

弃子的魔术

序 言

“善于弃子”是增强棋力的首要秘诀，这种说法，乍一听来，似乎离奇，然而，再一细想，确是很有道理的。

请看你的周围，凡具有段位以上实力的棋手，没有一个不善于运用弃子战术的。

高段棋手在对局中，即使有子被吃，也可设法使自己的棋不受损失，反能因之得利。其道理即在于借助弃子多方利用，常由小损而得大益。

善用弃子确是围棋高级战术之一，本书为了使人易于明了，在论述上作了新的尝试，亦即汇集古今事例，阐述利用弃子的各种方法，以期易懂易记并能活用。

通过对本书的学习研究，你的技艺有达到段级水平的希望！

[日本]岩本薰 九段著

天一译马忠志译

人民体育出版社

1981年05月第1版

目 录

第一章弃子的目的	4
1、弃子的意义	
2、取得外势	
3、吃子	
4、守地	
6、削减对方地域	
6、争先	
7、连接	
8、腾挪	
9、谋活	
第二章为了吃子而弃子	22
1、一发必中的炮	
2、欲速则不达	
3、走内线的战术	
4、回马枪	
5、不正规的走法也有三分理	
6、援军不到	
第三章联络切断的弃子	40
1、殿军之将(其一)	
2、殿军之将(其二)	
3、自投罗网	
4、虎头蛇尾	
5、软打战术	
6、敌中横断	
第四章作成厚味的弃子	56
第五章腾挪和死活的弃子	82
第六章对攻的弃子	105
第七章实战的弃子	129

第一章弃子的目的

1、弃子的意义

初学者和有段位者的最大的不同是什么？计算力之差是当然的，此外，还有眼界的宽狭之别。

刚会走棋的人连一子也决不肯弃。被打吃之子总想全部脱逃，其结果是连成大块之后全部被吃。

不，也决不限于刚会走棋的人，一子也不肯弃是进步缓慢者的通病。虽有“大块棋不死”的格言，但这个格言是不适用于那些人的。

强手则不然，是不容易被人牵着鼻子走的。

专业或业余高段者常常弃子。虽说弃了子，棋势也不会由此而不好。尤其是以弱手为对手的场所，借助弃子而成为优势者，为数甚多。

那是为什么？

答案简单：弃小而得大；弃废子而取要子；弃少数几子而造成壮大的外势。

就是说，弃子是为了某种目的，特意让对手吃掉几子以换取较多的利益

当然，如有完全不弃子而取胜的方法，那是再好没有的了。

但是棋是轮番竞争着走的，决没有象从天上掉下元宝来那样垂手可得的好方法。

让对方吃子，而自己却要深思熟虑地从中谋取更多的利益，才是现实的正确思考方法。

话虽这样说，煞费苦心走的子忽又舍弃，必须有相当的勇气。在什么时候弃子，也是很重要的。对巧妙地活用弃子，也要有相当高度的技术。

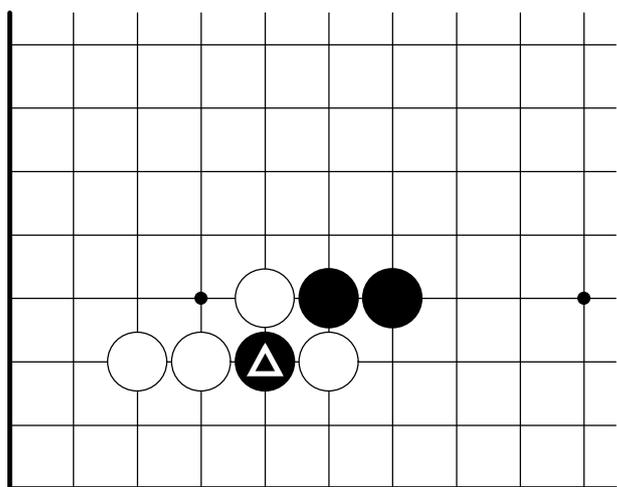
总之，为了成为有段位者，无论如何不能缺少弃子战术。

2、取得外势

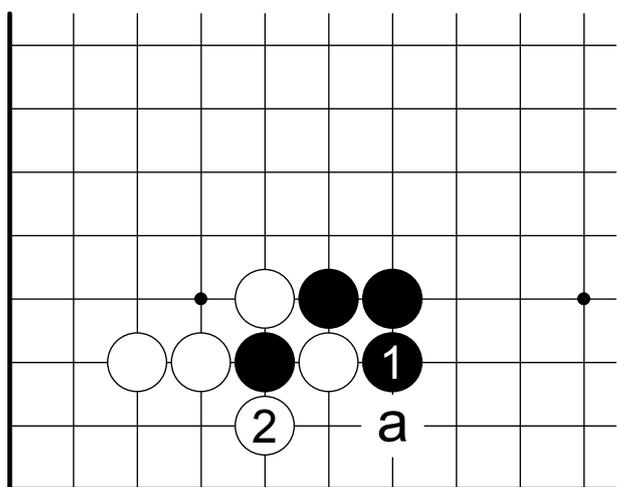
第1型 黑先

弃子之中，利用率最高的是作成坚壁或厚味的弃子。当坚壁或厚味都不是地域，但其后必须得到较大的利益。

就是说，走厚是胜利的第一步。



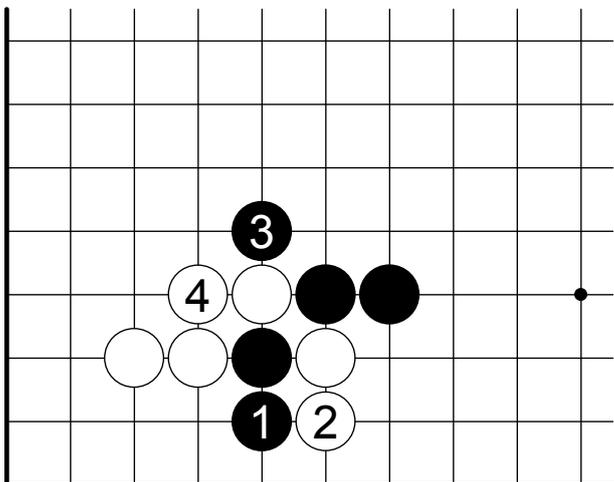
本图是基本形。利用▲为弃子，而在其周围可作成黑棋的厚壁。



1图（失败）

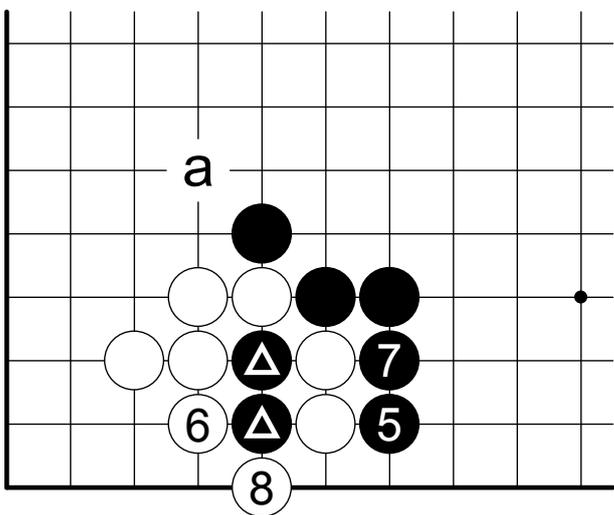
不知利用弃子的人往往单走黑1打而让白2提净。然而，这是不及格的。

如脱先则有白a的扳，黑走a位则落成后手。



2图（正着）

在这个形中，所谓“走成二子而弃之”的格言是适宜的。就是说，黑1的下立是好手。如白2挡，首先，黑3打逼应。由于走了这个打吃，损失就近乎取回来了。

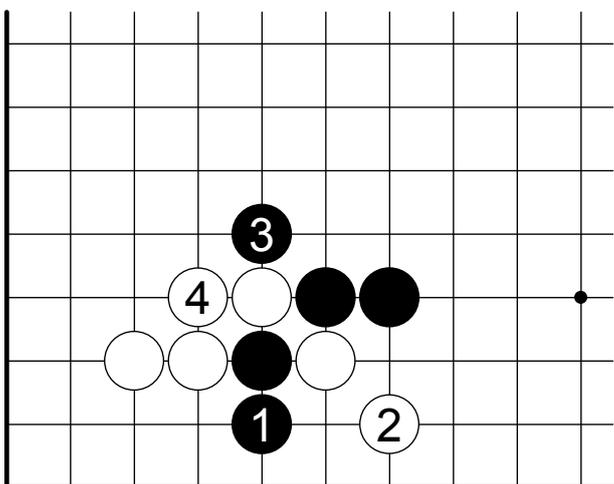


3图（弃而滚打）

只走成前图那样是不够的。黑走6位，白8打吃绝对，黑7打吃紧气。

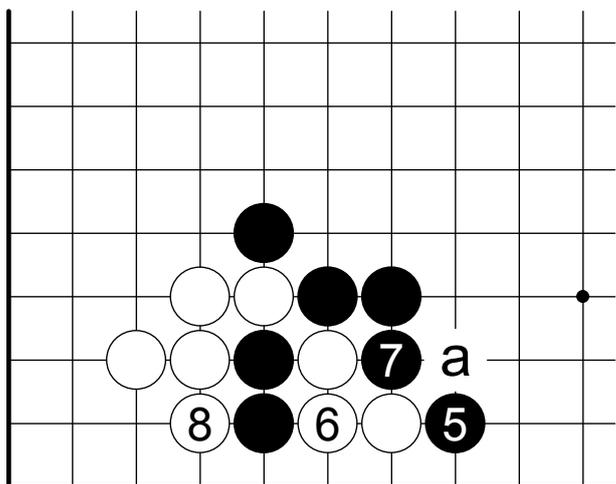
而且，黑是先手。其后，黑走a位或在下边拆，这和1图有极大的差别。

就是说，因弃▲二子，从不利转变为有利。



4图（白的抵抗）

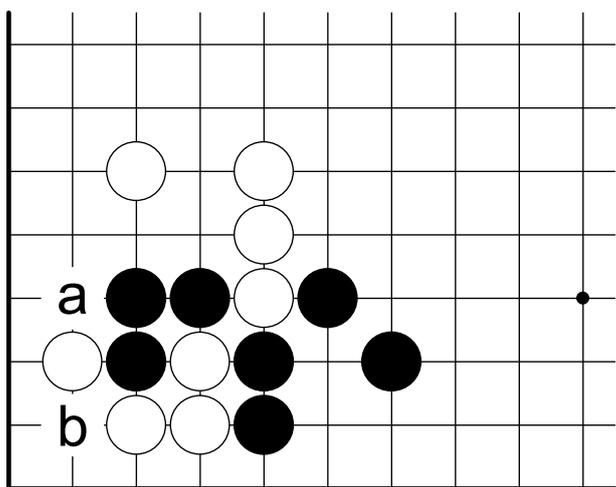
但白多少也有抵抗的余地。那就是，黑1下立时白2尖。



5图（常例）

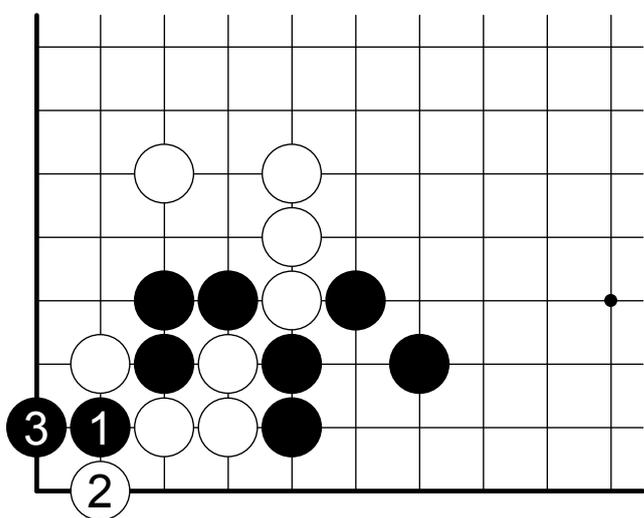
走成白 8 止，因有 a 位的断点，黑的成果是要打折扣的。虽说这样，那也比单被提净的 1 图优越得多。

3、吃子 第 2 型 黑先



这是在角内常常出现之形。在这里，如单走黑 a 挡，则白 b 接，白五子成五气，黑四子成四气，明显是黑负。

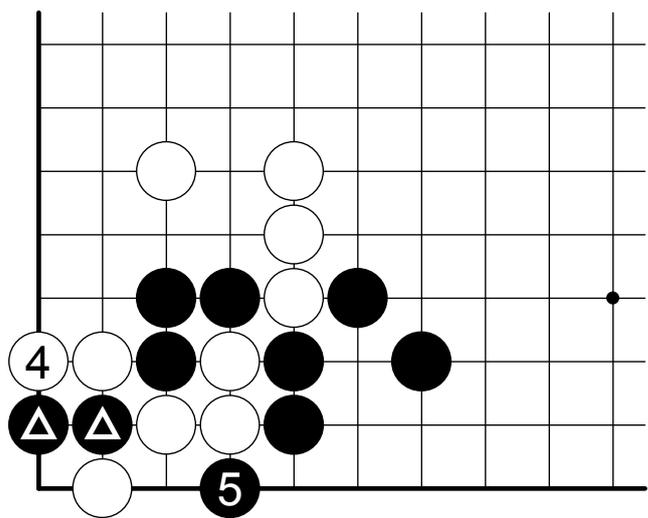
就是说，除弃子外没有其它取胜的道路。



1图（正着）

问题是怎样才能使白的气不多于两气。

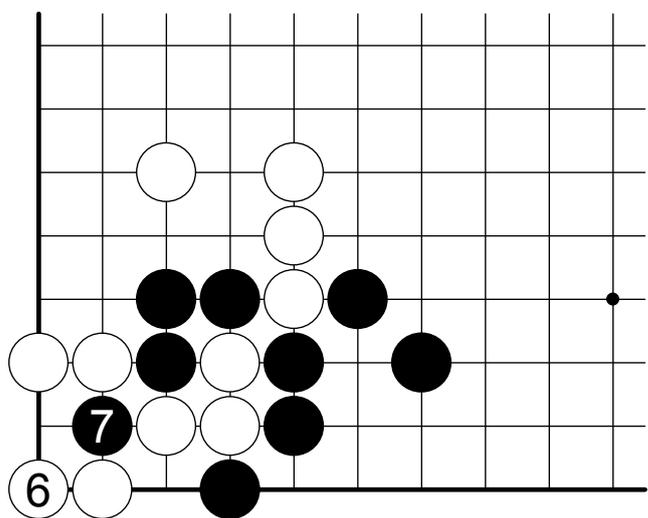
首先，黑非走 1 位断不可。白 2 打吃是当然的，但在这里，黑 3 再长一着是重要的。



2图（弃子）

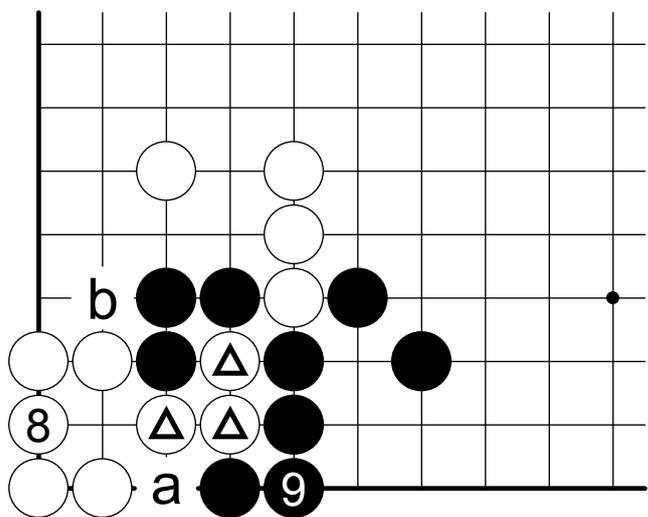
白4挡绝对。

这时以黑▲二子作为弃子而走黑5打吃。



3图（再次弃子）

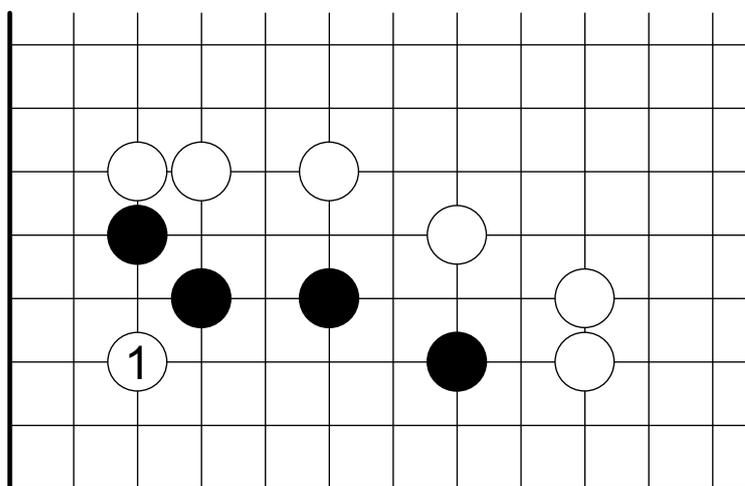
白6提时，黑7扑又是紧要的一手。这当然也是弃子。



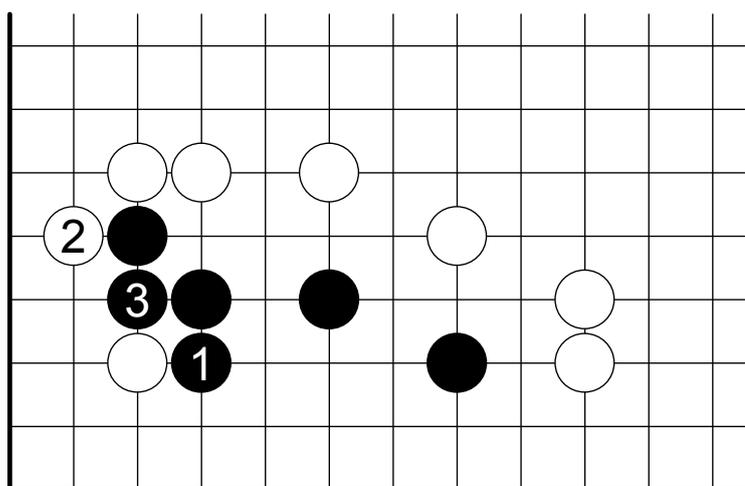
4图（黑胜）

白8提，黑9接，则一切明显了。由于白a则黑b，白b则黑a，一定可以吃到白△三子。可见，弃子是为了吃对方之子的不可缺少的手段。

4、守 地 第 3 型 黑先



那么，黑怎样应才好呢？

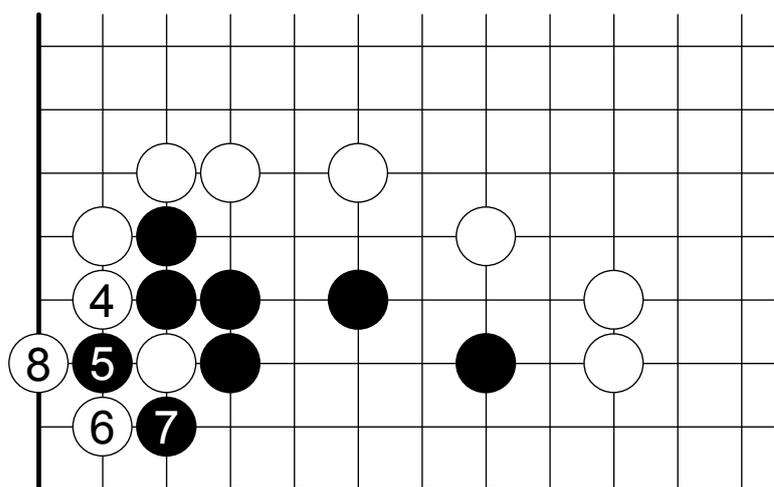


对于弱手来说，没有比白 1 打人“三 3”那样更为讨厌的棋了。

尤其，这个图中黑棋周围几乎全被围住，黑如应不好，就要垮台。

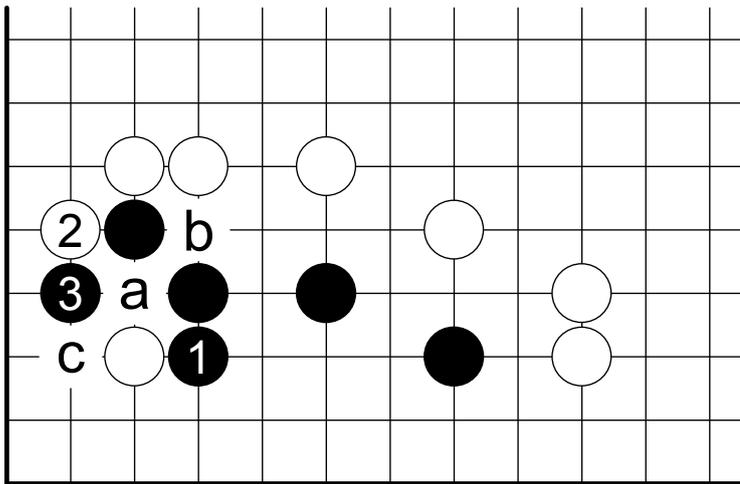
1 图（俗手）

在这个形中，决不会有人走黑 3 挡的吧。但是，走黑 1、3 挡的人，出乎意外地多。



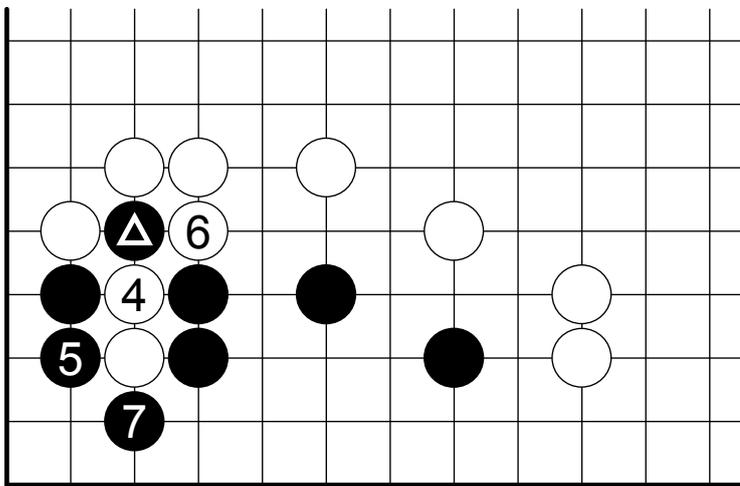
2 图

但是，白有由 4 至 8 渡过的手段，黑虽能活，也受到相当压制。



3图（正着）

这里是安全第一，黑非走 1、3 不可。也许担心被白 a 冲进，而黑 b、白 c 等更为不行。但那是计算不足。



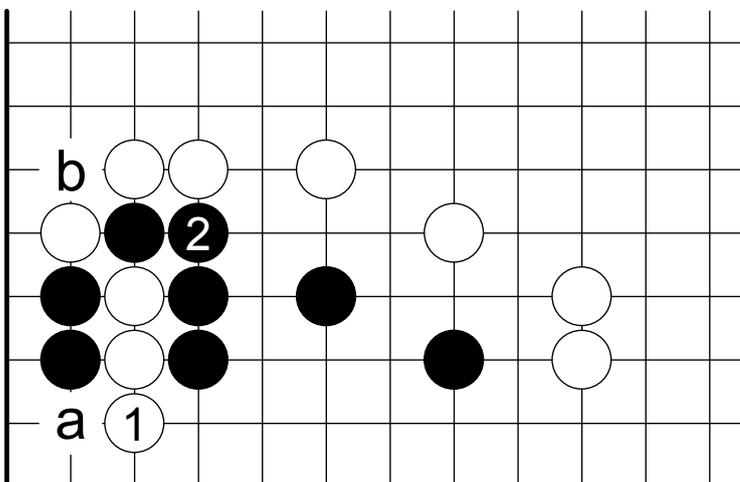
4图（弃子）

对白 4 的冲进，黑走 5 位而弃▲一子是好的。

白 6、黑 7 后，黑的眼形完全，并无不安之处。

请以 2 图和 4 图比较，仅舍弃一子便有这样的差别。

可见，在守地的场合，弃子也是重要的。这样走法的优点是白无变化的余地。



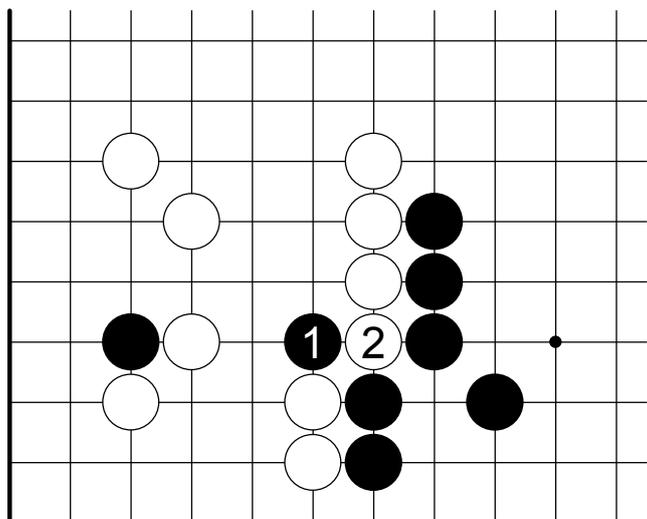
5图（白无理）

如白在前图不走 6 位提，而走本图 1 位长，则黑 2 接，而 a、b 两处必得其一，白反而被吃。

5、削减对方地域

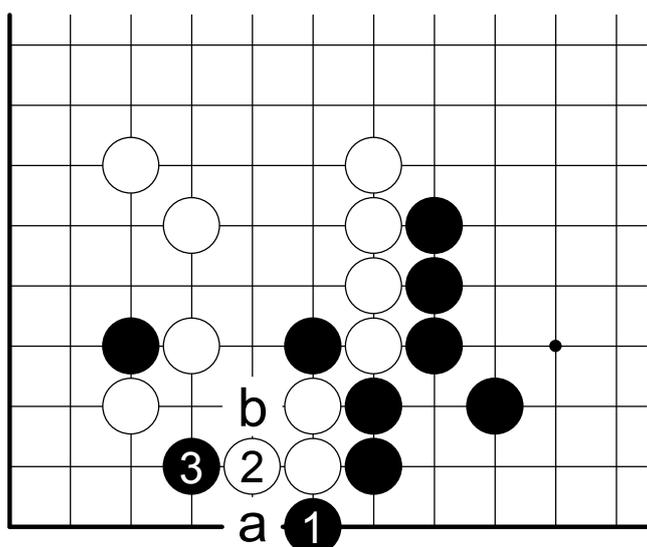
第4型 黑先

作为收官的手段也常用弃子。



例如黑 1、白 2 的交换，乍一看来，好象黑损，但黑有巧妙的利用方法。

把这一子作为弃子便能大减白地。



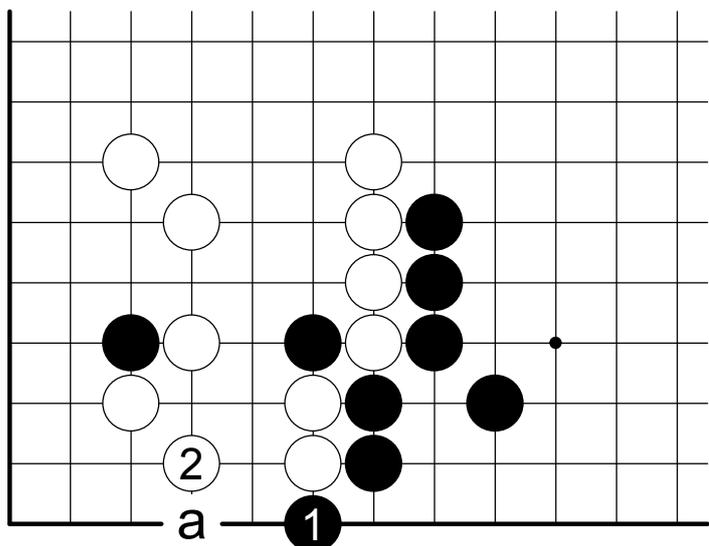
1图（黑白都错）

黑 1 扳是极普通的收官手段，但这个场合是不适用的。

然而，白 2 应则有黑 3 碰的手段，这是好的。

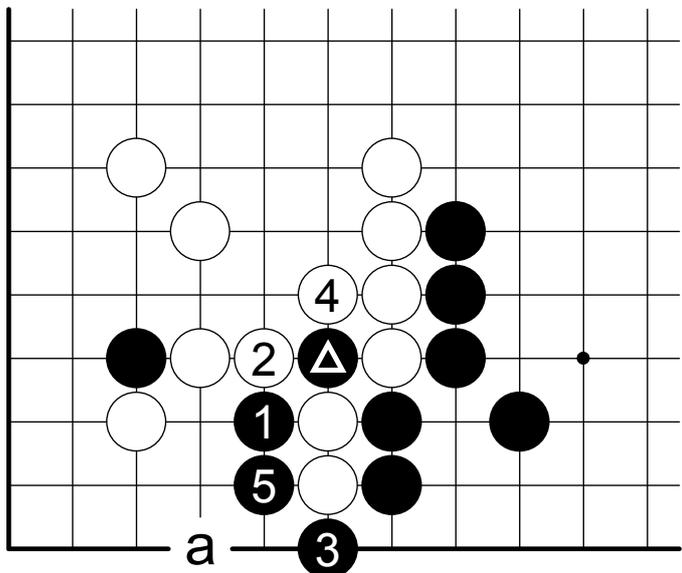
就是说，如白 a 遮断则黑 b，白接不归，从而希望得到白 b、黑 a 而渡过的战果。

这样说来，这是企图白犯错误而万一侥幸获胜，如有这样的思想，则决不能增强棋力。



2图（白最好的应法）

对黑 1 的扳，白 2 跳是最好的应法。因此，完全阻挡了黑的进路，黑走 a 位则成后手。

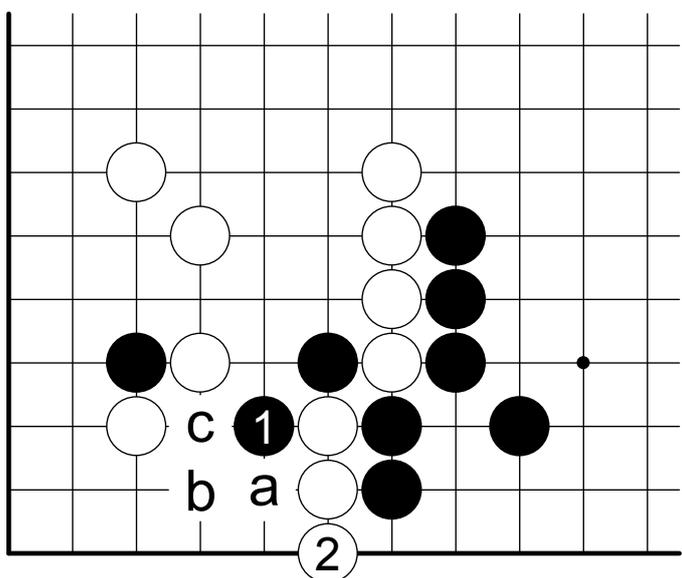


3图（正着）

前图白 2 的地方是双方的同一要点，不能让白先占。

就是说，黑走 1 位是唯一的手筋。如白 2 断，黑 3 至 5 打吃就容易联络。

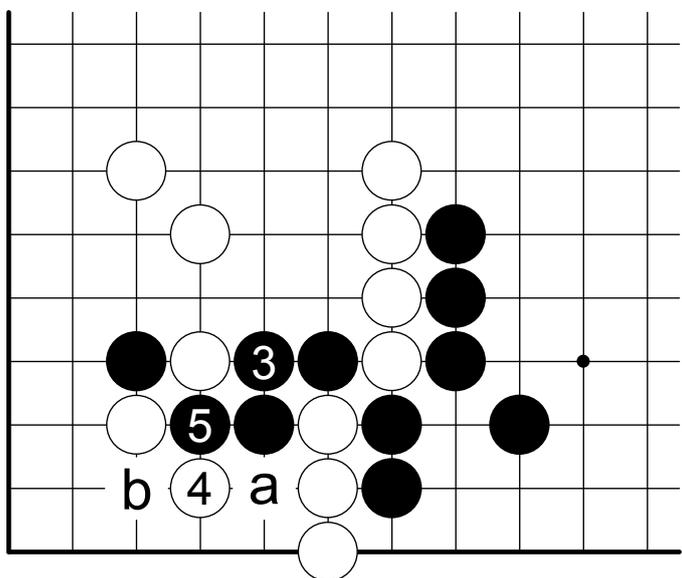
又黑 5 走 a 位也是一法。



4图（白最强的下立）

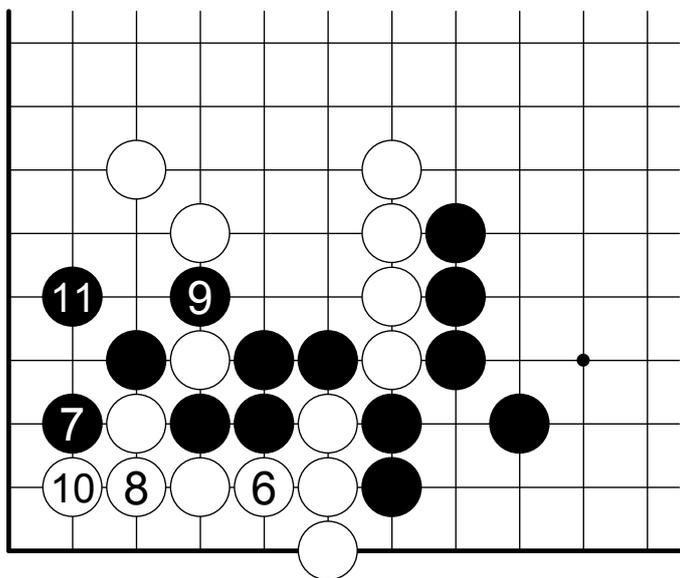
对黑 1 扳，白 2 下立是最强的抵抗。对此手，黑已计算到它的复杂变化才走黑 1 位扳的。

又对黑 1，如白 a 曲，则黑 b 连扳，白 c、黑 b 就简单地渡了。



5图

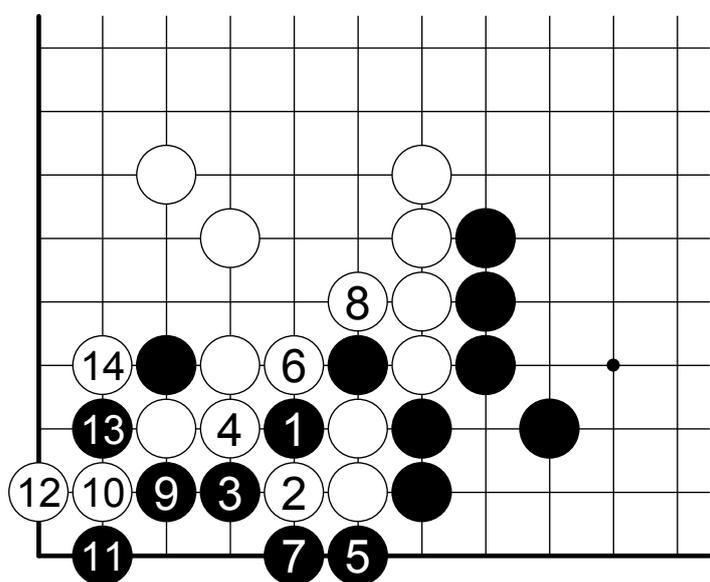
对黑 3 的接，白只有走 4 位渡的一手。在这里，黑 5 插入。对这个插入，白的应法有 a 和 b 两种，但没有多大的差别。现就味好的 a 位的变化来看吧。



6图(终)

对白6的连，黑7打吃，而后走9提一子。对白10的挡，黑11虎。以后无论怎样变化，白都不干净。

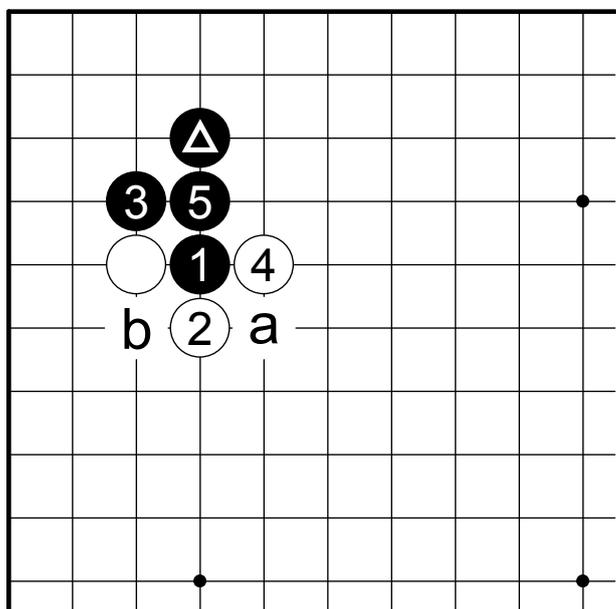
走成这样，白地减少了。白如走得不好，还很有被吃的可能。就是说，棋也就到此为终了。



7图(先手的弃子)

据5、6图的结果，白除2曲外并无其它方法，以下走至13止，黑成先手收官而可转向它处。这是黑最初的扳和1、13的弃子的效果。

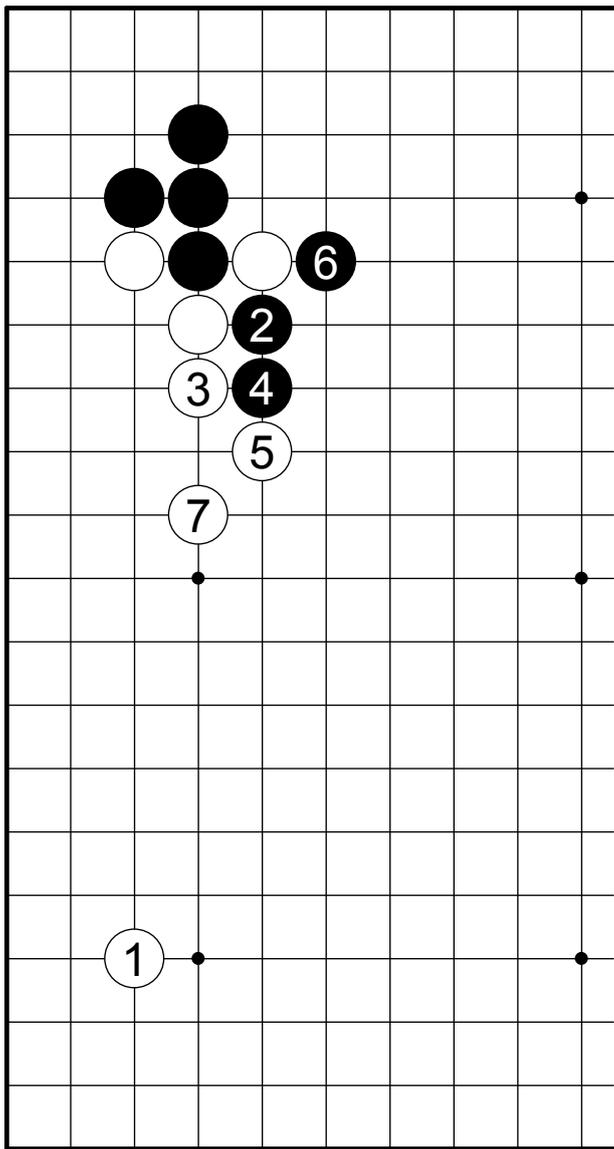
6、争 先 第5型 白先



黑1碰、3挡是坚实的走法，但▲在小目的场合是没有意思的。

总之，黑的意图是希望白走a位或b位守而取得先手。

白照上述应法固然不错，有时，将计就计脱先也是一种趋向。



1 图

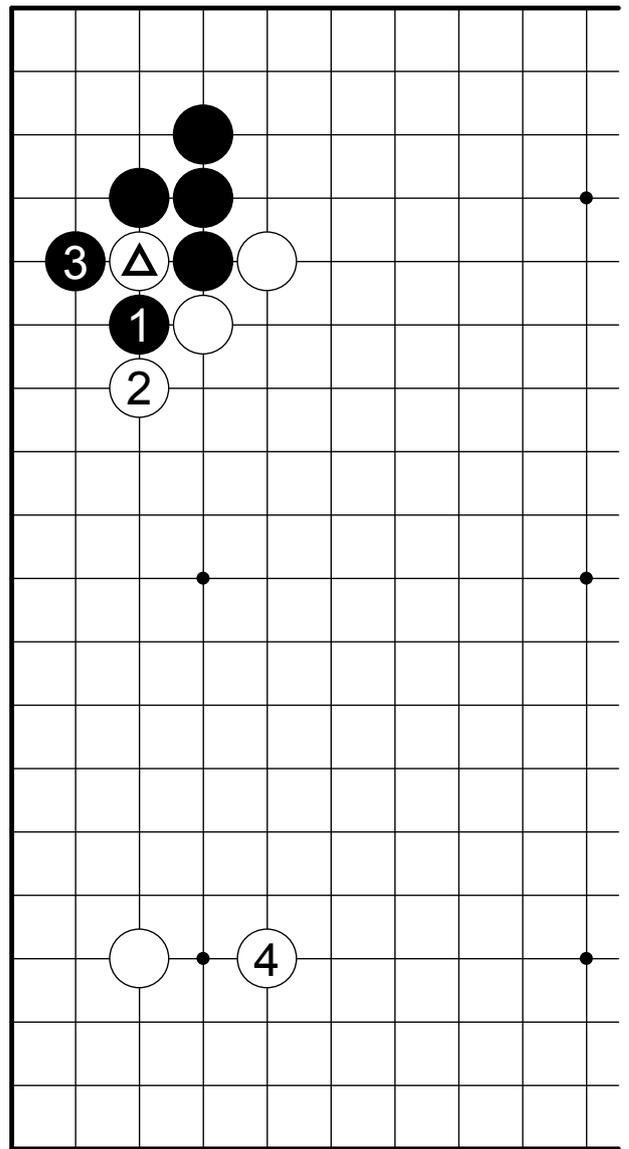
1 图（白脱先）

白脱先走左下角的 1 位，大概黑 2 断。对此，白 3 退，黑 4 则白 5 扳。

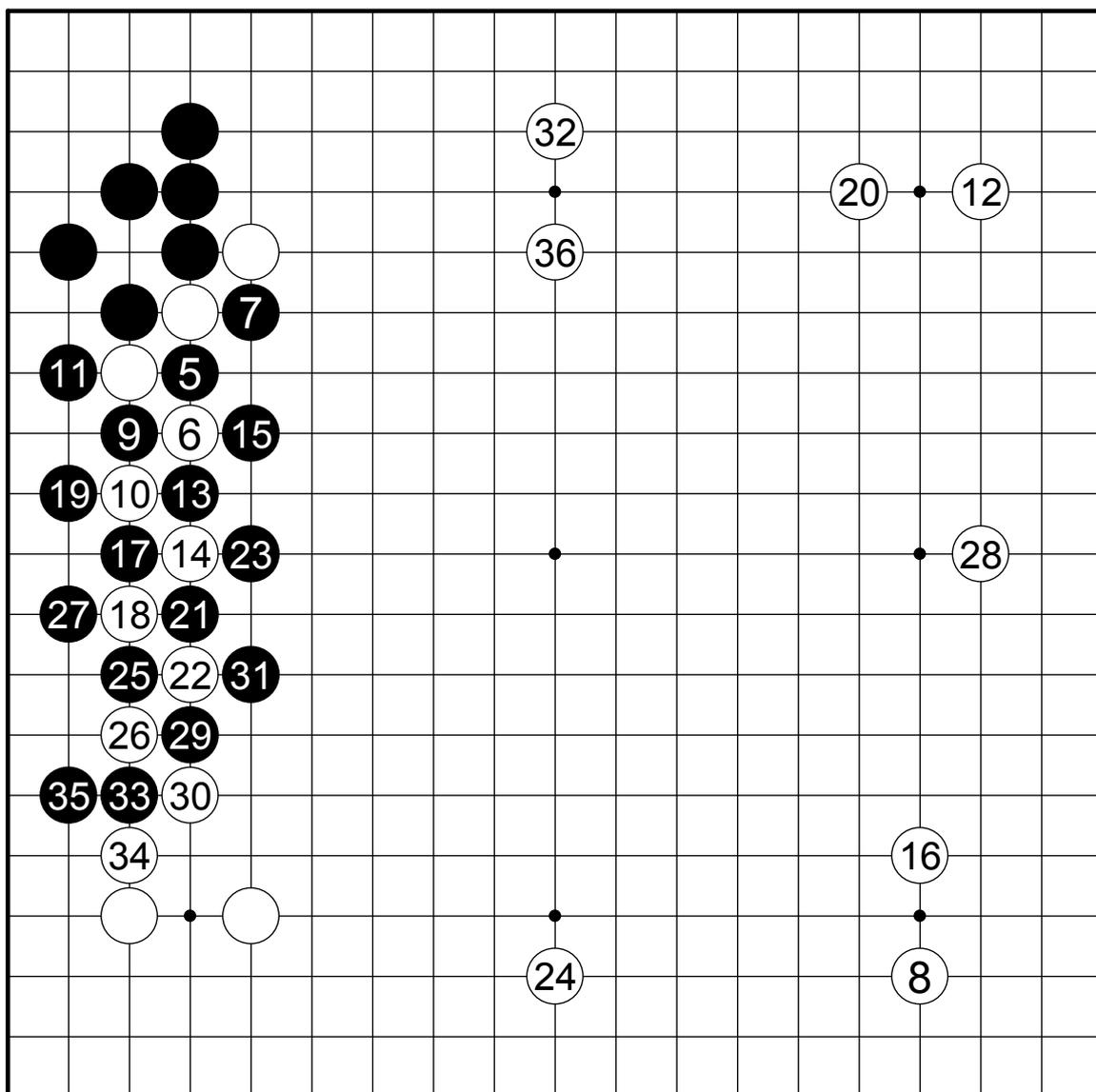
黑 6，白 7 后，白成充分的态势。

2 图（弃子）

黑 1 断下面的场合，白弃△一子而走白 2 打吃，对黑 3 提，再取先手而走白 4。



2 图



3 图（先手的价值）

黑 5 至白 8 止是前图走法的重复。而且，与此同样连续走十次。

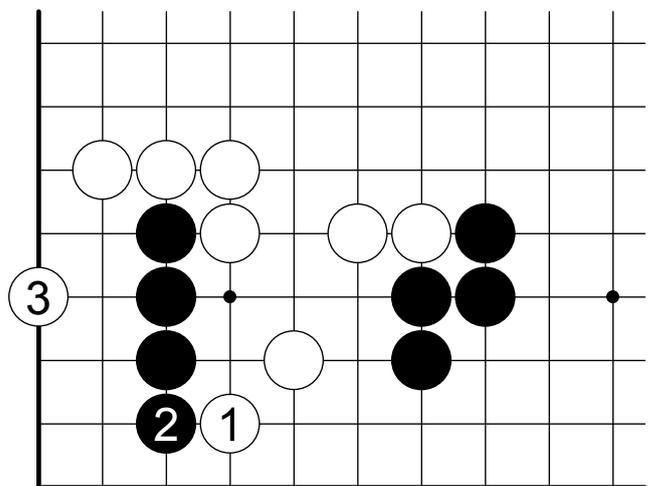
已经不用说明就可明白了，黑每次提子总是失先；白每次弃子总在别处加强优势。

棋有“弃子而争先”的格言，这就是证明。

在序盘、中盘中的先手，其价值之大常在预想之上。

7、连 接

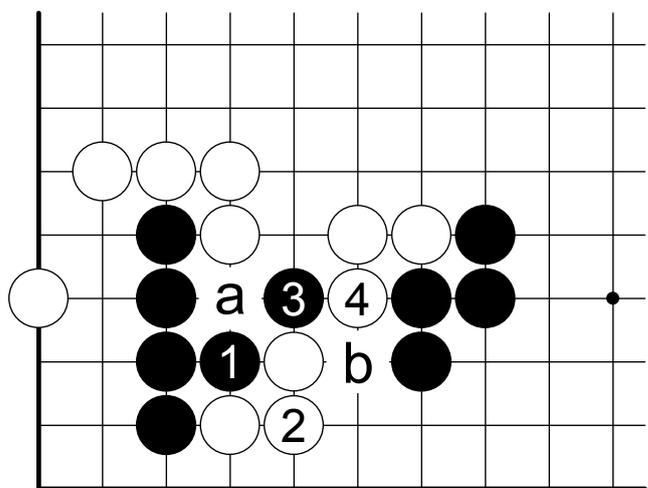
第 6 型 黑先



现在白走 1、3 来吃角内的黑棋了。当然，角内无作两眼的余地。

但因尖着的白二子也不安定，如能巧妙地冲破其缺陷，便可连结左右。

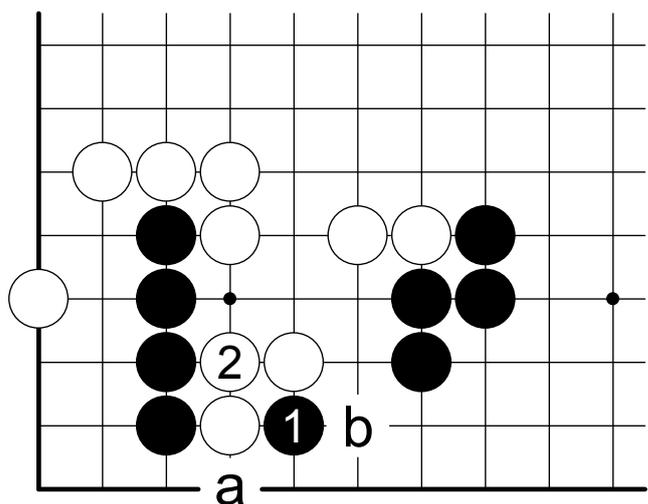
黑应从哪里着手走呢？



1 图（俗手）

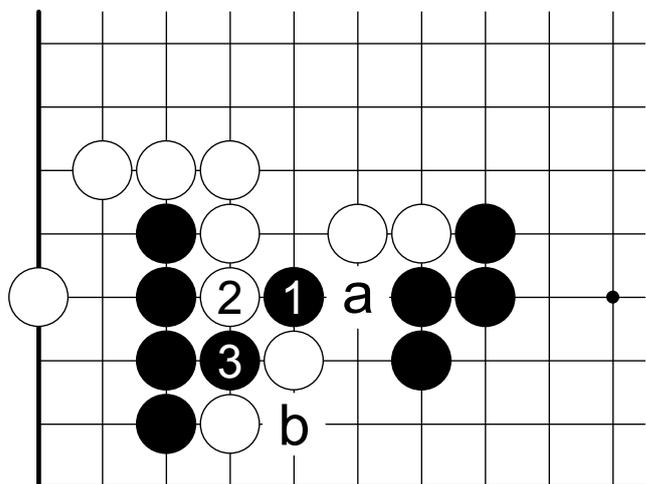
这样形的场合，定有走黑 1、3 的人。普通被白 2、4 应后，便无后续手段。

黑 3 则白 b，黑 b 则白 a。



2 图（失败）

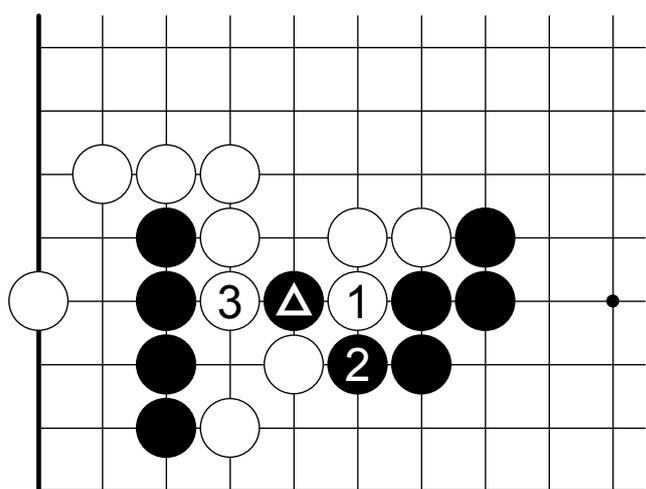
黑 1 挤，白 2 接，而 a、b 两处，白必得其一。这也解决不了问题。



3图（正解）

正解是黑 1 的跨。只要这样走就行了。

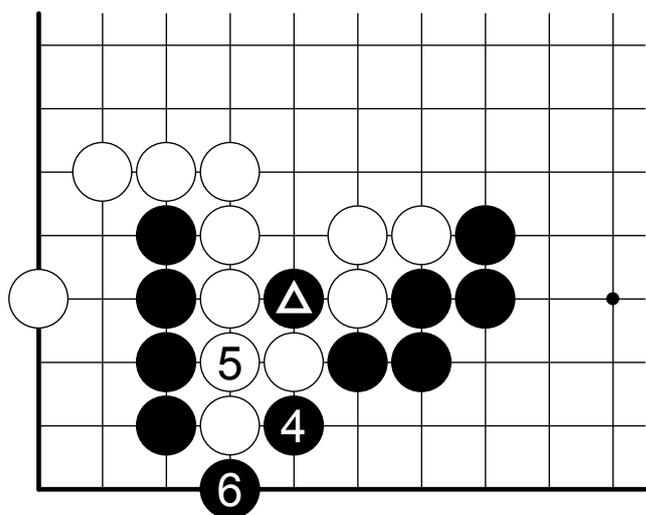
如白 2 遮断，黑 3 就冲入。白 a 则黑 b，简单地就可联络。如白 b 接则黑 a 连，对攻明显是黑胜。



4图（弃子）

白从 1 的方面断，黑 2 也从这方面断。

这个场合的▲一子，不用说是弃子。白 3 打吃时，续见 5 图。



5图（联络）

黑 4 打吃。能在这个地方打吃是弃子的效果。

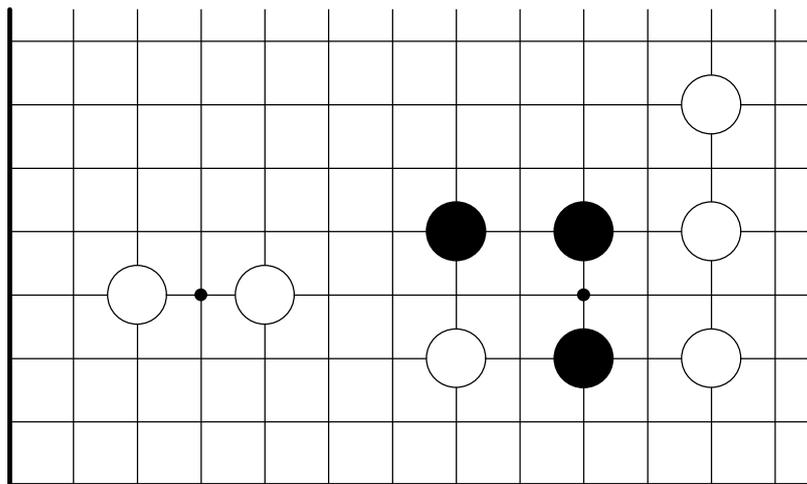
因白 5 的接是绝对的，黑 6 渡过，救出了角部黑棋。

这个形，如无▲的弃子，就绝对不能救出。

怎么样？对弃子的认识有所改变了吧。

8、腾挪

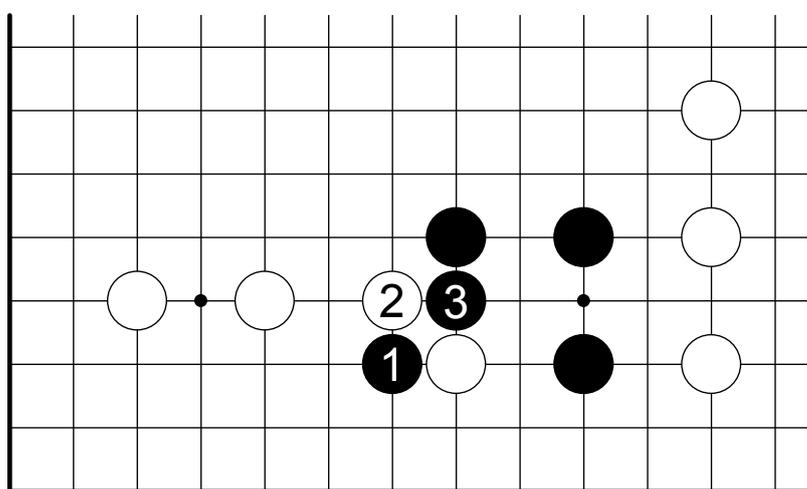
第7型 黑先



黑三子是处在白的势力范围内。

如草率出动，必定被攻而遭受巨大牺牲。

黑怎样腾挪才好呢？



1图（常用之筋）

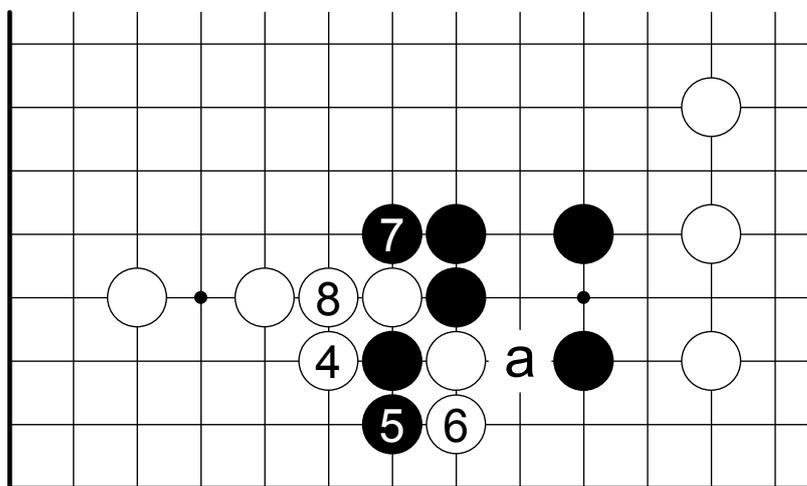
在对手的势力范围内，比什么都重要的方针是，速求安全为第一。

忽略这点而乱逃，便一举失去大势。

这里走黑 1 搭是筋，

也可以说是中盘定式之形。

白 2 扳是当然的一手，黑 3 断而成下图那样。

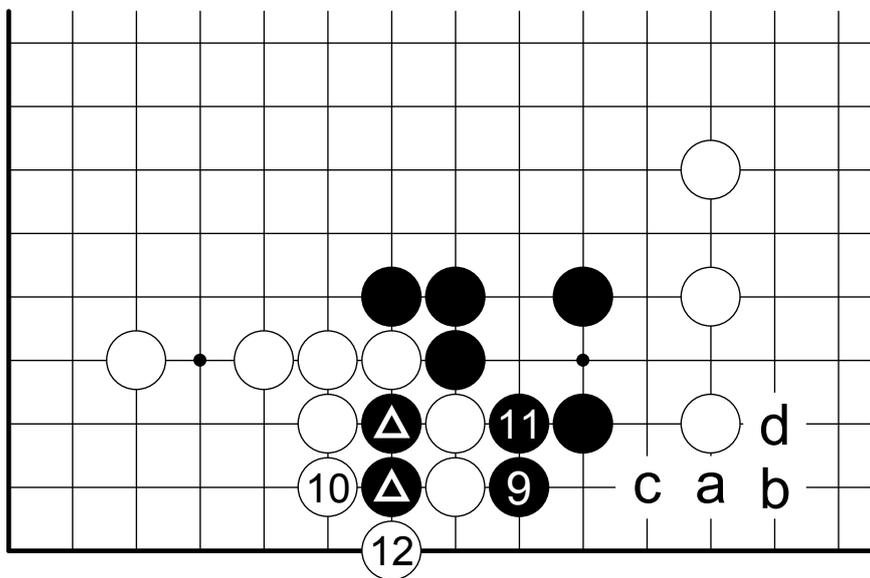


2图（弃子）

对白 4 的打吃，黑 5 长是以前说明过的“走成二子而弃”的应用。

白 6 挡是绝对的。此时，不能忘记黑 7 逼白 8 应。

不用说，白 6 不能走 a 位长。



3图（紧气）

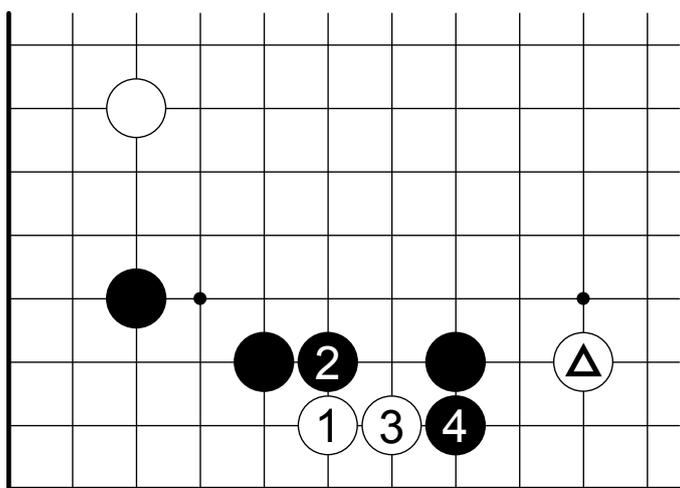
接着，黑以▲二子作为弃子，而后9至11先手确保一眼。

如这样走则已安全。遇有必要，可走黑a、白b、黑c、白d，无论何时都是活棋。

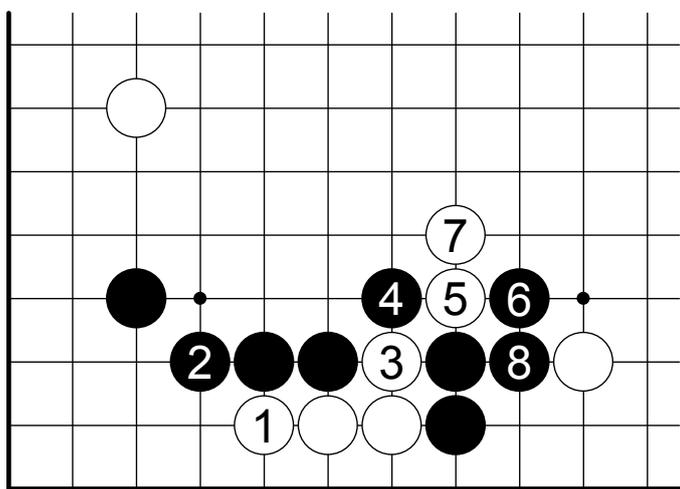
对弃二子如有惋惜的人，则是因为眼界狭窄的缘故。

在这里是否首先保持根据，在以后的作战中，可产生极大的差异。必须快些改掉“惋惜”的想法。

9、谋活
第8型 白先



对白1点，也许有奇怪之感，但这是和右面△一子相关连的手法，当然可以这样走。对此，黑2至4强行挡住。白在以后怎样走呢？



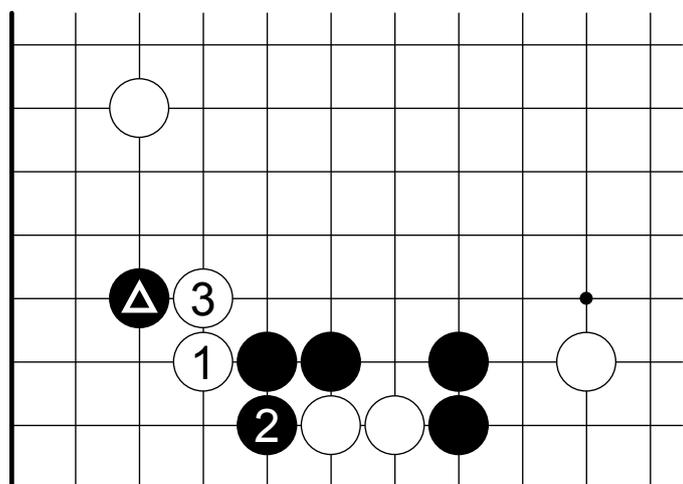
1图（最坏）

白1行最坏。由此失去了所有的着法。其后，白3冲、5断至黑8止，无后续手段。

最初走白3冲也是损失在先之形，仍是恶手。

总之，由比邻的地方直接进行，容易成为这样。

在敌方的势力范围内求活，无论如何也不能不从弃子方面打主意。从那里飞跃，才能出奇制胜。

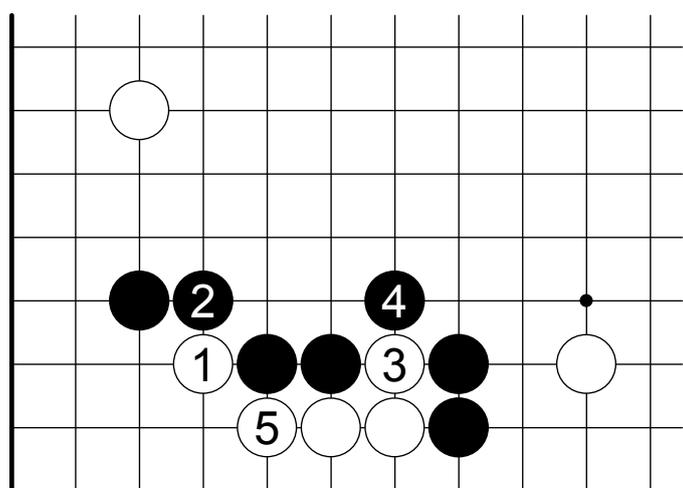


2图（交换）

考虑“根据情况弃子也可以”的人，首先走白1碰，是这种棋形常用的手筋。

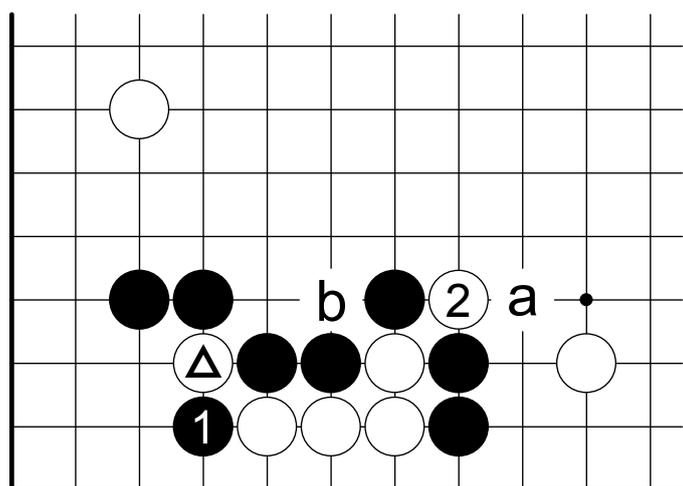
此对，如黑2挡，则白弃二子而走3长相反制住▲一子的活动。这里本来是黑的势力范围，破坏这么些，白很充分。

范围，破坏这么些，白很充分。



3图

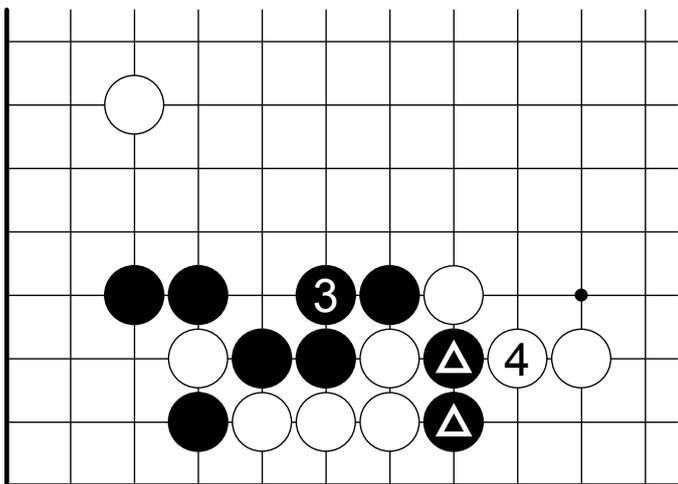
对白1，如黑2挡，怎么办？那样只有白3冲和黑4作交换，而后再走5位。



4图（弃子的效果）

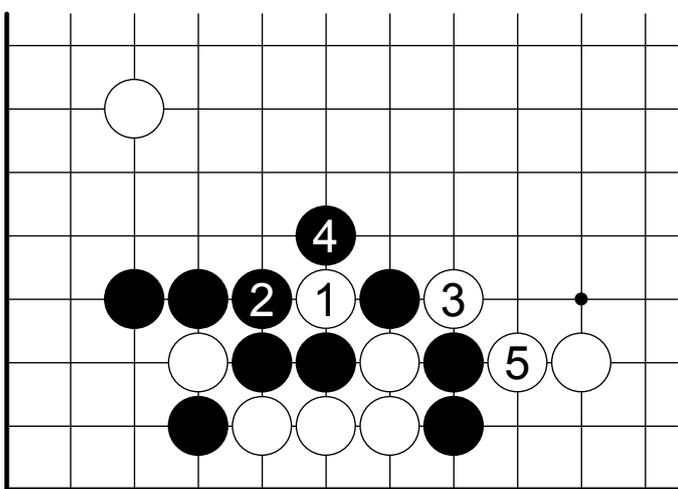
续前图，黑如走1位断，白就立即走2位断。发挥▲一子的弃子作用，封住了黑a打吃的一手。

黑a则白b双吃。



5图（吃二子）

从而，黑只能在 3 位接，
白 4 挡而可吃掉黑▲二子。

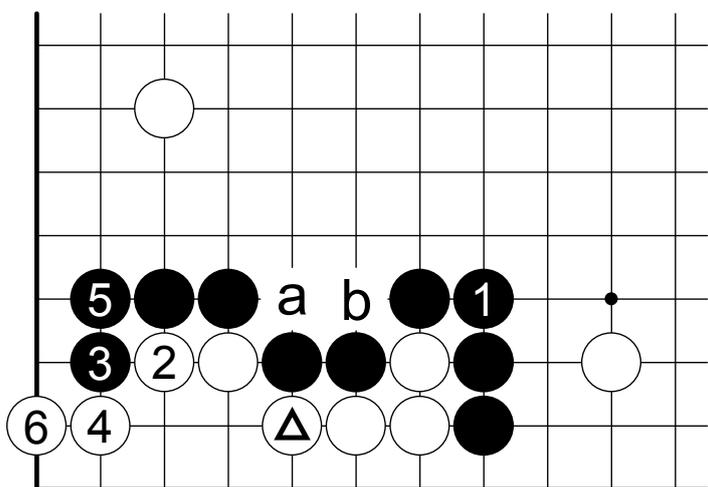


6图（画蛇添足）

但是，在此形中，白 1 先
断使黑 2 接，而后走白 3 位的
人是很多的。

那样走的人也许认为白 1
作弃子，这是极大的错误。

弃子的目的是由此而可得
利，而白 1 至黑 4 止，徒使对方得利，白不合算。和 5 图相
比就可明白。



7图（活）

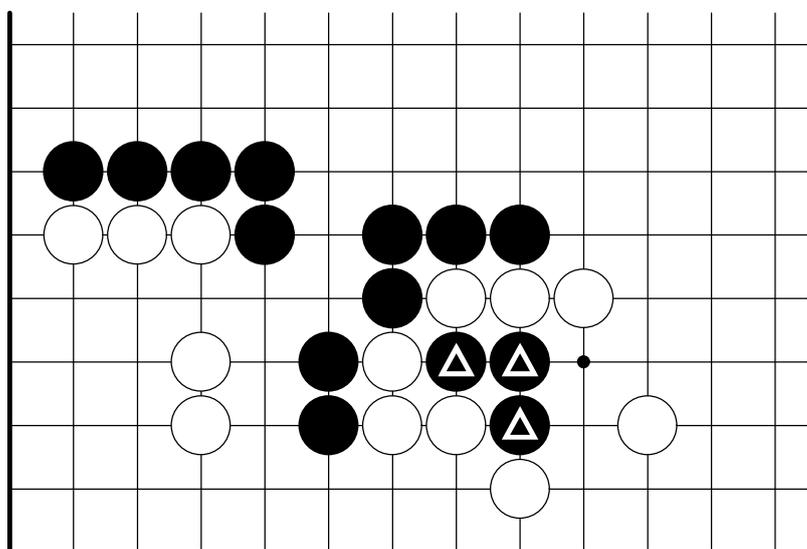
对白△一子，如黑 1 接，
则白 2 至 6 而活。

黑留有 a、b 两个断点，当
然白好。

第二章为了吃子而弃子

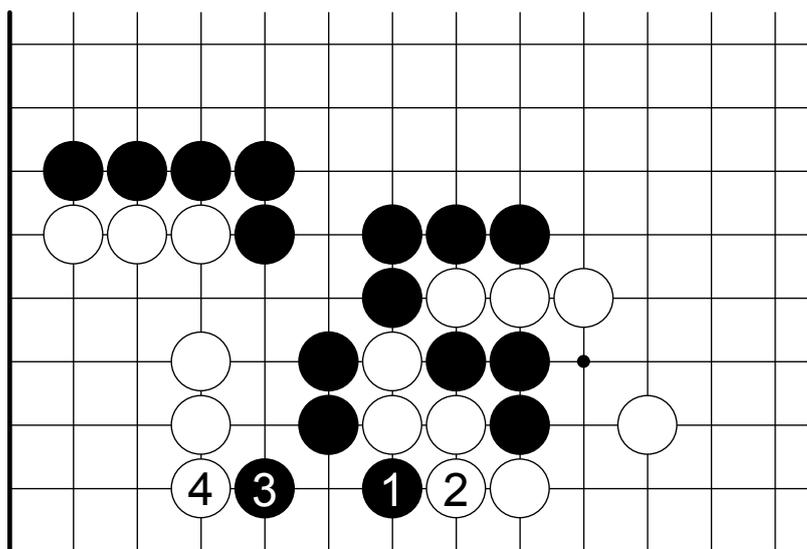
1、一发必中的炮

第1问 黑先



黑▲三子直接出动是不行的。但采取舍身的战术，则相反，却能击败白棋。

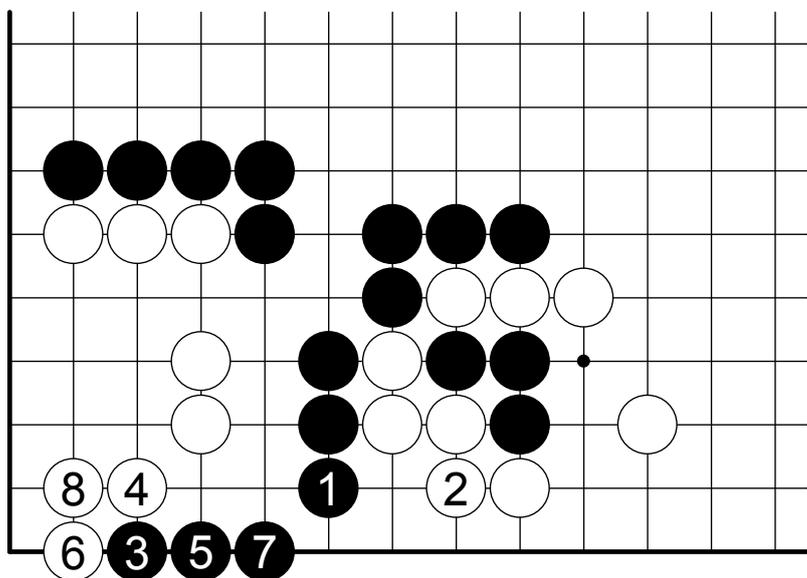
那么，一发必中之手在哪里呢？



1图（百发一中）

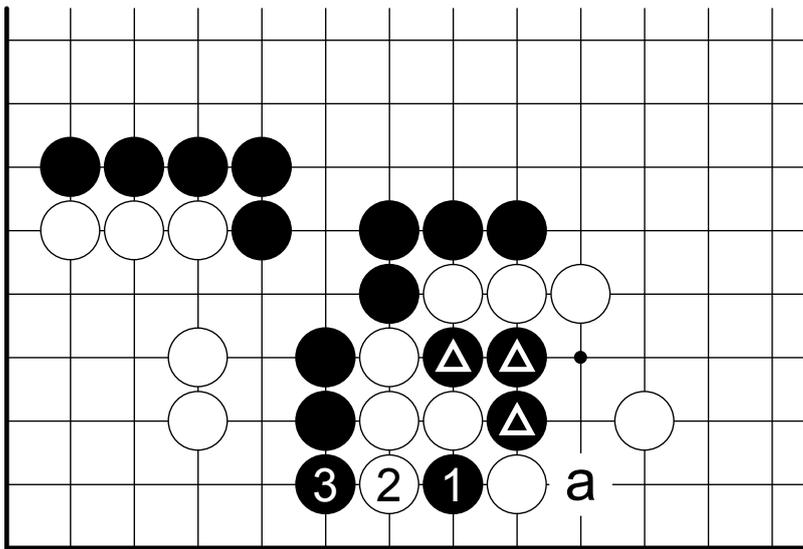
黑1或3都是百发一中之手。这样缺乏效果的走法是少有成功的。

白2、4挡后最多也不过官子得些便宜。



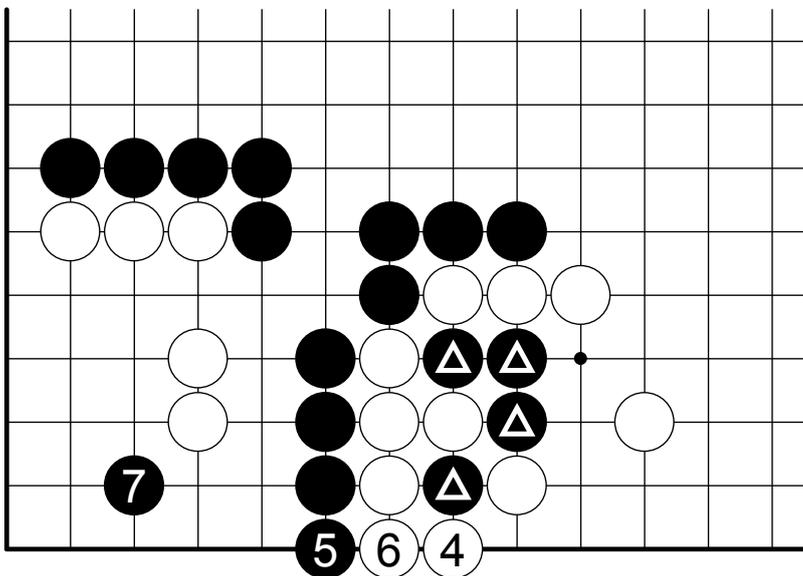
2图（不充分）

黑1单走下立当然不充分。白2接，黑3溜进，较前图，角上的白地虽减少些，但离致命伤还远着呢。



3图（一发必中的弃子）

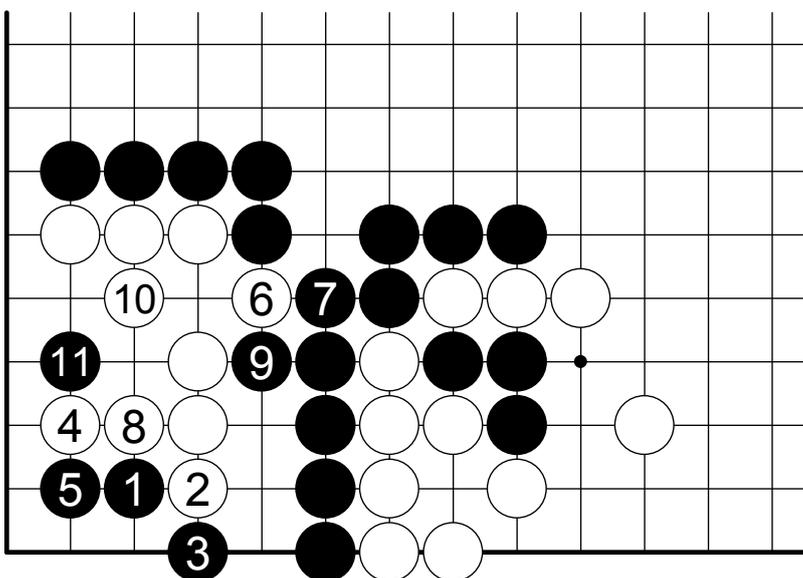
一发必中之手是黑 1 断的舍身战术。白 2 打吃时，黑 3 追击。黑 3 如在 a 位方面打吃是不行的。



4图（跳进）

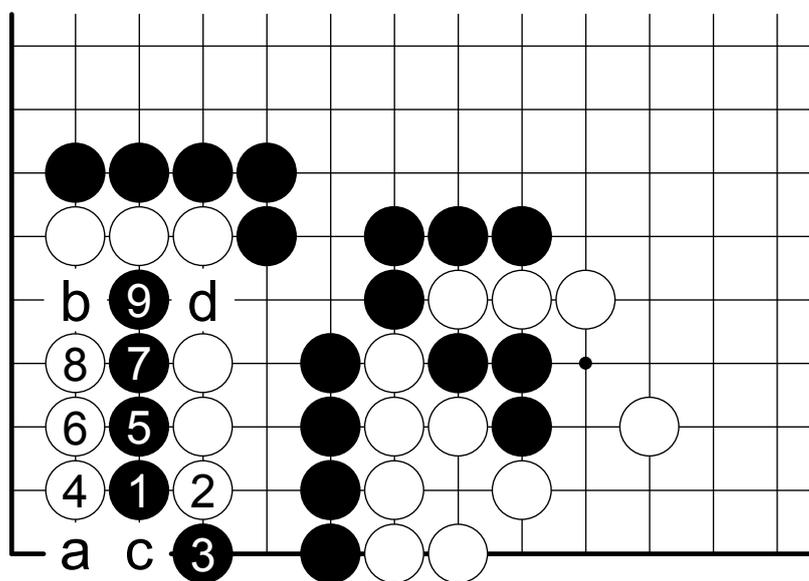
黑▲四子都是弃子。如白 4 提，黑 5 逼白 6 应。

接着黑 7 的跳进，好象击中敌舰腹部的一发巨弹。角上的白棋已伤及要害，即将覆没。



5图（白死）

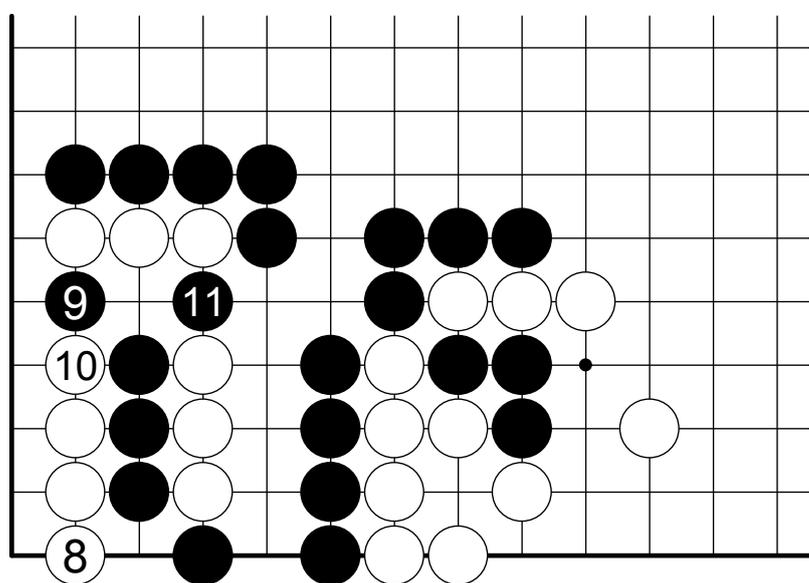
对黑 1 的跳进，白 2、黑 3 后，如白 4 应，则由于黑 5，白不能活。白 6 是起不了作用的。黑 7 应，白仍不能活。



6图（虽是强手）

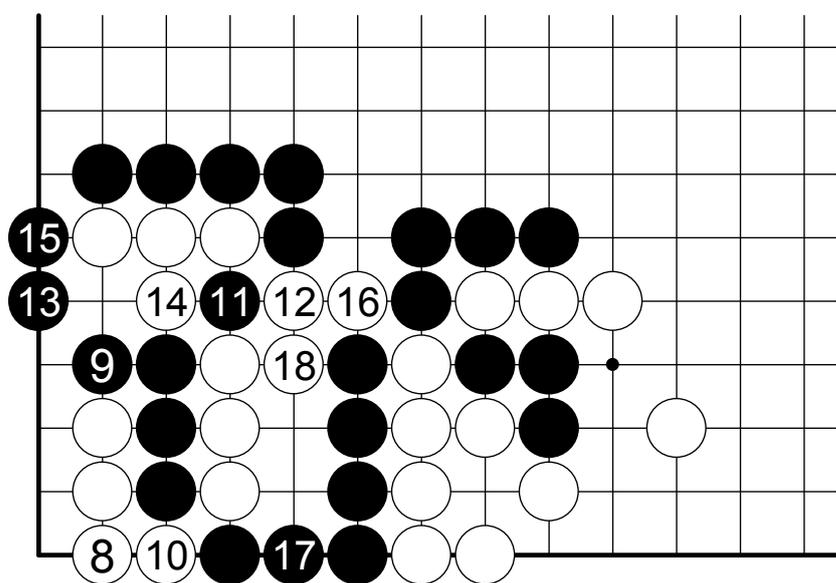
白4强硬，走至黑7时，如白8，则黑9冲，白不能活。

如白a，则黑b、白c、黑d即可。又如白b，则黑a、白d、黑c接，白仍不能活。



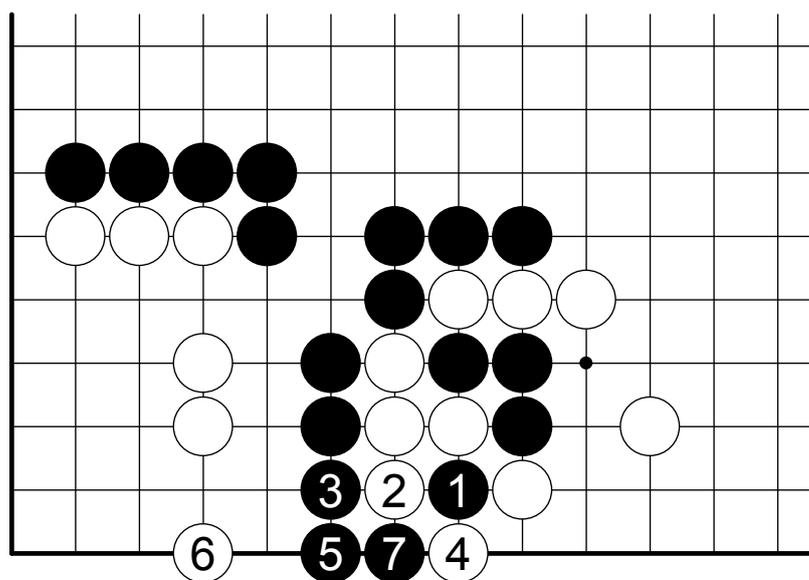
7图（白死）

白8下立时，黑9尖顶是好手。白10时，黑11吃住白三子，角上的白棋也死了。



8图（黑失败）

白8时，如黑不留神走9位曲，则不行。白10插入，黑11虽挖，以下走至白16，黑被切断了。黑17连，也由于白18紧气，对攻黑差一气而失败。



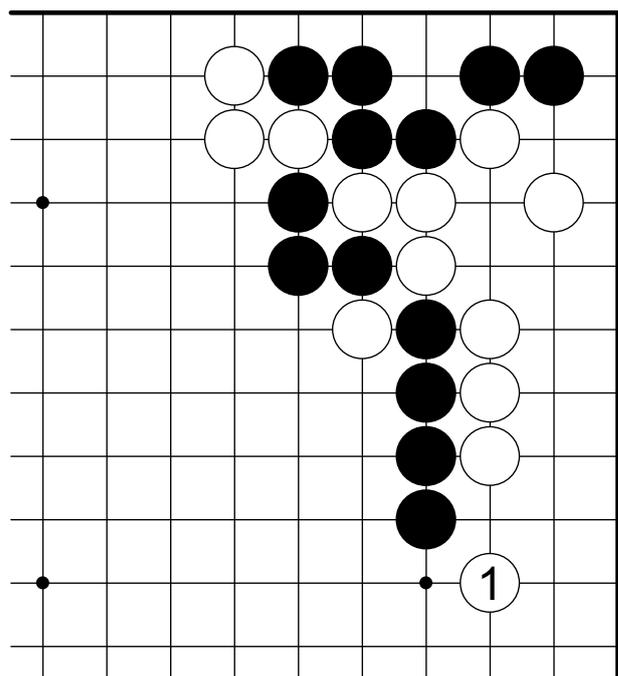
9图（生还）

从以上这些图来看，黑5下立时，白非走6位守角不可。那时，黑7挤，黑三子活出。

黑1必中之弹，也由于考虑到能否作为弃子加以利用才想到的。

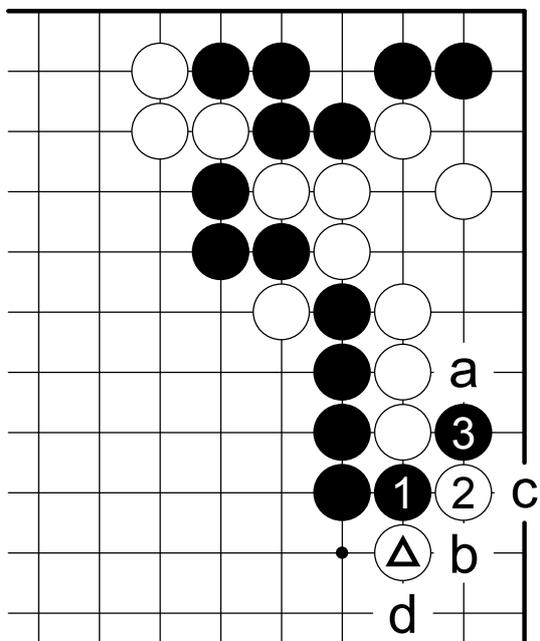
2、欲速则不达

下棋是重视速度的竞技。拆、跳和小飞等都是它的表现。但有时也因超越速度，反而遭致损失；或因此发生事故连原有之子也一道失去。所以安全运转也是棋中的重要因素。



白1跳是要比对手抢先一步的心情的表现，但在这个地方跳是不行的，即所谓欲速则不达。

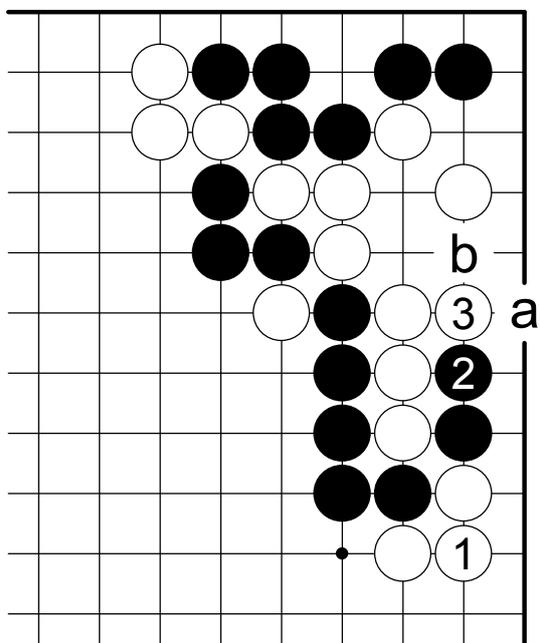
那么，黑怎样冲击它呢？



1图（必然）

首先，黑1冲。白2只有挡的一手。黑3就断。这时，如白a吃住一子，则由于黑b、白c、黑d，△一子被征吃。这样白的损失较轻。

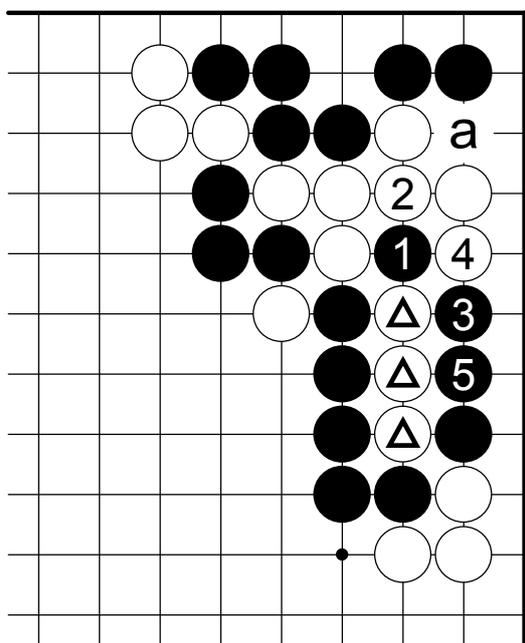
但是，那样走就不是基本图1跳的原意了。因此白走b位接顽抗的可能性强。从那里，黑开始袭击。



2图（失败）

白1接，当然无理。那时，黑如不留神走2位直接追击，则被白3挡了。

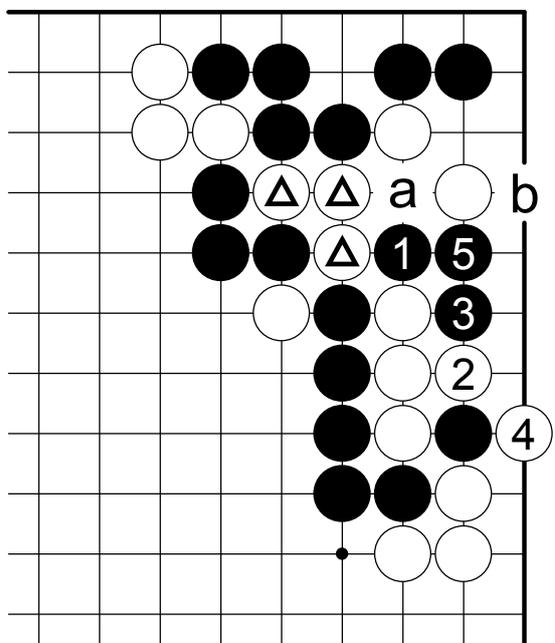
其后，黑a则白b，黑反而被吃了。总之，对手是白子，而且是拚命的。如果想用这样简单的方法去吃掉它，是不可能的。



3图（一网打尽）

确实抓住这个违反速度的手段是黑1断。就是说，在这里先张网。如白2接，则黑1作为弃子，再走黑3扳。由于这两手的微妙，白的退路被断了，以后就收网。

那就是，如白4提，黑5打吃△三子，白若于1位接，则黑a位紧气，对攻黑多一气而胜。

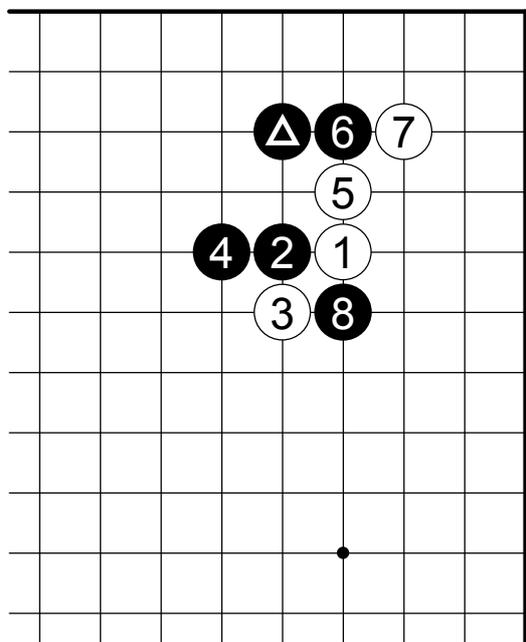


4图

黑1断时，白只能割爱一部分。而走白2，以挽救另一部分。黑走3至5。

如白a接则黑b打吃，所以白不能接。

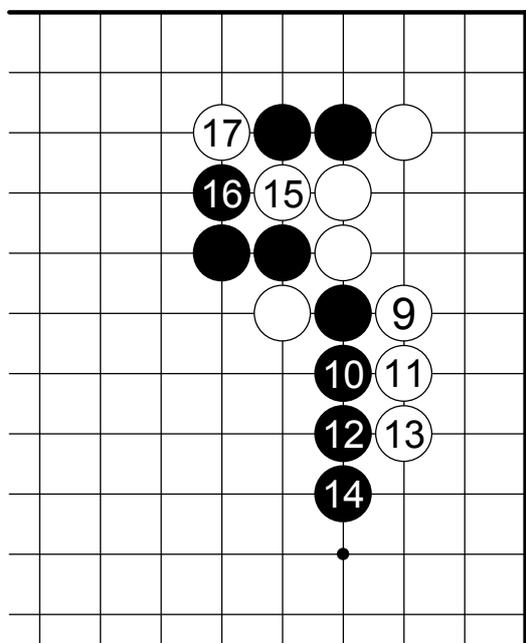
就是说，主要的白△三子势将被吃，以后就七零八落了。左上的白三子以及中央的白一子也自然成为浮子了。



5图（走成定式止）

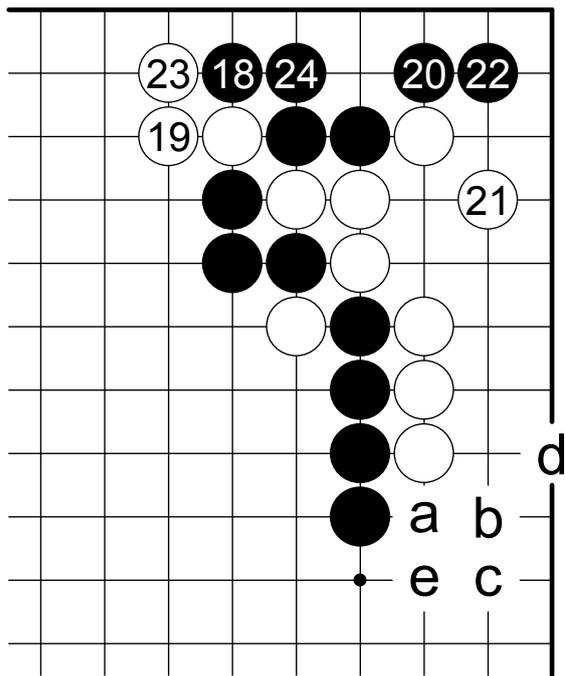
为了详细说明记载走成基本图的经过。

对黑的目外▲一子，白1挂，黑2碰是其开端。白3至7时，黑8断。黑6立即走8断之手也是有的。



6图

接着，白走9至13，而后走成15、17冲断。这是白方当然的反击。



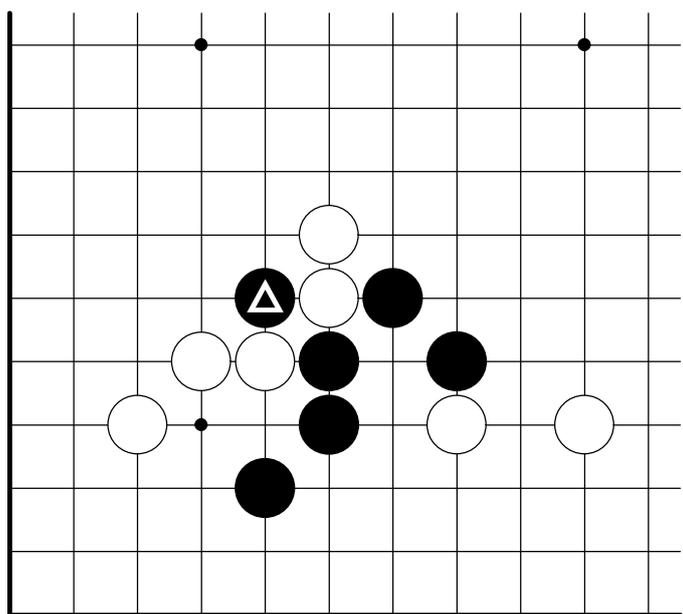
7图

黑由 18 至 24 止是定式。之后，白在上边展开，而在下面走成黑 a、白 b、黑 c、白 d 较为普通。若白贪而先走 e 位，被黑乘虚而入，将铸成大错。

3、走内线的战术

攻城，有光明正大从正面攻的战术，也有走内线攻的战术。哪样攻法好呢？主要看敌阵怎样配备来决定。

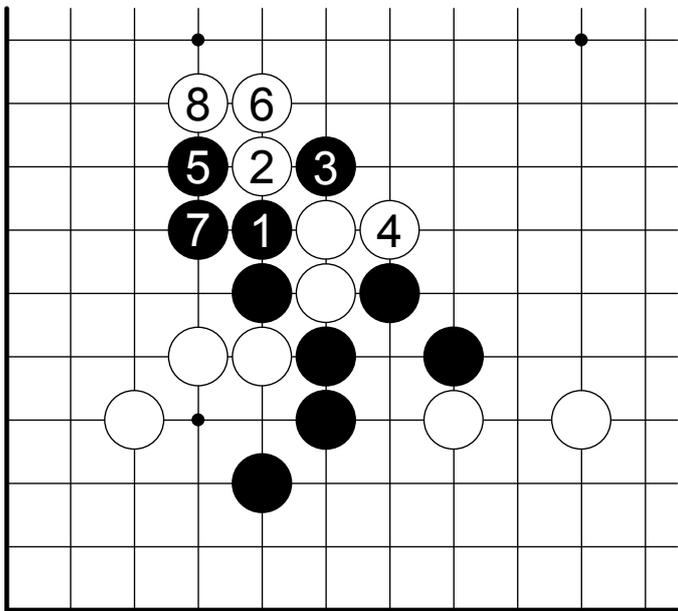
第 3 问 黑先



这是由互先定式产生的一个型。

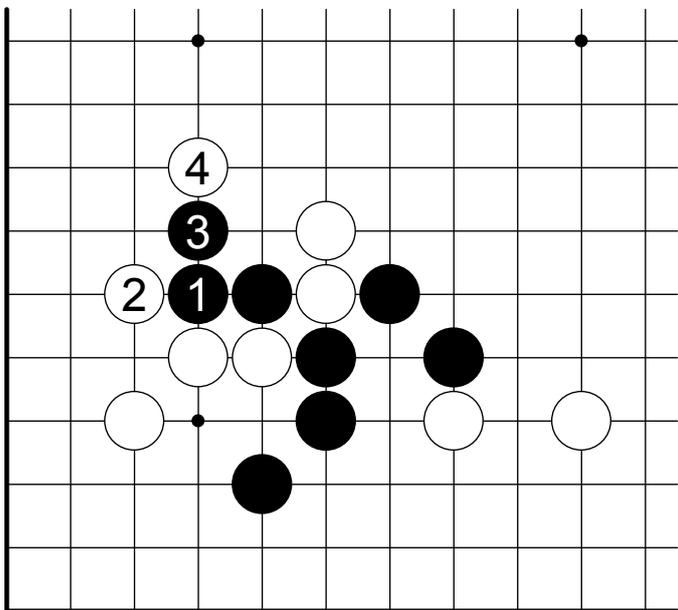
黑▲一子想逃，但出动不慎被吃的可能性极大。

怎样走才能救出这一子呢？



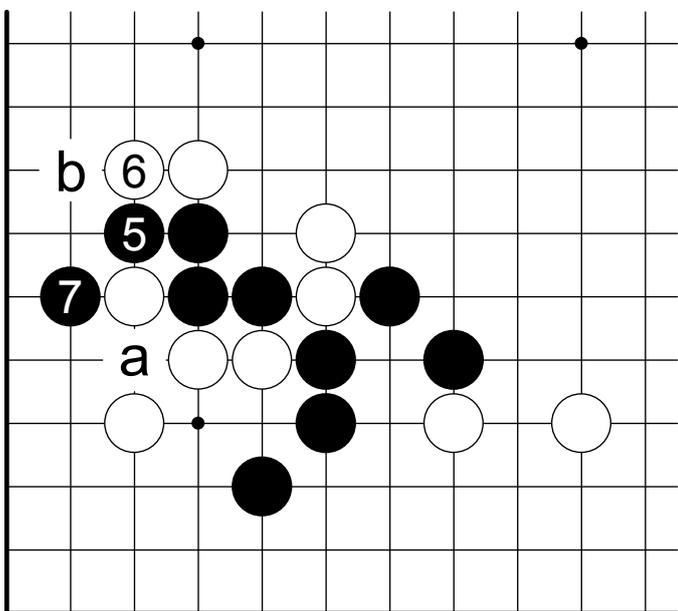
1 图（连走俗手）

黑 1 直接出动，则被白 2 当头扳而不行。黑 3 以后也是俗手的连走。如这样走，还是不走为好。



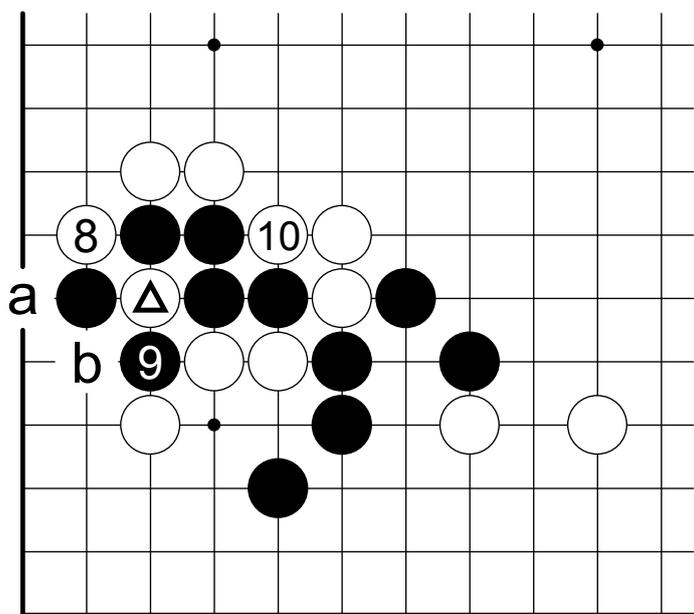
2 图（恶手）

黑 1 如在这方面长更坏。白 2、黑 3 时，被白 4 碰，黑怎样也难发生作用了。



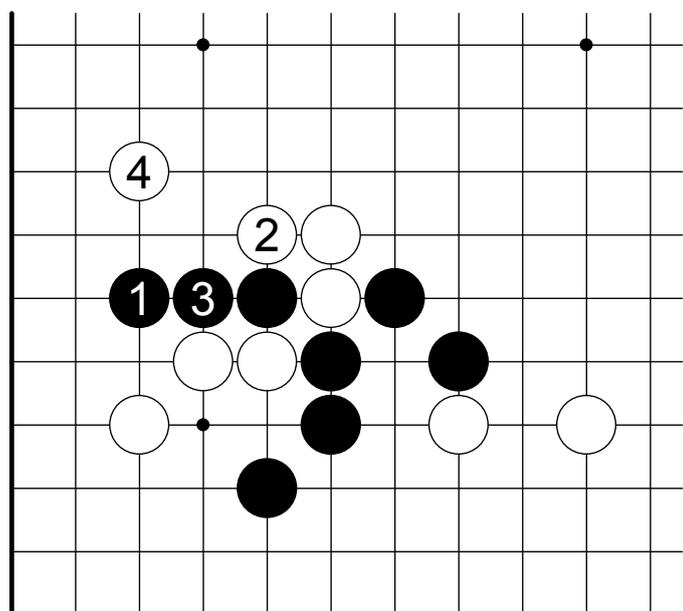
3 图

黑走 5，白就走 6 挡。对黑 7，如白 a 接，黑就走 b 扳，好象有棋，但白不会那样走的。



4图（破灭）

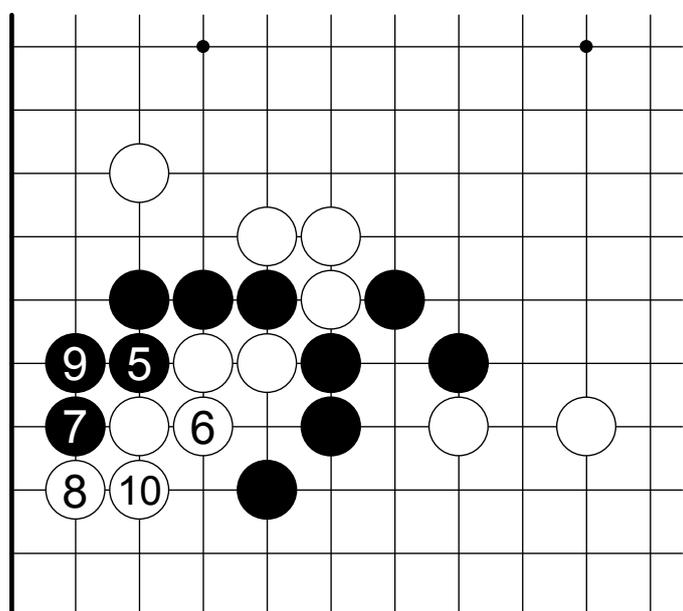
白以△作为弃子而走白 8 攻。如黑 9 提，白 10 就打吃，黑如粘，则白 a 或 b 黑被杀。



5图（内线攻）

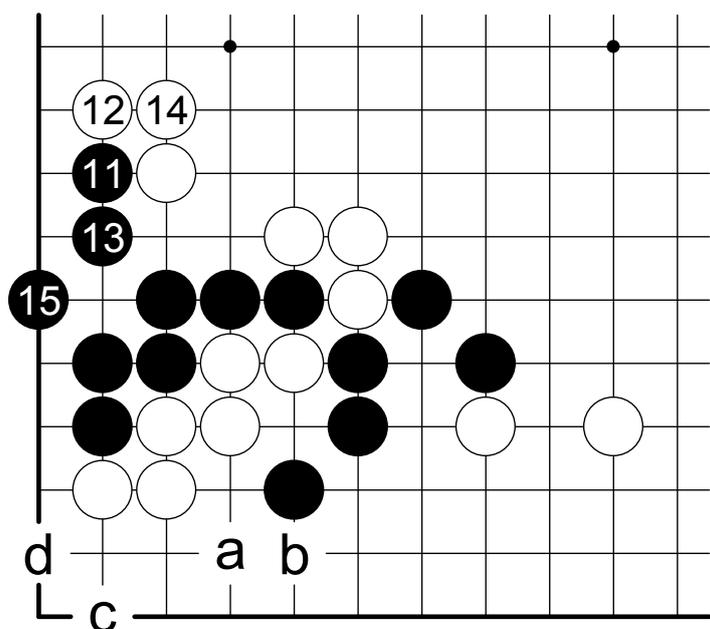
业余棋手的坏习惯是常常走正面攻。

就是说，在这里，黑走 1 位从内线攻是唯一的手筋。如白 2、4 彻底谋吃，则见下图。



6图

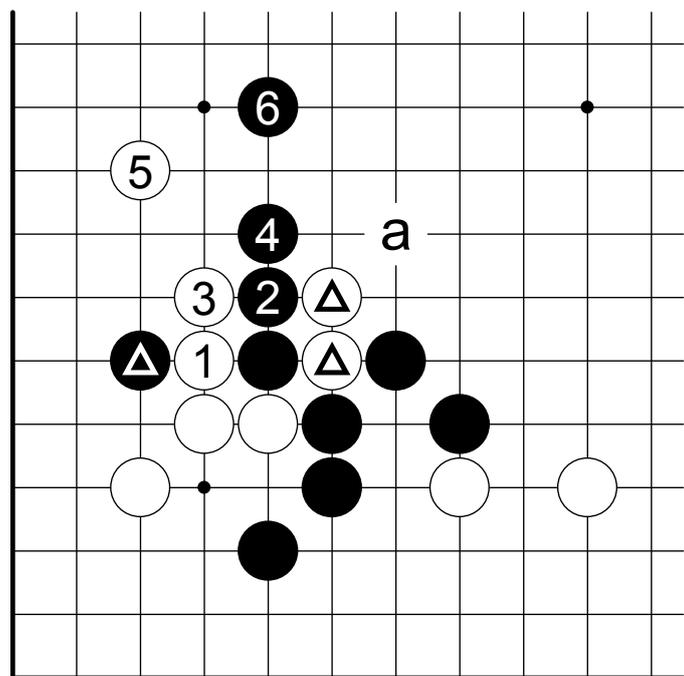
黑走 5 至 9，使白 10 接。



7图（黑胜）

接着黑 11 托，13 退，走至 15，黑完全活了。

与此相反，如白走 a 位，则黑 b、白 c、黑 d，白不能活。就是说，5 图的白 2 无理。



8图（势均力敌）

因此，白 1、3 在这方面走棋，而后 5 小飞。黑也走 6 位跳，才成不相上下的结果。

黑 6 如走 a 位，则不够好，确实是消极的走法。

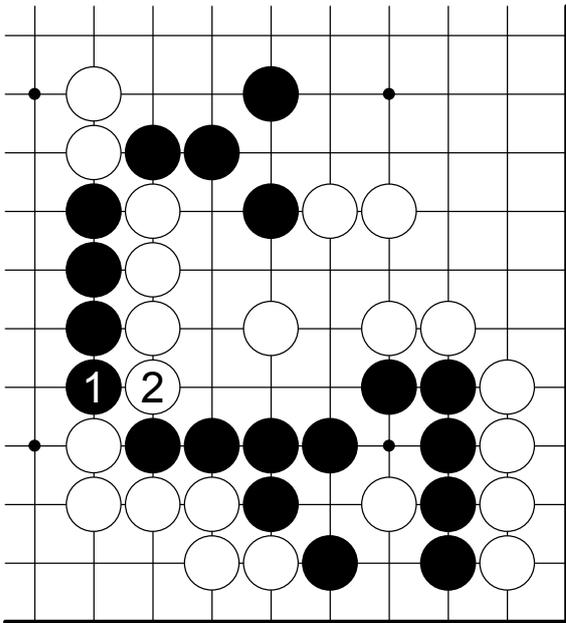
黑 6 是有价值的，白▲两子不是容易出动的。

总之，黑▲作为弃子而产生这个结果，从正面攻是不行的。希望不要忘记从内线攻击的手段。

4、回马枪

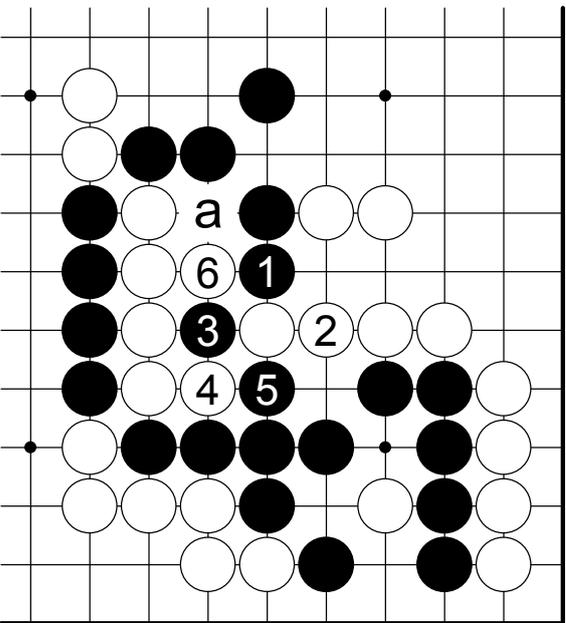
弈棋切忌简单而快走习惯，必须学会戳一枪而后立即返回作战的所谓“回马枪”战术。

第 4 问 黑先



对黑 1，白 2 断。但是，这当然是白的无理。

请用“回马枪”手法来吃掉切断的白子。

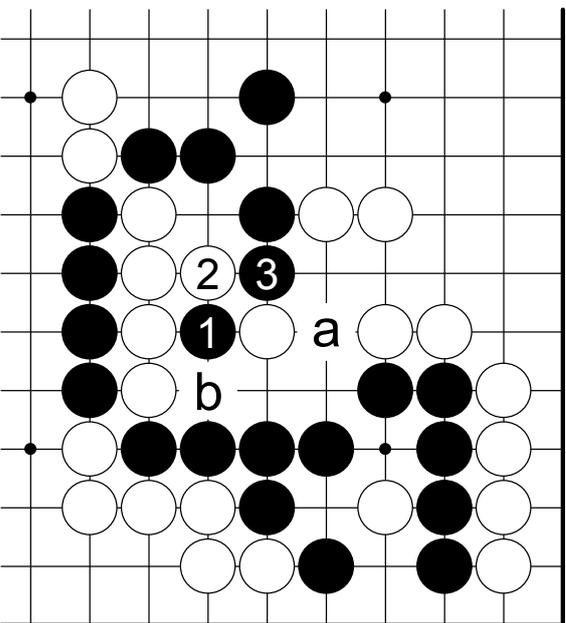


1 图（失败）

初步来看，好象有黑 1 冲、3 挖的手段。

但是，实际上白有 4、6 提净之手。黑 a 紧气，白可在 3 位粘，就此为止。

就这个形来看，3 位是要点之一，似乎没有错。

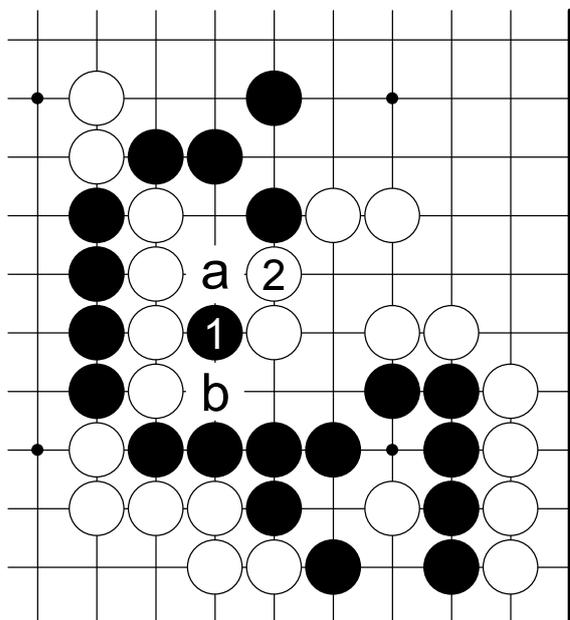


2 图（白的恶手）

棋的次序极端重要是大家知道的。因此，这次黑先走 1 位。

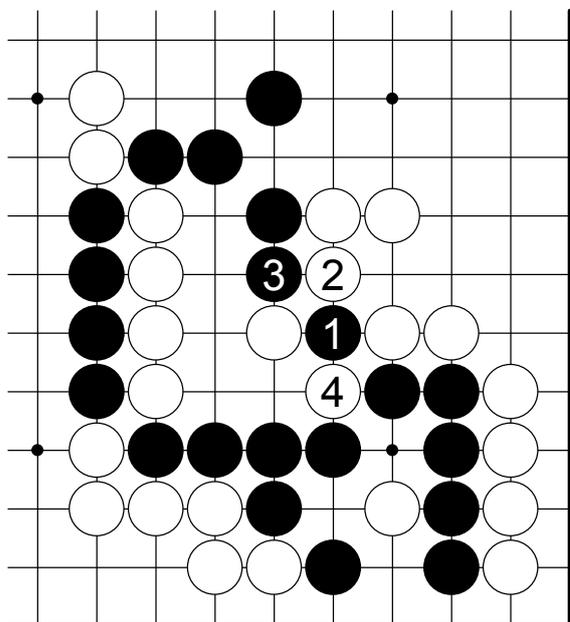
对此，如白 2 应，黑就走 3 位，而 a, b 两处必得其一。这样就可以成功。

但这不是正解。因白 2 是恶手而招致这个结果。



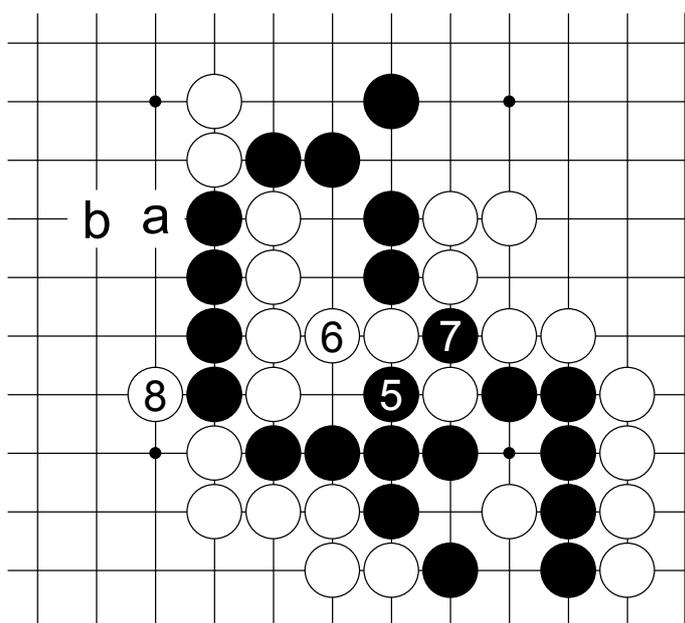
3图（期望落空）

对黑 1, 白 2 应才正确, 这样, 黑走 a 位则白 b 打吃二子, 黑的计划完全落空了。



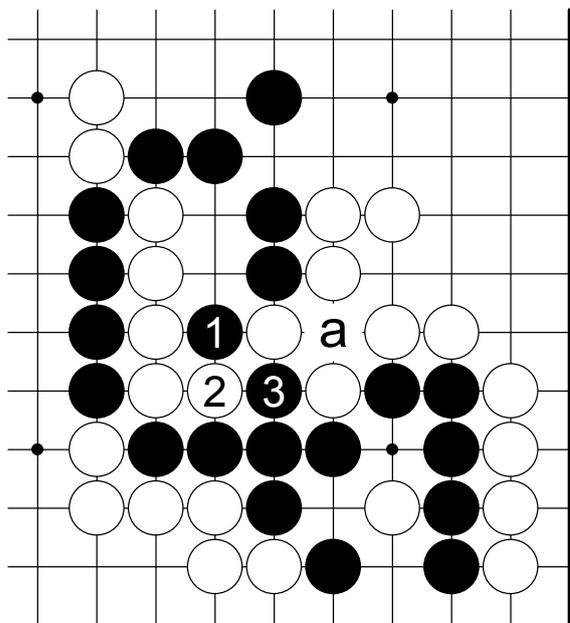
4图（正着）

第一着走黑 1, 这才正确。白 2 至 4 都是绝对的。



5图（中途挫折）

但是, 走到这里, 黑 5、7 走成劫就不象话。白有 8 位的劫材, 黑 a 应还留有 b 位的劫材。

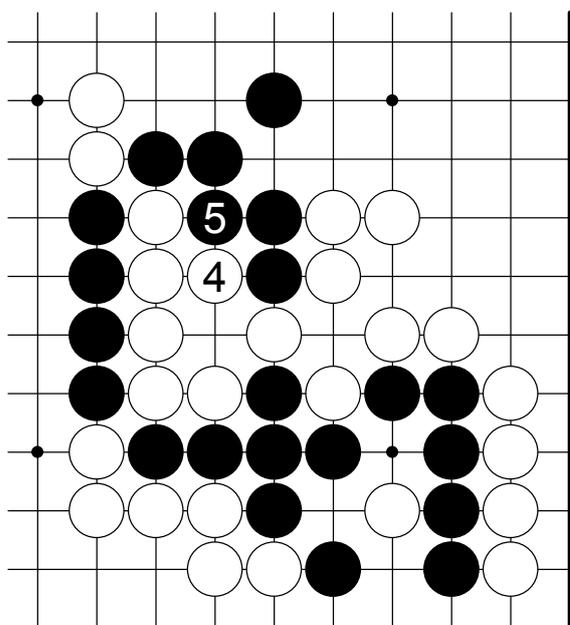


6图（回马枪）

4图的黑走1、3之后，再走本图的黑1扳才是“回马枪”的战术。只有这样走，a位的弃子才闪闪发光。

总之，这样，白只有走2位的一手，在那里，黑再把黑1一子作为弃子，而走黑3冲入。做法各有

不同，请耐心等待最后结果。



7图（接不归）

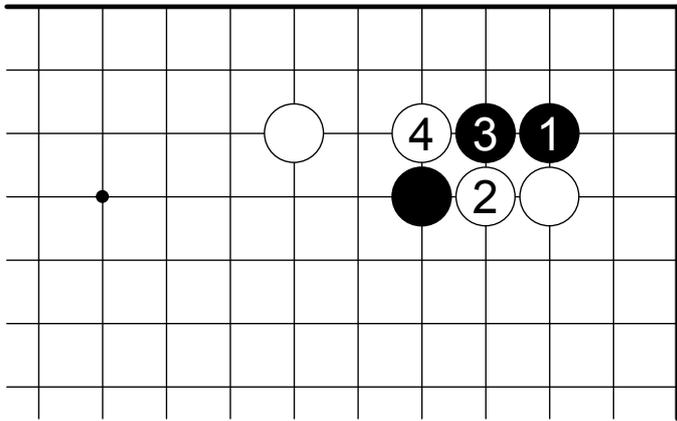
如白4提，则黑5紧气，白成接不归。所以没有做劫的必要。

看解答好象简单，然在实战应用却不是那么容易的。熟悉手筋是重要的。

5、不正规的走法也有三分理

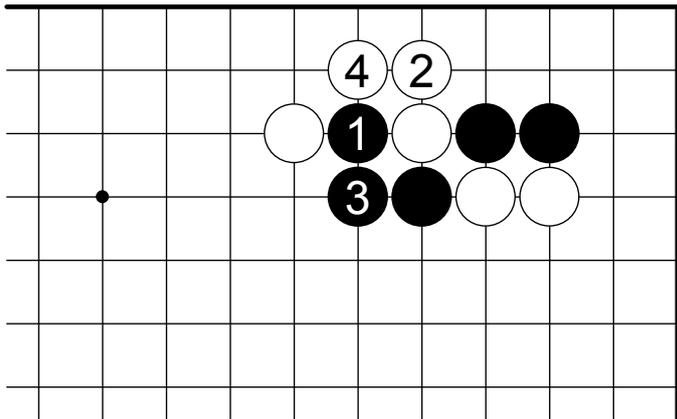
棋有所谓各式各样的“欺着”之形。不用说，欺着是使对方混乱，在乱中策划阴谋，以便谋取大利，这就是所谓不正规的手段。

但欺骗手段欺骗者多少也有些责任。那就是，不正规的走法也有三分理的理由。



对黑 1 的托，白 2、4 的冲断是一种欺着。那么，黑在这里怎样应呢？

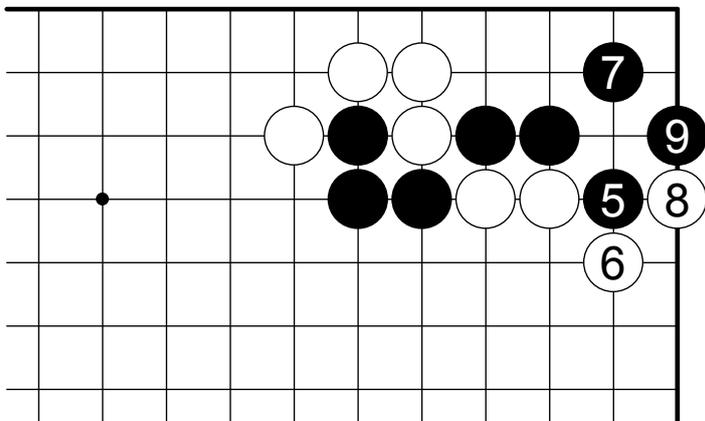
1 图（俗手）



黑 1 打吃、3 接是常见之手，但这是俗手，当然不好。

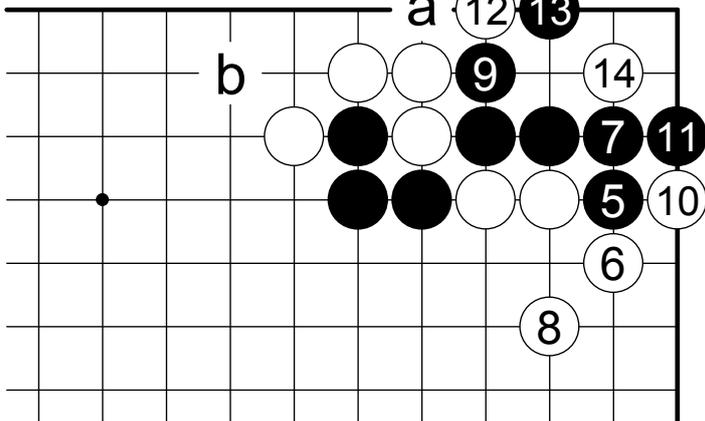
但是，角上二黑子还没有完全死净，多少有些韧劲。

2 图（劫）



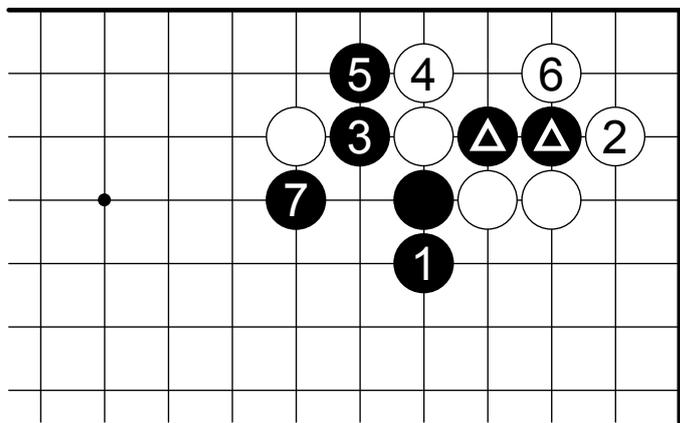
前图之后，如黑 5 扳、7 虎，则有白 6、8 成劫的韧劲。但没有这样大的劫材，因此，黑一举而失大势。

3 图（死）



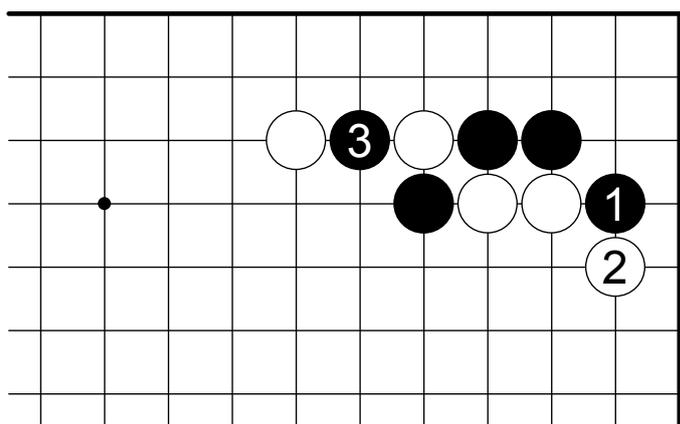
白 6 挡时，如黑 7 接，白 8 就虎。如黑 9 挡，由于“有死在于扳”的格言，所以白 10 扳，黑 11 挡，白 12 再扳，黑 13 挡，白 14 点而黑死。

黑 11 如走 14，则白 11 冲，黑挡，则白 13 点，黑仍死。虽有黑 a、白 b 的交换也同样。



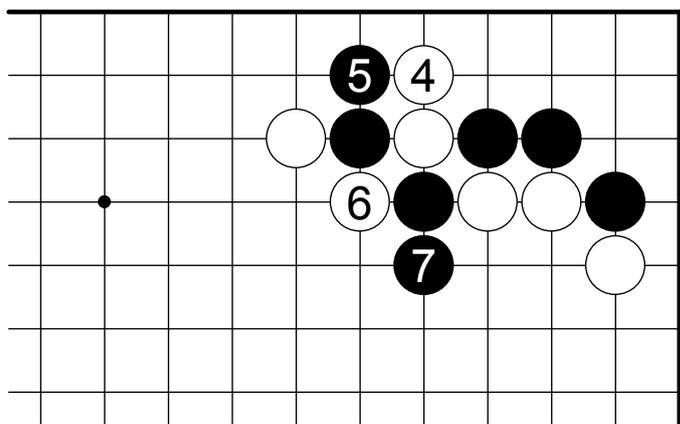
4图（有力）

黑1长较前面下法积极得多。以▲二子作为弃子，至黑7止与白交换，结合上边的配置是有力之手。但因白的实利也大，一般来说黑不行。



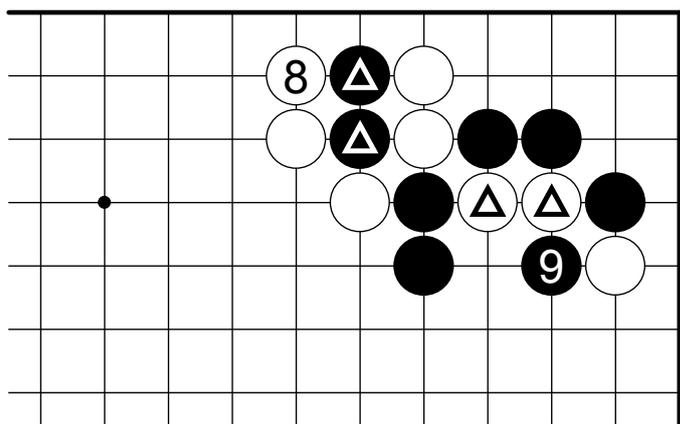
5图（最善）

黑1从这方面扳，白2挡时，黑3打吃。这是最善的次序。



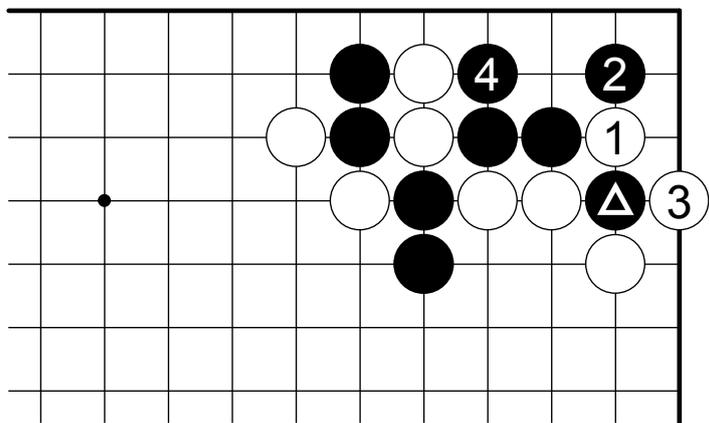
6图

如白4下立，则黑5挡以促白6、黑7的交换。



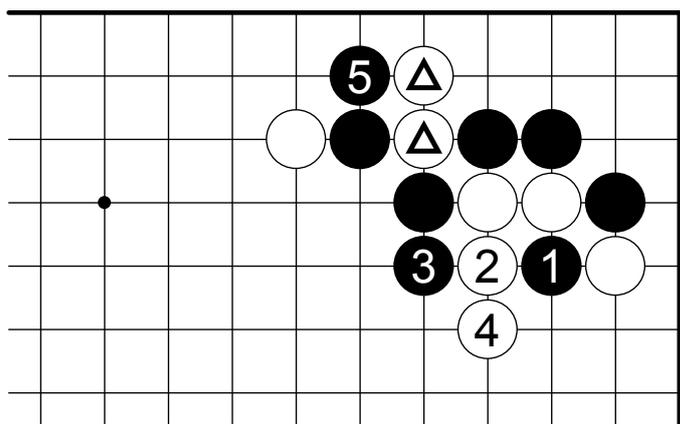
7图（弃子）

黑▲二子当然是弃子。白8打吃时，黑9吃△二子。这个交换，明显是黑好。



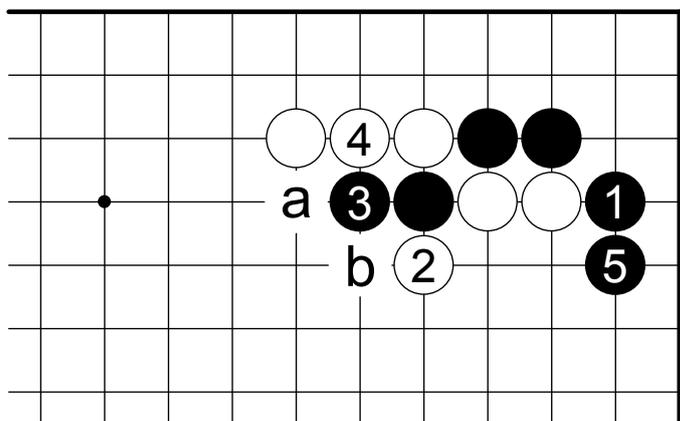
8图

白如不愿那样而走 1 位，则这次黑以必一子作为弃子而走 2、4。白的欺着完全成为被粉碎之形。（译注：黑 2 应直接在 4 位吃，否则将节外生枝。）



9图

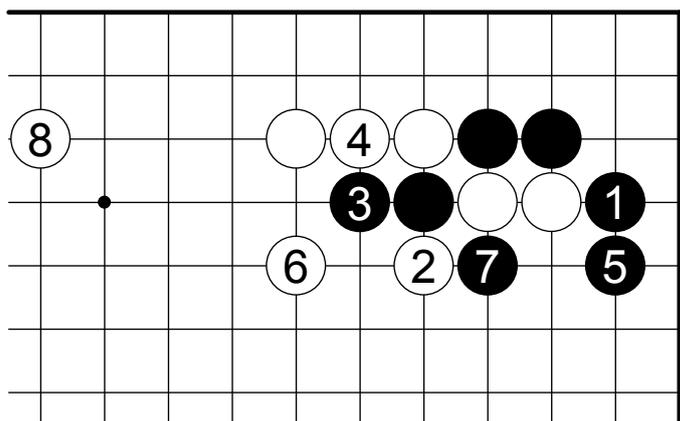
又黑如一定想吃。二子，可将黑 1 再作弃子，然后走黑 3 至 5 这也是黑好。



10图（征）

但是，如果不正规走法也有三分理，则对黑 1，白有 2 至 4 的手段。如黑 5 长，则白 a 或 b 都成征。

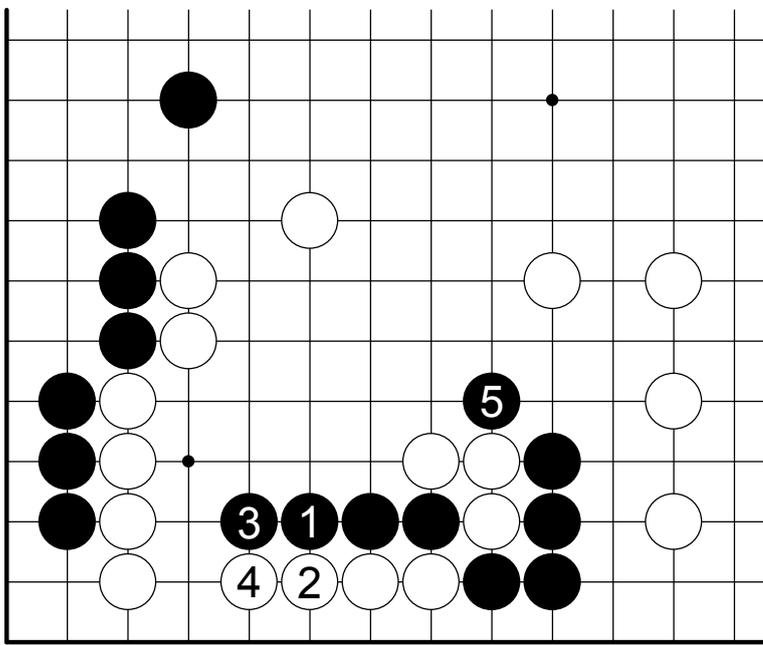
这是白势较优吧。



11图（征不利的场合）

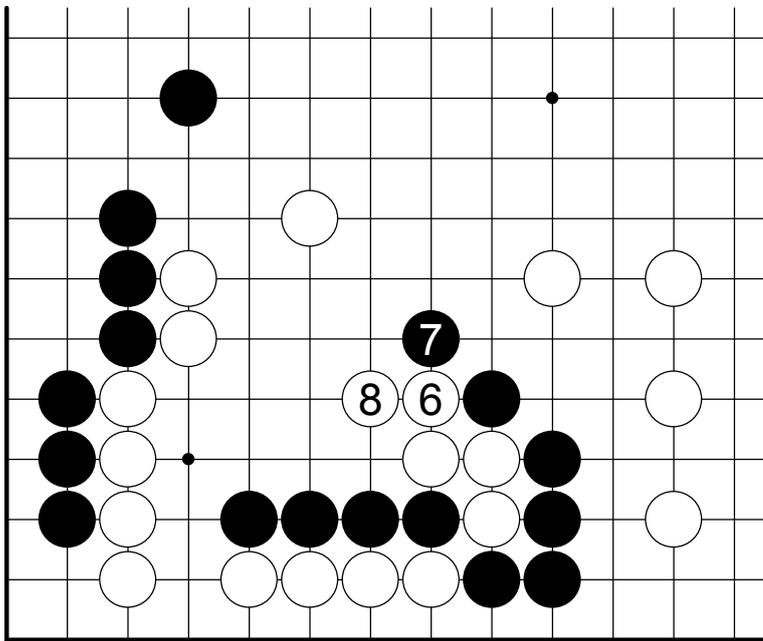
对前图征子不利的场合，白 2 至 6 罩，则黑 7 吃白二子，厚实。

白征不利时，问题图的白 2 不成立。



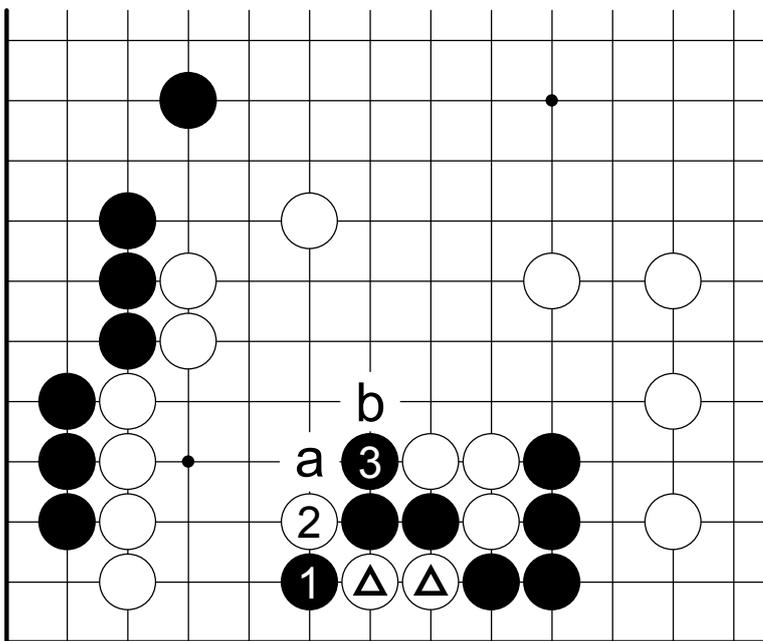
2图（失败）

先走黑 1、3 逼应，而后走 5 之手，好象也有的。续见 3 图。



3图

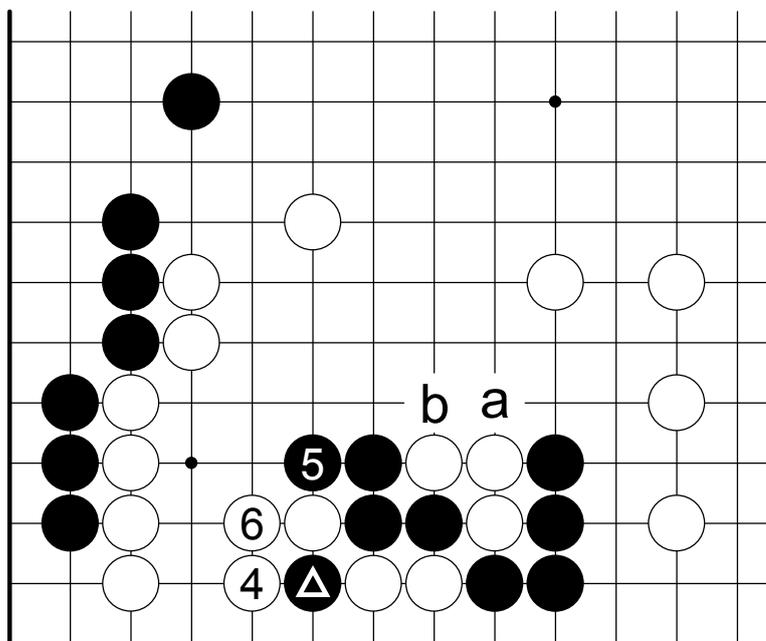
白 6、8 应，就和周围的白子联络了。黑仍不行。



4图（正解）

正解是黑 1 挡。在这种场合，不给白以喘息的机会是重要的。因为，白△只有二气，所以白 2 的断是绝对的，黑 3 长借劲。之后，白如走 a 位，黑就走 b 位长，这样，吃上面的白三子和吃下面的△二子，必得其一。

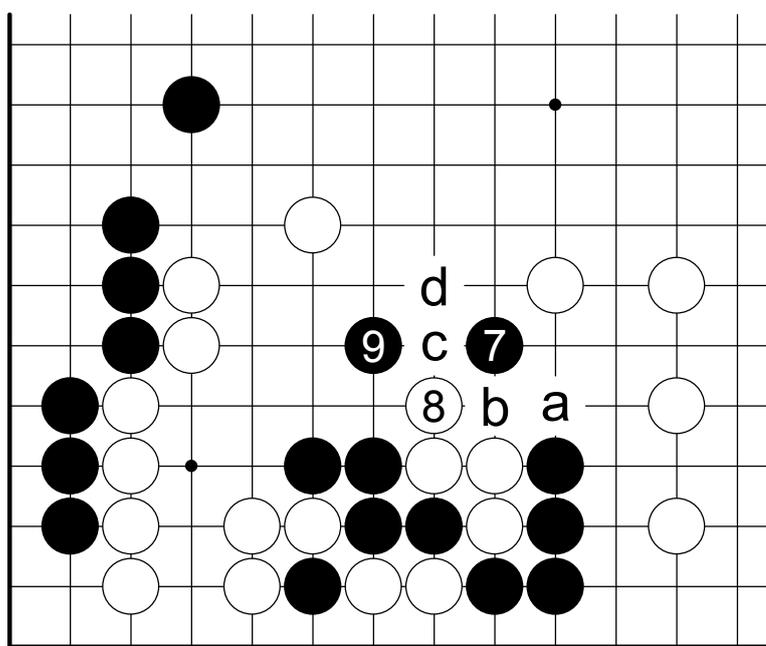
又白 b 如打吃，则黑 a 回手打吃白 2 一子。



5图 (准备完成)

这样，白只有走4位打吃的一手。那时，黑以▲作为弃子而走黑5逼白6应。由此，渐渐准备完成。

话虽这样说，如黑走a或b那样的单纯之手，那就枉费心机了。以后用两手就能吃到，但在哪里着手呢？这是第二个问题。棋须有飞跃。

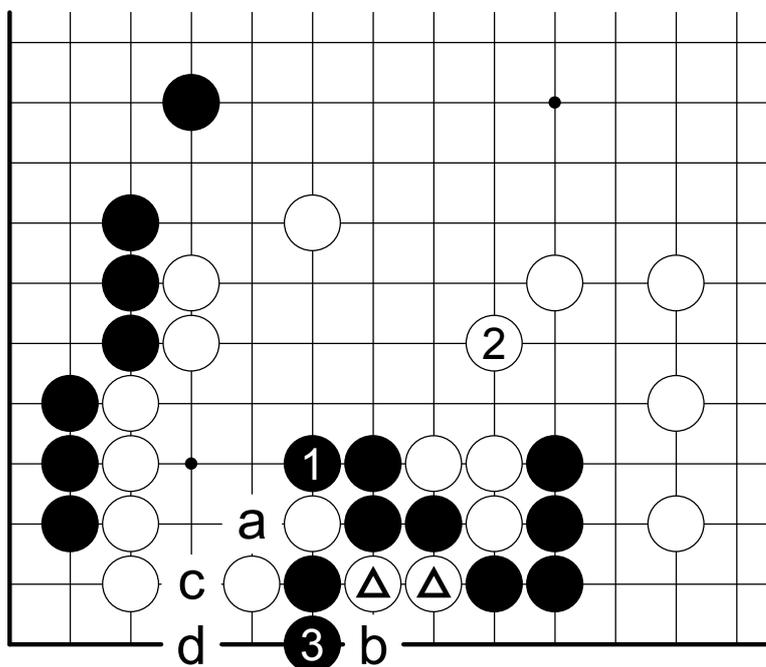


6图 (黑胜)

黑7小飞，白8长时，黑9罩。由此完毕。

怎样呢？预想实现了么？虽是画蛇添足，还是加以说明吧。白a则黑b断。之后，白c冲则黑d挡，白在一瞬间被打吃了。

将是刻不容缓之差，白的援军终究没有出现。



7图

白如打算避开前图的事态，在黑1打吃时也许白走2位。但是，那样黑3下立，白△二子被吃。这个场合，白依然在未取得援军支援之前而城陷落了。

但黑3之手如走a位，则白走3位，黑粘、白b、黑c、白d，而有成劫的手段。虽是无理却须注意。

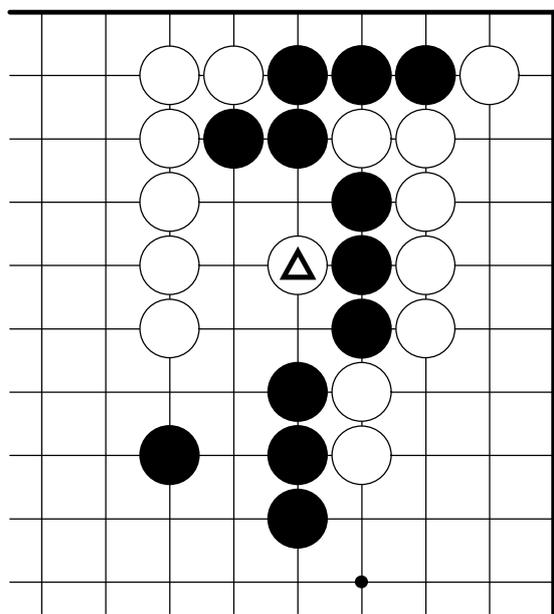
第三章 联络切断的弃子

1、殿军之将(其一)

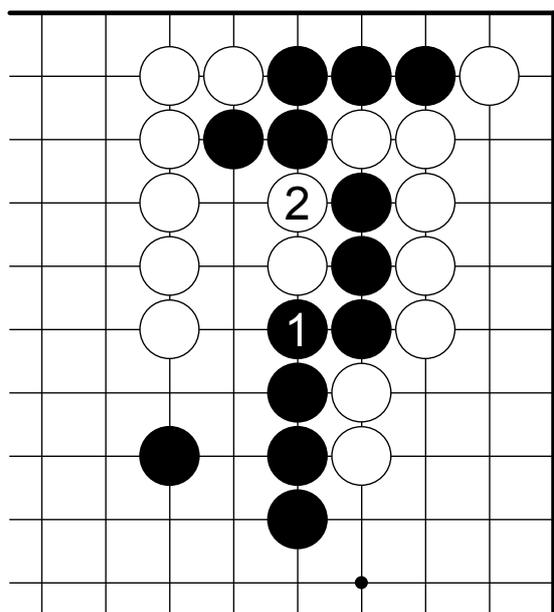
军队退却的时机是最难决定的。不分青红皂白乱逃，势必遭致支离破碎，迟于时机款有被包围、全灭之虑。

何况作为殿军，要完成全军安全撤退的任务是难中之难。

第1问 黑先



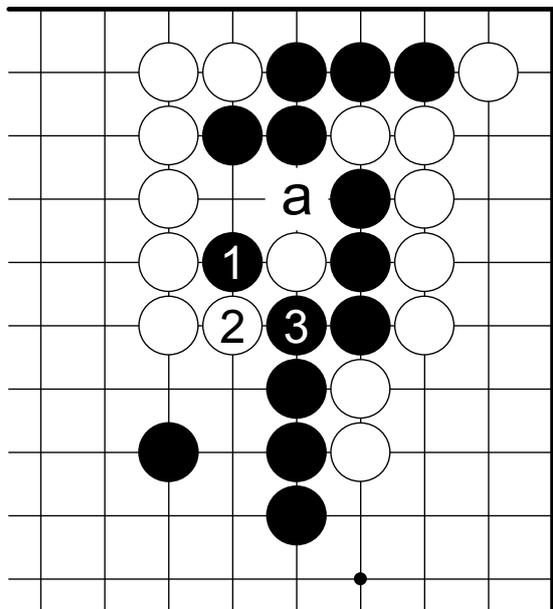
现在白△一子来碰。白的用意何在是明显的，你是殿军之将，全军处于牺牲状态，希安全救出本队。



1图(认命)

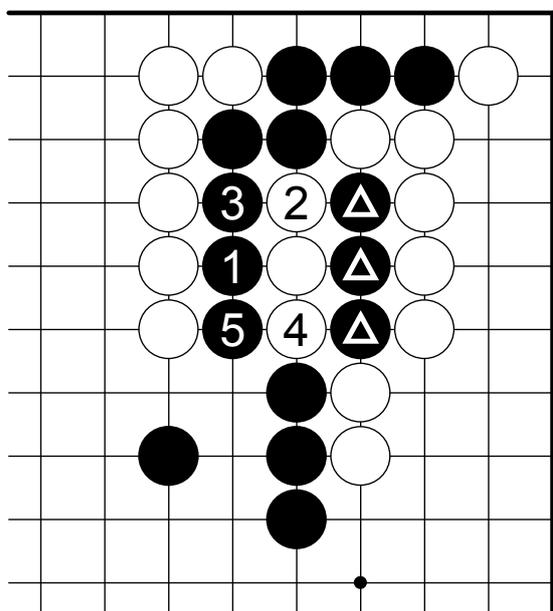
在实战中，没有办法而认定走黑1的人也是有的。

但是，白2断，黑五子被吃，损失很大。



2图（正解）

这里，非走黑 1 挖不可。如白走 2 位，黑 3 就断。因白在 a 位不能断，全军可安全归还。



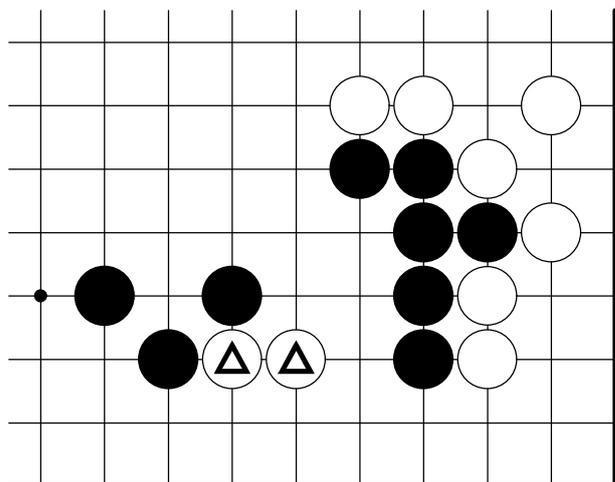
3图（弃子）

对黑 1，如白 2 断，则黑以母三子作为弃子而走 3 至 5，便可和主要之子联络。一手退而应敌的攻击，就殿军来说，牺牲一些是不得已的。

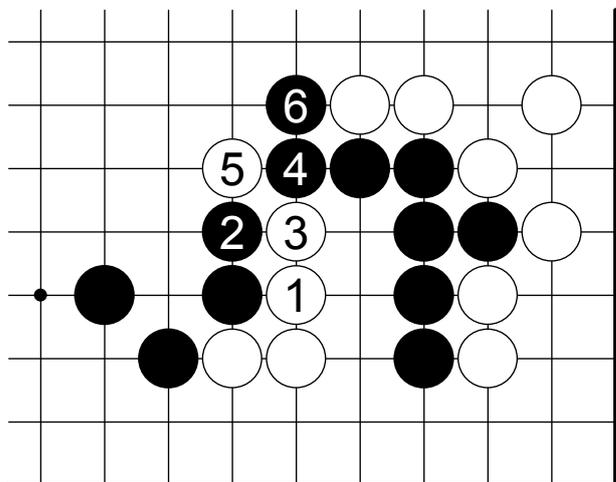
战而退，退而战，没有这个策略，殿军之将就没有意思了。

2、殿军之将(其二)

第 2 问 白先



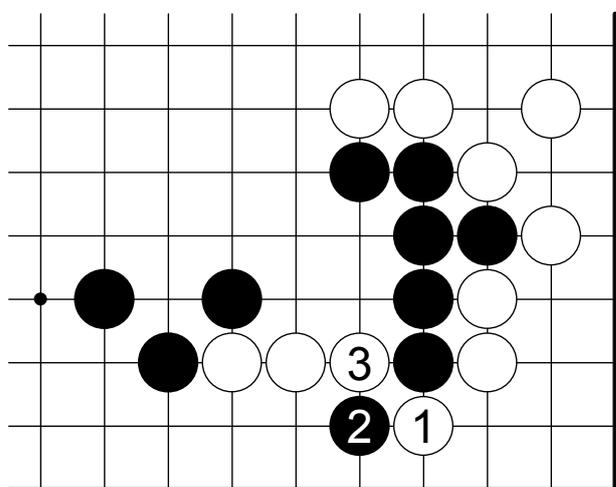
白能否设法救出△二子呢？
启发是黑六子的撞紧气。



1图（无谋）

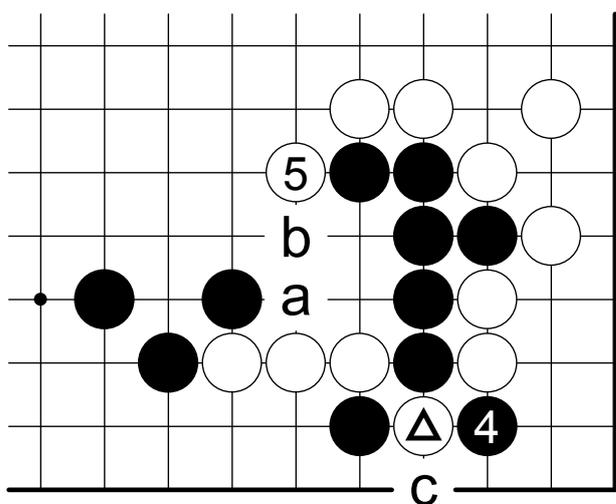
白 1、3 冲是无谋。这样单纯之手是不会成功的。

黑 2 至白 5 断，黑 6 当可脱颖而出。



2图（好手）

白 1 扳是好手筋。黑 2 档，白 3 就断。

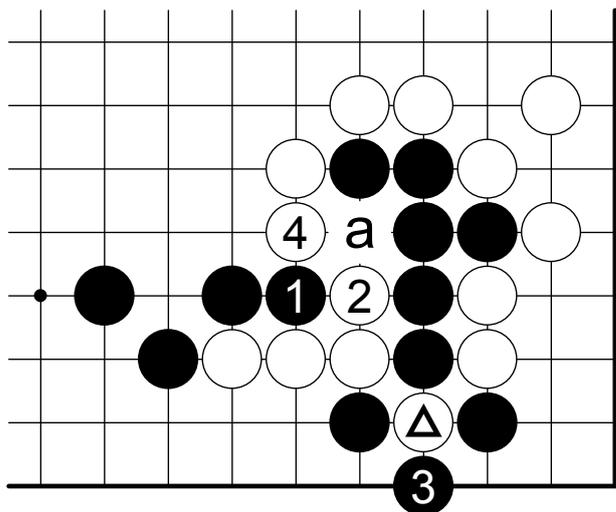


3图（弃子）

黑 4 打吃时，白 5 立即扳。这也是重要的次序。

黑的应手可以考虑的是，a 位挡、b 位扳以及 c 位提，但无论黑采取哪一手，白一定可以联络。

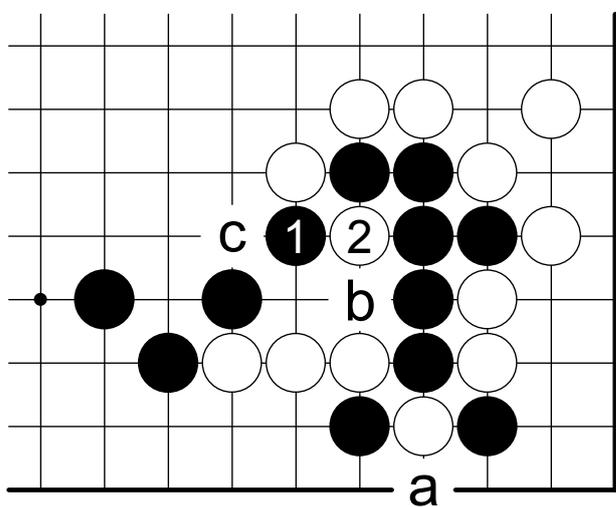
就是说，这个场合的白△一子，所谓是殿军之将。起到什么作用呢，请看以下各图就可明白。



4图（联络）

黑 1 则白 2 冲。由于△的弃子作用，黑六子是打吃着的。对此黑 a 不能遮断。

黑 3 则白 4。当然，白 a 和黑的粘是交换着的，所以走白 4 也不要紧。

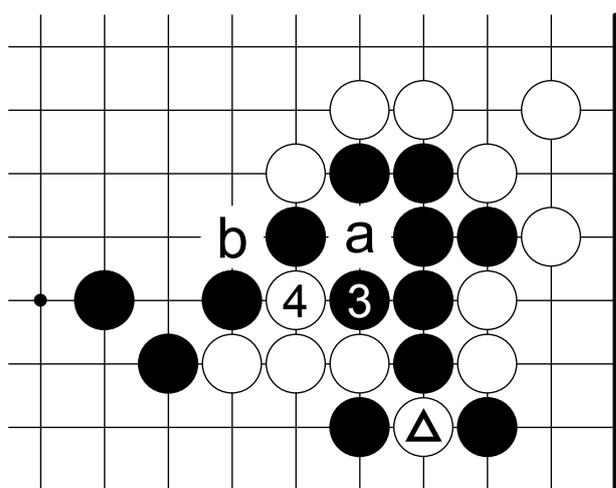


5图（对扳的对策）

其次是对黑 1 扳的对策。

这个场合，走白 2 让吃是导致黑撞紧气的好手。

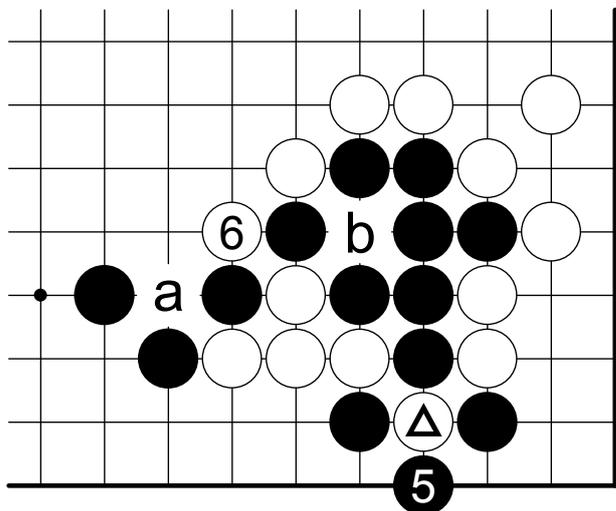
白 2 之后，如黑 a 提，由于白 b、黑粘、白 c 而可吃黑一子。



6图

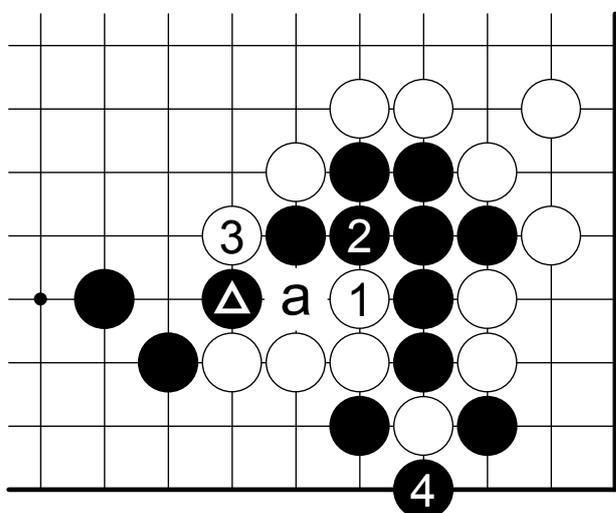
如黑 3 提一子，则白 4 冲入而打吃。

在这里，也是△的弃子起到有效的作用，不给黑 a、或 b 粘的余地。



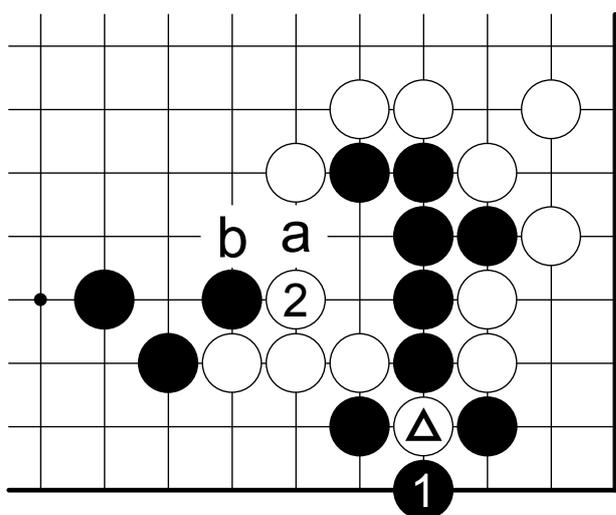
7图

那么，黑只有走5提的一手。白6断两面打吃。之后，虽有黑a、白b做劫的余地，但黑七子成为被打吃的劫，黑没有胜利希望。



8图

白如避劫，也有走白1、3的手法。因黑在a位不能接，黑4、白a就可吃▲一子。



9图（平安撤退）

最后一个是黑1提。但这样最简单，白2冲即可。黑a则白b两面打吃。这次成不了劫。

总之，这样全军可平安撤退，却是牺牲▲的作用。

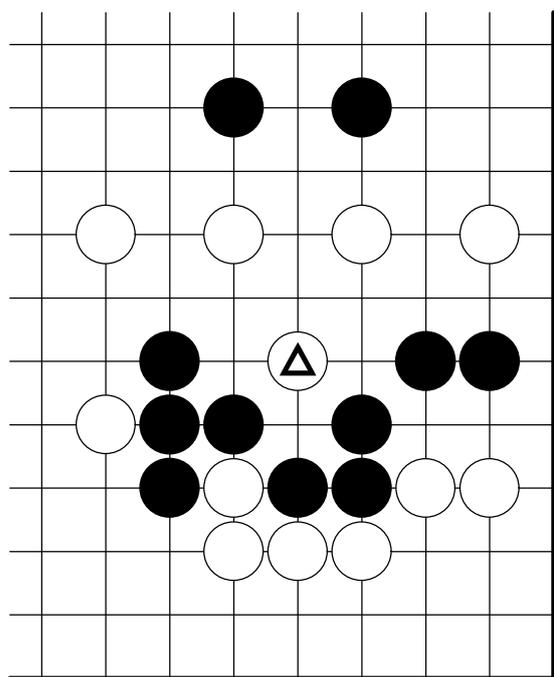
所以黑还不如将2图中的黑2一手，改走a位方面，让白联络为好。

3、自投罗网

所谓“自投罗网”是多余走的棋，是企图取先手，反而成为后手的原因。这是其中一例。

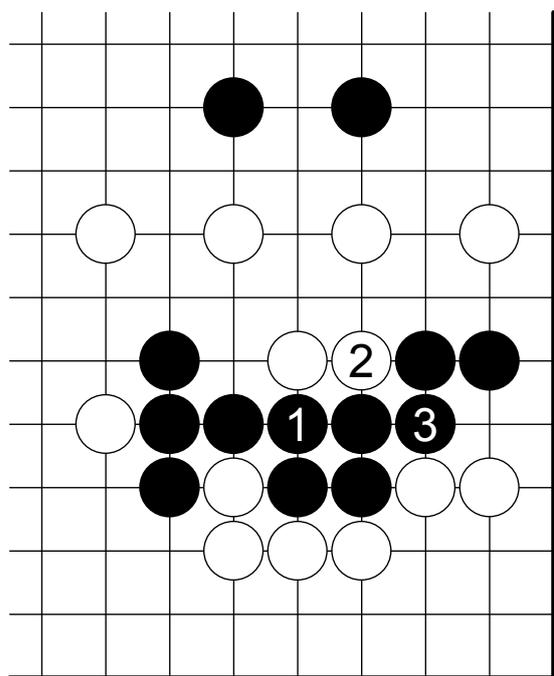
尤其在中盘以前，甚至一手有超过十目价值的。围绕先手，互相针锋相对是当然的。

第3问 黑先



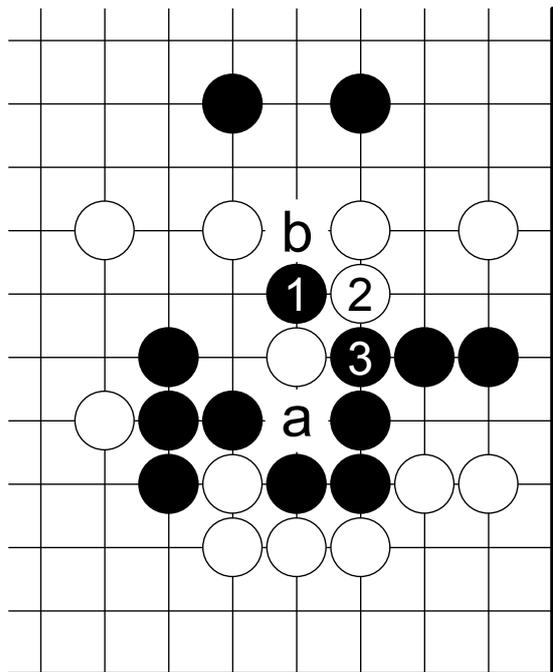
现在白走△觑。先手夺黑的眼形，接着狙击全部黑的意图是明白的。

黑在这里怎样应呢？



1图（按白的意图走）

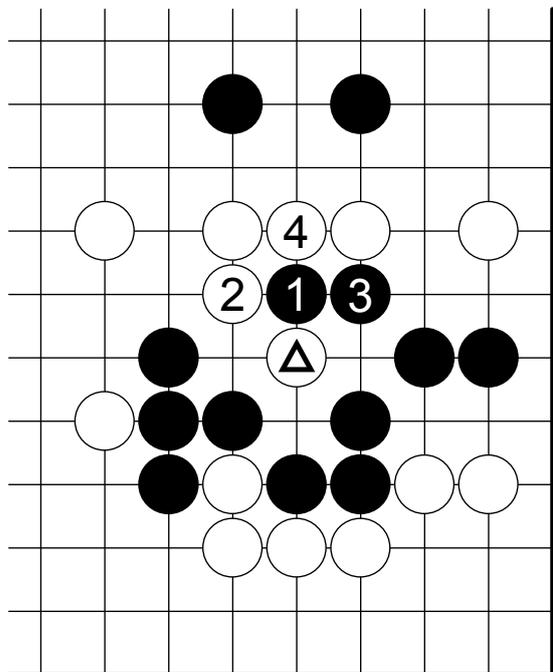
黑 1 接是按白的意图走棋。这样走，被白 2 先手逼应，立即更加危险了。



2图（弃子）

黑1碰是先手防断的唯一手筋。对白2，黑走3位。

由于这一手的弃子而防白。断于未然，而且，白b不能省，黑夺回了先手。



3图（先手）

对黑1，白2从这方面走也同样。白4的接仍不能省。

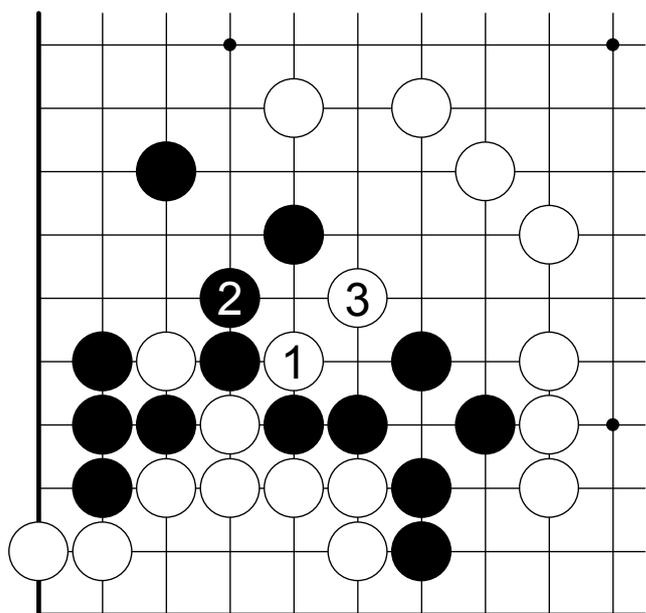
就是说，因走白△的觑，而被夺去贵重的先手，成为自投罗网的结果。

4、虎头蛇尾

虎头蛇尾者顾名思义，头是虎而尾是蛇。

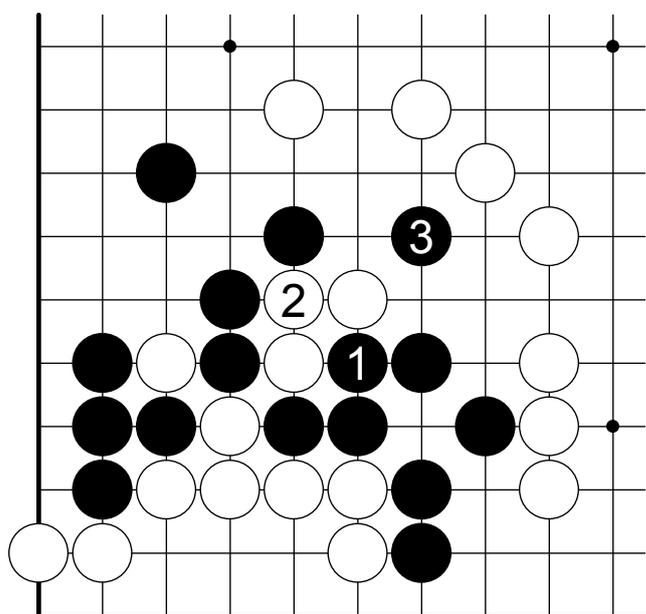
就是说，最初有极大威势迫着对方的大块棋，而在不知不觉之间，相反却改变了攻守。这是其中的一个好例。

第4问 黑先



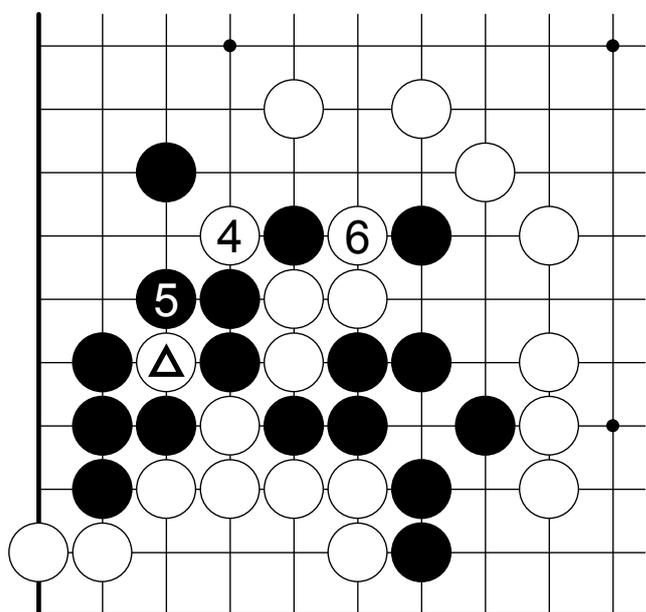
白 1 断、3 尖是分黑为二而谋取其一的作战。

倒过来却能使其成为虎头蛇尾而告终。黑怎样走才能达到此目的呢？



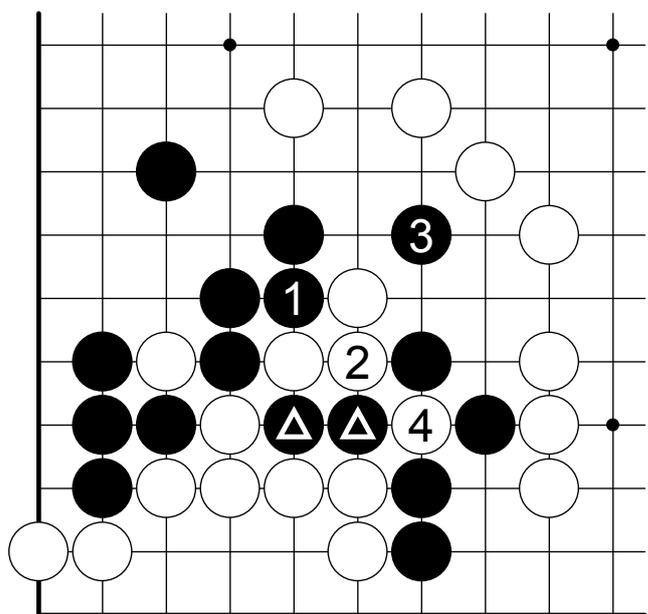
1 图（轻率）

黑 1 打吃使白 2 接，黑 3 罩以为能吃白，但那样考虑未免轻率。



2 图（被吃）

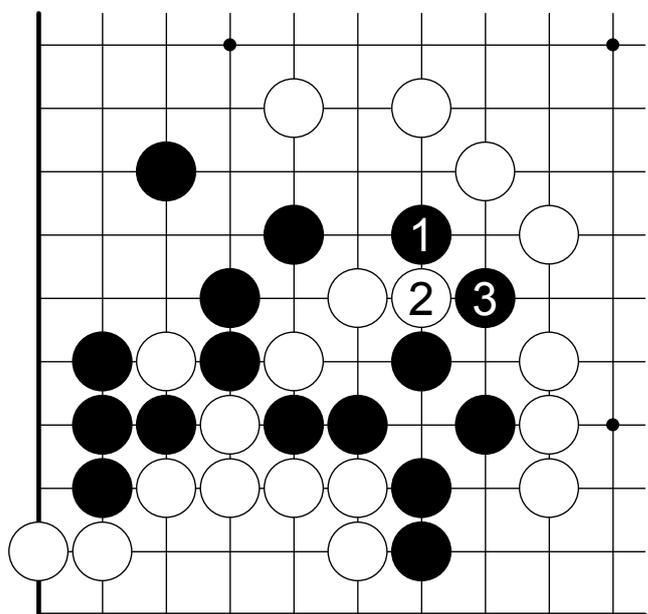
讨厌的是△一子。白 4 打吃二子，黑 5 只得提，白 6 就冲出，简单地逃走了。这样，右方的黑八子不得救了。



3图

黑 1 从这方面打吃更不行。
从白 2 至黑 3 罩，也由于▲二子
被吃，滚打也不成。

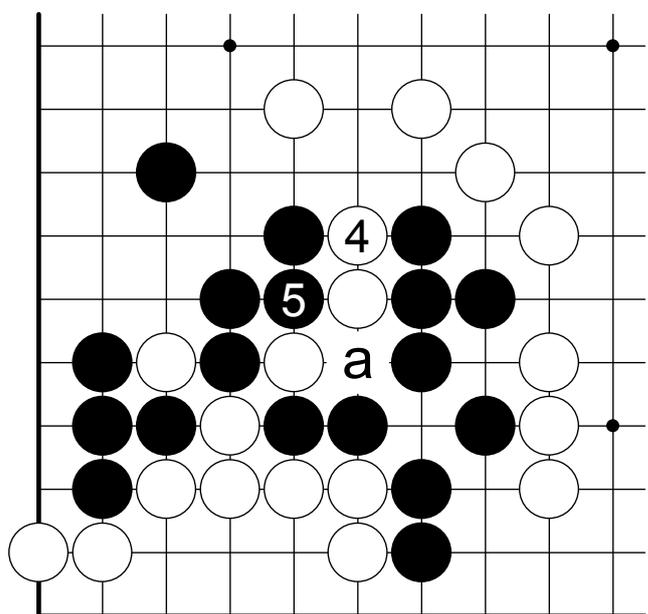
直接打吃，但都失败。



4图（正解）

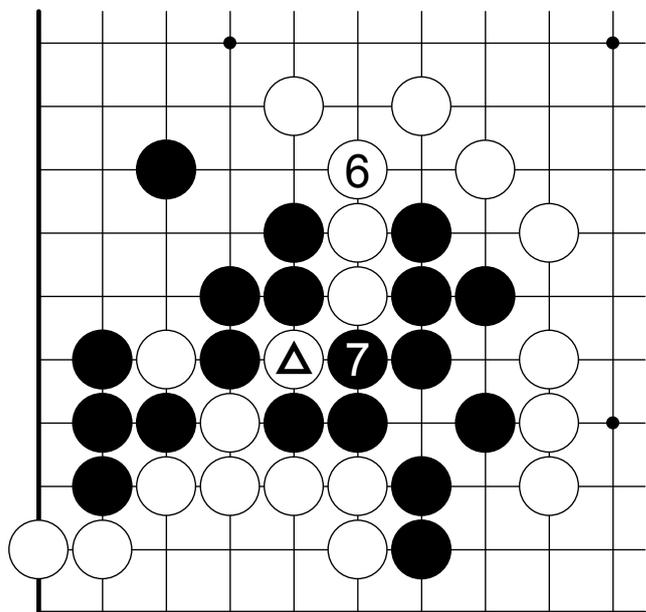
这个场合，如次序倒过来，
却意外好走。

那就是，先走黑 1 罩，白 2
冲时，黑 3 挡。



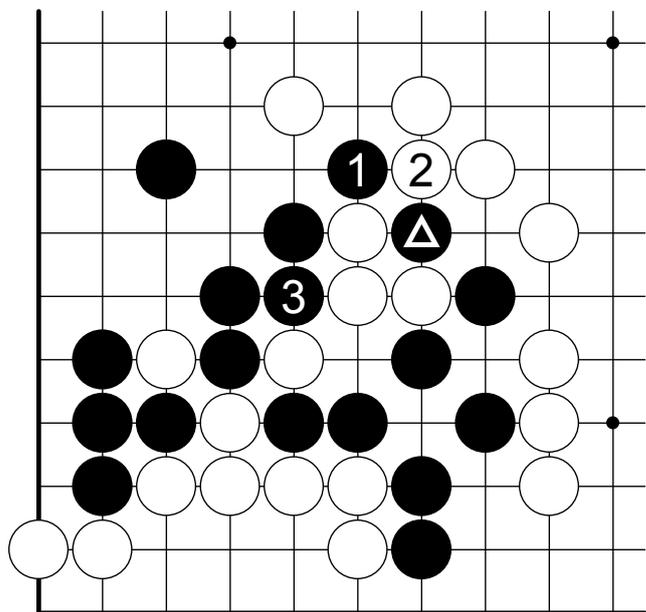
5图

白 4 是绝对的，如黑走 5 位。
白因为撞紧气，在 a 位不能接。



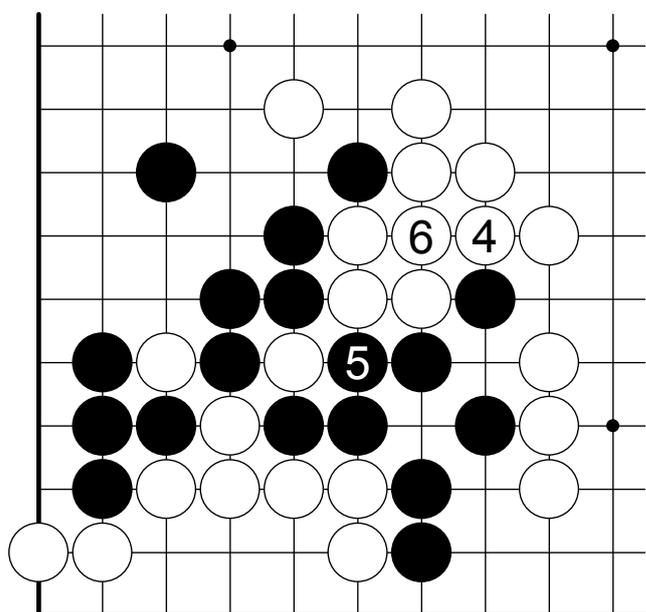
6图（不充分）

从而，白6则黑7提△而联络，其实这还不是正解。理由是
因黑成后手。对黑来说，在这里
先手告一段落是必要的。



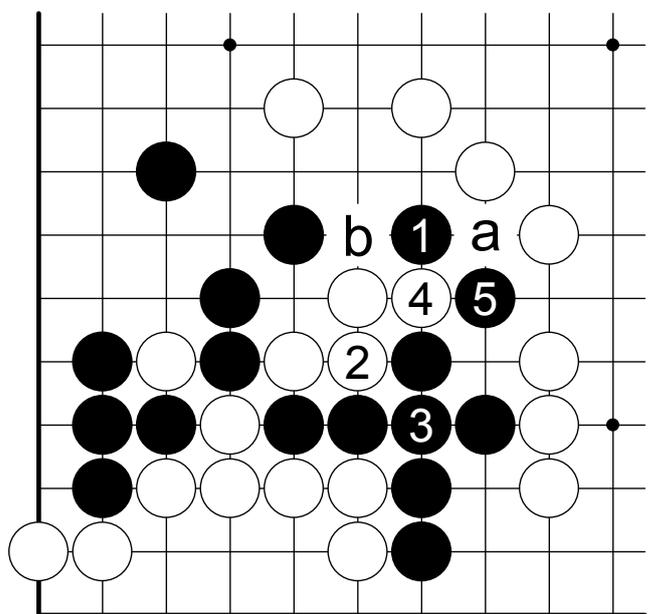
7图（正解）

正解是5图的白4之后，再
走黑1挡。那就是以▲作为弃子
而滚打。



8图

白4提时，黑5也提一子而
使白6粘，先手完成联络。



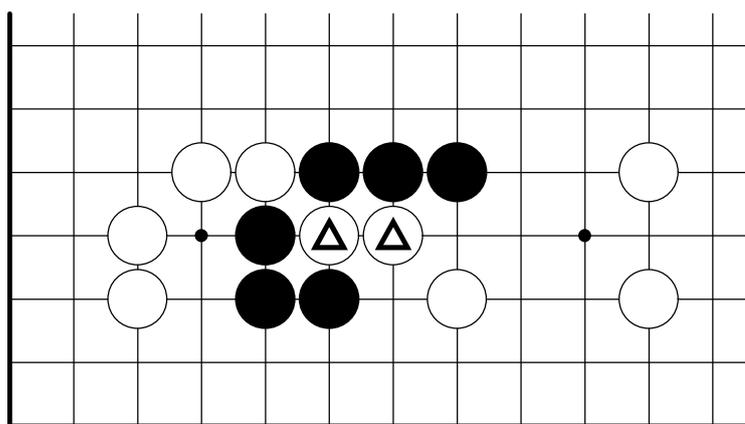
9图

对黑1的罩，如白试图反击，则只有先走白2位打吃这一手。但那是自求撞紧气的结果，切断的四子全部被吃了。

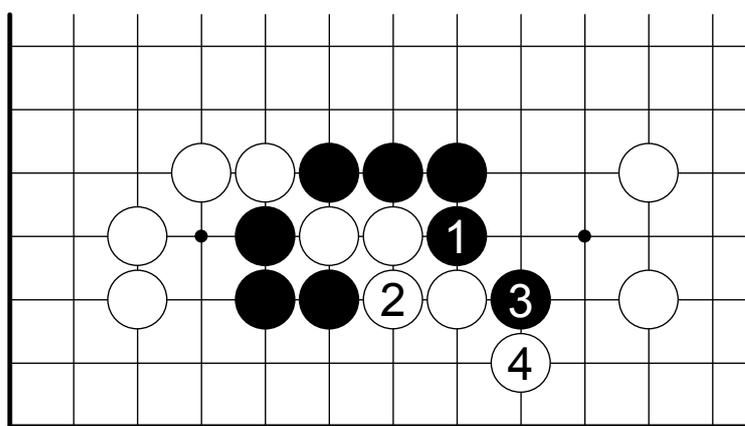
总之，白先手切断黑而进行攻击，成为虎头蛇尾了。

5、软打战术

第5问 黑先



救出下方三黑子的办法只有一个，除吃掉白△二子外，别无它法。但必须牺牲软打之子。在哪里，怎样走才好呢？

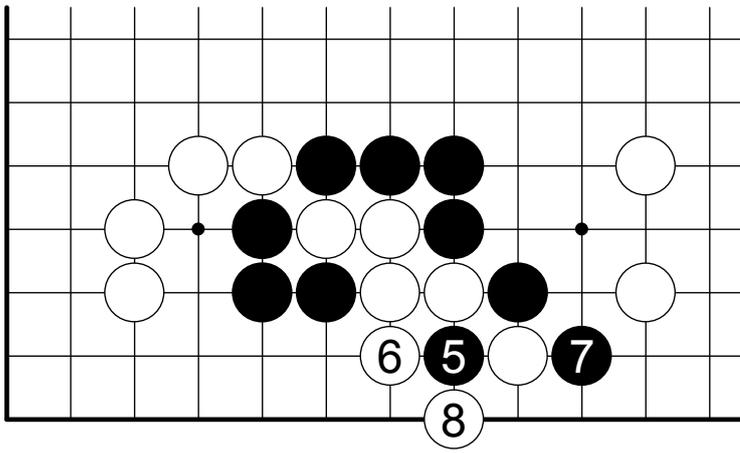


1图（拙劣走法）

黑走1、3，是所谓拙劣的走法。

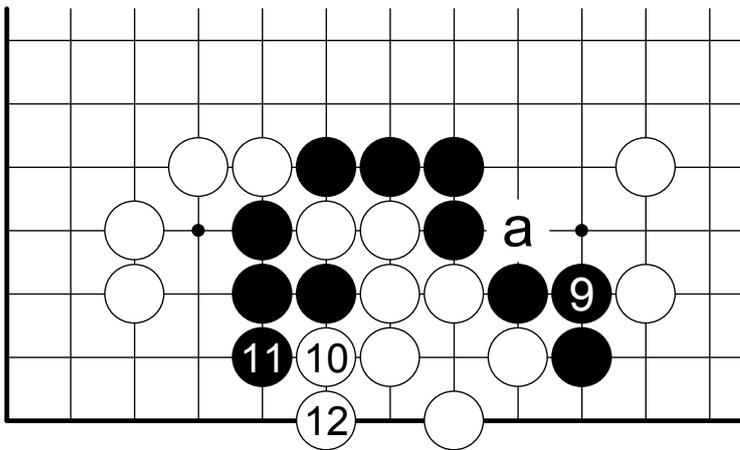
总之，初学者中间是有人喜欢直接走这样打吃的倾向的，但由此而失去了机会。

白2、4应后，见2图。



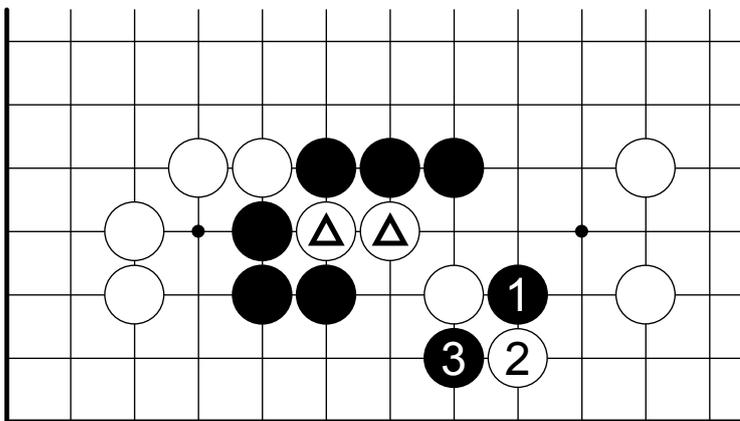
2图

黑5在这里虽是牺牲软打之子，被白6、8提净而不成对攻了。



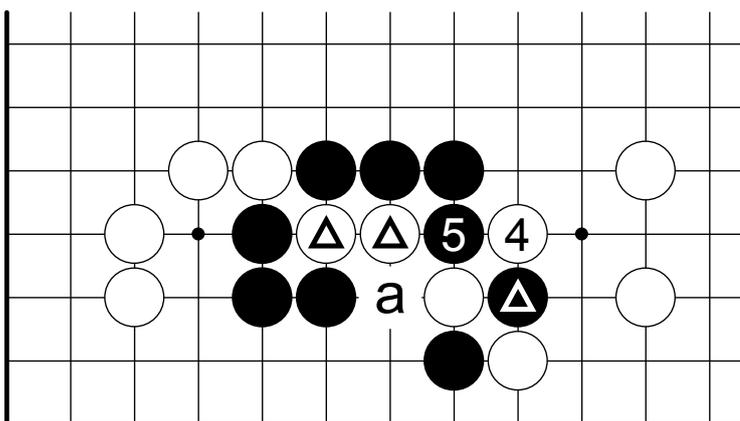
3图（失败）

黑9接时，白10冲，12下立，完成两眼而活。而且，黑还留着a位的断点，有补强的必要。煞费苦心牺牲软打之子，也在紧要关头之前而灭亡。



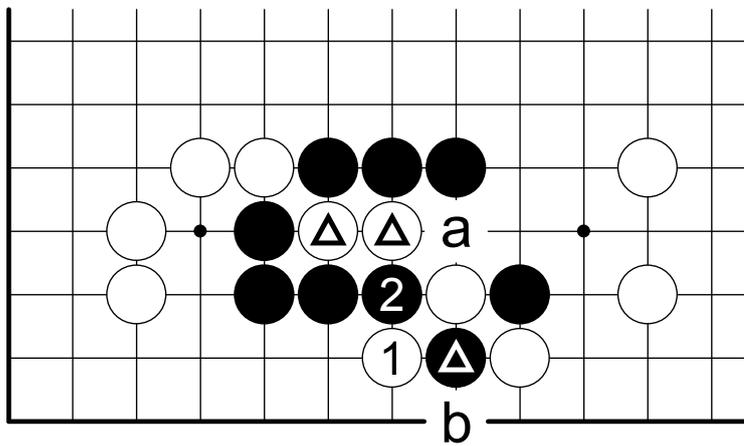
4图（正解）

黑1小飞、3扭断。这是绝好的牺牲软打之子的走法。对这类形的常用手筋，只要这样走，那就等于已经吃到了△二子。



5图（解决）

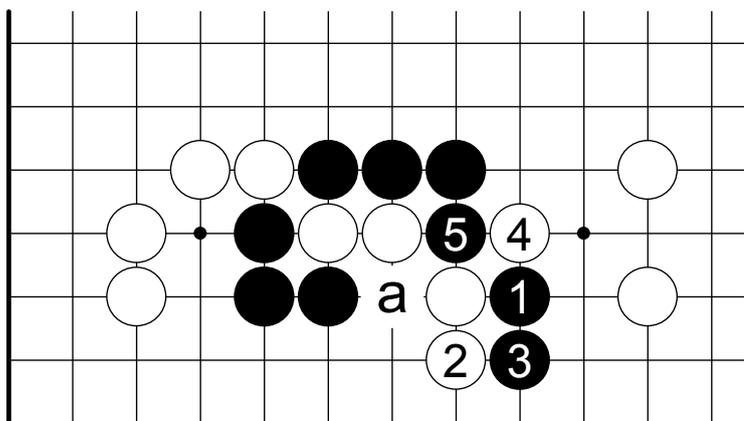
续前图，如白4打吃一子，则黑5冲进。黑▲的弃子在这里奏功，因白不能在a位接。



6图

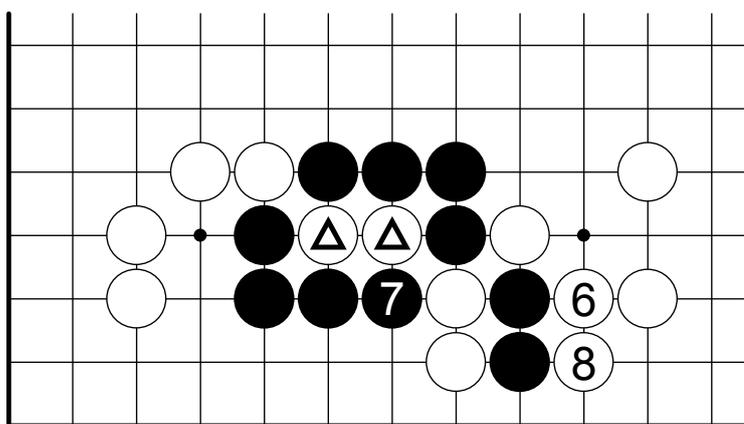
4图之后，白1由这方面打吃一子时，黑也走这方面的2位断。这样，白也不能在a位接，黑以▲作为弃子，白b、黑a提△二子而

通连。



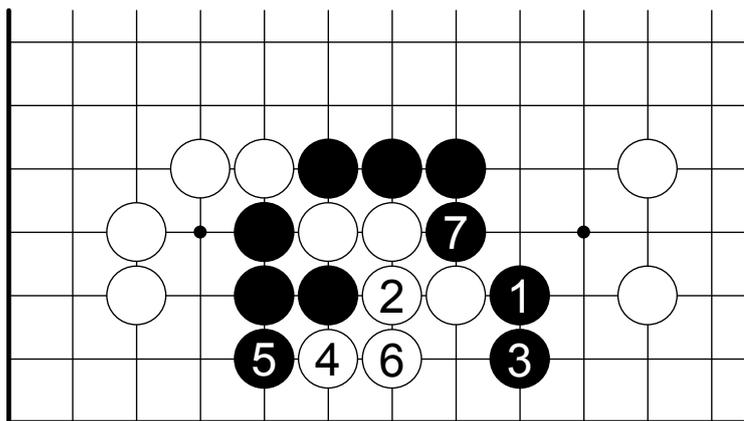
7图

黑1碰时，如白2下立，黑当然走3位挡，白4扳，则黑5断。白在a位不能接，那是不用说的。



8图（先手替换）

这样，白6是绝对的。因此，黑7吃白△二子而通连，白8打吃时，黑可先手转投其它大场。



9图（白无理）

对黑1，白2若接，在一般情况下是最强的抵抗手段，但在这个场合是白无理。

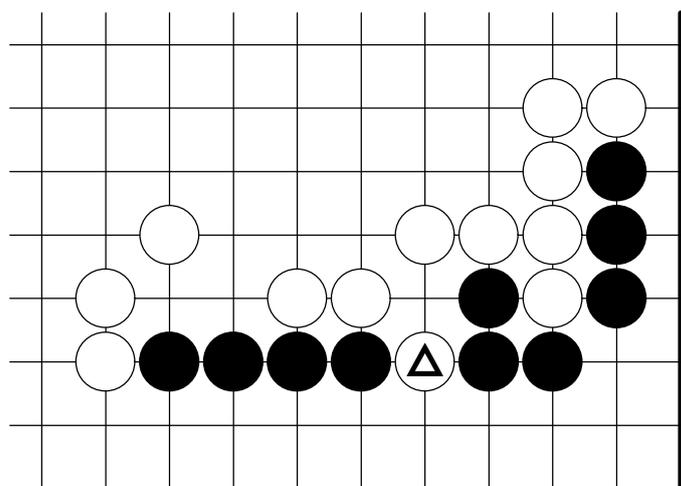
就是说，由黑3下立至白6止，对攻黑多一气胜。

6、敌中横断

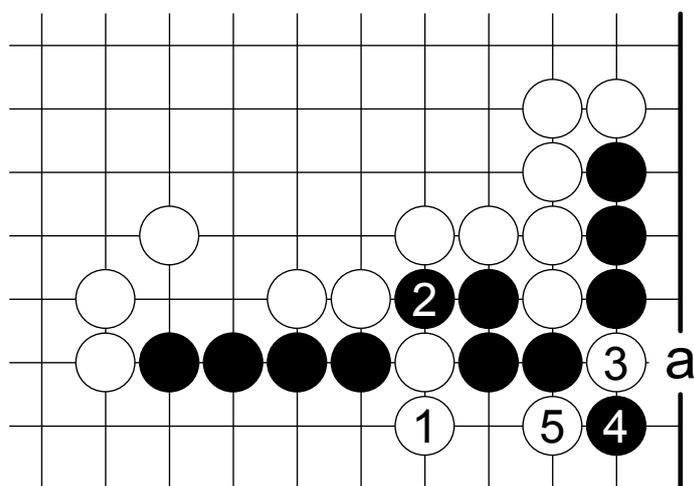
攻破对方地域或吃对方之子，大抵都是由切断开始的。其中，再没有比分割对方地域谋取其一方最痛快了的横断敌方地域而得效果，就是问题所在。

第6问 白先 (棋经众妙)

《棋经众妙》是十一世名人林元美所著死活问题的专集，这是其中之一。

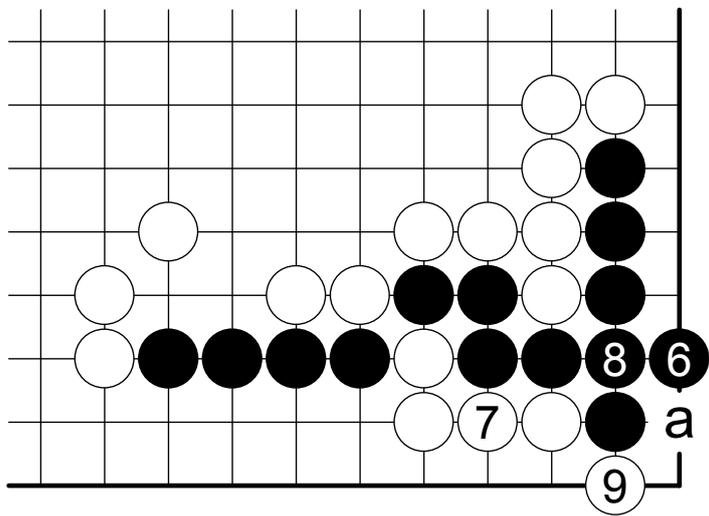


利用△一子以图断黑为二。但在哪里，怎样弃子是这个问题的要点。



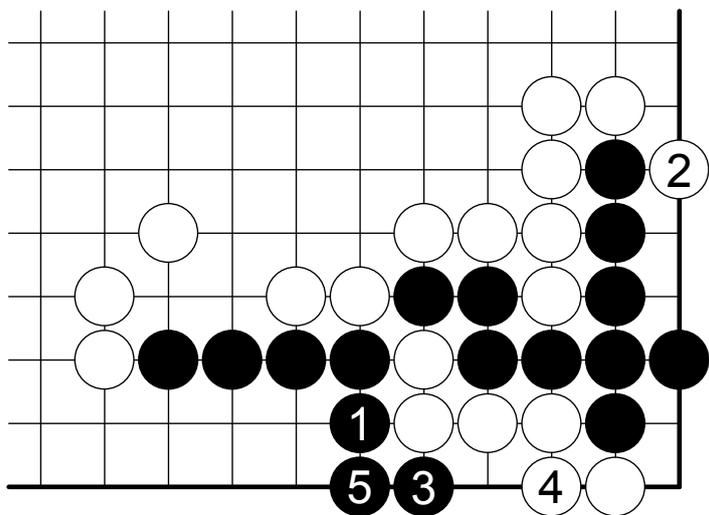
1图（单纯）

首先，就白1长来看。黑2的断是绝对的，这时，白走3位作为弃子。黑4、白5后，黑果真能走好么？



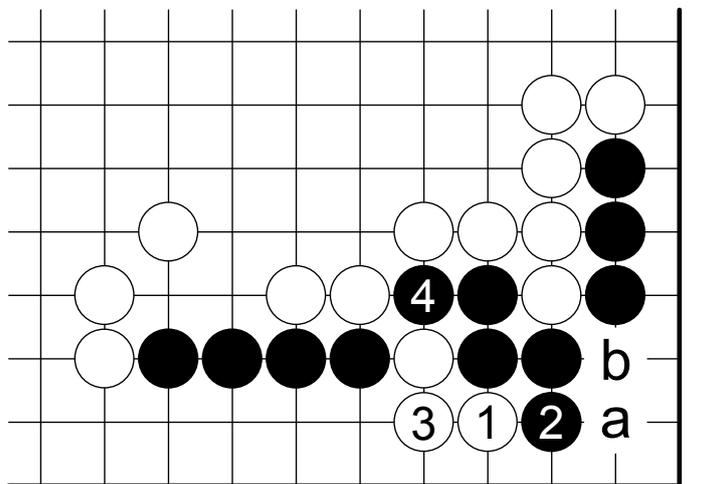
2图

由黑 6、白 7 滚打而使黑 8 粘。白 9 扳，有时走 a 位扑，能成劫。



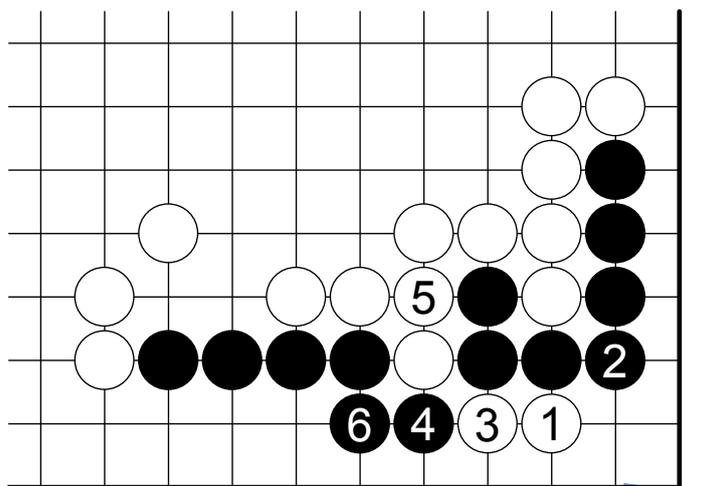
3图（白负）

但是，可惜的是，黑 1 至 5 稳步紧气，对攻白负。当然也不成劫。回到 1 图，白 5 这手如走 a 位，再增弃一子，也由于黑 6 接而无后续手段，对攻仍是白负。



4图（无后续）

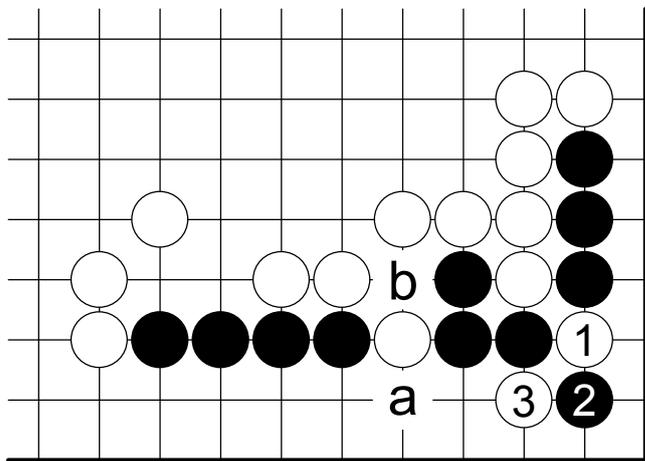
最初走白 1 扳之手，好象有棋，但黑 2 平稳地应后，无后续手段。走白 a 夹来看，也被黑 b 接，就此为止。



5图（失败）

先走白 1，但至黑 6 止也是失败。

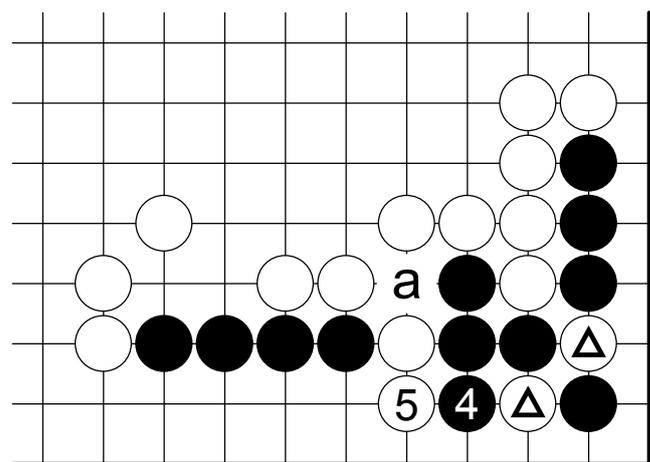
黑 2 是最紧要之点，走了这个接，白完全失去了手段。



6图（绝妙）

剩下的手段是白1断，如黑2挡时，则白走3位。这是绝妙的次序，一举而解决。

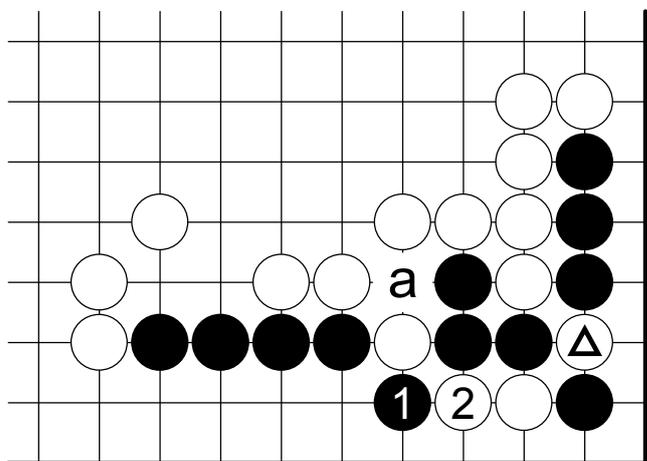
就是说，和1图的不同之处是没有白a、黑b的交换。这个差别产生出下图那样极好的结果。



7图（弃而联络）

续前图如黑4打吃一子，白就走5位冲。

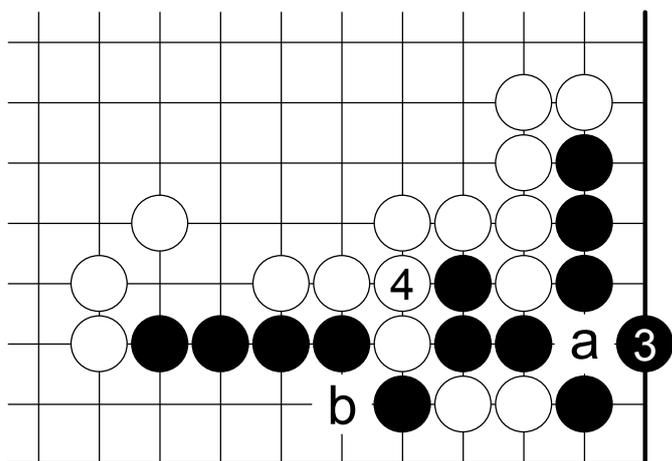
由此可知，白△的两个弃子起到怎样重要的作用。黑因撞紧气不能走a位断之这一手。



8图

6图之后，黑1如由这方面打吃，则白2应。

黑虽想走a位提，但成倒扑。白最初走△的弃子，在这里表现了效果。

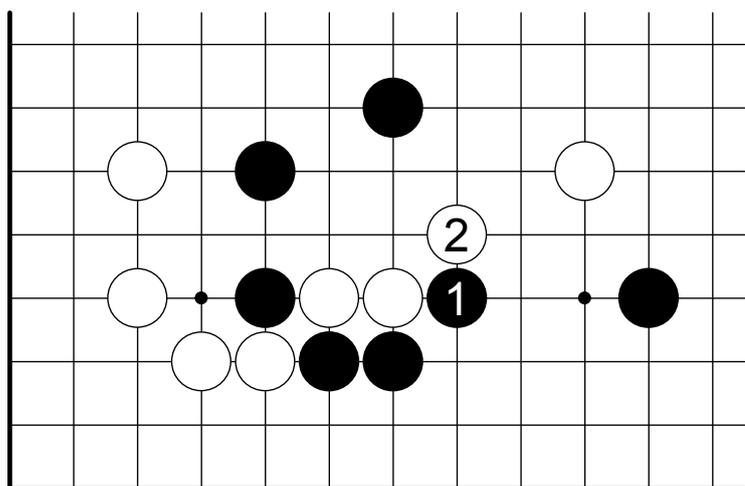


9图（必得其一）

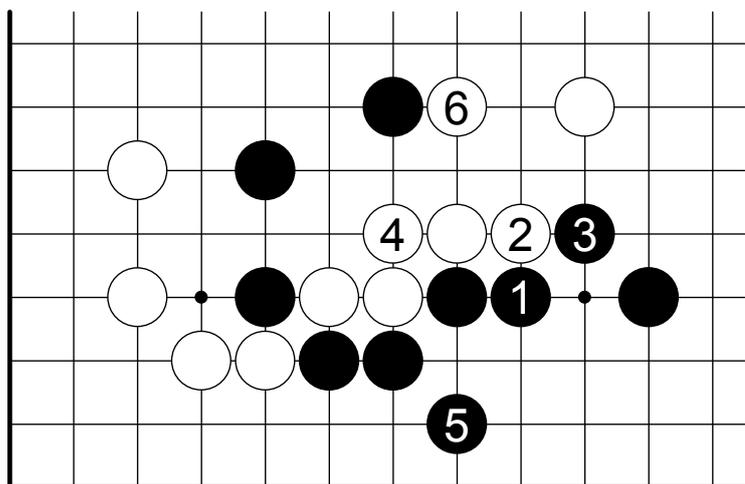
因此，黑只有走3位提的一手。但白也走4位打吃，则a位提和b位打吃，两者必得其一。横断敌阵漂亮地成功了。

第四章作成厚味的弃子

第 1 问 黑先

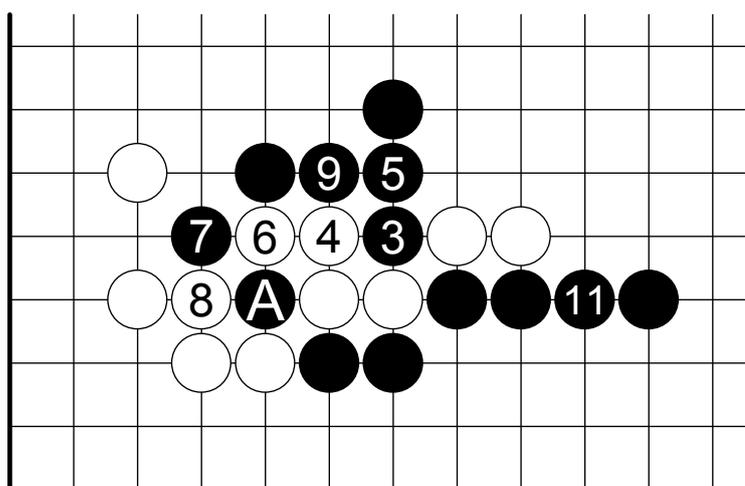


黑 1 扳时，白 2 挡，显然无理。黑可利用它，在其周围筑成坚壁。



1 图（缓手）

黑 1 长，求安全是不错的，但不免有缓手之感。黑 3 虽扳，白 4 连后，黑不得不回到 5 位，白 6 碰即可腾挪。

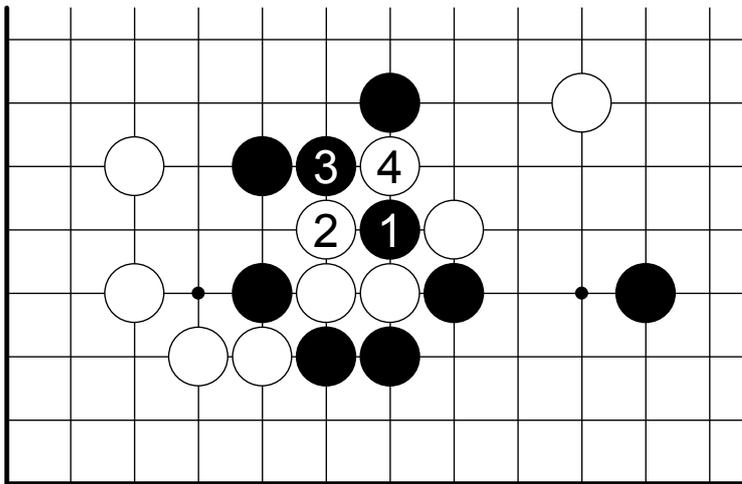


2 图（较强）

前图的黑 3 走本图的黑 3 断较好。如白 4 冲，则黑 5 连。白 6 时，黑 7、9 逼应后回到 11 位，准备以后作战。

之后，白、黑怎样走都较难取优，成为不相上下的结果。

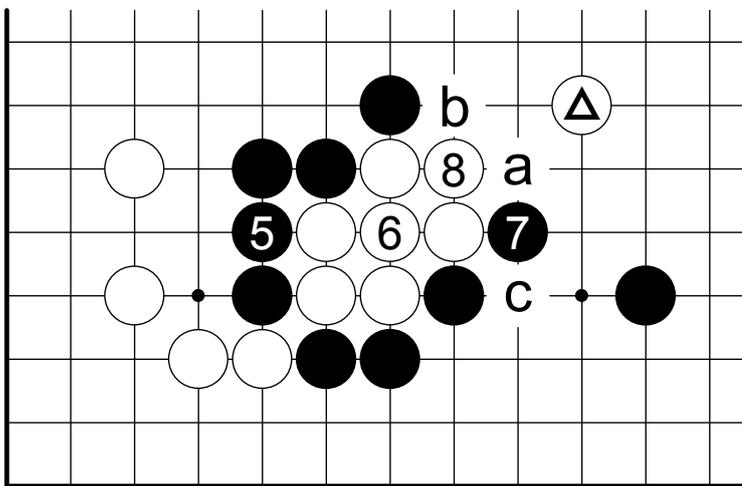
10=A.



3图（正确走法）

黑1直接断，使白不得
不走2位，再走黑3，弃一
子。不这样走不能说是正确
走法。

白4提是绝对的。

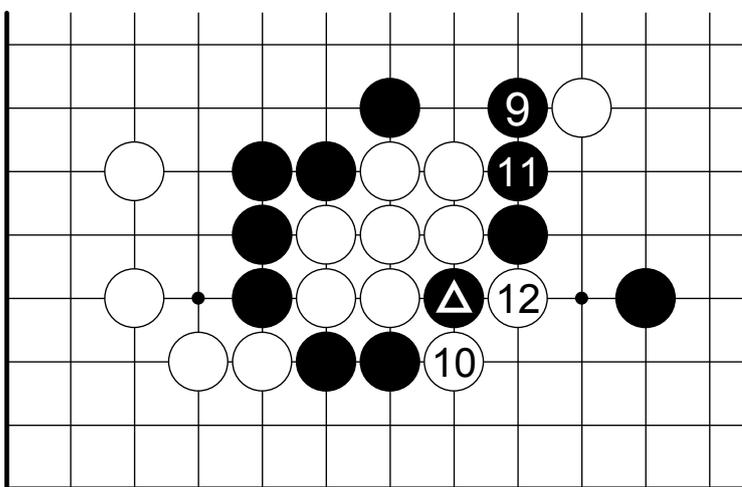


4图（滚打）

黑5滚打使白6粘，再
走黑7、白8。由此，白成为
凝形。当然，重要问题还在
以后。

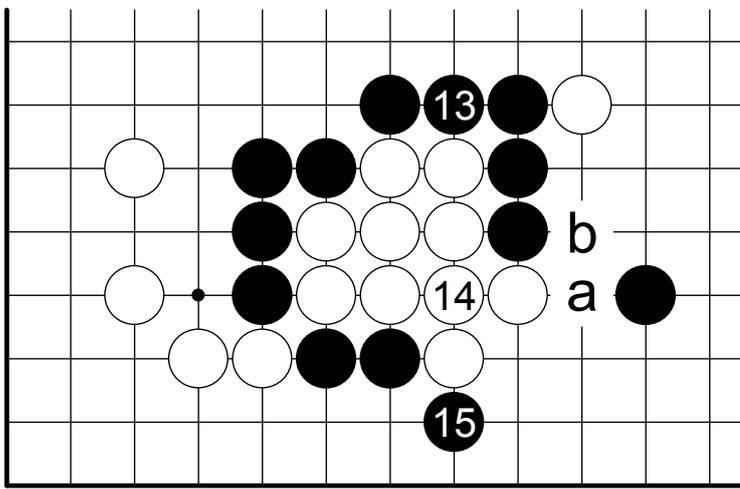
因△成引征，所以黑不
能走a或b，但是黑c接，

最后结果和2图差不多了。



5图（罩）

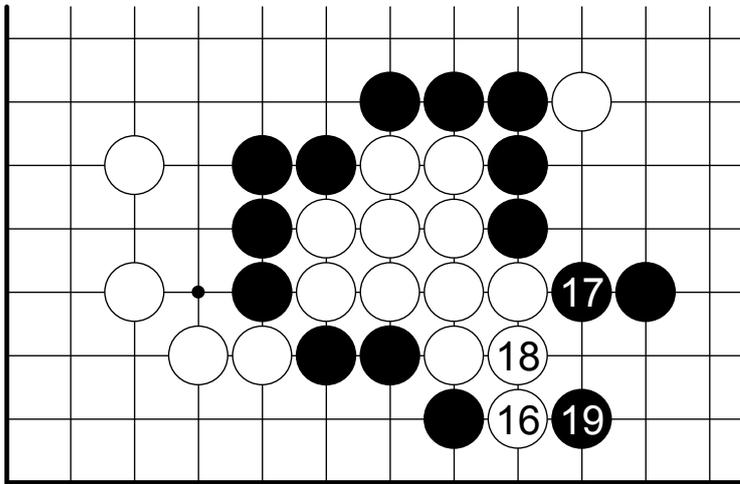
黑9罩最好。因白只有
走10断的一手。那时，黑以
▲作为弃子而走11打吃。白
12提之后，续见6图。



6图

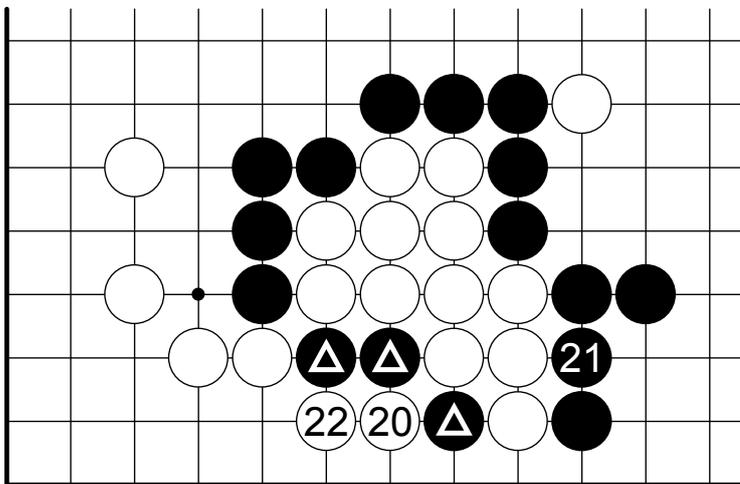
黑 13 再次滚打，使白 14 粘，然后黑 15 扳。

在这里，白不能走 a 位长。如长，则被黑 b 挡，白全被歼灭。



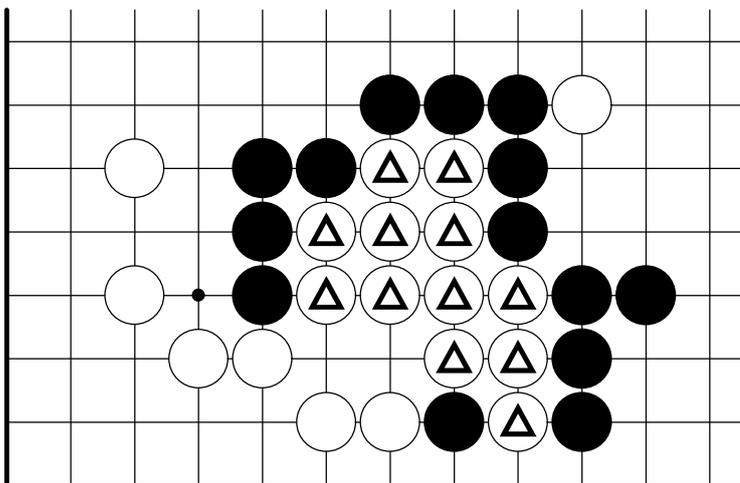
7图

白只有走 16 位挡的一手。因而黑 17 打，使白 18 接，再走黑 19 夹。



8图（紧气）

白 20、黑 21，把▲三子作为弃子而先手完成了紧气。



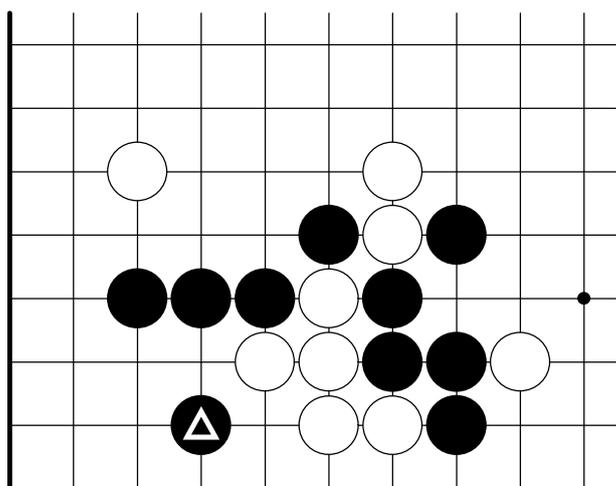
9图（白凝形）

这是最终图。

首先请看黑由中央至下边所作成的强大势力。

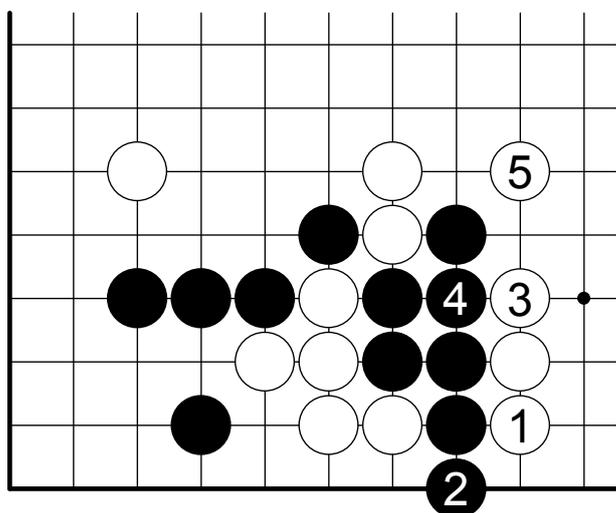
与此相反，白△等子成了多次重复而无空。

第2问 白先



这次是由白的立场来考虑。

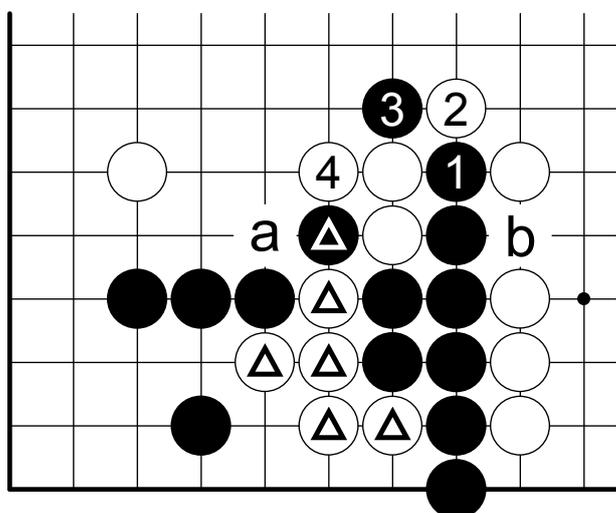
现在黑在▲跳，但这是极大的恶手。白可乘机，在其周围筑成坚壁。



1图（必然的应对）

首先，白1下立。黑当然走2位遮断。接着，白3觑，黑4接是绝对的。

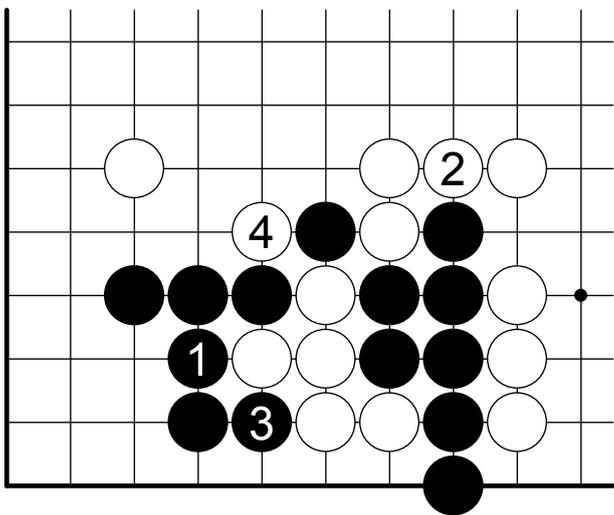
在这里，白5罩是常用手筋的重要次序。



2图

如黑避免封锁，走1冲，当然白2挡。对黑3的断，白4曲而打吃▲一子。

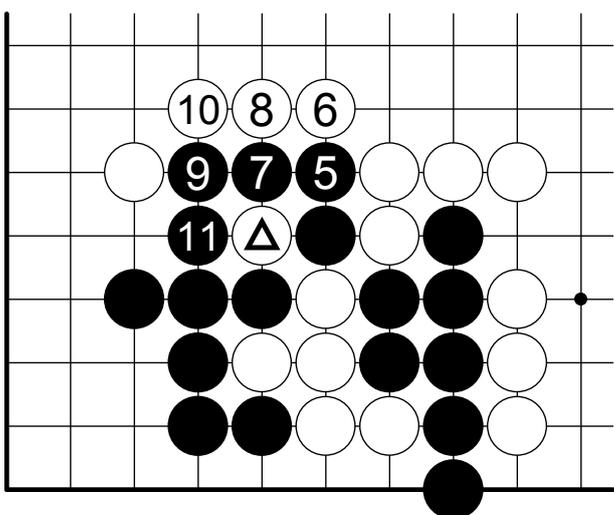
黑a则白b，可吃右面的黑八子，黑b则白a提，白△五子可以逃出去了。



3图

1图成为白5的状态时，双方都是四气，黑无暇走其它应手，只有走黑1紧气的一手。白2，黑3也是绝对的。

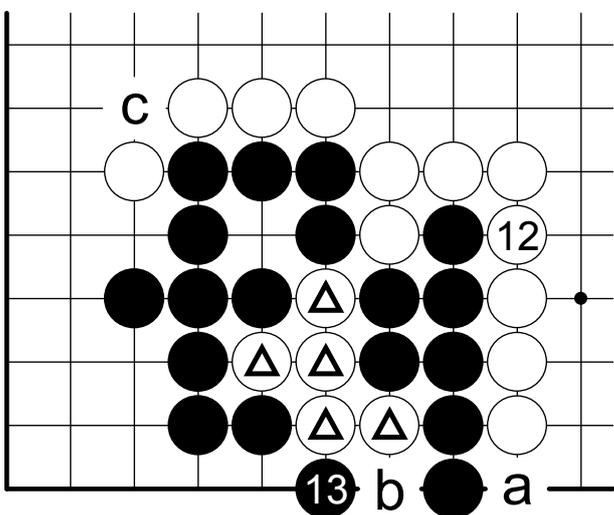
到此为止，白4断更是增大厚味的良好次序。



4图（弃子）

白△当然是弃子，黑5长时，白6从这方面打吃。

白6至10止是打吃的连续，黑完全没有变化的余地。由此，白首先完成了上方的封锁。



5图（绝大的厚味）

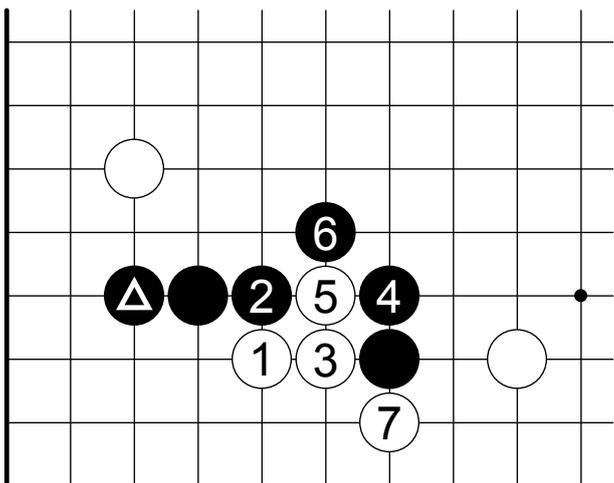
其次是右侧。白12严密封住，这也是白的先手。

因白a随时可逼黑b应，现在没有走的必要。又左边的黑c断，也可弃一子夺取先手，所以白只有欢迎，完全没有恐惧的理由。

总之，白取得这样厚壮宏大的外势，笼罩着全局，一点也没有走得不对的地方。

与此相反，黑在角上的实利，充其量也不足三十目，就是说，不能与白的外势相匹敌。

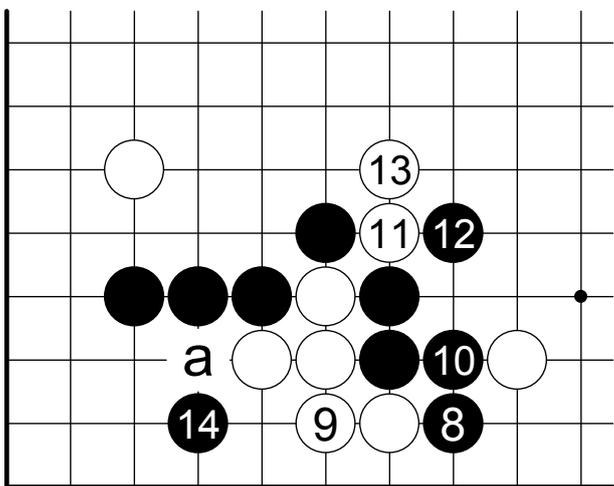
也就是，黑当初认为花微小的代价可取得△五子，其实代价很大，不用说，这是白的弃子作战的成功。



6图（走成基本图的经过）

为了详细说明，揭示基本图的构成次序。

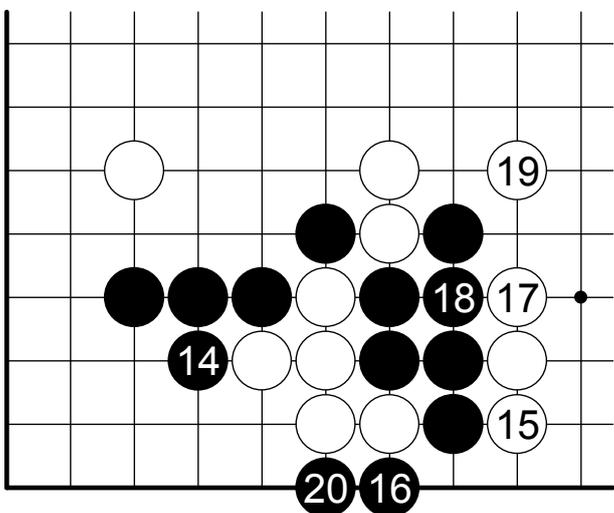
黑的大飞缔，加▲一子之后，白1的打人是在让子棋中常出现之型。黑2至4是黑的强烈抵抗。



7图（黑14是大恶手）

白扳、接之后，走11断的一手。对黑12，白走13位。

不好的是黑14的跳，这样的场合，走一手缓着遭受致命伤，14非走a位紧气不可。



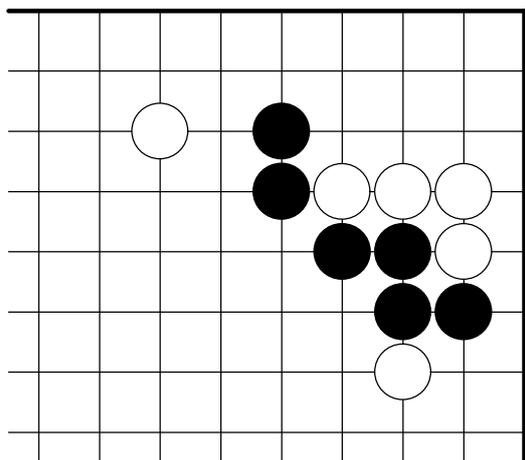
8图（大差别）

黑14走正着场合的变化。

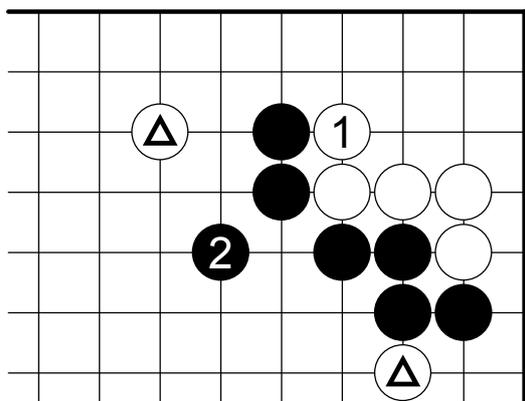
白同样走15位。这次至白19止的紧气，白差一气；而对其外部的厚味，却产生了很大差别。

不能象7图黑14那样走，花的代价太高。

第3问 白先

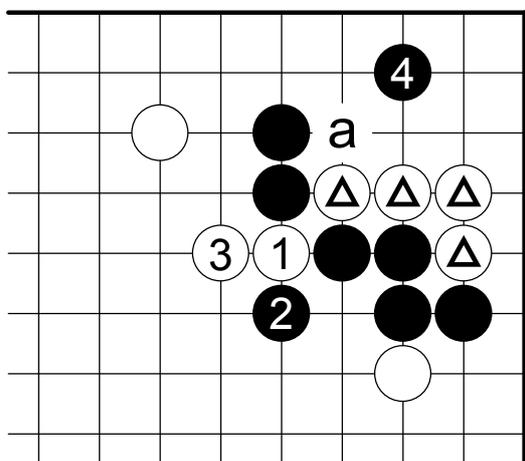


这是由小目定式导致的欺着之一。由这个形，白可用先手堵住周围的黑子。那么，白怎样走呢？



1图（不够好）

白虽有走1位而活角之手，但被黑2应，不够好。左右的△子成为糟子了。

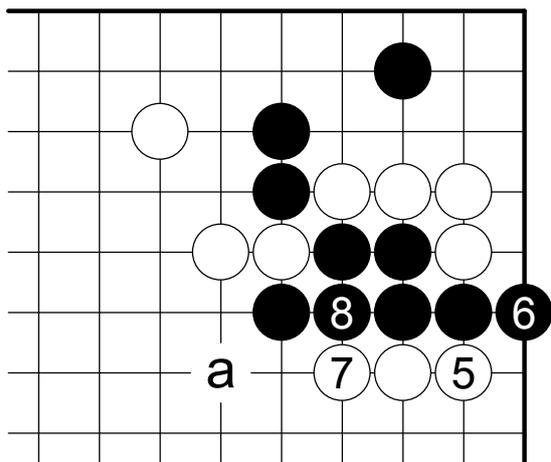


2图（弃子）

这里非考虑弃△四子而在其周围筑成坚壁不可。对此，白1断是绝对的。

如黑2打吃，则白3长。

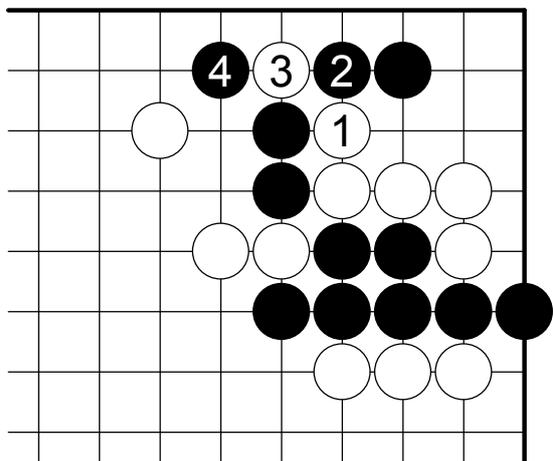
其次，因白走a位便可吃黑二子，所以黑当然走4位小飞。



3图

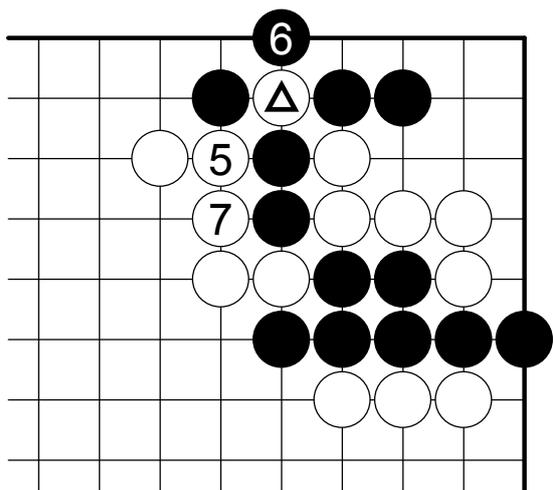
接着白5下立促黑走6位，白7觑，使黑8接。这是和前面第2问完全同样的手法。

但是，在第2问，这里立即走白a罩。但这次却暂作保留，先走下图那样的弃子，这是和前图不同的地方。



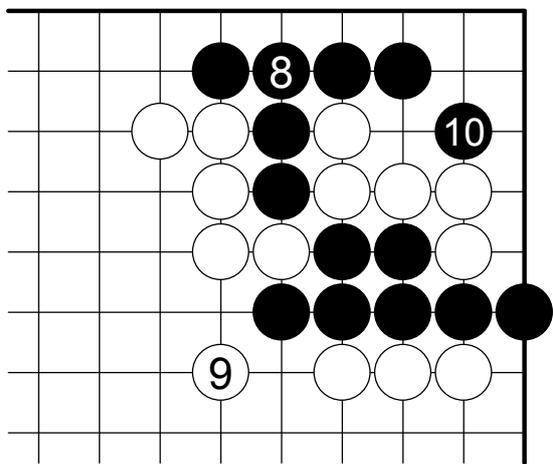
4图（好手筋）

白1冲、3断是好手筋。黑只有4打的一手。



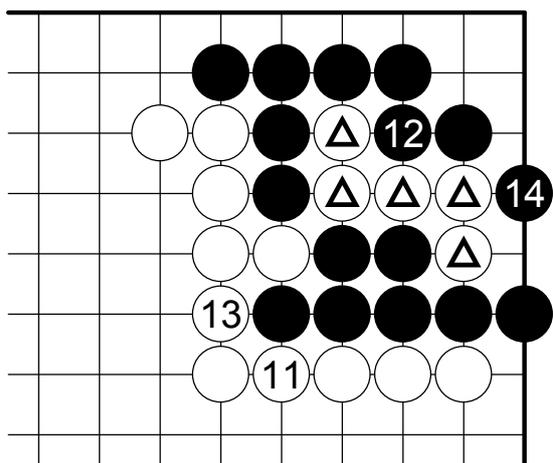
5图（弃子）

以△作为弃子，白6打吃，不用说，这是强化左边白棋的手段。黑6提时，白7再打吃。



6图（罩）

黑只能在8位粘。因而，白9罩，由此，白、黑都是四气的对攻。黑10非紧气不可。

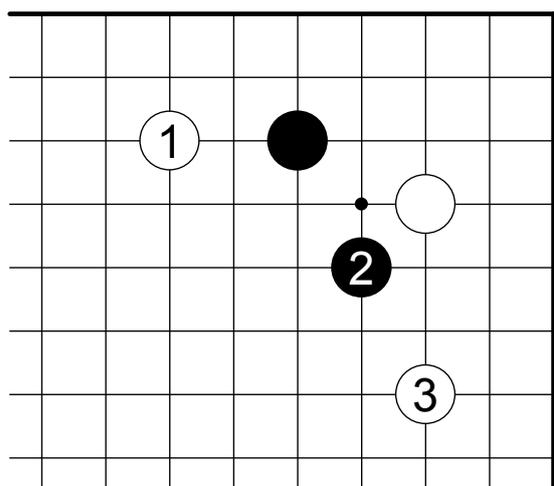


7图（压倒的优势）

这样，由白11走至黑14止。作为白△弃子的代偿，是白得到了极好的外势。

黑仅取得不足二十目的确定地域，而白则占压倒的优势。

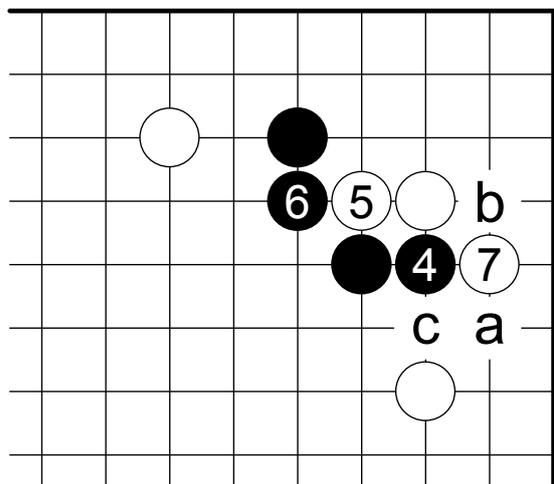
那么，由 2 图至 7 图止的黑的错误在哪里呢？不，哪里都没有。黑的错误还是在以前。



8 图（走成基本图的经过）

为了说明黑棋的错着，揭示走成基本图的构成经过。

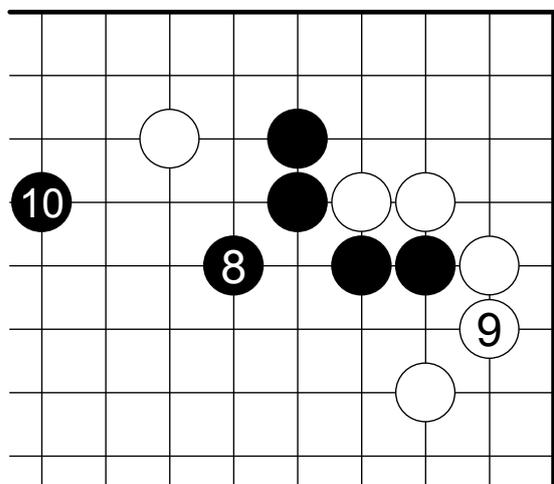
对白 1 夹，黑 2 罩时，白 3 跳，就想作成有机可乘的圈套。



9 图（欺着）

对黑 4 挡，白 5 冲，再白 7 扳。问题就在这里。

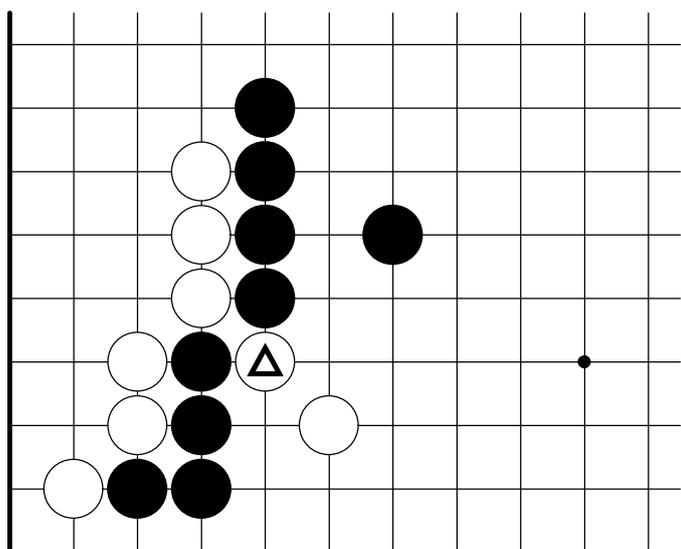
因走成黑 a、白 b、黑 c 后，才出的问题。



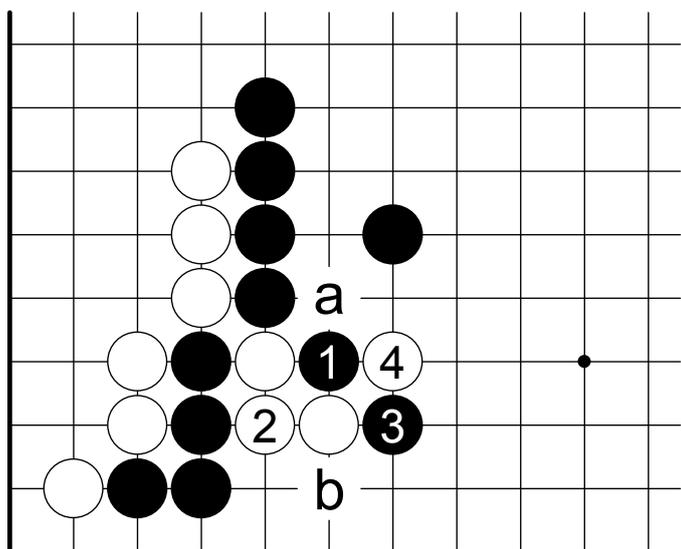
10 图（破欺着）

正确的应手是黑 8 至 10。这样走，简单地破了白的欺着。

第4问 黑先



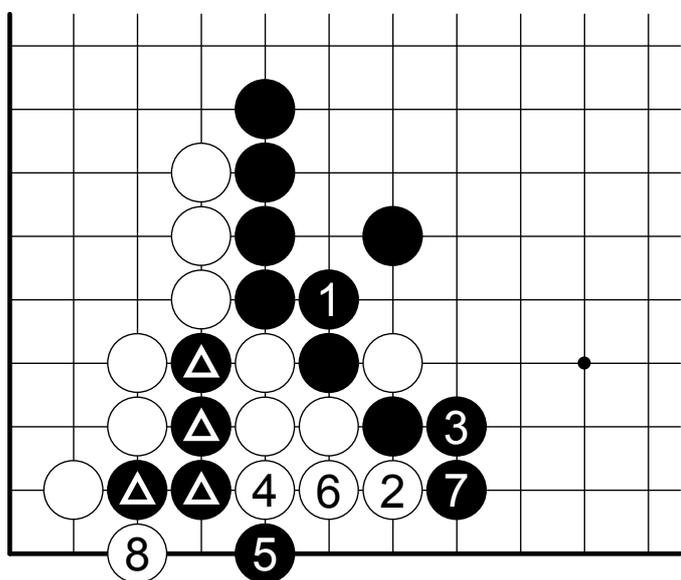
现在白走△位断。但只有这样，黑才有高度成长为绝好机会。那么，黑怎样走呢？



1图（好手）

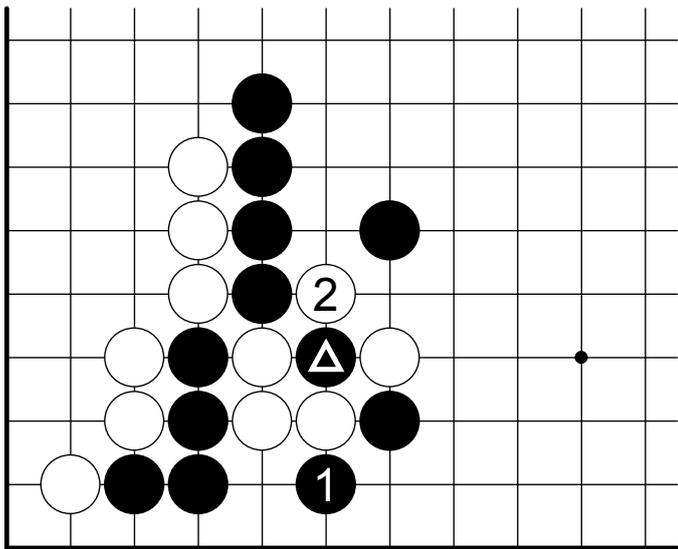
黑1打吃，白2接时，黑3连扳是好手。白4断是绝对的。

在这里，黑有a接和b打的两种走法。



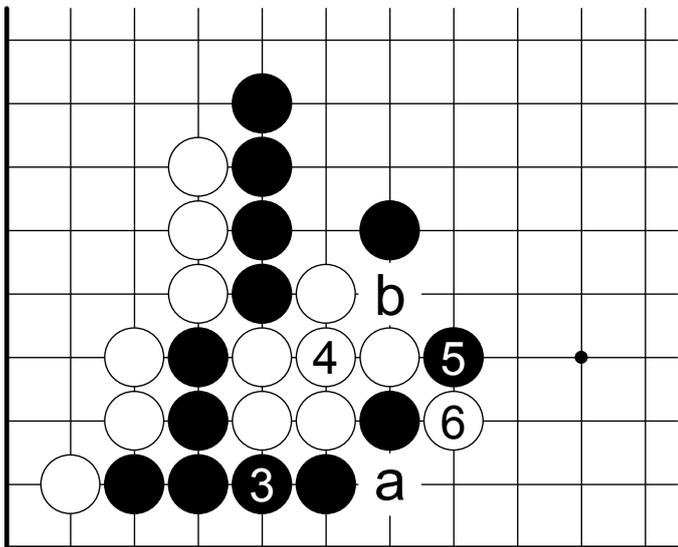
2图（弃子）

黑1接是以▲四子作为弃子的最简明的走法，白由2至4吃住黑四子，至黑7止，虽先手封锁也不好。



3图（别法）

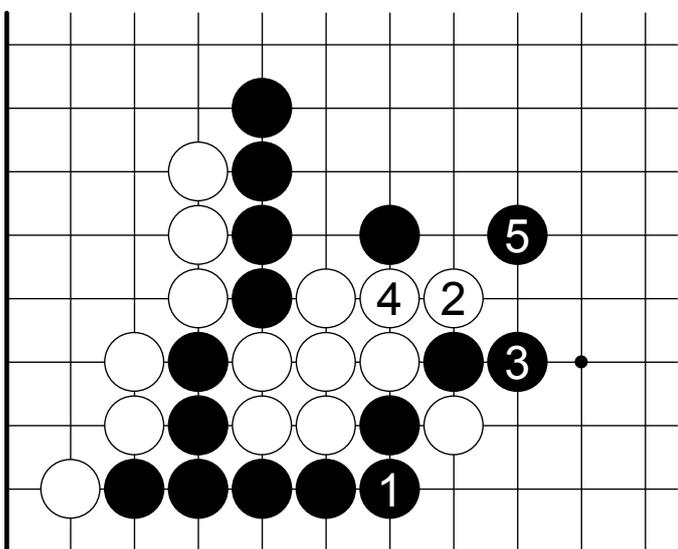
黑弃▲一子而走黑 1 是好手。白 2 提时，见下图。



4图

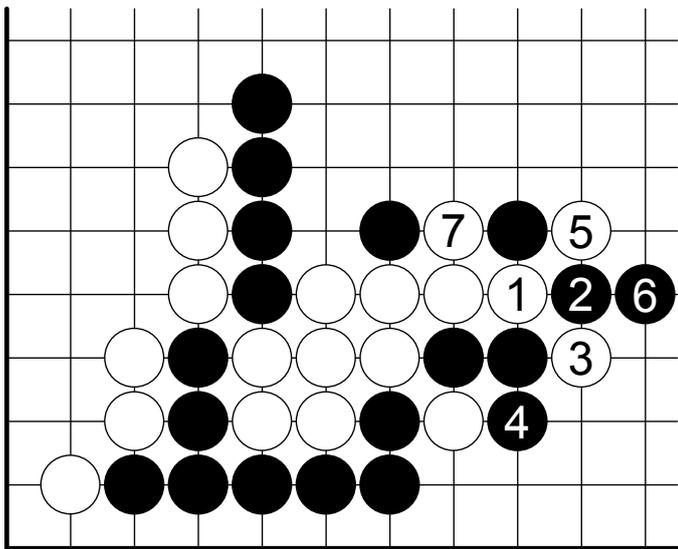
黑 3 打吃使白 4 粘，黑 5 再连扳。

这样走后，只有两气的白，除走 6 断外别无它法。在这里，黑又有 a 和 b 的两种走法。



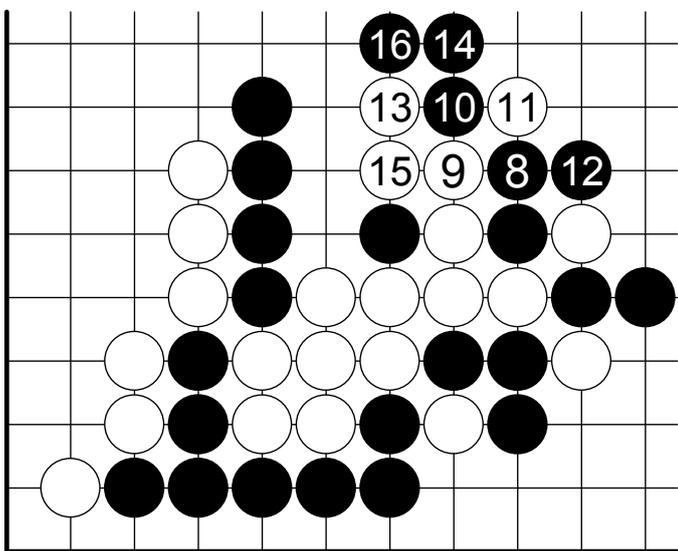
5图（罩）

如黑 1 接，白只有走 2、4。因而黑就走 5 位罩。



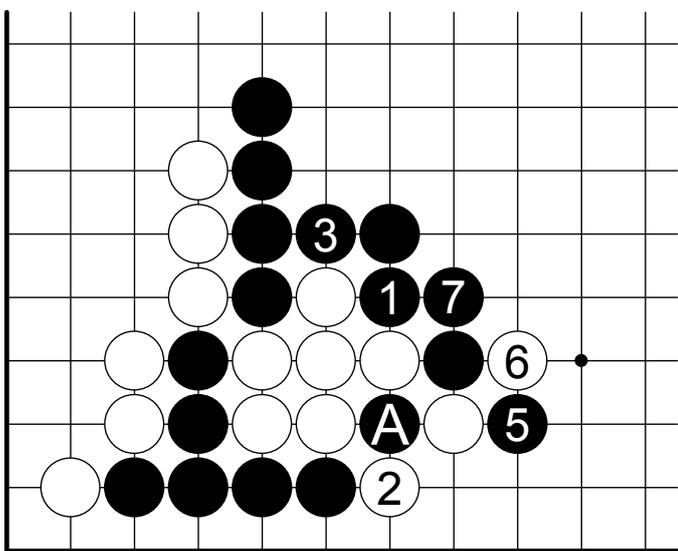
6图（无谋）

白 1 逃是无谋。走到白 7 好象怎样也能逃出，但见下图。



7图（白全灭）

黑由 8 至 10 再扳，白虽走 11 至 13，但走至黑 16 止，白全灭。

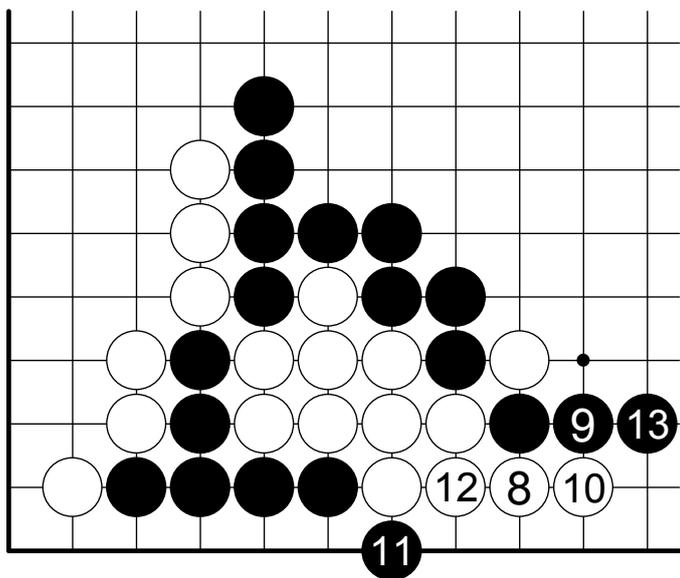


8图（别法）

如没有计算到这里为止的变化，则黑 1、3 滚打也是一法。对此，白 4 粘，黑 5 连扳的用意是好的，见下图。

④ = A.

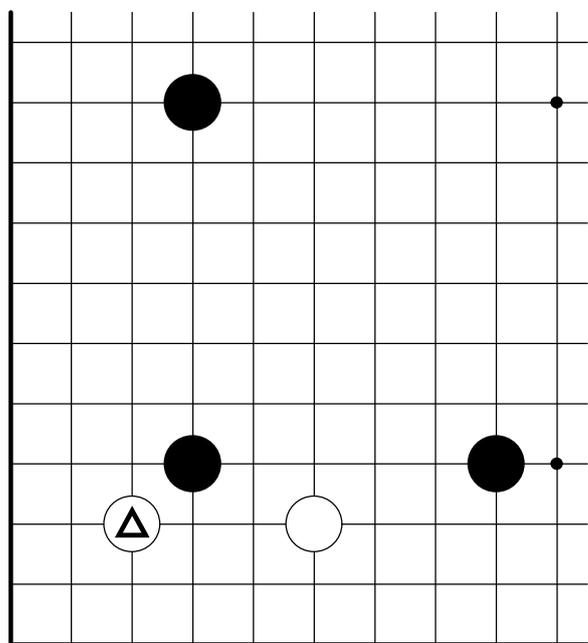
9图（损失太大）



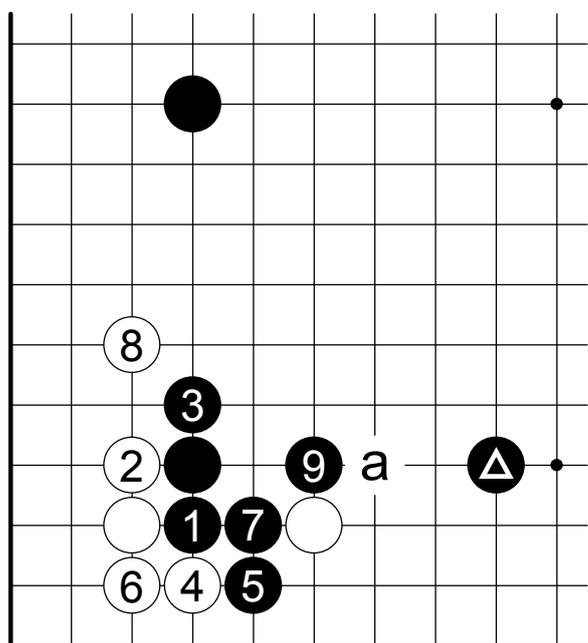
由白8至黑13止是必然的，但角的损失太大，黑决不能这样走。

如8、9图那样，虽说是弃子，但弃这样多的子是不行的。

第5问 黑先



白△打入了。不给白以实地是没有办法的。但黑在对抗中，可作成厚味。

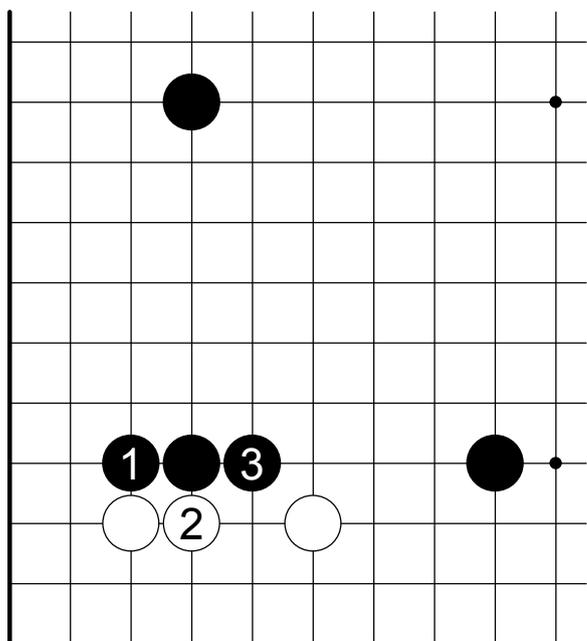


1图（方向错误）

黑1从这方面挡，走成白2至8，却不觉得怎么好。左边黑子和黑▲一子之间狭小，虽走成黑9，还有白a出动的余地，不能说是确定的地域。

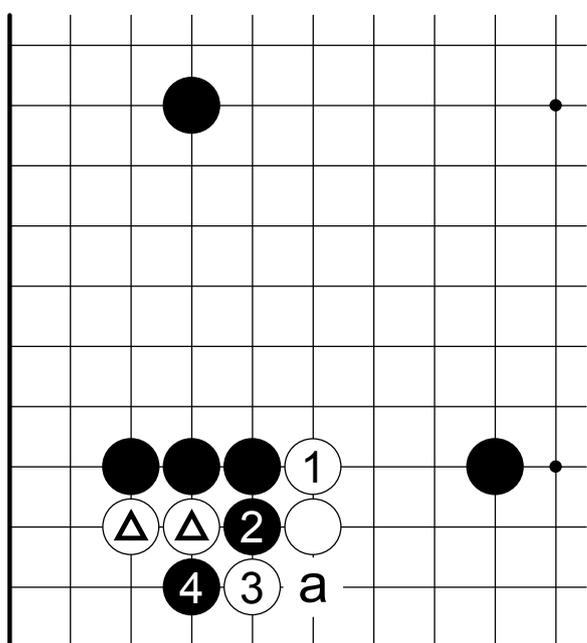
2图（正着）

“由宽广方面挡”是这个场合的原则。黑1正确，对白2，黑3长也是不能错过的要点。



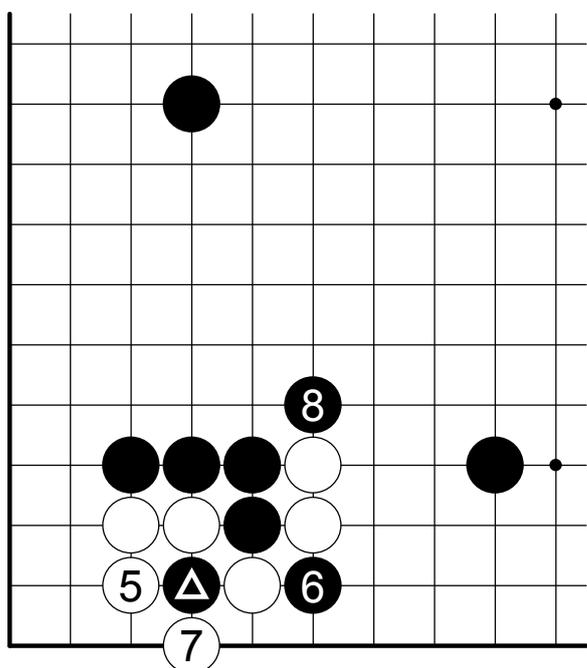
3图

接着，如白走1位，则黑2冲、4断。相反，如在a位断，则白弃△二子，没有意思。



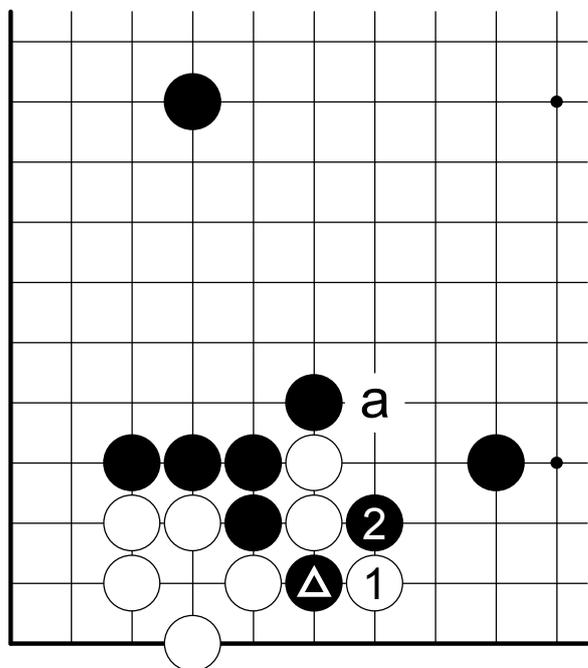
4图（弃子）

对▲的断，白也走5位的一手。黑6和白7交换后，黑再走8位扳。



5图（弃子）

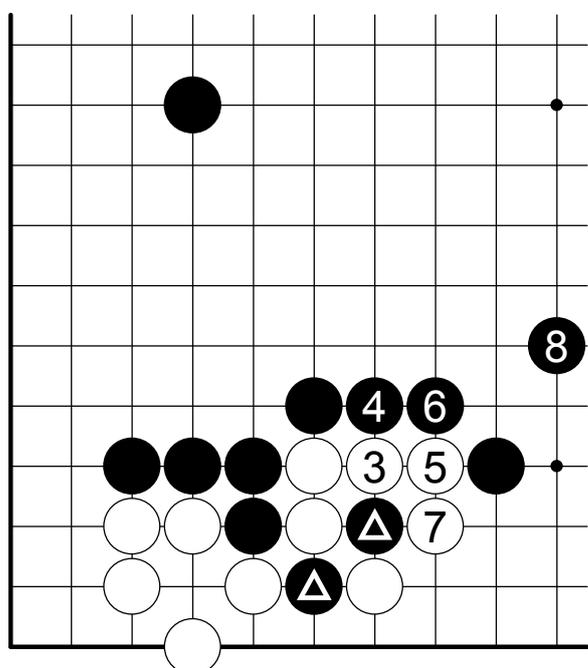
这时，如白1立即打吃，则黑弃▲这个子而走2位断。但黑2也有单走a位长的。



6图（弃子）

前图之后，白3长时，黑弃▲二子而走4至8。

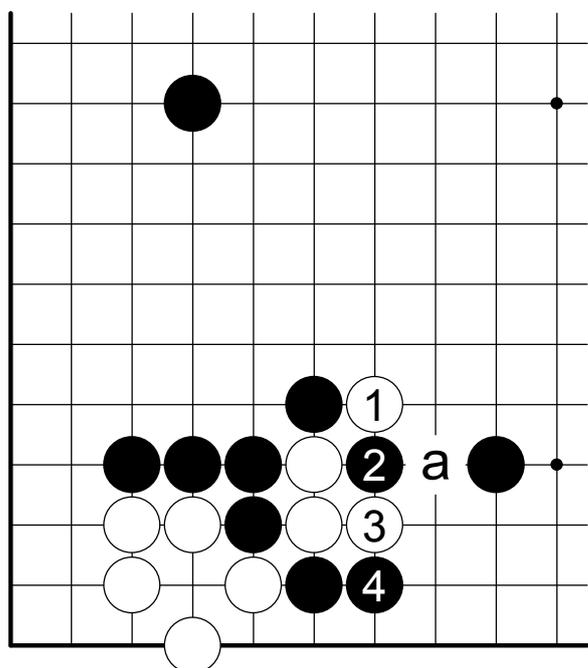
虽给白以相当实利，但黑的外势却在其上，黑多少成为有利的结果。



7图（定式）

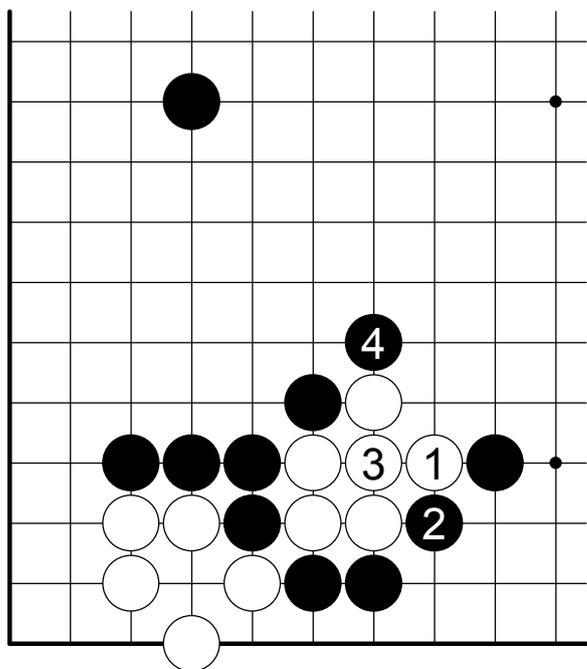
4图之后，白1的扳是普通定式。对此，当然黑2断，白3时，黑4打吃。

白不能走a位提。



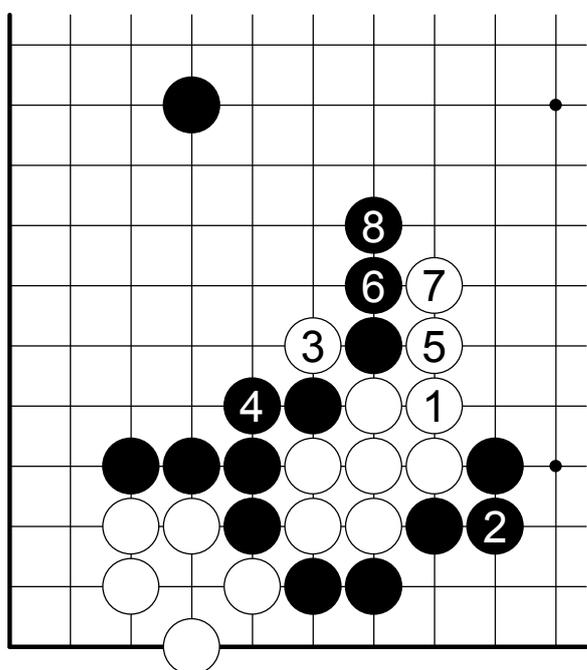
8图（征）

如白1提，就此完蛋，黑由2至4征白。



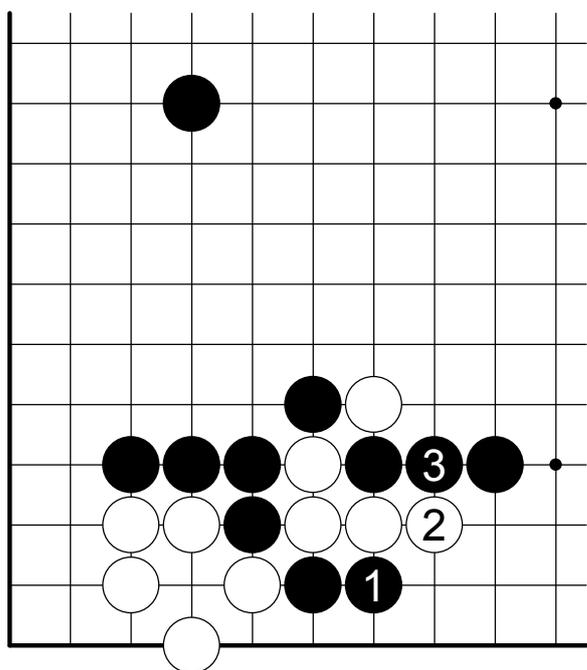
9图（征不利的场合）

假使征子对黑不利，也同样走前图的1至4，白在本图1位逃时，黑走2至4。这样，自然左边的黑棋筑成地域，而白对中央九子的腾挪不免要担心。



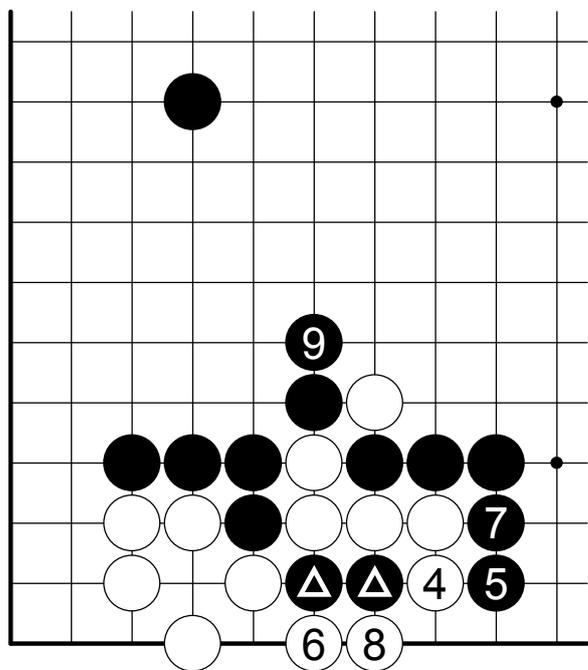
10图

这样看来，对黑1的打吃，就知道白只有走2位长的一手。这次黑也走3接的一手。



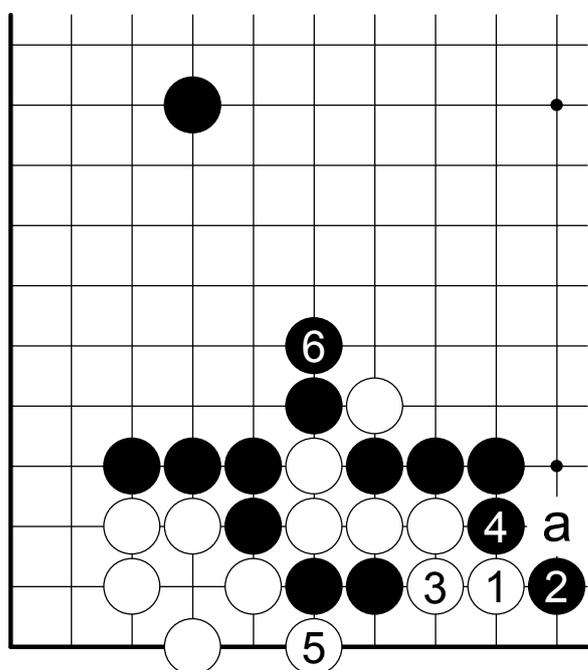
11 图（弃而紧气）

接着，如白 4，则黑弃▲二子而走 5、7 紧气，然后走 9 补。这不用说是黑好。



12 图（定式）

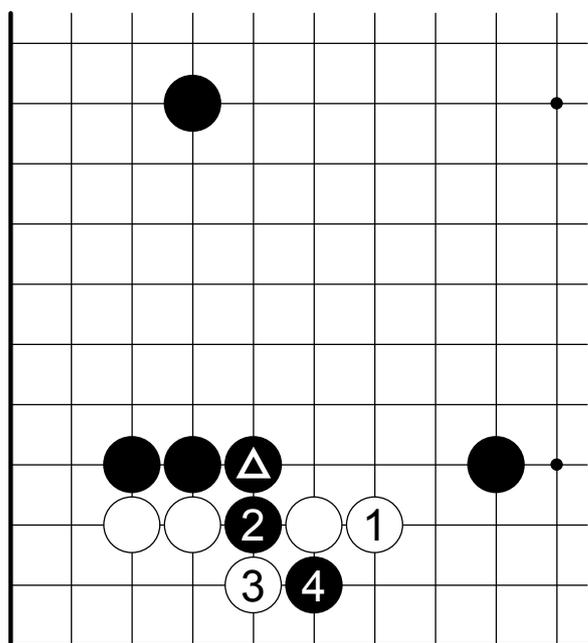
前图的白 4 是缓手。白应走本图的 1 位尖。走至黑 6 止，便产生 a 位的断点，黑紧气的效果是薄的。又黑 2 单走 6 位，则下边有种种逼应，普通保留。



13 图（变化图）

其次，最初黑▲长时，白有走 1 位并的变化。

黑 2、白 3 是当然的，而这个场合，黑 4 从右侧断是正着。



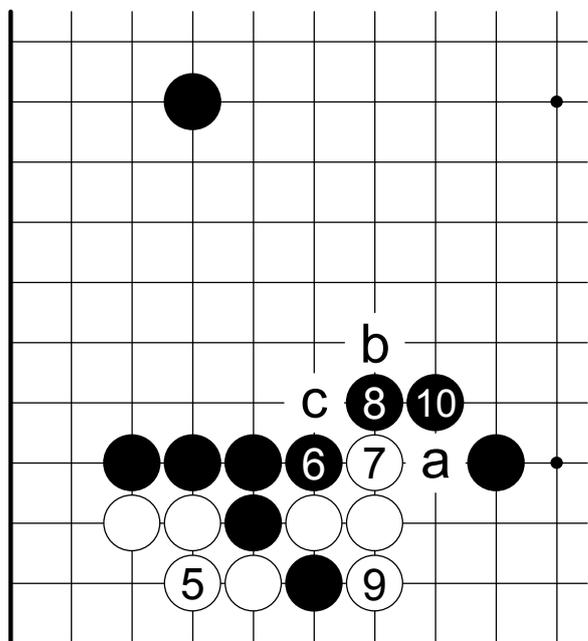
14图（黑厚）

白走5位接是普通。因此，黑由6至10完成封锁。

白走9位之前，如先走10位扳，则有黑a、白b、黑c的反击手段。白终究非回到9位不可。

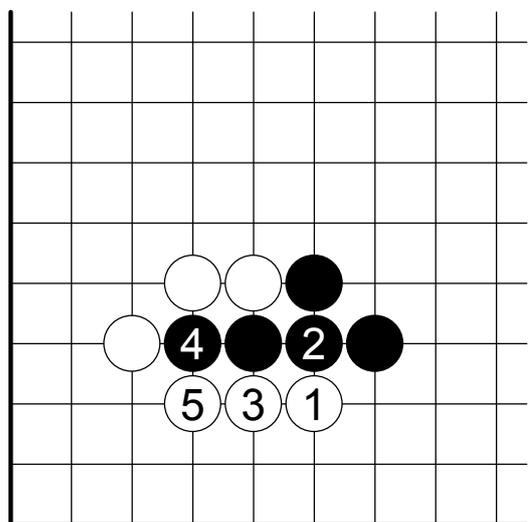
无论12图或14图，白方花很多着数，而得地大约十二、三目。黑的有利是无疑的。

以后运用得法，黑可有希望取得多于白三、四倍的利益。



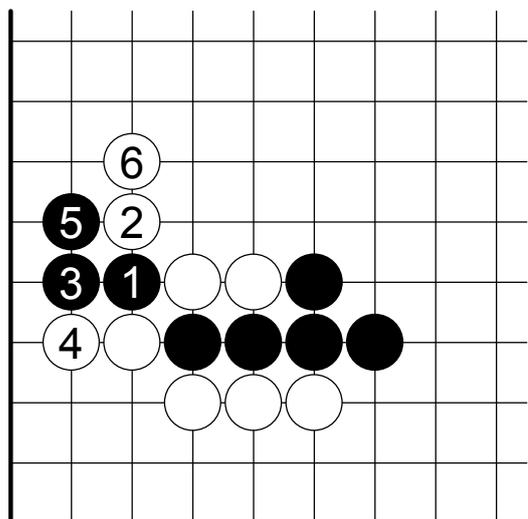
第6问 黑先

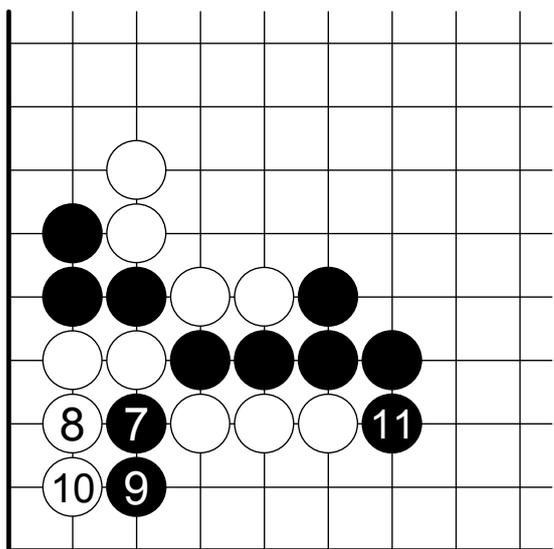
白1觑、3行是古来就有的定式之一。黑4、白5是当然的进行，但以后黑怎样走呢？



1图（绝对）

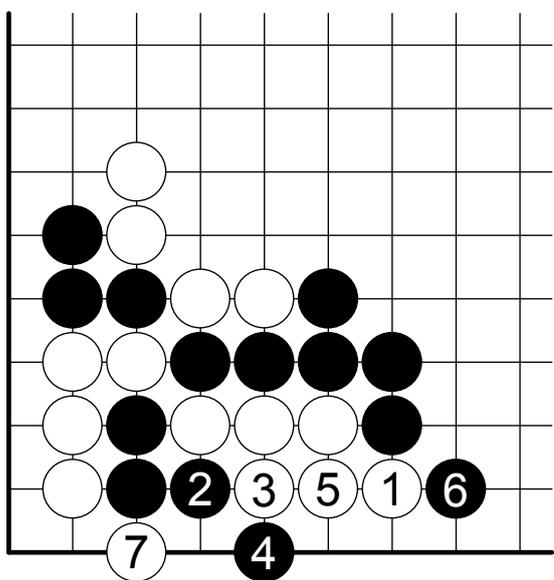
黑只有走1断的一手。白2、4也是绝对的。黑5、白6的交换也是现在非走不可的。





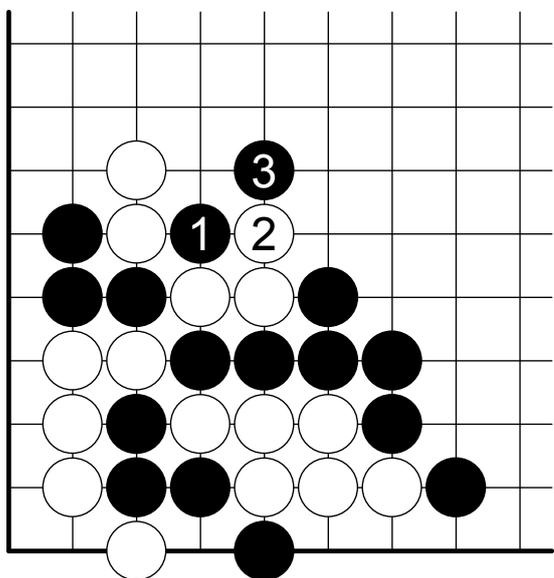
2图（次序）

在这里，黑 7 断也是重要的次序，使白不得不走 8、10，而黑 11 挡。



3图（次序）

接着，如白 1 扳，黑 2、4 逼应而后走黑 6。因白 7 不能省略，所以黑是先手。这是黑弃四子的效果。

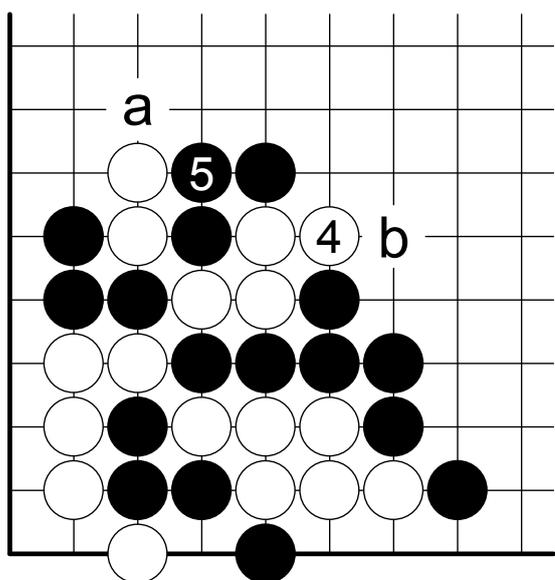


4图（与征的关系）

其次是左边。黑 1 断、3 扳。此时，就白方来说，与征有重大的关系。

5图（征）

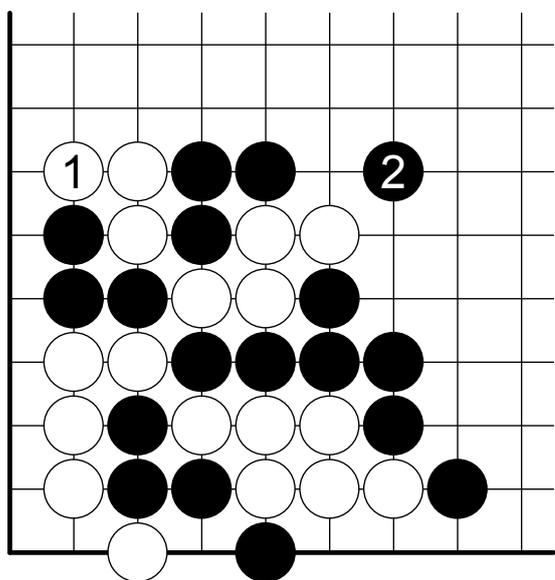
征对白不利时，如白4长，则黑5接，而a、b两处黑必得其一。



6图（罩）

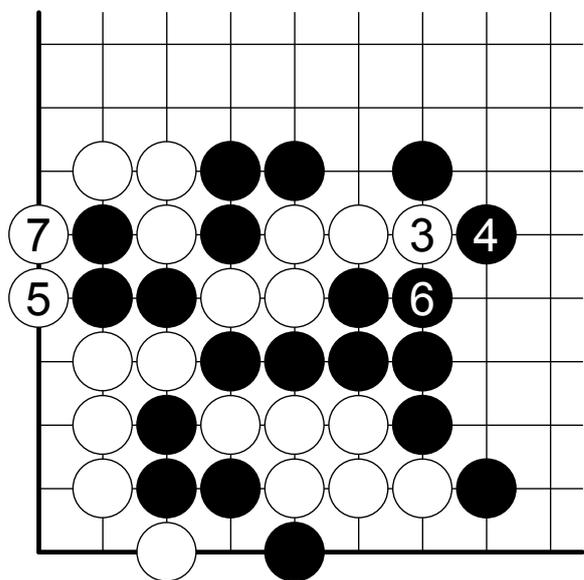
黑对征不利时，走前图那样是不行的。

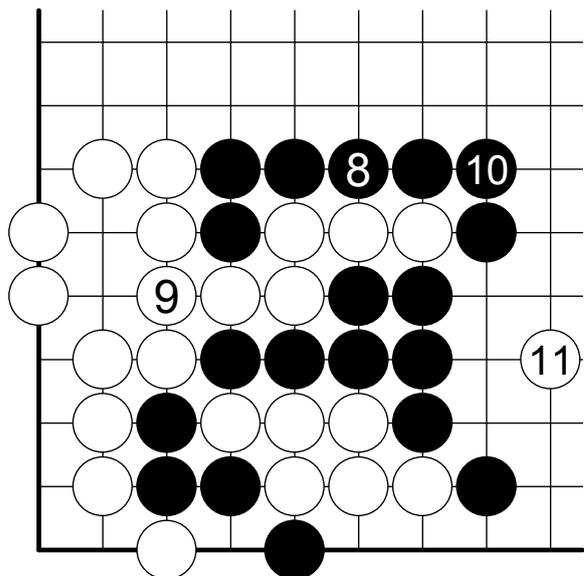
对白1挡，黑只有走2位罩。



7图（不死）

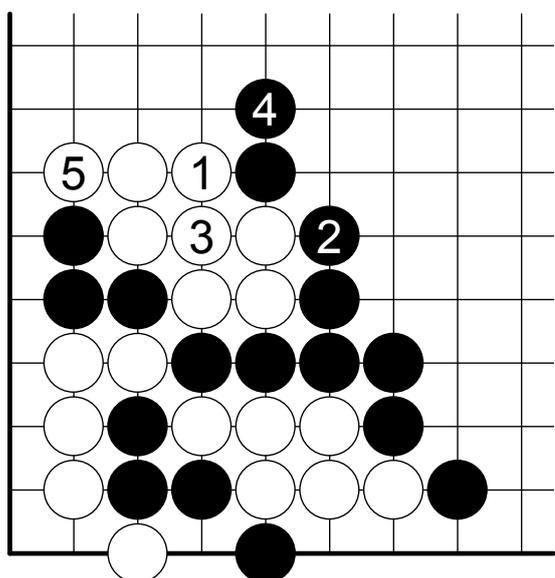
白3冲不死，对黑4、6，白5、7提三子。





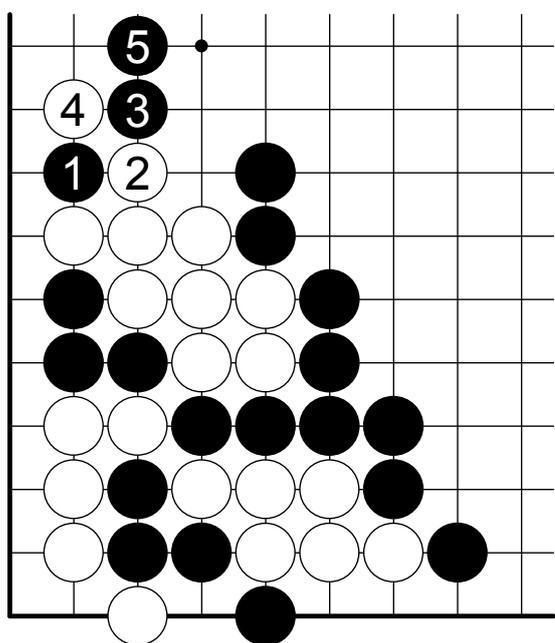
8图（没有厚味）

黑8打、10接，的确没有看到弃子作成的厚味。白走11后，黑十分担心厚味的地方受到攻击。



9图（先手）

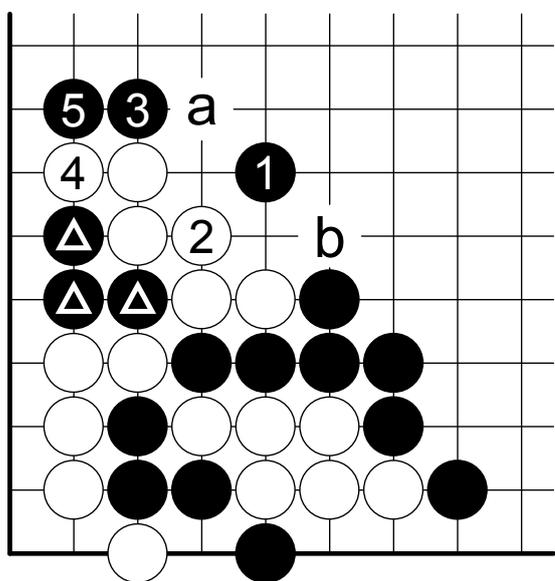
又4图之后，如白1吃一子，则黑2滚打后黑4长。白5不能省略，黑是先手。



10图（弃子）

其后，如黑1竖夹，再作弃子就更有效果。白2，则黑3，白4则黑5长。

11 图（黑有利）



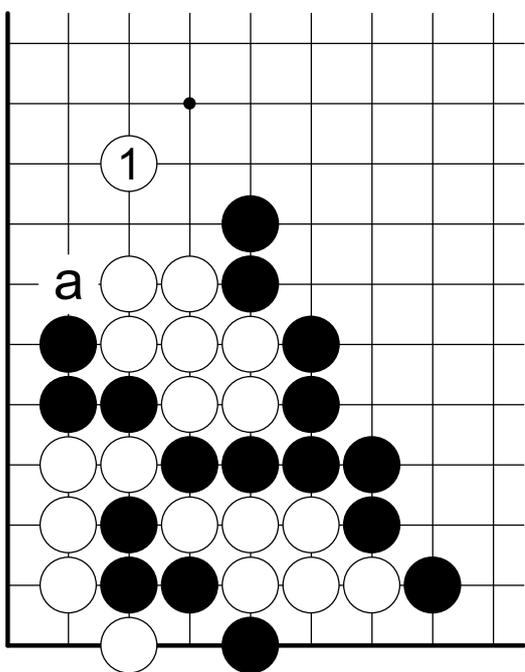
黑如征不利，则走 1 觑。如白 2 接，则黑由 3 至 5 挡。▲的弃子在这里也起有效的的作用。防白 a 或 b 的扳。

白共计吃到黑七子，而黑得以强大的厚味为背景，所以是黑有利。终局的统计，大概黑好。

第 7 问 黑先

这是由前型第 9 图的变化。

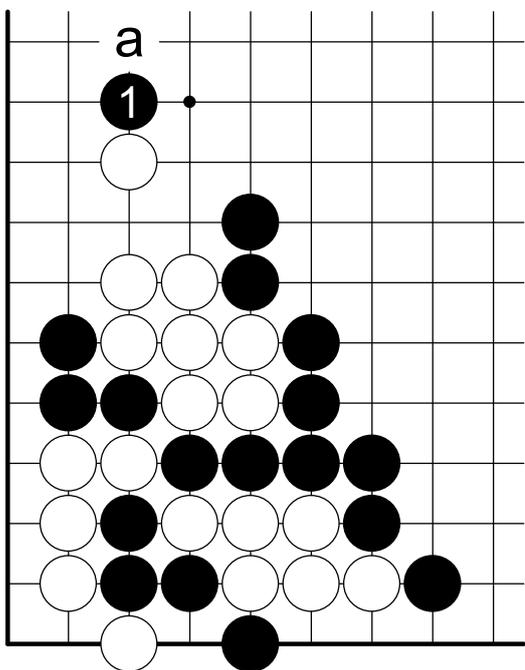
那就是，白应走 a 位的地方而走 1 位跳了。黑怎样走呢？



1 图（圈套）

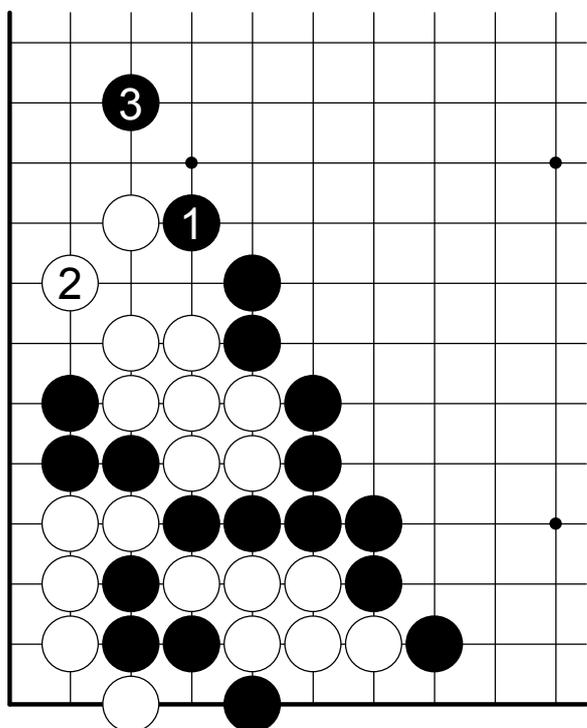
其实，这个问题是有恶意的圈套。

黑已有利，应先转向它处。如走这里，也要根据周围的情况，但黑走 1 或 a 等是俏皮的。



2图（尖顶）

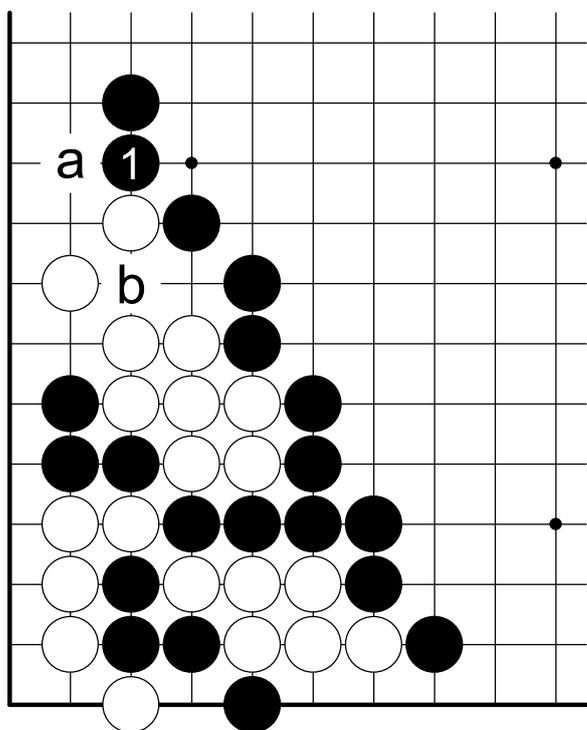
黑如立即走这里，则 1、3 是好手。为什么呢，见下图。



3图（厚实）

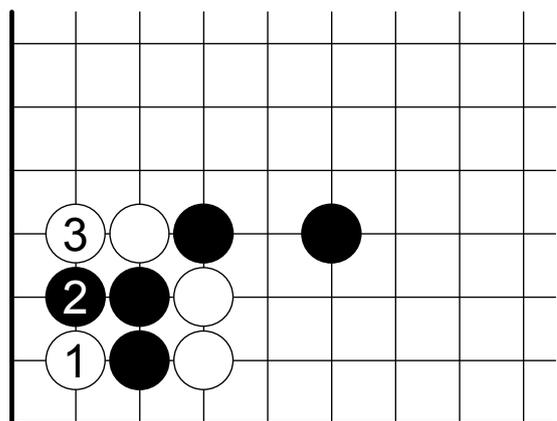
将来黑 1 顶是先手，是非常厚实之手。

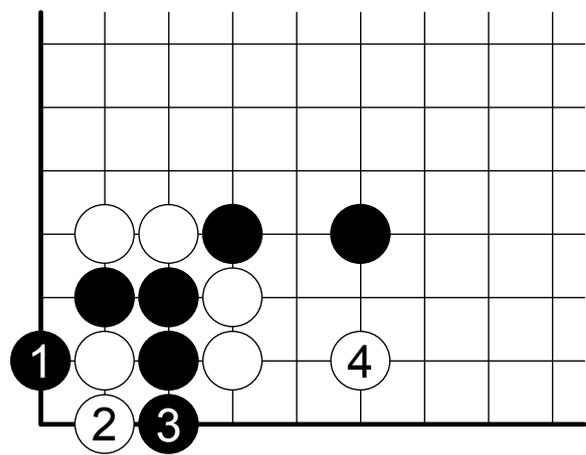
白 a 扳则黑 b 扑，白穷于应付。



第 8 问 黑先

这是由二间高挂所产生的定式之一。白 3 之后，黑怎样走才好呢？

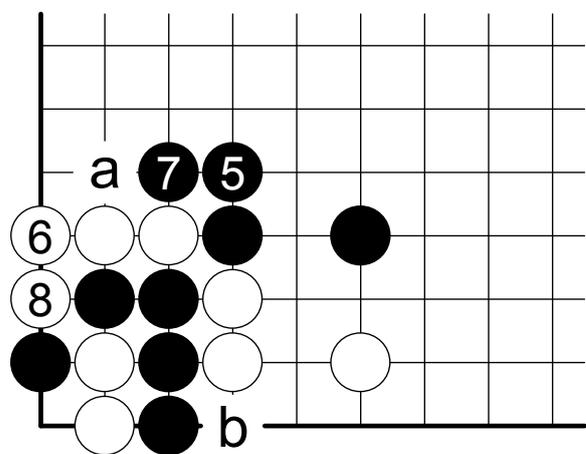




1图（弃子的准备）

角上的黑子当然不能活。就那样弃掉固无问题，但能否加以利用呢？

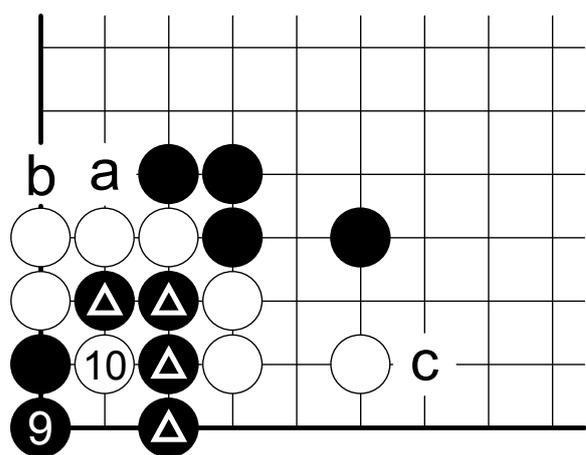
首先，黑1打吃而促白走2位，然后黑3挡。这也完全是弃子，即所谓作成厚味而弃的手法，白4跳时，见下图。



2图

黑5长。接着，白6至8打吃黑。

但是，在这里，还不宜走黑a而使白b提。为了将来增加左边的利益，还有再弃一子的必要。

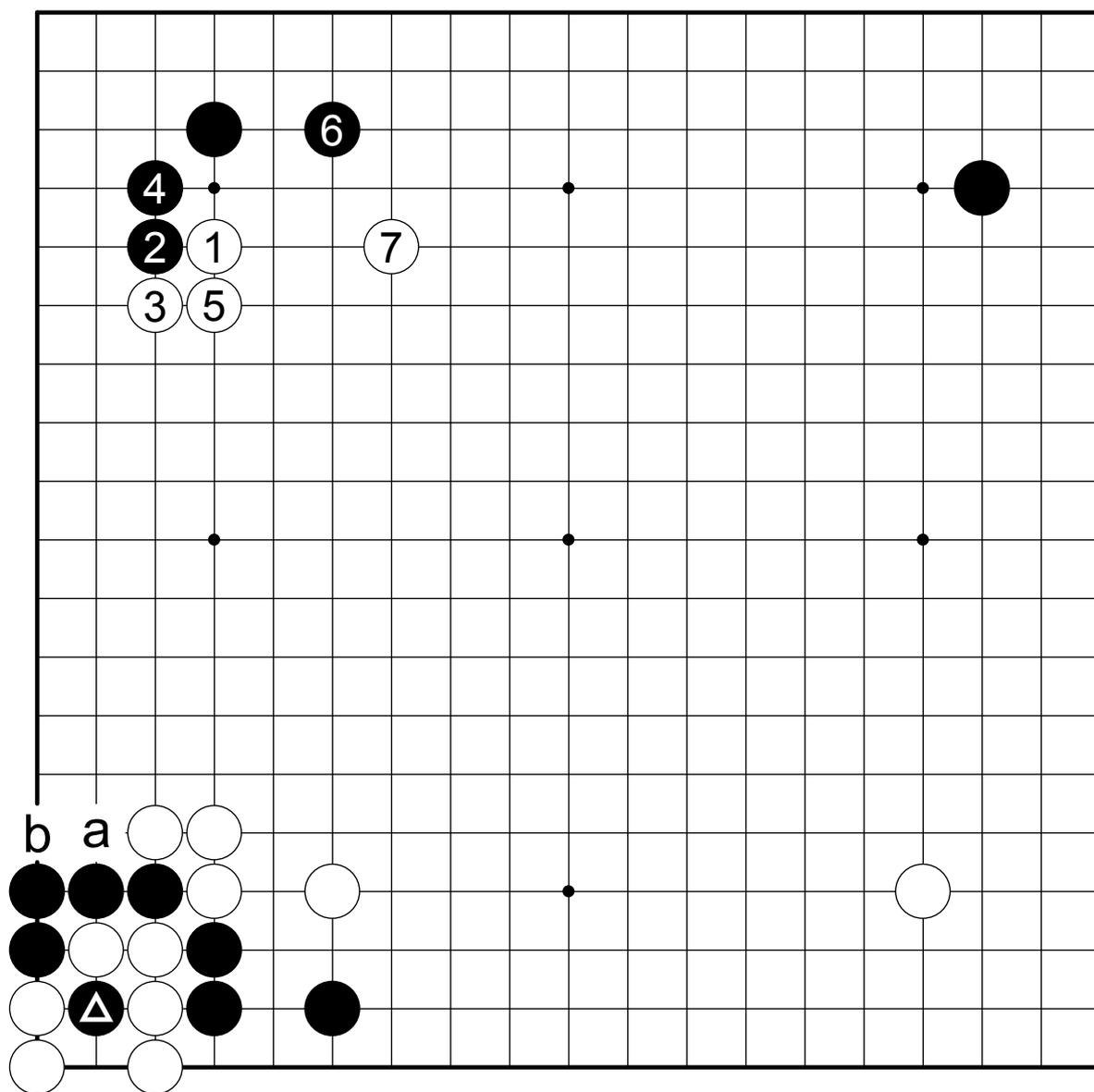


3图（弃子）

黑9提白二子。这是重要的弃子。白10扑；黑负是没有错的，但▲成为两气，走a和b都是先手。

而且，现在不走a和b的紧气，黑就那样脱先是重要的。有时黑在c位方面进行封锁比较好。黑成厚而有利的结果。

虽说前图黑优厚，也许还有很多人不明白。现举实战例来看。

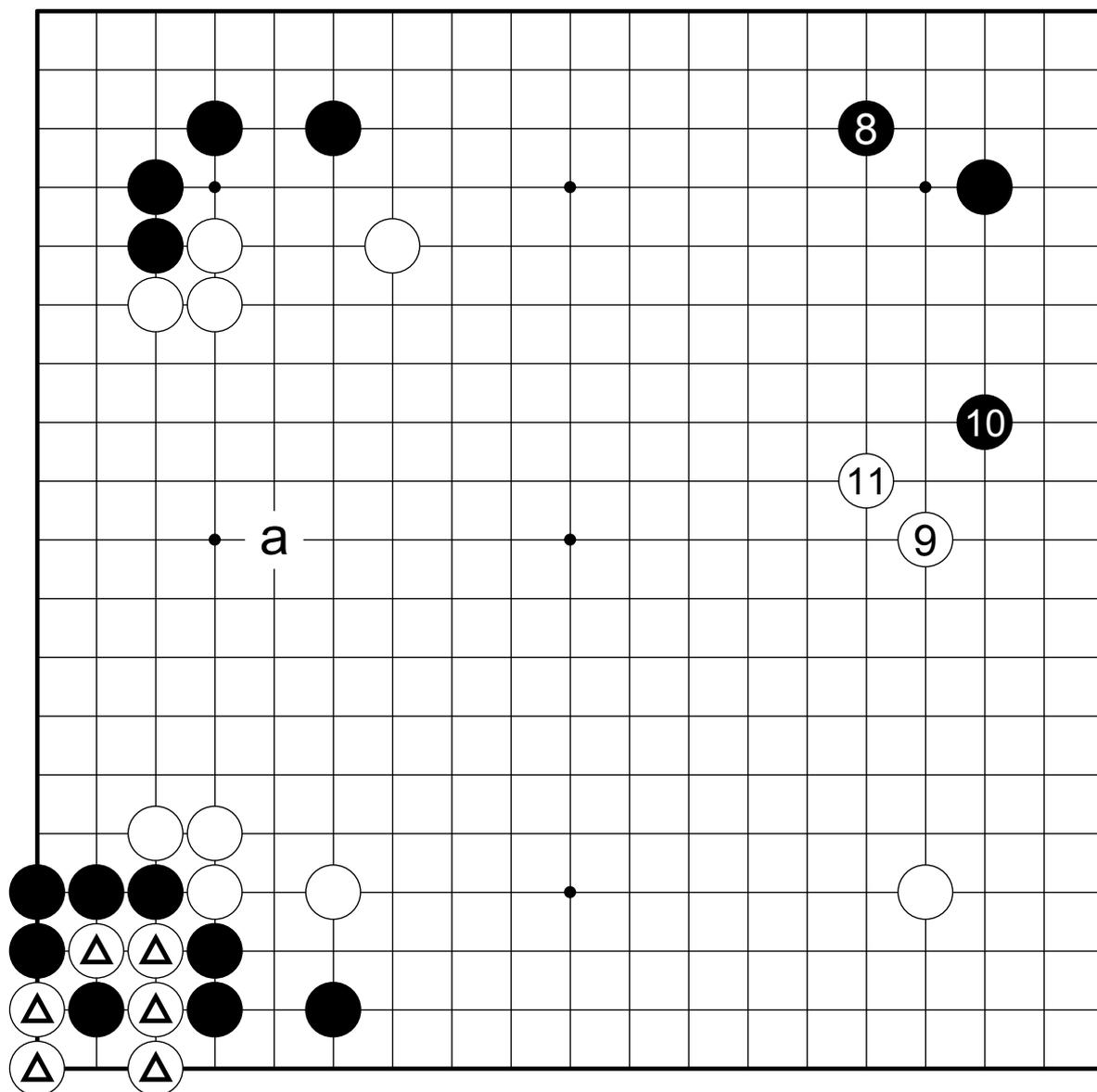


4图（实战例）

请看左下角，黑白两方正好与3图相反，但不难看出和3图同形。黑▲扑后，白脱先而走左上角的1位挂。黑2至6止是众所周知的定式，但这个场合，黑因无谋而获评价不好。

当然，理由是左下的白棋厚味和白1至7的部署紧密配合着。

虽未走白a、b挡，在这里，必须看作有自己的白子一样。



5图（宏大无比）

对黑 8 的缔，白走 9 位，对黑 10，白 11 尖。请看由左边至中央白宏大无比的厚味。

当然，虽说这样走，中央不会完全成为白的，但在某些地方，白却能成大模样是没有错的。

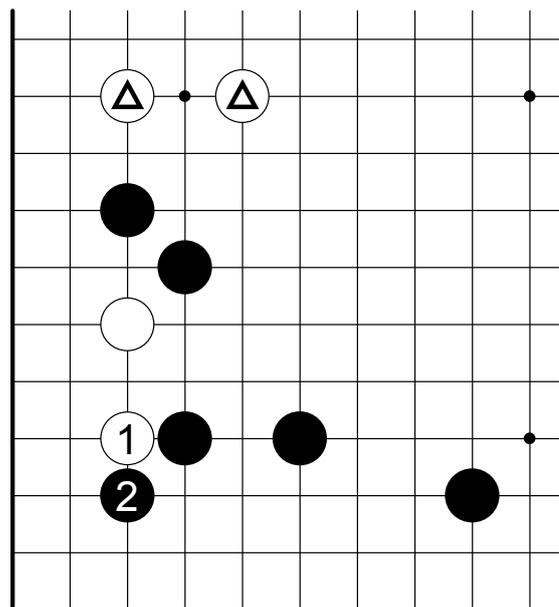
事实上，这局棋，由于黑 a 的打入，成为中盘的战斗了。

通过这个战斗，白在中央至右下角占领了大地域，因而白胜了。白选这个构想的最大的理由，不用说是利用左下角的厚味。

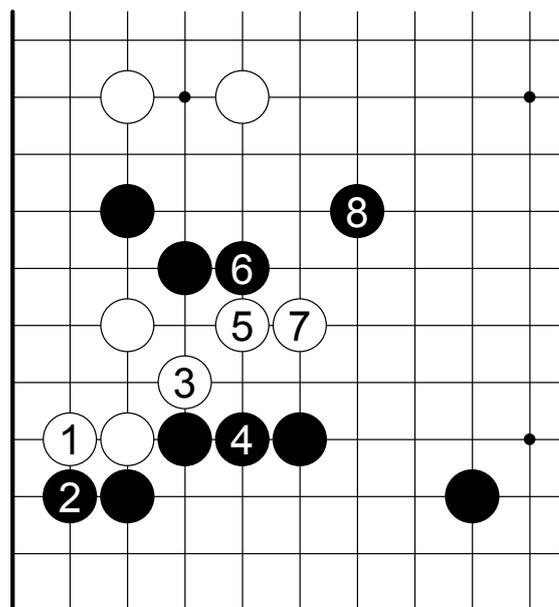
就是说，利用弃△等六子所筑坚壁，导致全局最后胜利。

第五章腾挪和死活的弃子

第 1 问 白先



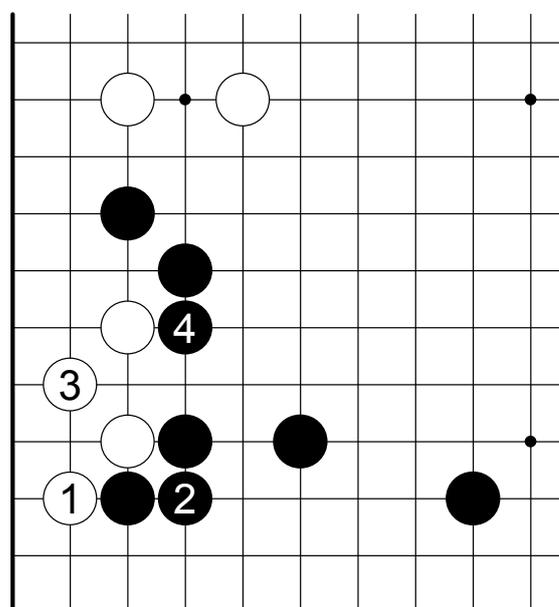
现在白 1 碰而被黑 2 挡。白怎样腾挪这二子呢？
因△二子能起到协助作用。



1 图（俗手）

走白 1 至 7 的人是不懂弃子战术的人。但只有这样走的人，才以逃出成功为高兴。

但走成这样，可喜者应该是黑的一方。角部黑地确定，外加黑 8 飞攻，对于攻白也是有期望的。



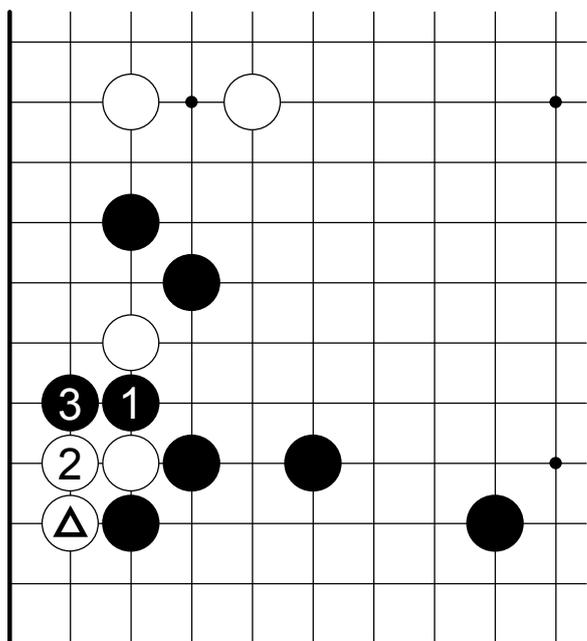
2 图（正着）

至少有段位者或与其相近者，是会走白 1 连扳的。

黑由 2 至 4，白先手活。
这样，白不错。

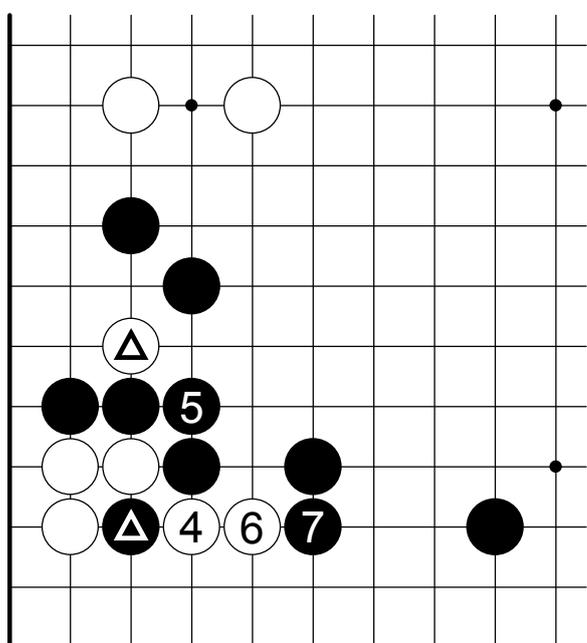
3图

对△的扳，如黑1打吃，当然白2接。对黑3的挡，续见下图。



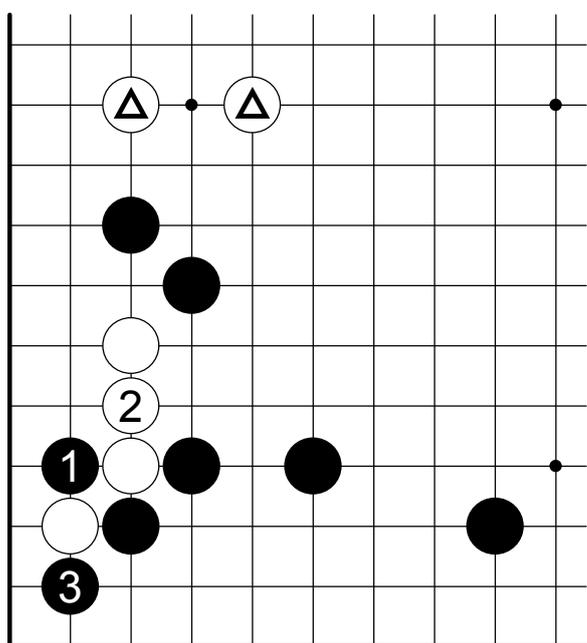
4图（白有利）

白4断和黑5交换，走至6、7后，白先手活。弃△和吃▲作交换，明显白有利。

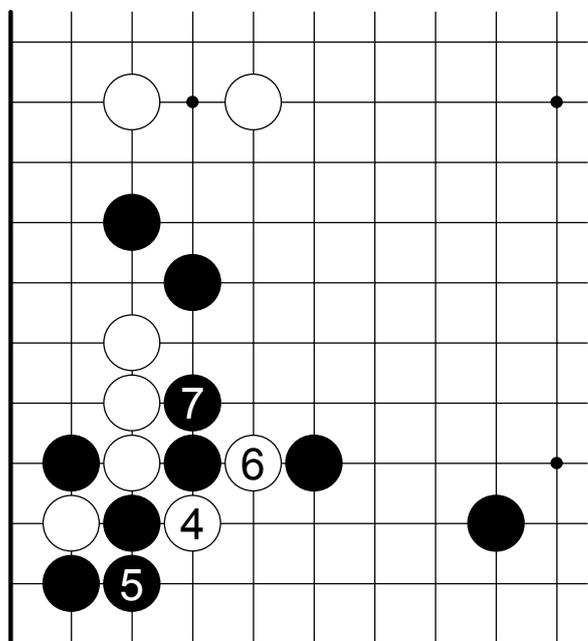


5图

黑1从这方面打吃，对黑来说是强烈的抵抗。但正因为这样，正中白的用意。△二子发挥作用就在此时。白2、黑3都是绝对的。

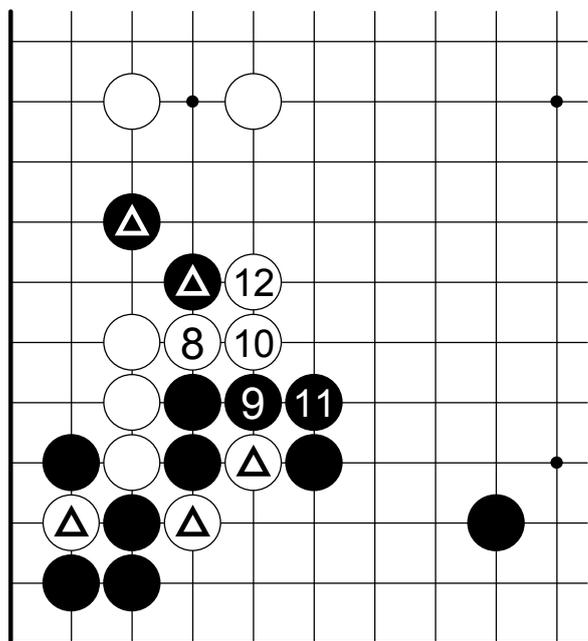


6图



白首先4断和黑5作交换。接着白6打吃，黑只能在7位逃。正因为这样，白才能接近成功。

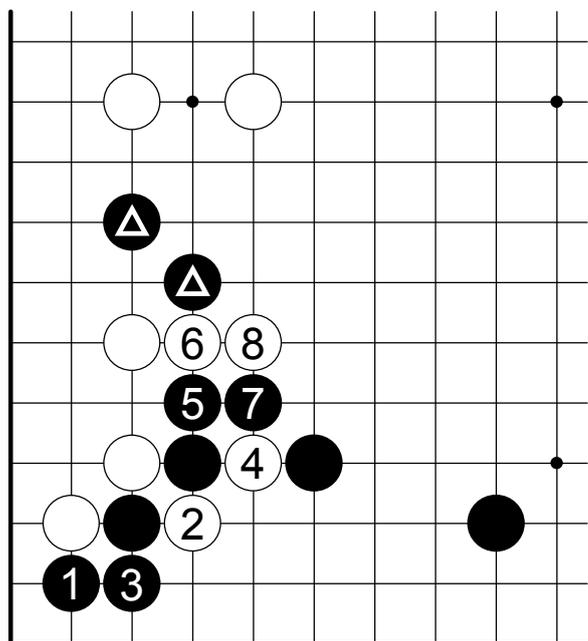
7图



期待着的白子走8位正面阻挡打吃黑子。黑9至11是绝对的，白12曲吃住黑▲二子。

黑▲二子和白△三子的交换，不要以为黑有利，因为这里是在黑的势力范围内作战。显然是白方占优势。

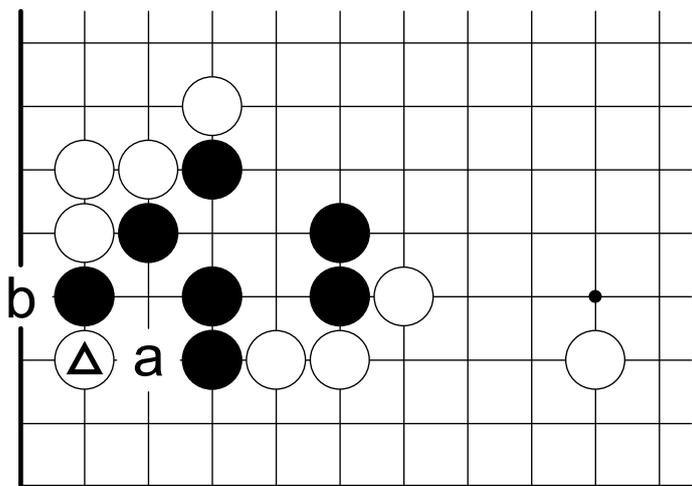
8图



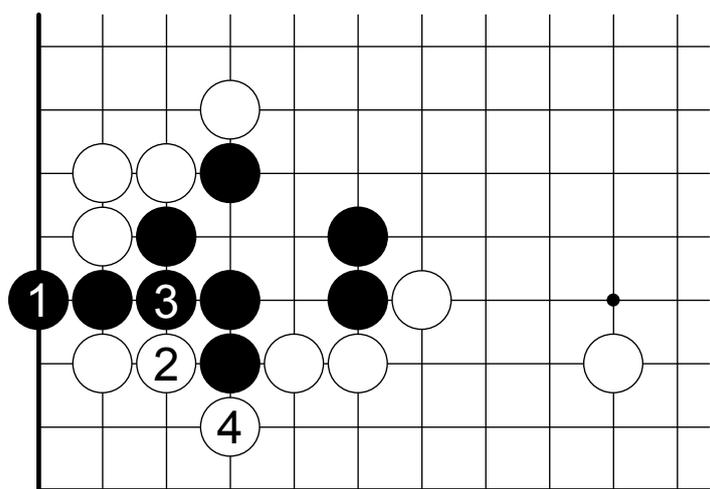
黑1的连扳，有时是严厉的，但在这里却不适当。就是说，白2至8冲出，黑▲二子的处置困难，白有利地展开了。

一旦掌握弃子战术，就能自由自在地腾挪，和赤手空拳逃出来。这与1图有极大差别。

第2问 黑先



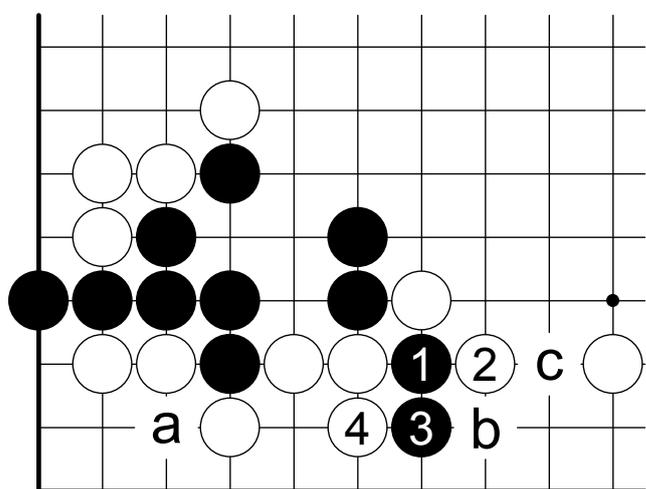
白△的夹是在让子棋中常出现之形。走黑 a、白 b，虽然平稳但角被破坏。黑怎样应才好呢？



1 图（如愿以偿）

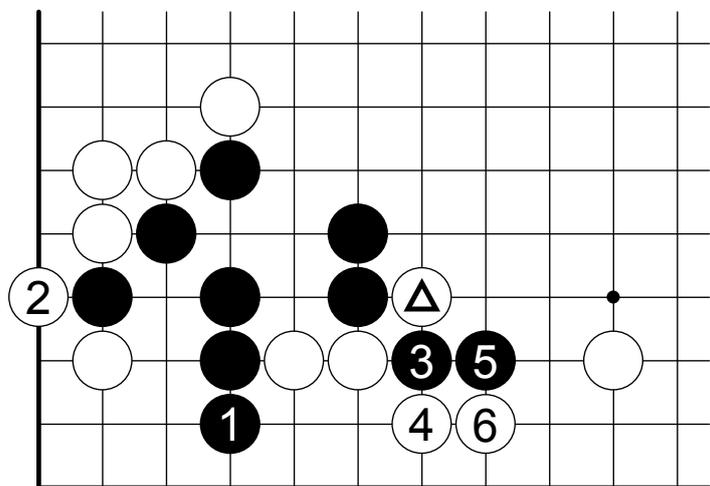
黑 1 直接遮断不好。白 2 长，黑 3 接不能省略，白 4 渡过。

角被破坏，且赤手空拳而逃，以后的作战艰苦是可想而知的。



2 图（迟了）

走成前图那样，然后再走黑 1 断，已经迟了。白走 2 至 4，解除了 a 位的断点。黑 b 则白 c 长，相反黑被吃了。

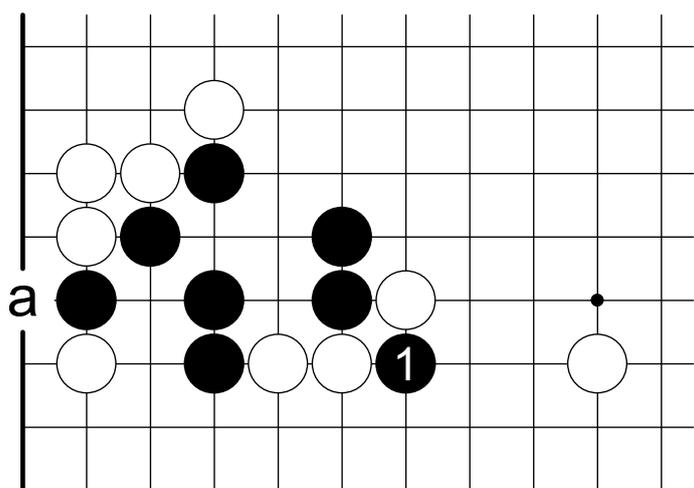


3图（不充分）

黑1下立较1图略优，但黑仍不够好。

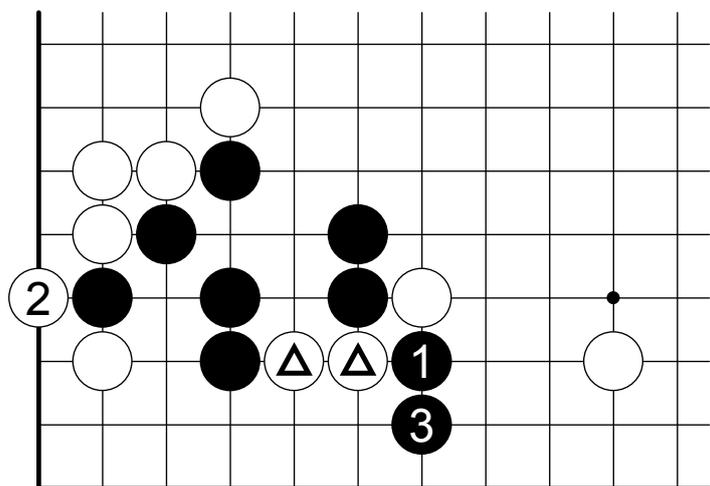
白2渡后，黑3虽断，白由4至6，弃△一子。

黑棋这样还是计算不周。



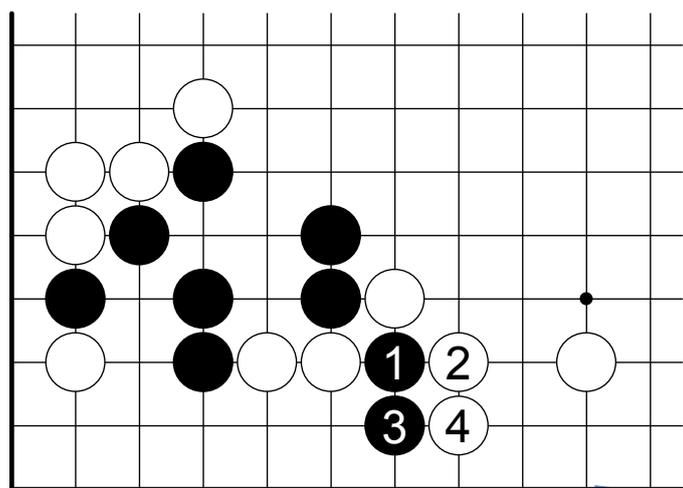
4图（正解）

正解第一着是黑1断。那就是，在黑a断之前先断这里，以观察白的应手。



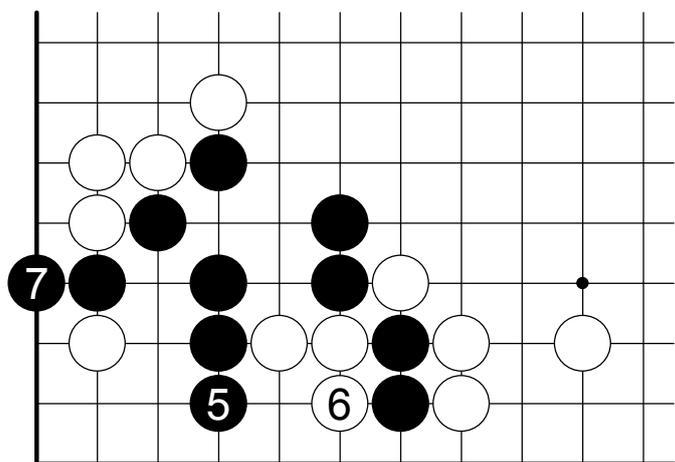
5图（吃二子）

对此，白如仍走2位渡，则黑3下立吃住白△二子。



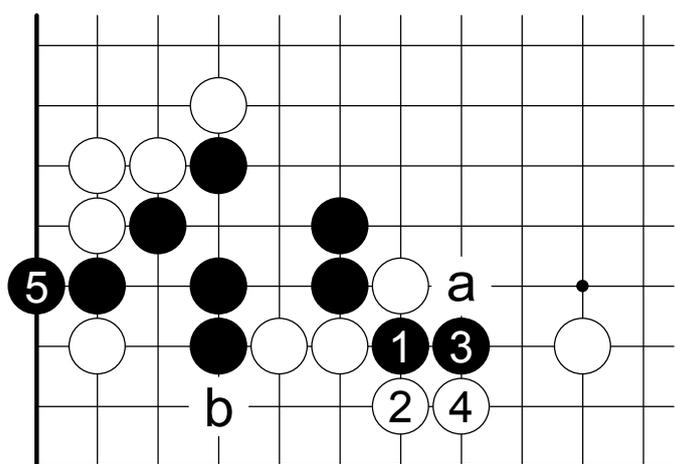
6图（弃子）

对黑1的断，如白2打吃，当然黑3长。白4挡不能省略。



7图（吃住一子）

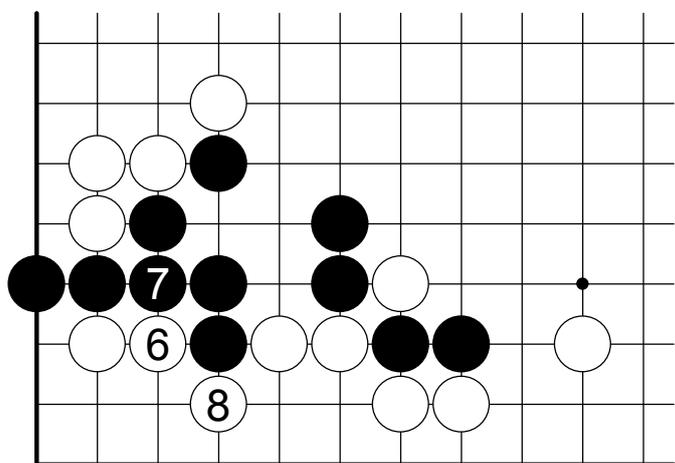
接着，黑5下立是重要的次序。因白6是绝对的，黑7遮断可吃住这方面的白一子。



8图

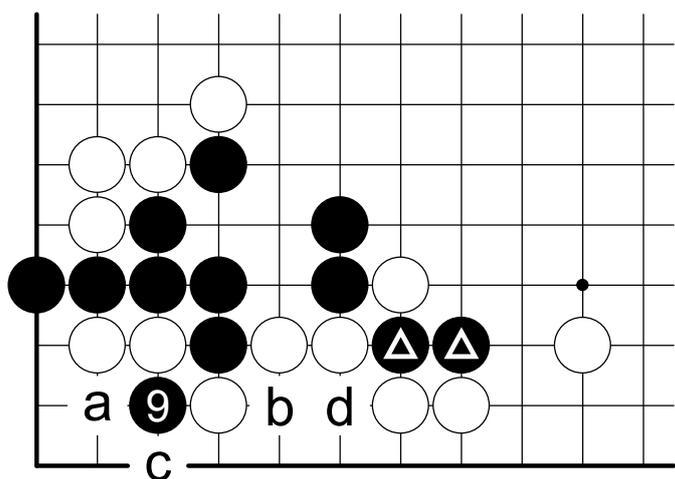
对黑1，白的最强抵抗是白2打吃。对此，黑也在3位再长，和白4交换。之后，黑走5位下立。

白a则黑b，这是没有问题的。



9图

前图之后，白如走6至8渡，则见下图。

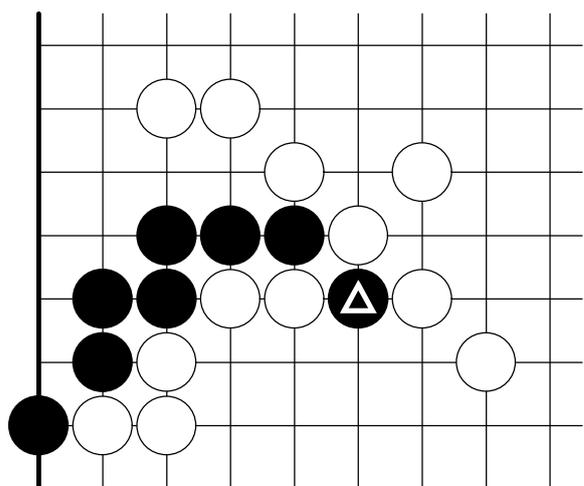


10图（弃子的效果）

只有现在，黑9断是成立的。就是说如白a则黑b，白c、黑d可吃住右方的白二子，如白b接，则黑a长可吃左方的白二子。这是黑▲的弃子的效果。

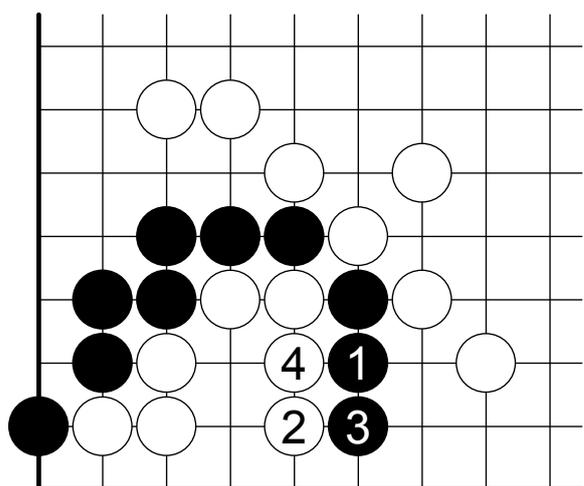
吃住白二子和黑的根据有很大关系，以后可按计进行。

第 3 问 黑先



为了角上黑七子的活，除吃白外别无它法。对此，黑▲一子起重要的作用。那么，怎样走呢？

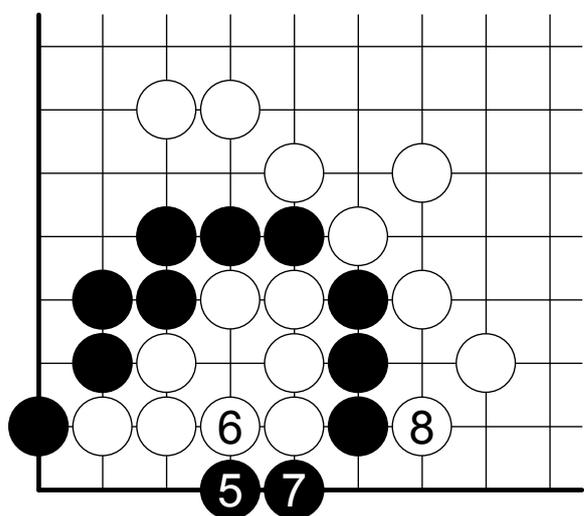
次序是重要的，先后不可搞错。



1 图（无谋）

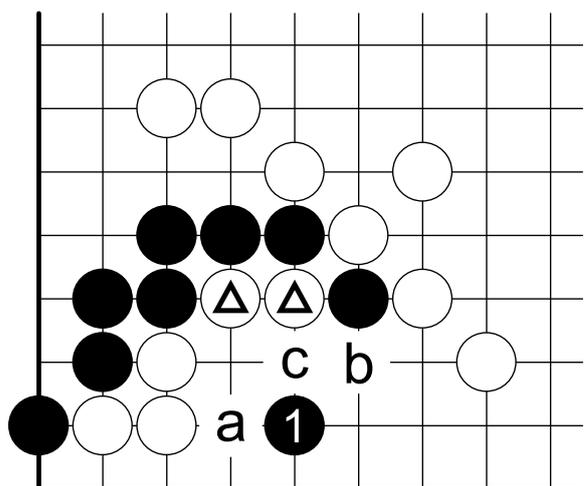
就黑 1 长来看，这时如白在 4 位应，事情就简单了，但白 2 跳，黑棋便走不好了。

黑 3、白 4 之后，见下图。



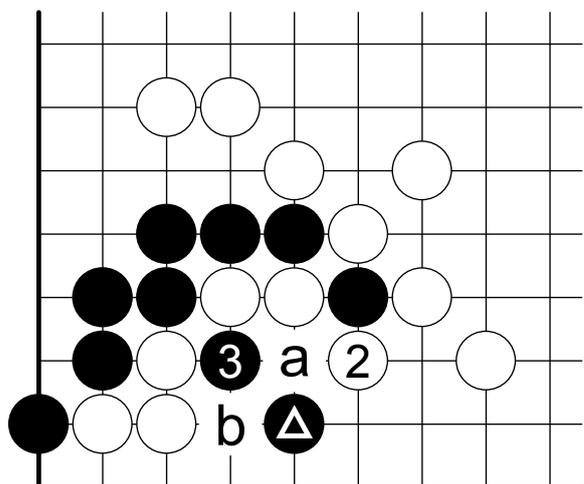
2 图（黑负）

就黑 5 点来看，也由于白走 6、8，黑负。



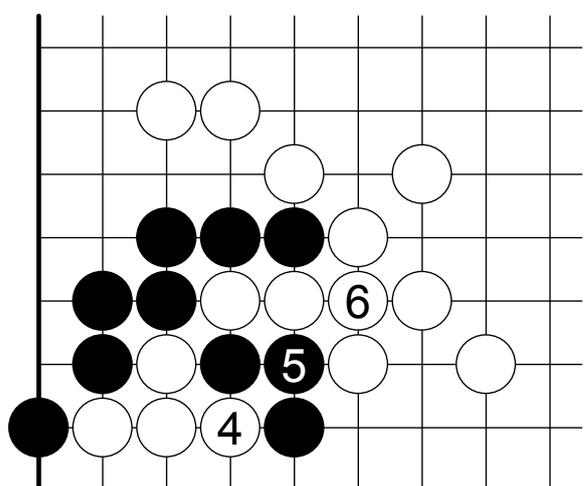
3图

其次是黑 1 的点。白 a 则黑 b 长，倒扑白△二子，白 c 则黑 b 打吃△二子。



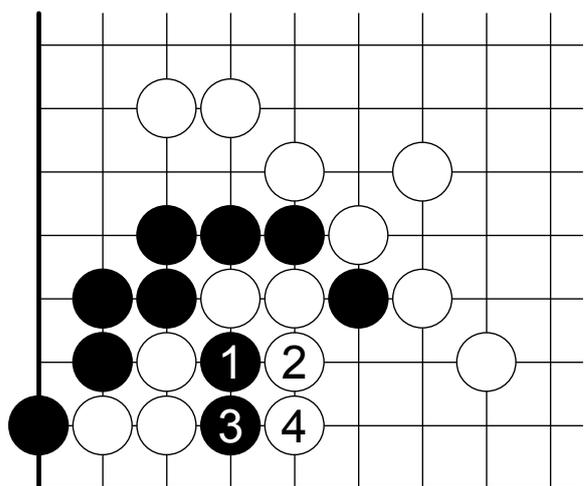
4图

但被白 2 提清便产生问题。白由 a 的方面打吃，则黑 b 接而胜。但见下图。



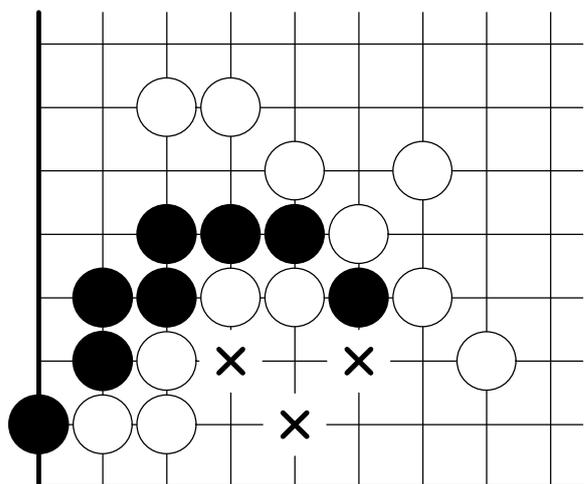
5图

白从 4 的方面打吃。这样，黑 5 则白 6 粘，成为三气和二气。黑负是无疑的。



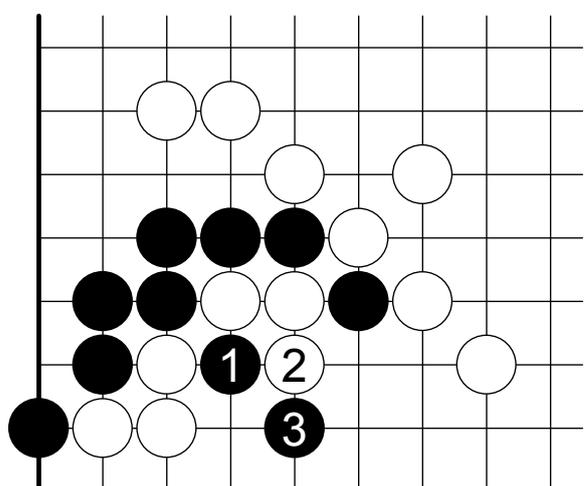
6图（黑3是恶手）

再一个手段是黑1的断。这手确实是要点，但白2、黑3后一切成了泡影。



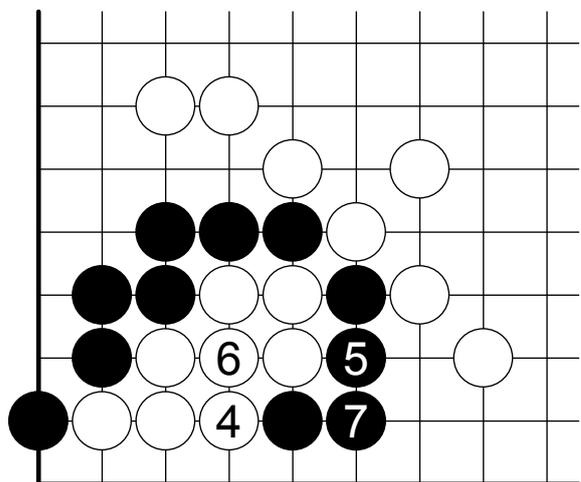
7图（重要的要点）

但从以上各图来看，标×的三个地方成为重要的要点是明显的。只要适当变更这三点的次序即可。



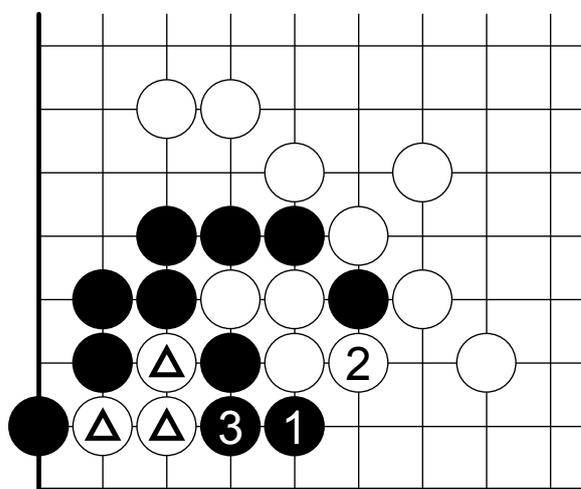
8图（正解）

正解是黑走1断、3扳之手，由此，一定有棋了。



9 图（对攻黑胜）

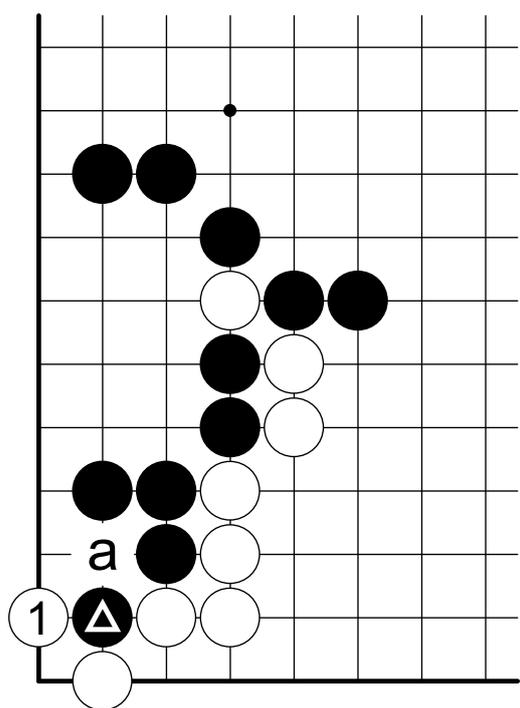
之后，白 4 如提一子，则黑 5 打吃。白 6 粘、黑 7 接，白三气，黑四气，对攻黑胜。



10（次序的先后）

黑 1 扳时，如白在 2 的方面提清一子，则黑 3 接，成为三气和二气，不用说，△三子被吃。

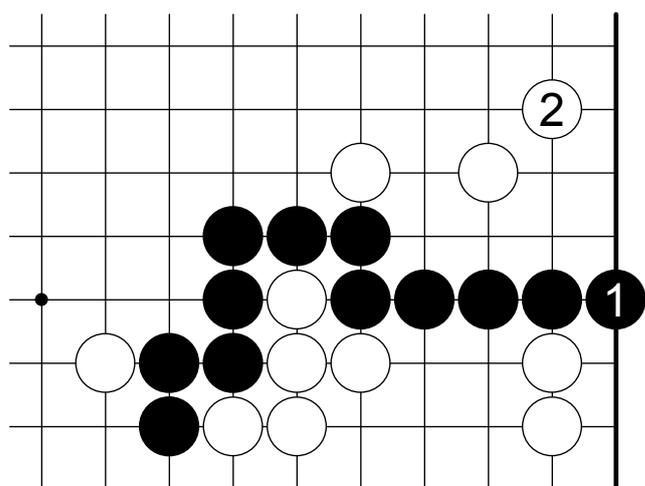
这个形的三个要点之中，一个也不能变更其次序，如变更，便不能成功。



11 图（基本图的应用）

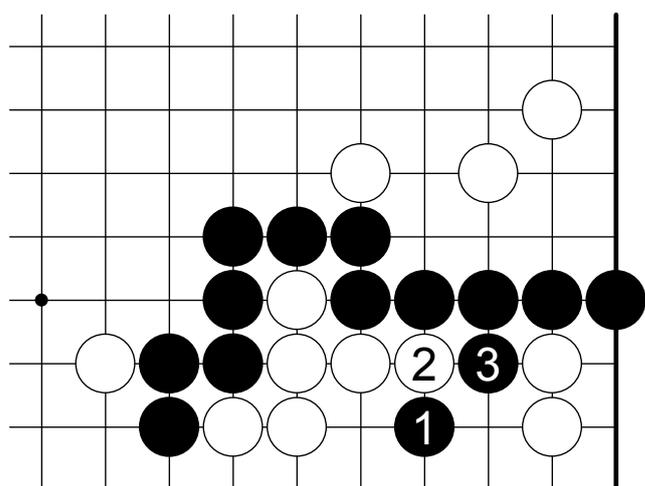
但是，在本图被白 1 扳打，黑怎样应呢？黑如惋惜▲一子被吃而在 a 位接，则不得了。成为和基本形同样之形。在这样的实战中应用是重要的。

第4问 黑先



黑 1 下立时，白防右边被侵略而走了 2 位守。这好比只注意防风，而忽略戒备暴雨的来临。

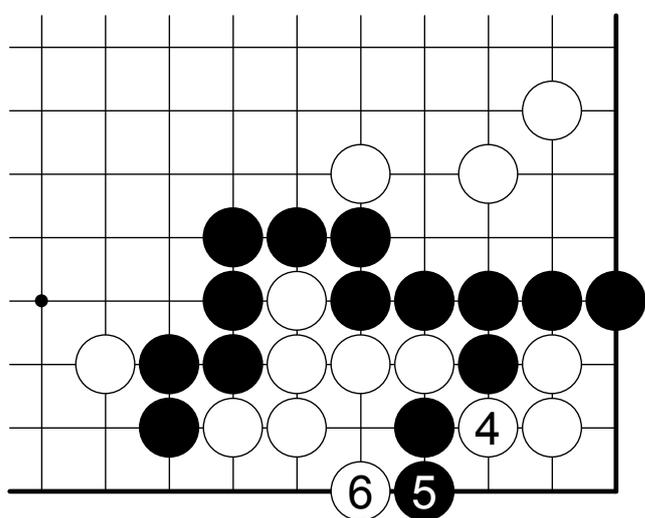
那么，黑能巧妙地吃白的角吗？



1 图（黑 3 时间尚早）

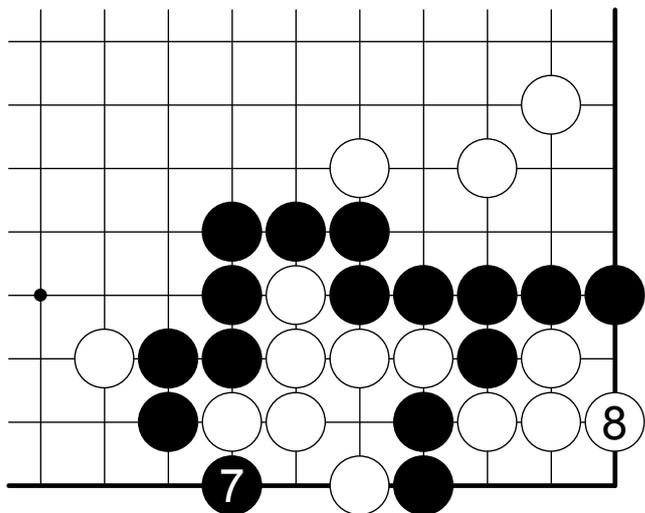
黑 1 跳，只有这一手。这里如让白占，白立即成二眼。但被白 2 挡后，就比较费劲。

假如黑 3 冲……



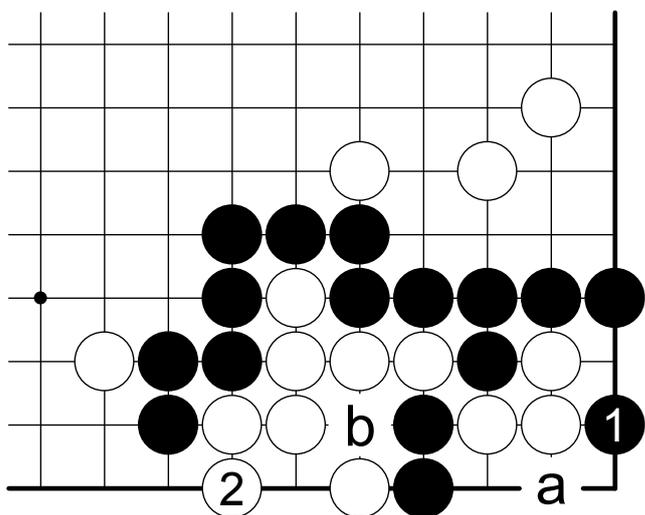
2 图

白 4 挡时，黑 5 长不能省略。因此，白走 6 位。



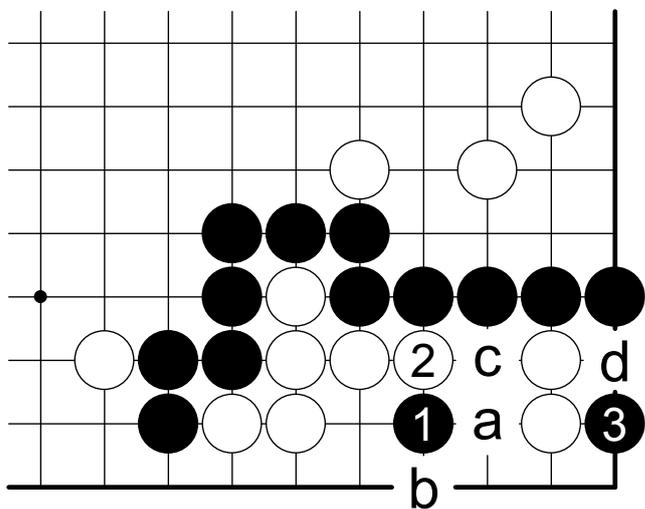
3图（白活）

之后，如黑走 7 位，则白 8 下立，白确实活了。



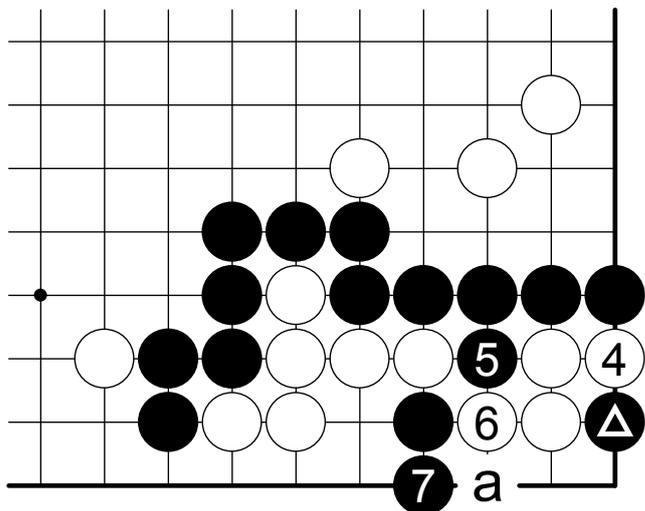
4图

前图的黑 7 如走本图的黑 1，则白 2、黑 a、白 b 而成二眼。所以 1 图的黑 3 是败着。



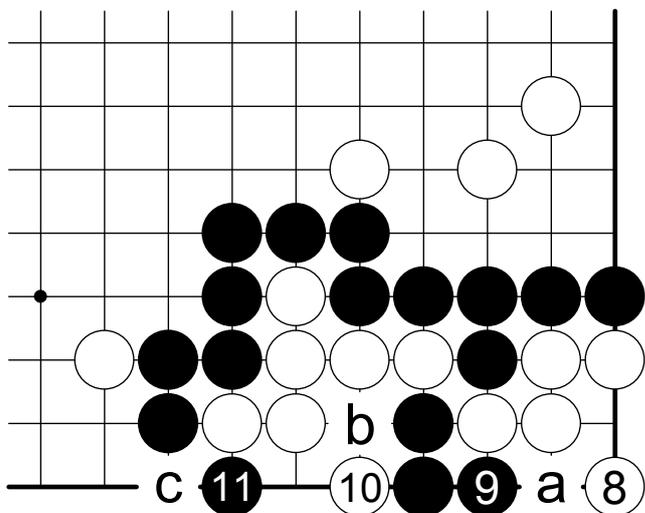
5图（正解）

正解是黑 1、白 2 之后，应走黑 3。这是绝好的弃子，白 a 则黑 b，白 c 则黑 d 连。



6图（弃子的效果）

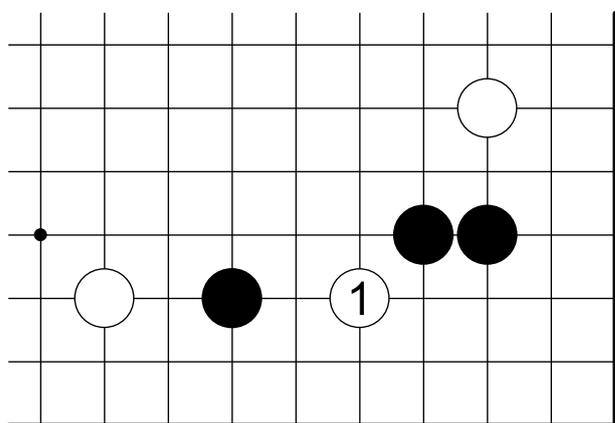
因此，白当然走 4 位遮断。这样交换之后，黑 5 冲而使白 6 应，接着黑 7 下立。由于▲的弃子，白成撞紧气，而不能走 a 位挡。



7图（无挡手之胜）

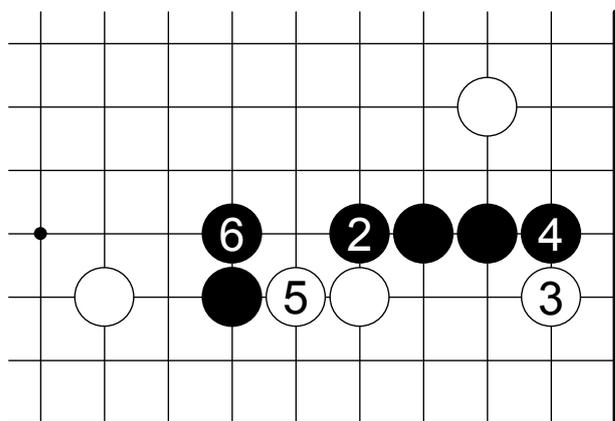
白 8 提则黑 9 冲。由此封住白 a 挡之手。对白 10，黑走 11 位，白也无 b 挡之手。

对此，待黑 c 连后就可打吃白，也就是白无条件死。



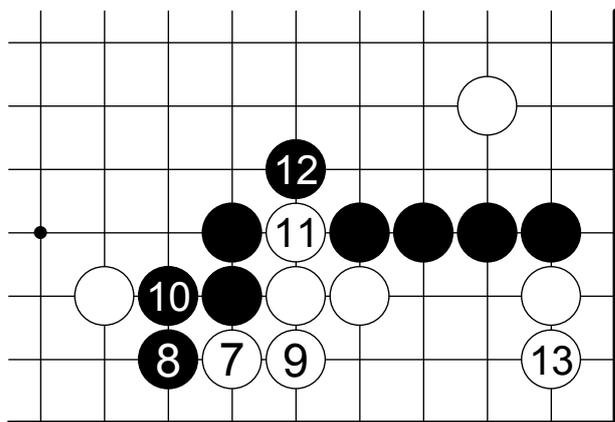
8图（基本图的构成）

顺便揭示走成基本图的经过。这个形的最初出发点是白 1 的点。



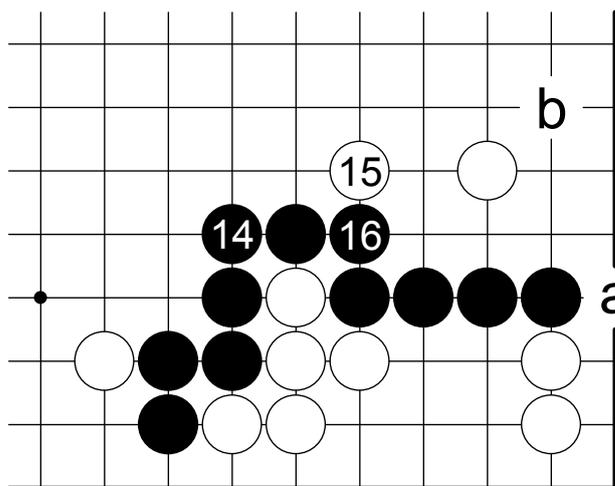
9图

由黑 2 开始，双方走成的次序是……



10图（白活）

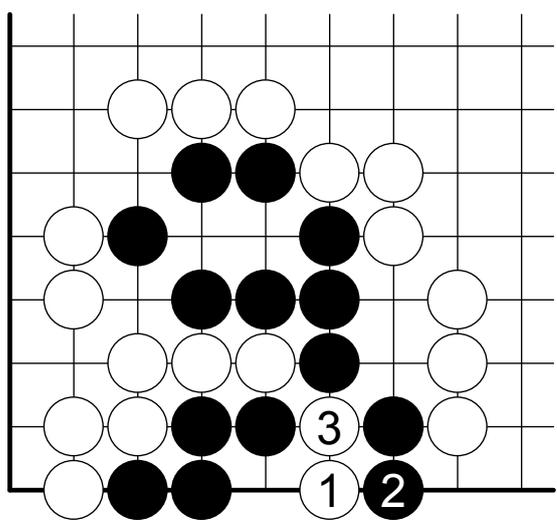
白 13 止，角活。



11图（瞄着两面）

接着黑 14 接，白 15 和黑 16 交换而告一段落。对此，加上黑 a、白 b 便成基本图。那就是，黑 a 瞄着两面，不是 b 位跳入上边，就是向下面白角侵袭，权衡轻重，白有首先补角的必要。

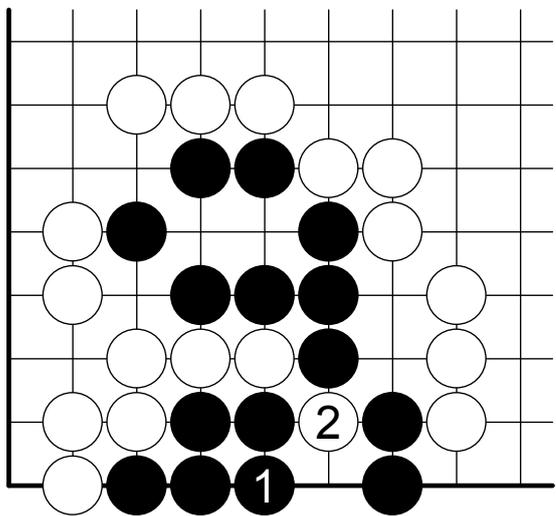
第 5 问 黑先



由白 1 的点开始，走成黑 2、白 3。接着怎样走，是一个既象简单又似复杂的问题。

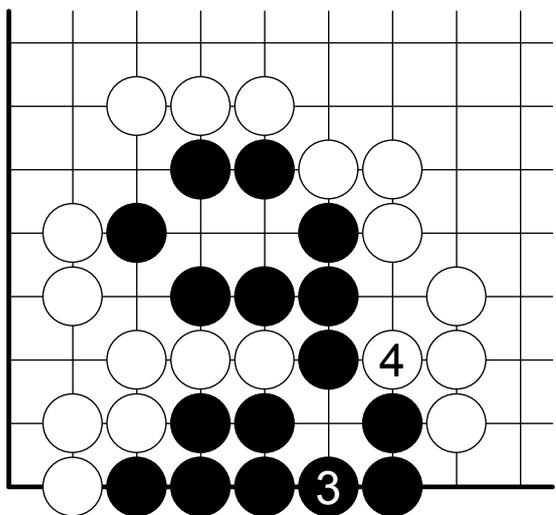
1图（当然）

无论如何，黑走1位提的一手，白2扑也是当然的。那么，其后怎样呢？



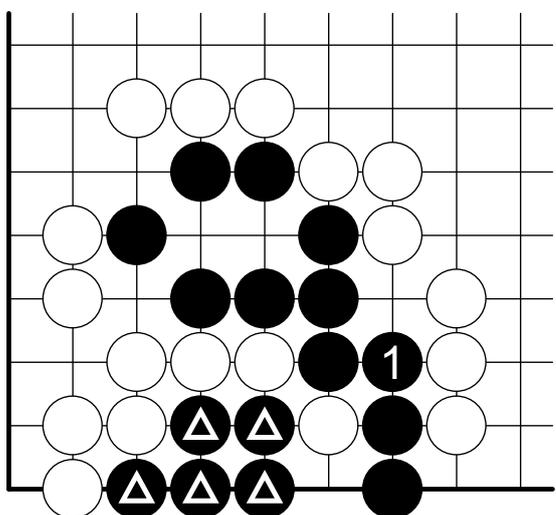
2图（失败）

黑如3提一子，则被白走4位，这里是假眼，黑死。



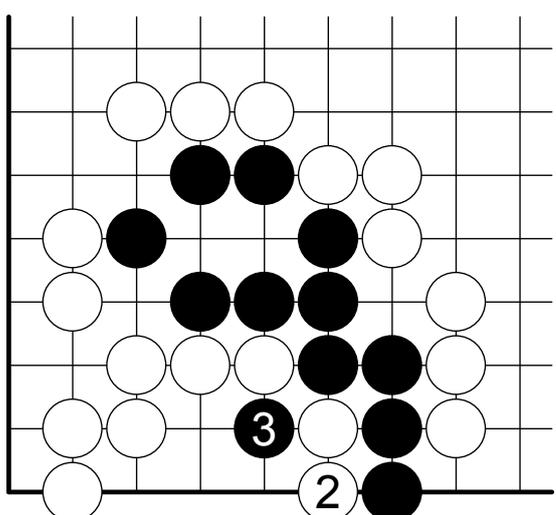
3图（弃子）

黑1非在这里接不可。
如由此认为黑▲五子被吃，连上面的黑子也没有了，则为时稍早，尚有起死回生之术。

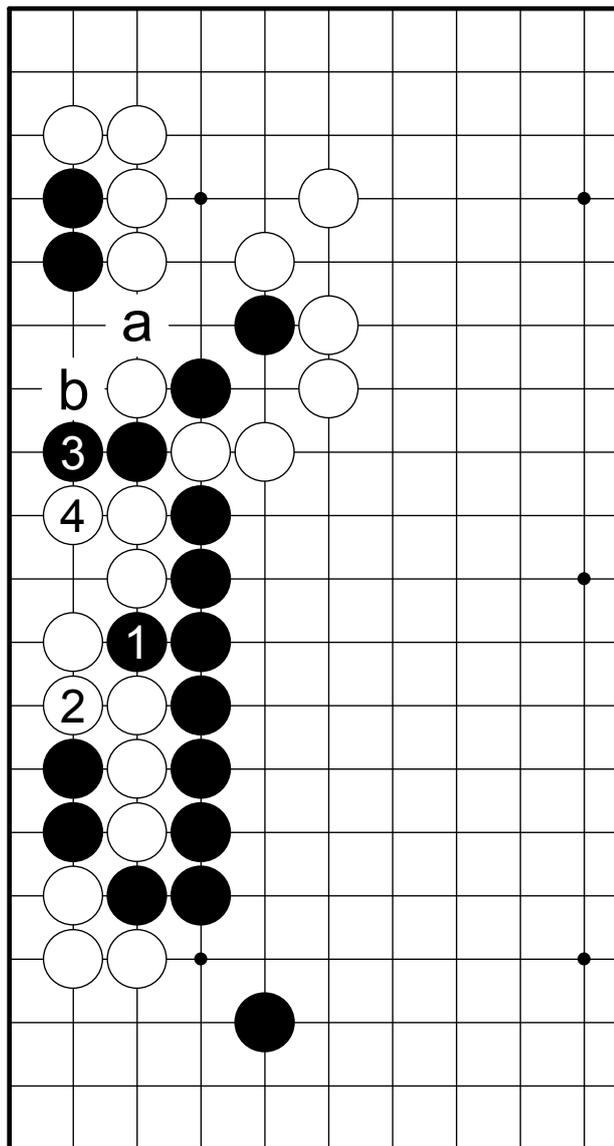
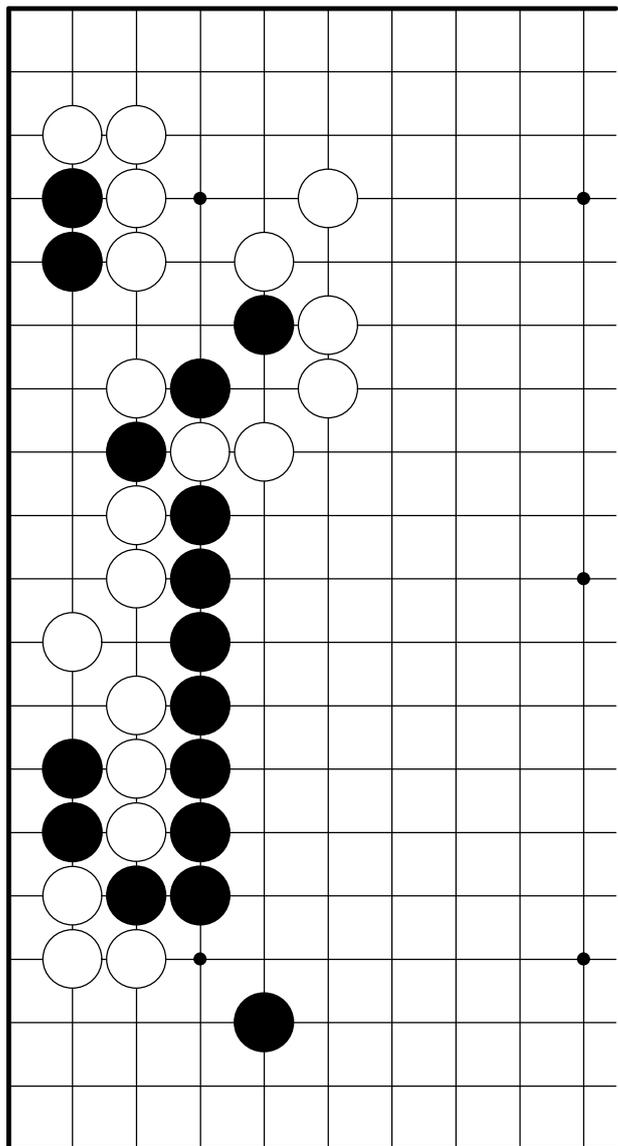


4图（倒脱靴）

被白2吃后，黑3断，就是所谓“倒脱靴”，脱胎换骨地再做一眼而活。



第6问 黑先



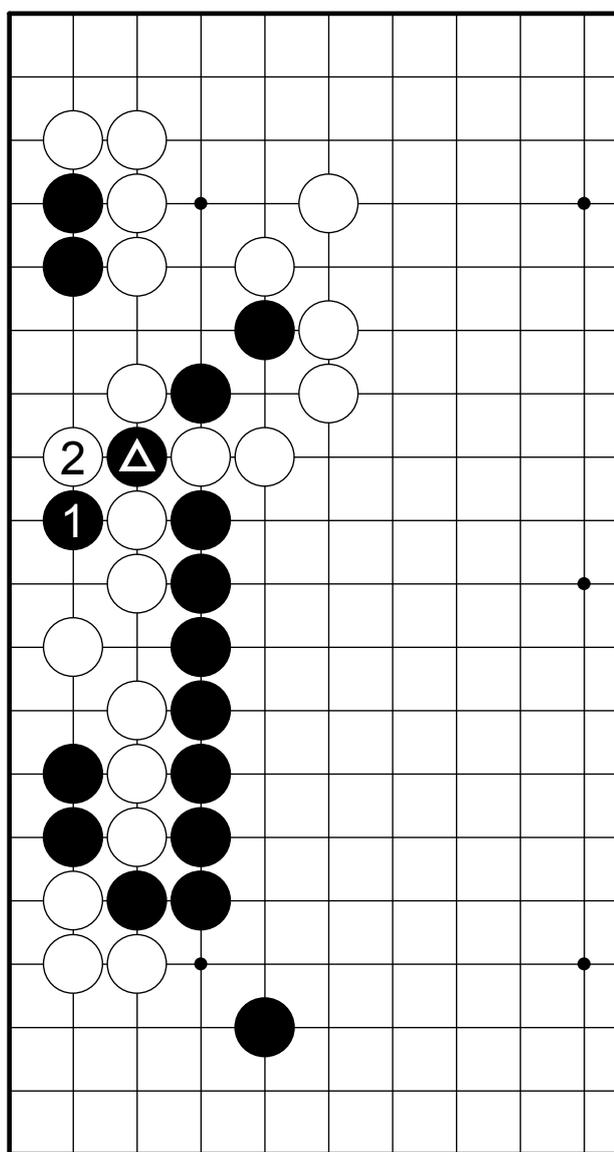
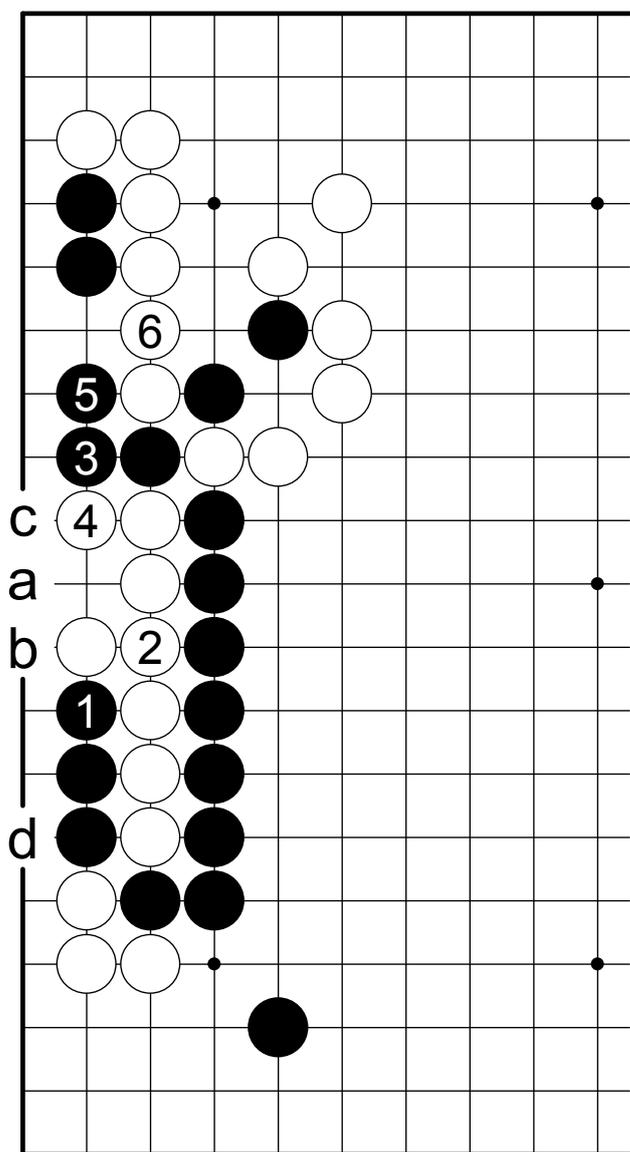
左图是某业余棋士所走的棋。

左边一带，看来完全是白的，但黑先，有击破之手。怎样着手呢？第一着尤其重要。

右图（味消）

首先考虑的是黑 1、白 2 之后，黑 3 下立。

但只有这样才使白喜出望外。实战也是这样，黑放走了长蛇。那就是，白 4 之后，黑 a 则白 b 打吃黑二子，黑 b 则被白 a 接，而黑不能成眼。



左图（不成功）

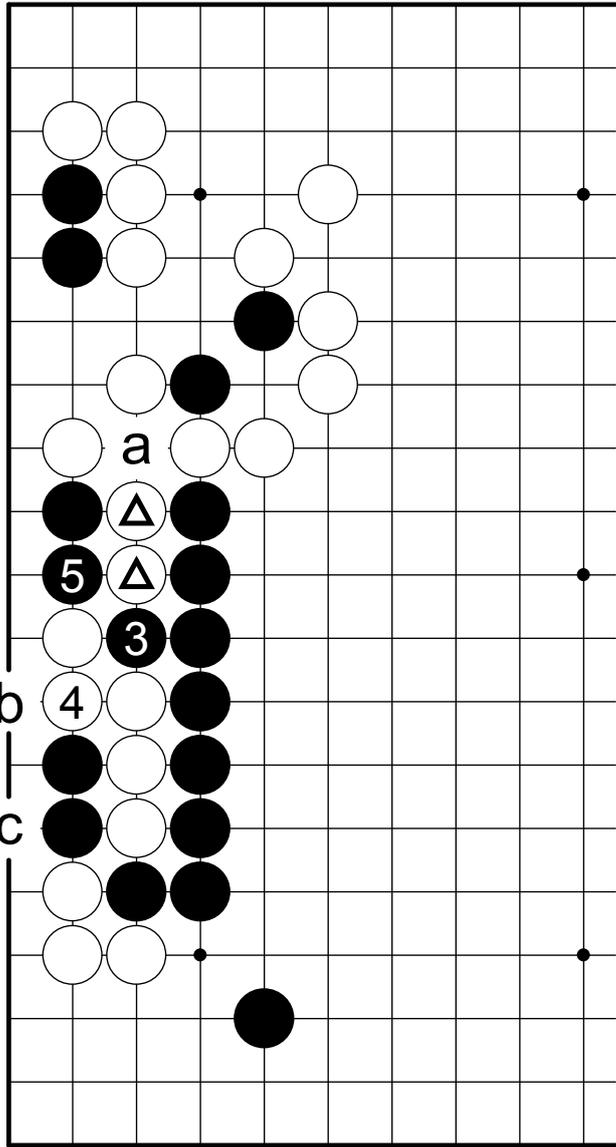
这次变更次序,由黑 1 打吃来看,由白 2 接至黑 3 下立,果真有棋么?

但是被白 4 挡,黑仍不成功。黑 5、白 6 之后,黑 a 虽点,也由于白 b、黑 c、白 d 而黑负。

这样,黑三子的弃子没有起到作用。

右图（绝妙的弃子）

正解是黑 1 的扳。由于这个绝妙的一手,一举而可破敌阵。所考虑的是被白 2 打吃,而紧要的黑▲一子被提,好象失去了线索,但那是认识不清。▲成弃子而产生以下的手段。



左图（黑 3 好手）

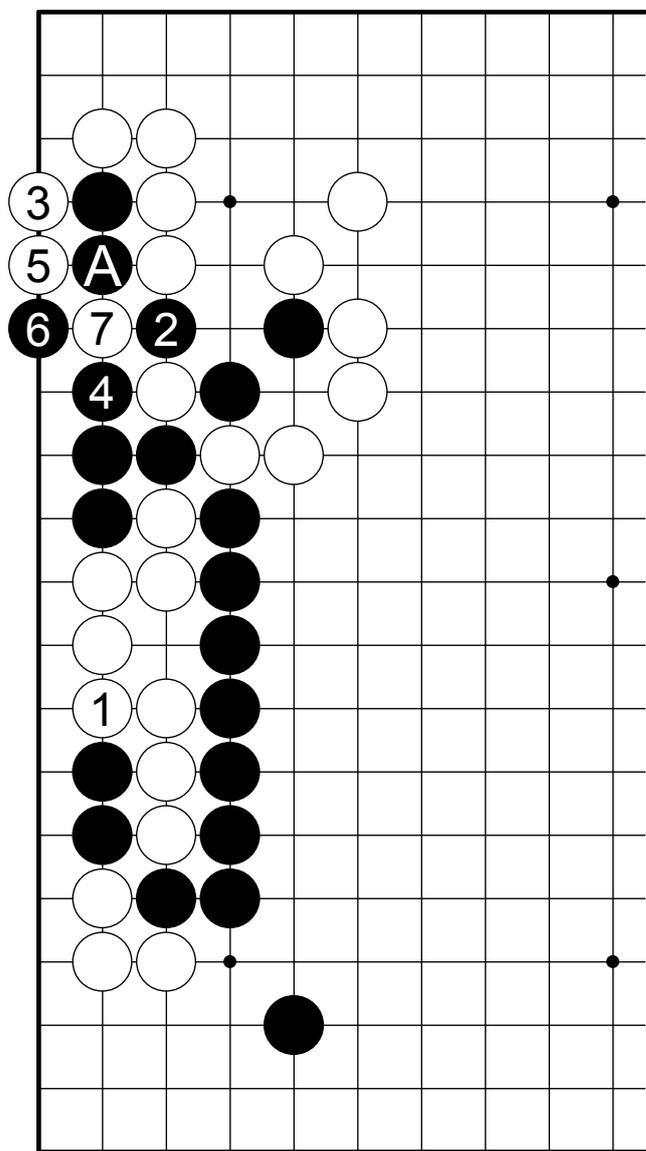
前图之后，黑 3 是漂亮的手筋。打吃着白三子，白 4 不得不接。

因此，黑 5 断。想必明白了吧。如白 a 粘，则由于黑 b 打吃白五子。所以白只有走 c 位，黑提△二子而破白阵地。

右图（吃三子）

对黑 1，如白 2，则黑 3 接而看白的应手。

接着，白 4 挡而想吃黑，则黑由 5 的方面打吃。白 a 则由于黑 b 而白全灭。所以白 c 打吃三子，而黑 a 吃△三子。



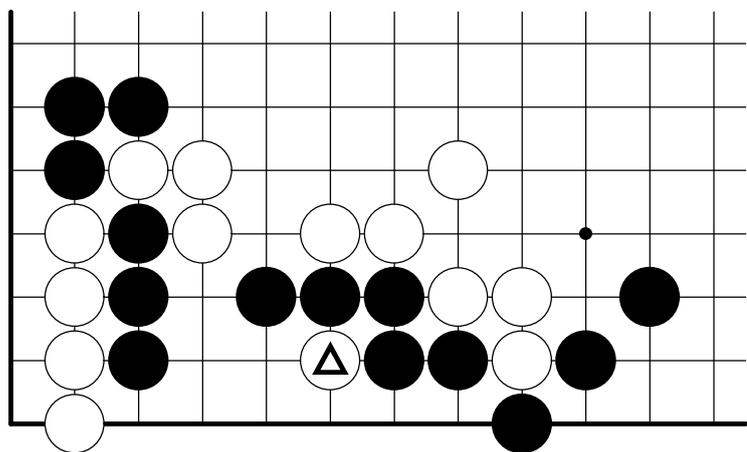
8=A.

白避前二图，则只有走白 1 接。

但黑也走 2 位打吃而谋活。白 3 扳，黑 4 提，以下走至黑 8 反提而活。

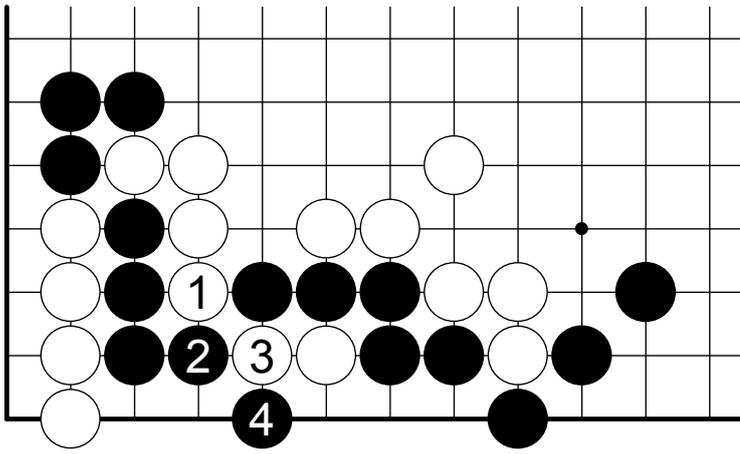
第 7 问 白先

这也是从江户时代的天才，十一世林元美的作品《棋经众妙》中摘取的问题。



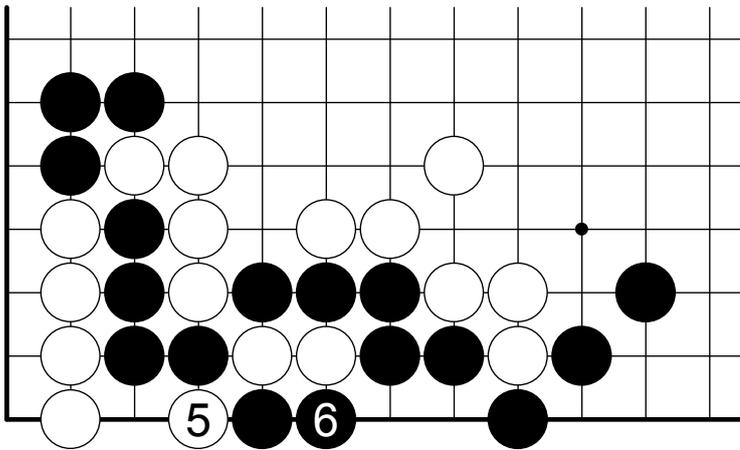
左下角的白四子，看来好象完全绝望，其实有救的手段。

白△一子似乎有些意味，怎样利用它呢？在那里似有解决的关键。



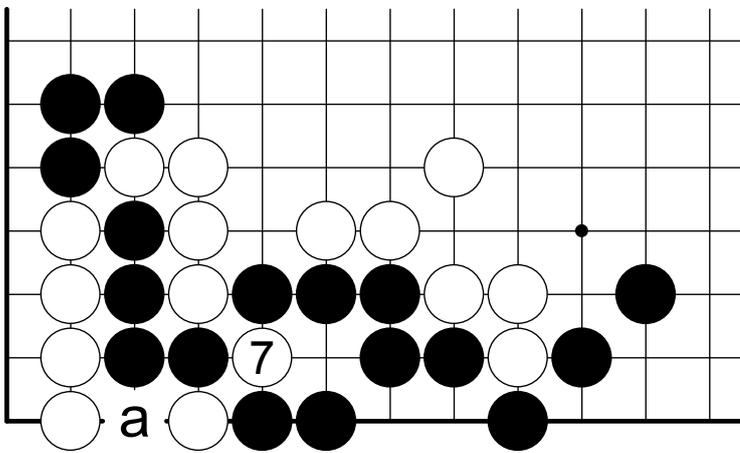
1图（绝对）

白1冲，3断。除此以外没有其它手段。黑4之后，见下图。



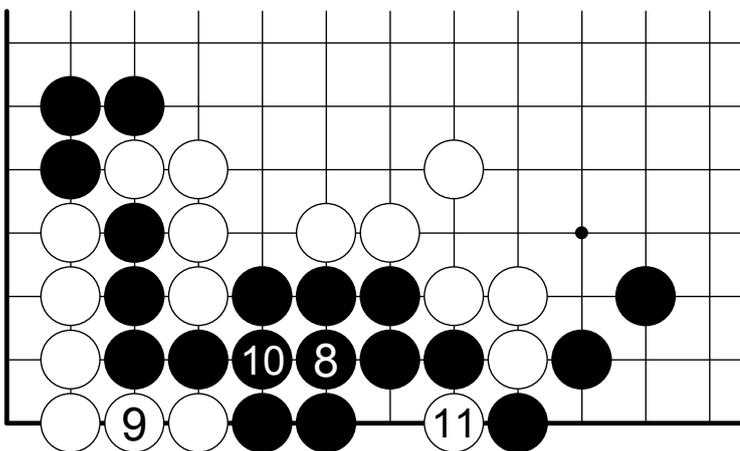
2图（白5好着）

白5是非常必要的次序。黑6提是绝对的。



3图（弃子）

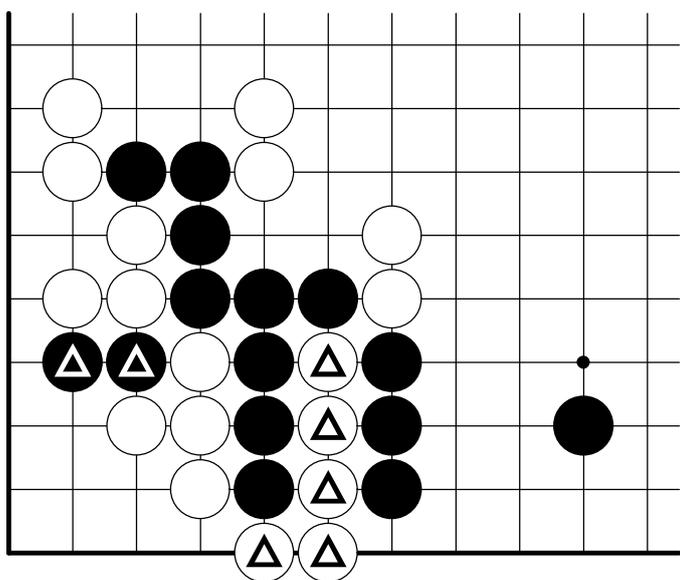
这里白7作为弃子又是紧要的一着。黑不能在a位提。



4图

黑8提，则白9打吃，黑10粘，则白11扑而黑成接不归。

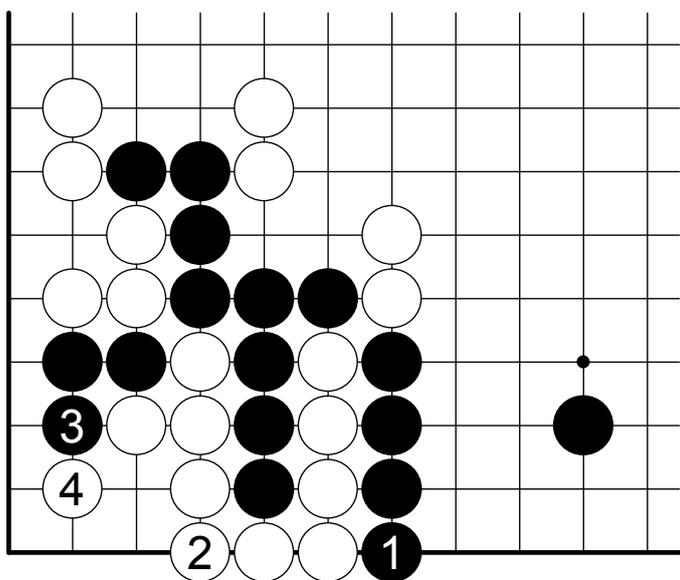
第 8 问黑先 (棋经众妙)



黑的大块棋陷于窘境。目标是△的白五子。能否巧妙地吃到呢？

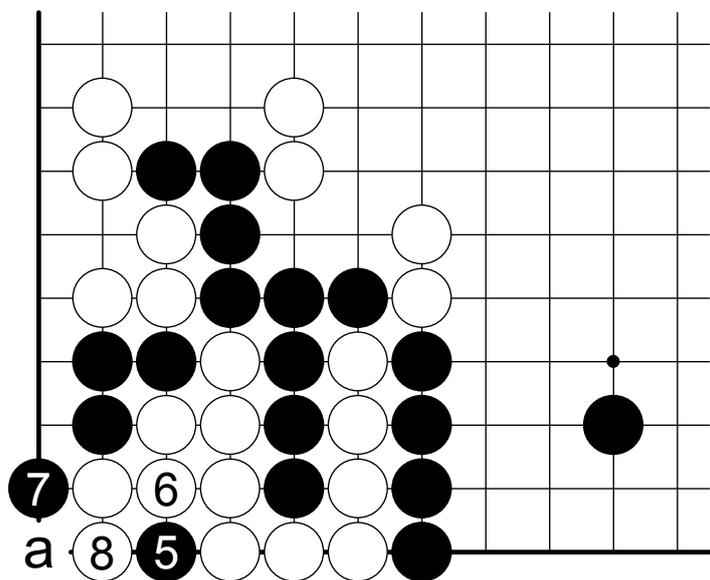
怎样利用角上的黑▲二子那是启发。

1 图 (计算的出发点)



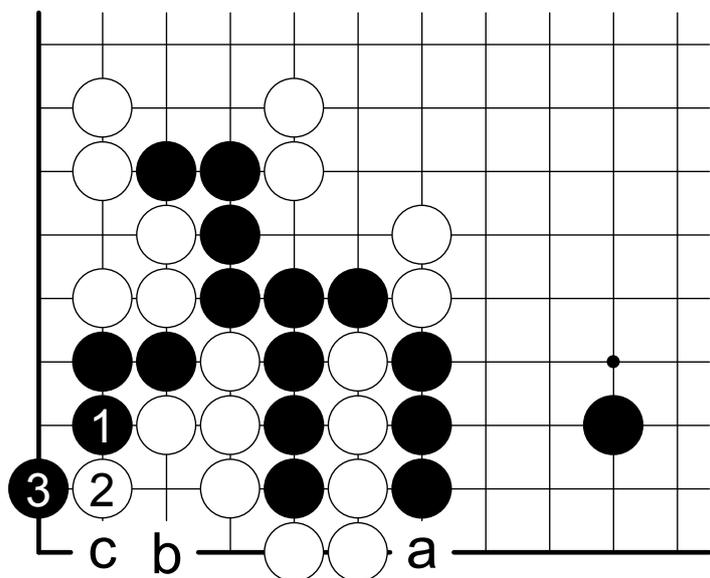
首先注目的是黑 1 打吃。从这里着手进行怎样呢，那是计算的出发点。白 2 接时，黑 3 挡和白 4 作交换。

2 图 (不能压)



接着，黑 5 打吃好象有棋，可借这里是角。

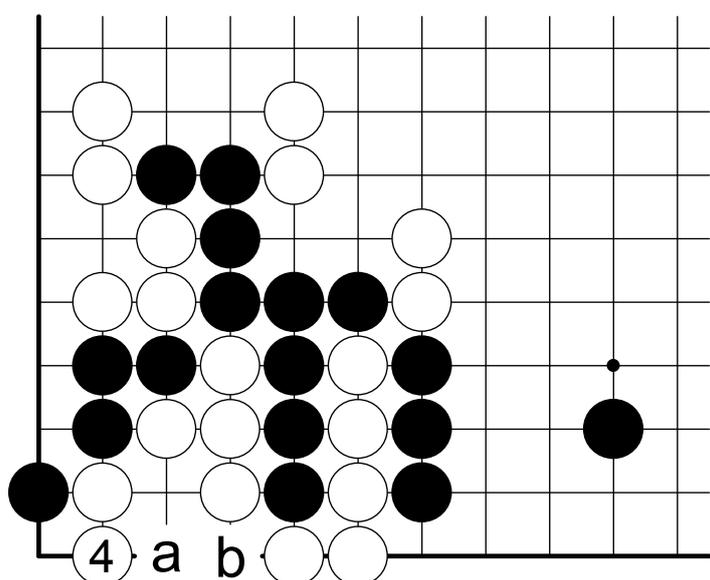
因角的特殊性，白 6 至 8，成为有眼和无眼，黑 a 不能走。



3图

黑 a 不行，则先走黑 1。
这是死活或对攻中的重要思考方法。

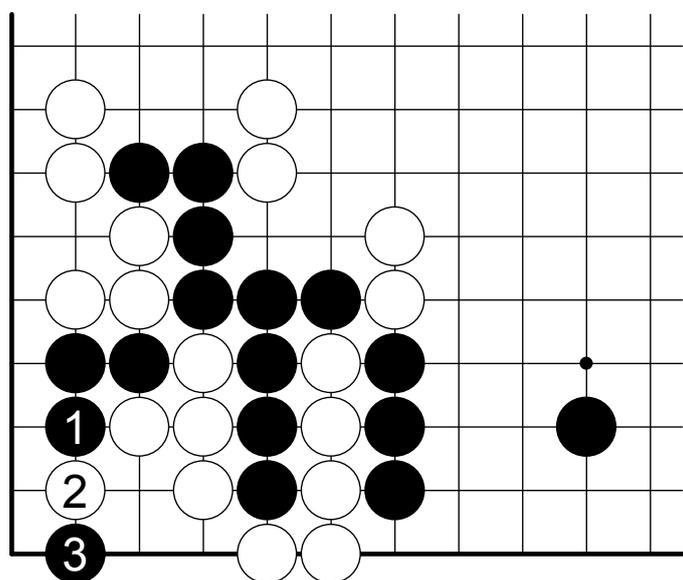
白 2、黑 3 后，白 b 则黑 c 成劫。



4图（发现要点）

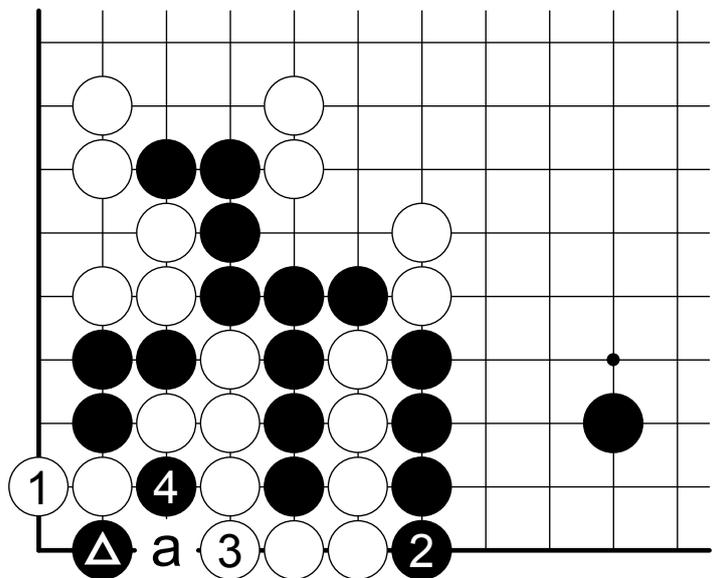
白有 4 位下立之手。黑 a 则白 b，黑 b 则白 a，仍是有眼和无眼。

但经过这次交手后，明白了“使白成一眼是不行的”，4 位是关键性的重点。



5图（正解）

因此，黑 1 和白 2 交换之后，立即看到怎样走 3 位的要点了。这是变更形和构造的实用新案。固然有用，也使人愉快。

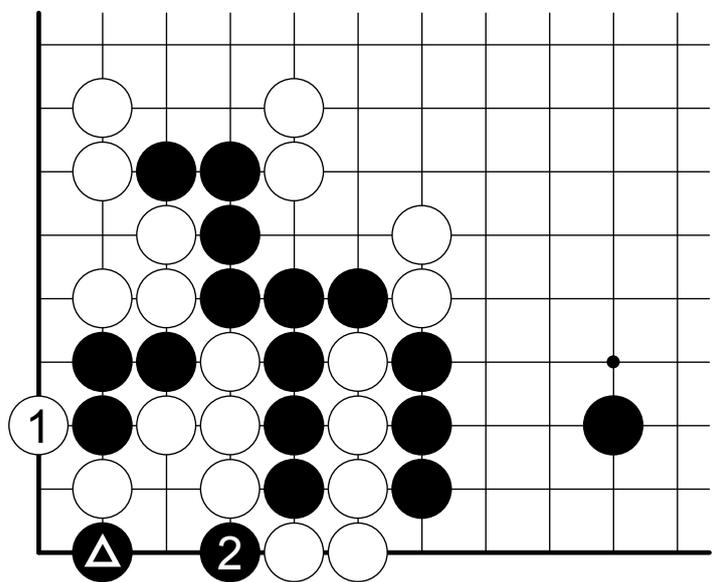


6图（扑）

由前图白 1 下立的场合，立即黑 2 挡。

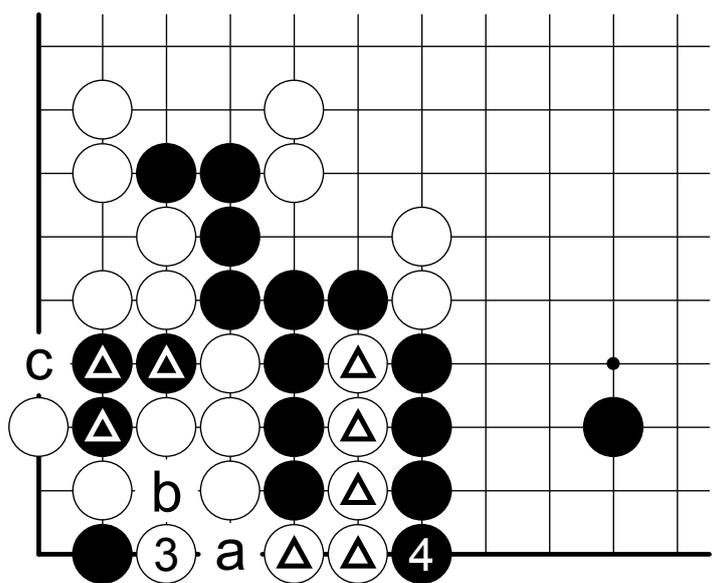
如白 3 接，则黑 4 扑。

▲发挥了多么大的威力！



7图（黑 2 好次序）

黑▲之后，如白 1 打吃，则黑 2 扑。这是漂亮的次序。

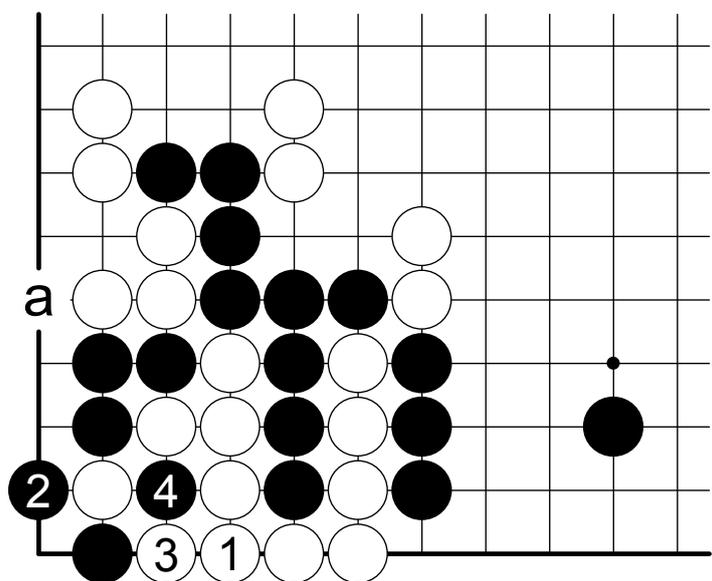


8图（吃五子）

白 3 的提是绝对的，因此，黑 4 打吃。白 a 则黑 b，白被吃。

实用新案，实在有用。白△五子虽都被打吃着，但白没有在 a 位粘的时间，只好在 c 位提黑三子，而让黑在 a 位提

△五子。当然黑九子活出了。



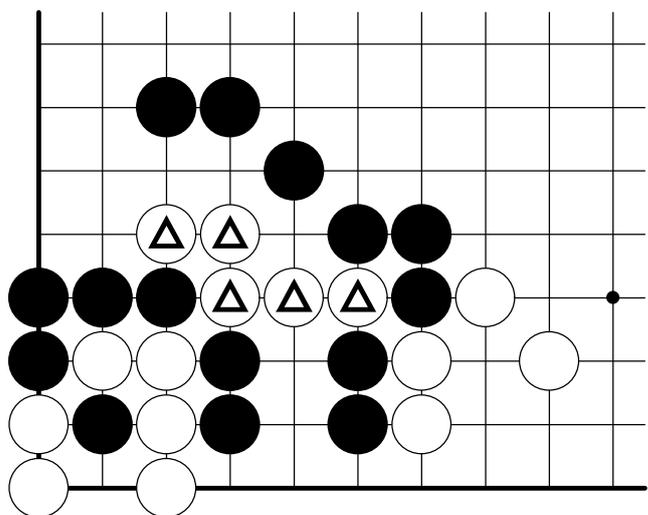
9图（有利的劫）

白的唯一的抵抗是5图之后，白1粘。这样便成劫，但问题大了，若白负损失太大。因黑有a位的本身劫材，白势必不能与黑相争。

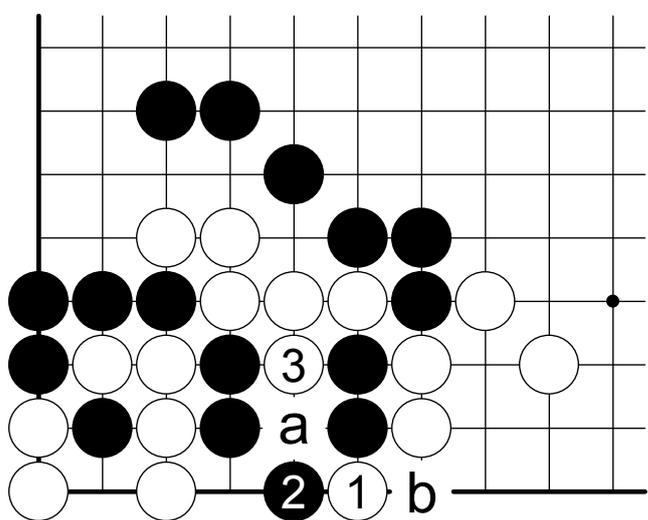
第六章对攻的弃子

第1问 白先

认识左下角的棋形吗？那就是前面第4章第8问的4图所出现之形。



角内的白六子当然是死的。但这块只有一眼的白棋，确能利用来救助好似无望的白△五子。

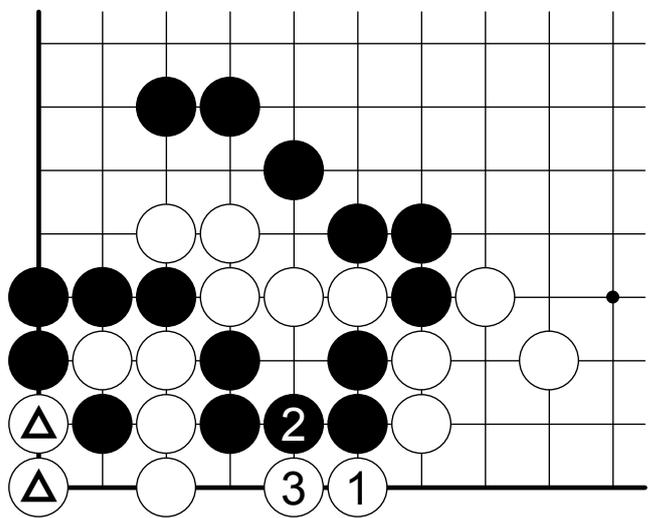


1图（马虎计算）

稍作考虑，走白1至3，好象简单有成棋之感。

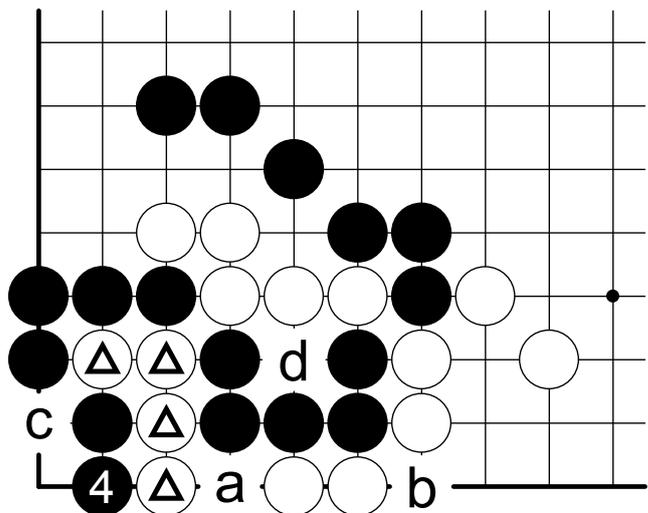
3之后，黑a不能接，黑b则白a而两面打吃。

但是，这是白的如意算盘，黑是不会在2位应的。



2图 (黑的反击)

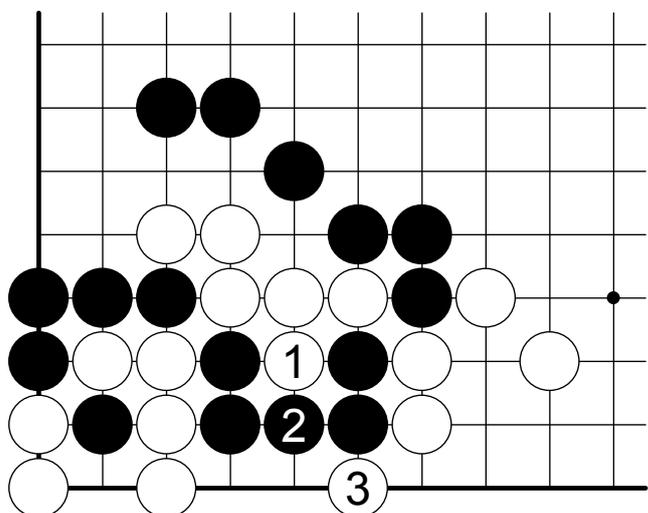
对白 1，黑有 2 的反击。白 3 冲，乍一看来好象白胜，然角部白△二子已打吃着。



3图 (白负)

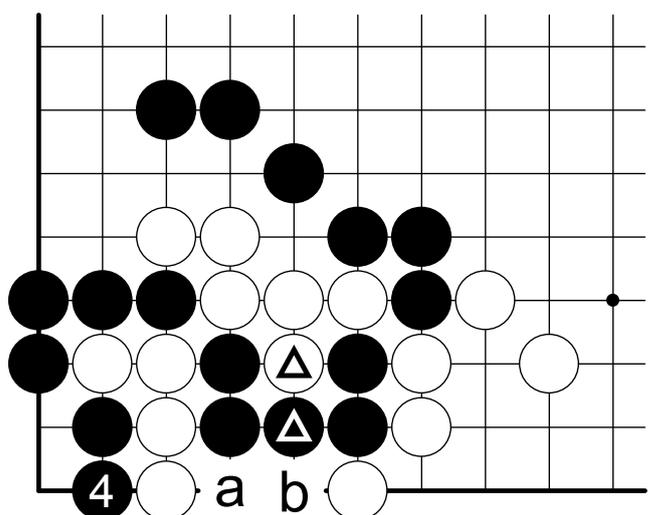
被黑 4 提其二子，同时打吃着白△四子。白 a 则黑 b 提。

又白 c 扑的手段，必须是有二气以上外气。那是因为 d 处松着气的关系。



4图

因此，这次由白走 1 来看。黑 2 当然，接着白 3 扳。



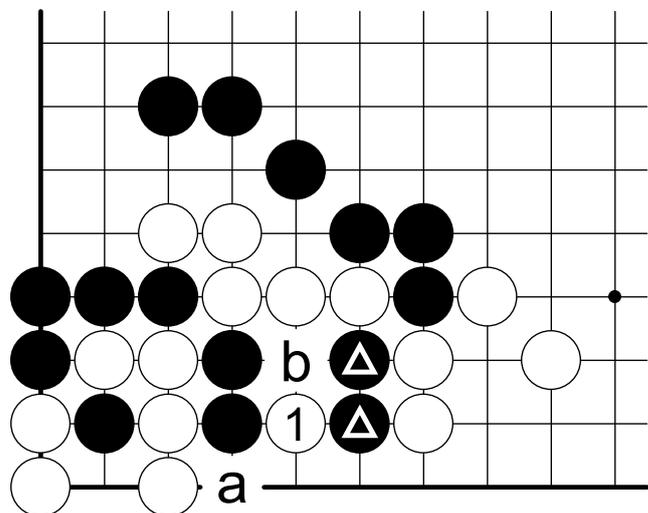
5图 (目算错误)

但这也因有△和▲的交换，与 4 图相比一点儿也没有变，白的目算错误。黑 4，角上的两个白子被吃，又打吃着外侧的白四子。白 a 则黑 b，被白吃。

那样思考的手法是不行的。这里有适合的格言。

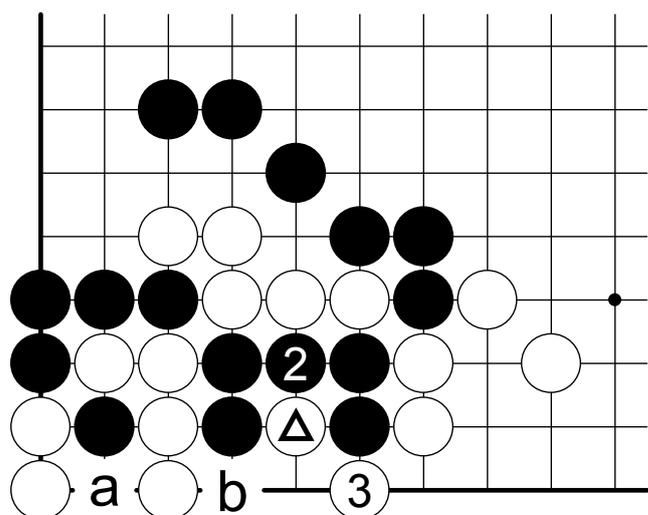
“敌的要点就是自己的要点”。

就是说，白失败的原因都是因△的位置被黑所占。



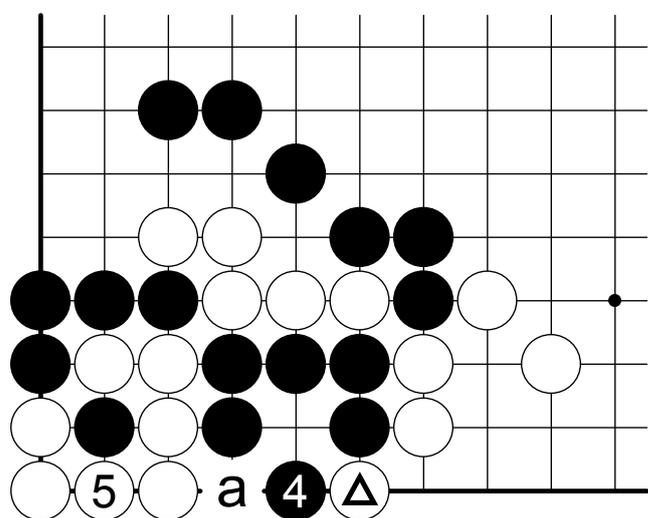
6图（解决）

注意到这点，就等于已经解决。先走白1挖。黑a则白b吃▲二子。如不愿那样，则见下图。



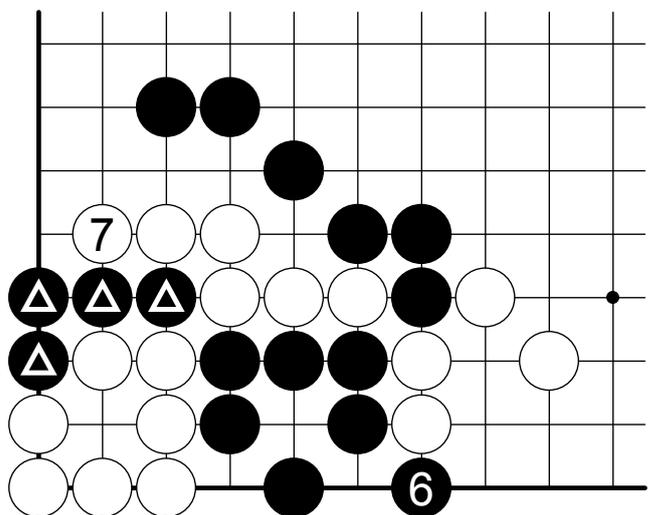
7图（弃子）

黑如2接，则白3扳追击。请看白△弃子的威力。由于黑五子被打吃着，黑没有走a位吃白的余地。又因撞紧气的关系，也不能走b位挡。



8图（弃子的效果）

如黑4提一子，白也5提。这次白△成为弃子，而防黑a位挡。

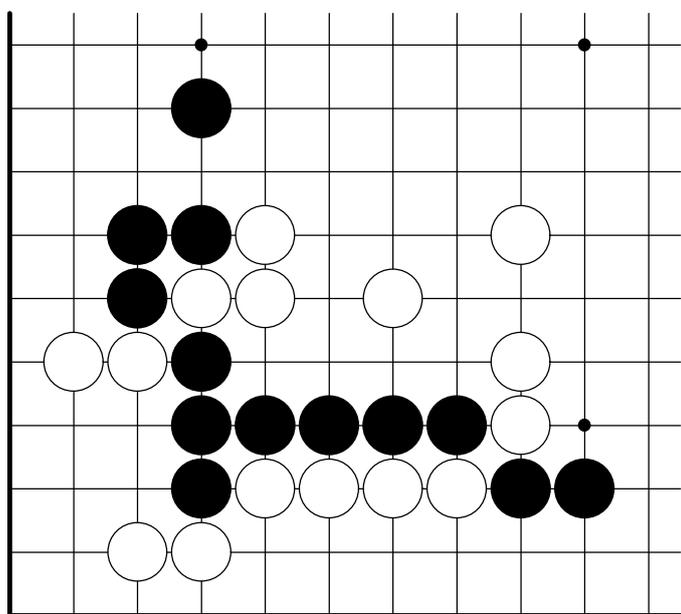


9图（白胜）

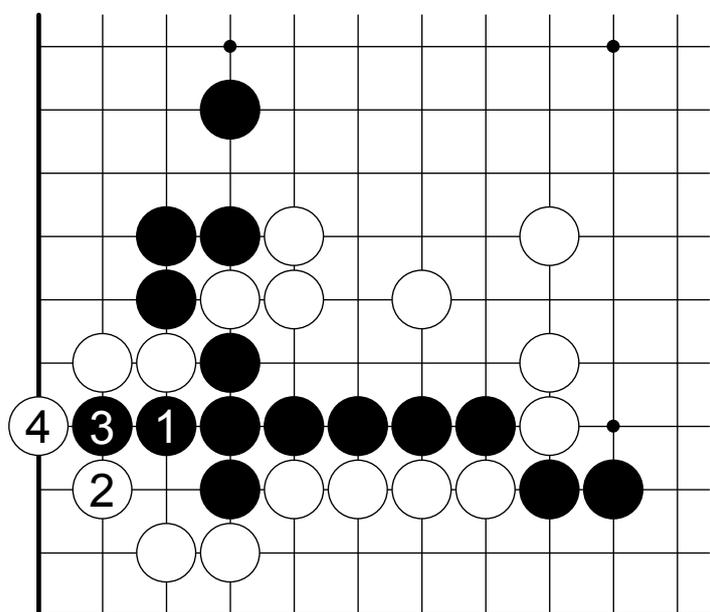
黑 6 提，白走 7 位，和黑▲四子对攻，白胜。

因有这个走法，对 6 图的白 1，黑只有走 a 位。因此，白提二子而活。

第 2 问 黑先

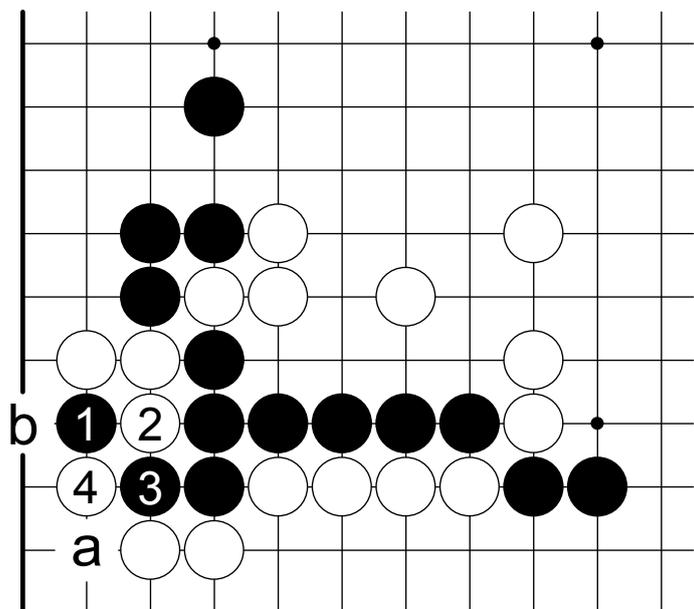


看来黑七子完全在白包围中，但仔细看来，白方也有缺陷。尤其，角是怪物，好象有棋。



1图（俗手）

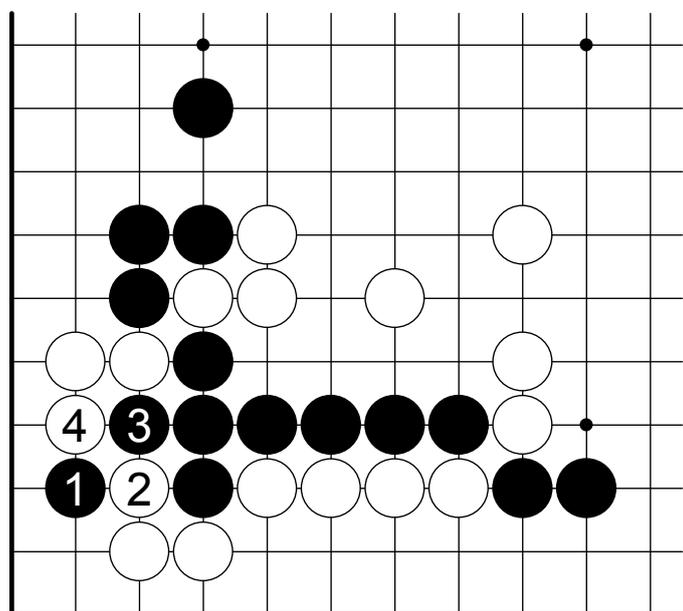
黑 1 是俗手。被白 2、4 应，黑九子绝望了。



2图（不行）

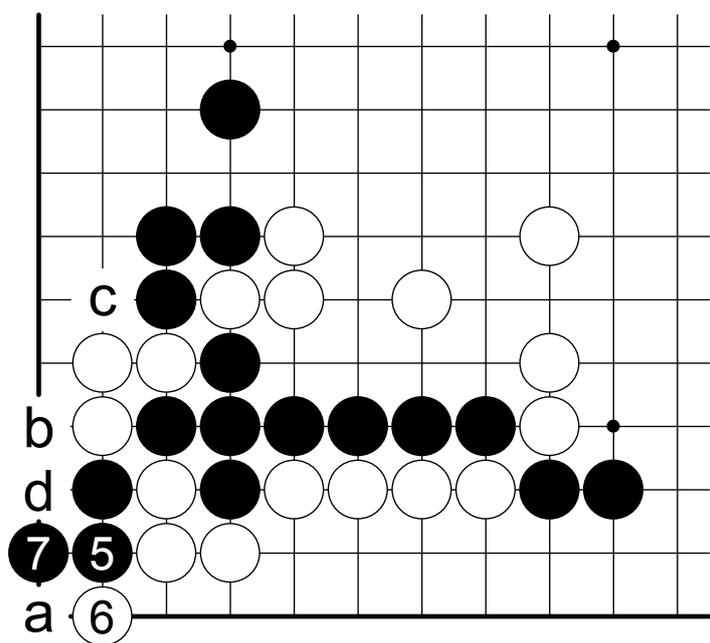
黑 1 碰也当然不行。白 4 后，黑走 a 位，白 b 提，无后续之手。

又白 2 也有走 4 位的。



3图（筋）

黑 1 跳。首先由这里着手是筋。被白 2、4 断，黑一子也好像就要被吃，但这里是角。

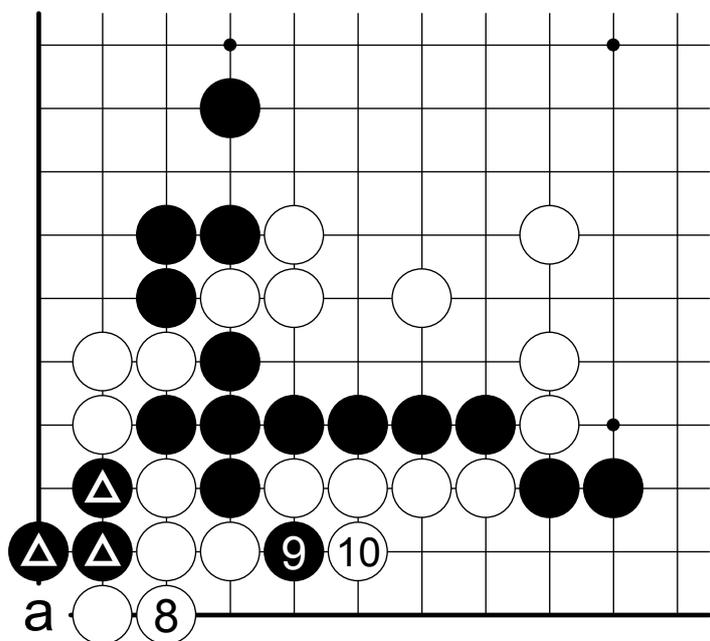


4图（延长气的手段）

黑 5、白 6 后，黑 7 下立是好手。那是延长角地气的特有手段。白不能直接走 a 位。

又如白 b 下立，则黑走 c 位。撞紧气的白，不能走 d 位。

由此，首先可挡住左边的进攻手段。

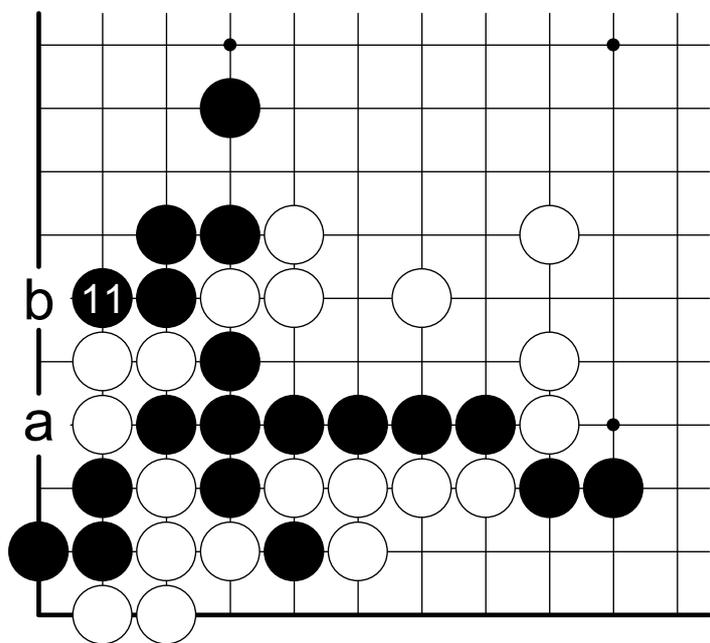


5图（弃子）

其次，轮到牵制右下的攻击。白8接时，黑9断即可。

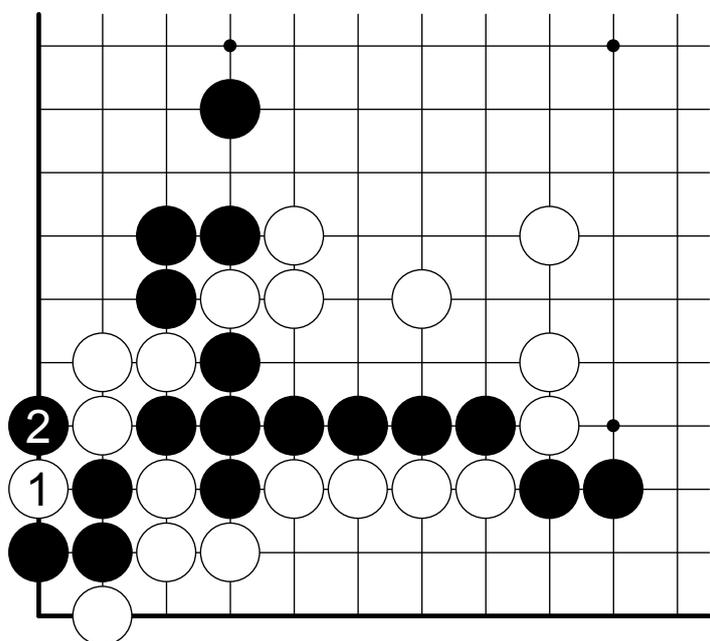
当然这是弃子。白10虽打吃，但还不能走白a，那是白的难受之处。

黑▲三子的气，两面都延长了一气。



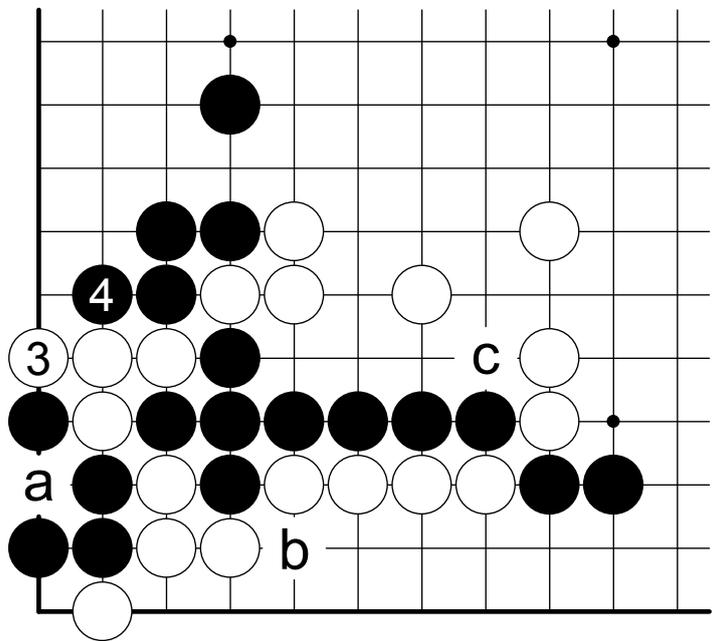
6图（对攻胜）

准备这些后，再走黑11，已经靠得住了。白a则黑b而胜。



7图

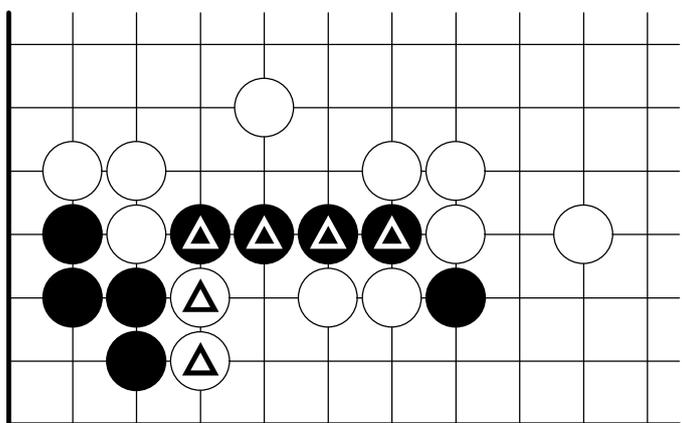
剩下的白的反击手段是4图之后的白1扑。黑2后，续见下图。



8图（不负之劫）

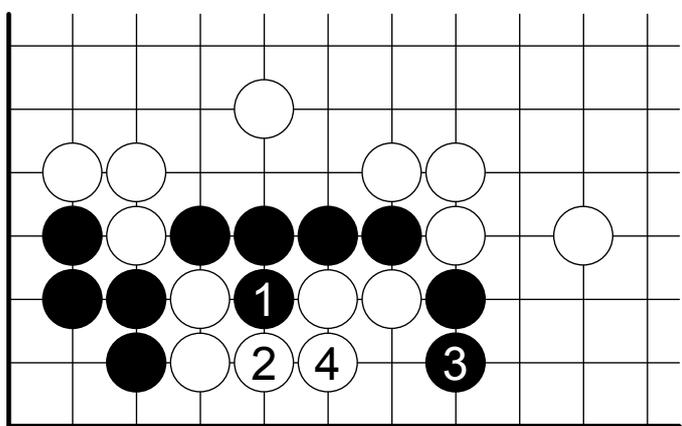
白3、黑4后，白a提而成劫。但黑有b和c的本身劫材，大体是不会失败的姿态。

第3问 黑先



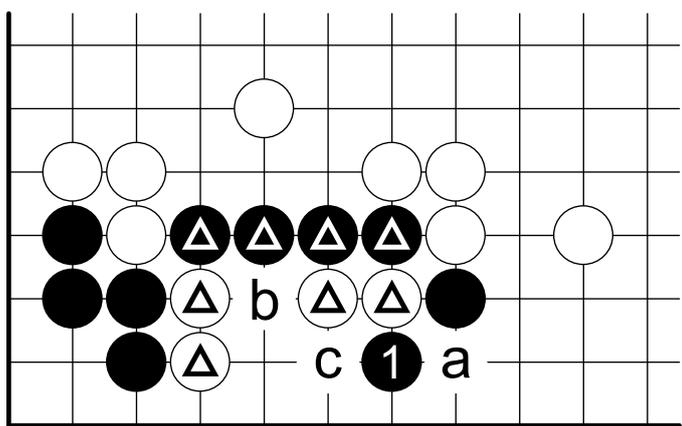
被分割成三块黑子中，最弱的是▲等四子。为了救出黑子，非集中力量攻击白△二子不可。

能否巧妙地吃白二子呢？



1图（失败）

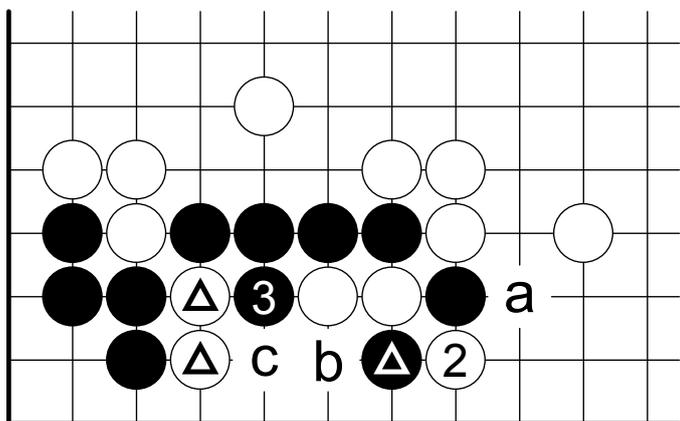
黑1冲太平凡。白紧气，黑也紧气。黑3下立而白4接，黑负是明显的。



2图（正解）

正解是黑1的扳。不给▲以负担。而且，只有这样紧△四子的气。

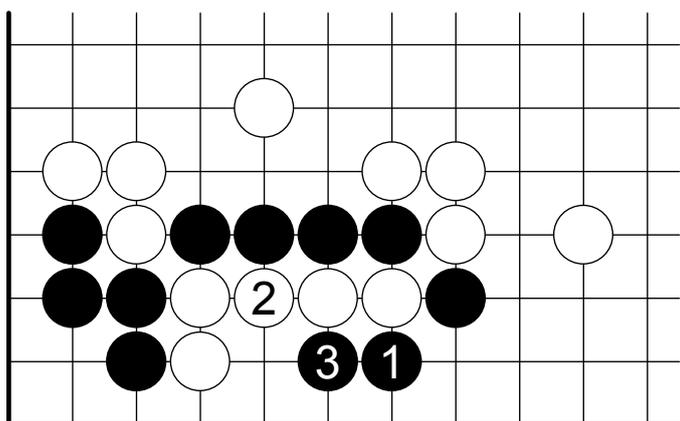
在这个场合，白的应手有a、b、c三个。重要的是要针对对手的走法，集中力量，各个击破。



3图（中央突破）

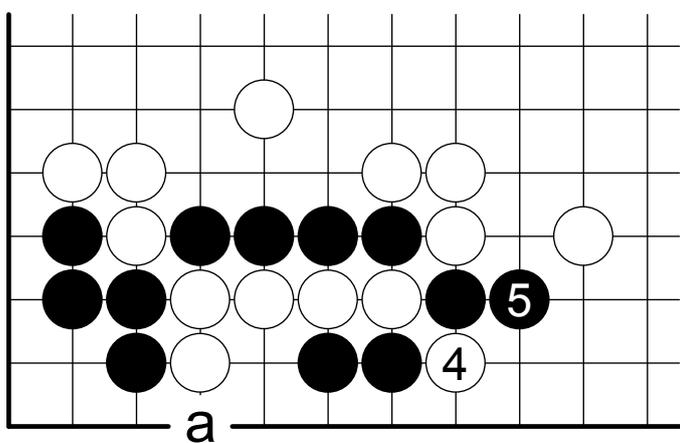
如白 2 断，则黑立即走 3 冲。

如白 a 提，则黑 b 打吃，白 a 如走 b 位，则黑走 c 位，都能吃△二子而做活。



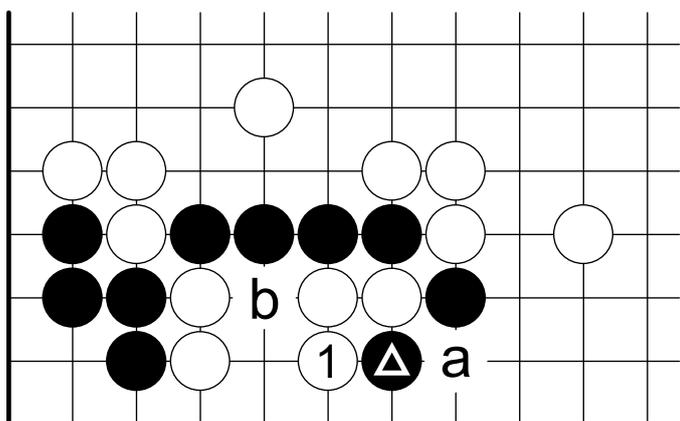
4图（集中兵力）

对黑 1 扳，如白 2 接，黑当然走 3 长。这次是集中兵力作战。



5图（预期以上的结果）

白 4 断，黑 5 长，黑是三气，而黑 a 就打吃白了。这是预期以上的结果。



6图（下一手？）

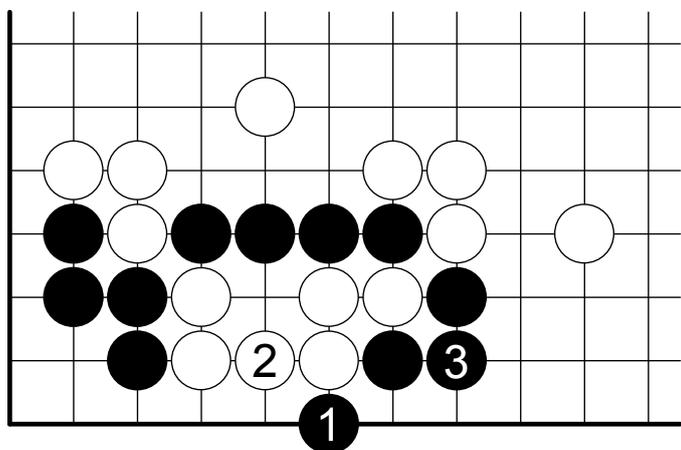
对黑▲，白 1 挡，是白最强的抵抗。

这样走后，无意之中可能黑想在 a 位接，但那里是须深思的地方。

黑 a 则白 b，胜负是明显的。因此，非另走一非凡之着

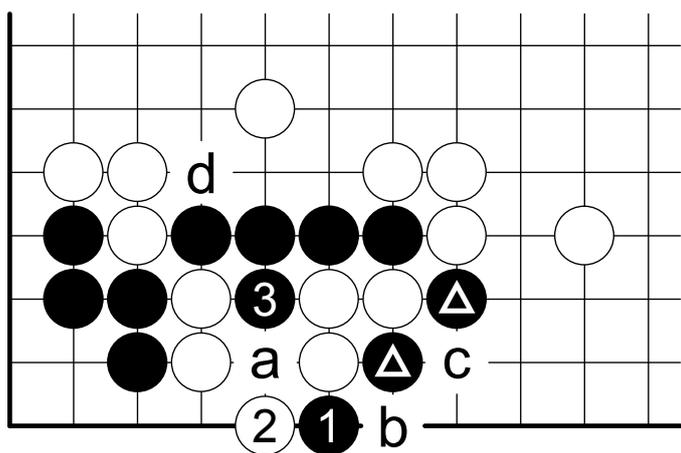
不可。

那么，下一手黑的着点在哪里呢？看答案之前请先考虑一下。



7图（绝妙之手）

黑1连扳是绝妙的手段。如白2接，则黑3也接。黑四气，白三气，这样，怎样也是黑胜。

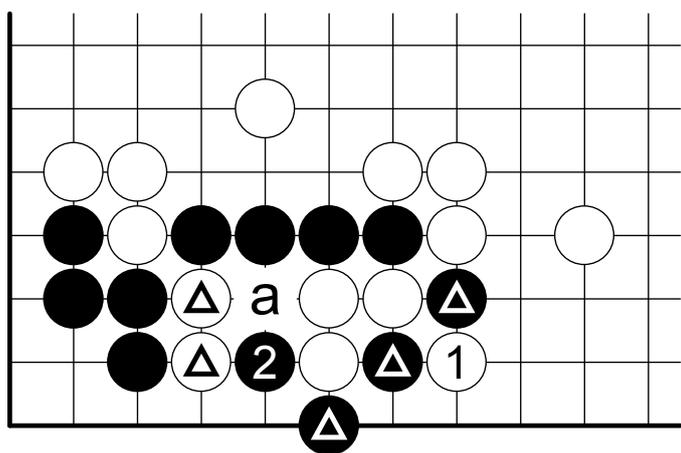


8图（各个击破）

黑1扳时，如白在2位挡，则黑3冲。由于黑▲二子的作用，白不能在a位接。

对白b，黑c接即可，之后，白d，则由于黑a而各个

击破。



9图（弃子）

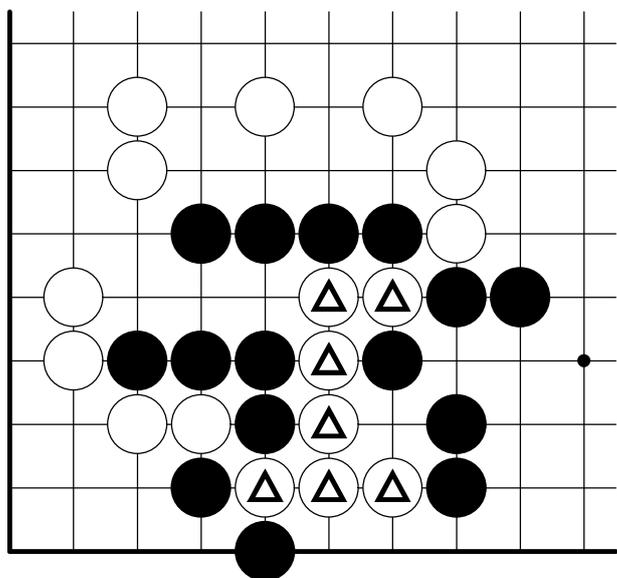
最后是对白1断的对策。在这个场合弃黑▲三子，黑2扳入，却是漂亮的次序。

当然白a不能接，而黑确实吃到白△二子。

第4问 黑先

感到对攻困难的是黑方，但只要吃到白△七子，黑就获胜。

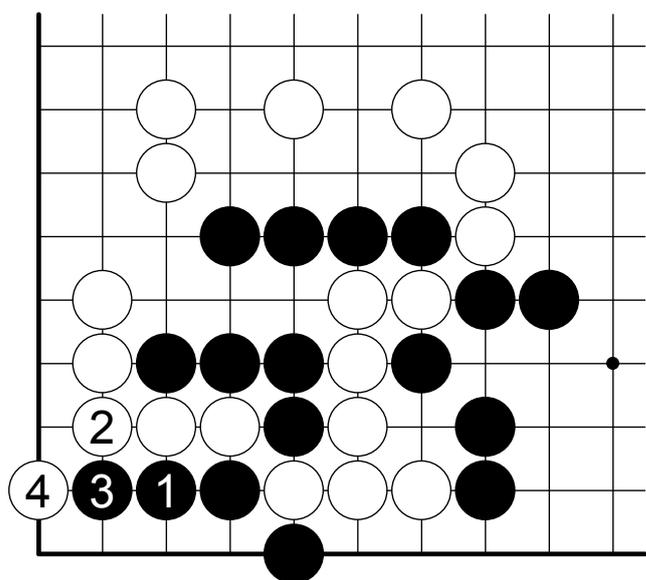
首要的是牵制左方白子。那么，应怎样走呢？



1图（一贯走法）

黑1至白4是没有混淆余地的必然走法。

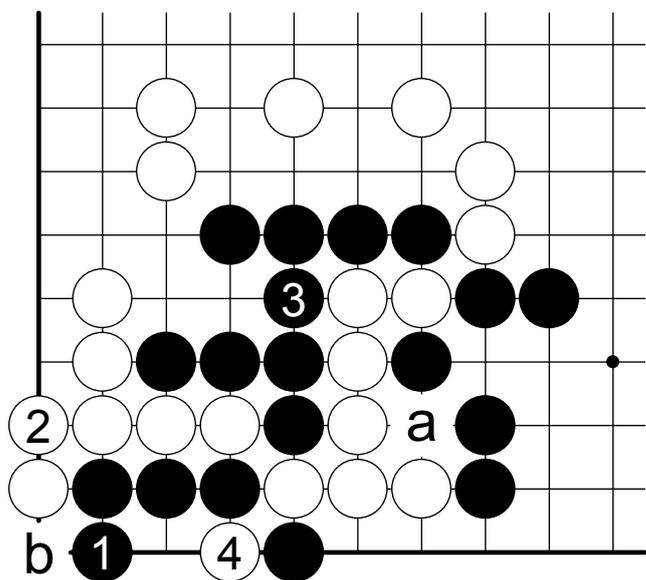
在这里，检查一下双方的气，白四气，角的黑三气。就这样双方紧气，黑负是明显的。但这里是角，首先非着眼其角的特殊性不可。

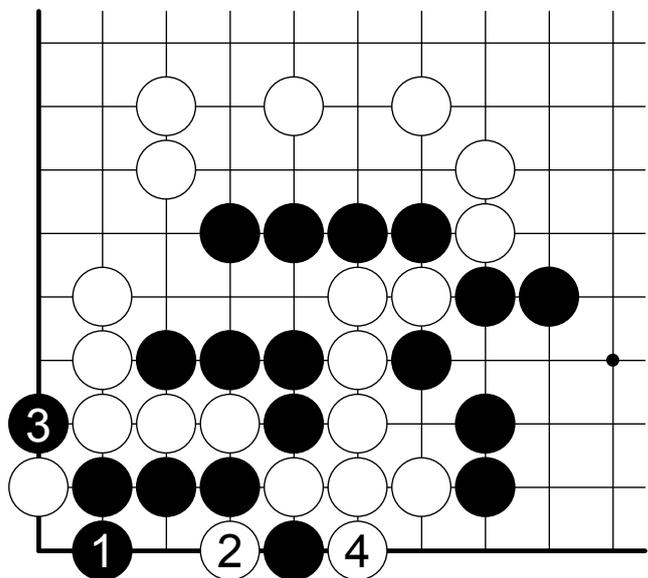


2图（时机尚早）

黑1下立，是角上常用的手筋。但现在就走，则为时尚早。

白4之后，黑a、白b，黑先被打吃。

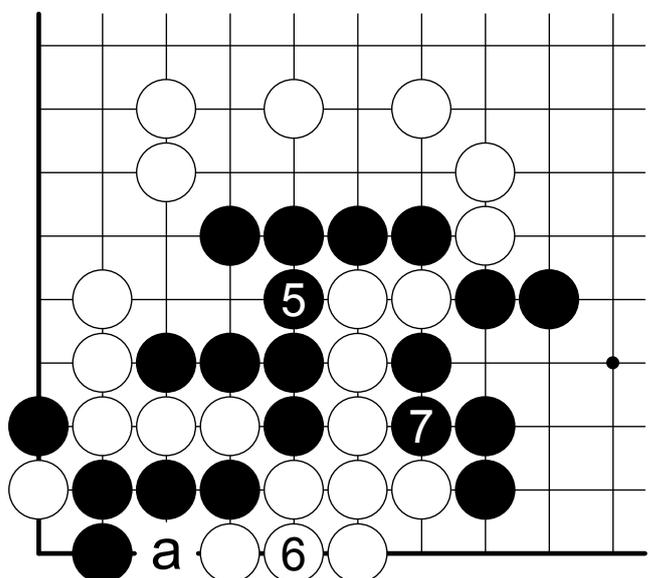




3图（失败）

稍离开正题，先揭示白的失败图。对黑 1，白 2 就是。

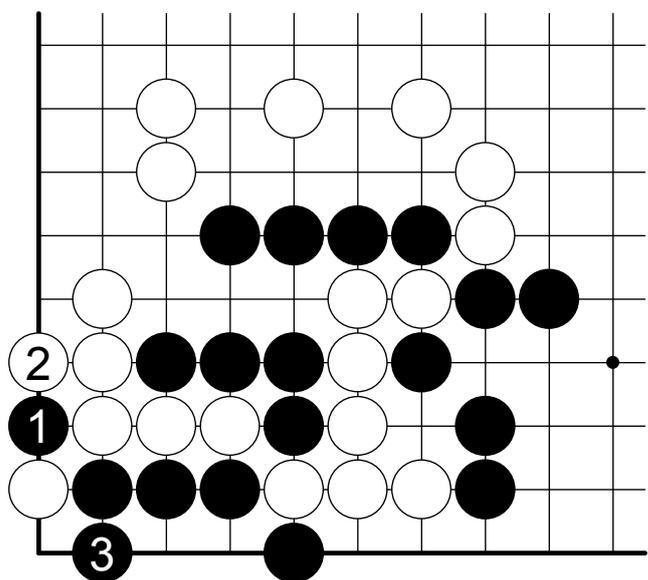
黑 3 扑，白 4 提后，见下图。



4图（重要的发现）

黑 5 至 7 双方紧气时，白 a 不能进子。

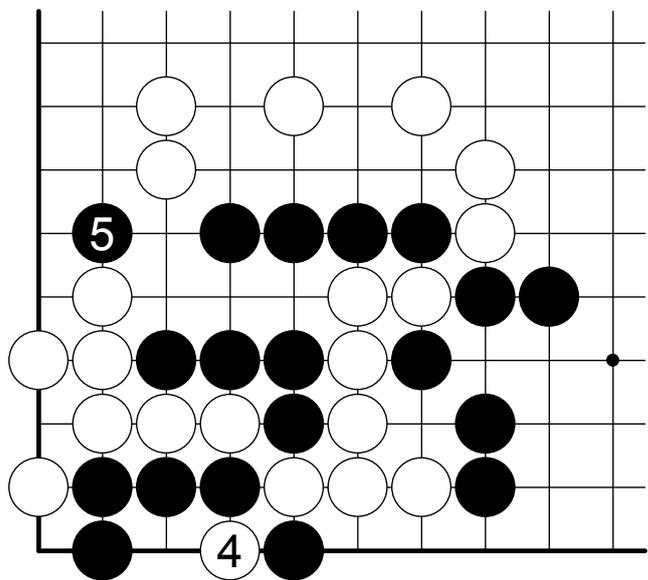
这当然是由于 3 图的白 2 走坏。但黑方有了重要的发现。那就是，“不必担心来自右方的白的攻击”。



5图（牵制）

右侧既然不必担心，则两面作战一点也不要恐惧了。只须以全力首先牵制左方的攻击为好。

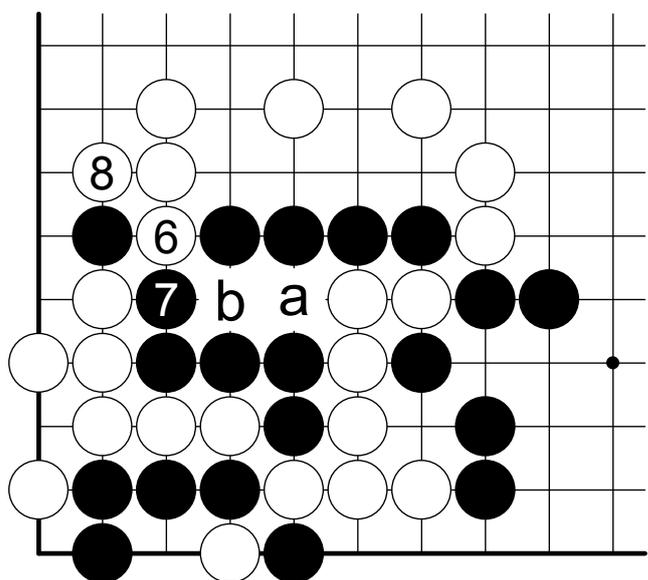
开始是黑 1 扑。白 2 提时，黑 3 下立是正确的次序。



6图（绝好的弃子）

白4之后，黑5碰是绝好的时机。

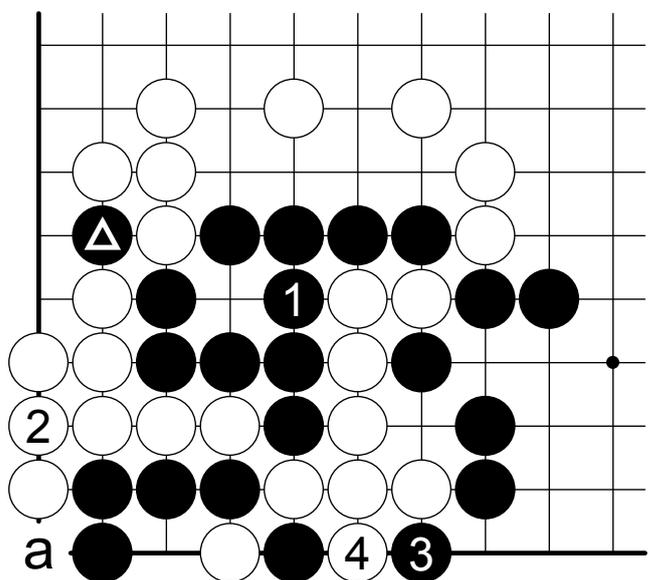
不用说这是弃子。



7图

由白6至8止都是必然的应对。

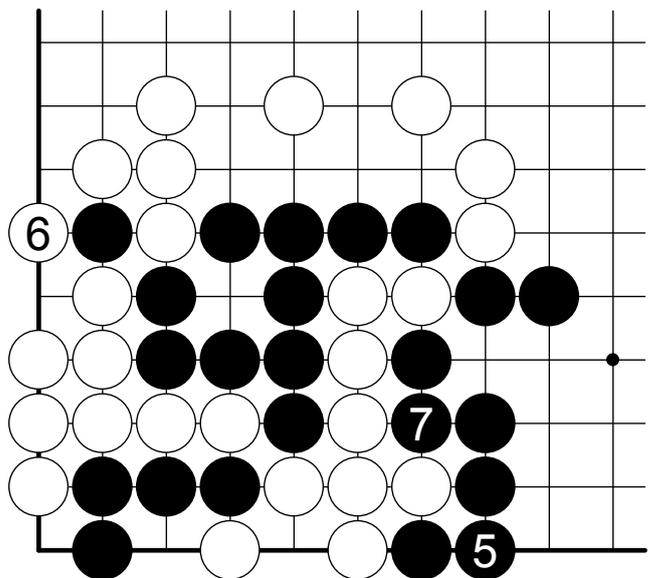
白想走a位，但黑b接，等于自己紧了气，当然不能走。



8图（总攻击）

其次，终于轮到向右侧七个白子总攻击了。

黑1至3后，白不能走a位，是黑▲弃子的效果。



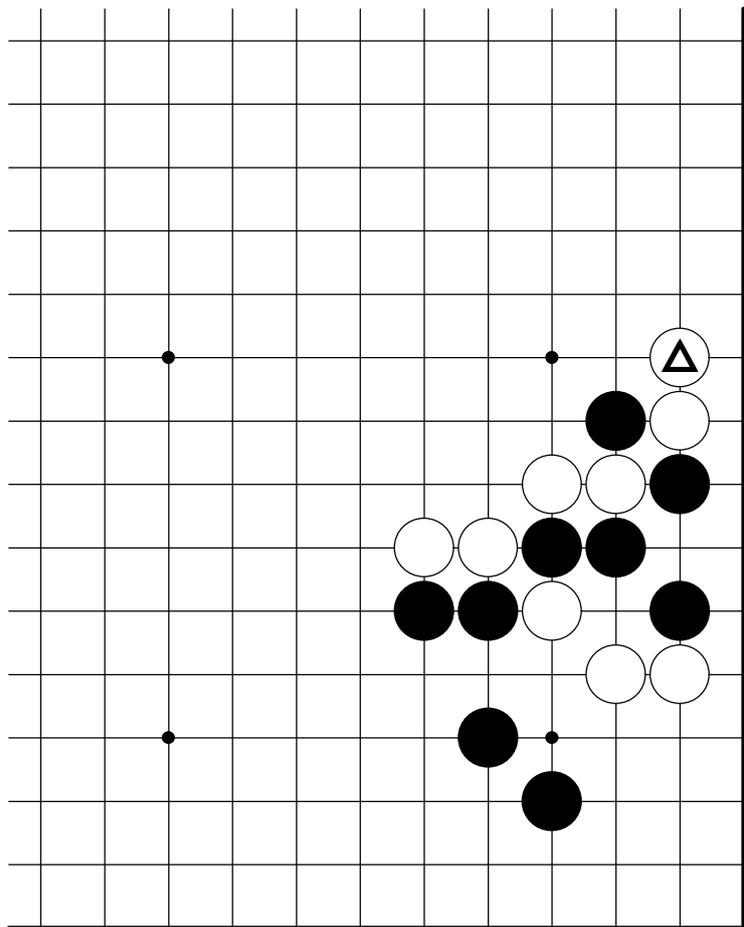
9图（黑多一气胜）

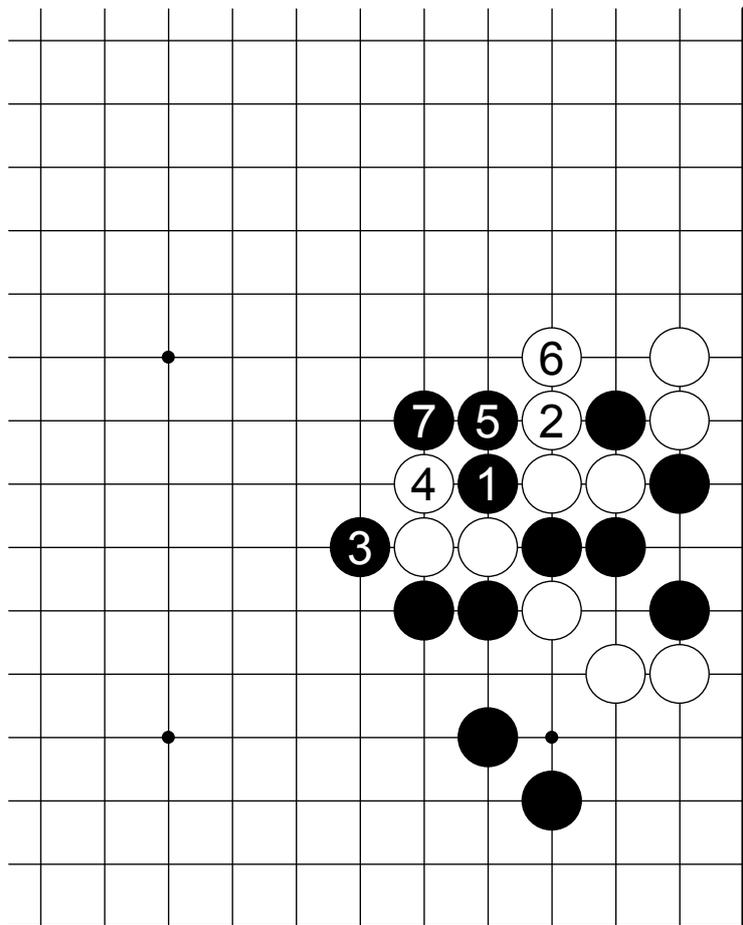
黑5接，白6提时，黑7紧气打吃白了。

乍一看来，好象完全没有棋的本型，却漂亮地走出了棋来。双方最强的应对是5图黑1时，白3扳成劫。

第5问 黑先

在右边，黑来断。白△长，进行抵抗。现在假如黑征有利，黑怎样腾挪呢？



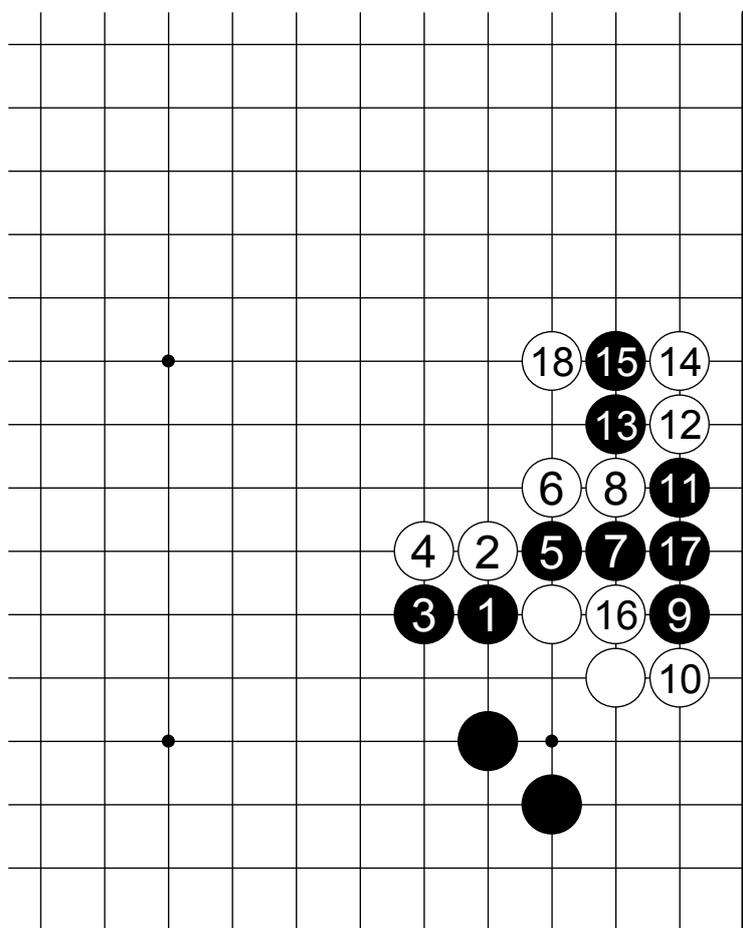


1 图（白崩溃）

如征有利，则黑 1 至 7 打吃，白崩溃。

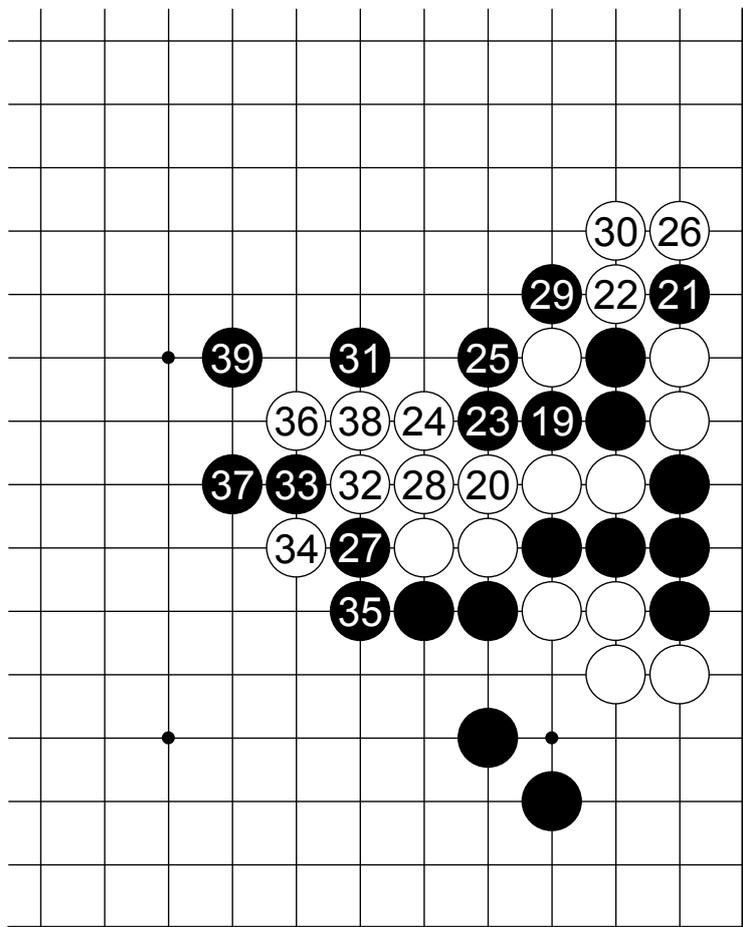
这是日本古代的名局，正走在中途时期的棋形。

由于征的关系而要求选择的问题，次图以下，顺次加以说明。



2 图（白 18 妙着）

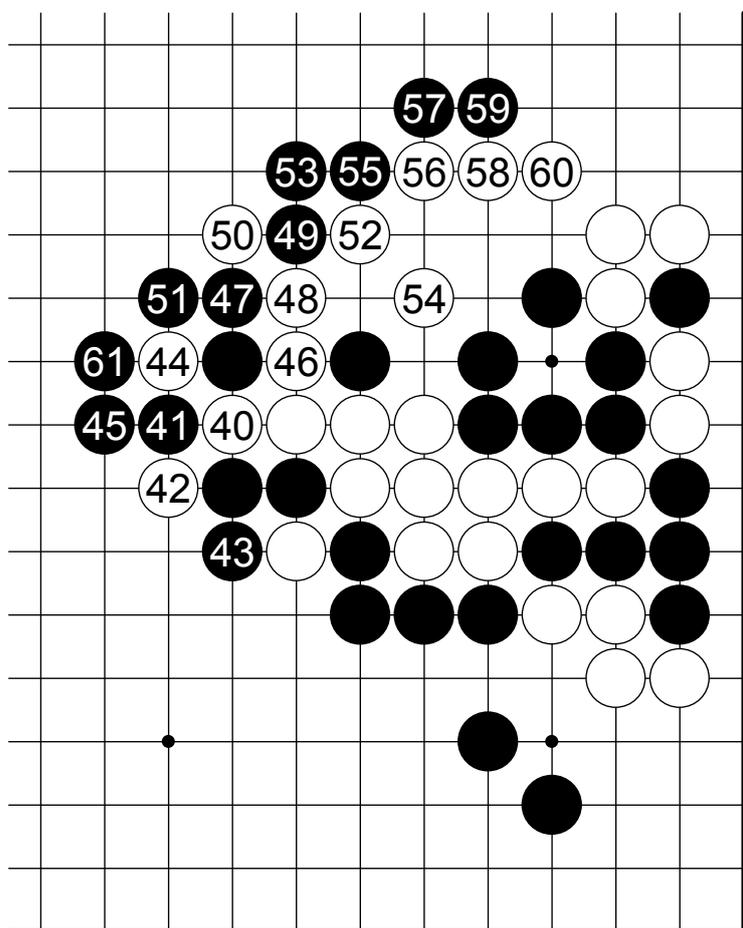
前述的征不利时。白不能走 4 位压。由黑 5 断至 15 时，白 16 后，白 18 碰是妙着。



3图（顽强的追求）

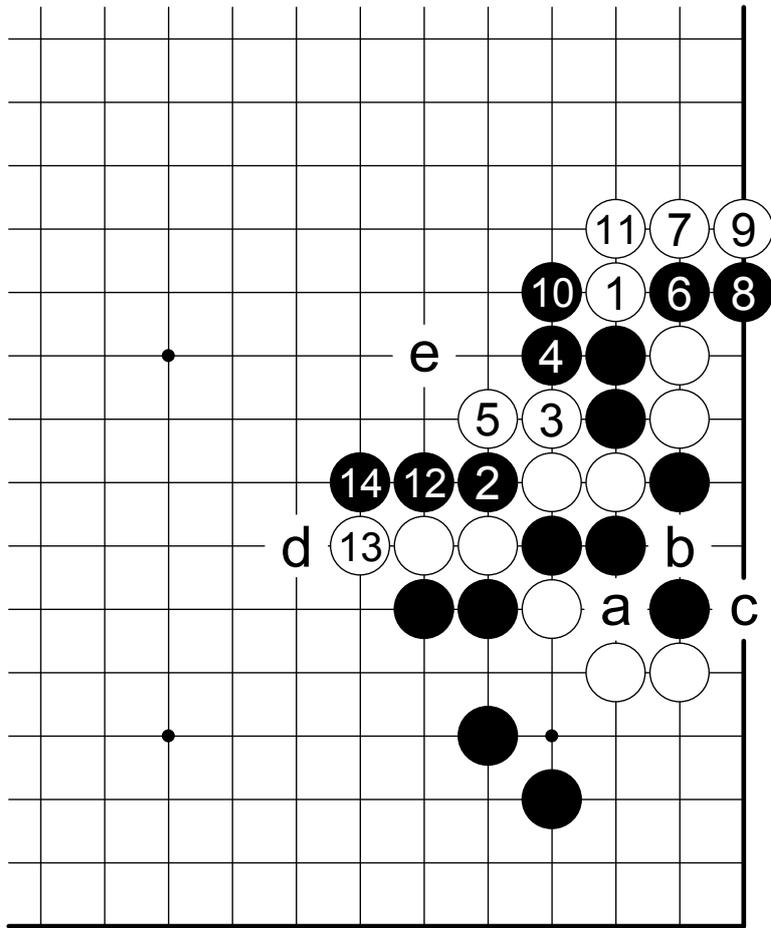
黑 19 至 39 止进行顽强的追逐以便封住白棋，是黑方的意图。

但是，白 24 扳，单走 26 是正确的应法。



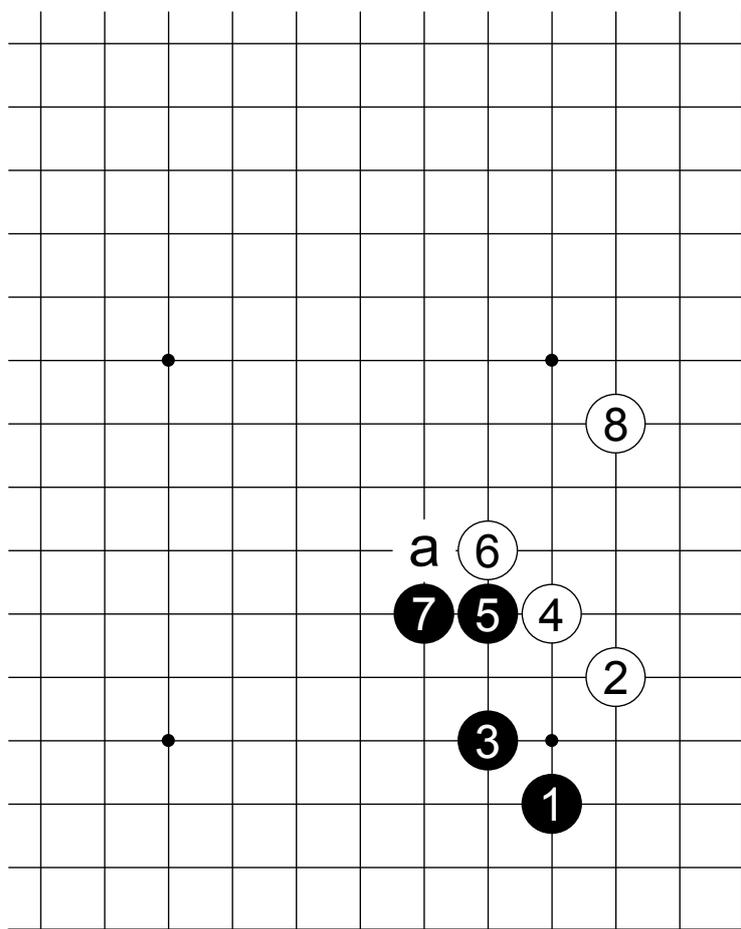
4图（中央厚壮）

由白 40 起，一手也不能缓。黑 41 挡，白 42 至 60 止是连贯的走法。黑 61 提中央的一个白子，而中央厚壮，结果当然黑好。



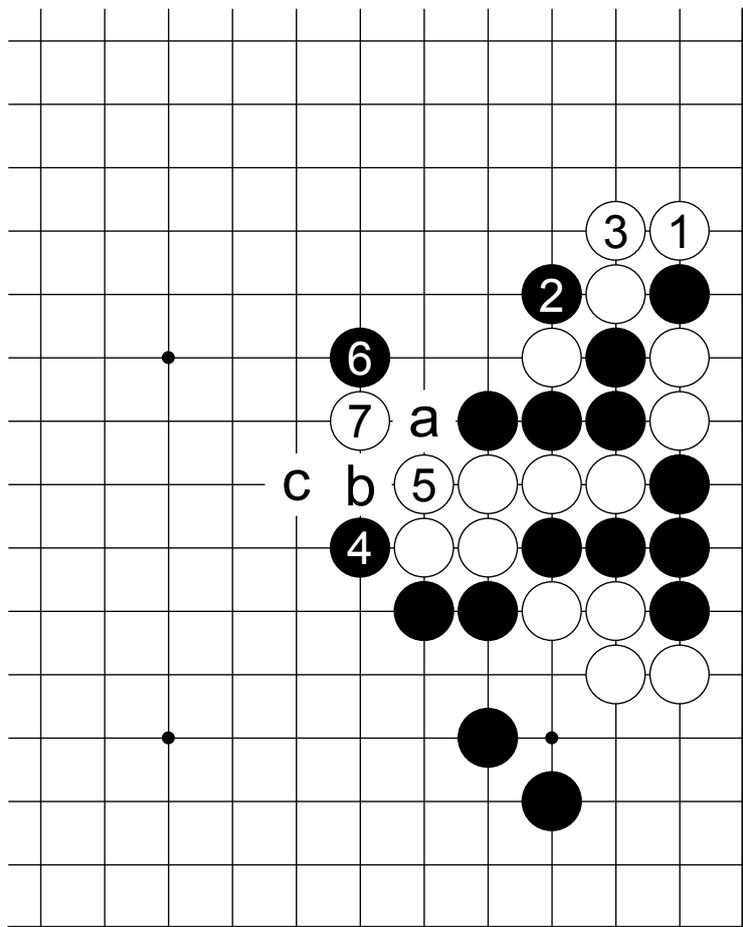
5图（白不好）

2图的白18如走1扳，不好，白11如走a位，则黑b、白c。由于黑14后黑好，黑2至14止，d、e，两点必得其一。



6图（古风的定式）

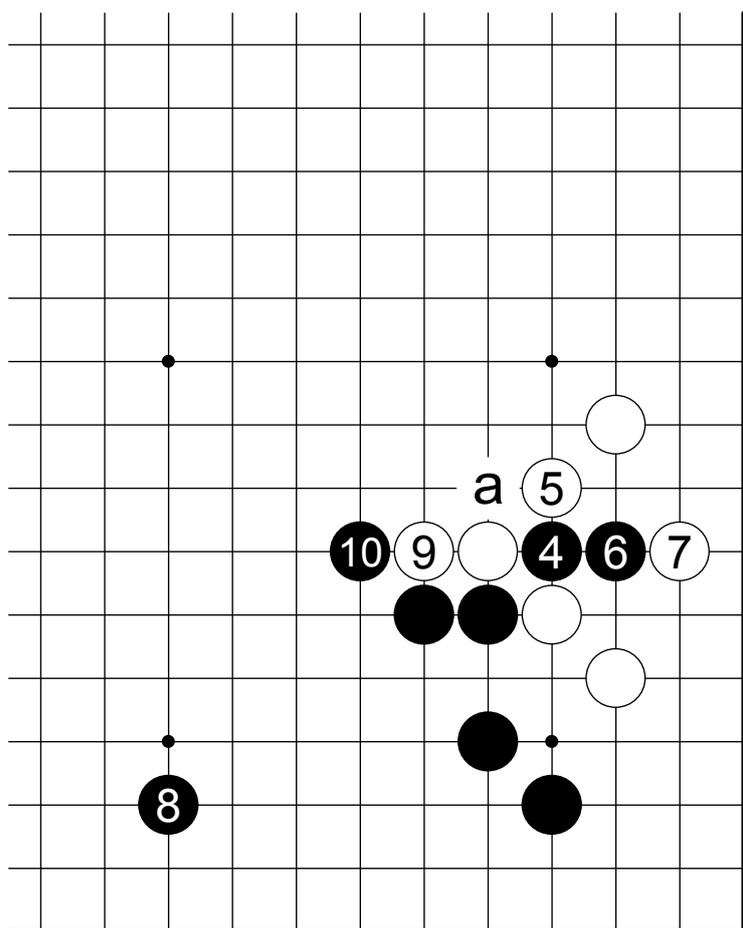
白8这着，如征有利则走a位压。



7图（征的关系）

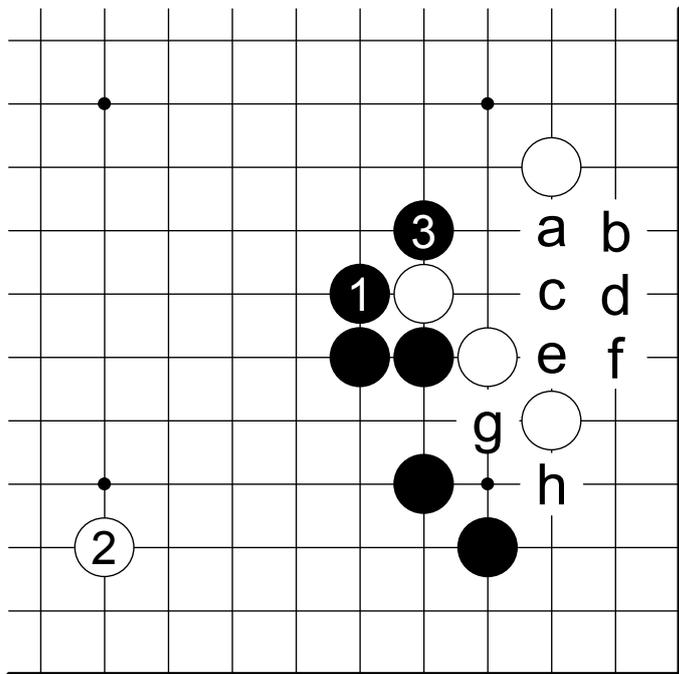
3图的白24单走本图的白1挡，好，黑虽走2至6，但白7的尖是好手。黑a、白b、黑c的征如不利，则黑终于失败。

那就是，黑方的大封锁是由于3图白24的错误而引起的。



8图（黑有意思）

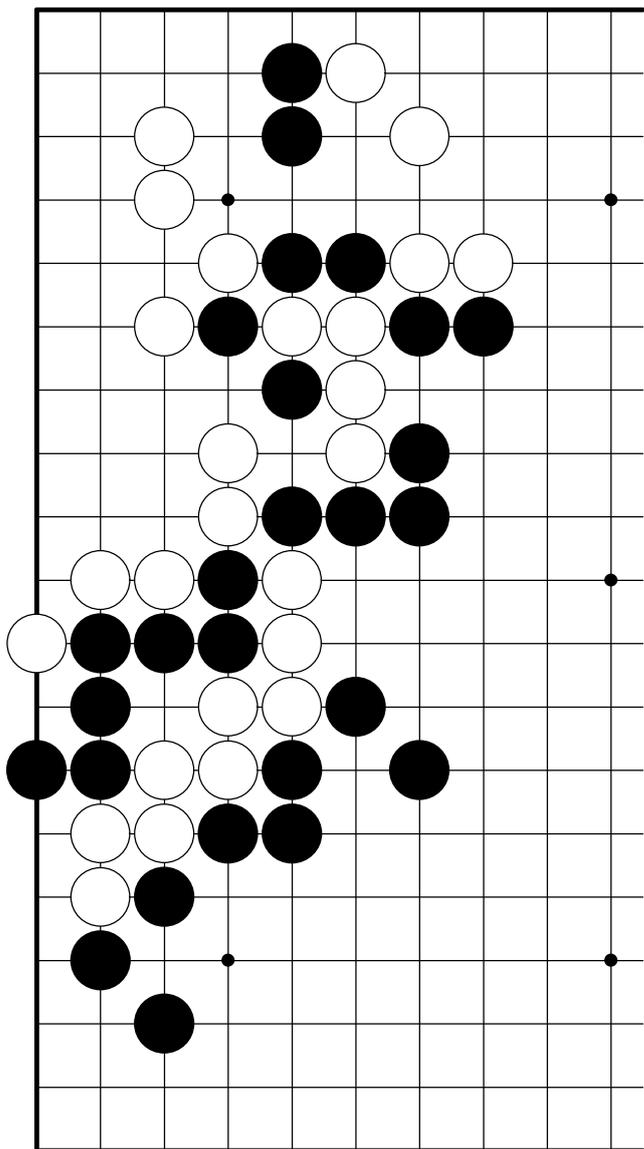
黑4、6是为了牺牲而走的。黑8拆是有妙味的走法，不走黑9逼应，也不在a位断而狙击。白9则黑10扳，这个结果是黑好。



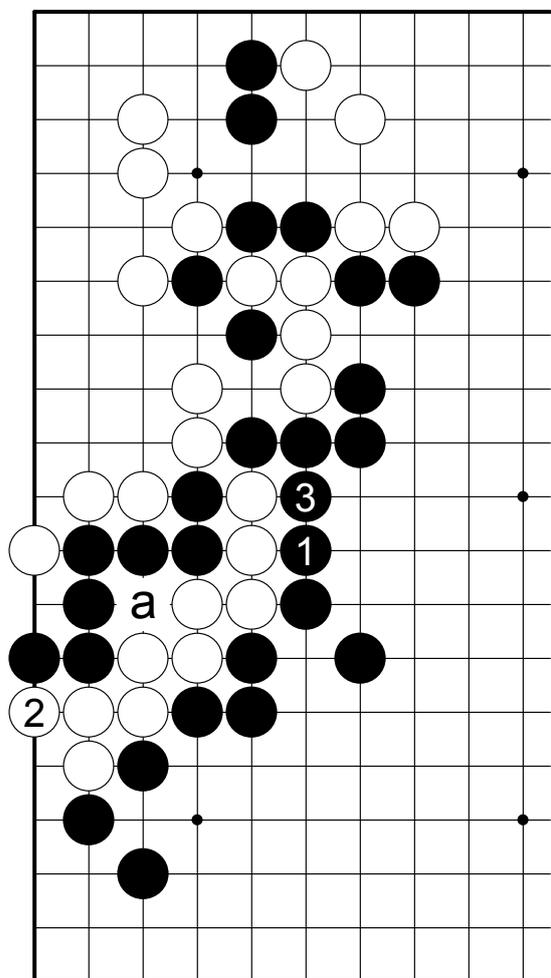
9图（黑坚实）

黑 1、3 坚实，白脱先是不可能的。将来就黑 a 的次序走至 h 止的变化也是可以考虑的。

第 6 问 黑先



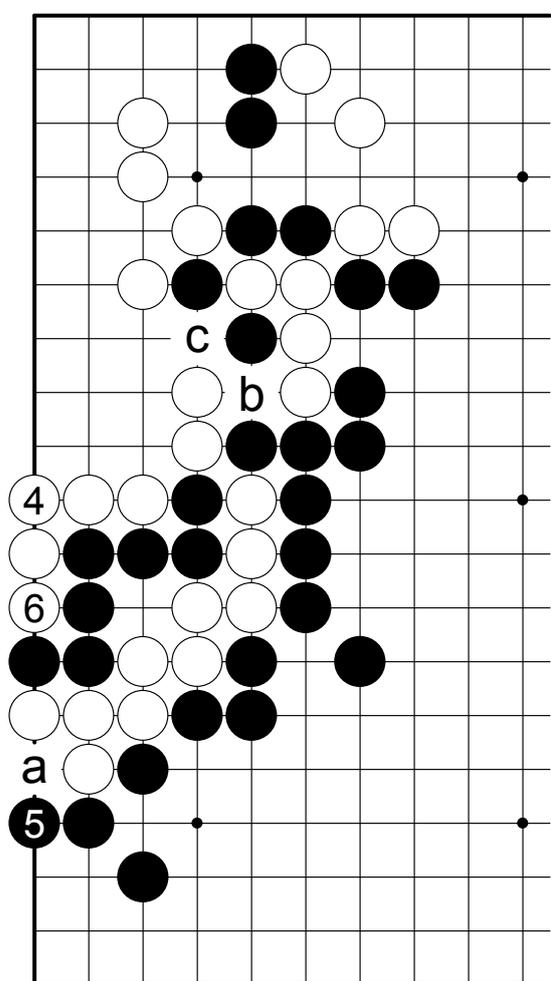
左边的对攻是黑负，上面的黑已死，到处有碰壁之感。但有逼白陷入困境而不能兼顾的手段，因而黑有一方可得救。



1图

首先检查直接紧气，将会怎样呢？

那就是，由黑1至3紧气时，白a不能进子。但黑也不能在a位进子。所谓a位是双方的公气。

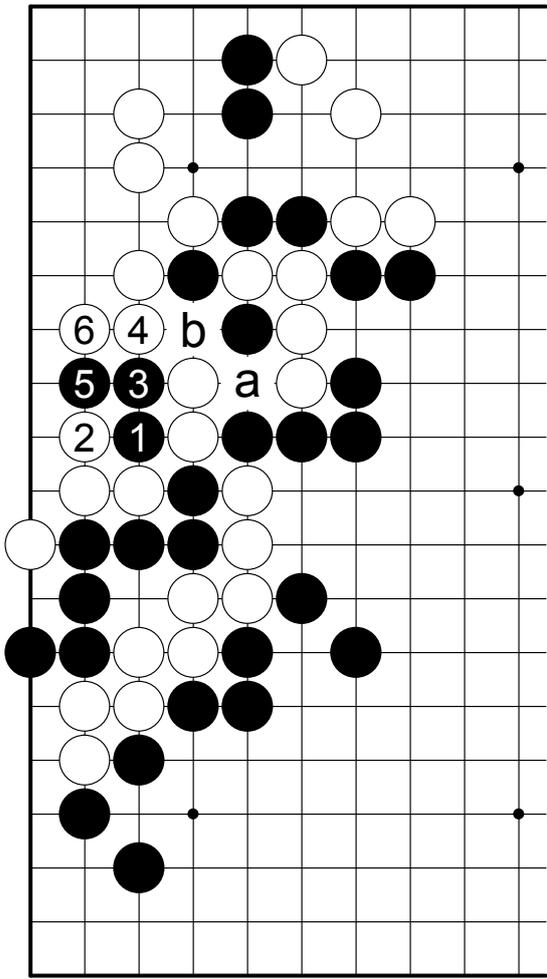


2图（差一气而负）

因此，白当然在4位接。在这里，黑不能立即走a位是难受的。黑5、白6后，黑先被打吃。

又想救上边的黑，如黑b则白c，如黑c则白b，黑负。这样走后，就无棋可走了。

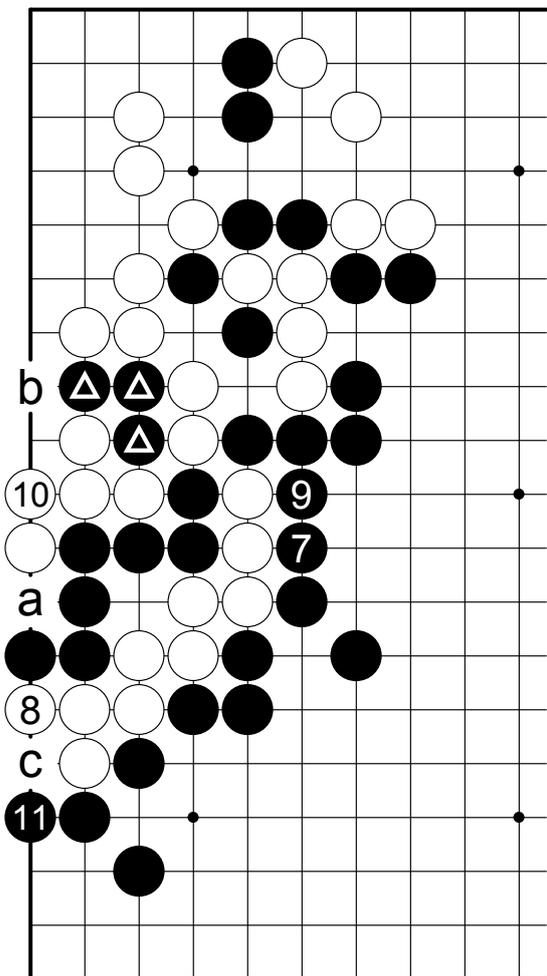
3图（弃子）



因此，要掌握弃子手段。黑 1 断，那就是白 2 强逼黑 3 长。

接着，如白 4 打吃，则黑 5 再长和白 6 交换。黑 a 则白 b，黑依然徒劳。

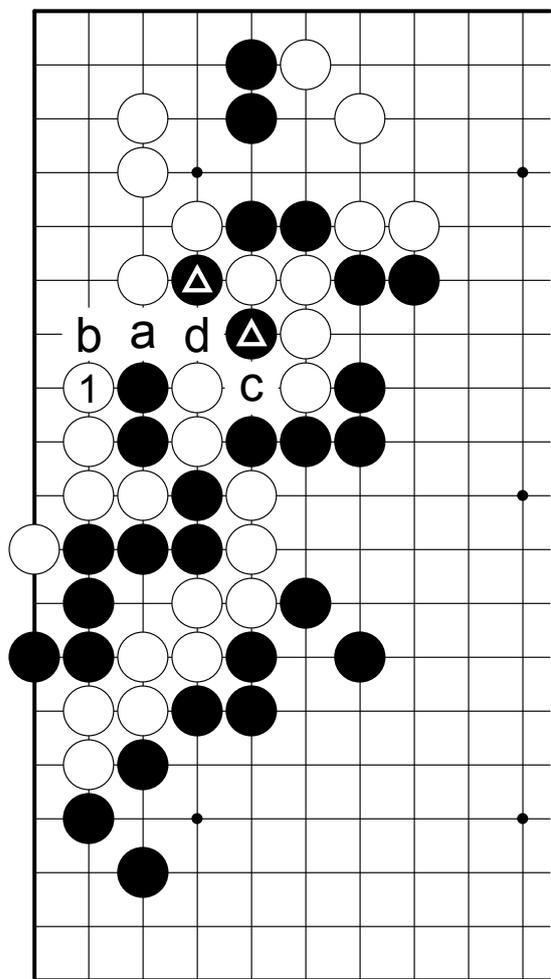
4图（黑胜）



走到现在为止，黑 7 紧气，则与上次不同了。

那就是，互相紧气。走至黑 11 时，白不能走 a 位。如白 b 提▲三子，则黑 c 紧气，对攻黑多一气而胜。

5图（下一手？）

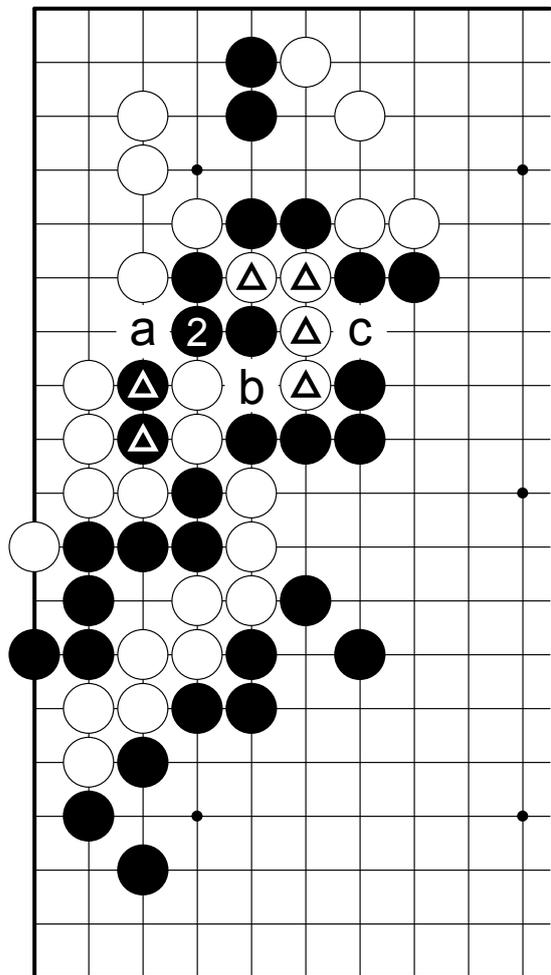


因此，白避前图之形而走 1 位。这里是须要慎重的地方。

当然不能走黑 a、白 b 的交换。又走黑 c、白 d，依然无用。

逼白入困境的手段在哪里呢？

6图（逼入困境）



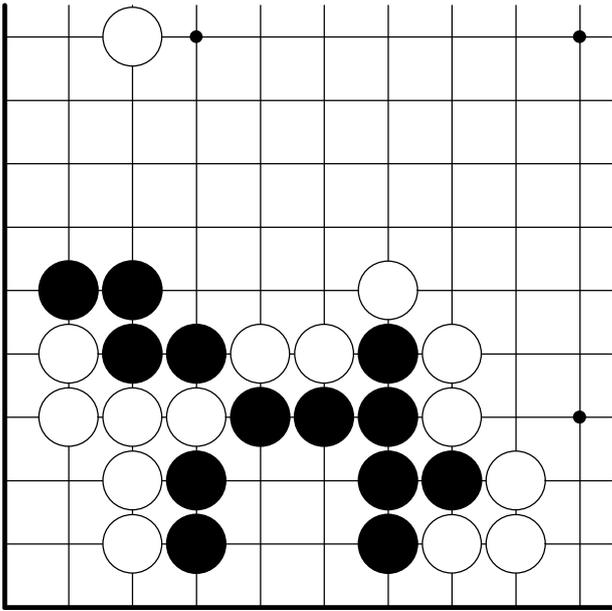
答案是黑 2。如白 a 提黑▲二子，则黑 b 接，可吃△四子。接着上边的黑四子也活了。

然而，白 b 也不能接，如接，则黑 c 提，不但白△四子，连左边的白九子也牵连而死了。

第7问 黑先

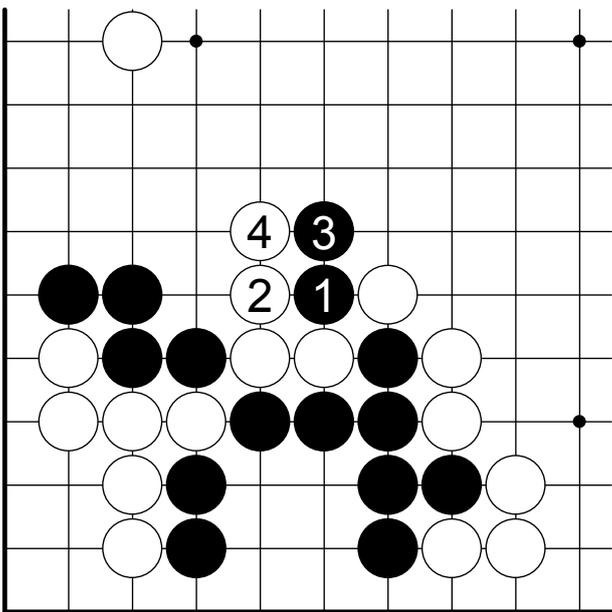
为了活出下边黑九子，非吃掉周围白棋的一部分不可。

从哪里着手呢，发生怎样的变化呢？



1图（绝对）

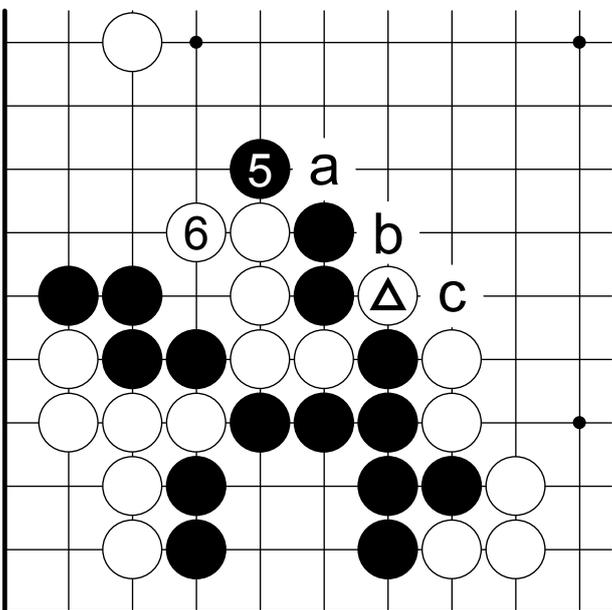
黑1断是众目注视的地方，白4止是绝对的。

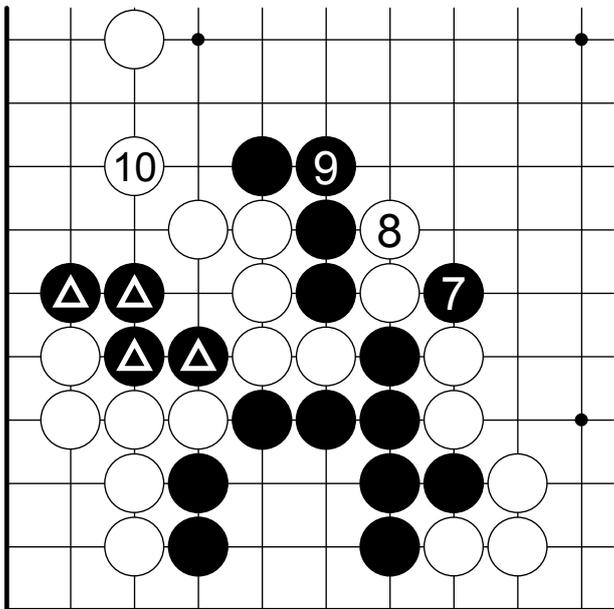


2图（扳）

在这里，黑5扳是紧要的一手。白只有在6位曲。

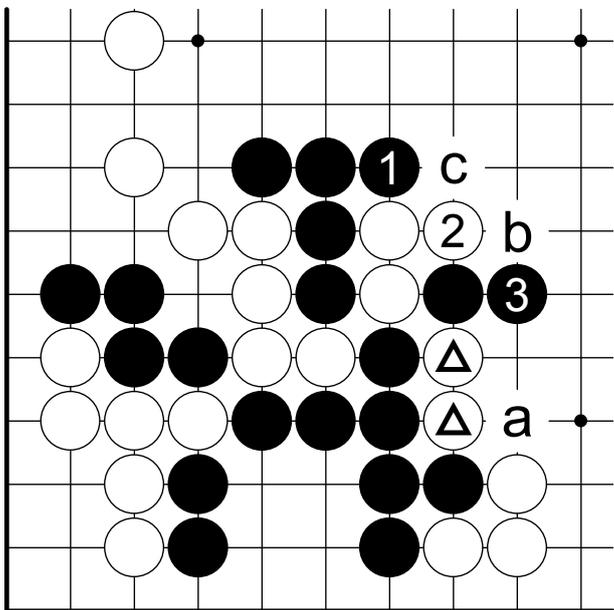
白6走a位是黑所欢迎的。黑b打吃着△，如白c接，则黑6打吃，白四子丢了。





3图（弃子）

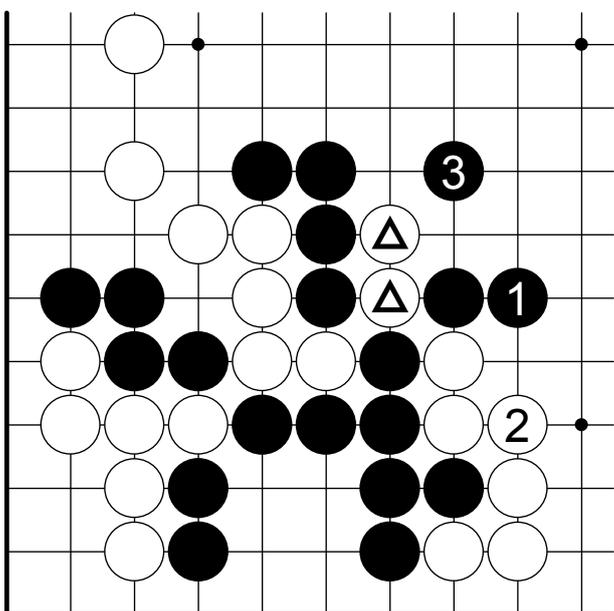
前图之后，黑7断是重要的次序，使白走8位。黑9接，白10的尖不能省略。如白10省略，则黑10罩，吃白五子，那是不用说明的。当然，这个场合的黑▲四子是弃子。



4图（征）

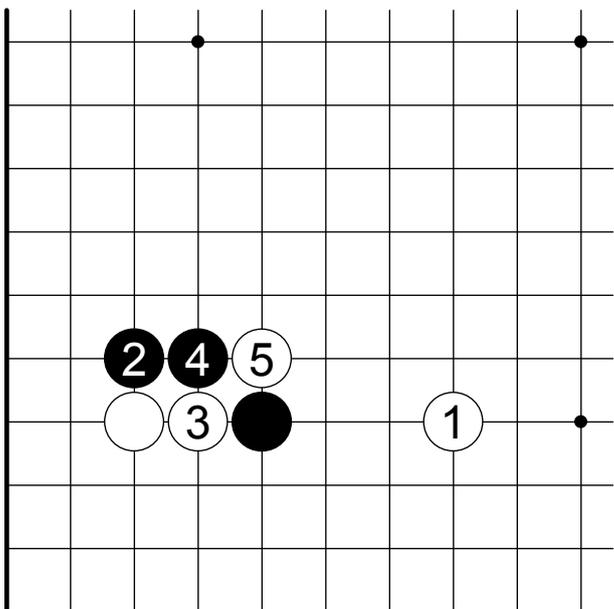
在这里，不得不确定黑征的关系，如征有利，则黑1打吃。

白2、黑3之后，白a则黑b，中央的白三子成征。白走b或c，则黑a吃△二子。



5图（征不利的场合）

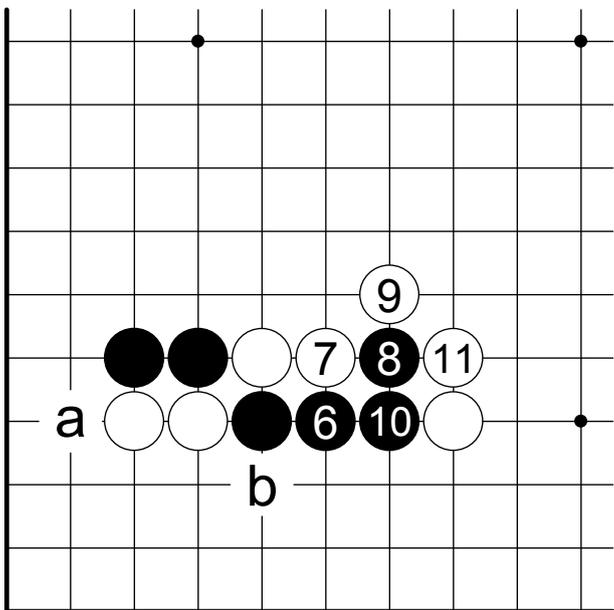
在征对黑不利的场合，黑先走1长。如白2接，则黑3罩吃白△二子而向中央出头。



6图（走成基本图的情况）

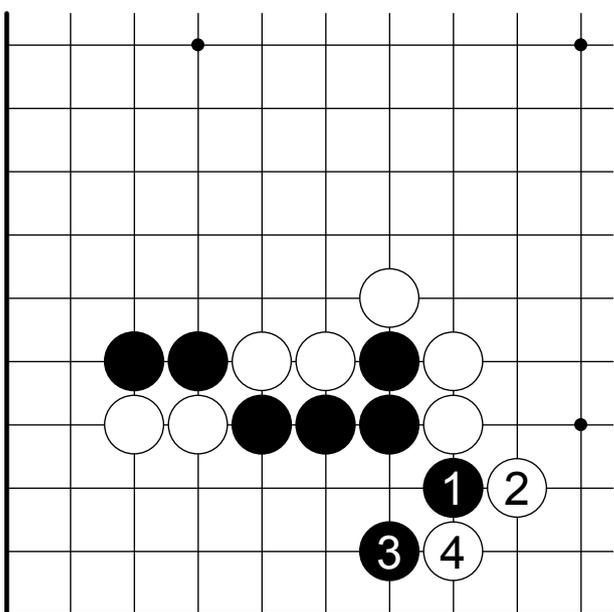
以上是问题的解答，但这个形是由二间高夹的定式导致的。

现揭示走成这里为止的次序。那是对白1的二间高夹，黑2搭，白3、5断是出发点。



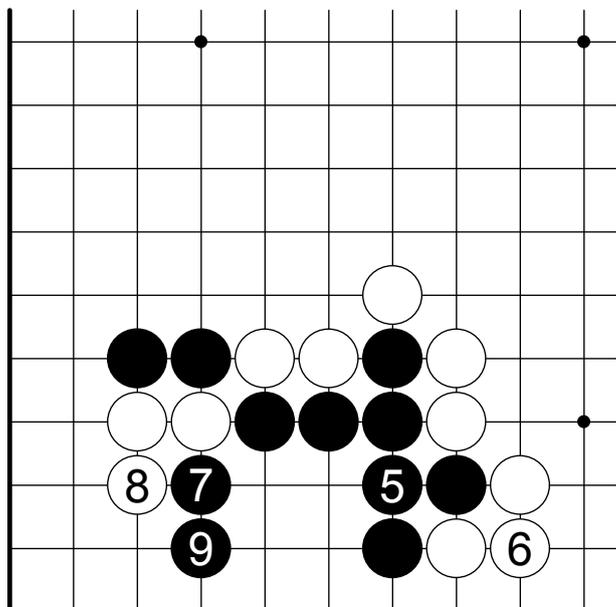
7图

黑6走a或b，则简明。但黑6至白11也是定式。



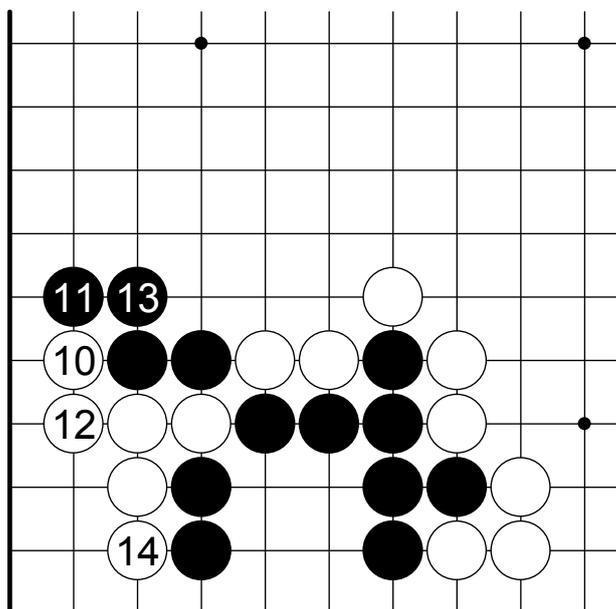
8图

接着，黑1扳，白2挡时，黑3虎。白4当然打吃。



9图

双方的次序是黑 5 至 9。续见下图。



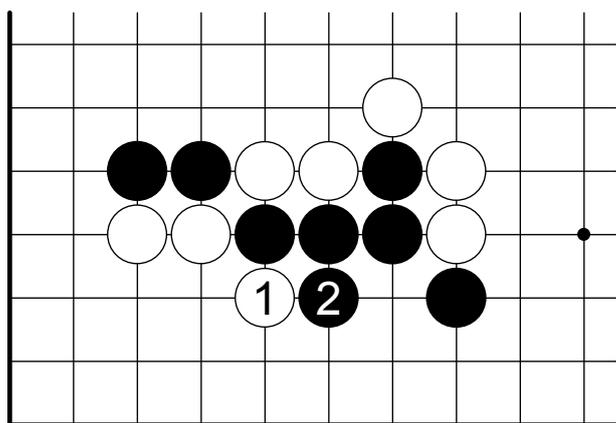
10图（基本图之形）

白 14 止就成基本图。

这个定式，在途中有种种变化，稍有错误，即铸成大错。

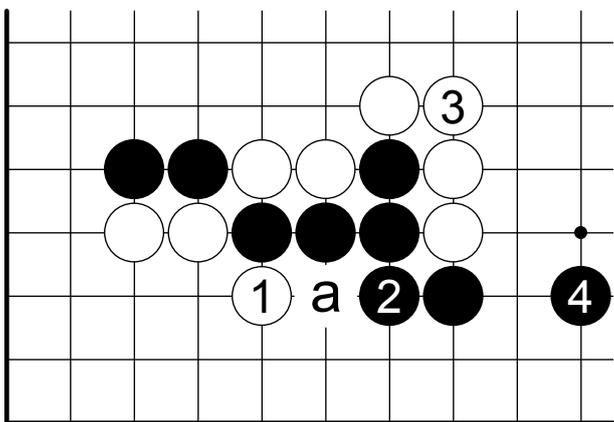
第七章实战的弃子

第 1 型白先



取材于让三子棋，是前型 7 图的变化。

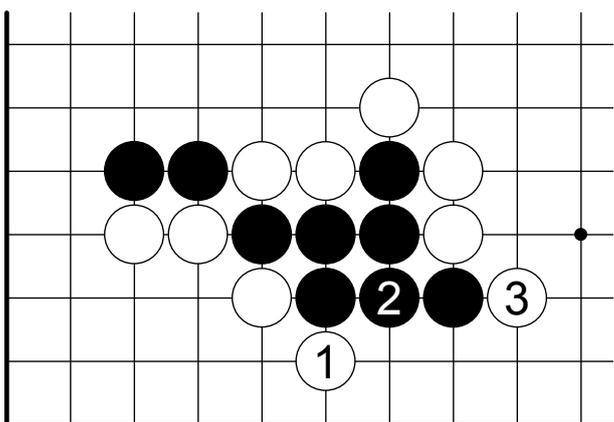
白 1 虽不正常，但黑 2 是恶手。问题在于白怎样挑剔它。



1 图（正确的应手）

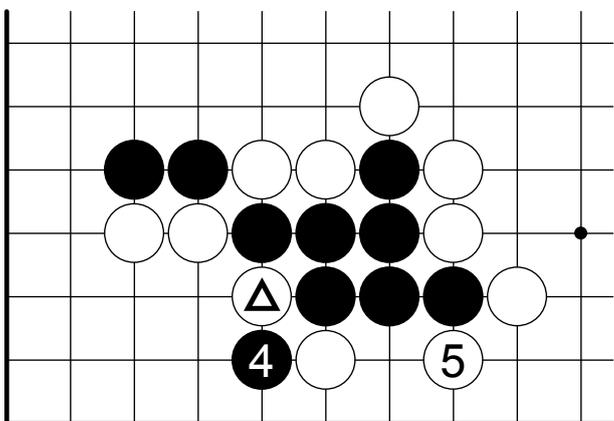
解答之前，先说明黑的正确应手。

那就是，对白 1 扳，黑非 2 接不可。白 3、黑 4 不相上下。黑走 a 位即成基本形。



2 图（意外冲击）

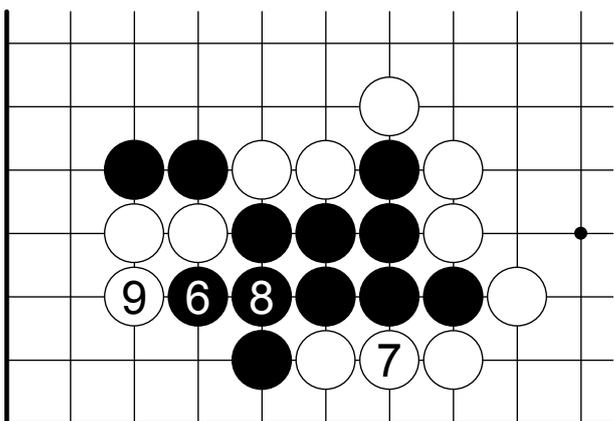
解答是白 1、黑 2 交换，白 3 是冲击黑的意外的一手。



3 图（一大事）

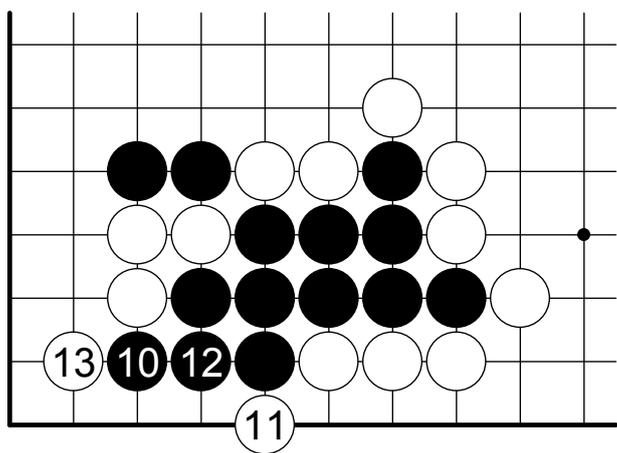
如果在这里，黑 4 断，就要发生一大事。白以△为弃子而在 5 位打吃。

为了慎重，图示其变化如下。



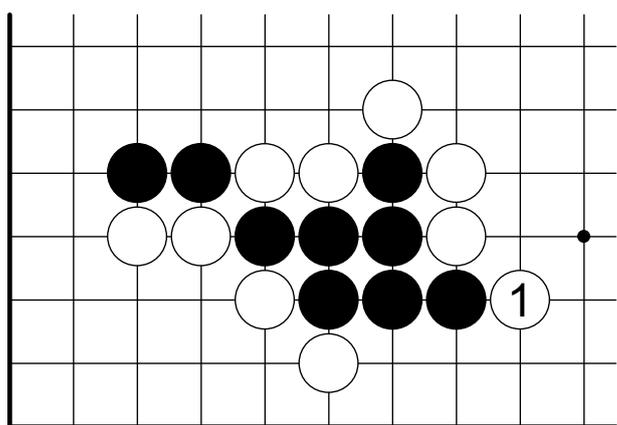
4 图（滚打）

如黑 6 提，则白 7 滚打，黑 8 粘，则白 9 曲。



5图（一网打尽）

如黑 10 扳，则白 11 和黑 12 交换，白走 13 位挡。黑十二子被一网打尽。成为这样，就算不是让三棋也只好认输了。

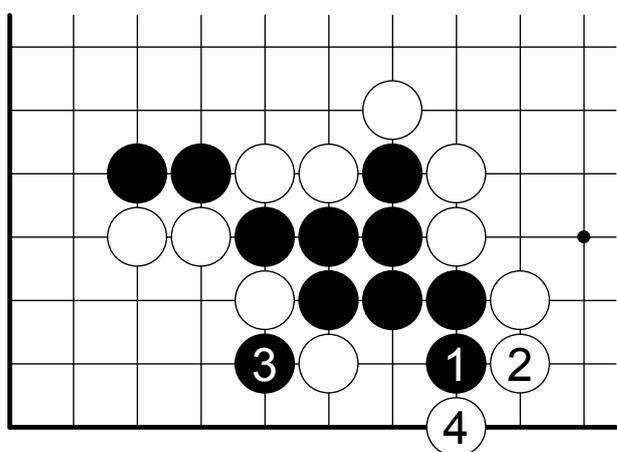


6图（愚形之手？）

基本图的黑 2 错了，但这个变化非搞清不行。

白 1 扳时，黑须仔细思考，才能发现脱险的手段。

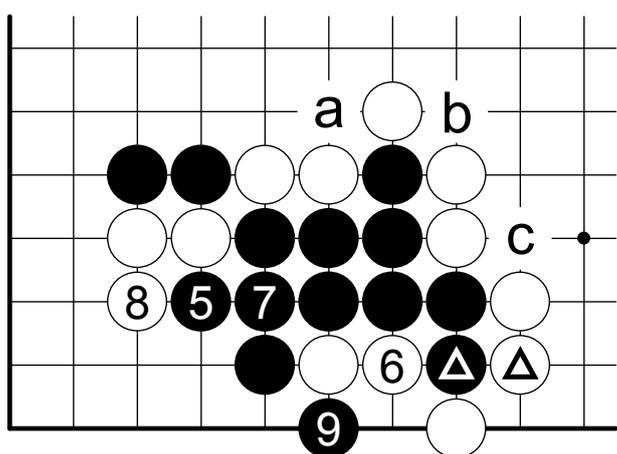
有人评说那是愚形的妙手，但其妙手在哪里呢？



7图（愚形的妙手）

黑 1 的下立称愚形的妙手。表现了创新精神。

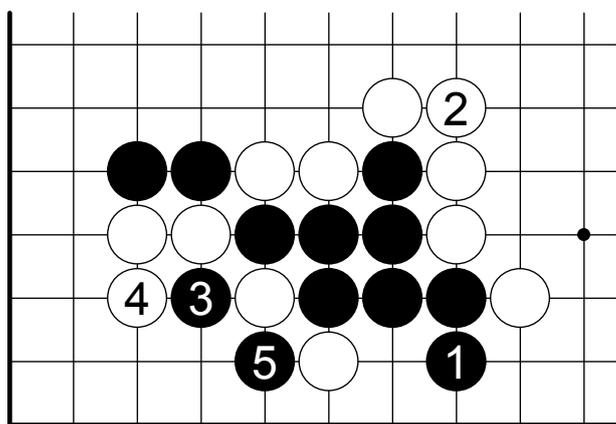
白 2 以下和实战无关。由这样示范是脱险的。就是说，如白 2 挡，那时黑 3 断。白 4 之后，见下图。



8图（白不易收拾）

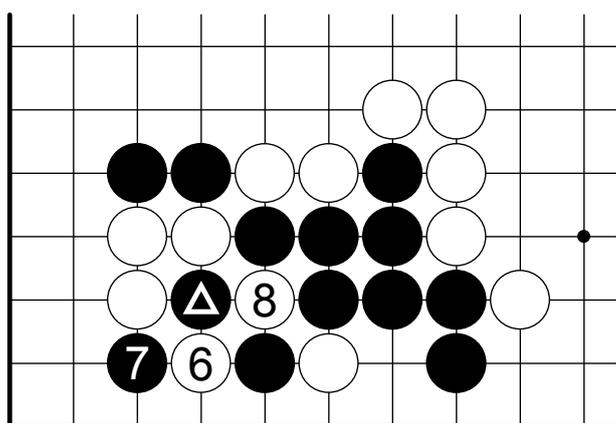
白 8 止和 5 图走法相同。但这次因有▲和△的交换，白不好。由于黑 9，白接不归。

黑气一经延长，角部白三子危险，还留有 a、b、c 三个断点，白完全陷于不堪收拾的地步。



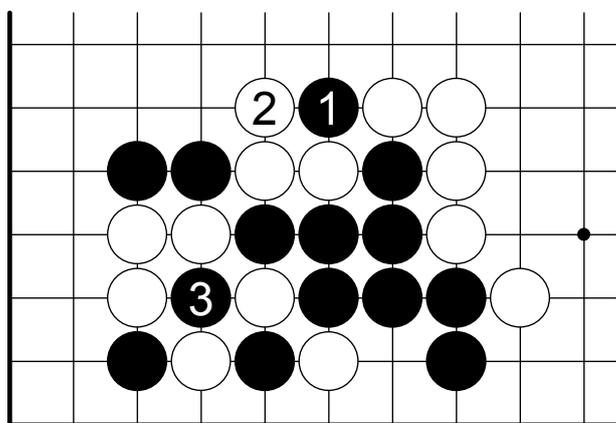
9图（当然）

再回到实战形，对黑1，白2首先接。对黑3断，白4、黑5是当然的走法。



10图（劫）

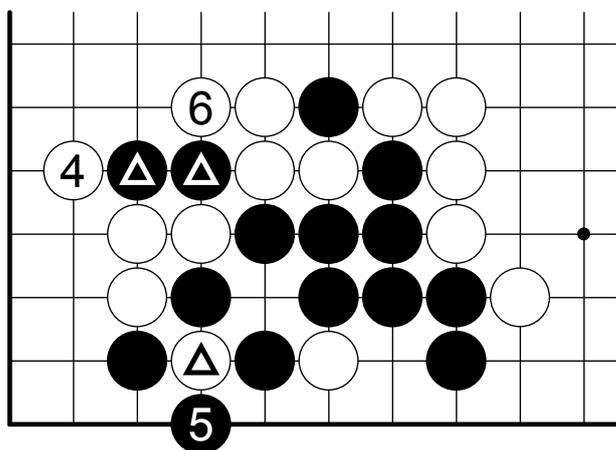
白6打吃只有这一手。黑在这里接也不行。黑7，白8提▲一子，终于成劫。



11图（劫材）

黑1不用说是劫材。因有这个劫材，黑才挑起劫的，但这手要按13图那样走才是正确的。

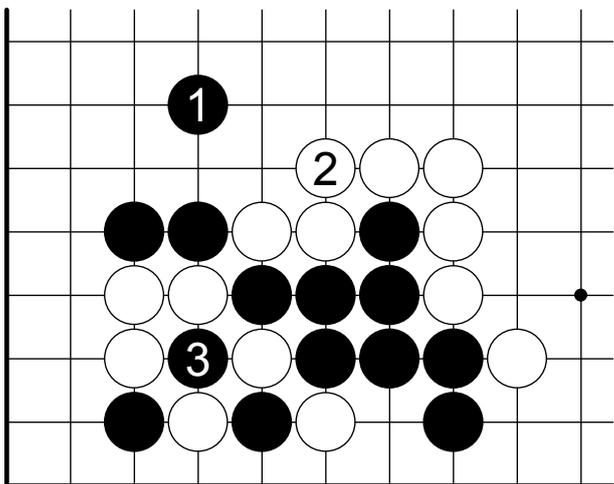
总之，走了黑1，白2应是当然的。黑3提回劫。



12图（交换）

4是白的劫材，应这里是无止境的，所以黑5提清△一子以解消劫，而白6吃▲二子作交换了。

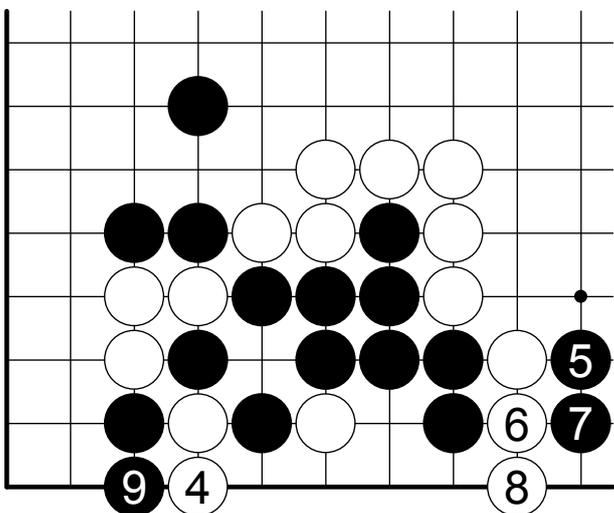
黑虽由愚形的妙手而得救，但与白外势的厚实相比，还逊一筹。



13图（黑最好的劫材）

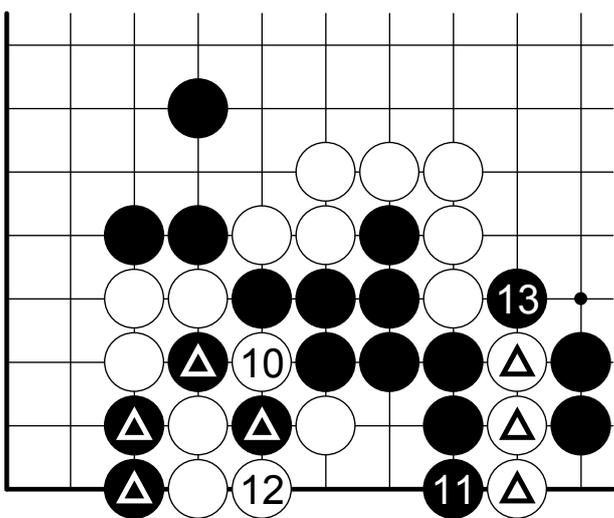
这次，从黑的立场来考虑，11图所述的黑的正确的劫材究竟在哪里呢？

黑1是答案。因白只有2接的一手。因此，黑3提回。



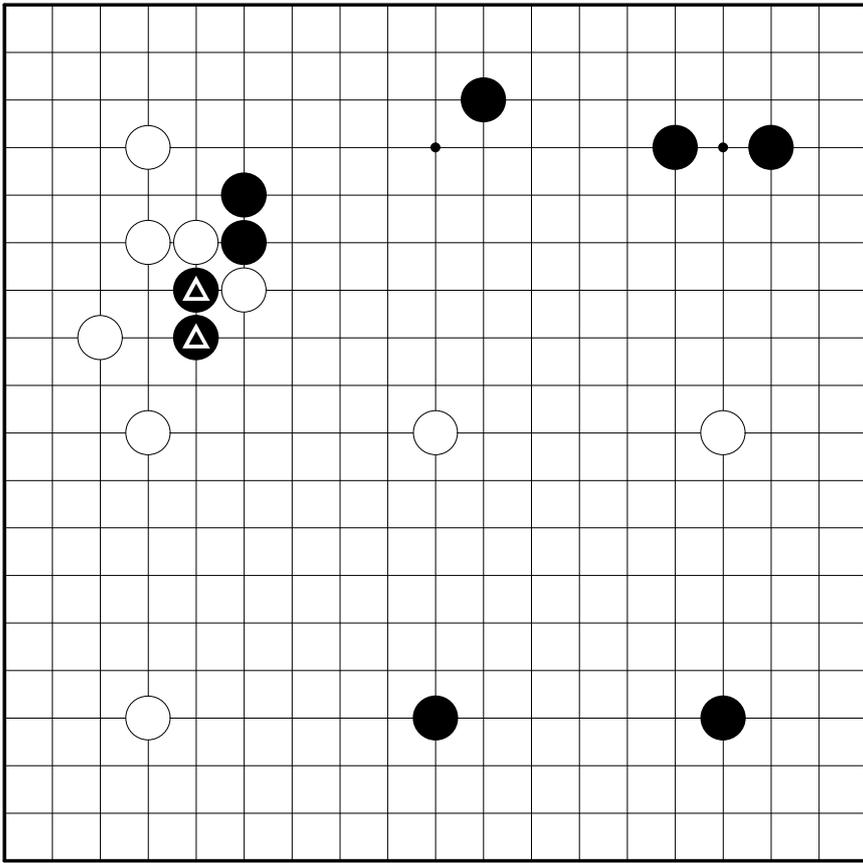
14图（必要的交换）

白在4以外没有劫材。此时，黑与白由5至8交换，而后9挡。



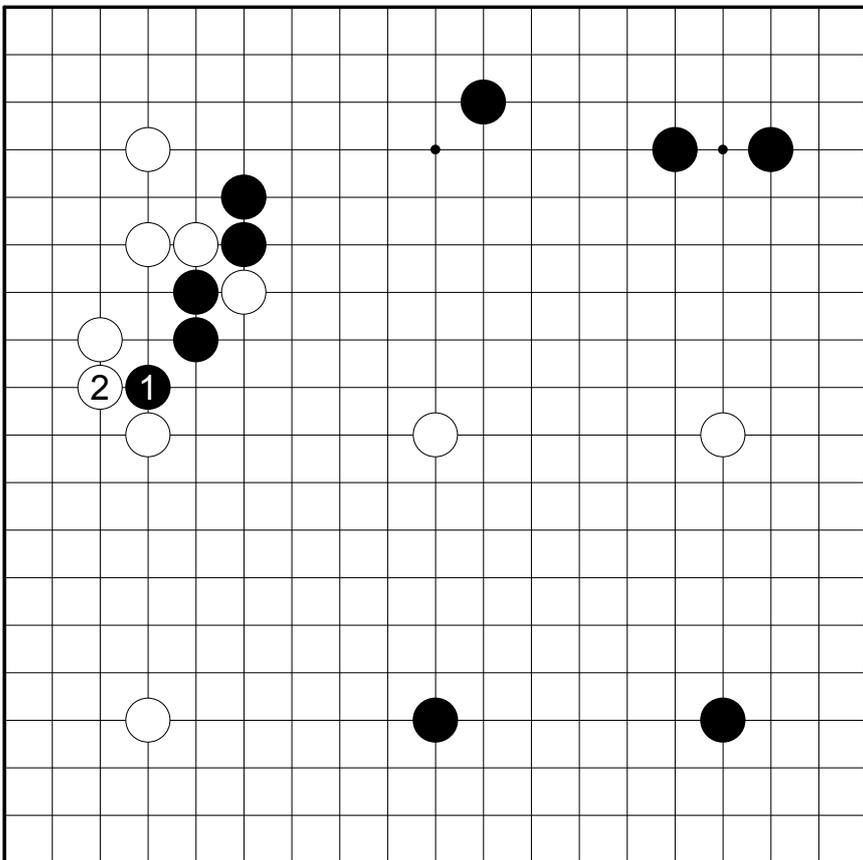
15图（留有步骤的结果）

黑13止是必然的过程。黑以▲四子作为弃子而吃△三子。当然两者比较是白有利，但左边的黑三子依然健在，黑多少还留有施展的余地。



第2型 黑先
取材于专家的对局。

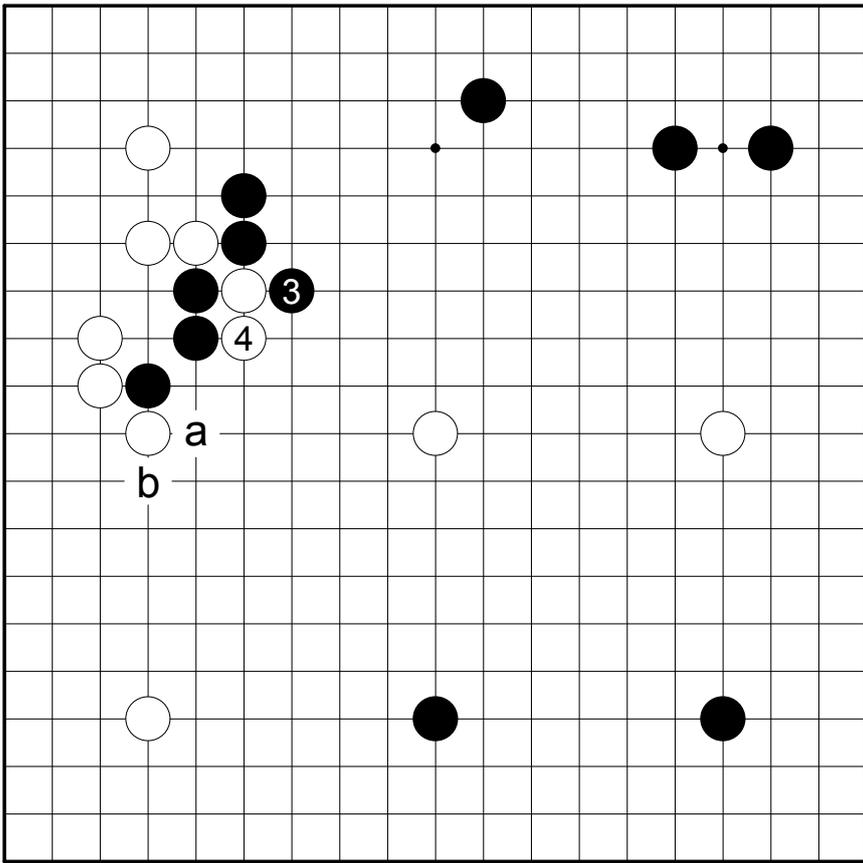
之后，黑立即利用▲，开始弃子作战。



1图（尖顶）

黑首先着手的是黑1尖顶。这里被打通受不了，所以白2应。这好象当然，其实是疑问。

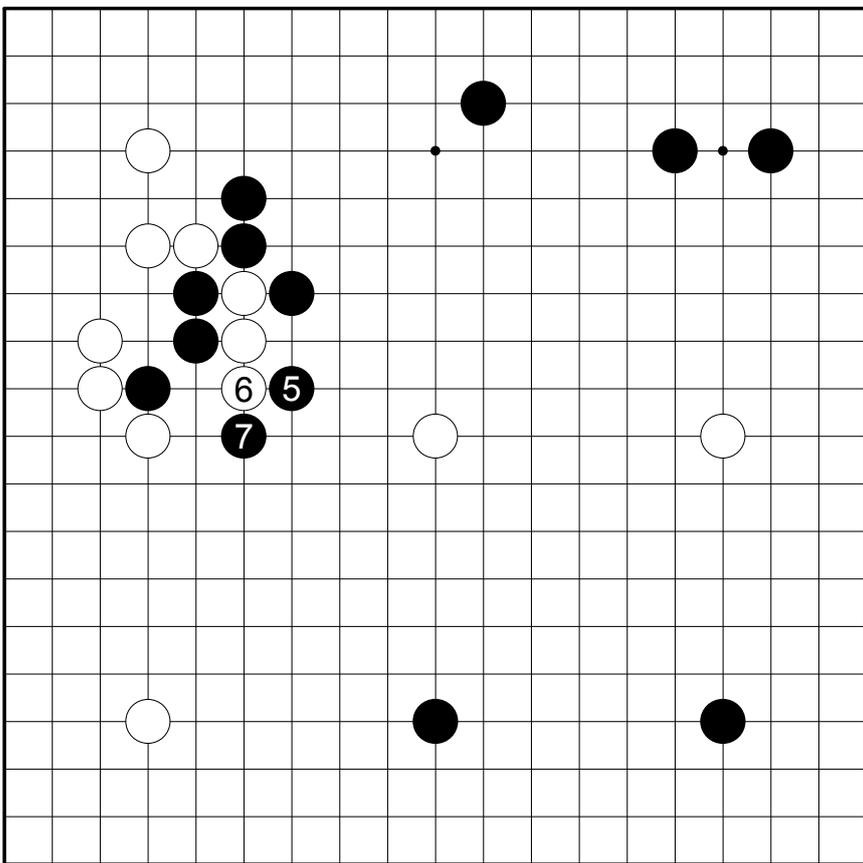
2图（下一手？）



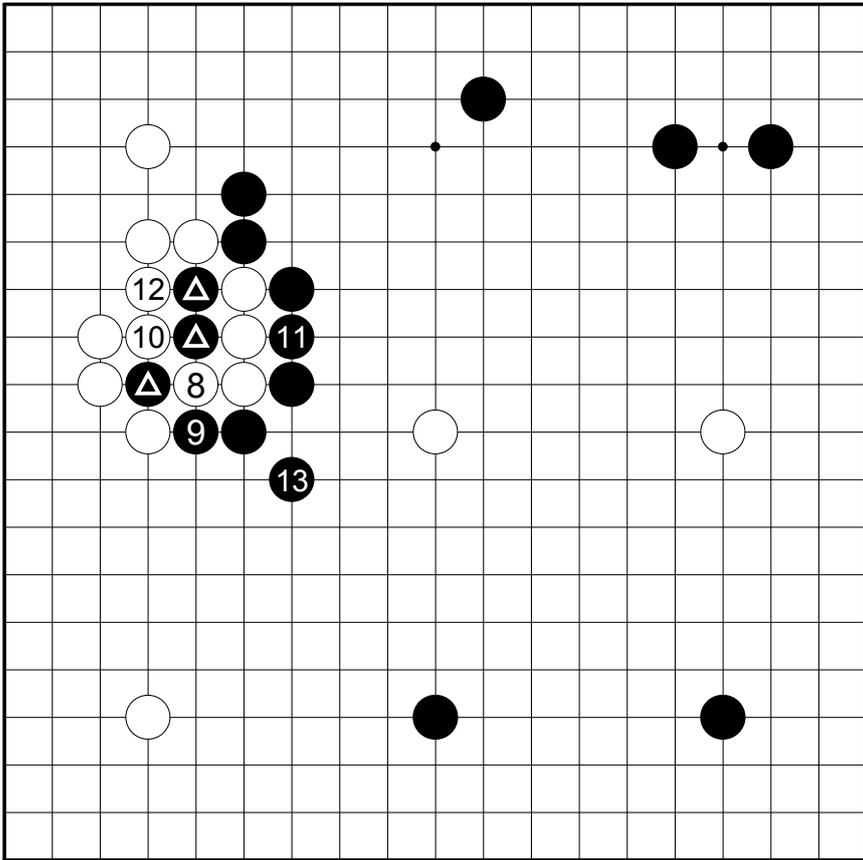
黑 3 打吃而逐渐开始弃子作战。这时，白如注意到对手的意图，则不会走白 4 长的。可以认为这是白方重大的忽略。

但下一手在哪里呢？如走黑 a，白也不在 b 位长。

3图（罩）

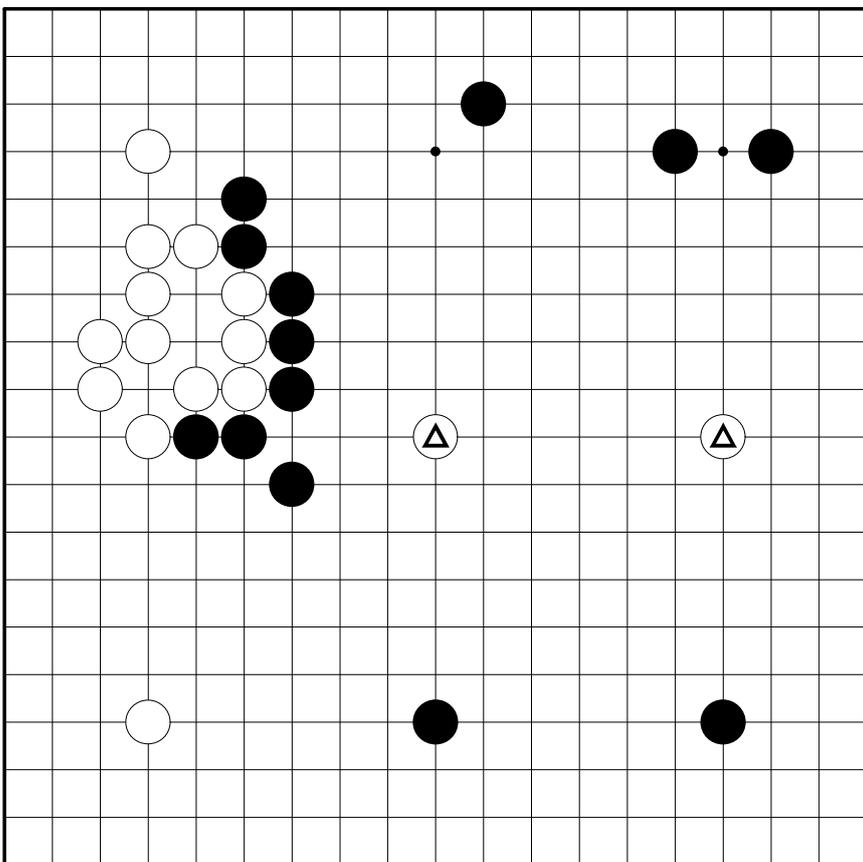


黑 5 的罩是解答。白 6 冲时，黑 7 当头压。由此准备就绪，等待完成。



4图（弃子）

以黑▲三子作为弃子，由黑9至11，先手严密封住。黑13补而作战终了，



5图（巨大的模样）

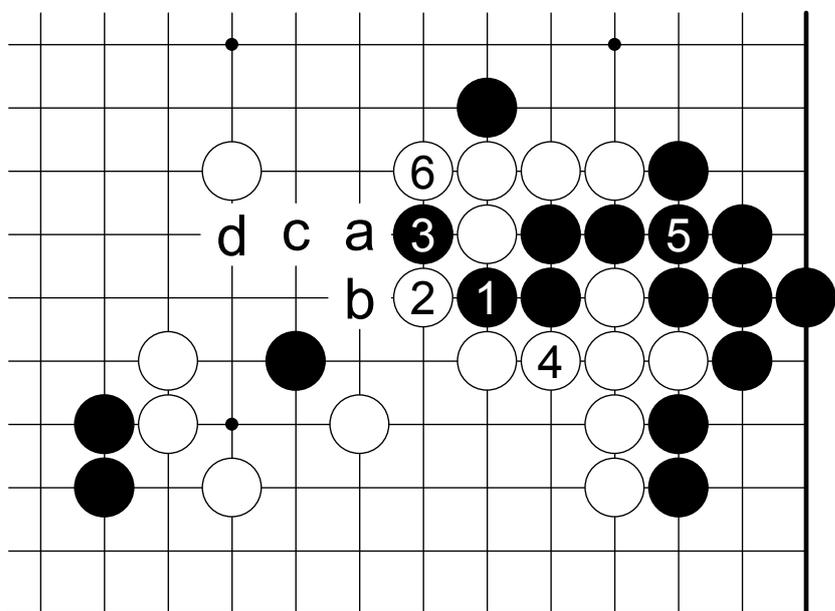
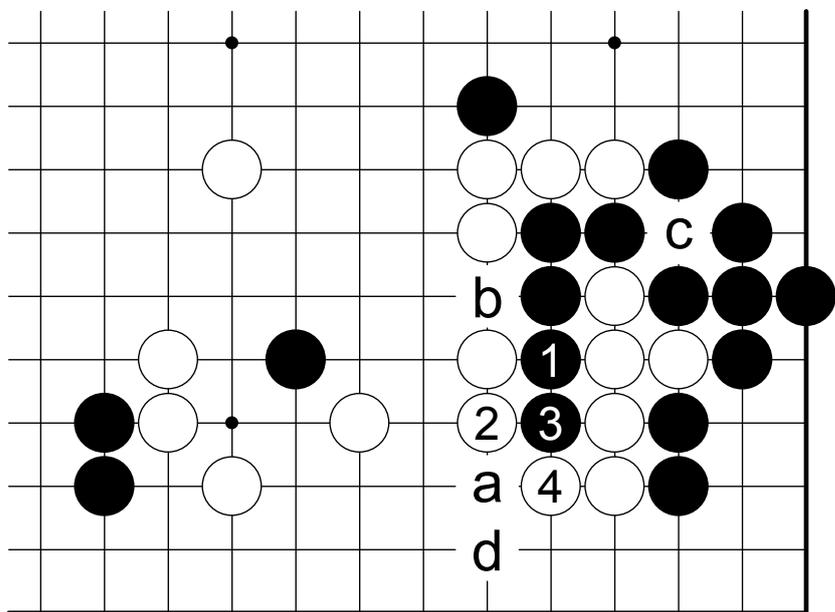
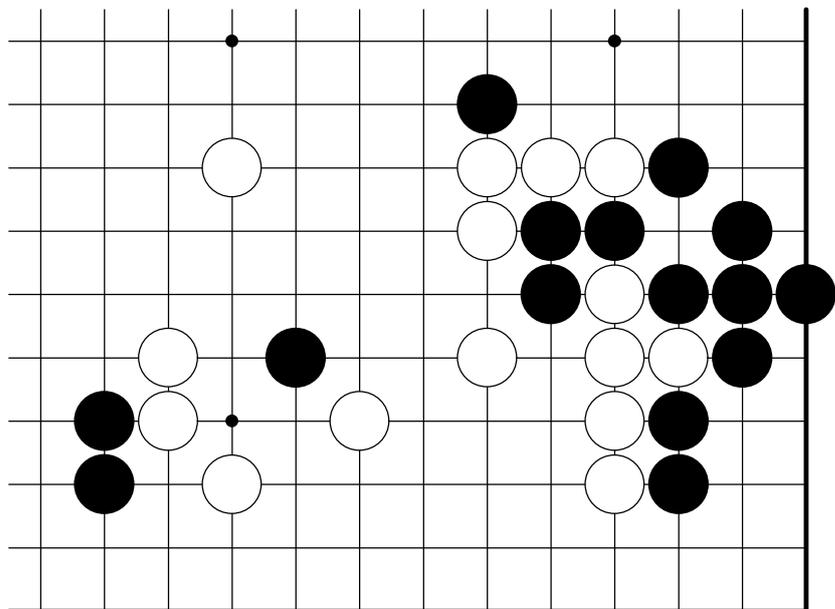
请看全局吧。看这个图决不会有说白好的人吧。但也许有出乎意料的人，认为棋还是由此而开始。那样的感觉，望快改掉。

请再看图，黑势力圈内的白△二子成孤影之姿。当然，这两白子是不会死的，但在其图活之际，黑可在其上下围成巨大模样，那是明显的。

业余者之间，技艺差别悬殊者，又当别论，但在技艺相仿的专家

之间，黑这个厚味对白来说，却是致命伤。这局棋，白不久就认输，那是不用说的。

第3型 黑先 请侵削白模样。



1图（俗手）

黑1的冲是最常识的一手。但所谓常识，同时有俗手的意味。

白2应，黑3冲时，白4才挡。

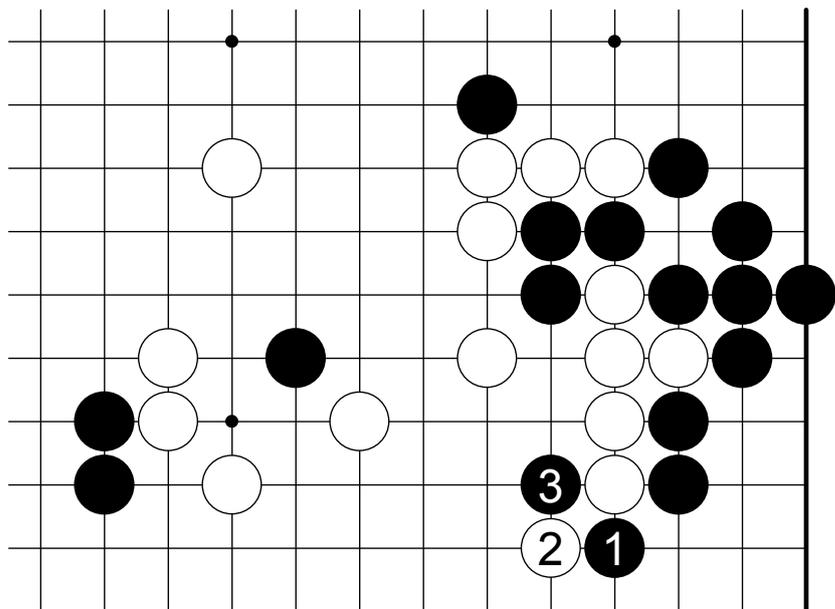
在这里，黑a断，则白b先打吃逼应而严密封锁，如黑c粘，则白d打吃，就此为止了。

2图（不充分）

黑1由这方面冲，较前图略好，但还是不充分。

白走2至6，黑便无后续手段。

6之后，黑a长，则有白b、黑c、白d的强硬挡手，黑有被吃的危险，原有的良机，就此丧失，不易再来了。

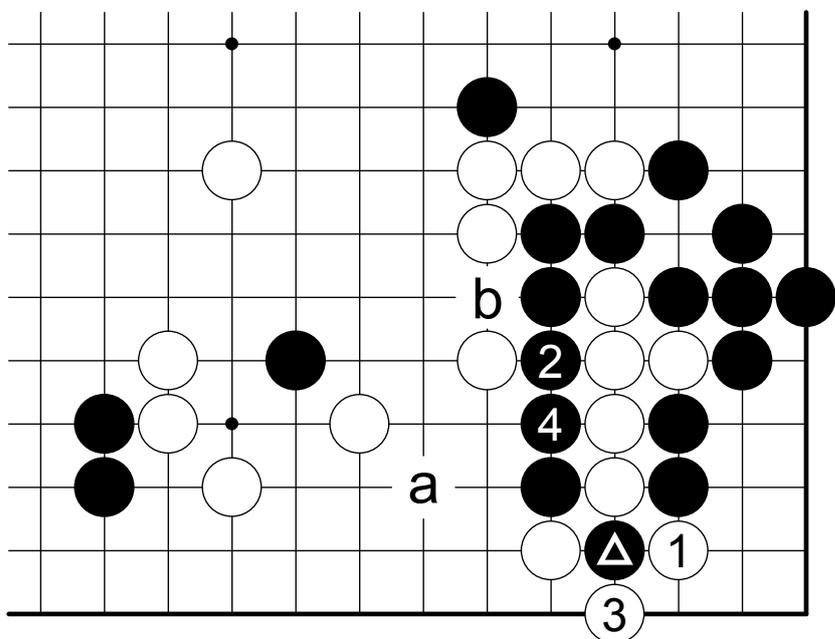


3图（绝妙的弃子）

在实战中，黑走1扳，3断。真是绝好机会的绝妙弃子。

这样，处于劣势的黑棋，由于这两手，一举形势倒转。

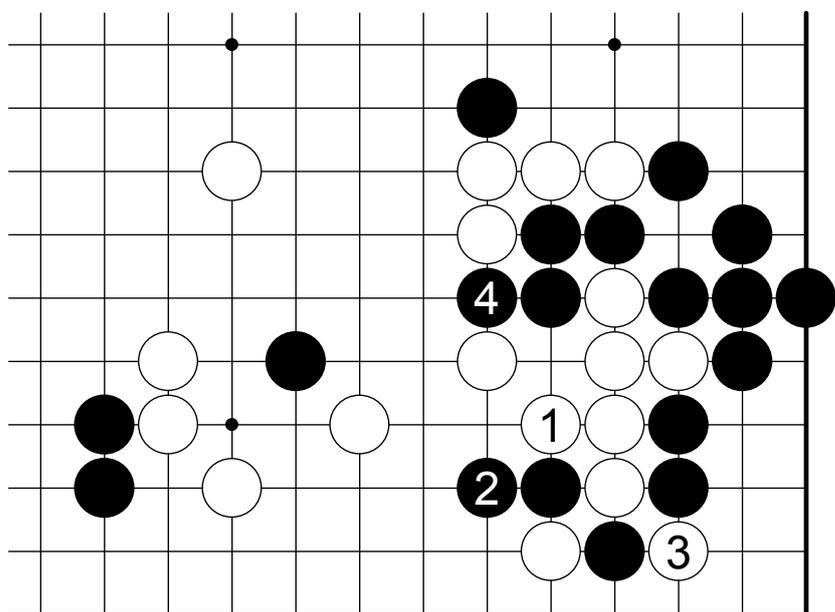
这两个弃子起着那么重大的作用，下图以下就明显。



4图（疾如风）

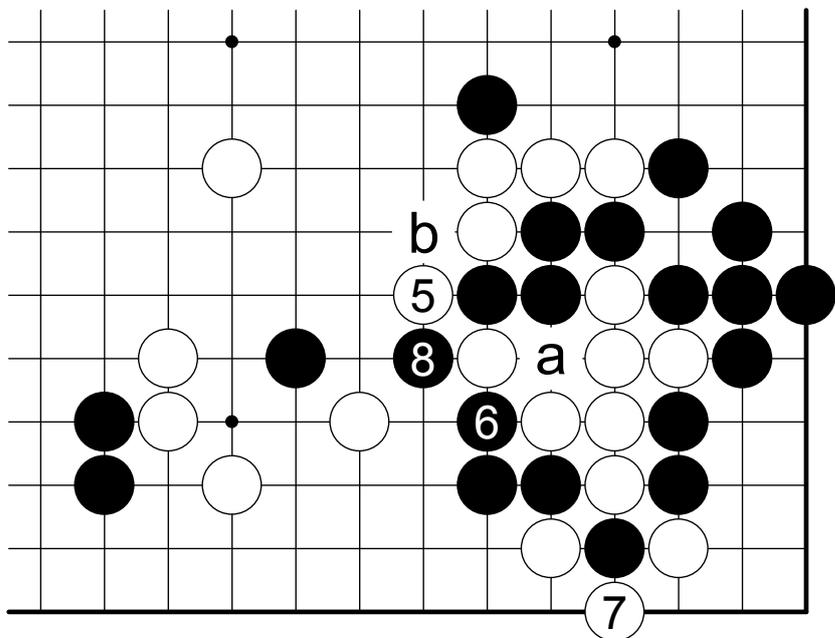
首先，在白1打吃的场合下，当然以▲作为弃子而走黑2冲。白3不得不提。黑4接。

而且黑是先手，有a跳之手，也有b冲，由黑任意走。白模样便成泡影。



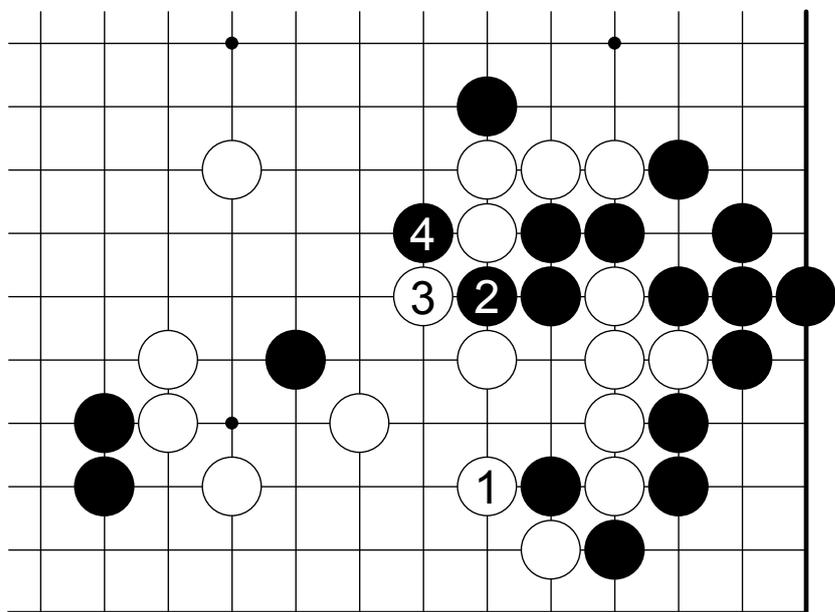
5图

其次，在白1打吃的场合下，黑2长，白3打吃时，黑4冲。



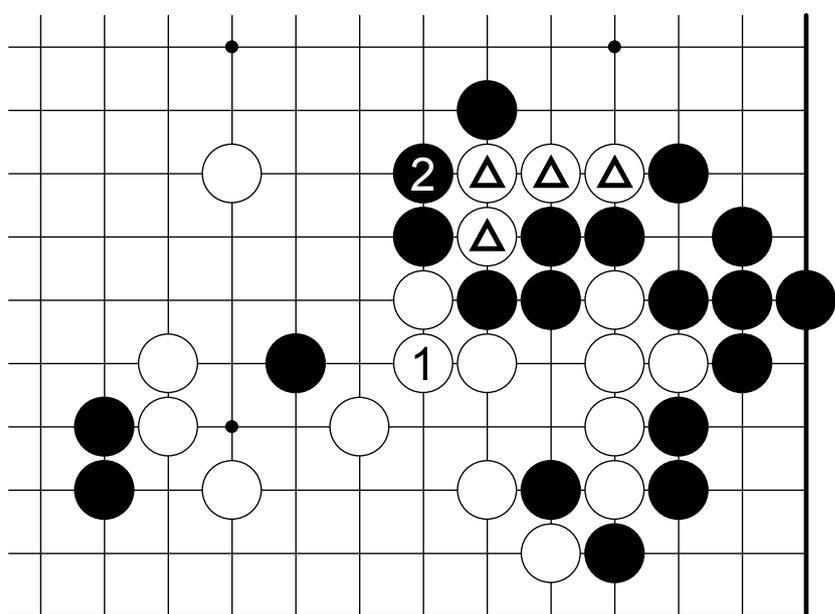
6图（白最坏的结果）

如白5挡，则黑6打吃。如白7提，则黑8。白a不能接。而且还留有b的断。这是白最坏的结果。



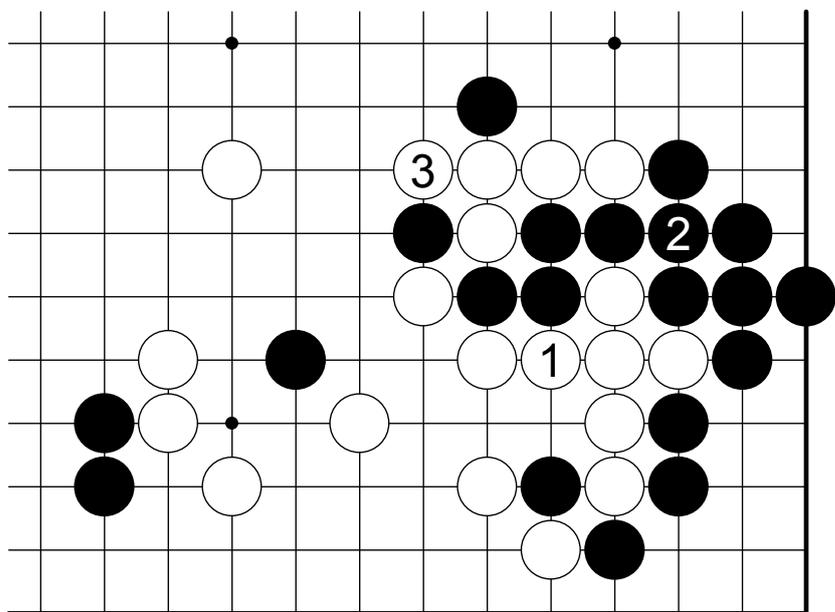
7图（白的抵抗）

白1打吃是最强的抵抗。实战也是这样走的。这样，黑也走2冲、4断。



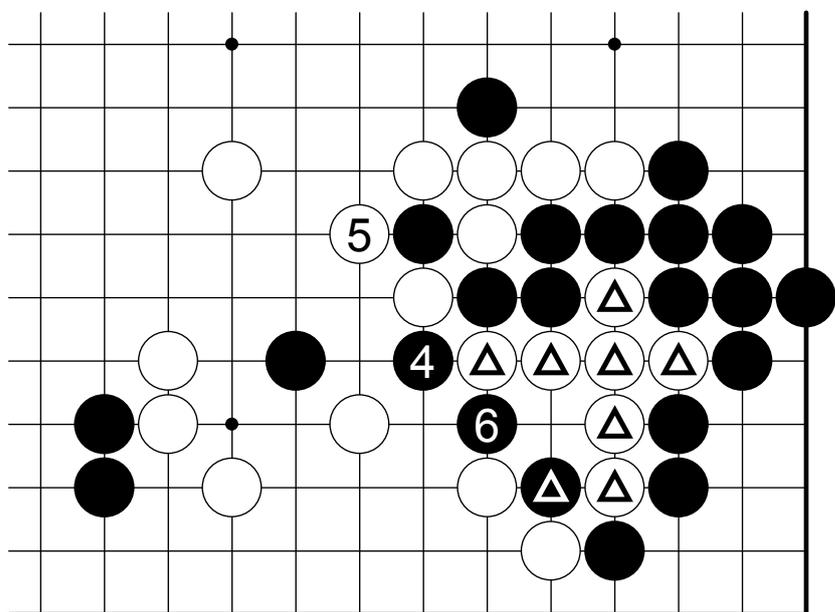
8图（吃四子）

这时，如白1接，则黑走2位能制白△四子的活动。右边一带成黑地，白不能争。



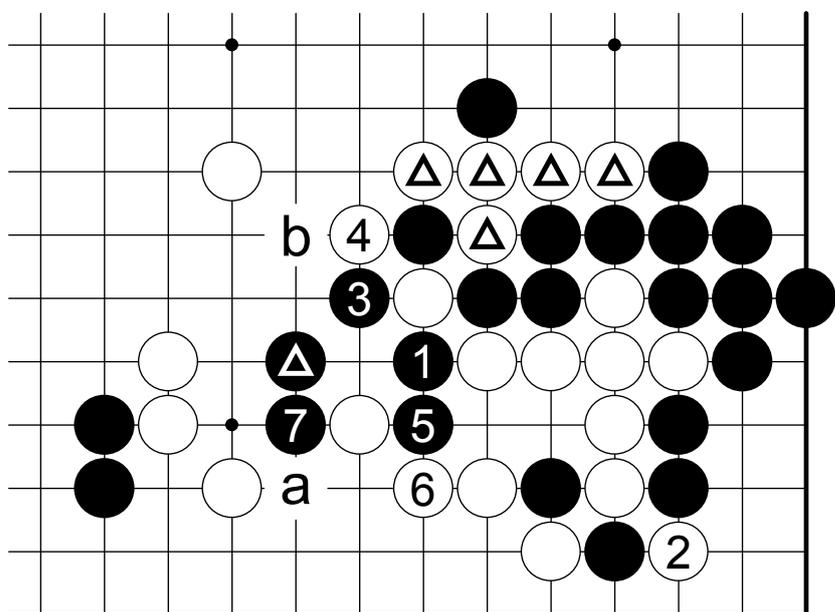
9图

白如走 1, 3, 当然, 见下图。



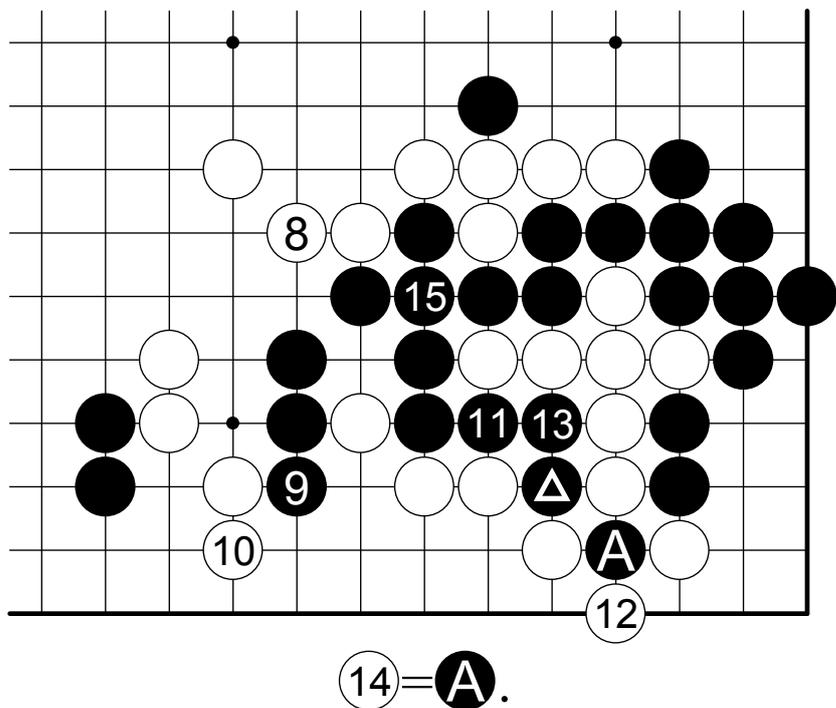
10图 (扑)

黑 4 打吃。如白 5 提, 则黑 6 扑△七子。黑▲一子起莫大作用。



11图 (实战的次序)

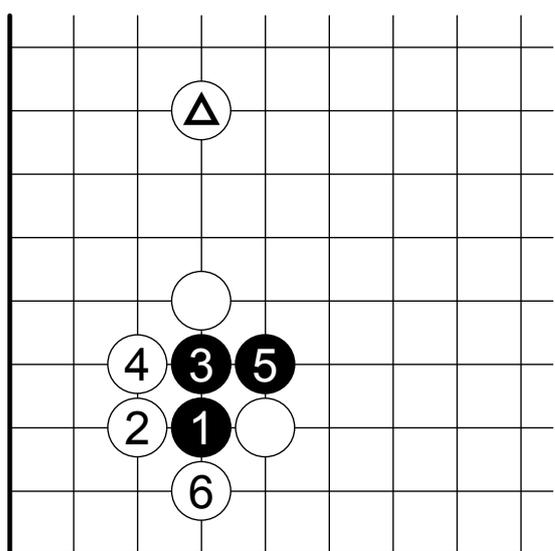
实战是由本图 1 走至下图 15。那就是, 黑 1, 白 2 打吃, 黑 3 提一子和▲联络。接着, 白 4 打劫顽抗, 但还不如说, 不过支援白△而已。黑 5 和白 6 交换, 而后 7 冲。在这里, 如白不留神走 a 位挡, 则由于黑 b, 白△数子再次受到危险。



15图（侵略如火）

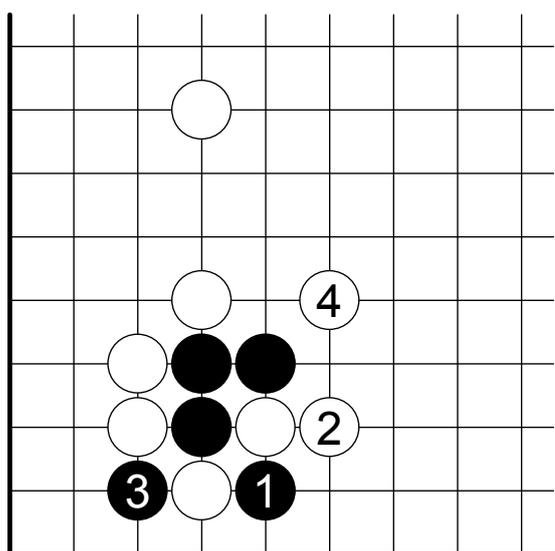
因此，白8是不得已的。

对黑11，白12非提不可，这也是白的难处。黑13滚打而救▲一子，15粘劫而告一段落，黑胜势确定。



第4型 黑先

黑1至白6是定式，但在这里有白△一子。就这个形，看怎样争先后吧。



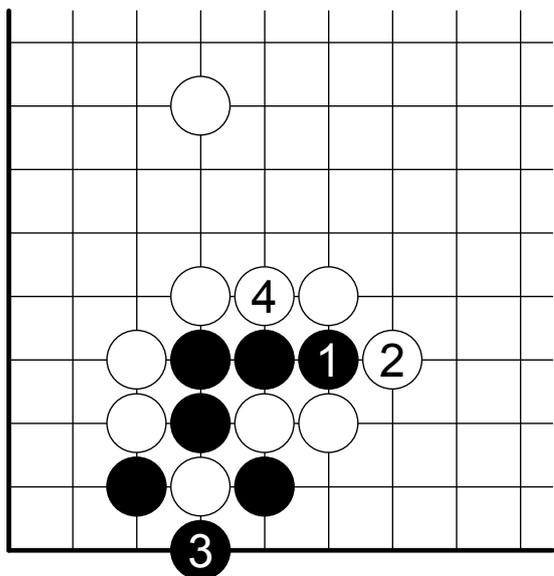
1图（定式）

黑1断是当然的。白也只有2位长的一手。这一子被提是不行的。

黑3打吃时，4罩是白的重要次序。这也是定式。

2图（恶手）

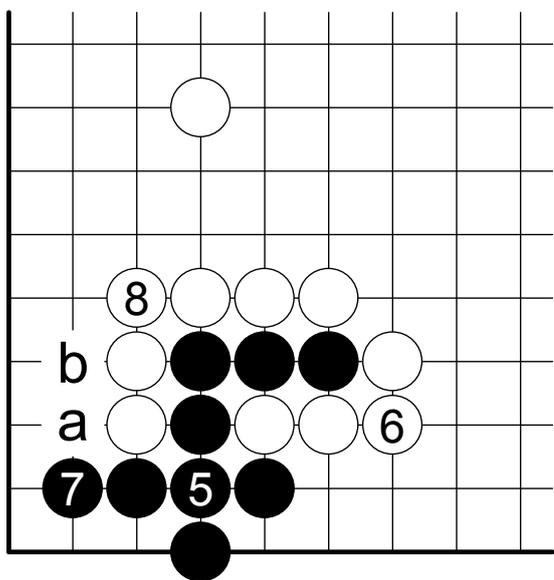
在这里，黑 1 冲，不觉得怎么好。被白 2 挡且打吃着黑四子，黑 3 提，白 4 再打吃。



3图（对全局不利）

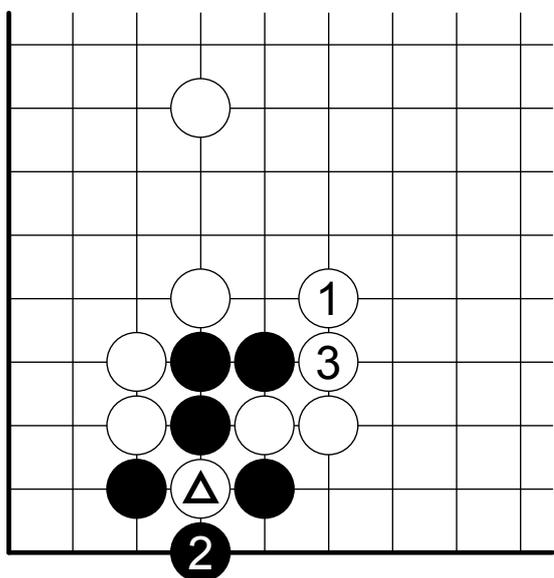
如黑 5 粘，则白 6 也接，是白所期待的。角上的黑脱先虽能活，但使白在周围这样厚实，对全局，黑不利。

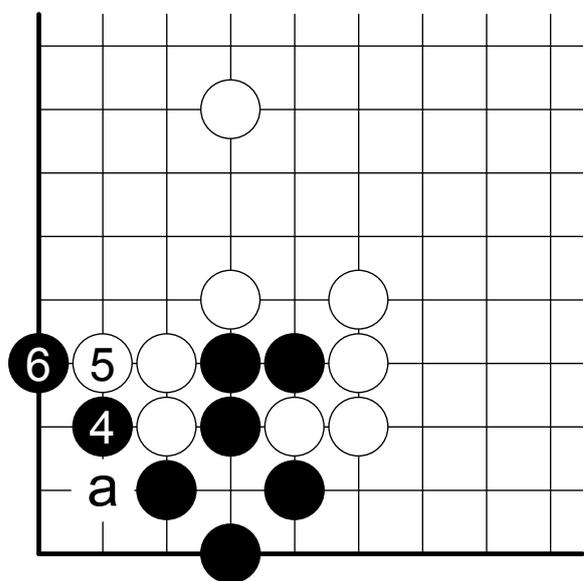
黑 7 在 a 位扳。白走 8 或 b 也没有什么出入。



4图（提净）

黑在被白 1 罩的时候，有走 2 位提清△的必要。这样白走 3 位也不打吃黑。

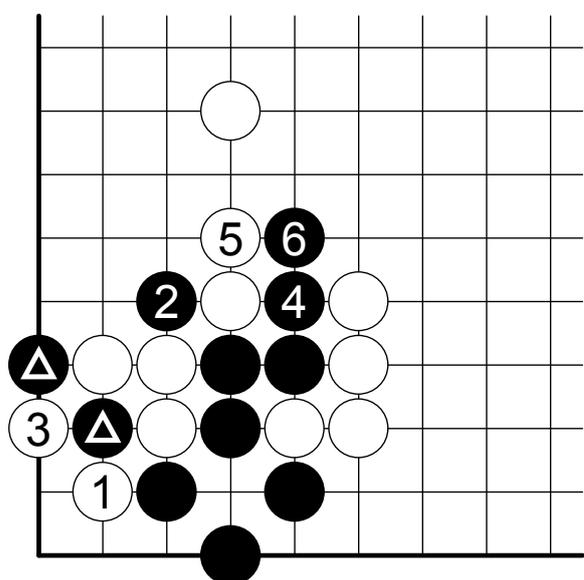




5图（争先）

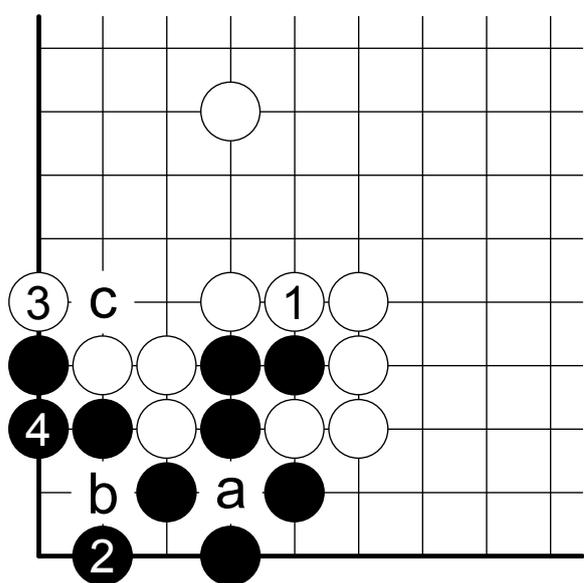
由此，终于争取到了先手。黑走4、6连扳。

普通，这样走法，被白a断不行。现在却有这样走的理由，见下图。



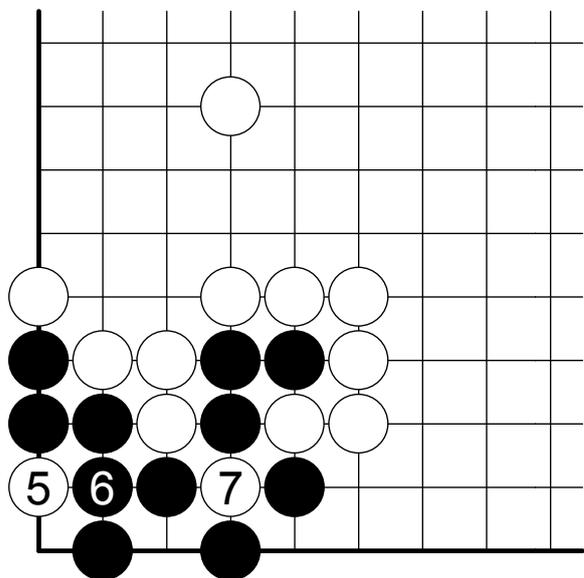
6图（弃子）

白1断时，弃▲二子，走黑2。如白3提，则黑4打吃，白5、黑6向中央冲出。右方的白四子变弱，是黑成功的姿态。



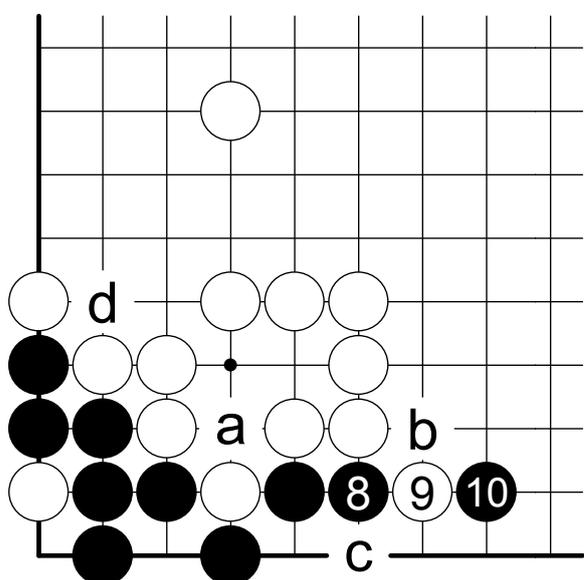
7图（反击）

但那也是白预先知道的。白1打吃三子反击。在这里，如黑a粘，现在白b可断。所以黑走2、4是当然的应手。



8图（必要的交换）

白5、黑6的交换非常必要。白7之后，如黑脱先，则白在7位上一路粘可施展手段，使黑只有一眼。



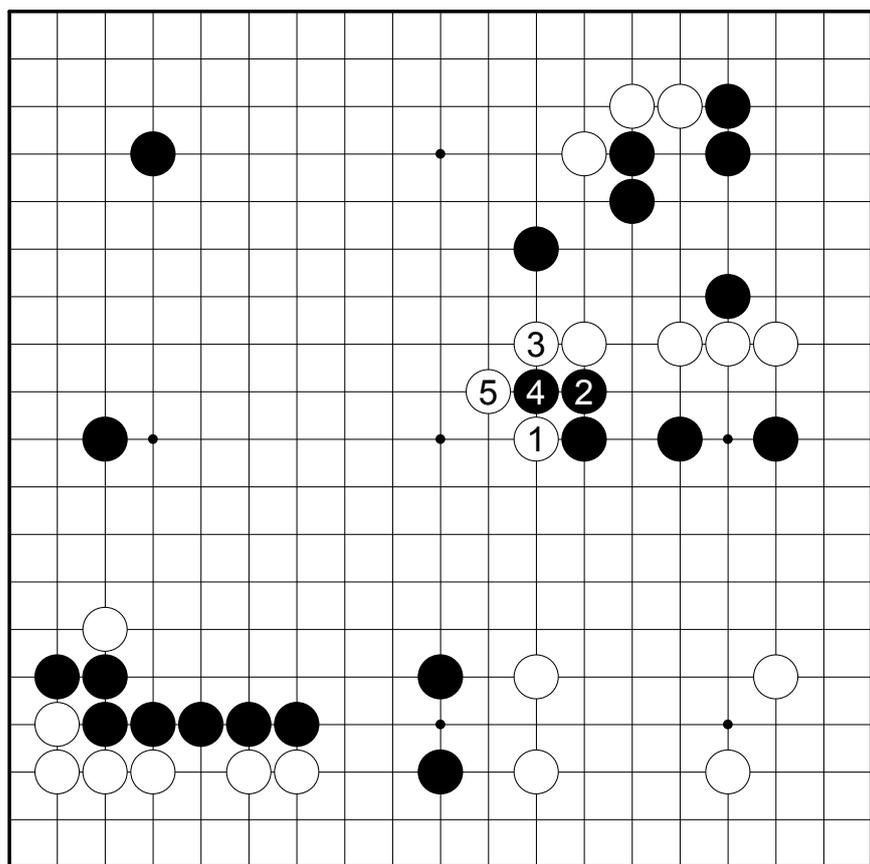
9图（围绕争先的攻防）

当然黑a回提而活，但那样，白脱先而黑落后手。

在实战所走之手是黑8至10。那就是，有a、b两者必得其一的先手之手。黑走8和单走a位大有差别。

而且，白可放下a、b、c、d而转向它处。

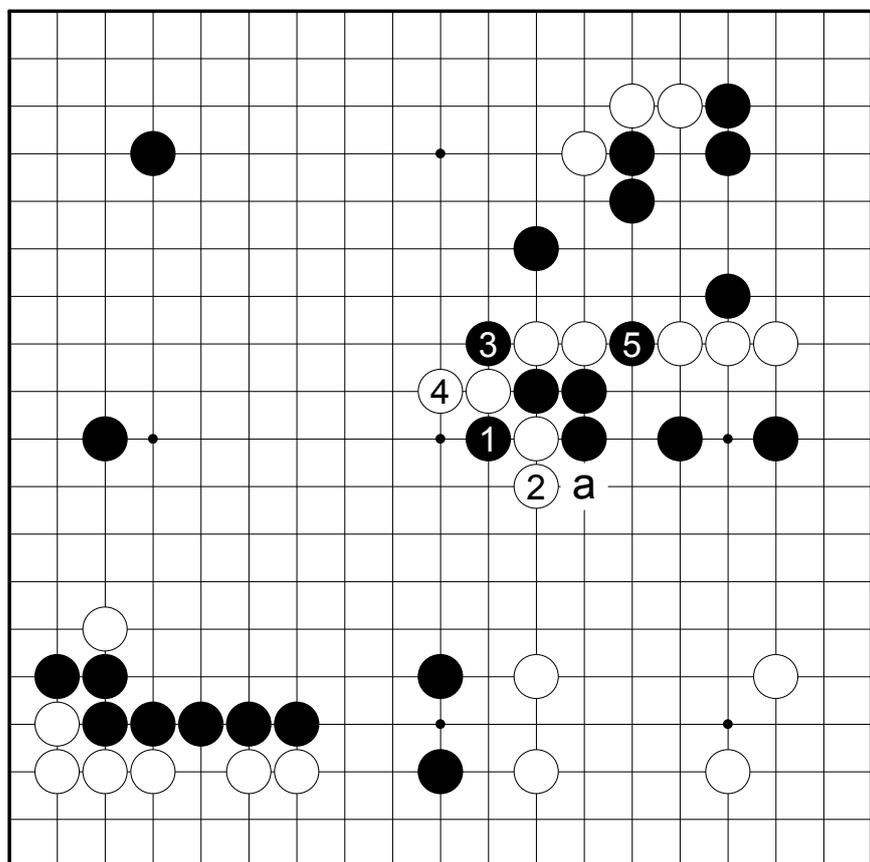
这是双方争夺先手的攻防。



第5型 黑先

白1至5之后，这部分怎样呢？看来是虚虚实实的弃子作战。

这是让二子棋所走成的形。

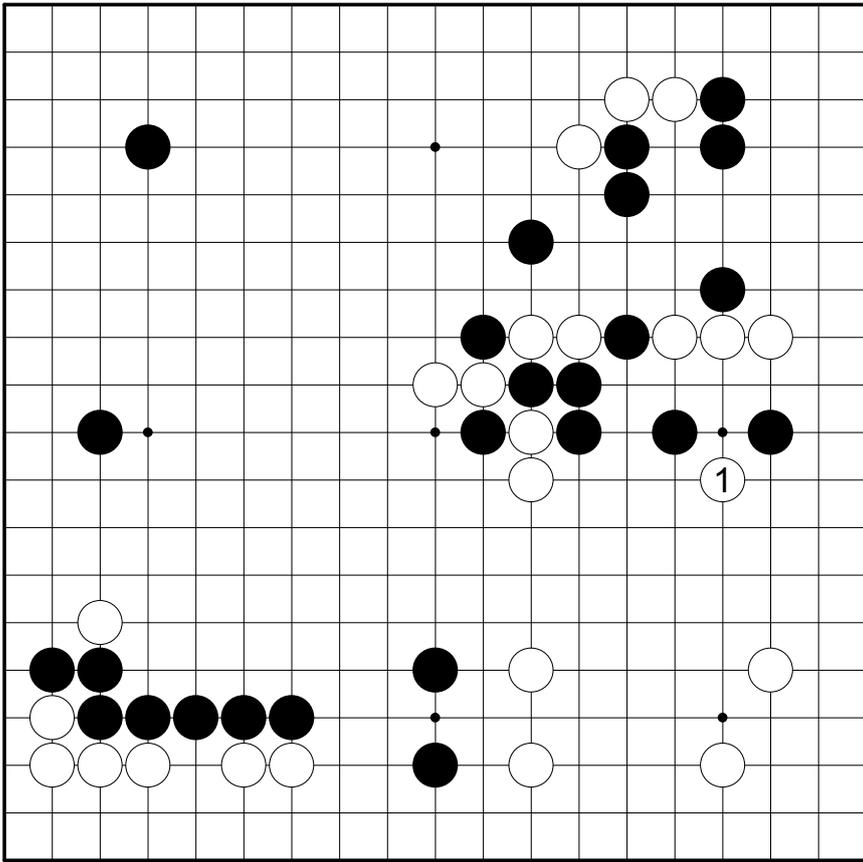


1图（干劲）

黑1及3断，就干劲来说是当然的。

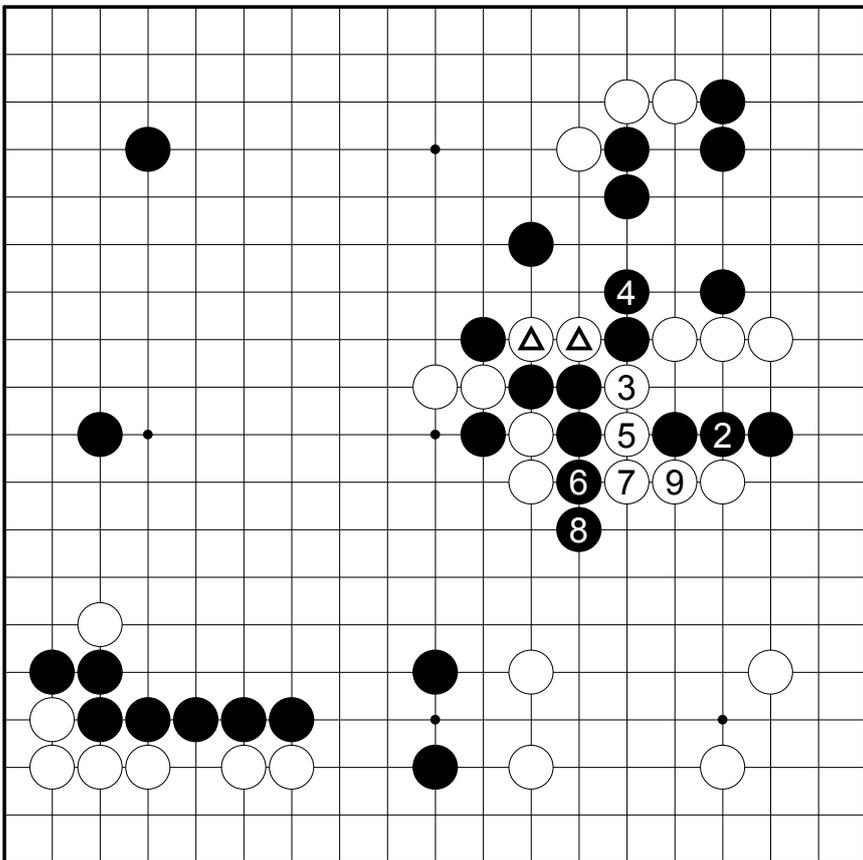
在让二子的棋中，依靠让子的消极走法是不行的。

接着，黑5的扳入是严厉的。但这手，应走a压。因黑5走得过火，成了大交换。



2图（绝妙的逼应）

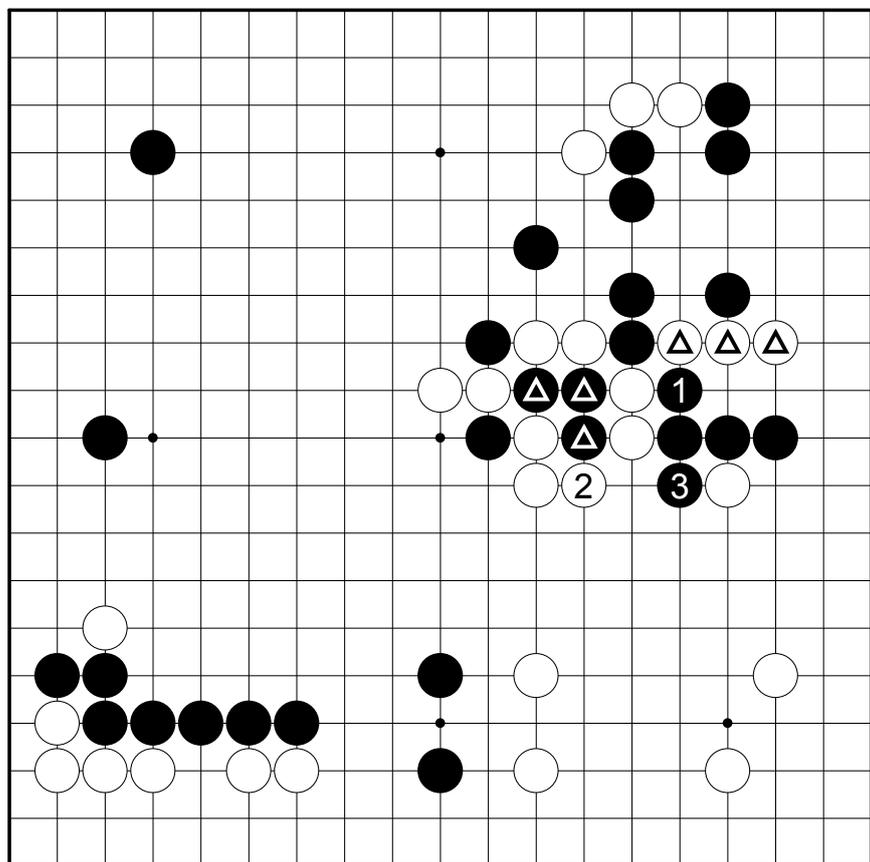
在这里，白1立即觑是抓住良机的绝妙逼应。



3图（交换）

如黑2接，则白以△作为弃子而走3至9交换。

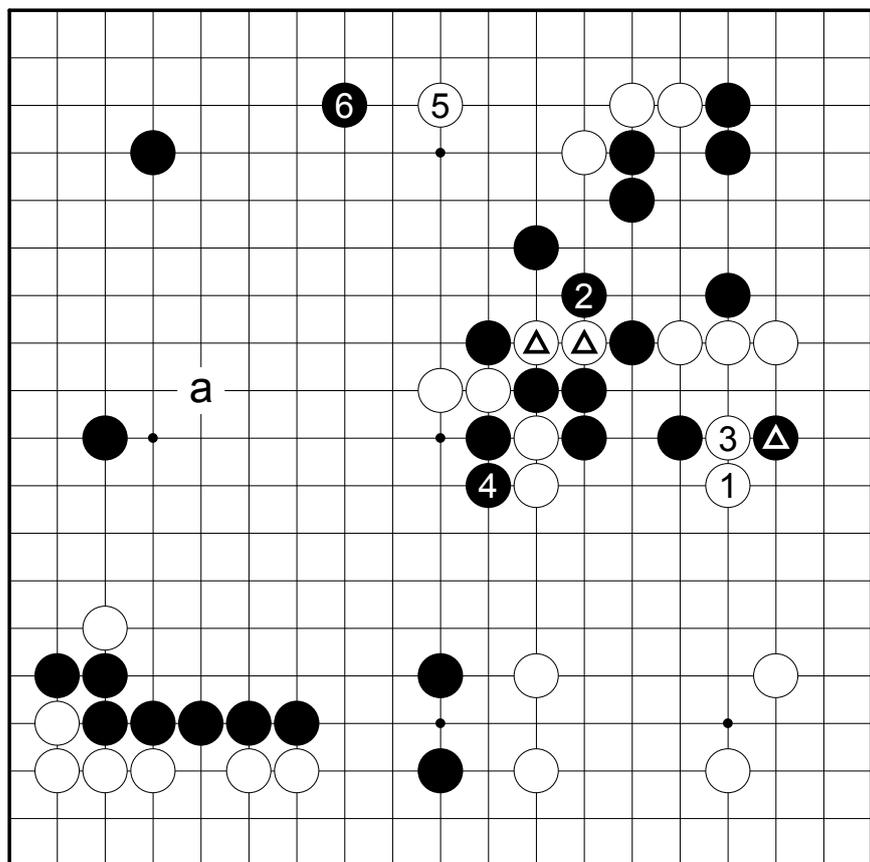
虽不能说黑三子已完全死，但中央的白六子也还留有活动的余地，看来还是黑不利。



4图（边和中原）

前图的黑 6 如走本图的黑 1，则被白 2 提。

黑▲和白△交换，虽是三子对三子，但黑是向边，而白是向中原。在这筑成的白势，对左边一带的黑模样是一种巨大威胁。尤其黑是后手，实利也不及白大。



5图（二子局的杰作）

对白 1 的觑，黑走 2 位，则白 3 必然。那么，读者就 3 图至 5 图之中，选哪个呢？

如什么暗示也没有而选本图，则可以说，有成业余高段者的充分素质。

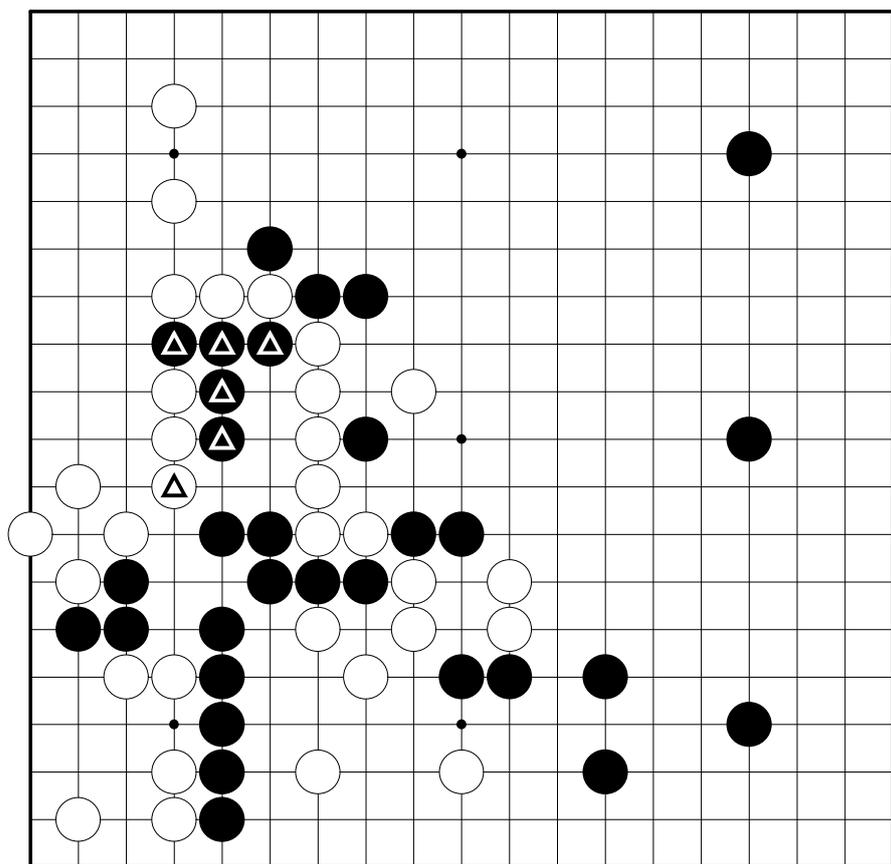
这三个图之间，虽多少有所得失，但△是中原而▲是边，不变。而天才的让子棋手却选择了这个图。

其后不久，白 a 攻黑，再次演变成大交换。但中原的厚味起到作用，结局黑以四目胜而告终。

这局棋成为“二子局的杰作”。

第6型 黑先

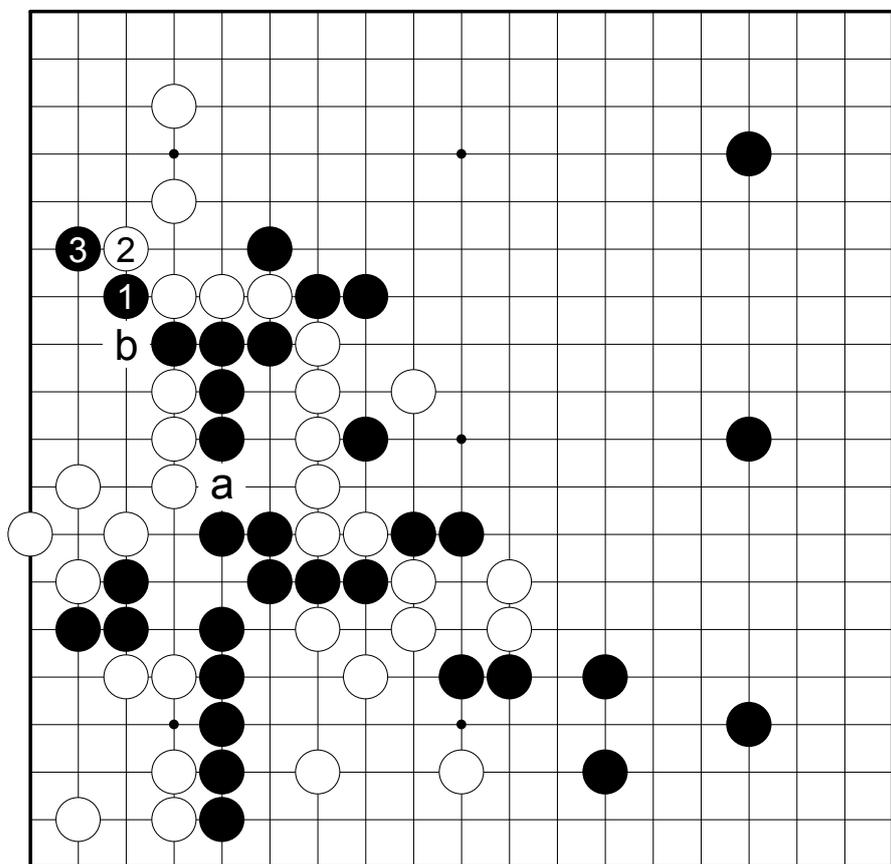
白△来觑，但轮黑走，怎样腾挪黑▲五子是要点。当然和左下黑棋的死活也有关系。

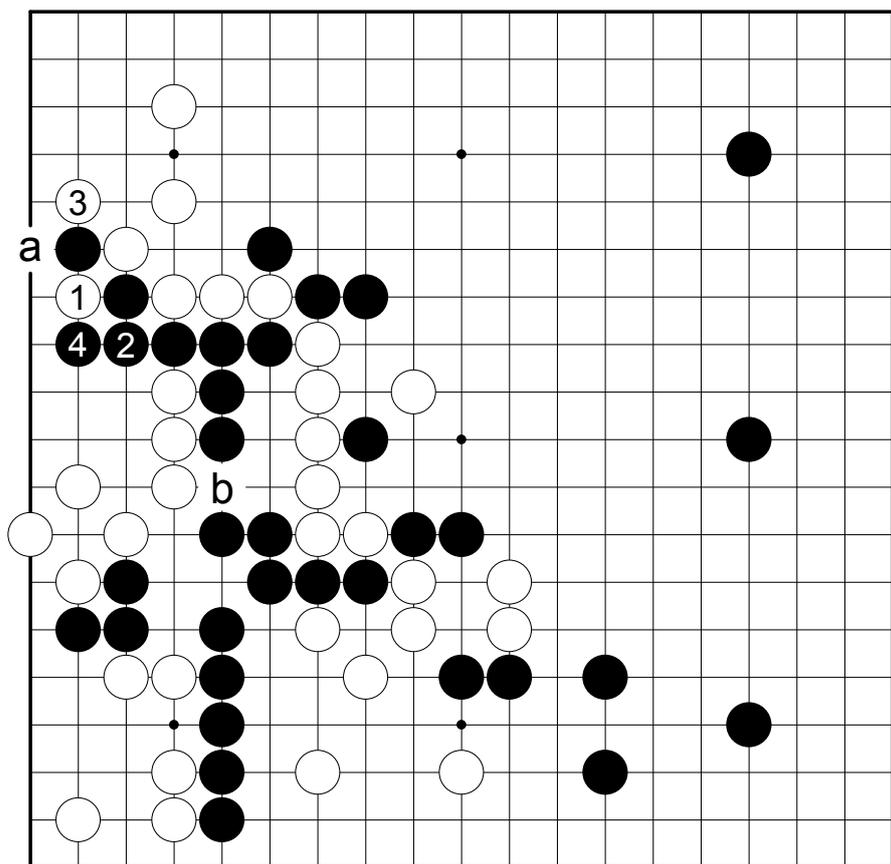


1图（连扳）

首先，一般都考虑走黑 a 接吧，但那样走则被白 b 渡后，黑的大块棋危险了。

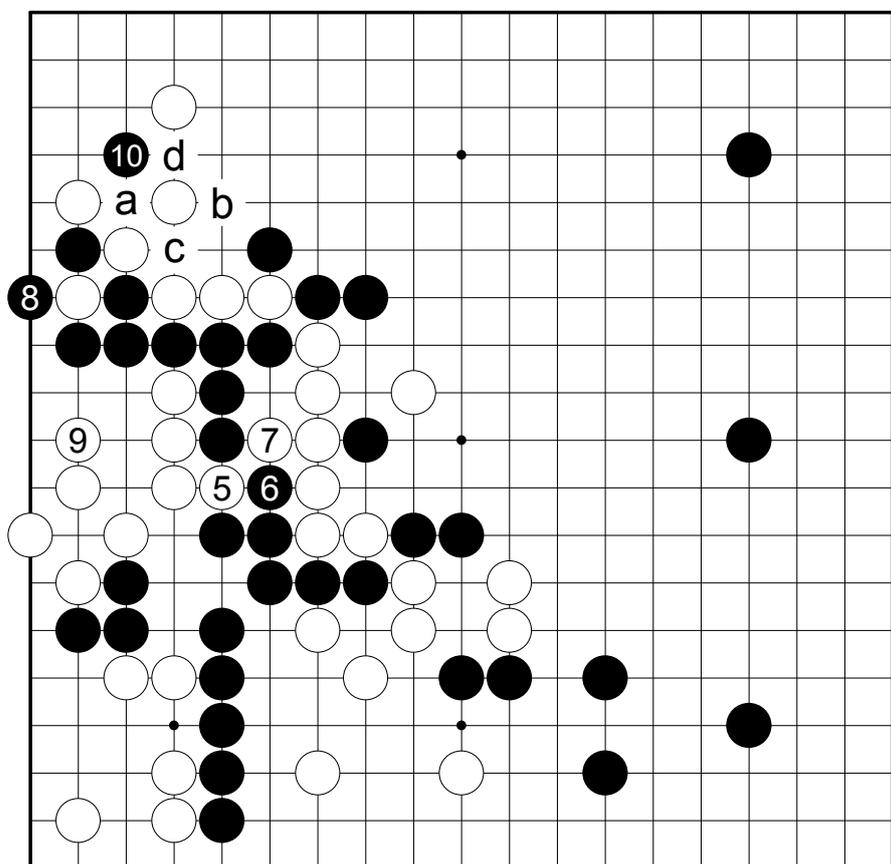
黑 1、3 的连扳是好手。





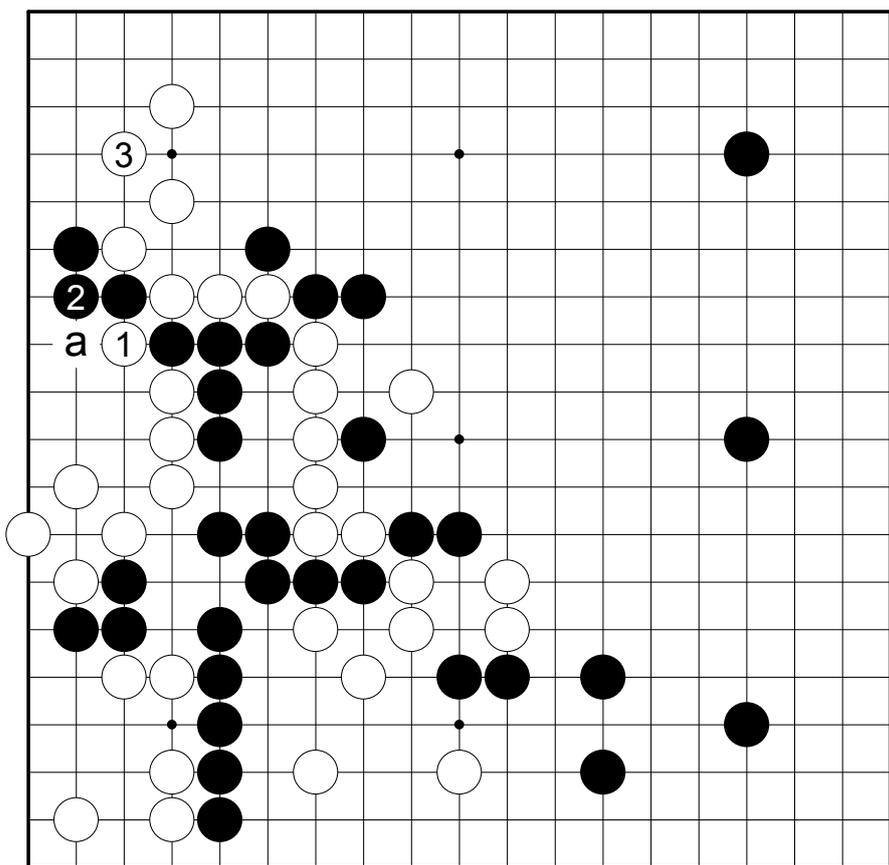
2图

对此，如白 1 断，则黑 2 接，白 3 则黑 4 挡。其后，如白 a 提则黑有走 b 接的次序。



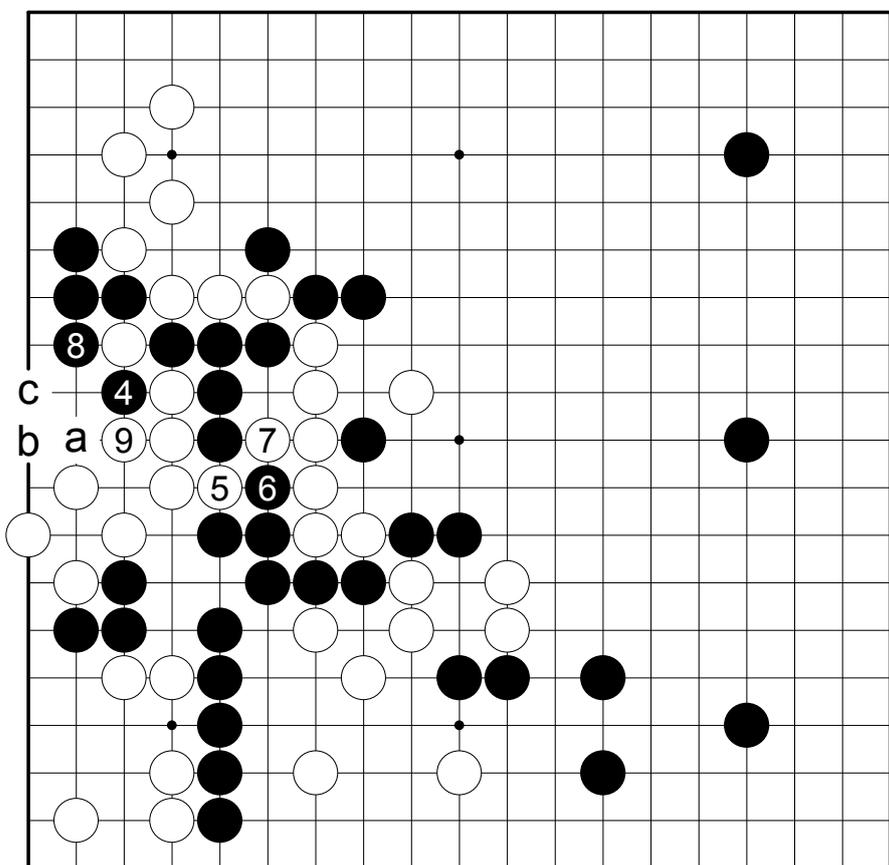
3图（白崩溃）

前图之后，白 5、7 冲断是无理手段。黑 8 提清一子之后，如白 9 彻底夺眼形，则黑 10 觑。如白 a 接，则由于黑 b、白 c、黑 d，白崩溃。



4图（实战的次序）

实战是白 1、黑 2 交换后，白 3 守。不用说，白 3 不能走 a 位挡。



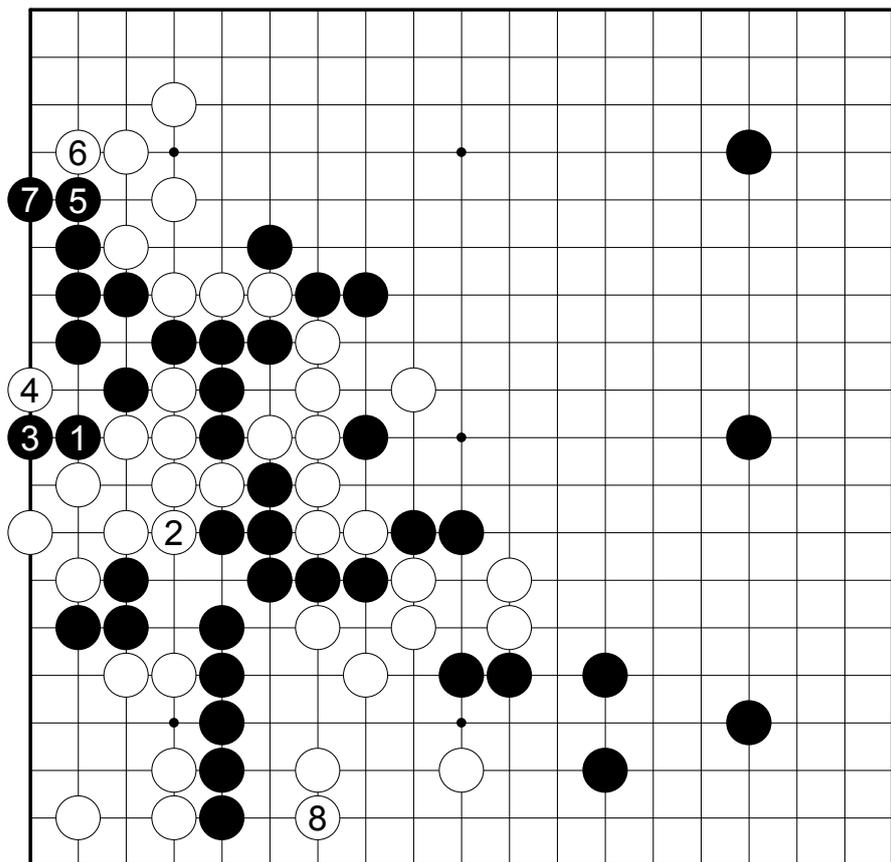
5图（绝对连续）

由白 5 至黑 8 止都是绝对的连续。但白 9 后，不是那样简单了。

黑走 a 位时，如白 b 扳，则黑 c 应而成劫，但白没有那样走。

6图

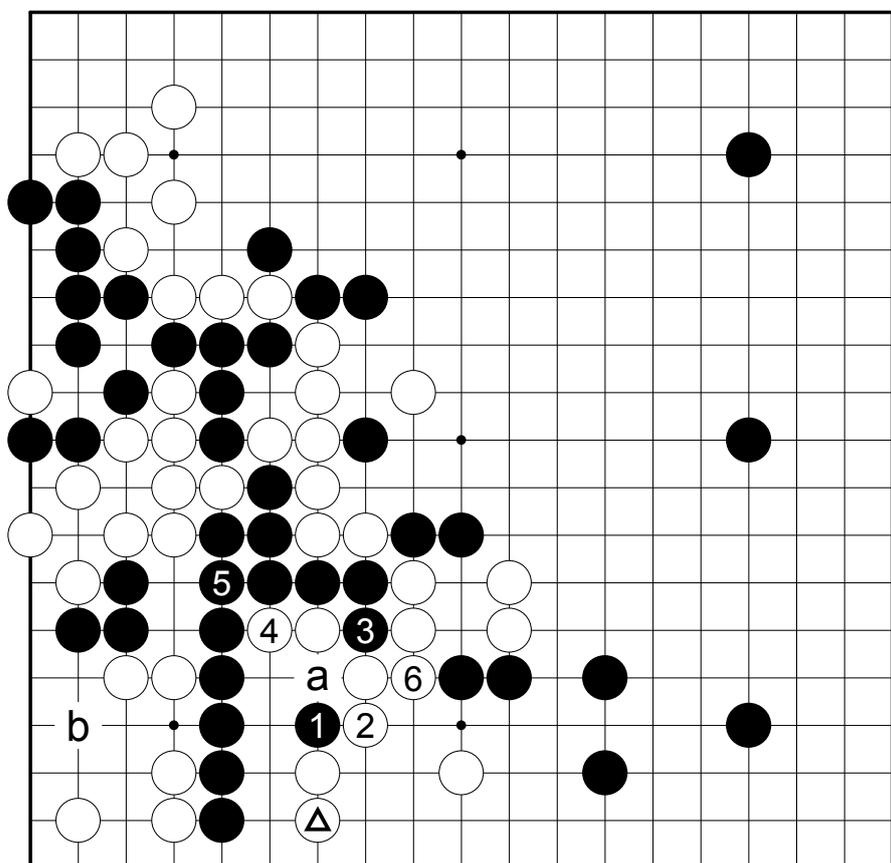
对黑1，白稳妥地走2位应。黑3下立而活左边，则白走4至8，左下的黑更危险了。

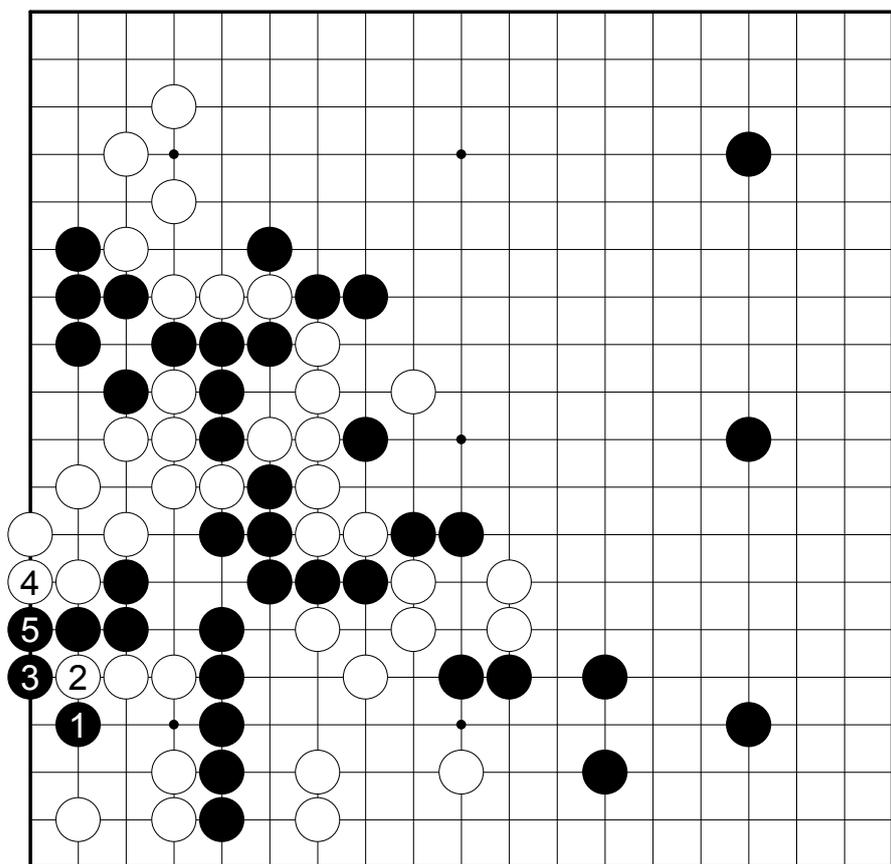


7图（大块棋突然死去）

左下的黑棋未活，白6之后，黑a则白b。

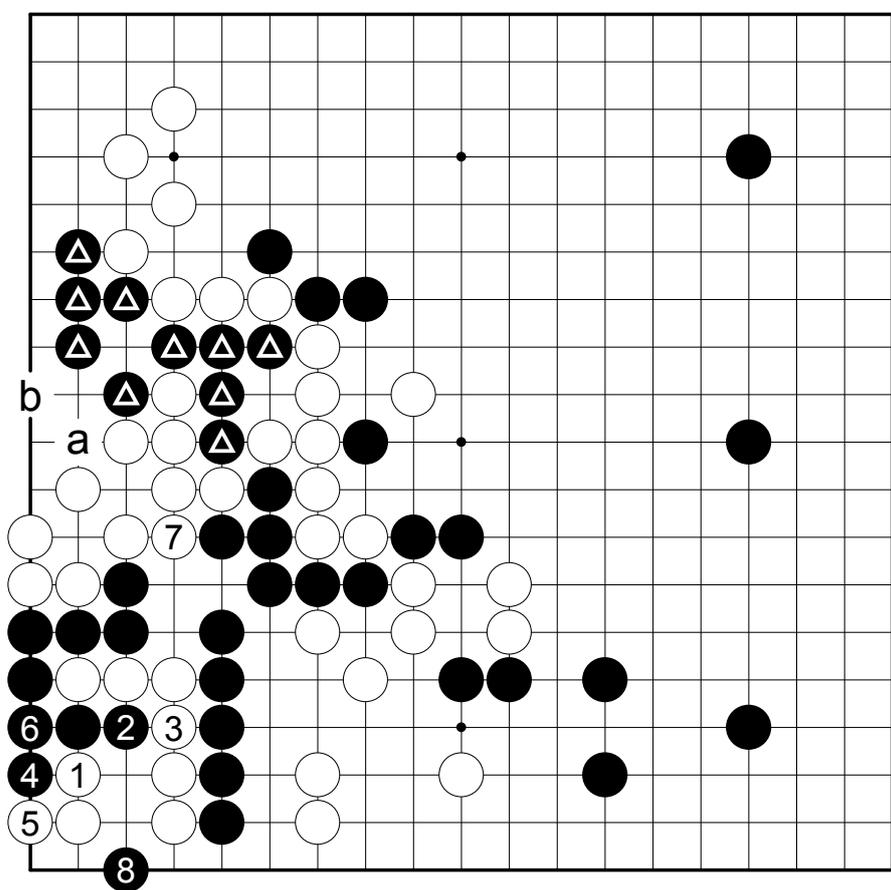
又黑走b位，便和下图同样的次序，但因有△而不能活。





8图 (弃子)

实战的经过是弃左上黑子。黑1的跳是好次序。4、6的交换是封劫之手。

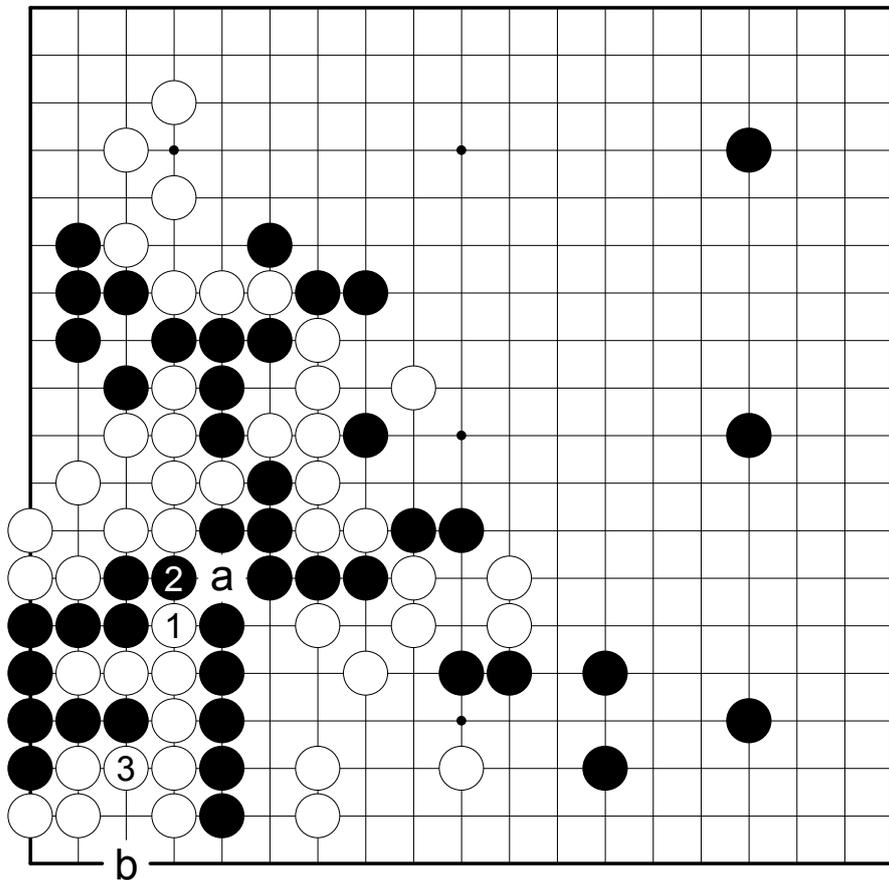


9图 (大交换)

白走1至5后，白7是先手逼应。黑走8位，角部白棋便死。

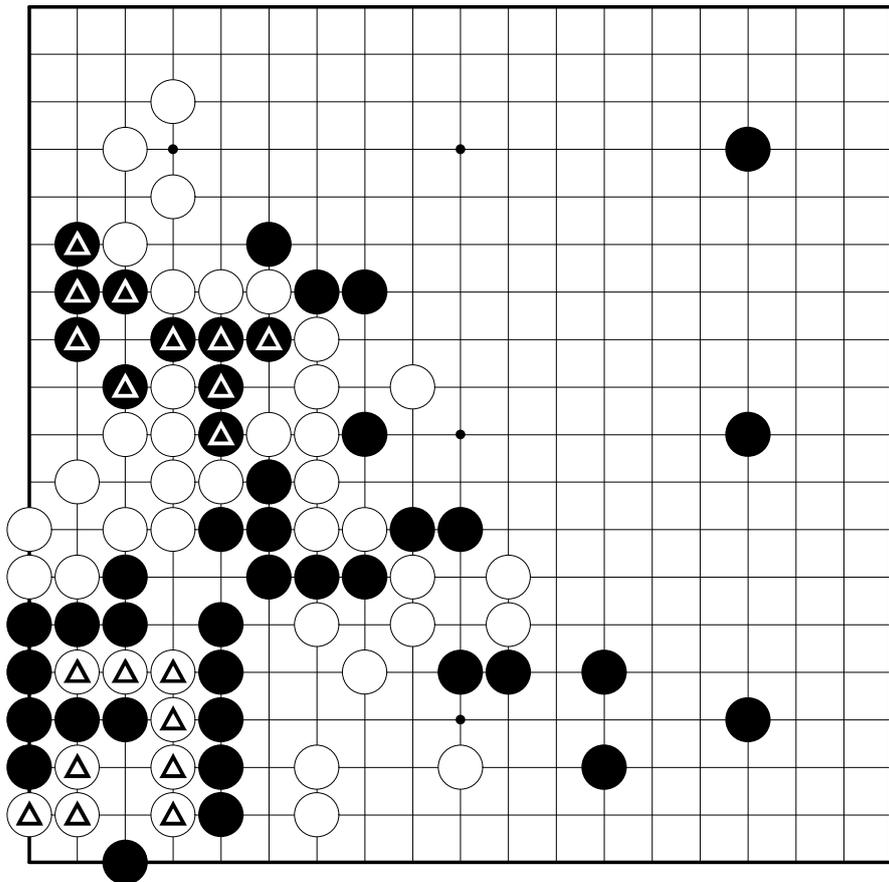
与此同时，左上角黑的劫活手段也解消了。黑a则白b。那就是黑十子和白九子的大交换。黑▲等子的弃子在这里显出了效果。

10图（不能脱先）



前图的黑 8 不能省。如省，则白 1、3 打吃。黑 a、白 b 而白活。

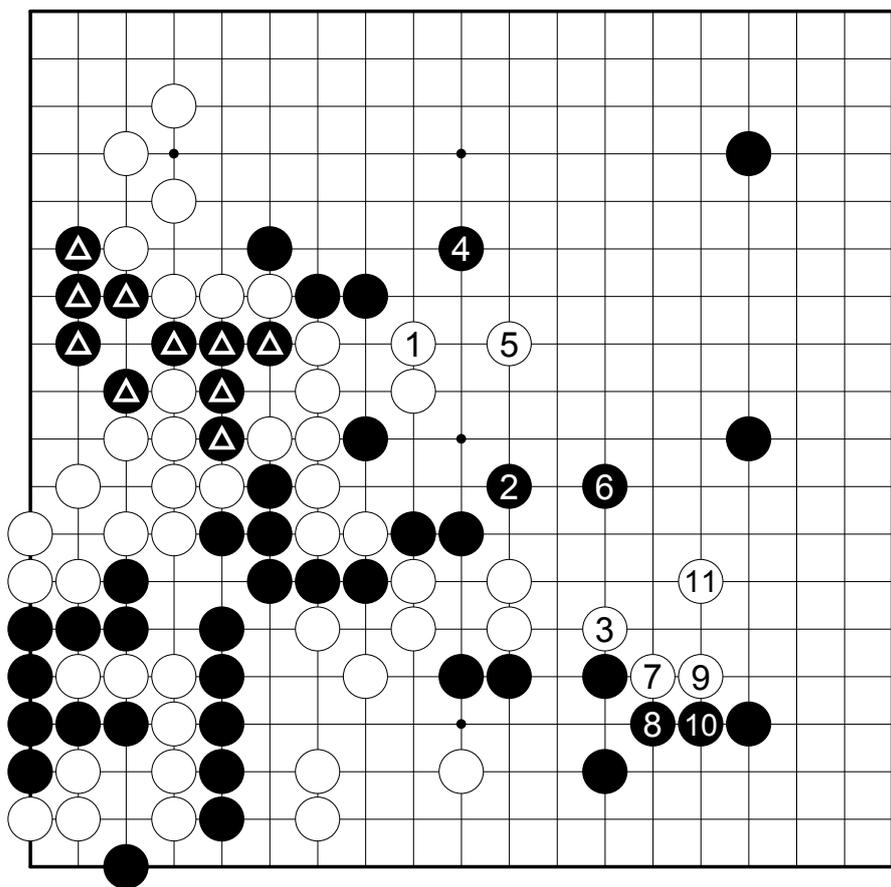
11图（局部计算）



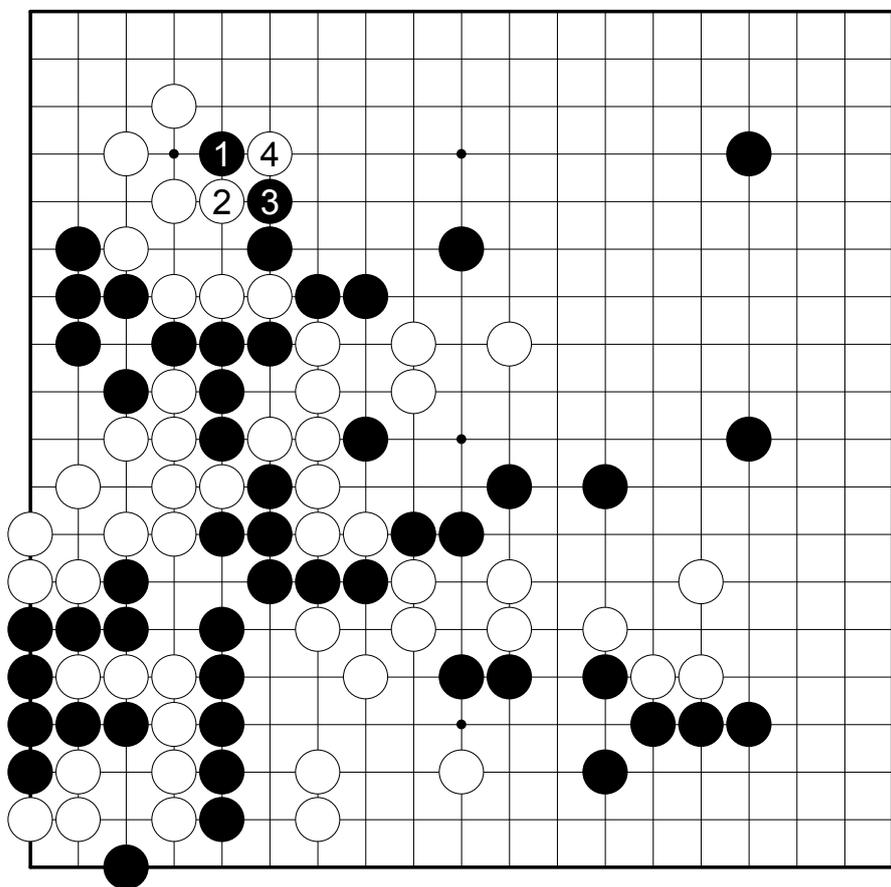
在这里，从简单的局部计算来看。黑▲和白△的交换，哪方面有利呢？

子数是十子和九子，黑▲多一子，空地的目数也是黑▲的周围多。因此，只是把这里的计算加以比较，可下白有利的判断。但是，这种比较只是计算其主产品，而没有计算其副产品。

那当然是以后的问题。后来这棋由黑▲等子产生出了意外的副产品，结果黑反而有利。再从实战的经过来看吧。

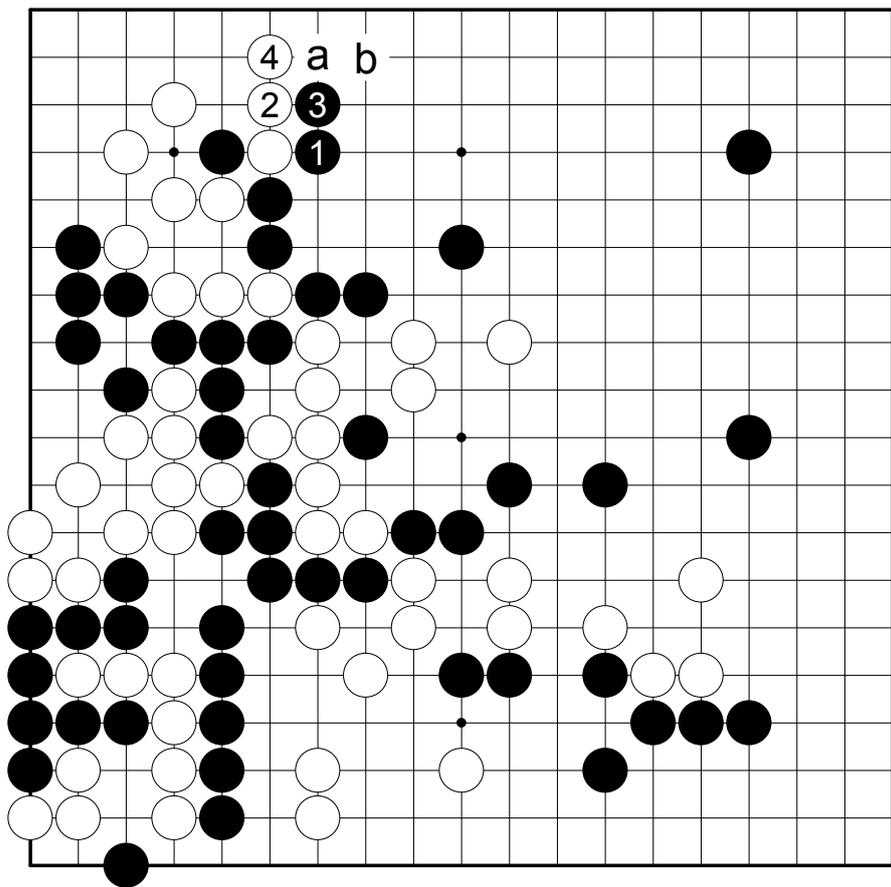


左下角告一段落之后，白走成由 1 至 11 止，但在这过程中，局后认为，白 3 的当务之急应走 4 位。现在活用黑▲等子的下一手应在哪里呢？



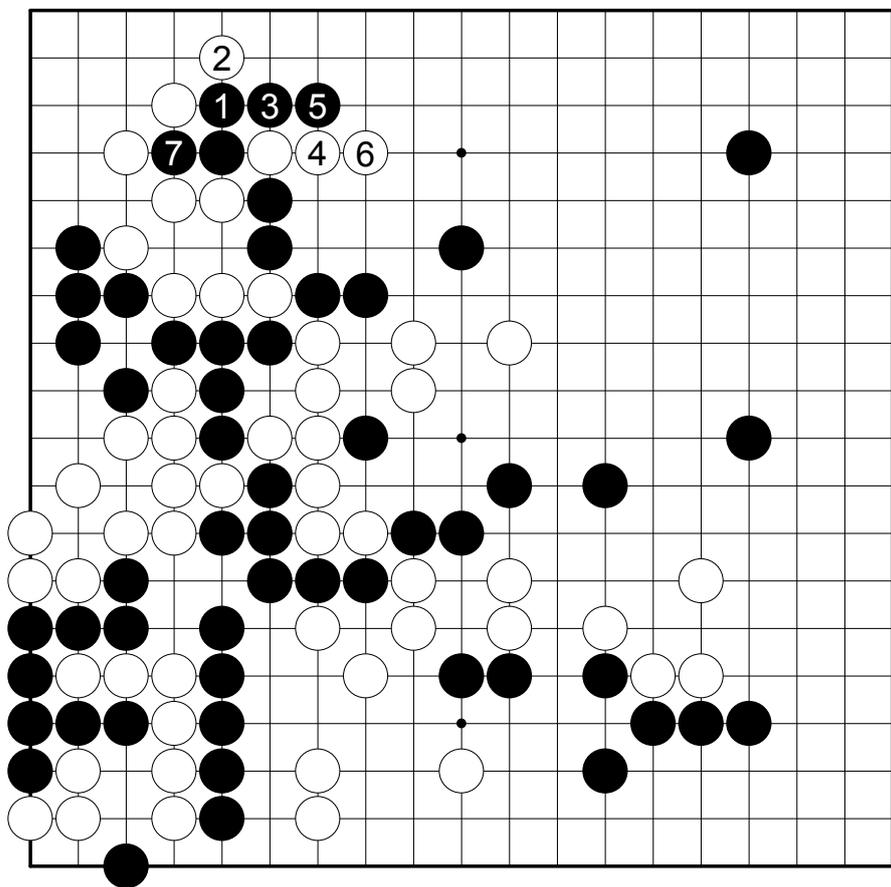
12 图（再次活用）

黑 1 觑是左边弃子的再次活用，那就是制造副产品。走到这个次序，黑向胜利大大地前进了一步。白 2、4 冲断是当然的反击。但就在这里引起了意想不到的风波。



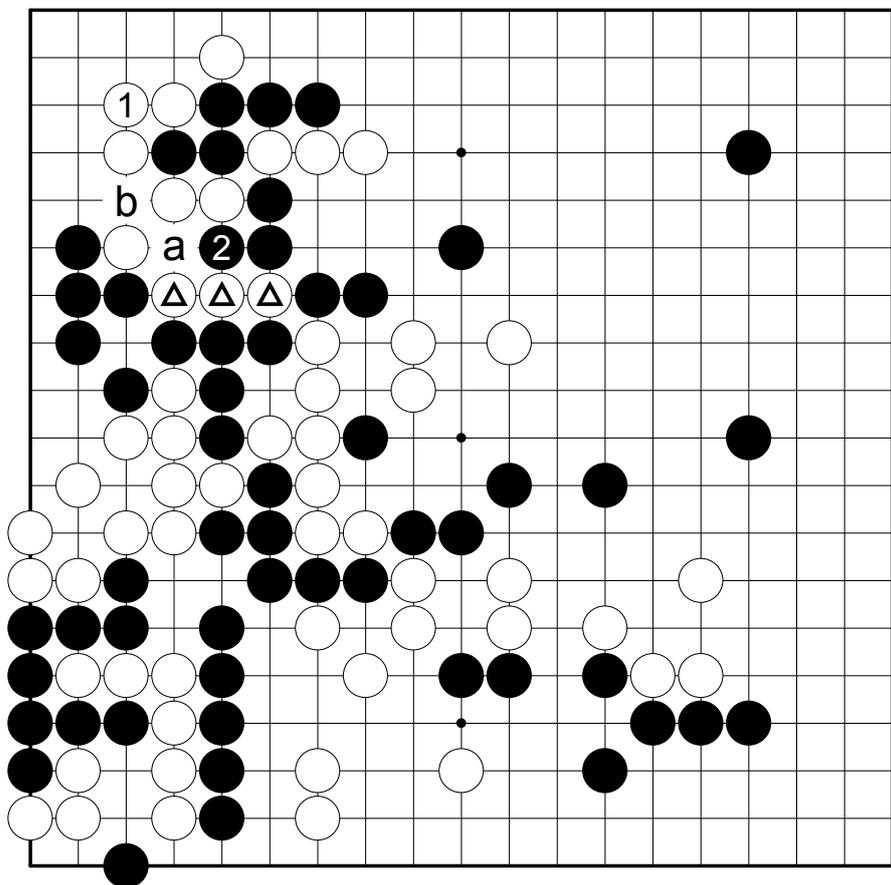
13图（不充分）

黑走 1、3 没有意思。黑 a 挡是后手，如脱先，则留有白 b 位的跳进，黑几乎不能成地。



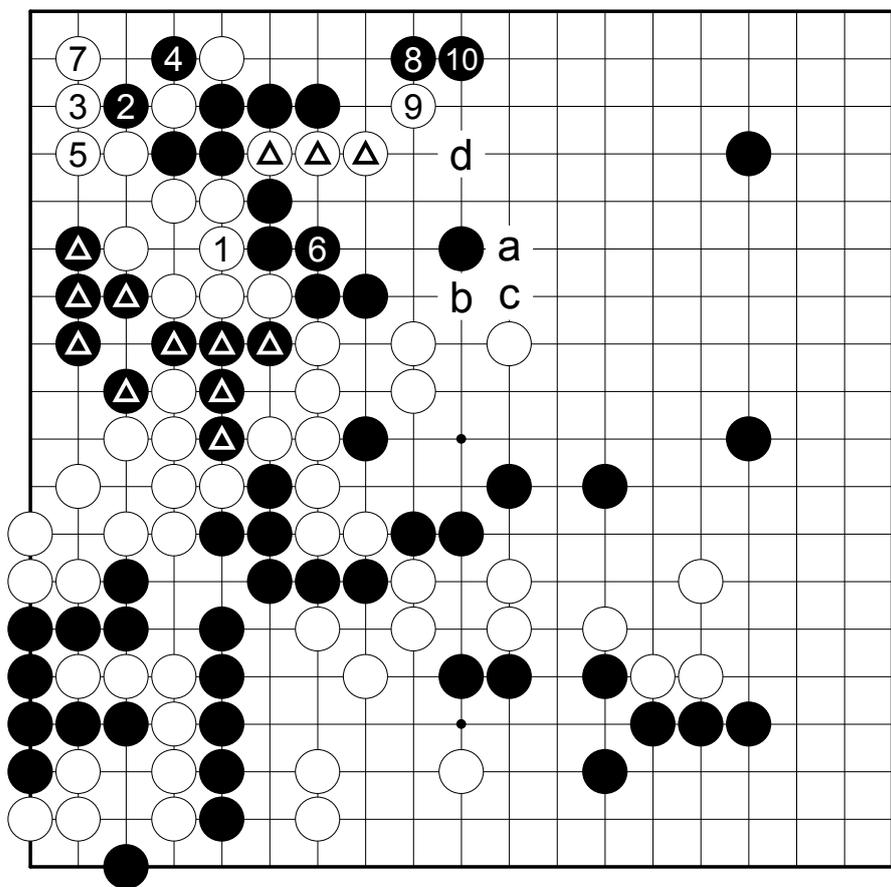
14图（好手）

黑 1 下立是好手。白由 2 至 6 时，黑 7 冲入是活用左边弃子的好手段。



15图（发生大事件）

在这里，白如不留神走1位接，黑2长便发生大事件。白a则黑b，白b则黑a提白。白△三子逃不了。左边已死的黑子还魂了，一举而定胜负。



16图（副产品）

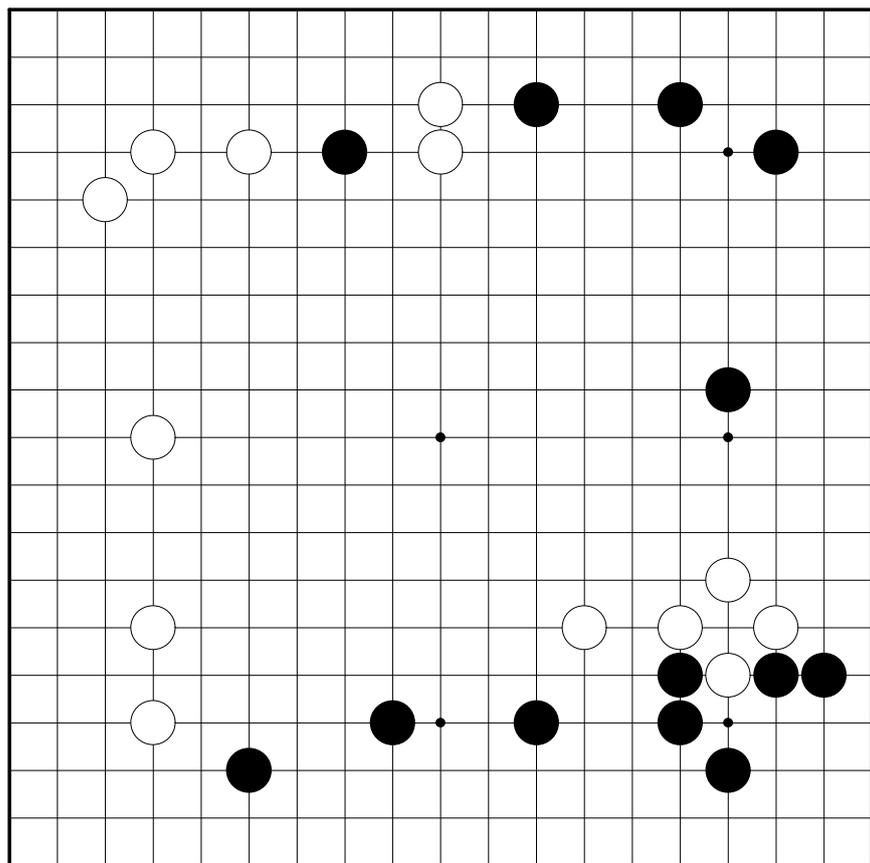
实战走的是白1接。对白来说，除了避开接不归，别无其它手段。接着，由黑2至白7止。白完全没有变化的余地。

白走9位逼应。而白△等子不能逃。如逃，则中央白棋不免被纠缠，成为自掘坟墓。后来，实战是白a碰，黑b，白c、黑d，吃了白△四子。

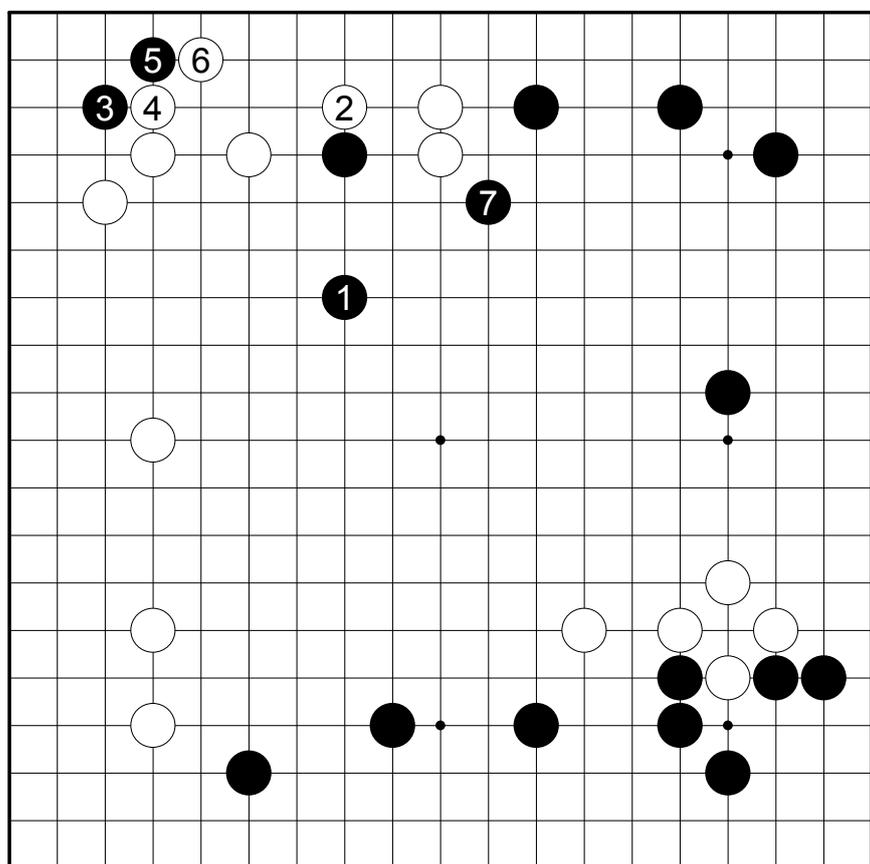
走成这样，谁都明白了，由于利用黑▲十个弃子，在上边所获的副产品，反比左下角还大。综合计算的结果，断定黑有利。

个弃子，在上边所获的副产品，反比左下角还大。综合计算的结果，断定黑有利。

第7型 黑先



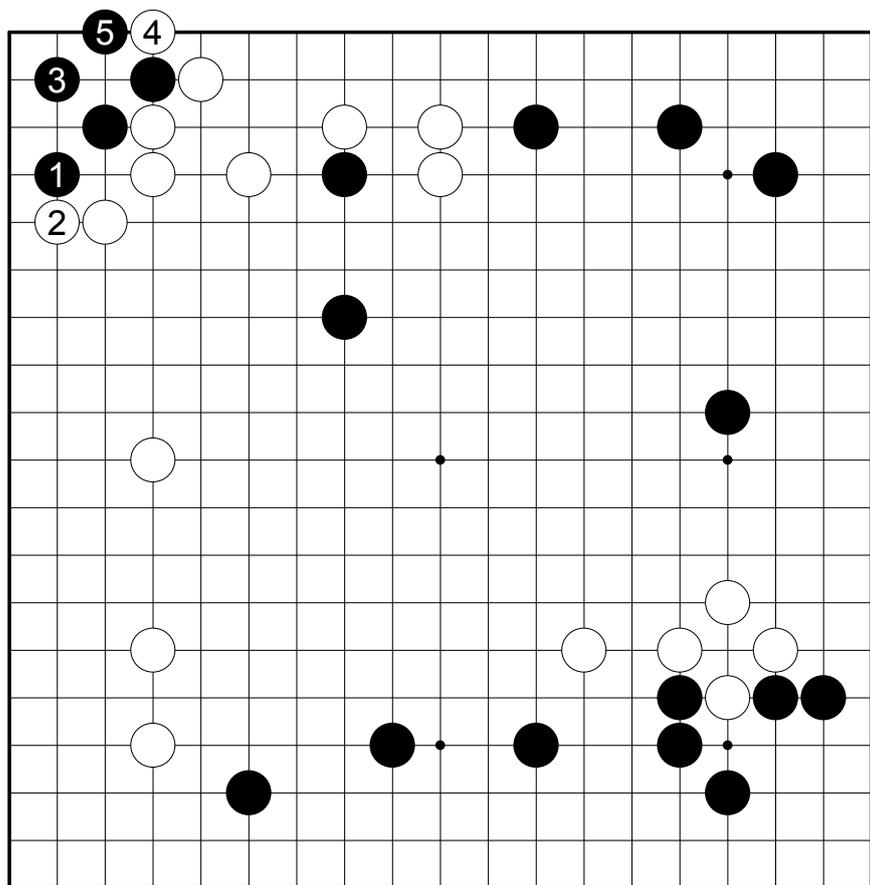
从图中可以看出黑的速度和轻妙的弃子作战。



1图（弃子）

继基本图，黑走的下一手是黑1跳。而且，对白2碰，脱先走黑3，打人“三3”。

不仅如此，黑5、白6交换后，再脱先走黑7罩。这是符合“高速、高效”意图的巧妙的弃子作战。真是不太容易预想到的着子。



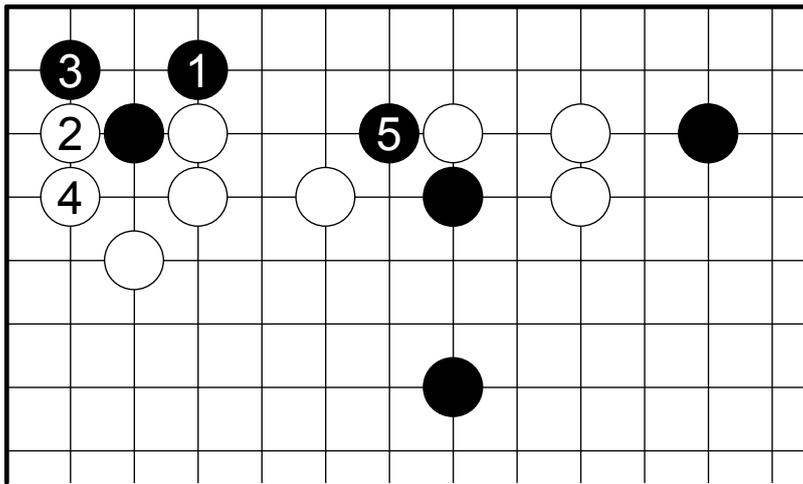
2图（角的变化）

在业余棋手来看，1图的白6之后，应走本图的1至5，立即着手夺取角地。那是人之常情吧。这里是黑5成劫。

但是，这个劫的价值有多大呢。黑胜得五、六目而活，白胜确定有二十目的地域。其差约二十五目。

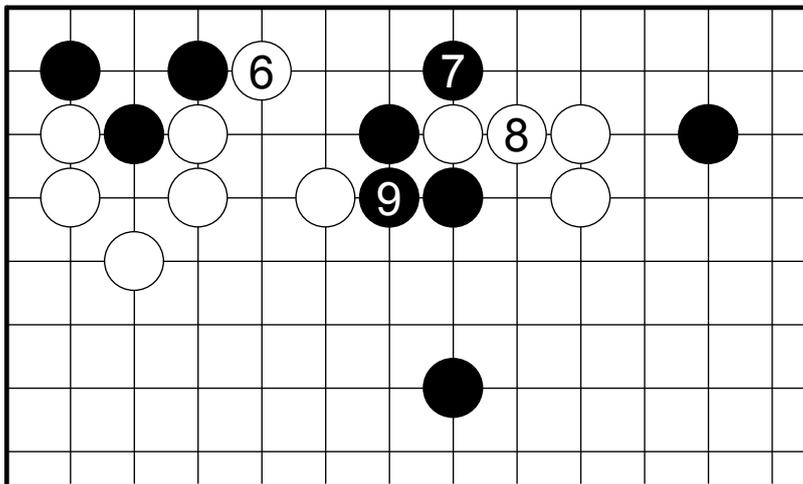
当然，黑在盘面上也继续要走的，而劫须连走两手方能达到目的。就是说，一手的价值约十二、三目。那样之手在它处也很多。提劫之间，对手在别处连走两手，黑反而损，所以黑脱先。

这样说来，有人可能会问“既然打算弃掉，又何必走1图的黑3、5呢？”但这是试探白如何应法的用意。



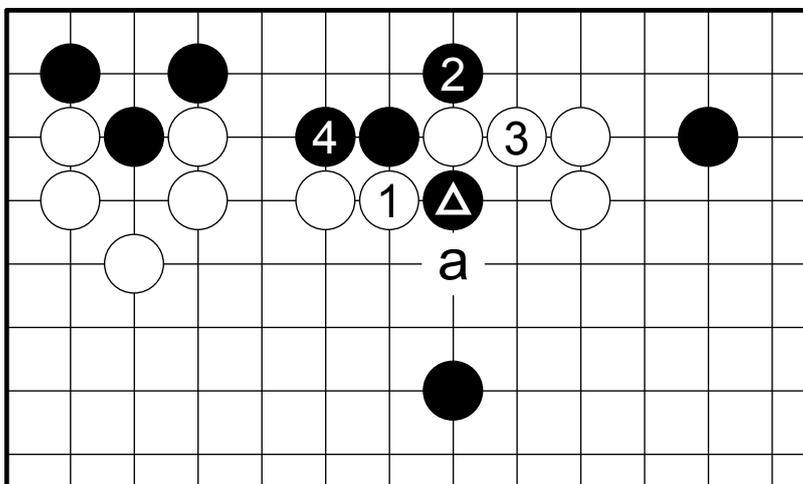
3图（白2托の場合）

例如,3图中黑1后,若白2应,则黑3、白4交换,然后黑5扳。



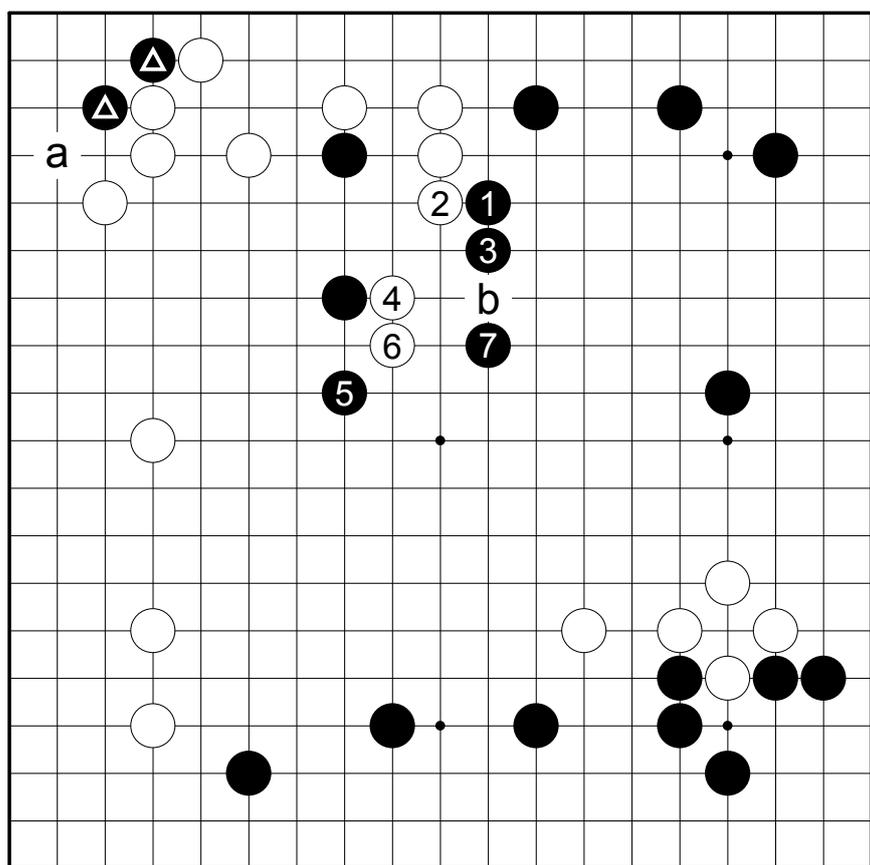
4图（遮断）

接着,对白6挡,黑走7至9遮断,攻击右边的白子。这是黑好。



5图（弃子而活）

前图的白6如走本图的白1断,则黑走2、4,以黑▲作为弃子,巧妙地活角。而且,白a打吃不能省,白成了后手。



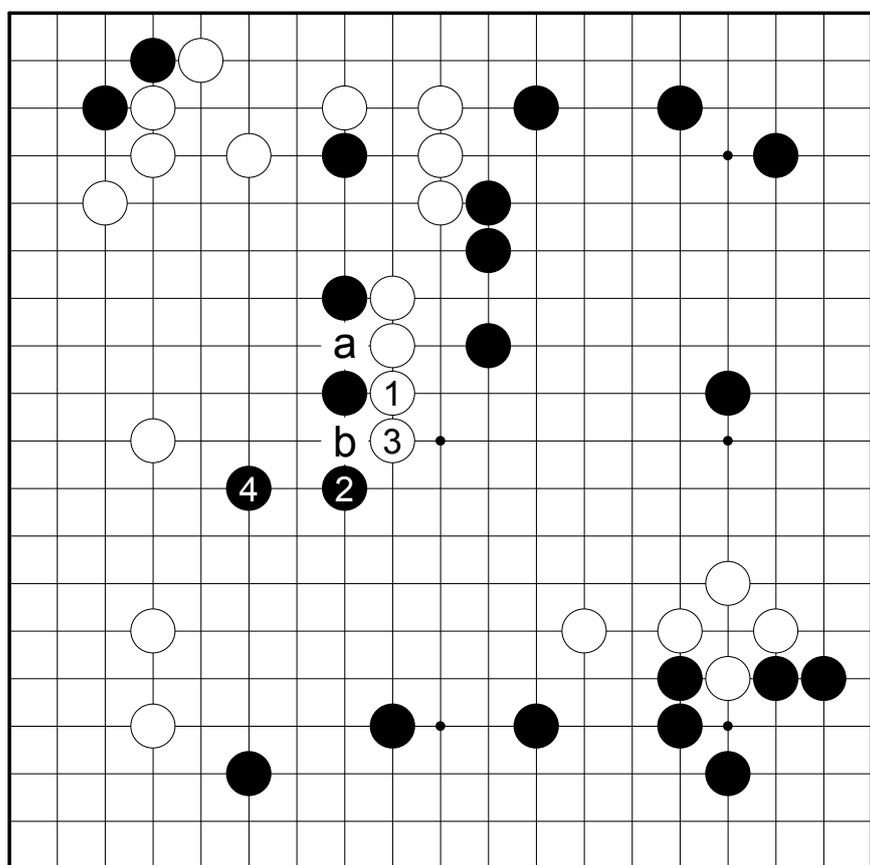
6图（轻妙）

回到全局图，角部黑脱先，白有走 a 位的可能。

假如那样走，则黑 b 跳，黑模样越发增大。就是说，黑 1 方面是很大的，而白没有取角的时间；而且就黑来说，高兴的时候可走黑 a 尖。这是黑▲弃子的成果。

但是，对白 4，黑走 5 位以及对白 6，黑走 7 位，都是轻妙的。愈近中央，可连走单关。那是不用说的。

当然，黑二子无论何时都可以舍弃，



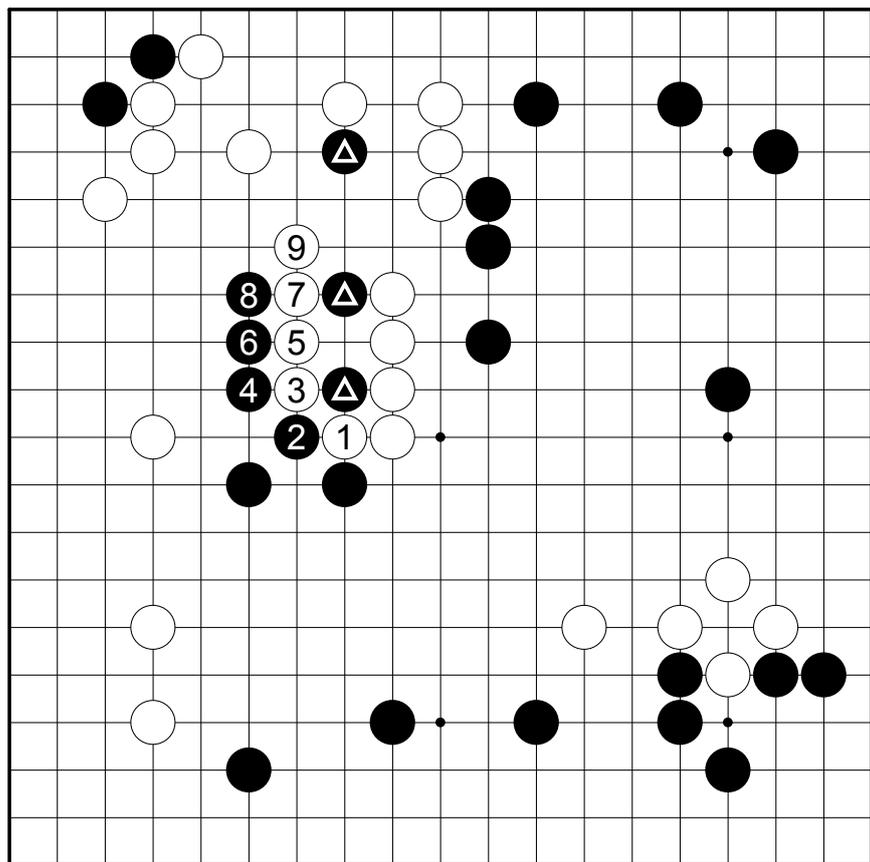
7图（高速、高效）

走成这样，白 1 非走不可。白 1 走 a 位是取小，不象话。

在这里，黑再走 2 位一间跳。白 3 长，则黑 4 跳，黑的步调越发快了。

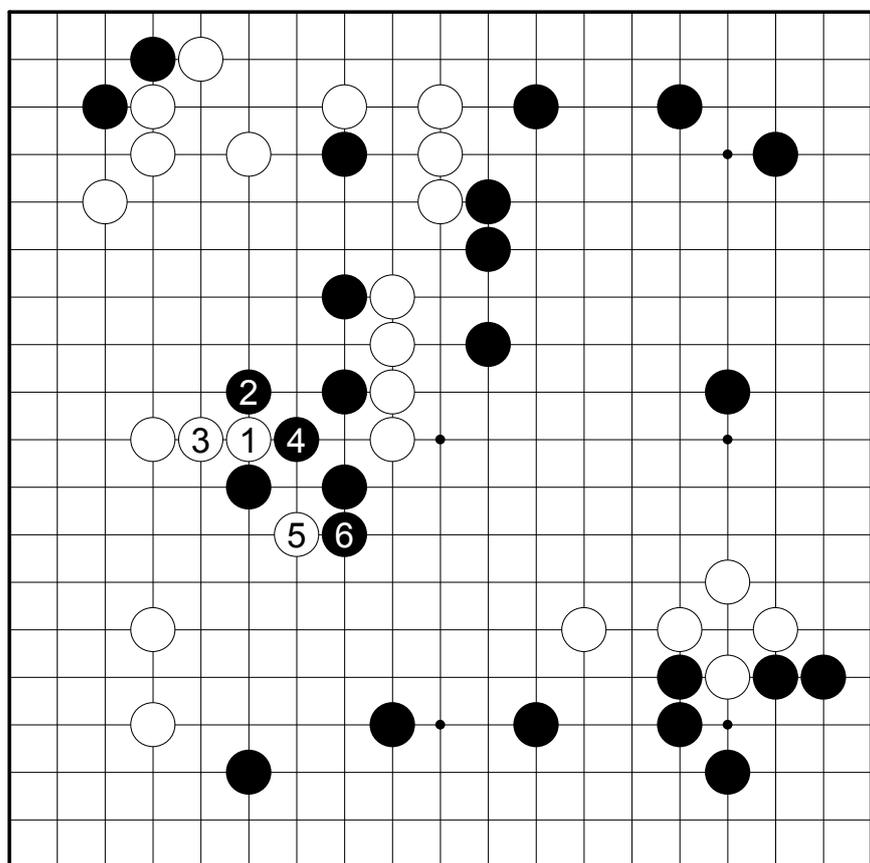
黑 4 之后，白 b 冲，对黑来说是大为欢迎的。

8图 (弃子)

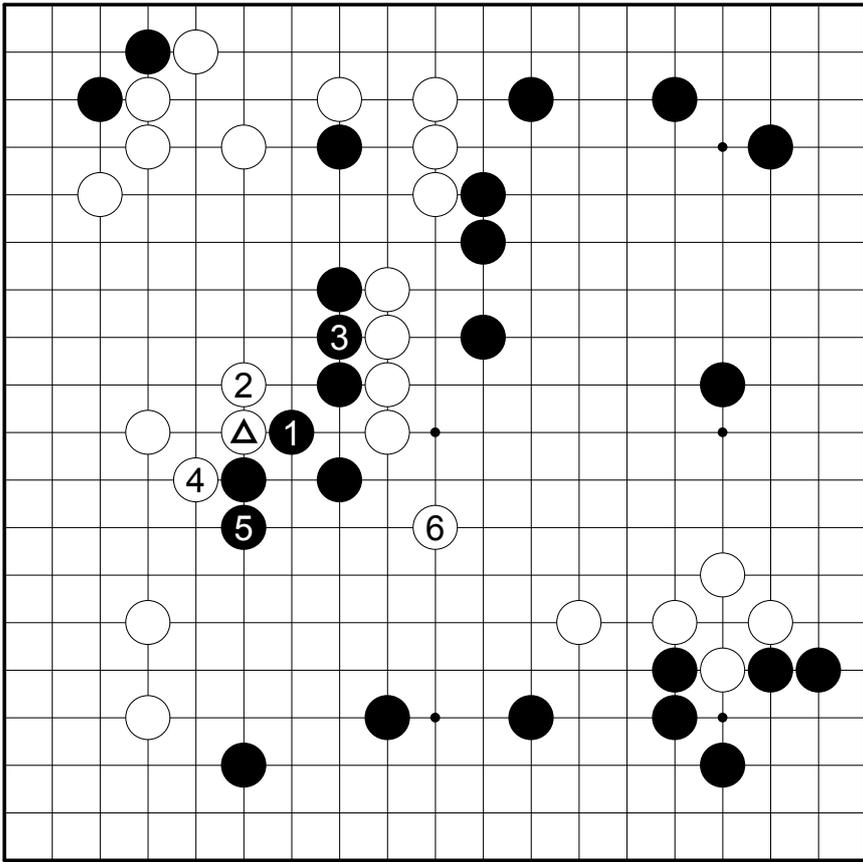


白1则黑2应, 对白3, 则黑4以下那样走, 黑弃▲数子让白吃掉, 而“以为白足够”的人, 至少在本书的读者中间是不会有。

9图 (好手筋)

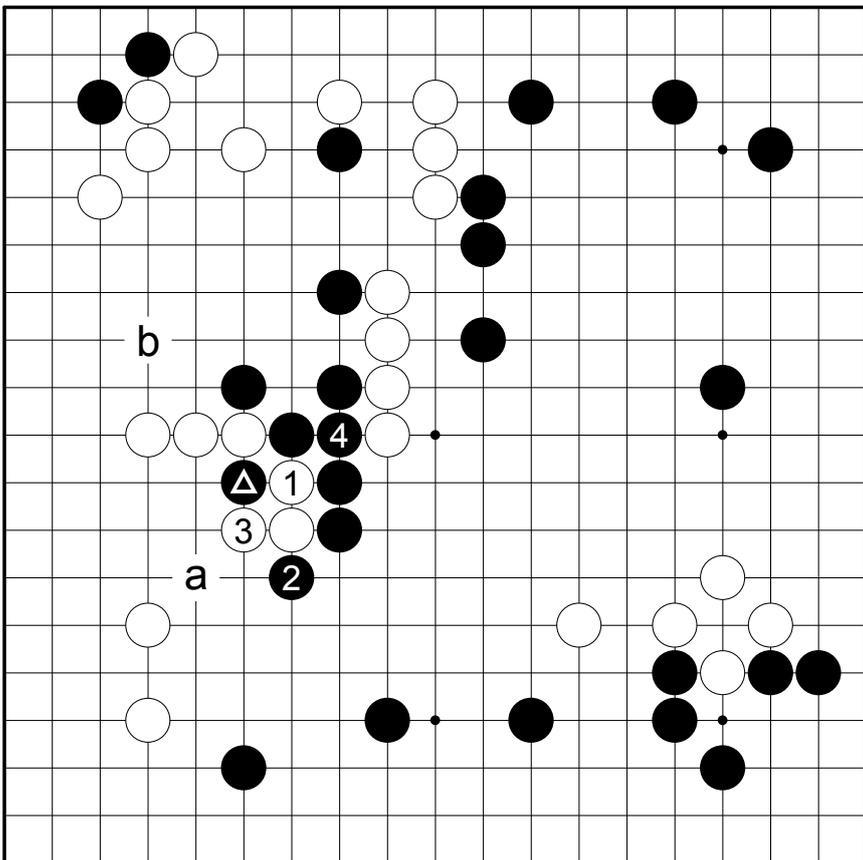


白1碰虽是好手筋。但黑2是超过白1的极好之手。白3、黑4是当然的, 对白5的觑, 黑6压又是好手筋。



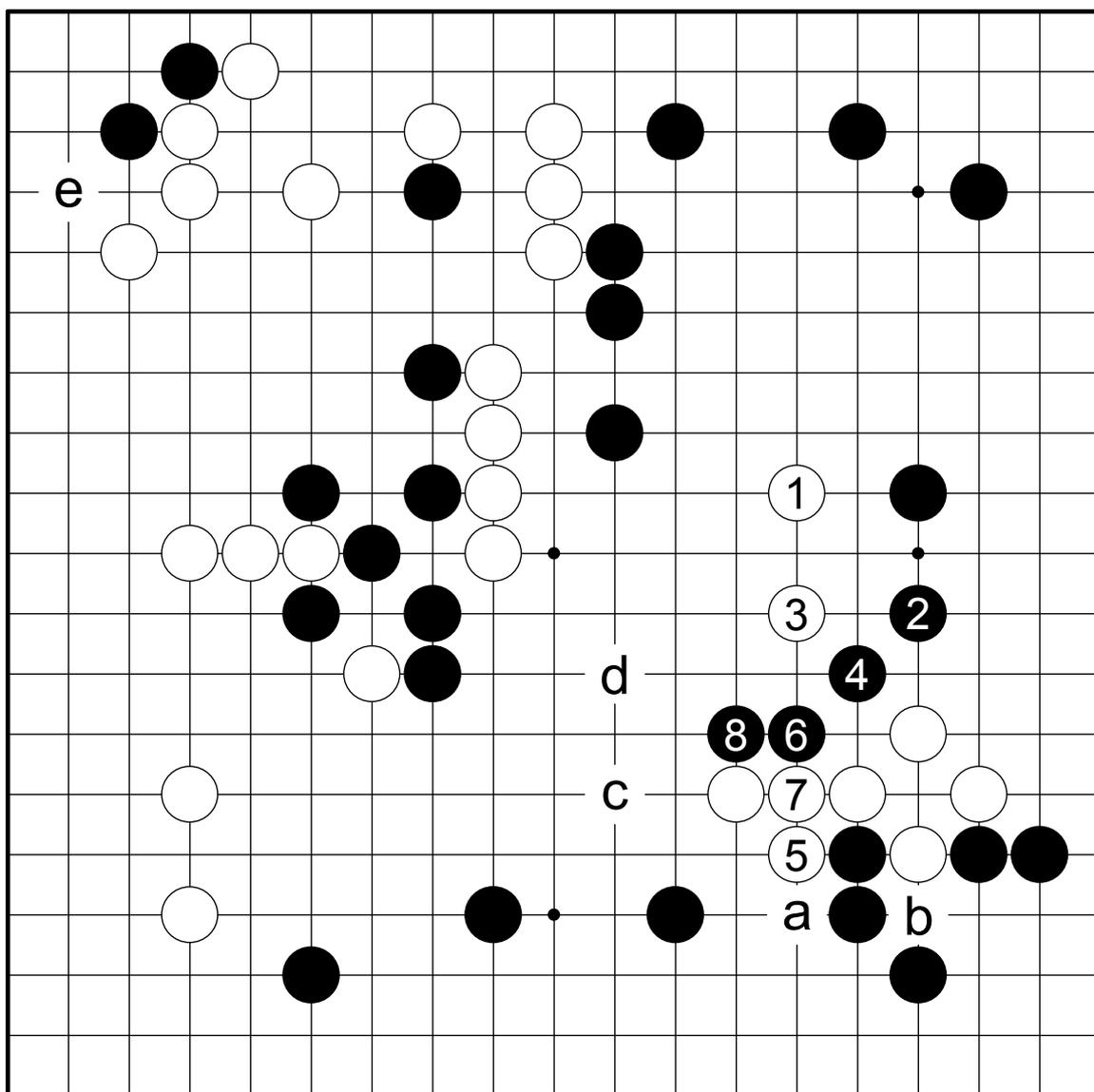
10图（攻击目标）

被△碰时，黑若走1位，则白2长成为绝好。黑3接，被白走4至6，则黑形崩溃，必定成为白的攻击目标，自然而然地趋向下边及右边的黑棋模样，而这黑模样可能发生破绽。



11图（弃子）

继9图，如白1突入，则弃黑▲一子而走黑2至4。以后有走黑a或b的一手，白收不起空来。



12 图（加强）

已经看到没有余地的白方走 1 位向右上侵削，但到此已经迟了。

“高速”、“高效”在这里变为“加强”。黑 2 至 8 是攻击姿态。

棋都是这个要领。取地不可能一面倒，也不能始终攻击。忽软忽硬轻巧自在，随势变化的弃子战术的精髓就在于此。

此后实战是白 a、黑 b、白 c、黑 d。下边白棋惨淡经营求活。在此期间，广大的黑地逐步确定。第九十五手，一直保留的黑 e 尖时，白认输了。

“高速”、“高效”、“加强”，是轻妙弃子作战的胜利的原因。

（弃子的魔术全文完）