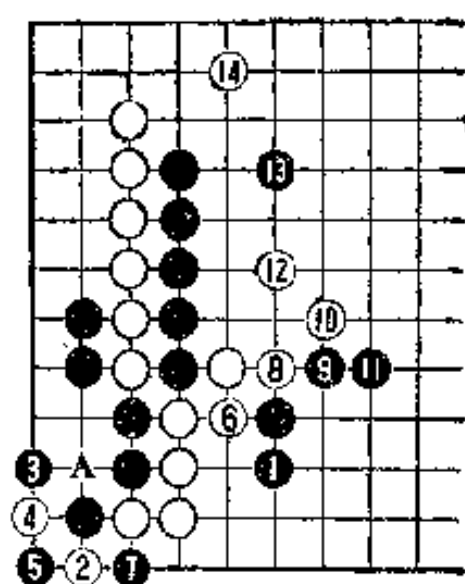


图91

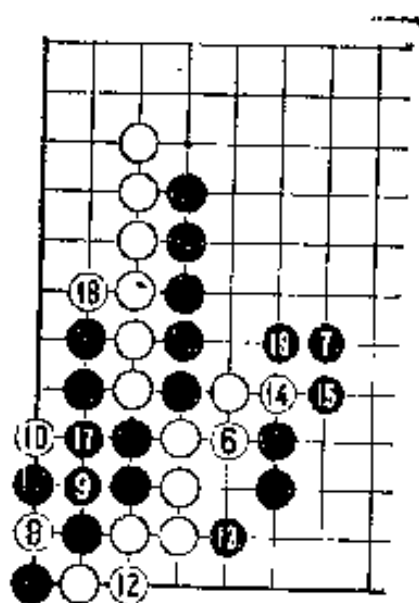
黑1立，要点。

白2扳时，黑3虎是关键。因为通常情况在角上总是4位立或A位粘为好，“虎”被称为“业余棋”，但此际却必须虎。

白4也可不先扑。

黑7提简净，到14成为双方可下的棋，也是彼此难下的棋。

图92 (可下)



11提劫 16提劫

图92

黑7飞封，白8必然提劫，就本身而论白可劫胜，黑得外势。19后白若脱先，角上还存在缓一气劫。因此也可算双方可下的型。

其中白4不先扑，先在6粘，以14为劫材，也能走成本图，就避免了黑走图91的变化。

图93 (黑死)

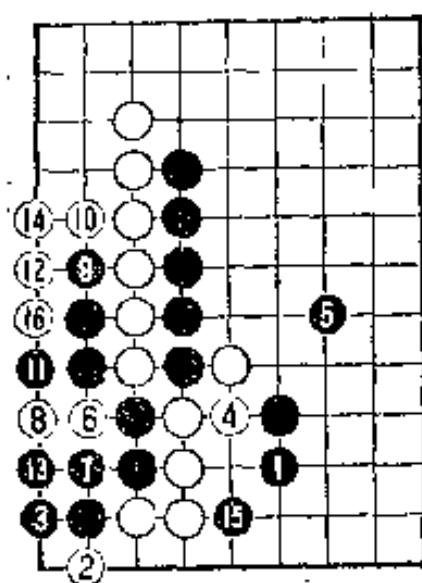


图93

黑3立，是不好的。白4粘，黑5飞封时，白6打8立，黑少一气，角上净死，和图92相比出入是比较大的。

其中黑5改走9位，白10后黑8虽可活，但黑较苦，不如图91。

图94 (作战)

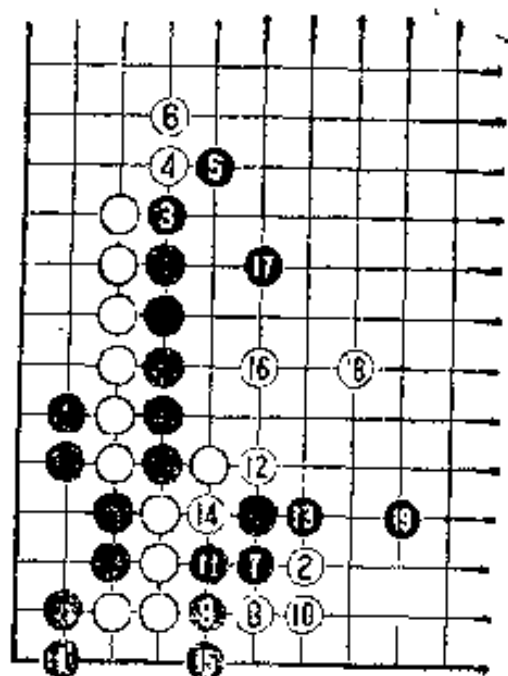


图94

黑1立，是冷静的好手。白2穿出当然之着。

黑3、5是次序，7以下十分锐利。

白12是关键，如果不同13交换就会出现危机。

到19后成为向中腹乱战的棋。

图97 (白败)

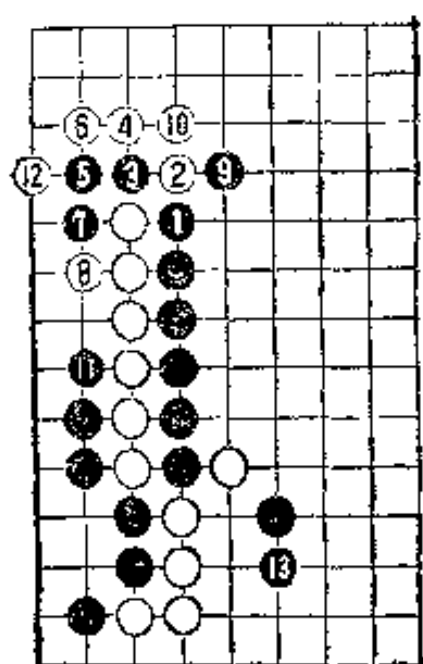


图97

黑1再压，不仅是一种场合下法，而且是诱着。

白2总想扳，黑3断，弃子而活角，既活之后13立，杀死白棋，黑优。

所以白2不能扳只能在3退，既然白需退，1压为什么不算正着呢？笔者认为1压是可以算正着的。这时白不应而吃角，黑有包收之利，白也不行。

图98 (稳健之策)

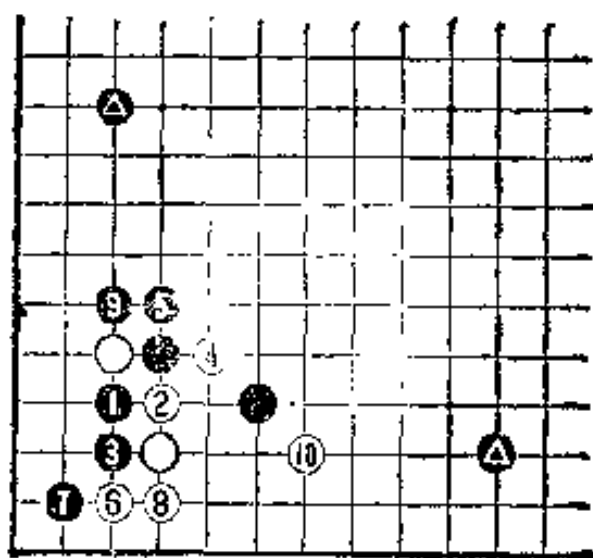


图98

在黑方左右有配合时，白4先打是一种稳健的下法，俟5长后6再扳，到10穿出，局部白虽稍亏，但黑左边△子稍重复，所以也还不失为一策，主要是渡过了危机。

图99 (定式)

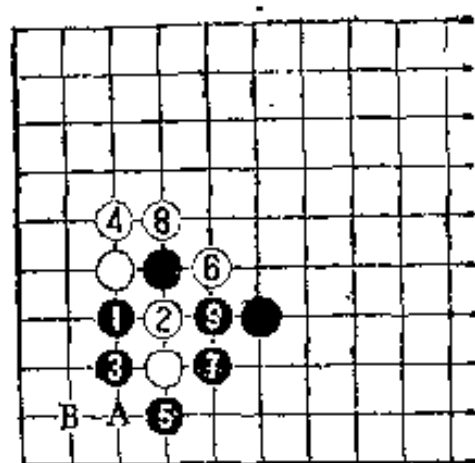


图99

白4退必须注意征子关系，如果白6不能征去黑子，白4退的下法即不能成立。

其中白4是否需要先在A位扳一手，俟黑B应后再走，要看黑5能否在9位顶来决定。如果不先走A，黑9顶变化复杂。

图100 (征)

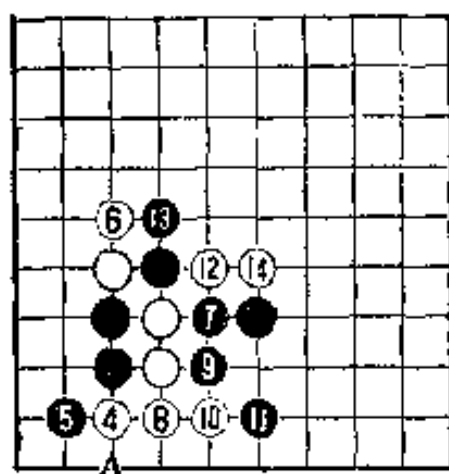


图100

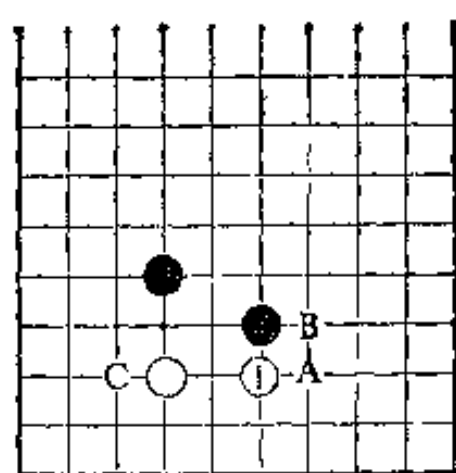
白4先扳的好处是，黑7如顶，白可以比较简明地吃去黑子（征子仍是关键）。

但它的短处是黑7改在8位打，白10、黑A、白12、黑9，与上图相比白损官子。

小结：分类图6下法十分复杂，不仅本身难，而且变化当时不能了结，且牵涉打劫问题。

综观分类图5和6，黑内扳作战往往比较主动，但在地上欠实惠，采用时要深思。

分类图7 (背托)



分类图7

白1 托为了有别于前述的托，不妨称为“背托”。这步棋与征子有关，一般要在征子有利时才采用。

黑方的应手有 A 扳和 B 长两种，偶尔可走 C。

图101 (黑优)

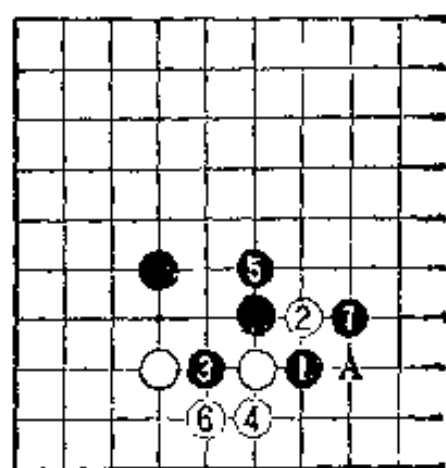


图101

黑1扳，白2断是激烈的下法，和征子大有关系。

黑3打、5退和征子也有关系。

到黑7时如能征去2这个子，黑占优。相反如征不掉时，黑7 只能A退，就白有利了。

图102 (理由)

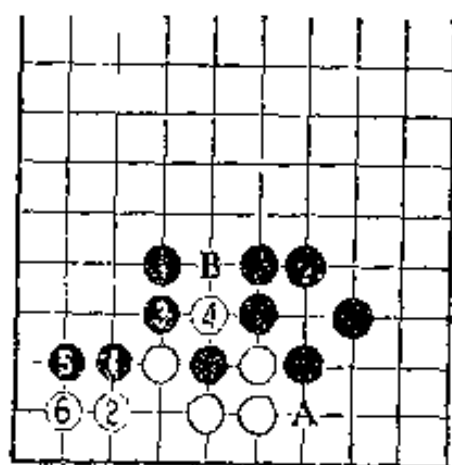


图102

如果白1 子被提，黑在角上还有从1 到5 的先手便宜，必要时A挡 还有先手意味，如连走A、B两手，白角不能净活。

图103 (黑大优)

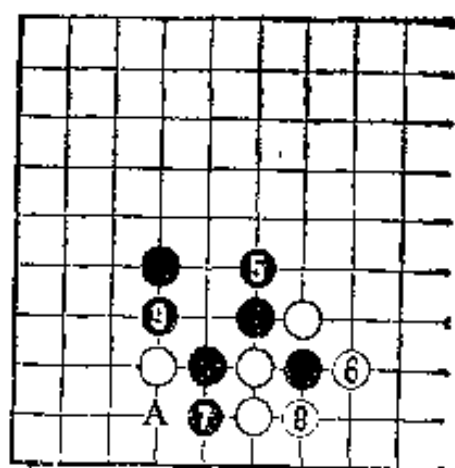


图103

白6 这样打，更不好。
到9时黑得角很大，大占优。
但9这步棋必须补。否则白A夹9顶就有棋了。

图104 (作战)

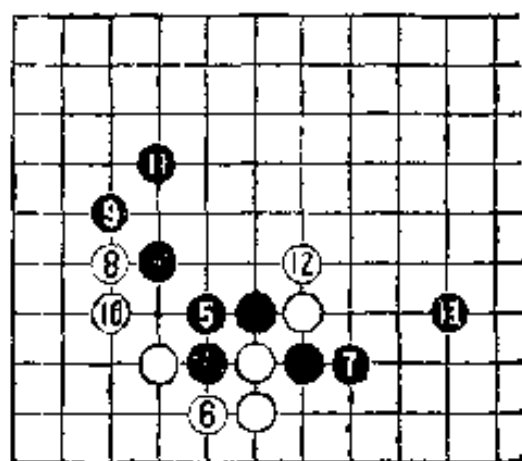


图104

黑5粘，是在征子 不利时的下法。

白8托时，9扳是简明的下法。这样白12长出作战，12也可暂时不动出。

本型白不坏。

图105 (作战)

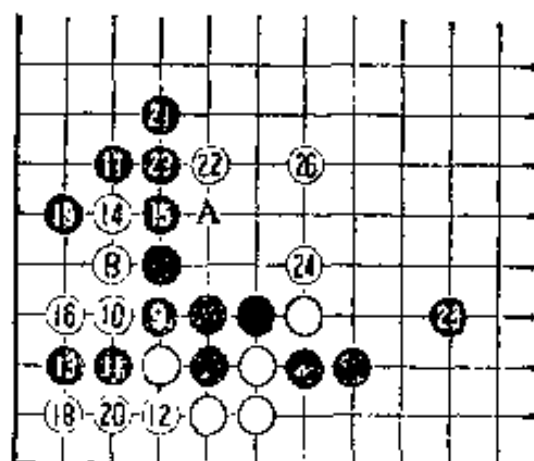


图105

黑9团虽是俗手也可下。这个型有两点必须注意：

一、14不可在15扳，黑A、白23、黑22、白21、黑20，白死。

二、16不可在17退，黑走20白亦死。

图106 (黑被吃)

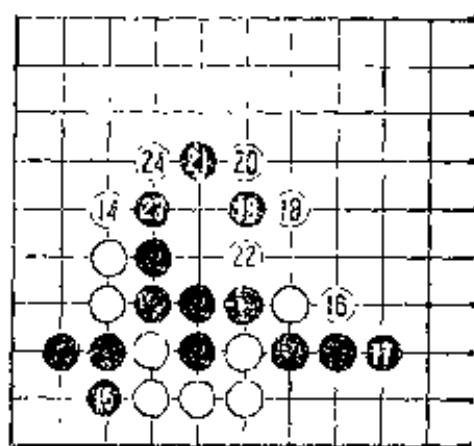


图106

白14正着，黑15急于求成，反不遭测。

白16 18好手，小腹黑5子无论如何逃不掉了。

19以下是一种示意，其他逃法也不行。

图107 (一策)

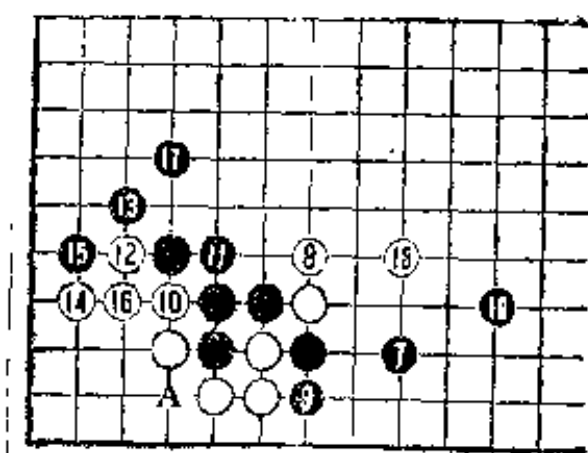


图107

黑7跳，是轻灵的下法，白8 长乍看是当然之着，其实正好是按黑方 订 货单交货。到19黑优，这是《大辞典》评语。

但近代也有人这样下的。

《大辞典》认为：“白8 应在12托”。其变化很复杂，要领是黑A断时，白要在10位挤。

图108 (两分)

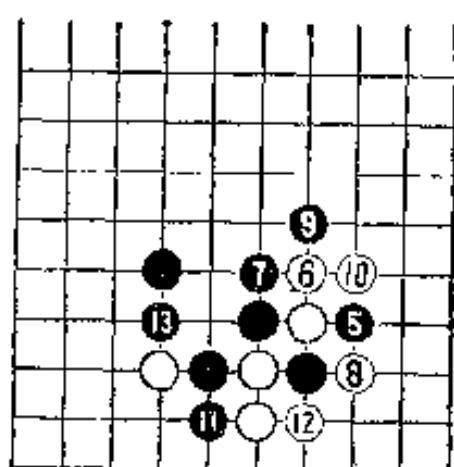


图108

图109 (白稍好)

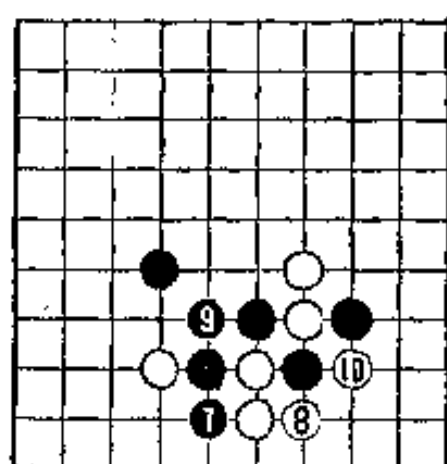


图109

图110 (白生动)

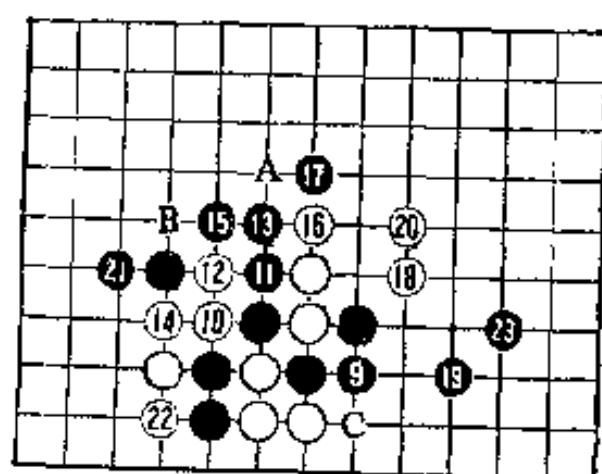


图110

黑5 将白打重，然后再走7，是防止对方引征得利的下法。但走到13时白方也走厚了，结果是两不吃亏。

黑7 挡下，有点过分。如图转换，黑虽得先手，和上图相比厚薄相差不少，黑反为不美。

白8简明，如果在9位打变化很多，在转换中黑方容易造成较厚的外势。

黑9 粘过分，行进到23时白已得角空，左上A位还有断点，白方生动。

本型要注意：

一、14不要在15长，被黑22曲，黑优。

二、16是要点，如改B吃一子或C爬，均是坏棋。

图111 (征不利之策)

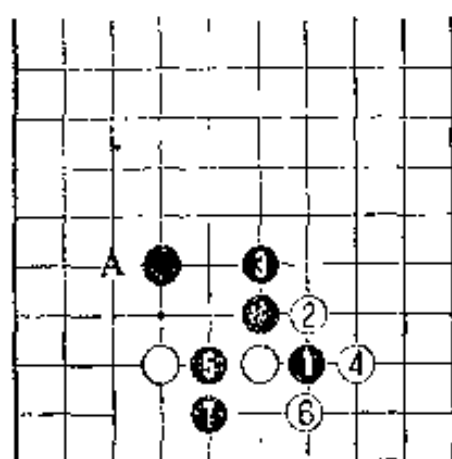
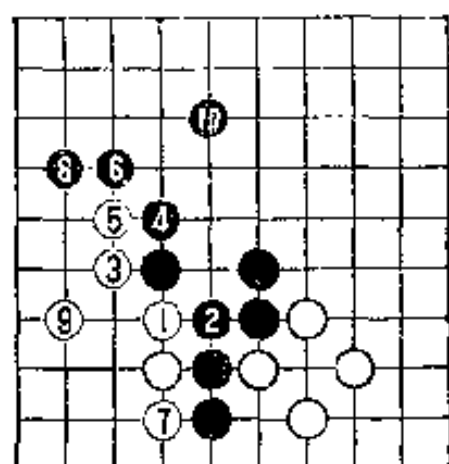


图111



参考图

图112 (征)

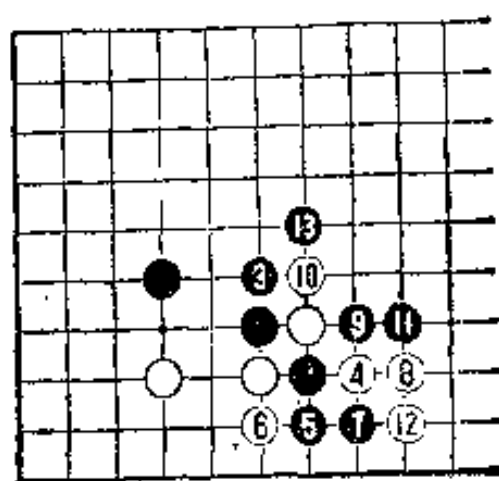


图112

黑3退是在征子不利时的一种下法，不过这种传统说法是有疑问的。白4打时，黑5反打转换，这个形，白方稍占便宜。

将来黑A位补是很大的。白方先走将如参考图那样活角，但这个角不宜过早去活，因被黑方走得太厚了。

相反的是，黑3这步棋在征子有利时，才是十分有力的。

黑3单退后，只需征子情况一般时黑5便可立

白6内挡是正着，黑7曲是好次序，白8退当然，这样行进到11，能否在13征吃白子便是关键。

图113 (黑不好)

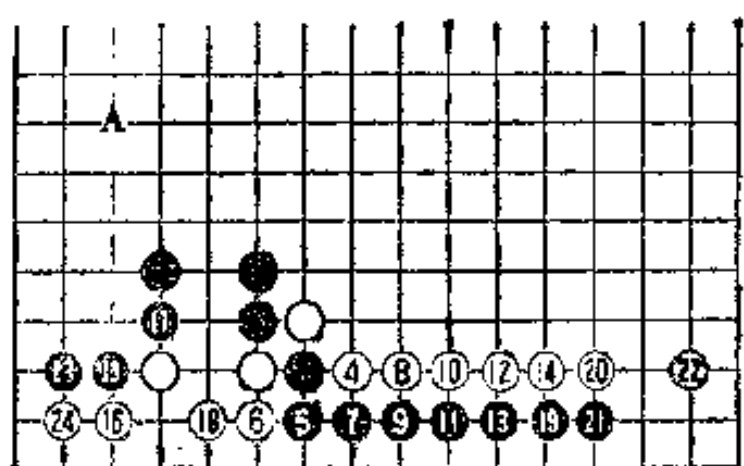
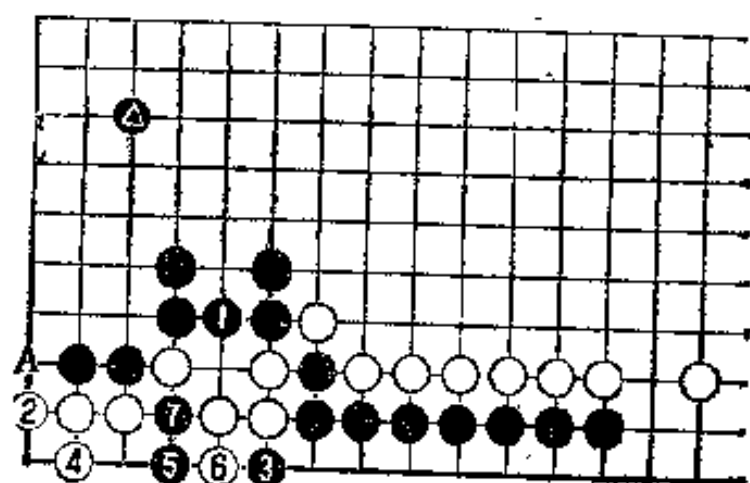


图113



参考图

图114 (黑有利)

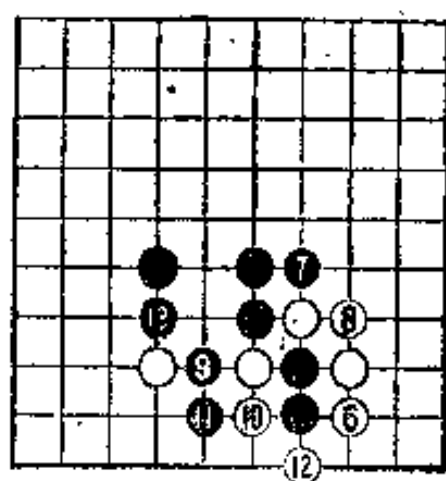


图114

在征子不利时，黑5立是不好的，这时9以下只能爬二路。

15、17是好次序，如先爬得太多白有可能弃两子转换，以下走到24时黑二路爬得太多，黑不利。

不过，黑在A位附近有接应时另当别论，因为那时可按参考图杀死白角（关键在白A扳不是先手时）。

白6采用外挡，是不好的，黑7以下弃子是最简单的下法，这个型过去认为大致两分。

现在认为黑有利。

图115 (黑有利)

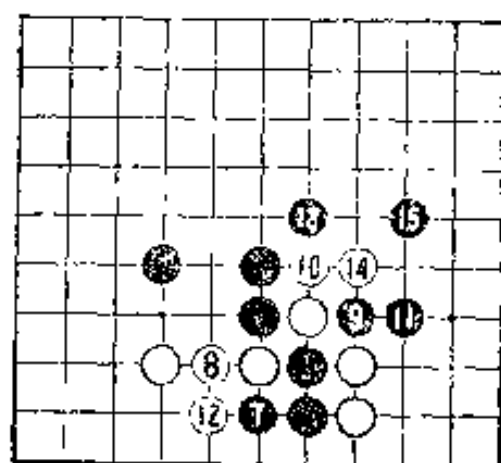


图115

图116 (概说)

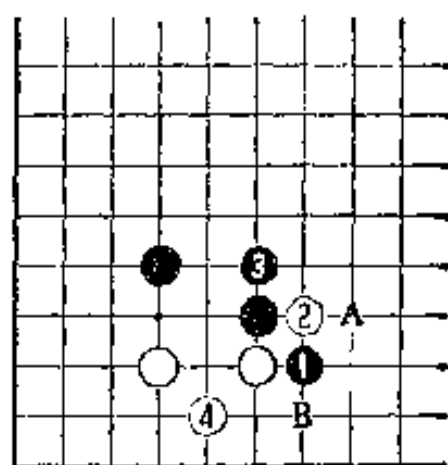


图116

图117 (定式)

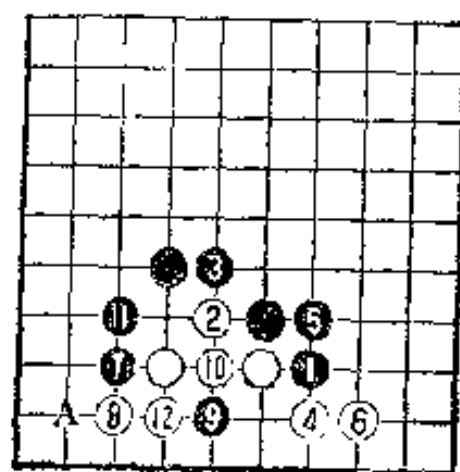


图117

黑7还可以这样打,到13时如构成征子白大败,但即使不能征时15枷后,黑极厚,也是黑优。

其中白12还有些变着,但总是黑占优。

可见,6外挡是不成立的。

图112的情况 一般是不可能出现的,双方都会预先回避。

征子情况一般时白2断是不好的。黑3后,白如用4倒虎来抵抗,黑可选择A、B两点,黑稍好。

白2 鼓,是在征子情况一般时唯一的着手。

黑3挡时,白4扳是要点,黑5粘是正着。

9点是次序。

白12粘是正着,有人想走在A位,似乎也可以,但右边头稍软,各有利弊。

图118 (俗手)

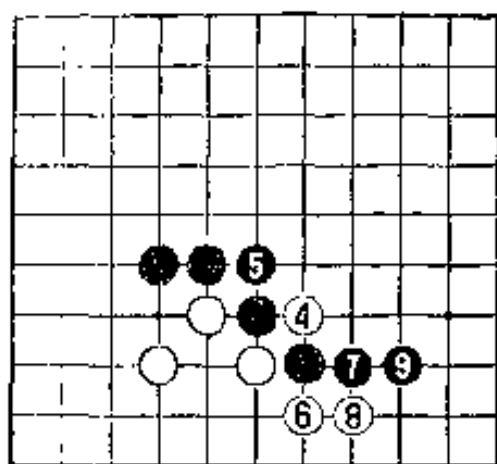
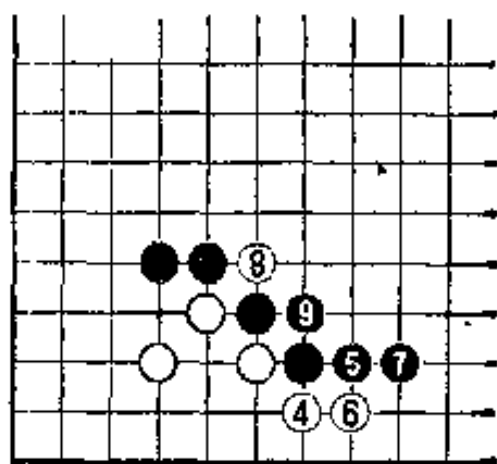


图118



参考图

图119 (黑大优)

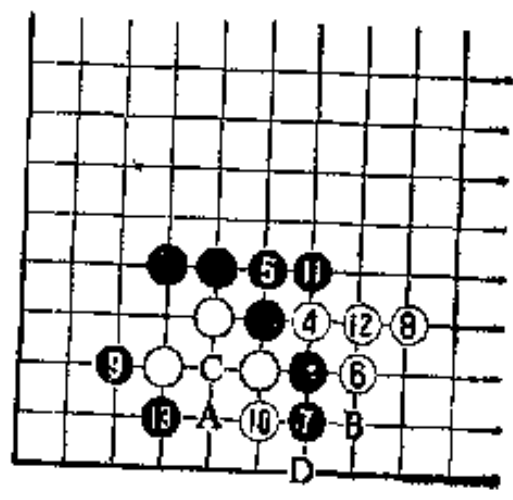


图119

白4 先打，是大俗手。
有句棋诀叫“两打同情不打”。白4无论如何要保留5位打的可能。

参考图中，黑5 退也是俗手，到白8时就可以在这边打了，对比两图，得失自明。因此图117中 白4、黑5是彼此正着。

白4打后，6、8 不是吃去黑子了吗？但这样更不好！

黑9托要点，13 扳后不仅得角又得势，还有 A、C 的便宜，黑大优。

图120 (非常法)

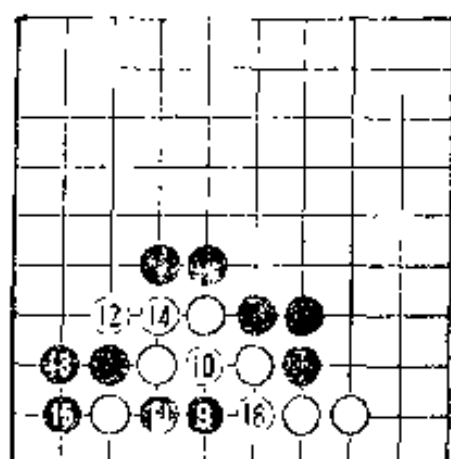


图120

黑11断，是一种非常手段，这样黑虽先手得到角地，但外面五子变薄了。是否宜用要视局势来定。

图121 (定型)

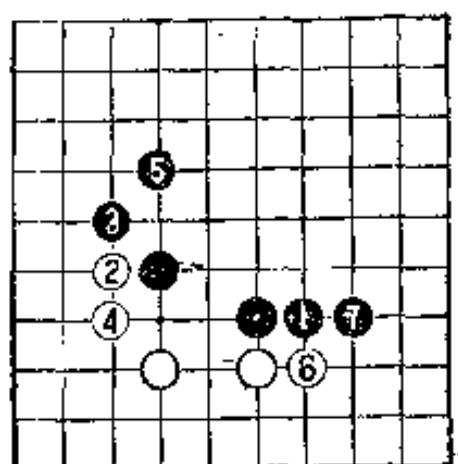


图121

在白方征子有利时，黑1只能退，这样就还原成图72了。就局部言，白稍有利。

这里要注意的是2与6的次序。

图122 (黑有利)

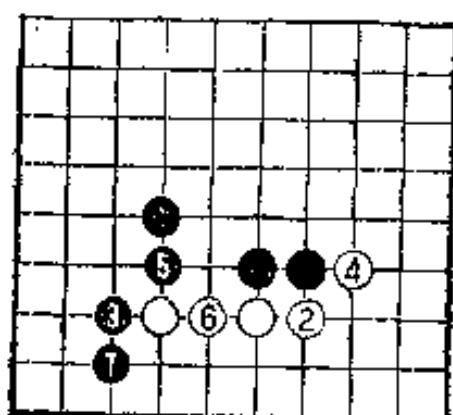


图122

白2次序不善，黑3托是要点，到7立，黑有利。

图123 (两分?)

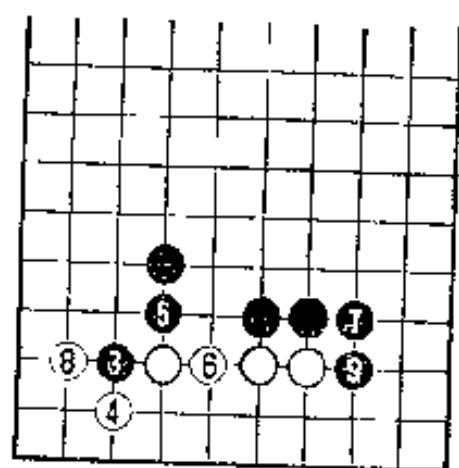


图123

白4扳、6粘忍耐一下。走到黑9过去认为是两分。笔者觉得白方总是先退缩了，稍亏一点。

图124 (白生动)

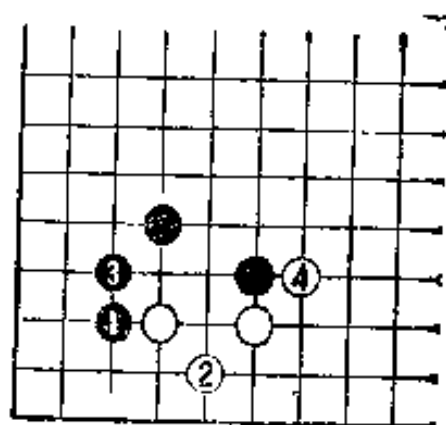


图124

黑1 托角不是正着，是迷惑人的下法。

白2 倒虎是容易被忽略的好手，黑3只得补，白4扳头，白形生动。

黑1 在通常情况是不能下的，因为它和当初飞罩不通贯。但有时黑飞罩后白方脱先，周围情况发生变化后白再回手走角时，黑1 视情势也可考虑。

图125 (白不善)

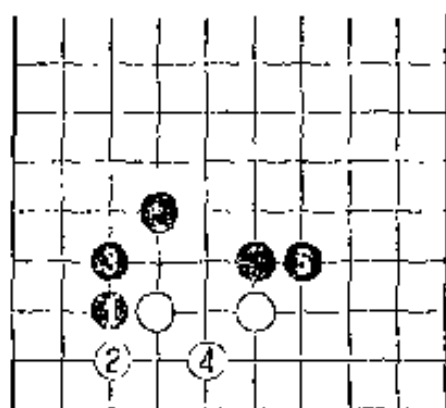


图125

白2扳，不如上法，黑3退时白4又弱，黑5长出，黑优。

白4如改5扳，要好一些，但也不如图124那样好。

小结：分类图7中，白1托和征子大有关系，具体概述如下：

一、在征子情况一般时，白方如果不愿意走成图117的定式，那末，白1背托是行不通的。

二、在白方征子有利时，白1背托往往是有力的。而黑黑方A位扳的下法必须慎重考虑。

三、白方妥善利用背托，可在地上取得便宜，但如不慎误用，损失较大。

图126 (定式)

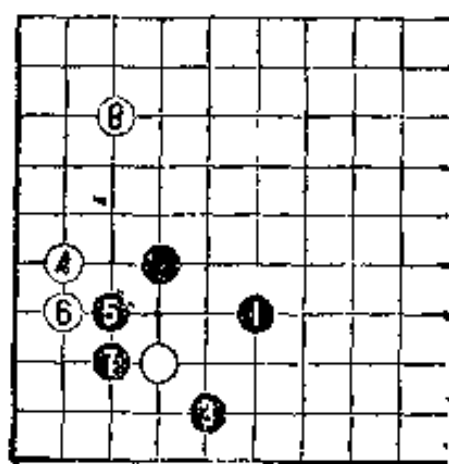


图126

白2脱先是常见的，这样黑3是好点。

白4不宜再脱失，如被黑在4位再补黑角太大了。白4透是好点。

到白8形成弃子转换是定式。

图127 (方向)

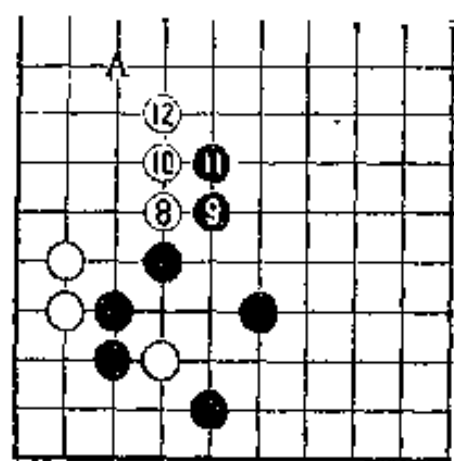


图127

白8 靠也是可下的，而且是诱着。

黑9随手一扳正好中计，到12白有利，黑行棋方向反了

黑9 应当下在A位是正着。黑右方属已固之棋，不必再加固了。

图128 (白优)

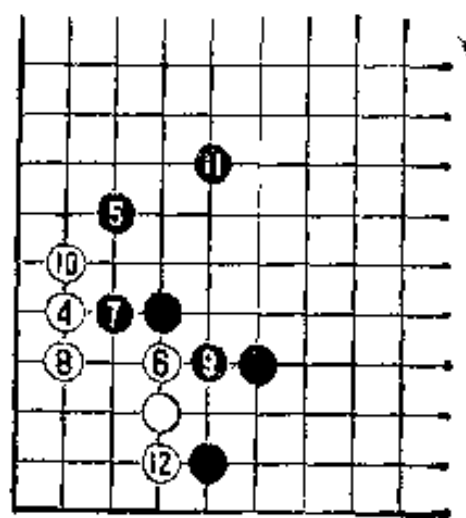


图.28

白4透时，黑5飞盲目取外势是不好的。

白6顶以后，黑陷于到处修补的处境、至12白活角较大，黑外势不太厚，白优。

图129 (白不好)

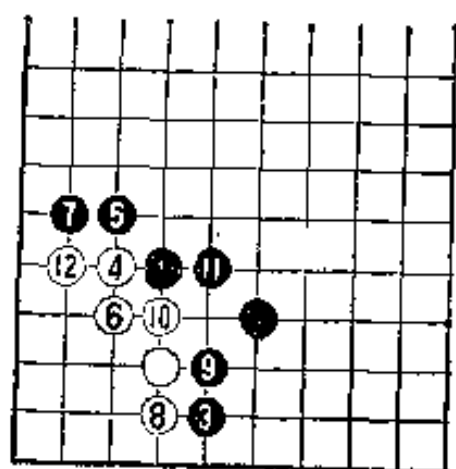
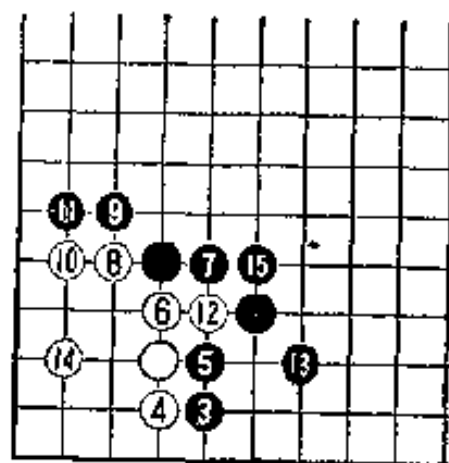


图129

白4托, 马上求活是不好的。黑7立时, 白角较局促了。

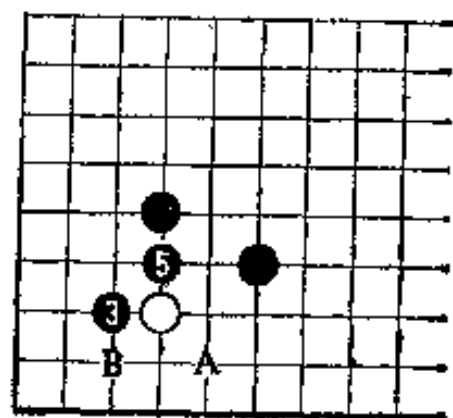
白8先在9冲也大同小异, 到12补活, 与上图相比出入很大, 白不好。

其中白4在8位挡也可活角, 如参考图所示, 黑很厚, 白同样不利。



参考图

图130 (概说)



白2脱先, 黑3托角也是可以的。在这种情况下:

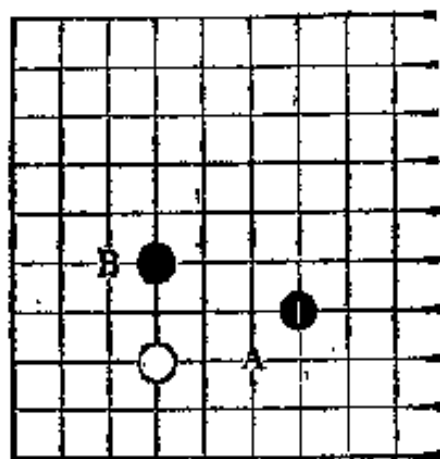
一、白可再脱先, 黑5顶时黑飞罩之子位置稍差。

二、白如走时, A位尖是好点。

三、白B扳是容易随手走的, 但多半不好。

4. 大飞罩

分类图8 (大飞)



分类图8

黑1 大飞，对角上的压力较小，往往是场合下法。但是白方的应对必须注意，因为黑往往有“奇手”。

白方在A跳较简明：B位托极复杂，需注意。

图131 (定式)

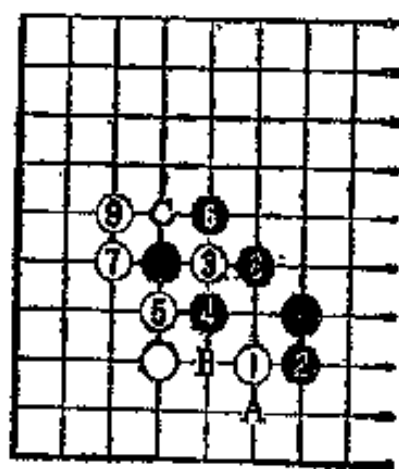


图131

白1跳是准备工作，黑2挡是正着。

白3跨胜于7位托。

黑4以下转换为定式，白虽得角，但黑较厚。今后白A或黑A、及B均是大棋。

其中黑8在C位粘，虽不常见，但也是可下的。

图132 (定式)

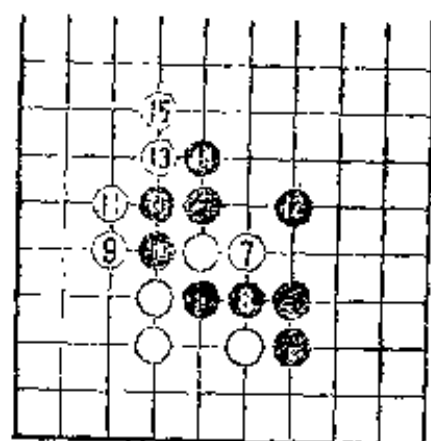


图132

诸家之说纷云，读者不妨试用之。

白7 这步棋，在实战中不多见。《定式要领》白7长不好，被8粘后，白不易走。

《大辞典》认为这是定式。《基本定式》(宫下)则认为走成15的结果白方满意。

图133 (两分?)

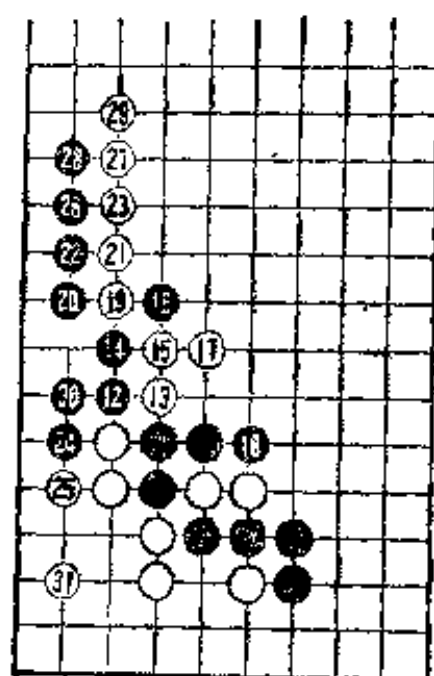


图133

黑12扳是强手，白13顺势所必然，但后果如何与征子有关，这便是黑16时如改在19长，白能否在18位征吃黑子，如果能征吃，势必一口气走成31的结果，这一结果《大辞典》认为两分，宫下说白方有利。

图134 (两分)

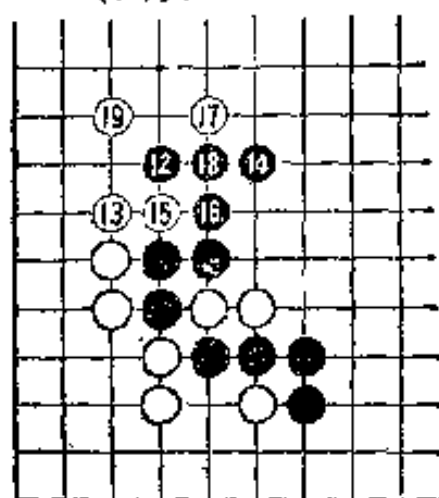


图134

黑12改走跳，白13当然之着，15、17是次序。这个型由于白中腹两子尚残留活力，也可算两分局面。

结论是在征子情况一般时，白7长出的下法是可以一试的。

图135 (黑破碎)

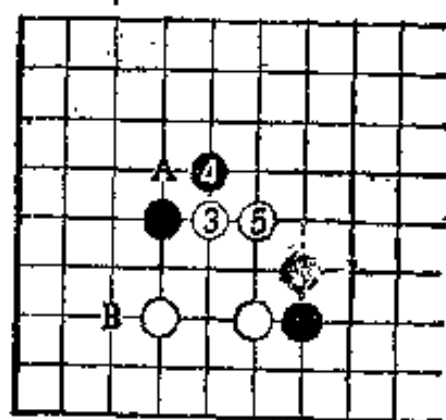


图135

黑4扳，随手。白5并出头，黑成破碎之形。

黑4如改A位，白同样在5位并，除了非常特殊的场合里是不能这样下的。

黑4如在B位托，白还是在5位并，也是白优。

图136 (定式?)

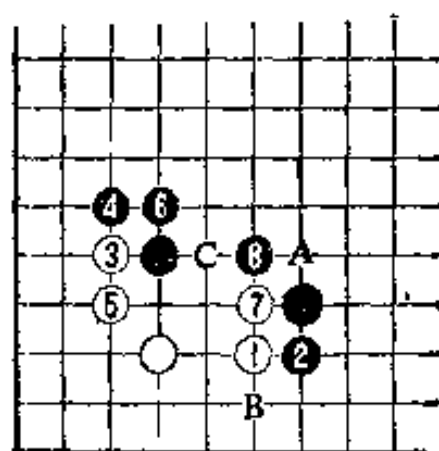


图136

白3托，通常是不太好的，黑4扳是稳健下法，除此之外还可在5位扳。

黑4、6 稳健手法后到8是定式，但本定式不同于一般两分定式，局部子力黑较生动。得失关键在于白A位断的严重性，在周围无配合

时，黑方是不害怕的，因为E位扳粘后，C位有先手意味。

图137 (两分)

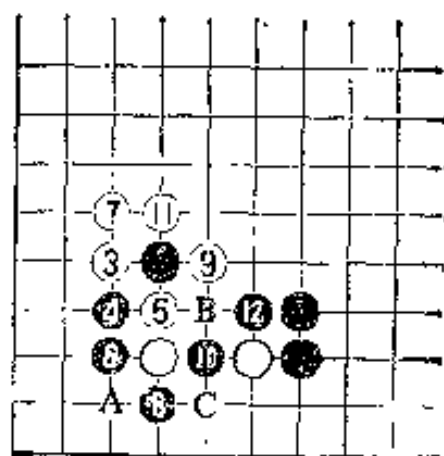


图137

黑方在征子不利时，4也是可以扳入的。

白7退时，黑8是要点，如果在9位退，被白A扳，黑不行。

黑10打时，白切不可在B粘，因黑C粘后白反不好。

到黑12后，黑得地较多，但白方得到先手，局部白少化一手。因此双方均可下得。

但假使黑征子有利，白9不能成立，黑大优。

图138 (乱战)

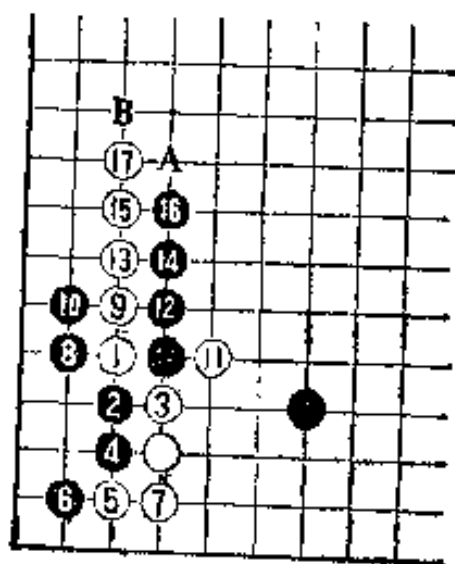


图138

白1向这边托多半是不好的，尤其在征子不利时。

黑2扳是强手，切断后白5、7扳粘长气。

白11是关键，以下形成乱战，十分复杂，黑较主动。这个型由于实战中极少出现，不详述了。要说一下的是：一、白如果先作图136中1与2的交换，白更不好。二、白11如单在13位长，黑11退，白立刻陷于困境。

图139 (还原)

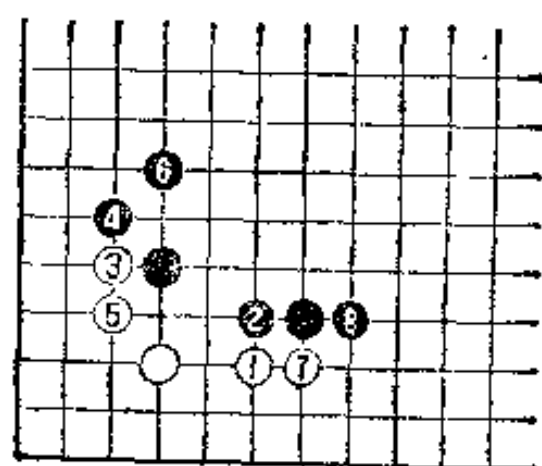
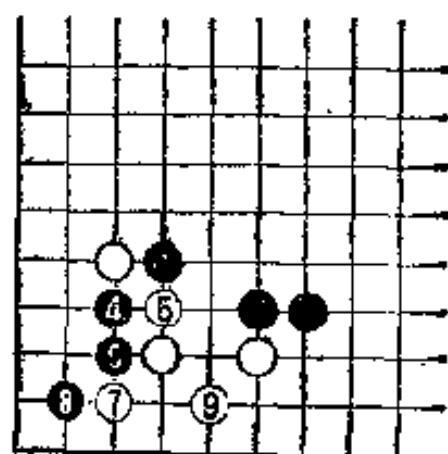


图139

黑2上压，是寻求外势的下法，这时白3托就成立了，黑4以下还原成图121了。

其中，黑4若强于5位扳，变化如参考图，白方富有弹性。



参考图

图140 (一策)

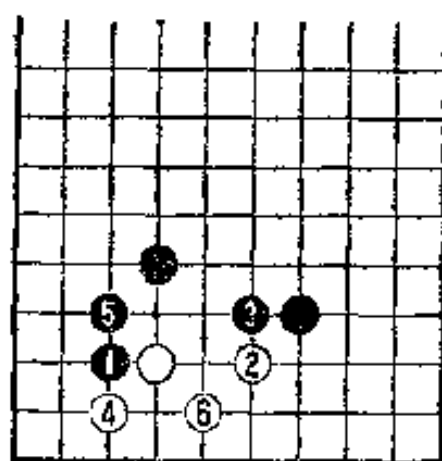


图104

由于大飞罩不是紧攻，白脱先也是常见的。

黑方下法有1位托和2位尖两样较常见。

本图为一策，但白2改走6位更为飘逸。

图141 (手数与价值)

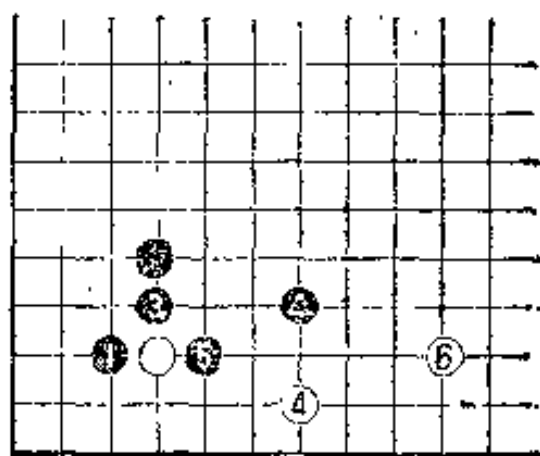


图141

白方再度脱先，黑便在三路顶，白方还残留4、6的侵分。这就涉及到手数和价值的问题了。

就局部而言●的位置稍差些。

图142 (奇手)

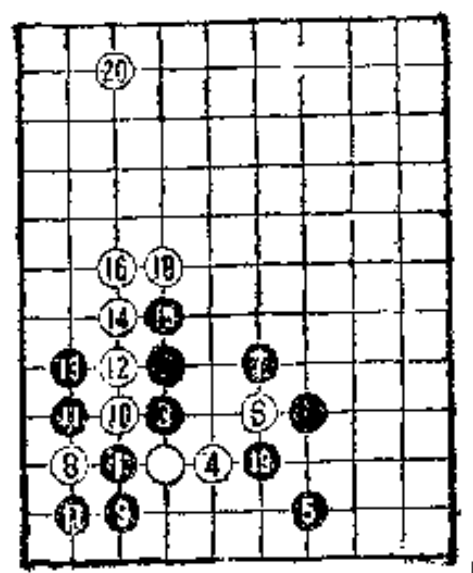


图142

白4退，也许有人说：“太重了，坏棋”！不过还是慢下结论为好。

黑5正着，白6次序，白8奇妙之着。变化到20白有转身之妙，你看，还“重”吗？

图143 (劫)

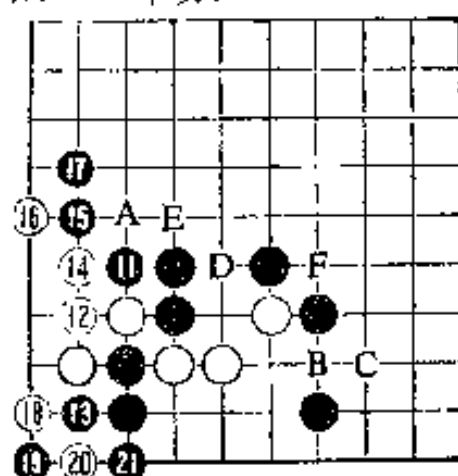


图143

黑11如从上打，由于16扳的先手，角上将成劫。

白方征子有利时，16还可在A断，黑17、白B顺序到F时，白脱出。

黑17如在一路打，变化亦如上述。

图144 (活)

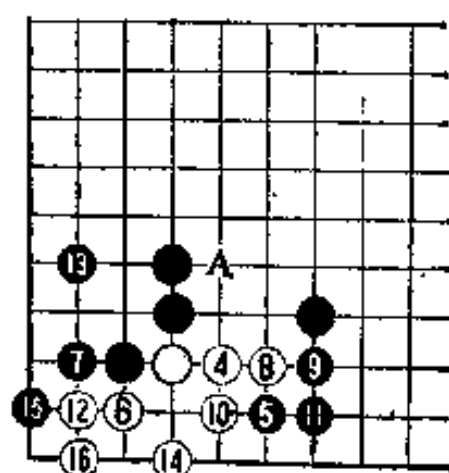


图144

黑5紧迫，白6扳后就能活了，黑13如破白眼，白可在A位脱出。

白14活后，由于脱过几先，能活就不坏了。

其中，黑5改走9位，白6扳，黑7退，白12位也能活（因有A靠的手法）。

图145 (白活)

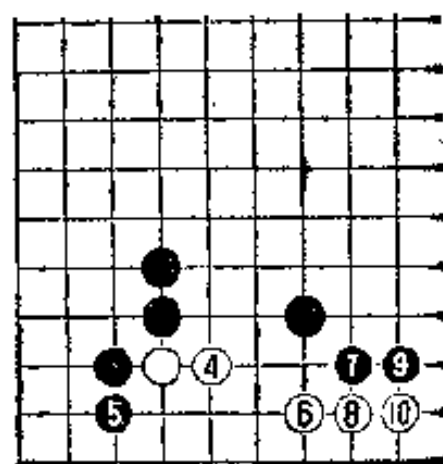


图145

黑5立，白6飞，8、10以后多半不会被杀了。

图146 (转换)

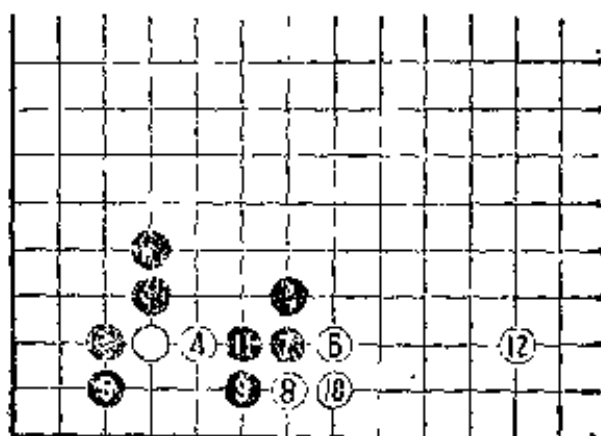
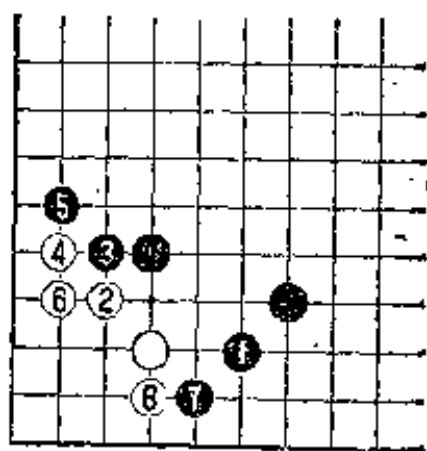


图146

白6轻灵之着,黑7挡时,白得到8、10的便宜,转向下方拆三。

综合以上数图,可知白4是一步可行的棋。

图147 (场合下法)



黑大飞罩,白脱先之后,黑1从这方面逼,也是一种场合下法。以下白2尖求活是一法;白2改走4位求转换亦是一法,那样黑将在2尖。

又,白2如在3位托,变化复杂些。

图148 (概说)

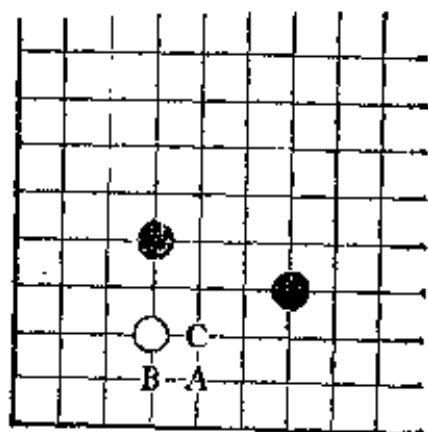


图:48

白方脱先后:

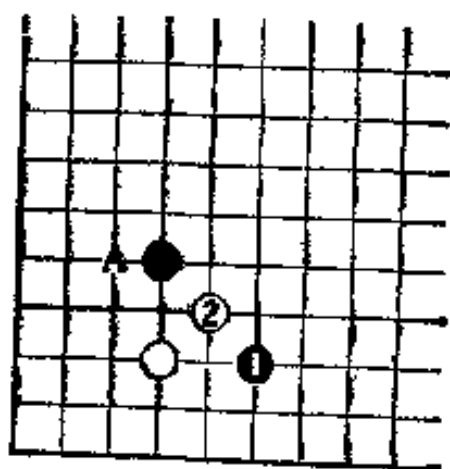
一、黑在A位奇袭,效果不如小飞有力。白只需在B挡,角上可活,活后黑形不厚。

二、黑在C靠,自陷重复之境。白只需在A扳即可。

小结：大飞罩往往用于取势，同时也有点虚张声势。白方的应手需注意，其中图131是最常见的定式。脱先也是常用手段，虽然有时甚至能连脱数手，脱先之后大飞罩对角上攻击力不强，但即使如此，也决不是凡脱先就便宜。弈棋之道贵在灵活，最忌拘泥，在定式中也是这样。

5. 一间夹及二间夹

分类图9



分类图9

黑1 一间夹，虽然是一种场合下法，运用得当是很有意思的，在实战中也常能看到。白2尖出是常识，在这里只有这样一种应法。

如在A位托相当复杂。

图149 (两分)

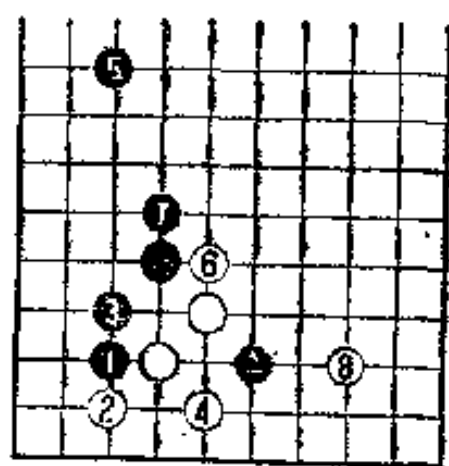
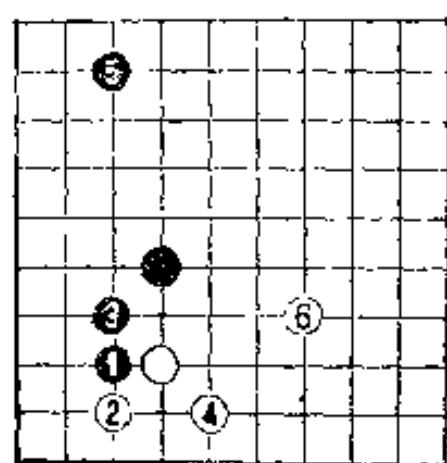


图149

黑1托、3退是要点，白4虎是本手，黑5拆后行进到8是两不吃亏的棋，其中黑▲一子就轻了

这是黑方求得先手定形的一种手法。

局部的分析请见参考图。参考图中是一个最常见



参考图

的定式，图149比参考图在下边都交换了几手，这几手使彼此多巩固了一点。细想想好象黑稍亏，但参考图中白6这一步棋又可能不补，黑不一定能得先手，图149却确保了先手。

图150 (白有利)

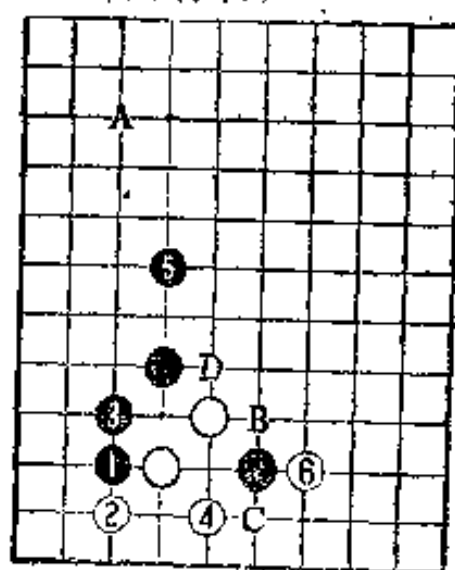


图150

黑5跳，企图呼应下边一子，是具有一定水平的棋手容易想到的，不过这是一步不太好的棋。

白6靠是巧手，黑方没有好应手，左边A位反而欠一手棋。

局部黑如走B，白C，黑再走D，5就重复了。

图151 (定形)

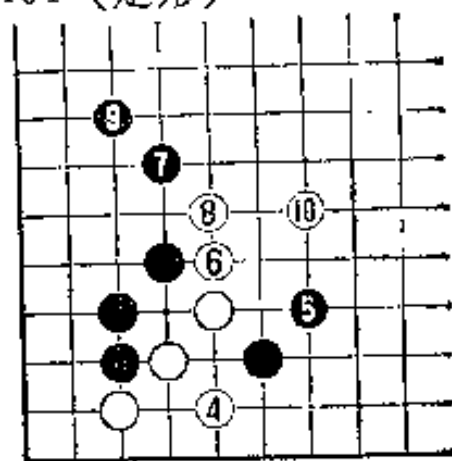


图151

黑5 尖，左右都要，从棋理上说似乎过分一点，白6以下到10是定形。

这个形，围棋大典认为黑5稍嫌过分，白方平易应对之后，占据中央，白不坏。

但宫下秀洋《基本定式》认为是“双方可下的形”。

笔者觉得这个形在实战中是常见的，黑方中腹厚实时运用相当有力。相反白方腹中有虚势，这样下就不好。

图152 (白可下)

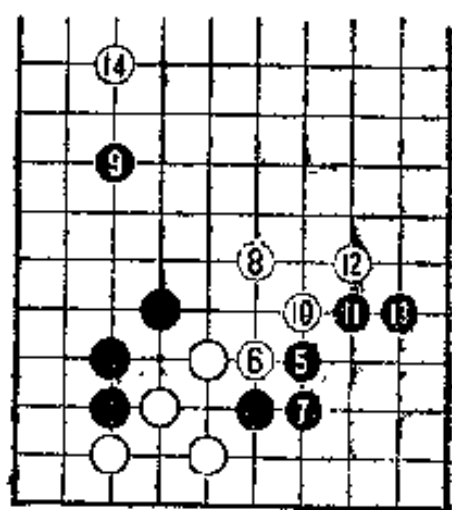


图152

白6 挤，是一步好棋。黑7粘也可在10长见下图。

本图走到14，在通常情况下为白稍有利。因黑左边四子较局促。

图153 (白可下)

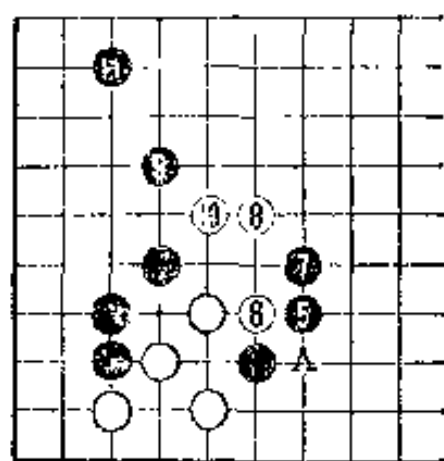


图153

黑7长，白8跳出是正着，黑9跳后到11，在通常情况下同样是白方可下的结果。现在A位的断点是不急的了，具体得失也要看中腹的厚薄来定。

图154 (白有利)

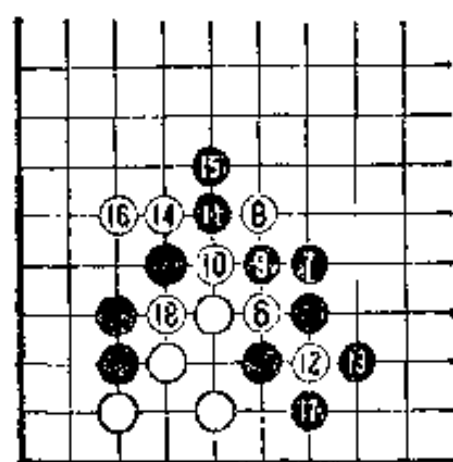


图154

黑9冲断通常是不好的，到白18止，白得角甚大，白有利。

其中白12是好次序，黑13如改在15位补，白平易地13位长，白亦好。

这种下法在黑右下十分广阔时方可一用。

图155 (白有利)

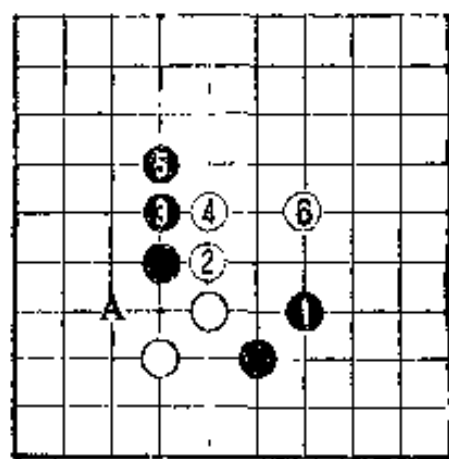


图155

黑1直接尖，不得要领，白2、4只需平易地压，白6走畅后，角上留有A位尖的好点，与图151比较白方有利。

图156 (难解)

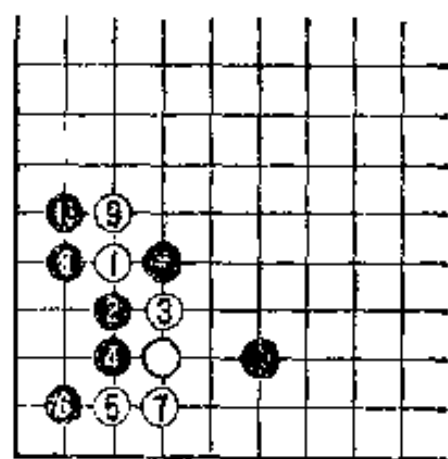


图156

白1托，是一步很危险的棋，今后变化必须看清。但如果能成立就很有力。

黑2内扳是最强的反击，到黑10后变化极其复杂，本书不能一一介绍了，仅录两图供参考。

图157 (两分)

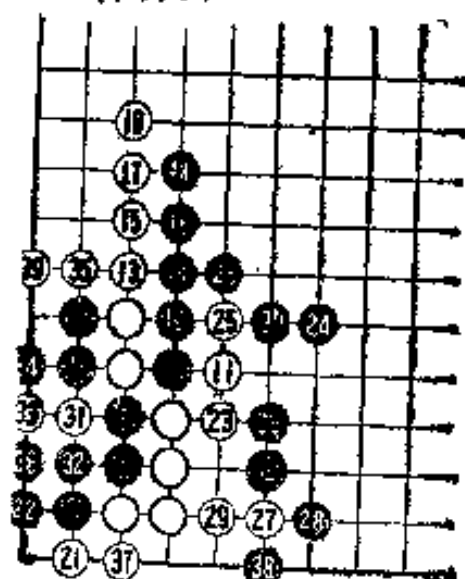


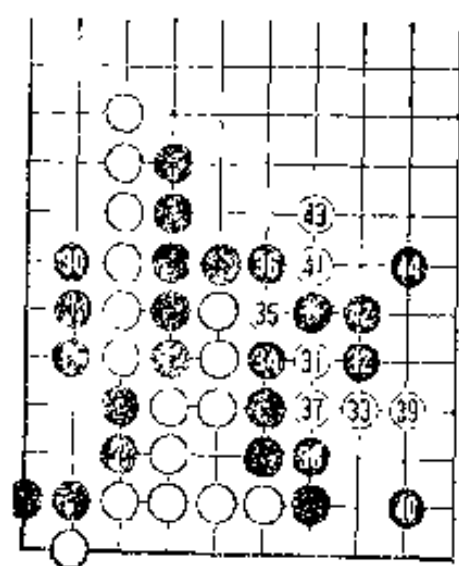
图157

白11打出作战，黑12以下连压之后，20并是好手。

黑30补，是准备弃子的下法，到白39大致成为两分的形势。

但是其中黑30还可以在35位长，变化见下图。

图158 (白失败)



E: 158

黑30活角是强手。白31跨出时，黑32是正着，白33、35次序虽好，但结果还是无法摘住黑子，白以失败告终。

图159 (黑不好)

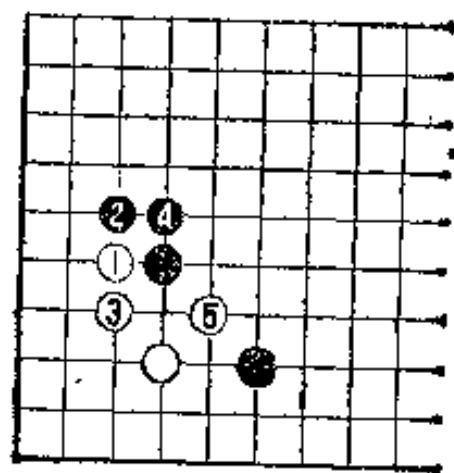


图159

白1托时，黑2扳求简净，但这样被白5尖出，黑左右割裂，黑形不好。

图160 (白不坏)

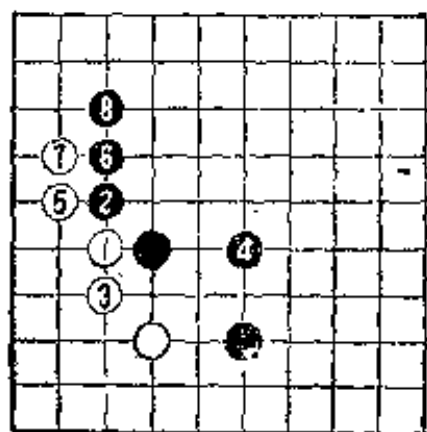


图160

黑4 自行联络，是照顾大局的棋。白5扳虽平易，但能得先手，白不坏

黑在外势有配合时亦可下得。

图161 (场合下法)

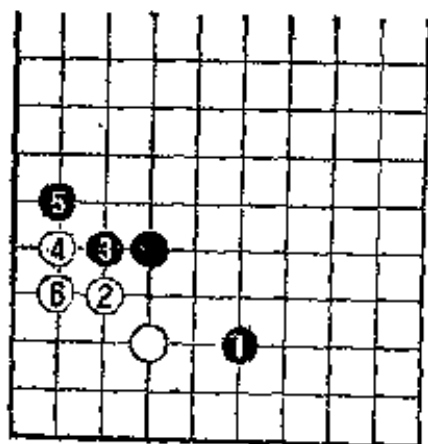


图161

白 2尖是本谷实九段首创的下法，看似软弱，但十分实惠，白活净之后，弹性是相当强的。这种下法在周围有白子使黑外边数子不能成势时更为有力。

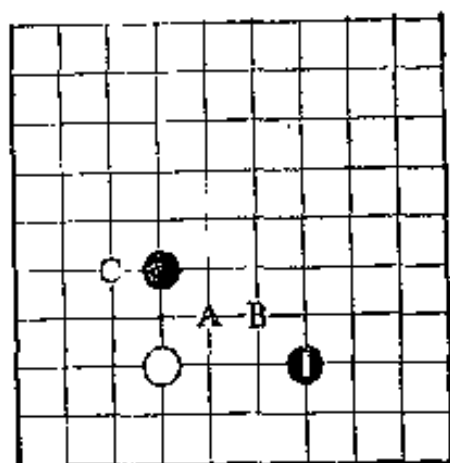
小结：分类图9中，黑1夹这步棋，在布局初期较少出现，需根据周围的配置，产生了种种构思才较多出现。这步棋的特点是逼使白2尖出，黑可伺机采取几种下法，为了争先可采用图149，中央厚实时可采用图151。

采用黑1这步棋的关键是，白方如图156托角的变化必须看清，在看清白方不能托时，黑1一间夹这步棋不仅能成立，而且还含有引诱对方来托的意味。

但是，话说回来，白2托的下法并不是一定不成立的，所以在白2可托的情况下，黑1这步棋又变得不那么好了，这

一点可由图159作证。

分类图10



分类图10

黑1二间夹，白方应手有A、B、C三点。

黑1远了一路，白C位的托反而不如一间夹时，这是要特别注意的。

因而，黑1这步棋也往往在让子棋中被上手当作诱着来使用。

图162 (作战)

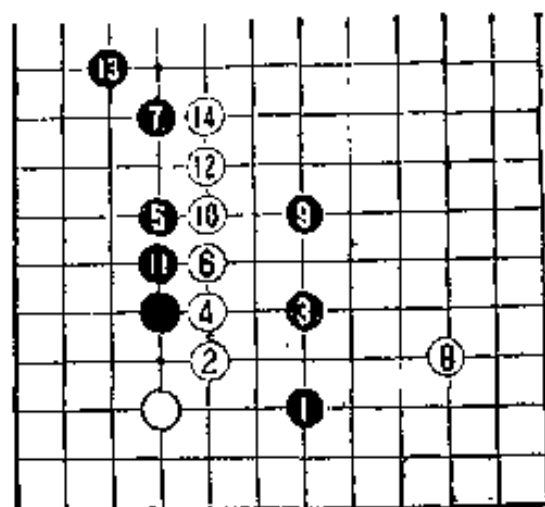


图162

白2尖出，黑3跳，以后白8是要点，黑9跳时，白10又是正着。双方应对到14，得失要视全局形势而定。

今后运用如何出入很大，因为白方处于厚实与凝滞之间，而黑方也处于生动与单薄之间。中腹是否有声援是关系重大的。

图163 (白有利)

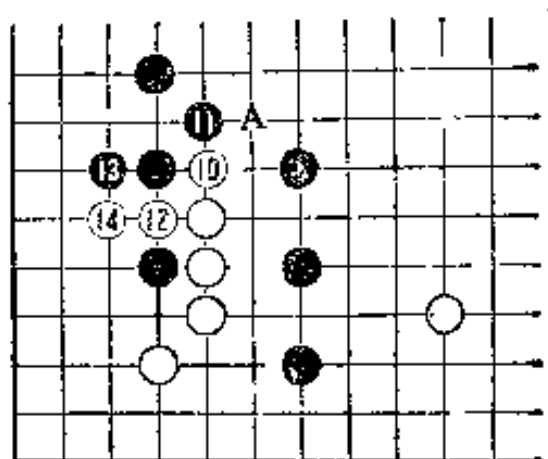


图163

黑11虎，稍嫌过分，被12冲下，就挡不住了。白得角甚大且厚，今后留有A位扳出的手段，白有利。

图164 (白凝滞)

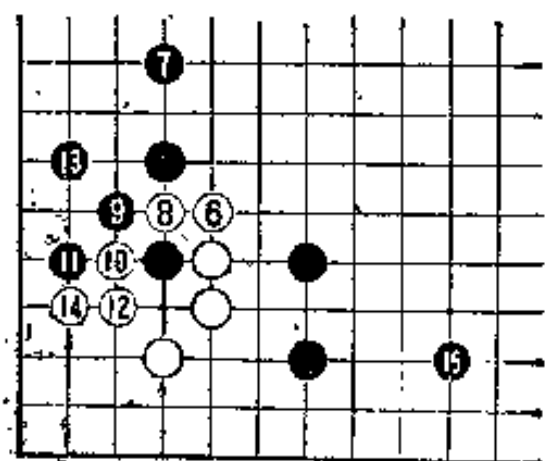
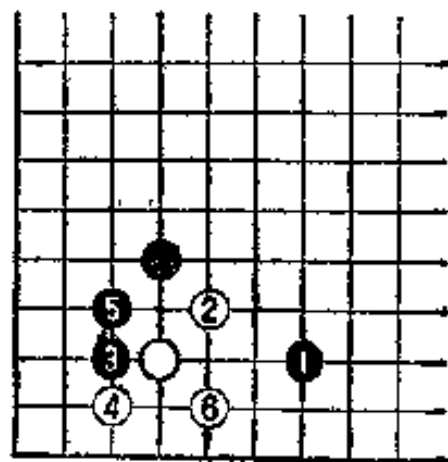


图164

白8不夹而冲，为时过早，被黑9挡、11打，到15止黑左右皆成好形，白虽得角，但稍嫌重复，黑略有利些。

参考图



参考图

(黑1稍差)在一间夹时，3托是好点，现在二间夹就不同些，到白6后，黑1位置稍差，但这个图也不是绝对不能下。

图165 (常型)

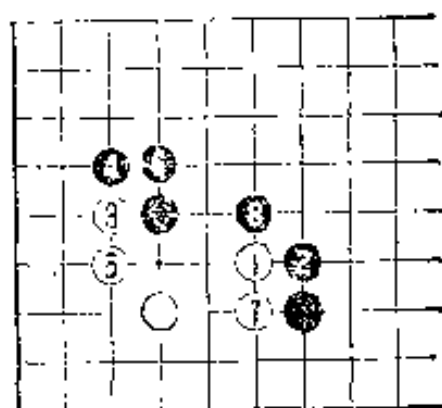


图165

白1飞，是一步声东击西的棋，目的是确保白3托

黑2是正应，到黑8成为常见的下法，互不吃亏。

图166 (白漏着)

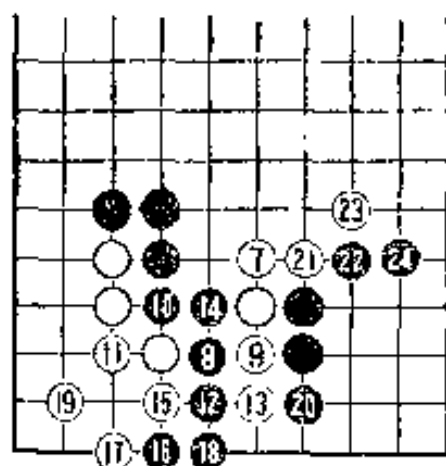


图166

白7上长，是初学者易走的漏着，被黑8击中要害，白很难应付。如果走成本图，到24后，白中腹浮子生死未卜，白大亏。

其中白9于14冲求转换，黑吃得角上两子，也是黑有利。

图167 (两分)

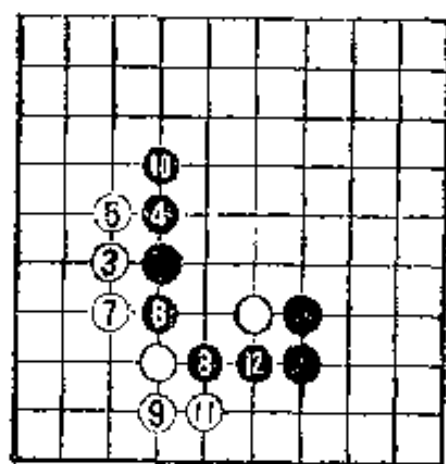
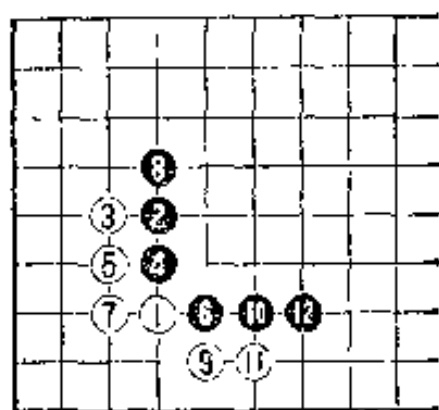


图167

白3托时，黑4退也可成立。白5长时，黑按大雪崩型走，到12止与雪崩形比较黑虽厚实得多，但白省了一手棋。因而得失很难说，而且大雪崩为小目方先占角，本图为高目方先占角。

参考图为雪崩定式之一



参考图

图168 (黑生动)

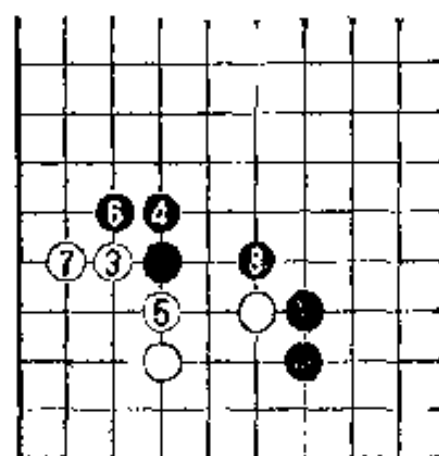


图168

图169 (转换)

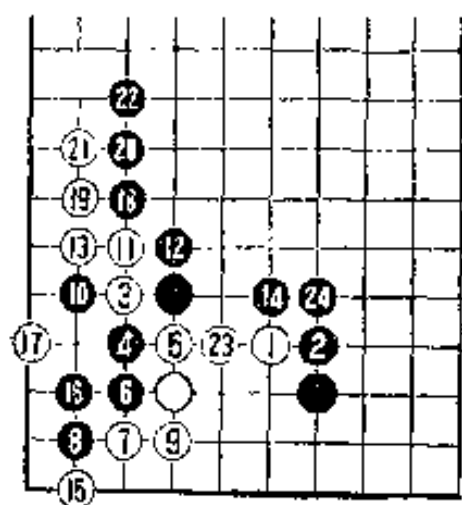


图169

变化极复杂，但白1与黑2交换，白比单托时办法要多些。

型，两相比较，得失请自析。

白5顶，是和白1飞相矛盾的。结果被黑8扳头，黑形完整，黑生动。

在对局时总不愿意凑对方走一步象8这样有力的棋来。

白1飞，目的是确保3位的托，但黑4扳入作战仍可成立。

黑12采用弃子战术，到24止，黑得外势甚厚，白得角地且得先手，彼此不失为两分。

因此白1这步棋毕竟起到了限制黑方着手的作用。

其中黑1、2时如在13位长，变

图170 (转身)

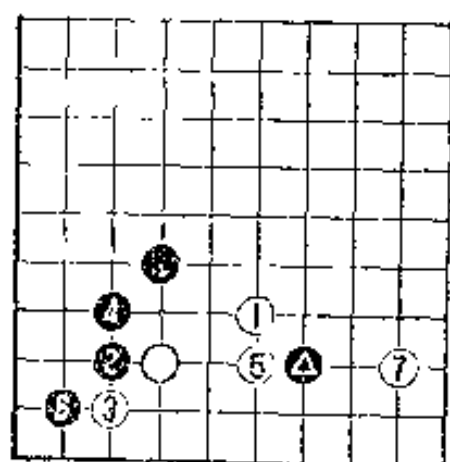
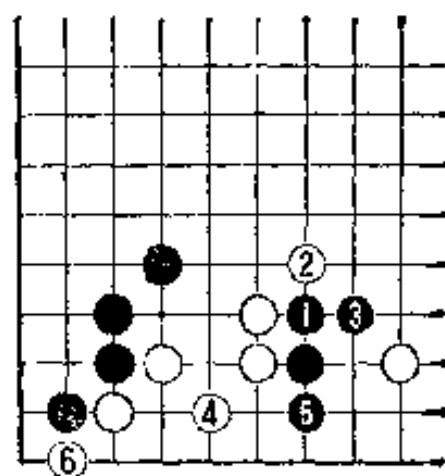


图170

黑2托，也是一法，这在黑势孤时是转身求安定之策。

其中白5、7是好形。

今后黑△一子轻易是不宜动出的，如勉强动出，白可按参考图应对，黑不利，



参考图

其中白4是巧手，白6是劳逸攸关的好点。

图171 (一法)

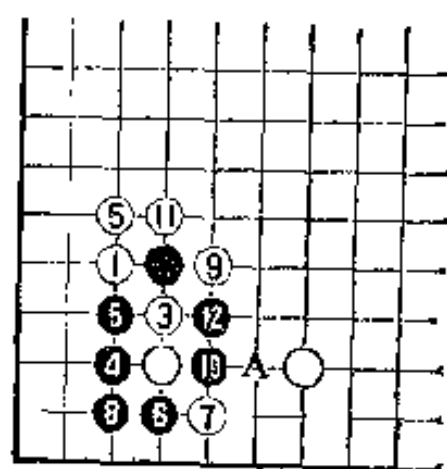


图171

白1直接托，往往是较危险的。黑2扳下，是与二间夹相连的下法。

在征子情况一般时，白5退可以成立，双方演变到12时虽说黑稍有利，但白毕竟将棋转到外边来了，也还不失为一策。

其中白11如于12位，黑A粘，将来还有引征之利，白反为不美。

图172 (白大亏)

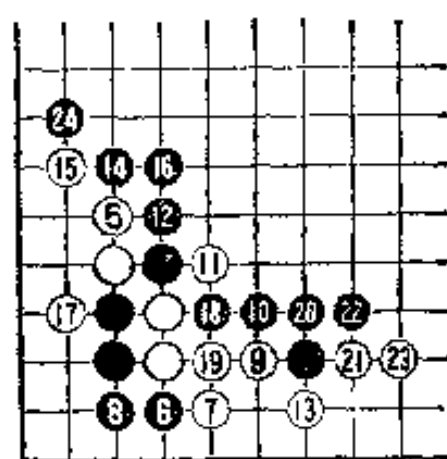


图172

白在征子不利时误走白5，以后白9只能虎，黑10是要点。

白只得在11位打出，被黑14扳头，行进到24，黑大有利。

其中白17若改走24，黑17立先手补活，同样黑有利。

图173 (黑好手)

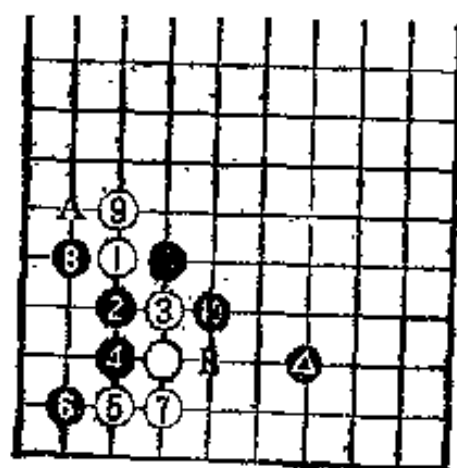


图173

白1在征子不利时误托，黑2扳入后势必演变成本图，

黑10扳是好手，与▲子呼应，恰到好处。

这个图在让子棋中，常是上手欺侮下手的“机关”。

今后白有A、B两种下法，结果不是黑稍好便是白大恶。

图174 (黑厚)

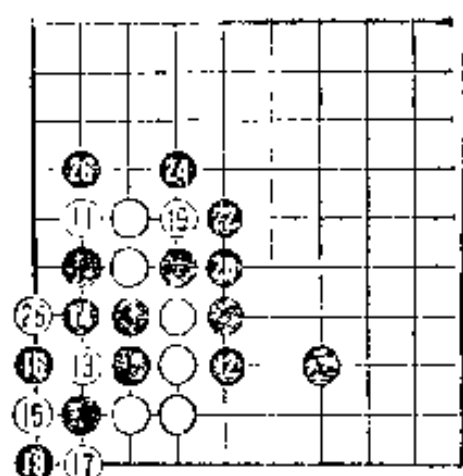


图174

黑19长，以后黑可在中腹连走两两手，黑势更好。

白11曲，黑12贴，白13除此以外没有其它方法紧气，到18成为对黑有利的劫。

黑22以下三手仅是示意而已，即使这样黑也不坏。

在盘上有劫材时，自然直接打劫更好。

又：白19在20位找劫，

图175 (白不利)

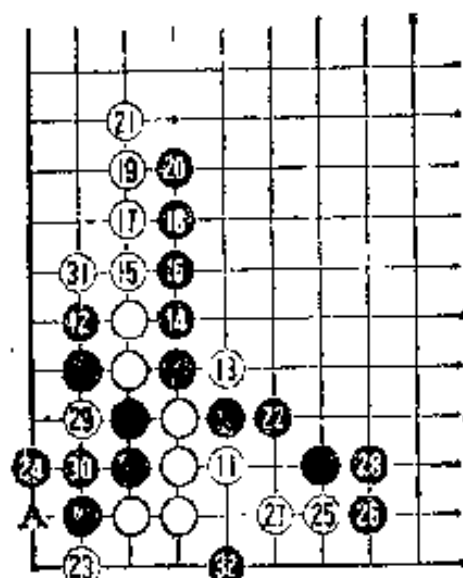


图175

其中15在22提，黑15提，亦是黑有利。

白11相当委屈，黑12长次序好（如果在22退，白12曲，黑不利）。

白13打、15长稍过分（但其他着法也不利）。

以下几乎是必走之着，到32时，黑已得庞大外势，角上还不是无条件死，白不利甚明。

图176 (黑优)

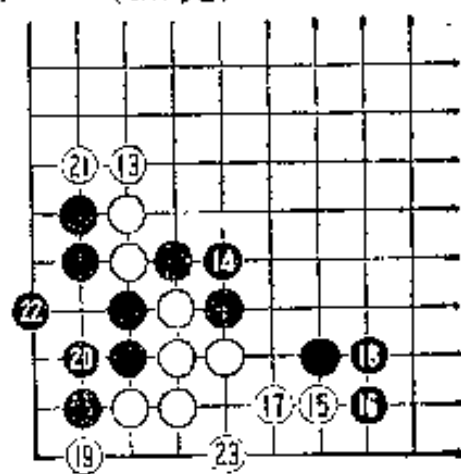


图176

白13单退虽可减少损失，被黑14粘，白15只能谋活，到23时，角上双方相似，外势黑优于白，结果是黑优。

图 77 (图侥幸、白恶)

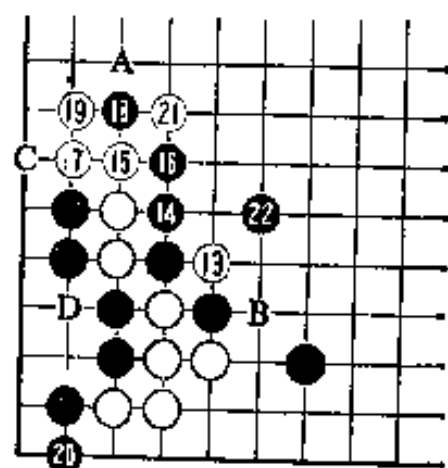


图177

白13打后又采用17曲，是求侥幸的下法，很不好。

黑18扳，是切不可少的次序，俟白19曲后再20补活，好。

今后A、B两点必得其一，白崩。

但倘使忘记18这个次序，直接在20立，被白21扳后再在C位立，黑需D位补，18位断点就不存在了，白即得计。

图178 (定式)

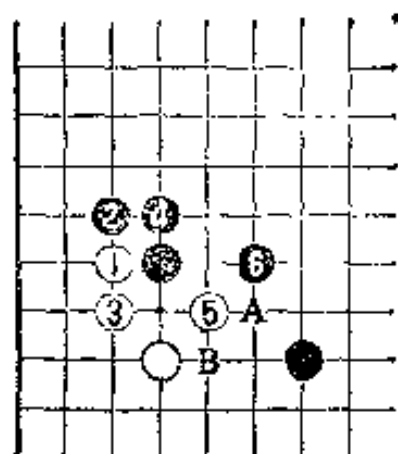


图178

白1托时，黑2扳也是可下的，这与一间夹不同，因为黑6正好能封锁白子。

其中白5如走A位，黑B跨，白不利。

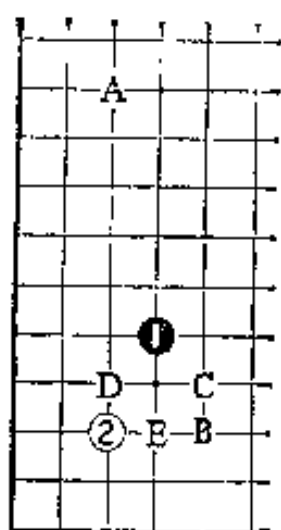
小结：二间夹不仅能配合形势作战，而且是一步良好的诱着，初学者特别要留神。

总结：在笔者初学棋的时候，顾水如老先生讲了九段吴清源的一句话：“用高目来挂小目是好棋，用小目来挂高目同样是好棋”。并认为这是名言。笔者领会这句话的内在含义是：角上同样各有一子，先占方应当是有利的。

近年来棋界又有这样一种看法，认为在角上，小目与目外或高目相比，小目稍稍有利些。因而近来先占高目的人较少。但高目定式仍非常多，这是因为高挂后脱先的棋是常见的。

二、三三侵入类

基本图（三三侵入）



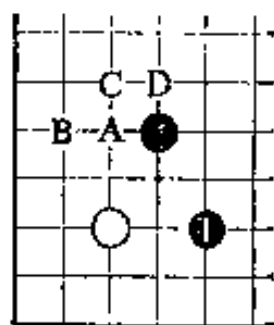
基本图

较少见的。

白2用三三侵高目，虽比小目挂出现得少一些，但也不算常见的。这种下法在A一带有黑子时较生动。

今后黑有B、C两种下法，D、E也偶尔能用。一般不脱先，因为脱先就变成用高目去挂三三了，用高目挂三三的着法在普通场合是

分类图11（飞罩）



分类图11

黑1飞罩，是最普通的下法，白方有A、B两种应法，以A为多见。B稍嫌弱，是场合下法。

对于白A托，黑又有C扳和D退两法。

图179 (定式)

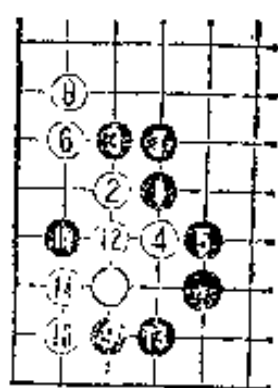


图179

白2托，黑3扳，是最普通的下法。

白4鼓，虽是俗手，但从效果看是可行的，在征子有利时这步棋方可走7位断的变化。

白6扳，符合“两打同情不打”的棋诀。

白14是本手，胜于A位立本定式两分。但如下，得较早为黑稍有利。

图180 (定式)

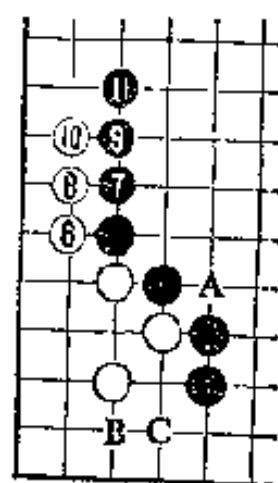


图180

白3扳时，黑7退，是一步易被忽略的棋，因为将来被白在A位打后，黑棋形不好，但是白是否能腾出手来是个问题。所以7、9、11平易地长也是可下的。

到11以后，白如A打后动出，黑B托是先手；白若C尖，黑A补。

本定式得失，取决于今后的续着。

图181 (场合手法)

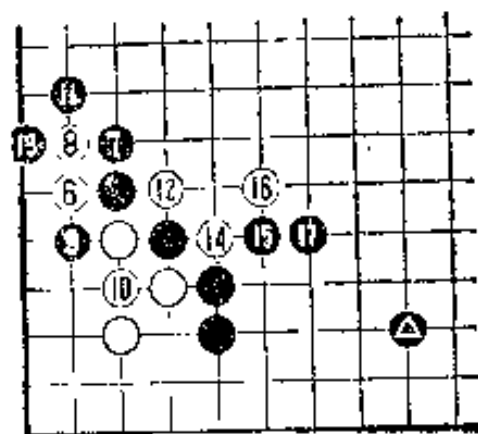


图181

黑9打、11扳是一种场合下法,例如黑△位有子时,按定式取势嫌重复。

本图局部呈稍亏。

在中盘后注重走空,这样下法亦可考虑。

图182 (黑优)

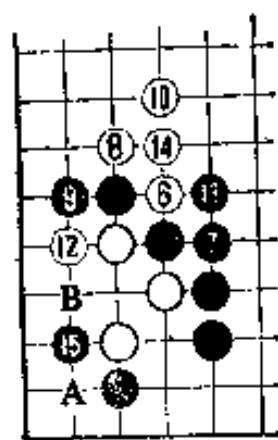


图182

白6、8连打,吃住黑子,是初学者爱下的,但被黑11、13两面占光,白吃得两子也不便宜。

其中白12如在A扳,黑B点后15断,角上无论成劫或成双活,均是黑有利。

又,黑如想争先手可在走11之前先在B位点,白粘、黑15、白12、黑11,黑即得先手。

图183 (黑优)

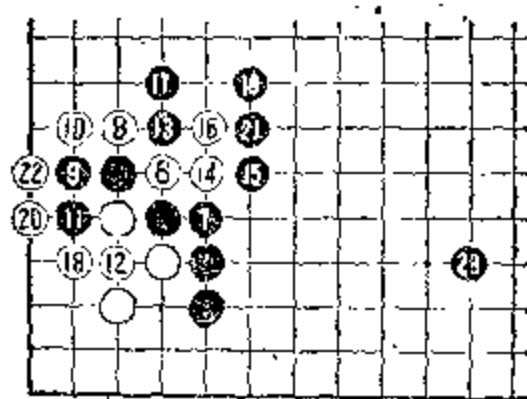


图183

白10挡，是不好的，即使在白征子有利的条件下，黑只需19枷，黑就不坏了。

图184 (两分)

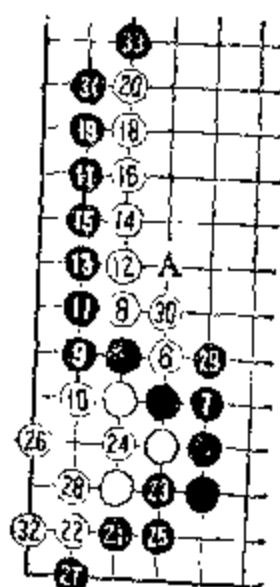


图184

在白方征子有利的时候，白10挡是可以成立的。

演变到29大致两分，黑容易掌握些。

过程中的变化黑要注意29打的时机，如果打早了，被白粘完后，就可以伺机在二路扳了。

白26是长气好手。

所说征子关系是指：黑13时在30打，白29位长，黑A压时是否能征去白6第二子，如能征吃，白不成立。

图185 (黑厚实)

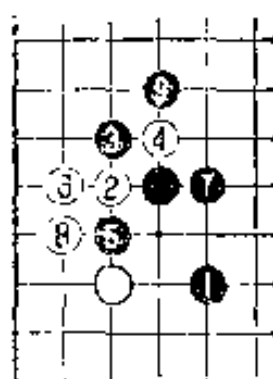


图185

白4断，必须在白征子有利时才能用。否则，黑只需按本图征白一子，黑厚实有利。

图186 (作战)

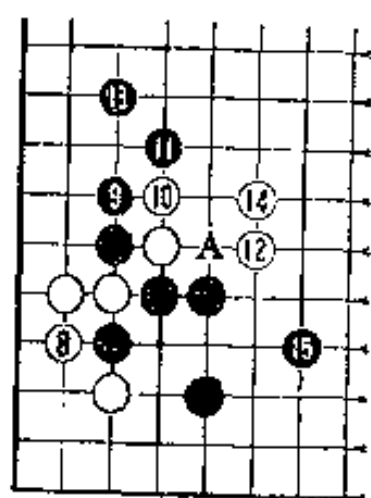


图186

在白征子有利时，黑9只能退，这样白4断的下法方能成立。

白10也可在A位压，见下图。

今在10压，黑11、13当然之着，演变到15变成偏重作战的棋。两不吃亏。

图187 (作战)

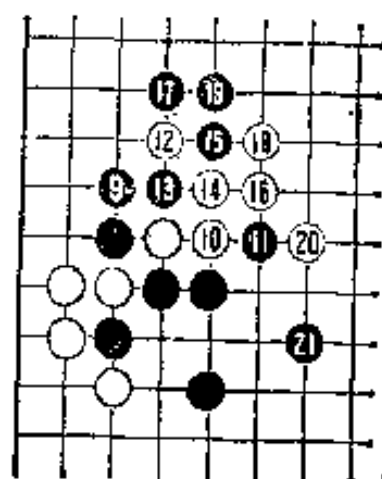


图187

白10向这边压，也是正着。

黑11同样符合“二子头必扳”的格言。

黑13舍此无他法。

变至21时，亦是两分。

图188 (黑有利)

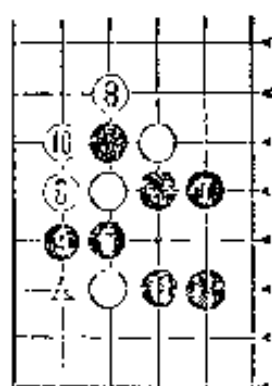


图188

被白在A位夹，黑数子就浮起来了。

图189 (两分)

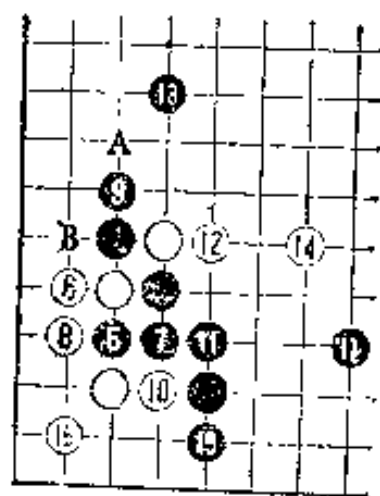


图189

是一法。

图190 (定式)

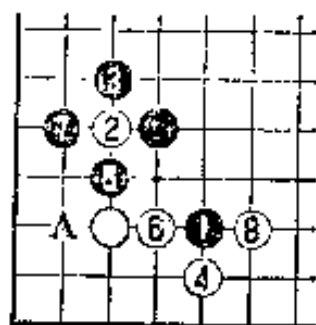


图190

白8从外面打，很简单，到11以后通常认为黑有利。

但也有人觉得白得先手，似乎彼此都能满足，例如宫下九段就这样认为。

这里特别要注意的是：黑11这手棋必需补，要不，

黑7粘，也是一步可行的棋。

白10挤机敏，确保了角上活棋。

本图也是以作战为主的两分。

黑9时也有在A位跳的，白12长，黑B挡，白15位扳，亦

白是托，凭空是不容易想到的。这是一步腾挪的好手。

黑5打，下法简明，本定式两不吃亏。

今后A位立是步大棋。白走A时，黑拆边。

图191 (白可下)

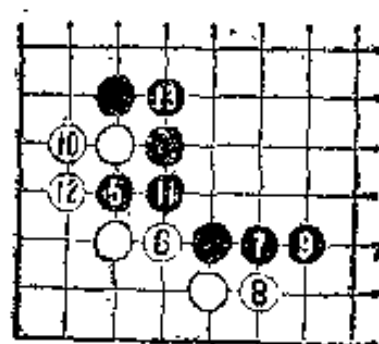


图191

黑7退,稍嫌过分,白10立是好手,到13后,黑虽得外势,但白得先手,且两边二路都漏着,黑不易成空,白可下。

图192 (白不坏)

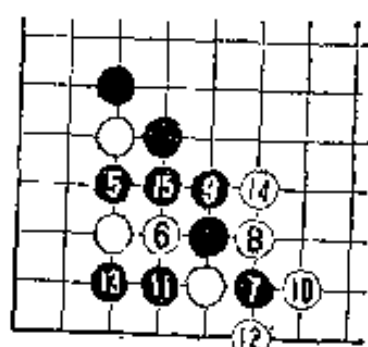


图192

黑7扳,虽 是强手,但白8 只需平易地吃住一子,到14贴时,黑15还得补一手,白不坏。

图193 (定式)

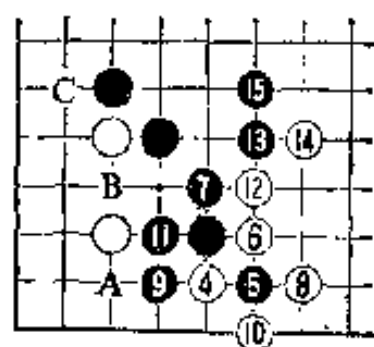


图193

白4托时,黑5扳也是正着,白6断是要点,如果在9位退就弱了。

黑7,简明之着。

以后演变到15,白得先手,黑得地较多,但由于角上白A夹还有点棋,所以仍是两分。

其中黑13切不可省,否则白在B粘,黑形极恶。

其中11也可在A补,这样白有C扳的余味,与本图各有短长。

图194 (两分)

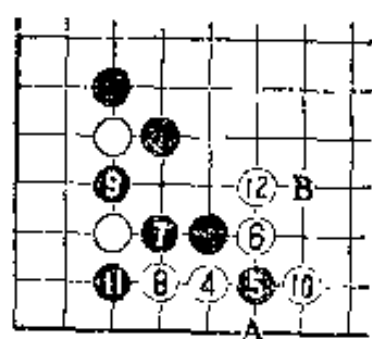


图194

黑7顶，变化就复杂了。

白8必然，黑9时，白10是最简明的。到12时是两分。

读者中总有人会想，黑11时先在12打，待白粘后再11吃一子不是更好吗？

其实黑11时在12打，白必在A提，

黑11时白在B虎，黑反为不美。

图195 (作战)

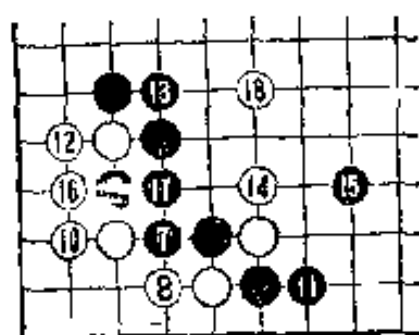


图195

白10立，变化就复杂了。

白12立时，黑13粘正着，双方变到18，成为中央作战的棋，优劣难辨，与周围情况关系极大。

图196 (白可下)

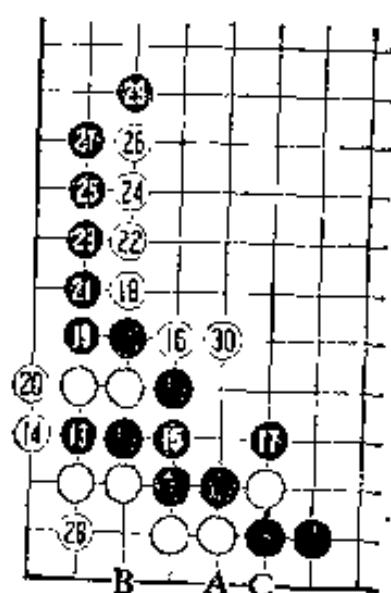


图196

黑13冲，为力战型棋手所喜爱。

白16以下为必然之着，直到27时才有变。27若走A，白B、黑C、白27，将形成转换，白可下。

如谱到30，一般认为也是白稍好些。

笔者觉得也还 近于两分。

图197 (黑稍好)

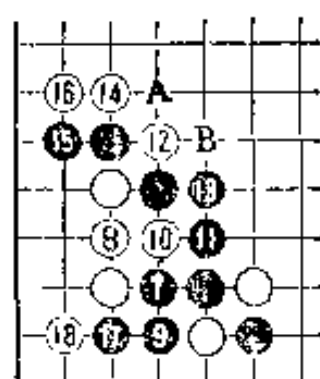


图197

黑7顶时，白8粘，是不太好的。

黑9曲当然之着。

白10如单在12断，黑可A打，白B长后再在10冲时，黑可弃这个子了，所以先冲是正着。

到18后，白虽吃得两子，但上方是软头，黑外势甚厚，黑稍优。

图198 (白优)

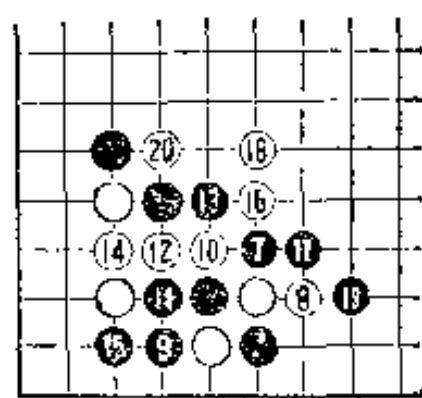


图198

黑先7打，后9打，这种手法在对杀时是最常见的，在本型可否采用，要看征子情况，如果征子情况一般，黑即不宜采用。

本图为白有利。

其中黑15是对杀时彼此

夺棋紧气的要着。

图199 (白亦可下)

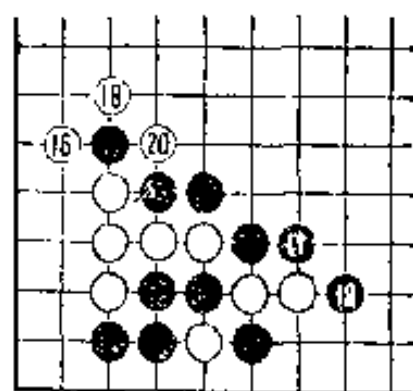


图199

在黑征子有利时，白16扳是明智的。

以后彼此自补，白20不可省。

这个型通常认为，黑虽稍好，但白亦可下。

唯独《大辞典》认为白

稍有利。

图200 (黑无不满)

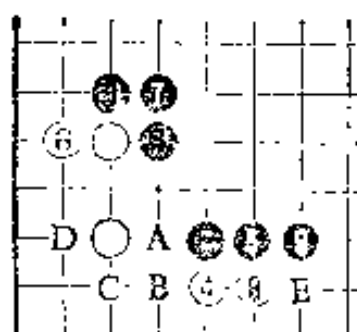


图200

白4托时，黑5退，虽稍弱，白3再长，黑6再退，也甚厚实。

到黑9后白得先手，白稍觉生动，但今后黑A以次到E，角上还有个劫，所以黑也无不满。

图201 (白生动)

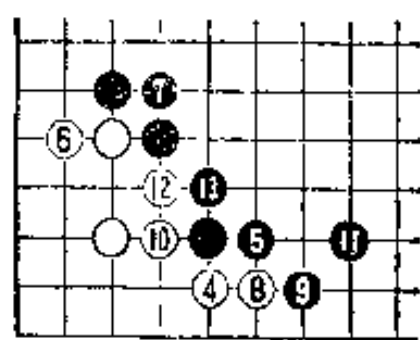


图201

黑9扳下，是假先手，似是而非，到11，黑外势形状不太好，白角已净，白生动。

图202 (一策)

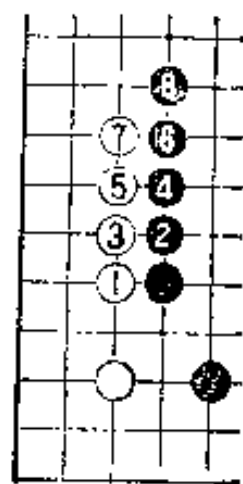


图202

黑2退，想把棋走厚，以后连长几手，虽说有点缓，但也不失为一策。

从本图可以看到，白走三三与小目，黑若要成势，势的方向是不同的，如果是小目，黑势将成在左边。

图203 (白低位)

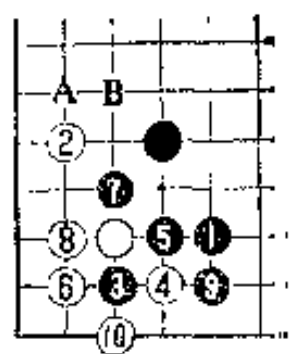


图203

黑1飞罩时，白2飞，处于低位，是不太好的，只有在钻进左边黑模样时才采用。

至此黑方往往不走了，今后3托是有力的。

白4以下是常形。也有在6位扳、7位并、8位退等种种下法，总之在局部都是黑稍有利。

所以白2飞是场合下法。

要注意的是，黑方不要到A位去靠，因为被白B扳转换，白就不坏。

图204 (黑不坏)

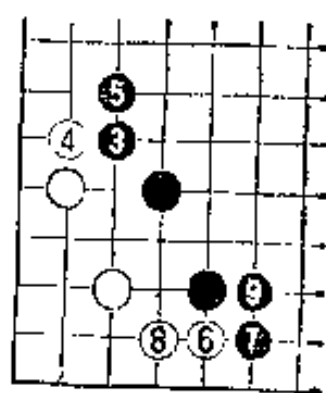
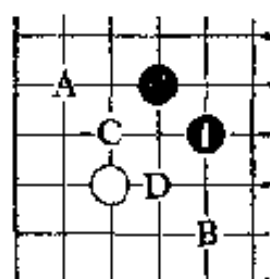


图204

黑3平凡地小尖，白4长，黑5退，白6托时，黑7仍照顾外势，这样下黑亦不坏。

分类图12 (尖及其他)



一、黑1尖，虽稍缓，给了白A、B两方选择的余地，但仍不失为重视中腹的正着，为厚重型棋手所爱用。

二、黑1改在C位，是左上有势时的场合手法。

黑1改在D位，就更为少见了，往往得不到好结果。

图205 (定式)

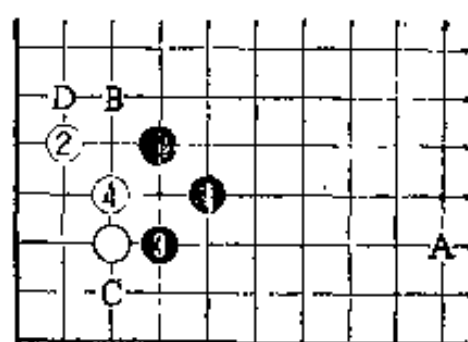


图205

白2飞的方向可以选择，
飞是唯一的正着。

黑3顶时，白4是正着，今
后大致黑A、白B。

白4时若误走C，黑D靠，
白不利。

图206 (白有利)

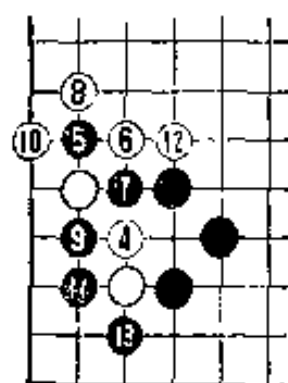
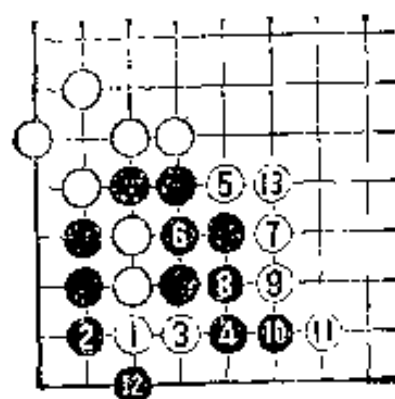


图206

白4正着，黑5再靠下就
不合情理了。

到12时，黑13还得补，
白有利。

黑13如不补，变化如参
考图，白大得利，需注意。



参考图

图207 (场合下法)

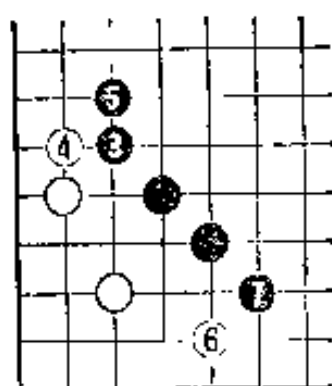


图207

黑3 这样尖，从子力上说是不充分的，这是一种不打算成边空的下法，在近求高手对局中能见到。

请不要低估黑方中腹的潜力。

图208 (常形)

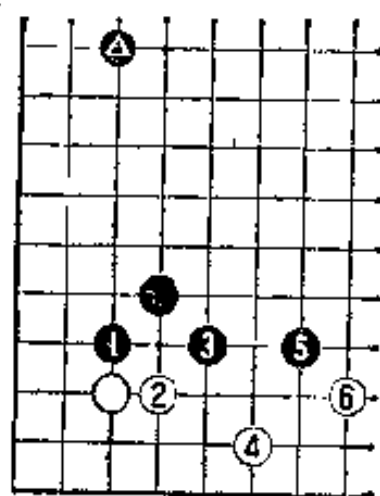


图208

黑1尖，和白2交换，在局部是亏的，这种下法是在▲位有黑子时的场合下法。

到6以后是常形。

其中黑5是正着。

图209 (作战)

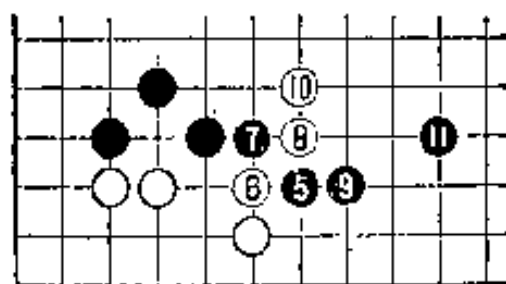


图209

黑5飞，挑战，白6势必冲断，到11彼此皆正，这就成为作战的棋了，这种下法为力战型棋风的棋手所喜爱。

图210 (白低位)

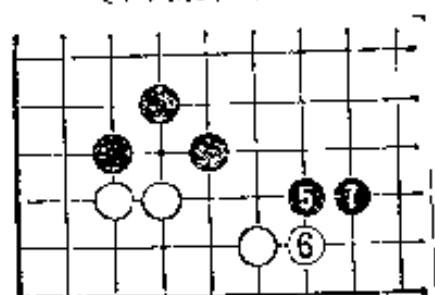


图210

对于黑5，白6爬，就弱了，黑7退后，断点已补掉，白处于低位，黑优势。

图211 (概说)

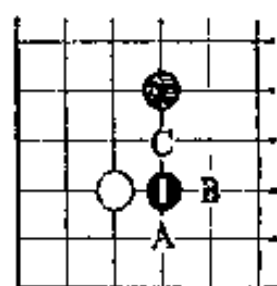


图211

黑1位靠，通常是不好的，白方A扳、B夹或C挖，各种下法均可成立。

图212 (场合下法)

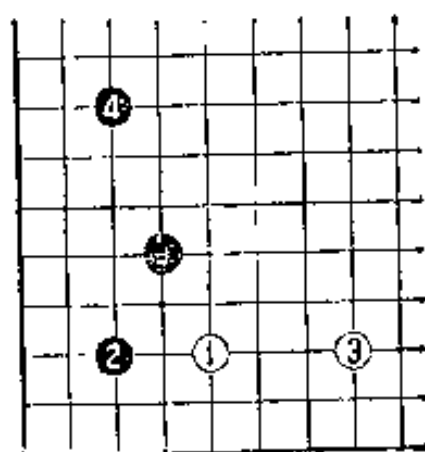


图212

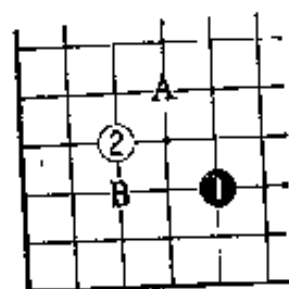
白1以目外来挂高目，是极为少见的，这种下法黑方有利，白方只有在下边黑势很大的情况下才采用。

小结：分类图12所示的几种下法，大部分是场合下法，其中图205和207出现得较多。其他各图都要十分注意周围的配子。因为这类下法在局部都是亏的。

总结：以三三侵高目，近来走的人越来越多了，尤其是两方分割的棋中尤为适宜，如果连片的棋要稍加注意。

目外定式部分

基本图（目外的挂法）



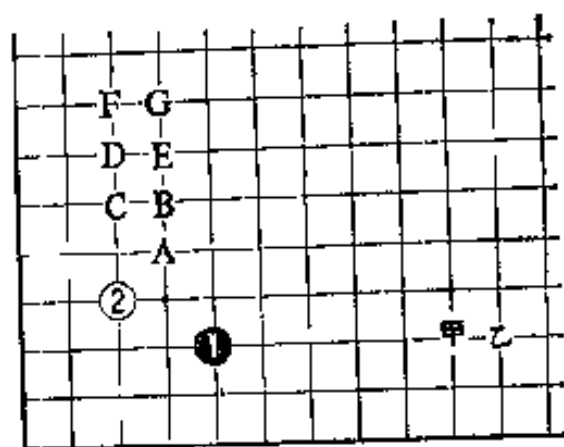
基本图

黑1称目外。

白2小目挂是最常见的；A位高挂在古棋中较多，近来走的人较少了；B位三三侵入是怕黑飞压成势的场合下法。

一、小目挂类

基本图（小目挂后）



基本图

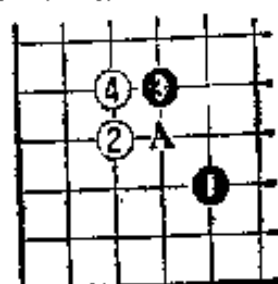
白2挂后，黑A飞压旨在取势，B大斜变化万千，这两种下法主要在下边成势。

C、D、E夹攻也很常见，主要为了经营左边，F、G较少见些。

甲、乙位开拆，虽与白2离得远，却是常见的。所以笼统地说“目外旨在取势”，是不全面的。

1. 小飞压

分类图1(飞压)



分类图 1

黑3飞压,旨在取势,这种下法一度极为流行,近年“尊地”下的人少些了。

白4 几乎只此一手。在A冲是不成立的;也不宜脱先,如果被黑在4挡下,黑角稍优于“无忧角”。

图1 (定式)

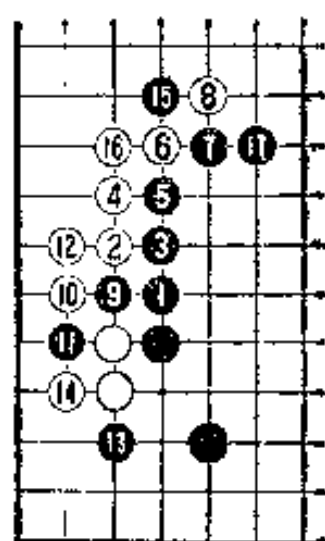


图 1

黑1长,也可以在3跳。

白2有时也能在9长。

白2以后局部可停顿。黑3、5旨在取势。

白6必须扳头,如退即弱。黑7、9次序好,如果走错就要生变。

到17时为两分定式。此

定式近代高手经常采用。

图2 (黑稍好)

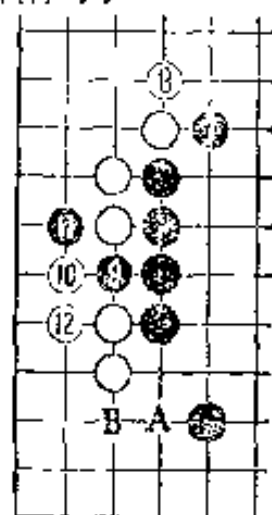


图 2

白8退,《大辞典》认为也可下,以后有A尖好点,是常形。

但官下《基本定式》说,黑9冲、11断,白只能12粘,黑稍好。

其中12为吃一子,被黑在12位打, B 顶先手,是白方甘愿吃亏,更不好。

图3 (彼此可下)

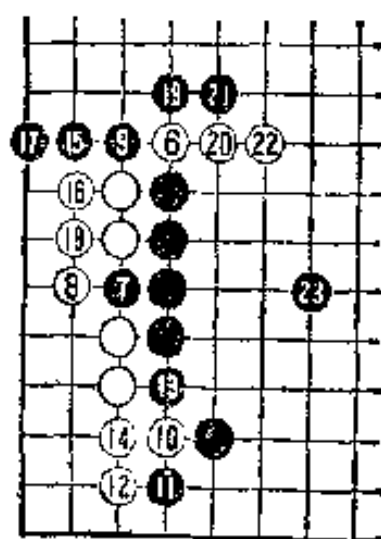


图 3

黑7先冲,9断,也是可下的。

白10尖顶是正着。

黑15、17巧妙补断,走到23为彼此可下之形。

但有趣的是,黑方将棋子搬到左上去了,如果上角有黑子配合时是生动的。

图4 (彼此可下)

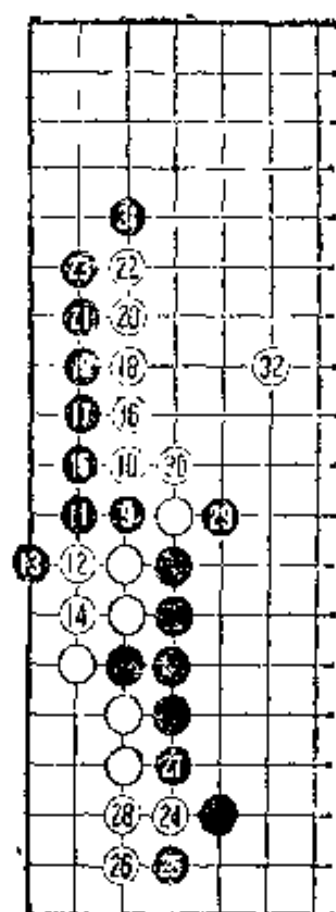


图4

白24长过分，黑25飞，白角死了。

白26跨是最强抵抗，30是长气的要点。

但白38曲后，黑方有39、41绝妙的长气手段，白角便死了。

不过《大辞典》认为全局形势也还均衡，所以主张33时在38长。

白10打，也是可以成立的，这样黑在二路一口气走成6个，白24再补活。

黑31位扳起头来，这个形为彼此可下。但在水平一般的棋手中，喜爱黑方的人居多。

图5(黑胜)

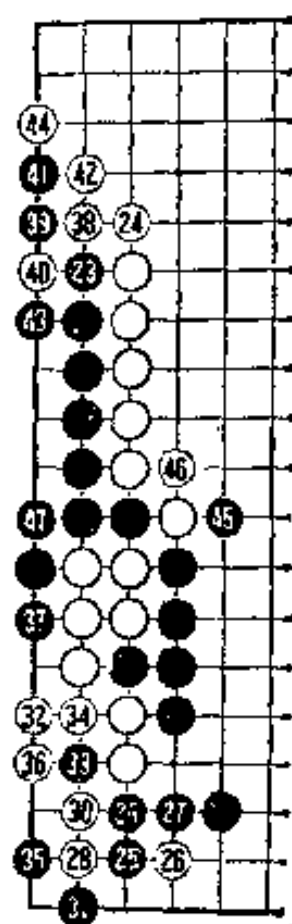
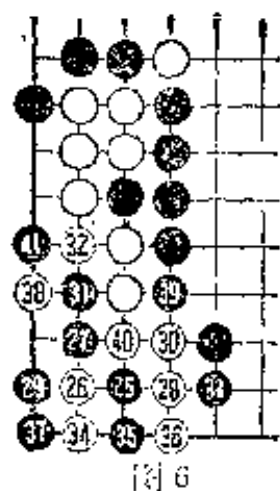


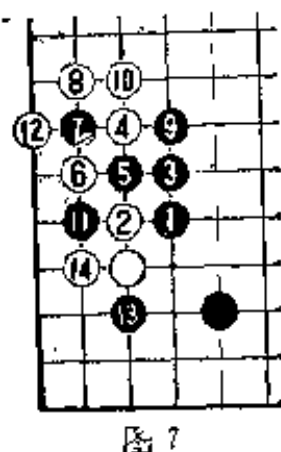
图6(黑胜)



前图中26如单靠，黑27扳入是好手，白28夹时，黑29打是正着。这样白棋就没有什么好办法了。

所以此形黑只要记住“断后长六子”就行了。

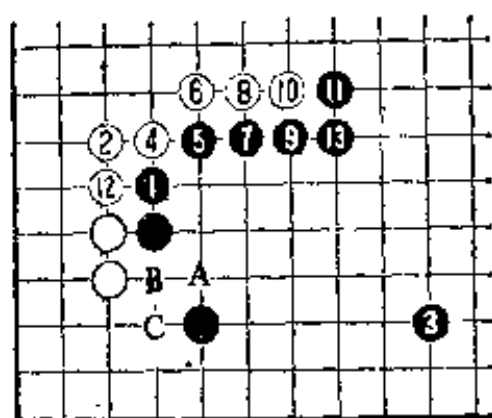
图7(旧法)



在我学棋时，记得的第一个目外定式就是这样的。

可是近来觉得白方厚实，黑这样下的人少一些了。

图8(定式)



黑3拆边，也是常法，到13是定式。

但这个定式不必一气走成。

白4时脱先是一段落。黑5时也可脱先。

但5扳后就得一气走到13了。

今后收官白有A跨，黑B，白C断的好手。

图9 (冷静)

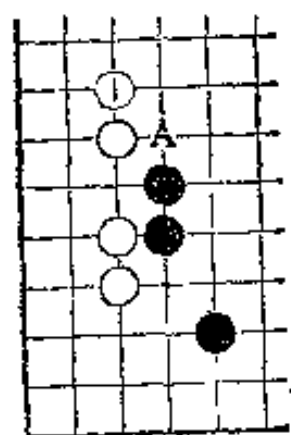


图9

白1并，是冷静的好手，它意味着从下边来攻击黑三子。

这步棋水平稍差者往往不愿意下，其实有时比A位压更恰当。

图10 (定式)

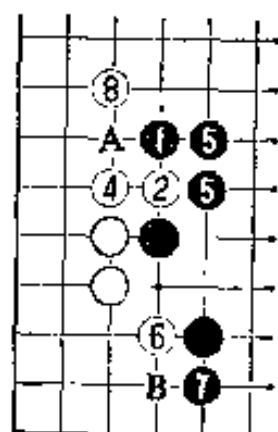


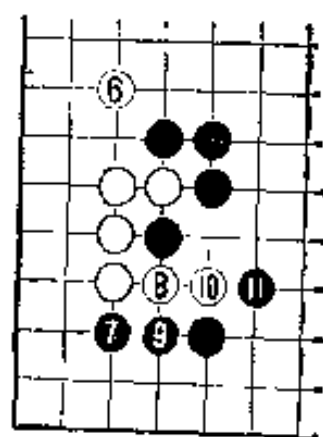
图10

黑1跳，同样是正着。白2、4也是正着。

白6是必不可少的次序。黑7立时，白8必须跳出，否则黑A后白需补活，白不好。

又白6如遗忘，黑有参考图的下法，白不利。

本图到8是两分定式。



参考图

图11 (定式)

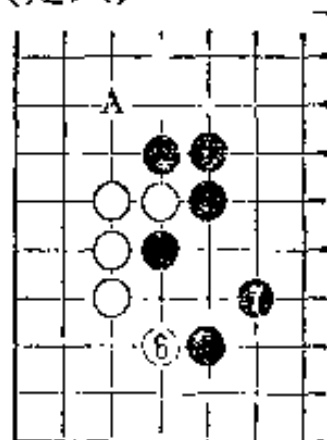


图11

白6顶时，黑7尖是较厚实
的下法，这时白方往往脱
先省略A位跳出这步棋。

这也是两分定式。

图12 (常形)

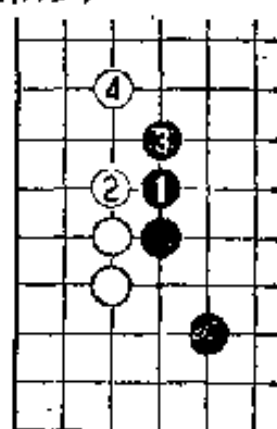


图12

白2 多长一手，以后再
跳出，通常认为白稍亏。

但有时还是能采用的。

图13 (黑厚)

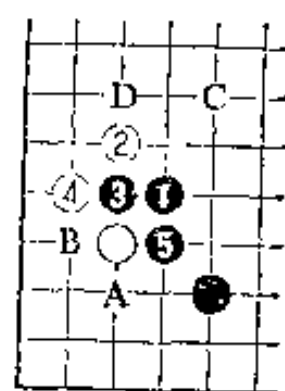


图13

白2跳是不好的。

黑3冲、5拐，白方棋形
被破坏。

今后白如A长，黑B断。

又，白如B粘，黑C飞，
白只得在D补，白处于低
位。

图14 (白活)

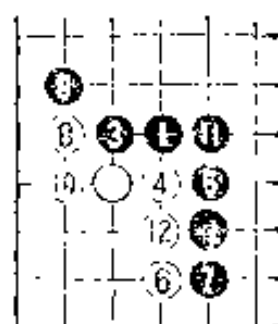


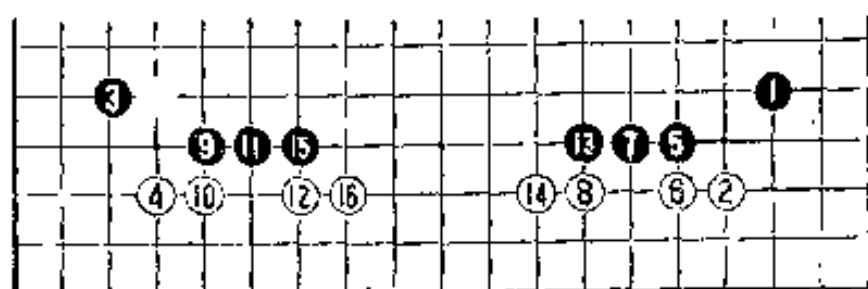
图14

白2脱先，黑3绝好。今后白伺机4冲，在通常情况下，白角还是能活的。

但如果布局时就这样活角，白必输无疑。所以4以下是今后的着法。

小结：黑飞压旨在取势，变化很简单，作为白方也很好应。其中只需记住图1的次序，图4黑方需爬六个。

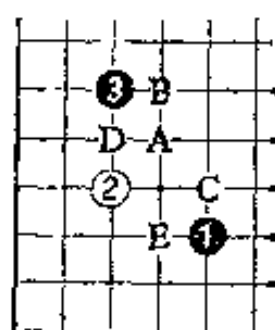
作为全盘来说，白方需注意不要走成参考图那样被两边飞压而中间“会师”。除此之外，别无禁忌。



参考图

2. 一间夹

分类图2 (一间夹)



分类图2

黑3一间夹，旨在经营左边。

白方的应手以A尖最常见，B、C也是正着。D位稍弱，是场合下法。E位尖是不好的。

图15 (古定式)

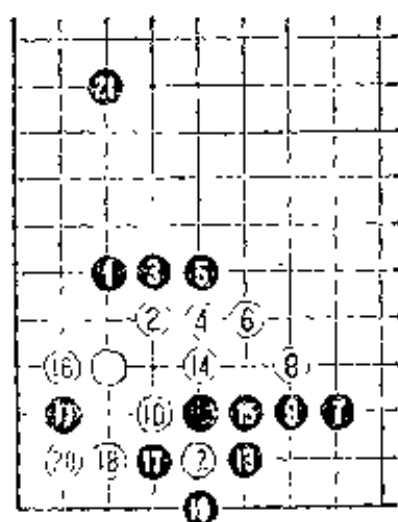


图15

复杂，见图18以后。

图16 (白坚实)

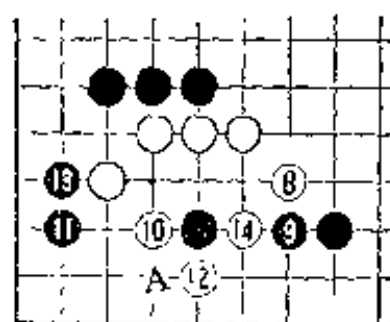


图16

从这个图可以看出白8的用意。

其中12若直接在13挡，黑A扳，黑优。

图17 (白形整)

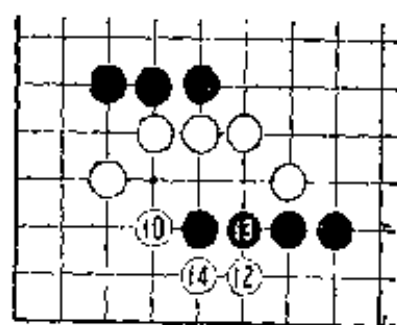


图17

白2尖出，黑3、5连压后7拆，次序井然。

白8、10是古下法。古定式到此告段落，不过，黑11马上点入相当讨厌。

白只得采用12以下办法，彼此安定，到21黑稍有利。因此近来走白8的人较少了。将白8改在12位，变化极

白12扳时，黑13退回照顾左边，但局部是白稍便宜。就便宜在8与9的交换上，如果没有这个交换，便是黑稍好，所以定式中所说的吃亏便宜有时是很细微的。

白10时，黑若脱先，白12点是急所，黑13只能粘，白12退回，白形已整，白有利。

图18 (新手)

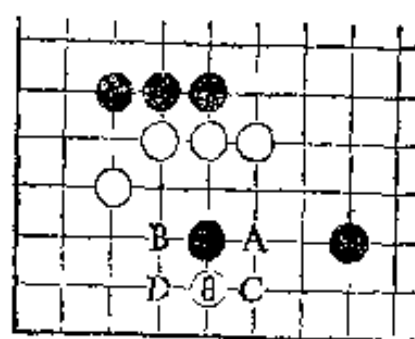


图18

所以，对付白8黑只有D扳和B挺两种下法，其中D扳成转换，B挺极复杂。

图19 (两分)

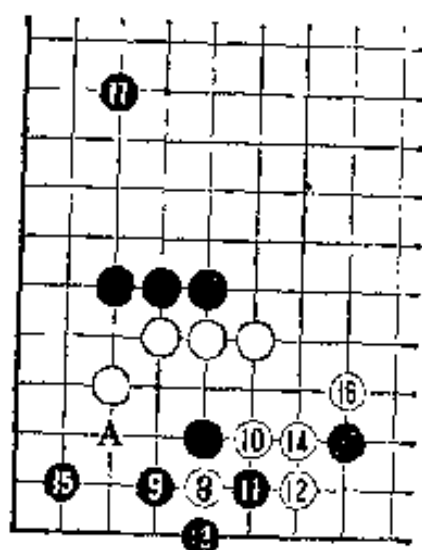


图19

图20 (作战)

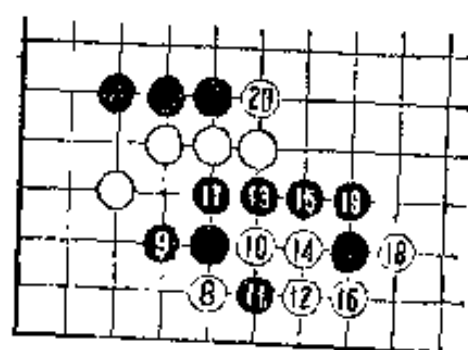


图20

白8，是白方的新手，变化很复杂。现在先从简单的说起。

一、黑A退，白B扳，白有利。

二、黑C扳，白D退，同样白有利。

黑9扳时，白10扳是必然之着。

15是好点，不可于A尖。到17为两分，这种变化几乎可算定式了。

黑9挺后，11是连贯的好手，白12只能打。

黑13打出后，白16曲是明智的下法，到20成为作战的棋，局部为两不吃亏。

此形与周围配置关系较大，所以白8的新手用时也宜谨慎。

图21 (黑有利)

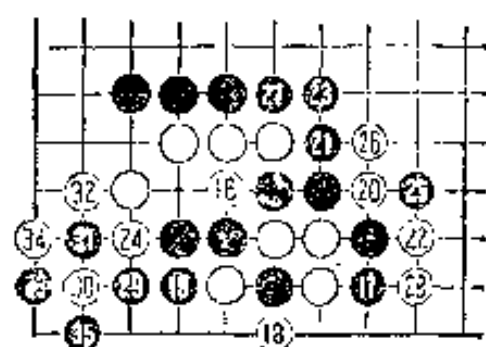


图21

白28吃住两子，角上便成劫，由于角上劫的价值很大，而黑有本身劫，黑棋是乐观的。

白16断，过分。

黑17、19之后，白必须用20、22来救急，黑23单长好。

白24补，黑25打时，白必须在征子有利时26才能逃出，黑27补稳重。

图22 (黑厚壮)

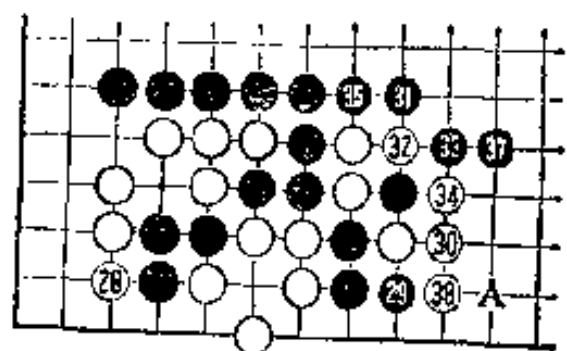


图22

白28如果补角，黑29打长气，31枷，以后滚打，今后还有A位夹的好手，黑十分厚壮，有利。

图23 (定式)

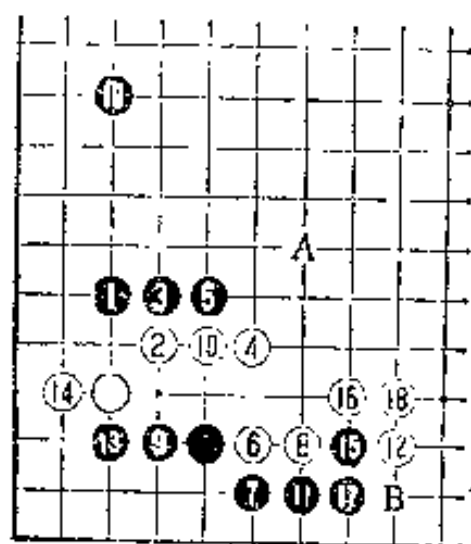
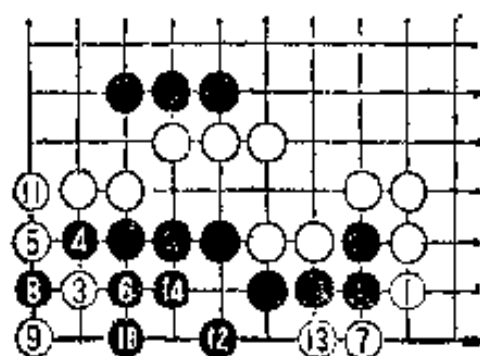


图23



参考图

白4跳，也是正应，这样黑5长时，白6靠以下到11是必然之着。

白12如改走15位，黑17、白12，也是一种定式。

如图到19为两分定式，今后A位仍然是要点。

B位是大棋，白在B挡黑脱先，今后白有参考图那样的先手官子。

图24 (白好形)

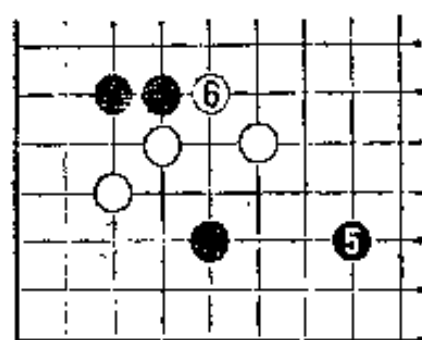


图24

黑5单拆，下一步白棋怎样下是很难的。

宫下九段认为白6鼓，白方好形。这固然简单，但这个白形细看之下也不一定好。

《大辞典》主张在左边夹，但变化很复杂，得不出一个比较有结论的定型。

图25 (简明)

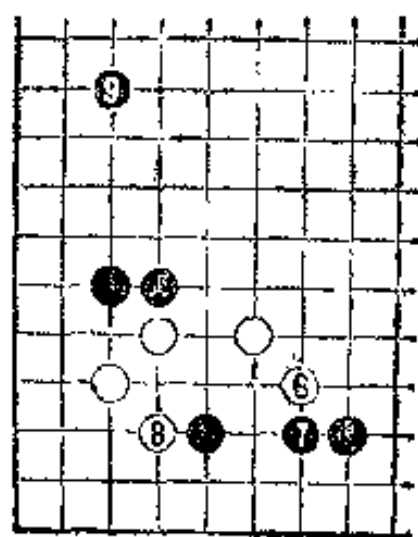


图 25

白9尖、8顶,这是村岛谊纪和濑越宪作下出来的棋,这个形白方还算简明,局部两不吃亏。

图26 (白稍好?)

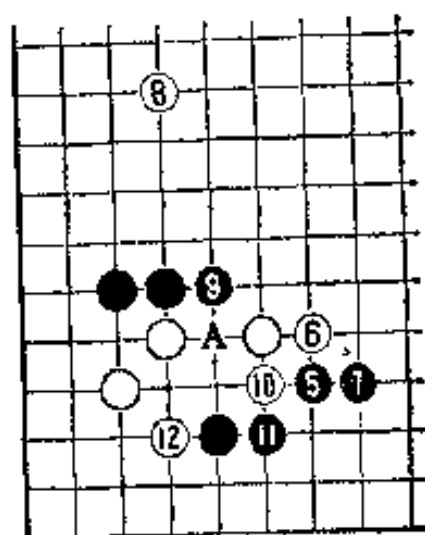


图26

黑5飞, 白8夹攻, 这个形《大辞典》认为白稍好。笔者觉得也难说。

其中白10单在A粘也是正应。

图27 (作战)

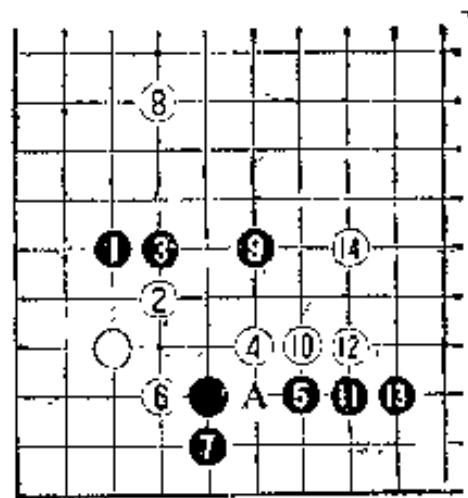


图27

白4 虽然是强手，但要注意今后整形较困难。

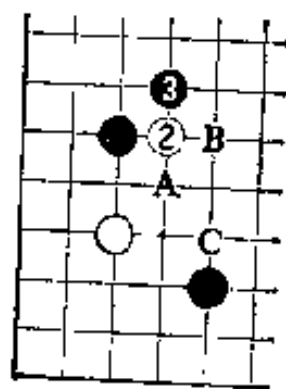
白6 顶是好点，如果直接在左边夹，往往下不好。

如果进行到14，成为乱战的棋。

其中黑7如拆边，白在A位冲，白坚实，有利。

小结：分类图2白2尖出是一种稳健的下法。黑3挺后，变化当由白方来选择，但图15那样简明的古定式，现在认识黑有利，所以白必须算清图18的新手，要不就该按图23下。这里白棋的选择权并不能单纯地看作“权利”，应当觉得是一道试题。

分类图3 (压靠)



分类图 3

白2 压靠，也是正着，用意是走强以后攻击目外之子。黑3必扳，白方有A、B、C三种方案，均是正着。

图28 (定式)

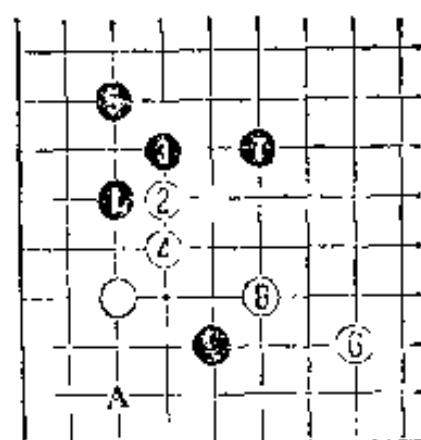
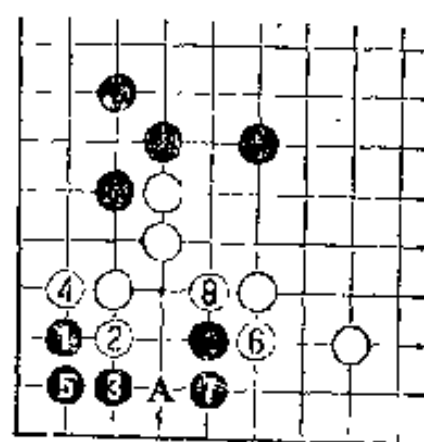


图28



参考图

图29 (两分)

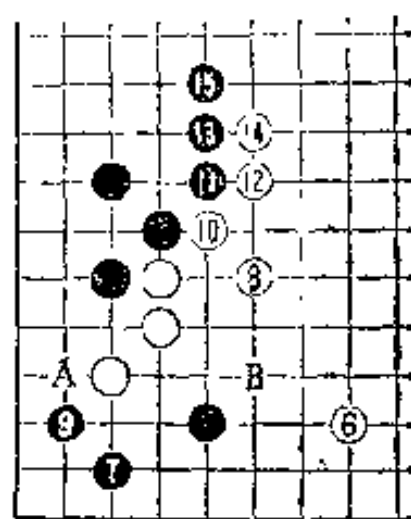


图29

白2 压，目的是走厚之后攻击目外一子，到5 止是双方最常见的。

黑7 下法简明，这步棋也可以在A 位飞。

白8 罩后切不可以为黑子已死，黑如按参考图下几乎是先手活角。当然白4也可在A 位扳，黑粘，白补，黑从4 位逃回，黑是后手，但得空甚多。

黑7 飞入生根，是重实的下法。

白8 跳出，黑9 小尖各走各的，到15 彼此可下，今后A 位是一步非常大的棋。

其中黑9 改在10 位，白B 补，白坚实。

图30 (白优)

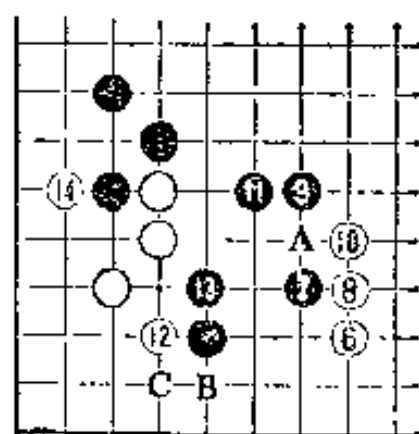


图30

白6夹时,黑7飞不太好。走到14成为白稍有利的形。

其中黑11改在A位粘,白仍12顶,黑B立,白C挡,大同小异。

但如果下边先有黑子配合,能攻白6等三子时,又当别论。

图31 (常形)

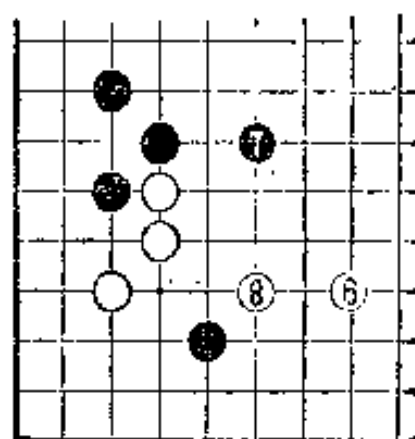


图31

白6 高一路夹也是常见的,这时,黑7 跳简明,白形比图28稍差一点,但仍然是双方可下。

图32 (转身)

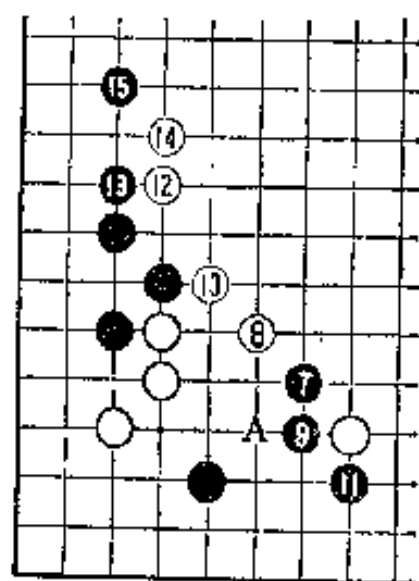


图32

黑7象步飞出，有意思。这时白如走A，正好被黑9冲下，黑有利。

因而白8跳是正着，黑9挡时，10各走各的。

这样黑得了下边，白先手压低了黑左边，大致是彼此可下的形。

图33 (常形)

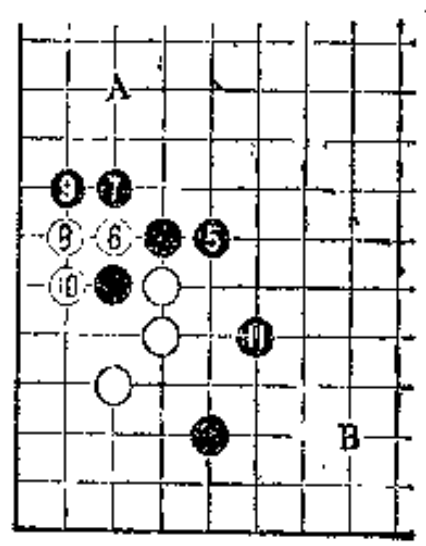


图33

黑5长是取势的下法，下一手在A补很生动。所以白6马上就断，到11成为两分的常形。

白方如为了出头，6时先在11跳，黑需B补，白再6断，也是两分的常见下法。

图34 (彼此可下)

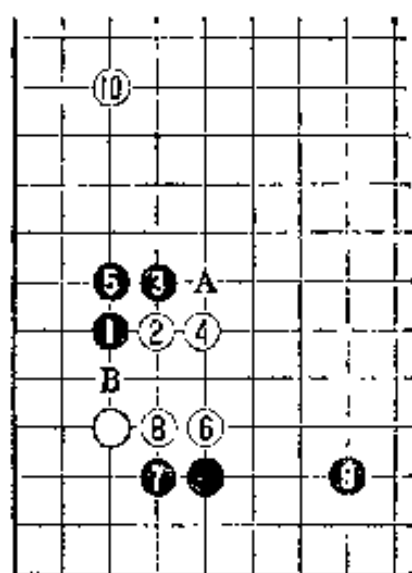
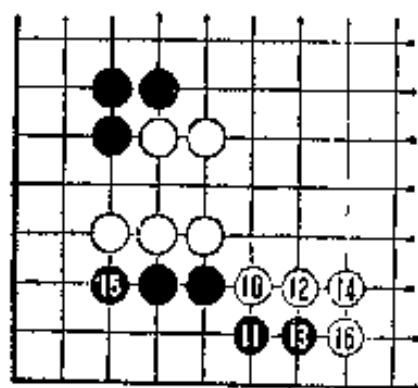


图34

白4长是古下法。黑5粘是坚实的下法，除此之外还有A、B两法亦可用。

白6压时，黑7是要点，演变到白10成为两不吃亏的棋。

其中黑9如在10位拆，将演变成参考图，白厚实，稍有利。



参考图

图35 (白优)

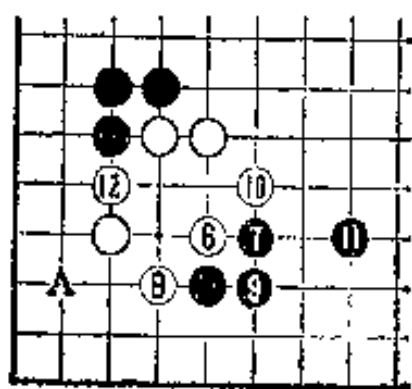


图35

白6压时，黑7是平时的正着，此际不宜用。因被8虎恰成好形。

白12补去A位的点，白形饱满，白有利。

图36 (中计)

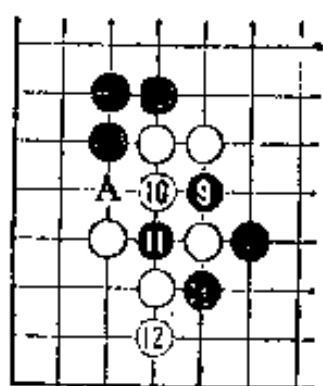


图36

黑9打，中计。白10做劫，黑11只能提，白12立是要点，通常黑无法在A 断开劫，白很有利。

但盘上有大劫材时另当别论。

图37 (常形)

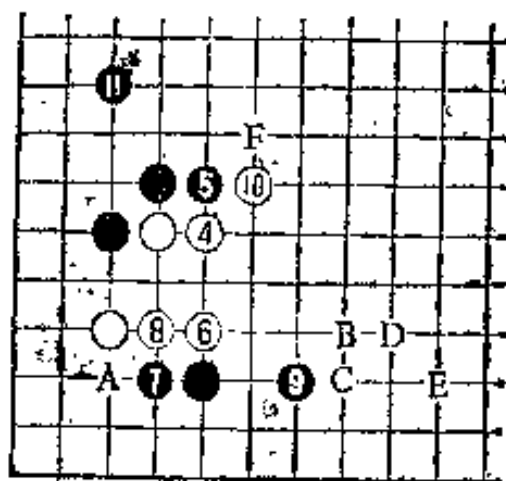


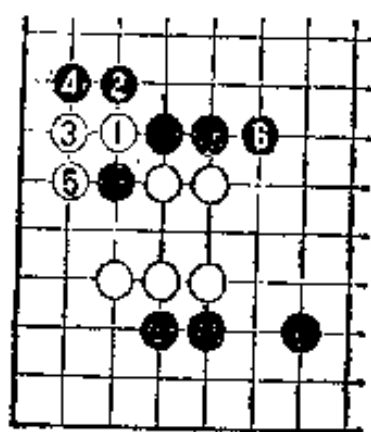
图37

黑5 挺也是常用手段，白6、黑7用意同上述。

黑9 这时不宜拆二了，要不，白A 曲有先手意味。

白10如走成参考图，白局促。

黑11应手虽多，谱着是最平稳的，到此告一段落。白可以脱先，如果要走，B 位是要点，顺序至 F，白甚厚，整体为两分。



参考图

图38 (定式)

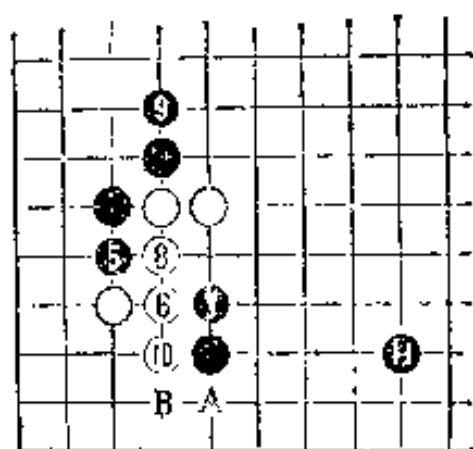
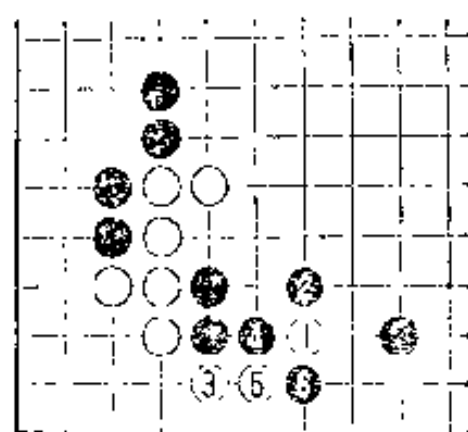


图38



参考图

图39 (定式)

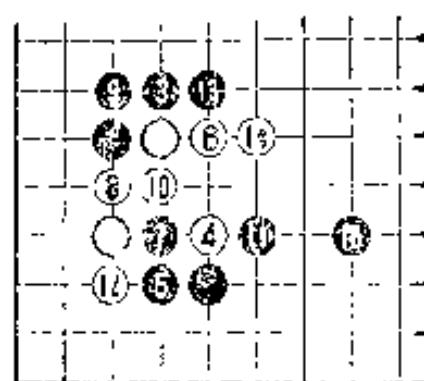


图39

黑5顶、白6退也是正变。

黑7挡是不容易想到的，白8粘后黑9是好点。

白10又是不易想到的要点，到11为两分定式。

这个定式得失是有伸缩性的，如果今后黑A立，白甘愿B应，黑有利；反之走成参考图，则是白不坏。

所以在对局中，退一退损失是很大的。

白4这时就压，是一步有趣的棋，黑5是最稳当的应手。

走到14是两分定式。

其中黑7不宜走8位，因白7粘后，黑不可左右兼补，黑13是补15之前的好顿挫，日本称为“调子”。

图40（黑可下）

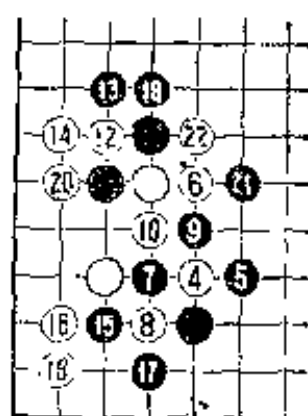


图40

黑5扳，在此时是可下的，与图36时不同。原因是黑11能粘。白12下法虽多，以此为正。双方变到22，大致两不吃亏。

图41（相当）

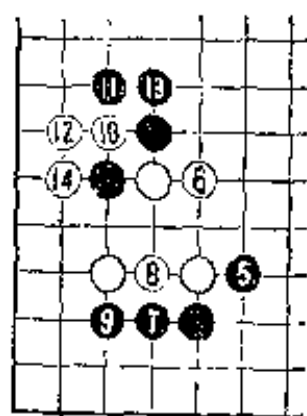


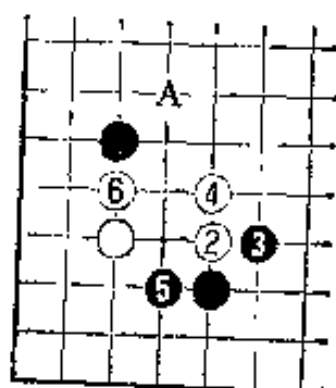
图41

白6长时，黑7长也是可下的，白8粘后，这时9位变得十分重要了。

走到14仍为得失相当，这种变化，十分简明。

小结：分类图3中白2压，从不让黑在左边成势的角度来说，要比尖出灵活多变些。但这样往往容易被黑左右都走到。

分类图4



分类图4

白2倚盖，能比较有效地防止黑在左边成势。

黑3到6几乎是固定下法，变着从黑7开始。

附，白2如先在6顶，黑A尖，通常情况下白稍吃亏。

图42 (定式)

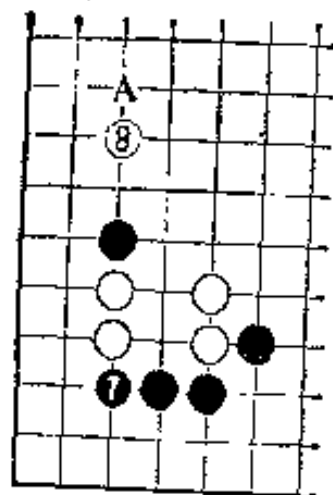


图42

黑7进角，白8拆二，是最简明的下法，黑得实地，白得边，两不吃亏。

《大辞典》将8拆到A位。

图43 (定式)

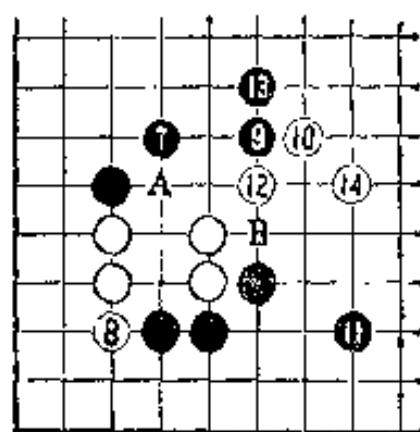


图43

黑7是经营左边的要点，胜于A长。

白8生根当然之着。

黑9跳时，白10是精妙之着，如果看不到这步棋，白就无法整形。这时黑不能走12位凑白B冲，所以11自补是正着。到14，为两不吃亏。在实战中似乎黑方容易掌握些。

图44 (定式)

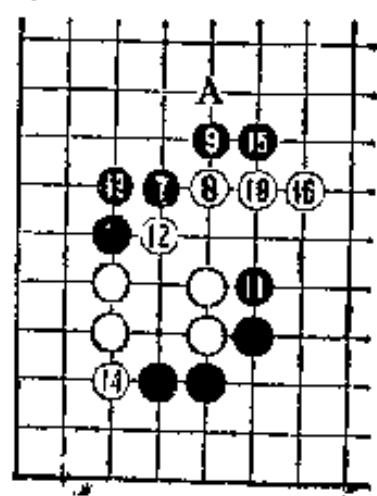


图44

白8在这边压，也是可走的，黑11为了顺势补13。

白14生根是要点，这时如果在15曲，黑A退，白未见便宜。

至16是两分定式。

图45 (常形)

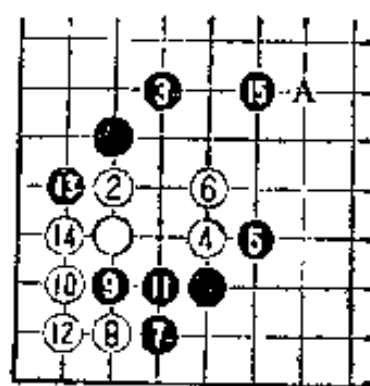


图45

白2顶的下法，有时候是生动的，但通常则稍亏。

黑7为了补断，白8为了生根，均是正着。

至黑15是常形，黑较生动些。

今后白A碰是要点。

图46 (作战)

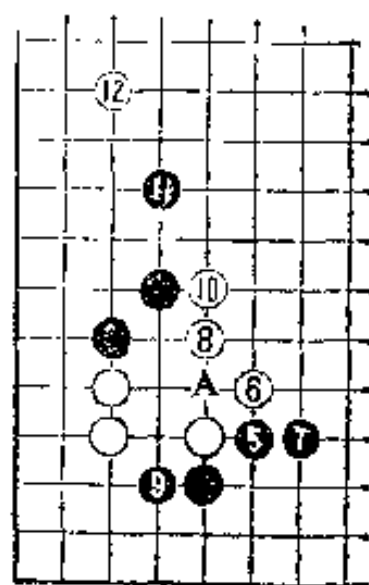


图46

白3扳是强手，黑7退是冷静之好手，如果在A位打，被白滚打，黑不利。

黑9是要点，如补左边被白在9虎，便成白有利。

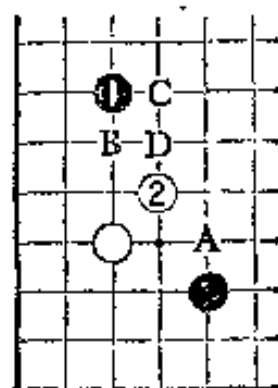
到12成为作战，似乎黑较实惠些。

小结：分类图4白2压出，变化较简明，但由于图43这个定式，今后黑方办法较多些，所以采用白2压出的手法要慎重。

总结：目外一间夹是有力的，白方如不愿黑成势，黑便能得到较多的实空。

3. 二间夹及二间高夹

分类图5 (尖出)



分类图5

黑1二间夹，虽然不如一间夹严厉，但在实战中也是常见的。今后的变化也不如一间夹激烈。

白方应手以2尖最常见，今后几乎没有短兵相接的战斗。

除此之外，A、B、C、D四种下法也可，见分类图6以下。

图47 (定式)

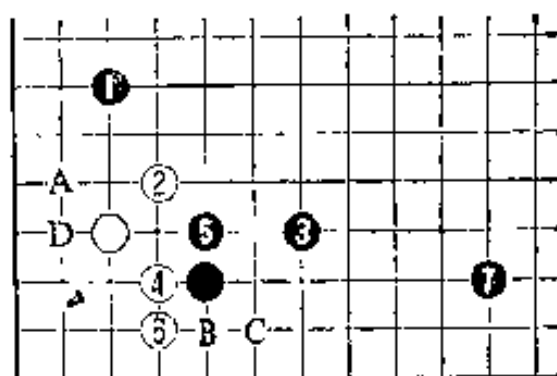
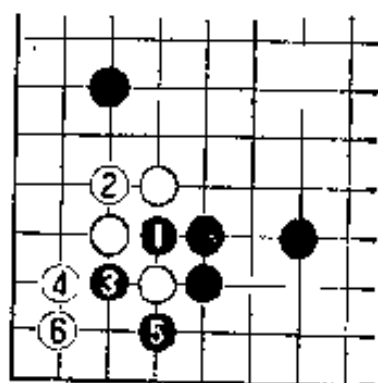


图47



参考图

当白2尖出时，古棋往往着眼在左边，而现代的棋着眼在下边，3飞是正着。

到黑7为两分定式，今后黑A飞，白可B曲，黑C、白D，确保活棋。

过程中，白6不可省，走成参考图的话，白不利。

图48 (场合下法)

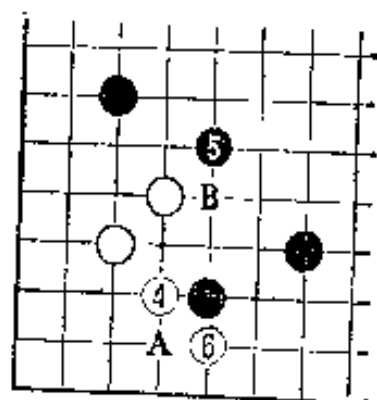


图48

黑5飞罩，是配合全盘外势的下法，但在没有外势配合的情况下，就显得薄了。

白6不可省，如被黑在6立，白必A补，黑再B补，黑十分生动。

图49 (古法)

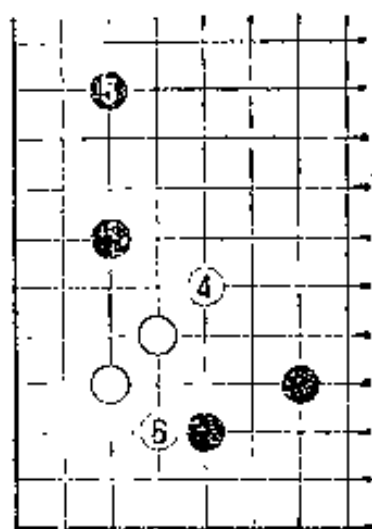


图49

古棋注重出头，因此总是先在4位尖，待黑5拆后，白6再顶，这也是两不吃亏。

图50 (作战)

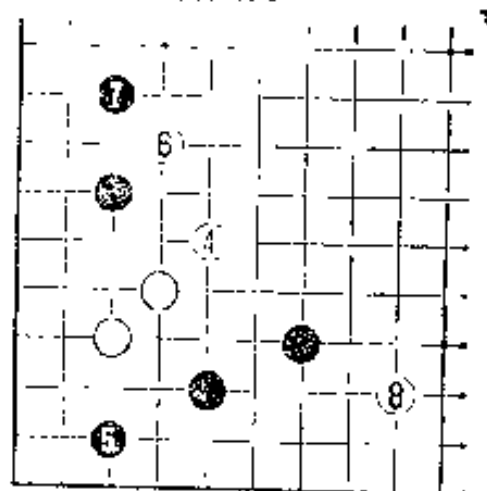


图51

白4尖时，黑5飞，抢占实地。白6势必飞压，走到白8形成作战，彼此皆可走得。

图51 (黑快调)

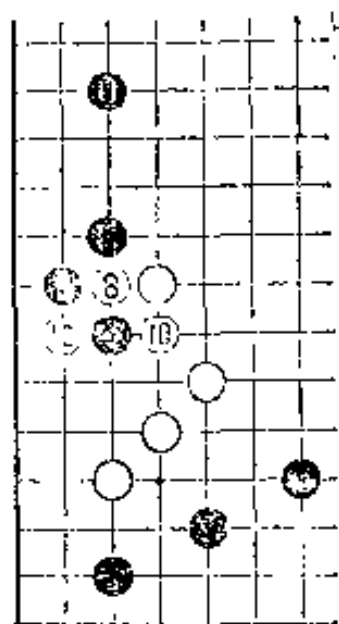


图51

白如欲安定，8、10 是局部的好手法。

黑11是轻灵的好手，白12补后告一段落，过去认为白坚实。笔者觉得黑棋步调较快，黑不坏。

图52 (定式)

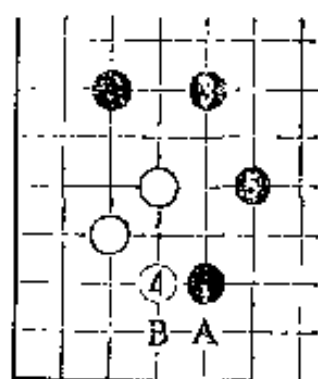


图52

黑3跳，是在左上有势时的下法。

白4稳健之着。

黑5 飞封，这在古棋中出现较多，但黑有点薄。这几步棋极简单，但给今后出了难题。今后A位是好点，

黑立，白需B补，但何时定形，很难掌握；而白在A 扳也是大棋。

这个形，黑也可能变得子力极充分，也有可能自己补都补不好，伸缩性极大。

图53 (彼此可下)

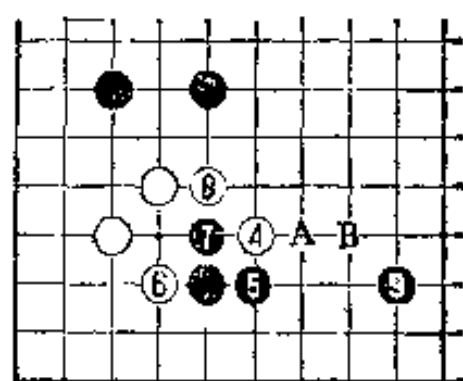


图53

图54 (场合)

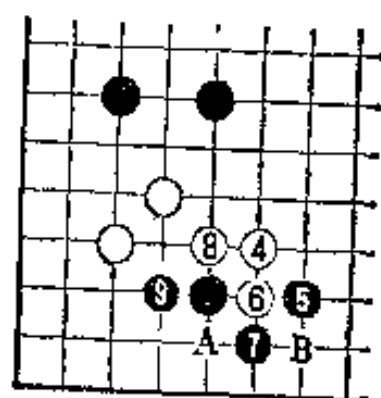


图54

图55 (黑优)

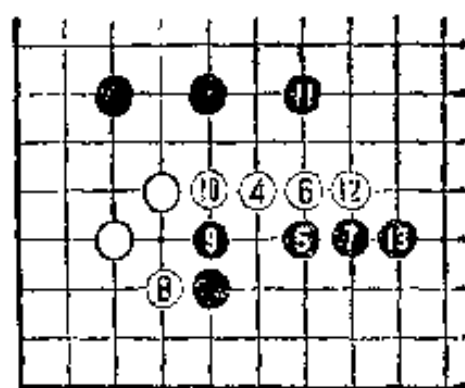


图55

白4飞，避免封头。

黑5长是正应，白6顶生根。黑7是要点，如果在A扳，白7位，黑还需B补，白形较完整。

现至黑9，成为彼此可下的棋。

黑方在征子有利的场合，黑5跳是可走的，白6、8是常谓，黑9长入，白无论A或B断，黑只需“断哪边吃哪边”，黑就不坏。

但黑如在征子情况一般时误走，5一子被征，即为白优。

白4跳出头，不得要领，但这是一步极容易随手下的棋。被黑5飞后，白无好办法，走到13形成了“压四路”的棋，黑有利。

图56 (定式)

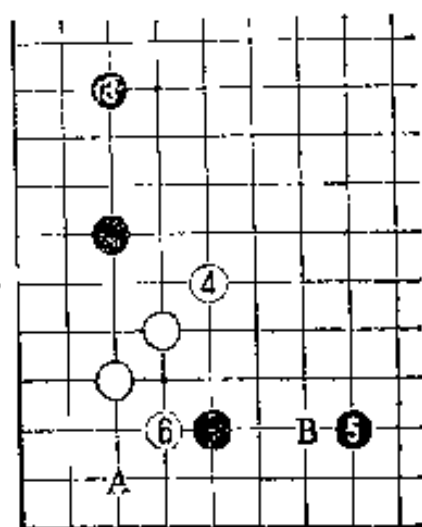


图56

黑3在左边拆二，这在古棋中是最常见的。

白4尖也是正应，这时还不肯在6位顶，待黑拆二后白6再顶是两分定式。

其中黑5改在A飞，白B夹，势必形成战斗，也是双方可下。

图57 (白不好)

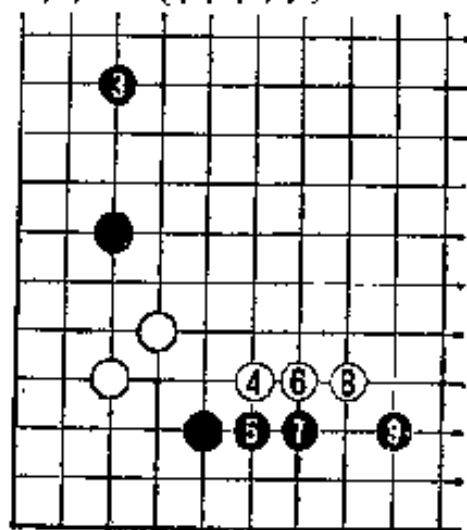


图57

白4飞压，此际不宜用，双方走到黑9，由于黑左边预先有了拆二，白势即落空。

图58 (作战)

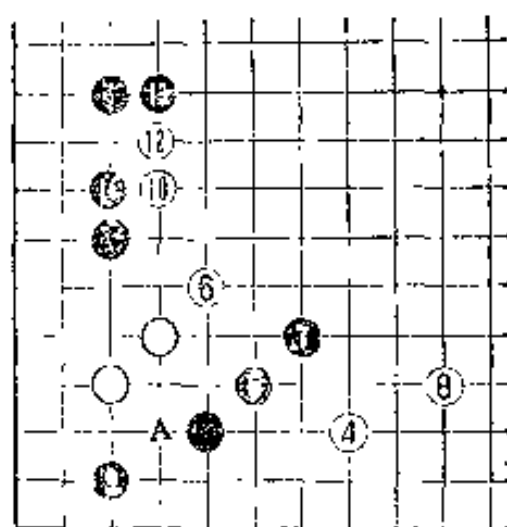


图58

图59 (定式)

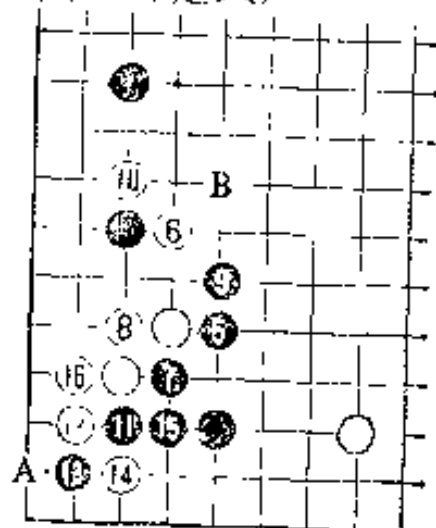
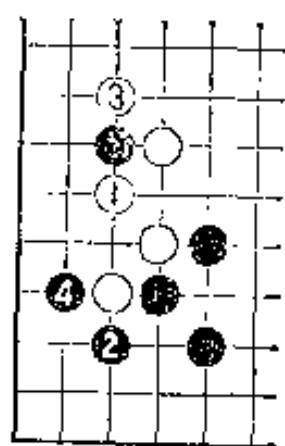


图59



参考图

白4 夹攻，才是要点。

黑5如脱先，白在5位罩，回复到小目二间夹的变化了。

黑5、白6、黑7 彼此避免封头。

白8 也可在A位尖顶，如今注重下边，黑9 进角后形成战斗，黑稍有利。

黑5靠，白6压，彼此皆正。不过白6 不压而长也是可走的。

黑7鼓是好手，白8只能粘，如按参考图下，黑有利。

黑9 长虽被白10扳吃一子，但生出11、13之利，所以9 是好手。

白16不可于A 位打吃，见下图。将来黑A，白需 B 补，本定式为两分。

图60 (黑优)

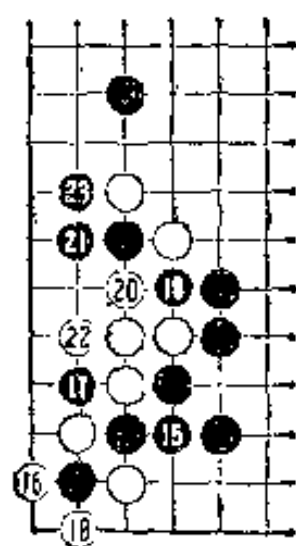


图60

白16贪吃一子,是恶手。
被黑17打、19冲后,走到
23,白大亏。

图61 (黑优)

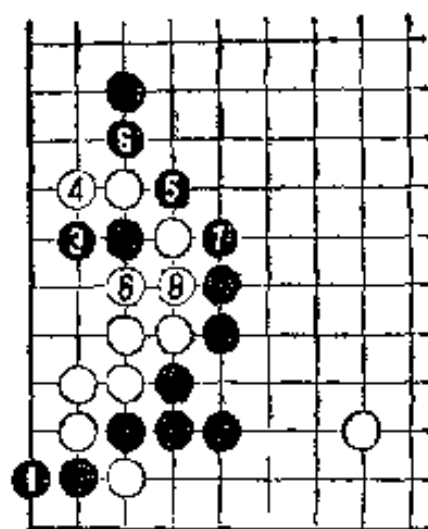


图61 白2脱先

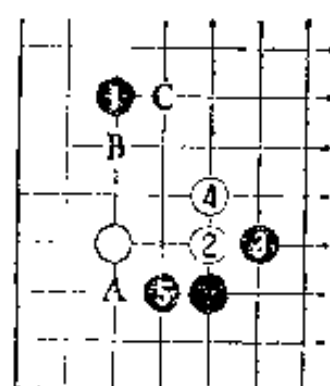
图59以后黑1立,白不
宜脱先,因为黑3立后走成
本图,黑大优。

其中白4若于8位粘,白
4位曲,白成无根孤子。

又,黑1不立,直接走
3,白可8粘,黑走4位,白
1位打,黑右方一团反而棋
形很坏。

小结:二间夹,以尖出最简明,在出头后白应注意及时
顶角生根。

分类图6



—— 分类图

图62 (常形)

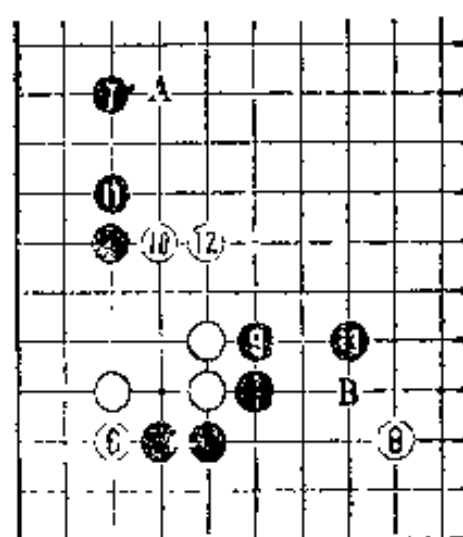
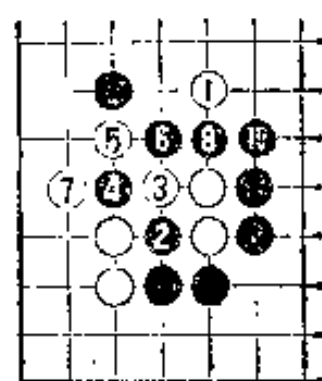


图62



参考图

白2压出，不如一间夹时多见，黑3、5必然之着。

这时白有A、B两法，A是正着。

又，白2直接在B靠、C压等变化，亦在这节说明，不另分类。

白6挡，黑7拆二是正着，有时也能在8位拆，白就占A位形成作战。

白8由于黑9压时白不能扳头，所以不能教条地走B位，8位离得远一点是适当的。

黑9压时，白10是正着，如果误走12位就会蒙受参考图那样的损失。

图中至13是两不吃亏的常型。

图63 (白好形)

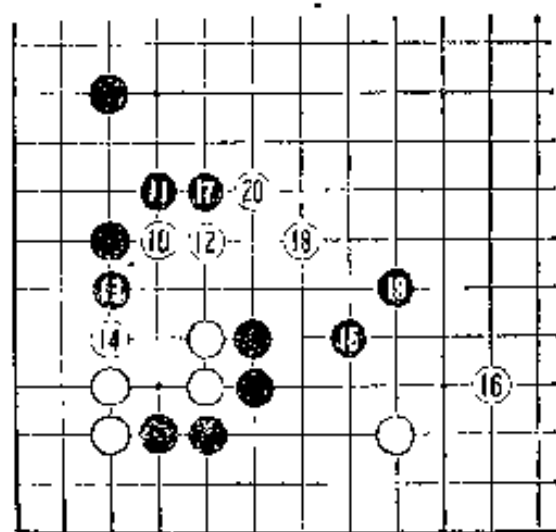


图63

黑11扳、13挺是最容易下出来的。

但这样黑左右行棋有点“拧着劲儿”。

到20以后《大辞典》认为“优劣未定”。一般看法为白形不坏。

图64 (白确实)

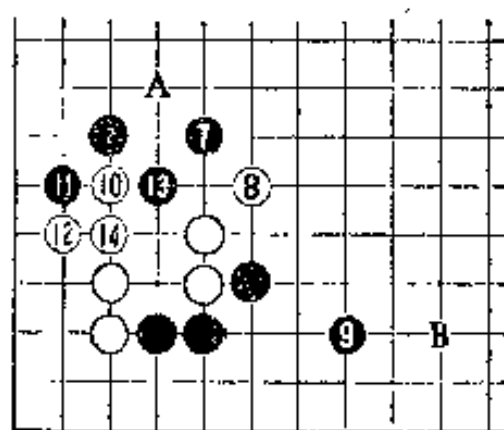


图64

黑7跳，是场合下法。白8尖出当然。

黑9补时，白10碰简单扼要，虽被黑13一打，但今后A、B两点见合，白形较确实。

所以在通常情况下，黑7跳并不好。

图65 (白稍好)

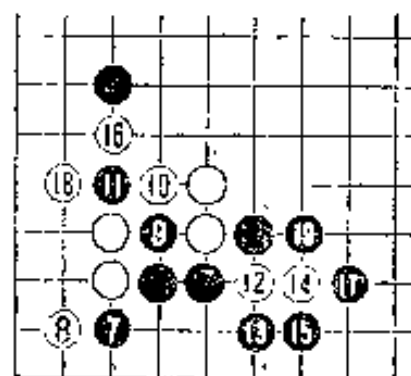


图65

黑7扳预作准备，随即9、11冲断，这种下法虽然凶狠，但通常情况下是不怎样好的。

白12反断是关键，黑13、15需先自救，白16再从容打吃一子，这是最简明的下法。

结果白得先手，白稍优。

图66 (白稍亏)

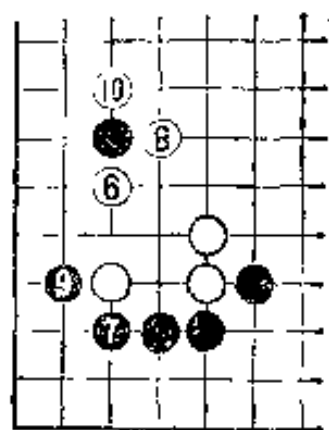


图66

白6先碰，黑7进角，到10成转换，白稍亏。

其中黑9也可在10退。

图67 (常形)

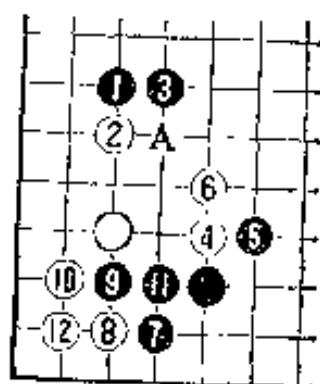


图67

白2直通碰，被黑3长，通常是不太好的。

白压出后，黑7尖在此际要比11挺稍好。

到12是常形。

这个形不妨看作白求安定时的场合下法。

图68 (还原定式)

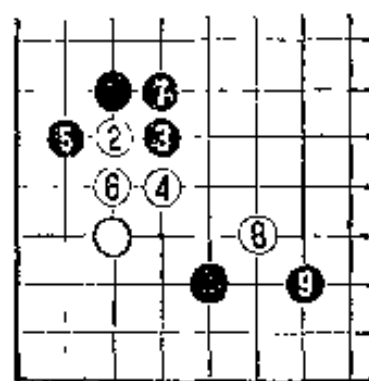


图68

白2碰时，黑3扳，白4鼓，双方演变到9，成为大斜定式的一型。解说见后。

这样大致是两分。

图69 (两不吃亏)

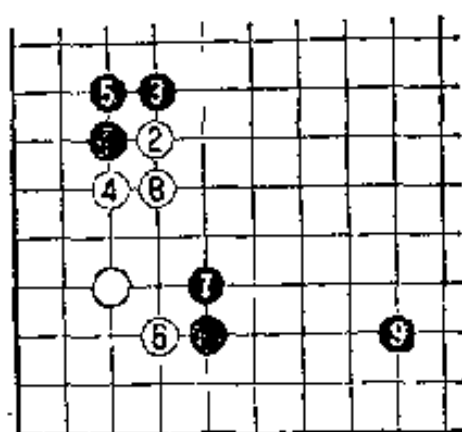


图69

白2上压，是古棋中[●]常见的下法。

黑3外扳后走到黑9是常法，结果界于两不吃亏和黑稍便宜之间。

图70 (还原大斜)

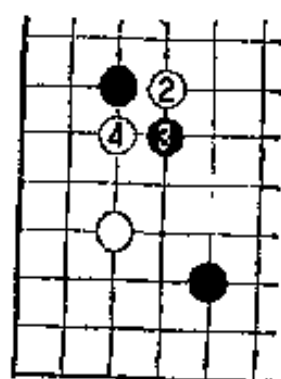


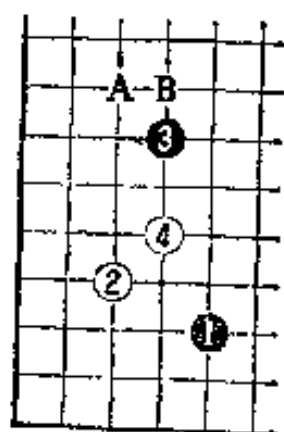
图70

黑3从这边扳，被白4断后，变化相当复杂，且与征子有关，请见大斜定式部分。

小结：分类图6中白2倚盖，以图62变化为多见，特别要注意白10这步棋。至于B碰、C压，都是场合下法。

总结：目外二间夹，是比较悠悠然的棋，定式都较简单。

分类图7 (二间高夹等)



分类图

不另分类。

黑3 二间高夹，是近代的下法。由于看法简单，今后易于掌握，现代对局中极为常见。

白4尖是正应。

又，A位三间夹也还算常见，B位三间高夹较为少见些，这些夹法变化均不多，

图71 (完式)

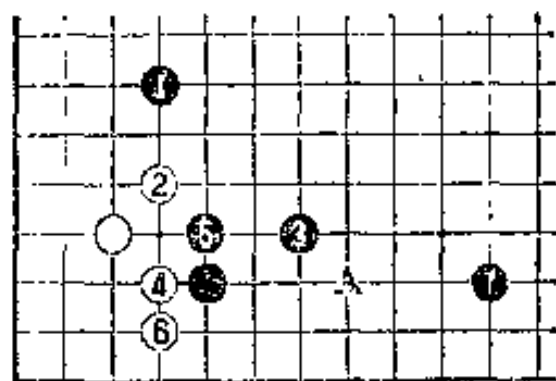


图71

黑1 二间高夹，在古棋中是少见的，到黑7是两分定式。

坂田荣男九段非常爱用这个定式，认为左上角如果是黑方三三的话，采用这个定式是配合最恰当的。

黑1的位置比二间低夹时好。

在古棋中，常将黑3下在A位，下出许多变化来，但现在这样下了，不赘述。

图72 (脱先)

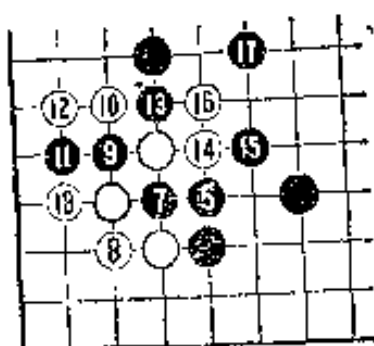


图72

白棋在征子有利时，6 是可以考虑脱先的。

黑7挤时，白8粘保角是正着。

黑9断时，白势必走10、12，由于白征子有利黑只能17枷，成为两分。或黑稍

优。

因而在没有特别重要的棋时，白一般是不脱先的。

图73 (作战)

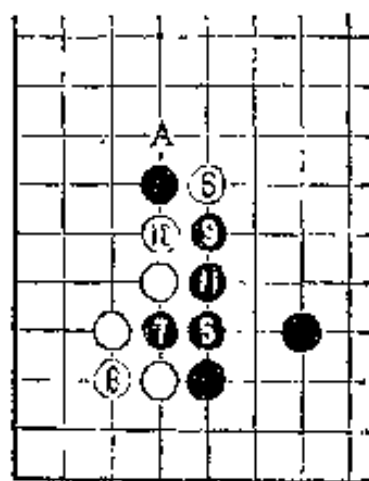


图73

白6靠压，意图是先手补角，是它处有大棋时的腾挪手法。

黑7挤，仍然是要着，这时白8如A扳，黑8打，黑实惠。

图中到11成为作战，黑可战。

图74 (常形)

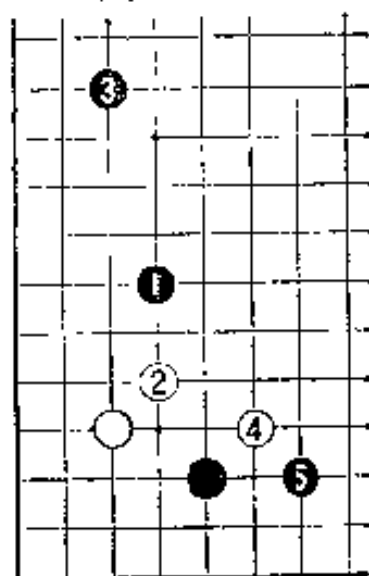


图74

图75 (场合下法)

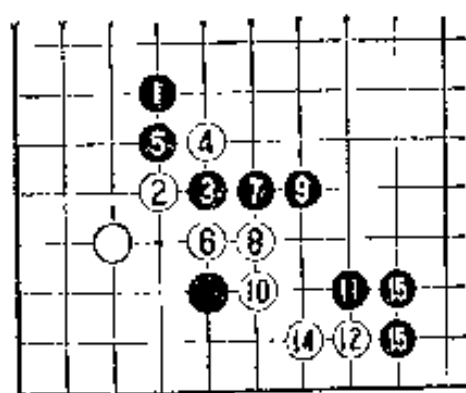


图75

些余味，若肯走12、14两手，黑自然不坏。

图76 (黑优)

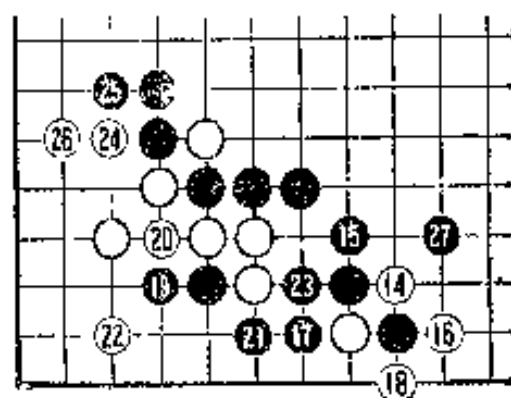


图76

有时黑需要急于安置上边，这样黑3 也是可下的，白4飞压时，黑5跳是正应。彼此两不吃亏。

黑3 盖，往往是出乎意料之外的，白4扳，黑5断当然，白6打出后，给人的第一感是黑棋亏了，其实并不是这样。

到11告一段落，黑不失为取势的场合下法。白角有些余味，若肯走12、14两手，黑自然不坏。

白14断，看似凶狠，其实过分。黑15退是正着。

黑19长关键之着，白20粘后至27跳，白角上目数并不多，黑外势整齐，黑优。

图77 (黑大有利)

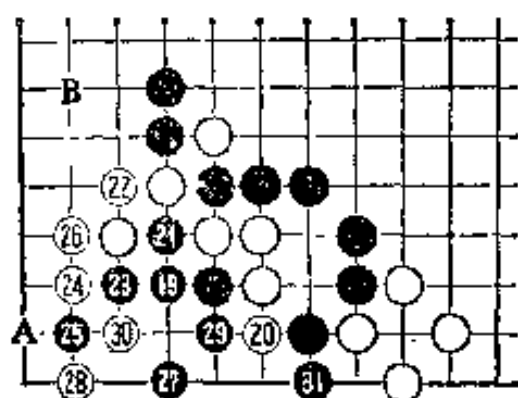
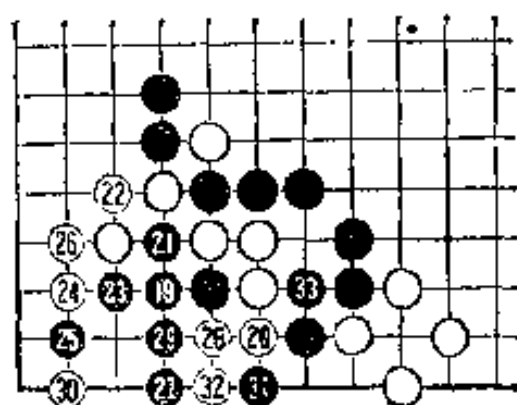


图77



参考图

白20是不成立的，黑21打到26是必然之着。

黑27妙手。

白28虽是小巧之着，但黑29亦巧，到31白四子被吃，黑大优势。

其中白28若于A位扳，黑28立，白B飞，黑31立，四子同样被吃。

又，28若在29位先曲，变化如参考图，白同样被歼。

图78 (白不好)

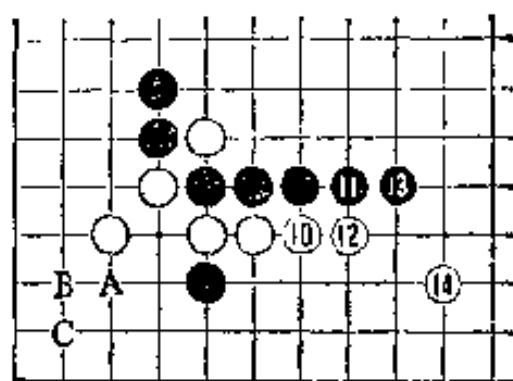


图78

白10、12连长后14飞出，这是最容易想到的，但是这样下白不好，为什么不好呢？

因为角上黑A、白B、黑C，尚可活棋。

因而图75中到11止是正变，黑3靠是一意想不到但行之有效的场合手法。

图79 (常形)

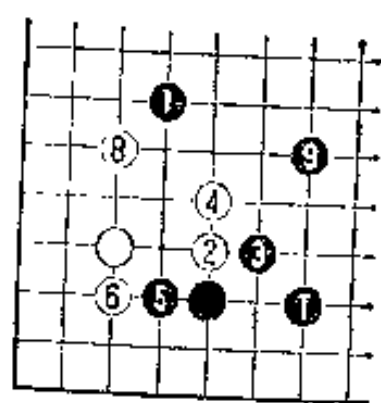


图79

白2 压出，和二间低夹时有共同之处。

双方走到黑9 是两不吃亏的常形。

图80 (两分)

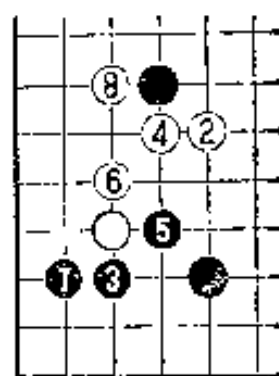


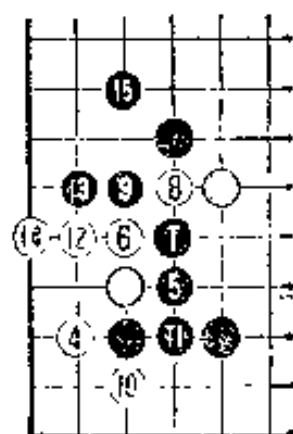
图80

白2 象步，是很有趣的，

黑3托角是要点。

白4机敏，如果在7扳，将演变成参考图，虽是作战，黑稍主动。

黑7立稳健之着，白8后成为两分。或白稍生动。



参考图

图81 (黑生动)

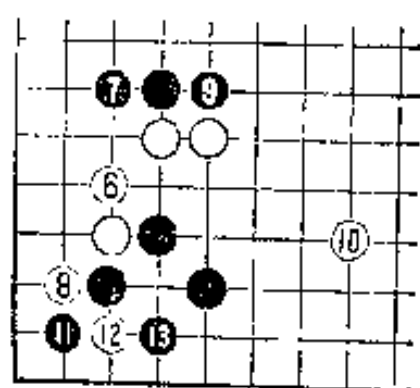


图81

重的。

在黑方有足够的劫材时,黑7立是强手,白8势必扳,黑9压亦好。

白10攻时,黑11虎成劫,此劫彼此都很重,黑如劫胜,白不可收拾了。

所以白2走象步是要慎

图82 (白形整)

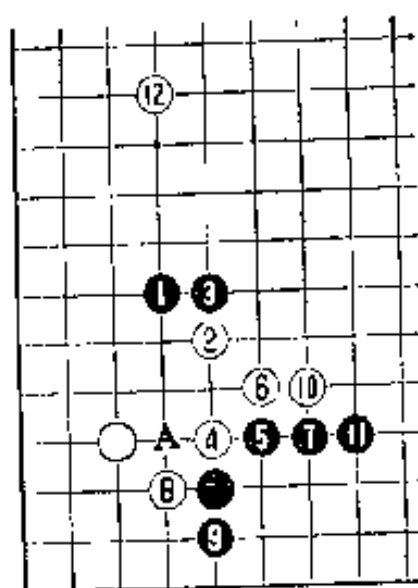
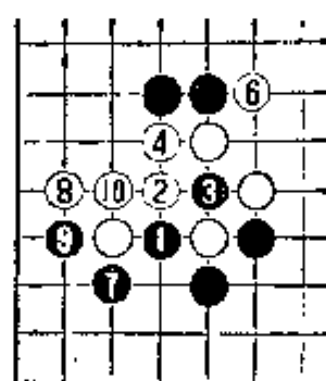


图82



参考图

白2诱黑长,以后4压、6虎,到12白形完整,白有利。

其中黑7在A位打,将演变成参考图,白也不坏。

从这里可以看到白走象步的用意。

图83 (常形)

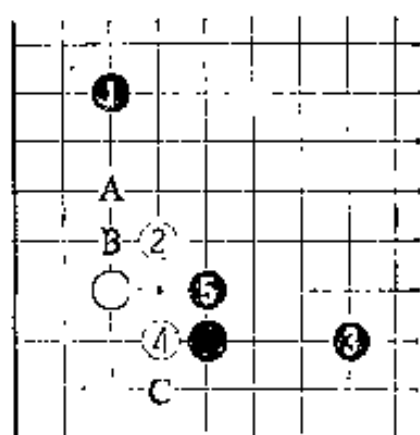


图83

黑：三间夹，着眼点是配合左上上的棋，对角上逼迫力较弱。

白2 尖出仍是正着。

黑3拆二是稳健的，白4顶，黑5 立是常形，到此白角暂可不补，但黑走A时，白或B或C 总得应一手。

图84 (白可战)

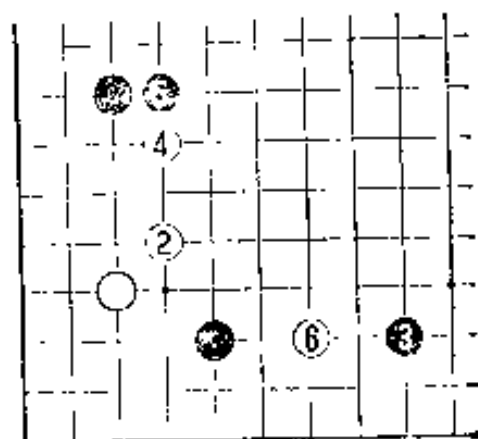


图84

黑3 拆三，稍过分，白4 先白走强，再6 打入，形成战斗，《大辞典》认为“白方生动”。

图85 (常形)

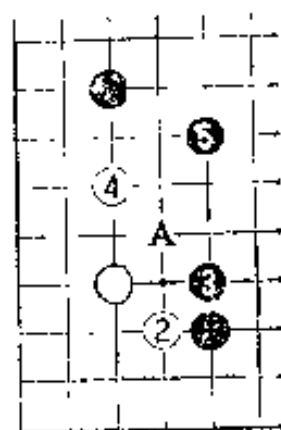


图85

白2 先顶，由于次序关系白4就不宜走A 位了，拆一是稳健之着。

黑5 封锁是要点，这个形得失和周围配置关系较大。

图86 (黑厚)

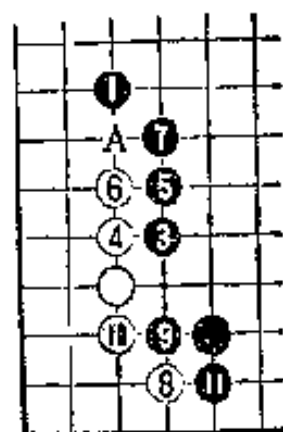


图86

黑1夹时，白2脱先也是可以的，但经黑3飞压后，黑棋很厚，所以白脱先的下法通常不多见。

其中黑7 如在A顶，白10位立，黑毛病较多。

图87 (概说)

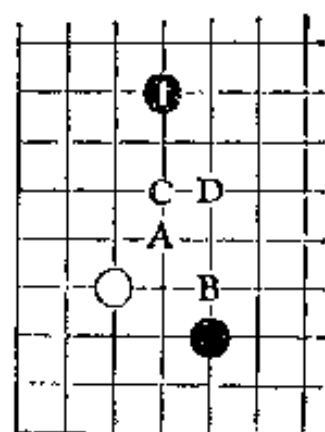


图87

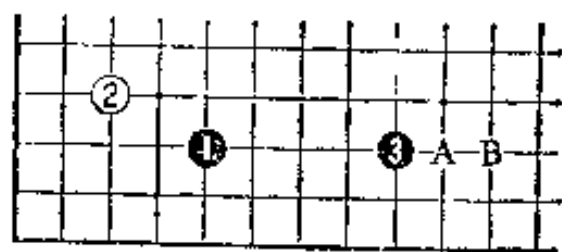
黑1 三间高夹，更为少见。白方A、B、C 三点均可下。

又如果按图85下时，黑5应当下在C 位才紧凑，如果下在D位则白有利，

小结：二间高夹是近代极其常见的，它的优点是变化简单，且今后易于掌握。在应对过程中要注意图75的场合手段。至于其他各种夹，白方只要记住“凡尖无恶手”，以尖应总属正应。

4. 拆边型

分类图3 (拆边)



分类图3

为“拆”了。

图88 (定式)

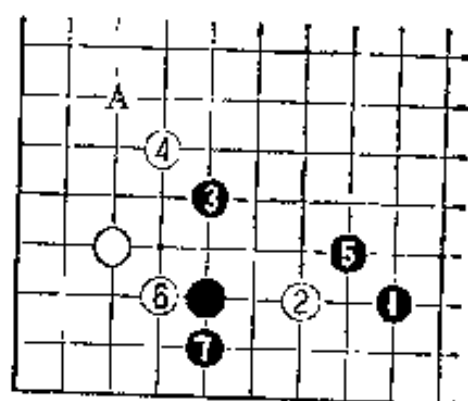


图88

是可以的。

图89 (征)

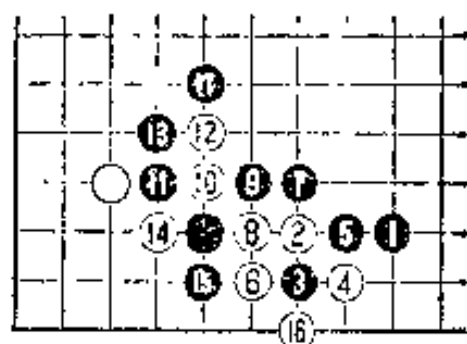


图89

段是严厉的，到17就形成了征子。

黑3 拆边，是目外的特点，如果是小目必须先加高，方可拆，目外可直接拆。距离至少是拆三，最多为拆五，拆二嫌窄，拆六就不称

黑1拆三，白2打入是弃子法，白4、6先手处理好小目之子，是两分定式。

其中，黑3 跳后，白方如逃白2一子，必然左右无法兼顾。

白4 如改A位拆二，也

黑3 托，是不让白方乘势走棋，也是常用的，但要注意征子，如果对白方有利就不宜走。

因为白4扳下，双方必然走到白10，黑11打出的手段

图90 (白有利)

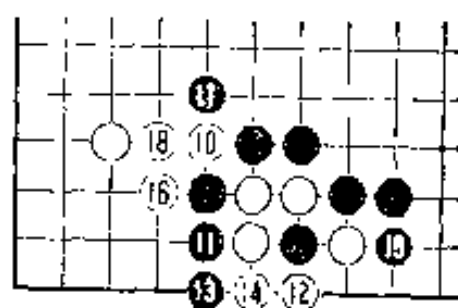


图90

白征子有利时 黑打出的手法就不成立了，只得按本图这样走，黑11、13等手虽然是教科书上有名的弃子法，但到18止，整体是黑棋吃亏了。

图91 (必须补)

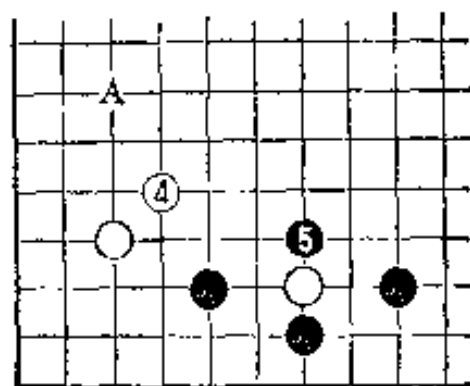


图91

白4不马上动一子，而小尖，是常见的，这时黑5必须补。

又：白4如脱先，黑方应在A位夹，促使白走4，黑再5补，是“调子”。

图92 (方向)

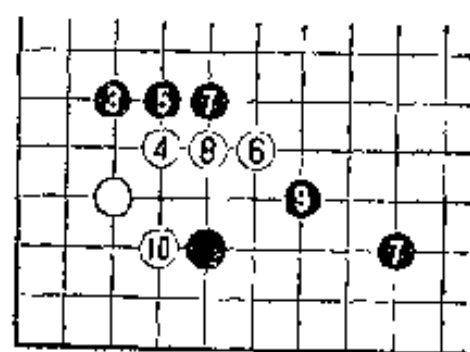


图92

白2如脱先，黑3应该夹攻，如果在4位飞压，方向就逆了，黑1这个子显得较局促。

3夹后，到10是常见的下法，两不吃亏。

图93 (不急)

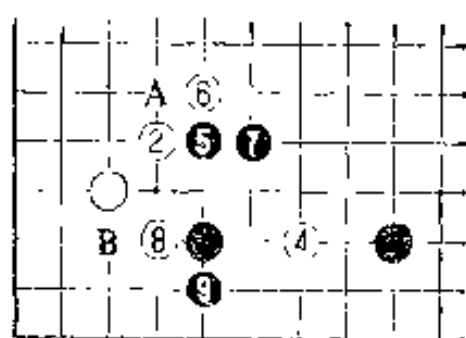


图93

白2尖虽可下，但不急，黑可脱先。白4打入，黑5、7是要点，白8为了补A位断点，黑9立下，黑亦安定了，这是拆三的特点。

图94 (常形)

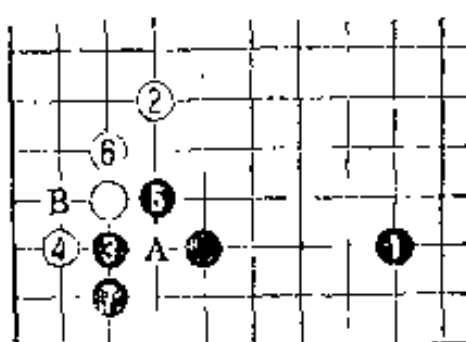


图94

白2飞，来得生动些，但黑3托是好手，到黑7时为常形，7这步棋实利很大。

白6时改在7打是可以成立的，黑必然6位反打，白A、黑B，变化相当复杂，大致是彼此均可下得。

图95 (定式)

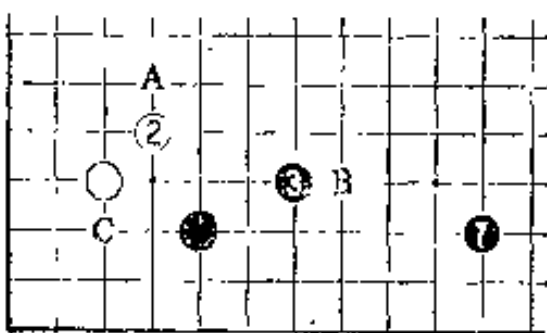


图95

黑1拆五，这时下一手在2位飞压太生动了，所以白2必须加高，黑3也必须补，这是定式，实战中经常出现。

白2如改A飞，黑在B补是定式，如在C托也可成立。

图96 (亦可走)

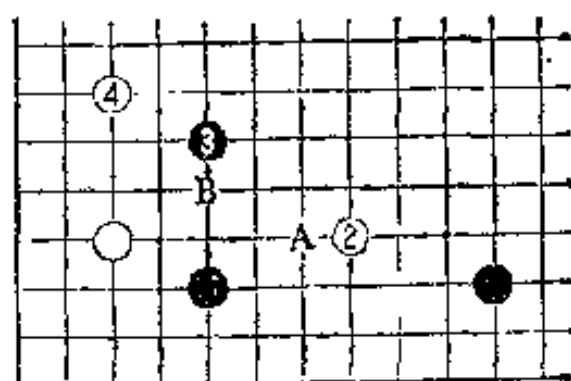


图96

图97 (概说)

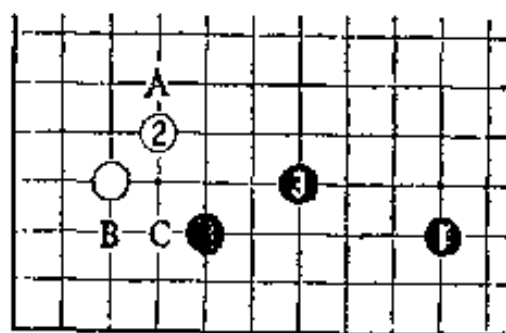


图97

顶，白形生动。

图98 (常形)

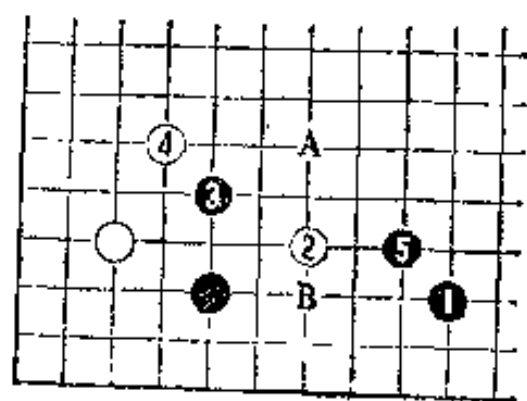


图98

白2二间高夹，也是可走的，这样黑3跳出，白4拆二。

白2如于A位一间夹，黑B跳出。

这样的下法，都不失为一策。但白2这个子已经不作为弃子处理了。

黑1拆四，介于两者之间，但含义与拆五较接近。

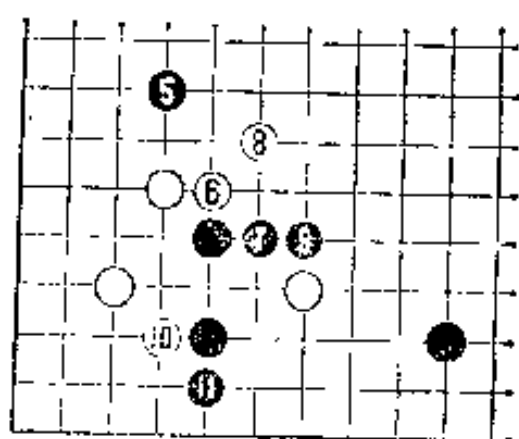
白2也需要加高。黑也还得补。

不过白2如于A飞时，黑往往不补了，在B托居多。因为如果仍在3补，白C尖

黑1拆四，与拆三相似的地方是，白2仍可利用弃子整形。

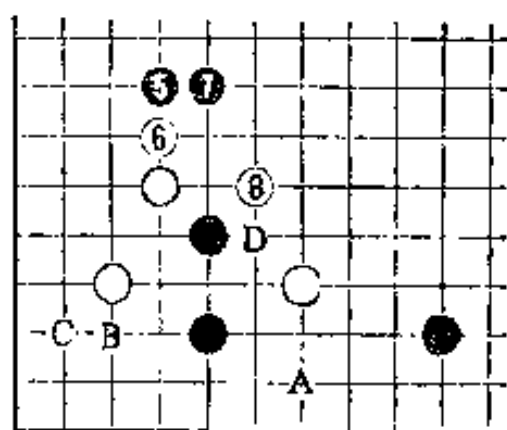
图中黑5是稳健之着。今后白A，黑可B位托过，无恙。

黑5时如果希望下得生



参考图

图29 (难解)



C、黑D那样下。

图100 (场合)

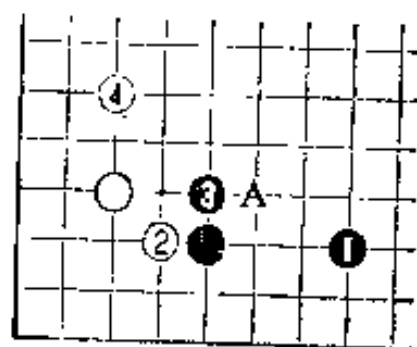


图100

动一点,可按参考图那样下,不过其中白棋是有变化的。

黑5想顺势走棋,白6顶针锋相对,到白8枷时,变化极为复杂,请参照小目一间高夹定式,黑右下多了一子,但这个子是否能帮上忙很难说。

今后黑9如A飞,白有利,所以黑大致按黑B、白

黑1拆二,是右下白有厚势时的场合下法。

白2尖顶是一策。

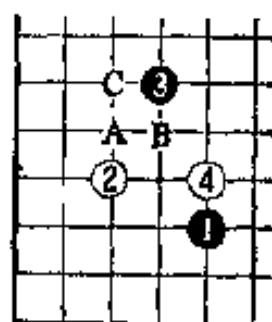
白2改在3压,黑A扳,白2虎,也是可下的。

小结:黑拆边的下法是常见的,定式很简单,但随时要

注意疏密得当。除了注意疏密外,白方打入拆三,运用弃子而走棋的手法也是值得玩味的。弄清这一节,有助于我们弄清棋理。

5. 大斜千变

基本图



基本图

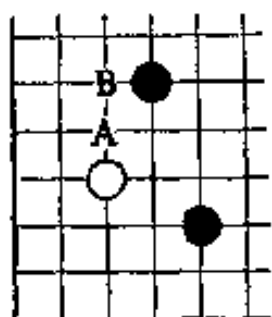
黑3称为大斜,今后的变化极为复杂,素有“大斜千变”之称。《大辞典》用了八百多个图,还没有全部变尽。

大斜千变,主要变化在白4压出之后。

白4时如在A、B、C三点着子变化就较简单,但在大多数情况下是稍亏的。

今为了读者方便,由简入繁,先介绍A、B、C三种变化。

分类图9 (并与托)



分类图9

白A并是最简单的下法。作为场合手法是可以成立的。但如果仅是为了避免复杂,则往往稍吃亏。

B位托,用意与A并相仿佛,但不若A简洁。

图101 (古定式)

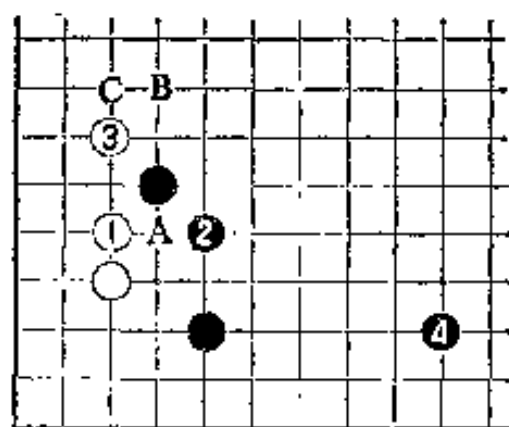


图101

白先走，C位是好形。

图102 (黑重滞)

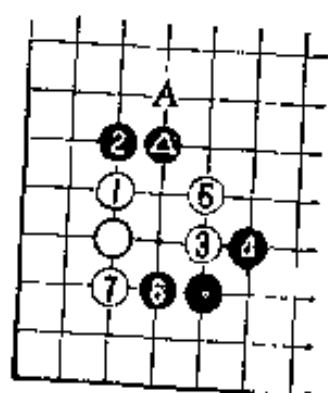


图102

图103 (两分)

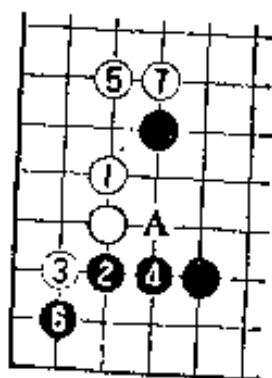


图103

白1并，黑2封是正着，白3跳出，黑4拆四，这是古定式。

历来的看法是黑棋稍便宜，与小飞压相比较，将A位一子移到了2位，是有利的。

今后黑B跳是好点。如

白1并时，黑2是不宜挡下的，因为白3压出后将黑棋左右分开，黑左上两子反而重滞了。正常的棋形●子应当在A位，所以这个形反而是黑方不如正常形了。

黑2托，是取实地的下法，且带有诱着意味。

白3扳后5跳是正应，到白7时两不吃亏。

还有一法是白3时就在5位跳，黑A虎，白7挡，黑3立，同样两不吃亏。

图104 (黑生动)

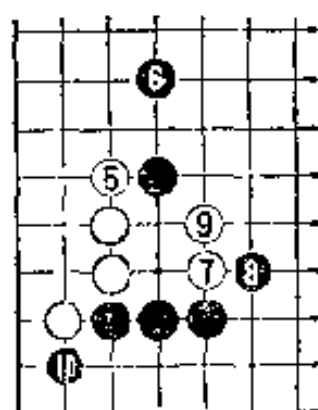


图104

白5长，黑6跳轻灵。这样白就从7位出头，这种下法正中黑计，到黑10扳后，黑子力生动。

前面说的诱着意味，就是使白方产生在这里硬要出头的想法。

图105 (定式)

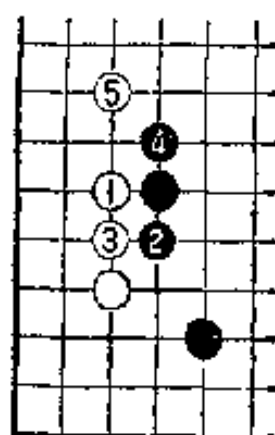


图105

白1托，黑方可走的棋是比较多的，黑2退最平稳，到白5跳出是定式。

一般认为白在三路多长一子，稍吃亏，但这样的吃亏便宜是很微细的。

图106 (场合定式)

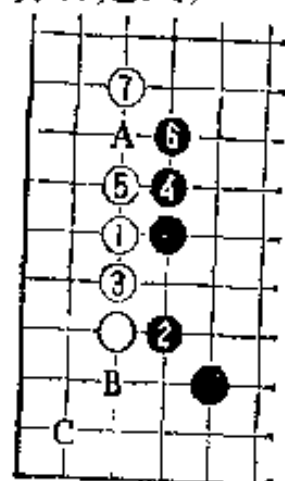


图106

黑2尖靠，是场合下法。白3粘是正着，黑4以下到7，白在三路连爬了四个，但黑形也不太好，互有不足之处。

其中白5若于A位跳，黑角上有B、C连扳的手段。

图107 (白优)

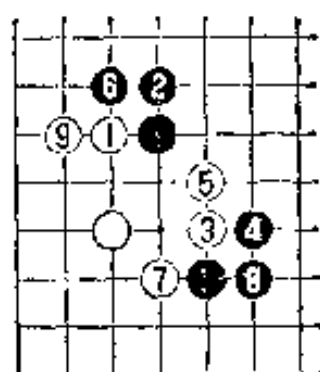


图107

图108 (两分)

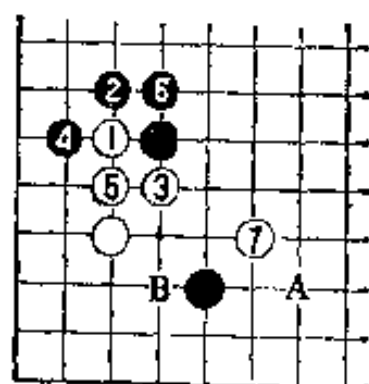


图108

图109 (征)

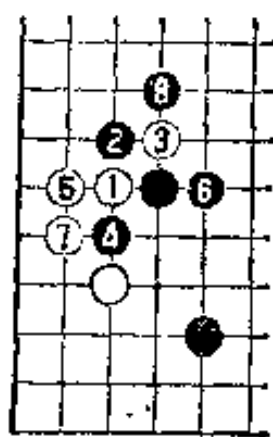


图109

白1托时，黑2长是易走的错着。

白3压出后，黑即被分离。双方走到白3，白有利，

虽然变化还有一些，总之白3以后白方易下。

黑2扳，是重视上边的棋，但这步棋起码在征子情况一般时方可下。

这样，白3鼓是正着，黑4打6粘，坚实，白7飞出两不吃亏。

今后大致是黑A、白B。

黑2扳时，白3断就牵涉到征子了。

黑8后如能征去白子，黑不坏。但如征不去白子，黑不利。所以黑2扳是有条件的。

白3以后变化虽然还有些，但大致是这样。

图110 (黑不坏)

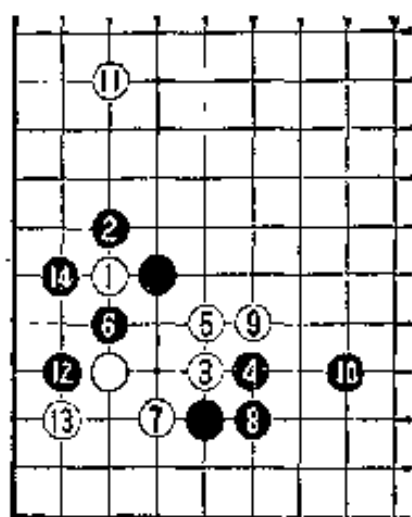


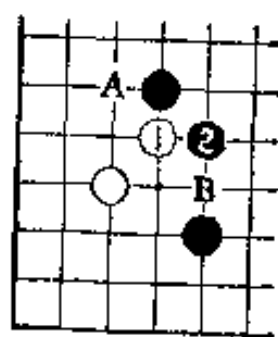
图110

黑2扳时，白3靠出，虽是腾挪手法，但到黑14时黑不坏。

其中黑4直接在6位打也可走得。

小结：分类图9的两种下法，均为场合下法。用得恰当可避免危机，但如果一味图简单则会吃亏，因此这些变化不可不知，不可滥用。

分类图10 (尖)



分类图10

白1 尖，同样是求简单的下法。

黑2 扳是作为大斜定式的正着，如果在A位立就回复到一间夹定式中去了。不再赘述。

黑2 后，白在A虎是最常见的下法，B挖 是近年来出人意表的下法。

图111 (定式)

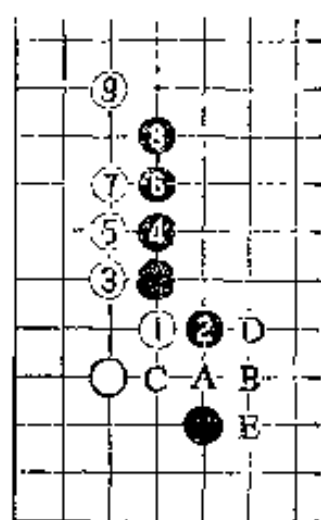


图111

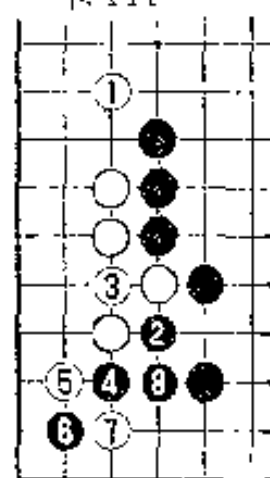


图112

图112 (变通)

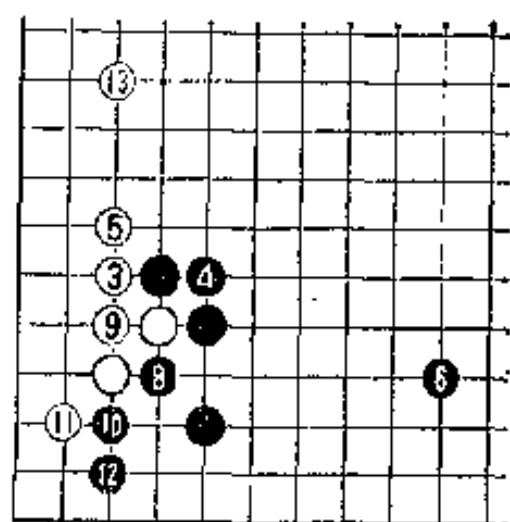


图112

黑4长是重外势的下法。

以下到9 跳出为必须之着，在这里请记住“长三面跳”。如果少长一手，黑便有参考图中4、6的连扳手段，白不利。

现在至9 告一段落，是定式，得失要看外势的配合来定，一般觉得黑稍好。

今后白A、黑B、白C，黑视局势D或E两点均可下。

黑4 粘，通常是不肯下的，但在不愿再张势的情况下可算变通之着。

黑6拆后，白往往脱先，黑再走8、10到白13 拆。局部是两不吃亏。

图113 (场合下法)

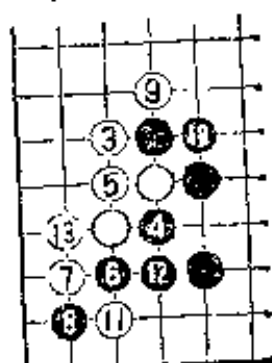


图113

这个图在《大辞典》上称为“场合下法”，并说明黑4、6的下法使白角走实了，通常是不好的。

但是，在近代的对局中，黑4、6的下法常出现，是不愿取势时的强手，走到13

止，应该是两不吃亏。

其中要注意的是黑8这步棋，连扳才有力，如果在11退就弱了。

图114 (激战)

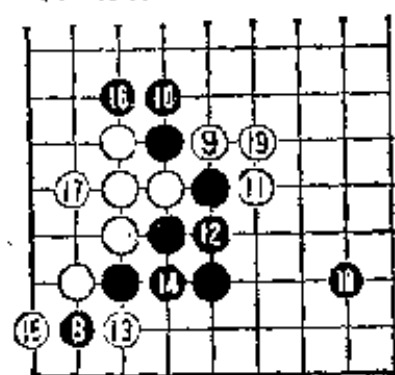


图114

黑8扳时，白9、11连打，破坏黑棋形，这是吴清源九段的创新，以后为诸家所袭用。

到19以后，得失要看配合而定。

图115 (场合下法)

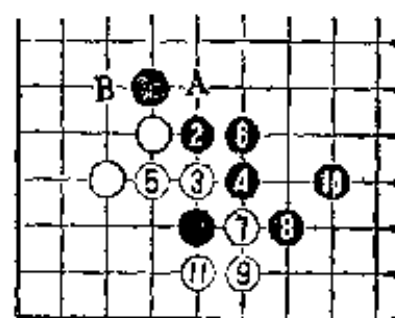


图115

白3突然矛头一转，指向下边，这是不愿在左边三路走出的下法。

黑6接是普通下法，如在A接亦大同小异。

到白11后，白安然得角并不坏。本图与图111不同之处是黑势的方向有了改变。

图116 (一法)

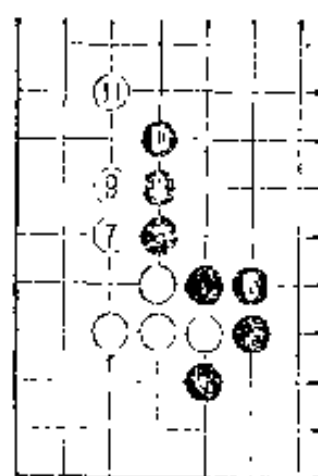


图116

黑6粘时，白7虎也是一法，这样白在边上少长一子，但首先使黑势灵后，得失难说。

图117 (难解)

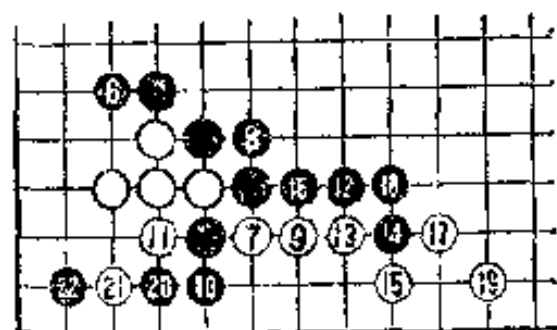


图117

黑6立，放着许多断点不补，是追求效率的下法，这类下法为梶原武雄九段所喜爱。

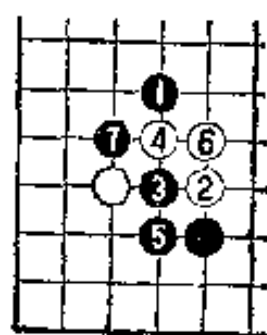
白7断是正着，黑8粘亦好，白9当然之着。

黑10立好次序。以下12、14、16诸着皆妙，20、22巧极。走成这样，通常是白棋吃亏。

但要注意的是，走大斜原意在下边成势，现在势在左上，未知配合如何。

小结：分类图10中，最常见的是图111，这个定式也属于白退让定式之列，但有时往往是很实惠的。图115的奇袭运用纯熟，常可攻其不备。

分类图1 (上粘)



分类图.1

白2 压出是大斜正变，黑3 挖当然，这样朝着各不相让的路上发展了。可是，白6 接上面仍然是退让的下法

这种下法起码征子情况一般时方可用。

图118 (场合定式)

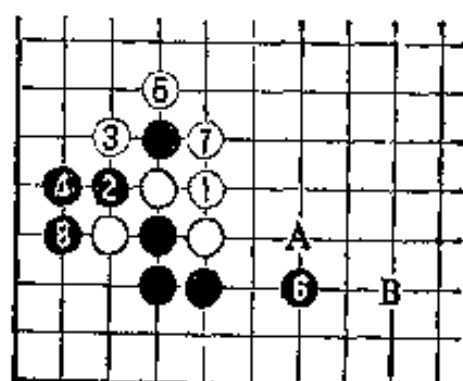


图118

白1粘退让，黑2断当然，白5能否征黑子是先决条件。

黑6 跳是本手，如在A位飞，留下了B位弱点，一般情况下是不好的。

到黑8，定式本身黑稍有利。白方在配合生动时，或先手效力极大时，是可以采用的。

图119 (难解)

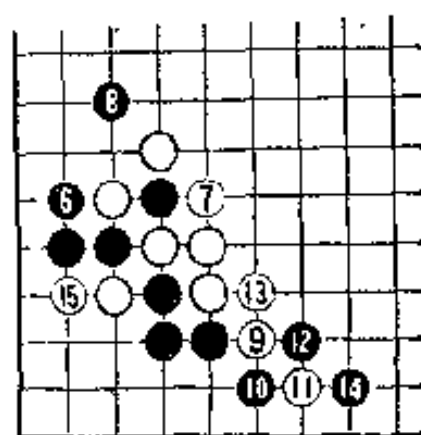


图119

黑6打、8飞出，有点贪得，随着就有危险，不过倘使局部算得很清楚，全局的火候又掌握得好还是可下的，这样一下给双方制造了难题。

白方如果马上接着下，9、11是好手，黑方12、14非吃住这个子不可。白15后角上势必要打劫了。

图120 (续前图)

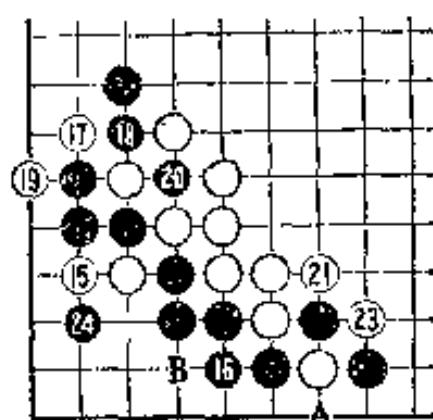


图120

黑16粘是正着，如果在A位提，将来被白在B要劫，黑崩溃。

白17扳下，到24止形成转换，是黑方可下的样子。

但是，图119中白9何时发动，以及盘上他处是否有劫材，黑方均需虑及。

图121 (黑优)

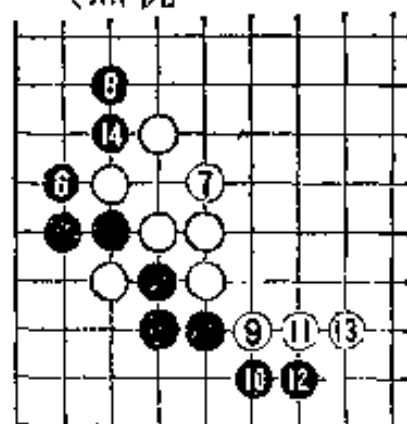
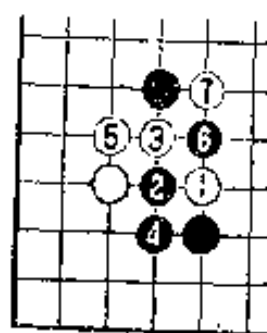


图121

白11退稍弱，黑14补后，黑角空很大，黑有利。

小结：分类图11中白上粘是场合下法，由于在局部图118黑简明有利，所以图119的下法被掩盖了，图119形虽难看，但也并非不能下。

分类图12 (反打)



分类图12

白5下粘，是大斜正宗，可是白7反打又变成旁支了。如图仍是“白方退让型”。

白方走这个型的时候要注意盘上是否有特大劫材。

图122 (定式?)

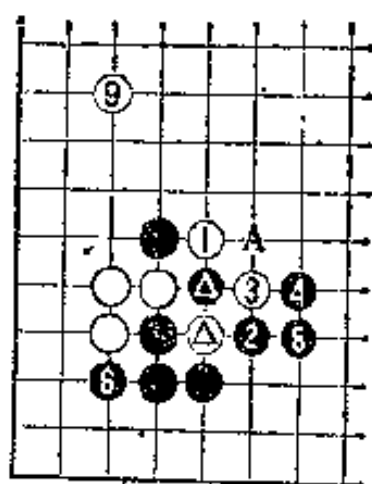


图122

白1反打求简单，首先要注意的是黑方4时能否在A位作劫，这个劫价值极大，彼此均不可轻心。

在通常情况下，黑4是本手。

白5、黑6彼此皆紧，到白9后，一般认为是定式，但《大辞典》指明黑方有利。

图123 (攻击)

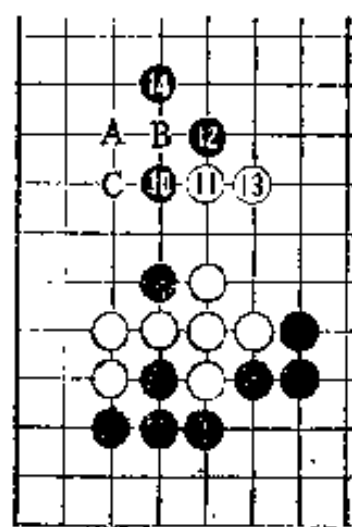


图123

上图白9如脱先，黑10攻击是严厉的，别看这一团白子相当厚实，但缺乏眼位，便是凝滞之形。走到14黑方开畅。

如果白9在A补了就不同了，黑再走10便是坏棋，被白B挺，黑只能11位退，白C位曲通连，黑无聊。所以白9既补，黑就不在这里下棋了。

图124 (俗手)

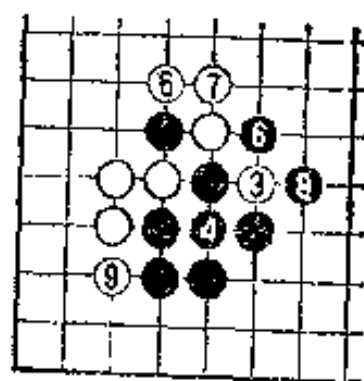


图124

白3打时,黑4粘是俗手,在高手看来是不值一提的。但万一对方这样下时你将怎样应付呢?

《大辞典》认为黑4粘,白在9挡,黑无聊。可是实际上黑在5位长,结果黑不坏。

所以白5应按本图打吃一子,到白9时白不坏。其中白6也可脱先。

黑6时如走9位,白亦脱先。据此方知,黑4粘是不好的。

图125 (自重)

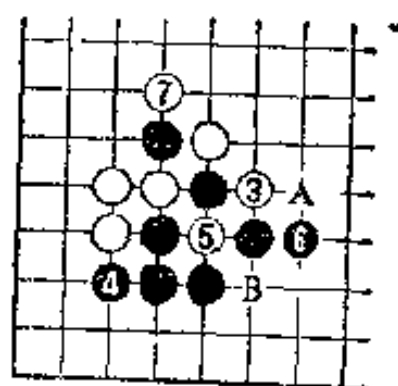


图125

本图与图122各有短长。

由于劫材关系,黑4先长进角,白5也只能提,这时黑6退一手。如果在A扳,被白6打,黑劫败需在B粘的话,黑就吃亏了。

黑6既然松一路,白7不宜再粘,抱吃一子是本手。

图126 (趣向)

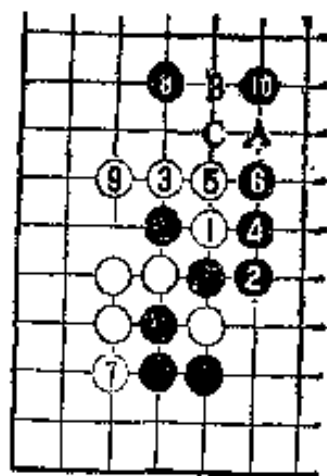


图126

白1打时,黑2长是趣向,由于白死子尚有余味,在通常情况下不如提净。

双方走到白7时,黑8是要点,白9是稳健之着,此时无论走A或B,黑总在C位断。

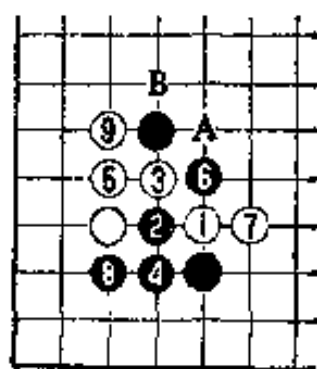
到黑10补,白得地,黑

取势,得失要视局势来定。

小结:分类图12中白7反打是退让定式,其中图122、125皆可考虑。

总结:以上均为大斜定式中“白方退让型”。这些型的定式大都介于定式与场合定式之间。有目的地采用是好的,如怕复杂而用,往往稍吃亏。

分类图13 (正型)



分类图13

白1跨出到白7长出,双方各不相让,成为难解的大斜定式。变化从此而始。

黑8、白9是最常见的,今后黑有A粘、B长两大类均是正着。

图127 (定式)

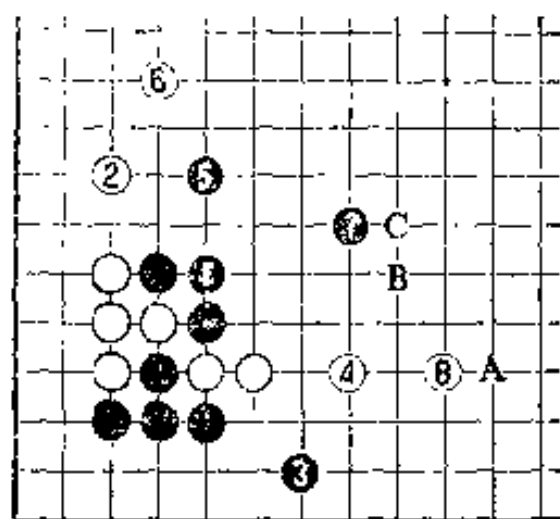


图127

黑1粘，正统手法，到白8是大斜定式的代表作，在实战中出现的例子最多。

但在近年的对局中，黑方往往更愿意玩些花样。因此这个代表作出现率不如以前了。

其中白8如在A位跳，则稍嫌薄。又如走B位，被

黑C位压，白不好。

黑7有时改在C位超大飞是很轻快的。

图128 (趣向)

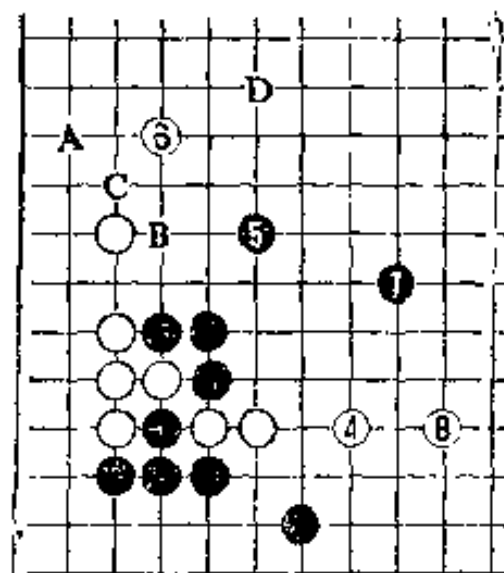


图128

黑5飞，是趣向，它留下6、7见合。运用恰当是生动的。

白6飞，黑7与5之间的连系紧密了，但对左边的迫力要小一点。

其中白6也可单走8位，黑3位，白A位，黑B位，白C位，黑D位补。两种下法

都成立。

图129 (趣向)

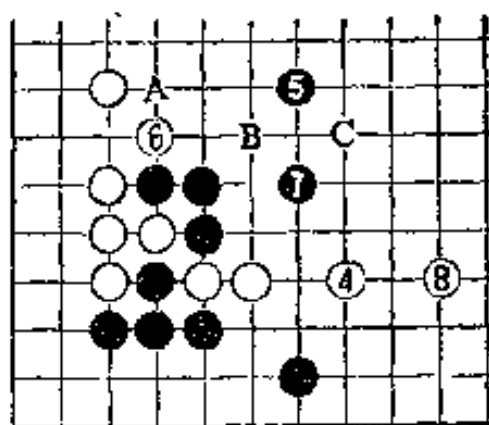


图129

黑5走象步，是成立的，因为A压是先手，所以不怕白在B位穿象眼。

白6是稳当的下法，黑7跳后，白8跳出，两不吃亏。

又，黑5走在C位也可成立，白仍走6，黑B补，亦是一法。

图130 (黑优)

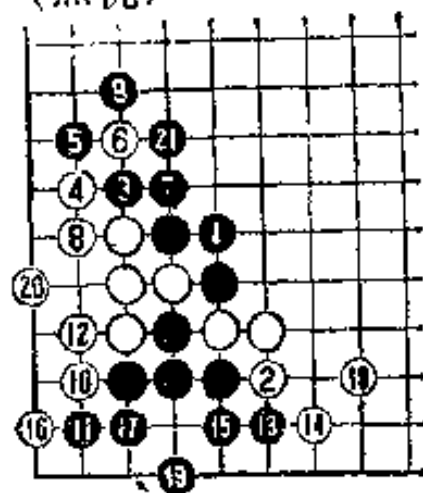


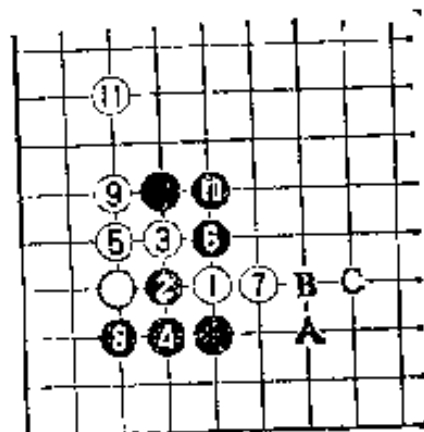
图130

黑1粘时，白2曲过分，黑3、5连扳是好手，这样白棋较委屈。

双方走到18时，黑19补活简净，到21提一子，黑有利。

小结：图127是大斜代表作，定式部分不太难，但今后续着却很难。图128、129也可考虑。图130说明了白四子跳出是本手。

分类图14 (欺着)



分类图14

双方到11是正着,之后,黑有A、B、C三法,都属欺着之列,白应付得当,黑方稍亏,但白一不小心就吃大亏,这是最使初学者伤脑筋的。

图131 (白优)

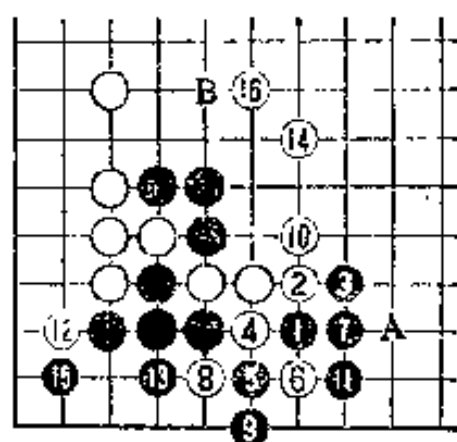


图131

黑1跳,在三间夹大斜中是好手,在普通大斜中是不好的。三间夹大斜时白在A位多一子,这个子将成废子。

白2、黑3后,白4是关键之着。白10亦是关键之着。

双方演变到16,白有利,其中黑15在B跳,白15长极大,黑无聊。

图132 (白厚壮)

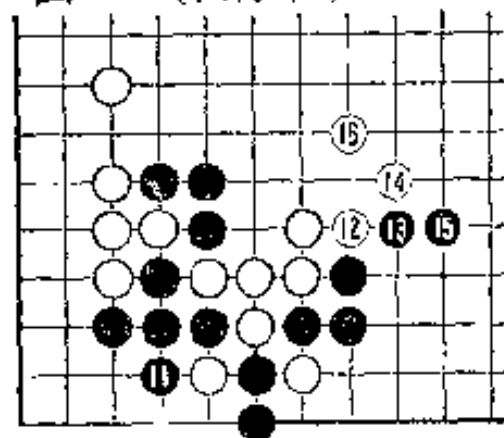
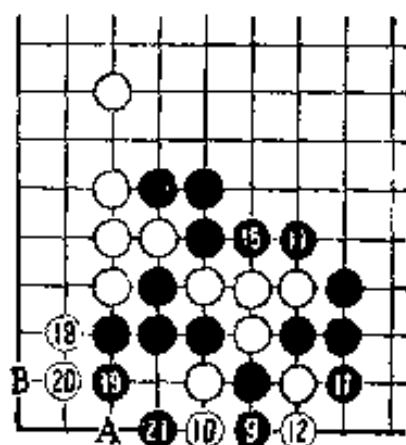


图132

上图11改在本图角上打,虽得了角上便宜,但白12 14、先手,16虎后很厚。

与上图相比,有一得必有一失。

图133 (中套)



白10穷追到底,被黑滚打包收,正中黑套。

一气走到18扳时,黑19是好手,至21白全灭。

其中白20改在A位,黑20位,白B位,虽可成劫,但亦十分勉强,白同样不利。

因此,对于白方跳出要注意“大头鬼”,诀曰“遇立而退”。

图134 (怯战)

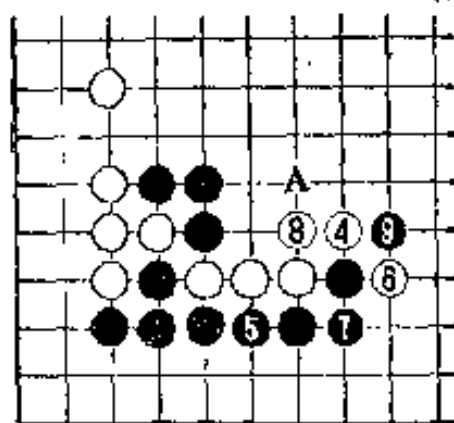


图134

初学者害怕中套,连冲都不敢,犯了怯战之病。

白4扳,黑5粘十分结实。至黑9黑有利。

宋朝文学家王禹偁有诗曰:“乃知棋法同军法,既戒贪心又嫌怯”。真此谓也?

又:白4在A跳,黑亦5粘,

大同小异。

图135 (三间夹)

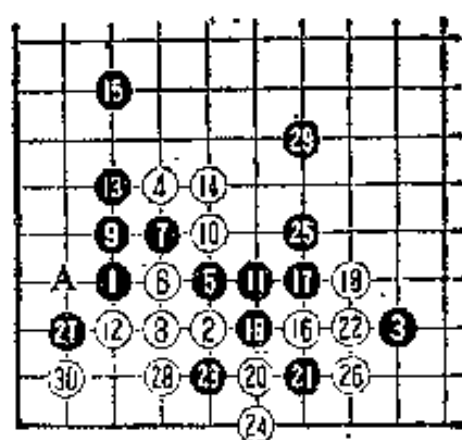


图135

在三间夹大斜中，白16如能跳出，走成本图，由于黑3成了废棋，白不坏。

但这里必须注意征子情况，白必须在征子有利时才能运用。否则黑21改在22位打后征去白18一子，白即告失败。

在白征子有利时，黑为了避免白16跳出的手段，在15时先在27扳一手，待白30扳后，就无法用“大头鬼”吃黑了。所以27位先扳可以被跳出的变化。但27本身是稍损的，所以黑轻易又不肯下（此外官子将来黑很可能在A位立下），这便是围棋的难处与有意思处。

三间夹大斜和普通大斜不一样，近来三间夹大斜少见，因大斜一方往往难下。

图136 (白有利)

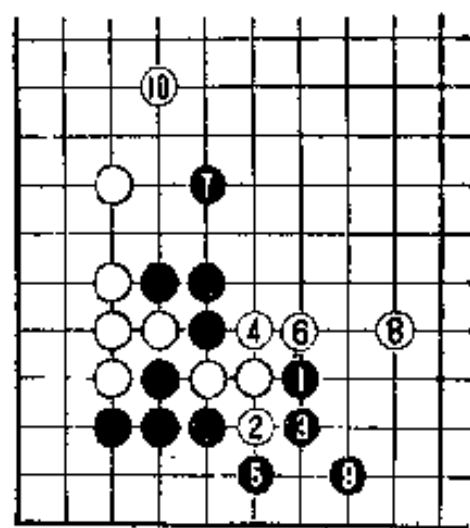


图136

黑1顶，纯属欺着，白应对了，黑方是要吃亏的。

白2曲要点，使黑生出断点来，白4及早出头，机敏。

双方走到白10，黑中央四子不如白畅，白有利，

其中黑9不补，见下图，

图137 (白稍有利)

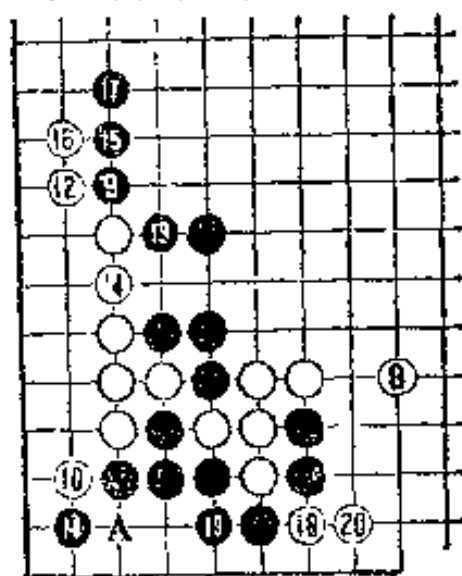


图137

黑9 靠下，白10扳是要点，此时黑只能11挡。白再走12，到17黑虽得些外势，但白18、20吃得两子也很大。

白稍有利。

其中，黑11如在20虎，白A扳得利后，可在13位顶断，黑苦战。

图138 (劫)

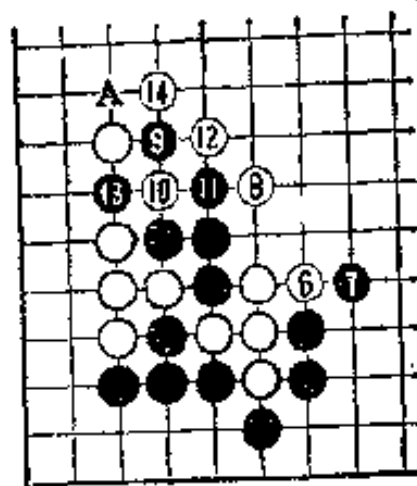


图138

黑7 扳，是不成立的，白8 跳，已将黑三子罩住。

黑9压出，白10妙，14 打好手，形成劫，此劫价值太大，意味着黑棋崩溃。

又：黑7时先9位压，白只需平易在A长，黑先走损着，白随机应变，总不坏。

至此可知，应对得当，黑1顶的欺着是自己吃亏的。

图139 (中计)

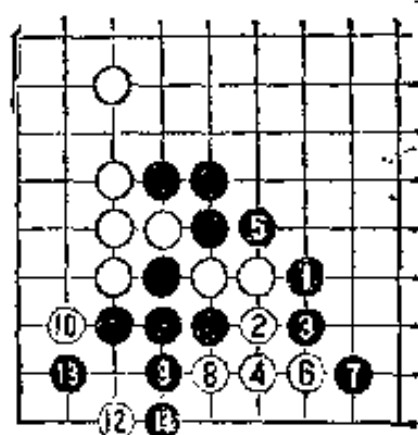


图139

白4立下，正中黑计。

黑5蒙后至白10扳时，黑11立是好手，净吃白棋，白12点不能奏效。

黑11如走13位，被白11一打，就生出棋来了。

图140 (白稍优)

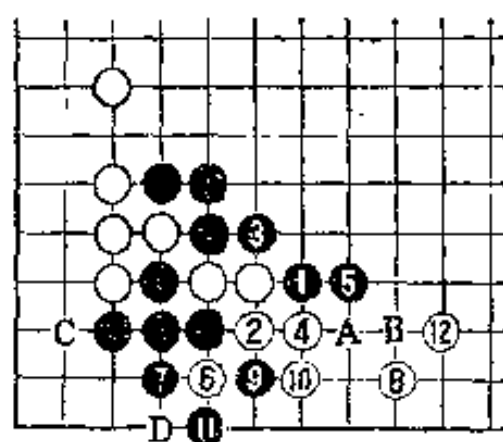


图140

黑3马上蒙，这就不难对付了。

白6扳要着，如单走8时，被黑A冲6立，白不利。

黑9打吃一子是正着，如在B尖，白9粘是先手，可逸出。

白8时如在9粘，黑A拐，

白C扳时，黑可D立，白无救。

本变化《大辞典》说“白稍有利”，也有人认为“得失相当”。

图141 (白不好)

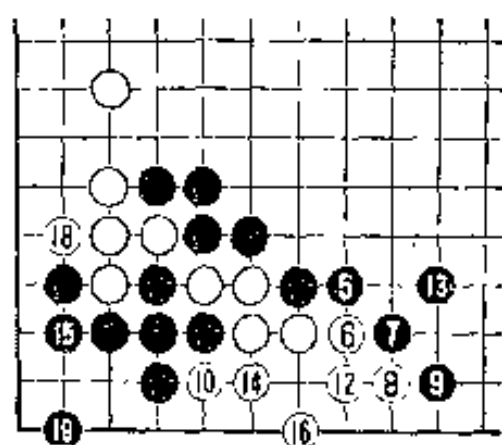


图141

白6 贴，是俗手，遇到黑7、9连扳，被动了。

白12时不能先在14粘，是白苦处。

到19补活，黑外势整齐，黑优，这是一步俗手招来的恶果。

图142 (白优)

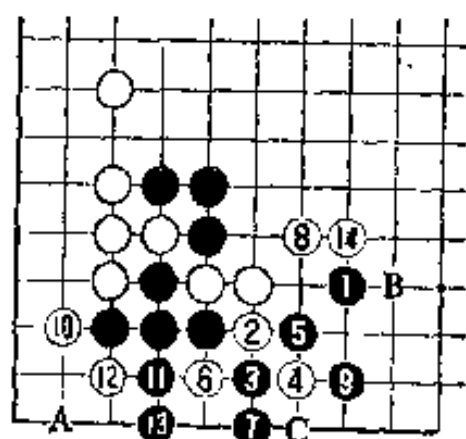


图142

黑1 也是欺着，白方只要按图131的意思下就行了，

它的关键也是“遇立而退”，白8及早回头。

白12打小巧，黑若提，白A虎是先手。至14止白有利。

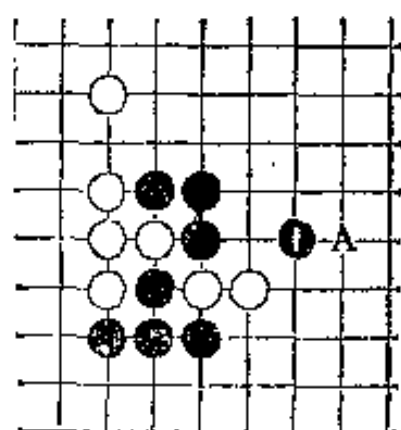
其中，黑9 若在11打，

白14压，黑B，白连压成四子后飞，亦白优。

又，白8如不收兵而在C位吃二子，边上还是“大头鬼”，和图133一样，白被吃。

小结：以上三种欺着，似乎很复杂，但它们有一个共同规律，就是白方尽量往黑阵里冲，冲到黑方无法再退的时候及时收兵。如收兵过早就不能获利；如彻底冲破，反累自身被杀。

分类图15



分类图15

图143 (白低位)

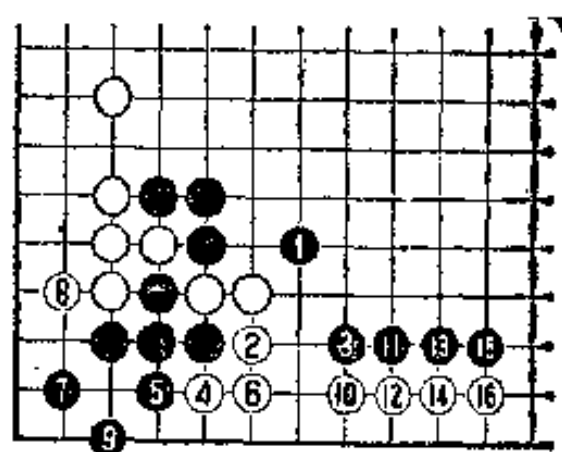


图143

图144 (黑败)

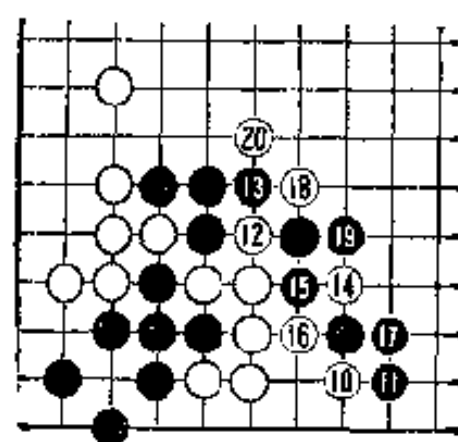


图144

黑1 枷，与上述三法不同，它虽含有欺着的意味，但应当算正着。

本图今后变化极其复杂莫说低手，连高手也感到麻烦。

黑1 如下A位也是一策与1位相比变化要简单些。

白2曲只此一手，黑3罩与黑1相呼应。

4到8是白方权利，至此白怎样安排下边五个子呢？

白10托是最容易想到的，但这样平凡地走到白16时，白处于低位，黑方有利。

白10托时，黑11扳还想多得，遭到白12反击，14夹出后至20将中腹黑四子吃去，黑大败。

图145 (白厚壮)

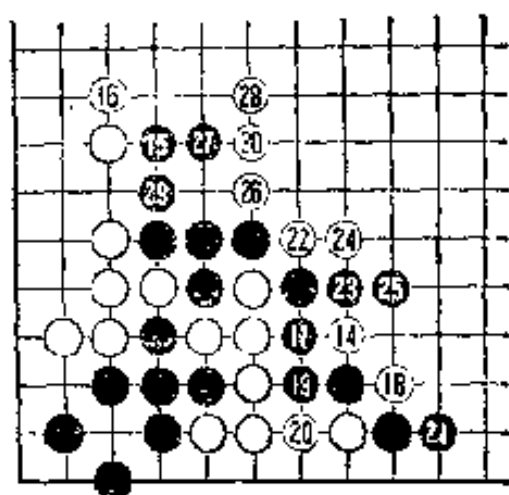


图145

黑15先跨，预作安排，虽可救燃眉之急，但白18打亦改换方向。

双方一口气走到28，已将黑棋枷住，29虽是延气妙法，吃掉了边上白子，但白将黑先手封住，外势厚壮，白并不吃亏。

据此两图可知，黑方能得到图143的结果就应当满足了。”但白方是否甘心呢？

图146(奇手)

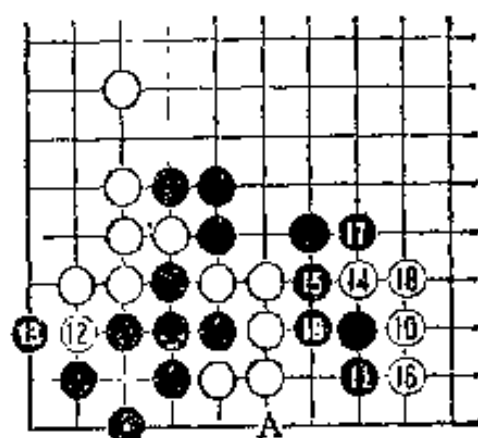


图146

回五子了，但是否应该渡呢？

白10靠，妙手。

黑11立阻渡当然之着，这时白12是次序，黑13只能补活。

白14要点，俟黑15冲后再走16挡，次序井然。

黑17亦是次序，黑19粘后，白有A位先手，可以渡

图147 (白不利)

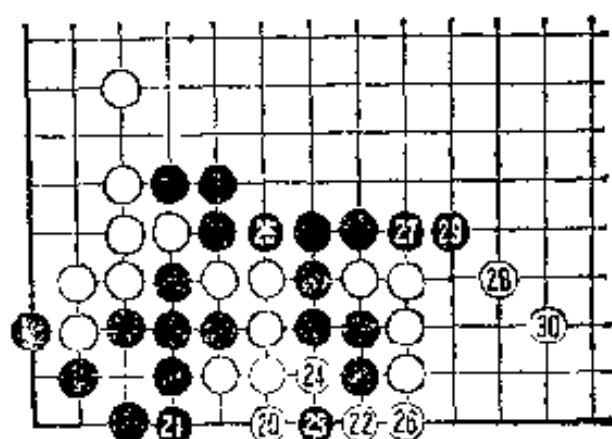


图147

白20立,黑21必补,白22得到渡过,但被黑23扑后,一直走到29,中腹形成铁壁,白方不成功。

不过白也不是一定不能下。

图148 (弃子)

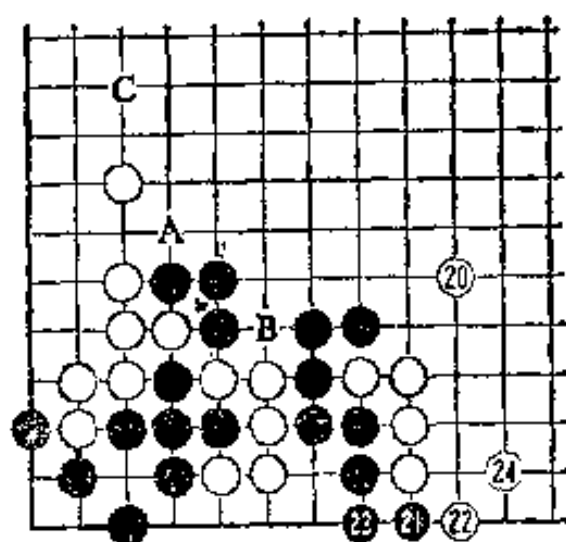


图148

白20飞,采用弃子战术是高明的,黑21、23虽先手吃了白五子,但白右方顺势走厚了,白不坏。

今后五个白子尚有余味,例如白A虎后,就有B冲的手段。

其中黑21也可在C位夹,待白A虎时,顺调在B位

补,可免去21、23与22、24的交换,这个交换在布局阶段,黑是大亏的。

图: 49 (白不坏)

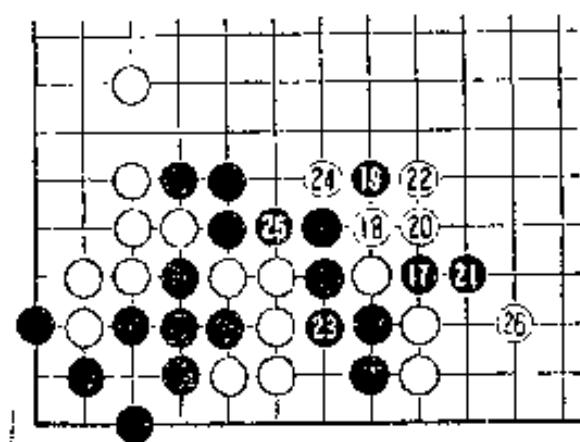


图 149

图150 (自大优)

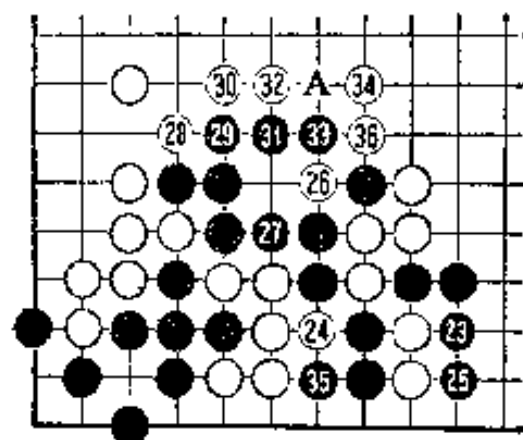
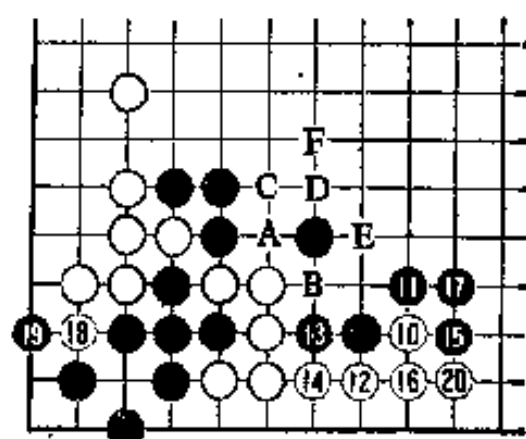


图 150

图151 (白不坏)



151 圖

在征子情况下一般时，黑15可后打，18必长，19是常识，到21时白需22曲，黑23再粘，虽可吃白数子，但白24打、26补后，黑二子较弱，白可下。

黑23吃白二子是坏棋，被白24断，26打妙。这时如在27冲易被黑转换脱身，如今打，黑被拖住了，一气走到35，黑虽吃数子，但白先手封黑，外势厚壮，白大优。

其中黑29若走31，白可A枷，黑亦不得脱。

白10靠时，黑11上扳，白12扳是要点。

黑13是次序，白14稳健之着，两方应对到20，白虽处低位，但黑有A、B两个缺陷，黑外势不厚，白不坏。

《大辞典》在20时，先A冲，黑C挡，白D断，黑E

退，白再20曲，黑打。白方得先手，黑亦厚了，近代的棋不肯这样下。

图152（一策）

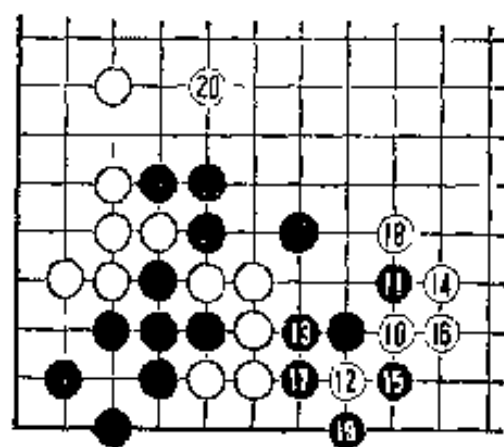


图152

黑13时，白14扳也是可下的，黑15必然之着，如在17单冲，白15位粘，黑更不利。

白18打后黑必须补，但白20跳后，白方开畅，不失为一策。死子略有余味。

又，白10碰后，黑11扳时，白在15立的下法也是可以成立的。

图153（挖）

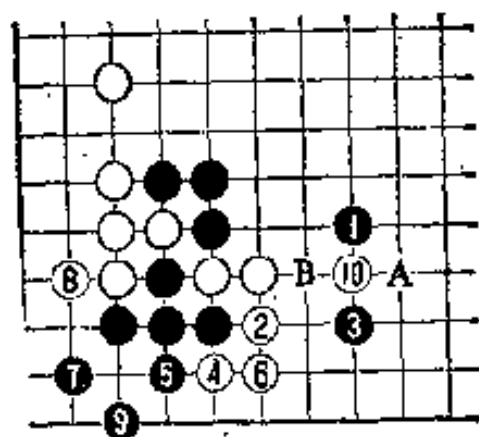


图153

黑1虚枷，白2，黑3一直到黑9与图143并无区别。所不同的是黑1这个子的位置。

一子不同下法亦不同，白方托和靠的手段都不能用了，10挖是好手。但需注意

征子。

对此黑有A打及B打两种变化。

图154 (白活净)

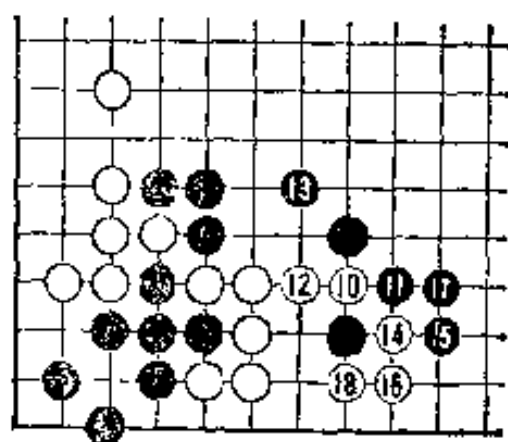


图154

黑11外打，白12粘当然，黑13封锁白子，白14断吃一子都是正着。到18白已活净，较确实。一般认为白不坏。

但仍在两分范畴之内。

图155 (破围)

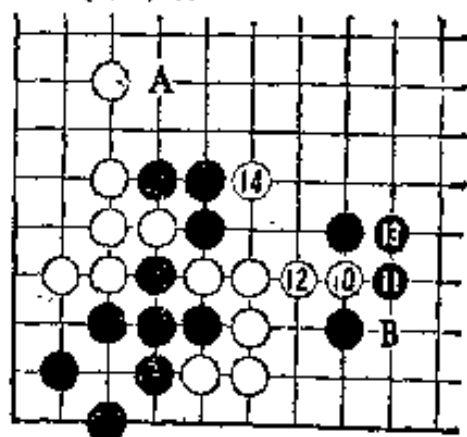


图155

黑13粘是不好的，白14贴，就突破包围了。这样自然是白不坏。

黑如果先在A位腾挪，再冲断白棋，但互断之后，B位还有断点，黑总难下。

图156 (强手)

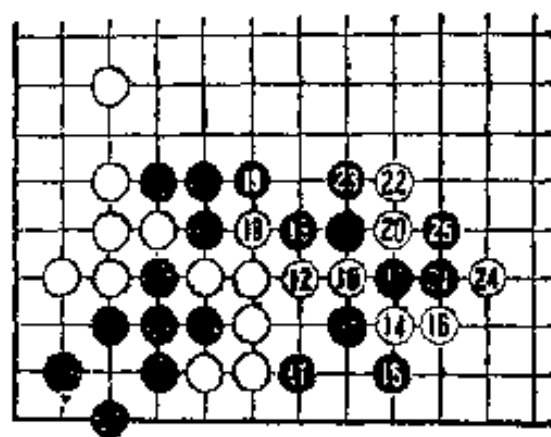


图156

白方在征子不利时，10挖是不成立的，要注意。

黑13是强手，紧白一气，14断时，黑15、17后白与里面杀气已差一气，只得18冲出，但22时黑还可23抵抗，白如征不掉黑11诸子，白失败。

那末，白征子不利时应怎样下呢？请看图158。

图157 (脱出)

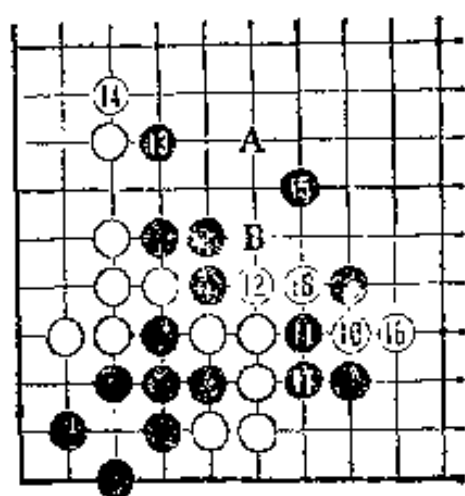


图157

白可先占A位要点。

黑11内打是不好的，白12从容脱出。

黑13求腾挪，15飞乍看似可封白在内，但白16长，18断后黑很难收拾。

其中黑17在18粘，白17断后，B位还可冲，黑上方断点很多，黑也不行。

又：黑15如在16位提，

图158 (两分)

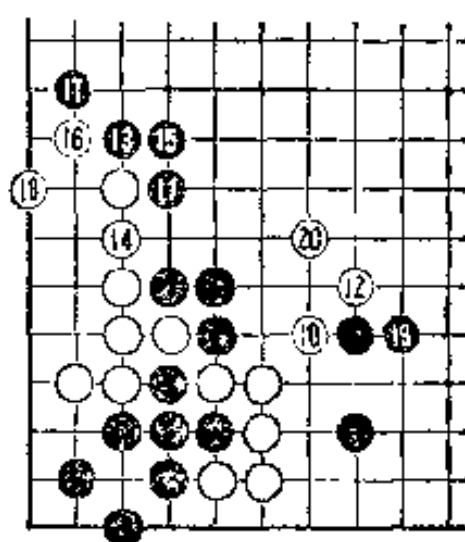


图158

白方在征子不利的时候，只能10尖。

黑11压时，白不能再应了，忍痛被黑封锁在内，不过下边数子出头还算畅的，所以还能算得失相当。

图159 (白死)

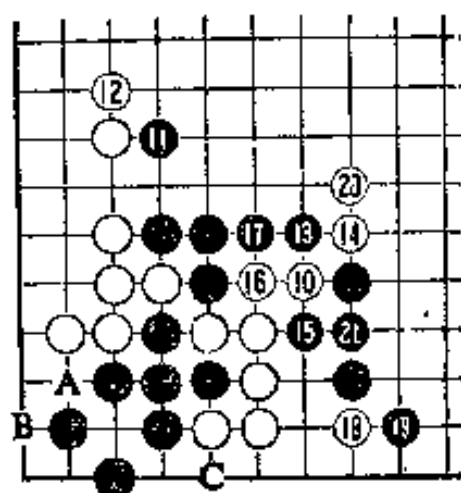


图159

黑11靠时，白12误长，被黑13扳住，白14断是必走的，黑15打、17紧气，形成对杀，白20时黑可21粘，白被杀。

其中，白12如先在A挤黑B之后，白得到C位先手，以后可做活下边白子，但就整个得失而言，白仍不合算。

图160 (白优)

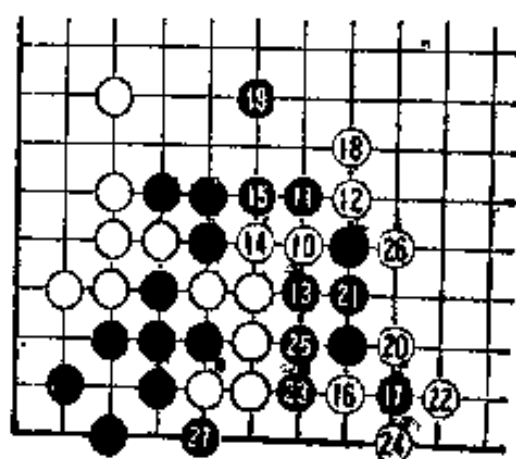


图160

黑11直接扳怎样呢？白还照原样走，18立时黑19需补，白20断，虽黑有21的好手，但被白方22打后弃子，黑角总共才有不到20目，白右边发展前途很大，白优。

所以图158 是两不吃亏的“行情”。

图161 (奇想)

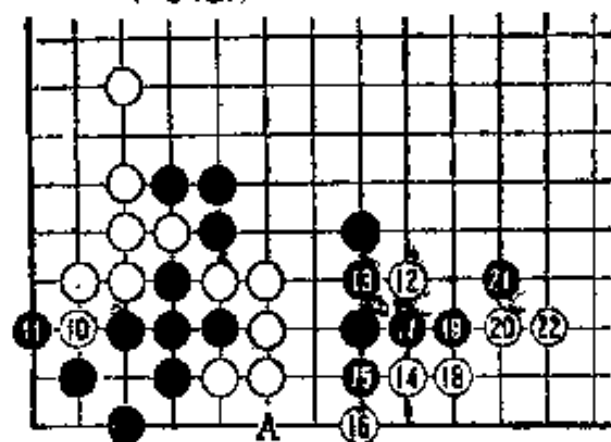


图161

白10卡，是次序，保证A位先手。

然后12尖、14渡，正是奇想。这种轻灵的下法，有时亦不失为一策。但终不可视为常法。

图162 (场合下法)

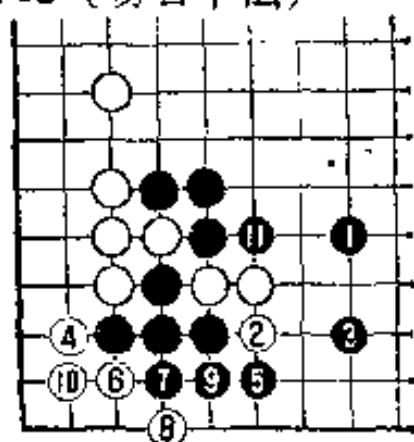


图162

白4从角上扳，黑5是正着，到黑11，白舍弃三子先手得角，是一种场合下法。例如黑厚势作用不大时可用。

在通常情况下，黑优。

图163 (白有利)

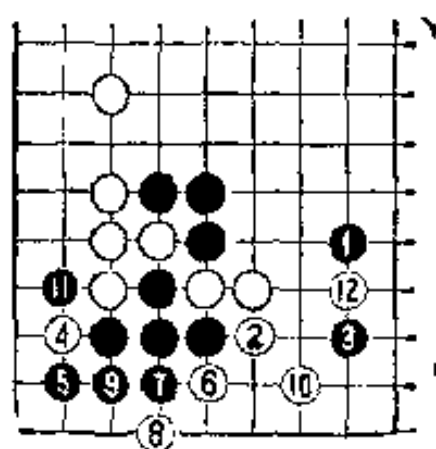


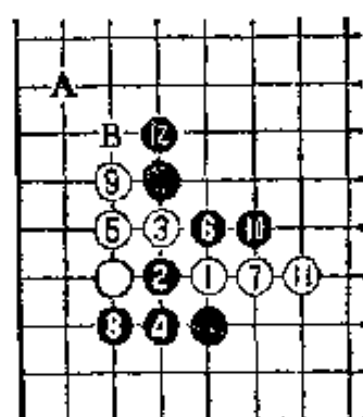
图163

黑5随手一挡，白6、8后10虎是先手，再12挖，白就很好下了，这时征子等一切条件都无须考虑。

小结：分类图15中1枷，白方以图148弃子处理最为妥善。图147亦可下得。图151也是容易出现的。有时白也甘愿走成图143，但这个图不如图151。

黑宽一路枷，白要注意征子，要防黑156中的强手。如能走成图154最好，如不能图158亦可行。

分类图16 (压)



分类图16

涉征子与打劫。

黑10压，也是正变，白11当然之着，黑12长时，白有A、B两点可选择，A飞在征子情况一般时可用，B长大都在征子不利时采用。

本型变化极为复杂，是大斜定式中最难解部分，牵

图164 (示意)

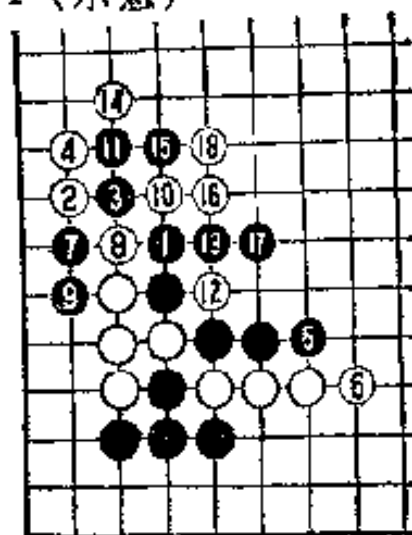


图164

黑方征子有利时常用的型。

黑1长时，白2飞，黑3顶是要点，这时白4能否长出，就要看18以后的征子情况了。

如果征子情况一般，就可长出，否则只能在8位顶。

在白4可以长出的情况下黑往往不采用这个型，所以换言之分类图16的走法是

图165 (黑不利)

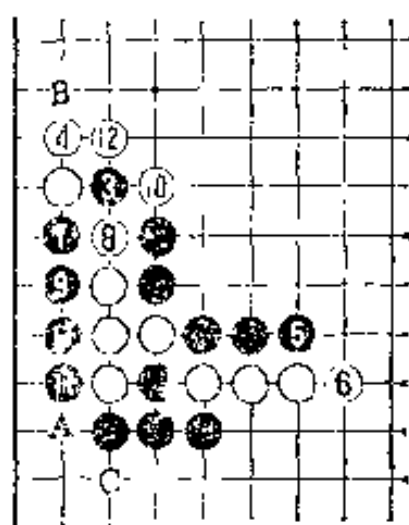


图165

在白4可以长出时，黑7扳下，虽可滚打包收，但至白14后，因中腹黑子很弱，黑不利。

其中白10也可以在11立，黑12位压，白A曲，黑B扳，白C扳，成转换，得失相当。

图166 (作战)

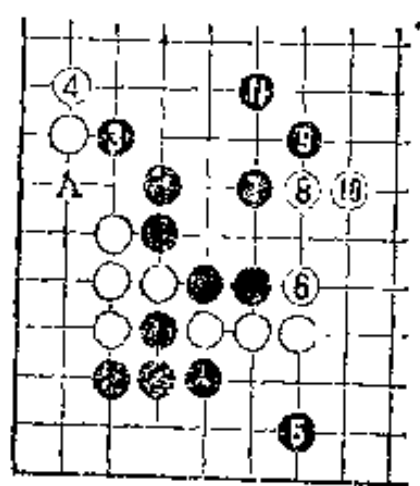


图166

在白4可以长出时，黑3的效率就不充分了，但也不是绝对不能下。

例如黑5飞，白6曲补牢了A位弱点，以下走到11，成为向中腹发展的棋，优劣要视局势而定。

不过，由于被白4挺出，黑方受到心理上的打击，往往忽视这种变化了。

往往忽视这种变化了。

图167 (整形)

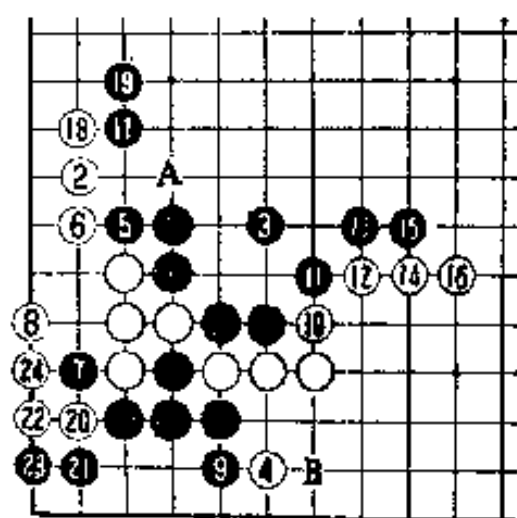


图167

白2飞出，黑3补方，是整形的要点。

白8跳，是要点。以下到黑9告一段落。

白10下法较多。如图到24是一法，白得右下，黑张中腹，两不吃亏。

又：黑3走A，也是一法，白走17，黑再B飞，得失亦

相当。

图168 (中原)

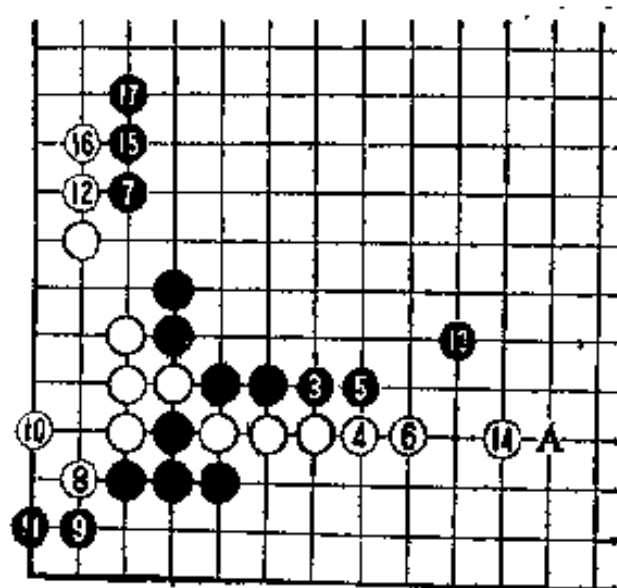


图168

黑3、5连压，7飞，虽然较松，但亦可下，

白8、10先手便宜，12长要点。黑13飞机敏。

到17黑在中原得势，不失为一策。

其中，14也可走A位。

图169 (白征不利)

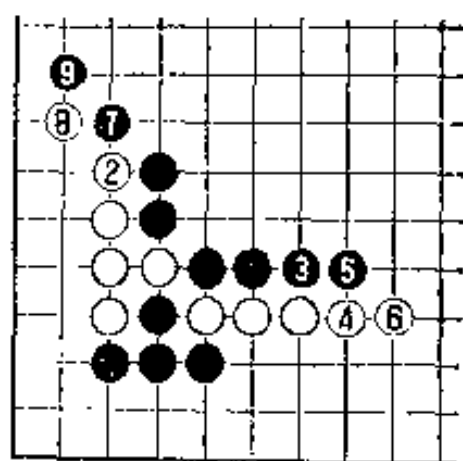


图169

白方征子不利时，白2长是正着，如果8飞，7顶后还得2顶还原。但在7未顶之先8不如2紧凑。因而大家习惯先走2。

黑3、5是次序，7、9连扳关键之着，以下变化极复杂。

图170 (典型变化)

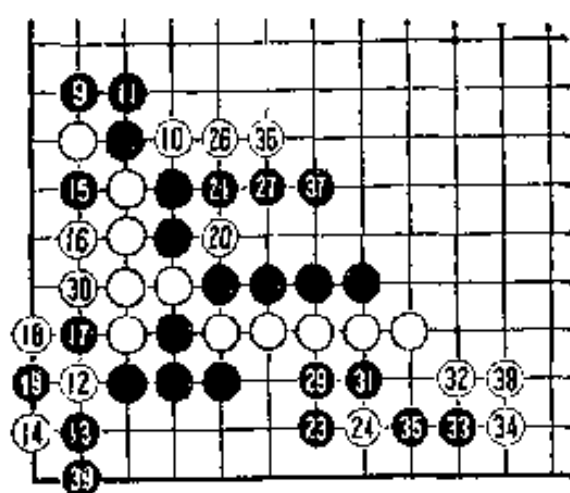


图170

白10打是意想不到的，不过却是必不可少的次序。

黑15次序亦好，以下到39为双方下法均正的典型变化，其中白方只要稍一不慎，便会吃大亏。

如图虽着着皆正，一般仍觉得黑方有利。

所以，白在征子不利时，遇到大斜要十分注意。黑照此变化即可占优。

图171 (白失败)

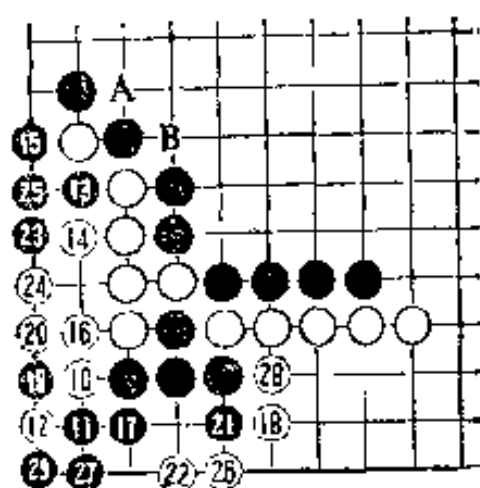


图171

这个型，白10在A打转换是不必考虑的。如果想保留变化，先在10位扳，12连扳，被黑13打，白14只能反打，这时15提是好手，白因缺乏劫材，只能16粘，走到29成劫，黑有利甚明。

图172 (白稍有利)

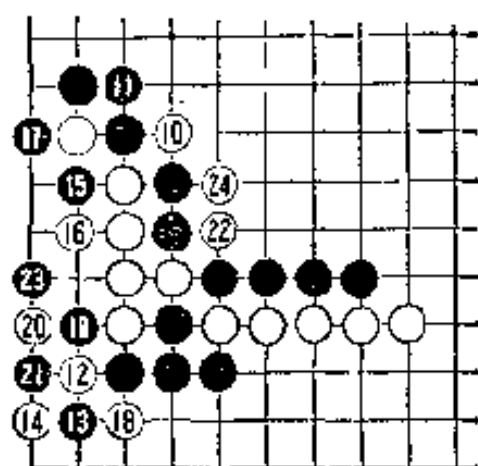


图172

白10先打后，情况便不同，黑17企图“如法炮制”，反而是错着了。

白18打强手，20作劫，有22的劫材，黑只得丢掉中腹两子，白稍有利。

图173 (失劫)

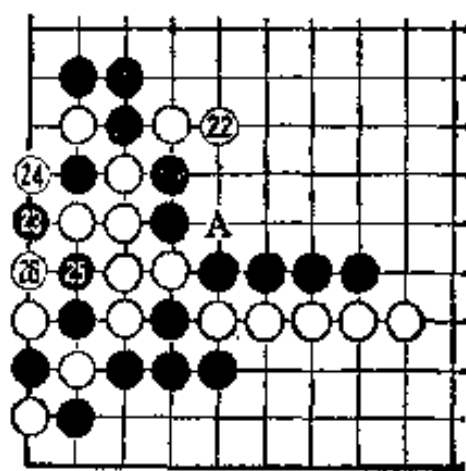


图173

当黑21提劫之时，白22不愿在A位打，而改为22长找劫，是大失着。

黑23打好手，逼白24提，25打更妙，逼白26提，然后23反提，先手散解劫争，白大败。

本图是具有中等水平者

最容易下错的。

图174（白不充分）

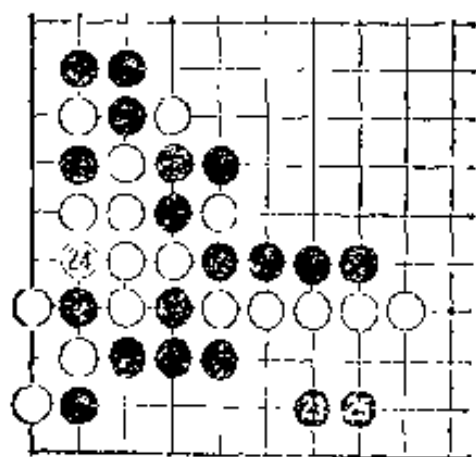


图174

黑23找劫时，白24提失策，被黑25并后，右下五个白子很难整形。本图不如图170。这一点有较高程度者不难体会到。

图175（找损）

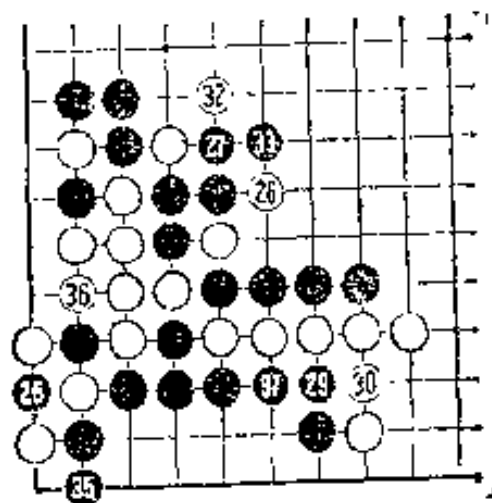


图175

白26用包打找劫，黑27长出当然。这样找劫，白劫材多了，但劫本身亏损不小。

到37黑补活角地，白在右下得些便宜，但和中腹损失衡量，白不上算。

图176 (黑优)

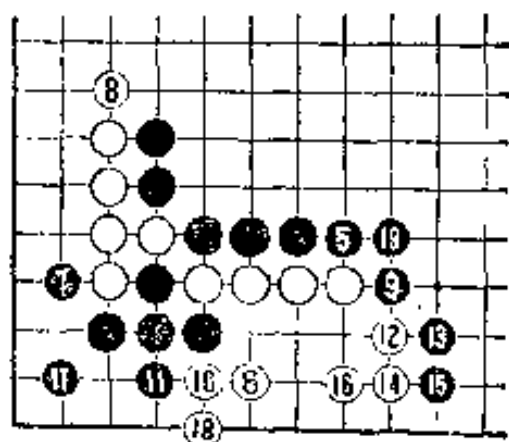


图176

白6早早求变，也不能成立，黑7扳先手，白8长不凑黑走棋是正着。

黑9、11严厉，到19补后，黑势壮大，黑优。

图177 (欺着)

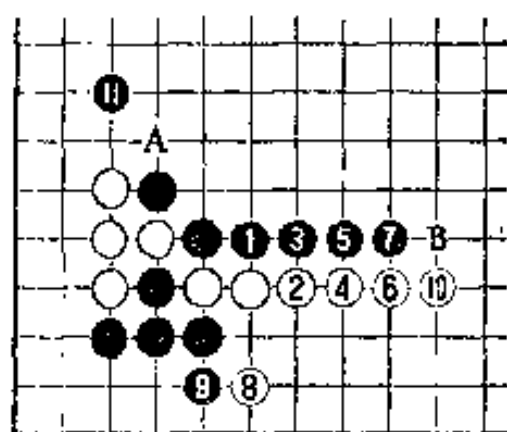


图177

黑3不在A位长，而一气连压，到11飞是欺着，白一着不慎会带来意想不到的恶果。

其中白8是次序，白10除此之外也无棋可下，如在B扳，10位是有断点的。

图178 (中计)

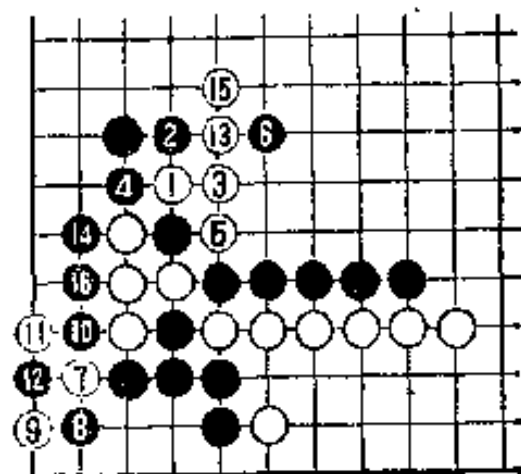


图178

白1打后，3长是俗手，被黑4挤6枷，白棋形不善。

白7、9作劫，13找劫时，黑可不应，14一扳巧妙解消劫争，到16打时，黑明显有利。

白虽破围而出，竟意想不到地无甚收益。

图179 (黑优)

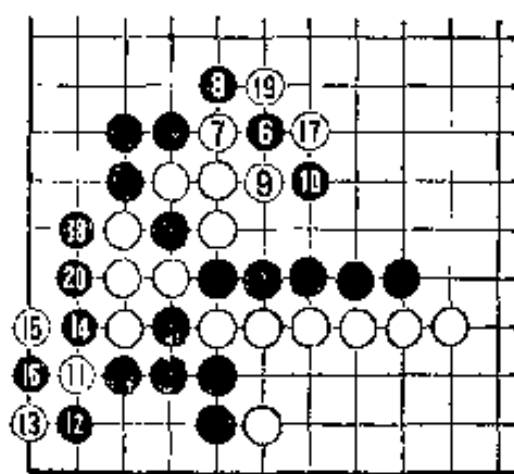


图179

在作劫之前，将对方拖重，是常策，白7、9正是此意，但亦不能奏效。

白17、19提一事，黑20打，白仍是愚形，结果反不如前。

图180 (白不坏)

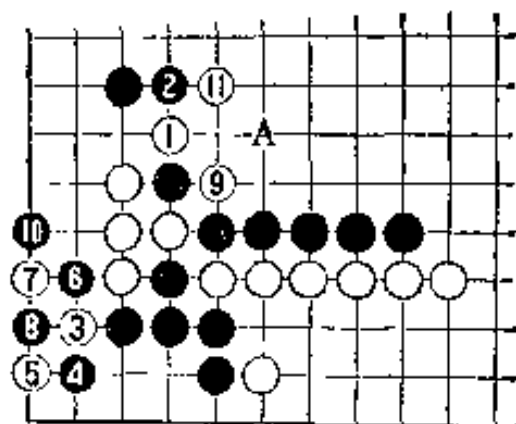


图180

矢型关键在白3，如果不长而先作劫，问题就迎刃而解了。

黑8提劫时，白9提，这时，黑不便在A罩，白得到11虎，白不坏。

但《大辞典》认为，白作劫损失很大，黑方稍有利。说明对本图各家看法有分歧。

注：黑10在A封，变化也很多，限于篇幅，无法尽述了。

图181 (白有望)

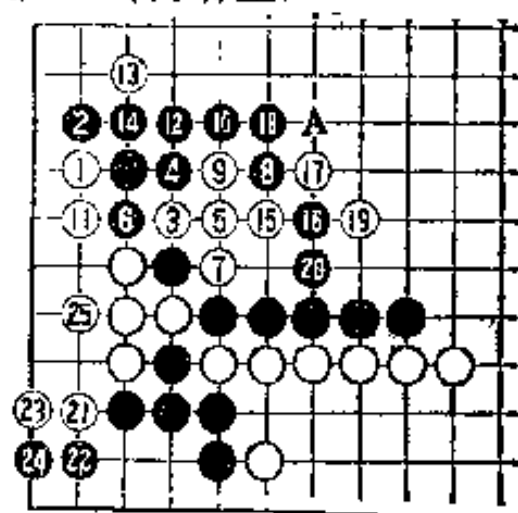


图181

白1托，妙手。

黑2只能外扳，这样生出11退的好点来，角上白棋可以活了，15、17诸手先将黑切断后再补活，白棋有望。

白15也可先补活，让黑在A位补一手。

图182 (白稍优)

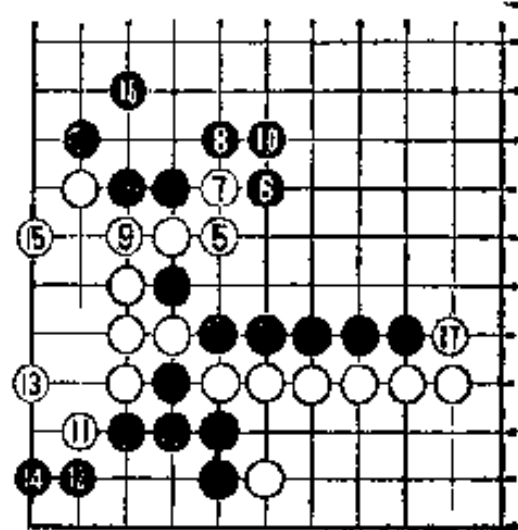


图182

黑6不卡而单枷，白7冲后9粘是要点。

黑10粘明智。

双方变至16，白先手活角，17曲头，白稍优。

图183 (黑苦战)

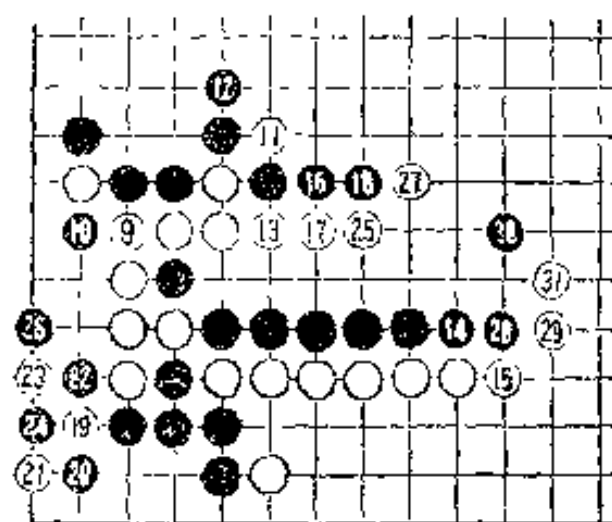


图183

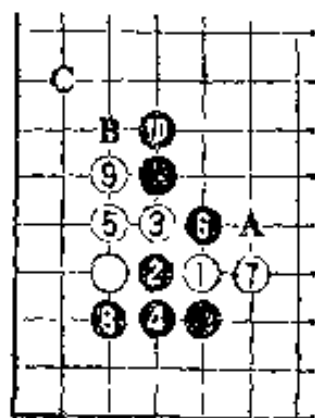
黑10打过分,白11断后,可利用角上打劫在中腹连走两手,至31时,黑陷于苦战。

总之这里变化很复杂,角上又有劫,白得到9位要点后,角上劫就轻了,不怕黑用强。

小结:分类图16中黑压的下法是极为复杂的,黑征子有利时极为生动。图170为双方的典型变化,黑有利。但通常征子有利的情况不算多见。如情况一般,白如图166中4位长出,黑压的下法就不太好了。

图177以下走法,虽称欺着,实际是介于正着和欺着之间,不失为场合下法。白方如何应法最妥,虽诸家有分歧,笔者认为图180比较简净。中级程度者不妨记此变化;图181以下虽是妙着,但变化非常复杂,在此亦无法尽述。

分类图17 (长)



分类图17

黑10长,是近代常用的下法,变化与征子无关。

这时白可以先在A位打,打后走B或C,也可以不在A打直接走C。

图184 (定式)

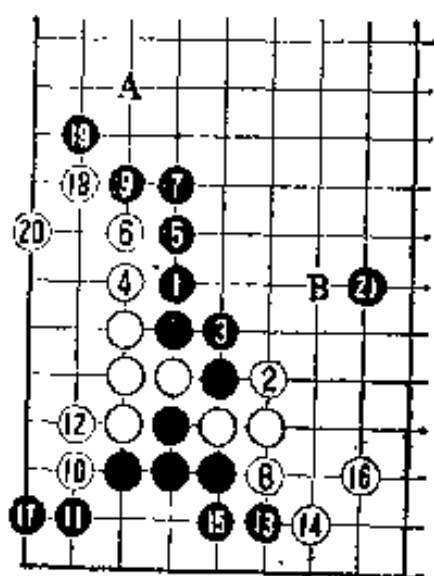


图184

白2打、4长是早期常见的下法。白6必须再长后方可8位曲下。

双方演变到21为两分定式，21这步棋充分体现了古棋重势的风格。

《大辞典》：黑21如走A位，白B位飞，白稍有利。

其中白16为什么要补呢？很多人想在17位扳，但结果不见得好，见下图。

图185 (黑不坏)

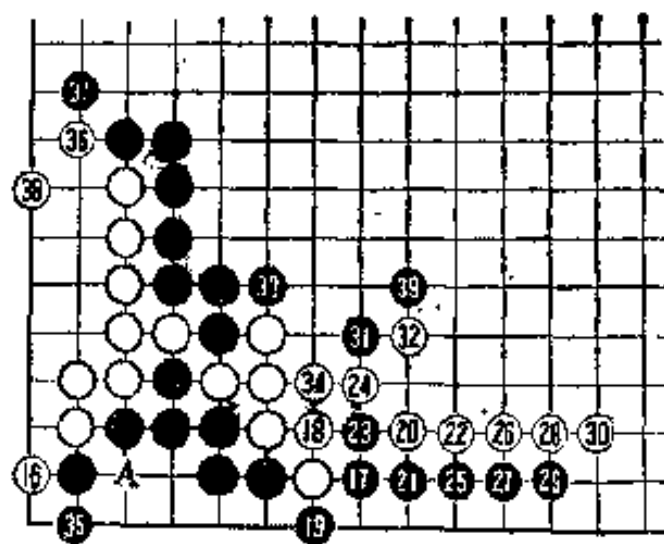
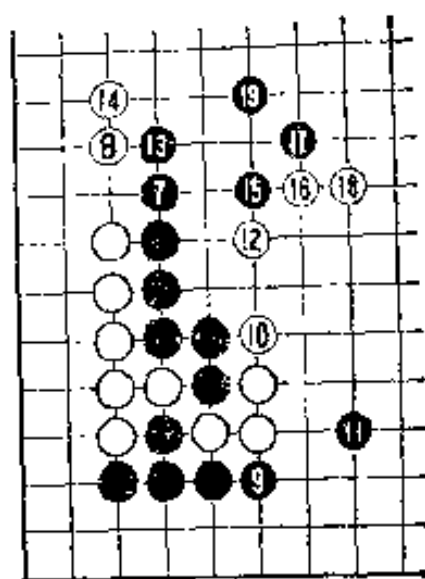


图185

白16扳角，这时黑不必考虑断，17夹就可以了，20跳枷以后到29黑虽处于低位，但黑31、33的好点就把损失挽回了。到39黑不坏，但也可算两分。

其中30如在A位打吃，被黑30位扳后连扳黑有利，这样白中腹一团是算不得外势的。

图186 (黑有利)



白长成五子之后，8 再跳出，就缓了。

被黑得到9、11的好点，实利很大。

中央是彼此竞走之势，黑方利有。

图186

图187 (黑取中央)

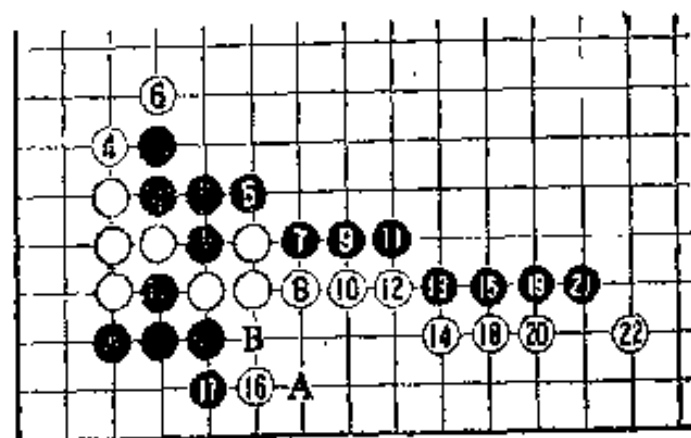


图187

黑5 曲，也是有力的下法，这样黑方可取势。

白6是一法，黑7扳是强手，白只得一口气走到22。其中16是机敏的，如果不走，黑A位飞是先手。

又：其中白8误走B位，被黑16扳，白全灭。

图188 (黑优?)

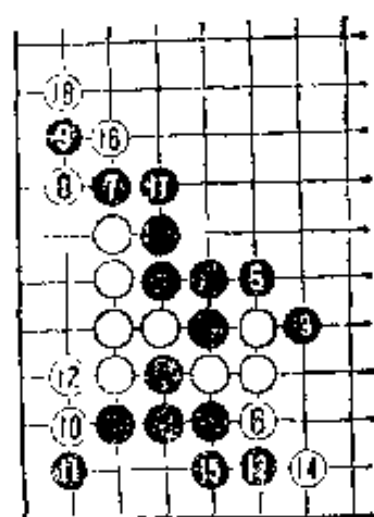


图188

黑5曲时，白6曲也是常用下法，但在过去认为白6曲是不好的。

黑7、9是强手，白10、12是针锋相对的。以后白吃住一个黑子，黑吃住白五子，这五个白子一时不能逃了，需有接应时再说。这个型过去认识黑优。但近年高手常

走，看法上已有改变，认为大致是两不吃亏。

图189 (黑有利)

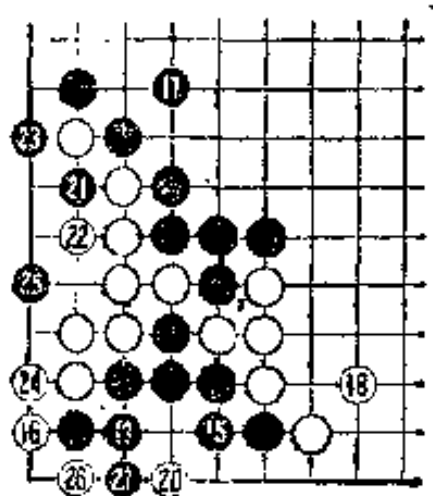


图189

白16再压缩一步，黑17虎是好手，白18只能补，黑19粘后，角上虽是黑缓一手劫，但左上吃一子极厚，黑有利。

图190 (定式)

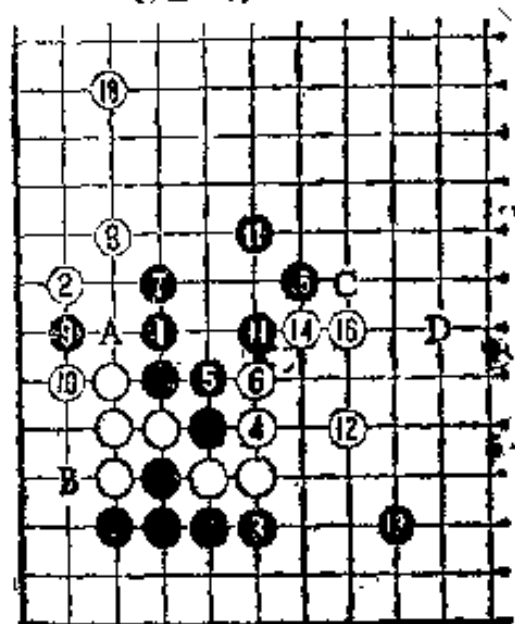


图190

不好。

图191 (一策)

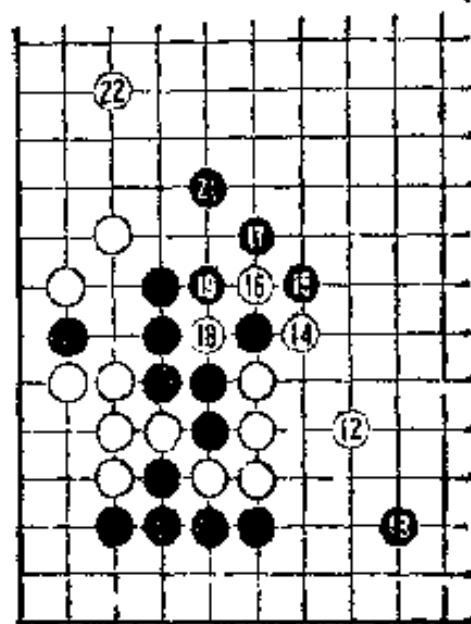


图191

黑1长时，白2单飞，是近年对局中最常见的应手。

黑3长是好点，白6贴时，黑7是要点。

白8、黑9均是正着。以后到18是最常见的定式。

今后黑A粘是先手，角上B位官子很大。

过程中12这步棋要注意。又今后黑C压时，白不宜在D跳，否则经黑一挖，白形

白16时打吃，也是可走的，这样，黑势必反打，决不可粘，走到22时，与上图大同小异。有的书上认为这个图是定式。但一般情况下出现的机会不如上图。

图192 (理想)

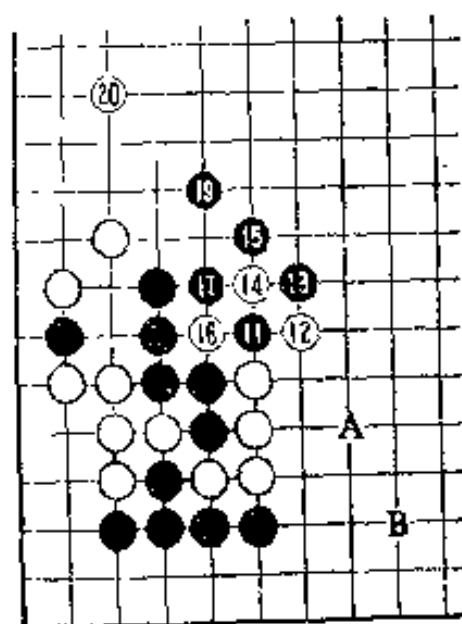


图192

在对局时，总想使自己的子力充分一些，这是一种重要的思考方法。

白12如果不跳，直接扳怎样呢？

黑13倘使随手一扳，白14一打，白方目的达到了，省去了A、B两手交换，自然是白方有利。

图193 (优劣未定)

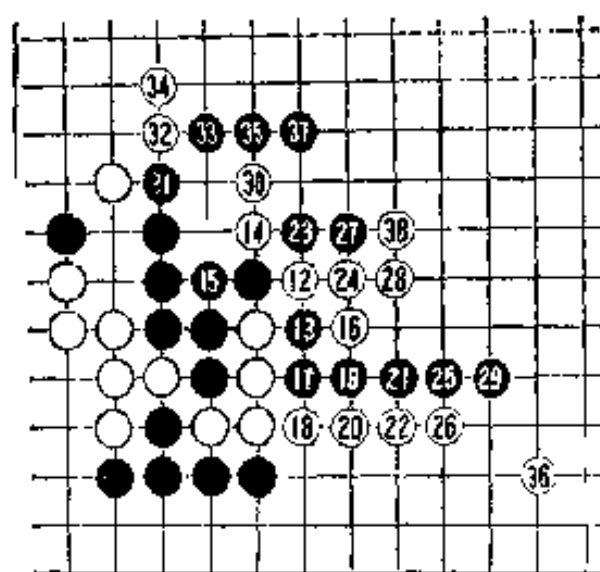


图193

黑方反击，势所必然，13断好点！

白14打先手之利，16也只有这样打为好。以下到29双方次序井然。

白30是弃子战术，黑只有31、33出头，白走好了左边，再36飞出，黑顺手吃尽中腹两子也厚实了。优劣如何？尚无定论。

图194 (白苦战)

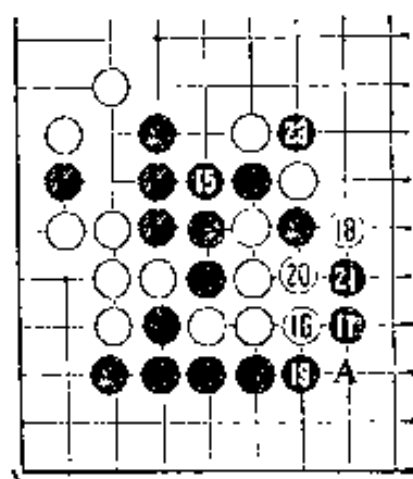


图194

白16蜷，是容易走的错着，本处不相宜。

黑17顶好手，白18如走19，黑A位夹，白还是下不去，走到23时，白陷于苦战。

图195 (一策)

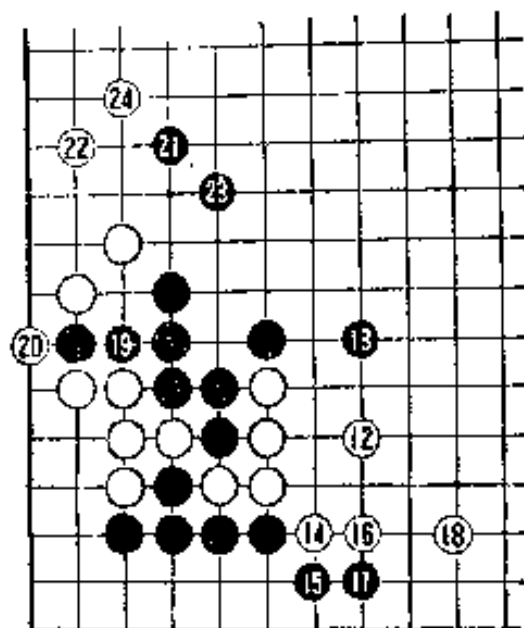


图195

黑13占领中腹，是近年下出来的一步棋。

白14以下将黑下边压扁，但黑19粘破眼，21封锁，白只能22飞应，左边白棋也处于低位，黑方不失为一策。

图196 (新手)

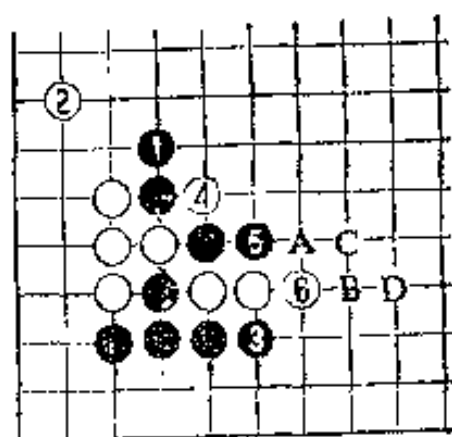


图196

3这个子效用也不大。而在左边已无法制住白头了。白可下。

其他种种下法，容在《活用定式》一书中作介绍。

图197 (黑有利)

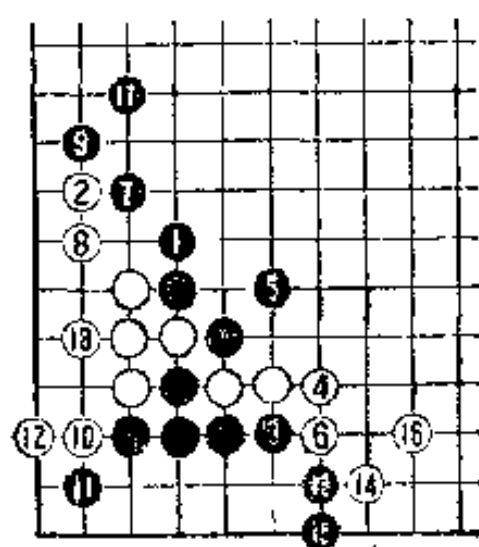


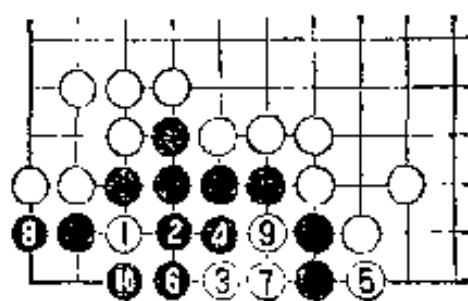
图197

白方由于不满于上图，黑3长时，白4断打，这是我和陈嘉锐同志在全运会时下出来的新手。不知能否成立，需日后运用证明。

今后黑如按A以下顺序走，白4一子虽死，但有种种余味，与图169比较，黑

白4退，失策，黑5虎是好棋，白6必走。

黑7尖时，不存在征子问题了，白8只能退。以后到17，黑先手得外势，黑有利。



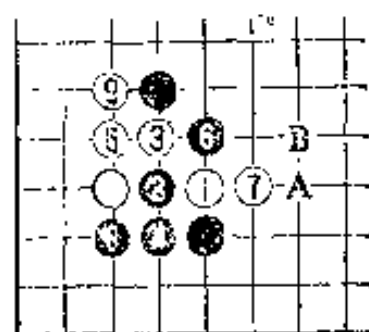
参考图

黑角是一个有趣的死话题，看法见参考图。

小结：分类图17中，黑10长后，近年以C位飞应为主，其中图196为正变，其他诸图可参考，关键在于切莫走成图197。

又，白在B位行的下法也是可下的，图184是过去常见的定式，图188要点在于对得失的评价。

分类图18



分类图18

白9曲时，黑10不先粘，而于A位顶，是奇想天外之着，它比起分类图14来更为奇特了。

这样下白方应得好，固然无碍，但一不小心，就要

吃大亏。

B位跳，不如A位紧，但亦有机关。

此两种亦属欺着之列，但亦可作场合下法。

图198（白稍好）

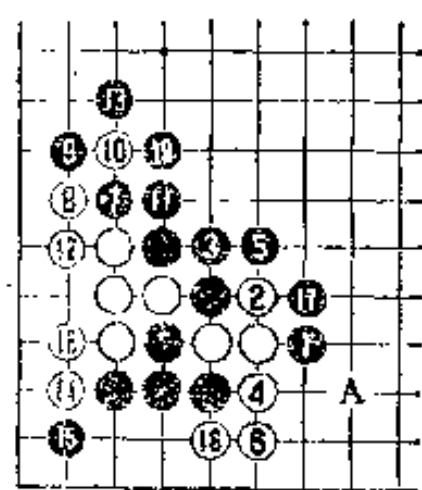


图198

黑1顶时，白1正着，如果直接走4，被黑2位挡，白不利。

黑5曲时，白6立是正着。

黑7、9是强手，这样势必形成转换。到黑19时，白先手得角，实利很大，白稍优，但黑外势亦厚壮，仍不

失为一科场合下法。其中白18在A跳出，黑18挡，角上有棋。

图199 (黑有利)

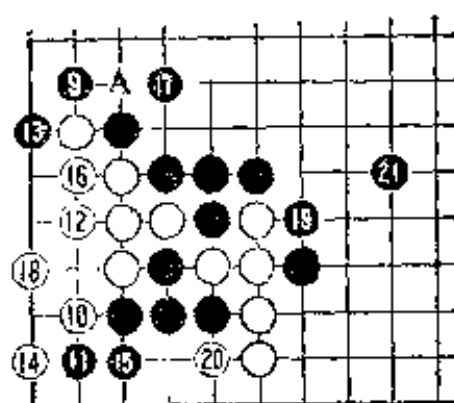


图199

白10扳，12双虎，初学者往往觉得是“巧手”，其实棋形不佳，在大多数情况下会弄巧成拙。

黑13打，正着，如误补角，被白A位打就不可收拾了。

白18非补不可，否则黑18点，杀白。

至21时，白虽同样吃角，目数少了。黑21后右方所得可弥补左方所失，黑较上图有利。

图200 (白优)

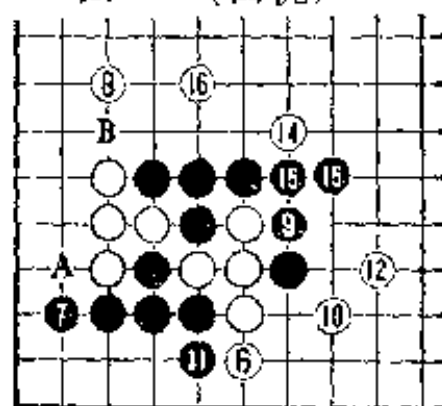


图200

白6立时，黑7既已弃子又想活角，前后矛盾。被白8跳出，白畅。

到16止，黑得空不多，中腹数子尚浮，白有利。

又：黑7在A扳，白可B位长，意思相当，不再赘

述。

图201 (黑稍好)

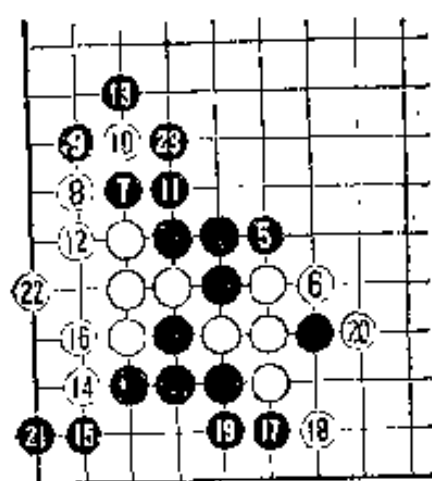


图201

白6出头，是最容易想到的，但对黑角无压力。

黑7、9手段仍成立。白20必须补。

到23时，黑虽多化一手棋，但外势与实地均为黑优，抛去一手棋的价值，黑尚稍有利。

图202 (白苦战)

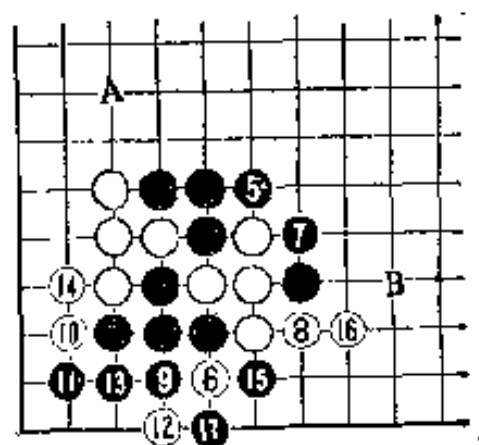


图202

白6扳，似紧实劣。被黑7一挡恰到好处，白不利。

白8曲后，黑9挡角，虽似愚形，但生命力意外地顽强。

白16退虽为正着，黑17

还得补，但亦不能救白于颓势。

今后A、B两点，白不可兼顾。

图203 (白亏)

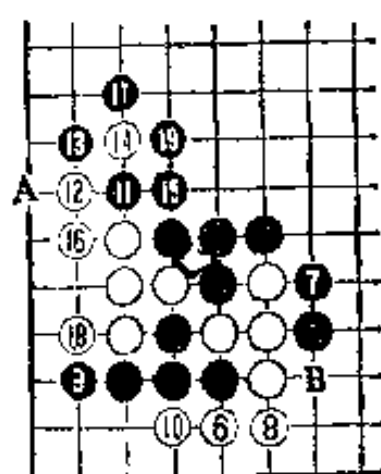


图203

B挡，白被杀。

白8 如粘，一见之下便不如图198 单立，演变结果也正如此。

本图较之图 198，黑多了A位扳的先手。白损失虽然不大，但很明显。这类净损是弈家所忌的。

其中白10若走11位，黑

图204 (黑可下)

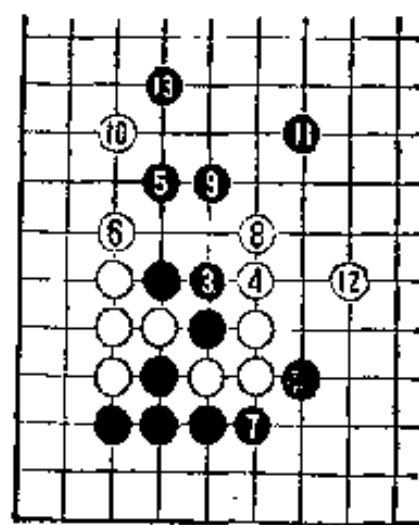


图204

白4 压，虽是腹中行棋的要点，但被黑得到7位渡，得空很大，进行到13黑数子开畅，黑易下。

其中白6若走7位，黑6 虎，吃去白角，黑有利。

图205 (中计)

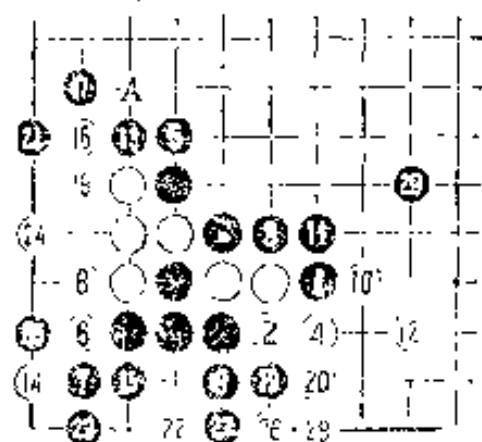


图205

黑1顶时，白2曲，中计，黑3蒙，好点。

白6、8正着，黑9立好手。

黑21防白夹出。白24长气要点。至29黑势雄大，黑优。但白征子有利时，可在A位断，当别论。

图206 (白方恶)

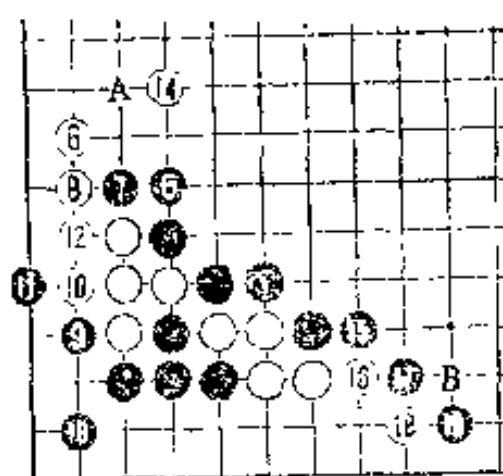


图206

白6飞，就更不好了，黑7、9是相连贯的下法到13白不可兼顾，左上A点也是不得了的。14飞补，在黑征子有利时，黑17、19连扳，白无法应对。

如在一般场合，黑19改在B退，白亦不利。

图207 (白稍有利)

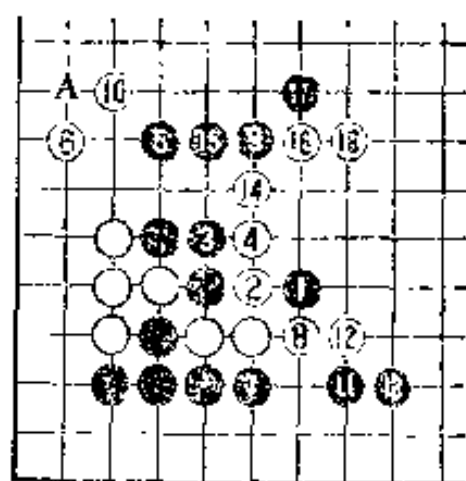


图207

黑1跳枷，白2、4是正着，由于黑1高了一路，下边7位就不急了。

黑5跳、白6飞均正。

黑7曲图简净。白8可拐出无碍。

黑9瞄着A靠，白10补干练。

本图白中腹已厚，稍有利。

图208 (混战)

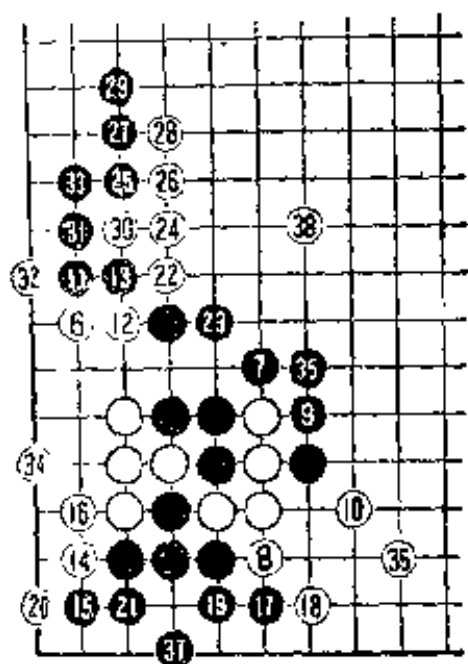


图208

黑7扳强手，今后变化极其复杂。

白8是正着，胜于9位曲。

黑11是连贯的强手，白14以下自补后，方可22断。演变到38，角上各自成空，腹中彼此断开，前途如何是无法预断的。

但黑7扳，必须征子情况至少为一般时方奏效。

图209 (黑不利)

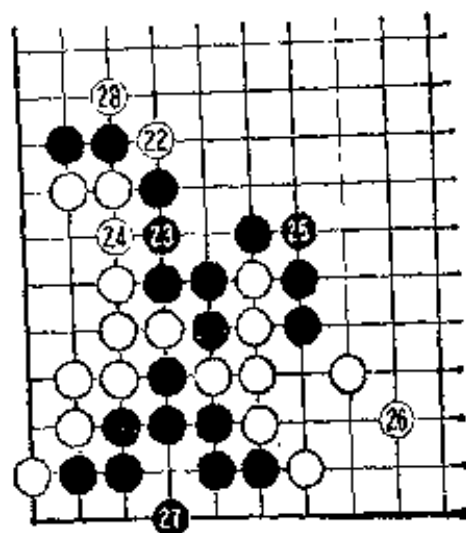


图209

黑23粘是恶手，白方如果仍照上图走，黑反而得逞了。但白24粘是冷静的好看，白气已长，黑27必须先补。

由于左上情况不同，白28扳可成立，白有利。

图210 (白易下)

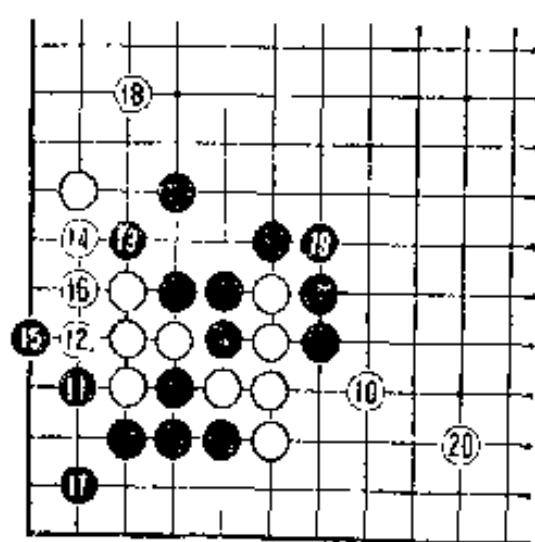


图210

黑11—17次序井然，是局部的好手法。

但由于白18飞后，黑19还需补，被白走到20，两边都走到了，成为白方易下的棋。

图211 (弃子)

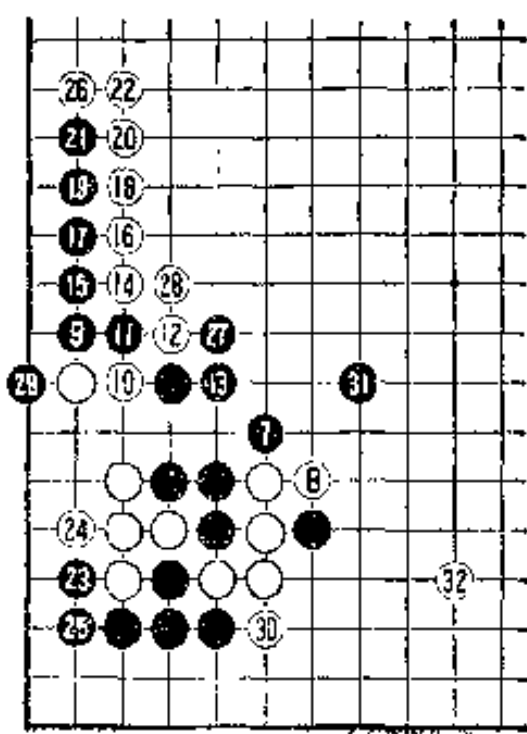


图211

白8也可曲出，这必须作好弃子的准备。

黑9、11跨下后，白12马上就断是强手。以后16、18连长，弃去白角，到32从全局看白并不坏。如果在布局时走成这样，左上角已归白有，白还有利呢！

图212 (黑可下)

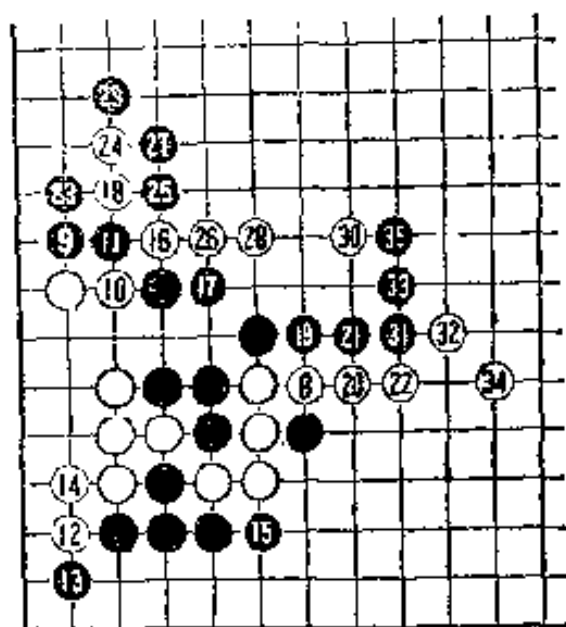
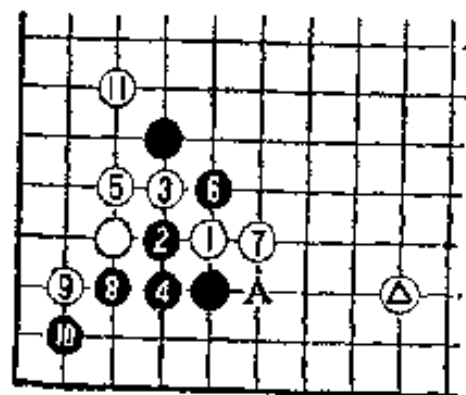


图212

小结：分类图18的两种看法虽奇特，但不可等闲视之，在前几年全国赛中有人用过，还屡屡奏效呢！对于顶，以图198中2~6次序为正。对于枷，以图207中2~6次序为正。以后的变化均很复杂，只能择要介绍几种。其中枷的下法与征子有关。

这两种奇策的要旨在于给白方制造难题。对白方则在于掌握当进则进、当退则退的火候，切不可为对方怪棋，非给他点颜色看不可，如贪大胜，必致大败。棋经云：“诗云惴惴小心，如临于谷”！

分类图19 (两种错着)



分类图19

前面所说的征子关系，本图可体现。

白12、14长气后再走16断，黑有15之助，可得19以下之连压。

到27时，28位能否成征是关键，如白需补，黑吃住二子，黑可战。

白9扳，11跳，是三间夹大斜时的着法，⊙位这个子有没有关系很大，在普通大斜中，白这样下是不好的。

另一种是：白9改在A位挡，亦属错着。

图213 (黑稍优)

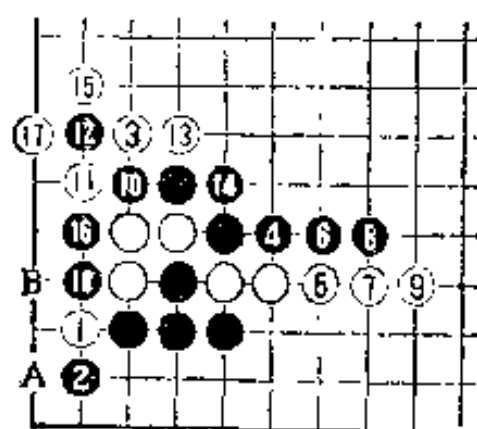


图213

白1扳3跳时,黑4以下连压是好手,压满四子,10就可以冲了。

断、吃以后形成转换,黑极厚实,黑优。

其中白15在16粘,黑15长,白A扳时,黑B是好手!

图214 (黑大优)

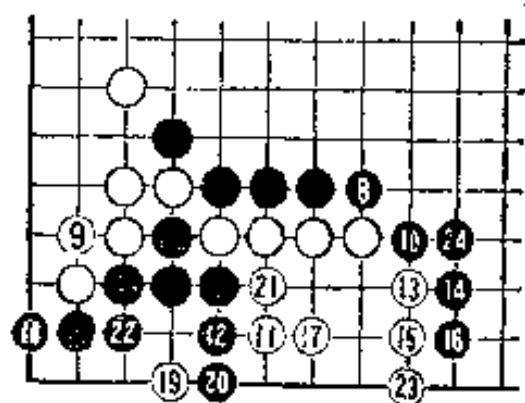


图214

白9粘,虽补去冲断,但被黑10、14连扳,情况更为严重。

白19虽可巧妙求活,但被黑24补,黑外势雄厚,优势很大。

其中23若改在24位断打,虽可在中腹先走几手,但由于边上总得补后手,强行几着也没什么效果。

图215 (黑优)

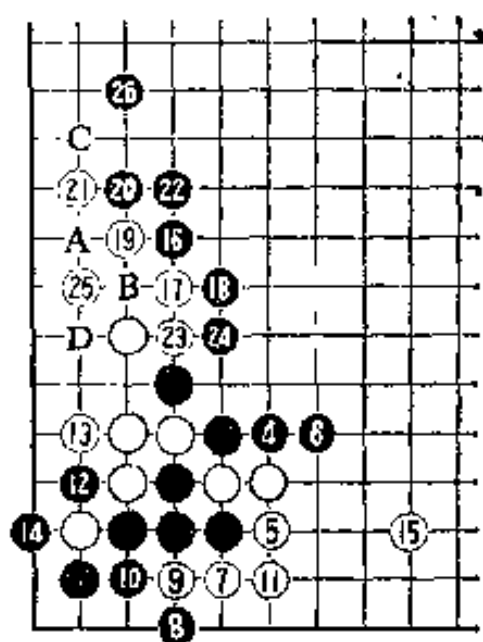


图215

白大败。白方若先走23后再C长，被黑A一打，棋形极恶，为弈者所忌。

白5曲，虽是一策，但黑6挺十分快心。

白7扳时，黑8跳是关键之着。不可走12被滚打。

白15拆二时，黑16好点，以下到26黑势厚占优。

其中黑24若于A打则贪，白5反打，黑B提，白24出头，黑反为不美！

又：白23若在C长亦贪。

黑25点，白B粘，黑D横，

图216 (白溃)

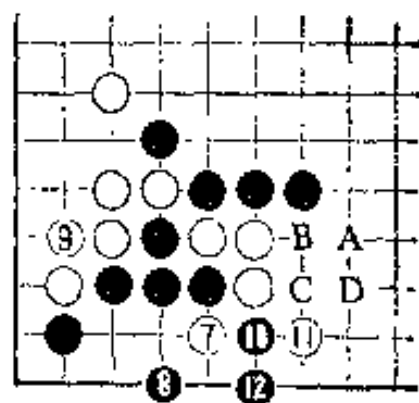


图216

白9如在这边补，黑10断后吃住白一子，白下边四子已经无法自补了。如白A、黑B、白C、黑D，或白D、黑A，变化虽有些，总是黑优。

图217 (两分)

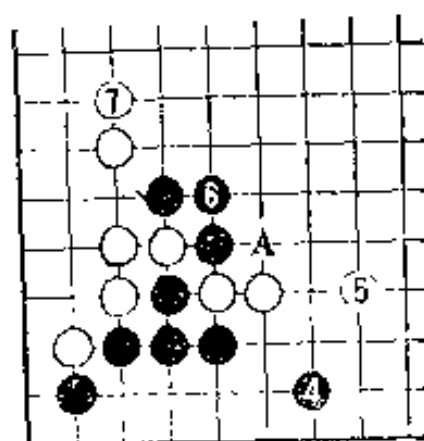


图217

黑4飞，平易之着，失机！

被白5跳、7并，又成了两不吃亏了。

所以，对于白板、跳的下法，黑A压是要点，白方至少要慎守。

图218 (黑优)

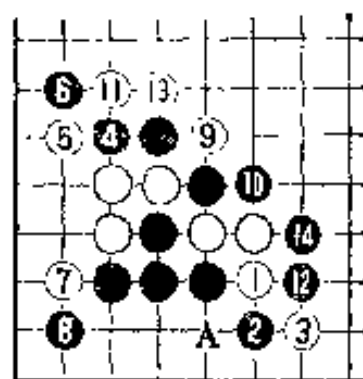


图218

白1拐，错得更明显了！

黑2扳是有预见的好手，切不可忘，有此一手，黑4才有力。

白9、11利用征子反击，但黑12打是妙手，白13只能提，黑14亦提，这样黑已经便宜了。所以，可以说这一变化与征子是无关系的，不必细算它！

其中，黑4若在A粘，白4拐，白有利，以后黑虽可在12位断，但白可14打弃一子，黑步子已经慢了。

图219 (两分)

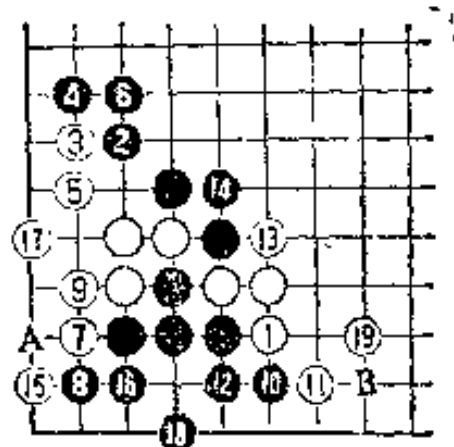


图219

在特定场合下，黑如不愿象上图那样转换，那末，黑2尖也是可下的。

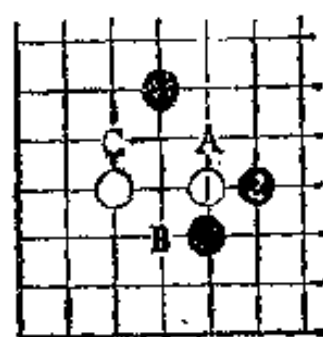
到白19补后是两不吃亏。

其中白17如误走18位点，被黑A位扑，白角无死了，黑还可B位夹出。白17

既补之后，自己活，黑B夹出就没有意思了，18补反而是正着。

小结：分类图19中两种错着并不难对付，只要稍加注意就可以了。

分类图20 (黑转身)



分类图20

白1压时，黑2扳，谋求转身，在对局中是常见的。这样，当初的大斜飞便有“虚晃一枪”的好处。白方应手大致是A长，黑B挺，白需C双。

黑2的另一种下法是直接在B长，但较少见，也不甚好。

图220 (定式)

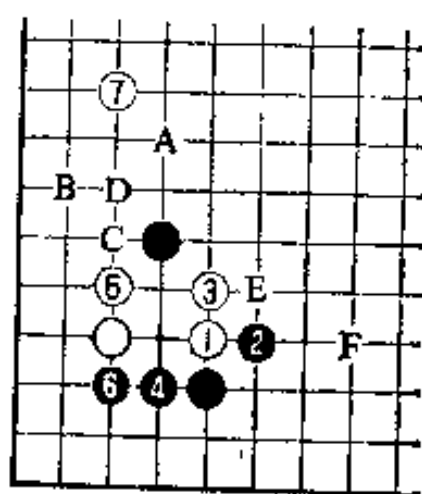


图220

黑2到7，着法简明，两不吃亏，是定式。

由于黑2本身是场合下法，所以本定式也可算场合定式。对黑来说，优点是得角活净，这在左下一带白方强时是很适切的。

白7是要点，今后黑A，白B可连络。又：黑C或D，

白可E压出。在这里，黑过早动手是无理的。

又：如果白方先下，F位是要点。

图221 (白失策?)

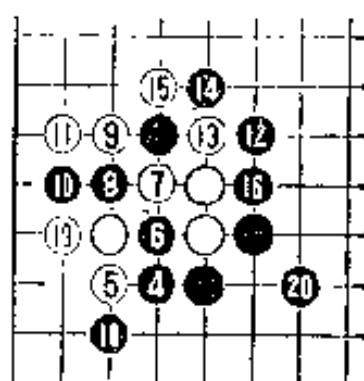


图221

白在征子有利时，便想到5这步挡。

对于这步棋，现代棋手的看法和《大辞典》有分歧。

《大辞典》认为到20时为两不吃亏。

现代棋手认为是黑有利。所以黑12时即使不能征黑，只要枷就足够了。

图222 (如何?)

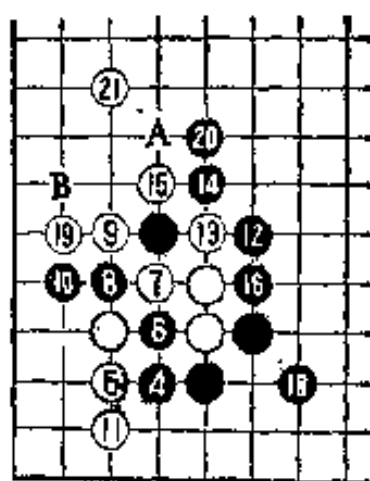


图222

利用一下。角上白11既已立下，还要三个黑子干什么呢？

图223 (两分)

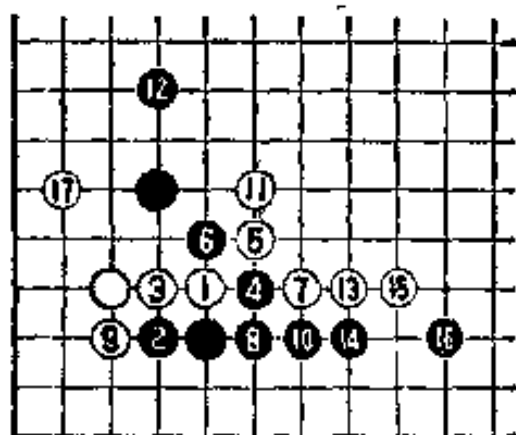


图223

图224 (黑稍优)

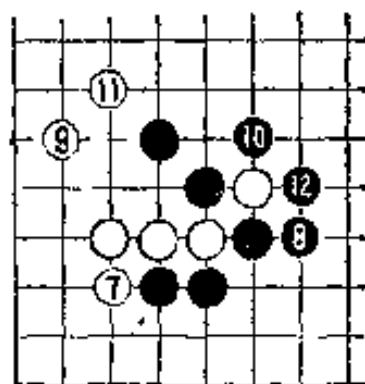


图224

既然征子有利，白11还可立，走到20就是白稍有利了。《大辞典》是这样说的。

也不见得！这是现代棋手的感觉。况且，黑18之时变化也很多。例如硬在A位扳头后B位夹紧之类。

左边两子死了总不能不

黑2 长虽少见，但也不是不能下。

白3 虽有几种应法，以粘为最普通。

白9 是生根的要点。变化到17大致两不吃亏。

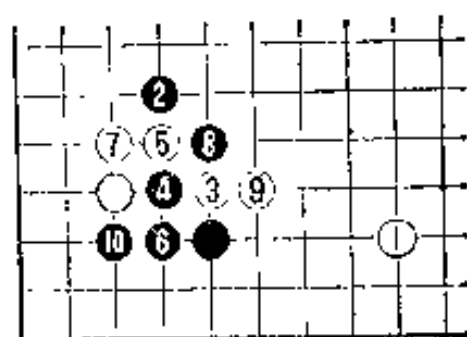
白7不打而单曲，被黑8长走畅。

到12后，黑提去一子较厚，黑稍有利。

所以白7 如想单曲就先不要在腹中扳出，即白5 时就在7位曲，反倒好一点。

小结：分类图20的转身在左下白强的情况下，为了不多纠缠，是十分可行的。图220是正型。图222的变化，关键在于评价。

分类图21（三间夹大斜的对照）



分类图21

看法就不全面细述了。

白1夹，黑2飞，称为三间夹大斜，古棋中极常见。近代的眼光，黑稍无理。

白3大致总要跨出，到黑10以后，白方下法较多。

这里只着重从棋理上与普通大斜作对照分析，具体

图225（定式）

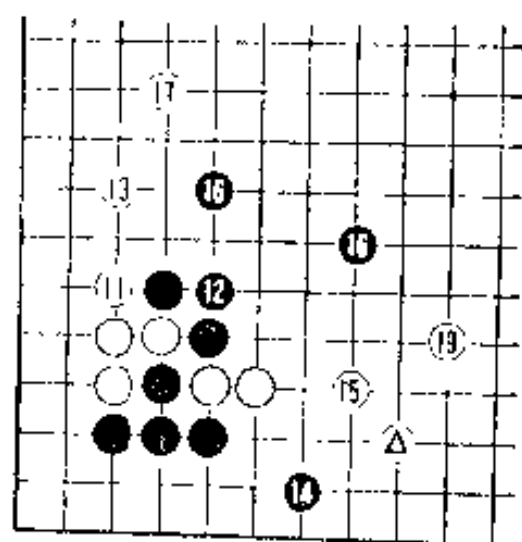


图225

白11曲，以下到19成为三间夹定式的代表作。

与普通相比，白多了㊸一子，因而有不少人提出这个子的子力不充分。

在初学者看来多一个子总不会有坏处，其实不然。古人评论美人时有句话：“增一分则太长，减一分则太

短”。对于局部的棋形优美不优美，往往也用得上。

图226 (白不当)

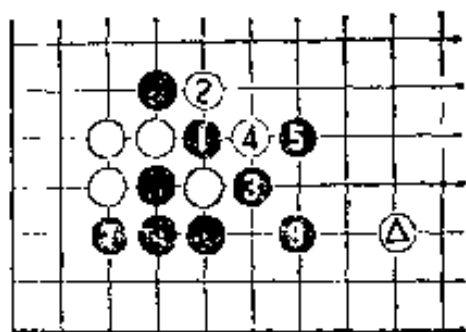


图226

图227 (白不当)

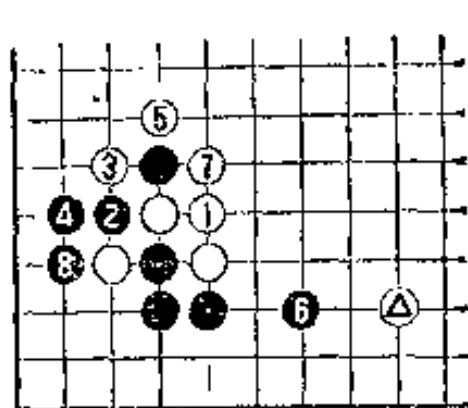


图227

变化，读者不妨自己分析吧！孰优孰劣，是要根据形势的。

图228 (两处征关系)

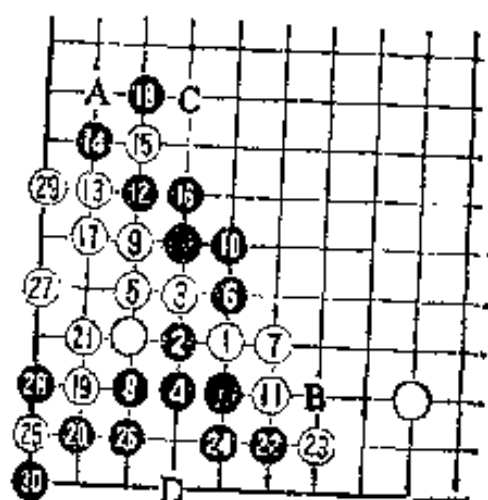


图228

由于三间夹关系，分类图12那种反打的变化不能成立了。

因为黑5、7强手后9虎补，白供一子位置很不好，这是一目了然的。

白！上粘怎样呢？在三间夹情况下也是不好的，

到黑8以后，白3变成了一步不那么急需的棋。

举了这几个例，说明了对三间夹这个子的子力要注意。

象分类图9、10等诸多

白11曲，在三间夹大斜中，虽有了援应，但还牵涉到两处征子关系。

第一处是，18能不能征15一子。如不能征只能在A位退。

第二处是，B位断能不能成立。

一、如果征子情况一般，

将演成本图。

二、如果黑不能征15一子，白亦不能征B位之子时，黑30尚可在C位枷，自补。白若D点，黑可B断，黑仍无恙。

三、黑不能征15，白却能征B子时，白有利。

由此可知，在三间夹情况下，具备上述二种征子条件，11曲是有力的！它和图130有所不同。

图229（白稍优）

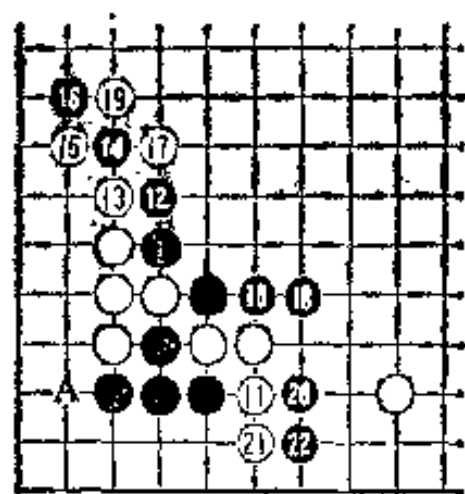


图229

又：16改在19退，白16位先手爬以后，在A位扳，亦为白稍优。

结论：黑10是不好的！

图230（古定式）

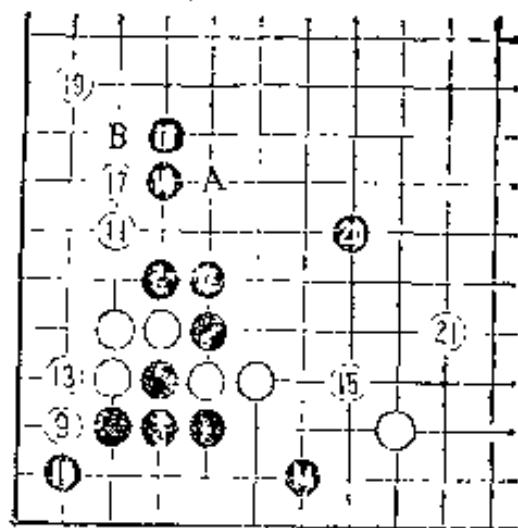


图230

在普通大斜中，10压是极常见的，但三间夹大斜则不然。

白11曲有力。

黑12、14、16虽好手连发，但白17、19奋起反击。到22以后虽吃白四子，但请注意，这个形为白稍优，因为左上提一子太厚实了，且角上有官子。

在三间夹大斜中，白9扳、11跳出是可以成立的。

黑12粘是正着。

以下运行到21时为两不吃亏。

黑16改在A跳，白B应，亦是定式，但《大辞典》说不如图中来得紧。

图231 (白不利)

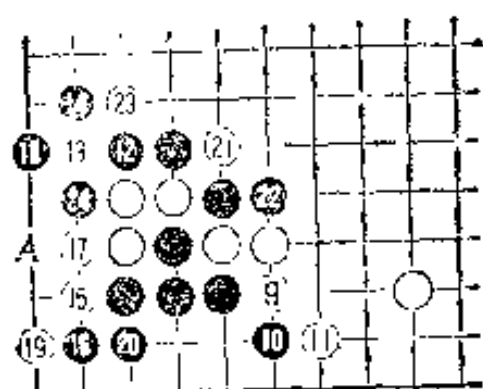


图231

白9 直接拐下，虽在有
三间夹一子配合时，仍然不
能成立。

黑10仍是好手。

白17有多种下法：

一、在21打，变化和图

218一样，但三间夹一子不

起作用，自己反而碰在黑壁上，更为不利。

二、在24位粘，黑21补，白19扳时，黑A点，白溃。

三、如本图，亦为白死。

图232 (定式)

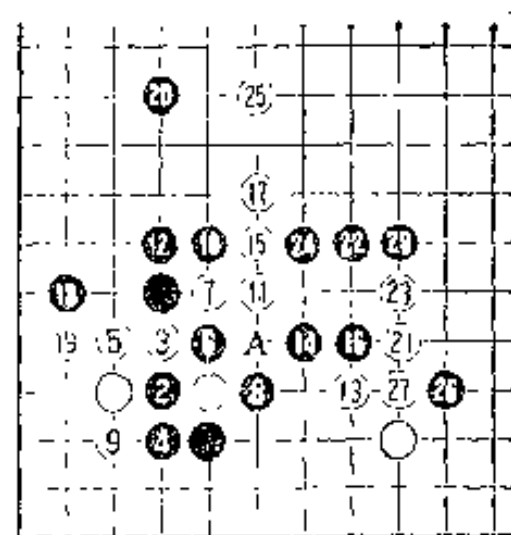


图232

白7打，9逆角，是三间
夹时常用的下法。虽易被忽
略，都是可行的。

黑10打，使白11长，便
消除了A位打的好点。

以下变化到28成为乱战
局面。优劣难辨。

图232 (两分)

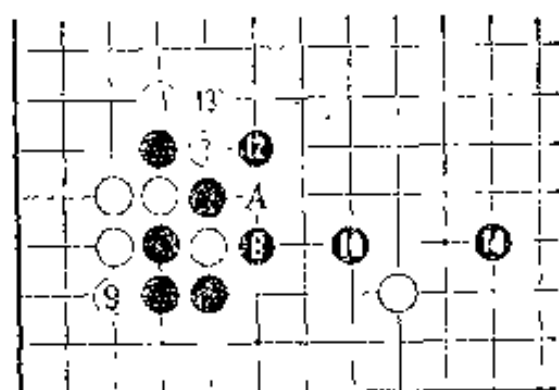


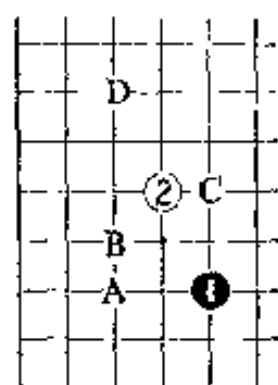
图233

小结：三问夹大斜在古棋中较多见，近代某些著名九段认为，白方多了一个子，黑方走大斜似无理，白方随便走走总有理。不过这话是对高手而言。在广大读者中常见的情况往往正相反，一不留神，常使三问夹这个子变成效力不充分的子，宜加注意！

总结：大斜定式，是目外定式中最复杂的，但是不必害怕，因为这个定式分枝虽多，对方一次也只能用一种，而该用何种，对大斜一方来说也是难题。“怯者无功，贪者先亡”！不妨大胆运用，吃几次亏，也就无师自通了。

二、高目挂类

基本图（高目挂）



基本图

黑10跳也是好点，白11打，就和平解决，各得一边，大致是两不吃亏。

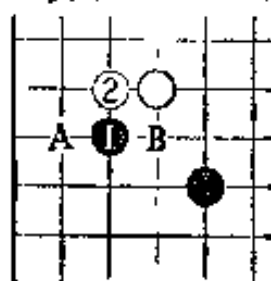
其中黑10若走11位，被白A位一打，黑若粘，很被动，如反打，被白提通，黑白走一个废棋，

白2称为高目挂，在古棋中出现最多。这步棋在小目挂不理想时是生动的，但因本身得地较少，不如小目挂常见。

白2挂后，下一步A位绝好，所以黑方是不宜脱先

的。黑的应手以B最常见，C、A亦有之。D是有力的变则应手。

分类图22 (飞应)



分类图22

黑1飞是最常见的，这步棋注重实地。

白2 挡必然之着。

这时黑有A、B 两法，A立下彼此回旋余地大一点，B位贴则较为厚实。两法无优劣之分。

图234 (定式)

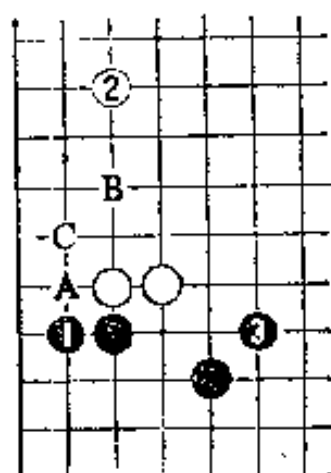


图234

黑1立，白2可拆三，如拆二就局促了。

黑 3是漂亮的一手，但也可省略走他处。

本定式关键在后续手段，局部通常情况下黑稍有利。

其中，黑3时在A曲，白可在B位补，由于白边上本来就漏着，白B 补是“高高兴兴”的。如在C挡就危险了！

图235 (黑大亏)

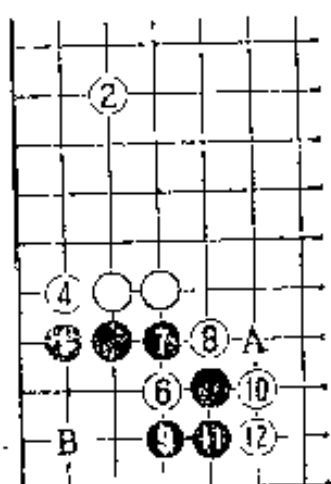


图325

黑3时可脱先，但白4挡下，就必须在A 应了，如果再脱先，白6跨的寸法十分严厉！

以下一气走到12，黑被封锁，角上还有B位点的手段。黑大亏！

所以白4挡时，黑必须补！那末，白4是不是见挡就挡呢？也不是，这步棋要视局势而定。

图236 (白溃)

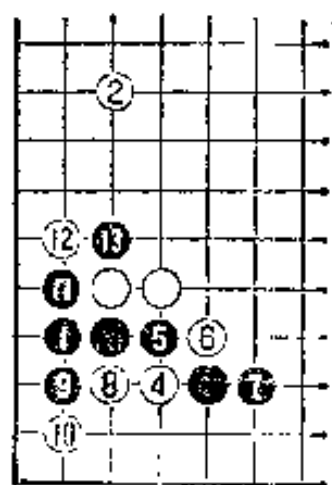


图236

白4不先挡下，就在4位跨。不加细察，企图“依样画葫芦”，结果“差之毫厘，失之千里”。

黑7长出好手，角上对杀至黑13断，白溃。

图237 (常形)

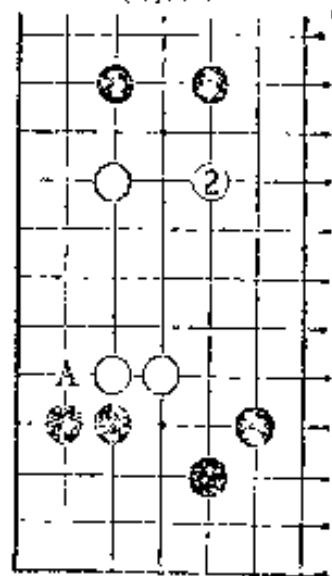


图237

图234定式以后，黑1拦，要点，白2在A挡作用已不大了，图中关起是正着。黑3时，白可脱先，这是彼此皆正的常形。

黑1、3两手价值相当大。

图238 (常形)

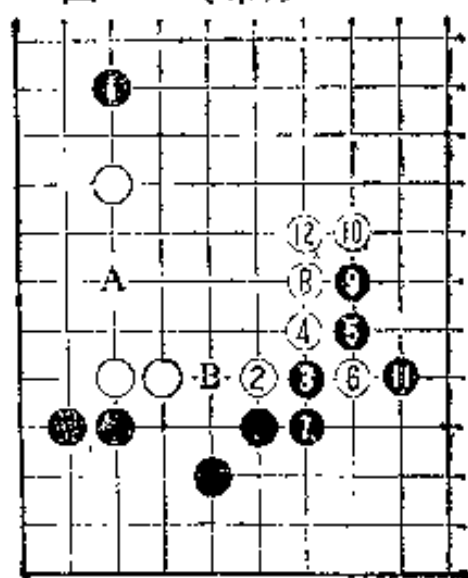


图238

白2压、4扳也是一法，这样补上了A的弱点。

双方演变到12也是常形。这个形在黑下边发展前途不大时宜用，但黑5时在B打的变化也要虑及。

图239 (常形)

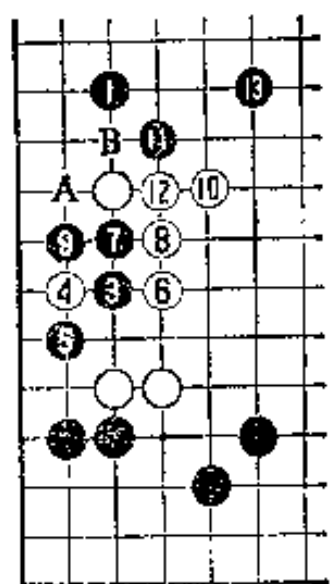


图239

黑1拦后，白他处有价值特大的棋时，也可脱先。

黑3攻入必然，白4托是腾挪的好手。待黑扳后，白6压求连络，到黑13虽被攻，但要比4时单在6位压以后黑7、白8、黑A、白12、黑B要好些，因为那样干巴巴地缺少限位，更难处理。

图240 (黑坚实)

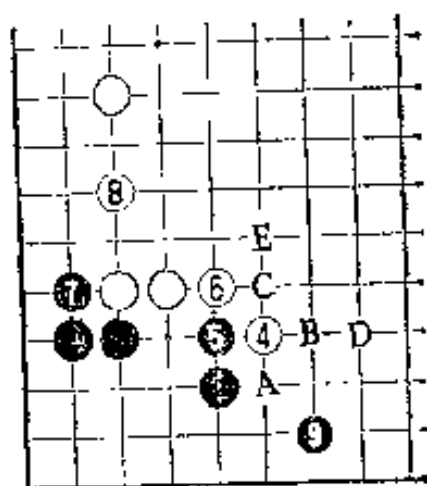


图240

黑3脱先时,白4如飞压,这时黑是很容易走错的!

黑5、7、9 是最妥善的下法。

黑5如误走A, 白B, 白外势厚。

黑9如C断, 白D。黑E, 白A, 作战白有利。

图241 (定式)

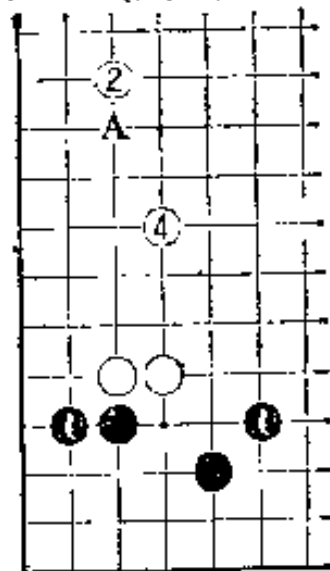


图241

白2拆五, 这时, 黑3加高是当务之急! 要不, 白在3位 飞压太广了。

白4也应补一手。

白2也有在A位拆四 的。黑大致也在3尖补, 白还是在4补。

图242 (定式)

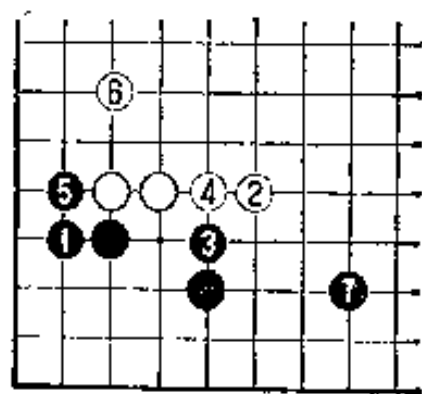


图242

白2 跳, 乍看很平淡, 但此时黑很容易下错。

黑3并, 是唯一的正着。5曲要紧, 至7为定式, 白取中腹。

图243 (黑损)

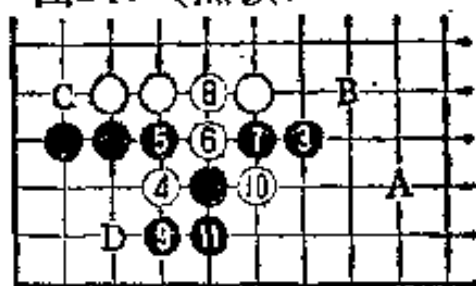


图243

在11立,白C挡后有D尖的大官子,几乎等于先手,黑亦不利。

图244 (概说)

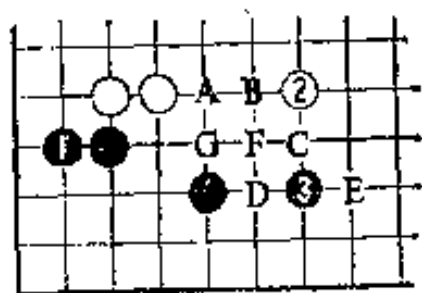


图244

D并是好点,白B补,黑E跳出,黑不坏。

三、白2改走F是无理的,黑G冲断,黑优,但黑如误走D,白C长,反而白有利了。

图245 (棋形)

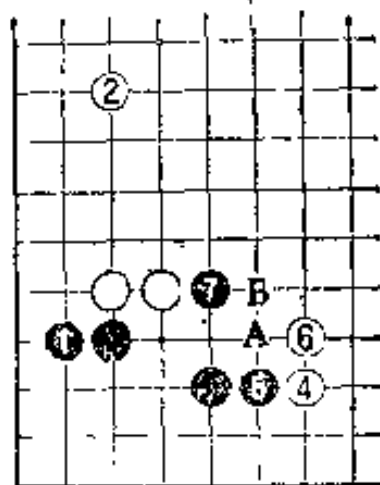


图245

黑3飞,是易下的错着。

白4跨、6断锐利!

黑7非打不可,到9时很难补,演变到11,白有A或B的利用,黑受损。黑9如改

一、白2大跳,是较常见的。

黑3补是正着。今后黑A靠的挑战手段是可以成立的。其中3改B靠也可下。

二、白2如走C位,黑

黑3脱先,白4从这边拦,以图在右方成新势。这时黑5并、7靠,是注重棋形的下法。这种下法须具有一定水平的棋手方能想到。一般在A尖,白6,黑B是尽人皆知的,此时也可下。但切莫忘了5、7是棋形。

图246 (定式)

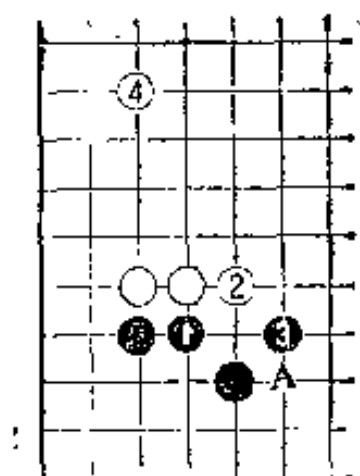


图246

黑1 贴，坚实之着。下手可2扳，白2必长。下手可A 靠，黑3必补。

白4是关键，为何立三不拆四呢？见下图。

图247 (定式?)

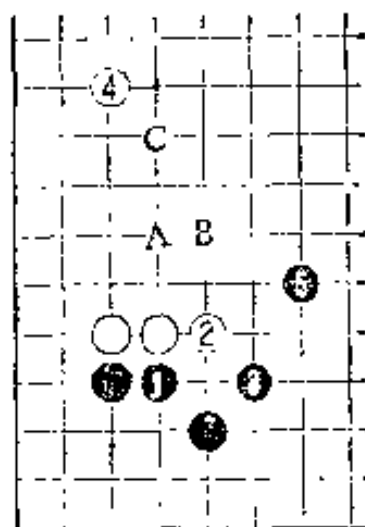


图247

白4 拆四，表面看附合棋理，但黑5 一飞，问题就来了！白如补一手，反而更局促，如不补，黑A、白B、黑C，白陷于苦战。

因而本图不如上图。

但《大辞典》还是将此图作为定式介绍的。不过高川格九段《近代定式》等书

已指出此图不好，分歧处在于黑A、C后，《大辞典》认为白能战。

图243 (一策)

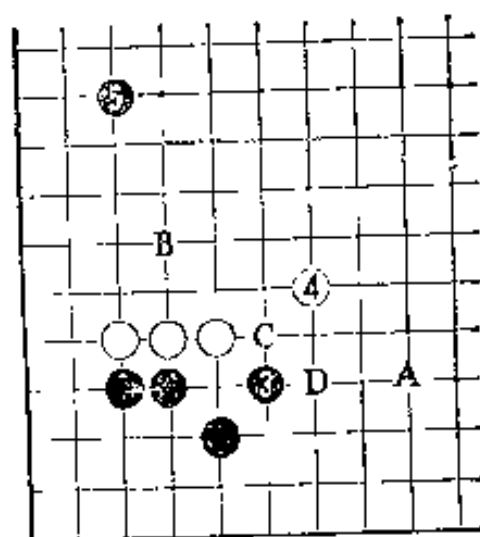


图248

图243 (取势)

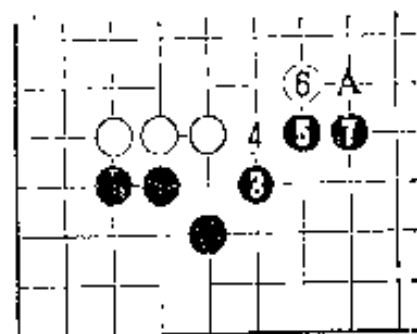


图249

图250 (白成功)

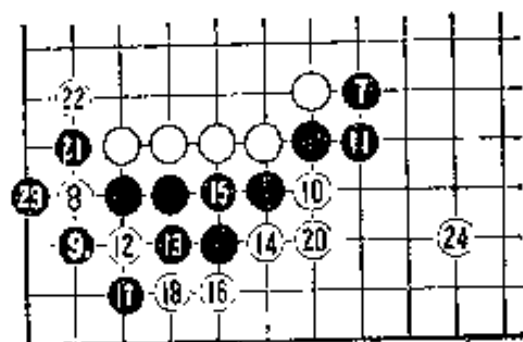


图250

24时，白有利。

白方直接扩张左上，4飞不失为一策。

这时，近代常于A拆，各取一边。

古棋爱在5位攻入，(注意不宜离白太近)白夹攻时，黑可B觑，白C，黑顺手走上D位。

本图白4为场合下法。

白4压、6扳，是在左边取势的场合下法，这时黑7只能退。

如果黑7误走A位扳，你将怎样对付呢？这还是一道很好的习题呢！

白8扳，要点，黑9如挡，以下白10、12是好次序。

黑13顽强抵抗时，又可成为一道试题。

白14、16是绝妙的手筋。这样18将黑打成团子，走到

图254 (常形)

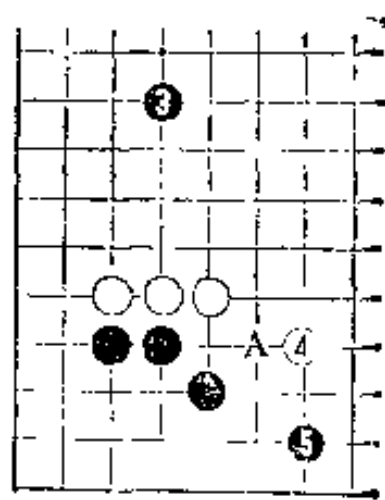


图254

黑3夹时,白4避其锋芒,在4位飞,是稳健之着。

黑5飞后为常形。

黑5如在A尖断就无理了,黑不行,见下图。

图255 (白有利)

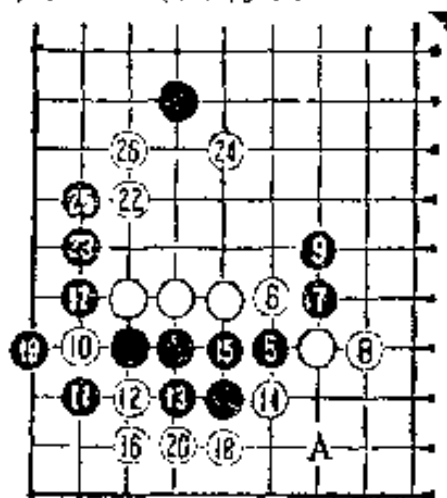


图255

黑5,7无事强行,白10,12严厉反击。

16时如在18打,包打后再A虎白已稍有利,但16立更为厉害。

演变到26,白优的结果是明白的。

图256 (定式)

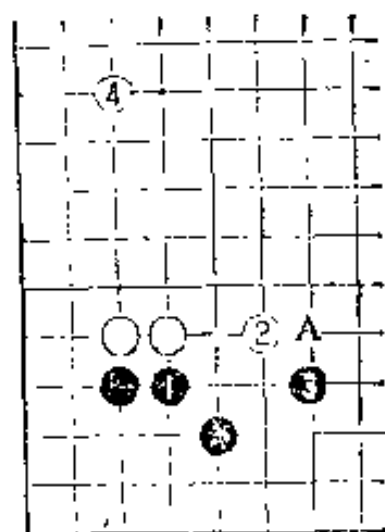


图256

白2跳，是轻灵的下法，
黑3飞是正应。

这样白4就可拆四了。

今后黑A是好点。《大辞典》将A这步棋包括古定式之内。

图257 (弃子)

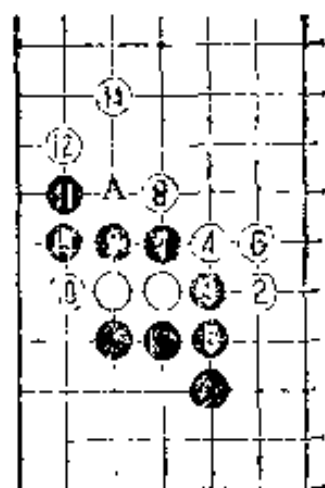


图257

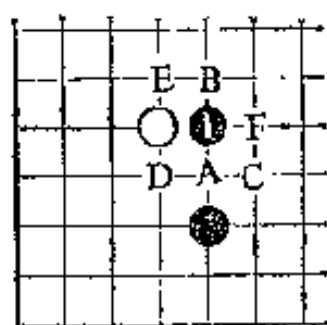
黑5挖、7断虽锐利，但
后果并不好。

白8打后，10是极其要紧的一步棋，如果单在A位打，黑10提，黑有利。如今白10立，黑11夹是最妥善的。演变到14时，黑虽吃得三子，但有些凝滞，白得外势

甚开畅，白不坏。

小结：本节着法均不复杂，在对局中运用时却并不容易。以注意棋理和棋形为上。

分类图23 (靠)



图分类图23

黑1靠，是在下边取势的下法，古棋中较多见。

对此，白有A挖、B扳两法。

对于白A挖，黑可C打和D打，D打为场合下法。

对于白B扳，黑又有E断和F退两法。断极复杂，退较平和。

图258 (定式)

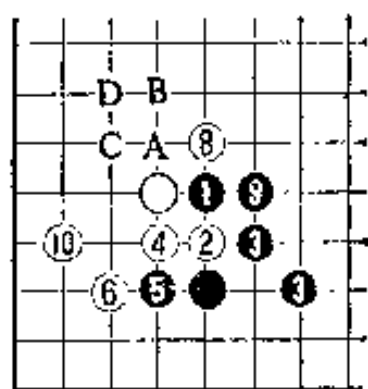


图258

白2挖，是常用手筋。

黑3打是正着。

黑5是双方必争的要点，白6亦然。

黑7不得不补，至白10补后，成为白方较生动的形。

因而这个定式实际只能算

“场合定式”。换言之，在通常情况下，黑1靠是不十分好的。

今后，黑A断是不成立的，应接到D，黑无效。

图259 (定式?)

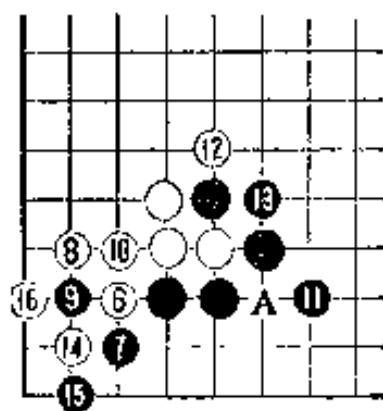


图259

黑7扳，白8虎冷静。

黑11还得补，白在角上提一子，白厚实。

本图过去亦认为定式，实际为白有利，与上图相比得失是明显的。

其中，黑11改在14粘，白在A断，作战对白有利。

图260 (作战)

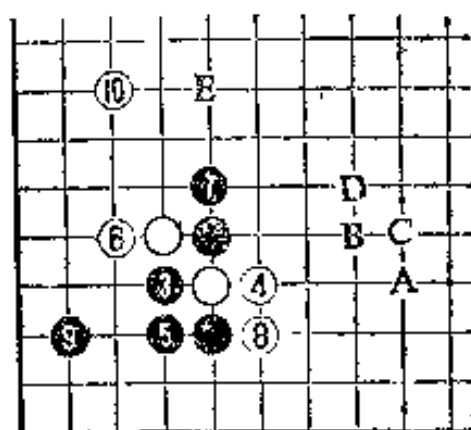


图260

黑3断打，从棋形看稍无理。但在特定场合是有力的。

黑5时看法较多，今粘，要注意外面一子是否被征。

黑9是形，胜于上路跳。到10止形成彼此分割的棋，今后怎样下，得失如何，均要视局势而定。

如黑A、白B、黑C、白D、黑E是常法。

图261 (两分)

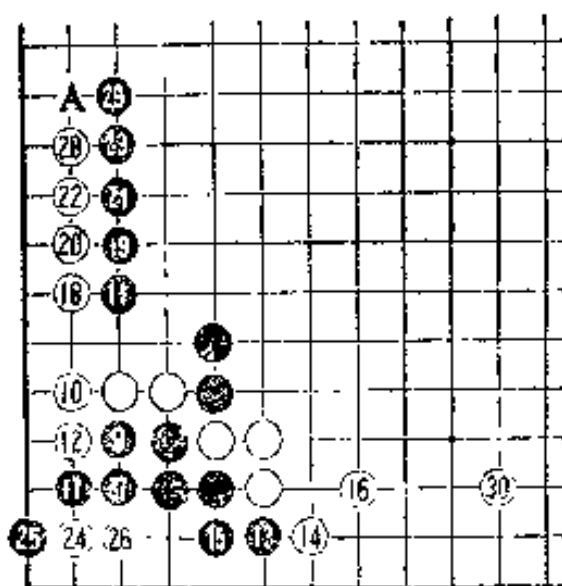


图261

黑9挡，贴紧白气，使白不能生变，也是一法。

白10必走之着。黑11如在12挡，白19拆，双方平安无事，与上图类似。今飞下成激战。

黑13、15次序要紧！双方演变至36拆，两不吃亏。今后黑A是后手。黑角味道很不好。

图262 (白可下)

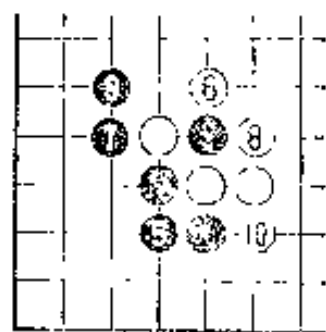


图262

黑5粘时，若征子情况一般时，白6征即可。

黑7、9提出虽得好形，白18提一子亦厚，白可下。

但本图得失在毫厘之间，所以，白在能征时也可以不征。

图263 (白稍好)

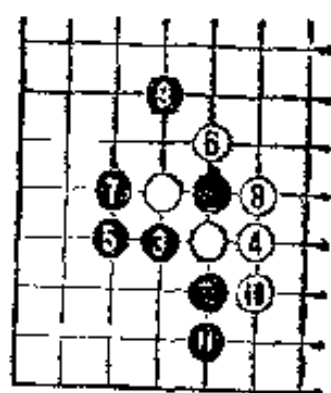


图263

黑5立稍嫌缓。

白在能征时，白6征去一子，到11黑虽得角，但白提一子已厚，且得先手，白方稍有利。

图264 (白可下)

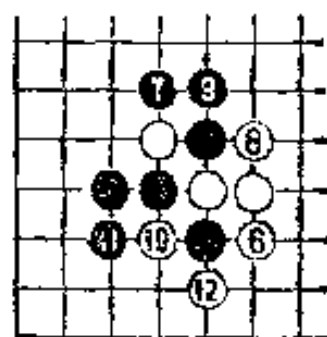


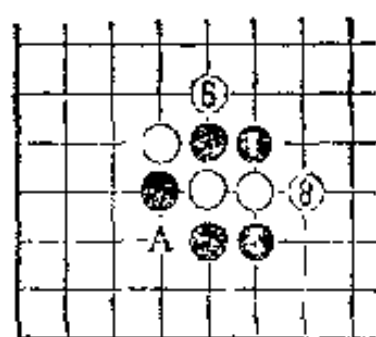
图264

白在征子不利时可6曲，黑7抢吃一子当然之着。

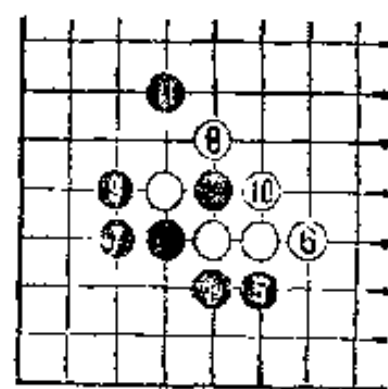
白10、12提一子，白方仍很厚实，白可下。

所以黑5立下是保守的，为亟需取空时的场合下法。

图265 (多难)



黑5长，看法虽紧，白6打是关键，黑7长后，白8长，黑有A位弱点，作战前途多难！



参考图

图265

但白6若忘却次序单走白8，变化如参考图，黑就得计了。与图263对比，5与6交换，有天壤之别。

图266 (定式)

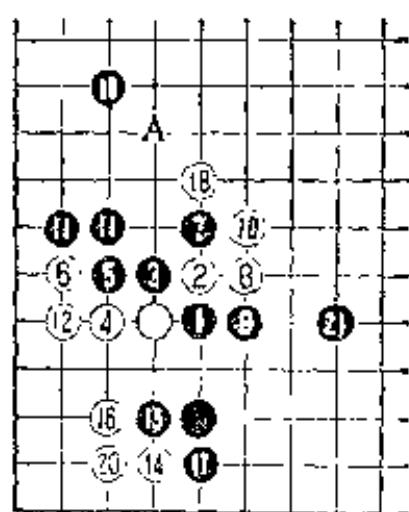


图266

白2扳也是常法,黑3断. 在征子不利时不宜用。

白4下法很多。今立是正着。

白10补与征有关。

白14是好手, 以下次序很要紧。至21为两分定式。

《大辞典》19于A位。

图267 (白优)

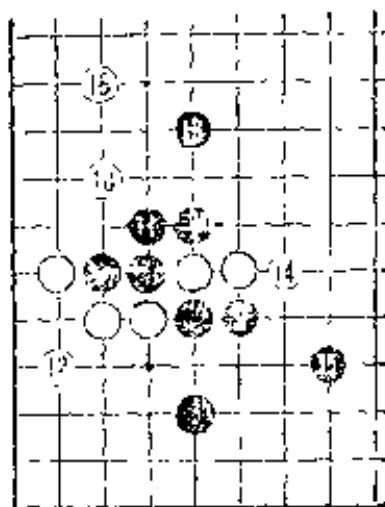


图267

白征子有利时, 10便可觑, 黑11必粘, 白12补生动。

黑13不必已, 白14有力, 到15时, 在通常情况下, 白优。

图268 (黑好形)

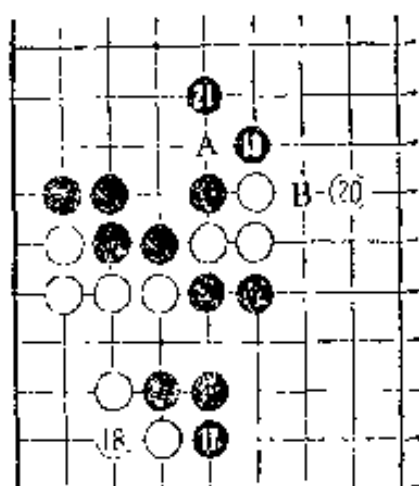


图268

黑17曲时，白18粘次序误。

黑19扳要点，白20只能补，黑21补，黑得好形。

白20如在A打，黑B打成征，白全灭。

269 (概说)

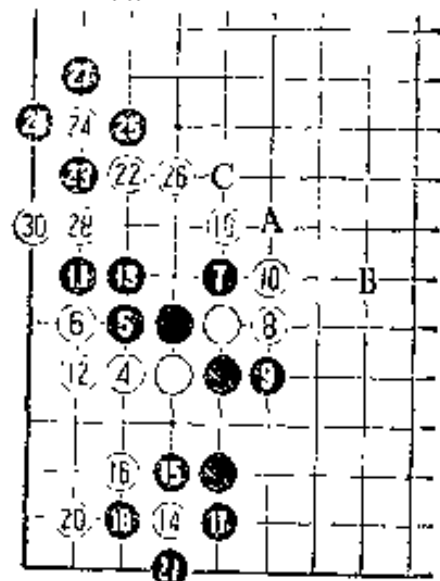


图269

一、白18是正着，黑19如打吃一子，白22飞下后，白易下，若成转换，至30时白有利。

二、黑15时就在A位扳，白B、黑C、白17长，黑不利。

三、白14时就在18打，黑在16位跳，白很危险！

图270 (概说)

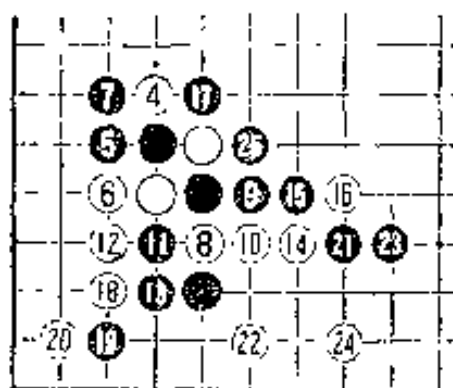


图270

一、白4在这边打，是不好的。双方演变到25，黑外势厚实，黑有利。其中黑15是关键，如果在25打。白右下头在外，就两分了。

二、白4时改在12位尖，黑只需在9退，黑有利。变化与白小目。黑

目外挂，白尖起，黑压退后，白没有在13尖顶而被黑断后一样，见小目定式部分。

图271 (概说)

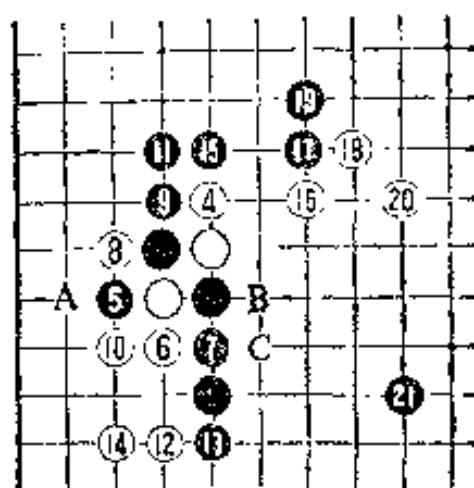


图271

白4退也是不太好的。

一、黑5打是手筋。7粘形整，是此类棋形的常法。

白8、10不得已，至21时，黑有利。

二、黑5走8位，白5贴，黑A、白7、黑B，白C、黑6、白10，与征子有关。

图272 (概说)

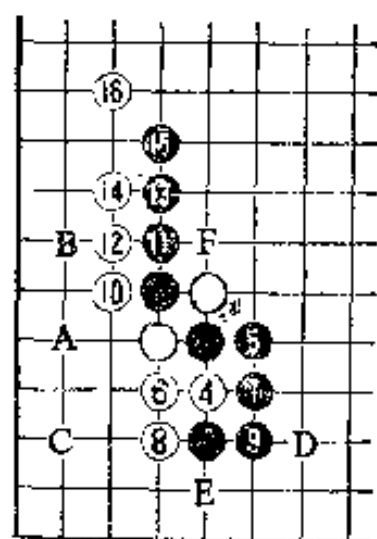


图272

白4打6粘是俗手！

一、黑9粘厚实，双方走到16，黑十分可下。

二、白16改在11打是不成立的，白10长，黑12挡，白可A尖，以下B、C见合，白不利。

三、黑9也可在10立，白9、黑D、白E、黑F征一

子，黑亦优。

图273 (黑稍好)

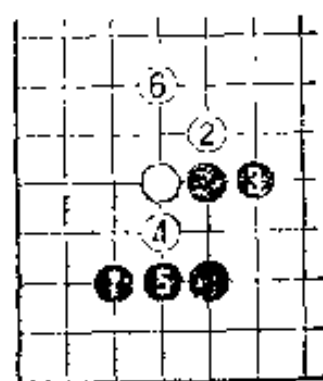


图273

黑3退，是稳健之着。

白4挺时，黑5挡是必然之着，白6虎平安无事。

这个形，由于黑7挺入得地较多，通常认为黑稍好。

图274 (黑可下)

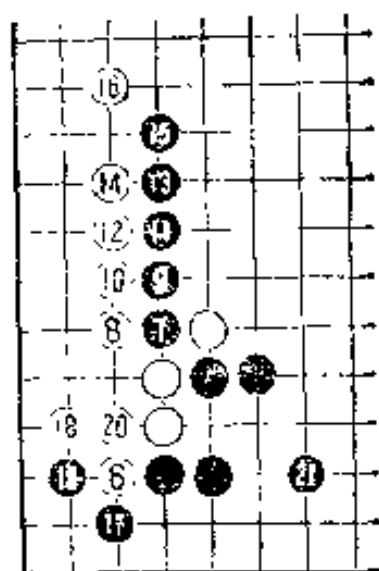


图274

白6扳入，黑7必断！这样就形成很复杂的变化。

如果走成到21的结果，黑有利。

其中变化较复杂，请参照小目定式高挂外靠类。

图275 (概说)

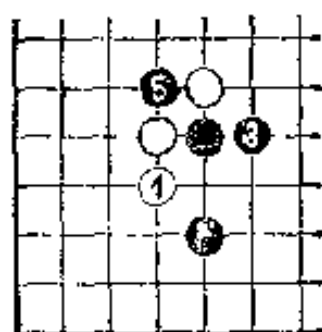


图275

白4挺时，黑5直接断也可成立，变化可参照图272。

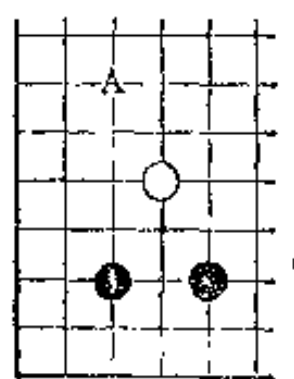
由以上种种着法看来，对付白2扳，还是在3退较好。

小结：分类图25中，黑1靠，通常白以A挖为多见，因为走成图258后，若不论周围配置就本身而言，白稍得。

又，黑如D打，为求战术或亟须得地时的场合下法，白外面数字较厚实。

白B扳的下法，使黑变化多些，而F位退是较确实的。

分类图24（三三守与背攻）



分类图24

黑1 三三，较少见些，意图是不让白在左边乘势下棋。但自己地位略低，有利有弊，为场合下法。

黑1 如走A位，允许白走1位，为变则下法，有时是有趣的。

图276（常形）

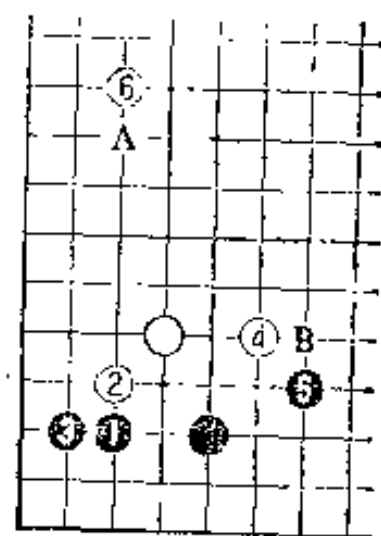


图276

黑1 进角，由于已经坚实，白2尖顶便不必保留了，4跳后6拆是常形。

其中6也可拆在A位。

又，白2时直接走A 也常形。但被对方可乘之隙较多些。

白6在B连续压之类的下法，一般情况下是不好的。

图277 (黑优)

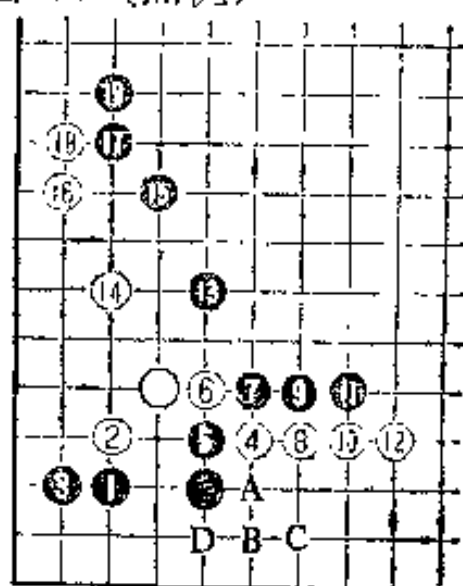


图277

白4飞，过分。

黑5 冲出反击，当然！如果误走A位，白8 长，白稍有利。

黑7断后，9、11连压，然后将左边白子压在低位，黑中央得势，黑优。

其中，白8改走A位，黑B扳，白C、黑D，作战黑有利。

图278 (黑不好)

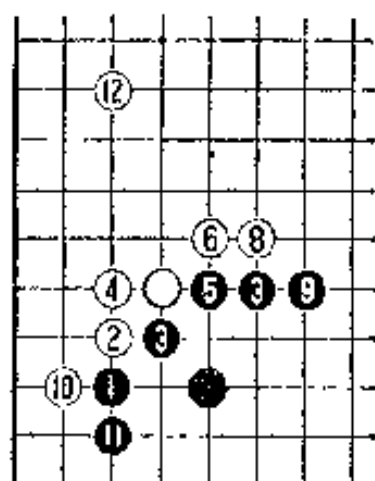


图278

黑3 鼓，是俗手。初学者很爱这样下。

白4粘冷静，10扳时，黑需往后缩，到12时黑虽得角，白亦开畅，黑不利。

图279 (常形)

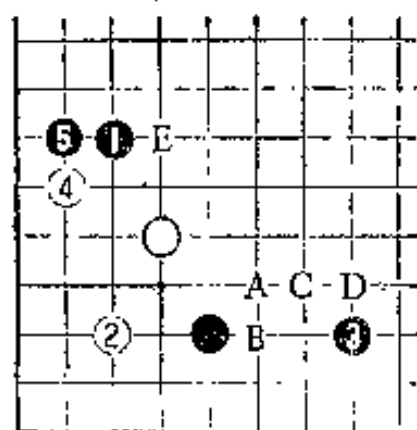


图279

黑1夹，为场合下法，白2进角，仍是好点。黑3拆二时，白4飞要点。黑5挡时，白便可脱先了。通常情况下白不坏。

又，白4如走A位，黑B、白C、黑D、白E，变化就复杂了。

图280 (白不好)

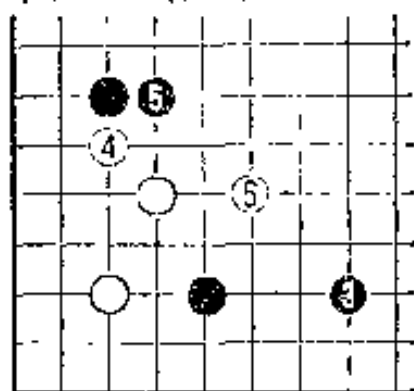


图280

图281 (概说)

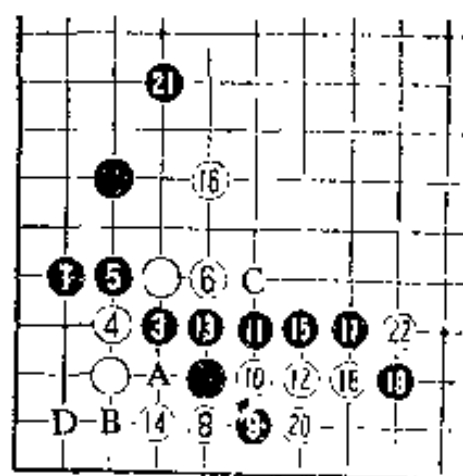


图281

三、黑9在10退，白9长，黑12退，白A打，黑13粘，白22长，黑18退，白16跳，白亦不坏。

四、黑9在13位团，白9挺，黑C扳，白16跳，黑12跳，白D位补，白亦不坏。

图282 (还原)

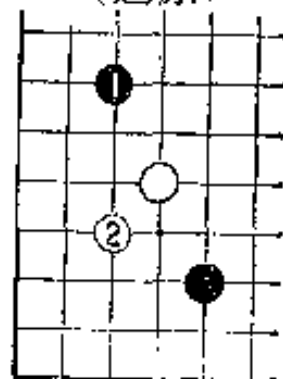


图282

黑3拆时，白4顶不好，
凑黑5长，白6必须补，左上
黑子可以立二拆三了。白不
好。

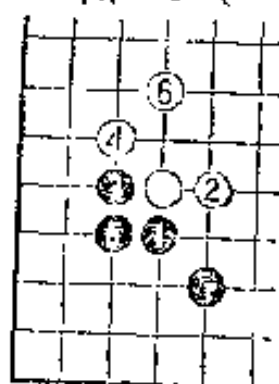
黑3尖断是无理的，到白8时，
黑有四种下法：

一、如本图11打出，白18贴是
关键，制造了一个断点，白有利。
黑若补断，白在21飞，亦有利。

二、黑11改在12打，白11位退，
黑14位打，白A挤打后，再在B位挡，
左右黑子必有一方受攻，黑亦不利。

白2 尖，悠悠地下，也
是可以的。这样就还原成小
目挂二间夹定式了，变化见
分类图5，不赘述。

图283 (一策)



黑1尖，虽其貌不扬，但并非不能下，到白6为古法。两分。

白2若于3立变化见参考图，白稍有利。

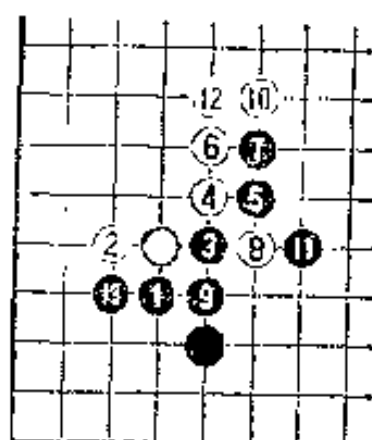


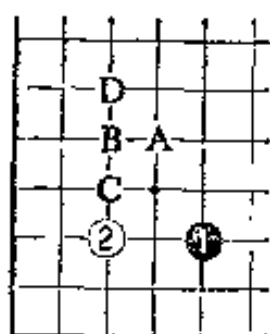
图283

参考图

小结：黑三三守，白以图276下法为正。黑从反面夹，白三三进角或按图282还原均可，这部分变化不复杂，黑方都带有场合下法的意味。

三、三三侵入类

分类图25 (三三侵入)



白2 三三侵入是一种特殊的挂法，往往是为了避免黑飞压成势时采用。

以后，黑方下法有A、B、C、D四种。A、B较为常见，C与征子有关。

分类图25

图284 (定式)

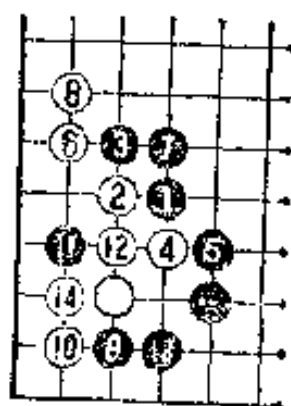


图284

黑1飞罩，是最常见的，白2托以后到14是典型定式，其中变化很多，请参看高目定式部分分类图11。

图285 (攻击)

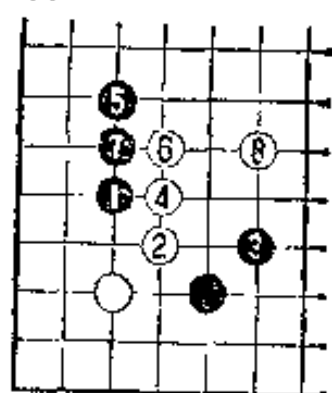


图285

况下，白不坏。所以黑1是场合下法。

图286 (黑厚)

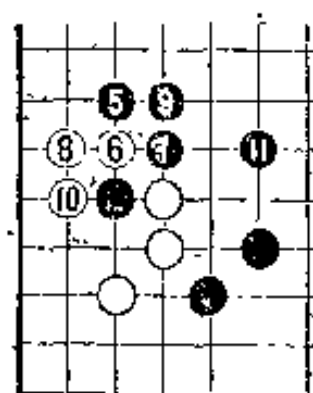


图286

图287 (白不坏)

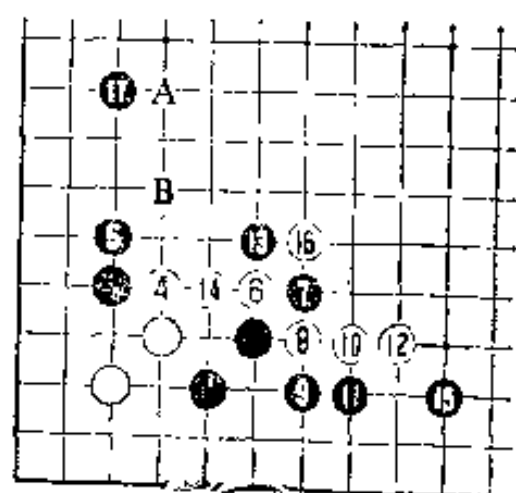


图287

黑1 一问夹，是周围有子配合时，注重攻击的一种下法。

白2必然，黑3是关键。尖是正着，但在哪边尖可视局势选择。

到白 8以后，在通常情

白6挖是不好的，黑7上打是要点。至此，8、10是逼走之着。

黑11补后，黑意外地厚实。其中，黑7如在8位打，白7位粘，白反而得利了。

黑5退重滞，白6靠、8断是好手。

黑 9、11以下只能这样下。到白16补，白不坏。

其中，白16还可在A攻，黑若16位粘，白B跳，亦不坏。

图288 (白有利)

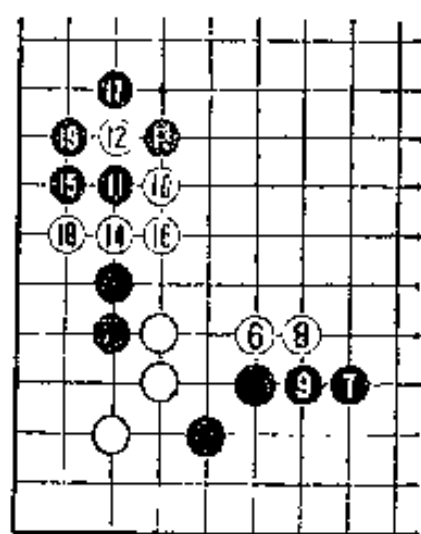


图288

黑7不扳而跳,虽免去了白方切断的手段,但白8后,10位攻仍然是有力的。

黑11、13是常用手段,但被白12、14之后,势必形成转换。这个转换的结果白先手得空不小,白有利。

黑13时,有无变化呢?

图289 (作战)

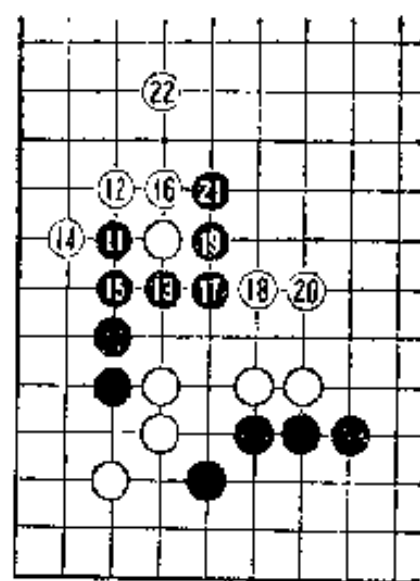


图289

黑13鼓,被白14打,15还得粘,这种手法通常是不可取的,但在本形中却可下,因为到17强烈地分断了白棋。

白18、20除此以外别无整形手段。到白22成为混战之形,得失很难说。

据此可知:黑5退的下法,只有在想定此图时方可

取。但也未见就好!

图290 (概说)

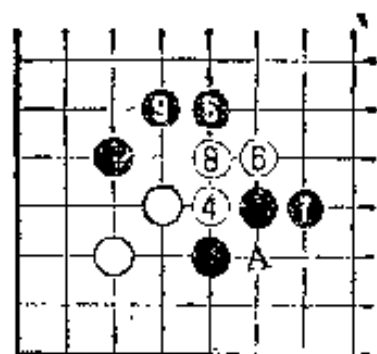


图290

三、白6若于A断，见下图。

图291 (黑不坏)

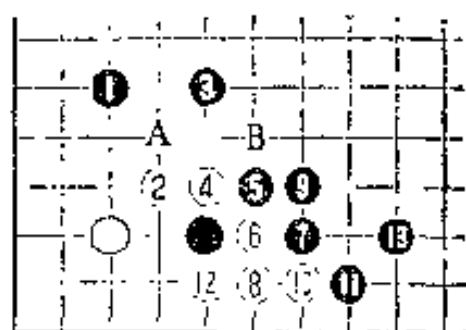


图291

通常在B扳，参照上图变化。两图只黑1这个子有一路之差，可彼此互见。

图292 (概说)

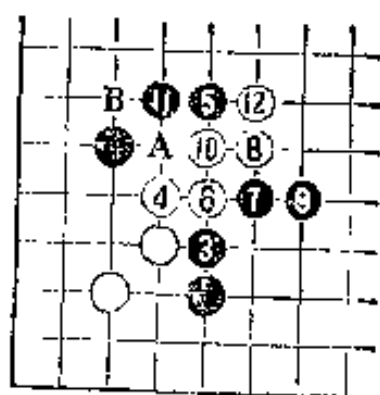


图292

不好，白不坏。

白4 不压而卡，也是局部常见之形。黑方应手：

一、黑5飞是诱着，白6扳，黑7正好补上。到黑9，彼此可下。

二、黑5单在7并，白在5位跳，黑步调缓慢。

黑1,2间夹，白2尖出是最平易妥善的应法。其他应法还有4压与A飞。

白6 断，是不太好的，走到13黑较厚，黑不坏。

那末，白6该怎样走呢？

黑3贴，是不好的，白4只需平易地长。以下变化：

一、黑5飞，白6曲，到12曲后，白较确实，不坏！

二、黑5改在8位飞，白A压是正着，黑11扳时，白可B位断吃一子，黑外势形

三、黑5在8位飞时，白在6曲是俗手，经黑7挡，黑挺拔，当避免这样下。

图293（概说）

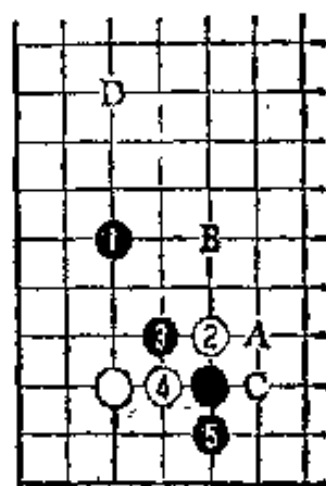


图293

是常形。

白2压，通常不太好。黑方应手如下：

一、黑3扳、5立是有力的反击。在这里白棋满意的结果是期待不到了。

二、黑3改在A扳，白3位退，黑B位跳，就还原了。

三、黑A扳，白3退时，黑C粘，白B跳，黑D拆，也是常形。

图294（黑稍优）

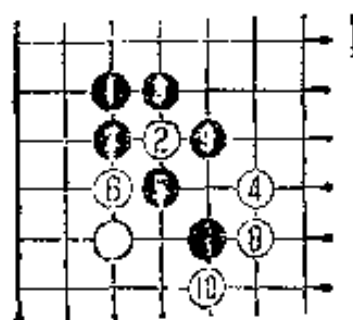


图294

白2飞这种方法，角上白子在小目情况下是要点，三三就差些。黑3是正着。

白4飞是要点。

黑5尖、7打时，白8挡是好手，这样白方得以渡过。

但从得失看，白处于两分与稍亏一点之间。

图295 (概说)

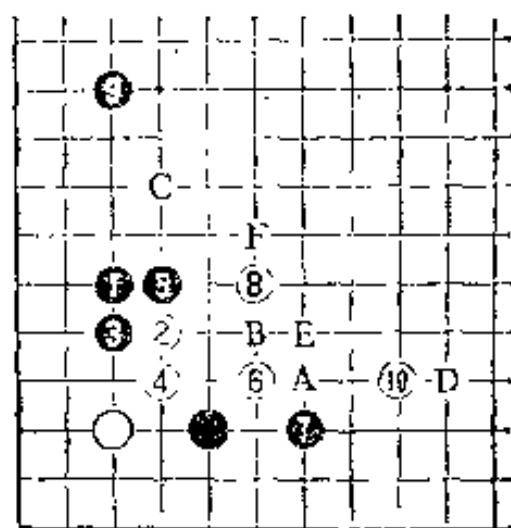


图295

图296 (黑有利)

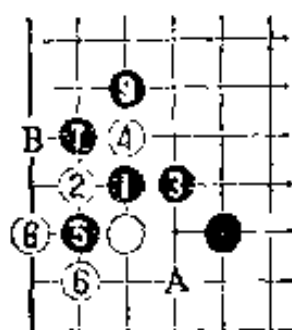


图296

小了,白不利。今后黑A尖还是先手,接着B位也是先手。

图297 (黑充分)

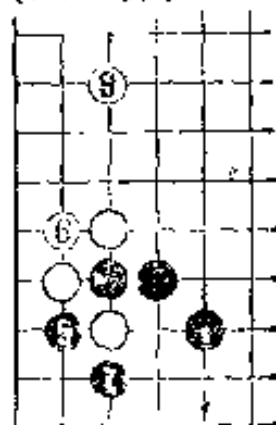


图297

白2飞,黑3挺,不太好。
白4退后,黑看法如下:

一、黑5在6位尖,将还原成图287等。

二、黑5按本图曲,进行到白10,白得轻快之形,白生动。

三、黑5改走A位,双方顺序至F,白仍生动。

黑1是严厉的一手,这一步棋只须征子情况一般,便可使用。

黑5内断,好!

白6符合“断哪边吃哪边”的格言,但由于角地太小了,

白6外粘,无疑是吃亏的,到白8,白形不厚实,黑已得角,黑有利。

图298 (黑方)

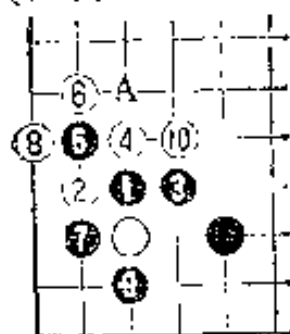


图298

所以，黑7时须改10位打，白8提，黑A打，变化虽较复杂，但黑方若不是有计划地筑外势时，便谈不上“好”。

图299 (黑不坏)

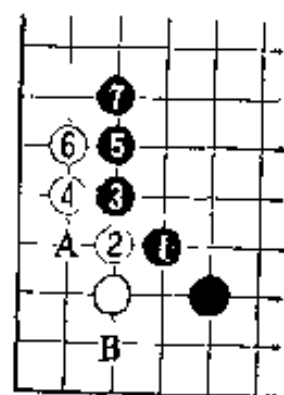


图299

挺的问题。

图300 (变则挂)

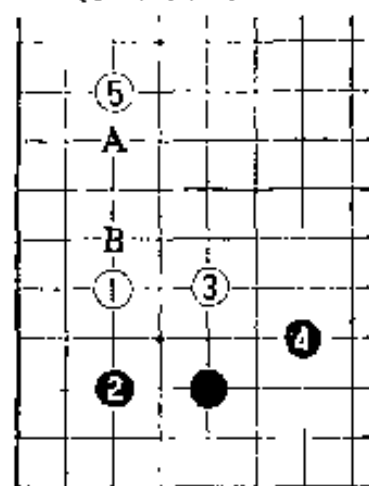


图300

征子情况发生变化，黑无法征去白4时，黑5只能外断。白6打时，黑7如果平易地断打求转换，走到白10时，黑角是常形但少了一路，白有利。10是要点1

黑1尖，极平易，却很可下，白2以下到黑7，黑很不坏。

白2如果在4飞，黑假使2位冲，白A，黑B夹，黑亦不坏。这一变化又解答了图296中白4为什么不在7位

白1挂，成同型，黑2绝好点，白这种下法通常是亏的，这是在黑左上很重要的时候的变通下法。

白3有时往往在A位拆二。

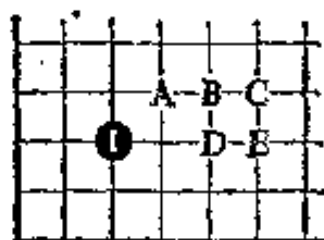
若黑上方十分重要时，白1还能下到B位、3位等，这已属中盘战术了，不赘。

小结：三三侵入是变则挂；在不愿黑飞压成势时，或棋已进入中盘，很想取空时，均可考虑。其中以图284等变化最多见。图296的变化不可不防。而黑方选月一间夹、二间夹，一般要在有配合时才多见。

总结：目外定式到此告终。就角下一手本身价值看，定论是：目外稍逊于小目。但目外与全盘配合成势的可能大一些。因而爱走目外的人往往是比较注重统盘形势的人。至于大斜定式虽然复杂，对局时切不可被对方吓住，如果害怕是干吃亏。下起来以后，白方用什么欺着好，本身也是个难题。即使是让子棋的上手，也怕下手走对！再说，俗语道“吃一堑，长一智”，定式需下到之后才能记住。空读一通是记不住的，也无味！

三三定式部分

基本图 (三三)



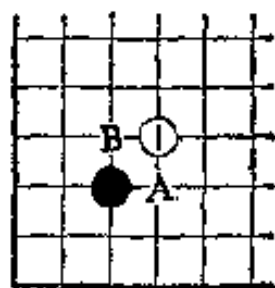
基本图

黑1称“三三”，它一手占角，可导致全局步调加快，因而为近代棋手所喜用。

过去，由于过分注意了它地处低位的缺点而很少用。近来“三三”部分的定式，才日趋详尽。

对于黑1，白方大致有A、B、C、D、E五种挂法，其中以A、C最为多见。

分类图1 (肩冲)

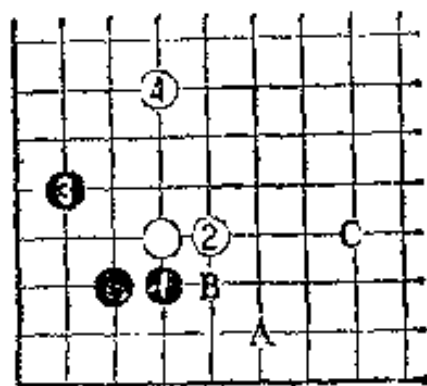


分类图1

白1肩冲是最常见的，意在压低黑子，在黑方两翼有子时最为生动，反之白方两翼有子时则不用。

黑A、B两手有方向之别,从黑角度看往往向自己有子方长,向另一方飞出。不过还要根据子之间的距离来定。

图1 (定式)



41

黑1长、3飞，往往使3这个子的矛头对着敌子或对着空旷处，切不可与己子“会师”。

白4拆二是正着。到此黑可脱先也可在A飞。A飞价值极大，与白B曲有很大出入。黑走A后，白C是好点。

图2 (旧法)

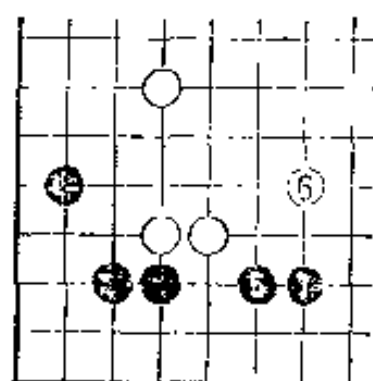
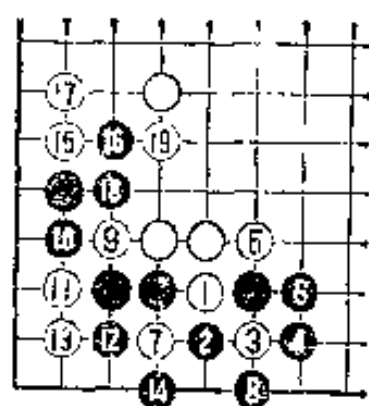


图2

黑5 跳出是旧法, 白6飞, 黑7并, 这样黑虽坚实, 但白亦有所加强。因而近来这样下的人较少。

而且, 白6还可按参考图那样整形。



参考图

图3 (定式)

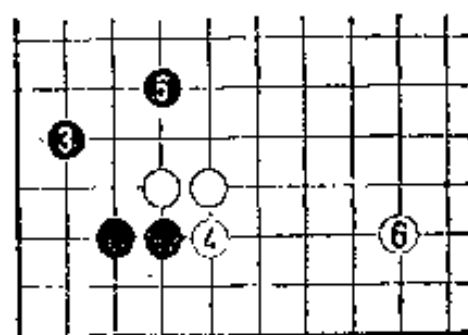


图3

白4曲是好点, 黑5飞绝好。到白6 拆后, 这种下法界于定式与场合下法之间, 在过去认为白稍亏, 现在这样下的人比以前要多些。

图4 (常型)

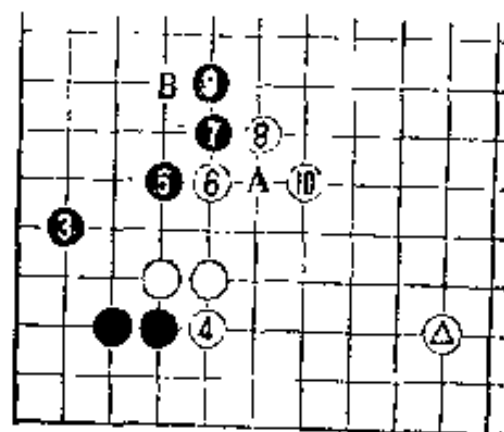


图4

如下边白已有△子且距离较宽时, 白4曲有力。

黑5 飞时, 白不愿被黑再走A位好点, 白6压、8扳紧凑, 到白10为定法。

白8如在A退, 黑B虎, 黑形好, 白稍吃亏。

图5 (定式)

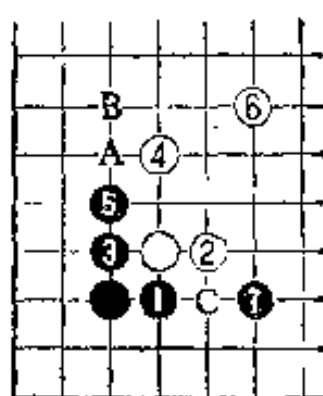


图5

黑3曲，是确实的下法，白4、6虚灵。黑7跳出后，白可脱先，若在A挡亦是好点。这样也是两分定式。

黑7若于B位跳，允许白在C曲，则是场合定式。

图6 (白有利)

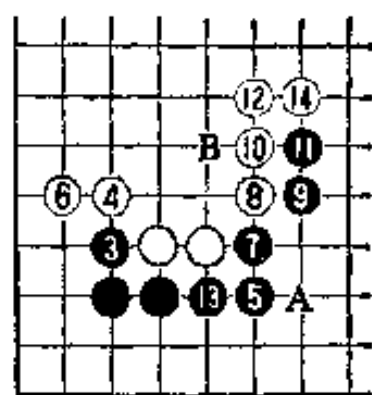


图6

白4扳，是无理棋，但黑方应对不妥，白反而会占便宜。

黑5缓手，白6立好点，至此白不坏了。黑7以下演变到14，白子力生动，外势厚壮，白有利。

黑7如改在A并，虽是冷静之着，但白在B补，白仍生动。

图7 (白不坏)

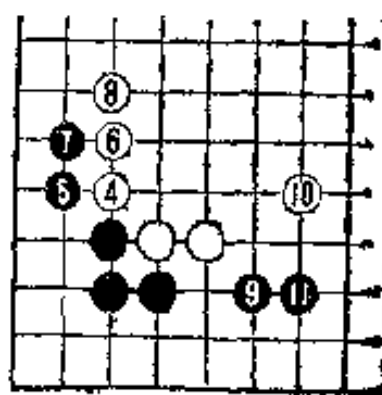


图7

黑5在这里扳，仍未击中要害，似是而非。

白6、8平易地退，走到黑11止，白先手走厚了中腹数子，白仍不坏。

图8 (击中要害)

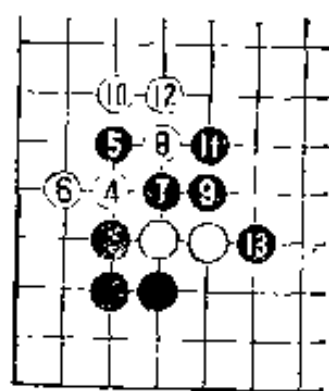
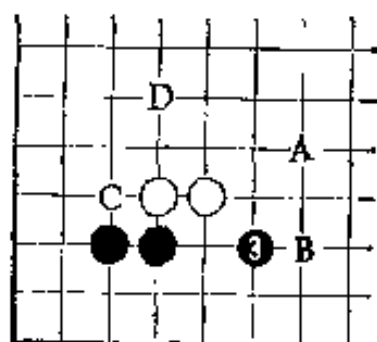


图8

图9 (切合下法)



击，白方受困。

图10 (两分)

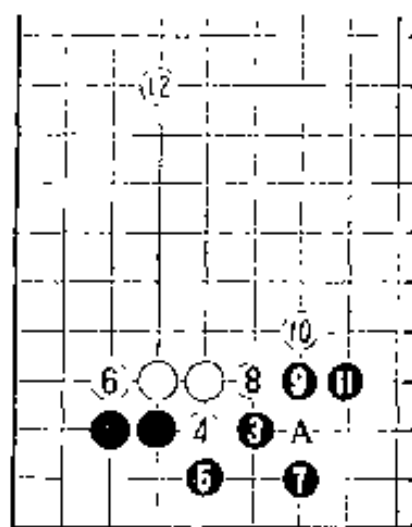


图10

黑5 夹，要点，由此一手方始惩罚了白4 的无理。

白6 势必立，如1 粘不成棋了！

黑7 断后双方势必至 13 成转换，黑有利。

黑3 跳出，由于自身留有缺陷，因而不能算好手，但在左边有黑子的场合是生动的。

今后，白A 飞是不好的，被黑B 并后，白难整形，如继续在C 挡，黑在D 位一

白4 冲是针对黑缺陷的一手，然后6 挡，以后大致走到黑11。白12 这步棋如能开拆，虽说整体也算两分，但实为白生动。如左边先有黑子当别论。

其中白4 也可先在6 挡。黑7 或可A 并，结果均大同小异。

图11 (定式)

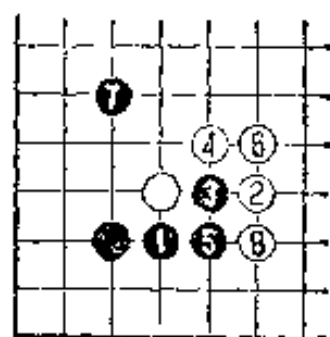


图11

白2 跳,是轻灵的一手,但在较多场合嫌薄些。

黑3挖是正着,白4打后6粘是最妥善的。黑7好点,白8挡后成为两分定式。

图12 (常形)

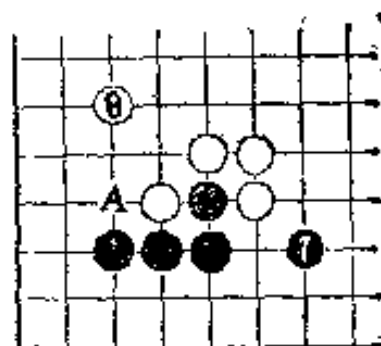


图12

黑7 向这边跳出,也是常见的。

这时,白8 飞是要点,今后在A挡有先手意味。

白8 时如先走A挡,就错了,被黑在8 位“点”,白受窘。

图13 (白轻快)

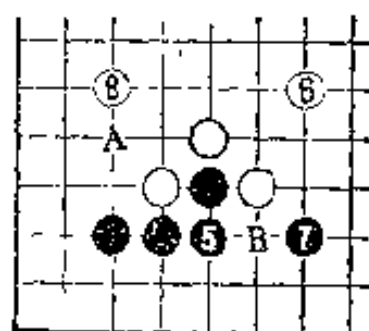


图13

白6 飞,企图使子力生动些。黑7跳出,白8飞,白达到了轻快的目的。

黑7如果在A跳出,白在B挡,白同样达到目的。

那末,为什么图11中说白6粘是最妥善的呢?

图14 (黑有利)

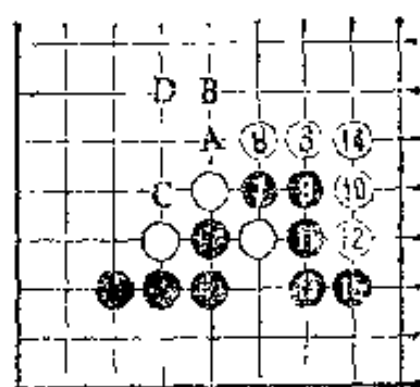


图14

而不好。

图15 (常形)

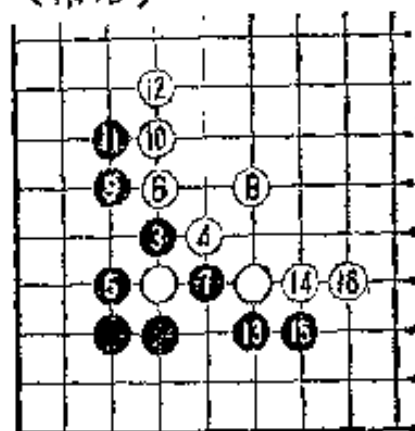


图15

图16 (白苦战)

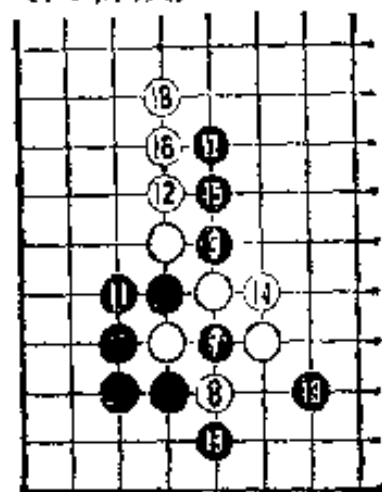


图16

黑7 在对方飞补之后再
去断，通常总是不好的，但
此处是例外！

白包打后14必须补，黑
15曲是要点，这样黑有利。

黑15时不宜在A打，被
白B反打，黑C，白D，黑反

黑3夹也是正着。白4虎
一法。双方演变到16是常形。
这个形《大辞典》指出：
“黑方有利”。

但是，这个形与全盘配
合的伸缩性很大，所以仍有人肯走。

白8 不补而打，有无理
之嫌。黑9反击当然！

白10提、12退争先应战。
黑13 扳好次序，迫使白14
补，黑15再动出，到19飞出
之后，白陷于苦战。

因此，白8打是不好的！

图17 (黑有利)

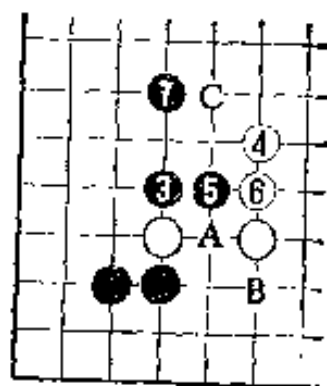


图17

黑3夹后，白4跳也可下。黑5刺后，7跳，黑得实利较多，黑不坏。

黑5如改走A位抢吃一子，白B，黑C，黑亦不坏。

图18 (不宜脱先)

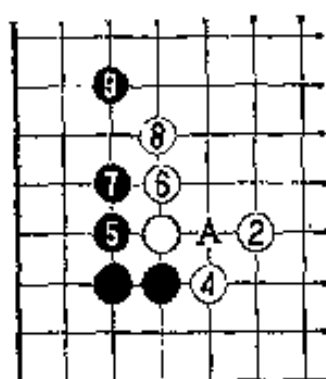


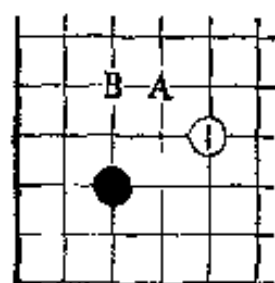
图18 3脱先

白2跳后，黑3一般不脱先，因被白4平易地虎，走到1跳出，白形较完整。

但白4如走5位挡，被黑A挖，黑有利。

小结：分类图1“四四肩冲”的下法变化较简单，以图1为最常见，关键在于飞出的方向。图6～图8和图13、14虽不是正变，但重点说明了对付无理棋的同一道理。

分类图2 (高目挂)



分类图2

白1高挂，就局部而言，有点儿亏，往往是场合下法。

黑方的应手以A位为常见。B位稍嫌保守，是左上白强时的场合下法。

图19 (黑有利)

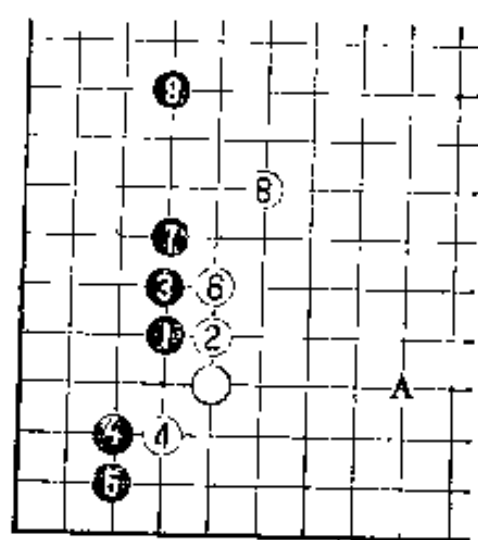


图19

黑1飞，白2压、4尖是定法，黑3必立。

白6、8露骨地张势，是在下边宽广时的场合下法，就局部而言这样“压四路”是吃亏的。

白6如在A位拆，是局部宽窄相宜的棋。

图20 (白轻快)

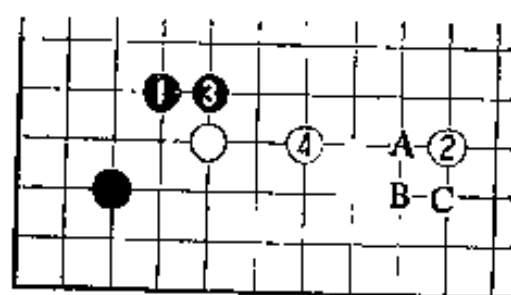


图20

白2直接拆，是可以考虑的。

黑3是在左上张势的着法，白4正好补上，这样白较轻快。

白2这步棋也可下在A、

B、C等位。

图21 (黑无成算)

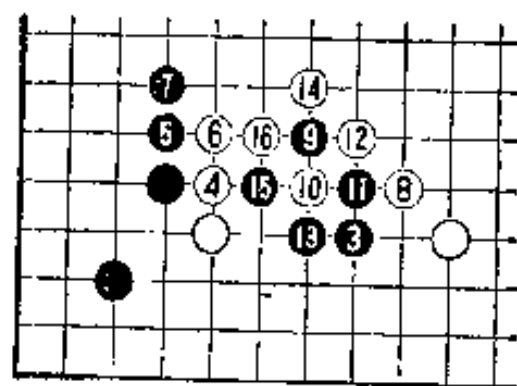


图21

黑3打入，通常嫌过分，白4、6顺势压出，再8尖封锁黑子。

黑9飞出，白10跨是常用手法，至16成劫，十分复杂。黑无成算。

图22 (白轻灵)

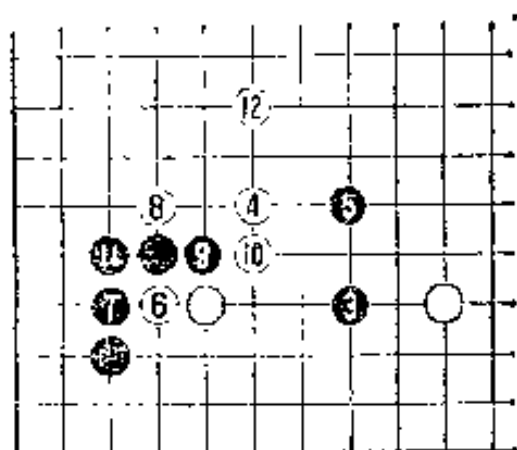


图22

黑3 打入，白除前图着法外，今4 飞是轻灵之着。

黑5跳出当然。

白6冲、8夹是常用手法，12跳是关键。白呈轻灵之形。

图23 (黑确实)

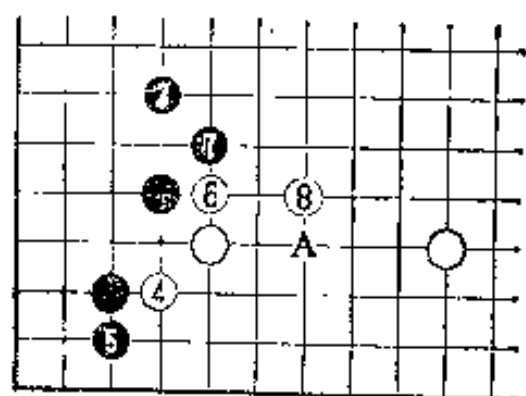


图23

黑3跳，是好点。

白4尖时，黑5仍可立，白6后，黑正好得到7虎，黑棋很确实。

其中白6如在A 补，稍嫌缓。

图24 (两分)

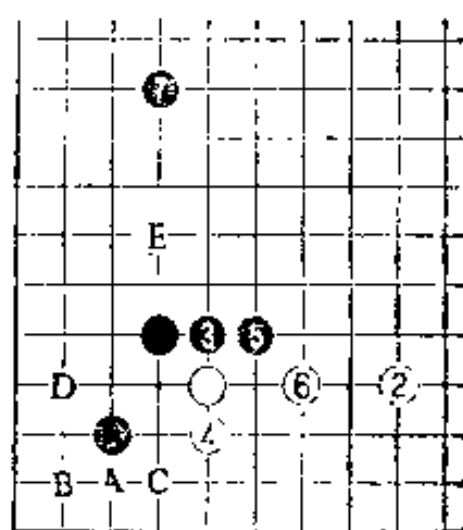


图24

白2如少拆一路，黑3压时，白4立是好点，到白6补虽觉勉强，但存有A托C退的先手官子，勉强可算两分。

又，黑3如在E补，白亦4立。

图25 (白稍薄)

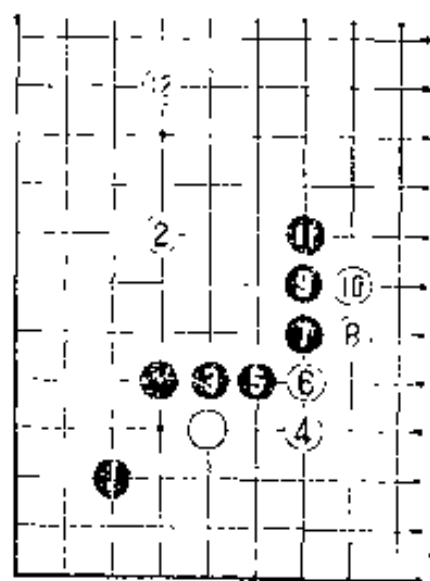


图25

白2 夹，是一步优劣难定的棋。黑3 压是常法，以下行进到12拆后，通常情况下白方稍嫌薄。但在白下边有配合时又是相当生动的。

图26 (黑坚实)

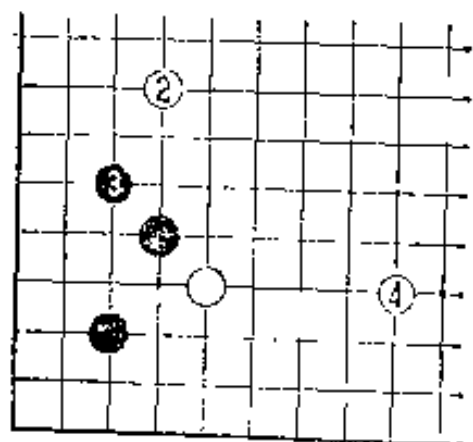


图26

黑3 尖，先补强自己，准备攻击对方，也是一策。

白4 只宜拆三。得失要视局势定。

图27 (两分)

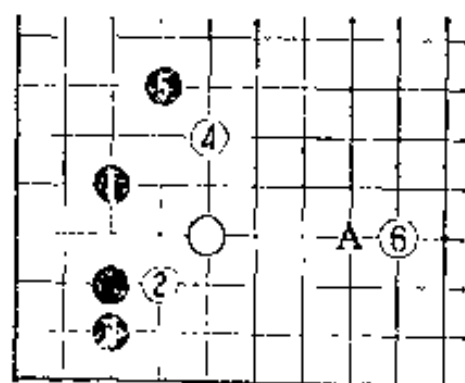


图27

黑1 跳不如飞来得积极，在某些场合是合适的。

白2尖后，4跳是一法，如果改在A位拆二也可以，和走到6以后的结果同为两分。

其中，黑5是切不可省的

图 28 (白厚)

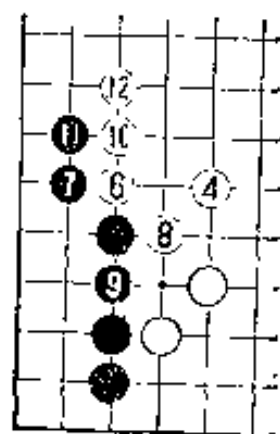


图28

如果省略了黑5，白(靠是好手，虎次序井然。至白12时白外势厚壮，白有利。

图 29 (黑缓)

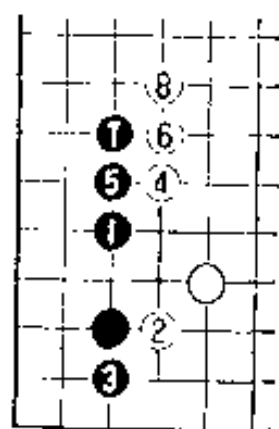


图29

白4是无理的，但黑5是缓手，使白4而变成了好棋。经黑7、白8后，白成了势。

图 30 (黑优势)

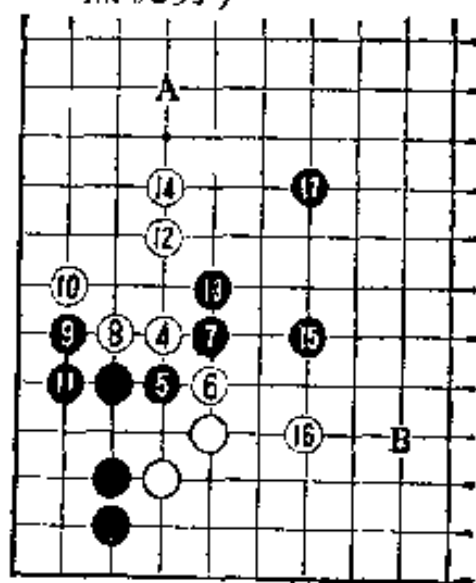


图30

黑5 冲断反击，势所必然。

白8贴后到14 是一法，黑15、17是好手，今后 A、B两点见合，黑优势。

图31 (黑优势)

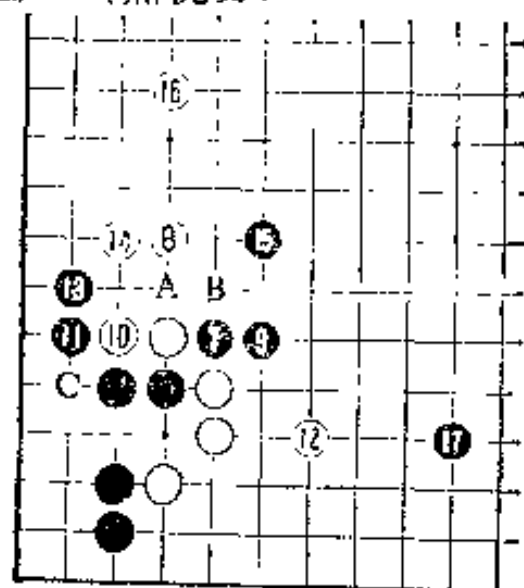


图31

13扳，让黑C粘，得失是难说的。

图32 (常形)

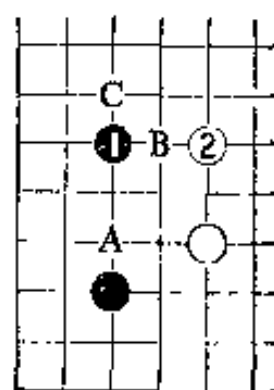


图32

图33 (黑不好)

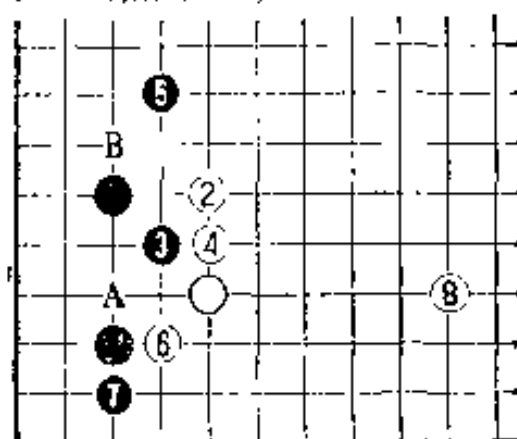


图33

白8跳虽是好点，但黑9冷静之着，双方演变到17，仍为黑有利。

其中要注意的是：黑9不可在A打，被白B包打，黑不好。黑9也不宜在B长，凑白A粘，可能产生C顶之类的手段，

至于白12时，是否先在

黑1拆二是较少见的，白2跳是此际最善的应手。

如果马上在A靠稍嫌急躁。

如果在B碰，黑C长是正着，黑较确实。

黑3、5消极防守，到白8后，白已巩固，黑尚留有A、B之类弱点，黑不利。

图34 (白有利)

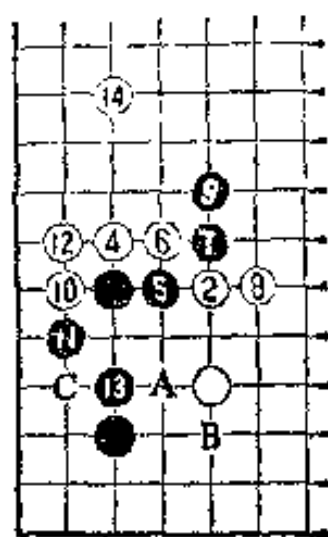


图34

黑如脱先，白4严厉。
黑5、7扭断，白得到10扳的好点，黑角局促，白有利。

黑13不得不补，否则白占13位，黑窘。

又，13如在A勉强应付一下，白B立，以后有C夹手段，黑仍无法吃白左边四子。

图35 (黑恶)

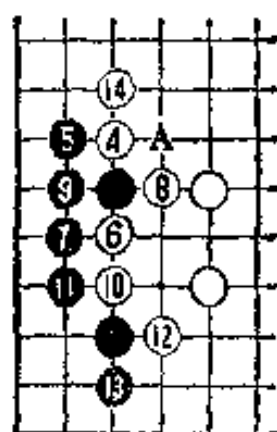


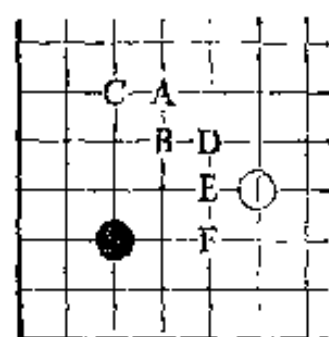
图35

黑5下扳，弱。白6夹好手，黑7虎无异于甘愿吃亏。
进展到14，黑不利甚明。

其中黑7改走A位，白8，黑14，白9位打，黑粘，白10位补，转换白有利。

小结：分类图2中白1斜飞挂，原是稍亏的棋，黑以A位飞应为正。图19虽然不太符合棋理。但在实战中较常见。图20以下着法较虚灵，不可不知。图25是伸缩性很大的着手。而图29的退缩嫌弱了，图30反击才是正着。

分类图3 (大飞挂)



分类图 3

白1大飞挂，远了一路，较轻灵，对局中常用。

黑方以A大飞应及B小飞应为正应，C位拆二较少见。D、E、F等为特殊场合的应手。

除此之外，有时还可在下边夹击，但这类夹攻不像“星”和“小目”定式那样常用。图36 (常形)。

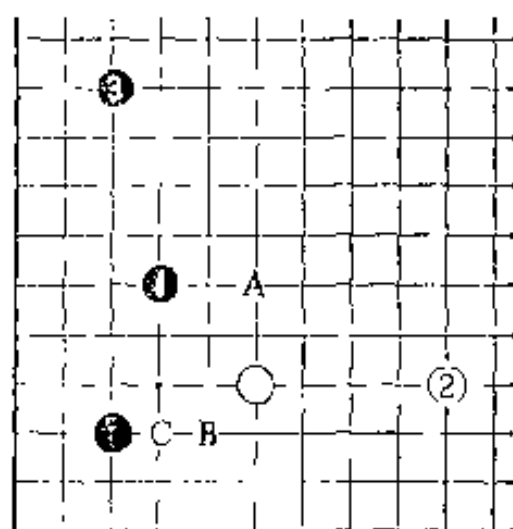


图36

黑1大飞应时，白2拆三是疏密得当的。

黑3亦是正着。

今后，白欲张势可A跳；欲得地可B守。

如果白B尖后，黑通常在C位顶，或A位关补。

图37 (实利不小)

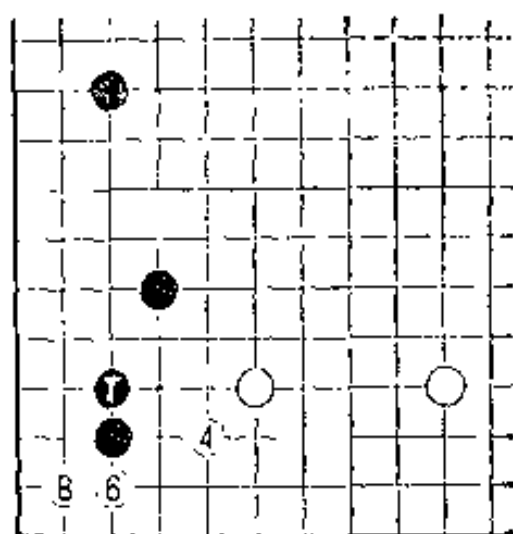


图37

白4尖时，黑也可脱先，这时，白6托是要点，黑7只得退，白8长进角。

不要小看6、8这两步棋，所得实利是不小的。

图38 (黑坚实)

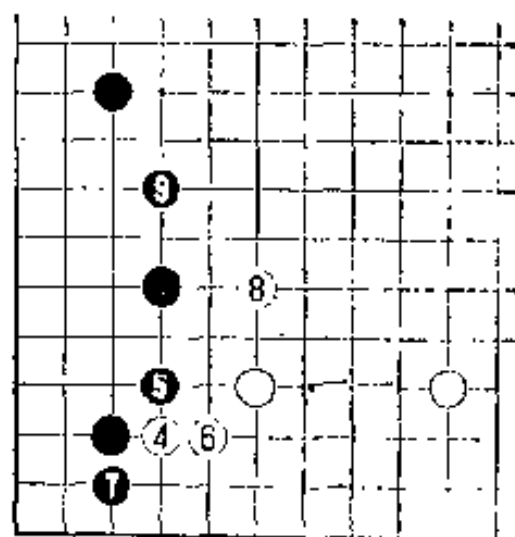


图38

中级程度者往往不爱走白4尖那步棋，而要这样碰，凑黑5扳、7立。到黑9补后，自以为先手加强了白子，其实正好相反，被黑棋走实在了。
这样下，通常为白不利。

图39 (白无理)

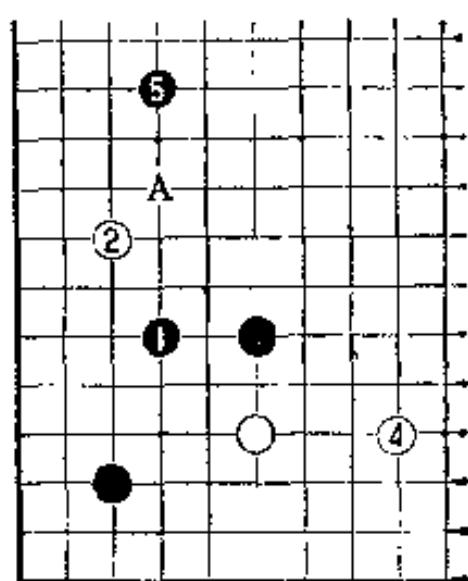


图39

白2 马上紧逼，嫌急。
黑3跳，好手。白4需补，黑得到5位好点，黑有利。

白2 如果在A位，远远地夹，是场合下法。

图40 (白重复)

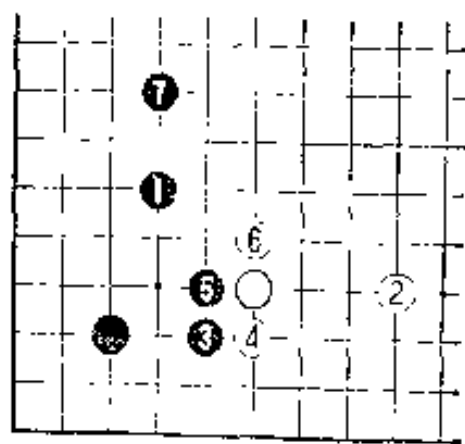


图40

白2如拆二,黑3是好点,以下行进到黑7,黑实地较大,白稍呈重复之形。这便是白2 需以拆三的理由。

图41 (常型)

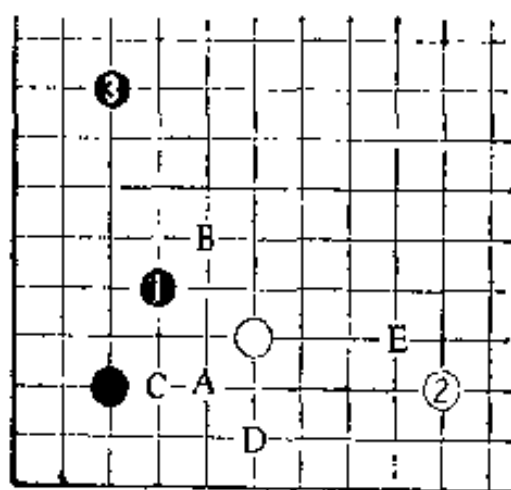


图14

又, 旧法白2常在E位拆二。

黑1小飞应, 白2以低一路拆为宜。

黑3拆三是“行情”。

今后, 白A尖防黑打入仍然是好点。如欲成势B 飞是好点。与大飞应不同之处是此时白在C碰也是正着。

如果黑先下手, 除打入拆三外, D位也是好点。

图42 (一法)

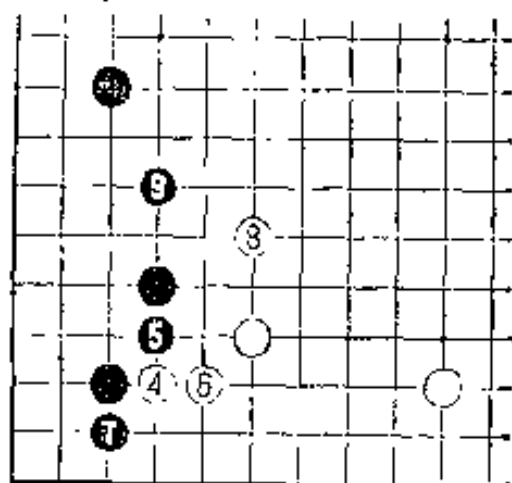


图42

今，黑棋小了一路，白4碰彼此走实就不可惜了。

到黑3，白先手加固，不失为一策。

图43 (白不坏)

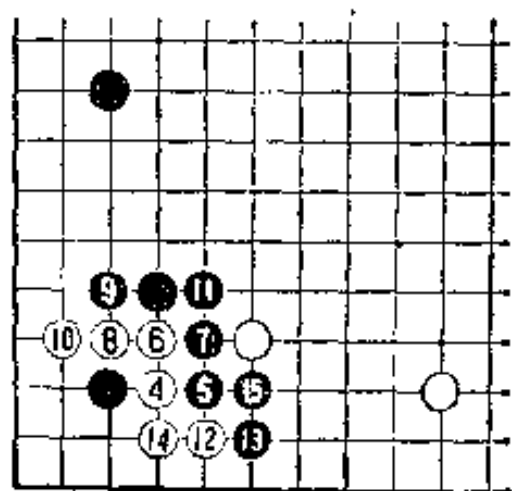


图43

黑5夹，虽然是反击的要点。但白6、8平淡运行，使黑角上实地损失很大，通常情况下为黑不利。

图44 (白错着)

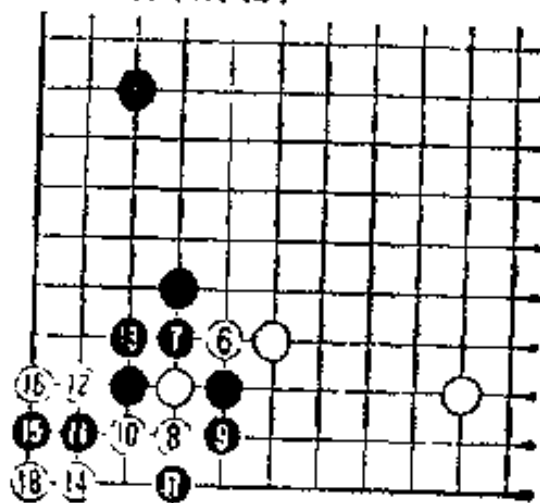
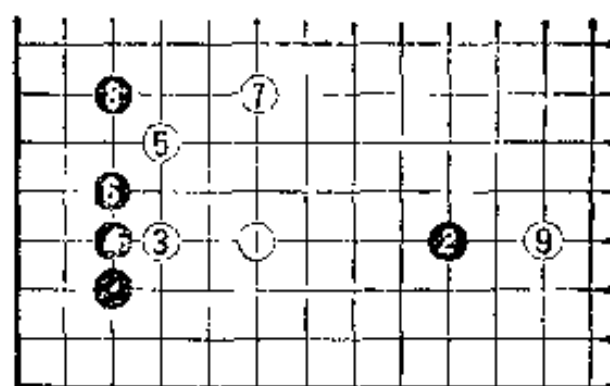


图44

白6误走冲，被黑7打9挡，角上成为“大头鬼”，白全灭。

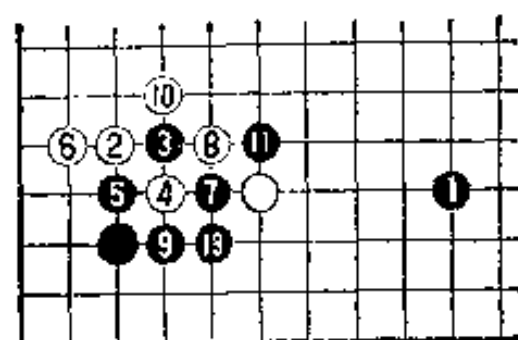
图45 (常形)



黑2夹还算常见，白3、5是轻灵的下法。到白9夹后，也是常形。

图45

图46 (白不利)

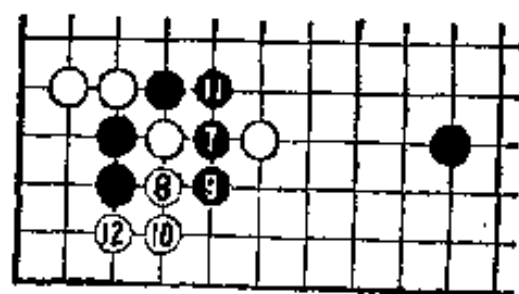


白2罩，是可以考虑的，黑3靠5断，作战很复杂。

白8包打，虽是常法，但在此处并不好，黑11反打后到13粘，形成作战，有黑1助战，作战于白不利。

图46

图47 (一策)



白8长是可行的，到白12成转换，白得角，实地甚大。在通常情况下白不坏。所以黑在下边夹的下法，往往是需要有配合的。

图47

图48 (拆二)

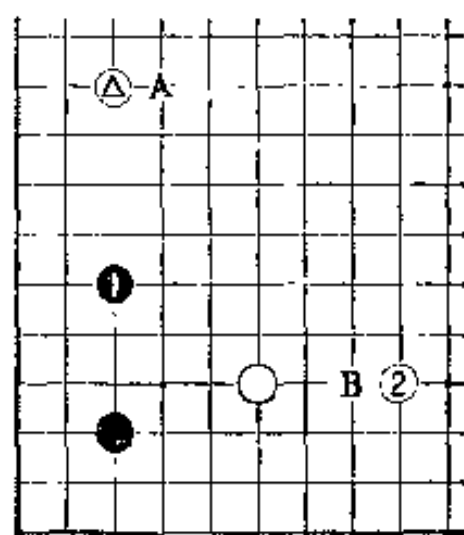


图48

黑1拆二，通常嫌消极。但在左上△或A位有白子时，这样下是合适的。

这时，由于黑拆二是坚实的，白2也以拆二为宜，如拆三，黑在B打入很有力。

图49 (不安定)

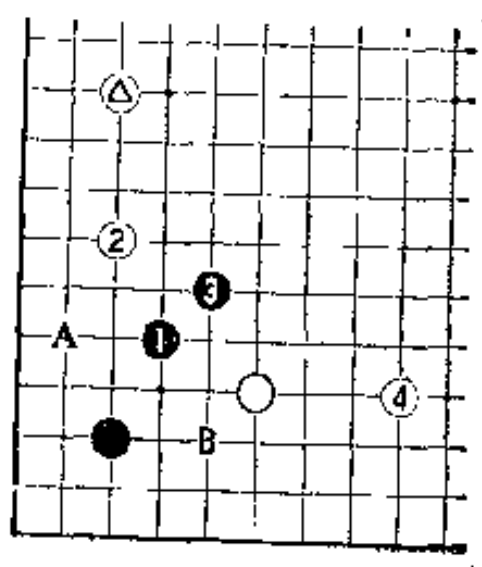
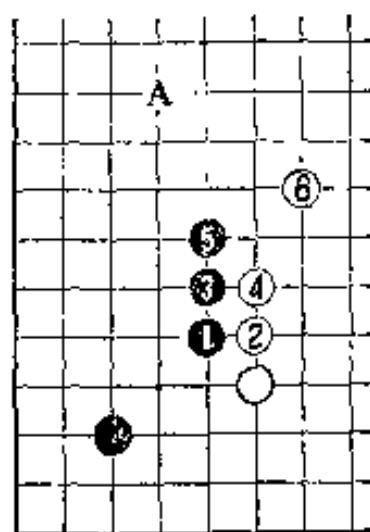


图49

黑1随手小飞，白2拆二兼拦绝好。为了防止封头，黑3必须尖出。白4从容拆二。今后白有A、B好点，角上黑子棋形不够完整，稍有不妥，故不及上图拆二。

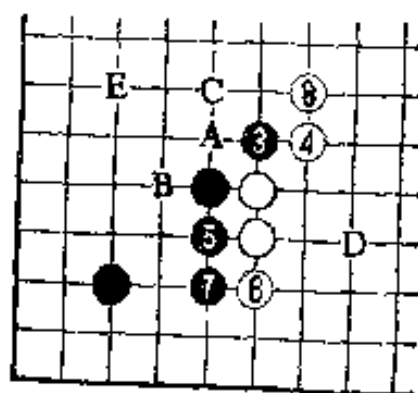
图50 (奇着)



黑1 是奇手，在A 位有黑子配合时较生动。

双方平易走到 6，约为两不吃亏。

图51 (两分)



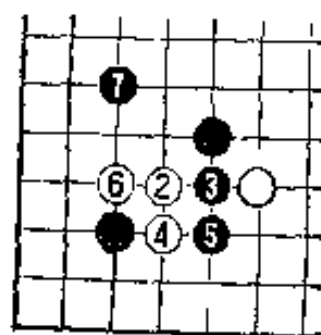
黑3扳也可下，白4扳时，黑5贴，7挡是要点。白8挺出是绝好点。

这样也是两不吃亏。

其中，白4如在A断，黑B退，白C长，黑4长，白D跳，黑E飞，黑不坏。

图50

图52 (白不利)



白2马上穿象眼，黑顺手穿下。到7飞，白不利。

本图与图43大同小异，为何评解出入这样大呢？

一、本图中的7比图43形好。

二、定式的得失是有时间性的，本图白2是上来就下的，此时黑外势效力较大；而图43中，白4是伺机而下的，局面已分定，实地就实惠了

图52

图53 (概说)

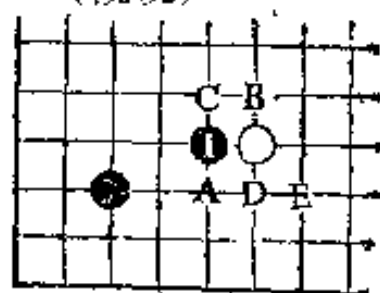


图53

黑1 碰，是旧法或取实地场合下法，白应手有A、B、C、D四种。

一、A扳，见分类图4。

二、白B长，黑D扳时，

白应在C曲。如果E扳，黑A粘，黑稍有利。

三、白C扳，黑B断，变化复杂

四、D立，见图71以下。

图54 (守角)

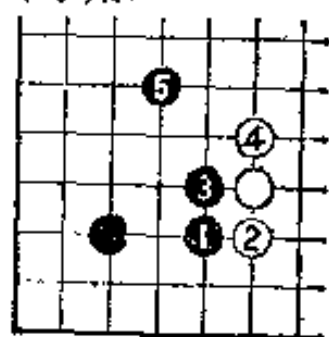


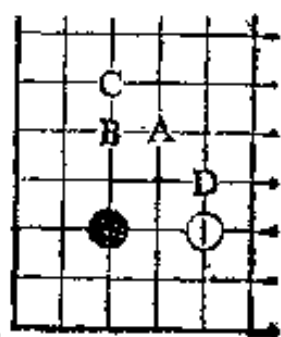
图54

黑1 是场合下法，在布局时就用往往嫌缓，但在需要得实空时，这样下并不坏。

小结：大飞挂是近来最流行的挂法，它为以后行棋留下余地较广阔。

黑方以大飞应和小飞应为最多，两者互有短长，请仔细比较。

分类图4 (目外挂)



分类图4

白1用目外挂“三三”，通常在右下边有白子配合时较多见。要不，就嫌紧了些。

黑方应手以A、B为常见，C稍嫌松，D稍嫌紧，是旧法。

图55 (黑充分)

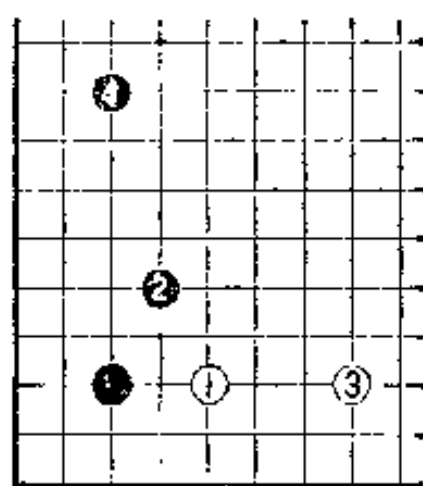


图55

白1挂，黑2飞绝好。

白3通常只能拆二，黑4拆边，黑开畅。此型黑子力充分。

所以，白1在下边无子力配合时往往是不太好的。

本图还原成黑高目白目外挂，通常白稍亏。

图56 (一策)

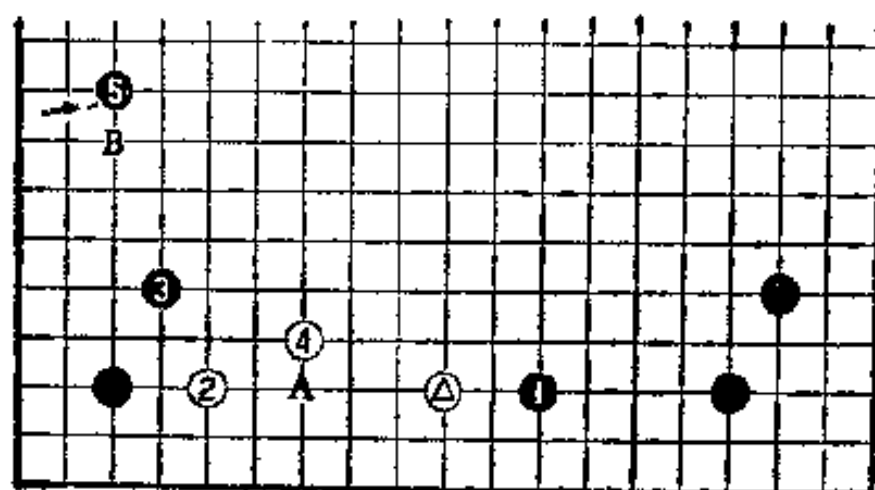


图56

在下边白⊗子被“逼”之时，白2挂才是常用手法，黑3白4俱得好形，不失为一策。

其中，白2若单走A位，

恐黑2位逼。

黑5也可走B位，视局势定。

图57 (两分)

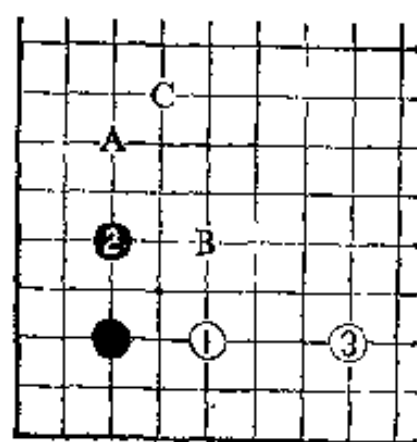


图75

图58 (黑优)

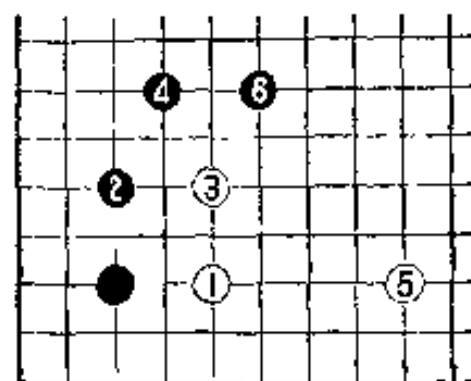


图58

图59 (黑有利)

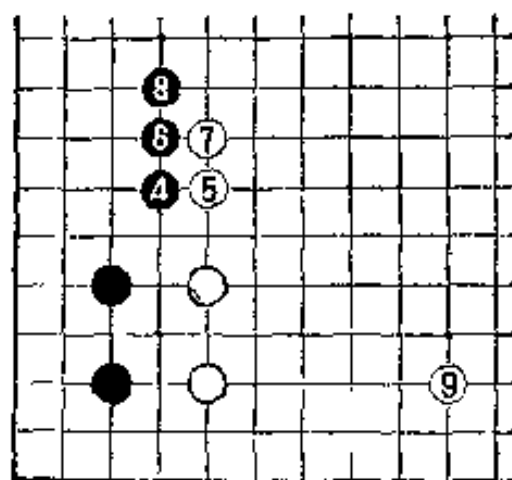


图59

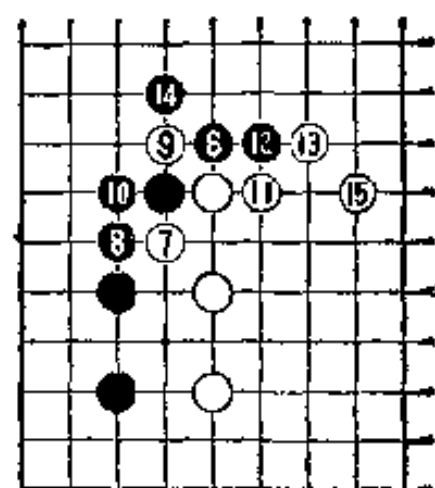
黑2 拆一，是稳健的下法。到白3 可算两分，也可认为黑稍便宜。因为它可以还原成白用目外去挂黑方的目外，黑得了“三三”的绝好点。

今后白A或B均是好点。黑方B或C均是好点。

白3 跳，是在下边有呼应时的下法。通常情况下，与黑4交换是不合算的。

白5如果需补，被黑6关出绝好，为黑优。

白5 压，是初学者的想法，到白9这样成势，通常是吃亏的。



参考图

其中，黑6也可在7位扳，变化如参考图，黑实利较多且

厚实，不坏。图中12是关键。

图60 (常形)

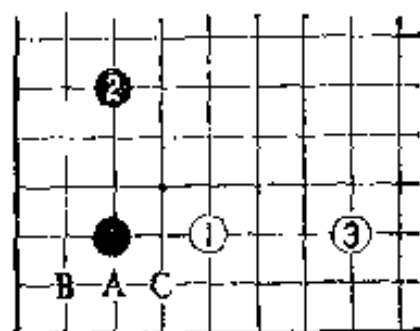


图60

图61 (难解)

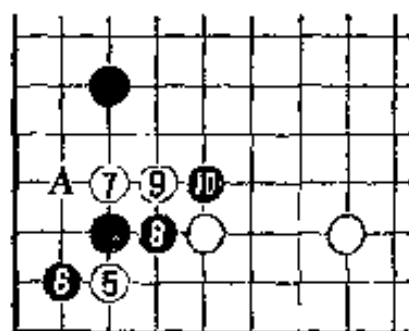


图61

图62 (黑低位)

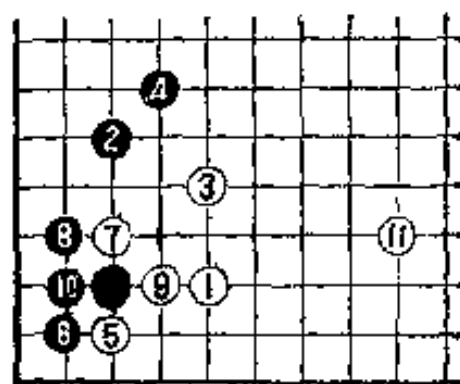


图62

黑2拆二，稍嫌薄，通常不如拆一好。

白3拆后，是常形，今后白A托，黑B，白C，黑形较薄。

白5托后，7夹虽是连贯的好手，黑8顶、10断虽从棋形上看稍嫌勉强，但是，真要走成这样，白方也未必有成算。

黑8若于A位，白8打，白有利。

白3跳，是对付拆二的好点，下一手可在4位飞压成势。黑4如果尖，这时，5、7便可无虑地下了。到11黑处低位，白开畅有利。

图63 (白不坏)

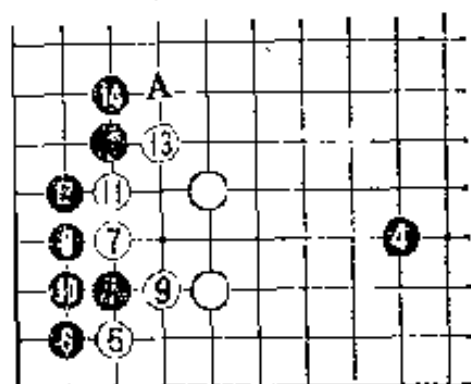


图63

其中11、12何时走是可考虑的。

据此可见黑2拆二，总不甚好。

图64 (旧法)

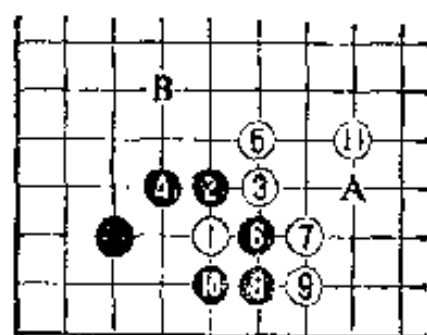


图64

边，是场合下法。

图65 (黑稍优)

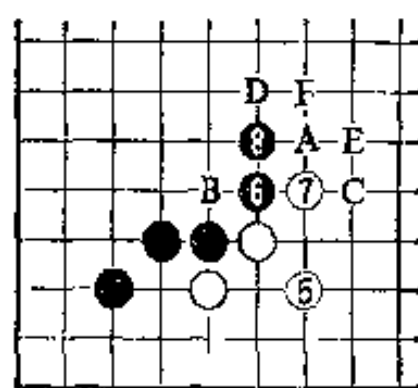


图65

黑4夹，是要点，且牵制白在A位飞压。白如飞压，黑不可在14行，而于13冲断作战，有4助战黑有利。

白仍按5、7手法，到14时黑虽较上图为好，但白仍不坏。

黑2压，是旧法，这种下法，在需要定型的时候是适宜的。

白5是重视取势的着手，到白11大致为两分。

其中，白9改走A位，黑仍走10，白B飞，改取左

白5虎，也是可下的。黑6、8虽平易，但不坏。

黑8如果在A扳，白8打，黑B粘，双方依次至F，得失与本图相仿，均为黑稍优。不同之处是扳后双方都走实了，

不过，这类下法，有无配合出入较大。

图66 (场合下法)

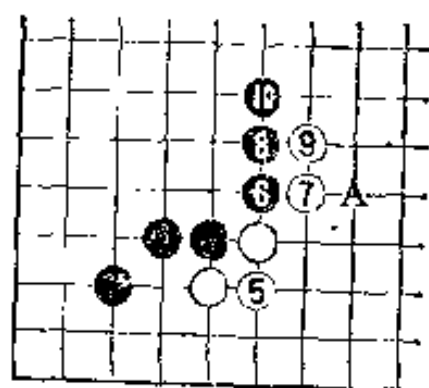


图66

白5粘，是场合下法，这步棋的优点是对角上影响较大，缺点是自身较重，缺乏“弹性”。

黑6扳至10是常形。

黑8若改在9扳，白A，黑8粘，也是常形。

图67 (常形)

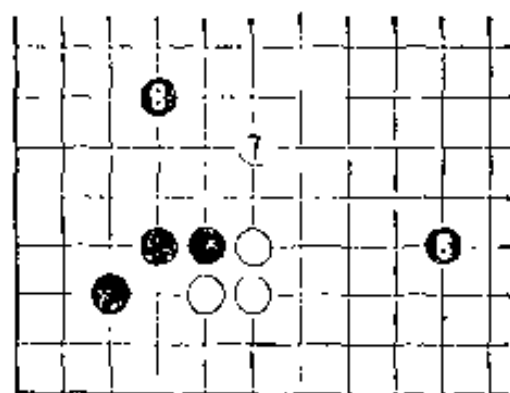


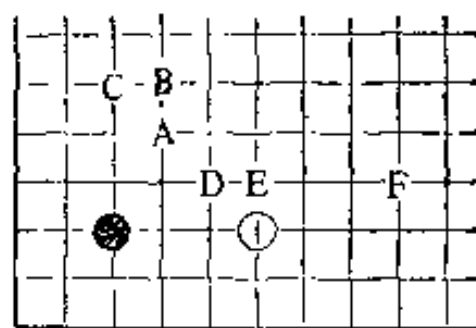
图67

黑6夹，好点。白7跳出，黑8顺势补上，这也是常形。

这样下，白5粘的缺点暴露了。

小结：白目外挂，通常在有配合时才用，黑于飞应及跳应为主，两者通常均为黑稍好。而拆二应一般是不好的。压应在需要定形时较生动，平常也有助白走实之嫌。

分类图5 (隔二挂)



分类图5

白1远一路挂，角上对接亦稍不同。

黑A、B、C为常见的，与目外挂有相似处，解说从简。D是新产生的好点，E亦然。解说偏重于此。F

等夹击见分类图6。

图68 (概说)

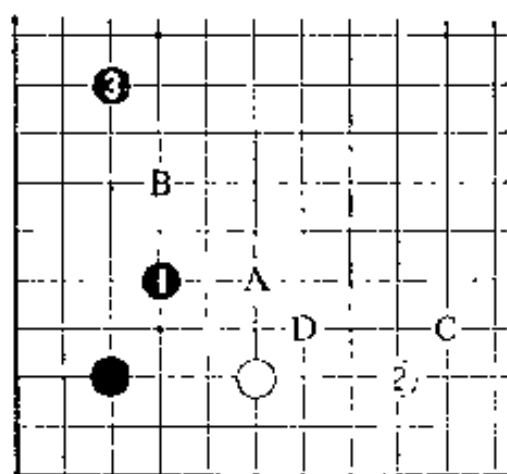


图68

一、黑1 仍为要点，至黑3与图55 相比各有千秋。本图彼此均安定些。

二、黑方左上开阔时，黑3改在A跳是好点。

三、白2改走A，黑B补，白C补，通常为白稍亏。

四、白2若不补，黑D位是绝好点。

图69 (概说)

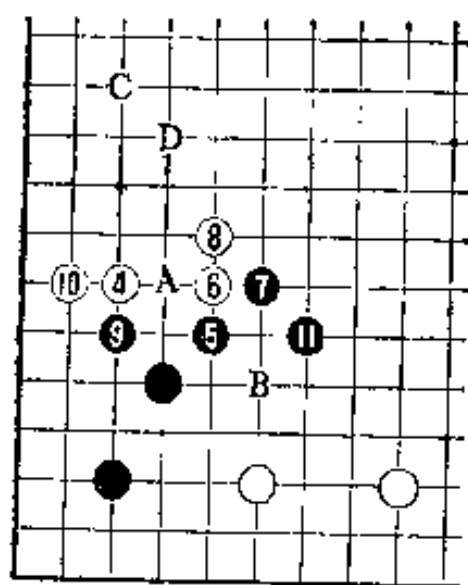


图69

B, 势必混战。

由于白远了一路。黑3脱先也是可以的。这样，白4仍是好点。以下看法是：

一、黑5尖出至11，黑棋很坚实，但稍有些缓。

二、黑5改在9顶，白A长，黑B跳，白C拆，虽觉轻快，但白得到拆三，形很好，白生动。

三、5改D夹，白6、黑

图70 (概说)

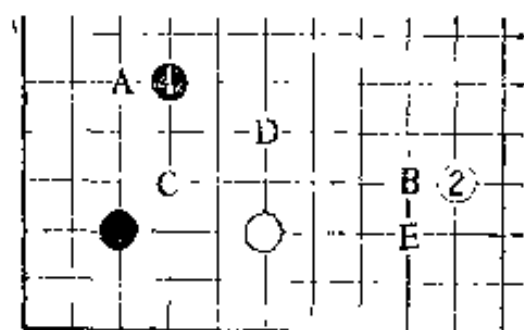


图70

图71 (黑有利)

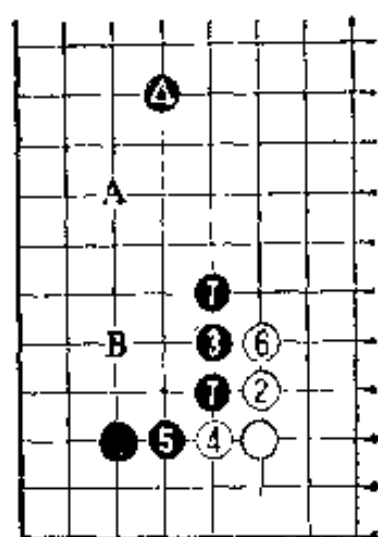


图71

图72 (常形)

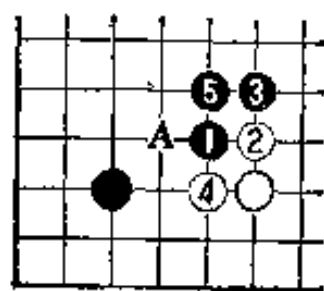


图72

一、黑1 飞, 是针对白远一路的下法。白2 以虚对虚是常法。

二、黑1若改下 A 位, 白走B, 以实对实。

三、黑1 走C, 也可成立, 白D跳或E拆皆是常法。

黑1飞, 在左上有●配合时, 十分有力。双方行进到7, 黑有利。

相反, 左上白子时, 白走到A位, 下一手还有 B 位点的好棋, 黑就没意思了。

黑3 扳, 是有力的, 这时白4是要点, 黑5粘是常形, 双方得失相当。

黑5如改A 退, 还原成图66。

图73 (黑优)

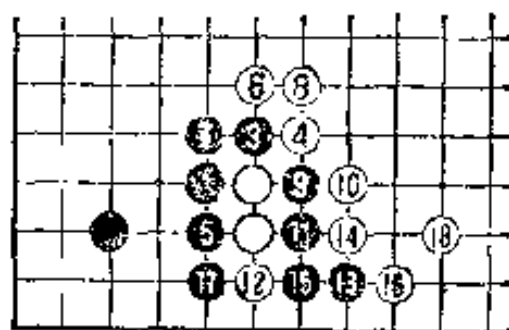


图73

图74 (黑优)

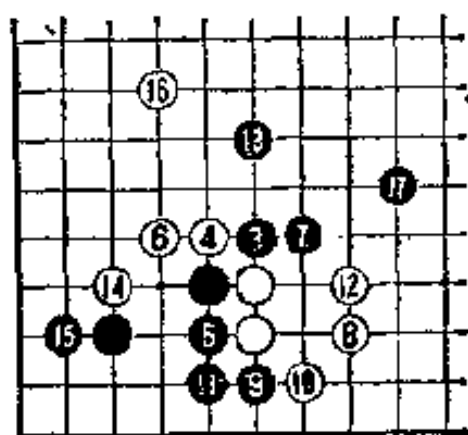


图74

图75 (两分)

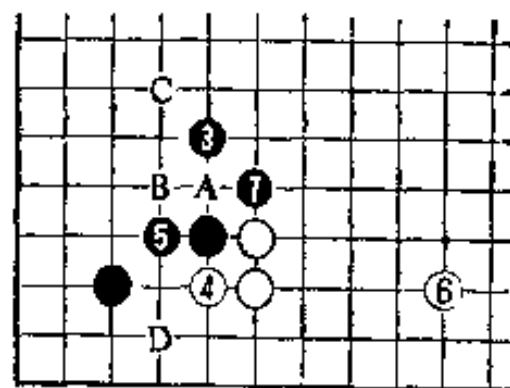


图75

白4错过要点，黑5挡绝好。白6打后，呈现两个断点，黑有利。

白8上粘，黑9断后至白18补，黑得角甚大。

白6如单在10位补，黑6长，黑亦优。

白4断，稍觉无理。黑5贴是要点。双方行进到17，白左右难免一方要受攻，黑优。

黑3跳，虽是轻灵之着，但多半用在白方强大时。至7为两分。

其中白4是要点，如果改走A挖，黑B、白7、黑C、白6，黑有利。今后黑4或白D均为好点。

图76 (概说)

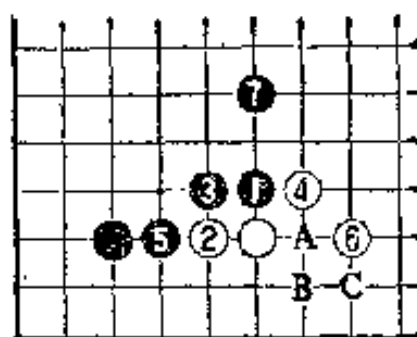


图76

黑1靠压，也是可下的，变化如下：

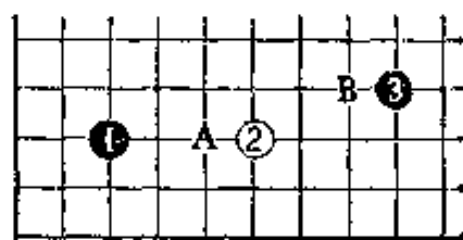
一、如图到7为两分。黑撞紧了气，味道不太好。

二、黑5改在A断，白6、黑B、白C……黑弃子作战，在此并不好。

三、白2改在3扳，黑2断，与征子有关。

小结：二间挂要谨防图71中黑1飞的变化，但在黑不宜飞时，也不等于二间挂就比目外挂好，远一路固然轻灵些，但对角上影响亦小。

分类图6 (夹)



分类图 8

白方挂时，黑采用夹攻，偶尔也能见到。

白2时，以黑3夹较普通。白如A挂，以B夹为普通。

图77 (黑低位)

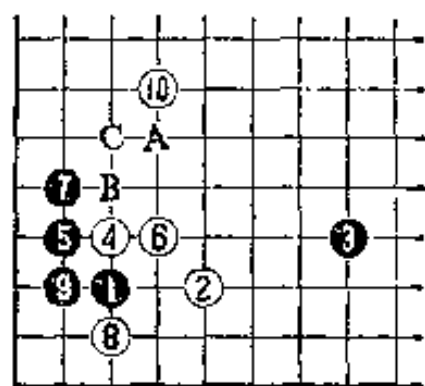


图77

先说目外挂，黑3夹，白4靠是要点。

黑5扳，在此处嫌弱，到白10大跳时，黑处低位，不利。10也可走A跳。

黑7如改走B位，白棋就在9位断，弃一子，然后在C

位征吃B之子，亦为白优。

图78 (常形)

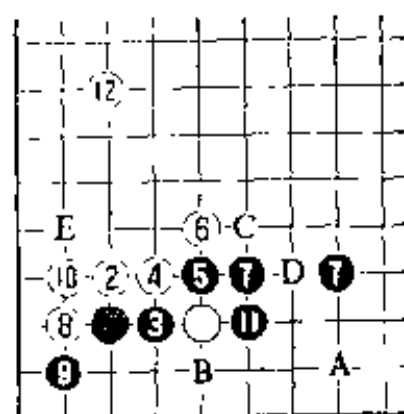


图78

黑3、5似俗实正。这样才和黑3相连贯。

不过，白6、8轻轻舍弃一子，至12亦为两分。今后A位尚有利用。

其中黑9如在B打，白C、黑D、白E，亦为两分。

图79 (征子关系)

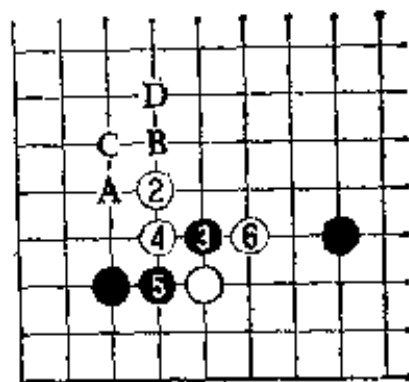


图79

白2飞，在征子情况非不利时，是有力的。黑3、5跨断，白6能否征子是关键。

黑3如果在A托，白只需B位平易地长，黑C、白D，黑夹击一子落空，白不坏。

又，黑A、白C、黑B，又涉及征子关系，白若能征去B这个子，黑不利甚明。

图80 (两分)

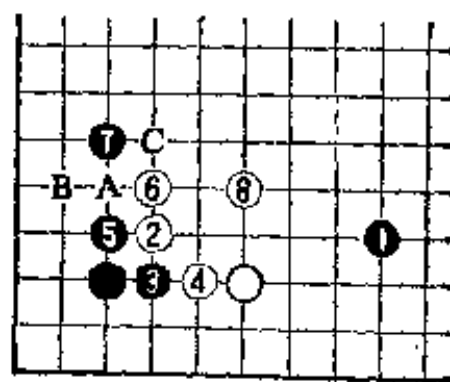


图80

现在，白隔二挂，黑1夹后：

一、黑3改在5长，白A扳，黑6断，如图47，但黑11应在二路先挡。

二、黑3如本图向这边长，白4顶是正着。白8补是

要点，两不吃亏。其中黑5在B飞，在C跳，亦两分。

图81（白稍不满）

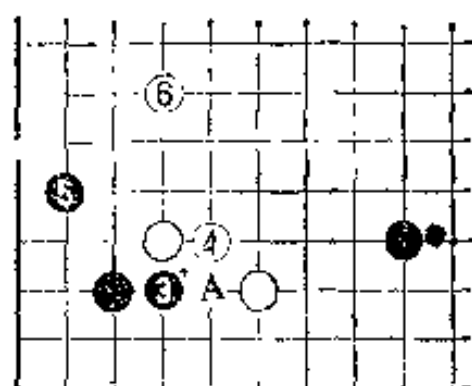


图81

白4退，稍嫌弱，黑5飞，白6跳后，白一子如在A位就十分满意了，今成小尖之势，稍觉不满。但对局中也不是不能下。

图82（黑优）

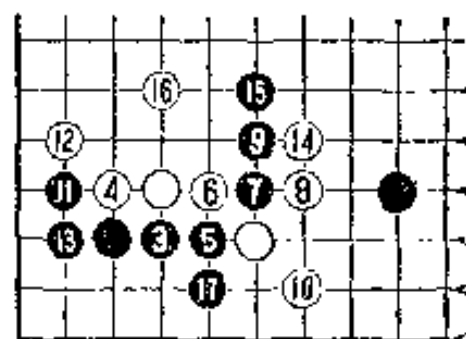


图82

白4挡，无理。黑5、7顶断严厉。白8、10虽是好手，但一口气走到17后，白被割开，难免腹背受敌。

小结：白方挂“三三”时，夹击往往是场合手法，本身总不够生动。如言生动之处，在与他子的配合上，因而切莫拘泥定式而不敢走夹攻。

总结：“三三”定式比较简单。由于定式简单，便增加了序盘和中盘的难度，拉长了序盘与中盘的过程。使棋手较多地在“子的方向”、全盘“地”与“势”的均衡上着想。这也是近代棋的一个趋势。

基本定式到此结束。“五五”、“四六”等极少见的着法就不介绍了。至于如何选用和活用定式，是比较难的，笔者拟在《定式活用》一书中和读者再共同探讨。

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

书名= 围棋基本定式 (下册)

作者=

页数= 4 3 1

S S 号= 1 1 1 4 9 4 0 3

出版日期=