

译者序

林海峰九段在本书中列举的棋形，在实战对局中经常出现，其攻防的着手点（急所）及后续的手段，业余棋手往往不加细察，致使棋力增长缓慢。林九段在本书中讲到的棋形效率问题，目的在于讲清棋的筋和形所包含的攻防意识，也就是为什么要如此的理由，以及不如此就会招致什么样的损失，对业余棋手的启发很大。反复研读此书，棋力会成倍增长。

林海峰九段著

赵牧译

前言

在中级水平的棋手中，还有许多不知“形”为何物，只知一味使用蛮力的人。所谓不知“形”，就是指那些力量只能使出一半，事倍功半的情形。

正因为力量被埋没未发掘出来，力量等于白白浪费了。如果能掌握好“形”，就能最大限度地发挥出力量。只有这样，才能使棋力得到飞跃的提高。

另一方面，虽然知道普通的“形”，但一遇到力战的棋，就手足无措被轻而易举击败，这样的情形也是有的。这种情形的出现，是因为外表虽好看，但却和内容不相称。因此必须根据内容才能决定“形”。外表的“形”，不过是像气球一样是中看不中用的。

重要的是理解“形”的真正意义。掌握和力量相关的“形”之后，你的棋就会越来越走上正轨了。

林海峰 1981.11

Sgf 文件前言

阿文录入，必属精品。

2010 年 11 月 26 日完成初录。

PDF 的电子版俺看了三遍，有所得。好书啊，值得反复阅读。

重排版前言

野生奥特曼提供阿文录入的 sgf

马褂 123456 制作

首发于百度围棋吧

版面 A4，矢量图，正文字号为宋体 5 号字

无页码，可根据双单面不同的打印需要自行设置

第一章 地的围法

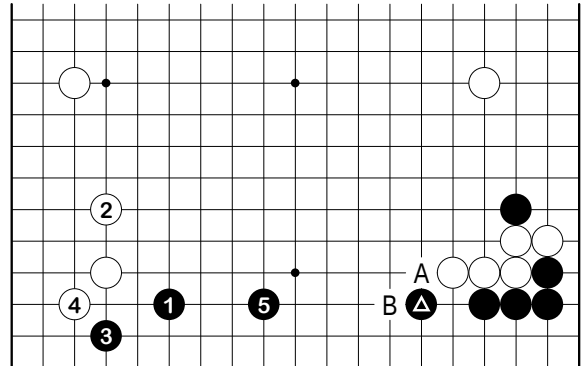
本章前言--均衡是重要的

地的围法，属于布局的范畴。这里选出在实战中经常出现的“形”，加以认真研究一下。

关于地的围法，应予考虑的最重要的是均衡。说起来，虽说是均衡，也是多种多样的。全局的均衡、形的均衡、与攻守相关的“形”的均衡等等，都是必须予以考虑的。

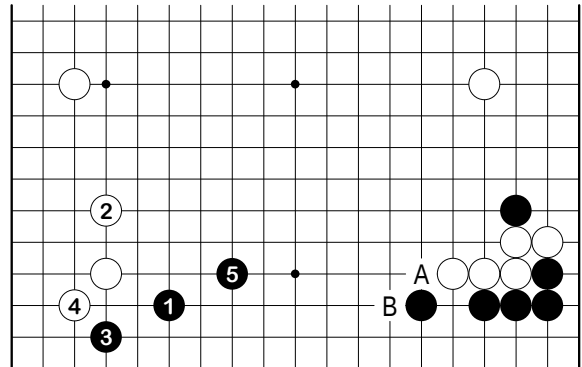
1 图

黑 1 至 5，是有名的定式。不过，这样走果真好吗？下方黑△一子位置低，黑 5 的拆也在低位。假设白 A、黑 B 这样的交换，黑棋棋形重复意味就很明显了。



2 图

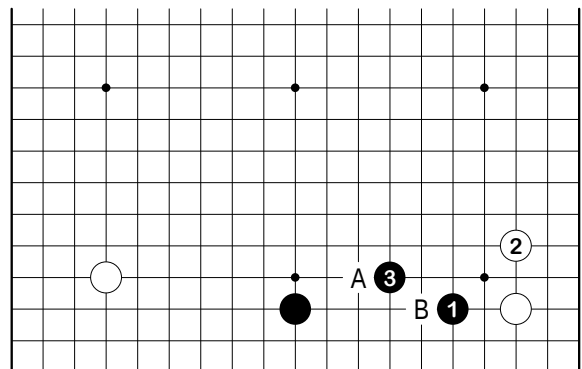
黑 5 飞，高一路，这是和下方相关联保持均衡的一手。如果白 A 黑 B 交换，黑左边加固，黑 5 正好能发挥作用。此外，黑如 A 位挺，这种场合下，就与黑 5 形成绝好的配置。在全局均衡这样的问题中，需特别注意左右关系必须避免像 1 图那样的在低位重复行棋的情况。



接下来是关于局部的“形”的均衡配置问题。

3 图

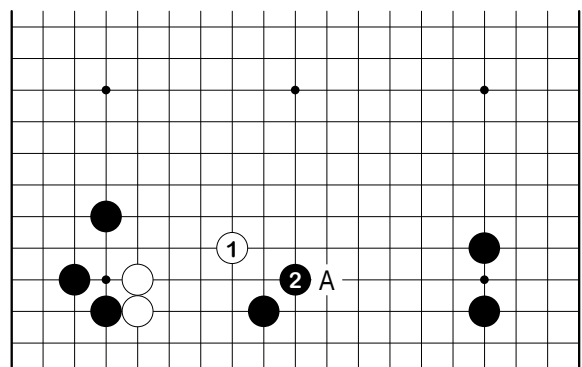
黑 1 白 2 后，黑在哪里守呢？黑 3 飞是众目一致的地方。若问为何黑 3 飞好呢，这是因为左下白一间拆已经坚固。对于已强的白棋黑应采取防守的应手，以保持均衡。虽同样是飞，如黑在 A 位飞，却是错误的。假如黑于 A 位飞，白有 B 位靠的手段。像这样的强调防守要素的场合下，构形方向错误是导致直接受损的原因。



不仅要重视防守，而且也要重视进攻，这样考虑棋的形状也是很重要的。

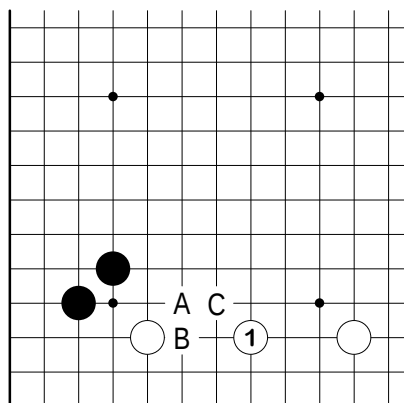
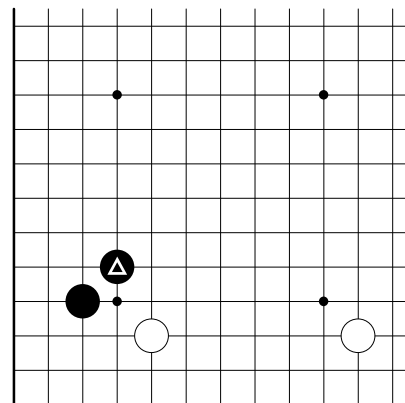
4 图

白 1 时，黑 2 尖，即是一例。如只想在左边围地，黑 A 飞也是可以采用的均衡手段。不过，这里白三子很薄，因此黑于 2 位坚实地小尖，想先手便宜。阿文：“想先手便宜”是什么意思？黑坚实地小尖，这样对白的压力更大吧。



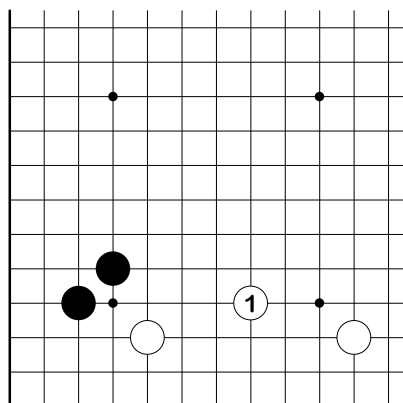
第1型（白先）

黑小尖了，五间拆的白棋毕竟令人担心。怎样守好呢？在这种形中，防守方有一个常法。



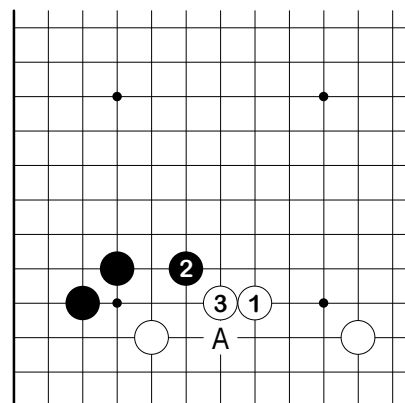
1 图（平板）

白1如左右二间拆当然很坚实，虽然坚实但却缺乏效率。黑A、白B、黑C等，白有被黑压迫的可能，白不能满意。



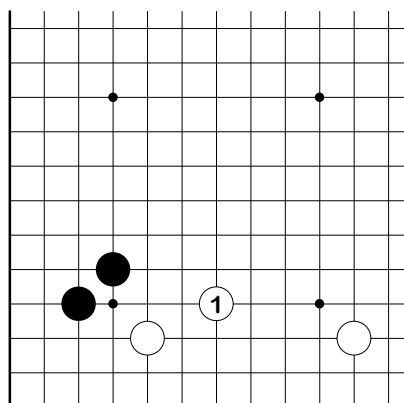
2 图（饱满）

同样是在中央守，白1大飞比二间拆要有效率。不但围的地大了，而且从向中央发展的势力这点上，也是要优于1图的



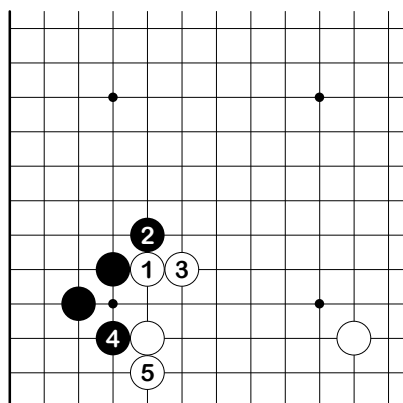
3 图（被利）

虽然这样，大飞守并不是最佳方法。大飞围地的问题是留有被黑2先手便宜的缺陷。还有黑小尖已坚实，因此也有很大可能被黑直接于A位打入



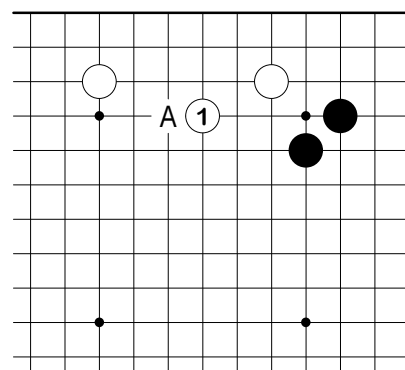
4 图（正解）

白1小飞是正确的形，因为黑小尖已坚固，比起着眼于中央，加厚左边的防守当然是更符合棋理的。



5 图（疑问）

白1靠，也可以考虑这样以攻代守，但不能忘记这样有使黑棋加固的不利因素。另外，白1若改在3位飞，重视向中腹的发展，就必须下决心承担自己棋形薄弱的风险。

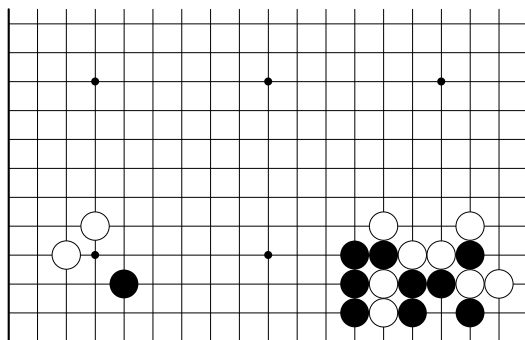


6 图（一手）

【注：相似的形】四间防守的局面，也只有考虑1位飞。白1若在A位飞守，方向错误。

第2型（黑先）

仔细观察下边黑棋的全部配置，请考虑黑棋应怎样走。



1图（低位）

首先试想黑什么也不走会怎样？

白1飞压是绝好的点。对此，局部而言一般黑在2位应，由于黑被压扁，黑大不满。

之所以这样，是因为黑右边有一道坚壁，原本应该使这道厚壁发挥效力，必须大大增强下边的模样。

在厚味的周围，却围了很小的地，没有比这更糟糕的了。本图是黑最坏的结果。

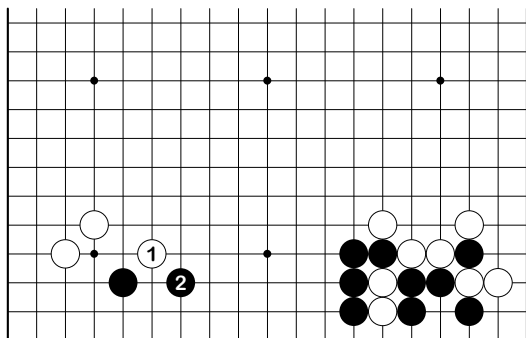


图1

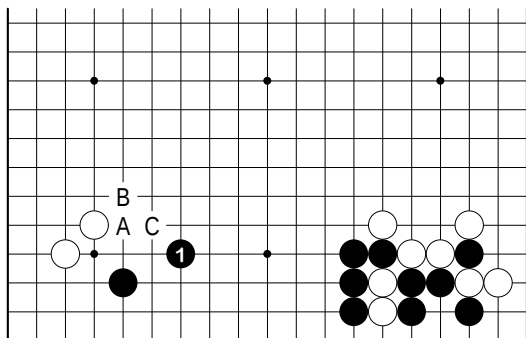


图2

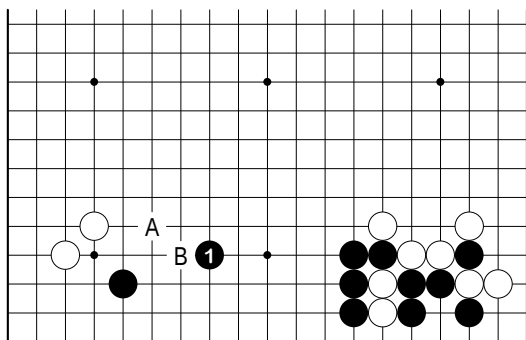


图3

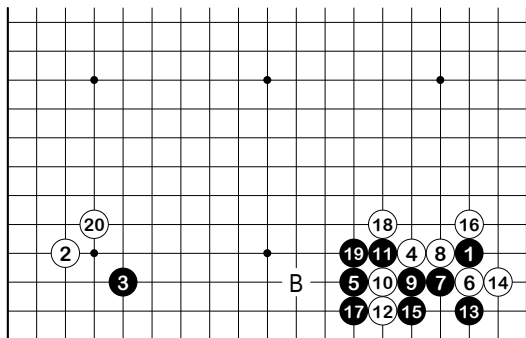


图4

2图（正解）

与第1型的要领相同，黑走1位小飞这样配置。

在其他场合下，作为趣向，黑也可考虑A靠、白B、黑C的走法，或直接C飞等走法。

3图（扣分）

黑1大飞，是要扣分的。在右边黑有一道厚壁，黑没有靠近自己厚壁再行棋的理由。

和在前型中已提到的一样，白A、黑B，被白先手便宜，黑不能满意。

4图（白20是绝对的）

本型是在布局中经常出现的。为了更慎重起见，先展示一下本型的形成次序。

黑1、白2是被俗称为“挑衅的小目”的配置。

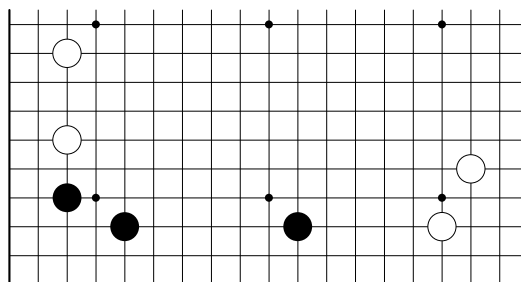
黑3挂，白4高挂是有谋略的一手。

白4如在A位低挂，黑在B位拆兼夹则是绝好的点。白不好。黑5至19是定式。

白20，唯此一手。如不走被黑20位飞压，黑上边模样先扩大起来。

第3型（黑先）

在考虑怎样走之前，先想想对手会怎样走。

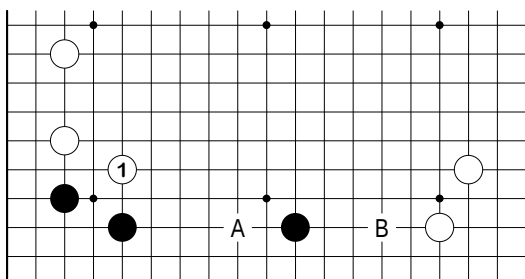


1图（打入不可怕）

请考虑一下，如轮白先走，白将下在哪里。

白A位打入的话，黑有B位拆二的余地，与其说不怕，还不如说反而产生了黑攻击白棋的乐趣。黑应该欢迎白这样走。

与此相比，白的好手是在1位的镇。这样白不但限制了黑下边的模样，还扩大了左边白棋模样，白棋变厚了。



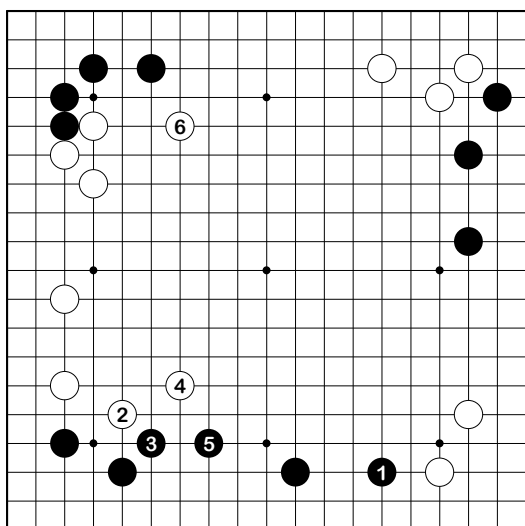
2图（模样的差别）

这是一个常见的例子。

假如黑1拆，白立即就于2位镇。

黑3后，白则4位继续压迫黑棋。

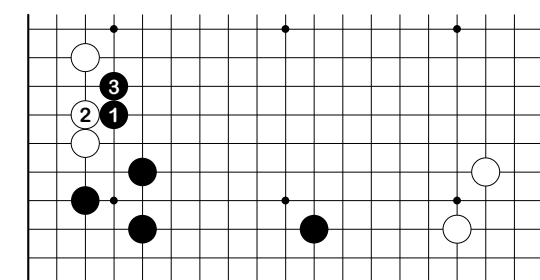
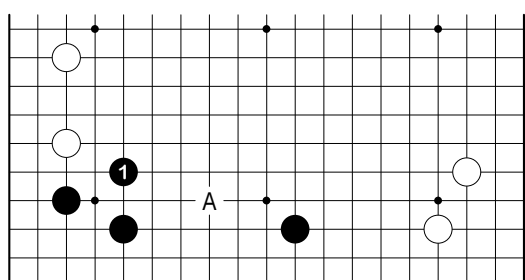
假如黑1拆，白立即就于2位镇。黑3后，白则4位继续压迫黑棋。黑5守，白6继续扩张模样。下边黑地虽巩固了，但左边白棋模样也大了起来。



3图（正解）

轮黑走，1位仍然是急所。

左边白棋即使不像2图那样会形成模样时，黑1仍是好手。这点务请记住。黑1如在A位行棋是缓手。



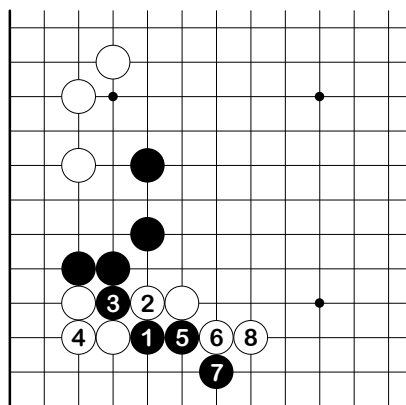
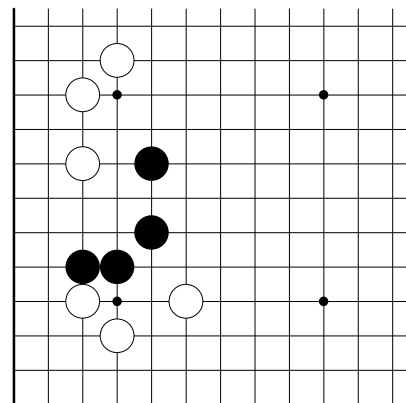
4图（扩张）

黑一间跳后，接着就有1位飞压，向中央扩大模样的手段。

与2图相比，差别很大。

第4型（白先）

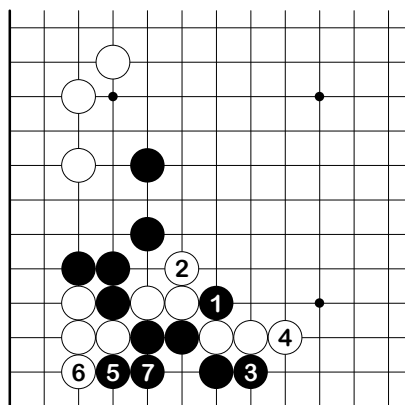
虽成攻击黑四子之态势，但应该守的地方，就应严严实实地防守，这是很重要的。



1 图（跨断）

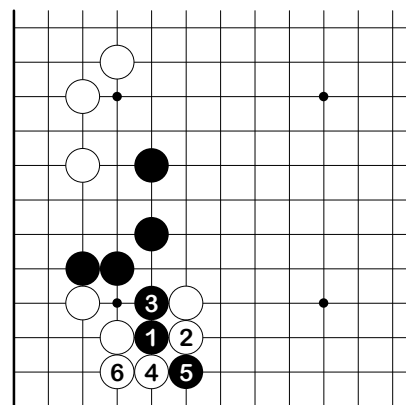
必须认识到角上白棋就这样不补是很薄的。如果脱先，黑有1位跨的严厉手段。白4之后，黑5爬就产生效力了。

接下来的进行见2图



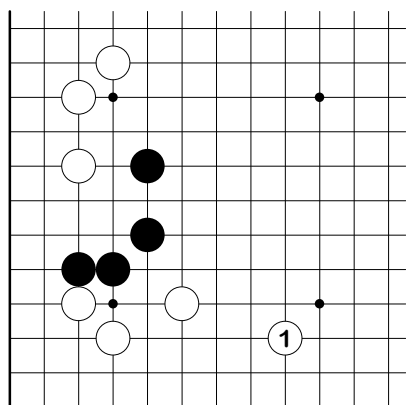
2 图（悲惨）

若果征子有利，黑1断即成立。黑3至5、7扳粘，已活透了。如成这种局面，白很惨。



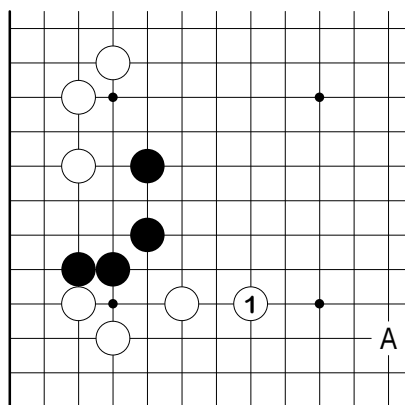
3 图（恶味）

黑1跨，白如2位紧紧贴立下，眼下似乎没有什么损失。但是，黑5断，白6不得不粘。因此，这也不能不说是白味很恶的形。



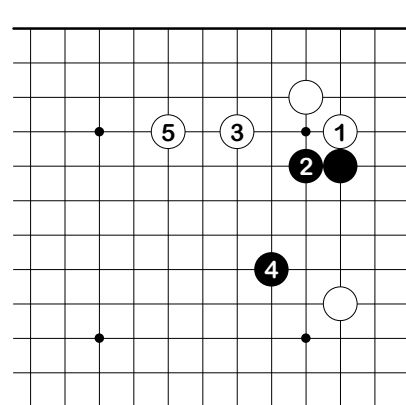
4 图（大飞）

白是守方。不过白1是大飞，从常识来看也稍有不充分之感。之所以这样说，是因为白对黑四子攻击乏力。



5 图（正解）

白1一间高拆是防守的好形。这不仅仅是守，而且还含有对黑攻击的意味。即使从围地上看，如果能走到A位方向的拆，也是非常大的。

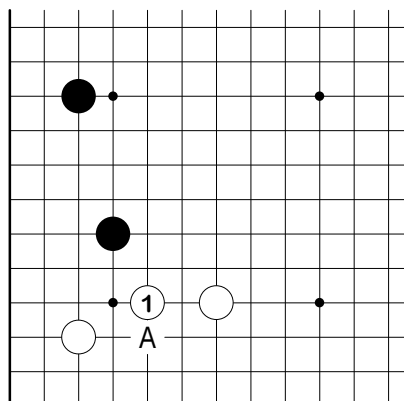
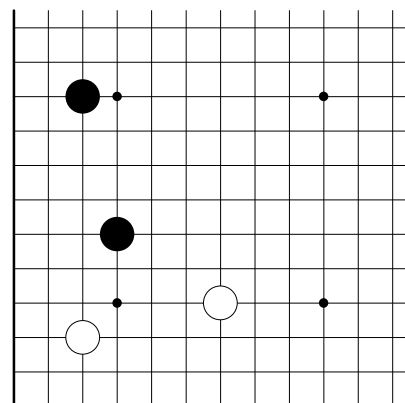


6 图（类似的形）

白三间夹后，黑如脱先。这时，白1、3是常用的攻击手段。黑4后，白5仍是漂亮的一手。

第5型（白先）

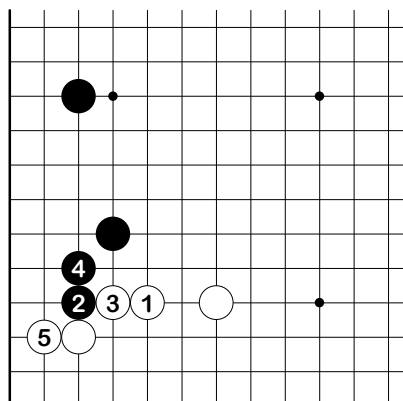
这是白三三的防守，也许稍有不合常规之处。正因如此，还需要补一手。



1 图（飞）

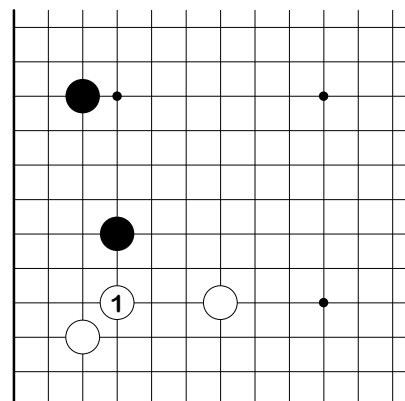
白如果不补，那么黑 A 位打入不用说很严厉。

白 1 位守，似乎看不出有什么疑问。不过严格地讲，防守得仍不是地方。



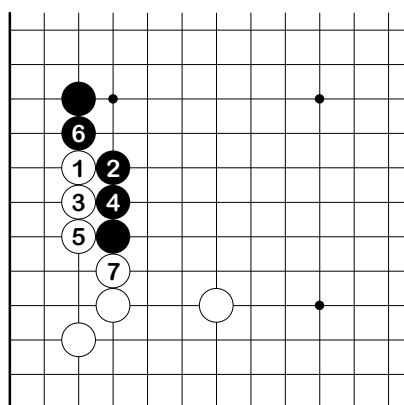
2 图（被利）

之所以说白 1 不好，是因为白给了黑 2、4 先手便宜的机会。防守虽说坚实，却还有被人先手便宜处，这是很讨厌的。



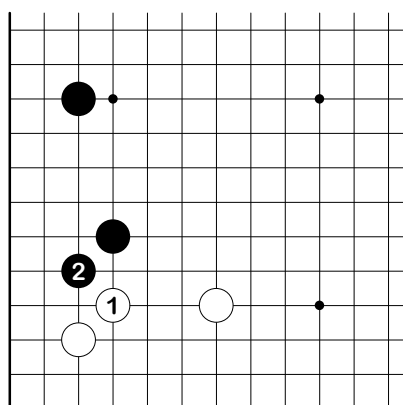
3 图（正解）

白 1 尖，如知道这样走，可以说感觉是很敏锐的。右边的白棋是二间拆，防守无不完备之处，角上也牢固了。



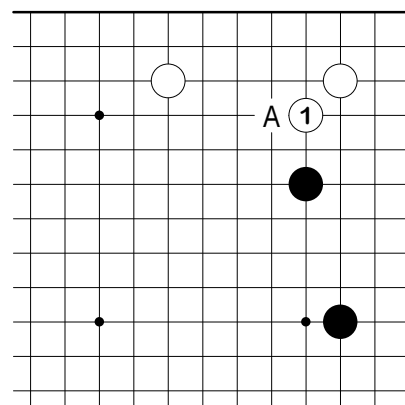
4 图（打入）

白棋角上一强，反过来就有 1 位打入的手段。至白 7，白得了不小的便宜。隐藏着这样的手段，显然可见白小尖防守的效用。



5 图（后手）

黑觉得打入严厉，于是黑 2 也尖，这也是很大的一手棋，但是此后白棋无需应，这点请注意。也就是说，黑 2 尖是后手。

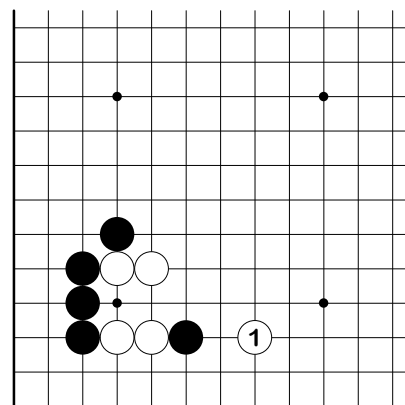
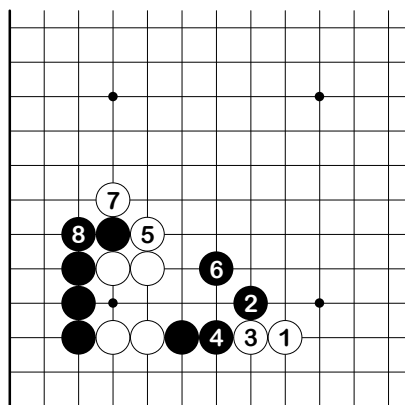
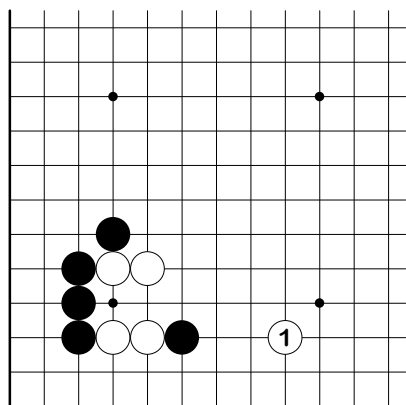
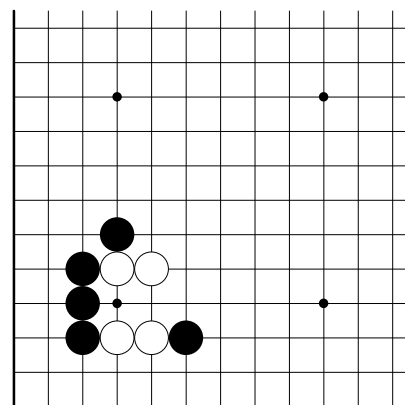


6 图（即使这样）

【注：相似的形】在这个形中，白 1 小尖防守仍优于 A 位。但如果白的开拆更大时，配置变化了，那么 A 位小飞防守，就成了正着。

第6型（白先）

白双关的四子被攻。白什么棋也不走是不行的。靠得很紧的黑棋很讨厌。



1 图（没关系吗？）

在这样的地方落子并不是胡猜，必须通过计算，选择开拆的点。

白 1 如果这样走果然能起作用吗？

2 图（分裂）

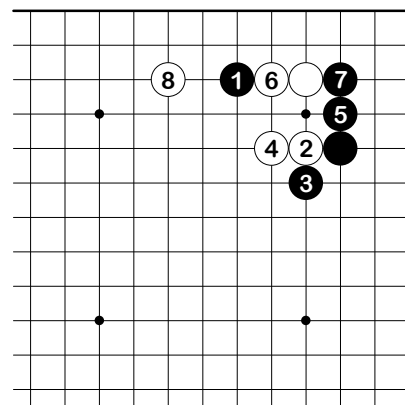
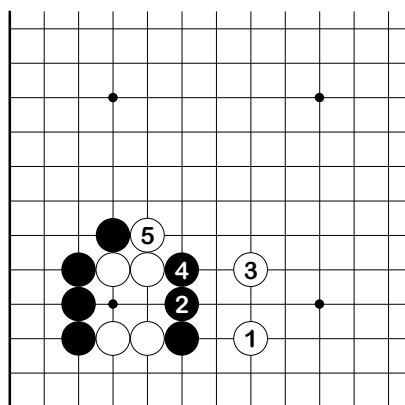
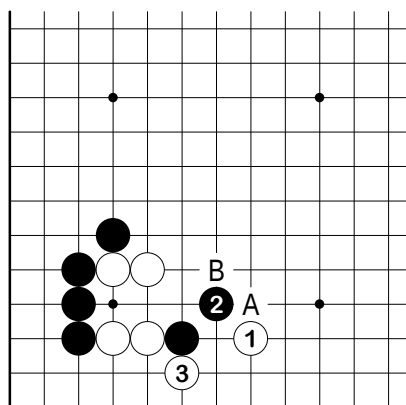
马马虎虎地拆后，白棋会被黑棋分断成两处，这是不得了了。

在这个拆中，黑有 2 位肩冲的手段。白 5 时黑 6 虎，白棋被分断。

3 图（正解）

如果不能保证联络的开拆，就是没有意义的。能满足上述条件的，是白 1 这手棋。

靠得很紧的黑棋非常讨厌，不过白 1 紧束后就没有关系了。下面研究一下这一带的问题。



4 图（渡过）

先看黑 2 的尖。这样白 3 一扳即可渡过。不用说，在渡之前，白还有先走 A 位和黑 B 交换先手便宜一下的余地。

5 图（苦形）

黑 2 立，不管怎么说，都是很讨厌的一手。但白 3 跳起后，白 5 冲出，战斗断然是白有利。黑棋这样苦，是不能设想出逃的。

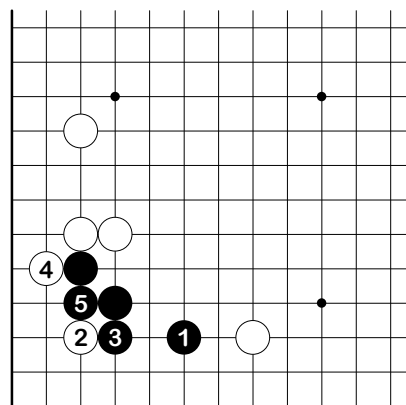
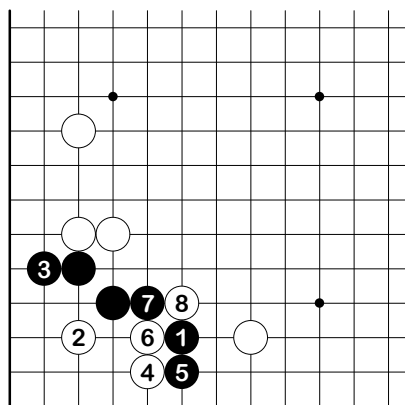
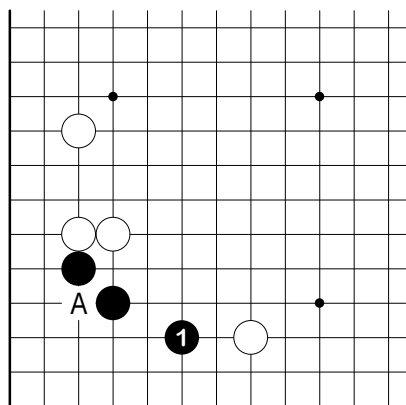
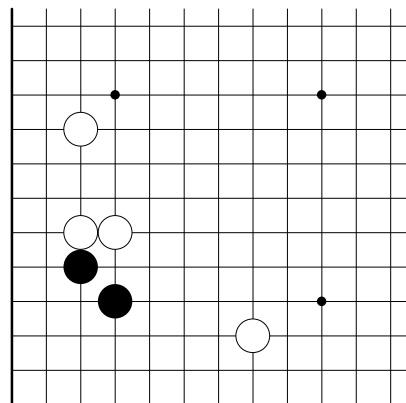
与 2 图相比，这是有天壤之别的，这点必须认清。

6 图（定式）

展示一下原型形成的次序。黑 1 夹，至白 8 是目外定式的一型。

第7型（黑先）

不用说，这是黑棋要在角上防守。黑尖顶已下了一手，必须知道这手尖顶起着何种作用。



1 图（小飞）

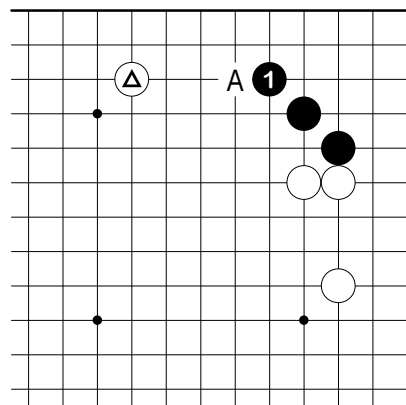
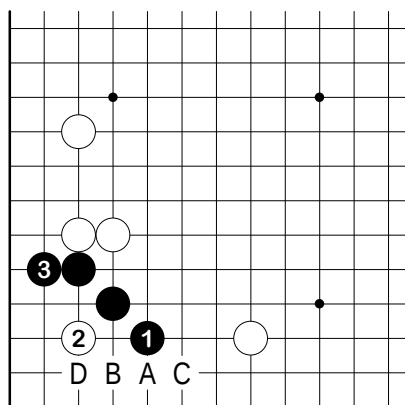
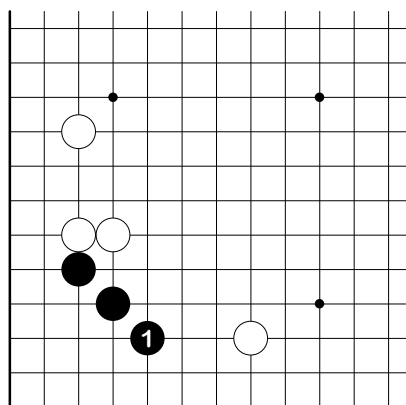
黑 1 如小飞，看上去似乎坚实，但实际上并不能说防守万全了。黑尖顶一手是有效的。但是这和黑 A 位并的场合不同，这也不能算是一手完全的防守。

2 图（破绽）

白 2 从容不迫地点入，成立。黑 3 阻渡，但白 4、8 后，黑被断开，黑破绽明显。

3 图（忍让）

白 2 点三三后，黑如果退让可保无虞。但是被白 4 扳，先手便宜很难受，不仅实地受损，也使白上方二间拆的一团子变强了。



4 图（正解）

靠近一路，黑 1 尖正着。黑两面小尖这个形叫做“三羽鸟”。

5 图（没手段）

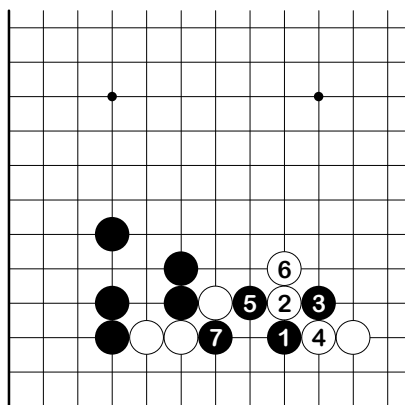
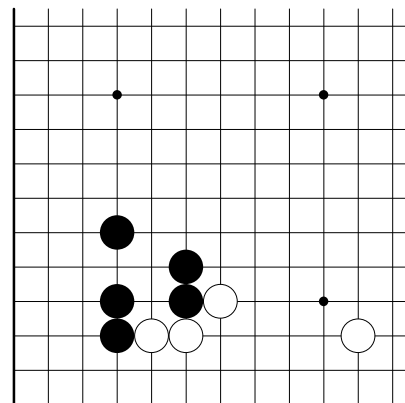
这样并不是说就没有白 2 点入的手段，只是黑 3 立后，白无直接的手段。充其量不过是白 A、黑 B、白 C、黑 D 一类。如果仅此，黑不必为此而不忍。

6 图（即使这样）

【注：相似的形】白▲一子远了一路，不过即使这样，黑仍以 1 位小尖为好。比起 A 位飞，这也许好处更多。

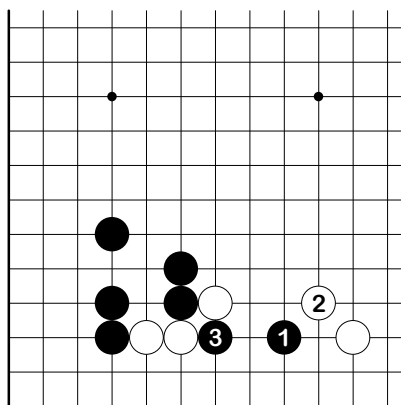
第8型（白先）

这是一般的倚盖定式，经常可见。白的开拆过于大了，因此这是白尚需补一手的形。



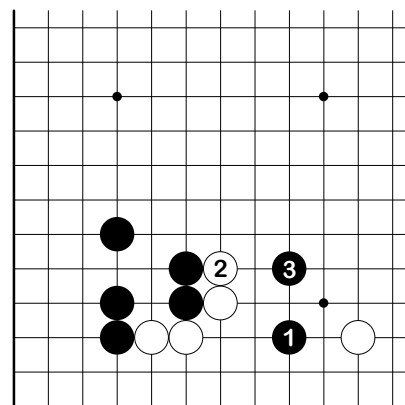
1 图（打入）

由黑走，将有何种手段？不妨先探索一下。黑 1 打入严厉。白 2 平凡地靠，黑 3、5，接着黑 7 断，白难堪。



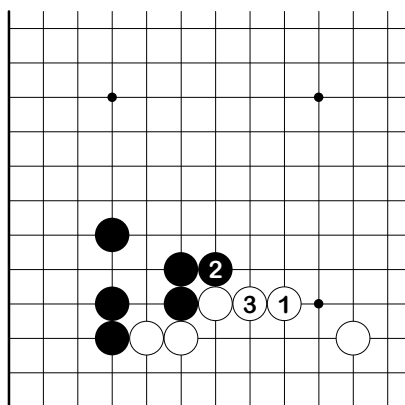
2 图（断）

黑 1 时，白 2 如尖封，黑 3 立即断，成立。左方白二子被吃。总之，白没有吃住黑 1 的手段。



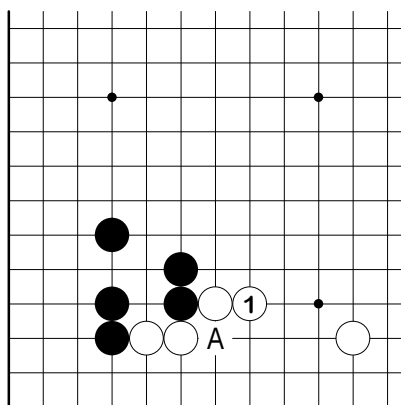
3 图（被分割）

为避免被黑如上图那样吃掉两子，白只有各自为战。但要这样，白 2 贴长，黑 3 跳起后，白苦战不可避免。



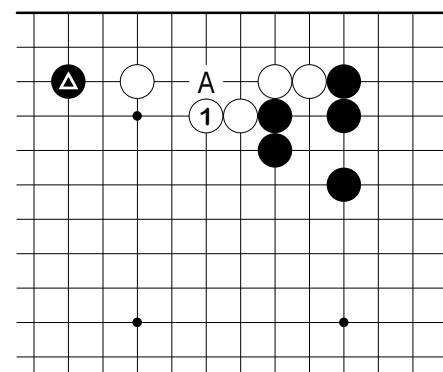
4 图（拐）

虽说是防守，不过白 1 是不太慎重的。黑 2 一拐，白 3 必须粘。这样黑先手便宜了，所以白 1 应受指责。



5 图（正解）

白 1 并，是正着。这个形牢牢地防住了 A 位的断点，而且对白中央发展也能起作用。初级棋手不知这样走的道理，中级以上的棋手都应该明白这其中的妙处。



6 图（本手）

【注：相似型】白大飞开拆，即使这样，当黑△一子来逼时，仍有 A 位打入的手段。因此，白必须补一手，白 1 并，仍是厚实之本手，决不能迟缓不走。

地的围法 · 实战例（白先）

坂田荣男九段（白）对白石裕九段。
黑△一子爬了。这一手不能小看，此手不但实利大，而且还瞄着 A 位的点入。那么白下一手该如何应？

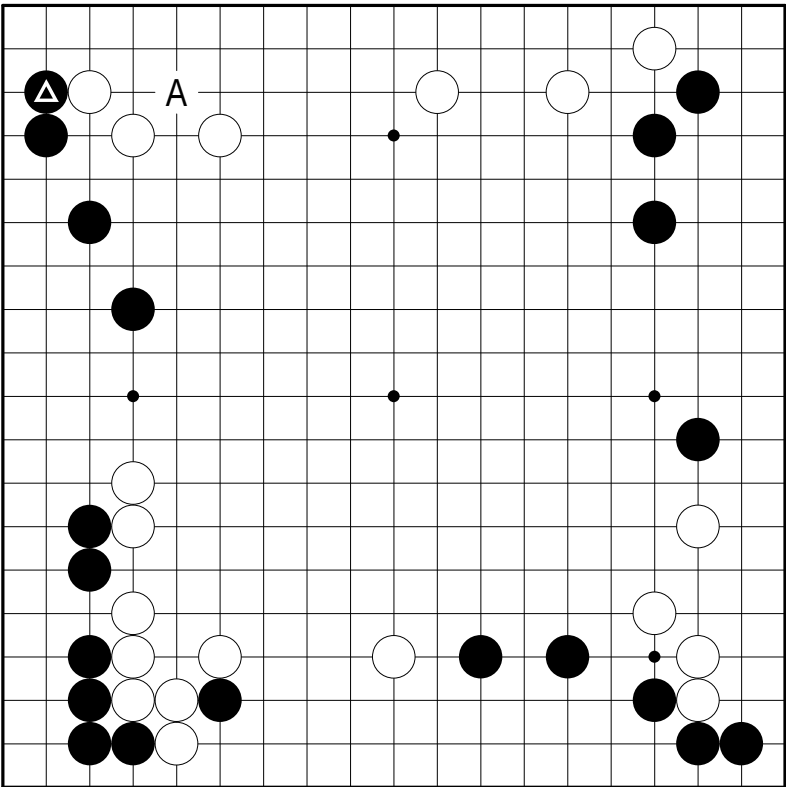
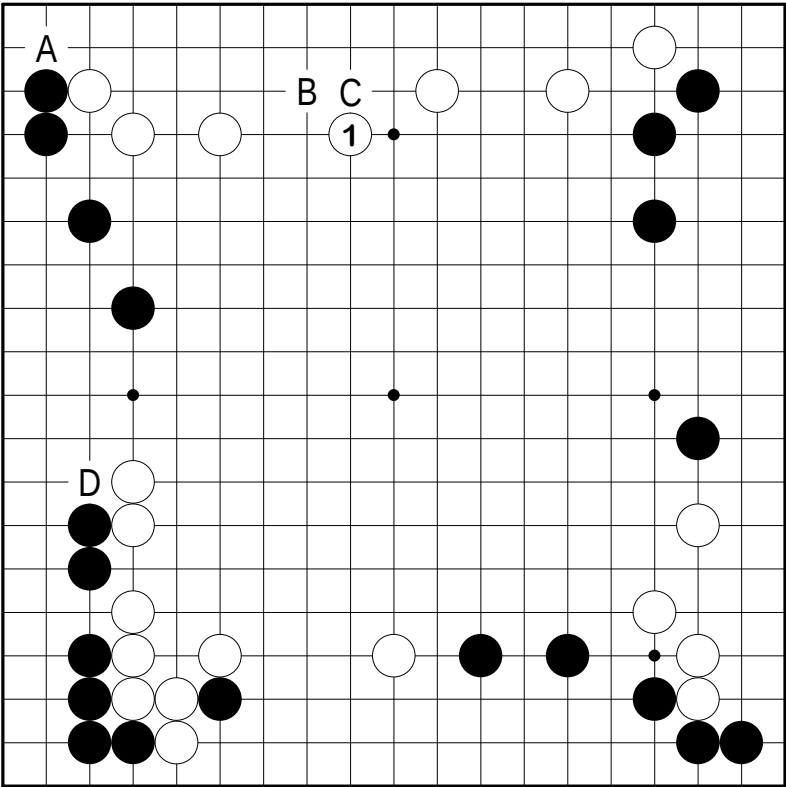


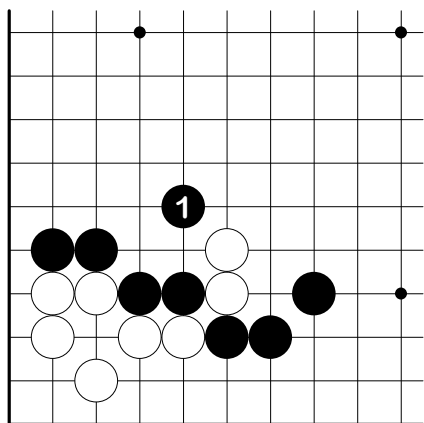
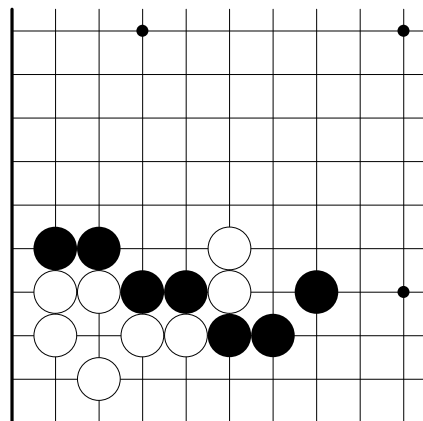
图 1
白 1 位拆防守。如白要守上边，当然这是保持均衡的一手棋。
白 1 若 A 扳角，黑还有 b 或 c 位打入的余地。
白 1 之外，白 D 位挡下，似乎也很大。



第二章 防守的急所

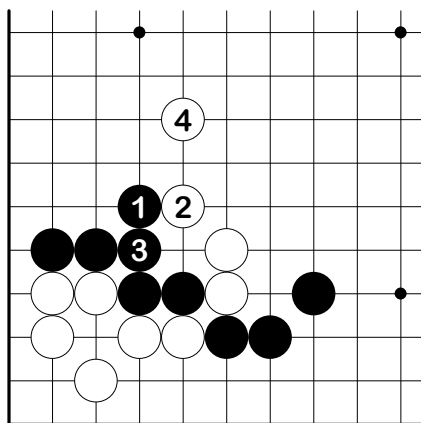
本章前言--避免棋形破碎

“防守的急所”换言之就是“形的急所”。意思是相同的，如果忽略急所的防守将会怎样呢？那就是被敌在急所攻击，棋形崩溃，将遭到严重损失。在四处乱逃之中，已经注定失败了。



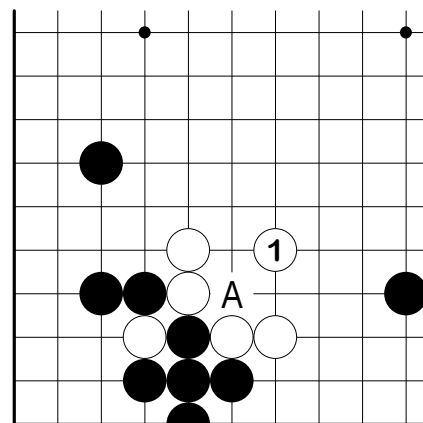
1 图（急所）

黑 1 跳就是防守的急所



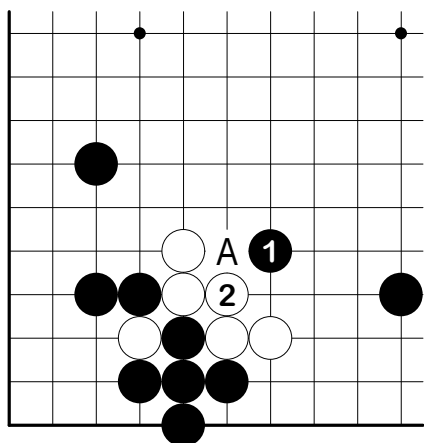
2 图（似是而非）

黑 1 是似是而非的一手。白 2 尖先手便宜了，黑瞬间成了愚形，接着被白 4 位跳，黑顿时陷于守势。



3 图（急所）

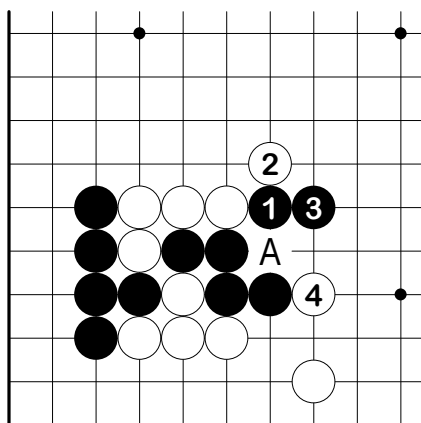
即便黑没有 A 位断的手段，白 1 补也是不能省略的。这里的白 1，是最基本的防守要点。



4 图（悲惨）

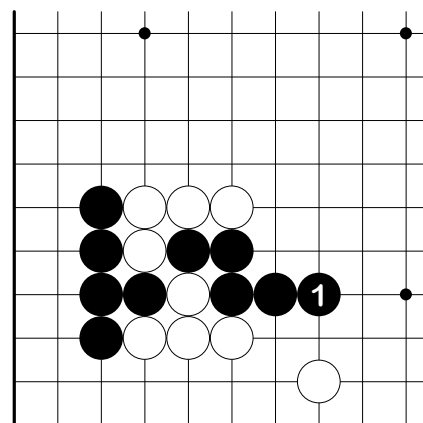
忘记了防守，被黑 1 点方击中要害，实乃悲剧。假如白 2 粘，白一团子重且无眼形，就像病人的步态一样，只有逃的份儿。白 2 如在 A 位曲，那也大同小异，如果走成这样沉重的棋，自然就没有取胜的希望。

如果不仔细观察，这种防守的急所就常会被遗漏。



5 图（棋形破碎）

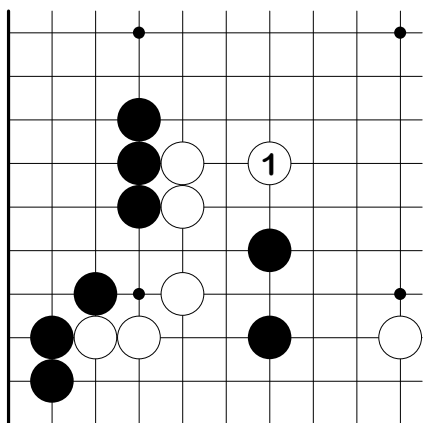
随手啪啪乱下的人，在这个形中不是常常会走黑 1 扳吗？白 2、黑 3 后，被白 4 一靠，黑棋形破碎了。黑逃不了早晚要在 A 位粘一手的命运。



6 图（防守的急所）

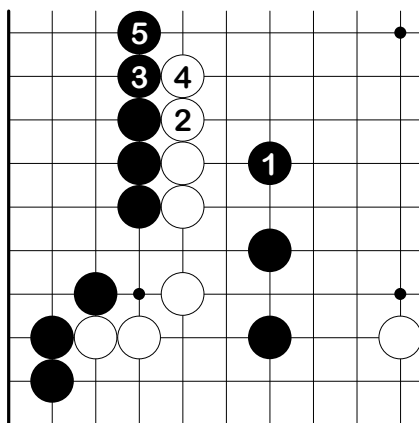
这是颇妙的形。黑 1 是防守的急所。如能走出这步棋，可以说是已经“通晓棋形”了。

不能给敌人以攻击的机会，留有余地的防守也是很重要的。



7 图（绝对）

在此形中，白 1 跳防守，大体是绝对的。

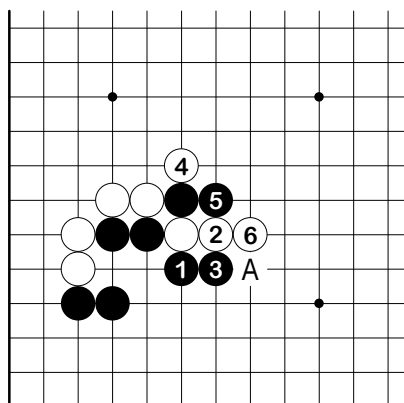
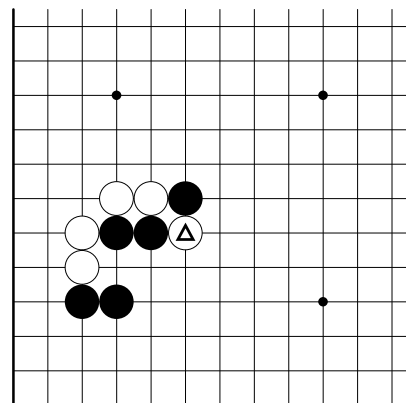


8 图（黑理想）

白若脱先，黑 1 跳攻严厉。白形虽不能说已崩溃，但也只有 2、4 压长逃出。而黑棋此时乐得 3、5 长出，不劳而大捞实利，可说进程非常理想。

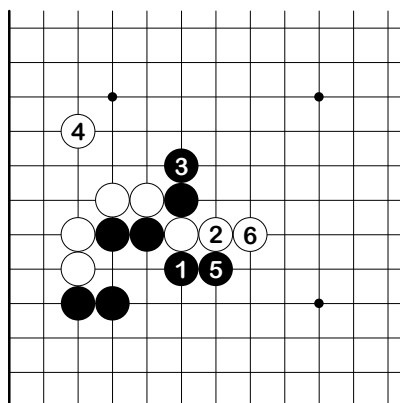
第1型（黑先）

白▲断，不管怎样也是必须作战的形。但正确的走法只有一个，知道什么是形的人，一眼即可知道应走在何处。



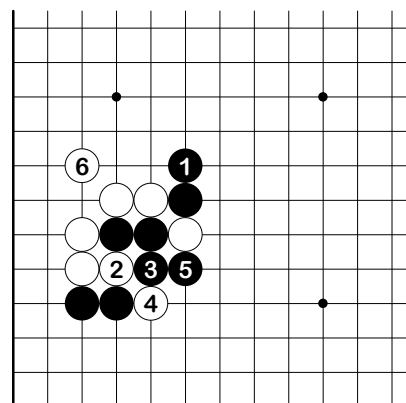
1图（俗手）

黑1打吃，应该说有俗的感觉。被白4反打后，黑5只好逃。白6一长出，成了黑在中央苦战之势。如果黑5改在A位长，让白5位提一子，这是黑大损之形。



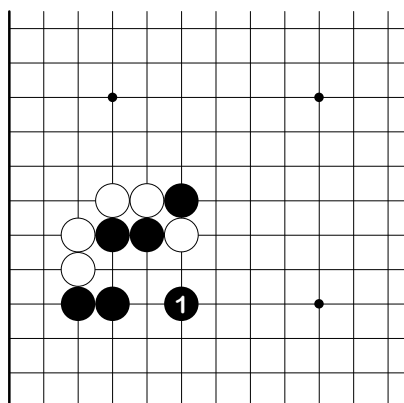
2图（苦）

黑1、白2之后，即使黑3位长，至白6，中央作战黑仍不乐观。



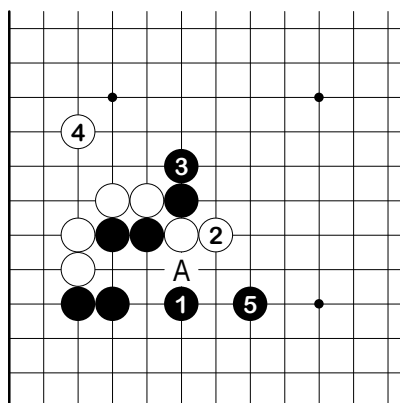
3图（冲断）

黑1直接长如何？这样白2、4冲断，黑形不好。白6之后，由于被白4断，黑到处都是毛病，是难以收拾的形。



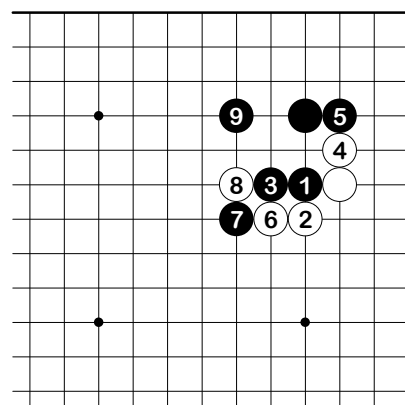
4图（正解）

黑1守，以静制动，是正解。黑以不打为好，这是将难题留给白来处理的好形。黑没有什么可担心的。



5图（充分的形）

黑1后，白2只有长出。于是黑3、白4。黑5得以单跳防守。黑1在A位打，成1图的局面，是帮白走棋。

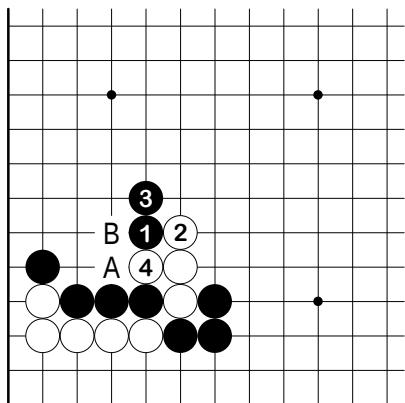
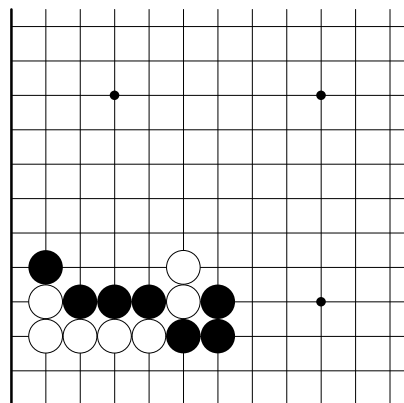


6图（倚盖定式）

【注：定式的过程】现在展示一下原型产生的过程。压长之后，白6贴长，对此黑7强硬地板，这是要领

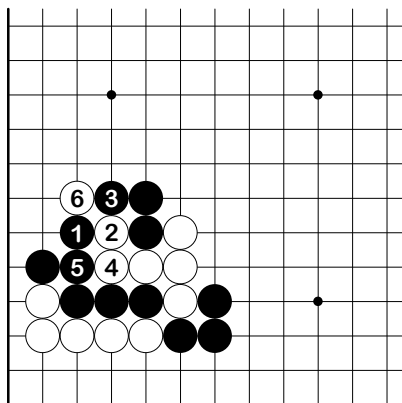
第2型（黑先）

黑务必要补棋。这也是一基本的常形。不知道怎样补，肯定是不合格的棋手。



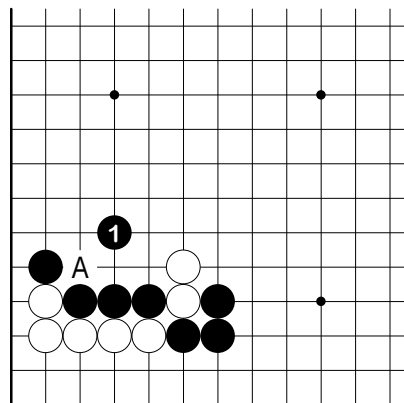
1图（讨厌的形）

在作战的心情下，也许黑会想在1位跳。但是白2压后，产生了讨厌的问题。白4冲，黑应手困难。黑A挡则白B位打。



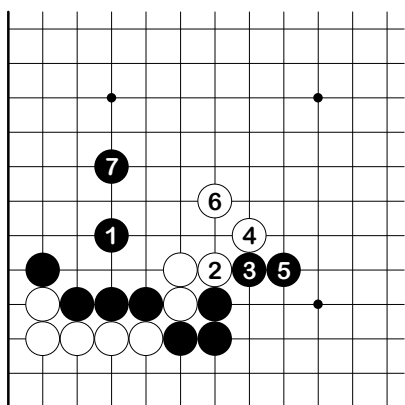
2图（崩溃）

黑似乎只有1位避实就虚地防守。但尽管如此，白仍有2位挖的手段。黑只好3、5应，接着白6断，黑棋形崩溃。



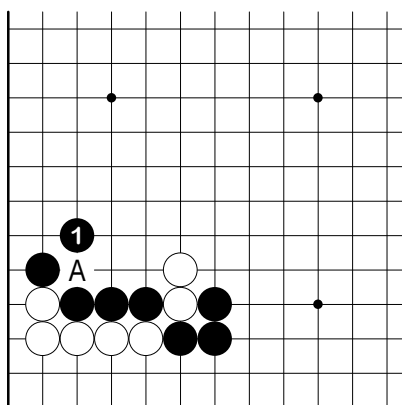
3图（正解）

黑1是防守的急所。补掉了A位的断点，所以说是好形。在格言中有“三子正中是急所”之说，黑1也正是像格言中所讲的那样，是急所。



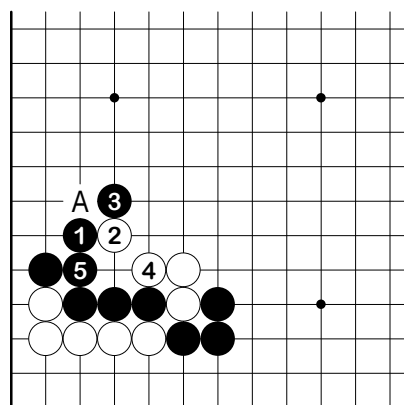
4图（展开）

可以预想以下黑1以后的进程。白2至黑7跳，黑形无虞。如能走出黑1跳这着棋，以后行棋便没有什么不方便之处。



5图（虎）

是不是也有很多人解答说应于1位虎呢？这样虽说牢牢地步补掉了A位的断点，但是因为位置太低，缺少发展性，这是个大缺点。

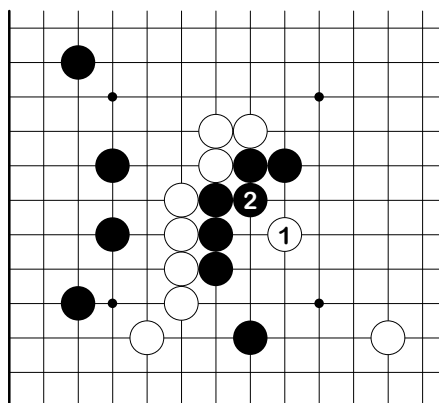
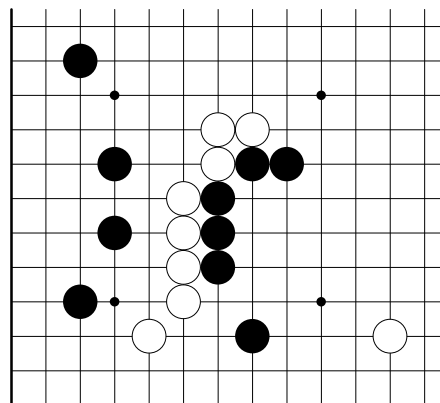


6图（味坏）

对白2靠，黑放心不下。黑3扳，则白4先手便宜，又产生了A位断点，黑味坏。所以，黑仍应该在“三子正中”的2位补棋。

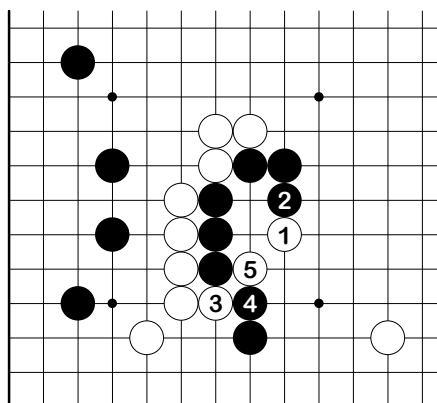
第3型（黑先）

也许有人认为这不是特别需要急忙补棋的棋形。
第2型可以说是本型的提示。



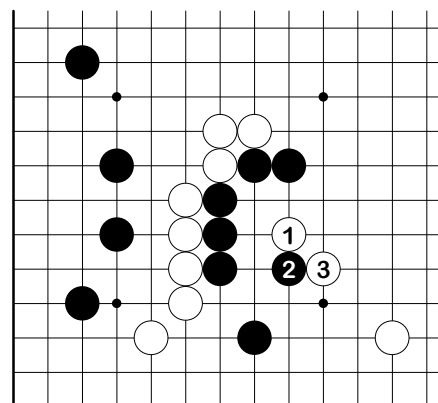
1图（愚形）

黑想不补，出乎意料却是错误的。
白1击中在第2型中说过的“三子正中”的急所。只此一着，黑形便被打散。黑2若粘，棋形就重了



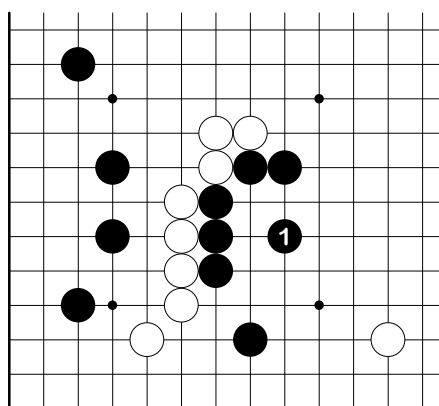
2图（冲断）

白1时，黑若不小心在2位应，白3、5马上冲断，黑棋立时陷入危机。



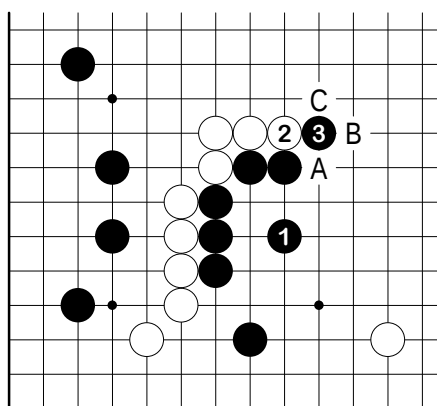
3图（即使靠）

对付白1，黑2靠是最强的抵抗。但白3接着扳，黑找不到后续手段。总而言之，被白1击中急所，黑棋崩溃。



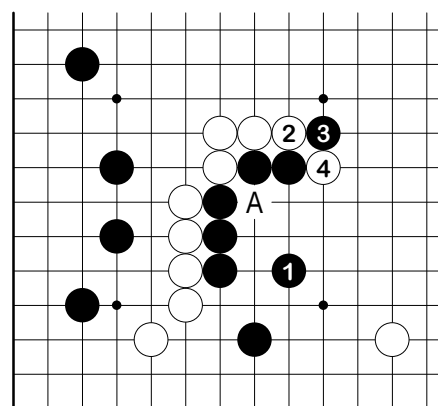
4图（正解）

“三子正中是急所”，所以黑1先守，就无所畏惧了。还是不急不躁以静制动地补一手为好。



5图（可以作战）

只要守住了急所，以后便可以轻松地作战。
例如，白2压，黑3扳就没有顾虑了。白A断，黑B长或C位挺起，都是充分可战之形。

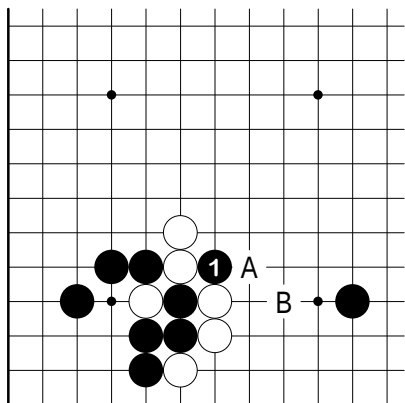
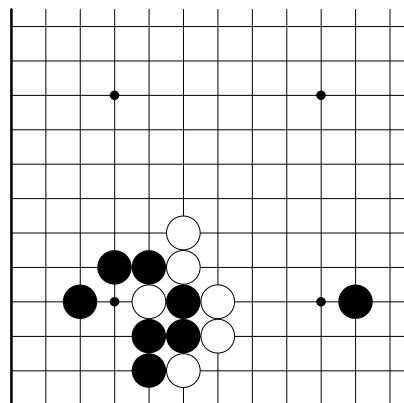


6图（偏离急所）

黑1偏离急所。假使白2、4分断黑棋时，A位的断点仍然是很令人担心的。

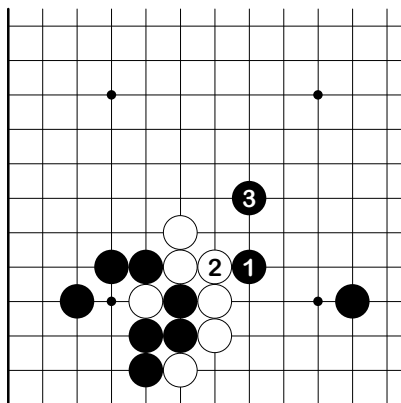
第4型（白先）

无疑，白的断点令人担心。怎样守好呢？这和前面的题材都有共同点。



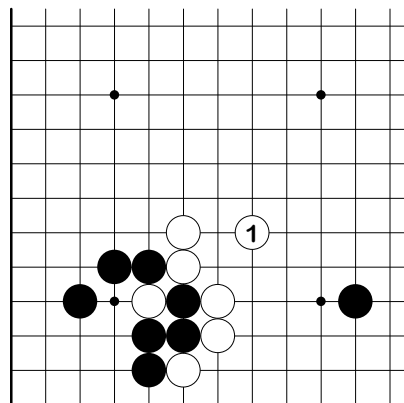
1图（直接断）

黑的目标自然是想在1位断。如果白A位征子不成立，就必须趁早下决心承认这个损失。即使白B、黑A，白也是苦形。



2图（跳）

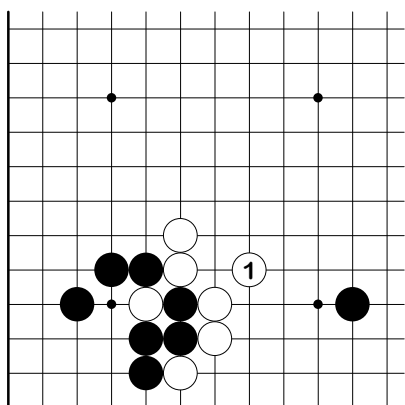
白即使征子有利，也不能安心。在此种场合下，黑1点、3跳是要领，白棋形变重，处于全体被攻的状态。



3图（正解）

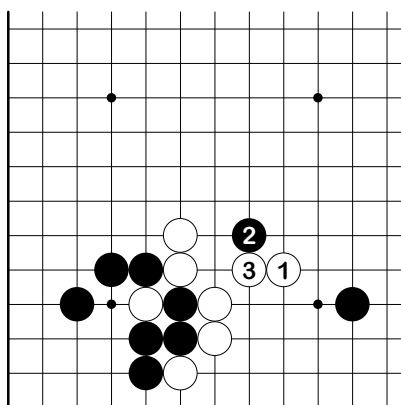
白1跳，是此际防守的要点。这里走了一手后，暂时可以说就没什么可担心的了。

本型是与第2、3型相通的。



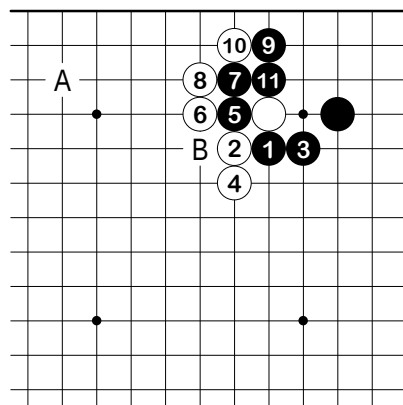
4图（虎）

白1虎，似乎也不错。这种直接护住断点的走法，过于老实。与正解图相比，此形向中央发展的效力显然要低，应该大大扣分。



5图（轻吗？）

也有想走白1的，以为这样很轻，但是这给了黑2觑的机会，是否能说是轻呢？看来还不如说是重了。



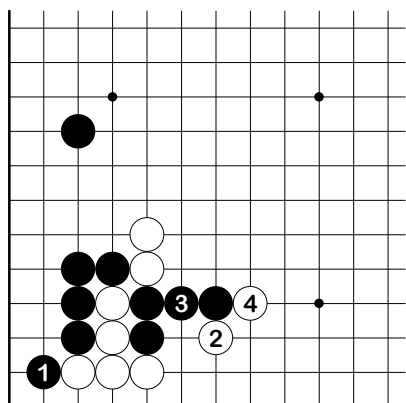
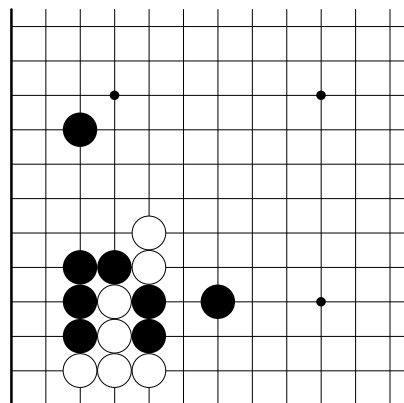
6图（定式）

【注：定式的过程】黑1、3时，白4长，黑5断，即产生本题图形，至黑11是定式。

假如这样下，左边就成了白的势力范围。不过，黑如在A位一带已经有子时，B位断点的重要性就显著了。

第5型（黑先）

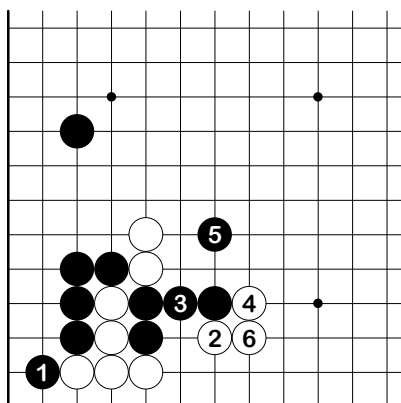
这是相当难解的作战之形。从黑方来讲，首要问题是怎样压迫角上的白棋，但是同时也要注意自己的处境



1图（靠）

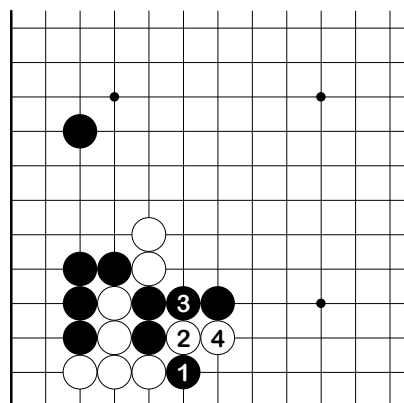
先试试黑1扳，白2靠是急所。黑3粘，白4再扳，不知不觉白棋反成威风八面的形。

接着——



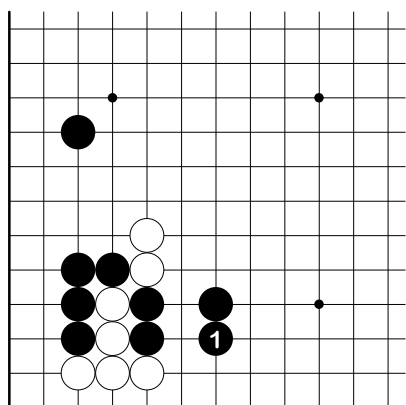
2图（黑失败）

黑5若跳，白6粘。黑没有吃住上边白二子的手段，结果黑非但没有压迫到黑棋，自己反而漂浮起来。



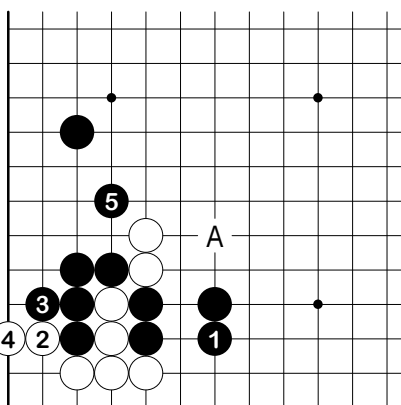
3图（无理）

黑这次试于1位挡。但白2断，成立。黑3、白4后，黑同样失败。



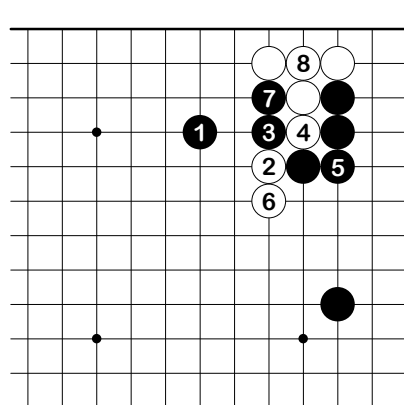
4图（正解）

黑1双是形。之所以说是急所，是从白如在此靠，黑棋形就崩溃，这是可推出的结论。有了黑1这一手，黑棋形就牢固了。



5图（活棋）

黑1既然双了，角上白棋就必须谋活了。白2、4谋活。在逼迫白棋谋活后，黑转而着手中央作战。黑5跳自身已很安全。当然，也可考虑在A位跳。

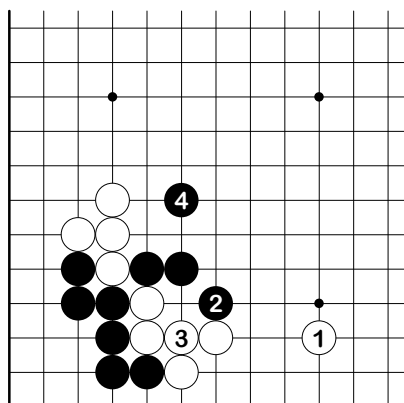
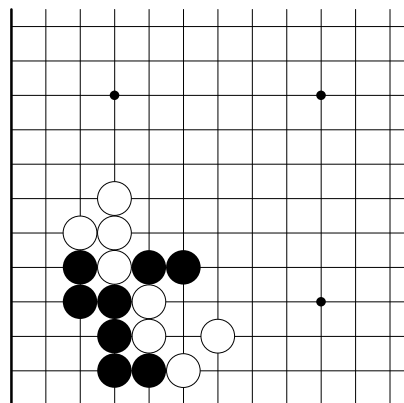


6图（经过）

【注：本型生产的经过】展示一下原型产生的经过。黑1飞压，白2反抗，至白8而形成本题图形。

第6型(白先)

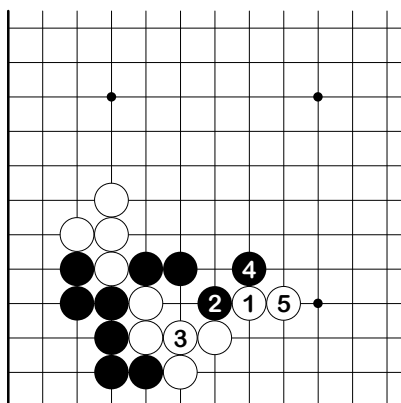
想要开始战斗,但在当前,白自身的形状是否有缺陷,这是必须先搞清楚的。



1图(漫不经心)

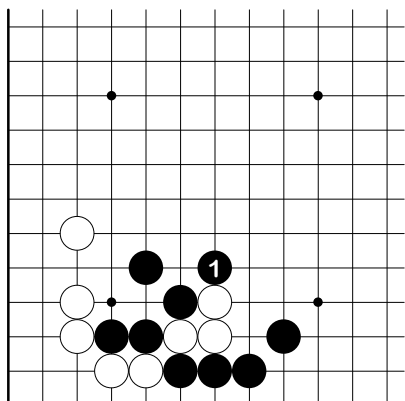
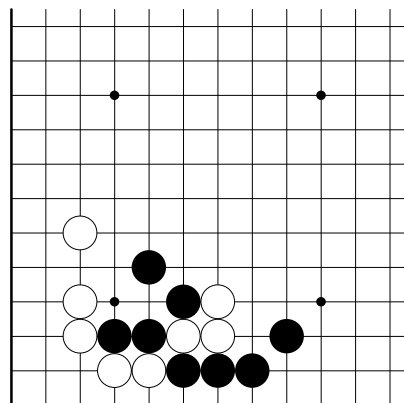
白在1位方向拆,选点不错。不过,这里过于漫不经心了。

黑2尖顶,白3被迫粘,很难受。黑4跳,可以说黑2的先手起了很大作用。



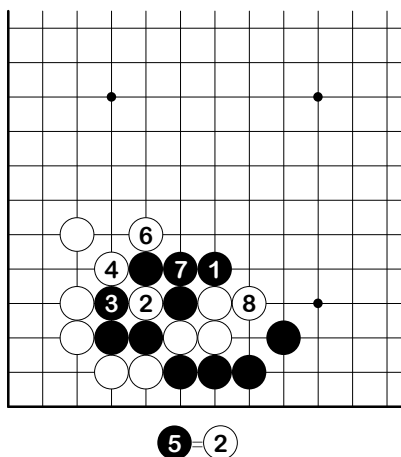
第7型（黑先）

平时啪啪随手下棋的人，遇到这样的形一定会失败的。仔细审视棋形非常重要。



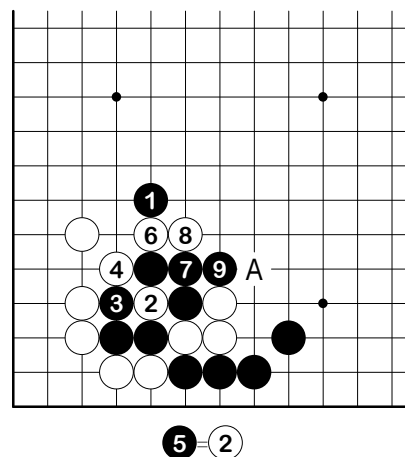
1图（扳）

乍一看，黑1扳，似乎认为没有疑问的一手。但是，实际上黑的棋形是有重大缺陷的。



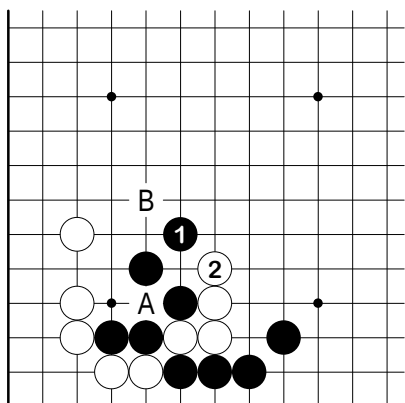
2图（一团子）

白有2位扑的手段。接着白4打，黑5粘，接着白6再打。一连串先手便宜后，即使弃掉三子似乎也可以。这里白8长出，也是可以作战的形。



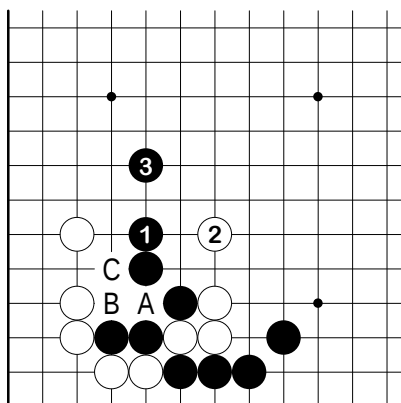
3图（大漏着）

黑1跳，这比起1图的扳更加轻率。白仍2位扑，接着4、6滚打。白A位可以征吃，即使征子不成立，黑也十分狼狈。



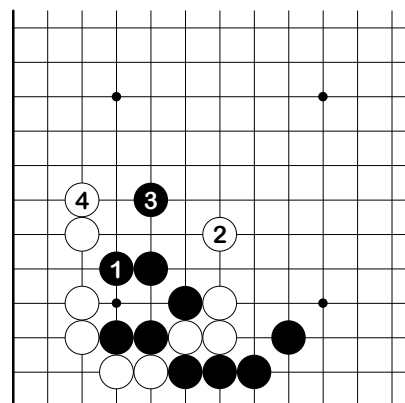
4图（不充分）

黑1试试尖怎么样。白A位扑，尽管不能见效，但白2位长，黑大概也只能在B位守。黑这一手也不利索。



5图（正解）

黑1并，消除了白棋滚打的手段，因此是急所。这也是从预想的白A、黑B、白C滚打的手段中得出来的结论。白2跳，黑3也跳，是可以放心作战之形。

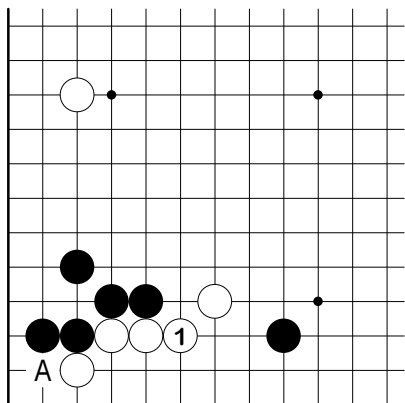
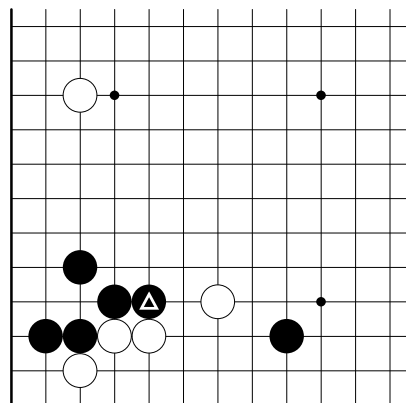


6图（速度）

一定也有人走1位双，消除滚包的走法的。不过与5图相比，黑的速度较慢。正是由于这点差别，所以还是以前图为优。

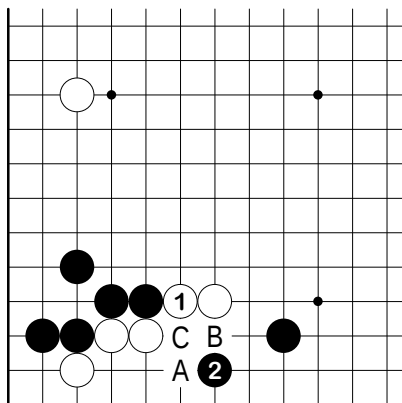
第8型(白先)

被黑△子压后，白是薄形。白当然要采取相应的行动，避开黑的攻击。



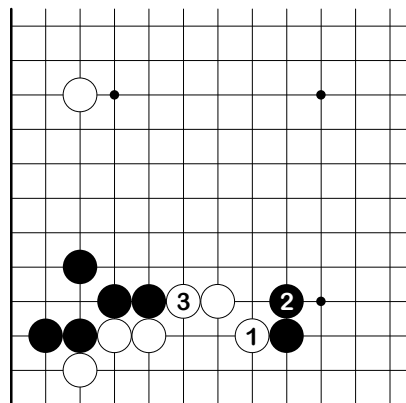
1图(缓)

白1退，是缓着，不但对黑没有丝毫影响，自己眼形也不全。一旦被黑在A位拐下，白棋便成没有根据之形。



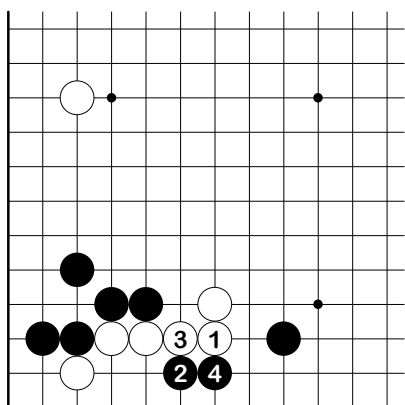
2图(顶住)

白若1位顶，是想迫使黑棋在角上应一手，好像不是缓着。但是黑2先飞，潜入白腹地，白棋根据同样被夺。此后白A、黑B、白C，白还是后手。



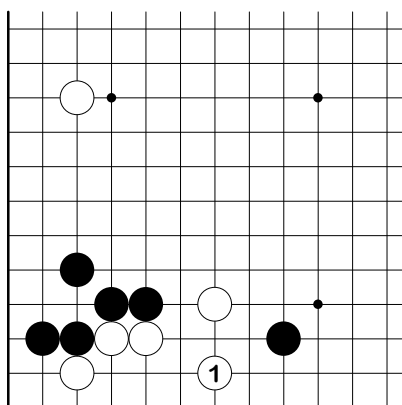
3图(虽说安全)

假如不管怎样也想保证根据不被侵夺，白可先走1位尖顶，黑2后，白3再顶，这样即可安心了。但是白虽安全了，却也使黑棋变强。因此，这个交换是不能随便走的。



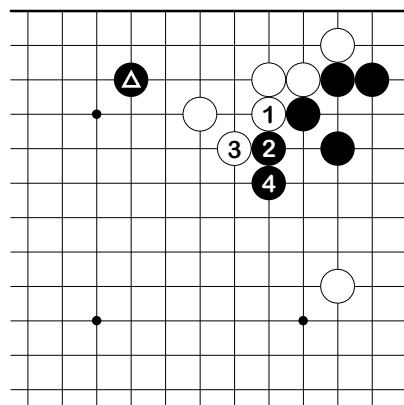
4图(失败)

白1立，忍耐如何？黑有2位点的手段。白3粘，黑4渡，结果白的忍耐毫无效果。



5图(正解)

白1才是所谓的形。不使右方黑棋加固，又能确保自己的眼形根据。可以说这是事半功倍之着，筑成的形富有弹性。

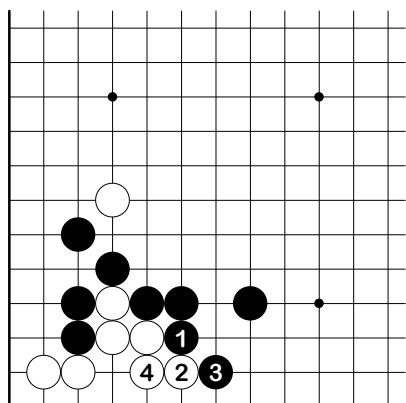
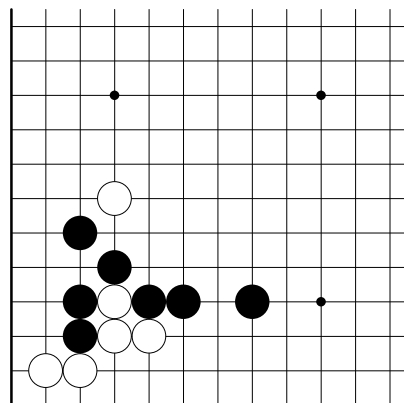


6图(本来)

【注：本型的来由】说起最初的情形，这个图形本是从三间夹定式中变化出来的。当黑△逼时，白应该1、3补强自身。因为白脱先了，所以形成如本图白稍薄的局面。

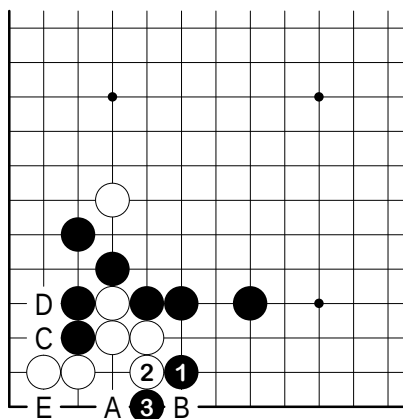
第9型（白先）

焦点在角上的白棋。在这个例子中，首先必须弄清楚白是否有必要应一手，这是问题的出发点。



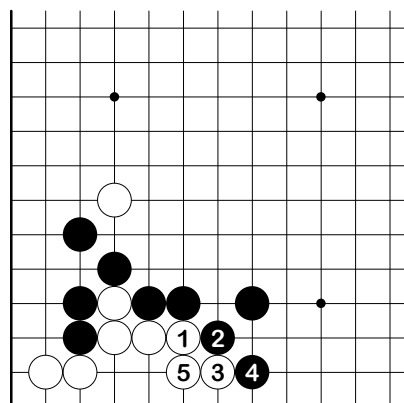
1图（黑缓手）

白脱先的场合，黑将怎样行动呢？黑1如拐挡，白2、4扳粘，马上就活得干干净净了。假如是这种结果，白当然无妨脱先。



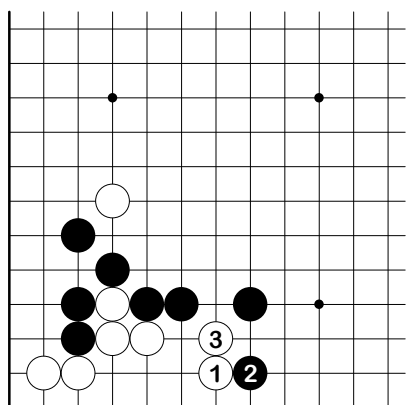
2图（跳）

黑1跳严厉。白2挡，黑3扳，以后按A至E的字母顺序进行，白仅仅能保证不死，难以忍受。



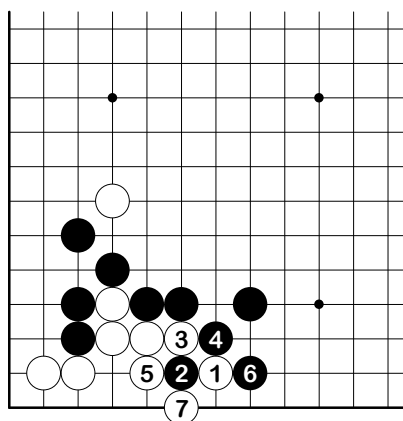
3图（无谋）

那么白应如何补呢？白1爬，无疑是大俗手。被黑2挡、4扳后，白5补是后手不说，还加固了黑棋，白不好。



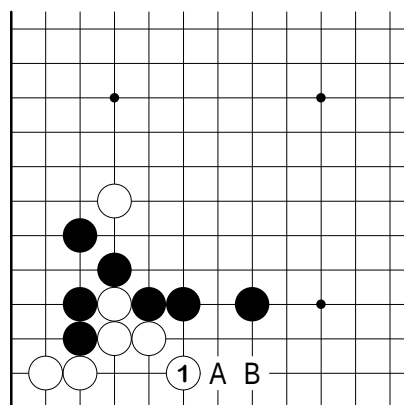
4图（飞）

白1飞又如何呢？黑2如靠住，白3长。这样便成了黑难以处理的形了。如果能走成这样，白1当然是好棋，但是事实上这是因为黑2靠轻率而造成的。



5图（跨断）

白1飞时，黑有2位跨断的手筋。黑4、6毫不留情地定形，这个结果黑无不满之处。

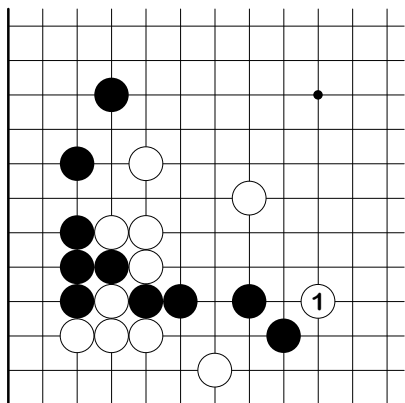
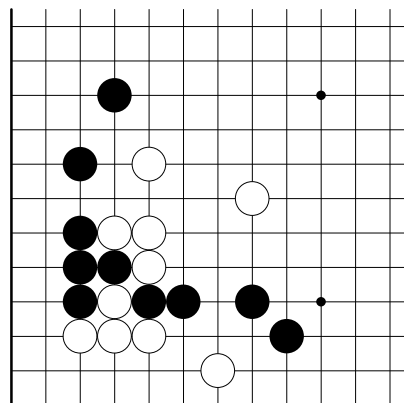


6图（正解）

白1小尖，是防守的急所。这可以从白脱先，黑也要先手在此逼迫白棋这点上看出来。此后黑在A位靠，白就可以脱先了。如果黑就这样不理，以后白还有B位跳增加目数的手段。

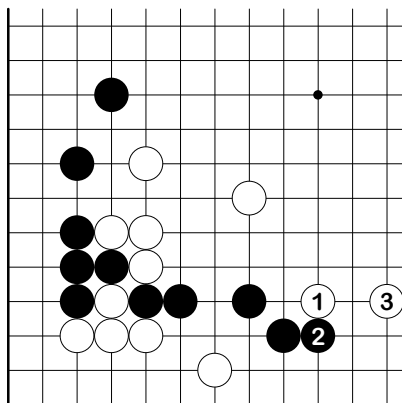
第10型(黑先)

被对手一击，突然发现被击中痛处，这种情形是常有的。如果黑对四子不顾而他投，黑棋就会倒大霉。



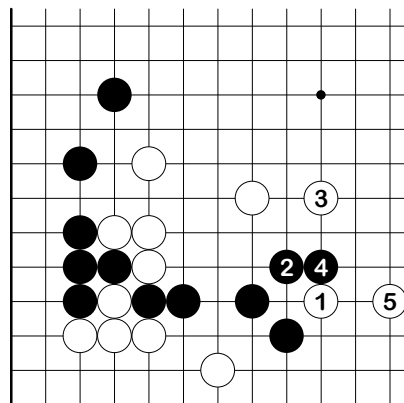
1图(急所)

这是黑置四子不管脱先的场合。白1是急所。黑以为没有那种道理，但被一击之后，便发现了确实如此，但已经迟了。



2图(黑苦形)

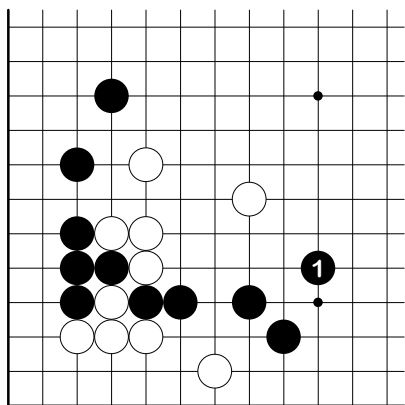
请记住在这样的场合中，白攻击的急所。黑如2爬，白3跳，黑不管怎样也是苦形。



3图(上方尖出)

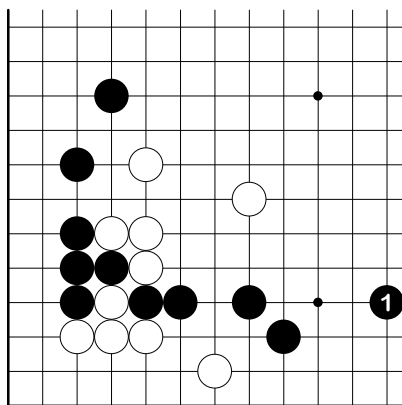
黑2向上尖，想向中央逃出。但这样步调也很滞重。假设是白3跳、5再跳的情形，黑以后的苦战是可以预料的。

在急所处遭到猛击，可以说这是致命的打击。



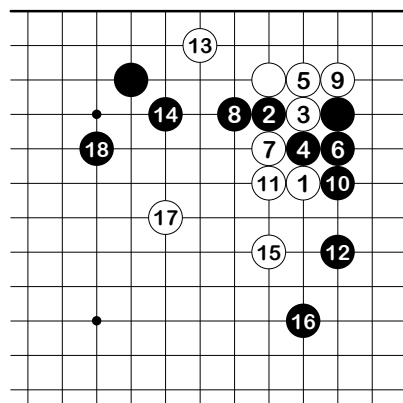
4图(正解)

在此形中，黑务必在1位补一手。有了这一手，黑棋便富有弹性了。这是白棋没有急攻黑棋手段的形。



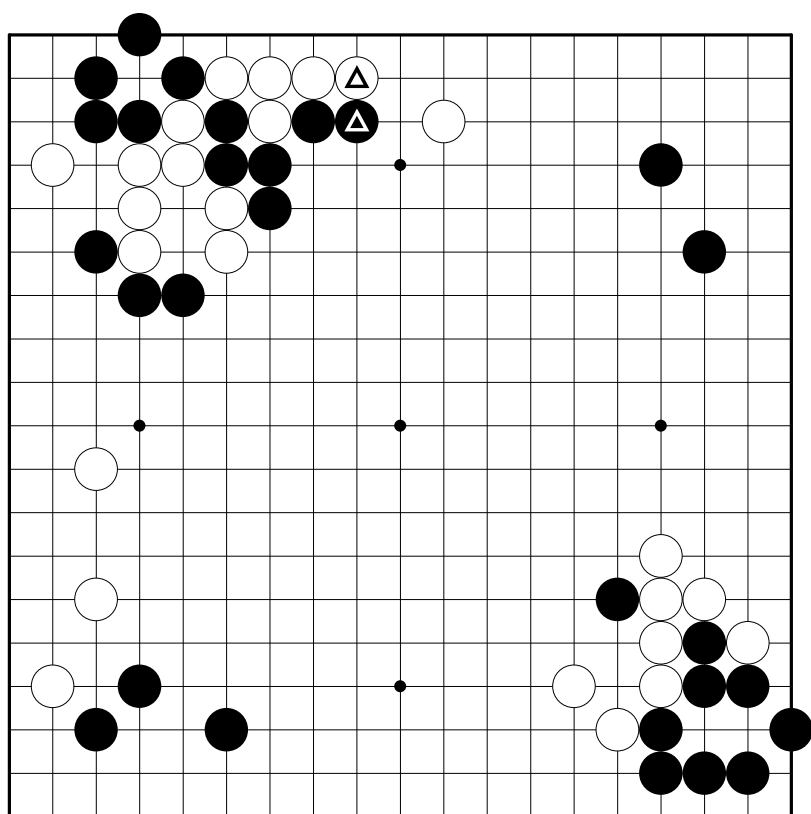
5图(消极)

黑1快速向外逃，快虽快了，但对白却没有攻击力。因为是战斗的态势，仅仅逃跑，是无能的表现。



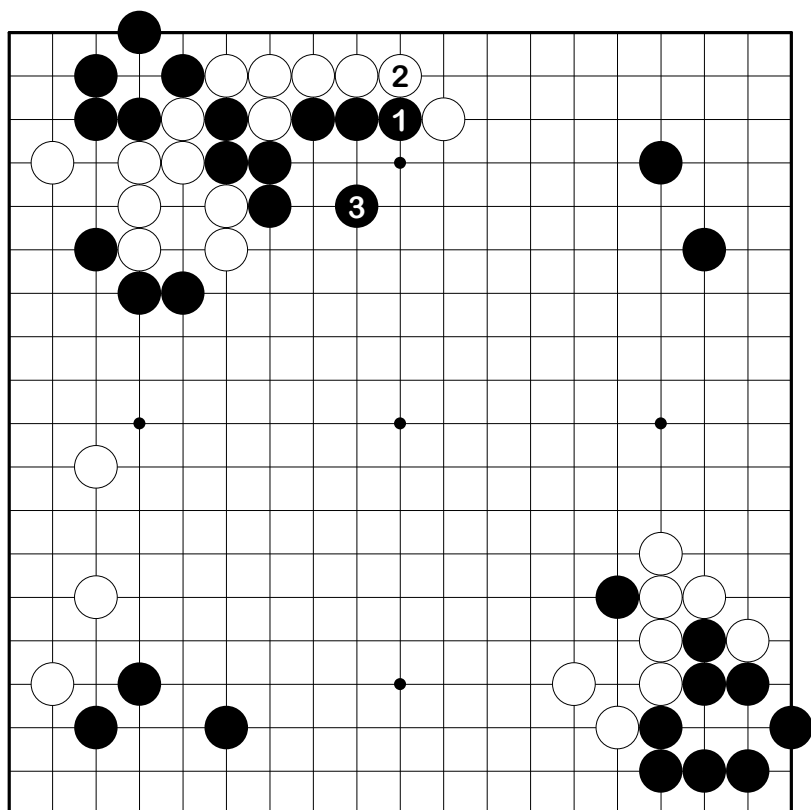
6图(大斜)

【注：定式的经过】对黑的三间夹，白1走大斜。至白17，构成本题图形。黑18，也被作为定式中的一手确定了下来。



防守的急所-实战例

黑先:藤泽秀行棋圣(黑)对石田九段。
黑△、白▲交换后，是怎样进行的呢？
虽说是棋圣，也并没走其他更难懂的棋。



1 图

黑 1 顶先手便宜之后，3 再守。在此，
黑棋大概也只有这样走吧。

黑 1 若单守，白则 2 位顶，黑棋气紧，
因此味道不太好。

第三章 出头的形

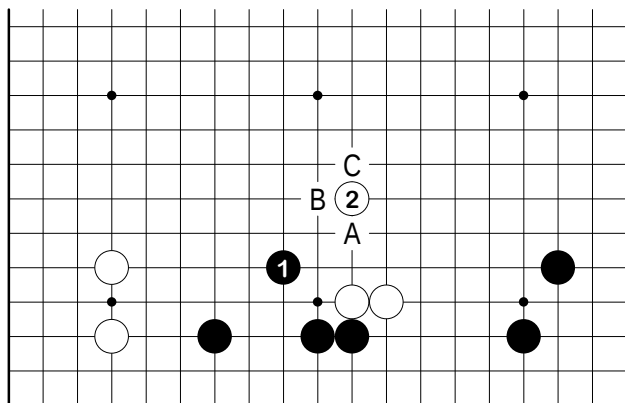
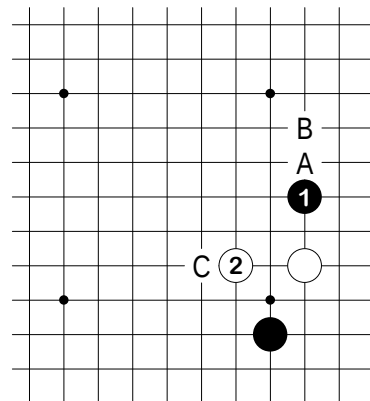
本章前言--兼顾速度与坚实的均衡

围棋是从点到线的发展过程，因此如何高效率地将棋子与棋子结合起来，就是个很重要的问题。但是考虑效率过头就不行，还要防备自己的棋被切断，因此就有一个兼顾的问题。当然，兼顾是要把对手的棋相关联起来一起考察而定的。

1 图

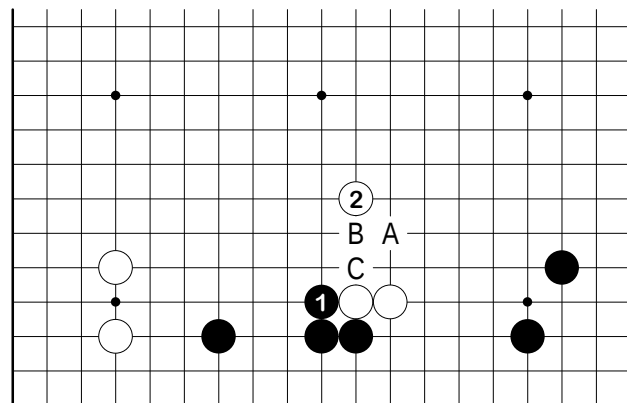
这是一个极简单的例子。黑 1 一间夹，白若想出头，即于 2 位跳，这是常识。此外，黑若 A 或 B 位二间或三间远夹时，白没有直接被断开的担心，所以当然也可以在 C 位二间跳。

重视速度呢还是重视坚实呢？无疑各有利弊，这样的例子相当多。当然在联络没有不周全问题时，就应该重视速度



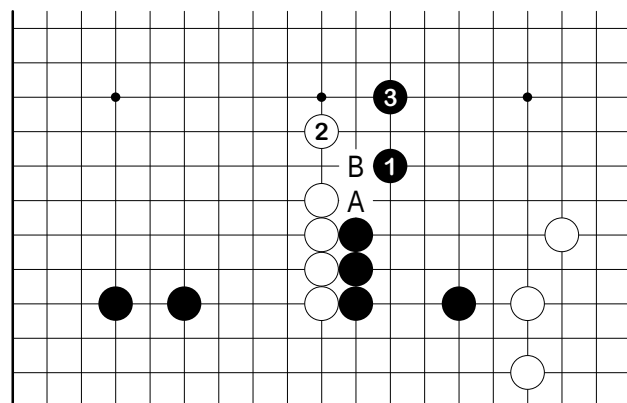
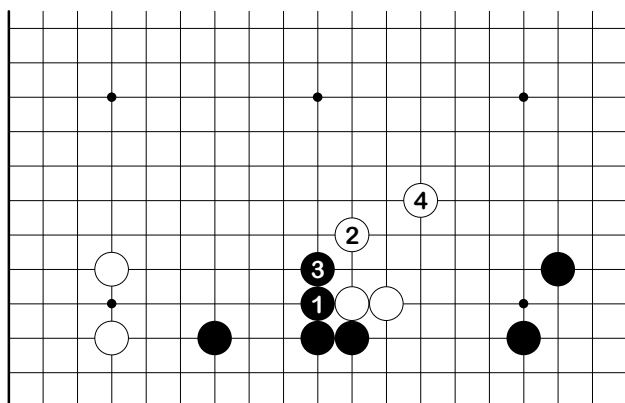
2 图

黑 1 飞攻时，白想尽快地向中腹逃。在此场合中，白棋根基有二子，无妨在 2 位二间跳。若白 2 在 A 位跳的话，黑就有在 B 位飞或者 C 位镇，攻击白棋的可能。



3 图

似乎是很相似的形，但不能忘记对手的应手差别。黑 1 坚实地曲时，白不能粗心地跳。否则黑 A、白 B、黑 C 挖断，白棋危险。



4 图

因此白在此也坚实地一间跳，黑 3 挺，白 4 飞是整形的要领。

在弈棋的攻防中，特别需要在出头的形上面下功夫。

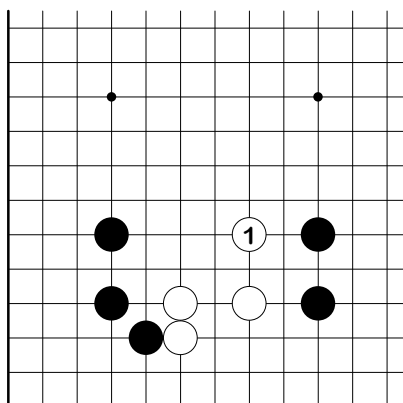
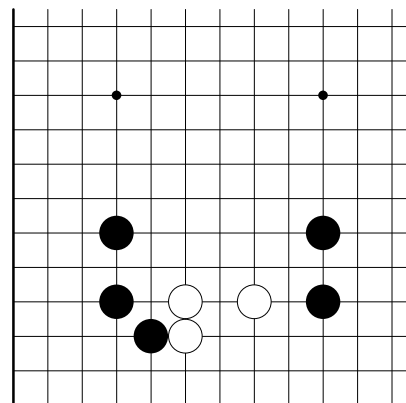
5 图

在这个形中，黑 1 飞是扩张势力的常识性手法。白如 2 跳，黑 3 再跳，快白一步。

反过来黑 1 若在 A 位贴，就成了帮别人走棋，被白 B 位一扳，黑在势力之争中就打了败仗。

第1型(白先)

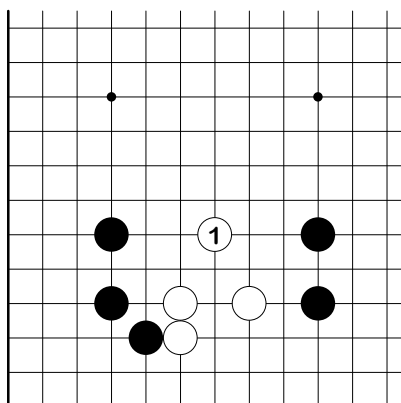
这是让子棋中经常出现的形。白只有向中央出头，但必须在确保联络的同时追求高效率。



1图(一间跳)

有种说法,“一间跳无恶手”,但并不是任何时候都是如此。

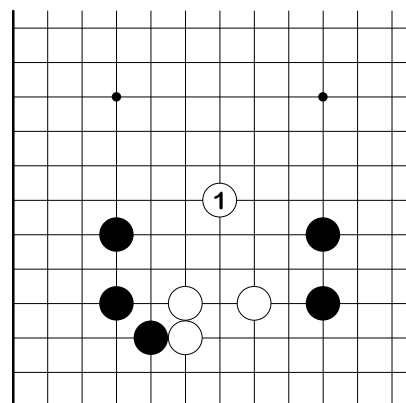
白1肯定是坚实的,但速度稍慢,似乎还有更好的办法。



2图(猴脸)

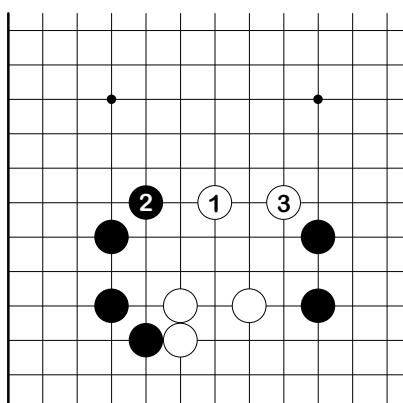
白1飞也很坚实,这个形俗称“猴脸”,有过于坚实之嫌。

和一间跳一样,在速度这一点上是不够理想的。



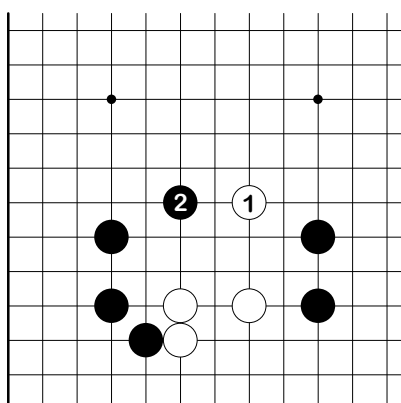
3图(正解)

白1是常识性的出头要点,因下边根基牢固,没有联络不全的担忧。这是从前图“猴脸”演化出来的“大猴脸”,这个形要比上图之形好。



4图(攻击)

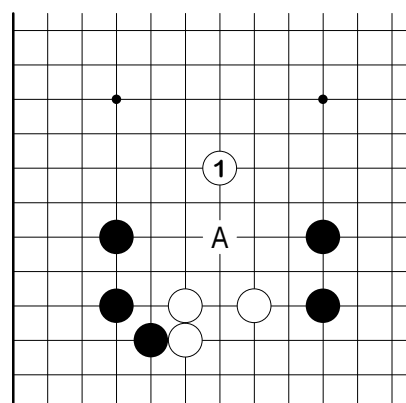
黑2欺负白的“大猴脸”,是很厉害的一手。如黑再走到3位,白棋转身就困难了。所以白3有补强的必要。



5图(方向)

白1在这里二间跳,速度固然也很快,但是方向上多少有些问题。

例如,黑2一逼,白就担心二间跳的薄味了。而要补强自己,却没有满意的着点。

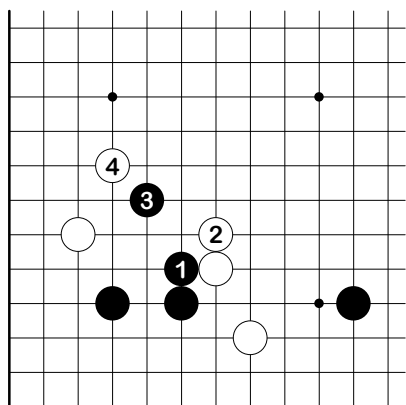
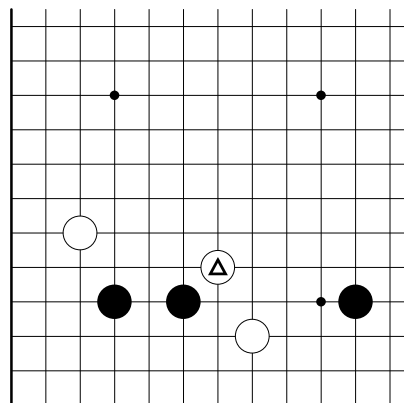


6图(冒进)

白1步调如飞,一下子推进到这里。但黑A位分割白棋,白棋能否联络上呢?这是很可疑的。

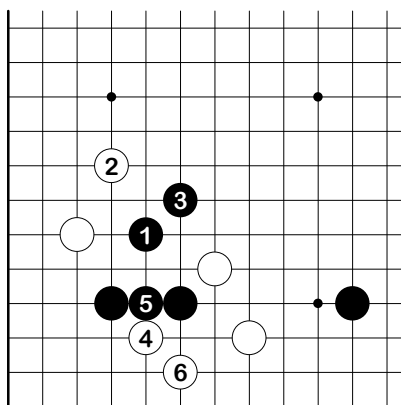
第2型（黑先）

白▲飞，在让子棋中，类似这样的形经常出现。你平时是怎样应付的呢？
为了更加慎重起见，先复习一下。



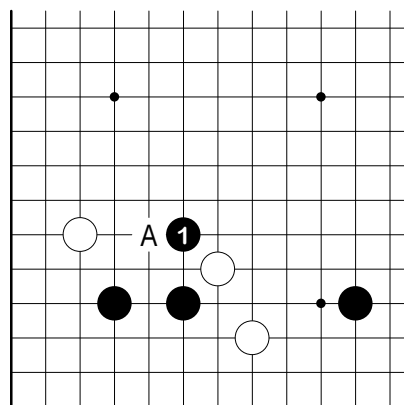
1图（缓）

就局部问题，自然黑很想在1位挡，但被白2先长出一头，黑无趣。接下来黑3大致飞，但白4飞是白棋好调。



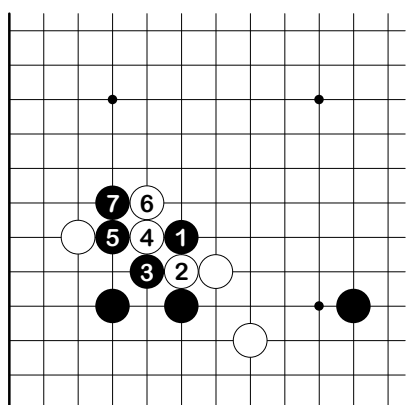
2图（余地）

黑1似乎是不坏的一手。但是像前面出现过的“猴脸形”，黑棋过于坚实，这是个缺点。至白6，有让白太舒服的感觉。



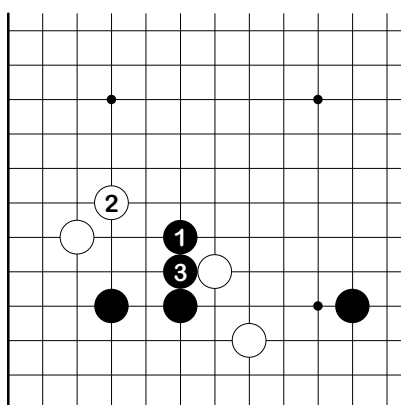
3图（正解）

黑1先白一步跳出，这手有效率。一般来说，留给对方断点是不好的，但是此形黑根基是一间拆，很结实。所以在这种场合，无疑是漂亮的。与A位哪方也不靠近相比，黑1位跳对右方白棋构成压力。正因如此，可以说是强有力的一手。



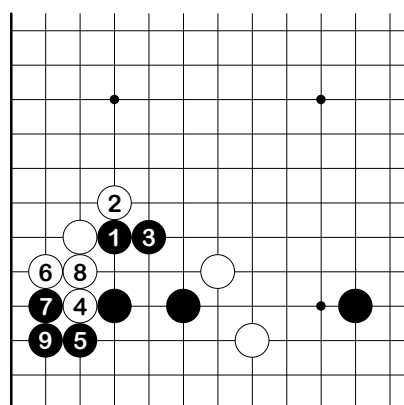
4图（冲出）

黑1直接的担心是白2、4冲断。不过，黑5、7冲出，这个形黑不坏，故不必害怕。



5图（尖）

白2小尖，瞄着上图冲断黑棋的目标。此时，黑3如粘上就不坏。这个结果使右边白子明显地薄了。

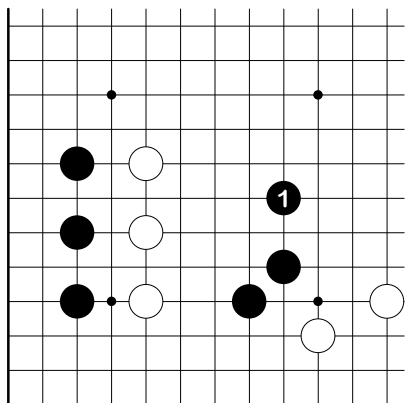
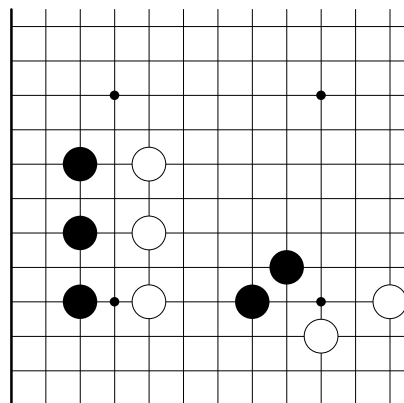


6图（也有这样走的）

黑1、3靠退，这也是很有力的。至黑9，说它是定式也可以。不过这样加固了左边的白棋，是这种下法的不足之处。

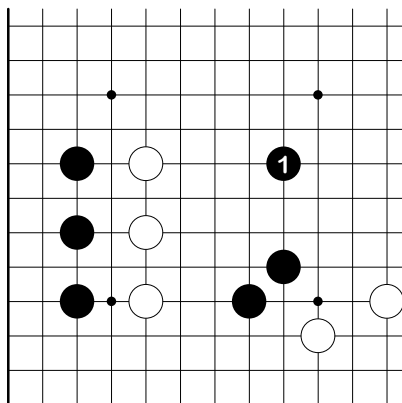
第3型（黑先）

小尖的黑棋这样放着不走是令人不安的。但黑怎样出头呢？这是一个常识性的形。



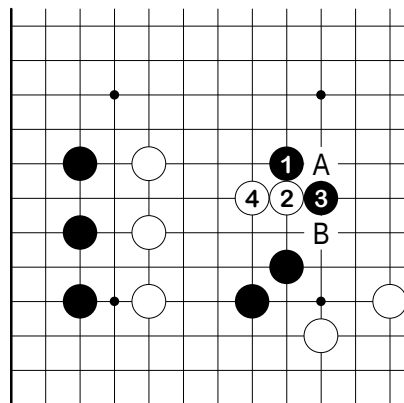
1图（重）

黑1一间跳，自然坚实无比。但并不是越坚实越好，过于坚实的形给人很重的感觉。
黑棋的基础是小尖，本来就很坚实，因此这是黑棋步调再快些也无妨的形。



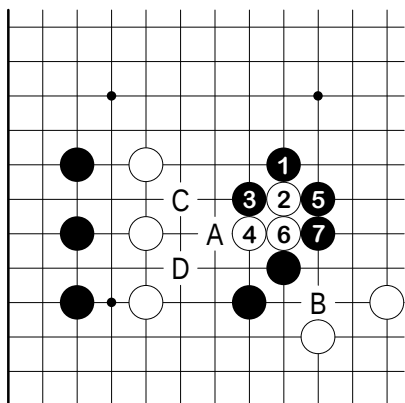
2图（正解）

黑1二间跳，是常识。
在联络上是否有不周全之处呢？稍微探讨一下。



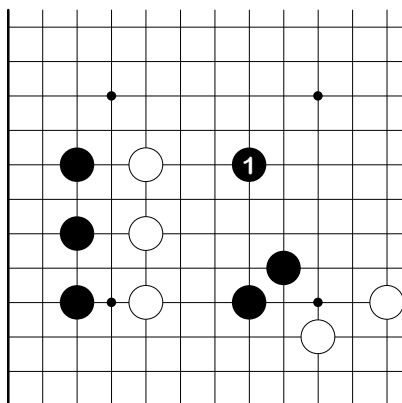
3图（靠）

如果白要靠断黑的二间跳的话，那么就只有2位靠。
黑3扳，白4退有力，A、B两个断点白必得其一。因此对此问题，黑有必要再考虑一下3位的扳。



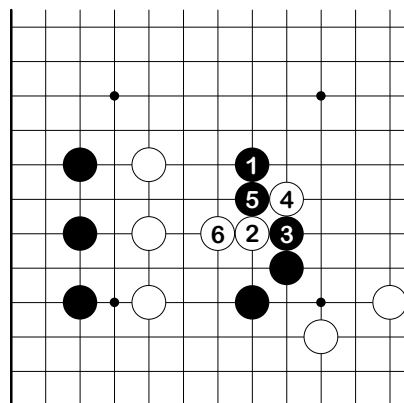
4图（条理清楚）

对白2的靠，黑3应该在这边扳。白4连扳，则黑5、7。白A长出，黑因为有B位虎的手段，腾挪并不困难。而且黑还有C、D的觑。因此，此形白不能无理取闹。



5图（大飞）

黑也有1位大飞的，但与二间跳相比，黑联络稍有不全之处。

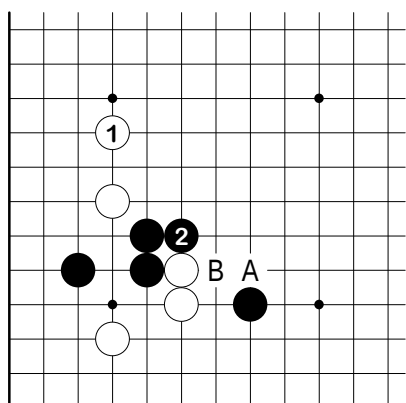
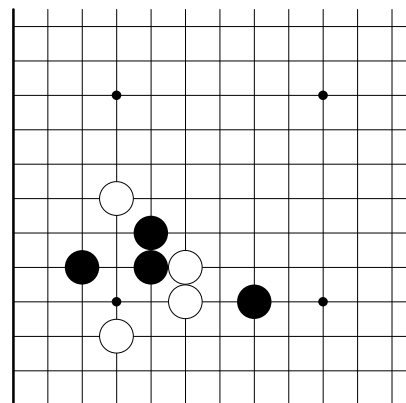


6图（狙击）

白有2、4分断黑棋的余地。黑5时白6退，如果白征子有利，断就成立。即使白不能马上断，但存在这样明显的被狙击的目标，还是很讨厌的。

第4型（白先）

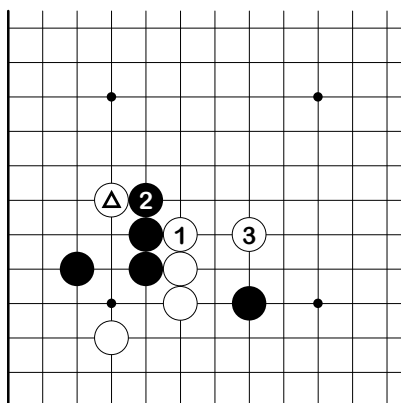
因为是双方接触作战的形，所以稍有疑问的走法都会带来很大的影响。白正确的着手点在哪呢？



(1-2)

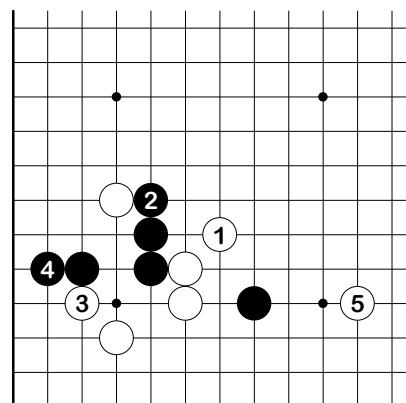
1图（外边）

白1方向错误。被黑2拐住，白无后续手段。如果白A跳，黑B挖断；白B愚形出头非常难受。



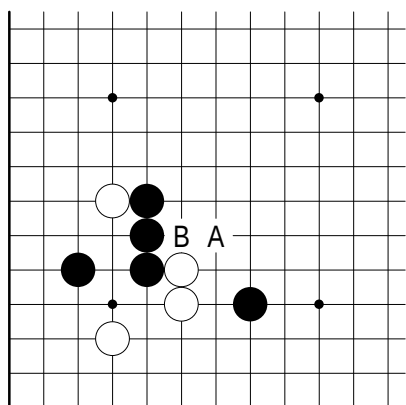
2图（分裂之形）

白1压长、3跳，一般大概都会这样考虑。但是黑2顺势长，白▲一子受伤，成了所谓“分裂之形”的恶形。



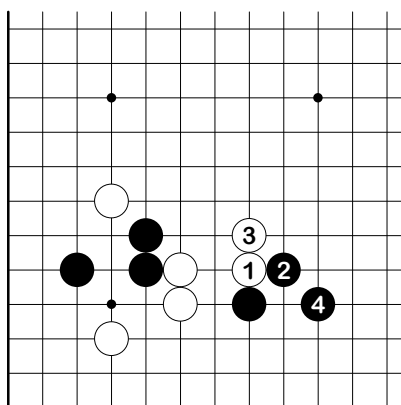
3图（正解）

白1尖，是形，即使这样，黑也要2位压，这是常识。白3先手便宜后，白5可回头夹击黑棋。与2图相比，白1的效率显然要高。



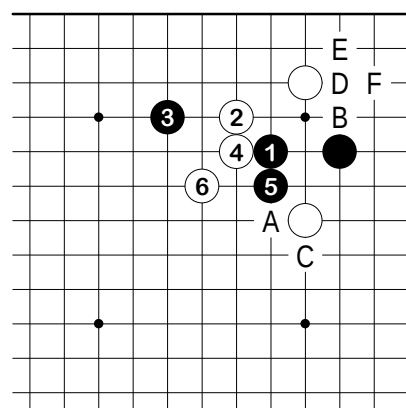
4图（哪里入手）

假如是这样的形，白A位尖还是B位长好呢？即使这样，A位仍是好点。从这个图也可看出2图与3图的明显差别。



5图（压长）

白1、3压长，也是出头的形。不过这样使右边黑棋变强了，损失还是比较大的。

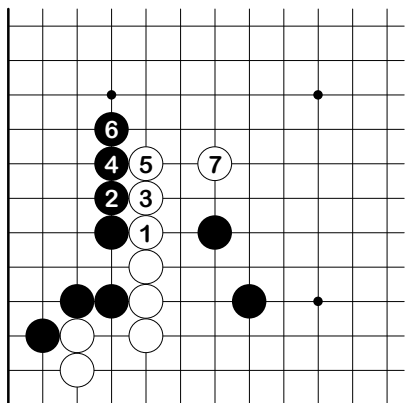
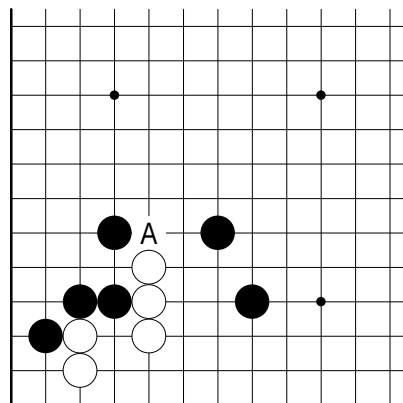


6图（定式）

【注：定式的经过】原型是白一间高夹变化而来的。白6之后，黑A、白B、黑C是定式。另外，黑A压这手也有走D位托的，于是白E、黑F，角上黑初步安定，这也是常常出现的定式之一形。

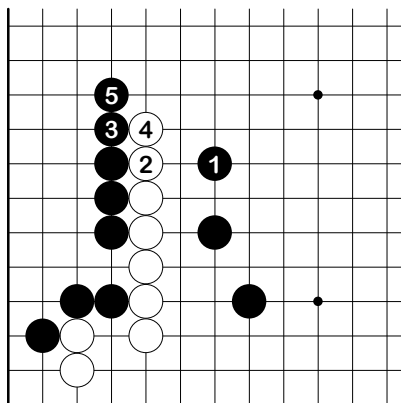
第5型（白先）

首先，被黑A位封住当然非常讨厌。因此无论如何要突破黑棋的封锁。



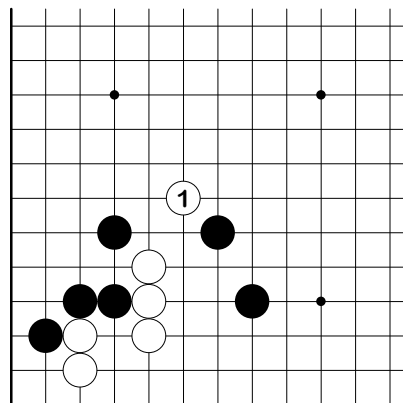
1图（压长）

若说要突破封锁，似乎只有白1压。但是至白5，黑在四路上乐得围地，白无疑是大恶手。至白7，白虽冲进中腹，但帮黑围棋付出的代价太大。虽说如此，白5如省略——



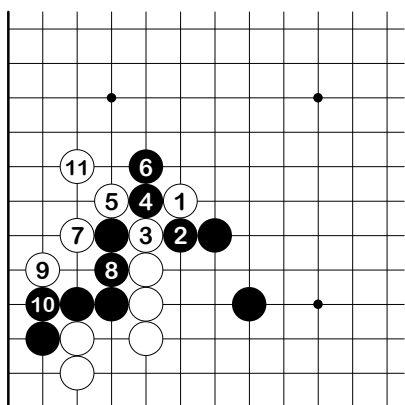
2图（最恶）

为了避开黑1的封锁，白仍不得不2、4继续压，这是最恶的形。



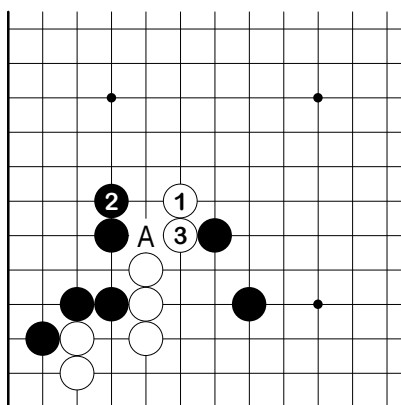
3图（正解）

要尽可能避免“帮别人推车”，因此想出了白1飞的主意。不过这样飞出去有无被断开的危险呢？这确实必须弄清楚。



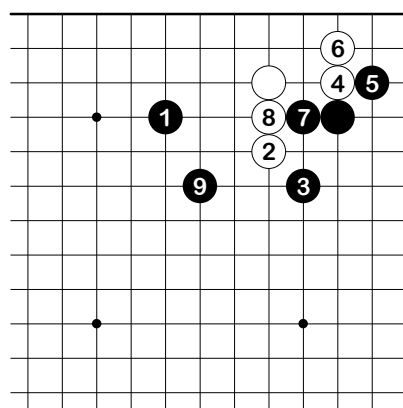
4图（无理）

黑要直接断，只有2、4两手。但不管怎么看，黑都无理，反而被白5、7、9反击，至11黑形崩溃。



5图（常形）

如果黑不能断，那么就可以明了，白1要优于A位。黑2并，大致如此。这样的话，白3确保联络。白1、3还影响到右边黑棋，与1图相比，差别是很清楚的。

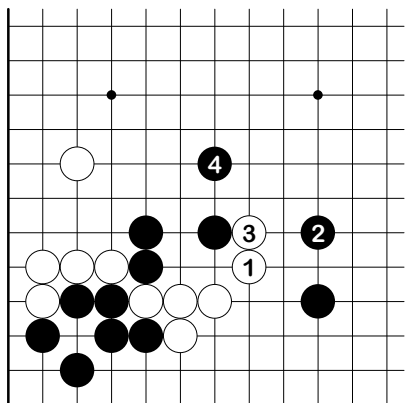
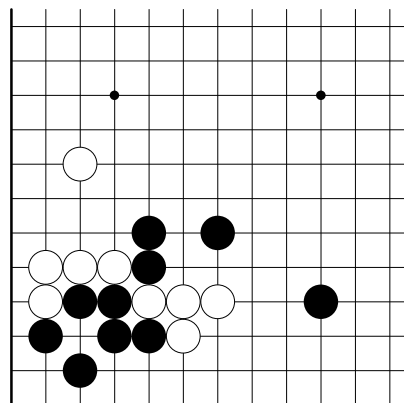


6图（骗着）

【注：定式的经过】黑9是阴险的一手，白切不可陷入黑的骗术之中。

第6型（白先）

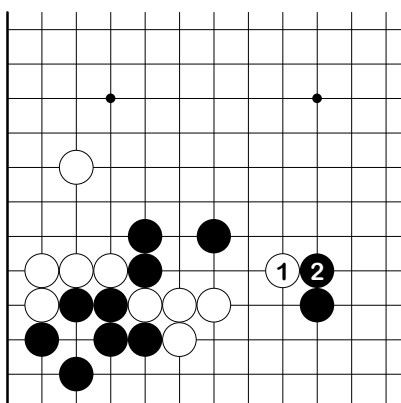
白只有图谋逃出四子。但是如果手段不高明，将会一直被动陷入守势。展示一下反击的过程。



1图（迟缓）

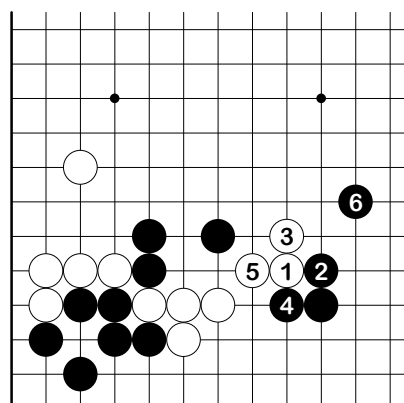
平凡的想法是白1尖。总之，这是步调迟缓的形。

黑2跳，诱使白3长，然后黑4再跳。在此接触战中，怎样看也必须说是白方处守势。



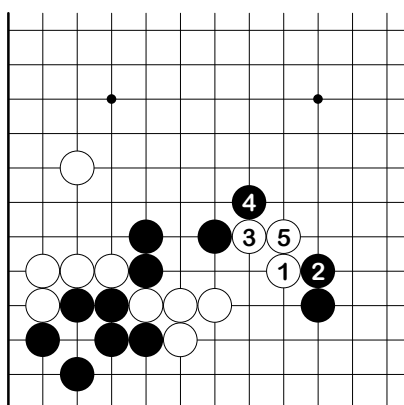
2图（飞）

如果想逃得快一点，白1飞是可以考虑的一手，只是问题在黑2挡后，白怎么办呢？



3图（愚形）

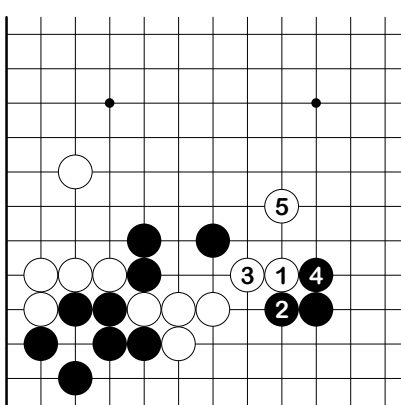
白1、黑2时，白3长是迟钝的一手。被黑4一拐，白5还得愚形联络，结果白形变重。



4图（正解）

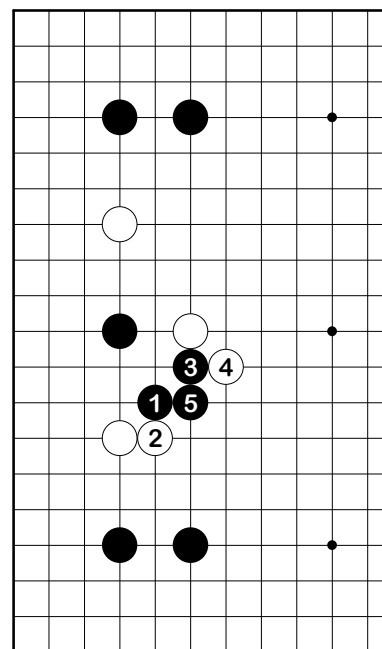
白1飞，是好棋。但黑2时，白应3位尖，这是要点。

黑4时白5团，看似愚形，实际上是向外出头的强有力之形。白1、3的配合要牢牢记住。



5图（舒畅）

白1时，如黑2爬，则白3退。以下黑4拐，白5跳，白形无不满。



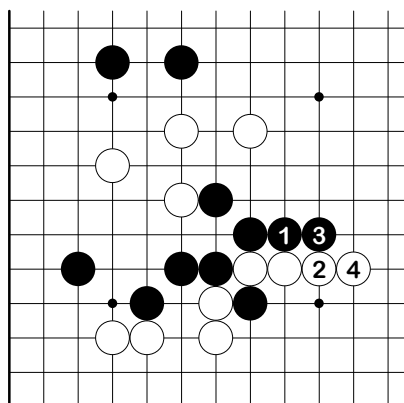
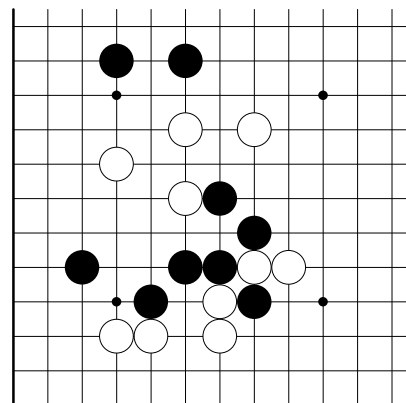
6图（让子棋）

这是让子棋中经常出现的形。

黑1、3出头的要领也是同样的。至黑5，呈有力的形。

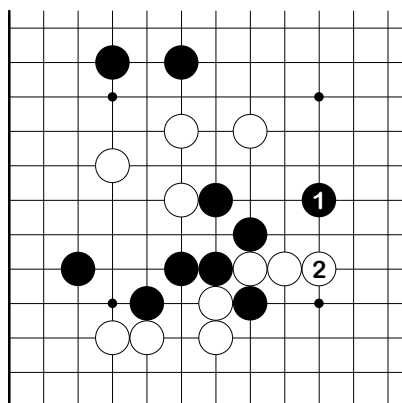
第7型（黑先）

出头的手法，可有各种各样的考虑。不过如果走得松弛或帮白棋走强了，那就无趣了。



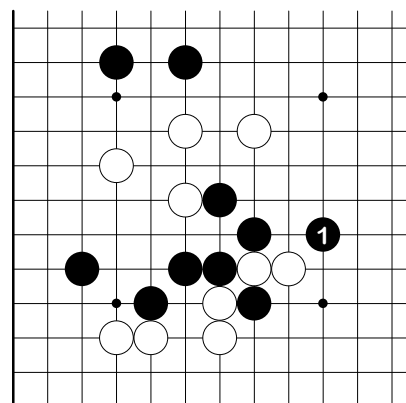
1图（推车人）

黑1是时时出现的俗手典型例子。即是所谓“推车人”这样的东西。不能使白2、4这样舒服地围地。



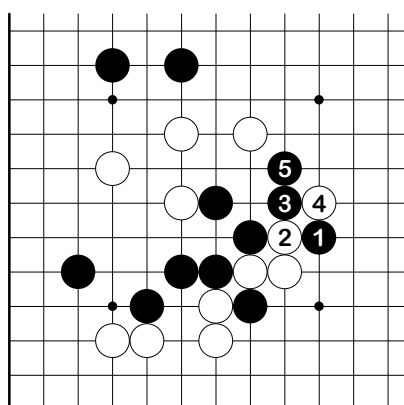
2图（飞）

黑如1位飞，马马虎虎还过得去，但这不能打满分的。白2并，好手。黑再无什么好棋可走。



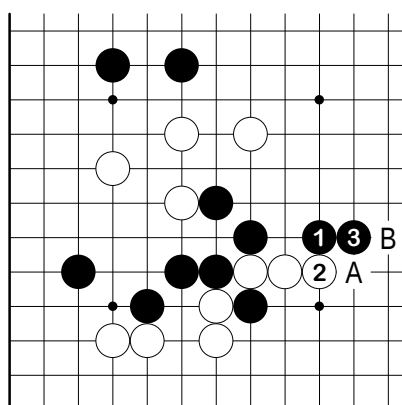
3图（正解）

黑1，与其说是“跳”，不如说是“罩”，这是紧凑的形，不仅不会凑白走棋，还能先白一步出头，这点请加以注意。



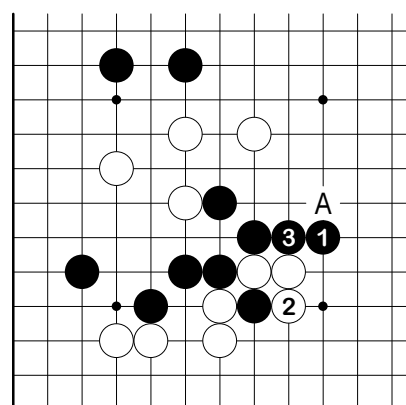
4图（冲出）

黑1跳，白如2、4冲断，黑5退，以静制动不坏。黑形完整，还威胁着上方的白棋。



5图（黑满足）

黑1跳，白如2位贴，黑再3长，白2反而成了“推车人”，黑当然大为欢迎。接下来白若A位长，黑也B长，毫无不满。

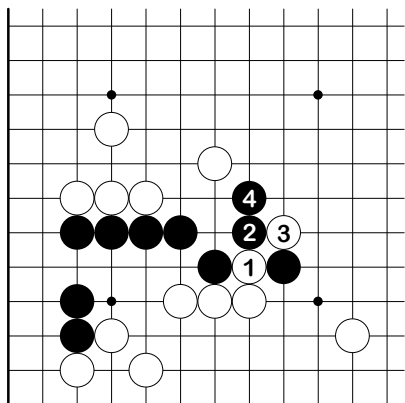
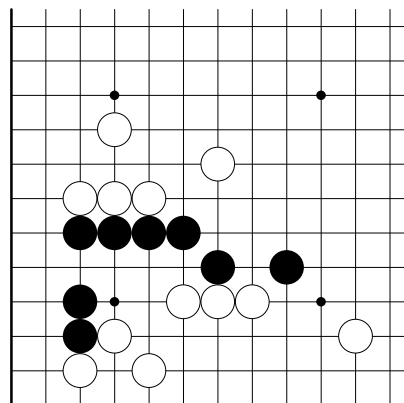


6图（本手）

对付黑1跳，白2抱吃才是本手。黑也有3位粘的厚实走法。总之，黑形紧凑，要比A位飞强得多。

第8型（黑先）

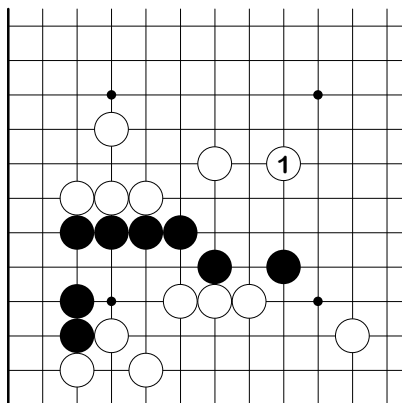
也许有在左边活棋的。但这里哪说得上要慌慌张张谋活呢？虽这样说，黑什么也不走，也是不行的。



1图（恶手）

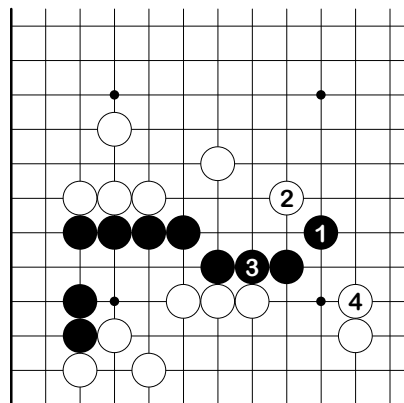
黑棋脱先时，白将考虑怎样攻击黑棋呢？

白1、3冲断，是没有效果的走法。至黑4，反而帮黑棋向外出头



2图（隐约）

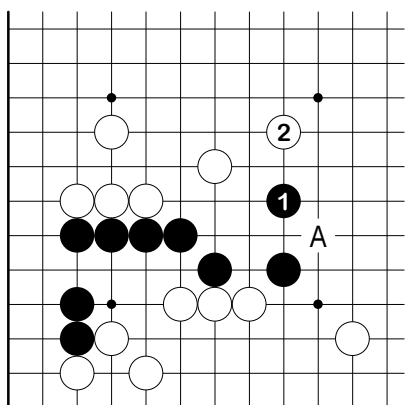
白1隐约攻击的方法无疑是很有力的。黑是否会逃呢？还不太清楚，要是在左边谋活，总是有点屈服的感觉。



3图（尖）

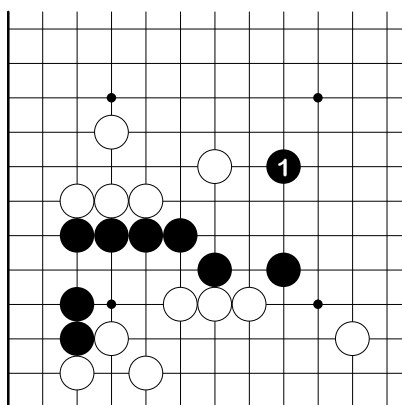
因为棋形松弛，黑很想补强外边。

黑1尖，这不能说是很好的形。白2先手便宜后，再于4位守，黑虽补强了，却没有成果。



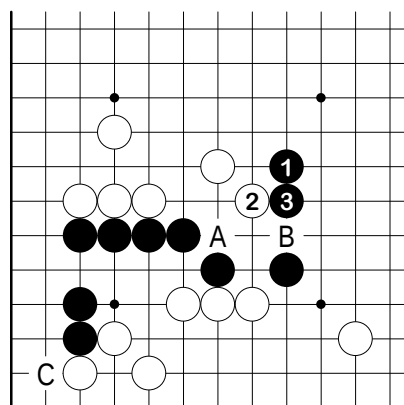
4图（一间跳）

黑跳，步调也慢。白2飞似乎是好手。还有白A位刺，也是使人担心之处。



5图（正解）

黑1毅然走二间跳。稍有薄弱之感，但是控制住中央的感觉也产生了。

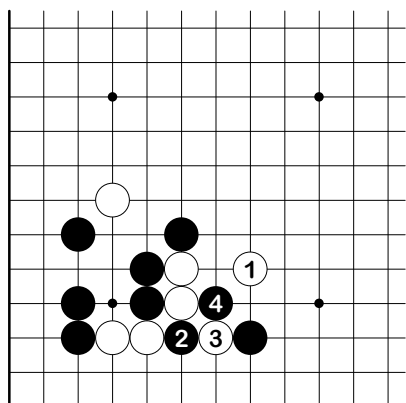
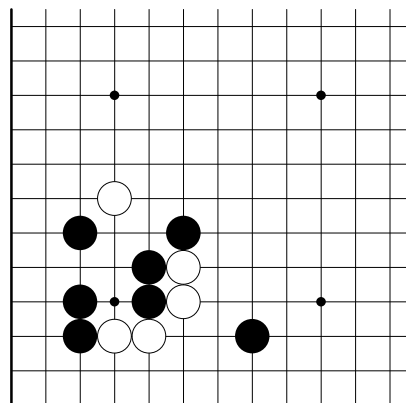


6图（冷静）

说起黑1的薄味，也就是白2，黑3后，白有A位卡或者B位挖切断黑棋的手段。不过一旦情况紧急，黑有C位扳活棋的手段，故不必畏惧白棋的无理攻击。

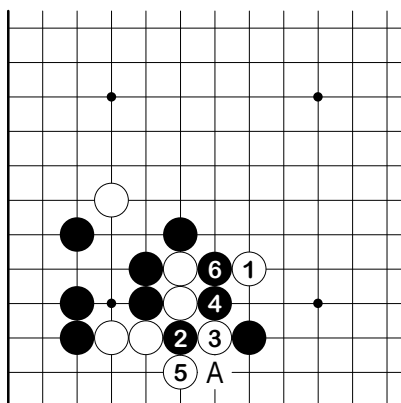
第9型(白先)

这是已经不能迟疑的形。但如慌忙从事，就要大吃苦头，因此请多加注意。



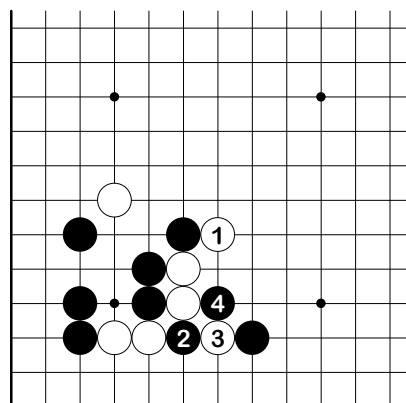
1图(跳)

在这个形中，有一个陷阱。白1跳，顺顺当当地钻进了陷阱。喀嚓一声，黑2断成立。白3打，黑4反打，接下来——



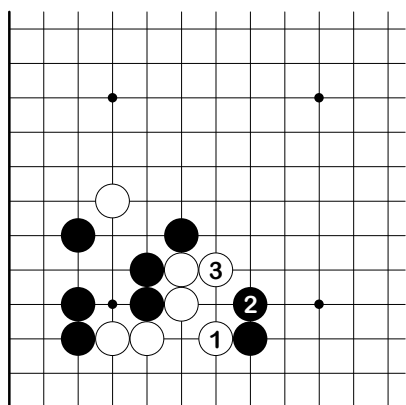
2图(失败)

白5如提一子，黑6再打。白无论能不能谋活，都因最初跳的白1被断开，故归于失败。黑4打时，白若在6位粘，则黑A位拔一子，这也是白糟糕之形。



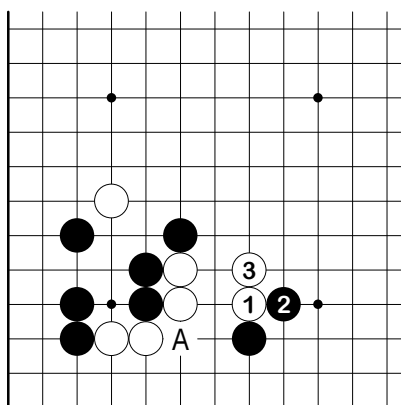
3图(同样)

白1扳是顽强的一手，但在此形中黑2断仍然有效。白3时，黑4反打，这仍是白落圈套。



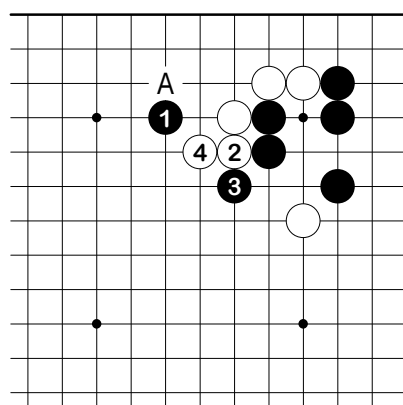
4图(笨重)

白似不得已，走1尖顶，但黑2一立，白仍是笨重之形。此时白只有3位曲出逃，这样沉重的姿态其后如何是不难想象的。



5图(正解)

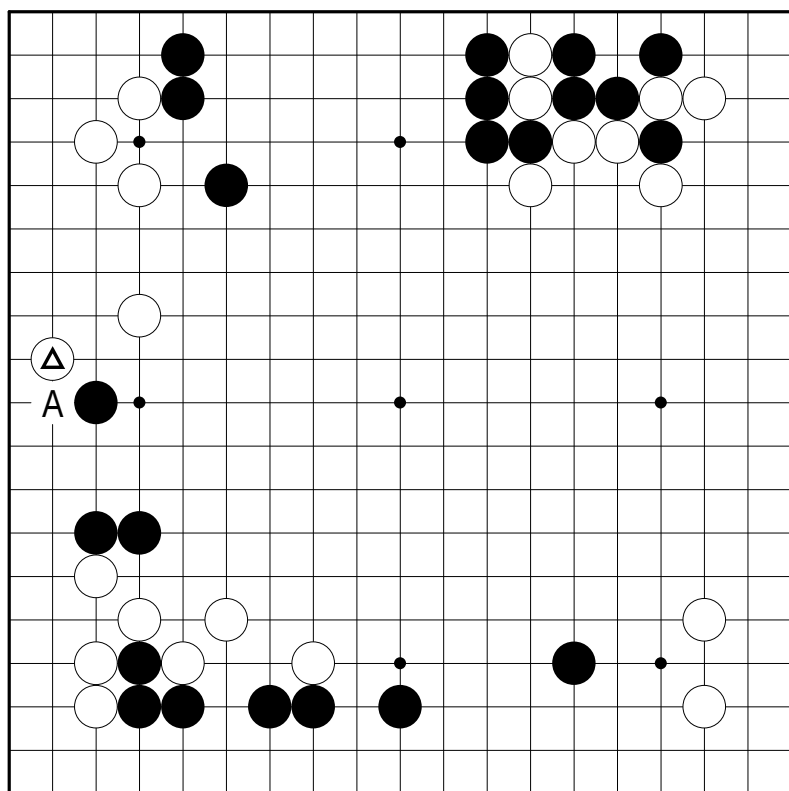
白1靠，可以说是手筋。这一手很好地弥补了A位的断点。黑2扳，白3长，从向外面发展的角度看，这个形也是没有问题的。



(1-4)

6图(参考)

【注：相似型】举一参考例子。通常黑要攻击白三子，黑1是急所。这样，白2、4不得已，可以说是黑好调。黑1如在A位低夹，就产生前图的情况，黑反而不充分。



出头之形 · 实战例

这是我执黑对坂田荣男九段。
白▲飞。黑如果在 A 位挡下，当然就平安无事了。不过这样总有被白便宜的的感觉，心情不太痛快。

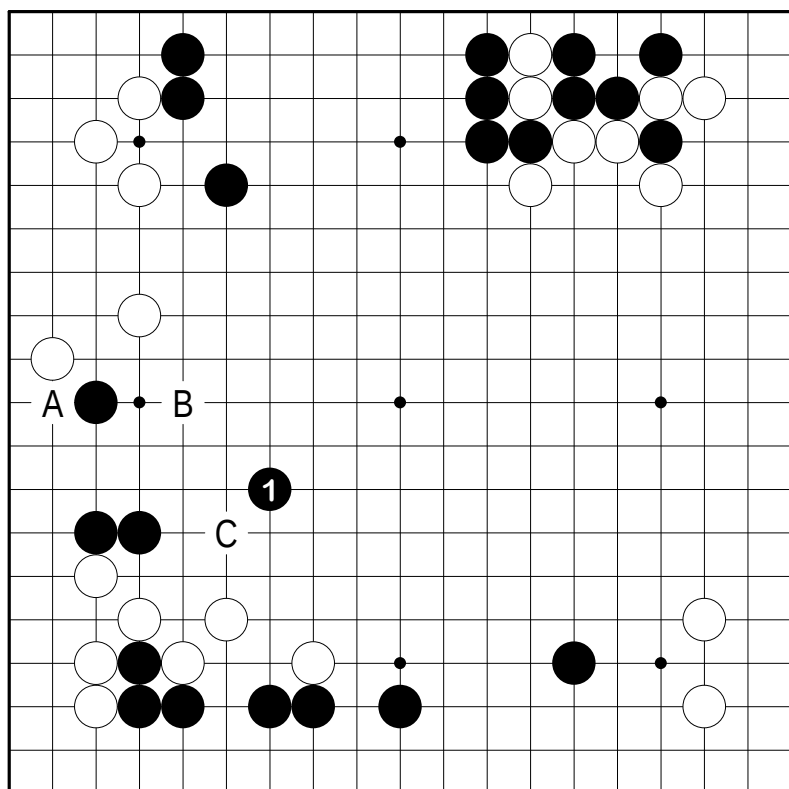


图 1：黑 1 大飞，向中央发展。白 A 位爬，因为是夺黑根据之形，所以黑应把重点放在速度上。黑若 B 位一间跳，步调太慢。如果在 C 位跳，也有过于靠近下边已强的白棋之嫌。因而比较得出，黑 1 大飞是出头最好的点。

第四章 补断的方法

本章前言--先从最基本的入手

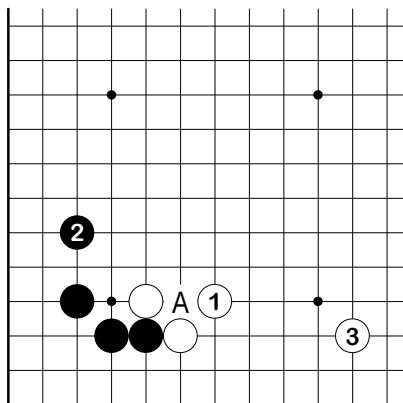
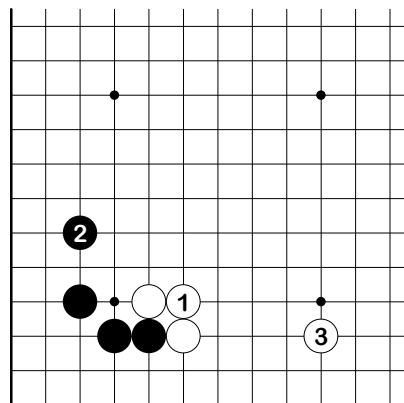
补断的方法实际上有很多种。不过，先了解最基本的之后，其它变种也可以触类旁通了，这是很重要的。所谓最基本的补断，就是指最坚实的连接。

1 图

白 1 粘，这是最基本的坚实走法。

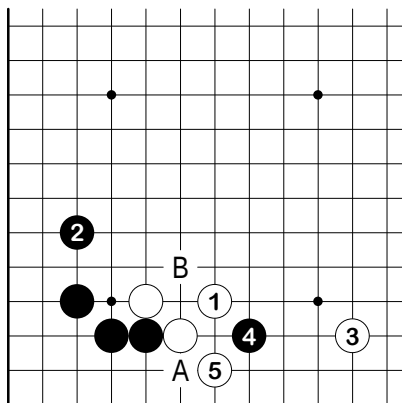
在粘的形中，事后任何纠纷也不会有。因此说粘是补断最基本的方法。

至白 3，是定式。



2 图

白 1 虎，也是补断的方法之一。比起在 A 位粘来，向右多靠了一路，白 3 拆边向右也多拆了一路。显然这是虎补的长处



3 图

必须了解虎补也有其不足之处。这就是必须注意黑有 4 位打入的手段，而打入后白 5 必须在下面尖应，防止黑从 A 位渡过。

另外，还必须知道，虎补还给对手留下了 B 位刺的机会

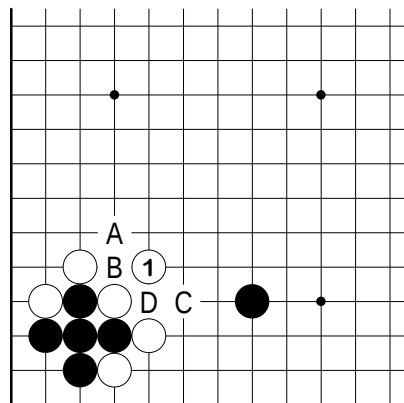
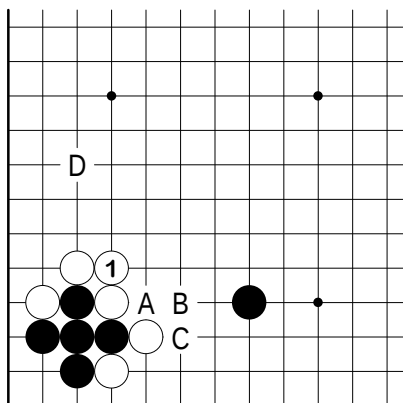


图 4

在这个形中，白 1 虎似乎是最有效率的。不过，并不能笼统地说，这样就是最好的。这是因为虎给对手留下了刺的毛病，黑 A 刺，白 B 粘，黑 C 再刺，白 D 还得粘，白有整块棋变重的担忧



5 图

白 1 粘，这手漂亮而且成立。不用说，这样走是因为黑 A 断白能 B 位征。白如能在 B 位虎一手，白全体则是厚形。黑虽有在 C 位夹的手段，这时白在上方 D 位一带可以开拆，不必担心。补断除此之外，还有“双”、“飞补”等手法，希望能随机应变地使用不同的方法

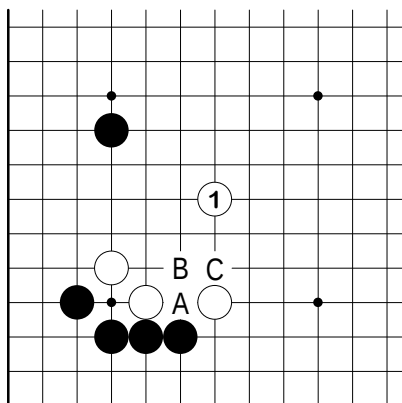


图 6

从黑 A、白 B、黑 C 这一过程可以看出，白 1 也可以说是补断的一法。

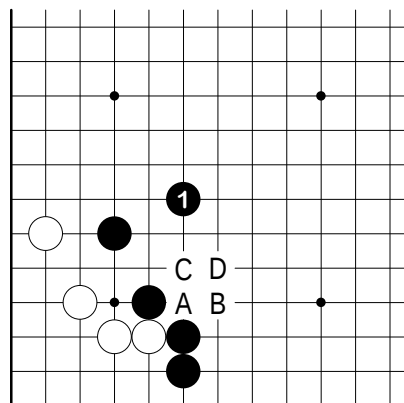
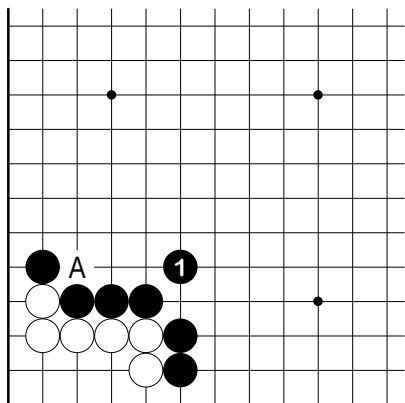
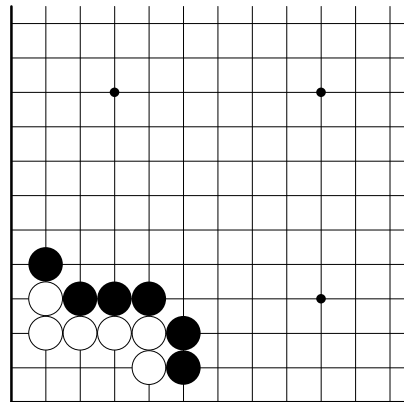


图 7

黑 1 是防止白 A 位断的手段。白若 A 断，则黑 B、白 C、黑 D，黑不坏。虽然严格地说，这不是补断，但是应该知道这是作为补断的一个变种

第1型（黒先）

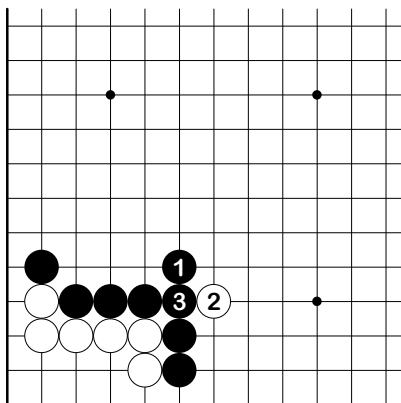
黑有两个断点，不用说哪个断点都很紧要。问题是选择怎样的补法



1 图 (虎补)

黑1虎补，似乎不坏。这样也防止了A位的断点，可谓“一箭双雕”。

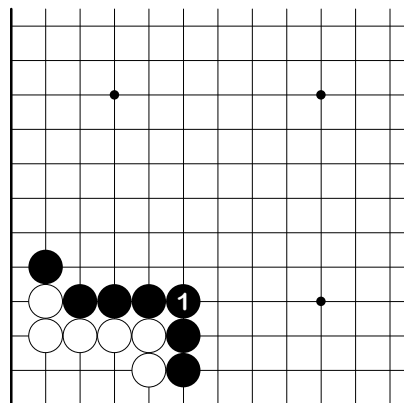
但是一般而言，黑1的虎补，还是有点问题的



2 图 (刺)

这里有被白2刺先手利的问题。

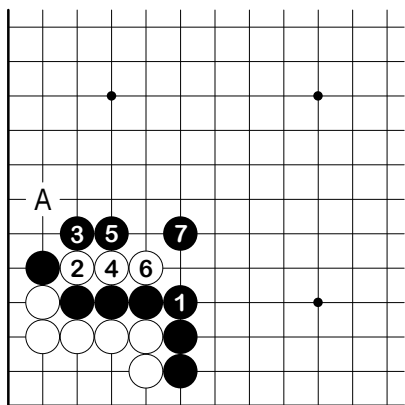
也许有人会想“什么？不过就是刺一下么！”然而这一刺产生效力的情形是常有的



3 图 (正解)

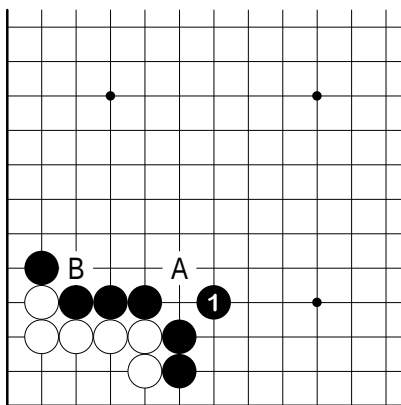
黑1粘，这手应说是当然的。粘是补断的基本手法，请先考虑一下粘如何。在不满意的情况下再考虑其他方法。

这一形中，不让白刺先手利，坚实地粘是正确的



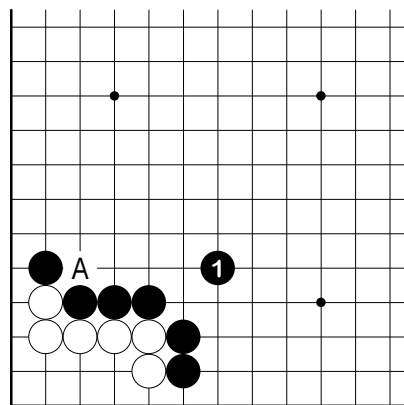
4 图 (断)

关于白 2 断，假设黑即使行征不利，那么黑 3 以下封住白棋，没有坏的道理。黑 5 或于 A 位虎，也可以与白一战。



5 图 (不好)

黑 1 这边虎，想使其在右边发挥作用。如果这一手有其必然性自当别论。此时，白有 A 位刺，接着又有 B 位断的毛病，黑呈弱形，一般是不能赞成的。如果要虎补，也以 1 图的方法为好（即，虎在 A 位）

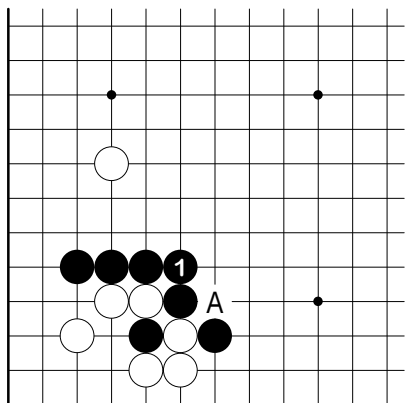
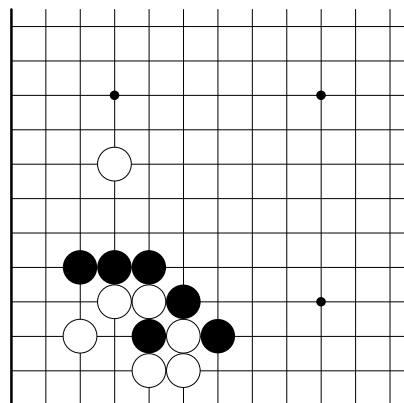


6 图 (不安)

黑 1 是漂亮的补法之一，但是由于关系到引征的问题，有被白 A 位断的危险，这和 4 图是有差别的。

第2型(黑先)

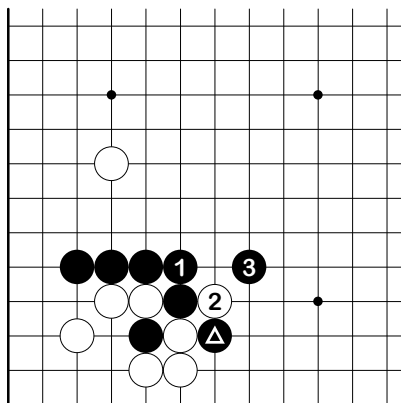
在哪里补断，如何补？形虽很简单，但要想出办法却很难。实际上，这也是一个很难的问题。



1图(正解)

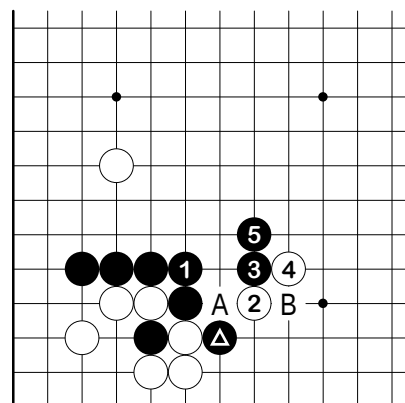
正解是黑1直接了当地粘。粘仍是基本的。

粘后A位有断点，黑为何不在A位粘呢？必须弄清楚其中的道理，这就是因为上边三个子更重要。



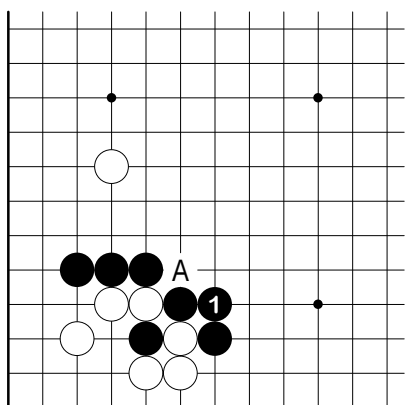
2图(弃子)

在征子关系中，即使白2断成立，黑3虚枷弃掉黑△一子，也是充分可下之形。



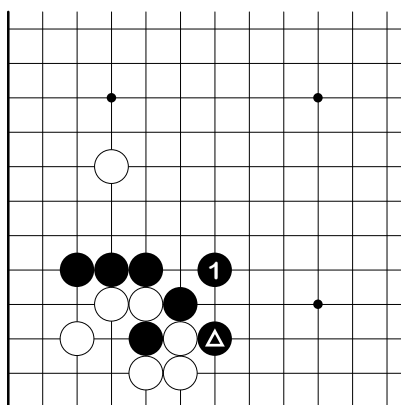
3图(对于颯)

白2颯的时候，黑仍要看轻△一子。黑3、5整形是要领。接着白A如断，黑B断；白若B位粘，黑则A位粘。



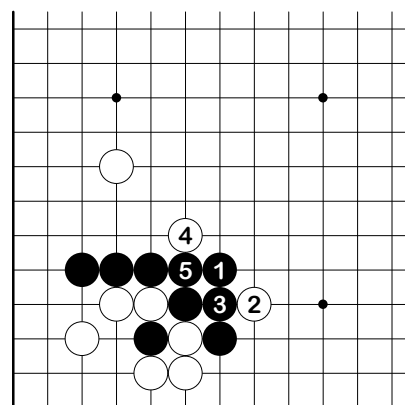
4图(反过来)

黑即使行征有利，黑1粘也是错误的。因为这样走，两块黑棋都变重了。一旦情况有变，白A断成立时，黑将因此而遭受很大的损失。



5图(虎补)

黑1虎，同时护住了两个断点。但是这并不是应该平均照顾的形。像上面几次讲过的那样，还是看轻△一子为好。

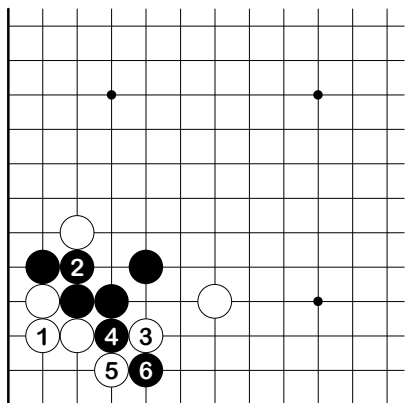
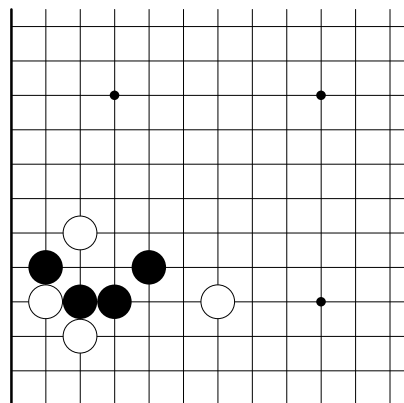


6图(两刺)

虎补的形，极可能被白2、4两刺先手便宜。这样的结果，黑整块棋变重，产生了要被攻击的担心。

第3型(白先)

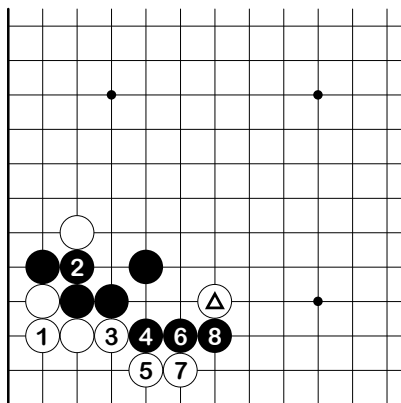
这里白怎样补呢? 应该考虑成熟, 明确意图。请走到局部告一段落为止。



1图(不能渡)

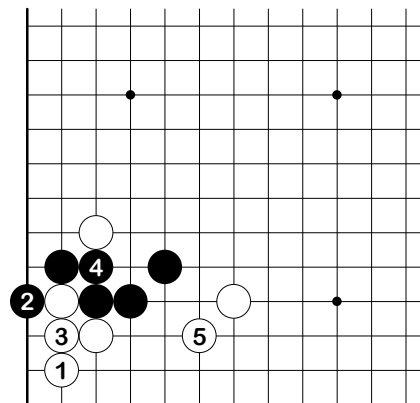
白1试坚实地粘。

黑2时, 白3想跳。不过产生了黑4、6冲断的手段, 是白遭灾之形



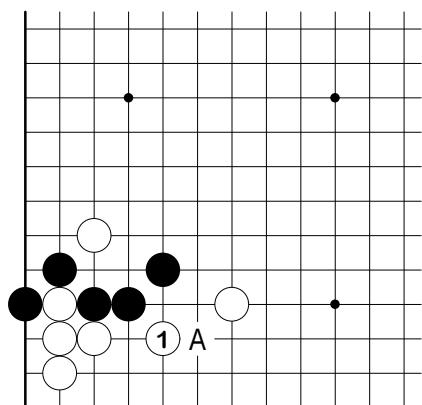
2图(不利)

白1、黑2后的形中, 白右方已不能渡。于是, 白3以下至7止谋活, 白▲一子被分裂, 白恶形。还有白3如单在5位飞, 黑6有穿象眼的手段



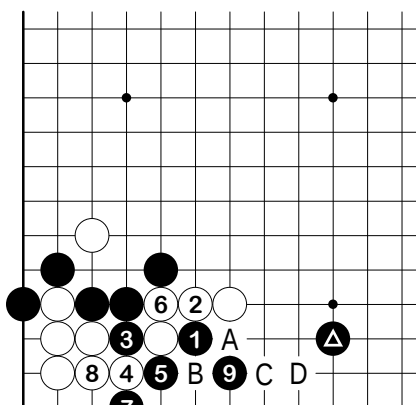
3图(正解)

此际的正解是白1虎。黑2打, 白3粘忍让。接下来白5当然可以渡过了。发现白1至5的形, 就是发现了本型的重点



4图(缺陷)

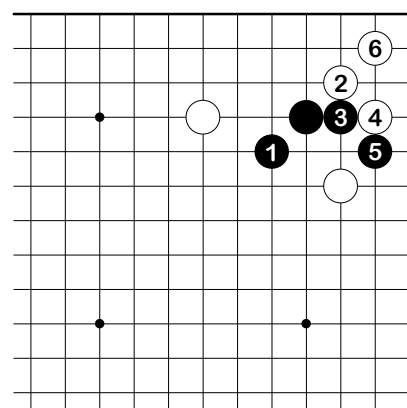
白在1位渡, 好像更容易。必须注意, 实际上这是有缺陷的。必须像前图那样在A位求联络



5图(证明)

这里揭示一下白的缺陷所在。黑1以下至9, 似乎是存在着这样的手段。如果▲位是黑子, 问题就更清楚了。

白A、黑B、白C、黑D, 白失败

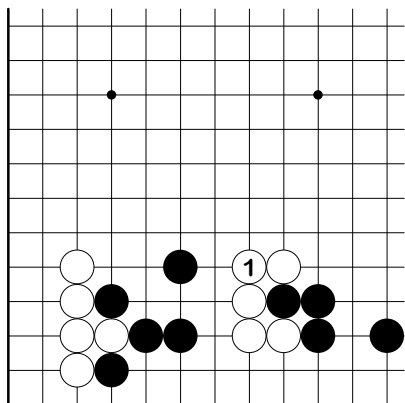
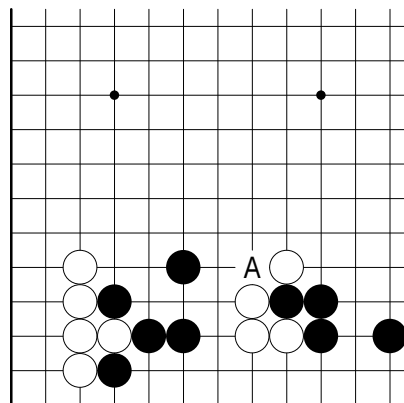


6图(原型)

【注: 定式的经过】这是黑占星位, 白小飞挂, 黑脱先, 白两间高夹, 黑1尖, 白2点角后的形。黑3时, 白4、6扳虎是要领

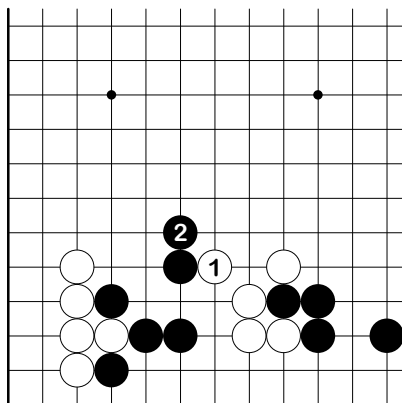
第4型（白先）

怎样补 A 位的断点？在实践中，大多数人似都能应付。但这里作为一个问题特别提出来，却恰恰是有出人意料令人迷惑的地方



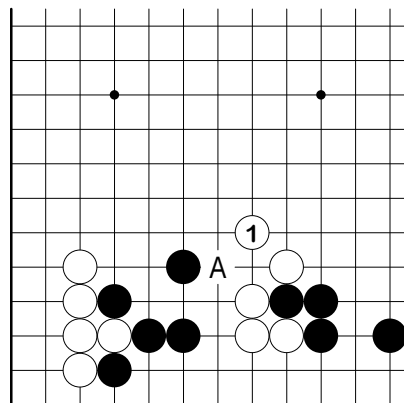
1 图（基本）

基本可靠的办法，自然是白 1 粘。这是否是最好的办法，要和其它方法比较之后才能看出。要说结论，则应说这种方法在此场合中过于坚实，缺少效率



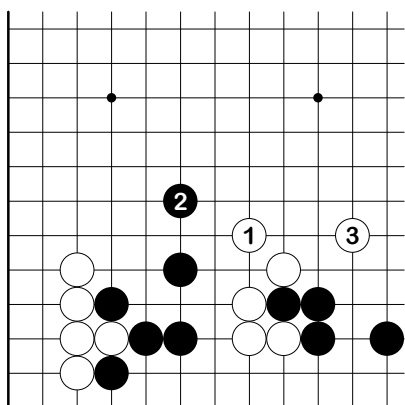
2 图（先手）

白 1 虎补如何？靠住左方黑棋的子得先手似乎不错，但实际上这手不太好



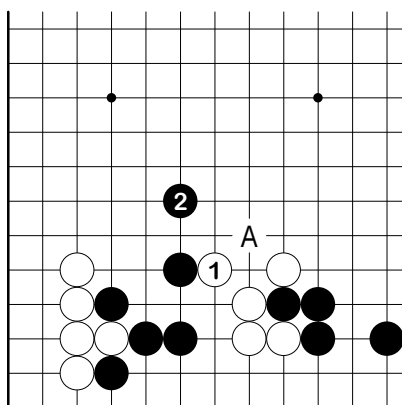
3 图（正解）

白 1 虎，正着。其优点在于富有向中央发展的潜力。其缺点在于有被黑 A 位刺先手便宜的问题。不过在此形中，黑 A 刺效果不大，因白不能说有何损失



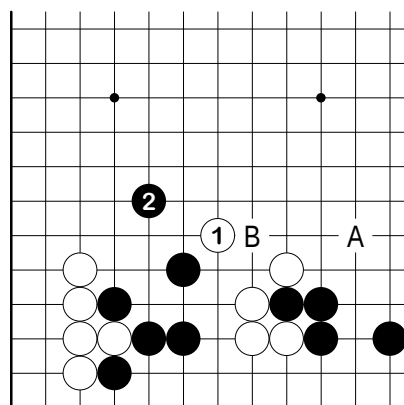
4 图（向右发展）

白 1 时，黑 2 如跳，白 3 朝哪飞都可以，这也可以说是白 1 虎的好处



5 图（比较）

这是比较图。白 1 时，黑 2 是普通的应手。如果这样，显然可见，白在 A 位时无论是向中腹还是向右边发展都要优于白 1。因此不能惑于“乍看是先手”的假象

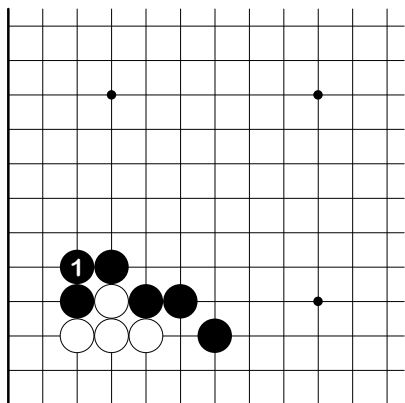
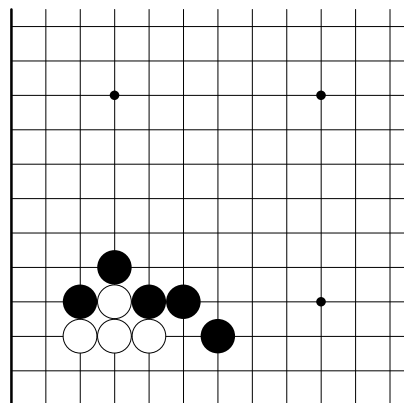


6 图（其它）

白 1 飞也是有的。不过白要向 A 位方向发展，这个形就不妥当。一般而言，还是以 3 图的虎（本图 B 位）为本手

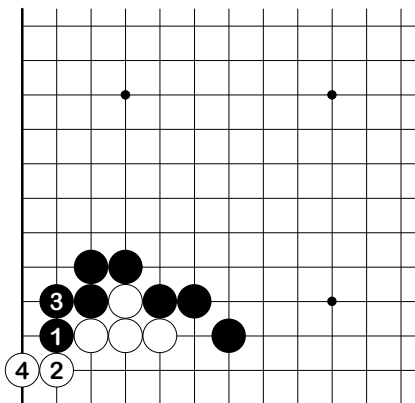
第5型（黑先）

中级棋手几乎都知道该怎么下。不过，为何要这样走呢？这是有必要了解的



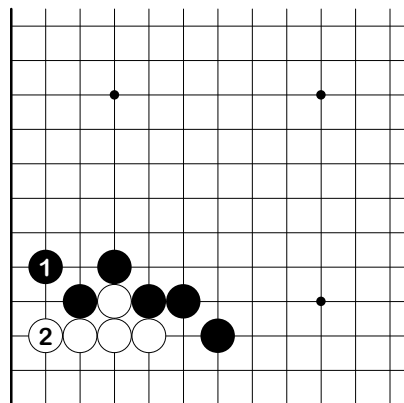
1 图（单粘）

在这个图例中，先试黑 1 粘如何。在此形中，白脱先不应也是活棋。不过，此后黑有怎样的攻逼白棋的手段呢？这是解决问题的关键



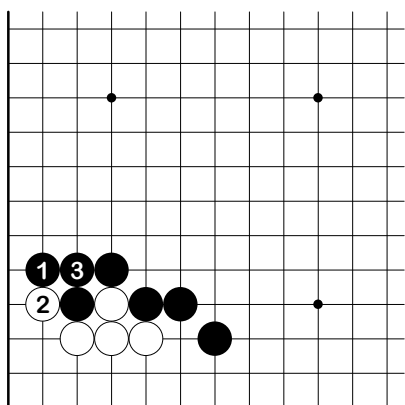
2 图（扳粘）

不用说，黑 1、3 扳粘是先手。白 4 立活棋。关于这个形的结论后面再说，现在先摆出正解图



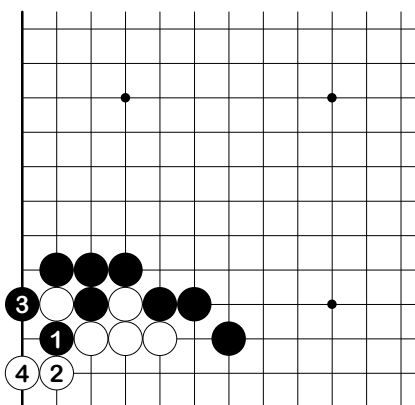
3 图（正解）

黑 1 虎，接下来白若被黑再 2 位扳虎受不了，所以白 2 位立，这是防守的好手。但因为这样黑 1 是先手，所以对黑而言，本图优于 1 图



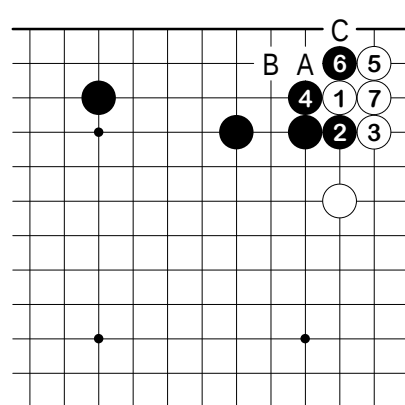
4 图（打一手）

黑 1 虎时，白若 2 位打可以争取先手。如果这样，先后手的关系与 1 图没有什么不同，但以后的形却有很大的不同



5 图（断吃）

白脱先后，黑 1、3 断吃是先手。务必将本图与 2 图比较一下。本图黑空提一子，黑的厚味威力要比 2 图大得多。因而 1 图的单粘不能算正解

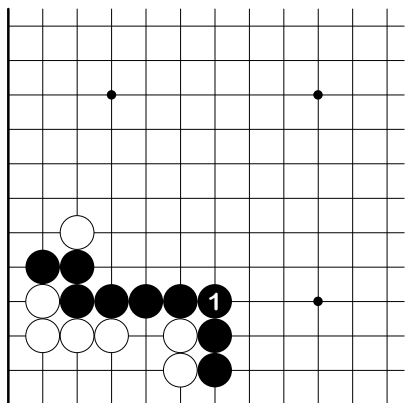
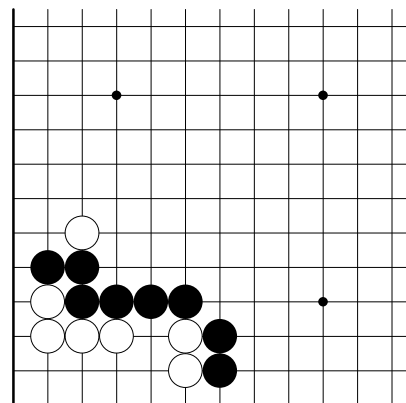


6 图（类似形）

这是常见的形。白 5 虎和本题有相同的意味。让黑 6 打，以后就产生了白 A、黑 B、白 C 断吃的效果

第6型(黑先)

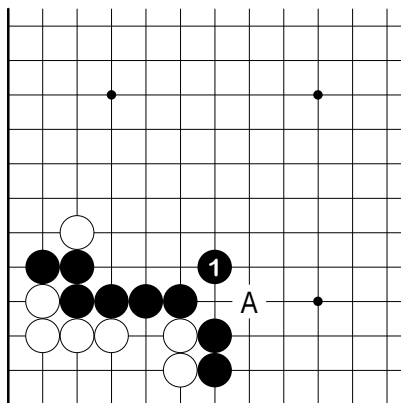
黑有一个断点，必须考虑各种因素后再决定怎样补掉断点



1图(可靠)

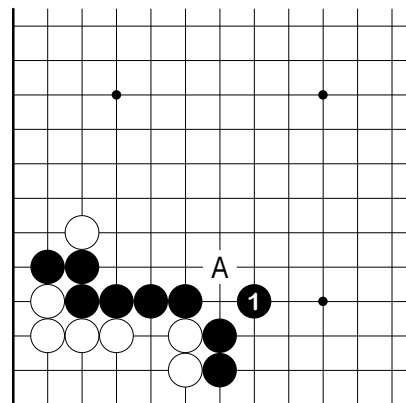
黑1实粘，是牢靠的，是不会留下任何麻烦的补法。

但是这里黑的断点只有一个，这种补法不是多少有点缓的意味吗



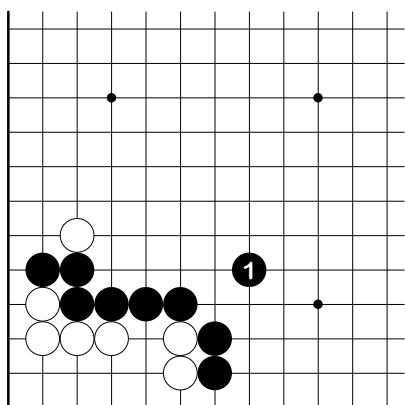
2图(上面虎)

黑1虎。这种补法对上方虽说会起作用，但留下白A位刺的毛病，这样黑形从向右边发展的角度看是损的



3图(右边虎)

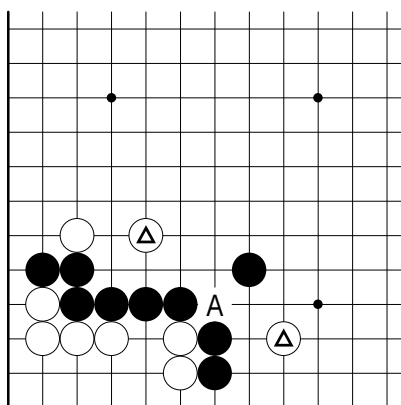
这次在右边虎。黑棋对右边有影响。但是又留给白在A位刺的弱点，使黑棋向中央发展受到削弱。与前图一样，都是有利有弊，不能说理想。



4图(正解)

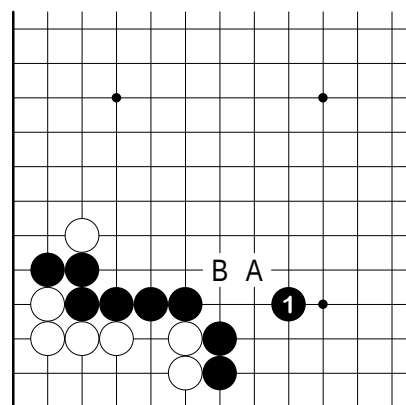
黑1飞补，正解。这是在这个形中的理想的补法。

请注意，这样黑棋无论向中央还是向右发展都很有力



5图(后话)

若说飞补的缺点，那就是当白在两方有▲子时，白A的断就成立了。但如果说是这种情况，那就是另一个问题了。眼下，黑没有什么可以担心的

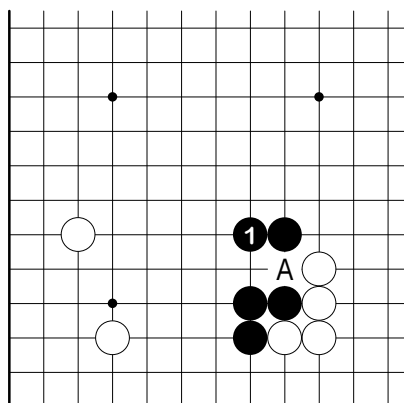
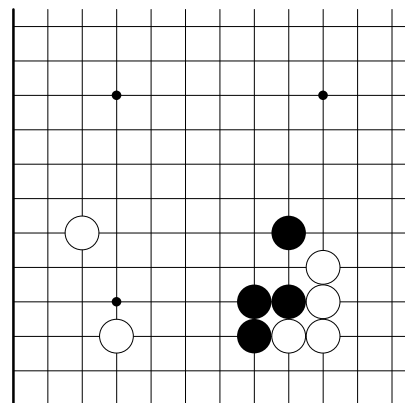


6图(场合手段)

同样是飞补，黑1也有向右靠一路的。这样因为白有A或B的觑，可以限制黑进入中央的发展力，因而只能说是场合手段

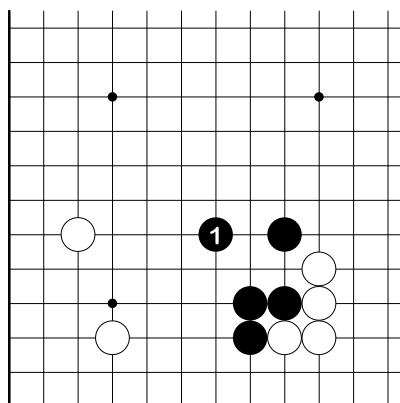
第7型（黑先）

类似的形经常产生，或可考虑坚实的走法，或可考虑轻灵的走法等等。但最好的能保持平衡的点在哪里呢？



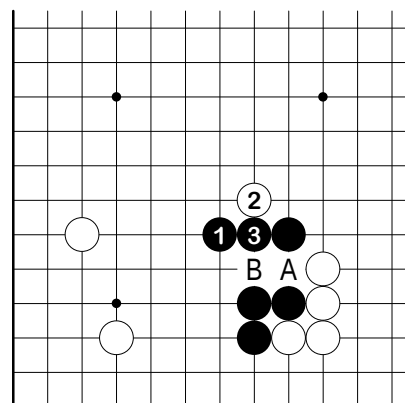
1 图（双）

不至于有人会走A位的粘吧？要想坚实行棋可以走黑双，但这样又过于坚实。应该考虑其他更有效率的手段。



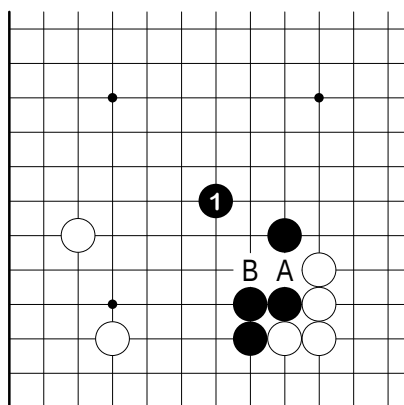
2 图（一间跳）

黑1跳，效率要高得多。但这不能说是最好的方法，其缺陷在哪里，可见下图说明



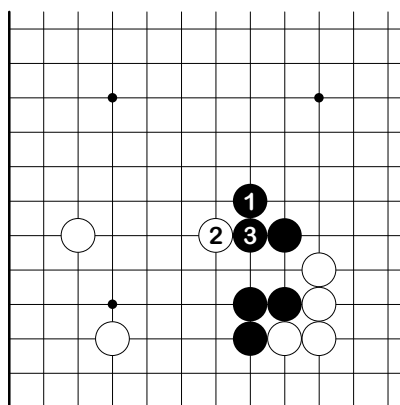
3 图（刺）

白2刺先手便宜，黑损。若有白A、黑B的交换，黑要虎补也当走2位，这就容易理解为何黑损了。被白子于2位刺后，黑向中腹的发展就受到了阻碍。



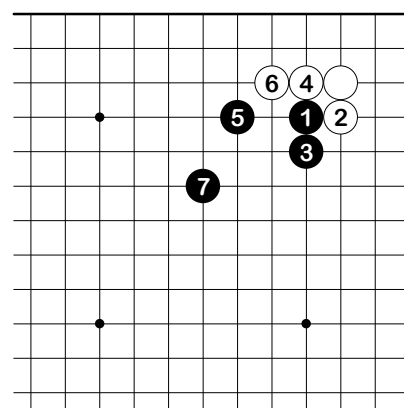
4 图（正解）

黑1飞向中央多进一步，这是有效率的补法。假定白A、B后黑要补，当然很容易理解黑1位飞补是要领



5 图（尖）

黑1尖，对向中腹发展也有作用。但被白2先手便宜令人不满，结果黑3只好粘。无路如何被白先手便宜，总是无趣的

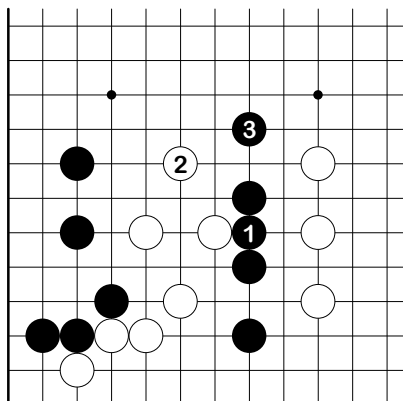
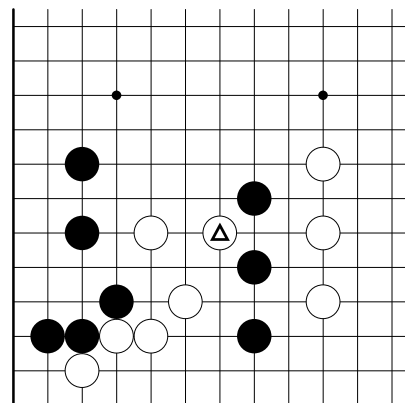


6 图（三三定式）

黑1肩冲三三。白6长时，黑7飞补是定式。和本题要领相同。

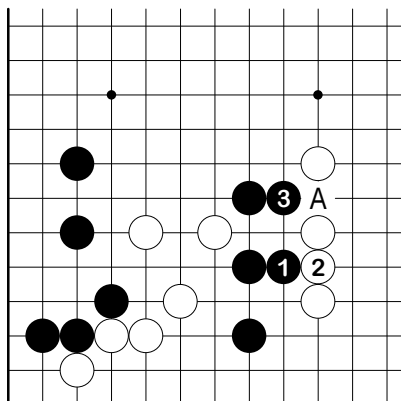
第8型(黑先)

由于和对手的棋紧密相关，所以必须想出补棋的办法。这时已被白▲一子刺了，.....



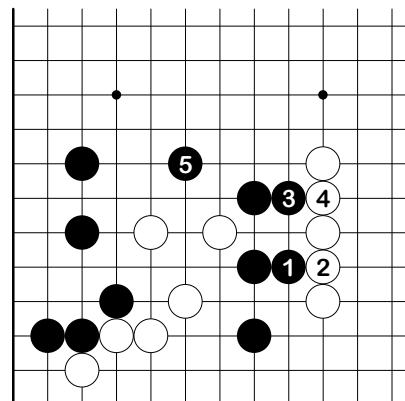
1图(反省)

如果是不爱思考随手下棋的人，大概会不加思索地走黑1粘。结果大概就是形成白2、黑3的局面。请与下图比较。



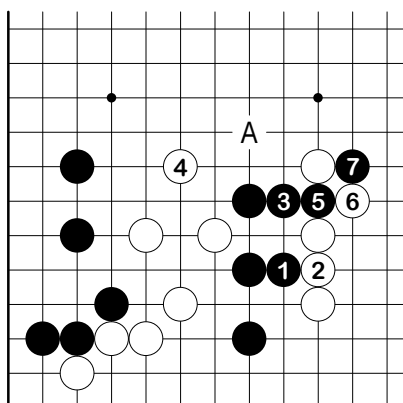
2图(正解)

黑1反过来刺，当然。白2若粘，黑3再刺。黑双关联络已万全，还窥视着A位的冲



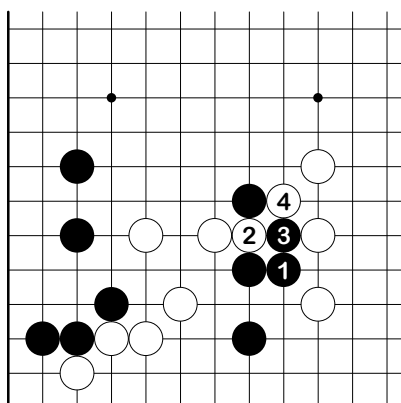
3图(先手)

接前图。白4粘了，于是黑争得先手，反过来5位飞，可以封住白棋。想先手便宜，却被黑反击，白不能不加防范



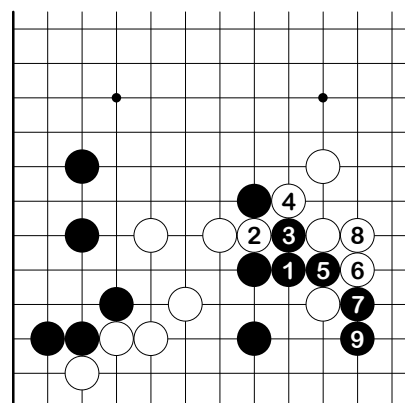
4图(反击)

黑双时，白4只有跳向中腹。这样黑棋有5、7冲断的余地，或者即使在A位跳，也比1图老实地粘强得多



5图(留神)

黑1反刺时，所要担心的是白2、4冲断黑棋。因此，黑必须预先就有对策

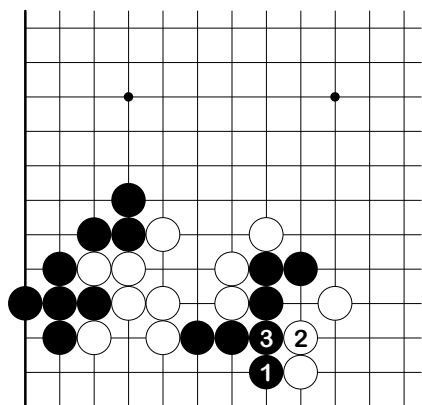
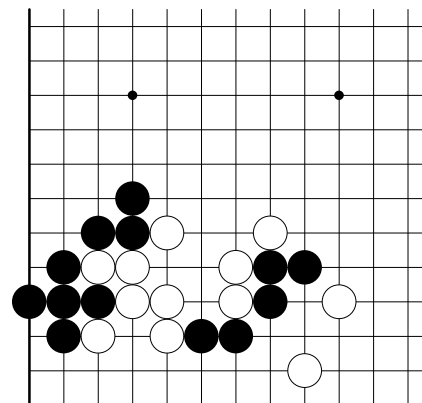


6图(充分)

白2、4冲断时，黑5、7冲断。至黑9立，这是对黑有利的结果。因此，黑双关联络的方法是没有问题的

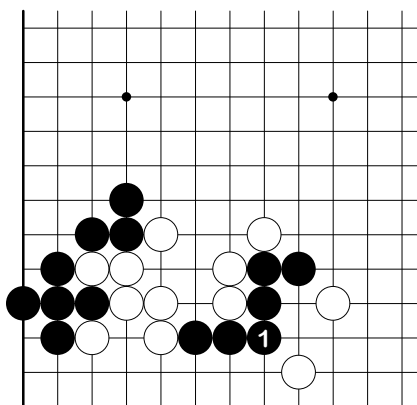
第9型(黑先)

重视形呢？还是重视其他的因素呢？在实战中，经常要求综合判断。



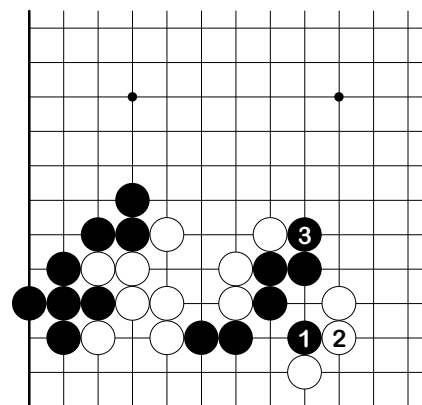
1图(失败)

黑1先虎，这是最笨拙的失败方案。白2刺先手便宜不说，而且下面黑只有后手一只眼。



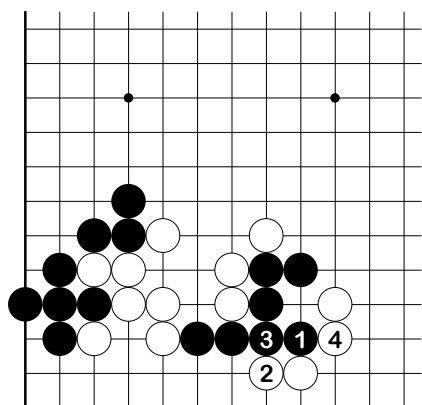
2图(实粘)

黑1坚实的粘是本手。但下棋时要考虑各种因素，也有根据场合不论棋形的。



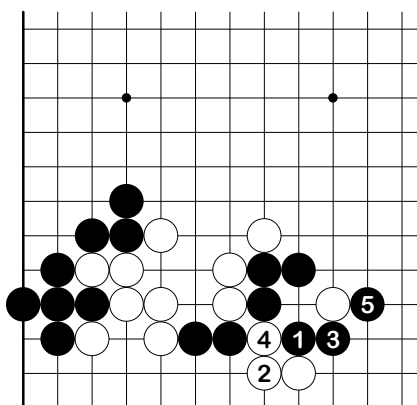
3图(正解)

黑1虎，白2时，黑争得先手，此亦是一法。黑1从局部而言，是典型的俗手，但是此处这样走是因为认为靠近盘端，对周围的影响小，而且又是重视争取先手的有利性而采取的手段。



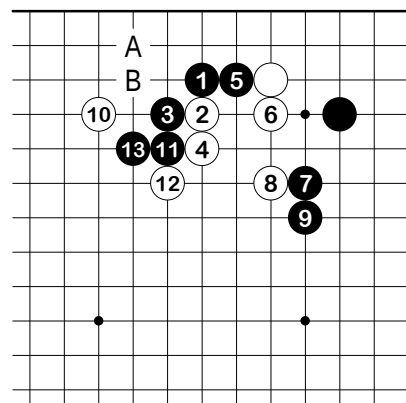
4图(白的用意)

黑1时，白也许会趁势在2位长。黑3粘，白4再挡。但这不是必然结果，黑3粘可以不走而是反击白棋。



5图(反击)

黑1、白2之后，黑3有冲出的手段。白4断，则黑5扳。白虽断吃二子，黑扳住白一子，形也相当厚实，这是黑可下之形。

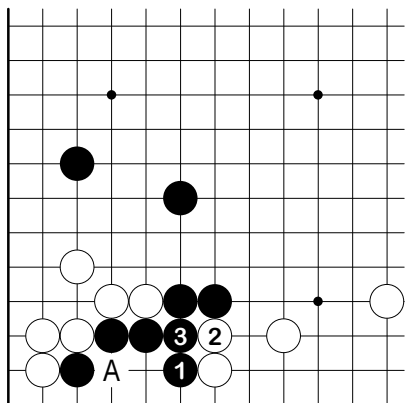
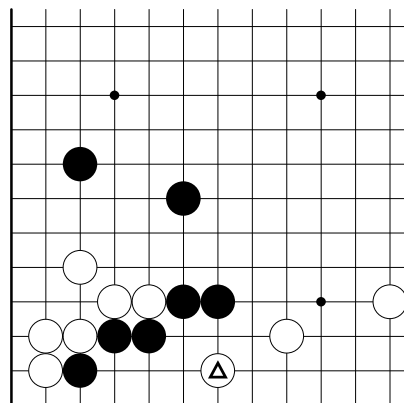


6图(定式之后)

【注：经过图】黑1一间夹到13是定式。这以后，白A、黑B交换的话，白虽便宜了。但像上面说明的那样，有被黑争得先手的顾虑，因而白不能草率地走A位。

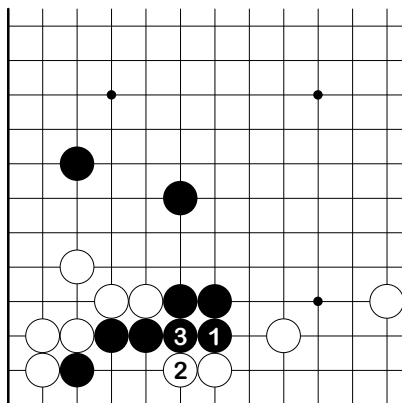
第10型（黑先）

关于补断的最后一个题目是面向有段者的。白▲飞，这手棋当然是不太好对付的。



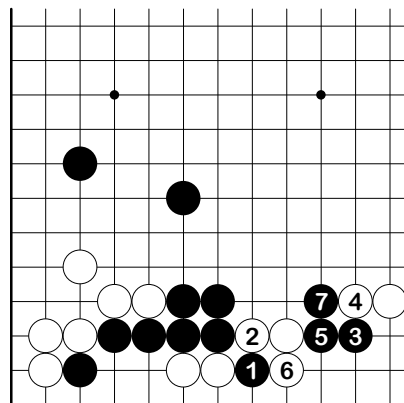
1图（虎补）

按常识，大概应在黑1虎补。白2时黑3粘。但在这个形中，黑即使A位粘也只有一只眼，因而可以说是被白无条件便宜了



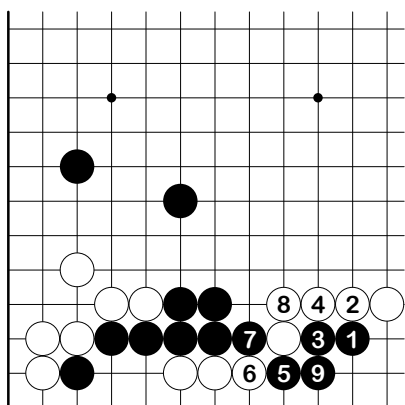
2图（正解）

黑1是锐利的应手。白2爬，虽然便宜了，又把黑的眼形全破了，但是黑眼形虽失，却有痛快地狙击白棋的方案。



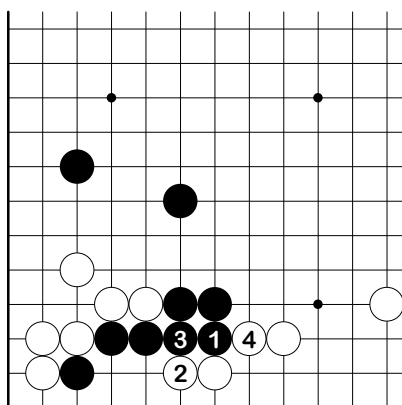
3图（扳下）

展示一下狙击白棋的过程。首先黑1扳下，白2时，黑3点是相关联的手筋。白4、黑5后，白6不得不走，黑7穿破白地，大获成功



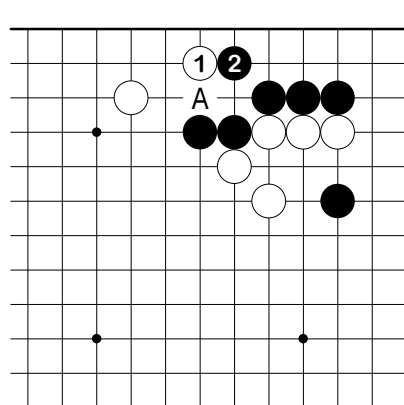
4图（打入）

黑也有1位打入的冷着。白如2位压，一般预计黑会走3、5，切断白棋。至黑9，对杀黑胜



5图（后手）

从3、4图看，哪种结果都很严重，因此白4顶是防守的形。如果这样，黑就争得了先手。作为白方，本想便宜一下，却落了后手，显然是不情愿的



6图（根据）

【注：相似的形】在这个场合中，白1时，黑应在2位虎补，这样可以最大限度地守住角地。如果黑在A位应，白2位爬，很有根据地被夺的危险

补的选择 · 实战例

这是我执白与桥本昌二九段的对局。

黑 1 以下是三三定式中的一种下法。问题是白 8 后，黑在哪里补。当然必须仔细判断清楚周围的情况

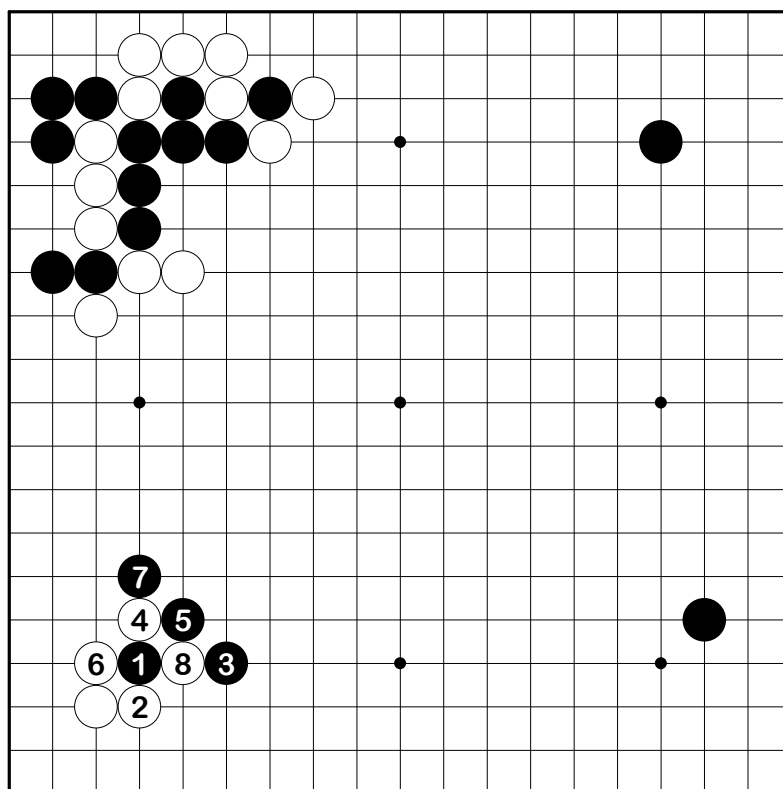
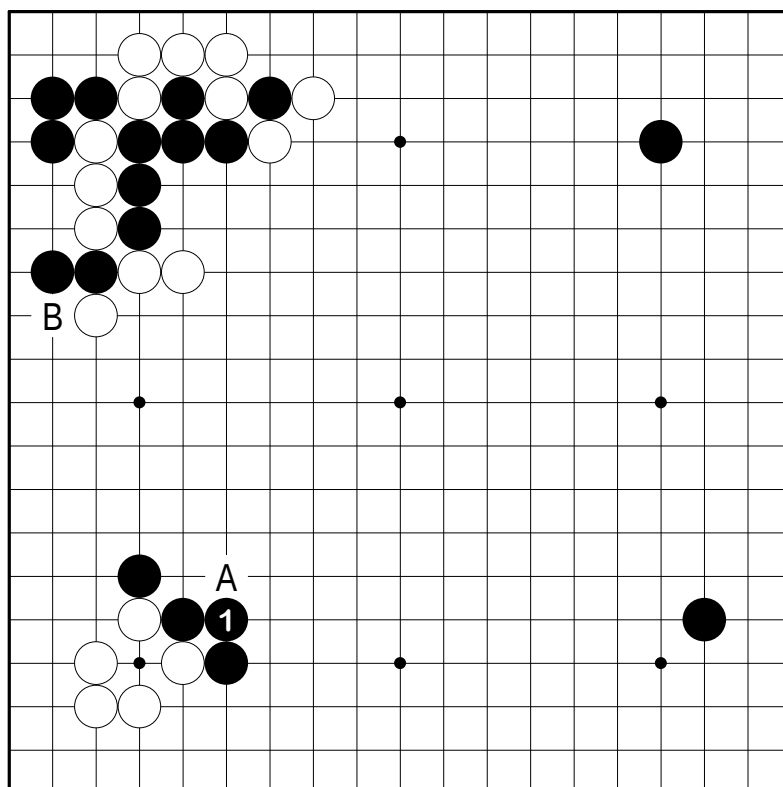


图 1: 桥本九段走了黑 1 粘。按定式，应该走 A 位虎。实战走法是重视右面一带的子力配置。因为左上白 B 位挡是先手，非常厚，黑在这个方向上行棋非常无趣。黑的走法即基于这种判断



第五章 应的窍门

本章前言--避免被敌先手利

本章的主题是在对手迫使下，需找到强有力的反击手段。

思考稍不周密，就要被对手占便宜，或者下出糟糕的棋被迫走成愚形，这种情形是常有的。应该尽可能地想办法找到高效率的后手。

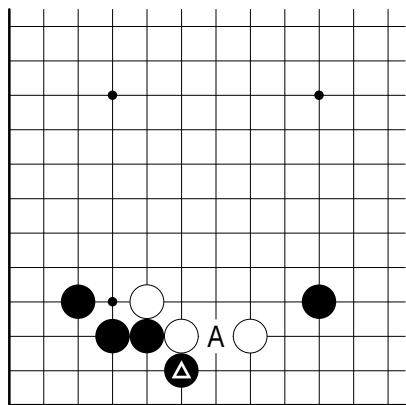


图 1

黑▲一子已经扳了，白必须应一手。同样是应，白如果在 A 位粘，就是没有效率的形，怎么都有被黑占了便宜的感觉。

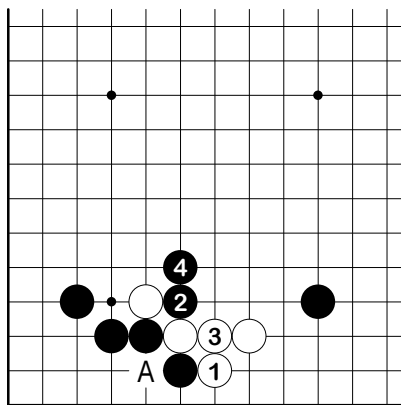


图 2（虎挡）

如果可能的话，白当然想在 1 位虎下。但是这里被黑 2 断打很难受。白虽有 A 位打的余地，但是白 3 粘使自己成为一团愚形，这结果不能说好

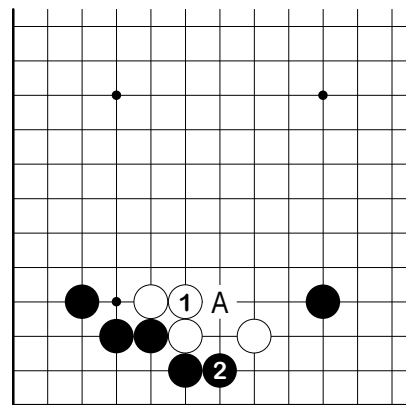


图 3（粘）

既然如此，白 1 粘如何？但这样黑 2 一爬无论如何是进一步抢占了要点，白形仍不安定，白成了绝好的攻击目标。

白 1 若 A 位虎，黑 2 长，仍然很讨厌。这样看来，应法是个很难的问题，必须动一番脑筋了。

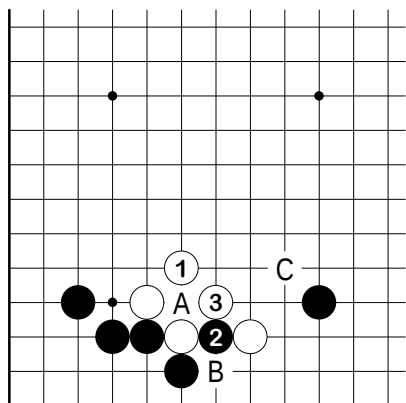


图 4（上虎）

白 1 虎，是有弹力的应手。若说窍门，只是挡黑 2 打时，白可以 3 位反打，反弹回去，并不那么难。黑 A 位即使拔一子，白仍是轻灵之形。何时白若反提回来，还能迫使黑 B 位粘，那时白再于 C 位飞补一手，就变厚了

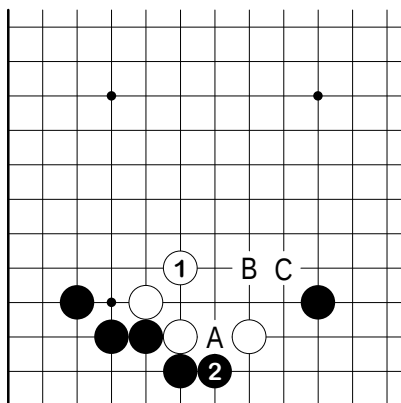


图 5（轻）

白 1 时，黑也许会 2 位长，这是白可以 A 位粘，也可根据场合考虑脱先。接下来，黑若 A 位打，白 B 跳或 C 飞，轻灵躲闪是要领。总之，白 1 虎轻，可说是变化自如的形。对应法来说这是有使之更具积极意味的例子

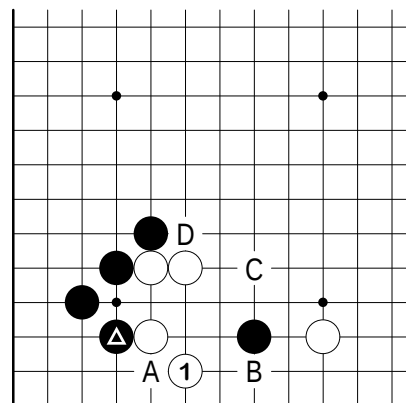
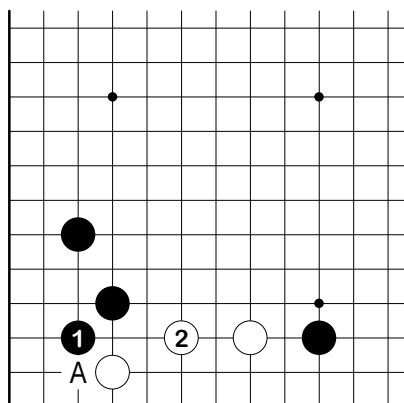
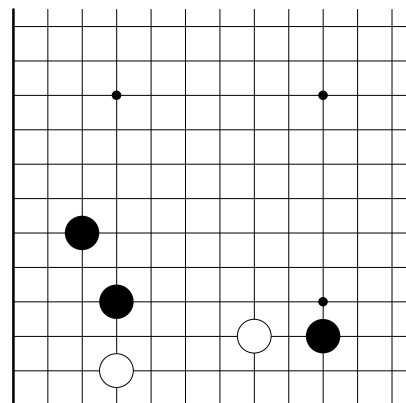


图 6

黑▲尖，对此，白一般在 A 位立应。但这种场合，白 1 尖是有意思的一手。无疑，因为白看到有 B 位托渡，黑 C 跳则白 D 曲挡这样的可战之形。这样白的棋形就舒展了

第1型(黑先)

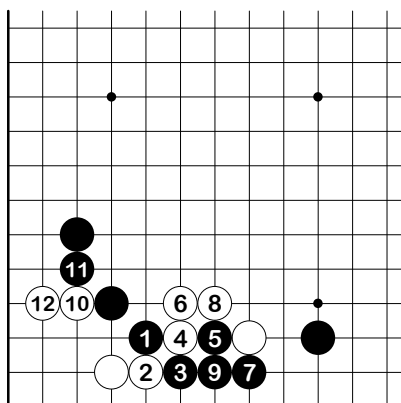
白大伸腿进角。对此，有常用的应手



1图(坚实)

黑1尖，是坚实的一手，但稍有被白便宜之感。

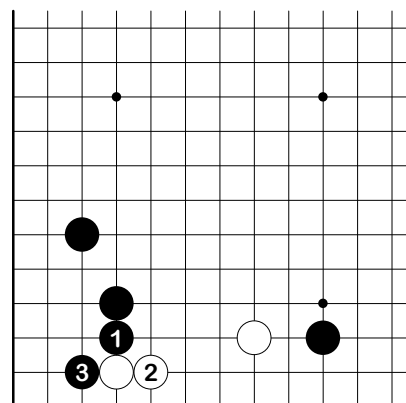
白2补，确保根据。之后白A爬，白棋就相当稳固了



2图(不好)

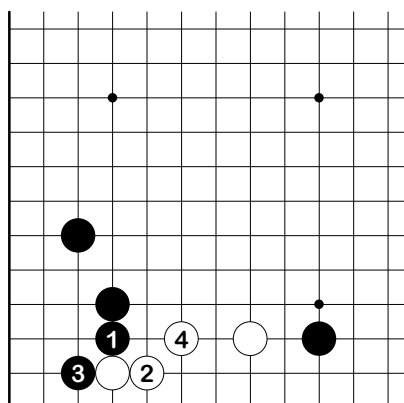
黑1外面尖，强手。但黑3扳时，白4断，黑就困难了。

至白12，白角上成活形，这个结果对白不利



3图(正解)

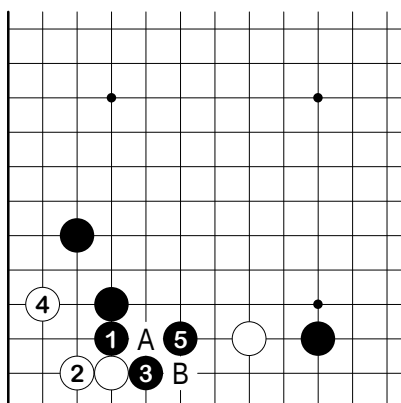
黑1顶，是常用的应法之一。白一般是2位退，因此黑3挡住。黑这样走紧凑，是不让白轻松安定的应法



4图(还需补一手)

白棋大致还须在4位补一手，否则就不是本分的棋。

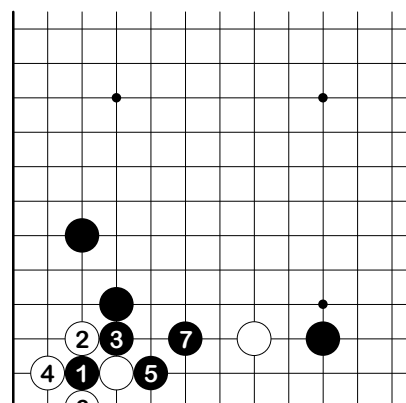
把此图与1图比较一下，1图白留有A位爬，白当然要舒服得多



5图(黑好)

黑1顶时，白2如长进角，黑3自然挡住。白4飞，黑5虎补。即使让白角上活，黑外势雄大，充分可下。

还有白4若A位断即使成立，黑还有B位退的顽强手段

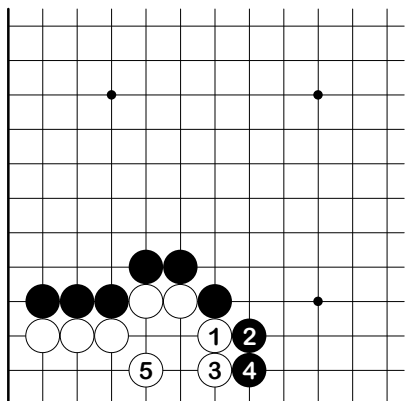
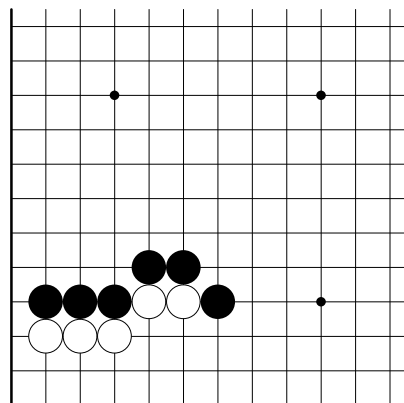


6图(白好)

黑1靠，之后弃子走5、7，这种下法是不能赞成的。让白开花活得太舒服了

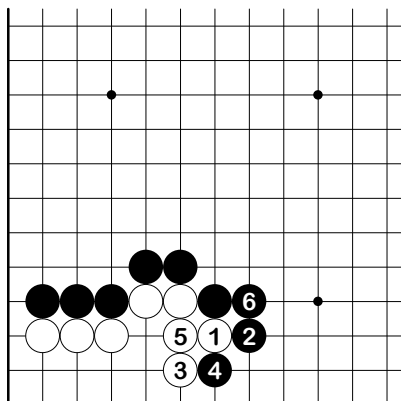
第2型(白先)

二子头被扳，会发生什么事情呢？这是白已经很难受之形，但要相应地找出最佳的防守办法。



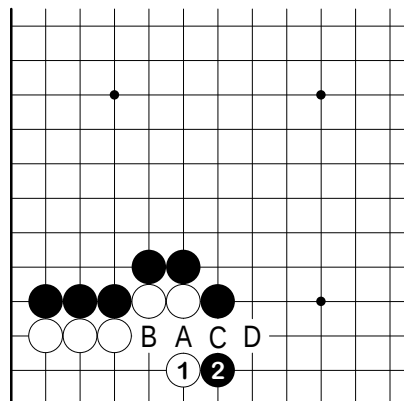
1图(最坏)

白1扳，被黑2连扳，白无趣。白3也是恶手，被黑4先手挡。这是最坏的结果



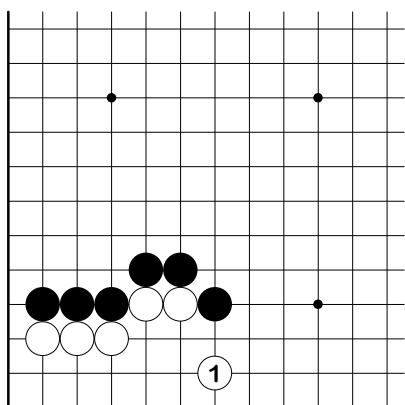
2图(虽说是形)

白1、黑2后，白3虎是形的一种，让黑4打便宜一下，这样白可以争得先手，因此比前图结果要好一些。不过黑6止，黑外势厚壮，不能说白是最佳应手



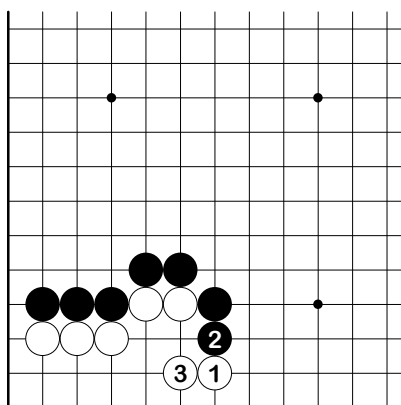
3图(下跳)

白1下跳，局部讲也是形。但是被黑2搭住怎么办呢？白如果脱先，则黑A、白B、黑C，黑是先手。如白C、黑D、白A，又还原成与2图相同的局面



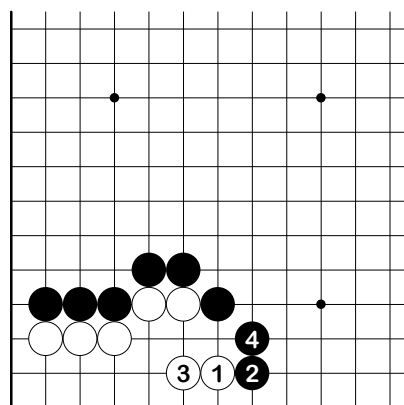
4图(正解)

白1是不拘常形的一种手法。这种走法在这个图形中是好手。说其是好手的理由是，这样走不会凑黑走棋，进入黑的调子



5图(退)

黑如2位顶，白3退，白棋没有被黑利用的弱点，因而可避免使黑外围走厚。如果走成这样的图形，白还有向外发展的可能，当然要好多

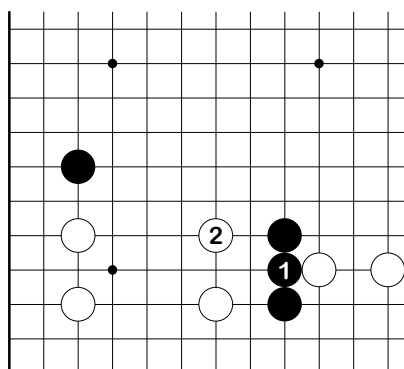
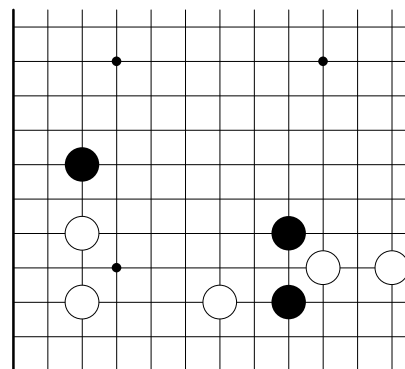


6图(白先手)

白1时，黑2即使靠住，白依然3位退，黑也只有4位退。这样白成了先手，黑的外势也并不那么厚壮了

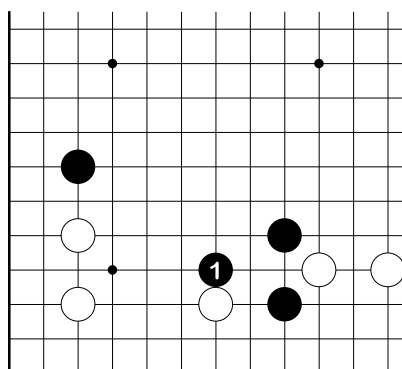
第3型(黑先)

有种说法：“没有遇刺不粘的傻瓜”。可是，遇刺便粘反而是愚蠢的棋形也并非没有



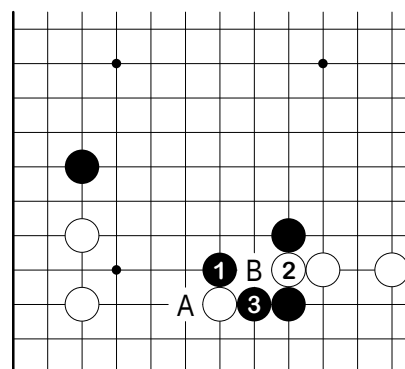
1图(粘)

姑且先试一下黑1粘。
白2跳，是必然的预定行动。
这样一来，黑棋变重，成了白棋绝好的攻击目标



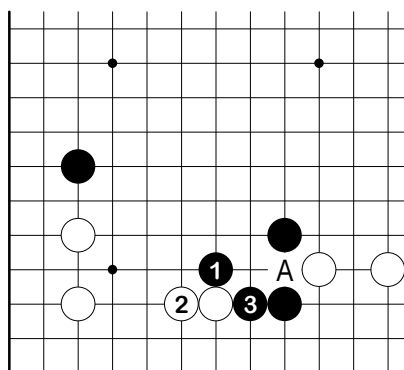
2图(正解)

如果一粘上便重了，那么就得想想其他办法。
黑1搭，这是腾挪的形。黑1以下的变化见后



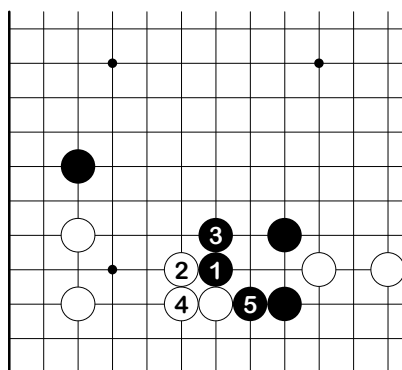
3图(无理)

黑1搭后，白2冲虽然凶恶，但黑3顶住并不坏。接下来白A退，黑B粘，反而成了黑易处理之形。白无理



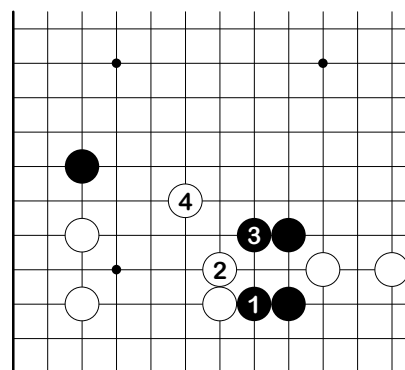
4图(弹力)

由上可知，黑1时，白2应退，这时黑不用A位粘，可以3位顶。
和1图棒接的图形相比，本图黑显然富于弹性，是易于处理之形



5图(黑好)

黑1搭，白2扳应时，无疑黑3长。白4粘，黑5挡住。
黑形越发好了，应该说白2扳是有疑问的一手

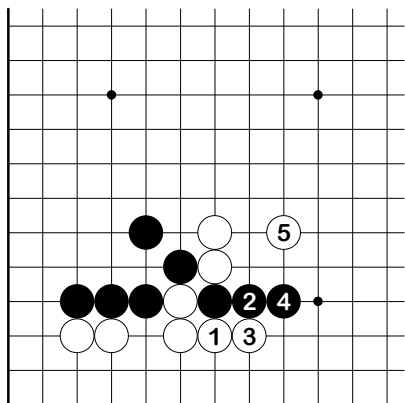
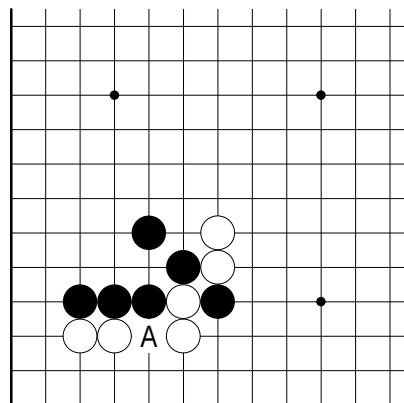


6图(双关)

黑1顶也是一种办法，但与白2交换后，黑稍微不合算。
黑3双，求联络。与4图黑易腾挪的情形相比，本图黑显然不好

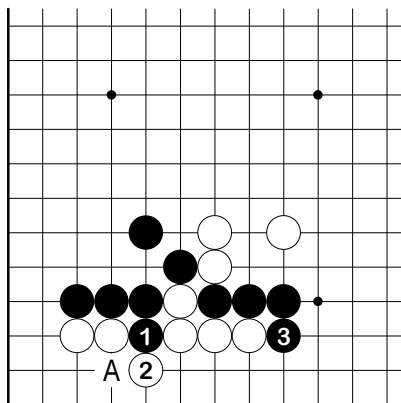
第4型（白先）

白被黑棋断掉，A位的断点又是弱点。不过请想办法找出任何时候都不用背上这负担的应手。



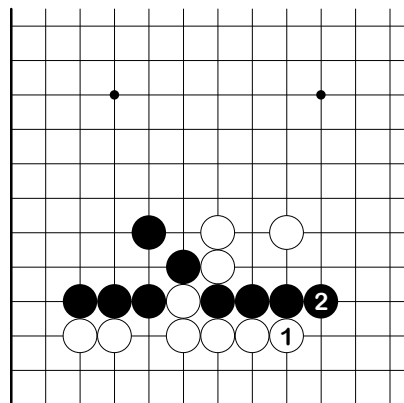
1图（打吃）

白1想打，但这是随手。黑2退，白3只有再爬。白如这样爬下去行吗？假使白5在外面行棋又如何呢？



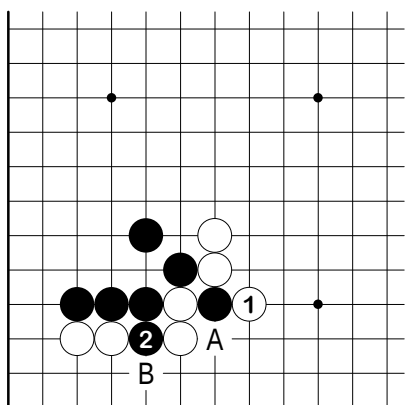
2图（挡）

黑1冲，然后3位拐住，接下来因为黑有A位断的手段，白无论如何还得应一手。被黑3先手拐住，白受不了



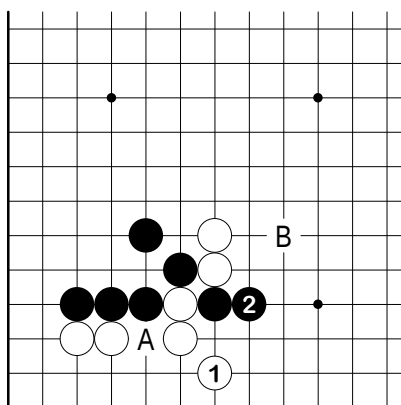
3图（多爬一手）

如果被拐住吃不消，白1只好再单调地爬一手。然而如此多爬了一手，外面白二子变得越来越薄了。白最初的应法是有问题的。



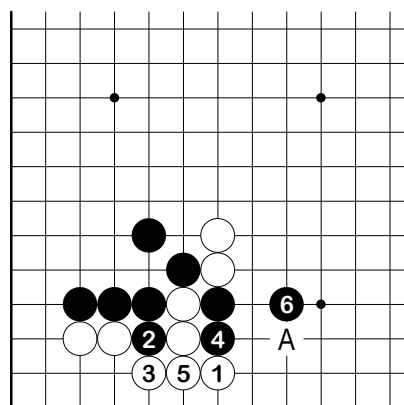
4图（失败）

白1从上面打错误更加明显，被黑2一冲，白无应手。白A提一子，黑B冲断，白角地损失惨重



5图（正解）

白1尖，可以说这也是一种“避实就虚”的手法。这不仅护住了A位的断点，又比在A位直接粘效率高得多。黑2退时，白回头再于B位跳，就没有顾虑了

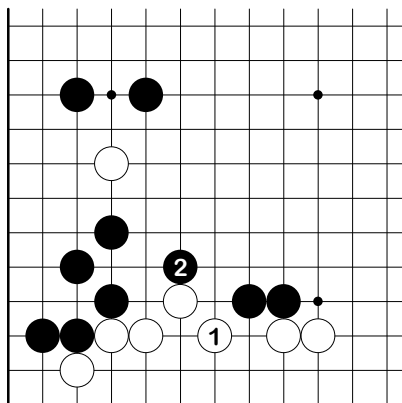
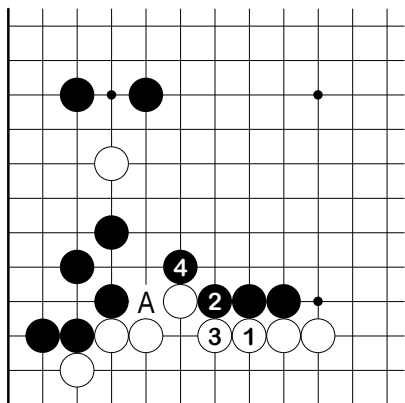
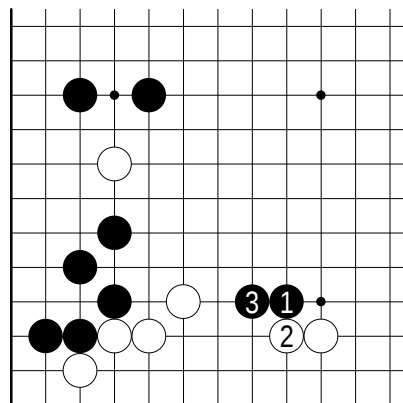


6图（是形）

白1小尖时，黑有2冲、4打的定形次序。但是黑4后，黑二子也产生了撞紧气的问题。黑6跳后，白有A位靠的攻击手段

第5型（白先）

黑 1、3 这样的形出现，可以说是家常便饭，但是能正确应付的人却意外地少



1 图（黑满足）

中级棋手几乎想都不想便于 1 位贴长。

黑 2、4 恰好封住白棋，还有 A 位打的余味。总之黑是厚形。

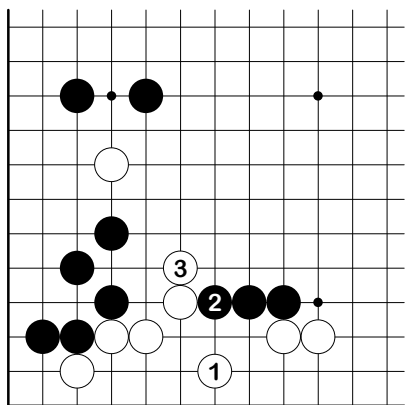
2 图（黑好）

被黑封住自然是无趣的，于是白 1 跳应，试试怎样。黑 2 靠，结果仍然大同小异，白出不去

3 图（正解）

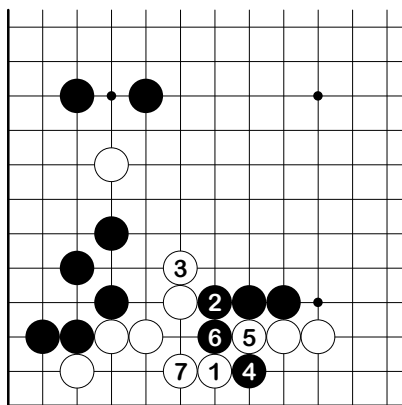
白 1 是正着。这种被压扁的形，一般是无论如何不肯走的。但是这是出于不让黑外势走强这一重要理由而为之的。

能走出白 1 这手棋，可以说达到了高级水平



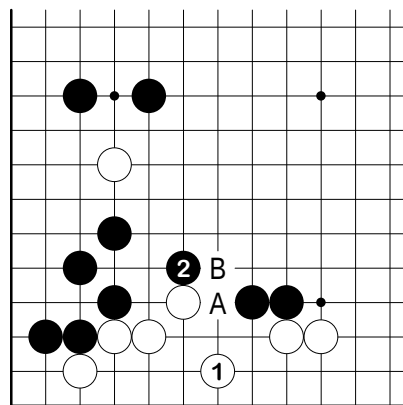
4 图（后手）

对白 1，黑 2 顶不是先手，因此白 1 是可以自豪的一手。例如白 3 可以长出去



5 图（没有手段）

接上图。黑 4 如果跨断，到白 7，白什么事也没有。黑 4 即使单于 6 位顶，白仍 7 位退，无事

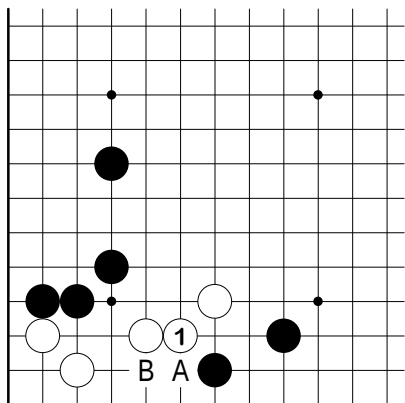
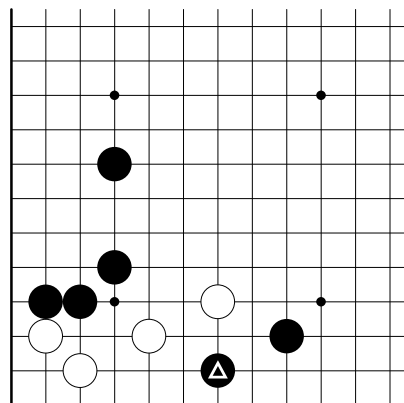


6 图（薄形）

为了对付白 1，黑 2 直接搭住，双方会怎样进行呢？这之后，黑 A 位顶固然是先手，但同时白也有 B 位扳出的余味，黑呈薄形，与 1 图是无法相比的

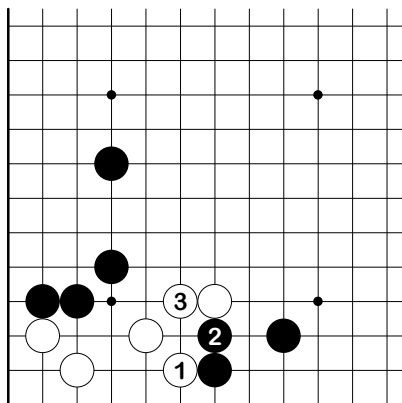
第6型（白先）

黑△飞，这是白难应的困难之形。只有一处是正着，也许是出人意料的盲点。



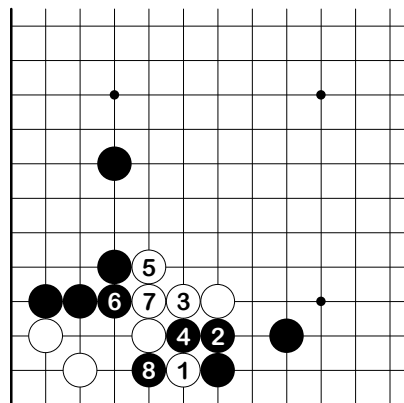
1图（无谋）

白1这手如果算好棋，大家都不用动脑筋了。其实这只不过是一种联络而已，黑A爬时白B挡，白被还先手便宜不说，眼形也岌岌可危了。



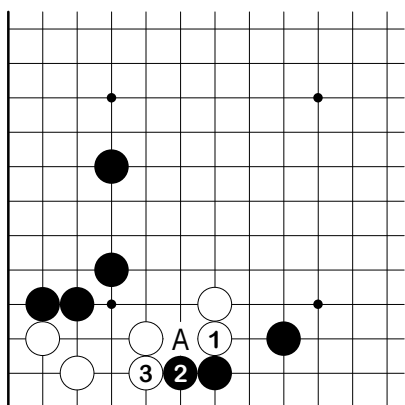
2图（尖顶）

最初想到的，也许是白1尖顶。但是黑2顶是刚好等着它。白3只有退，结果白棋联络不全，详见下图



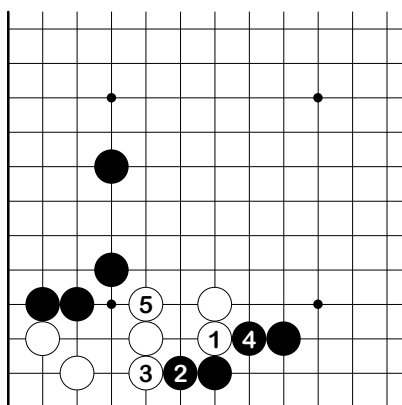
3图（挤）

黑4挤，白窘迫。白5如果虎上面，黑6刺、8断吃，还是先手，白棋无法忍受



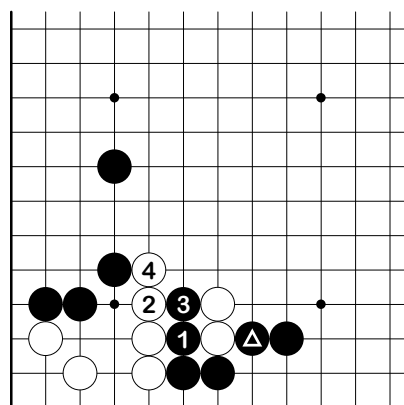
4图（正解）

白1顶，才是形。黑2爬，白似乎困难，然而白3挡后，黑并不能于A位冲，因此眼下白不用担心。白眼形受不到威胁，又保证了联络，因而将损失减少到最小程度



5图（补强）

黑4如顶，白5位补强即可。黑4、白5交换，不能说是黑便宜。另外，根据不同场合，白5也可以考虑脱先

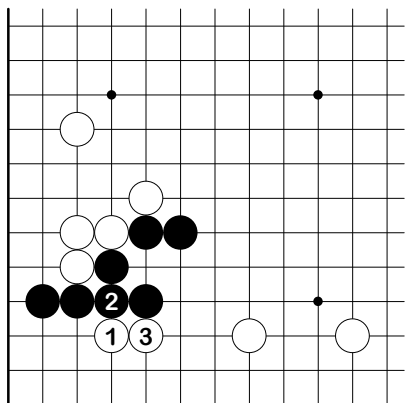
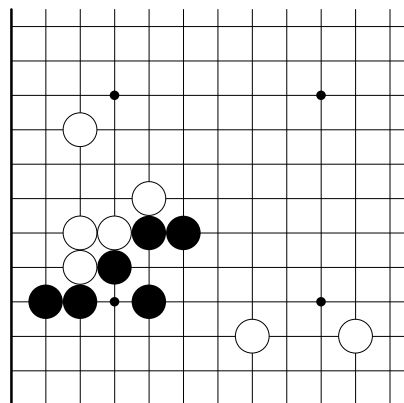


6图（缓）

【注：黑△顶之后，白脱先。】如果黑1冲，白2则顺势长。黑3再冲，则白4出头。这是白不坏之形。因此图5黑4（本图黑△）也许不一定是先手

第7型（黑先）

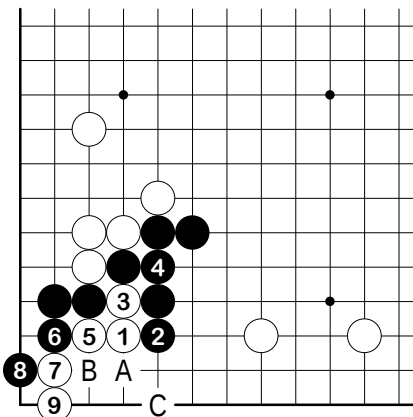
角上黑棋已经很结实了，但是却有一个很大的缺点。首先要弄清楚缺陷所在，然后决定怎样防守。



1图（刺）

这样原封不动的形，如果被白1刺则严重，黑2粘则白3退。

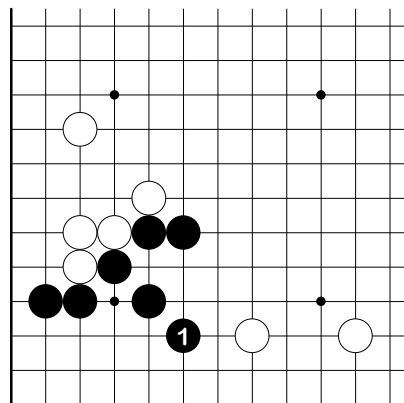
黑地被掠夺不说，一团子又被攻，真是惨不忍睹。



2图（失败）

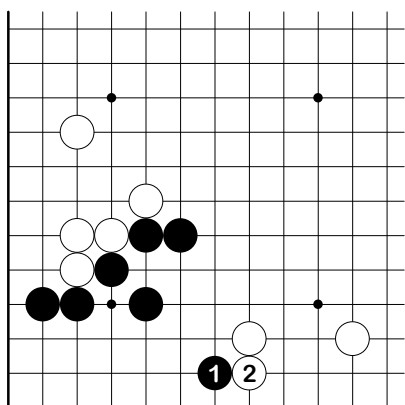
白1刺时，黑2能不能挡呢？

如挡，白3断打、5曲。黑6拐，白7、9应。以下黑A、白B、黑C只有打劫，但这个劫白轻黑重



3图（尖）

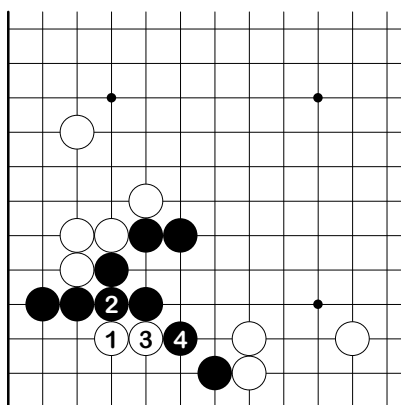
命没有两条。如果被刺，损失惨重这是很清楚了。因此，不是守不守的问题，而是如何守。不过黑1尖只是单纯的守，不够机敏



4图（正解）

黑1直逼白棋，如果白脱先，则黑2位爬手段严厉。

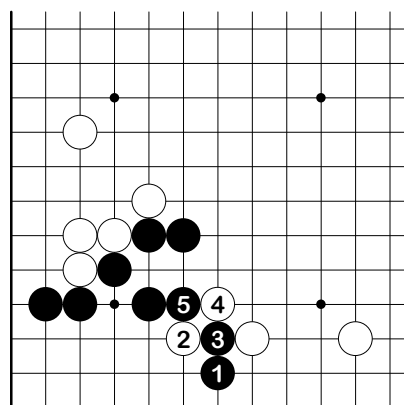
此外，白2若立应，黑无妨脱先他投



5图（没有手段）

黑脱先，白1若刺，这次黑2粘上没有问题，白3爬则黑4扳住。

白1虽然可以直接于4位穿象眼，但黑3位应，损失有限

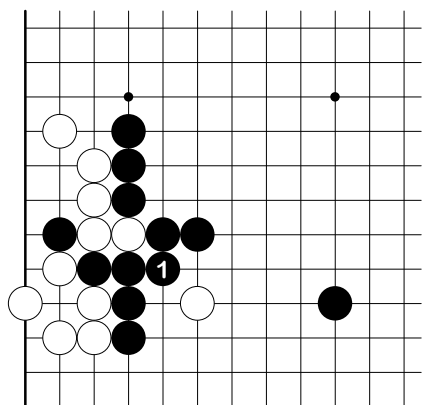
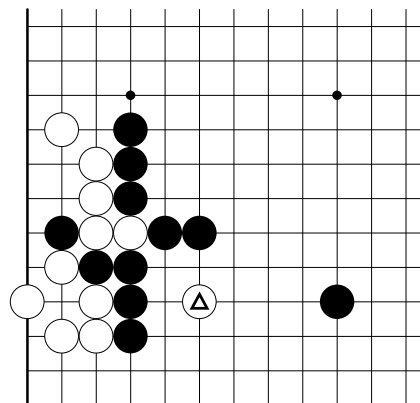


6图（无理）

黑1时，白2直接穿象眼的话，黑3反抗有力。白4时，黑5断成立，白显然无理。

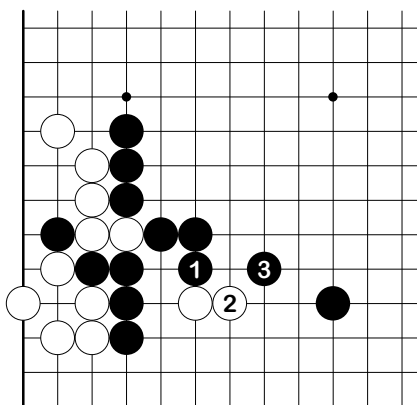
第8型（黑先）

白▲一子点，白把此作为侵消黑模样的立足点，似乎要破坏黑空。不要恐慌，请冷静地狙击白棋的进攻。



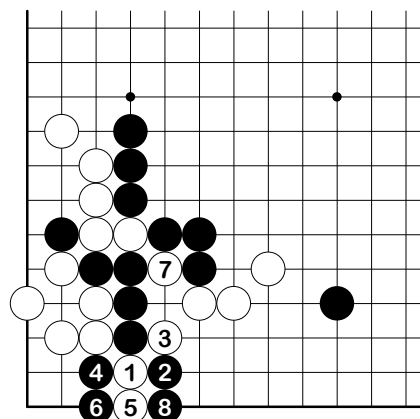
1图（害怕）

不加考虑便走黑1粘，这样走的人很多。或者是因为害怕，或者是嫌计算麻烦，但无论是哪一种，都是不能赞成的



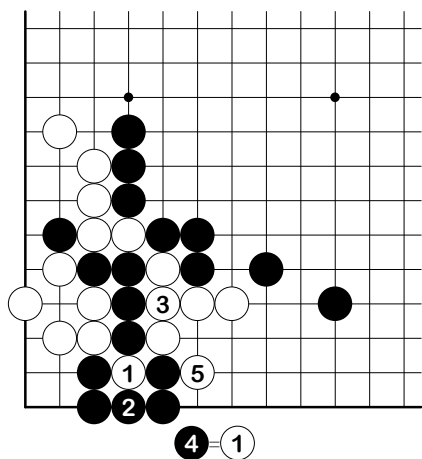
2图（虎）

黑1虎，这大概是通常的着想。但是在这个型中，黑有很大的缺陷。白2、黑3之后——



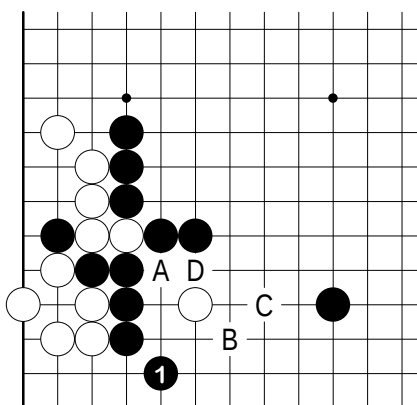
3图（下扳）

白有1位扳的手段。黑2扳挡，白3断强手。黑4打时白5立，黑6打时白7扑，黑此时只有提。但是黑8之后——



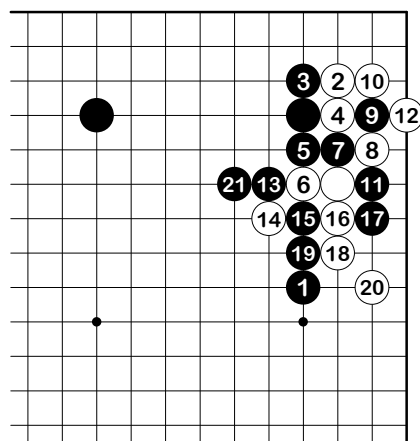
4图（崩溃）

白1再扑，至白3，黑棋成大头鬼之形。白5扳紧气，黑棋崩溃。因此必须注意白的点方预藏着这样的手段。



5图（正解）

黑1尖应，是牢靠的。白A断时，因为黑可B位渡，所以不足为惧。白C跳时黑D应，可保平安无事

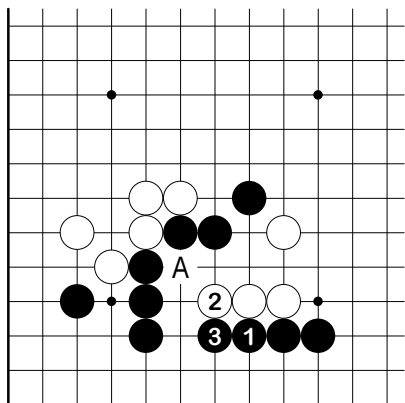
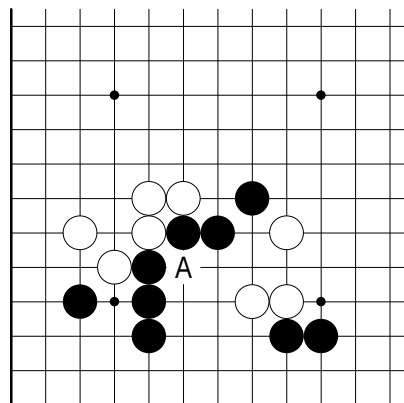


6图（有名的定式）

【注：定式的经过】这是星二间高夹定式。白2以下至黑21止是有名的定式之一

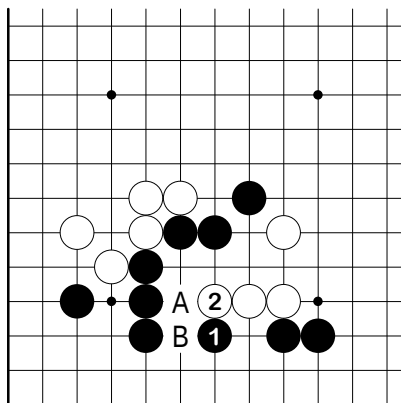
第9型(黑先)

黑棋必须想办法将二子连回，但是 A 位的断点也要加以提防。因为有两个要考虑的因素，所以必须下功夫找到最佳应手



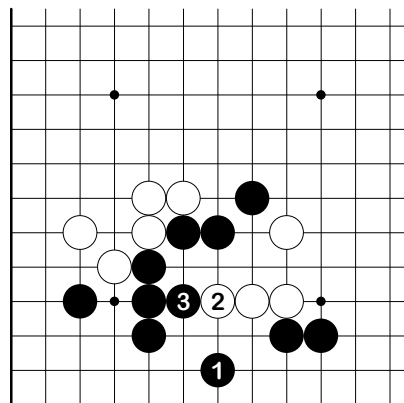
1 图(爬)

黑 1 爬，试试怎么样。如果仅是为连二子回家，这样走当然没问题。不过，黑还有上方负担。
白 2 时，黑 3 只有再爬一手，这样白即可 A 位断，黑失败



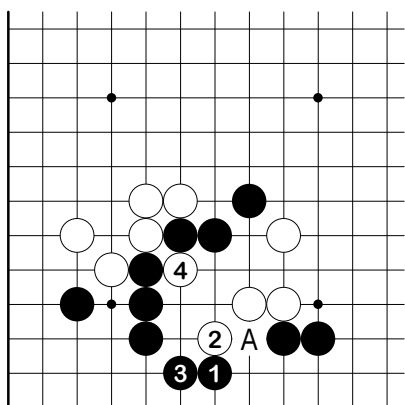
2 图(跳)

这次黑试 1 位跳。
白 2 时，黑 A 位顽强的顶却不成立。如果黑在 B 位粘，上面的断点仍然存在



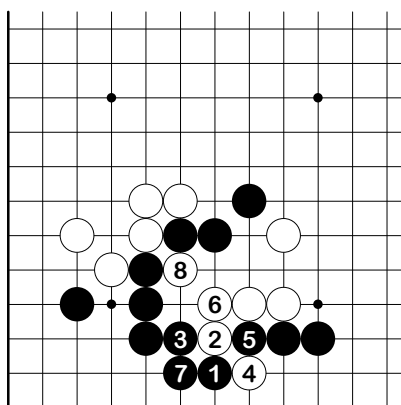
3 图(正解)

黑 1 飞，好手。
白 2 长时，黑 3 可以顶住，黑上下联络均无不全之处，请诸位自行验证



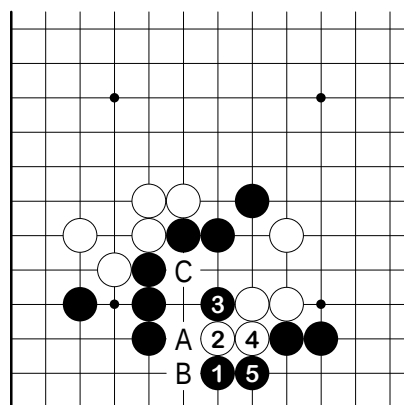
4 图(挫折)

黑 1 时，白 2 尖是很讨厌的一手。反击白棋这一手段，无论怎样都是很重要的课题。
黑 3 如果退，由于白 A 粘是先手，白 4 断也成立了



5 图(失败)

白 2 尖顶时，黑若 3 位应，则产生了白 4 扳的手段。黑 5、7 断吃白一子，但又给了白 8 断的机会。黑棋失败

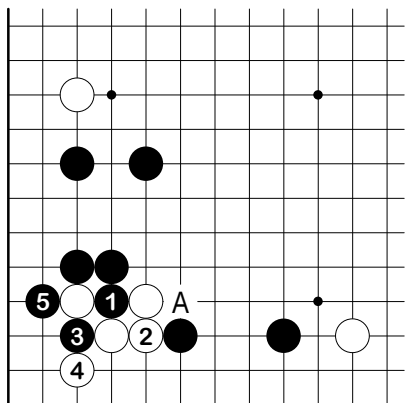
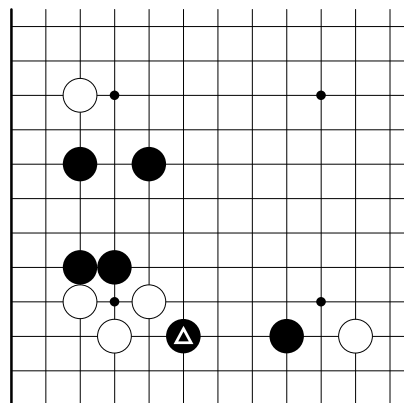


6 图(正解 2)

白 2 尖顶时，黑 3 是最佳的防守。白 4 粘，则黑 5 退，平安无事。此后白 A 冲黑 B 挡，白虽便宜一点，但 C 位断却不成立了。黑 3 是好着

第10型（白先）

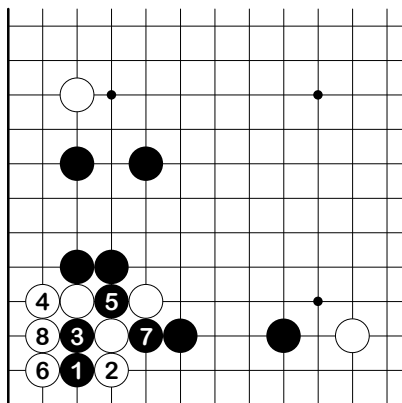
白棋被黑△一子逼迫，不得不应一手。但是白必须考虑种种因素。怎么应好呢？这是很伤脑筋的形。



1图（挤断）

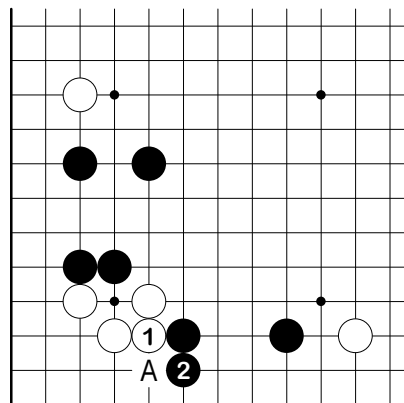
首先看白脱先会怎样。

黑立即1位挤入，白2粘则黑3断打。无论白A位有无反击手段，白棋蒙受损失是没错的



2图（点）

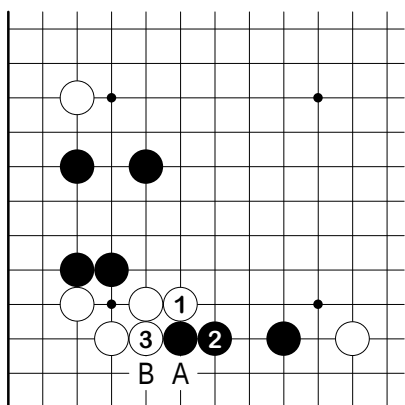
黑1点也是锐利的一手。白2立时黑有3、5的手筋。黑7先手断，可以说比前图的结果更优



3图（团）

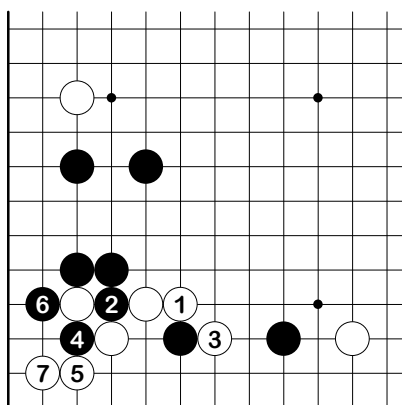
现在看白怎样防守。

白1团，简单地应。但黑2立有点讨厌。白A挡则被先手便宜，脱先的话又很担心



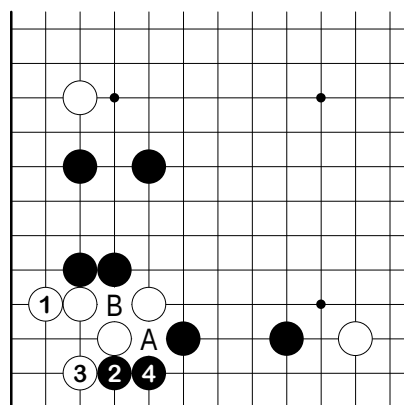
4图（正解）

白1压一手，黑2退时白3团是好次序。白迫使黑2应后，黑再A与白B挡交换，对黑来说不便宜。这与前图有着很微妙的差别，请仔细体会



5图（白充分）

白1时，黑2挤的话，白3扳是可行的变化。至白7告一段落，白棋充分



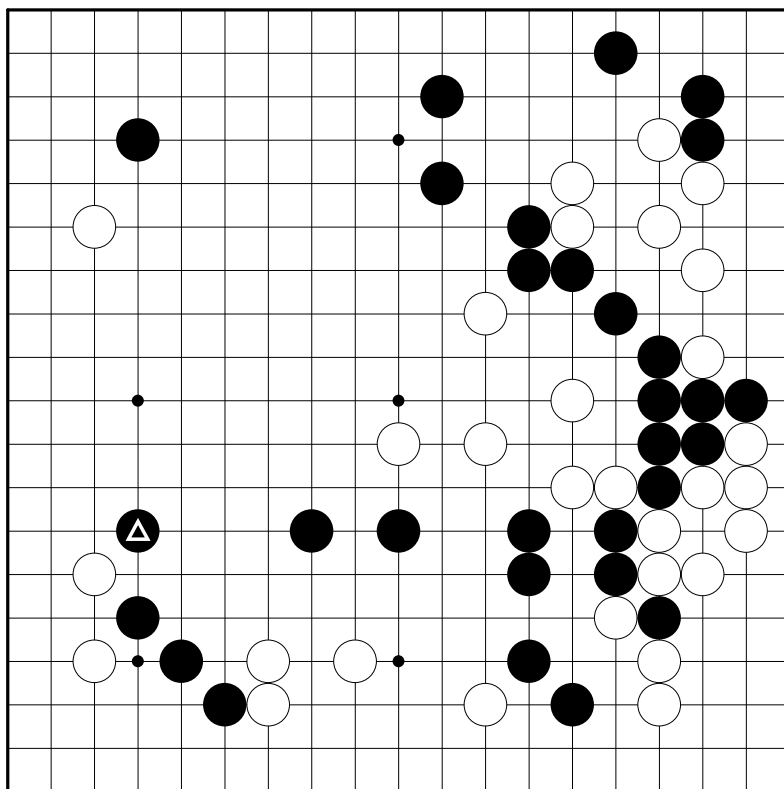
6图（立下）

白1立下也是有力的一手，不过，黑有2、4托退的下法，白眼形不全。白3若在4位扳，黑则A位挤，白3打，黑再B位挤，白上边一子被切断

应的窍门 · 实战例

赵治勋（白）对本田邦久九段。

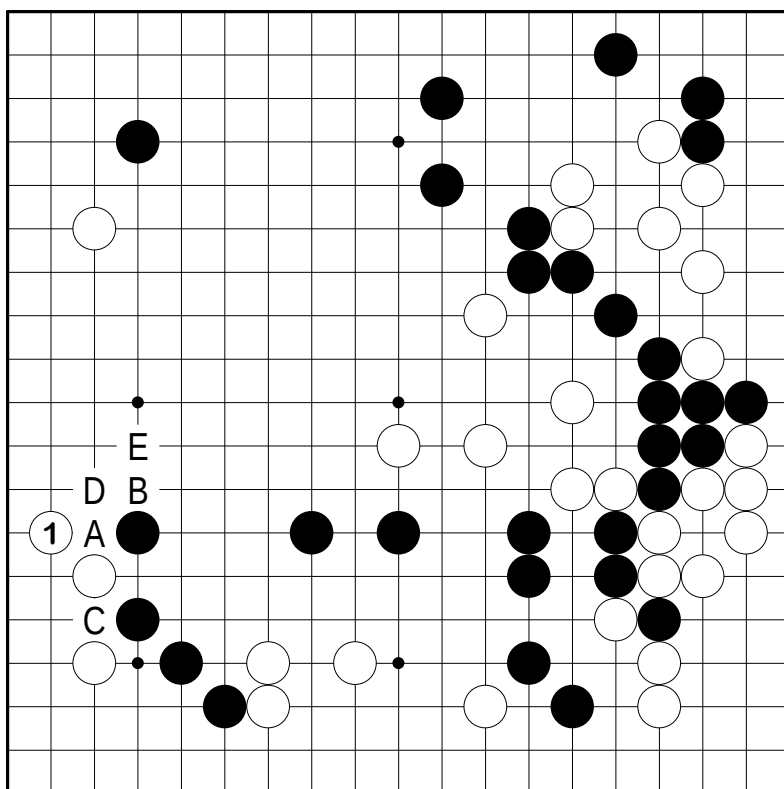
黑△一子跳了。白不能忘记如果应法有误，不但使黑棋走厚了，顺势进入中央后，白中腹还有一队不安定的棋。



1 图（实战）

白1尖，是不给黑行棋的调子，可以说是沉着冷静的好手。

白A如爬，被黑顺势在B位长，白形仍不安定。白若想解消黑C位冲的缺陷，还得D位再爬一手，那么黑E顺势再长，黑外势变得厚壮起来。



第六章 攻击的形

本章前言--阴险的攻击

说起“形”来，大体上是指防守一方而言的。但在这章里专门说如何运用的手段。

虽说是攻击，并不是说吃子啦或快活的大肆的攻击。与此相反，是指用心险恶地冲击对手的薄味，使对手苦于应付这样的攻击方法。故本章标题也定为“攻击的形”。

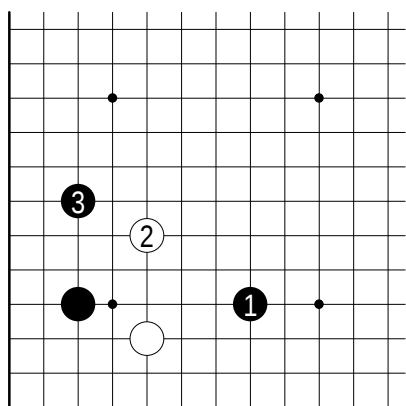


图1

图 1

这是经常出现的两分定式。至黑 3 告一段落。不过这之后，从黑方讲，对于白棋攻击有何种手段呢

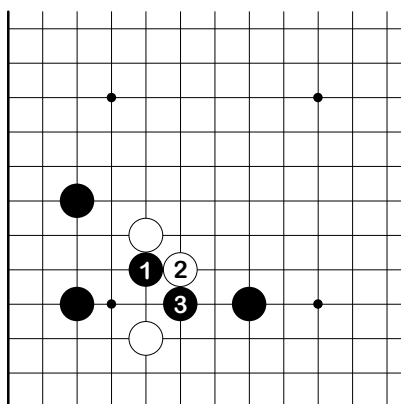


图 2

如果从“攻击”这一词的积极意思出发，也许考虑像黑 1、3 那样把白棋分断的手段。这的确是攻击。但是，仅仅是这样直接的露骨的手段，是不能收效的

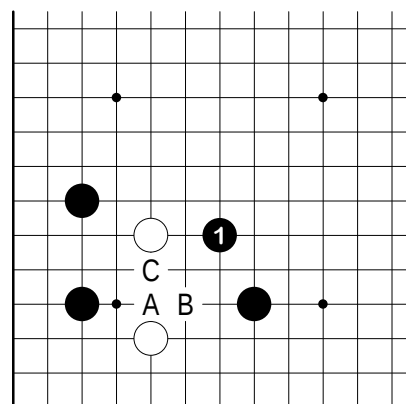


图 3

黑 1 飞，是公认的攻击战法。这次黑 A、白 B、黑 C，黑因为能一下子分断白棋，所以白必须补强二间跳。然而白怎样补强才好呢？这却是一个很伤脑筋的问题。如果走出了不高明的棋，白方就要吃大亏

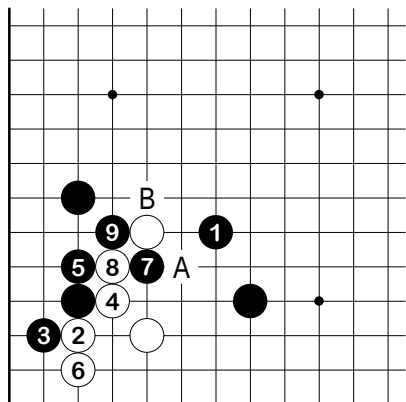


图 4（白应错）

先举一个白应法错误的失败例子。白 2、4 这样补强自己的办法好像不坏，但白 6 立不好，黑有 7 跨的手段。白 8 冲、黑 9 断，白棋被封住出路。以后白 A、黑 B，白很难受。因此白 6 必须在 9 位并。

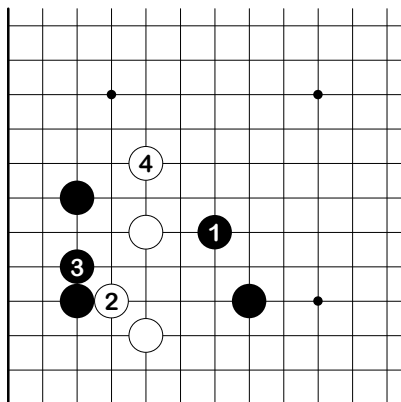
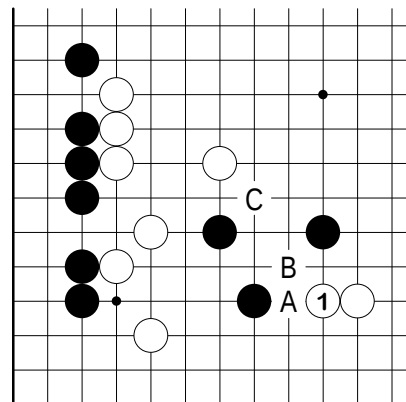


图 5（正常进行）

白 2 尖顶也是补强二间跳的一法。黑 3 退时，白 4 跳出头。不管怎么说，黑棋保持着对白棋攻击的态势，黑的攻击战法还未失去效力



6 图

白 1 一类的棋也可以说是攻击的代表性手段。这一点也是黑棋整形时的急所。

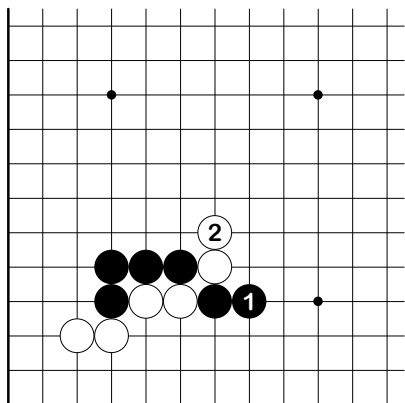
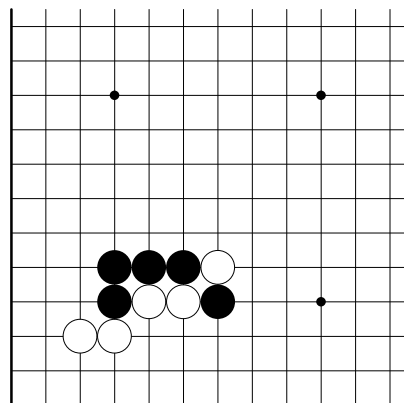
白 1 后，黑在这个形中，如何应是颇困难的。黑可考虑 A、B、C 三点，但走在哪里都不太理想。

在现实生活中，阴险的攻击是不能赞成的，但作为棋中的战术，却可以说是高级的种类之一。

第1型(黑先)

这是早晚要在外面作战的棋形。不过在此之前，黑想先攻击角上的白棋，迫使白方应接，从而形成对黑棋在外面与白作战的有利条件。

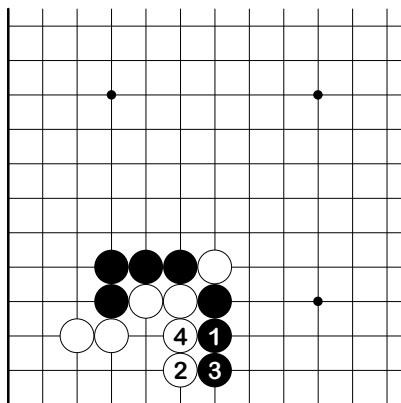
阿文：这样译可能更好：“从而形成有利条件，有利于黑棋外面与白作战”。



1图(普通)

从外面作战的角度考虑，黑可以考虑1位长，白则2位长。

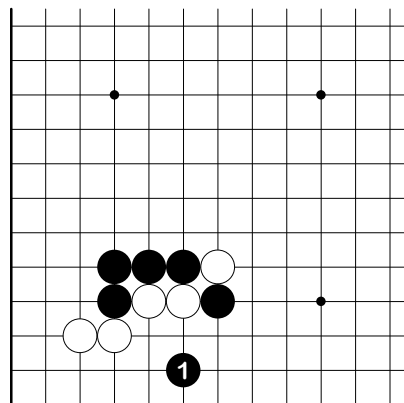
这样走，并无太大的问题，只是从黑方看感觉上稍稍不充分



2图(立下)

首先想对白角上施加压力，并且像通常那样在1位立。白如果2位跳，黑3再挡，先手便宜之后，再转到外面作战。

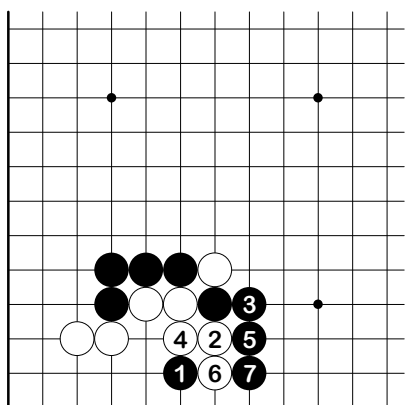
然而这样走仍然不能说合格



3图(正解)

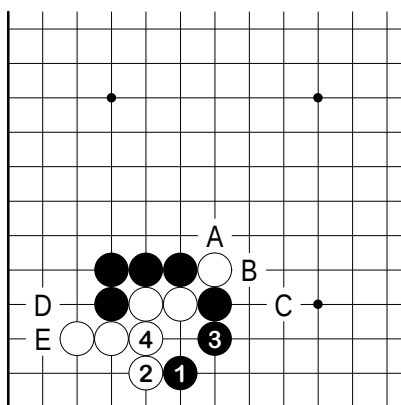
黑1击中白形的急所。这是从黑分断白一子后的飞跃性着想。黑所以这样走，是因为这里有手筋。

白如何应呢？不管白怎样应，黑都将由此而获得外面作战的有利条件



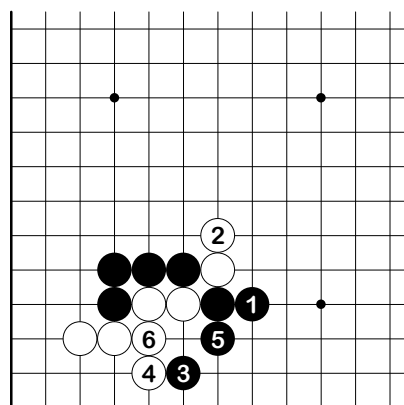
4图(成功)

黑1后，白2打，黑表示欢迎。黑3后，白4必须粘，如此黑能走到5、7挡下的先手便宜，这是断然有利的。可以说白中计了



5图(便宜)

对于黑1，白大致只有2位忍让。如果这样，黑3立，先手便宜。白4粘后，黑A、白B、黑C作战。此前黑还可以D跳与白E交换便宜一下

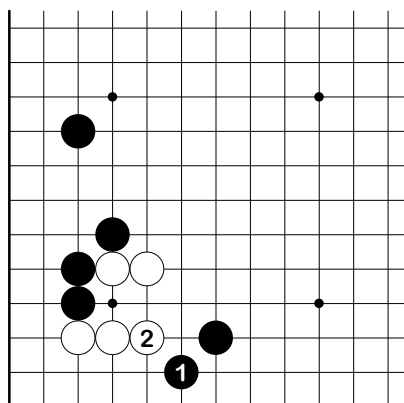
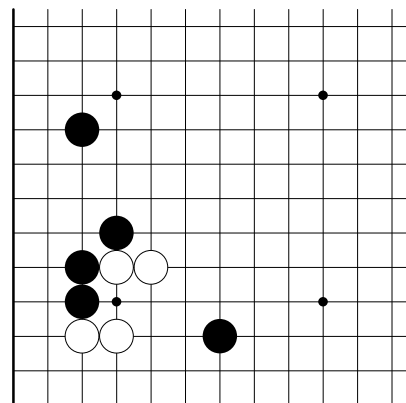


6图(不充分)

1图的黑1、白2之后，黑3即使再冲击白角上急所，黑先手便宜却不能说是好形。因为黑在这里的先手便宜并没有为外面作战发挥出应有的效力

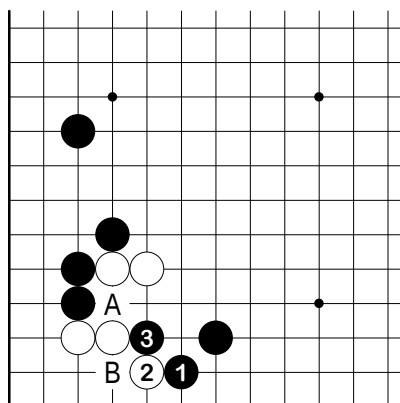
第2型(黑先)

这并不是鲜艳夺目的好手。让对手穷于应付，迫使其走出难受的棋来，这就是攻击的本领。



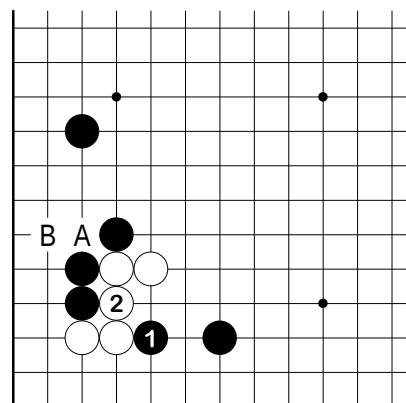
1图(正解)

黑1尖，瞄着冲断白棋。白大致只有2位双。但如此一来，黑先手便宜了，而且白棋眼形还不清楚。黑棋痛快攻击白棋的局面自然形成



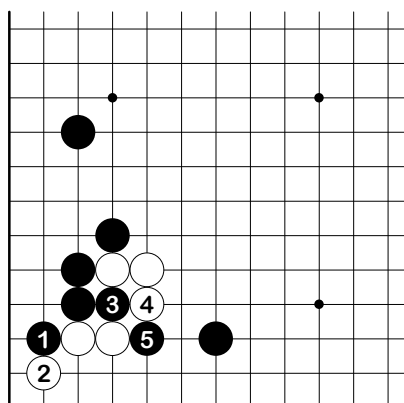
2图(尖顶)

黑1时，白2尖顶似乎是有效的一手。但黑3虎挤是好手，白形反而更加不妙。白A粘，则黑B位打。白2显然是失着



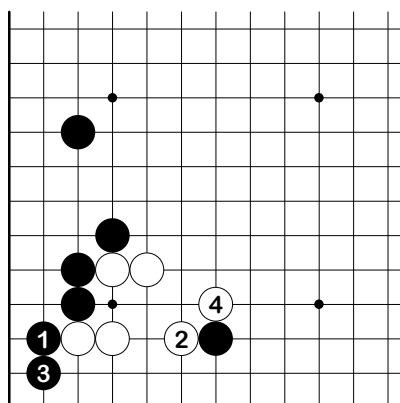
3图(露骨)

黑碰，迫使白2粘，不能不说是也是一种攻击，但是这多少过于露骨了。以后白A断，黑只有B位打，仅在这点上黑也损了



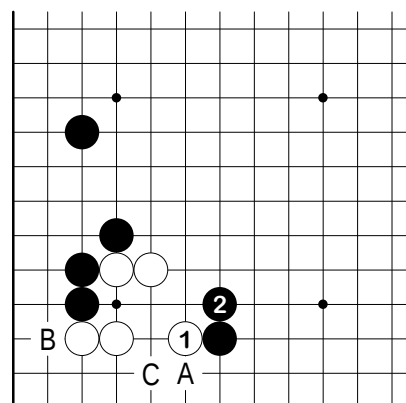
4图(有力)

黑1扳，也是相当有力的一手。白2如果反扳，则黑3、5冲断成立，可以切断上边白三子，黑大获成功。因而，本图白2反扳是有疑问的



5图(腾挪)

黑1扳时，白2碰，以求腾挪变化。即使让黑3立，白4扳到并不坏

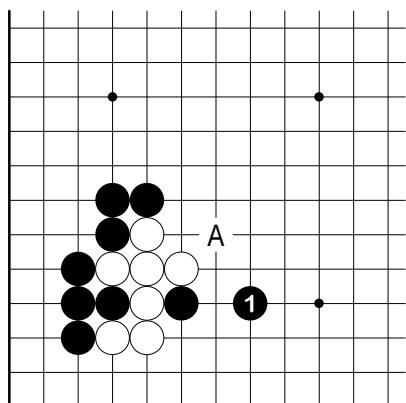
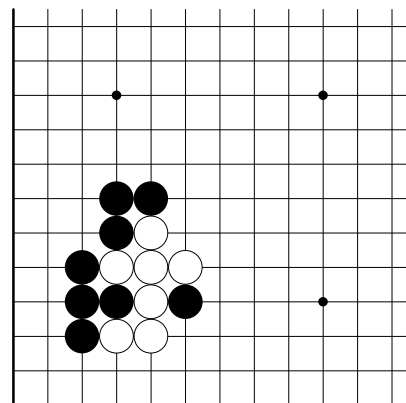


6图(防守)

要是白不打算给黑留下A尖或B扳的手段，白方可以预先在1位碰整形，和黑2交换后，白没什么可担心的了。黑2若A位扳，则白C虎挡

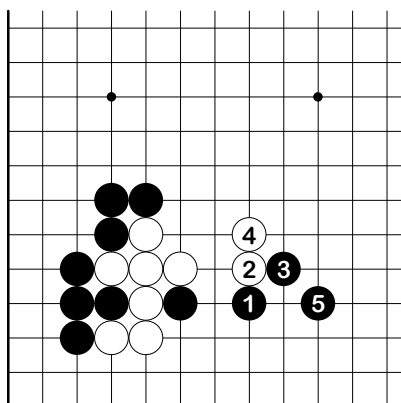
第3型（黑先）

啊，想起来了，是那个定式。很多人见到此图即会想起来。但是这里是黑先走的局面，是不是有些迷惑，下一手该走在哪里？



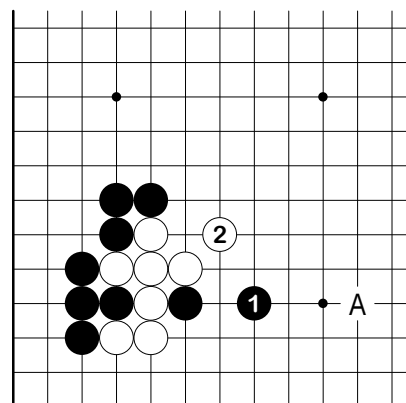
1 图（正解）

黑先时，当然要攻击白棋。
黑 1 逼，严厉。下一手黑若 A 位飞着，正好封住白棋出路，因此白方当然不能置之不理。



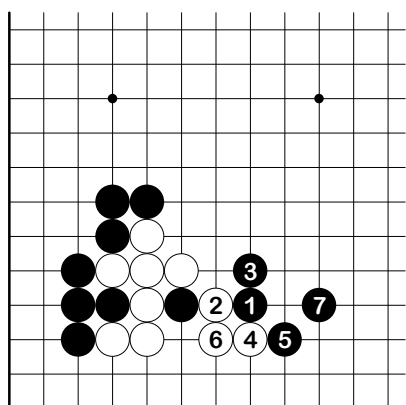
2 图（大获成功）

黑 1 时，白 2 如靠，采取这类普通的应手的话，黑则 3 扳、5 虎。结果白棋呈一味逃窜之形。黑 1、3、5 控制住下边，效果明显，大获成功



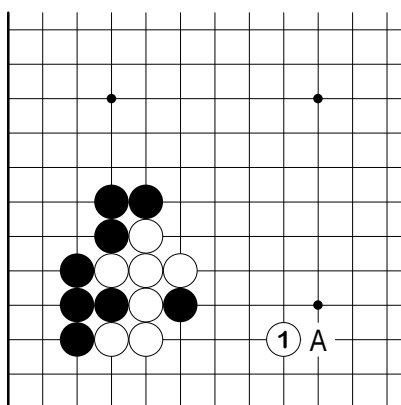
3 图（缓）

白为了不使黑如前图那样走强，只有走白 2 尖这一类温和的棋。但是那样步调缓慢，反过来被黑在 A 位一带开拆，仍是黑棋充分



4 图（消极）

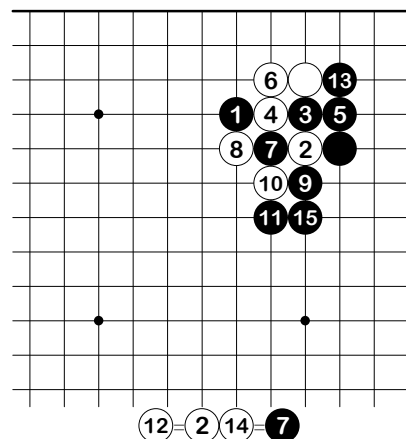
白 2 打，意在尽快安定。黑 3 上长必然。白 4、6 虽然获得安定，但至黑 7 虎，黑外势很厚



5 图（防守）

白不脱先，继续走白 1 防守，这被称为定式。白不能在 A 位拆，这点应加注意。

白 1 省去，坚固的白棋反而被攻，这情形真是悲惨到家了

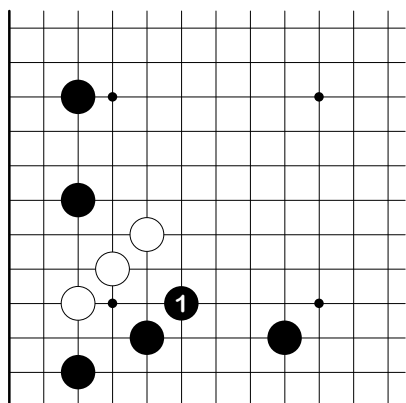
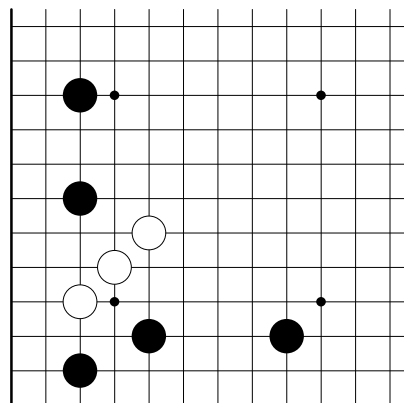


6 图（大斜）

【注：展示一下原型的形成经过】
黑 1 大斜起至黑 7 时，白 8 反断。至黑 15 就是左下型的产生过程

第4型（黑先）

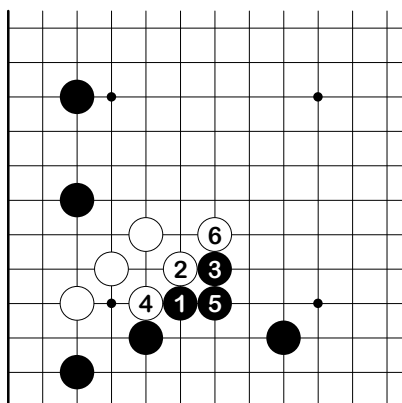
白三子已经成了浮棋，黑当然应该严厉地加以攻击。虽这样说，黑并不能一下子解决问题



1 图（尖）

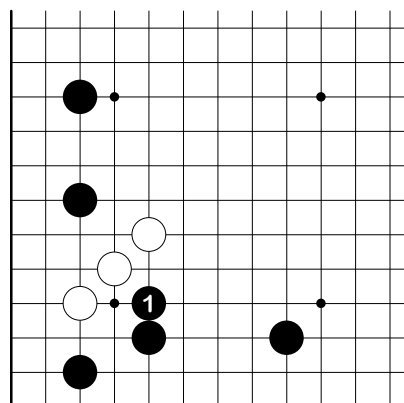
下边黑三间拆，显得有些薄。因此黑一边补强这里，一边企图进攻白棋，这种构想是正确的。

由此，黑 1 尖是可以考虑的一手。不过从攻击这点上看，黑刚刚迈出一小步



2 图（眼形）

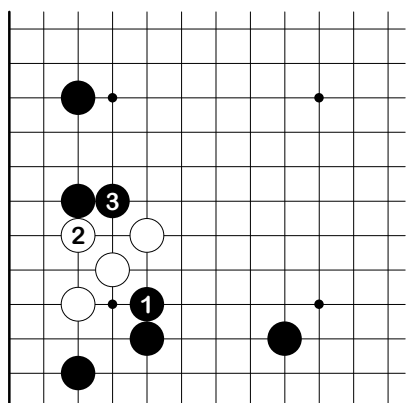
白 2、4 整形做眼，至白 6 扳，白一团子已无不安之感



3 图（正解）

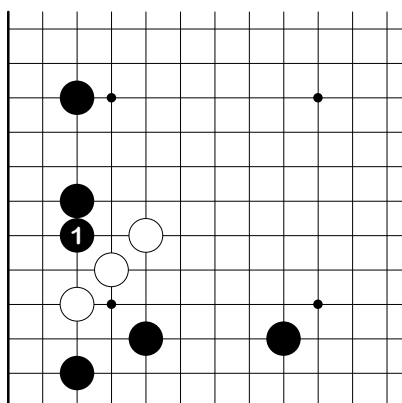
黑 1 上立，是夺白眼形的严厉手段，而且作为三间开拆的防守也是充分的形。

黑 1 是急所，这点从 2 图结果中即可明了



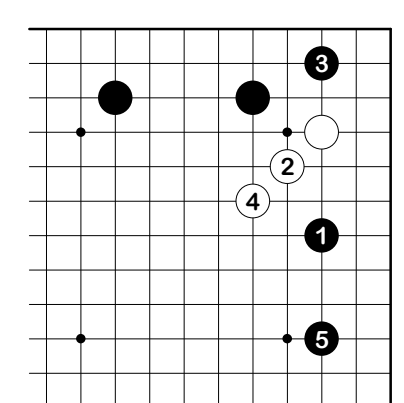
4 图（徒劳）

白 2 尖顶，似乎有了眼形，但黑 3 一长，白仍然无眼。黑 1 击中白棋要害，白除了向外逃外没有其它办法



5 图（相反方向）

局部而言，黑 1 也是急所。不过，黑对自己的棋形也必须认真加以审视，和左边黑拆二相比黑更应该补强下边的三间拆



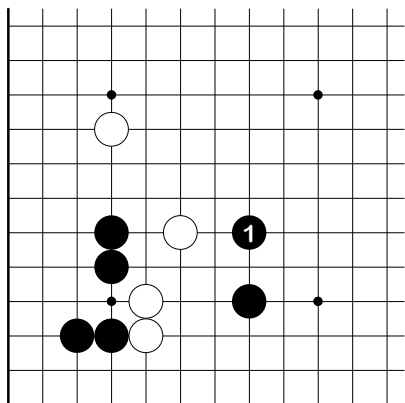
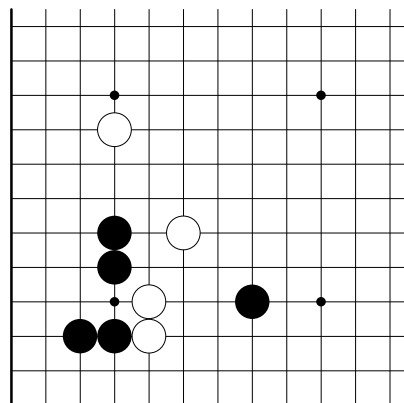
6 图（产生过程）

黑 1 夹，白 2 时黑 3 伸腿是严厉的一手。

白 4、黑 5 必然，不会有其他结果

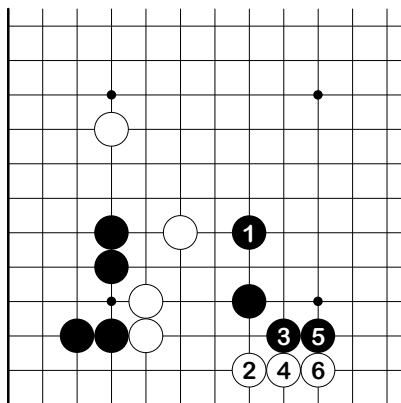
第5型（黑先）

白三子已经很薄了。但这里不如说白可看轻这三个子，正因为这样，白棋可以随机应变，从攻击的一方看反而有难以对付的意味。



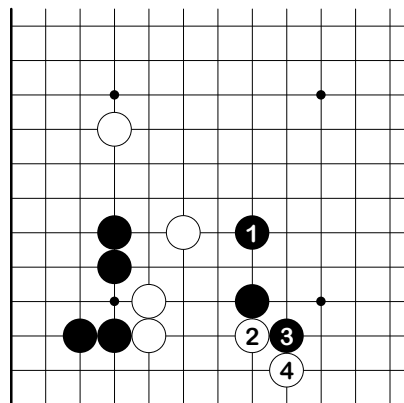
1图（一间跳）

黑先一间跳，试图大规模攻击白棋。这一跳因为对发展右边有很大作用，故可以说是一个大致合格的选点。但不容否认的是，从关系到攻击白棋这一点上看，黑1是不够充分的



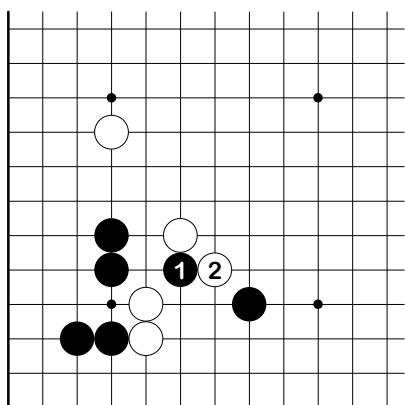
2图（伸腿）

白2大伸腿腾挪，至白6，白基本成活形



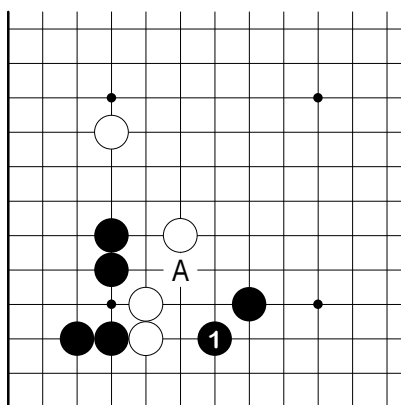
3图（也可以托）

白或者也可以走2位托，以求腾挪。黑3若扳，白4连扳是要领。如果是即使让右边黑棋走强了也没关系的配置，那么本图和前图白下法都是有力的



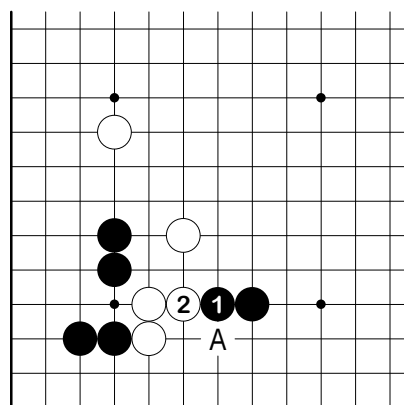
4图（毛病）

黑1跨，是企图切断白棋的一手。但是白子很轻，假使被白2一扳，局面就很乱了。一旦下出错着，就会被白抓住漏洞反击



5图（正解）

黑1尖，接着瞄准A位跨断。白棋虽想联络，但却看不到恰当的着手点。正是这个小尖，才能体现出攻击的本领

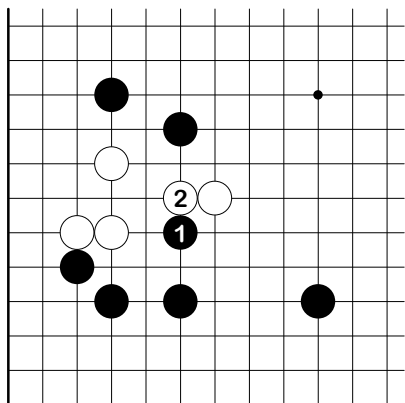
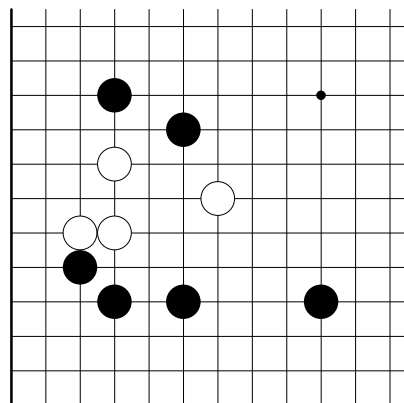


6图（不充分）

黑1稍显头脑简单。白2一顶，又产生了白A扳，结果反而是白棋好应。与A位尖相比，黑1显然相当缓

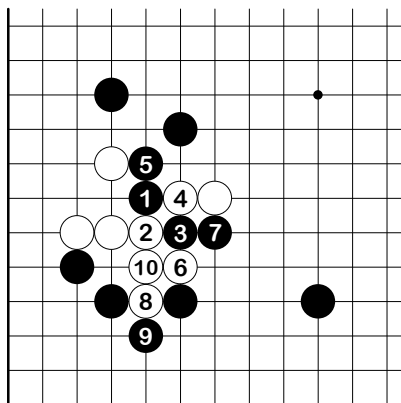
第6型(黑先)

似曾相识的形，在其他章里曾见过。只是在这里要从攻击的立场去考虑问题



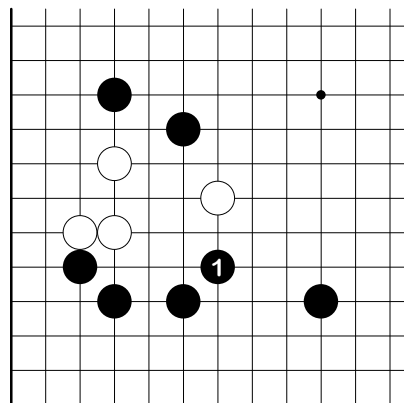
1图(失去余味)

怎样攻击“大猴脸”的白棋呢？因为白棋大体上已牢固了，所以并没有严厉的手段。
例如，黑1跳，白2应，反而失去了余味



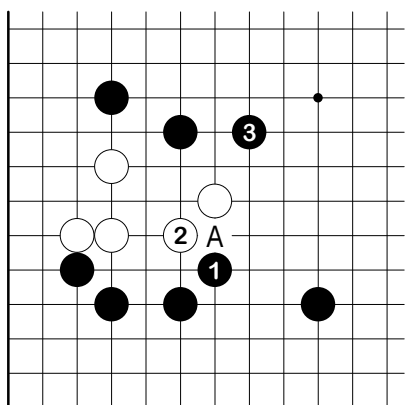
2图(无谋)

黑1急袭白棋怎样？
白2挡，黑3即使扳断白棋，白6以下手段发挥效力，黑未能攻击到白棋，自己反而摇摇欲坠了



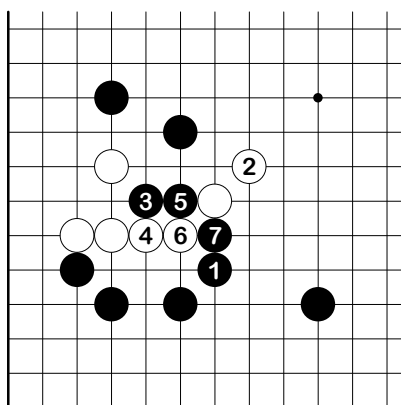
3图(正解)

黑1尖，好像说“我要断了”，威胁白棋。无疑，这也是扩张下边黑地的一手。这类着手才可以说是攻击的代表性好手



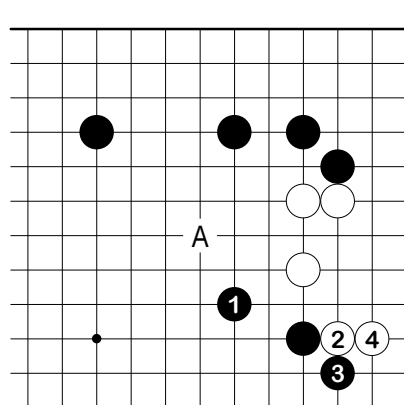
4图(先手便宜)

黑1尖后，白如何补棋颇为困难。
白如2位尖，黑交换此手已经便宜了。
白2若在A位并，也同样。本图黑3也是继续攻击的好调



5图(切断)

黑1时，白2外尖逃跑怎样呢？这下黑3就成立了，白有被黑5、7冲断的危险。
总之，黑1是严厉的一手

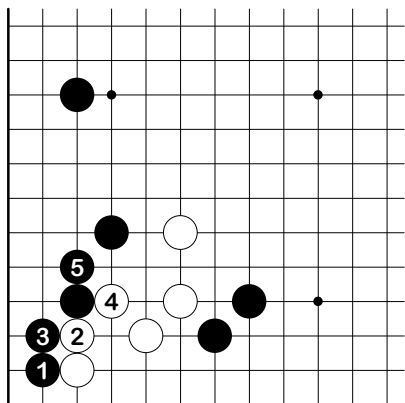
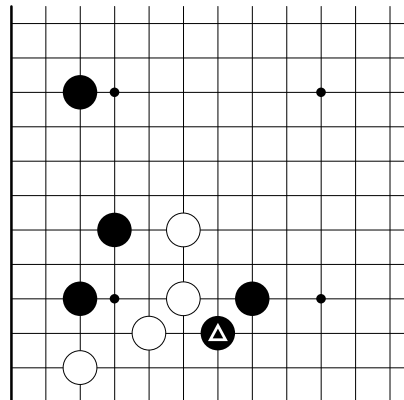


6图(提醒)

追溯一下原型问题的产生。黑1时，如果认为白A无趣，那么有无其他的手段呢？比如，白2、4谋活也是一策

第7型(黑先)

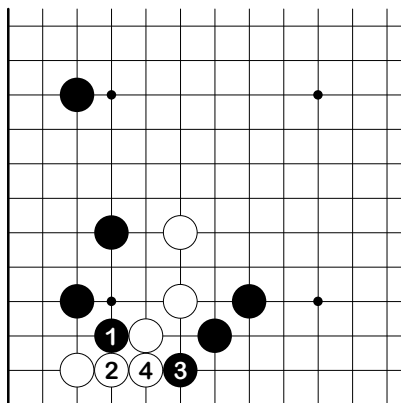
这是黑走了△一子后，白又脱先形成的局面。黑的第二手应瞄准哪里



1图(不合时宜)

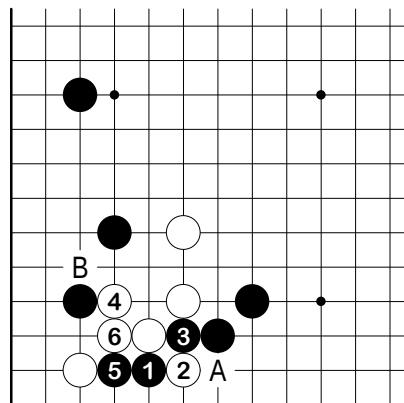
黑1靠，是常用的手段。但在此场合中，此手却是有背目的，是不合时宜的。

至黑5，黑巩固自己的地，也让白安定了，此外什么也没得到



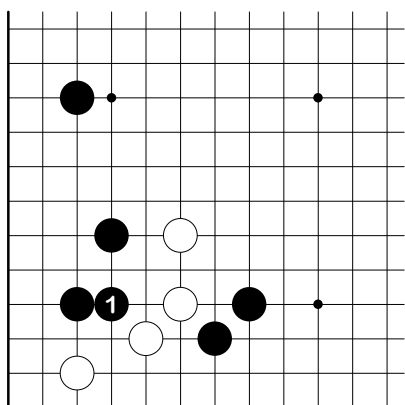
2图(性急)

黑当然应该夺白根据，不过1、3过于性急露骨了。至白4，黑突然使白棋形更加富于弹性



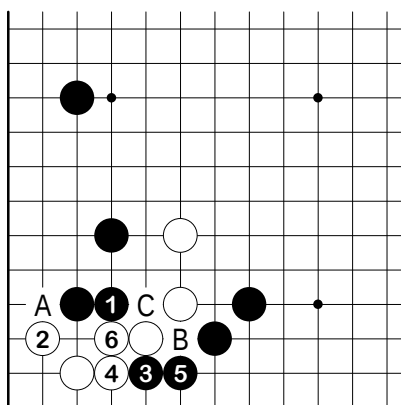
3图(大损)

黑1好像是手筋。但白2、4是漂亮的防守。黑5、白6时，黑只能A位打，但被白B位一扳，黑棋明显大损



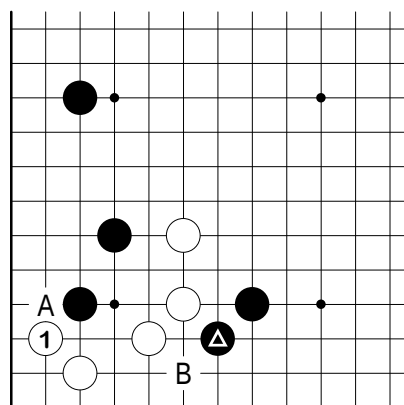
4图(正解)

黑1不慌不慢地并，这是攻击的急所。这手才发挥了攻击的本领。因为白好像被掐住咽喉，白即使挣扎也没有用



5图(托)

黑1时，白如果2尖，黑3立即托。白6时，黑若在A位挡住，白眼形不全。白4若在5位扳，则黑B、白4、黑C，白棋上下被切断

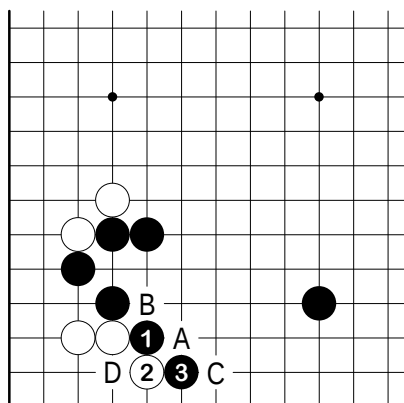
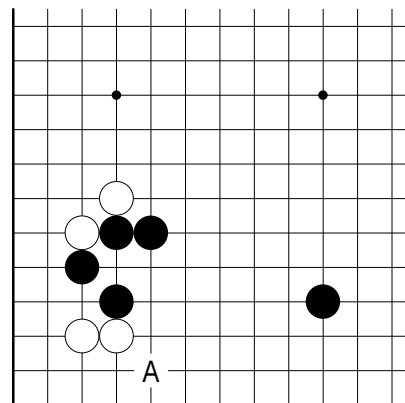


6图(提防)

黑△尖时，白棋不脱先而在1位尖，这是常识。如果黑A位挡，白B再尖，可以安心

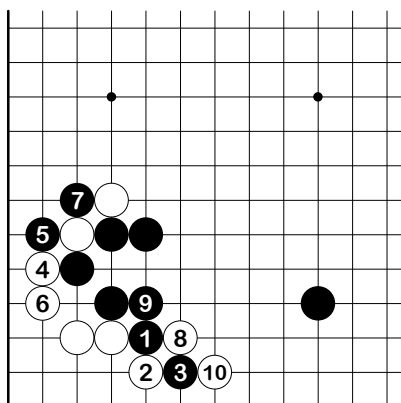
第8型（黑先）

怎样处置角上的问题。还有，因为这里在布局阶段，所以黑 A 位这类激烈的手段请排除在本题考虑范围外



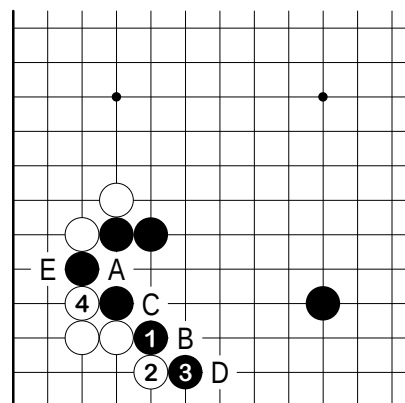
1 图（连扳）

黑 1 扳是常识性的手段，如果说这是正解，本题出得就无聊了。
白 2 时，黑 3 连扳。黑图谋让白 A 打，以后黑 B、白 C、黑 D 断打后，夺取角地



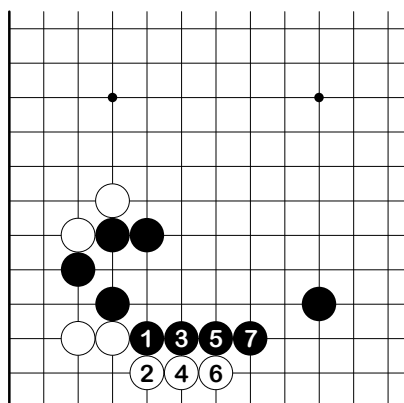
2 图（白有妙手）

白有 4 扳的手段，黑 5 时白 6 退，迫使黑 7 拔一子。这时白 8、10 断吃黑一子，白成功



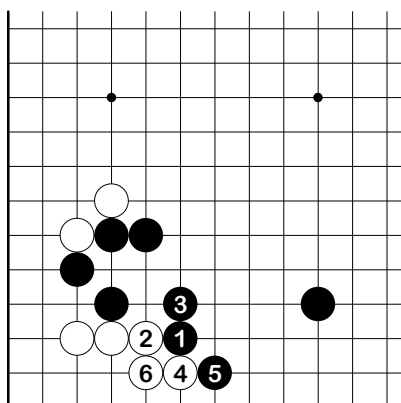
3 图（别法）

再看一下白的另一种对付黑连扳的妙计。
白 4 挤，也是有力的一手。如黑 A 粘，白 B、黑 C、白 D 吃住黑一子；假如黑 C 粘，则白 E 打，渡过了。
与前图一起看，黑有两处破绽，因此黑连扳是不成立的



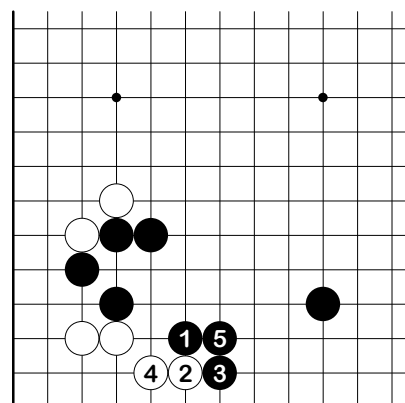
4 图（白舒服）

黑 1、白 2 时，黑 3 退，允许白 4 以下爬。白棋简单地活了，黑棋不充分



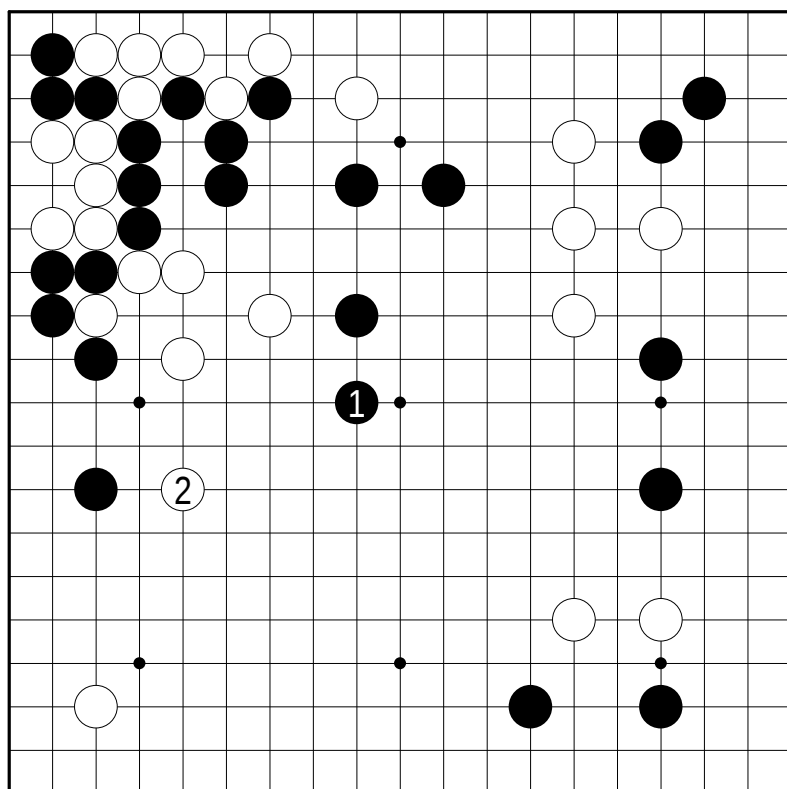
5 图（黑先手）

黑 1 避实就虚地飞，不让白棋简单活，因而是好手。
白 2 如顶，黑 3 上立。白 4、6 确保活棋，不过黑得了先手，与 4 图相比，相差甚远



6 图（充分）

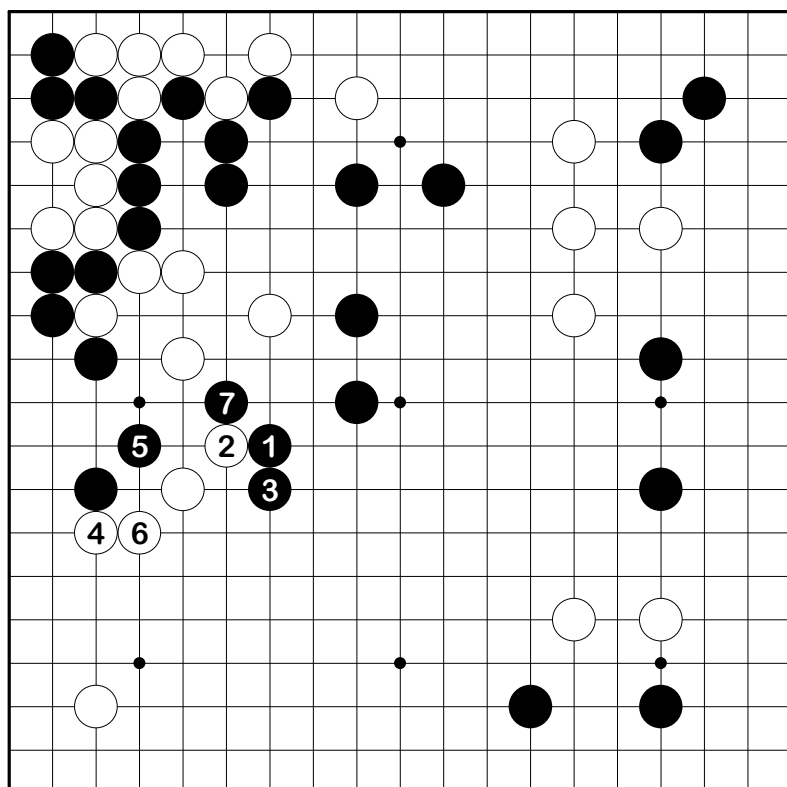
黑 1 时，白 2 若底下托，黑 3 扳是好棋。至黑 5，黑厚。本图与 4 图相比，无疑也是有利的



攻击的形・实战例

这是我执黑对石田芳夫九段。

黑 1 向中央扩张，白也二间跳。白 2 跳显得有点薄，黑当然想要攻击白棋



黑 1 逼迫白棋，像是威胁白棋说：“喂，我要断了”，这是很有趣的。白 2、黑 3 交换，黑可满意。黑 5 时，看到联络困难，白 6 长，弃去中腹数子。但黑 7 扳，吃住白棋成功

第七章 整形之法

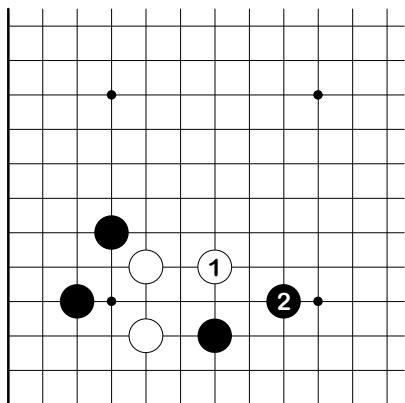
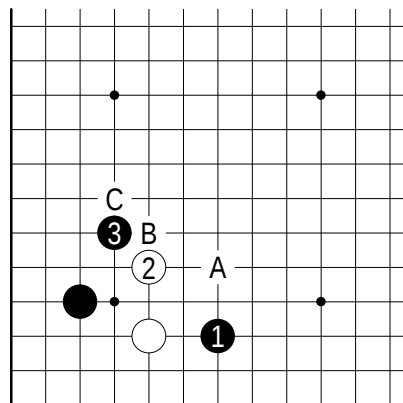
本章前言--正是应当想办法的时候

与其说在形的急所上走一着而防守，还不如说是为构筑更积极的有弹力和安定的形。这就是本章的主旨。

因而，这不是静止的而是动态的因素，正因如此，必须下功夫。

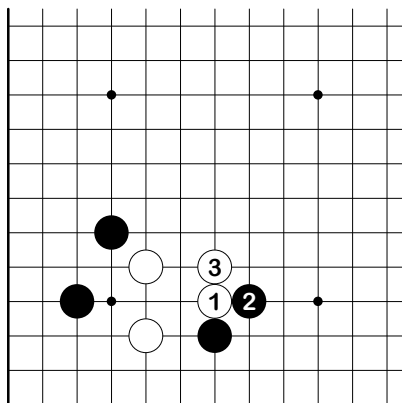
1图：黑1一间夹，白2跳，黑3飞了。

白这时若置之不理，被黑A一跳就难以忍受了，因而白必须应。然而白单纯于B位压，黑C顺势长，无疑白是大恶手



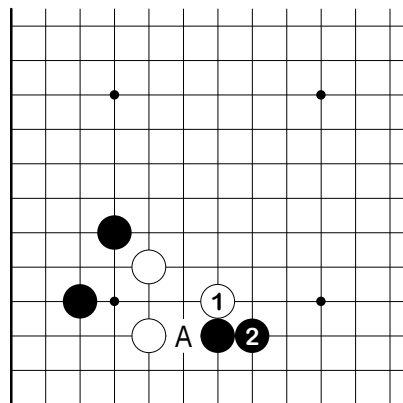
2图（不能算是整形）

白1试向右边跳，但这手只是单纯地逃跑。假使黑2应，白仍不能说是安定之形。也就是说白1跳不能算是整形



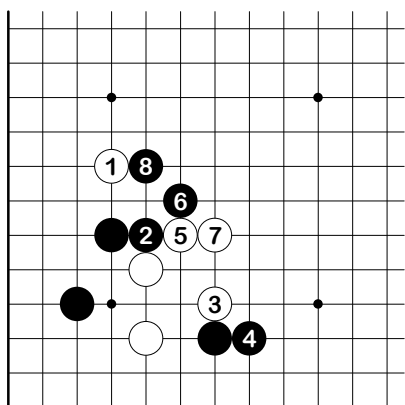
3图（靠长整形）

白1靠，黑如2扳，白3退，白棋眼形具备也安定了。与其说白1、3是逃跑，还不如说这是整形更为准确



4图（有点不甘心）

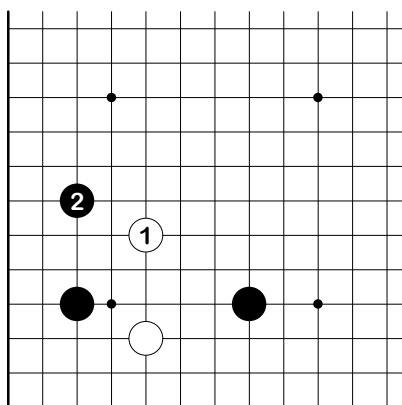
白1靠，黑2退，此法似乎不错。这是不给白棋整形的调子。接着白A顶，虽说构成颇为坚实之形，但是白特意在此补一手也有点不甘心。白A感觉稍缓



5图（定式）

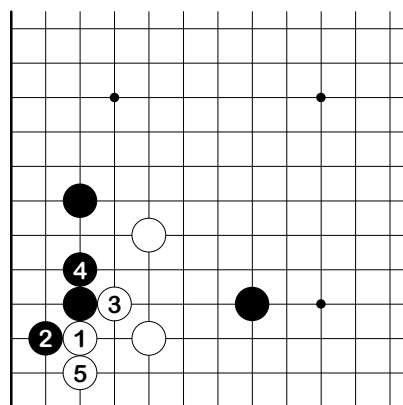
回到最初的图形。从白1入手整形，这是最高级的战术。诱使黑2挡后，白3再靠。黑4时，白5、7扳退是次序。至黑8是定式。不过这可以说是白为了整形下了功夫而形成的定式。

一旦紧急之时，预先有整形手段的谋划，这是很重要的



6图（放着不走）

白1、黑2是定式。按通常的想法，白就这样放置不走，不是很担心出问题吗？但是，一旦有事，白事先已有准备

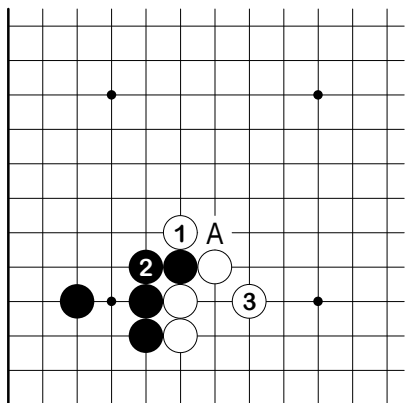
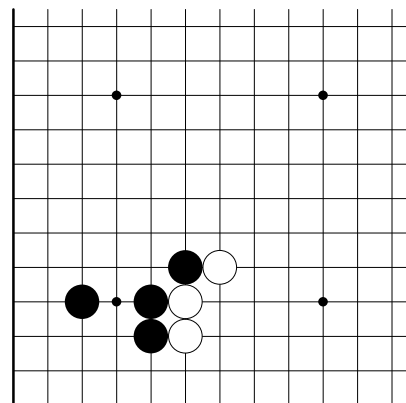


7图（整形）

白1、3即是整形的手段。进行至白5，白不必担心被攻

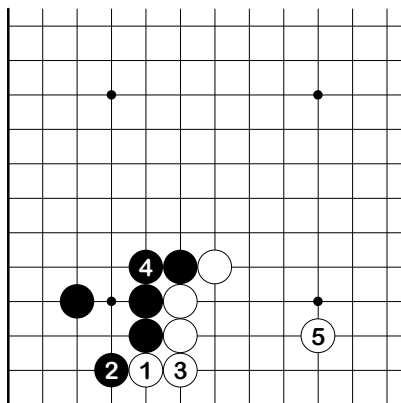
第1型（白先）

白二子头被扳，稍有被压迫之感。这一带，白无论如何得整形



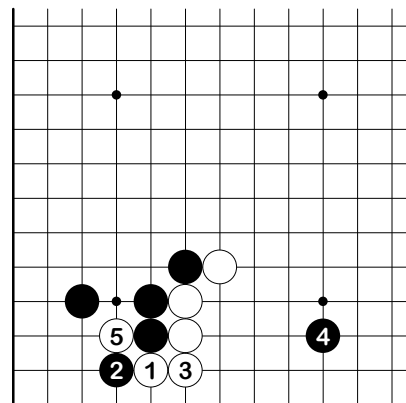
1图（平凡）

白1打、3虎，大概是首先易被注意到的吧。但这样走无疑是平凡的，有俗手的感觉。接下来黑A位断，是严厉的



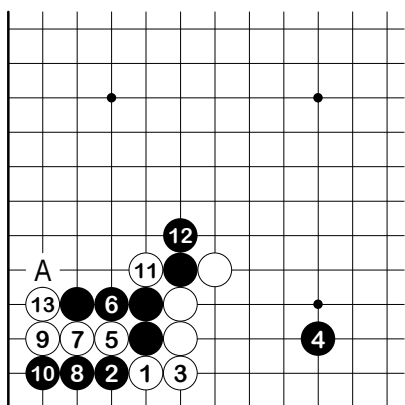
2图（正解）

白1、3扳粘，稳健地扎根。黑4粘时，白5可以回过头来开拆，白形舒畅



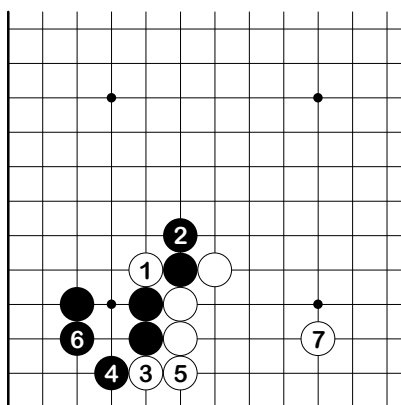
3图（单断）

白1、3扳粘绝对是先手吗？这是有必要确证一下的。例如，白有没有怕被黑4先逼的担忧呢？此时，白5单断是要领



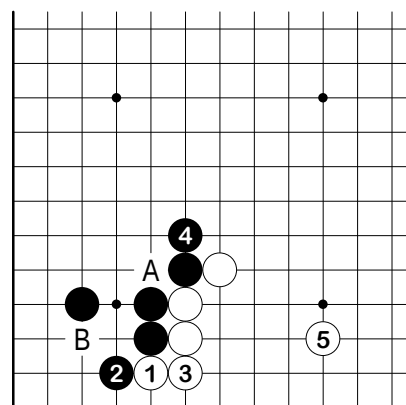
4图（黑无理）

续前图。
黑6只有打，白7逃。黑8、10时，白11又断打，至白13，黑不能A位挡，角上黑棋被吃



5图（次序）

最初白1先断，黑2时，白3、5扳粘是先手无疑。不过这个次序有些换蛇添足，徒使黑阵加固，所以不好

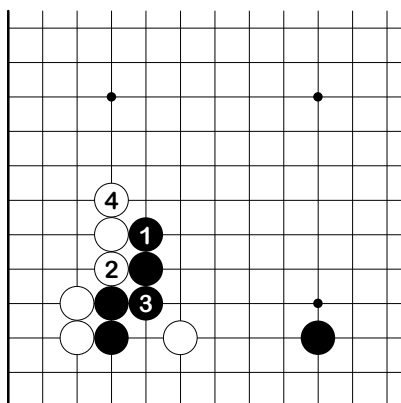
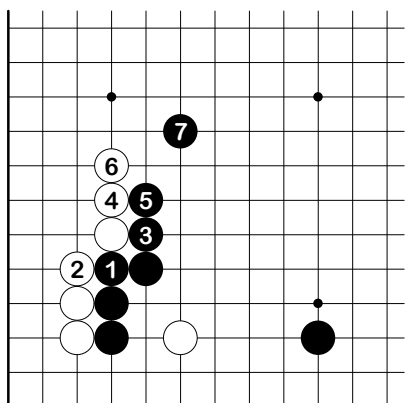
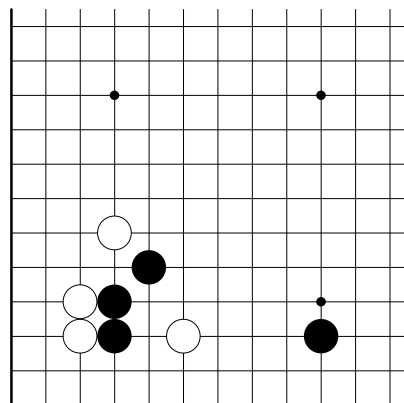


6图（骗着）

白1、3时，黑A粘是本手，但却在4位长留下A位的断点，因而味道不好。不过，白立即在A位断与黑B交换等于帮对手走棋，形成如前图那样的局面

第2型(黑先)

这是让子棋中经常出现的形。几乎没人有能走出正确的应手。这大概是第一着特别出人意料缘故吧



1图(普通)

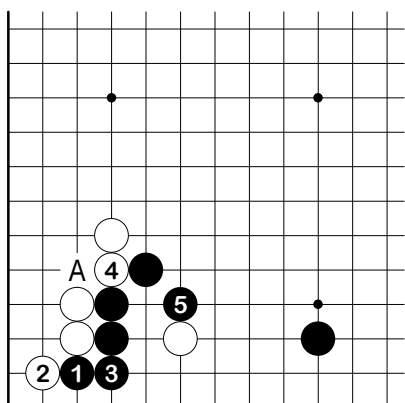
大多数人大都会走1团,之后3、5压长。这是容易理解的下法,因而也容易被滥用。这样走并不坏的时候也有,不过从形上看,多少有些俗

2图(难受)

黑若先于1位压,白立即抓住机会2位挤,黑3被迫粘,很难受

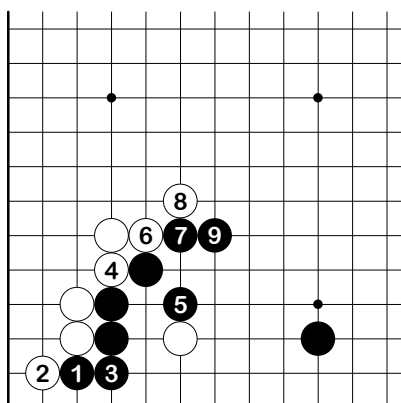
3图(正解)

黑1、3扳粘是正解。也许在下边行棋确实有点没想到。但恰因这一扳粘,黑棋自然得到了整形的效果



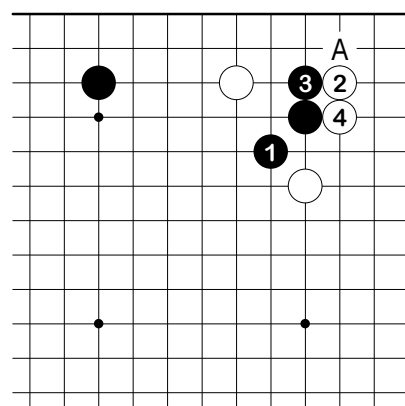
4图(虎)

白4是防止黑A扳入的手段。白4顶了,黑5虎也就成了必然。与前图同理,白4、黑5也是追求形的下法



5图(之后)

前图之后,如果白6曲,黑7扳,大致成白8、黑9。这是黑无任何不满之形

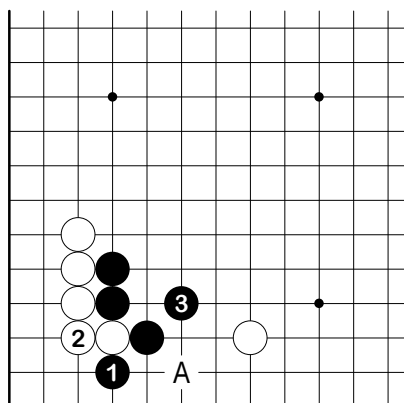
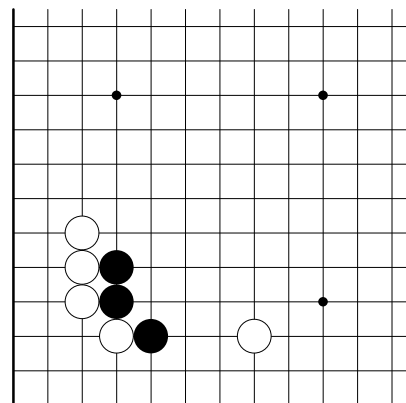


6图(星定式)

【注:形成过程】白两边挂角后,黑1尖出,白2点三三,产生本题图形。至白4,这当然是大家常常下的图形,然而以后会走A位扳的人却非常少

第3型(黑先)

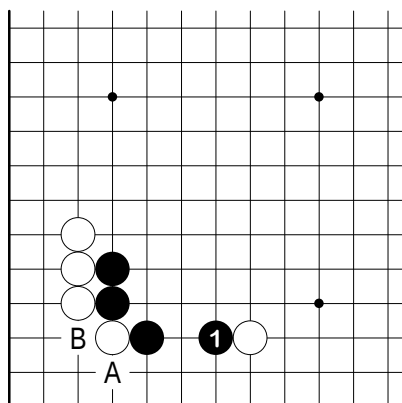
想马上打吃是很坏的习惯。要预先想一想，打吃能否得到好形



1图(打)

黑1打，不用说是俗手。

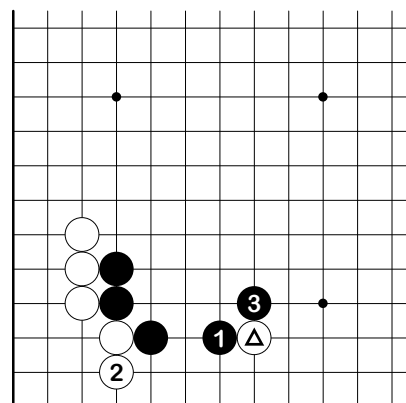
黑3虎，看上去大概是形。但是白有A位点，黑棋形要比想象的沉重



2图(正解)

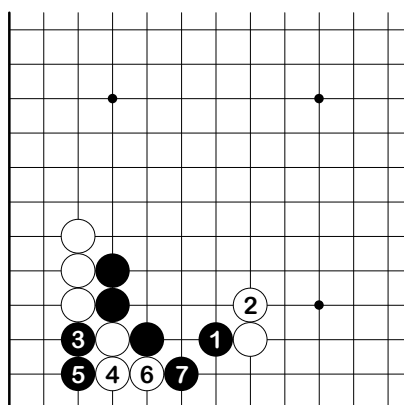
黑1碰，是整形的手筋。

如果问为何不A位打，自然是为了瞄准B位的断打。黑1碰后，B位断打就成立了。



3图(正解续)

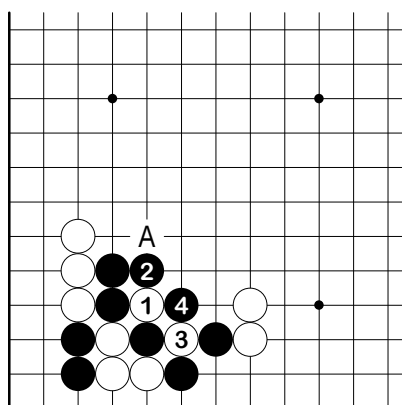
黑1碰后，白2如果立，黑3扳无疑。黑控制住白▲一子的作用，子力充分发挥了效率。这个图看，1图的黑棋棋形显然不好



4图(断)

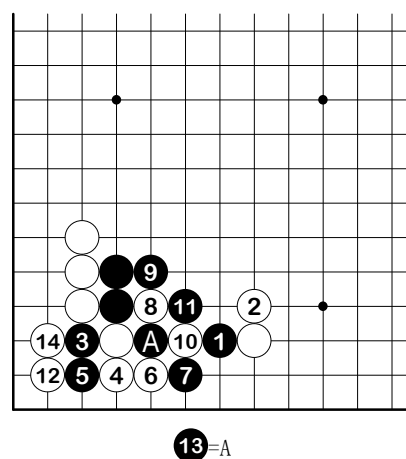
黑碰后，白2长抵抗会怎样？

此时，黑3断打，应接至黑7挡。接下来——



5图(反打)

白1断，黑2反打是要点。黑2若3位粘，白征子或A位枷，封锁黑棋。即使让白3提一子，黑4反打白不能粘



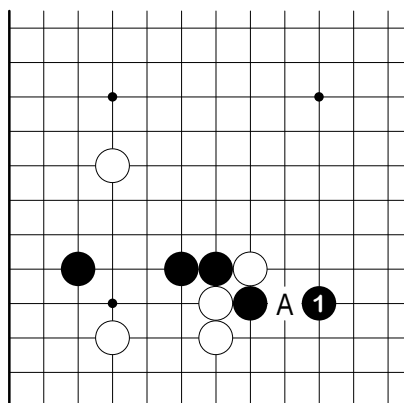
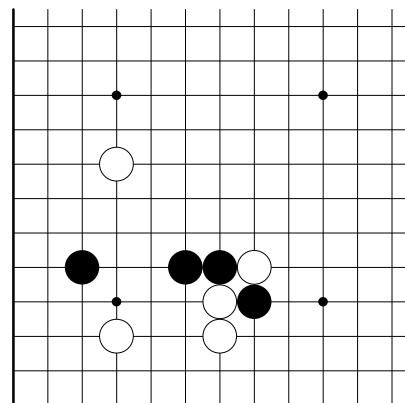
6图(黑好)

展示一下完整的次序。

白12夹是形。黑能先手提二子不坏。本型中，黑1碰和黑9反打是要点

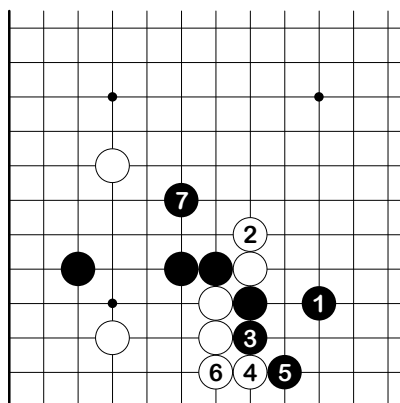
第4型(黑先)

这是在定式中也常出现的形。看似平凡，实际却蕴含着相当深奥的内容



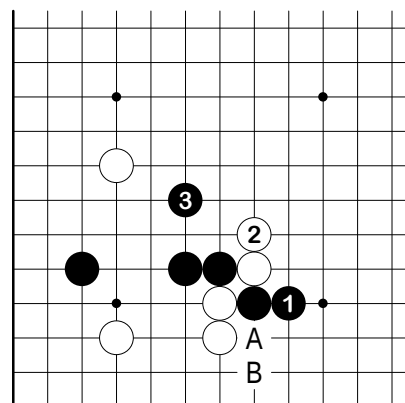
1图(正解)

黑1跳是正确的着手。黑1是可怕的，而一般人都想在A位长。其差别在哪里呢？这是一定要透彻加以理解的



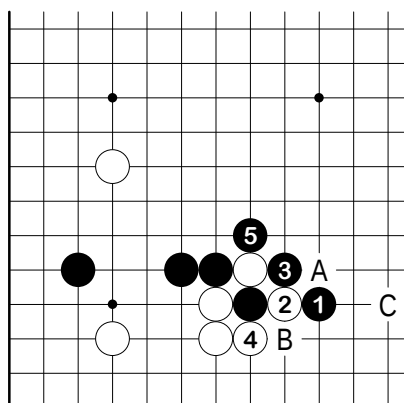
2图(必然)

黑1时，通常白2位长，因而黑3贴下。如果黑在这点可以贴下，反过来也可看出1跳的必然性。白4、6扳粘，黑7跳出是要领



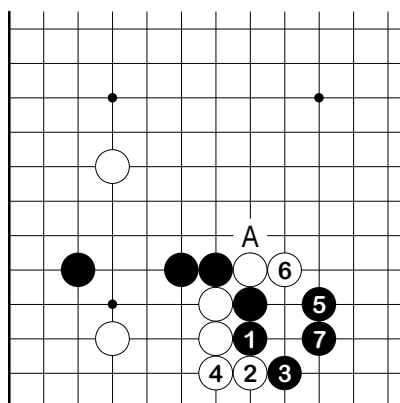
3图(长)

以为黑1长安全，其实如何呢？同样白于2位长。黑此时再A位挡，就成了愚形。黑1位有子虽可B位跳，但对白棋却不能构成压力



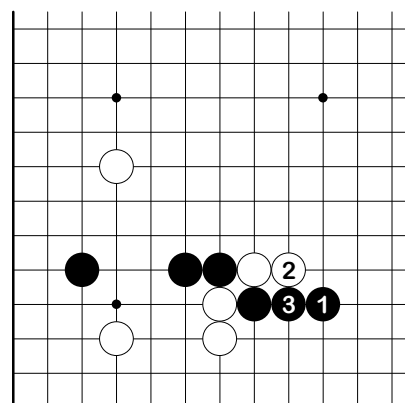
4图(封锁)

黑1跳，白2打时黑不用担心。对此黑有3、5套打反封锁白棋的手筋。接下来白A若反打，黑提劫，白B粘时，黑再C位跳，这是要领



5图(错误)

黑1挡，错误。黑5时，白若A位长则还原成2图。但此时白6位长却是有力的一手

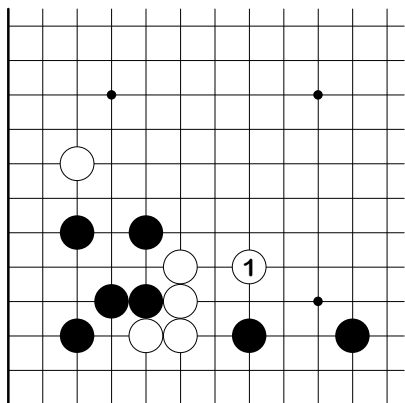
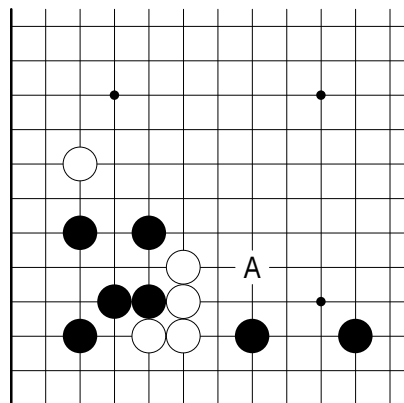


6图(更好)

黑1时，白如2位长，黑3粘机敏。白长的方向与前图相同，但是黑形却以本图优。黑1跳的效果，仍然体现出来了

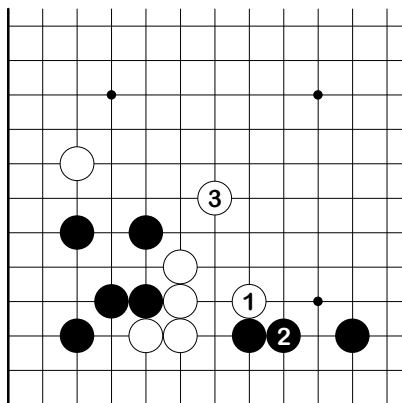
第5型(白先)

白四子很重。再被黑A位跳受不了。在黑动手之前，白无论如何都必须整形



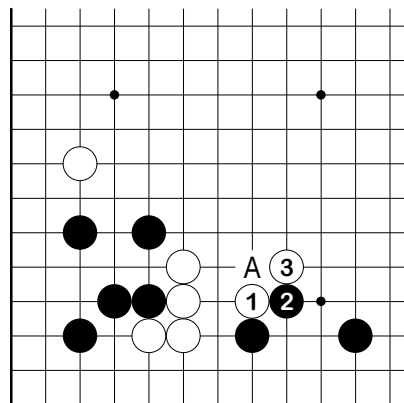
1图(跳)

“敌之急所即我之急所”，照此格言，白1跳，白形很整齐。但这手对黑棋没有什么影响，因此稍有不完美的感觉。此外还有没有更有力的手段呢



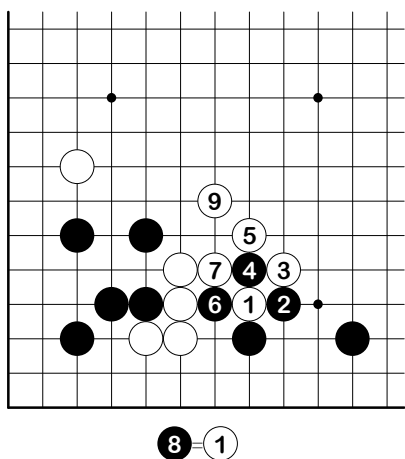
2图(靠)

白1靠，黑如2退，白3飞，成向外扩张之形。与前图相比，步调快而且有韧性，因而白1是好手



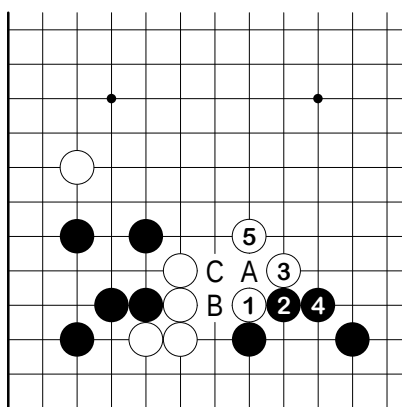
3图(反扳)

白1时，黑2若扳，这就是本型主要论及的问题。对此白A位退棋形很重，因而务必3位反扳



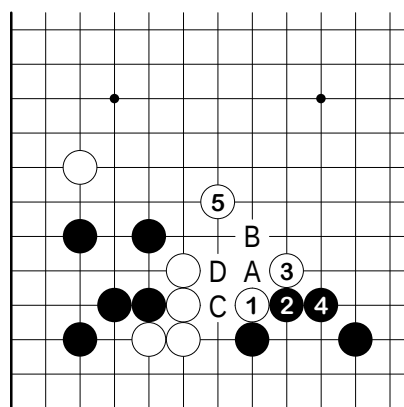
4图(外围)

黑4断打，白5当然反打。至白9虎，白成好形。白棋在外围漂亮地腾挪获得成效



5图(厚)

白1、3时，黑见A断有中计之感故4位退。如这样白5虎，成厚实之形。黑B打时，白常C位做劫。另外，白5还——

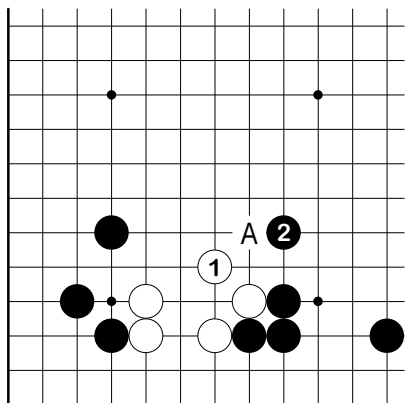
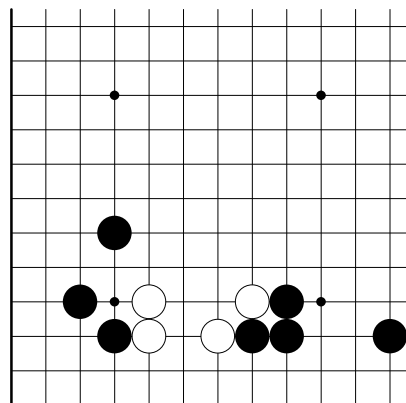


6图(白外扩张)

白5也可以急速向外推进。黑A断，则白B、黑C、白D。白形漂亮，无疑应该欢迎黑这样走

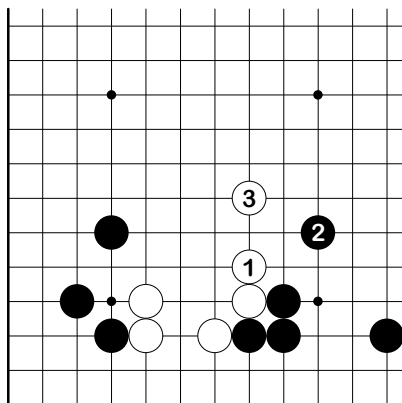
第6型(白先)

第一手是最普通的。预想其后的演变是本型的主题。白最终会走成什么样的图形呢？



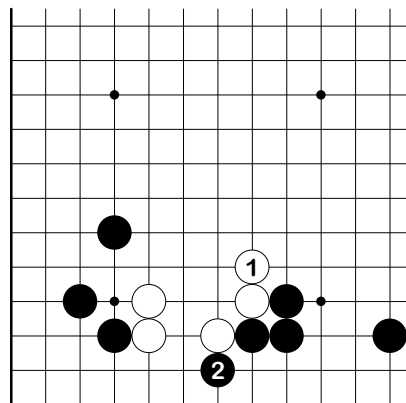
1图(虎)

白1虎，绝对也是形之一种。黑2，或者更严厉的A位是可预想的。但不论怎样，这是白向外推进速度要慢黑一头之形



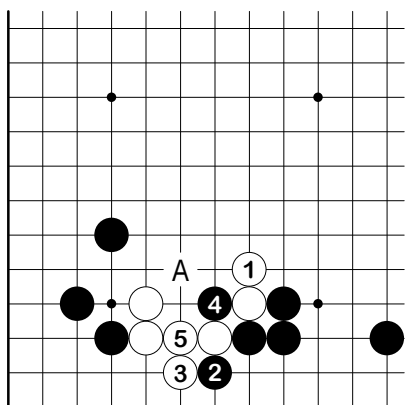
2图(长)

白1长如何？黑2飞，则白3跳。从速度上看，比前图是明显地快了，但是白1时，有无别的问题呢？



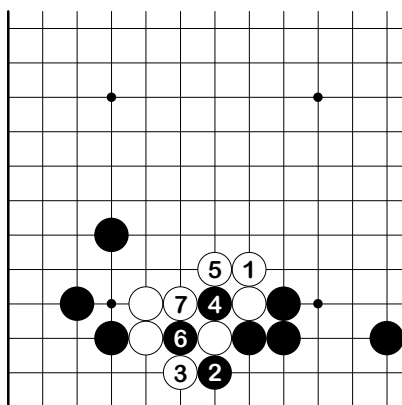
3图(下扳)

白1长时，考虑一下黑2下扳时的对策是有必要的。如不加考虑，即使第一着走对了，以后却可能出问题



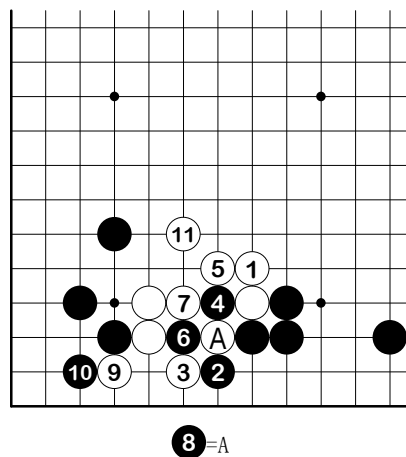
4图(愚形)

白3虎挡，黑4当然断打。对此白5似乎不能粘。无论以后黑是否A位尖逃，白被黑大大地先手便宜了，这是肯定的



5图(正解)

白3挡正确。但黑4断打时，白5必须反打。让黑6提，白7再打。接下来——

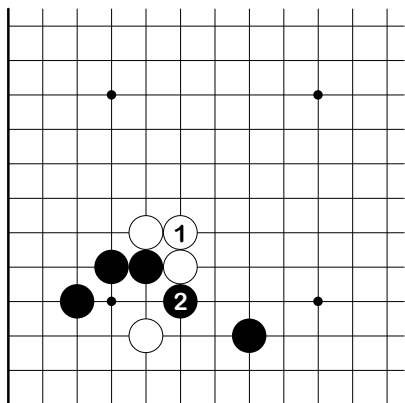
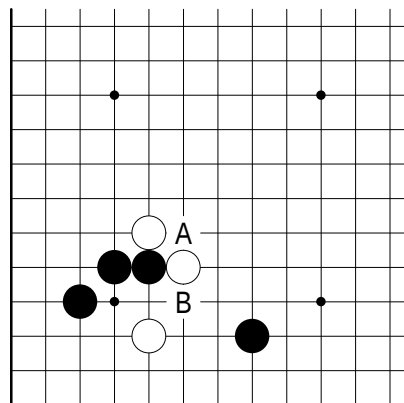


6图(舒畅)

黑8粘时，白9扳先手便宜后白11再虎。至此，白棋出头舒畅。可见白1长必然。但同样是白1长，4图与本图却有天壤之别

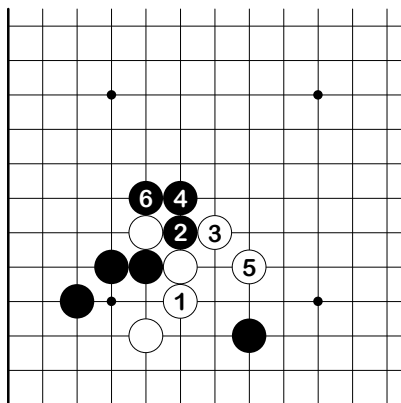
第7型(白先)

瞄着 A 断或 B 扳出。白不能同时兼顾两处毛病。既然这样，白必须选择重点防守



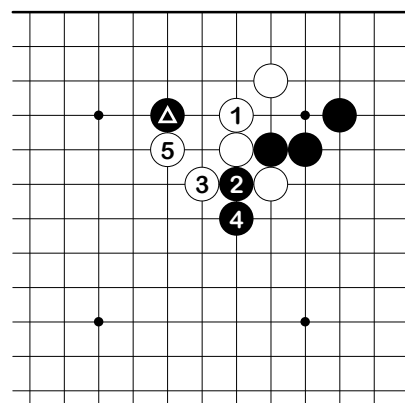
1 图(白大恶)

白 1 粘，黑 2 扳出必然。结果白一子暴死黑阵中，白不行。因此，白似乎必须封住黑 2 的手段



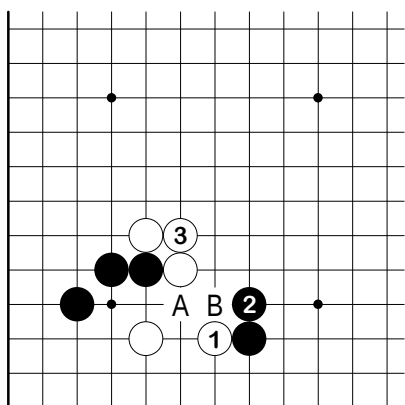
2 图(被切断，损)

白 1 退，这是常识性的走法。但黑 2 断时白只有 3、5 整形，立时不景气了。假使黑 6 抱吃，白被断的损失明显



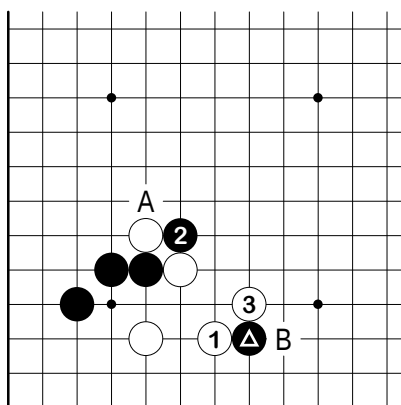
3 图(如果是这样)

【注：类似的形】这是黑△一子高一路时的情形。如是这样，白 1 立无妨。黑 2 时，白 3、5 是形。白 5 扼杀了黑△子的活力，因此收效是很大的



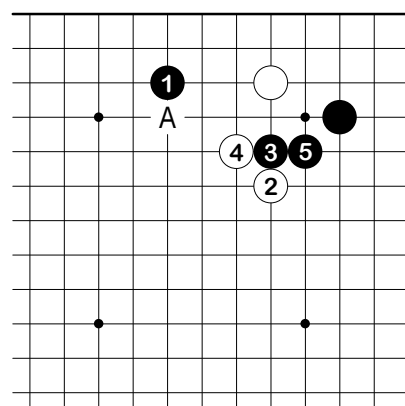
4 图(正解)

回到主题。白 1 碰有力。黑 2 上立，则白 3 粘。在此形中，黑 A 时，白 B 应，两处毛病全治理好了



5 图(不分上下)

白 1 碰时，黑若立即 2 位断，则白 3 扳。被黑断开虽很痛苦，但制住黑△子，也足可弥补损失。接下来黑若 A 打吃，白也 B 位打吃

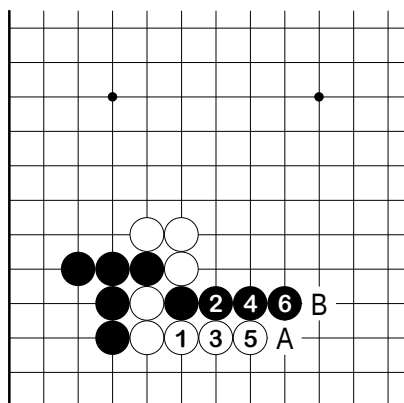
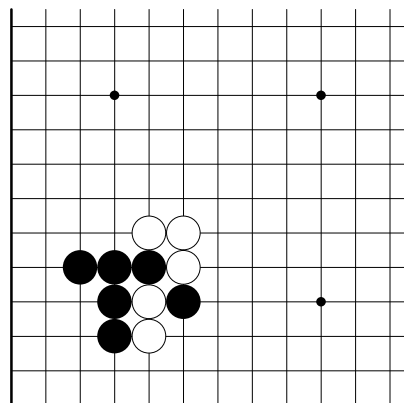


6 图(二间低夹)

【注：定式】黑 1 二间低夹时白 2 大跳，这时黑 3、5 靠退就形成本型。不过要注意不能与黑二间高夹(即黑 1 在 A 位)的情形混淆起来

第8型（白先）

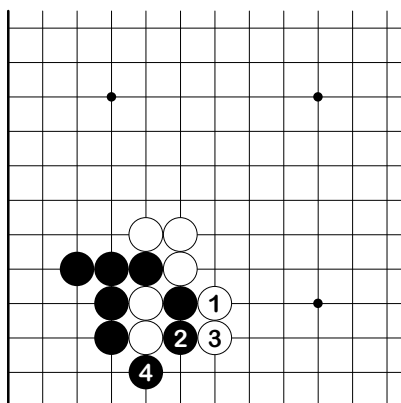
虽说是整形，弃子也是不可缺少的战术。
“长成二子而弃之”这样的格言也是有的。



1 图（败势）

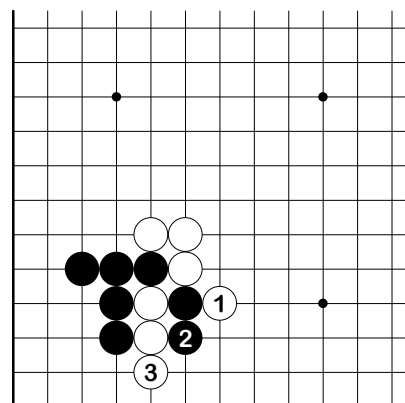
被断开的白二子，白打算怎样救出来呢？

白 1 只有打，黑 2，白 3、5 不得不连爬。更有接着白 A 爬，黑 B 顺势长的，白如此立呈败势了



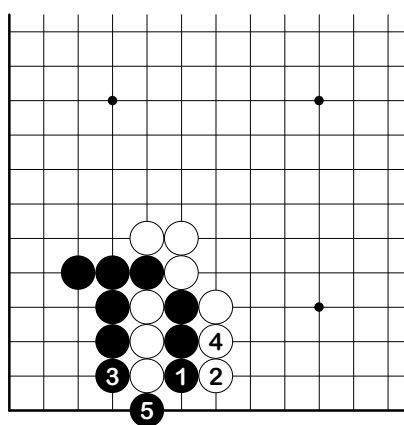
2 图（无味）

帮黑走棋不能满意，那么只好弃子。虽说是弃子，但白 1、3 弃子法无论如何是味恶之形



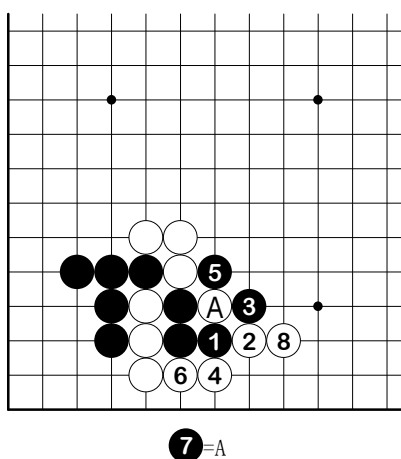
3 图（正解）

白 1 先打，黑 2 长时，白 3 也长，这就要点。“走成三子而弃之”此之谓也。接下来——



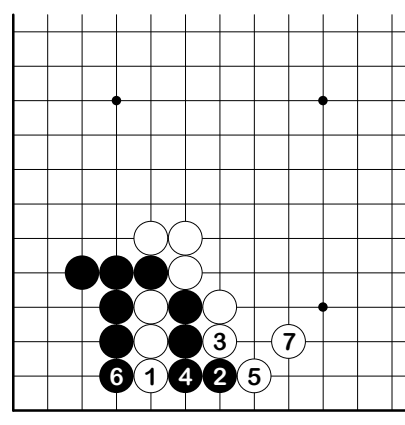
4 图（紧气）

黑 1 如立，白 2 夹。至黑 5，是必然结果。白 2、4 先手便宜获利很大。虽说走成三子才弃，与 2 图相比，黑地却没有增加



5 图（白成功）

黑 1 曲是大恶手。白 2 扳，黑 3 打时，白有 4、6 滚打的手段。至白 8，白大获成功

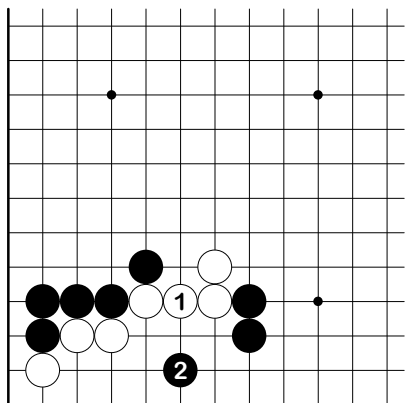
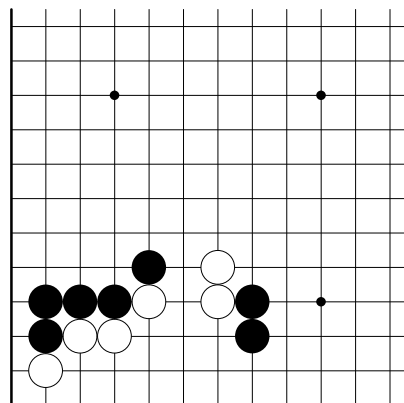


6 图（白充分）

白 1 时，黑 2 是最强的抵抗，这样走可以避免走成 4 图结果。白 3 至 7 告一段落。黑取得先手可以满足，但白也形成厚势，弃子的作用体现出来了

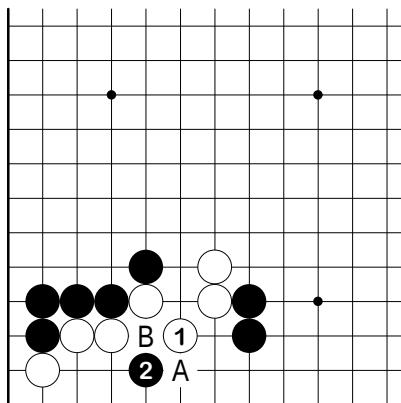
第9型（白先）

断点令人放心不下，怎样补好呢？这是难题。担心之余，又下出不解决问题的棋，这是最糟糕的



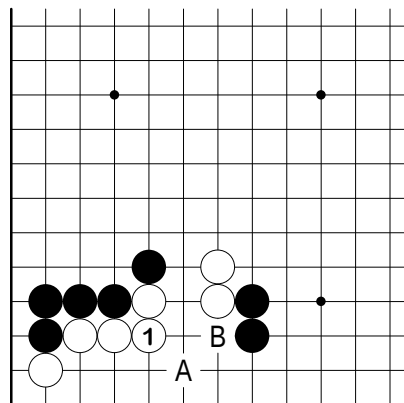
1图（不合格）

白1粘，正是过于怕断反而补得不是地方的一手。白上面成了愚形。黑2伸腿，白眼形也受到威胁。应该说这是首先不合格的例子



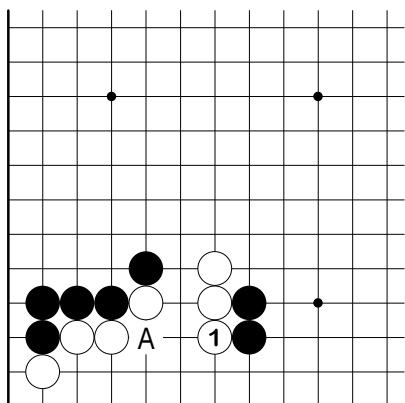
2图（虎）

由上图教训，这次白1虎。但这也是留有弱点的形。如被黑2位点，白又不能A位挡，只好B位粘，黑大便宜



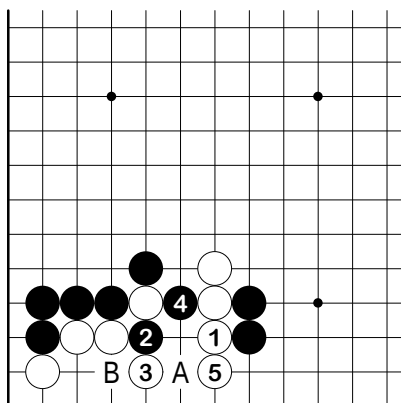
3图（虽说坚实）

白1粘，是更坚实的走法。但是黑A伸腿，或者B位曲，仍有夺白根据的余地。这也只能说是不彻底的防守



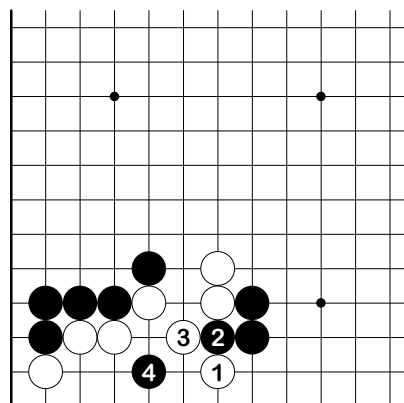
4图（正解）

下定决心，白1立，这才是正解。白对A位断点不予理会，如被黑断会怎样呢？当然，如白没有对策，就不会想到白1立这步棋



5图（反打）

黑2断打，白3反打弃一子。若能发现这一手，整形就轻而易举了。至白5立，白形安定。黑若A挖，则白B粘，连通

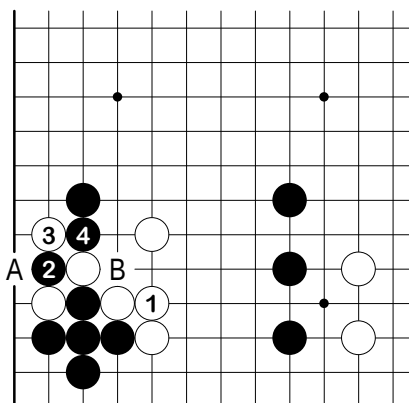
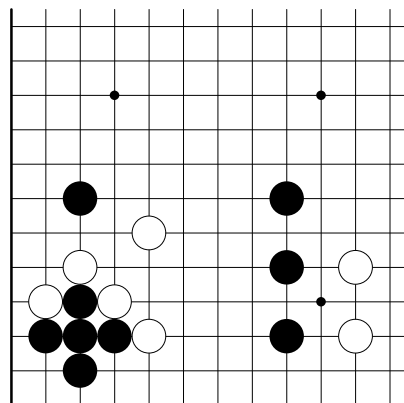


6图（跳）

白1跳，似乎很潇洒，却是看漏了变化。黑有2冲、4点的手段，结果苦心想出的白1，反以失败告终

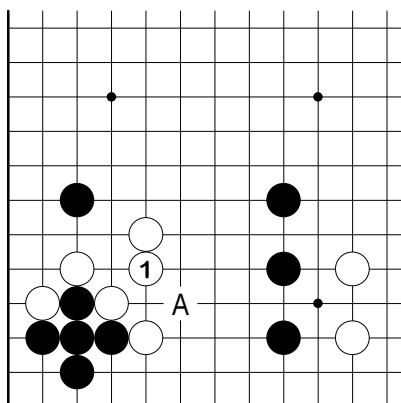
第10型（白先）

学过定式的人大概容易理解。不过类似的形在实战中产生后，是否能巧妙地腾挪，仍是相当高级的问题。



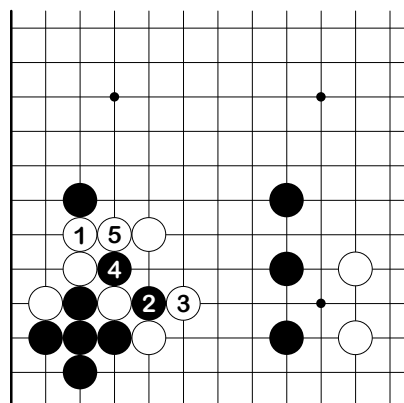
1图（失败）

白因为有好几个断点，先按顺序于1位粘，看看如何。黑2、4强手。白A提，黑B反打，白呈穷途之形。



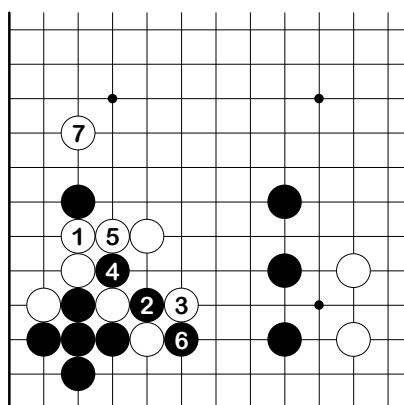
2图（消极）

白1虎，一手同时护住两个断点。虽然牢固了，但此手仍是消极的防守。黑还有A刺，白的眼形不能说丰富



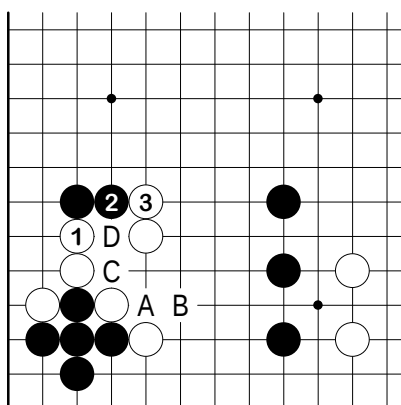
3图（正解）

像是要在外边行棋。白1顶，好手。黑2打，白3反打是腾挪的绝招。黑4提、白5粘，白形整齐。白1的用意也很好理解了。



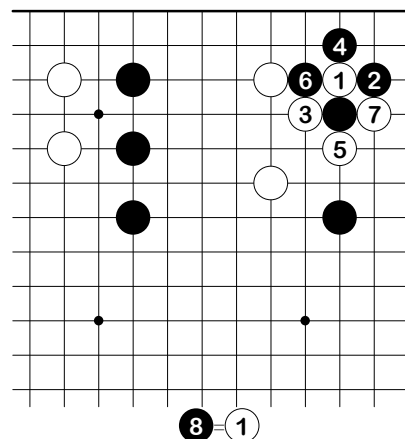
4图（安心之形）

接下来黑6若打吃，白在7位夹是要领。下边尽管全部给黑棋，由于白一队子已坚固，付出的代价得到了充分的补偿



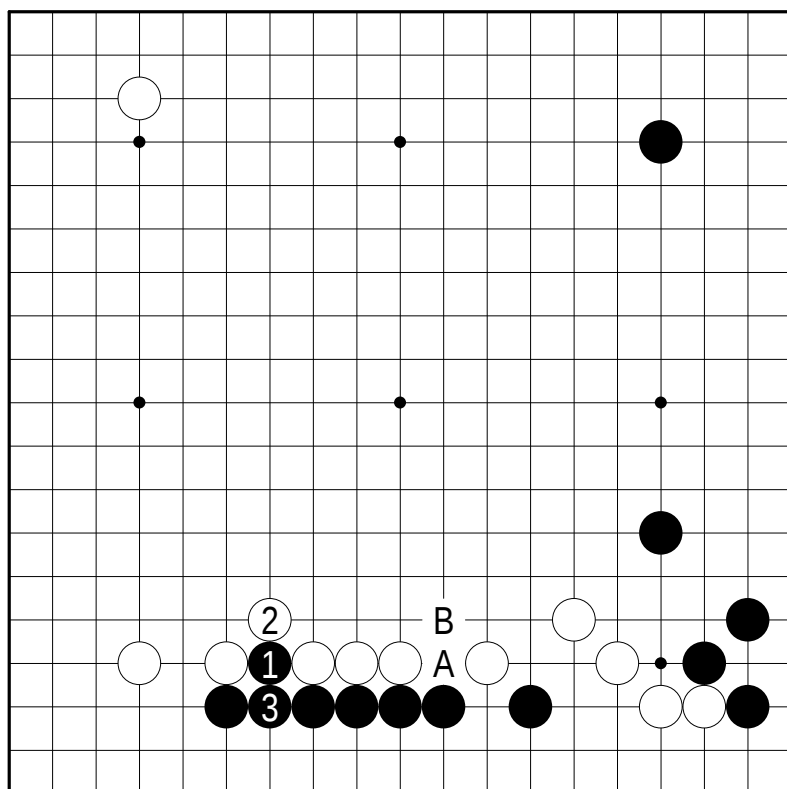
5图（重）

白1顶时，黑2上立是很笨重的着想。白3压愉快。黑不论何时A位断，白都B反打，黑C提，白D粘，仍然是要领



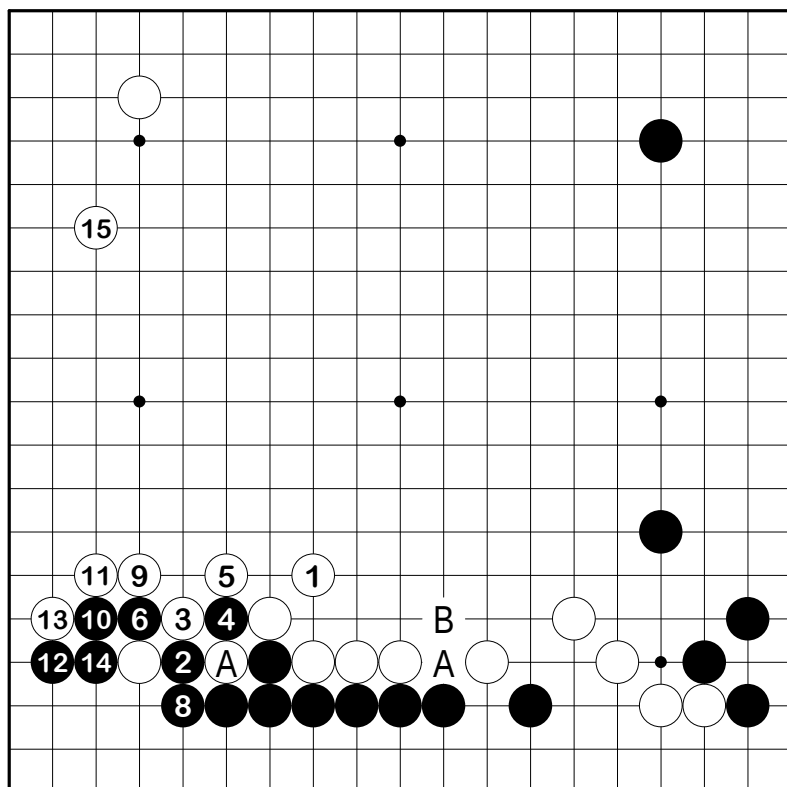
6图（次序）

展示一下原型产生的过程。白1、3托、鼓，黑4打是强硬的手段。至白8，这是三间夹定式中常出现的形



整形之法 · 实战例

这是我执白对大竹英雄九段。
黑 1、3 挖粘了。白怎样整形呢？因为黑 A、白 B 后，上边要产生断点，所以要补强白棋需要一番苦功。



白 1 虎补。这样，黑 A、白 B 交换，白不必担心。
问题是如何对付黑 2 打。
白 3、5 毅然封锁黑棋。
至白 15，白舍弃大角，在左边形成大模样作战态势。这大概是出乎大家的意料吧。

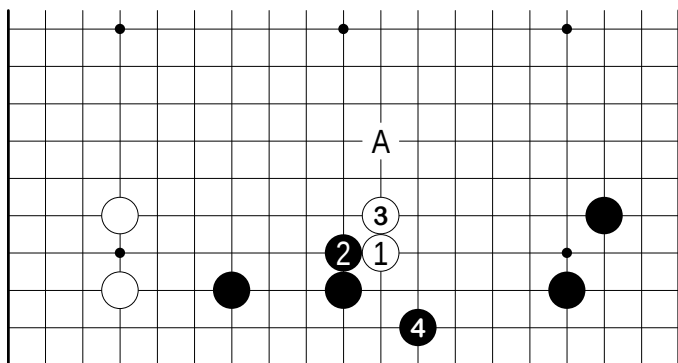
⑦=A

第八章 轻灵的走法

本章前言--减轻负担

“轻”这个词，我以为解释成“负担轻”“责任轻”比较好理解。

轻的反面无疑是重，也就是负担重，责任重。

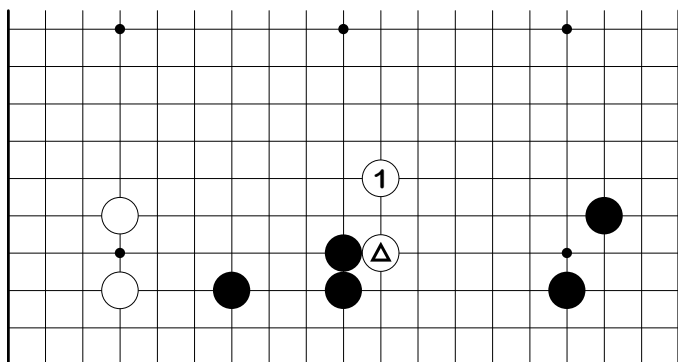


1 图（重）白 1 肩冲消黑模样，黑 2 贴长时，白该如何应呢？我们以这个局部的应接来说明“轻”、“重”的问题。

白 3 是普通的下法。但是既然长了，白就有不能轻易弃子的担忧，也就是责任重了。

在周围如果有黑棋，仅此一点，白的负担就很重，因而白 1 成为重棋的情形是常见的。

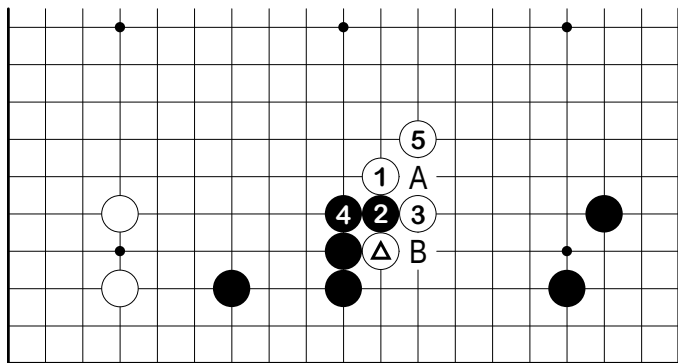
黑 4 飞，以后就瞄着 A 位的镇了。



2 图（轻）

白 1 跳，轻。若说怎样轻，那就是根据场合，白▲随时可以弃掉，因而负担轻。如果正面直接去援助白▲一子，白的负担就会加重。

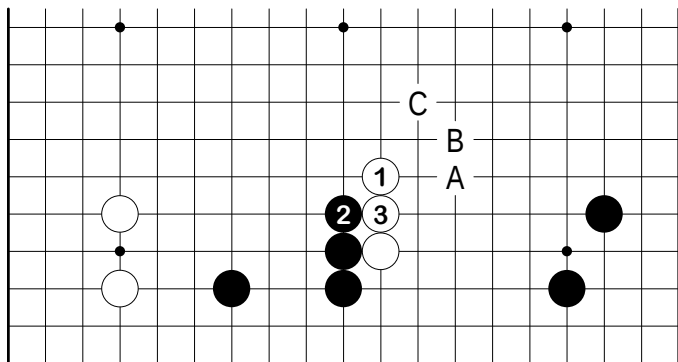
当然虽说弃子也可以，但还是要具体地考虑是什么样的形。



3 图

黑 2 挖冲击白一间跳，当然是可以考虑的。白 3、黑 4 后，白 5 虎，或 A 位粘。如果这样，弃去▲一子也是同样。白不至于想不到黑 B 断，但即使如此白损失也微不足道。白向中央发展的形势无疑是乐观的，而且侵消黑阵也获得了成功。

此外，黑 2 也有夹的下法。但如果这样，白有腾挪手段，即白 3、黑 4、白 5，仍是弃▲一子的下法。



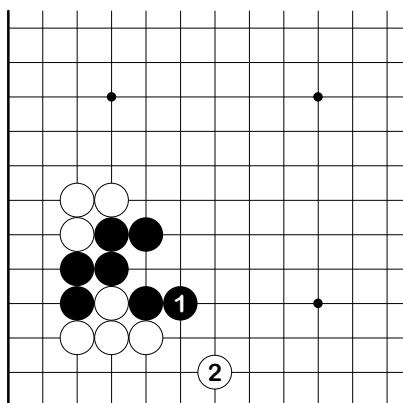
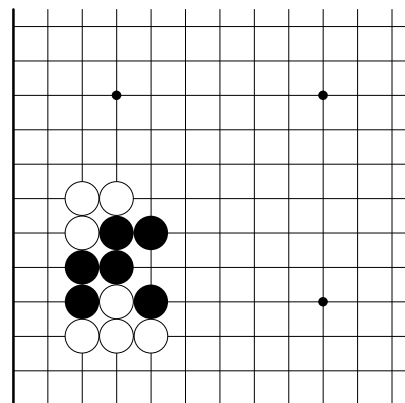
4 图（走强了）

黑 2 想以静制动，白 3 可以粘，这样白棋也走强了，所以不必过于担心。但尽管如此，在因周围的情况变化而感到“重”时，白 3 一子应根据情况，选择 A、B、C 这一类中较轻的着手点。

有一点必须注意：“轻”和“薄”的差别极细微，不能混谈。如果能够忍受对手的攻击，仅指这种形为轻形。如果被攻，显出破绽，这不是轻，而是薄形，必须注意这种区别。

第1型（黑先）

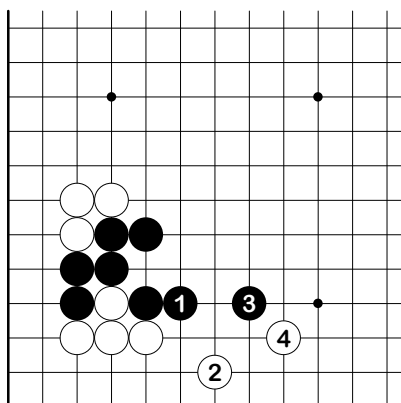
虽说是“轻灵之形”，却也多种多样，先从基本的形开始。
黑的下一手是什么？如果是中级者，应该知道这一常识



1 图（长）

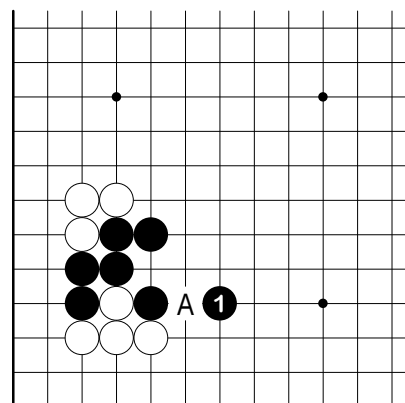
黑 1 长，对中级者而言，是基本的常识。

但是中级棋手必须再进一步考虑棋的效力。本图白 2 飞了——



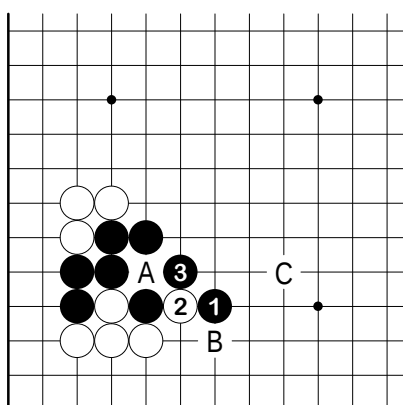
2 图（扩张）

接下来黑 3 跳也是常识。不过，对此白也有 4 位飞出的手段。记住这个图形，请与下图比较一下



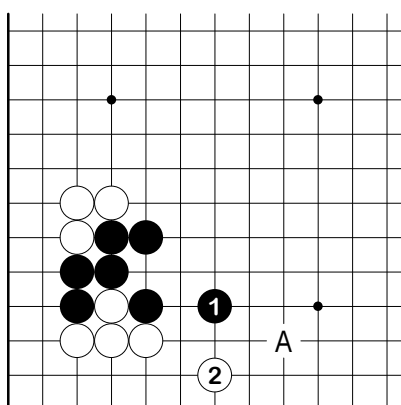
3 图（正解）

黑 1 跳，对于高手是很普通的一手。与走 A 位比较，可以说是轻灵之着。如果能走出黑 1 这种冷静之着，是很了不起的



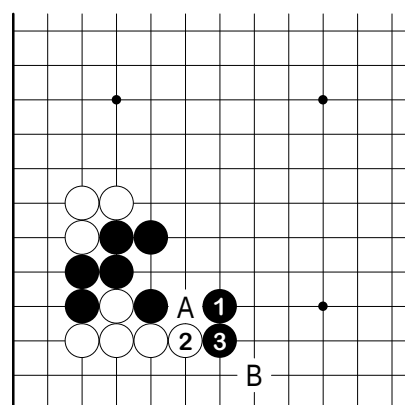
4 图（挡住）

黑 1 跳后，白 2 打并不那么可怕。对此黑 3 当然。白尽管 A 位提子，对黑却没有多大影响。如果白 B，黑大致 C 位飞，黑不坏



5 图（先行一步）

黑 1 时，白一般 2 位飞。但是这样黑就可以先在 A 位飞住，与 2 图的差别很明显

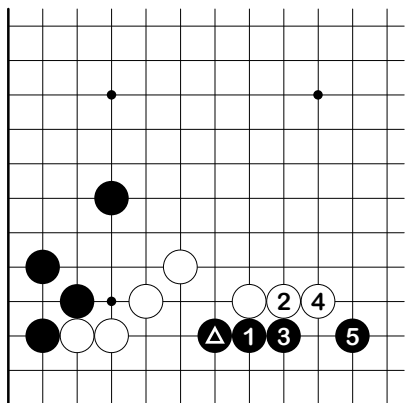
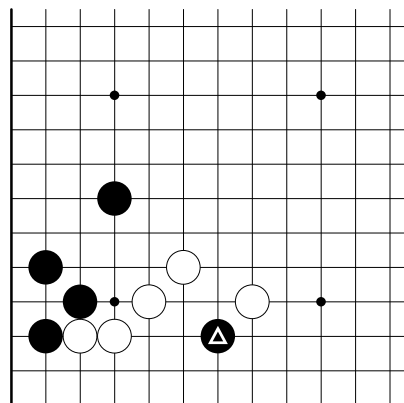


6 图（选择）

白 2 如长，黑周围若强就可以 3 位挡。另外，黑 A 粘，白 B 飞，让白在下边爬行，黑如此选择的理由是想将外势走厚

第2型(黑先)

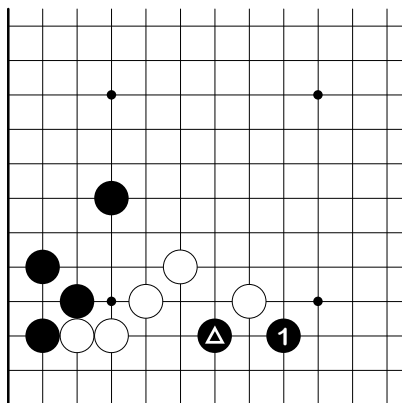
如何活动下边黑△一子？虽说类似这样的形，时时可以见到，但同样的应法不见得好



1图(爬)

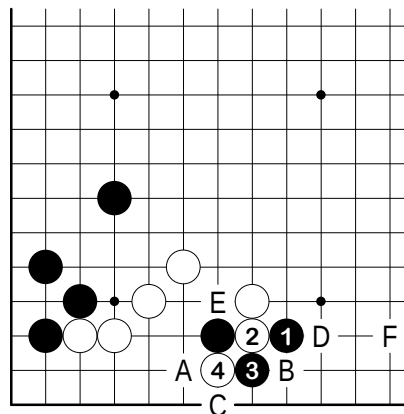
如直接活动黑△一子，那么只有1位爬。白2时，黑3还得爬。白4时，黑5虽然可以跳，却已经使白外势走强，筑成了一道墙壁。

救一子果然只有这么一点价值吗？



2图(正解)

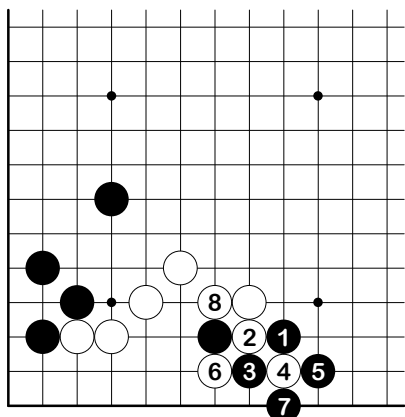
黑1跳，有点把黑△一子弃掉了一半的意味。如果打算弃子，这部分的负担也就变轻了。



3图(冲断)

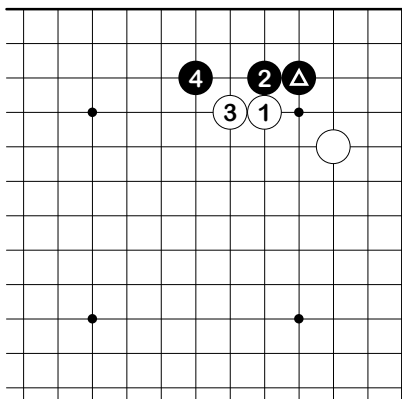
白有2、4冲断的下法，以后黑A、白B、黑C时，白D必须具备征子有利的条件。因此，黑棋以后还可以伺机引征作战，非常有力。

黑或者B位粘，则白E、黑F，这也可以考虑



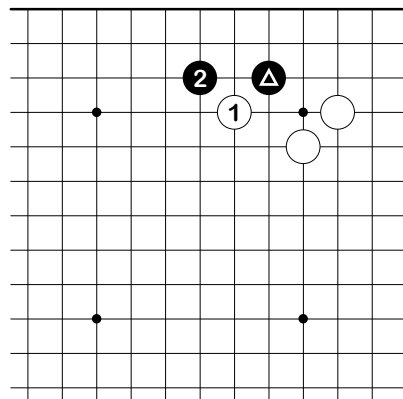
4图(很满足)

白2、4在外边断，黑5、7提一子，很可满足



5图(爬)

【注：相似的形1】因为角空还很大，黑△一子弃去是万万使不得的。因此黑2长之后，4再跳，必须全部接应出来

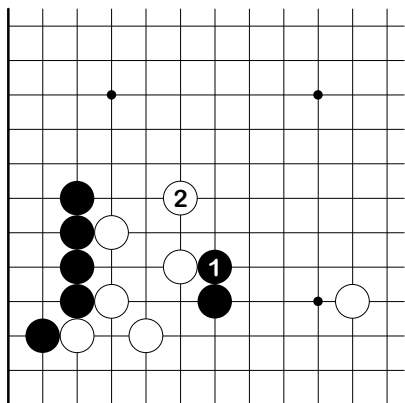
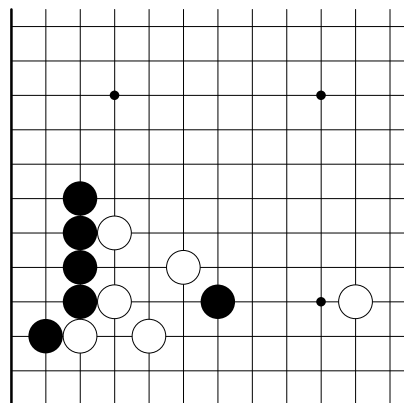


6图(跳)

【注：相似的形2】在右上的形中，角地已变得狭小了。因此救出黑△一子，也不见得有多大好处，所以黑2跳是正着。无疑，黑将根据情形，准备随时弃掉黑△子

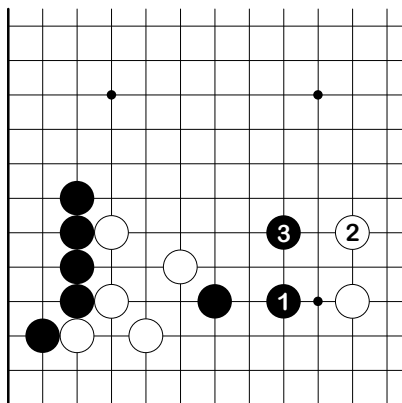
第3型（黑先）

对方的棋已经很强，因此不能正面作战。轻或重的感觉也由于与对手棋的强弱关系而产生了



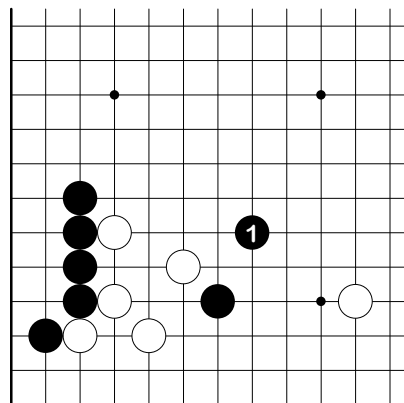
1 图（压长）

黑 1 压长，企图逃脱。但被白 2 一跳，黑二子没有重的感觉吗？黑逃的步子很慢，成了绝好的攻击目标，因而感到成了很重的负担



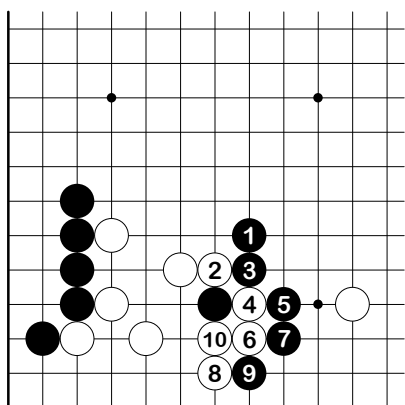
2 图（横跳）

黑 1 横跳，白 2 时，黑也可考虑 3 位跳。不过，即使这样，黑也不能说步调快了，必须再进一步考虑更好的随机应变的下法



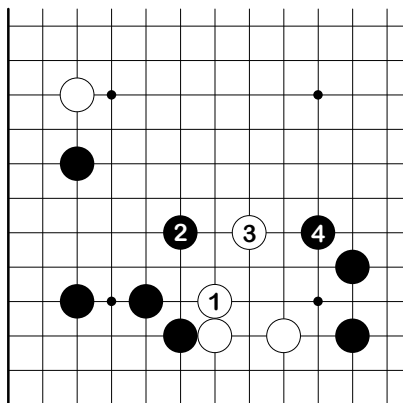
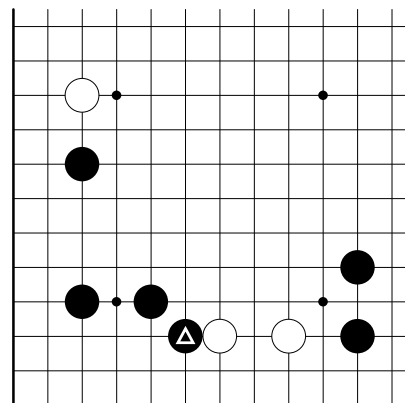
3 图（正解）

黑 1 飞，这是轻灵的一手。黑轻灵躲避左方强大的白棋的压力，把向中央快速出逃作为第一要务



第4型（白先）

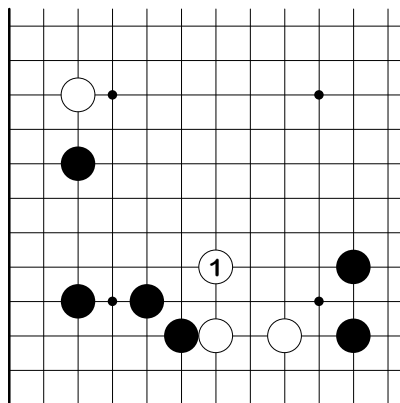
现在黑△子尖顶了，因为是在黑势力范围的正中，所以白不能过于掉以轻心



1 图（长）

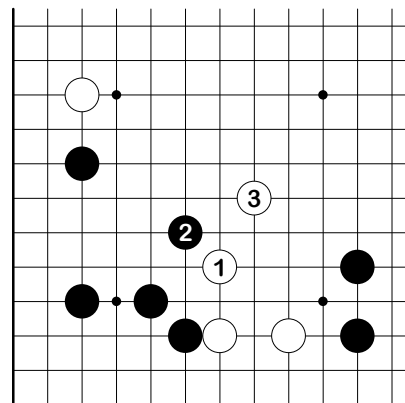
被尖顶要长，这是常识。然而在这个形中，白全体棋形窘迫。假使黑 2 飞攻，以下白 3、黑 4 这样进行，白是全体被攻之形。

也就是说，白 1 长，稍有滞重的感觉。



2 图（跳）

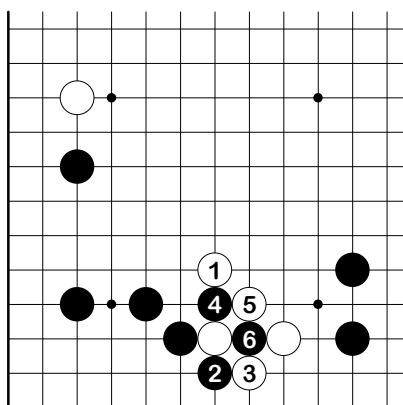
白 1 跳，这次稍轻了，也是比较容易腾挪之形



3 图（正解）

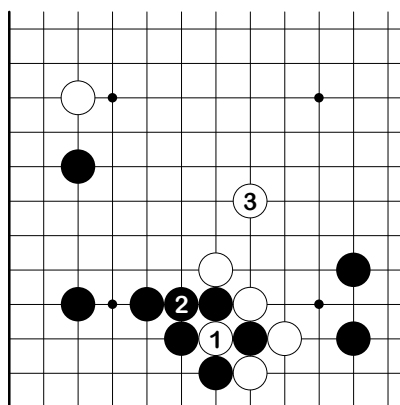
白 1 跳后，黑 2 飞攻仍是好调。但白还可以 3 位飞向外出逃。

与 1 图相比，本图白有利是可以理解的



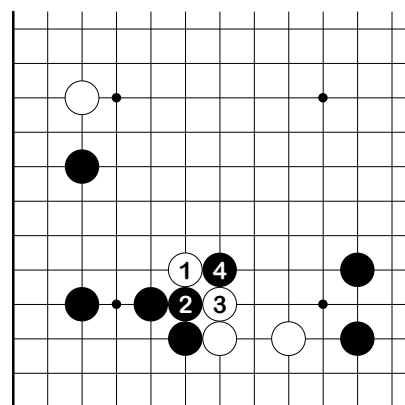
4 图（下扳）

白 1 跳，立足点是稍弱之形，但还不会达到性命交关的地步。黑 2 扳，白 3 挡，至黑 6 成劫



5 图（一般分寸）

这个劫，何时白 1 反提后，黑 2 粘是一般分寸的下法。以后白大致 3 位向外发展，白棋腾挪是好调

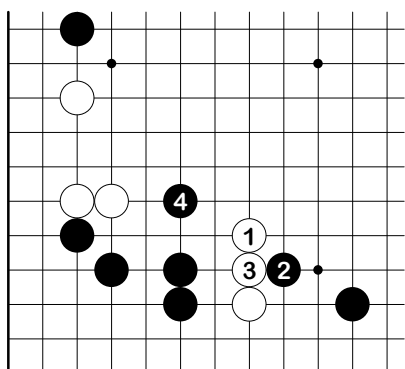
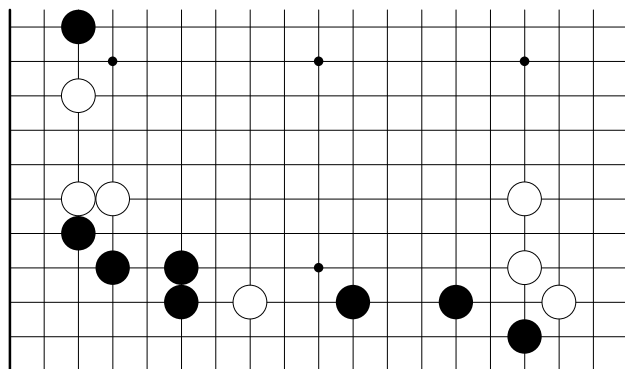


6 图（无理）

最初，白 1 飞似乎也是轻灵的一手。然而黑有 2、4 的强手，这是必须注意的。尽管轻了，但是以后无法收拾的“轻”，仍然是不行的

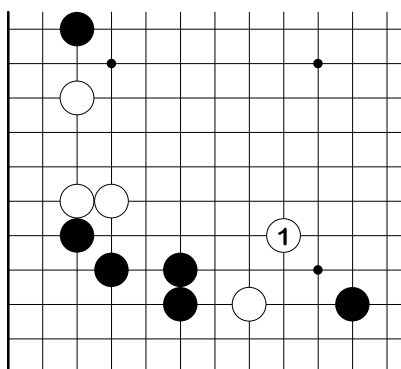
第5型（白先）

如何活动下边白一子。无疑白必须仔细观察左右两边的状况



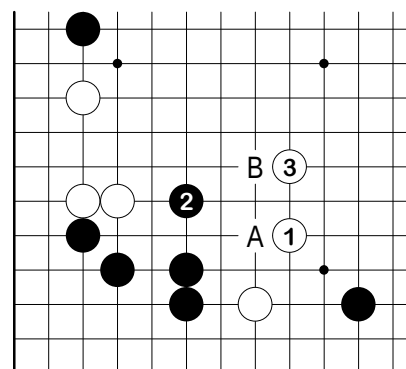
1 图（一间跳）

白1一间跳，普通。在此场合中，稍有正面迎敌之感，被黑2刺先手便宜，是白难题之一。白3粘，黑4又趁势攻击。白三子处于黑势力圈内，应说是滞重之形



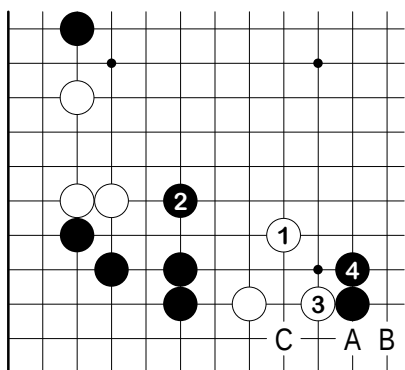
2 图（飞）

白1飞，轻灵之着。这个形对黑来讲，大概有点莫名其妙摸不着头脑吧？



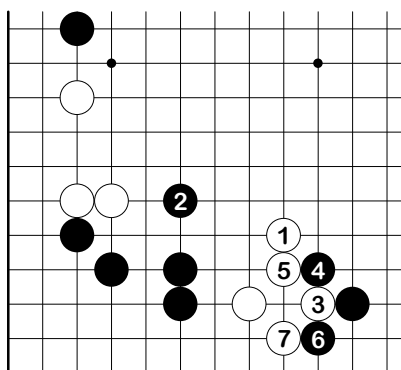
3 图（出头）

白1飞，黑2如果跳，白3再跳。左边黑棋已经很强了，所以与白A、B跳相比，白离左边黑棋稍远一点为好。本图正是出于这种考虑而进行的。另外，白3的跳也有——



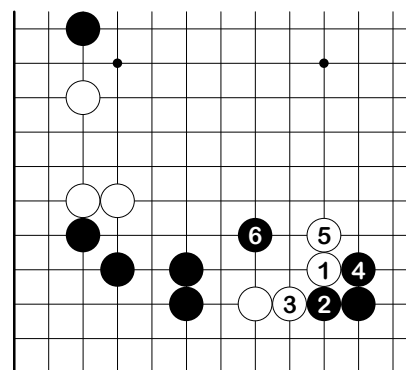
4 图（碰）

白也有3位碰腾挪的，这是白1飞造成的有利点之一。黑4如长，白就便宜了。之后，白A、黑B、白C，这是白可以考虑的形。



5 图（劫）

白3时，黑假使4扳，则白5挡。黑6打时，白7无疑做劫。这个劫白轻黑重，反而成了更易腾挪之形

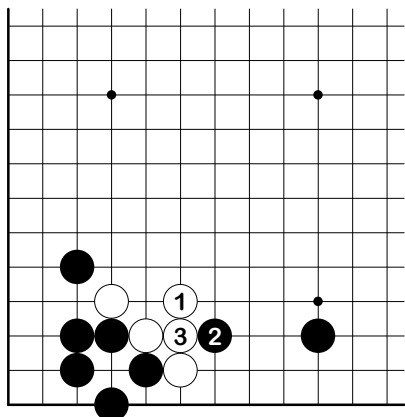
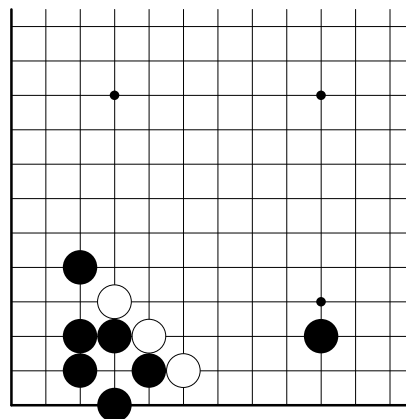


6 图（肩冲）

最初，白也可以考虑1位肩冲。但这手也许不能说是轻巧的。例如黑2至白5，黑6点后，正中白急所，白成滞重之形

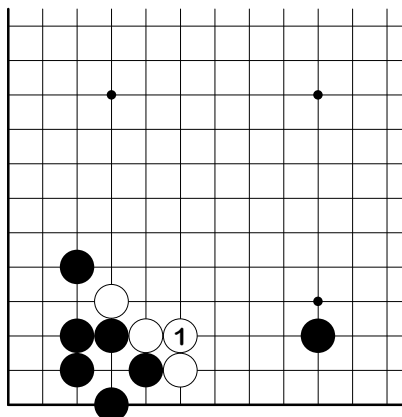
第6型（白先）

白三子因为是先手利之子，故不要过于重视为好。如果白陷于如何处理三子的思路中，一定会下出滞重的棋来



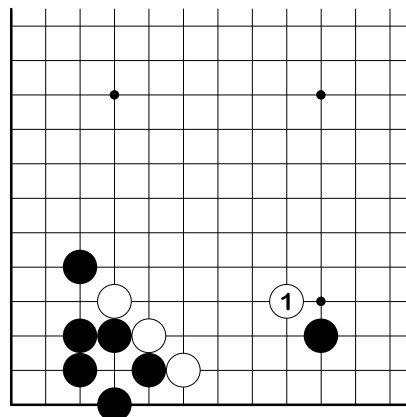
1 图（虎）

局部看，白1虎也许是形。但是这种直接援救三子的想法不好。被黑2一刺，白重了，全体被攻，负担也变大了



2 图（同样）

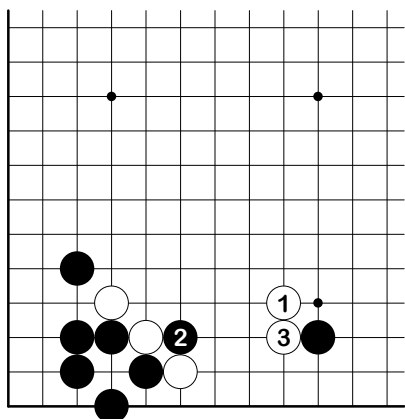
白1即使粘，全体仍然变重与1图无异。重要的问题不在于如何粘，而是以弃三子为前题时该怎样走



3 图（正解）

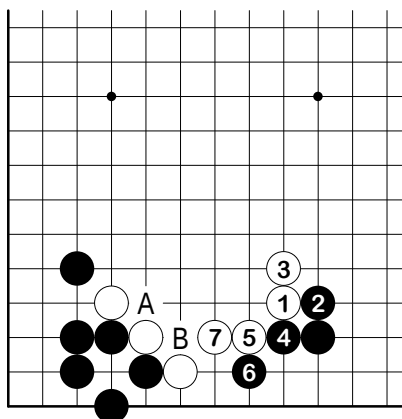
三子置之不理，在“如不给援助”这样的角度加以考虑。

白1肩冲，是轻灵的看着想



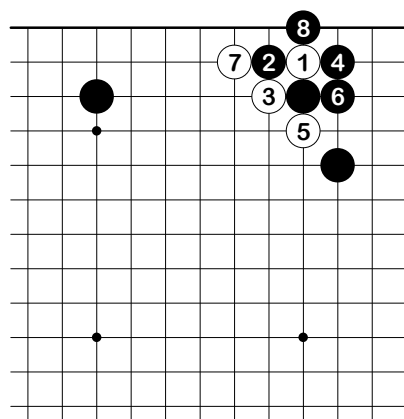
4 图（白满足）

白1肩冲时，黑2如断，白不理睬而于3位挡下。因为白左边是不能期待正面交锋的棋，因而弃掉不足惜。白1、3连走两手，其效果是很大的



5 图（有效）

白1肩冲时，黑如2、4应，则白5也扳应。这样一来，左边白自然成形，取得了很大的成效。即便如此，以后黑A断时，白也不一定要在B位粘



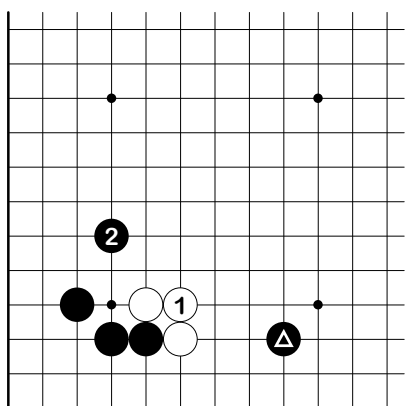
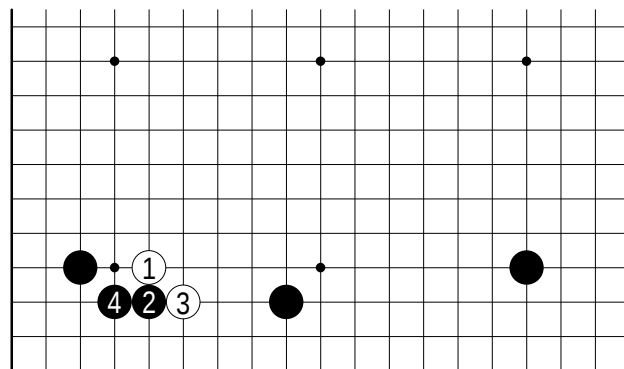
6 图（先手利）

【注：形的过程】

白1试探应手。黑2扳，白3断很有趣。黑4打时，白5、7连打，由此而得到先手便宜

第7型（白先）

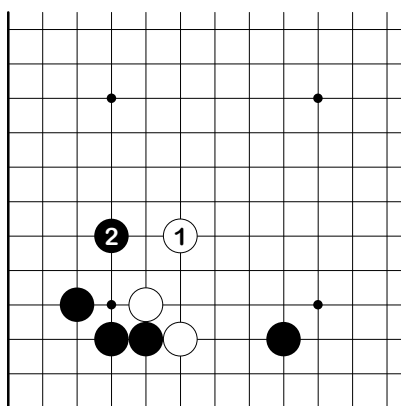
在黑棋的“中国流”布局阵型中，白1挂，黑2、4托退，以后白该如何处理呢？



1图（粘）

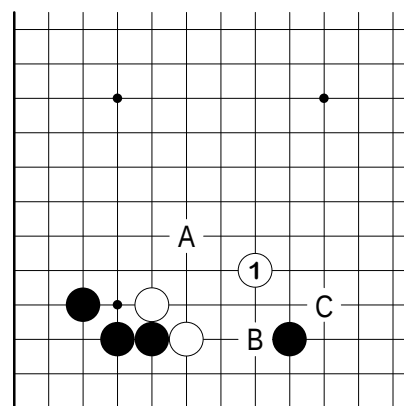
白1粘，无视周围的配置。

黑△一子正好处于对白构成攻击的位置，所以黑2飞攻，白方处于守势



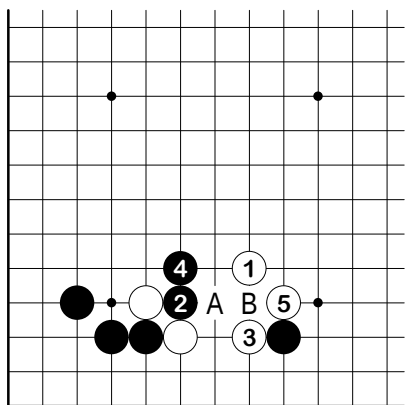
2图（轻灵）

白如走1位，如果这样下，才能说合格。然而更严格地讲，这种下法仍有点滞重之感。同样被黑2飞后，白仍有被压迫的感觉



3图（正解）

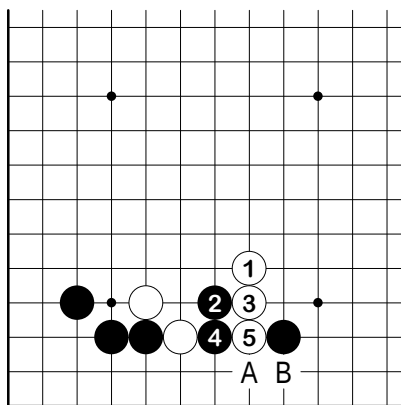
白1才是漂亮的形。与A比，这是更看轻左边白二子的下法。从白1出发，白即有B靠整形的手段，也有C位飞压的手段



4图（白有利）

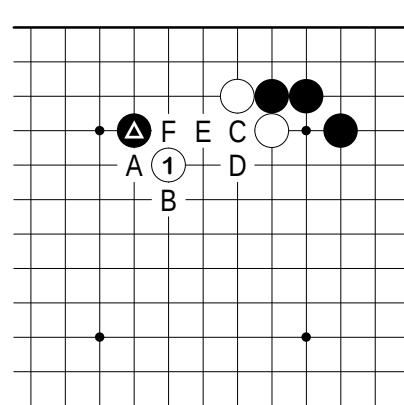
黑2断，白当然欢迎。白3碰，好调。黑4、白5局部告一段落，白大概可以满足。

白3若4位打，黑A、白B这样进行也是有的



5图（象眼）

黑2即使穿象眼也不可怕。白3、5穿断，黑困难。黑若A渡，白B断。此外，黑4若5位爬，白4位断，是白充分可下之形



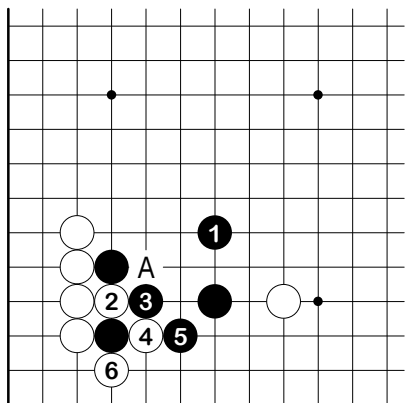
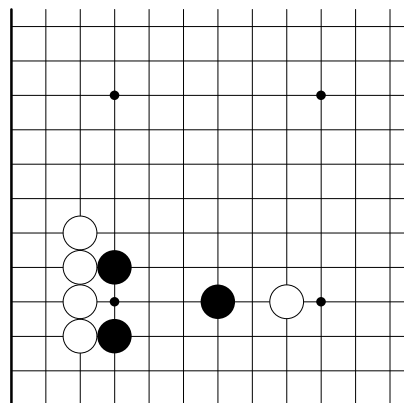
6图（即使在这里）

【注：相似的形】黑△一子高了一路，即使在这种场合，白1肩冲仍是有力的手。

黑如A挺，白B亦长，快黑一步出头。黑C断，则白D、黑E、白F，紧着黑气走，白好调

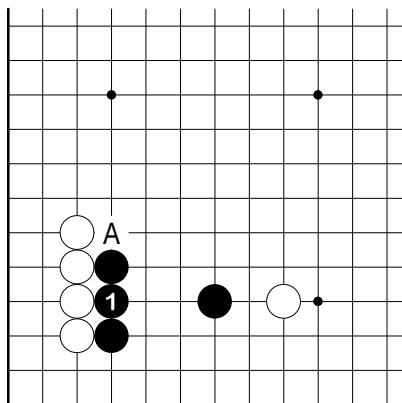
第8型(黑先)

黑怎样补强三子呢？只是马马虎虎地看一眼是不能找到好点的。请记住，这个形中，有这么一手



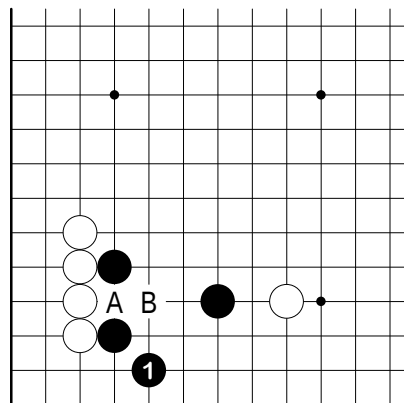
1图(普通)

黑1如果跳，是极普通的下法，因为留下了白2冲的缺陷。黑3挡，白4、6捞足了便宜。此后白还有A断，黑眼形也不充分



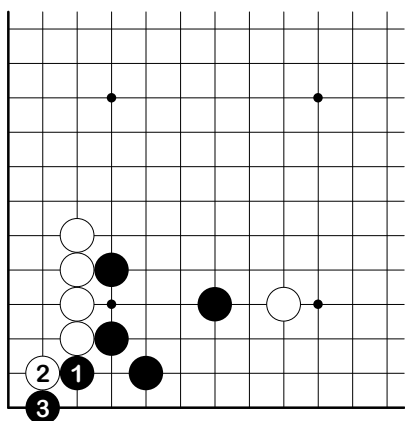
2图(粘)

黑1粘尽管很结实，但稍滞重，对白棋也无影响。此后被白A曲头，黑三子还有气紧之忧。与其这样，还不如像前图那样走



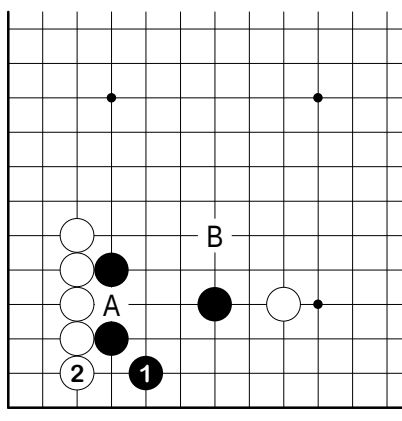
3图(正解)

黑1尖是有趣的一手，也是容易忽略的手段。白A冲、黑B正好挡住。如果想到这一结果，黑1尖自然也算不上什么飞跃性的手段。黑1后，白若脱先——



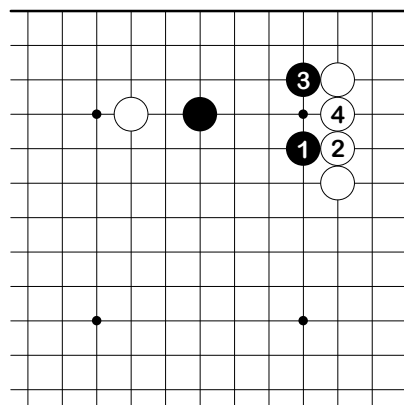
4图(恰好)

黑1扳，漂亮。白2时，黑3再扳，黑心满意足了。这样可以说是黑理想之形



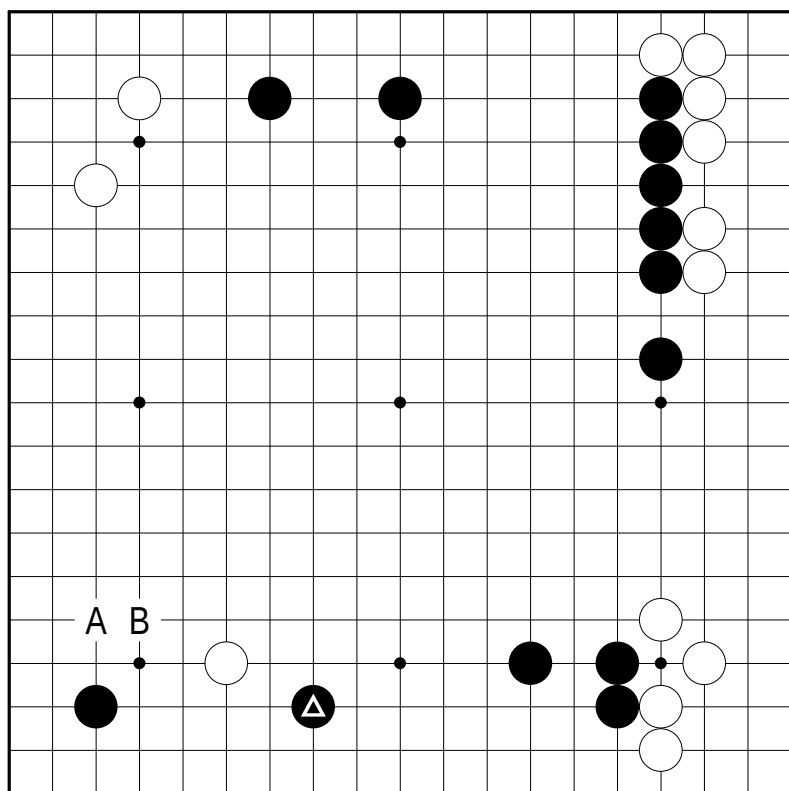
5图(先手)

由于白无法忍受黑在2位扳，所以黑1时，白应该2位立。这样的话，等于黑先手补掉了A位的断点，这时再B位跳，可以说已经万全。与A位粘后手相比，本图黑效率明显



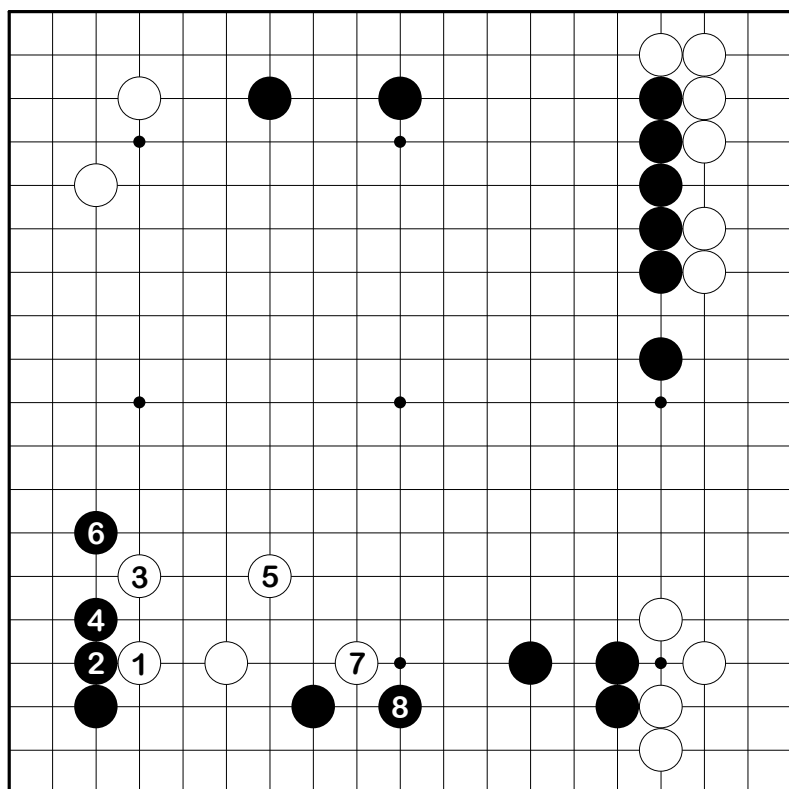
6图(原型)

【注：形的过程】对白三三阵型，黑1点、3靠，这是经常走的先手利之一法



轻灵的下法 · 实战例

这是我执白与宫本直毅九段的对局。
黑△子夹了。白也很想在 A 位夹，但是
被黑 B 靠分割开来，将招致一场苦战。



白 1 肩冲起手，之后 3 位跳，白坚实，
而且是一种轻灵的下法。
黑 4 时，白 5 也是这种轻灵手段。
白 1 肩冲起手，之后 3 位跳，白坚实，
而且是一种轻灵的下法。黑 4 时，白 5
也是这种轻灵手段。黑 6 跳，白 7 轻灵
地压迫黑棋。
由于白全体呈轻灵之形，尽管黑想攻击
白棋，却难以找到合适的攻击点。

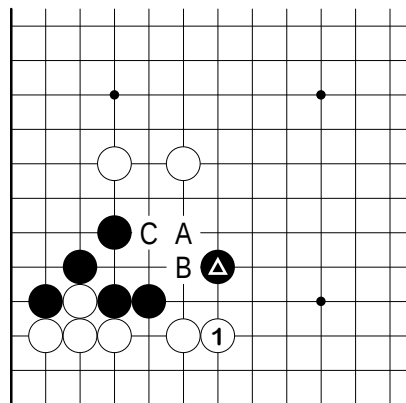
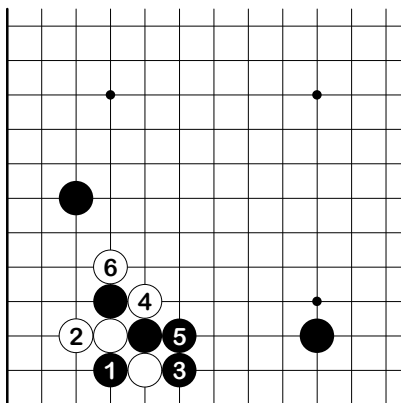
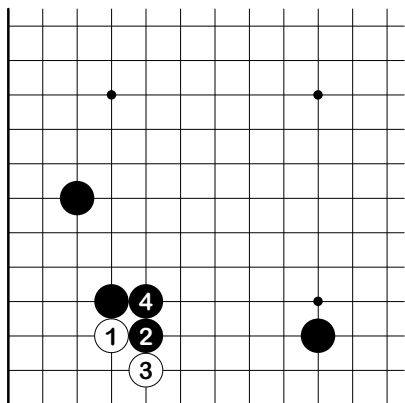
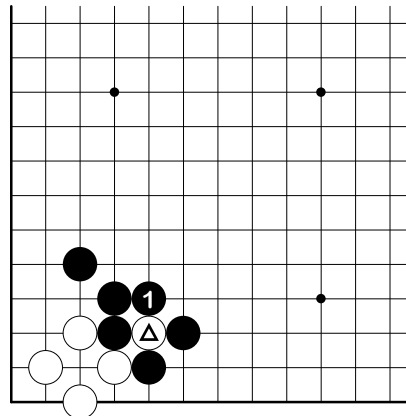
第九章 本手的下法

本章前言--后手中的先手

好手一定都是“本手”。不过在这一章里所要论述的是与“假手”相反的本手，也就是看上去似缓，实际上实在的防守，是“为了更大的前进而后退”这一类的手段。有一个说法“后手中的先手”，这也是对什么是本手的一个说明。

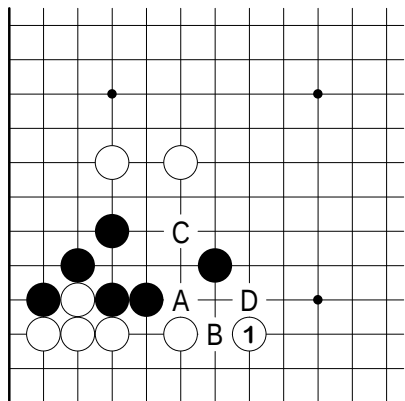
1图（本手）

征子即使现在对黑有利，黑 1 还是先将其提净为好，这就是本手。征子虽然有利，黑 1 一旦忽略，到形成大规模作战态势，对手引征时，由于正忙得脱不了身，黑 1 又不得不提，这样作战中，会遭到严重打击是毫不奇怪的。



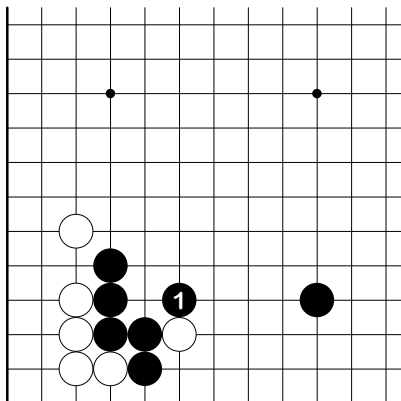
2 图 (本手)

白 1、3 在黑阵中闹事。黑如何应对？
黑 4 粘是本手。黑 4 不打而粘，乍一看松弛，但实际上封锁了白腾挪的道路，这就是坚实。



3 图 (中计)

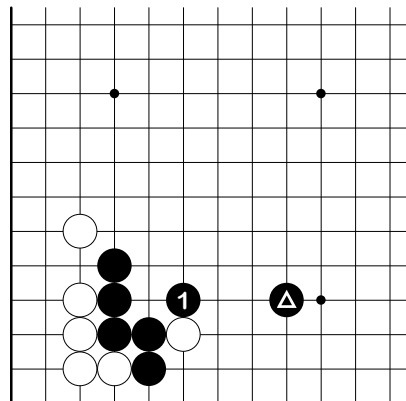
白看上去虽说很弱，黑 1、3 打，正中白计。白 4、6 反而抱吃黑一子，黑不行。



4图(本手)

对黑△飞，白1并非是本手。此后，白可以对黑进行白A、黑B、白C这样的强有力攻击。

白1的确应该说是“后手中的先手”



5 图 (似是而非)

白1似乎步调快了，围地的效率也变了。然而，这是似是而非的一手。黑A时，白B必须粘，白C破黑眼，已经不是先手了。

白 D 飞，则是“大假手”。如这样走，则产生了黑 B 位靠的手段。

轻灵与薄只有一纸之隔，同样本手和缓手也是一纸之隔，这是必须注意的

6图(本手)

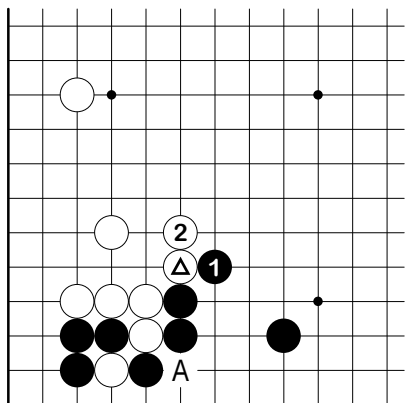
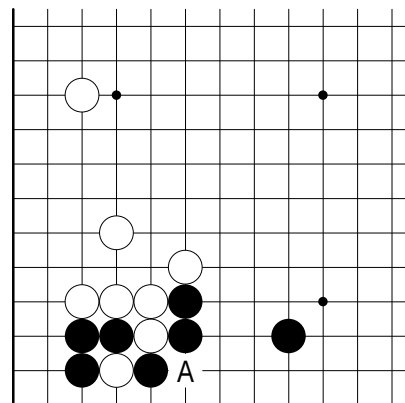
黑1局部而言是本手。但情形有变时，这也可能是缓着。无疑怎样走取决于周围的情况，随机而变。

7 图 (缓着)

黑△一子窄了一路，在这个配置中，黑1守与其说是本手，其实更多的情况下是缓着。

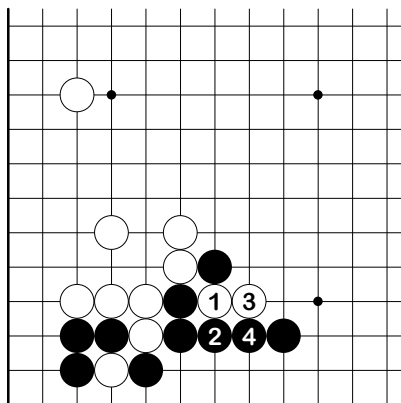
第1型(黑先)

A位断点是不能置之不理的。在这里防守只有一法。



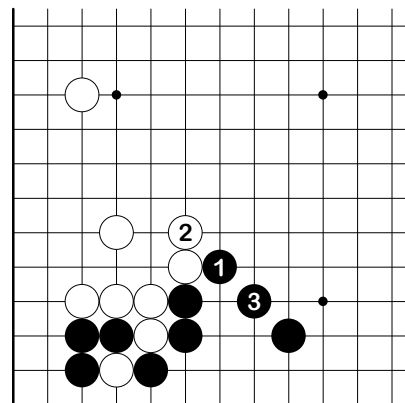
1图(扳)

白▲扳是必然的。如果根据棋局的走向，接下来黑1当然也想扳。不过与白2交换后，黑不是有A位断点的担心吗？



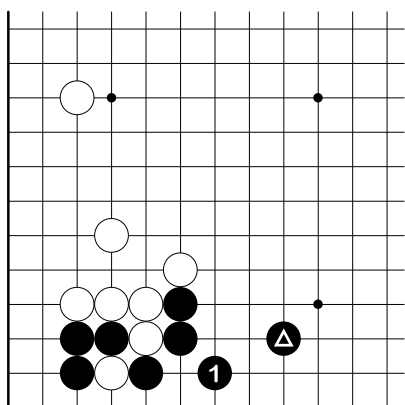
2图(断味)

如果白1断了，黑只好2应，先扳的棋反而被断开了。这是不完美的防守



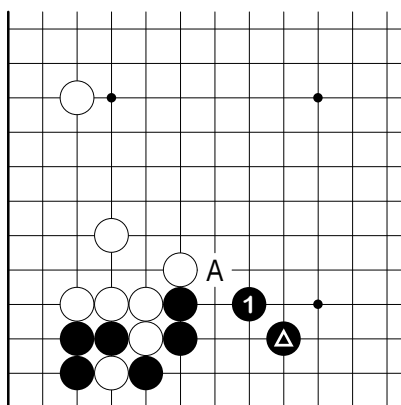
3图(再补一手)

黑1扳，白2长后，黑必须3位再补一手。如果是这样，那么当初黑1是否有必然性就是一个问题



4图(不满)

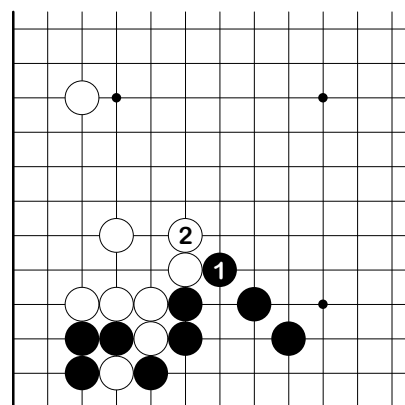
黑1虎，很坚实，但是黑已经有△一子了。黑1虎在二路上，黑稍有不满意。因此必须寻找更有效力的点



5图(正解)

黑1正解。黑有△子，所以仍有重复的意味。不过这是一种忍耐。虽这样说，黑棋形也很不错，富于向中央发展的潜力。

白A长出时，黑脱先无妨

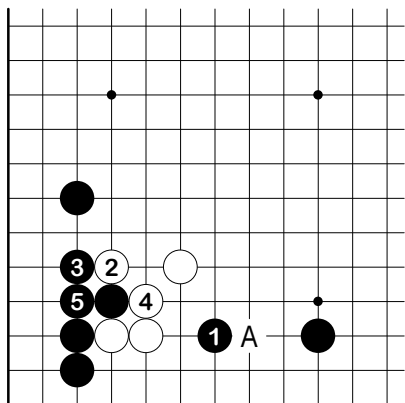
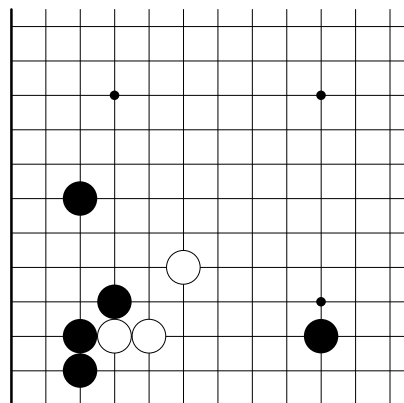


6图(恶手)

从前图结果可以看出，黑1、白2交换，徒使白棋加固，因此是恶手。但是如果先走了这步恶手，黑又只能像3图那样再补一手了

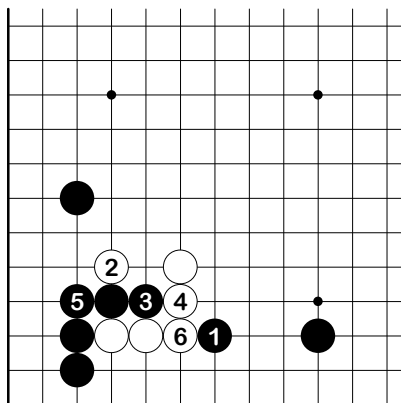
第2型(黑先)

因为这是实战中常出现的形，被称作“本格派”。所以请务必了解下一手。



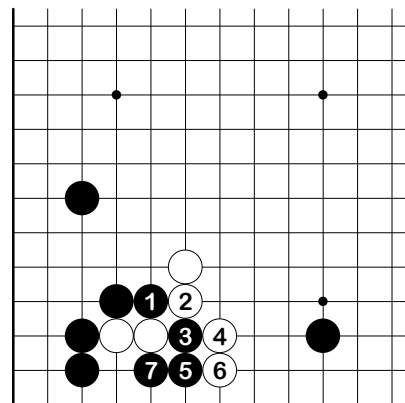
1图(逼)

白A拆是看得见的，因此黑1先逼。不过黑进攻急躁了。白2、4心情愉快地先手便宜了。这块白棋不是简单便能攻击得手的。



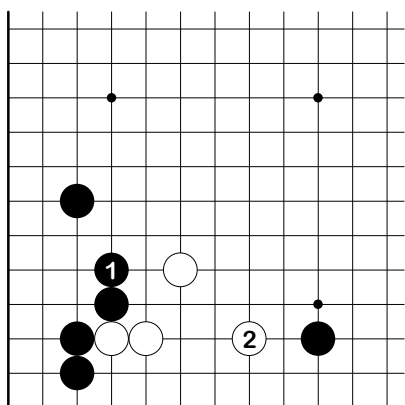
2图(黑不利)

白2时，黑3冲，情势也不好。白6粘后，这个结果，黑是不能接受的。



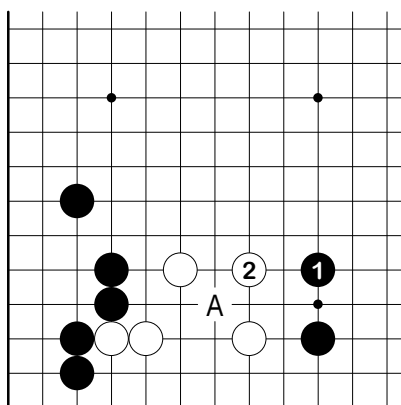
3图(弃二子)

黑1、3可以冲断白棋，白4只有打，至黑7黑吃掉白二子。然而黑这样是否好呢？是个很大的问题。不用说，右边白棋走强了，黑棋不利。



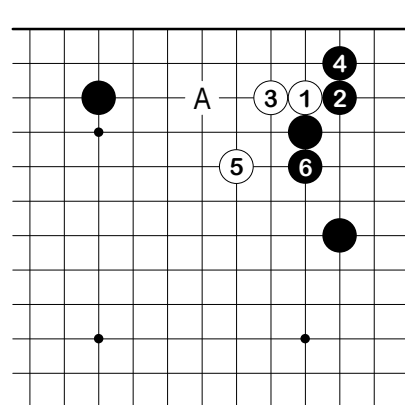
4图(正解)

黑1并，本手。因为如果让白在这点上夹就等于让白走成好形。尽管让白2位拆，这并不是说黑对白的攻击已经死心了。



5图(目标)

黑1跳，大致是先手。白2如不补，黑A穿象眼严厉。根据场合，黑1可不走，直接考虑在A位点。

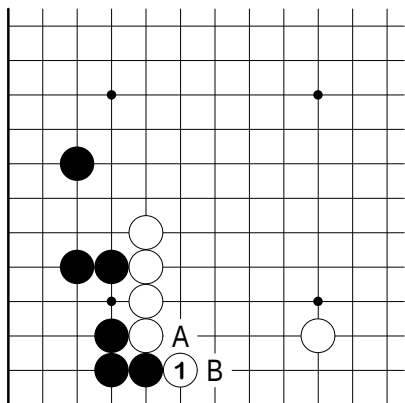
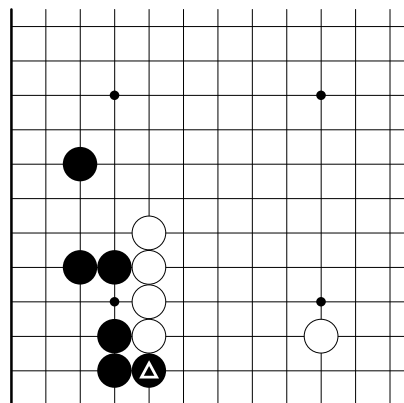


6图(次序)

【注：本型的形成】白1托，是经常采用的手法。黑4时，白5是轻灵之着。对此黑6蓄势待发是上策。初级者则往往急躁，直接在A位逼。

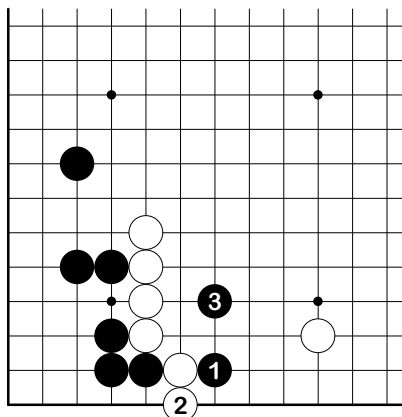
第3型(白先)

黑△拐了，白棋必须应一手。不过，还是在布局阶段，因此要根据布局阶段的特点来考虑应手



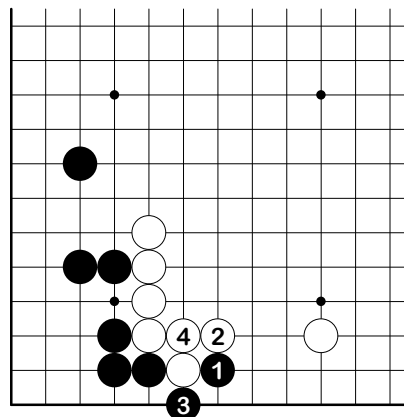
1图(挡)

大多数人会走白1挡，假使征子黑有利，黑A即使断，白B退也没什么可担心的



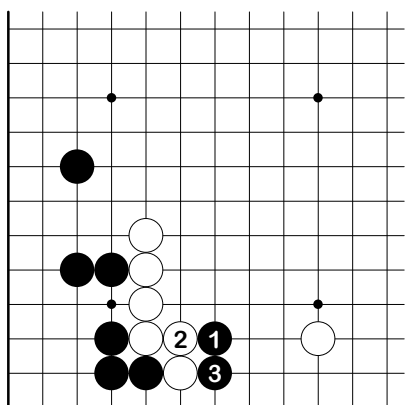
2图(破坏)

不能忘记黑还有1位夹的手段。白2如立，黑3跳。虽说时机不好掌握，但这一手段的存在岂止是对白地的破坏，而且使人感到白棋甚至有被分裂的危险



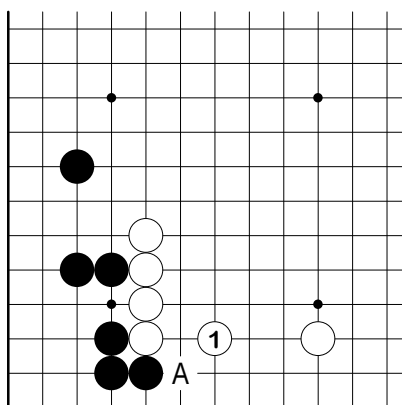
3图(渡)

大多数场合中，黑1夹时，白2一般忍让。于是黑3、白4，下边白地局部被破坏。



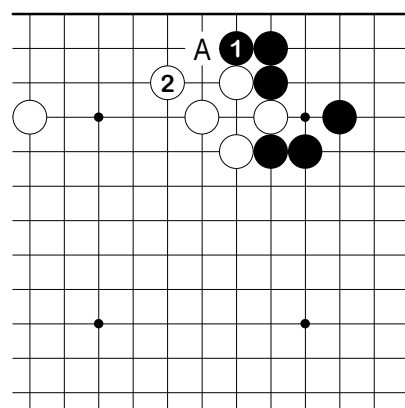
4图(刺)

黑不仅有夹的手段，根据场合，有时黑1刺也是很有力的。白如2粘，黑3夹，这手如成立，白受害的程度，要比上图还大



5图(本手)

白1避开正面交锋是本手。黑即使A位长，白反正也围不住，这样还是以白1跳安全，是上策。

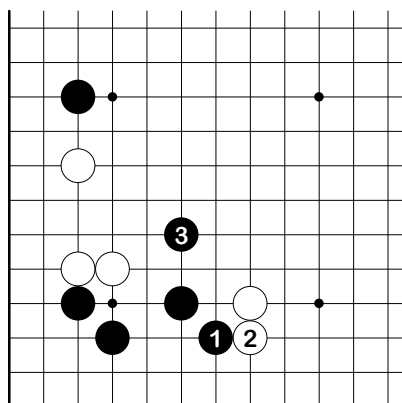
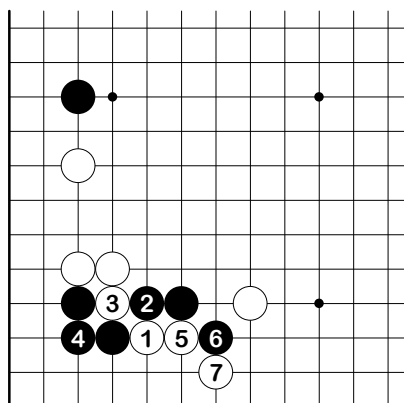
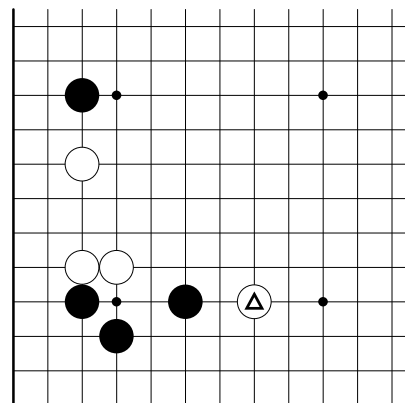


6图(类似形)

【注：类似棋形】介绍一个类似的形。对黑1，如果是早期形成这种局面，白2仍是本手。白如A位挡，则黑在2位刺，等于给黑棋破白阵地留下了立足点

第4型(黑先)

必须严密注意白▲一子。如果白先走会有何种手段是不言而喻的



1图(跨断)

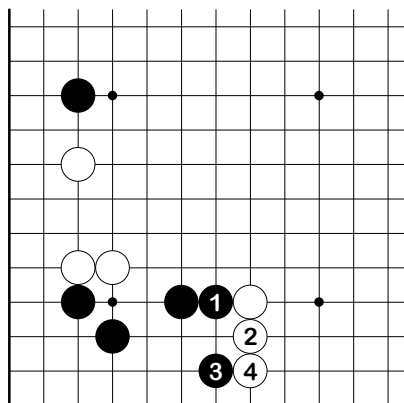
白先走不用说是1位跨。黑2时，白3断至白7，黑陷入苦战。怎样防范白这种手段呢

2图(虽是好调)

黑1尖，白2时，黑3跳。总的来说补强自身算是好调。不过，必定会形成这样的局面吗？其实不然

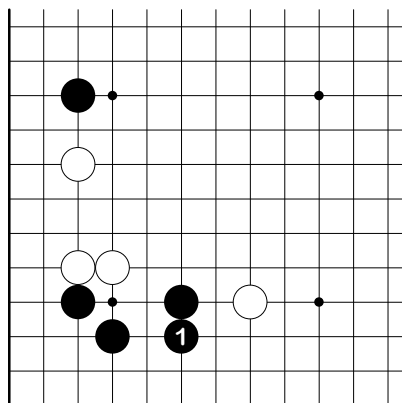
3图(封锁)

黑1时，白也许会2位靠，以后黑A、白B这样进行，上方白棋变厚了



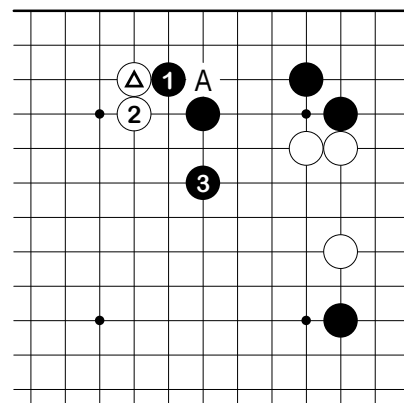
4图(疑问)

黑1顶，白2立。黑3只好跳下防守。白4贴下是漂亮的一手。这个结果使右边的白棋也坚固了。黑不满



5图(正解)

黑1立是后手，似乎显得迟缓。然而，黑积蓄力量预备对上边和右边的白棋加以攻击，是充分有效率的一手

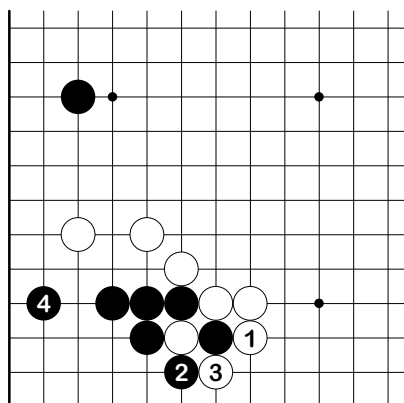
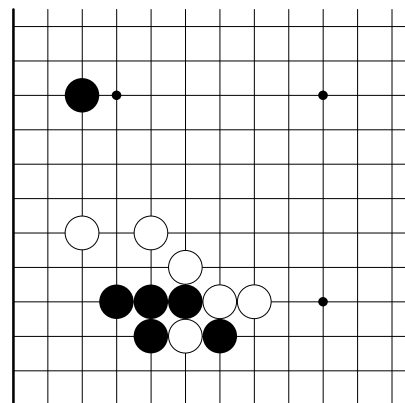


6图(参考)

【注：相似的形】白▲一子低一路时，黑1、3是有力。但如果不想让白棋走强，那么黑A立，忍耐，仍是漂亮的一手

第5型(黑先)

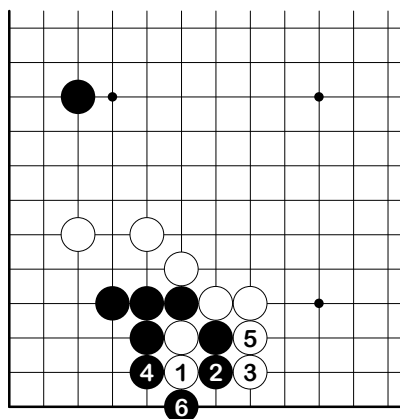
不管怎么说,这个形黑都不必慌张。但是在黑的下法中,只有一手是堂堂正正的



1图(黑安全)

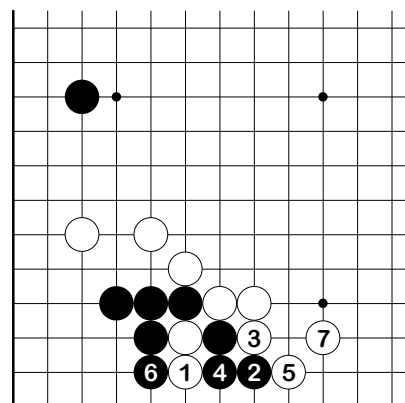
先从白先走考虑会怎样。

白1打,黑2提,白3打因为不关痛痒,黑4跳守角不坏



2图(弃两子)

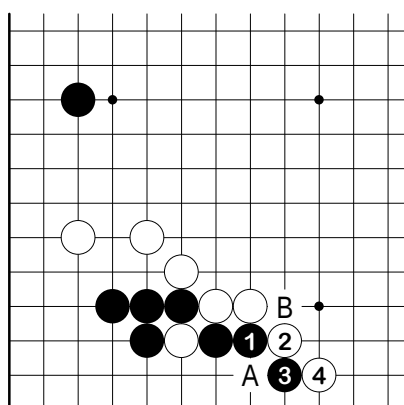
白1长出,好手。黑2如立,白3、5紧气是先手。这样使右边形成了白的势力。黑不能满足



3图(白厚实)

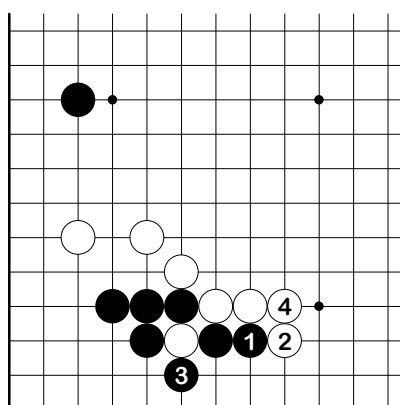
白1时,黑2尖是顽强的一手。但是白仍有3至7的弃子手段将外边走厚。

总之白弃二子的手筋是有力的



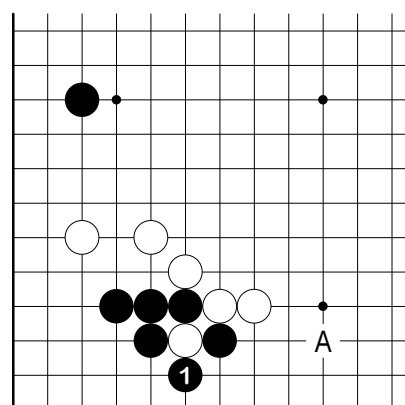
4图(爬)

黑先下于1位爬。但白2、4连扳,黑不能抵抗。黑A粘时,白也B位粘



5图(黑损)

黑1爬,白2扳时黑3提,白4粘上。黑1这多余的一手棋反而帮白加固了外势

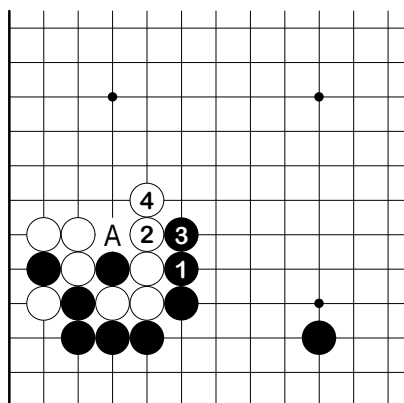
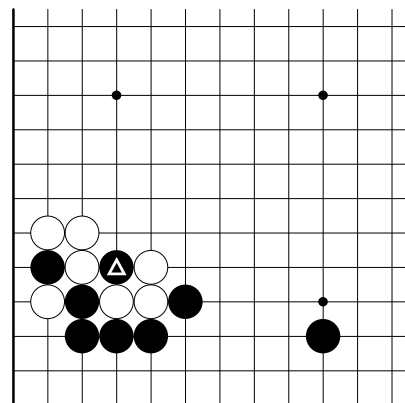


6图(正解)

黑1提正解,这是很有价值的一手。这样被白利用之处一点也没留下,而且还产生了黑A扩张黑地的手段

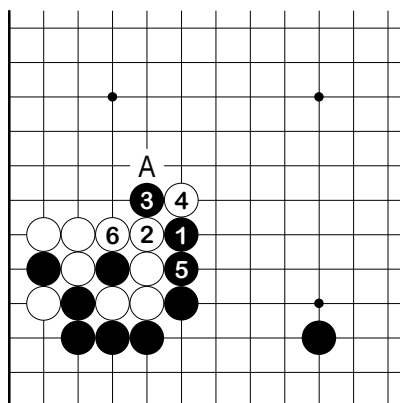
第6型（白先）

黑△一子即使逃不出去，却也是有种种味道可以利用的形。白再补一手，先使棋形干净，这才是真正的棋



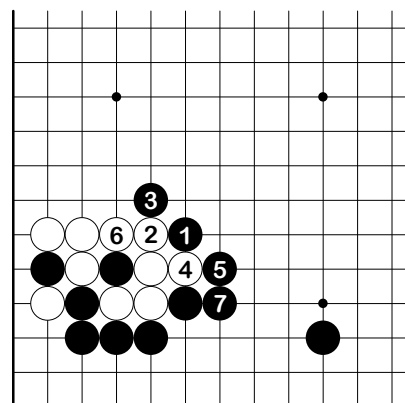
1 图（压长）

白如果脱先了，黑将怎样走呢？黑 A 逃无理。黑 1 打，接着 3 长，想把下边走厚，然而这却是俗手



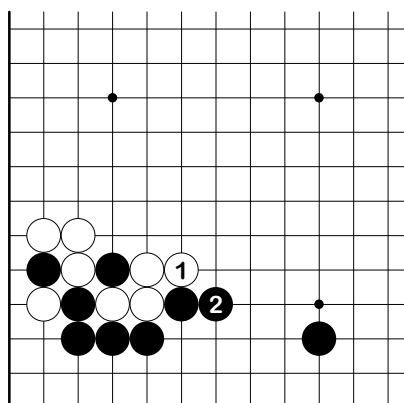
2 图（便宜）

黑 1 是手筋。白 2 时，黑 3 扳，白 4 时，黑 5 打。接下来，黑 A 位是否长出作战且不论，迫使白 6 退让，黑已经便宜了



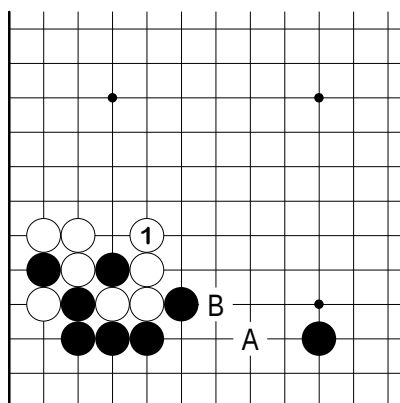
3 图（黑充分）

这是前图白 4 以后的变化。白 4 冲之后，6 提一子，黑 7 粘。这样黑下边更加牢固。黑 3 大致是要舍弃的。结果是黑充分



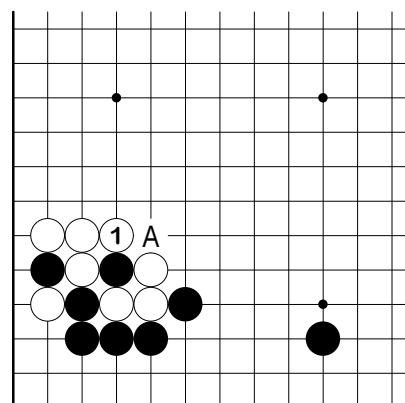
4 图（帮忙）

白先，将怎样走呢？白 1 拐，黑 2 必长，长后黑也安定了。即使说白也强了，但黑棋方面更是求之不得。



5 图（正解）

白 1 不动声色地长，虽是后手，但并不是单纯的防守，而是瞄着 A 位打入，黑也许会在 B 位补。如这样，与前图相比，白 1 的优点就好理解了

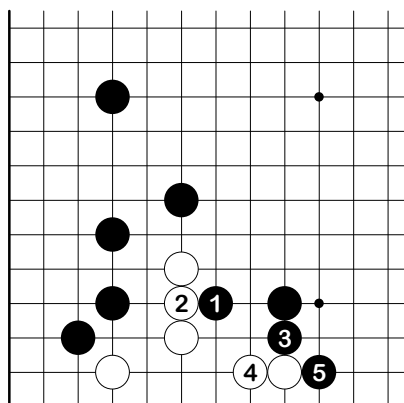
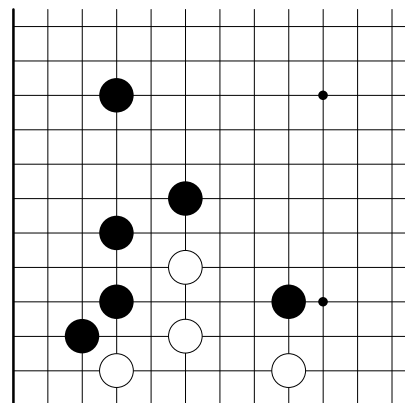


6 图（不满）

白 1 提，事后不留一点麻烦。但与 A 位相比，白子缩成一团，向外发展的效率要低

第7型（白先）

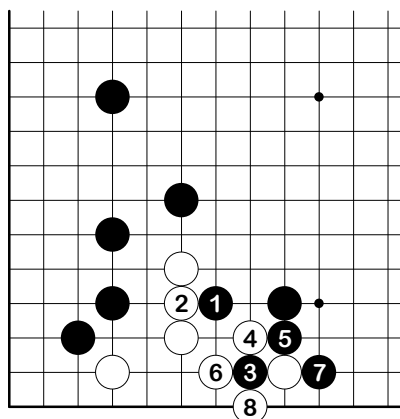
这是很熟悉的形。白棋充满活力呈高效率姿态。正因如此，也有薄的感觉。如果能腾出手来，很想再补一手。但是——



1图（顶）

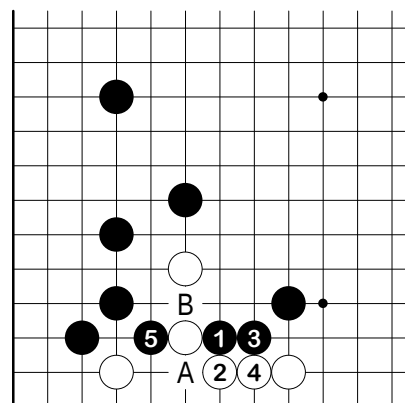
因为是实战中常见的形，所以先看看黑有哪些手段。

首先看黑1刺、3顶。白4时，黑5扳住，控制住右边



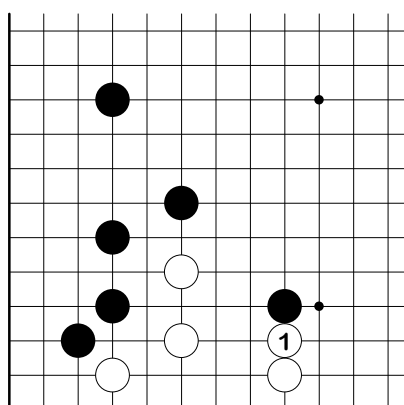
2图（靠）

黑也有3位靠的，至白8，白棋巩固了，但黑7是先手，因而效率高



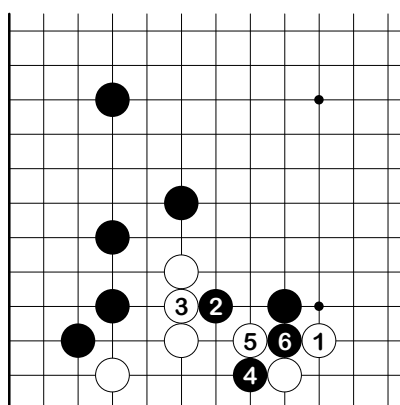
3图（高级）

黑1是稍稍高级的下法。介绍一下这一下法的手筋。白2、4时，黑5尖顶。白如A粘，黑B，切断上边白一子



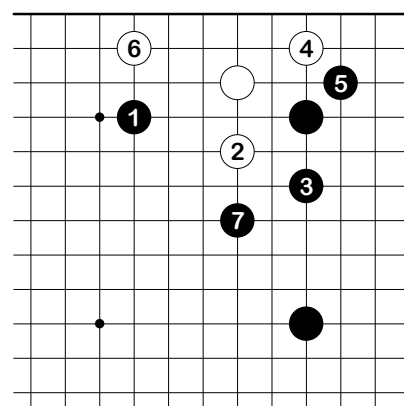
4图（正解）

为了消除种种薄味，白1顶，是最佳手段。这样，白形安全了，而且向右边发展也容易了



5图（冒进）

急于向右边扩张，白1尖，应该说白冒进了。这样走，黑有2位刺、4位靠断的手段。白被切断的负担反而加大了

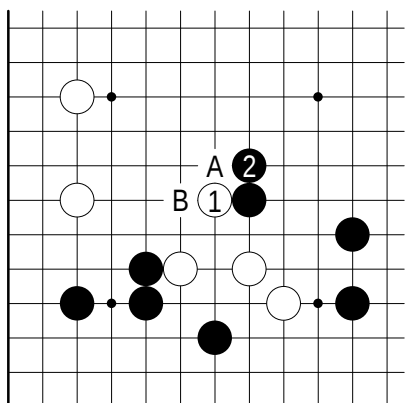
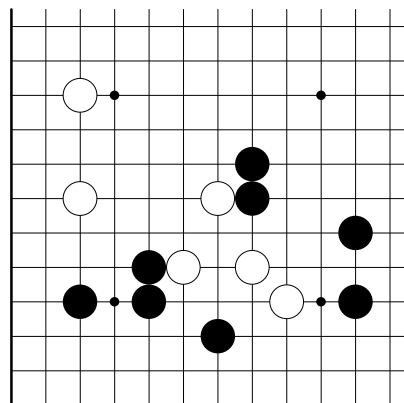


6图（定式）

原型产生次序，大概都是知道的。黑7成为好点的时候是常有的事，白在地中补棋，要全凭左边的条件而定

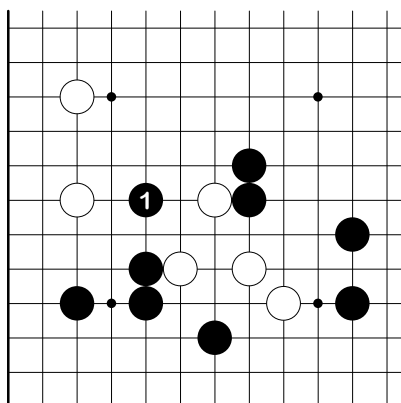
第8型(白先)

虽不是常见的形，总之似在实战中出现过。白需再补一手，但补在哪里呢



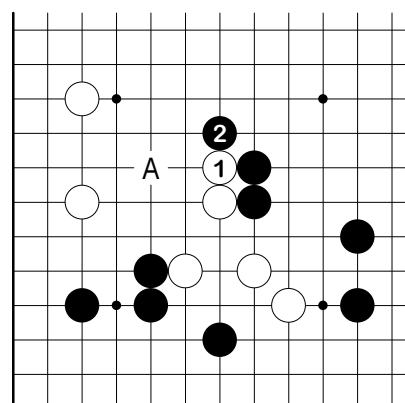
1图(冷静)

白1搭，黑2退怎样？请考虑。
黑2如A位扳，白B退，白形坚固了。
因此黑2不让白顺调行棋，单于2位退，可说是冷静之着



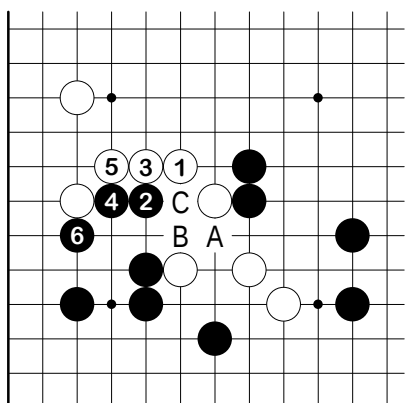
2图(严厉)

前图中，白脱先的话，黑1跳攻，白苦。白在逃这一团子时，会给左边白棋带来不利影响



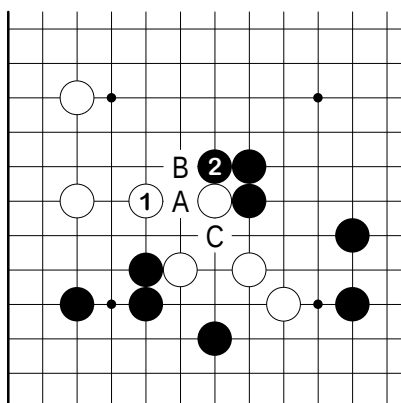
3图(扳二子头)

白慌忙1位贴长，黑2即扳，成了所谓“二子头被扳”之形，白不好。接下来白A跳，仍然难受



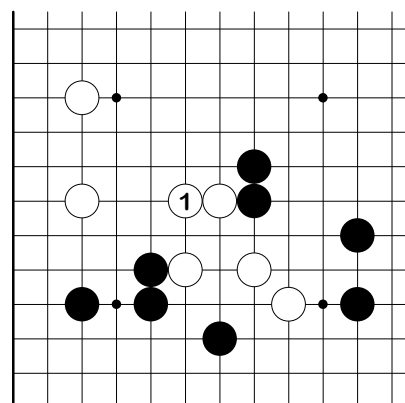
4图(松弛)

白1尖如何？这还是臭棋，不能赞成。
具体分析，如黑2至6后，黑还有A扳、白B、黑C挤打的狙击手段



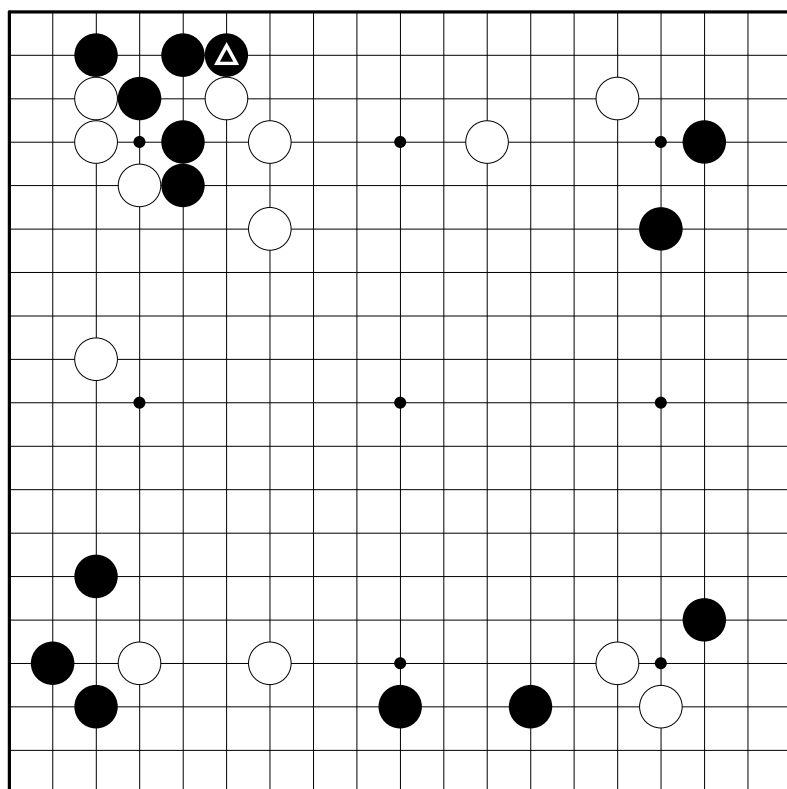
5图(跳)

上图不行，白1跳如何？
乍看还不坏，但被黑2一曲，白颇困难。白A粘很笨重，B位虎则被黑C位打，白窘



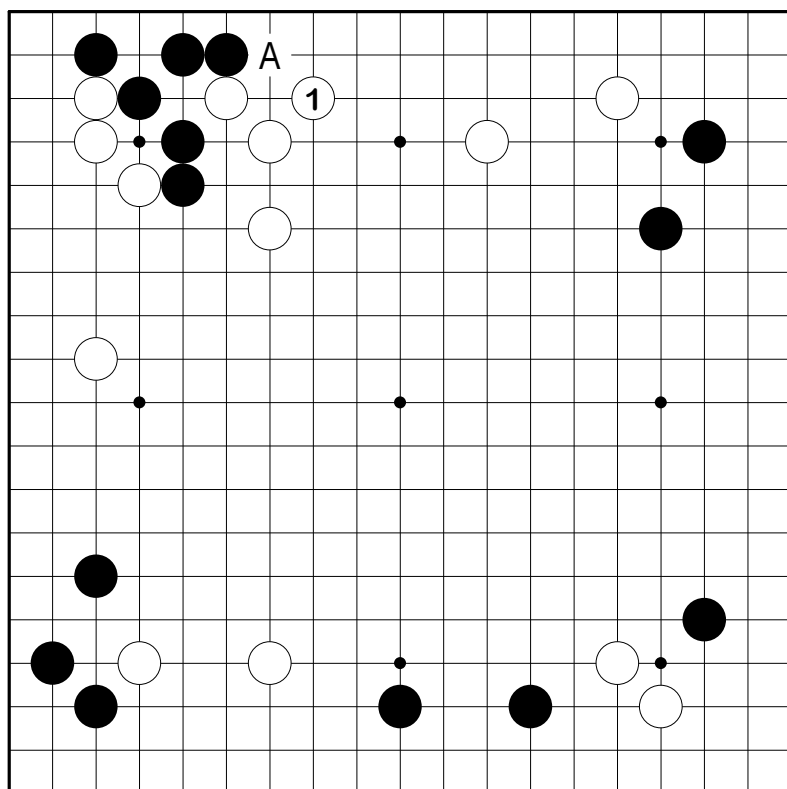
6图(沉着)

白1并，正着。立脚点稳固，黑几乎无隙可乘。这是沉着的应手



本手的下法 · 实战例

大竹英雄九段（黑）对小林光一九段。
黑△子爬了。下一手白走在哪里？业余棋手和专业棋手的走法大概是不一样的



小林九段走的是白 1。白若 A 位挡，围地更大，也能对黑进行攻击，为何不这样走呢？

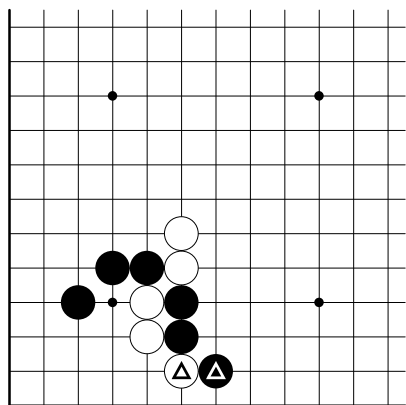
其实，白 A 的话，黑有 1 刺的手段，白有被黑破坏上边白地的担忧，所以白 1 才是真正的本手中的本手

第十章 眼形的做法

本章前言--立于不败之地

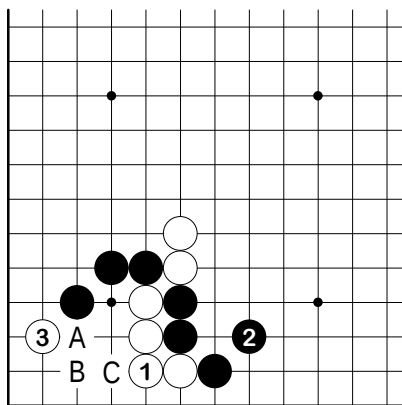
题目是说“眼形”，所以是关系到棋的死活的重大问题。但是这并不限于死活题式的死活问题。

由于对眼形的忽视而导致以后大大懊悔的事是常有的。这样的死活问题，也是可以提出作为问题加以研究的。



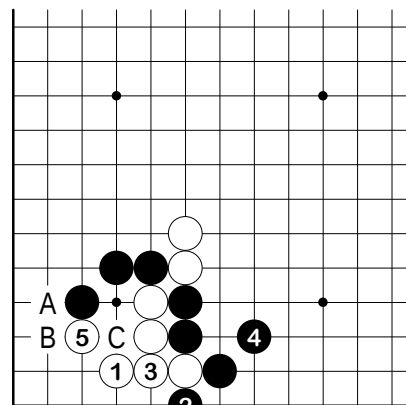
1 图（白先）

这是白▲、黑△之后，白如何粘的局面。这里事关白棋死活，不能有一点马虎，应该将以后可能的结果，彻底计算清楚



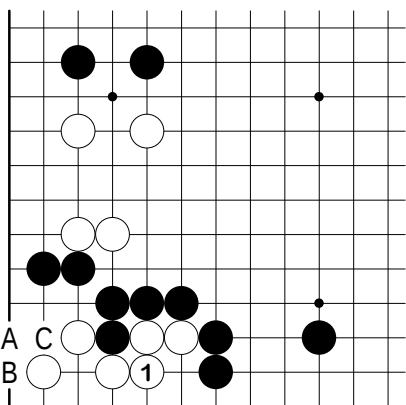
2 图（靠不住）

白 1 粘，对于眼形的问题有点反应迟钝。黑 2 时，白怎么活好呢？这是个靠不住的形。白 3 跳，则黑 A、白 B、黑 C，白形不完整。此外，白 3 若 B 跳，黑则 3 位尖，白即使活了也很苦



3 图（虎）

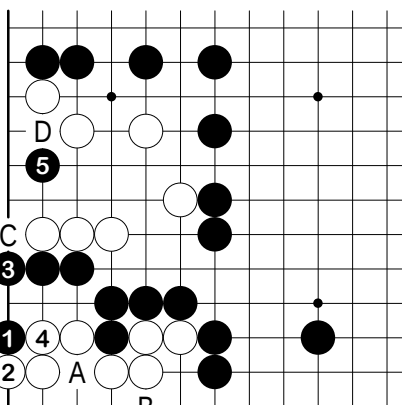
白 1 虎，是企图做眼的一手。即使然让黑 2 打一下，黑 4 补时白 5 尖顶成好形。黑 A 时，白 B。因为白 C 位已有半只眼，所以胆子壮多了



4 图（有漏洞）

这样的形，白 1 粘，对此有何疑问似乎感觉不到。但是事关眼形，这个粘是有漏洞的。也许有人说，黑 A 则白 B，黑 C 不成立所以白活棋，白 A 何坏之有？

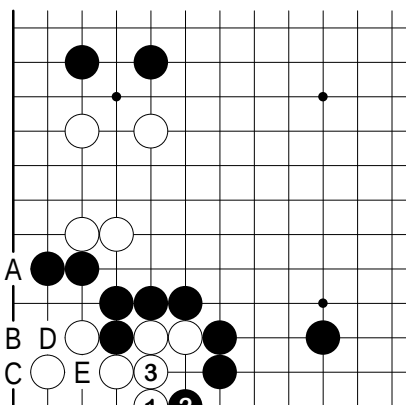
白确实活了，不过这里想说的并不仅限于角上的死活



5 图（绝望）

这是一个以后要懊悔的例子。上面白棋已被围住，而且是薄形。黑 1、白 2 后，请注意对角上白棋，黑 3 是先手，白 4 如不补，被黑 4 卡，结果白 A、黑 B，角上白棋净死。

白 4 时，黑 5 点，便出大问题了。黑 C、D 两面都有渡，上方白棋只能绝望等死

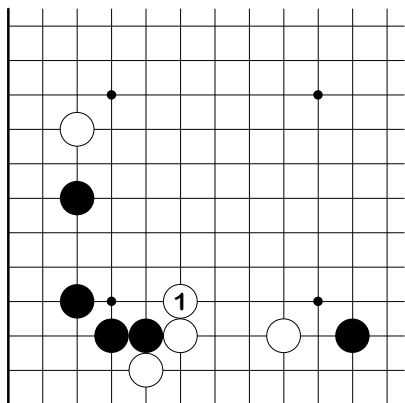
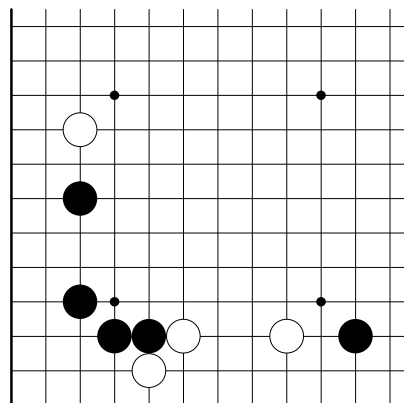


6 图（虎补）

最初白必须对如何补动番脑筋。白 1 如果虎，黑 A 就不是先手利。黑 B、白 C、黑 D，即使如此，白 E 粘仍可活棋

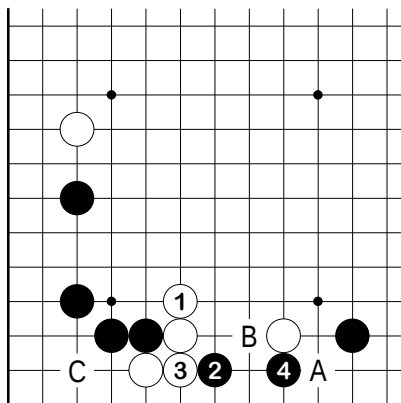
第1形（白先）

必须补强白三子。但要仔细考虑，黑会怎样攻击白棋



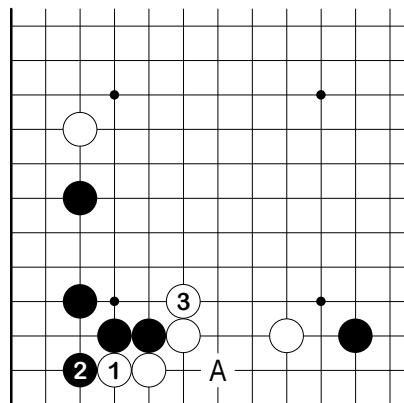
1图（长）

白1长，看上去像是好手。然而外观虽好，白的薄味仍未消除。黑仍有猛烈攻击白棋的手段



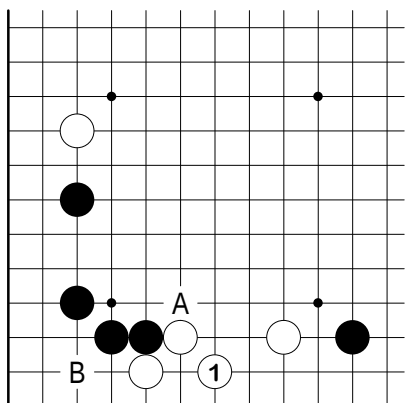
2图（刺）

黑2刺，白3只好粘。黑4托，夺白根据。白A扳、黑B鼓，白无法抗拒。白2粘虽然产生了C位跳，但白根据被夺，受害甚大



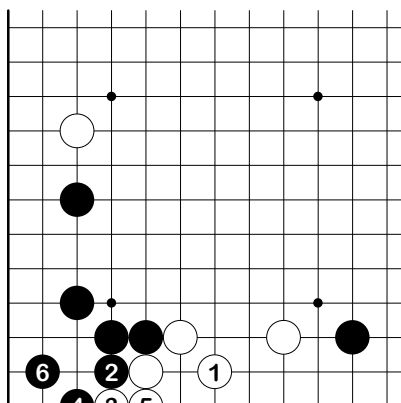
3图（最恶）

白1爬，黑2挡时白3长是最坏的下法。一旦如此，黑A刺后，白2位跳入的手段也没有了



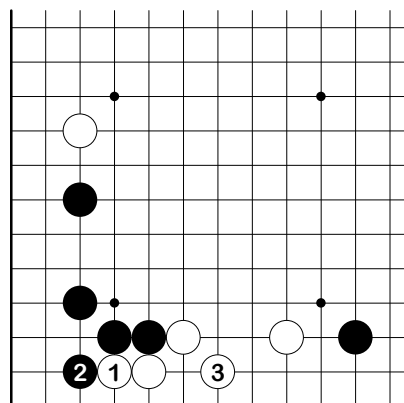
4图（正解）

白1虎，是做眼的手段，也防止了黑在这里动手。同样是一手棋，与A位长结果大不相同。黑若脱先，白B跳很大，自不用说



5图（先手）

白1虎，黑2挡。白脱先也无妨。如要继续走，3、5扳粘还是先手

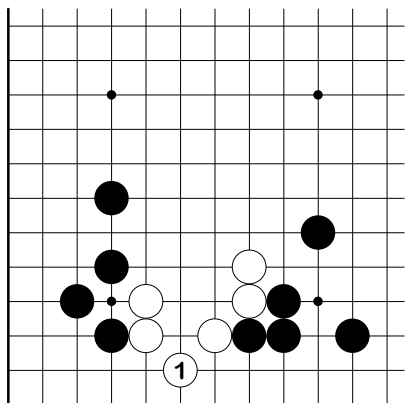
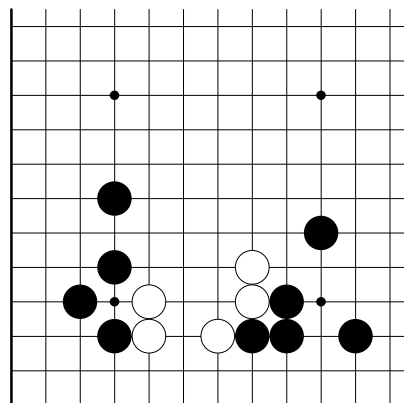


6图（扣分）

白先走1位爬，然后才3位虎，这是要扣分的。不用说，这样走，白失去2位跳入的手段，大损

第2型(白先)

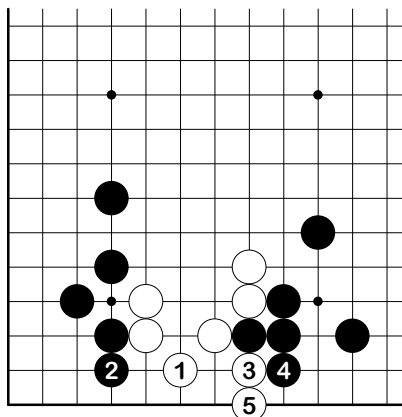
白可以向外逃。不过即使向外逃，也有可能是漫无目的的情形。这时，没有比就地尽快活棋更好的了。



1图(倒虎)

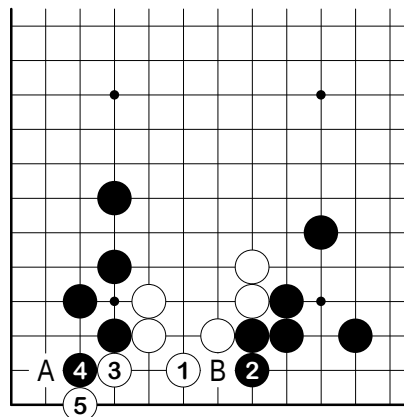
先说结论，白1倒虎，是眼形的急所。这样白就完全活了。

好像是畏首畏尾的一手，也许难以决定这样走，其实如有必要，就只有忍耐



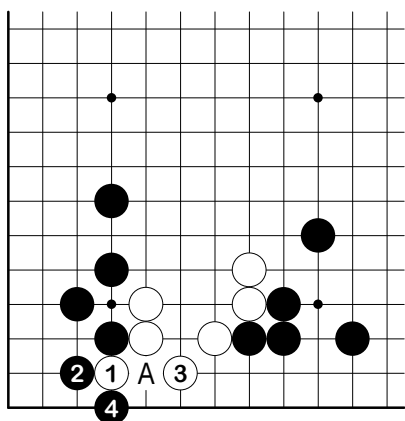
2图(活棋)

白1后，黑2立，则白3扳。黑4时，如果白务必要保证眼形，那么5位立忍耐



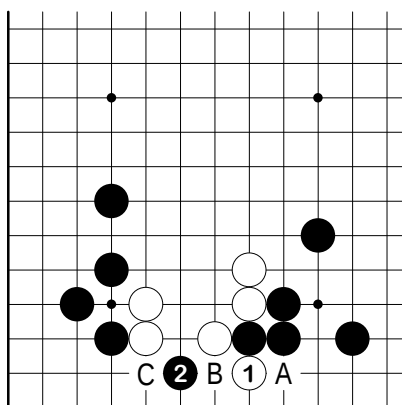
3图(扳)

白1时，黑2立这边，则白3扳。黑4挡，白无妨5位连扳。黑A退，白B已完全活了



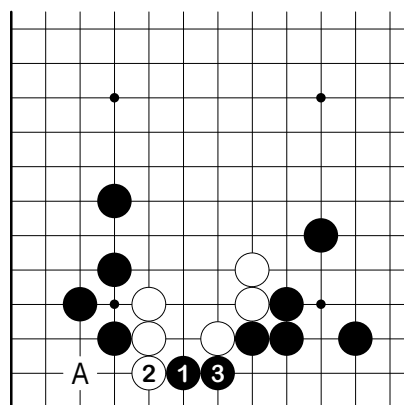
4图(多余)

倒虎之前，白1先扳能起作用吗？然而，被黑4打后，白A不能粘的话，白1就变成了恶手。所以不能为乍看的感觉所迷惑



5图(恶手)

白1扳这边无疑也是恶手。即使被黑A位挡也不好。何况在此形中黑2点更加严厉。白B、黑C后，白形势严峻

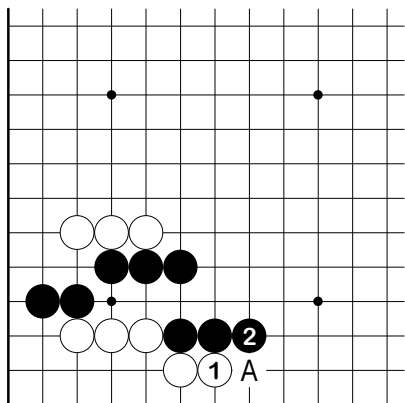
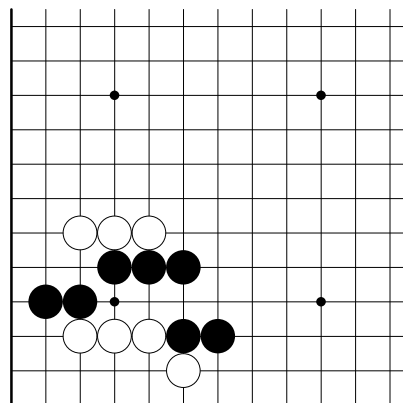


6图(点)

如果先走，黑1仍是急所。这样一来，白眼形一下子全没了。白2、黑3之后，白虽有A位跳入角上，但仍眼位不足

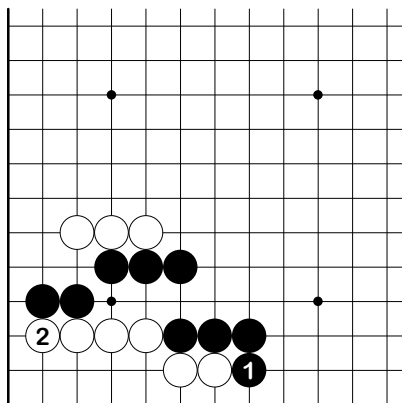
第3型(白先)

白必须谋活，但这不是在做死活题，并不是活了就算正确。问题是到哪里算告一段落。



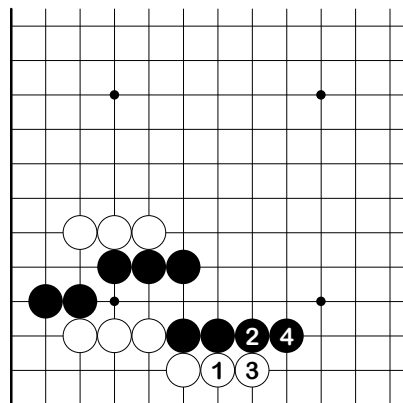
1图(爬)

白1爬是首先想到的一手。黑2后，白A爬因为还是先手，所以白就此脱先，仍是活棋之形



2图(先手)

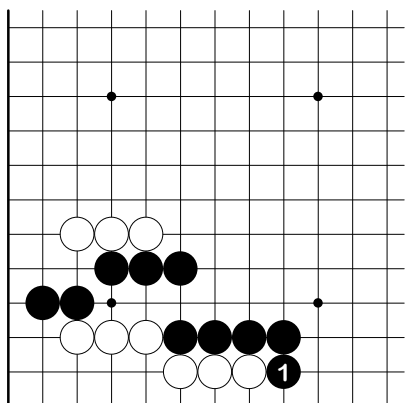
在前图中，白脱先了。黑1挡，则白2活棋。但是在实战中，被黑1先手挡下，是很难受的



3图(正解)

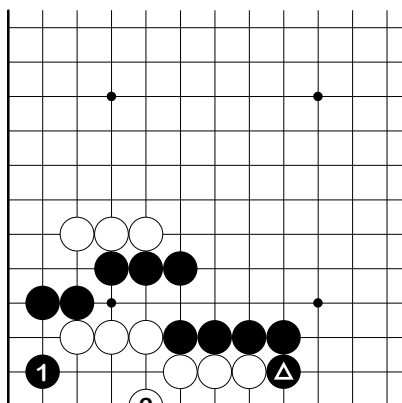
白1、黑2后，白3再爬一手，黑4只有长。

二路上爬，因为应该走到最低限度就打住，所以到此白脱先



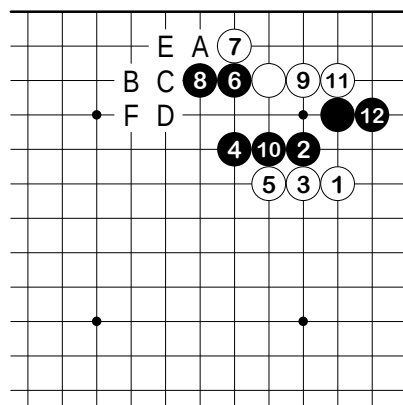
4图(挡)

黑1挡，这是否是先手呢？因为这手挡关系到右边，价值很大，所以与2图一样，被黑先手在此挡下，仍是很难受的



5图(活棋)

白棋脱先，黑1跳入怎样？白2尖好手，活棋。可见黑△子是后手。因此结论是3图1、3之后脱先是正解



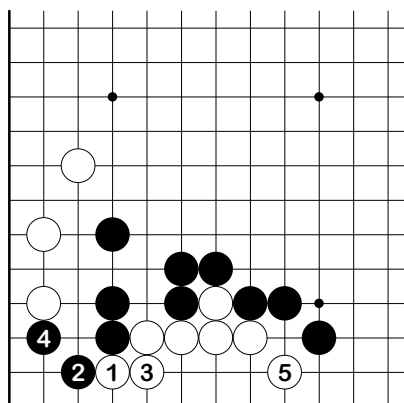
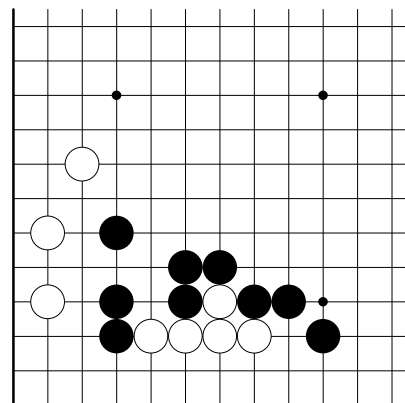
6图(定式)

本题原型产生的次序如下至黑12.

白A爬，假如黑B跳，白C、黑D、白E、黑F

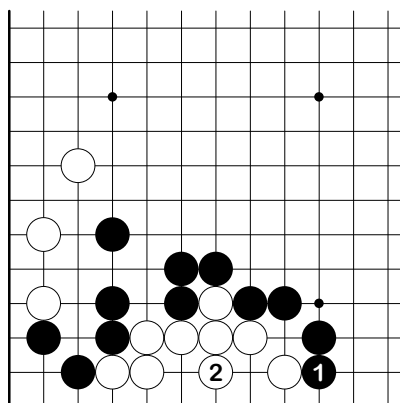
第4型（白先）

这是个零碎的问题，不过可作为平素的感觉测试。请摆出下边白棋到活棋为止的次序



1图（扳粘）

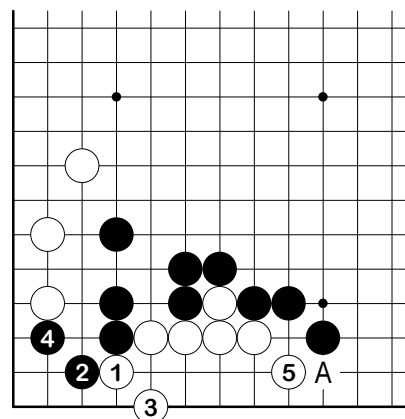
若发现白 1、3 扳粘是先手，就能简单地活棋。白 5 尖，已具活形。不过这并不等于说已万事大吉了



2图（挡）

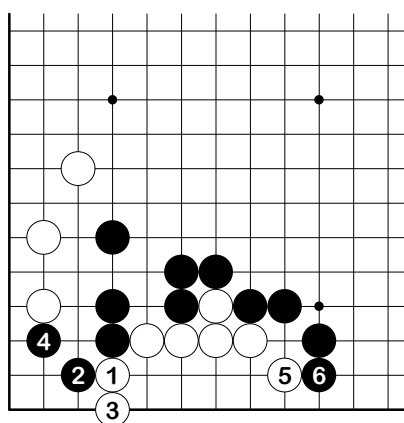
接上图，黑 1 挡是不是先手呢？这在实战中是很重要的。

白若脱先，黑 2 位一靠，白棋就死了。因此，白 2 必须补，黑 1 是先手



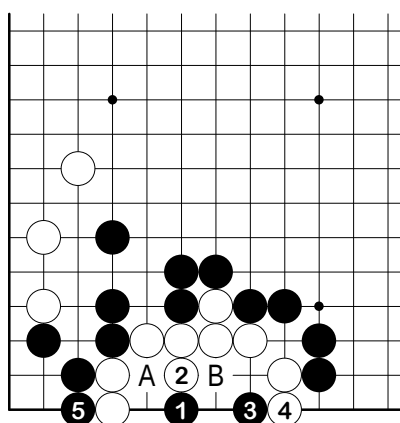
3图（正解）

在 1 图中，白 1、3 扳粘欠考虑。其实白必须 1、3 扳虎。至白 5 尖，黑 A 再挡时，白脱先也活了。可见其差别是很大的



4图（扳立）

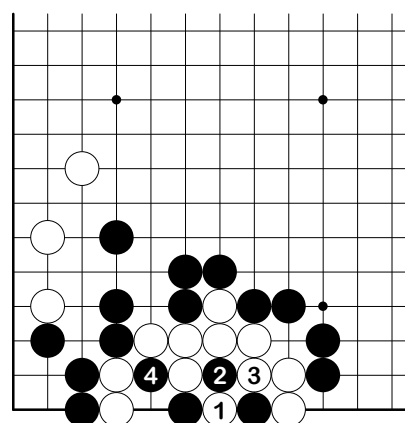
白也有 1、3 扳立的，然而这种下法毫无必要。黑 6 之后，无疑会产生一些麻烦的问题



5图（味）

前图之后白脱先。

黑 1 点，白 2 顶，黑 3 跳后，5 位再挡，白棋麻烦了。接下来，白 A、黑 B，白全死

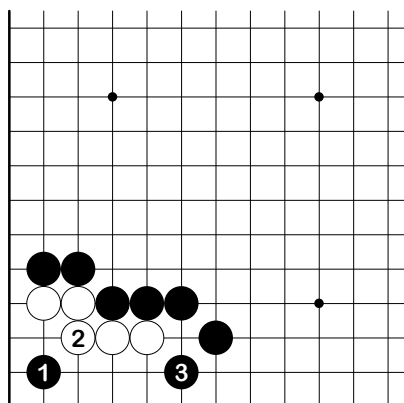
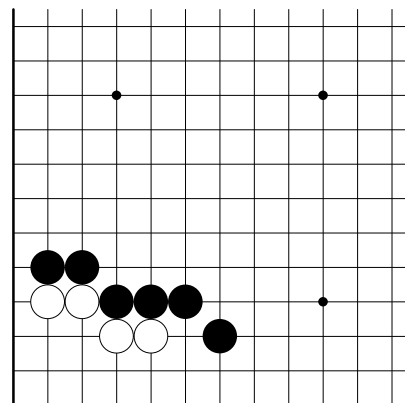


6图（两子被吃）

白 1、3 勉强活了。黑 4 当然吃住左边白二子。不论这是不是不得了损失，因为 3 图的扳虎没有问题，所以应选择 3 图的下法

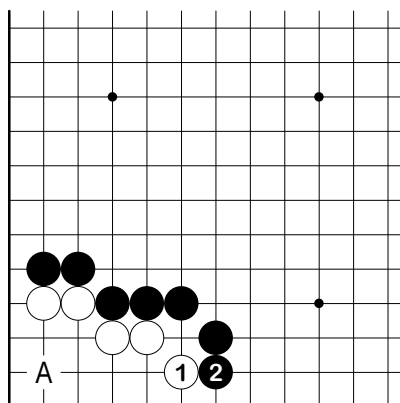
第5型（白先）

这种形在实战中常出现，白不补一手很担心。问题是怎样补最有效率



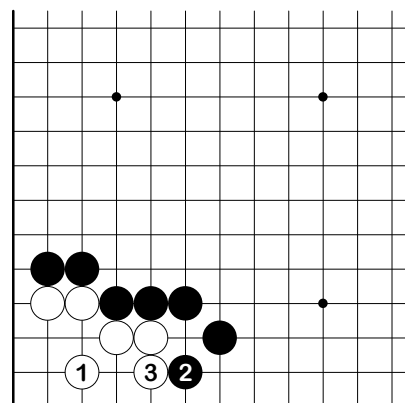
1图（死形）

为慎重起见，先分析一下白脱先时，黑的攻法。黑1点，急所。白2粘，黑3尖，白棋自然被杀。其后的进行，请自行验证



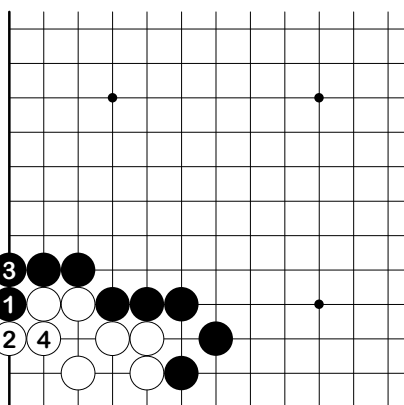
2图（玩味）

白1尖如是好手，就没问题可说了。然而黑2挡下，白仍可满不在乎地脱先吗？黑A点，仅此一着，白就难以应付了



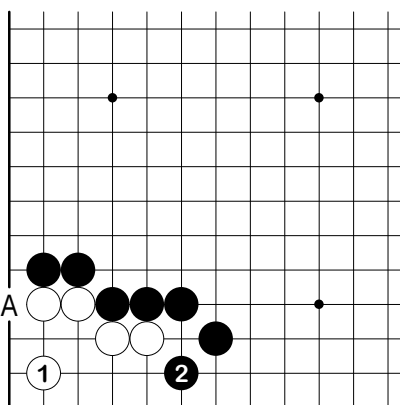
3图（虎补）

这样的场合，白应该使棋形整齐地活出来。因为既然要补一手，就必须选择高效率的一手棋。白1虎，被黑2尖先手便宜了，稍有不满意。白3必须挡，此后——



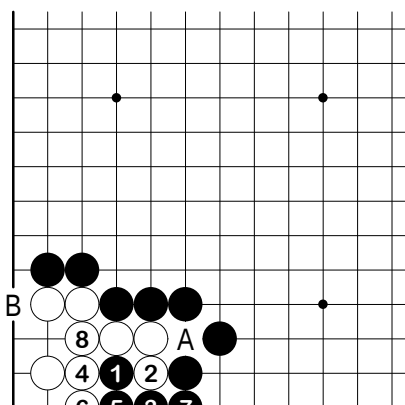
4图（被利）

黑1、3任何时候都是先手。所以白虎补看上去坚实，却还会被黑先手便宜。



5图（正解）

白1跳，是牢固的防守。黑2尖已不是先手。黑A扳也不成为先手了。黑2不是先手可从下图得出结论

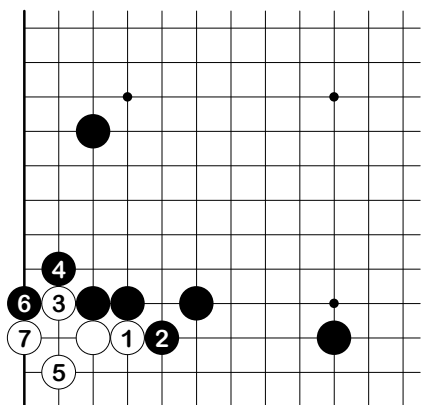
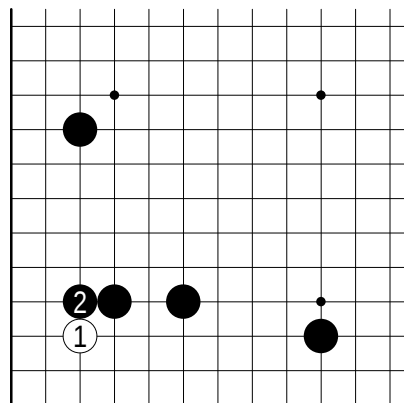


6图（活棋）

黑1靠，白2至6普通地定形，至白8活棋。黑A紧气时白B立

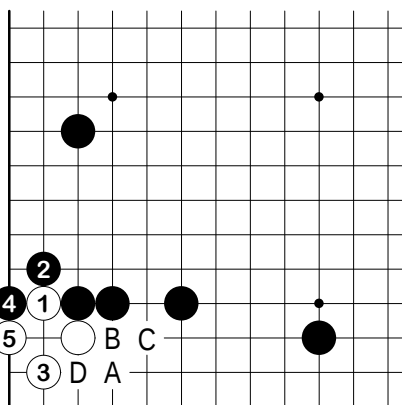
第6型（白先）

白1点三三也是常有的下法。黑2时，白怎么进行？如果打劫活，当然简单。有没有无条件活的手段呢？



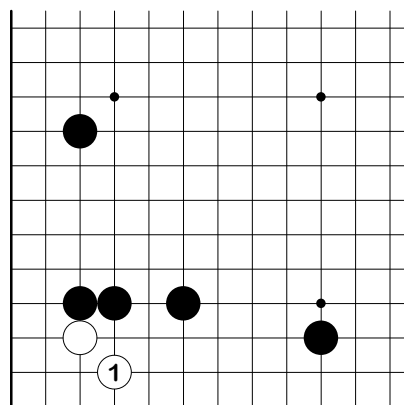
1图（爬）

白1爬，黑2时，白3、5只有扳虎，这样黑6打，白7必然要打劫。白1爬的作用不太大



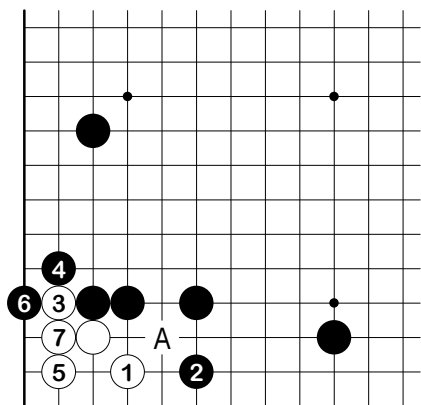
2图（仅仅如此）

如果要打劫，单于1扳、3虎即成劫。黑4、白5。黑4若A跳，则白B、黑C、白D，白棋活了



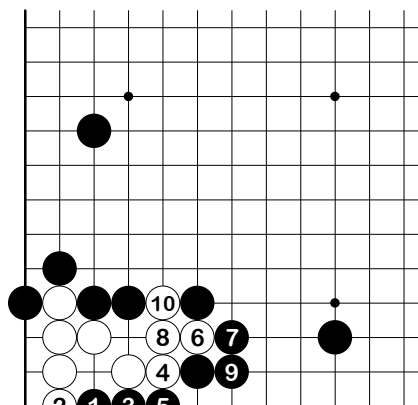
3图（正解）

白1尖，好手。大多数场合，这都是无条件活。记住这个形很有用



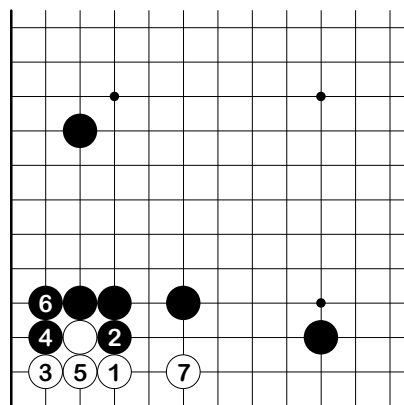
4图（粘）

白1时，黑2跳下普通。这手棋若3位立的话，白则2位跳，仍是活形。白3、5扳虎，黑6打，白7粘。另外，黑2若A尖，白同样3、5扳虎，完全活了



5图（冲出）

续前图。局部看，黑有1点的手段，但白2、4后更有6挖的有效手段。至白10，白冲出包围。由此可见，黑无法吃白

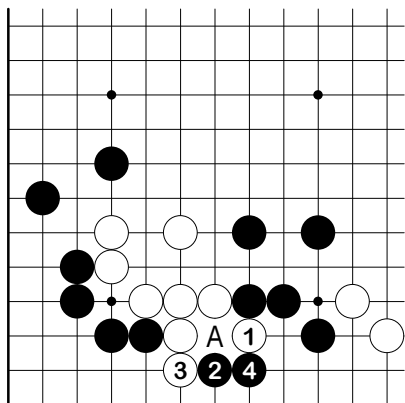
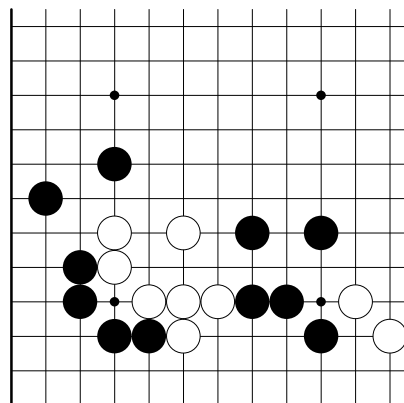


6图（简单活）

白1时，黑如2曲，白3虎。黑4、6后，白7跳，仍是简单的活形

第7型（白先）

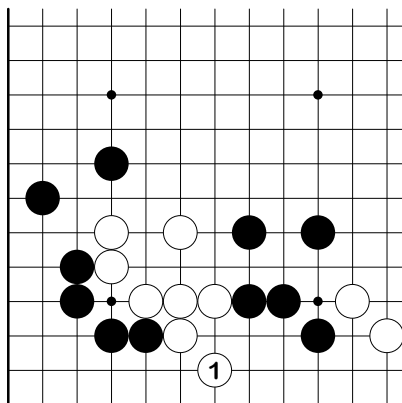
白并没有被包围。但下边是否还能做出一只眼呢？请尽力想想这一问题



1图（扳）

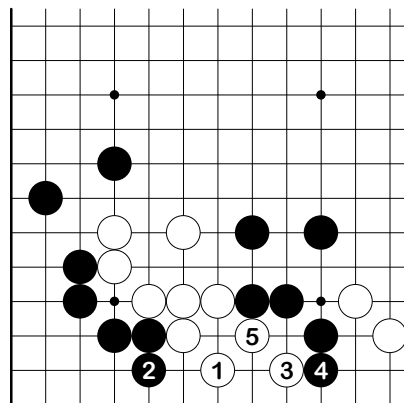
白1很想扳。不过别忘了黑有2位点的手段。白3立，则黑4退，结果白下边做不成眼。

白3若4位立，则黑3位退，白还得A位粘回，右边也没有渡。



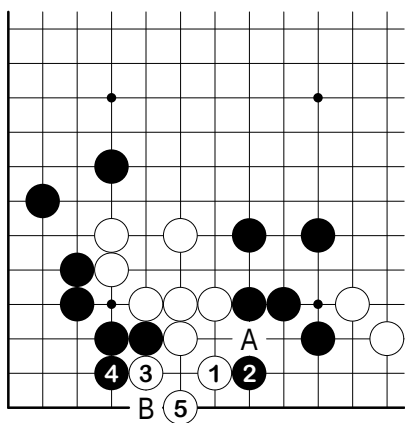
2图（正解）

白1尖，可做出一眼。这一手很容易看见。但实战中，却是意外不被注意的一手



3图（轻松）

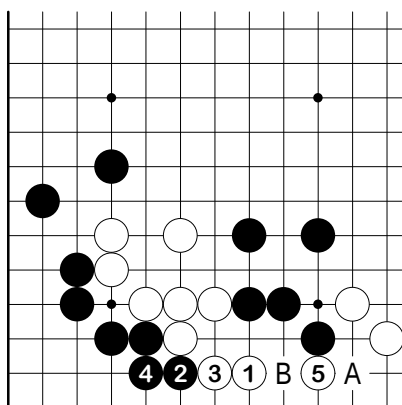
白1时，黑2如立，白3先手跳后再5虎。黑4若5位破眼，白4位爬与右边可以连通



4图（完全）

白1尖时，黑2如靠下，白则3位扳。黑4时，白5，做出一完整的眼。

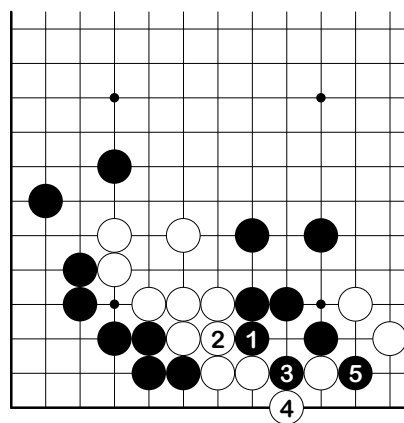
另外，黑2若A位曲，则白3、黑4、白B，仍有一眼



5图（靠不住）

白1飞，好像是靠不住。

黑2、4扳粘是好手。白5托，有眼吗？其后黑A扳，白B粘，似乎是先手可成一眼。但是——

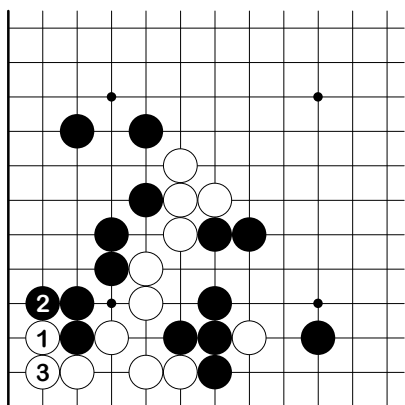
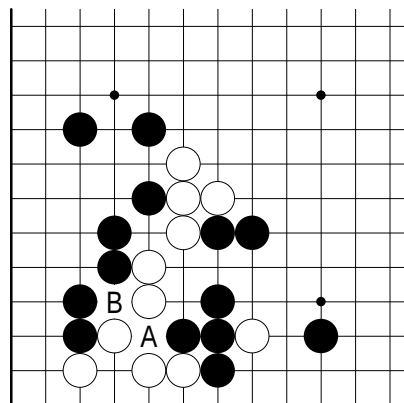


6图（劫）

黑有1先曲，再3挖打成劫的手段。白4时，黑5，成劫。所以仍以小尖补干净为正解

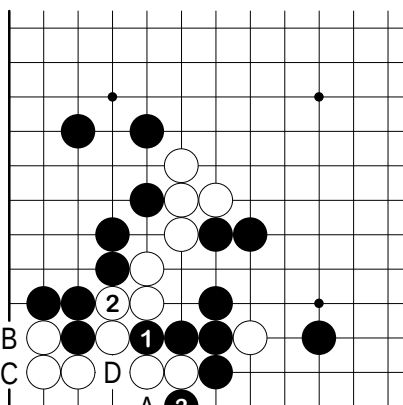
第8型（白先）

这也是外面敞开着的形。不过白自然想在角上谋活才安心。黑 A、白 B 是黑的权力，这点不能忘记。



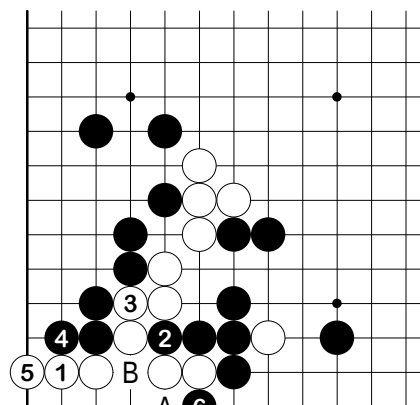
1 图（扳粘）

如果说要活，自然会想到 1、3 扳粘。乍一看，这样还能确保活棋的空间，但是——



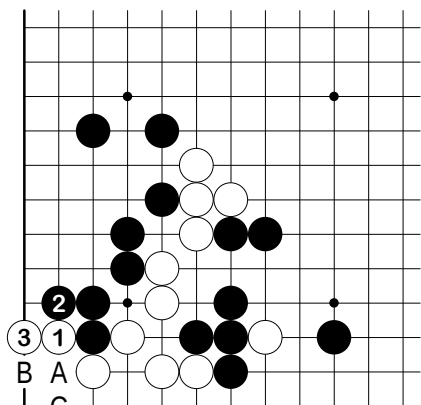
2 图（挤）

黑因为有挤的手段，白不能放心。白 2 若粘，黑 3 扳。按白 A、黑 B、白 C、黑 D 的次序，白只有一只眼



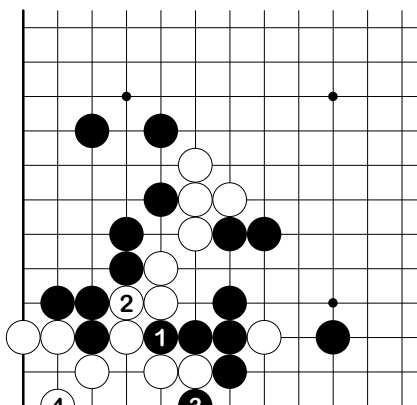
3 图（立）

白 1 立，像是冷静的一手。但是黑 2 仍可先手挤。黑 6 扳，白仍只有一只眼。白 A、黑 B 扑



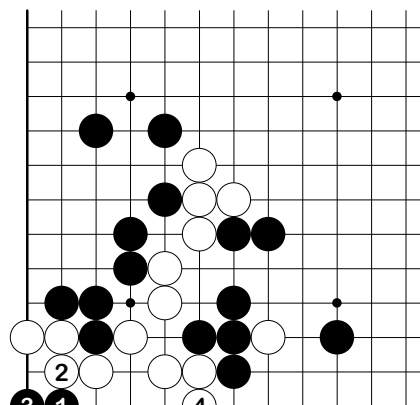
4 图（正解）

白 1 扳、3 立是好手。与 A 粘相比，白扩大了眼位。此外，白 3 若 B 位虎，黑 C 点后，白不能成活



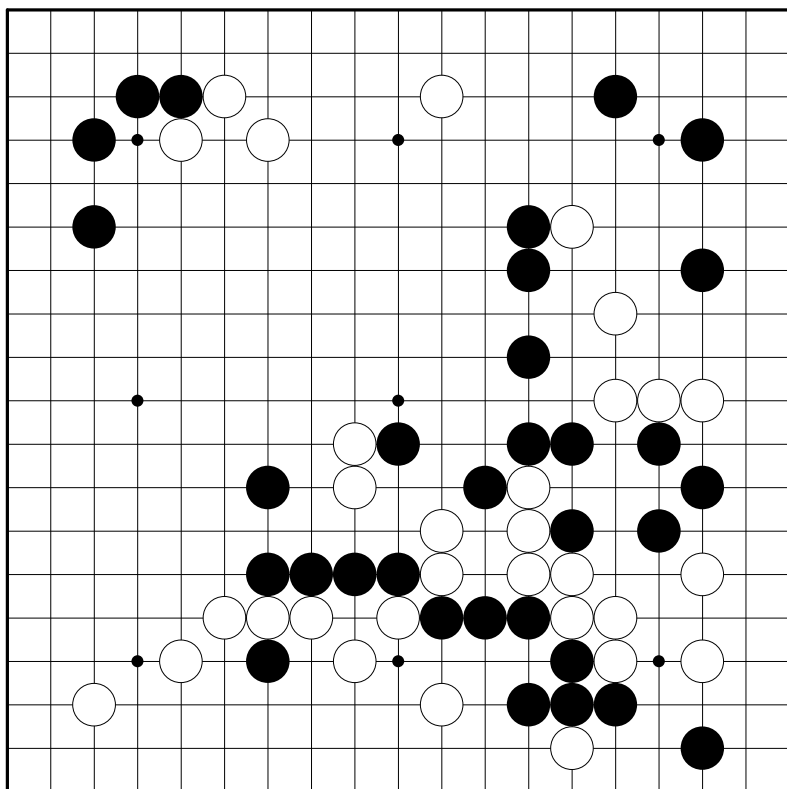
5 图（活棋）

4 图之后，黑 1 挤、3 扳。此时白 4 是眼形的急所。请验证白棋的活棋过程。图中黑 3 若——



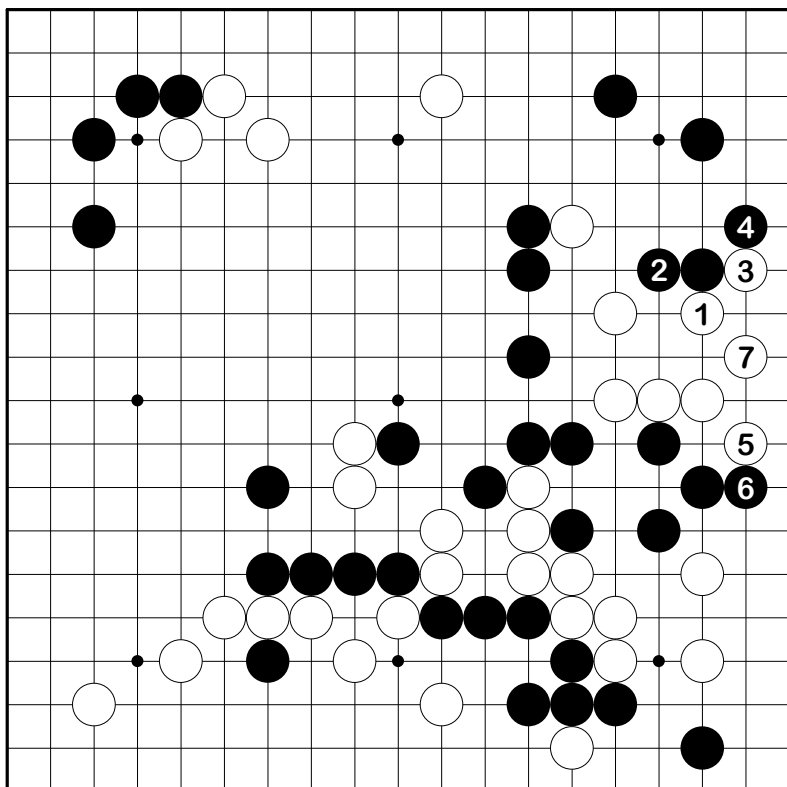
6 图（广阔）

黑 1 点、3 长，这样白 4 立还是活形。本型实战中也常出现，记住是很有益处的



眼形的做法 · 实战例

加藤正夫九段（黑）对坂田荣男九段。
这是相当混乱的作战局面。当前担心的是右上方的白棋。这里白棋与其艰难地逃，还不如简单地就地做活为上策。



白1先碰，这是形的急所。黑2时，白3、5先手便宜。白7倒虎，早早活定了。一旦紧急，就立即准备活棋，应该说这确实不愧为“治孤的坂田”