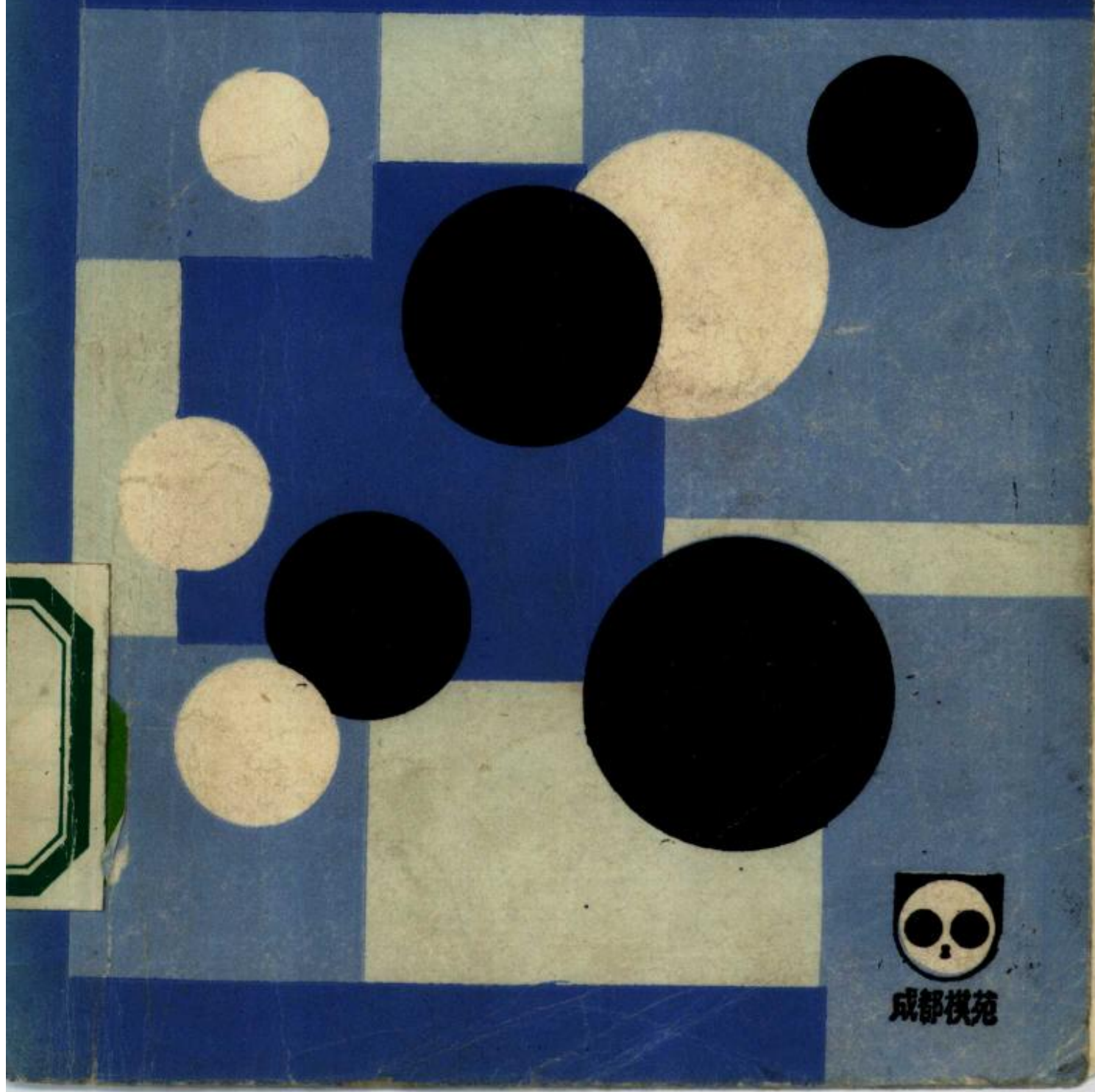


WEIQI GUANZI
JI CHU



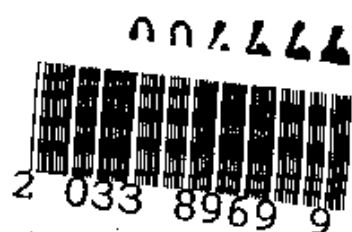
围棋官子基础

日本九段 石田芳夫 著



成都棋苑

G89/1
2



《成都棋苑》围棋丛刊

围棋官子基础

日本九段 石田芳夫 著

郑虹 凯希译 郑怀德校

60486/22



《成都棋苑》编辑委员会

责任编辑：丁开明

封面设计：陈克刚

(《成都棋苑》围棋丛刊·19·)

围棋官子基础

(原书名：《ロセのテクニック》。日本棋院发行)

日本九段 石田芳夫著 郑 虹 凯 希译 郑怀德校

四川省期刊登记证第069号

编 辑：《成都棋苑》编辑委员会 发 行：四川省新华书店
出 版：(成都市提督街46号)

印 刷：成都印刷一厂 经 销：全国各地新华书店

1985年3月第一版

1985年3月成都第一次印刷

代号：川棋(84) 1-2

定价：0.85元

序

常言“棋之胜负在终盘”，由此可见终盘战的重要。

即使是专业棋手之间的对弈，进入终盘以后，也经常会出现胜负逆转。其中，由于收官使得盘面局势忽左忽右之例更是屡见不鲜。专业棋手往往为时间所限不可能仔细琢磨，而业余棋手完全可以充分考虑，希望您不要漏算。

与充满乐趣的布局构思，大规模的中盘战趣味相比，官子仅仅是先手、后手之争，仅仅集中在1目、2目的得失上，这实在太微不足道了。但也不能因此对官子采取无所谓的态度，不予重视，否则胜利在握的棋也会输掉，使您不胜悔恨。

书中介绍的官子既不深奥难解，又不枯燥无味，谁都可以看懂，并能从中得到乐趣，本书将这一宗旨编入各个章节。比起细致的计算技术更强调视觉，强调“目识官子的大小”，这是本书的特点。比如，终盘时成的形，则取“此形几目”这一侧面；序盘和中盘呈现出来的形，则取“形和目数”这一侧面。这是一种高效率的学习方法，而且可以立即在实战中奏效。

任何事情的收尾工作都非常重要。

也可以说业余棋手的弱点在于官子，所以希望业余棋手们加强收官实力，以提高胜率。

石田芳夫

作者简介

石田芳夫九段，1948年生于日本爱知县，是七十年代活跃于日本棋坛最著名的青年职业棋手之一。作为一名优秀棋手，他具备一切棋艺的、思维的、以及心理的良好素质，这毋庸置疑，但更能给人留下深刻印象的，却是他特征鲜明、出类拔萃的对局实战技能——这就是超群的计算能力。围棋布局及中盘阶段的形势判断，是运用逻辑思维的计算，围棋的收官，是变化的数目字的计算。日本棋界称誉石田芳夫是“围棋形势判断”和“围棋官子计算”上的“电子计算机”，形象地说明了他在这两个方面极高的造诣。

1982年《成都棋苑》曾出版了石田芳夫的《围棋形势判断基础》一书，并于1983年再版，受到我国读者好评。《围棋官子基础》堪称姊妹篇，它收集了大量的围棋官子实例，全面地介绍了围棋官子的理论、概念、以及运用技巧。全书资料丰富，讲解细致，是很有实用价值的工具性书籍。

编者

目 录

第一章 官子基本及思维法..... 1

- 一 官子种类..... 2
- 二 出入计算法..... 11
- 三 官子次序..... 18

第二章 简单的计算技巧 27

- 一 目识官子基本..... 28
- 二 扳接种种..... 62
- 三 尖种种..... 71
- 四 伸腿种种..... 79
- 五 飞种种..... 85
- 六 挡种种..... 91
- 七 断吃与接种种..... 99

第三章 官子手筋	115
----------------	-----

第四章 正确收官与损官	137
-------------------	-----

您有没有走俗手?	138
----------------	-----

第五章 目识“此形几目?”	159
---------------------	-----

一 目识——基本形与目数	160
--------------------	-----

二 目识——序盘、中盘目数	170
---------------------	-----

三 目识——着棋点及其目数	180
---------------------	-----

历史与人物

明治时代的棋士(1) 本因坊秀甫	10
------------------------	----

明治时代的棋士(2) 岩崎健造	22
-----------------------	----

安井算哲与天元	54
---------------	----

官子名局(1)	113
---------------	-----

官子名局(2)	186
---------------	-----

第一章

官子基本及思维法



： F ！

一 官子种类

收官时必须掌握各种技巧，首先按顺序分类进行介绍。

官子可以归纳为以下三种：

1. 双先（不管谁走都是先手）
2. 单先（一方先手，另一方后手）
3. 双后（不管谁走都是后手）

第一种“双先”在官子中价值最大，所以倍受重视。

双先多在威胁对方根据地或双方空的得失（出入计算）甚大的地方出现，所以一定要牢记“双先必争”这条铁的准则。

第二种“单先”强调的是官子最大条件的先手权利。

对方走是先手（自己走是后手）的地方，当然要按照对方走过以后的情形来计算。对相当大的单先自己走后手，这种收官方法叫“逆官子”。

请记住逆官子是特殊场合下的一种手段。

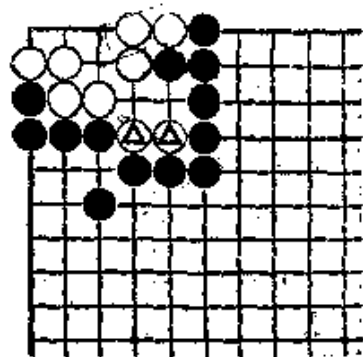
第三种“双后”是双方都是后手的官子。即使官子相当大，也要放在最后走，这是要领。

先手和后手

〔第1型〕黑先手

所谓先手，是指现在走即可得利，如对方不应，接着还可以继续收益的手段。

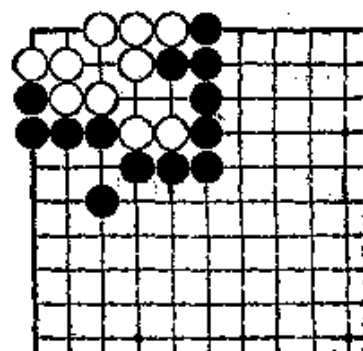
第1型就是这种情况，吃⊙二子先手，随后，白不得不补。



〔第1型〕

〔第2型〕黑后手

所谓后手，是指现在走收益颇大，而下一着就无利可得。相反，下面可得的利益越大，对方就越不能脱先，这就是先手和后手的区别。



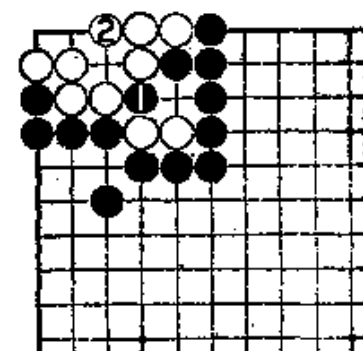
〔第2型〕

1图（黑先手6目）

黑1吃白二子是先手。

白2如果不应，角将被吃，只好这样做。结果，黑空增加5目，白补一手减少1目，其增减5目加1目等于6目。

黑1就叫“黑先手6目”。

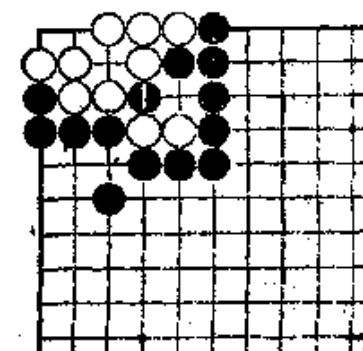


1 图

2图（黑后手5目）

这个形，黑1吃白二子是后手。

与前图不同的是白角上无需再补。结果，黑空增加5目，黑1这手就叫“后手5目”。

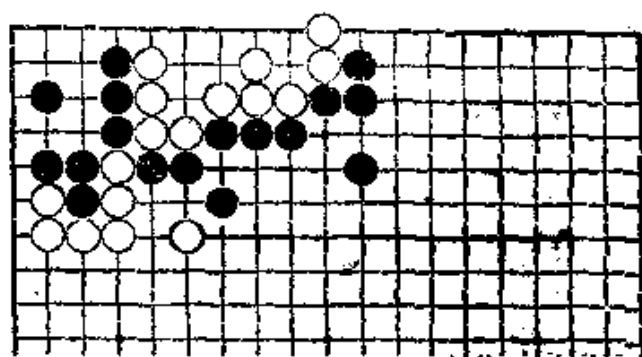


2 图

双先 (1) 一扳接

〔第 3 型〕 双先

“双先”是最重要的官子，不管谁走都是先手。一般认为一方如能抢到所有的双先官子，这盘棋就可以赢了。双先的目数表现出胜负的目数。



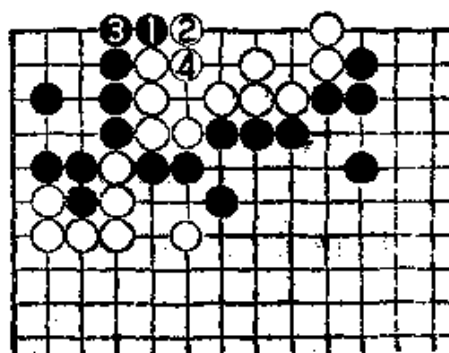
〔第 3 型〕 双先

本型是双先 4 目，走到这个官子的一方无条件得了 4 目便宜，显然，可以认为最后的胜负中会有 4 目的变化。

因此，双先官子一定要尽快走掉，以免对方抢先。

1 图 (黑先手 4 目)

黑 1、3 扳接，很明显白 4 不得不补，这样黑就达到了先手的目的。



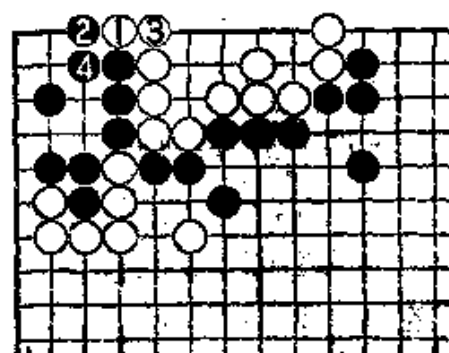
1 图

2 图 (白先手 4 目)

相反，白 1、3 扳接也是先手，黑 4 如果脱先，被白在 4 位断，黑死。

这个官子虽然只有 4 目的损失，但重要的是它具备先手条件。

因此，这里黑白双方都有收官的权利，轮到哪一方，哪一方就可以“捷足先登”。



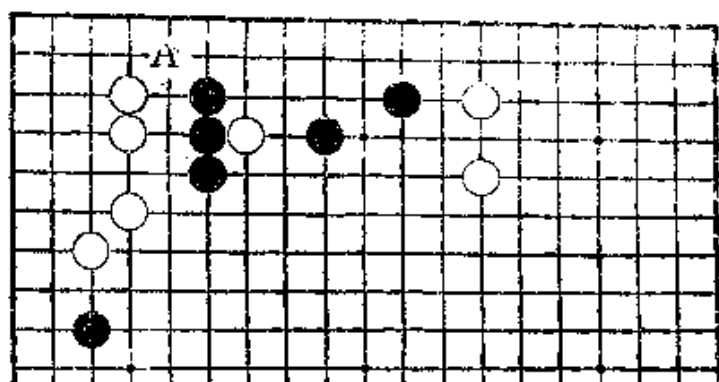
2 图

双先(2)一尖

〔第4型〕双先

“双先必争”，
可以说是铁的准则。

在威胁对方根据地这点上，A位尖双方均可先手得利。



〔第4型〕

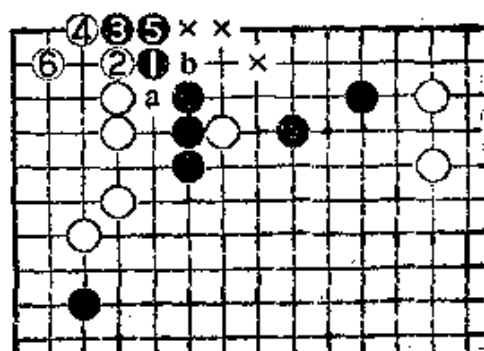
以后还有一线的扳接，什么时候走要看时机是否适宜。但一线 的扳接基本上可以看成是走到A位尖的一方的权利。

官子的巧拙就在于是否能抓住这些地方，并按照顺序迅速地 走掉。

1图（黑先手6目）

黑1尖是相当大的一手，它 瞄准了对白角的攻击。白2挡后，黑3、5扳接，先手。

以后将成白a、黑b之形

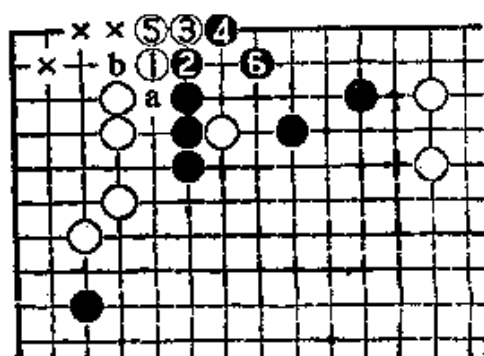


1 图

2图（白先手6目）

相反，白1尖到5接是白的先手。以后成黑a、白b之形。主要双方都是先手，这才是焦点。

与前图相比，×印处白空增加8目，黑空减少8目（1图×印处），白1这手棋先手6目。



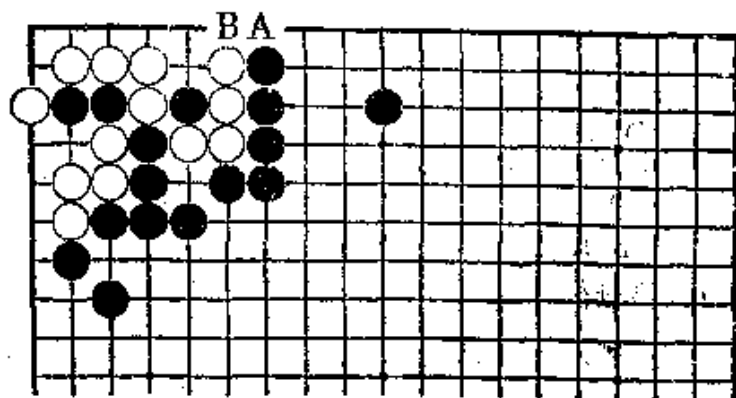
2 图

单先与逆官子

(1)

〔第5型〕单先

所谓单先，是指一方是先手，而另一方是后手的地方。譬如，本图白A扳是先手，而黑B扳就成了后手。此图就是单先的图例。



〔第5型〕单先

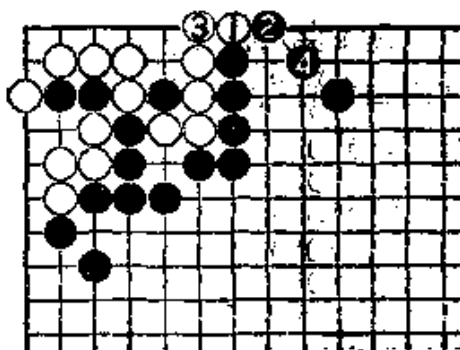
这种场合，黑几乎等于没有B位扳的权利，而白在A位扳的权利是绝对的，因此要按白A扳来计算。

但是，这里有逆官子的手法。黑不让白先手走到A位，而抢先后手走B就叫逆官子。

1图（白单先4目）

白1、3扳接是先手4目的官子，这要作为白的权利来计算。

白可以保持先手再转向其他好点。这种先手4目如果能抢到四个，就可得16目，细棋的局面凭这个目数就能决出胜负。

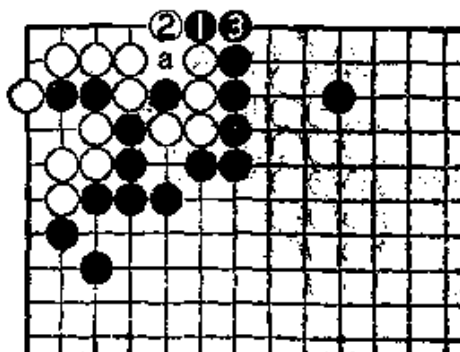


1图

2图（黑逆官子4目）

黑1、3扳接落一个后手，黑不便走。不过以后白要在a位补棋。

这种收官方法叫“逆官子4目”。



2图

单先与逆官子

(2)

〔第6型〕单先

不考虑周围的情况，过早地走掉先手，往往会“失去味道”。为了留作劫材或保留余味，一方往往

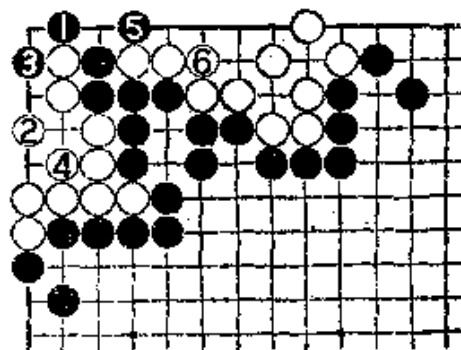
不愿过早地走掉这些先手官子，这时就会产生逆官子。

也就是说在某种特殊情况下，虽是先手，但需要保留，这里包含着很深、很复杂的棋理。

逆官子比表面的价值要大，它是后手官子的二倍。这样记忆逆官子会更方便一些。

1图（黑先手9目）

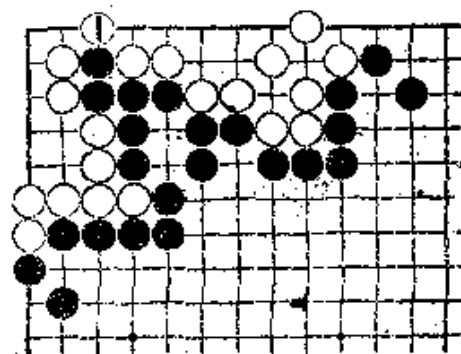
黑1扳先手，白只有2位虎，黑3再扳便宜一下，白只能做眼求活。黑5、白6必然之着，白也只能这样委屈求全，黑先手9目。



1 图

2图（白逆官子9目）

白1渡是逆官子9目，与前图相比，空白增加9目。虽说同样是后手官子，但逆官子可以防止对方的先手，所以计算时将逆官子作为普通后手官子的二倍来计算，就是说逆官子9目等于后手18目。

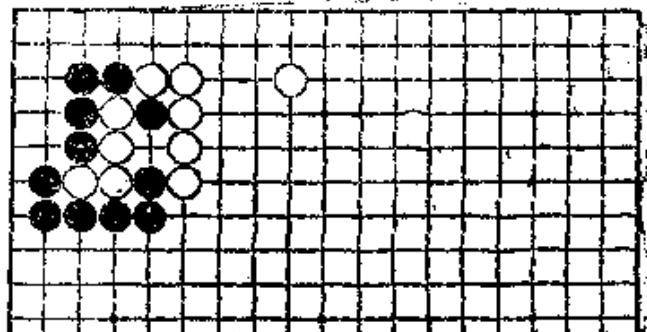


2 图

双后 (1)

〔第7型〕双后

所谓双后，是指不管谁走都是后手的地方。因此，即使是相当大的官子，也要等先手官子收过后，才能走。



〔第7型〕双后

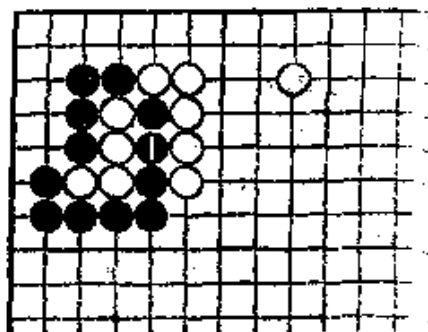
假设盘面上有一个后手6目的官子，作为官子这手棋可以说是相当大的，但如果其他地方还有一个2目官子是先手，此时就要先收2目的先手官子。不过这个2目官子的下一着也仅仅只有2、3目的话，此时还是走后手6目为大。

以上是官子的基本要领。

1图 (黑后手10目)

黑1提吃白四子后成8目空。如果就此认为黑1是8目之着，结论未免过早。

接下去还必须考虑白走过后的情形。



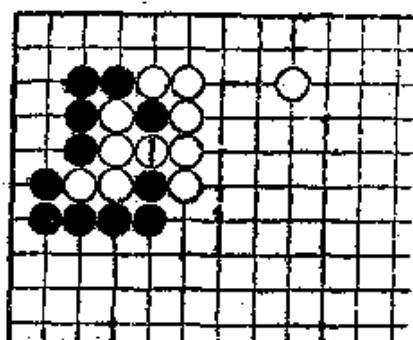
1图

2图 (白后手10目)

白1提吃黑一子得2目空。黑走，黑空8目；白走，白空2目，加起来有10目，10目才是这个官子的“实数”。

计算一手棋的大小，黑白双方走过后的目数增减之和才是官子的目数。

这是出入计算的基本点（参看11页以后）。

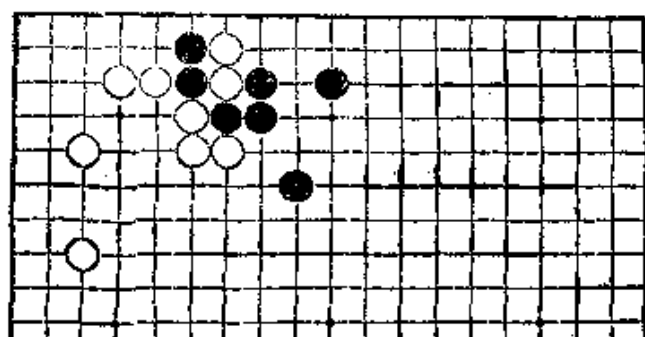


2图

双后 (2)

〔第8型〕双后

这是在实战中经常出现的一种形。不是黑吃白二子，就是白吃黑二子，这个差别很大，虽说是后手，但加起来有14目。



〔第8型〕

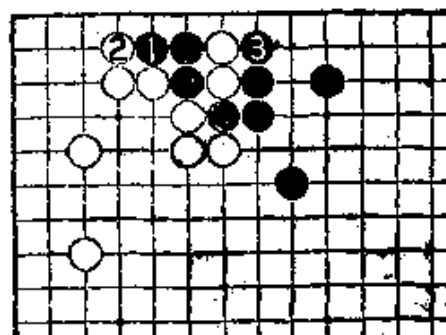
专业棋手对局时，常常不将棋走尽而保留着，因为要通过全局的判断选择时机。正是在这些无法简单明快地加以判断的棋中隐藏着趣味和奥妙。

以上介绍的双先、单先、双后是官子之精髓，目前所有的收官使用的都是这种官子法。

1图 (黑后手14目)

黑1、白2交换过后，黑3再吃，这是次序。

这里既救出自己二子，又吃了对方二子，大小有14目(计算法后述)。



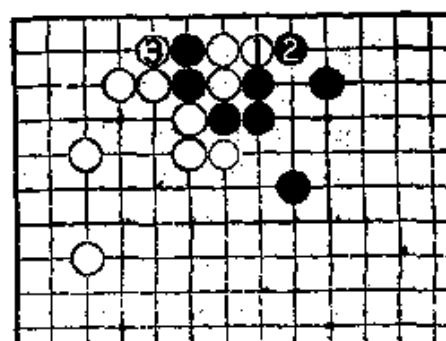
1图

2图 (白后手14目)

白走也一样，先白1、黑2交换，白3再吃，这是要领。同样是后手14目。

两图相比，黑白所得的增减之和是14目。

这种场合一看就知道有10多目，如果这样记会更方便些。



2图

历史与人物

明治时代的棋士(1) 本因坊秀甫

“明治时代已经远远地过去了”，而这一时代棋士的代表本因坊秀甫却永垂。

历史上随着德川幕府倒台，本因坊世家以及一些围棋宗师曾失去俸禄，棋士的生活陷入困境，棋道也一时趋于衰退。

明治12年，村濑秀甫（以后的十八世本因坊秀甫）首先起来邀集了棋艺爱好者，创办了方圆社，重振棋界。接着本因坊秀荣继于其后，为今天围棋的昌盛奠定了基础。

谚语：“天欲赋任于汝，先劳汝之心身”。秀甫一生的道路并不平坦。少年时代入门秀和宗师时的艰难，明治初年到处流浪的困苦，然而秀甫经受住了考验，终于晚年得志，干出了一番事业，被誉为“围棋中兴之祖”。

明治时代的思想家江兆民在他的名著《一年有半》中列举了近代日本伟人的姓名，秀甫也同藤田东湖、西乡隆盛一样受到了颂赞。

海外普及的先驱

作为对新时代的展望，秀甫不仅努力使围棋大众化，还积极使围棋国际化。首先出版发行了机关杂志月刊《围棋新报》，并每月举行一次比赛，为了使围棋在全世界传播，秀甫起到了“海外普及”的先驱的作用。

明治初年，从德国来东京大学任教的高鲁赛鲁特博士偶尔对围棋感兴趣来了，经人介绍，他请当时的十三世井上因硕指导棋艺，井上因硕回说：“这些洋人教也学不会！”拒绝了他的请求。高鲁赛鲁特又去找其他老师。当得知秀甫是日本最好的老师前去求教时，“谈不上什么请求，我能向文明开化的世界推广围棋是很荣幸的。”秀甫爽快地应诺了。

秀甫作为一个真正的人的魅力和伟大也就在于此。■

高鲁赛鲁特博士回国时，秀甫将五十几份适用于外国人的定式、布局等棋谱馈赠于他。这些资料经过高鲁赛鲁特博士的加工、整理，作为一本德语的《围棋入门》出版了。

事情已经过去近百年了，秀甫播下的一粒种子终于开出了“世界业余围棋锦标赛”这朵灿烂的鲜花。

二 出入计算法

布局和中盘战是通过各式各样的形表现出各人的爱好和棋风，没有固定的形式。而官子每一手都要进行理论性的计算，因此丝毫没有掺杂好恶、意愿等因素的余地。

官子目数的计算有“出入计算”和“平均计算”这两种方法，其中“出入计算”不仅易懂，而且实战中运用得比较多，是官子的主要手段。

因此，出入计算是官子的基础，空的得失（出入）和棋子的舍取只有根据这种方法来计算。

这种出入计算方法是在同一个官子点，设想黑白双方正确应对后的局面，通过对这一局面的比较，增减之和就是所求的官子目数。

这对于初学者来说也许有点难，但由于本书进行了具体、系统的编辑，所以我想你们一定能够理解出入计算是多么的实用而且简便，并能够很好地掌握。

与其在这里夸夸其谈，还不如根据图例加以解说更容易理解。下面就进入实际讲座。

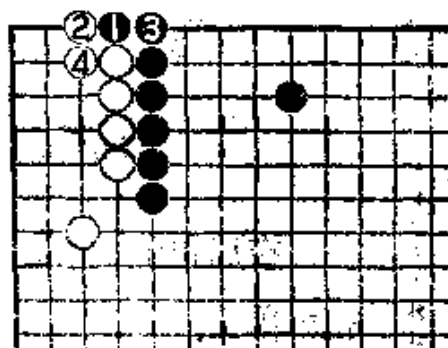
出入计算法 (1) 双先

1 图 (黑先)

要计算棋的大小，第一步首先要想像黑走过后的局面和白走过后的局面。

这是进行出入计算的基本形。

黑 1、8 扳接先手 4 目。



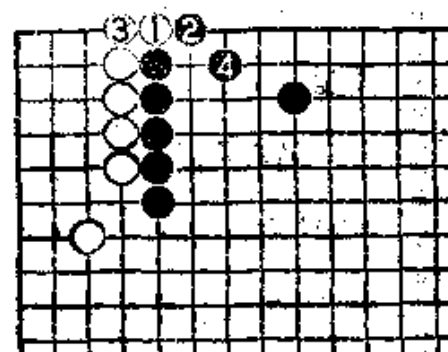
1 图

2 图 (白先)

这是白先走的假设图。

白 1、8 扳接仍然是先手 4 目，这种棋形是“先下手为强”。

设想 1、2 图的应对，再将两图增加、减少的部分加起来，便为出入计算。

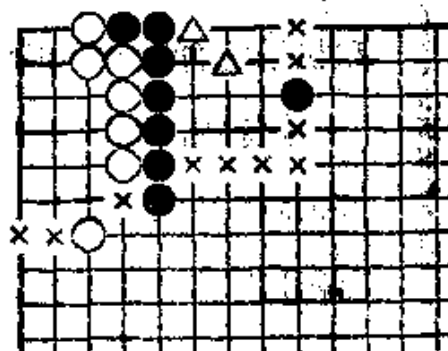


2 图

3 图 (黑先手 4 目)

回到 1 图。为了便于计算把空用 × 印围起。

若黑先手走，黑空 12 目，白空 16 目。这是双方得空的目数。



3 图

4 图 (白先手 4 目)

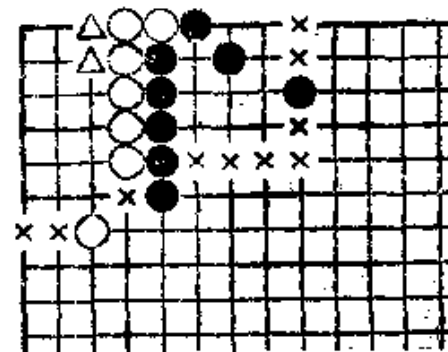
回到 2 图。白先手走时，白空 18 目，黑空 10 目。

再比较一下 3、4 两图。

3 图，黑空比 4 图增加 2 目，白空比 4 图减少 2 目。

4 图，白空比 3 图增加 2 目，黑空比 3 图减少 2 目。

把两图△印加起来，出入为 4 目。



4 图

出入计算法 (2) 双先

1图 (黑先)

如前所述, 双先是“捷足者先登”, 在官子中是最受重视的。其次是单先, 最后是双后, 一般都按这个次序收官。

黑1扳, 白只能委屈地在2位应, 黑3再挺以下至白6。

这个官子有先手8目之利。

2图 (白先)

相反白1扳, 与前图相同的应接至黑6。

而且这一方同样也有8目之利。
此形是“双先8目”的图例。

3图 (黑先手8目)

回到1图。

首先, 比较一下1图和2图的差别进行出入计算。

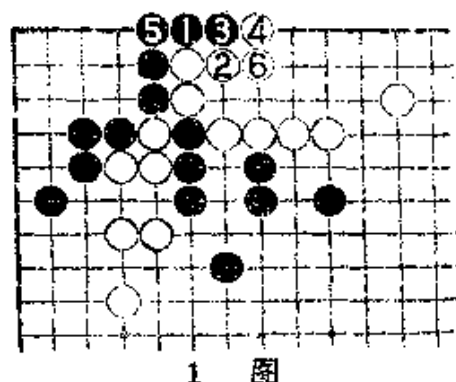
图中的×印表示1图的黑空比2图增加4目。

4图 (白先手8目)

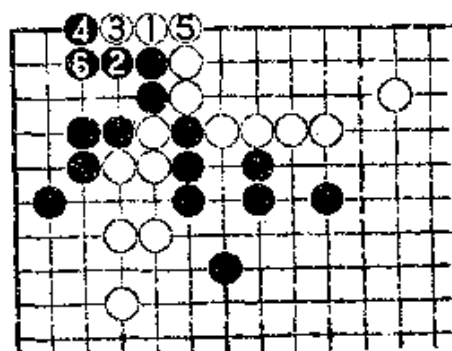
回到2图。

图中的×印表示2图的白空比1图增加4目。

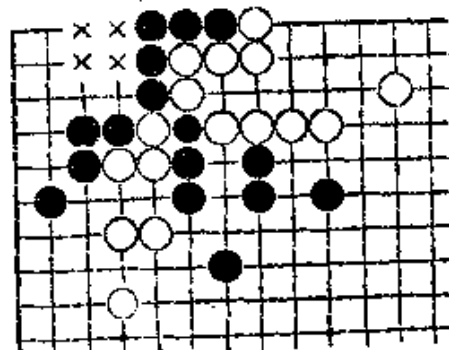
把3图和4图的×加起来, 就是这个官子的大小, 出入8目。这么大的双先一般很少有, 一定不能放过。



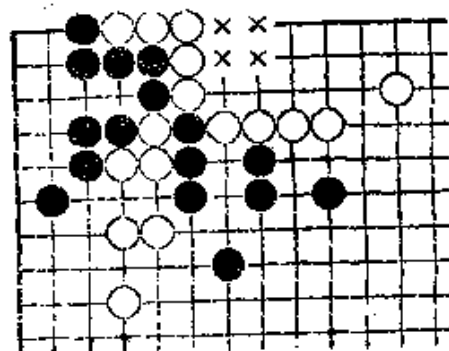
1图



2图



3图



4图

出入计算法 (3) 单先

1图 (黑先)

这是单先的图例。黑先走是先手，白先走是后手。

黑1的扳是黑的权利。白2退，以下至白6。

白2如果在3位挡，黑2、白5、黑a成劫。

黑1是先手5目的官子。

2图 (白先)

白常常在1位立，这手棋是逆官子5目。

下面要按白a、黑b来计算。

只要白还没有走1位的逆官子，这里的官子就应该按1图黑先收来计算。

3图 (黑先手5目)

回到1图。为了便于计算用×印围起。

黑先走时，双方空为：黑10目，白11目。

4图 (白逆官子5目)

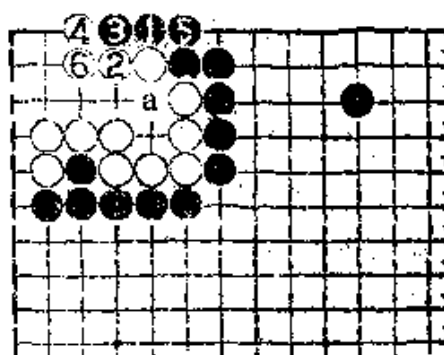
为了防止对方先手，自己后手抢先占去对方先手位置的着法称为逆官子 (逆先手)。

回到2图。

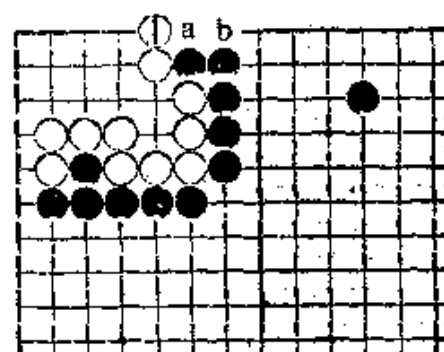
白逆官子之后，白空15目，黑空9目。

与3图比较，黑减少1目，白增加4目。

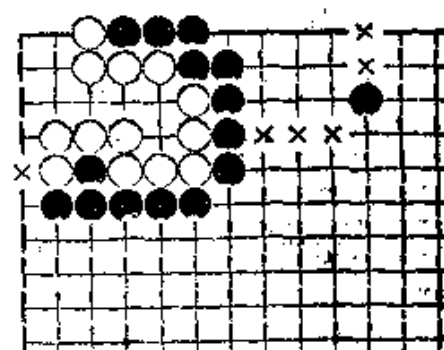
也就是双方的增减共5目，5目就是这个官子目数的大小。



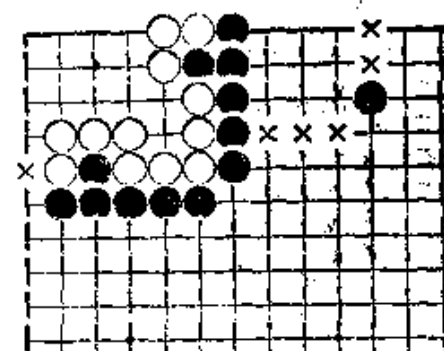
1图



2图



3图



4图

出入计算法(4) 单先

1图(黑先)

本图也是单先的例子。

黑1顶是相当厉害的手筋,既救回了黑二子,又先手收了官,真可谓一箭双雕。

白只有2位扳,黑3、白4,这里的大小为先手12目。黑1如单走8位就成后手。

2图(白先)

白1退,吃掉黑二子,这一着味道不错。

白1是逆官子12目。逆官子12目与双后12目相比,价值相当于双后的两倍24目,希望大家注意。

3图(黑先手12目)

回到1图。

黑由于救回了二子,大大削减了白空。

×印处曾提吃过白一子,所以要算黑1目。

4图(白逆官子12目)

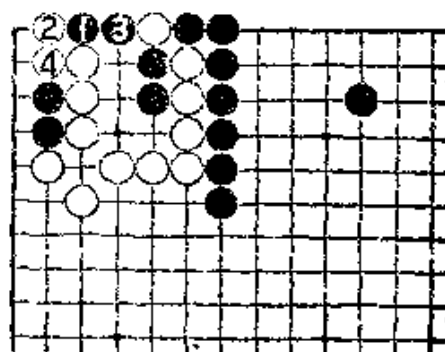
白角上的空显得很饱满。

与3图比较,增加×印的9目,再加上两个提子,白空增加11目。

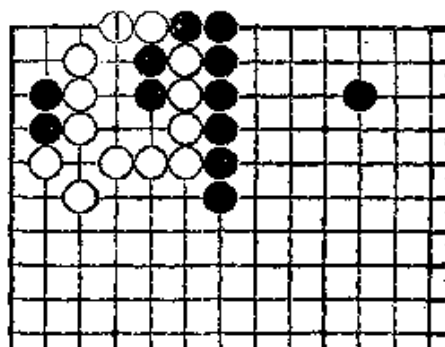
3图、4图的增减,1目+11目=12目。

也就是双方的出入是12目。

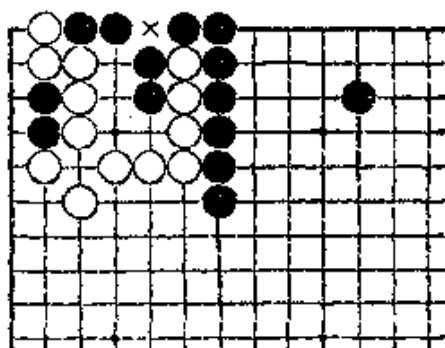
1图黑1先手官子手筋实属不凡,如果一大意走个后手,就失败了。



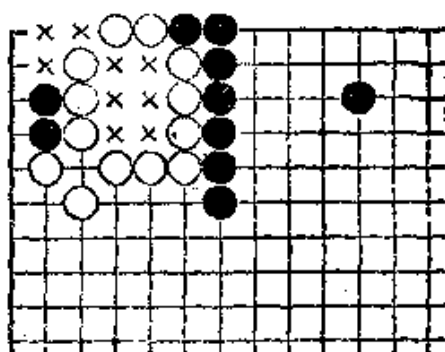
1图



2图



3图



4图

出入计算法 (5) 双后

1图 (黑先)

一着棋的大小要运用刚刚介绍的计算法,首先设想黑先走后和白先走后的局面,再将双方增减数相加。这是基础。我想大家都能理解了吧!

本图是双后的例子,即不管谁走都是后手。

黑1先走可吃白三子,这手不是单纯的6目,而是后手9目。

2图 (白先)

白1先走避免了三子被吃,也是后手9目。

运用下图的计算法可以得到证明。

3图 (黑后手9目)

回到1图。

黑吃白三子,这里除了×印的3目空外,再加上提白三个子的空,共计6目。因此说黑只有6目便宜,未免草率。

4图 (白后手9目)

白三子被救回,×印处即为白增加的空。

与3图相比白成3目空,这是计算的要领。

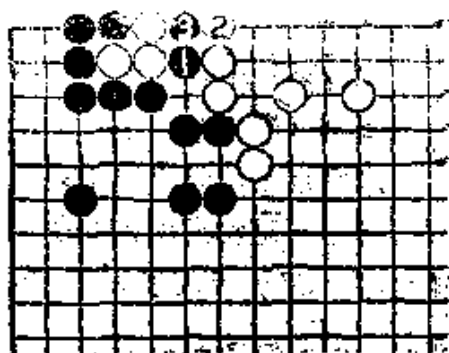
黑走,黑空增加6目。

白走,白空增加3目。

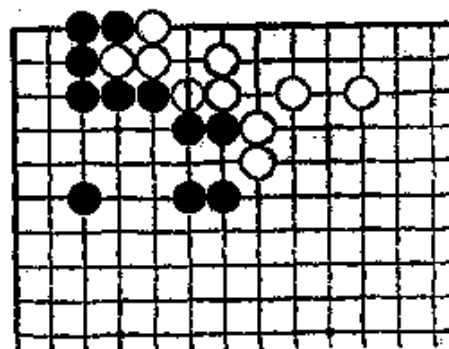
——其总和是9目。

所以正解不是6目,而是双后9目。

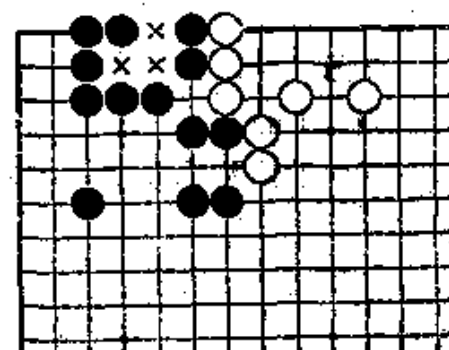
进行出入计算时,最重要的是正确设想双方的应对。



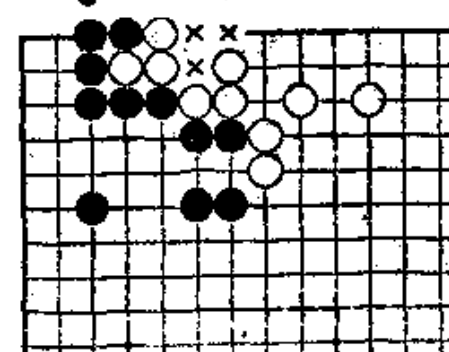
1图



2图



3图



4图

出入计算法 (6) 双后

1图 (黑先)

计算的基础在于首先设想黑走后和白走后形成的局面, 然后再将双方增减之差相加。常常也会遇到一些一时看不清的棋形, 而无法进行准确的设想。

这是双后的棋形, 不是黑吃掉白⊙二子, 就是白救回⊙二子, 这是焦点所在。

黑1后手大约可以得13目空。

以后白a、黑b。

2图 (白先)

白1救回二子后手约有13目。

以下可以设想为白a、黑b、白c、黑d。

3图 (黑后手约13目)

回到1图。

此形仅仅是黑空有增减, 白空没有增减变化。

为了便于计算, 用×印围起, 黑空有30目。

4图 (白后手约13目)

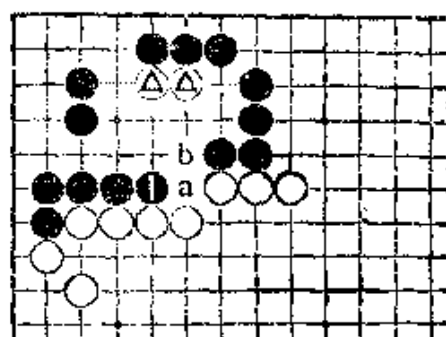
回到2图。

与2图比较, 黑空大大减少, 大约少13目。

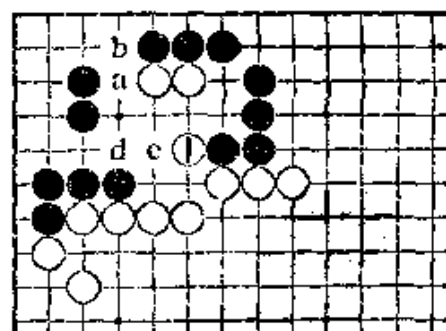
也就是说×印围起的黑空是17目。

从30目中减去17目, 有13目的出入。

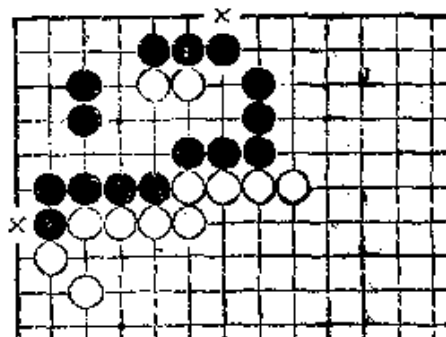
出入计算就是按照这种方法进行计算的, 请大家好好领会。



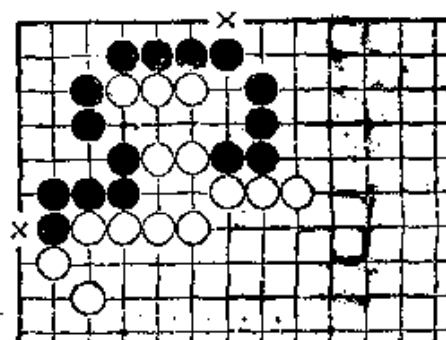
1 图



2 图



3 图



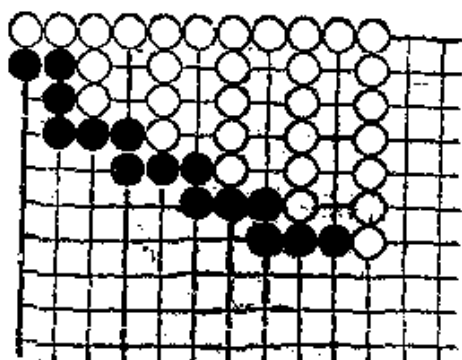
4 图

三 官子次序

——从广的地方到狭的地方

在收官中，同为先手或同为后手时，请记住广的地方要比狭的地方大。

当然，不懂得广和狭的区别就无法正确地掌握官子知识，这一点对于判断官子价值的大小是十分重要的。



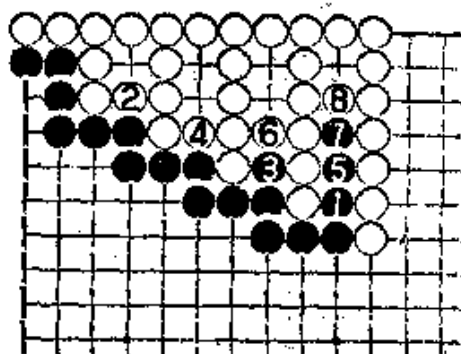
参 考 图

●考图 这是说明官子次序时常常出现的棋形之一。乍一看上去都是1目，但是次序的错误会导致胜负的颠倒。

1 图（正解）

白形从左上开始向右渐渐变广。

黑1从广的地方开始收官才是正确次序。



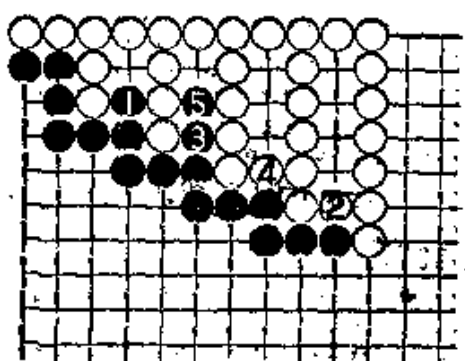
1 图

白2围得1目，以下至白8，结果白总共6目空。

2 图（失败）

相反，黑1从狭的地方开始收官的话，白走最广的2位，以下至黑5告一段落，白空总共7目。

盘面虽小，但次序稍一变动就出现了1目之差。



2 图

希望大家通过本图的介绍，了解收官时应从广的地方到狭的地方这一次序的重要性。

官子次序·目算小测验(1)

看到这个形,也许有人会说,“这不是和参考图一样吗?”切不可自以为是。

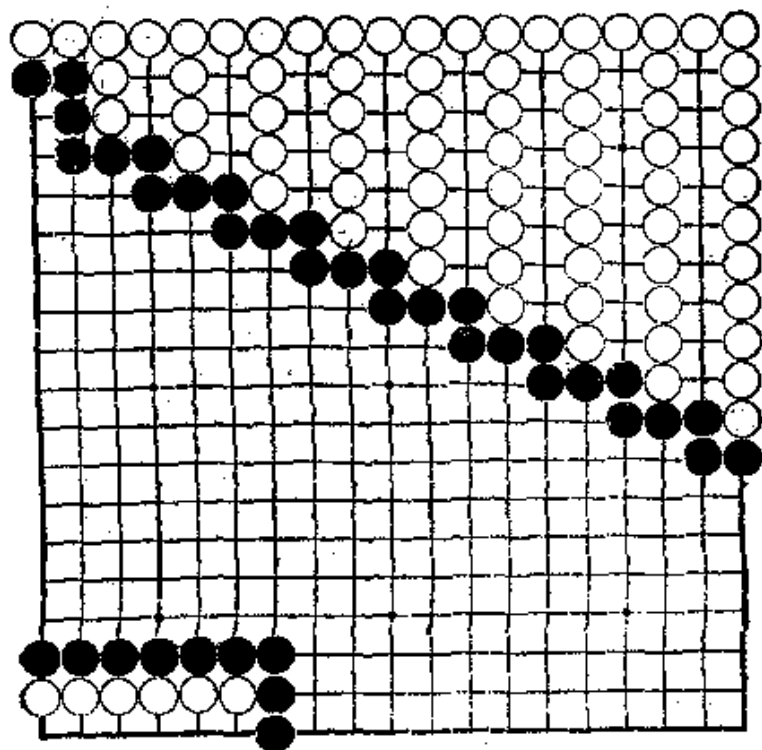
看上去都是1目,但刚才参考图的研究中我们已经讲过越是广的地方价值越大。

然而,本图的关键在于左下角的形。

【第1问】 黑先手,请设想一下正确的收官局面,然后是目算训练,看看白空有几目?

【第2问】 黑先手,请设想一下从狭的地方开始收官的局面,再说出白空比正确图白空少几目?现在就要看各位的计算能力。

【第3问】 最大的一手在哪里?最小的一手又在哪里?前面两个问题弄懂了,这个问题就不难了。

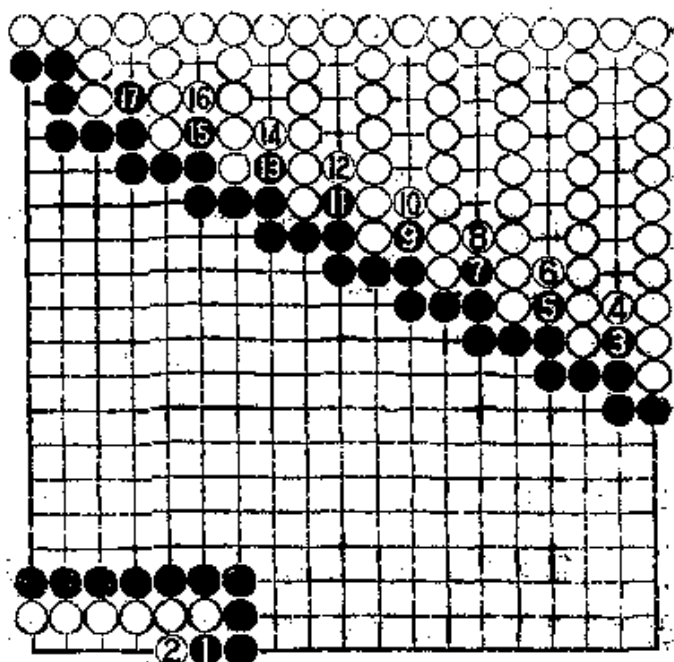


解答图 1 (黑正确的次序)

官子计算分两种：对方必须应的叫“先手几目”，对方不必应的叫“后手几目”。因此，先从黑1冲开始收官是最佳官子法，白2必须应，这手就是先手1目。

接着，黑8开始从广的地方收官是次序。以下至黑17是黑正确的设想。

结果，白空32目。



解答图 1

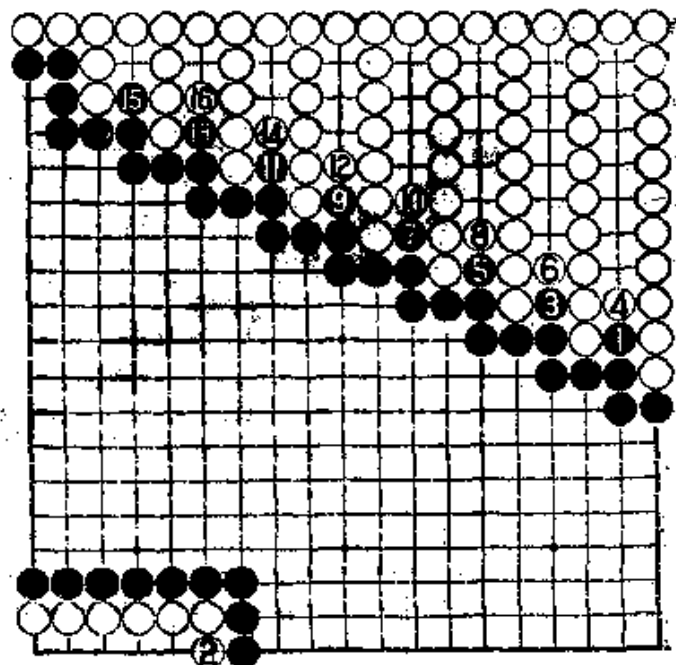
解答图 2 (逆官子相差2目)

黑不知左下角的先手官子，简单地走1位，从广的地方开始收官，被白走到2位的逆官子多收1目，这样局面就有可能产生逆转。

下面，黑8以下与前面同样走法至白16，白空增长到33目。逆官子与双后相比，价值是双后的二倍，所以说逆官子相差2目。

由此可以证明白2这手棋是充分发挥了效率。

请一定记住次序中的优先着法。



解答图 2

解答图 3 (黑错误的次序)

虽然同样是 1 目官子，黑 1 从狭的地方收官不好，是失败的。

白 2 是最大的逆官子。下面，黑从狭的地方开始，白从广的地方开始依次收官至白 12。

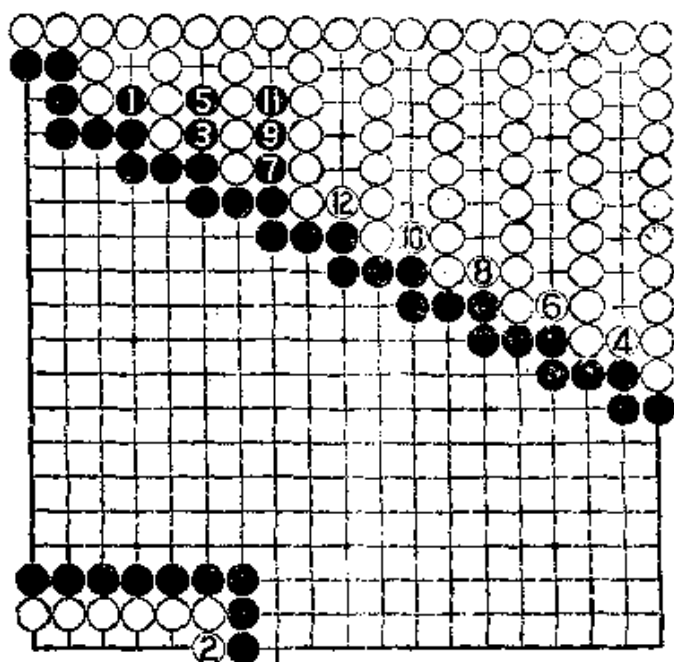
结果，白空 35 目。别吃惊！与解答图 1 相比，的确产生了 3 目之差。

希望大家好好体会官子次序的重要性。

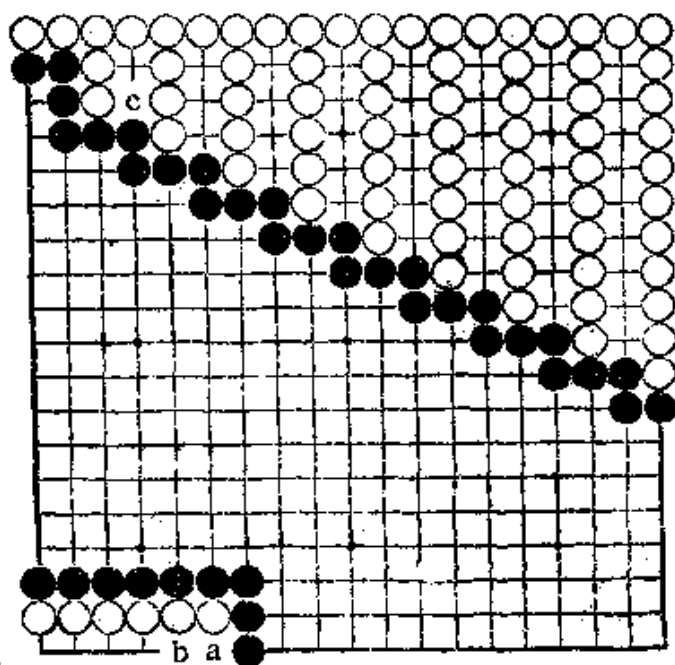
解答图 4 (大和小)

最大的是 a 点，黑 a 冲，白 b，白成 4 目。可是，如果白走到 a 位则成 5 目，这 1 目是真 1 目。

最小的是 c 点，因为 c 点不是真 1 目。经过前面的介绍，大家可以理解了吧。



解答图 3



解答图 4

历史与人物

明治时代的棋士 (2) 岩崎健造

最能充分地显示出明治时代棋士气质的要算岩崎健造八段。他的容貌、风度表现了他的气质，他曾以健壮的体魄，敏锐的头脑活跃在棋坛上。下面说的是有关他的两段逸事。

健造五十七岁时曾与当时崭露头角的新秀、二十五岁的坊门代表田村保寿（以后的本因坊名人秀哉）下过一局棋。

如果用平常的手段是赢不了棋力正盛的田村的，健造心生一计对田村说：“田村君，这盘棋我们一直下完为止，中间不封盘怎么样？”取得了田村的同意，两人开始对弈。

执白的健造一个长考接着一个长考老是不下子，下了一个通宵，到了第二天早晨只走了十几着。第二天过去了，到了第三天中午，盘面好不容易有了一些进展，黑渐渐显出了优势。此时，不知是保寿松了劲，还是怎么回事，当夜战之幕第三次拉开，保寿已经糊里糊涂了。第四天中午终于突然倒在棋盘边上，健造在战术上取得了胜利。

以后，秀哉说：“岩崎这人真是强者，是个伟人！近六十岁了还能三天三夜通宵不眠，而且一直正座，连腿都没有伸过一次。比起棋艺，更令人钦佩的是他专一的精神。”被誉为“不败名人”的秀哉在以后的棋艺生涯中想起此次对局的感受，就进行拼死的争夺，从而战胜了一个又一个对手。

元勋和棋士

健造后来任方园社社长，做出了很大贡献。他曾受到过维新元勋、大久保利通的知遇。

健造的棋艺是一流的，灵敏机智是人们对他棋艺的评价，他以天下一品之棋艺为棋人所知。

也许利通有感于此，称他为“棋参议”。健造得知后说：“现在有八、九位参议（大臣），一旦缺了一名，立即会有人替补，而高段棋士就不能象参议一样替补。现在的政治朝令夕改，而下棋一旦在棋盘上着了子，就不可能拿起来再重走。当上参议的人也许都是一些举世英才，然而，与下棋的难度相比……”健造虽然没有说我不想请您拿我和大臣比，但这段话已经充分表达了这个意思。

官子次序·目算小测验 (2)

也许会有人轻视有关先、后手之争和半目、1目出入的论述。

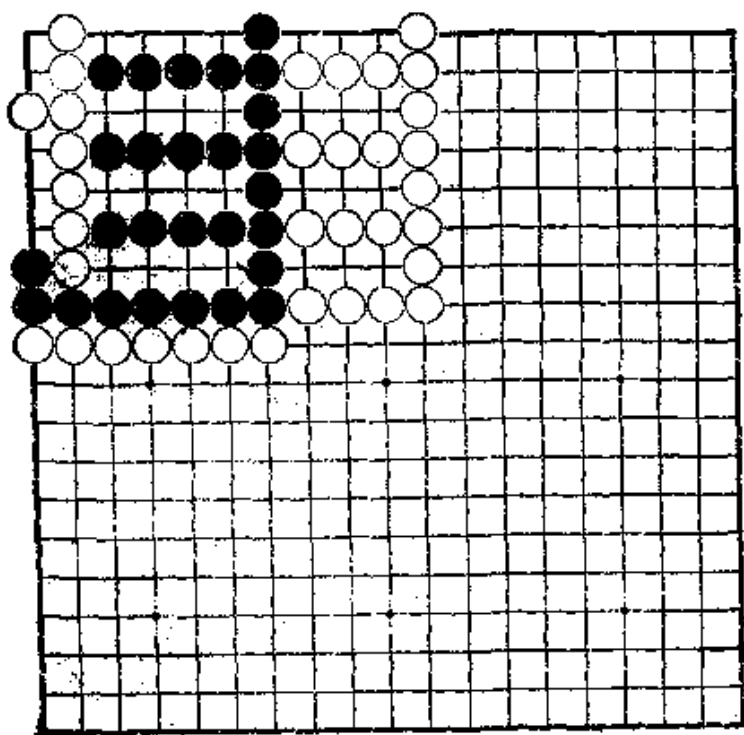
可是，从序盘开始苦心经营起来的优势到最后快结束时，由于细微的官子得失而输掉的话，真是功亏一篑，这好比画龙未点睛。

这是次序和目算基础问题。

(第1问) 实战中出现这种局面，请设想一下黑先手的正确收官。

(第2问) 黑如能正确收官，可胜几目？

(第3问) 白先手正确收官，可胜几目？



1888

1889

1890

1891

1892

1893

官子次序·目算小测验 (3)

官子次序：(1) 双先、(2) 单先（逆官子）、(3) 双后，我想大家应该完全理解了。

刚才还讲了看上去同样大小的地方从广处依次收官的重要。

特别要记住：即使同样大小的棋，也会因为局面的条件而产生优先次序。

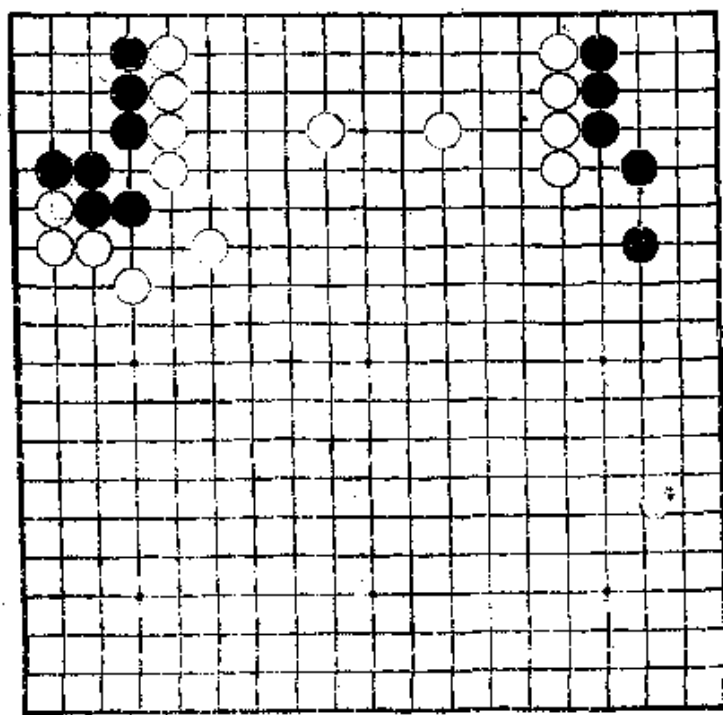
也就是说，要先在对方比较薄弱的地方、容易刺伤对方的地方收官。

(第1问) 焦点在右上角和左上角。

不管哪一方走，都是双先4目的扳接，黑先收官的话，怎么走最好？请设想一下，并说出其结果。

(第2问) 如果白先收官，先扳哪个好？

请考虑最佳次序。



解答图1（出入8目的官子）

首先要注意到盘面黑棋左上比右上弱，才可能产生先走黑1、8的判断。

接着，黑5、7是次序，是顺水推舟的官子技术。

解答图2（被对方抢到逆收官而失败）

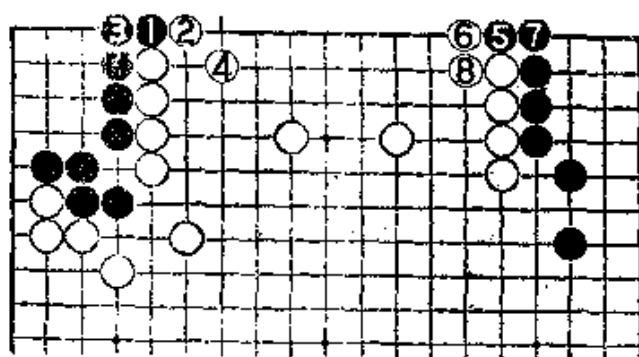
黑从1位方向开始收官太轻率，立即被白2抢到逆收。因为角上关系到死活，所以黑必须在3、5位应。白再笃笃定定回到6位补，这样黑效果减去一半。

解答图3（一下子得8目）

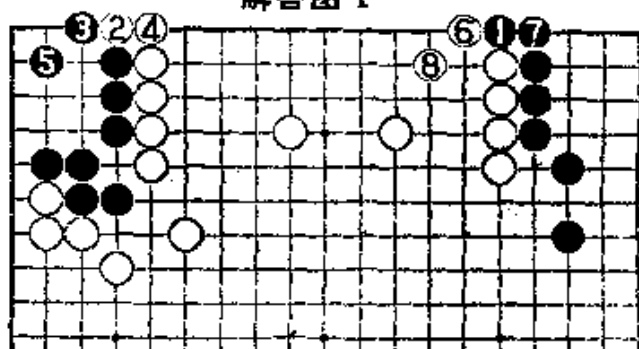
注意到黑方的薄弱环节，先走白1、8是最佳收官法。接下去白5、7再回到右上，这是要领。白左右收官，一下子就得8目，是必胜的官子。

解答图4（方向错误效果减半）

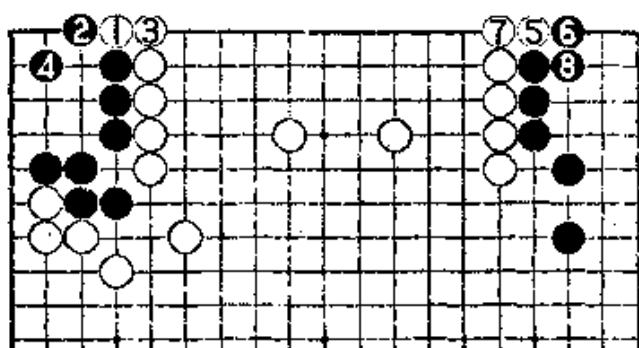
白1是方向性错误。右上不存在死活问题，所以黑2是绝好的官子。以后黑有回到6位的余地，白损失一半。



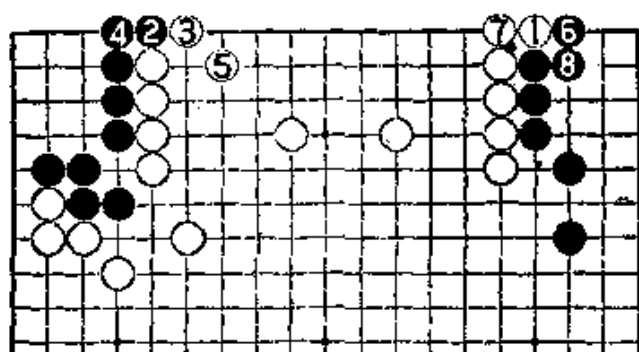
解答图1



解答图2



解答图3



解答图4

第 二 章

简单的计算技巧



一 目识官子基本

紧接在波澜起伏的中盘战之后，官子战就显得不起眼。

棋力的强弱不仅仅是表现在布局的构思能力以及中盘战斗力上，与正确计算力紧密相关的官子计算能力也是其中不可缺少的部分。

绝不能因为官子微不足道就轻视官子技术，只有很好地掌握官子计算法，才能培养出棋的大局观。

不懂官子计算法，就不可能判断出一手棋的价值，不会判断价值，就抓不住棋的大小标准。因此，官子研究的起点就是看清一手棋有几目价值。

与此同时，一眼看出“这个官子大约几目”、“是双先、单先、还是双后”等等，我相信掌握这些目识官子基本是一种高效率的、新的学习方法。

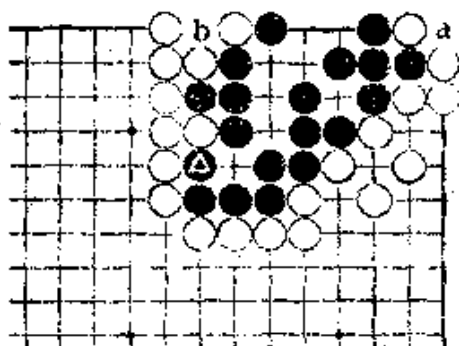
好象有不少初学者凭主观想像就认为“官子难而费解”，为了使读者读完本书之后的确感到“官子是这样有趣，这样快就可以奏效”，我准备进一步丰富本书的内容。

1图 (1目和半目)

a、b点一般称之为“单劫”。

“单劫”只有1目以下的价值，它有“半目之劫”的意思。单劫在序盘、中盘中不太重要。

很明显，△点有1目，a、b点比△点还要小，所以这些地方一般在官子最后阶段再争。

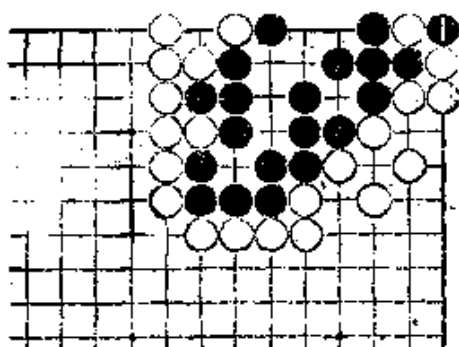


1图

2图 (单劫)

单劫一般在最后走，它或者有1目，或者没有目数，根据平均计算法，从理论上来说是三分之一目。

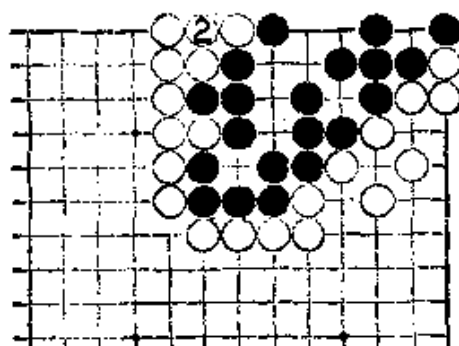
黑先走，要解决角上的劫争必须在1位提劫并粘劫。



2图

3图 (白粘劫)

白在2位接，消除了这个劫争。

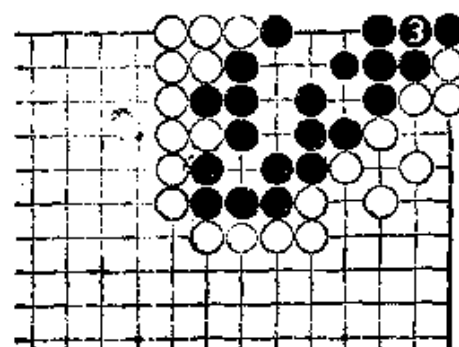


3图

4图 (黑劫胜)

黑8接才解决了劫争。经过三手棋才有1目，因此这一手(单劫)的价值为三分之一目。

这种单劫，二分之一目也好，三分之一目也好，差别不大，您怎么认为都行。



4图

目积官子计算 (1)

作为一种计算次序，首先从1目、2目最初步的计算开始，再依次学复杂官子手段和正确计算法。

【第1型】后手1目

所谓后手，譬如现在黑棋走一着，对此白不应，这手棋就是后手。

后手也就等于被对方走了先手。

官子中有一种手段能使对方的棋变得不完整，使对方必须在终局补棋，本图就是一例。

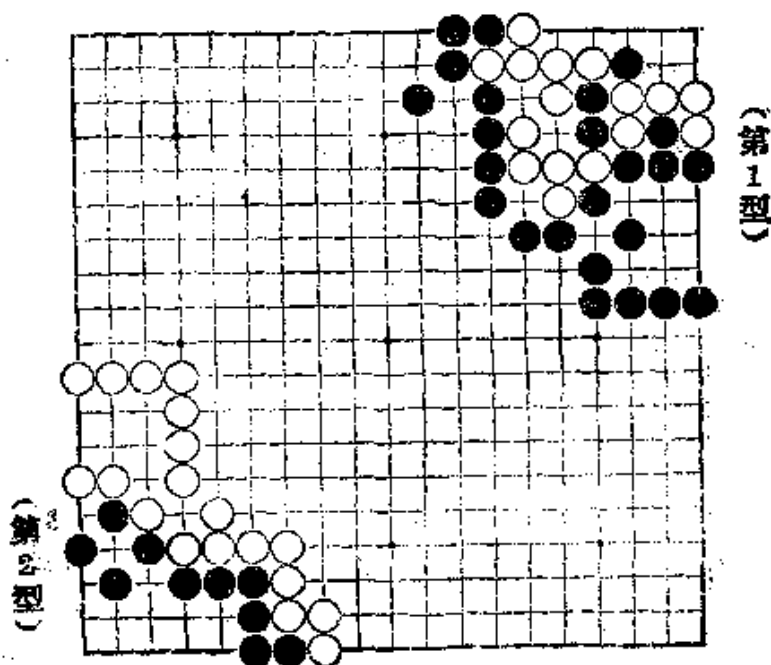
虽然是后手，但使白棋变得不完整了，终局时白不得不在自己的空中补棋。

【第2型】先手1目

所谓先手，是指一方可以保持先手行棋，这是先手一方的权利。

后手一方抢先走掉对方先手官子的地方就叫逆官子。

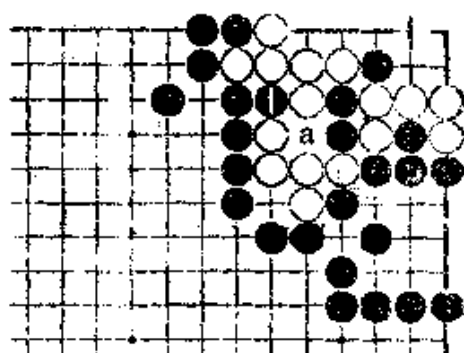
本图是先手和逆官子的局面。



〔第1型〕

1图（黑后手1目）

黑1挤相当于后手1目。由于这手棋的原因，白棋变得不完整，终局时白必须在a位补棋。

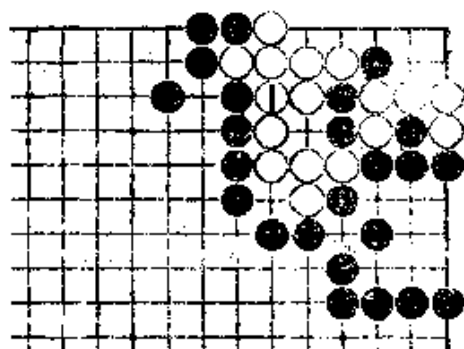


1图

2图（白后手1目）

白走1位补掉形上的不完整。这一手棋与前图的走法相差1目，这样白就不需在自己的空内补棋了。

这个形不管是黑走还是白走，都是后手，这叫“后手1目”。



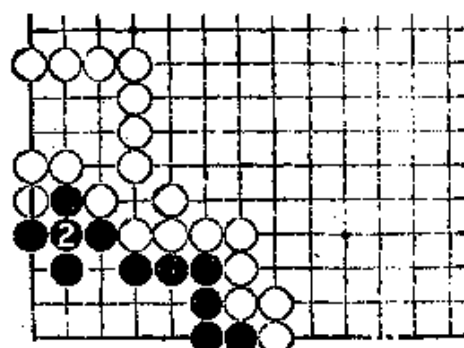
2图

〔第2型〕

1图（白先手1目）

白1打吃是先手1目官子。

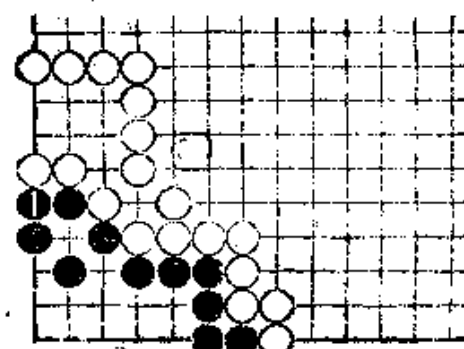
在争夺1、2目官子时，黑2一般不会脱先与对方拼劫，白1大体上可以先手走到。



1图

2图（黑逆官子1目）

黑1是逆官子，后手1目。此形一般都按1图计算。黑抓住机会在本图1位接，这种手法叫“逆官子”。



2图

目识官子计算 (2)

官子中要进行正确计算,重要的经验是先考虑一下。

1. 自己先走局面如何?
2. 相反,被对方抢先走到以后,局面又如何?

【第3型】后手2目

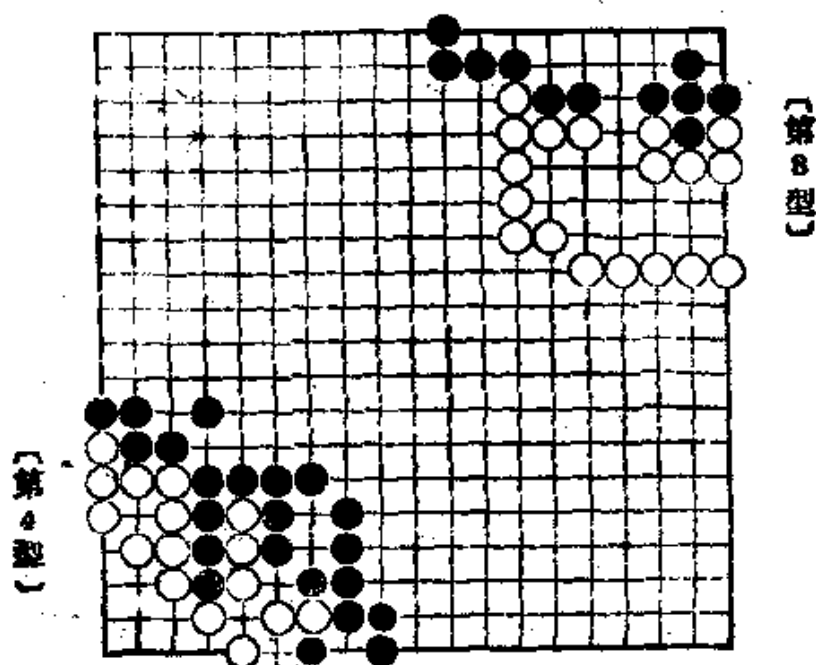
后手2目,常见的是一线的扳接,这是初学也知道的一种基本形。除此之外,还有各种类型。

本图的后手2目不在一线而在中间,不管哪一方走价值同等,都是后手2目。

【第4型】先手2目

官子中有一种一方走是先手,而另一方走是后手的局面,也就是说,一方具有绝对大的权利,我们把它叫作“单先”。

本图是黑方权利的单先官子。



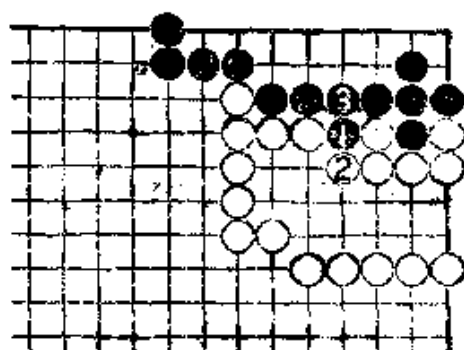
〔第3型〕

1图（黑后手2目）

黑1、3挖接是后手2目。

与下图比较，黑白空各有1目增减，
1目加1目等于2目。

也就是说，本图黑空13目，白空13目。

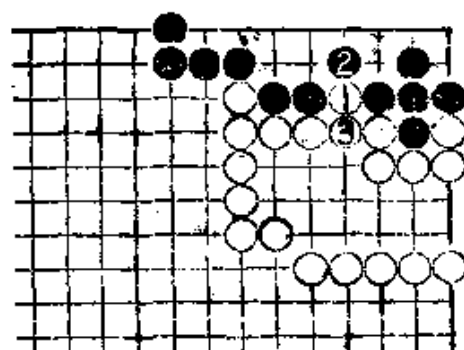


1 图

2图（白后手2目）

相反白1、3也是后手2目。结果，
黑空12目，白空14目。

与前图比较，黑空减少1目，白空增加1目，共计2目。结果证明不管黑白谁走都是同等价值。



2 图

〔第4型〕

1图（黑先手2目）

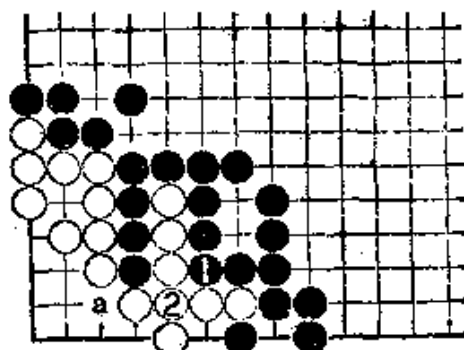
官子阶段进行目算时，对方可以先手行棋的地方一般按对方走过后的棋形来计算。如果您是按照上述方法进行计算的，那么，结果与终局后的结果比较，目数不会相差多少。

黑1打吃与白2接这一交换是单先2目。

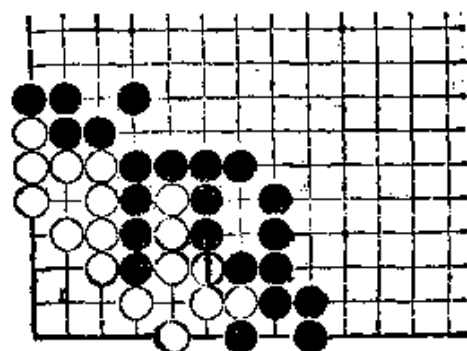
以后白必须要在自己的空中a位补棋。

2图（白逆官子2目）

白1是后手2目的逆官子。



1 图



2 图

目识官子计算 (3)

说到后手 8 目，似乎挺大，这类官子在每盘棋中都会出现，所以现在就请学习一下这种官子手法和计算法。

【第5型】后手 8 目

双方都是后手官子的地方，一般双方各有一半权利。

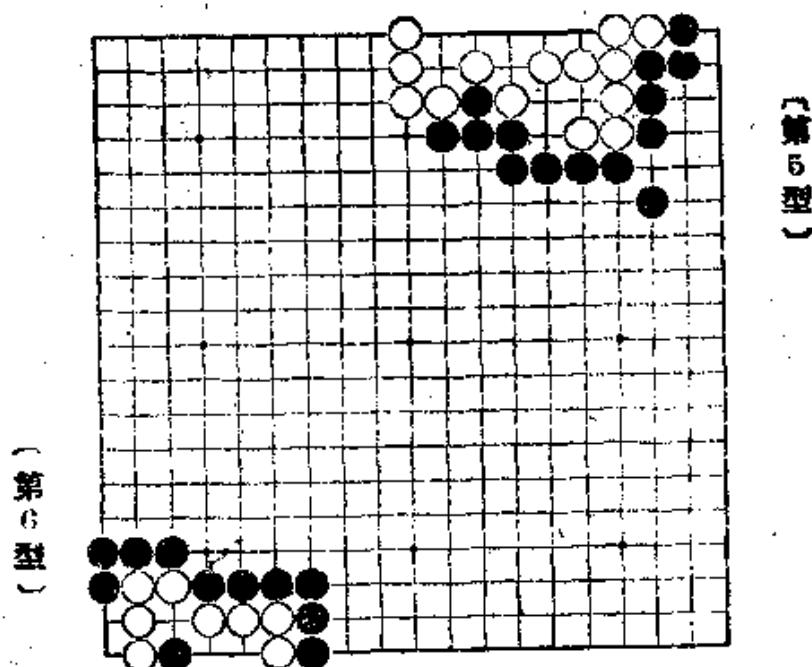
譬如，后手 2 目的地方，双方各有 1 目的权利，后手 8 目的地方，可以看作双方各有 4 目的权利。

本图是后手 8 目的官子。

【第6型】先手 3 目

官子常常关系到死活。一般认为，与死活相关的先手官子大体上是无条件得利。

本图黑可以先手收官。

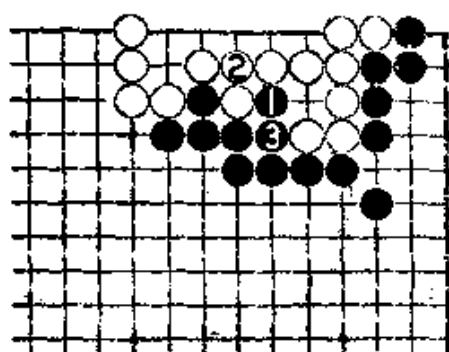


〔第5型〕

1图（黑后手8目）

为了削减白空，黑可以先在1位打吃，再在3位接，后手3目。

上边的白成6目空，与下图比较，明显相差3目。



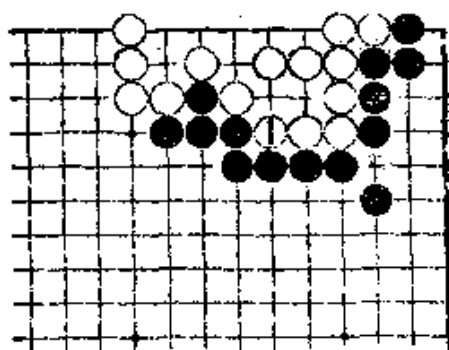
1图

2图（白后手3目）

白1可以防止前图黑的手段。

上边的白空增加到9目，两图相差3目。

后手3目才是双方的正确计算。



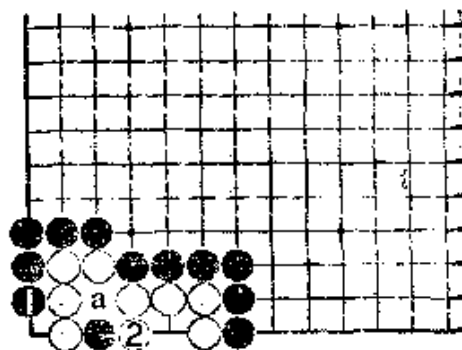
2图

〔第6型〕

1图（黑先手3目）

有些官子乍一看只有1目、2目，但它影响到周围其他的棋，使对方必须补棋，这是出入相当大的局面。

黑1挺进就是其中之一，先手。白2应。以后还要再在a位提，只成3目。

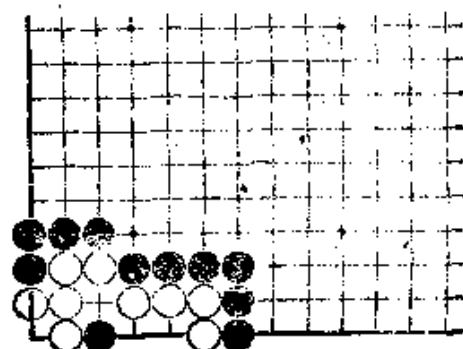


1图

2图（白逆官子3目）

白一挡是逆官子，与前图比较，相差3目。

希望大家记住，逆官子的目数要大于普通目数。



2图

目识官子计算 (4)

一到4目的官子，和小官子不同，技巧相应多起来了。

譬如，第一线扳接的双先4目、后手4目、扳接后要补棋成后手4目等等，有各种类型。

其中包括称之为“一旦被对方抢到双先，这个棋就不妙”的那种双先扳接（参看12、68页），如您所见，4目官子是相当大的。

【第7型】后手4目

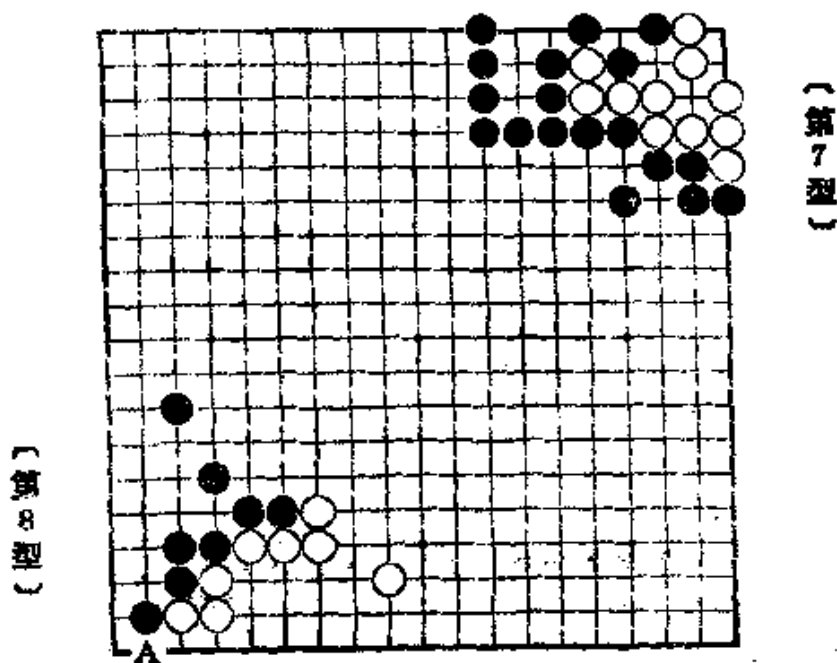
如图吃对方二子，实际目数有4目。

这种棋形实战中常常出现。

【第8型】先手4目

与前面所研究的形相比，计算渐渐难起来了。

A点是双方的焦点，白A扳先手，黑A立是逆官子，双方均为4目。



〔第7型〕

1图（白后手4目）

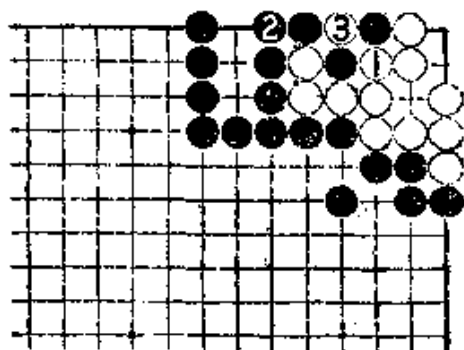
白1、3提吃黑二子，增加2目空，加上提的二子，共计4目空。

这是出入计算的基础，正确地掌握它是非常重要的。

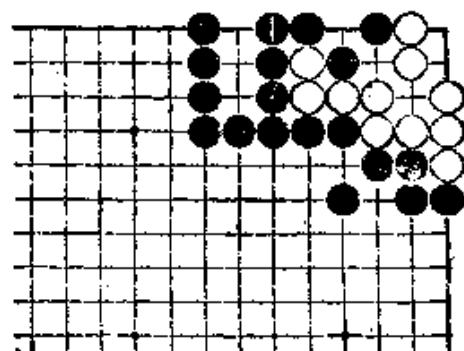
2图（黑后手4目）

如果轮黑走，黑在1位接，这样二子就不会被吃，这手棋4目。

被吃掉的棋在增减关系上要多出一倍。



1图



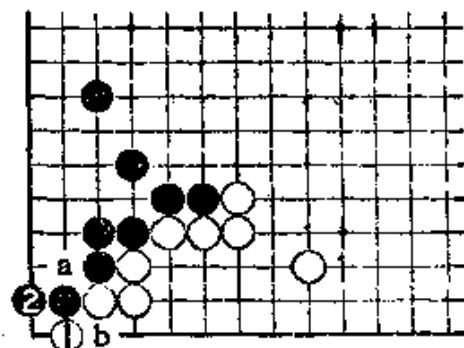
2图

〔第8型〕

1图（白先手4目）

白1的扳是先手4目的官子。

黑2之后，待黑a、白b补上再进行计算。



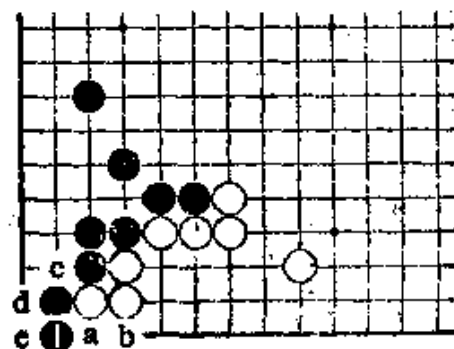
1图

2图（黑逆官子4目）

相反黑1立是逆官子4目。

这之后，黑a、白b是黑的权利。与前图比较，白空减少b点1目，黑空增加c、d、e点3目，出入4目。

黑1如在a位扳，白在1位扑黑损失1目以上。



2图

目识官子计算 (5)

常常有许多官子其目数比表面的要大。譬如,吃对方二子,不管什么时候都是4目这一定论就是错误的。

也就是说不一定是 $2 + 2 = 4$ 的公式,而是 $2 + 2 + \text{追加目数} = x$,这个 x 才是实际目数。

角上有一眼,这一眼即刻就会增加目数。吃一子或救回一子,立即就会产生目数上的差异。

总之,由于周围的关系,官子的大小在不断变化。

【第9型】后手5目

⊙印的动态是焦点。

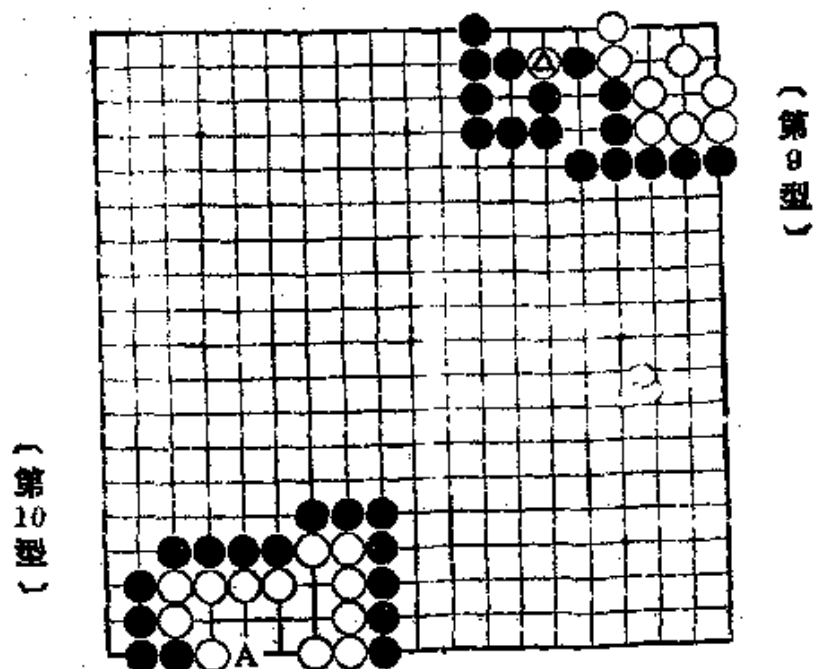
在实战中常把它仅仅看作是一子,不予重视,实际上它的价值比表面的大。

【第10型】先手5目

角上不能说是完整的形,黑有一着可以谋得5目利益的官子。

白在A位补是好棋,这手棋逆官子5目。

不管是先手官子还是逆官子都意外的大。



【第9型】

1图（黑后手5目）

黑1挡下，5目空确保无疑。成4目空（注意a点有1目），加上一个提子计5目。

实战中往往会疏忽a位的1目。

2图（白后手5目）

白1位接回一子。这样黑a位的目也不复存在，一出一入相差5目。

这是一着一手价值达5目的大官子。

【第10型】

1图（黑先手5目）

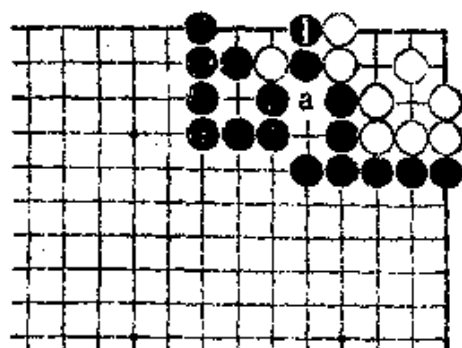
黑1打吃，白2、4反打到6做活是正确的走法。

结果，黑提掉白一子，白空仅成2目，抵消被黑提去的一子，白只剩1目。

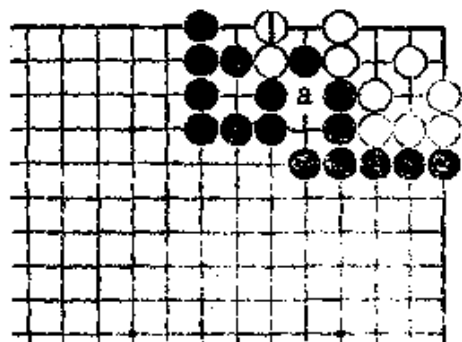
白阻止黑的手段在1位补的话，可成6目，与本图相差5目。黑1先手5目。

2图（公活）

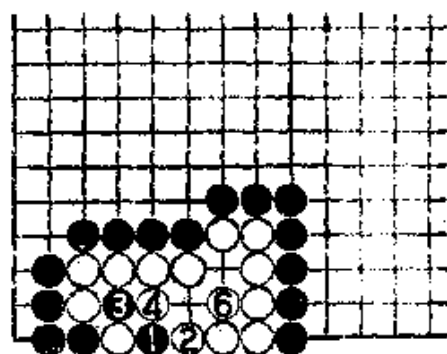
对黑1，白2接，黑3、白4公活。



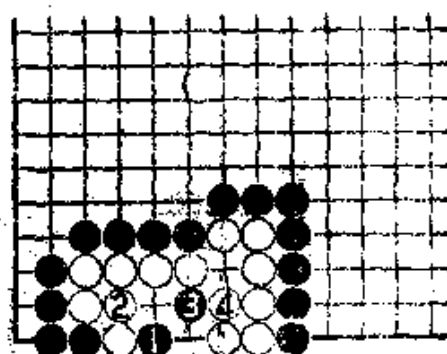
1图



2图



5粘 1图



2图

目识官子计算 (6)

到了6目的官子，先、后手的关系以及各种技巧也将更加多样化。

二线扳接或先在二线尖再扳接 (参看5页)等形，是实战中肯定会出现的基本形。这些形至少有6目以上，看清正确的变化，进行目算是非常重要的。

〔第11型〕后手6目

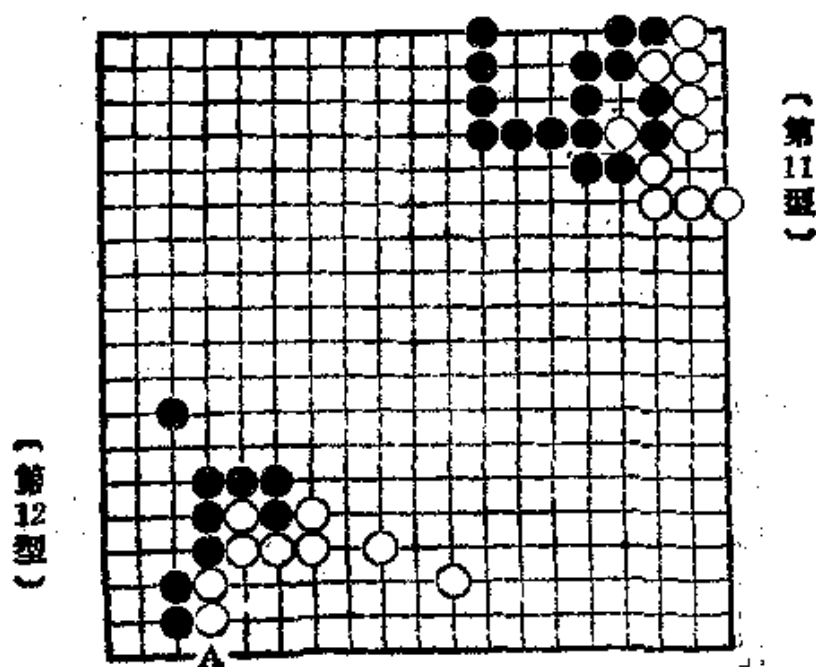
这种典型的棋形，只要吃二子不影响其他的棋，就可以算作6目。
这种吃与被吃是经常出现的局面。

〔第12型〕先手6目

这是实战常常出现的棋形。

一般认为黑A的扳是价值最高的官子。

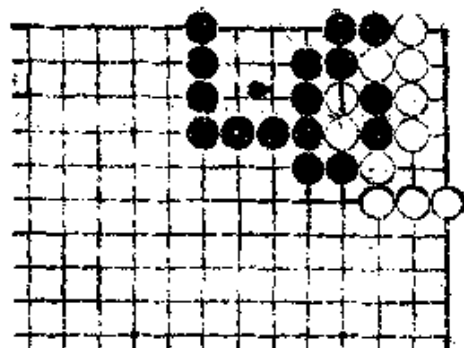
即使是后手10目、乃至16目的大官子也要屈于其后，而先走掉这个扳。



【第11型】

1图（白后手6目）

白1提黑二子有6目：白空增加4目，阻止黑成2目，计6目。这是最基本的官子计算。

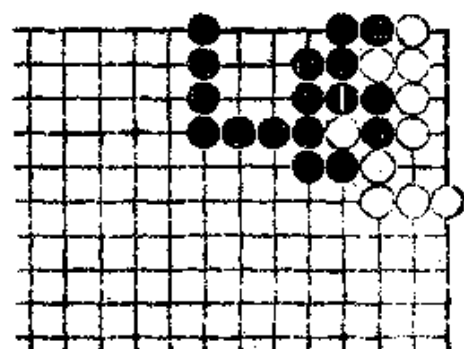


1 图

2图（黑后手6目）

黑1提白一子同样也是6目：与前图相比，消去了白可能成起的4目空，自己成2目，按出入计算判断为6目。

总之，这是不管谁先走都是后手6目的官子。希望大家能一眼看出这是6目的官子。



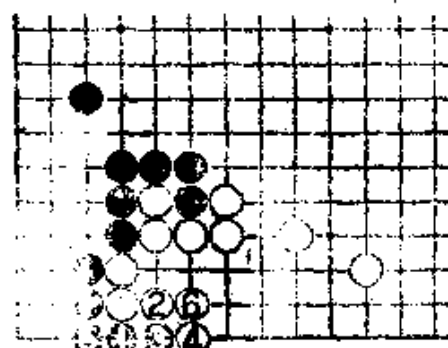
2 图

【第12型】

1图（双先6目）

黑1扳先手6目，这种地方一定不能放弃不走。

白2只好委屈地退，以下到白6告一段落。

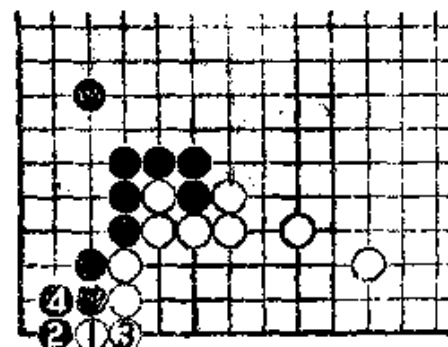


1 图

2图（双先6目）

白1、3也是先手6目，与前图相比，白空增加4目，黑空减少2目，按出入计算共6目。

双先官子的重要性我想各位已经了解了吧，它直接关系到胜负。



2 图

目识官子计算(7)

到了7、8目以上的官子，即使对自己的技巧很有自信的人，不经过正确地计算也不知道目数。

正如有些棋形似是而非，即使是同一棋形，只要周围的条件稍有一点不同，目数也就随之改变。因此官子的手段必须基于正确的计算，通过目数的比较选择大的官子。

【第13型】后手7目

白三子的归结是此形的焦点。

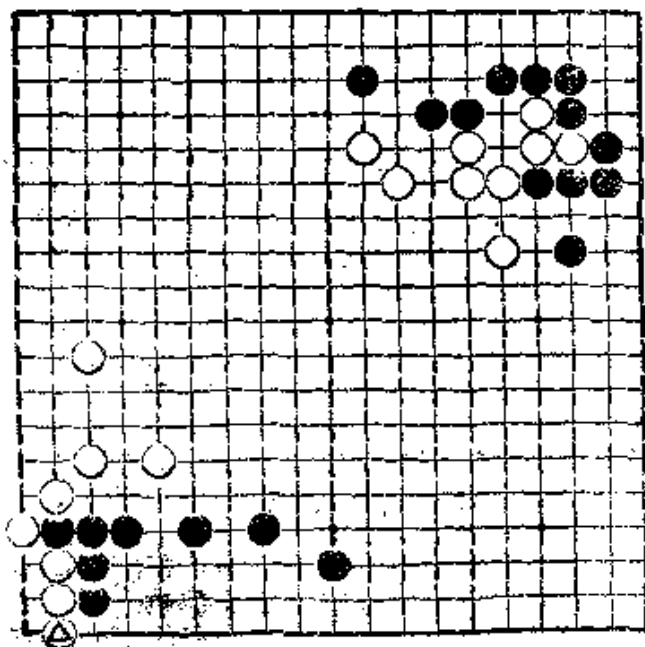
不是黑扑吃白，就是白接回，双方均为后手7目。

【第14型】先手7目

这是实战中常常出现的局面，⊙的立是相当大的一手。

这个形，白侵入黑空是先手7目，黑阻止白侵入是逆官子7目。

（第14型）



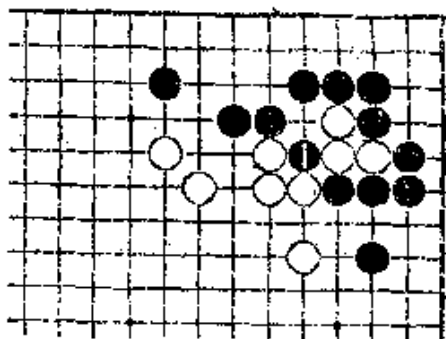
（第13型）

〔第13型〕

1图（黑后手7目）

黑1扑吃白三子后手7目。

黑空增加4目，再加上白的三个提子，共计7目。



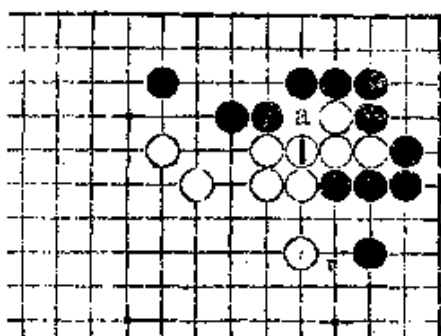
1 图

2图（白后手7目）

白1接，这手也是后手7目。

乍一看，白救回三子，也许有人会贸然断定这手棋是6目，实际上其中有漏算。与前图相比，黑还失去了a点的1目，请大家注意。

如果单纯地判断三子的增减是6目的话，那么计算是失败的。



2 图

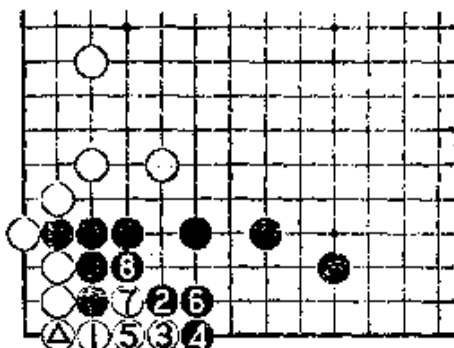
〔第14型〕

1图（白先手7目）

由于有了⊙，角上可以确保4目空，还可以得到白1以下先手官子的权利。

对白1，黑在2位应是形；白3跳托以下到黑8告一段落。

白1以下的官子是先手7目。

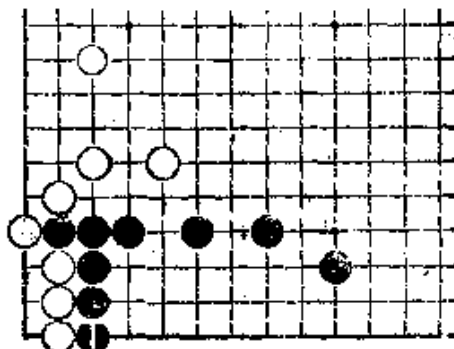


1 图

2图（黑逆官子7目）

黑1挡是逆官子7目。

与前图相比，明显黑空增加7目。13、14型的官子目数比表面的目数大。



2 图

目识官子计算(8)

官子中常常出现“渡8目”、“仙鹤大伸腿8目”这类语言。

并不是出入计算，而是渡过后就不需要再补棋或接等等，而且一般成不了目的地方成了目。8目的“8”的意思可以理解为是表示这手棋很大。

8目属于大官子部分，它有各种手段。

〔第15型〕后手8目

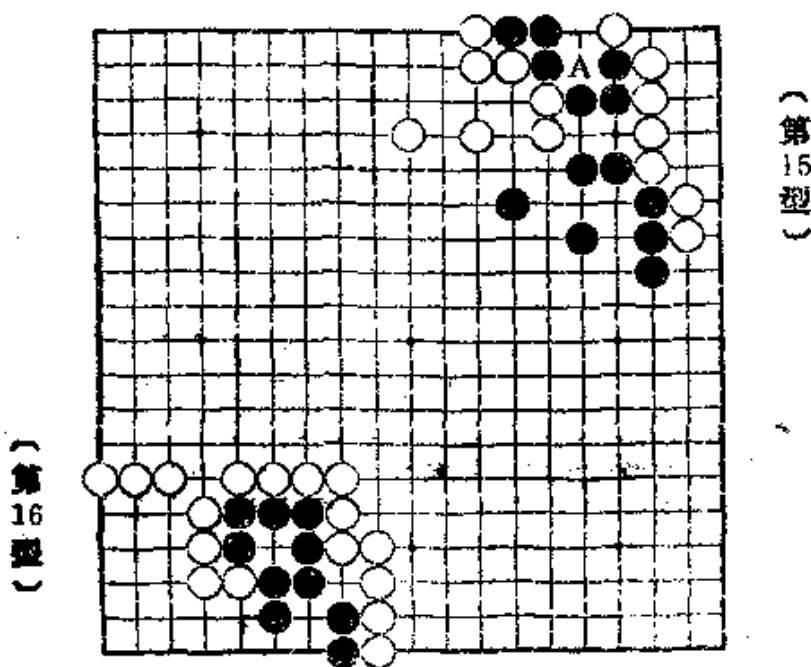
白在A位扑吃三子和黑在A位接回三子都是后手8目。
计算法的思维与前述相同。

〔第16型〕先手8目

这是仙鹤大伸腿的棋形。

黑先走的话，可以先手大大削减角上的白空。

如果白先走，是逆官子8目。



〔第15型〕

1图（白后手8目）

白1吃黑三子，后手8目。

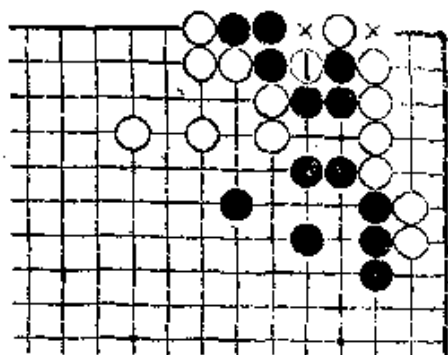
此形黑没有空，因而出入与黑无关。
白空增加8目——×印的2目和提吃黑三子6目。

如前所述，不能因为吃三子就算成6目，由于吃子周围情况的不同，目数也不同。

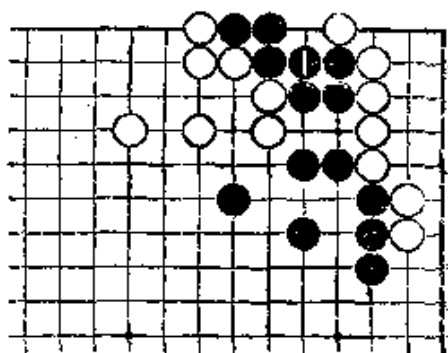
2图（黑后手8目）

黑1接后手8目。

这个官子对于已经学到现在的我们来说是很简单的。



1 图



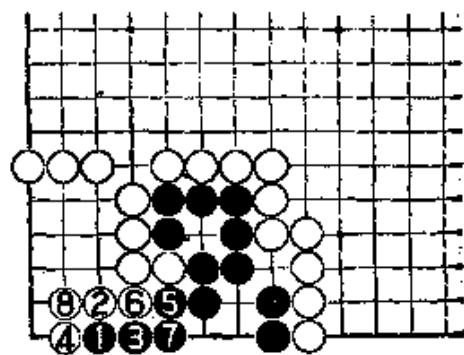
2 图

〔第16型〕

1图（黑先手8目）

黑1仙鹤大伸腿，白2应，以下至白8大体上可以说是必然之着。

这个官子是黑先手8目。当然，这是以白必须在8位接应一着为前提的。

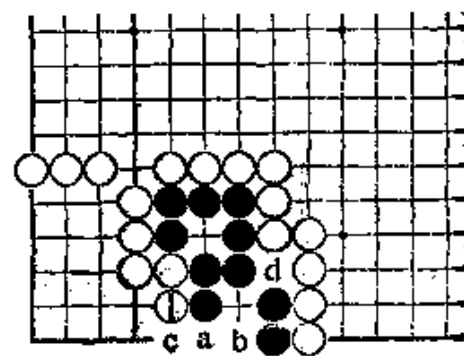


1 图

2图（白逆官子8目）

白1挡是逆官子，它阻止了前图黑的先手官子。这手棋之后就有白a、黑b、白c、黑d的手段，因为关系到死活，黑只能这样屈从。

与前图相比，黑空减少2目，白空增加6目，共计8目。



2 图

目识官子计算(9)

第16型是“仙鹤大伸腿”的基本着法。

可是,仙鹤大伸腿的目数也会由于周围情况的不同,以及逆官子的关系而产生变化,希望读者能注意到这一点。

关于逆官子,我们一般把它的价值看作是后手官子的2倍,这是多年的经验所得出的数字。一般可以把1目的逆官子看作2目,把8目的逆官子看作6目。

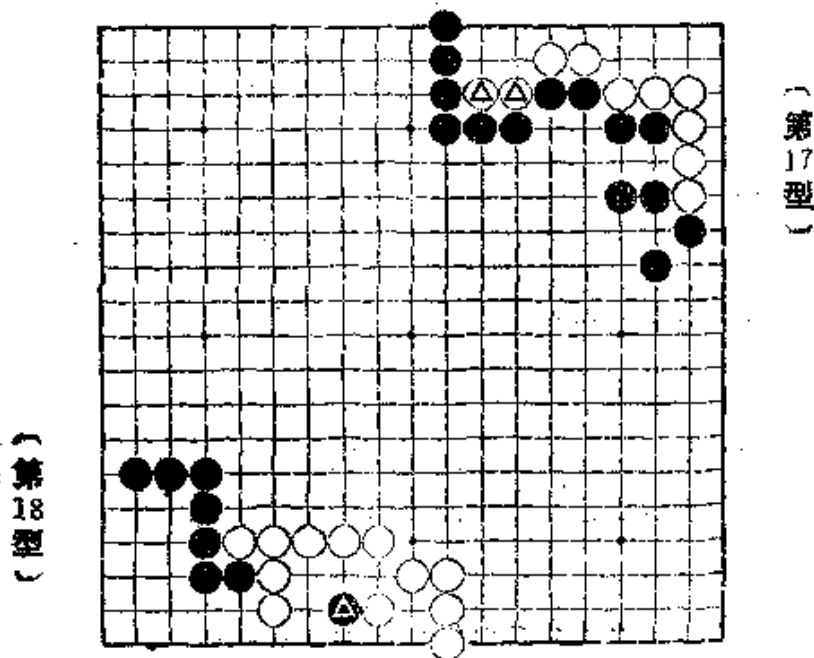
〔第17型〕后手9目

不是黑吃△二子,就是白接回△二子,这是本图的焦点。双方都是后手9目的大官子,请分别站在黑白的立场上正确地计算一下。

〔第18型〕先手9目

这是仙鹤大伸腿9目的例子。

要特别注意与第16型不同的地方。看上去好象毫无关系的△,到逆官子时,就起作用了。

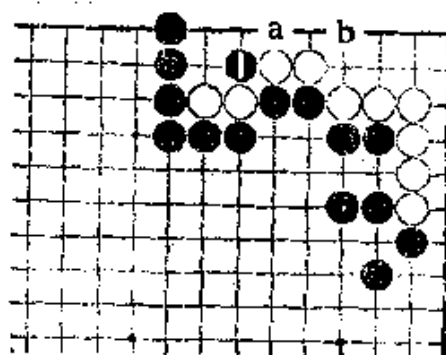


【第17型】

1图（黑后手9目）

黑1断吃白二子后手9目。

接下去，成黑a、白b形。可以说吃这二子比表面的目数要大。



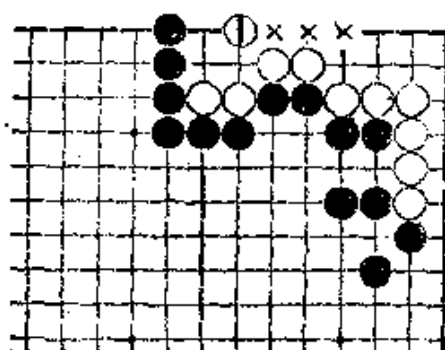
1 图

2图（白后手9目）

白1虎，同样是后手9目

与前图相比，白空增加×印3目，黑空减少6目，一增一减，出入是9目。

只有正确地构思，才能加强官子实力。



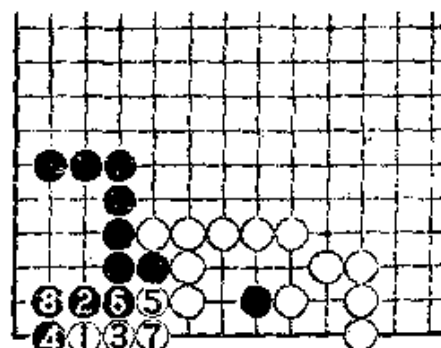
2 图

【第18型】

1图（白先手9目）

白1伸，以下至黑8是双方必然的应对，这个官子大体上可以说是白的权利。

与16型相同，这是基本类型。



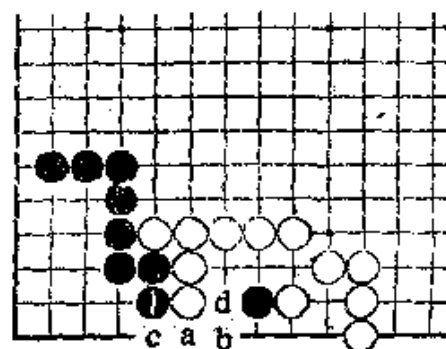
1 图

2图（黑逆官子9目）

黑1挡作为逆官子有很大的价值。由于有了这手棋，黑a、白b、黑c、白d的扳接黑先手。

与第16型不同的是相差1目。

与1图相比，白空减少3目，黑空增加6目，共计9目。



2 图

目识官子计算(10)

先从大官子的经验入手吧。

到了10目以上的官子，常常不再是准确目数的问题，伴随在这手棋后面的“攻防、厚味”等一些官子以外的因素也掺杂进去了。

因而10目以上的官子，“这个形状大约11目或者大约18目”这样记更方便些。

“约几目”的表达就按这种意思来使用。

〔第19型〕后手10目

这是由高目定式形成的官子问题。

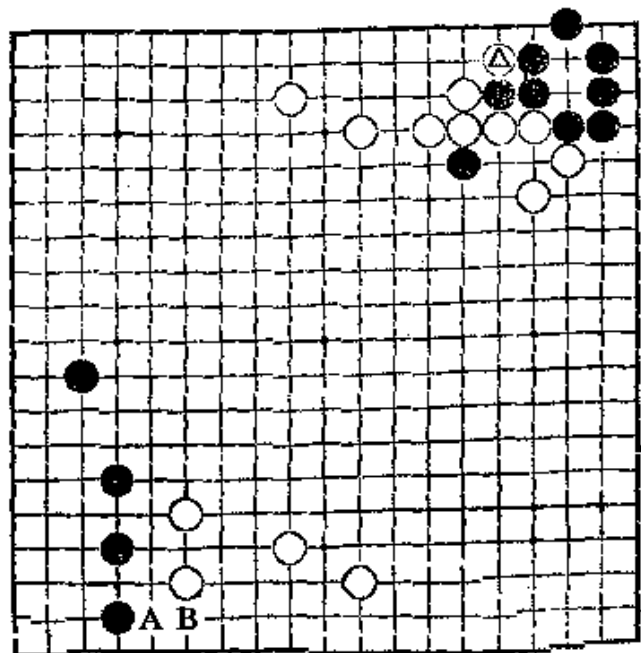
其攻防在于不是黑断△一子，就是白接回一子。双方均为10目。

〔第20型〕先手10目

不是轮到白A的尖，就是黑B抢先托，这两手官子都很大。

这是双先10目的官子，要知道这样的“双先”一旦被对方走到，这盘棋就要输了。

〔第20型〕



〔第19型〕

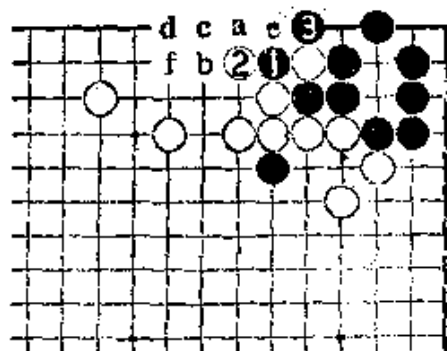
〔第19型〕

1图（黑后手10目）

黑1、3的断吃是后手10目。

下面，白a位立的话，那么黑就成了先手，所以要按白脱先来计算。

以后黑a以下至白f的官子一般作为黑的权利，这是此形的要点。

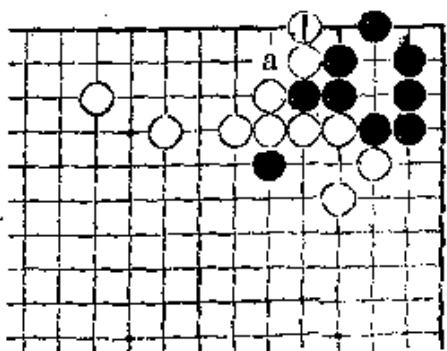


1图

2图（白后手10目）

白1立是正着，后手10目。a经补后与前图相比，白空增加7目，黑空减少3目，一出一入是10目。

如果白1在a位接，被黑在1位扳，损失1目弱。



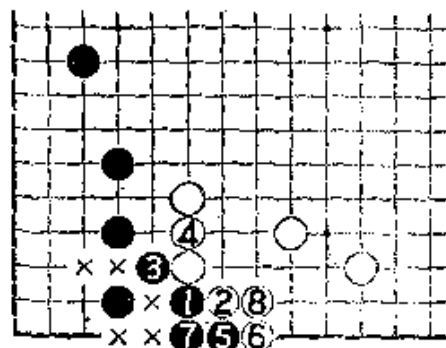
2图

〔第20型〕

1图（双先10目）

黑1的托是相当大的一手，双先10目。

白2以下至8是一般的着法。白4在7位打的话，黑在4位反打，白不合算。

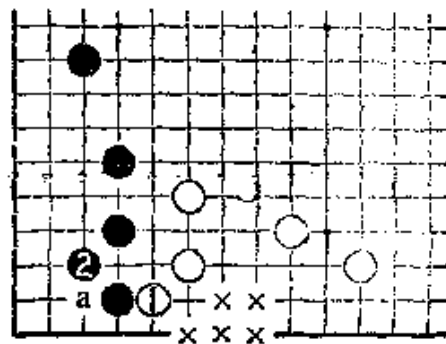


1图

2图（双先10目）

白先，在1位尖顶是形，双先10目。黑走2位，防止白在a位夹。

比较两图，x印的出入是10目。黑白双方均为先手，所以双先约10目才是正解。这种官子相当大，已超越了得失问题。



2图

自识官子计算(11)

官子计算方法由于各种要素的掺入变得复杂起来。

即使是非常相似的棋形，也常常会出现官子大小不同的局面。

能够严密地、准确地计算出几目来的棋形比较简单，但在同样的后手10目中还有厚10目和薄10目之分。所谓“厚”，就是以后还有目数可得；“薄”，就是以后无目可得。

进一步说，以劫材的多少等其他部分问题来看官子的价值也不同。

〔第21型〕后手11目

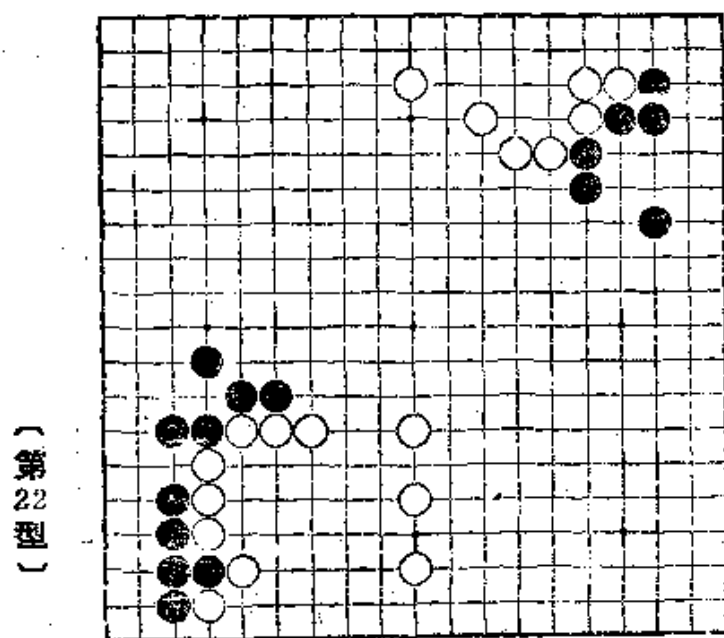
这是二线扳接11目的例子。

实战中常常出现这种棋形，所以请您第一感就要看出大小有10目以上。

〔第22型〕先手11目

虽说是断吃一子，但断吃的目数从基本的6目到10目不等，有些一子断吃甚至大到20目这样令人吃惊的数字。

如果说先手11目，可以说是最大一级的官子。



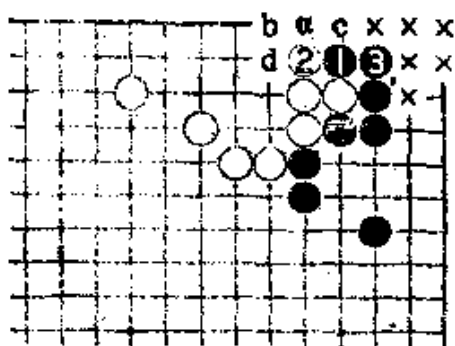
〔第21型〕

〔第22型〕

〔第21型〕

1图（黑后手11目）

黑1、3的扳接后手11目。以后黑a、白b、黑c、白d的扳接一般作为黑的权利。

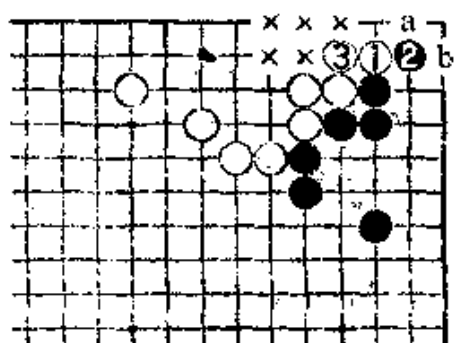


1图

2图（白后手11目）

相反，白在1、3扳接也是后手11目。以后看作白a、黑b来计算。

和前图相比，黑减少1图×印6目，白增加本图×印5目，由此可得知出入为11目。



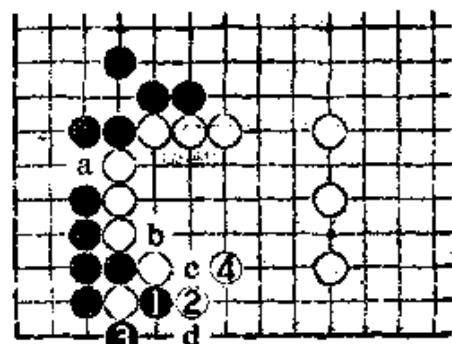
2图

〔第22型〕

1图（黑先手11目）

黑1、3的断吃是厚官子，先手11目。

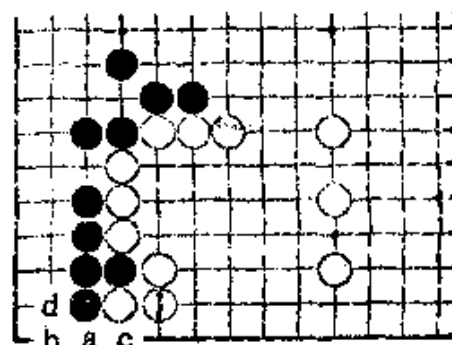
白4补的话，黑a又是先手，白要走b；白4如果补在c位，黑d的扳又成先手。所以黑1这手相当大。



1图

2图（白逆官子11目）

白1的接消除了各种恶味，是厚官子。以后白a、黑b、白c、黑d的扳接是白的权利。和1图比较，这手官子的出入大小一目了然。这个官子的味道很好，不失为好例一则。



2图

目识官子计算(12)

如前所述,在官子计算中“仙鹤大伸腿8目”、“二线打吃一子10目”的目数并不是一成不变的,如果您以固定的眼光看待它则是很危险的,因为这个目数始终只表示出入计算上的一个基准。

官子计算法首先是要不厌其烦地、正确地进行计算,同时确定“此形几目”为目标来记忆,可以说这也是一种高效率的学习方法。

如果掌握好这两方面,收官思路会不断清晰,水平会得到提高。

【第23型】后手12目

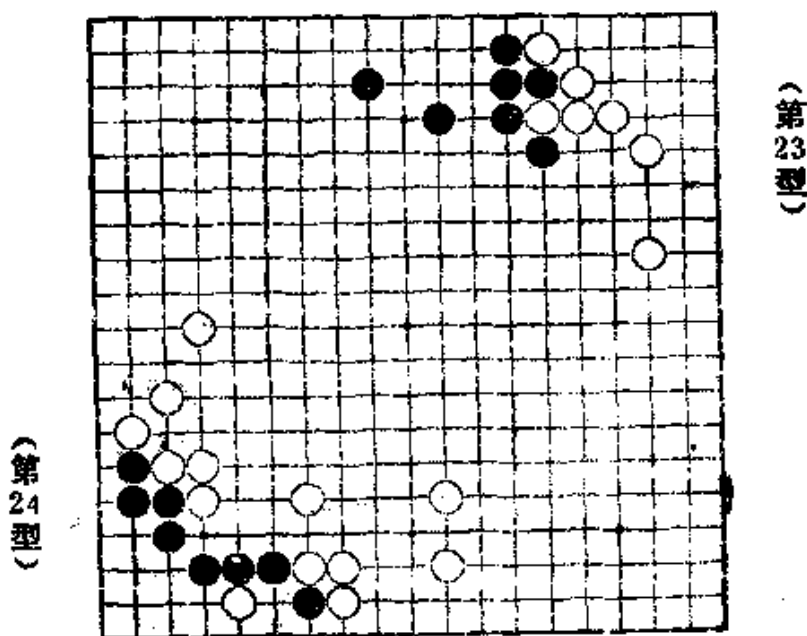
切不可轻率地认为仅仅是围绕白一子的攻防。

白接回一子或者黑断吃一子,由此将产生12目的出入,是一手大官子。

【第24型】先手12目

棋形中的白一子是焦点。

这也不单单是一子的问题,因为关系到角上的死活,所以是先手12目。

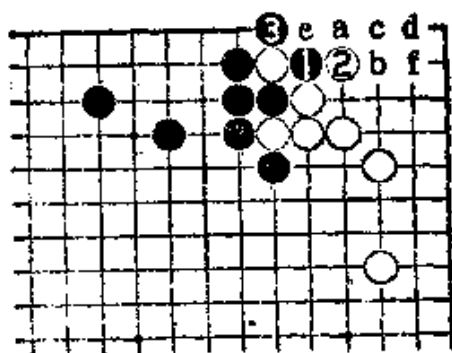


〔第23型〕

1图（黑后手12目）

黑1、8断吃后手12目。下面黑a扳以下到白f接是黑的权利。

黑a扳时，白c挡的话，黑b断成劫，这个劫白负担重。

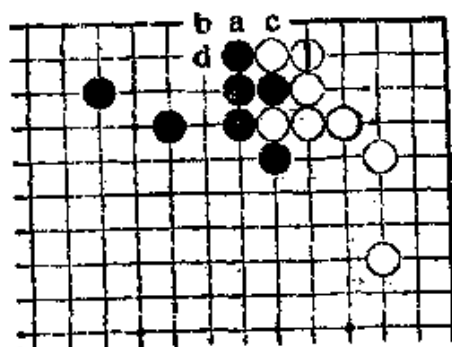


1图

2图（白后手12目）

白1的接是厚官子，后手12目。以后白a、黑b、白c、黑d，白先手。

与前图比较，白空增加7目，黑空减少5目，共12目。不管谁先走都有12目，应该注意到这个大小。



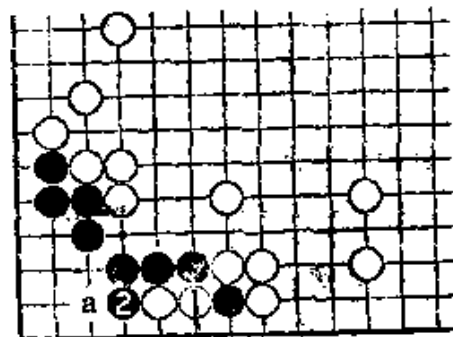
2图

〔第24型〕

1图（白先手12目）

白1有先手12目之大。

黑2如不应，白a跳入，黑活就成问题了，因此不单单是官子。

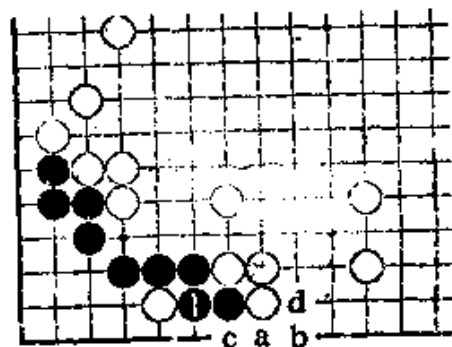


1图

2图（黑逆官子12目）

黑1一手味道相当好，逆官子12目。

以后，黑a、白b、黑c、白d是黑的权利。和1图相比，黑空增加6目，白空减少5目，共11目。1图黑到最后还要补一手，再把这1目算在内成12目。



2图

历史与人物

安井算哲与天元

据说古代中国用棋盘和棋子研究卜算、天文等。安井算哲在我国的天文学上留下了光辉业绩。

算哲就是历学家涉川春海，他是一世算哲的长子。贞享历是日本最初的历史法，它是根据实测编排出来的。春海为了编排真享历制作了新制浑天仪来观测星座。

春海完成贞享历后回到江户，受到将军纲吉的奖赏，纲吉免除了他在棋界的职务，任命为天文先生。

春海又是山崎闇斋的弟子，他通晓百家之书，由于围棋方面的才华，还继承了父亲算哲的业绩。

算哲把天文的理论应用于围棋上，把第一子置于棋盘中央，起名为“天元”。他甚至确信执黑如果占到天元的星位，这盘棋就绝对不会输了。

下谱是御城棋，是和当时首屈一指的本因坊道策的对局，一开始就走了“确信必胜”的天元。

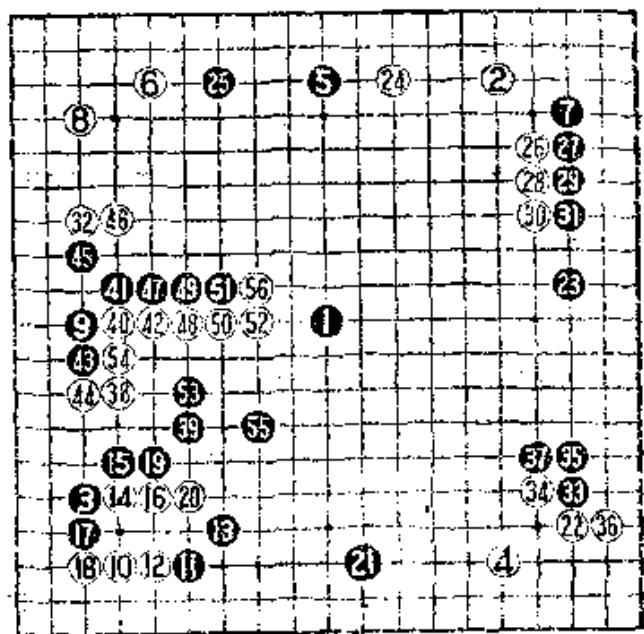
可是，如何应用天元的布局法尚不成熟，当白56一拐头，天元之子变得十分无力。

由于这一局对弈，春海对围棋失去了信心，他说：

“既然出现了道策这样的天才，棋界就再也没有什么可留恋的了。”从此春海放弃了围棋，把自己的一生倾注到天文学上。

很多人都惋惜他的离去，春海离开棋界后便把司天台迁到江户骏河台。正德

五年，春海逝世，享年七十七岁。他留下了《日本书纪历考》等大量著作。



本因坊道策（白胜9目）

安井算哲

出入计算小测验 (1)

I、II、III、IV图的棋形各不相同,但双方不管谁先走都是12目,这已在出入计算一节中说明过了。

请根据棋形的差异回答下列问题:

(问题) 首先请计算一下白A、黑B、白C、黑D时,双方相差几目?

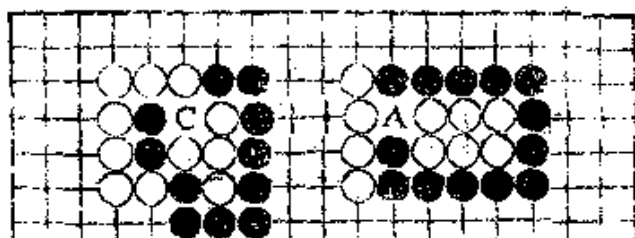
下面是白B、黑A、白C、黑D:

白C、黑A、白D、黑B:

白D、黑C、白A、黑B:

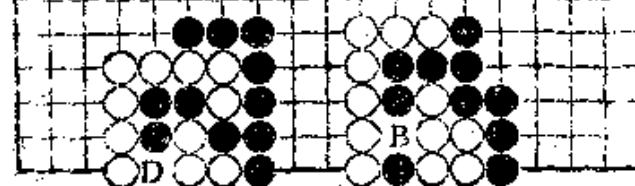
走出以上变化,它们各成几目? 它们相差几目?

(I图)



(I图)

(II图)



(I图)

解答图 1 (黑胜12

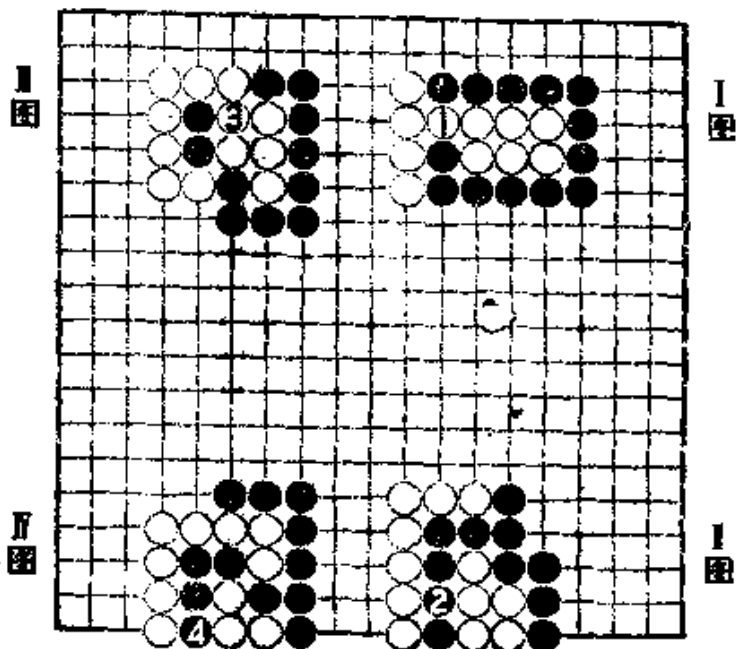
目)

一眼就可以看出盘面上黑处于有利地位。

白1接六子, 黑2提白五子, 白3提黑二子, 黑4提白三子, 这样我们再进行计算。

白空是Ⅱ图4目, 黑空是Ⅰ图10目、Ⅳ图6目, 共16目。

16目 - 4目 = 12目
黑12目胜。



解答图 2 (黑胜12

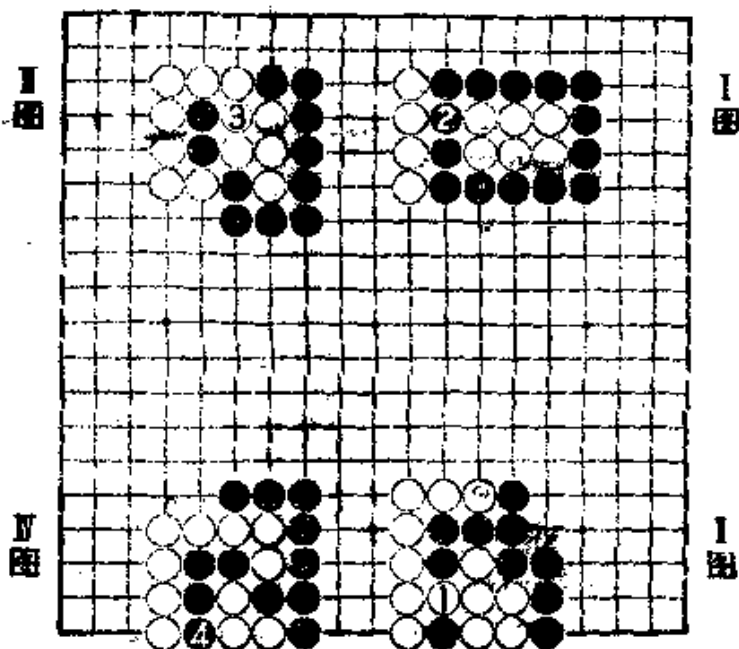
目)

下面, 白1接五子, 黑2吃白六子, 白在3位提黑二子, 黑在4位提白三子。

白空是Ⅱ图2目、Ⅲ图4目, 共6目。

黑空是Ⅰ图12目、Ⅳ图6目, 共18目。

与前图相比, 双方各自得空数不同, 但18目 - 6目 = 12目, 结果与前图一样。



解答图3 (黑胜12

目)

白Ⅰ、Ⅱ图提吃黑五子，黑Ⅰ、Ⅱ图提吃白十一子，这样结果如何？

白空是Ⅱ图4目，
Ⅰ图6目共10目。

黑空是Ⅰ图12目、
Ⅱ图10目，共22目。

$22目 - 10目 = 12$
目，仍然是黑胜12目。

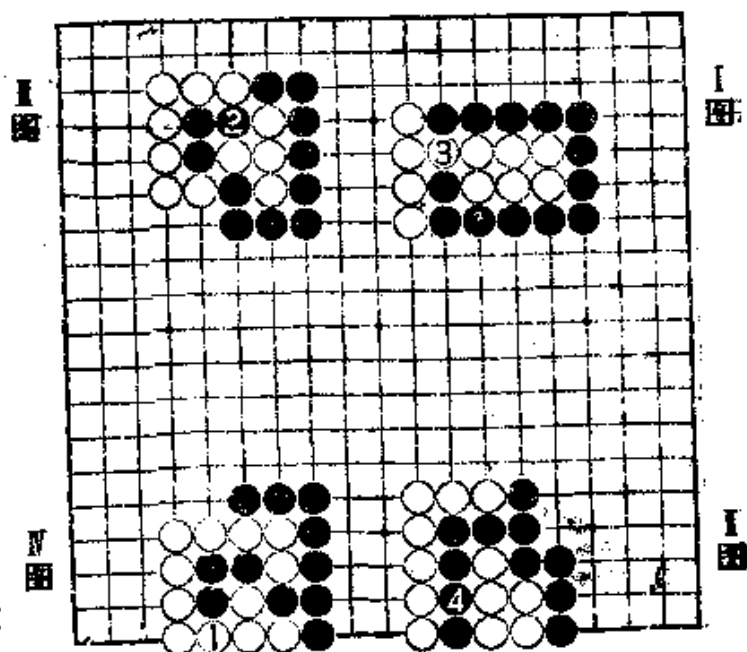
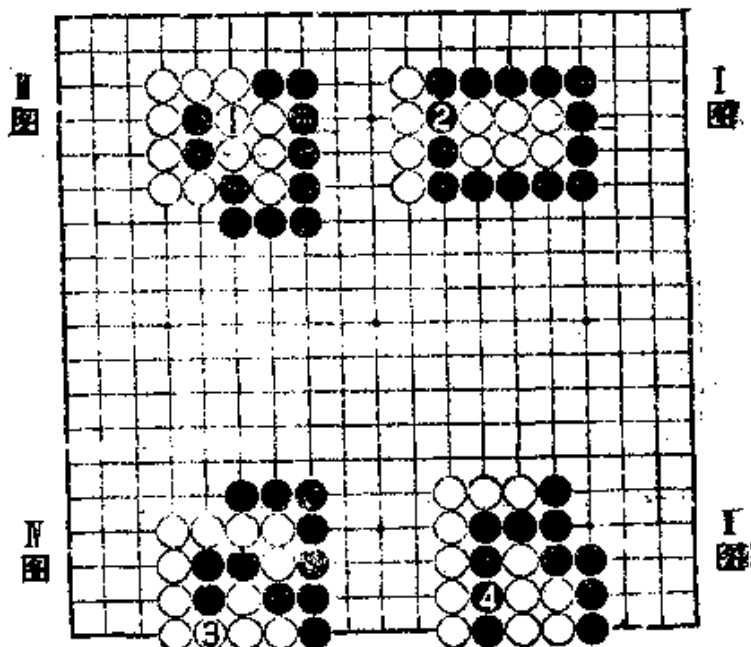
我想出入计算的基
础已经为大家所理解
了。

**解答图4 (结果证
明黑胜12目)**

最后白走1、8位
的话，白空是Ⅱ图6
目。

黑走2、4位，黑空
是Ⅰ图10目和Ⅱ图8目
共18目。仍相差12目，
黑胜。

出入计算12目的四
个图可以证明，不管先
走哪一图，黑胜的目数
都相同，也就是说，这
个局面黑有12目的空。



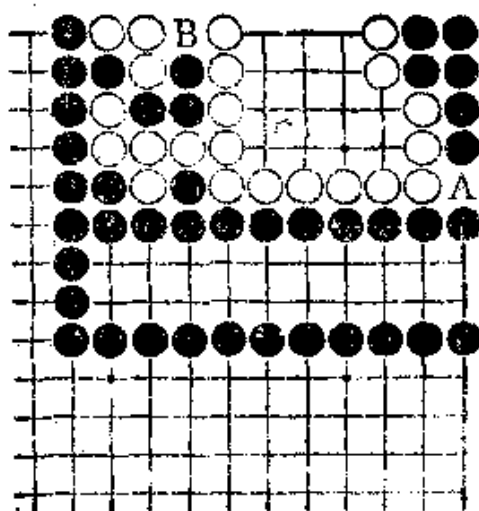
出入计算小测验 (2)

有关出入计算,大家应该明白它是怎样的方式了,但实战中您把它想象得太简单则会导致失败。

(第1问) 白先

A点和B点的出入都是12目,实空对比计算大概不难吧?

(第2问) 结果如何?



出入计算小测验 (3)

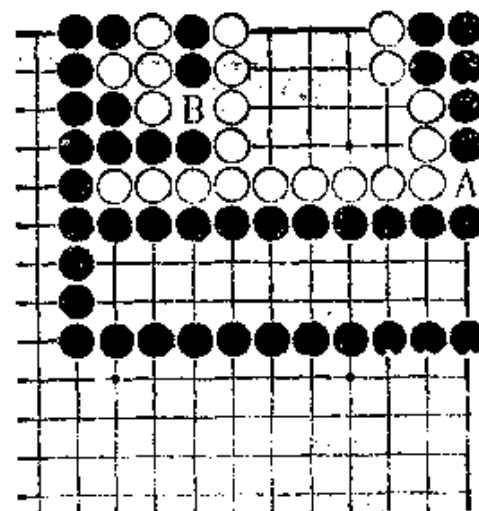
这个图与前图很相似,但您如果把它看得“这么简单啊!”则是要失败的。

(第1问) 白先

A点、B点的出入都是12目。请注意B点,进行正确的计算。

(第2问) 结果如何?

应该得出与前图不同的答案。



出入计算小测验 (4)

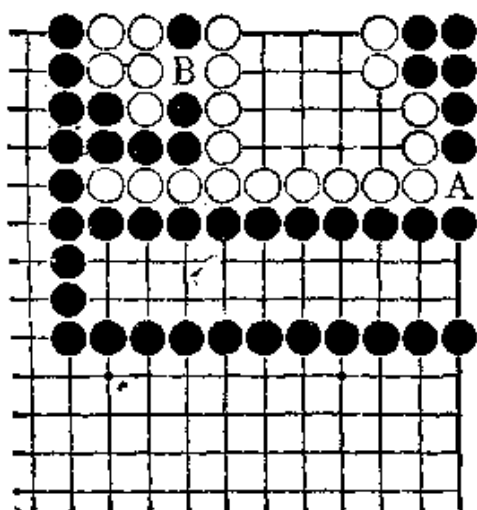
出入的目数相同,而结果却不一样,这是为什么?您再仔细看看就会明白,这个问题的关键在于形的本身。

(第1问) 白先

A、B两点的出入仍是12目。

双方实空对比如何?

(第2问) 结果如何?



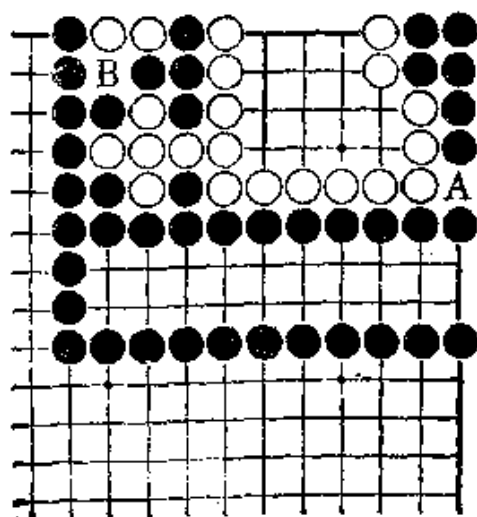
出入计算小测验 (5)

请好好看看这个棋形,关键是左上的形状和前3题完全不同。

(第1问) 白先

A、B两点的出入是12目,奇怪的是双方实空对比和刚才的完全不同。请计算一下。

(第2问) 结果如何?



〈小测验(2)解答〉

1图(和棋)

白1提吃黑六子,黑2提吃三子。我们计算一下,

白一块固定空14目,角12目,共26目;
黑一块固定空20目,左上6目,共26目。

结果是和棋。

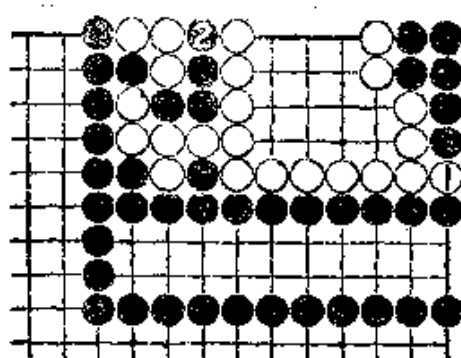
2图(和棋)

白1提黑三子,黑接回六子。我们计算一下,

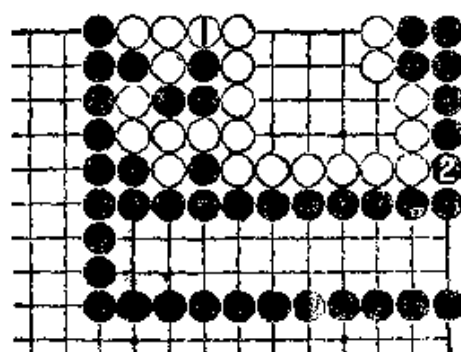
白一块固定空14目,左上6目,共20目;
黑一块固定空20目。

结果和棋。

通过两图的比较可以知道右角和左上12目的出入是同等价值。



1图



2图

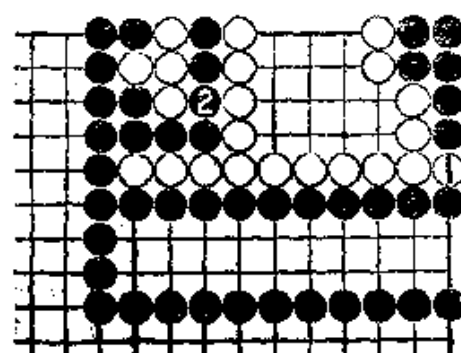
〈小测验(3)解答〉

1图(黑胜2目)

虽然出入和前图一样,同为12目,但结果却不一样,希望大家留意。

白1提掉黑六子,黑2提掉白四子,我们计算一下,

白一块固定空14目,加上角上的12目共26目;黑一块固定空20目,加上左上8目共28目。结果黑胜2目。



1图

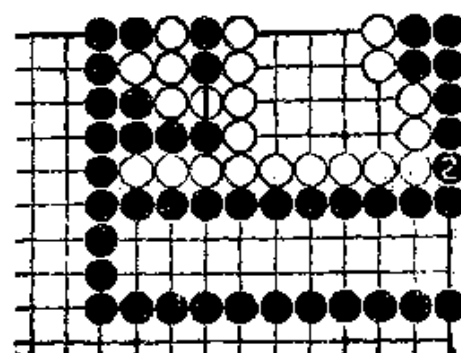
2图(黑胜2目)

与前图相反,白1、黑2。我们计算一下这种局面,

白一块固定空14目,加上左上4目共18目;黑一块固定空20目。

结果黑胜2目。

小测验(2)的白三子现在变为四子,所以产生了差异。



2图

〈小测验 (4) 解答〉

1 图 (黑胜 4 目)

出入是12目，关键在于左上形。

黑方要按提吃白五子后的形来计算，固定空20目，左上10目，共30目。

结果黑胜 4 目。

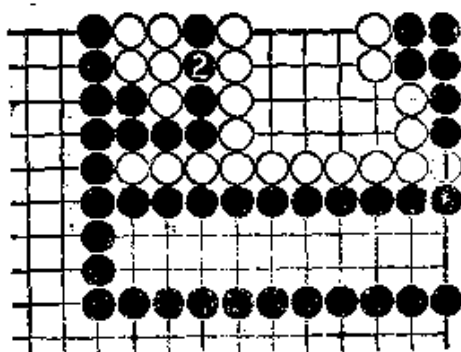
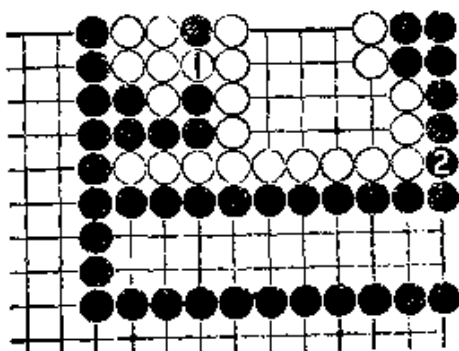
2圖 (黑勝4目)

黑白双方都接回出入12目的棋，让我们计算一下：

白一块固定14目，加上左上2目共16目；黑一块固定空20目。

结果黑胜4目。

与小测验(8)比较,白增加了一子,从而产生2目之差。

1. 

2 44

〈小测验 (5) 解答〉

1團（白勝2目）

本图左上的形状和前图完全不同。

白空同样是26目。

黑方以提白二子后的形来计算，

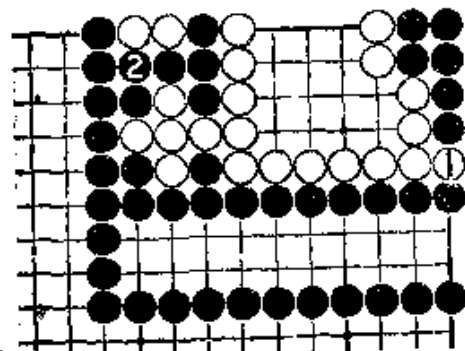
一块固定空20目，加上左上4目，共24目。

结果白胜 2 目。

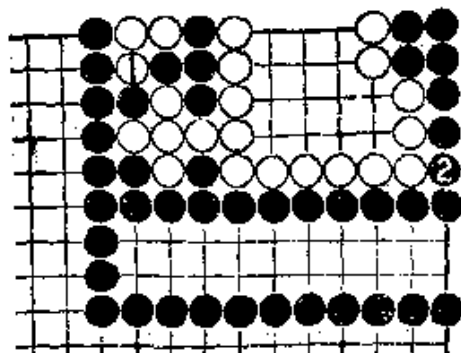
2 图 (白胜 2 目)

即使白 1、黑 2，还是白胜 2 目。

小测验(1)的黑三子到本图变为四子，由于增加一子，产生了3目之差，黑输掉。这几图的出入都是12目，但由于黑白子的增减，产生了胜负的差异。



1 



2 2

二 扳接种种

扳接是官子的主要内容

简简单单“扳接”两个字，小，它有一线2目的小官子；大，它有二线10目的大官子。扳接可以说是官子的主要内容。

人们常说“拙者一扳还有2目”指的就是1图这种官子，想必大家是知道的。提吃对方一子和1图扳接一样也是后手2目，其中没有大小轻重之差。但是，当您错过机会没提对方一子时，您马上会闪现“糟糕！”的念头，而当您被对方抢到扳接时，却无动于衷，您也许有这样的心理吧。

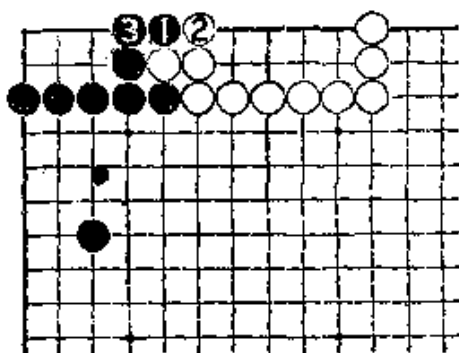
扳接的正确目数和提子完全一样，是2目。请着眼于这个出入计算上的大小。

1图（后手2目）

如前有述，官子计算中最重要的是首先要正确地设想黑白双方走过后的局面，这已反复说过。

首先，设想一下黑1、3扳接的棋形，这是后手2目的基本型。

黑空6目，白空8目。



1 图

2图（增减相差2目）

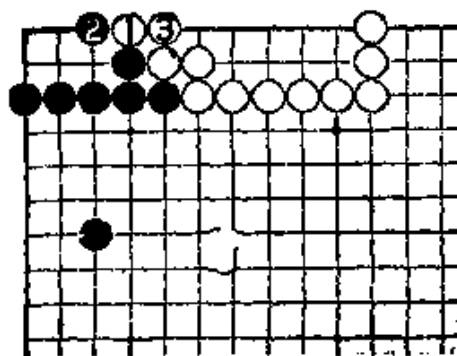
接着，设想白1、3扳接的棋形，再与1图比较：

黑空5目，白空9目。

黑空：6目 - 5目 = 1目

白空：9目 - 8目 = 1目

1图、2图的出入差是黑空1目，白空1目，共计2目。这是出入计算的基本。



2 图

3图 (单先3目)

黑1、3的扳接是先手3目。

这个形黑先收官是先手，而白先收官是后手。

也就是说，扳接的权利在黑方，而白几乎没有。

这种官子局面就叫单先。

4图 (逆官子3目)

白1、3的扳接是逆官子3目。

这个棋形一般按3图黑先走的局面来计算，如白方后手抢先走掉，就叫逆官子。

这是相当大的官子。

5图 (先手4目)

黑1、3扳接是先手4目。

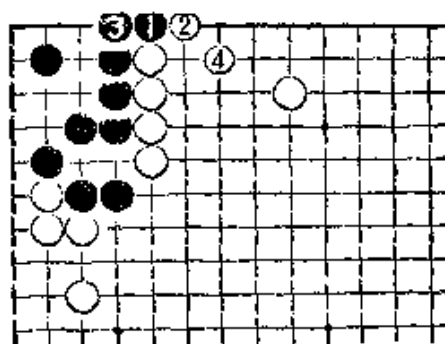
注意这个棋形，黑白双方都是先手。

黑白双方都可以先手走的地方叫双先。这种地方要尽快走掉，以免对方抢先，这是非常重要的。

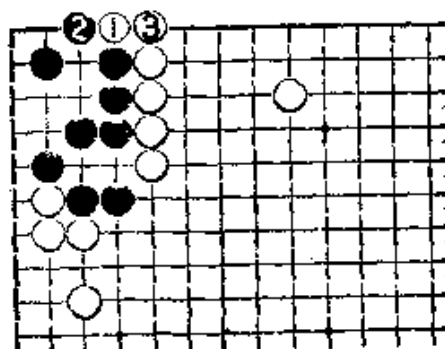
6图 (双先4目)

相反，白1、3扳接也是先手4目。

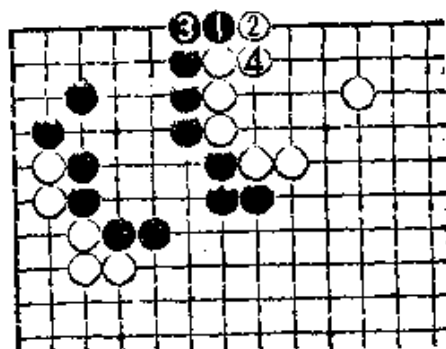
一方如能抢到如图的所有双先，这盘棋可以说他胜利在握了。因为相差4目，所以在细棋的局面中自然要关系到胜负。



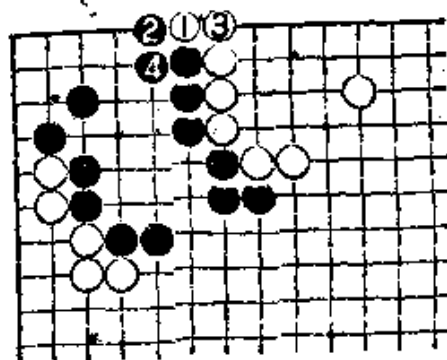
3图



4图



5图



6图

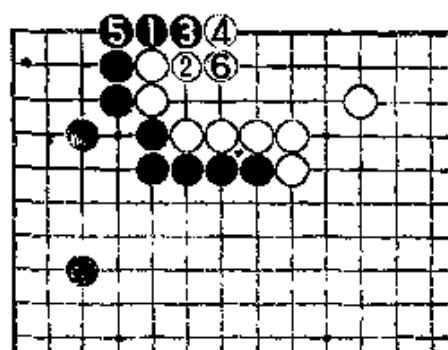
7图（先手6目）

这是实战中经常出现的官子，一定要抢先走掉。

黑1扳，白2只能退，黑3冲以下至白6是双方必然应对。

这是先手6目的大官子。

白2如在6位应，黑在4位跳，白多损2目。



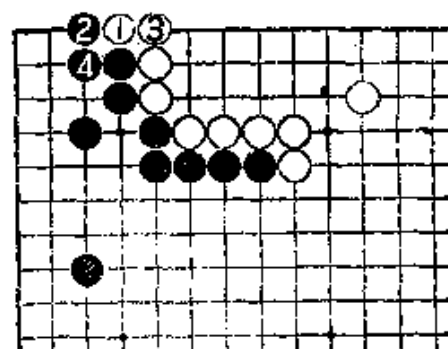
7图

8图（双先6目）

相反，白1、3扳接也是先手。

双先6目的便宜是相当大的。

这种双先官子，对方应的可能性很大，因此只要没有把对方棋走厚、走好之嫌，中盘阶段就可以考虑走掉。



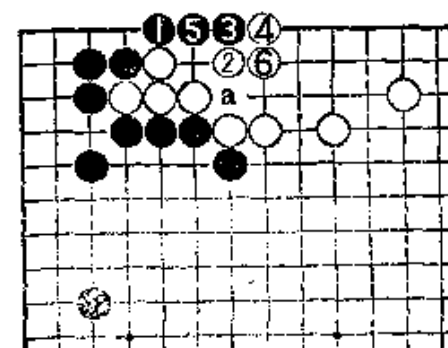
8图

9图（单先7目）

黑1扳到白6接的收官是常形。

白2如挡在5位，黑就在a位断吃，白崩溃。

本图的官子，一般说来是黑的权利。所以要按照黑方收官的局面来计算。



9图

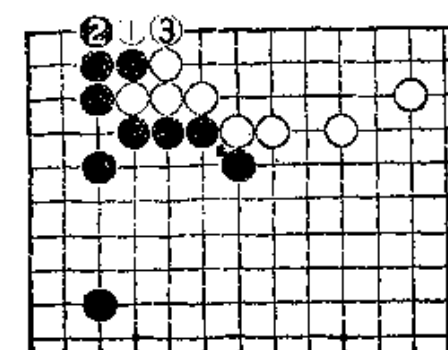
10图（逆官子7目）

白1、3扳接是逆官子7目。

这个官子和双后比较，是双后的2倍，价值相当于14目。

与前图相比，黑空减少1目，白空增加6目。

出入计算结果是7目。



10图

二线扳接

大官子意味着中盘的结束，这时需要费很多脑筋。

有句话叫作“扳接13目”，这是形容二线的扳接，数字上并没有什么意思，它是说扳接的出入是很大的。

二线扳接最小的有6目，大的有10几目。因此当特别大的地方走完时，一般都抢占二线扳接或断吃，这样走不会有错。

11图（后手6目）

黑1、3扳接是后手6目的基本型。

下面，黑a或者白b，扳接的权利各占一半，为了便于计算——

12图（计算方法）

续前图，一线可以看成一人一半，按△和△来计算，这叫作“双立”。

黑空9目，白空6目。

13图（双后6目）

相反，白1、3的扳接后手6目，这是双后6目的官子。

14图（计算方法）

下面以△和△的双立来计算。

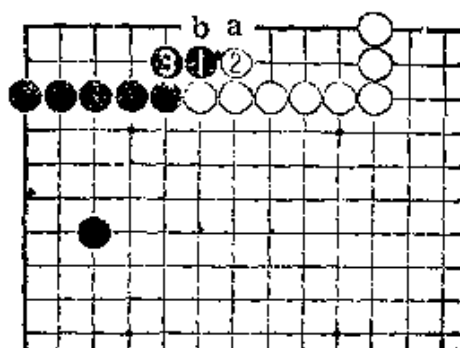
白空9目，黑空6目。

两图对比，双方的出入（增减）是：

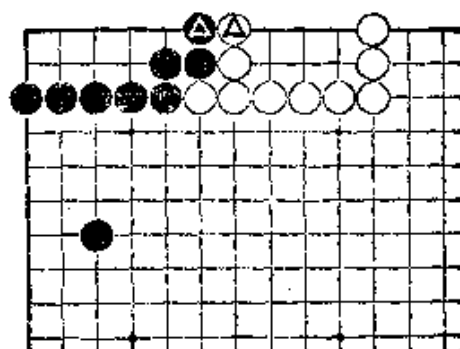
黑空：9目 - 6目 = 3目

白空：9目 - 6目 = 3目

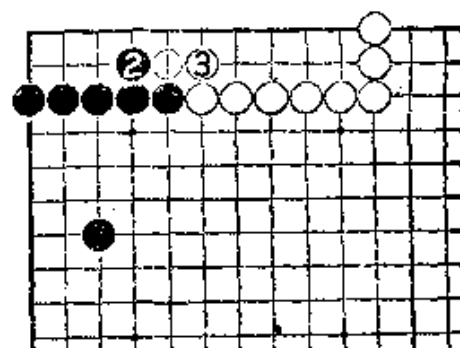
结果：3目 + 3目 = 6目



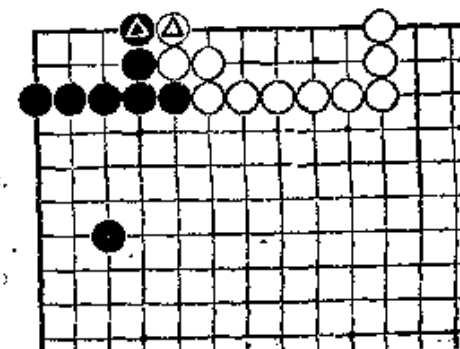
11 图



12 图



13 图



14 图

15图 (后手11目)

黑1、3的扳接是后手11目的官子。

如果您能知道这个官子的价值，大概可以说您现在有初段水平了。

以后，黑a、白b、黑c、白d的扳接是黑方的权利。

因为黑1、3之后，假如白应一着，白将成后手，这样黑又可以走到与此相同价值的官子。

16图 (后手11目)

相反，白1、3扳接也是后手11目。

以后，白抓住时机在a位扳，黑b立，这是白的权利。

根据这两个设想图，试算一下正确的出入数——

17图 (计算方法)

本图回到15图的设想。

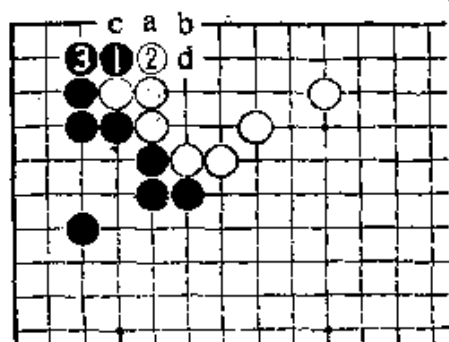
15图黑所得的空与16图减少的空相比，可以得知增加×印8目。

18图 (第一感10目以上)

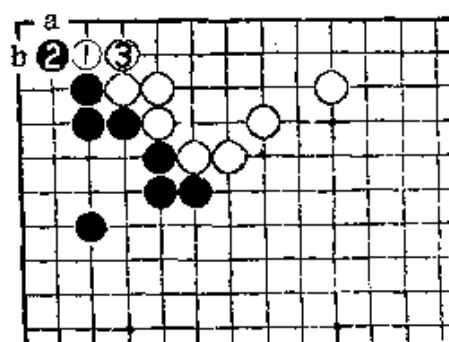
16图白所得的空与17图减少的空相比，增加×印5目。

17图和18图的×印共是11目，就是这个官子目数的大小。

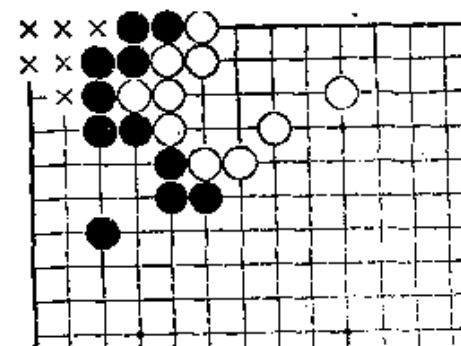
第一感便感到有10目或者10目以上，这样在实战中就比较方便。



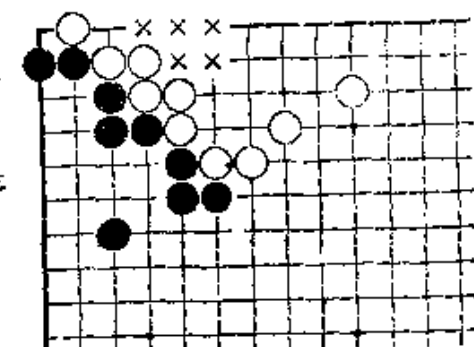
15 图



16 图



17 图

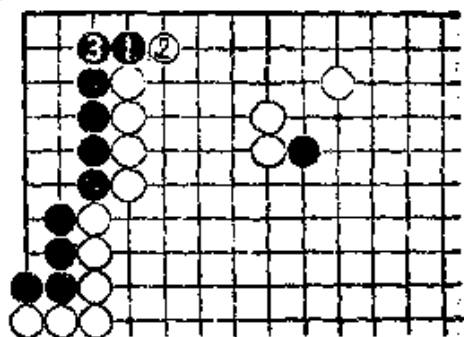


18 图

19图 (后手13目)

黑1、3的扳接是往往在中盘战中就被走掉的大官子，后手有13目。

在实战中常常会不知走什么地方好，这时走类似的扳接是最实惠的。



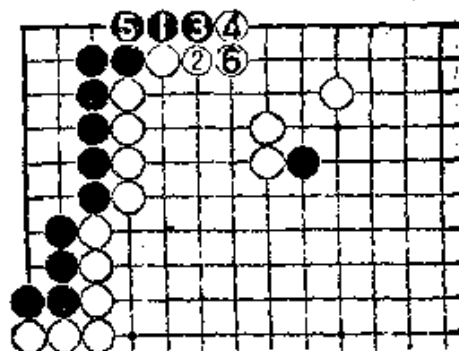
19 图

20图 (好棋)

续前图之后，还有黑1到白6的官子。

黑角上有15目空，一看就知道此形已安定，而且白的大模样也变得小多了。

这是通过形就可以判断出空的大小的好例。



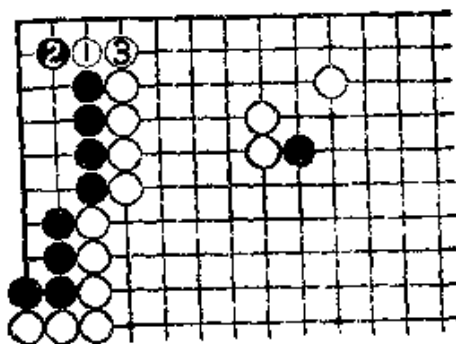
20 图

21图 (后手13目)

白1、3的扳接后手13目。

一眼就可以看出白模样很充实，与此相比，黑棋形显得单薄。

这也是实战中常常出现的局面，这里的扳接是双方的必争点。请通过形记住这种必争点。

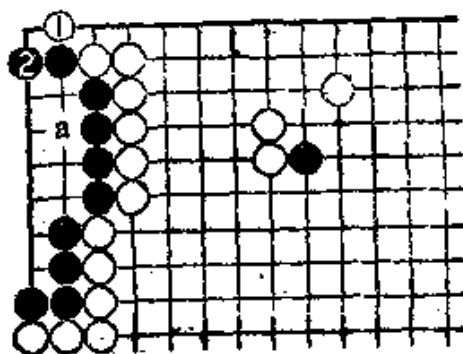


21 图

22图 (确凿)

续前图之后，白1、黑2，黑以后还必须在a位补棋。

与20图相比，黑空减少6目，白空增加7目，其出入是13目。不仅关系到空的大小，而且味道也好，请各位在实战中好好体会。



22 图

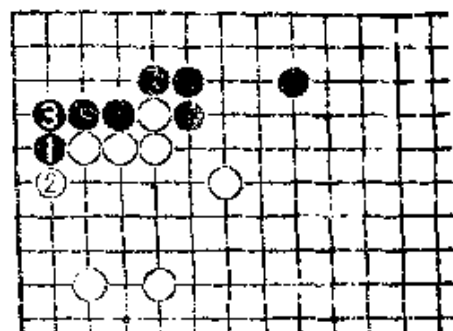
23图 (后手17目)

这是由目外定式演变而来的实战形。

黑1、3的扳接一眼就可以看出是厚实的着法，这里是双方必争之点，第一感就要有“15目以上”的概念。

准确地说是后手17目的大官子。

此后黑还有下图的官子。



23 图

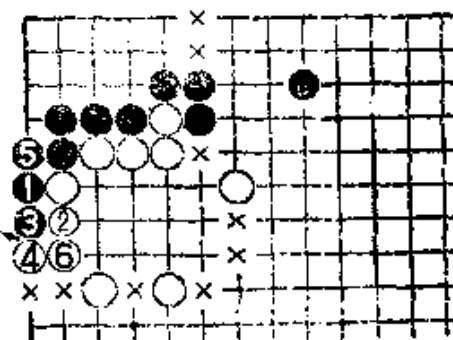
24图 (计算法)

黑1扳，白2只能退，以下至白6都是先手官子。

为了便于计算，双方的空用×印围起。

黑空15目，白空12目。

这是黑先走后的设想图。



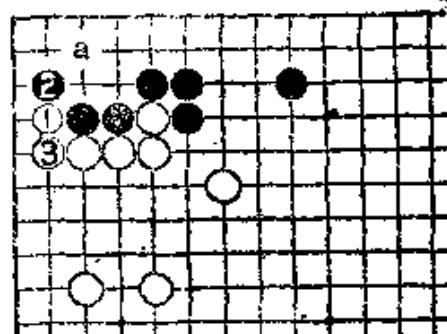
24 图

25图 (后手17目)

相反，白1、3扳接也是后手17目。

不仅目数相当大，扳到的一方，形的味道也好。相比较，被扳到的一方，形的味道很坏。希望大家注意这个形的差异。

如果黑再在a位补是后手6目。不管怎么说，被白先手走到11目总是黑不好。



25 图

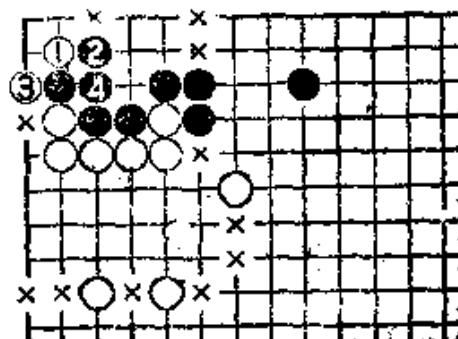
26图 (计算法)

续前图，白1、3是白的权利。

黑空5目，白空19目。

与前图比较，出入是黑空减少10目，白空增加7目。

由此可以证明这手官子是后手17目。



26 图

必胜的扳接

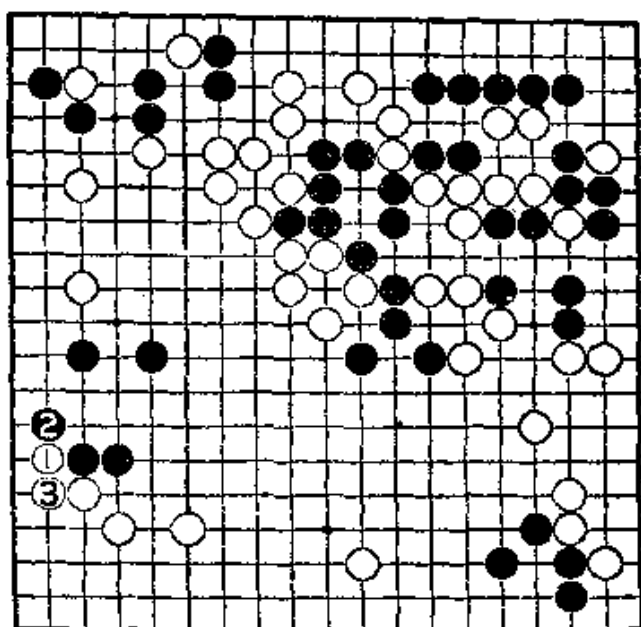
右图是昭和44年我六段时，在挑战者决定战中与坂田九段的第一次对局。由于胜了这盘棋，增强了信心，最后获得选手权战的冠军。

现在这个局面，白1、8的扳接是焦点，围实空的同时，兼带攻击。这样左边这块黑棋就浮了起来，而且中央的大龙才仅有一眼，成为白攻击的绝好目标。因此，可以说黑已没有可能打入下边。这个扳接有30目以上的价值。

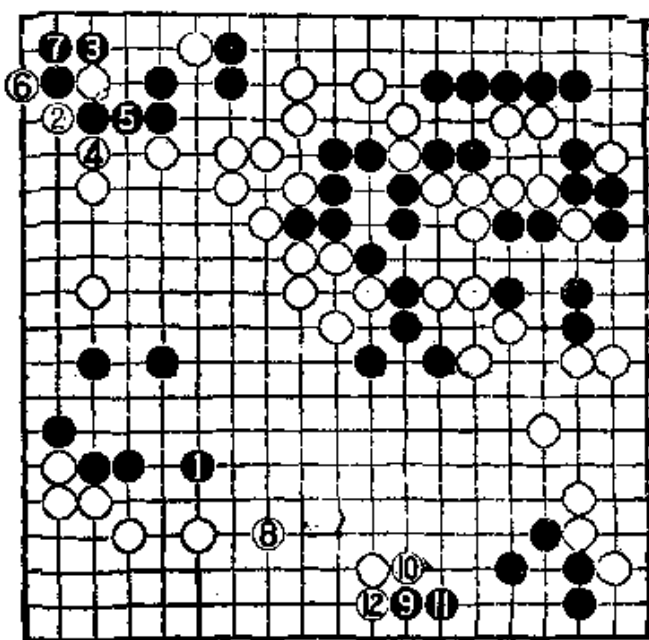
我确信白1、8是必胜的扳接。这之后——

参考图

黑1在中央补，对白来说太好了，白按次序走，到8围起。请您好好体会一下扳接的威力。



第17期日本棋院选手权战
对坂田荣男九段(黑)



参 考 图

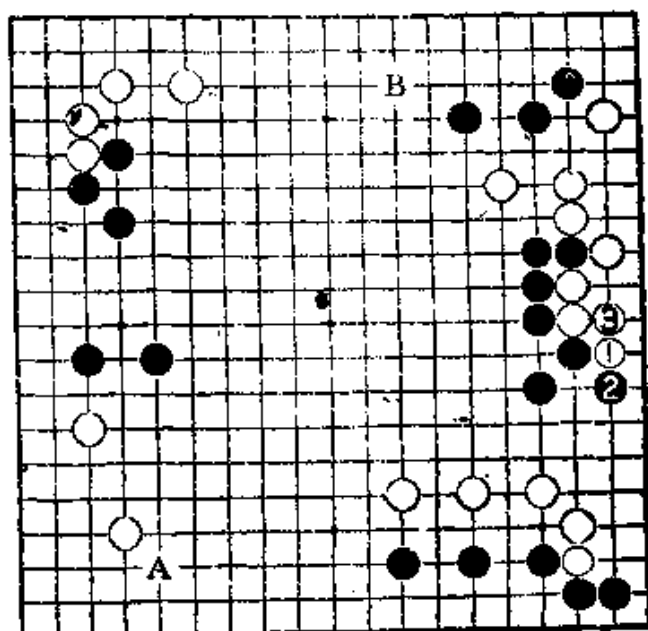
要点的扳接

一胜一负之后，第三局我执白。

这个局面我判断白1、8的扳接比其他好点更重要，是必争的要点——

1. 扳接后白有近10目的空，这块棋可以安定。

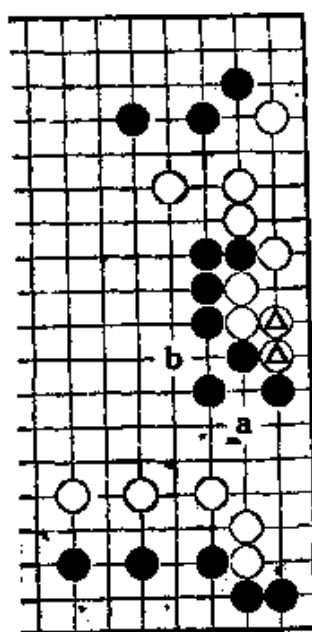
2. **参考图1** 由于有了△，白有a或b位点的先手便宜，这样可以加强下方的白五子。



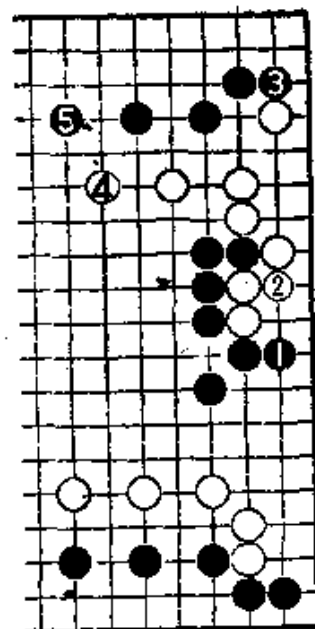
第14期旧名人战挑战赛
对大竹英雄九段(黑)

3. **参考图2** 如果白不扳，直接让黑1立和3挡(先手14目)，构成了一个理想的攻击体系。

从以上的说明中可以看出白1、8的扳接比A、B(各20目)还要大，有20目以上。



参考图 1

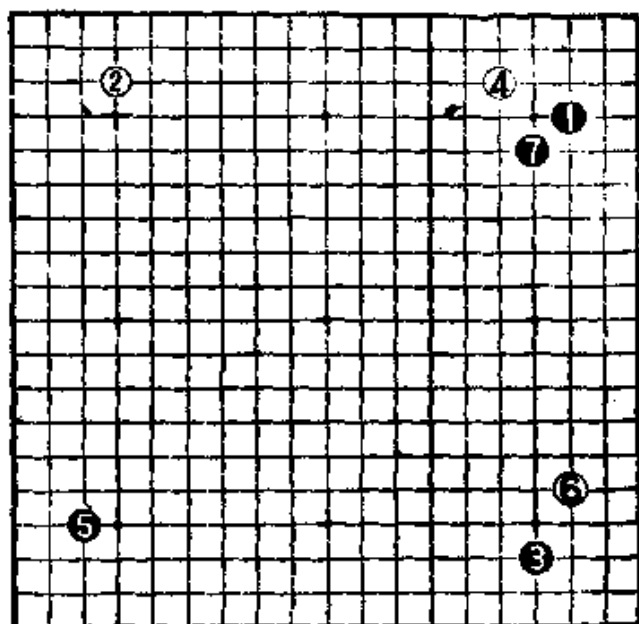


参考图 2

三 尖种种

凡尖无恶手

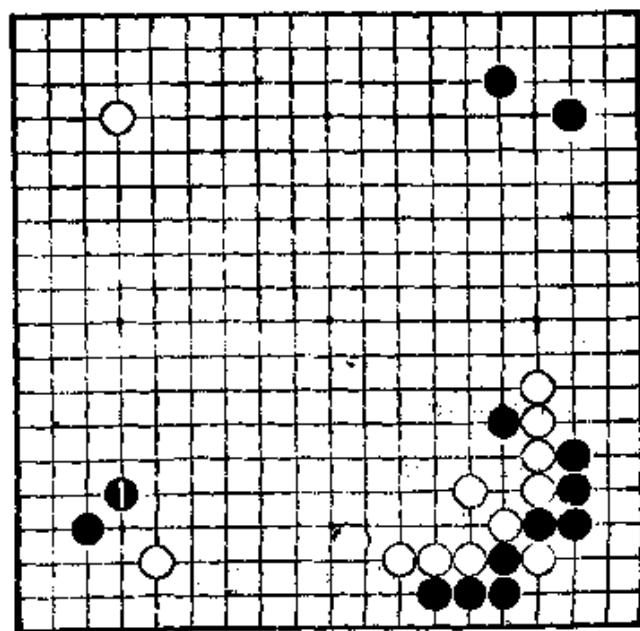
1图 “秀策流的尖”是尖的代表作。秀策曾这样断言：“即使其他定式演变了，黑7也会永远作为好手留存下去。”的确，这手棋一直被人们沿用到现在。



1 图

2图 时光很快地流逝，回溯第10期名人战，向藤泽秀行名人挑战的林海峰九段的黑1特别出众。

黑1的尖占得了双方的必争点，有30目大小，也可以说是决定新名人的一着。



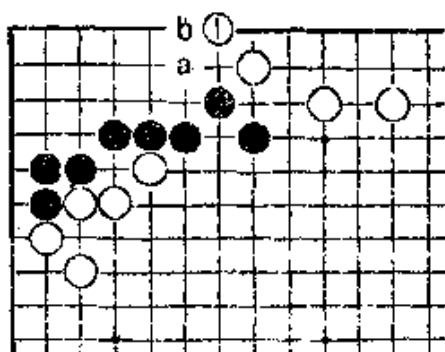
2 图

3图 (先手4目)

白1在一线尖确实是一着漂亮的官子。

这是一手一般不太容易想到的棋，在尖的手筋中这种意外的走法很多。

黑不能在a位应很难受，如果黑走a位，白b冲，黑损失更大。



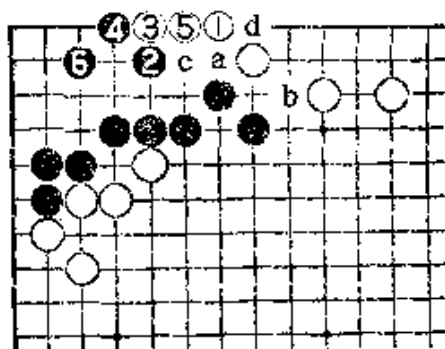
3图

4图 (设想)

白1尖，黑最好是退一步在2位应，当然白8、5可以先手收官。

此后，设想成黑a、白b、黑c、白d之形，角上黑成16目空。

为什么说白1尖是先手4目，这到6图再证实。

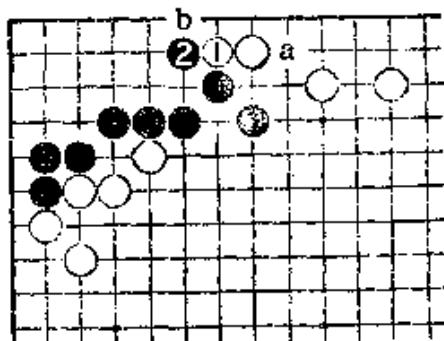


4图

5图 (失败)

也许很多读者都会走白1、黑2，以为“这是先手便宜”。

其实，白1是一着毫无意义而又招损的俗手。因为白有a点的缺陷，所以没有b位的扳，角上的黑空有20目。



5图

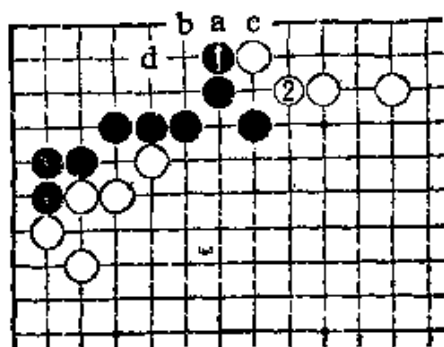
6图 (逆官子4目)

黑1挡先手4目。

白2应后，白a、黑b、白c、黑d的扳接是白的权利。

这样，黑空有20目，与4图相差4目。

这样就可以算出出入。



6图

7图（先手6目）

一般把重视实地叫做“尖后扳接”。
尖与官子有着很深的缘份。

此形黑白谁尖都是先手6目。

也就是说，双先时捷足者先登，千万
不能放过。

黑1尖，白如若不应，被黑6位跳入，
白空要少一半，所以白2只好应。

到黑3、5的扳接是基本形。

8图（计算法）

回到前图，为了便于计算用×印将空
圈起。

此形，a位是白的权利，要按白a、黑
b来计算。

黑空20目，白空18目。

9图（双先6目）

相反白1尖也是先手6目。

黑2如不应，被白在6位跳入，角上
的空减少一半。

这种双先棋，只要走到两个，细棋局
面马上就可以看出胜负。

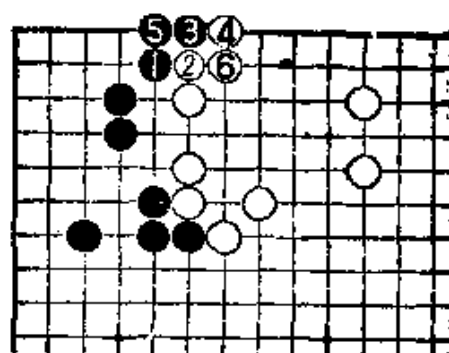
10图（出入计算）

这是回到前图的棋形，黑a、白b是黑
的权利。

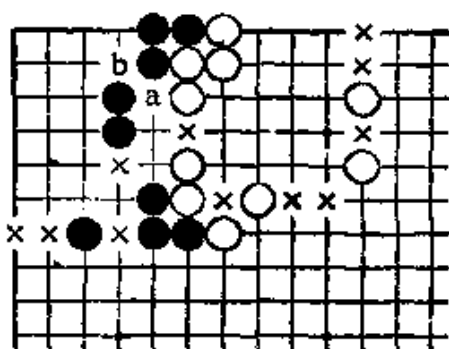
黑空17目，白空21目。

与7图相比，黑空减少3目，白空增
加3目。

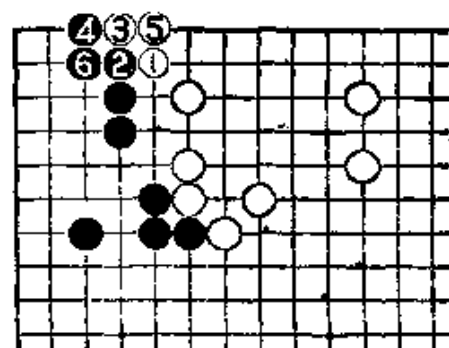
增减6目，这就是出入的答案。



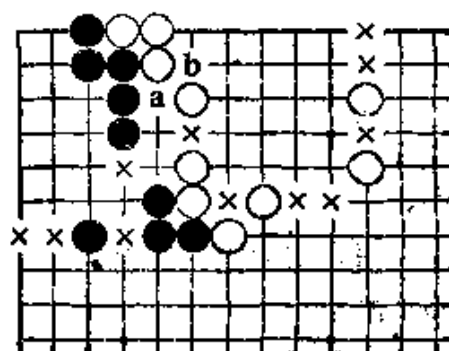
7图



8图



9图

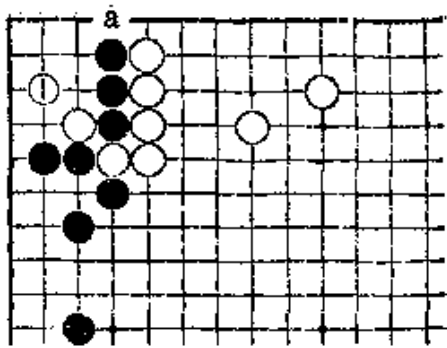


10图

11 圈 (尖是形)

白1尖是有趣的手筋。如果单在a位先手扳，黑1位补，平淡无味。

当您知道白1这手是后手18目，您一定会大吃一惊的。想必都忽略了这手棋的大小吧。

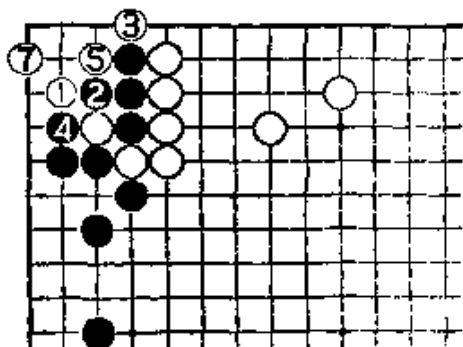
11 

12图 (后手18目)

白1尖，黑2只有打吃一着，因而白8从下面滚打包收。

到白7，角上本来有的10余目黑空消失了，相反，白还成了几目。

白1是经常出现的手段，一看到这个棋便知道有10目以上，这样掌握更方便。

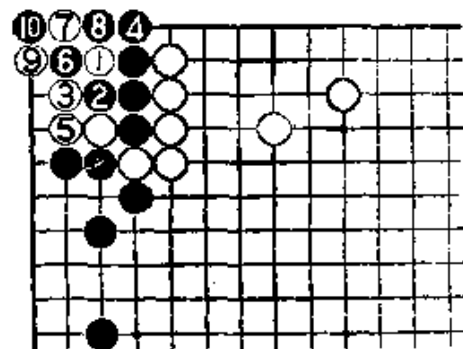
12

13 圈 (俗筋)

白1夹是俗筋。乍一看，好象结果与前图差不多，真这么认为就是我们所说的随手官子。

黑 2、白 8 时，黑 4 的立是成立的。

白由于有了5、7的手筋才成劫争。但在黑10之后，白要花三手棋才能提尽劫，所以黑一点也不惧怕。

13 ~~14~~

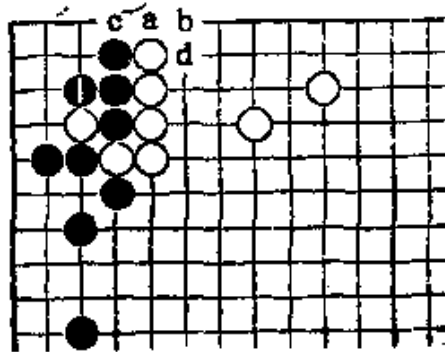
14图 (后手18目)

黑1补，味道很好，也是后手18目。

以后，黑a、白b、黑c、白d是黑的权利。

与12图相比，黑空增加11目，白空减少7目。

共18目出入。

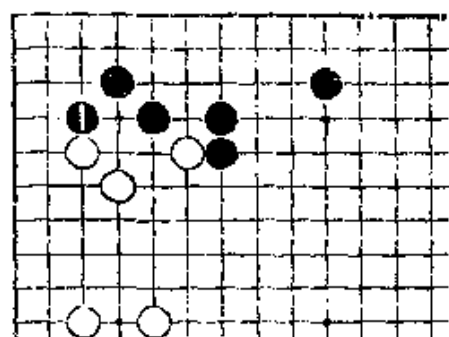
14 

15图 (后手18目)

黑1尖顶是后手18目。

10几目的大官子可以称之为序盘官子。这个形对于双方来说都很有魅力，因为它可以控制角，是双方的必争点。

请记住黑1这手棋近20目，希望您趁早走掉。



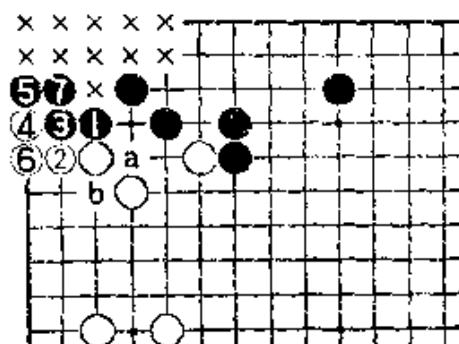
15 图

16图 (计算法)

黑1尖顶，白2、黑3之后，白4、6的扳接是白方的权利。

以后，按黑a、白b计算。

与18图相比，白空增加×印11目。我们再看看白先走又将如何。



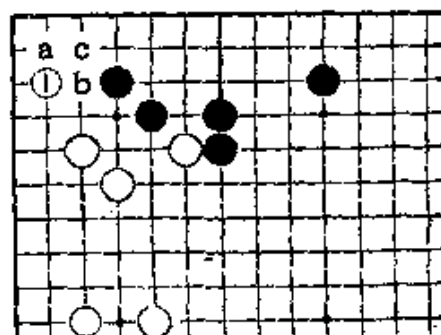
16 图

17图 (先手18目)

相反，白先手的话，白1位飞，是后手18目的大官子。

此时，黑如在a位应，白b、黑c，白先手收得11目官子。

黑如果再落后手，就更加不好，所以黑脱先不应白。



17 图

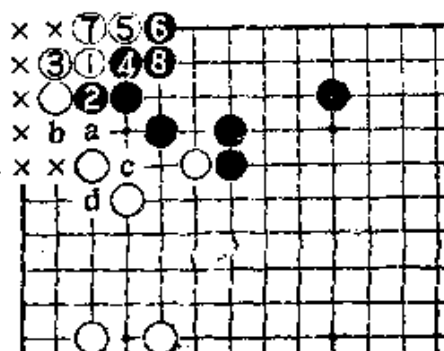
18图 (计算法)

如黑脱先，白1以下的官子就是白的权利。

以后要看作黑a、先b、黑c、白d来计算。和16图相比，白增加×印7目空。

即双方的增减共计18目。

这样就可以学会出入计算法。



18 图

19图（逆先手10目）

这个形，黑1尖守角很大。

要您判断黑1有几目可能比较困难，希望大家借此机会记住这一手是逆先手10目。

黑1守，角上约成20目空。

20图（计算标准）

白1不让黑守而首先打入时，通常黑2以定式为标准从外侧挡。结果，白围得6目空活棋，黑空加上外势估计有16目，扣除白的6目，还剩下10目。

以此为前提，和19图的20目相比，自然得到出入10目的计算。

本图是白先手。

21图（后手16目）

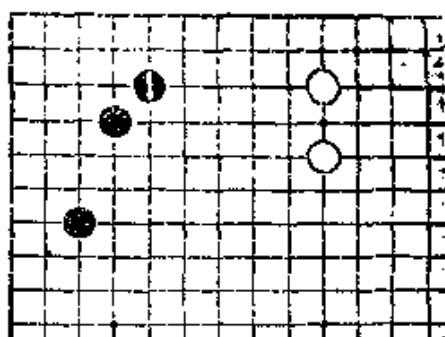
此形的周围尚未定形，所以无法准确地算出几目。可是，黑1的尖有后手16目以上，这样记忆比较方便。

此后，黑a飞或者白b挡，空的大小会因此有所不同。黑空约有15目，白空约有5目，黑约多出10目。

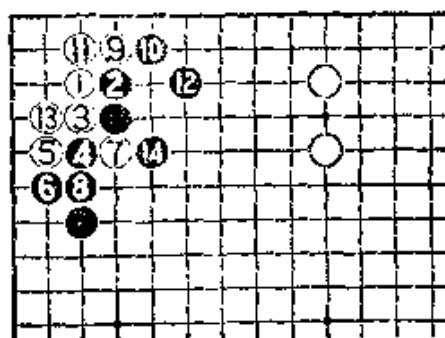
22图（三三要点）

相反，被白1尖到，黑空约7目，白空约10目，白约多出3目空。

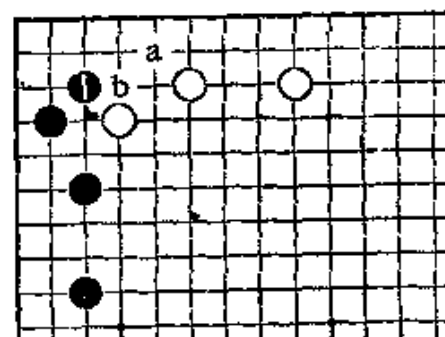
两图增减，10目加3目，出入是13目，再把占得三三要点的追加目数估计在内，这手有15目强。



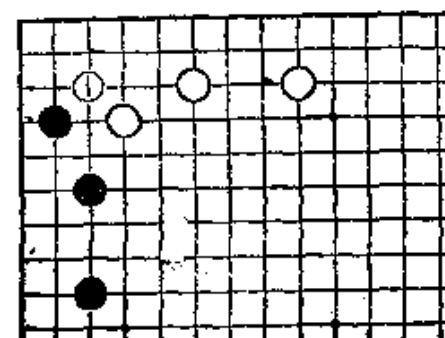
19 图



20 图



21 图



22 图

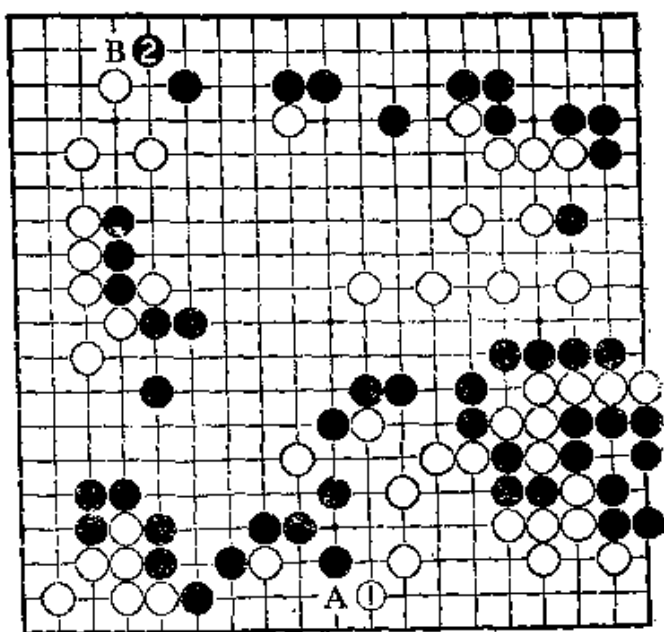
尖的攻防

我执黑。现在局面已进入大官子阶段。

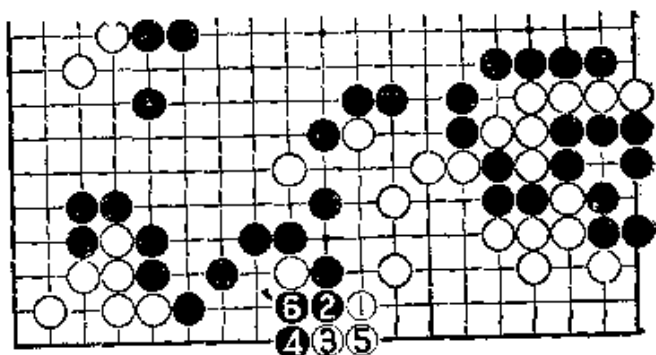
白1，黑2尖，双方各得其一。黑如果在A位应白1，白再在2位尖，两处均被白所抢得，所以黑转向2位尖是必然之着。

白1、黑2尽管同样都是尖，但白先走1位多少是有些道理的。白1是10目以上的后手官子，黑走1位后手官子也有10目强。

此后，黑A、白B是将来的问题，先保留着。



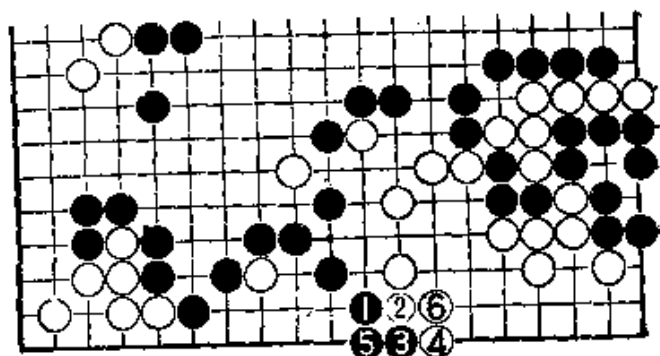
第11期旧名人战联赛对藤泽秀行九段（白）



参考图 1

参考图1 如果黑立即在2位应白1，白这手就是先手6目，但这种局面得到先手的可能性很小。

参考图2 相反黑1尖，白2应，黑也是先手6目。

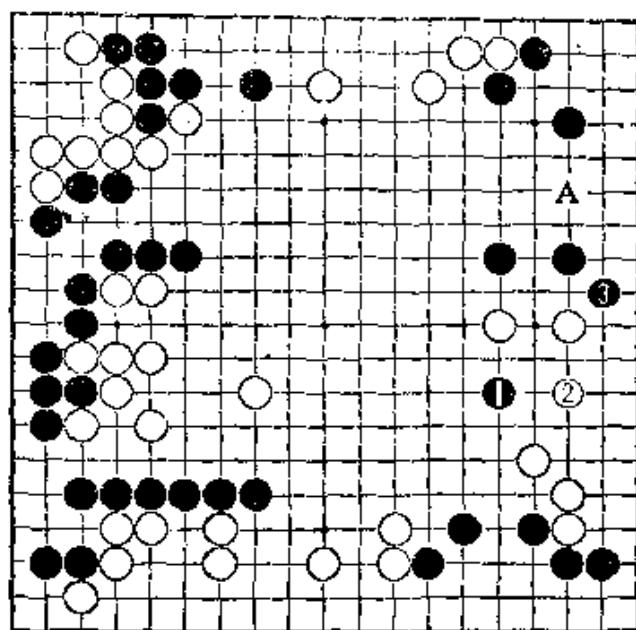


参考图 2

胜利的宣言——尖

我执黑。这是走了70多着的局面，我判断最好的策略是首先以简明为主，防止白在A位打入，于是走了黑1、3位。

这手是从上边侵削、下面收官的理想手段，从而取得了优势。黑3逆先手10目以上。

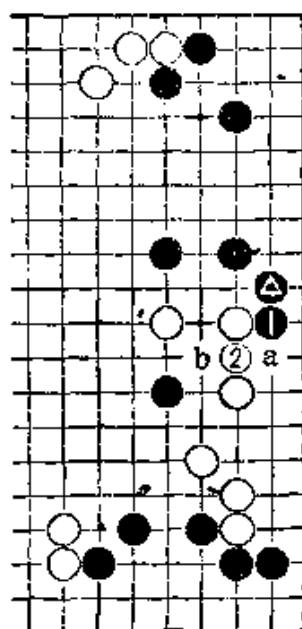


第29期本因坊挑战赛对武宫正树九段(白)

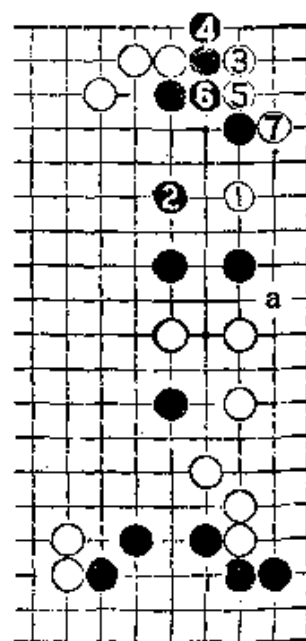
参考图1 △尖后，再在1位爬是先手。

白2如在a位挡就产生了黑b的点，所以白只好屈从地走2位。

参考图2 如果没有黑a这一着，白1就可以打入。如黑2封，白3夹是手筋，黑4立的话，到白7，黑空被践踏一空。黑4如走6位，白则于4位渡过。



参考图1



参考图2

四 伸腿种种

大伸腿和小伸腿

俗话说：“猴子也有从树上掉下来的时候。”围棋上的“伸腿”，不是说树上掉下来的猴子，而是指象从一个枝头攀越到另一个枝头的猴子那样，伸入到对方的空中。

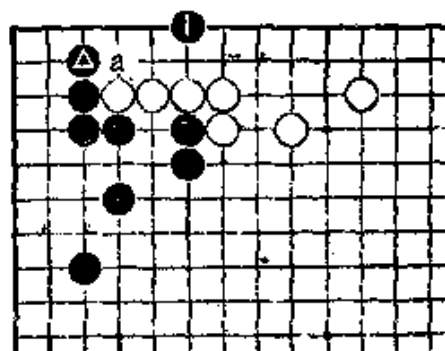
围棋中有很多有趣的术语，比如“龟不出头”、“天狗顶鼻”等等，表达得非常生动、巧妙。

一般在一线大飞进去时就叫作“大伸腿”，小飞进去时就叫“小伸腿”。

伸腿的大小也各有不同。

1图（黑1是大伸腿的基本）

这是实战常常出现的棋形。黑抢在白a挡之前，从黑△的树上滑入1位是伸腿（大伸腿）的基本。



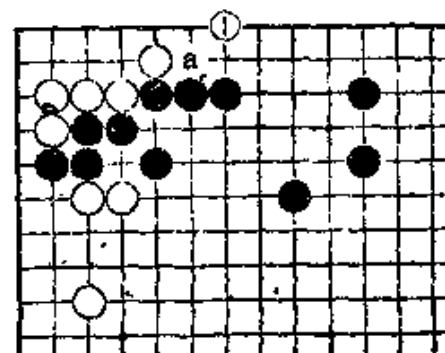
1 图

2图（白1是小伸腿的基本）

这是黑星位大飞缔角，白三三点入后形成的棋形。

抢在黑a位先手挡之前走白1飞是很有趣的，是小伸腿的基本。

伸腿纯粹是一种官子手段。

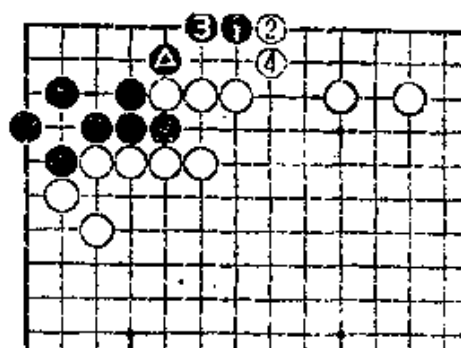


2 图

3图（先手4目）

从△小伸腿到1位，一看就是很精练的官子。白2顶住，好棋。黑3、白4告一段落。

黑1伸腿先手4目。



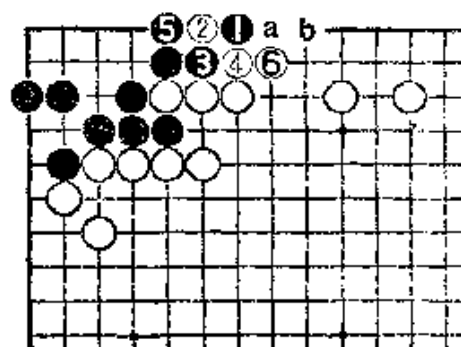
3 图

4图（变化）

黑1后，也有白2跨断的变化，这是怕前图的黑3在4位扳时的对策。

黑5如在a位挺出，白6位打，黑送死。

白6之后，黑在a位爬，被白b位挡，黑不能接。



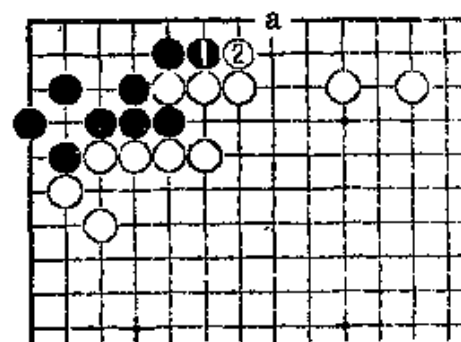
4 图

5图（损2目）

在实战中有不少人忽略了3图的小伸腿，而在黑1位收官。

被白2挡住，平淡无味，与正解相比损2目。

但是，黑也不能因此就把腿伸到a位，否则被白在1位挡，这样黑棋无理。

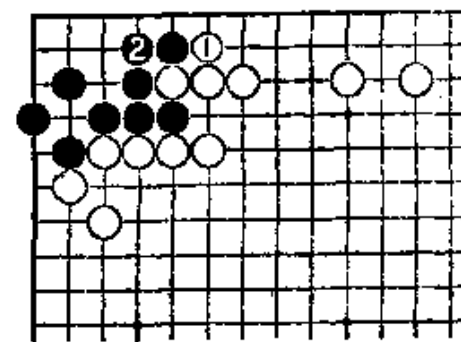


5 图

6图（双先4目）

白1挡，如果黑2接，白1就是先手4目。

围棋可以说是围绕着先手的一种争夺，尤其是在官子阶段，要特别留意设法夺得先手，这是非常重要的。



6 图

7图（单先7目）

正象前面再三强调的，官子是先手走到，还是落个后手，这之间的关系具有很重要的意义。多动动脑筋，以便正确地认清周围的情况，想方设法争取先手是关键所在。

此形，白1小伸腿，争取先手是正确的官子法。

白1先手7目，等黑2补后再去抢占其他的官子。请体会这种官子的妙味。

8图（先手和后手）

续前图之后，黑看准时机在1位挡，以下至白4。设想出这种定形，再进行计算。

白方是先手后手，黑方是后手先手。

9图（失败）

官子是哪怕一点点的便宜也得谋求的一种战斗，但如果不考虑周围情况，贪得无厌，就会失败。

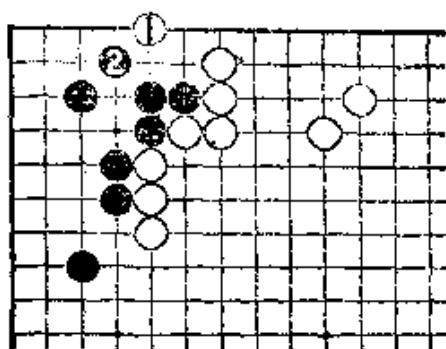
这种局面，白1大伸腿是失败的，因为被黑2位应，白成了后手。

白与7图相比多得1目。仅仅为1目棋，丢失先手是一种失误。

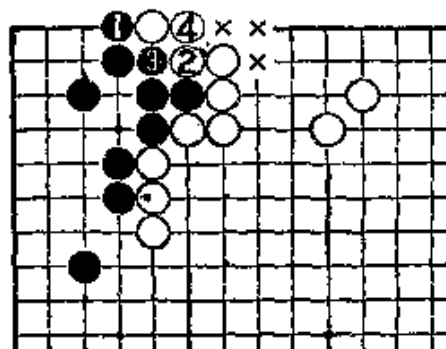
10图（逆官子7目）

黑先在1位挡是逆官子7目。白脱先，下面黑3、5是黑的权利。

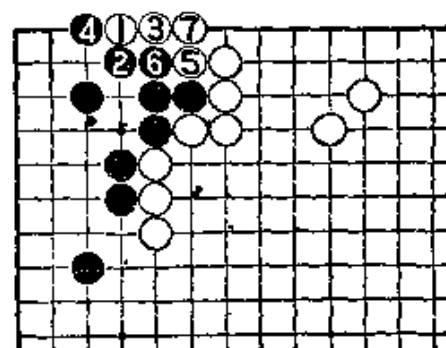
与8图相比，白空减少×印3目，黑空增加×印4目，出入是7目。



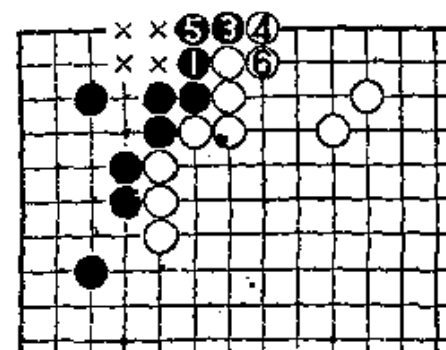
7 图



8 图



9 图



10 图 ②脱先

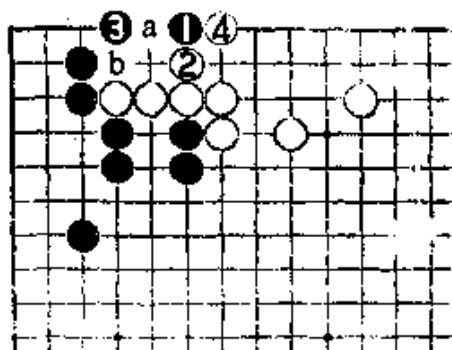
11图（先手6目强）

黑1大飞侵入的着法叫“大伸腿”。

俗称“伸腿8目”，它表现了棋的大小。大伸腿中有6目、7目、8目、9目四个类型。

黑1先手6目。白2时，黑3尖夺得先手，这是黑巧妙的收官法。

黑3如走到a位，白4、黑b，黑成后手，此时不能这么走。

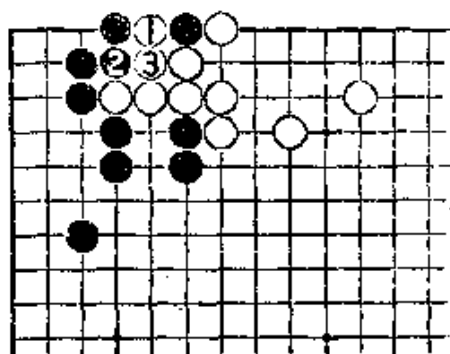


11 图

12图（设想图）

续前图之后，要看作白1提，黑2、白3来计算。

本图是黑先手收官时的正确设想。



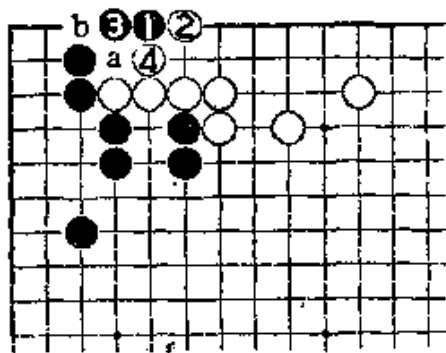
12 图

13图（失败）

黑1小伸腿收官虽是先手，但这种场合是损官的。

到白4之后，成白a、黑b，与11图黑1大伸腿侵入取得先手再至12图的结果比较，本图小伸腿收官要损失1目。

因此，11图是黑正确的收官法。



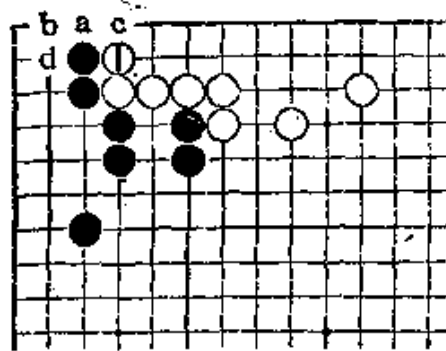
13 图

14图（逆官子6目）

白1挡逆官子6目。

之后，白a、黑b、白c、黑d是白的权利。

本图和12图相比，出入计算有6目强。



14 图

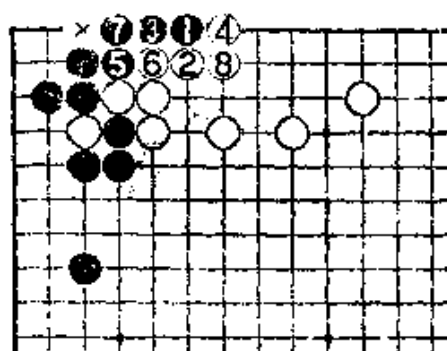
15图 (先手7目)

黑1大伸腿，先手7目。

对于伸腿，应的一方应根据周围不同的情况采用不同的着法。这里白2的尖顶是最佳应法。

黑3到白8是固定走法。

本图可以说是对伸腿的基本应对。



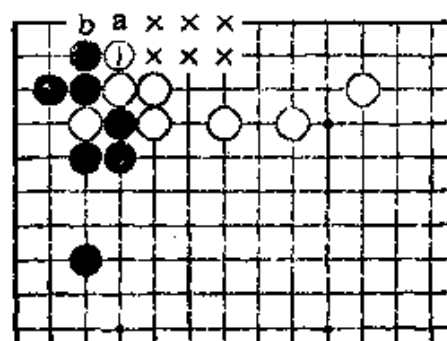
15 图

16图 (逆官子7目)

白1挡逆官子7目。

下面要以白a、黑b双立来计算。

本图与前图相比，白空增加×印6目，黑空如前图×印，减少1目，共计7目。



16 图

双方的出入是7目。

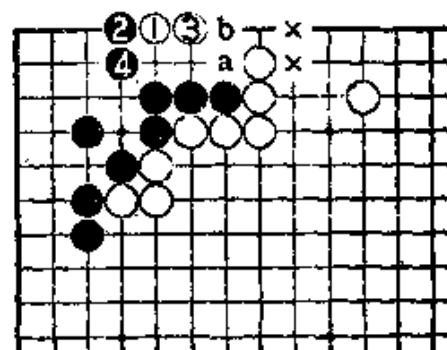
17图 (先手8目)

白1大伸腿先手8目。

黑2顶头是很好的阻击方法。白3，黑4退告一段落。

黑2如在4位应，被白2位再爬，黑损失2目。

此形以后作为黑a、白b来计算。



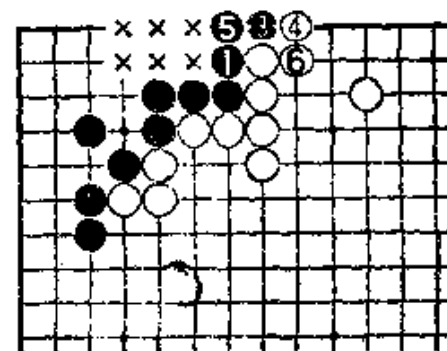
17 图

18图 (逆官子8目)

黑1挡，逆官子8目。

白方脱先，黑3、5扳接是黑的权利。

与前图相比，黑空增加×印6目，白空如前×印，减少2目，共计8目。



18 图 ②脱先

19图（先手9目）

中盘过后，非常优势的局面往往因为官子阶段没走好，而错过了胜利机会，这种情况就是我们专业棋士也经常碰到。所以这样，大多是因为官子走得不得当。

官子中有各种各样的大棋，黑1的大伸腿就是大棋之一，先手9目官子。

白2以下至8。

20图（计算法）

为了便于计算官子的大小，用×印圈起。

黑空7目，白空12目。

与下图比较——

21图（逆官子9目）

白1挡，逆官子9目。

这之后，白a、黑b、白c、黑d的扳接是白的权利。

逆官子9目与双后18目同样价值。为了一看就知道官子的大小，要以形来记忆。

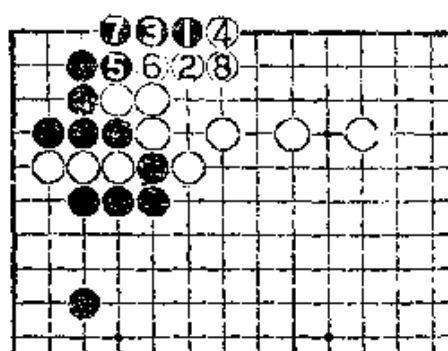
22图（逆官子9目出入计算）

用×印圈住是一种计算方法。

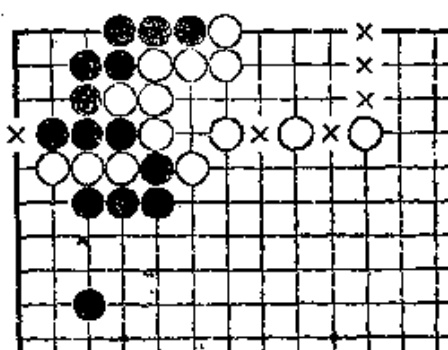
黑空4目，白空18目。

与20图相比，黑空减少8目，白空增加6目，出入共9目。

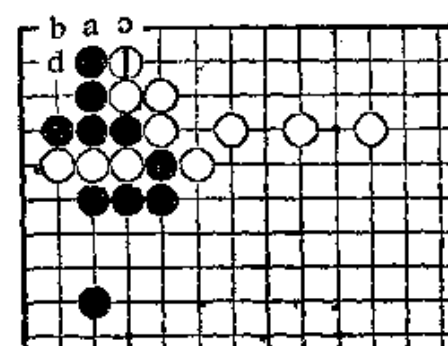
这里，我们大致地研究了一下大伸腿和小伸腿。正因为有了先手、后手，官子技巧才充满趣味。



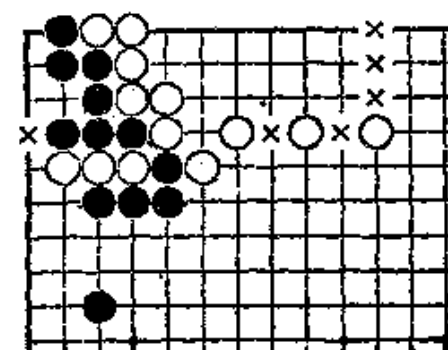
19 图



20 图



21 图



22 图

五 飞种种

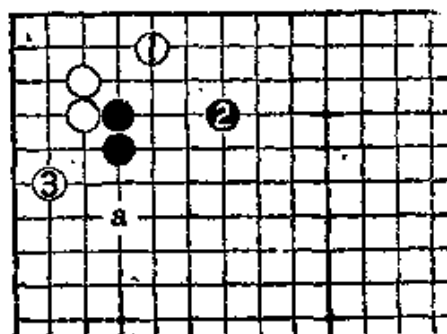
攻击需飞

格言说“攻击需飞，逃要跳”，面向中央的飞是攻击的基本，在边与角出现的飞主要是夺取根据和确保根据。

1图（定式）

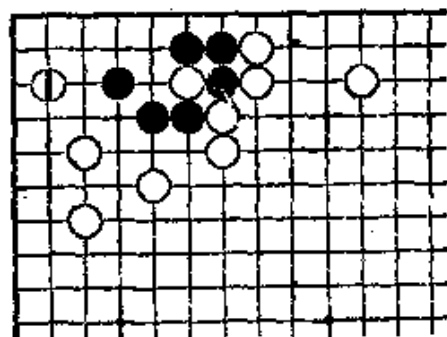
这是三三定式，白1、8的双飞一看就有潇洒、轻快之感。

一方面在角上占领根据地，同时又把对方赶向中央。接下去，白a的飞正是攻击格言中所说的。第三线或第二线的飞是比表面更有实际意义的高效率之着。



1 图

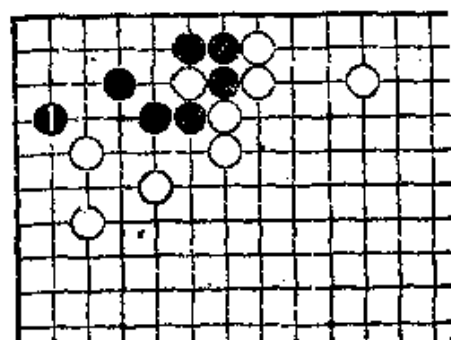
2图 白1的飞是攻击黑的绝好之着。这样大的官子被对方走到可受不了。



2 图

3图 黑1的飞确保了角上的根据，相当大。总之，白攻或是黑守，差异非常明显。

这两图飞的攻防是当务之急。



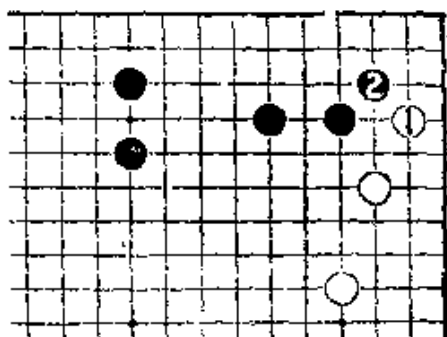
3 图

4图（设想图）

序盘、中盘棋的大小与可以得出准确目数的官子不同，很不容易计算。

本图是实战中常常出现的棋形。要算出白1飞几目这个具体数字是不可能的。

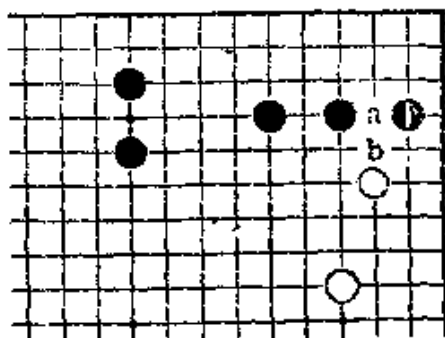
原因是很难准确设想。黑2是否会应不知道，这一手也有可能会脱先。



4 图

5图（变化多端）

黑走时，有1位跳，以及a位的立、b位的尖等等。要准确地设想及计算是不太可能的，这一点希望您留意。



5 图

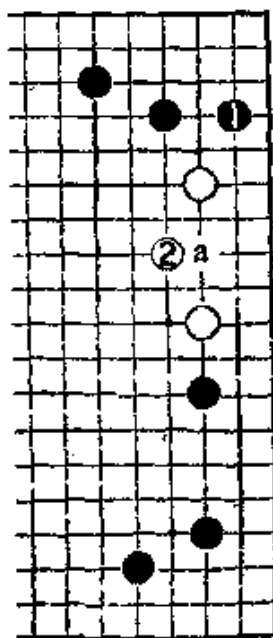
6图（先手约15目）

由于有了黑1，下一手黑a位打入非常严厉，所以白2补一手。估计黑角上有15目左右。

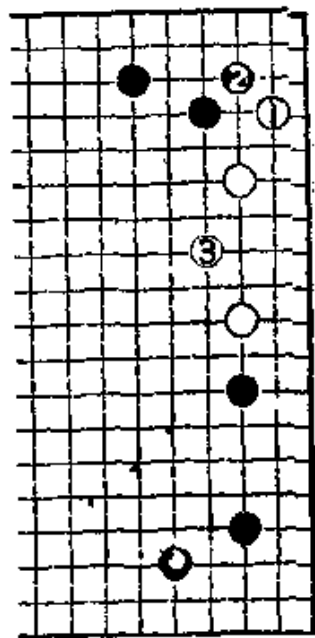
7图（白1、3逆官子约15目）

白先手时，1、3大约可围12目空。

黑空约8目左右，比前图减少7目。白空前图约5目，这里约增加7目，出入7目加7目等于14目，可以看作有15目左右。



6 图



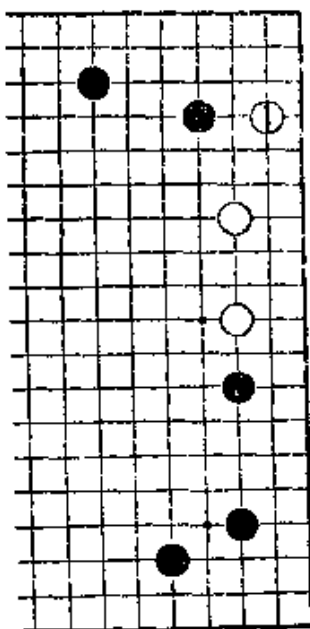
7 图

8图 (绝好的飞, 约25目)

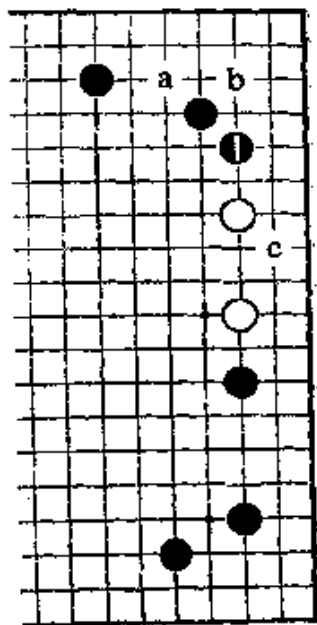
白1的大飞不仅加强了白二子, 而且有25目左右的大小。请看下面的官子。

9图 (尖, 瞄准攻击, 约25目)

相反, 如果轮到黑走, 在1位尖, 黑可以在角上确保17、8目的空。白走a位或b位那是将来的问题, 目前白二子受攻, 没有空。



8 图



9 图

10图 (黑1补是后手)

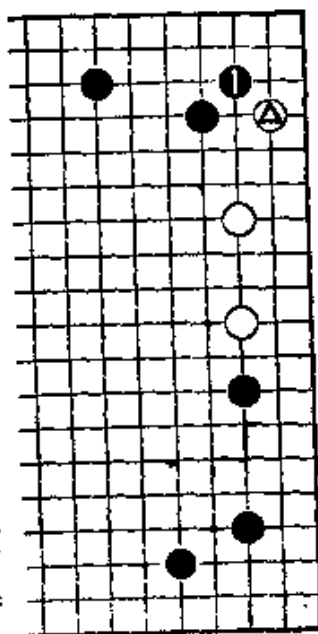
对于△, 黑1补的话, 白先手便宜约17目。

11图 (25目出入的计算)

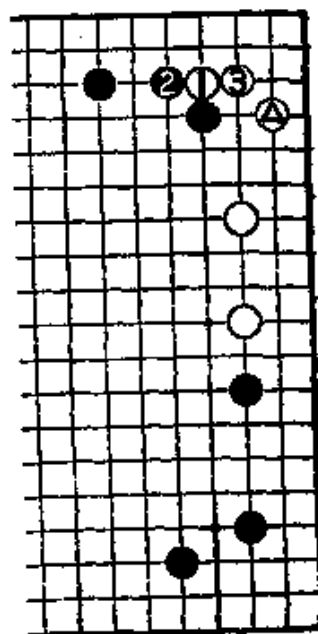
对△, 如果黑脱先, 白走1、3位收官。

黑走10图1位补, 或是白1、3位托, 走到的可能双方相等, 所以计算时也算一半。黑约5目空, 白约10目空, 这是计算的基础。

黑空相差约13目, 白空相差10目, 再加上如9图黑还有C位攻击白的味道, 计算结果约25目的出入。



10 图



11 图

12图（后手12目强）

通过以上的讲解，可以知道围绕飞的攻防收官，其实质比表面的价值要大。

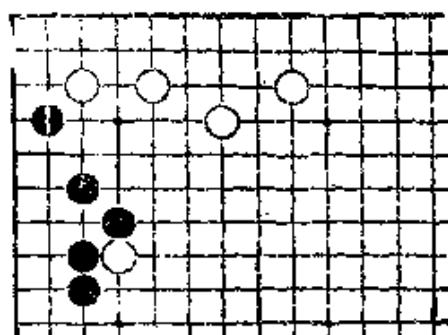
双方的飞是必争之点。黑1后手，有约13目。

13图（设想图）

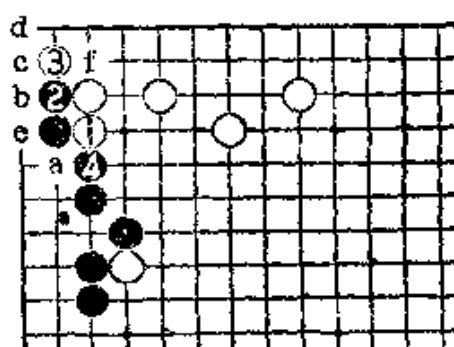
续前图之后，白1从上面压是正着。黑2爬可以占点便宜。

黑在2位爬一子之后，再走4位顶回是常形，比a位退好。

之后，要按照白b、黑a，再接下去黑c扑，白d、黑e、白f的设想来计算。



12 图



13 图

14图（后手12目强）

相反，白1飞后手约13目，比表面的价值要大。

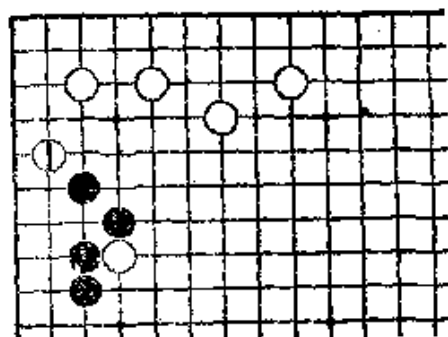
要注意这类官子，一进入终盘就要尽快走掉。

15图（计算法）

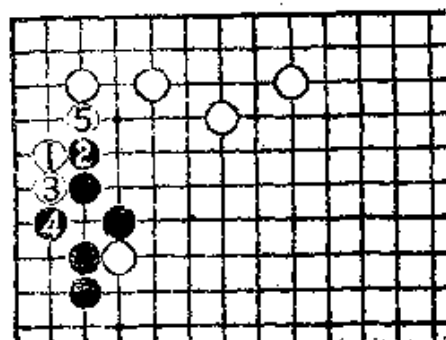
续前图之后。要领与13图相同，黑2从上面压，以下至白5顶。与13图比较，黑空减少5目，白空增加7、8目。

出入共计约13目。

如图的官子，您可以先设想一下它的应对，不一定算出准确目数。您记住：这样的官子第一感就知道有10目强，这样更方便。



14 图



15 图

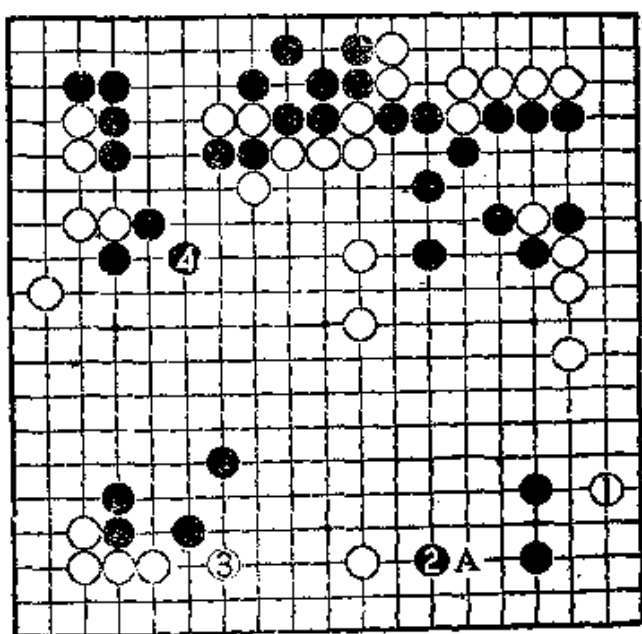
飞的效果

局面的焦点是围绕右边和右下角的攻防。

我执白。我判断一直大伸到1位这手棋有20目以上的价值。接下去，作为白的第二支箭——

参考图1 白1尖有后手14目。

如谱白1之后，再在A位逼，黑一间缩显得薄弱，因此黑2补是必然之着。白8、黑4，白很舒畅。

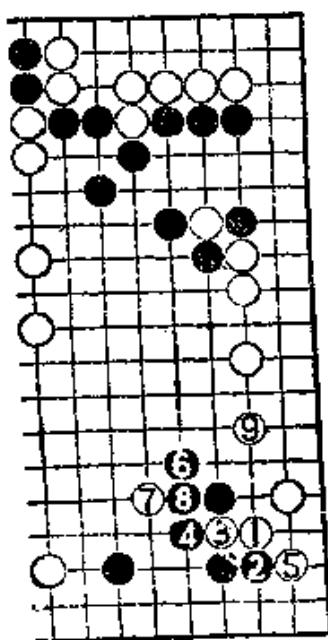


第8期全日本第一位决定战对桥本黑二九段(黑)

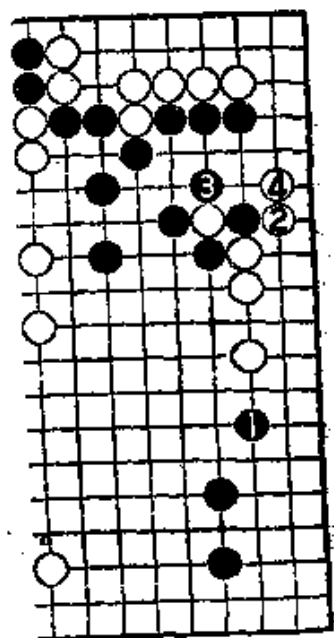
参考图2 相反黑1逼，有20目以上。

白2、4虽然能活，但显得单调。白失去了3位长出的味道，损失相当大。这样的走法白难于落子。

谱中白1那手棋使白空增加10目，黑空减少10目以上。因而其出入计算为20目以上。



参考图1



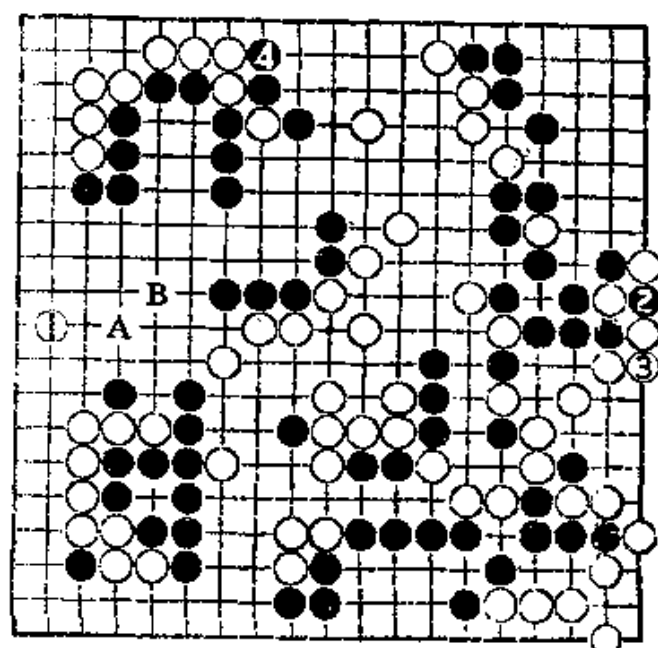
参考图2

飞的时机

白1飞是相当于后手15目的大官子。

此后，白A、黑B。

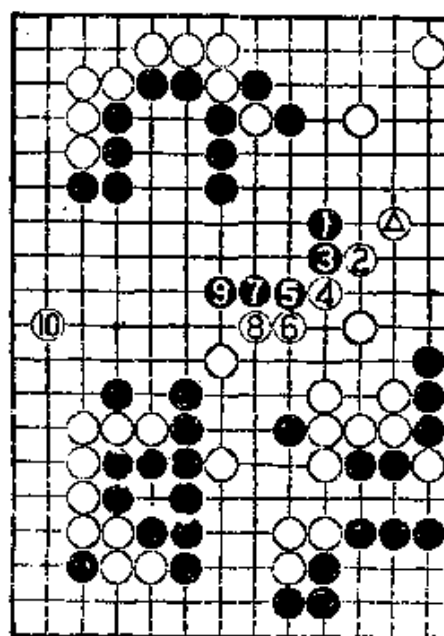
参考图1 这个局面是这样形成的：中央有⊙一子，对此黑1到9围了不少空。此时白10的飞是绝好的时机，这手棋不仅很大，同时这一边的棋子给人一种韵律感。



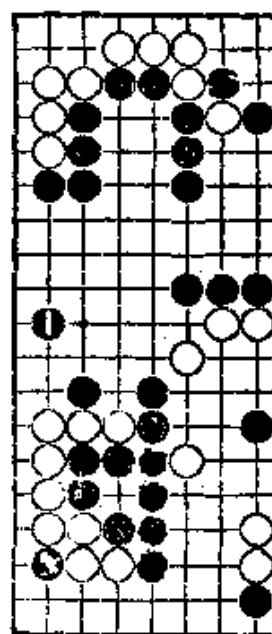
第12期旧名人挑战赛对林海峰九段（白）

参考图2 黑要在这里围空，走1位是形。

与谱中白1相比，黑白双方空的出入之和可以计算为15目左右。



参考图1



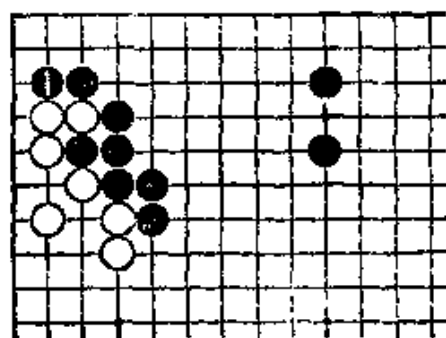
六 挡种种

第二线、第三线的挡是序盘、中盘、终盘均会出现的手段，具有决定胜利的因素。因此，挡是典型的大官子。

1图（定式）

这是由星位压长定式演变出来的棋形，黑1挡是后手约20目左右的大官子。

今后的准确应对，如本图还可以设想，如下图那种厚势，则不太可能。



1 图

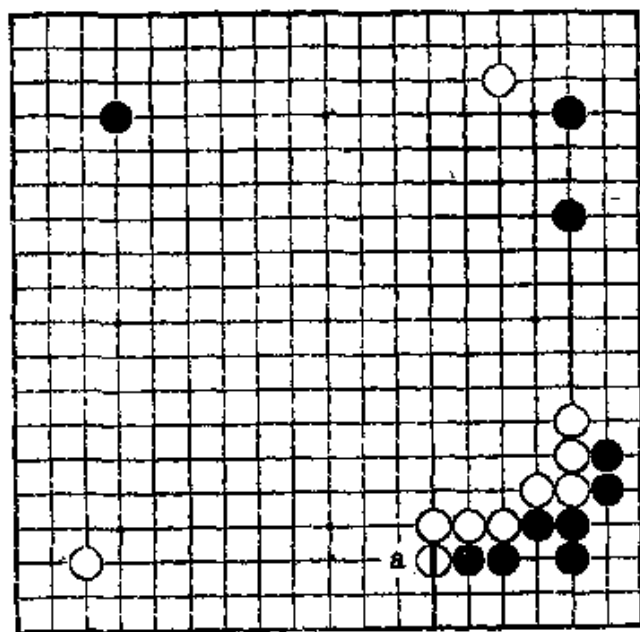
2图（厚势的价值在20

目以上）

因为厚势目数拿不出准确的数字，所以要根据周围的情况来判断价值。白1的挡有25目左右的价值。算法如下所示。

看到白这样的厚势，第一感就有20目左右。白如果不走，被黑在a位跳，白厚势几乎全部被消，相反，黑又增加5目左右的空，出入计算约25目。

希望各位注意白1的威力。



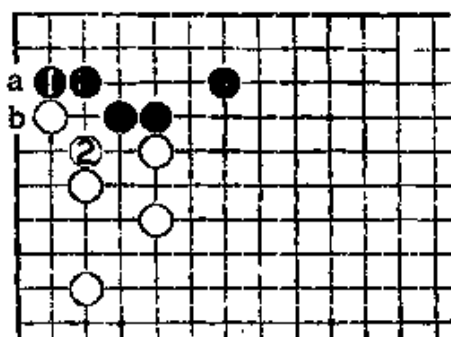
2 图

3图（先手约7目）

官子计算方法中由于掺杂了各种因素，渐渐变得复杂起来。

首先把黑1的挡假设为先手，再进行计算。

白2补是形。如果将此形看作黑a、白b的双立，黑1先手就约有7目。



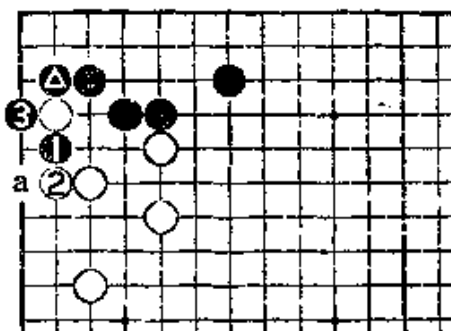
3 图

4图（后手约16目）

前图是把△当作先手来计算的，但实战中不一定就是先手。

白脱先后，黑1、3吃。白再脱先，黑有a位的扳。

这样，△的挡虽说是后手，但大小约16目。请各位自己算算看。

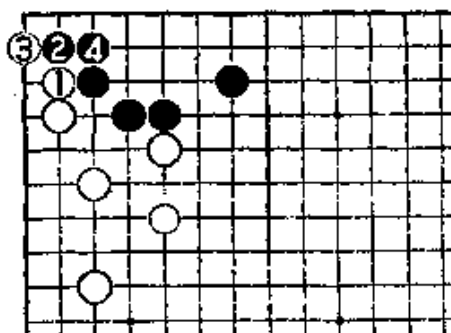


4 图

5图（先手约7目）

相反，把白1爬作先手计算的话，约7目左右。

黑2挡，以下至黑4。与3图比较，黑空减少5目，白空增加约2目，共计约7目。



5 图

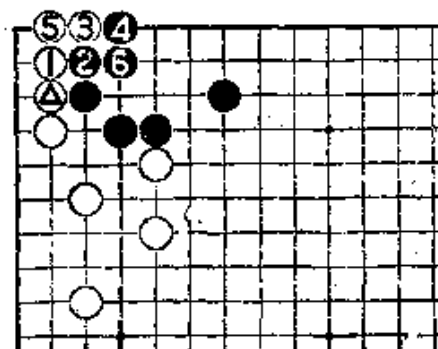
6图（后手16目以上）

实战中当然黑可能脱先不应△。

这样，白1以下至黑6是设想图。

将其结果与4图比较，单纯计算目数，出入有16目以上。

此形，双方先手时是7目，后手时有16目以上，这样记忆更方便。



6 图

7图（后手7目）

白△立是想把这个角走定。

对此，黑1挡后手7目。

白2、4的扳接成先手，告一段落。

角上的黑空13目。

8图（先手7目）

如果黑脱先，白1跳入是正确的收官法。

正因为白1关系到黑的死活，所以是绝对先手，有7目。

黑2冲和4夹必然，以下至黑12。

结果，黑空成6目，与7图相比减少7目。

白空没有增减，所以是7目官子。

9图（参考）

7图走的是△，也许会有不少人考虑走本图1、3扳接收官。这样，黑棋定形，一点余味也没有了。

这里如7图△立下，以后还留有8图的官子。官子的趣味也就在这里。

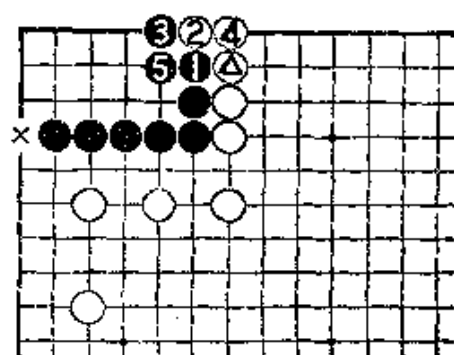
10图（失败）

此形，白1伸腿收官是失败的。

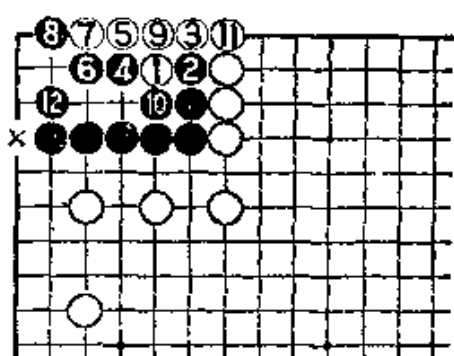
黑2应，好。白3、黑4。

以后成黑a。白b，与8图相比损失1目以上。

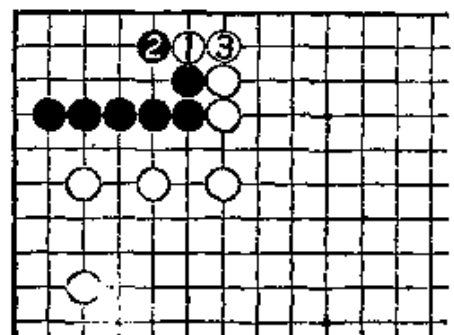
随着水平的提高，官子的趣味和难度也成倍增加。



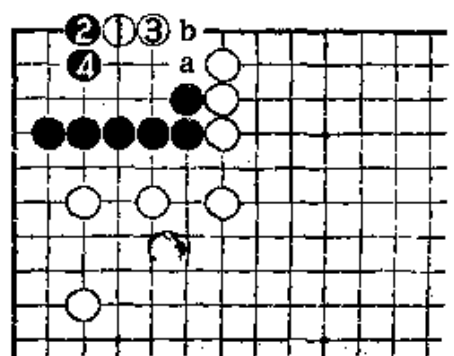
7图



8图



9图



10图

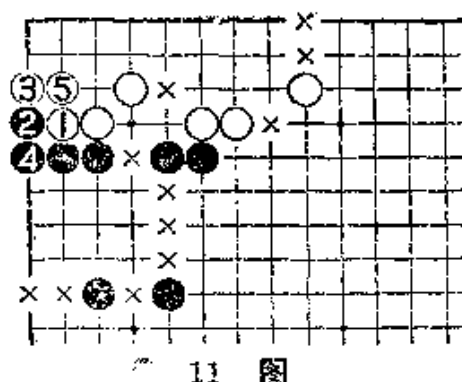
11图 (后手16目)

这是实战中可以常常看到的棋形。焦点在于白守角或是黑跳入破空。

白1挡，大小有16目。

黑2扳接，白只好补。

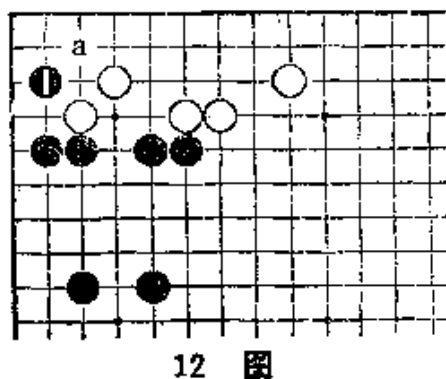
为了便于计算用×印围起，白空20目，黑空12目。



12图 (后手16目)

黑1跳也是后手16目价值的官子。

白a补，黑1就成了先手，白不堪如此，所以一般作为白脱先来计算。



13图 (计算法)

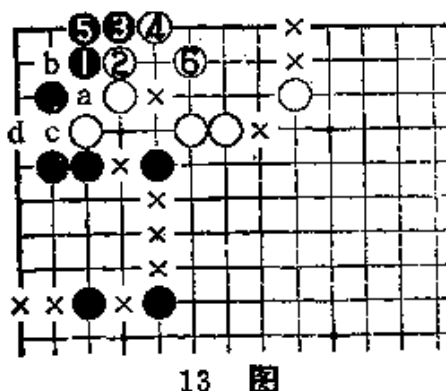
12图之后，黑有1以下的官子，白不得不让步，直到白6。

此形要按白a、黑b、白c、黑d来计算。用×印将空围起。

黑空17目，白空9目。

与11图比较很明显黑空增加5目，相反白空减少11目。

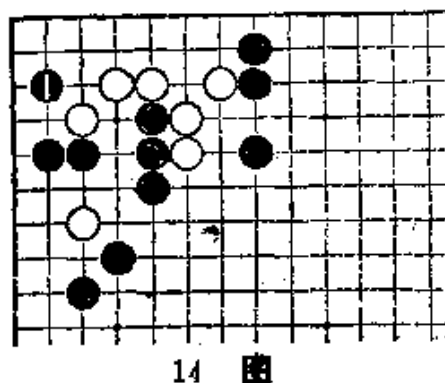
5目和11目之和是16目。这就是出入计算的答案。



14图 (参考)

假如是如图的局面，黑1位跳，夺取白根据，价值更大。

这是生动的实战计算。



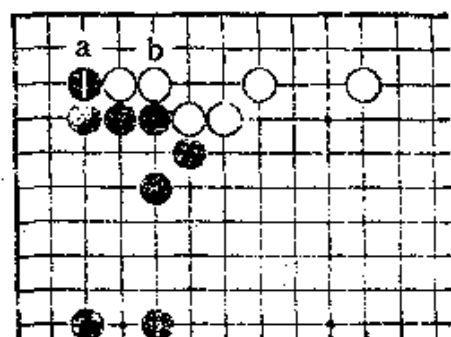
15图（后手18目）

黑1在三三的要点挡，即使从后手18目空着眼，也是大官子。

以后白走，有a位的扳接。

黑走，有a位立瞄着b位夹的收官法。

均衡这一情况，如硬要我说，我说还是黑方略有利。



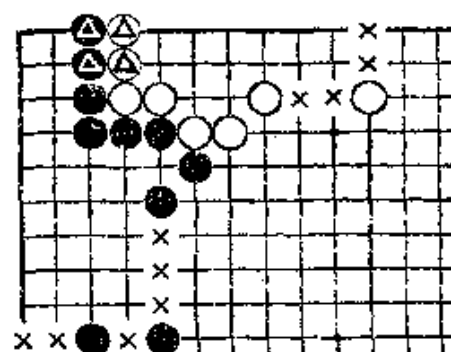
15 图

16图（假设图）

按照△、△双立来计算。

双方×印围起的空是黑29目，白14目。

请记住三三也是官子上的必争点。



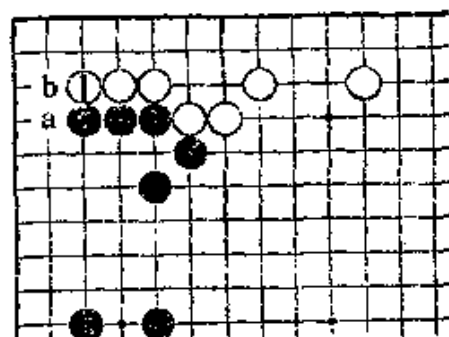
16 图

17图（后手18目）

相反，白1挡后手18目。

的确，一眼就可以看出占得三三一方的棋形在分量上增加许多。

此后，白a扳接或黑b扳接都是大官子，但双方均为后手，所以一般按下图收官。



17 图

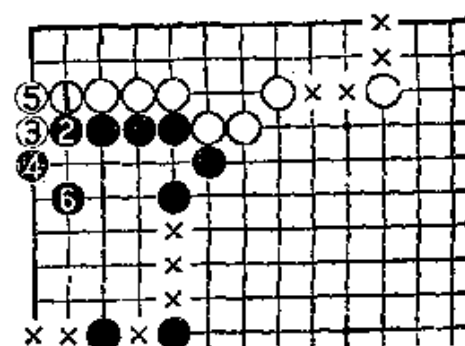
18图（设想图）

白1以下的先手官子是白的权利。

双方×印围成的空，白有22目，黑有19目。

与16图相比，白空增加8目，而黑空却减少10目。

双方出入共18目。

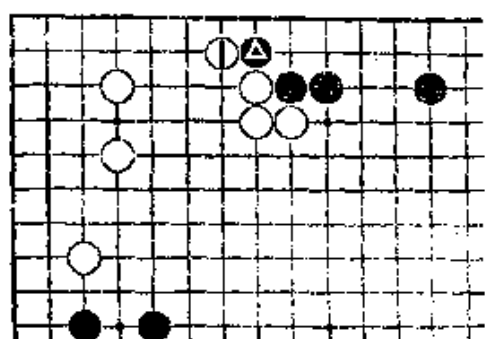


18 图

19图 (25目以上)

这种局面，△扳的话，白要无条件地在1位挡一手。

对于这种攻防要点，一点也不能放松，不能犹豫不决。

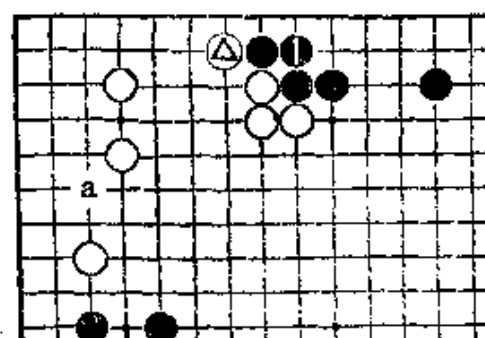


19 图

以后不是黑在20图1位接，就是白在21图1位吃。因为比较复杂，所以暂时保留（请各位自己研究），在此仅考虑白△的挡。

首先，大致地判断一下左上角的势力圈，可以计算为约30目。

当然，黑有a位的打入等手段，不过仍可以说有30目左右。



20 图

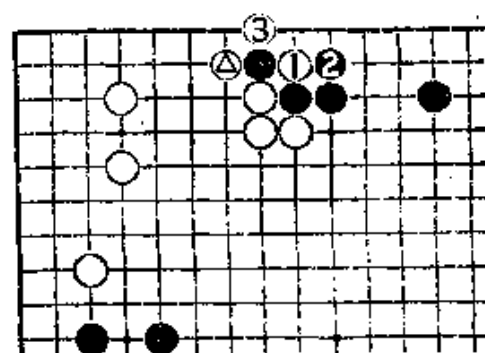
22图 (25目以上)

黑能走到1位长有25目以上。这里，黑1宛如锋利的剑，有千钧之力（1也有走a位的）。

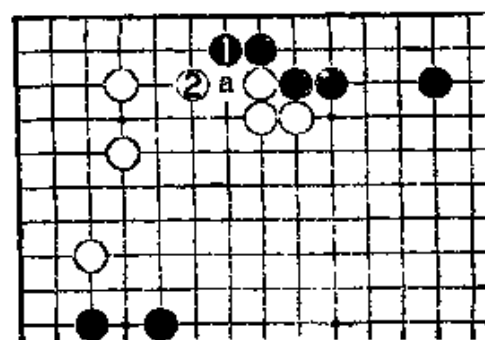
白2补，黑成先手。

黑空与19图相比增加10目，而白空仅限于角上15目，双方的出入计25目。

如果白2再脱先，上边的白三子就变得相当薄弱，这点也考虑进去，这手棋就有25目以上。



21 图



22 图

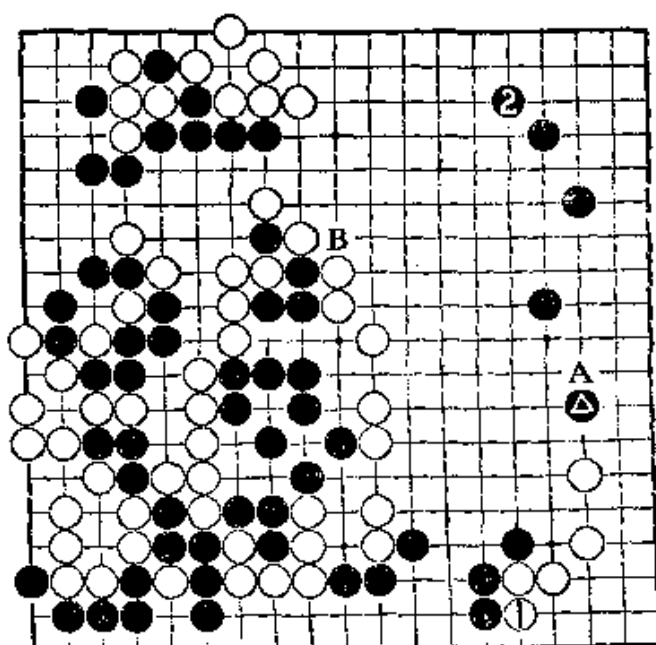
根据和攻击之味

我执白。△的拦是众目一致的着点。

这手棋，和与白A的拆相比，再联系右下角的官子，并考虑到中央白棋成的厚势，从以上三点来考虑，有20目强的价值。

我认为白1挡是应付△的最佳之着。这手棋逆官子9目。

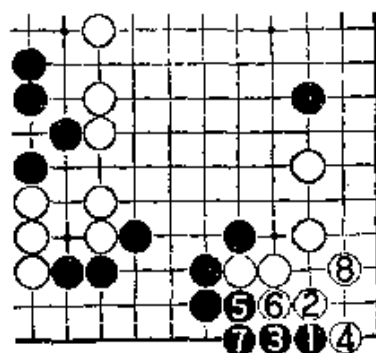
不先走右上角，而优先走白1的理由是——



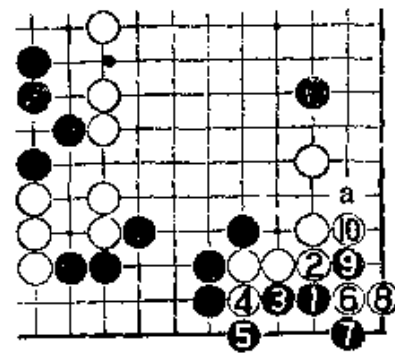
第30期本因坊战挑战赛对坂田荣男九段(黑)

参考图1 黑有1以下大伸腿先手9目的官子。

参考图2 由于黑瞄着a位的点，于是1位跳，以下是成立的。黑先手将白空减至5目左右。

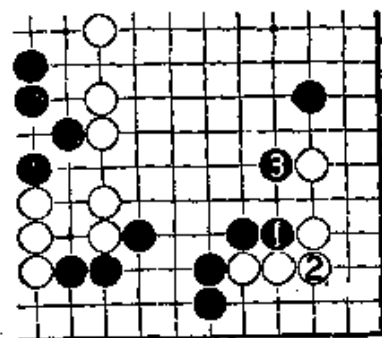


参考图1



参考图2

参考图3 黑1、3有力，这样一来，黑厚实，本谱B的断就成了黑的目标。本谱白1挡消除了这些手段。

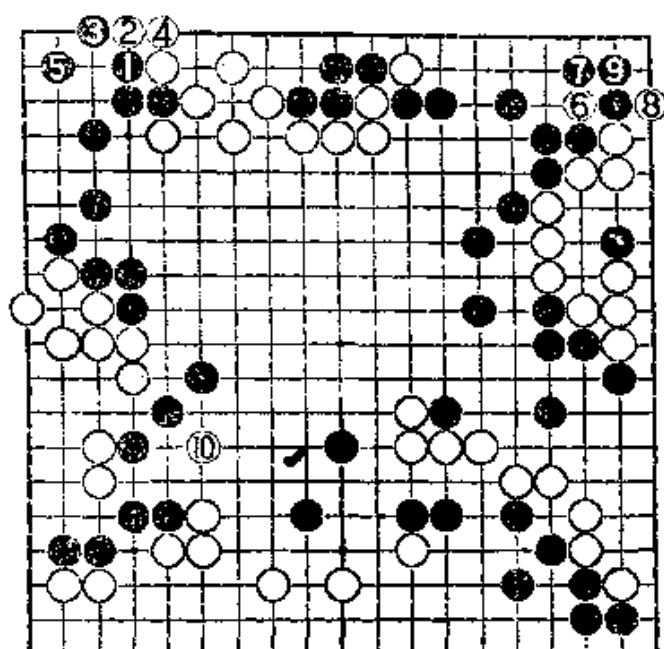


参考图3

必争点的挡

我执白。现在盘面上的棋是实战的经过。

黑1在左上角的挡是必争点，是盘面上最大的一手，大约有15目。如果不走1位——



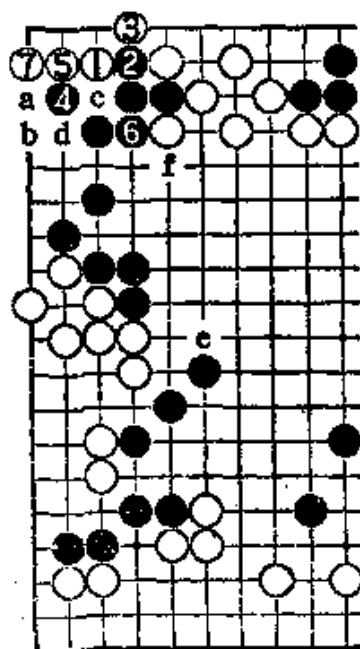
第27期本因坊战挑战赛对林海峰九段（黑）

参考图1 白1当然跳入。至白7以后，设想成白a、黑b、白c、黑d。

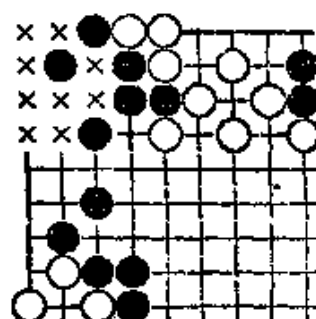
白1的大小同样约15目，差别在于——

参考图2黑空×印9目，参考图3黑空×印4目，双方出入共13目。

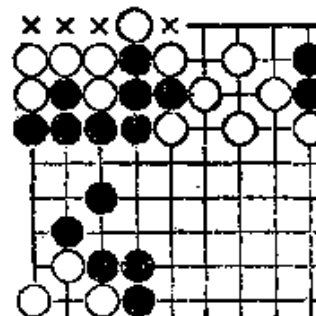
除这里13目，再加上参考图1的白e靠后，白f长还可能得到追加目数，谱中黑1的出入为15目。



参考图1



参考图2



参考图3

七 断吃与接种种

断吃与接的关系

围棋上有句谚语叫“以断为始，以接为终”，断和接正好互为正反。

如果把断当作进攻的一方，那么接就是防守的一方。体会、掌握这两种技术是非常重要的。

同样，官子上的“断吃与接”，其关系在实战中常常可以比作小车的两个轮子。但是，有很多人往往不注意官子中的断吃一子和接一子，即使注意到了也常常由于次序的错误而被高手抢先走到。

主要原因是因为没有按大小排好顺序。

1图（断吃的基本）

一子的断吃，简单地说小至2目弱，大到10几目，有各种类型。

这是让子棋中常常出现的棋形，黑1、3是断吃的基本。

这手棋没有一点出奇的地方，但大小竟有后手15目。

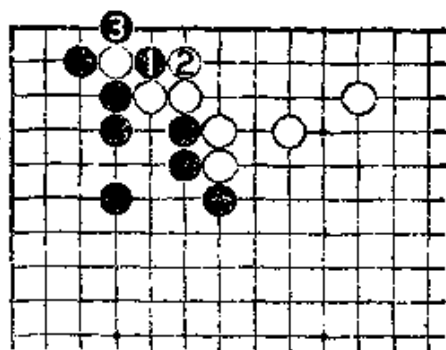
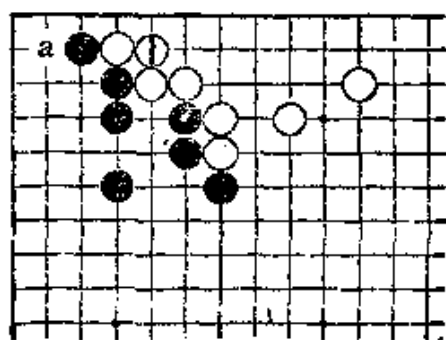


图 1

2图（接的基本）

如果说前图是一种攻的姿势，那么本图就是守的姿势。

白1是补掉黑断手，是接的基本型。以后还留有白a夹的手筋，是后手15目的官子。

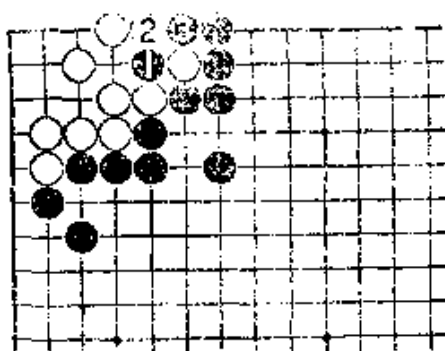


2 图

3图（后手4目）

最初，由于不懂得官子计算，把官子计算看得很复杂而退避三舍的各位，通过以上的学习也许开始感到官子计算并不是那么难了吧。

这里，黑1、3的断吃是后手4目。



3图

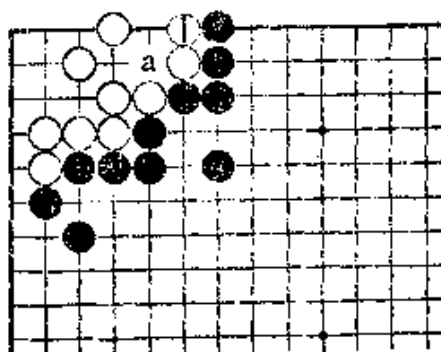
4图（后手4目）

白1挡是正确的接法，后手4目。

如果白1在a位接，请注意白将损失1目以上。

本图白在此成8目空，而前图没有目数，还被吃一子。

双方的增减出入为4目。



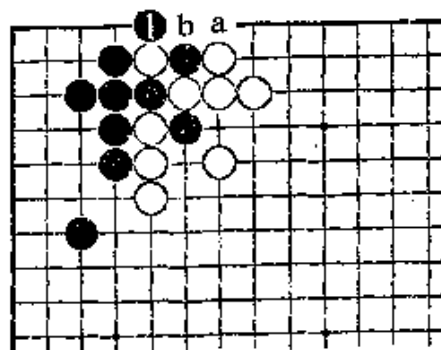
4图

5图（后手6目）

这是实战中常常出现的局面。

双方同时能吃时，提的权利双方各半，黑1提后手6目。

这个形就要按白a、黑b来计算。



5图

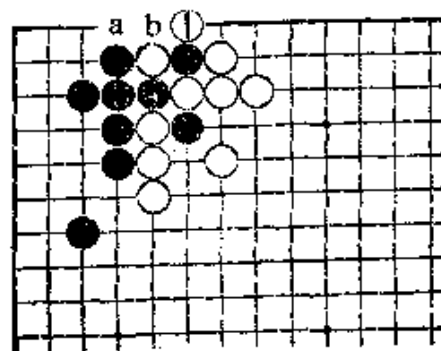
6图（后手6目）

相反，白1提也是后手6目。

此后，按黑a、白b进行计算。

结果，5图与6图相比，白空减少3目，黑空增加3目，出入计算为6目。

这个形一看便知“谁走都是6目”就方便多了。



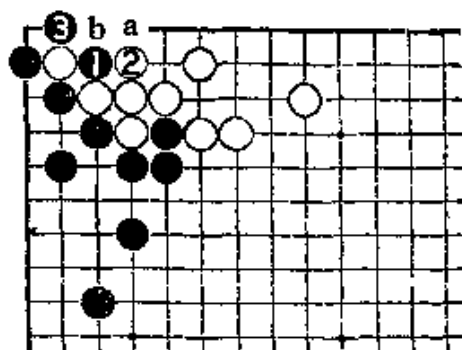
6图

7图（后手7目）

黑1、8的断吃后手7目。

实战中我发现有些人一时觉得不知走哪里好，常常去选择一些没有实际价值的小棋，碰到这种场合时，我建议您选择类似黑1断吃这种有实际价值的官子。

此后，一般按白a、黑b来计算。



7图

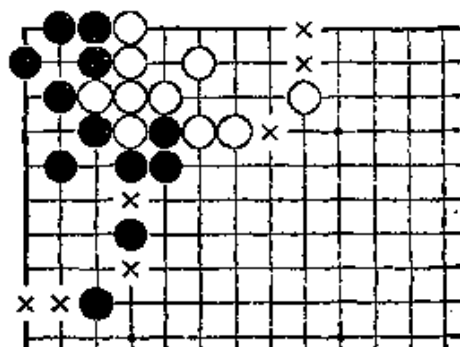
8图（计算法）

再回到前图，为了便于计算，用×印将空围起。

黑16目空，再加提白一子17目。

白10目空。

各位在自学官子时，描绘一个象8图这样的图形，计算就简单多了。



8图

9图（后手7目）

相反，白1接后手7目。

这种接不仅有实际价值，味道也好，而且比表面价值要大。

以后按白a、黑b来计算。

10图（出入计算）

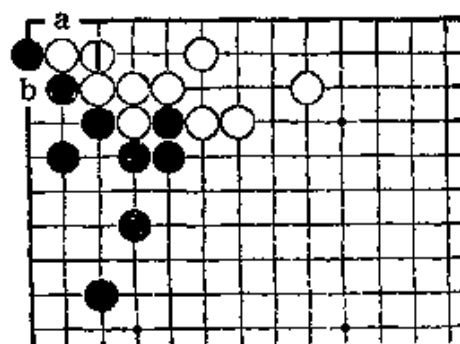
回到9图，用×印将空围起。

黑空13目，白空13目。

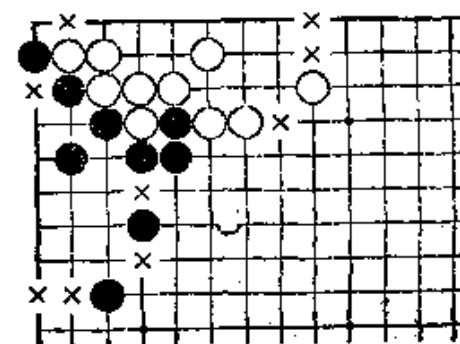
10图与8图比较，结果，黑空减少4目，白空增加8目。

出入计算为7目。

描绘出这样一个图形，就能进行准确的计算。



9图



10图

11图（后手约14目）

黑1、8的断吃虽说是后手，但约有14目，这在二线的断吃中是最大级的官子之一。

常言道“开花一朵30目”，提一子确实有这么大的价值。即使这是一手官子，即使棋在边上，开花一朵的效果也是相当大的。

12图（后续官子）

开花一朵后，还有黑1到白6的官子。

这里黑空扩大，白空减少，形成鲜明的对比。

这样的官子在断吃中是属于最大级的，这种地方要抓住时机尽快走掉。

13图（后手约14目）

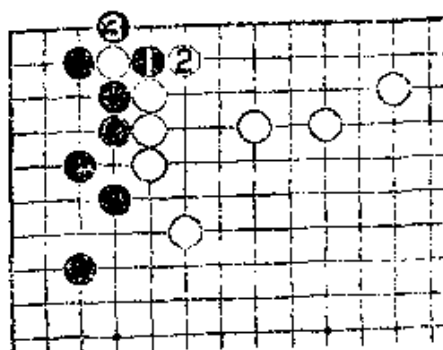
白1的接是厚实的一着，后手约14目。

下面，白3扳，黑4退。请注意，与前图相比，本图的白空显得充实，而且还有额外便宜。

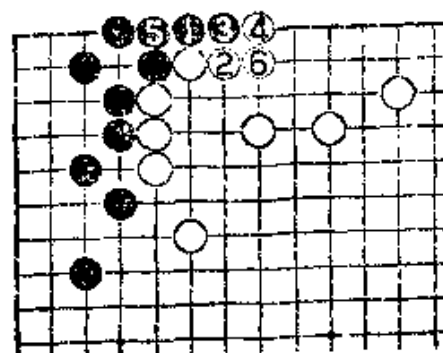
接下去，白a爬入后，还有白b，黑c、白d、黑e。此形与12图相比黑空减少7目，白空增加7目，出入共14目。

14图（未定图）

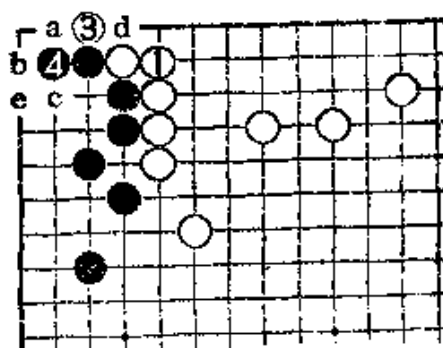
是白在前图的a位爬，还是轮黑在1位挡未有一定。如果将两图的结果对半，则很复杂，所以暂且不谈，实际上也没有必要算得那么细。



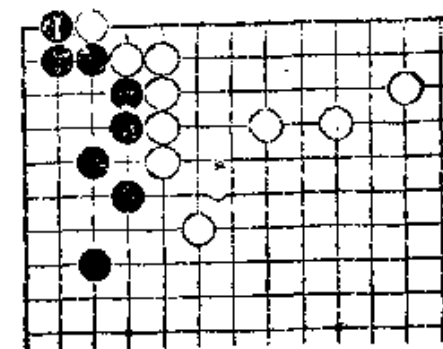
11 图



12 图



13 图 ②脱先



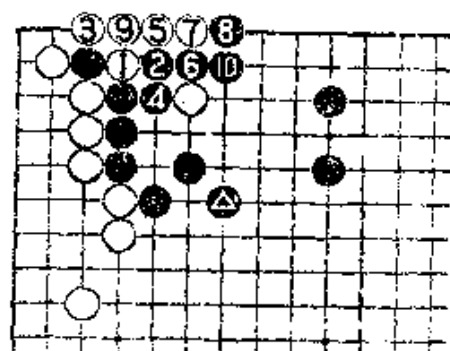
14 图

15图 (先手14目)

实战中常常会碰到大官子问题。

白1、3断吃先手14目。

黑4之后，白5以下至黑10，这样大的官子并不常见。



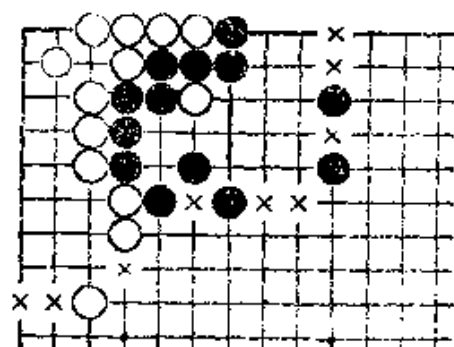
15 图

回到前图，作为一种算法，将双方空用×印围起。黑空18目，白空20目（包括黑的一个提子）。

16图 (逆官子14目)

一看就知道黑1的接是大棋，准确地说，大小是逆官子14目。

用×印围起，计算双方的空地。黑26目，白14目（黑a、白b之后，白还要在c位补）。与16图比较，黑空增加8目，白空减少8目。



16 图

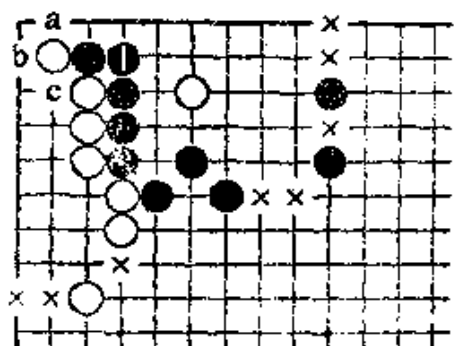
双方的出入（增减）大小为14目。

17图 (参考)

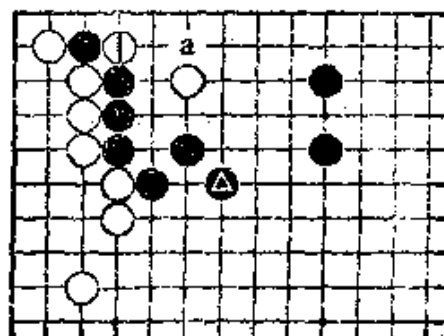
通过以上的学习，我们了解到角或边提吃一子棋的大小。

然而，提吃的时机问题也是很重要的。例如本图，一旦外部由△封住，成为黑空的瞬间，白立即于1位吃是绝好的时机。

所以这么说，是因为如果没有△，白还有利用a位的立破除黑空的可能性。因此，尽管是大棋，掌握时机去着子也是非常重要的。



17 图



18 图

开花一朵的威力

开花一朵的威力极大，用目数来表现比较困难，由于情况不同，可能是40目，也可能是50目。

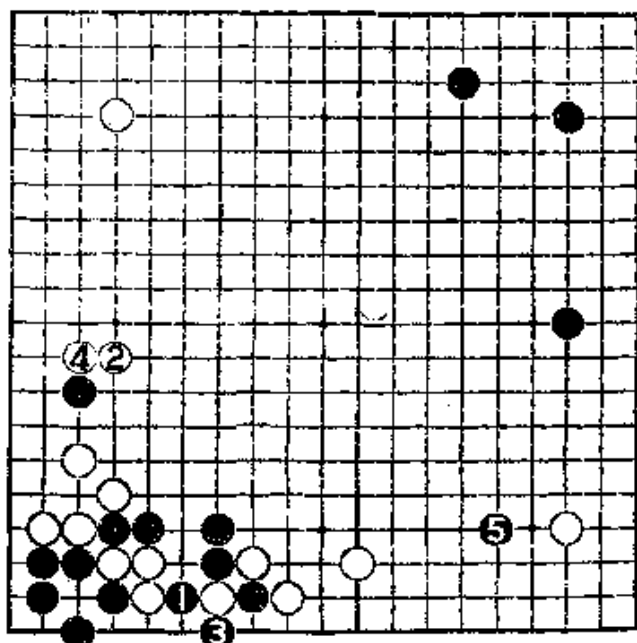
黑1、3逆官子10目，相当于后手20目左右。这手棋挽回了黑开局的落后。

白2如参考图1在1位开花是当务之急。这一手棋安定了下边，使黑a的效果减半。

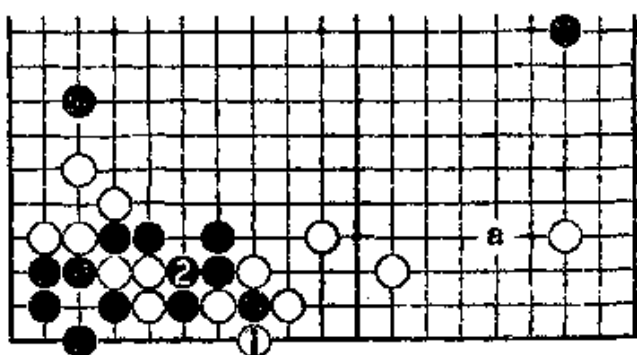
也就是说下边的白一旦变强，黑a这手棋就仅仅是一种侵削手段，而本谱的黑5正积极攻击下边的白三子。

参考图2 实战中黑1先挂，再走8、6消除白a位冲出的余味，这个次序黑好调。

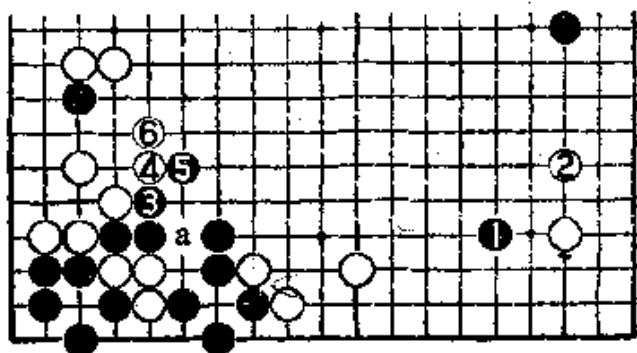
可以说一子的断吃是这盘棋的转折点。



第8期专业棋士十杰战五局胜负对梶原武雄九段（白）



参考图1



参考图2

计算和次序小测验

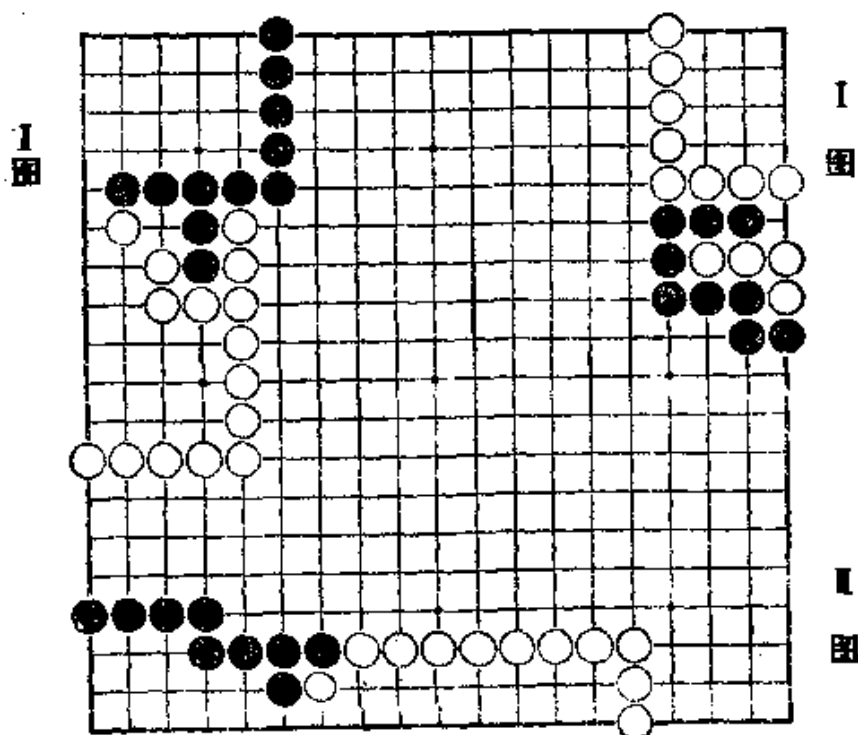
一局棋布局阶段，中盘战斗，直至官子都常常会出现大小选择的问题。要想在行棋中不误判并不是一件轻而易举的事。

(第1问) 盘面上有 I、II、III 三图。

仅考虑这三图的官子，请计算出黑、白各为先手时几目？各为后手时几目？

(第2问) 黑先。如果按棋的大小依次收官，并不一定取胜，这难免令人感到苦恼。重要的在于收官法的次序上。

通过对 I、II、III 三图的探讨，请考虑最佳收官法。



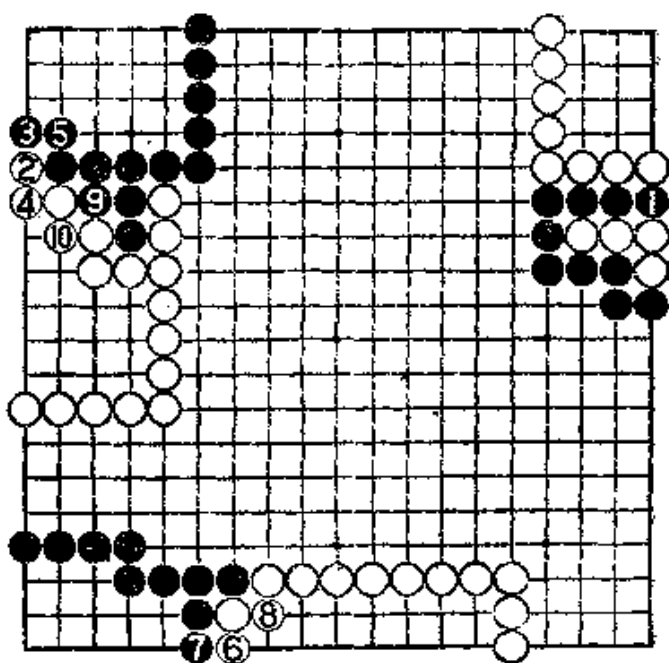
解答图 1 (大小与次序的关系)

黑 1 提吃白四子后手 8 目, 是最大的官子。白 2、4 扳接先手 3 目。

白 6 救回一子后手 6 目。

按这种收官方法来计算双方的空, 黑空加上提的白四子在内, 共 39 目, 白空共 40 目, 白胜 1 目。

现在的问题是黑 1 这手是不是最大? 黑有没有取胜的手段?



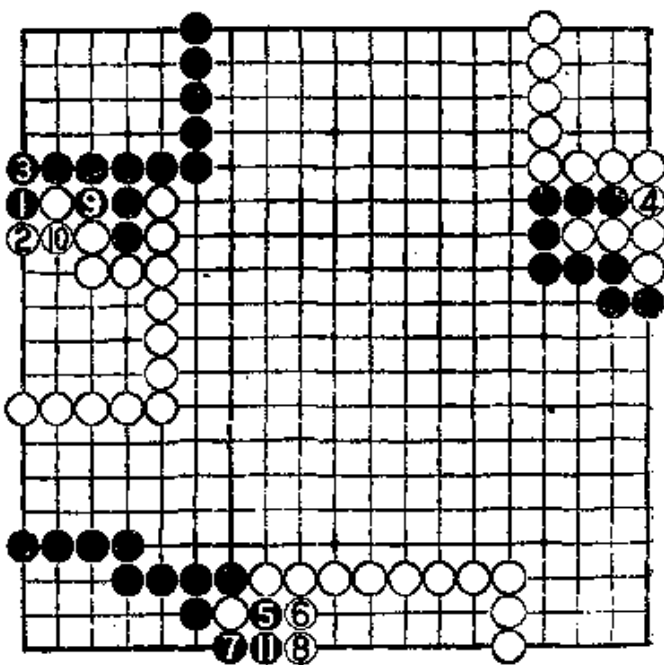
解答图 1

解答图 2 (逆先手最佳)

这个局面, 黑 1、3 的扳接看上去最小, 实际上是最大的一手, 逆官子 8 目。接下去, 右上的后手 8 目和左下后手 6 目的官子两者必得其一, 这才是正确的官子思维方法。

右上和左下有 2 目之差, 左上的 1、3 最后成 8 目。

双方各 36 目, 和棋。黑比上图多收 1 目。



解答图 2

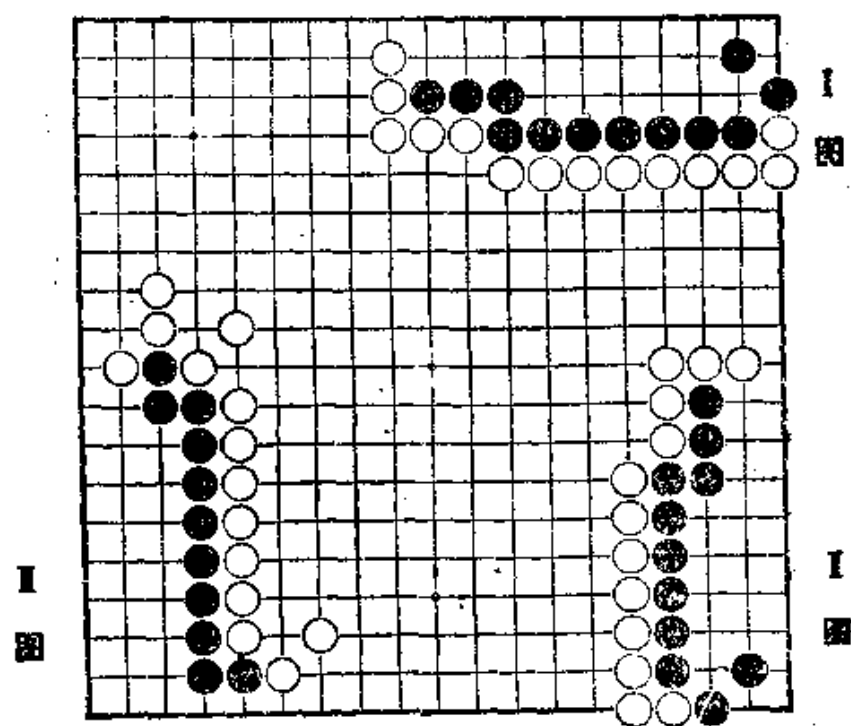
伸腿小测验

大官子和变化多端的官子我们且不说，就是一些比较简单的官子也常常是自己落了后手或者损了官还未察觉，这是略为注意一下就可以纠正的，希望您沉着、冷静地观察局面。

（第1问）Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ三图非常相似，但有本质的区别。白先，怎样收官方为正确？

请考虑先手、后手的关系。

（第2问）Ⅰ、Ⅱ图的不同是一个多一路一个少一路，如果以同样的思路来收官，则是错误的。请考虑先手收官法。



解答图 1（先手收官手筋）

I 图 白 1 大伸腿收官是正确的方法，先手 8 目。黑 2 靠正解。白 8 也是值得好好体会的应手。

黑 4 单退，以后黑 a、白 b 是最佳的应接。

II 图 要留意本图比 I 图少一路，白 1 小飞才是正解。白取先手后，再转向其他地方是要领，这是宝贵的经验。

III 图 白 1 尖收官，正确。黑只有在 2 位补，以下至黑 6 先手官子，这是最佳应接。

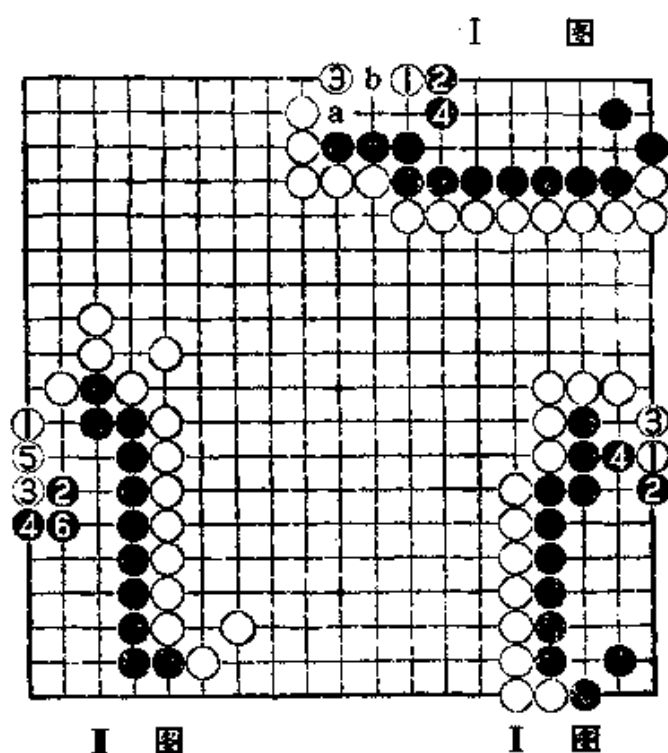
解答图 2（思考错误）

I 图 白 1 伸腿，黑应在 2、4 位，以下至黑 8 是经常看到的应对方法，但这是错误的。

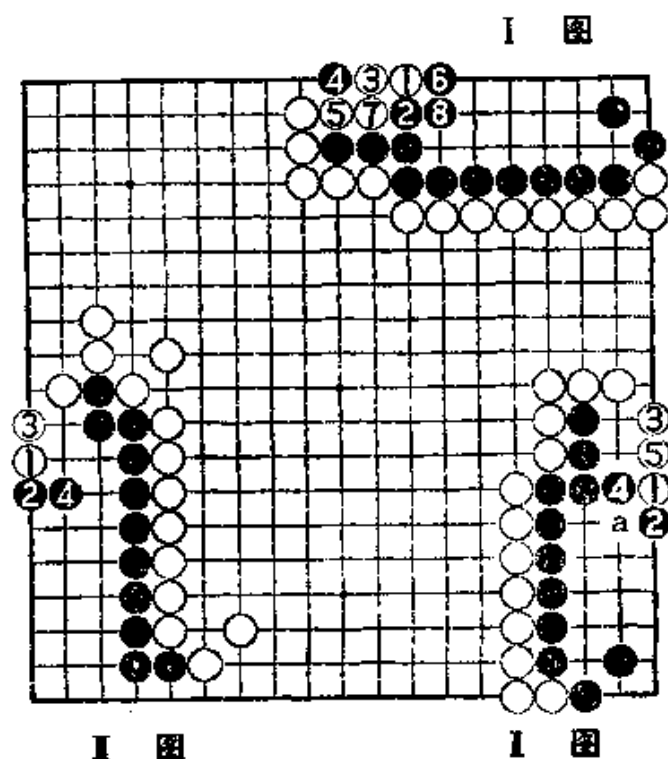
与正解图相比，黑损失 3 目。

II 图 白 1 大伸腿落个后手，失败。I 图和 II 图不同，白 a 位断不成立。

III 图 白 1 小伸腿与正解图相比损失 2 目。白如果大伸腿到 2 位，被黑在 3 位截断吃掉。



解答图 1



解答图 2

断吃与接小测验

(第1问) 黑先

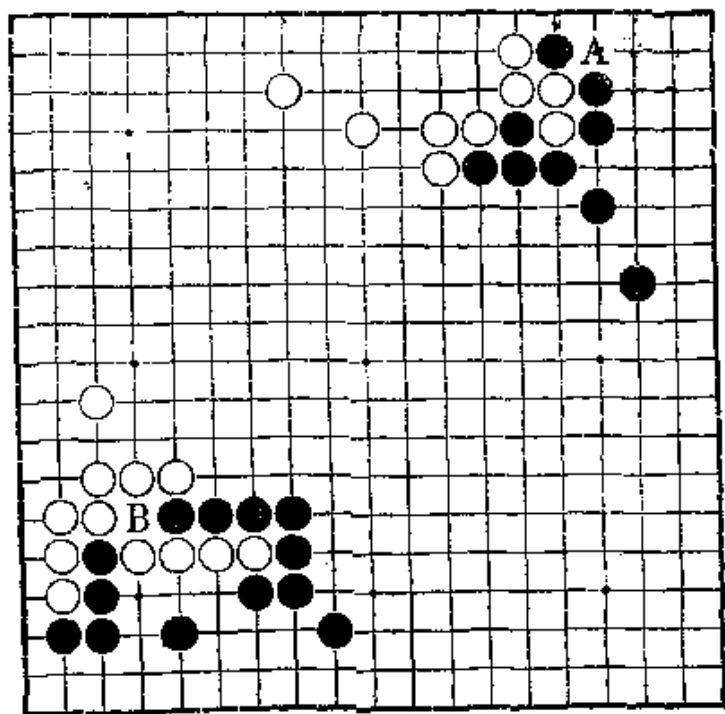
棋已进入大官子阶段,现在的焦点是A位接一子和B位断吃白四子。

越是初学阶段，越会觉得吃对方的子大。不能仅凭表面的感觉来判断棋的大小。

A、B手各几目？

(第2问) A、B哪点大? 大几目? 请设想一下, 进行比较计算。

B很简单，问题是A的大小出入。



解答图 1 (接大, 17 目)

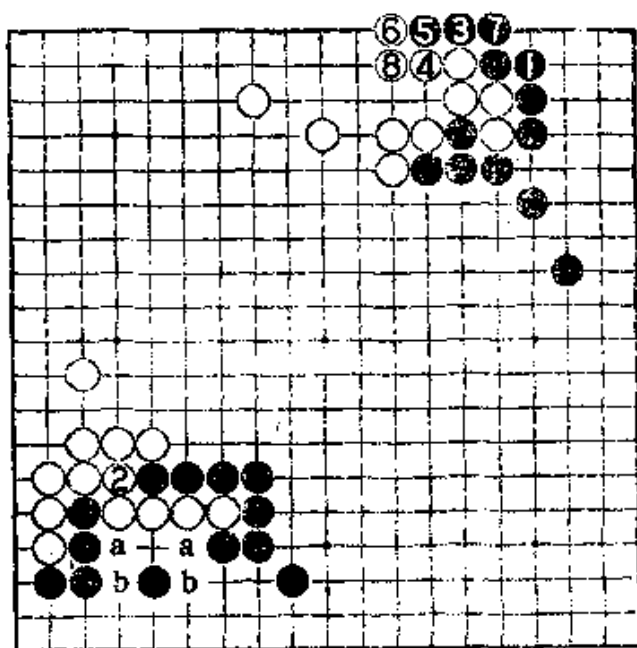
黑首先在 1 位接, 后手 17 目。

下面白 2 接回四子不单是 8 目, 而是后手 13 目。

相比较, 黑 1 要大 4 目。

右上黑 1 接后, 黑 3 以下至白 8 的先手官子就是黑的权利。

左下要以白 a、黑 b 来计算。



解答图 1

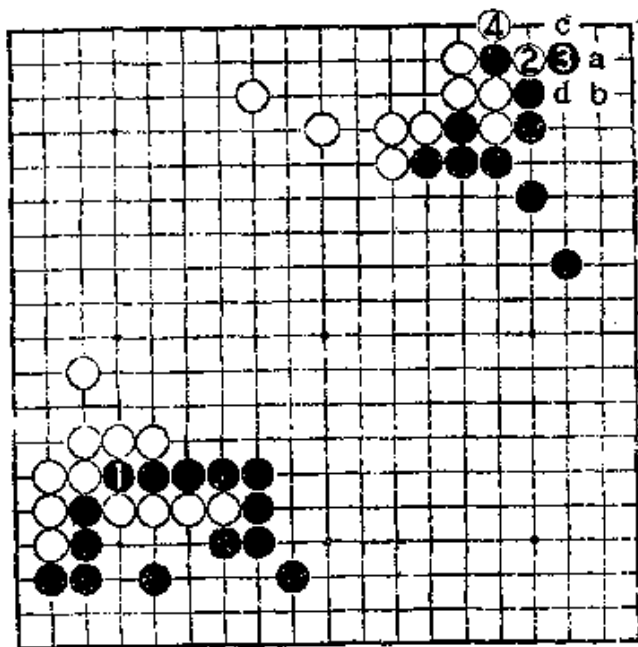
解答图 2 (通过目算加以确认)

虽然黑 1 吃白四子也有后手 13 目, 也是大棋, 但怎么也及不上白 2、4 断吃有后手 17 目。

与 1 图相比, 黑 1 出入 13 目, 很容易算出。

问题是右上白 2、4 之后, 白 a、黑 b、白 c、黑 d 的官子要作为白的权利来计算。

出入 17 目是根据双方的设想图计算出的, 这手棋之大, 使人吃惊。



解答图 2

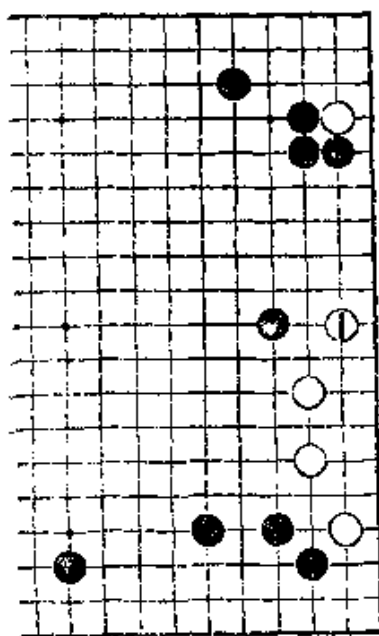
飞的价值和算法小测验

(第1问) I图右边决定胜负的关键是白1位飞。这手棋与其说是官子,还不如说是谋求根据的一着,所以这手棋的价值比可计算的目数更大。这一手既安定了白三子,又削减了黑势力,具有最大价值。

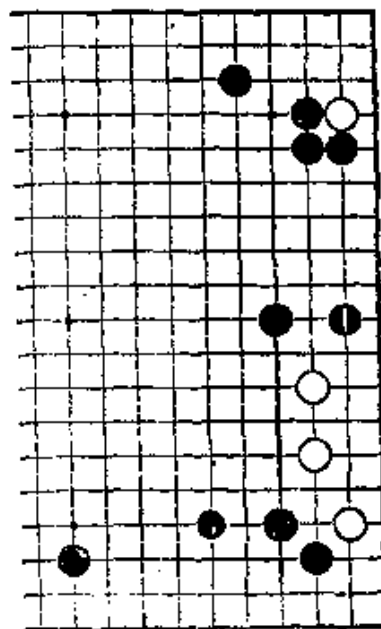
白1这手大体上有几目?请大概算出它的大小。

(第2问) I图 假设黑走,黑1位跳有千钧之力。

考虑这手棋的价值,不单单是空的大小,还包含着以后的攻击味道与伏击等手段。本题采用什么样的算法比较合适?请描绘一个设想图。



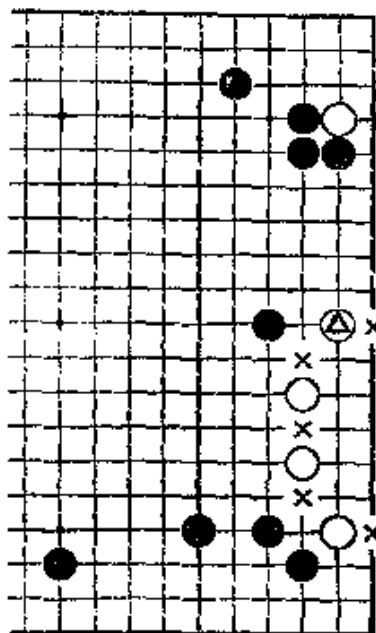
I图



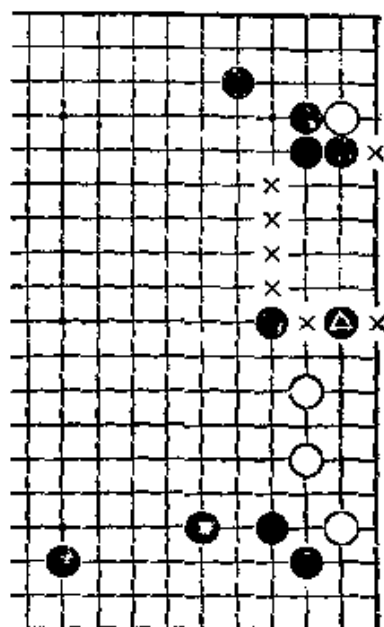
I图

解答图1（白空
10目与追加目数）

⊙的小飞一般认为大致有×印围住的10目空，但实际上还可能成更多一些的空。另一方面，由于△飞，消除了黑模样，还可获得追加目数，应该注意这方面的得益。



解答图 1



解答图 2

解答图2（黑空
12目以及追加目数）

⊙跳下，×印围住的空有12目左右，很坚实。这12目黑空在1图几乎等于零。

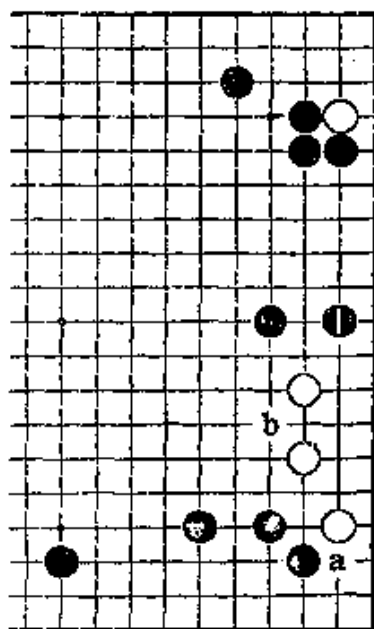
解答图3（大小出入为22目以上）

黑1跳下，下面接着黑就有a或者b位攻击目标，这一点也应算入。

因此，白空只能算作零。假如白a补的话，1就成了先手，这样交换黑大便宜。

与1图相比，白空减少10目，12目加10目为22目。

后手22目，再加上有攻击便宜的追加目数，应计算为22目以上。这就是计算的要领。



解答图 3

历史与人物

官子名局——道知——仙角 (1)

人们常常说“争棋”，德川时代就常常出现“争棋”。当时，本因坊、井上、安井、林四家围棋宗师相互竞争棋艺，棋士的升段与现在的升段制不同，一贯是经过各位宗师商讨决定的。各宗师间产生了利害关系的对立，这就是争棋的原因。

在此例举的本因坊道知与安井仙角的对局便是争棋之一，作为“道知官子名局”而广为人知。

道知姓神谷，元禄三年出生于江户。他八岁开始学棋，九岁入门于本因坊道策，十三岁便继承了五世本因坊，是位奇才。

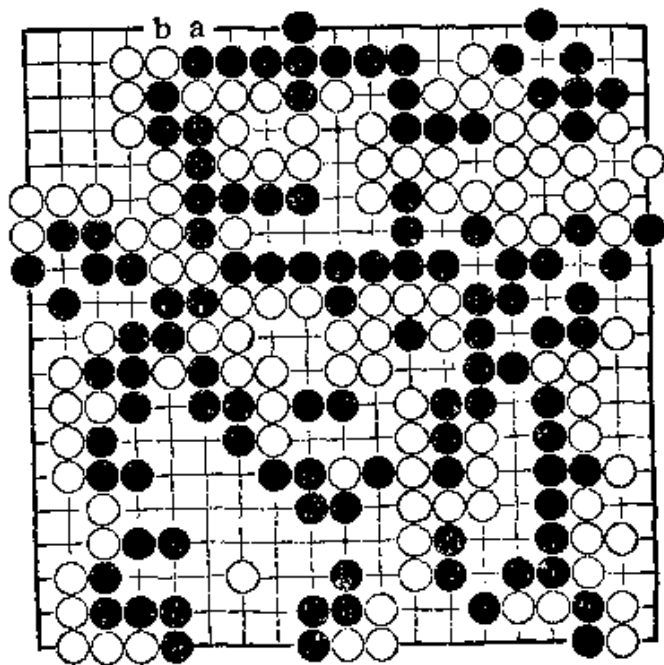
宝永二年，道知保护人、准名人井上因硕曾对当时的六段、被称为最有实力的安井仙角提议说：

“现在的道知虽是四段，但他的水平和八段的我几乎成让先，所以今年的御城棋望能分先对弈。”

仙角说：“迄今为止和道知只下过一盘让先，不能一下子就变为分先。”拒绝了井上因硕的提议。

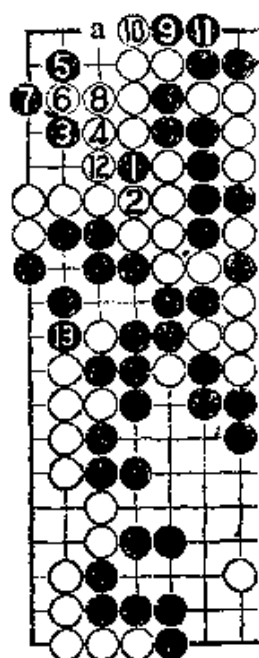
仙角拒绝后，因硕又向社寺奉行官请求下分先棋，结果定为先相先下十盘，第一局就出现了官子妙手。

1图 现已进入终盘，局面相当细。大家都以为执黑的道知输定了，谁知道知在左上角放了一个起死回生的妙着后，局面顿时产生了逆转。如果按一般的计算法黑a、白b双立，白空有18目。然而——



1 图

2图 黑1的打是第一发炮弹。接着，黑3、5位是想在此做一眼求得公活。白不让黑作眼，只好走6、8位挖接。以上都是必然应对。这几着先交换，再走黑9、11扳接，次序相当精湛。此后，黑有a位尖顶成公活，所以白12必须提吃。

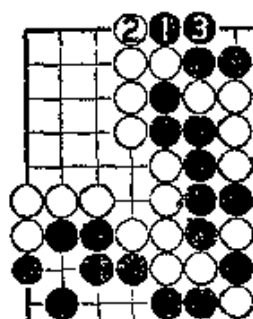


2 图

黑1及以下的着手是为了能先手走到黑9、11扳接所做的绝妙准备工作。然后，黑回头在13位断吃将近7目，从而逆转剧诞生了。

角上的白空减为16目，和1图相比，相差2目。因为被黑9、11先手走到，当然减少2目，这就是妙手的价值。

3图 黑单单在1、3位扳接，只有后手2目。



3 图

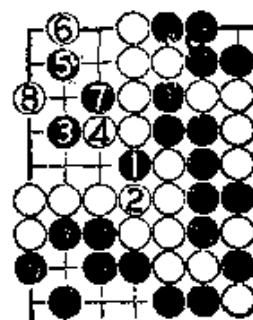
4图 此后黑1再按照图2走法，被白6跳顶而告吹。

左上角的官子收完后，其他都是一些平常的地方。下面又走了40步，最后以黑胜1目而告终。

据说输掉的仙角似乎一直以为自己赢定了，所以连做了三次棋才认输。

老师因硕在前一天晚上与弟子们对这局棋的官子一直研究到很晚，以为这盘棋无论如何也不可能赢了。他心情沉重，通宵没合眼。当第二天早上“道知胜1目”的消息传来时，他简直无法相信。

“这盘棋能转败为胜，连我也没有这样的本领。”这就是因硕的祝词。



第三章

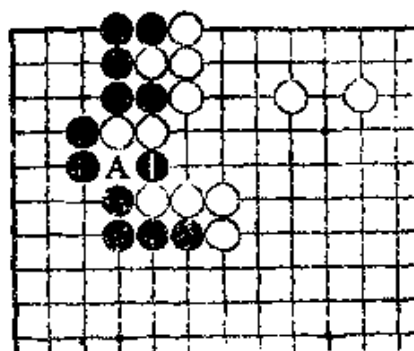
官子手筋

〔第1型〕 挖入

现在已进入官子最后阶段。

这里黑1挖入是手筋。

如果仅仅满足于走A位，白在1位补，从而得1目便宜，那就无可挽回了。



〔第1型〕 挖入

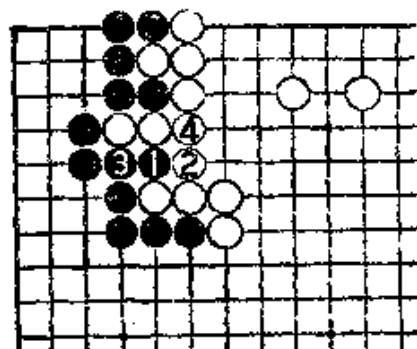
1图（随手）

对于黑1的挖入，大部分人都走白2挡。

这不能说是正确的应手。

因为这样黑3接就成了先手。

这小小的地方就含有官子的手筋与抢先手的窍门。

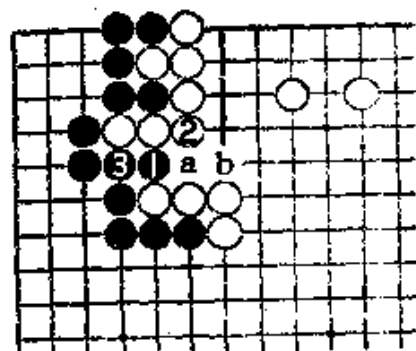


1 图

2图（抢先手的窍门）

黑1挖，白2接才是正确的应手。黑3接后，白大概不会再在a位后手挡，请注意这一差别。

黑3之后，黑a、白b，与1图仅差1目。各位都知道先手的价值，白夺得先手转向其他地方，这才是官子的经验。



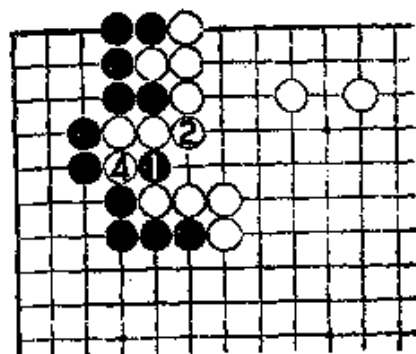
2 图

3图（手筋与应法）

黑1、白2时，黑如不愿落后手而脱先的话，以后还留有白4的断吃。

结果，与1图相比，有8目之差。

请认真体会官子手筋与应法。



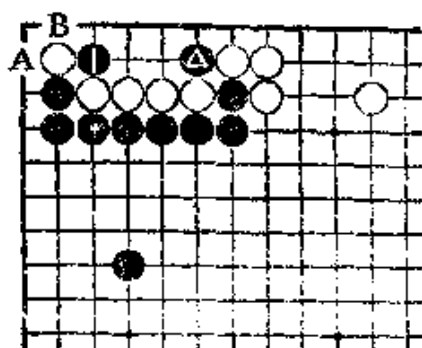
8 图 ③脱先

〔第2型〕断

这是实战中常常出现的棋形。

要知道，如果平凡地走黑A、白B定局，有点可惜。

利用△一子，在1位断是锐利的手筋。



〔第2型〕断

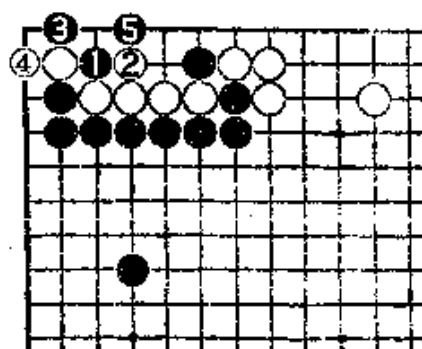
1图（一手劫）

黑1、白2，黑3反打是有力的手段。

如果白4立，黑5再打，成一手白很重的劫。

这样，白无可挽救，只能说是4这手太贪。

那么，怎么应呢？



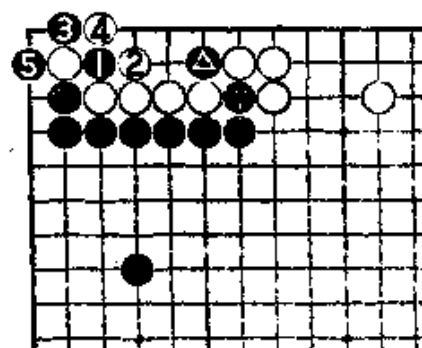
1 图

2图（两手劫）

黑1、3后，白4只能提。

黑5反打毫不放松是官子手筋，形成两手劫。

两手劫与一图的一手劫比相，黑的利益要小，但是白方也因为△子在起作用不能自由进退。

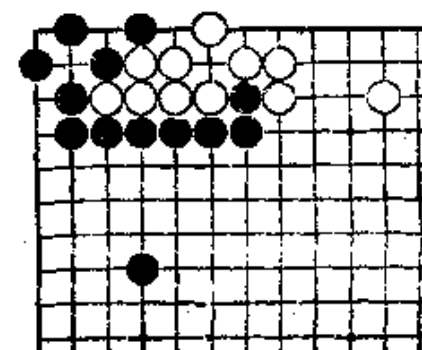


2 图

3图（天壤之别）

如果黑的劫材多，将成为本图的局面。这样，与基本型的黑A、白B收4目官子的棋形相比，有天壤之别。

官子的巧拙关系到胜负。

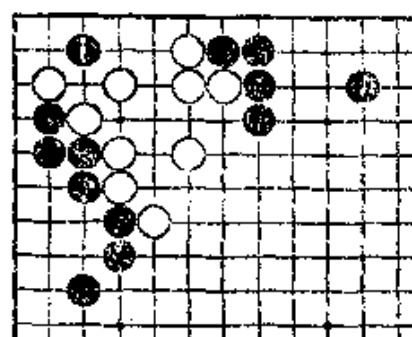


3 图

〔第3型〕点

黑在可以双扳的棋形中先走1点，这着官子手筋是需要动一下脑筋的。

黑1这手先手3目，由此，两面的扳接都可先手得利。



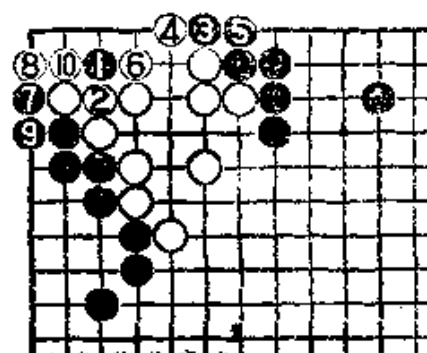
〔第3型〕点

1图（先手双扳）

黑1点，白2只有接。

然后，黑再走3、5位扳接。待白6补后，黑7、9又可先手得利。

这是实战中时常常出现的手筋，一旦疏忽便会漏掉。这个构思很轻快、洒脱。

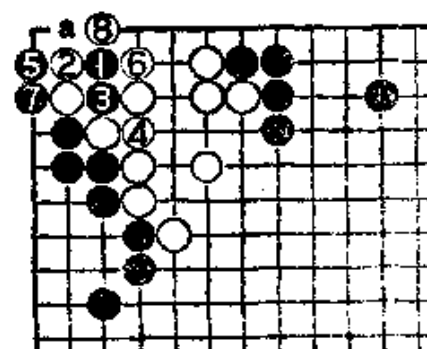


1图

2图（不是徒劳的弃子）

黑1点，白2硬争，反而吃亏。黑5夹手筋，以下至白8。

白6如在7位挡，黑将走a打劫，白不能这么争。

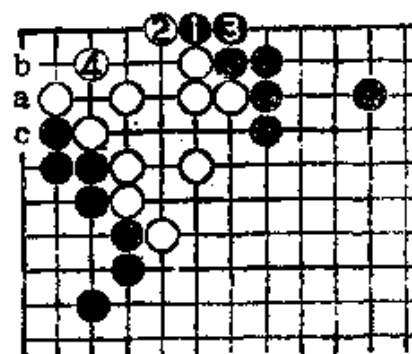


2图

3图（没有妙味）

黑单单在1、3位扳接，白4补正好。以后黑a、白b、黑c的扳接成后手，而且白比1图多出1目。

如果黑不走1位，而先在a位扳，白b、黑c，白仍在4位补。4这点是要点。

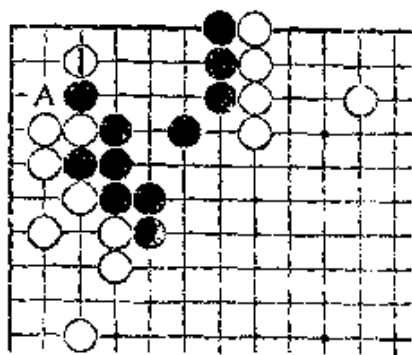


3图

〔第4型〕 夹

这是压长定式形成的局面。白1夹手筋。

如果是实战，十个人中走白A的大概会有八、九人吧，但这样被黑1位长没有任何新奇的地方。



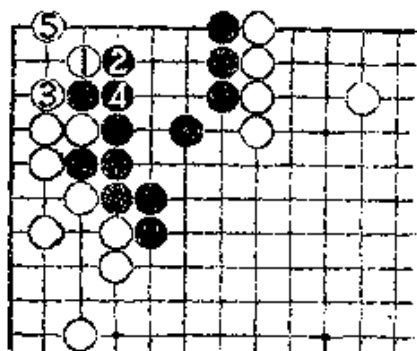
〔第4型〕 夹

1圈（第一感的要点）

最好是第一感就觉得应该白!夹。

黑2挡正着。白3、5确保了角。

是否知道白1这着手筋差别很大，如图
官子之大达后手12目。

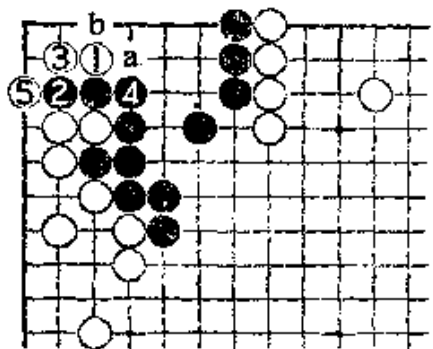
1

2图（黑不好）

白1夹，黑2抵抗，被白3再夹。如果黑4在5位立下，白4位断是成立的。

因此，黑4接，白5渡过。

以后黑a，白b立牵涉到双方眼的问题，所以是个大官子。

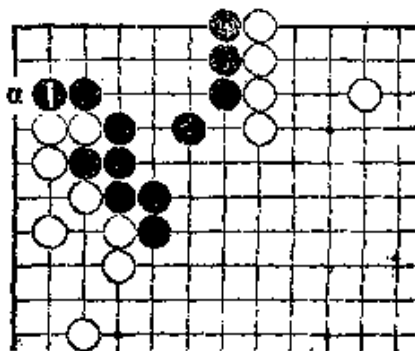


2 7 47

3 圖 (比較)

黑1抢先挡是后手12目。a位扳接可以看作是白的权利。与1图相比，黑空增加7目，白空减少5目。

通过比较您一定知道这是多大的官子了吧。



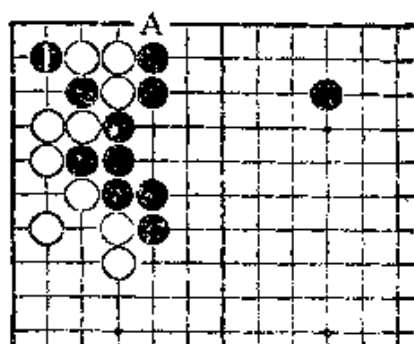
8

〔第5型〕 扳出

这是让子棋中压长定式形成的棋形。

大概有不少人把A看作是白的权利。

黑1扳出是手筋，黑可以先手走到A位。



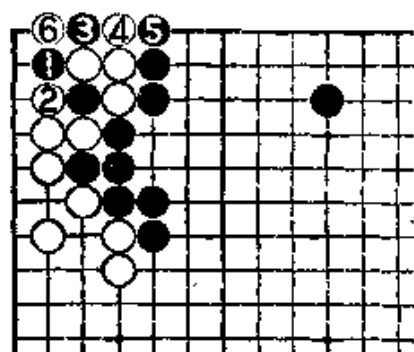
〔第5型〕 扳出

1 圍（先手2目）

黑1是机敏、灵巧的官子。白2提，黑3扳是续1之后的好手。

等白走4位，黑5挡成先手。黑利用弃子夺得先手，与下图比较可便宜2目。

这是实战应用的手筋。

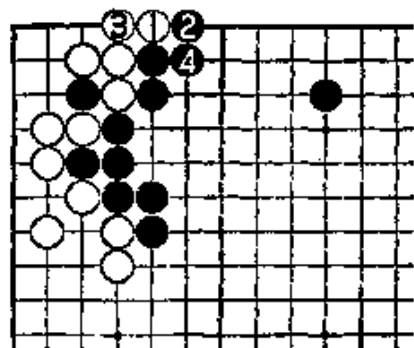
1 

2图（双先局面）

白1、8扳接先手，大概一般都认为这是白的权利。望您借此机会了解黑先走时，有1图所示的巧妙收官法。

就是说这个棋形类似“双先手”。

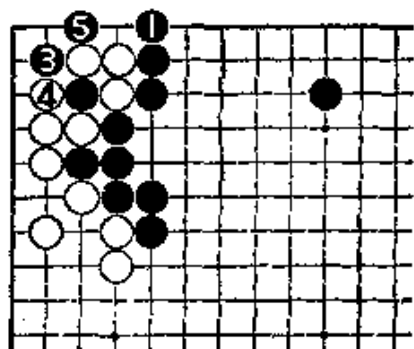
常常听到业余棋手说“只有2目的得失……”这类话，请您铭记围棋上相差1目，这1目往往就是区分胜负的目数。

2 

3图 (速度太慢)

黑1立是后手，速度太慢。

对于白的脱先，黑再走8、5筋，虽有7目，但这里注重的是设法抢夺先手。



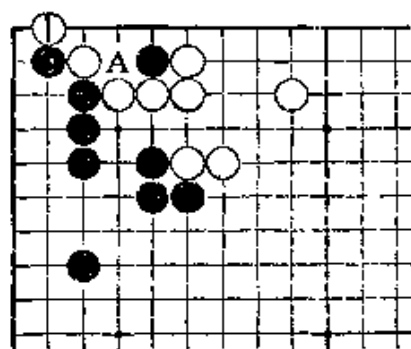
8 图 ②脱先

〔第6型〕扳

A点是焦点。

如果仅需白在A位接，那么即使刚学棋的人也会走。

白充分思考，在1位扳是好手筋。



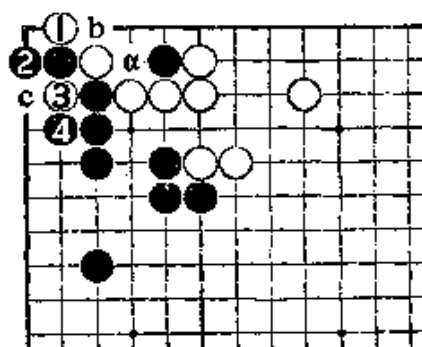
〔第6型〕扳

1图（手筋效果）

利用角的特殊性，白1扳好棋。因为黑a位断，白可以在b位接。

黑2立，白3断入可得先手。

黑2也有在a位打，白b，黑c虎准备打劫的走法。

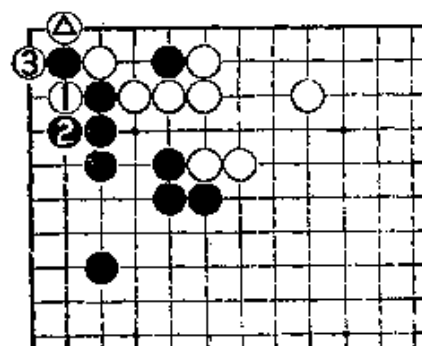


1 图

2图（计算上的设想图）

△扳后，下面不是成3图局面，就是黑脱先，白1、3断吃。

因此，计算这手棋的大小时，必须将1图与2图的出入折半。



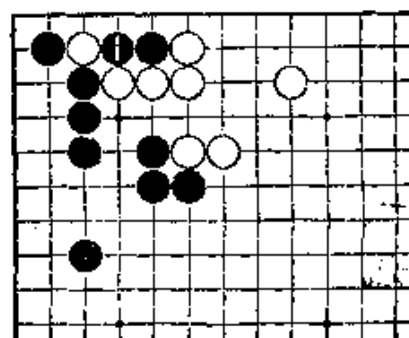
2 图

3图（黑1有10目以上的大小）

黑1吃这手棋请记住有10目以上的大小。首先，1图与3图之差，黑空增加6目，白空减少5目，计11目。再就是，2图与3图之差，黑空增加9目，白空减少10目，计19目。11目与19目的折中为15目。

黑1吃，大小有后手15目。

如果前面提到过的那个劫成立的话，目数多少要减少一些。

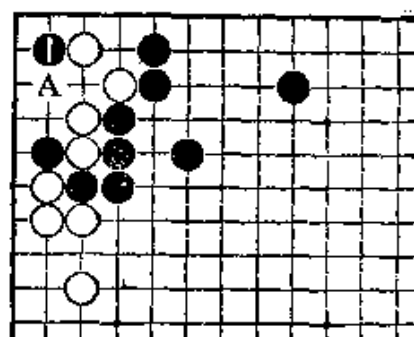


3 图

〔第7型〕靠

此形在实战中也不少见。如果不能正确地抓住此形的弱点是要失败的。

黑1靠是含有A位之意的筋。
白不知所措。



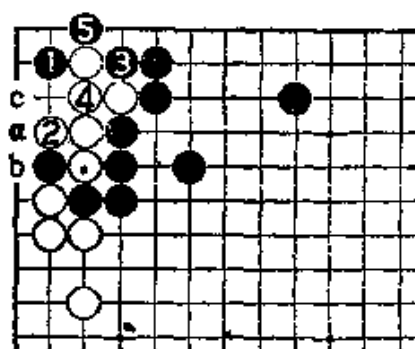
〔第7型〕靠

1图（妙手）

黑1靠，白只能在2位这些地方应。

黑3、5渡，达到削减白空的目的。以后还留有黑a、白b、黑c夺角的手筋。可以说是相当精湛的收官。

一旦被黑走到1位，白就没有阻止黑渡的手筋。

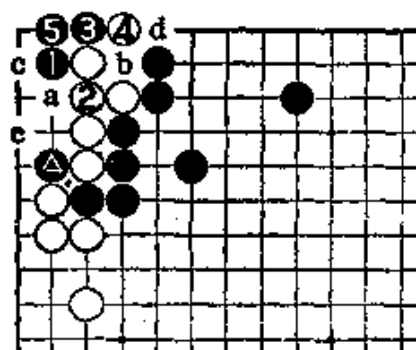


1 图

2图（没有阻渡的手筋）

因为黑1的妙手，白2、4再顽强也没用，只要黑3、5扳接即可连络。

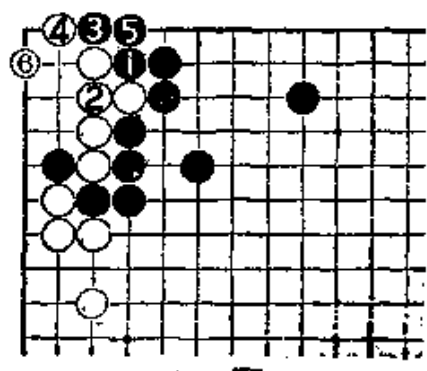
此后，白a、黑b、白c、黑d，如果白至此脱先，被黑e位尖，白崩溃，这样就成了白必须后手吃△。白2如在3位立强行断，黑走a位，白被吃。因黑包含着这些手段，1的靠才更显得出色。



2 图

3图（明暗之差别）

黑1打将味道全部走尽，仅仅是个先手，和1图的手筋相比，黑1显得黯淡无光。

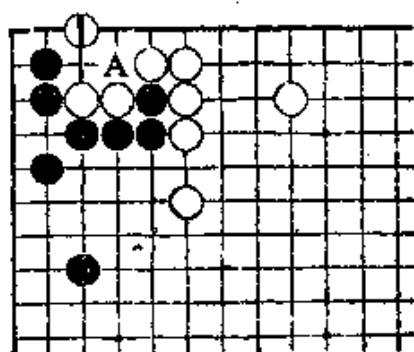


3 图

〔第8型〕跳

白二子如果放着不管，黑A位断，二子被吃。

因此白棋就在A位接回二子又未免太俗，这里白1跳是接的手筋。



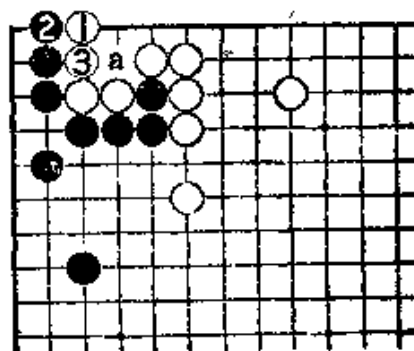
〔第8型〕跳

1图（接的手筋）

白1跳是正确的接法，这是很适用的手法。黑2如果挡，白走了3位，比单单在a位接便宜2目。

同样是接，只要略动一下脑筋就会产生2目之差，这实在不算小了。

接回白二子，大小有后手3目强。



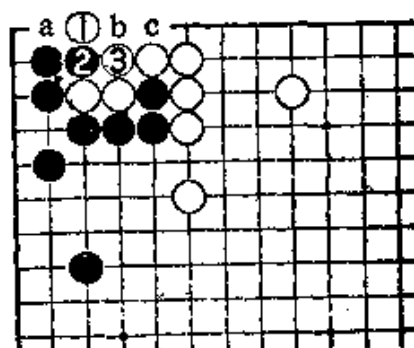
1 图

2图（手筋的效果）

白1跳，黑2冲，白3接，以后a位冲或挡的权利黑白两方各半。

如果黑a位挡，白就脱先转向其他地方，这是要领，以后，黑b、白c。白不走1位跳让黑吃二子与本图白脱先仅让黑吃一子相比有很大的不同。

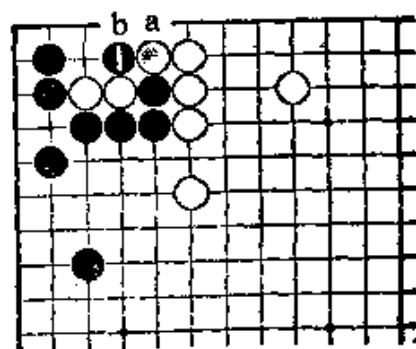
各位大概能够理解1这着手筋了吧。



2 图

3图（8目）

黑1断，可吃白二子，此后看作白a、黑b。与1图相比，其差别是8目，这样记忆更方便些。



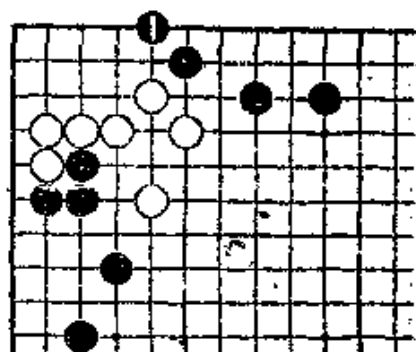
3 图

〔第9型〕尖

角上的白空黑如何收官是主题。

这里有各种着法，而黑1尖是主要手段。

这是一手即使有相当实力的人往往也容易疏忽的手筋。



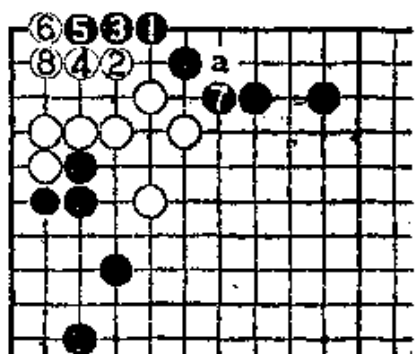
〔第9型〕尖

1图（尖的攻防）

黑1尖，白只能在2位尖以防侵入。

白4退到6挡是要领。黑7，白8补，白空减为7目。

黑7如在8位断，白a跨，黑被吃。黑a位尚有毛病。



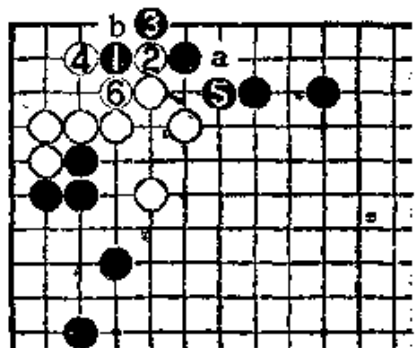
1 图

2图（一般的收官方法）

黑1跳入是一般着手。白2冲后再在4位夹正好。

黑只能走5位补a的毛病，到白6，白空成8目，而且如白b提，可成到11目以上，与1图的差别很明显。

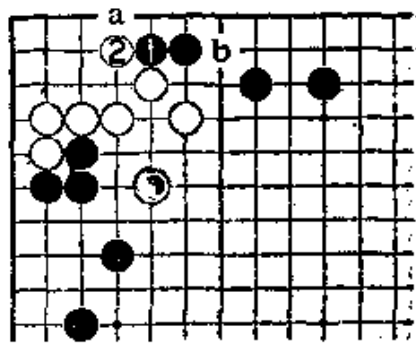
黑1如在b位小伸腿，白3位跨，一下子就捅出了a的毛病，下面无法走好。



2 图

3图（b位尚有毛病）

黑1爬，被白2挡，就再没有后续的官子了。因为白有b的手段，黑a位扳不成立，所以黑1的爬显得平淡无味。

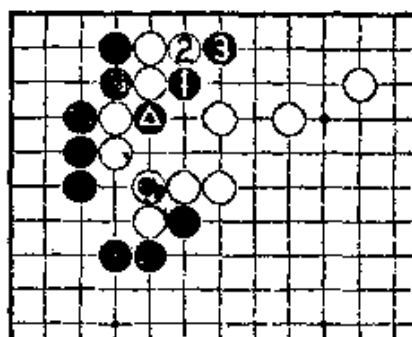


3 图

〔第10型〕 连扳

此形黑1、8有效地利用△而连扳是手筋。

这的确是令人心情舒畅的着法，黑的意图是想通过弃子和滚打包收来破白空。



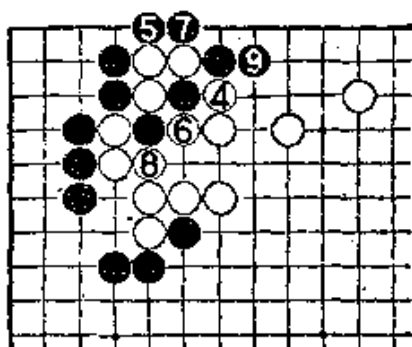
〔第10型〕 连扳

1图（黑的权利）

黑连扳后，白4以下至黑9是双方必然的应对。

虽说是后手，但所得的成果相当大。

黑弃掉二子而侵入白空之中。连扳的手筋不仅常用在官子上，而且中盘、死活上也非常适用，因此务必请好好体会。



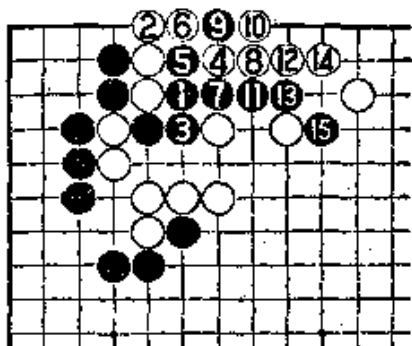
1 图

2图（此形无理）

黑1扳，白2抵抗无理。这样，黑在3位接。

白4跳，黑5以下是次序，白崩溃。

但如果白形坚固时，白2的拼着是成立的。因此，重要的是必须留意周围的条件。



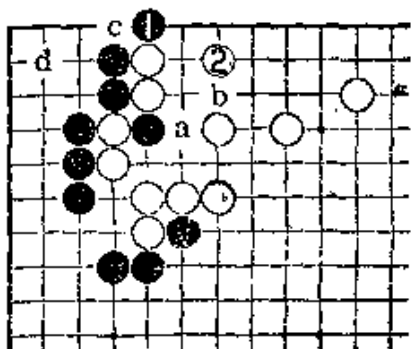
2 图

3图（留心）

没有体会连扳的手筋，单单在黑1扳就没有希望了。白2补，到此为止。

如果黑1在a位顶，则白b位退，也没有妙味。

一旦被白先手c位扳到，黑d位补，就无可挽回了。1图是黑的权利。

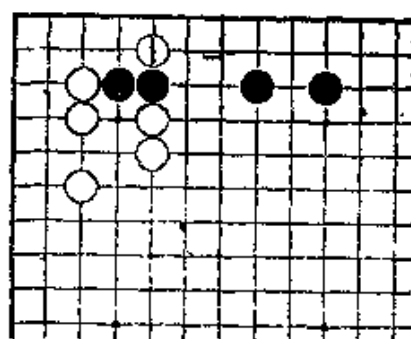


3 图

〔第11型〕 夹

白1夹是漂亮的手筋。

如果实战中能走出这种手段，与其说标志着您将达到初段以上的水平，还不如说您又越过了一个山头。



〔第11型〕 夹

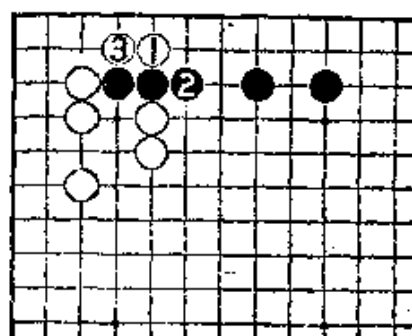
1图（敏锐）

在这个形中，要点是凭感觉就能发现白1下夹的手段。

黑只有2位补，白3连回。

这着棋既消除了黑的扳手，又安定了自己，是一箭双雕的手筋。

1位夹实在太出色、太漂亮了。

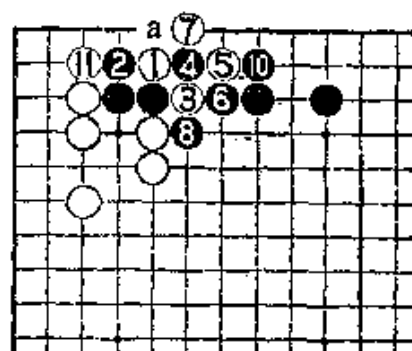


1 图

2图（黑反击无效）

白1夹，黑即使在2位抵抗也还是以无理而告终。对于白3、5，黑6、8反击，到白11差一气，黑三子被吃。

如果6在a位提，白在6位接。这时，黑11位虽可做活，但是后手，而且被白棋分断，无疑黑损失惨重。

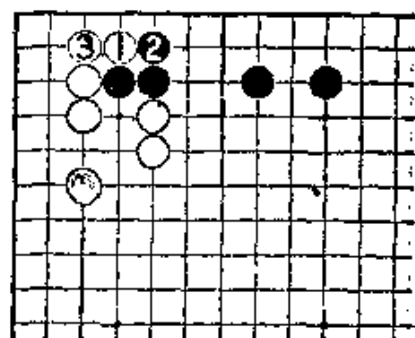


2 图 ⑨ 粘

3图（一目了然的差别）

按常规走法，白1、3位扳是失败的。

与1图相比，不仅空有差别，而且黑形的安定程度也大不一样。我想这样收官的人要占多数吧。请尽快跳出这个圈子！



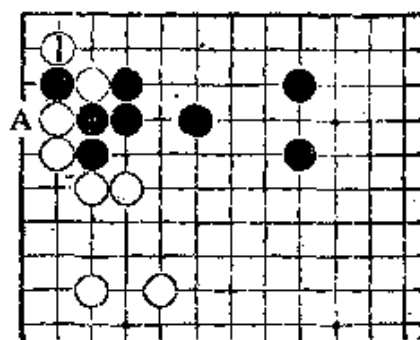
3 图

〔第12型〕 反吃

这是实战中经常见到的棋形。

白先收官，于1位反吃是手筋。

与被黑先手A位扳相比，这手筋的大小是逆官子4目。



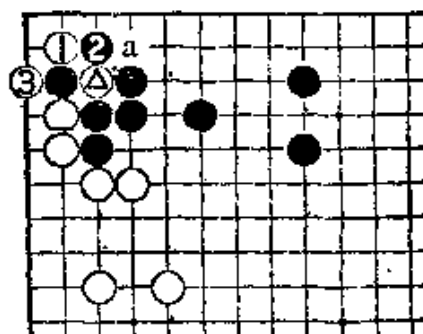
〔第12型〕 反吃

1图（逆官子）

白1是机敏、灵巧的手筋。

黑2提，白3渡过。以后不是黑在④位接，就是白在④位提、黑a位接。

暂且不要管这细小的得失，只要记住白逆先手4目就可以了。

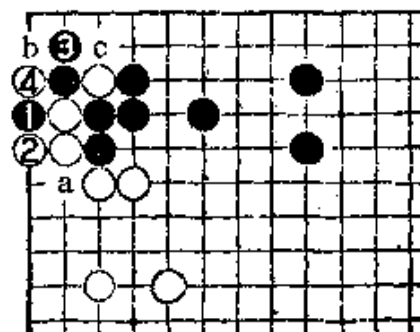


1图

2图（官子定式）

黑1、3是官子好手。白4如果脱先，有黑a位的断吃，所以黑是先手。

以后白b、黑c。与1图相比，黑先手便宜4目。因此，在白走逆官子以前，黑必须将1、3走掉。

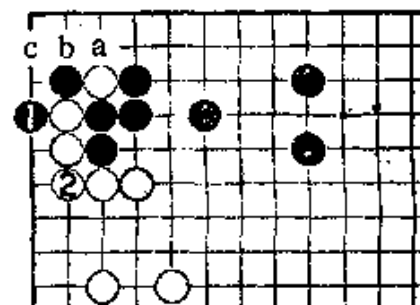


2图

3图（官子手段）

黑1扳，白2接是地地道道的后手，缺乏效率。以后虽留有白a、黑b、白c的官子手筋，但双方应接还是以2图为最佳。

是黑先手走掉，还是白逆收官，官子手

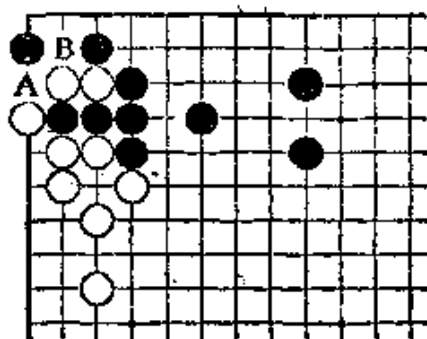


〔第13型〕 跳

黑先收官时，走1位跳是手筋。

以后，A点的权利黑白双方各半，1这手此表面的目数要大，有后手10目以上。

黑1在B位打俗手。



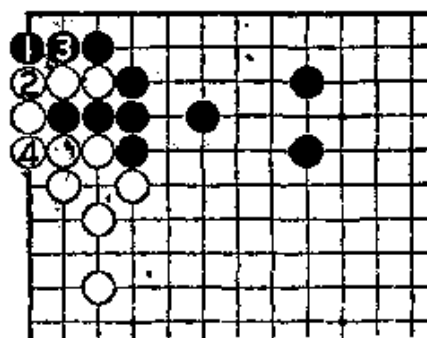
〔第13型〕 跳

1图（跳）

黑1跳一着，先手便宜一下是巧妙的手筋。

如果白2应，黑3便成先手。请记住1这手有10目以上。

如果白方眼形尚且不足时，黑1的价值更高。



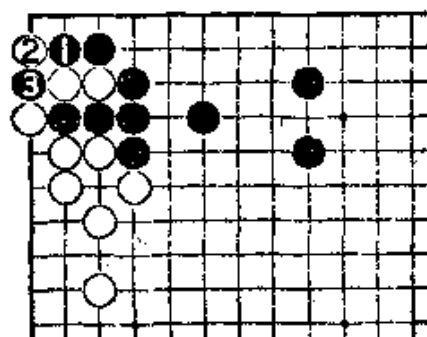
1 图

2图（随手）

黑随手在1位打不好。白棋不是在3位接，于2位扳是便宜的应法。

黑3提，白4反提，黑损失1目。

官子如果不冷静、细腻地去走，无形中要吃很多亏。



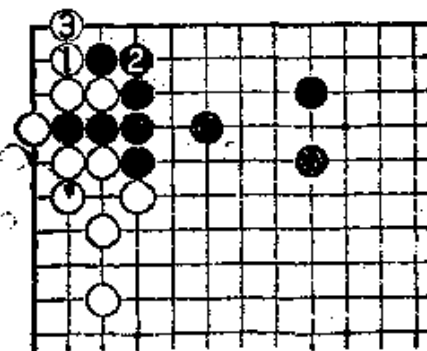
2 图 ④反提

3图（即使后手也大）

白方先在1位拐是大官子。黑2接，即使后手，白3也要立。与1图相比，出入10目以上。

白3脱先，被黑在3位扳到后手9目。

总之，这手棋是相当大的。

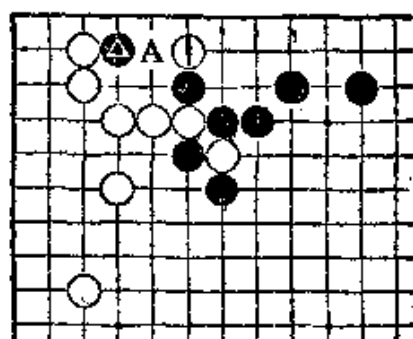


3 图

〔第14型〕紧夹

吃棋也需要动脑筋、找窍门。

白如果在A位吃△是失败的，再迈进一步，在白1位紧夹是锐利的手筋。



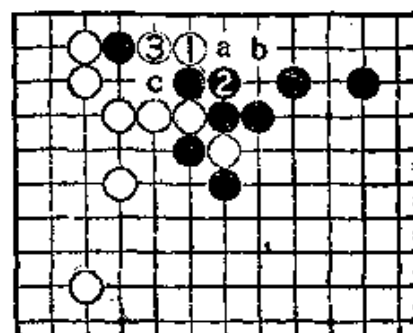
〔第14型〕紧夹

1图（紧夹）

抓住黑的弱点于白1紧夹是好手。黑2接，白3退，吃黑一子。

白3以后，白a、黑b应看作白的权利。

如果黑2走3位，白可在2位断；如果黑2在a位补，白c打，黑反而吃亏。

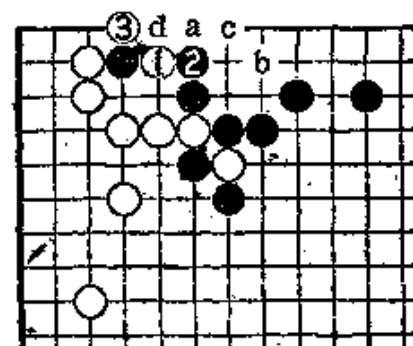


1图

2图（不够深入）

白1还不够锐利。黑2、白3，与1图相比，相差约4目半，这是很大的差异。

接下去可按白a、黑b计算，这以后又可接黑c、白d来计算。

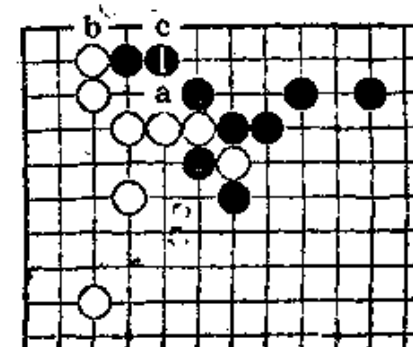


2图

3图（各有利弊）

黑先走时，有1或a两种走法。

也就是说，黑如果无疑地能走到黑b的棋，那还是走a可多得1目。可是黑走a位，被白b位应到时，就产生白c跳入。因而1或a两种走法各有利弊，这要通过全局性的判断方可决定。



3图

【第15型】断

这是实战常有的基本形。

黑1断入是利用形的巧妙手筋。

断入一子可以得到意想不到的便宜。

1图（断入一子）

所谓断的手筋并不是非要把对方切断，

而是在于利用断子为弃子，谋求利益。

黑1断，白在2位打吃的话，黑3先手便宜。

如果白2在4位打，黑a位打同样先手便宜。

在这不起眼的断入一子中可以感到棋子的生命力。

2图（出入4目）

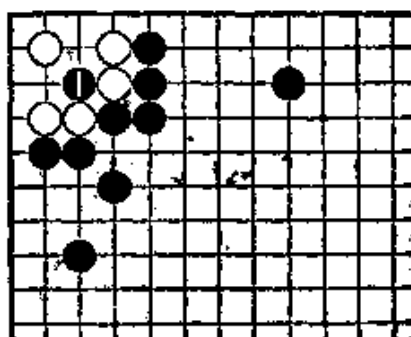
一旦漏走a位的断，两边都会立刻被白1至7先手走掉。

结果与1图比，出入相差4目。也就是说，如果黑不走a位的断，黑眼睁睁地损失4目。

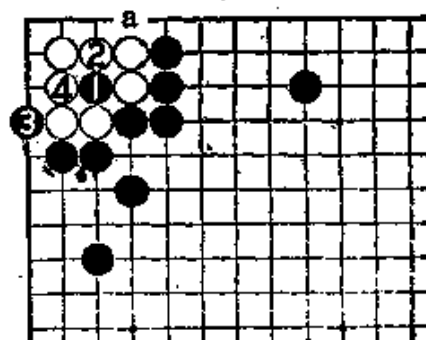
如果在实战中能走到a位的断，那真是舒服极了。

3图（应法也要细心）

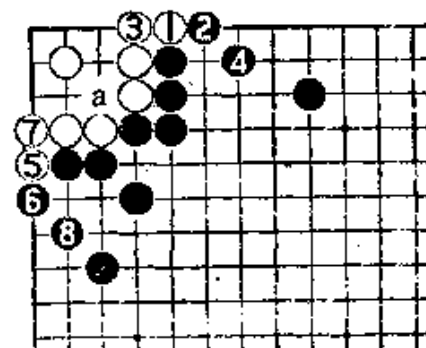
虽是前图的类型，但左边的黑略有不同，被黑1断时，白要从2位打，留有a的扳是窍门。白2如果在b位打，让黑走c位，白a的先手官子就不存在了。



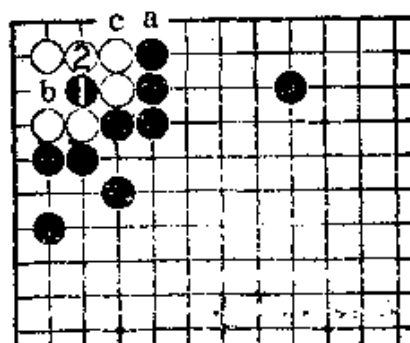
【第15型】断



1 图



2 图



3 图

〔第16型〕三子正中

这是围绕死活的官子手筋。

黑1点是要点，俗话说“三子之正中”。

黑1单单在A位扳，白B，黑损失2目。

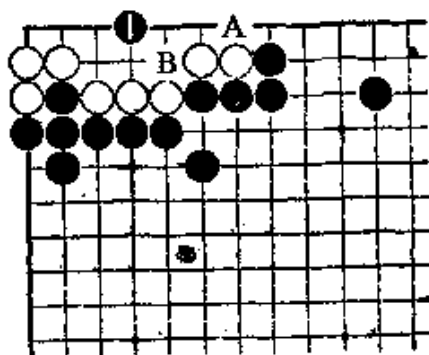
1图（2目之利）

黑1点要点，此时白一定要注意应手，这是很重要的。

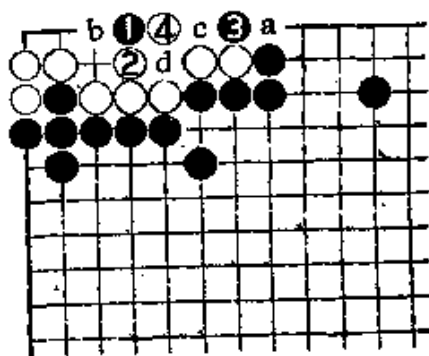
白2位应好。黑3扳到可以满足。

白4之后，黑a、白b、黑c、白d，角上白空5目。

黑1单在3位扳，白d之后，白c、黑a，角上的白空成7目。



〔第16型〕三子正中



1 图

2图（要点的威力）

在此，我们证明一下黑1是“三子之正中”的要点。

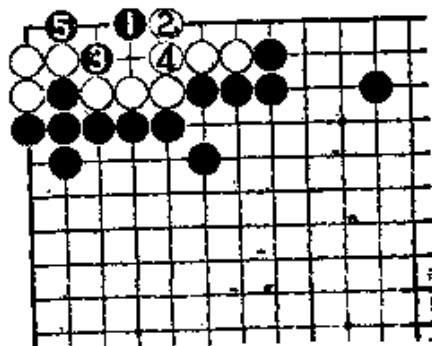
黑1点，白2虎，黑3断成立，到黑5很简单，白死。

3图（可怕的手筋）

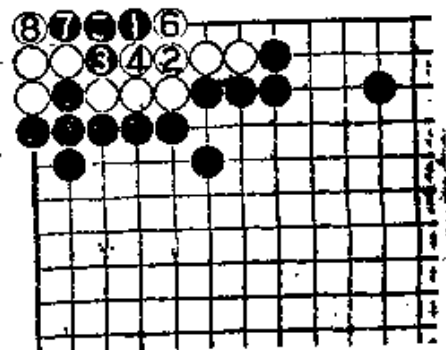
对于黑1的点，白2顽强地接，仍然有黑3的断。白4打时，有黑5到9一连串的好手，白死。这下您知道1的威力了吧。

黑5如在7位打是失算，那样将成劫杀。

官子手筋往往是争夺1目、2目之得失，但其中也有包含死活的可怕手筋。



2 图



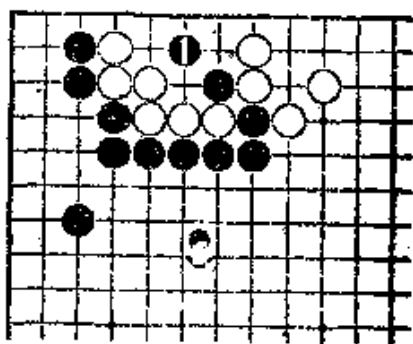
3 图 9-5

〔第17型〕尖

能立即在实战中奏效的是黑1的尖。

不论是尖在一线，还是尖在二线都比较难对付，这可以说是尖的优点。

要有效地利用被吃的一子进行收官。



〔第17型〕尖

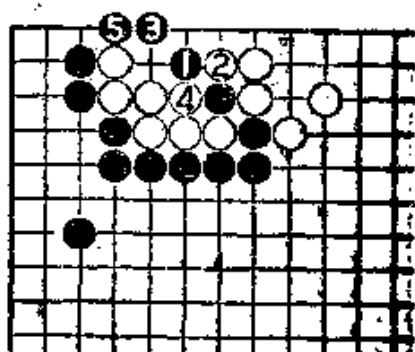
1图（连尖）

黑1尖是轻巧的手筋，白2吃后，黑8再尖是要点。

这样白没有气。

白4只好提吃，黑5渡过，成功。

白4如果在5位挡，黑4位接，白崩溃。

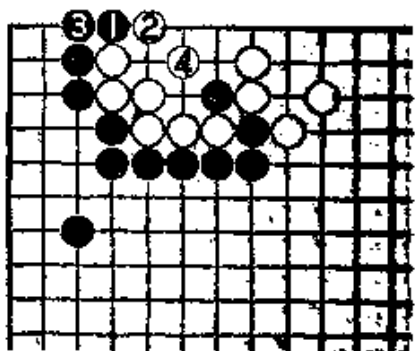


1图

2图（不够深入）

黑简单地在1、3位扳接，白4补，平淡无味。与1图相比，相差6目强。

虽然1图是后手，本图是先手，但官子6目之差是相当大的，所以1图的尖是正解。

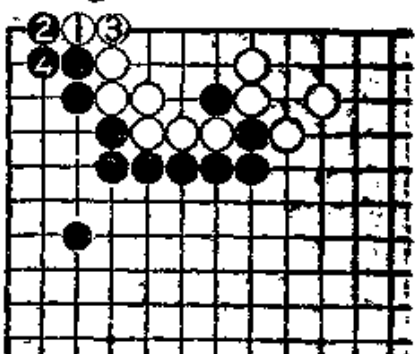


2图

3图（手筋与次序）

如果白抢先在1、3位扳接，差别太大了。与1图相比要相差10目左右。

官子，只要稍微放松一下就会出现1图到3图的差别。目数不够，已经处于劣势时，往往会由于官子的好手筋、好次序获得意想不到的胜利。同时，赢棋也可能因为俗筋和次序错误而输掉，所以必须处处留心才是。



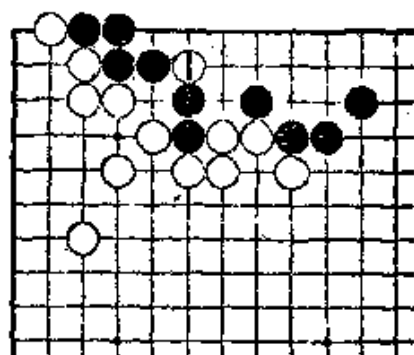
3图

〔第18型〕卡

这是明治时期第一流人物本因坊秀和与秀甫的对局中出现的棋形。

有一手因为秀甫看漏而闻名的手筋。

黑在角上扳接后，白立即于1位卡的手筋相当精湛。



〔第18型〕卡

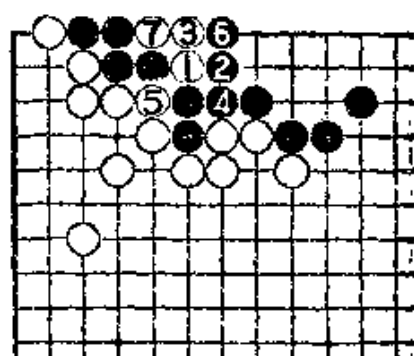
1图（名人看漏）

白1是撞紧黑气的锐利手筋。

黑只能于2、4位后退，舍弃四子。

白7吃四子后，局面产生逆转，最后这局棋以黑负8目而告终。

进入官子后，白1这手筋如黑夜里耀眼的闪电，从而决定了胜负。这里充分表现了手筋的威力。

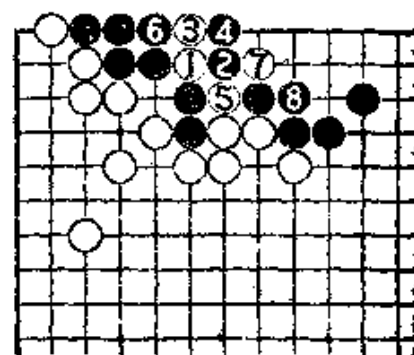


1图

2图（白的目的）

对于白1、3，黑如果拚命地抵抗将如何呢？下面我们共同研究一下。

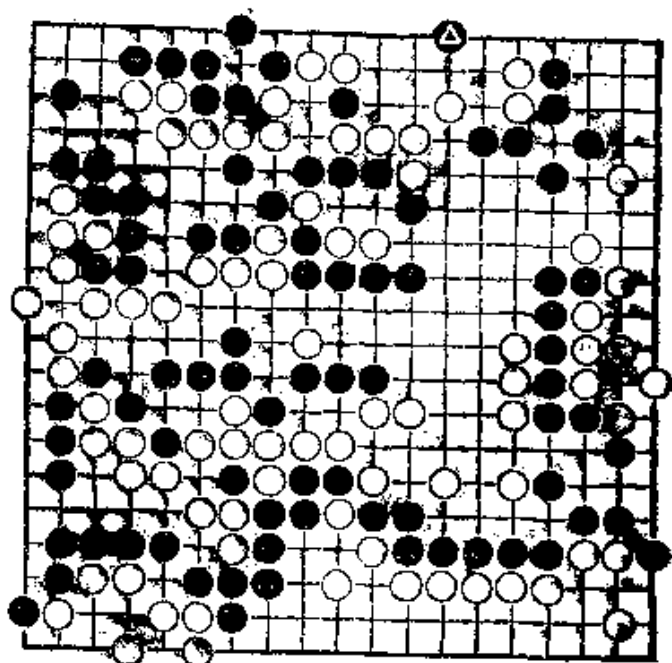
对黑4的抵抗，白5断，黑只能6位提，白7利用先手很重要。



〔第19型〕 古今名局——点的筋

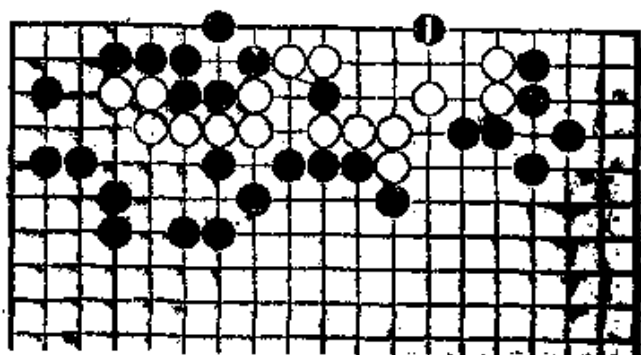
这是安井仙弼执白与近世名手本因坊丈和的著名对局。

⊙是第171手，实在是官子的好手筋。



1图（胜利的一手）

黑1点是巧妙的官子手筋。由此，丈和已确信胜利在握。让我们探讨一下1的作用，这是充分表现丈和高超的棋艺的一着。结果黑胜2目。

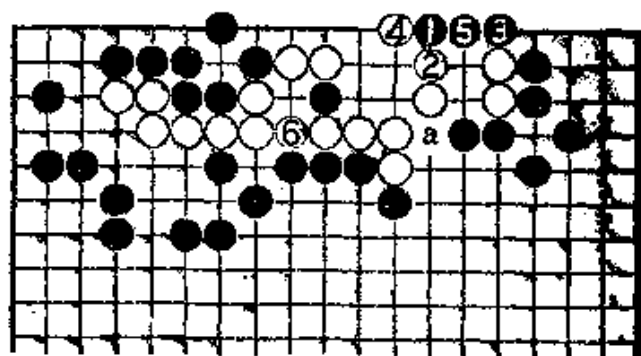


1 图

2图（实战经过）

黑1点，白2只好补，黑3渡便成了先手。

以后黑还有a位便宜，这里的白空成了8目。

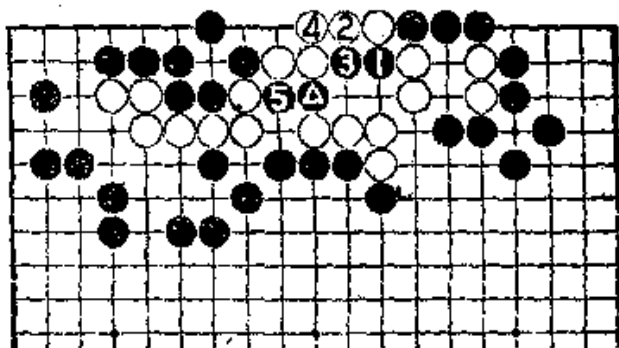


2 图

8图 (官子手筋·其一)

前图的白6脱先时,由于△的作用,黑1断成立,这是黑的官子手筋。

前图的应对中,黑先手便宜7目。

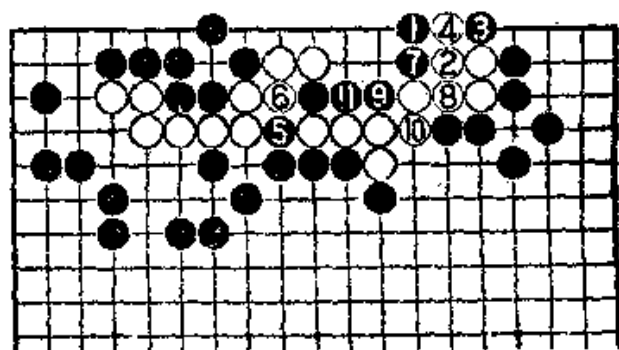


8图

4图 (官子手筋·其二)

黑1点,白2隔开黑的联络不成立。

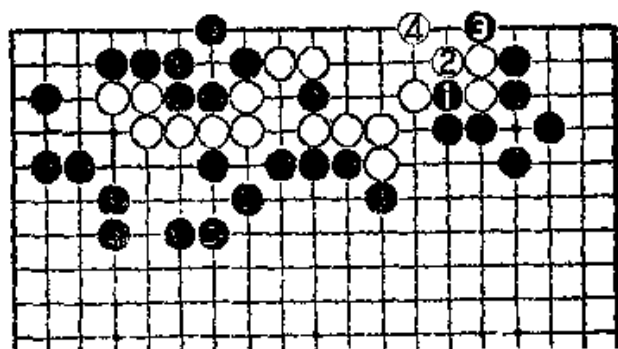
黑3扳,再在5位冲是次序。以后到11是双方必然的应对,正好吃白。因此,2图是正着。



4图

5图 (俗官子)

黑1、3冲扳太俗,白空成9目。黑1单在3位扳也一般,此时白4位应是形。

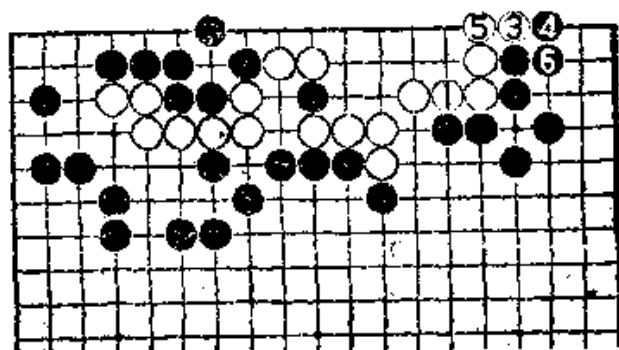


5图

6图 (出入计算)

相反被白1接到,以后有3、5的先手扳接,白空增长到13目,黑空减少2目。

从15目总数中减去1图的8目白空,等于7目。



6图

②脱先

〔第20型〕 次序的效果

围棋是一门活的艺术，次序稍有前后就会产生不同的结果，这已是屡见不鲜的了。

1图 这是文和名人的对局中出现的棋形，是以一个整体关系中的次序妙用为主题的手筋。

黑首先在1位先手托一着，再在8位冲，这是关键。这个次序看上去好象很一般，但其中隐藏着围棋所具有的很重要的因素。接下去——

2图 待白4补后，黑5退紧凑。白6后手6目。1图的黑8如在A位退，白在8位挡味道很好。

3图（次序先后的差别）

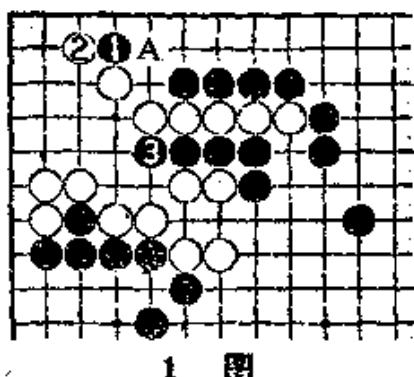
如果把次序先后颠倒一下，黑1先冲，再在8位托，被白4扳住大损。

与前图比较，差别明显。请好好体会一下次序的效果和结果之间的必然性。

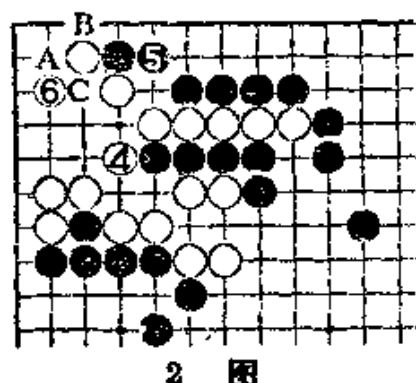
4图（次序与手筋的关连性）

但也不能因为有扳手就马上在2、4位扳吃黑1。这样，黑5、7的反吃成立，白五子被吃。

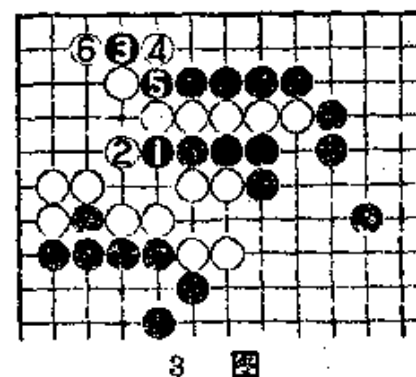
2图的白6如果脱先，黑A、白6、黑B、白C，黑成先手，这个出入有6目。



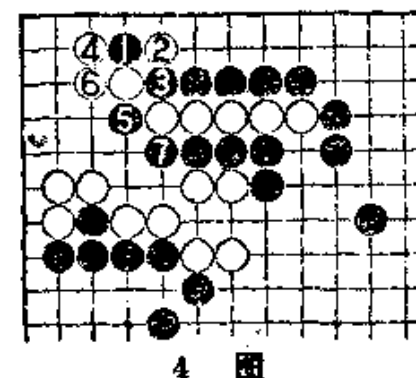
1 图



2 图



3 图



4 图

第 四 章

正确收官与损官



您有没有走俗手？

常言道“积沙成塔”，这句成语也完全适合于围棋官子。

即使是仅仅1、2目的损失，如果粗心大意反复损官，一下子就会损10目左右，与细致地收官相比，有天壤之别。眼看就要接近终点的棋，如果左损右损，那就无可挽回了。如果没有官子上的正确知识，就不能如愿以偿地得到真正的胜利；如果对官子不感兴趣，轻视官子，即使赢了，也只不过是偶然的胜利。

由于没有正确的收官经验，常常遇到一些简单的、很普通的官子局面，还若无其事地走着“损官”，这种情况在业余棋士们的实战中俯拾即是。而且，因为一损再损，原本差距很大的棋，也会发生逆转，这种不幸是必然的。

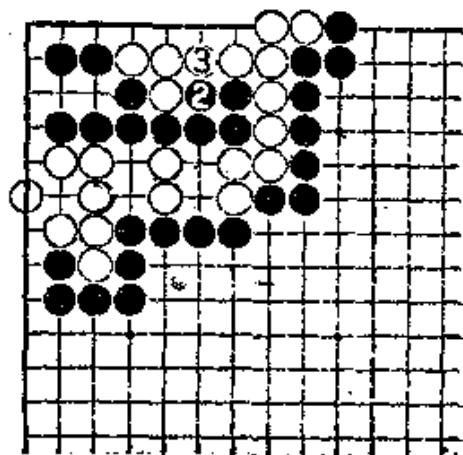
官子计算或手筋，您如能不厌其烦多多努力学习，那您一定可以掌握。希望您能树起“目数不够，官子奋斗”这样的信心。

本章收集了初学者容易错误的棋形，教授正确的收官法。

【问题图1】

(第1问) 白1做眼，使大棋安定。

现在白棋总算可以松一口气、放一放心了。但是，需要反省一下这样走是不是就好。它关系到官子技术。

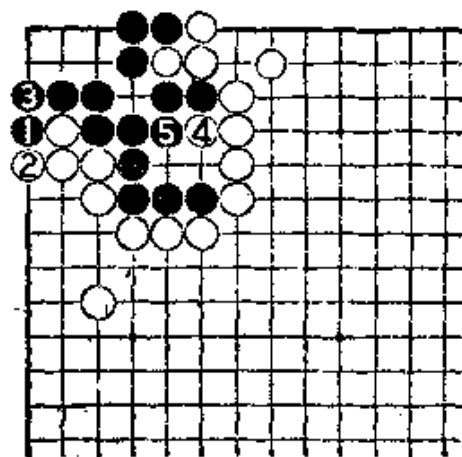


(第2问) 接下去黑2团，白3补，黑先手争得1目官子，趾高气扬。但黑确实还有更便宜的官子着法，如何走方为正确？

【问题图2】

(第1问) 黑不愿被白先手扳接，走1、3逆收官。

这里有没有更便宜的收官法？



(第2问) 下面白走4位，黑5接成一眼。白这么走有问题。

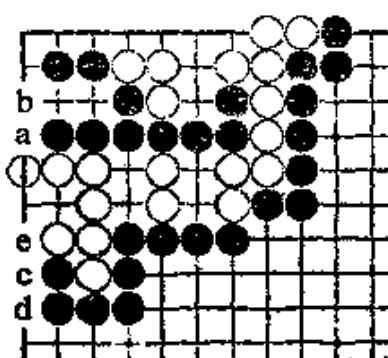
这是容易疏忽的地方，请考虑细腻的收官方法。

【问题图1·解答】

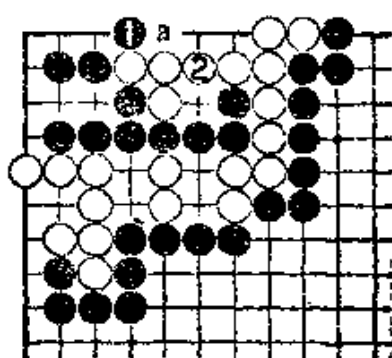
1图（白正着）

白1立是便宜的做法。

以后若设想成白a、黑b、白c、黑



1 图



2 图

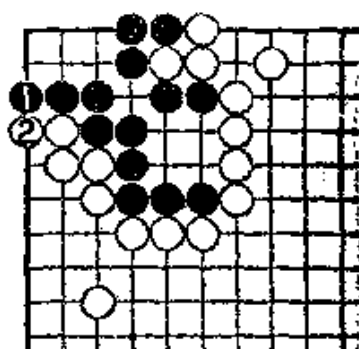
d、白e，明显比问题图更有利。

但是，其他地方有劫争时，白1立，黑有e位扳的劫材，这时，如问题图白1做眼为好。

2图（黑正确）

黑1扳，官子便宜。

白如在a位挡，黑有2位的挖入，所以白只有2位接。和问题图相比，明显黑1扳便宜。



1 图

【问题图2·解答】

1图（黑正着）

黑单单在1位立，官子便宜。

如果白2应，黑成先手转向其他地方。

白走，在1位扳接，先手5目。黑1立是相当大的逆官子。

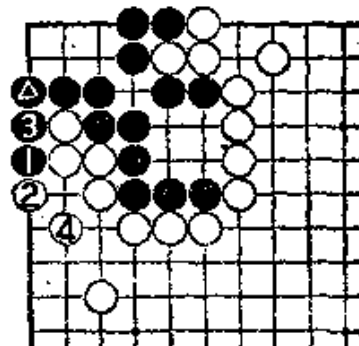
2图（立的效果）

△立的意图是假如白脱先，以后还有黑1跳的官子。到白4，比问题图多得2目。

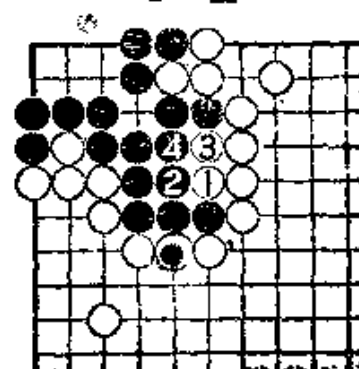
3图（白正着）

白先走1位，瞄着4位的卡是正确的收官。

白2位补，白3就可以先手便宜一下。白比问题图多得半目。



2 图



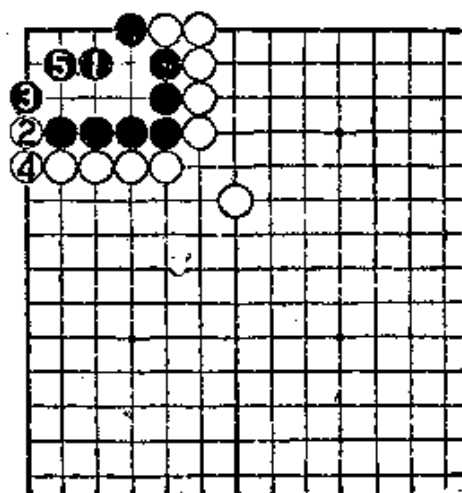
3 图

〔问题图3〕

（第1问） 这是有死活牵连的角上如何补棋的问题。实战中一些具有相当实力的棋士也会随手走出黑1的虎，这太轻率了。白立即于2、4位先手扳接，角上仅剩8目。

黑怎样走才正确呢？

（第2问） 同时也请考虑一下这个角走成什么局面比较好。

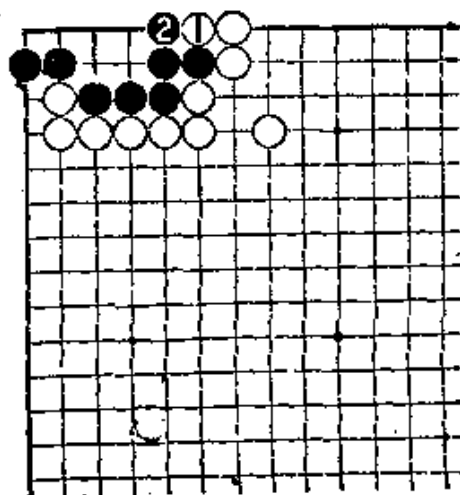


〔问题图4〕

（第1问） 白平凡地在1位冲，黑2挡上。白满足于先手1目的官子。但在极细的局面中，多得1目、2目也会影响胜负。

角上的黑空有6目，请考虑一个更好的收官方法。

（第2问） 白如能正确收官，角上的黑空有几目？



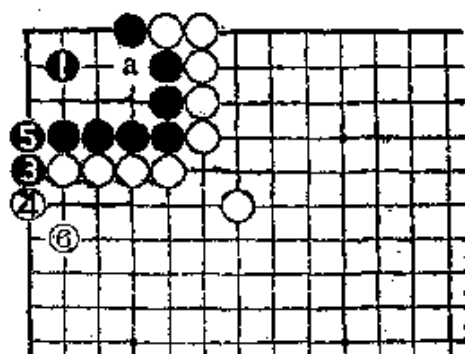
〔问题图3·解答〕

1图 黑1跳是补的手筋。

这手既防了问题图白的扳接，又补了白a位的断点，这叫“兼补”。

黑1以后，3、5的扳接便成了黑的权利。

因此，比问题图黑便宜4目。这也是黑1的效果。

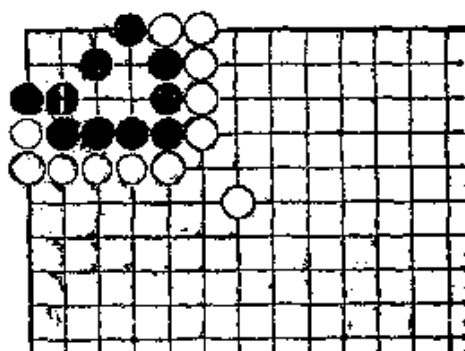


1图 ②脱先

2图 问题图在如此狭小的地方连错二着。

问题图的黑1与5都补错了。黑5在此图1位接更坚实，这才是正着。

请注意这样走白劫材也少好几个。



2图

〔问题图4·解答〕

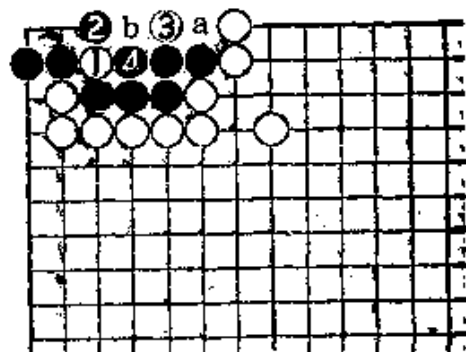
1图（白正着）

白1断入是锐利的官子手筋。

黑2打吃时，白3跳托是第二个手筋。

黑只有4位应，因而成白a、黑b告一段落。黑空成4目。

与问题图相比有2目之差。官子的妙味就隐藏在这些小地方中。

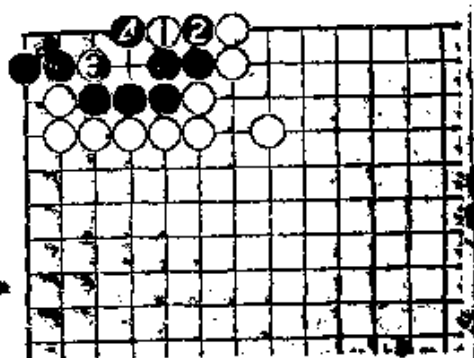


1图

2图（次序很重要）

白如单在1位跳托，被黑子挡住就失败了。

下面白3断，黑4提吃，白自寻死



2图

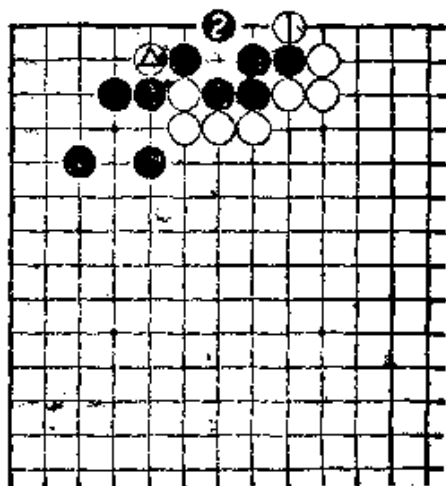
【问题图5】

（第1问）白1扳毫无味道，剩下㊸在哭泣。

黑2做眼好手，这样角上的空就可确保。

白如何收官方为正确？

（第2问）请算出白正确收官时与本图目数的差别。

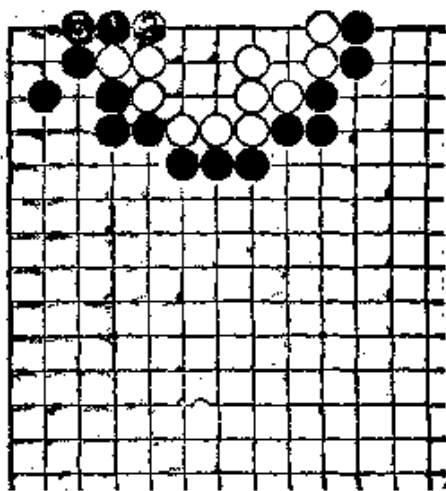


【问题图6】

（第1问）如果您觉得这个棋形走黑1、3扳接后手2目是毫无疑问的，那您要提高收官水平就绝非是一件易事。

请仔细观察白的眼形，考虑巧妙的官子。

（第2问）事到如今，错一手或便宜一下差别很大。如能正确地收官，结果将如何？



【问题图5·解答】

1图（白正着）

这是实战时常出现的局面。白1点好手。

黑只有2位接，白3再扳是次序。

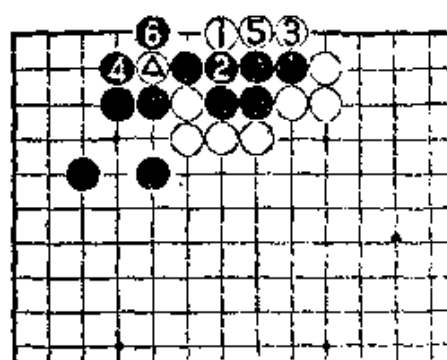
于是，黑4只能打吃。到白5、黑6，△的作用得到了充分的发挥。

与问题图相比，白便宜4目。

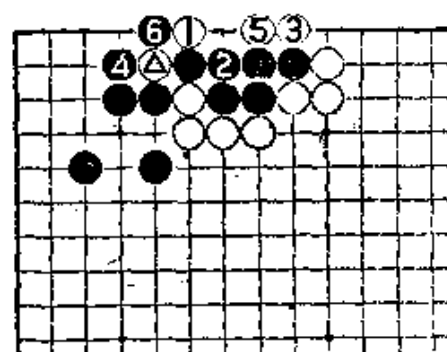
2图（失败）

要利用△子一般是走白1位打先手便宜一下，但作为官子手段是失败的。

以下至6的结果与前图相比损2目。



1图



2图

【问题图6·解答】

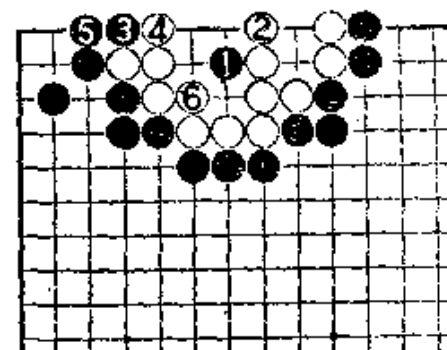
1图（黑正着）

首先抓住形的要点，黑1靠是手筋。

如果白2谨慎地补，黑3、5再扳接是要领。

白6接后，黑比问题图多得1目，而且还得个先手。

黑1发挥了作用。



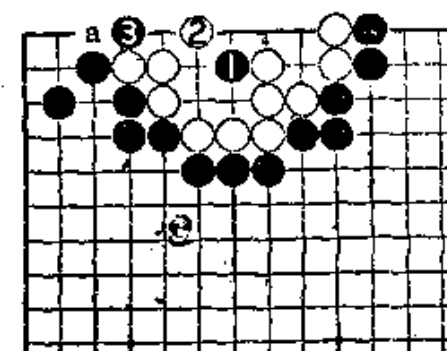
1图

2图（变化）

黑1靠，如果白应在2位，但这样白留下余味，黑在3位扳。

1的效果是以后黑a位接，白需补两手，这样白空成7目。

问题图的白空是9目，现在相差2目。



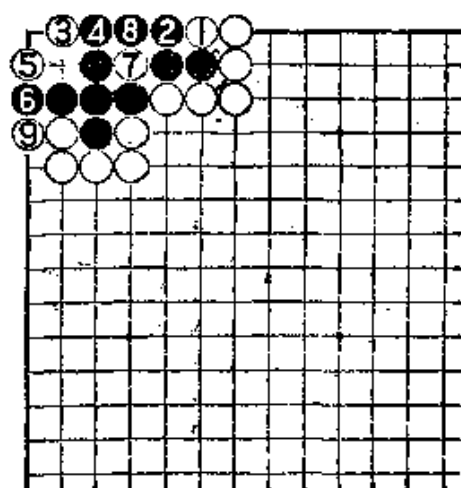
2图

〔问题图7〕

（第1问）这是实战中时常出现的棋形。白在1至9的应对中显得很神气，因为如果被黑走到1位，角上的目数全是黑空。走成如图的公活，可算白大成功。

可是，这个收官方法还有问题。

（第2问）除如图以外，还有先手收官方法。是怎样的一手棋呢？



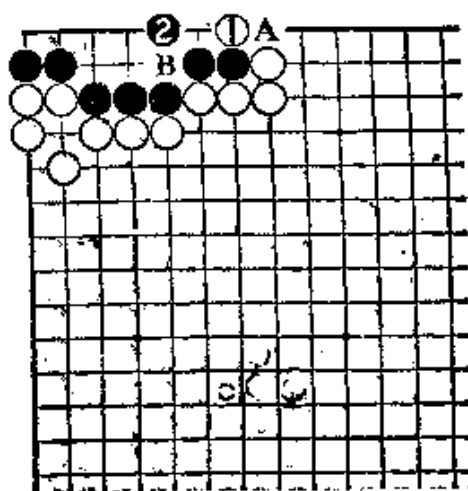
〔问题图8〕

（第1问）这也是实战中常常出现的棋形。白1扳，黑2虎补，双方都走错了。白1瞄着角上的死活，怎样收官方为正着？

黑2又如何应好？

此形，白走A，黑需要在B位补棋。

（第2问）白如果正确地收官，请计算角上成几目。



〔问题图7·解答〕

1图（白7单立正确）

白1、黑2之后，白3点好手。黑4只有做眼，如果走其他地方，被白4位挺就死了。接着，白5、7，告一段落。

问题图白7损一劫材。如图黑走a，白b打，黑c、白d，黑反损2目。

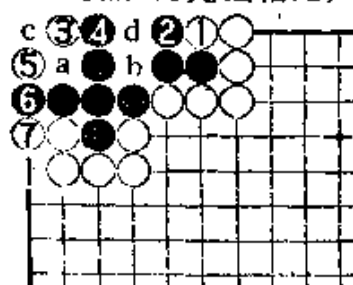
2图（跳托）

有时白走1位跳托夺取先手比较好。这样，黑2至6成此图形。

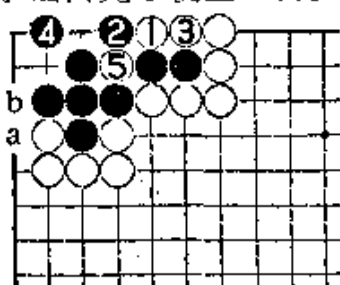
以后看作白a、黑b。

3图（挡）

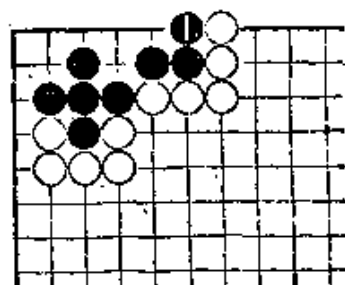
与黑1抢先挡相比，前图白先手便宜5目。



1图



2图 ⑥反提



3图

〔问题图8·解答〕

1图（白正着）

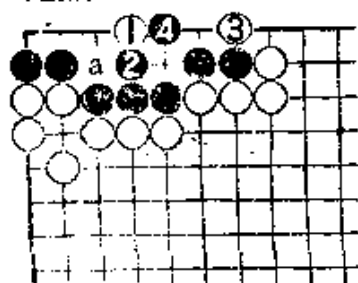
白1就是“三子之正中”的手筋。黑只能走2位，如果在4位补，被白a位断，黑死。然后，白再在3位先手扳是次序。这之后——

2图（黑空5目）

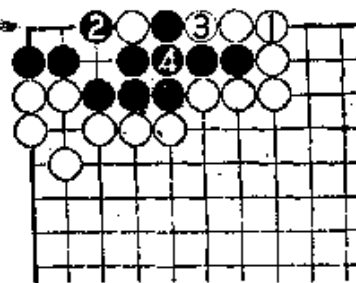
设想成白1接到黑4的棋形，黑成5目空。

3图（黑正着）

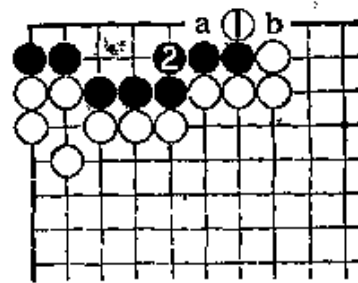
对白1扳，黑2接是正着。以后白再走a位就是后手，因此，黑a、白b是黑的权利。黑空7目，比前图多2目，比问题图还便宜1目。



1图



2图



3图

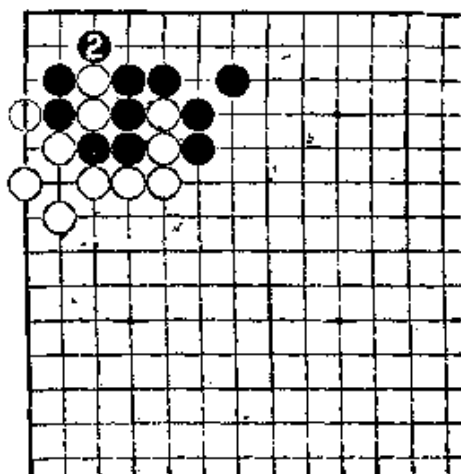
〔问题图9〕

（第1问）常言道“那人精于计算”，这句话中也包含着“官子巧妙”之意。

白1扳，黑2提吃，不能这么单调地走尽。

请考虑含有妙味的官子手筋。

（第2问）白可以谋得几目便宜？请计算一下结果。



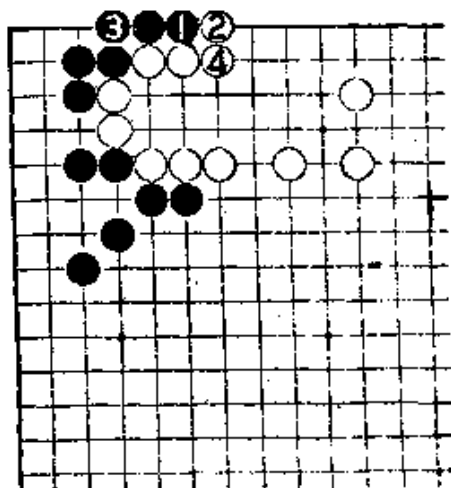
〔问题图10〕

（第1问）黑1平凡地收官。

这着棋谁都会走，在走棋之前再动动脑筋是收官要领。

黑谋求利益，次序很重要，怎样收官最佳？

（第2问）描绘出黑最佳收官图后，计算一下可便宜几目。



【问题图9·解答】

1图（白正着）

白1无论如何先长一着，有效地利用弃子是巧妙的收官。待黑2补，白3再扳是正着。

黑4立是“二一”的要点。以后黑还需在a位补棋。

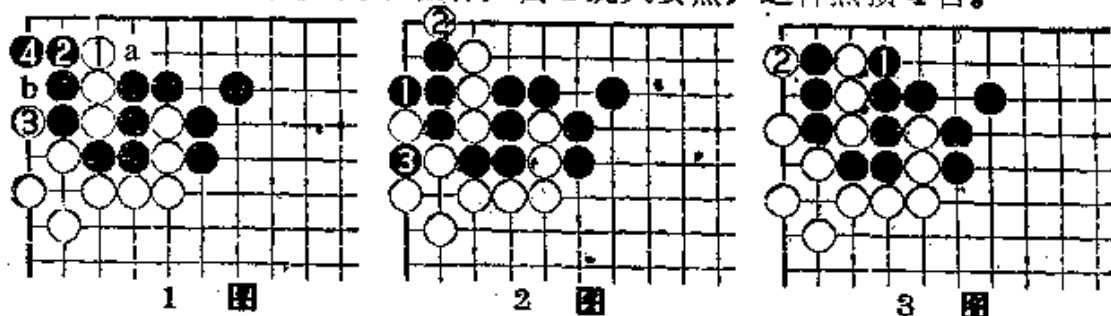
本图白比问题图多得1目。如黑劫材充足——

2图（便宜1目）

也可考虑黑1挡，这样能多得1目，但这是危险的一手。

3图（损失4目）

1图的黑4单在本图1位补，白2跳夹要点，这样黑损4目。



【问题图10·解答】

1图（黑正着）

黑先1位断入试探白的应手是次序。白只有2位吃，黑再在3位打吃。

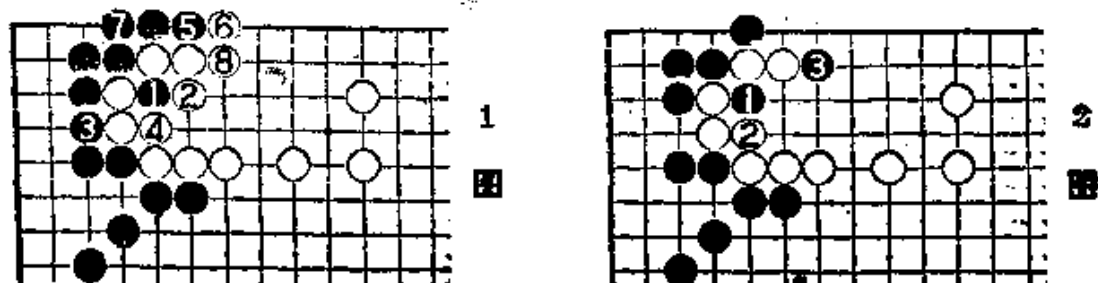
以下黑5至白8的走法是最佳应接。黑走到3位挡，先手便宜2目。

黑1单走5位，3位的冲就成了白的权利。能走到3位的打是黑1新的次序之妙。

2图（作用）

黑1断入，白不能在2位应，否则黑3顶成立，白空被破。

实战中要留意黑1的作用。

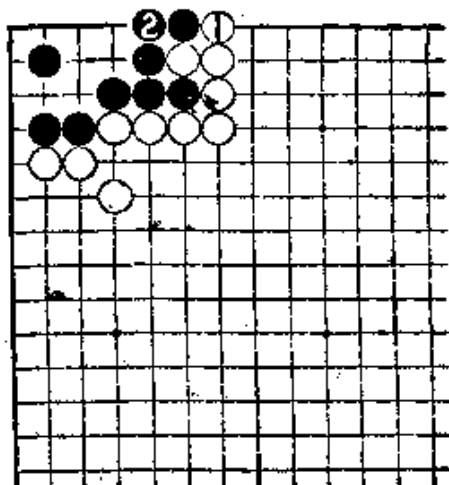


【问题图11】

（第1问）白1挡和黑2接的交换真有点可惜，也许一些很有实力的棋士此时也会这么走吧。

最好在实战中能走出高超的手筋。白先，有什么样的官子？

（第2问）考虑好正解的答案后，再考虑一下与本图的不同。



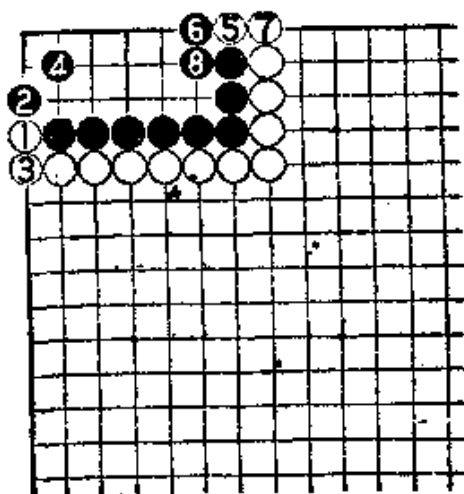
【问题图12】

（第1问）白能先手走到上下扳接，就可以满足了

乍一看好象是必然的着法，但这个官子双方均有失误之处。

试问白正确的收官法？

（第2问）黑方真有失误之处？那么请找找看是哪一手错了？



【问题图11·解答】

1图（白正着）

白1断入是高超的手筋。如能熟练地掌握这类手筋，胜率一下子会提高很多。黑2补，白3先手便宜很大。

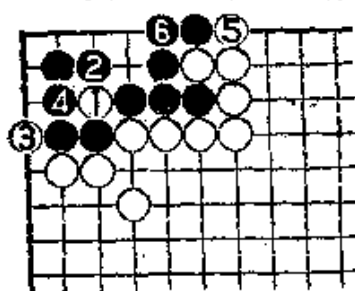
2图（比较）

问题图中使黑1、3扳接成黑的权利。与前图相比，差异相当明显。

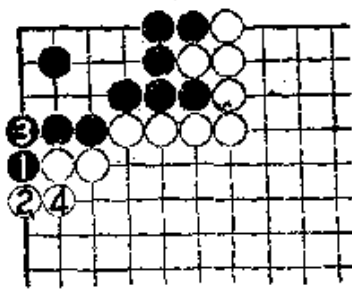
3图（变化）

白1断，黑从2位打的话，白有3位点的手筋。

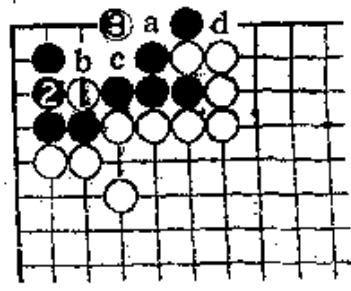
下面，黑a、白b，黑崩溃。所以黑只能在c位团。白d，黑不能在a位接。



1图



2图



3图

【问题图12·解答】

1图（白正着）

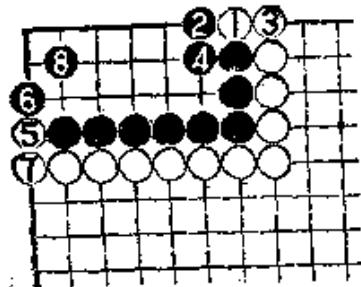
白1、3先扳接是次序。至黑8，白达到了先手上下扳接的目的。

2图（次序先后）

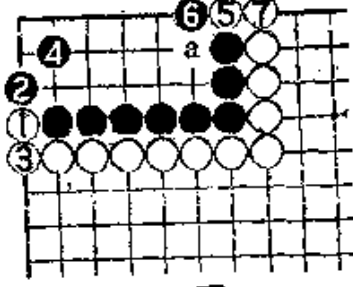
如果按问题图白先在1、3位扳接，白5、7便成后手。与1图不同，可省略a的接。

3图（黑崩溃）

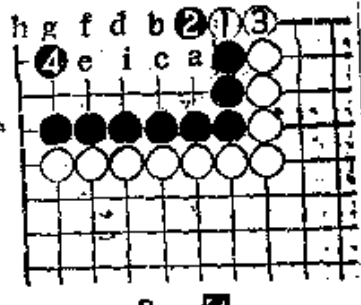
对于白1、3的扳接，黑别出心裁补在4位是不成立的。白及时于a位打，以下至i黑崩溃。次序就是如此的重要。



1图



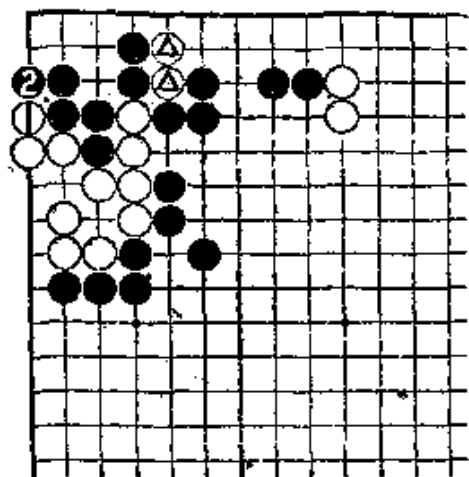
2图



3图

【问题图13】

(第1问) 官子棋往往容易随手，在次序的先后上多动动脑筋，多品品棋子的味道，就可能改变结果。白1、黑2简单地收掉了官子。请抓住△的余味，动动脑筋。

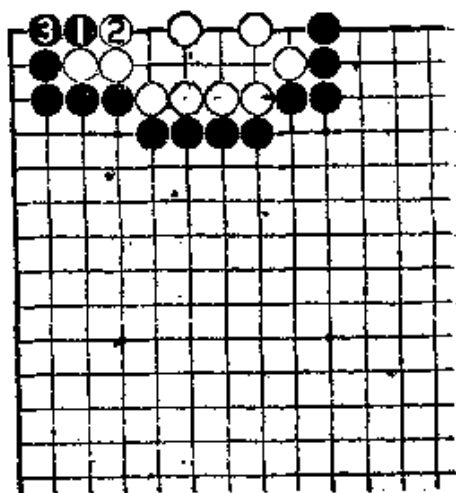


(第2问) 如果正确地收官，可便宜几目？请描绘出设想图进行计算。

【问题图14】

(第1问) 这是实战中很容易疏忽的地方。

黑1、3扳接后手，如果您察觉到“嗯！这有点怪”的话，可以说您对官子比较熟习了。考虑一下，黑怎样收官方为正确？



(第2问) 因为这关系到死活，请算一下其中的变化。

〔问题图13・解答〕

1图（白正着）

白1跳入是抓住了角上余味的好手。此后，黑只能在2位退，白3、黑4，以上才是正确的应对。白比问题图便宜2目。

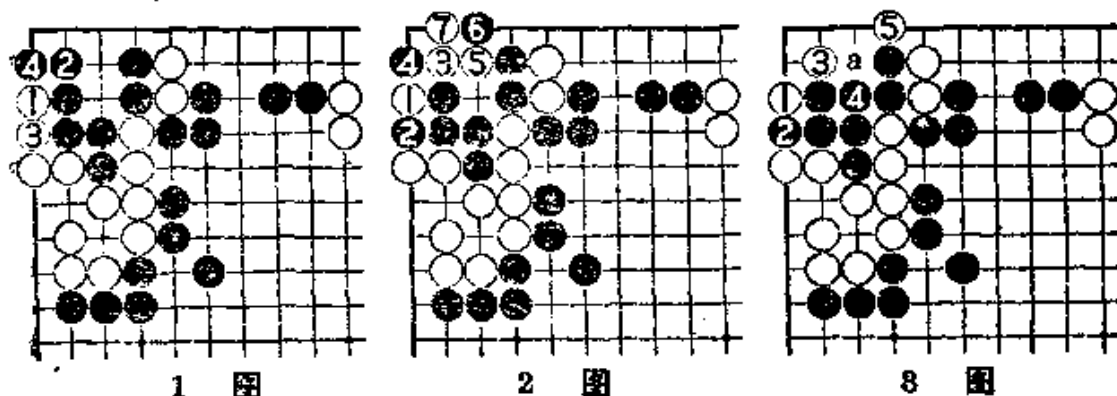
2图（无理的着法）

白1跳，黑2挡无理。白3打，黑4提，白5、7，黑无理。

3图（黑崩溃）

白1、3，黑4接，白5打成立，黑崩溃。

白5如果随手在a位打，黑5位立，白失败。



〔问题图14・解答〕

1图（黑正着）

黑1单立是正确的手段，此后，白2需补，所以黑成先手。

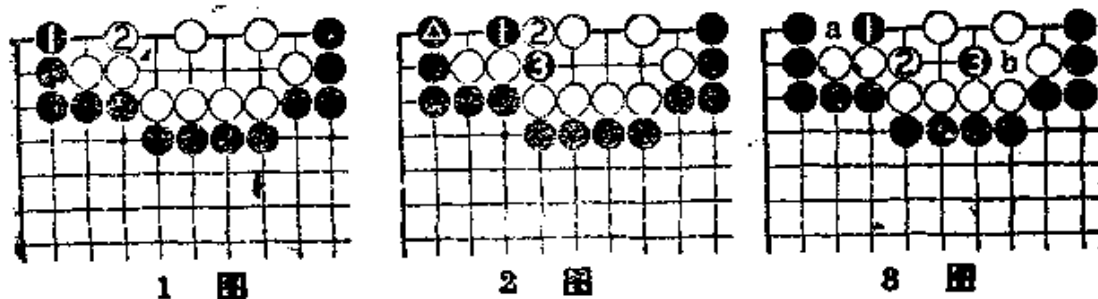
官子上的一目之差就关系到胜负。

2图（白死）

对黑的立，白脱先，黑有1位的跳夹，白2，黑3扑入，白死。

黑1跳夹，白如3图2位接，黑3是要点，下面a、b两者必得其一，

白死。这是一个容易疏忽的棋形。



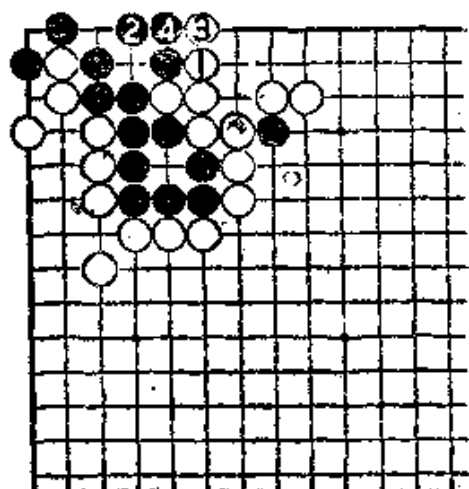
〔问题图15〕

（第1问）经常有一些要输的棋，由于官子的好次序、好手筋，而意外赢得胜利。

白1挡，黑2做眼，白3、黑4。仅仅几步棋中双方均有失误。

试问白最佳官子？

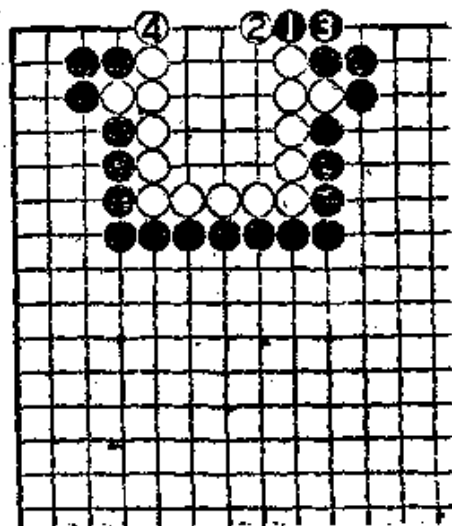
（第2问）黑如何应方为正着？



〔问题图16〕

（第1问）有句格言“左右同形走中央”。黑不假思索地1、3扳接仅仅满足于抢个先手。白4立正着，是厚实的应手。如果不抢这个先手，黑有更便宜的官子，那是怎样的官子？

（第2问）以上所说的更便宜的官子是怎样的应对？请描绘出它的设想图。



〔问题图15·解答〕

1图（白正着）

白1点是锐利的手筋，白的目的是想以白1弃子，先手包紧黑棋。

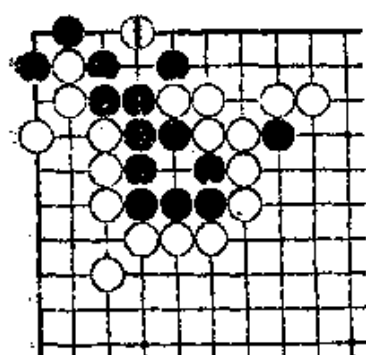
2图（定形）

待黑2接，白3、5定形。黑2在3位冲如果成立，白1是否能点则成了比较棘手的问题，这样的走法一般看作是在本图情况下的应对。

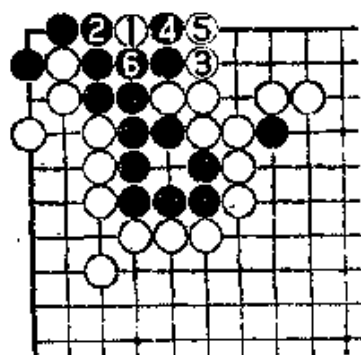
3图（黑正着）

对问题图白1，黑2立才是正着，空有1目之差。

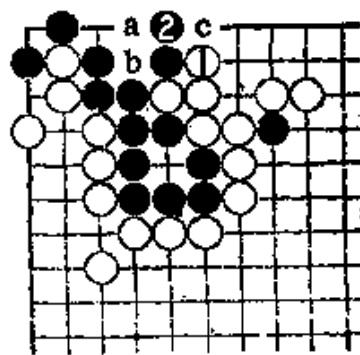
此时，白a则黑b，下面留有黑c冲先手3目的便宜。



1图



2图



3图

〔问题图16·解答〕

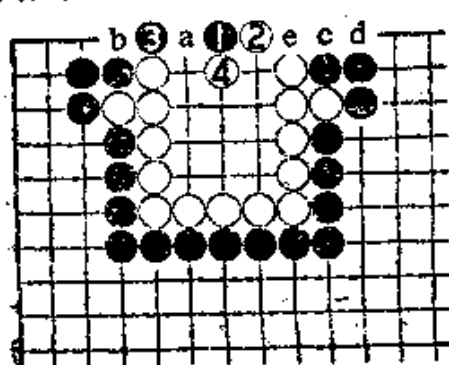
1图（黑正着）

黑1仍然要按照格言所说的点在中央，左右两边均有渡过，这是正确的手段。

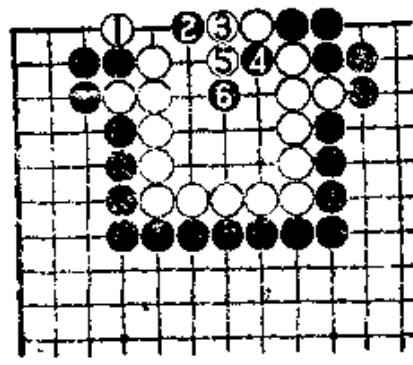
白2顶，黑3渡，白4打后，假设黑脱先，即使看作白a、黑b、白c、黑d，白也要少1目空，而且还有黑e的提，黑便宜。

2图（注意）

问题图的白4如在本图1位扳，看上去是便宜一些，但如周围情况不同，黑2点再4、6断打后，有时会发生危险。必须注意，白1是薄手。



1图



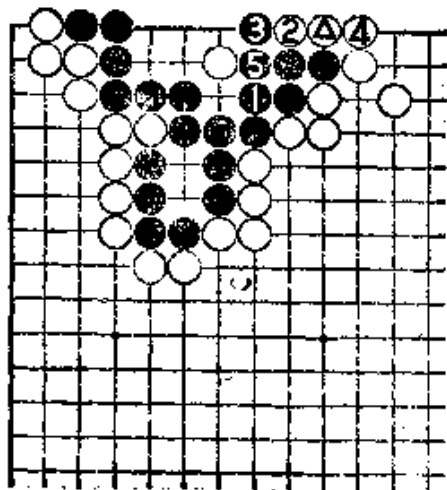
2图

〔问题图17〕

（第1问）官子中攻击手筋，次序的作用很大。当然补棋的方法也是非常重要的。

对于⊙的扳，黑1是吃亏的补法。

要吃到包围中的白子，请考虑正确的应着。



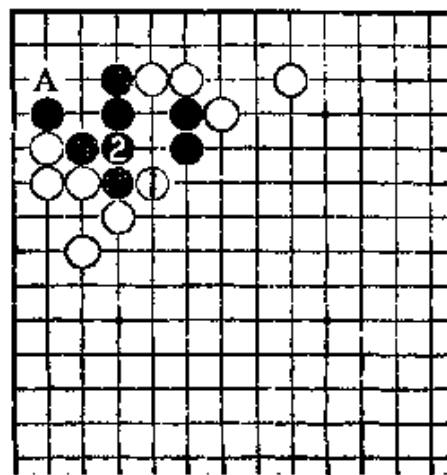
（第2问）请设想正确的构图，计算出与本图的差。

〔问题图18〕

（第1问）虽然整个对局中都必须注意先手，但使余味消失的先手绝对不能走。

白1打，让黑2接上就是使余味消失的先手，是大失着。

请考虑一下为什么说是失着。



（第2问）此后，白再在A位夹是否还能成立？

〔问题图17·解答〕

1图（黑正着）

黑1尖是巧妙的手筋。白2接，黑走3位，到此告一段落。

本图比问题图黑多得1目。

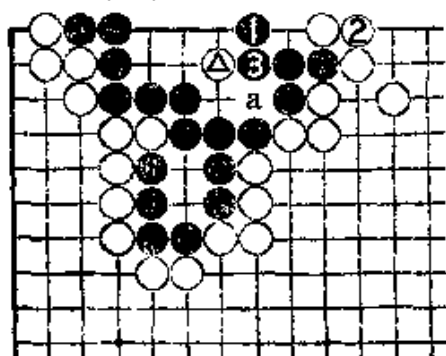
由于看到△子，黑常常在a位补，但1的手筋也同时补掉了a点。

2图（失败）

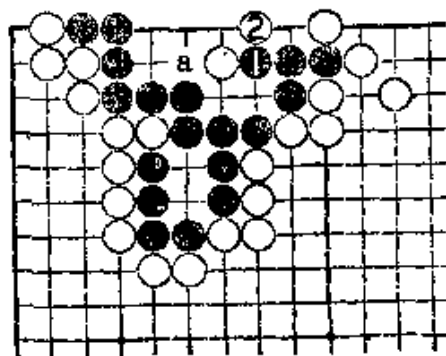
黑走1位失败。白2扳，渡过。

黑还要在a位后手做活。

一着补棋也同样影响到胜负，本图就是一例。



1图



2图

〔问解图18·解答〕

1图（白正着）

这是压长定式形成的棋形。白如不在a位打，白1的夹是成立的。

黑2立，白3顶，夺去黑的眼位。

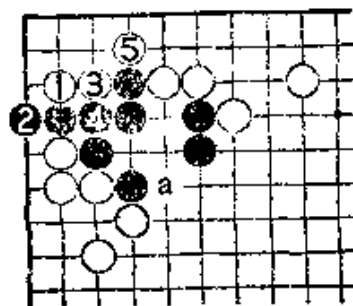
2图（有趣）

如果有了黑的接，事情就不一样了。

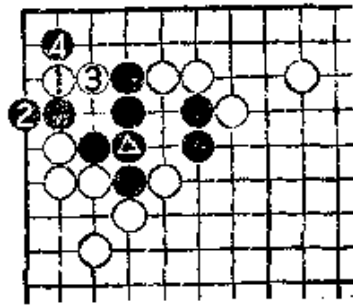
现在白走1位，黑2可以立下了，白3时，黑4夹是有趣的一手，白无以应对。

3图（送死）

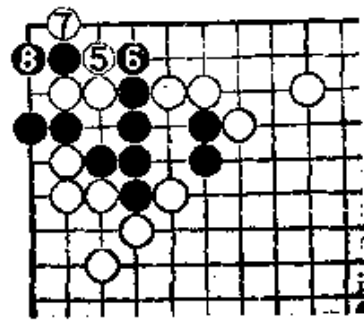
假如白5曲的话，黑6挡，白动弹不得，自寻灭亡。



1图



2图

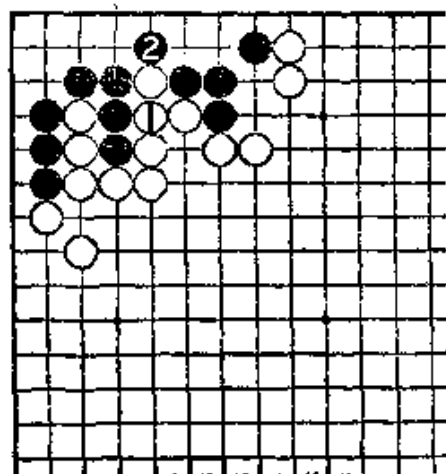


3图

〔问题图19〕

（第1问） 官子手筋从简单到高级的有各种各样，关键在于活用与体会。

白1，黑2，白没有办法。请设法破掉黑空。



（第2问） 白可以以精湛的手筋收掉此处的官子，请心算摆出设想图与变化图。

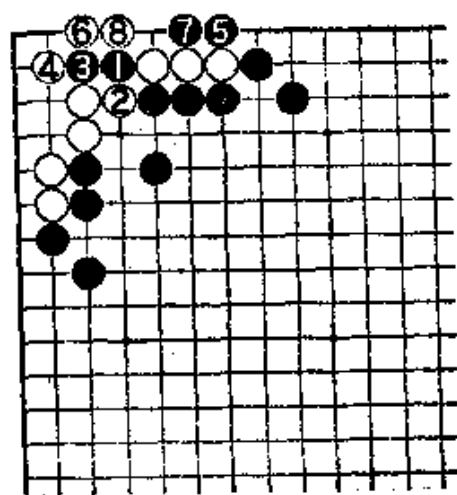
〔问题图20〕

（第1问） 一眼就可以看出此白形很薄。

此时，最好第一感就能察觉出有什么手段。

黑1、8以后，如图平凡地收官是失败的。

请抓住白形弱点谋求更大的利益。



（第2问） 同时也请走出正确的变化图。

〔问题图19·解答〕

1图（白正着）

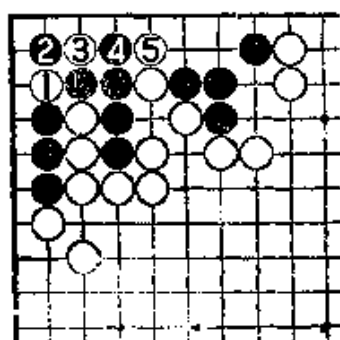
首先，白1断是巧妙的手筋。黑2应，白3再断是第二个手筋。黑只有在4位打，白5跟着立，大破上边的黑空。

2图（黑崩溃）

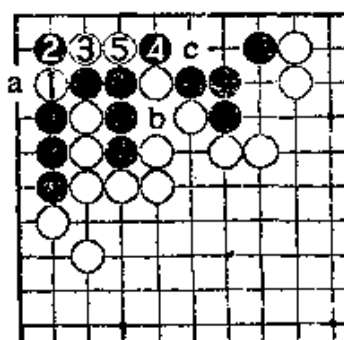
白3断，黑4吃，白5断，黑崩溃。以后黑a、白b、黑1位接，白c。

3图（变化）

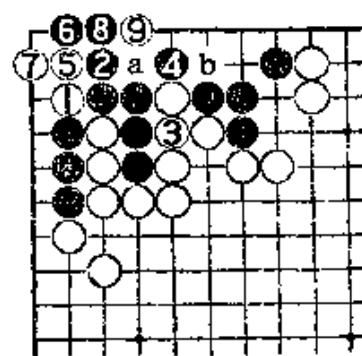
白1断，黑如变化在2位退，白3以下到9是白的成算。接着，黑a、白还有b位断的手段，双方对杀白快一气。



1图



2图



3图

〔问题图20·解答〕

1图（黑正着）

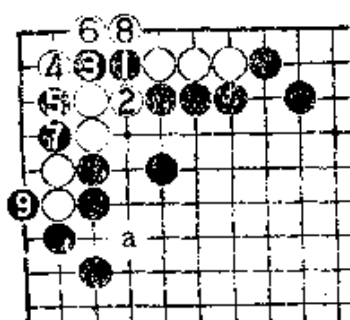
从黑1到白4时，黑5的断是关键的一手。白6打，以下至黑9，吃白二子。不仅白空减少，而且a点的利也没有了，黑大便宜。

2图（变化）

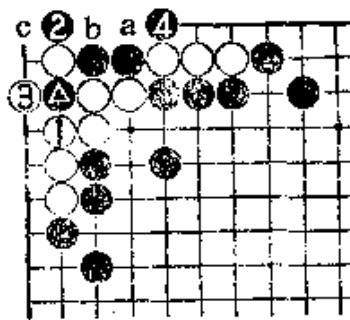
如白1位应，黑2、4，此后，白a、黑b、白c打劫，黑是无忧劫。

3图（屈服）

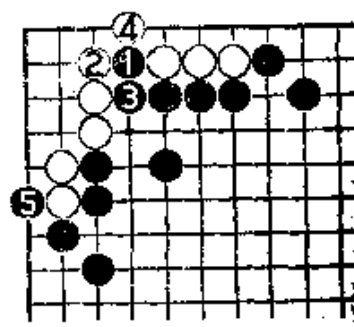
对黑1、3，白2、4屈服的话，白空减少很多。



1图



2图



3图

第 五 章

目识“此形几目？”



一 目识——基本形与目数

“此形几目”

这里收集了实战中经常出现的基本形。

在计时对局的实战中，每当有基本形出现要一一计算目数往往浪费了宝贵时间，到了读秒时，也很容易算错。

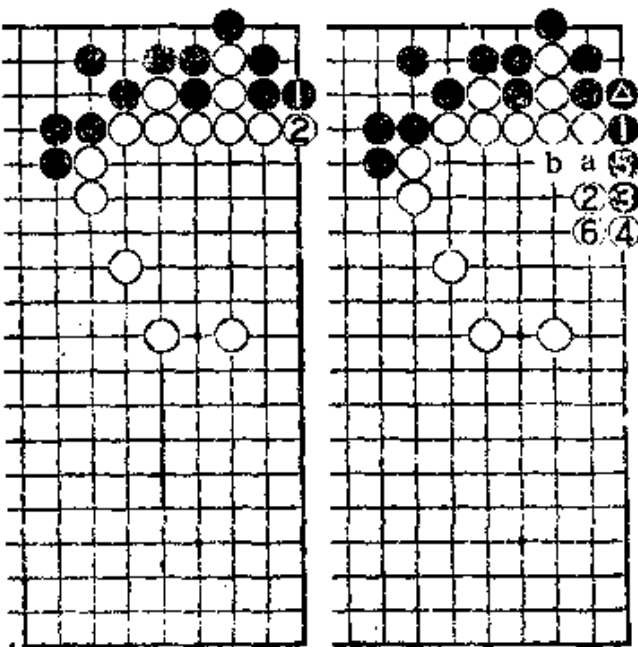
因此,如果有了“此形几目”的标准,不仅正确,效率也高,而且可以使您的棋变得明快。

所举的都是在实战中立即可以奏效的例子。

1 图 (先手 4 目——后手)

11月)

黑1是意外的大棋，有先手4目。白一般都要在2位补，如果不补，下图是相当大的。白先走1位扳有后手11目。



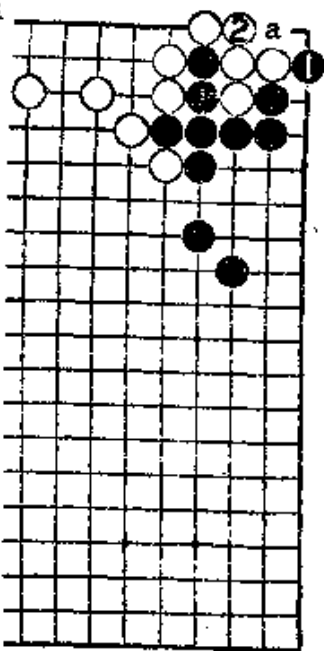
2图（后手11目）

▲立，白不应，黑有1到6的先手官子，以后成黑a、白b形，后手11目。这样白损，所以还是1图为宜。

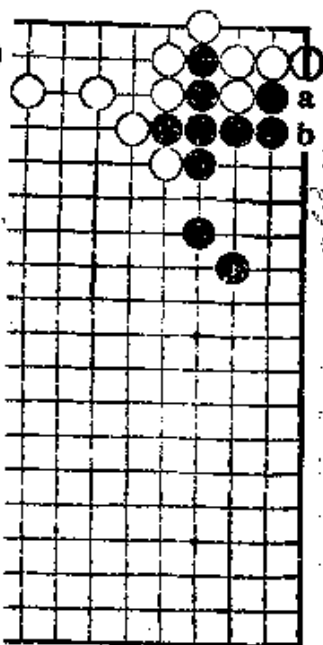
3图（先手5目——后手9目）

黑1扳是常见的一手，先手5目。

下面不是白2接，就是黑在a位吃，如果白脱先，包括吃三子有后手9目。



3图



4图

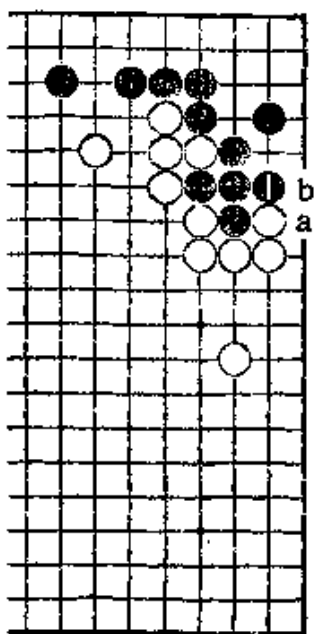
4图（后手9目）

白先在1位立是后手9目。这是根据前图黑1后手，再吃三子或者是白接回三子这两种结果的平均数计算出来的。以后白a、黑b。

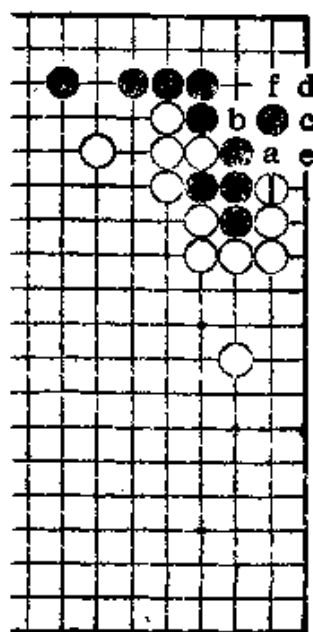
5图（后手8目）

黑1挡后手8目，比表面的目数要大。

以后看作白a、黑b双立来计算。请不要漏看这着8目大小的官子。



5图



6图

6图（后手8目）

白1爬也是后手8目，下面白a、黑b、白c、黑d、白e、黑f是白的权利。

白1如在e位飞，比本图损失2目。

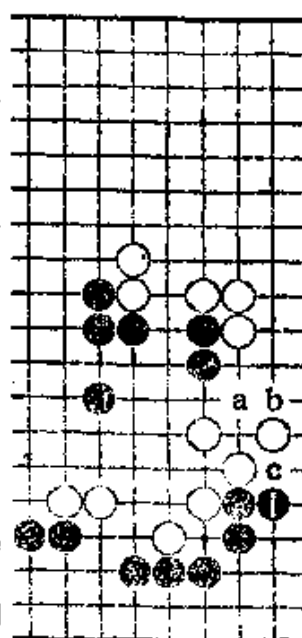
7图 (逆先手8目)

黑1是逆先手8目，而且夺得白眼形，一般相当于15目。以后还有黑a、白b、黑c的便宜。

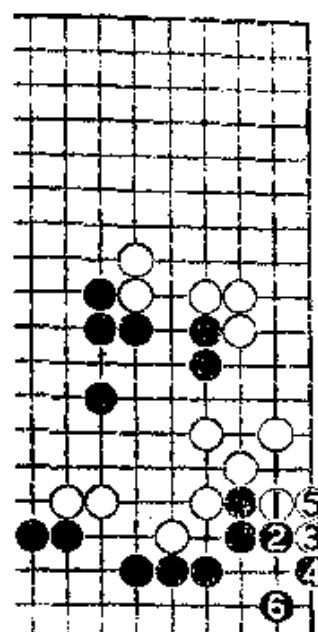
8图 (先手8目)

白抢先走1位先手8目。

与前图相比差别明显，出入是黑空减少5目，白空增加8目。



7图



8图

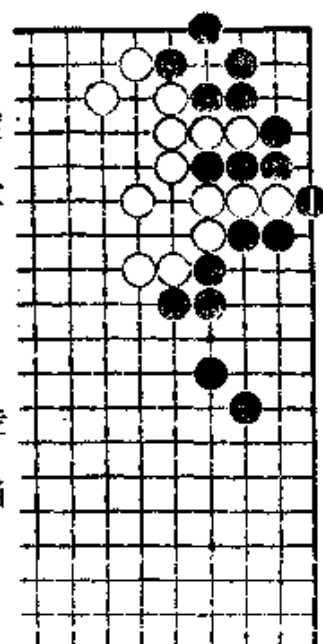
9图 (逆官子9目)

常言“渡8目”，而黑1是逆官子9目的大棋，这在渡中是最大的。由于周围棋的不同，棋的大小也不同。

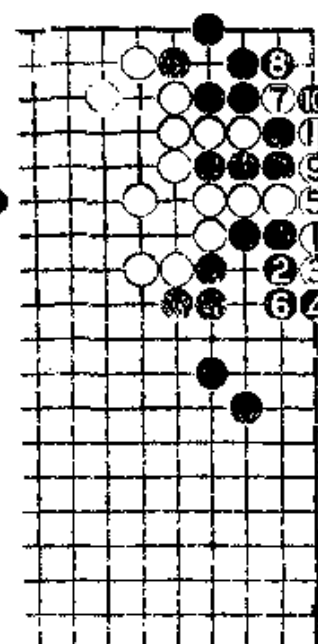
10图 (先手9目)

白从1扳到11可以先手走掉，重要的是准确地抓住适当的时机。

黑空被破，与前图相比，相差9目。



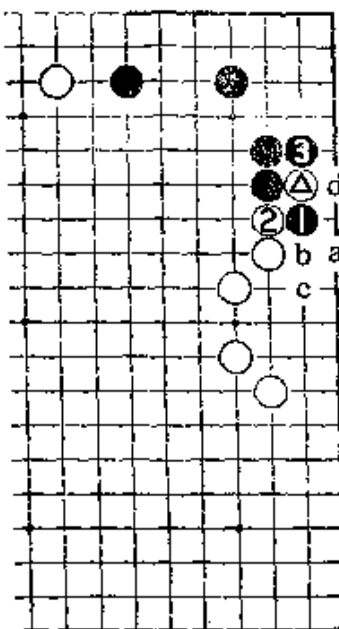
9图



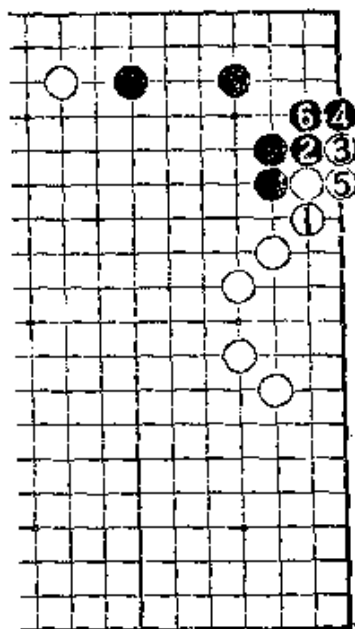
10图 ⑫粘

11图 (逆先手9目)

△托后就放在那里
没走过。黑1、8的吃是
逆先手9目。下面白a跳手
筋，成黑b、白c、黑d之
形。



11 图



12 图

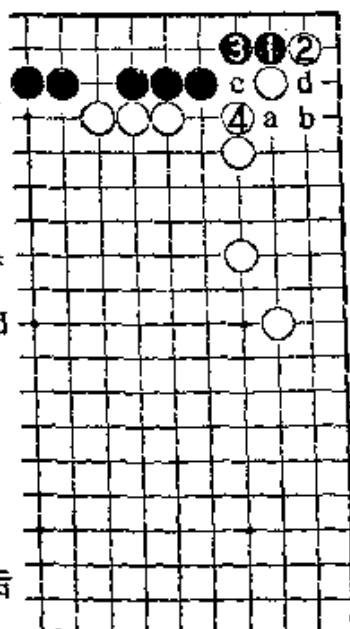
12图 (先手9目)

白先在1位退先手。
黑2挡，以下至6的应对
与前图比较出入是黑空5
目，白空4目，共9目。

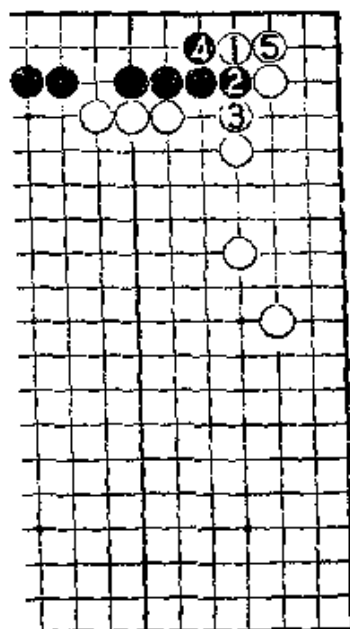
13图 (先手9目强)

黑1、3托退先手
9目强。

白4如果脱先，被黑
先手黑a、白b、黑c、白d
走掉，白形显得松散。



13 图



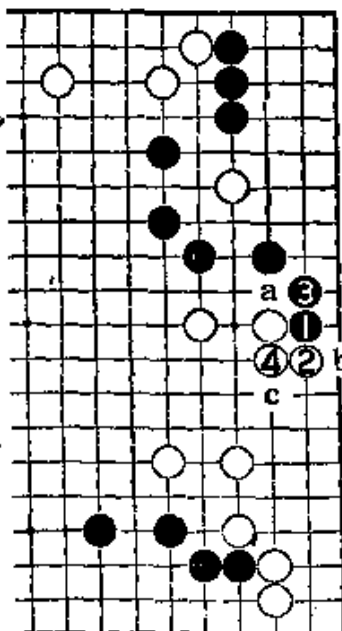
14 图

14图 (后手9目强)

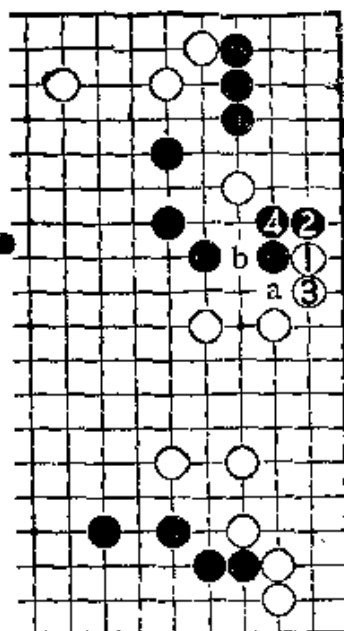
相反，白1尖也有后
手9目强。

15图（双先手14目）

黑1、3托退是正确收官，双先手14目。白2、4补常识。白2如在3位扳，黑a位断，白模样被破。白4也有消除黑b先手扳接而走c位的着法，但这样a这点的所属权利就不同了。



15 图

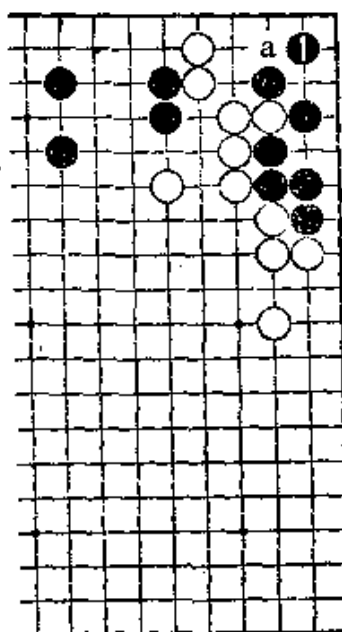


16 图

16图（双先手14目）

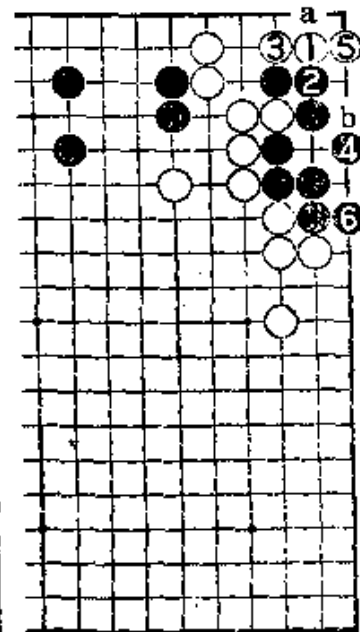
白抢先1、3托退也是先手14目。黑2如在3位扳，白a、黑2、白b，黑不合算。

17图（逆先手约10目）
角上的黑即使脱先也不会死，但要防备白的攻击，走1位逆先手约10目。黑1也有走a位的。



17 图

18图（先手约10目）
白先在1位点严厉，到白6，白先手10左右。
黑2如3位，白2、黑a、白b、黑4成劫。

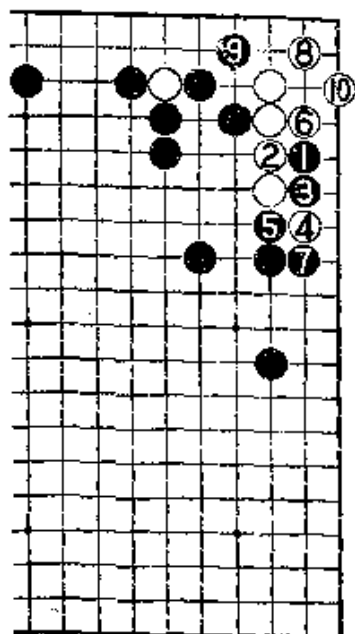


18 图

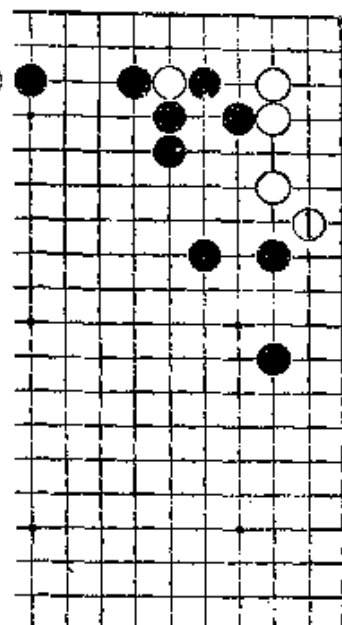
19图(先手10目以上)

黑1点是常用的手筋，有先手10目以上。

白2接到白10活是基本着法，黑从上下攻击，使白棋仅成两眼。



19 图



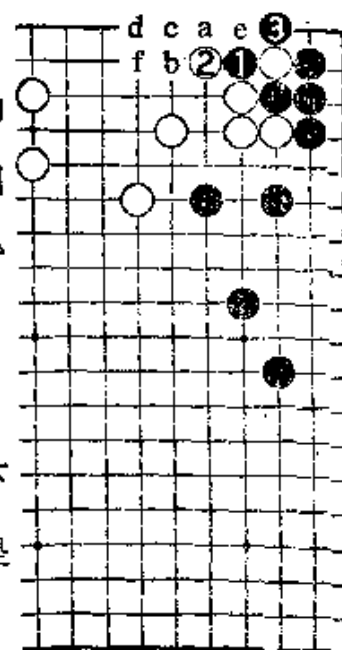
20 图

20图(后手10目以上)

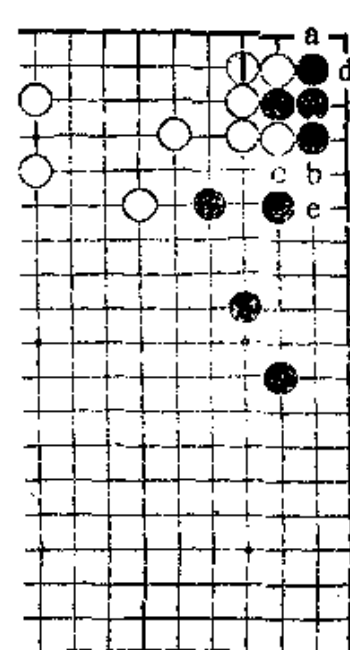
白1的尖基本上是后手，有10目以上。

21图(后手11目)

黑1的断吃是厚实的一手，约11目。此后黑a到白f是黑的权利。



21 图



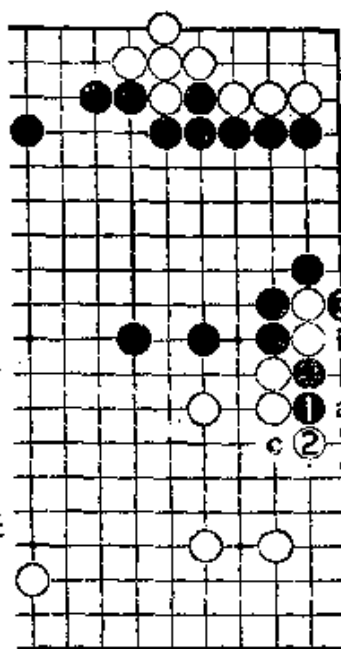
22 图

22图(后手11目)

白1后手11目。接下去，不是黑走a位，就是白a位扳，以后再白b、黑c、白d、黑e。

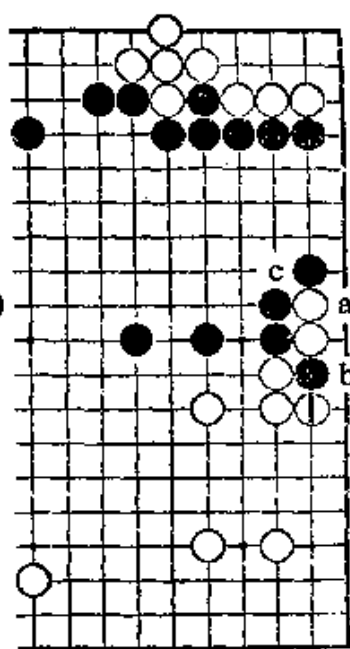
23图（后手12目）

黑1、3吃白二子约12目。白a、黑b之后，白c要不要补还是一个问题。



24图（后手12目）

白1吃是味道很好的一着，有12目之大。黑a、白b之后，c的断味是将来的问题。

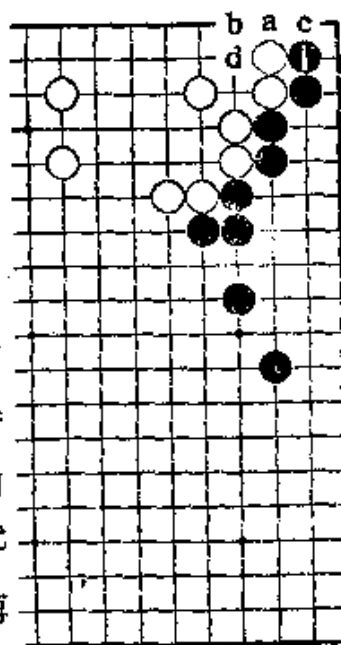


23 图

24 图

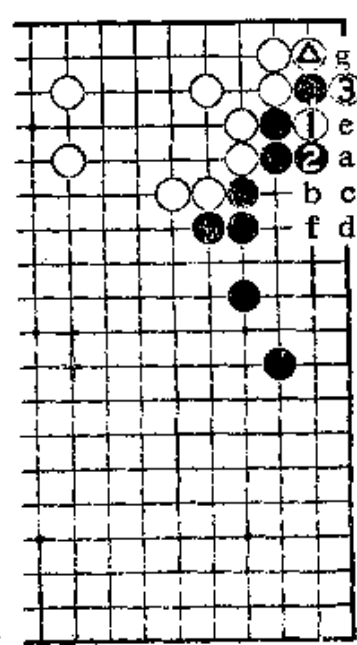
25图（后手14目）

黑1挡是代表性的官子，后手14目。以后黑还有黑a、白b、黑c、白d的先手。



26图（后手14目）

⊙曲之后，白有1、3的断吃和白a到黑f的权利，后手14目。⊙曲，黑如在1位应，以后算成白g、黑3。后手14目也就是把这两个结果折半，再与前图进行比较得出的。

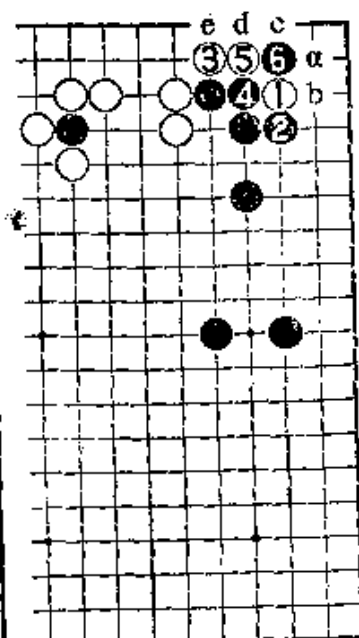
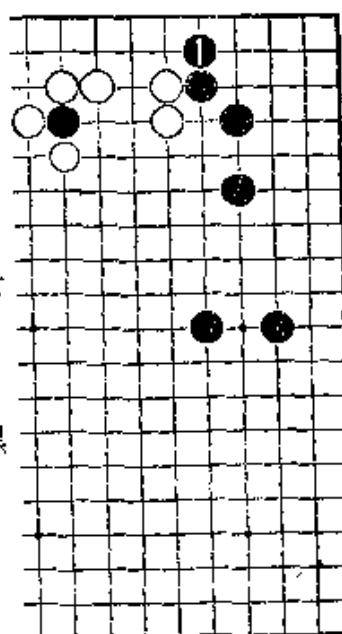


25. 图

26 图

27图（逆先手15目）

黑1立守角逆先手15目。



28图（先手15目）

白1点入三三，以下至黑6，先手15目。

此后，不是白a、黑b、白c，就是黑d、白e、黑a、白c。

29图（后手16目）

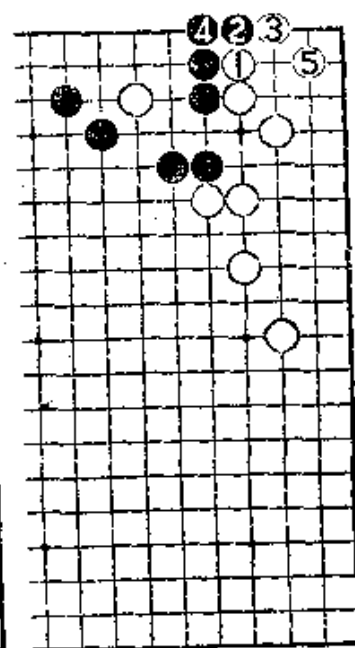
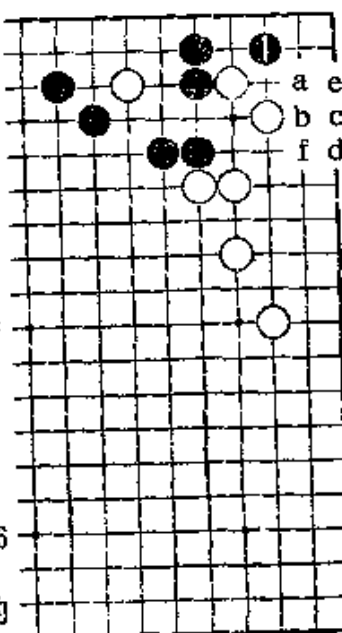
27 图

28 图

黑1跳入是后手16目的大棋。以后，黑还有黑a尖到白f扳接的权利。

30图（后手16目）

白1挡后手16目。黑2以下的扳接告一段落。与前图相比，黑空减少5目，白空增加11目，共16目增减。如关系到角上的根据地，这手棋就更大了。



29 图

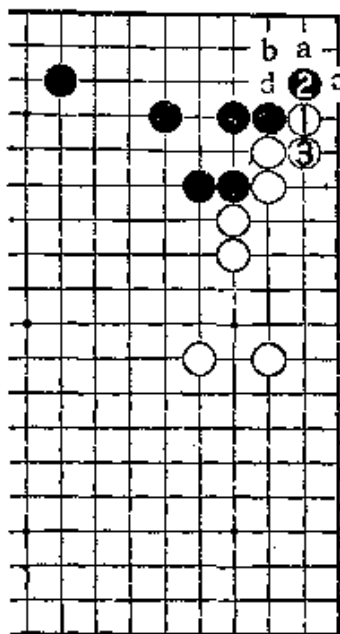
30 图

31图 (后手17目)

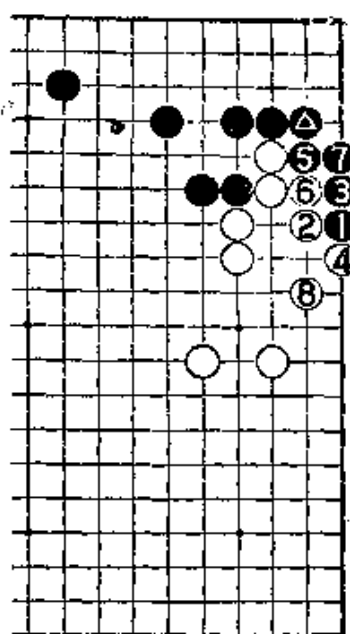
白1、3的扳接后手17目。此后还留有白a位的夹，黑b、白c、黑d、

32图 (后手17目)

△立是正确的收官，后手17目。以后黑还有1以下的伸腿。与前图相比，黑空增加10目，白空减少7目。



31 图



32 图

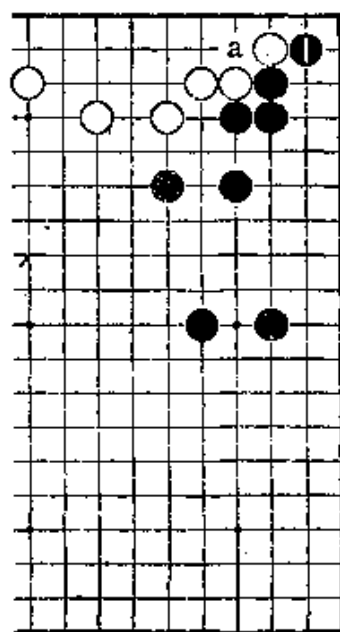
33图 (后手18目)

黑1挡，包括a位的断吃，后手18目。如果白a位接，黑能先手走到1，这差别也很大。

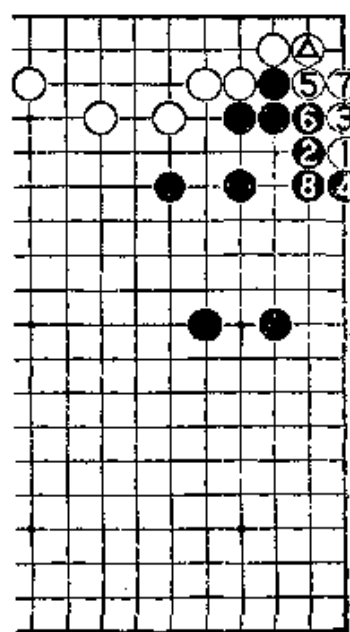
34图 (后手18目)

△立后，有1以下伸腿的权利，后手18目。

请记住与前图相差约18目。



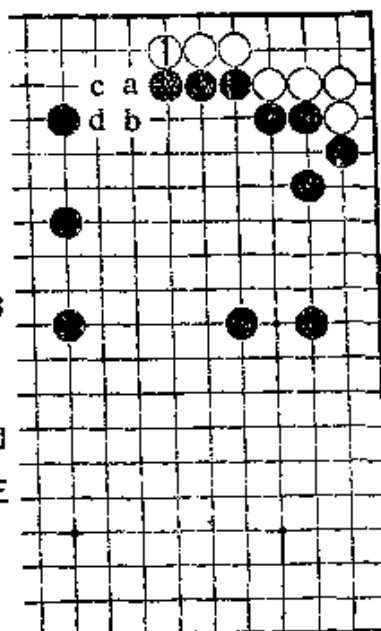
33 图



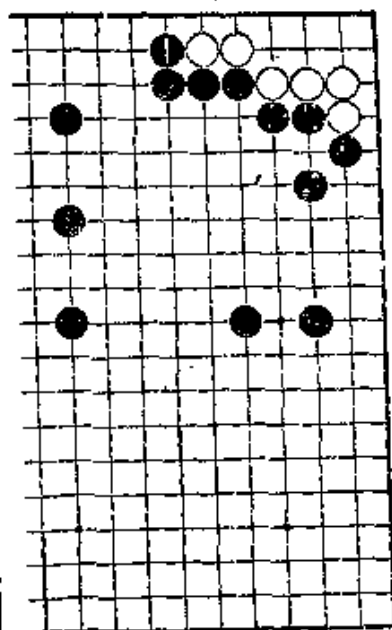
34 图

35图 (后手18目)

白1爬有后手18目。以后白a到黑d, 角上白空14目。



35 图



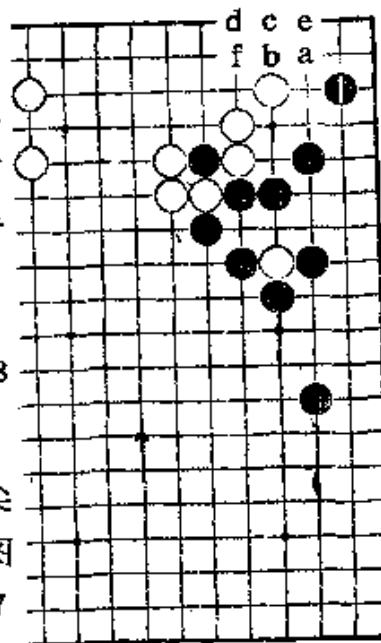
36 图

36图 (后手18目)

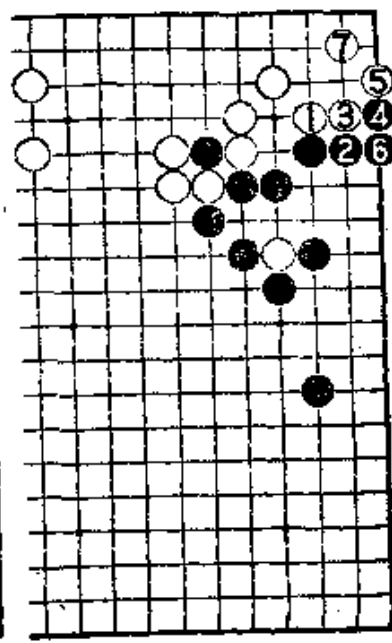
如果黑1挡, 角上的白空只有6目左右。白空减少8目, 加上黑空增加10目, 计18目。

37图 (后手18目)

黑1飞是后手18目的大棋。以后还有a以下至白f的先手官子权利。



37 图



38 图

38图 (后手18目)

相反, 白1的尖顶后手18目。与前图相比, 黑空减少7目, 白空增加11目, 共18目。

二 目识——序盘、中盘目数

“必争点几目”

这里收集了有助于实战的各种棋形。

计算序盘、中盘的目数大小不仅仅是空的问题，还包含走过后的攻击味道和全局性的利害等要素。因此，这不是一件容易的事。

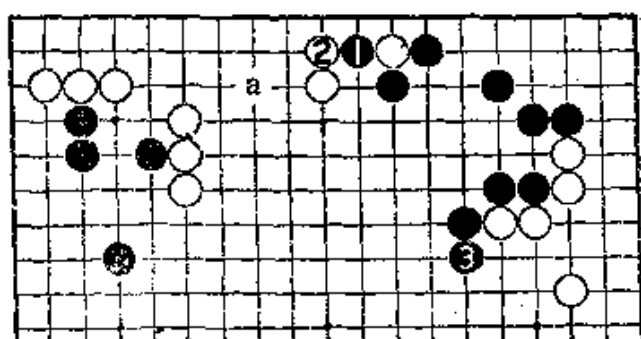
如果能判断出“必争点几目”这个大致目数，水平一下子会提高不少。

都是一些应用比较广的问题，请到时使用。

1图（先手10目）

黑1打是大棋，先手10目。

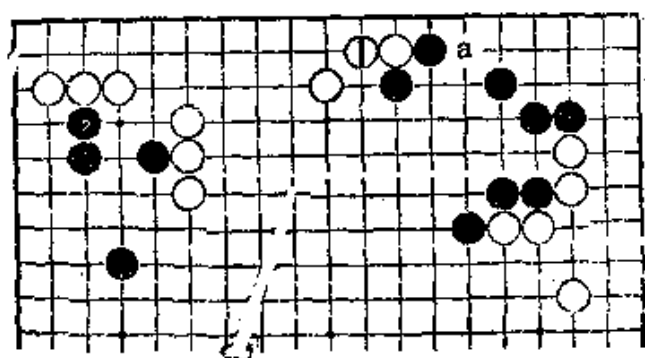
白2不得不补，如果没有此着，黑a位打入相当严厉。黑1这手棋绝不能让白抢先走到。



1 图

2图（逆先手10目）

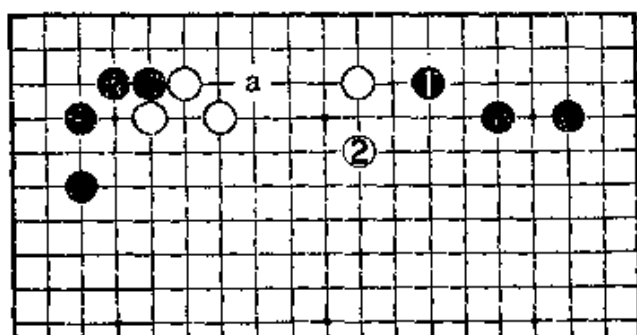
一旦白1退，就产生a位的夹，黑空相差6目左右。而且白空比1图增加4目，逆先手10目。这手约有20目左右的价值。



2 图

3图 (先手10目以上)

黑1逼，单纯地计算有先手10目以上。白2正着，防黑a位打入。

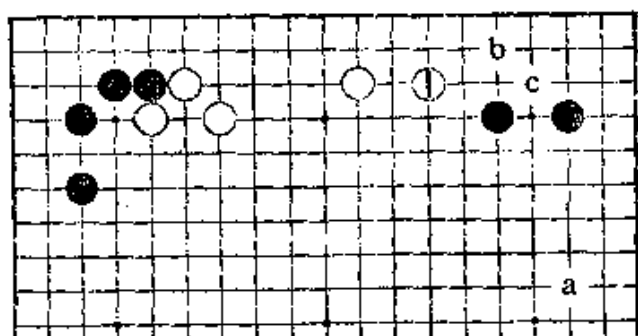


3图

4图 (逆先手10目以上)

白1逼，目数比表面的要大。

虽然这里还要根据a方面的配子情况走棋，但由白1向b位飞，黑c补，白可先手走到b，所以有逆先手10目以上。与前图相比，双方增减10目以上。

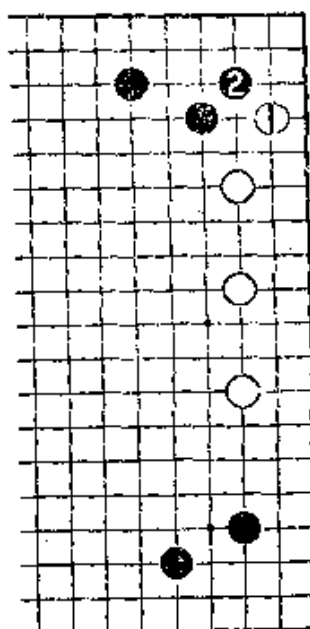


4图

5图 (先手12目)

白1飞有先手12目之大。

黑2也是大棋，一般都这么补。白1含有攻击之味，也可以在序盘时走掉。

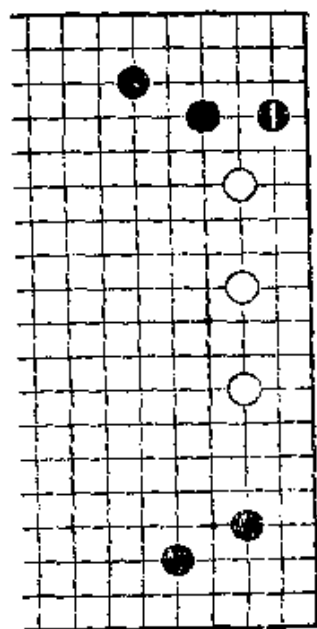


5图

6图 (逆先手12目)

黑1跳逆先手12目。

与前图相比，黑空相差7目，白空相差5目，出入共12目。



6图

7图（先手约15目）

黑1守角这手约先手15目。

下面黑在a位打入相当严厉，所以白2要补。估计角上的黑空有15目，白空有5目。

8图（逆先手约15目）

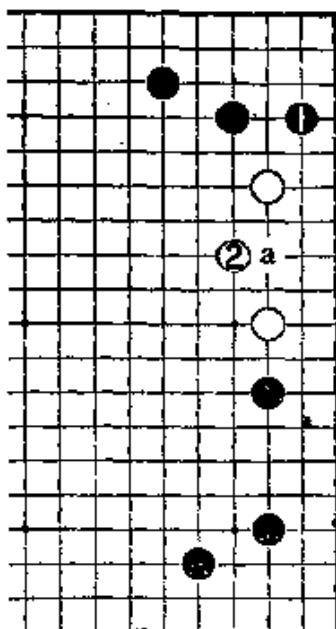
白先在1、3位守是形。与前图相比，黑空只有8目，差7目，白空增长到12目左右，差7目，出入共14目。这样白1、3可计算为先手15目左右。

9图（后手约15目）

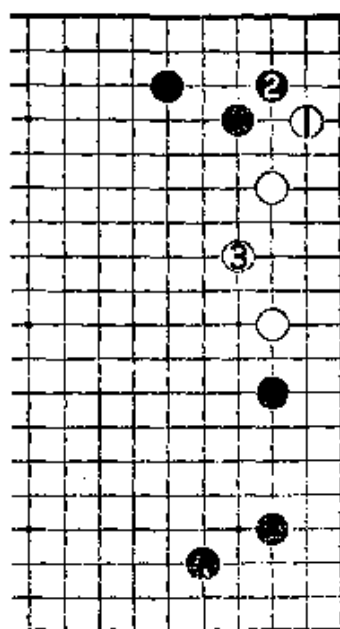
黑1逼约15目。右边可增加6目左右，再加上向中央发展的追加目数。

10图（后手约15目）

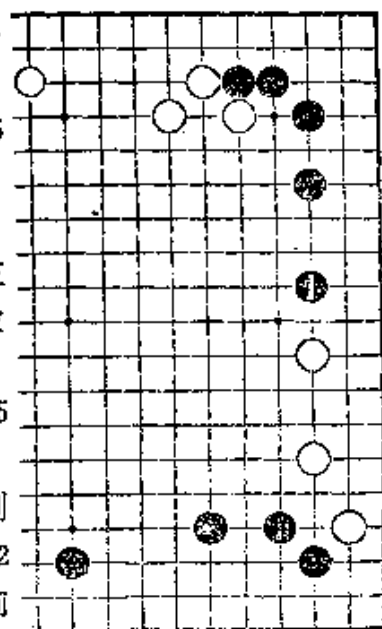
白1逼也可得到6目空，出入是12目。除此之外还有向中央发展的追加目数。



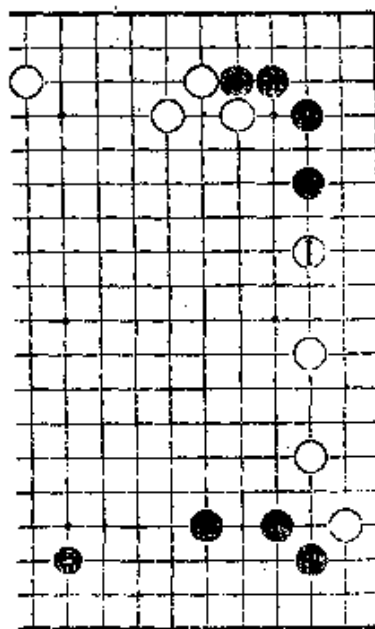
7图



8图



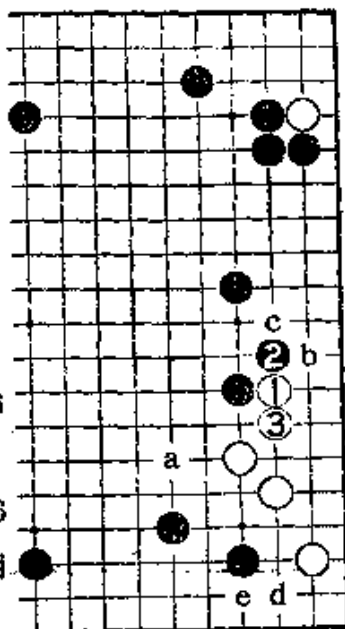
9图



10图

11图 (逆先手16目)

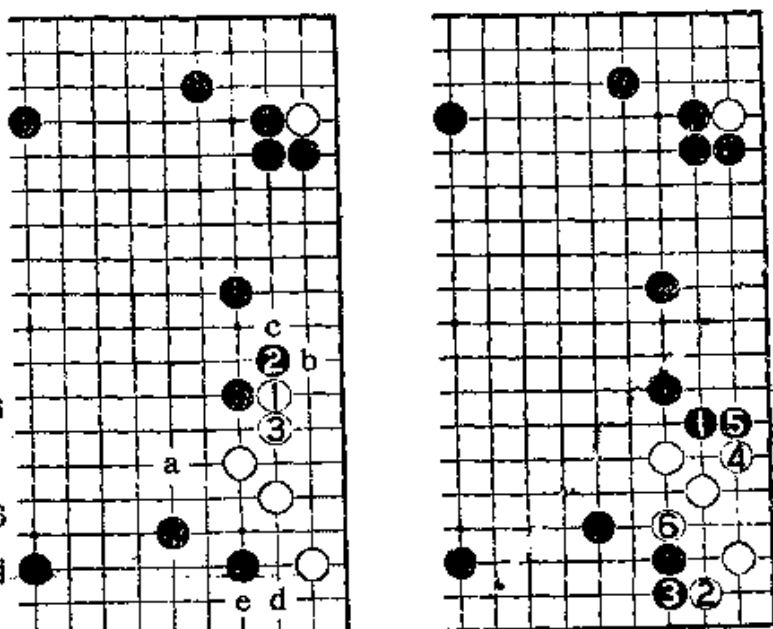
白1、8托退逆先手16目。以后成黑a、白b、黑c的局面。白d、黑e是白的权利，估计白空约13目左右。



11 图

12图 (先手16目)

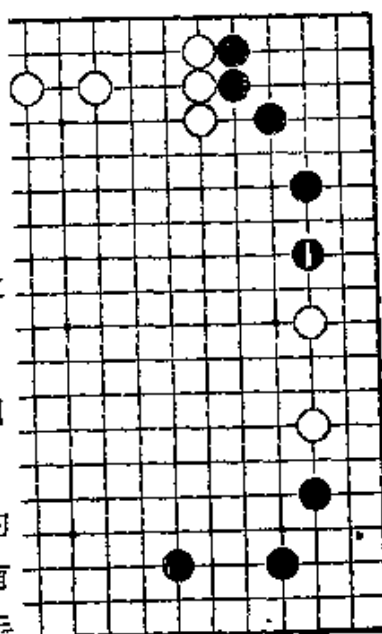
黑1尖先手16目。到白6与前图相比，白空减少6目，黑空增加10目，出入16目。



12 图

13图 (后手16目强)

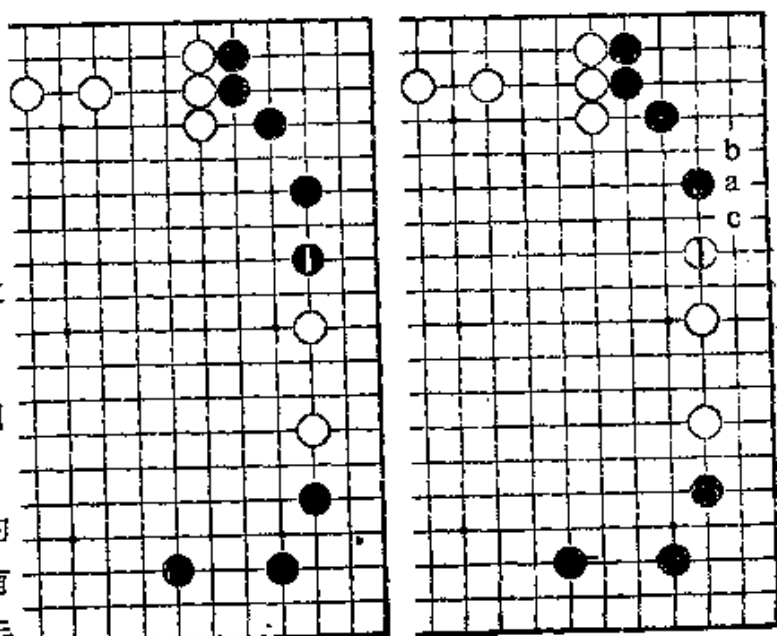
黑1逼，角上的黑空20目。这样，白的二间拆还在受攻，所以一般认为这里没有目数。



13 图

14图 (后手16目强)

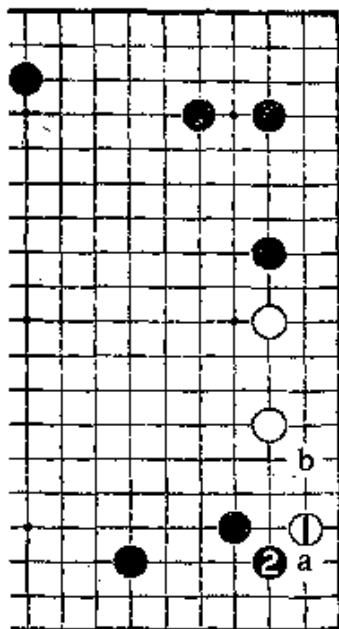
白1逼，右边的白空8目，右上还有白a、黑b、白c等手段，黑空12目以下，出入是16目。



14 图

15图（先手16目强）

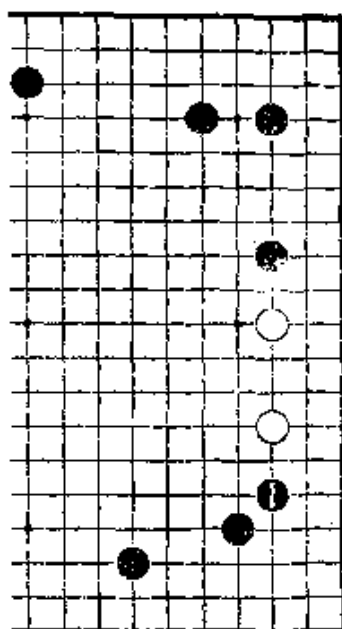
白1飞是先手16目强的大棋。以后，白先的a位挺，黑先的b位点是引人注目的官子。



15 图

16图（后手16目强）

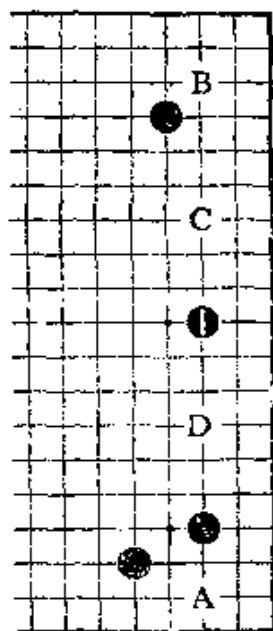
黑1尖，角上的黑空有19目。白棋由于尚处在黑的攻击中，所以没有目数，这里我们就不细细地算了。前图白空增加8目，黑空减少8目，所以请记住是16目强的一手。



16 图

17图（后手约20目）

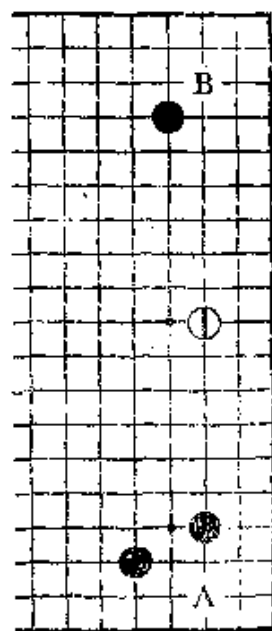
黑1这个大场可以看作约20目左右，所以这样说，是因为1拆后右边一带黑可成40目左右的势力圈。也就是说可以判断为（A）有10目强，（B）有10目，（C）和（D）各10目弱。



17 图

18图（后手约20目）

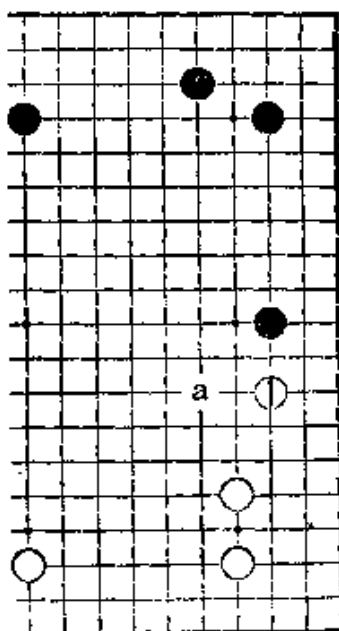
可是被白1分投，黑势力仅限于（A）、（B）两个角。由于白1的分投，黑空变为20目。前图的黑1，本图的白1出入计算为20目左右。



18 图

19图（后手20目强）

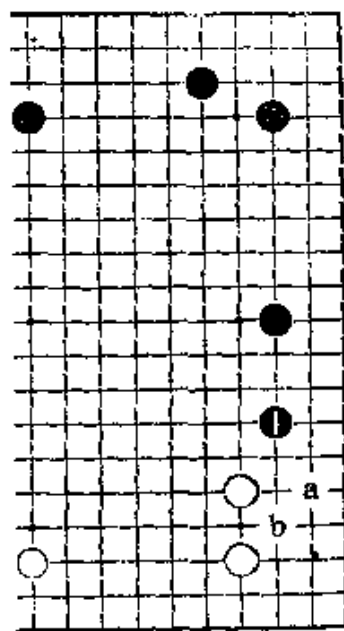
白由一间缔拆到1位，这手有20目强。白1拆后，角上空可以看作约有20目左右，虽然黑还有手段，但白只要a位跳起，势力就更强了。



19 图

20图（后手20目强）

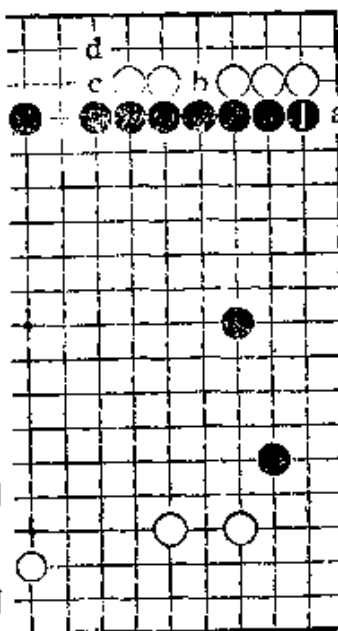
黑1逼挡，再又黑a、白b。由空7目左右，与前图相差13目。黑空由于1位逼，增加9目，13目加9目等于22目是黑1的大小。



20 图

21图（逆先手20目）

黑1挡是相当大的一手，逆先手20目，而且还有黑c、d等便宜。白不能在a位扳，因为有黑b的冲断。

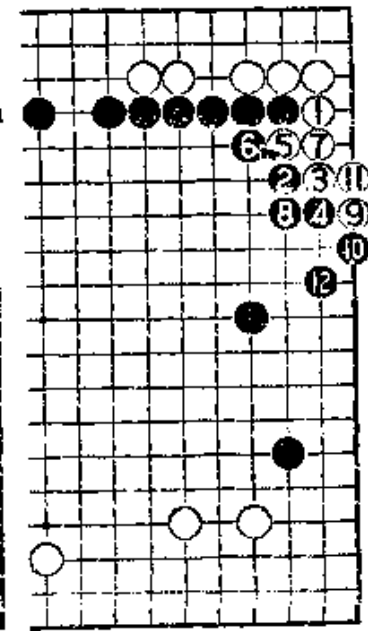


21 图

22图（先手20目）

白1曲是不能放过的一手，先手20目。黑2补，白3以下到黑12是白的权利。

与前图相比，黑空相差12目，白空相差7、8目。

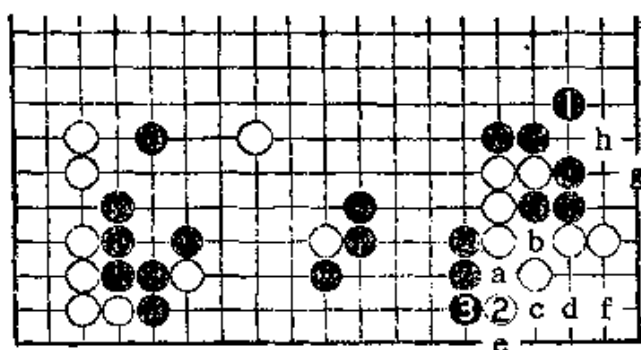


22 图

23图 (后手20目)

黑1、8补后手20目。以后，黑a以下至白f的断吃是黑的先手。

右边要以白g、黑h来计算。



23 图

24图 (后手20目)

白先，走1位断吃黑三子，以后还有白a的尖以下至黑f的官子。

这里就不再细细地算了。与前图相差20目。

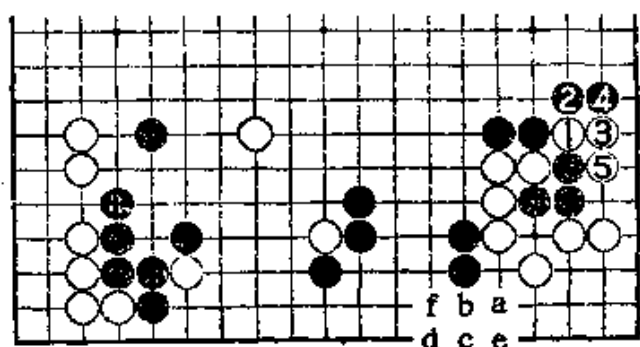
25图 (后手20目以上)

黑1是守形，后手20目以上。下面白a的话，黑b位退即可；如白c位挡，黑脱先。如果轮黑走，黑下一手棋可在c位爬入。

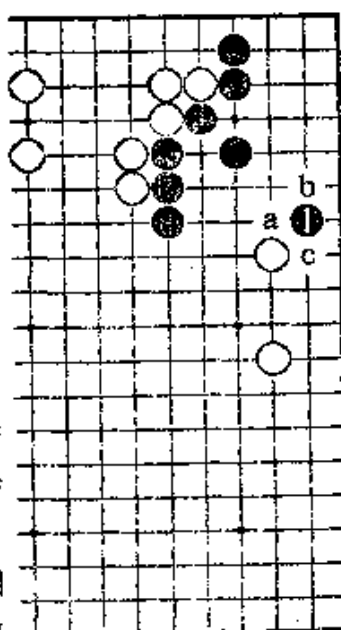
26图 (后手20目以上)

白先走，有1、3的着法，后手20目以上。黑2如走8位，白a扳，黑走不好。

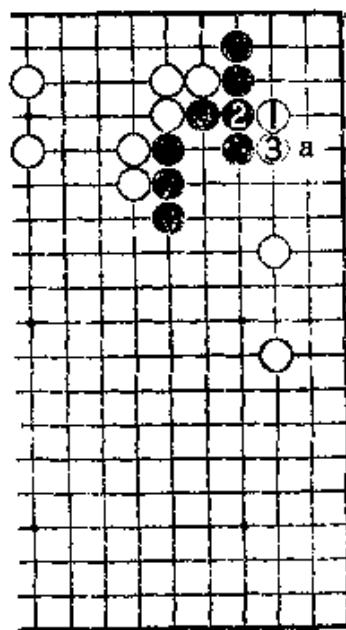
与前图相比，黑空相差约15目，白空相差7目强，计22目强。



24 图



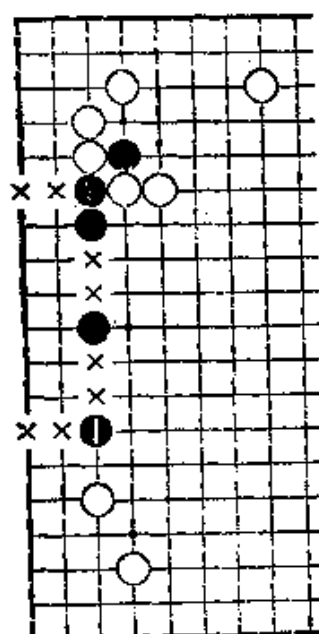
25 图



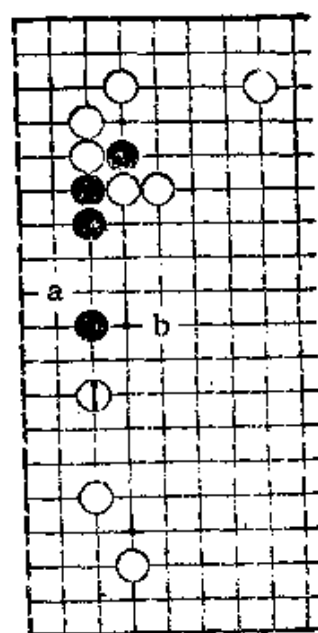
26 图

27图（后手约25目）

黑1拆，比表面的目数要大，后手25目。黑空×印内约有12目。左下的白空约10目左右。还应该注意由于黑1，三子得以安定。



27 图



28 图

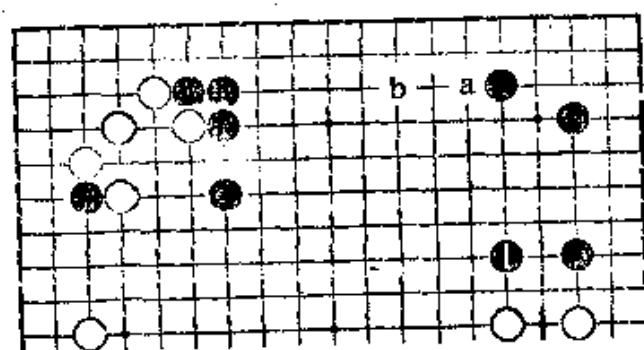
28图（后手约25目）

如果白1拆到，由于有a位和b位的攻击，这里的黑空等于零，而白空增长到18目左右。

黑空差12目，白空差8目，再加上攻击之味，有25目。

29图（25目以上）

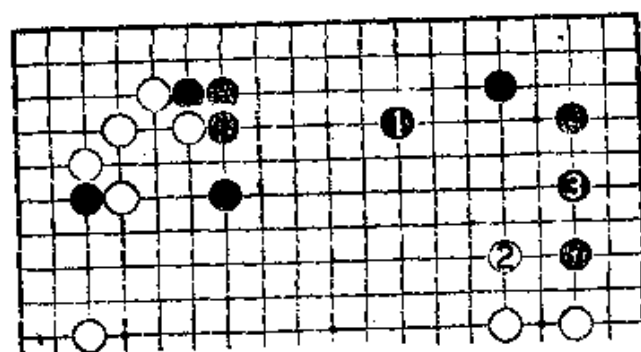
黑1扩大模样，这手棋25目以上。如果再被黑围上一手，上边更加强固，所以白a位碰，黑b位夹击，进入中盘战。



29 图

30图（一手之差）

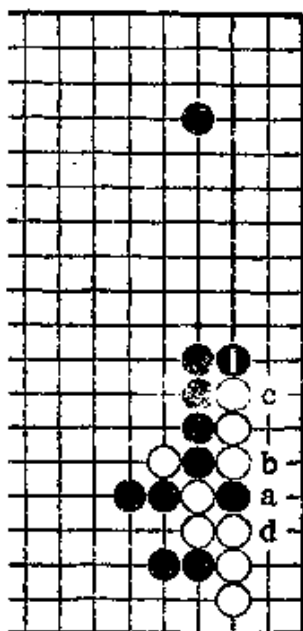
同样是围，不能象黑1这样围成扁形。白2镇，正好消除模样。黑3不得不补，白可空出手来转向其他好点。



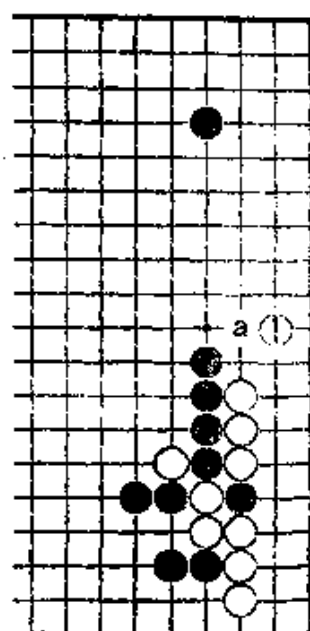
30 图

31图 (后手28目)

黑1拐是后手28目的大棋。此后，还有黑a以下至白d的先手，c的先手便宜提高了黑1的价值。黑右边估计有18目，白右下角有10目。



31 图



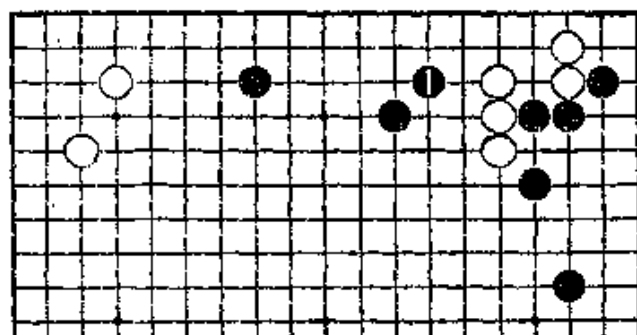
32 图

32图 (后手28目)

白如果抢先走1位或a位，右边黑一点势力也没有了，角上的白空增加一倍，达20目。黑空相差约18目，白空增加约10目，共28目。这是必争的要点。

33图 (空加上攻击之味，有30目)

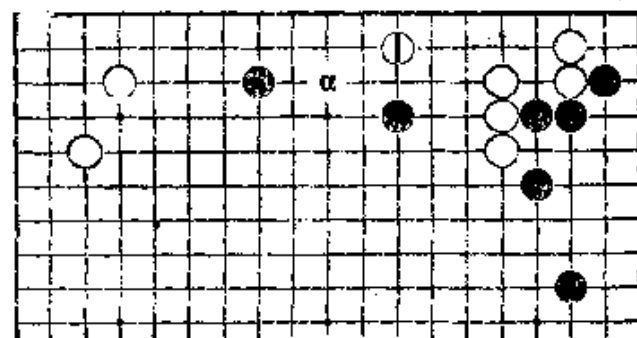
黑1尖是攻防要点，有30目。这样，上边的黑空估计有10目左右，除此之外，还可以尽情地攻击白五子，白只好苦逃。



33 图

34图 (空加上攻击之味，有30目)

白先走，也可以考虑在a位打入，但一般都先在1位飞。这样白得10目左右的空，已经安定，黑成受攻之形，没有目数。



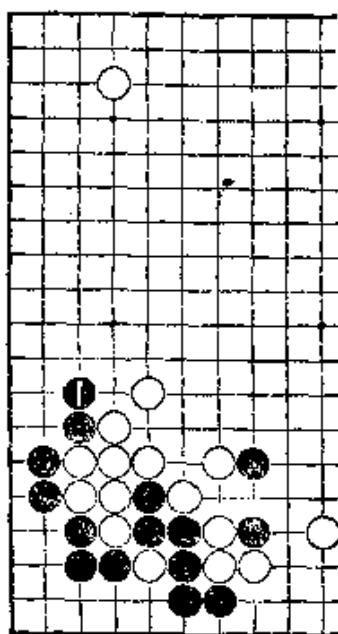
34 图

35图（后手30目）

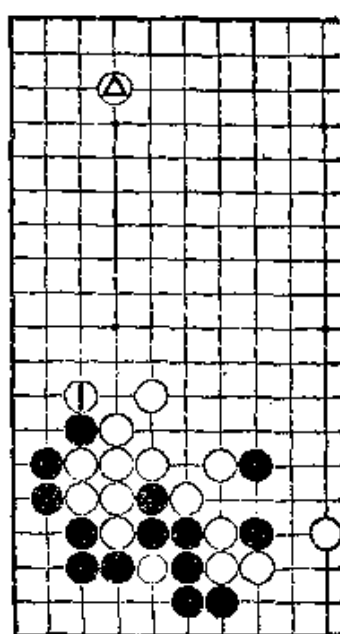
黑1长，虽然无法计算准确的目数，但象一把锋利的剑刺向白模样，感觉极好。这手棋相当于30目。可以认为它与“开花一朵30目”价值相等。

36图（后手30目）

如果脱先，白1打正好封住。与左上上的△呼应，白模样壮观。1这点比大场还要重要，绝不能脱先。



35 图

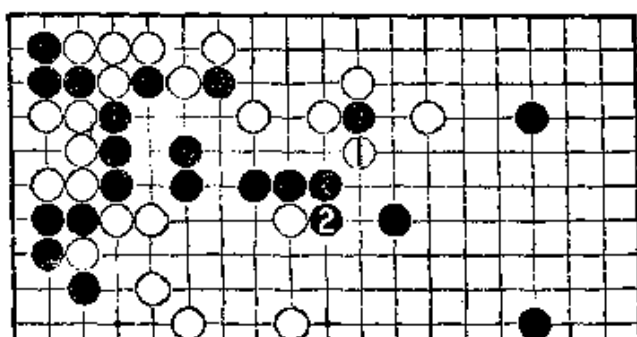


36 图

37图（先手30目）

白1打是感觉极好的一着，虽然无法计算准确的目数，但加上味道好事实上可以看作30目左右。

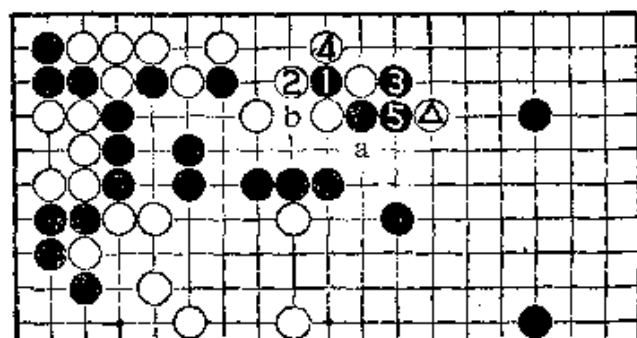
就是在不让黑目的得逞这点上白1也是非常大的。



37 图

38图（黑的目的）

黑先走，有抓住白的弱点于1位断的手段。白2，黑3、5将△分断。白2如走a位，黑走b位，白上边被破。



38 图

三 目识——着棋点及其目数

“这着棋几目”

在实战对局中，选择下一手棋，并算出它的目数是一件很不容易的事。

它不仅是空的问题，还包含着结果是厚实还是薄弱，以及有无攻击等各种要素。

希望能通过下列问题，掌握正确的形势判断和估计未来目数等思维法。

因为是目识讲座，我们更注意感觉上适应于形的训练。

1图（两者必得其一的大棋）

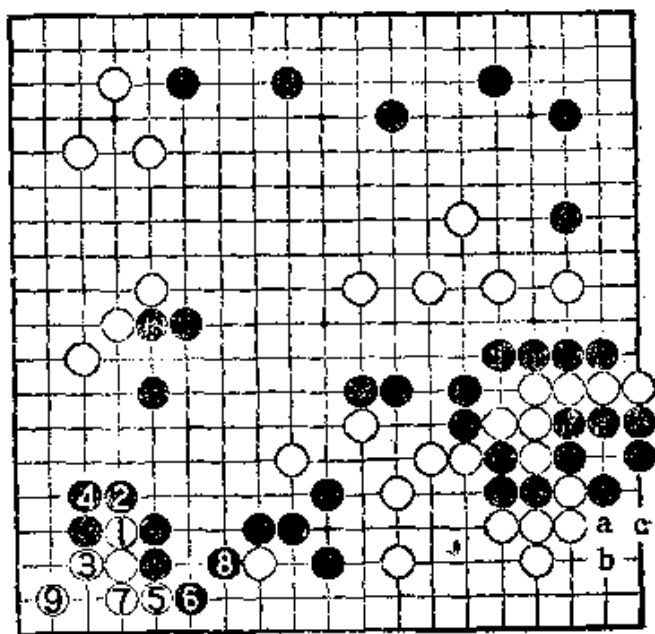
焦点是下边的攻防，有两手大棋，

1. 白1以下在角上做活，约有24目的实际价值。

2. 黑a、白b、黑c做眼约23目。

这两个地方两者必得其一。所谓实际价值有20目以上的都是相当大的棋，在行棋时您记住这一点才能正确地判断形势。

白1如走a位，黑当然要在1位吃白。



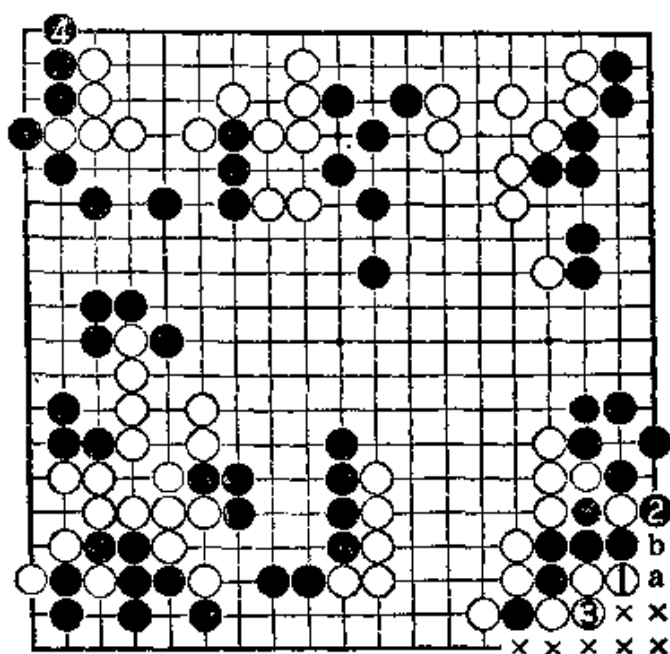
1 图

2图(右下角16目最大)

局面的焦点是右下角和左上角。然而右下白1、3最大，后手16目。

此后，是白a、黑b，角上的白如×印所围的，成7目空。

白占得右下的话，黑转向左上角的4位，这着也有13目大小，但及不上右下角的16目。

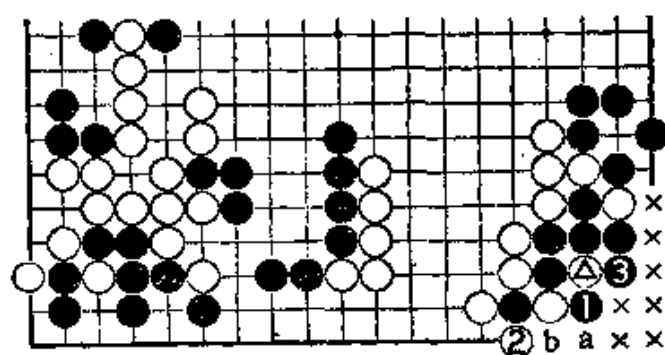


2 图

3图 (黑1、3断吃16目)

黑先的话，走1、3位，以后成黑a、白b。黑空×印7目和△的一个提子共9目。

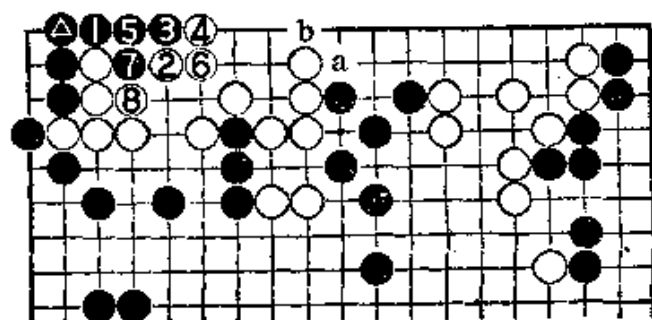
与2图的出入是7目加9目等于16目。



3 图

4图 (△后手13目)

黑△之后，还有1以下至白8的先手官子。但黑a再挡时，下一手黑b扳的价值变小了，所以△是13目。白先在△扳是14目。



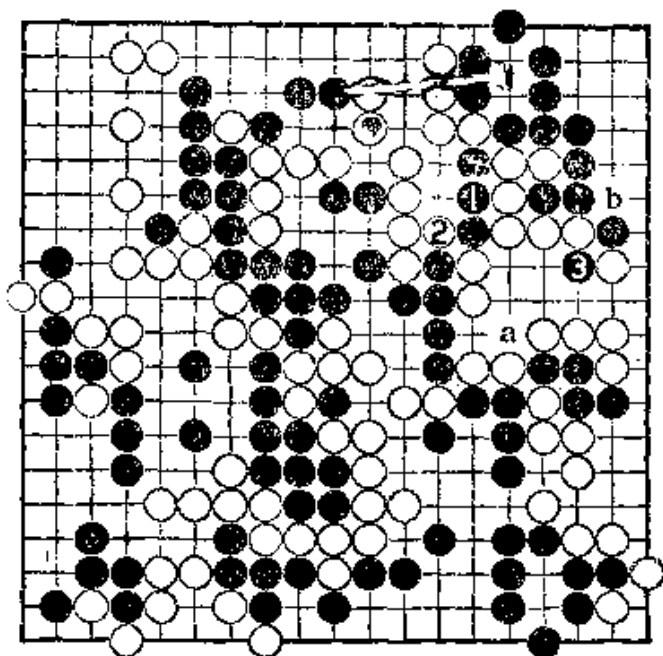
4 图

5图 (官子手筋)

问题是右上的官子，白形被撞紧气，很讨厌。

黑注意到了这点，在1位接是锐利的一手。黑虽然使局部损失增大了，但它为黑3的断作好了准备。黑3是手筋，a位的断点是黑的目标。

黑1如在b位接。白2断吃，那就什么妙味也没有了。黑1如走2位，那么白在1位吃，仅此而已。



5 图

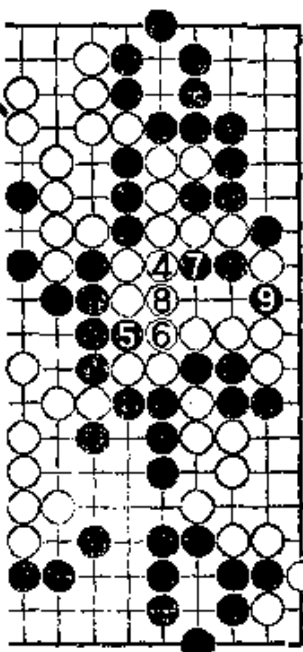
6图 (13目的价值)

接前图，白只能在4位（或者8位）补，如走别的棋，被黑抓住6的弱点，白崩溃。

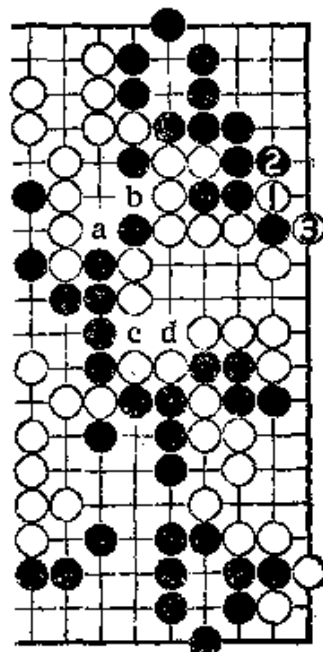
到黑9破了不少白空，成果有13目。

7图 (13目最大)

白先走的话，于1、8位断吃，13目。此后，成黑a、白b、黑c、白d形，与6图比较，白空相差8目，黑空相差5目，出入共13目。



6 图



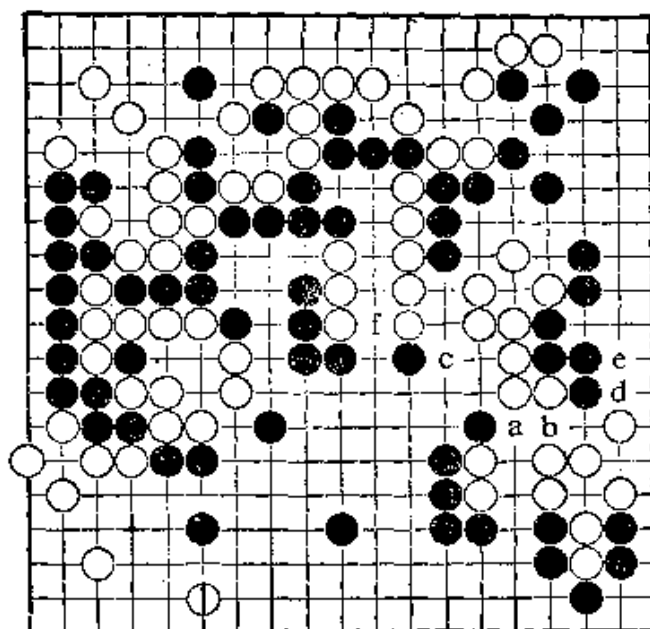
7 图

8图（胜利的飞）

形势是吃到上边黑四子的白优势。白在中央的战斗中夺得先手，然后在燕面上最大的左下方1位飞。

这一手棋就是先手11目。黑如何应，来守下面的黑空呢？

可以想像到中腹的白棋会受到黑a、白b、黑c的攻击，但白d、黑e、白f，白可以做活。

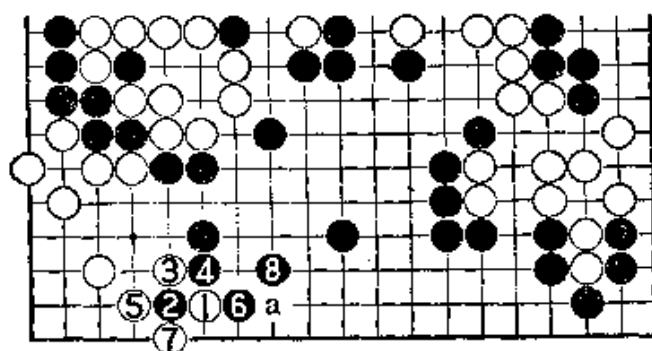


8 图

9图（先手11目）

白1大飞，黑2跨阻断。白是手筋，以此为弃子，以下到黑8整形。

黑8如果脱先，有白a的夹筋。

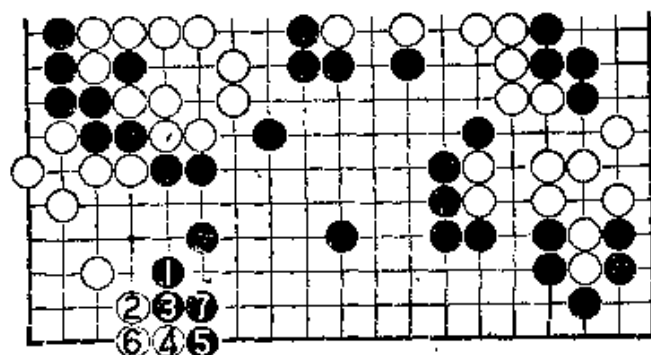


9 图

10图（逆先手11目）

黑先于1位尖，确保下边是形。

白2到黑7，与9图相比，白空减少7目，黑空增加4目，出入11目。



10 图

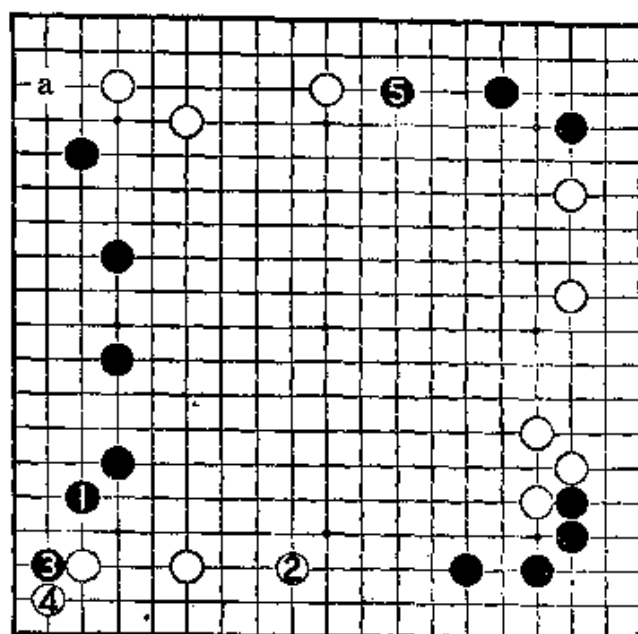
11图 (围绕 20 目的攻防)

布局的要点中自然也有优先次序。在棋子不多的局面上有好几个大场，正解是左下角黑 1 的尖。

1 位是攻防要点，相当于先手 20 目以上。

白 2 只好开拆。黑 3 托先便宜一下，再转向 5 位开拆是调子。

如果不走黑 1，先在上边的 5 位或 a 位行棋——



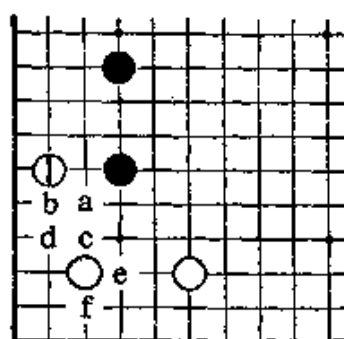
11 图

12图 (逆先手 20 目)

白先走，在 1 位飞既守角又消黑空，是一箭双雕的好棋，逆先手 20 目。

以后黑虽有 a 到白 f 的手段，但黑还是不景气。

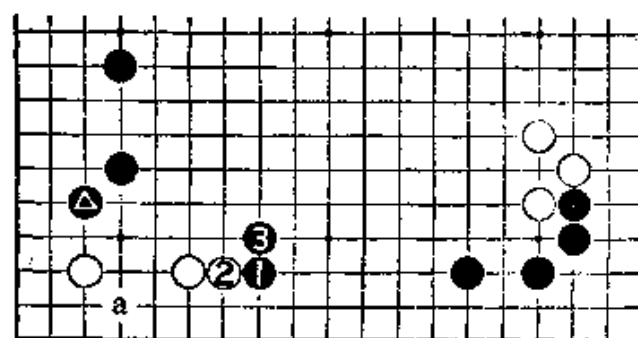
与前图相比，白空增加 8 目弱，黑空减少约 12 目，共 20 目左右。



12 图

13图 (20 目的出入)

11 图的白 2 如果脱先，黑在 1 位逼严厉。如果白不走 2 位，黑还有 a 位的点。从以上的正反说明中可以看出 2 有先手 20 目以上。



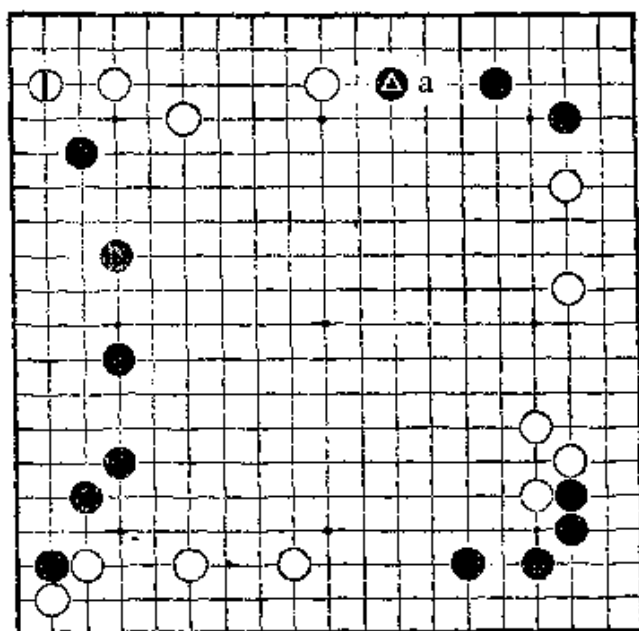
13 图

14图 (后手 20 目以上)

这是前图的后续。现在攻防要点转移到了上边，△开拆后，白1跳是不可忽略的要点。虽说是后手，但有20目以上。

但是如果△去抢占1位，白a位二间拆是绝好点，黑的缔形变薄。也就是说上边的△与1的关系是两者必得其一大棋。

11图的黑1是先手20目以上，所以要优先走11图。



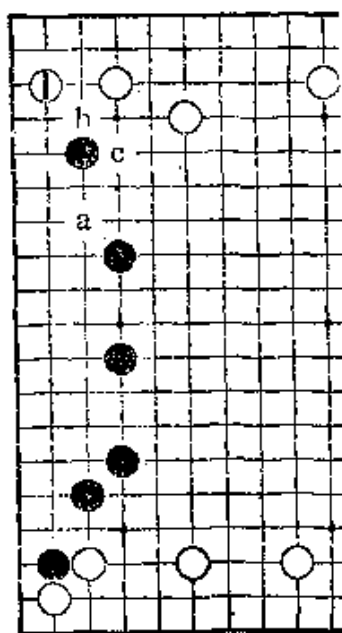
14 图

15图 (保留第二支箭)

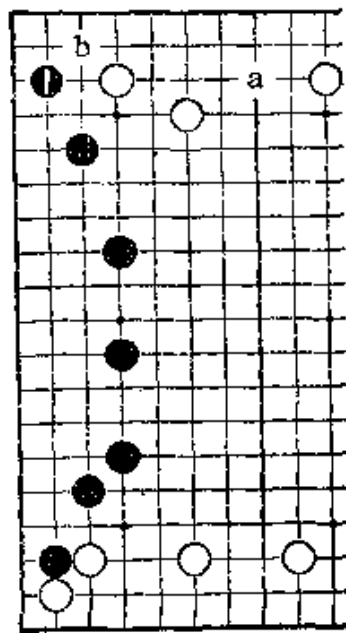
白1守角的同时，第二支箭瞄着a位的打入，这一点也有相当大的价值。白1如走b位，就没有味道了。

16图 (出入 20 目以上)

黑先在1位飞，以后还有a位打入和b位的官子。与前图相比，黑空相差约12目，白空相差约10目，出入共22目，同时还有各种伏击手段产生的追加目数。



15 图



16 图



2 033 8969 9

历史与人物

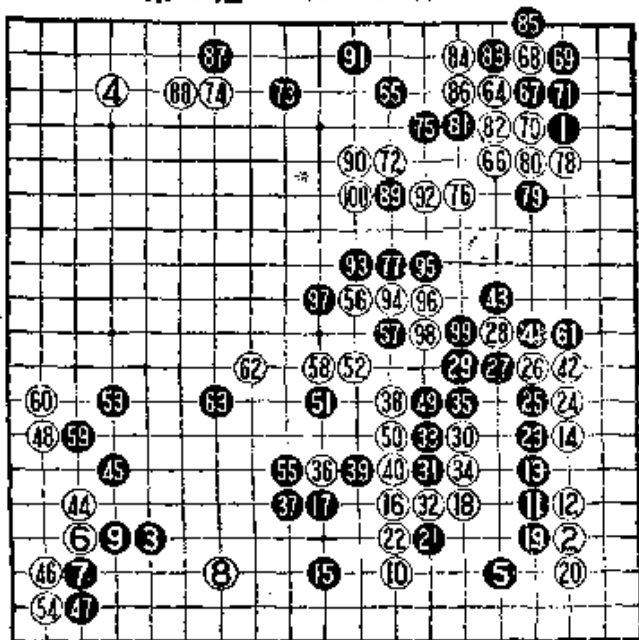
官子名局——道知——

仙角 (2)

本图是前叙 (113页)
官子名局的经过谱。

下这局棋时道知16岁，
仙角33岁。也许是由于生病
的缘故，这局棋道知没有发
挥平日的水平。据说在一旁
观战的井上因硕实在看不下
去，下午就返回了居宅。当
时的气氛现在还能感受到。

第1谱 (1—100)



第2谱

本谱的焦点是左上角，

白抢到18位必争点
后，确立了自己的优
势地位。

然而，在以后的
应对中，由于白走了
两着有疑问的棋，引
起了混乱，最后竟转
胜为败。

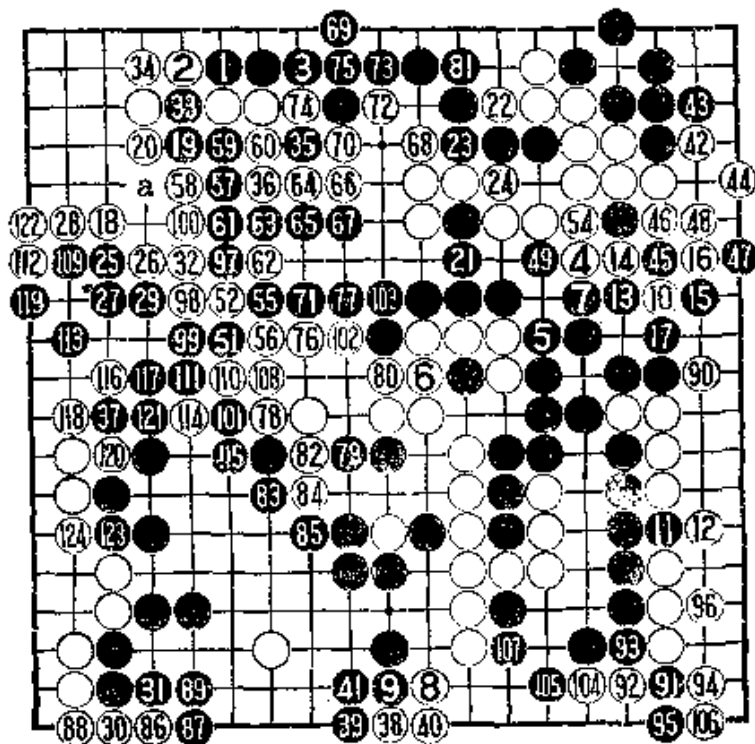
白36如在59位提
简明。

白56如在62位扳
就平安无事。黑59冲
出有挑起事端之意。

白124之后，产
生了黑a以下的妙着。

本因坊道知 (黑胜1目) 安井仙角

第2谱 (101—124)



50 = 10 53 = 45