



打人与侵消的时机

人民体育出版社





2 033 8785 1

打入与優勝的时机

(日本)坂田荣男九段 著

顾列平 译

李忠 马忠志 校

人民体育出版社



责任编辑：承志宇

打入与侵消的时机

[日本]坂田荣男九段 著

顾列平 译

李忠 马忠志 校

人民体育出版社出版

人民卫生出版社胶印厂印刷

新华书店北京发行所发行

787×1092毫米 32开本7 $\frac{1}{2}$ 印张 160千字

1990年9月第1版 1990年9月第1次印刷

印数：1—16,000

ISBN7-5009-0464-9/G·438

定价：3.10元

作者简介

坂田荣男九段，1917年出生于东京的大森。1929年为增渊辰子六段门生。在此以后五十年中，坂田专心致志于围棋事业。

坂田的棋风素有“剃刀坂田”和“治孤坂田”之称。他算度深透，着法犀利，治孤的巧妙常使对手心惊胆战。他在数十次冠军赛中，以他的精湛棋艺，把围棋艺术推向了顶峰。他的棋更被称誉为坂田流的精粹。

据统计，坂田在“名人”、“本因坊”、“日本棋院选手权”、“十段战”、“最高位”、“最强者”、“日本棋院第一位”、“专业棋手十杰战”、“王座”、“NHK杯优胜”等日本各种棋赛中荣膺榜首。共获冠军达64次之多。堪称日本围棋界第一。

坂田九段现为日本棋院理事长。

译者

序 言

坂田围棋读本第三卷是“打入和侵消”。

围棋有“厚形”和“薄形”二种情况。厚形棋虽说实地有些不足，但因为这是花了本钱的势力，很充分。所以，随着棋局的进行，实地会逐渐增加。在此，我们把这种特点称作“蚕食型”。

“薄形”棋乍一看好象很“华丽”，但这是为了应付眼前的危急才这么下的。因此，这种棋形随着棋局的进展，目数反而会一点点地减少。这里我们把这种特点称作“被蚕食型”。能正确区分棋子的厚形和薄形，这在判断双方形势优劣上是极为重要的。

我认为，取得实地和外势的平衡，这是围棋中最难的地方。关于这一观点，就连专业高手之间至今也还意见纷纭，还没有得出决定性的见解。也许是时代反映的缘故吧，最近大多数棋手在对局中都有注重实地的倾向。这种现象只要注意到以实地为主而下“三、三”的人较之以前为多，就会明白了。

第三卷的构成，以实地和外势的关系中产生的“打入和侵消”为主题。它共分四章：

第1章：打入和侵消的定式；

第2章：打入和侵消的攻防；

第3章：实战中出现的打入和侵消；

第4章：凭感觉的打入和侵消。

打入和侵消只要抓住时机和采取正确的手段，就可以一举确立优势，其秘诀在于掌握正确的形势判断和时机，这是至关重要的。

第1章写的是，以角和边为中心所出现的打入和侵消的基本型。定式是前人凭长期的经验和研究而产生的某一局部最佳应接。为此，掌握不掌握定式，对一个人的棋艺提高，会产生很大的影响。要掌握打入和侵消的定式，并使之成为有血有肉的东西，当然离不开围棋理论，它将起着广泛的指导作用。

第2章是以许多中盘战中最吸引人的打入和侵消的攻防中整理出来的。本章以实战中经常出现的序盘构图为素材，它不仅揭示了其构图的形成过程，而且还作了新的尝试：即图示了“防守的一着”。我相信这对于实战会产生立竿见影的效果。

要想通过学习打入和侵消的基本型来提高棋艺，关键在于掌握象本书中所出现的手筋、腾挪、行棋方向和转换的节奏感等各种技巧。我认为熟悉实战中所出现的各种技巧，是吸取新知识的必要前提。

第3章列举了我的对局中印象最深的几局“打入和侵消”的场面，进行了详细深入的研究。我认为所示的这些棋局的形成过程，对研究坂田流棋的生动的实战次序，是最适切不过的了。

我认为，解说专业高手是根据什么样的思考方法来判断打入和侵消，这不仅可以加深读者的兴趣，而且对提高棋力也是非常有用的。

第4章仍然是以我的实战例为素材整理成的。本章着眼于培养感觉，即怎样得到综观全局的形势判断。

如凭感觉便能抓住打入和侵消的急所或着想，那是再好也没有的了。在一局棋中是无处没有打入和侵消的。因此，通过本讲座的学习，希望读者能掌握打入和侵消的好时机。

坂田荣男 1981年春

目 录

第 1 章：打入和侵消的定式.....	1
第 1 型小目，小飞缔角和拆五.....	2
第 2 型试应手的侵消.....	7
第 3 型小目，单关缔角和拆五.....	12
第 4 型小飞缔角和大模样.....	17
第 5 型大飞缔角和大模样.....	23
第 6 型小目，大飞缔角.....	26
第 7 型小目，大飞缔角再加拆三.....	27
第 8 型小目，大飞缔角后拆五.....	29
第 9 型小目，大飞缔角和拆二.....	33
第 10 型配置是关键.....	38
第 11 型星，小飞缔角的配合.....	41
第 12 型星，双大飞缔角.....	52
第 13 型星，大飞缔角和拆五.....	54
第 14 型星，单关缔角.....	57
第 15 型星，单关缔角和尖顶.....	63
第 16 型星，两翼展开的布阵.....	66
第 17 型星，立体布阵.....	68
第 2 章：打入和侵消的攻防.....	72
第 1 型让子棋的常型.....	73
第 2 型破坏力.....	75

第3型积极手段.....	77
第4型各有利弊.....	79
第5型踏入.....	81
第6型锐利的一击.....	83
第7型随机应变.....	85
第8型厚味的效果.....	87
第9型楔子.....	89
第10型大局观的一手.....	91
第11型基本的一手.....	93
第12型预想的变化.....	95
第13型轻灵的姿态.....	97
第14型必然的一手.....	99
第15型左右同型.....	101
第16型闪光点.....	103
第17型构图的判断.....	105
第18型立即打入.....	107
第19型猛袭.....	109
第20型形不完整.....	111
第21型先发制人的时机.....	113
第22型星的单关.....	117
第23型厚味的活用.....	121
第24型侵消的基本.....	123
第25型互先的基本.....	125
第26型炸弹.....	127
第27型构思能力.....	129
第28型冲击薄味.....	131
第29型紧急.....	133

第30型预想的变化·····	135
第31型变形小飞缔角的弱点·····	137
第32型节奏·····	139
第33型同工异曲·····	143
第34型二手准备·····	145
第35型常识须知·····	147
第36型形的弱点·····	149
第37型形的急所·····	151
第38型角部焦点·····	153
第39型两者见一的构图·····	155
第40型瞄准的一手·····	159
第41型完成之前·····	161
第42型一路之差·····	163
第43型模样构思·····	165
第44型急所一手·····	167
第45型先发制人·····	169
第46型夺取眼形·····	171
第47型华丽的构思·····	173
第3章：实战中出现的打入和侵消·····	175
第1型残子的利用·····	177
第2型急所在哪里·····	181
第3型高低一路·····	185
第4型技巧·····	191
第5型势力的活用·····	195
第4章：凭感觉的打入和侵消·····	199
第1型打入的常用方法是——·····	200
第2型侵消的时机·····	202

第 3 型左上上的急所何在?	204
第 4 型比大场更重要的急所	206
第 5 型下边的急所?	208
第 6 型 A 还是 B?	210
第 7 型轻灵的着想?	212
第 8 型向模样构思挑战	214
第 9 型投下炸弹	216
第 10 型下边的急所?	218
第 11 型平衡的感觉?	220
第 12 型第一感的急所	222
第 13 型打入的着点?	224
第 14 型拼命的打入?	226

· 第1章：打入和侵消的定式 ·

定式是凭长时间的经验和研究产生的局部最佳应接。

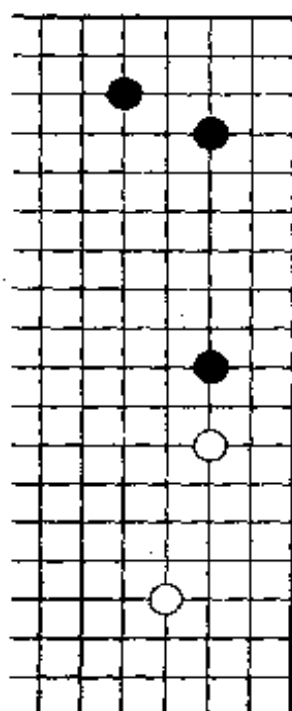
据说，围棋自古无同局。然而仅限于一局部而言，掌握定式与否，这对一个人提高棋艺，会产生很大影响。基于这种观点，我整理了以角和边为中心的基本型，汇编成“打入和侵消的定式”这一章。

掌握好“打入和侵消的定式”，是吸取新知识的必要前提。这是因为这些由血肉组成的定式包含着广泛的围棋理论及其应用。

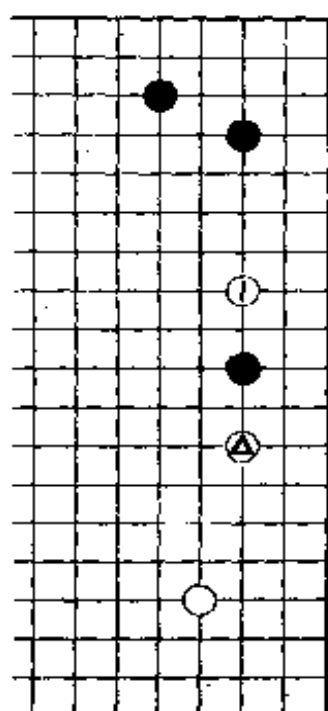
凡例：

1. 基本型汇集的是应用范围最广的星和小目定式。
2. 例示了对由小飞缔角、大飞缔角、单关缔角向边展开棋形的打入和侵消的变化图。
3. 打入和侵消的基本型毕竟只是局部变化的着法，所以希望读者深入领会与这一局部有关的其它地方。例：即使有“实利大，有利”这种说法，但这仅是对局部而言的评价。

第1型：小目，小飞缔角和拆五



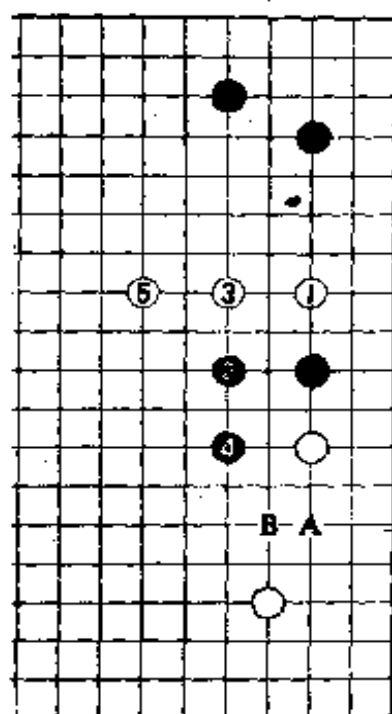
基本图



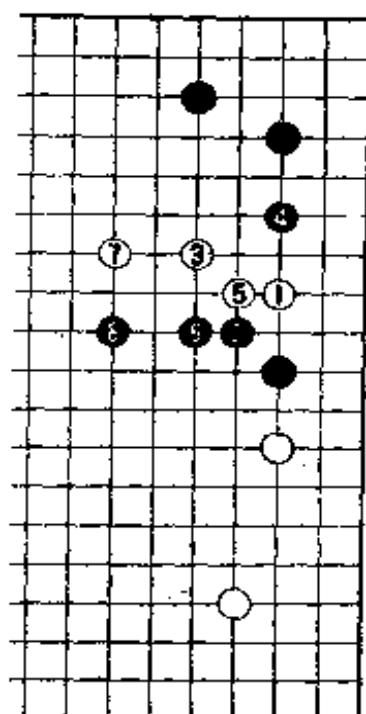
1图

这是由角部小飞缔角向边星下拆五的棋形，现白拦逼，黑脱先。

1图：白1在此处打入急所。这是利用△一子拦逼的有效着法。



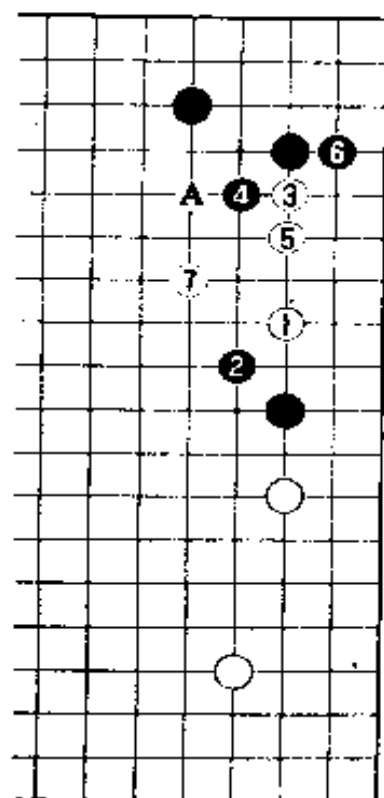
2图



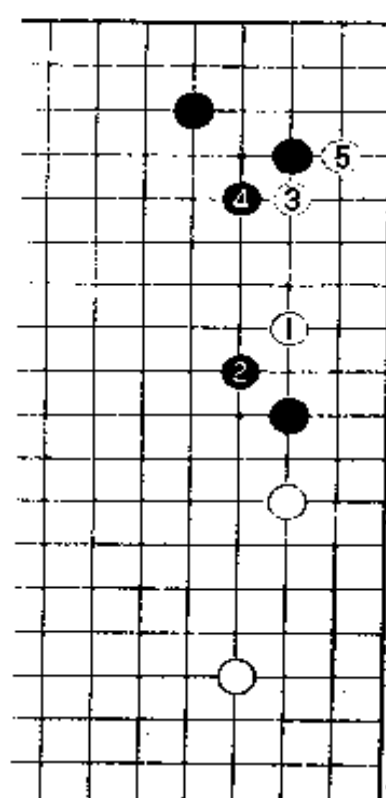
3图

2图：对于白1，黑2跳是常形。白3以下至白5是一般应对，之后，对黑A的打入，白B盖是防守的好点。

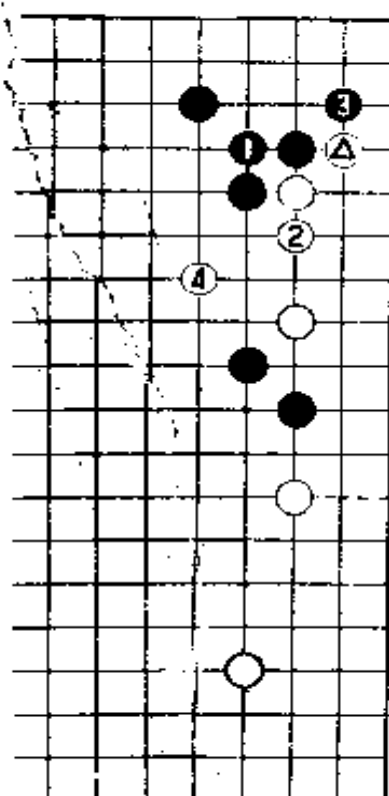
3图：黑2尖出也是常见的形。对白3，黑4以下至8是行棋的步调。



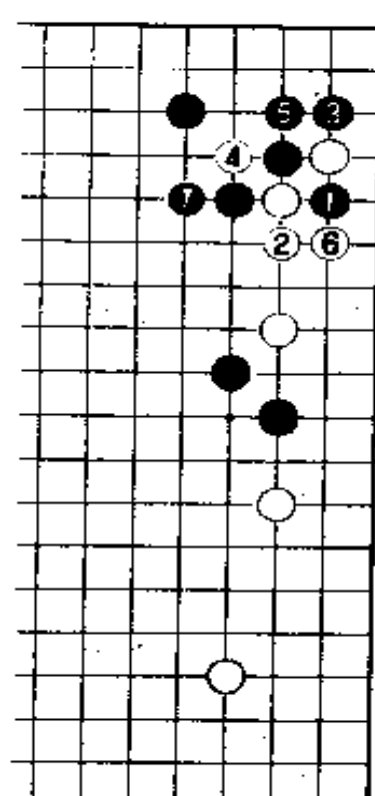
4 图



5 图



6 图



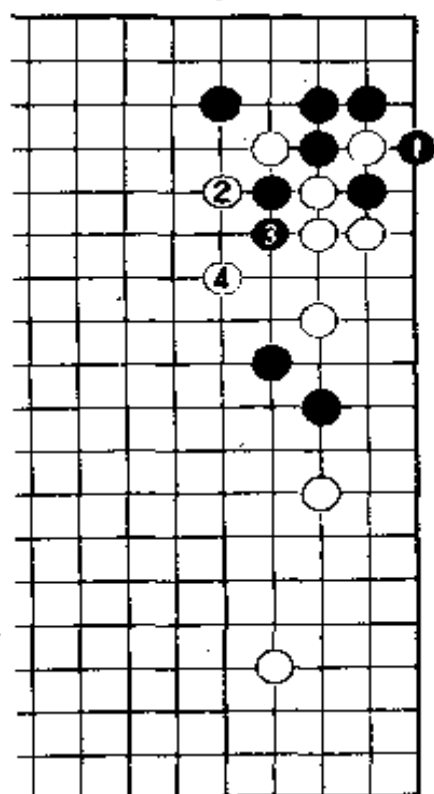
7 图

4图：对付黑2尖，白3在角上靠是腾挪的常用手法。如黑4，白5、7后，留有白A位的尖。

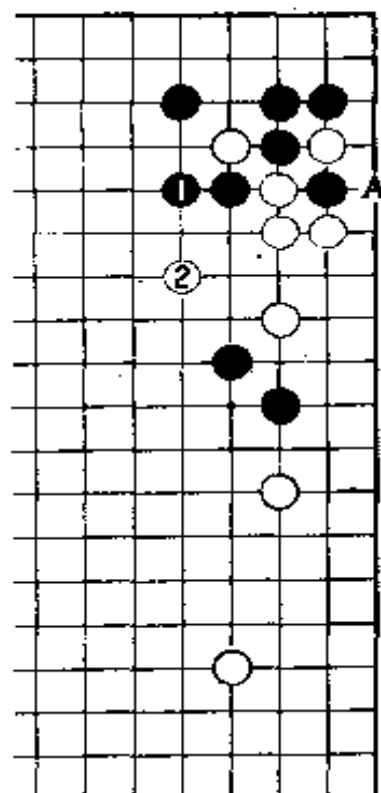
5图：对黑4，白5下扳也是腾挪的手筋。

6图：对白△的下扳，黑1坚实地粘，简明。如此，白2退和黑3交换后，白4跳出是调子。

7图：黑1、3吃住一子顽强，但白4有一断打之利，然后再6挡是要领。



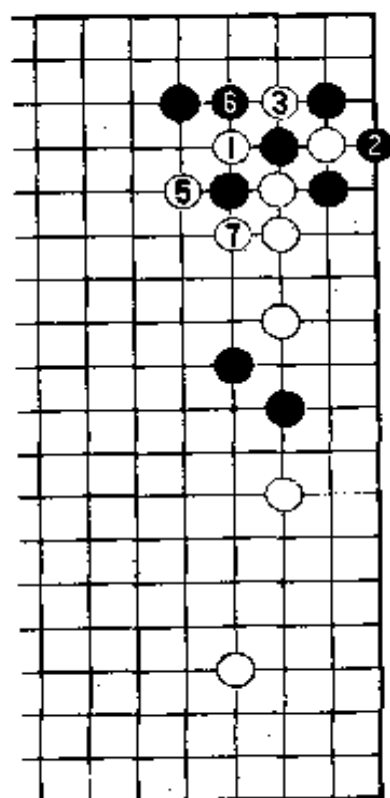
8 图



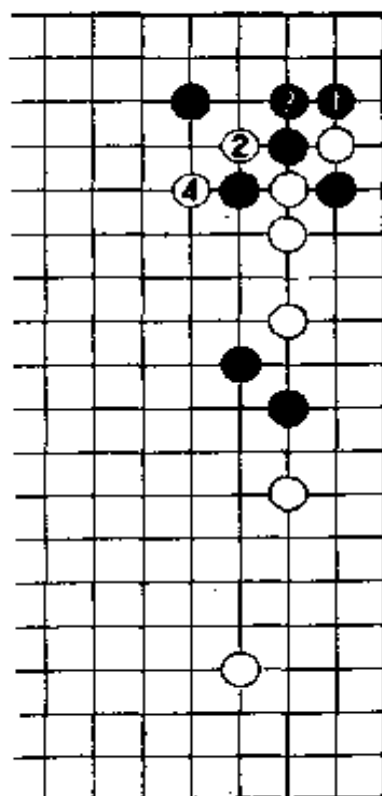
9 图

8 图：续前图。黑 1 如拔去一子，那白 2 打，4 枷是滚包的手筋。如此，白腾挪成功。

9 图：黑 1 并是形。白 2 也跳出，以后伺机在 A 位拔去一子。



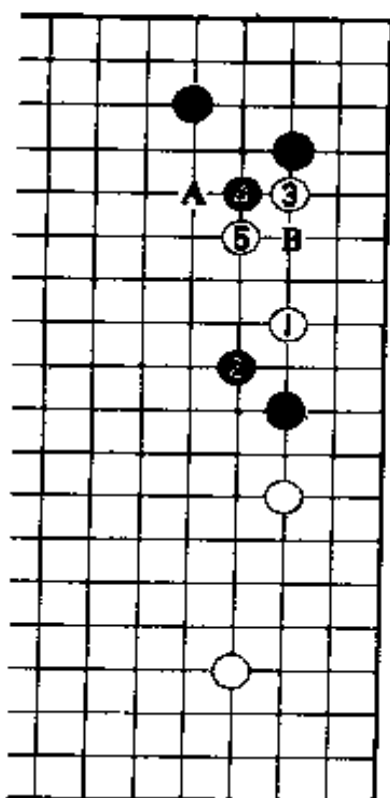
10 图 4 粘



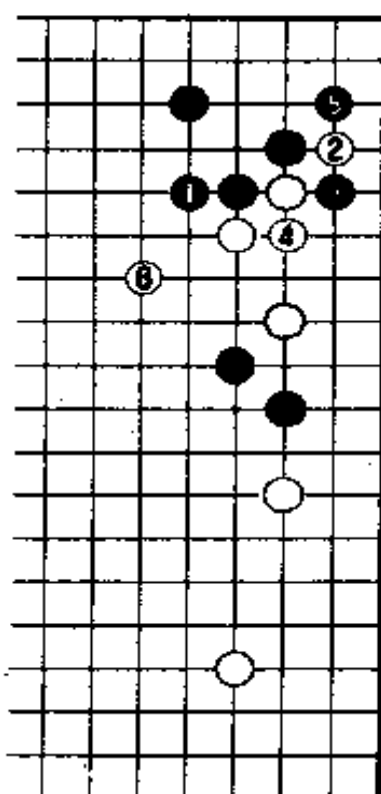
11 图

10 图：对白 1 断打，黑 2 如拔，白 3 打紧要，白 5 征，7 提后，白形厚实。

11 图：黑 1 时，白 2、4 也能征吃，与前图大同小异。



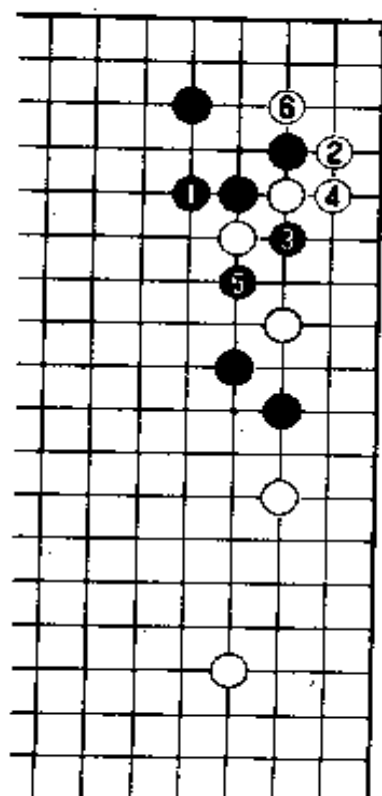
12图



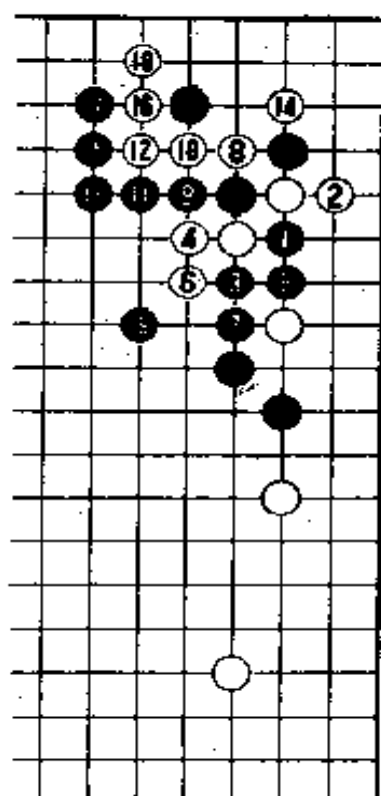
13图

12图：对白3碰，黑4拔，白5上扳也是腾挪的手法，以下黑有A、B二点的变化。

13图：如黑1退，白2连扳是手筋。以后白6飞入中腹，白腾挪漂亮。



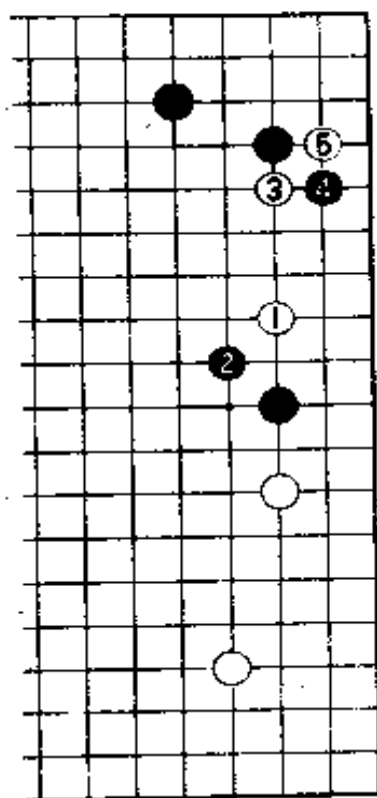
14图



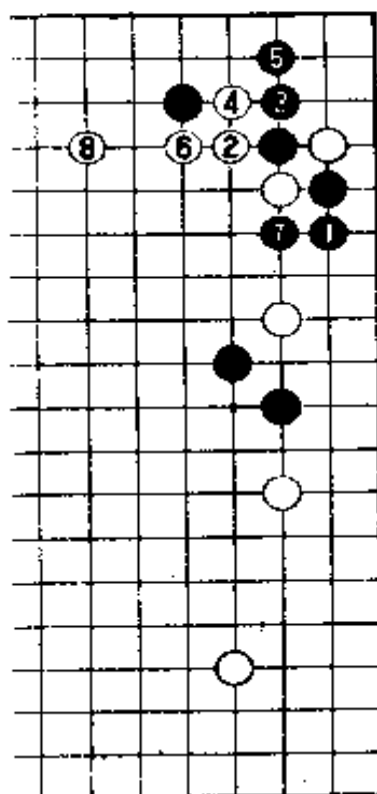
15图

14图：对白2，黑3断吃也可考虑。黑5征时，白6活角，转换成功。

15图：黑1切断，白2退，顺势至黑19转换，白实利大。



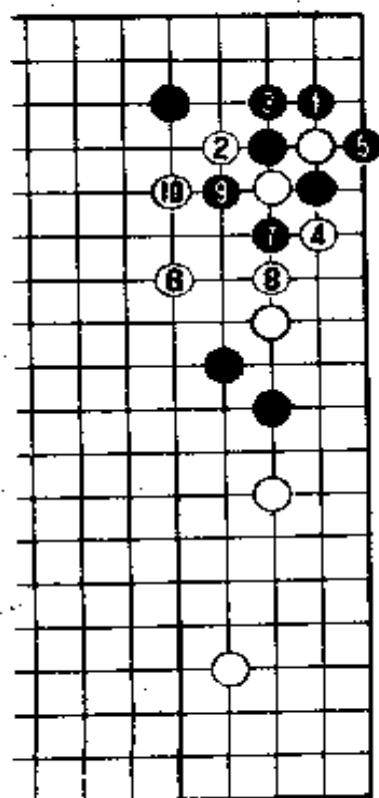
16图



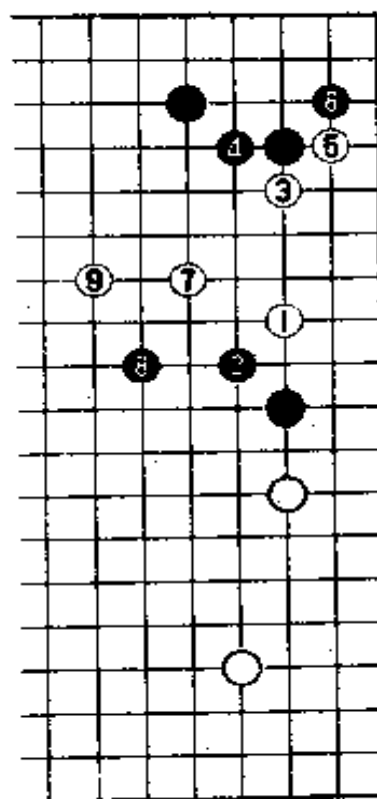
17图

16图：对白1、3，也有黑4下扳的手段。在此，白5扭十字是腾挪的手筋。

17图：续前图。黑1长顽强，按白2以下至8的次序，获得转换。



18图



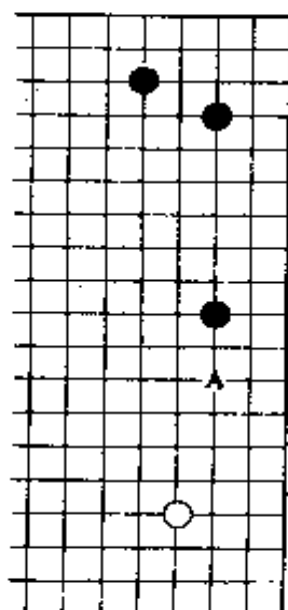
19图

18图：黑1内抢吃，白2、4打吃得利后，再6飞出，为轻妙的手筋，黑7时，白8、10为腾挪的要领。

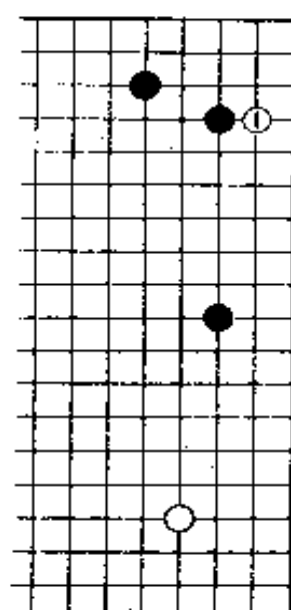
19图：对白3碰，黑4退简明。白5利后，以下至9出头是调子。

第2型：试应手的侵消

这是实战中常出现的棋形，黑和前型相同。这是没有A位拦的情况。

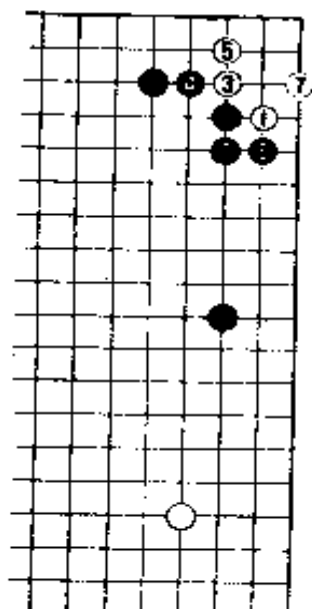


基本图

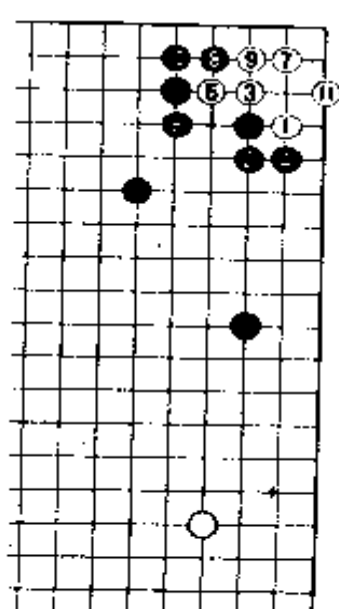


1图

1图：白1托入小飞缔角是侵消的急所。白将根据黑的应手来变化。



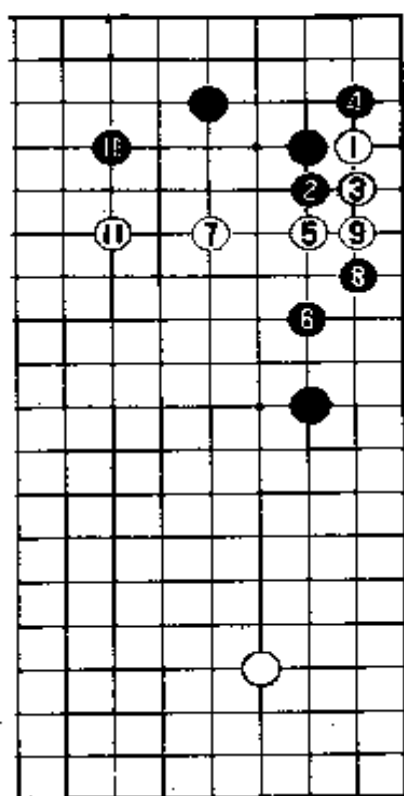
2图



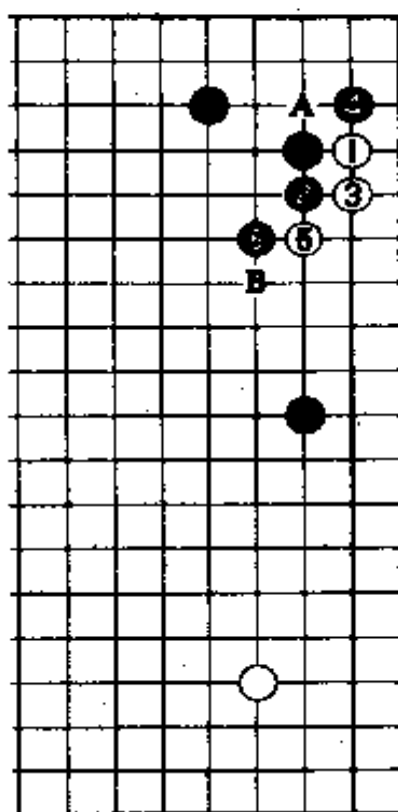
3图

2图：对白1托，黑2退简明。白3扳角至7谋活是常见的形状。不过，一般保留白3以下的变化。

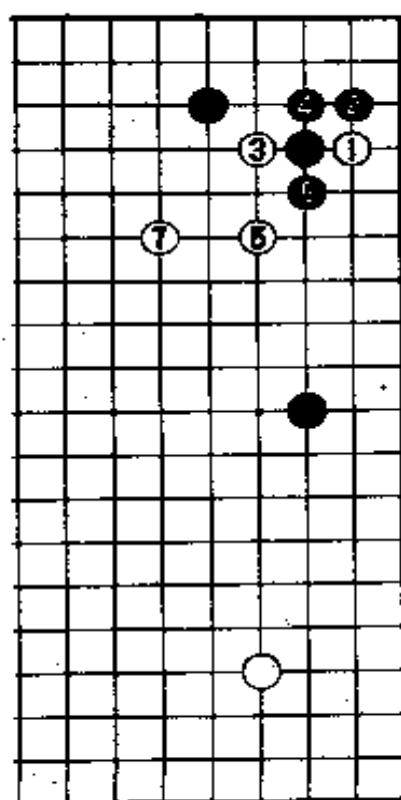
3图：黑4如挡，则白5以下的次序至11可活。黑12是防守的形。



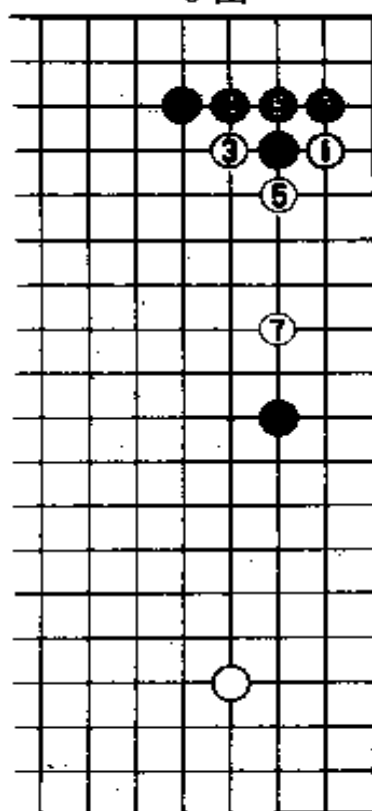
4 图



5 图



6 图



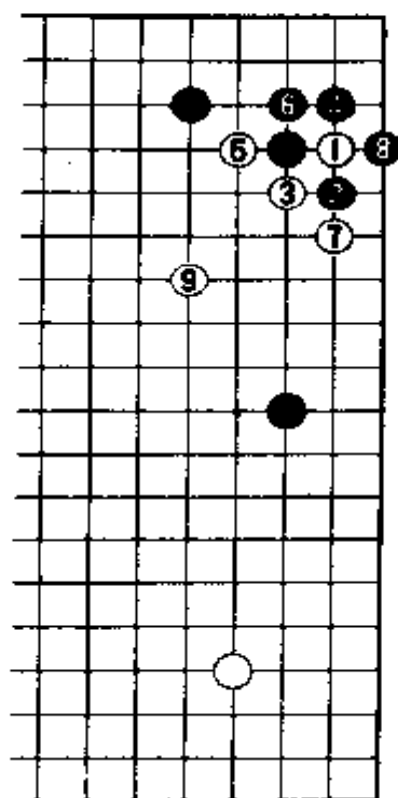
7 图

4图：对黑2退，白3也有爬的。黑4内挡，白当然上扳，黑6逼，至白11，白达到了侵消的目的。

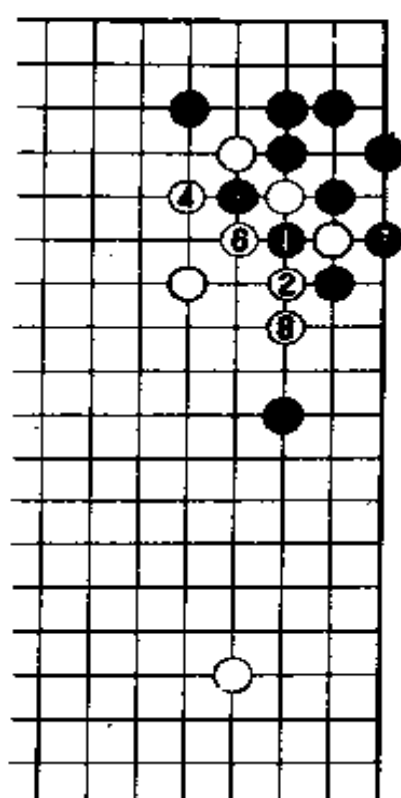
5图：黑6如扳，白瞄着A位切断的味道，在B位连扳，是漂亮的腾挪之筋。

6图：对白1，黑2内扳，白3夹是手筋。白5跳下至7的轻灵侵消是常形。

7图：对白3，黑4挡失败，不能允许白5、7的舒适之形。



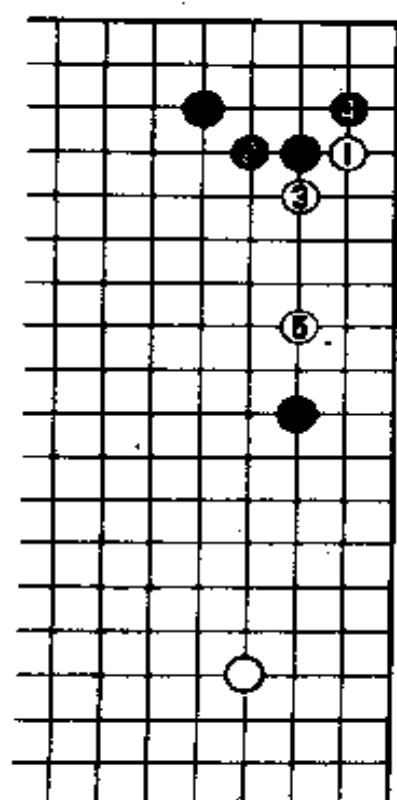
8图



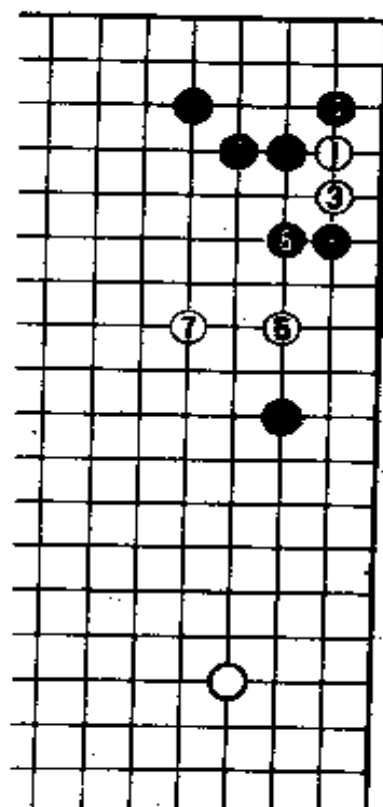
9图

8图：对白1，黑2如外扳，白3扭断是手筋。对黑4，白5至9是轻灵的腾挪手段。

9图：续前图，黑1如切断，白2、4从外侧得利后，至8获得整形。



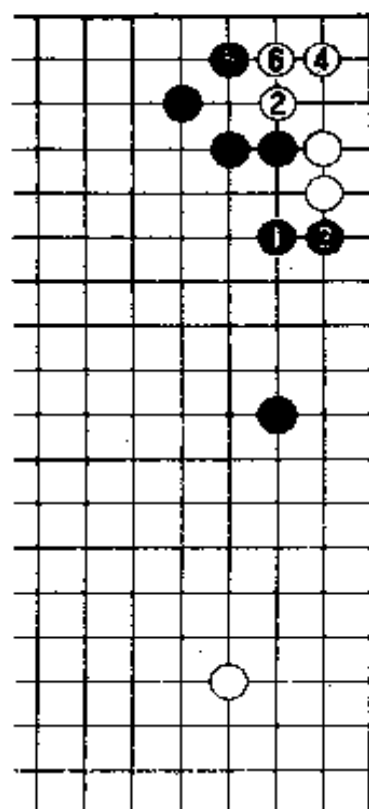
10图



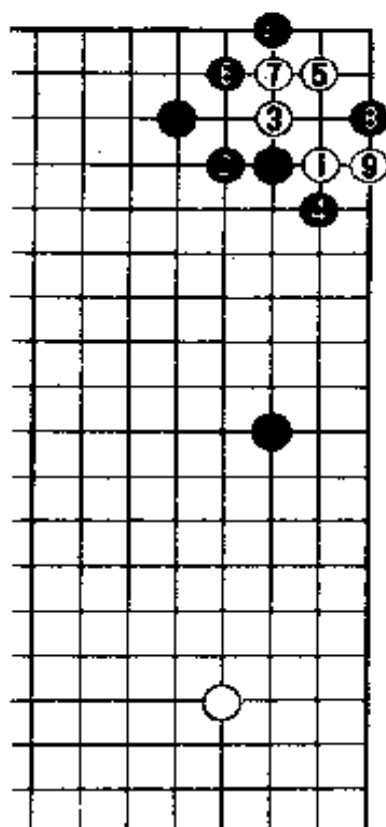
11图

10图：对白1，黑2并不是不给白腾挪的一手棋。白3黑4交换后，白5得以开拆。

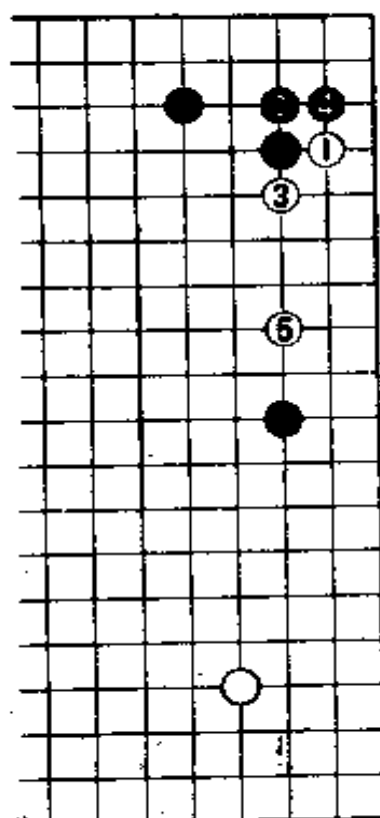
11图：白3退出，感觉重！白5时，黑6是急所。白7如在8位应，就位于低位了。



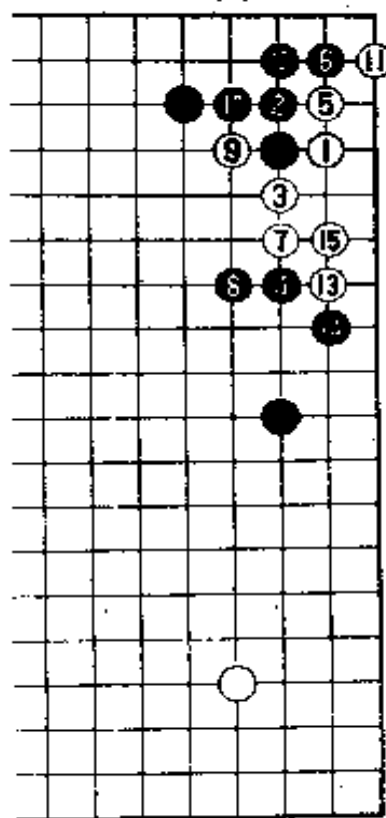
12图



13图



14图



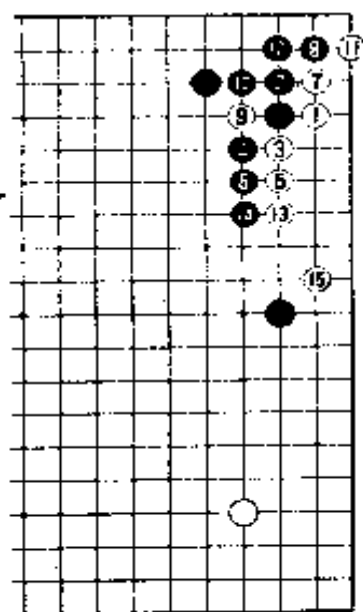
15图

12图：前图黑4如在1位应，则白2进角转换是调子。对黑3、5、7整形做活。

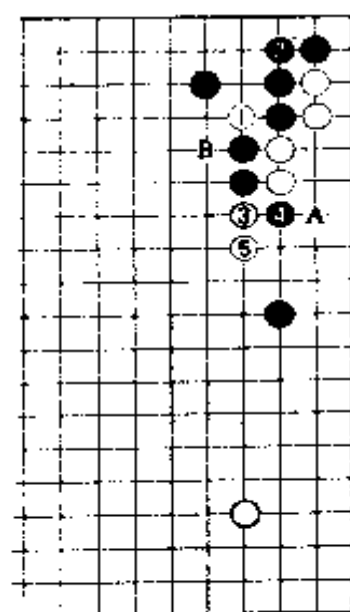
13图：如白单走3位扳角，黑4挡，白不行。至黑10，白眼位被夺。

14图：对白1，黑2退应是不给白以腾挪调子的一手。白3上扳，黑4如挡，白5拆，是轻灵的腾挪。

15图：黑4夹也有力。白5以下至15建立根据，是常用的手法。



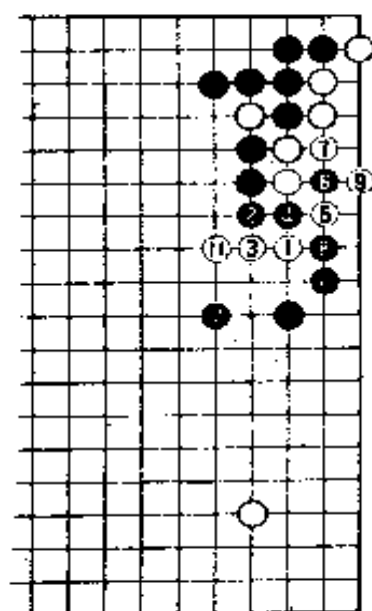
16图



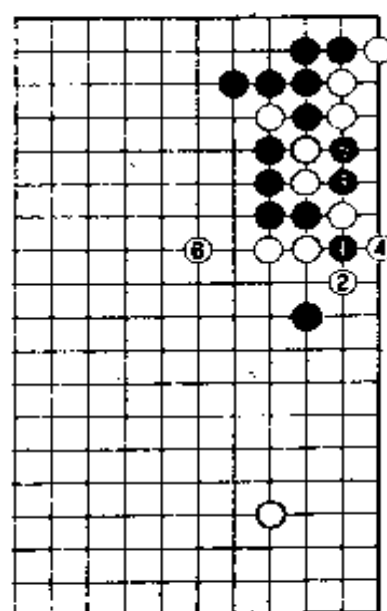
17图

16图:对白1、3，黑4、6如扳盖，按白7、9次序利用后，至15做活是常形。黑10如粘，请看次图——

17图:黑2粘，顽强，白3上扳严厉。黑4断时，白5并后，A、B两点必得其一。



18图



19图

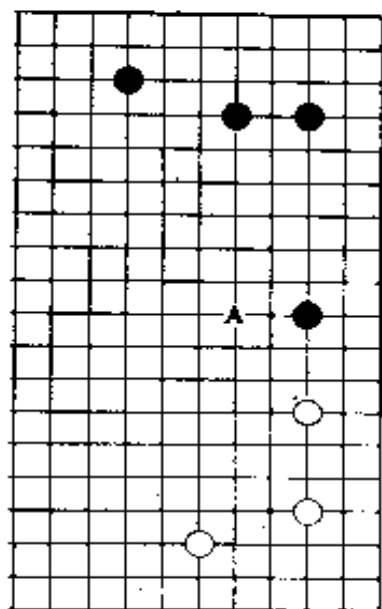
18图:16图的白3如在白1位跳，被黑2长后，白形薄。如白3挺出，势必黑4以下至10切断，中央浮子将被攻击。

19图:前图黑6在1位切断不行。白6后，白形势充分。

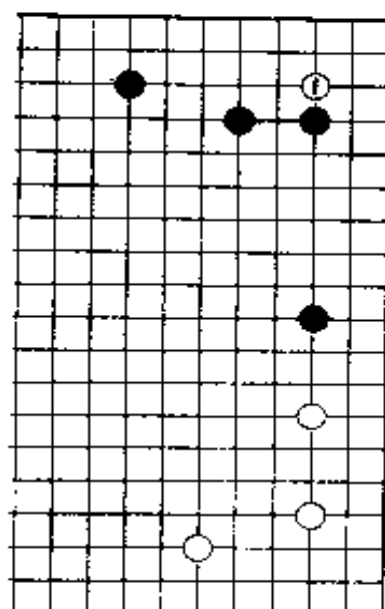


第3型：小目，单关缔角和拆五

黑棋只要在A位加上一子，就将变成“箱式”理想形。
这时正是白得手的时机。

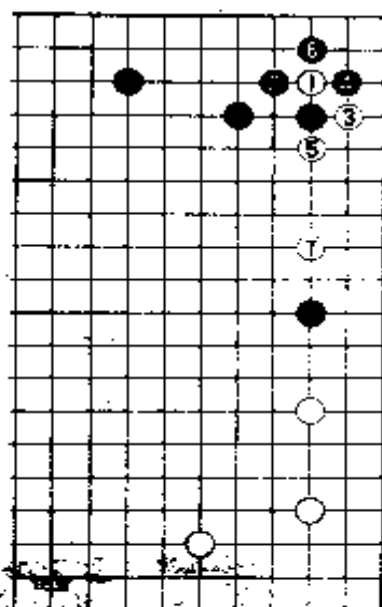


基本图



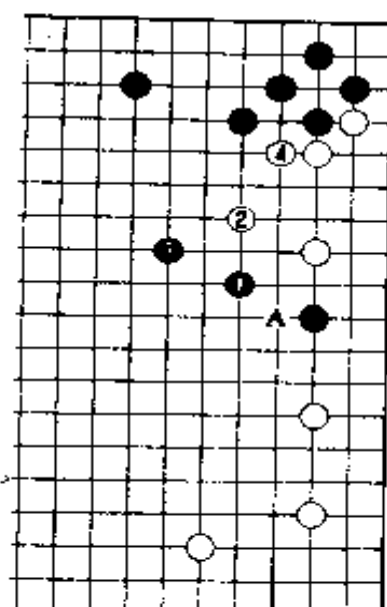
1图

1图：对这种配置，在此，白1是试应手的一着棋，以便决定是打入还是侵消。



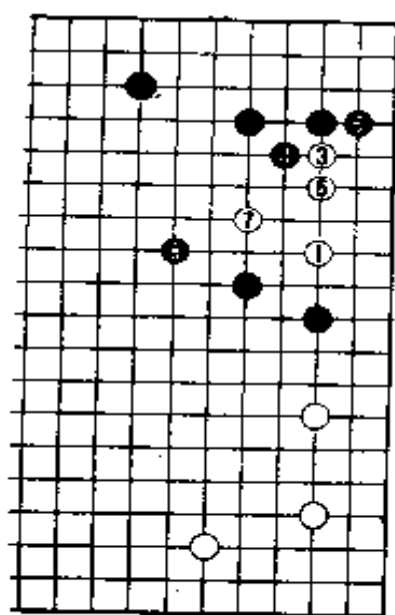
2图

2图：对白1内靠，黑2虎应是常识，而且味道干净。白3、5得利后，至7是基本形。

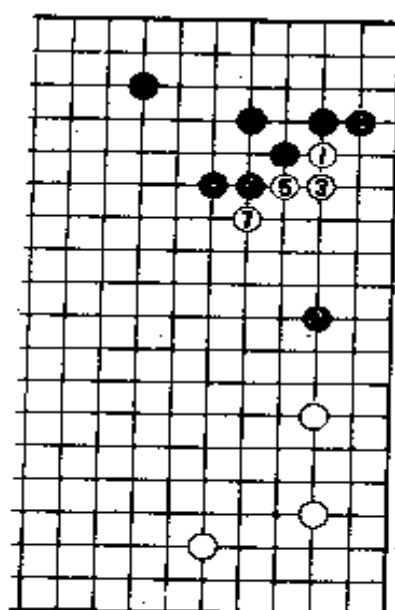


3图

3图：续前图。即使黑1、3飞攻，白2、4整形后，还留有A位跨的手段。



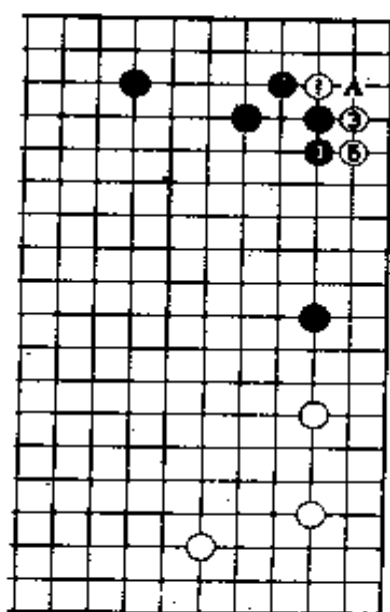
4 图



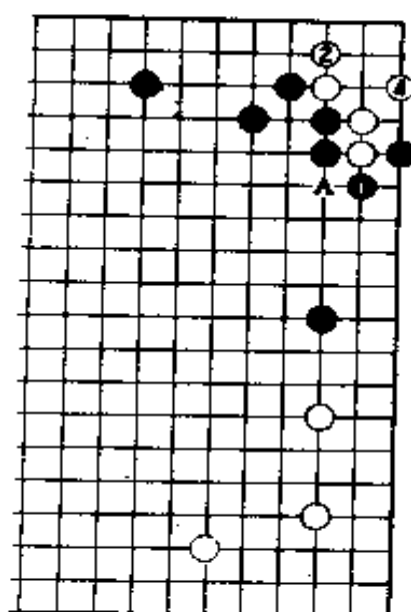
5 图

4 图：这是白棋不试应手而直接打入后的场合。黑 2 飞逼至 8 止的经过和前图相似，但白棋缺乏眼形，白形拙劣。

5 图：白选择 1 位平凡地靠，至黑 8 止，黑角部太大，而且黑▲正好占据着要点。



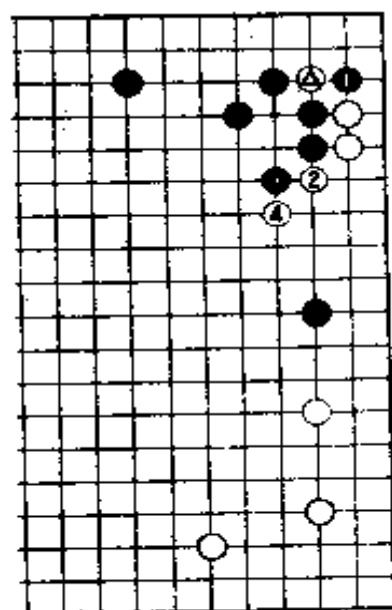
6 图



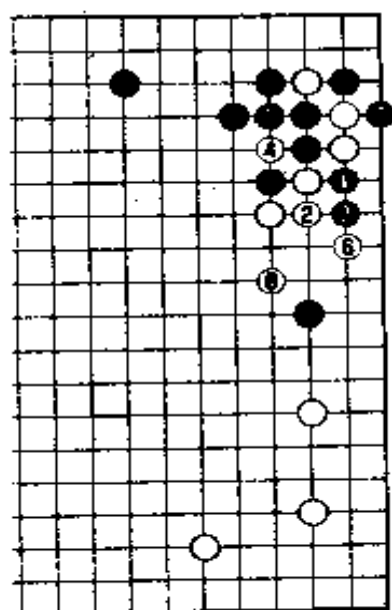
7 图

6 图：对白 1、3，黑 4 退不好。被白 5 爬后，有点麻烦。黑 4 在 A 位切断是正着，请体会之。

7 图：续前图，黑 1 扳下，白 2 立可活角，并瞄着 A 位断点，黑失败。



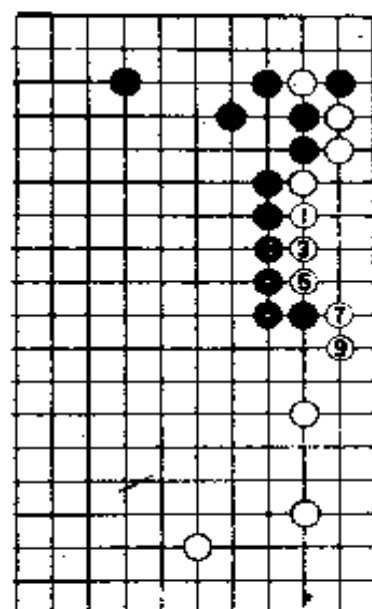
8图



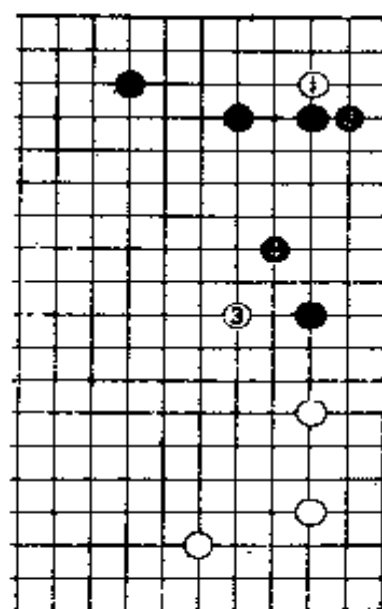
9图

8图：前图变化。黑1在此切断，白2、4连扳是漂亮的手筋。这△一子正好发挥作用，从而得到腾挪。

9图：黑1只好在下边切断，白4、6好次序。白8后，黑成为苦战的棋。



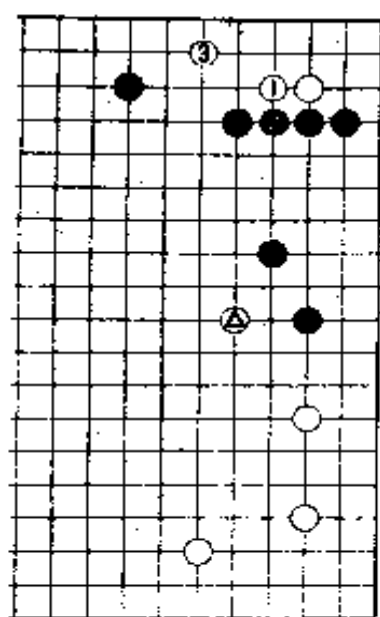
10图



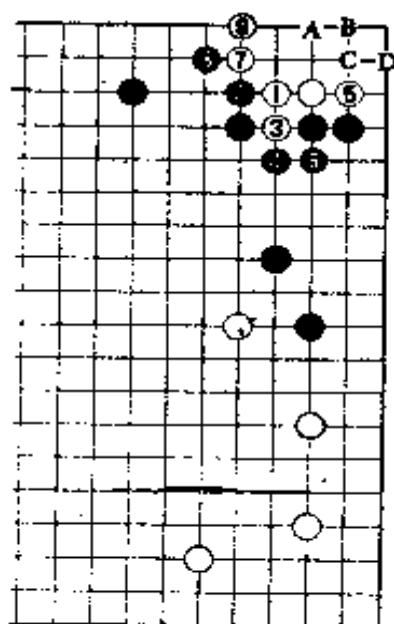
11图

10图：白如没有注意到8图的连扳，而平凡地在1位长，黑2以下连压筑成外势，其威力骤增，白失败。

11图：黑2立外，虽然是强手，但味道好。白3镇轻轻一消，而后瞄着右上角。



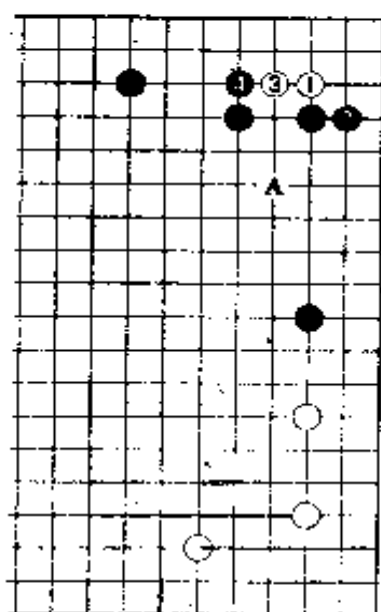
12图



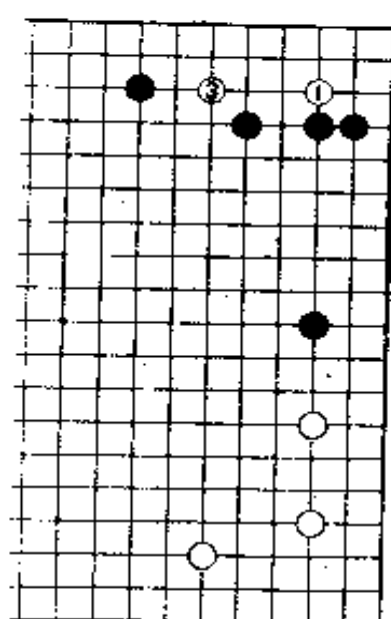
13图

12图：角上有白1长的余味。黑2如接，白3飞已不是容易被吃的棋了。这时，白△的浅消正好发挥作用。

13图：黑2如挡，白3以下至9，将形成黑A、白B、黑C、白D的打劫。



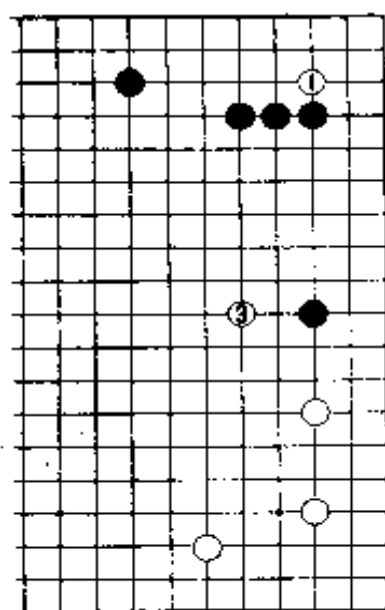
14图



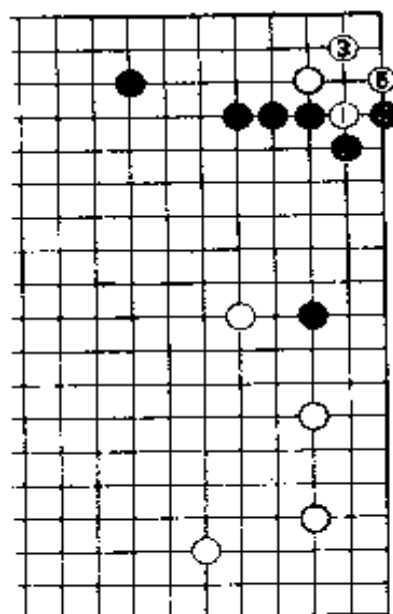
15图

14图：作为白的作战手段，有从白1到黑4的交换，以后不但有打劫的余味，而且还有瞄着A位觑利用而转到右边策动等种种。

15图：白1、3变化也是一种构想。不管哪种变化，黑2的味道都不好。



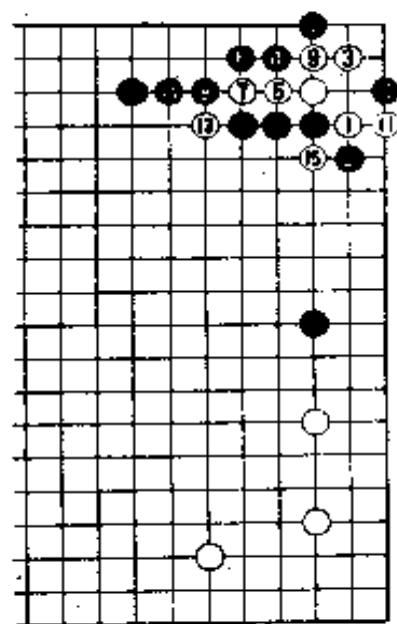
16图



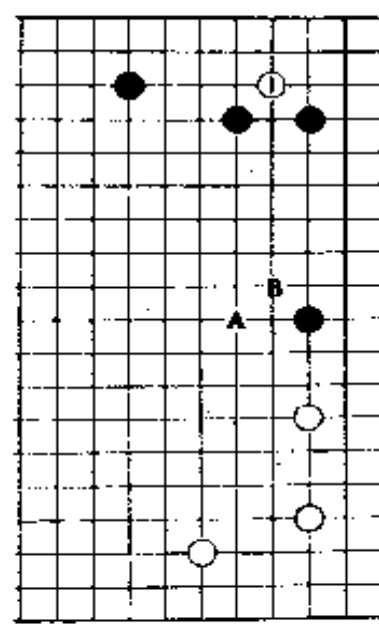
17图

16图：对白1，黑2棒接，是不机灵的形，而且角上还留有手段。在此，白3浅消的想法是正确的。

17图：在角上，白1、3扳虎可硬做劫。这种劫，黑负担太重。



18图



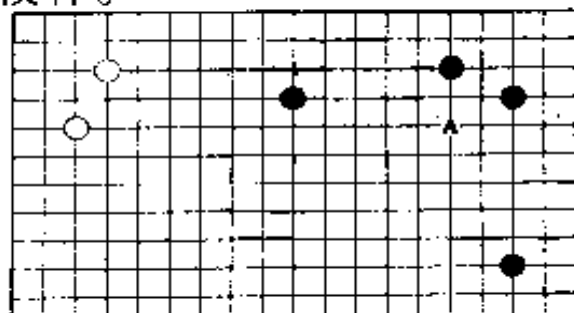
19图

18图：对白1、3扳虎的顽抗，黑4无法吃白。白5以下至13断均为先手，至15，黑失败。

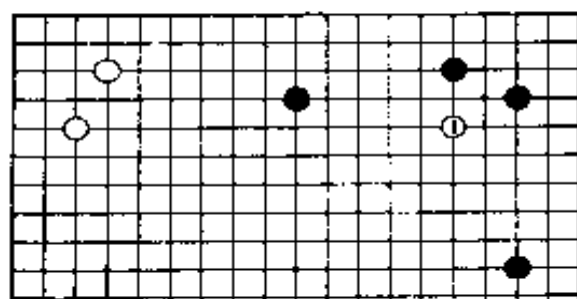
19图：作为窥视这种黑模样的走法，白1应手和A、B等侵消，均是有力的。

第4型：小飞缔角和大模样

这是黑从角部小飞缔到右边、上边展开的理想阵形。黑A关出即完成地域模样。

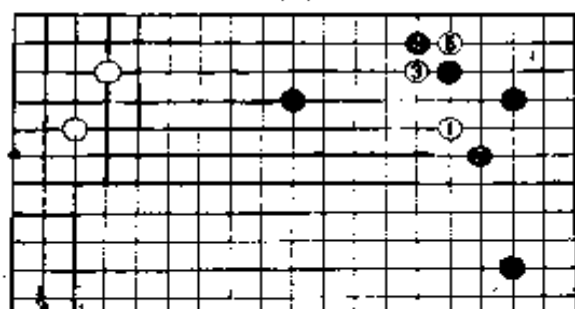


基本图



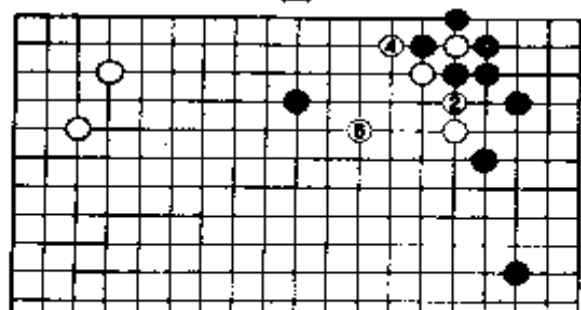
1图

1图：白1镇是小飞缔角的急所。它将同时窥视着右边和上边。



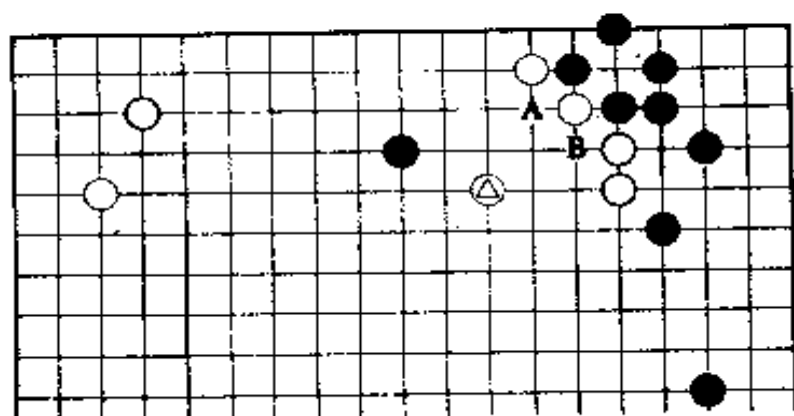
2图

2图：黑2应是重视右边的基本应手。白3靠是绝对的腾挪急所。黑4下扳时，白5扭断是手筋。



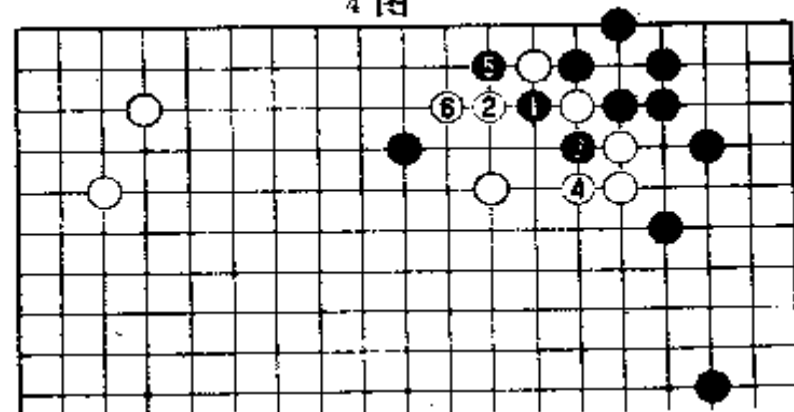
3图

3图：对黑1打，白2、4从两边打利用后，再6跳，是应掌握的棋形。



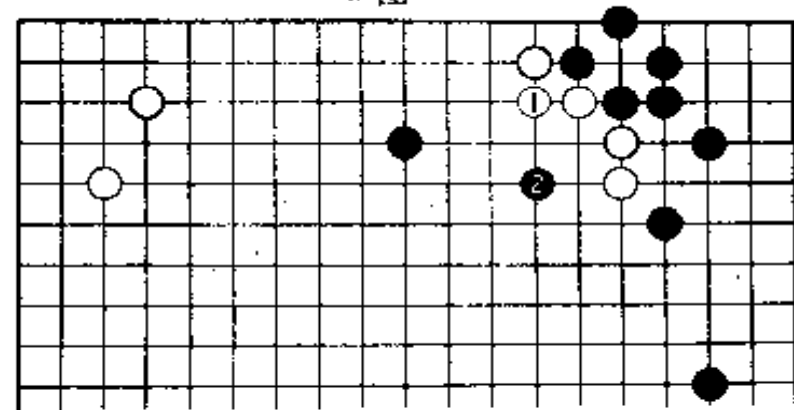
4 图

4 图：这种轻灵的腾挪常形，虽有 A、B 二处断点，似乎还不太完整，但⊗一子已为下图准备好了对策。



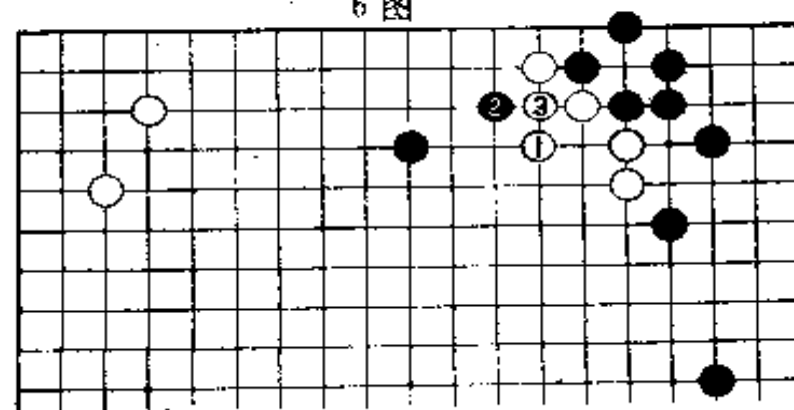
5 图

5 图：对黑 1 断，白 2 反打要紧。黑 3、5 时，白 4、6 整形是行棋的步调。



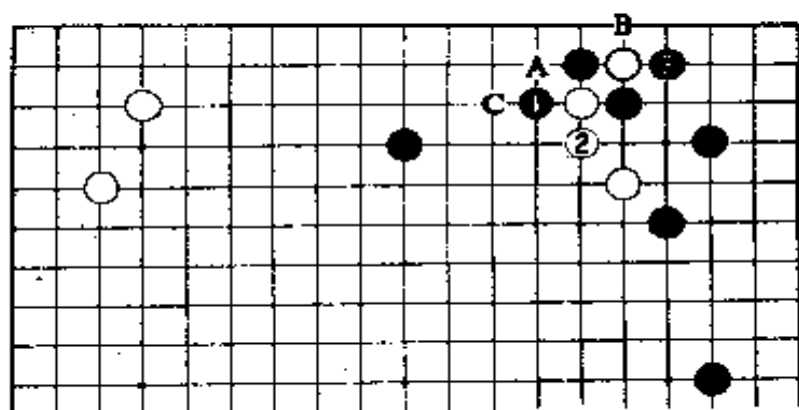
6 图

6 图：白 1 粘，即还没有掌握轻灵腾挪的要领，白不行。黑 2 在急所一击，白形顿时崩溃。这样白棋腾挪困难。



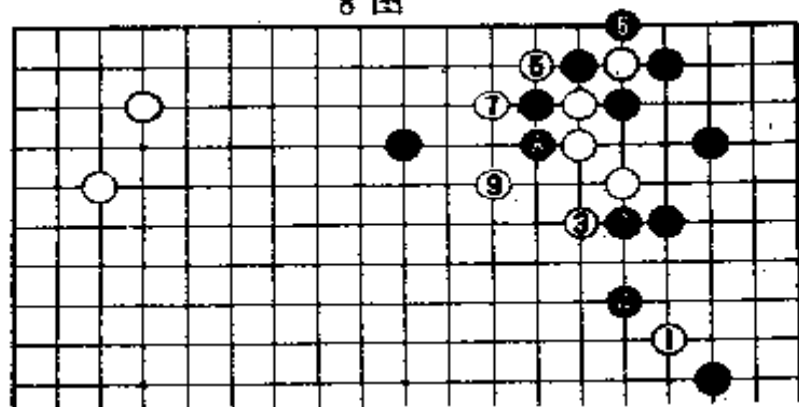
7 图

7 图：白 1 虎也同样失败。黑 2 刺，白形凝重。



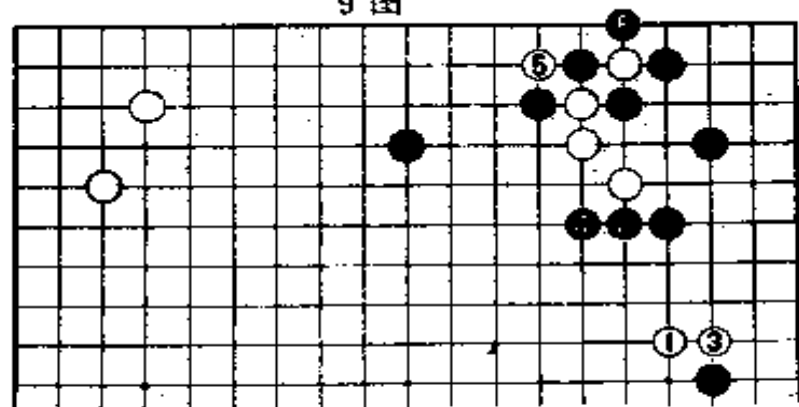
8图

8图：对白的扭断，黑有1位扳打，3抱吃的手段。白A、黑B、白C征不成立。



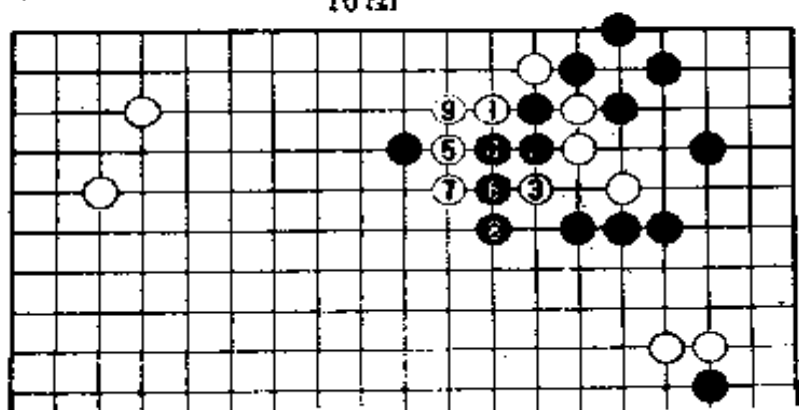
9图

9图：白1尖冲是腾挪之筋。黑如2、4出头，白有5以下至9的滚包手段。



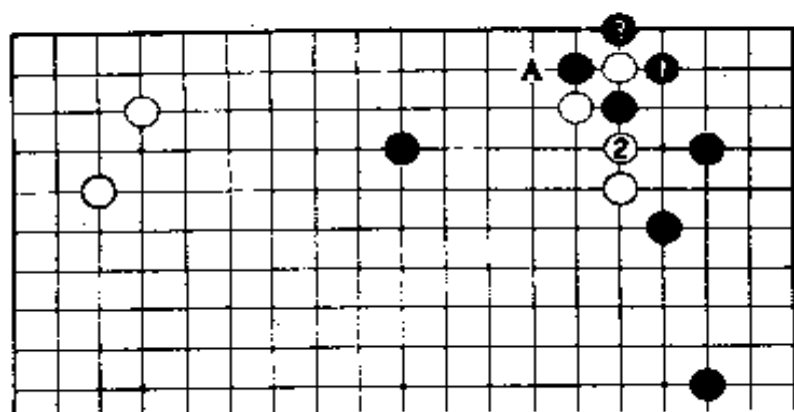
10图

10图：虽说白前图的腾挪很紧凑。但黑2时，白3挡下也是有力的。黑4后，白5打，在角上留有余味。



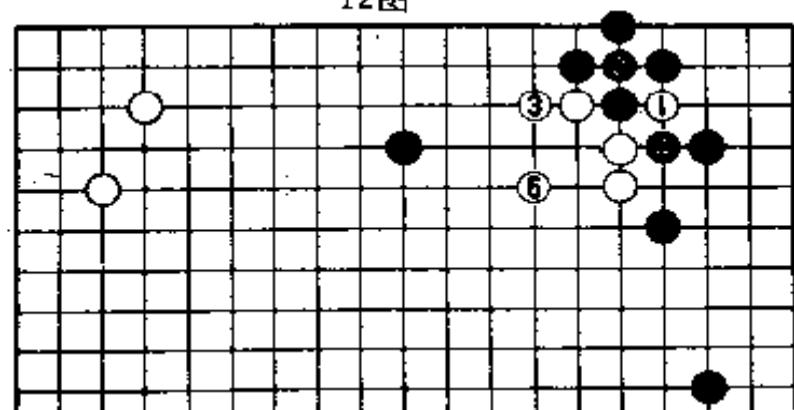
11图

11图：续前图。白1以下弃子作战。黑方虽也得到了相当多的实地，但似有堕入白的步调之中。



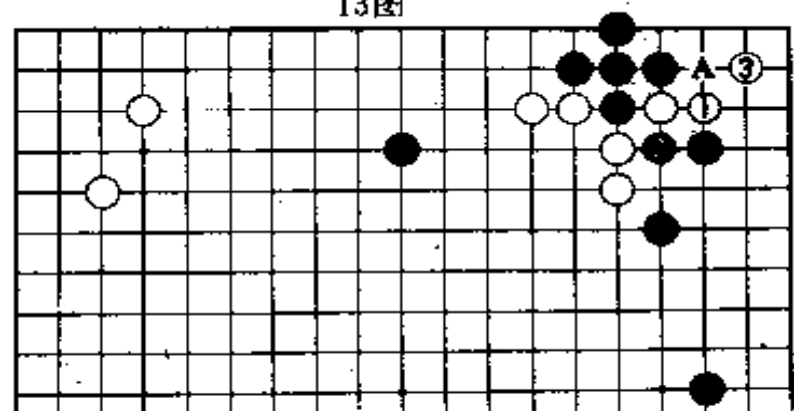
12图

12图：对白的扭断，黑如不愿被白A打，也可走1、3直接拔去一子。



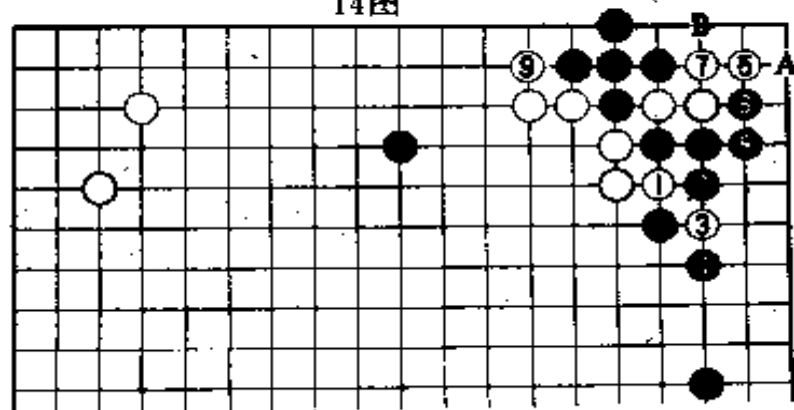
13图

13图：对白1打，黑2粘应，白3时，黑4，白5整形，告一段落。白达到了侵消的目的。



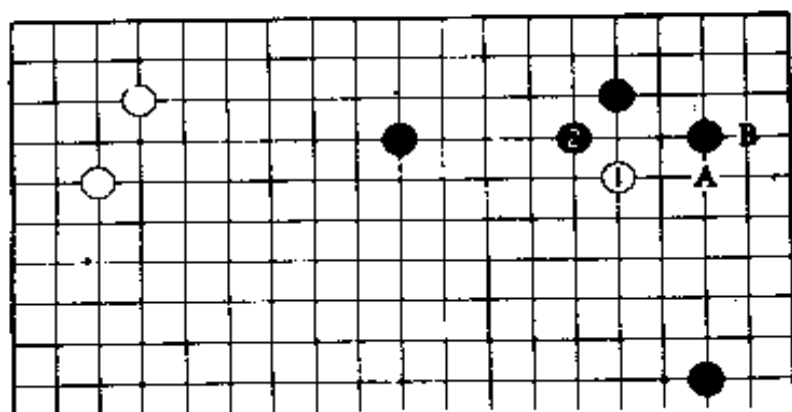
14图

14图：前图黑4的断一旦省略，就产生了白1长出的手段。黑2断时，白3尖是筋，黑麻烦。白3如在A位曲下，黑3夹是急所，白不行。



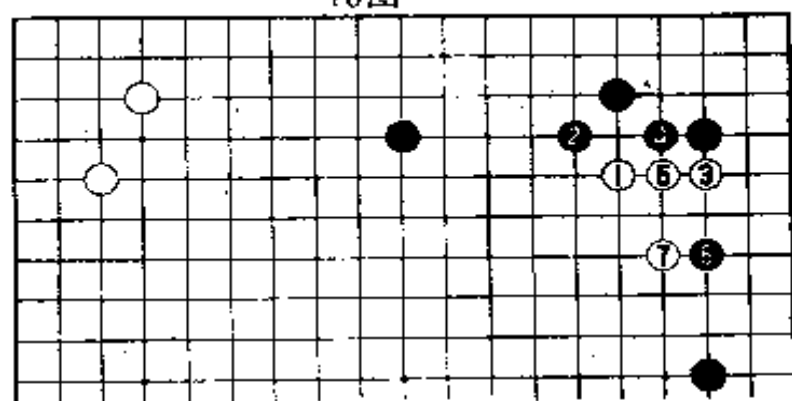
15图

15图：白1、3预先冲断，也很有力。白9后，黑A、白B成劫。



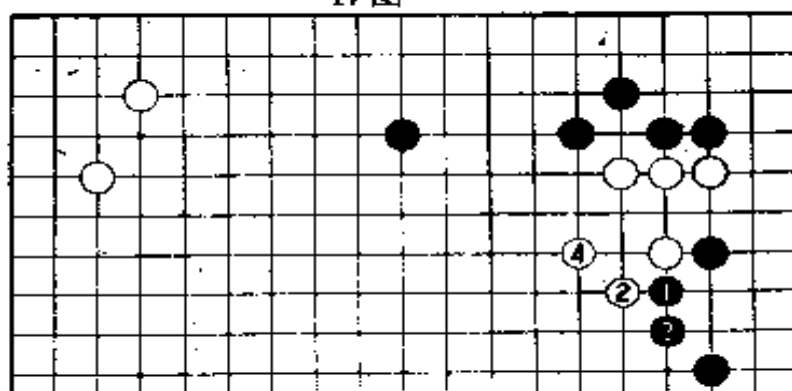
16图

16图：对白1，黑2尖是巩固上边的应手。希望把战斗放在右边。白A或B靠是腾挪的手筋。



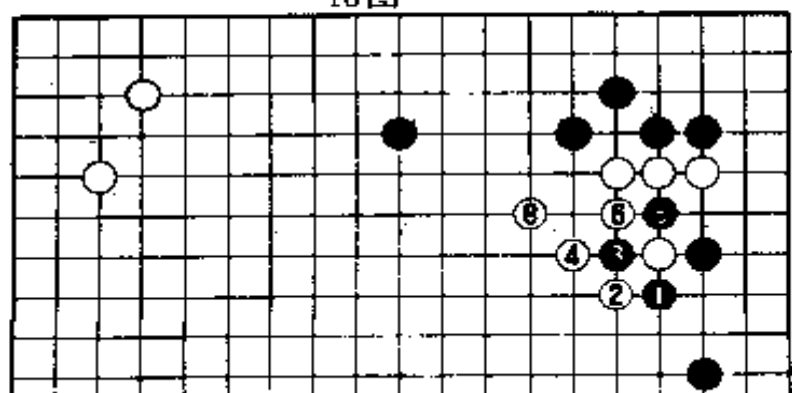
17图

17图：对白3靠，黑4不可少。黑6逼时，白7靠压是行棋的步调。



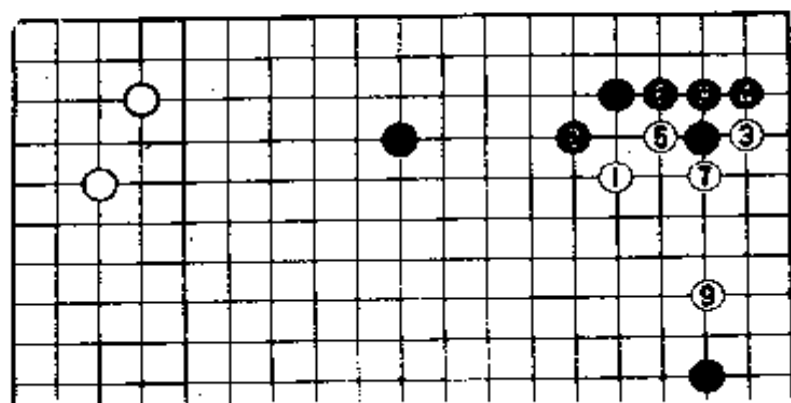
18图

18图：续前图。黑1如上扳，白2、4整形，黑模样被破。



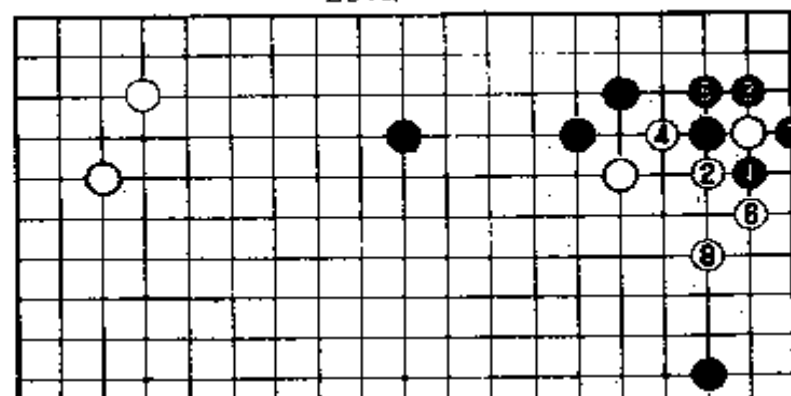
19图

19图：黑1、3如切断，白4从外面打是腾挪之筋。白6、8整形，黑棋变薄。



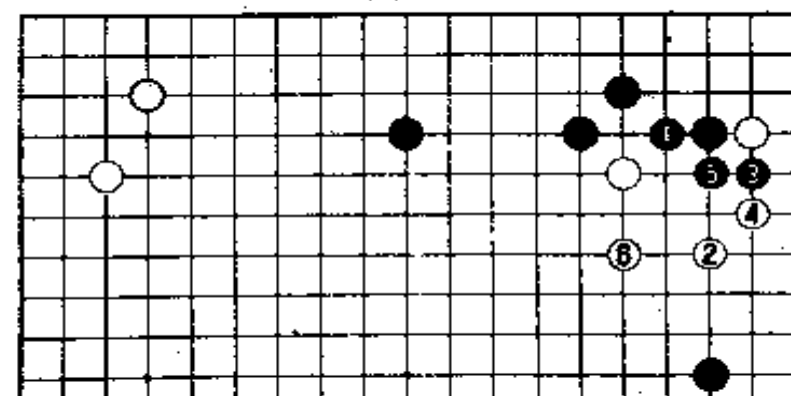
20图

20图：白3下靠也是腾挪的手筋。但也应注意黑的各种应手。如果黑4内应，则白至9，恐怕最理想吧。



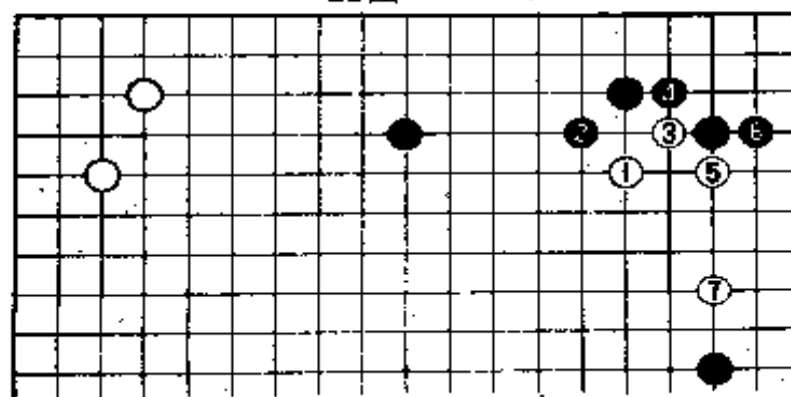
21图

21图：黑1如外扳，白2是常用的筋，黑3如抱吃一子，至白8也是白的轻灵腾挪之形。



22图

22图：黑1并不是给白行棋步调的手段。白2飞轻妙，黑3时，白4、6整形，白棋腾挪充分。

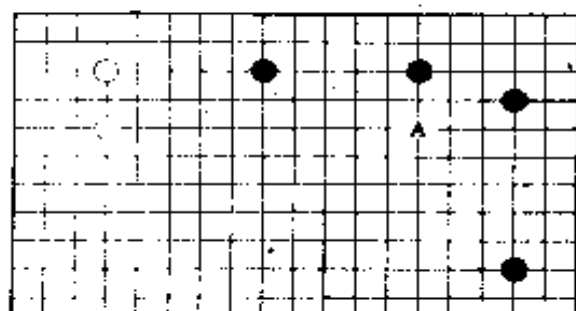


23图

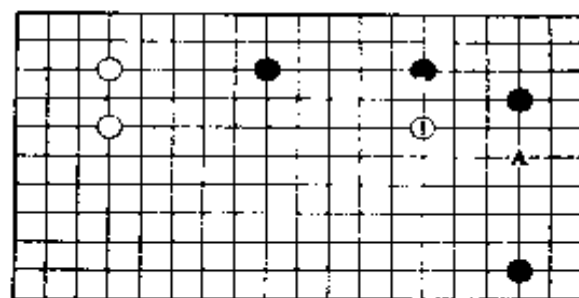
23图：白1至白5先手便宜，允许黑6立的好点，白不满。这和20图有差别。

第5型：大飞缔角和大模样

这是黑大飞缔角向左右展开的模样。黑强化模样的要点是A位的跳。

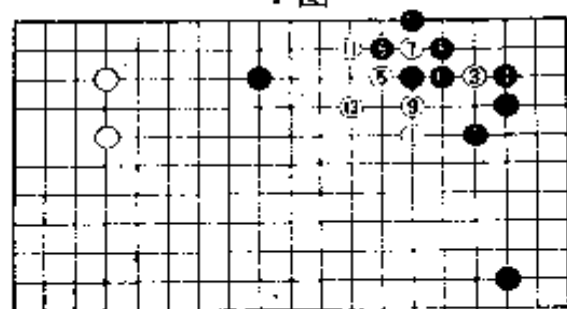


基本图



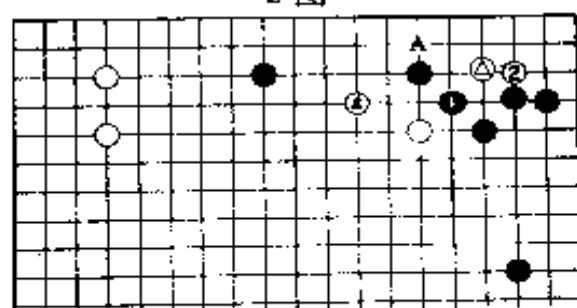
1图

1图：对大飞缔角，A位之点也是急所。但对本谱模样来讲，白1是要点。



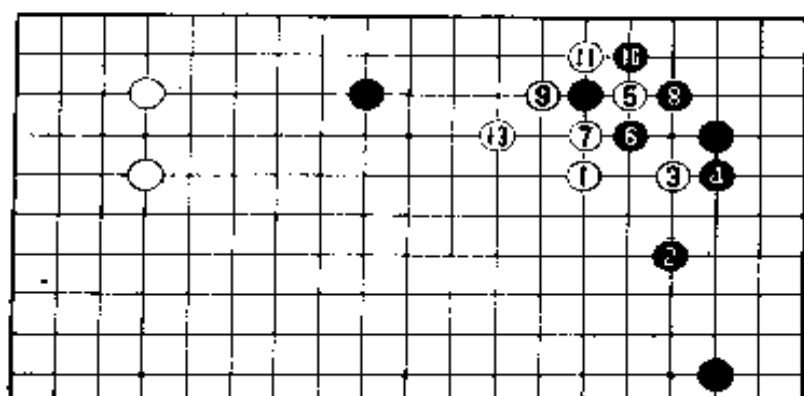
2图

2图：黑2如从右边应，白3打入是和1相关联的急所。黑4如挡角，白5、7是常用之筋，至13白腾挪成功。



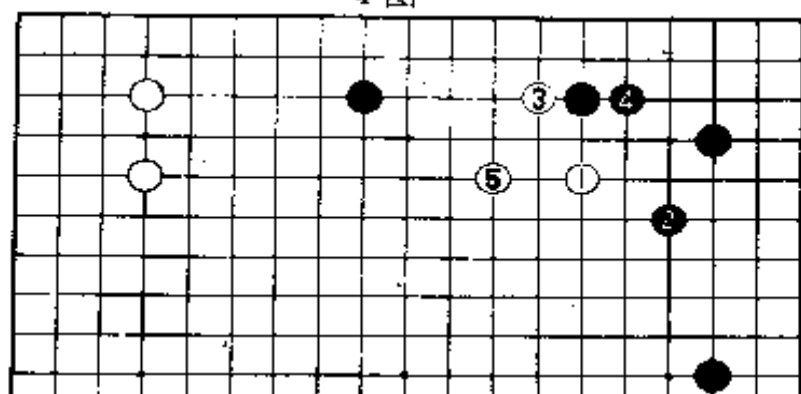
3图

3图：对△点入，黑如在1位应，则白2试应一手，而后再在4位浅消，以后瞄着A位托。



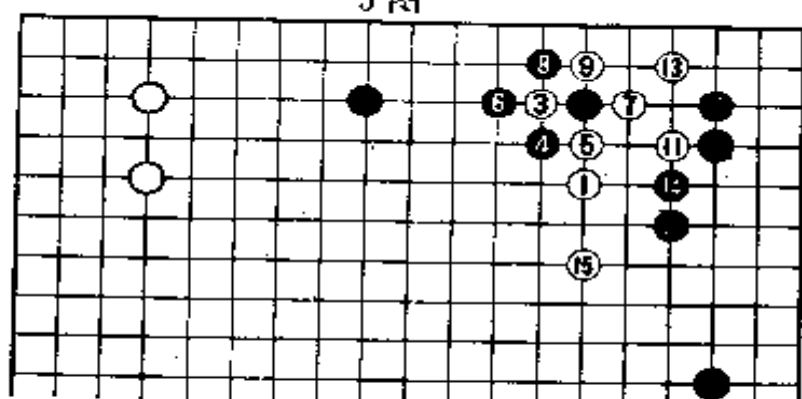
4 图

4 图：对白 1，黑 2 应也是一策。白 3 利后，5 靠入是好手。对黑 6，白 7 至 13 的变化大致如此，白达到了目的。



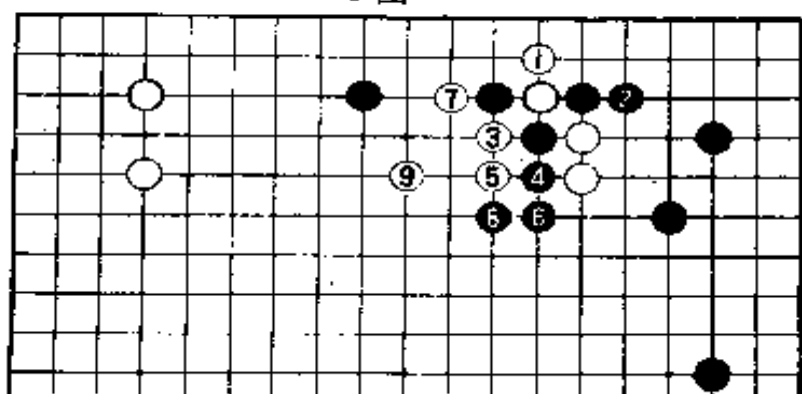
5 图

5 图：黑 2 应，白 3 以外侧靠也是轻灵的着想，黑 4 并时，白 5 整形。



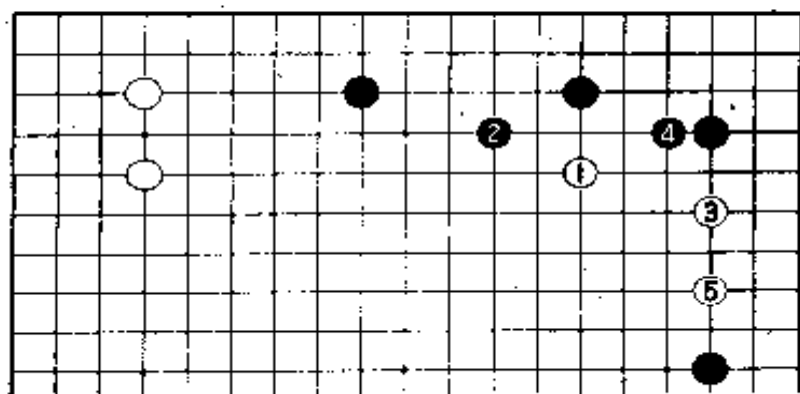
6 图

6 图：白 3 外靠时黑 4 如扳出，白有 5 以下至 9 的变化。对黑 10 粘，白 11 至 15 破坏了角地，同样达到目的。



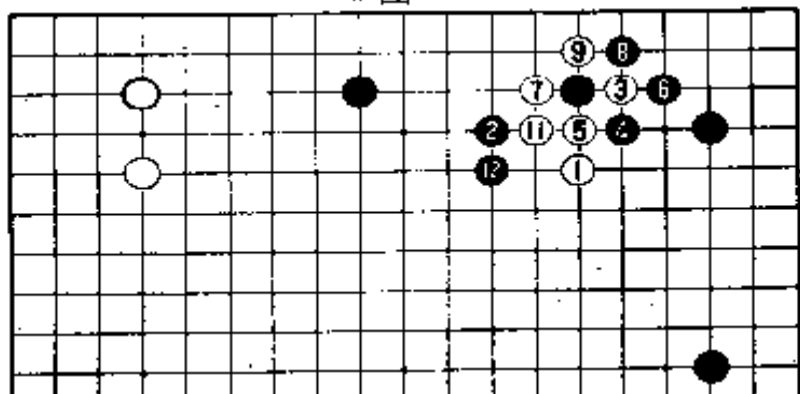
7 图

7 图：前图白 7 也有在 1 位立的走法。黑 2 时，大体白 3 至 9，白棋充分。



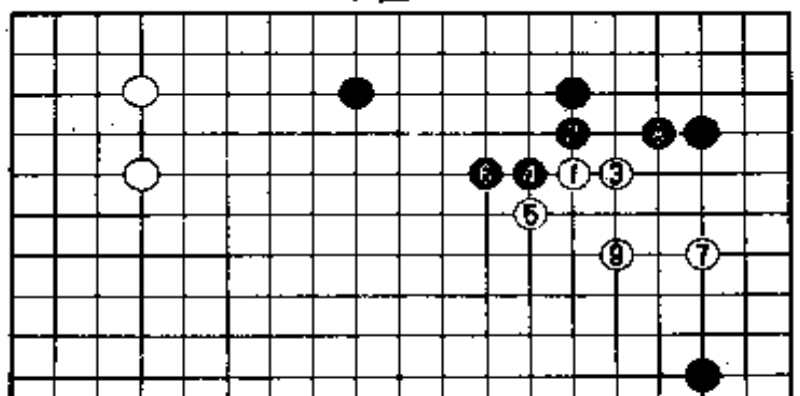
8图

8图：黑2如从上边应，白3打入是急所。黑4一般确保角空，白5就占据右边根据。



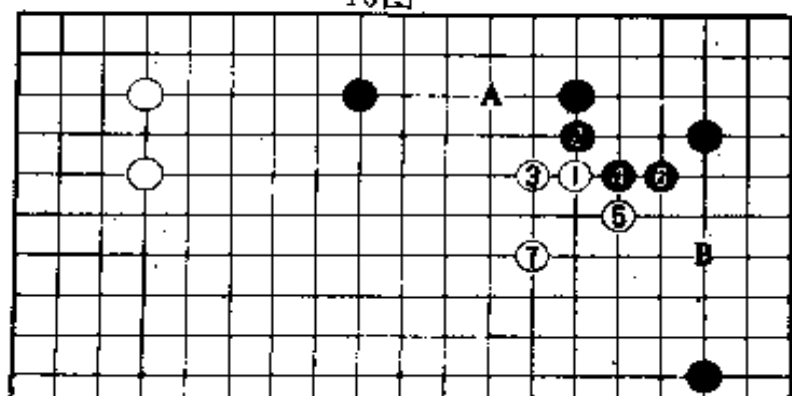
9图

9图：白3立即靠入，黑4就反击。白11破击上边时，黑12是攻逼的急所。



10图

10图：黑2顶是坚实的手法。对白3，黑4、6扳退是形。接着白7好，9是形。

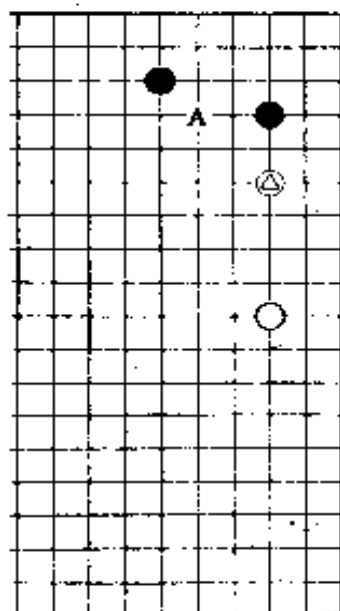


11图

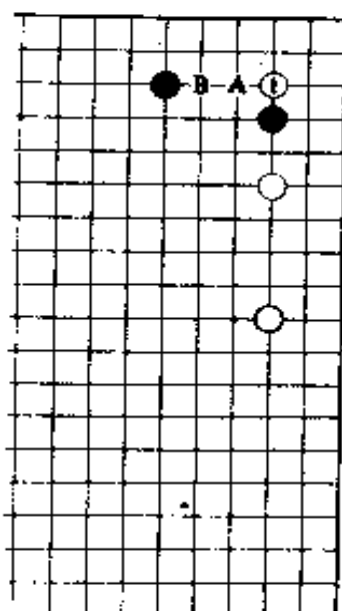
11图：白3如向相反方向长，黑4、6同样是要领，白7整形，瞄着A、B两点。

第6型：小目，大飞缔角

白△逼，威胁黑大飞缔角，是急所，为防备白棋打入，黑A是形。



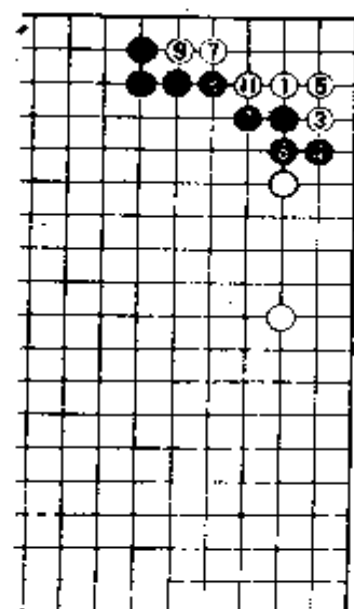
基本图



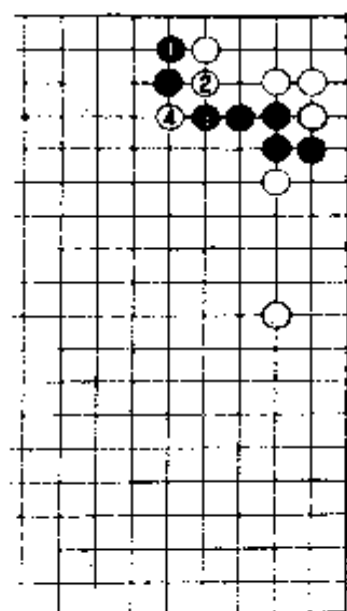
1图

1图：白1靠是打入的筋。若白A、B打入，就不是筋了。

2图：黑2如退，白3以下至7是定型。黑8是正确的应着，至12是基本形。以后的关键在于黑如何活用势力。



2图

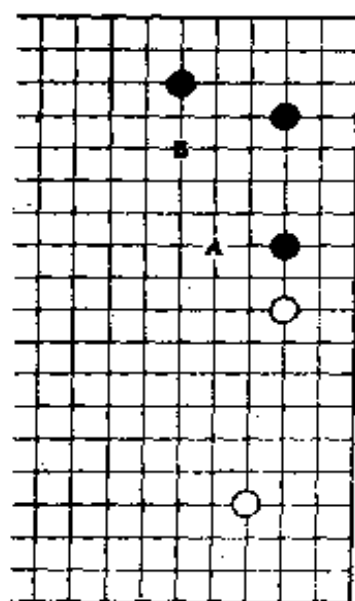


3图

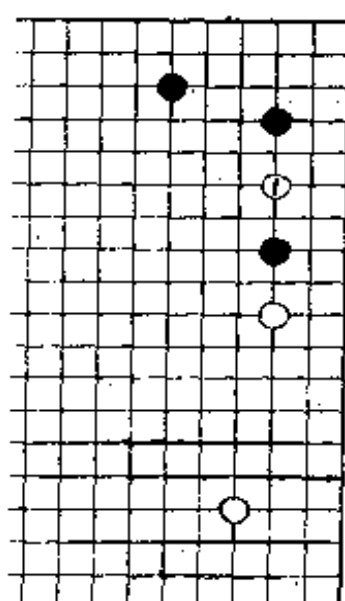
3图：前图黑8如在1位挡，白2、4冲断就将引起纠纷了。

第7型：小目，大飞缔角再加拆三

这是以大飞缔角再加拆三的布阵。为防止白的打入，黑A、B关补是形。

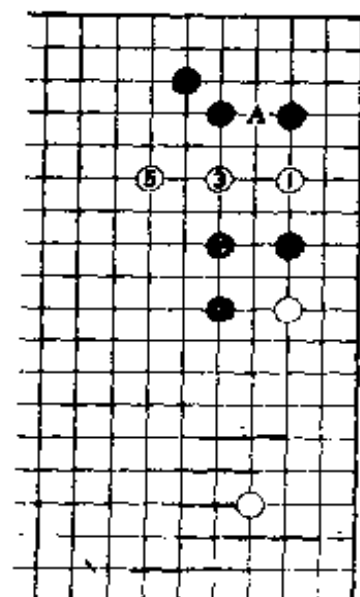


基本图

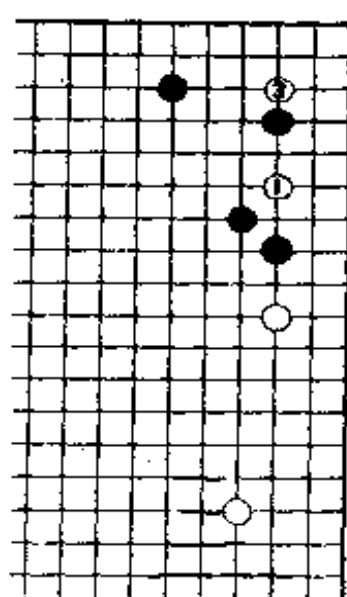


1图

1图：白不直接在角上着手，而在正中1位打入，是急所。



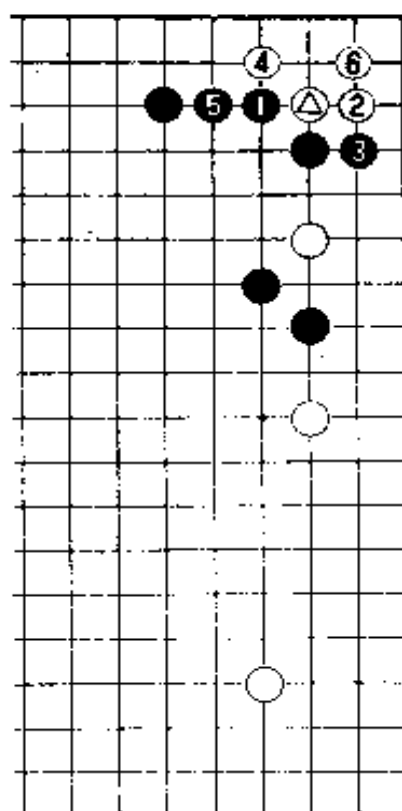
2图



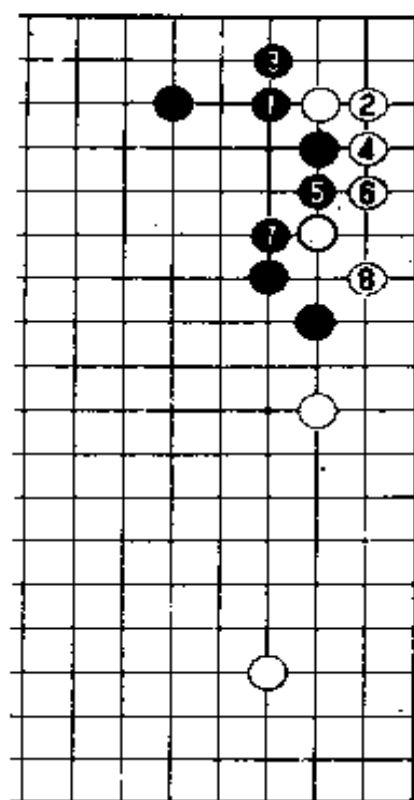
3图

2图：对白1的打入，黑走2或A位应是既坚实又正确的应手。白3、5跳出，黑6曲镇告一段落。

3图：黑2尖虽是强手，但白3靠入角地是腾挪的要领。



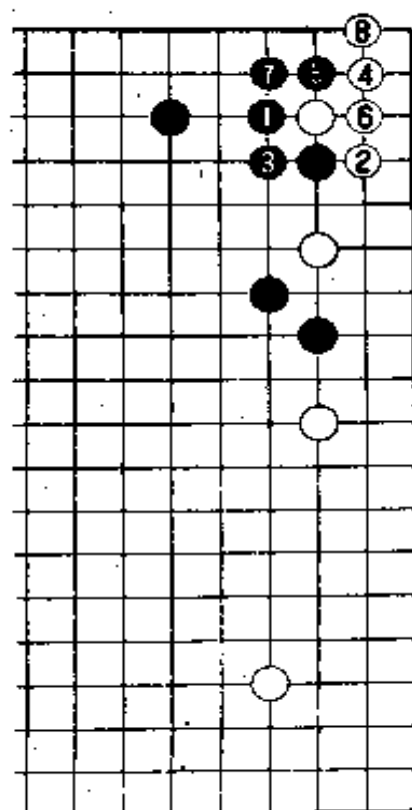
4 图



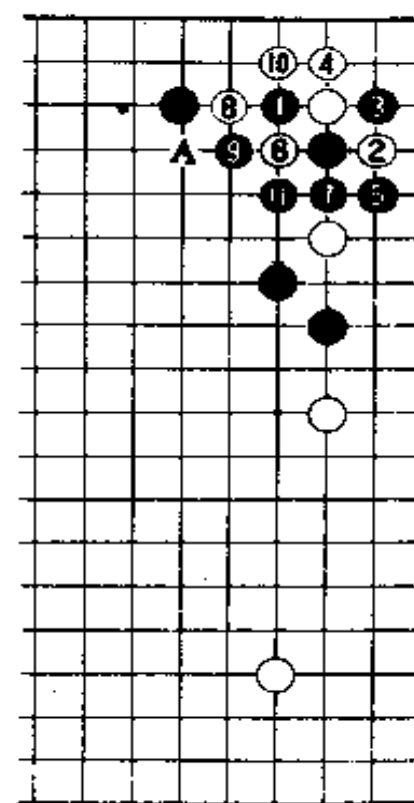
5 图

4 图：对白△靠，黑 1 扳是普通的应手。在此，白 2 下立简明。黑 3 如阻渡，白 4、6 成活形。

5 图：黑 3 如进行反击；白只要平凡地在 4、6 渡，即成活形。



6 图



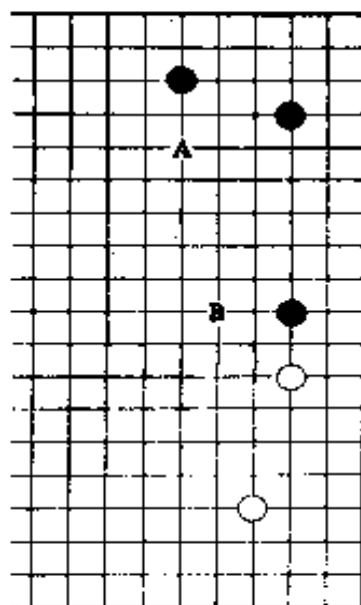
7 图

6 图：黑 1 时，白 2 扳是腾挪的筋。黑 3 接虽是形，但这种场合给白留有余地是有疑问的。白 8 做活，白成功。

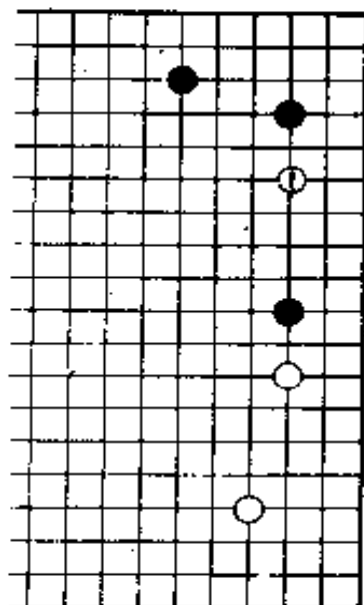
7 图：黑 3、5 断然吃一手，有力。到黑 11 大势所趋。接着白 A 的劫是焦点。

第8型：小目，大飞缔角后拆五

这是大飞缔角展开到边星下的布阵。黑棋防守的要点是A或B的单关。



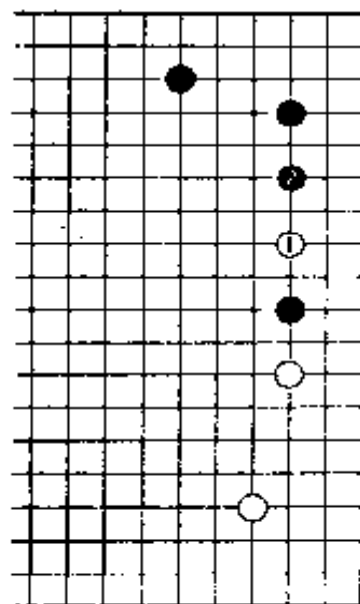
基本图



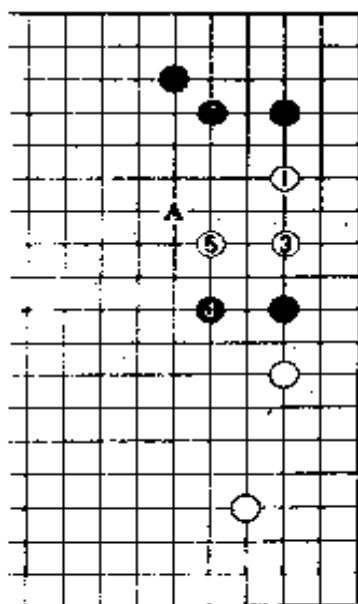
1图

1图：白1打入，瞄着大飞缔角的弱点，是破坏黑模样的急所。

2图：白1打入虽也可考虑，但现在还不够深入一步。黑2拆逼，同时补强角部，不错。

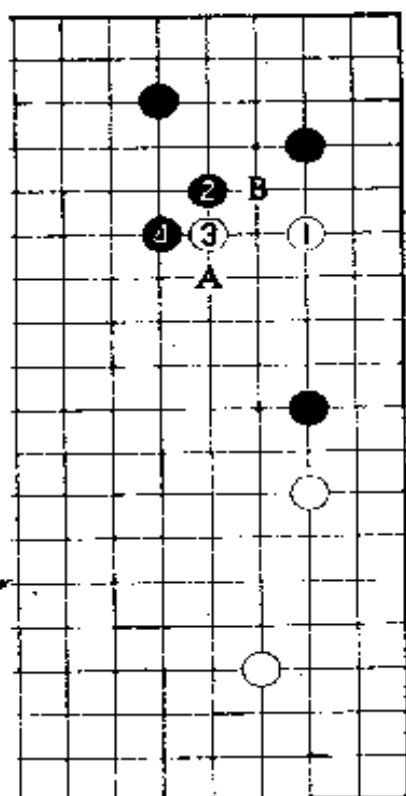


2图

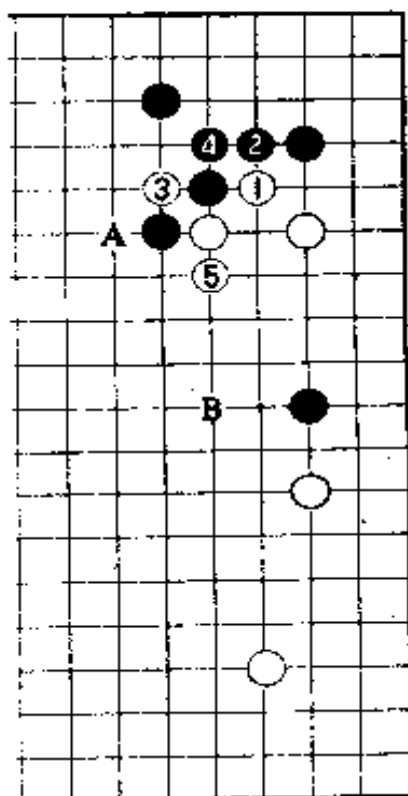


3图

3图：对白1，黑2保留妥当。白占据3位要点后，下一步走5或A位稳妥。



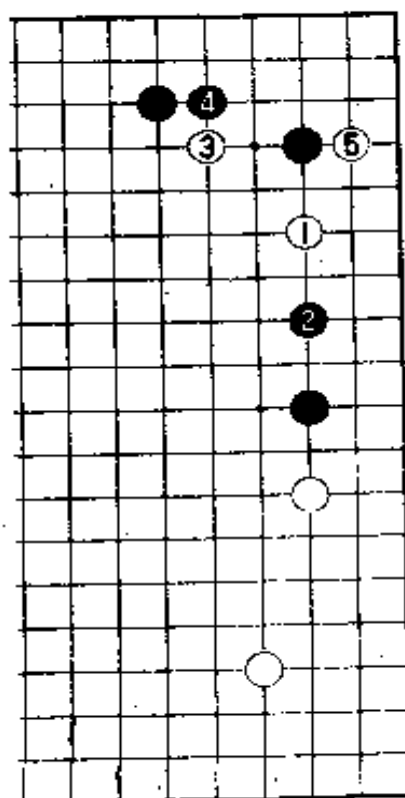
4图



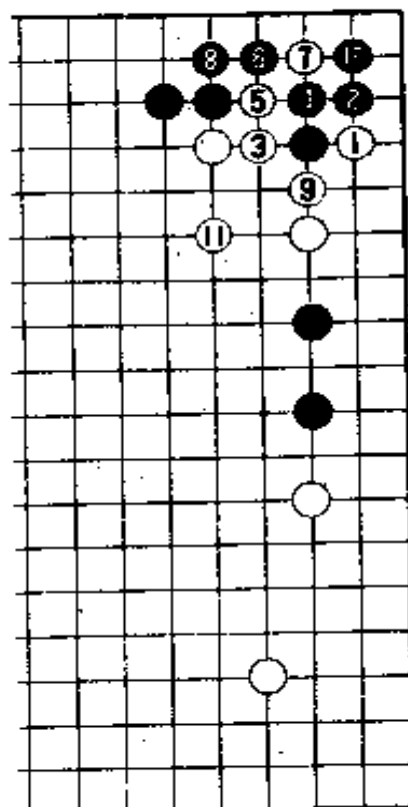
5图

4图：对白1，黑2如飞守，白3靠是手筋。黑4扳，白如平凡地在A位长，黑B就变成了急所。

5图：白1虎和黑2交换后，再走3、5是形。之后，A、B二点，必得其一。



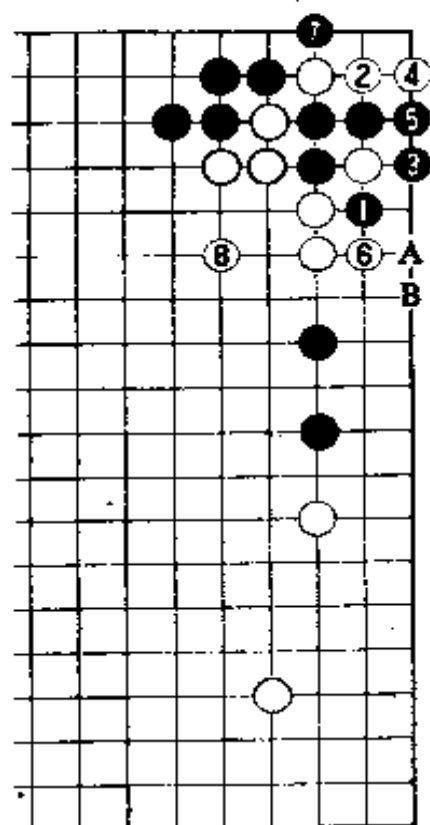
6图



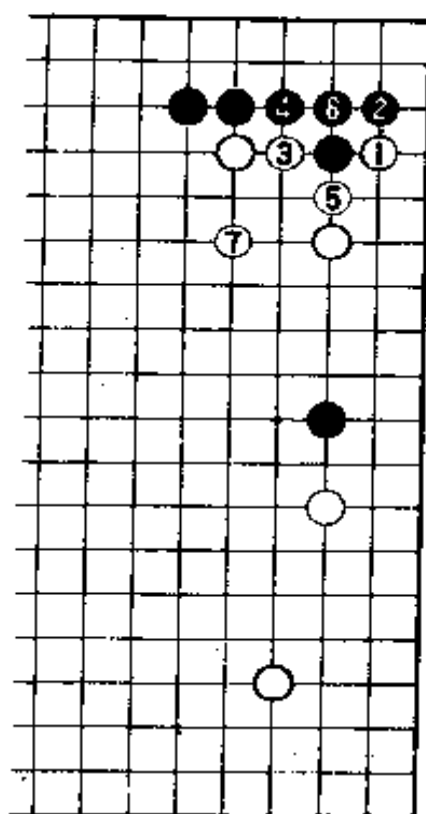
7图

6图：对白1，黑2拆逼，强手。白3得利后再5托靠是腾挪之筋。有此一手，就避开了黑棋的锋芒。

7图：白3、5、7是整形的手法。至白11止，是常用的腾挪手段。



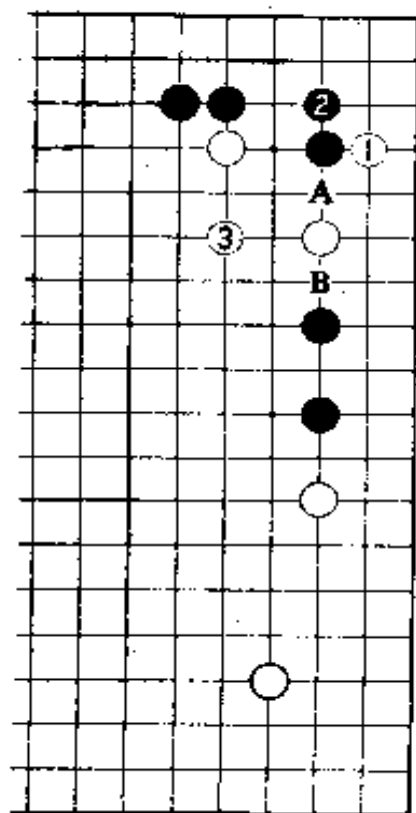
8图



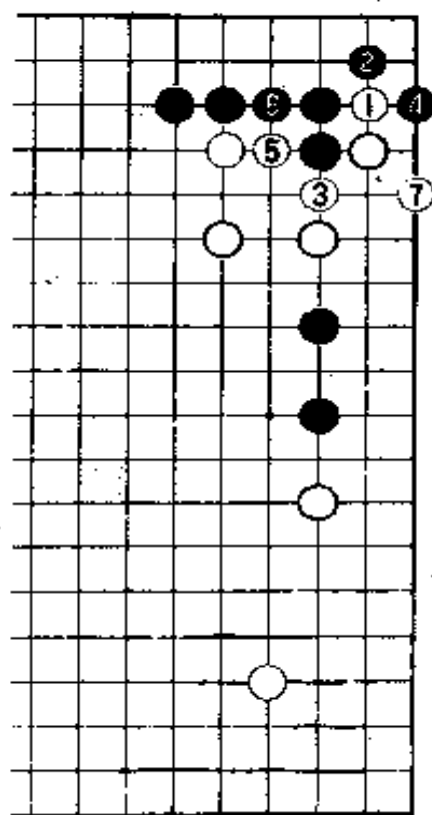
9图

8图：前图黑10如在1位断吃一子，则白2以下的紧逼是漂亮的筋。白8后，有A位立和B位尖的先手利用。

9图：对白1、3，黑平凡地在4位挡，那白5顺手得利，黑不满。



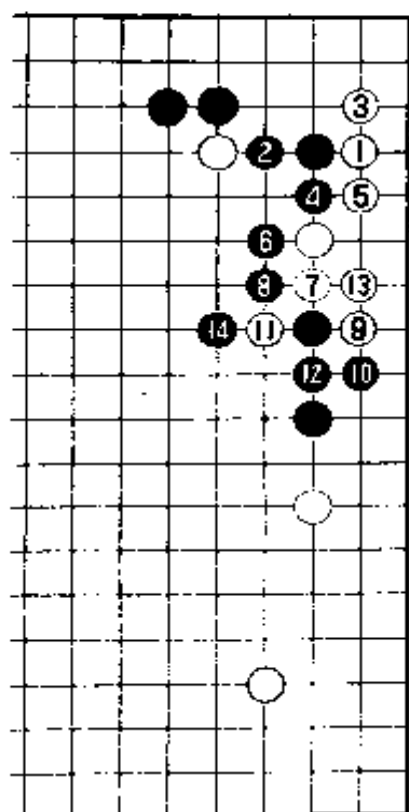
10图



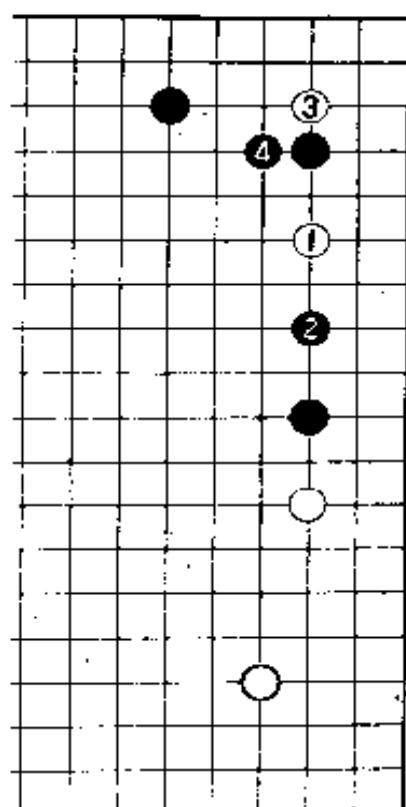
11图

10图：黑2退，是避开白腾挪调子的一手。白3占据急所后，A、B两点必得其一。

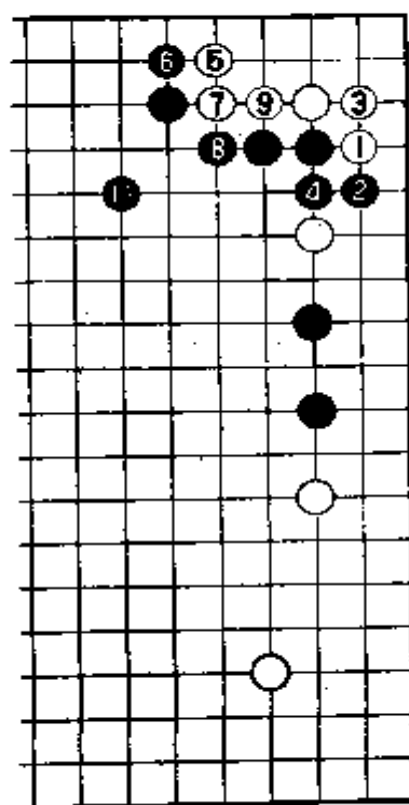
11图：前图后，白1爬3顶定型，至白7止可做活。



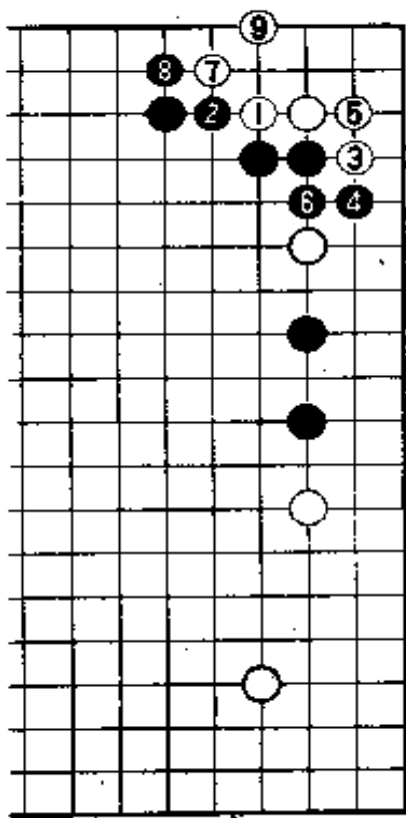
12图



13图



14图



15图

12图：黑2顶是重视外势的一手，白3进角是心情舒畅的一手。以下至13，白先手掏角，白满足。

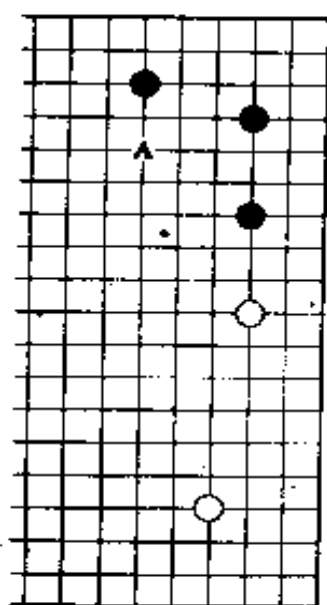
13图：对黑2，白3靠在这种场合不适用，因为右边黑的模样开阔。

14图：黑让白活角，判断适当。白1以下至9是定式。白虽获角，但黑10飞补后，外势雄壮，黑优。

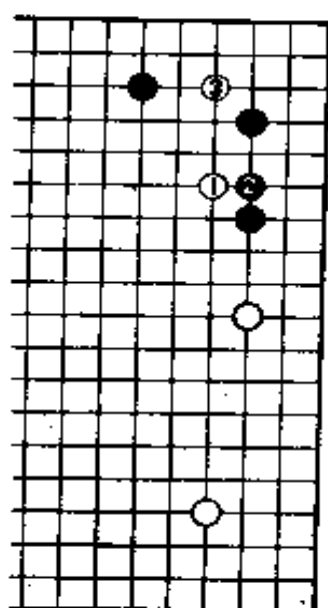
15图：前图的变化。白1爬是恶手。至白9后手做活，其差别一目了然。

第9型：小目，大飞缔角和拆二

从大飞缔角起拆二是实战中经常出现的基本形。之后，黑A单关可巩固角部。



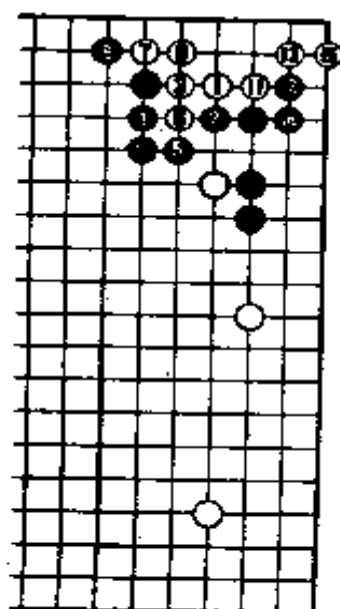
基本图



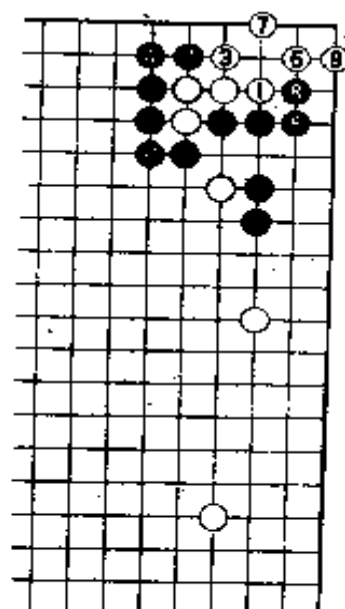
1图

1图：白1尖冲，再3位打入是紧凑的常用手法。

2图：对白1的打入，黑2如压，白3以下至15活角是定式。这种基本着法是建立在二分的基础上的。

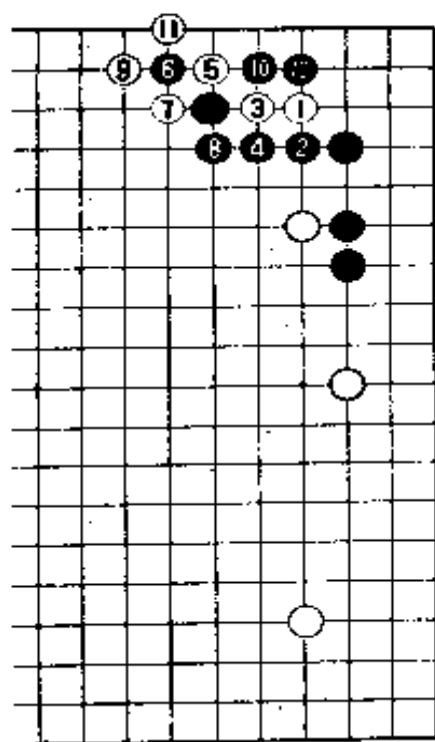


2图

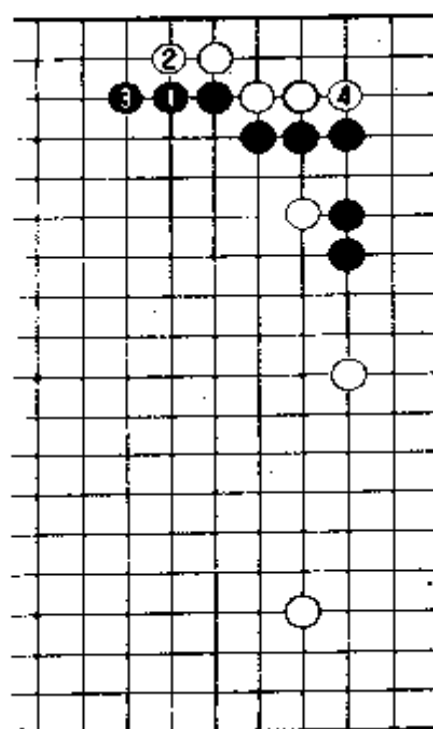


3图

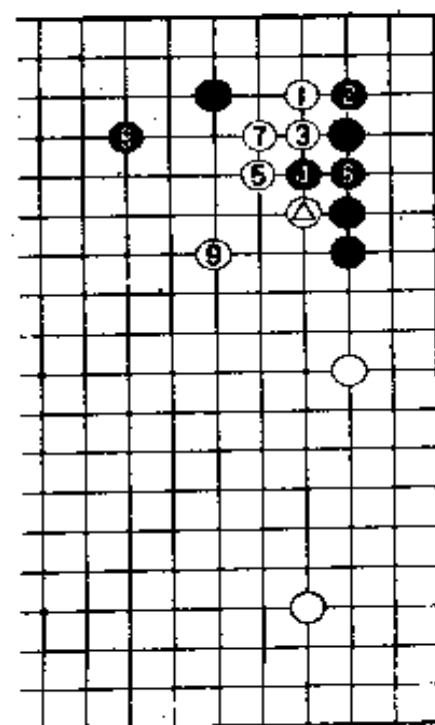
3图：前图白7也有在1位挡角的。虽然黑势厚壮，但白得以先手活角。



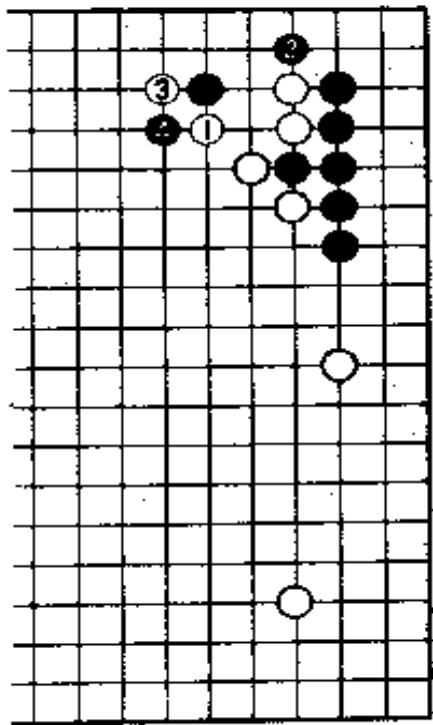
4 图



5 图



6 图



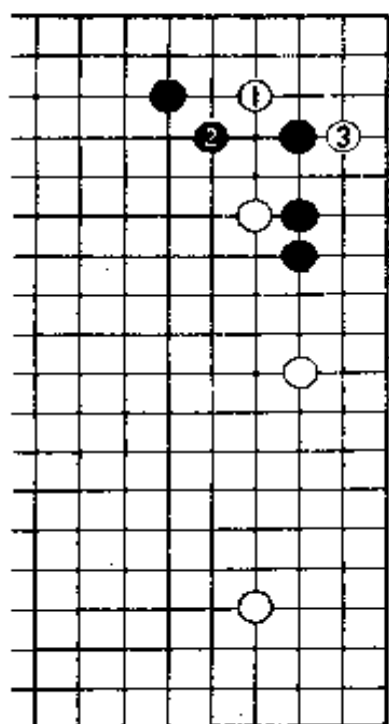
7 图

4 图: 对白 1、3，黑 4 如盖，白 5 扳舒服。黑 6 时，白 7 以下形成转换。黑不满。

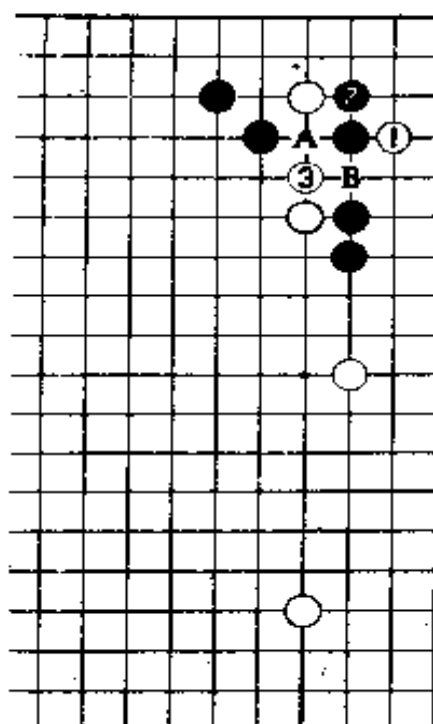
5 图: 前图黑 6 如在 1 位退，则白 2、4 得以安定，且实利大，可满足。

6 图: 白 1 打入，黑也有在 2 位应的。白 3 压出时，△一子正好发挥作用。至白 7 是必然的应对。黑 8，白 9 告一段落。

7 图: 前图白 7 如在 1 位虎，黑 2 扳过，白形崩溃。对白 3，黑 4 断时，白腾挪困难。



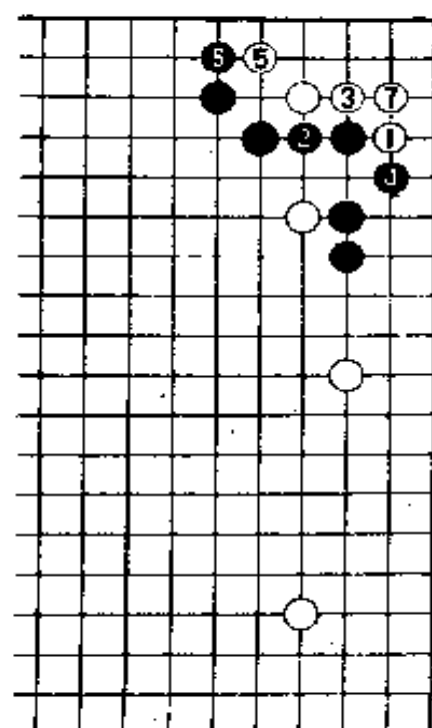
8图



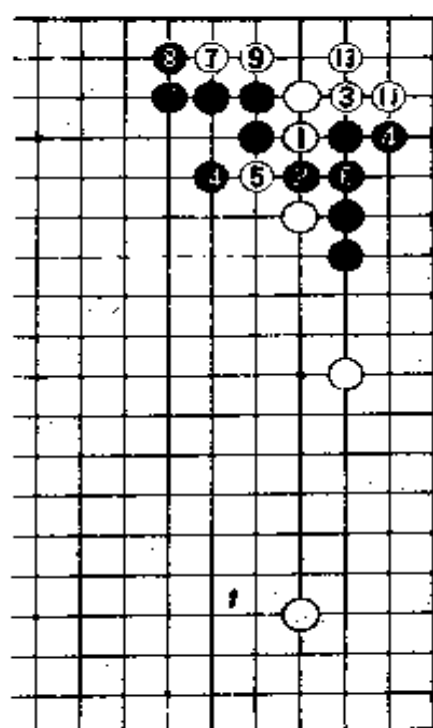
9图

8图：白1打入，黑2尖，味道极恶。白3托绝妙，黑顿时露出破绽。

9图：如黑2冲，白3觑，A、B两点必得其一，黑穷于应付。



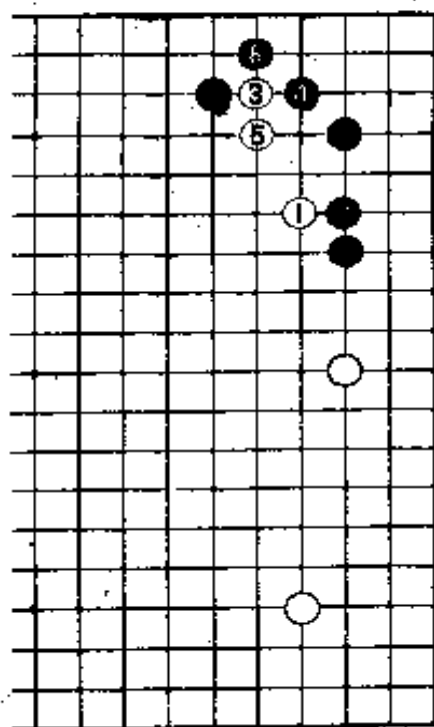
10图



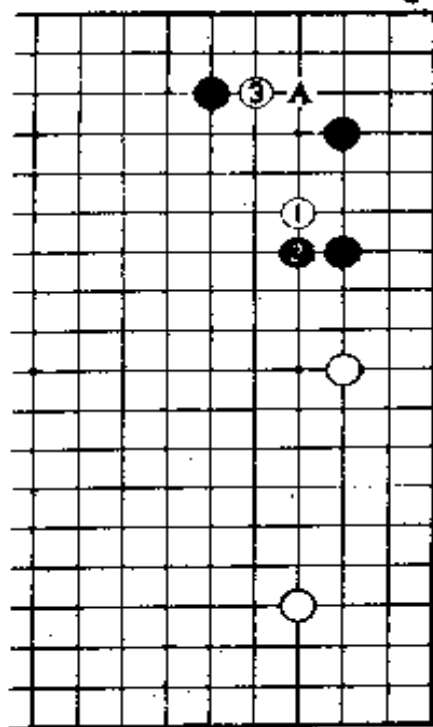
11图

10图：对白1，黑2如粘，白5先手尖后，7活漂亮。白1的手筋瞬息即逝，请及时抓住。

11图：也有白1冲3挡的着法。黑4如应，则白5以下的次序是做活的要领。



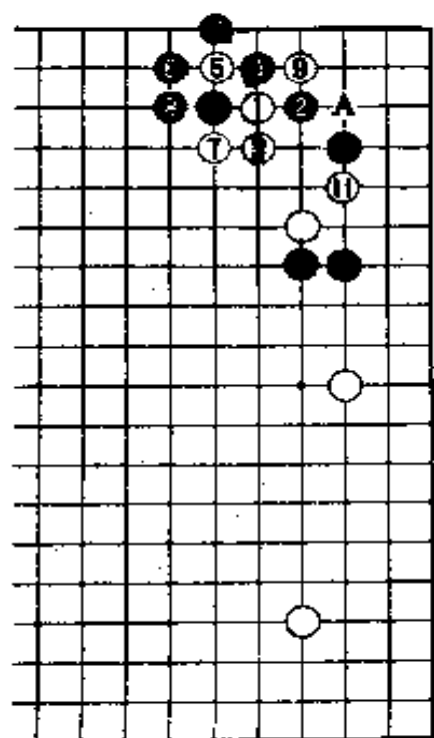
12图



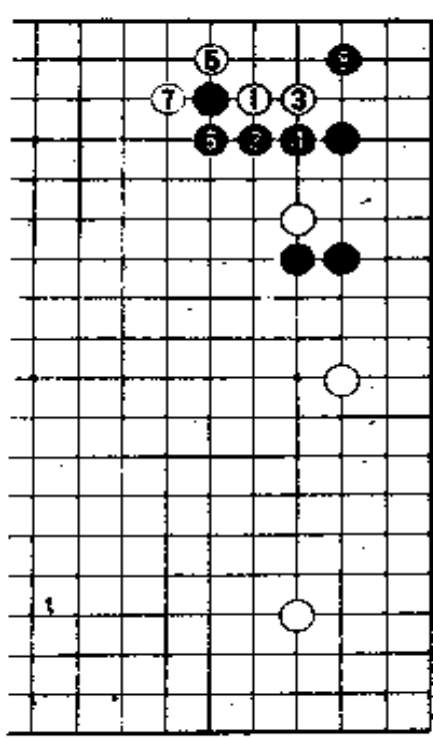
13图

12图：白3靠是俗筋。黑4尖顶冷静，白5退，黑6渡简明。可是——

13图：对白1，黑2如压出，请注意这时的筋不是A，而是3位的靠。



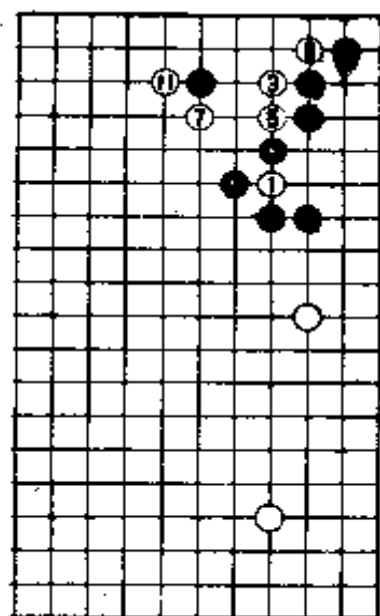
14图



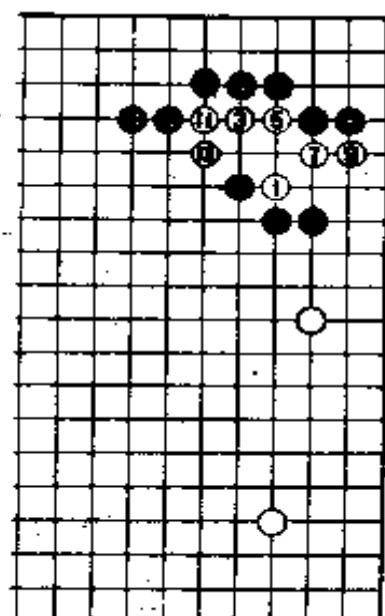
15图

14图：黑2、4时，白5好次序。黑6如打，白7、9先手利后至11尖顶，瞄着A位利用，白腾挪成功。

15图：黑如重视角地，黑2扳坚实。至黑8是常形。



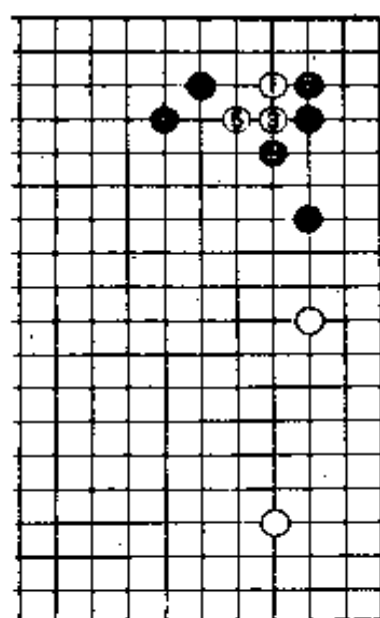
16图



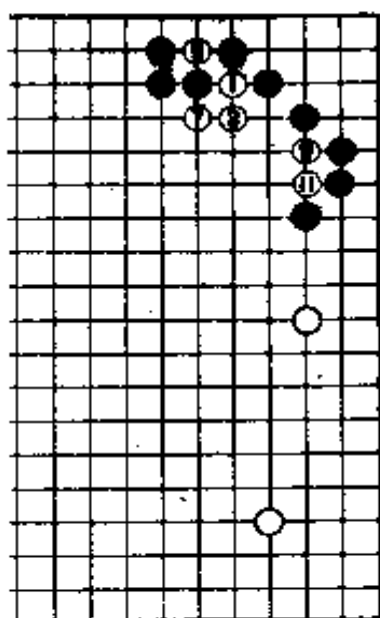
17图

16图：对黑2，白3打入不合手法。黑4挡，简明。至黑10最善。白11后，黑姿态厚实。

17图：白3、5定型，一看就是俗筋，至黑14，一边占实利，一边攻击，黑好调。



18图



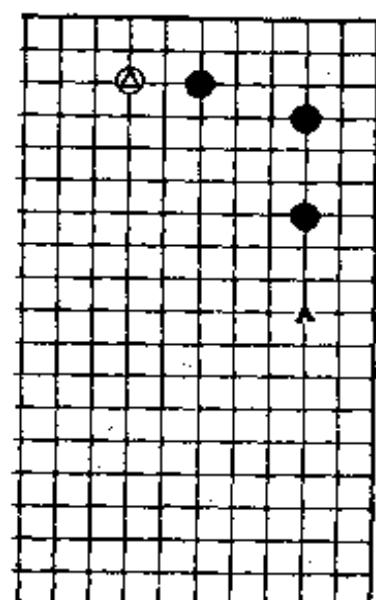
19图

18图：对这种配置，白1如直接打入，可以说无谋之着。黑2、4追击，促使白5曲成愚形，黑6攻击舒畅。

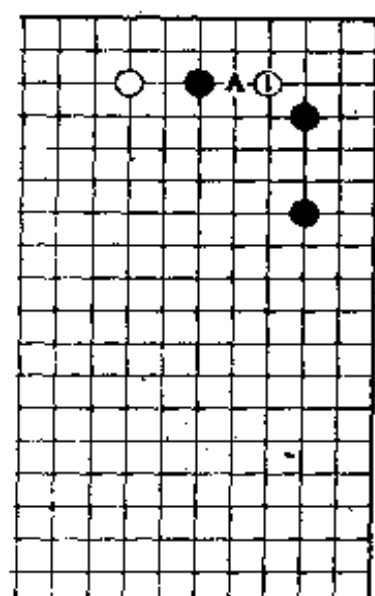
19图：单走白1靠，仍然不是轻灵的着想。至黑12应后，白形不能令人满意。

第 10 型：配置是关键

此黑棋的结构虽和前图相同，但现在白不是在 A 位逼，而是走⊙位紧逼。

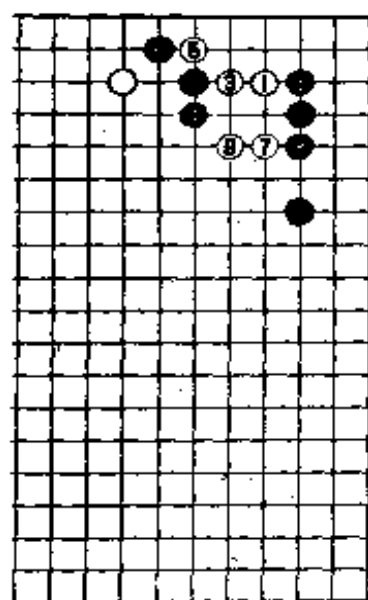


基本图

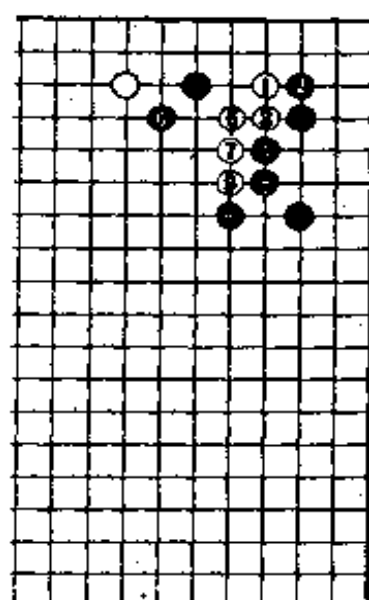


1 图

1 图：对这种结构，白 1 直接打入是急所。还有 A 位靠也成立。



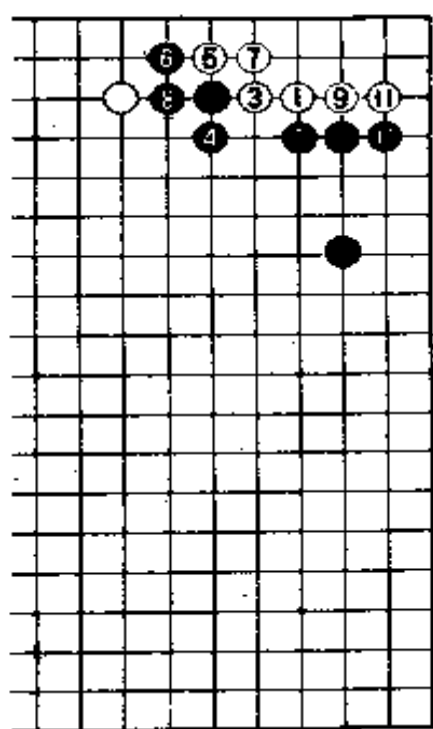
2 图



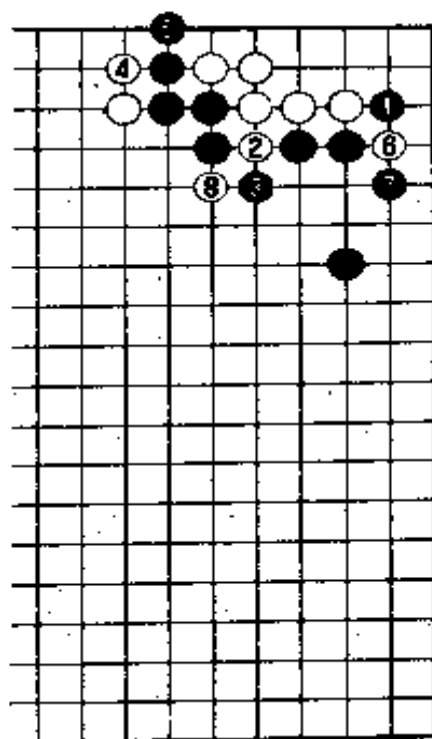
3 图

2 图：对白 1 打入，黑 2 以角上应适当。白虽可按 3 以下至 9 的次序脱出，但黑可攻击这团白棋来掌握主动权。

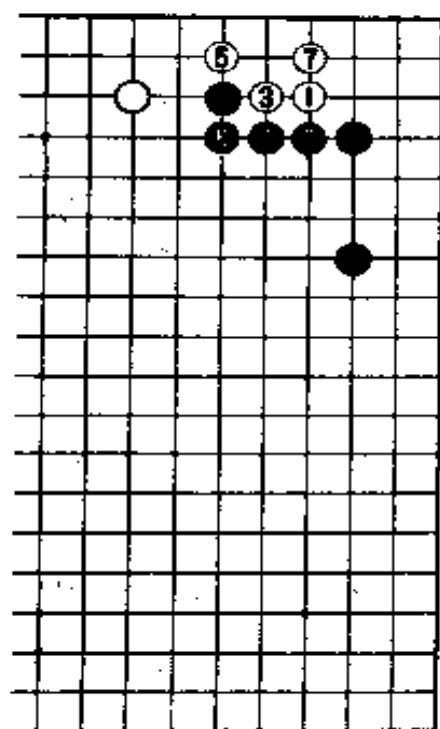
3 图：白 1、3 的走活，凝重。白 5 只得愚形曲出，黑 6 攻是要领。



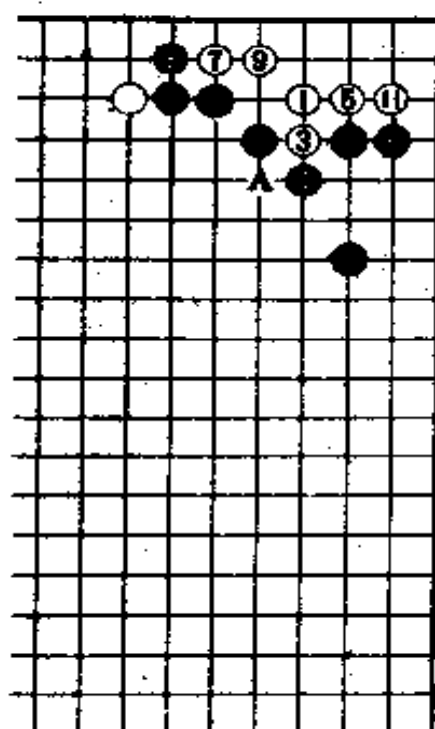
4 图



5 图



6 图



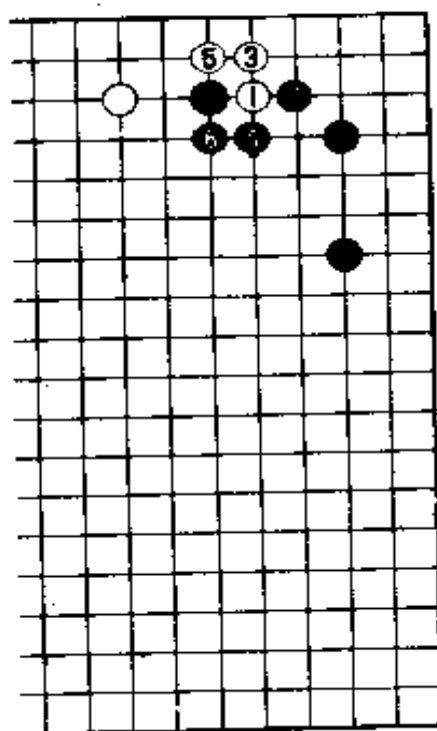
7 图

4 图：对白 1 打入，黑 2 从上压，被白 3 以下至 11 做活，黑实地太损。白不坏。

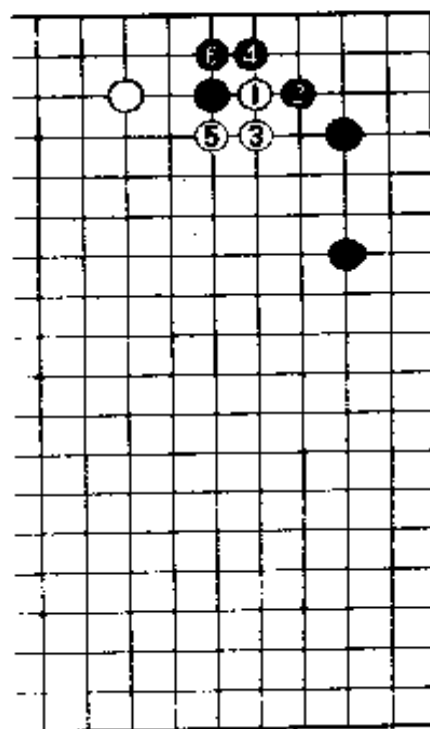
5 图：前图黑 10 在 1 位扳无理，白 2 以下至 8 的手段成立。

6 图：对白 1，黑 2、4 平凡地应有问题。白 7 好手，既破角空，又联络上边，白成功。

7 图：黑 2 尖，味道不净。白 3 以下做活，并留有 A 位的断点，白成功。



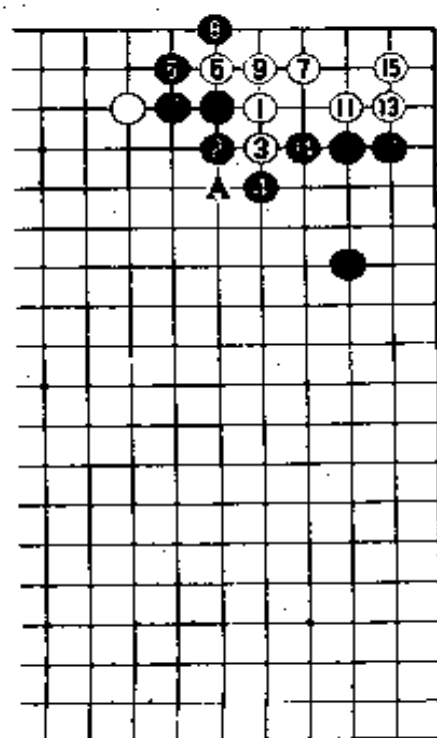
8 图



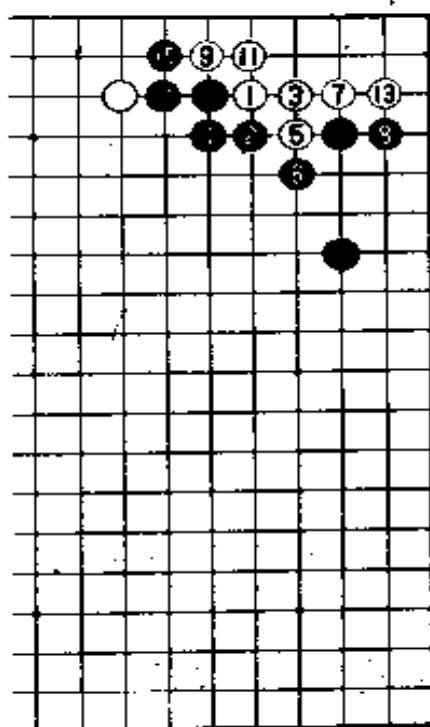
9 图

8 图：白 1 靠也是常用的手筋。黑 2 尖顶简明。对白 3 立，黑 4 盖头，白渡回迫力不足。

9 图：白 3 如长，黑 4 渡回简明。白 5 黑 6 后，恐怕白不满吧。



10 图



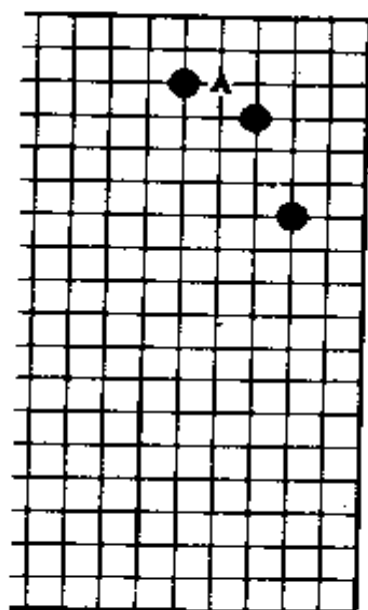
11 图

10 图：对白 1，黑 2 应是疑问。白 5、7 手段适当，以下至白 15 活角。因留有 A 位的断点，黑不满。

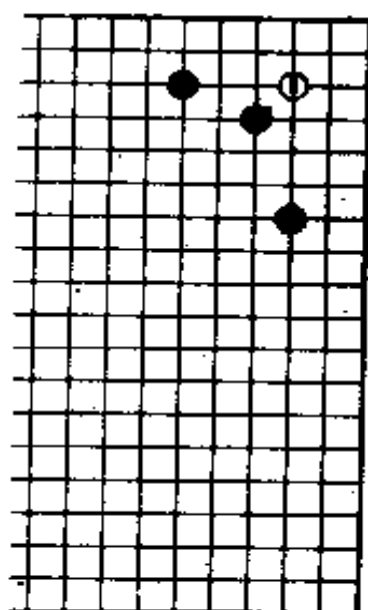
11 图：黑 2 上扳、4 粘，白 5 以下至 13 做活是要领。白成功。

第11型：星，小飞缔角的配合

星的特点是不宜守角，即使左右防守得如此狭窄，仍然留有打入。黑▲在A位尖就牢固了。

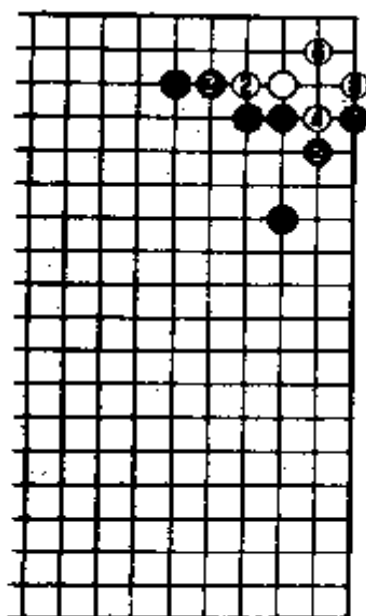


基本图



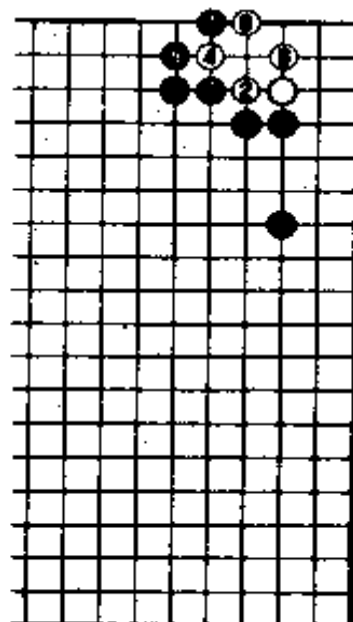
1图

1图：“三、3”是角上的要点。对这种棋形，白1只要普通点入就可以了。



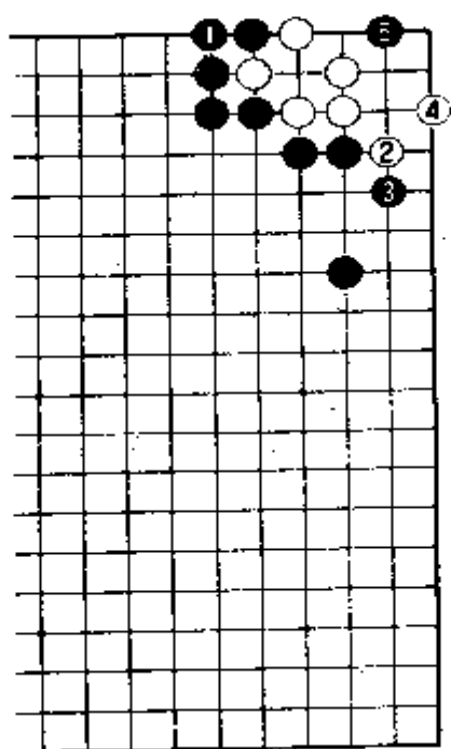
2图

2图：黑1挡是最常识性的应手。白2行，4、6扳虎是富有弹性的好手。黑7如打，白8反打做劫是要领。

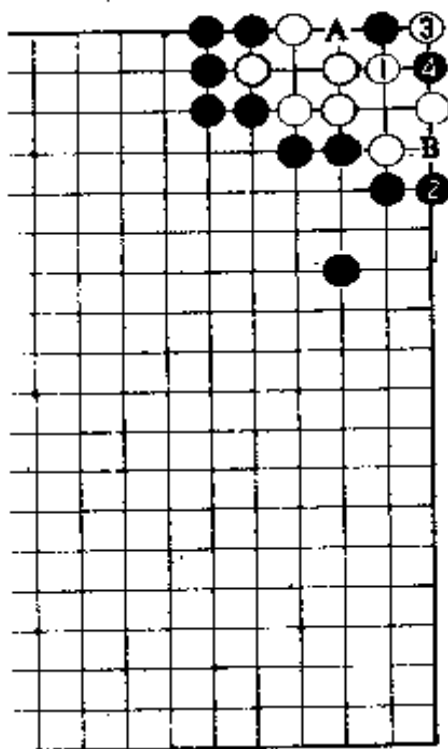


3图

3图：白4从这边下扳，然后6曲做劫，太损。黑7白8后的变化，请参考下图——



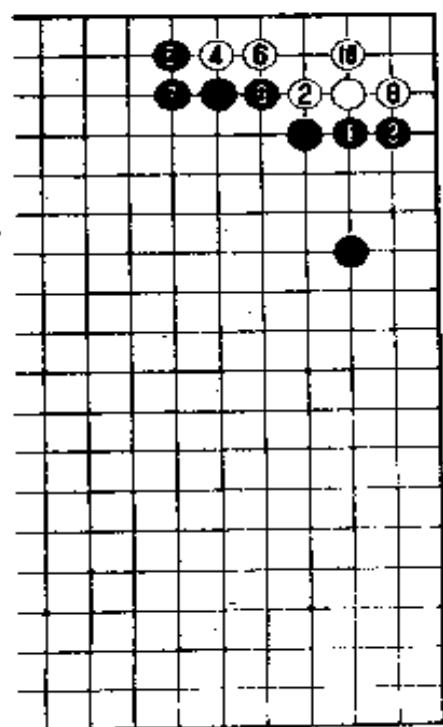
4 图



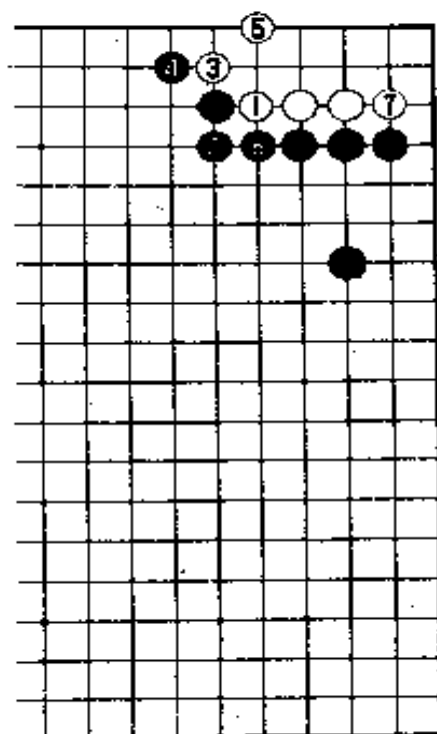
5 图

4图：对这种棋形，黑1粘，白2、4扩大眼位时，黑5点入仍然是劫。这个劫不如2图的劫好。

5图：前图后。白1，黑2、4成劫。白A虽想做胀牯牛，但黑B仍可做劫。



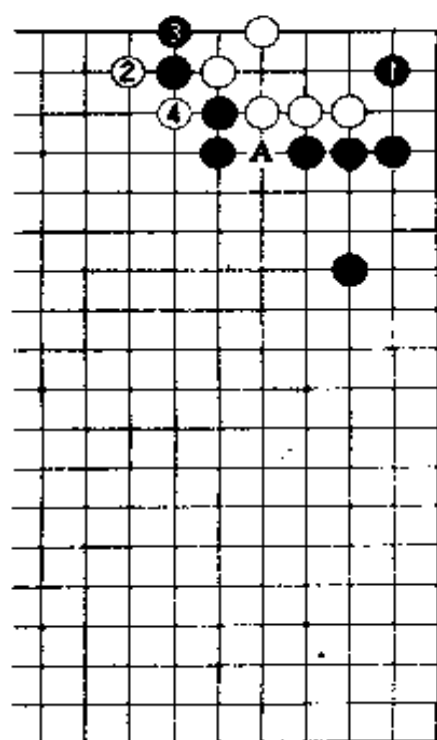
6 图



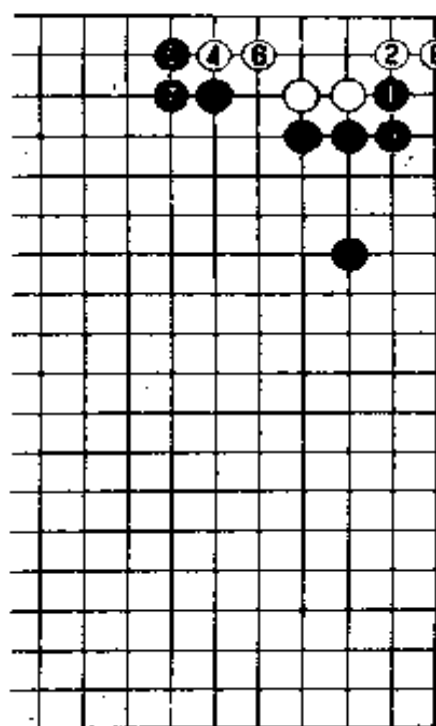
7 图

6图：对白2，也有黑3下立的变化。白4托是手筋。对黑5，白6退成活形。黑9挤，白10要紧。

7图：白1顶也是有力的。黑2长，白3以下至7将活得更大。



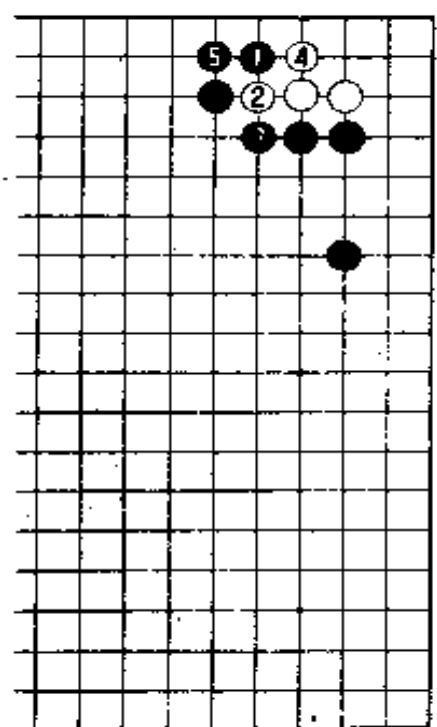
8图



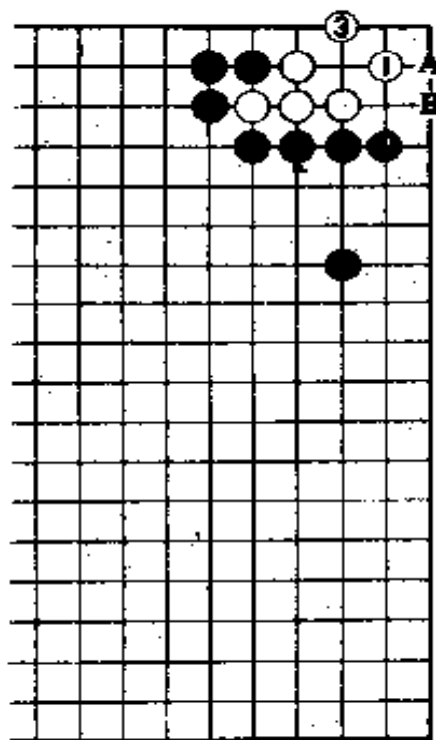
9图

8图：前图的变化。对于黑1跳入，白2夹可摆脱黑的攻逼。黑3立采取强硬手段时，白4断成立，可瞄着A位的冲出。

9图：对黑1下扳，白2挡、4托是手筋，至8做活。



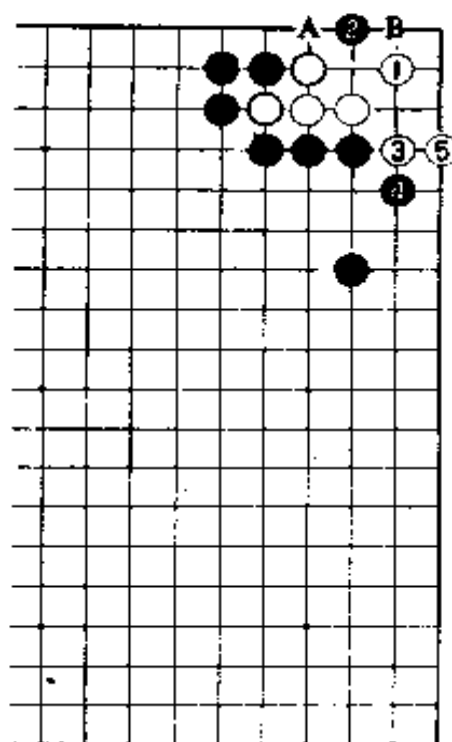
10图



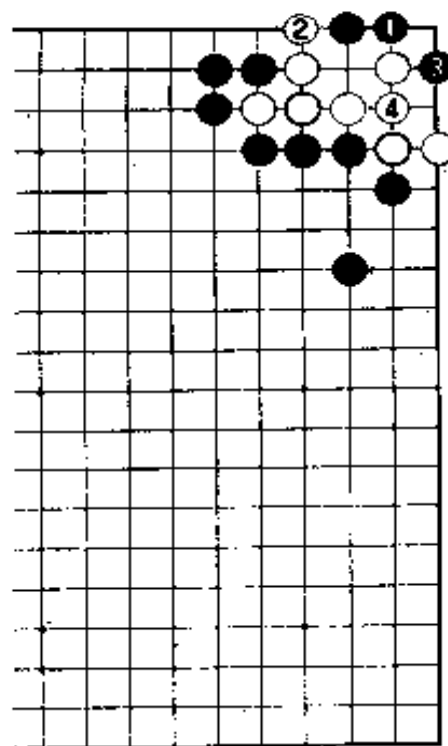
11图

10图：也有黑1尖搜根的着法。白2、4在角上做活是基本原则。

11图：续前图。白1尖是急所。对黑2，白3做眼。以后黑A，白B即可。



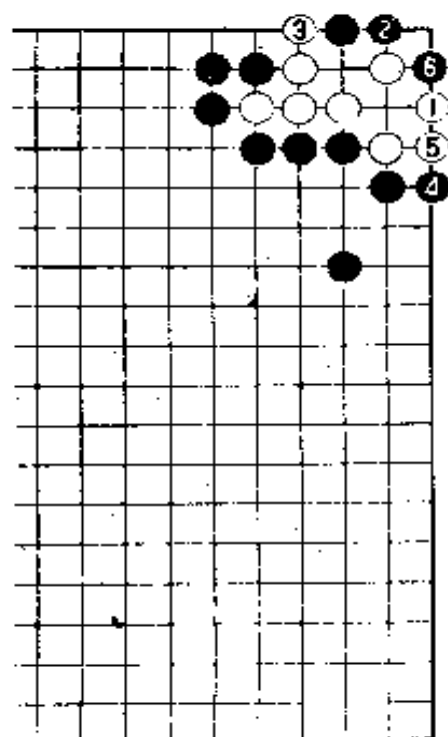
12图



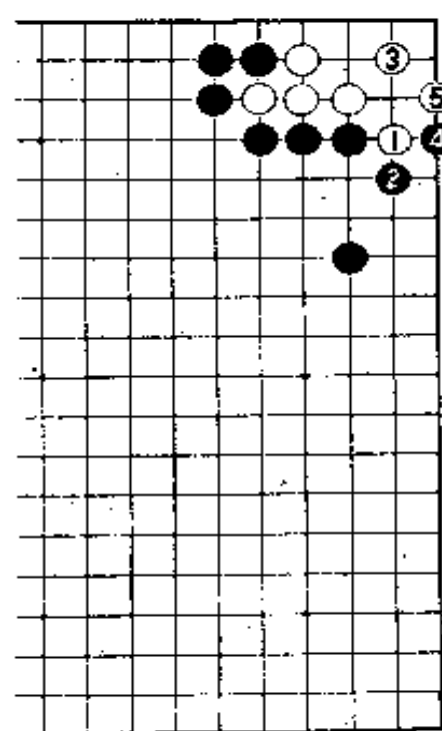
13图

12图：对白1，黑2点入是急所。在此，白有3、5扳立好手。这是有关角部死活之处。如黑A退，白B挡即可。

13图：如黑1并破眼，白2阻渡，黑3扳时，白4粘即成双活。



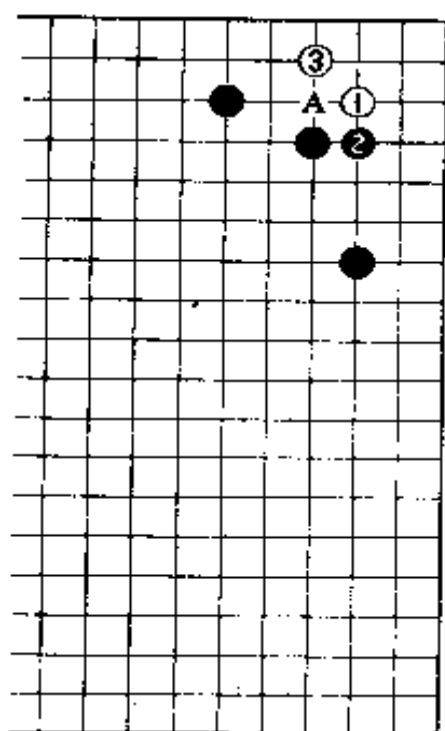
14图



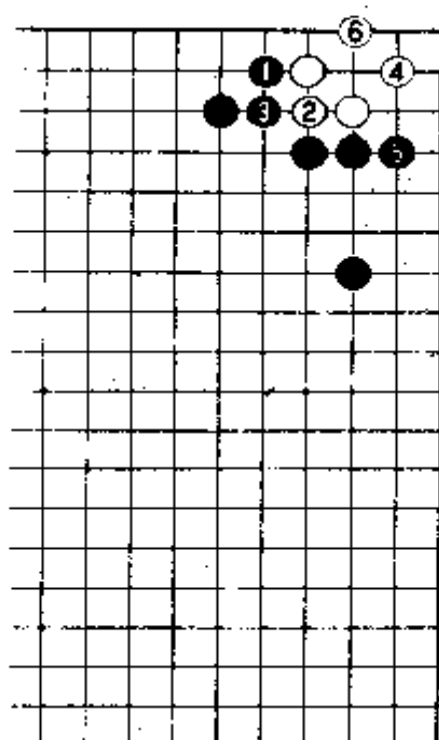
15图

14图：12图白5在1位做眼失败。黑2并的手段成立。至黑6成劫杀。这是角上的基本死活，请留心掌握。

15图：白1下扳俗手，不行！黑2时，白3、5成劫杀。



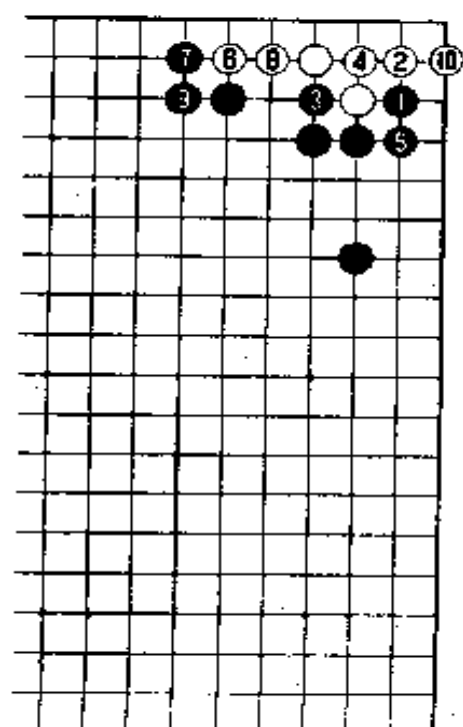
16图



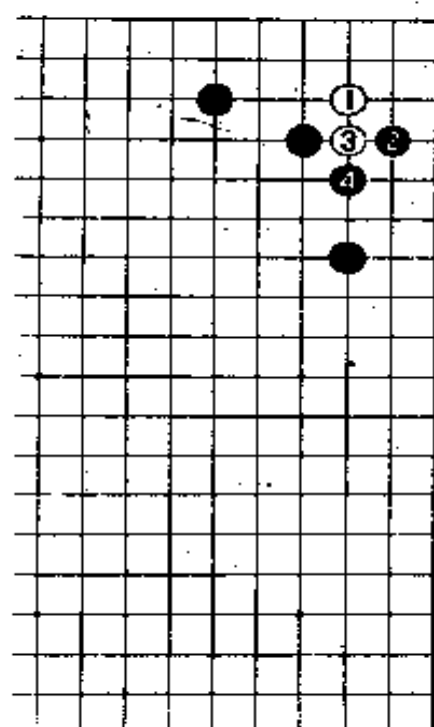
17图

16图：白1，黑2时，白可不走A而在3位尖做活。

17图：对黑1尖靠，白2先手团后，4尖是形。至白6变化，棋形和11图相同。



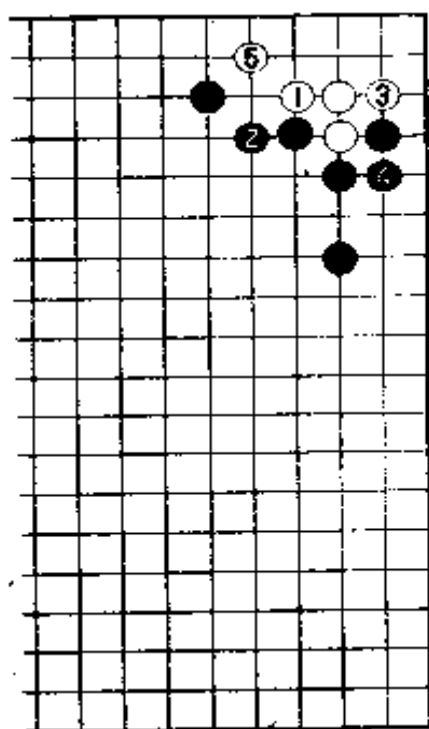
18图



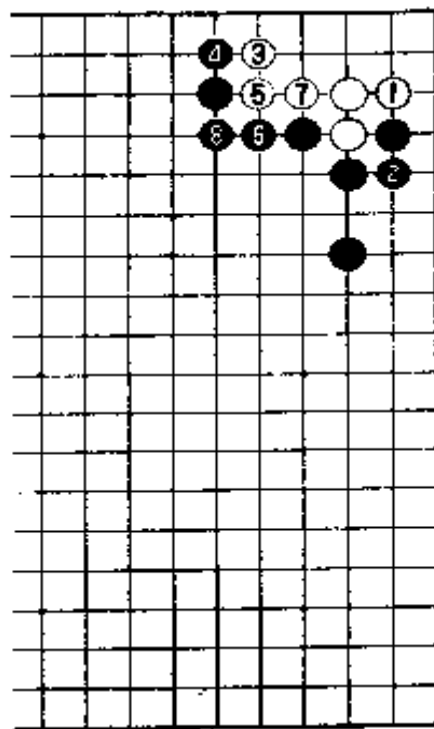
19图

18图：黑1、3打吃的变化也可以。白4、黑5必然，白6托手筋。至白10在二线做活是基本形。

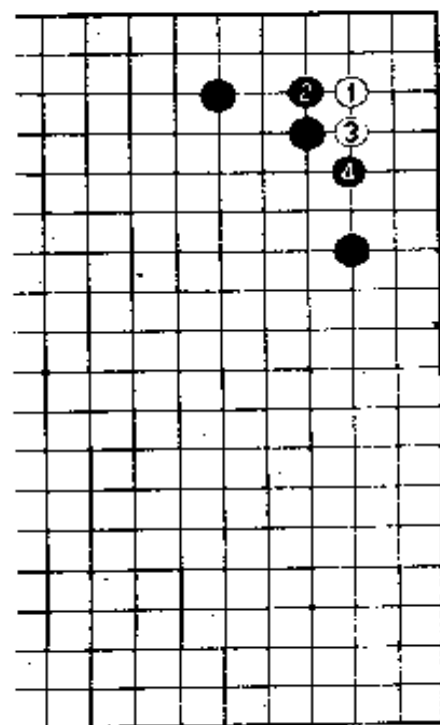
19图：对白1，黑2如跳下，太薄。白3冲即可得到治理。



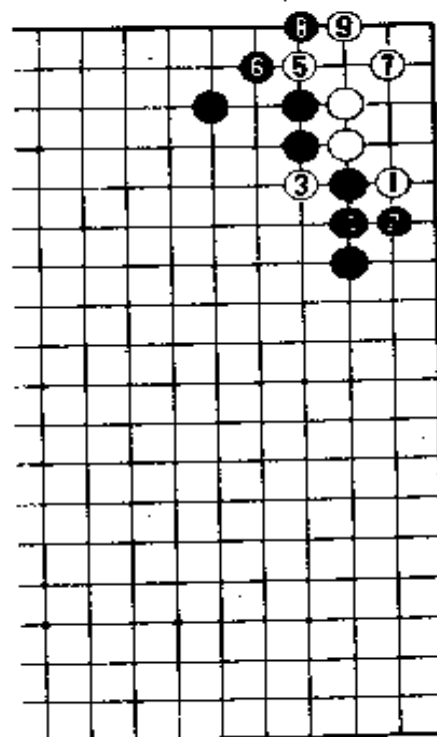
20图



21图



22图



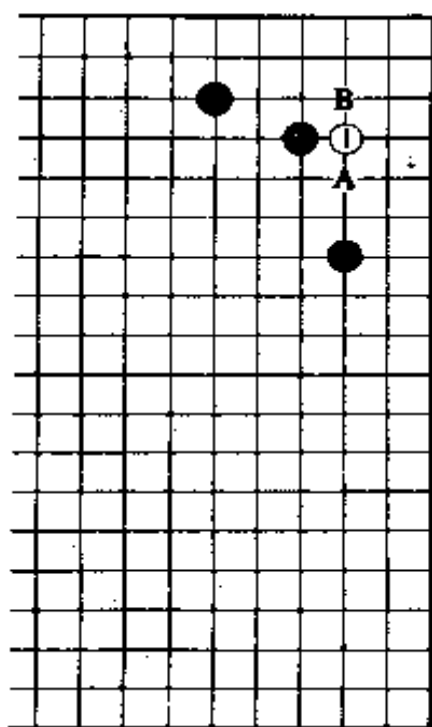
23图

20 图：白 1 曲利用后，3 挡是次序。对黑 4 粘，白 5 尖彻底做活。

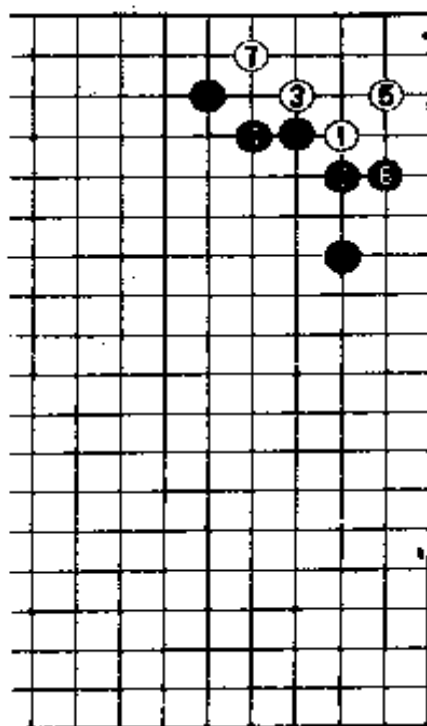
21 图：白 1 先走定，后 3 飞也是做活的基本形。至黑 8 是双方满意的二分。

22 图：对白 1 的打入，黑 2 如从这边挡，就有白 3、黑 4 的变化了。

23 图：续前图。白 1 扳，黑 2 强手，白 3 利用后，5、7 扳虎富有韧性。至白 9 成劫杀。



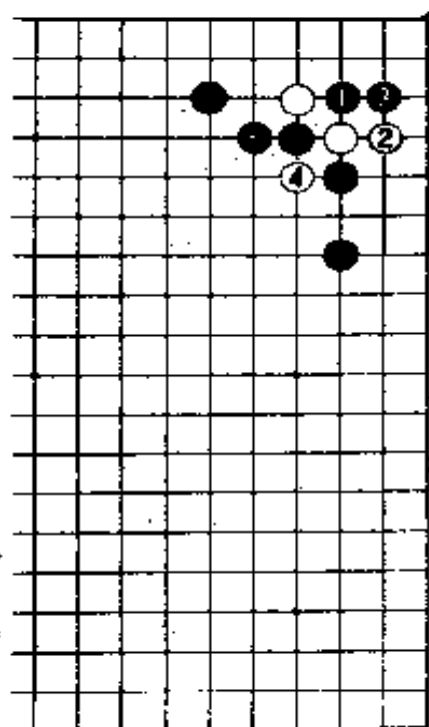
24图



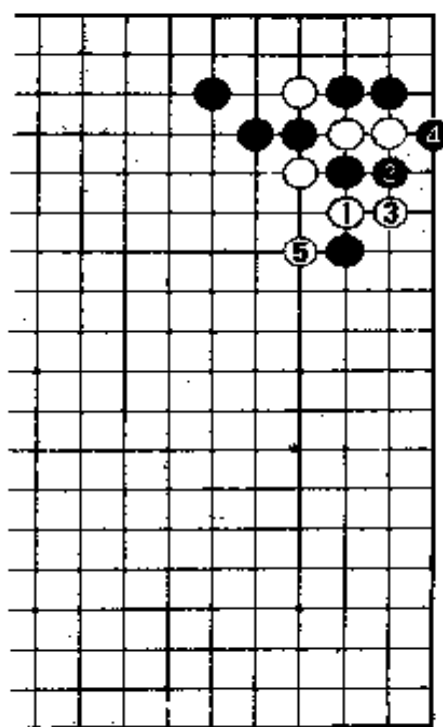
25图

24图：对于星的小飞缔角，白1托也是有力的着法。黑有A或B扳挡的应手。

25图：黑2如外扳，白3是筋，黑4稳重。至白7，轻易地获得了安定。



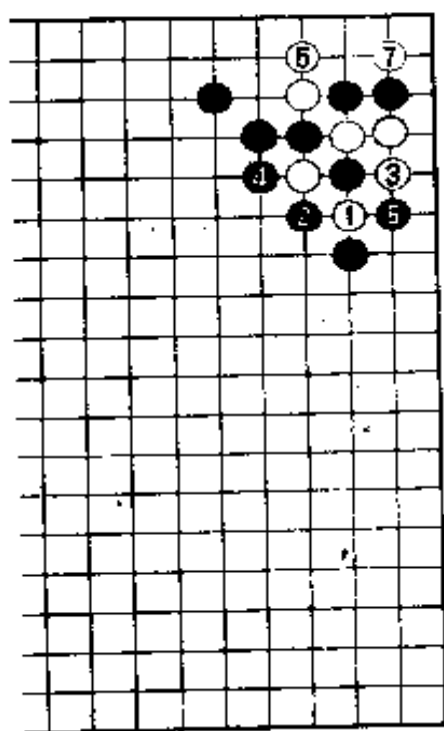
26图



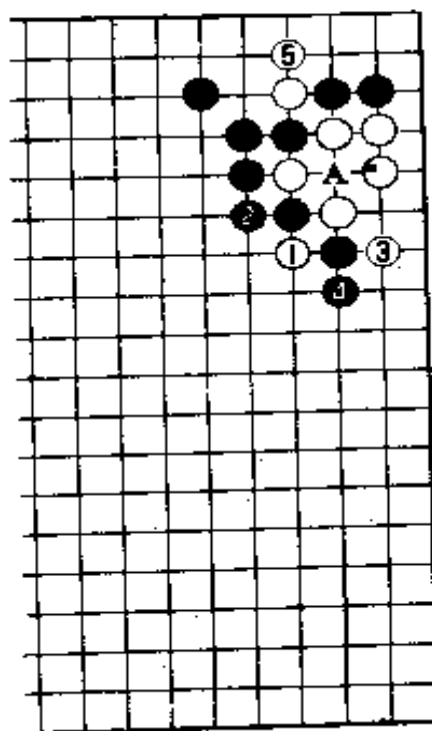
27图

26图：前图黑4如在1位断，白2时，黑3挡下是强硬的手段，但白4断也得到腾挪。

27图：续前图。白1、3连打，5虎转换简明。黑得到实利满足。



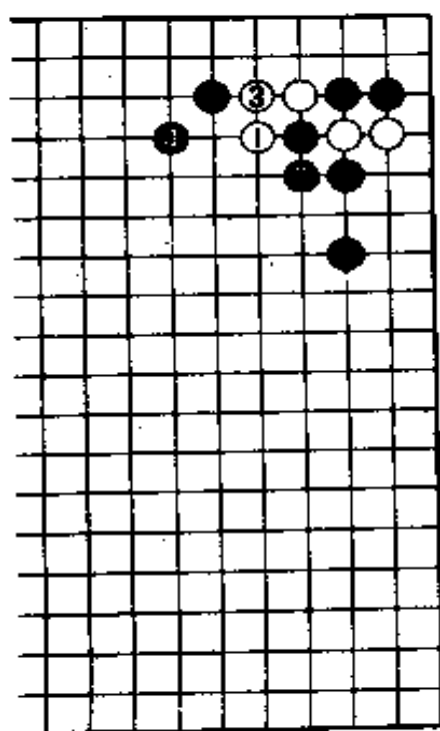
28图



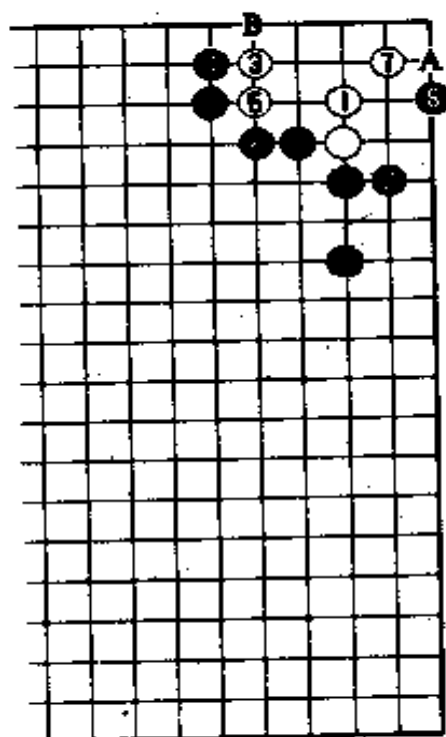
29图

28图：前图的变化。对白1，黑如重视下方，有2、4的手筋。至白7转换势所必然。黑拔二子是先手。

29图：前图白5在A位的劫材有利时，则1、3利用，5立之手段成立。



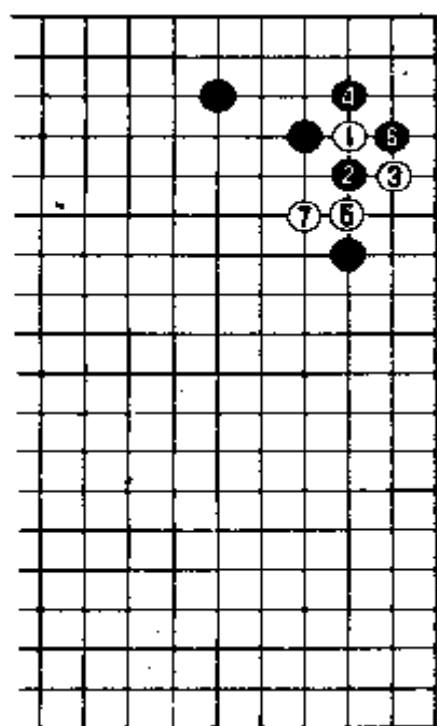
30图



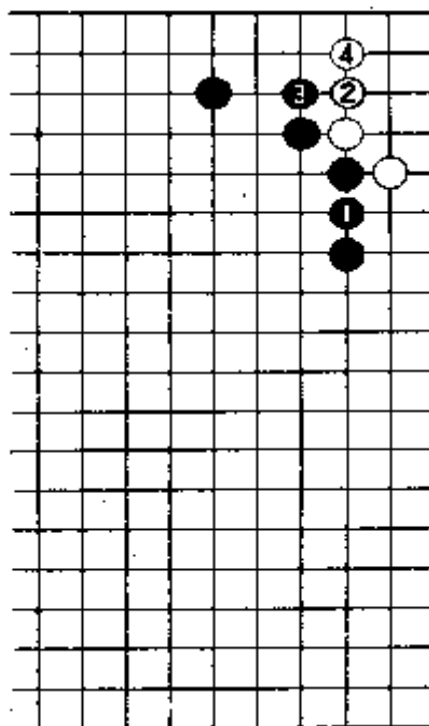
31图

30图：白1从这边打的着法重，白不行。黑2、白3后，黑4尖攻白苦。

31图：白1如退，被黑2以下至8攻逼，白困窘。白若A挡，黑B扳。



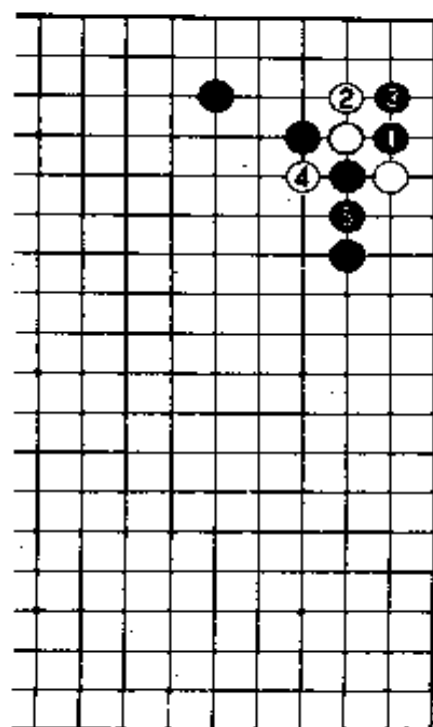
32图



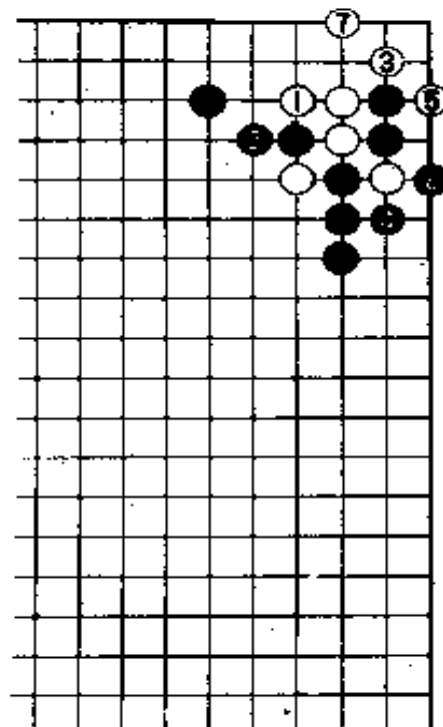
33图

32图：对黑2，白3下扳也是常用手筋。黑4如重视角地，白5、7转到外侧，是随机应变的手法。

33图：黑1棒接重视厚味，白2、4在角上做活是要领。



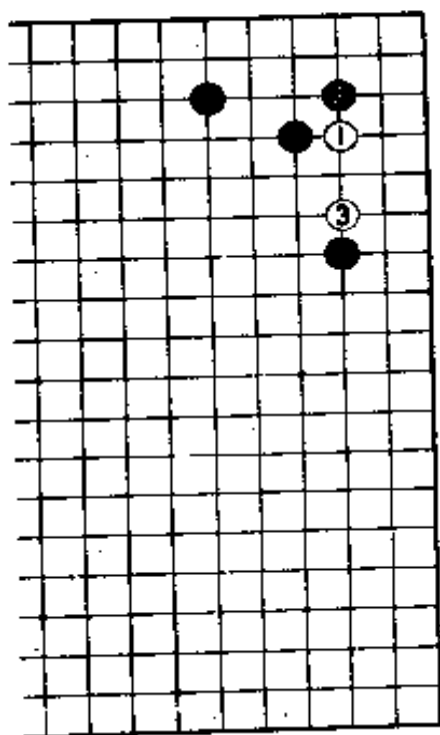
34图



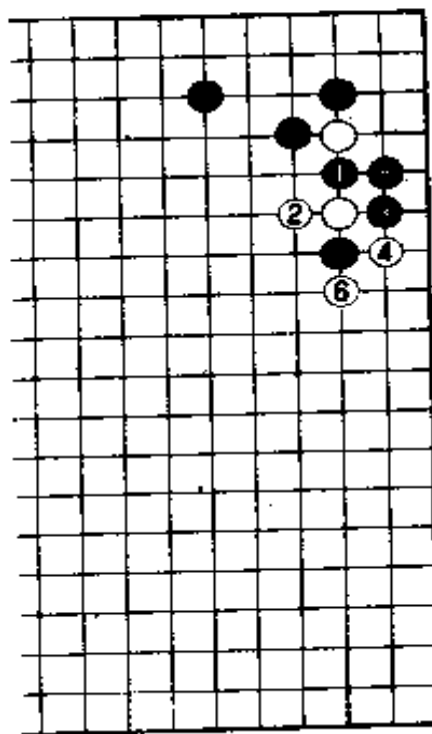
35图

34图：黑1打3爬是严厉的手段。白4断先理出一点头绪，接着如下图——

35图：从白1依次至7做活是行棋的步调。白7尖是应掌握的手筋。



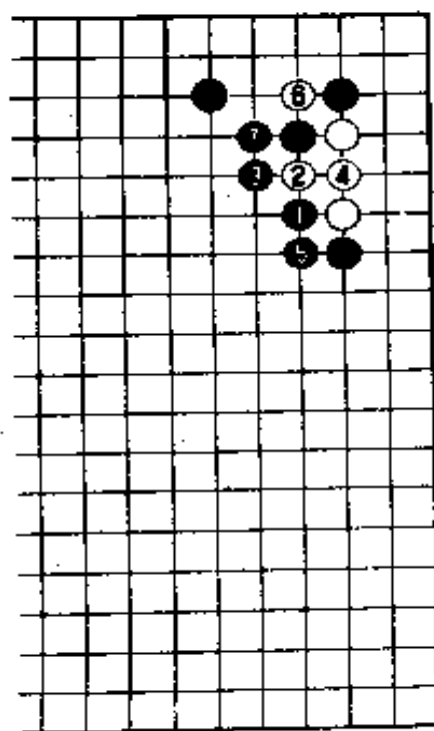
36图



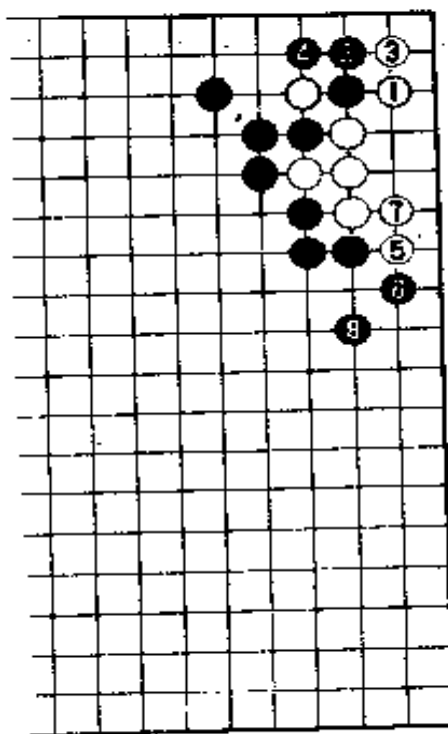
37图

36图：对白1，黑也有2位内扳的手段。白3靠是腾挪的手筋。

37图：黑1如打，白2长出。黑3，白4切断是手筋。这样5位双打和6位征吃必得其一。



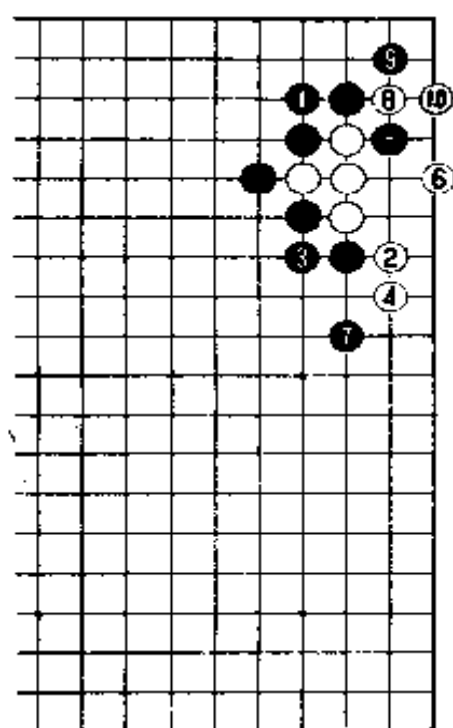
38图



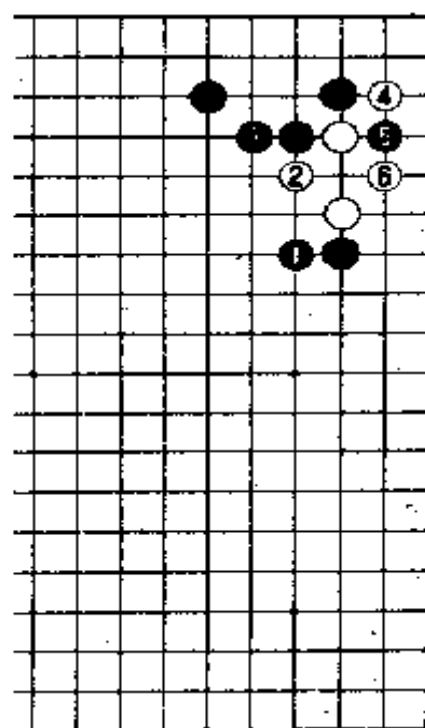
39图

38图：黑1如上扳，白有2位挖的腾挪手段。黑5粘，白6断吃如下图——

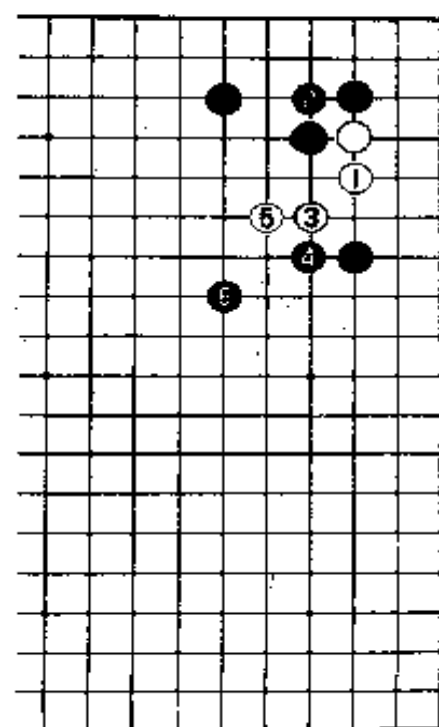
39图：白1以下至7做活，但黑也筑成了外势，双方并无不满。



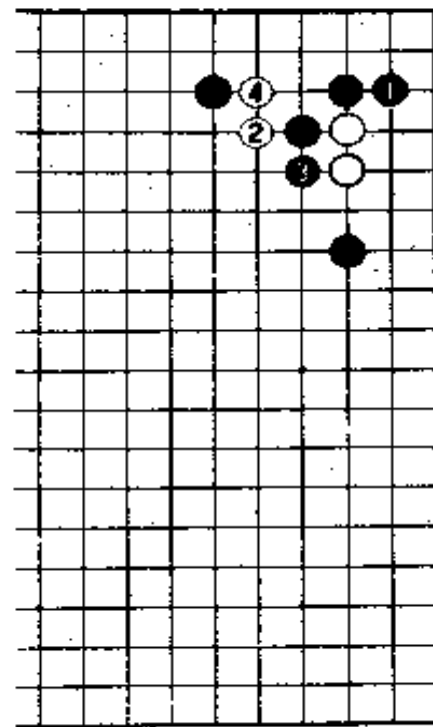
40图



41图



42图



43图

40图: 38图黑5在1位粘, 白2下扳4长出是形。对黑5, 白6是手筋, 至10做活。黑7如走8位, 则白7跳出。

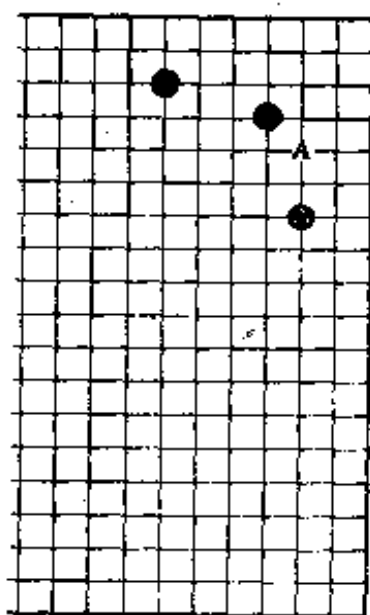
41图: 黑1如长, 白2、4轻松的腾挪是要领。这个劫黑负担重。

42图: 白1退显然笨重。黑2接坚实, 白3、5即使逃出, 黑也能获得4、6攻击的好调。

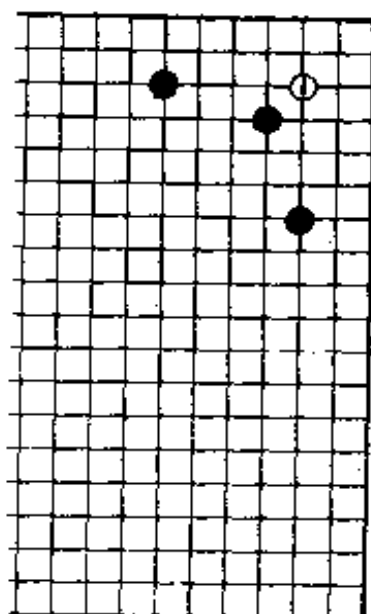
43图: 黑1下立, 白2夹是手筋。黑3, 白4转换。

第12型：星，双大飞缔角

从星位向两侧大飞缔角的这种形状，叫“观音开拆”。黑△在A位尖是基本手法。

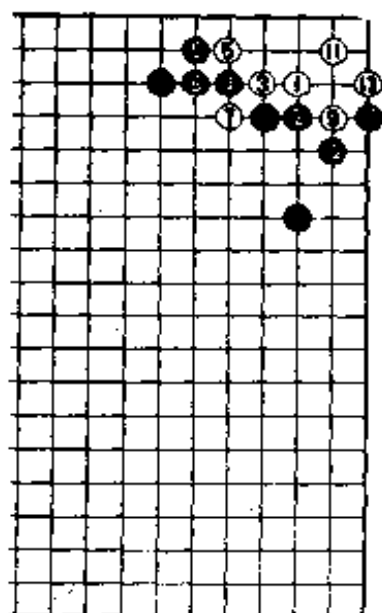


基本图

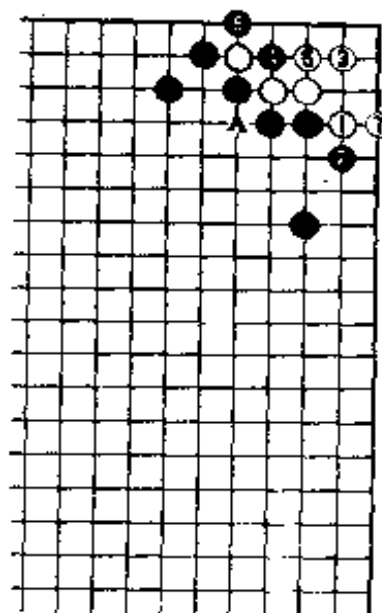


1图

1图：这种黑结构有白“三、三”打入的筋，结果形成劫争。



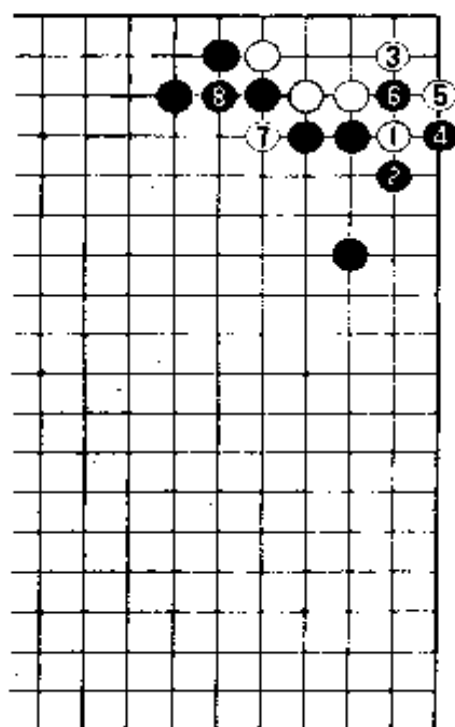
2图



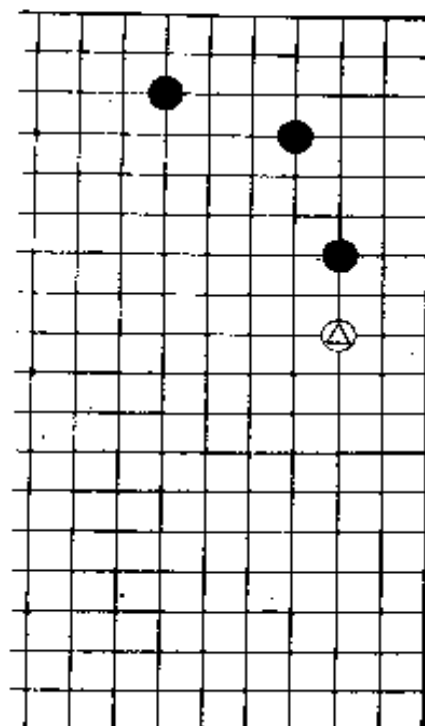
3图

2图：从白1至13成劫。这个劫黑一旦失败，那白7的断就严厉了，所以请注意劫材。

3图：对白1扳3虎，欲用A断吃作劫材时，黑4、6简明。



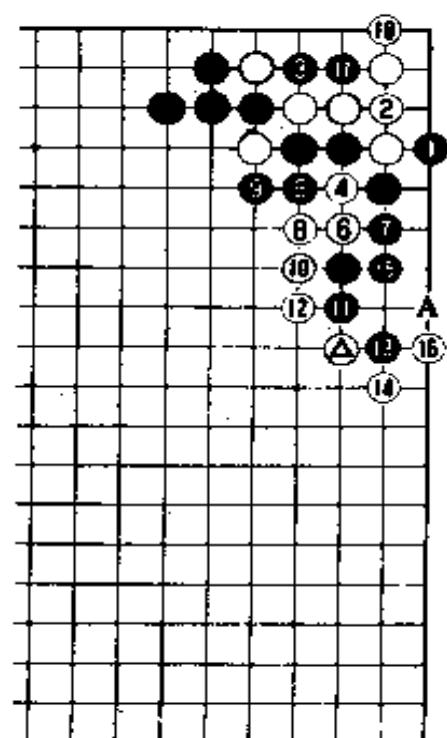
4 图



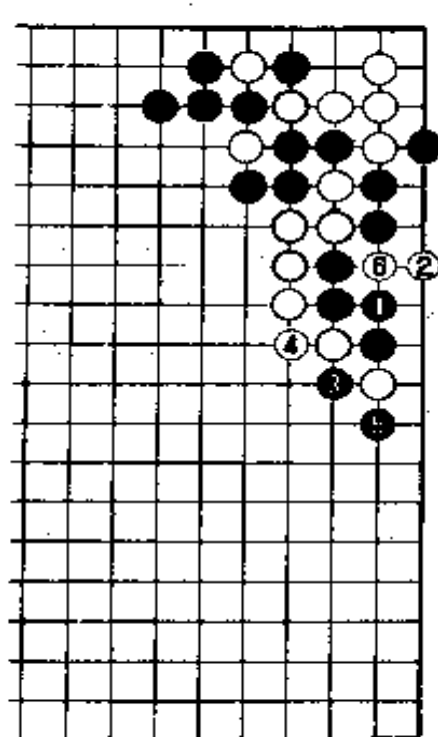
5 图

4 图：前图黑 4 如走本图 4 位打吃，不让白活，则白 5 虎做劫。这样，白就有了 7 位断的劫材。

5 图：白棋有△子拦时，情况就不同了。这真是围棋有趣的地方，也是有魅力的地方。



6 图



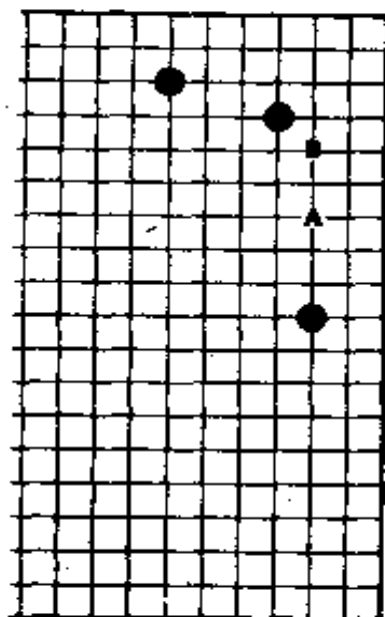
7 图

6 图：这是 2 图的参考图。如有△一子存在，黑 1 打时，白 2 粘就成立了。黑 3 无理，白 4 以下至 18 立黑崩溃。黑 A 的劫争不能取胜。

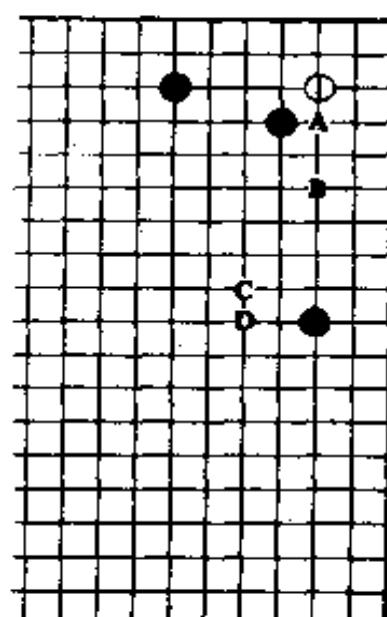
7 图：前图黑 15 如在 1 位接，白 2 点后对攻黑失败。

第13型：星，大飞缔角和拆五

黑▲的拆比在A位守更能取得平衡，因此，在实战中经常这样走。下一手黑B尖守是急所。

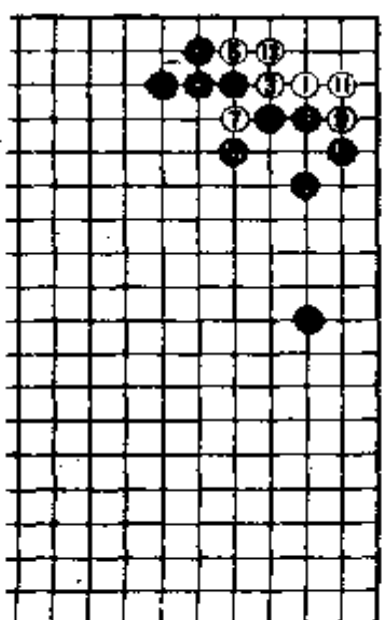


基本图

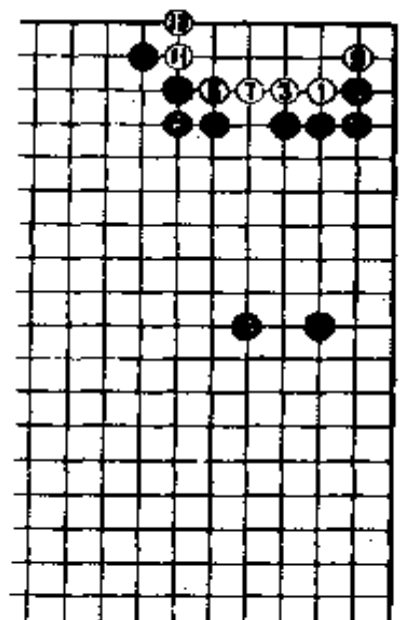


1图

1图：对黑模样，除白1的打入外，还有A、B、C、D等着点。



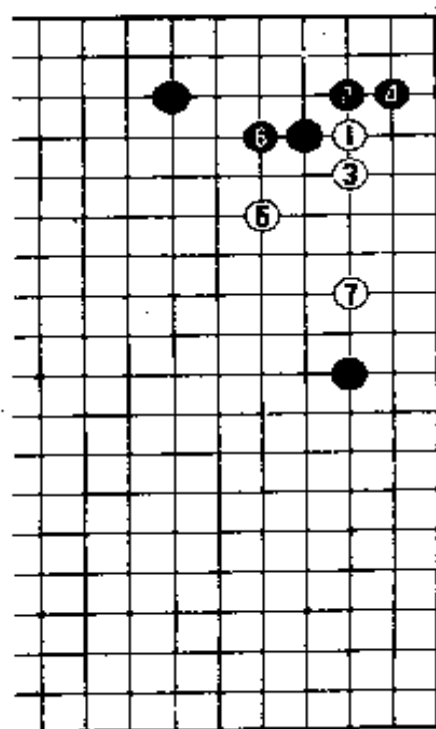
2图



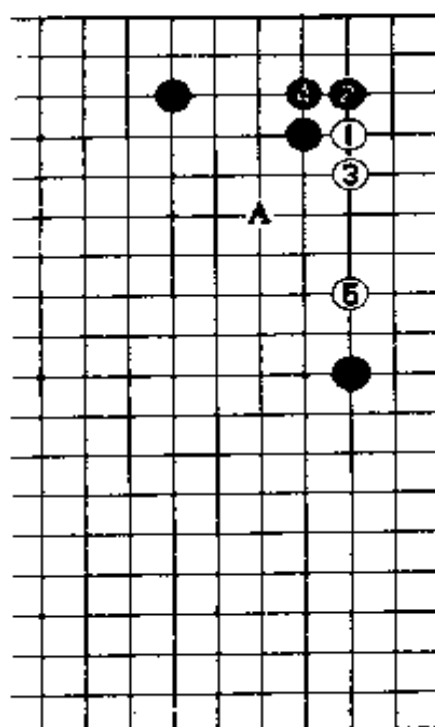
3图

2图：对白1、3，黑4、6是最简明的应手。至13白先手做活。黑14打吃，亦得到厚势。

3图：也有黑4下扳的走法。白5、7先手走后再9扳是次序。



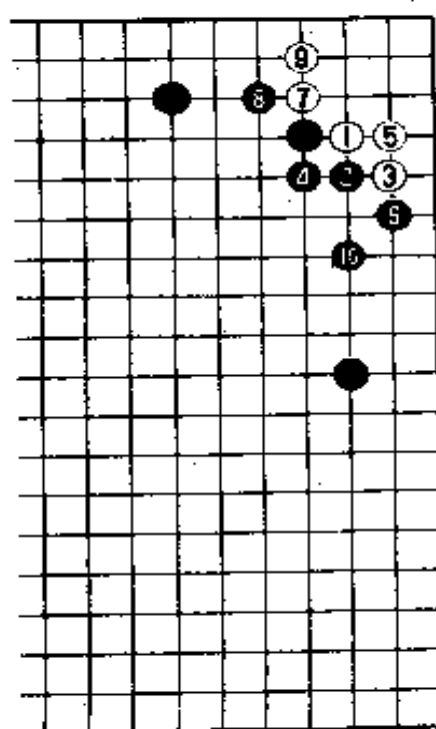
4 图



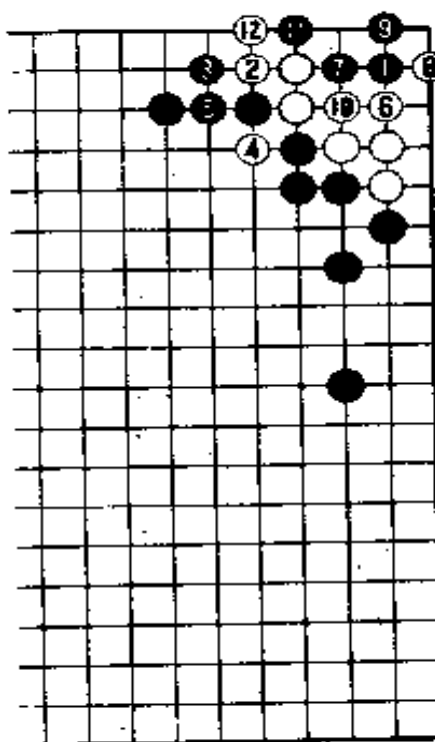
5 图

4图：白1托也是常用之筋。黑2、4应，白5飞，黑6并是形，白7拆占边。

5图：黑2、4是坚实的应手。实地虽比前图损，但没有白A的利用。



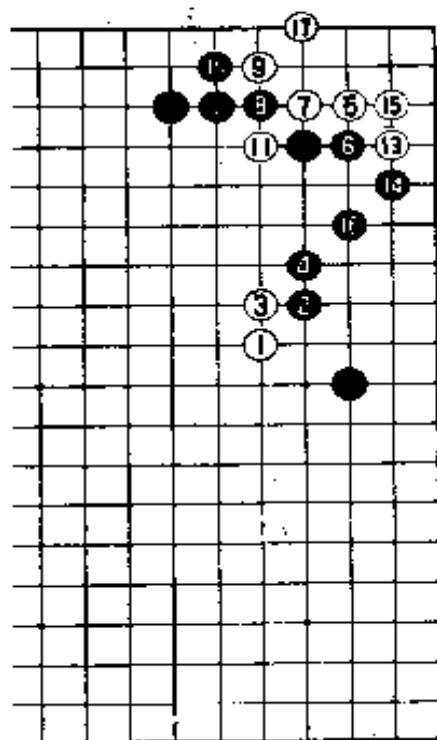
6 图



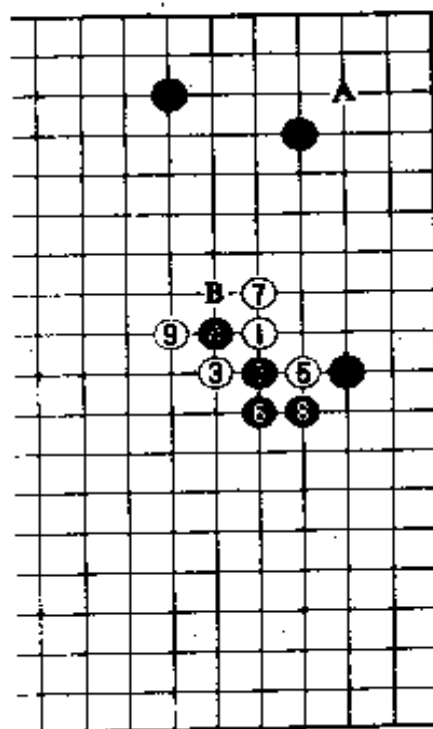
7 图

6图：黑2如从外面扳，白3连扳是手筋。黑4接的应手正确，至白9是角上常形。黑10坚实地守，瞄着角上的弱点。

7图：前图以后，黑1点角是急所。白2以下至12，在角上成宽气劫是正解。



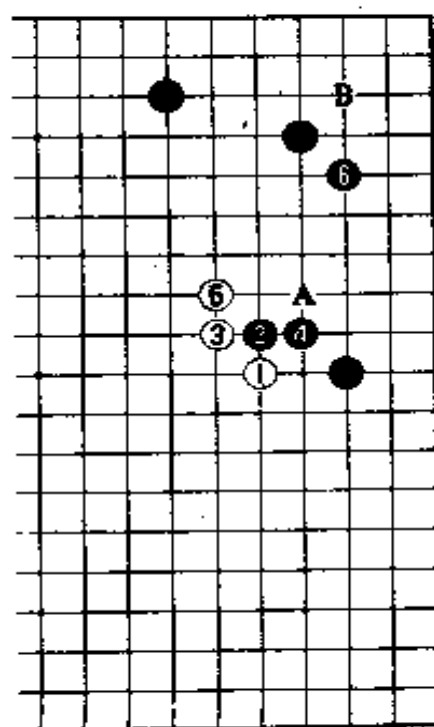
8 图



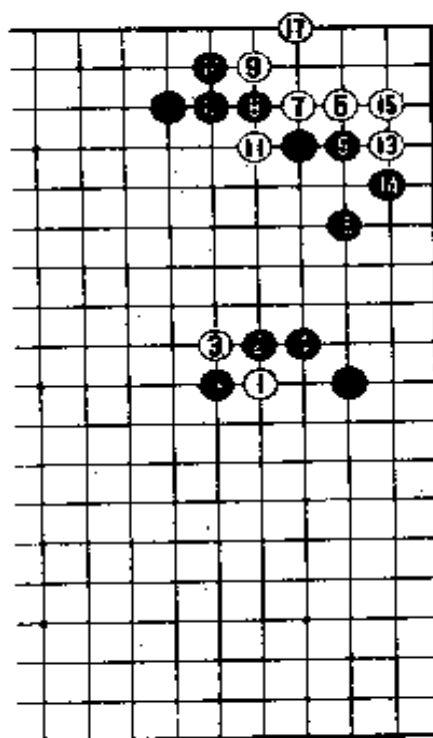
9 图

8 图：白 1 是侵消黑模样的常用手段。黑 2、4 应缓着，白 5 打入着法连贯。注意：黑成重复之形。

9 图：黑 2、4 是不给白以 A 位打入的着法。这要以征子对黑有利，即黑 B 能逃出为成立条件。



10 图



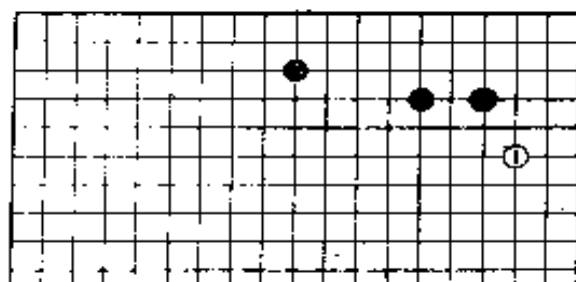
11 图

10 图：白 1 镇的情况和 8 图相同。黑 2 如在 A 位应，白 B 点角。本图可预料至白 5 的战斗，黑 6 得以回补。

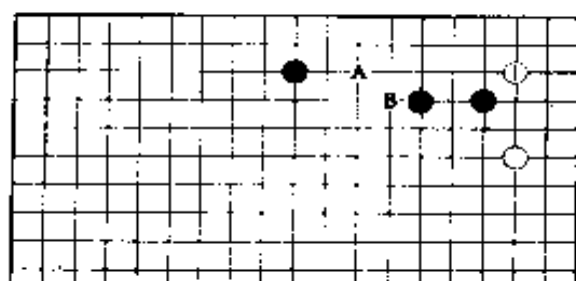
11 图：前图白 5 如本图打入，变化至黑 18 断后，白苦战。所以白 5 在 18 位接是正着。

第14型：星，单关缔角

这是布局阶段黑有▲子后，白1挂角，黑2单关所形成的棋形，或是白1黑2交换后，黑在▲位拆形成的棋形。

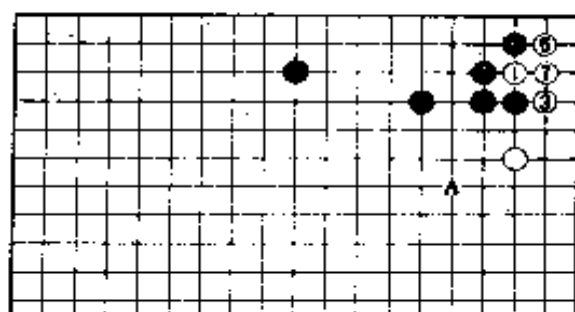


基本图



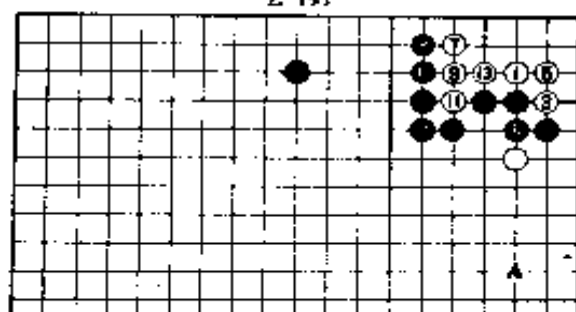
1图

1图：白的打入点有1或A、B等。



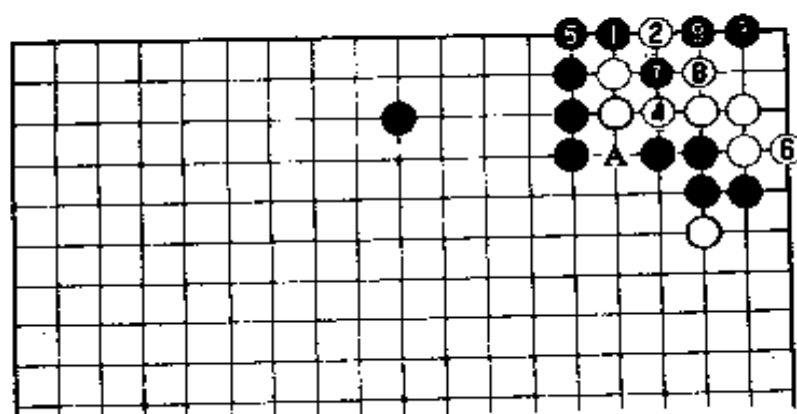
2图

2图：黑2、4适用于既要守上边之地，又要抢先手时的场合。至白7是定式。黑A是模样的好点。



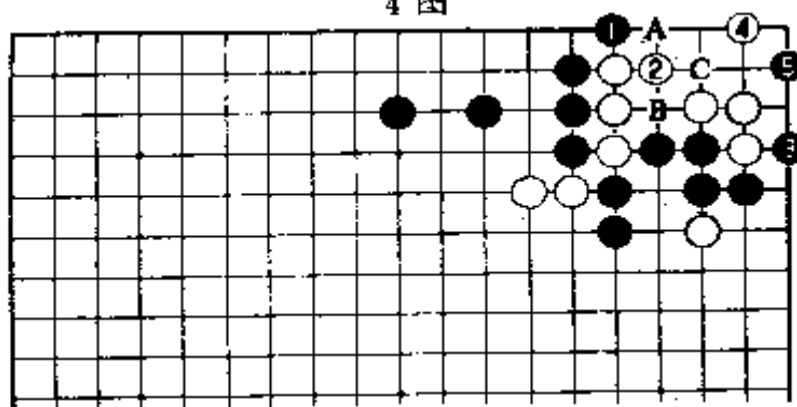
3图

3图：黑4切断白的联络，旨在进攻也是一策。至白13做活后，黑可在14位补或A位展开。



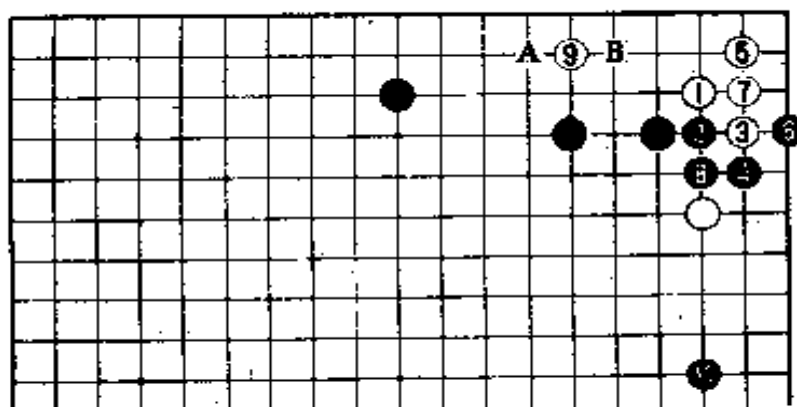
4 图

4图：前图白13若脱先，黑有1、3的好手筋，至9成劫争。如黑A的外气被收，如下图——



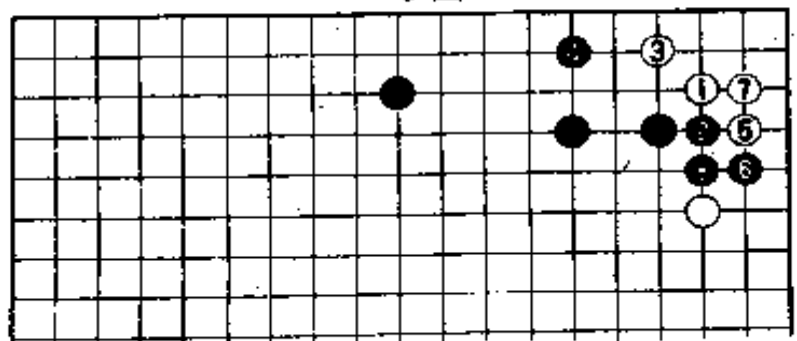
5 图

5图：黑1下扳白即死，所以这种差别很重要。白2如着A、黑B、白2、黑C，白仍不行。



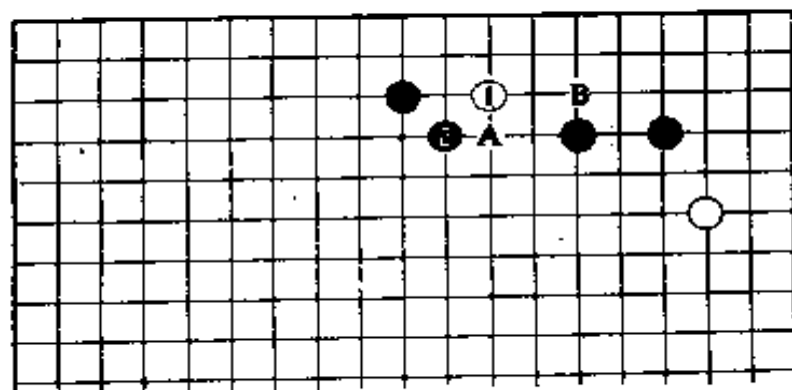
6 图

6图：白欲在上边伸腿时，白5虎是好手。至黑10为定式。以后黑A靠白B退。



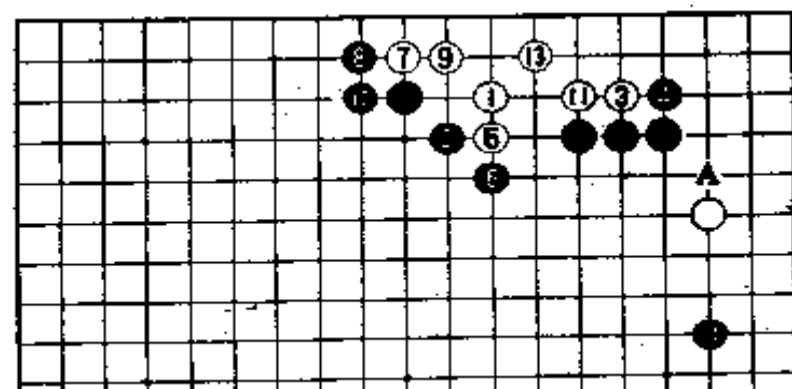
7 图

7图：对白3尖，黑4是好手。至黑8，白角萎缩，不行。



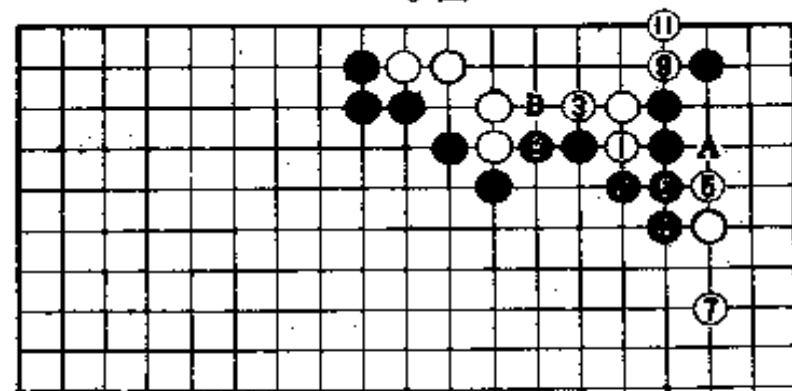
8图

8图：白1打入是实战的常形。黑2尖普通，偶尔也有走A、B的。



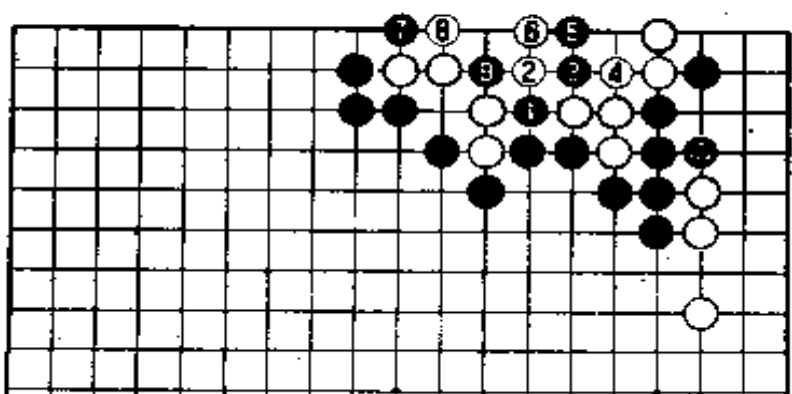
9图

9图：白3、5、7是最佳次序。白13整形后，至黑14是定式。如在14方面有白子，黑14可在A位尖守。



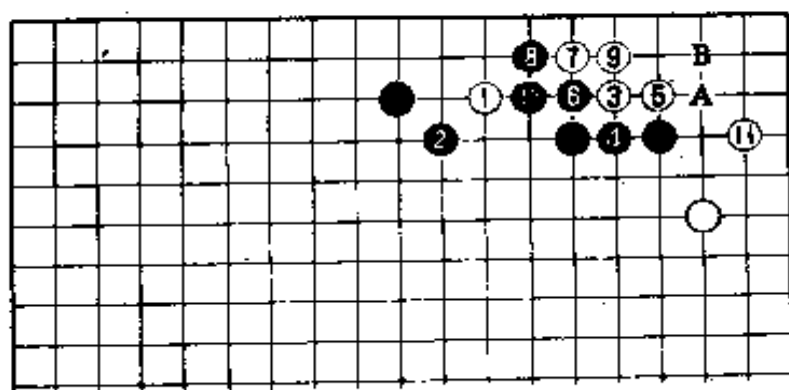
10图

10图：前图白11虽也可考虑走1冲3曲，然后5位刺的着法。但还是前图为优。黑如守A位断点，白B要紧。



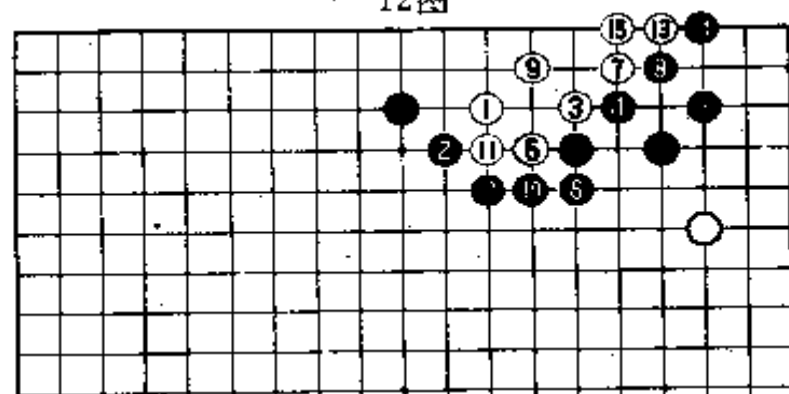
11图

11图：对黑④，白若脱先，黑1以下至9的手段成立，白死。



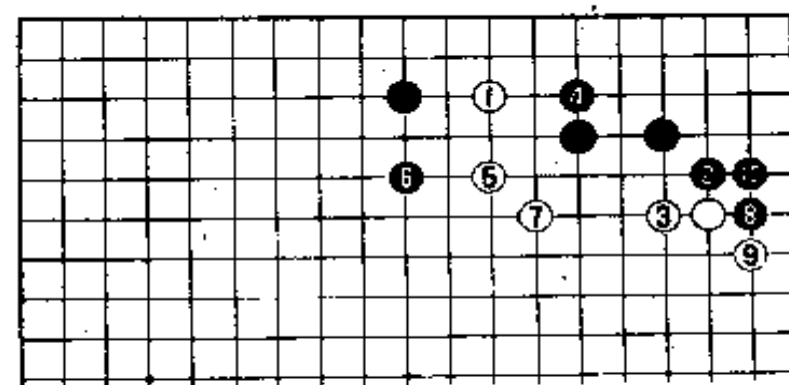
12图

12图：对白1、3，黑4接虽坚实，但被白5以下转换得角有问题。白11是应该掌握的形。对黑A，白B可联络。



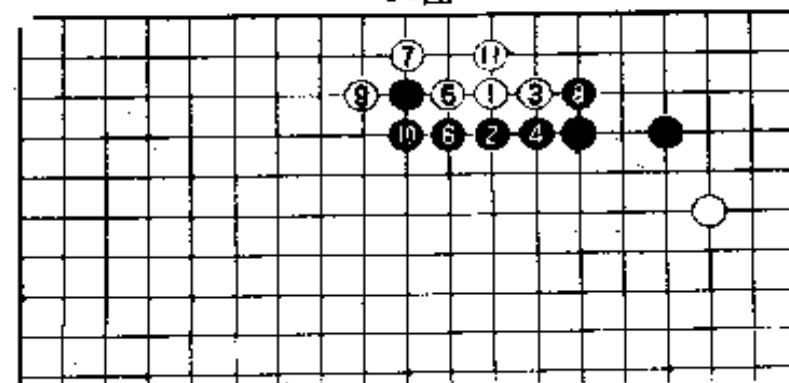
13图

13图：白3、5在劫材丰富时是有力的。黑10、12是厚实的姿态，至16暂告一段落。



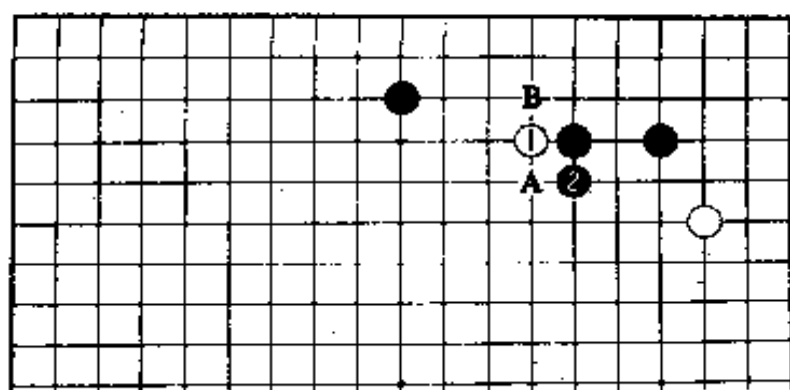
14图

14图：黑2、4是重视角地的着法，是场合手段。可以说是在按9图的定式所形成的黑厚味不起作用时所采用的手段。



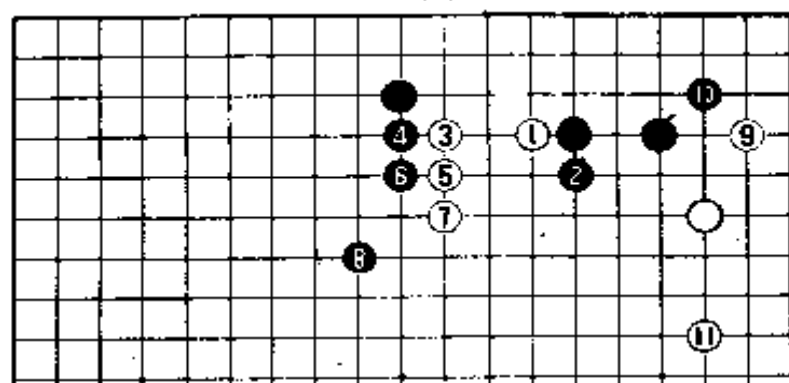
15图

15图：黑2、4如坚实地应，至白9简单地被白破空，黑实地损失太大。



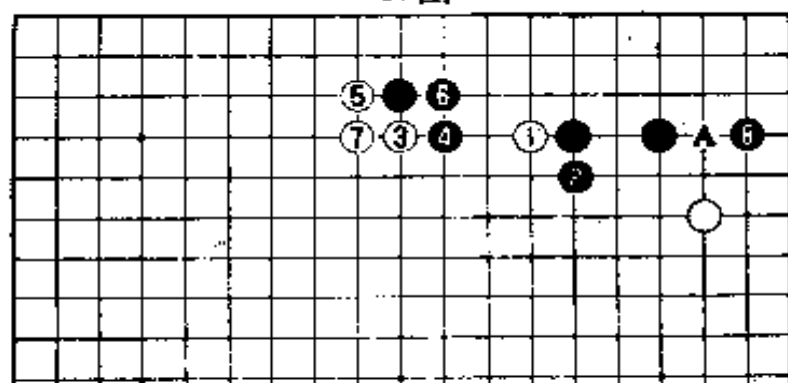
16图

16图：对白1，黑2长稳健。如果说黑2是常形，那么黑A上扳，则就侧重于进攻；而黑B下扳，则就侧重于左右联络。



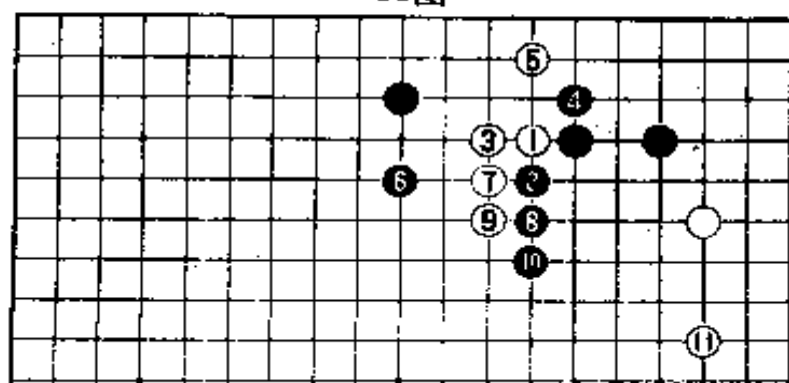
17图

17图：白3尖冲顺次进入中央，至黑8是定式。然后白9至11暂告一段落。



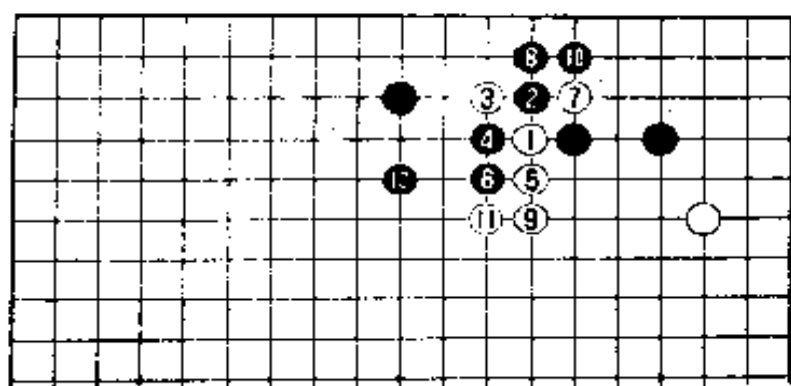
18图

18图：白3如压头，黑4扳是好手。白5，黑6粘简明。黑8比在A位并更能发挥作用。



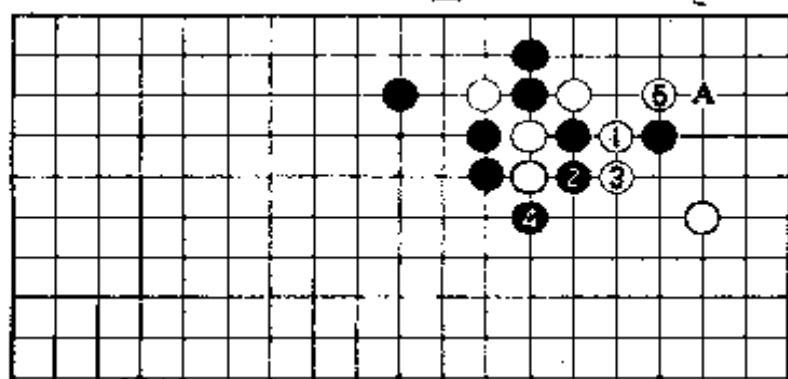
19图

19图：黑2上扳强手，4是急所。黑6跳寻求行棋步调，至10为基本定式。



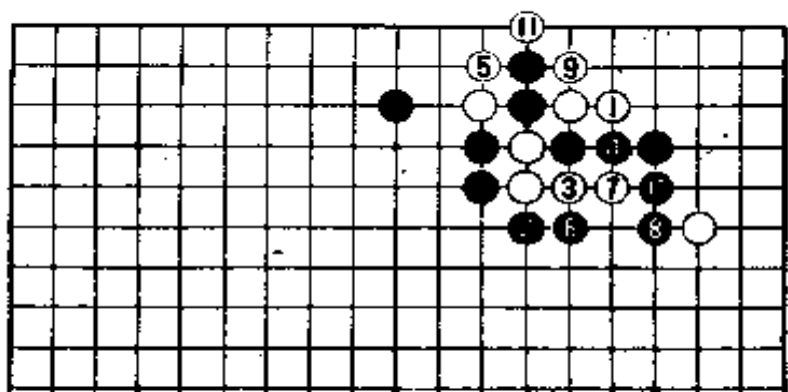
20图

20图：黑2下扳，是让子棋中常见的着法。白3连扳是手筋。以下至12为定式。形成黑得实利，白取外势的局面。



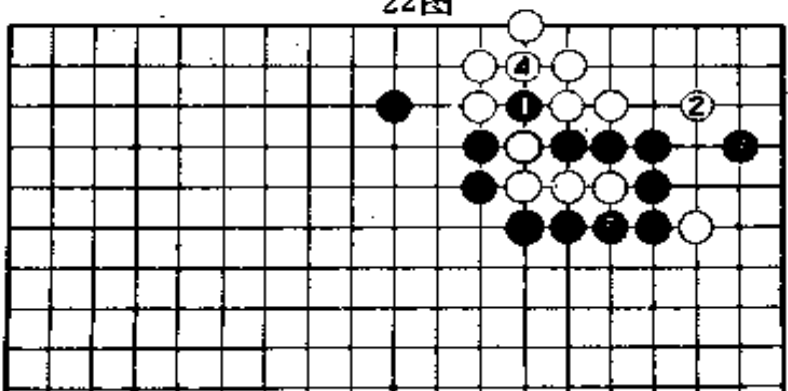
21图

21图：前图白9如走本图1、3不行。黑势力威震四方，且还留有A位扳的余味。



22图

22图：前图变化。白1是俗筋。黑2追打至8枷是要点。黑利用弃二子形成滚打包收之形。

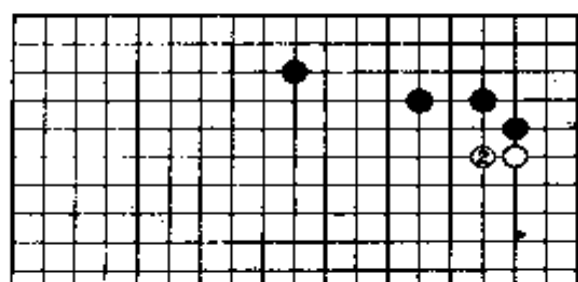


23图

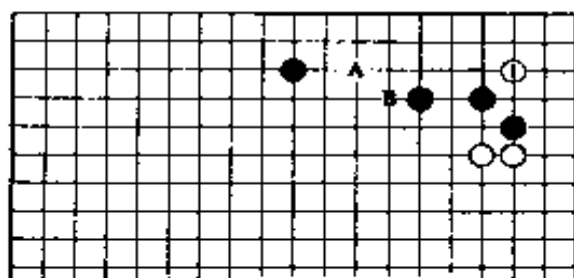
23图：续前图。黑1至5告一段落。黑筑成雄壮的外势，这是黑必胜的棋形。

第 15 型：星，单关缔角和尖顶

和前形相同，但这是黑先在 1 尖顶，白 2 长后形成的基本形。

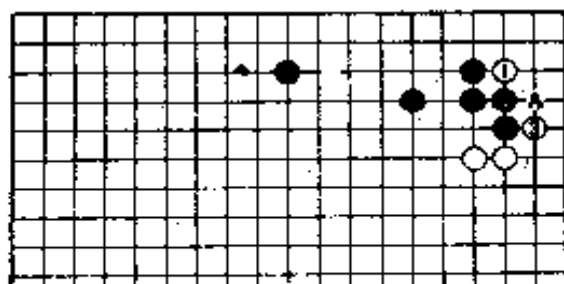


基本图



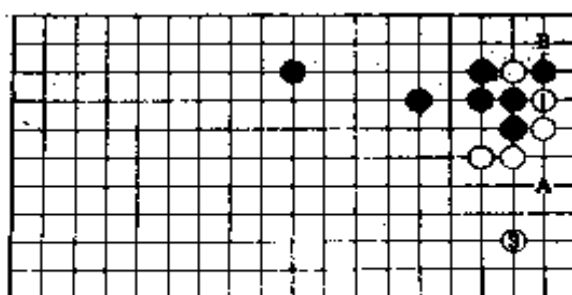
1 图

1 图：白打入点有 1 或 A、B 之类。在此可参照前形。



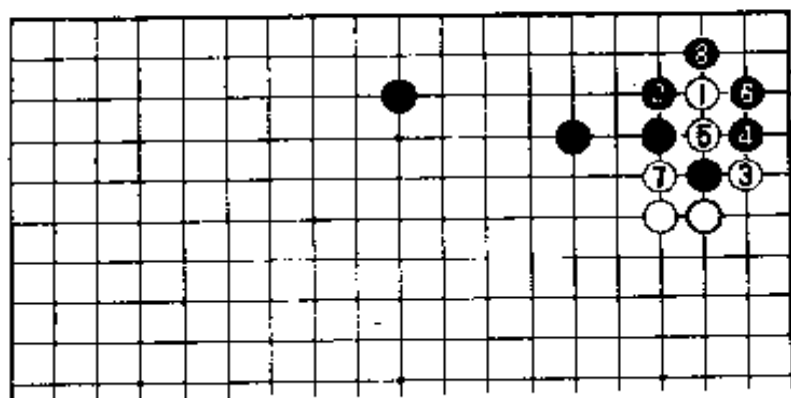
2 图

2 图：对白 1，黑 2 应最坚实。对白 3 扳，黑 4 团有力。这样保留白 A 爬是定式。



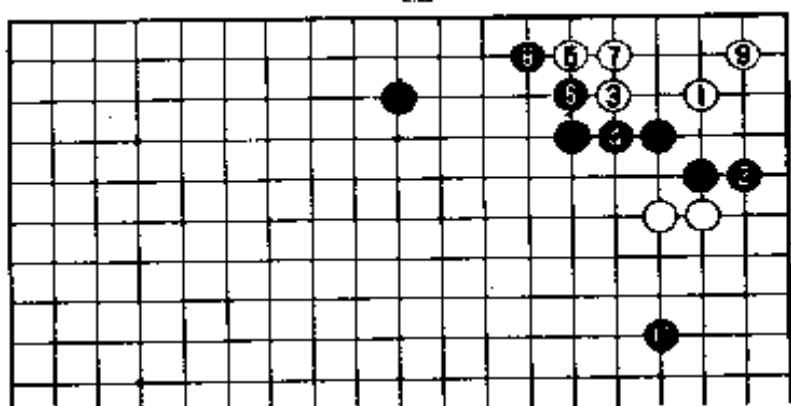
3 图

3 图：如白 1 爬定形，为防黑 A 刺，白 3 拆不可省。保留白 B 打是要领。



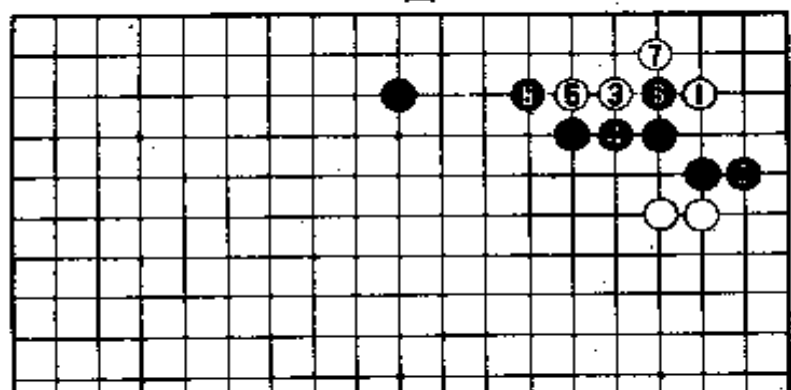
4 图

4 图：对白 1、3，黑如重视角地，有 4 扳虎的手筋。但白 7 先手拔去一子，厚。这是场合的走法。



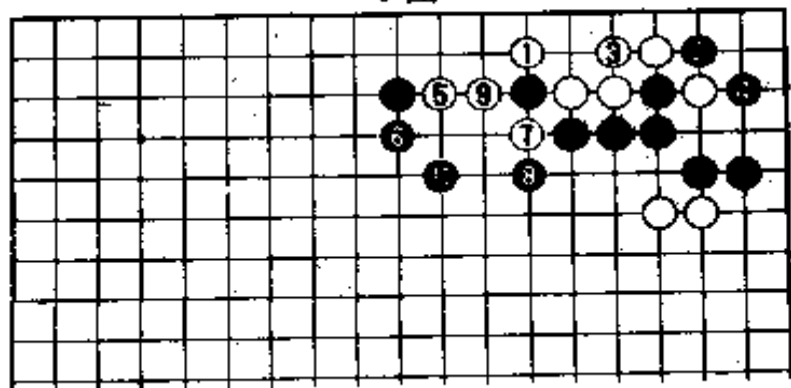
5 图

5 图：黑 2 下立是攻击的态度。至 9 白活时，黑 10 回头夹击白二子。



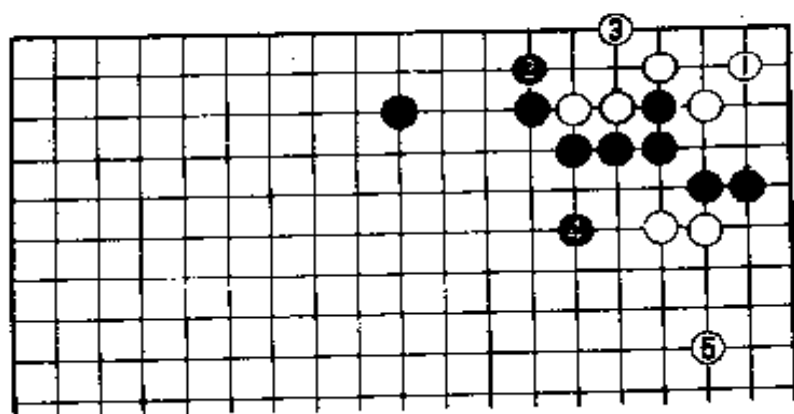
6 图

6 图：白 1、3 是相关联的手段，对黑 4，白 5 旨在求变，是常用的手段。黑 6、8 次序要紧，以静观白的动向。



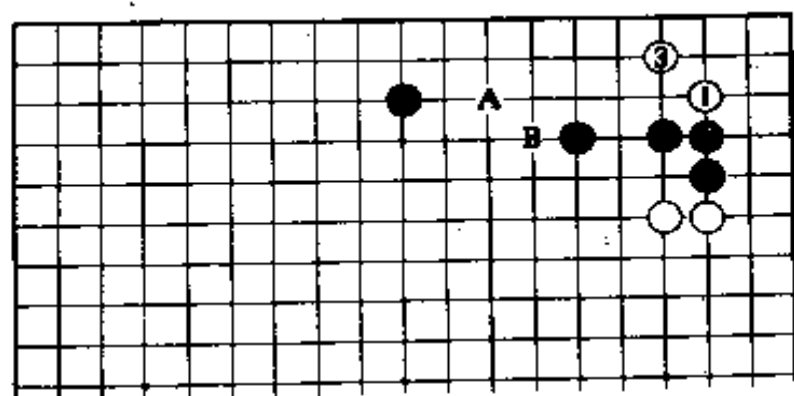
7 图

7 图：白 1 如扳，黑 2 切断取角正确，以下至 10，白被封锁。



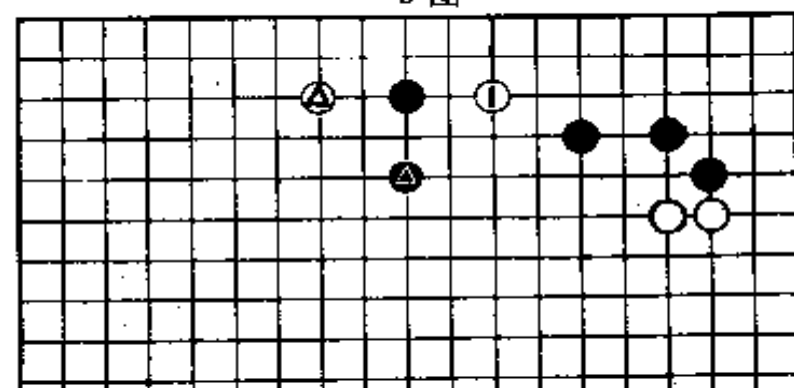
8图

8图：白如在角地上做活，1尖是形。黑4是本手，但在5位攻逼也有力。



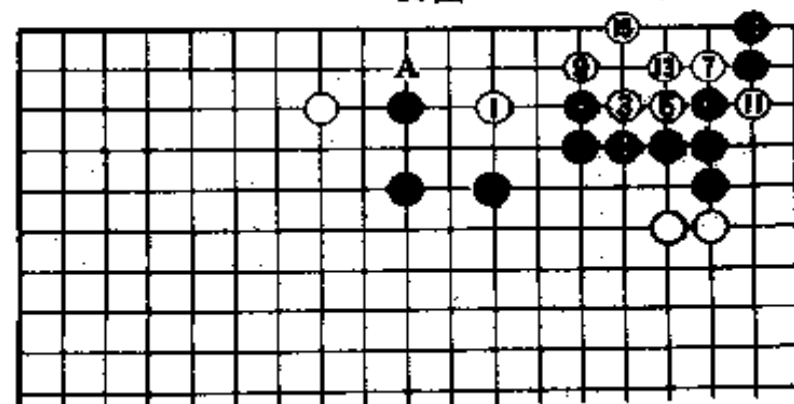
9图

9图：黑2团是场合之手，普通因为是愚形，所以很少采用。白3后做活容易。白1着A、B的情况，请参照前形。



10图

10图：在有白△和黑▲交换时，白1的打入是和△子相关的手法。

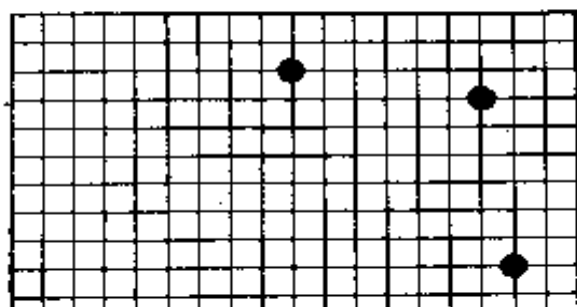


11图

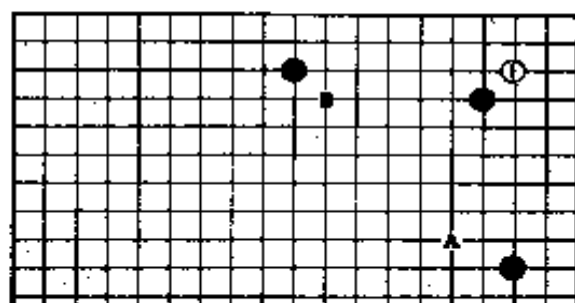
11图：黑2取镇，阻止白A渡过是形，但白3在急所觑后，便能得到治理。

第 16 型：星，两翼展开的布阵

这是黑在二个边星下两翼展开的布阵，因此有“鹤翼之阵”的美称。是实战中常见的基本形。

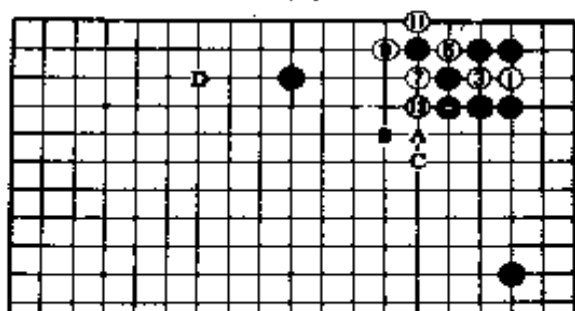


基本图



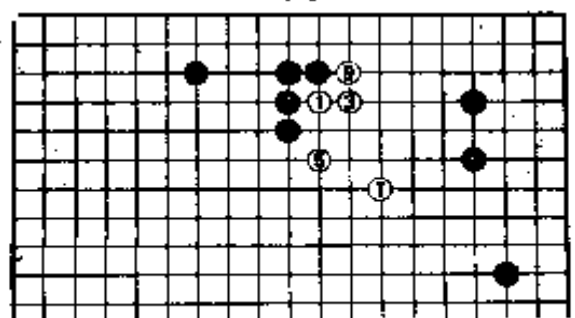
1 图

1 图：白 1 打入，也可先在 A 位消，然后伺机再在 1 位打入，或在 B 位尖冲侵消。



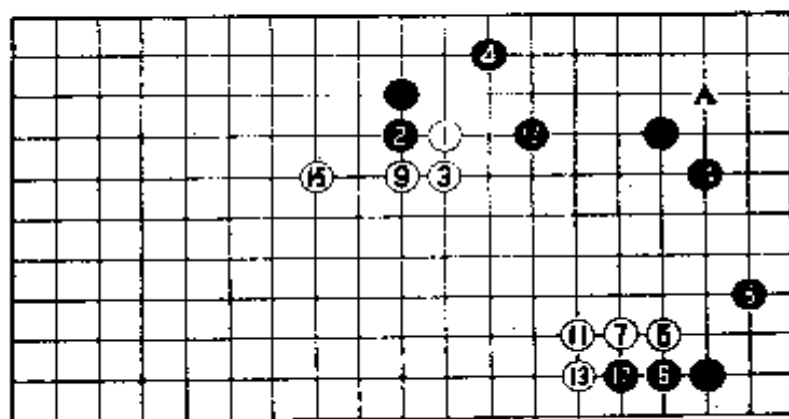
2 图

2 图：白 1 打入是占据此型中心的要点。黑 2 以下至 13 是基本定式。接着黑 A、白 B、黑 C、白 D。



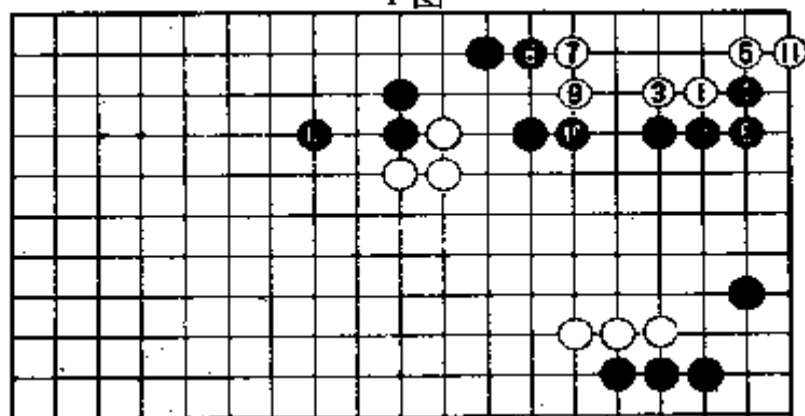
3 图

3 图：白 1 尖冲，是侵消模样的常用手法。黑 2 以下至白 7 为基本形。



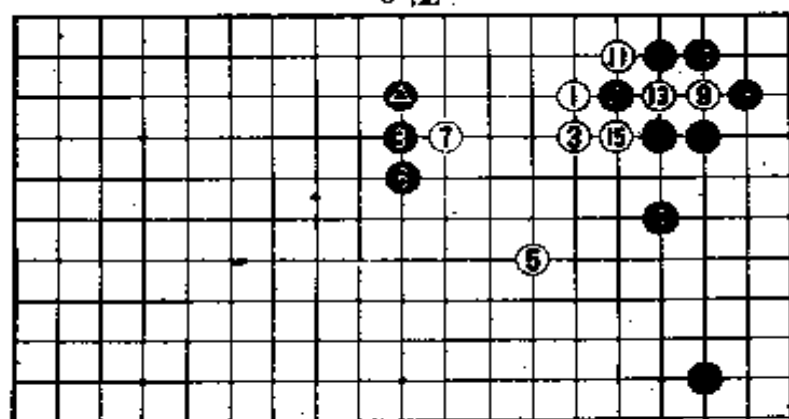
4 图

4 图：白 1、5 二边尖冲是重视中央的作战。至白 13 的形是侵消的基本。黑 14 补防止白 A 点“三、3”是重要的一手。



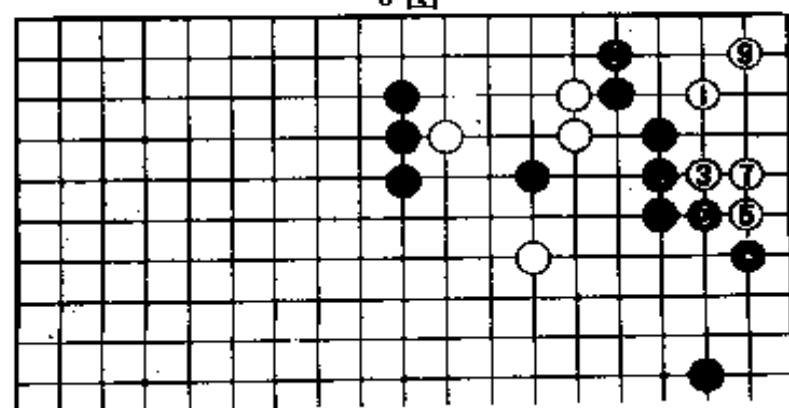
5 图

5 图：前图白 13 在 1 位打入是过分之着。被黑 12 配角一着后，白上下联络不自由。



6 图

6 图：对白 1 挂角，黑 2、4 是与黑 A 相呼应的攻击手法。白 9 打入，黑 10 虽坚实，但在这种局面下，似稍嫌缓。

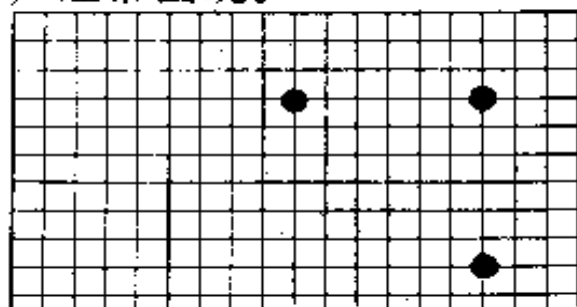


7 图

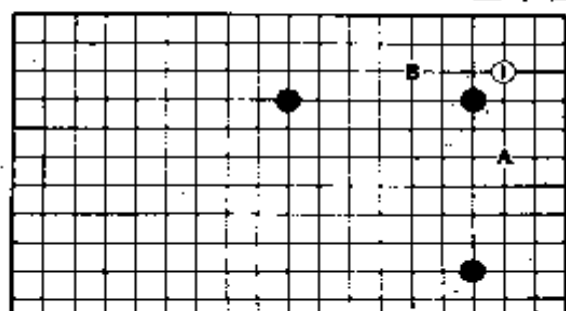
7 图：前图的变化。对白 1，黑 2 立强手。角部的损失可通过黑 10 的攻击来补偿。

第 17 型：星，立体布阵

不论让先棋还是互先棋，这种以角星为中心向左右边星展开的两翼之阵，经常出现。

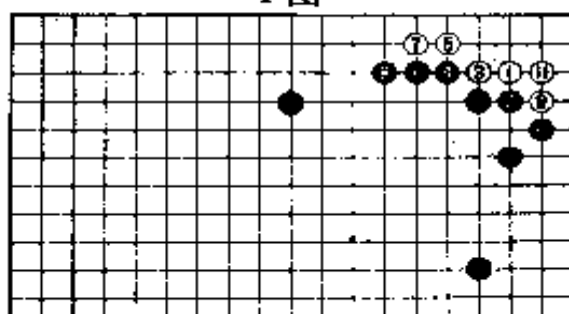


基本图



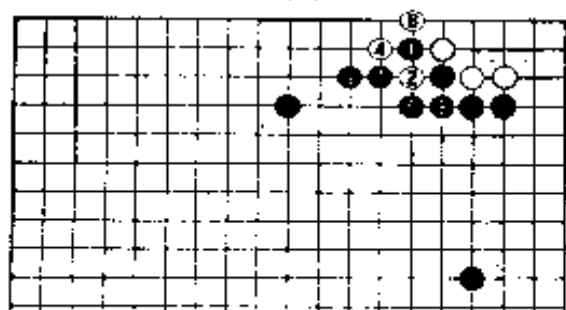
1 图

1 图：白可 1 位打入，还可在 A、B 挂，都是对付模样的常用着法。



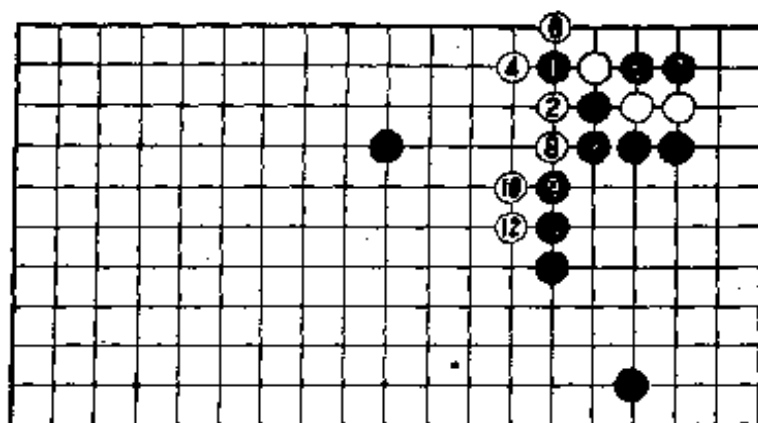
2 图

2 图：白 1 点“三、3”简明。黑 2 从宽处挡是铁的原则。以下至 12 走成厚实的姿态是定式。



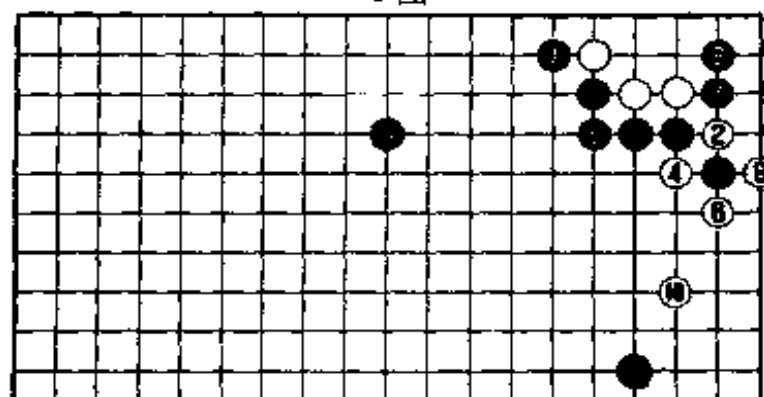
3 图

3 图：前图黑 6 在 1 位连扳是现代着法。对白 2、4，黑 5 至 9 应即可。



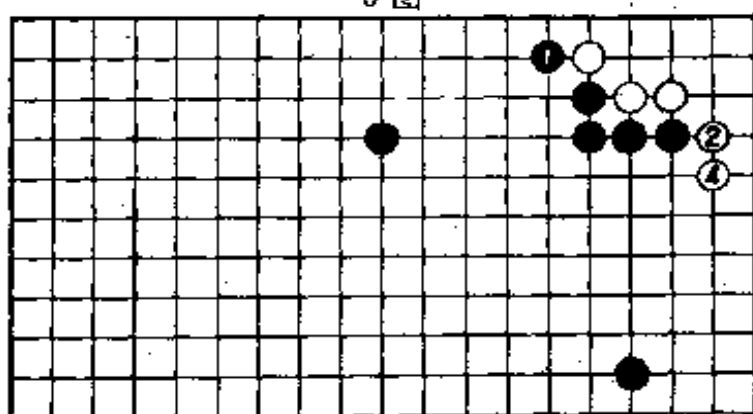
4 图

4 图：前图变化。黑 5、7 取角虽大，但白 8 以下也得以孤立黑△一子。与前图相比，黑的模样构思被瓦解。



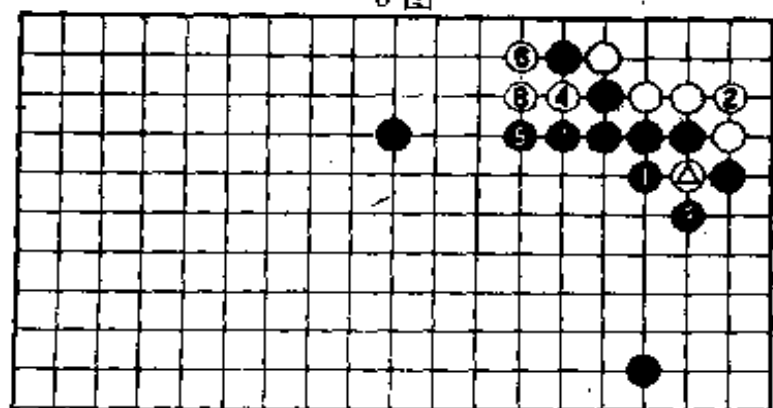
5 图

5 图：对黑 1，也有白 2、4 的筋。黑 5 以下至白 10 的转换是定式。



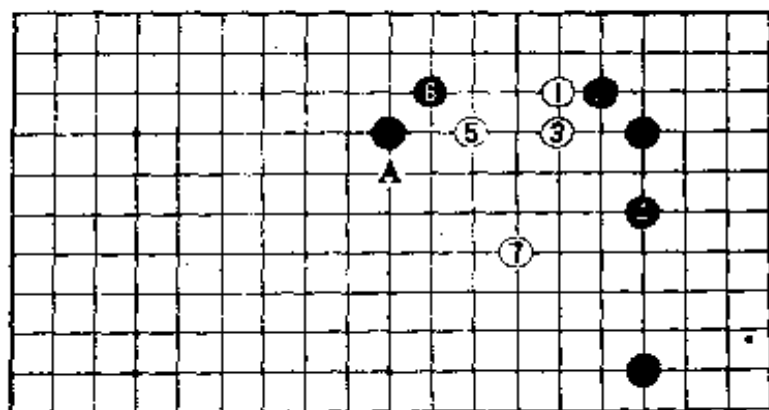
6 图

6 图：前图的变化。白 2 时，黑 3 接让白 4 长出，失败。



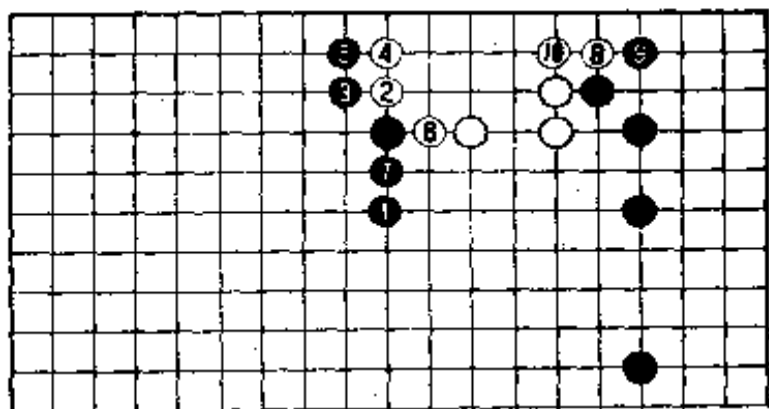
7 图

7 图：5 图的黑 5 在 1 位打是俗筋。白 2 粘成先手，因此，白 4、6 可抢吃一子。白成功的关键是因为△子发挥了作用。



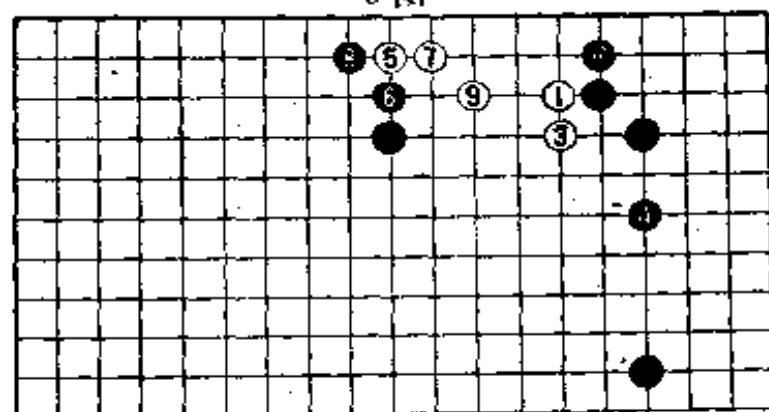
8图

8图：也有白1挂的。黑2尖顶后，再4关是次序。白5时，黑6要紧。白可在7飞出或A靠压。



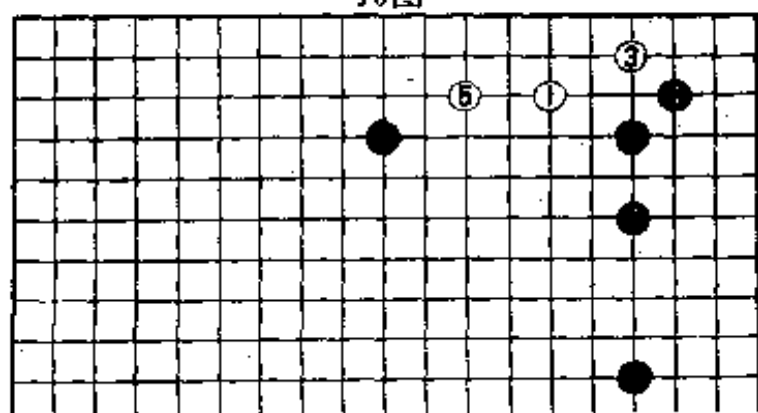
9图

9图：前图黑6着1位缓。白2、4是腾挪的形，至10在黑势力圈内得到治理。



10图

10图：对黑2、4攻击，白5飞低位，难以落子。黑6以下至10是行棋的步调，可继续攻击。

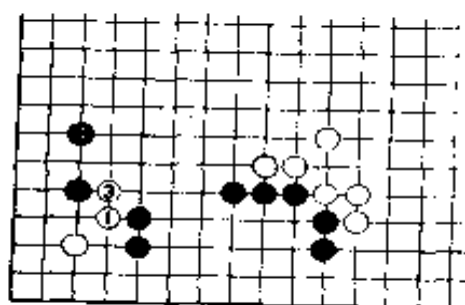


11图

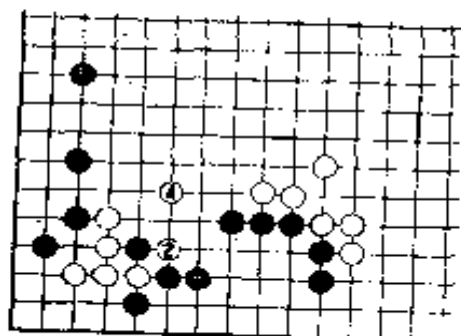
11图：对白1，黑2如平凡地应，让白3、5整治成形，黑过于老实。

局面的主动权、打入

这是和高川秀格九段（先）的一局棋的实战谱。



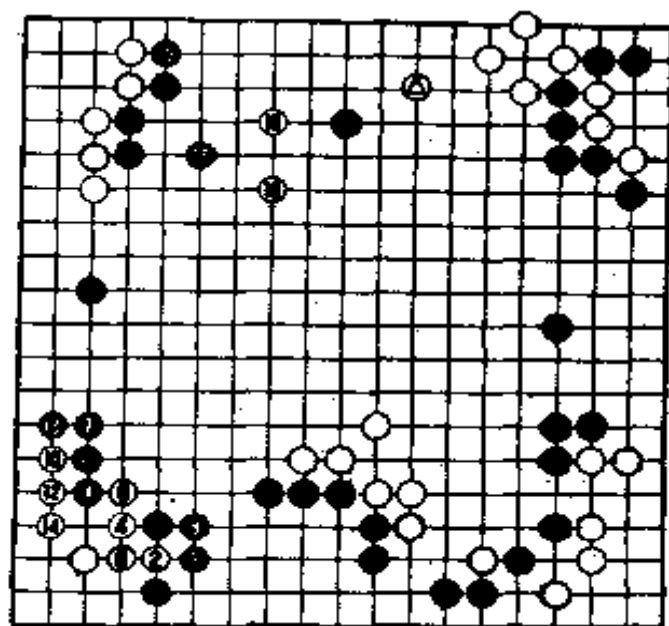
1图



2图

局面已进入中盘战斗，形成黑外势对白实利相抗衡。问题的焦点在于白能否抢到以△为立足点的白16位打入。

左下角是由黑1夹引起的角部攻防。白2如按1图那样应，为了重视下边的实利，黑2也许会下立。但黑9粘有问题，还不如2图1尖5拆的攻击来的严厉。如谱，白终于期待到了16位的打入，从而一举掌握了战斗的主动权。



实战谱

· 第 2 章：打入和侵消的攻防 ·

打入和侵消的攻防

中盘战斗在一局棋中最富有变化。在这有趣的起伏跌宕的变化过程中，真让人联想起了啼笑皆非的人生戏剧。

在种种中盘战术当中，最受人欢迎的可以说是“打入和侵消的攻防”了。甚至可以说没有一局棋没有打入。

在对手庞大的地域构筑完成之前，抓住恰当时机，深入敌阵进行打入，肆意破坏，其威力是非常大的。打入和侵消要正确地抓住时机和恰当地运用手段，才能一举确立优势。

“打入和侵消”的秘诀甚至可以说就是不失时机地抓住战机。

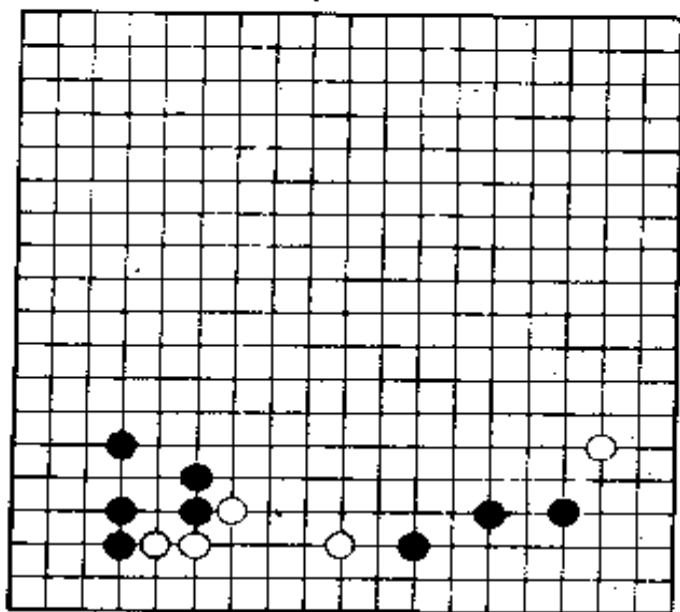
本章汇集了一些基本的棋形。

凡例：

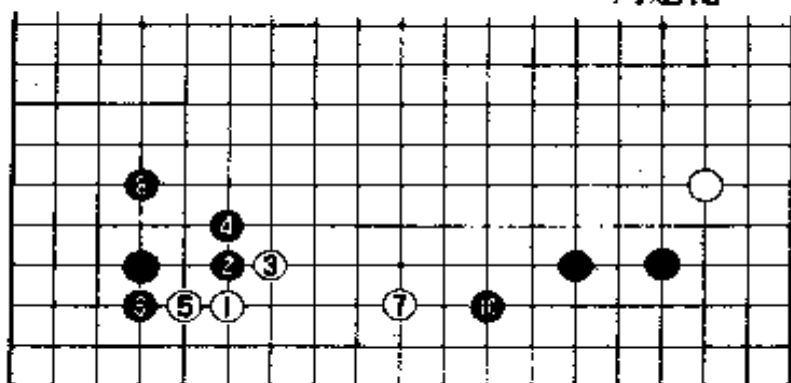
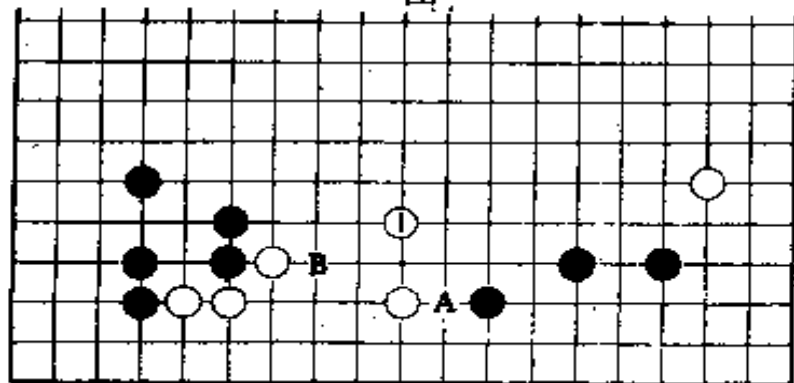
1. 基本型是由实战中经常出现的序盘构图组成。
2. 问题图揭示了形成过程，以供研究。
3. 防守的一手，马上就会派用场。
4. 请体会由打入和侵消产生的手筋、腾挪、行棋方向和转换的节奏感等各种技术的妙味。
5. 基本型毕竟是部分的攻防，所以希望读者深入领会其实质内容。

第1型：（让子棋的常形）黑先

打入的急所在何处？



问题图

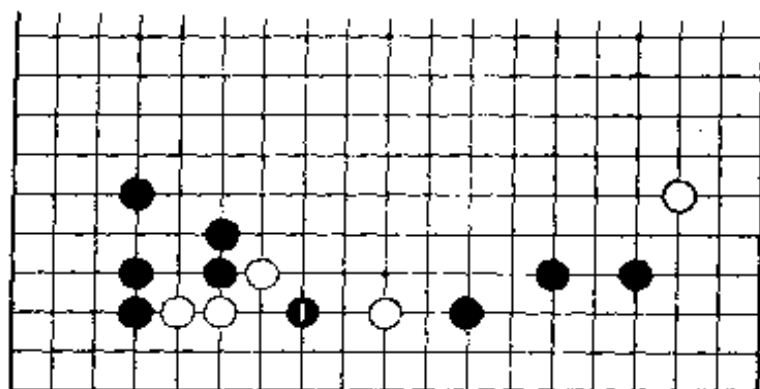
A 

B

A 图: (问题图的形成过程)

黑10之手是攻防的要点。

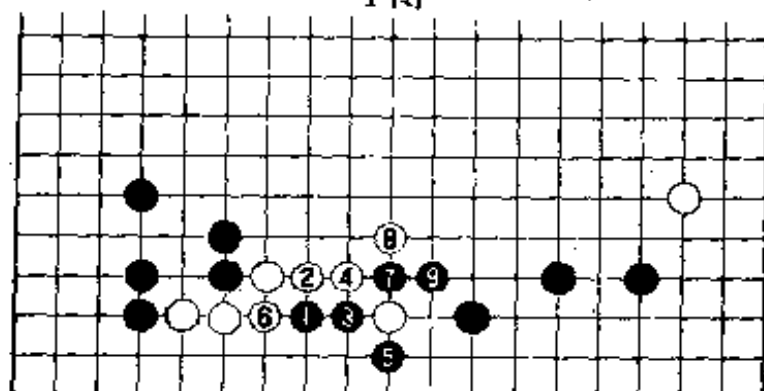
B图：A位右侧一黑子是瞄准打入的一箭双雕的好手。白防守的要点是1或A、B。



1图

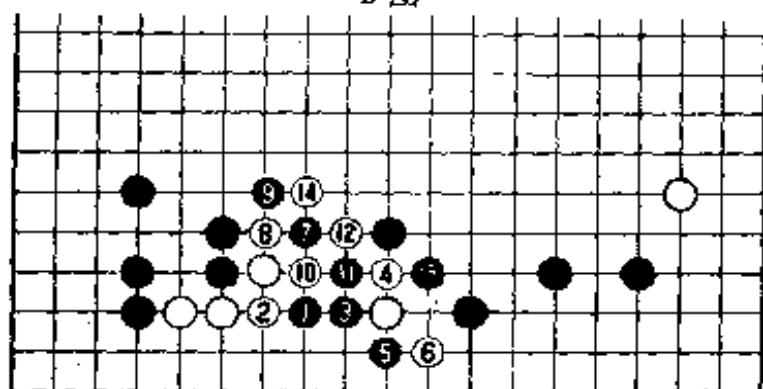
1图: (凭感觉的急所)

黑1打入是急所。



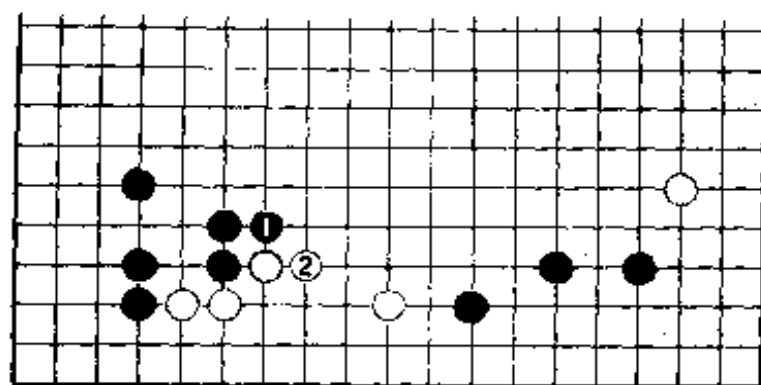
2图

2图: 白2、4如随手压长, 黑5扳心情舒畅, 以下至9的形大致如此。这样白眼位被夺, 黑达到目的。



3图

3图: 对黑1, 白2如粘, 黑3、5、7是腾挪次序。白8以下企图顽抗, 但至黑15, 白三子被吃, 失败。

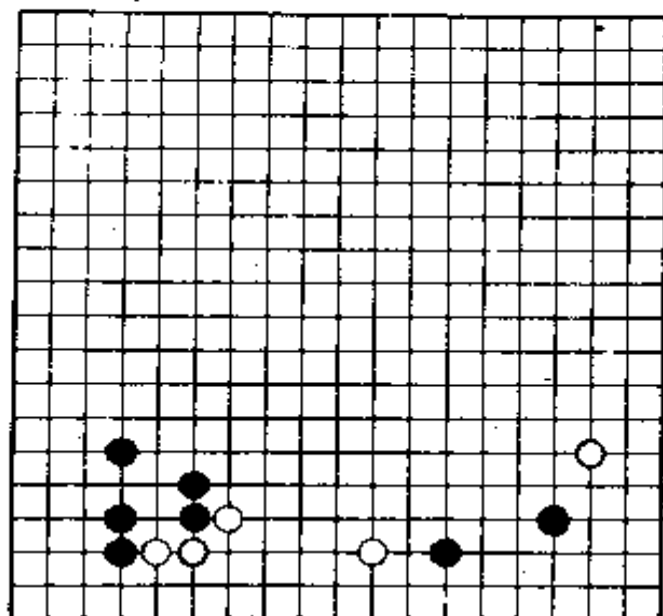


4图

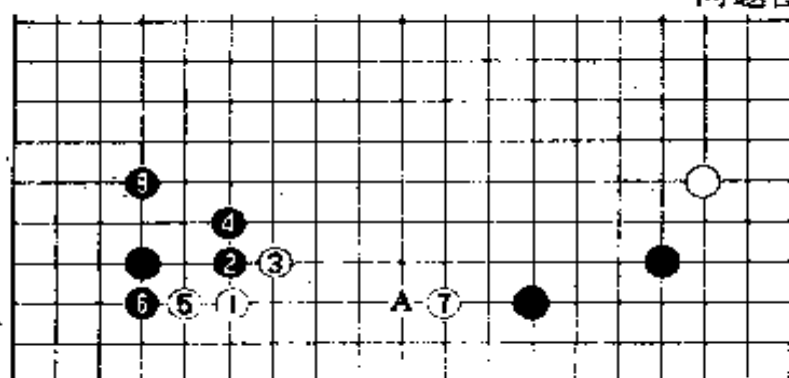
4图: 有许多人会走黑1压吧, 这样就失去了打入, 是典型的恶手。

第2型：(破坏力)黑先

打入的急所在哪里？



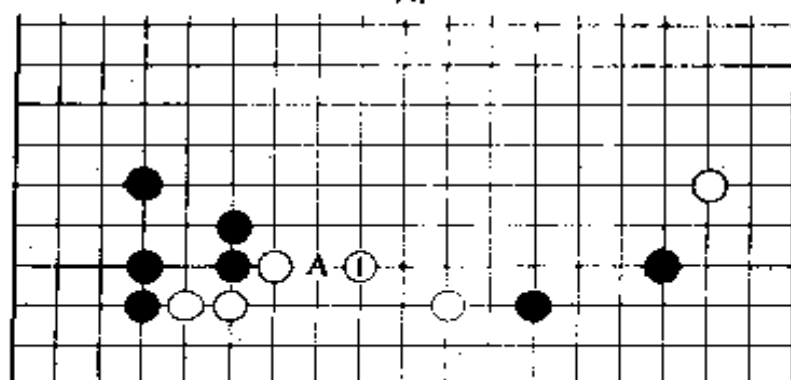
问题图



A图

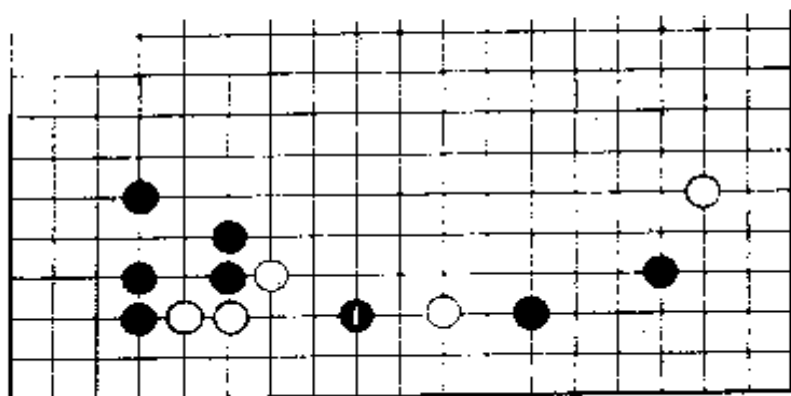
A图：(问题图的形成过程)

白7是趣向，但拆的太宽。A位是正着。



B图

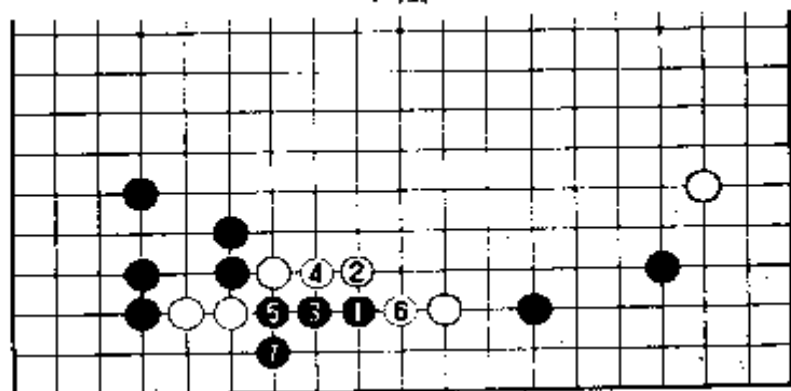
B图：即使没有右下角黑大飞一子，黑也有打入点，因此，白1或A防备是形。



1 图

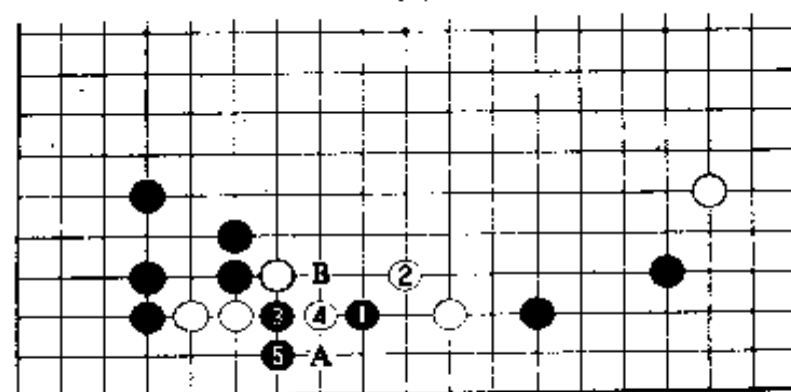
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



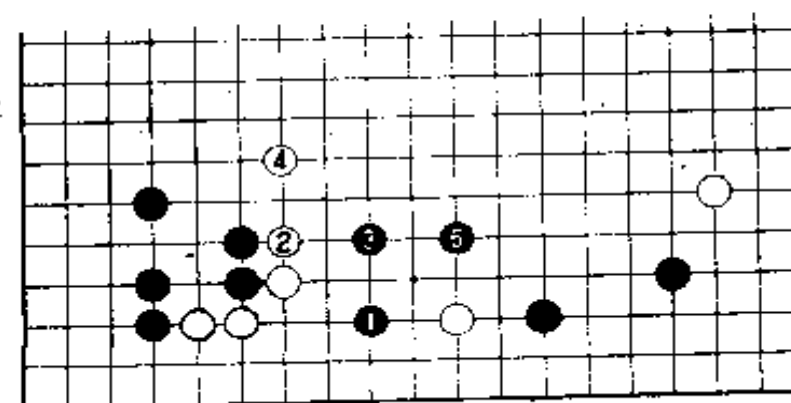
2 图

2 图：白 2 如封锁，黑 3、5 简明。对白 6 顶，黑 7 立好手，对攻黑胜一气。



3 图

3 图：白 2 如试图尖封，黑 3 切断，白穷于应付。接着对白 A，黑 B 断吃，成功。

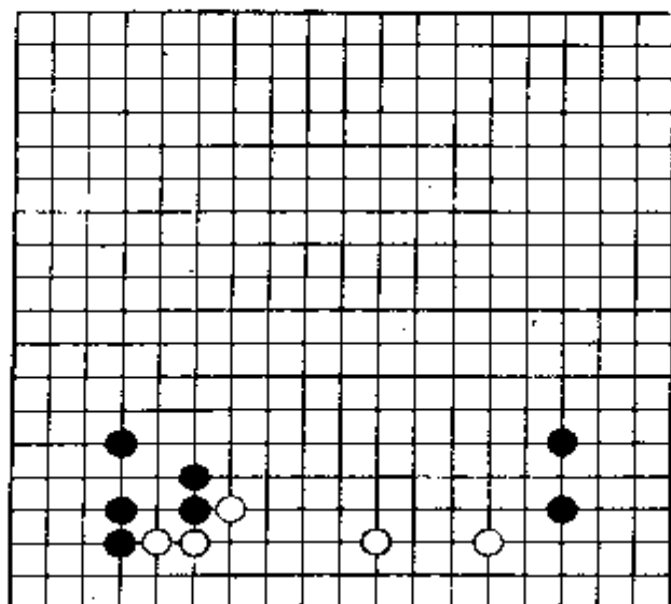


4 图

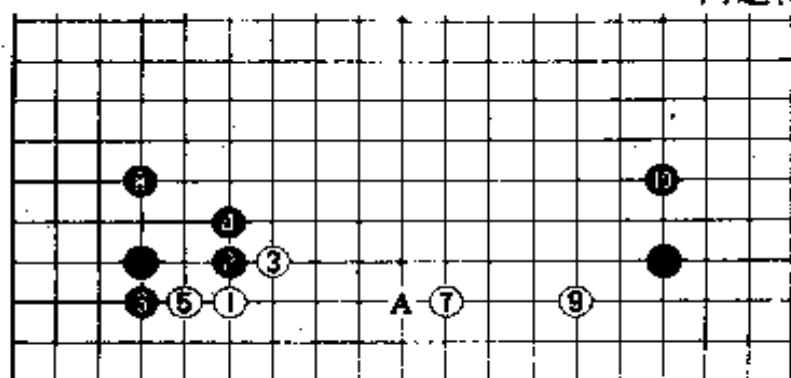
4 图：白 2 如压出，黑 3、5 是绝好的形，黑打入大获成功。

第3型：（积极手段）黑先

打入的急所在何处？



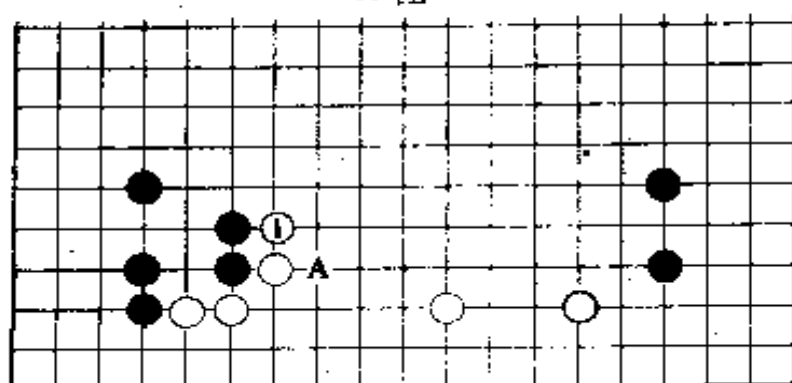
问题图



A 图

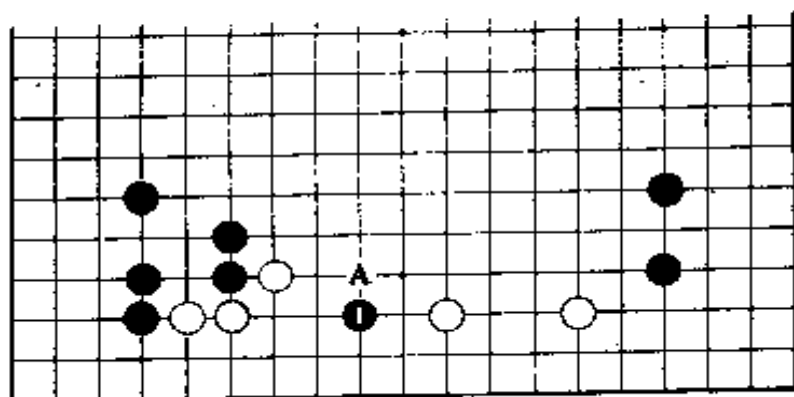
A 图：（问题图的形成过程）

白7一般拆在A位，但这是和9相关系的趣向。这种形乍一看很坚实，但实际上并不厚。



B 图

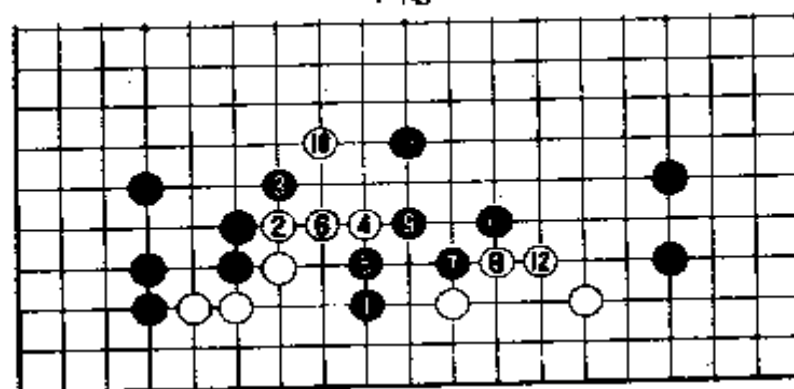
B 图：防守之形是在1压出或A位并。



1 图

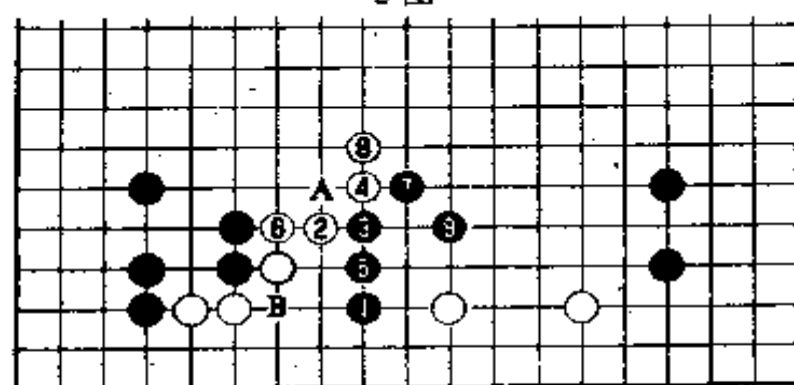
1 图: (凭感觉的急所)

打入的急所是黑 1 或 A 点。



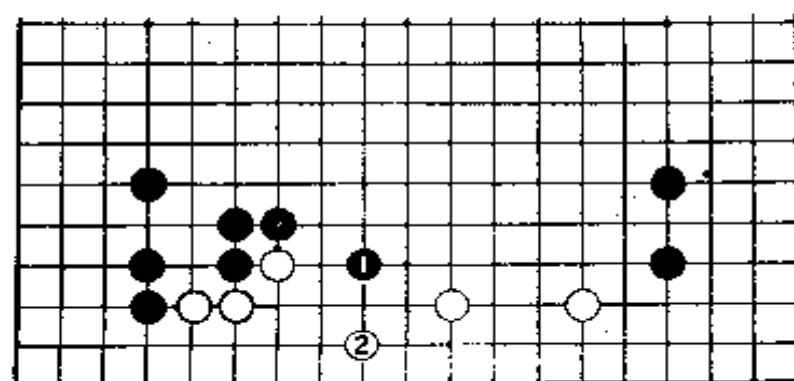
2 图

2 图: 对白 2 贴长, 黑 3 扳是要点。白 4 时, 黑 5 是好手。白 6 只得粘, 黑 7 至 13 白空被破。



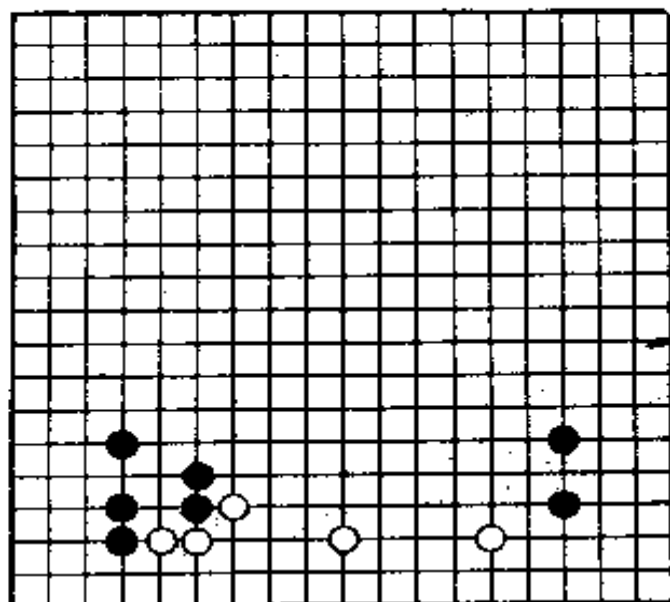
3 图

3 图: 对白 2, 黑 3、5 是常用的手筋。白 6 只好如此, 黑 7、9 扳虎, 白 6 如在 A 长, 则黑 B 断, 白二子被吃。

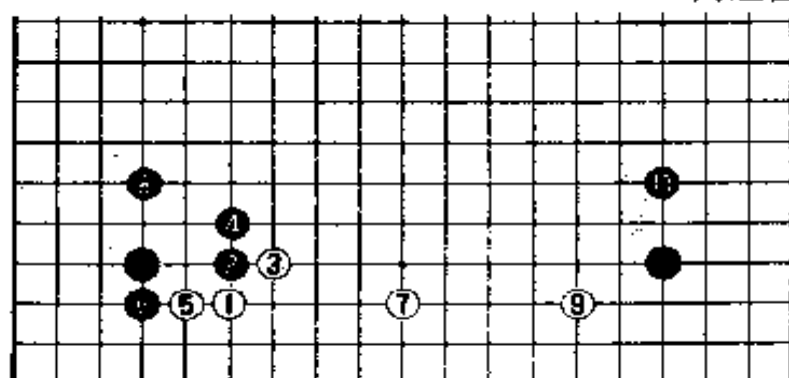


第4型：（各有利弊）黑先

打入的急所在何处？



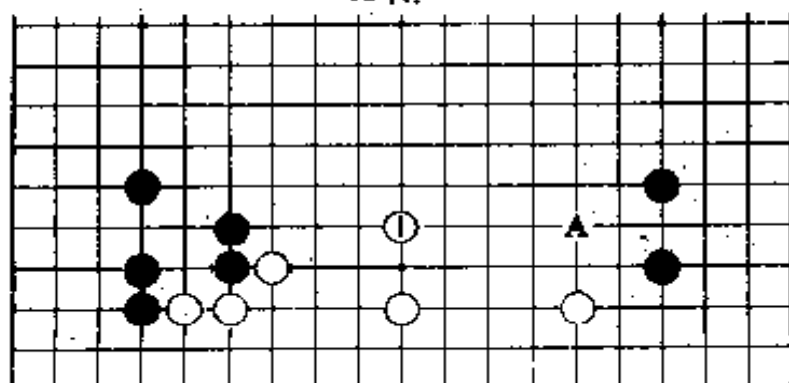
问题图



A图

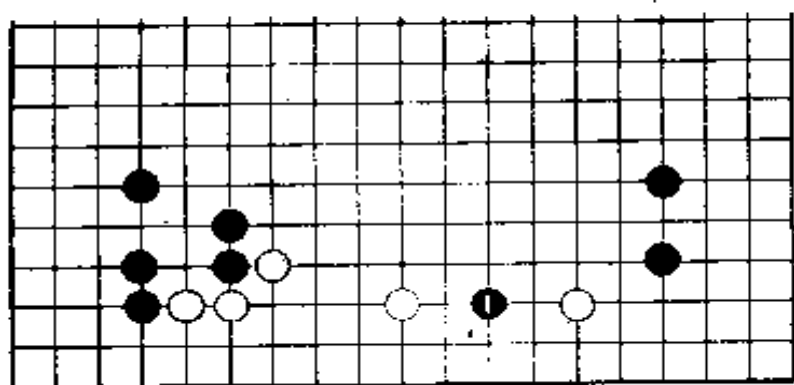
A图：（问题图的形成过程）

白7拆，至9虽是本手，但黑产生了第一感的打入急所。



B图

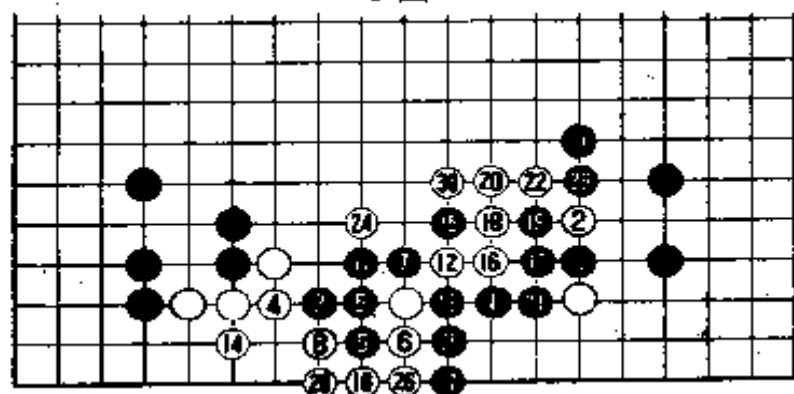
B图：白防守的要点是1或A。



1 图

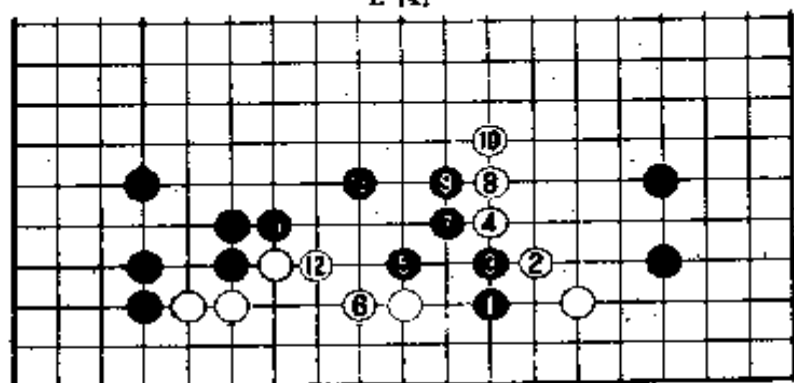
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



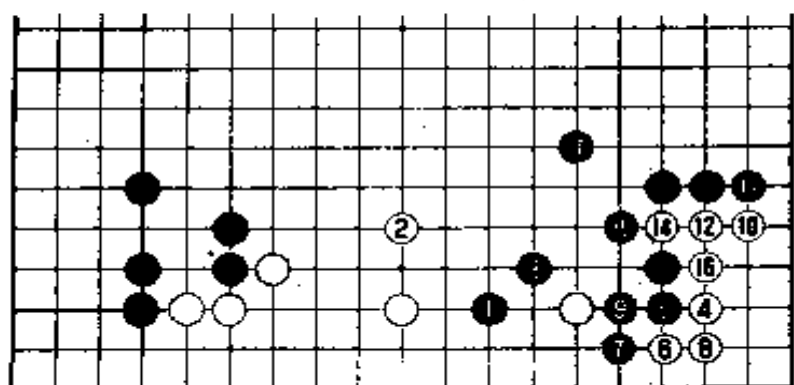
2 图

2 图：预想白 2 跳，那黑 3 是与黑 1 相关联的打入手段。白 4 时，黑 5 以下至 31 大致形成转换，黑不坏。



3 图

3 图：对白 2、4 攻击，黑有 3 以下的腾挪好调。至黑 13 整形成厚势，黑成功。

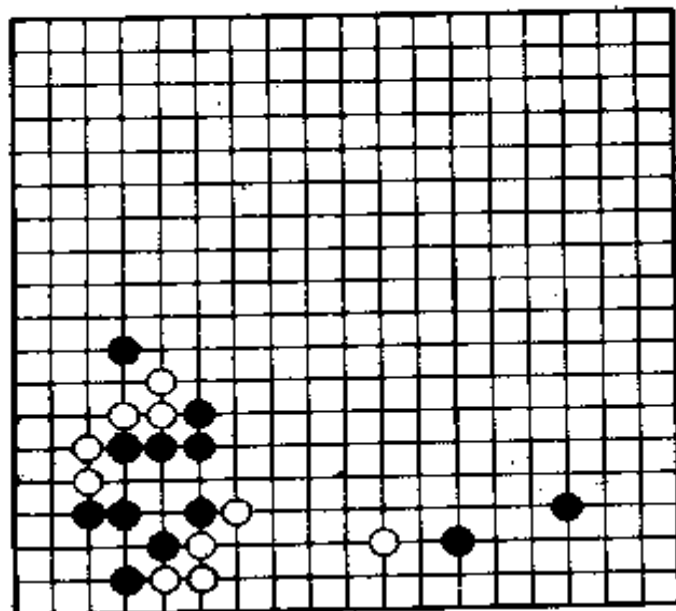


4 图

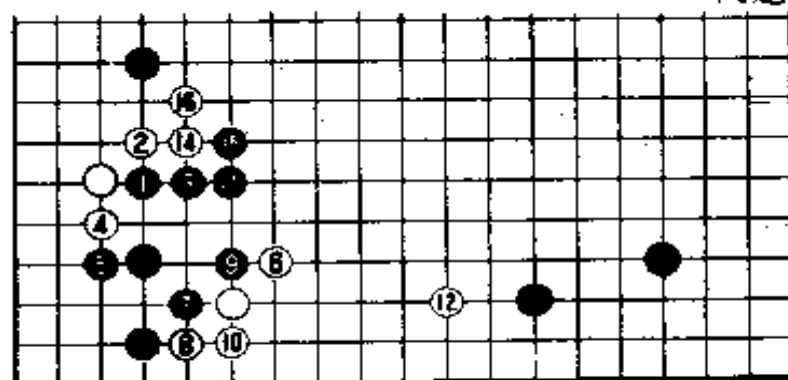
4 图：白 2 跳是稳健的应手。黑 3 时，白 4 以下虽可点角转换，但仍属黑优。

第5型：（踏入）黑先

打入的急所在何处？



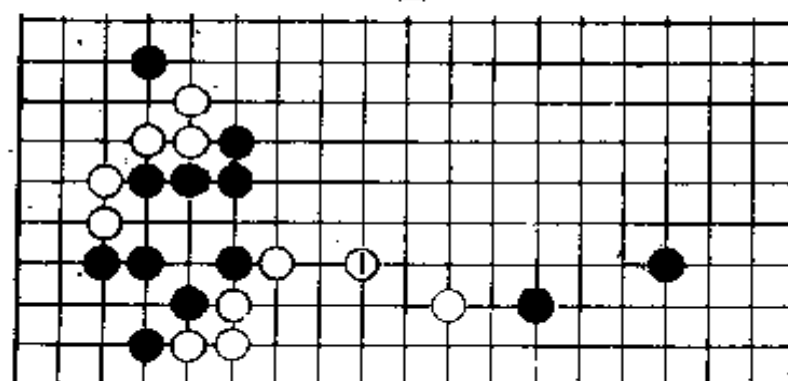
问题图



A 图

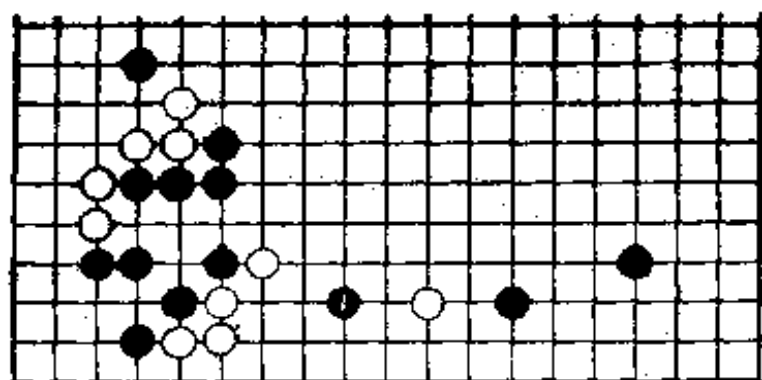
A 图：（问题图的形成过程）

这是对星攻飞燕产生的基本定式。黑13是攻击的急所，黑17粘坚实。



B 图

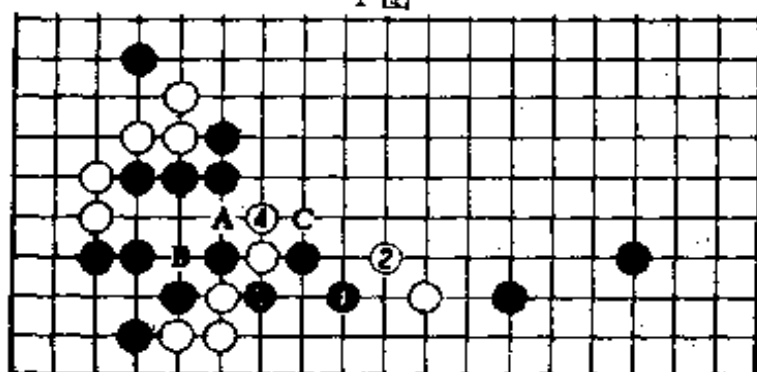
B 图：白若防守，于1位拆一是形。



1图: (凭感觉的急所)

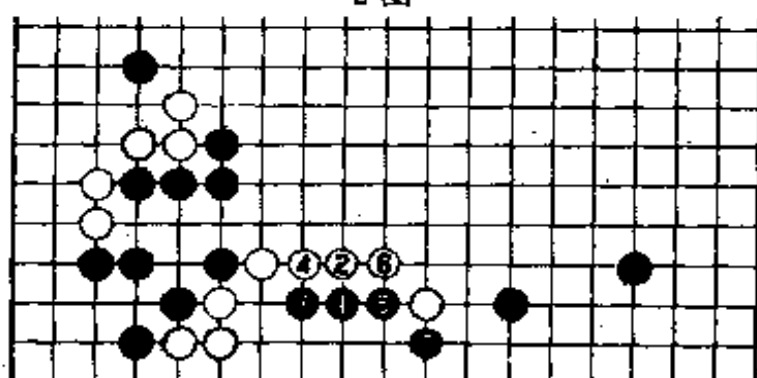
黑1打入是急所。

1图



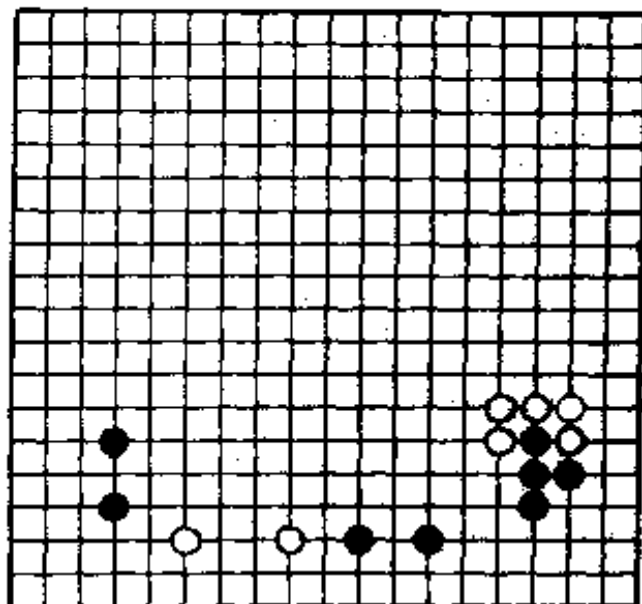
2图: 白2尖时, 黑准备了3夹的手筋, 可切断白三子。白4在A打; 则黑B, 白5粘时, 黑C长, 白仍不行。

2图

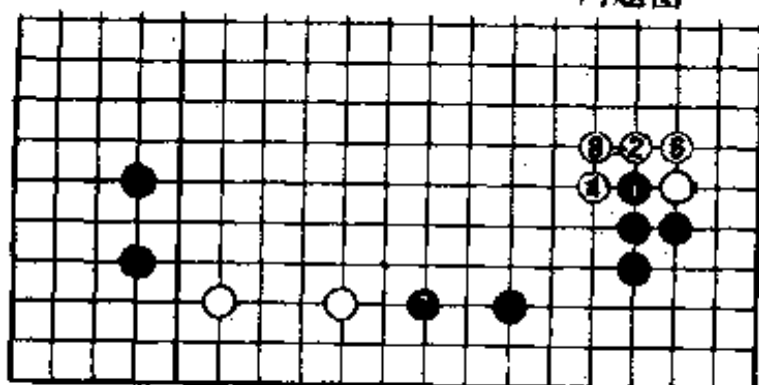


第6型：（锐利的一击）白先

打入的急所在何处？



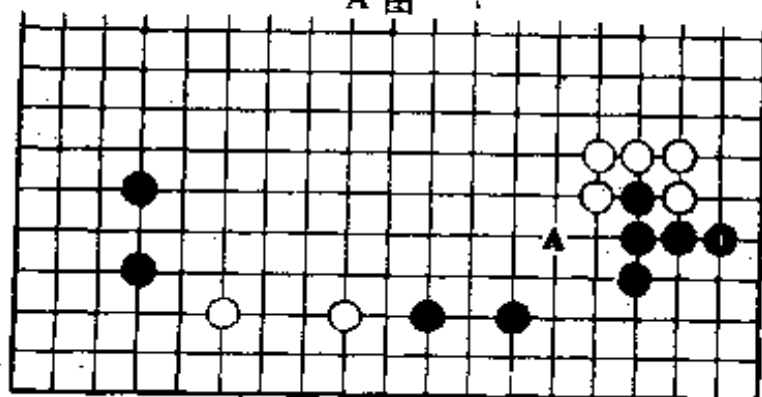
问题图



A 

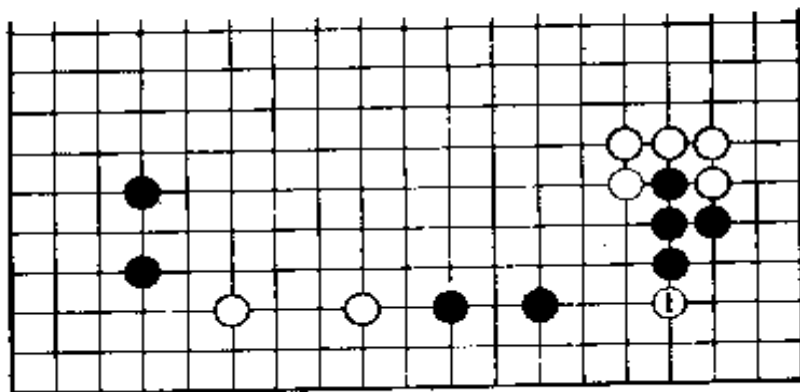
A 图: (问题图的形成过程)

这是星压虎的定式。黑7是坚实的作战方法。黑7如在8位断，就形成作战的棋了。



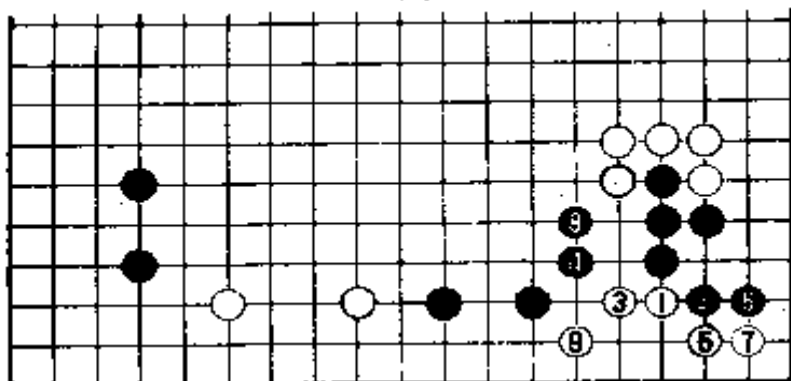
B 图

B图：黑防守的要点是1或A。



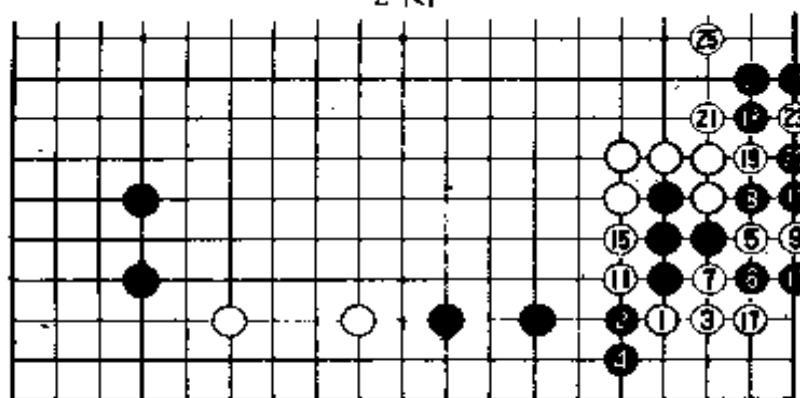
1 图

1 图：（凭感觉的急所）
白 1 靠是打入的急所。



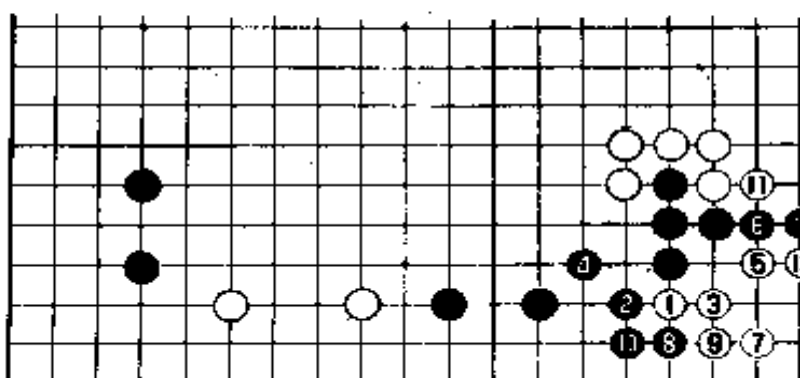
2 图

2 图：黑棋看似坚实，但由于气紧暴露了弱点。白 1 是抓住要害的一手棋。黑 2 如内扳，接至 9 的次序白可简单做活。



3 图 13 打吃，14 提子，16 粘

3 图：黑 2、4 如攻击，白 5 可渡回。即使黑 6 以下无理取闹，白 7 以下可冲击黑气紧的弱点，至 25 黑崩溃。

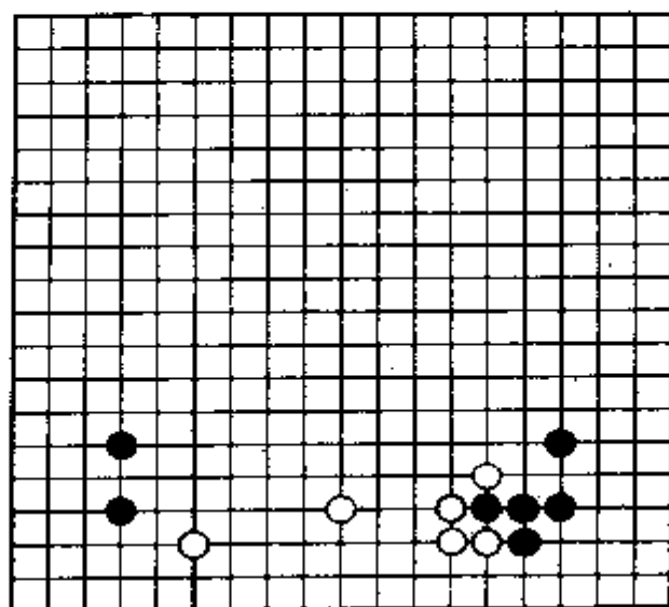


4 图

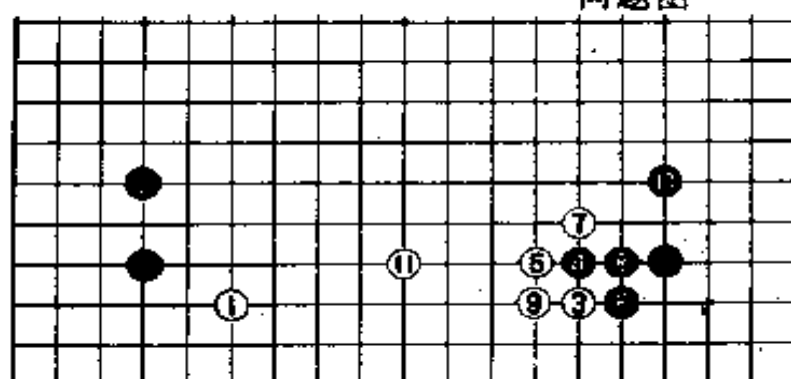
4 图：黑 4 虎正着。在此，白 5 以下至 13 可做活。是势均力敌的一分棋。

第 7 型：（随机应变）黑先

打入的急所在何处？



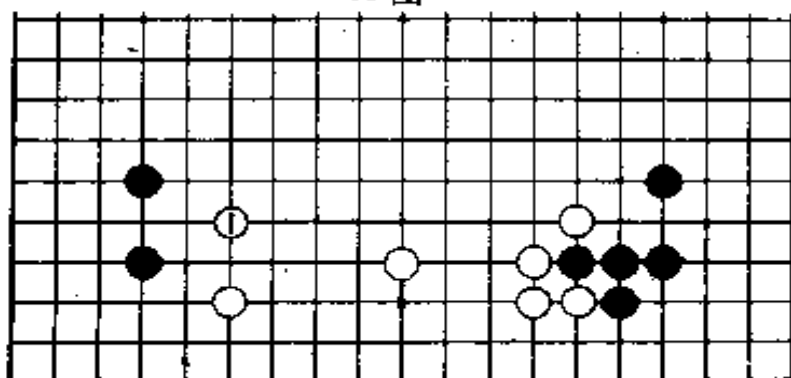
问题图



A 图

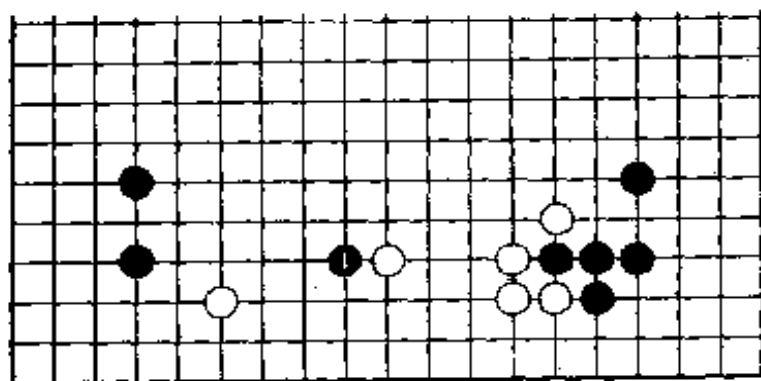
A 图：（问题图的形成过程）

黑 4、6 是压虎定式。这种结构是让子棋中出现的的基本形。



B 图

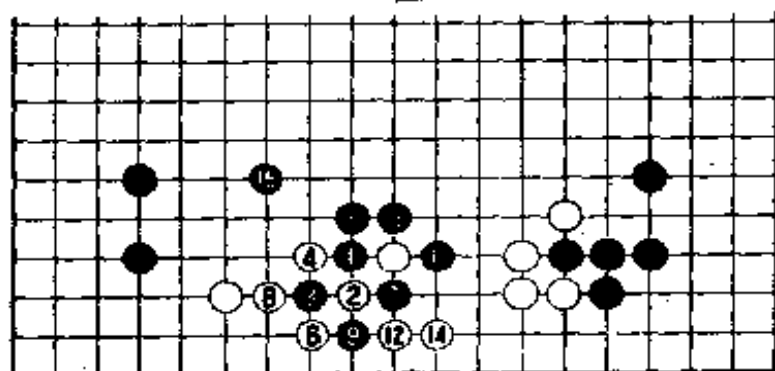
B 图：白防守此处的要点是 1 位夹。



1 图

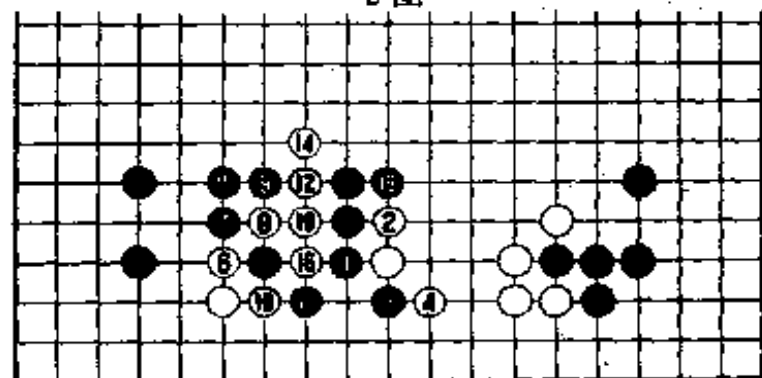
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 靠是打入的急所。



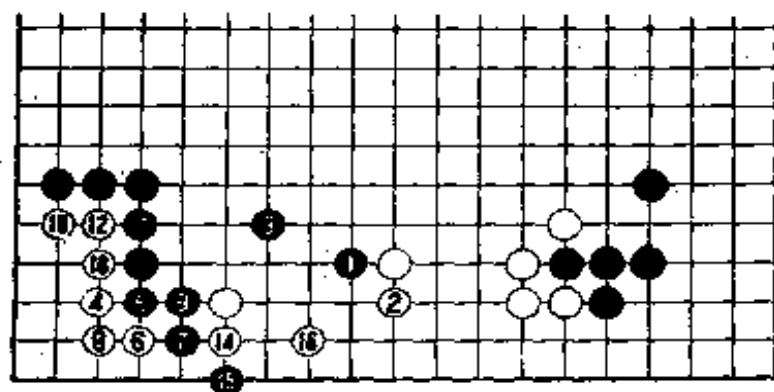
2 图

2 图：白 2 下扳，被黑 3 强硬的连扳，白无趣。作为一例，假定按本图变化，白处位低，不堪忍受。



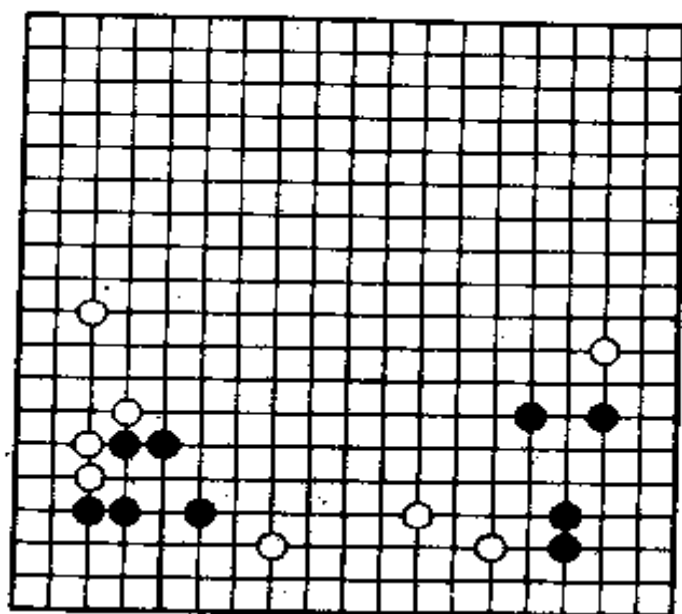
3 图

3 图：白 2 长虽是正着，但黑 3 扳有趣，从黑 5 之形起，黑有 7、9、11 的好手筋，从而巧妙地得到腾挪，是黑成功的大变化。

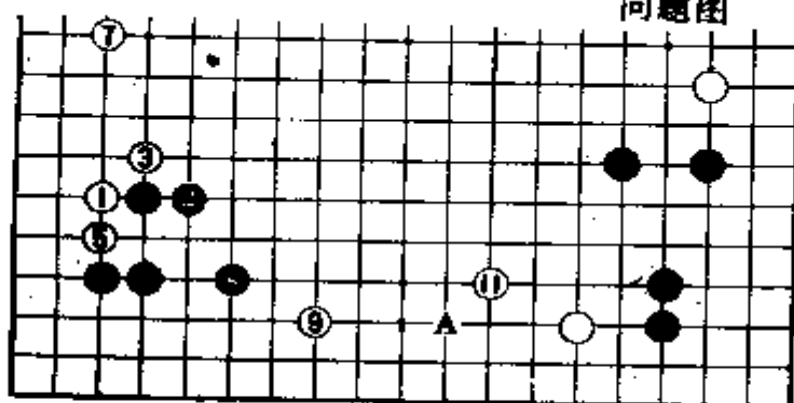


第8型：（厚味的效果）黑先

打入的急所在何处？



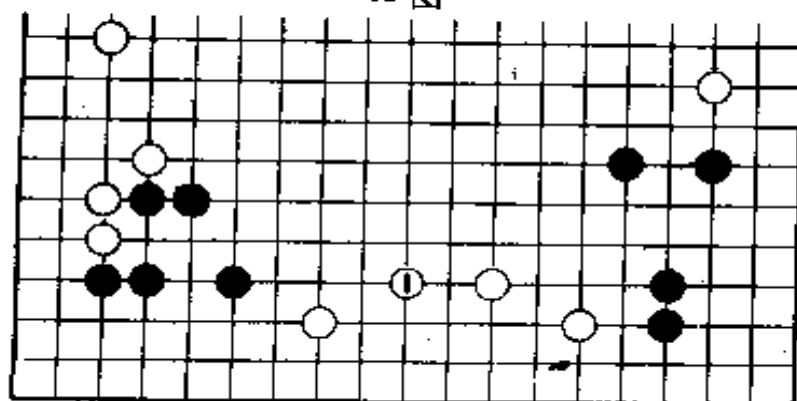
问题图



A图

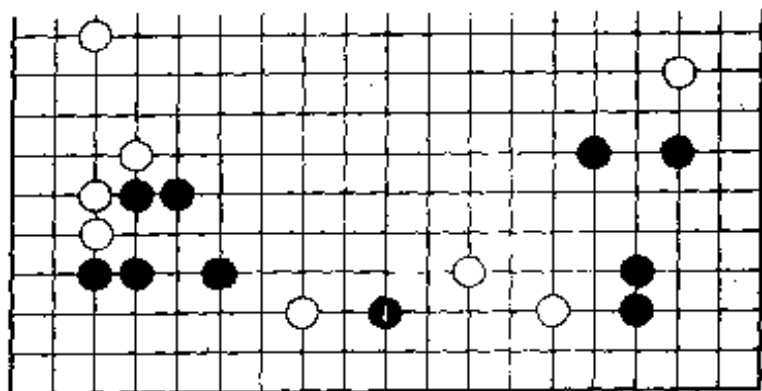
A图：（问题图的形成过程）

虽说白11在A位坚实，但在布局时，为了取得棋子的高低平衡，往往下在11位是布局的经验。



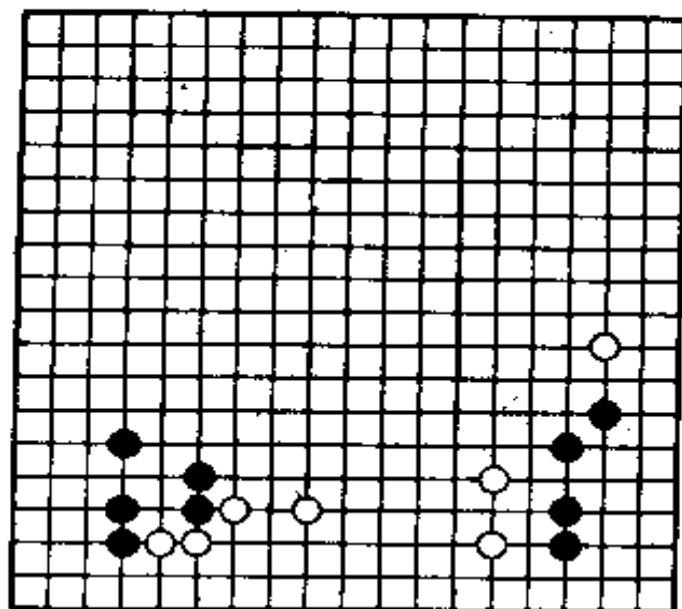
B图

B图：白棋如要进一步防守，则1位是形。

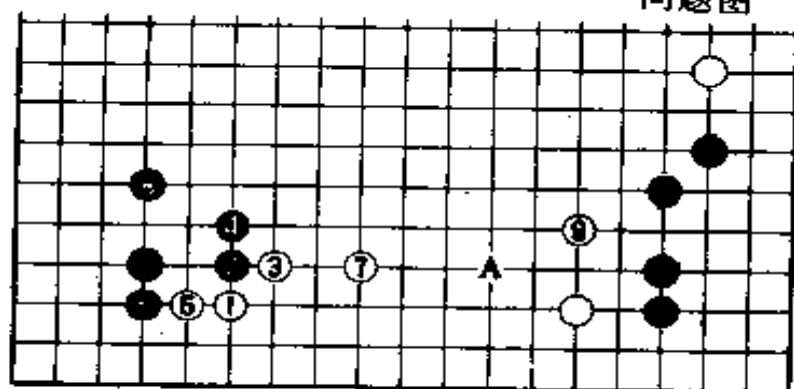


第 9 型：（楔子）黑先

打入的急所在哪里？



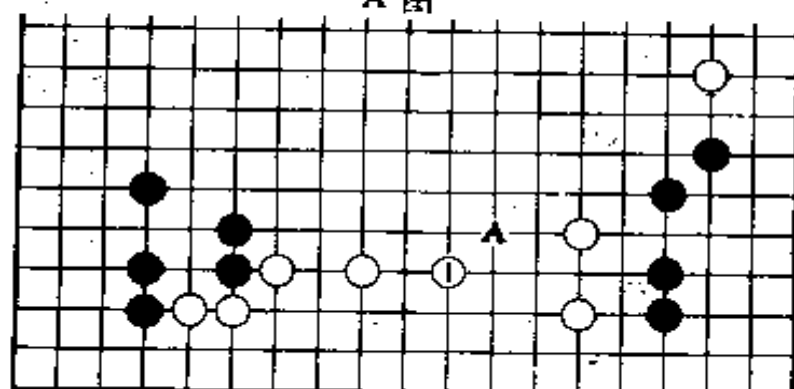
问题图



A 图

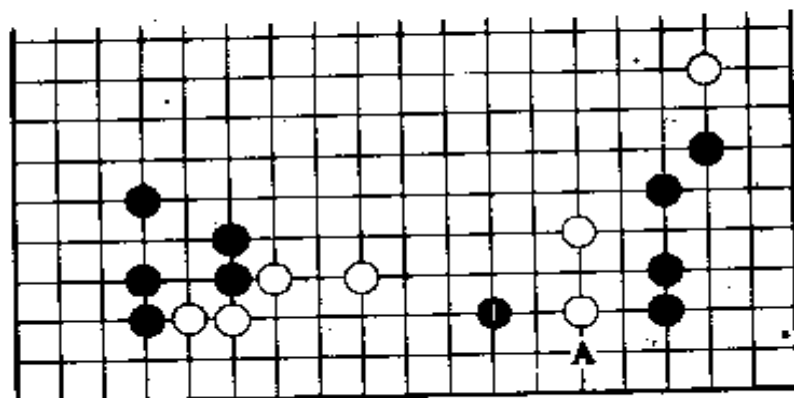
A 图：（问题图的形成过程）

白 9 跳攻在 A 位围是正着。



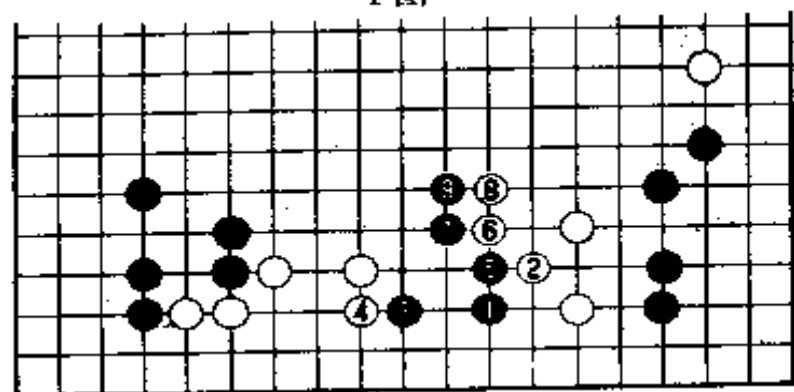
B 图

B 图：下边的白地在 1 或 A 位再守备一着是形。

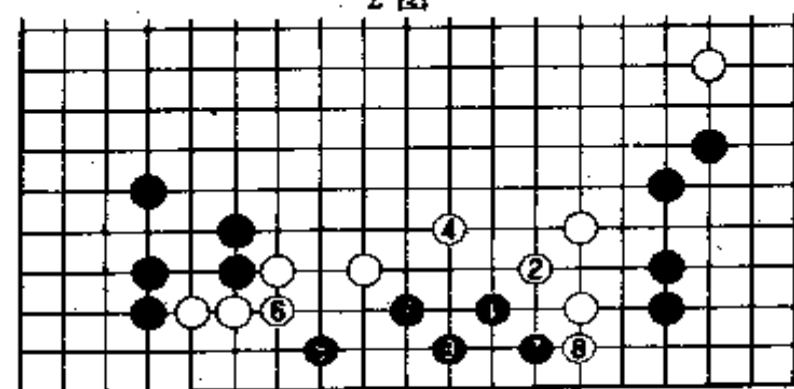


1 图: (凭感觉的急所)

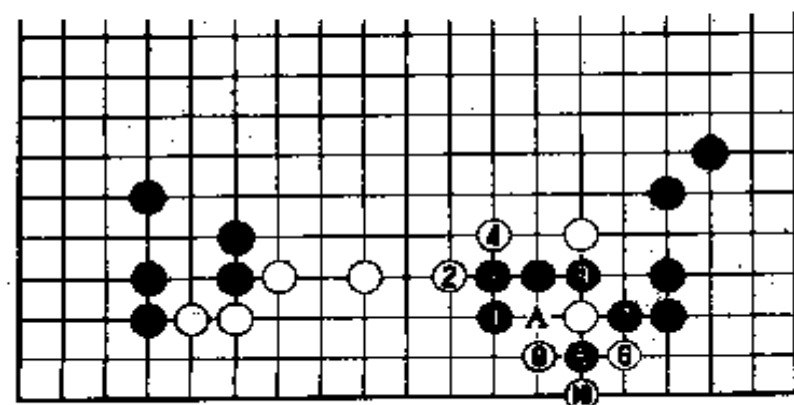
活用黑右下角“玉柱”一子，在1位打入是急所。接着瞄着A渡和跳入中央。



2图：白2如尖，黑3好手。白4时，黑5以下脱出成功。



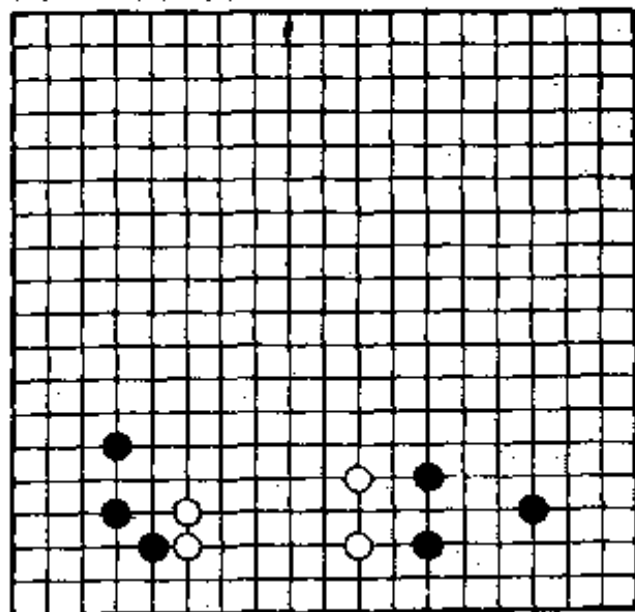
3 图：白 4 如阻止黑脱出，黑 5 至 9 掏空白地做活。



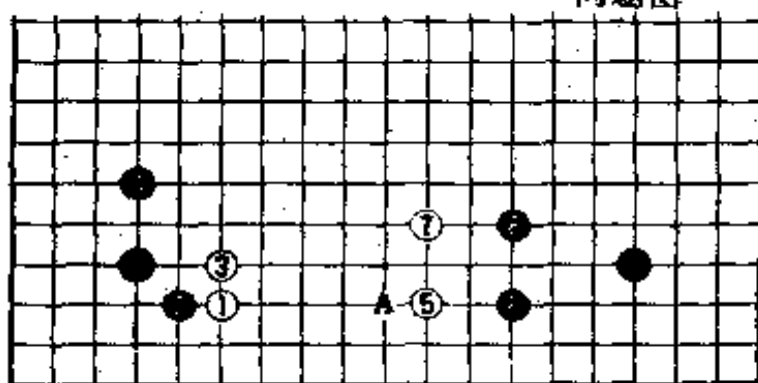
4图:白2如尖冲,黑按3、5次序简单逃回,白6在8位扳,黑在A位切断,和本图结果相同。

第 10 型：(大局观的一手)黑先

打入的急所在哪里？

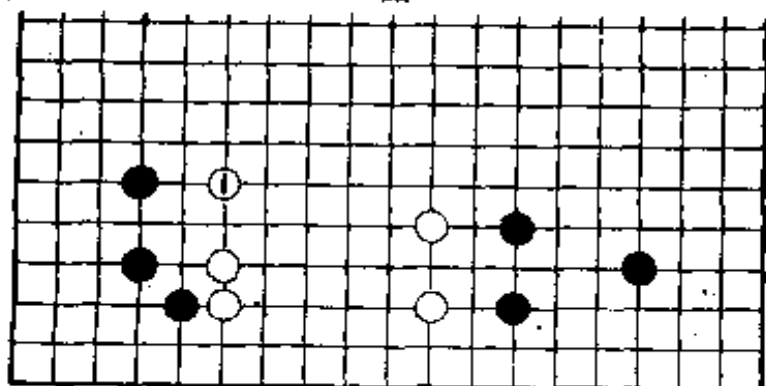


问题图

A 

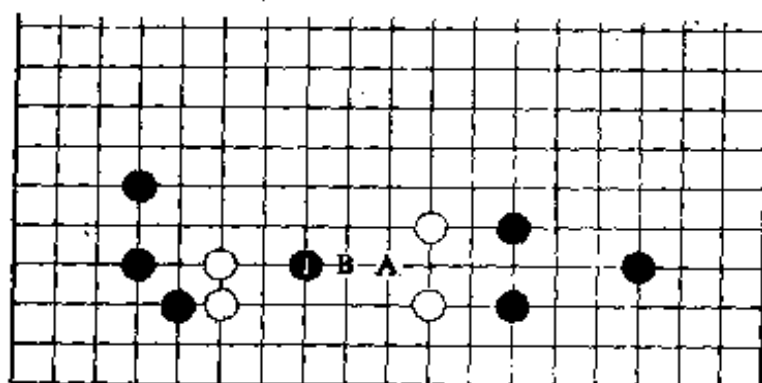
A 图: (问题图的形成过程)

白5拆在A位是定式。现白5多拆一路，再7跳是趣向。



B 圖

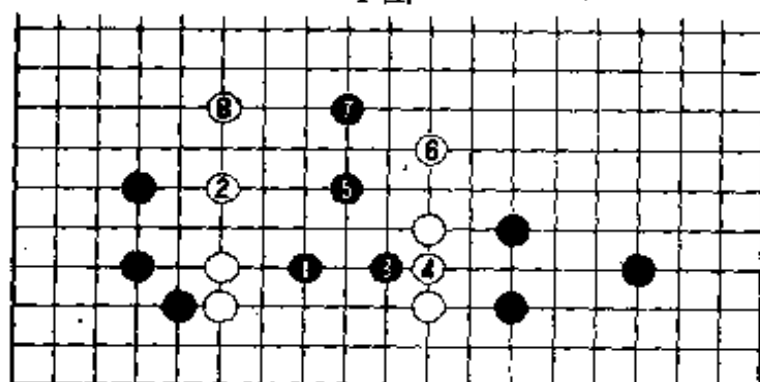
B 图：白要完成这种结构，还需跳补一手棋。



1 图

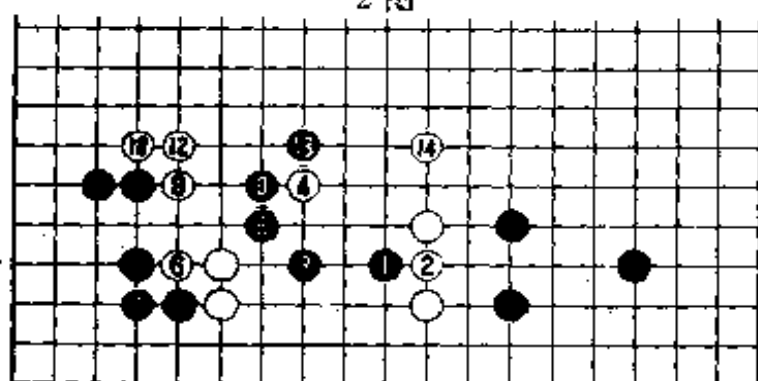
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是黑 1 或 A、B。关键在于不可深进，只能浅侵。



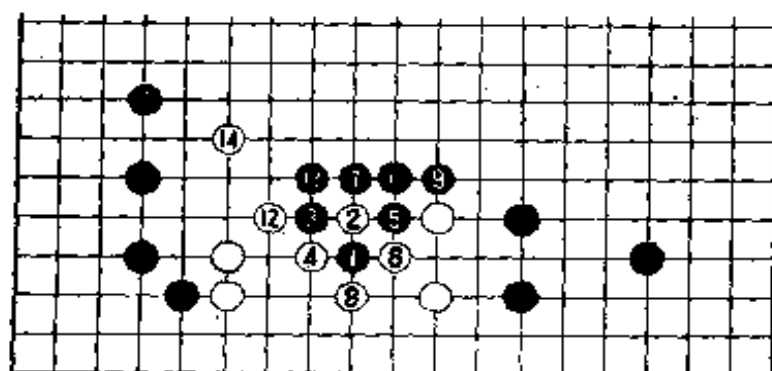
2 图

2 图：白 2 以下至 8 的攻防可以说是对于黑 1 打入的样板走法。



3 图

3 图：黑 1、3 和前图次序相反。白 4、6、8 转向角部进行腾挪是手筋。至黑 13，黑达到了打入的目的。

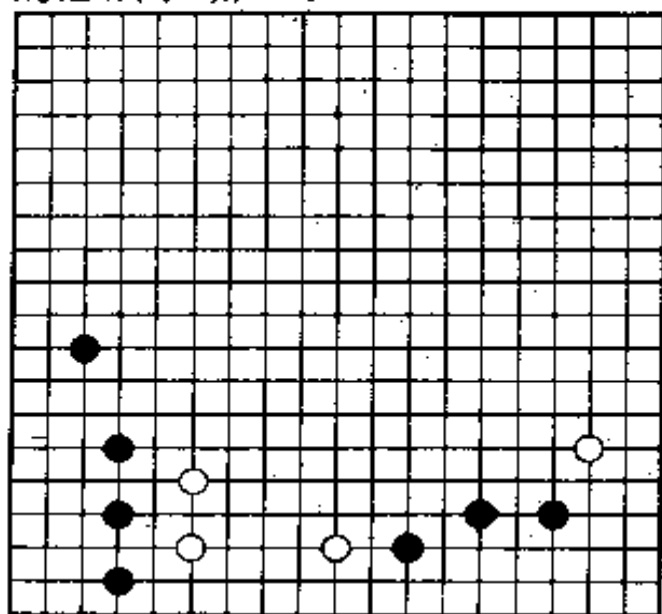


4 图

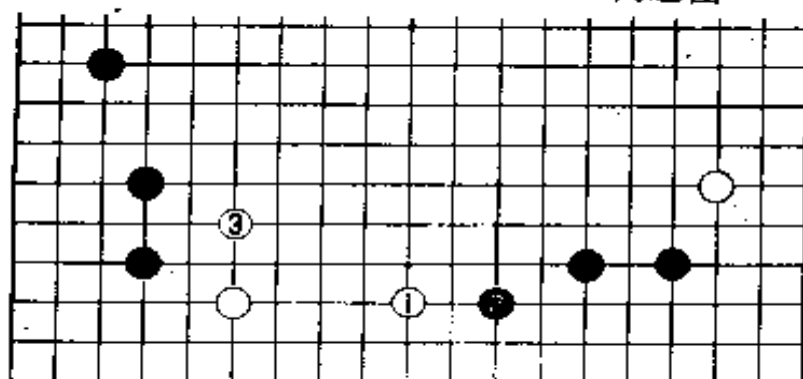
4 图：黑 1 也有力。白 2 如靠压，黑 3 以下应接简明，黑外势强大。

第 11 型：（基本的一手）黑先

打入的急所在哪里？



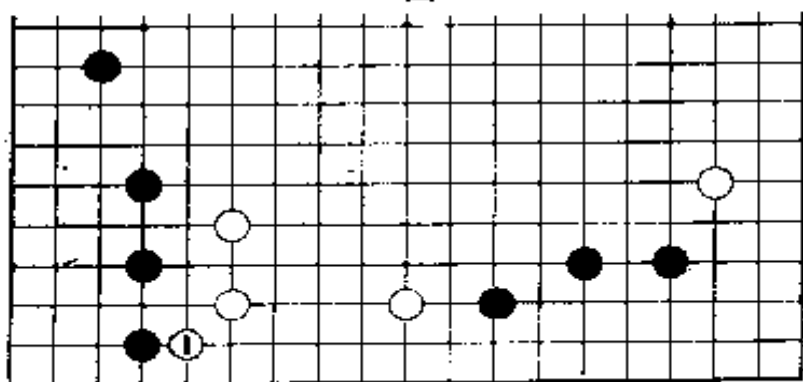
问题图



A 图

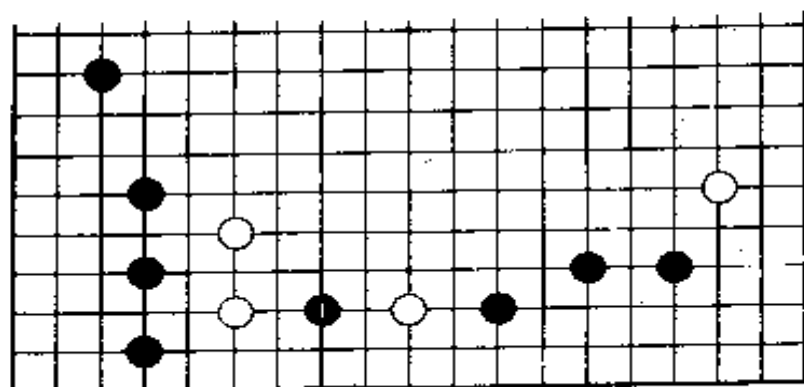
A 图：（问题图的形成过程）

这是在实战中经常出现的构图。因此，它的应用范围很广泛。



B 图

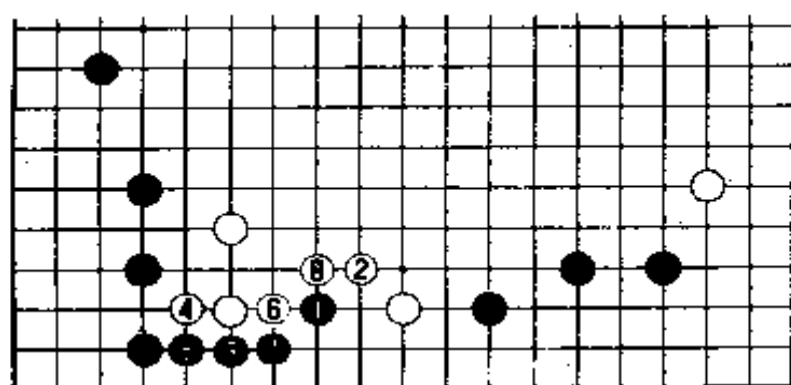
B 图：白防守的要点是 1 位尖。



1 图

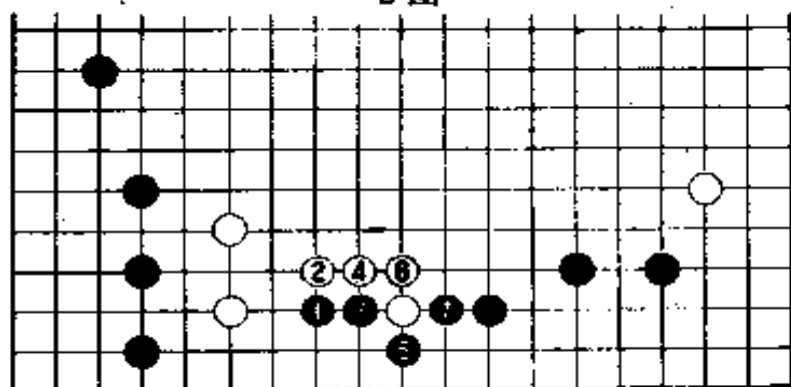
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



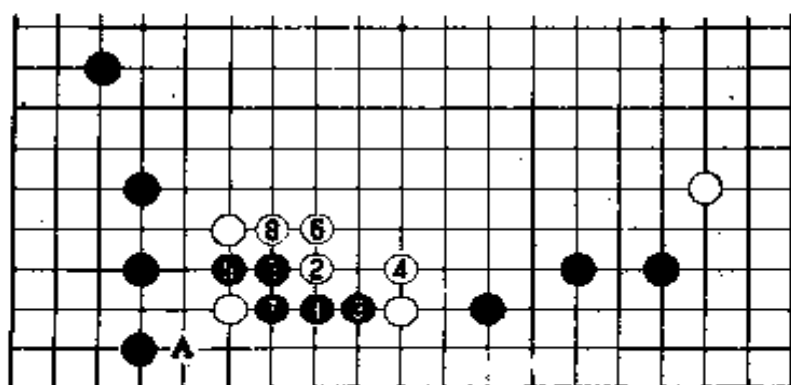
2 图

2 图：对白 2 尖，黑 3 托渡。至黑 7 白空被掏，黑打入大成功。白 4 如在 7 位扳，黑 6 断，即可击破白棋。



3 图

3 图：白 2 如靠压，黑 3、5 向右边渡回，简明有效。

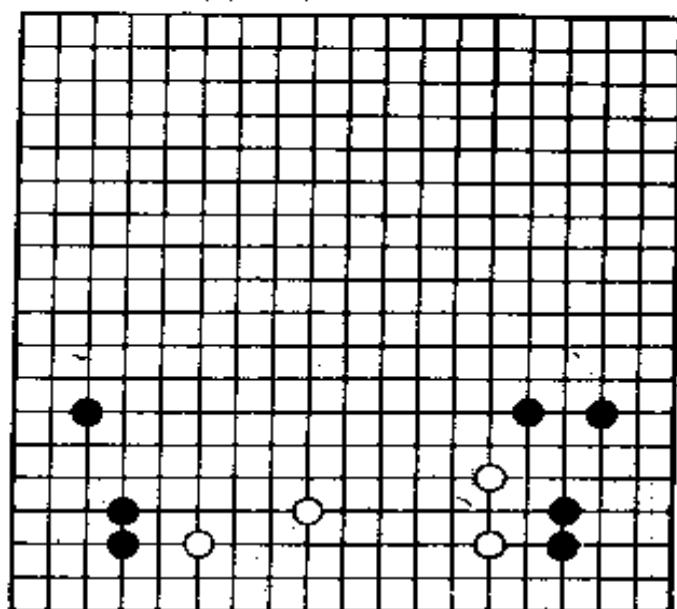


4 图

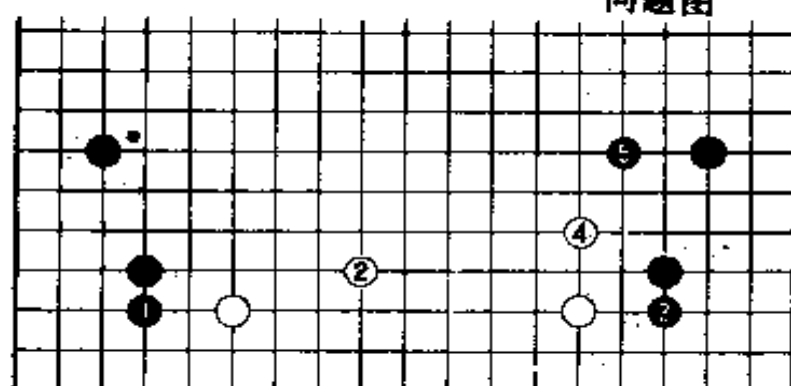
4 图：对黑 1、3，白 4 抵抗，黑 5 以下至 9 破空更大，黑成功。这时，如白在 A 位预先备有一子，那黑的意图就会落空，只能以失败而告终。

第 12 型：（预想的变化）黑先

打入的急所在哪里？



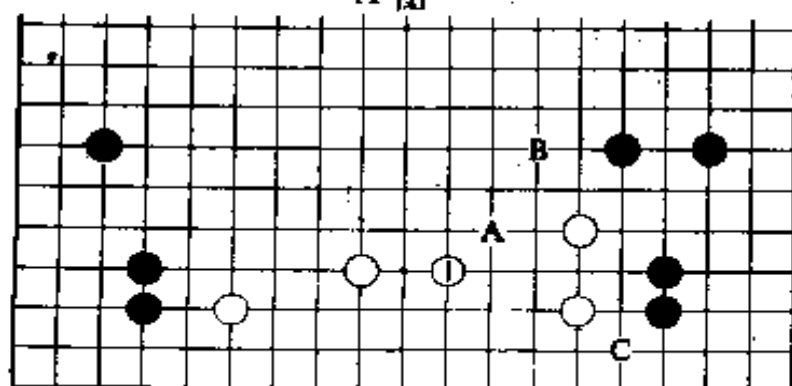
问题图



A 图

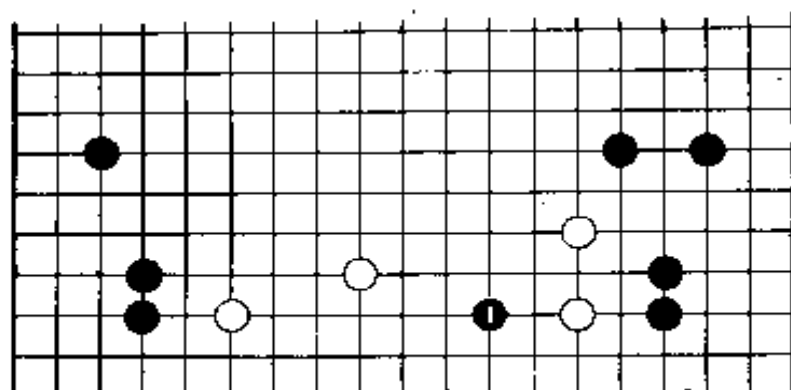
A 图：（问题图的形成过程）

对黑的坚实着法，白采取大围的手法。



B 图

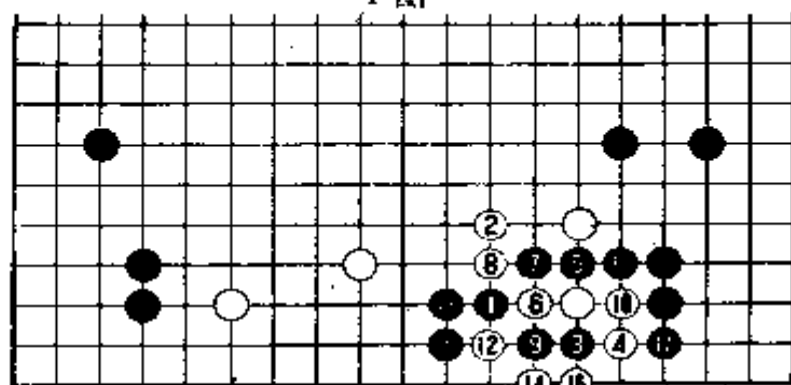
B 图：白防守要点是 1 或 A。如白走 B、C 位，形薄，仍有打入的手段。



1 图

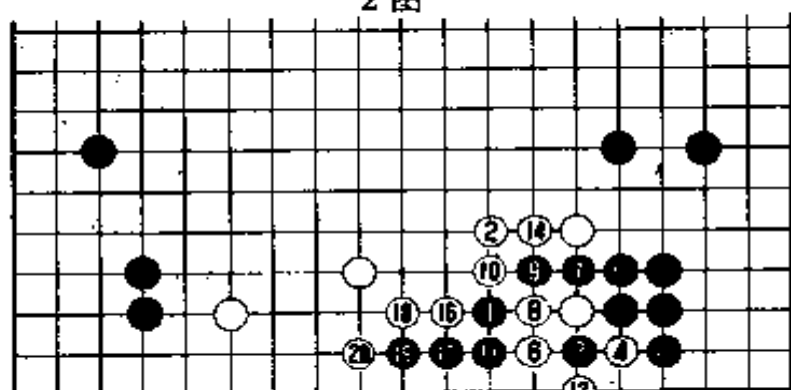
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



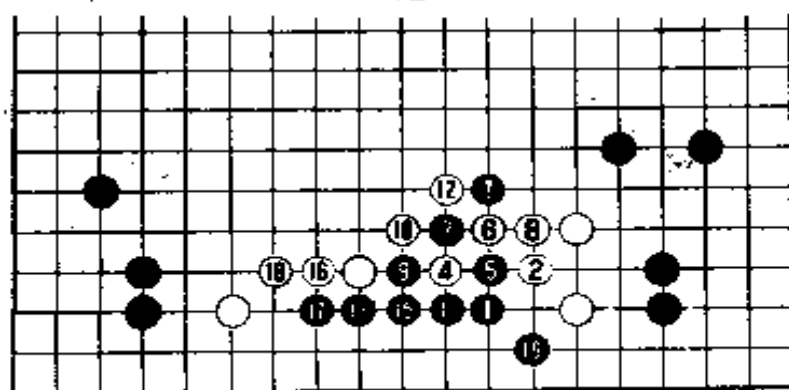
2 图

2 图：如白 2 应，黑 3、5 是重要的次序。对白 6、8，黑 9、11 弃二子是关键。变化至 17 是黑有利的对攻。



3 图

3 图：黑 5、7 平凡的应手是恶手。白 6 以下至 20 的变化必然。是有眼杀无眼的对攻，黑被吃，希望记住前图的手法。

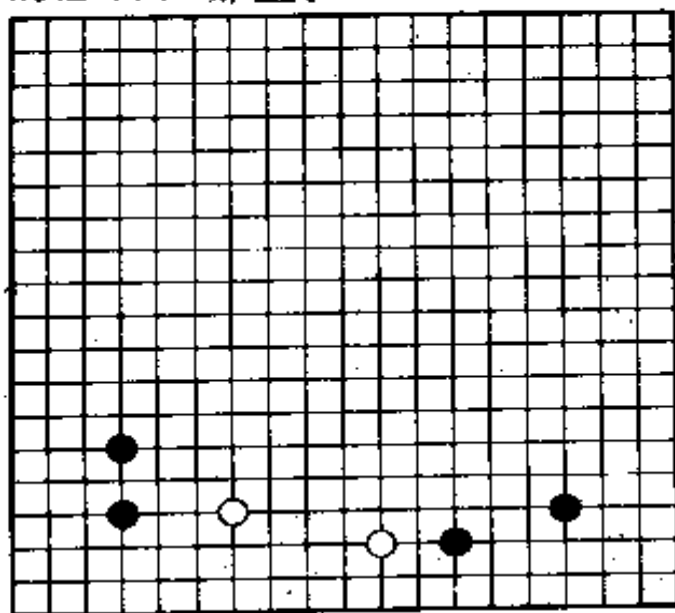


4 图

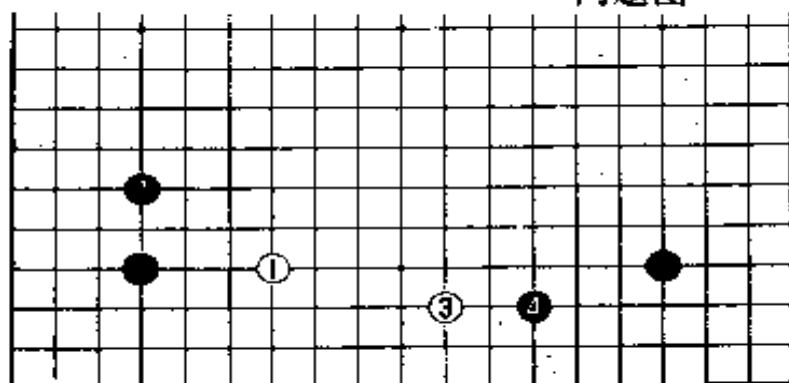
4 图：如白 2 应，按黑 3 以下至 19 的次序黑活。白地如此被掏，黑成功。

第 13 型：（轻灵的姿态）黑先

打入的急所在哪里？



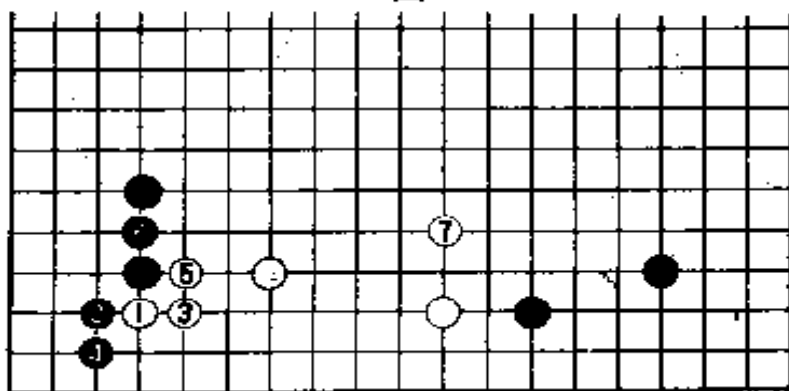
问题图



A 图

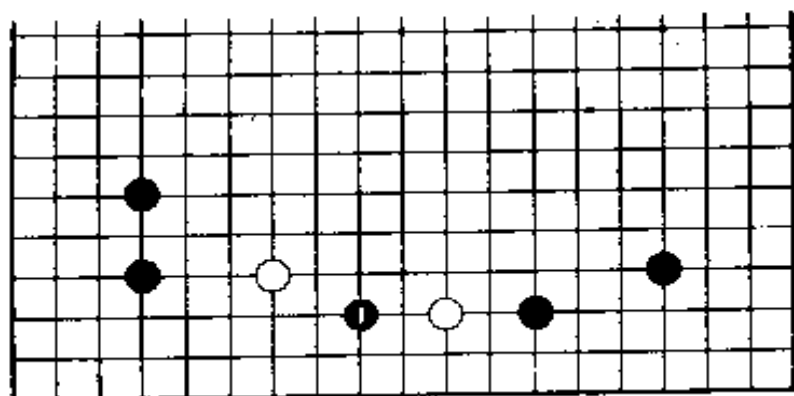
A图：（问题图的形成过程）

这是在实战中经常出现的构图。



B 图

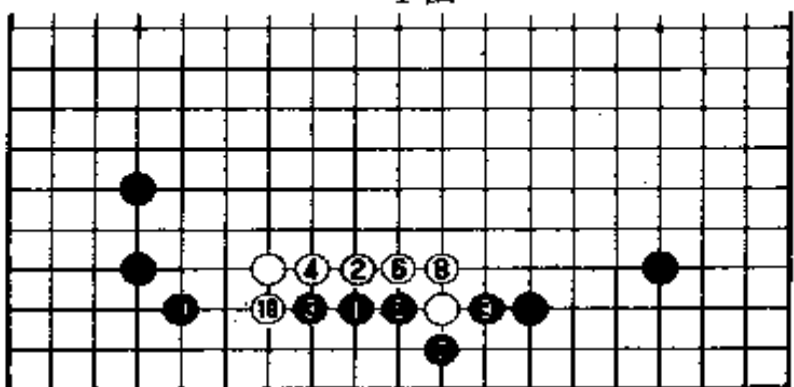
B图：白防守的手段是在角上托，至黑6交换后，白7关补是常用之形。



1 图

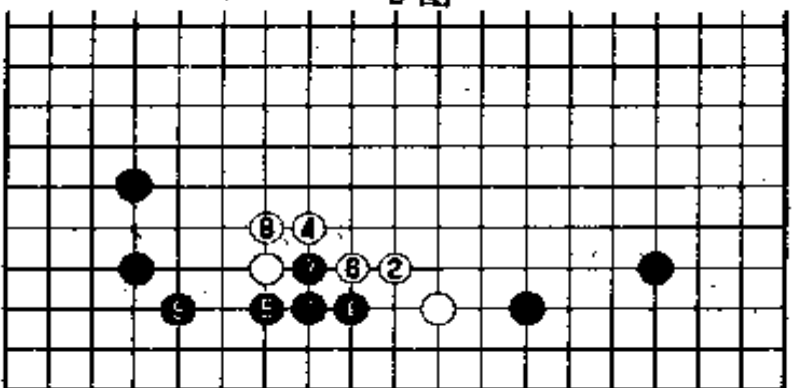
1图：（凭感觉的急所）

黑1是打入的急所。



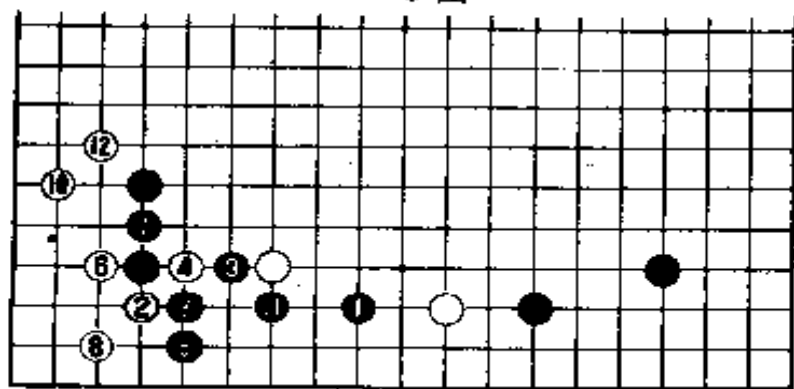
2 图

2图：白2靠压是普通的应手。黑平易地进行了以下至9的治理，简明。白6如果在8位长，那黑10与左边联络。



3 图

3图：白2如尖，黑3、5后，向左方渡过，简明，白4如在5位立顽强，黑4长，战斗有利。

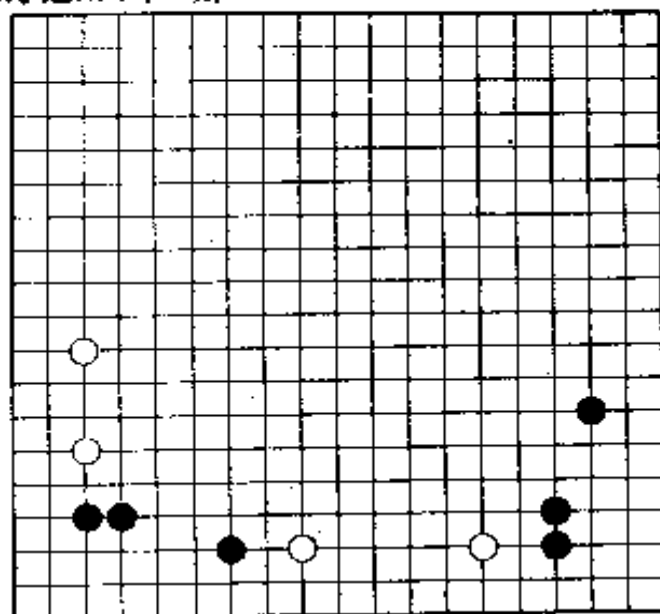


4 图

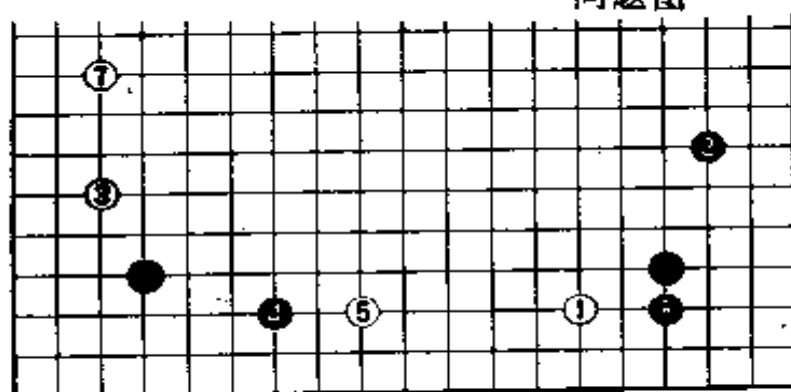
4图：白2托角求变也是一策。黑3时，白4以下虽在角上作活，但至黑11，仍是黑优。

第 14 型：（必然的一手） 黑先

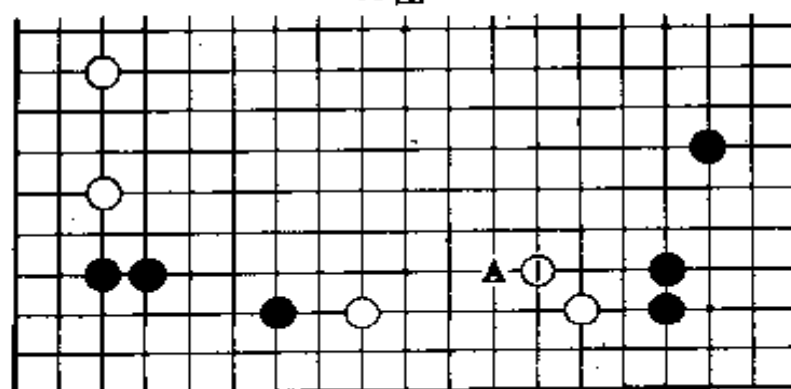
打入的急所在哪里？



问题图



A 图

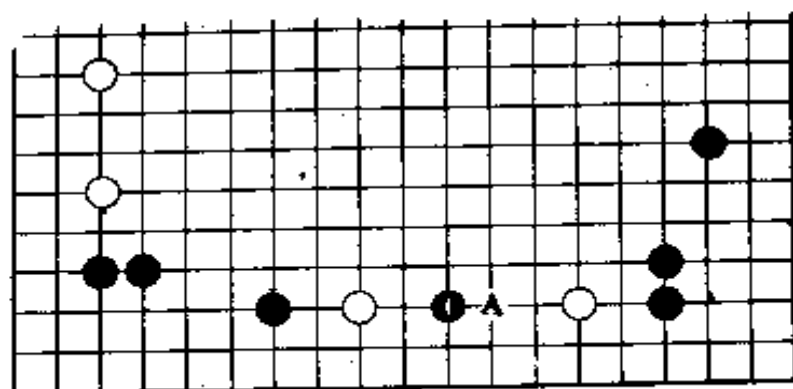


B 图

A图：（问题图的形成过程）

白 1 以下至黑 8，是让子棋中经常出现的棋形。

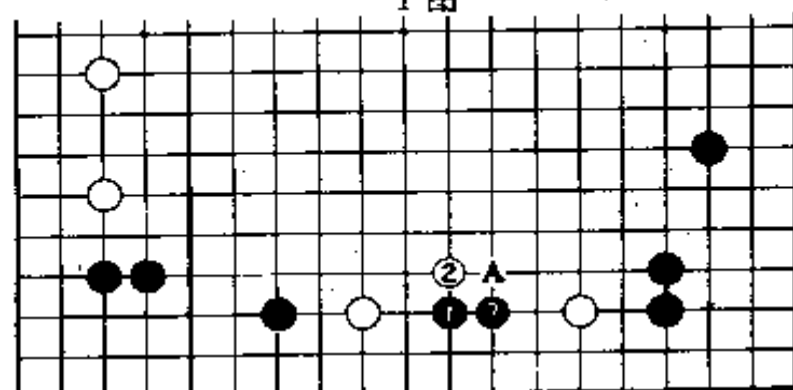
B图：白防守此处的要点，在 1 位尖或 A 位飞是形。



1 图

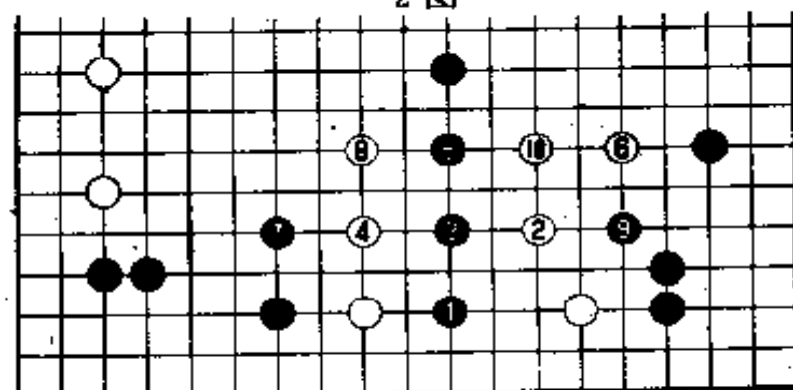
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所不是A而是1位。



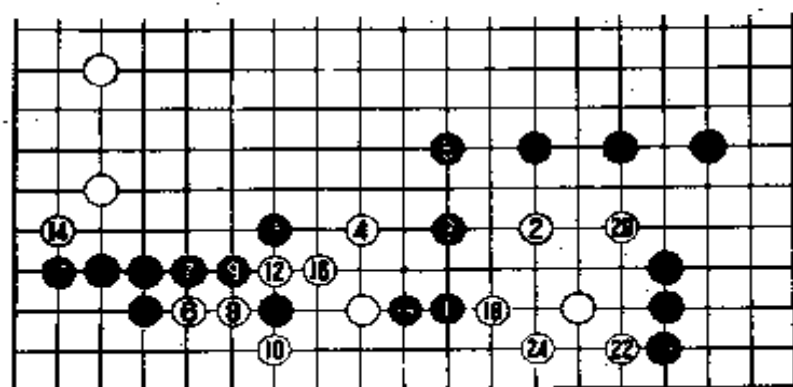
2 图

2 图：白2如靠压腾挪，黑3退是不给白棋行棋调子的好手，白2如在A位尖冲，则黑2长，均是白苦的棋。



3 图

3 图：白2以下谋求向中央脱出，但至黑11止，被分割成左右两块，这是黑优的构图。

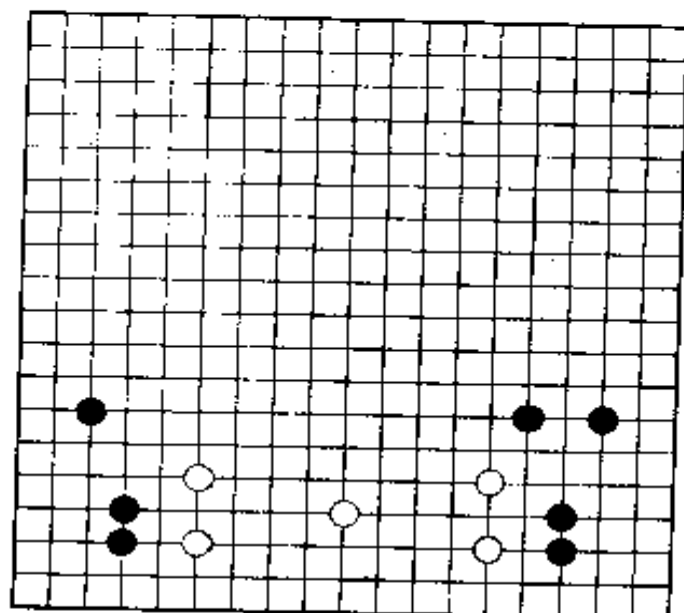


4 图

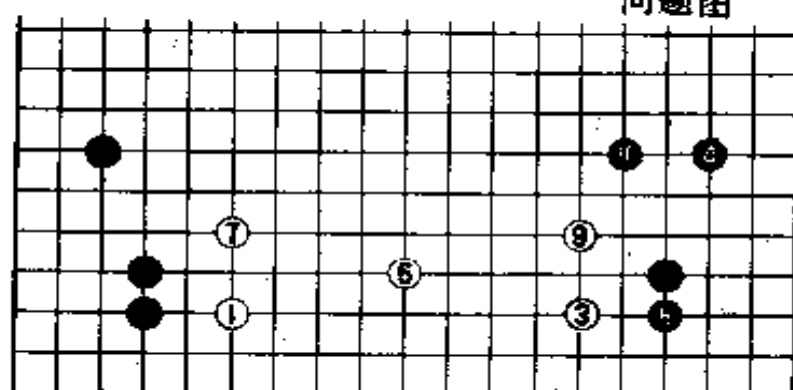
4 图：白6试图进行反击，是过分之着。黑13是绝好之点，大攻白棋，好调。黑筑成必胜的棋势。

第 15 型：（左右同型）黑先

打入的急所在哪里？



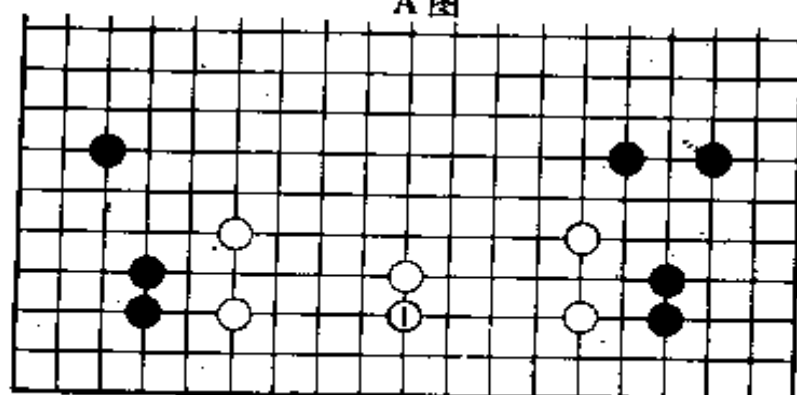
问题图



A 图

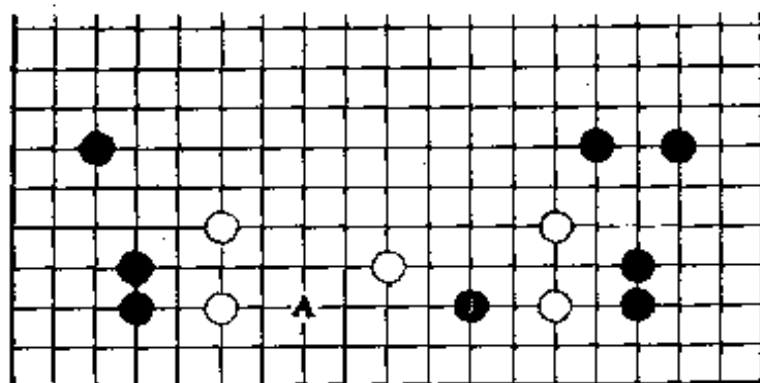
A图：（问题图的形成过程）

白 1、3、5 是让子棋中定型的围空法。



B 图

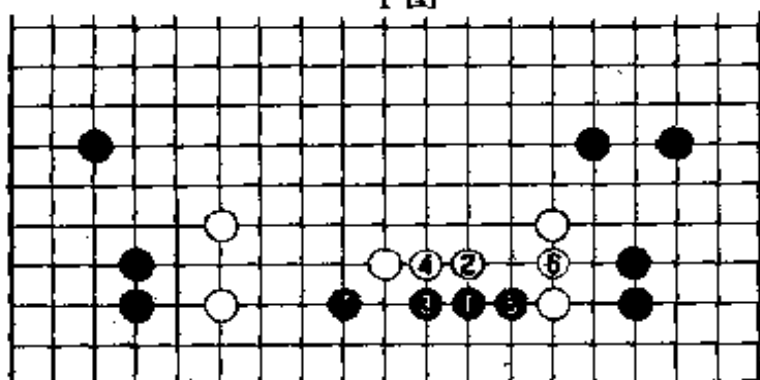
B图：乍一看白阵好象很坚固，但白如没有 1 位的玉柱防守，是不能形成确定实空的。



1 图

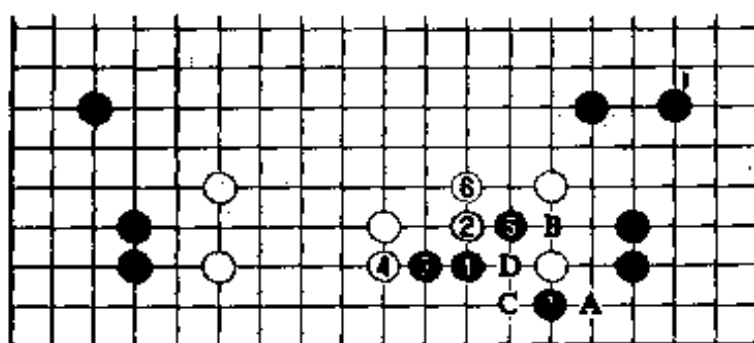
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是黑 1 或 A 点。



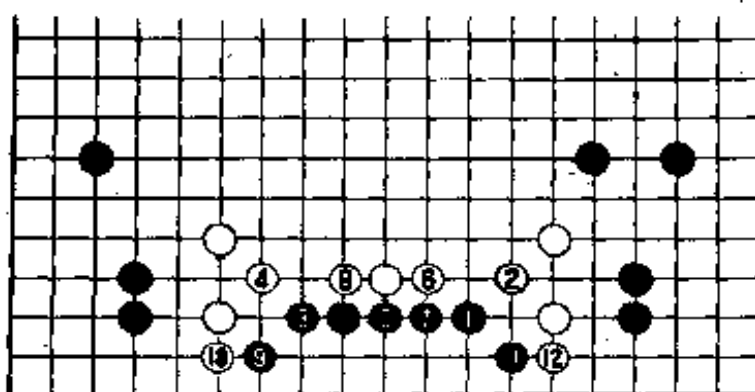
2 图

2 图：白 2 如靠压，黑 3、5 是次序。白 6 后，黑 7 跳生根。至此白已无法攻击这块黑棋了。



3 图

3 图：如白 2、4 攻击，黑 5 利后 7 托是渡过的手筋。接着如白 A，黑 B；如白 C，黑 D 可联络。

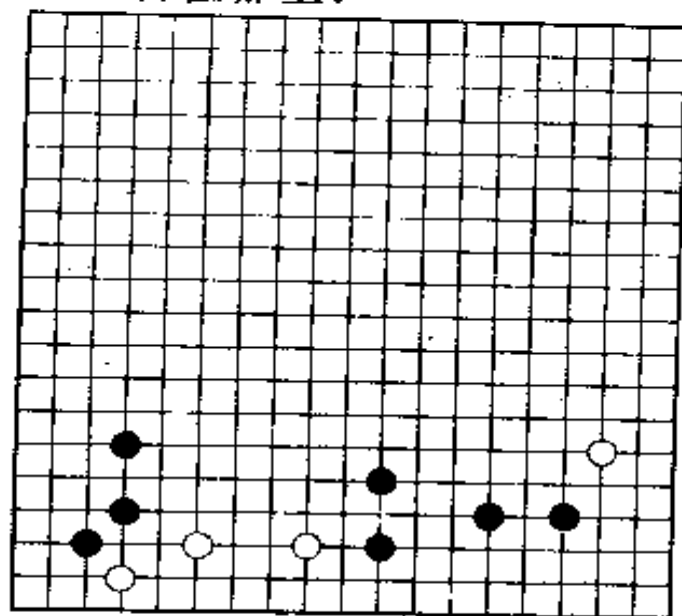


4 图

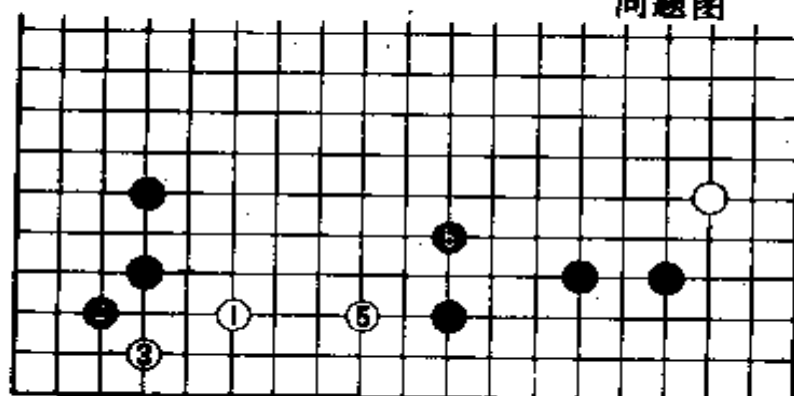
4 图：黑 3 是窥视 10 渡和 5 托的好手。黑 13 做活后，黑成功。

第 16 型：（闪光点）黑先

打入的急所在哪里？



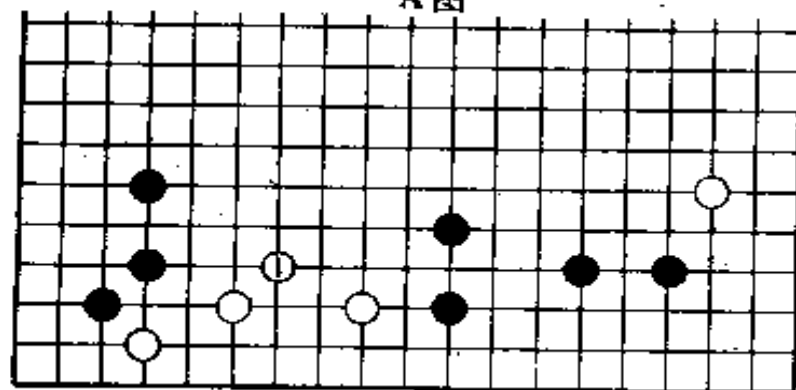
问题图



A 图

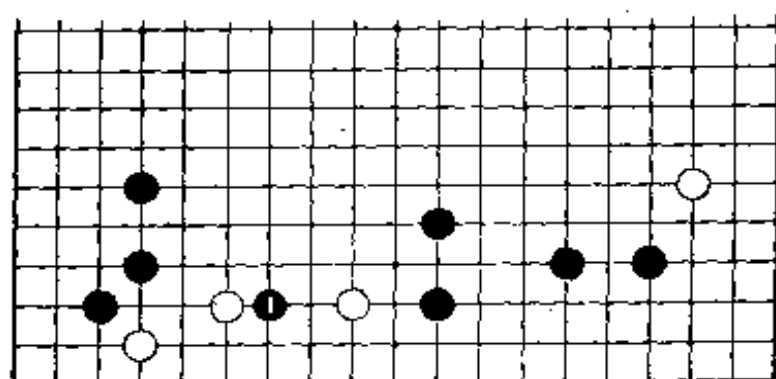
A图：（问题图的形成过程）

这是实战中经常出现的基本形。



B 图

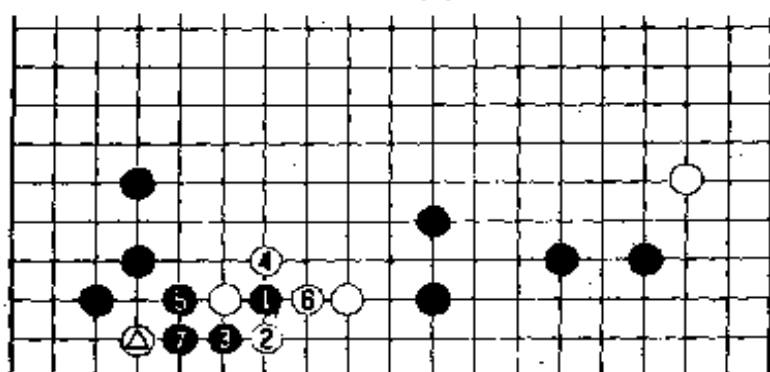
B图：乍一看白棋好象很坚固，但有弱点。防守此处的要点，在 1 位尖是形。



1 图

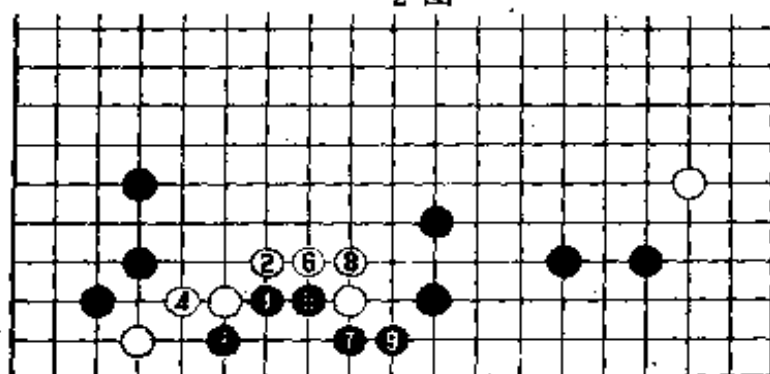
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 靠是打入的急所。



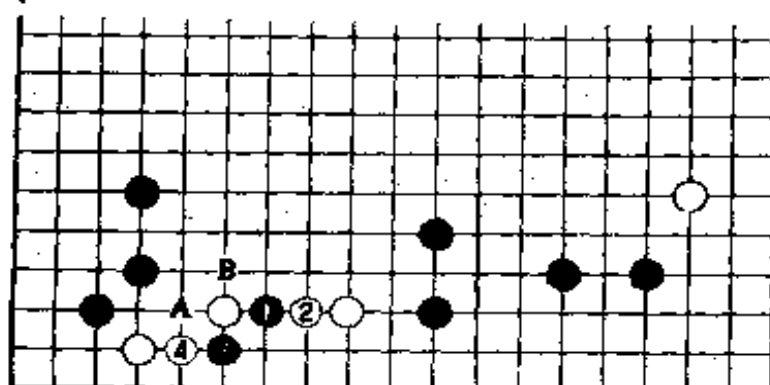
2 图

2 图：对于这种白形，有黑 1 伏击的手段。如白 2 应，黑 3 扭断是手筋，至 7 止，能吃住⊙一子，实利很大。



3 图

3 图：如白 2 上扳，黑 3，白 4 交换后，再走 5 是次序。白失去根据不行。

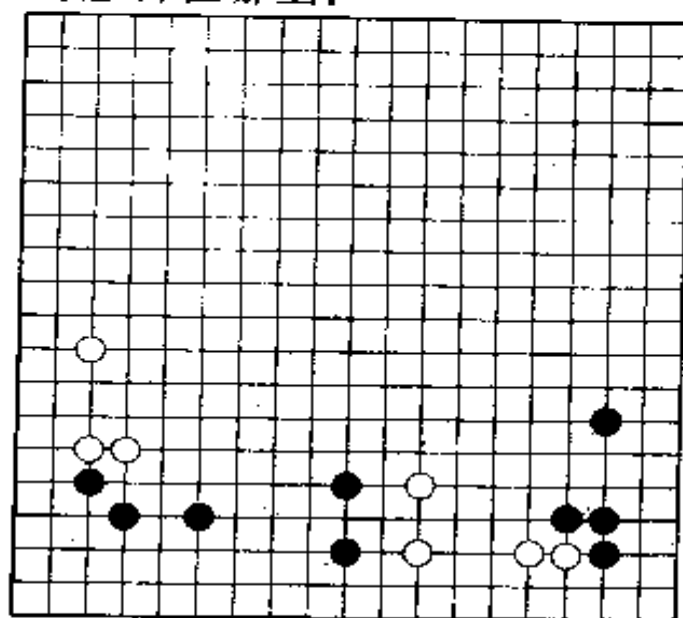


4 图

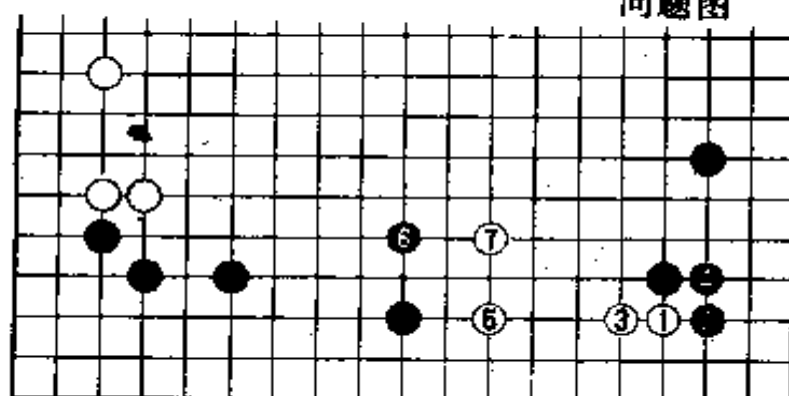
4 图：白 2 是治理的好手，对黑 3，白准备了 4 位应的好手，黑不得动弹。黑 3 如在 A 位夹，白 4，黑 6 应，结果相同。

第 17 型：（构图的判断）白先

打入的急所在哪里？



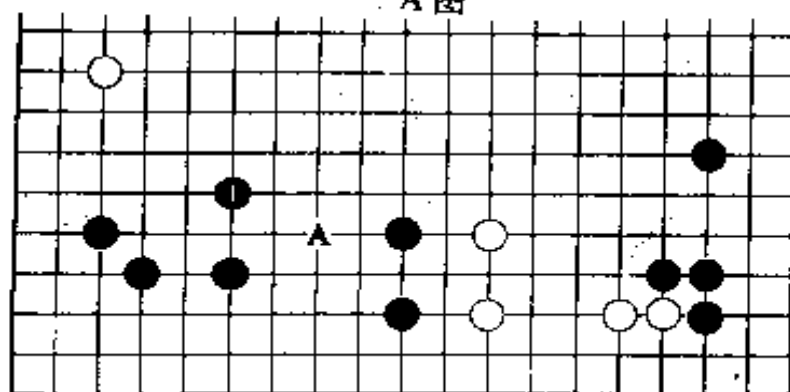
问题图



A 图

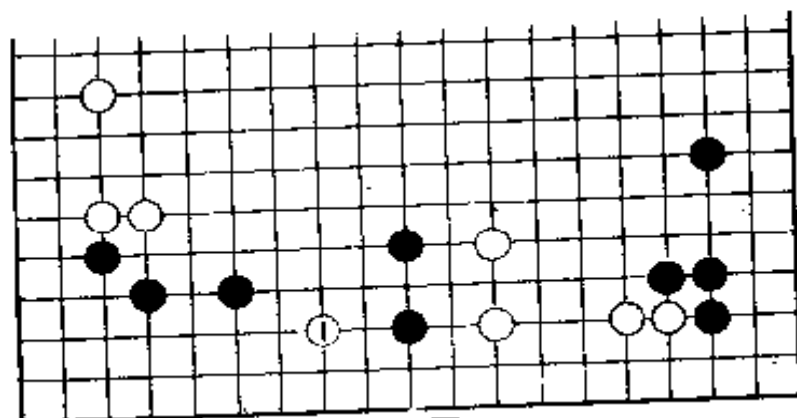
A图：（问题图的形成过程）

白 1 以下至 8 是基本形。



B 图

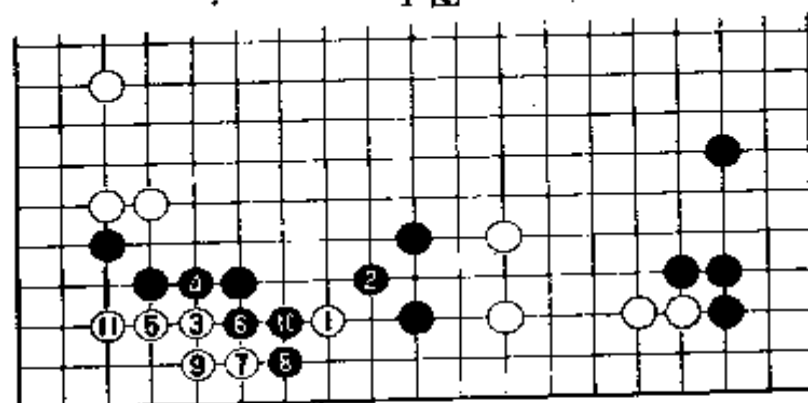
B图：黑棋在以后如不补一着棋，即不在 1 或 A 位补一手，就不能说是确定的实空。



1 图

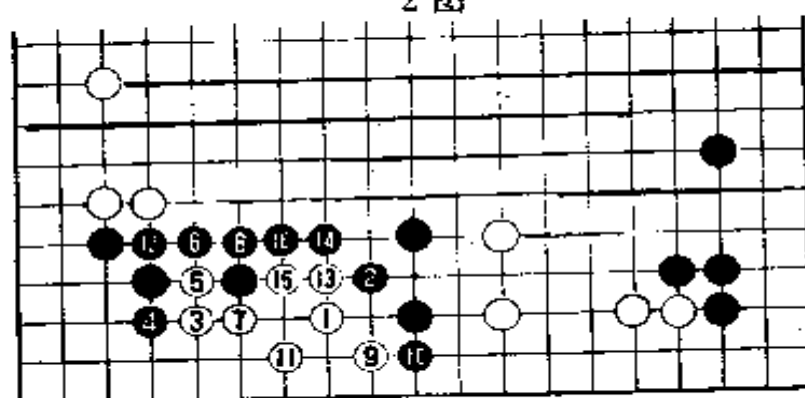
1 图：（凭感觉的急所）

白 1 打入是急所。



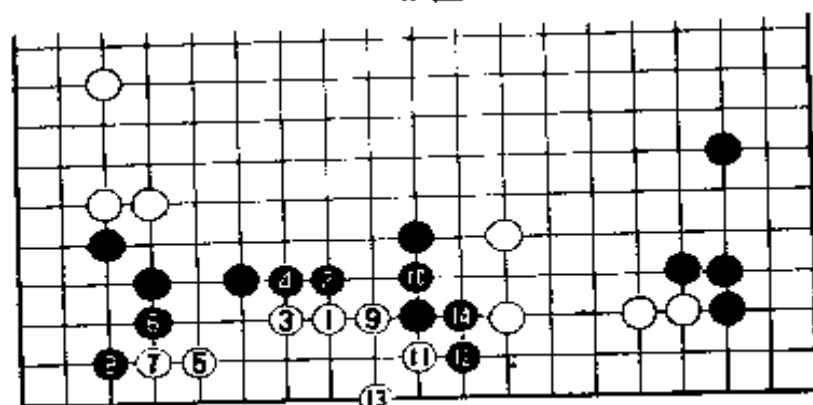
2 图

2 图：如黑 2 阻渡，白 3 觑是相关联的手段。黑 4 是确实可靠的应手，白 5 以下至 11 活角是常见的走法。



3 图

3 图：对白 1、3，黑 4 挡有问题。白 5 以下可以设想出最容易做活的方法，白先手做活，成功。

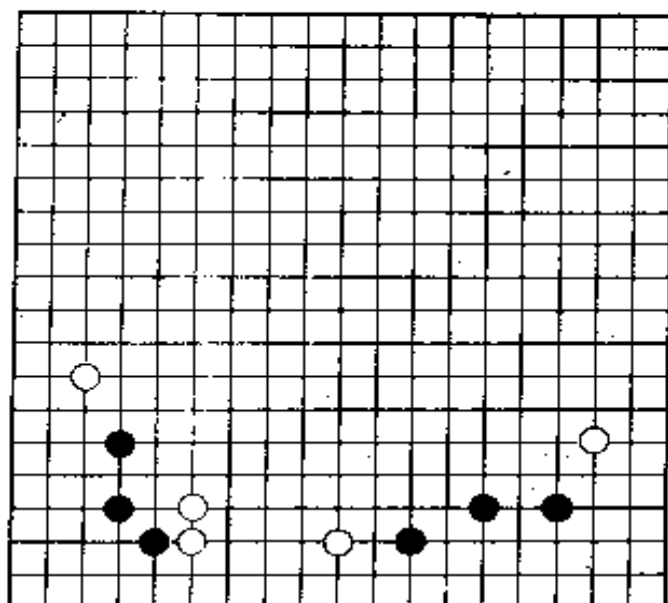


4 图

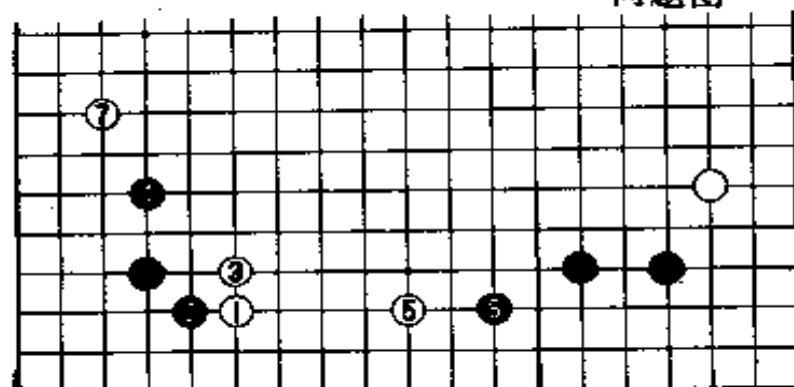
4 图：黑 2 如靠压，可以预想成白 3 以下至黑 14 的变化，结果二分。

第18型：（立即打入）黑先

打入的急所在哪里？



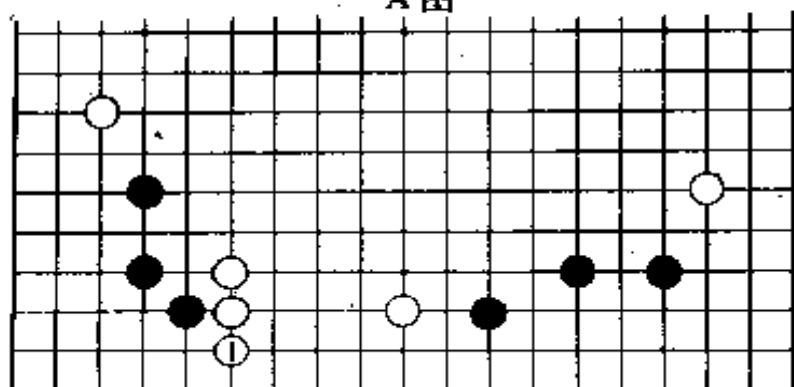
问题图



A图

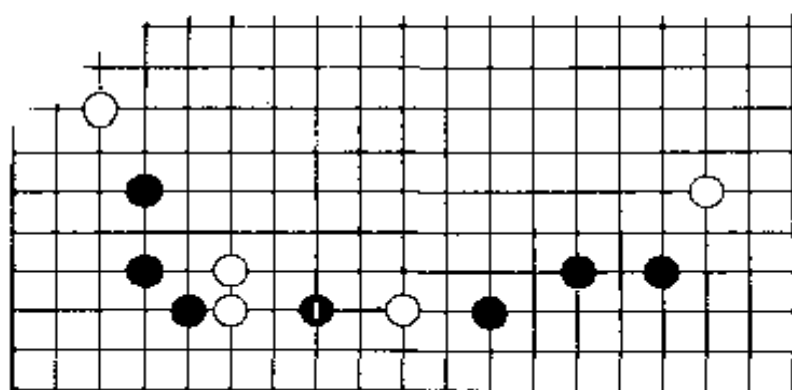
A图：（问题图的形成过程）

这是白1、3立二拆三的定式。



B图

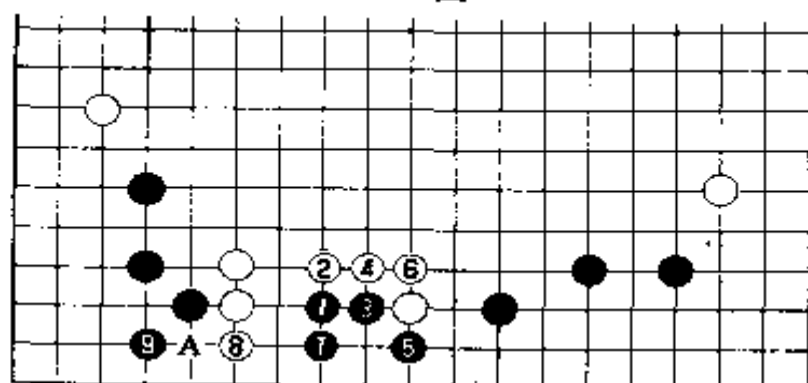
B图：白防守此处的要点是1位下立。



1 图

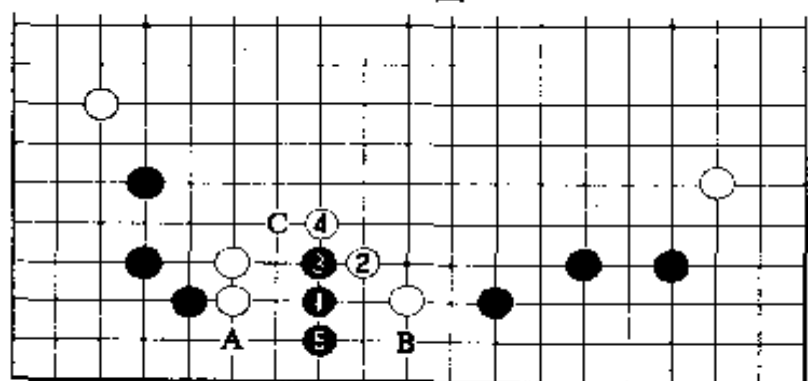
1 图：（凭感觉的急所）

立即在正中打入是急所。



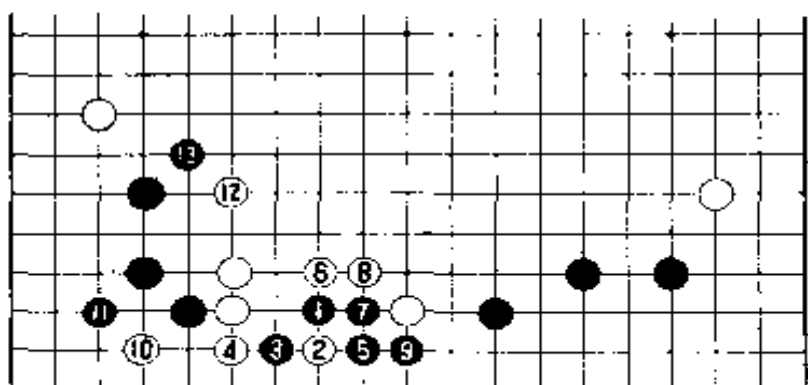
2 图

2 图：白 2 以下平凡地应，可以预想至黑 9 的变化，白失去根据。白 9 是形，这手如在 A 位应，则在角上就留有手段了。



3 图

3 图：对白 2 尖，黑 3 先冲过门，再 5 下立是好手。这样瞄着 A、B 两渡，接着在 C 位扳出就严厉了。

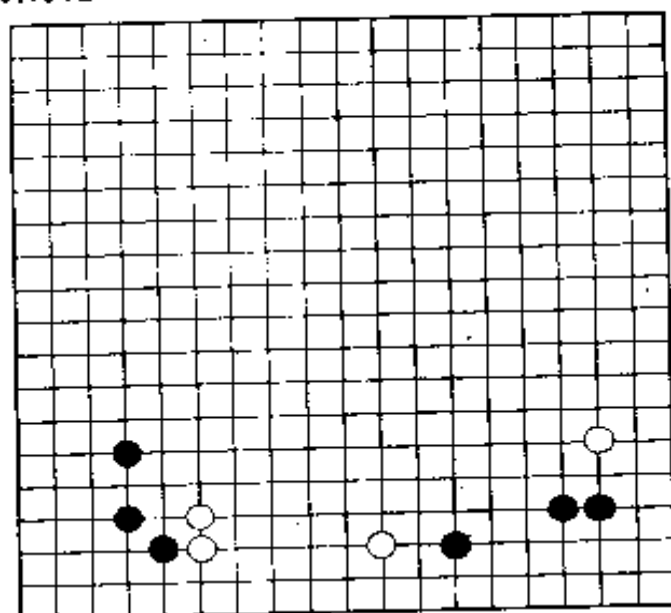


4 图

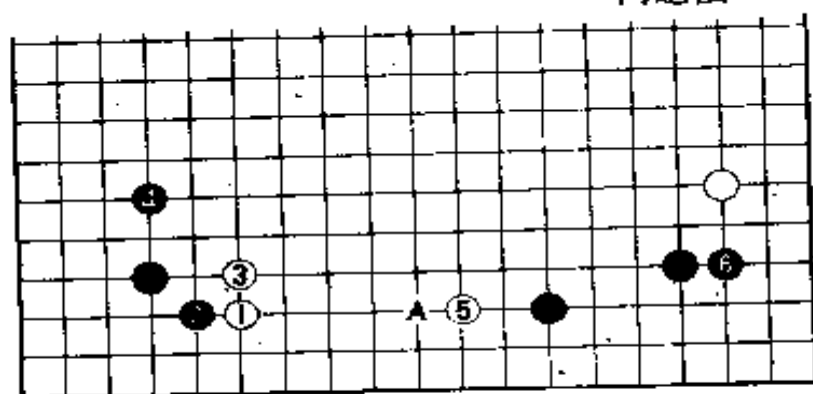
4 图：白 2 下托是最善的应手。对于黑 3，白 4 挡下至 13，大致二分。

第 19 型：（猛袭）黑先

打入的急所在哪里？



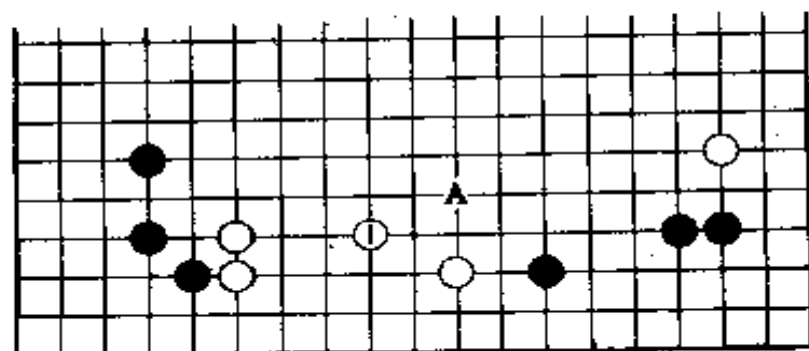
问题图



A 图

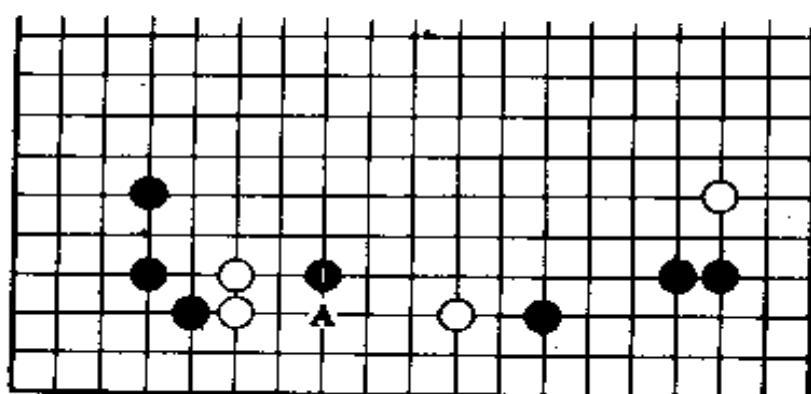
A 图：（问题图的形成过程）

现白 5 多拆一路，
如拆在 A 位是定式。



B 图

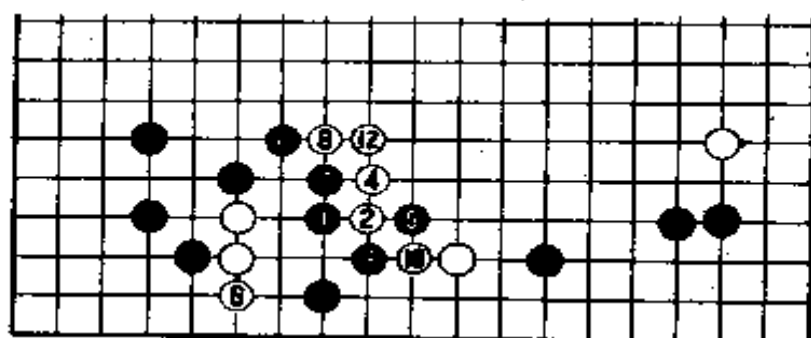
B 图：白防守此处的要点：1 位或 A 位是形。



1 图

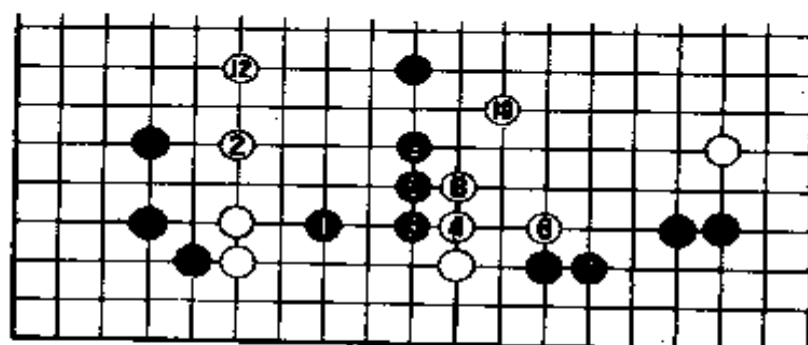
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是黑 1 或 A 点。



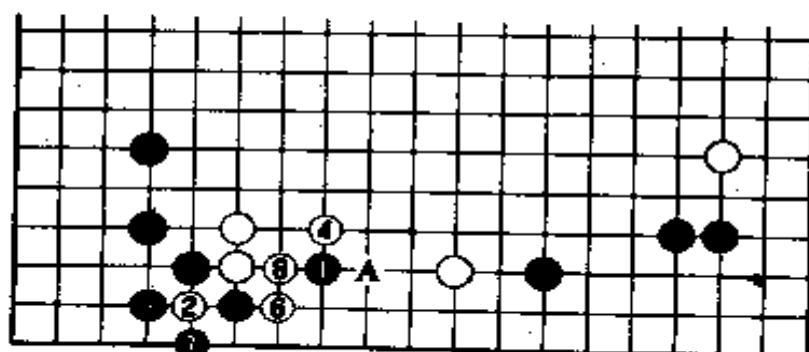
2 图

2 图：白 2 碰是手筋。但黑 3 下扳 5 尖是鬼手。白 6 如防黑渡，黑 7 以下至 13 可吃住三子。



3 图

3 图：还有白 2 跳等应手。黑 3 以下双方顺利地进入中央。

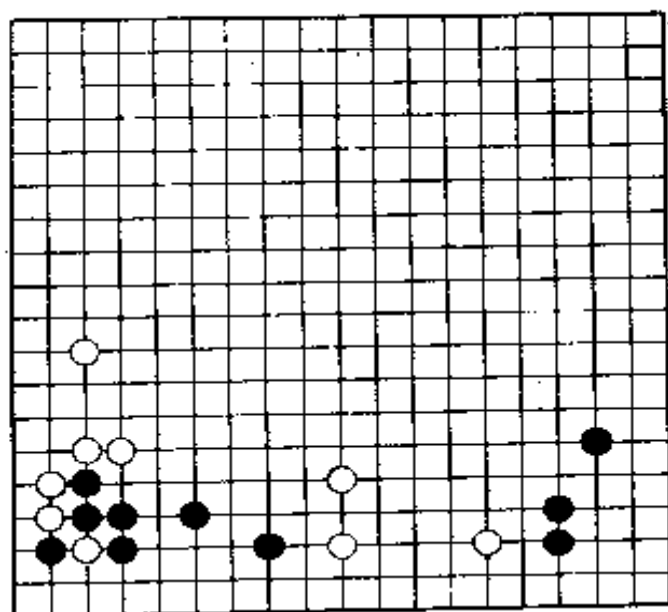


4 图

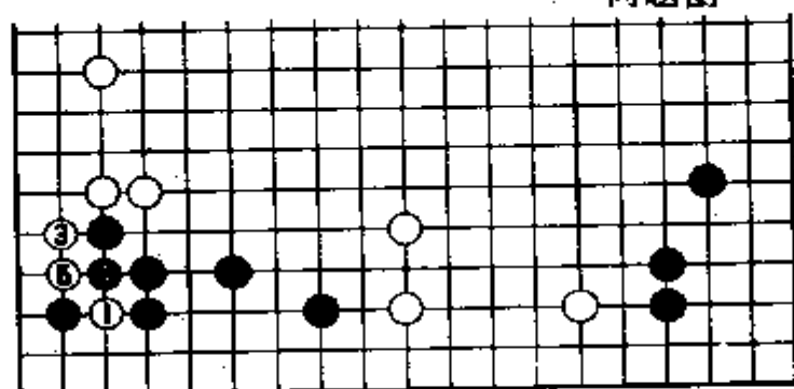
4 图：黑 1 打入也。有力。白 2 黑 3 交换于白不利，至 7 黑巩固了角地。

第 20 型：（形不完整）白先

打入的急所在哪里？



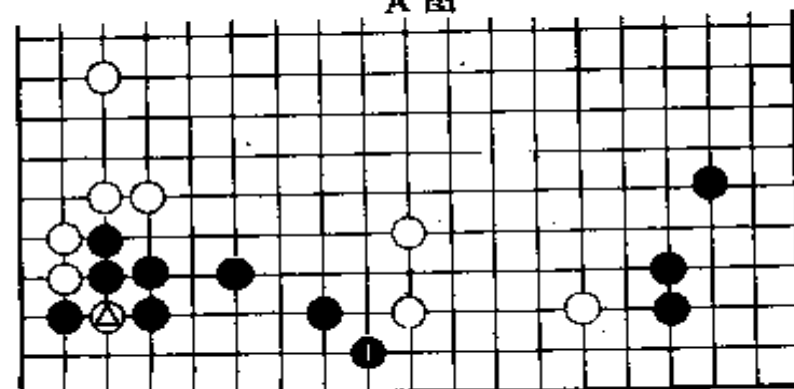
问题图



A 图

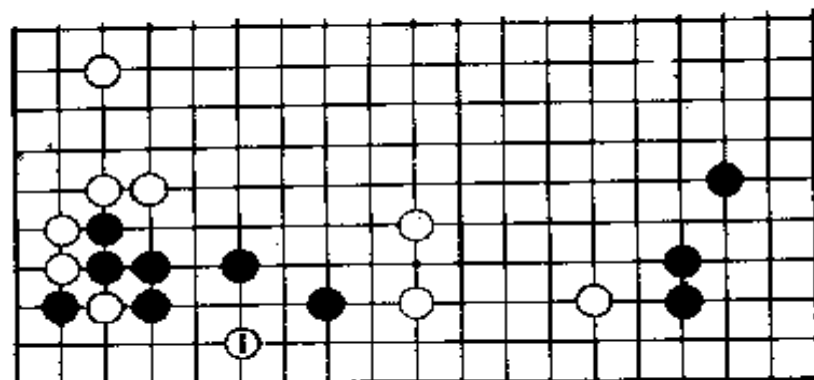
A 图：（问题图的形成过程）

白 1 打入至黑 6 止是基本形。



B 图

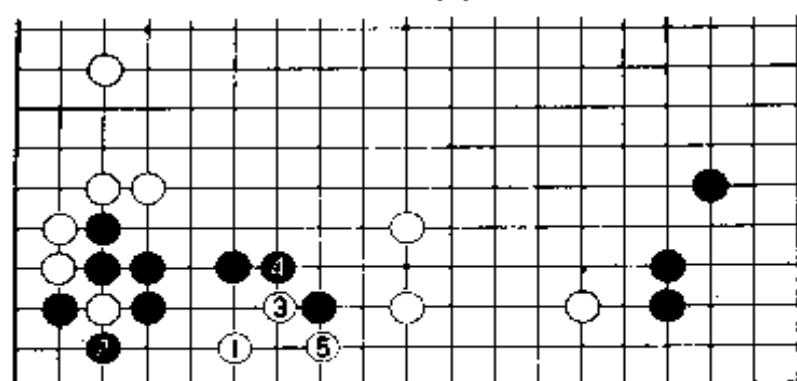
B 图：黑防守的要点是 1 位尖。它不仅伺机对白进攻，同时消除了白△一子的利用。



1 图

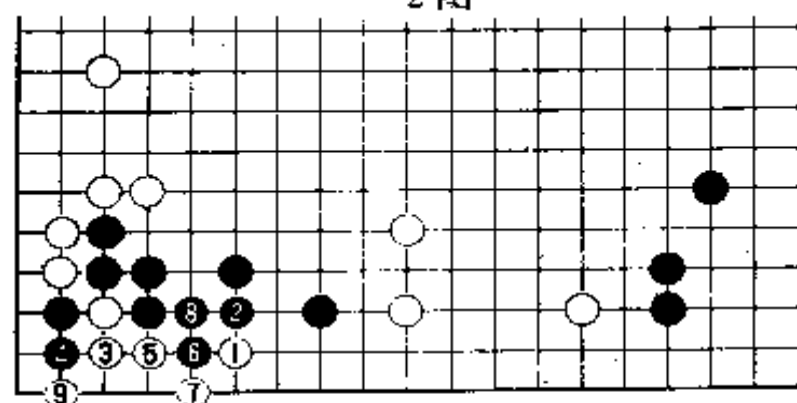
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是白 1 点。



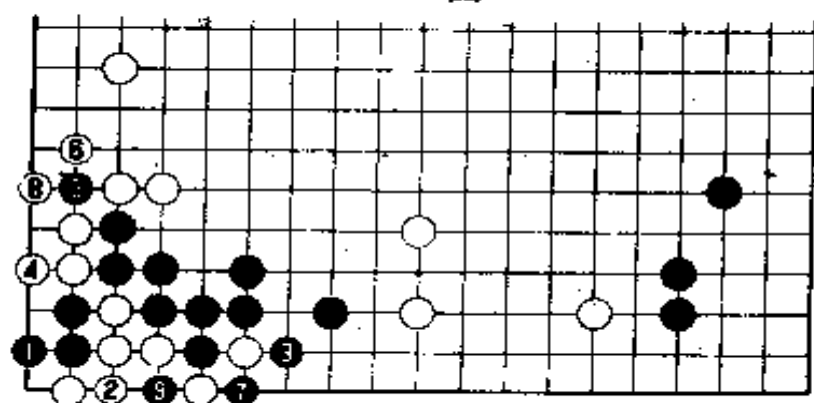
2 图

2 图：黑 2 拔去一子确实。在此，白 3、5 渡回，既破黑空，又安定了白三子，效果显著。



3 图

3 图：黑 2 是阻止白向右边渡回的形。白 3 出动是早已瞄好的手段，至白 9 必然。

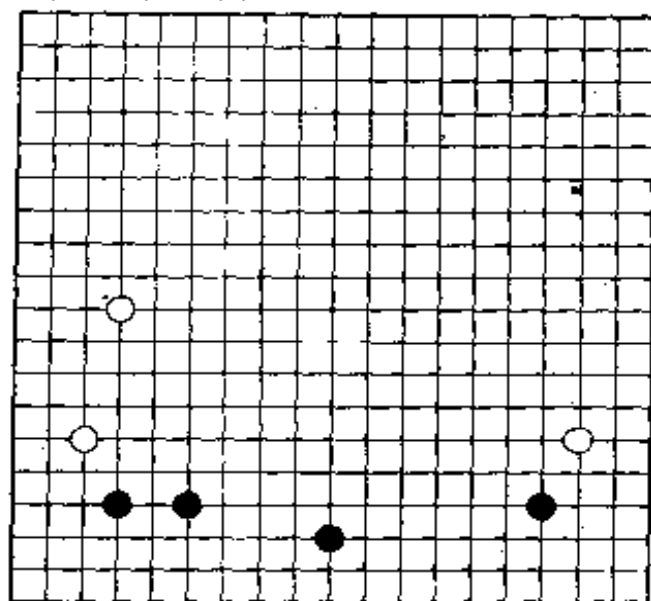


4 图

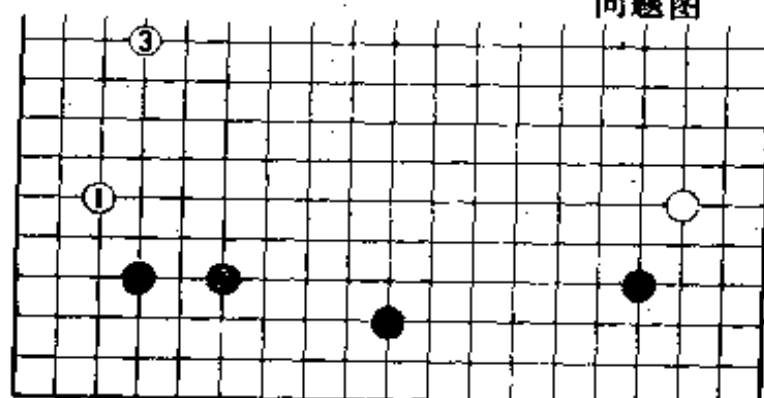
4 图：续前图，黑 1 是急所。对白 2、4，黑 5 是对攻的手筋。至 9 成劫争。这里有种种手段。

第 21 型：（先发制人的时机）白先

打入的急所在哪里？



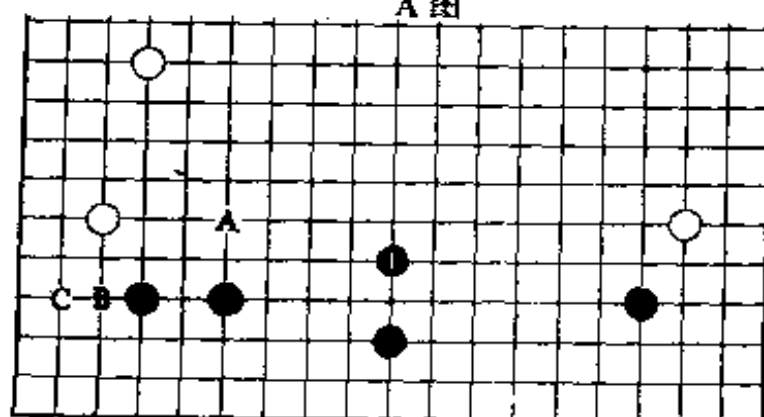
问题图



A 图

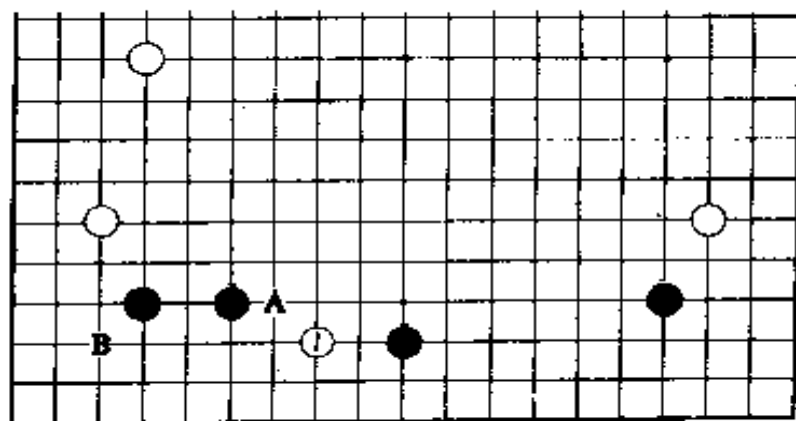
A 图：（问题图的形成过程）

白 1、3 的布局构思在互先棋中往往出现。



B 图

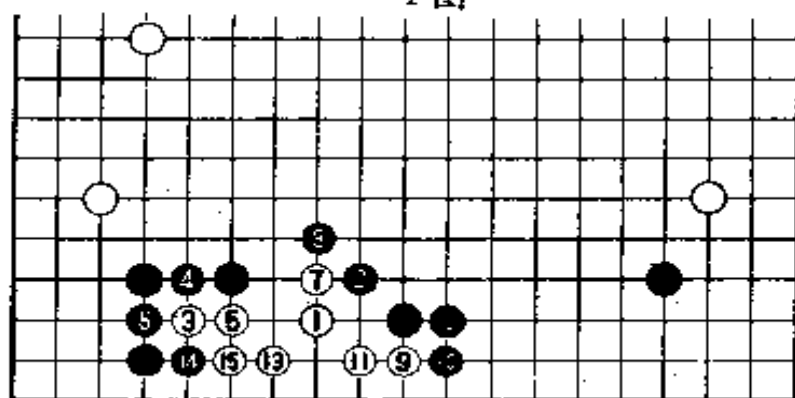
B 图：黑防守此处的要点是黑 1 或 A、B、C 等点。



1 图

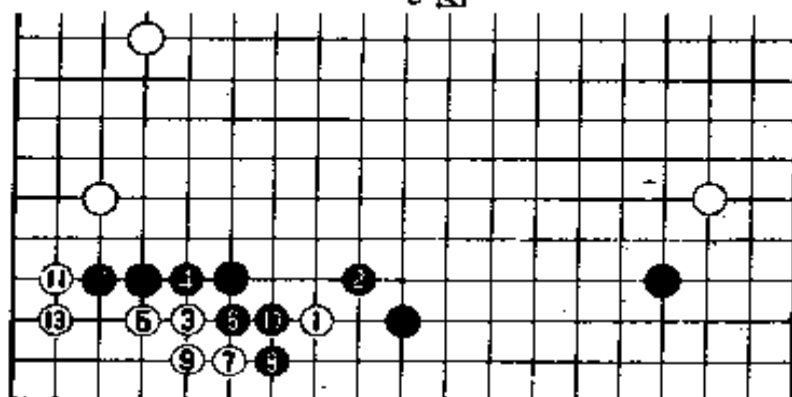
1 图：（凭感觉的急所）

白 1 或 A、B 是打入的急所。



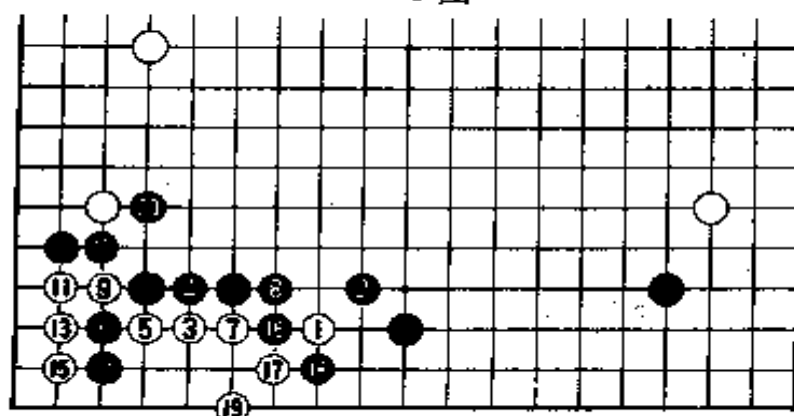
2 图

2 图：白 1 是来自于已确判断局势后的决断之着，这是非常重要的。黑 2 以下的应接，使黑外势变得非常厚实，白不利。



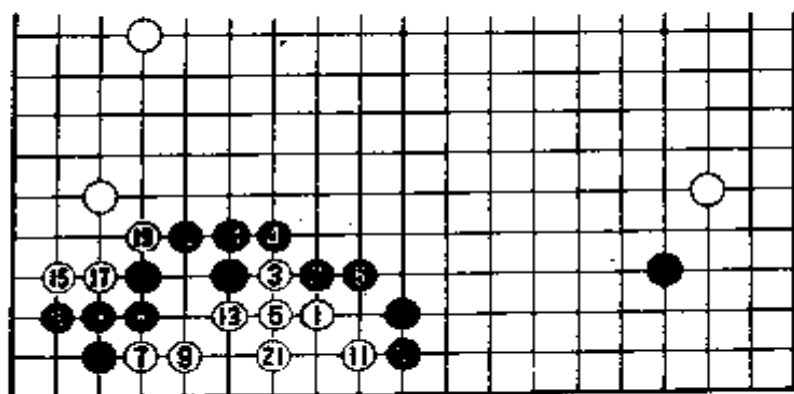
3 图

3 图：对于白 5 爬角，黑 6 恶手。因有白 11 渡的手筋，显然白成功。



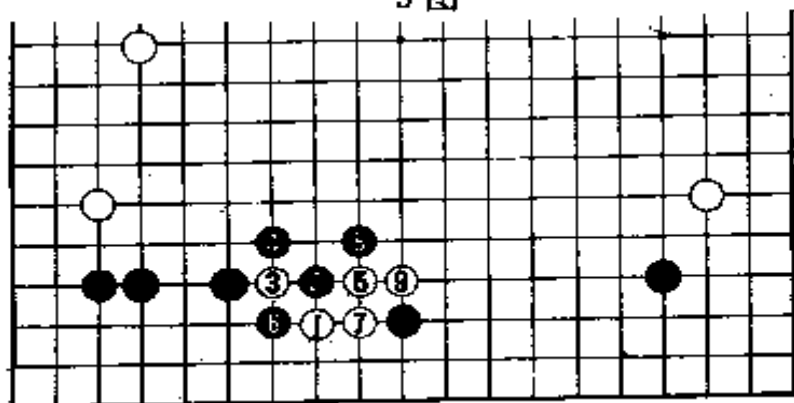
4 图

4 图：对白 5，黑 6 扳是好手。黑行至黑 20 虎，姿态厚实，其势力威震四方。黑 8 如是 11 位倒虎也很有力。



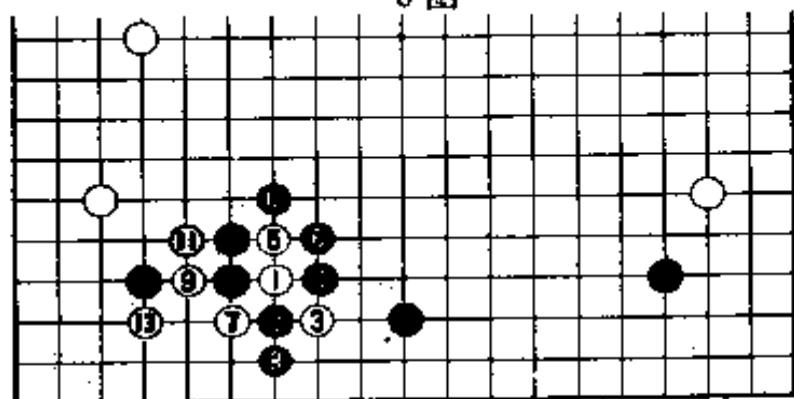
5 图

5 图：黑 2 封锁也很严厉。白 3 挡虽是手筋，但在这种场合是恶手。至 21 白虽可做活，但黑厚味强大，黑优。



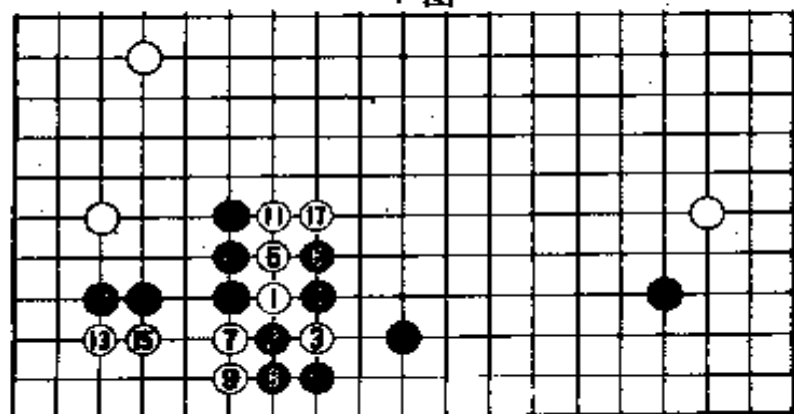
6 图

6 图：白 5、7 出头求变，黑 6 开花极好。是黑优势的棋。



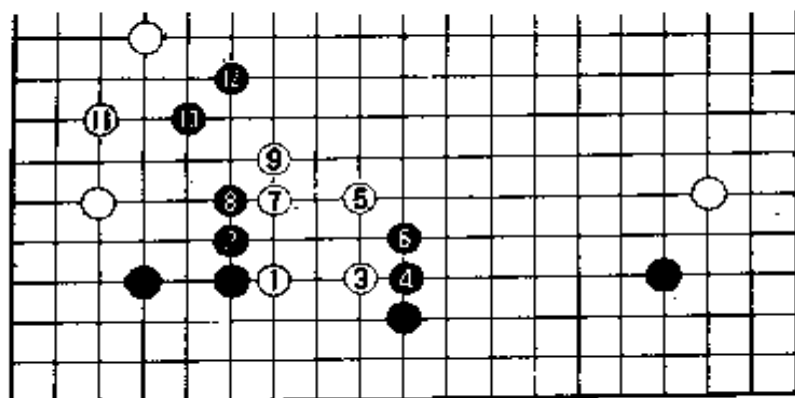
7 图

7 图：白 1 靠是压低黑棋的常用手法。黑 4、6 强手，至 12 拔去二子，被称为“小头龟”的理想形。



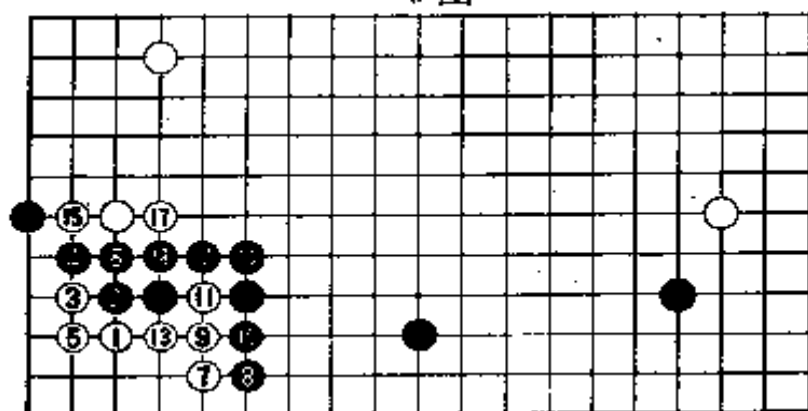
8 图

8 图：白 9 挡下也是有力的。黑 10、12 应，这是力战的棋形。



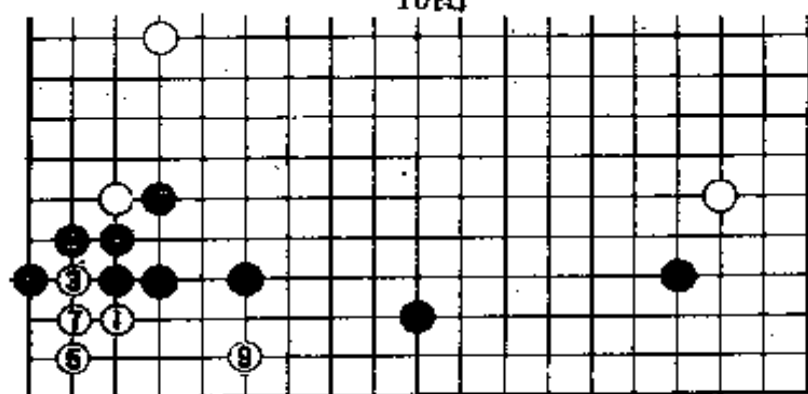
9图

9图：黑2长，白3以下分断左右黑棋。但至黑12仍威胁着白棋，似乎并不坏。



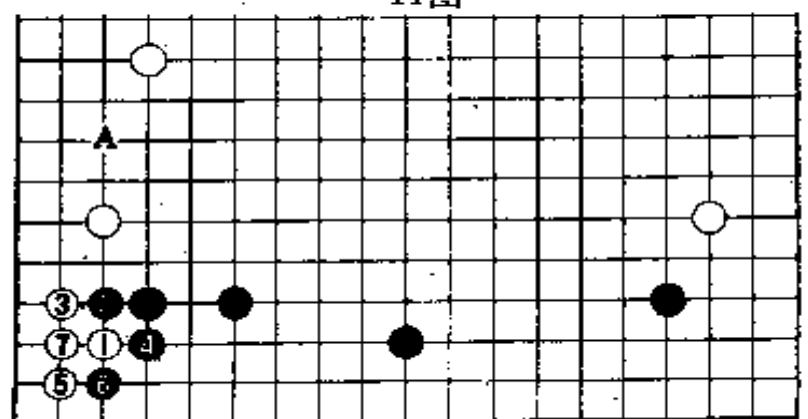
10图

10图：白1“三、3”点角打入是最基本的棋形。黑2以下白变薄，这是应该意识到的，这是二分的定式棋形。



11图

11图：白5虎的意图是想飞占比前图更远一路的9位，至黑10告一段落。

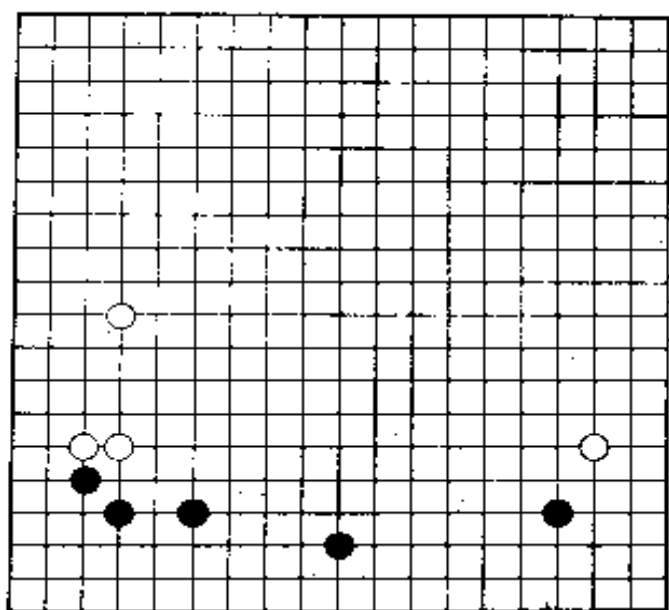


12图

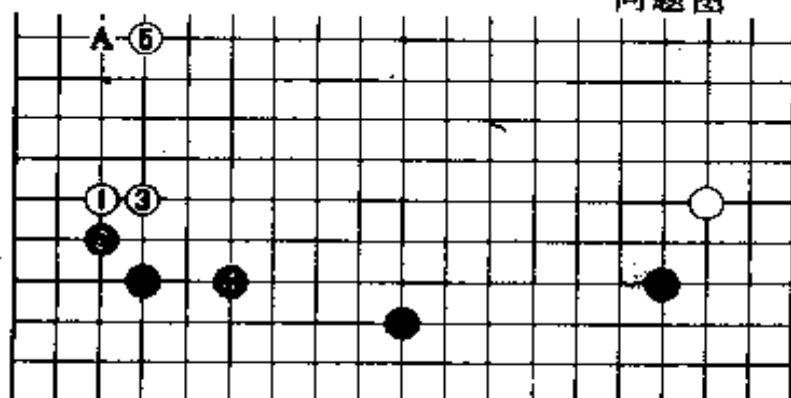
12图：黑4如从这里挡，以下至白7是基本定式。这种棋形留有黑A位打入的严厉手段。

第 22 型：（星的单关）白先

打入的急所在哪里？



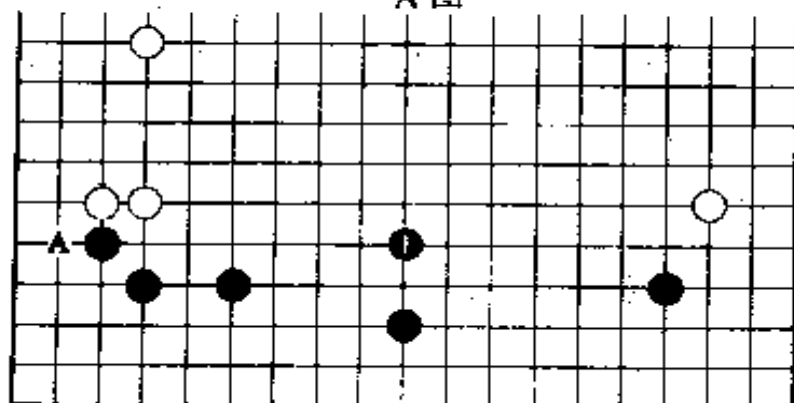
问题图



A 图

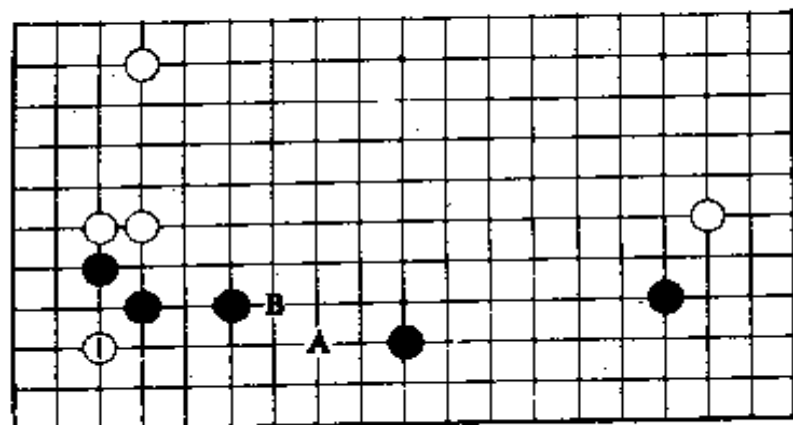
A 图：（问题图的形成过程）

这是实战中最常见之形。白 5 也有下在 A 位的。



B 图

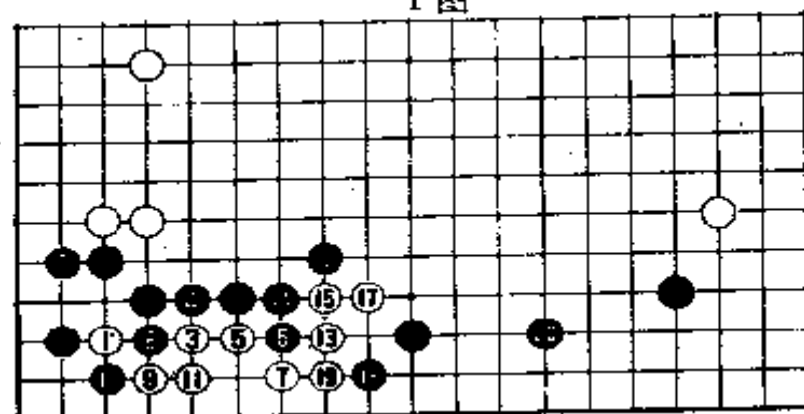
B 图：黑防守此处的要点是 1 位或 A 位。



1图

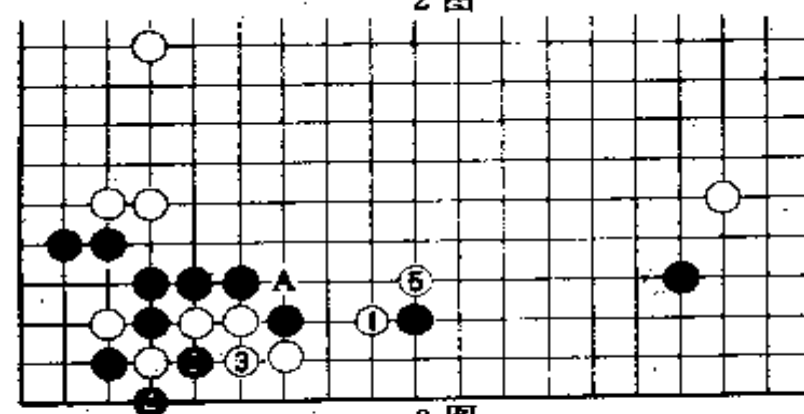
1图：（凭感觉的急所）

白1或A、B是打入的急所。



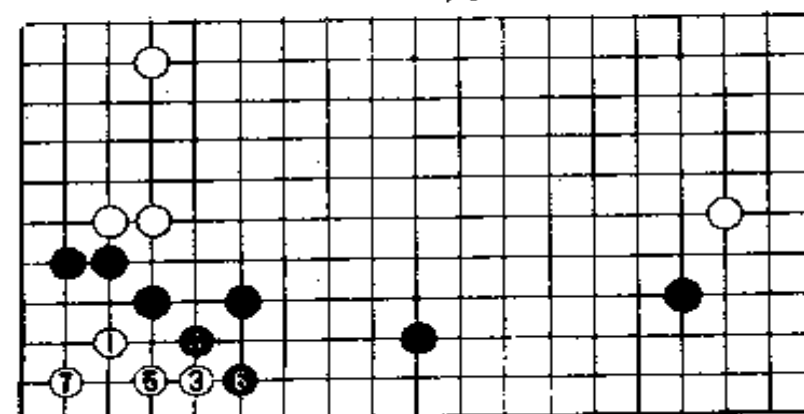
2图

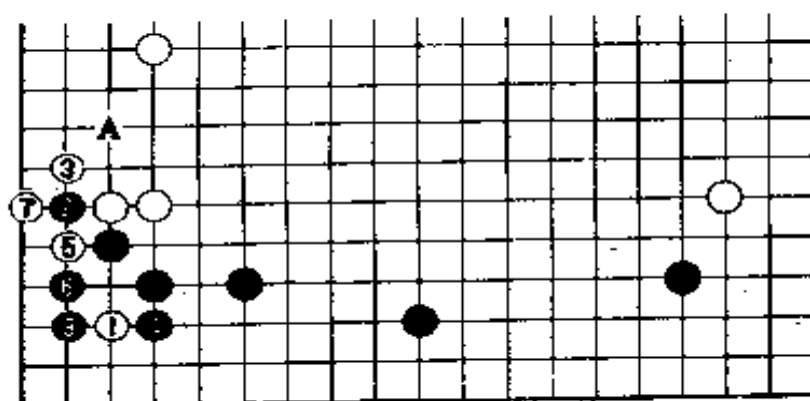
2图：黑2如阻渡，白3、5是最善的应对。黑8至12一边巩固角地，一边构筑厚味，但白也在13位出了头，这是常见的走法。



3图

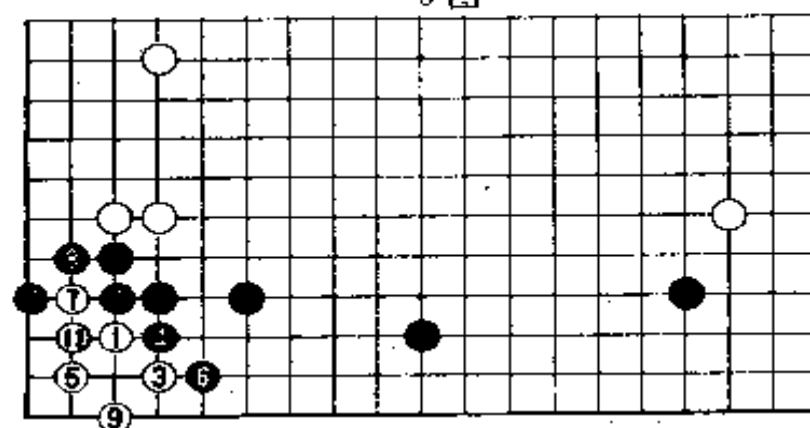
3图：前图白11在1位靠是腾挪的手筋。黑2、4断吃确实。保留A位断，在5位上扳是腾挪的节奏。





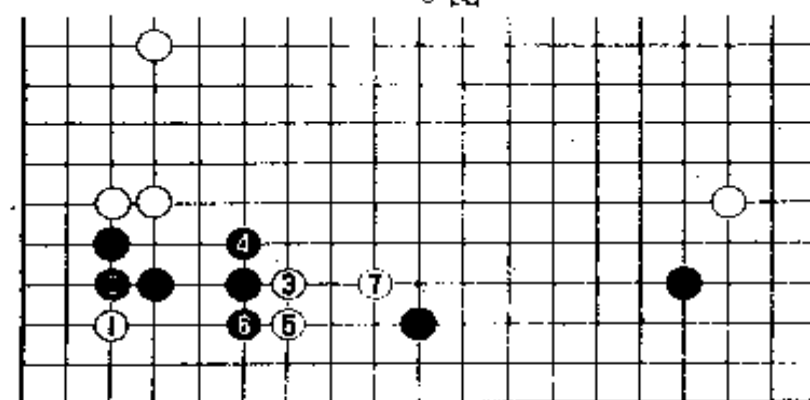
5 图

5 图：黑 2 扳和白 3 交换，再黑 4 挡可吃白一子，但白 7 拔去一子后形状厚实，且消除了黑 A 的打入，黑失败。



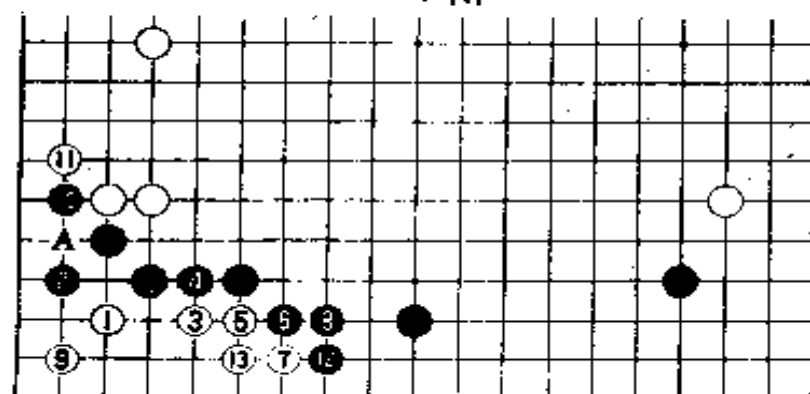
6 图

6 图：黑 2 间是恶手。白 3 以下谋活见小，且落后手，白损。



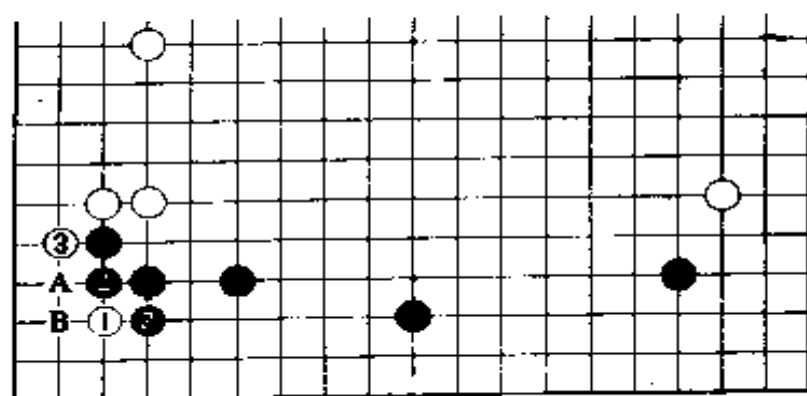
7 图

7 图：单单作白 1 黑 2 交换，白有利。因此可以脱先它投。或者从白 3 方面看，即可达到打入的目的。



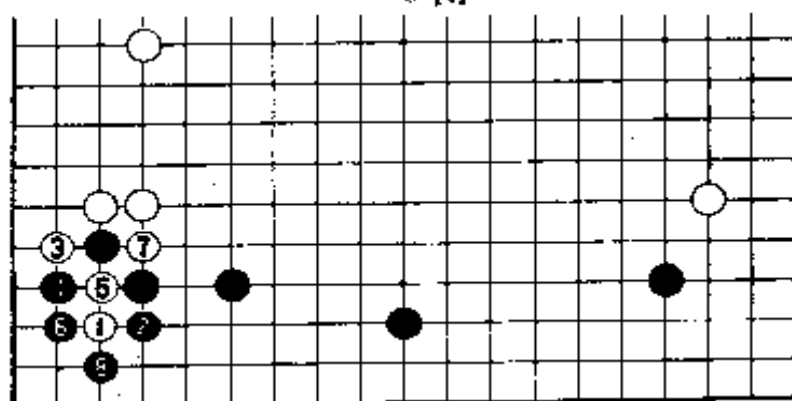
8 图

8 图：黑 2 还是在 A 位立好。这样对左边的白压力大，这点希加注意。



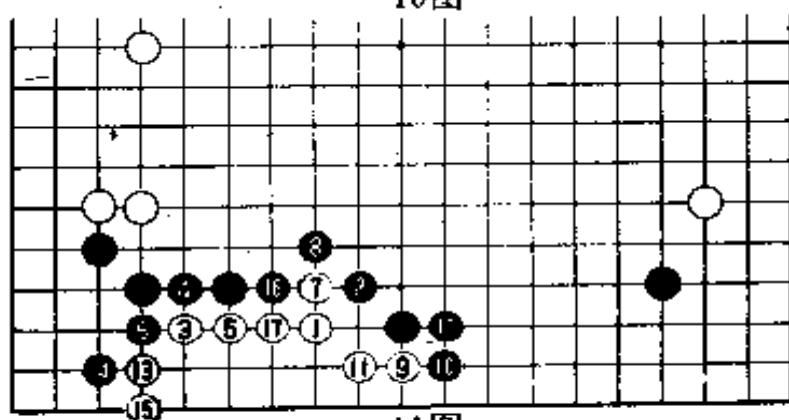
9图

9图：黑2应最坚实，对白3，黑4忍让，旨在既守角地，又不使白棋得到强化。站在白的立场上来说，保留白A，黑B的交换也是一策。



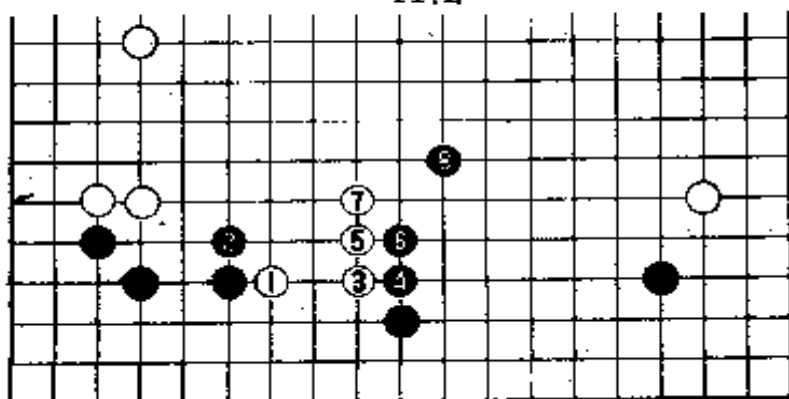
10图

10图：黑4、6也是定式。但白7先手拔一子变厚，所以要根据场合来选择。



11图

11图：白1打入时机不对，黑2以下将外面走厚，白不行。在此，黑既巩固角地，又得到了厚势，黑理想。

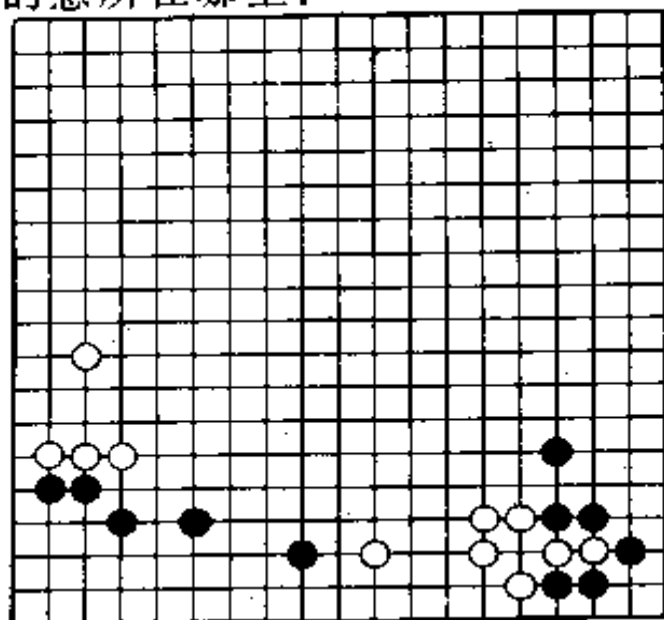


12图

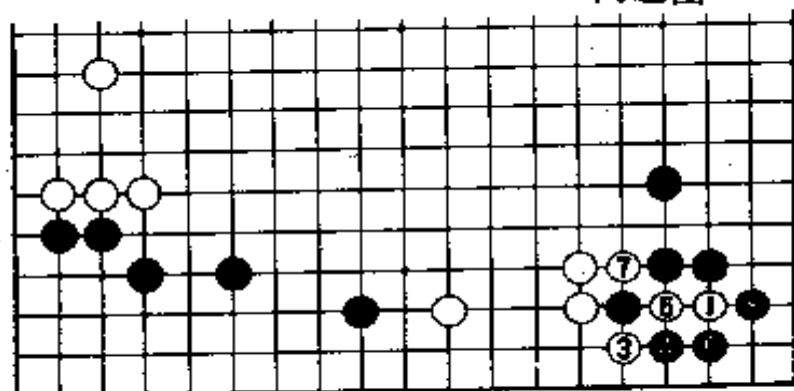
12图：在这种场合，白1靠，被黑2以下追赶，并瞄着左右白棋，有疑问。

第 23 型：（厚味的活用）白先

打入的急所在哪里？



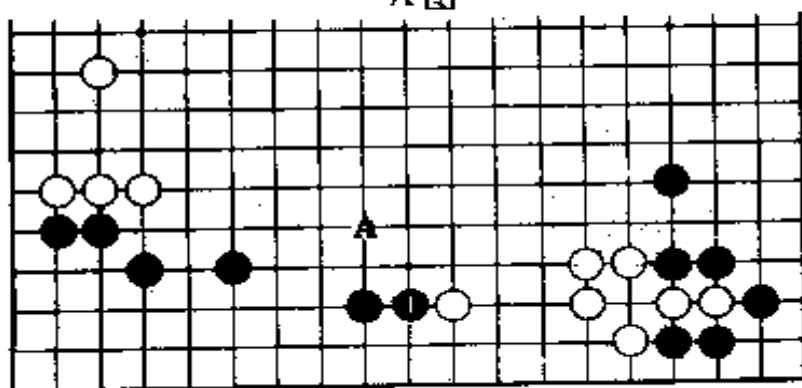
问题图



A 图

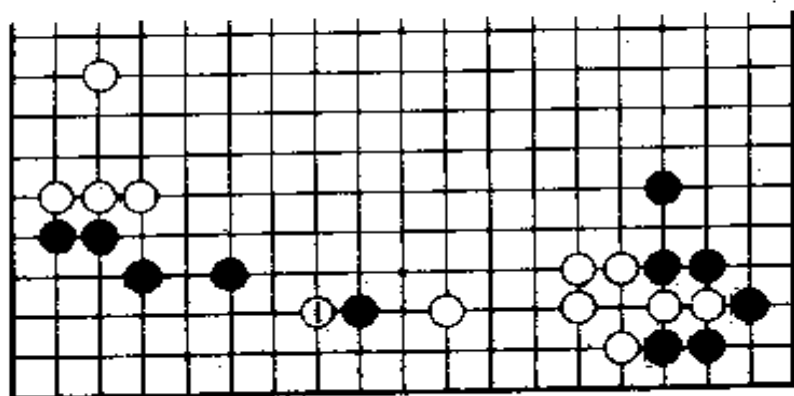
A 图：（问题图的形成过程）

白 1 以下至黑 8 是白棋厚实的定式。



B 图

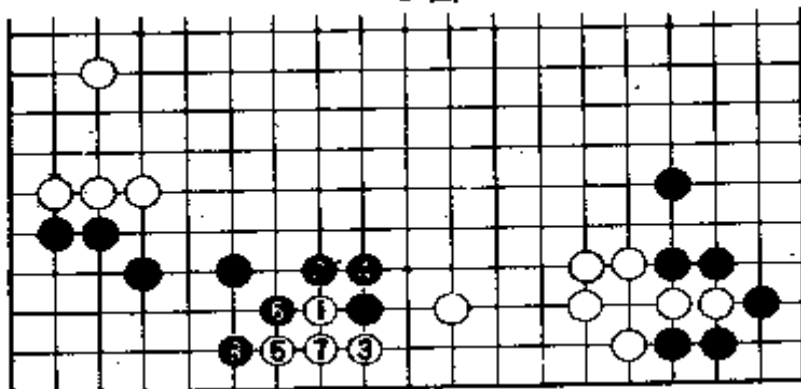
B 图：黑防守下边的要点是 1 或 A，这样黑棋就完整了。



1 图

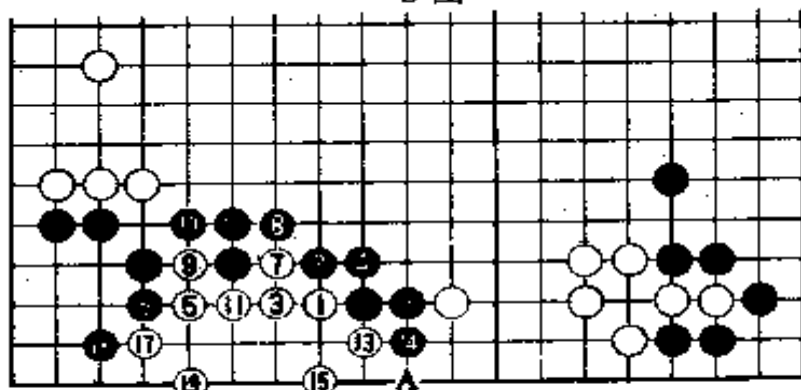
1 图：(凭感觉的急所)

白 1 靠是打入的急所，这个筋有各种变化，是应用广泛的基本手筋。



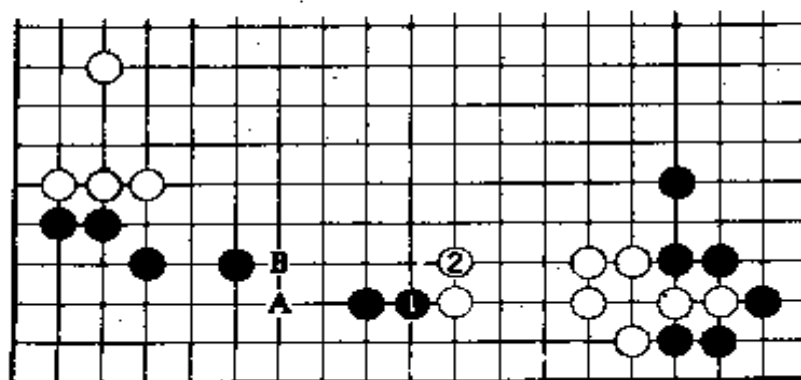
2 图

2 图：对黑 2，白 3 下扳是好手筋。黑 4 至黑 8 的应接是一般的着法。



3 图

3 图：如白 3 长，则成为至 19 的变化。这样黑空被破，看上去好象白成功。但黑有 A 下立的利用，使右边的白棋变薄，是疑问。

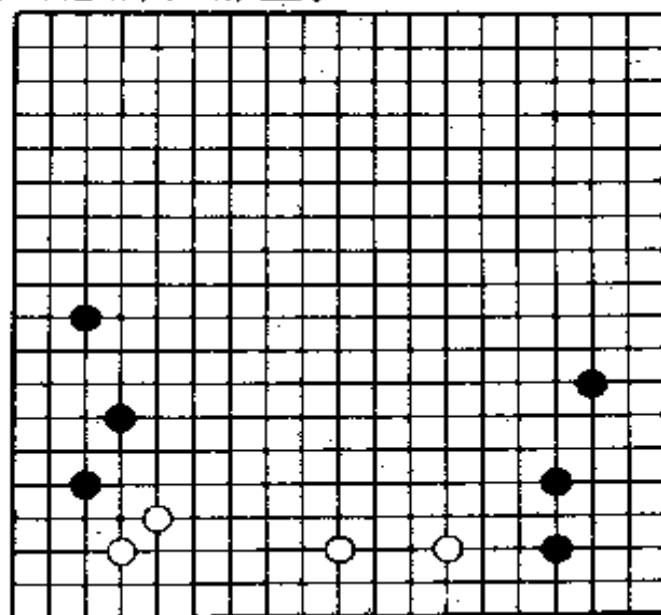


4 图

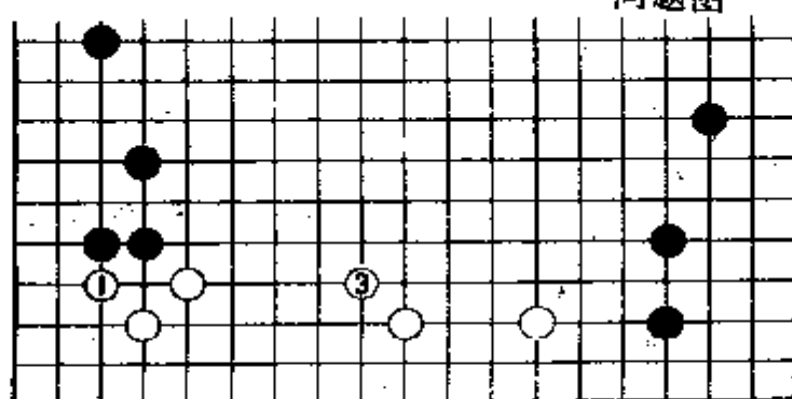
4 图：黑先走时可于 1 位顶，使白重复。如白 A 打入，黑 B 能吃住。

第 24 型：（侵消的基本）黑先

侵消的急所在哪里？



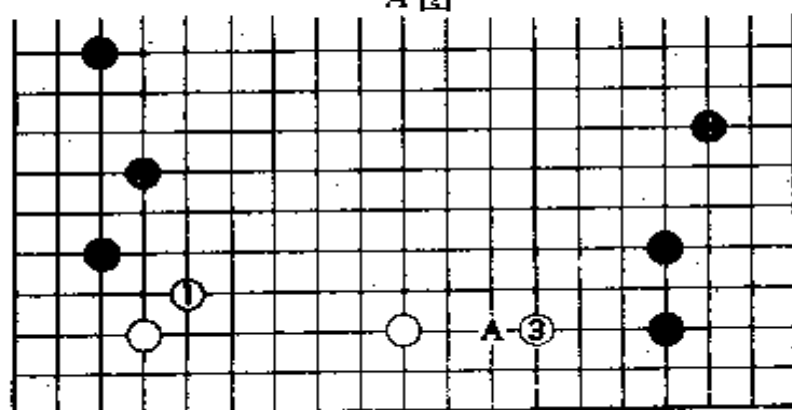
问题图



A 图

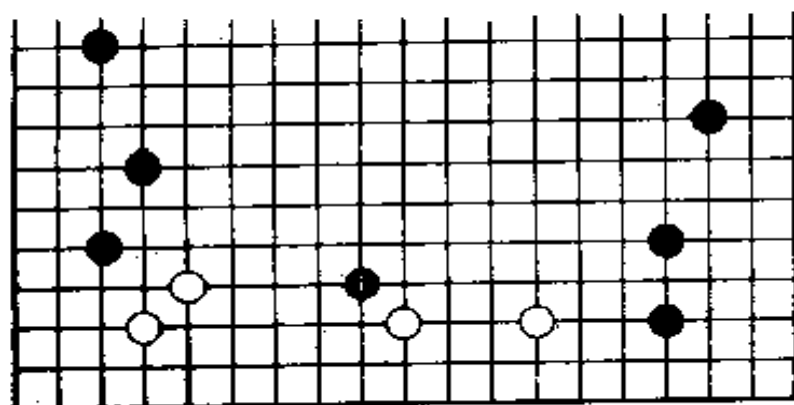
A 图：（问题图的形成过程） -

白防守的要点是在 1 位尖顶和黑 2 交换后，再 3 尖补，这是理想的行棋步调。



B 图

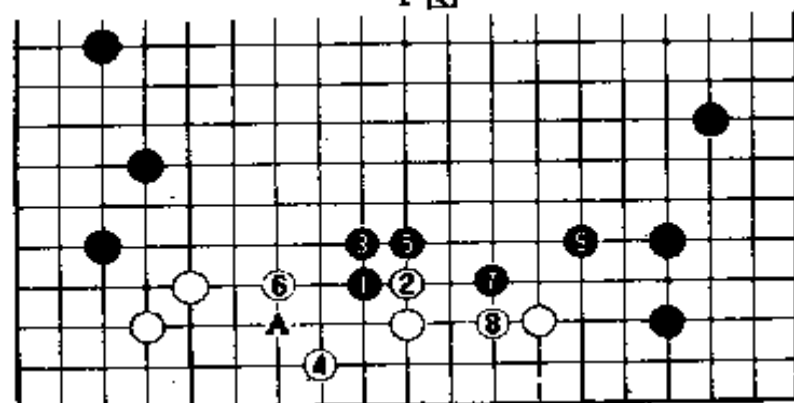
B 图：白 3 好点，否则黑 A 拆逼绝好。



1 图

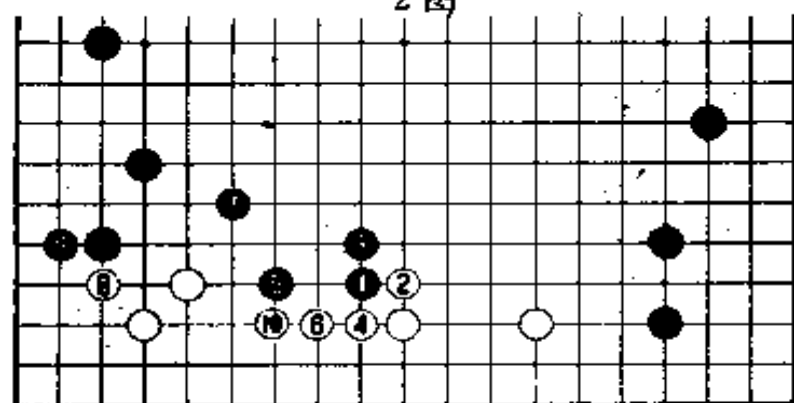
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 尖冲是侵消的急所。



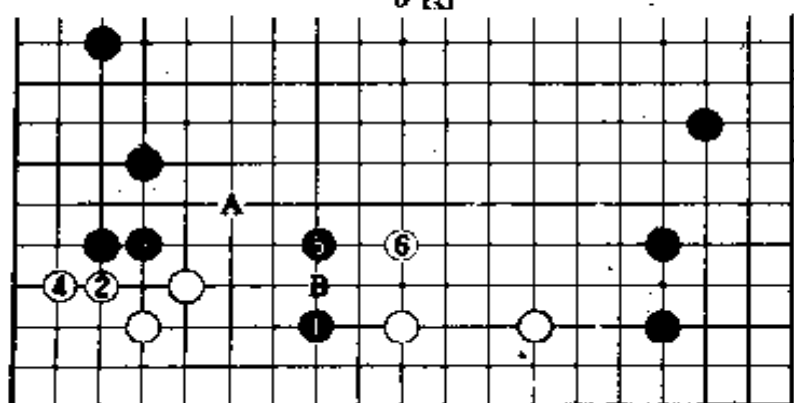
2 图

2 图：白 2 长 4 飞是基本形。黑 5 厚实地曲，窥视着 A 位的飞。白 6 如整形，黑 7、9 便扩张外势，这是行棋的节奏。



3 图

3 图：对白 2、4，黑 5、7 是形。在此白 8 尖顶，再 10 渡是次序。

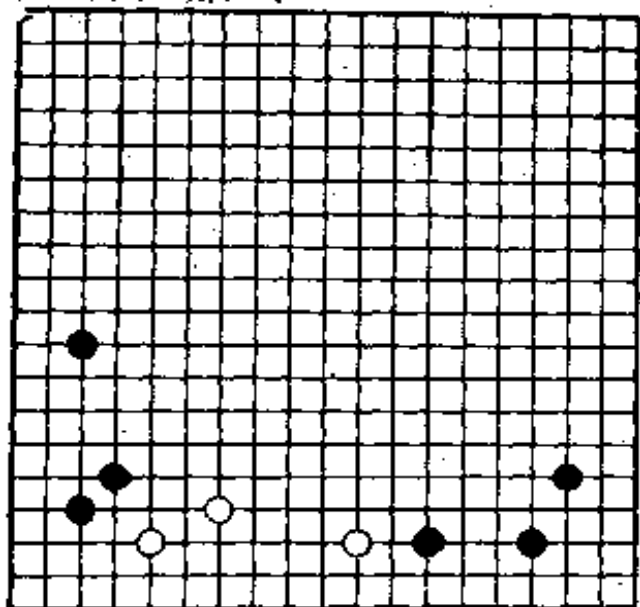


4 图

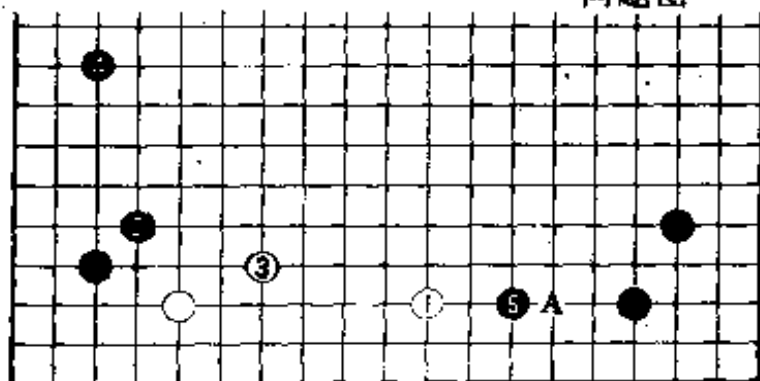
4 图：黑 1 深入，白 2 以下至白 6 是预想的构图。接着白 A 飞好调。白 2 如在 B 位厚实地靠压，也是有力的。

第 25 型：（互先的基本）黑先

打入的急在哪里？



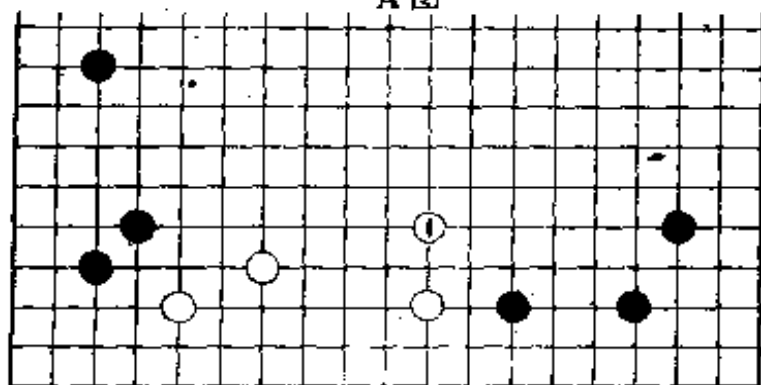
问题图



A 图

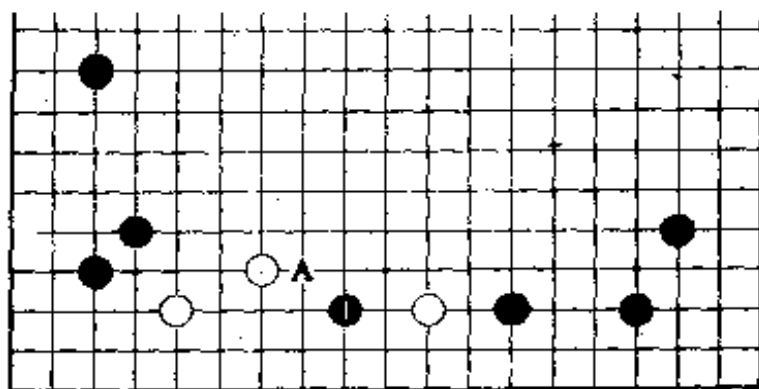
A 图：（问题图的形成过程）

黑6是攻防的必争点。因此白5不能脱先，在A位拆二是要点。



B 图

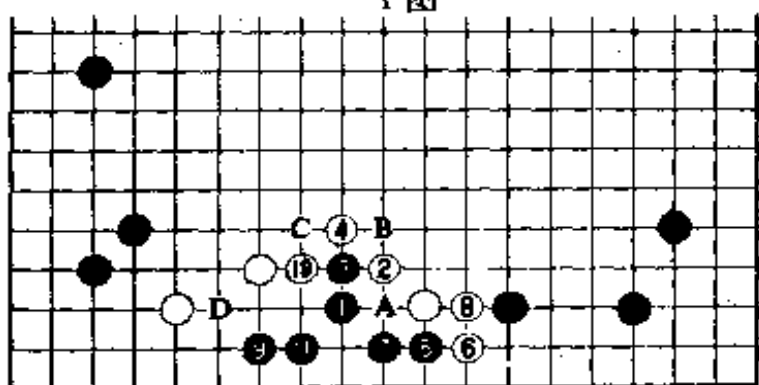
B 图：白防守要点
是 1 位跳。



1 图

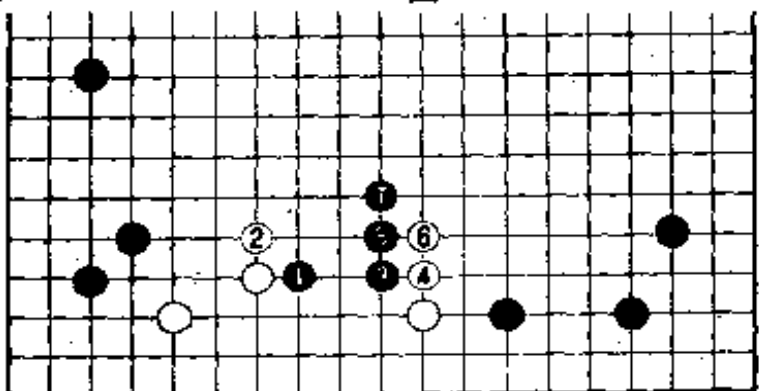
1 图：（凭感觉的
急所）

打入的急所是 1 或
A 点。



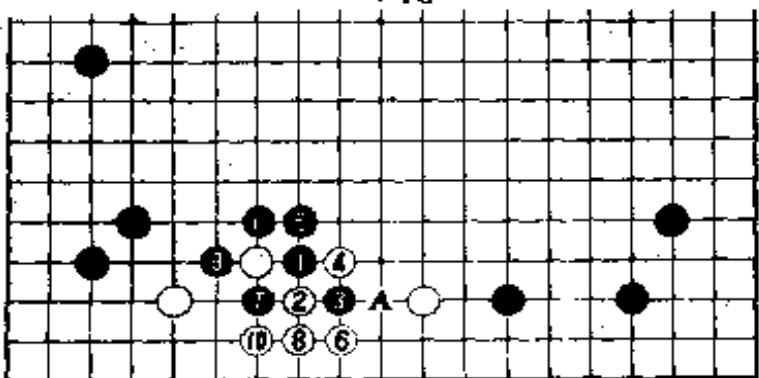
2 图

2 图：白 2 如在 3
位靠压，黑 A、白 2、
黑 5 可渡回。如图封锁，
则至黑 11 可做活，而后
瞄着 B、C、D 的弱点。



3 图

3 图：黑 1 靠也是
常用之筋。如白 2 长，
黑 3 以下至 7 是侵消的
基本形。

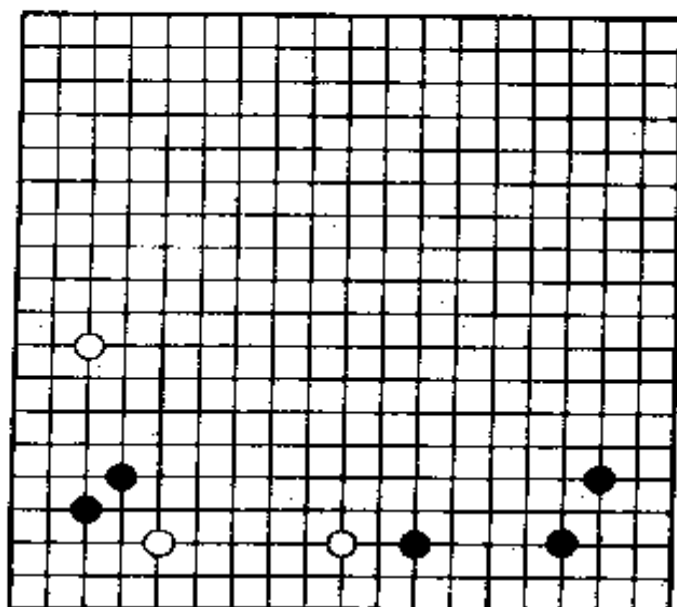


4 图

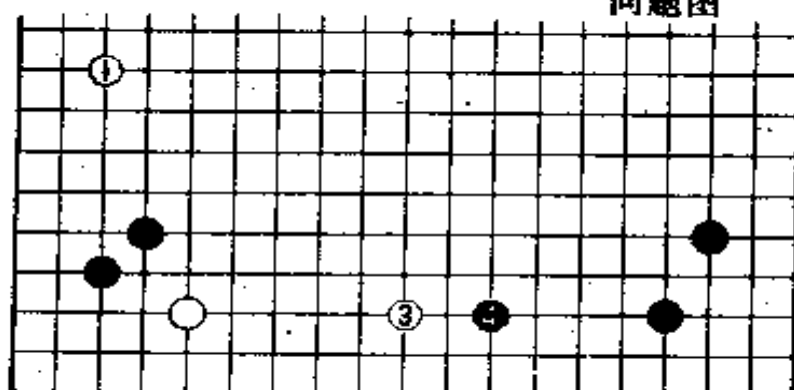
4 图：对白 2 下扳，
黑 3 连扳是手筋。至黑
11 简明应对，黑棋变厚。
白 8 如在 A 位提一子，
则黑 8 打成劫。

第 26 型：（炸弹） 黑先

打入的急所在哪里？



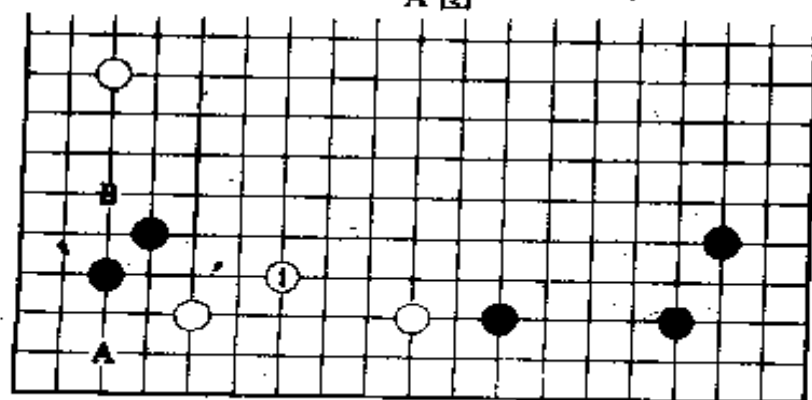
问题图



A 图

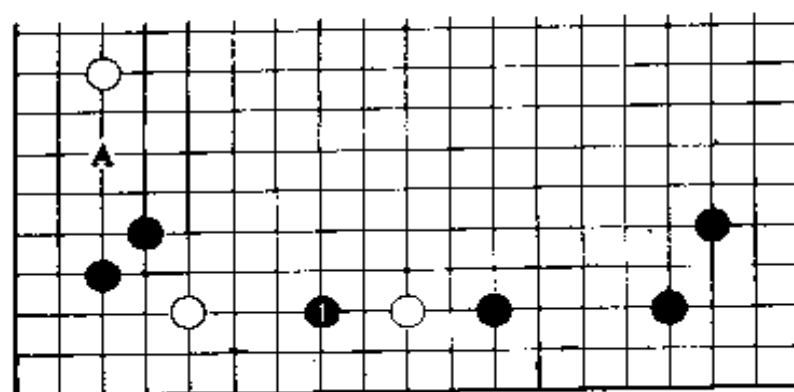
A 图：（问题图的
形成过程）

对白 1、3 的趣向，
黑 4 是布局的必争点。



B 图

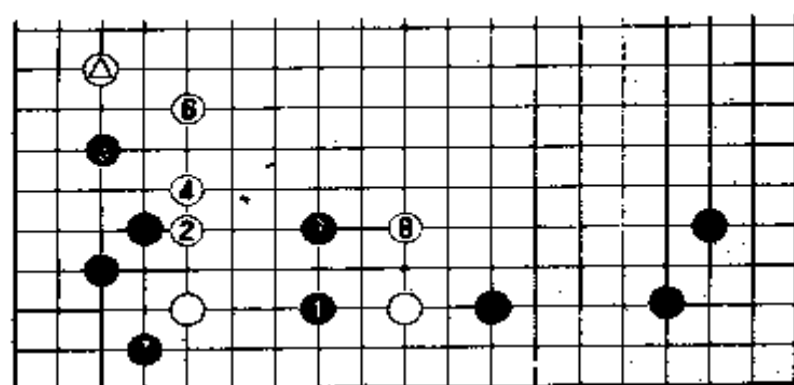
B 图：白 1 飞是防
守的要点。接着伺机在
A 位飞或 B 位攻击。



1 图

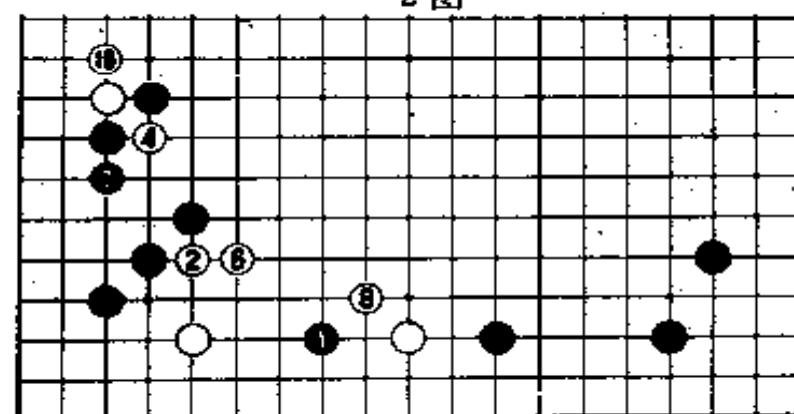
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是黑 1；防守的急所是 A 位。



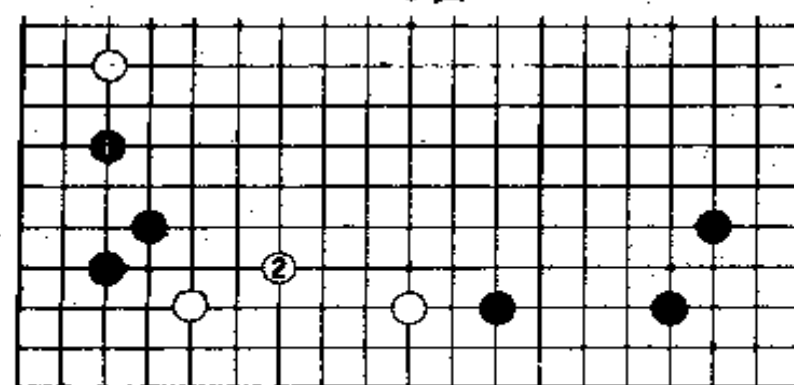
2 图

2 图：与△一子相关联，白 2 反击有力。黑 3 以下至 7 是简明的构图。白也回到 8 位跳起，是势均力敌的攻防。



3 图

3 图：黑 3 是根据白的应手不同再作变化的手筋。白也期待到了 4 至 8 的巧妙腾挪。黑 9 白 10 是预定的行动。

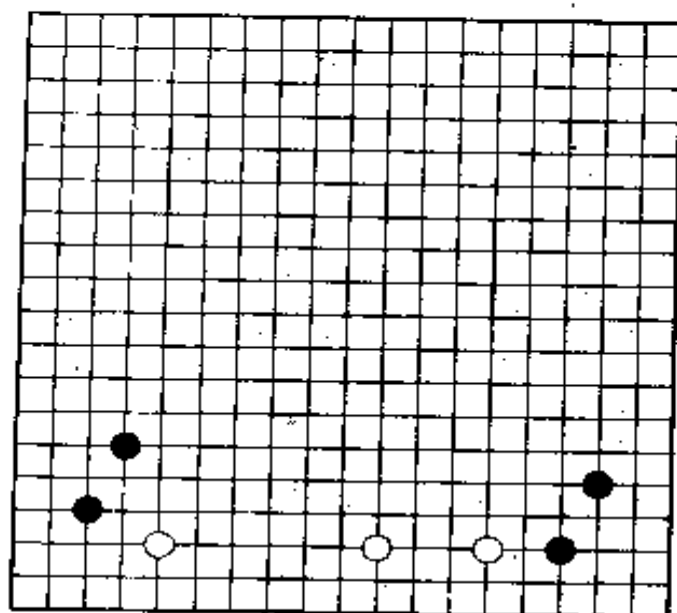


4 图

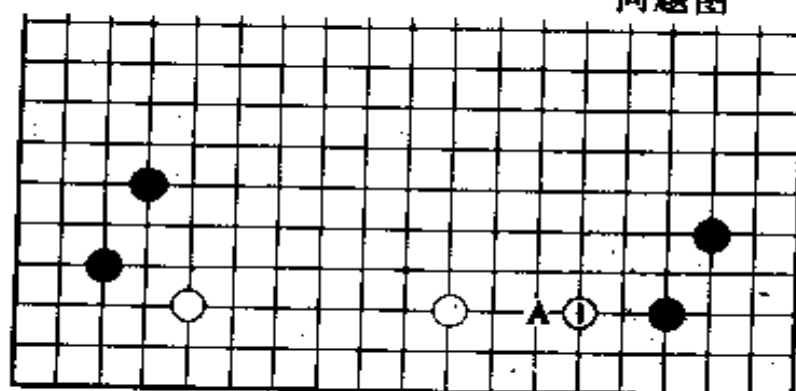
4 图：在左边有白厚味的场合，为了避免走成 2 图，黑 1 是要点。白 2 守理所当然。

第 27 型：（构思能力）黑先

打入的急所在哪里？



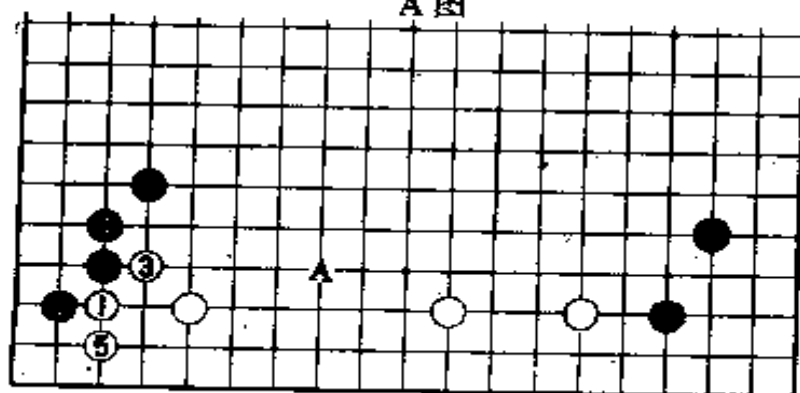
问题图



A 图

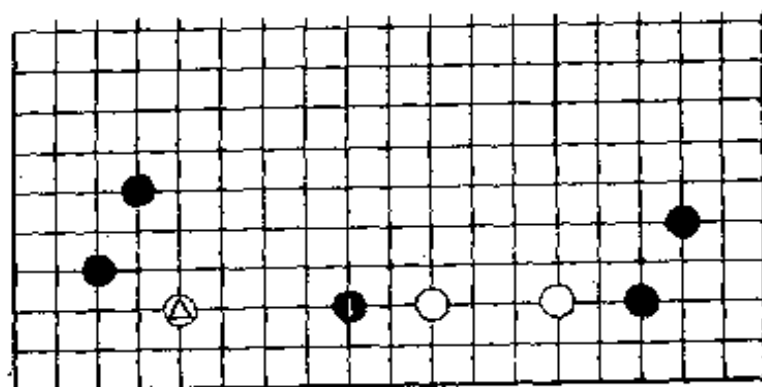
A 图：（问题图的形成过程）

白 1、黑 A 是布局阶段双方的必争点。



B 图

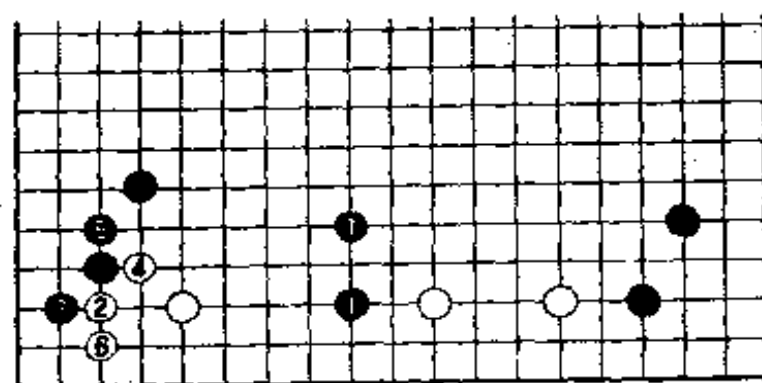
B 图：白防守的要点有二种选择：或者 1 以下至 5 的有效定式，或走 A 位坚实的飞都是好形。



1 图

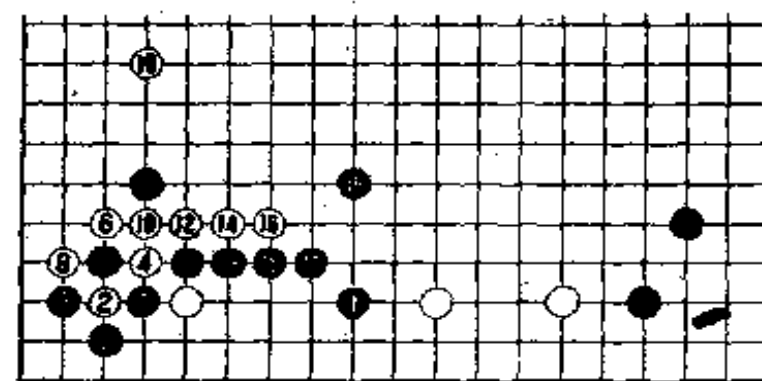
1 图：（凭感觉的急所）

无论白有无拆二，黑 1 打入总是急所，以宽攻白△一子。



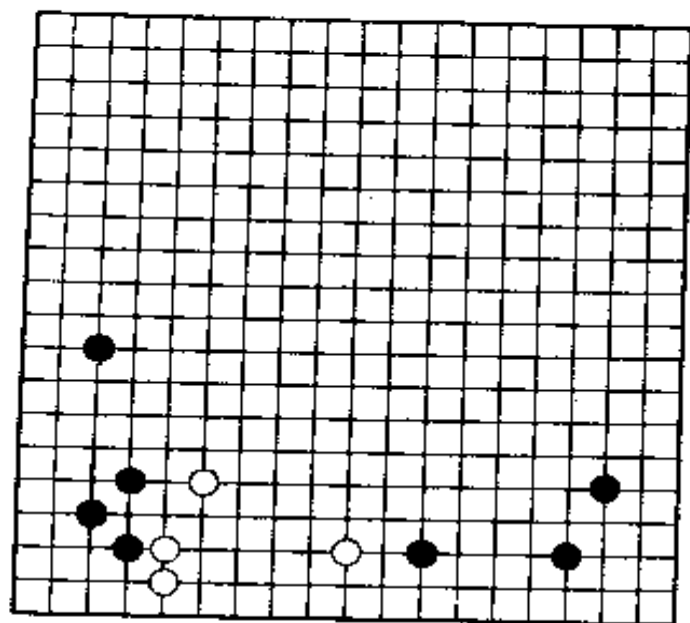
2 图

2 图：白 2、4 是安顿这里白棋时的常用之形。黑 7 跳起，达到了打入的目的。

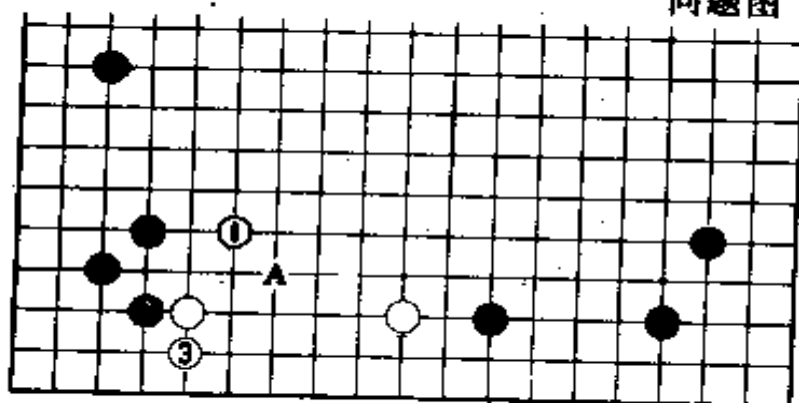


第 28 型：（冲击薄味）黑先

打入的急所在哪里？

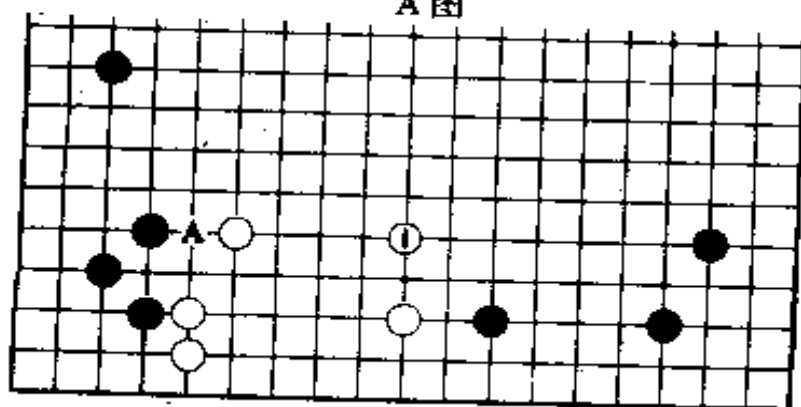


问题图



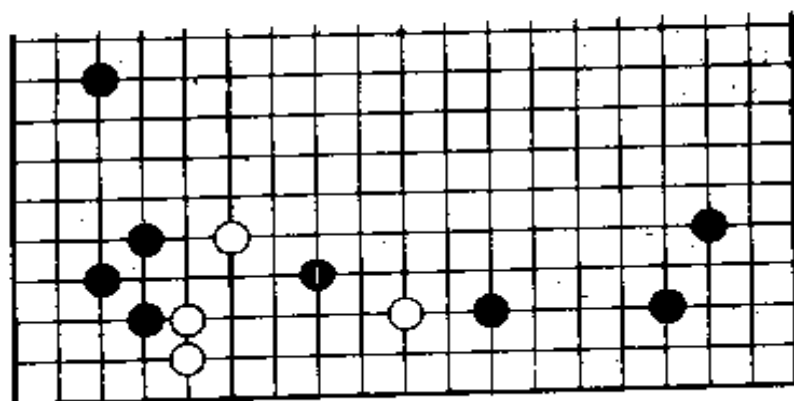
A图：（问题图的形成过程）

白1在A位守正着。
现在白1给黑留有可乘之隙。



B 图

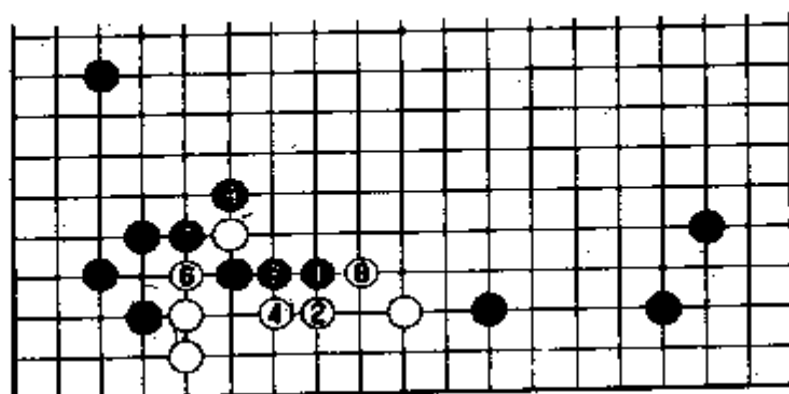
B图：白1跳或A顶在本图布局中特别紧急，是防备薄味的形。



1 图

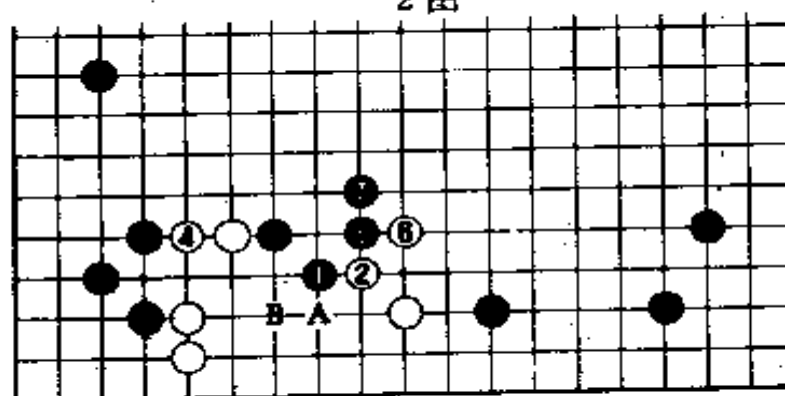
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



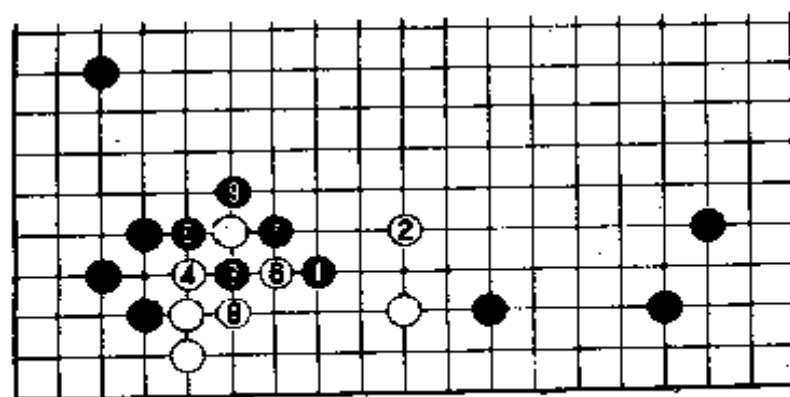
2 图

2 图：白恐怕只有在 2 位托，至黑 9 舍弃一子。这样，黑势厚壮。白 8 是重要的一着，这一急所让黑占去，白就失败了。



3 图

3 图：白 2，黑 3 是双方手筋的应对。黑 3 防止了白 A 的渡过。黑 7 长窥视左右白棋，黑成功。

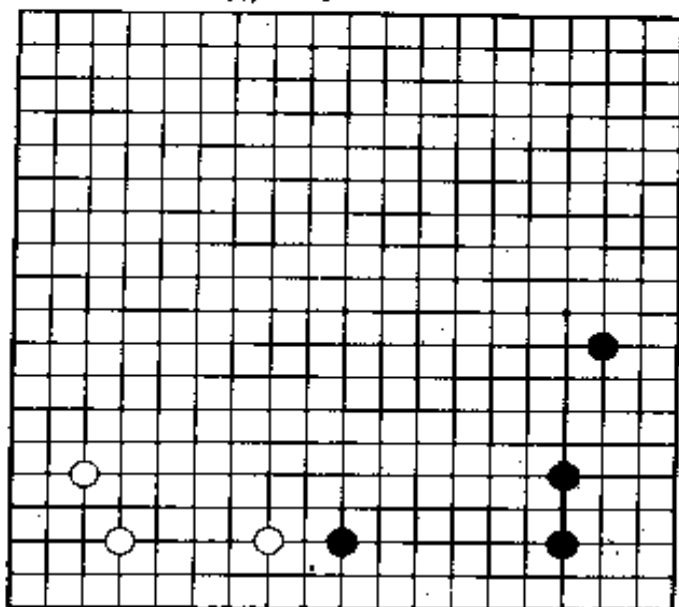


4 图

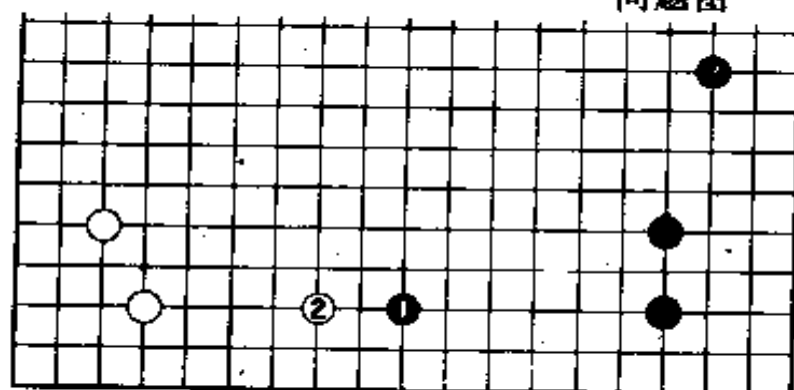
4 图：对白 2 跳，黑 3、5 手筋成立。黑 9 完成封锁，成功。

第 29 型：（紧急）白先

打入的急所在哪里？



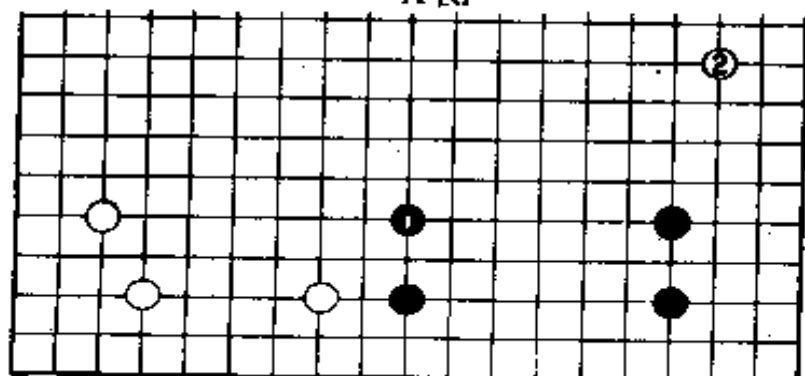
问题图



A 图

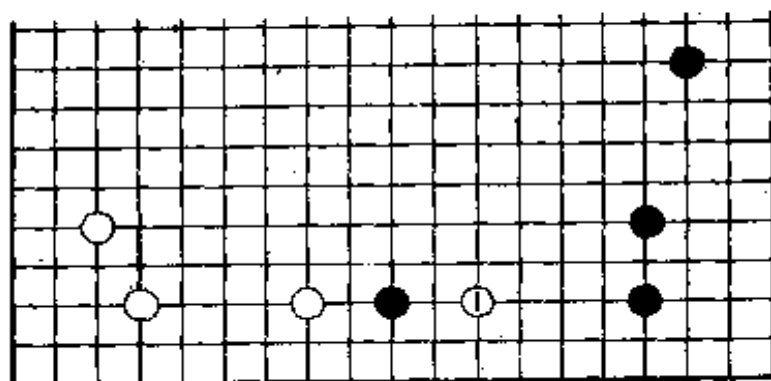
A 图：（问题图的形成过程）

黑 1、3 两翼展开是理想的布局。



B 图

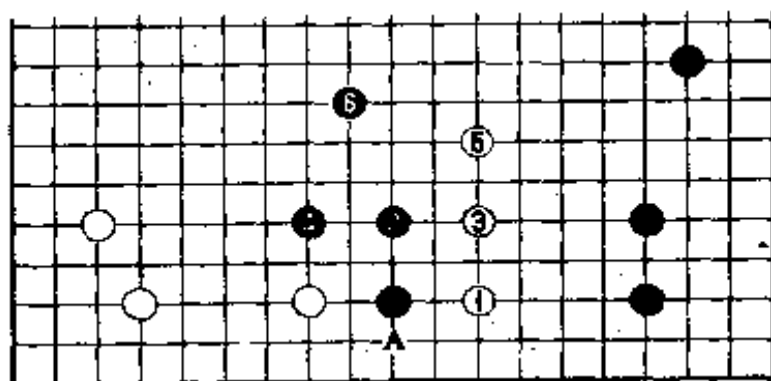
B 图：黑防守要点是在 1 位跳。这是被称作“箱形”的好形。于是白 2 就是见合的好点。



1 图

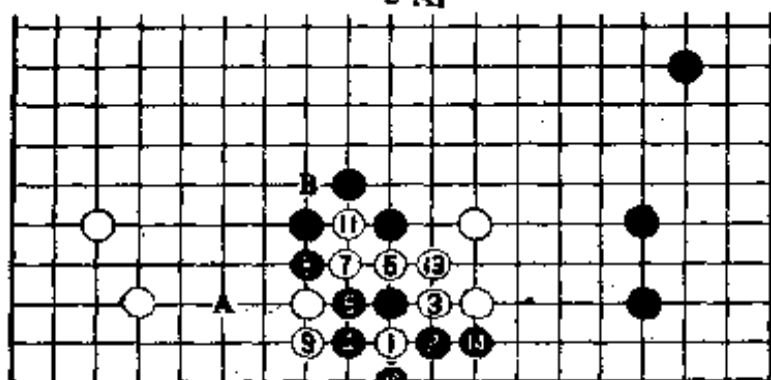
1 图：（凭感觉的急所）

白 1 打入是急所。



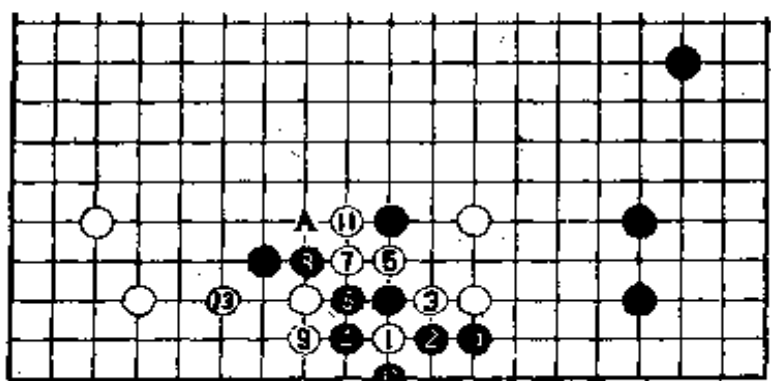
2 图

2 图：从黑 2 跳至白 5 止是常形。黑 4 曲跳是防止白 A 渡的急所。黑 6 占据要点后，是二分的走法。



3 图

3 图：对黑 A，白 1 企图渡过，则黑 2 以下至 14 的反击手段成立，此形因为有黑 A 位的攻击，所以对白 B 的断，完全可以对付得了。

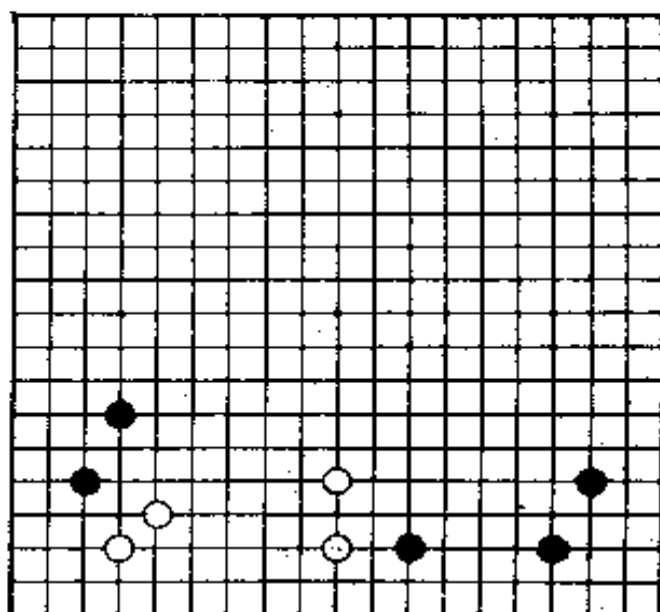


4 图

4 图：如果没有黑 A 位的曲跳，那么白 1 托渡就成立了，变化至黑 14 后，黑苦战。

第 30 型：（预想的变化）白先

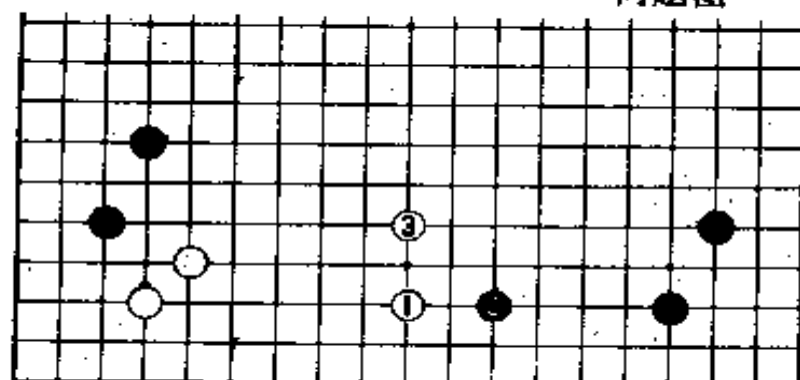
打入的急所在哪里？



问题图

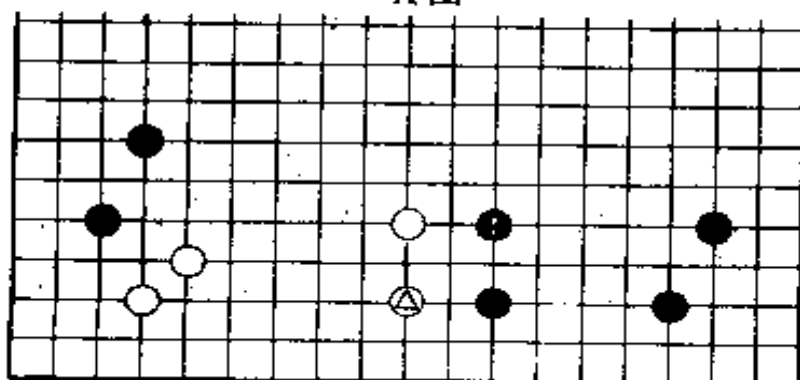
A 图：（问题图的形成过程）

白 1 大场是布局的必争点。

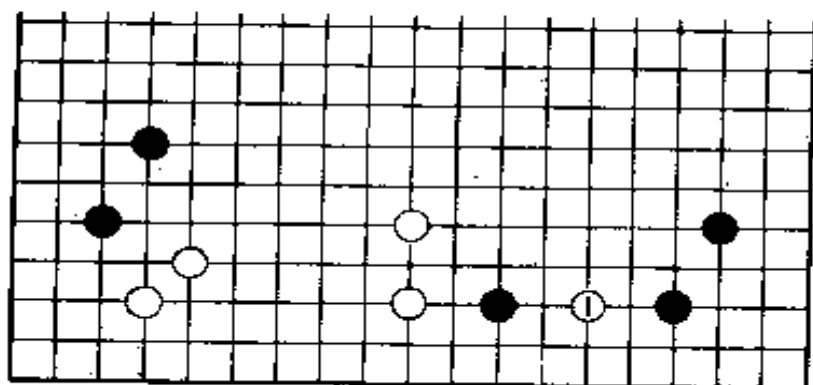


A 图

B 图：防守要点是黑 1 跳。△以下的布局构思应用最广。



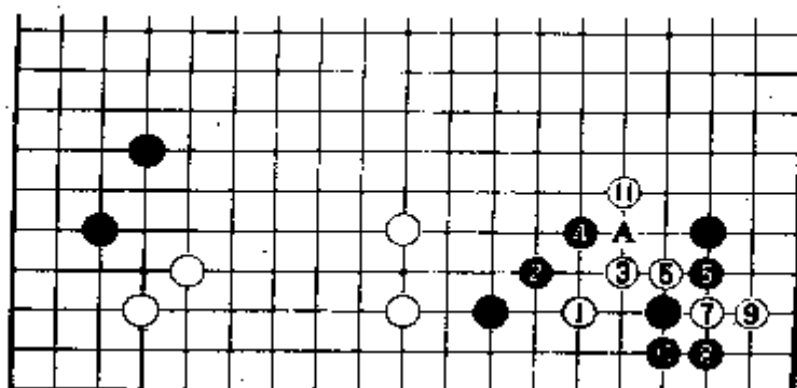
B 图



1 图

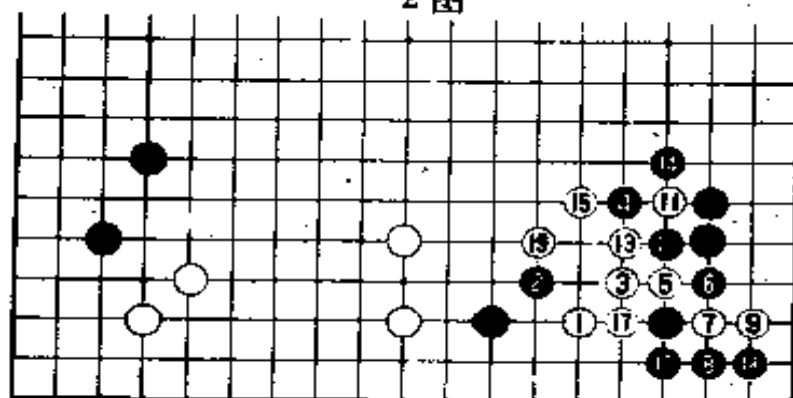
1 图：（凭感觉的
急所）

白 1 是打入的急所。



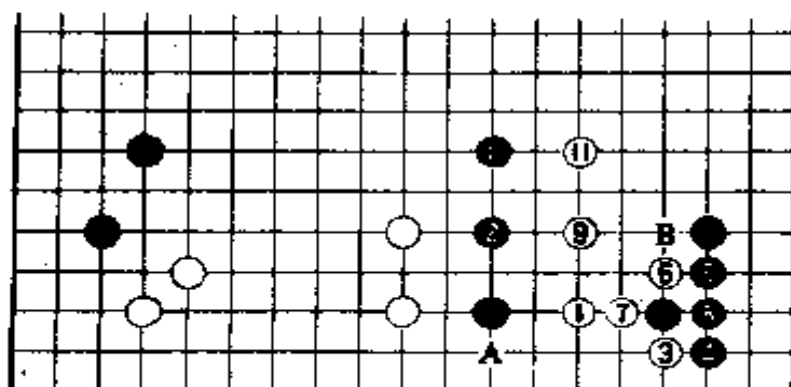
2 图

2 图：黑 2 如尖攻
白准备了 3 以下的脱出
手法。白 7、9 是弃子，
再 11 位跳出，至此，黑不
能在 A 位冲断，白成功。



3 图

3 图：黑 4 如封住
出口，白 7、9、11 作弃
子，至 19，白逆袭成功。

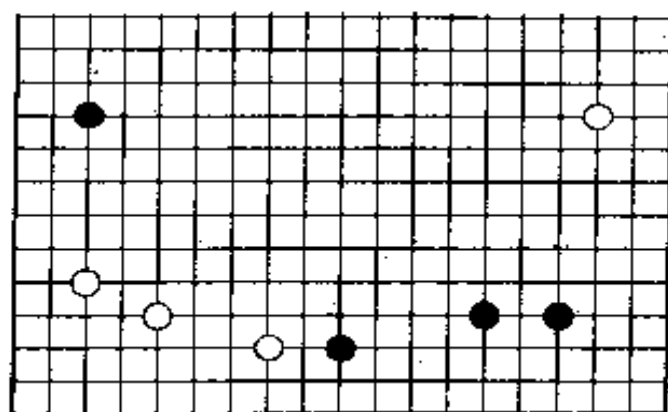


4 图

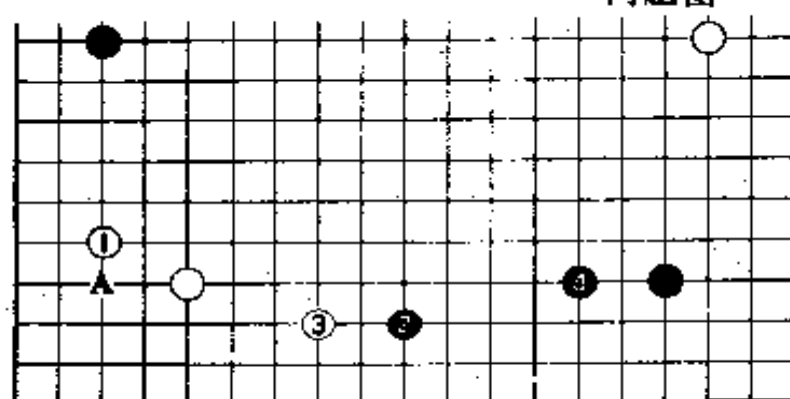
4 图：黑 2 如跳，
白 3 以下先手利用后，
再走白 9、11 跳入中央，
之后留有 A 位的渡过。
黑 6 如走 8 位，则白有
B 压整形的手段。

第 31 型：（变形小飞缔角的弱点） 黑先

打入的急所在哪里？



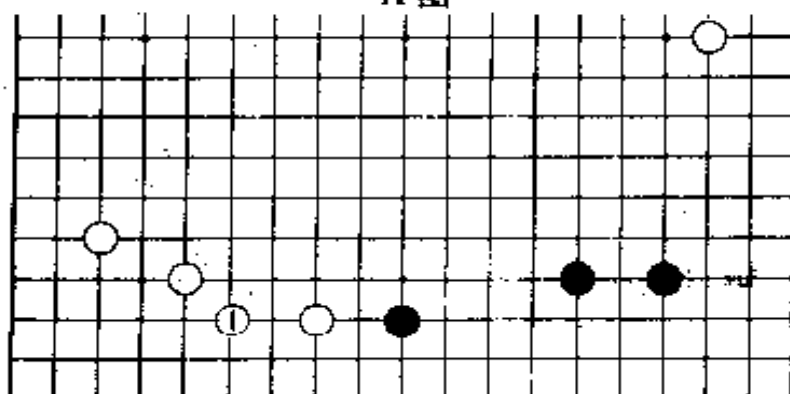
问题图



A 图

A 图：（问题图的形成过程）

这是白高目后再走 1 位飞的变形缔角。作为防守角部的手段，白 A 位关是正着。

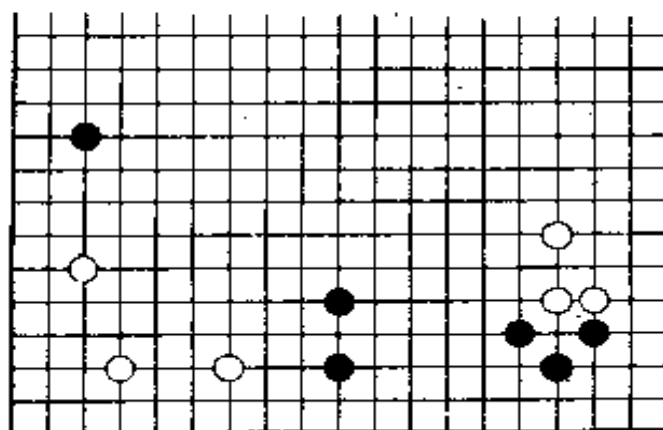


B 图

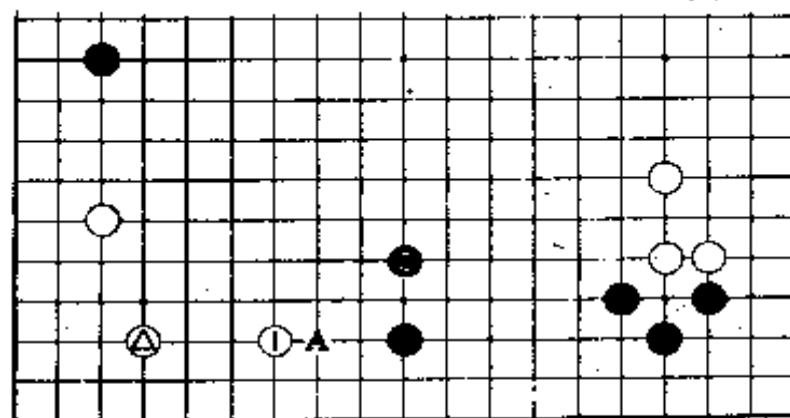
B 图：白防守此角的要点是 1 位尖。

第 32 型：（节奏）黑先

打入的急所在哪里？



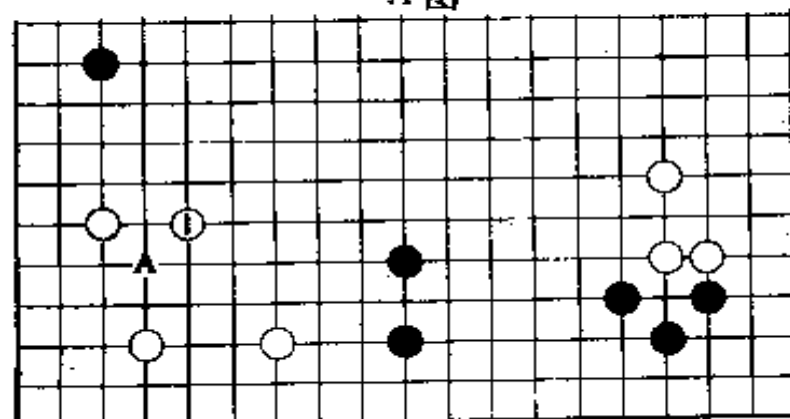
问题图



A 图

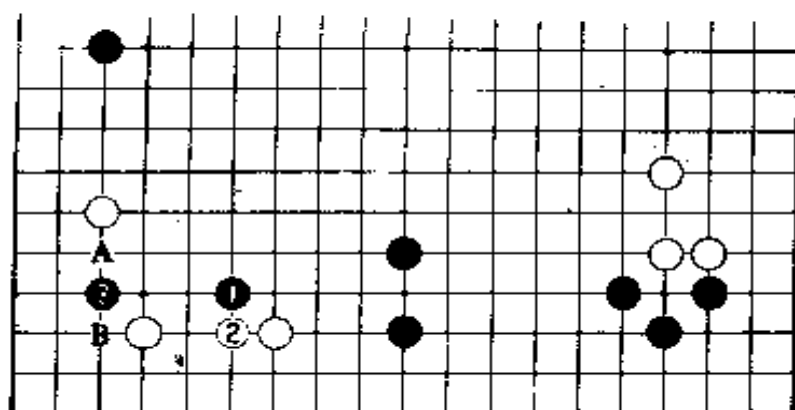
A 图：（问题图的形成过程）

以△为轴心拆至 1 位或 A 位是布局的急所。黑 2 是要点，是攻守兼备的一手。



B 图

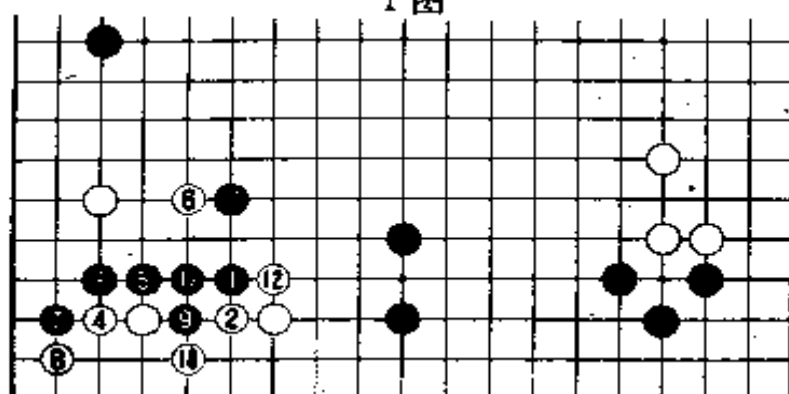
B 图：角部防守的要点是 1 位或 A 位。



1 图

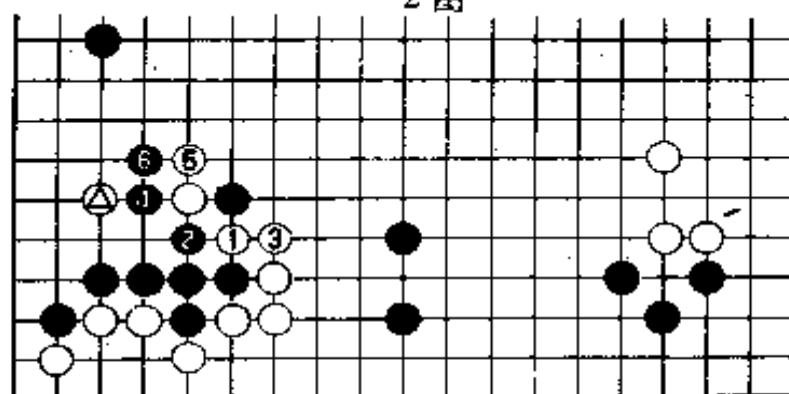
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是先 1 位尖冲利用后的 3 位。或者根据白 2 的应法来选择黑 A 或 B。



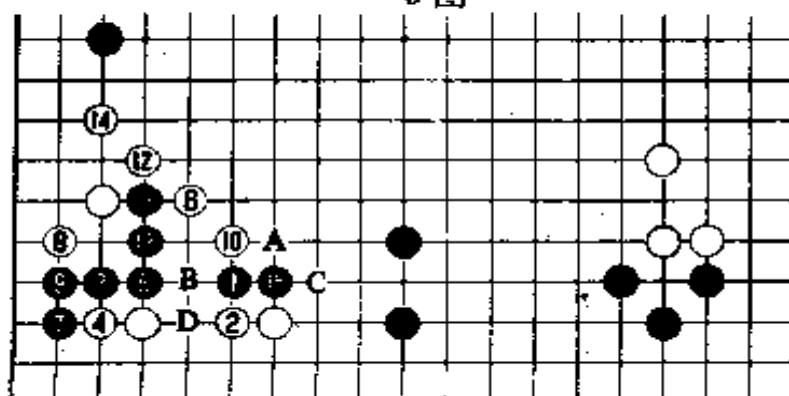
2 图

2 图：黑 1、3 是相关联的手段；对白 6，黑 7、9 是次序，至 13，可以脱出。



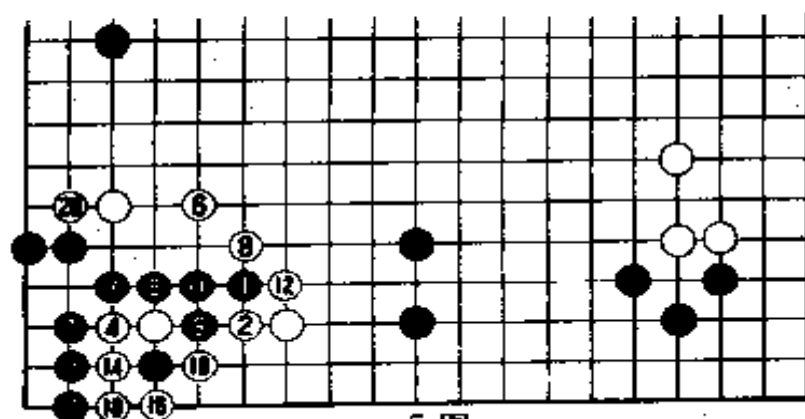
3 图

3 图：前图后，白 1 如挖，黑 2 至 6 必然 △ 一子被吃。



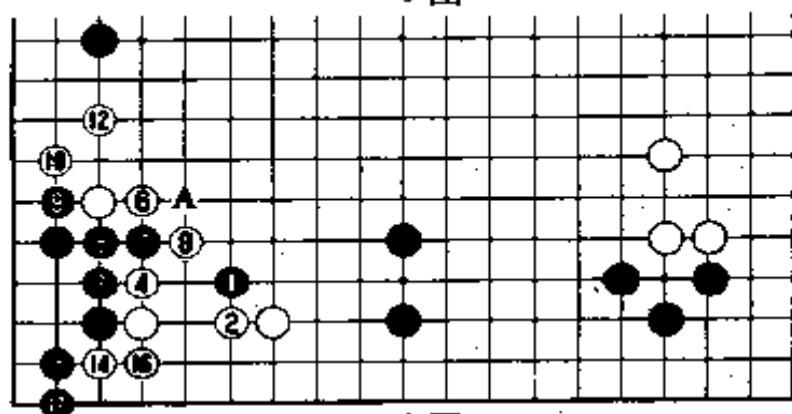
4 图

4 图：对黑 7，白 8、10 硬吃黑棋无理。黑 11 挖是手筋，即可脱出。黑 15 后，如白 A，则黑 B，白 C，黑 D 即可。



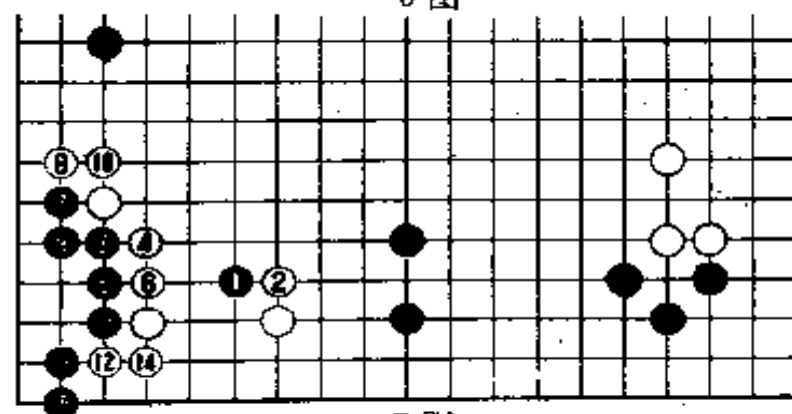
5 图

5 图：对白 8 封锁，黑 9、11 是好次序。黑 13 作弃子先手利用至 17 是关键之筋。黑 21 立下做活，黑大功告成。



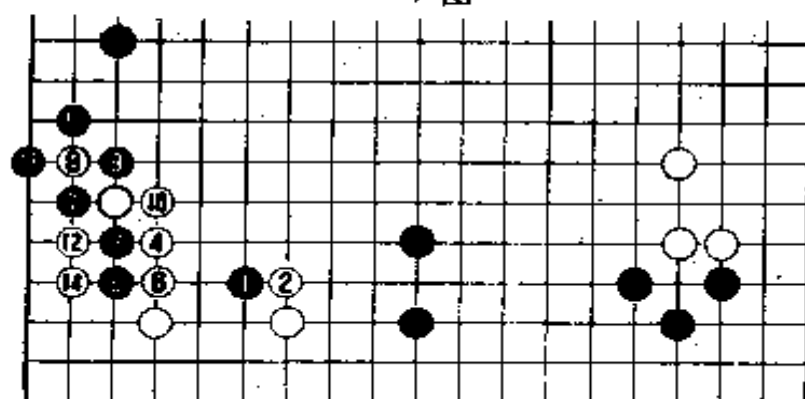
6 图

6 图：白 4 如压，黑按 5 以下的次序可做活，以后伺机在 A 位断。



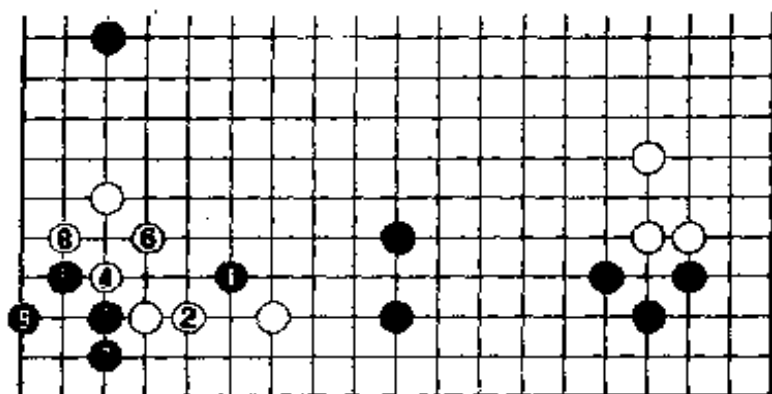
7 图

7 图：白 2 如反击，黑 3 碰是手筋。以下至黑 15 做活，黑成功地得到治理。



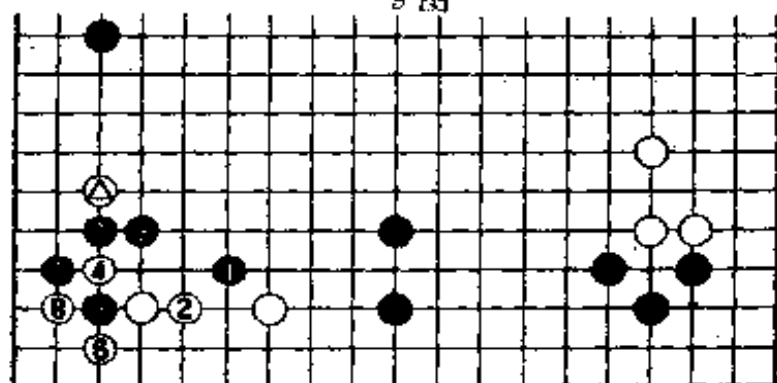
8 图

8 图：白 8 时，黑 9、11 断吃一子，在有黑△一子时，黑子率重复，黑不行。假如没有黑△一子，如图拔去一子成立。



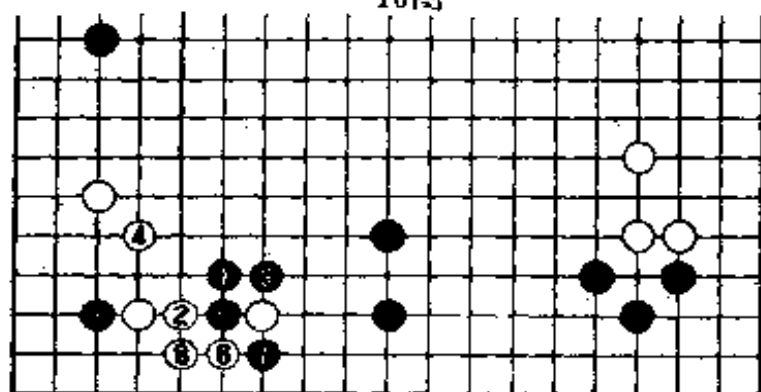
9图

9图：对黑1，如白2应，黑3碰是手筋。对黑5，白6虎，至黑9做活是常形。



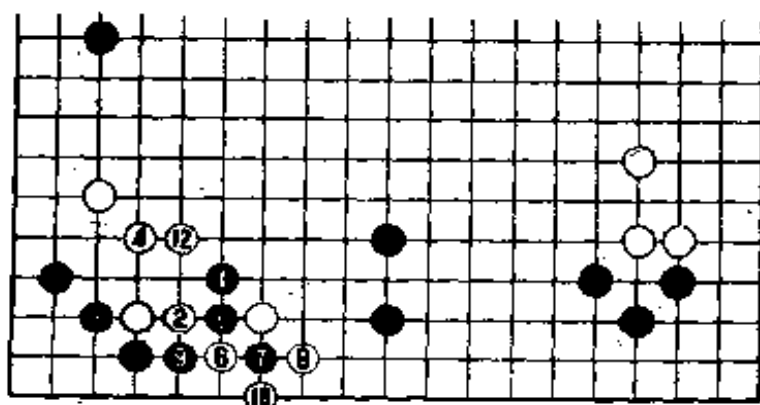
10图

10图：黑5时，白6如打，则黑7、9冲出是腾挪之形。⊗一子被碰伤，难受。



11图

11图：对黑1，白3，如白4应，则黑5至9的转换是简明的手段。

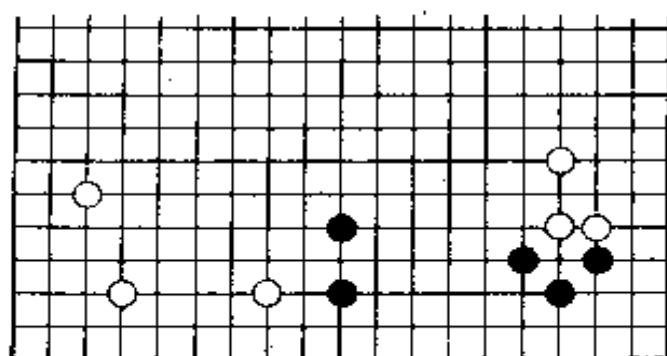


12图

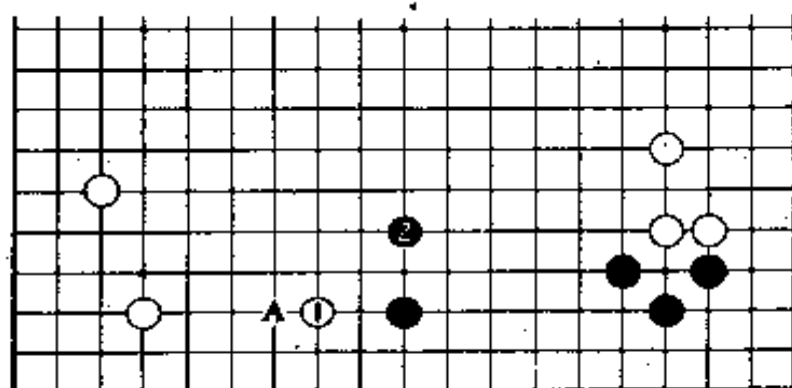
12图：白如不愿作前图的转换而于8位吃一子，则黑9以下至13，在角上漂亮地活出。这真可谓手段纵横交错，变化多端，可应用于实战中。

第 33 型：（同工异曲）黑先

打入的急所在哪里？



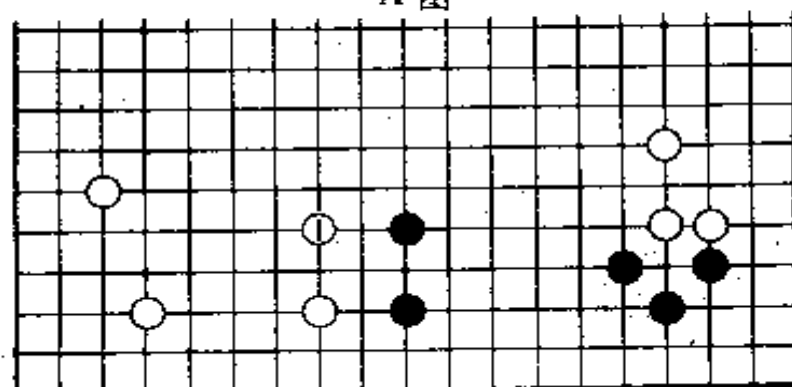
问题图



A 图

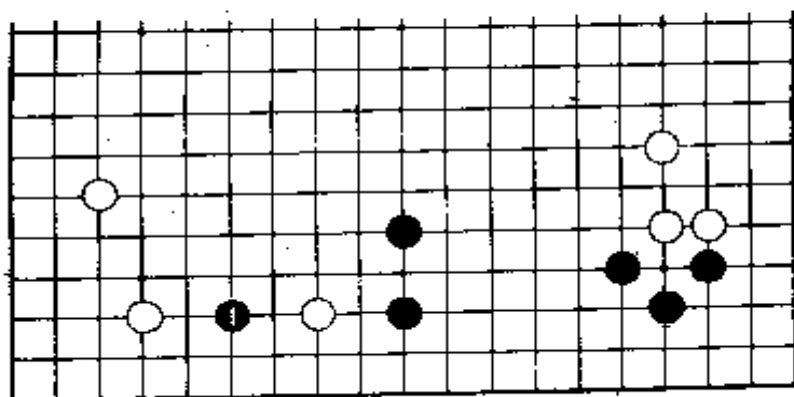
A 图：（问题图的形成过程）

白 1 和 A 虽只有一路之差，但在进攻和防守上，却有天壤之别。



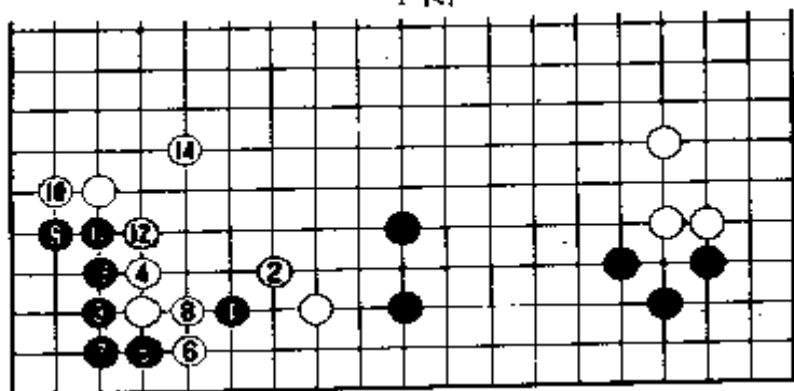
B 图

B 图：白防守的要点是 1 位跳。

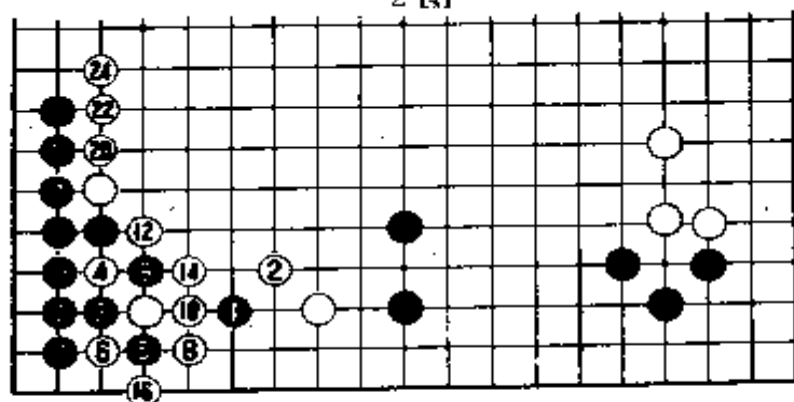


1 图：（凭感觉的
急所）

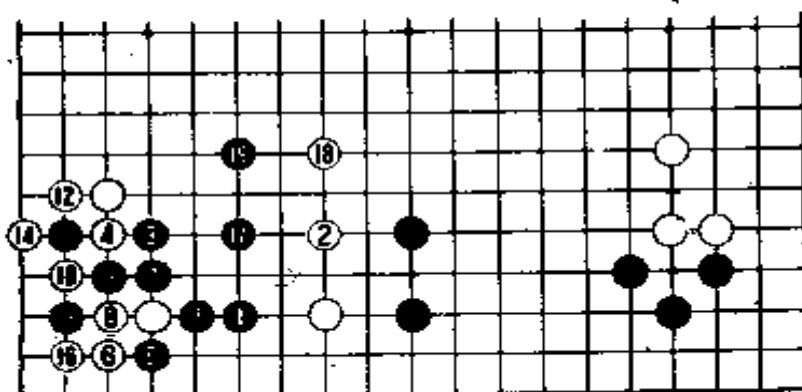
黑1打入是急所。



2图：白2如尖攻，黑3是常用的筋，以求转换。至白14是基本形。白在角上的损失将由中央的外势来补偿。



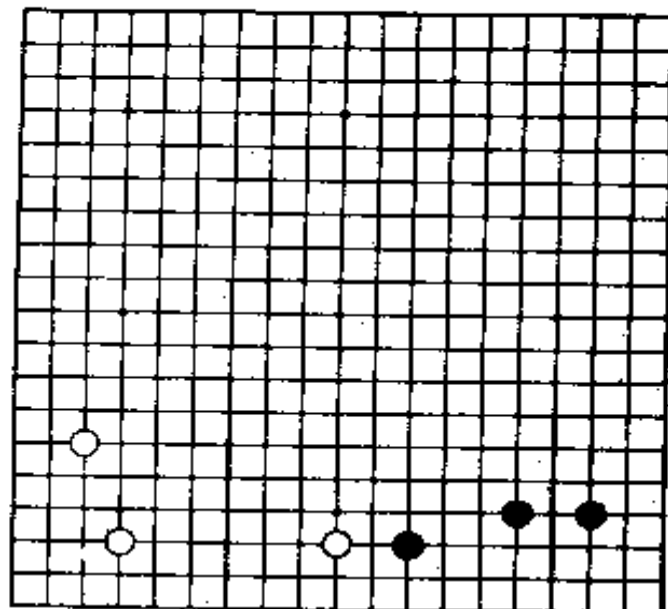
3图：对白4扳，黑5连扳是手筋。白6以下的变化势所必然。黑先手破角，无不满。



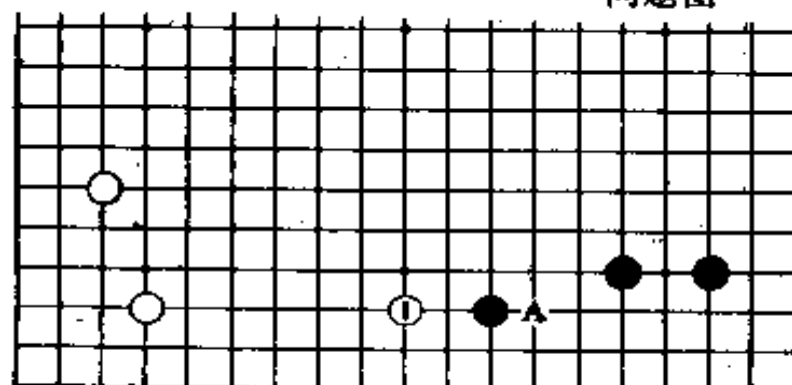
4图：对白2，黑3、5整形，至19达到目的。

第 34 型：（二手准备）黑先

打入的急所在哪里？



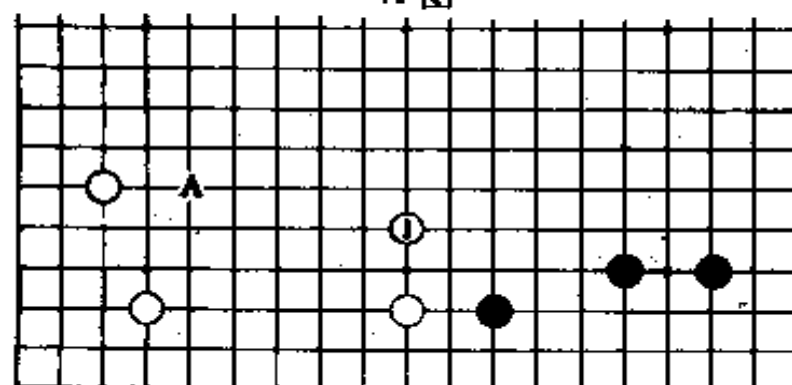
问题图



A 图

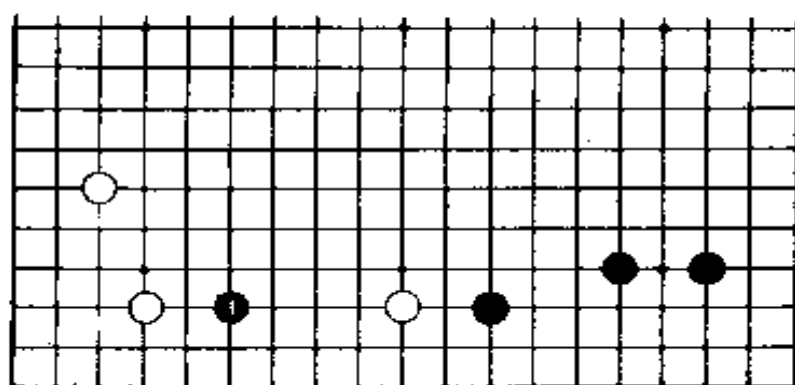
A 图：（问题图的形成过程）

白 1 是布局的必争点。黑 2 也是布局的急所，如这手不走，则白 A 拆绝好。



B 图

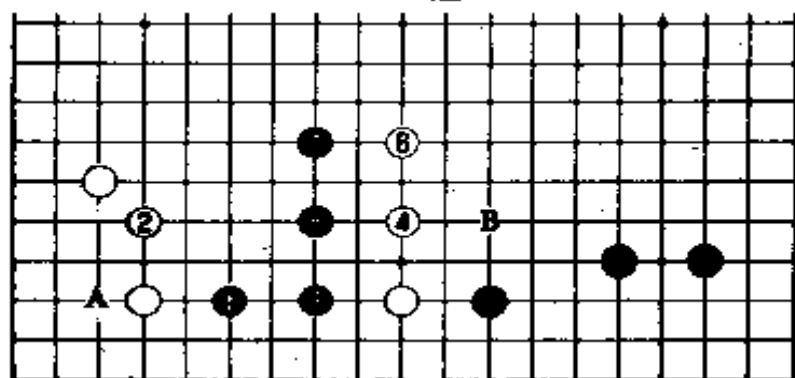
B 图：白防守的要点是 1 或 A。



1 图

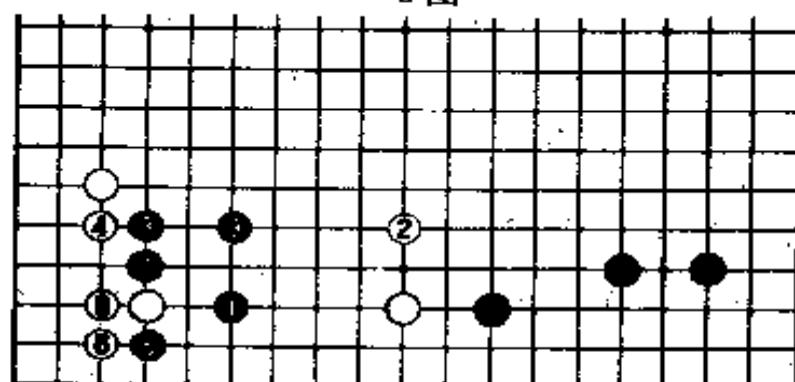
1 图：（凭感觉的急所）

黑1是打入的急所。



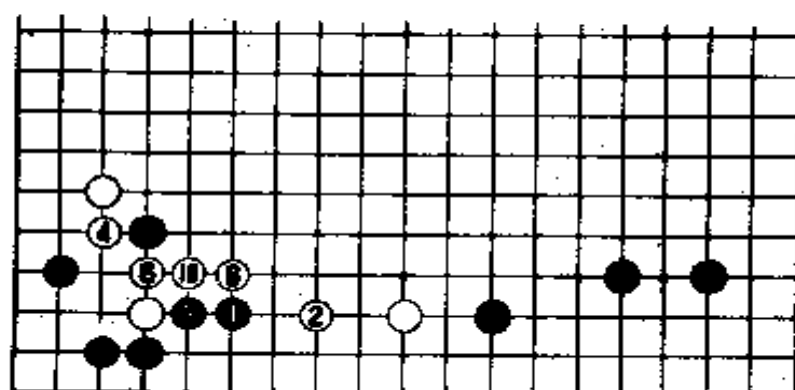
2 图

2 图：黑 1 是瞄着 2 位或 A 位两个筋的一手。白 2 如守角，黑 3、5 整形达到打入目的，白 6 在 B 位曲镇也是厚实之着，是双方的急所。



3 图

3 图：白 2 跳稳健。黑 3 以下至 7 利是对角部的常用着法。黑 9 是正确的形。

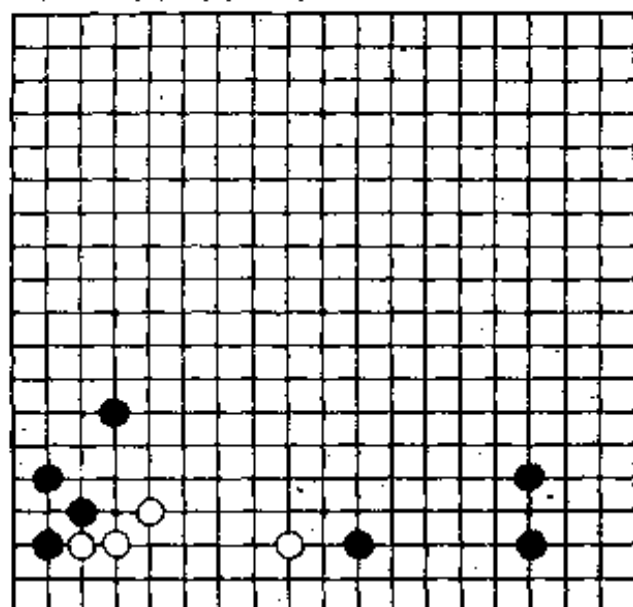


4 图

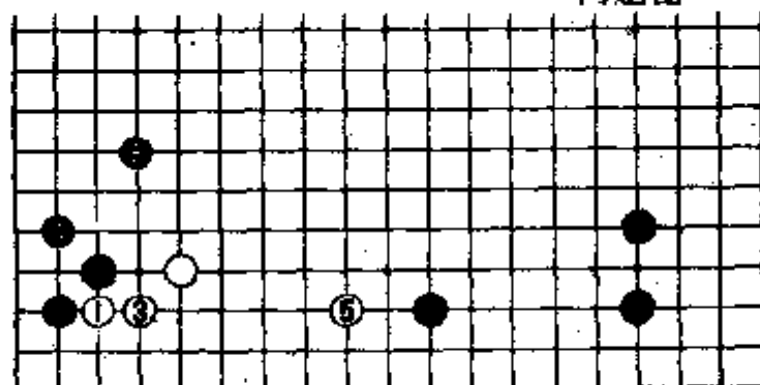
4 图：白 2 如拆逼，黑可预想走成 3 以下和前图相同的变化，假如白 6 顶，那么至黑 11 的变化势所必然，黑得实利，白得外势。

第 35 型：（常识须知）黑先

打入的急所在哪里？



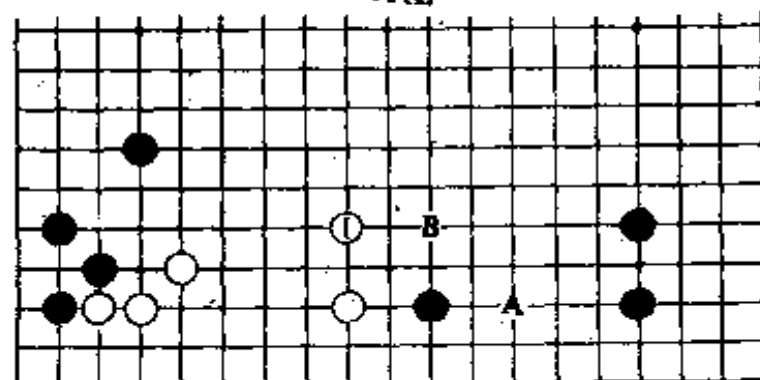
问题图



A图

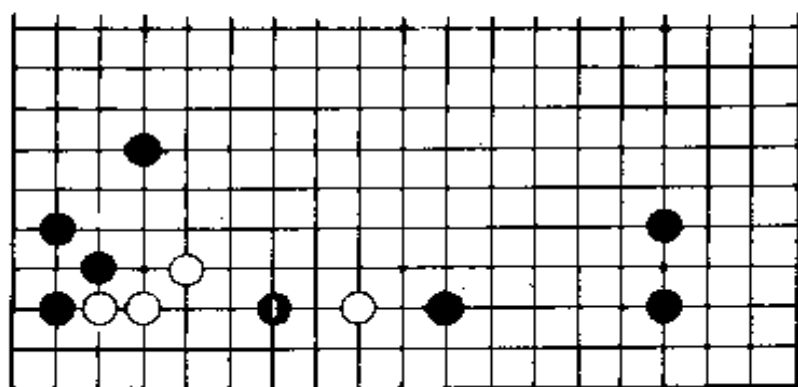
A图：（问题图的形成过程）

白1以下至黑6是基本定式。



B图

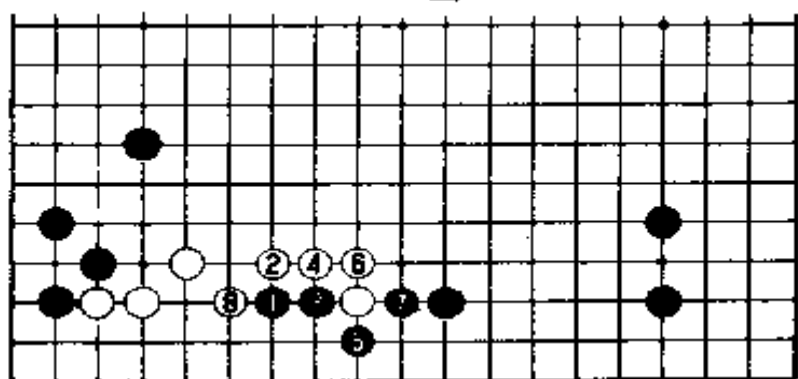
B图：白1是防备打入的本手。黑也要在B位跳，以防备白A位打入。



1 图

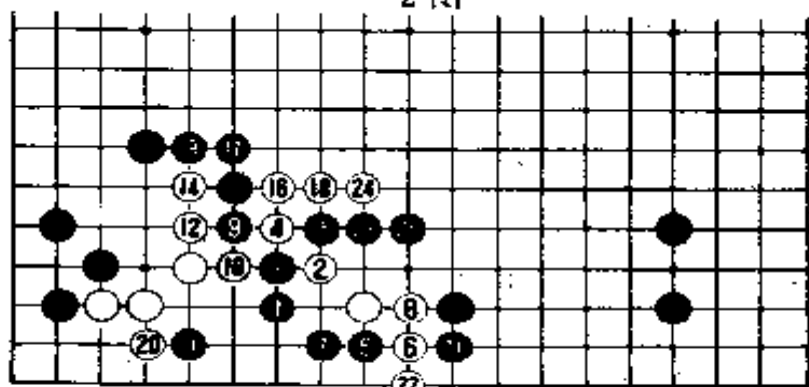
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



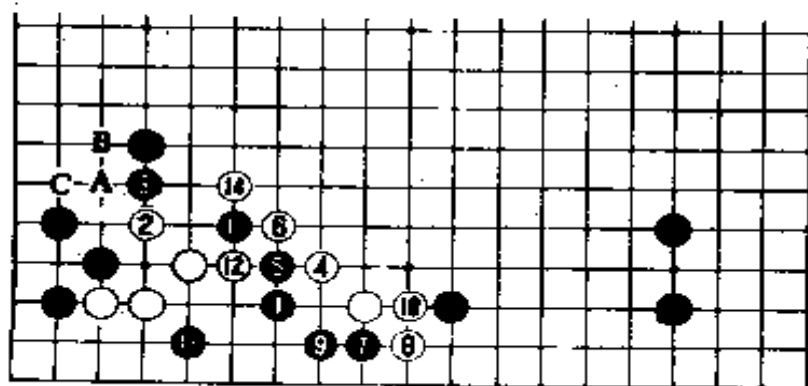
2 图

2 图：白 2 靠压，虽说无事，但进行至黑 7，让黑先手连络破空，显然是黑成功。白 8 是急所。白也有必要采取对策。



3 图

3 图：白 2 尖无理。黑 15 要着，至 25 白崩溃。

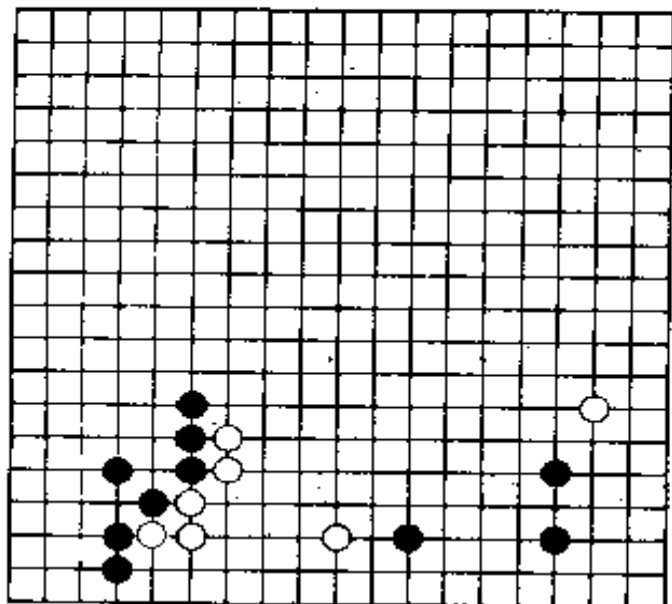


4 图

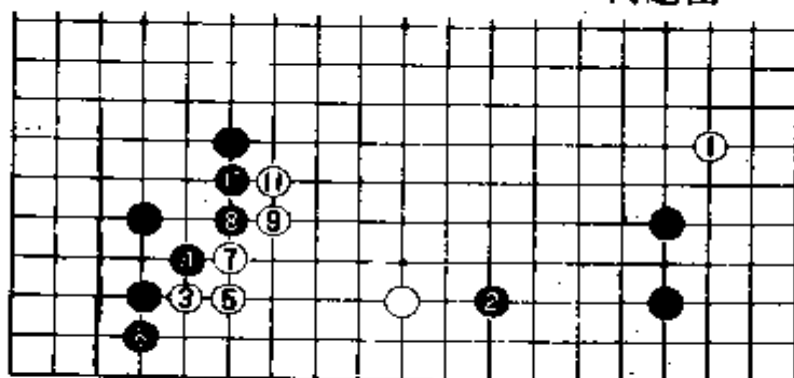
4 图：如要在白 4 位尖封黑棋，必须先走白 2 尖，如黑 3 应，以下至白 14，白成功。黑 3 若走 6 位跳，则白 A，黑 B，白 C 亦是一策。

第 36 型：(形的弱点)黑先

打入的急所在哪里？

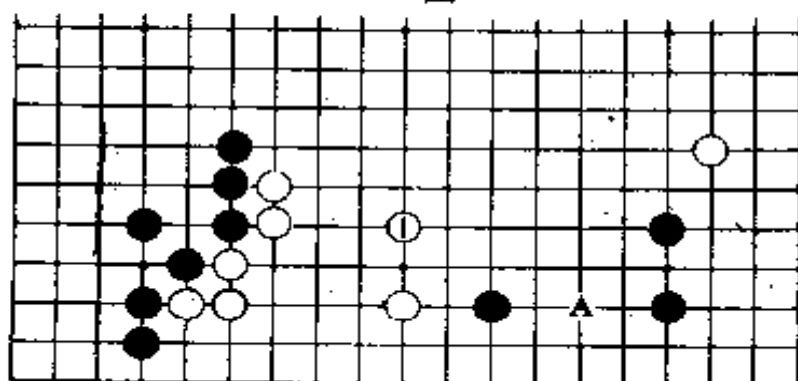


问题图



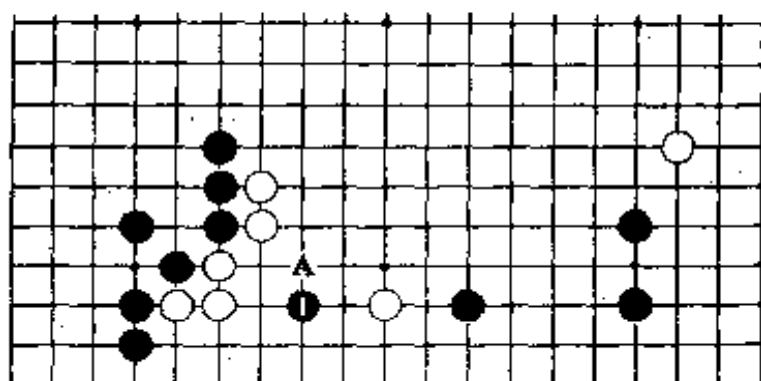
A 图

A 图：(问题图的形成过程)，白 3 以下是有效的手法，但并不完整。



B 图

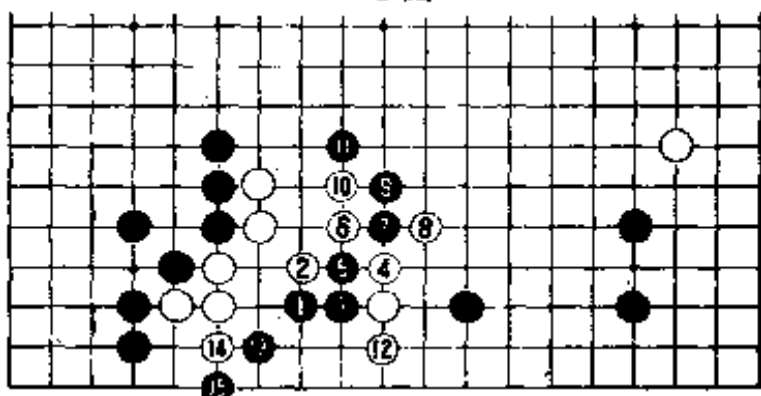
B 图：对这种结构，白 1 守是本形。接着产生白 A 打入的手段，这一点很重要。



1 图

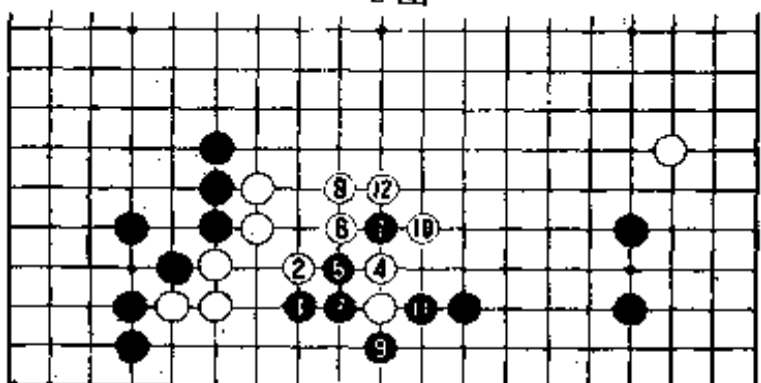
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是黑 1 或 A 点。



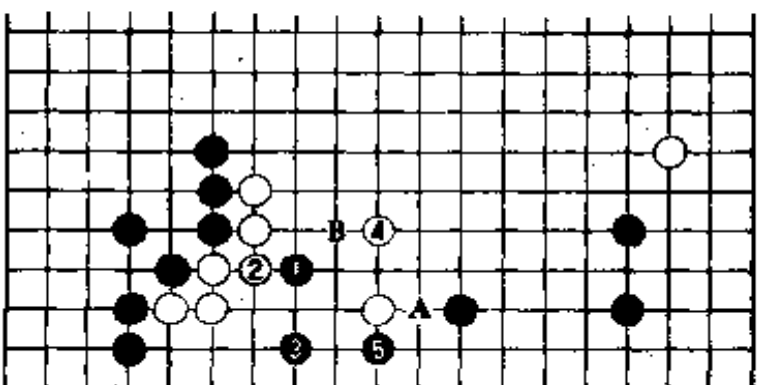
2 图

2 图：白 4 如阻渡，黑 5、7 冲断很重要，对白 8、10，黑 11 扳急所。白 12 无理，黑 13、15 后白崩溃。



3 图

3 图：白只好 8 位退。黑 9、11 先手破白空，达到目的。

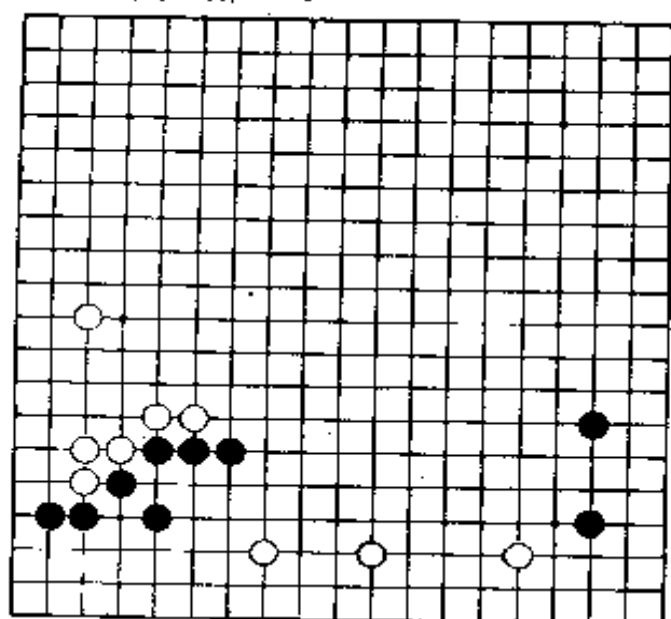


4 图

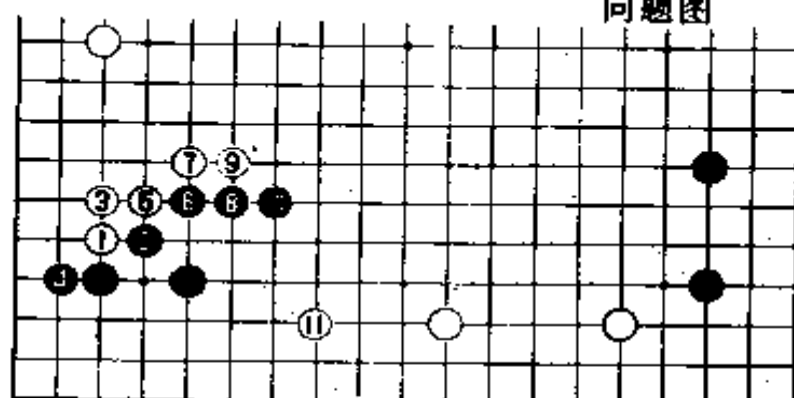
4 图：黑 1 至 3 跳下是轻快之着。白 4 时，黑 5 渡过，可以说打入成功。白 4 走 A 位顽强，黑 B 尖进行缠绕攻击。

第 37 型：（形的急所）白先

打入的急所在哪里？



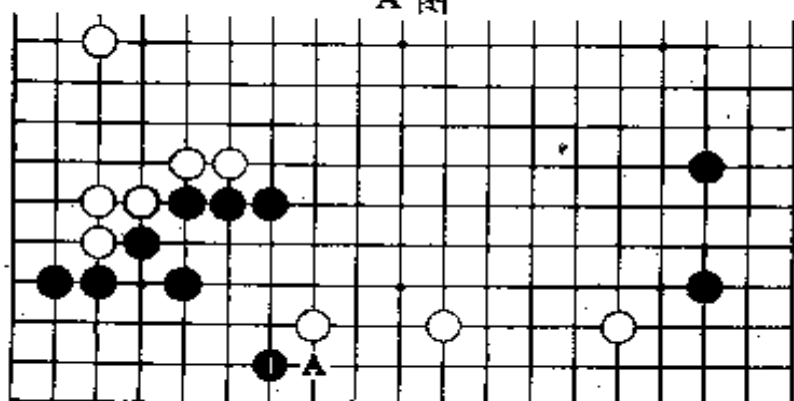
问题图



A 图

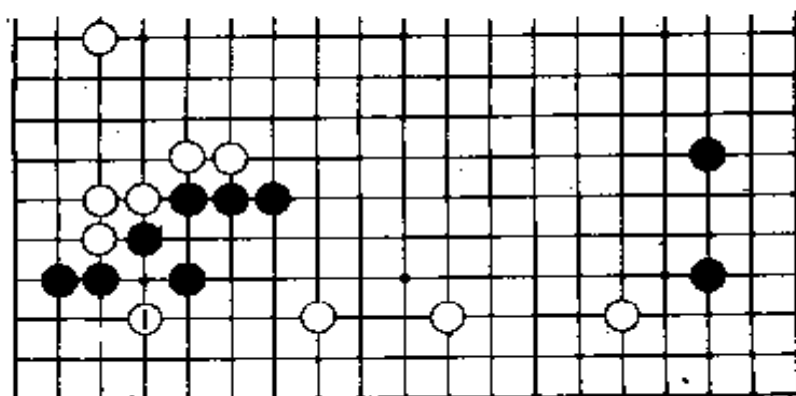
A 图：（问题图的形成过程）

白 1 碰是左右二边的拆都想占到的手法，至 11 是其常用着法。



B 图

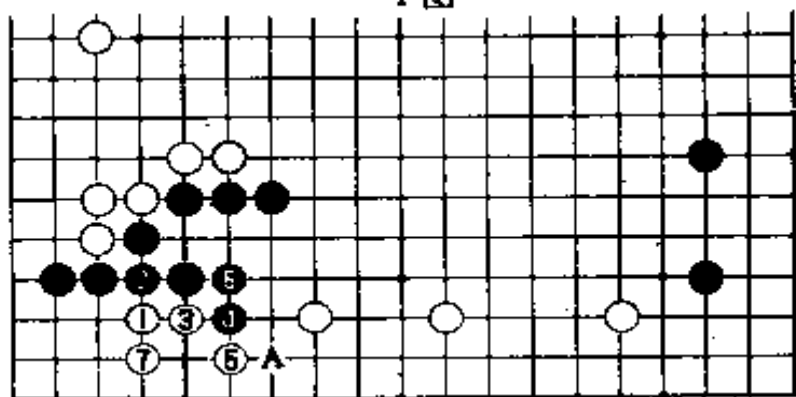
B 图：防守要点是黑 1 象步飞，瞄着 A 位爬。



1图

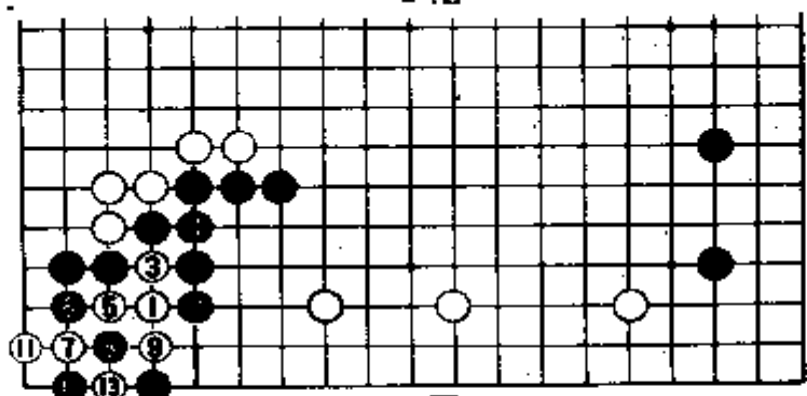
1图：（凭感觉的急所）

白1 觑是打入的急所。



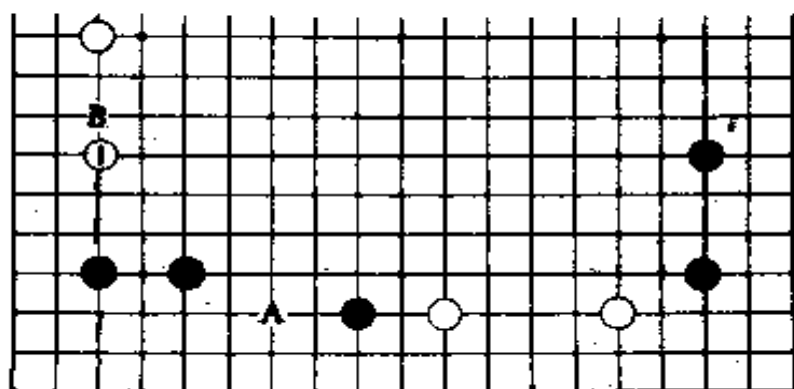
2图

2图：黑2 只好粘，从白3 变化至7，黑空被消殆尽。这是黑绝望的结果。所以，为防备1 位觑，黑A 位补是绝对之着。



3图

3图：黑2 如挡，白3 以下成劫，黑不行，白11走13位，黑11也是劫。

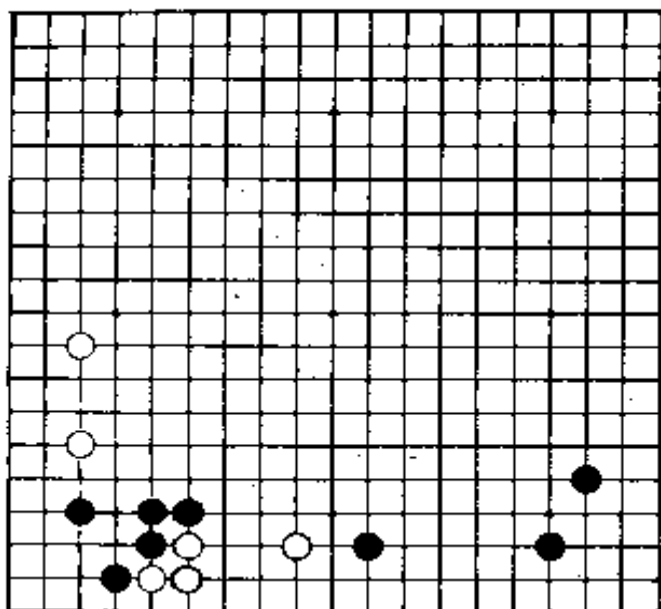


4图

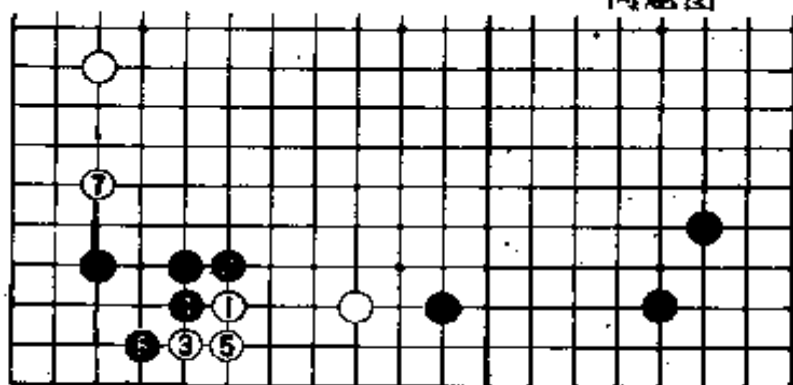
4图：A 图白1 碰如走1 位拆二，黑2 拆到绝好之点，白1 如走A 位拆，则黑B 拆，基于这种前提，还是问题图更有效。

第 38 型：（角部焦点）白先

打入的急所在哪里？



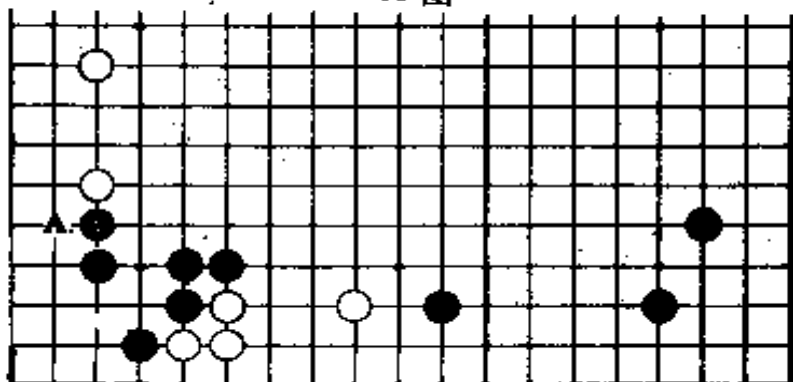
问题图



A 24

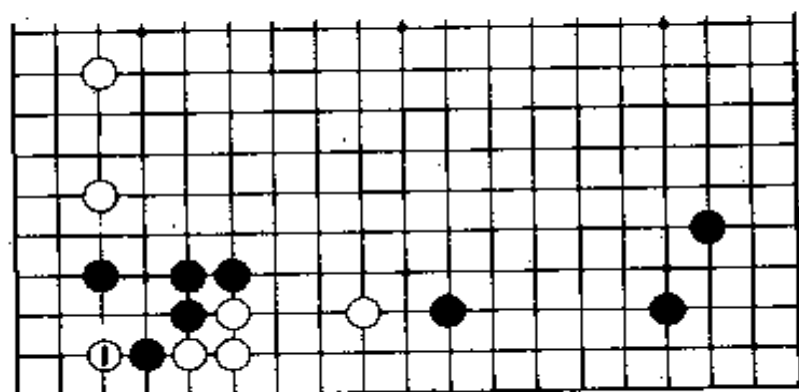
A 图: (问题图的形成过程)

白1拆以下至7是二边攻逼的基本形，非常有效。黑2走4位挡，则白2贴长。



B 17

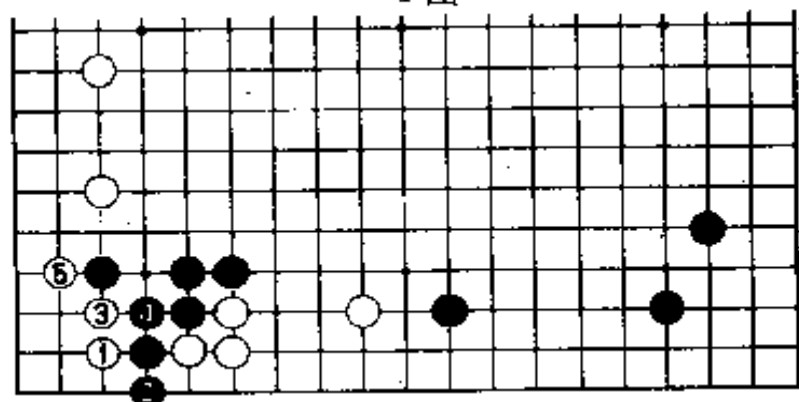
B 图：黑防守的要点是 1 顶或 A 位。



1 图

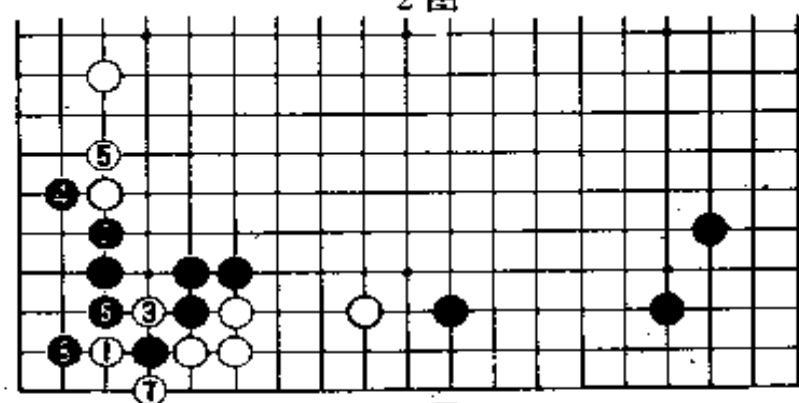
1 图：（凭感觉的急所）

白 1 夹是急所。



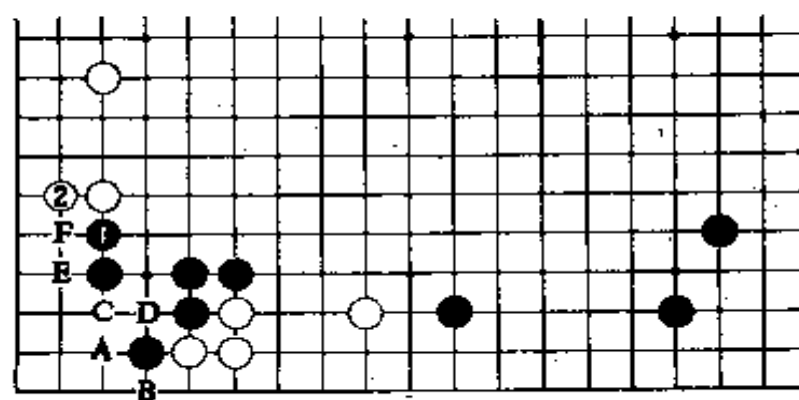
2 图

2 图：黑 2 阻渡无理。白 3、5 搜根后，黑大块棋需逃出，黑失败。这是实战中经常出现的，请注意。



3 图

3 图：白 1 时，黑 2 求变的节奏很重要，以下至黑 8，保持眼位是要领。

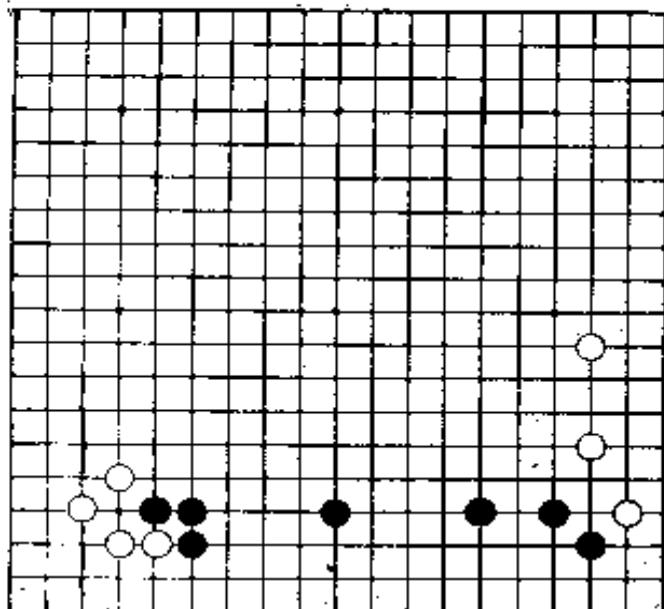


4 图

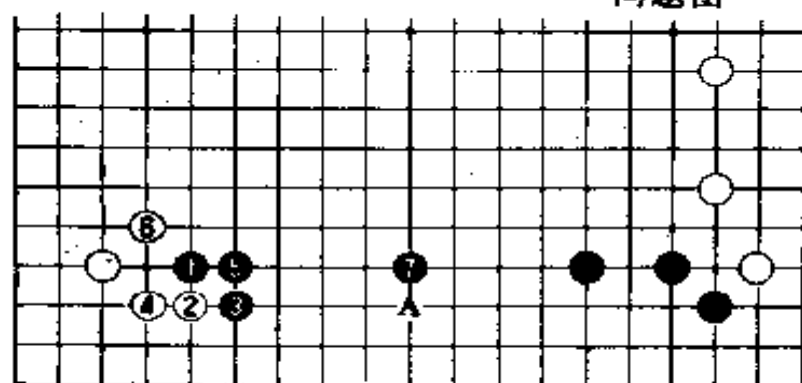
4 图：为防备白夹，黑 1 顶先和白 2 交换，可先手补掉。如白 A，则黑 B；白 C，黑 D，白 E，黑 F 即可。

第 39 型：（两者见一的构图）白先。

打入的急所在哪里？



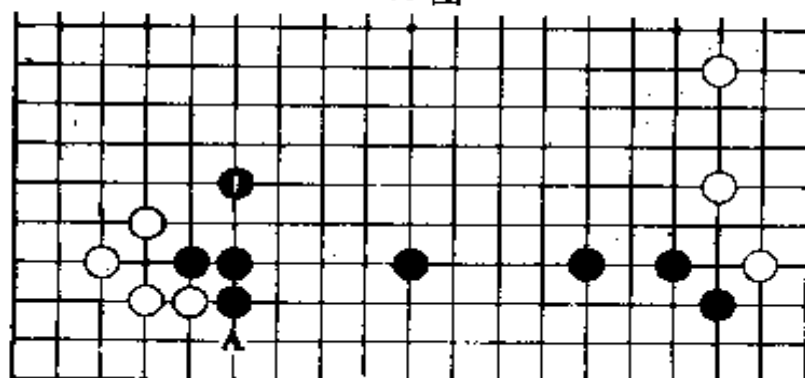
问题图



A 图

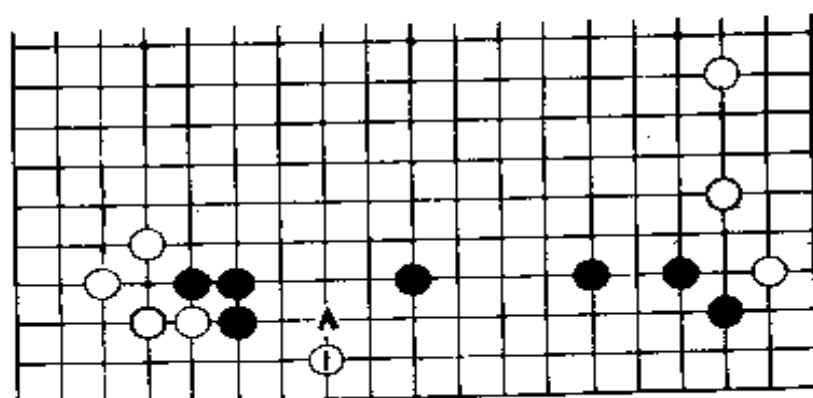
A 图：（问题图的形成过程）

考虑到右下的棋形，黑 7 高一路拆比 A 位定形更能取得平衡。



B 图

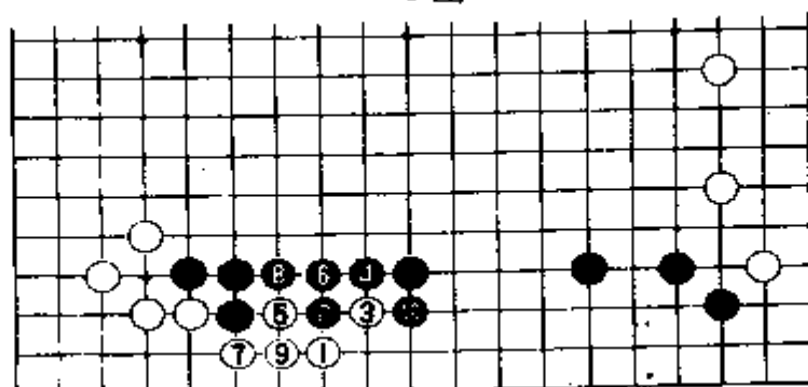
B 图：黑防守的要点是 1 或 A。



1 图

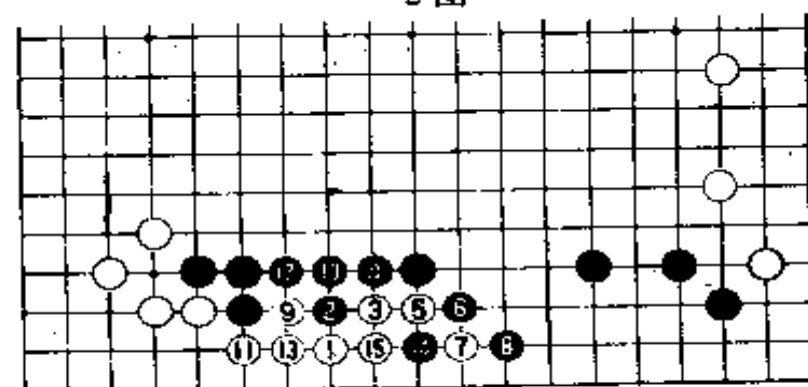
1 图：（凭感觉的急所）

打入的急所是白 1 或 A 点。



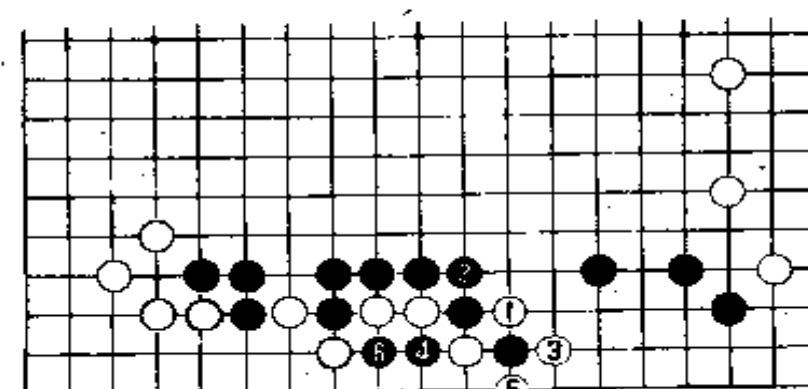
2 图

2 图：黑 2 靠压至白 9，促使白渡回，以筑成厚实的外势来进行战斗。黑 10 虽也可省略，但实利很大。



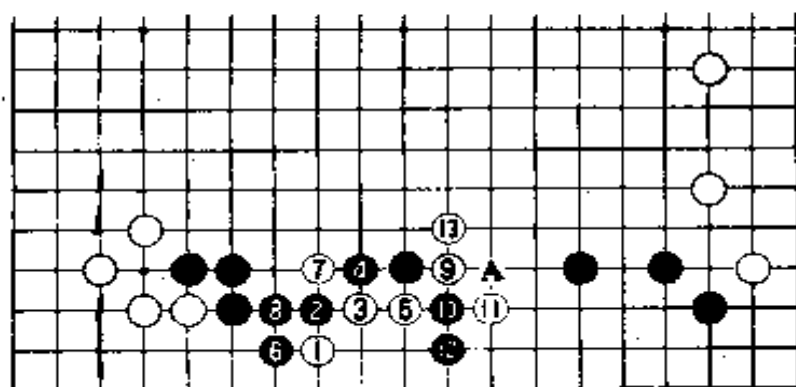
3 图

3 图：白 5 如爬入，黑 6 扳，白 7 扳利后至 11 渡回是要领。与前图相比，很难断定是否得利。



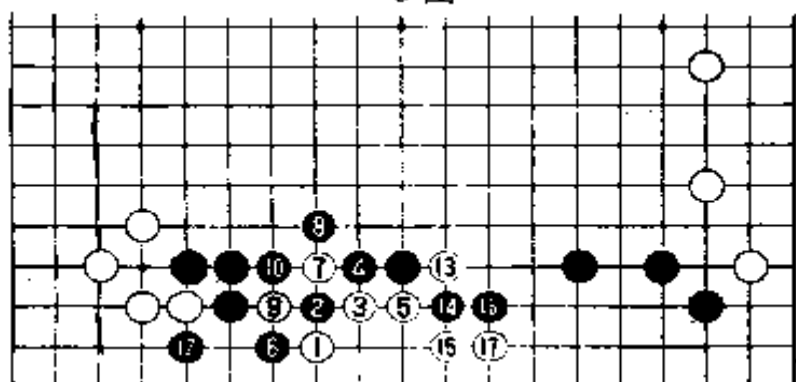
4 图

4 图：前图 11 如走 1、3 变化，至黑 6 黑棋变厚，这是根据局势来判断优劣。



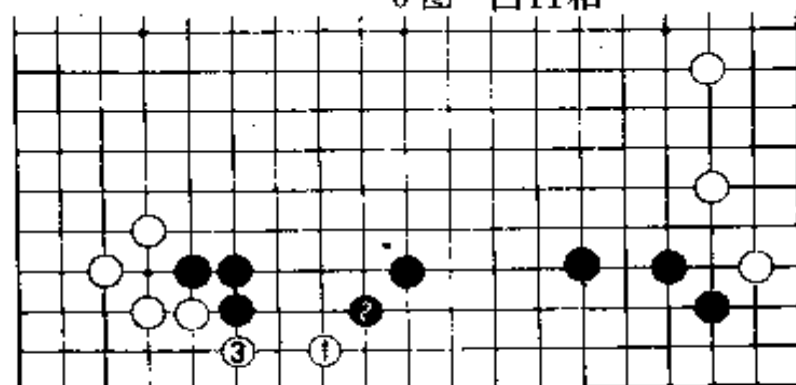
5 图

5 图：对白 5，黑 6 挡失败。白 7、9 舒服地得到腾挪。黑 10 如走 B 位，白 A，黑当然不行。



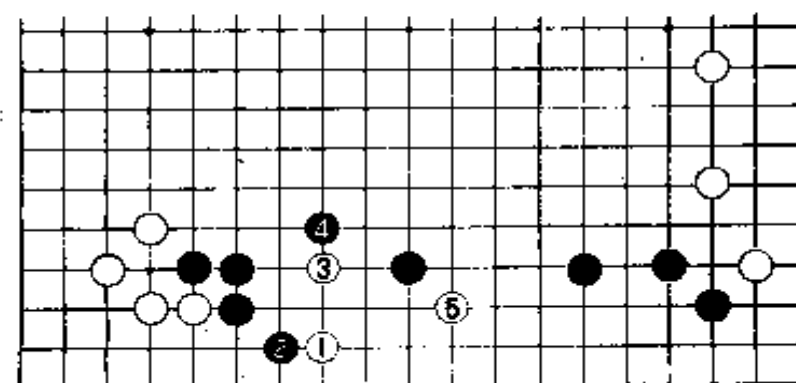
6 图 白 11 粘

6 图：黑 8、10 即使封锁，变化至白 17，黑断点也难以收拾。



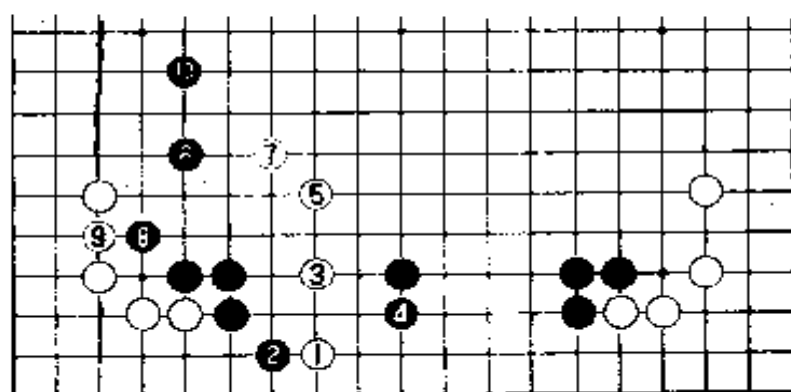
7 图

7 图：黑 2 如尖，白 3 渡回简明。让白如此舒服，这是黑不满之形。



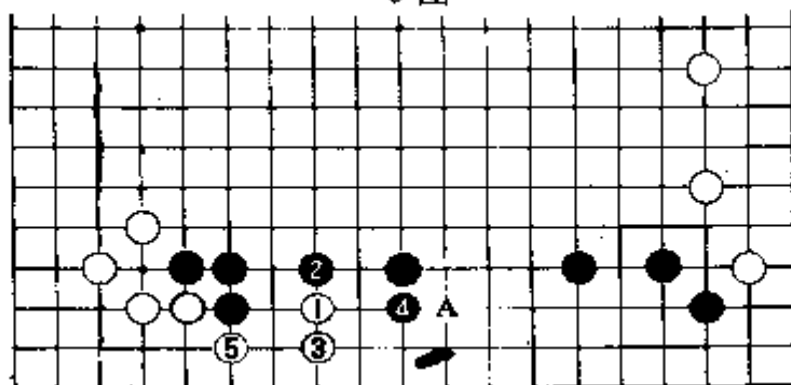
8 图

8 图：黑 2 如阻渡，白 3、5 是腾挪之筋，将大破下边。这是白棋掌握主动权的战斗。



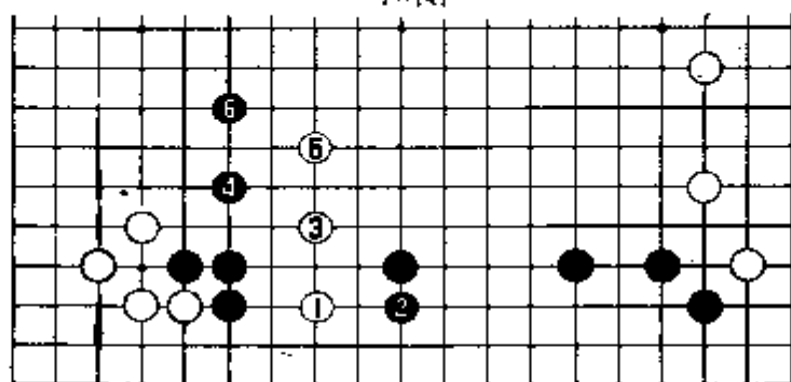
9图

9图：这是走成左右同形定式的布局结构。对白1打入，黑2、4攻逼，以下至10形成大规模作战，是实战中出现过的棋形。



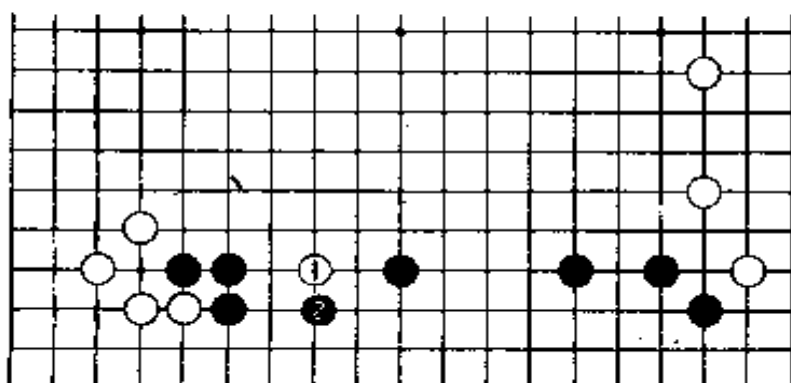
10图

10图：对白1打入，黑2靠压，白3是好手，5位渡和A位跳入，必得其一。



11图

11图：黑2玉柱简明。既守实地，又攻白棋，是一箭双雕的作战方法。预想至黑6顺利运行。

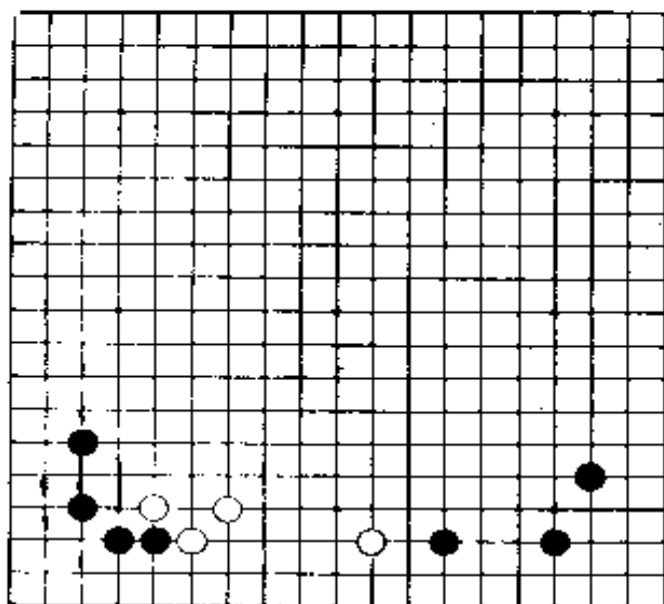


12图

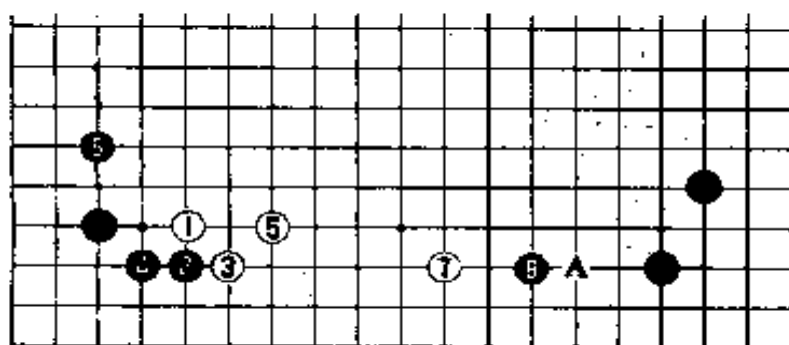
12图：白1高一路打入是无谋之着。被黑2托无后续手段。

第 40 型：（瞄准的一手）黑先

打入的急所在哪里？



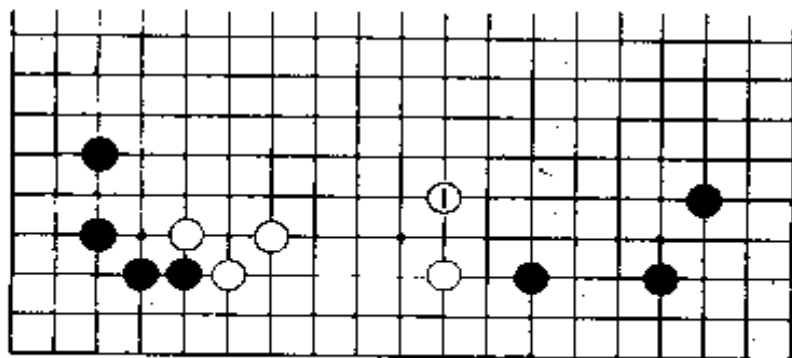
问题图



A 图

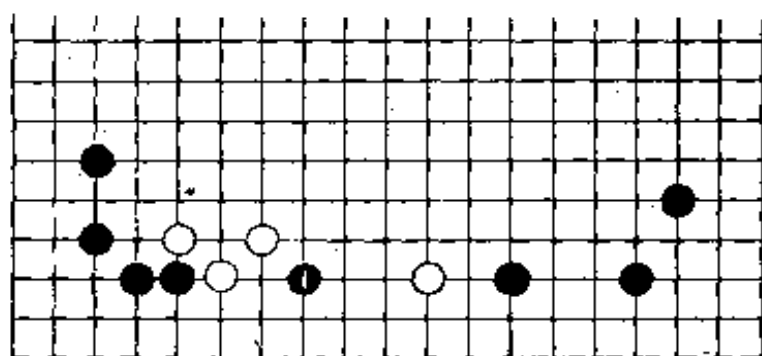
A 图：（问题图的形成过程）

这是流行一时的布局，黑 8 是攻防要点，如不走，白 A 拆绝好。



B 图

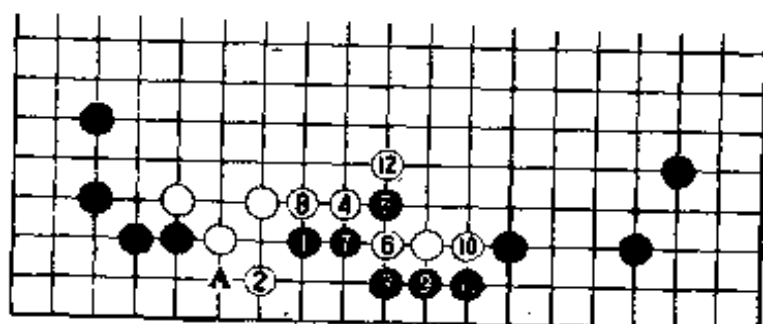
B 图：白防守的要点是 1 位跳。



1 图

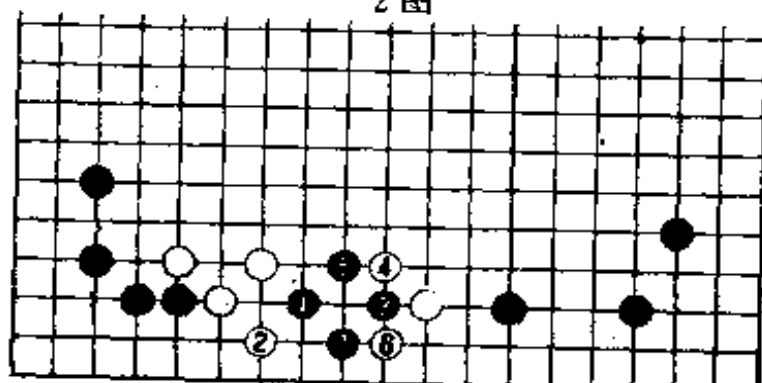
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



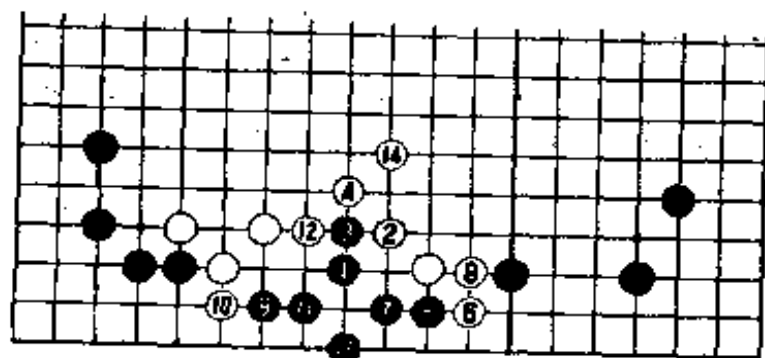
2 图

2 图：白 2 尖防 A 渡过必然。相反，黑 3 亦是阻白渡过之手，白 4 企图从上联络时，黑 5 是手筋。至白 12 告一段落。



3 图

3 图：如用普通着法，觉得不够时，可走黑 3 靠，顽强作劫，这是胜负手。但是，一旦劫败，其损失太大，也有负担。

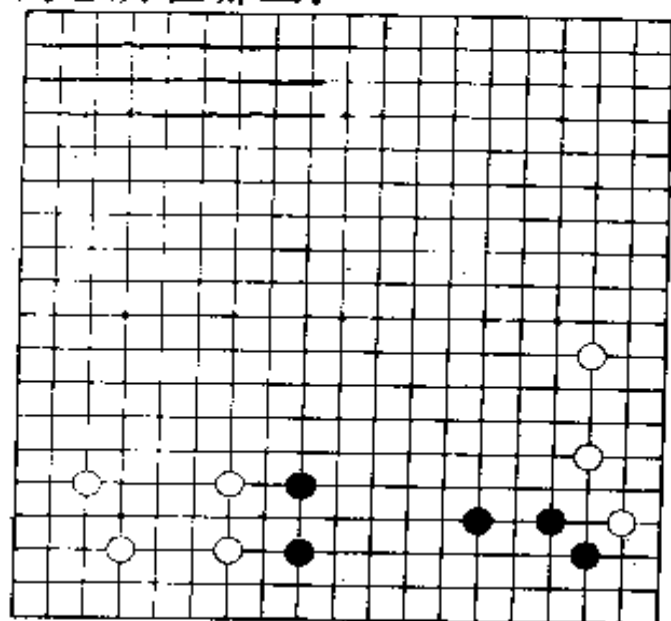


4 图

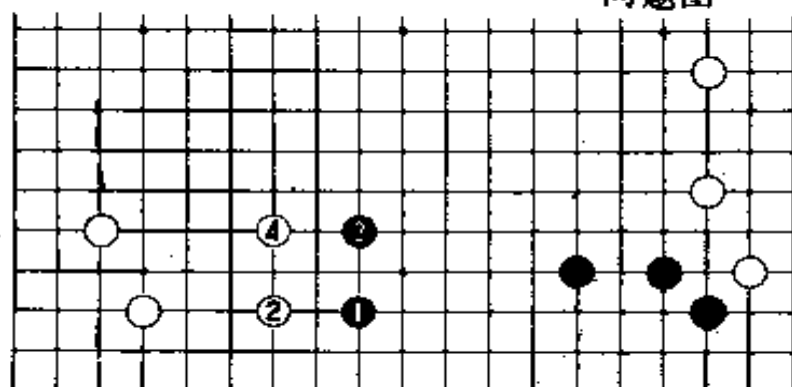
4 图：黑 1 打入不对路，被白 2 以下至 14 封锁，失败。

第 41 型：（完成之前）白先

打入的急所在哪里？



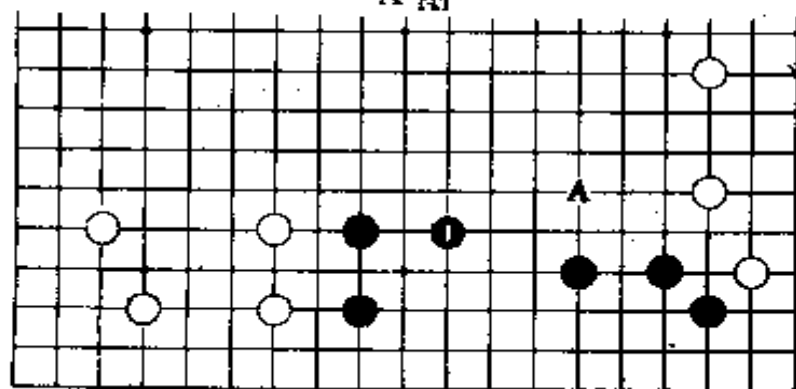
问题图



A 图

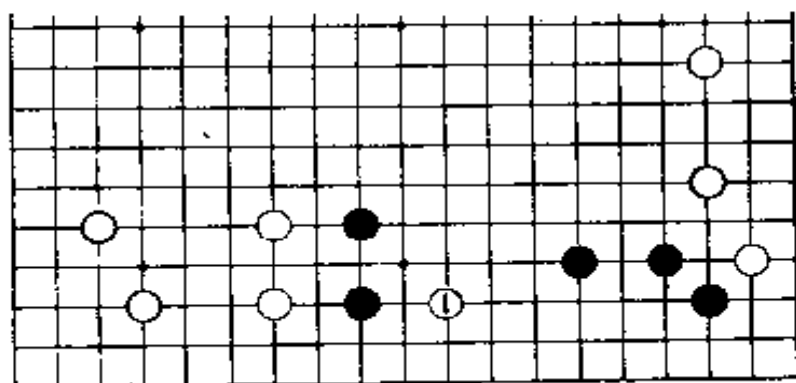
A 图：（问题图的形成过程）

黑 1 至白 4，相互占据必争点，这是布局的基本构思。



B 图

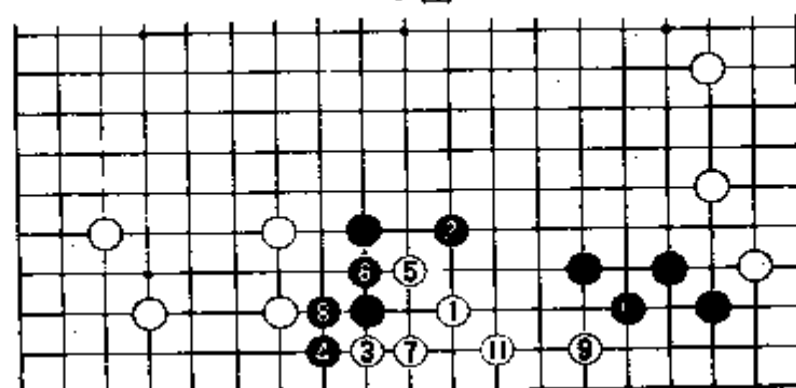
B 图：黑防守的要点是 1 或 A。



1 图

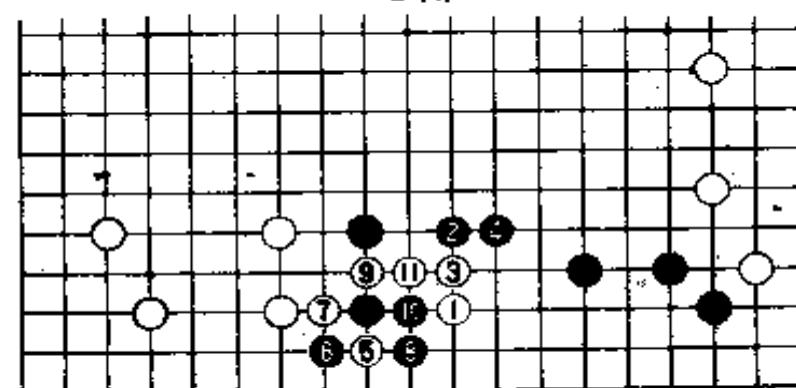
1 图：（凭感觉的急所）

白1是打入的急所。



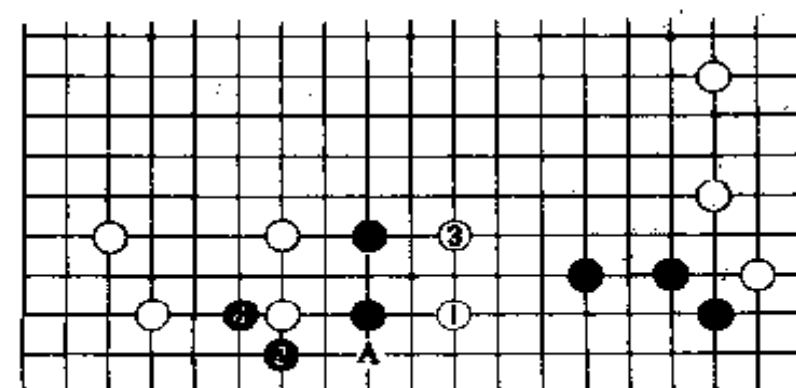
2 图

2 图：黑2曲镇是攻击之形，但白有3位托的手段。对黑4扳，白5、7次序好，至11做活，白形漂亮。



3 图

3 图：白3顶也是好手筋。如黑4长，白5托联络，漂亮极了。

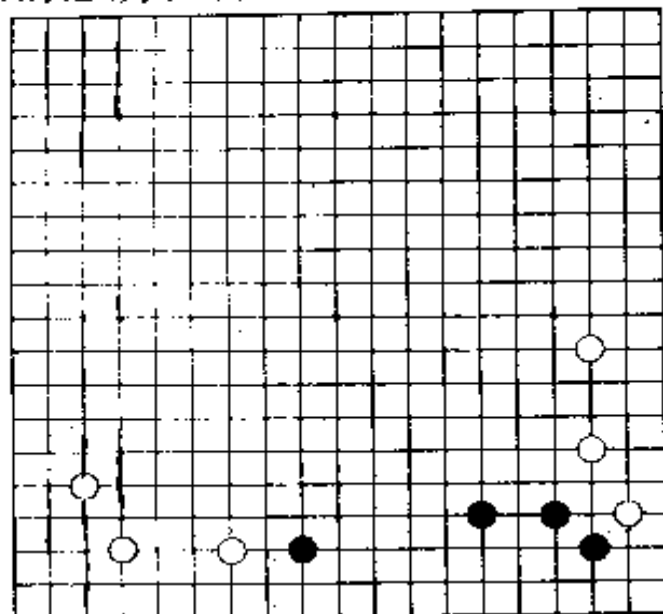


4 图

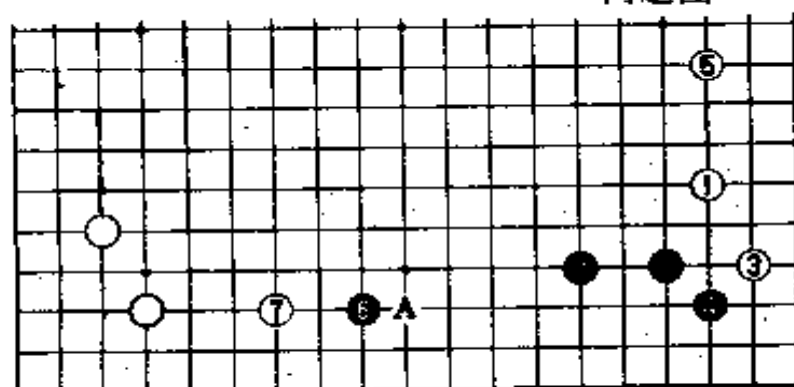
4 图：黑2托是防白A渡的手筋。白3如在4位退，则黑3，白不能联络。白3跳，黑4扳转换是一般分过。

第 42 型：（一路之差）白先

打入的急所在哪里？



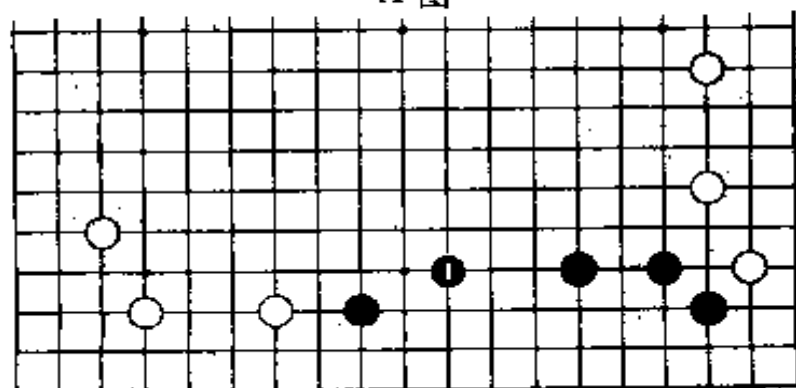
问题图



A 图

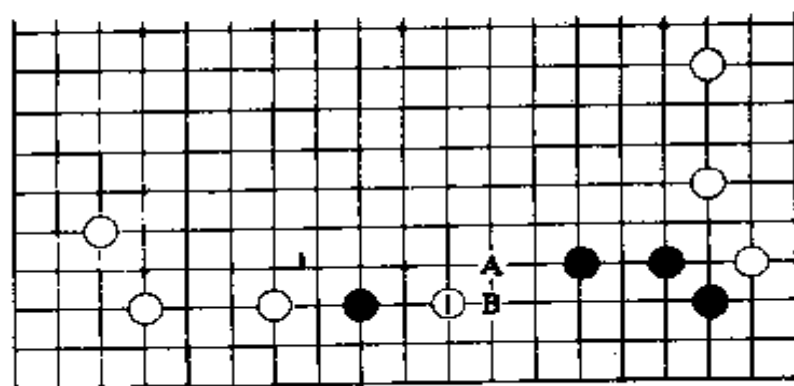
A 图：（问题图的形成过程）

黑 6 在星下 A 位拆坚实。不过在互先棋中，也有多拆一路的情况。白 7 是必争点。



B 图

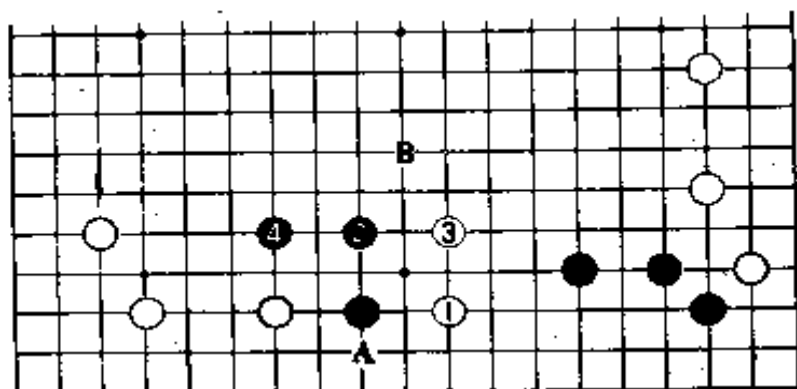
B 图：下边太宽广，所以黑 1 防守是正着。



1图

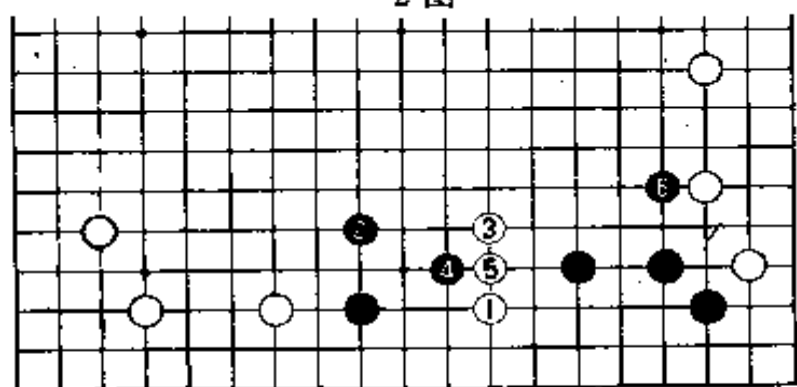
1图：（凭感觉的急所）

打入的急所是白1或A、B。可根据各种局面来选择。



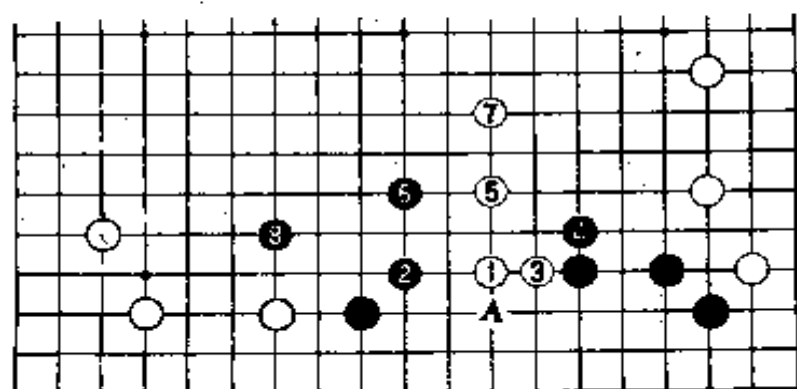
2图

2图：白3也有立即在A位托渡的。黑4曲镇防白A渡，接着走B位飞攻有力。



3图

3图：白1有点不对路，让黑选择各种攻击方法，白不满。

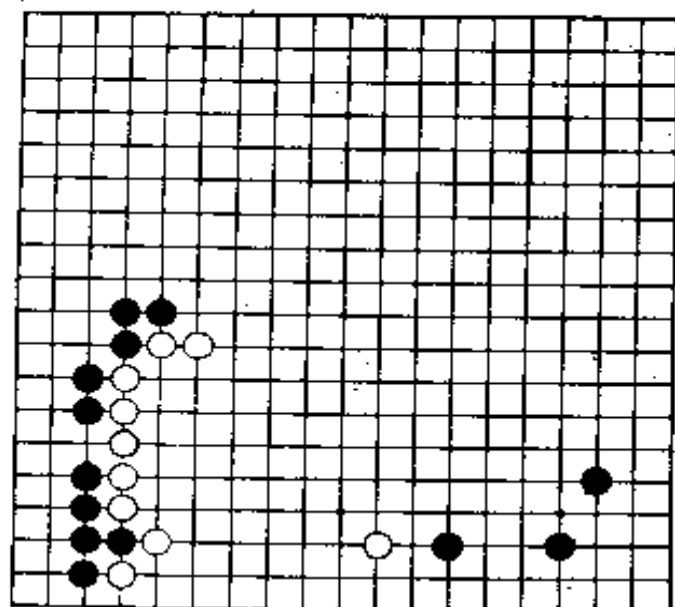


4图

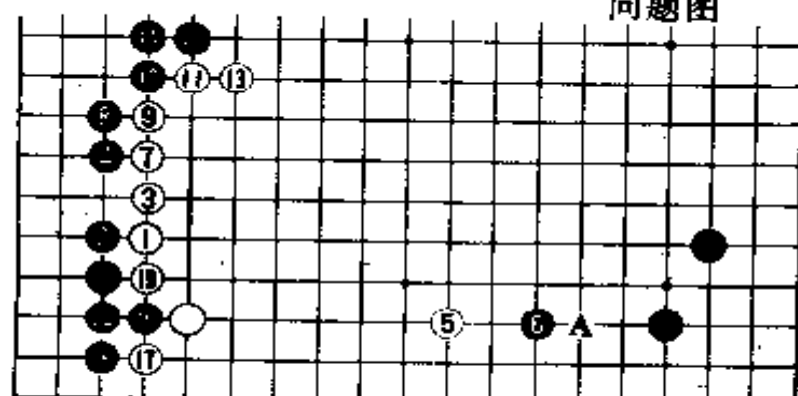
4图：对白1，黑2尖有力，并瞄着A位托过。白3以下将黑一分为二，是战斗的局面。黑8之点是攻防急所，不可省。

第 43 型：（模样构思）黑先

打入的急所在哪里？



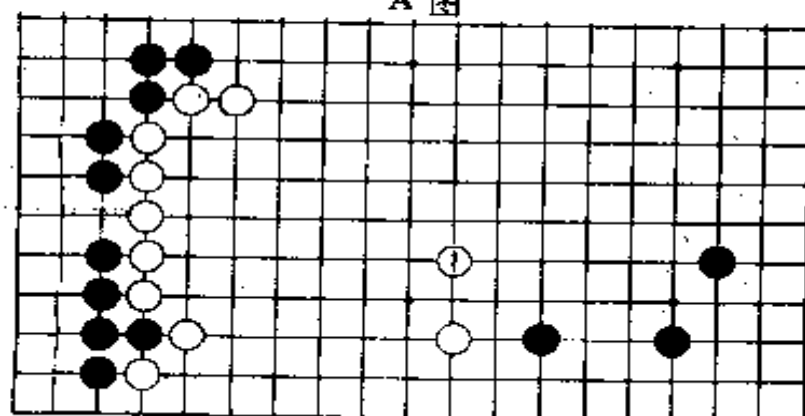
问题图



A 图

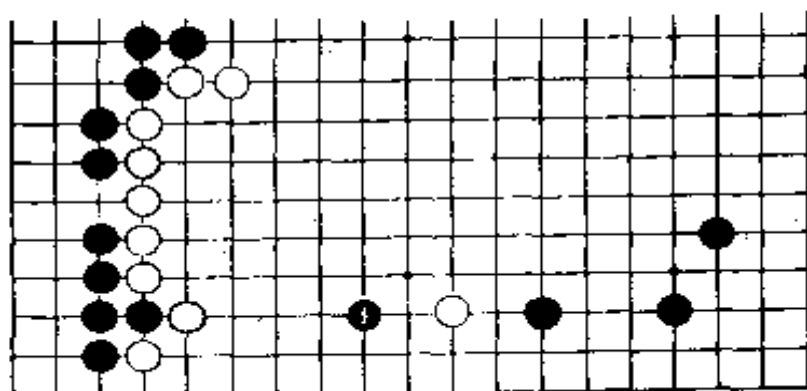
A 图：（问题图的形成过程）

黑 6 如按定式走 7 位，则白 A 位拆绝好。白 7 以下连压是和白 5 相关联的布局构思。



B 图

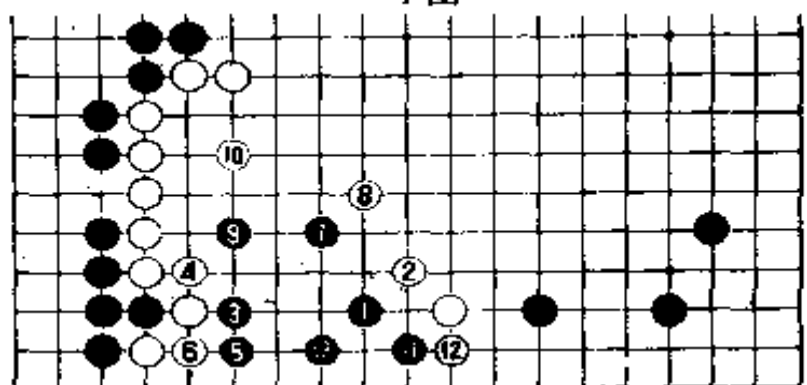
B 图：白完成模样的要点是 1 位跳。



1 图

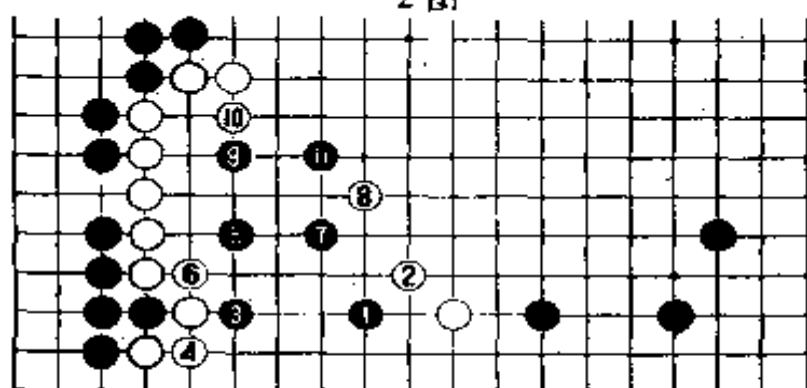
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



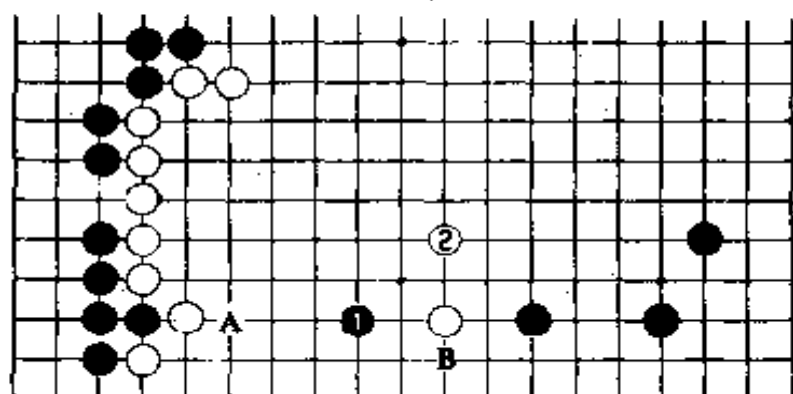
2 图

2 图：对白 2 尖攻，黑 3 是早已准备好的筋。白 4 如接上面，按黑 5 以下的次序至 13 是做活的要领。白地被破，黑成功。



3 图

3 图：黑 3 时，如白 4 在下面接，则黑 5、7、9 冲击白弱点，然后 11 跳脱出。

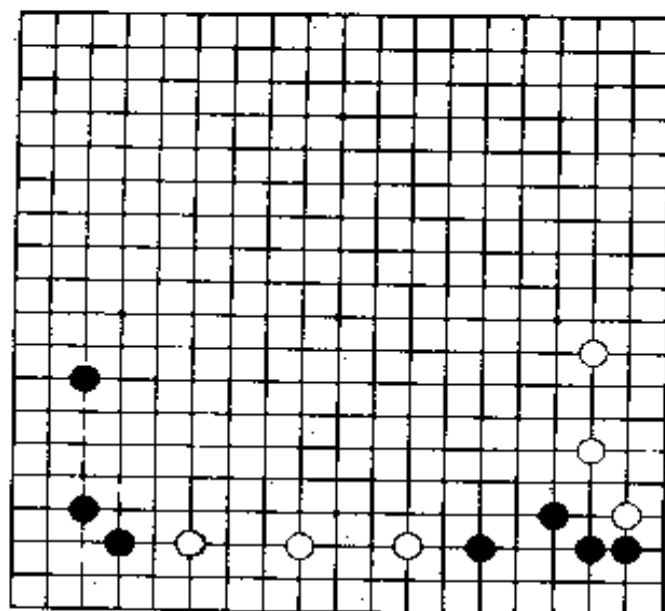


4 图

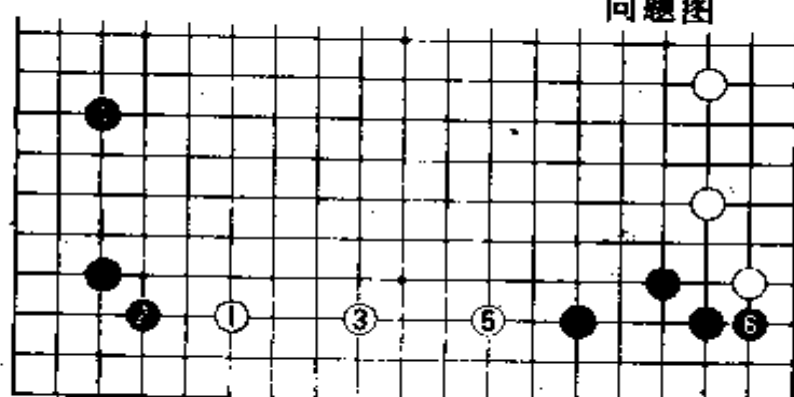
4 图：白 2 平凡地跳，给黑留有 A 位的筋和 B 位的托渡，白不好。为了防备 1 位打入，白 2 是完成模样的急所。

第 44 型：（急所的一手）黑先

打入的急所在哪里？



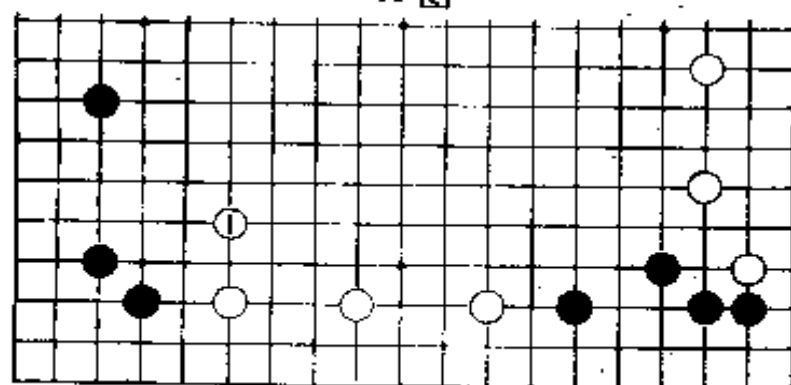
问题图



A 图

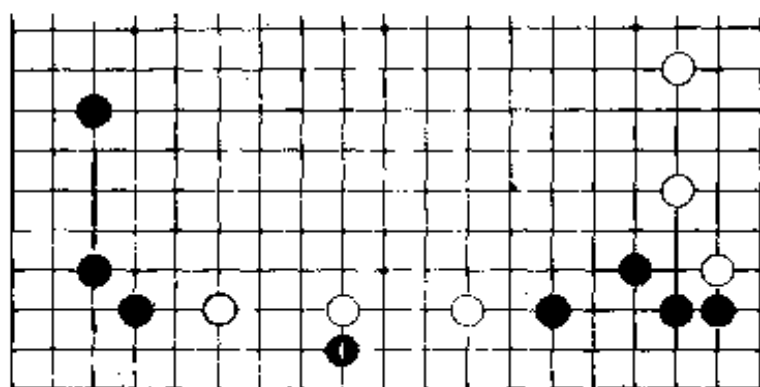
A 图：（问题图的形成过程）

白 1、3 着法是吴清源九段创造的。这种想法是考虑到向边上发展为当务之急。白 5，黑 6 都是急所。



B 图

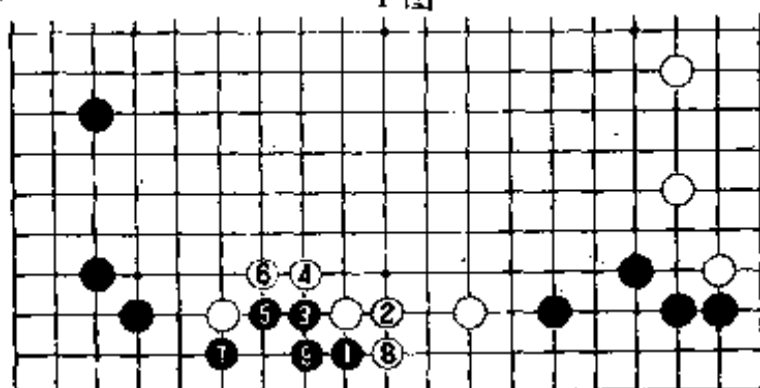
B 图：白防守的要点是 1 位跳。



1 图

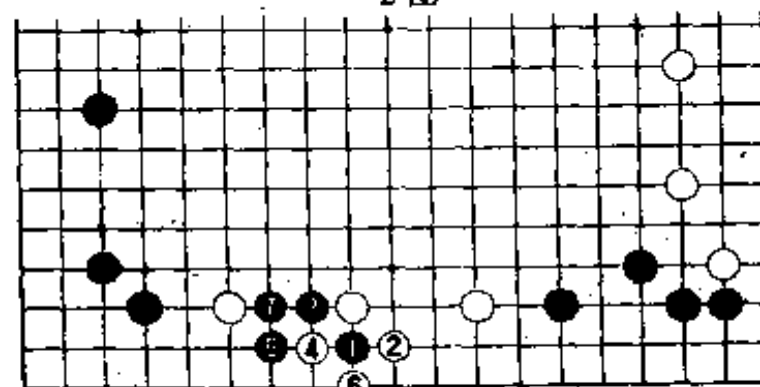
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 托是打入的急所。



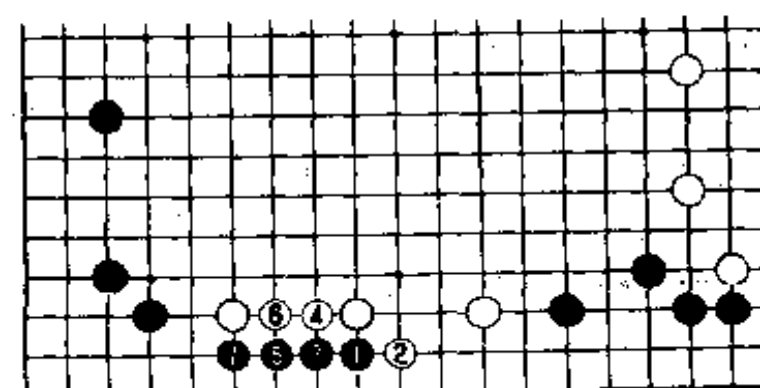
2 图

2 图：在二侧有黑△逼时，黑 1 托的手段成立。白 2 在 3 位退结果相同，是左右同形的棋，至黑 9，打入成功。



3 图

3 图：也有白 2 扳的，于是，黑 3 以下变化至 7，和前图相比，可以说优劣不明。

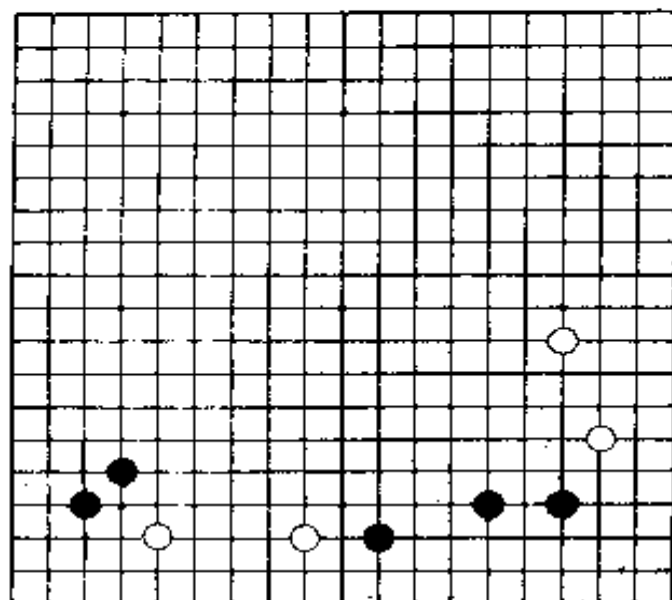


4 图

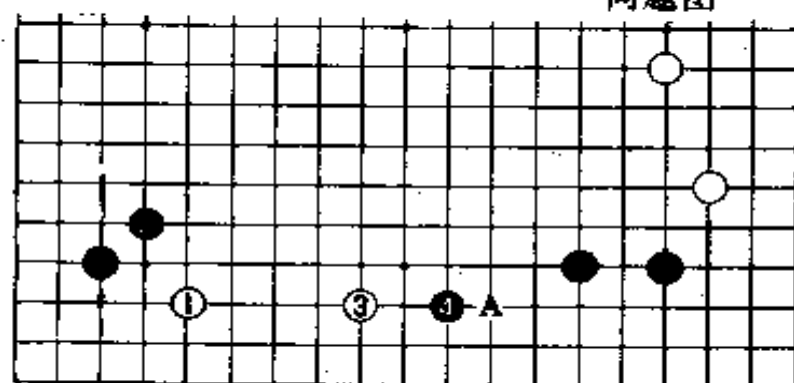
4 图：也有黑 3 长的，以伺机大攻整块白棋，相比之下，还是前图优。

第 45 型：（先发制人）黑先

打入的急所在哪里？



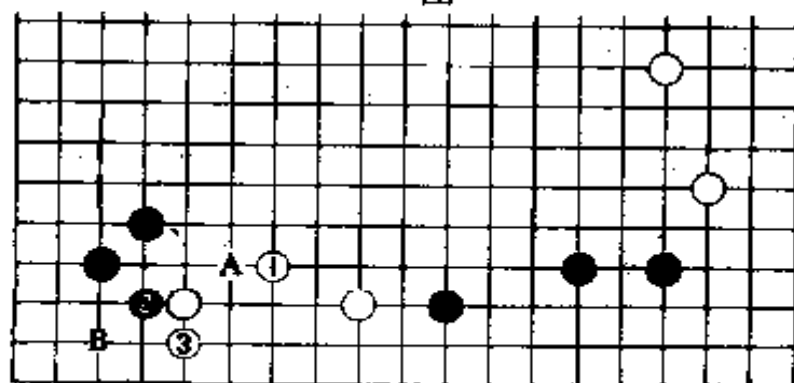
问题图



A 图

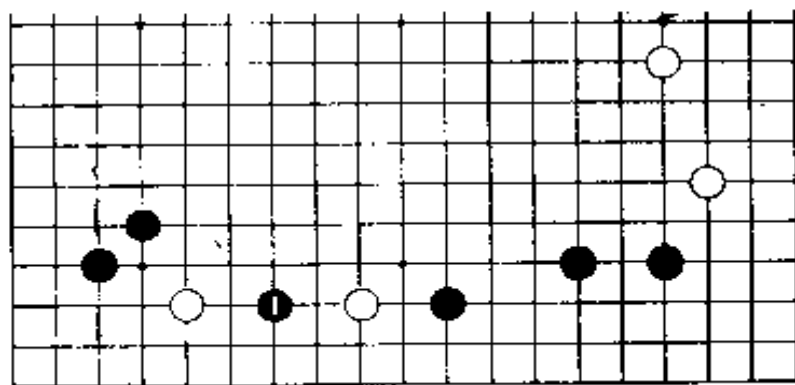
A 图：（问题图的形成过程）

黑 4 是防白 A 拆逼的必争点。



B 图

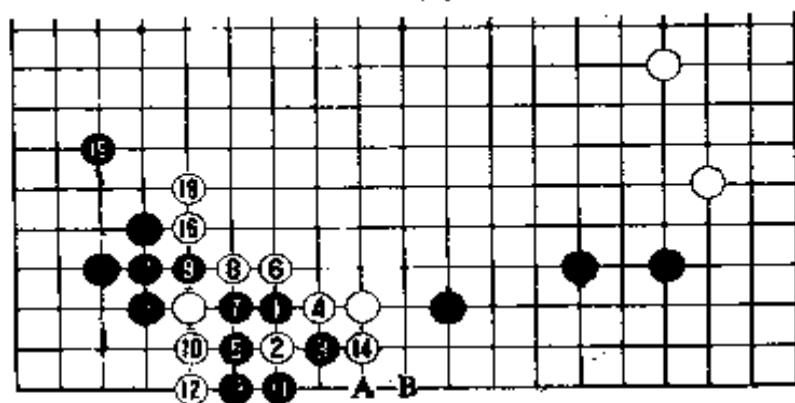
B 图：白防守的要点是 1 或 A 位。对黑 2，白 3 忍耐，留有 B 位进角的手段。



1 图

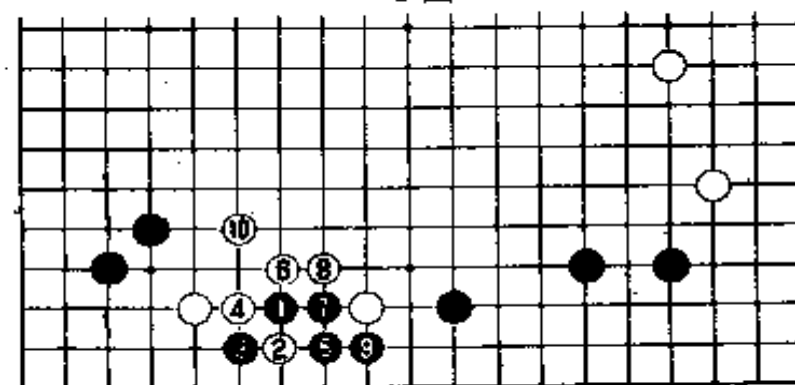
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。



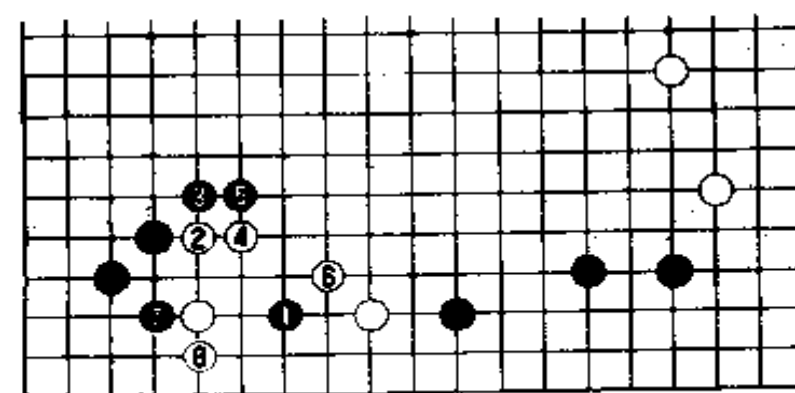
2 图

2 图：白 2 托是腾挪准备工作，黑 3 如扳下，白 10、12 弃子作战，至 18 筑成外势。因白有 A、B 的先手权利，可以满足。



3 图

3 图：黑 3 如从相反方向扳下，大致走成白 8 止的简明变化，白可下。所以黑 3 也可保留，等待时机，再作行事。

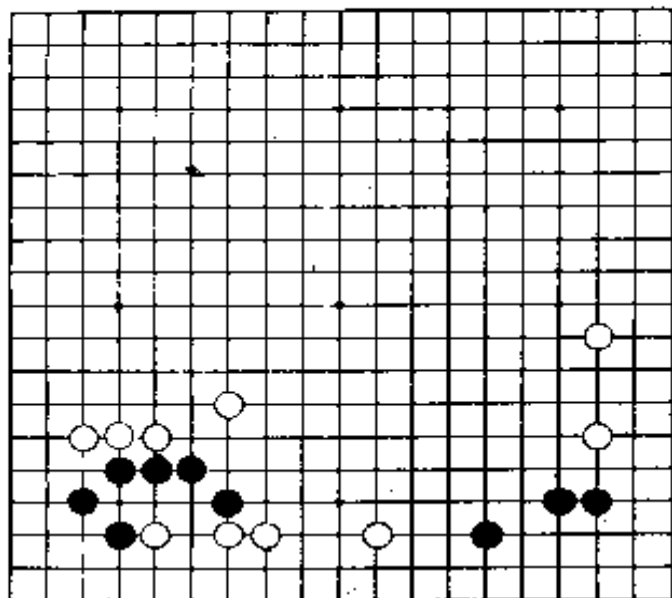


4 图

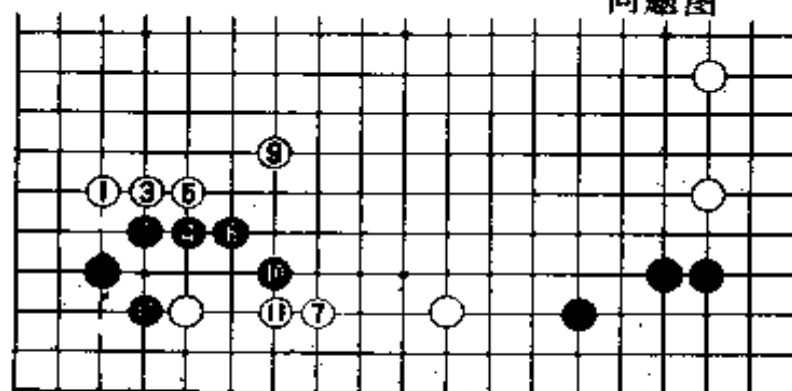
4 图：白 2 腾挪也是有力的。黑 3 以下弃一子，从外侧利用简明。

第 46 型：（夺取眼形）白先

打入的急所在哪里？



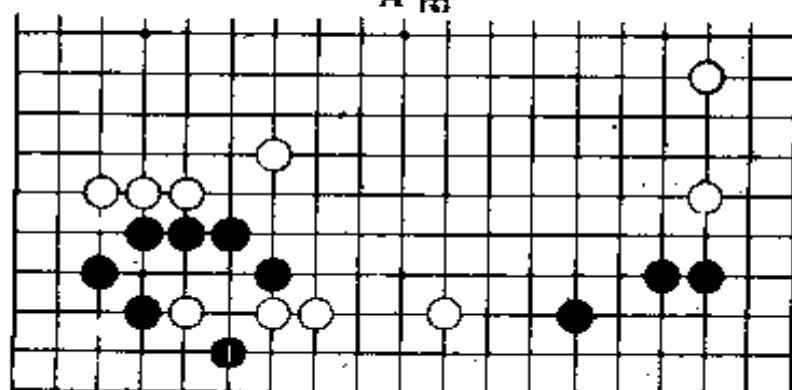
问题图



A 图

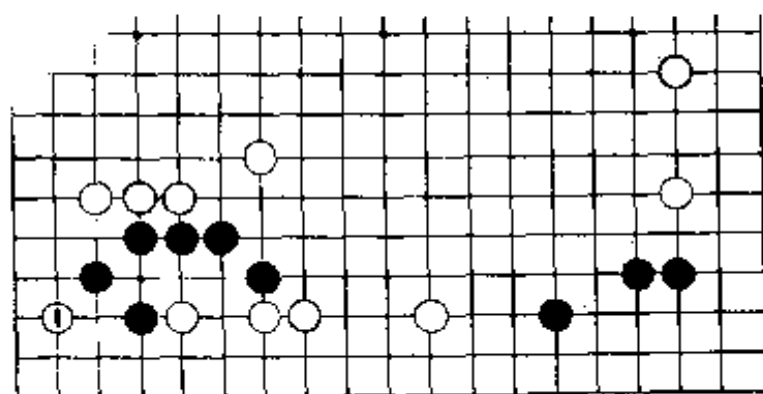
A 图：（问题图的形成过程）

黑 8 不脱先，先走 10 利后，再走 12 守角次序重要，这是古老的定式。



B 图

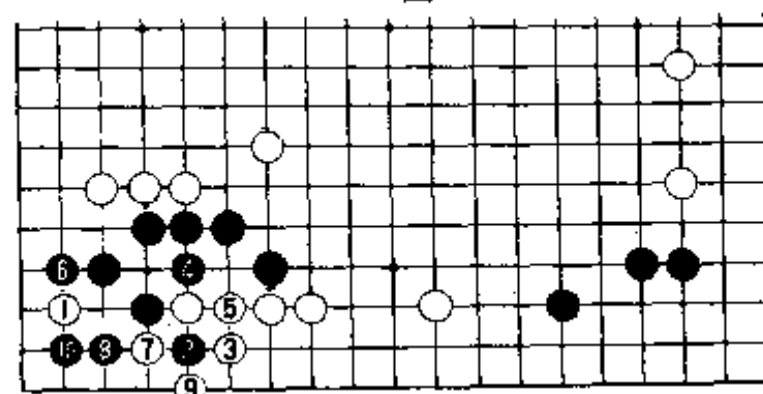
B 图：黑防守的要点是 1 位点。



1 图

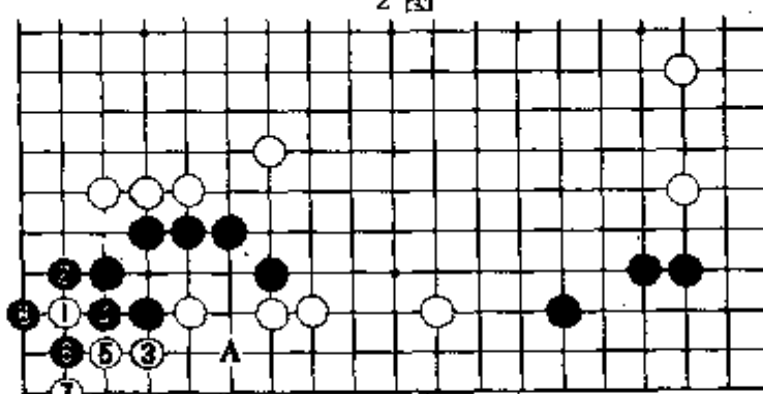
1 图：（凭感觉的急所）

白 1 透点是打入的急所。



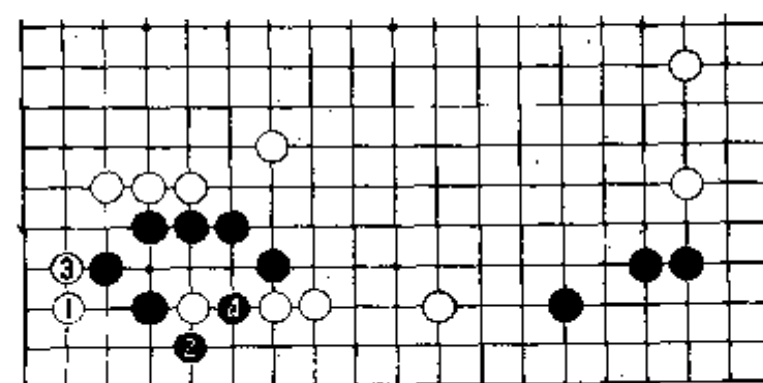
2 图

2 图：黑 2、4 利后挡下次序井然。这种腾挪方法应用广泛。至黑 10 完全做活是关键。



3 图

3 图：如单是黑 2 挡下，将被白 3 以下先手得利。黑 8 后，一旦白 A 补上，黑就必须注意自己的眼位了。

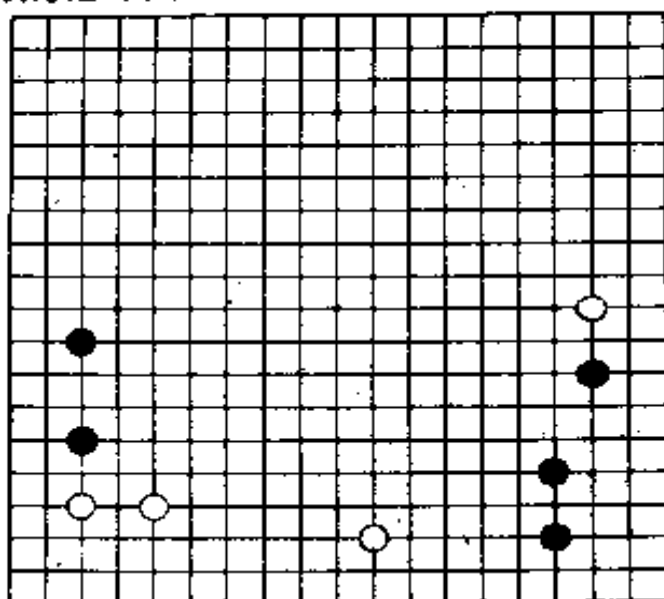


4 图

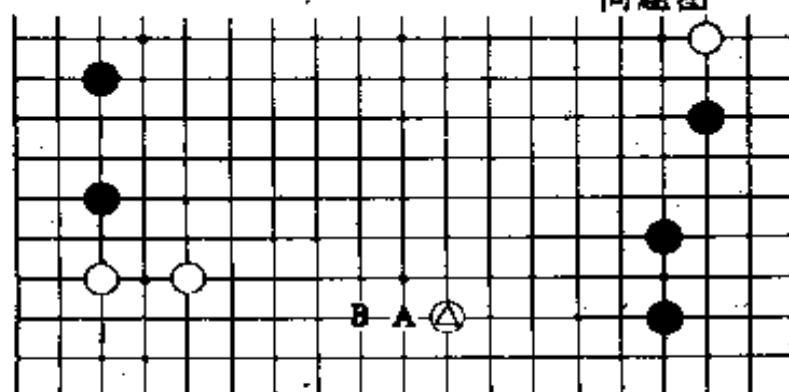
4 图：也可考虑白 3 连回的变化。黑 4 抢吃一子，彻底活净，是重要的。

第 47 型：（华丽的构思）黑先

打入的急所在哪里？



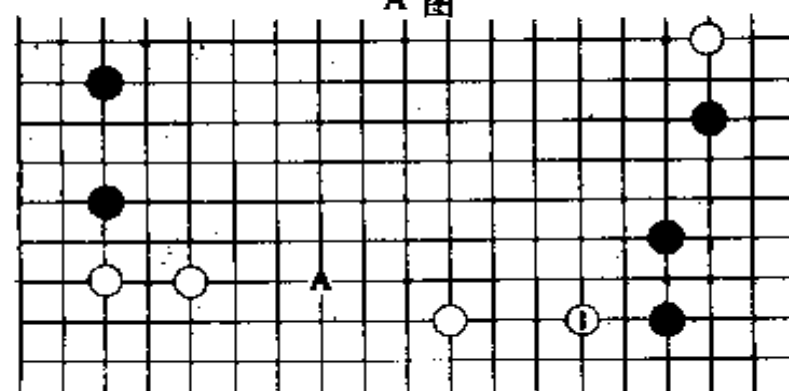
问题图



A 图

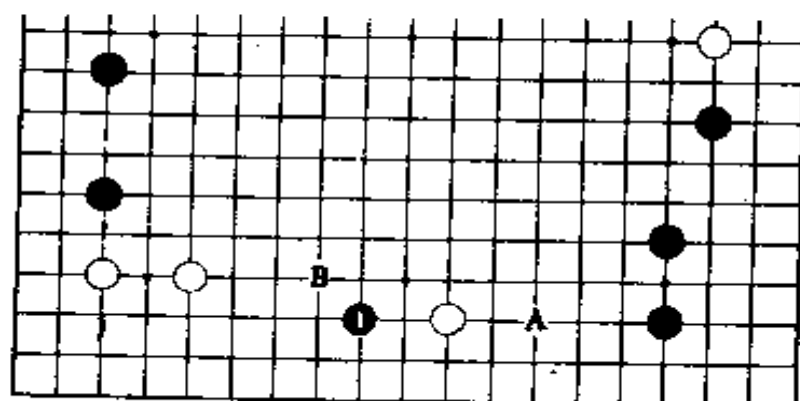
A 图：（问题图的形成过程）

下边的大场是双方一间缔角后的必争点。基于这种意图，白△子是阻碍黑A、B展开的要点。



B 图

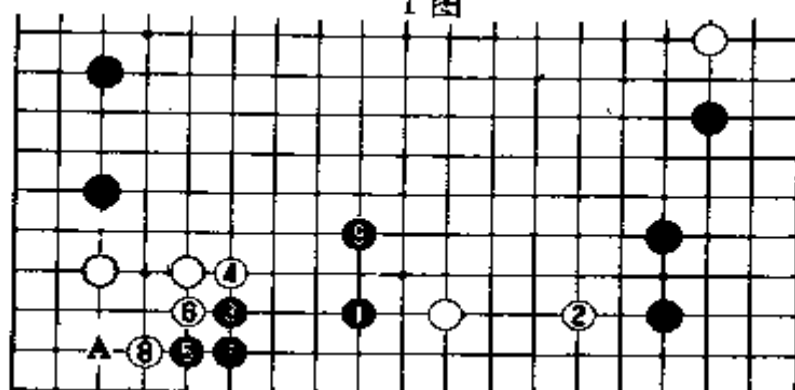
B 图：白防守的要点是 1 或 A。



1 图

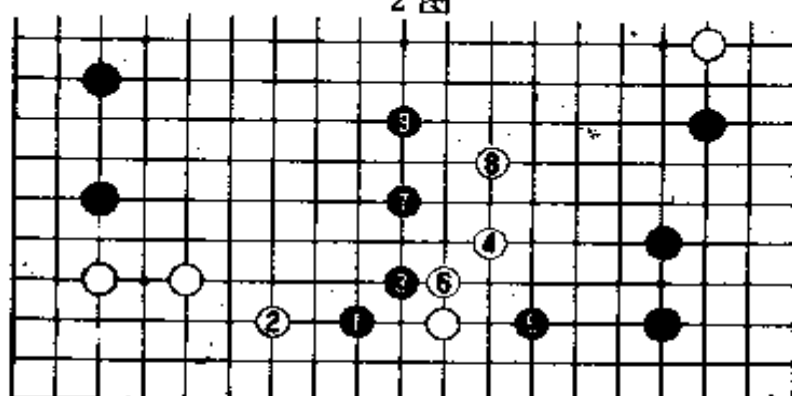
1 图：（凭感觉的急所）

黑 1 打入是急所。如黑 A 位逼，让白 B 位围补，黑失败。



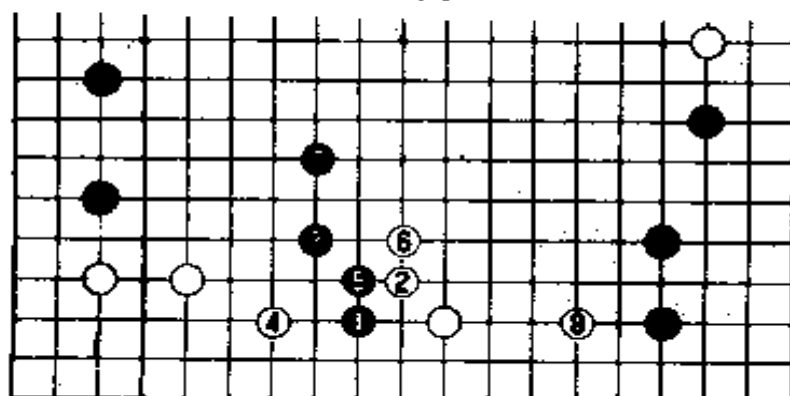
2 图

2 图：预料白 2 拆，黑 3 以下至 9 是行棋的节奏。接着伺机在 A 位夹，黑成功。



3 图

3 图：如白 2 逼变化，黑 3 至 7 是进攻的调子，白一队子不安定。



4 图

4 图：白 2 如尖攻，黑 3 快步飞出至 7 进入中央。黑 1 打入后，掌握主导权是关键。

· 第3章：实战中出现的打入和

侵消 ·

实战中出现的打入和侵消

一局棋是在保持实地和外势平衡的同时完成的。我认为要调和这种平衡关系是最难的。

关于对实地和外势的评价，就连专家之间也众说纷纭，还没有得出决定性的见解。但是，最近的倾向是：重视实地的棋比重视外势的棋多。这种倾向最终将怎样演变，不得而知。也许可以说，这就是现代围棋的特色。

我的棋不论是进攻还是防守，都是以使棋子最大限度地发挥作用作为目标。下面把在我的实战中出现的“打入和侵消”的棋局作为研究的主题。希望读者细细体味活棋的决断和变化的动向。

凡例：

1. 问题图的原型是从我的一些对局中回忆出来的。
2. 对局者的段位、姓氏均按照对局者当时的段位和姓氏。
3. 各题下面都附有“参考图”，并揭示了原型的形成过程。我想如果读者能在棋盘上研究一番，就能得到更加适当

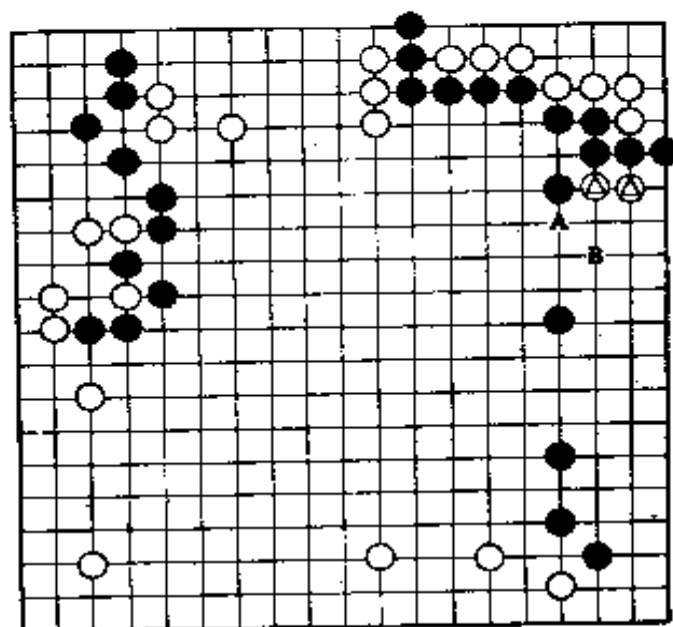
的成熟方案。

4. 解说按照实战的次序进行。从正解图开始，按 1 图，2 图，3 图顺序进行。

5. 变化用参考图揭示。

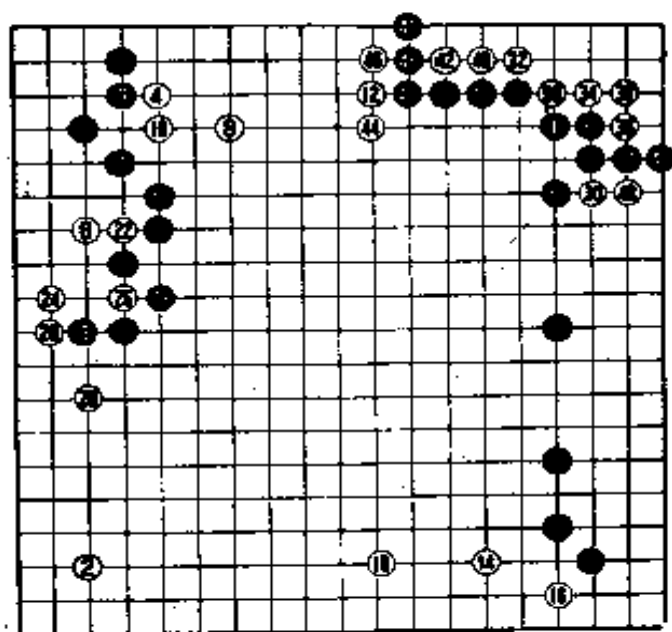
第1型：（残子的利用）白先

利用△两子，进行侵消的急所是A还是B？

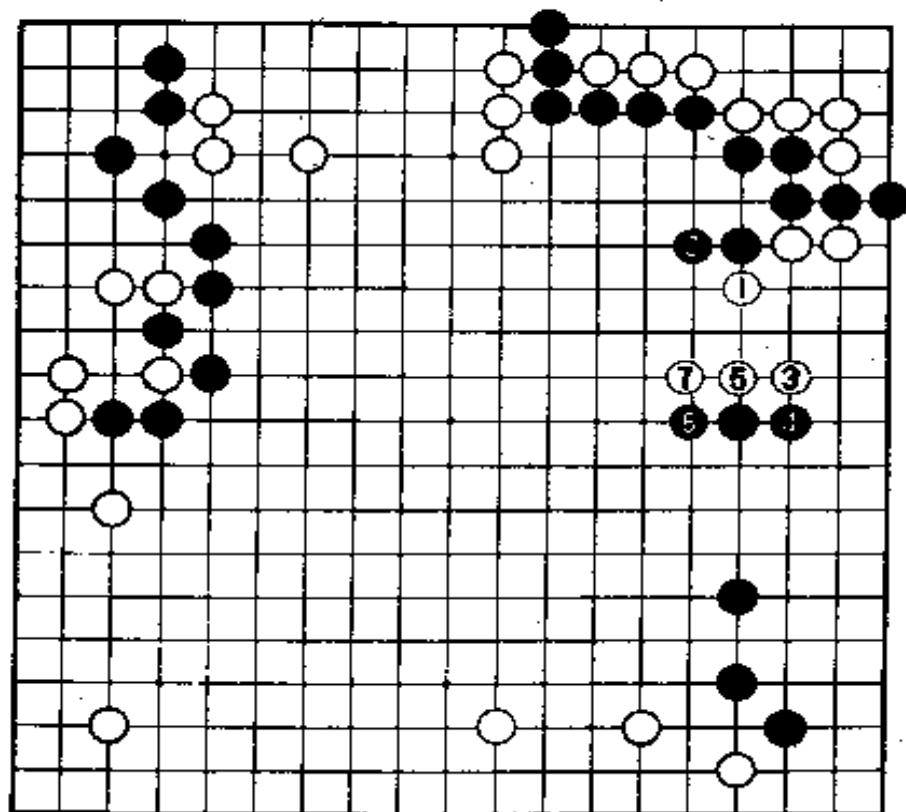


问题图 黑，高川秀格本因坊

白在左边、右角赚得一些实地，进而还想到右边来搜刮，因此，白全局必然变薄。在此对局双方充分表现了各自的风格。以后白侵消黑模样成功与否，将直接左右形势。



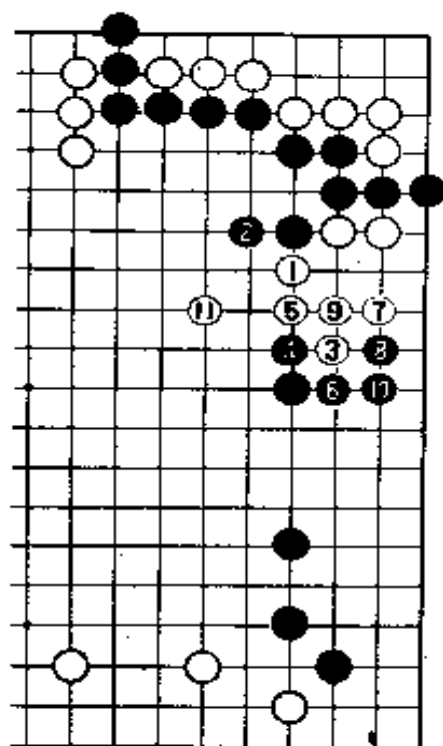
经过图（1 51）



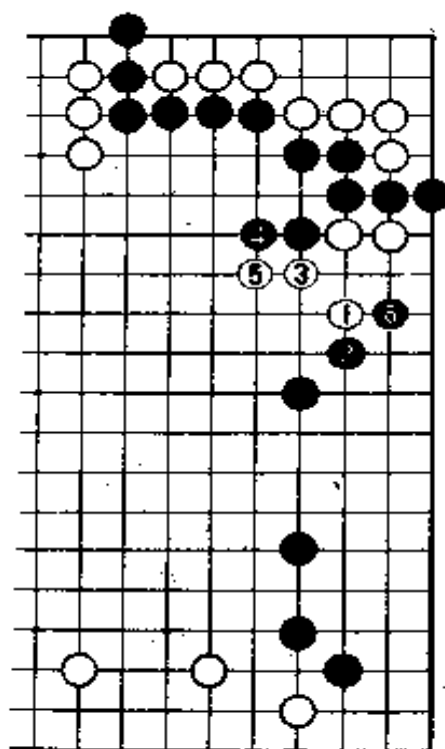
正解图

正解图：
(侵消的次序)

白1扳是腾挪的调子。黑2退，白3最佳。一般场合这样着法显得有点勉强，让黑4挡6长巩固下方的黑阵，颇觉难受。但尽快治理这块白棋是当务之急。



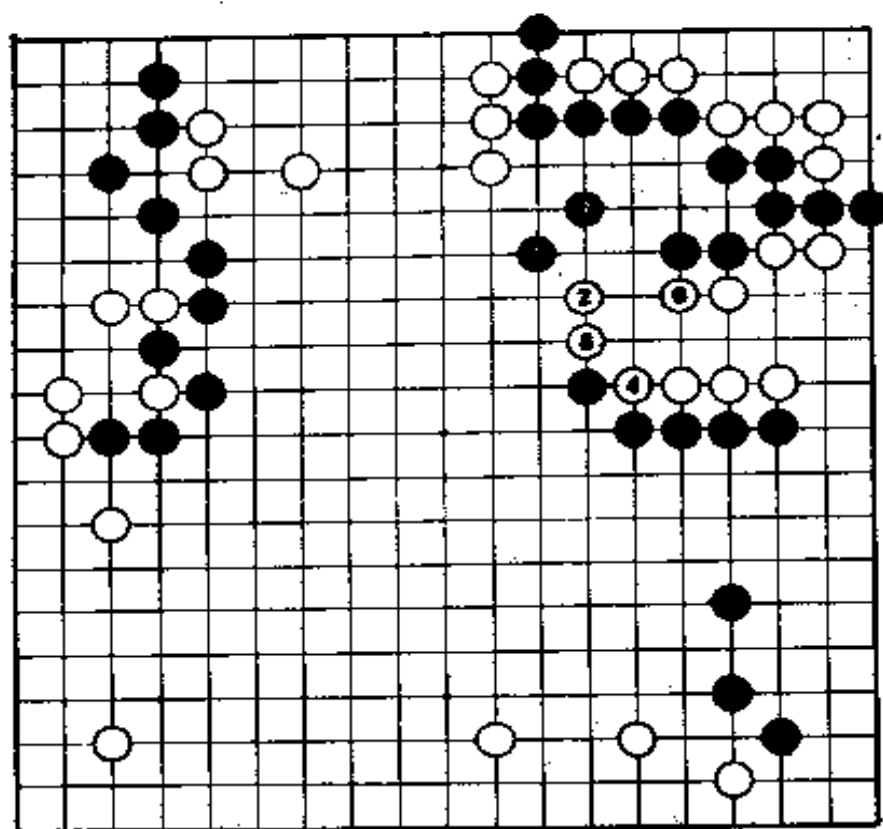
参考图1



参考图2

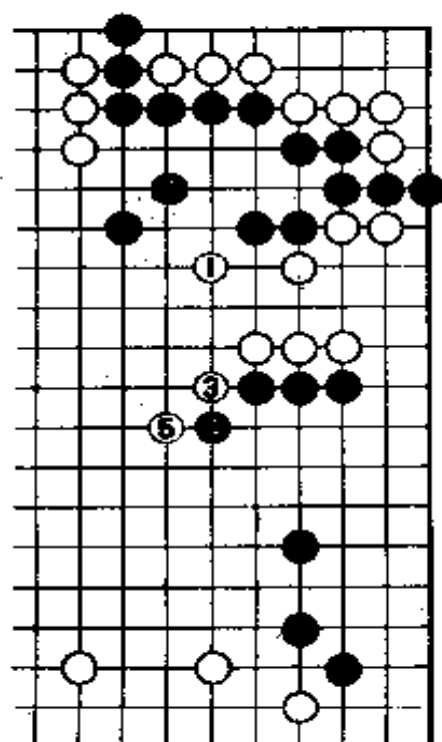
参考图1：
对白3，如黑4压，以下变化至白11，白已有一眼。这样，白不难治理。

参考图2：
白1失败。黑2尖顶是急所，白3虽可逃出，但黑6后，白形崩溃。

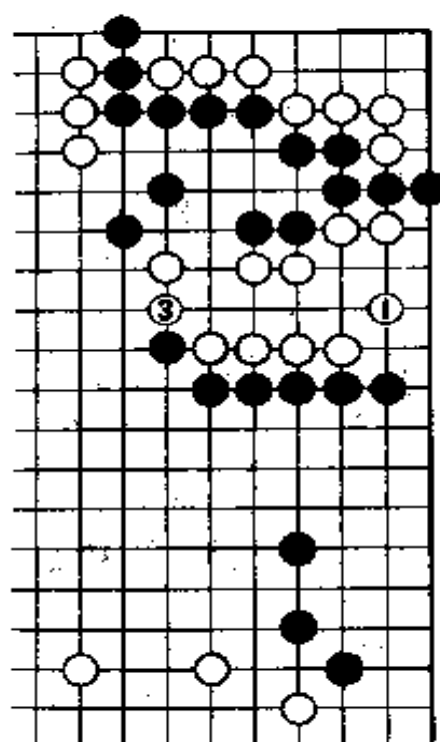


1图

1图：一般在3位长。白2走调。被黑3至7整形后，白2就显得不是位置了。白8顶同时声援上方的弱棋。但白2的走调还将影响到后来。



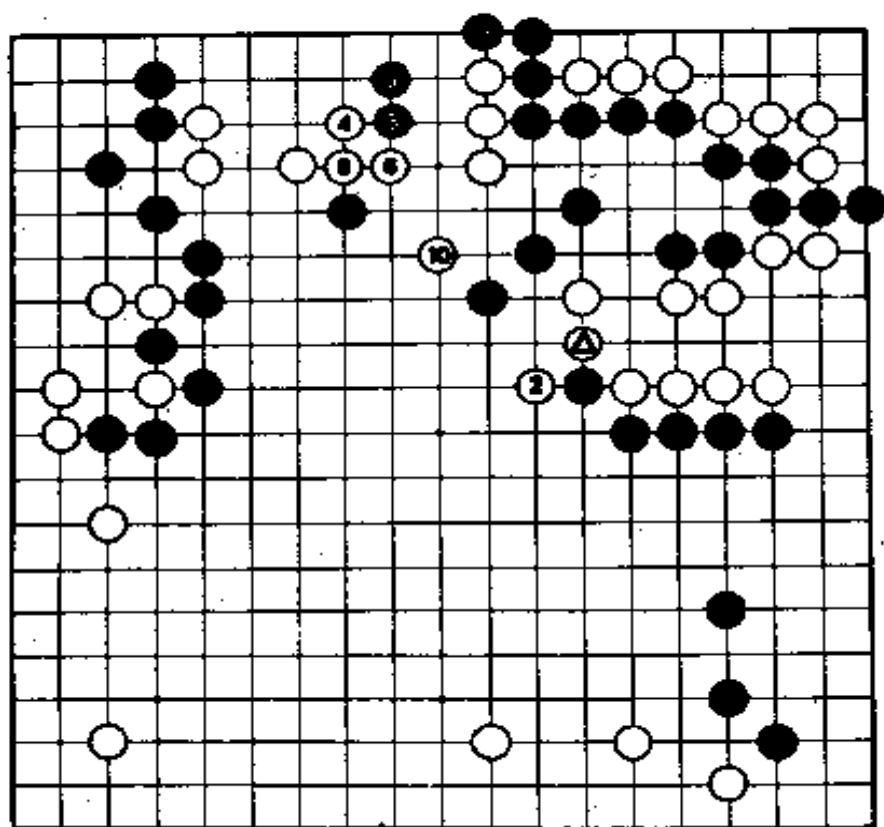
参考图 3



参考图 4

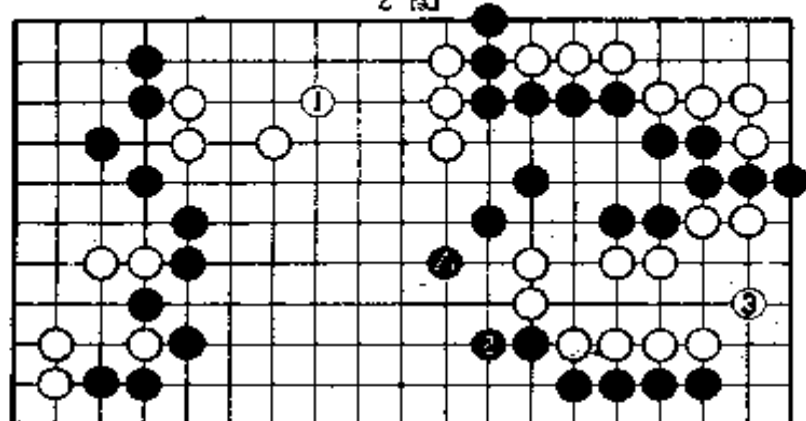
参考图 3：白1跳是正着。因为1后有2位飞的袭击手段。所以黑2防守。这样白3、5连扳是绝好的步调。

参考图 4：白在走3之前先1位尖，防止黑1点夺白眼位，是确实可靠的走法。



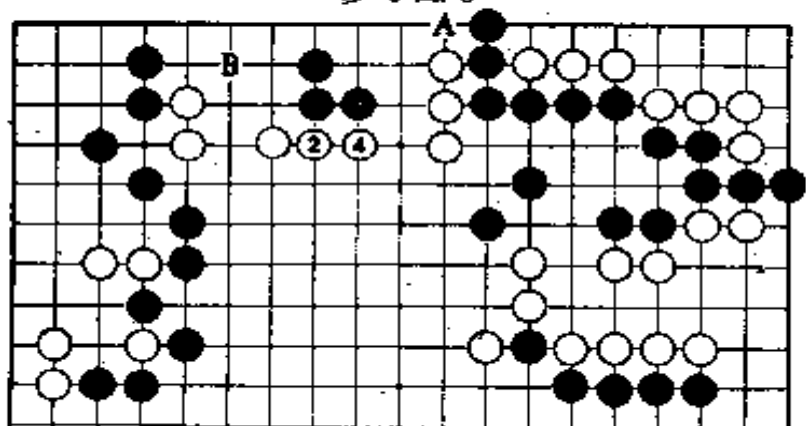
2 图

2图：黑1是同时窥视上下两方白棋的一手。由于白上边没有适切的防守，因此，白2打。这样黑3打入后，就成为治孤的胜负棋了。白10时，△一子正好有用。



参考图 5

参考图 5：对黑△，白1如守上边，虽说坚实，但这是没有效率的棋形。黑2长既厚实，又是先手。白3如脱先，黑3点白即死。

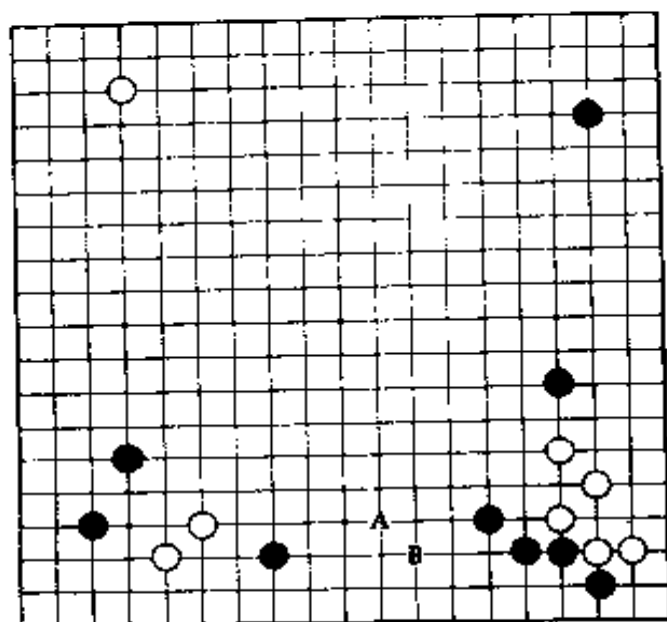


参考图 6

参考图 6：上边打入应走1位，这是更加严厉的急所。黑5后，A、B两渡必得其一。

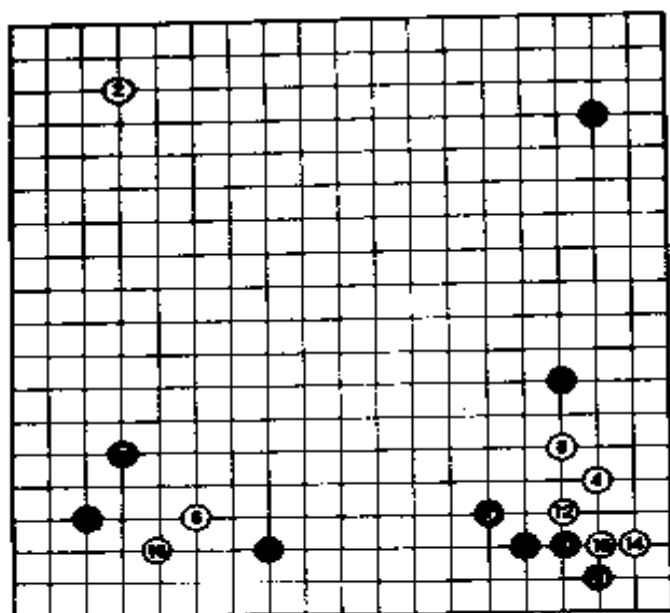
第2型：（急所在哪里）白先

白应选择A位还是B位？

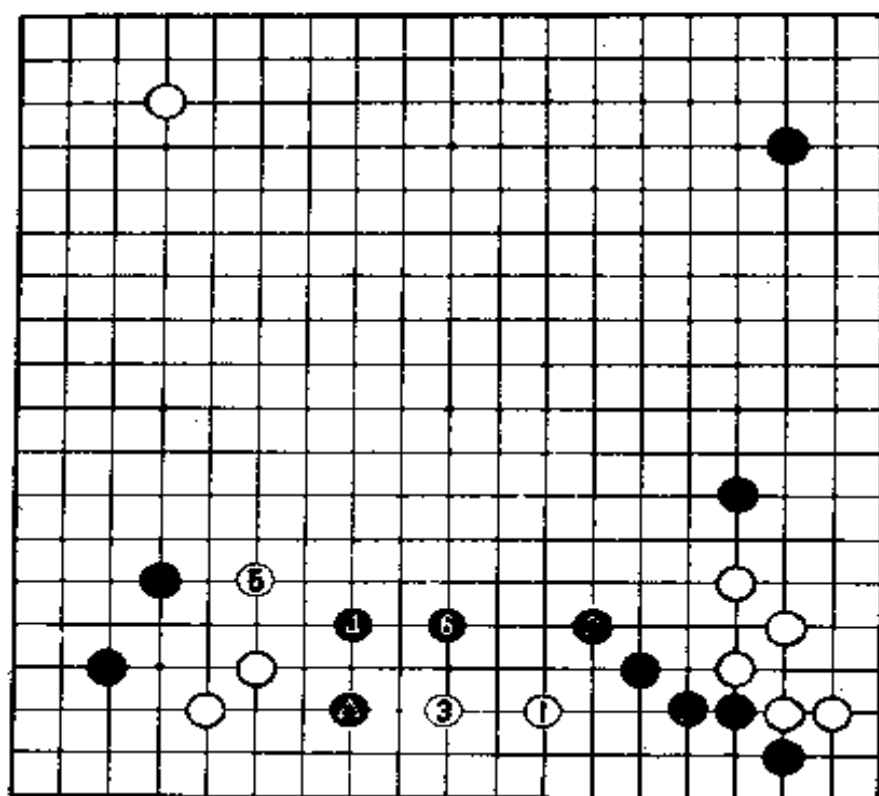


问题图 白，窪内秀知八段（当时）

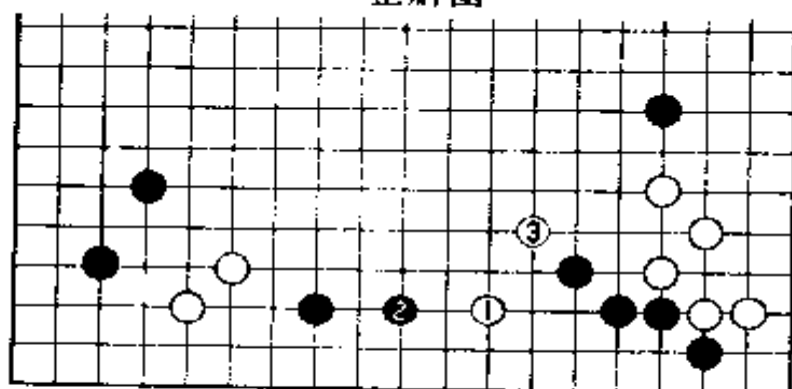
黑1、3、5是秀策流布局。黑7起是意识到贴目的现代作战方法。黑15开拆太贪，白16只要简单地尖入即可。可以说白的着法是连贯的布局。



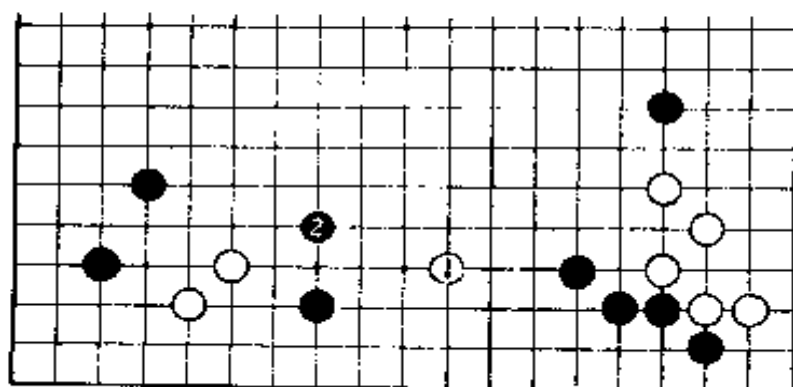
经过图（1-17）



正解图



参考图 1



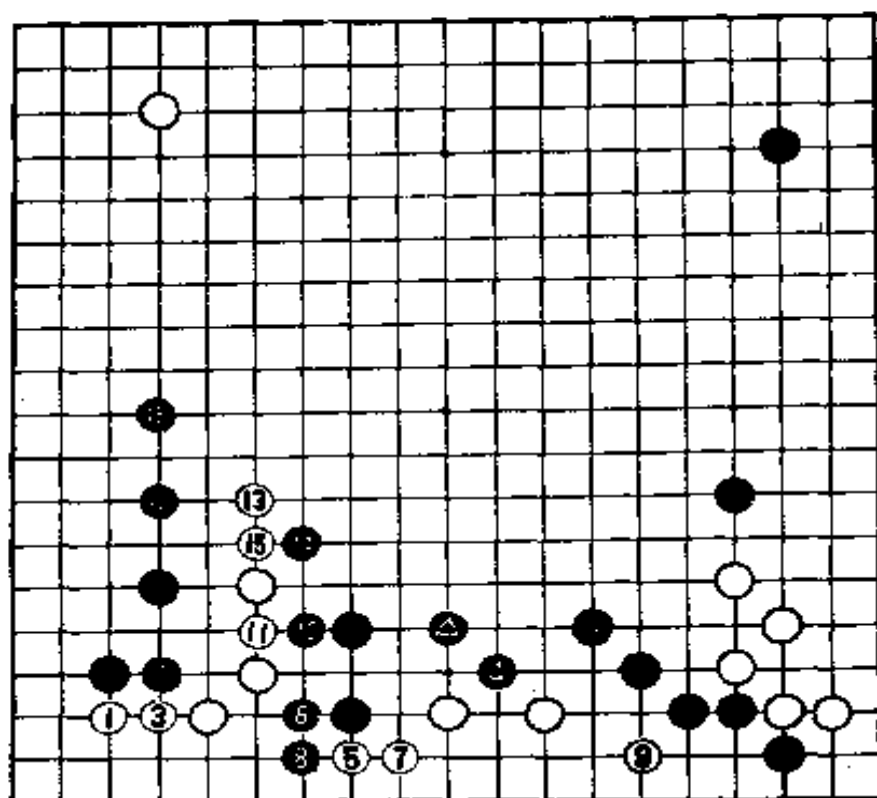
参考图 2

正解图：(白 1、3 简单利落的着想)

白 1 打入是锐利的着想，以追咎黑⊙开拆过分的错误。黑 2 尖只此一手。白 3 沉着，确保做活。黑 4 至 6 自然进展是正解。

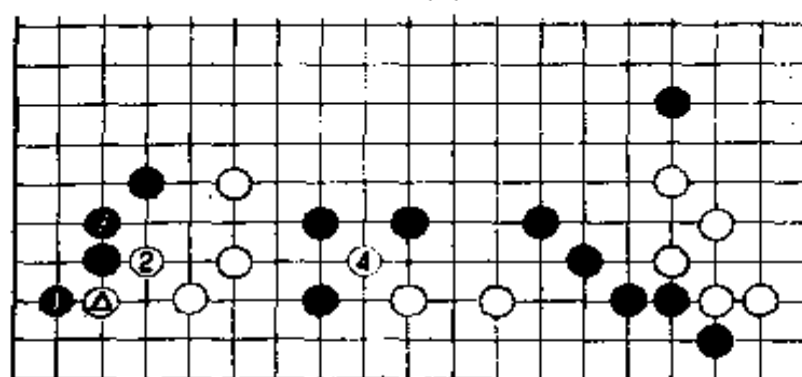
参考图 1：
白 1 低位打入的意图是如果黑 2 逼，白 3 飞攻就严厉了。为避免白 3 飞攻，正解图黑 2 尖是重要的。

参考图 2：
白 1 高一路打入虽也是轻灵的一手，但被黑 2 跳起后，无适当应手。



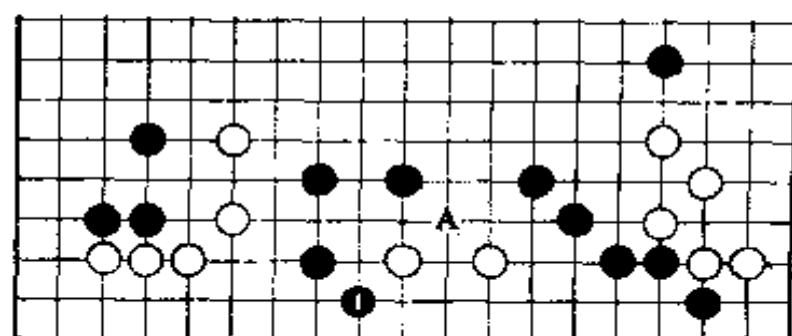
1 图

1 图：续正解。即使有黑△的曲镇，下边也不是马上就会死的形。因此，白1、3治角，以寻求调子，接着白5以下生根。虽然让白左下角和下边都得到治理，但变化到黑16止，黑仍充分可下。



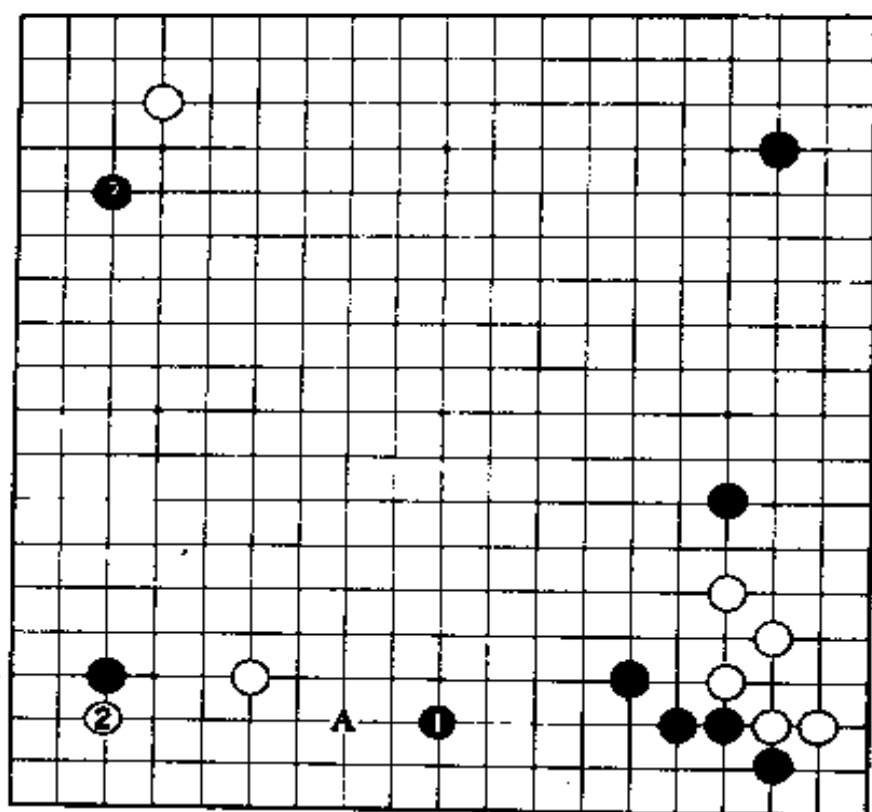
参考图 3

参考图 3：对△子托，通常情况是黑1扳3退，那么可以预料白4将刺以冲断黑棋来进行作战，这是黑感到棘手的局面。



参考图 4

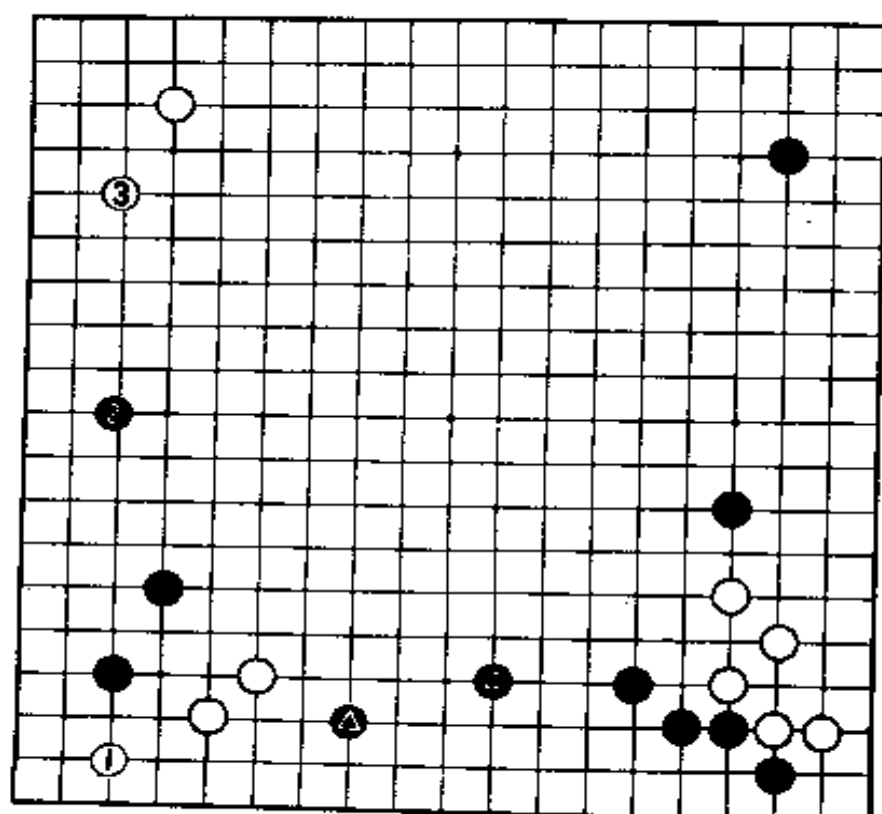
参考图 4：黑A在1位尖夺白眼位的手段虽严厉，但如1图那样的厚实态度也十分可取。



参考图 5

参考图 5：

问题图中的黑A，如按定式在1位拆，稳妥。这样白2就托，黑3脱先挂角的布局构思明白易懂。因黑A的贪婪，所以正解图是当务之急。



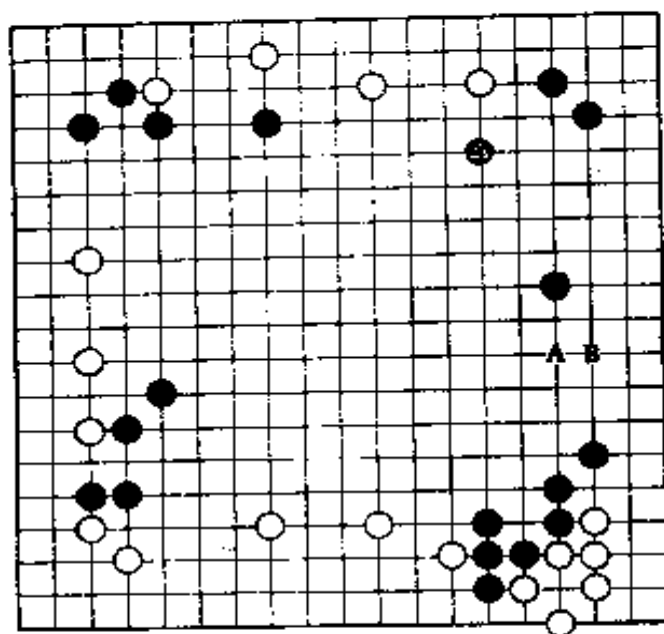
参考图 6

参考图 6：

对黑A的过分开拆，白不追咎而按定式走1位飞，黑2时，白3缔左上角，这种想法归于失败。因为黑4回头占到了绝好的围补，这样黑A一子就充分发挥效率了，所以这点请注意。

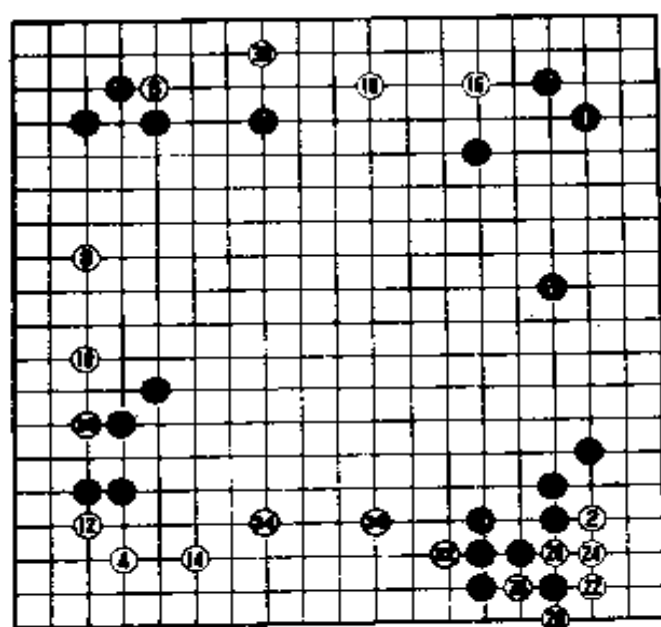
第3型：（高低一路）黑先

对黑▲扩大模样，白走A还是B正确？

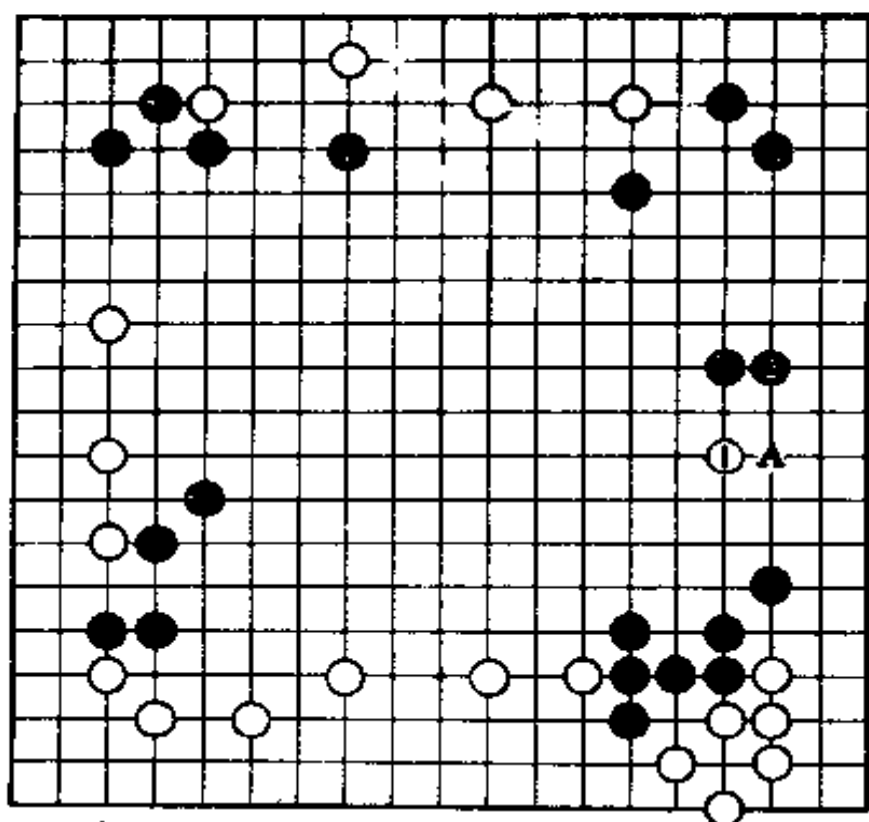


问题图 白、木谷实九段

白8反夹，10拆是趣向。这是将左上角让与黑，而经营左边的从容不迫的作战。白38围，是希望让黑右边再花一着，然后再去着手对付之。



经过图（1-39）

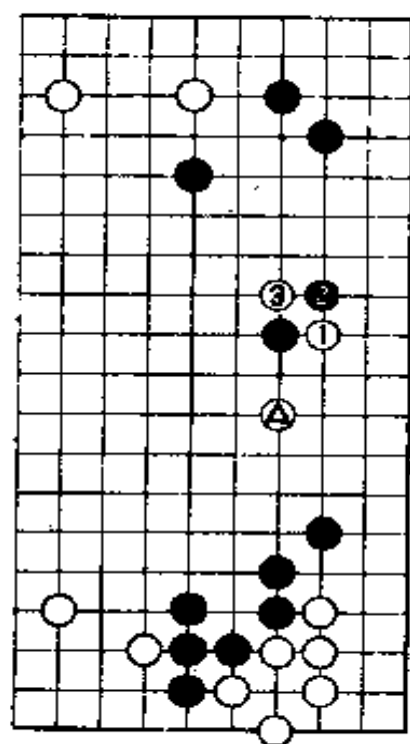


正解图

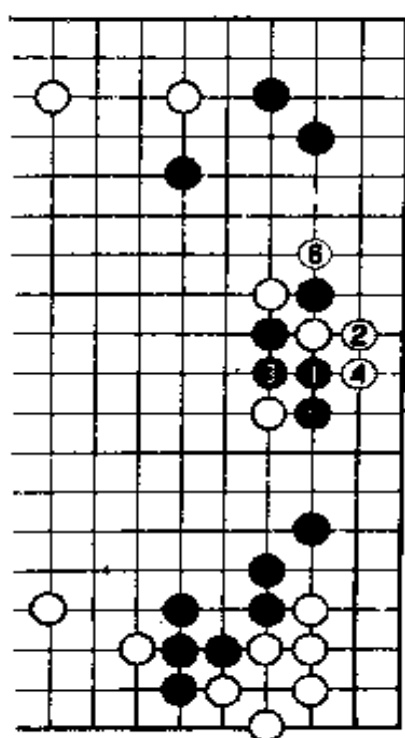
正解图：

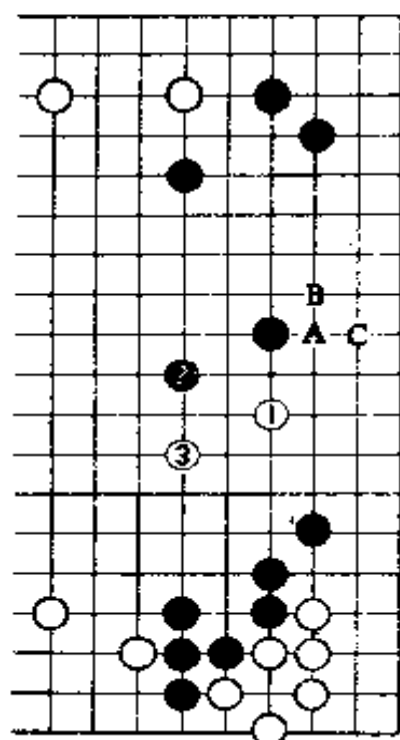
(高位打入)

针对这种局面，白不在A位低处打入，而在1位高处打入最善。黑2玉柱是不给白腾挪步调的常用方法。接着白采用怎样的构思来应对，这是很难的事。

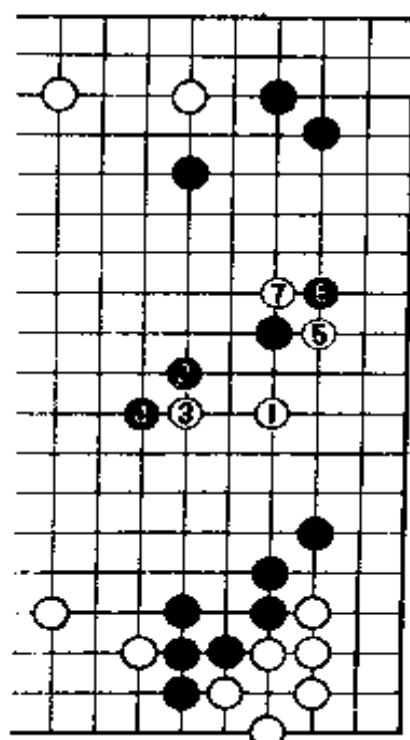


参考图 1





参考图 3



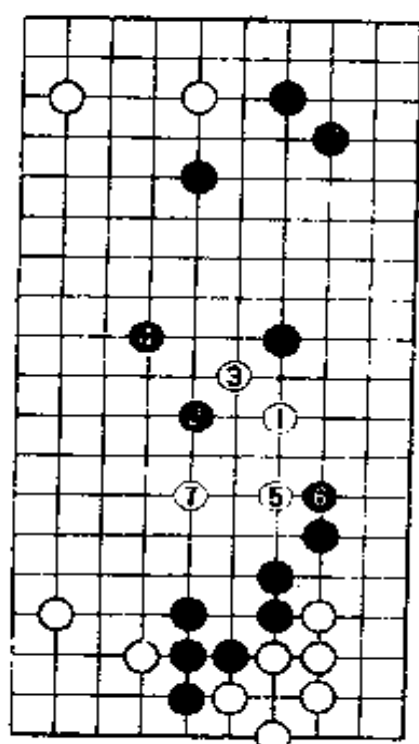
参考图 4

参考图 3：

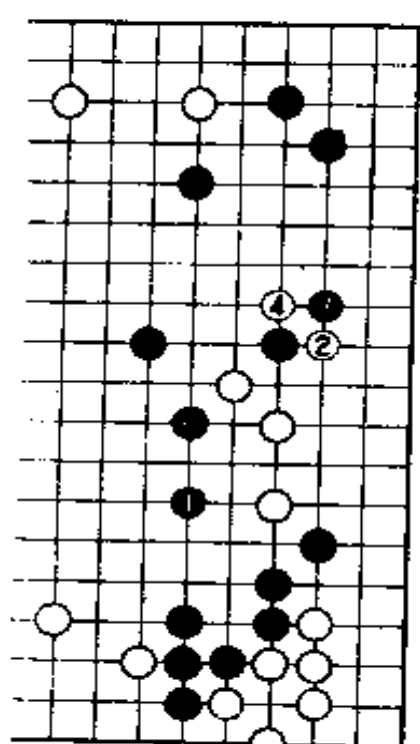
对白 1，黑 2 飞攻时，白 3 轻灵地飞出，是腾挪的要领。这种棋形以后白 A 托，黑 B，白 C 容易找到活路。

参考图 4：

白 3 靠，黑 4 扳时，白 5、7 扭断也和参考图 2 一样，是行棋的节奏。



参考图 5



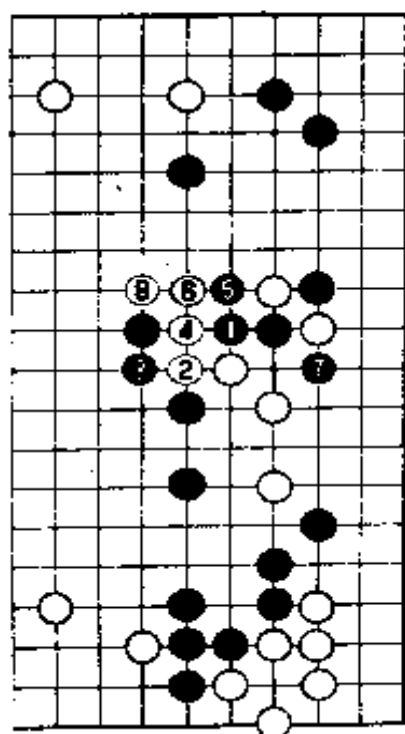
参考图 6

参考图 5：

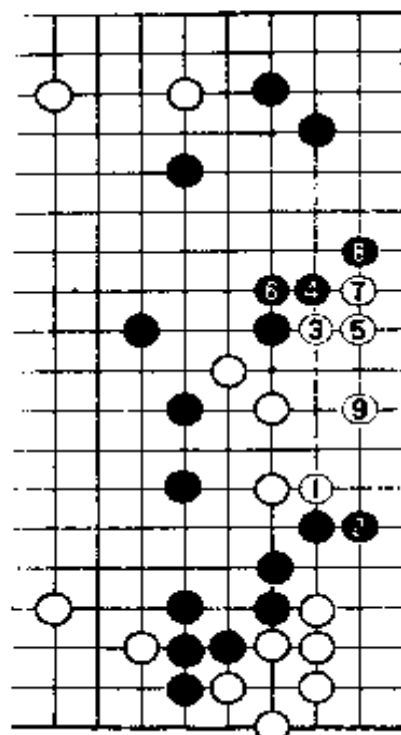
对白 1 打入，黑 2 镇是第一感的攻击，但白 3、5、7 一连串的着法，就可舒服地逃脱。黑 6 如果不从下面应——

参考图 6：

如黑 1 封锁，则通常白 2、4 扭断是腾挪之筋。



参考图 7



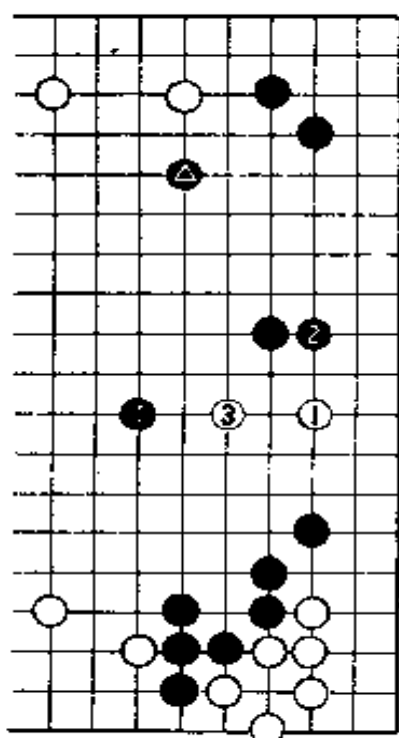
参考图 8

参考图 7:

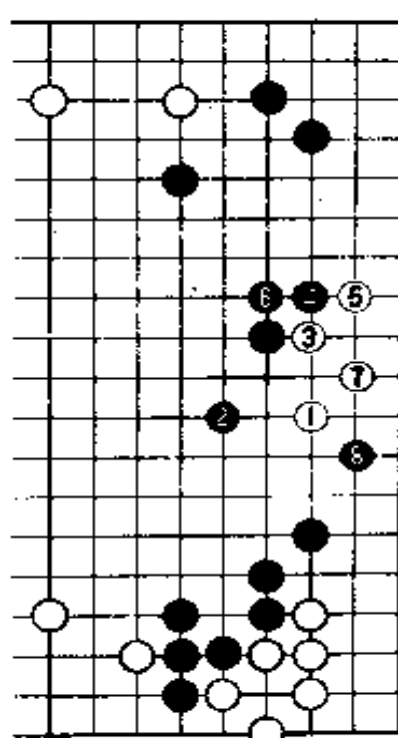
续前图，对黑 1 抵抗，白 2 至 9 出头是调子。但黑 7 也得以抱吃一子，此形黑并无不满。

参考图 8:

白 1 挡下，再 3、5 托立，是最善的应对。至 9 做活是要领。



参考图 9



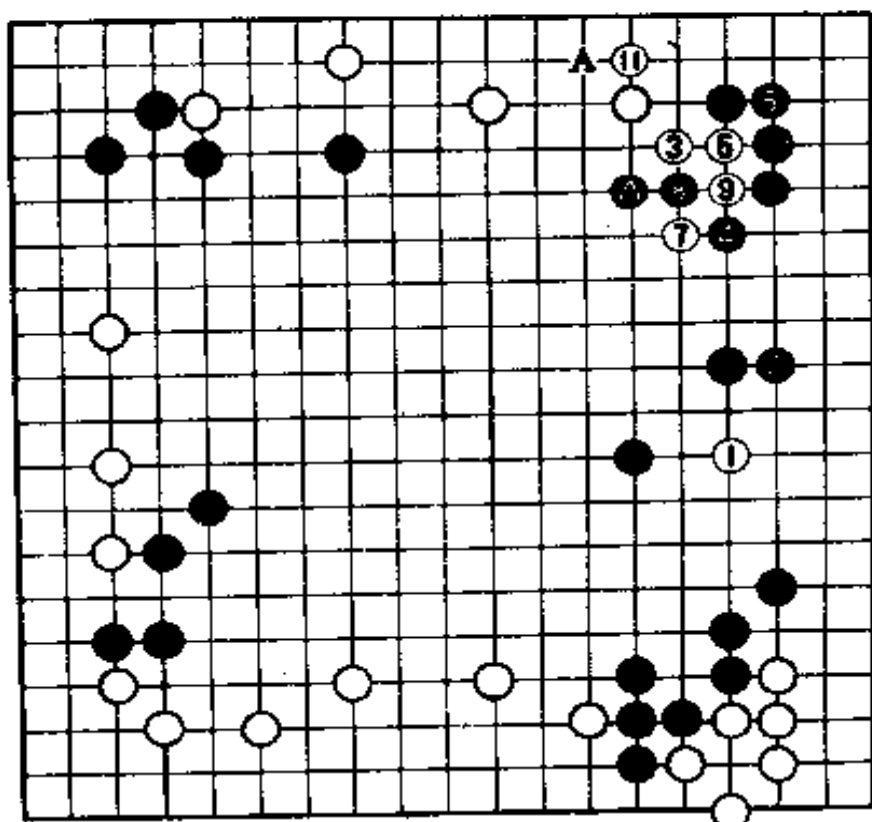
参考图 10

参考图 9:

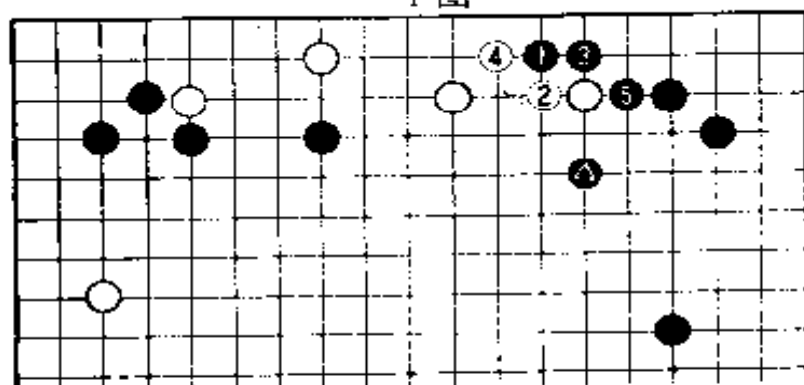
在有黑▲一子的局面下，白 1 低位打入失败。黑 2 是急所，白 3 跳时，黑 4 镇头攻击紧凑。

参考图 10:

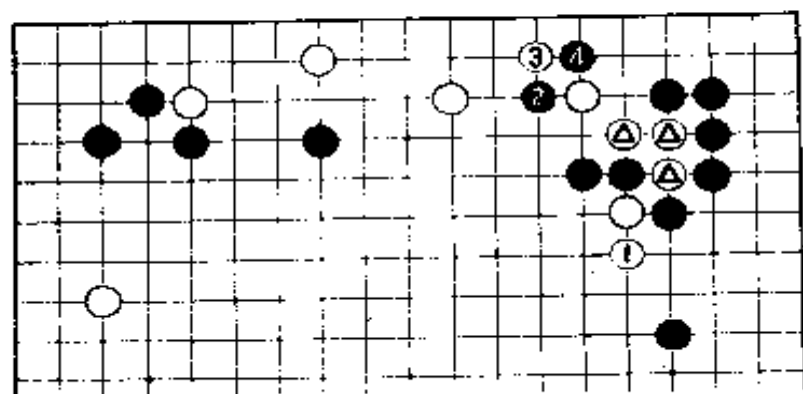
黑 2 镇也是强有力的攻击。白 3 以下变化至黑 8，白苦战。



1 图



参考图11

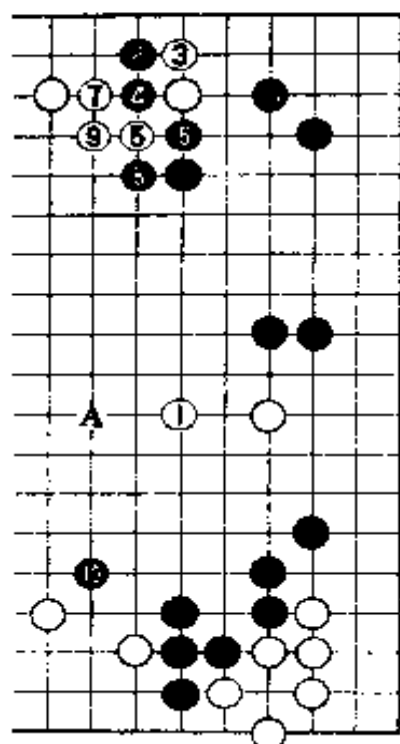


参考图12

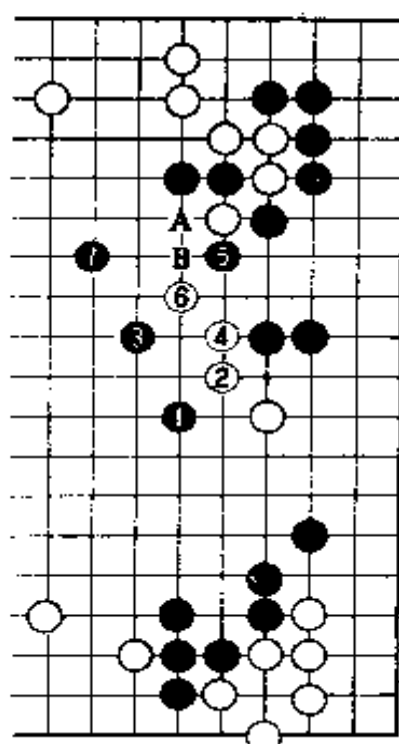
1图：对黑④镇，白1位打入和黑2交换得利后，再白3尖是高级的作战。黑4是形，以下至白11，在此留下种种余味，且又补去了A位的透点，手段积极。黑12镇封住白1的出头。

参考图11：黑④镇后，便产生了1位的透点。白2从上面压，至黑5边空被掏难受。白2走3位挡，则参考图13的勒紧手段严厉。为此，1图后便消除了这一手段。

参考图12：白1如长，则黑2、4扭断后，⊖三子被吃。



参考图13



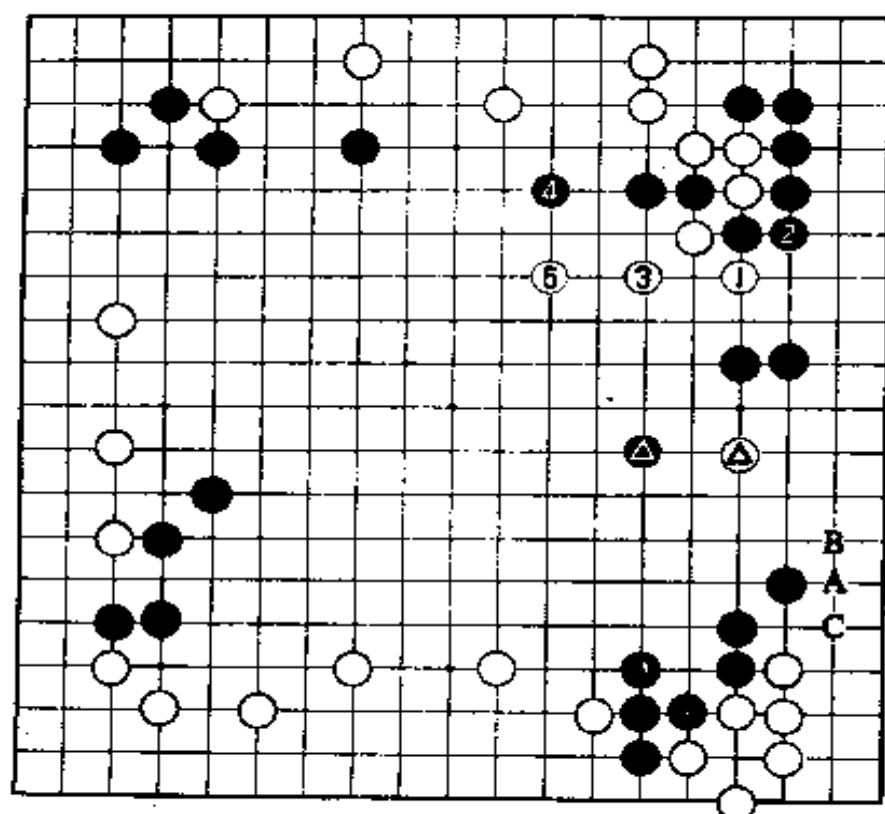
参考图14

参考图13:

也可考虑为顾及打入的一子而先走白1跳出。黑2以下先手勒紧后,再走10或A位镇大攻。

参考图14:

黑1镇,白2出动正中黑下怀。黑7后,白A,黑B即可。



2图

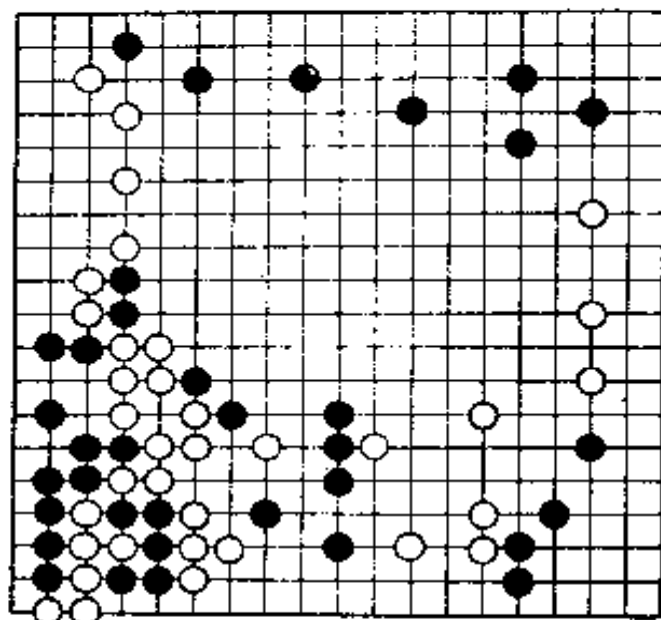
2图:

黑⊗镇头封住了白△一子出动,但还留有白A、黑B、白C的大官子。因此,白当然走1至5,另外挑起战端,再伺机出动△一子。

请仔细玩味围绕着打入而形成的攻防和策略。

第4型：（技巧）白先

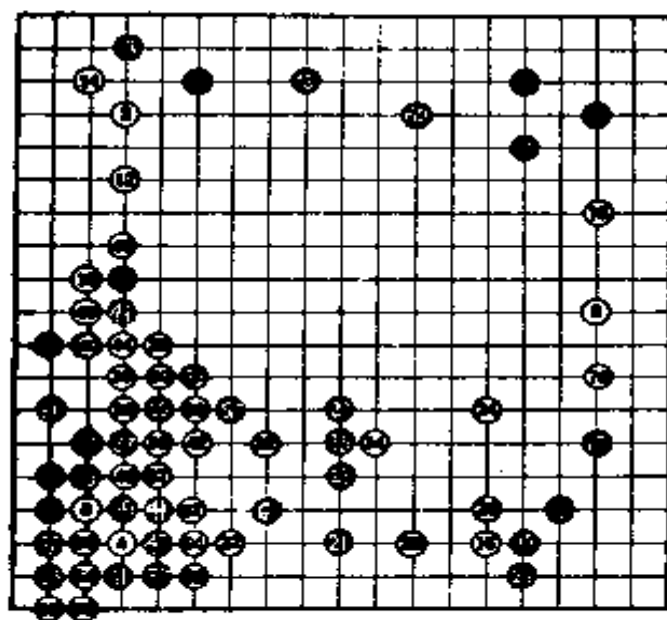
在上边可考虑用怎样的侵手段？



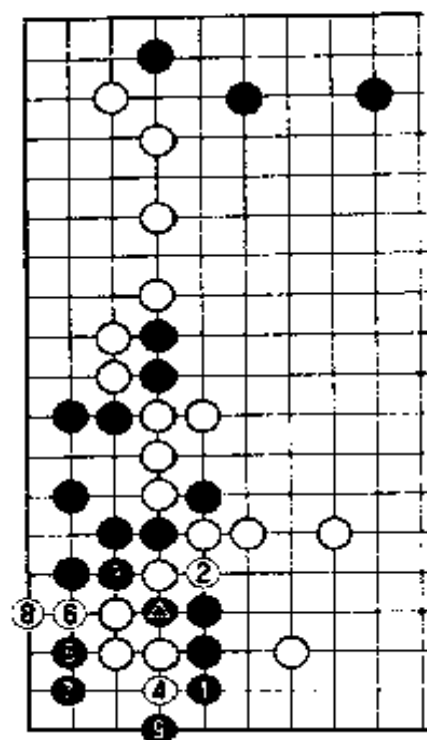
问题图 黑，藤泽秀行八段（当时）

在左下角的短兵相接战斗中，黑出了差错。黑51扳是很坏的一手棋，至白56黑差一气被吃，黑51怎样下才是好手呢？

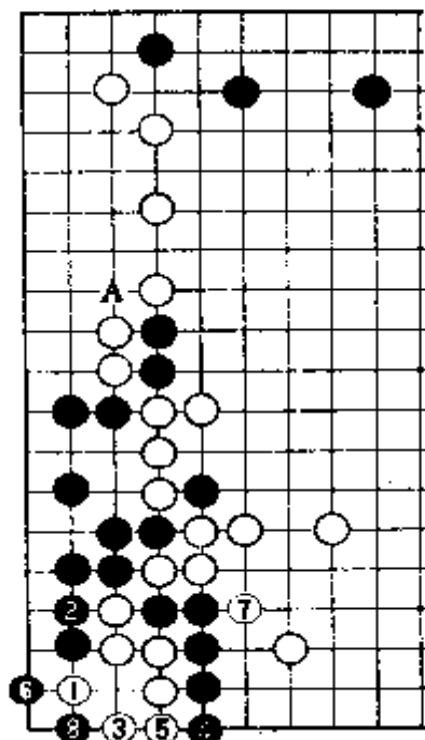
黑在71跳完成了上边一带的模样。



经过图（1-71）



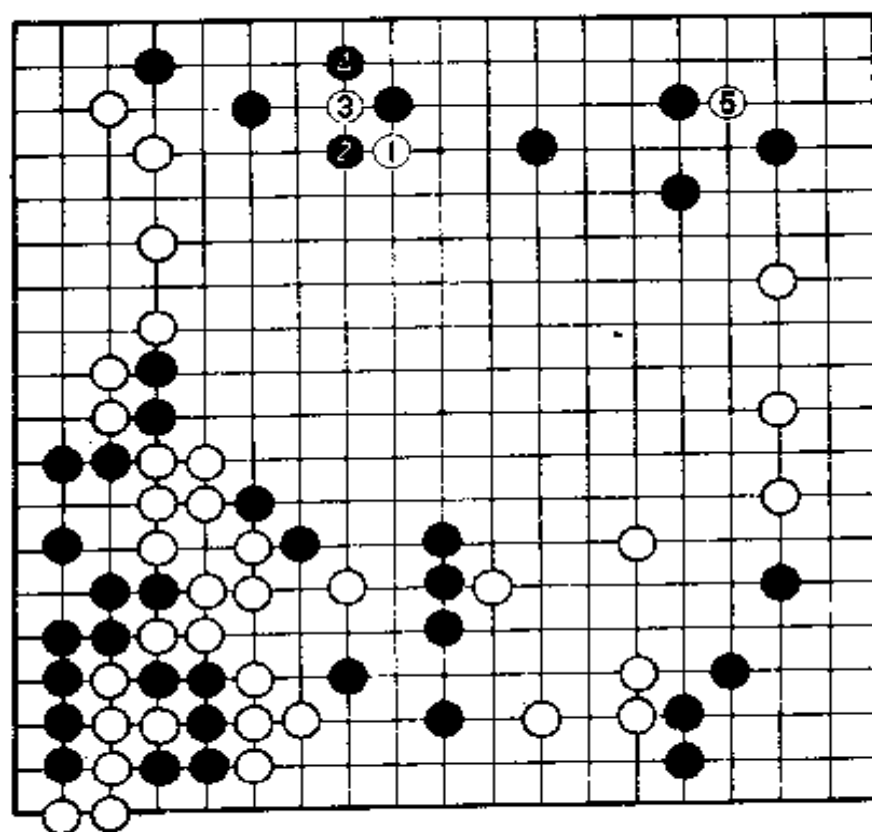
解答 A



解答 B

解答 A：左下角黑▲挤后，再1位立是好手。白4挡时，黑5托是好手筋，可吃掉白棋。

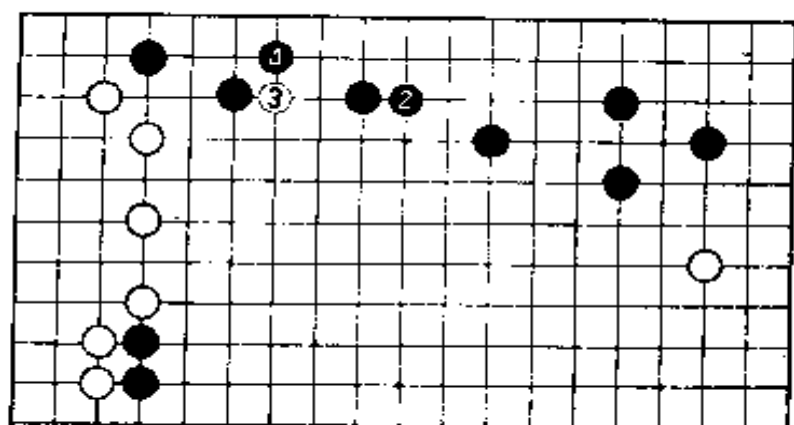
解答 B：前图白6如走本图1位扳角，则至黑8是劫。黑A的转换，白不行。



正解图

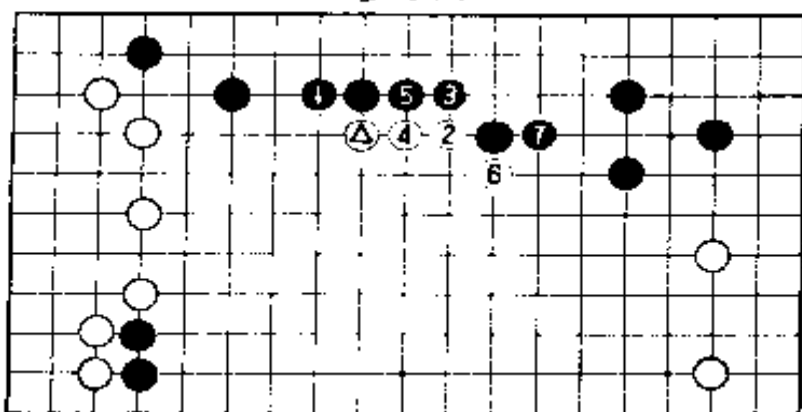
正解图：（侵略技巧）

白1靠压试应手，旨在根据黑的应手来变化。黑2是不甘示弱的一手，白3断是手筋。这一交换后，白5转换方向是侵略的节奏。



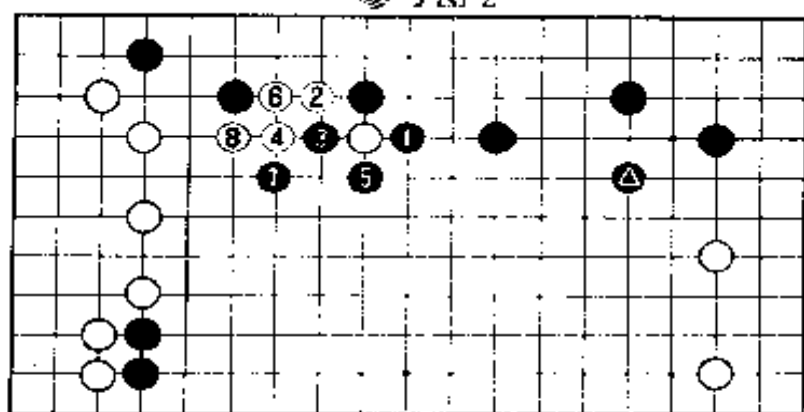
参考图 1

参考图 1：对白 1，黑 2 如退，白 3 很充分。仅此一利，就可满足。



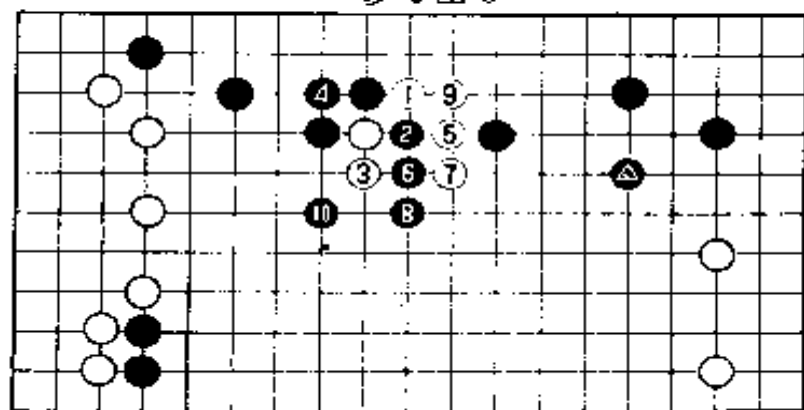
参考图 2

参考图 2：黑 1 向相反方向退，白 2 以下至 6 是要领，总之，△子的意图是将黑棋限制在第四线上，构思轻灵。



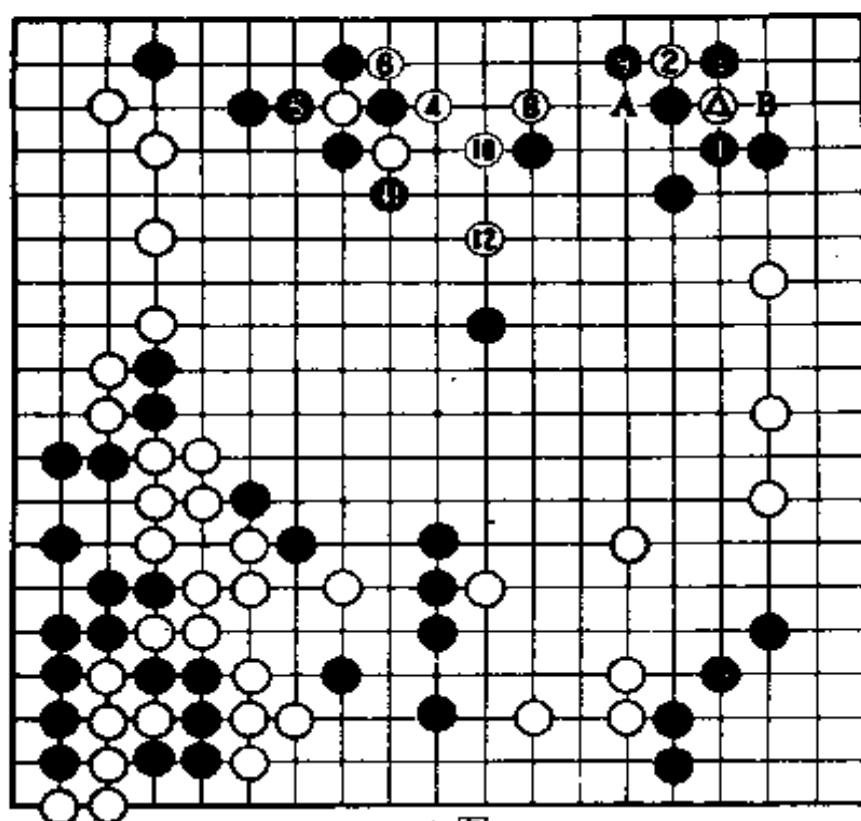
参考图 3

参考图 3：黑 1 如从右侧扳上，则白 2 连扳，以下至白 8 转换简明。但黑△一子显得重复。



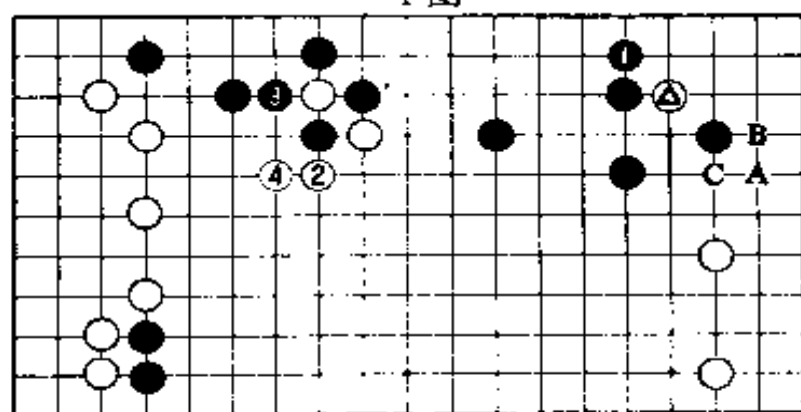
参考图 4

参考图 4：白 1 扳下虽是第一感的侵略手段，但进行到黑 10 后，黑△正好起到攻逼的作用。



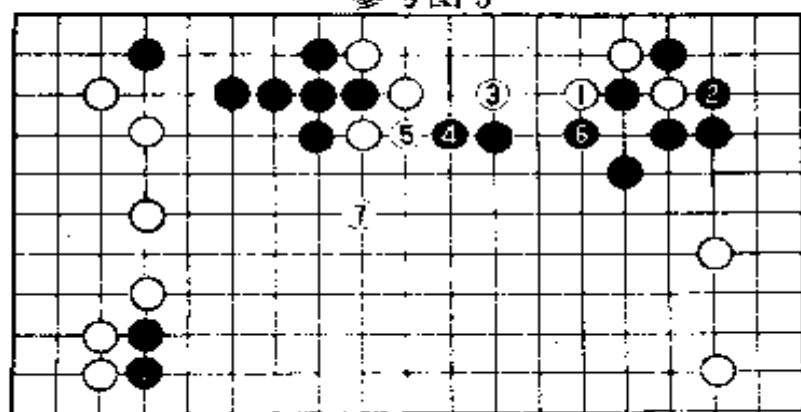
1图

1图：对白△靠，黑1挡正着。白2扳，黑3断吃一子只好如此。如黑3在A位退，白B活角是要领。白4至12进入中央后，黑13镇进入中盘难点。



参考图 5

参考图 5：
对白△靠，黑1如立，则白对此利可满足。接着回头走白2、4。这样角上有白A、黑B、白C的官子便宜，△正好发挥作用。

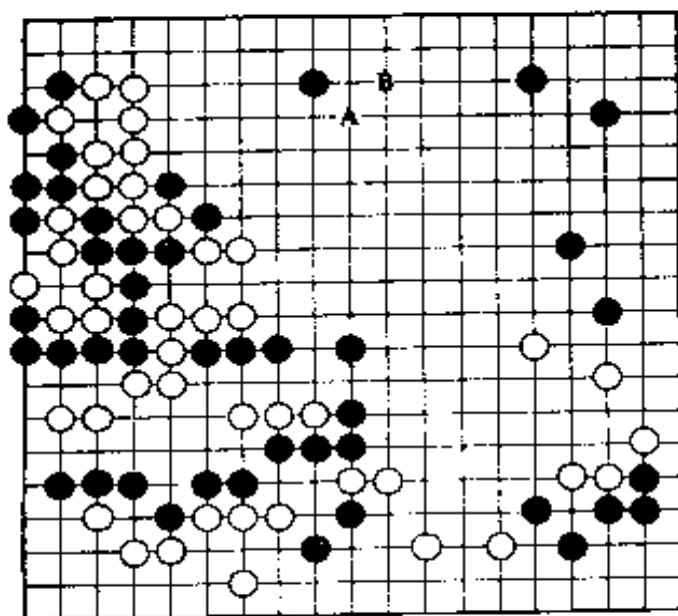


参考图 6

参考图 6：
白没有必要保留1位的打，以下至7的腾挪干脆明了。

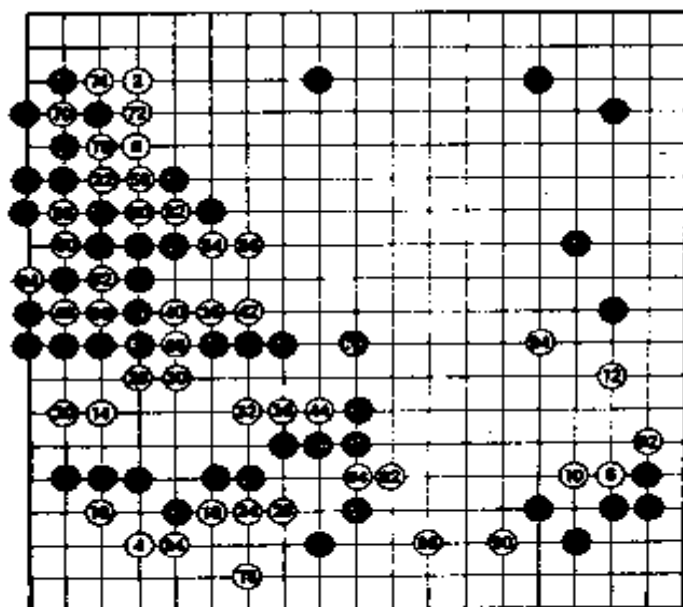
第5型：（势力的活用）白先

白走A位浅消还是B位打入？

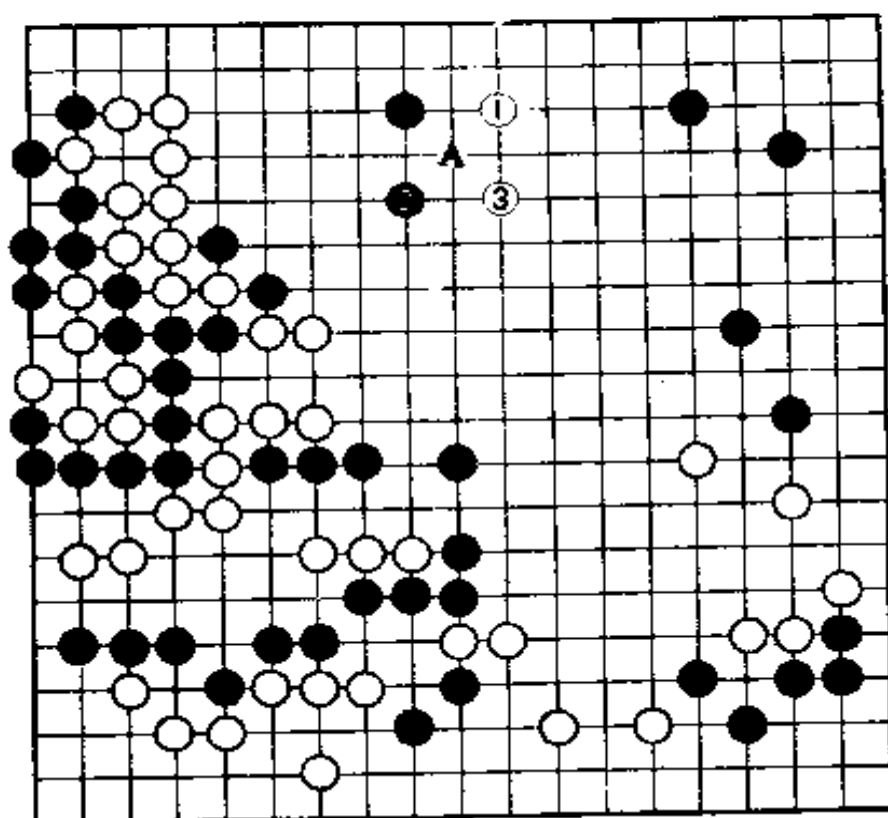


问题图 黑，木谷实九段

左边的激烈攻防真让人为之提心吊胆，变化的结果是实利和白外势相对抗。握有先手权利的白棋要让自己的厚味发挥作用，然而出现怎样的变化呢？



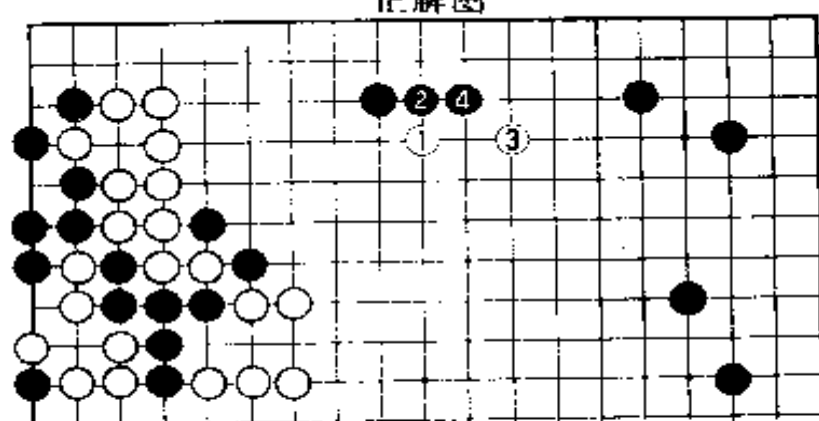
经过图（1 95）



正解图

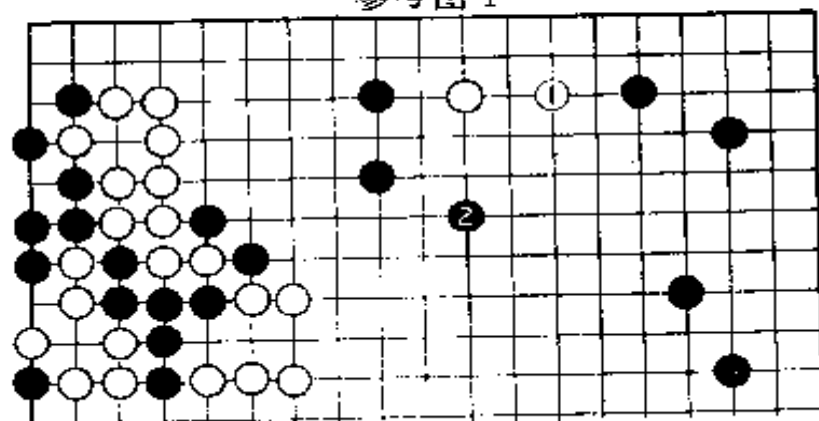
正解图：（凌厉的着想）

白以厚味为背景，当然在1位打入是正解。黑2跳后，白3激烈地碰进行腾挪是要点。黑2即使在A位尖，白也仍然走3位碰。



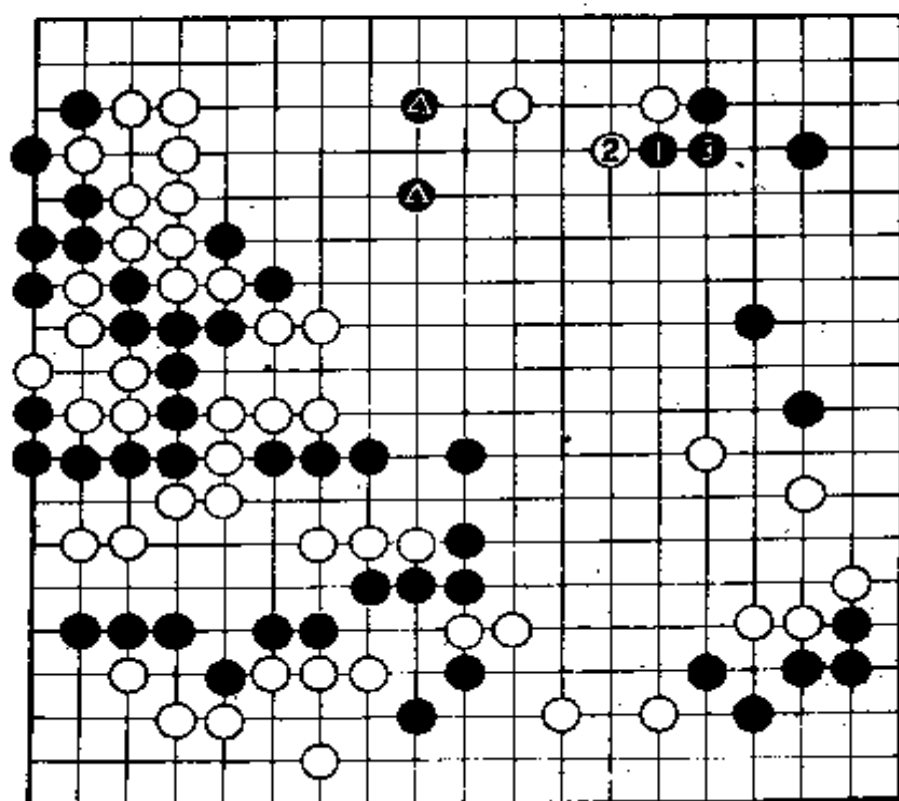
参考图 1

参考图 1：
白1尖冲是侵消模样时的常用手法。但在此局面，被黑2、4庆幸地应，白失败。白的外势没有能得到活用。



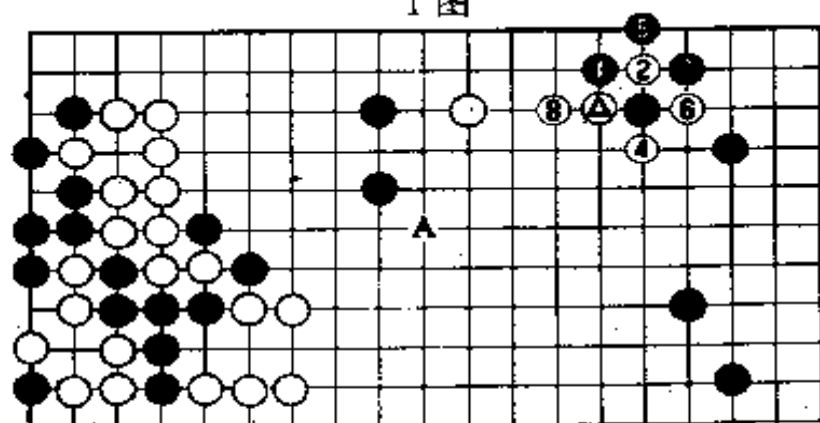
参考图 2

参考图 2：
白1拆一是从容不迫场合的应手。结果被黑抓住机会飞攻。



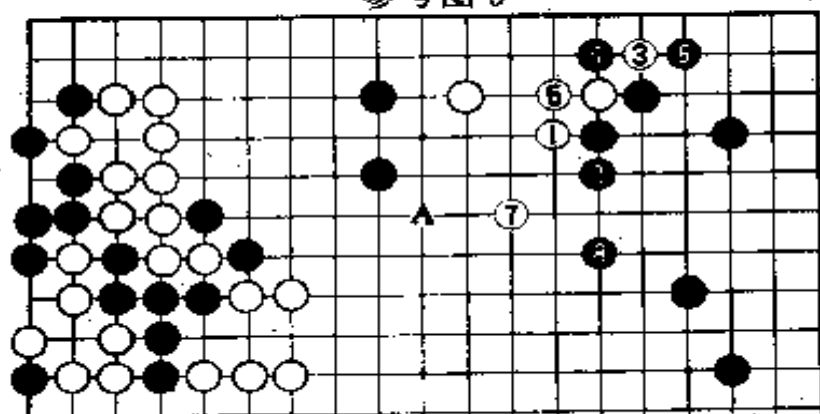
1 图

1 图：黑 1 上扳最强。这着如在 3 位立，虽说稳重，但黑△正成问题，现在的形势是不允许黑这样悠闲地应。白 2 凌厉地扳上，是相互箭拔弩张的攻防战。局面的焦点在于黑△子的沉浮。



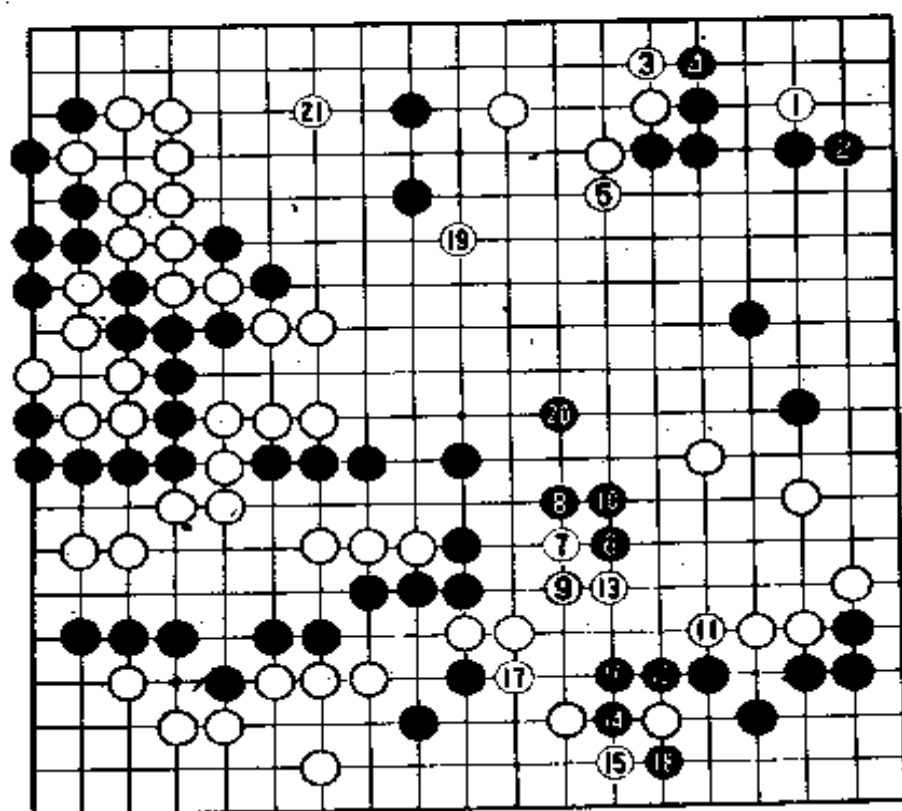
参考图 3

参考图 3：
对△碰，黑 1 下扳，白 2 扭断是腾挪之筋，至白 6 黑模样不仅被压扁缩小，而且白还窥着 A 位飞攻，黑不行。



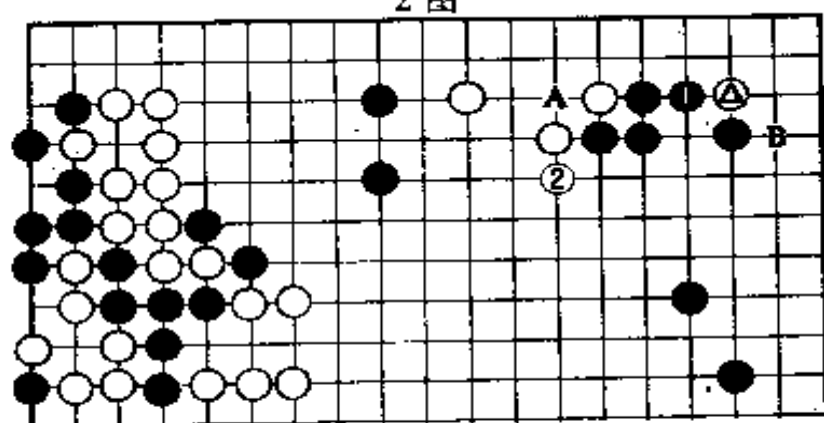
参考图 4

参考图 4：
对白 1，黑 2 如退，白 3 腾挪好调。白 7，再走 A 位攻逼很有魄力。



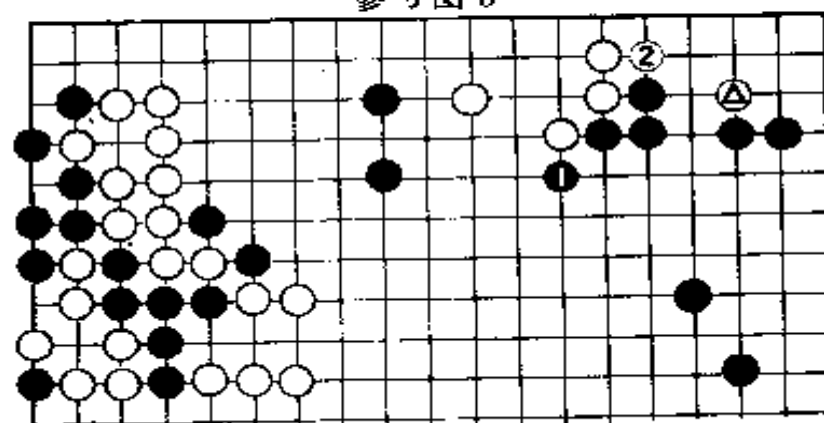
2图

2图：白整形前走1位靠是含蓄的一着棋，黑2立必然。在此，白3好次序。待黑4应后，白5长出挺拔。黑6以下补强中央后，终于回头走到了盼望已久的白19、21，从而将黑二子捕入手中。



参考图 5

参考图 5：
对△靠，黑如1位应，黑A位的断点就变轻了，故白2立是行棋步调，以后白还可走B位扳，使△一子发挥作用。



参考图 6

参考图 6：
黑1如上扳，白2就势曲破角，△子正好起作用。

· 第4章：凭感觉的打入和侵消 ·

凭感觉的打入和侵消

进入中盘战斗，正确区分“厚形”和“薄形”，这在判断双方优势上极为重要。

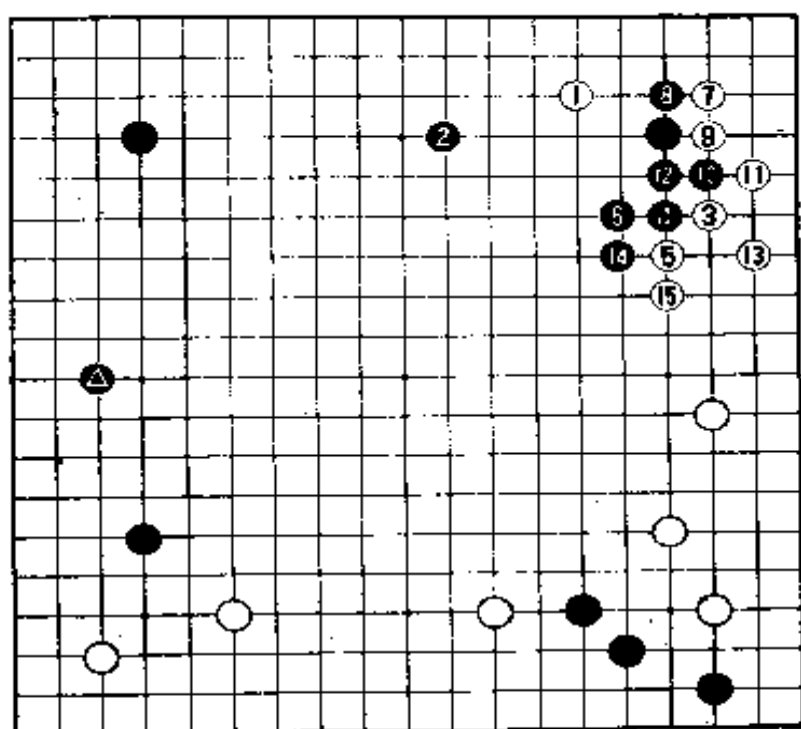
综观全局，既要抓住：“局中第一必争点在哪里？”“形的弱点和缺陷在哪里？”还要考虑：“从何处着手为好，怎样进攻才恰当？”但我认为在中盘战斗中最重要的是“打入和侵消”的构思。

围棋要追求的是“凭感觉抓住全局的急所和适时地发现双方必争点”的能力。“凭感觉就能抓住的打入和侵消”是从我实战谱中选出的，被大家公认为是适合于培养感觉的那一部分。因此，我希望读者能从这里体会到基本思考方法和构思技巧。

凡例：

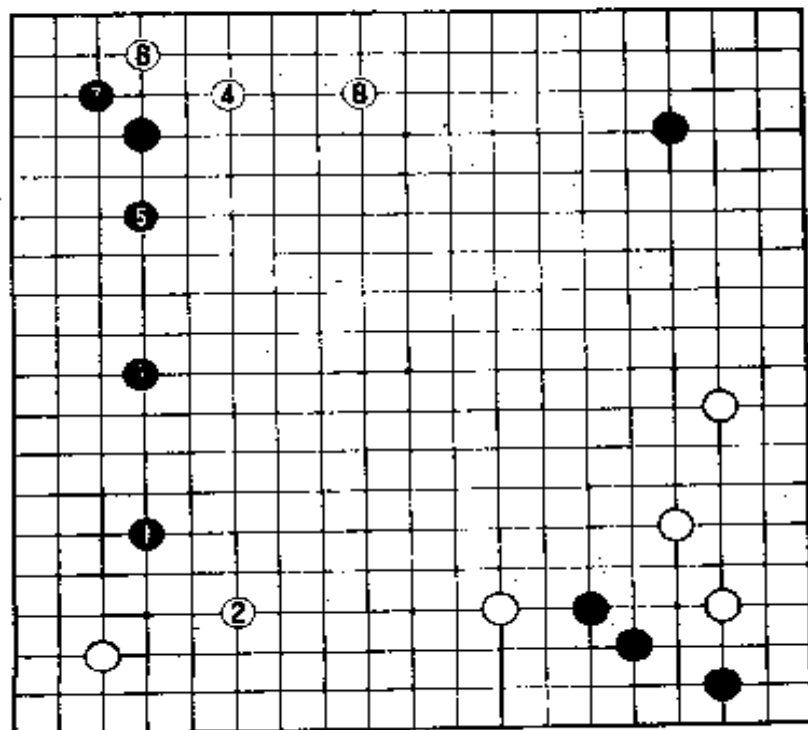
1. 问题图的原型是从我的实战谱中选出来的。
2. 为便于解释，这里揭示了问题图的形成过程，以供研究。
3. 请仔细体会由打入和侵消而产生的手筋、腾挪、行棋方向、转换节奏等各种技术的妙味。
4. 解说只揭示正解图和失败图，因为重点已放在培养感觉上了，目标在于“打入和侵消的一手”。

第1型：打入的常用方法是—— 白先



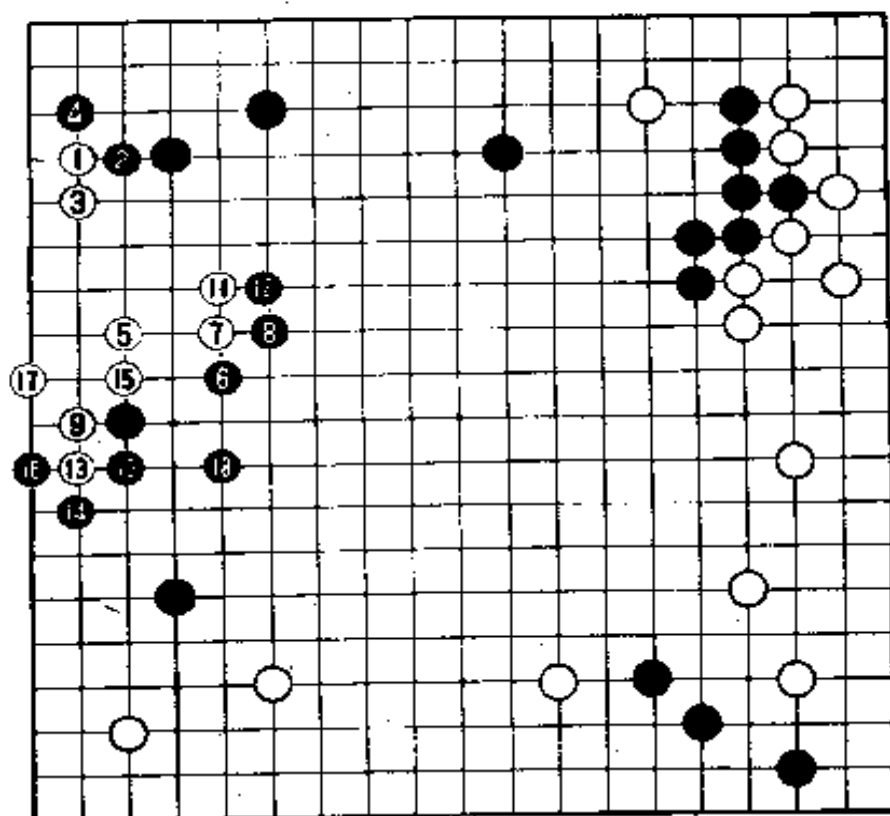
问题图

问题图的黑△
低拆是布局构思的
分水岭。



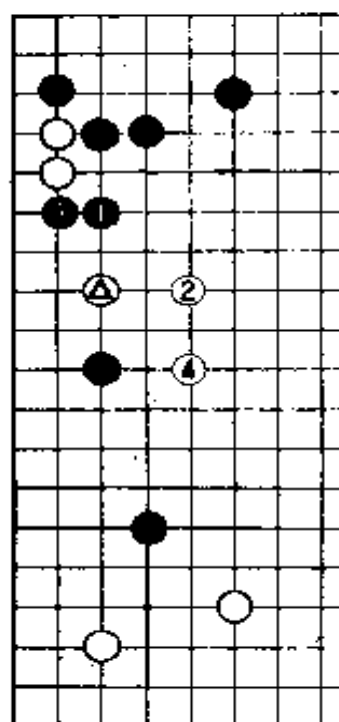
1图

1图：黑1、
3如高拆，可以预
想白4挂至8的变
化。因为问题图低
拆一路，所以保留
4位挂角，而转到
了右上挂角。

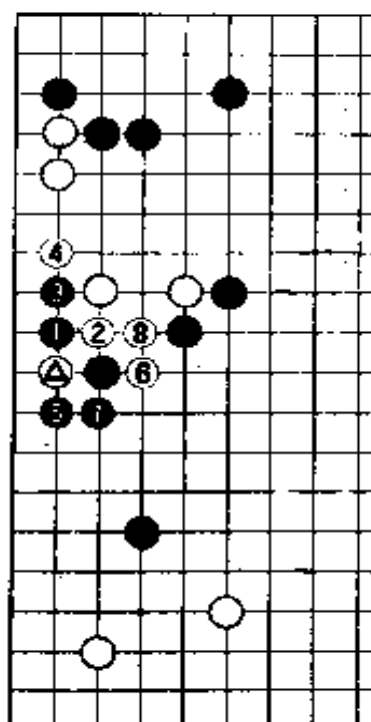


正解图

正解图：白1潜入是这种场合的常用手法，以下至5为基本形。对黑6的攻逼，白7、9是腾挪的手筋。黑10时，按白11起的好次序，白活。



参考图 1

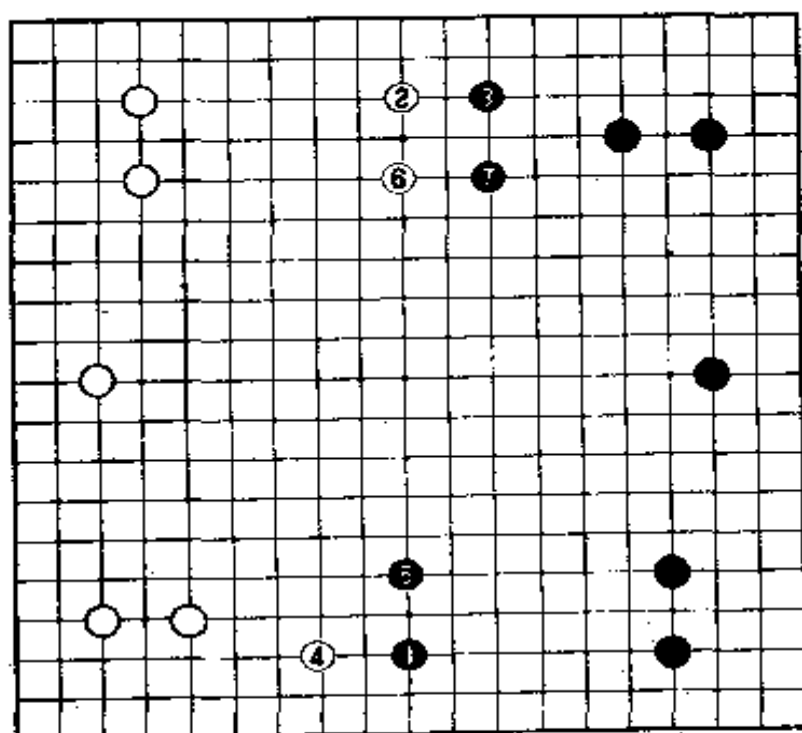


参考图 2

参考图 1：
对△子，黑1如压迫，被白2、4轻灵地转换，黑并不便宜。

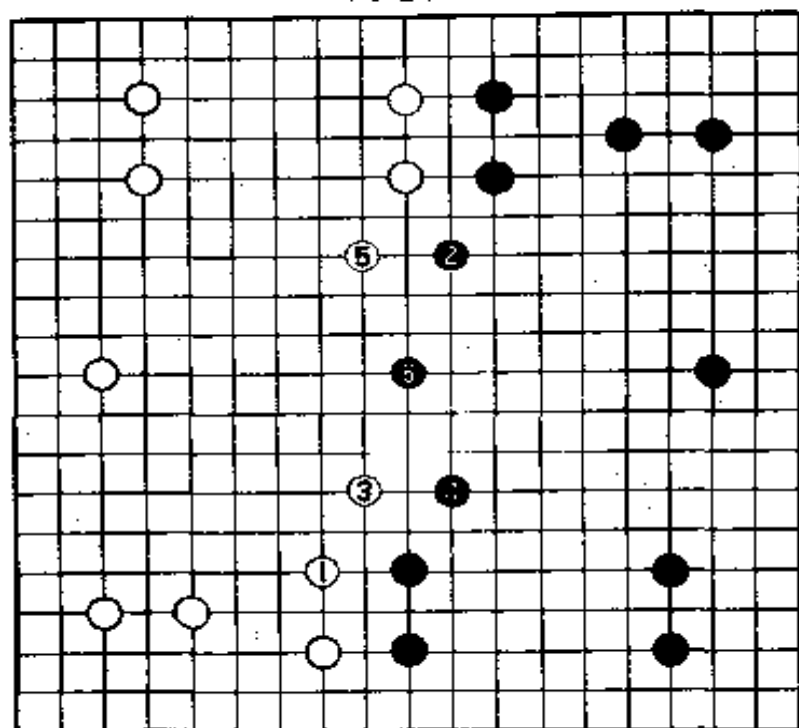
参考图 2：
△托时，黑1如扳入，则白2以下至8变化，白成功。

第2型：侵消的时机 白先



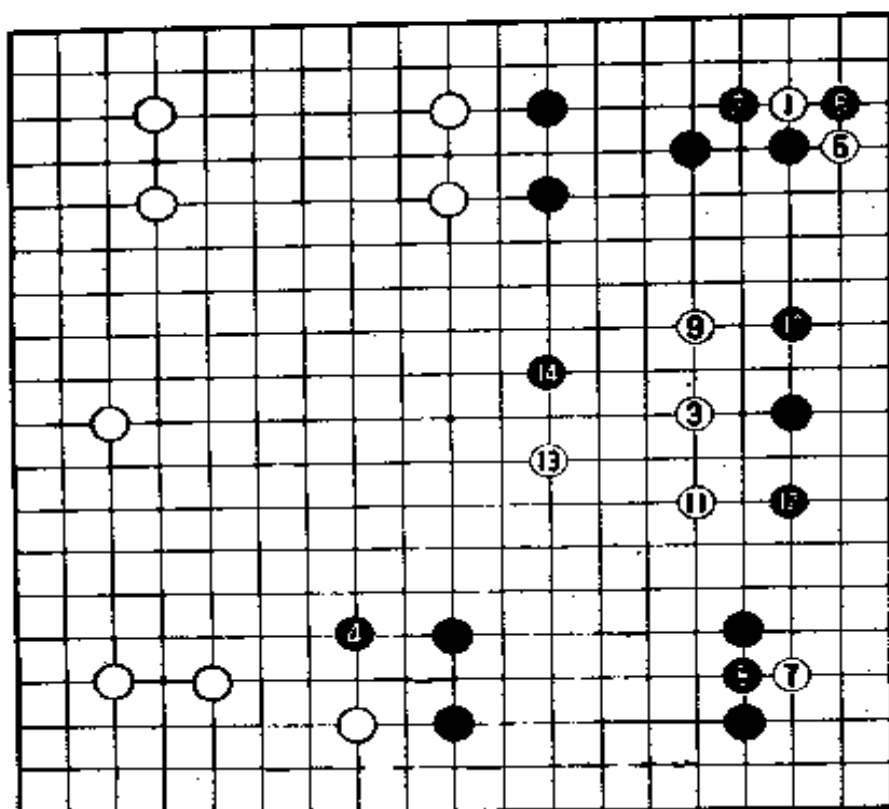
问题图

问题图是模仿棋的进行图。至黑7正从边上展开。接着如下图——



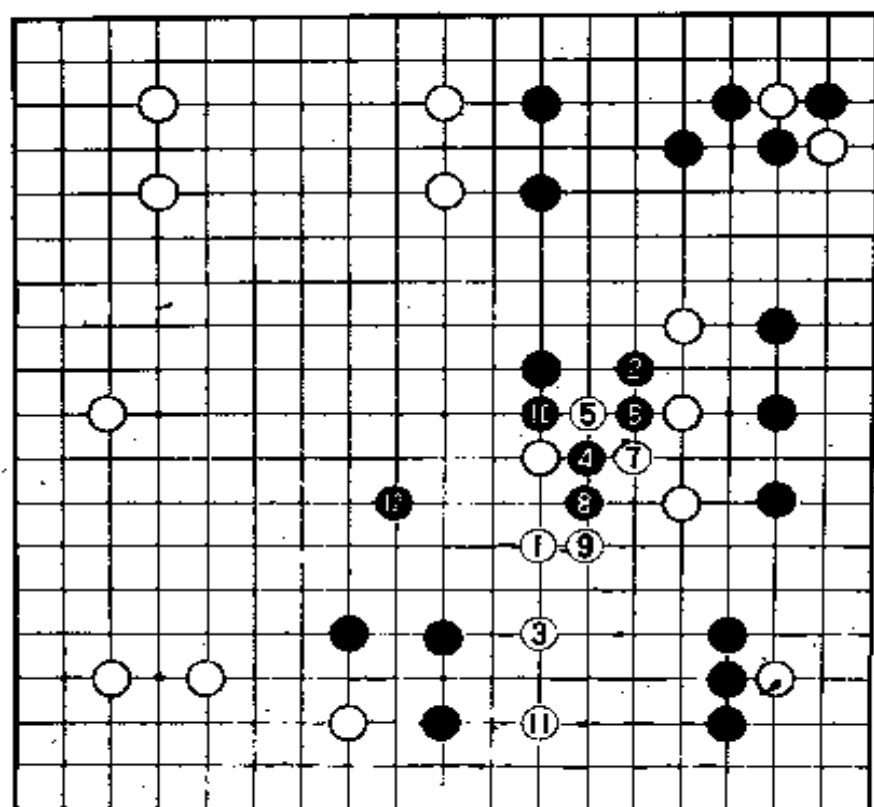
1图

1图：白1以下继续模仿，黑6是绝好的时机。这着价值超过了贴目的目数。



正解图

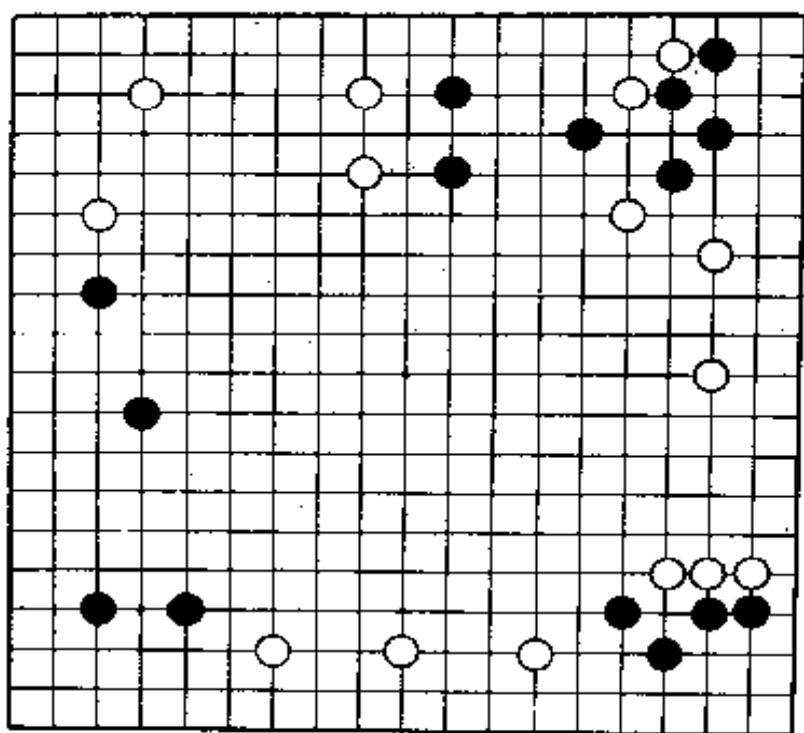
正解图：白1从角上下手，再3镇是“只此一手”的着点。黑4变化，形成互破模样的局面。白9至黑12无可非难。白13，黑14均是要点。



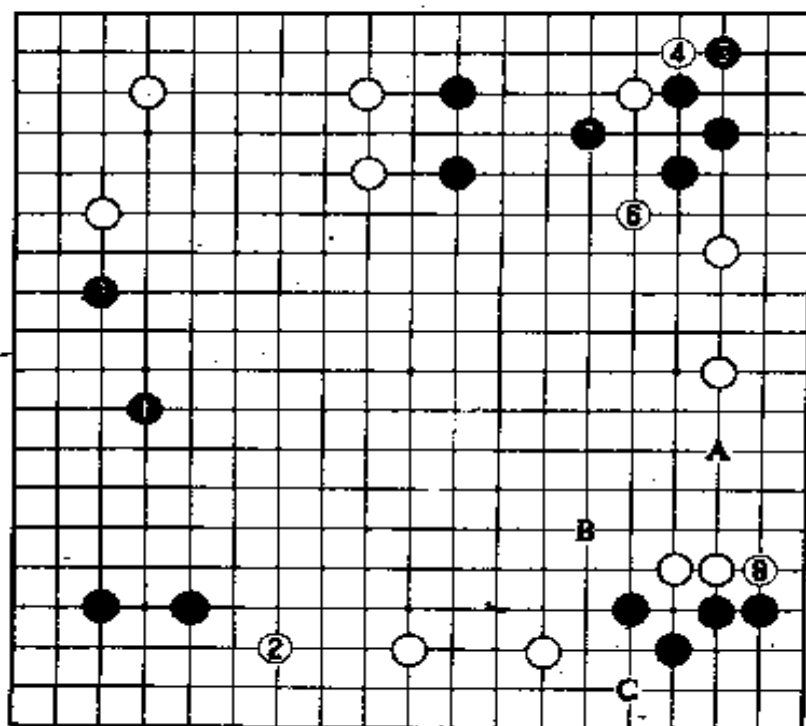
参考图

参考图：续前图。白1时，黑2是严厉的手段。白应手困难，只得走3位变化。但黑4以下的先发制人的攻击适切。黑12占据“天王山”制高点后，白前途严峻。

第3型：左上的急所何在？黑先

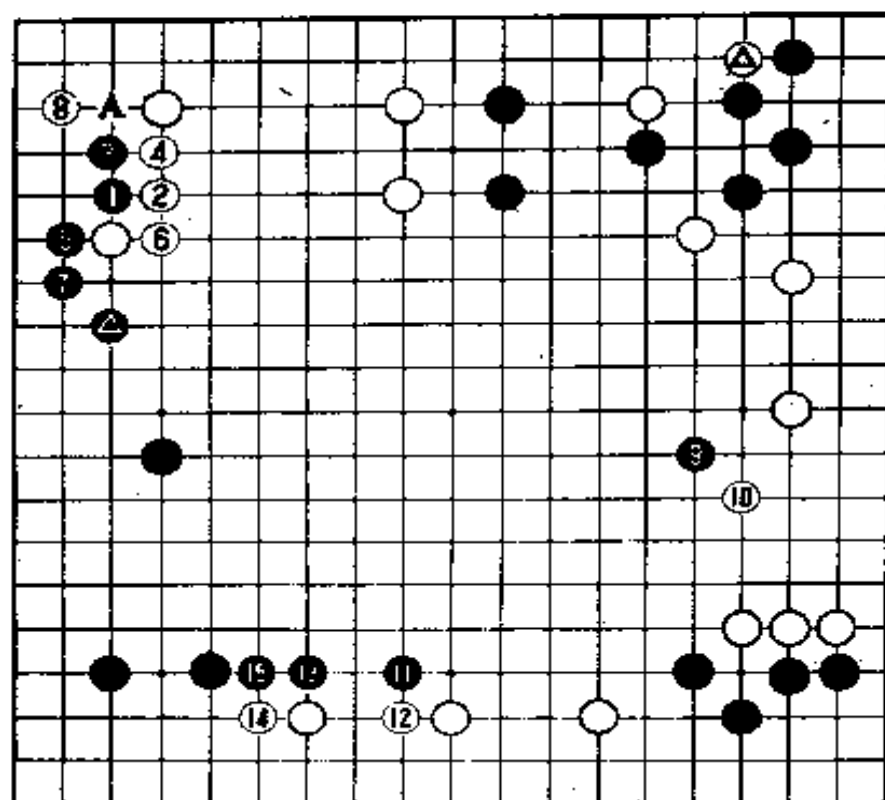


问题图



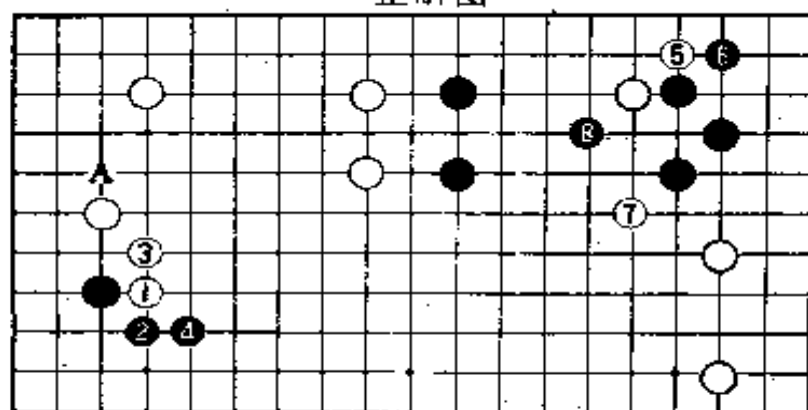
1 图

1图：黑1、白2是布局的要点。黑3占最后大场是与1位相关联的构思。于是白6利后8挡下扩大右边地域。白8这手棋一箭三雕，它既防止了黑A位打入，又可走B位扩大模样，同时还可在C位飞欺角。



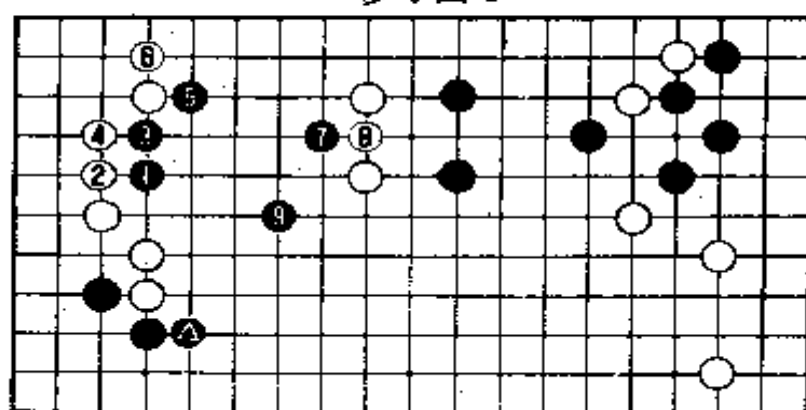
正解图

正解图：活用黑△子，黑1靠是手筋。白2以下至7是这种场合的常用之形。白8实利大，如省略，黑A位贴长很大。黑9利后再走11至15，建立了大模样。



参考图 1

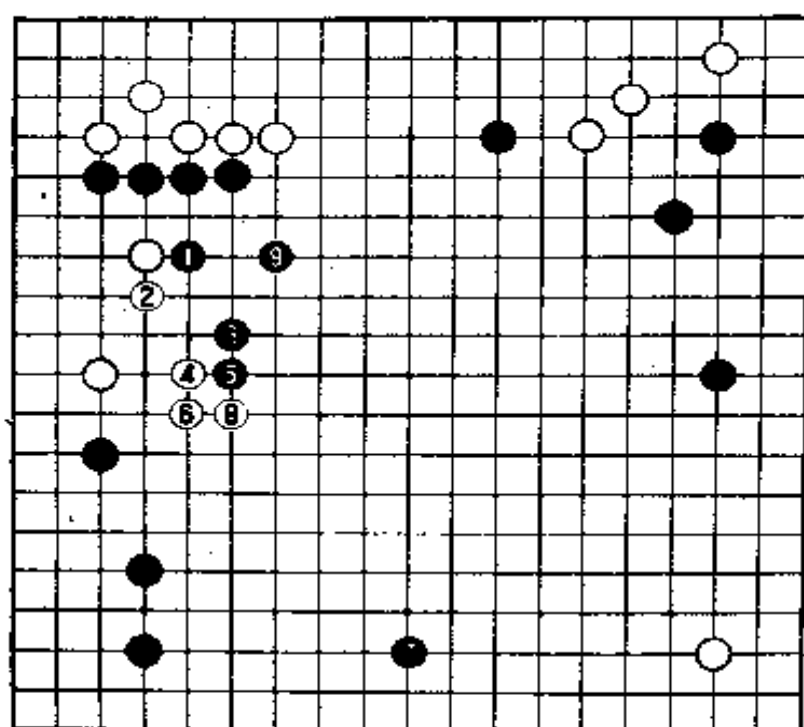
参考图 1：正解图△子如预先按本图1、3的次序交换，就能消除黑A靠的手段。但是——



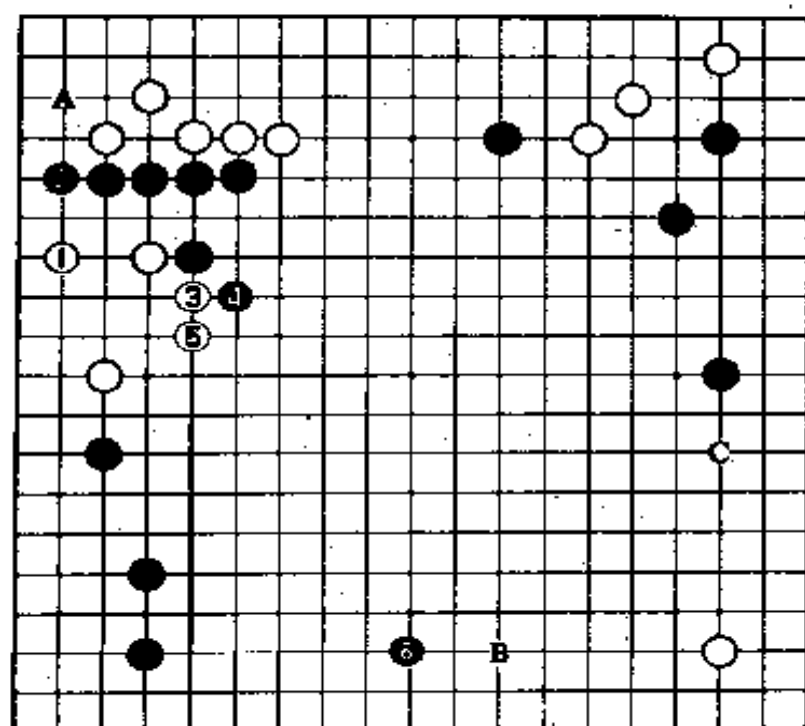
参考图 2

参考图 2：黑△长后的姿态厚壮，以后黑有1位点的好手筋，黑达到了侵消目的。

第4型：比大场更重要的急所 白先

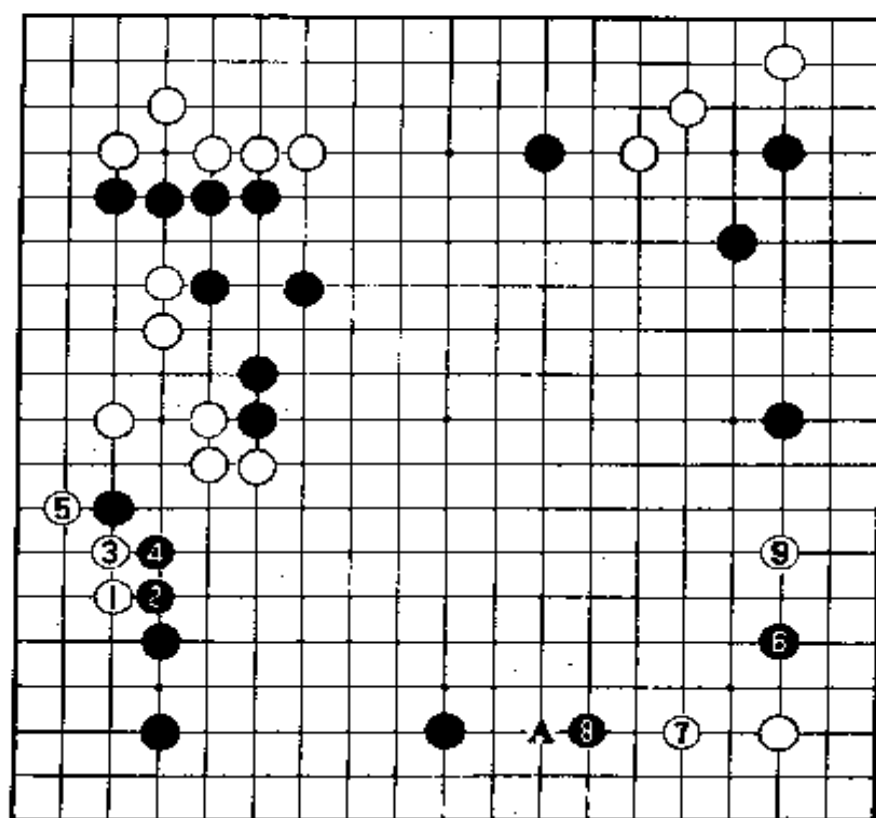


问题图



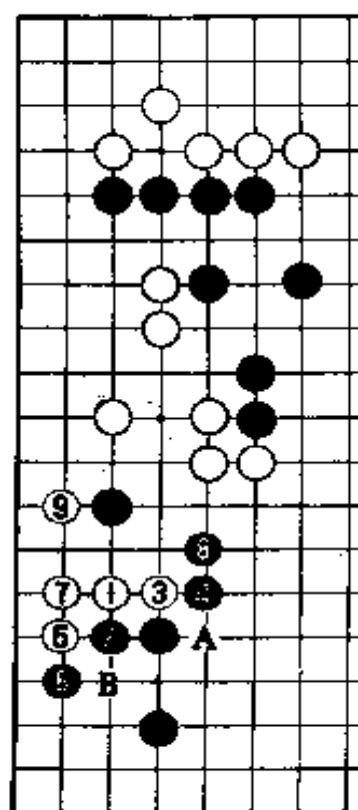
1图

1图：问题图的白2，如按本图走在白1跳下至5，有力。只是黑2立后，留有A位跳入的缺陷。另外，黑6在下边展开后，白就产生了B、C拆的大场。

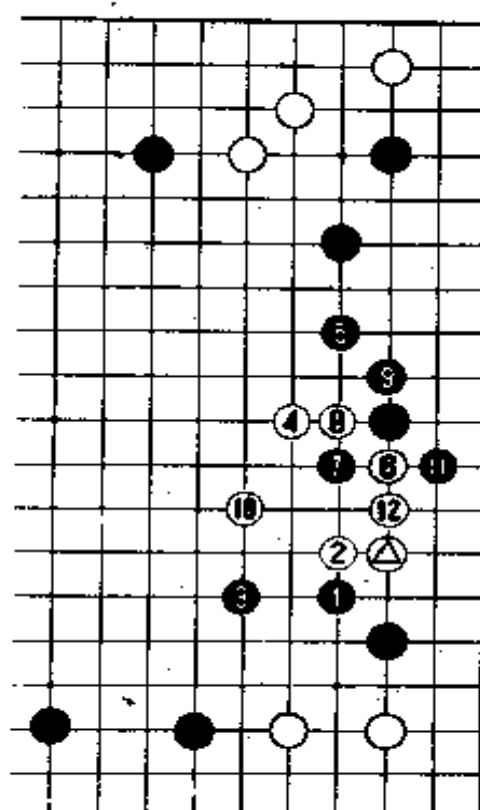


正解图

正解图：白 1 打入是必争点。至白 5，既安定了左边，而且实利也很大。白 7 干净利落地拆一，接着就有 A 位拆二和 9 位打入的手段，是从容不迫的局面。



参考图 1

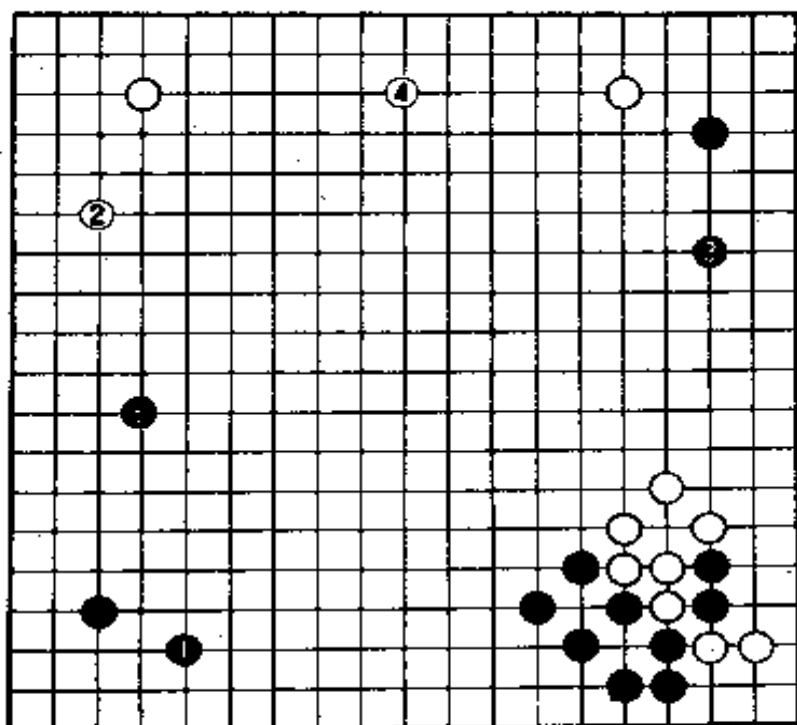


参考图 2

参考图 1：对白 1 的打入，黑 2 如挡，变化至白 9，黑留有 A、B 两个断点的缺陷。

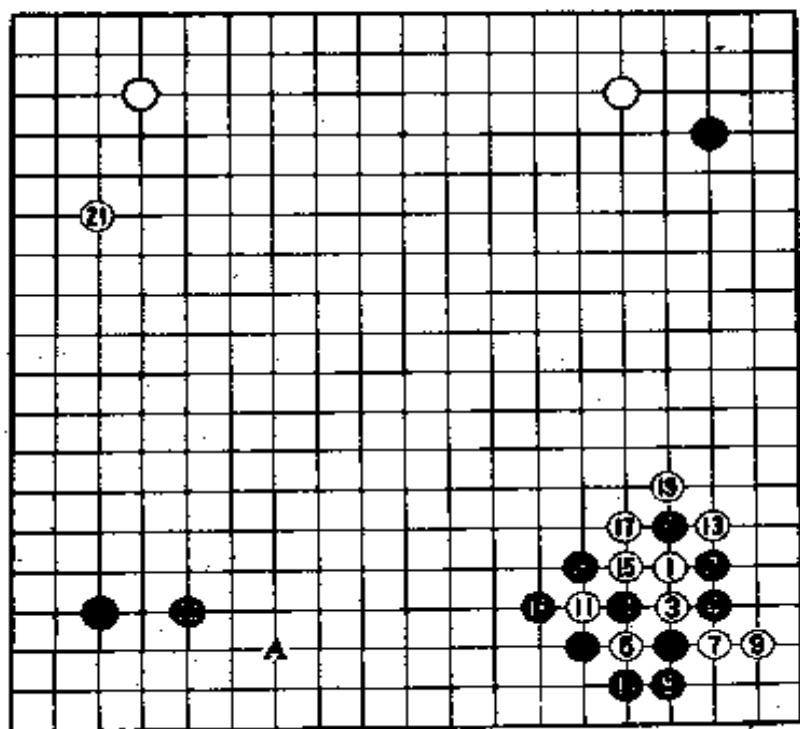
参考图 2：对△子打入，黑 1、3 虽可攻击，但白已准备好了 4 以下的腾挪。

第5型：下边的急所？ 白先



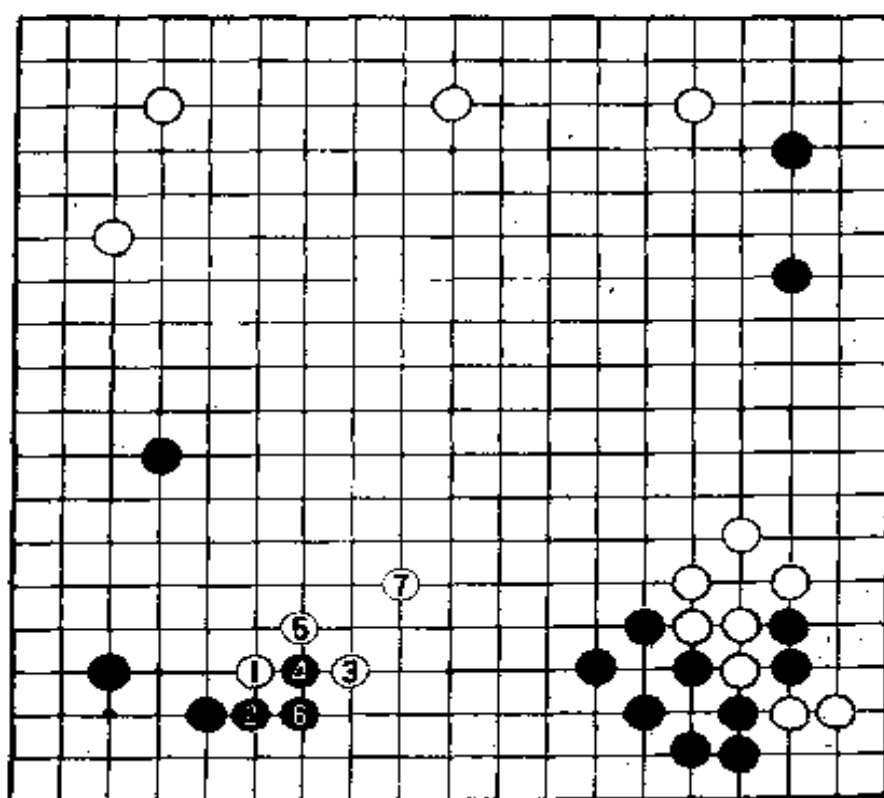
问题图

以问题图中出现的右下角定式为背景，黑1小飞缔角是绝对的一手。



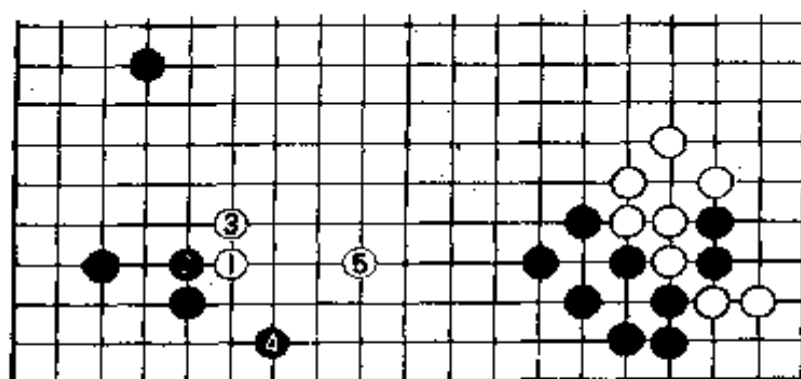
1 图

1图：如按本图黑20单关缔角，被白A紧紧地挂后，黑失败。也就是说20这着棋不能使右下定式产生的厚味充分发挥效率。



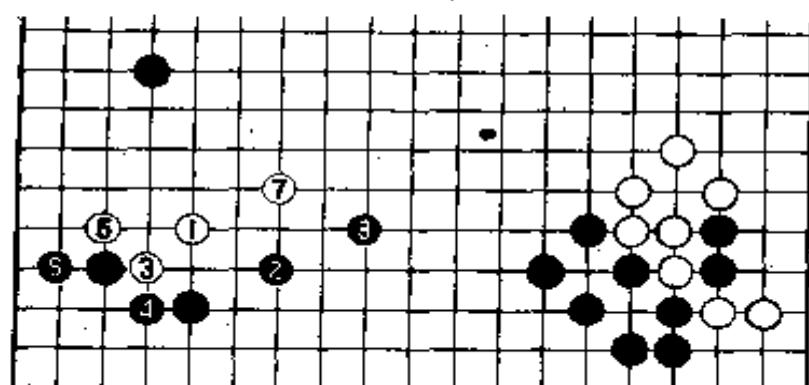
正解图

正解图：白 1 尖冲是侵消黑模样的绝好急所。黑 2 时，白 3 跳是形。如果再让白 6 虎下受不了，所以黑 4、6 当然。白 7 飞补轻妙。



参考图

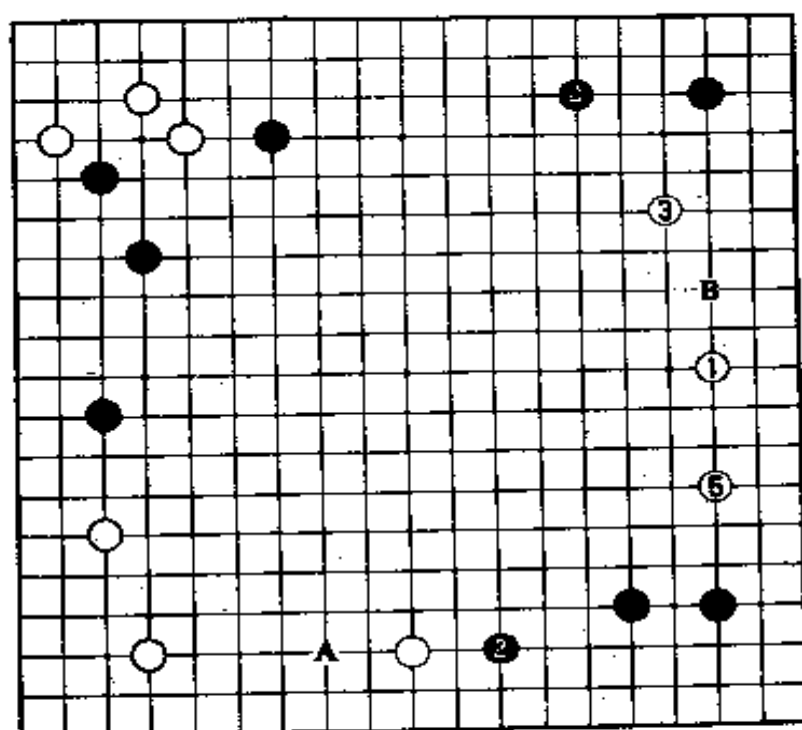
参考图：对白 1，黑 2、4 也是定式，行至白 5 暂告一段落。



失败图

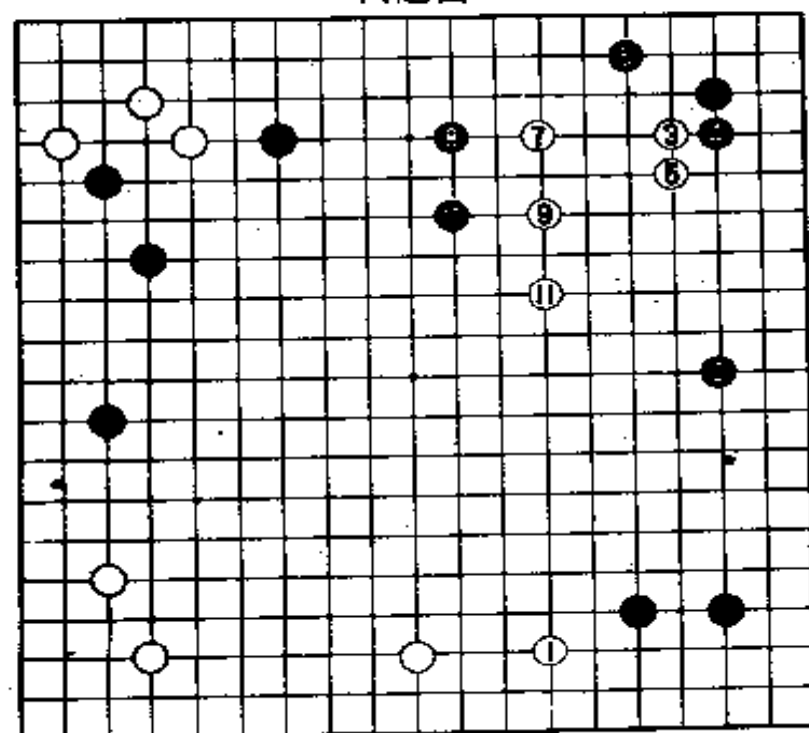
失败图：白 1 镇虽也是侵消模样的一种方法，但在本形情况下，被黑 2 以下应接，有疑问。

第6型：A还是B？ 黑先



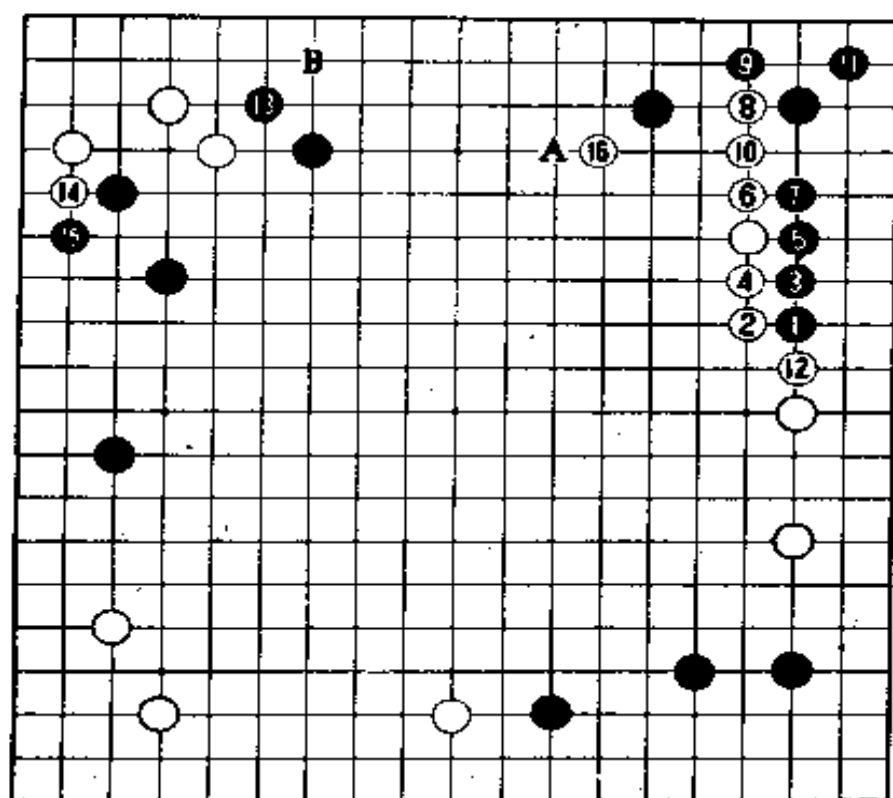
问题图

问题图白1以下至5，在右边构筑了地盘。白1的分投如按下图走，则——



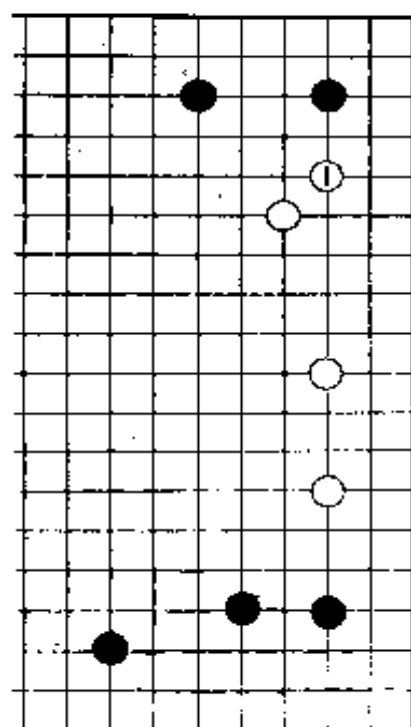
1图

1图：白1拆逼也是有力的构思。黑2占大场时，白3就进行侵消。

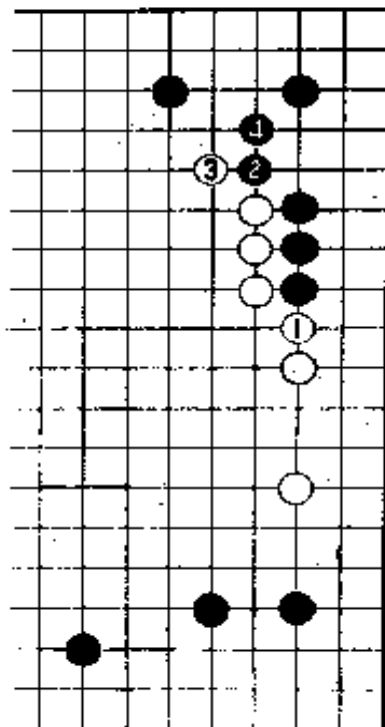


正解图

正解图：黑1打入要紧。白2以下至12，在此筑成外势。黑13一般在A位围，这样白B飞就成了好点。白16和黑13是两者见一的地方。



参考图 1

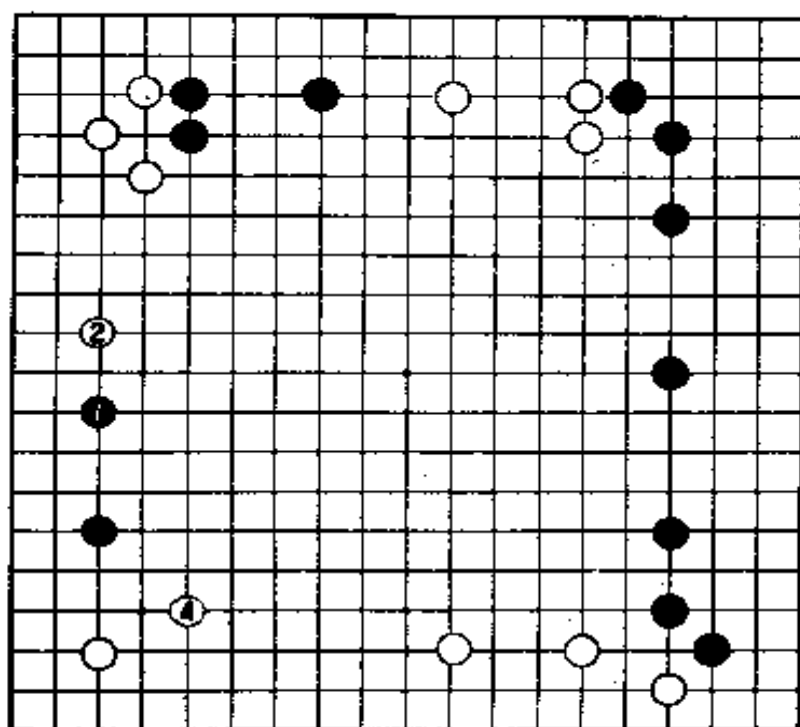


参考图 2

参考图 1：右边要紧的理由是因为白在1位尖为攻守兼备的大棋。

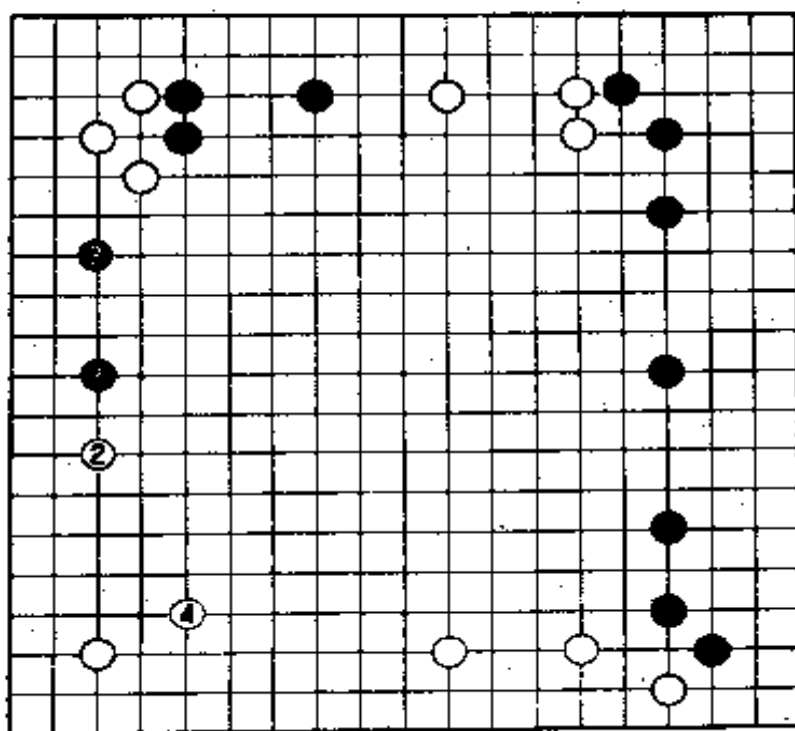
参考图 2：正解图白6如走1位顶虽能取得先手，但黑2、4后，黑得到理想的实地。

第7型：轻灵的着想？ 黑先



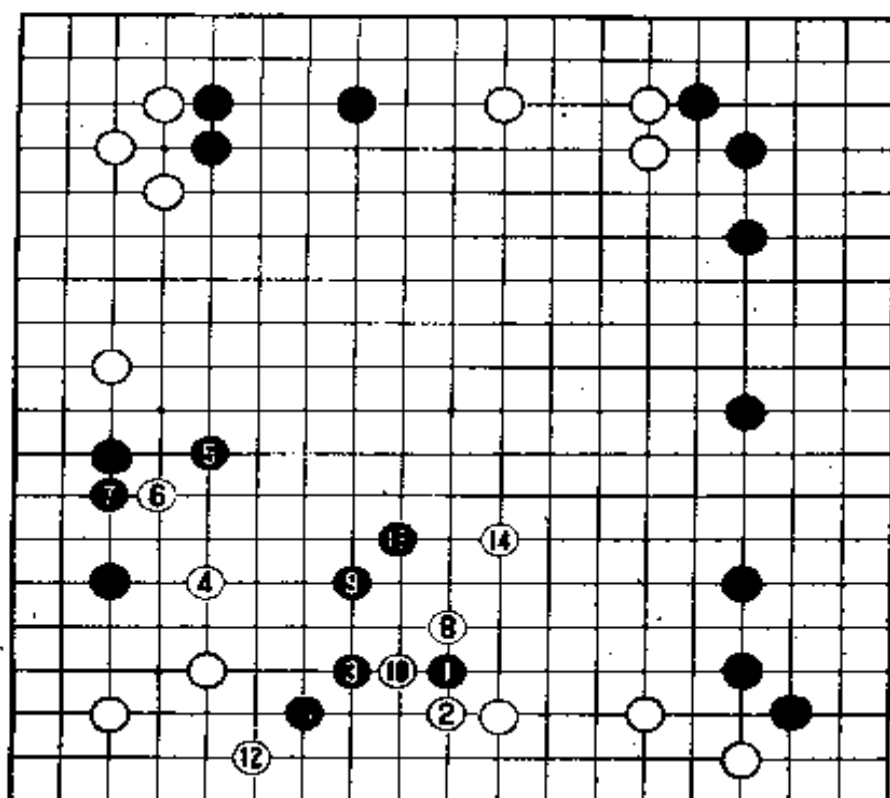
问题图

问题图是相互分投，从容不迫的布局结构。



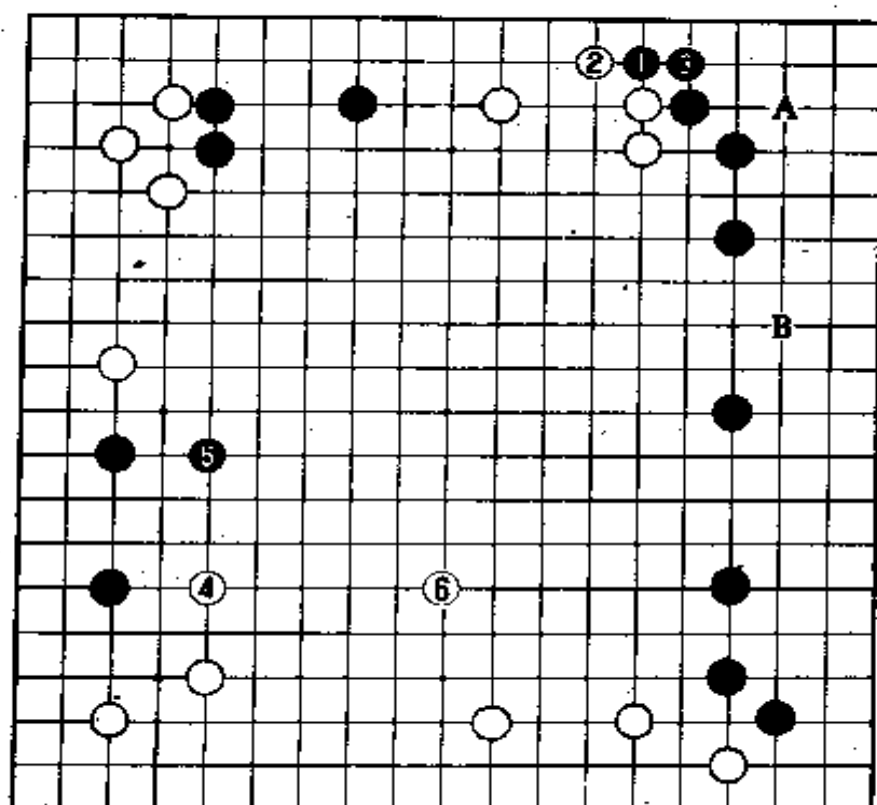
1图

1图：问题图中的黑1如按本图着在边星下分投，则白2就从这边拦。



正解图

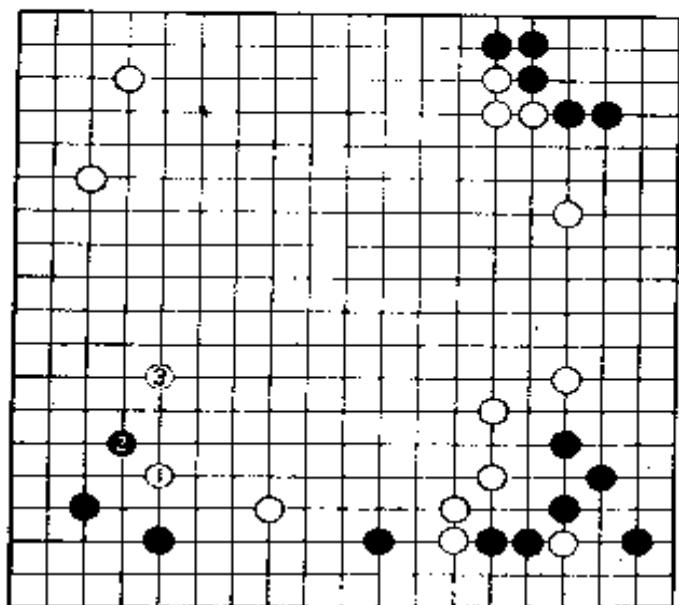
正解图：黑1尖冲侵消，紧凑。黑3也有走10位长的，二者的目的都是轻轻侵消后，进入中央。白8以下是常用的应接，黑达到了目的。



失败图

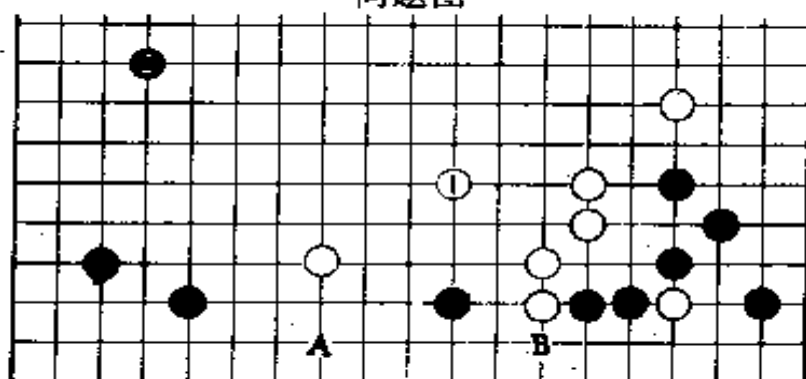
失败图：黑1、3扳粘醒目，其实质在于防止白A位打入。白可保留B位打入，先走4、6大围下边很有力。

第8型：向模样构思挑战 黑先



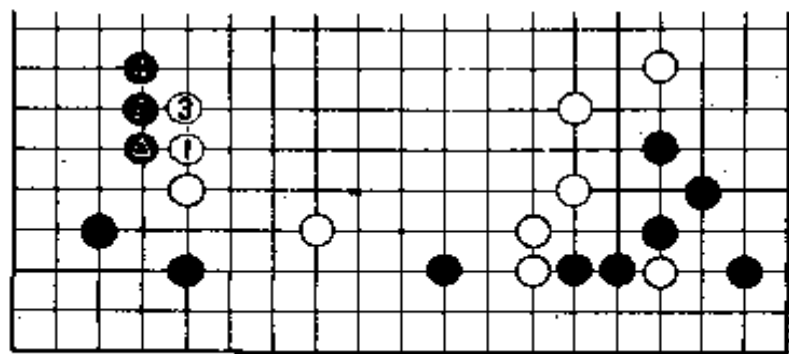
问题图

问题图白 1、3
扩张大模样有力。



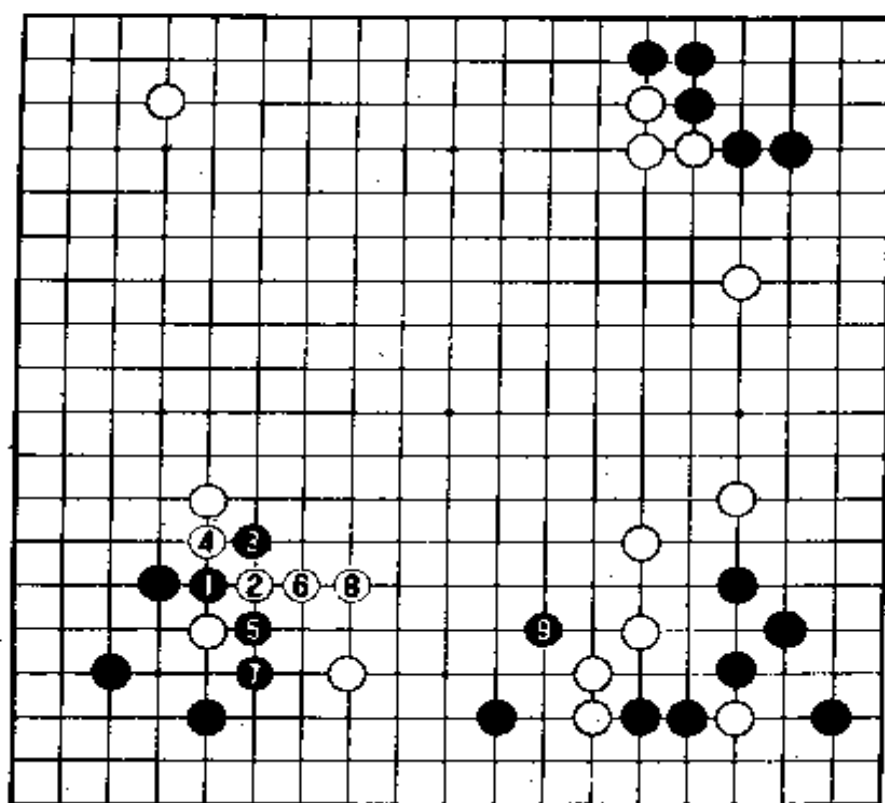
1 图

1 图：白 1 镇，
因留有黑 A 的大飞溜
过和 B 位的扳粘，所
以黑 2 在左边先行一
步，这样白稍感迟缓。



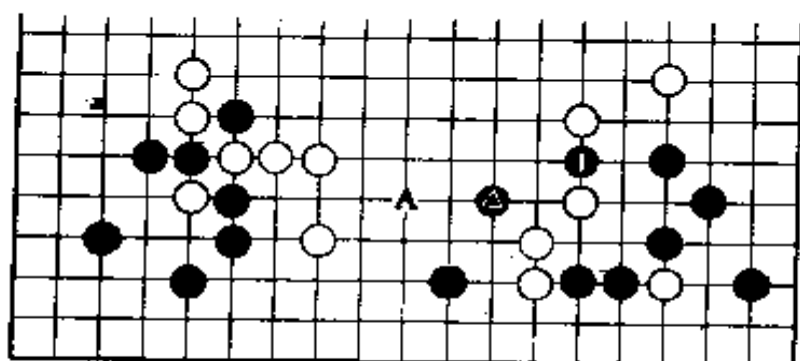
2 图

2 图：对黑 2 飞，
象白 1、3 那样连压，
促使黑左边得到巩固，
白不行。



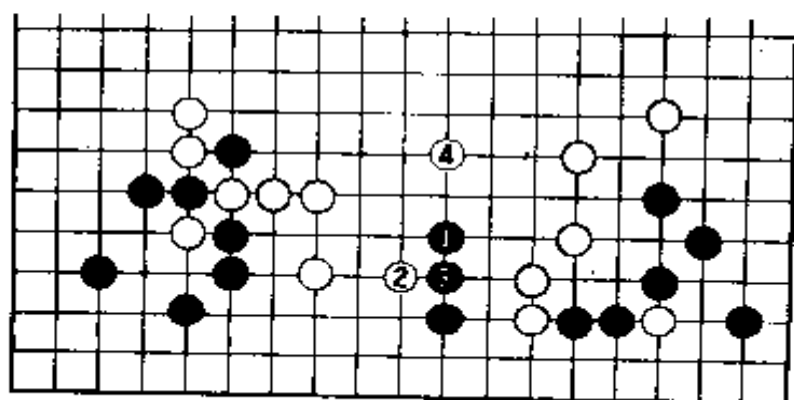
正解图

正解图：黑棋明知白棋的意图，还是走1、3正面挑战。变化至白8，势必形成实利和模样的对抗。黑9飞直逼形之急所，这样就进入了激烈的中盘战斗了。



参考图

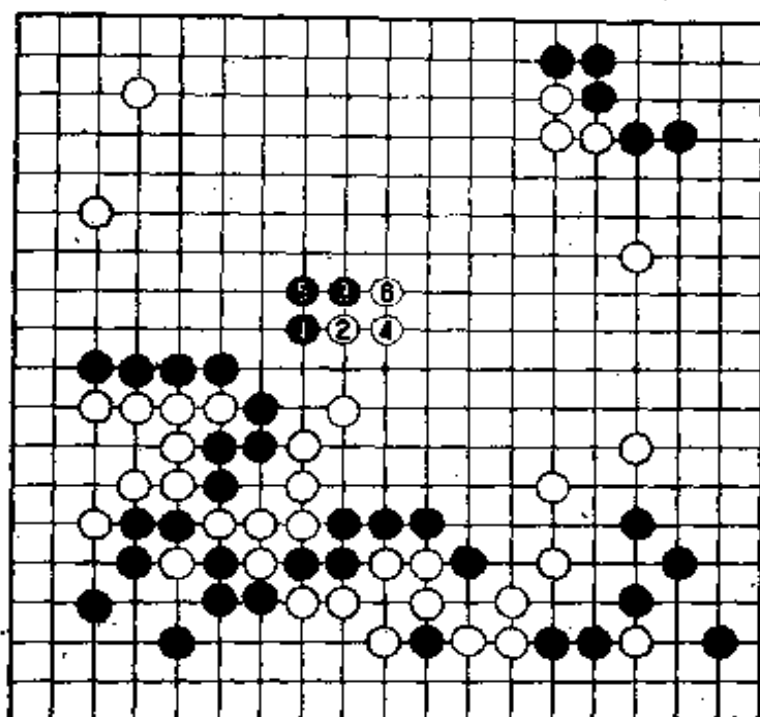
参考图：黑▲在腾挪的同时，如黑A位一旦有子，就可伺机在1位挖进行反击了。



失败图

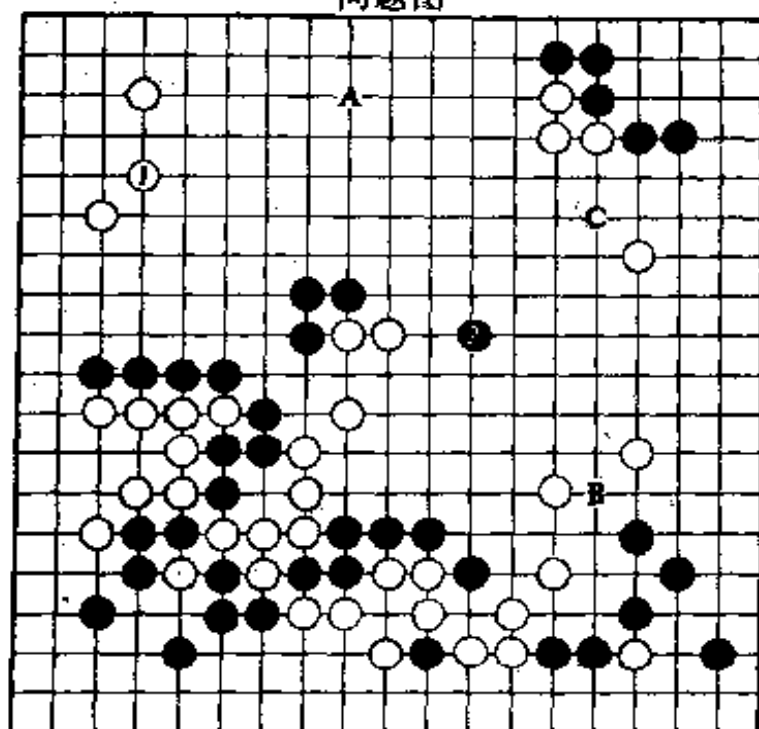
失败图：黑1如平凡地逃出，被白2刺重后，再4位镇头攻击，好调。

第9型：投下炸弹 黑先



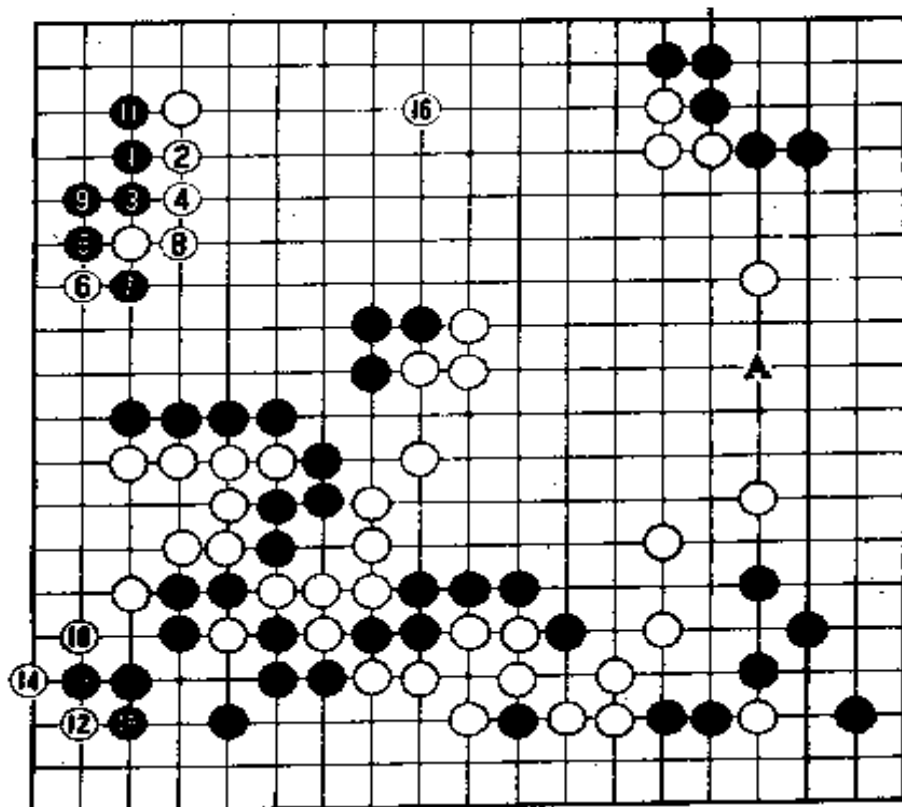
问题图

问题图的黑 1 以下至白 6，是常见的三子瓦曲之形。白 6 曲如按下图走，则——



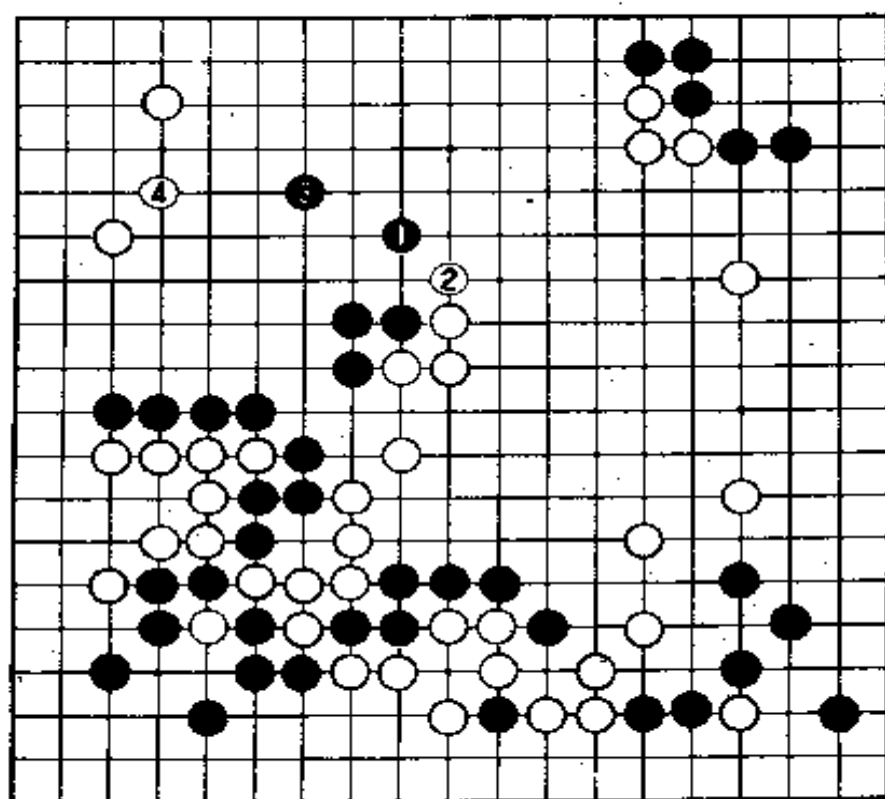
1 图

1 图：如走 1 或 A 位守备上方，则黑 2 是打入的急所，同时瞄着 B、C 的薄味，白模样崩溃。



正解图

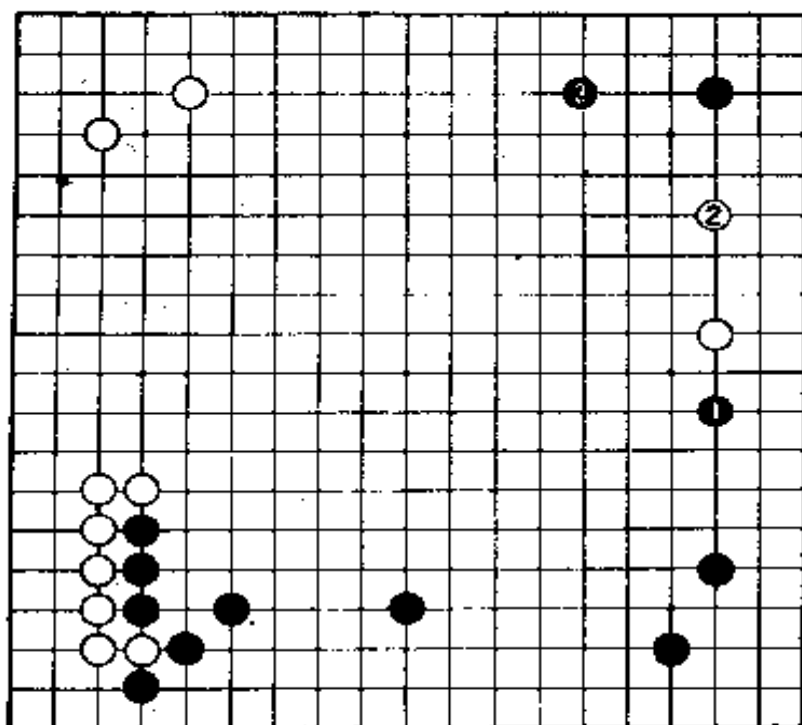
正解图：黑以中央形成的厚味为背景，在1位打入是第一感。一般白2上挡到黑9接，以后变化至16告一段落。黑仍可瞄着A位的打入。



失败图

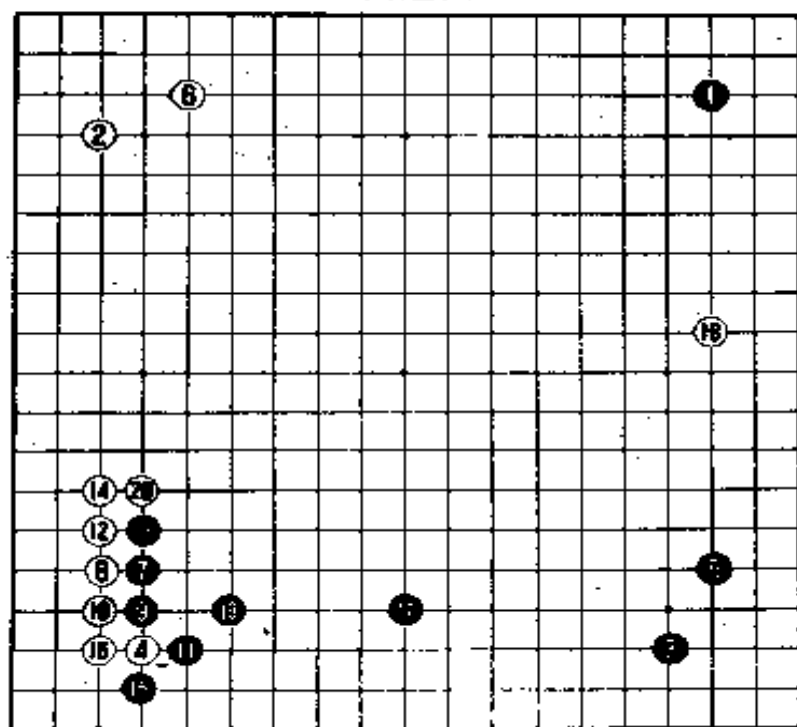
失败图：形势判断的关键在于活用中央的厚味。如平易地走黑1、3进入上边，则白4转身围补，这样黑大局就落后了。白厚味和实利均优，是必胜的棋。

第 10 型：下边的急所？ 白先



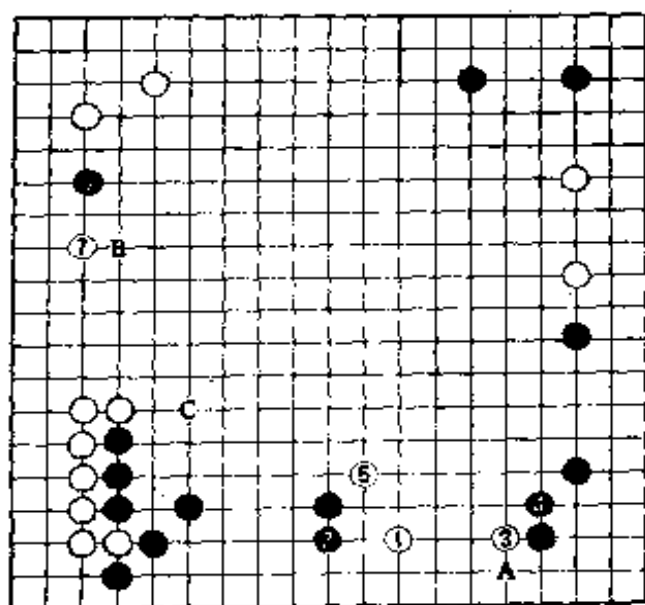
问题图

问题图中黑 1 如拆逼，白 2，黑 3 势必如此。



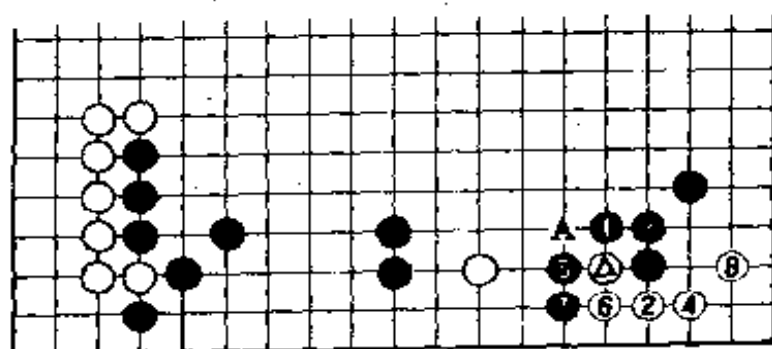
1 图

1 图：白 14 多少有点损，但是趣向。当然是意识到有 5 目半的大贴目。



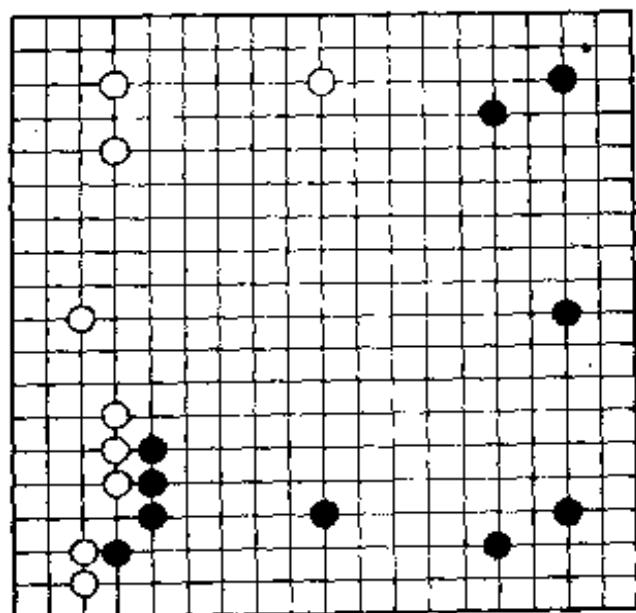
正解图

正解图：下边白1打入是急所。白3靠时，黑4是不给白腾挪调子的一手棋。白5飞是具有轻灵着想的腾挪。黑6如走A位，白就走B或C。



参考图

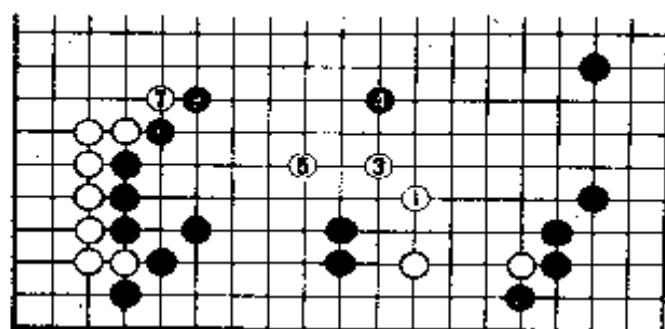
参考图：对④的靠，如黑1上扳，则白有2位连扳的手段，以进角转换。将来A位的断点是黑的负担。



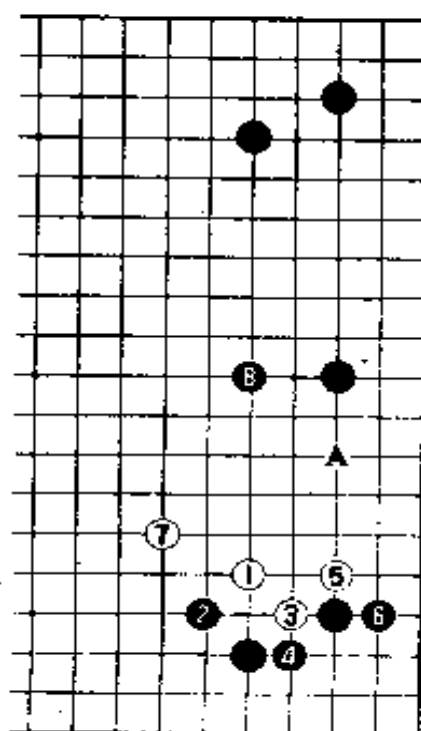
失败图

失败图：白1正跳，被黑2搜根后，白3以下逃出就重了。

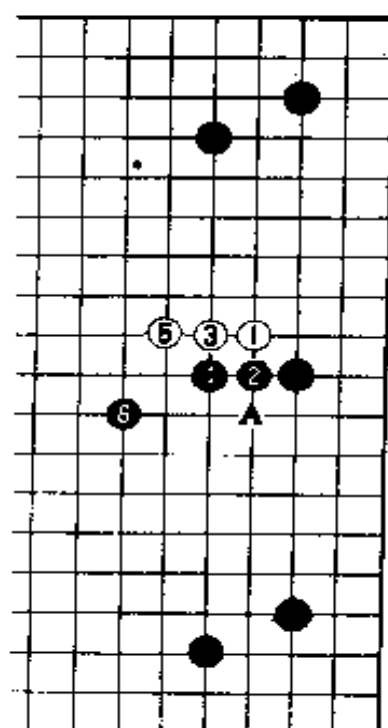
第 11 型：平衡的感觉？ 白先



问题图



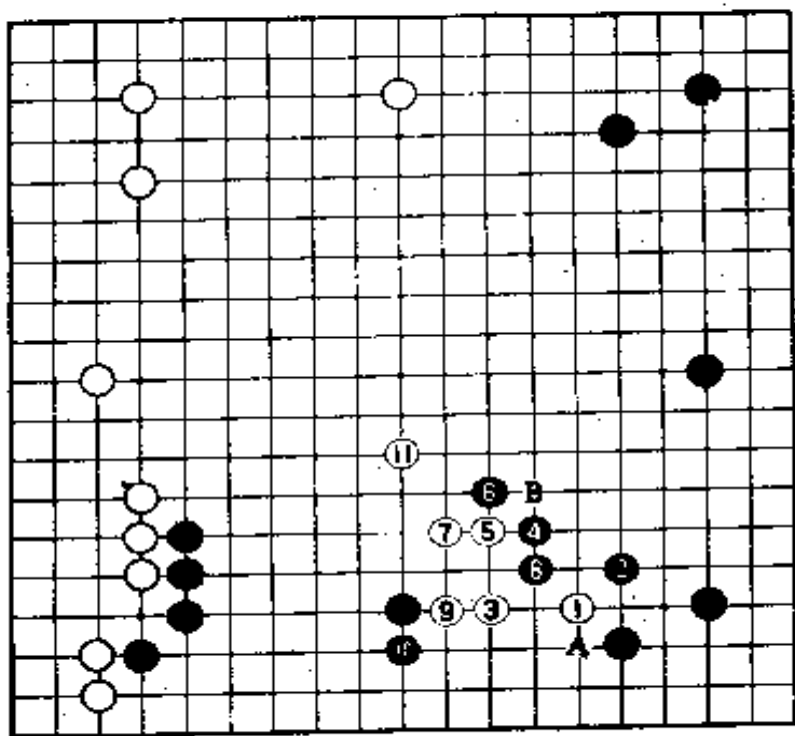
1 图



2 图

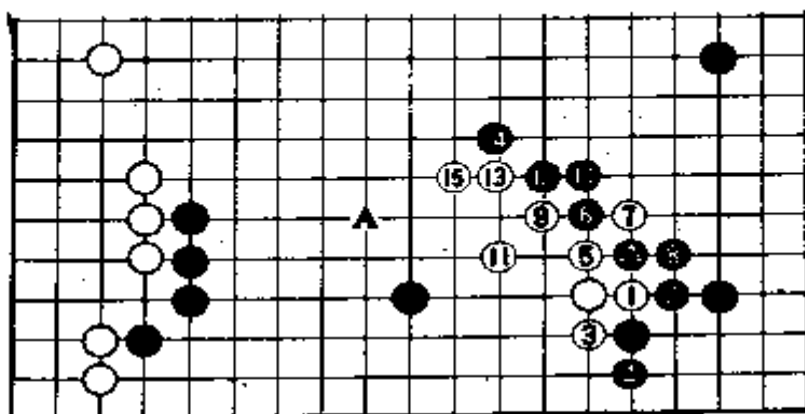
1 图：黑棋已形成深谷，很难侵消。白 1 镇虽是要点，但变化至黑 8，白棋仍不明朗。白 7 走 A 位靠，黑也走 8 位跳。

2 图：白 1 尖冲，至黑 6 下边模样膨胀起来；如白 1 走 A 位，黑 2 以下应接，上边模样膨胀起来。



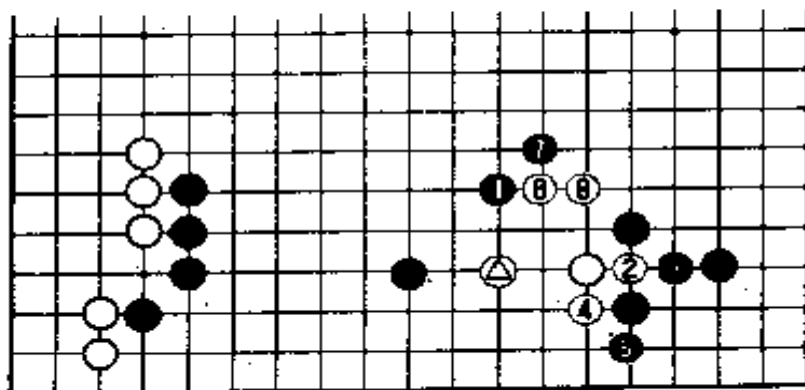
正解图

正解图：白1尖冲，适当。黑2如走A位挡，则白3跳好调。黑2、4虽使右边模样高涨起来，同时还攻击白棋，但变化到白11，白形得到了整備，并且还产生了B位的断点。



失败图

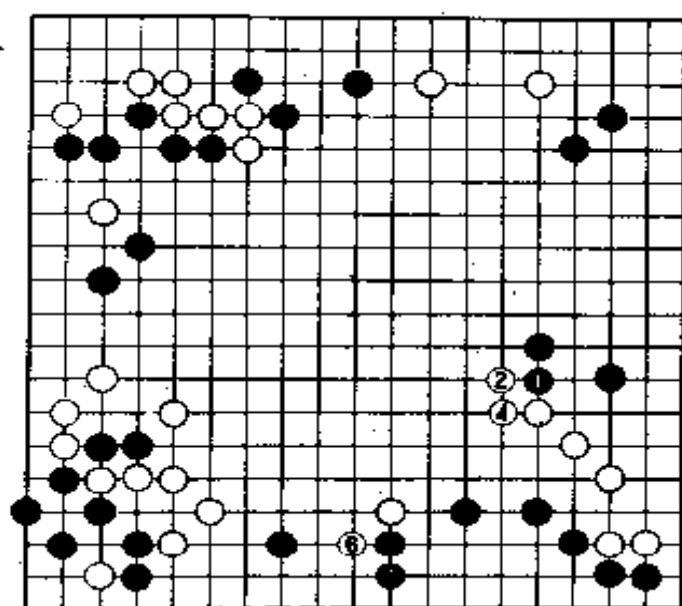
失败图：对黑⊙，白1以下定型是典型的俗筋。白15后，黑趁势在A位飞，好。



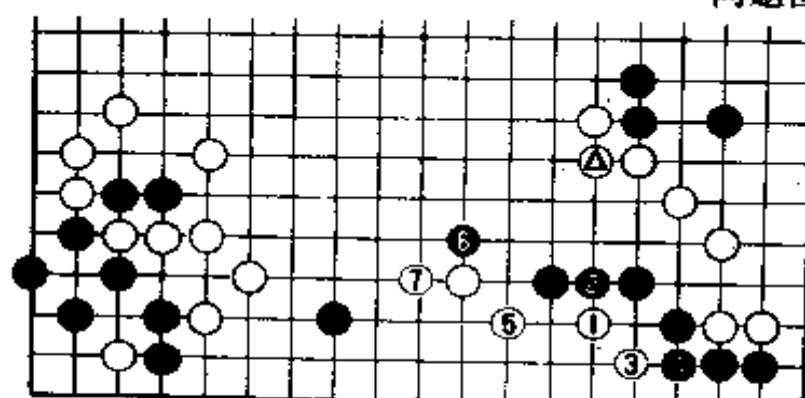
参考图

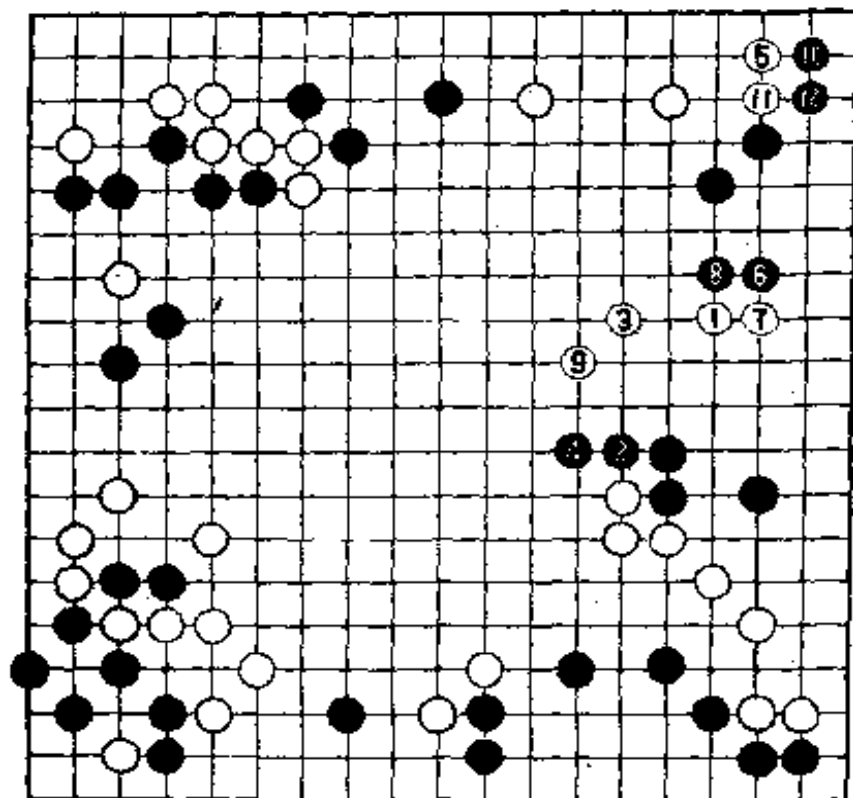
参考图：对△子，黑1如攻击，则白2以下变化至6，黑经营右边的希望成了泡影。

第 12 型：第一感的急所 白先



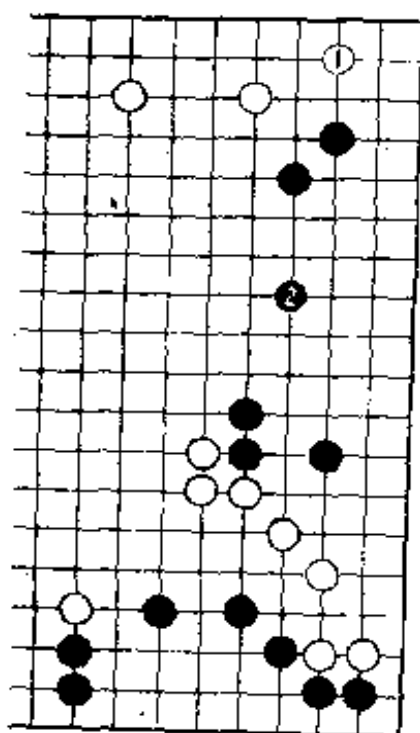
问题图



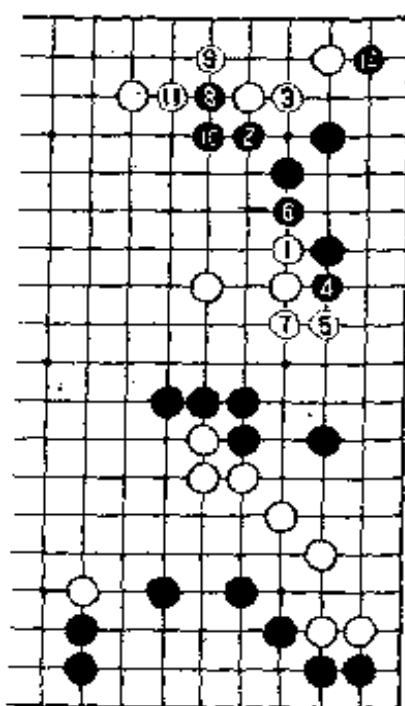


正解图

正解图：
白1打入是第一感的急所。这样使局面复杂化了。对黑2、4，白5抢先占据双方的根据，调子好。至黑12告一段落，白打入成功。



失败图

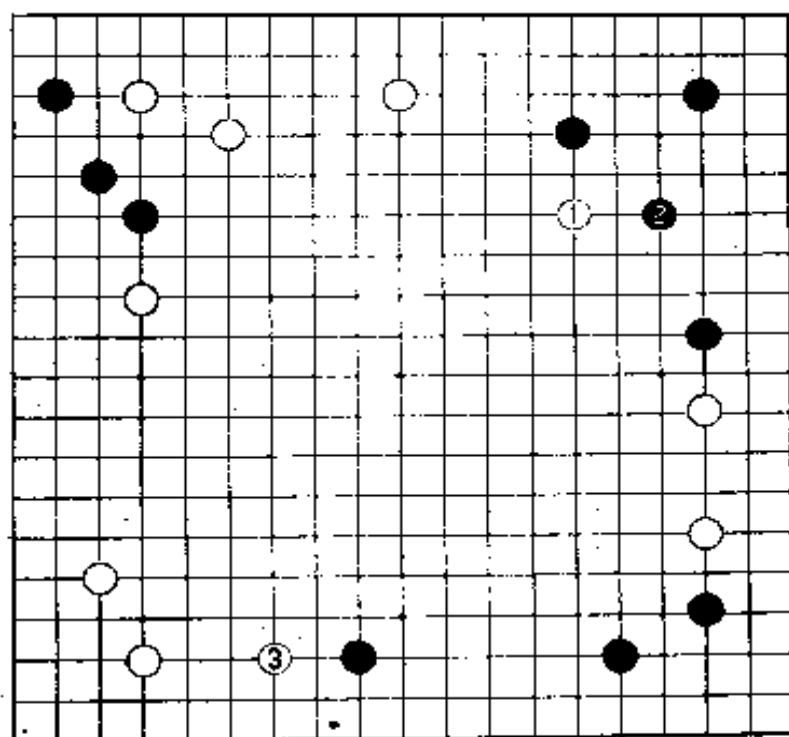


参考图

失败图：
白如平凡地走1位飞，被黑2围，妙趣全失。

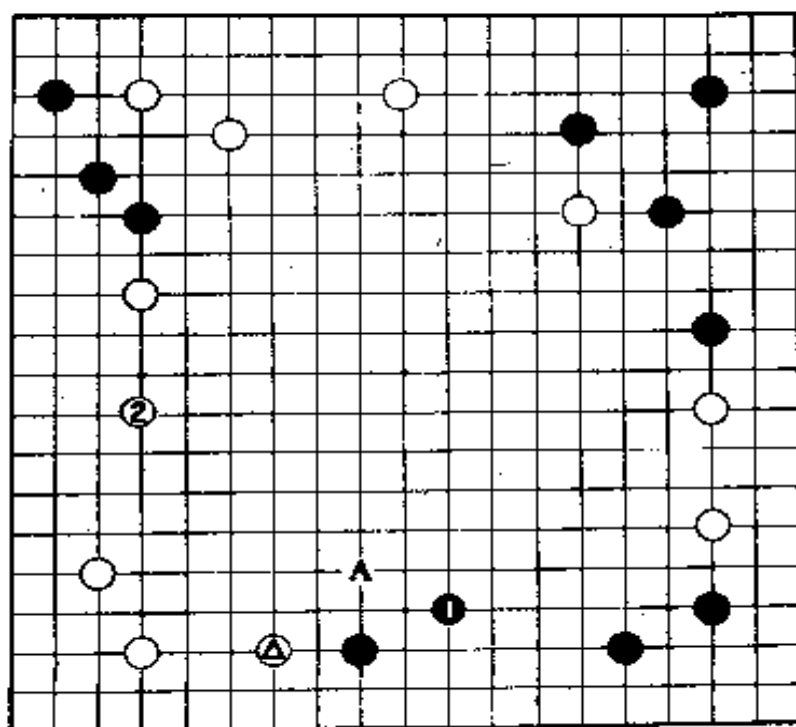
参考图：
白1压黑一子时，黑2是手筋，以下将形成至12的变化。

第 13 型：打入的着点？ 黑先



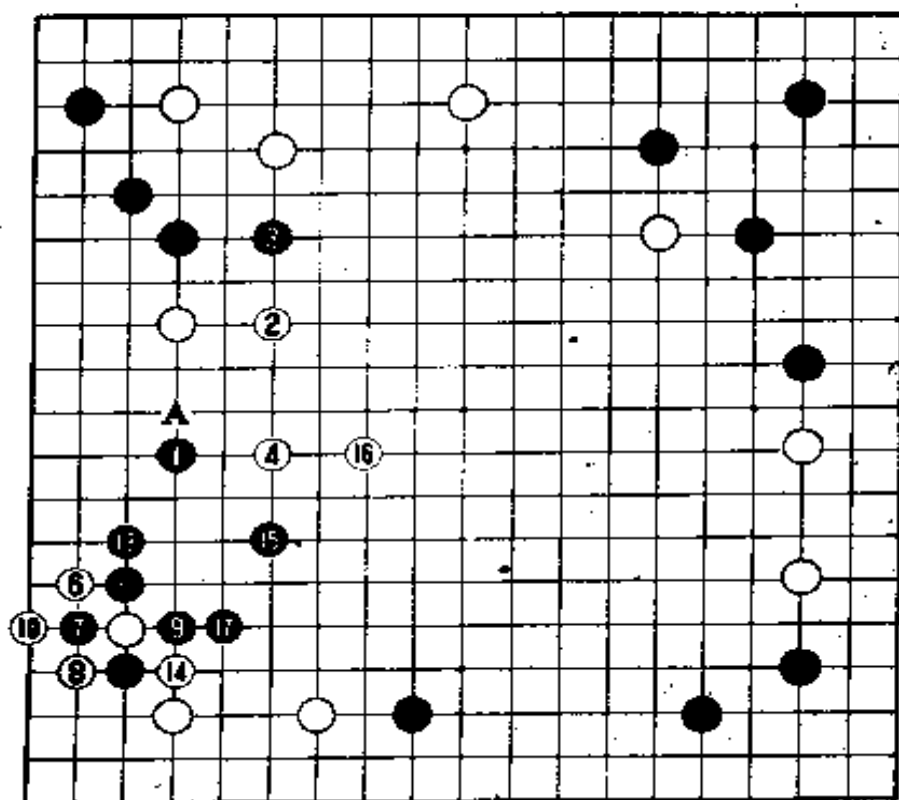
问题图

问题图中的白棋构思是先在 1 位吊得利后，再回头走 3 位最后的大场。



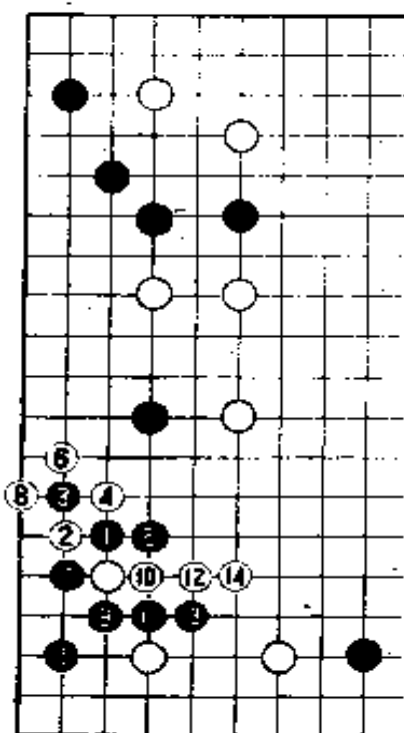
1 图

1 图：对△子，如黑 1 或 A 位守下边，则白 2 就必定围左边。

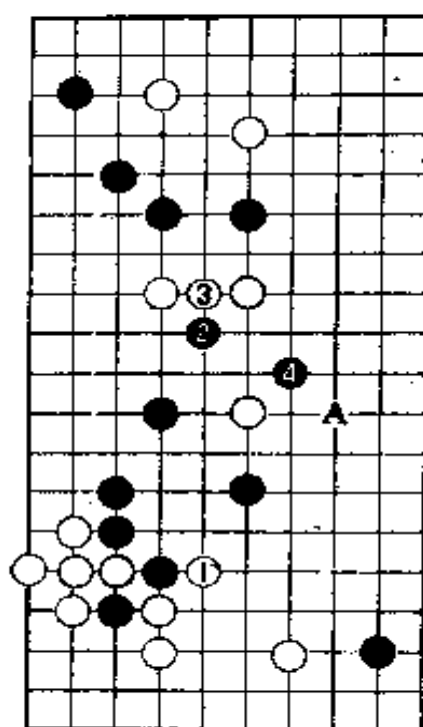


正解图

正解图：
黑也有在 A 位打入的常识性着法。如图走 1 位是预备了 5 靠的腾挪手段。白 6 时，黑 7 是手筋，以下至 15 得到整形。白 16 时，黑 17 是要着。



参考图 1

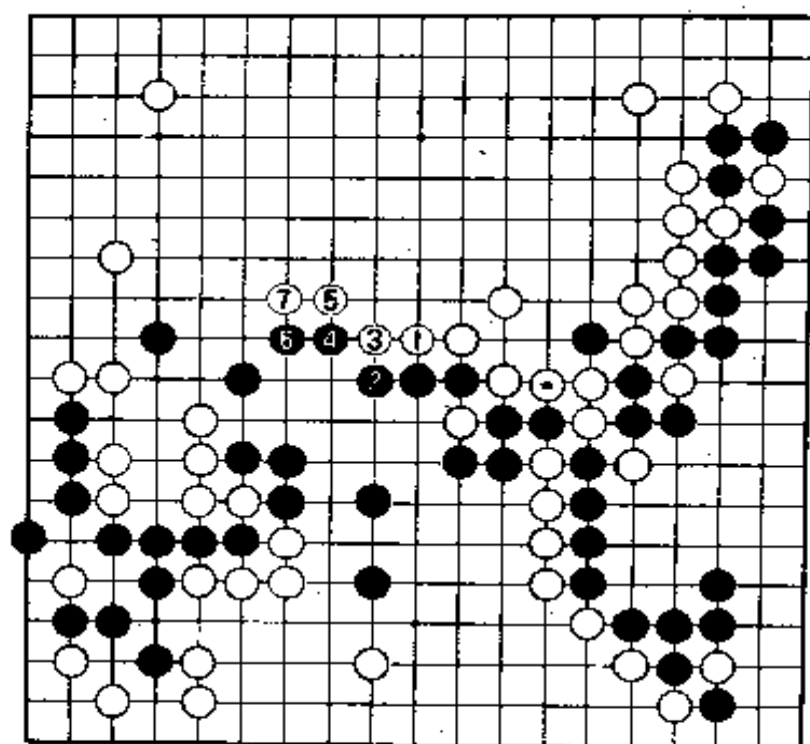


参考图 2

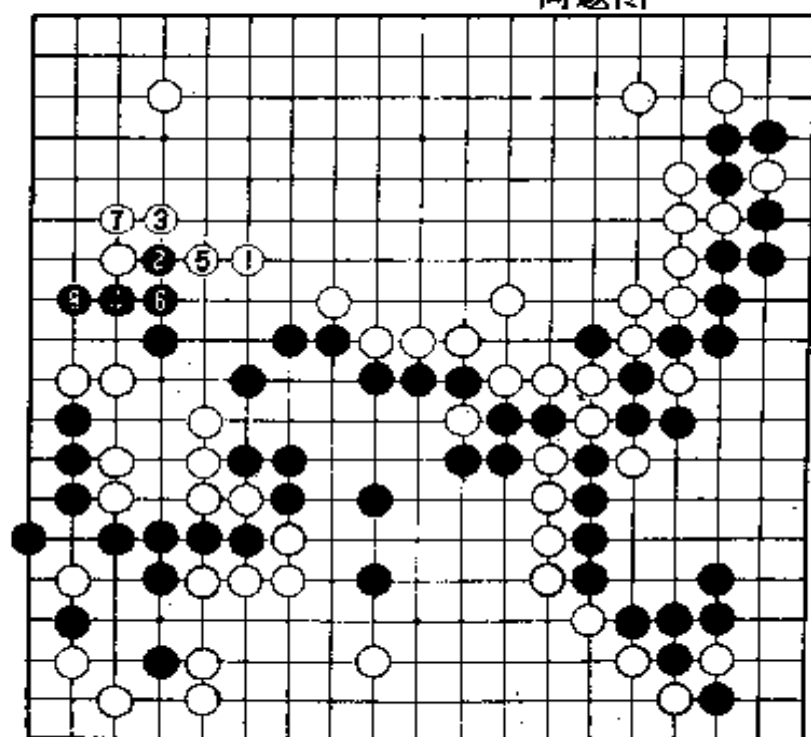
参考图 1：
白 2 时，也有黑 3 连扳的筋。于是形成至黑 15 的转换。

参考图 2：
白 A 如走 1 位扳打，黑 2、4 逆袭成立，白不行。

第 14 型：拼命的打入？ 黑先

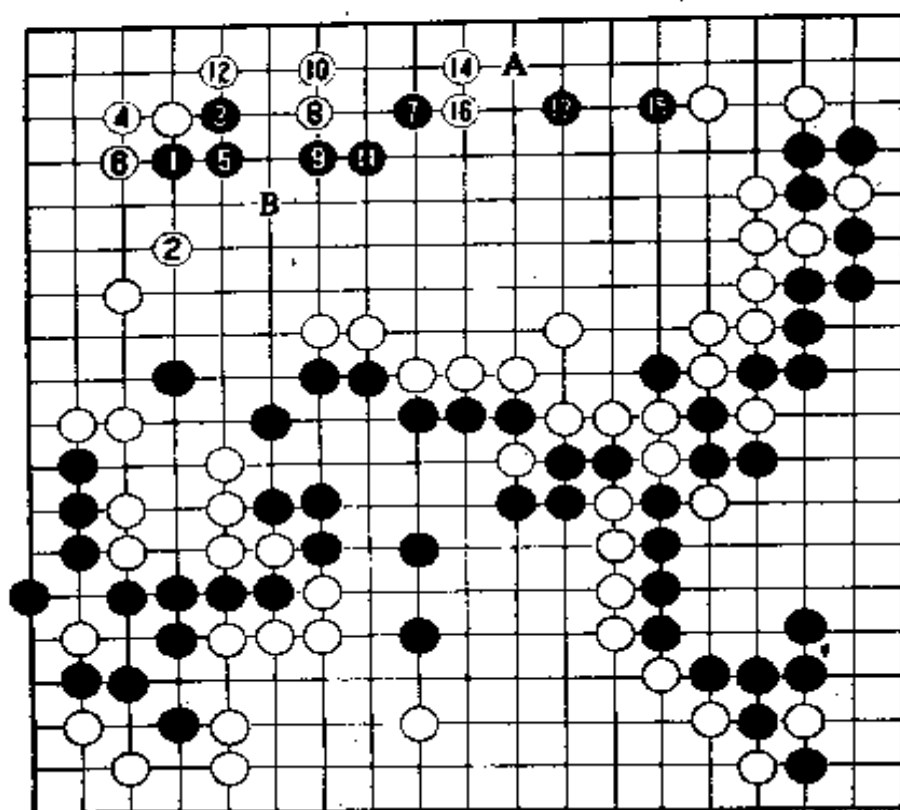


问题图



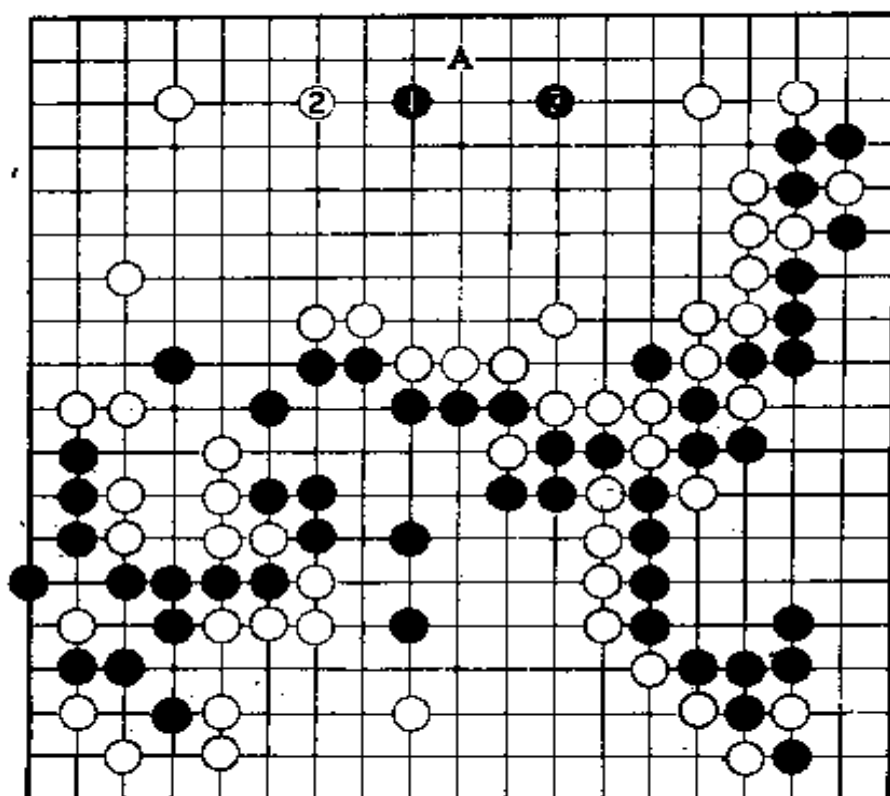
1 图

1 图：上边白地如太平洋那样浩大。问题图的白 7 如在本图 1 位飞是有力的。若黑走 2、4，白即使弃掉左边数子，只要完成上边大空，也是白胜的棋。



正解图

正解图：黑1靠是胜负手。白2是兼有补强左边的一着棋，黑4以下是殊死的攻防战。黑15在16位应，则白A、黑B后，黑就活了。如今被白16吃掉1以下数子，黑不能胜。



失败图

失败图：黑1打入是常识性的着想，但被白2逼后，黑无成算。黑3时，白A必然透点攻击。这样，白在中央筑成的厚壁就可发挥作用了。