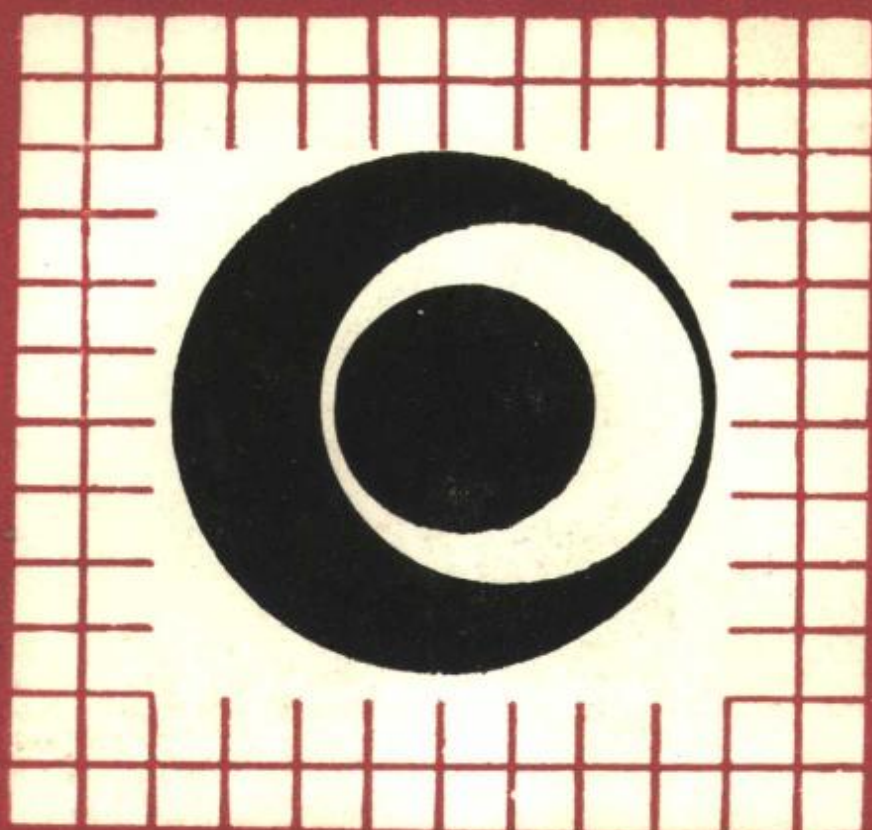




日本九段石田芳夫著 吴一 译

围棋的劫争

蜀蓉棋艺出版社

2 033 9381 7

围棋的劫争

日本九段 石田芳夫 著

丁开明 译



蜀蓉棋藝出版社

责任编辑：刘祥瑞

封面设计：陈克刚

校 对：黄 晓



2 033 9381 7

西 藏 的 劫 争

日本九段 石田芳夫著 丁开明译

蜀蓉书业出版社出版

四川省新华书店发行

成都 青龙巷9号

四川省金堂新华印刷厂印刷

787×1092 毫米 32开本 6.25印张 156千字

1988年5月第1版 1988年5月第1次印刷 印数：1—30,000 册

ISBN 7-80548-114-8/G·115

定 价：1.40元

前言

说到劫争，不少人都不喜欢它吧。他们中有的人坦率地承认自己不喜欢劫争，因而回避劫争；有的人心里不喜欢劫争，但出于某种曲折的逆反心理，反肆意挑起劫争，以此藐视劫争。以上两种对待劫争的态度，是同一心理现象的复合体，问题是为什么会出现这样的情况呢？

原因很简单，那就是因为他们害怕劫争。劫争就其本源来讲，的确是一件令人麻烦的事情，由此而产生的各种过度的恐惧心和嫌恶感交织在一起，就会使行为背离事情的真实从而走向极端。

但是不管怎么说，劫争也是围棋的一条规则，从这样一个侧面去理解它，劫争就好比已经来到我们家里的一位客人，既然回避不得，倒不如主动地伸出手，与他交个朋友，这就是我们的结论。

害怕劫争，就很难使自己的棋力得到提高，就很难尝到那胜利的醇香的美酒。提高自己的劫争能力吧。当你利用劫争使困难局面得到突破，当你计算到因劫争而造成的局势转换，我想，你定将会在更高的层次上获得更大的喜悦。

本书的劫争知识，有些是大家知道的，有些是大家不知道的。窃以为书中关于劫材的大小、劫材目标、劫争十原则、劫争的种类和它们的性质等等知识，都是大家提高劫争能力所必须认真学习的。

九段 石田芳夫

石田芳夫简历

1948年 8月15日生于日本爱知县

1957年 9岁，投师木谷实九段

1963年 八段

1971年 22岁，在第26期本因坊战中，以4比2击败林海峰本因坊，成为史上最年少的本因坊，荣称“秀芳”。

1974年 在第13期名人战中，以4比3击败林海峰名人，获得名人称号并直接推举为九段。

两次获得最优秀棋士奖，两次获得秀哉奖，因形势判断明晰和官子计算准确，被称为“电子计算机”。

目 录

第一章 劫的基础知识

.....	(1)
1. 怕劫是提高的障碍.....	(2)
2. 棋子的能率和劫.....	(4)
3. 劫的大小.....	(12)
4. 寻找劫材和转换.....	(15)
5. 劫的种类.....	(20)
劫争十原则.....	(30)

第二章 各种各样的劫争

.....	(33)
定式和劫	
第1型 扳虎的对策.....	(34)
第2型 连扳.....	(38)
第3型 鼓的对策.....	(40)
第4型 认清暗藏的劫.....	(44)
第5型 冲断后的对策.....	(46)
第6型 利用打劫.....	(48)
第7型 从上面压迫.....	(52)
第8型 挤的对策.....	(54)
第9型 强行袭击.....	(56)

第10型	抓住机会·····	(58)
第11型	谨防凝形·····	(60)
第12型	大斜简明型·····	(62)
第13型	好次序·····	(64)
第14型	观音散怀·····	(66)
第15型	大斜劫争型·····	(69)
第16型	顽强做劫·····	(73)
第17型	角部常形·····	(74)
第18型	脱先定式·····	(76)
第19型	惩罚不合定式的骗着·····	(78)
第20型	关于扭断的问题·····	(81)

死活和劫

第21型	三子的死活·····	(84)
第22型	实战常形·····	(86)
第23型	入子和不入子·····	(88)
第24型	两口外气·····	(90)
第25型	薄味和次序·····	(92)
第26型	需要硬背·····	(94)
第27型	立的威力·····	(96)
第28型	劫乎、死乎·····	(98)
第29型	扩大眼位·····	(100)
第30型	是板六吗·····	(102)
第31型	劫争常形·····	(104)
第32型	脱先的对策·····	(106)
第33型	击中要害·····	(108)
第34型	强行手段·····	(110)
第35型	压轴戏·····	(112)

对杀和劫

- 第36型 紧气的技巧..... (114)
- 第37型 眼的威力..... (116)
- 第38型 寡不敌众..... (118)
- 第39型 惊险的对杀..... (120)
- 第40型 变化..... (122)
- 第41型 眼中钉..... (124)
- 第42型 角部急所..... (126)
- 第43型 最强手段的应对..... (128)

官子和劫

- 第44型 扳虎..... (130)
- 第45型 官子的次序..... (132)
- 第46型 官子手筋..... (134)
- 第47型 测验..... (136)
- 第48型 劫材的多少 (劫材 1) (138)
- 第49型 最佳的应接 (劫材 2) (140)

第三章 实战和劫争

- (143)
- 第 1 局 序盘的劫争..... (144)
- 第 2 局 手筋和劫味..... (150)
- 第 3 局 中盘的劫争..... (154)
- 第 4 局 收官阶段的劫争..... (158)

第四章 劫争测验问答

- (163)
- 第 1 问 注意劫争的先后手..... (165)

第2问	从内侧进攻.....	(167)
第3问	角部的特殊性.....	(169)
第4问	立的威力.....	(171)
第5问	手筋和妙手.....	(173)
第6问	关键是第一着.....	(175)
第7问	既困难又简单.....	(177)
第8问	官子手筋.....	(179)
第9问	撞紧气.....	(181)
第10问	掏空.....	(183)
第11问	抓住弱点.....	(185)
第12问	接不归.....	(187)
译后记		(190)

第一章

劫的基础知识



1. 怕劫是提高的障碍

说到打劫，不少人都会感到它是一个十分麻烦的事情。“嫌麻烦”，日文写作“亿劫”，“亿劫”的“劫”，就是围棋打劫的劫，这也许就是人们不喜欢劫争的原因吧。但是就劫本身而言，它不仅是围棋的一门重要技术，同时又是一条基本的规则，这就从根本上决定了我们每一个棋手，都必须熟悉和掌握劫争，否则要提高棋艺水平就是绝对不可能的。在对局的时候，如果自己劫争的能力薄弱，对手就会毫不留情地抓住你的弱点，从争胜负来讲，你的胜率就会下降，这也是非常明显的事情。

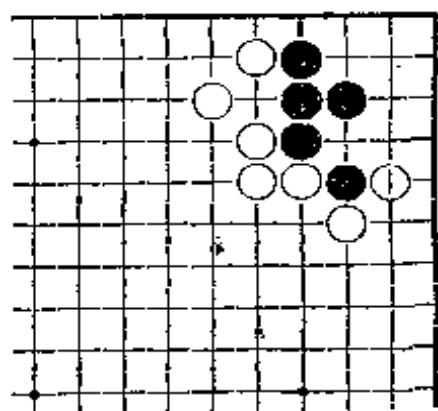
这一章我们将要学习的内容，正是为了让大家树立起对劫争的正确认识。

劫争的规则对于围棋竞赛的进行十分必要，这一点大家都知道，然而更重要的是，大家还必须进一步认识到劫争的规则，对于围棋本身的存在所具有的深刻意义。围棋之所以称得上世界第一室内竞技，也许全赖劫争这一十分精彩的规则。请不要放过学习本书的机会，我想，通过本书的学习，大家将牢固地掌握劫争的基本知识，进一步了解围棋的深奥，棋力也会踏踏实实地提高一步。

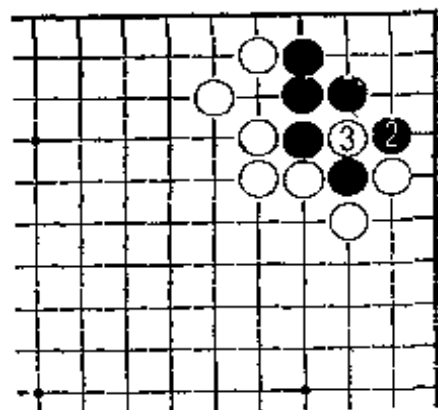
以上，我们一条一条地讲述了怕劫就不可能提高的理由，希望大家能真正了解劫争和一局棋的有机联系。

1图（黑先）

这是简单的角上死活问题。对白



1图



2图

1打,请考虑黑怎样应对才正确。如果怕打劫,黑将找不到任何求活的办法。

2图(劫)

黑2挡才是正着,这一点必须立即知道。黑如不挡,就会失去求活所必需的最小空间。至白3形成劫争,这是黑棋求活的唯一办法。

3图(变化)

白提劫后,黑再于1位应意思。以下白如2打,则黑3打,仍然是劫争。

4图(白怕劫)

反过来说,对于黑1,白如害怕打劫而于2位接,则黑3位补无条件活。在白进攻的场合,为了不让黑无条件活,最强最善的办法也是打劫。这里讲的虽是局部棋例,但却反映了一条贯穿全局的围棋的真谛。从布局到收官,无处不隐藏着劫争的可能性,如果将这种可能性毁于萌芽之中,则将必败无疑。

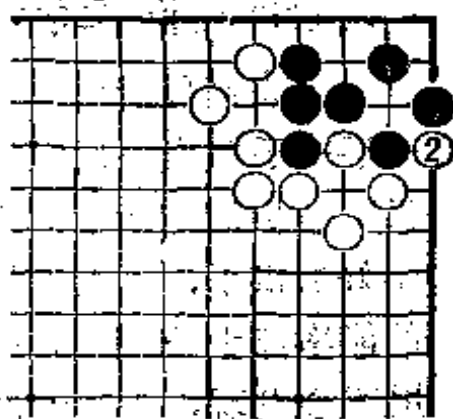
如果成为劫争,即使打不赢,也可以在其他地方连下两手,这和无条件被利有很大的区别,这一点必须认识到。

常常会有这样的情况,劫打输了,棋却胜了,满怀信心地去迎接劫争吧。

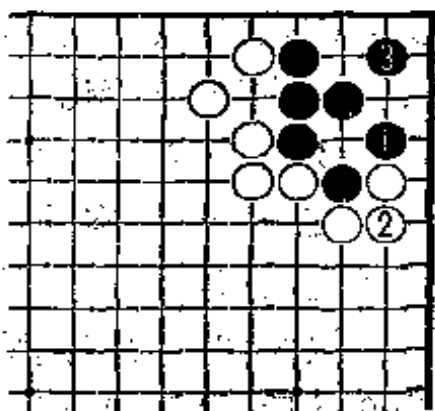
5图(好形和愚形)

关于棋子的作用和劫的关系,在下一节将要详细论述。利用绷劫的形式,常常能维持棋子的效率,这也说明了利用劫的必要。

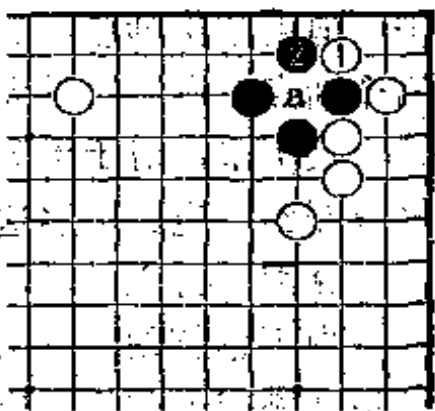
比如,如图情况白1打,黑2绷劫是此时防守的形,这一点应该知道。黑2如a粘,则成愚形,所以黑绷劫是绝对的一手。



3图



4图



5图

2. 棋子的能率和劫

观察高段者们下棋，会发现他们一手一手都十分讲究棋子的效率。如果下的棋缺乏效率，他就一定不是一个好的棋手，所以下好棋的人对棋子的能率都十分敏感。一研究棋子的作用就会发现，劫，无论在其性质上或者棋形上，都和棋子的能率密切相关。回避劫争，无论如何也不可能充分发挥棋子的作用。

1图（压挡定式）

这是一个基本的定式，我们通过这个定式来看看利用劫的必要性。

黑1、3是大家熟悉的压挡定式。白6接后，黑7、9吃掉白一子是好手。

黑5粘，虽是我们前面讲过的愚形，但由于黑粘后，白即有6、7位两个断点，所以功过大致相抵。

接下来，对于黑7、9，白应该怎样应呢？一定要了解这个基本定式。

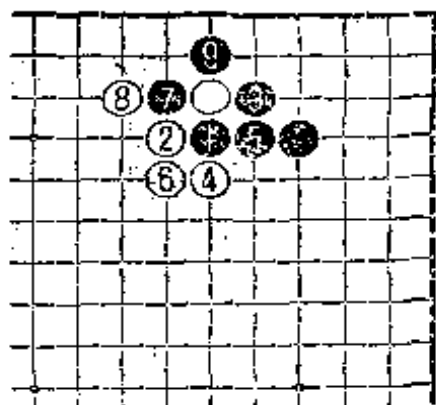
2图（打）

白不怕打劫于1位打是好手。以下黑2跳或a位飞，应接告一段落，这是两分的结果。白必须及时地于1位

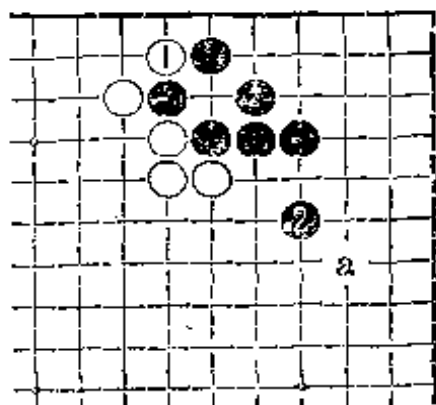
打。而白1打时，黑如粘上则是典型的愚形，这两点都应该懂得。

3图（黑好）

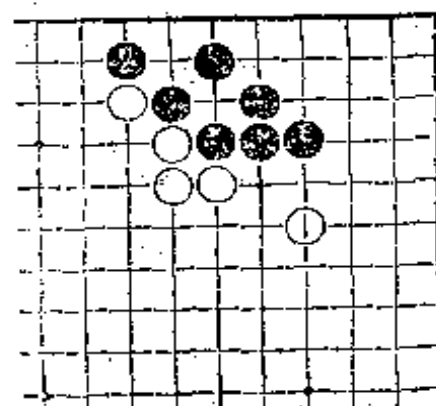
为了走厚中央，也有白1的下法，但黑2扳，局部结果黑好。



1图



2图



3图

4图（被利）

对白1打，黑如2位粘上，则被利。

5图（白好）

接前图，白3飞。对于黑4，白5位反打即可。

如将本图和3图比较，即可看出4图黑2被利的理由。

总之，对于白1打这样的棋形，黑决不能粘。2图的变化虽然显得定形不够充分，但却是应该遵循的基本定式下法。就这样保持劫争的状态，对于双方来讲，都是最强最善的，棋子效率高的理想形，理解这一点十分重要。

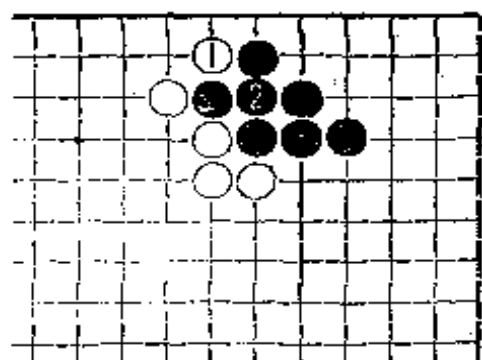
6图（劫）

由于白1的打，当然出现了黑2位断打的可能。此时白3提劫是当然之着，白无论如何不能在a位反打，让黑棋不付任何代价地在b位提去一子。

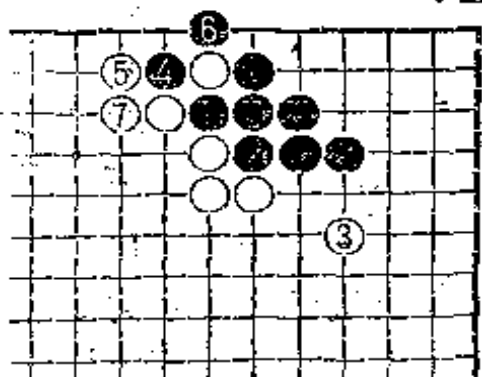
7图（白好）

假如白棋打赢了这个劫而得以在1位粘上，这样黑▲子即成为废子，这是白好的结果。

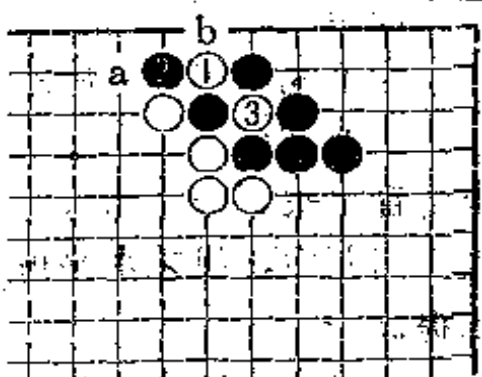
当然，能否形成这样的结果，这里有一个劫材的问题。



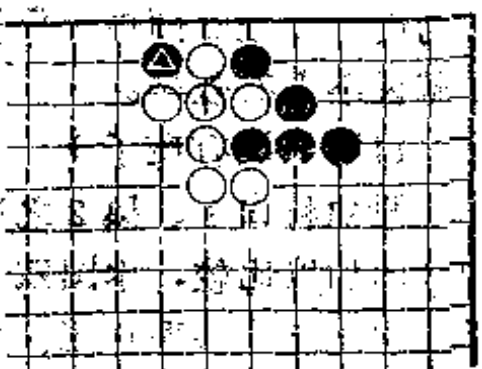
4图



5图



6图



7图

8图（立）

再回头说起。白棋1位立是缓手，因为——

9图（缓手）

白△之后再于1位打，已经没有威力。不是吗？白棋之所以这样，显然是害怕黑棋开劫。接下来白3提劫，又是大缓手。

在布局阶段，白1、3两手棋提劫太小，没有这样下的道理。而对于白△一子来讲，白1、3之后，已成为典型的废子。为了让大家了解这一点，特意选择本图作为例子。

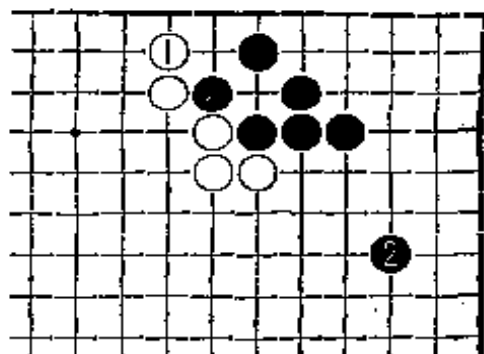
10图（愚形）

为了说明问题，假定接下来黑1、白2都接上，△是大恶手就更容易看出来了吧。如果对各种愚形没有判断力，棋艺水平就不可能得到提高。

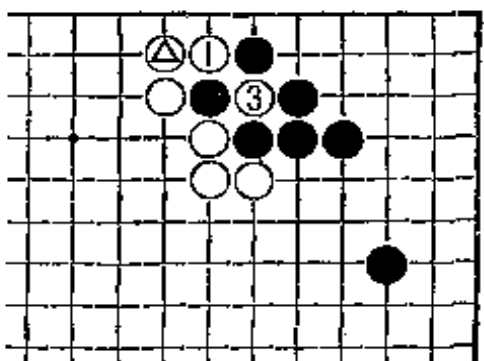
使用这个基本定式，如果害怕打劫而不敢象2图白1那样打，棋子就说不上有效率。

11图（没有废子）

假如将白1、黑2之后的棋形和10图加以比较，本图双方均无废子，这一点能够理解吧。当然，定式之后是不会立即这样下的。

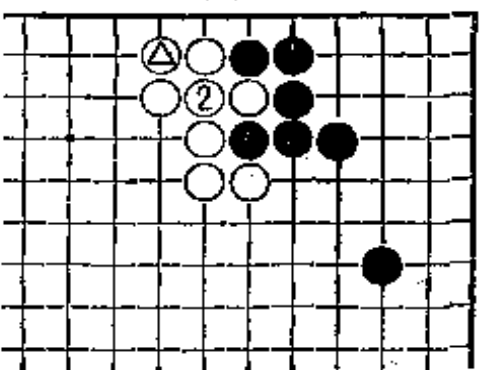


8图

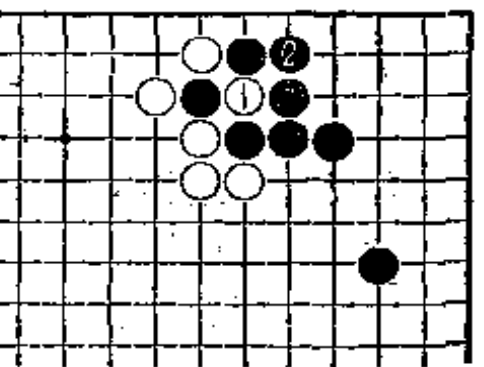


②脱先

9图



10图



11图

总之，白棋不怕劫而敢于打，是最好的下法，而接下来对于黑棋来讲则绝对不能粘，应一间跳补，保持劫争的状态。这是双方最强的应对手段，最后结果两分。

对于这个定式，以上是双方应接的要领，也是值得一看的精彩之处。

12图（脱先）

白如立即提劫，黑脱先抢占其他大场是最好的应对办法。待白1位打时，黑再2提与白劫争，这一点十分重要。

13图（黑好）

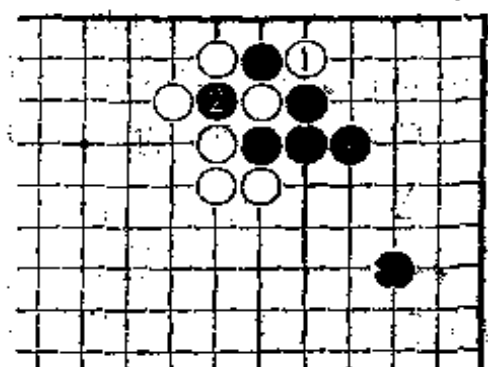
如果黑棋胜劫于1位粘上，白△一子即成为废子，更严重的是白棋还暴露出a位的断点。由于黑胜劫得利太大，所以如果没有足够的劫材，白棋就不敢贸然挑起劫争。

14图（白胜劫）

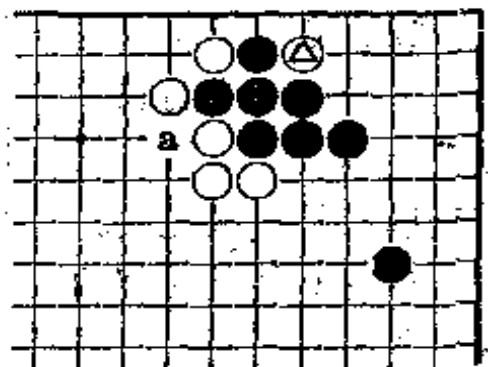
白如胜劫，即可取得1位提黑一子的利益，和13图比较，实地出入相当大。但是应该了解，本图双方均无废子，是合理的战斗结果。既然如此——

15图（恶手）

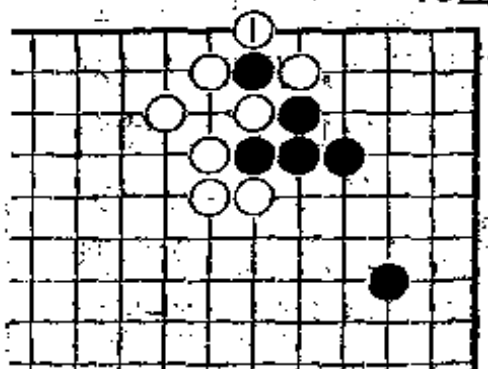
白1打时，黑绝对不能2位反打妥协。



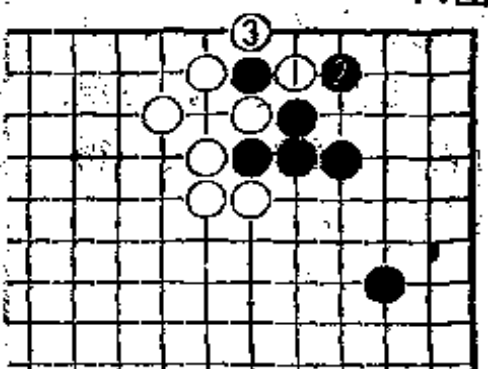
12图



13图



14图



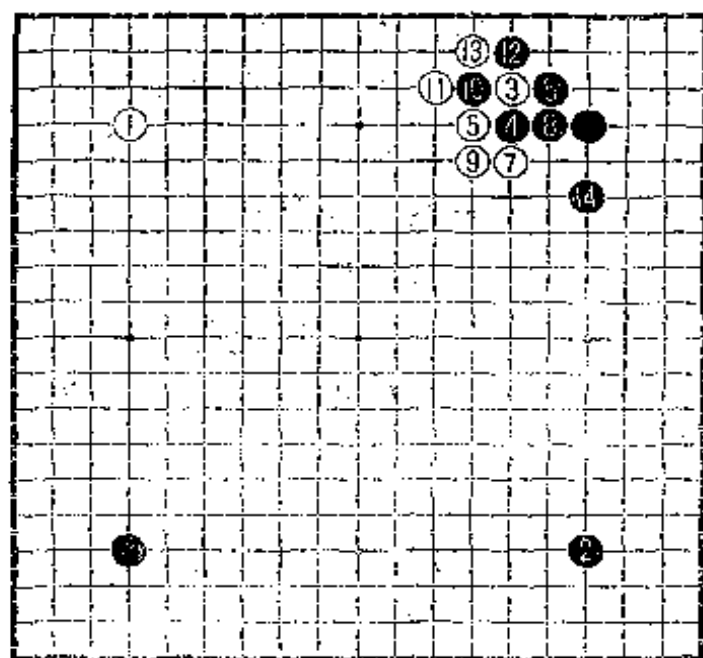
15图

以上，啰啰嗦嗦地讲解也许会使人心烦，但这些都是重要的知识，必须认真学习。害怕劫，回避劫争，是提高的障碍，这一点一定要记住。

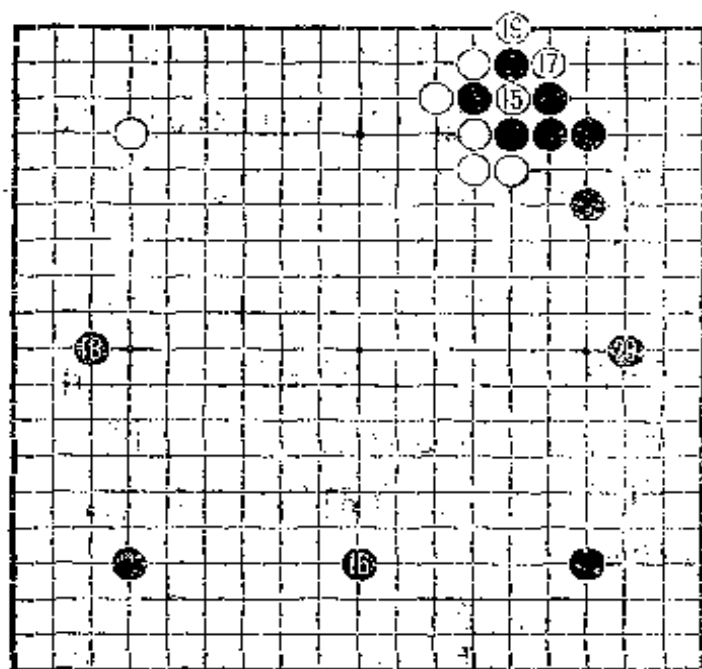
16图（二子局）这是二子局序盘战的假拟过程。黑4、6压挡，以下至黑14是普通定式。

17图（劫是局部的战斗）

接下来，白15、17挑起劫争，黑以16至20相对。白19胜劫虽然得到很大的利益，但正如图所示，由于是在序盘阶段，黑占据其他大场可以充分与白抗衡。劫争只是局部的战斗，从全局的意义上讲，更没有必要害怕的必要，要懂得这个道理。



16图



17图

下面的例题取材于让子棋，也许大家都知道它。选择这道例题的目的，是希望大家通过这里的变化，进一步理解劫和棋子效率的关系。

18图（让子棋）

这是让子棋的局部。

黑1罩是好手，以下白2至10是常形。

19图（紧靠）

黑1挡，白2、4扳虎，在这样的情况下，黑应该怎样下呢？黑不怕劫争于5位紧靠，是此时最强的应手。黑5这一手，一定要牢牢记住。

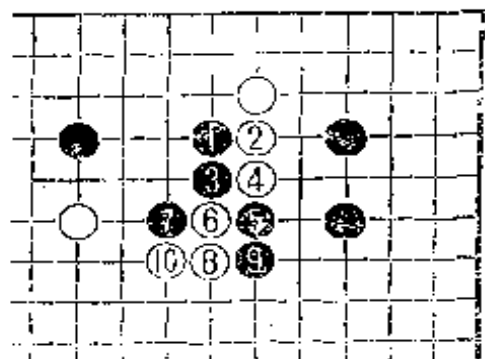
20图（白气紧）

白1、3摆出劫争的架势，黑不怕白断，于4位收紧白气是强手，看不出白棋还有什么好的对抗手段。接下来——

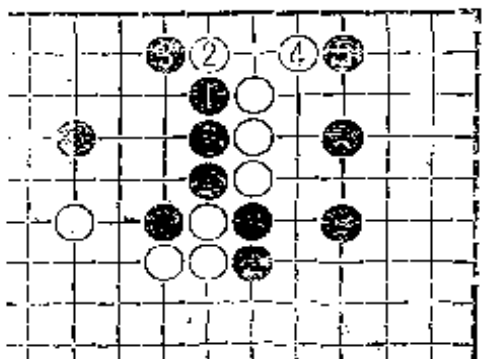
21图（天下劫）

作为黑棋来讲，对白5的劫争必须要有充分的准备。此时黑可以将它看作天下劫，对白所寻的任何劫材均置之不理，黑6、8将白提光，没有理由认为黑不好。

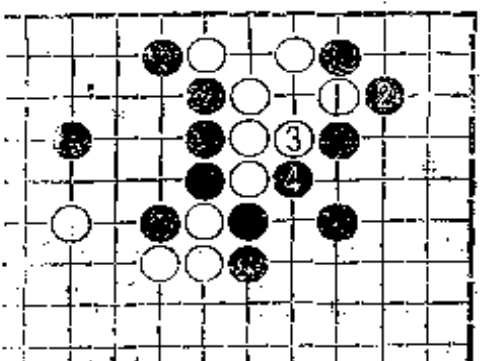
本例变化虽有序盘定式之称，但在“初棋无劫”的场合，黑即可一举确立绝对优势。



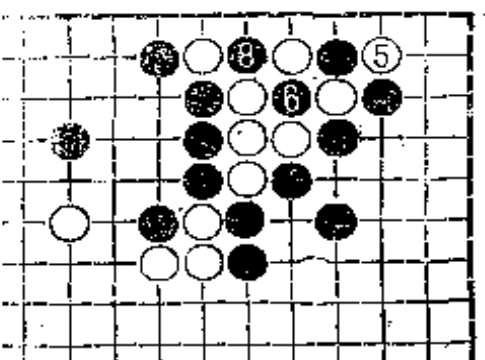
18图



19图



20图



⑦ 寻劫

21图

22图（缓手）

黑如害怕打劫而于1位立，这一放松，就给了白2、4反击的手段，从而错过了确立优势的机会。

23图（白好）

接下来，黑如1位打，则白2、4形成转换。白先手筑成外势，这是白好的结果。

另外，黑5如不走，则白留有a位接形成劫杀的余味。

这些都是因为黑害怕劫才造成的。

24图（黑先手）

在黑1紧靠的情况下，再来看看白2、4又会形成什么样的结果。

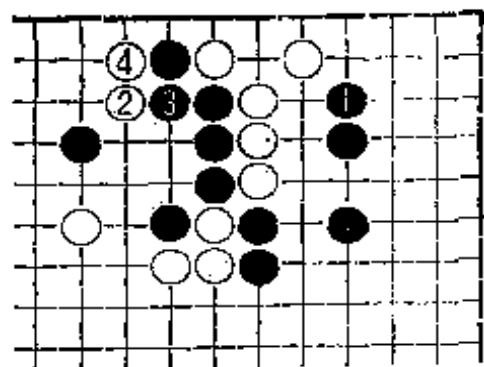
如果双方仍然应接至白8，这回成了黑的先手，在现阶段，先手和后手有着很大的区别。

本图之所以比前图有利，是因为黑1紧靠收紧了白棋一口气的缘故。

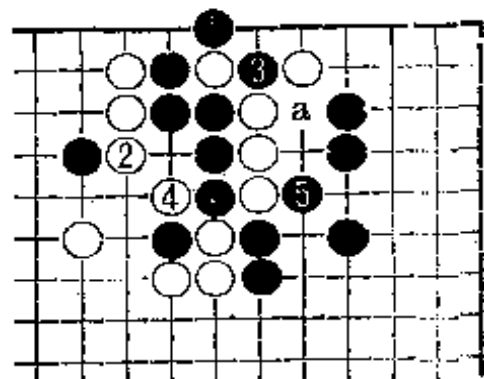
另外，黑5如——

25图（变化）

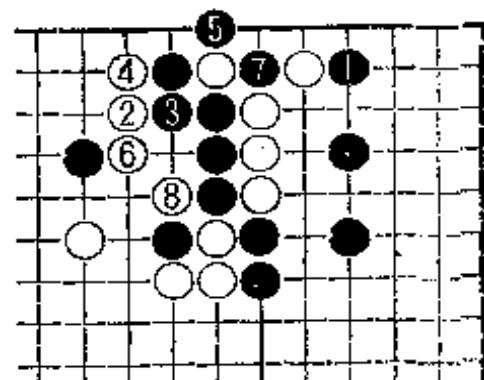
前图黑5不打而于1位挡住也是一策。以下白2渡，黑3、白4，形成至黑7接的结果。这时，关键要看左方棋子的配置情况。



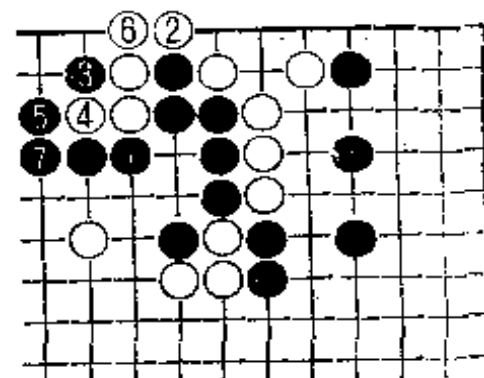
22图



23图



24图

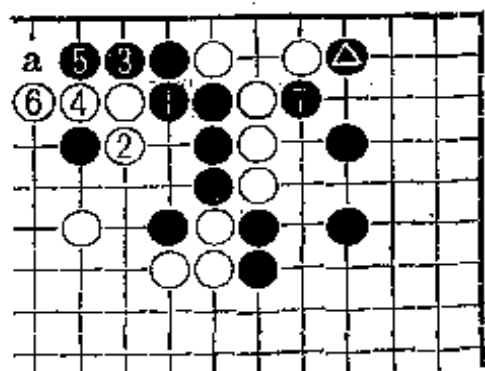


25图

26图（变化）

白不愿形成前图结果而于2位长，则黑3、5爬两手后再回头7位吃掉白棋，这样的结果黑好。

因为▲子紧着白气，此时白a位拐下已不是先手。和24图比较，不同之处是本图白厚在上边。

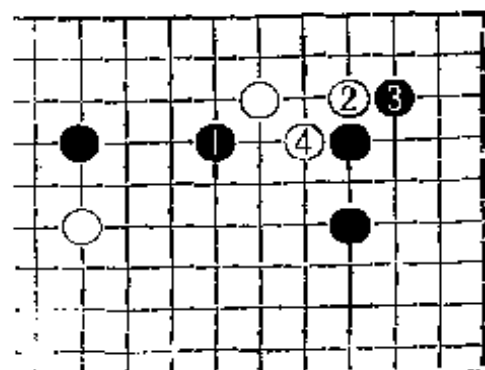


26图

以上，已经懂得了黑不怕打劫于▲位紧靠的作用了吧。如果无缘无故地怕劫，就下不出有效率的好棋。

27图（靠虎）

对于黑1罩，白2、4靠虎，又生出了劫争的可能。下面加以介绍。

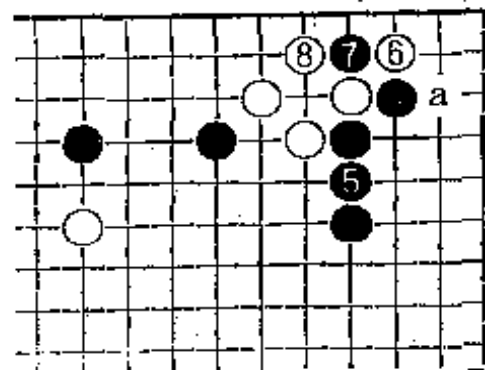


27图

28图（劫）

黑5接，好手。接下来白6、8是劫争常形。

白6如下在7位，则黑6位挡，黑好；黑7如a位退，则白8位补活，白好。这里谁怕打劫谁就吃亏。

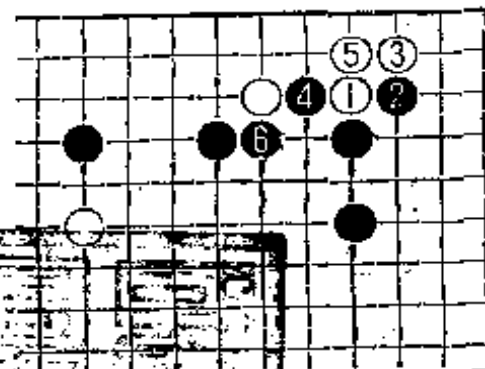


28图

29图（靠扳）

因为劫材的原因，白也有1、3靠扳的下法。如图场合，黑可采取4、6厚实的下法，黑好。

通过以上的介绍，想必您已经知道了棋子的效率和劫的关系，和劫交个朋友吧，它会提高您的胜率。



29图

3. 劫的大小

我们已经懂得了劫的重要性，在这一节里，将继续研究劫的大小的计算方法和确定转换目标等问题。

劫有各种各样，从我们称之为单官劫的劫到无法进行目数计算的大劫——天下劫，它们的大小各不相同。为了正确地选择劫材，就必须掌握劫的大小的出入算法。劫总是以某种转换来得到最后的解消，所以，如果没有一个价值大小的比较，就不可能对转换结果的得失做到心中有数。当然，劫争一定要考虑到和全局的关系，但局部的目标同样十分重要。

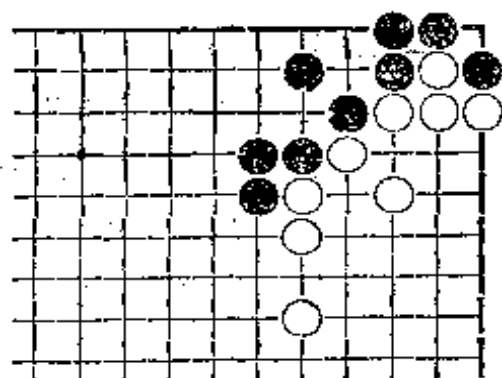
下面，首先从最小的劫——单劫的计算开始。我们将要讲到的计算方法，和所有劫材目标的计算方法都是相通的。

1图（单劫） 如图角上的劫称为单劫。所谓单劫，即指胜劫后得到1目的劫，是最小的一种劫。您知道打单劫一手得到多少目吗？

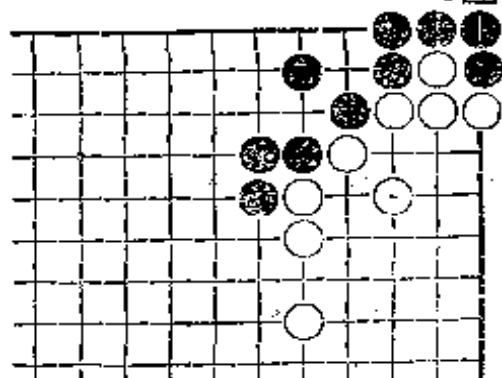
2图（黑一手1目） 黑1将劫解消，一手得1目。

3图（白两手1目） 白1后，还要走一手才得到1目。

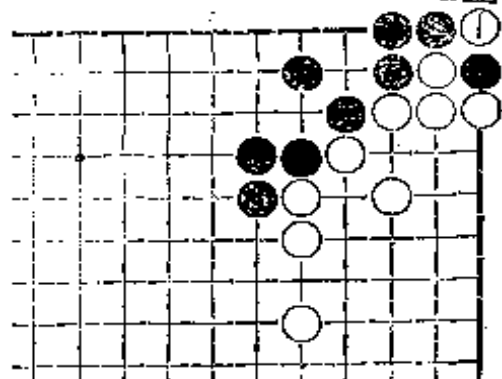
总起来看，双方在这1目上一共是花了三手，所以打单劫一手的价值是 $\frac{3}{2}$ 目。



1图



2图



3图

对于这个单劫，黑方占有其价值的 $\frac{3}{4}$ ，而白方占有 $\frac{1}{4}$ 。单劫的劫争，双方无非就是为了争夺对方的那一份儿。黑一手价值 $\frac{3}{4}$ 目，花一手得1目；白一手价值 $\frac{1}{4}$ 目花两手得1目，这就是全部的计算。

概括以上讲的，由于在劫争中让步的一方，可以在他处连下两手（这两手，可以看作是在劫争中下了两手，得到两个 $\frac{3}{4}$ ），所以我们得出这样的结论：如果所寻劫材的大小等于劫的价值的 $\frac{3}{4}$ ，即使劫打输了，也没有吃亏。

4图（例题1）

对本图劫的大小，试作出入计算。

5图（白地13目）

白再下一手△，白地13目。

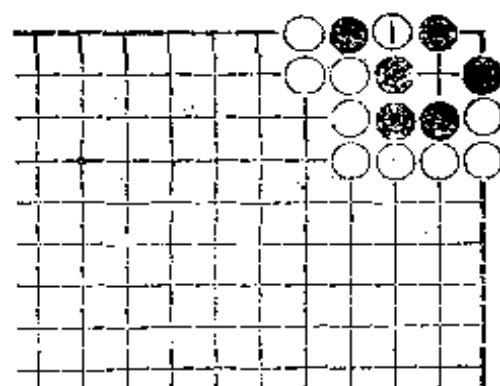
6图（黑地2目）

反过来黑胜劫于1位粘，白地全部没有，黑得2目。此劫的大小，出入计算为： $13 + 2 = 15$ （目）。

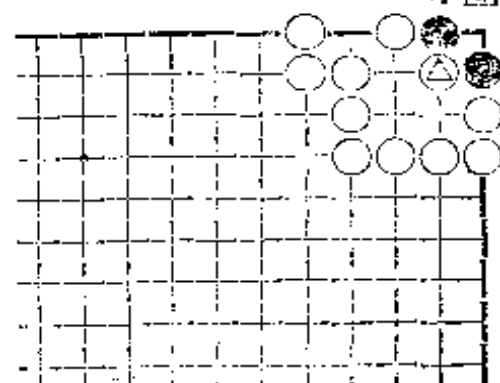
所以，在这样的场合，劫材目标为15目的 $\frac{3}{4}$ ，即10目。也就是说，作为劫材，花两手共得10目则不算吃亏。

7图（普通官子）

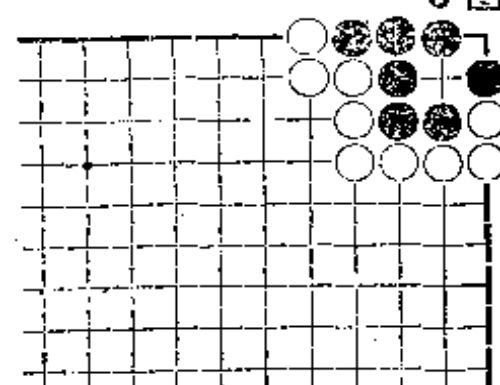
本图场合，无论哪一方走到，出入计算均为14目。所以一手的价值为7目。也就是说，这里一手棋的价值比劫争的场合一手棋的价值要大。



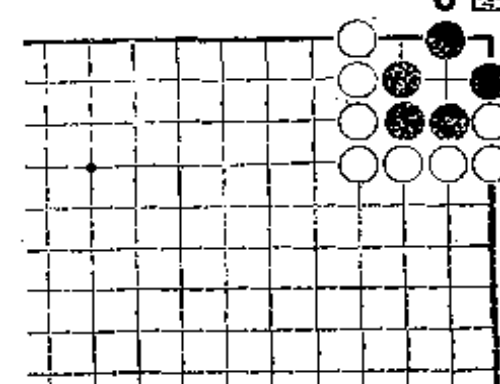
4图



5图



6图



7图

总之，在劫争的场合，一手棋的大小是整个劫的大小的 $\frac{1}{3}$ ，而劫材目标的大小，则应是整个劫的大小的 $\frac{2}{3}$ 。

为了确定劫材目标的大小，必须首先对劫的大小进行出入计算。

8图（例题2）

请试作出入计算。

由于全部紧满了气，计算比较简单。

白a位提，白地11目。

9图（黑地16目）

黑如胜劫，1、3连提，黑地16目。

$11 + 16 = 27$ （目）

这个劫的大小出入计算共计27目。在本图劫争的场合，劫材目标的大小应是27目的 $\frac{2}{3}$ ，即18目。

记住，即使劫打输了，只要以两手棋占得18目就没有吃亏。对于劫争一定要冷静，这就是结论。

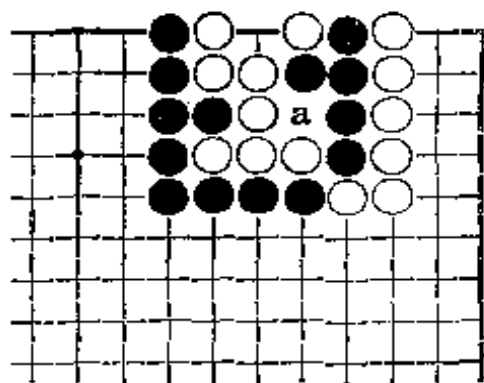
计算大小时一定要注意全局。

10图（应用1）

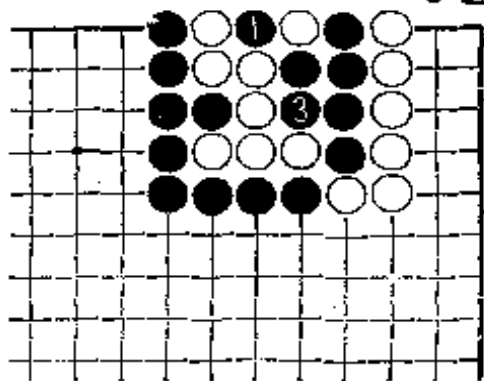
本图场合，白如劫负，角上白棋即死，所以劫的价值变大。

11图（应用2）

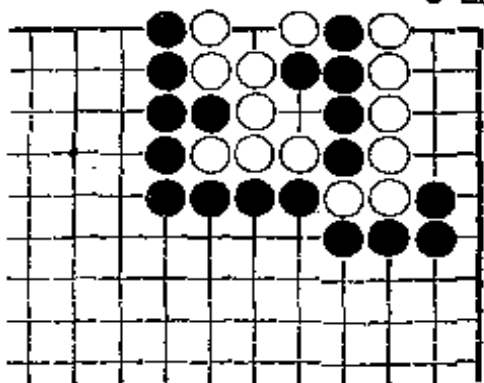
本场情况下，黑如劫负，左边九子即死。



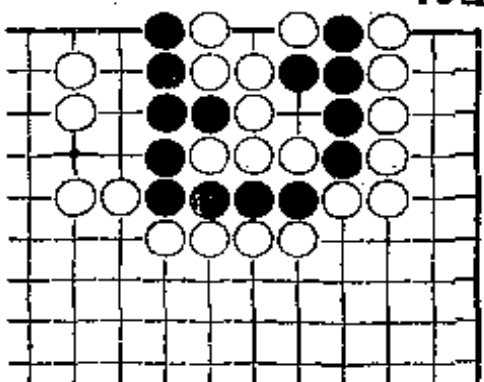
8图



9图



10图



11图

4. 寻找劫材和转换

我们已经讲到，劫材目标的大小，应是劫本身大小的 $\frac{1}{2}$ ，但在实战中，和理论完全一样的情况却很少，因此，有时需要作出适当的让步，这种灵活性十分重要。那么，怎样来进行一场劫争呢？下面我们进一步介绍实战劫争的要领。

1图（例题1）

假定只解决右边棋盘的问题。右上有一劫，黑1扑劫，应该怎样进行劫争？

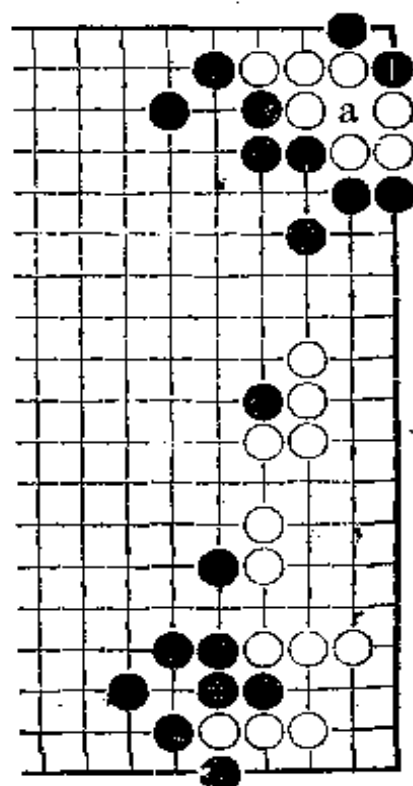
首先必须进行劫大小的出入计算。由于如图情况劫材已经固定，因此可以算清双方转换以后的得失。

2图（转换）

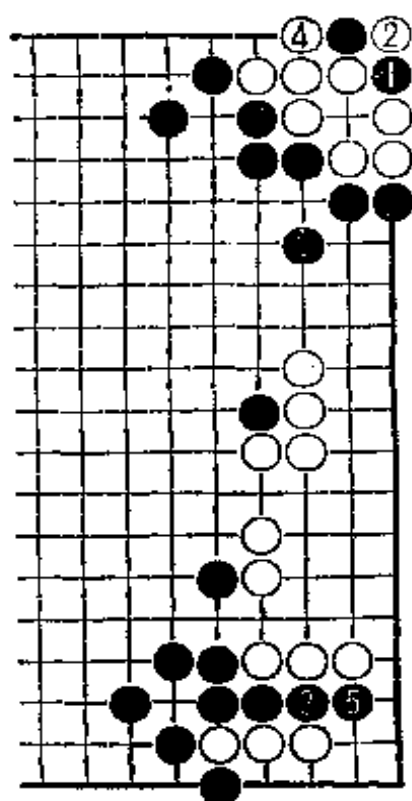
黑1挑劫，白2先提重要，之后开始劫争。最后，以黑3、5连下形成转换使劫解消。双方得失如何呢？

3图（扳粘）

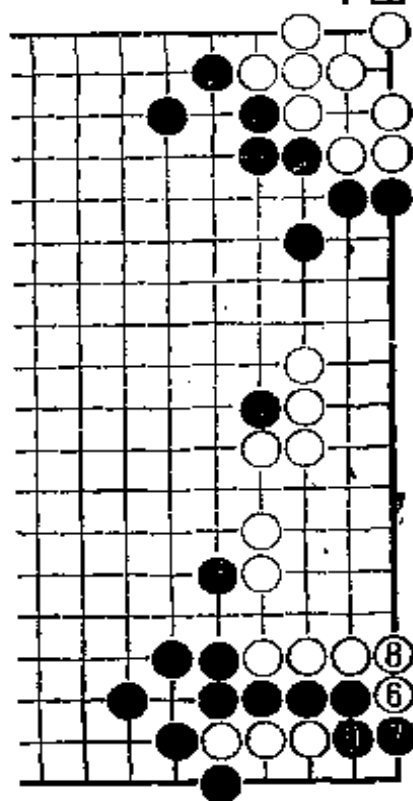
由于白6、8扳粘是先手，所以劫争至此才算告一段落，现在才能进行出入计算。



1图



2图



3图

4图（黑地18目）

黑1、3连提是黑胜劫的情况，黑角地18目。

3图白右上角有5目，所以这个劫的大小是它们的和，即23目。

那么，劫材目标应是23目的 $\frac{1}{2}$ ，即为11目稍弱。

5图（白地5目）

白2应劫，和3图相比，白地多×印5目，同样的比较，3图黑地净增11目。因此，这个劫材的大小出入计算为16目。根据劫材目标应等于劫的大小的 $\frac{1}{2}$ 这一原理，可以判断选择这个劫材是适当的。最后形成的转换出入

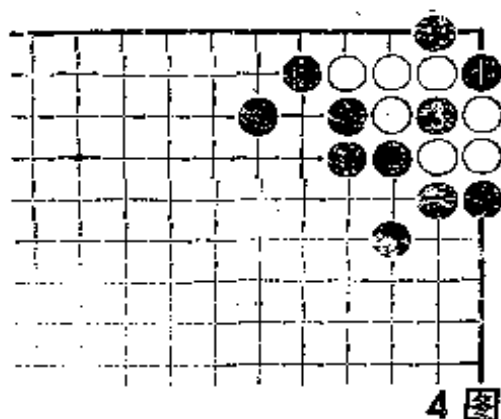
大致相当，双方互不吃亏。

6图（例题2）

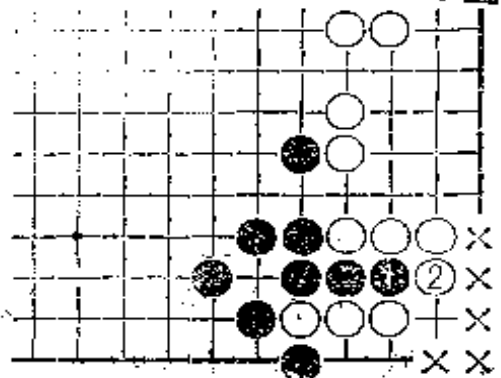
如图，黑1、3挑起劫争。

7图（转换）

在这样的局面下，黑只有5、7吃白三子的劫材。形成这样的转换，双方得失如何？请进行出入计算。



4图



5图

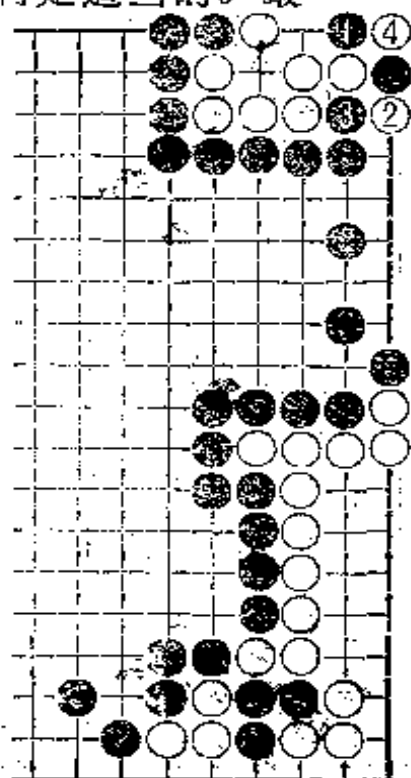
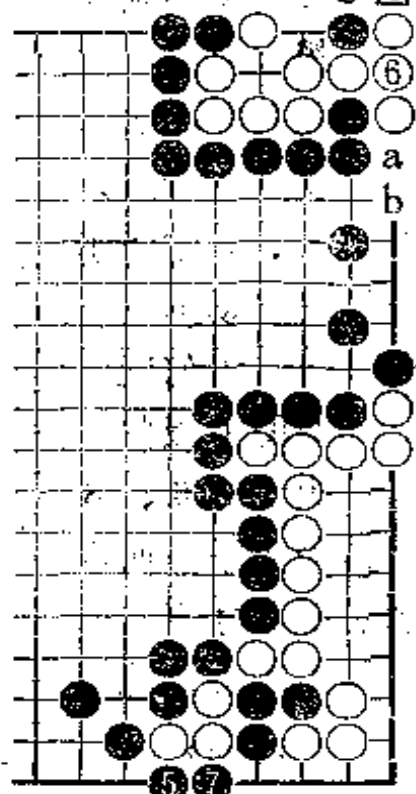


图6



7图

8图（黑地19目）

黑胜劫于1位提，角上黑地19目。

再看7图，白角地5目，另外由于白a、黑b是白的权利，黑地减少1目，故白实得为6目。

现在可以知道，这个劫的大小是25目，而劫材目标为16目。

9图（白地约7目）

白1提，白地增加约7目。

7图黑5、7提后，黑地增加8目。这个劫材的大小出入计算约为15目。

所以这样的转换，双方得失大体相当。

前面介绍的基础知识，大家都一定都掌握了。接下来再介绍一些有关劫的用语，都是需要认真理解的。

△损劫

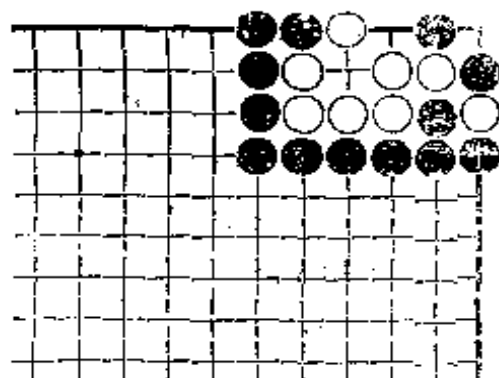
即指寻劫时，造成损失的劫材。除非是特殊情况，否则专业棋手是决不会走损劫的。

10图（例题1）

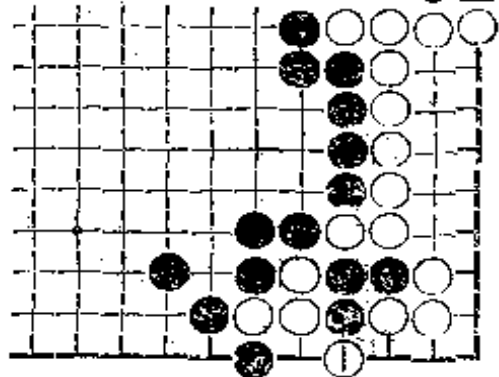
如图黑1的劫材就是损劫。

11图（损1目）

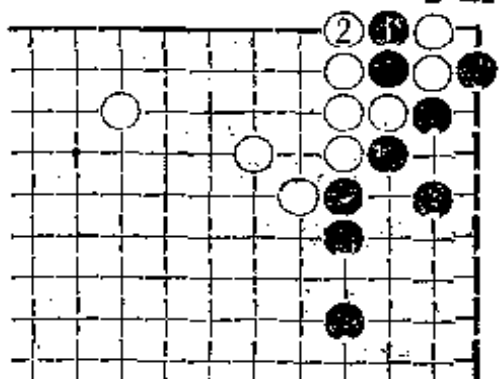
10图黑1不走，到局终时白还得1位提。可以很清楚地看出10图黑1损失1目吧。



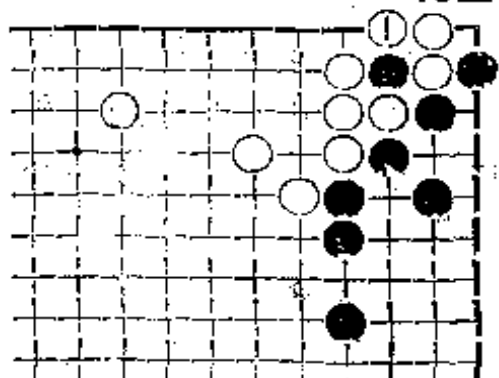
8图



9图



10图



11图

由于走损劫的损失不会从劫争中一下子就表现出来，所以业余棋手往往都不十分注意。

12图（例题 2）

如图场合，黑棋应该怎样在内地内寻找劫材？

当最后全部紧满气时，请注意黑有“左右同形走中间”的一手，白还得补。

13图（损劫）

黑于1位寻劫是损劫。这样，终局时白不需要再补了。

14图（正着）

寻劫时，黑1才是正着，终局时白尚需a位补一手。同样是劫材，但如图黑1不损。

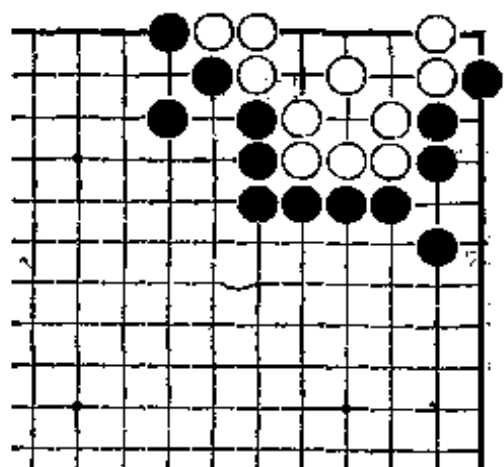
以上，介绍了有关损劫的知识。如果遇到势在必胜的劫争，也有明知是损劫也要走的情况。总之，劫争要放眼全局。

△恍劫

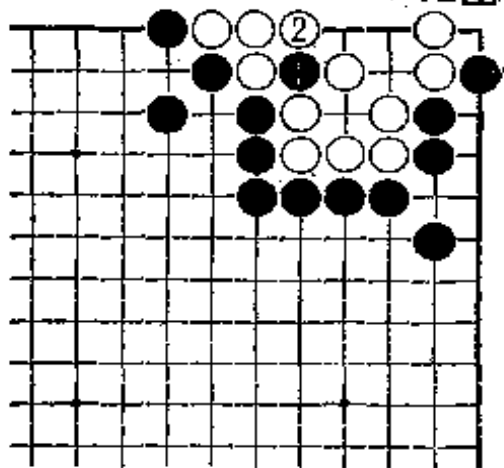
在不能寻找劫材的地方寻劫称为恍劫。由于恍劫是一种失误，所以一旦走了恍劫，往往会造成全局的失败。

△本身劫

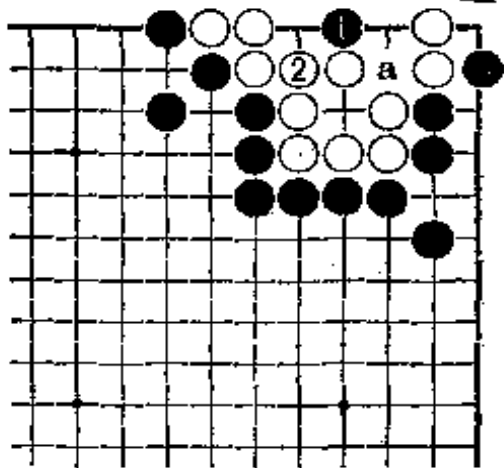
和劫争直接发生联系的劫材称为本身劫。当对方有本身劫可寻时，挑劫的一方，往往不能获得成功。



12图



13图



14图

以上，我们介绍的几个关于劫的用语，都是表示劫材的性质的。下面我们再介绍几个表示劫的大小的用语。

△无忧劫

在有的劫争场合，一方的负担特别重，而另一方却特别轻，对于后者来讲，这个劫争就叫无忧劫。

15图（无忧劫）

黑1扑劫，这是黑的无忧劫。此劫关系到白角的生死，而对于黑方来讲，即使负劫也没什么损失。

△天下劫

价值极大，关系到一局棋的胜败的劫称为天下劫。

16图（天下劫）

这是大斜定式的一个变化。对白1打，黑2断即成天下劫。如果没有足够大的劫材，黑不敢这样下。

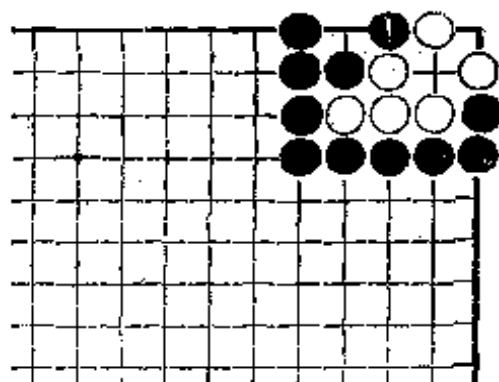
17图（黑胜劫）

如果黑胜劫于1位提，黑取得压倒一切的厚势。

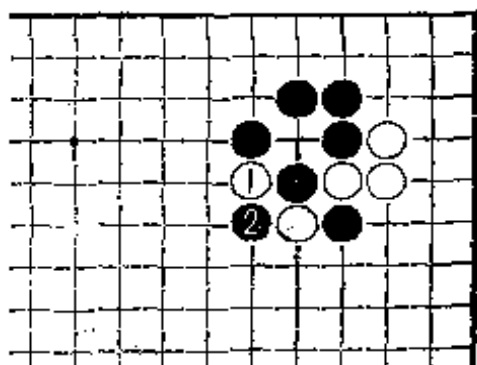
18图（白胜劫）

白胜劫于1位粘，白势绝大，足以影响一局的胜负。

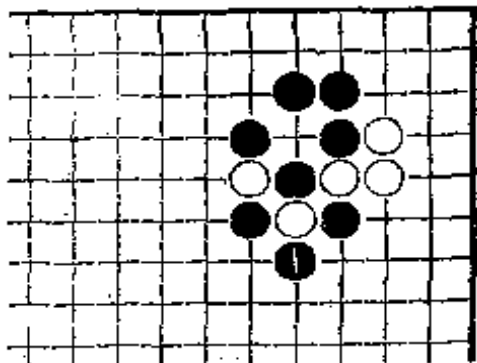
看看两图的出入，可以理解什么叫天下劫了吧。根据天下劫的这种性质，也称为绝对劫。



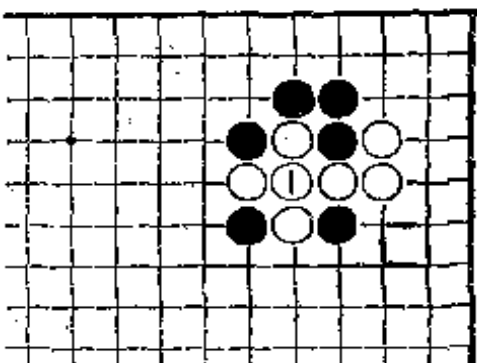
15图



16图



17图



18图

5. 劫的种类

劫和寻劫（寻找劫材）在意义上是不同的，二者不可混为一谈。一些问题我们在前面已经讲了，在这一节里，我们不讲寻找劫材的问题，将向大家介绍的，是关于劫的种类的知识。

劫有多种多样，请大家通过这一节的学习，牢固掌握各种劫的特征。

△普通劫

即我们通常称呼的劫，提劫以后只再花一手就可胜劫。普通劫一方提劫后即成为叫吃的状态，所以也称紧劫或一手劫。

1图（紧劫）

如图白先提劫，叫吃黑棋，黑如寻劫后反提情况也一样。这是双方条件相同的紧劫。

△缓气劫

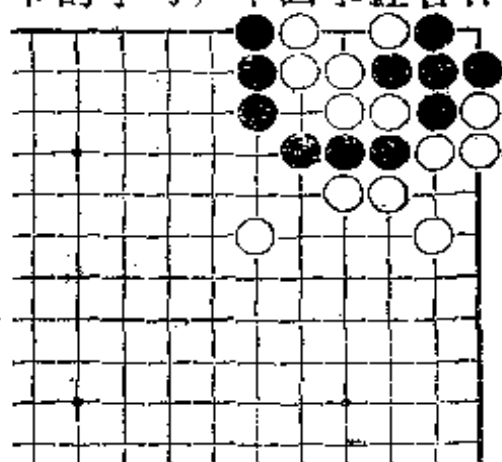
双方提劫时，一方处于叫吃状态，而另一方却不处于叫吃状态，这种劫叫缓气劫。缓气劫争中的一方，提劫后要再花一手或者两手才能使劫争成为条件相同的紧劫。

2图（缓气劫）

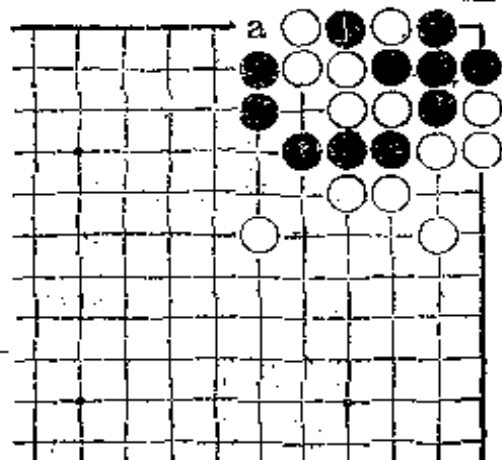
白a处松一气，黑1后没有处于叫吃状态，还需再花一手。

3图（叫吃）

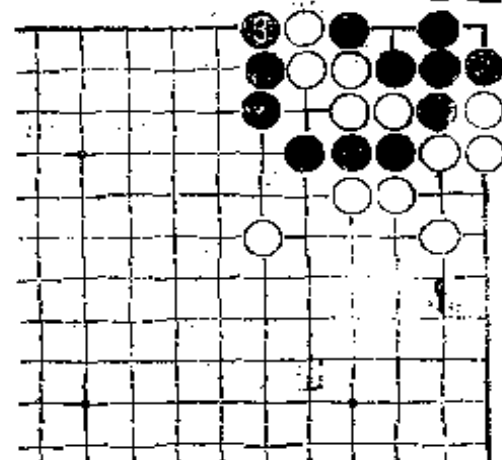
黑3再花一手成为叫吃状态，这样的劫称为缓一气劫。



1图



2图



3图

4图（缓两气劫）

如图场合，黑还要在a位和b位走两手才能成为紧劫，这样的劫称为缓两气劫。

5图（缓三气劫）

这是缓三气劫，黑a提劫后，还要紧白三口外气才能成为紧劫。

以上，介绍了关于缓气劫的知识。真正能发挥劫争效果的，是一手劫，即紧劫。对于缓两气的劫，如果要打胜它，就得让对方在别处下四手棋，这实际上是很难的。通常有“缓三气不是劫”的说法，就是基于这一点讲的。

△两手劫

这是一种和缓一气劫性质相同的劫。

6图（例题1）

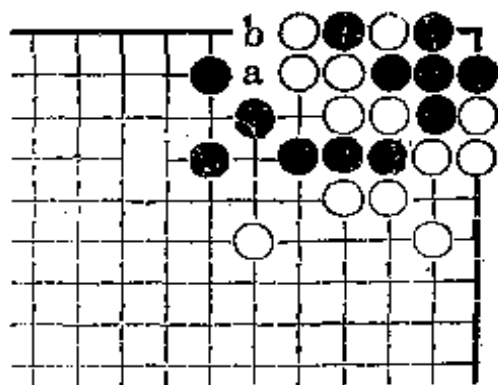
角上黑白双方处于对攻的状态，哪一方有利呢？

如果黑走a位或白走b位都形成双活。

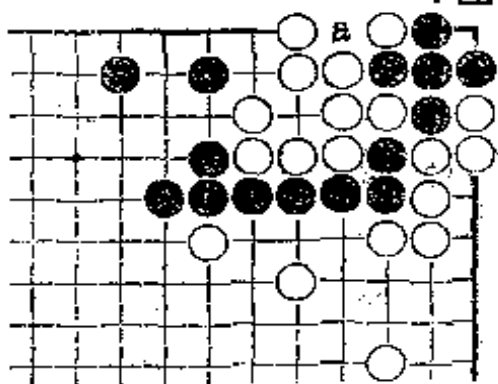
在优势的场合，即可简单地走成双活。在劣势的情况下，就可能挑起劫争。

7图（劫）

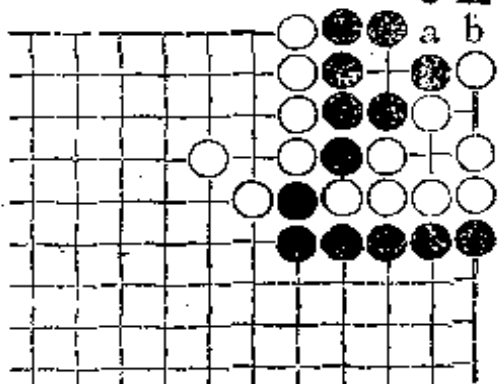
黑1挑劫，白2提，这是白的先手劫。



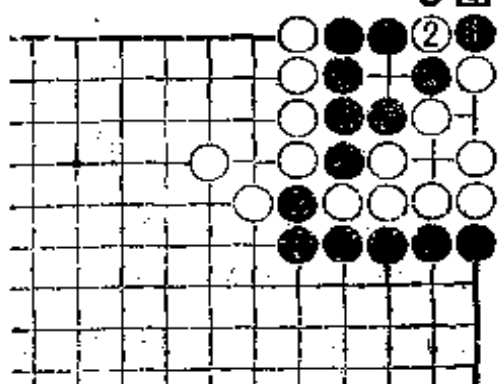
4图



5图



6图



7图

8图(三手)

接前图。黑寻劫后提劫,即使再1位提仍未将劫解消。黑如果要打赢这个劫,黑1后还必须于3位再提。

从7图黑挑劫算起,黑一共花了三手棋。

假如黑1之后放置不动——

9图(同样)

白1提劫,但要想打赢这个劫,同样需要花三手棋。这样的劫就叫两手劫。

要打赢对方缓一气的劫也要花三手棋,这一点和两手劫是相同的。

总之,7图是白有利的两手劫,而9图则是黑有利的两手劫。

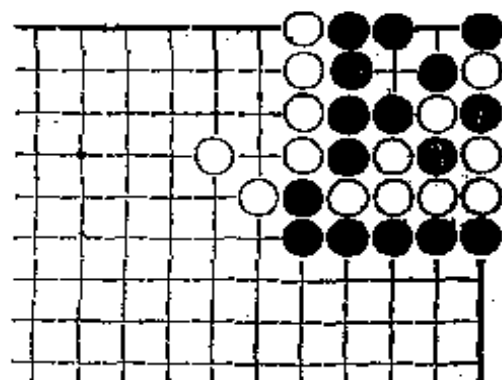
10图(两手劫)

如图角上的棋形,是经常在对局中出现的。黑1提劫,之后还得花两手才能胜劫。

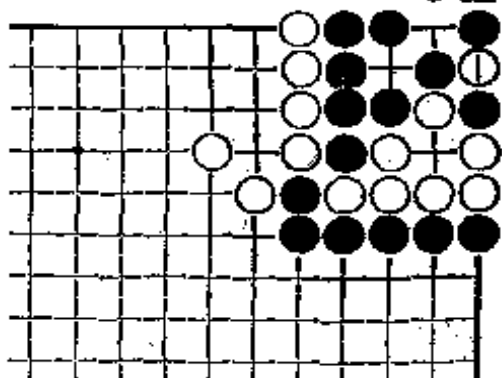
11图(余味)

黑3再提,此时白仍可与黑劫争,这一点应该充分理解。

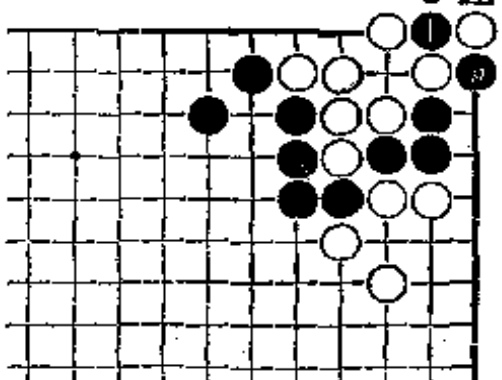
对于两手劫,胜劫的一方相应地也必须付出较大的代价,这样对于全局来讲常常不利。所以和紧劫比较,两手劫的价值要小,认识到这一点十分必要。



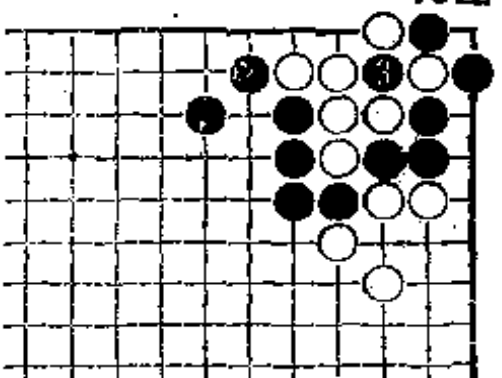
8图



9图



10图



11图

前面讲到两手劫的价值比紧劫要小，三手劫的价值当然就更小。下面我们再继续介绍。

△循环劫

这是指存在于双方棋子间的两个劫。首先必须弄清它和双方死活的关系。

12图（双活循环劫）

如图角上黑棋和外围白棋成互攻状态。在它们之间有两个劫，很清楚，谁也无法杀死对方。

这样的劫称为双活循环劫。

13图（双活）

白1提，黑2也提，谁也无法取胜。出现这样的情况，黑棋和白棋都是活棋。

14图（白胜）

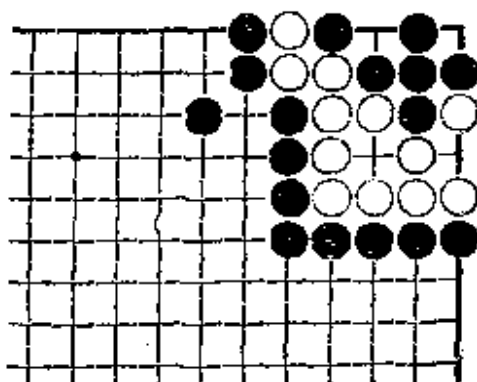
如图情况则不能双活。虽然同样是有两个劫，但和黑角直接相关的却只有一个劫。黑1时，白2提劫叫吃，待黑寻劫后再提白2一子时，白又提黑1一子，如此循环，总是白胜。这样的劫称为一方胜循环劫。

△三劫循环

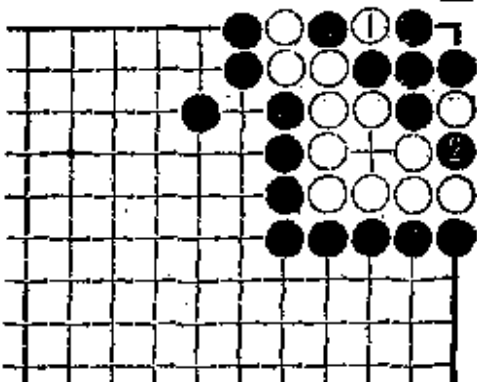
这是指相互联系三个劫。

15图（三个劫）

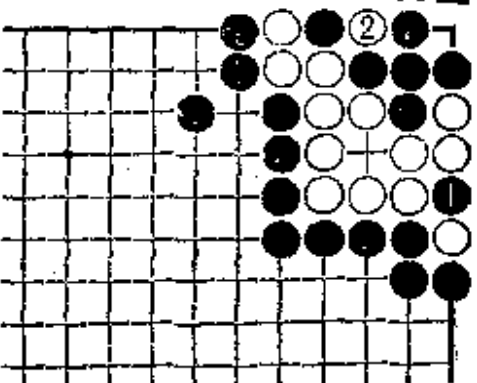
角上黑白双方处于对攻状态，有三个相互联系的劫。



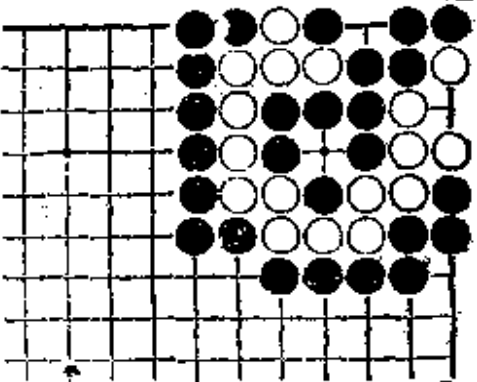
12图



13图



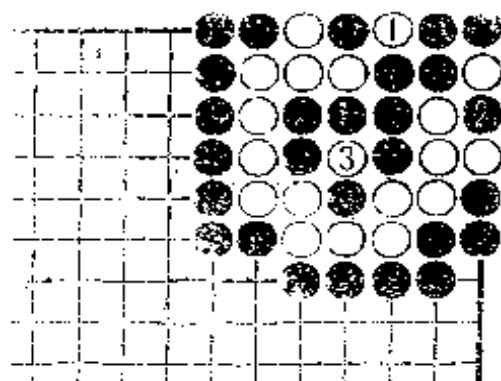
14图



15图

16图（无胜负）

白1提一个劫叫吃黑棋，黑2提一个劫又叫吃白棋，白3提劫还是叫吃。现在反过来，黑提白1一子，白提黑2一子，黑又提白3一子，如此循环，永无结果。所以规则定为三劫循环全局无胜负。

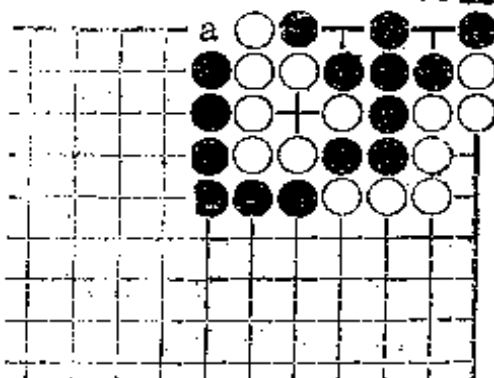


16图

当然，出现三劫循环时，如果有一方愿意让步，就不能形成无胜负。

17图（外气）

如图情况，白a位尚有一口外气，对杀的结果如何呢？

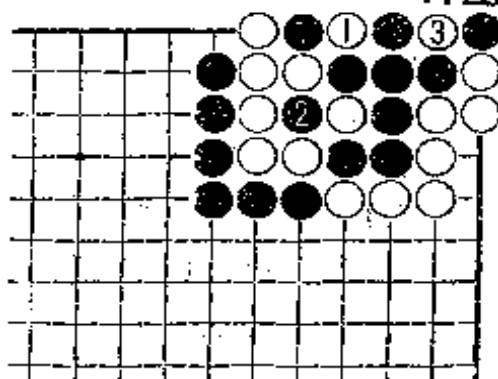


17图

如果黑先于a位紧气，则成为黑胜循环劫。

18图（白先）

如果白先手1位提劫，黑2位提，白再3位提，接下来则是黑提1位白子，白提2位黑子，黑提3位白子，形成无胜负的三劫循环。

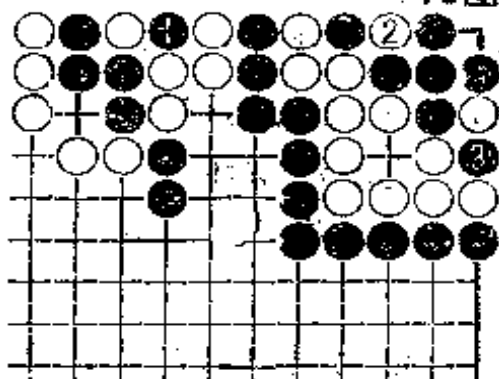


18图

在双活循环劫的情况下，如果再出现一个劫，那么和这个劫组合在一起，也会形成三劫循环。

19图（三劫循环）

角上是双活循环劫，黑1提劫，和白2、黑3组合在一起，接下来白再提黑1之子。这样的情况也是无胜负的三劫循环。



19图

△万年劫

万年劫是劫争中最麻烦的一种劫，但在实战中此劫不乏出现。如果不了解万年劫的各种性质，就会不知不觉地招来损失。

20图（万年劫）

如图即万年劫原型。如果白有足够的[△]外气，则白基本上可看作净活。本图是白没有外气的情况下的死活问题。

怎样来打a位的劫呢？

21图（紧劫）

白1紧气，黑2位提即成为紧劫，这个不是好办法。

对于这个劫，白放置不动，等待黑来挑劫才是上策。

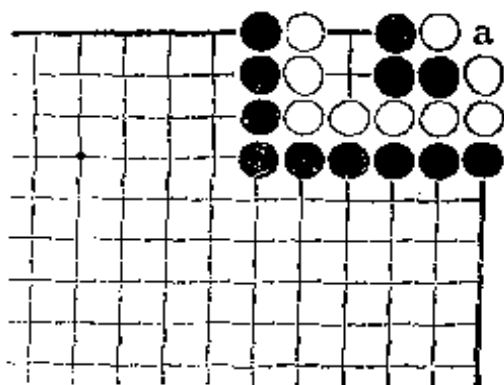
22图（提劫）

在黑棋想进攻白棋的场合，必须先手1位提劫，因为黑不能在内侧紧气。

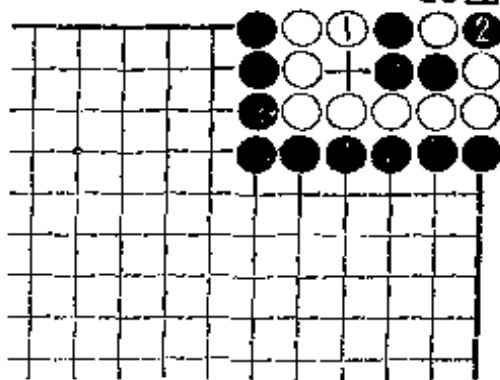
这样，黑还要花一手才能成为紧劫。如果黑负劫，白地变大，所以黑也难以这样挑劫。

23图（双活）

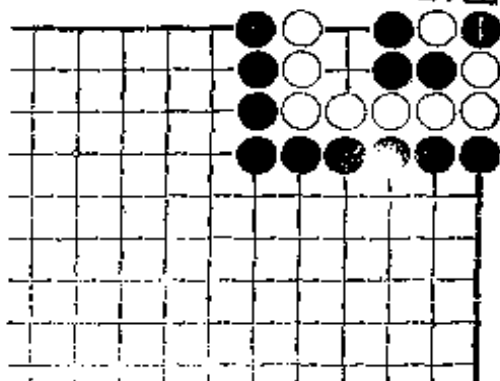
黑如1位接，即成为双活。在形势好时，黑可以这样下，如果形势不利，黑必须挑起劫争。总之万年劫是一种很难打的劫。



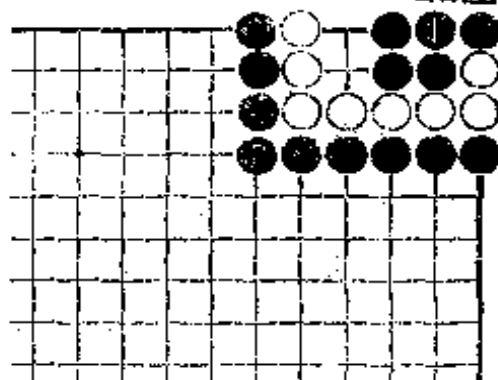
20图



21图



22图



23图

24图（白先手劫）

黑1紧气，白2提劫，这是白的先手劫。黑如负劫，白角地有10目。这里双方的劫材十分重要。

或者双活，或者打劫，这可由黑棋来选择，这一点对于黑棋来说多少总是有利。对于万年劫，任何一方都不会轻易挑起劫争，所以总是将劫放到临近终局时再来考虑，这就是“万年劫”这个名称的意义。

象如图的万年劫，在接近终局时，白方必须留心自己的劫材，这一点十分重要。另外，日本棋院规则规定，如果黑方不愿打劫，必须粘劫双活方能终局。总之，一旦出现万年劫，终局时将会有许多微妙之处，这一点一定要注意。

25图（万年劫）

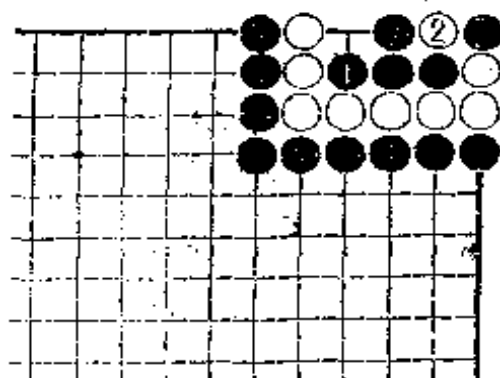
如图场合，白下a位即成紧劫，白下1位即成万年劫。

26图（万年劫）

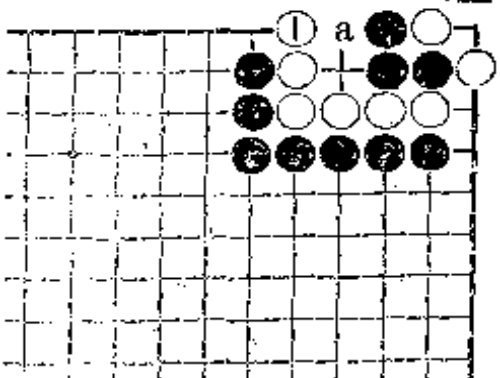
黑1、白2，黑先手利，从黑3算起，黑还要经过a、b两手才能形成紧劫，从全局来看，黑不可能象这样去吃掉白棋。

27图（活形）

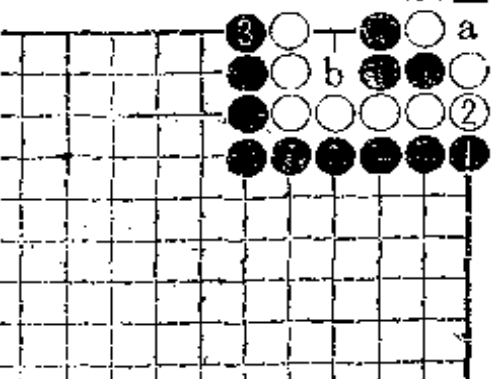
白外围有很多气，这样白基本上等于是净活，当然，黑留有双活的



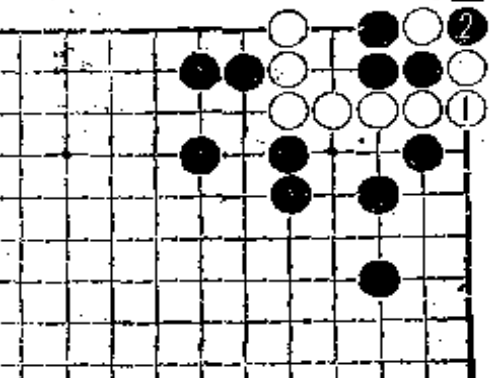
24图



25图



26图



27图

机会。白也可在任何一个认为自己适当的时机提黑2一子。

总之，对于万年劫，我们只考虑外围紧满气时的问题。

28图（万年劫）

如图情况，黑棋角上多了几子，但仍是一个万年劫。黑当然有a位挑劫的可能性。

29图（花六）

白1粘，中间即成为花六。想必都知道花六点眼的地方吧。

△双提二子

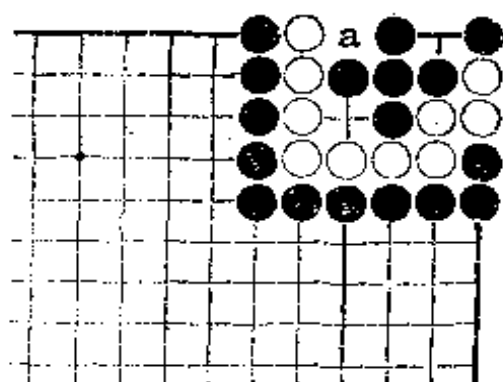
虽然不是通常劫的形式，但由于特殊的情况，也可能出现和劫性质相同的同形反复的变化。下面介绍的“双提二子”就是一个特例。当然，在实战中几乎不可能出现这种特例。

30图（黑先）

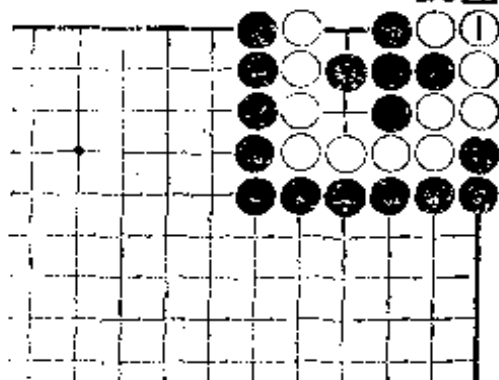
如图，右边有一劫，左边黑白各有一只两个子的眼。黑先下，如果双方互不让步，则只能定为无胜负。

31图（双提）

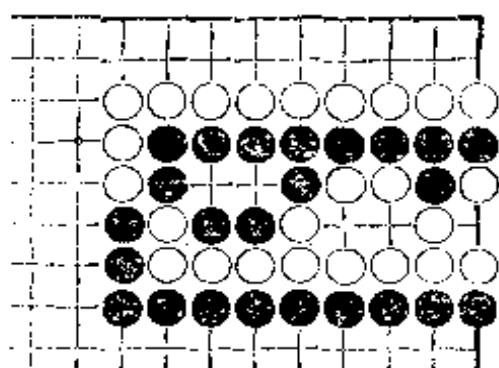
对于黑1，白如3位提，则成为黑的先手紧劫。如果没有适当的劫材，白只能下2位。接下来黑3、白4，双方形成双提。



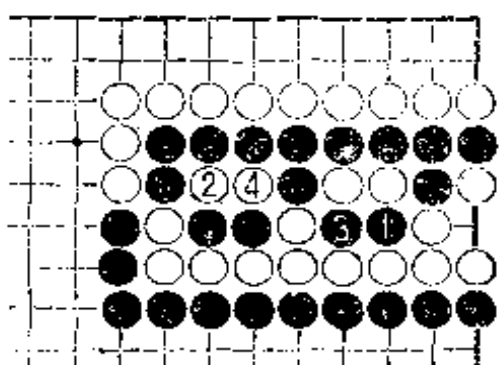
28图



29图



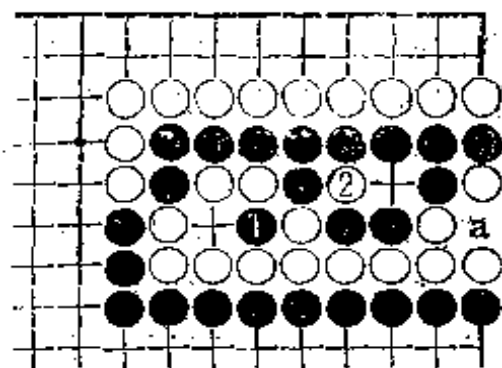
30图



31图

32图（无胜负）

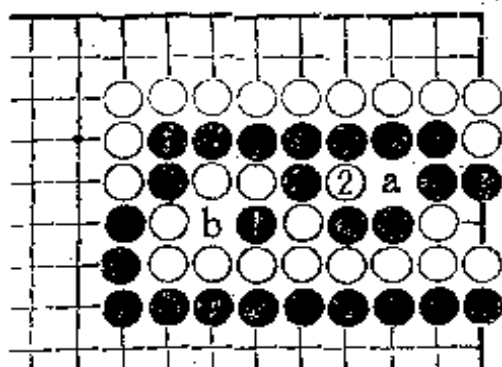
接前图。黑再下1位，白也只得再下2位（由于双方均无适当的劫材，所以黑不必a位提劫）。如此同形反复，全局无胜负。



32图

33图（黑的权利）

如图也是一种双提二子的棋形，和前图不同的是右边有一口公气。黑先下1位，白只得下2位，此时黑如a位提，则白b位提形成双活；黑如b位提，白a位提则成双提二子。如何选择，这是黑的权利，当然黑要根据全局的形势来作最后决定。



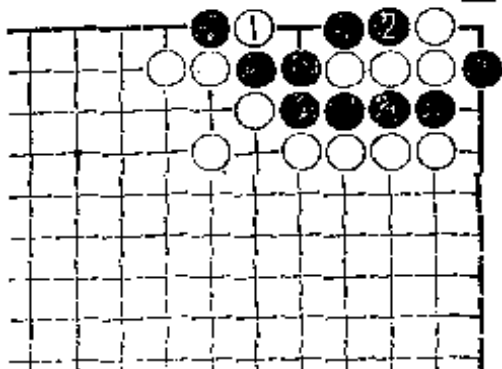
33图

△长生

还有一种叫长生的棋形，它同样不是劫的形式，却具有劫的同形反复的性质。

34图（长生）

如图称为长生。如果双方互不相让，则按日本棋院规则判为全局无胜负。



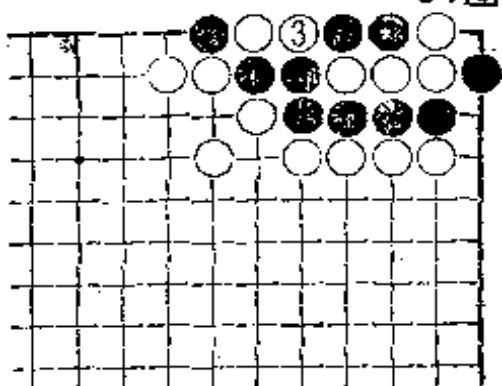
34图

对于白1，黑2是妙手。

35图（同形反复）

白3提二子，黑4反提，又回到和前图初时相同的形状。

总之，无限的同形反复，如果互不相让，则判为无胜负。



④反提

35图

△盘角曲四

对于“盘角曲四”，规则定为死棋，这是大家都知道的吧。但要真正地将这种死棋“提起来”，最终还是要通过劫争。

36图 (各种盘角曲四)

如图角上白棋都是盘角曲四，都是死形。但是，如果外围黑棋还

37图（对攻）

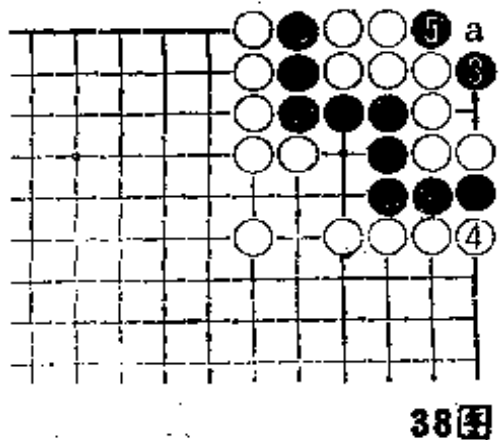
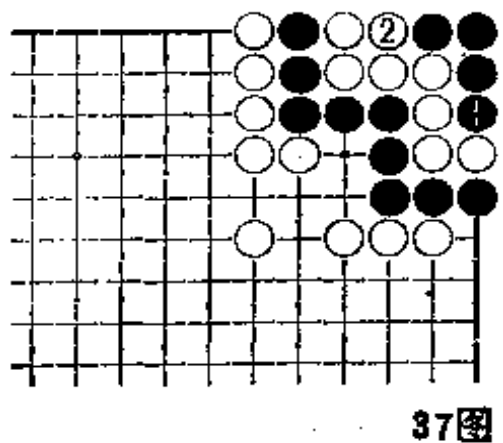
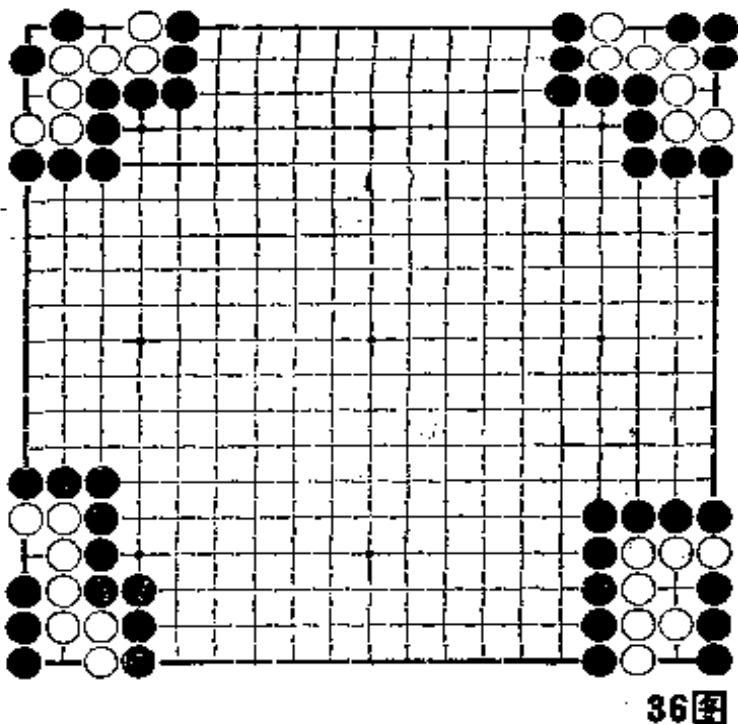
如图场合，角上白棋是盘角曲四，但黑棋却不能高兴过早。此时黑必须开始紧白气。

38图（劫）

接下来，黑3至5形成劫争。

如果角上白棋有足够的外气，则白4时可于a位扑。如图是白的先手劫。

以上，介绍了盘角曲四与劫的关系。对于盘角曲四，如果包围的棋尚有死活问题，则盘角曲四有可能通过打劫而复活。这一定要注意。



劫 争 十 原 则

1、挑起劫争要谨慎小心

如果不是在生死攸关的紧急场合，准备挑起劫争时，一定要谨慎小心。一般的原则是，要把握住劫的价值和全局的关系，要准确计算劫材，做到心中有数，这样才能挑起劫争。

2、劫材不够要创造条件，等待时机

在劫材绝对数不足の場合，即使挑起劫争也不会得利。所以，必须等待时机，同时积极创造适当的劫材。

3、使用劫材要按照从小到大的顺序

首先要准确计算劫材的价值，然后按照从小到大的顺序使用。如果颠倒了顺序，在劫争的转换阶段就会蒙受损失。当然，这里所说的“小劫材”，是已经考虑到劫材与劫的价值的相互关系。

4、寻找劫材要细心

要注意寻找劫材的手法，要运用正确的手法，尽可能多地寻找劫材，这一点十分重要。往往会因为一个劫材的多少，而决定劫争的胜负。

要警惕损劫和恍劫。损劫会使劫的价值自然变小。

5、遇劫先提

当对手挑起劫争时，了解“遇劫先提”的概念十分重要。自己先提劫，对手就必然会多使用一个劫材。不可忽视“遇劫先提”带来的这种利益。

6、初棋无劫

在没有劫材的序盘阶段挑起劫争，要注意劫的先后手。如果挑劫后是后手劫，挑劫则等于是自杀。

7、注意缓气劫、二手劫和万年劫

要注意了解缓气劫、二手劫和万年劫等类劫争的性质和特征。这些劫争比普通劫更复杂。遇到这类劫争，一定要更加仔细地考虑和大局的关系，要养成放眼全局，以全局指导劫争的习惯。

8、注意掌握劫争解消的时机

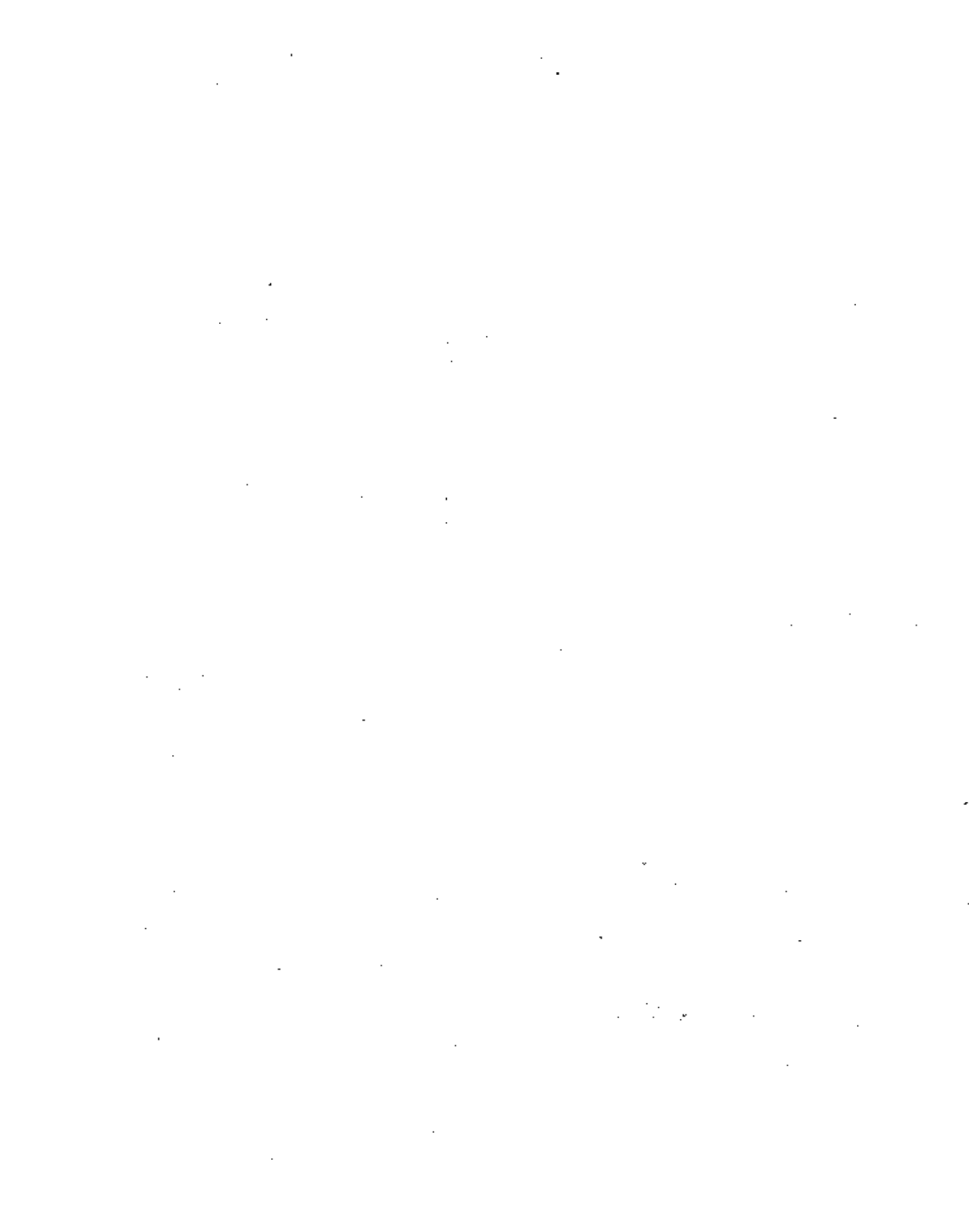
一旦出现劫争，就一定会在某个时候以某种方式形成转换，从而使劫争解消。掌握好时机特别重要，过早不行，过迟又不能最大限度地获取利益。劫争解消的时机，常常关系到全局的成败。

9、劫材目标的大小等于劫的价值的 $\frac{1}{2}$

要注意掌握劫材目标的大小等于劫的价值的 $\frac{1}{2}$ 的原理和推算方法。所寻劫材的大小，如果不小于劫的价值的 $\frac{1}{2}$ ，则劫争形成转换后不会吃亏。在实战中虽然不容易做到如此准确，但应该大体上符合原理的要求。

10、劫争是局部的争夺

常常会有这样的情况：劫争胜了但全局却负了，劫争负了全局却胜了。所以，劫争一定要有全局观念。



第二章

各种各样的劫争

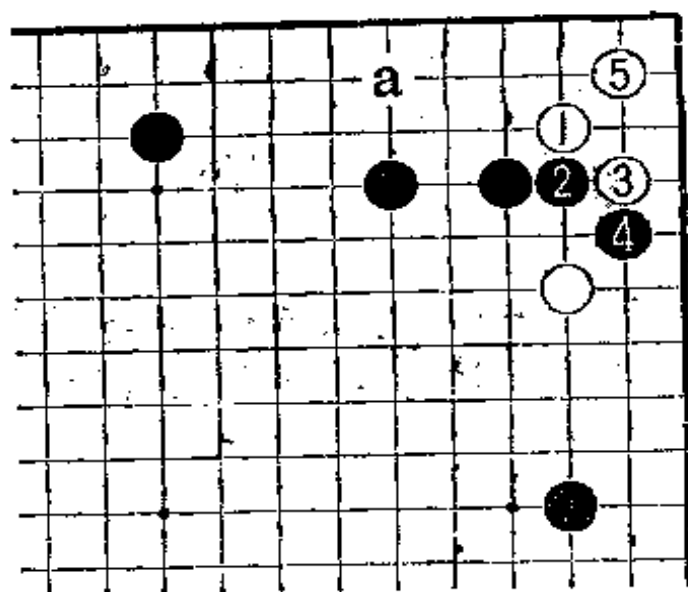


〈第1型〉

定式和劫(1)

扳虎的对策

如图场合，白1点角后，为了能占据a位，采取了3、5扳虎的办法。这里，黑方应该知道正确的对策。

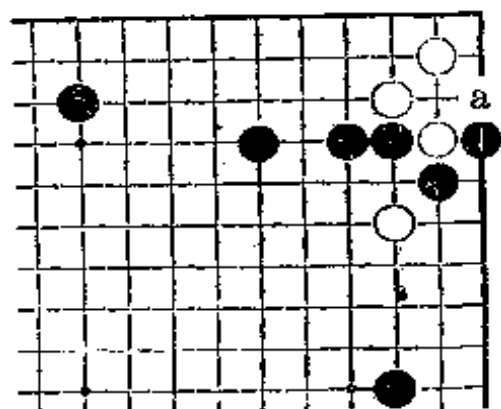


黑先

1图(正着)

黑1毫不犹豫地打是正着，这一点十分重要，必须牢牢记住。

黑棋决不能因为担心白a位做劫而退缩。应该知道，白如a位做劫，自身将有角上全部被吃的危险。这个劫白无理。

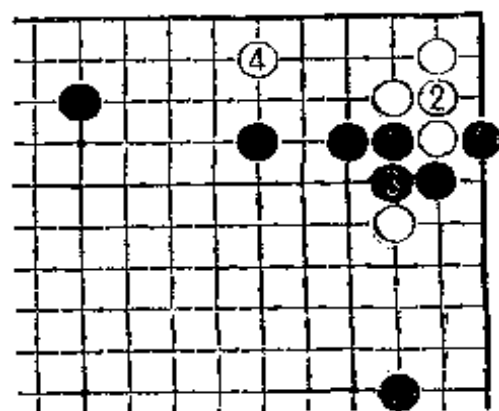


1图

2图(定式)

接前图。白2大概只能接，以下黑3、白4，双方各得其所。以上是定式的下法。

待白2接后，黑再3位接，这是重要的行棋步调。如果黑棋不打而单于3位接，以后再打，就可能会出现于黑不利的情况。这一点要注意。



2图

3图（劫）

为了进一步把问题弄清楚，现在看看白2做劫到底是怎样个结果。

黑3提劫，白4寻找劫材，黑5不应连提。由于是开局阶段，白不能找到有相应价值的劫材，这就是“初棋无劫”。白2违反了“初棋无劫”的原则，所以十分危险。

4图（厚味）

请看看黑棋胜劫连提后在角上形成的厚味。黑棋以角上厚味为基础左右展开，形成了配置理想的十分壮观的阵势。

5图（缓手）

常常可以看到因为怕劫而单于1位接的情况，希望大家都能知道这是缓手。

当然，黑1以后，仍然有黑a，白b的劫，但是情况却变了。

6图（废子）

假定黑△接后，黑再胜劫连提。与4图相比较，明显看出黑△成为废子。这样，黑胜劫所得的利益，就大大地打了折扣。

定式中每步棋的顺序都十分重要。

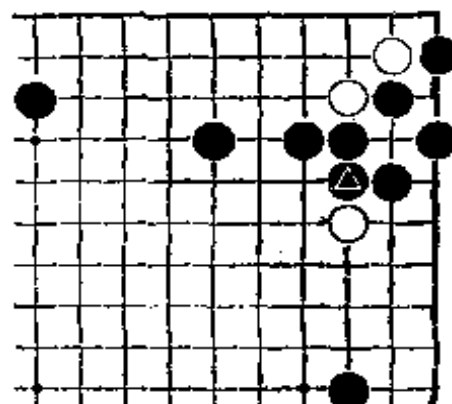
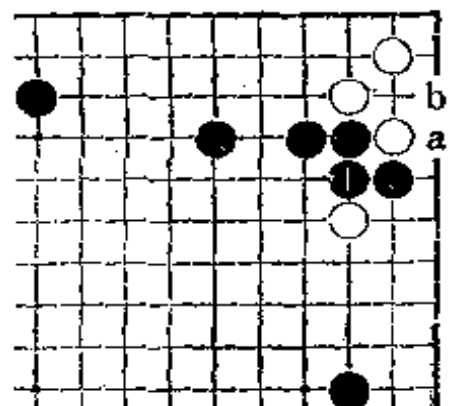
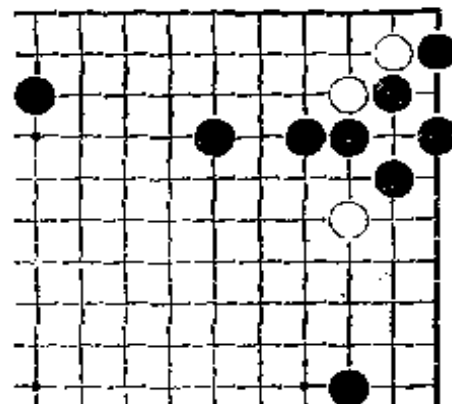
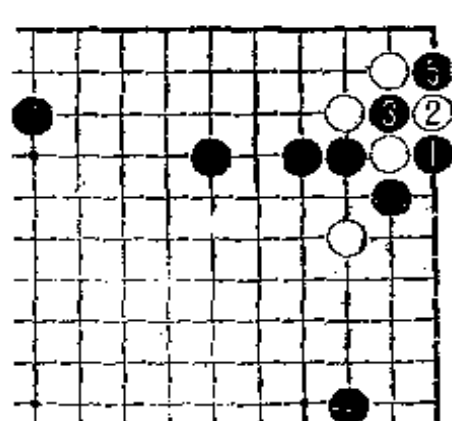
④ 寻劫

3图

4图

5图

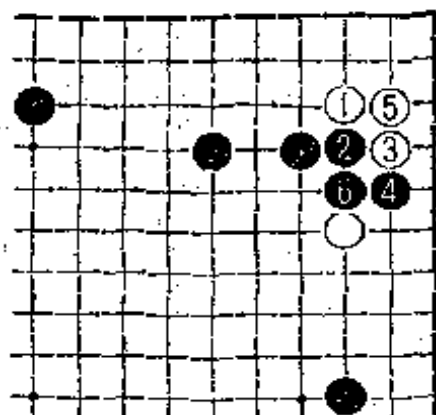
6图



7图（扳接）

虽然在本书的主题之外，但仍有必要在这里简要讲述白3、5扳接的问题。扳虎和扳接各有长短，在对局中选择哪一种走法，应根据局面的具体情况来决定，这一点十分重要。

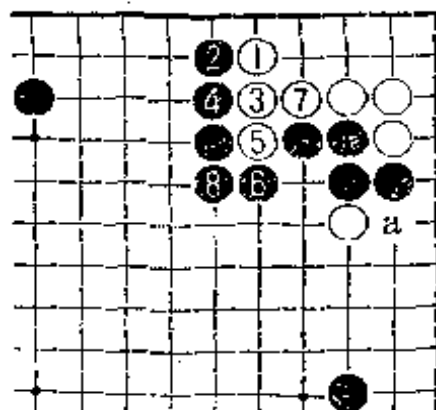
7图



8图（定式）

采取扳接的走法，白1只能小飞。以下黑2至黑8粘是基本定式。

8图

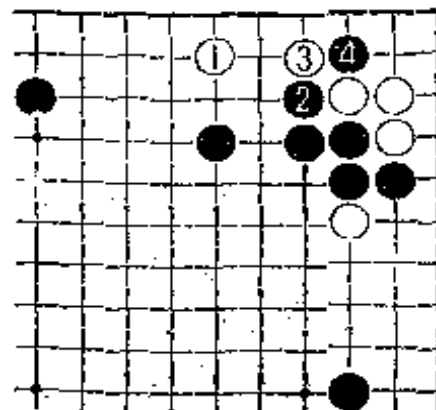


和扳虎大飞的结果比较，本图使黑在上边走厚，作为代偿，白也留下了a位夹的余味。换句话说，如果采取扳虎的走法，由于不能做劫而会被扳打，将使右边的余味消失，但却能在上边获得利益。

9图（薄）

扳接后如果白于1位大飞，这样白棋形薄。之后，将生出黑2冲后再4位断的反击手段。

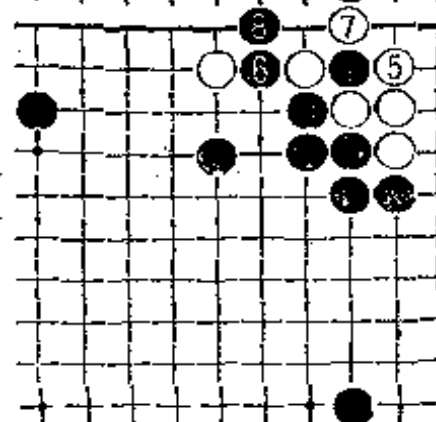
9图



10图（白恶）

接前图。白如5位应，黑6、8味道很好地切断白棋。

10图



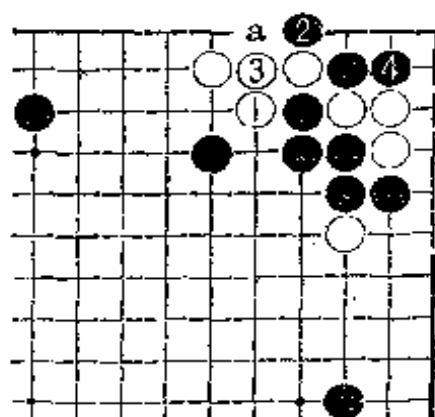
记住，作为定式，只有扳虎才能大飞。

11图（实利大）

白如走1位鼓，黑2先手利后再走4位，得到很大的实利。

和前面所说的情况一样，由于初棋无劫，白决不能在a位挑起劫争，否则黑将一概连提，完全控制大势。

11图

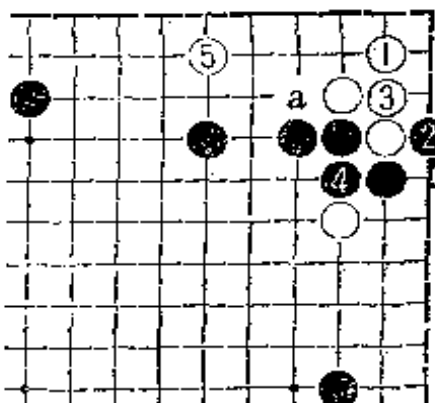


12图（虎）

如图，白如愿以偿占得5位大飞，这应归功于白1的虎。当然，此得彼失，熊掌与鱼不可兼得。

黑在图中a位冲，帮白消去余味，当然是不可取的下法。

12图

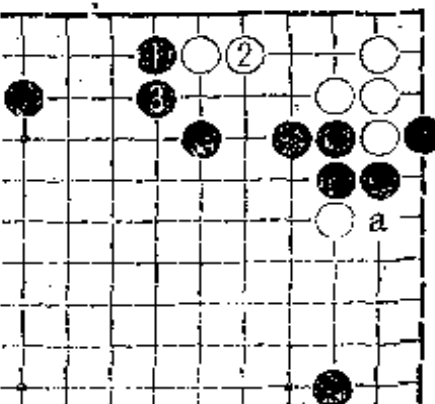


13图（外靠）

对于白大飞，黑有什么对策呢？

黑1外靠，白2、黑3告一段落。由于已经消去了白a位的余味，黑总得在上边作出些让步。如图黑上边的厚味和8图定式相比，退让出一路。

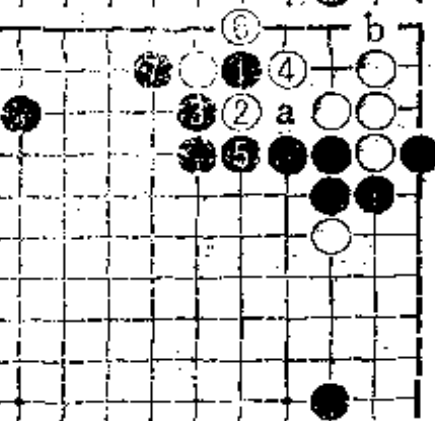
13图



14图（内靠）

黑也有如图的下法。黑1内靠，再3至7定形将棋走厚。这样的棋形，黑有a位打的余利，一旦白粘，黑即可b位靠做劫。黑形出人意料之厚实。

14图

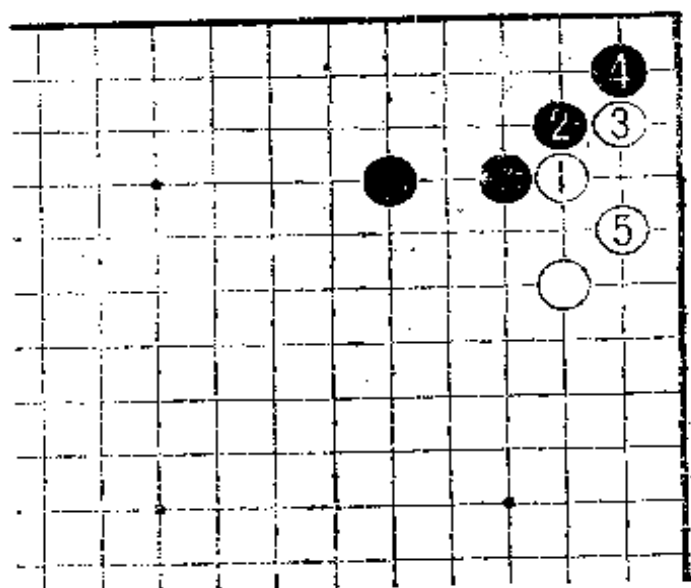


〈第2型〉

定式和劫(2)

连扳

对于白1靠、3扳，黑2、4连扳是重视角部实利的有力下法。白5虎后，黑棋下一手应怎样下？掌握住劫争的知识十分重要。

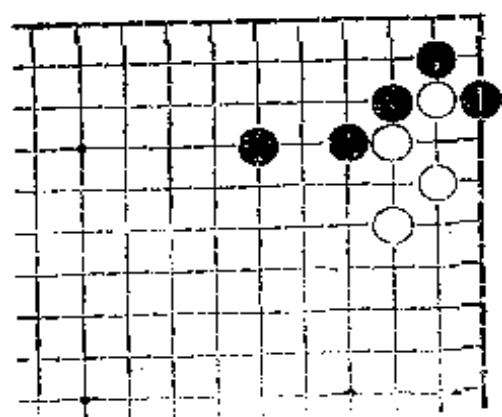


黑先

1图(正着)

同第1型一样，黑不能害怕打劫。黑1打，正是时机。

黑在角上补断之前于1位打，充分发挥了棋子的作用。黑如果补断之后再打，白就不一定会应了。一定要记住先打和后打的差别。

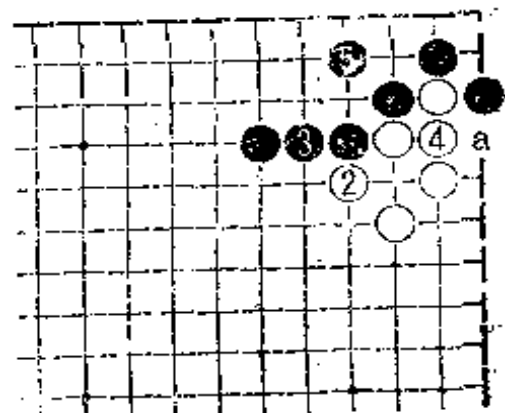


1图

2图(基本定式)

接前图。白2鼓后再4粘是一般分寸，黑5虎补断，告一段落。以上是基本定式。

白2如a位做劫，一旦负劫，则黑自然省去5位的补，这样白不堪忍受，所以白4必须粘。这是本定式白棋行棋的要领。



2图

黑3如不接——

3图（变化）

对白1，黑2如提，白3打先手得利，以下应接至白9飞，白筑成相当可观的厚势。

在对局时究竟是选择2图还是3图，这要根据当时周围的具体情况来决定。但是要懂得，无论如何，

1图黑棋不怕打劫于1位扳打，才是定式正确的第一步。

4图（提劫）

白1打时，黑可以考虑在2位提劫。白5再提时，黑6不得不粘，还原成前图。

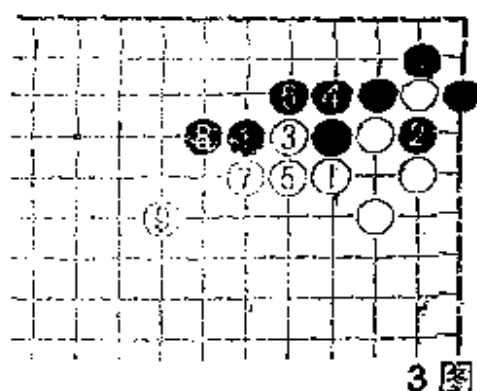
5图（初棋无劫）

白2做劫，但这个劫白棋的负担更重。由于“初棋无劫”，黑3、5一概连提，棋势十分厚壮。在开局阶段，白显然不可能找到与黑的厚味价值相当的劫材，这一点是白2时就应该考虑到的。

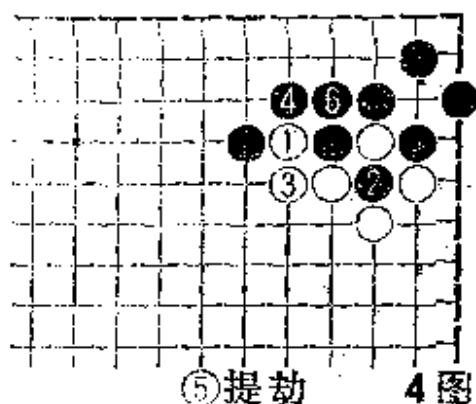
6图（缓手）

黑1接是缓手。白2立即扳，得利不小。

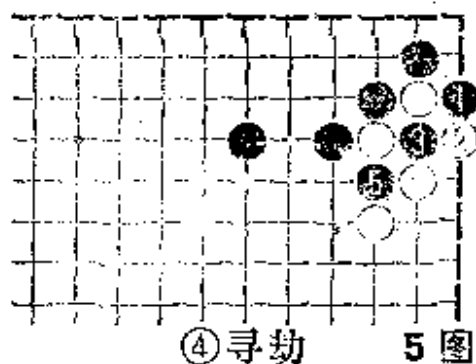
黑1在a位虎也不好。黑a虎，白b拆，黑c打时，白即可d位做劫。现在情况不同了，这个劫即使黑棋能胜，但a位这一手棋却宣布报废。



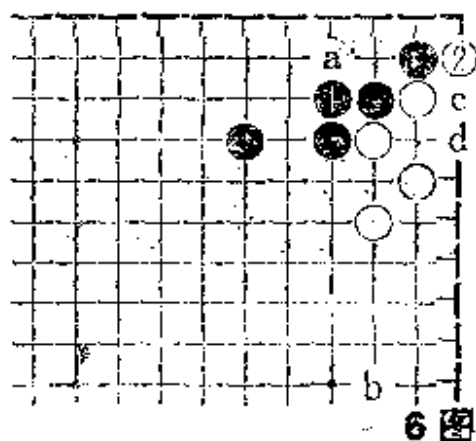
3图



4图



5图



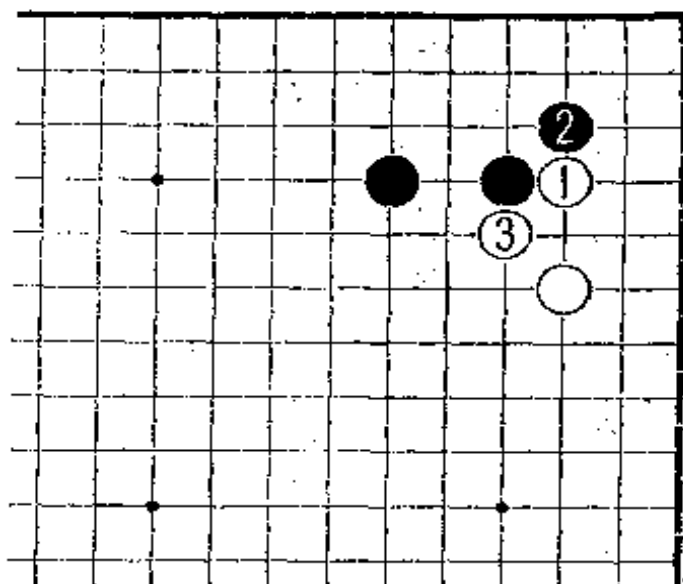
6图

〈第3型〉

定式和劫(3)

鼓的对策

白1靠后再3位鼓。这里，又产生出劫的问题。白1、3的走法，多数情况，都是在黑方势力圈内的一种腾挪手段。如图白3后，黑应采取怎样的对策才好？



黑先

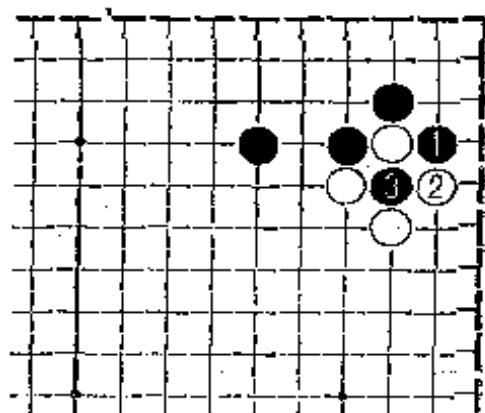
1图（正着）

黑1打，是此时最积极的应手。

黑1打后，白如3位粘，四个白子成为典型的愚形，因此，白当然在2位挡。

黑1、白2，双方都是正着。

黑3提劫，是黑充分可战的结果。

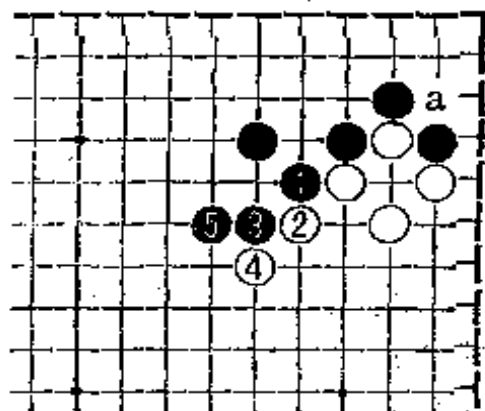


1图

2图（紧凑）

前图黑3后，即使白能找到劫材再提劫，黑也不必担心。黑1以紧凑的扳与白对抗，不怕白a位开劫。

此时白如a位开劫，将被黑一概连提。



2图

3图（圈套）

白1扳后，黑如2位打，正中白的圈套。白3一旦粘上，白a位的劫对于黑棋就变得严厉起来。这一点一定要注意。

以上，我们讲了不必害怕打劫的道理。本型场合，因为白棋负担更重，如果没有充分的劫材作保证，白决不敢轻易挑起劫争。

4图（变化）

但是，黑1打时，不得不考虑到白2、4可能挑起的事端。如果这样，黑应怎么办？

5图（一般分寸）

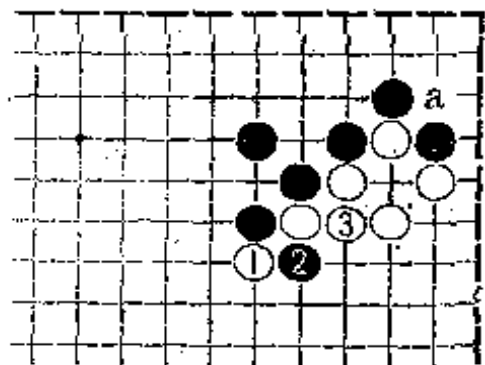
黑1粘上，由于白形断点太多，当然黑不坏。

接下来白2粘上面，黑3、5提白一子，白6再打，双方的下法均属一般分寸。现在要考虑的是，白6打后，黑棋的应手。

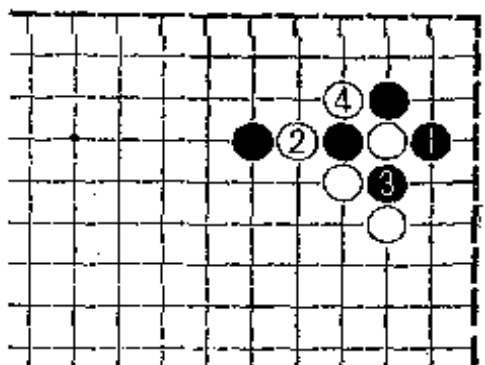
如果劫材有利，黑当然可以考虑在a位开劫。在初棋无劫的情况下，黑对劫暂时放置不管为上策。

6图（黑好）

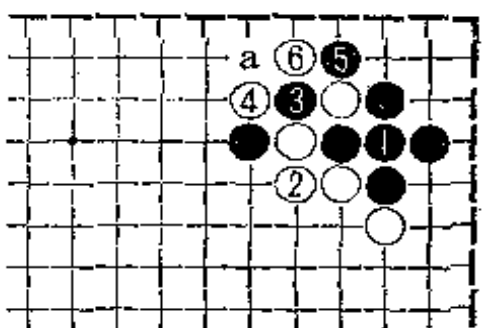
黑7断后至11，得到很大的实利，黑好。白10不粘而在a位开劫是无理的下法，白此时没有这么大的劫材。



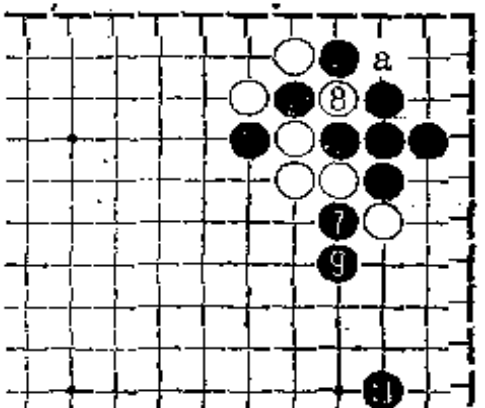
3图



4图



5图



⑩粘劫

6图

7图（黑厚）

白如1位接下边，黑2、4吃一子好。以下至黑10，黑势极厚，明显有利。

8图（见合）

7图白3如在本图1位粘，黑2挡后再4压是次序。之后，a位的扳或b位的长是见合，黑必得其一，战斗黑有利。

在征子有利的情况下，本图黑4可在a位扳，白即刻崩溃。

从以上的分析可以知道，本型1图黑1打后，无论白棋怎样变化，黑均可从容应对，黑1敢于劫争的态度，是正确积极的。

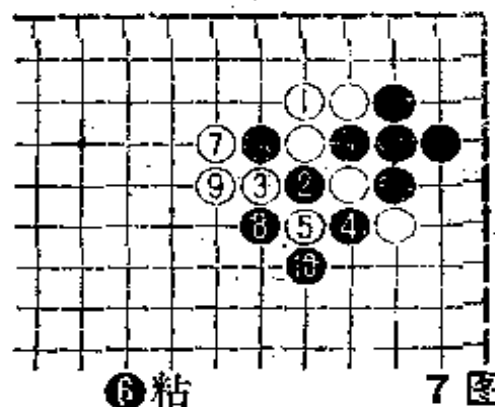
9图（坚实的走法）

在一间跳的情况下，黑常有1位接的坚实下法，由于简明地除掉了白棋的各种变化，在受子棋中，黑1也许是首选的下法。

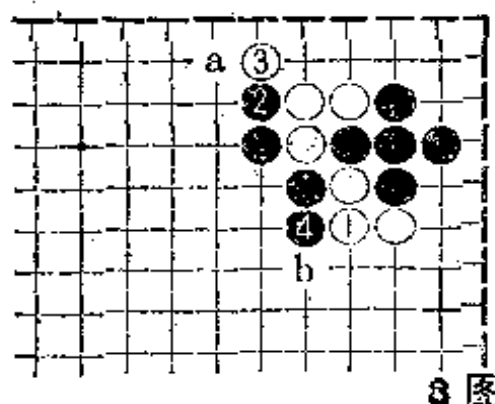
但是要注意，对黑1的接，白有2位扳做劫的腾挪手段。虽然白2扳的手段不是即刻就可使用，但在对劫材有充分地估量时，白就会见机行事。

10图（黑厚）

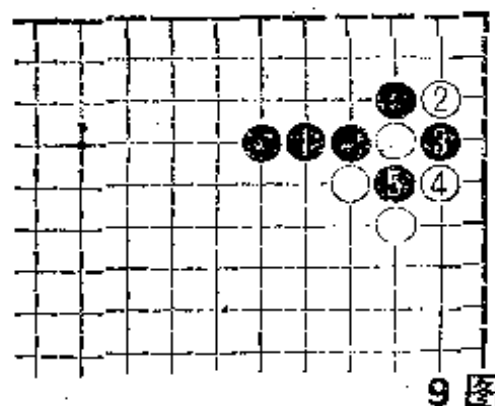
前图白2如立即开劫，黑7粘极大，如图黑厚壮无比，白势大损。



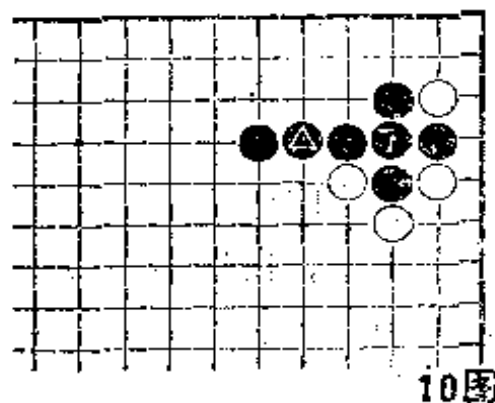
7图



8图



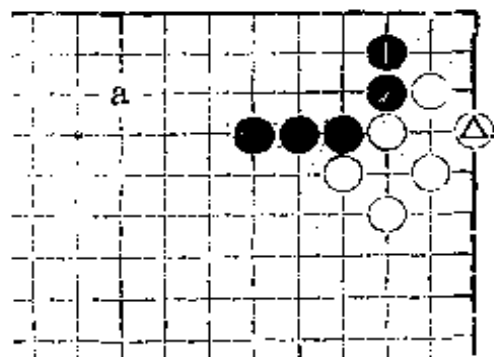
9图



10图

11图（负劫）

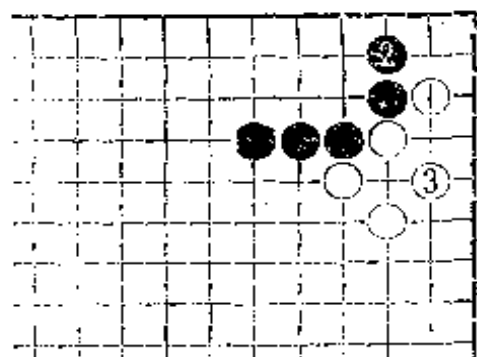
退一步说，万一黑打输了这个劫，白至多能取得△位提的利益。尽管白接下来还有a位一带攻逼的好点，但黑可1位下立，黑形即基本得到治理。和前图比较，同样是负劫，但黑的损失要小得多。



11图

12图（恶手）

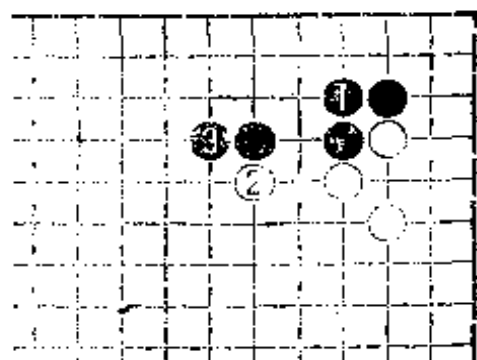
白1扳时，黑害怕打劫于2位退，这是在让子棋中黑方常常会出现的恶手。这样，白3虎轻松地活净，黑攻击白棋的希望落空。



12图

13图（粘）

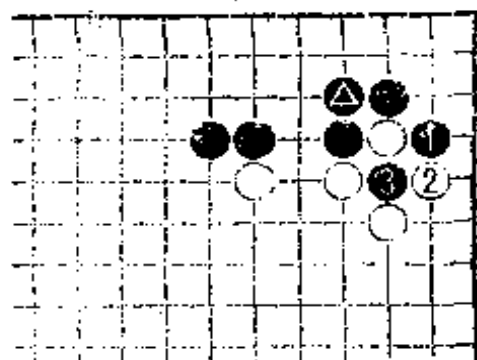
本图黑在1位粘，一定要知道，在多数情况下，黑这样下是缓手。



13图

14图（凝形）

假设13图后，黑1、3开劫而且胜劫。现在和前面10图比较就会发现，同样是胜劫，但结果本图△所处的位置较之10图△的棒接，显然缺少效能而成凝形。换句话说，考虑到胜劫之后棋子的能率状态，在决定自己的下法时，应首先选择9图黑1的棒接。



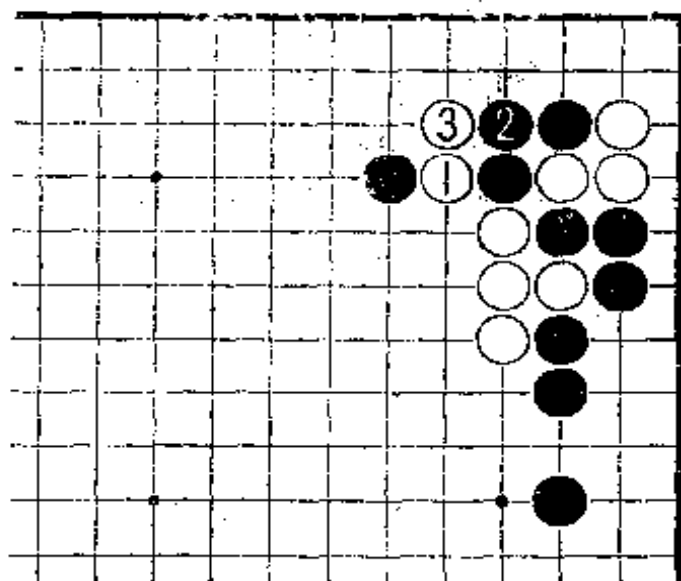
14图

《第4型》

定式和劫(4)

认清暗藏的劫

白1、3打下，是准备弃掉角上三子，争取在外围形成势力的下法。应该知道白3后，黑的正确应对。请注意，要认清这里暗藏的劫。

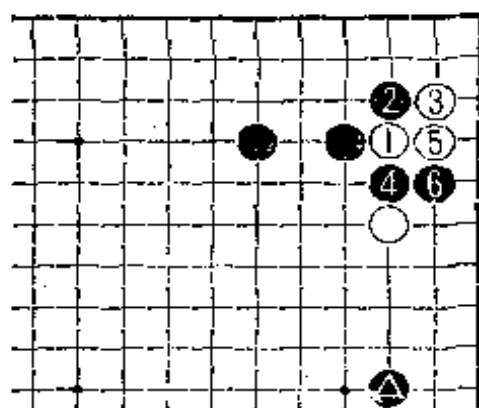


1图(经过)

黑先

以下至2图，是本型形成的经过。

白1、3托后再扳是定式的下法，但在黑▲处于三间夹的位置时，黑可选择4、6打下的严厉对策。以后白如取角，黑▲将在外围充分发挥作用。

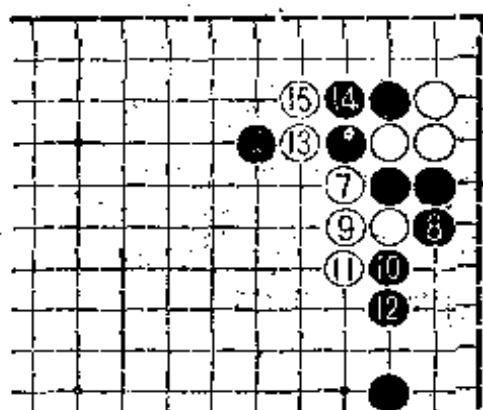


1图

2图(外势)

接前图。白7断至黑12，双方应接均属必然。

之后，白棋有取角和争势两条棋路。在须争外势的场合，白13、15打下。



2图

如图情况，已经暗藏着一场劫争。

3图（疑问）

黑1扳后再3挡，杀白角上三子。白4挡，黑5只得补，白先手挡下封头，得利不小。这里，黑的下法有疑问。

记住，此时黑5不能省，否则白将在角上生出打劫的手段来。

如图黑1如单于3位扳，被白1位立先手利，黑更坏。

4图（两手劫）

前图黑5脱先，白1断打，紧接着白3、5形成两手劫。白的下法，是这种形态下做劫的常用手段。

黑4如在5位立，白走a位即成一手劫，这点一定要注意。

5图（正着）

黑3多爬一手再5位挡，请牢牢记住，这才是定式的下法。

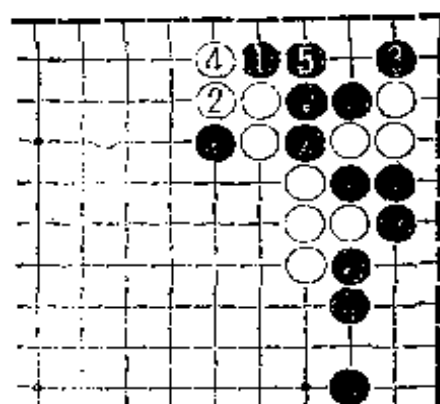
这样，白a挡已不再是先手，白在上边留下缺口，可以认为是黑十分的结果。

以上，请注意角上暗藏的劫争以及4图白做劫的常用手段。

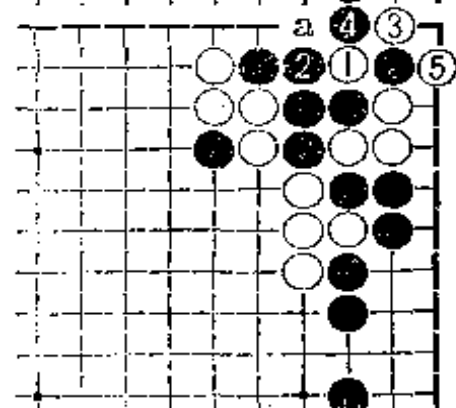
6图（黑厚）

白1、3取角，黑占得4位好点，白四子即动弹不得。前图结果，可视为双方各有所得。

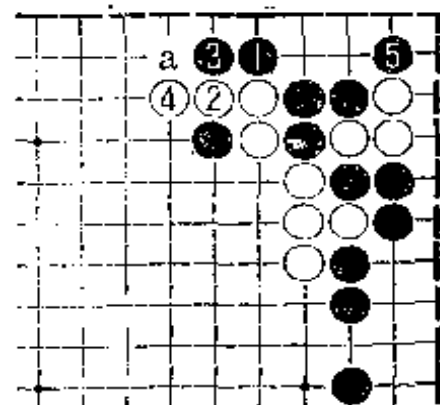
3图



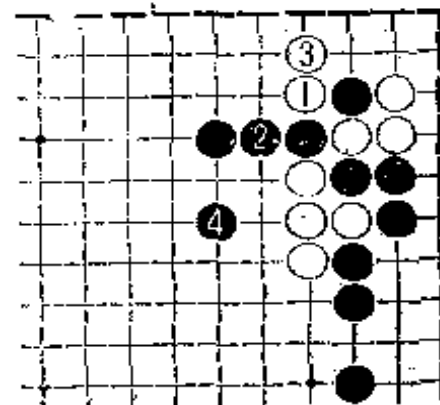
4图



5图



6图



〈第5型〉

定式和劫(5)

冲断后的对策

这是在星压长定式中出现的一种变化。

对于白的冲断，黑1至5是此时正确的应手。但是，还必须进一步了解以下打劫的知识。

1图(经过)

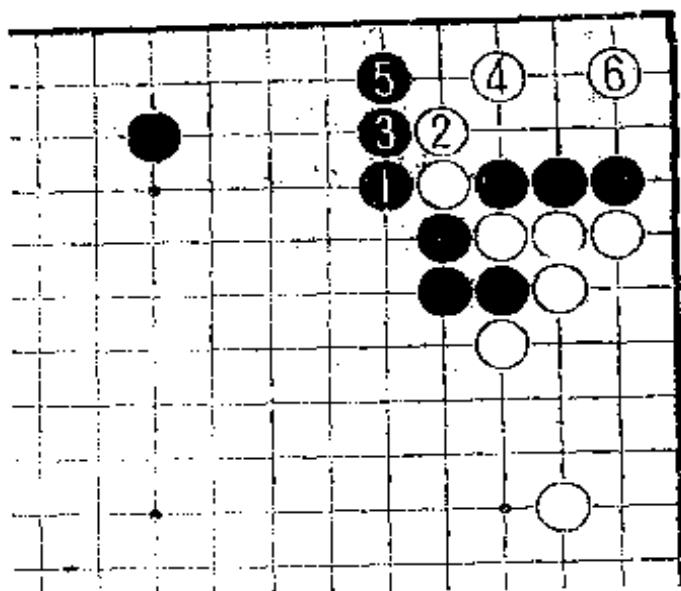
黑1、3压长，白4、6后，黑7拓展至星下7位，这是一种追求高效率的下法。至此的结果作为定式，要求黑棋必须掌握当白冲断时，黑正确的对策。

如图黑7高效率的反面，是留下了薄弱点，黑7如下在a位，则是一种厚实的下法。

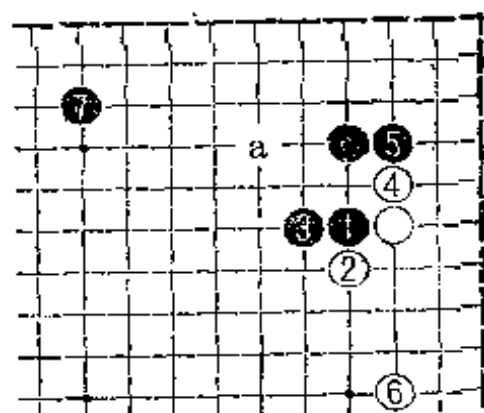
2图(冲断)

设想白1、3冲断，黑4立后再6位打，手法极为得当。当然，对于白5的顽强抵抗，黑一定要有充分的准备。

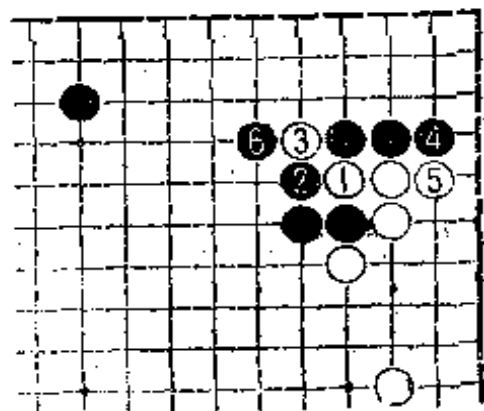
接下来，白长出3位之子，即成基本型的情况。



黑先



1图



2图

3图（正着）

对于角上的对杀，劫争已势所难免。此时，黑1断制造劫材。这一手太重要了，一定要牢牢记住。

黑走1、3现在正是好时机，如果是在以后，白就不会走2、4这种被利的棋了。

4图（劫）

白1至5自然成为劫争，此劫有本身劫的一方有利。

白1如走5位，以下黑3、白2、黑1，白被杀。如果双方是必然的应接。

5图（本身劫）

黑6打，白7提，由于黑有8位绝好的本身劫，此劫等于是黑的先手劫，黑绝对有利。

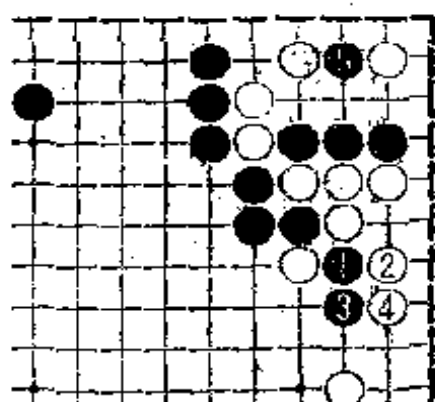
总之，本型黑对于白的冲断，最重要的是要懂得如何打劫。黑棋制造劫材的时机以及做劫的行棋次序等，都是重要的知识。

6图（次序错误）

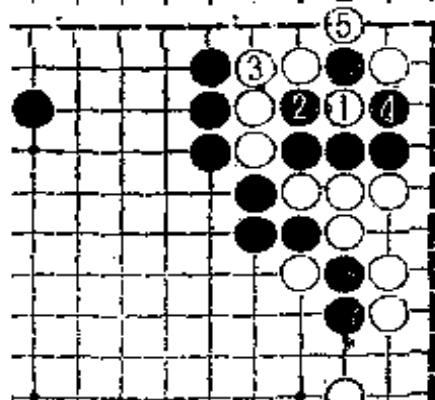
如果直到白1打时，黑这才2断、4长企图制造劫材，则为时已晚。

白5紧气，以下黑a打，白b提劫。黑五子已处于叫吃的状态，此时黑已无适当的劫材可寻。

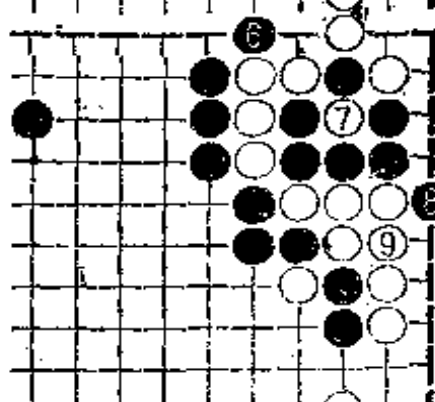
3图



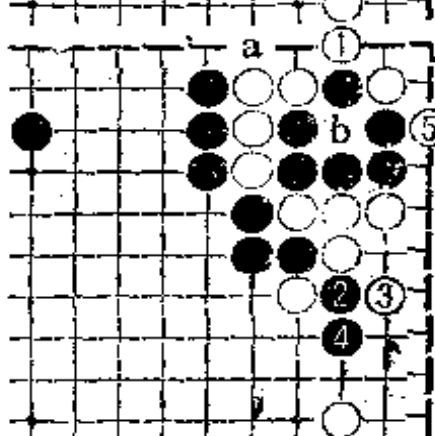
4图



5图



6图



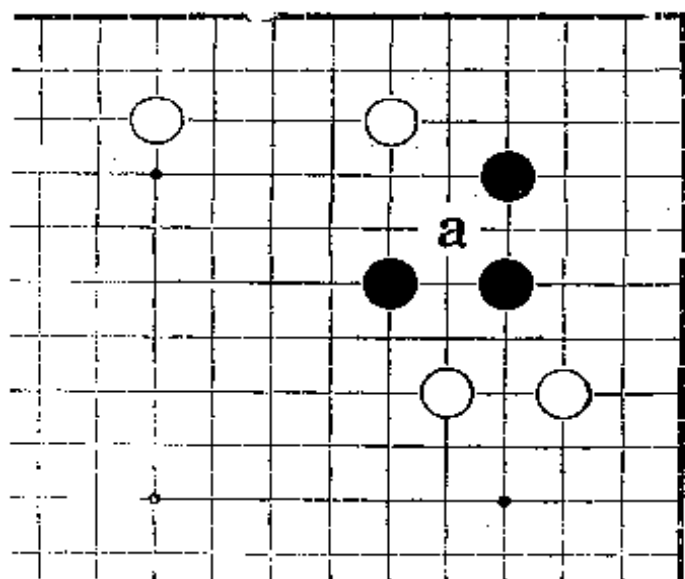
〈第6型〉

定式和劫(6)

利用打劫

当出现本型的情况时，您知道黑棋应该怎样下，才能把自己走得更结实吗？

分析棋形，黑角上下漏风，且有a位被刺的弱点。要利用打劫寻求腾挪。



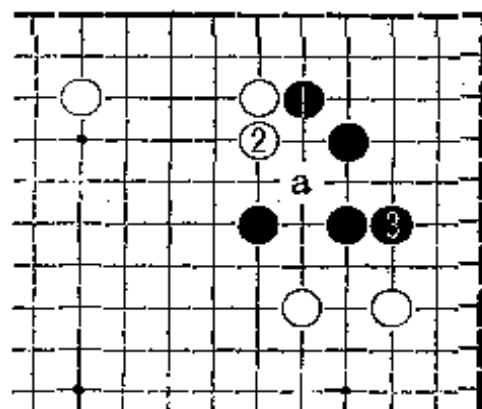
黑先

1图(失败)

先介绍黑棋不正确的下法。

黑1尖顶后再3位立，唯恐守不住角地，殊不知后门告急，反露出破绽。

白a位的刺令人担心。

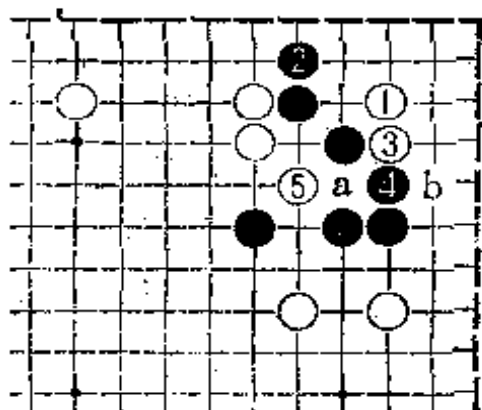


1图

2图(味恶)

一旦白点三三，黑就很难找到合适的应手。

黑如2位下立，白3长后即有5位的刺。黑4如果为了避免白5的刺而于a位接，则白留下了b位的活角。



2图

另外，黑2如坚实地应在3位，这样白获得2位的扳，得利不小。

3图（不好）

如图黑1、3，棋形的味道总算好了一点。但反过来看，白也得到了2位好形和4位一飞之利。黑的下法总使人感到畏缩无力。

总之，白得到△立二拆三的理想形，黑不能满意。

4图（彼此）

对于这种上下漏风的棋形，黑1、3花两手确保角上10目地，也可算一条简明对策。但4图和3图，仅在五十步和一百步之间。

5图（正着）

黑1压，是如图场合最为有力的着法。请认真体会黑1之子的作用。

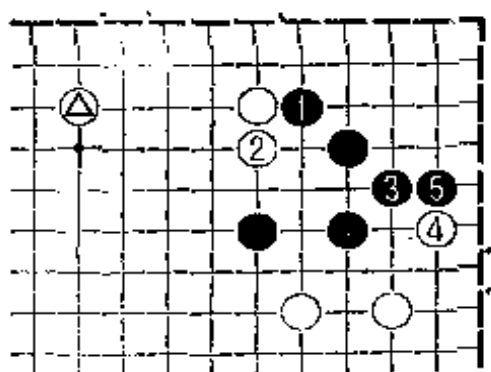
黑a位尖顶时，白1位也是好形，正所谓“敌方的好点即己方的好点”。

当然，黑1压后，利用打劫整形的技术，方是本型的主题。

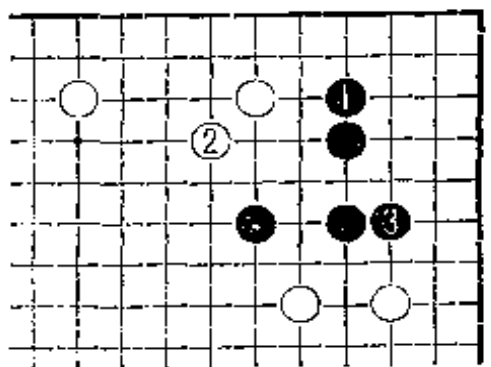
6图（劫）

黑1压后，白如2位扳，则黑3位虎。

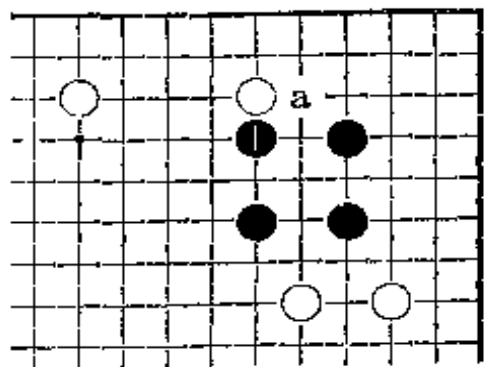
白4打时，最重要的是黑不能害怕打劫。黑5绷劫，至此，可以说黑已获得最佳棋形，充分可战。



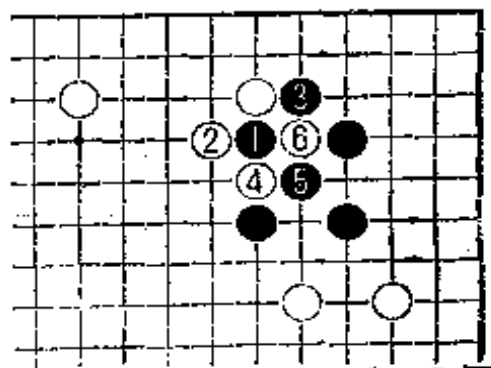
3图



4图



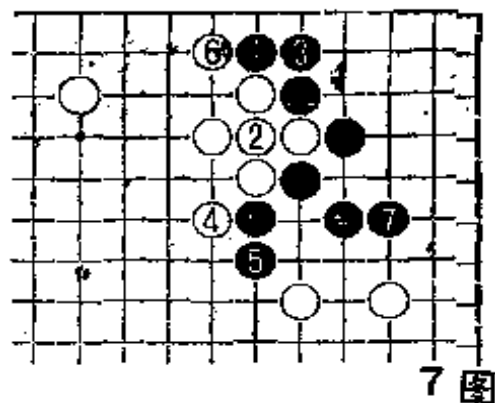
5图



6图

7图（黑好）

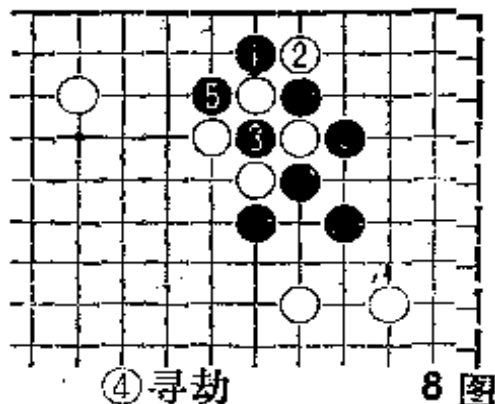
对于白提劫，黑于1位紧凑地板是关键，黑利用打劫继续与白抗争。以下白2至黑7，黑在角部占15目强的实地，告一段落。和前面讲到的结果比较，黑不仅地大，而且棋形厚实，黑1压的作战获得成功。



7图

8图（黑厚）

黑1扳时，难免不担心白2用强挑劫，从本图可以看到，白如2位，以下黑3、5连提取得巨大利益，白4要想寻得相当的劫材显然十分困难。

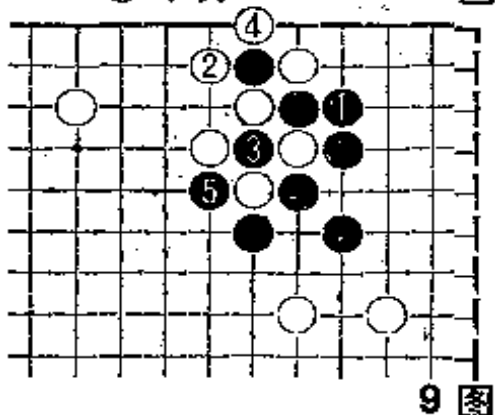


④寻劫

8图

9图（黑好）

即使白此时能找到一枚劫材，白反提后，黑尚有1位粘回旋的余地。白2打时，黑仍可得到3、5连提。

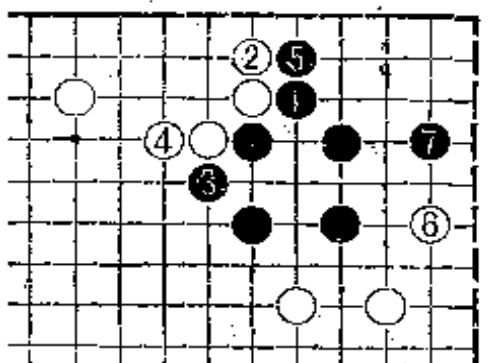


9图

如图结果，黑厚味可观，并无不满。

10图（黑厚）

对黑1的虎挡，白如2位退，黑3鼓得利后再5位挡，至黑7，黑整体厚实，每一个子的位置都不错。



10图

相比之下，白棋形显得薄弱，可以认为是黑十分的结果。

11图（变化）

对黑1的压，白如2位向角上长，以下黑3、5、7是好步调，利用打劫达到了腾挪整形的目的。

本图结果和4图相似，但本图黑角十分坚实，黑可以满足。

12图（积极）

黑1绷劫时，白2如提劫，如图黑3是积极的对抗手段。和劫的恐怖症告别吧。记住，在有的时间和场合，真正怕劫的，倒是您的对手。

13图（黑厚）

接前图。

白如4位扳，黑5利后再7位提劫是次序，这一点十分重要。接下来白8接，黑9守角，应接告一段落。

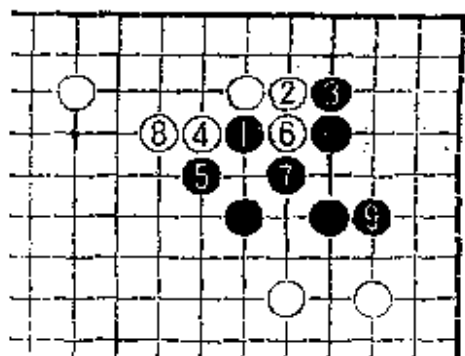
如图结果，上边白棋被压在三线，和11图比较，本图明显黑优。

对于白a位的断，黑b位打弃子，是简明的好办法。

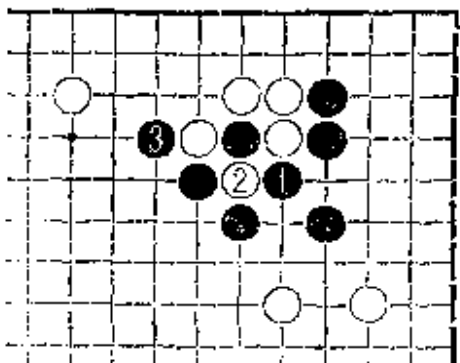
14图（怕劫）

如果实在怕劫，黑3粘也凑合可下。白4如a，则黑b退。

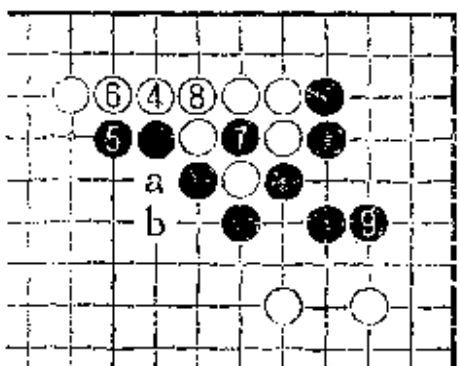
以上，我们介绍了第6型中，黑使用压的办法使自己走厚的各种变化。



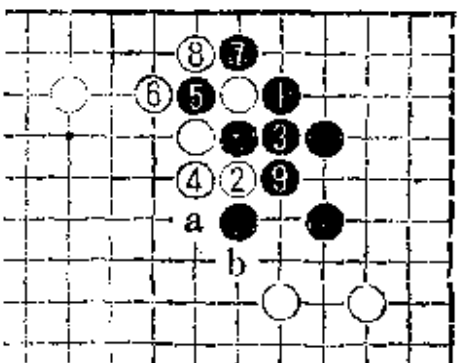
11图



12图



13图



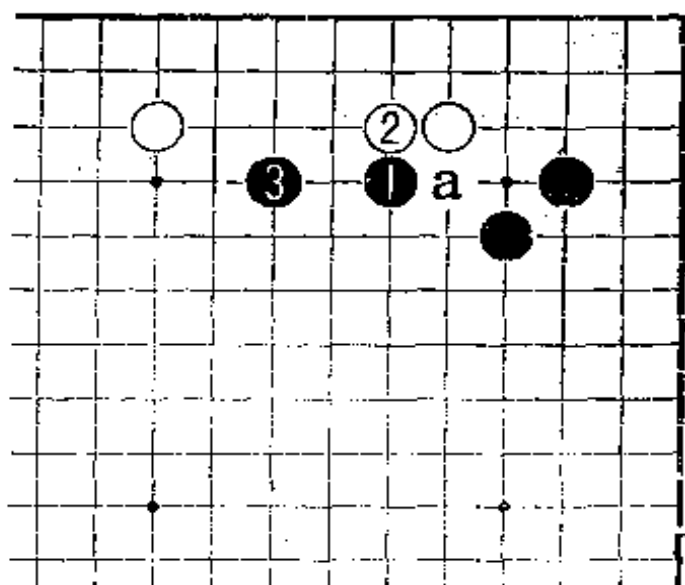
14图

〈第7型〉

定式和劫(7)

从上面压迫

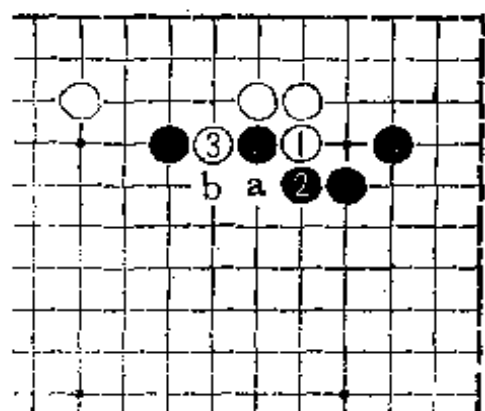
对白的四间拆，黑通常考虑的都是打入，但在有的情况下，为了在中央筑成厚味，黑也可采取1、3从上面压迫的办法。这里，必须懂得对白a位冲的对策。



白先

1图(利用打劫)

既然黑敢于下出一间跳的薄形，对于白1、3的冲、打，就应该作好充分的准备。白3时，黑如a位粘让白b位冲出，其结果无疑是黑不好。



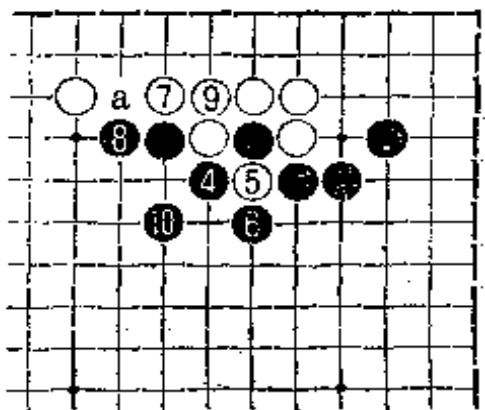
1图

本型和前型，都是利用打劫整形的例子，希望大家能掌握这些常用手段。

2图(一段落)

接前图。

黑4、6是利用打劫整形的好手筋。以下白9如接，黑不粘劫而于10位虎，至此告一段落。白9如走a位，黑则提劫。



2图

3图（断的对策）

白1断，虽然是一种积极的对抗手段，但在这样的场合，黑2提时，白3不得不粘，黑4得以从容拉出。这样的结果，当然不能认为黑不好。

总之，由于黑2提是先手劫，这样的劫总是黑有利。

4图（并）

对于白1的长，黑2并是此时的好形，这一手请大家一定记住。白3、5冲断，黑6拉出对抗。以后白如下a位，由于黑有b位味道极好的压，黑充分可战。

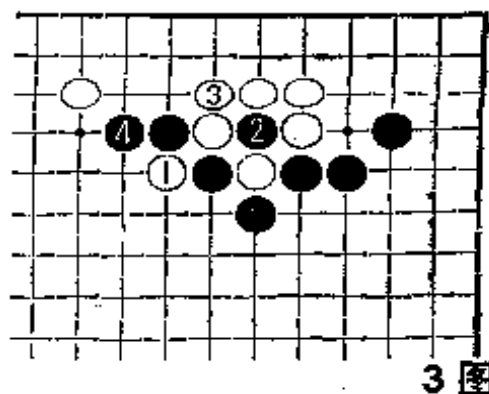
5图（托的对策）

白如2位托，黑3挖是此时的好手段。白不得已只能4、6退让，这样，黑已经实现了预期的将中央走厚的目的。

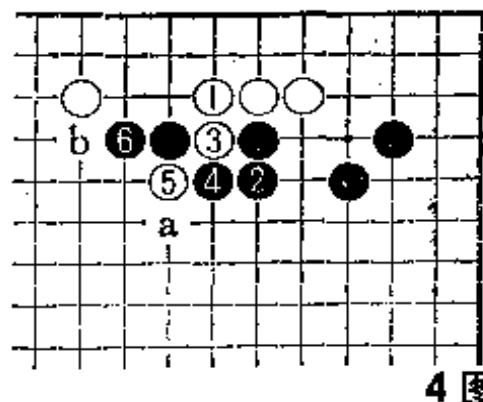
6图（黑好）

接前图。黑7压得利后再占9位大场，黑的棋形很好，这样的结果，当是黑好吧。

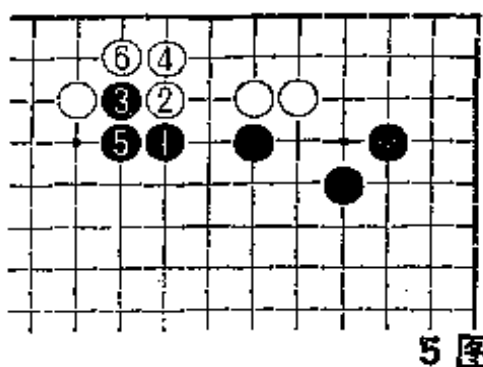
对于白10、12的冲击，黑13、15应。黑的走法又是利用打劫整形的例子。由于黑有连提的巨大利益，白的负担重，因此白不敢轻易挑起劫争。



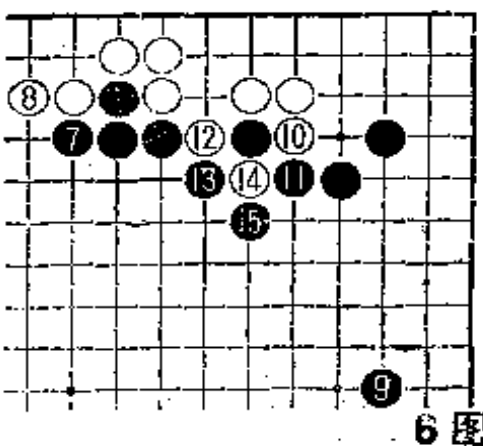
3图



4图



5图



6图

〈第8型〉

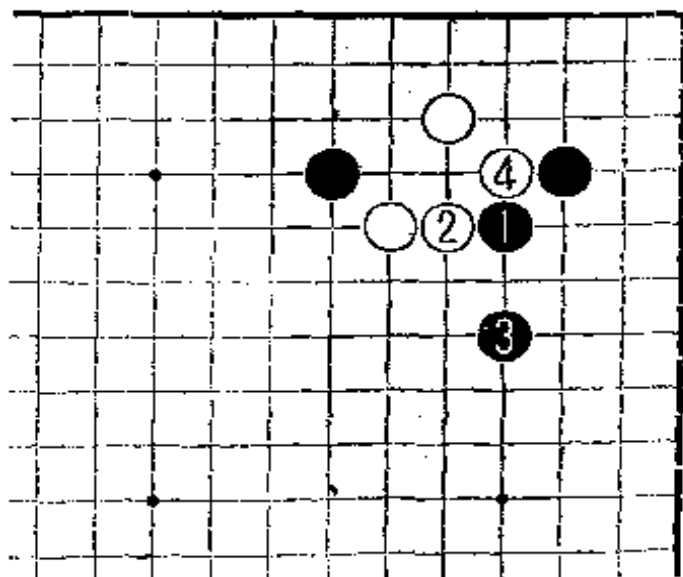
定式和劫(8)

挤的对策

这是小目一间高夹定式的一型。黑1尖，白2顶。

对于白2顶，黑如3位一间跳，就一定要懂得对白4鼓的对策。

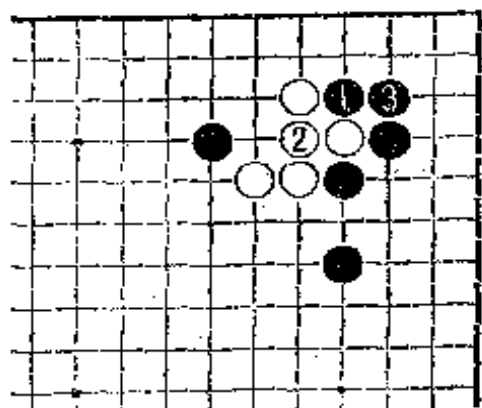
您知道白4鼓后黑的应手吗？



黑先

1图(正着)

在这样的情况下，黑1打后再3位接，即能确保角地。如果害怕打劫，就不可能认为黑的棋形是守得住的。如图黑棋形的确出现薄味，如果不是对可能出现的劫争，已经作好了充分的准备，是很难下出1、3这样沉着的应手的。



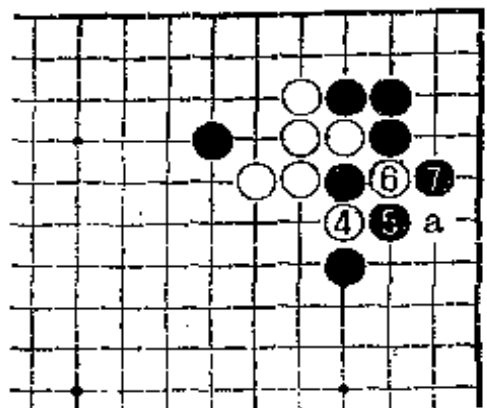
1图

2图(劫)

接前图。

白4打，咄咄逼人，黑5、7以劫争顽强抵抗。

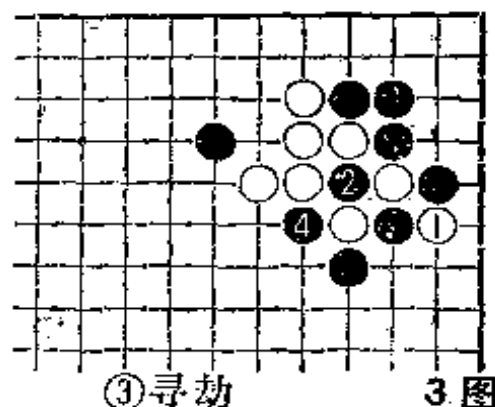
由于这个劫太大了，白决不敢a位挑起劫争，否则黑一概连提，这局棋也就到此为止。



2图

3图（初棋无劫）

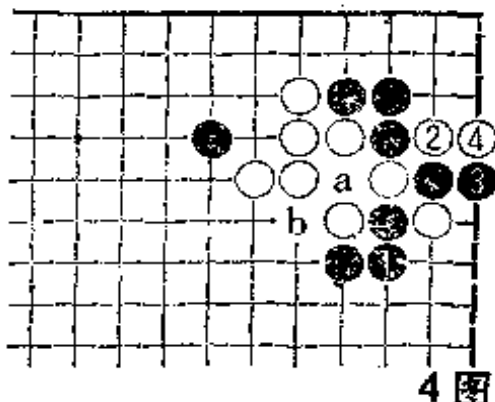
白1挑劫，黑2当然提劫，白3寻劫，黑4不应、连提。如图结果，清楚地说明了黑的巨大收益。由于“初棋无劫”，白难以找到相应的劫材。



4图（本身劫）

如果的确需要，黑1、3还可作为本身劫使用。当然，黑应有保证获得a、b连提的把握。

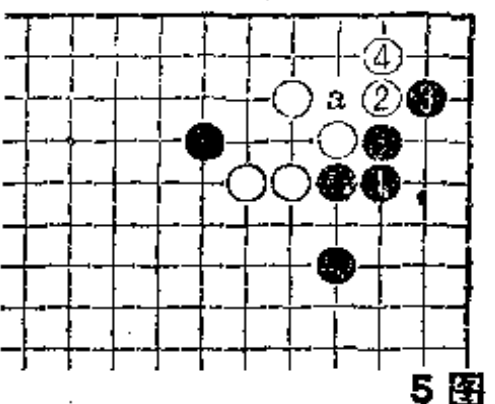
白一旦负劫，连剩下的五个白子的眼形也成了问题，所以白决不能挑起劫争。



5图（稳当）

在黑棋对劫材没有把握的场合，黑1接，也是可以考虑的下法。黑如1位接，则没有必要先在a位打。以下白2、4是普通的应接。

如图结果，白获得安定的棋形，黑的下法和1图比较，稍稍嫌缓。

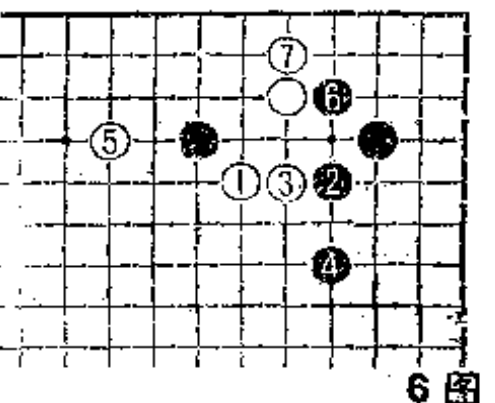


但是，本图黑右边变得厚实，正所谓有得有失。

6图（变化）

白5夹。

白如直接于5位夹，黑6位尖顶是先手利。



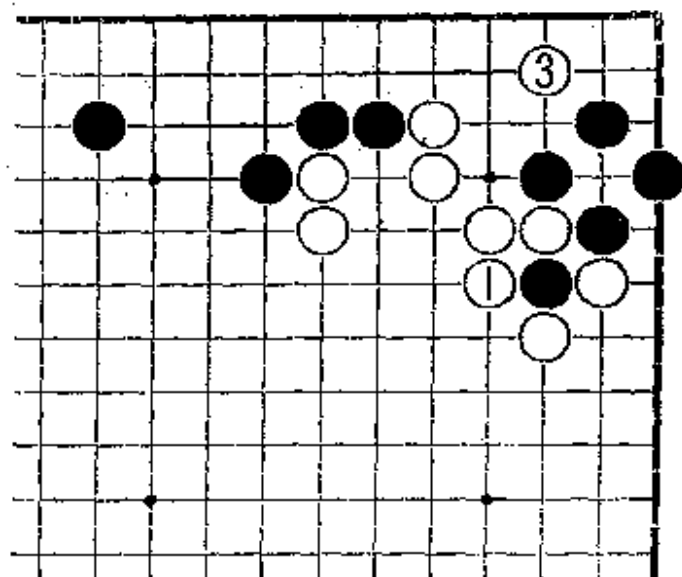
〈第9型〉

定式和劫(9)

强行袭击

这是小目小间低夹定式中出现的变化。白1提，防黑引征，味道好。之后，白3强行袭击黑角。

知道黑的正确应手吗？

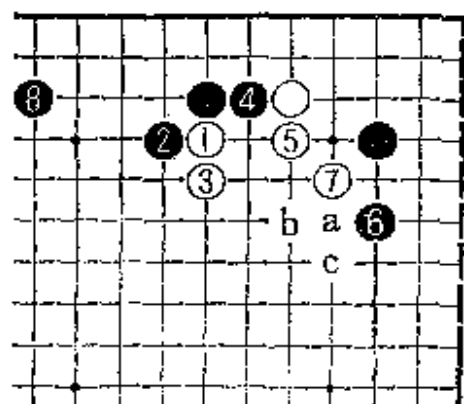


黑先 ②脱先

1图(经过)

白1、3压退。黑6一间拆时，白7尖。至黑8开拆，双方各得其所。

黑6也有在a位小飞应的，以后白b压，黑c退，白再上边星位夹击黑棋。



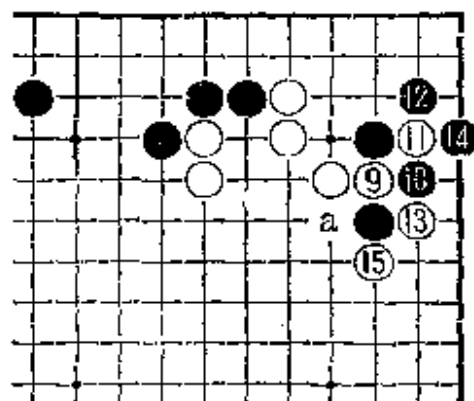
1图

总之，如果黑想得到8位使上边安定，白在角部就能得到行棋的主导权。

2图(定式)

白9、黑10后，白在11位断，是重视右边的下法。接下来白13、15征吃黑一子告一段落。

白a提后，角上的变化是本型的主题。



2图

3图（失败）

黑2在角上挡，白3卡，黑角没有两只眼。黑2这手必须想出点办法来。

那么，怎样应对才好呢？黑角不会无条件被杀。

4图（失败）

既然在角上挡不行，那黑1位团眼又怎样呢？白2往里爬，黑3扳时，白4夹是好手筋，黑角仍然被杀。

白4如下a位，则黑走4位获得成功。

3图和4图已经为我们提示了正解，请继续寻找重要的第一着。

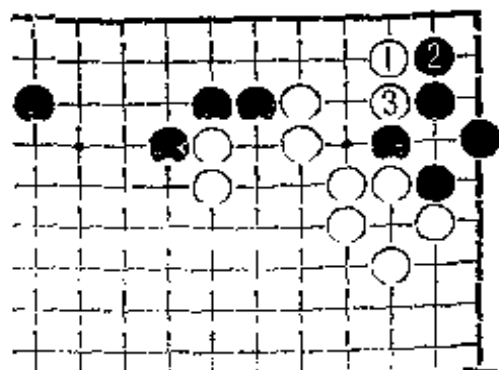
5图（正着）

黑1靠是腾挪的手筋。此手固然精彩，但最终还是劫争，所以，基本型黑2脱先时，对于白的强行袭击，一定要有正确的形势判断。

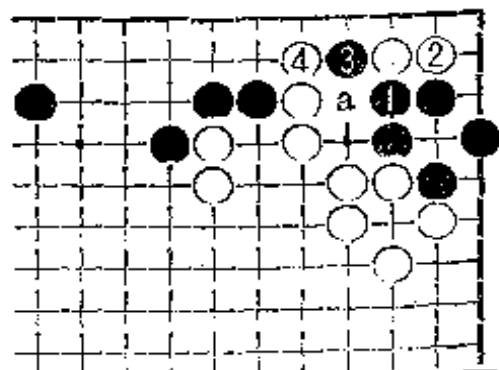
白如2、4，黑3、5大获成功，当然，白不会这么下。

6图（定式）

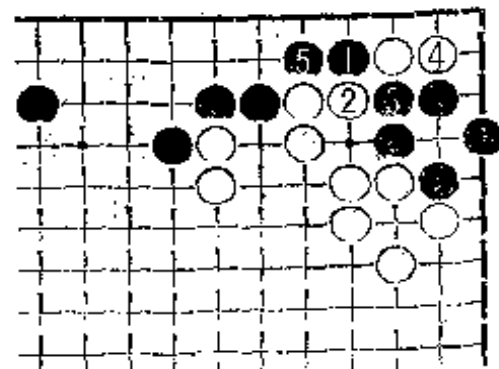
白2、4是做劫的手筋。这里需要说明的是，只有当白棋确认，由于黑有了▲子的拆，上边已经坚实，黑再走到3、5也无妨，白在角上的劫争，才有意义。



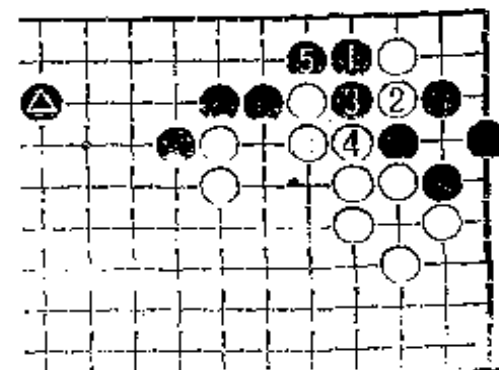
3图



4图



5图



6图

〈第10型〉

定式和劫(10)

抓住机会

白1靠后再3位鼓，是经常见到的走法。但是一定要知道，这里白5长却是恶手。

您能抓住机会，惩罚恶手吗？还有，您知道白5的正确下法吗？

1图（正着）

白走错了定式，此时黑1跨，是惩罚白棋的手筋。黑1、3跨断，是利用弃子封锁白棋的常用手段。

只是因为白走了5位长的恶手，才生出了黑跨断的严厉手段。白及时补掉黑1位的跨，才是正确的定式下法。

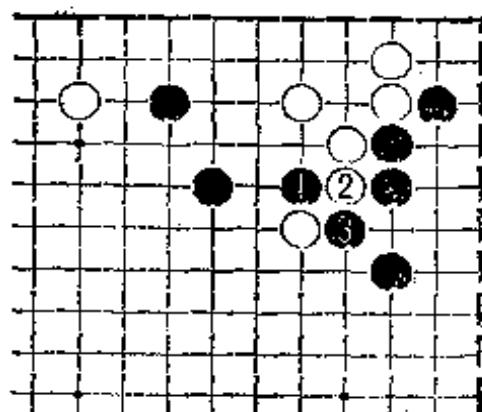
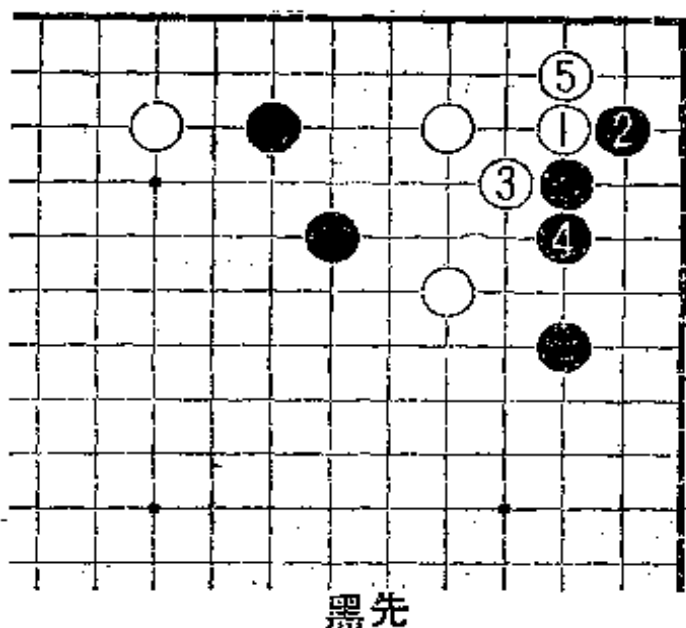
白2冲，企图吃掉黑1之子。然而——

2图（封锁）

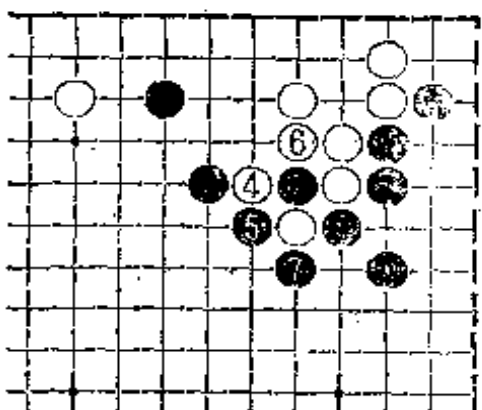
白4打。

此时黑有5、7套打，利用打劫封锁白棋的严厉手段。

此劫，白明显无法取胜，黑处于十分有利的地位。



1图



2图

3图（黑厚）

白如走1位，黑即2、4连提，黑势十分厚壮，而且黑△尚留有余味。本图结果，黑好。

总之，对于黑的跨断，白没有好的应手。作为定式，白棋必须向中央出头是要领。

4图（外势）

对白1，黑也可采取2至6连退的下法。由于黑的连提将使白形崩溃，白a位开劫寻衅显然无理。

本图黑的外势完全可以同白的实利对抗。

5图（大同小异）

白1先打后再走3位，黑4、6依然套打封锁，结果和前图大同小异。

由于黑连提后将直接威胁白角，所以白同样不敢于a位挑起劫争。

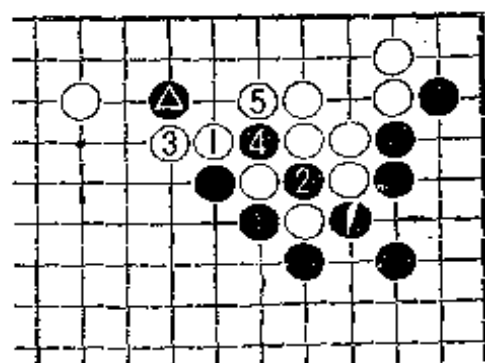
6图（定式）

本图是定式的下法。

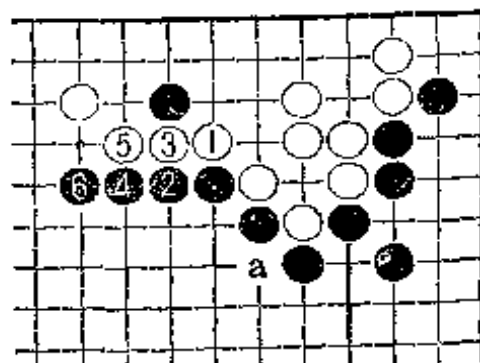
白1补掉黑a的跨断，重要。以下至白7的应接，是基本定式。

白1也可单于7位跳。黑2也有于3位接的。

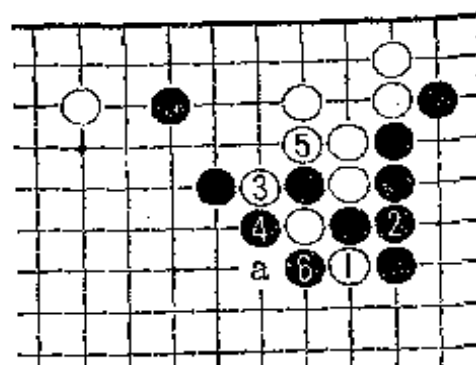
以上，请大家注意掌握跨断的手筋。



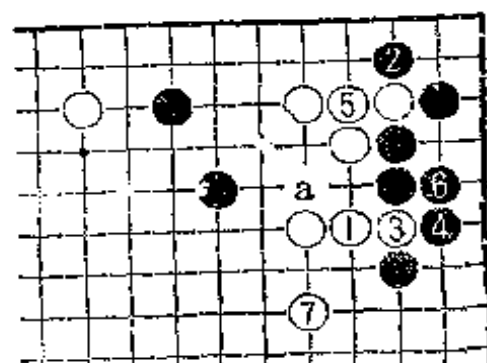
3图



4图



5图



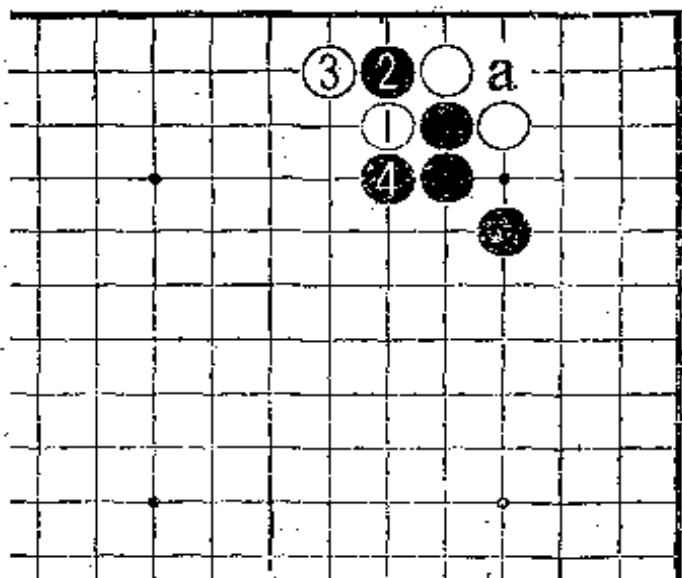
6图

〈第11型〉

定式和劫(11)

谨防凝形

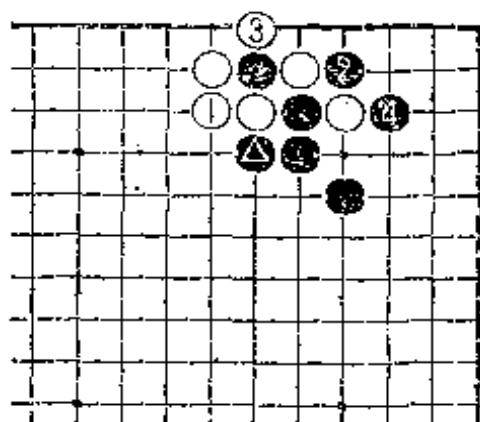
本型是高目定式的一型。对白1、3，黑于4位打。这又是一个包含着劫的问题。大家一定要掌握住以后的应接。当然，黑4于a位打，则比较普通。



白先

1图(中计)

黑△是多少有些迷惑人的下法。白如1位接，正中黑计。以下至黑4，△和白1的交换，黑子发挥出作用，而白则成凝形。



1图

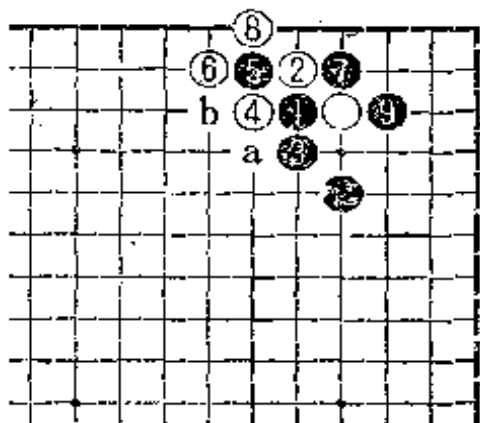
白1之所以不3位提，显然是担心黑在1位严厉地打，其实这正是一个圈套。

2图(定式)

黑1、3靠退是定式的下法，以下至黑9打，双方暂告一段。

现在再回头看前图——

前图黑△和白1的交换，实际上等于此时黑走a位，而白却应在b位。现在谁都能看出白棋的凝形了。

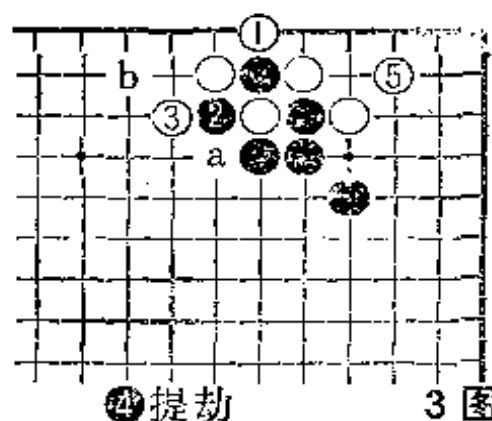


2图

3图（正着）

白不怕黑2的打，于1位提。
白3翻起，黑4提劫时，白于5位从容地虎。对这里的劫，白采取了“悉听尊便”的态度。

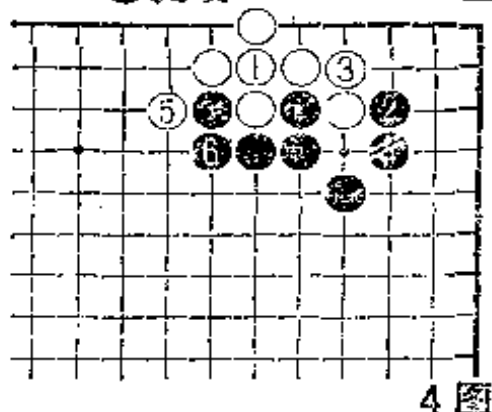
黑不能让白连提。之后，黑走a位，白补b位。双方均是正着。



3图

4图（黑好）

白1粘虽然坚实，却稍嫌缓。
以下至黑6，白明显地处于低位。另外，黑4也有在5位退的，这样，黑形成相当的厚味。

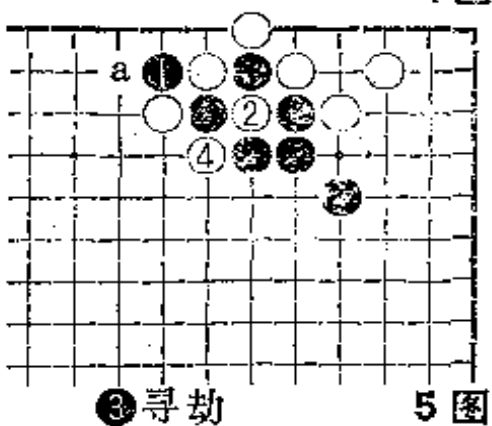


4图

5图（劫）

白不必害怕黑于1位断挑起劫争。黑1断，白2、4连提极大，黑棋不可能找到与之匹敌的劫材。

黑1应4位，是此时的形，以下白a位补，双方各有所得，暂告一段。

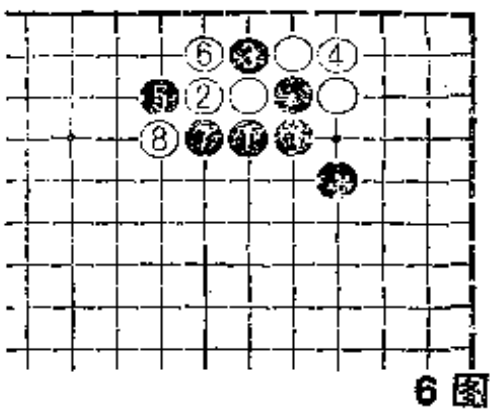


5图

6图（类似型）

黑在断之前，也有先走黑1与白2交换的。这里也介绍给大家。

黑3断时，白只能在4位接，以下成黑5至白8断的变化。白4如在6位打，黑则4位打得利。



6图

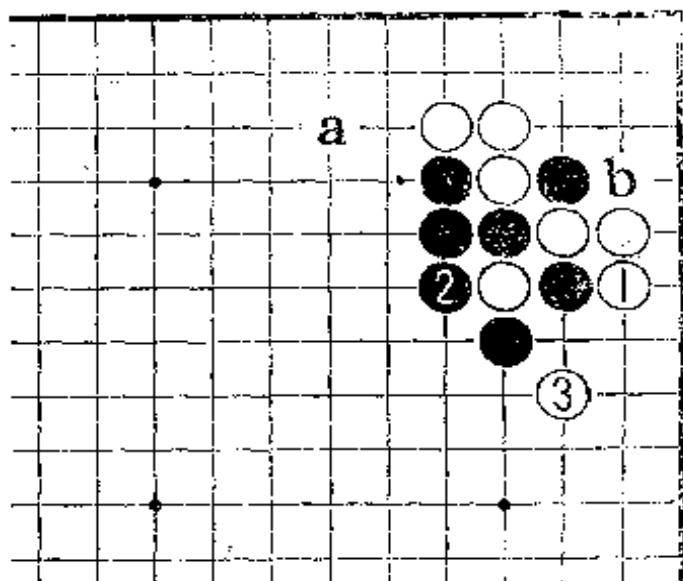
〈第12型〉

定式和劫 (12)

大斜简明型

大家都知道，这是有“大斜百变”之称的大斜定式的简明型。白1、3意在快速进入右边，却在角上留下了弱点。

知道现在黑的正确下法吗？当然，白1 a位跳，黑2、白b，是基本定式。



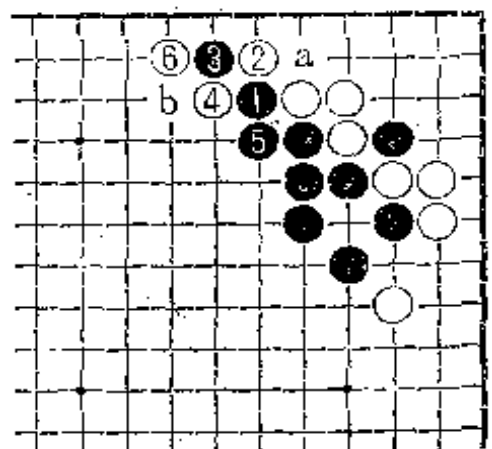
黑先

1图 (正着)

黑1、3连扳，是针对白角弱点使用的有力手段。白不在上边一间跳，强行进入右边，因而在角上留下弱点，自然要遭到黑1、3的袭击。

现在，白以4、6对抗，由此引出了许多变化。

白6若在a位打，黑得到b位打即可满足。

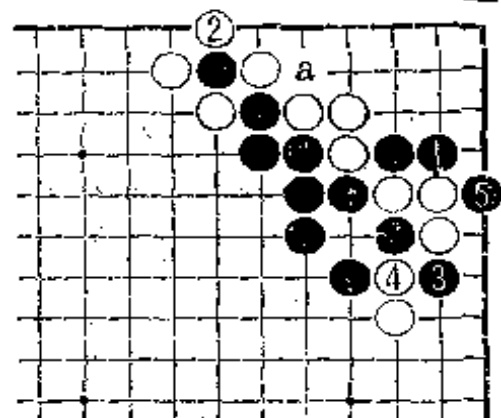


1图

2图 (劫)

黑1挡好手，之后a位的断打或3位扳出必得其一，白难应付。

白2提，先保一方。接下来黑3、5即成劫争。



2图

3图（白穷途）

白1提劫时，黑有a位靠绝好的本身劫，黑4反提时，白即无计可施。

在现阶段由于“初棋无劫”，白难以找到相当的劫材。黑胜劫后，还留有a位的大官子。

4图（转换）

白2接是一般分寸，以下至白10成为转换。黑在上边形成厚味且得先手，这个转换，黑没有不满意的地方。

5图（帮忙）

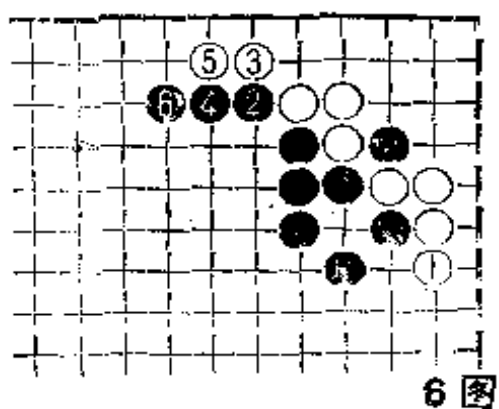
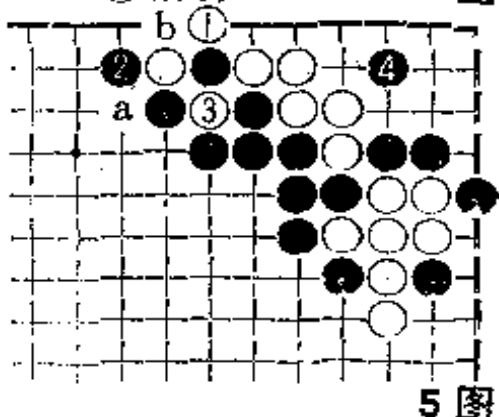
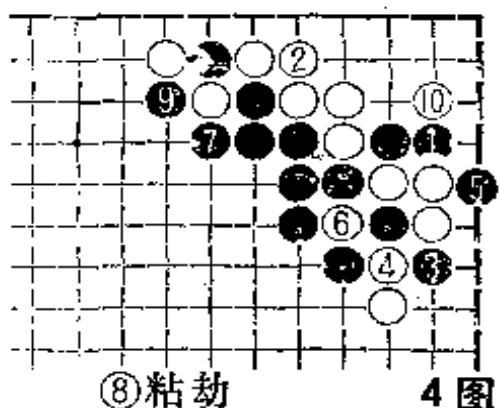
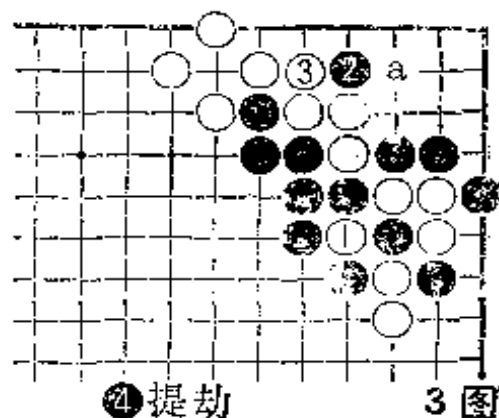
前图白10不将角上吃净，在本图1位打是无理的下法。白3提劫时，黑4位跳，白即陷入困境。

事已至此，白只得又回头利用角上劫材于a位开劫，以求生还。这样，黑可先手b位提白一子，黑棋变得更厚，这不能不感谢白的帮忙。

6图（坚实）

以上，介绍了白强行快速进入右边，黑连扳严厉反击的变化。

如果局面需要白棋进入右边，白可采用1位挺的坚实走法。以下黑2扳后连退，双方应接平稳，各得其所。

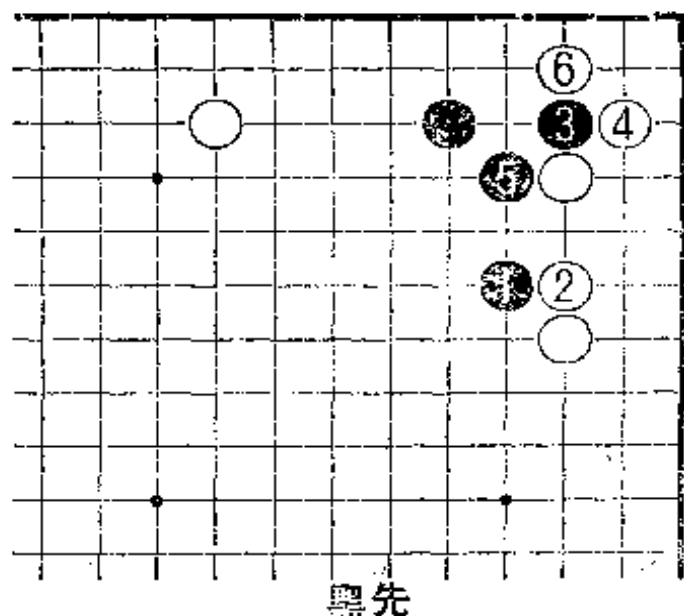


〈第13型〉

定式和劫(13)

好次序

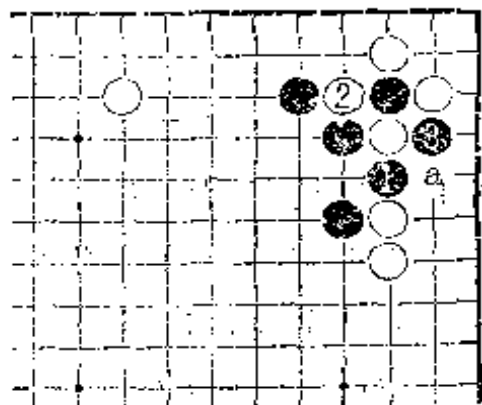
在如图的情况下，黑1与白2交换后，再3、5靠虎，行棋次序好。现在白于6位打，黑应该如何应？



1图(正着)

一旦被白在角上扳打，黑必须从1位反打寻求转换。但是，黑这样让出角上实利的下法，只有当右边有自己的势力呼应时，才是可行的。

黑1打，白2提，此时黑绝不能害怕打劫，一定要在3位积极地打，下a位则不行，这一点十分重要。

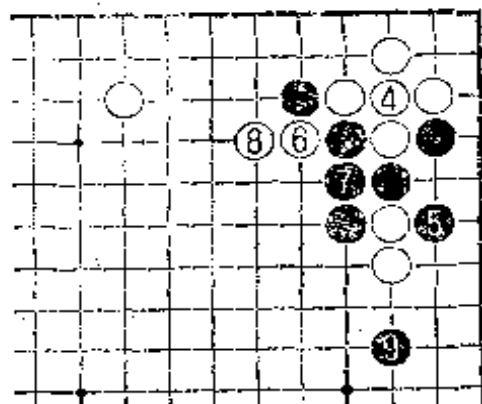


1图

2图(常形)

白4只能粘，黑5扳获得有效率的棋形。以下至黑9夹告一段落。右边白二子受到钳制，结果两分。

从白在角上扳打开始，至本图结果，双方下法均属必然。



2图

3图(劫)

对前图黑3的打，白如于本图1位断打劫则无理。

黑2提时，白3的劫材即成问题。由于在序盘阶段白无法找到相当价值的劫材，黑将得到4位连提。

本图结果，原则上认为是白不行。

4图(缓手)

从本图可以看出，黑如果害怕打劫于1位立是缓手。白2至黑5按定式的下法走，之后，却生出白a位出劫的手段，黑形味恶。

总之，2图的结果方为正变。

5图(定式)

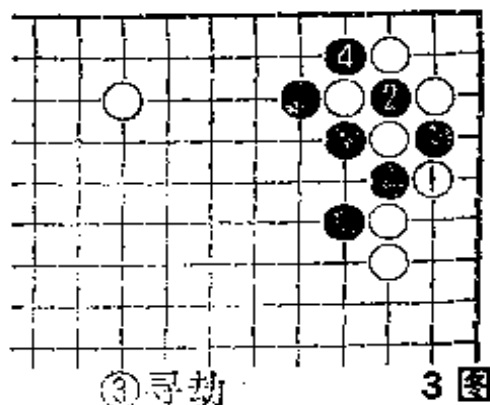
黑1利后再3、5靠虎，是一定场合下使用的手段。白如6接，则黑7长可获得安定。

本图结果和前述白6于7位打的结果相比，黑白双方获得势力的方向正好相反，所以一定要注意邻角棋子的配置情况，这点很重要。

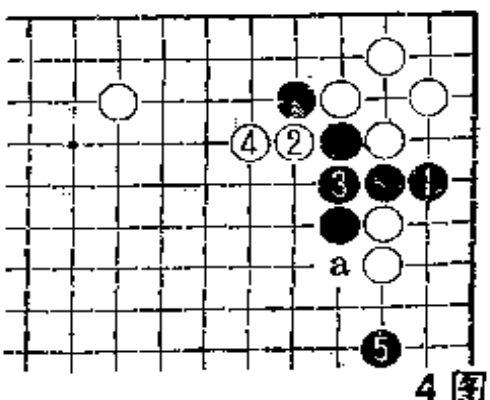
另外，如果黑直接走3至7，之后黑再于1位利时，白即不一定在2位应了。总之，黑1、3次序好。

6图(恶手)

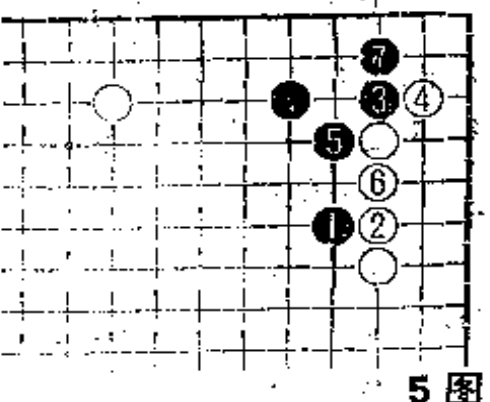
黑如2接，则成愚形。和5图对照，1位显然是急所。



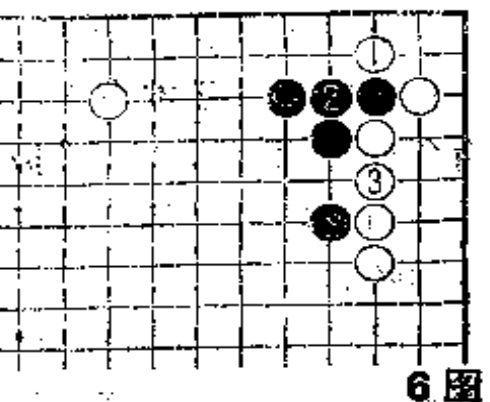
3图



4图



5图



6图

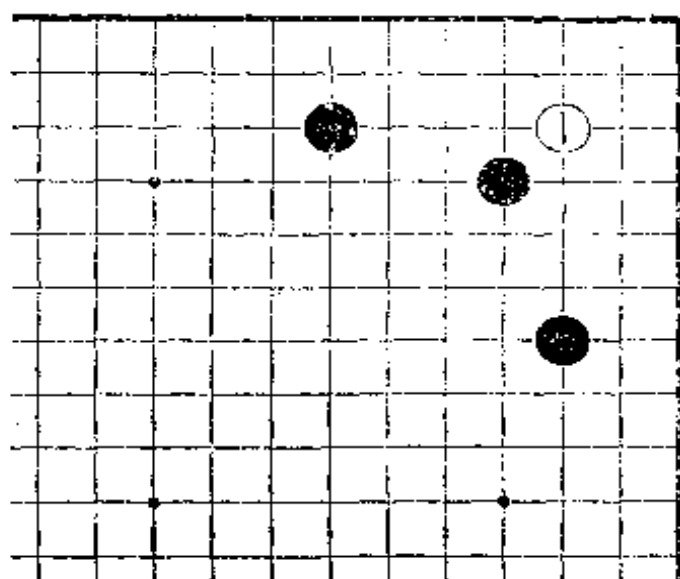
〈第14型〉

定式和劫(14)

观音敝怀

一看便知这是所谓“观音敝怀”式。白1已经打入，知道以后的变化吗？

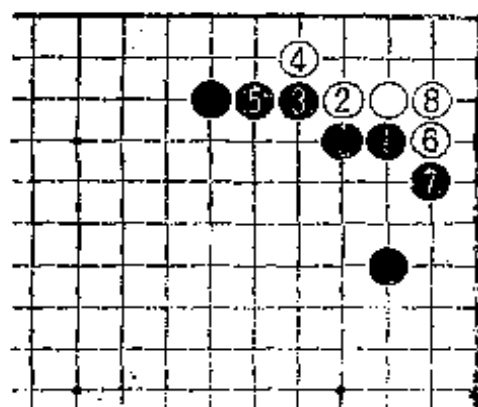
观音敝怀是一种棋形不好的阵式，黑虽以三手守角，却仍露出破绽。



黑先

1图(活)

黑1究竟从哪边拦，这要由周围的条件来决定。对于白2、4，黑5是缓手，以下至白8，白在角上无条件做活。



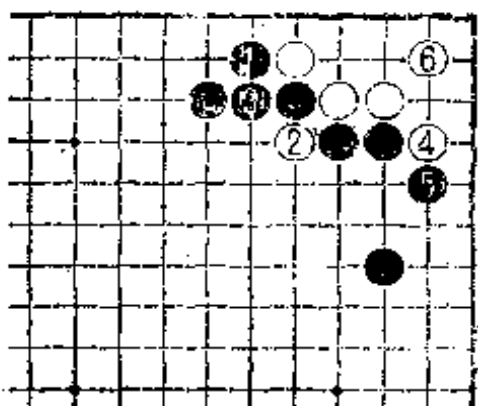
1图

黑5采取如此坚实但却缓的走法，看来也确有自己的难处。

黑5如——

2图(伺机开劫)

前图黑5于本图1位挡，不让白象前图那样以6、8扳粘简单做活。白2断打当然，这样黑的棋形有些味恶了。



2图

利用这里的味道，白4、6扳虎好，不用说白已可伺机开劫。

3图(劫)

黑1打时，白2开劫是正解，是此时的好手。由于有白△的断，黑不能在a位接。

此劫一旦黑负，白a位提一子后，△子即能充分发挥作用。如图黑损害严重。所以，在没有足够劫材的情况下，黑便只得象1图那样让步。

4图(活)

如果仅仅需要活角，白于1位虎好。

黑2、4强行杀白无理，白3、5后，即成活形。

5图(活)

黑1点，白2至6，黑即崩溃。

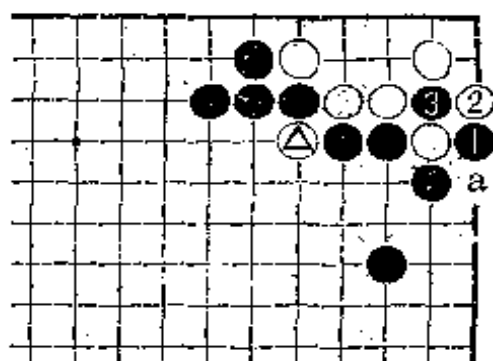
然而，白如此(前图白1)活角的棋形实在委屈。由于黑的负担重，多数情况下，白都采取3图开劫的下法。

以上，我们讲了有关“观音敝怀”式的问题。这种阵式虽然花了三手守角，却仍然留有破绽，一旦被打入，则很难吃掉对方。

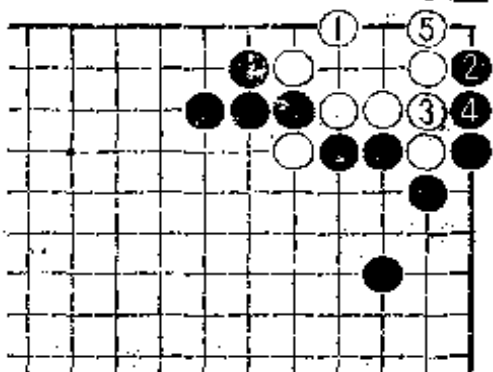
6图(仅仅活)

这里再啰嗦两句。

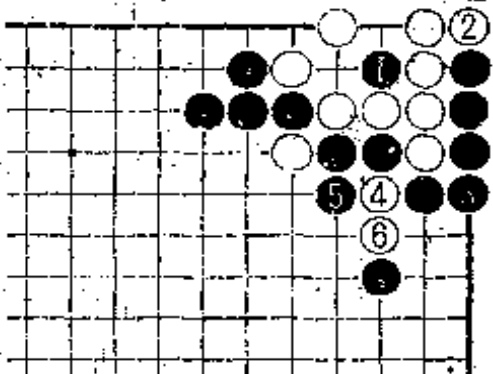
如果仅为活棋，白1打后再3、5的方法，也可以达到目的。



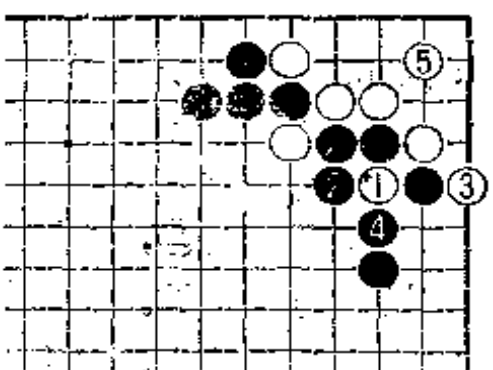
3图



4图



5图



6图

7图（难受）

然而，白如采取前图的方法活角，即会被黑1至5利，白活得太难受。作为白棋，点入黑阵后，不能考虑这样的活棋法。

如图，黑外围十分厚壮，白角虽活，但却成为失败的原因。

下面，再讲一点在角部与本型类似的型。

在星位大飞守角的情况下，如果再补一手，通常采用小飞或尖。

8图（小飞）

在星位大飞加小飞守角的场合，黑2在大飞的一方挡。以下白3至9做劫，双方应接大致如此。

9图（尖）

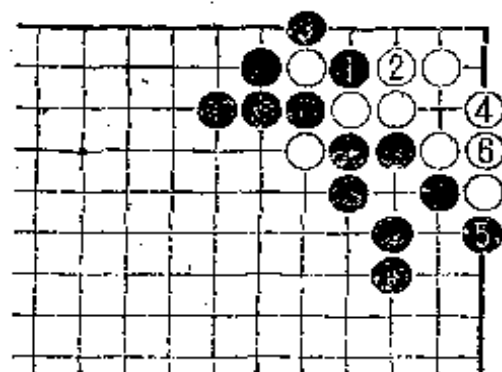
在星位大飞加尖守角的场合，白3、5扳虎，黑6尖，白不得活。

与星双大飞和星大飞加小飞比较，本图黑角要坚固得多。

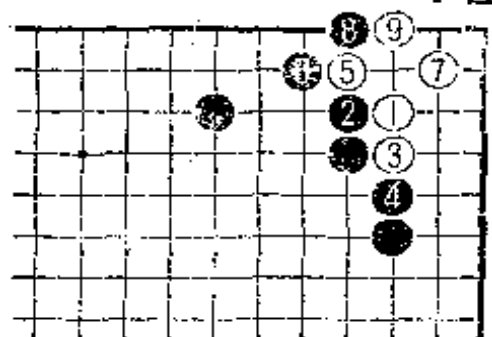
不过，即使在本图场合，如果a位和b位有白子接近，黑角上仍有各种味道。比如——

10图（官子）

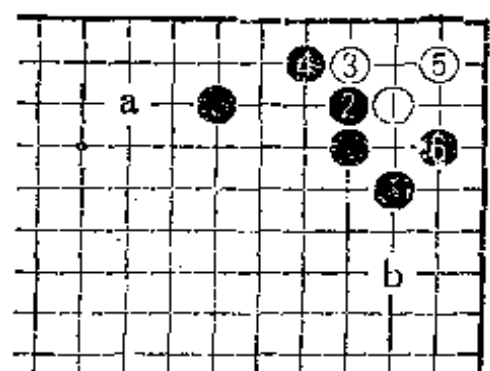
如果有白△，白即有1后再3、5托退的大官子。黑4如5位扳，则白4位退活角。以上，我们分析了星位再加两手守角之形的得失。



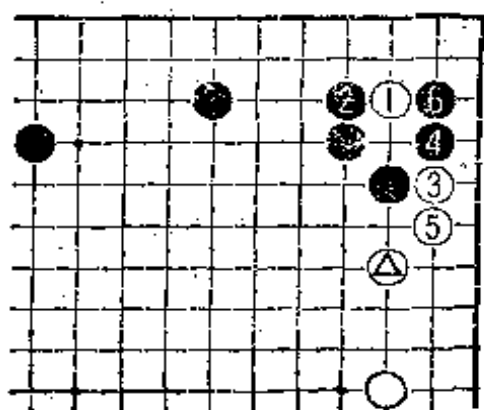
7图



8图



9图



10图

〈第15型〉

定式和劫(15)

大斜劫争型

这也是大斜定式的一型。大家知道,黑2、4连打,即形成普通的大斜定式的劫争型。

是打大劫呢,还是承认被利?这里包含着各种问题。

黑2在3位长,即生出“大斜百变”。

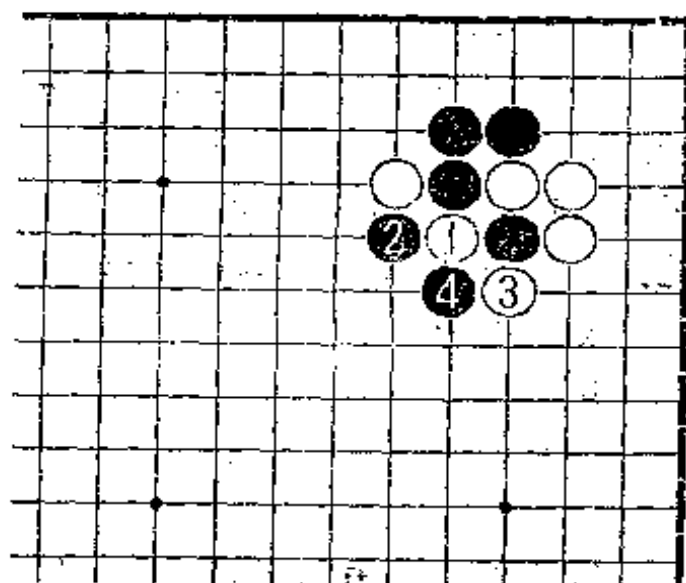
1图(被利)

对黑1的打,白2粘上则被利,白成愚形。黑3回头再抱吃白一子,形成黑好的结果。

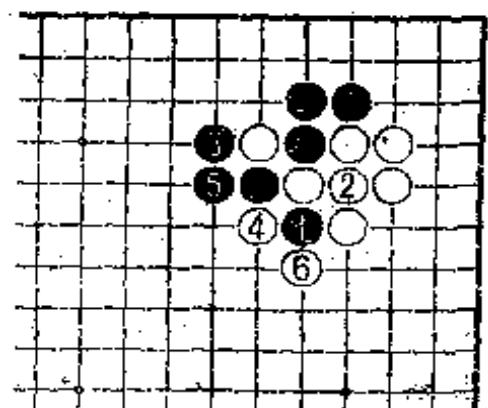
黑1如单于3位打,则白4位打,白获得好形并取得先手,这样白不错。

2图(天下劫)

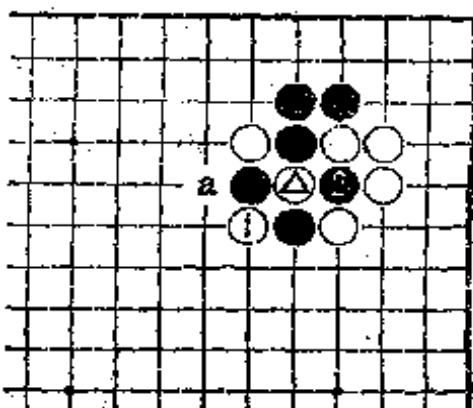
白1断打就形成我们前面讲过的天下劫。此劫无论成为黑△粘还是白a提的结果,其影响之大,都足以左右一局的胜负。所以,如果没有绝对有把握的劫材,就不能贸然挑劫。白1可称为“死劫”。



白先



1图



2图

3图（定式1）

白1位翻打，是定式的走法之一。黑2提，白3位进角对抗。之后黑如a位断打，白提劫，这个劫当然是白有利。本图是有代表性的定式。

4图（两分）

接前图。

黑只能4位粘，以下至黑6拆告一段落。

这是经常使用的定式。作为定式变化的背景，1图的被杀和2图的死劫，大家一定要记在脑子里。定式本身不曾出现劫争，但却可衍生出后果严重的打劫。

5图（定式2）

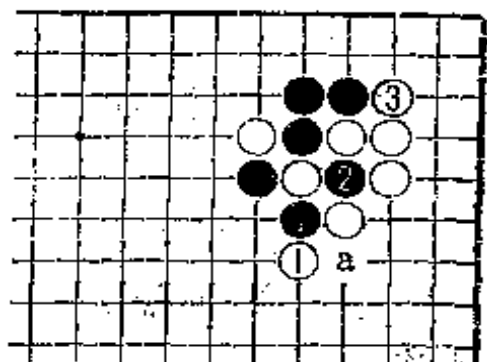
白1单退也是定式的走法。黑如2提，白3仍然进角，角上实利要紧。此时，黑径于4位打，定式告一段落。

对于④位的劫，黑已无须在意，或粘或提，对双方均无关紧要。

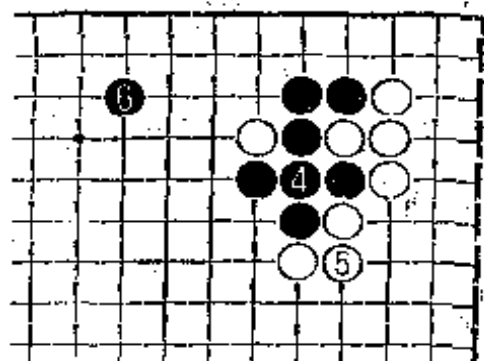
6图（大斜定式）

这里是大斜定式双方最初的应接。想必大家都知道。

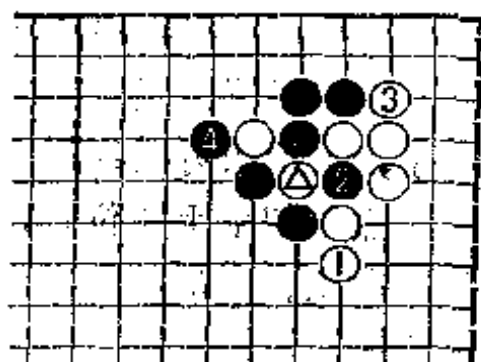
从白1穴飞罩开始，以下至黑10的变化是大斜定式的基本形。黑8下在a位即成本型。



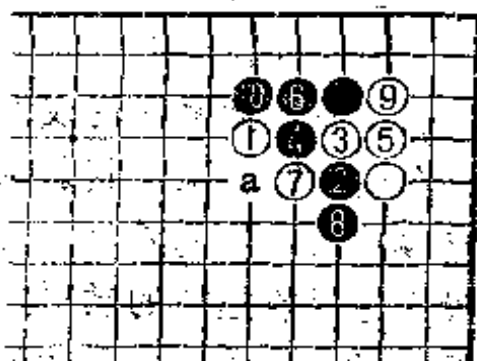
3图



4图



5图



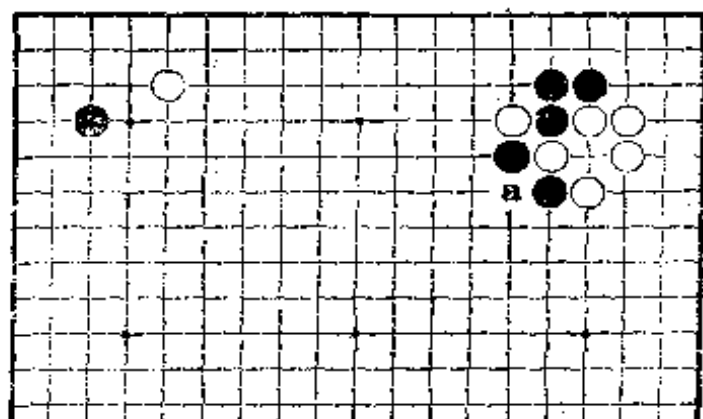
6图

△劫和制造劫材

在没有劫材的情况下，如果能在某处制造出和劫之价值相当的劫材，那么，挑劫的可能性就保留着。通过下面的例子，希望大家能体会到劫和制造劫材的要领。

7图（例题）

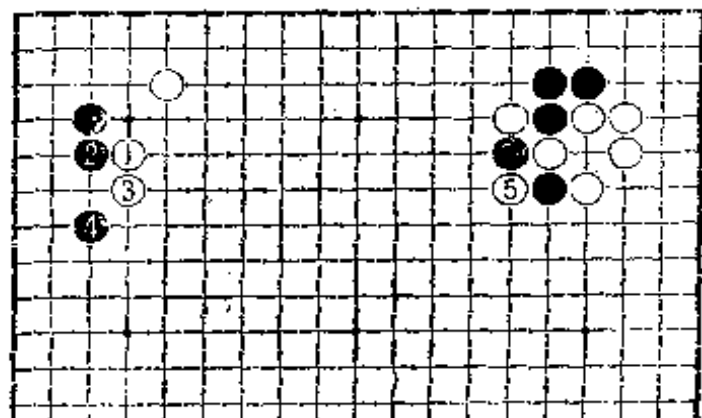
如图场合，白可在左上角制造劫材，见机在a位挑起劫争。



7图

8图（制造劫材）

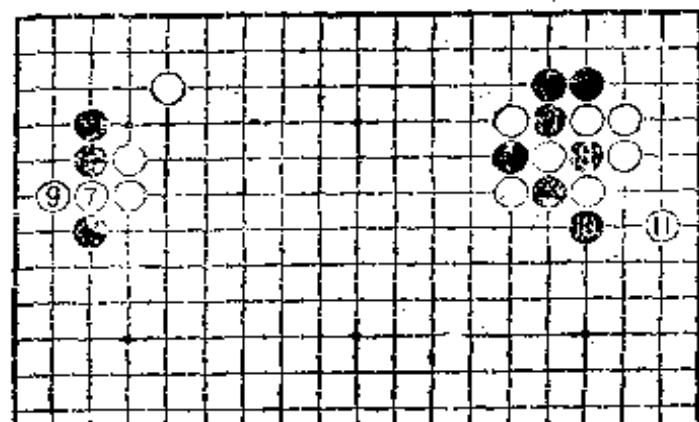
白1飞压，以下至黑4是常形。在经过如此几手的交换后，白再于5位挑劫。白希望形成有利的转换。



8图

9图（大转换）

于是乎，白得以7、9冲下，大。黑8粘劫，形成程度对抗。



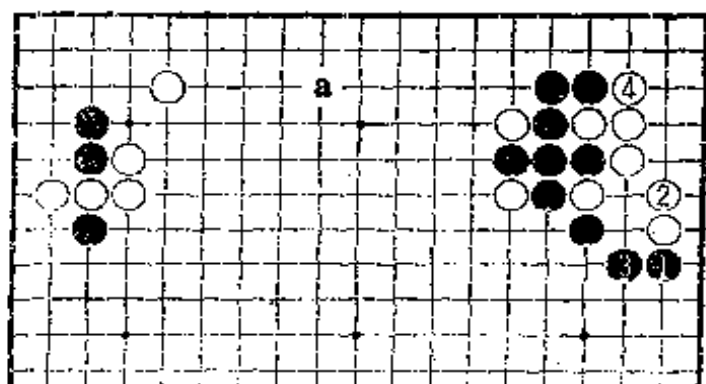
粘劫

9图

10图（得失难以估计）

由于还有一个劫争之后双方如何应接的问题，所以对双方的得失，很难进行出入计算。

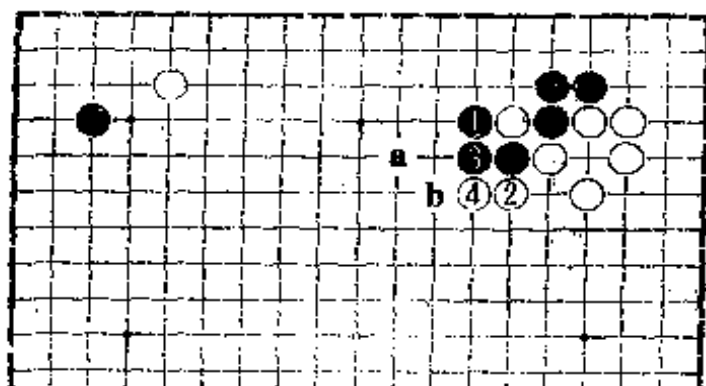
如图，假如形成黑1靠以下至白4的结果，此时究竟哪一方能占得上边星位一带的开拆即成为焦点。如果是黑开拆，普通是在a位。由于还要考虑到右下角和左下角棋子的配置情况，所以对如此大劫，终究是难以简单估计得失的。



10图

11图（黑恶）

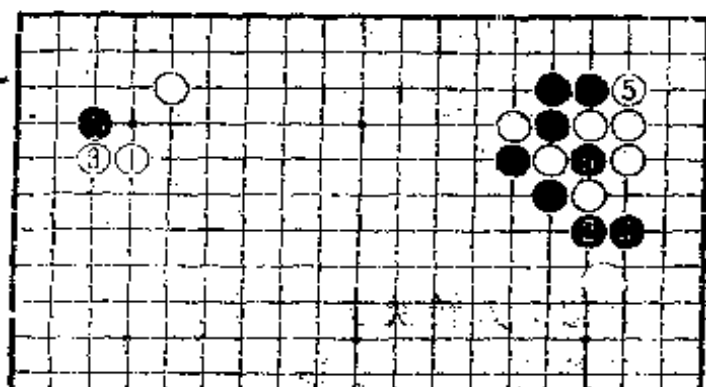
黑如果害怕打劫于1位打，白即可2打、4压抢先靠近中央，这样黑损。之后黑a则由b。



11图

12图（转换）

对于白1制造劫材，黑2位扳对抗有力。之后白3、黑4，你走你的，我走我的。以上，讲了制造劫材的要领。



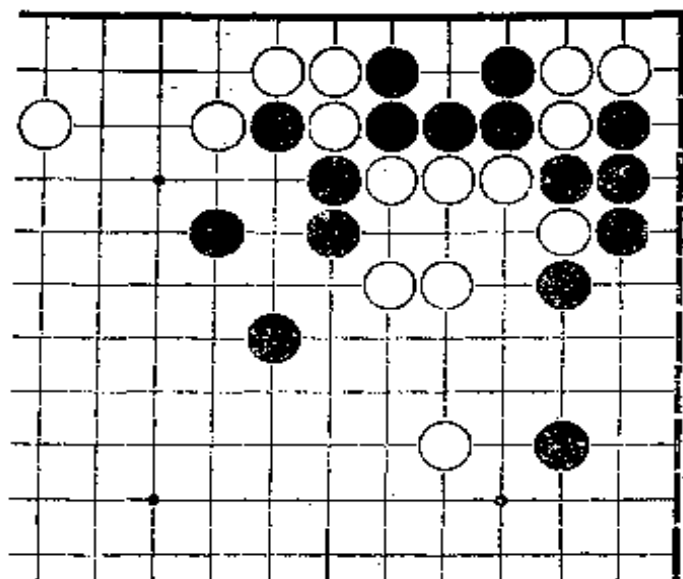
12图

< 第16型 >

定式和劫(16)

顽强做劫

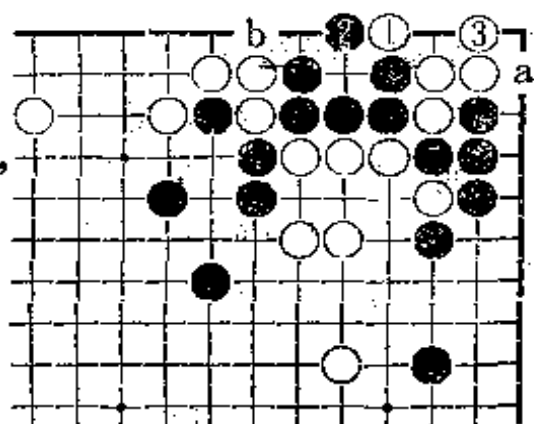
这是“大雪崩内拐定式”形成的结果。知道角上残留着劫味吗？角上白三子虽然是死子，但仍有顽强做劫，制造事端的余地。



白先

1图(正着)

白有1、3顽强做劫的手段，记住，不能忘记！之后黑如a位扳，则白b位立成劫杀。



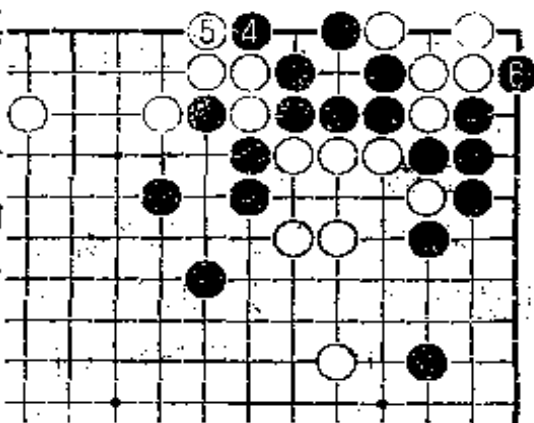
那么，黑应如何应才好呢？

2图(循环劫)

黑4、6好手，不难看出，对杀的结果黑终以循环劫杀白。黑4、6的应法，要认真加以体会。

然而，对于白棋来讲，他处一旦再生劫争，这里便有无数的劫材，这就是白1、3顽强做劫的意义。

在实战中，这种顽强做劫的手段也许正好能发挥作用。



1图

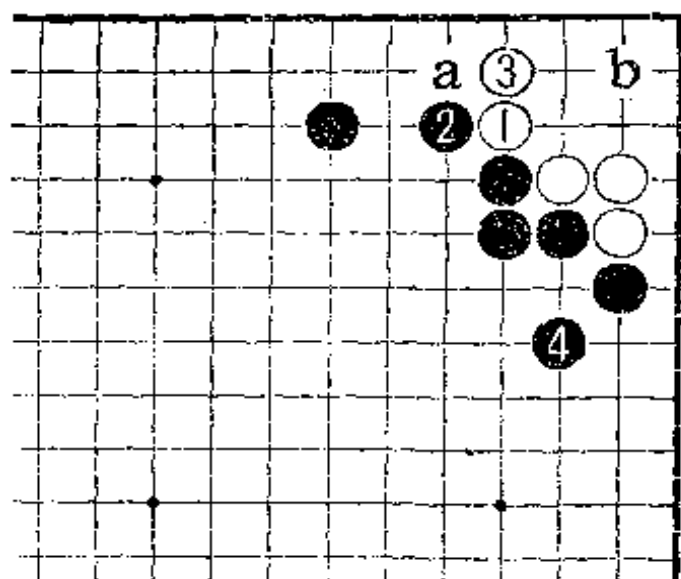
2图

〈第17型〉

定式和劫(17)

角部常形

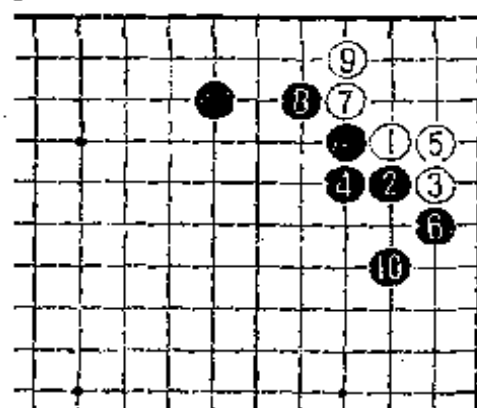
对于白1、3扳立，黑如a位挡，则白b位补完全活净。如图黑4单虎，保留角上味道。假设此时白脱先，黑怎样向白角发动进攻？



黑先

1图(经过)

黑星位大飞缔的场合，白有1位靠的手段，这是在性质上介于点三三和小飞挂之间的一手。黑2外扳，白3以下至黑10虎的应接，是此种场合的定式之一。

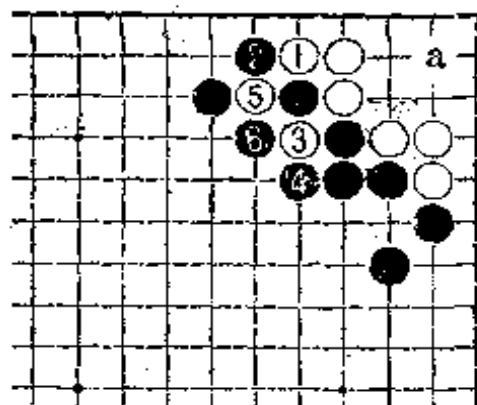


1图

其实，角上白棋如此并未活净，所以应该知道黑正确的进攻方法。当然，也应该知道白棋补活的方法。

2图(次序)

在白棋需要补活的场合，a位补是味道好的形。但白做活后再于1位拐，则黑就不会在2位应，因此，白先走1、3是某种场合的行棋次序。



2图

3图（黑厚）

直至形成黑8接的交换后，白再9位做活，此时黑10不能省。

和白单在9位补活比较，本图白是先手活。白这样的走法，使黑外势变得更加厚壮，往往是得不偿失。

但是，如果周围条件许可，白先手活的办法却不失为良策。这就是“有利有弊”吧。

4图（变化）

对白的断打，黑1是形，白2如长，黑再3位粘。

不管怎样，白总得回头于8位补，黑还是能走到9位的罩。

5图（正着）

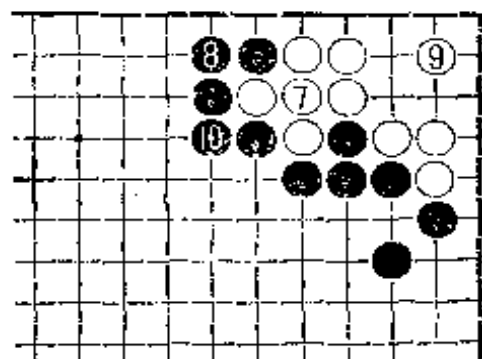
本型的主题是角上白棋的死活问题，从第一着黑1点开始，我们来看看到底是什么结果。

黑3也有在a位断的，如图场合，将形成白5、黑6的变化。

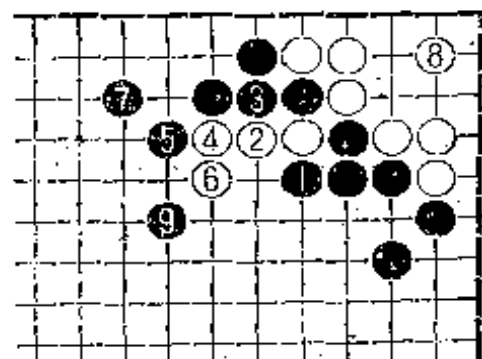
6图（缓气劫）

请记住黑7至白12的应接。如图形成缓一气的劫，双方的走法都是必然的。

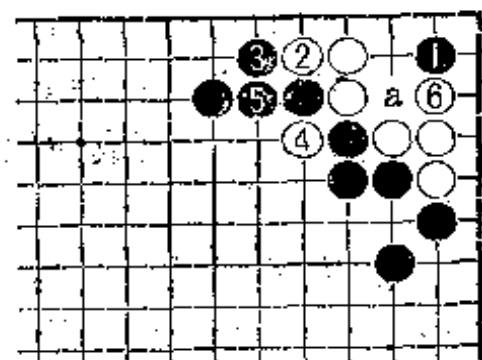
之后，白如a位打，黑b位粘仍是缓气劫。接下来黑再花一手棋，就成为将白提起来的紧劫。



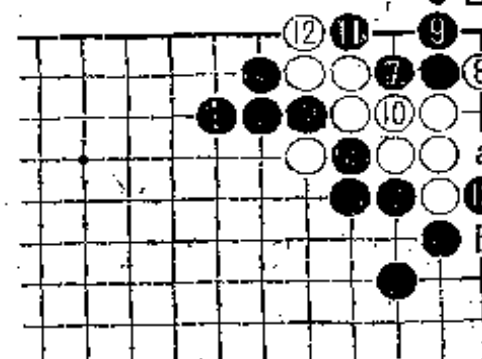
3图



4图



5图



6图

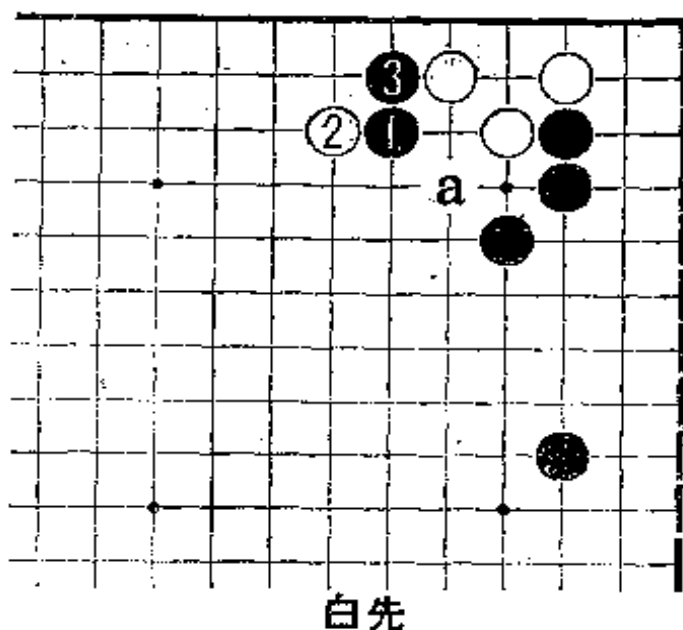
〈第18型〉

定式和劫(18)

脱先定式

这是高目内靠定式的变化。在白脱先的情况下，黑1是此时的攻击常形。

对黑1攻，白a位尖出普通。白也有于2位靠的，以下黑3挡将形成劫争。

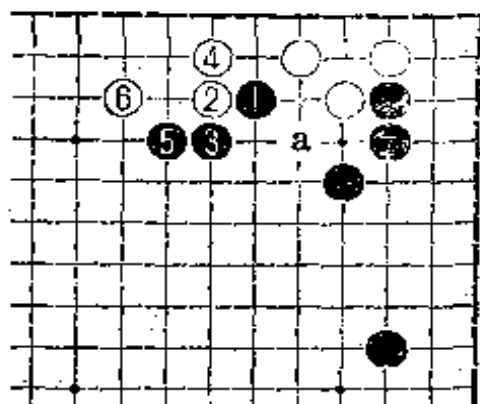


白先

1图(变化)

由于周围的配置情况，白不能于a位尖出，此时白2靠即为一策。黑3从上面扳，则成如图至白6的结果。

白从a位尖出，黑即可在上边形成势力，如图场合则相反，白反从上边出头。由此可见定式运用法的重要。

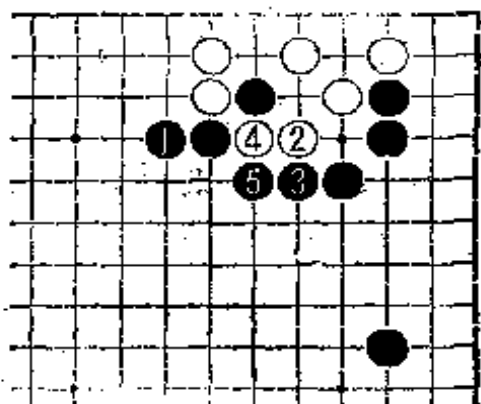


1图

2图(黑厚)

前图白6如不在上边跳出而于本图2位尖，黑3、5弃掉一子在中央筑成厚味。

以上是白靠的场合下的常见变化。



2图

3图（正着）

黑1挡下是一种固执的下法，之后将形成劫争。

白2时，黑3、5扳粘是强手。对于白6扳——

4图（劫）

黑7、9必然成劫。由于白是后手劫，所以先前白靠时，就有一个有无劫材的问题。

另外，由于a位断点十分严厉，所以此劫要比看上去大得多，请大家认真体会这一点。

在这么狭小的地方，双方应接竟如比胶着，在这样的接触战中，稍有松弛，就会招致失败。

5图（基本定式）

这里向大家介绍普通的下法。

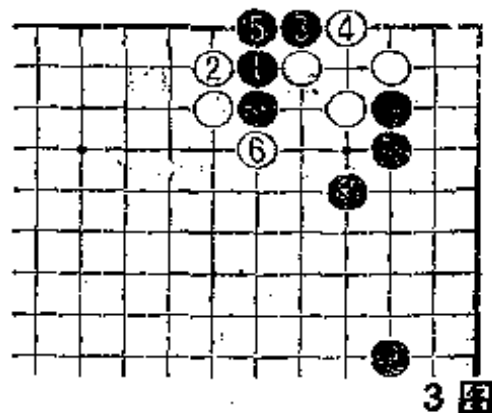
白2尖以下至黑5。之后，白有一手绝招，大家知道吗？

6图（靠）

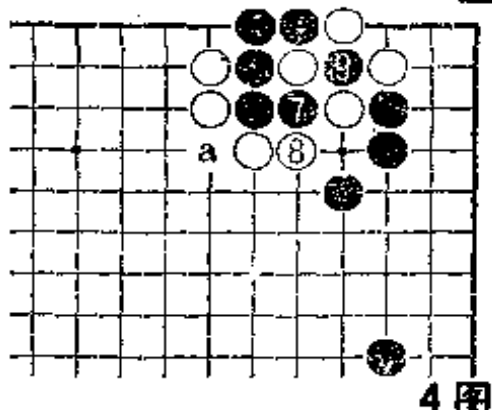
白6靠是好手筋，以下至白10的应接是基本定式。

黑7如果应在a位，白b位再靠。

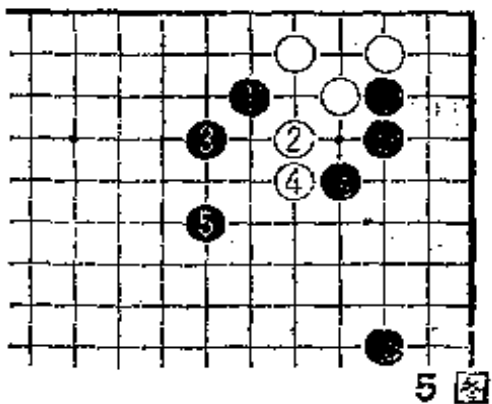
和前述1图和2图的结果比较，可以看出，双方在上边和中央的势力关系正好相反。所以，一定要注意使用定式的场合。



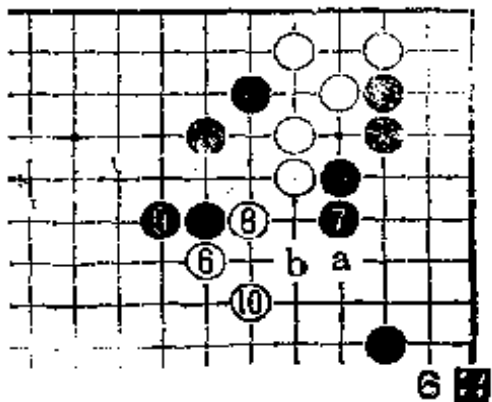
3图



4图



5图



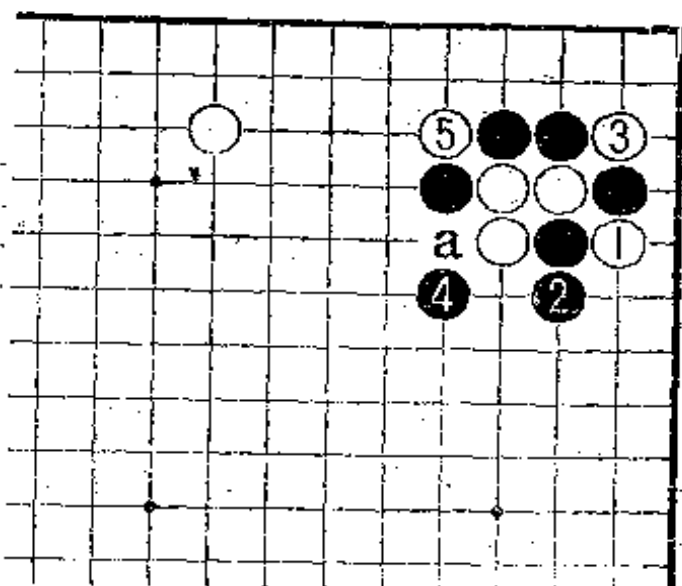
6图

〈第19型〉

定式和劫(19)

惩罚不合定式的骗着

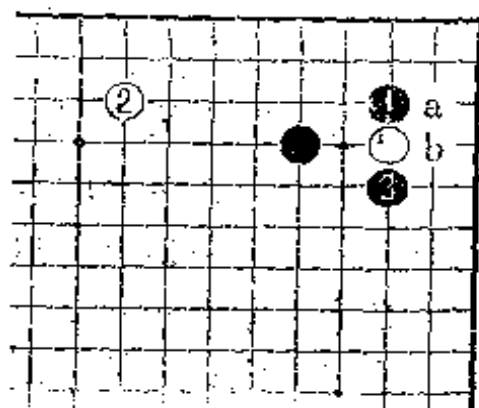
都知道高目两靠定式吧？白1、黑2交换后，白于a位拐才是正确的次序。如图白3打，接下来5位断，是有疑问的走法。黑必须严厉惩罚白棋这种不合定式的骗着。



黑先

1图(经过)

黑1内靠，白通常在a位应，但当白想抢先占据上边时，也有如图白2脱先的走法。



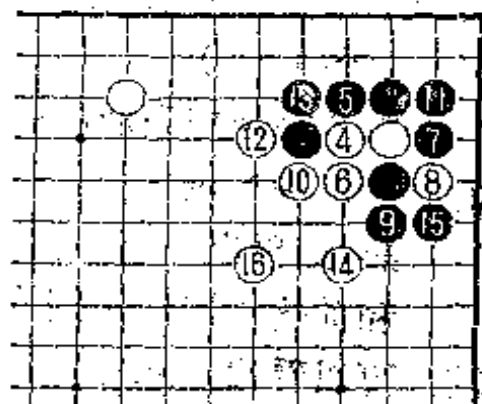
1图

对于白脱先，黑一般于b位下扳。但如图黑3再靠，急切追求战果的下法却不乏见到，这种下法，常常能得到初级棋手的偏好。

2图(基本定式)

接前图。

白4、6后再8断、10拐是正确的次序，以下至白16补断，告一段落。



2图

这是有代表性的基本定式，结果两分。

3图（一策）

对白1的罩，根据需要，黑也可以2、4连爬在右边获取实利。此时，黑6五子连，多爬一手再于8位跳出，这一点十分重要。

黑6如直接跳出，白有a位的先手利，这样白b位的断点即得到强化。

如图白在中央形成充分的厚味，也无不满。

4图（黑不好）

对黑1的断，白2位多送一子，再4、6封锁得要领，这一点十分重要。以下至白12压，形成于白有利的结果。

5图（白薄）

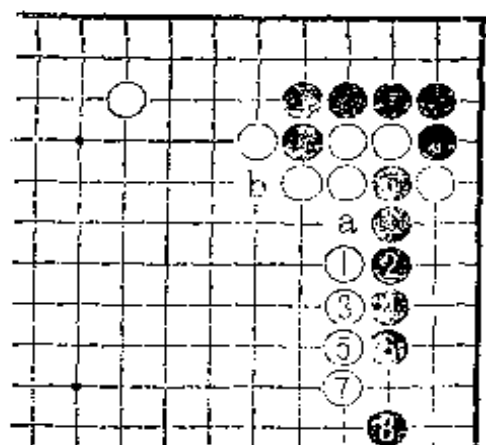
我们已经讲了，白先2位断打，再1位拐才是正确的次序，本图结果即能说明它的理由。

白如直接于1位拐，黑即2位接，以下至白5的结果与基本定式比较，白形稍嫌薄。白抓住机会于2位断打，这一次序十分重要。

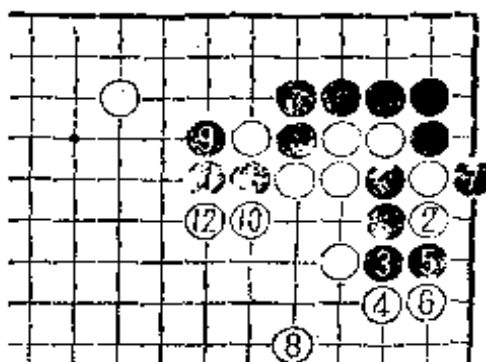
6图（封锁）

回到本型正题。白1打，被黑2枷封锁，白恶。

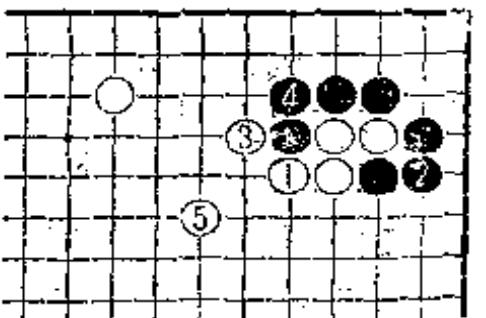
事到如此，白也许只能以3、5求活了。



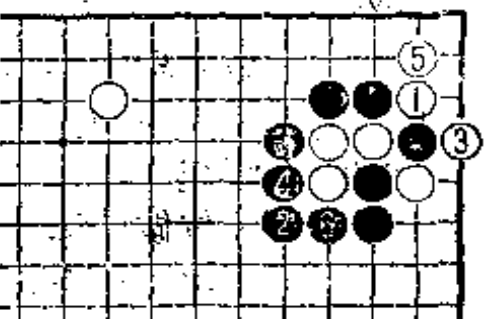
3图



4图



5图



6图

7图（正着）

即使完全清楚白1的断是恶手，但如果不懂得对付白棋的方法，或者把不住行棋的次序，也会失去本来可以得到的胜机，这一点一定要注意。

接下来，黑2、4先手利后再走6、8、10是正确的次序。

8图（对杀）

黑1接，双方最终以对杀决出结果，但战斗于黑有利。

白4夹是好手，之后做出一眼，避免在对杀中出现不入子。

白10如走a位，黑b位挖。

9图（劫）

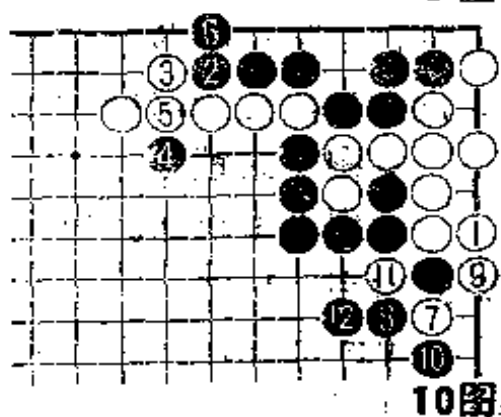
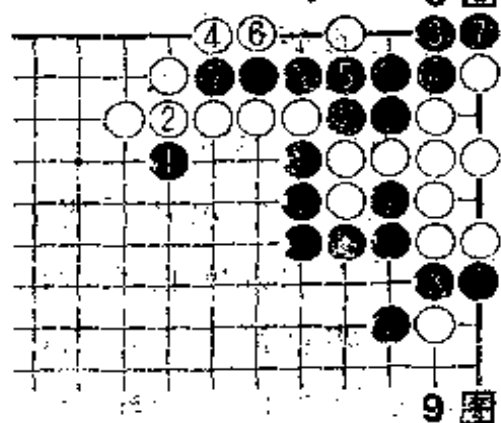
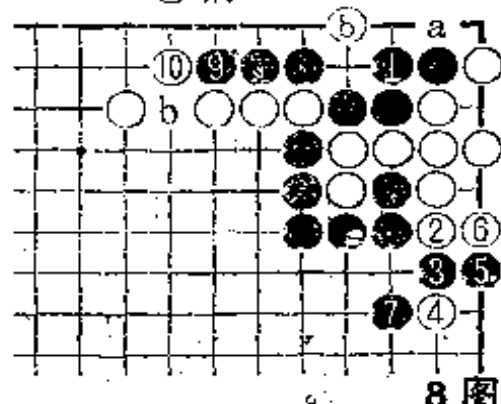
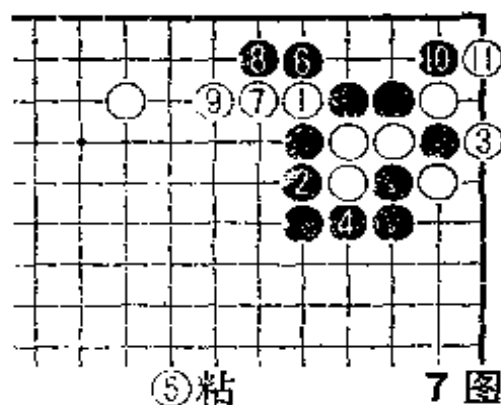
黑1利后再3位立，简明。以下至黑7成劫，由于是黑的先手劫，无疑黑有利。

究竟是哪一方的先手劫，往往能直接影响劫争的胜败，因此，准备打劫时，第一个要考虑的问题就是此劫孰先孰后。

另外，黑3如5位接，则白3位扳，黑变成两手劫。

10图（顿死）

白单于1位做眼是恶手，以下至黑12，白顿死。以上，我们介绍了惩罚不合定式的骗着的方法。

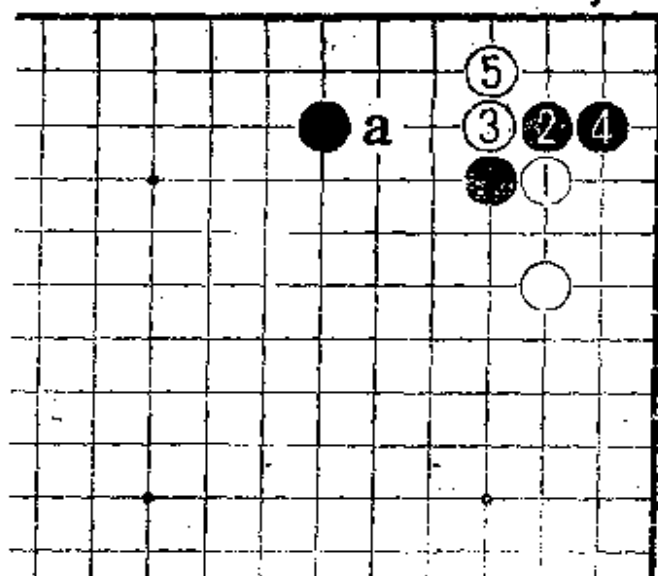


〈第20型〉 定式和劫(20)

关于扭断的问题

白1、3扭断，黑4长虽是应法之一，但并不太好。

对于黑4长，白a碰是腾挪的手筋，如图白5立有问题。知道现在黑的正确走法吗？



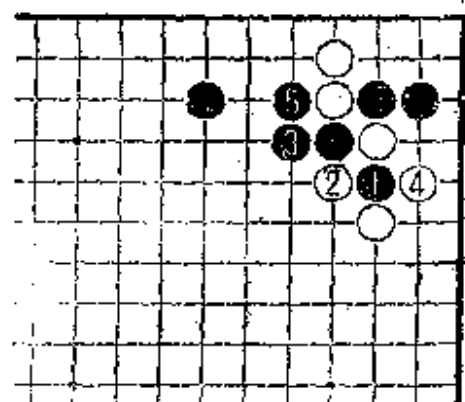
黑先

1图(正着)

黑1、3两手是腾挪的好手筋，以下至黑5，黑让白提一子，却在角上获得很大的实利。

如图结果，当是黑不错吧。

黑必须1位先打，待白2套打时，黑再顺调3位长，这是本型黑棋走法的要领。

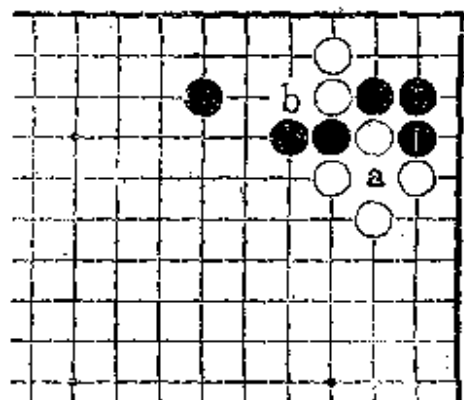


1图

2图(劫味)

黑1先打，待白a粘后，黑再走b位，对于黑棋来讲，这是最佳结果，然而这只是如意算盘。

对黑1的打，白放置不应，保留劫争的余味。今后黑要花两手才能将劫解消，这样，黑棋反而平添负担。



2图

3图（愚形）

黑如3位提，则会被白4位封锁，这一点大家要注意。这是黑上当的棋形。

4图（龟缩形）

黑如能在a位断打并能胜劫，当然很好，但这个劫和前面讲过的天下劫情况一样，黑挑劫大多无理。此时黑也许只能5位粘。

以下至白10，黑成龟缩形。

总之，在定式阶段，要随时考虑到“初棋无劫”的问题。换句话说，哪一方是先手劫，是定式阶段做劫的重要条件。

5图（白恶）

对黑1，白2打是恶手。如图至黑7，白已进退维谷。

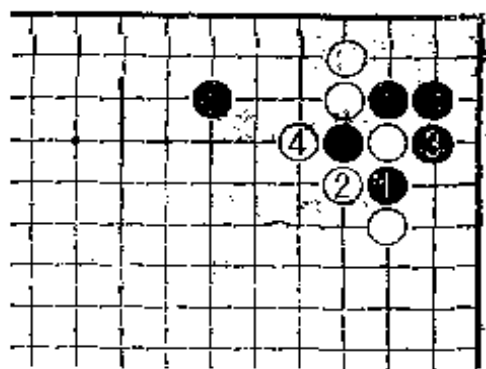
6图（失败）

黑1单长，只能导致失败。白2挡，黑角上二子成被杀之形。

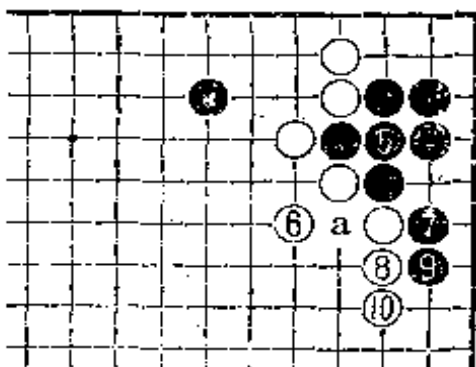
黑如走3位继续抗争，白4跳黑同样不行。

以上，1图的应接为正变，对于2图白保留劫味的思想方法，大家有必要认真体会。包含有劫争的棋虽然难以掌握，但作为一种高级战术，一定要学习并加以运用。

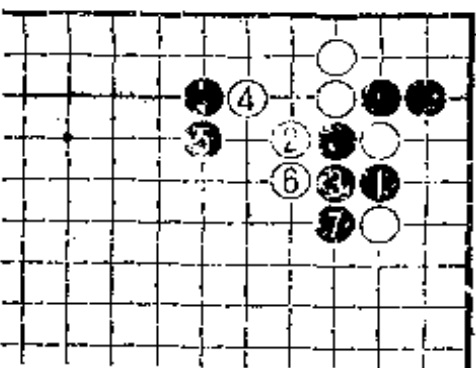
下面再继续讨论。



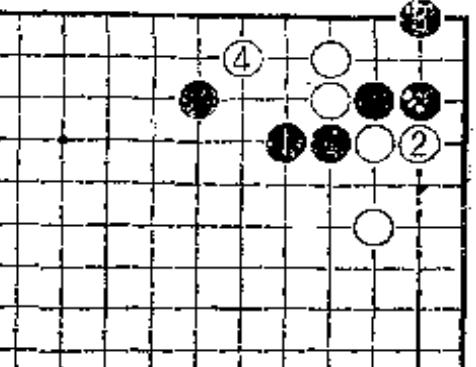
3图



4图



5图



6图

7图（手筋）

接下来，介绍对于黑1，白的正确应法。

黑1长，将力量投入狭小的角部，犯了行棋方向的错误。对此，白2碰是此时腾挪的好手筋。

白2抓住了黑1长留下的弱点，这一招，大家要牢牢记住。

8图（白好）

接前图。黑3至白8，双方应接大致如此，可以认为，这是白好的结果。

黑7如在8位长，白即a位虎，这样，7位的封锁或上边星位的夹击，白必得其一。

以上，白2以下至8的手法，步步棋形好，效率高，白在这里的走法，值得大家细心体会。

9图（白好）

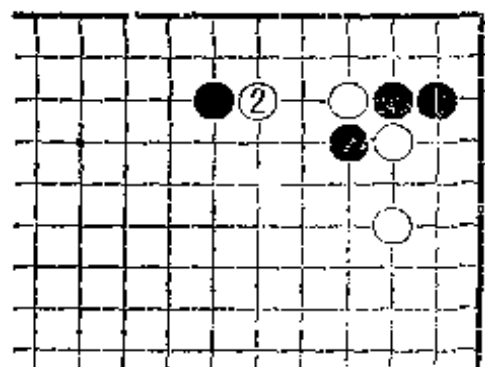
对白1，黑如2位打，白3以下至9征吃黑一子，结果仍是白不错。

如果白征子不利——

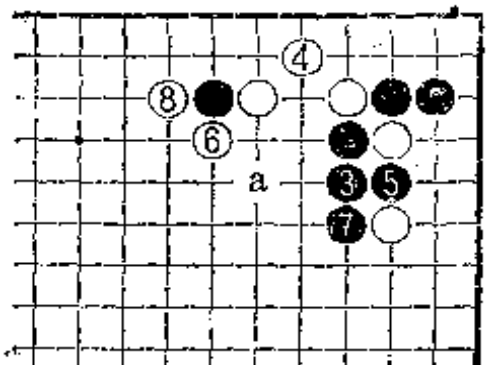
10图（厚味）

白可采取2、4的走法，在中央形成厚味。

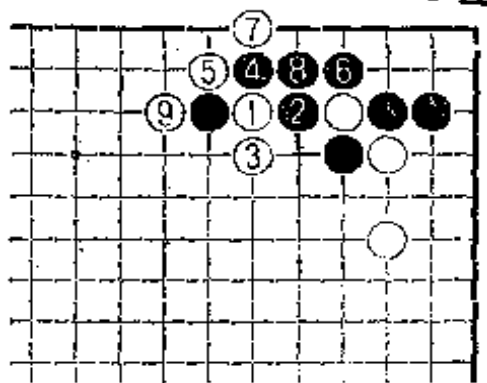
7图和8图是实战通形，大家要牢牢记住。



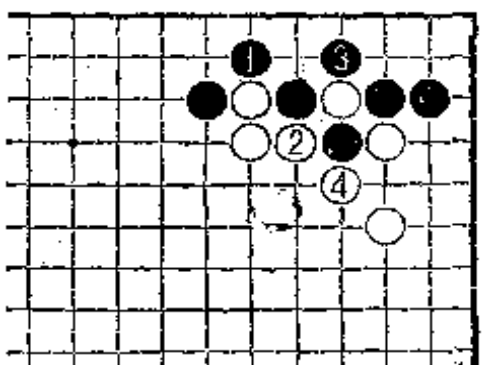
7图



8图



9图



10图

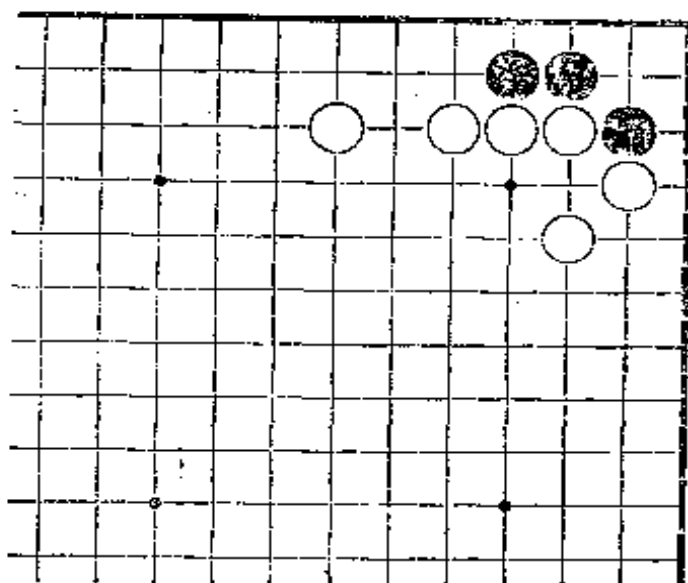
< 第21型 >

死活和劫(1)

三子的死活

无论是进攻的场合，还是防守的场合，常常都要利用劫争。须知无条件的生死与劫争，其间差别极大。

如图，角上黑三子生死如何？



黑先

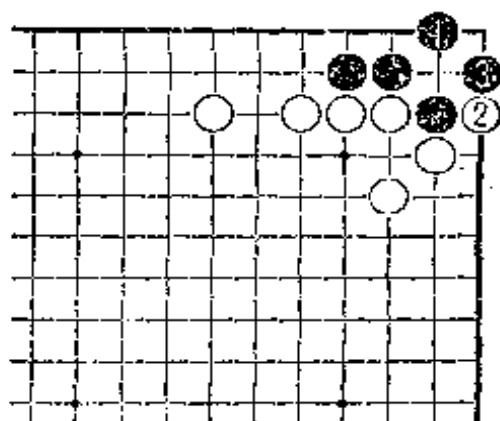
1图(正解)

虽然只是三个黑子，却是一块棋的死活问题。

黑不能无条件做活。

黑1虎，是求活的唯一走法。

以下白2、黑3成活是正解。



1图

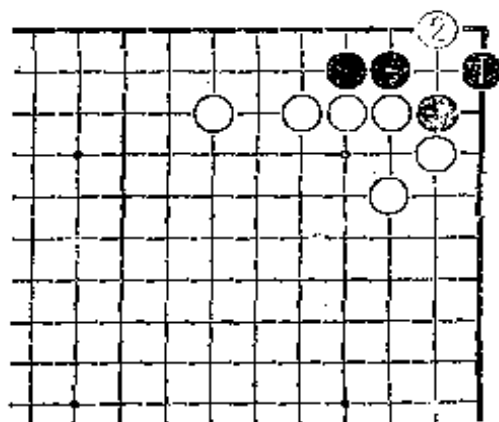
虽然棋子不多，但由于是在所谓充满魔力的角部，变化要比看上去的多。

2图(方向错)

同样是虎，但黑1方向错误。

白2点，黑死。

有“二一多妙手”的说法，此时角部有两个“二一”之点，一定要选择有效的一点。前图黑1和本图黑1都是二一之点。



2图

3图（失败）

黑1接，无谋。白2一挡，黑的眼形无论如何也不够。

这是初级程度的死活题，只要肯动脑筋，就会找到正确的答案。

4图（立）

黑1立，似是而非。此时黑如2位挡，黑3是做活的手筋。

但是，白2并不是此时的正确走法。

那么，知道白2应该怎样下才好呢？

5图（急所）

正所谓“敌方的急所即己方的急所”，1位之点既是黑眼形的急所，也是白攻击黑角的急所。白1点，黑2如接，白3长，角上成为“盘角曲四”。

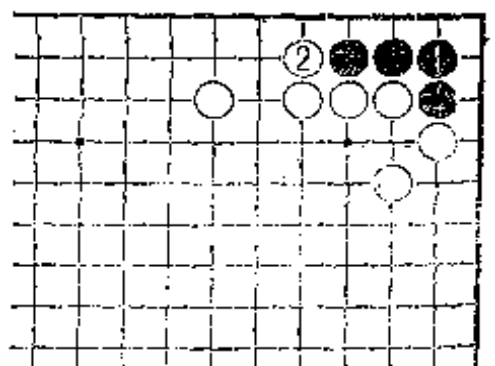
白3如在a位挡，黑3位扑即可做活，这一点要注意。

6图（死）

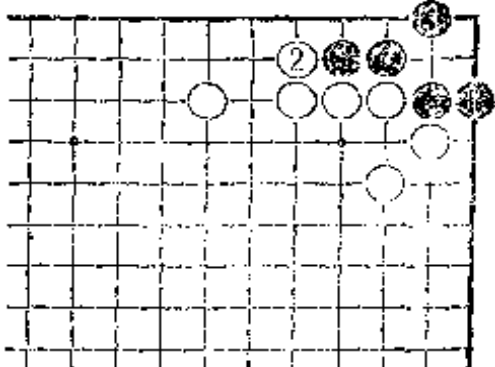
接前图。

尽管黑4、6扩大眼位，但白7一长，黑仍是死形。总之，黑立的走法不行。

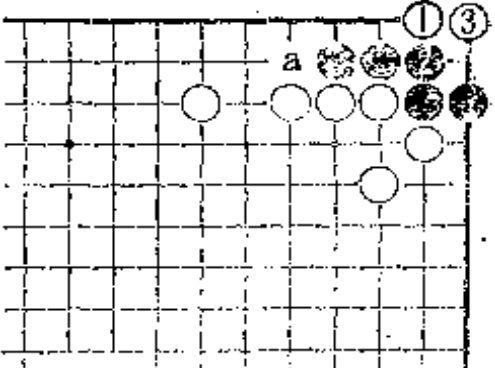
以上，1图黑做劫活以及5图、6图白杀黑的方法，都很重要，是常见的棋形。



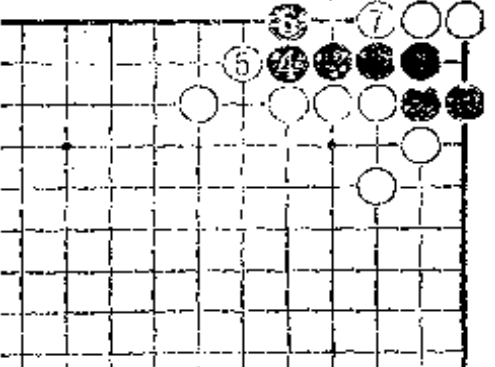
3图



4图



5图



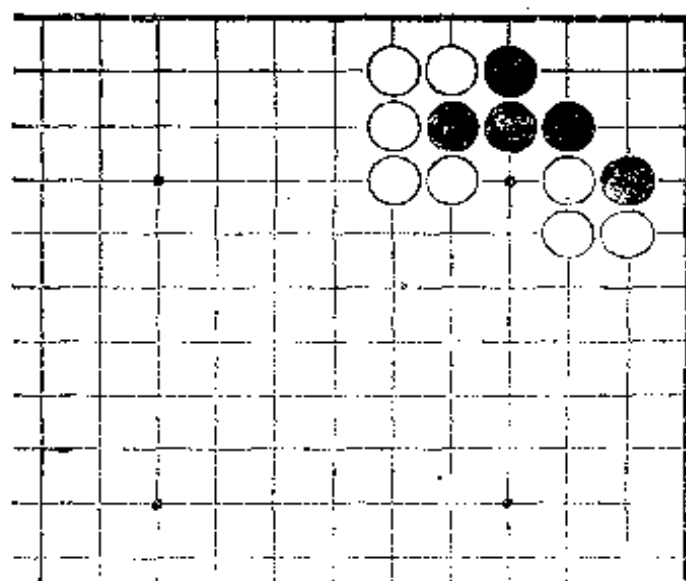
6图

〈第22型〉

死活和劫(2)

实战常形

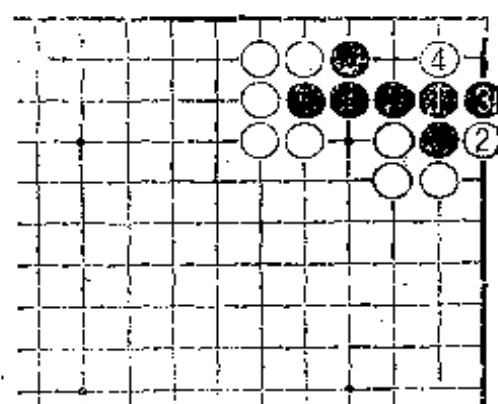
这是在实战中常常出现的棋形，应该了解角上的死活情况。黑角上的眼位不算小，但却难以净活。



黑先

1图(失败)

首先，会考虑到黑1的接，但此着于事无补，白2、4扳点杀黑的手段成立，黑无论无何也做不活。

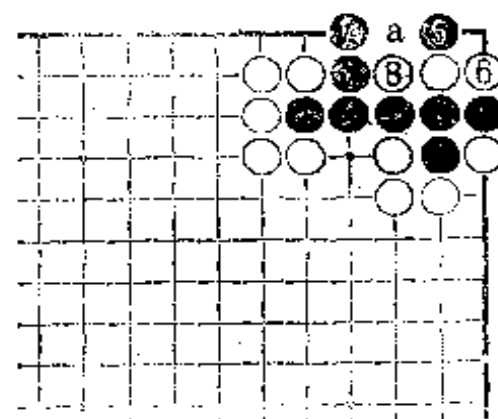


1图

2图(直三)

接前图。

黑5夹的手段可惜不行，在这种情况下，白6、8形成直三。黑7如走8位，白则7位扳。



2图

对黑5，白6如a位打，则黑走6位成劫，这一点要留意。

1图白2、4的走法，正得要领。

3图(死)

有“二一、二二多妙手”的格言，黑1之处，常常是死活的急所，只是本图白有2位点，黑不行。

白4走6位即成“盘角曲四”，也可杀黑，但白4扳、6长，是简明的次序。

4图(点)

白1点，也是杀黑的一种方法。请注意，角上二二之点，常常是好点所在。

接下来，黑2则白3，a位扳和b位扳，白得一即可杀黑。

5图(正解)

黑1虎是正着，以下白2、黑3成劫活。

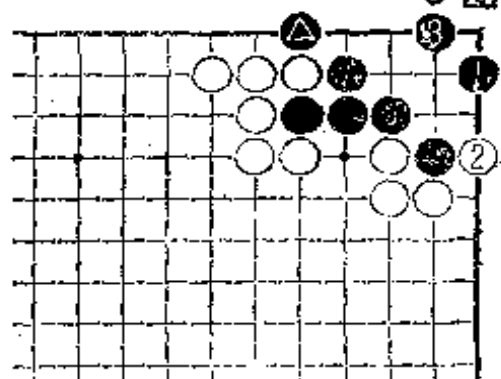
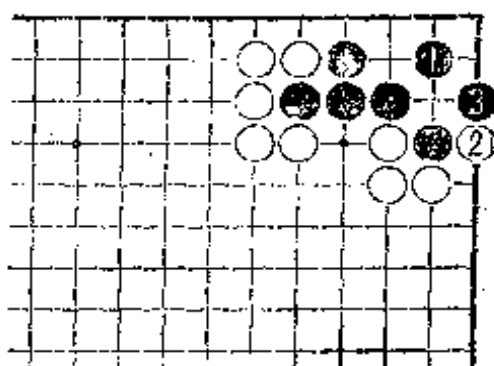
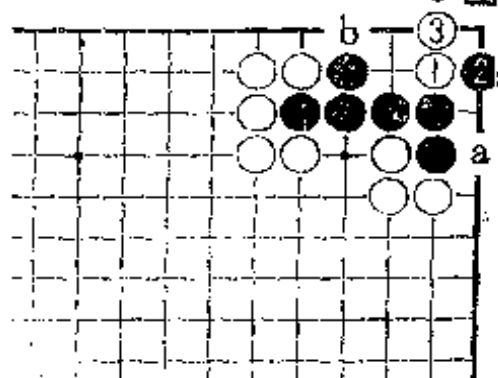
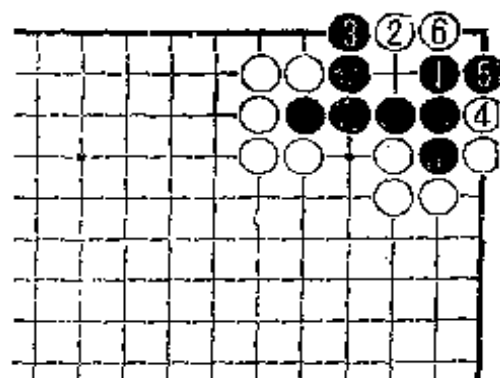
本型黑角不能净活，作为角上死活问题的常见棋形，大家一定要熟记。

6图(类似形)

在黑有▲扳之子的场合，黑1、3是做活的连贯手筋。以后，白怎么下黑都可确保两只眼。这里以后的应接，大家不妨试试。

另外，白2如下3位，黑即2位立。

请注意5图和6图在棋形和应接上的差别。



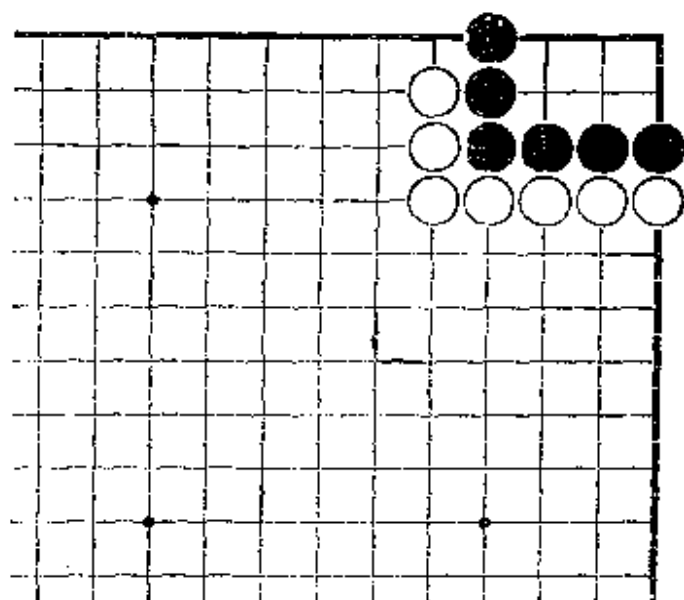
〈第23型〉

死活和劫(3)

入子和不入子

本型即所谓“角上板六”。关于角上板六的死活，要注意入子和不入子的问题。

本图场合，黑角只有一口外气，知道死活的要点吗？



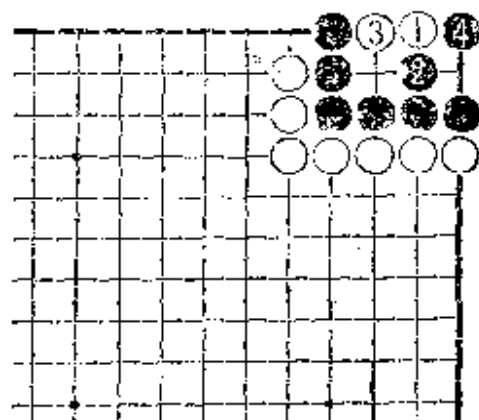
白先

1图(正解)

白1点，是死活的要点，接下来黑2、4成为劫争。

这样的棋形，和所谓的“胀牯牛”有联系，黑棋外气的多少，直接和死活相关。

黑4后，白提劫。



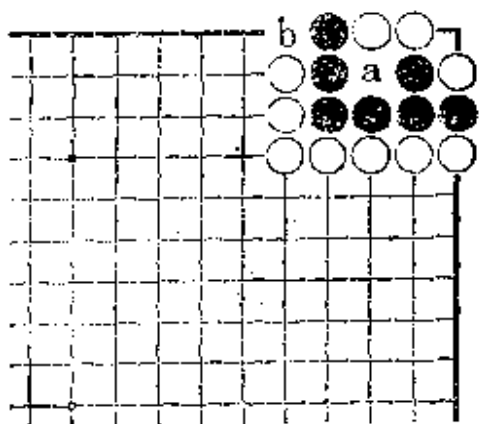
1图

2图(缓气劫)

如图棋形，黑不能在a位紧气，无法以“胀牯牛”杀死白三子活棋。现在大家也许清楚了，对于角上板六，如果有两口以上的外气，就能无条件做活。

白要打赢这个劫，还须先在b位紧气。

这是黑缓一气的劫。



2图

3图（失败）

白1这样点，在本图情况不行。黑2夹后，白3则黑4，白4则黑3，黑无条件活。

本型的解说到此结束。

到现在我们已经知道，对于角上板六，外气是一个很微妙的因素，如果有一口外气，是劫活；如果有两口以上的外气，则成“胀牯牛”无条件活。

4图（问题—白先）

如图，黑角没有一口外气，知道死活如何吗？

5图（正解—死）

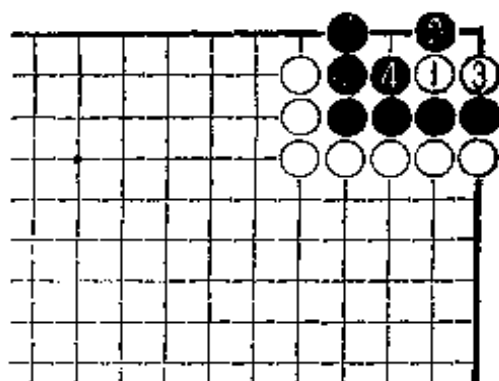
对于角上板六，在一口外气也没有的场合，则是死棋。请牢牢记住，此时白1点是死活的要点。外气的多少不同，死活的要点也会不同。

接下来，黑2则白3，想必大家已经看出来，黑a位不能入子，黑死。

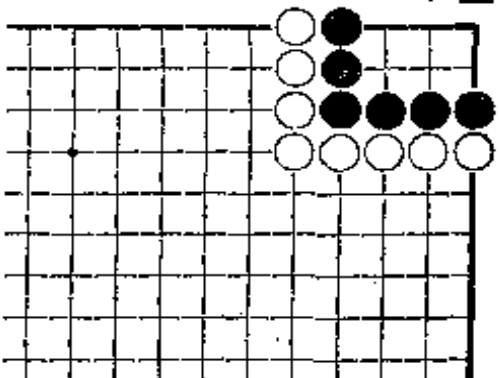
6图（失败）

白1在二一位点，这样黑2顶、4扑，成劫。虽然是白的先手劫，但在这样的场合却是白失败。

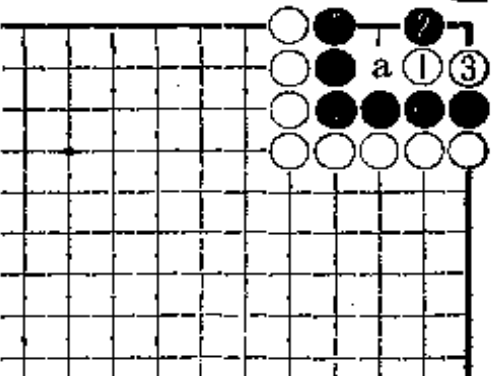
以上，介绍了角上板六的外气和死活的关系。



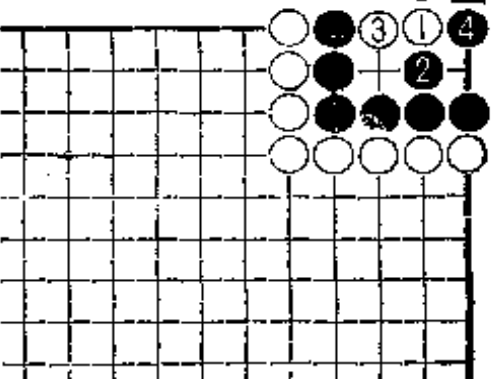
3图



4图



5图



6图

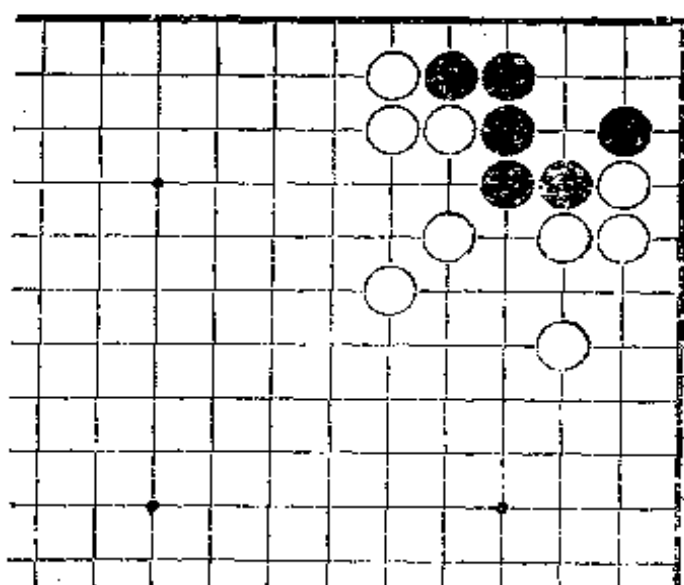
〈第24型〉

死活和劫(4)

两口外气

本型是常见的角上死活问题的基本形，一定要懂得正确的应对方法。

请注意黑外围的两口气。同样，入子和不入子与死活直接相关。



白先

1图(类似型)

这是和基本型类似的棋形。黑角的外气全部撞紧，在这样的情况下，黑角死活如何？请执白先行，由于黑没有外气，问题比较简单。

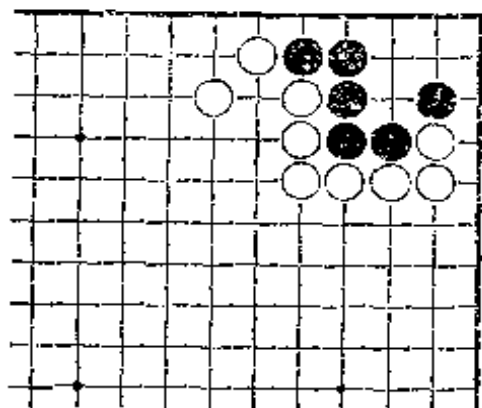
2图(死)

白1点是杀黑角的好手筋，黑如2挡，白3一贴，即可简单收气杀黑。

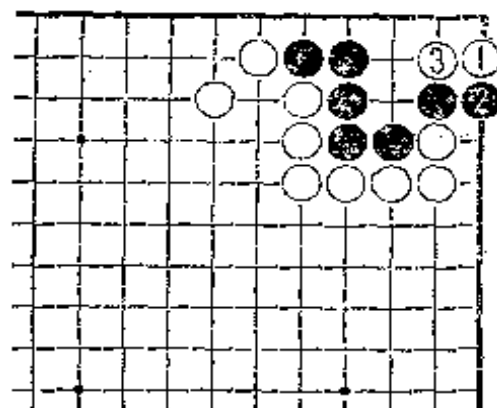
另外，黑2如走3位，白在2位拖回，黑角眼位明显不够。

这道死活题不难吧。

由于黑没有外气，对白的攻击毫无办法。但一定要注意，如果黑有外气，死活关系则将发生微妙的变化。



1图



2图

3图（正解）

在有两口外气的场合，白1的夹是正着，以下至黑6成劫。

总之，黑角如有两口外气，白1夹，结果是劫活；如果外气全部撞紧，则是死棋。

在只有一口外气的情况下，也是劫活，但从后面的变化可以看到，尽管同样是劫，却有微妙的差别。

4图（一口外气）

如图，黑角只有一口外气，现在白1位点，和前图比较，白做劫的方法变了。

白3时，黑利用空一口外气的条件，在4位立顽强抵抗。

5图（假曲四）

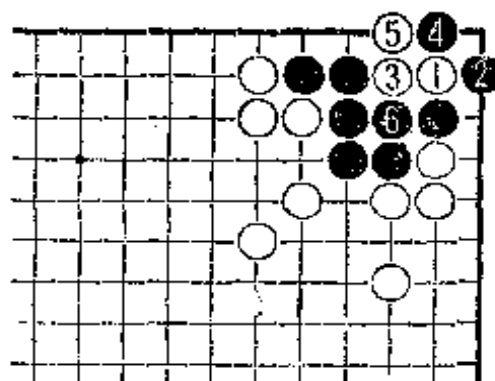
白5紧外气，接下来，请注意白7、9做成假曲四的手段。

6图（劫）

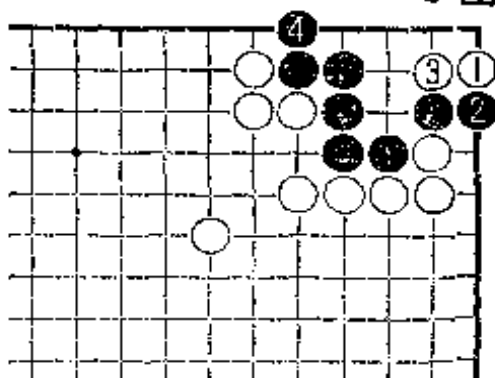
黑▲提白四子。之后白于1位打，黑2、白3成劫。

同样是打劫，但白却能先手占到5图的5位和11位，本图的劫和3图的劫比较，对于白方来讲，显然本图有利。

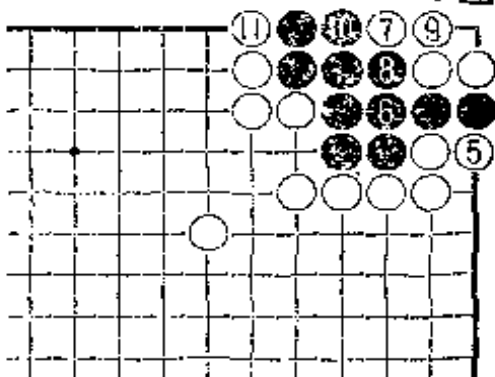
在有两口以上外气的情况下，如果形成本图的结果，则黑可走a位，以“胀牯牛”无条件活。



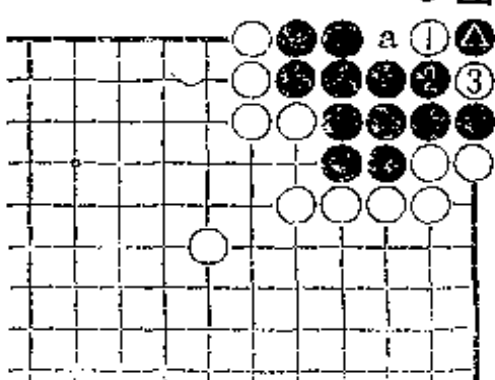
3图



4图



5图



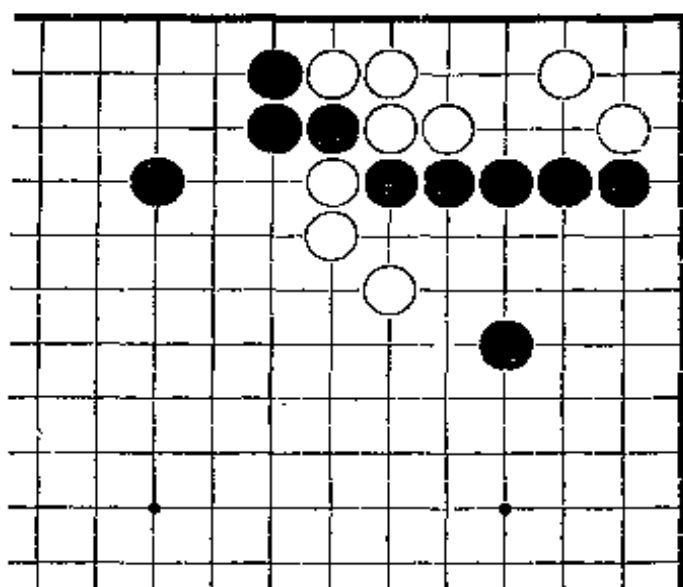
6图

〈第25型〉

死活和劫(5)

薄味和次序

这是从实战中形成的棋形。角上白棋的形状显得薄，只要黑攻击白角的次序正确，就能迫使白棋作出大的让步；如果白棋执意抵抗，则黑的手段越发厉害。

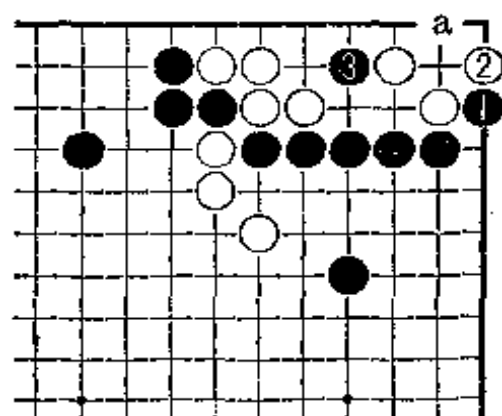


黑先

1图（正解）

第一手黑于1位空扳。

黑1是试白应手的好棋，白如2位挡，黑3跨严厉。

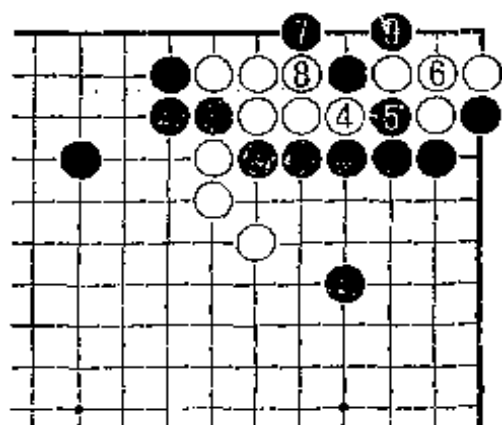


1图

2图（劫）

接前图。

白4冲，黑5打，白6粘，黑7尖。



2图

之后，白8打时，黑9扳即成劫争。黑的走法十分漂亮。

本型的死活，不是创作的死活题，它完全取材于实战，主要是为了研究双方走法的得失。1图黑3时，白走a位尚可在角上小活，但左面四个要子将被吃掉，白显然不行。

3图（变化）

如果左面四子重要不能丢，白只得在2、4让步，这样，黑可得到1、3打的先手利。

总之，对于黑的进攻，白顽强抵抗则如2图打紧气劫；白如让步，则仅能两眼活棋。以上，是基本图中白角的基本情况（白对角上薄味放置不管）。

4图（失败）

黑1先跨，失败。以下至白6，白活。

对于本型，2图形成劫争的变化是重点，希大家熟记。

下面，我们顺便介绍形成本型的经过。

5图（常形）

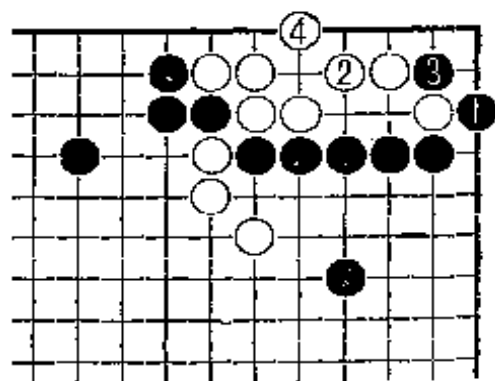
如图情况，白1打入。以下黑2至黑10是变化常形，即本型的厚型。

黑4长是强手。黑4如下5位，让白7位渡过，虽是简明型，但却稍缓。

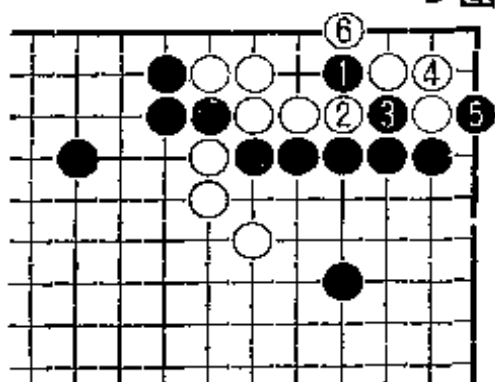
6图（大同小异）

接下来白1至黑6，是定式化的走法。如图结果，与基本型大同小异，只外围配置略有不同。

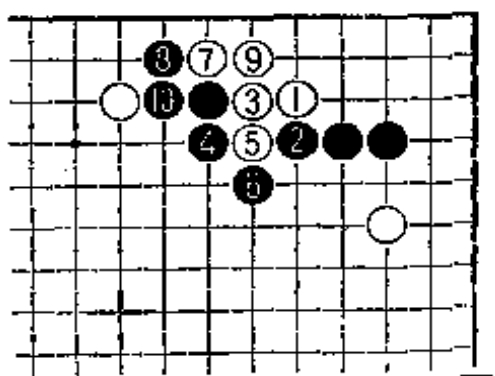
白1如2位断，则黑a位扳。



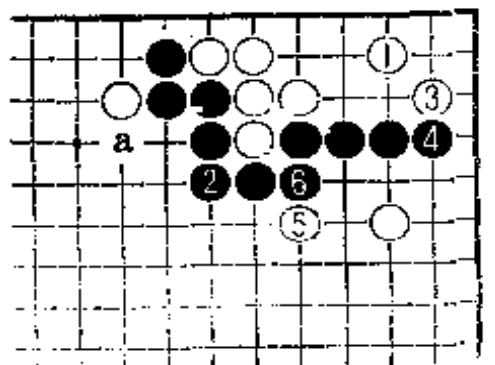
3图



4图



5图



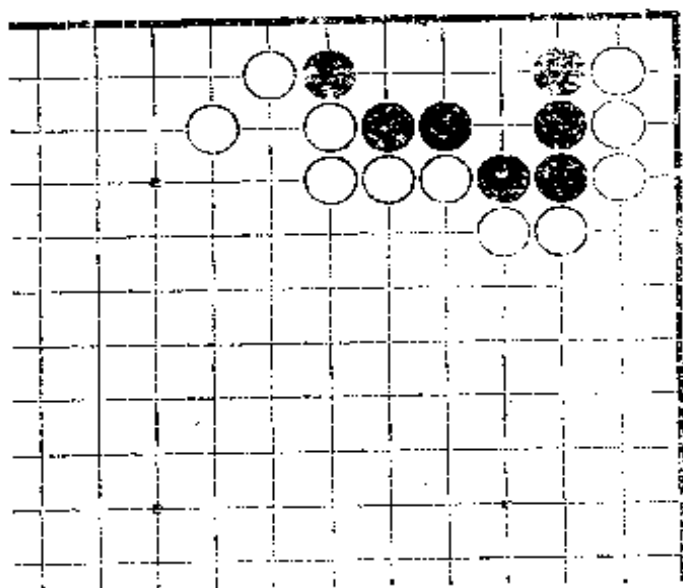
6图

〈第26型〉

死活和劫(6)

需要硬背

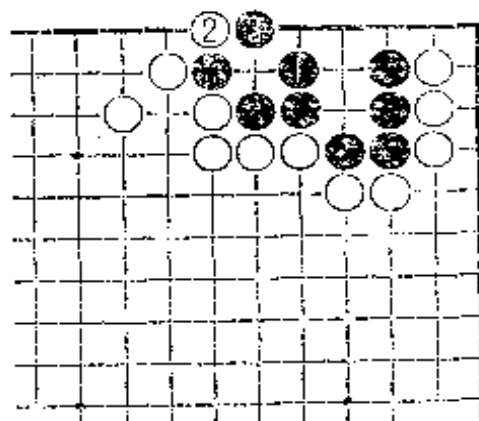
这是边上死活基本形。在黑撞紧气时，知道死活结果吗？本型是实战中经常出现的棋形，一定要熟悉它，对它的死活变化需要硬背。



黑先

1图（正解）

在没有外气的情况下，黑不能无条件活。如图黑1、3做劫是正解。



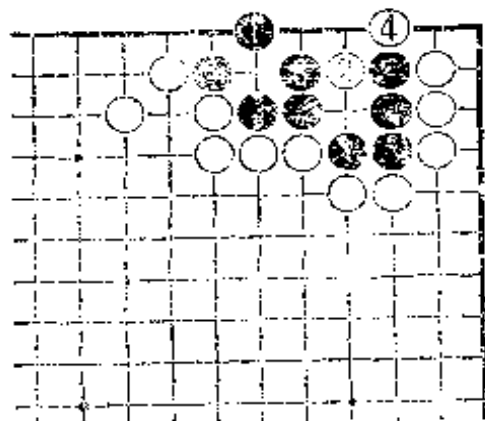
1图

2图（失败）

黑1反虎不成立。白2、4后，黑四子成叫吃状态，黑无条件死。

本型的变化到此为止，但对于有外气的情况或者类似的棋形，其死活变化则需要进一步搞清楚。如果把握不住两者在死活变化上的相互关系，在实战中就会走错棋而后悔莫及。

如果黑有外气，死活变化就会不同。在实战中，有外气的情况会更多些。



2图

3图（有外气）

如图场合，知道黑棋的死活结果吗？

与基本型不同的是，右方黑四子尚有一口外气。这可是生死攸关的一口外气啊！

4图（活）

在这样的情况下，如果仍采用基本型打劫的方法，则是错误的。黑的外气一点没发挥作用。

黑1反虎是正解，黑无条件活。

白如2、4，则黑3后再5扑。请注意，由于黑的一口外气，白4时，并未对黑四子形成叫吃状态，所以黑5扑成立。

5图（类似形）

黑右方四子撞紧了气，但左方情况不同，黑也能无条件活。

也许稍困难一些，考考大家，知道如何对付白1的攻击吗？

如何活用▲一子是关键。

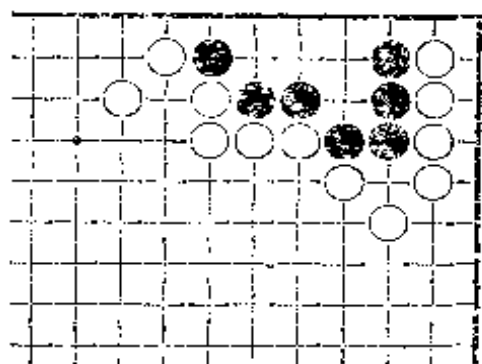
6图（手筋）

请注意黑棋的手筋。

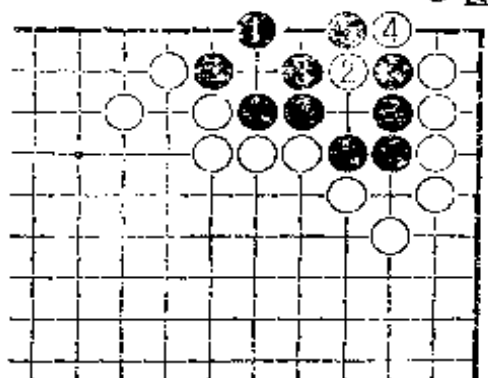
对白1，黑2立。

接下来，白3时，黑4是手筋，黑已成活形。

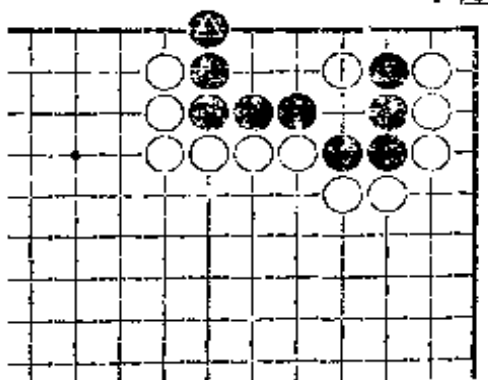
之后，白至多还能在a位长走成双活。



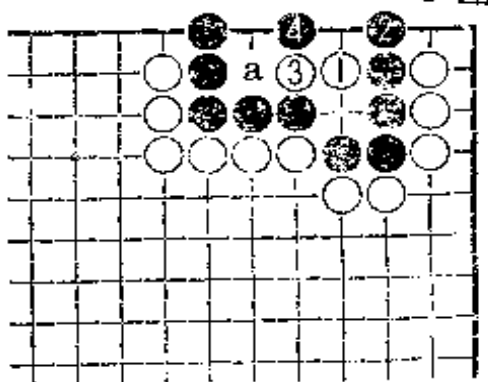
3图



4图



5图



6图

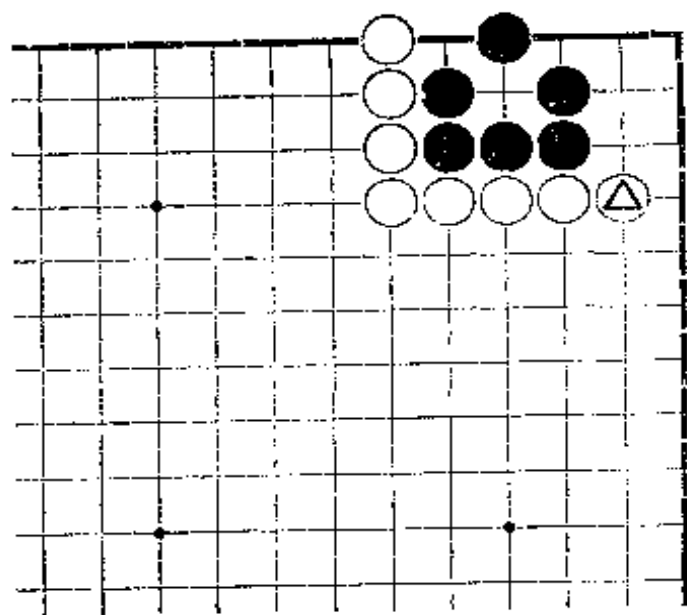
〈第27型〉

死活和劫(7)

立的威力

在有白△立的场合，角上黑棋不能净活。

请充分发挥立的威力，有效地攻击黑角。

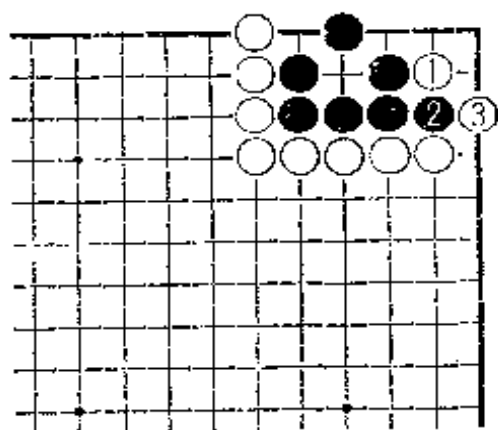


白先

1图（正解）

慢手慢脚不能奏效，要直接破坏黑的眼形。

白1跳，好手，如此黑已不能净活。



1图

2图（劫）

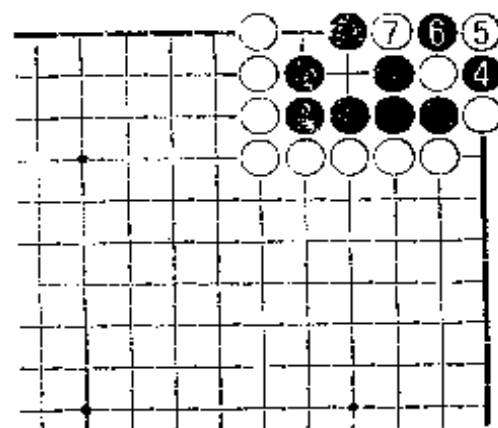
接前图。

黑4、6连扑是手筋，黑只能这样拼命求活。

白7提，这是白的先手劫。

白利用△的立，拉开步子于1位跳，最后形成先手劫，这是正解。

还有一种走法也可以形成打劫活，下面，我们进一步分析两种打劫办法的得失。



2图

3图（小飞）

白1小飞，也直接破坏了黑的眼形，仍然是打劫活。

对白1，黑2如应在a位，结果相同。

4图（黑先手劫）

白3是利用角的特殊性的好手，以下至黑6成劫。

那么，本图也能称为正解吗？

不能。本图和正解图的主要区别：在于劫的先后手不同，很明显，本图不如正解图。对于白棋来讲，虽然同样是劫，但差别很大。

5图（官子损失）

白棋成了后手劫，就会损失一枚劫材，不仅如此，此劫一旦失败，白在地域上还要招致损失。

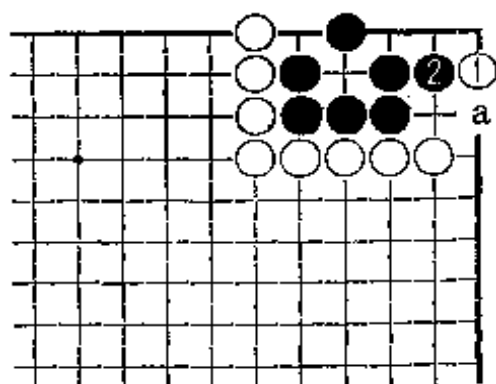
如果黑胜劫，以后便有1位冲的官子便宜。白不得不2位让步，至白6，再将黑a冲的权利计算在内，和2图正解比较，白地约损失3目。

不过，2图黑地要多1目，所以本图和2图实际相差两目。

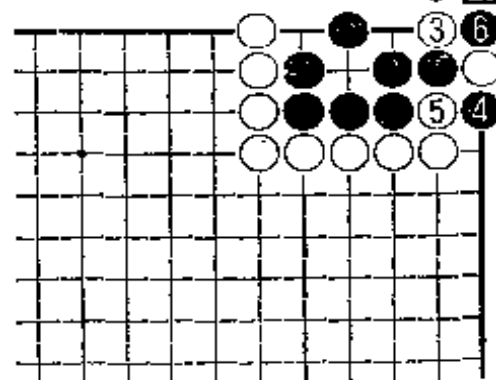
6图（失败）

白1、3仅此而已，什么手段也没有了。

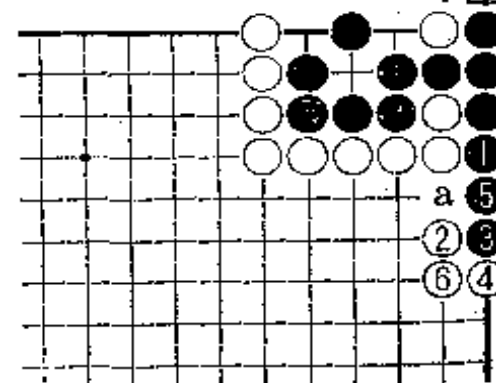
和劫活相比，差别太大了。



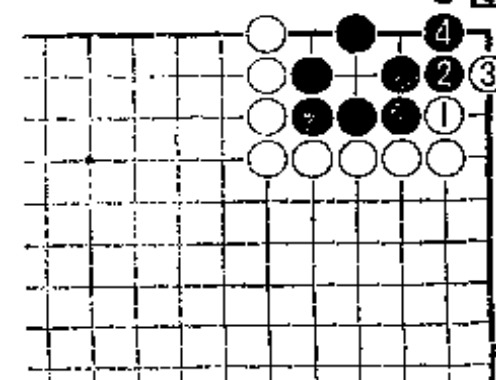
3图



4图



5图



6图

〈第28型〉

死活和劫(8)

劫乎，死乎

角上的黑棋不可能净活，这一点并不难判定，但到底是劫活呢，还是净死？要弄清它就有些难了。

不用说，白的第一着十分重要，接下来黑的应手将是本型的焦点。

1图（失败）

白1打，轻率。

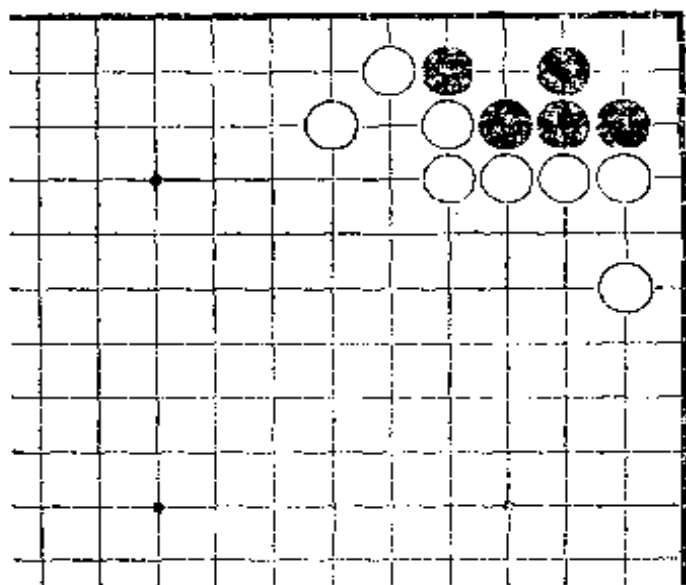
对白1打，黑2挡即成劫争。

对于本型，初学者常常会走成这样的结果。其中黑2不怕打劫，顽强抵抗，可算是活用了本书的宗旨。

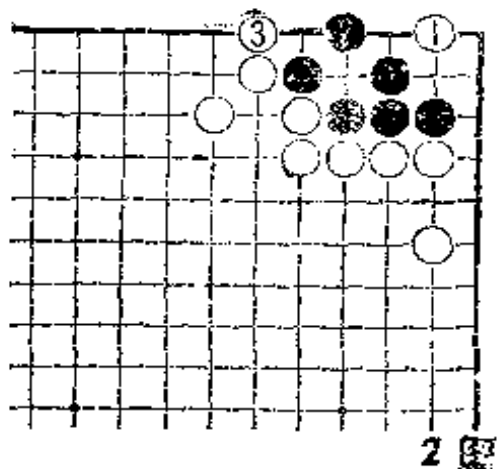
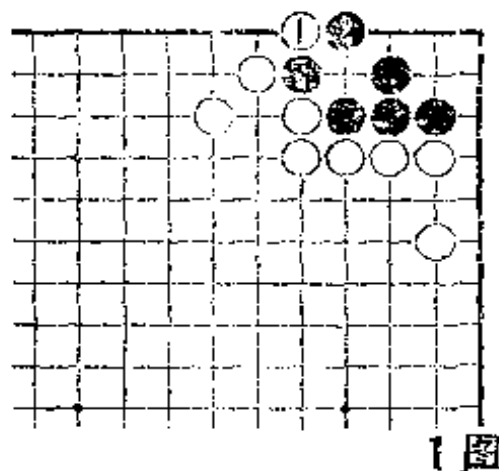
2图（第一手）

“二一多妙手”，白第一手占二一是急所。这一手大家都能看出来吧。接下来黑如2位做眼，白3位立，黑无条件死。

然而本图并非正解，黑2有顽强做劫的手段。



白先



3图（正解）

黑2扳，是难以发现的手筋，却给黑角带来一线生机。白如3位挡，则黑4成劫。

黑还得在a位走一手，才能成为以紧劫求活，所以这是白缓一气的劫。

以上的变化是否成立，还要看左方白棋的配置情况。

4图（点）

对黑的扳，白1位点是最强手，白企图全部杀死黑角。但在如图场合，应接至黑6粘，由于黑有a位爬的出路，白不行。

5图（死形）

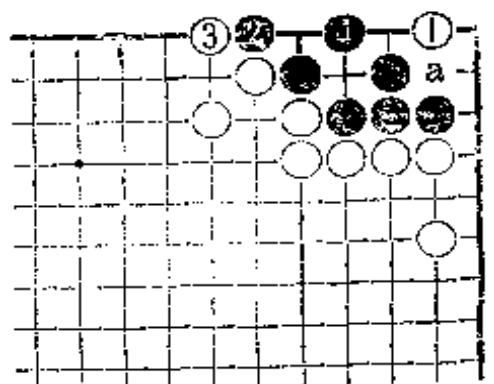
如果在白有△子，黑不能逃出的场合，白3的点即能成立，以下至白7、9，黑成直三。

也就是说，假如周围白厚，则黑角将被无条件杀死。本型的情况，白可按3图走成缓一气的劫。

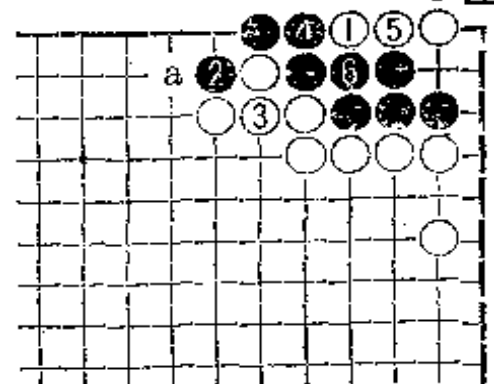
6图（类似形）

这是和基本型相类似的棋形，如图黑于1位补。

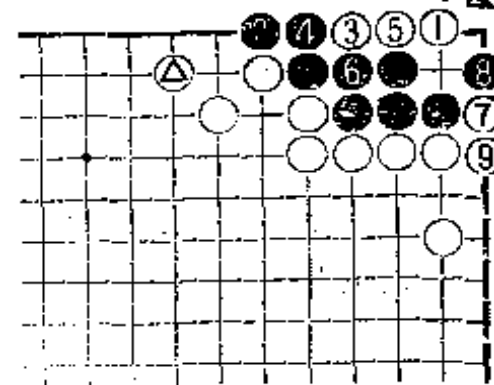
黑1如a位挡，则白b位点，结果将形成于黑不利的缓一气的劫。黑1做眼，准备打紧劫求活是此时的正着。



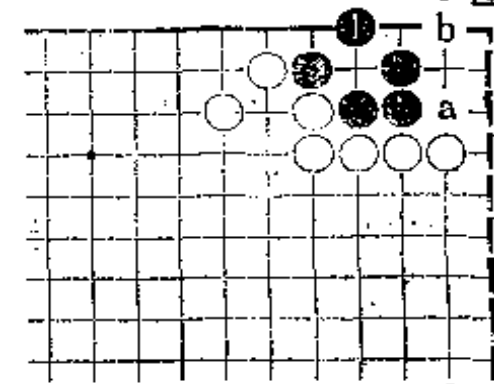
3图



4图



5图



6图

〈第29型〉

死活和劫(9)

扩大眼位

知道如图在三线上并排着的四个黑子的死活吗?

外围白棋十分坚实,黑很难先手达到扩大眼位的目的。

很明显,这是一个扩大眼位的问题,由于黑左右均无先手,要获得活棋所必需的最小限度的眼位也很困难。

1图(失败)

黑1尖,可惜不是先手。

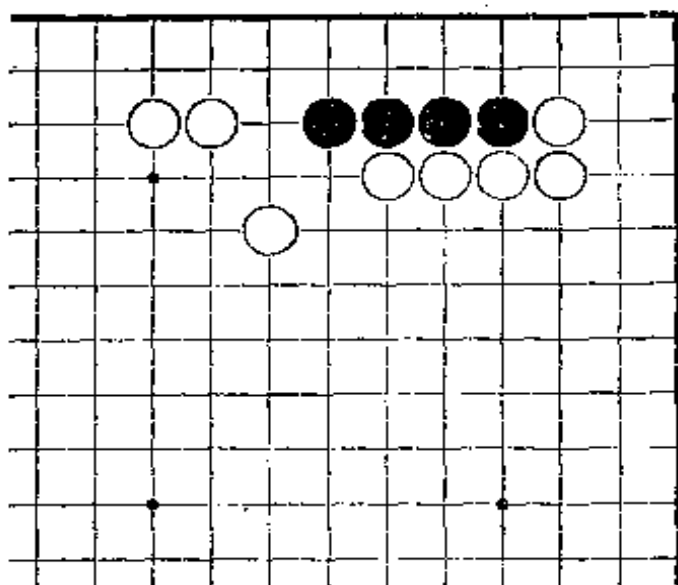
此时白2、4扳接十分必要,这样,黑不得活。

2图(死)

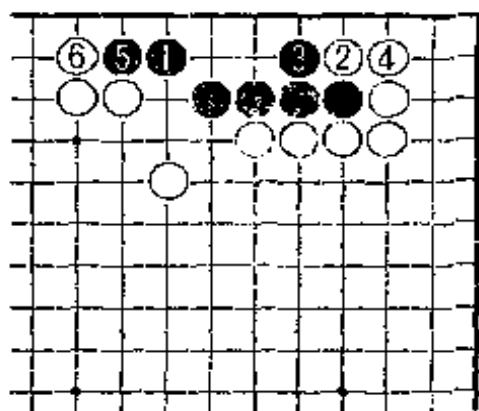
黑1、3扳立,此时白4位尖成了要害之点,以下应接至白8,黑仍不得活。

黑如1、a扳虎,白仍4位尖,结果相同。

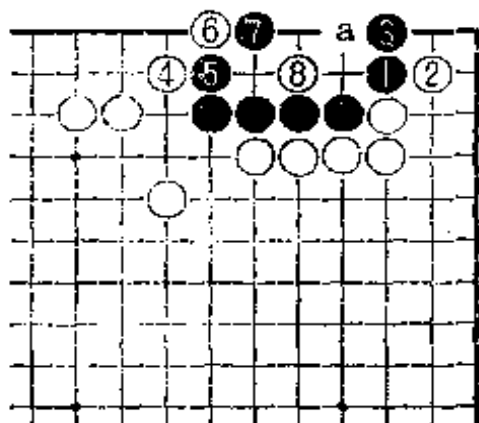
那么,黑应该怎样来扩大眼位呢?



黑先



1图



2图

3图（主观）

黑1、3准备打劫，往往是各种紧急情况下的应急办法。

黑当然希望白a位打，黑即b位做劫。然而，这里只是黑的一厢情愿。

4图（顿死）

白1点，好手，黑如2位挡，白3、5是次序，黑被杀。

如图场合，当左右均无先手，无法获得活棋所必需的必要大的眼位时，有一种特殊的做劫手段，常常能打开困难的局面。

5图（正解）

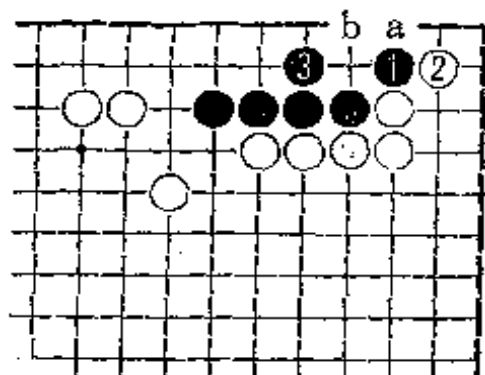
有各种各样的扩大眼位的办法。本型黑左右只能占到一处，无法保证活棋所必需的空间，在这种情况下，黑1、3连扳，将起到意想不到的作用。

接下来，白如4位打，黑即5位做劫，此时黑已有了起死回生的希望。

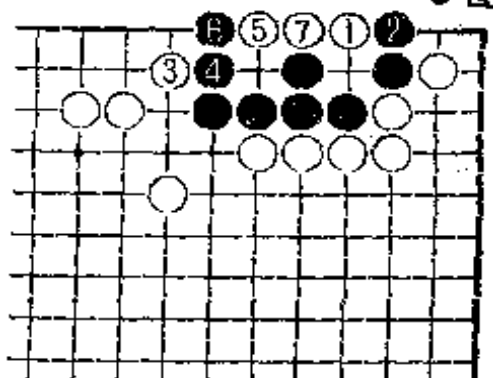
6图（劫）

对于黑1、3的连扳，白如4位接，黑再5位尖，这样，黑如愿以偿地实现了左右同时扩大眼位的目的。

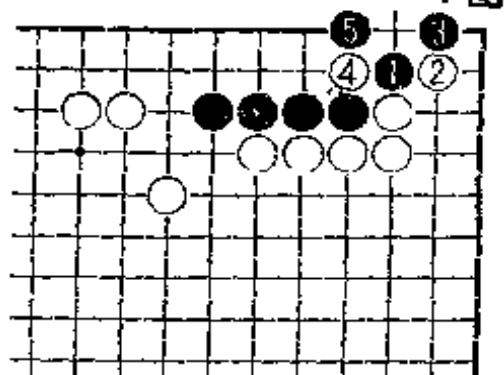
之后白a断打，仍成劫争。



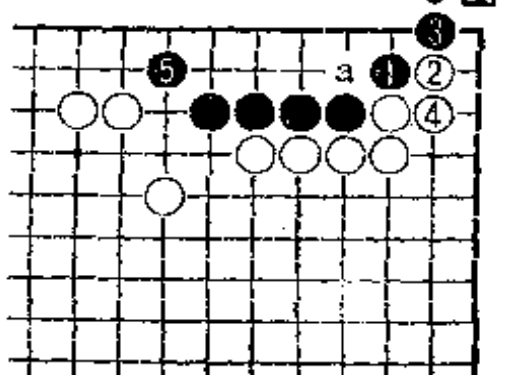
3图



4图



5图



6图

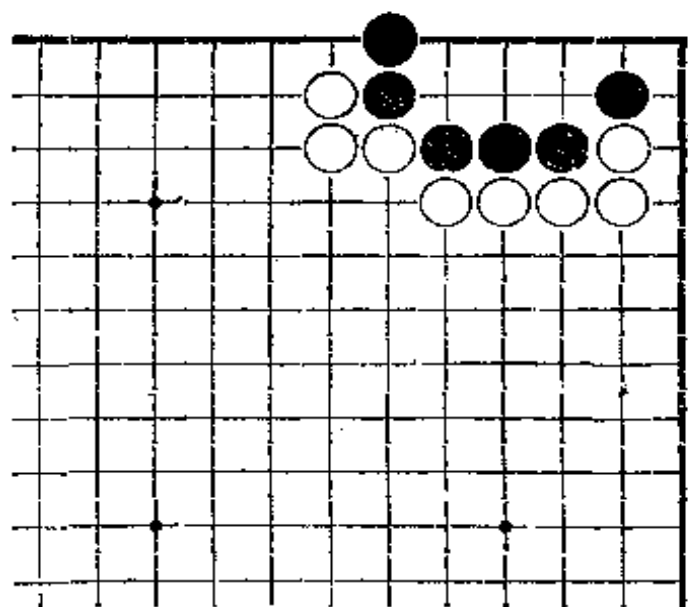
〈第30型〉

死活和劫(10)

是板六吗？

由于黑撞紧了气，白利用角部的特殊性，可以做成劫争。

请注意，有“板六是活棋”的格言。



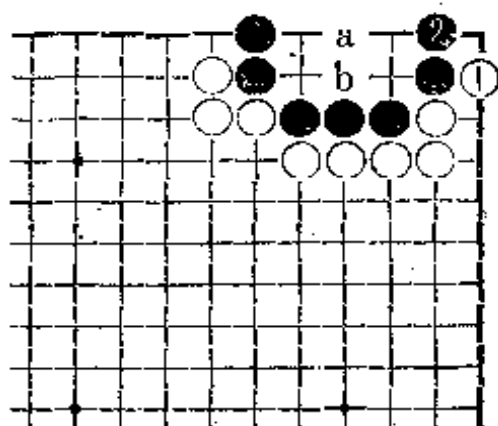
白先

1图(板六)

白1扳，虽是常法，但黑2位立，形成板六，黑活。

接下来，白a则黑b，白b则黑a，黑确保两只眼。

白1送黑做活，显然是一着大恶手。



1图

2图(失败)

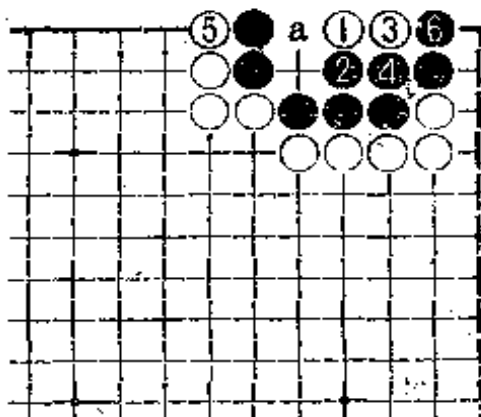
白1点，仍然不行。

白1的点常常是好手筋，但在本图场合，右边是角，黑利用角部的特殊性可以做活。

接下来，黑2至6。

由于右边临角，此时黑在角部有做眼的余地。

白3如下6位，黑则走a位。



2图

3图（正解）

白1夹，是利用角部的特殊性攻击黑角的急所。和1图黑形成板六比较，可以看出“敌方的急所即己方的急所”这句格言的含义。

接下来，又出现了黑2立后，白该如何处理的问题。

总之，在角部的接触战中，二一之点常常是考虑的对象，有这样的体会吗？

4图（劫）

白3跳，好手，白5在上边先手利后再7位扑，成劫。黑气已全部撞紧，不可能有其他活路。白7如下a位，黑下7位则成双活。

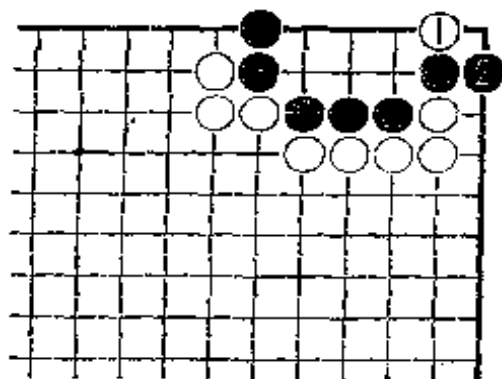
5图（稍差）

白1断也是好手，以下黑2、白3仍然成劫。但白未能得到上边a位挡的便宜，和4图结果比较，本图稍差。在细棋的情况下，也许这点差别正关系到胜负。

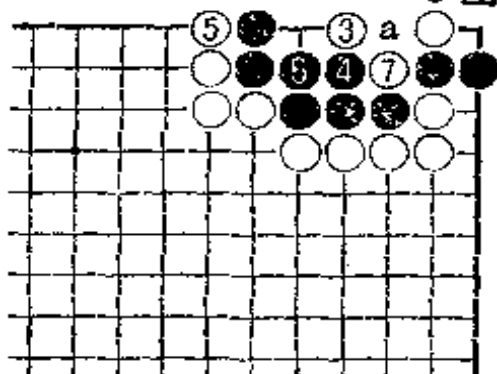
6图（变化）

对白1，黑如2位挡，则白3简单成劫。白如走a位，黑b位接，仍然是劫。

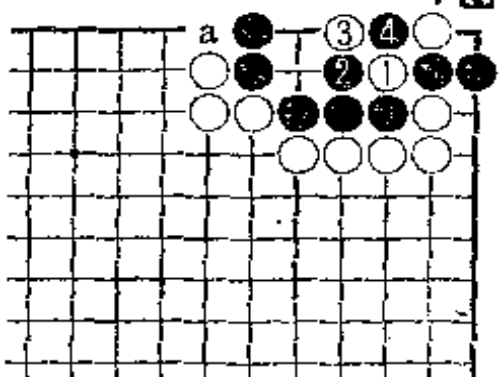
应该指出的是，对5图白1的断，中间黑三子即使只有一口外气也将是活棋。



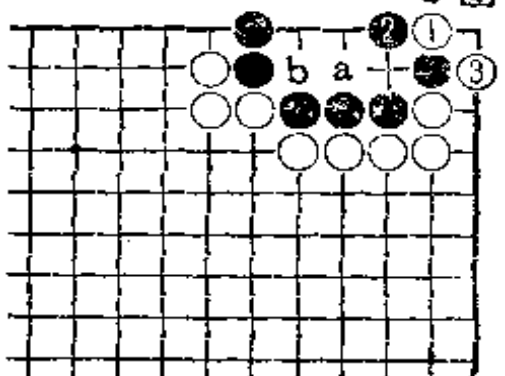
3图



4图



5图



6图

〈第31型〉

死活和劫(11)

劫争常形

这也是实战中在角部经常出现的棋形，黑角不能无条件活。

注意，外气状况和死活相关，在应接时，这一点要特别留心。

1图（正解1）

白1扳，缩小黑的眼位，紧接着在3位急所点，是连贯的好手。应该注意的是，如果外围白棋并不坚固时，白这样下就可能不成立。

还有3图的办法，本型情况下，哪一种都是正解。

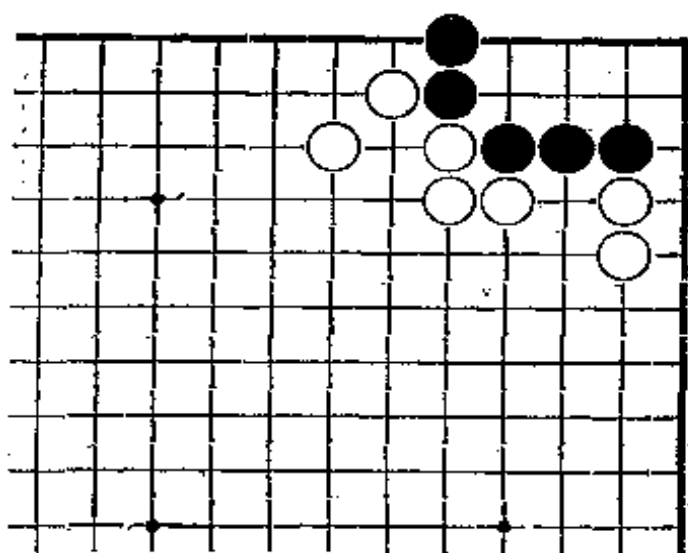
2图（劫）

接前图。

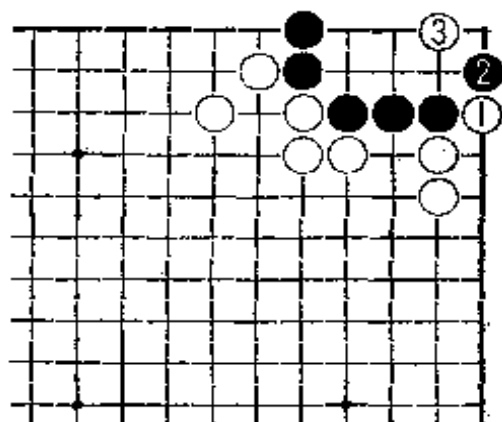
黑4靠，以下至白7成劫。

白即使胜劫，黑仍是大眼，所以当外围白棋尚有死活问题的时候，这样下也有一定的危险。

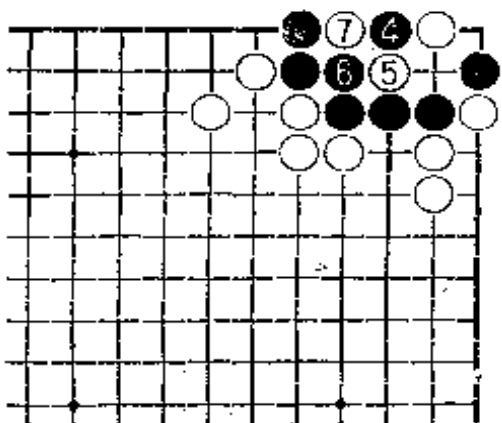
先扳后点，是这种情况下的正统杀法。此劫如黑胜，角部黑有六目强。



白先



1图



3图（正解2）

白1夹的办法，此时也相当不错。

4图（劫）

黑2至6成劫。黑如胜劫，角部黑地七目，白如胜劫，则是味道很好地得到a、b的提。

黑4如在5位夹，则形成和正解1相同的劫。另外黑4还可在6位扳，待白5位挡时，黑即脱先。总之，各种变化的优劣难以一概而言，作为一种变化，可认为都是正解。

5图（失败）

由于黑外围×处尚有一气，此时白于1位点不行。

以下黑2、4、6，白7时，黑8弃二子即可活，白失败。

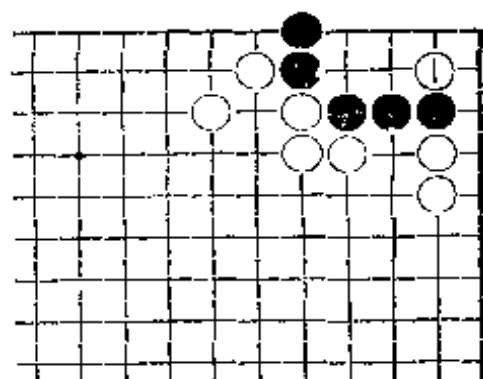
×处收紧气的场合，白7可在a位紧气，仍然是劫争。

6图（类似形）

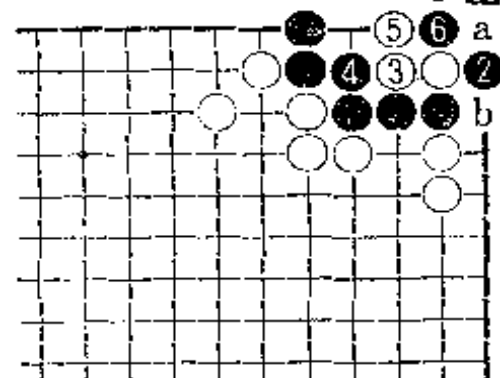
外气全部撞紧的场合，白1的点也是正解，前面的两种方法当然也成立。

三种办法都是劫争。

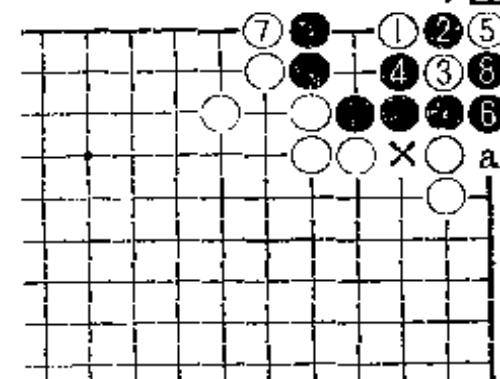
究竟选择哪一种打劫的方法，在实战中，要根据周围的具体情况来决定。



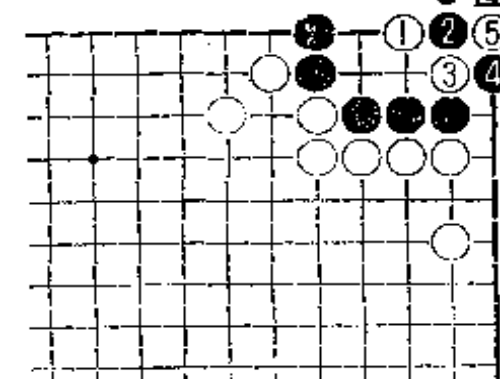
3图



4图



5图



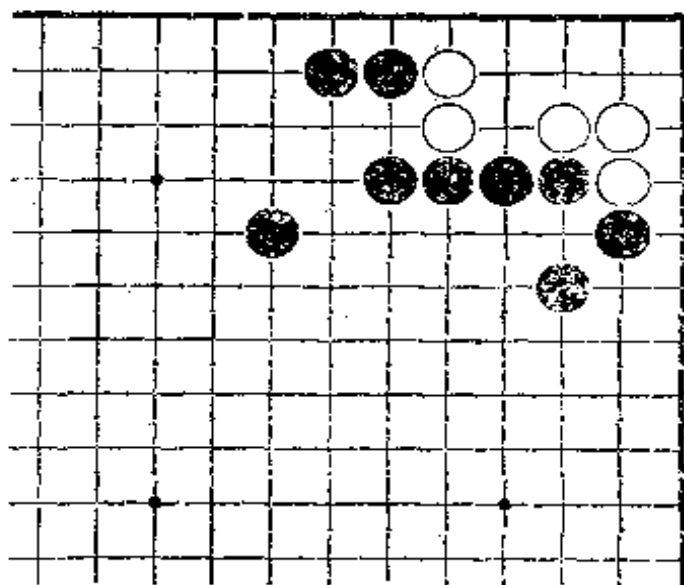
6图

〈第32型〉

死活和劫(12)

脱先的对策

本型也是实战中常见的棋形。角上白棋到底死、是活，还是劫争？也许还不清楚吧。请通过本型的学习，掌握住角上死活的变化，以后遇上白棋脱先的情况，就知道对策了。

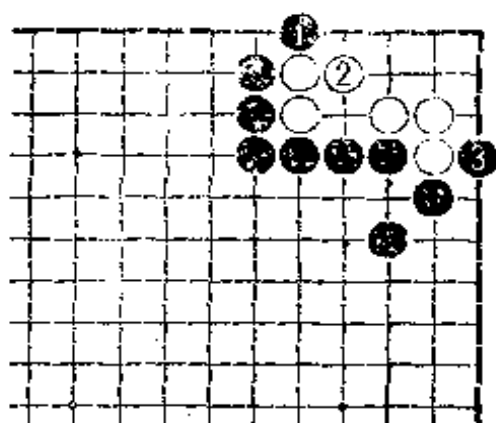


黑先

1图(类似形)

如果外围全部撞紧了气，黑1、3两扳，即可杀死白角。

首先请记住，在全部撞紧气的场合，角上是死形，有两扳杀角的手段。

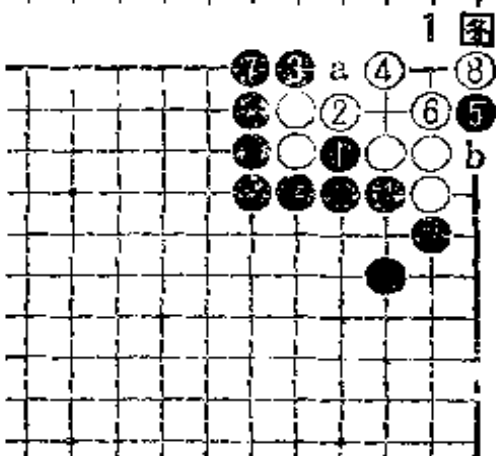


2图(帮忙)

尽管是死棋，但如果黑下1、3，则让白活棋，这一点一定要注意。

接下来黑5、7虽是进攻的次序，但白6、8即可净活。

之后，黑a打，白弃掉三子于b位提即活。白如粘上三子，即成劫争。



2图

3图（正解）

当白还有外气时，黑两扳的手筋就不能成立。

白2挡，黑3、5连续进攻，白角已不能无条件活。请一定牢记黑1至5的应接，这就是对付白脱先的办法。

4图（劫）

接下来，白6至10，是最好的做劫的办法。

过程中，黑7如下9位，则白下7位成双活。

总之，白脱先即成劫活，这点一定清楚了。

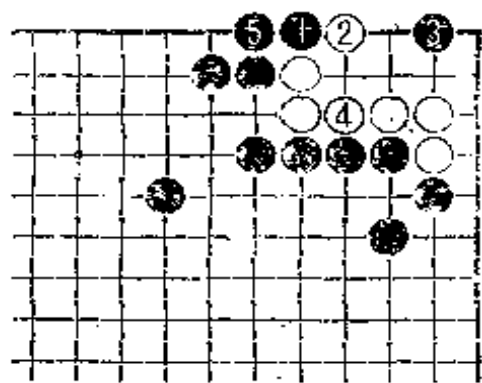
5图（参考）

白1如顶，黑2、白3同样是劫。另外，白1如下3位，则黑2、白1还原。白棋如果胜劫，和4图相比，棋子的位置已发生了变化。希望能了解4图的结果是最好的。尽可能地按最好的方法打劫，这一点十分重要。

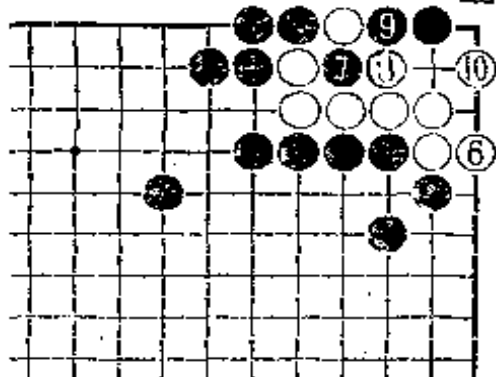
白1下2位，则黑3、白a、黑1成弯三。

6图（失败）

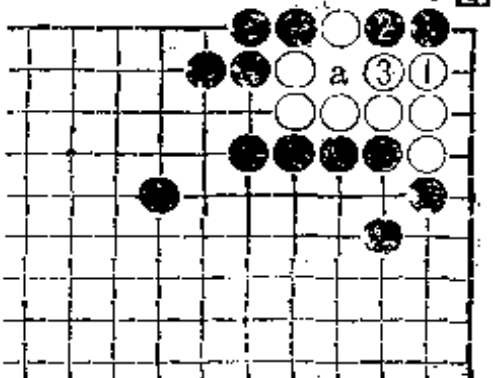
黑扳、白挡交换后，黑采取1、3的下法不行。白4、黑5后，白6是好手，白成净活。



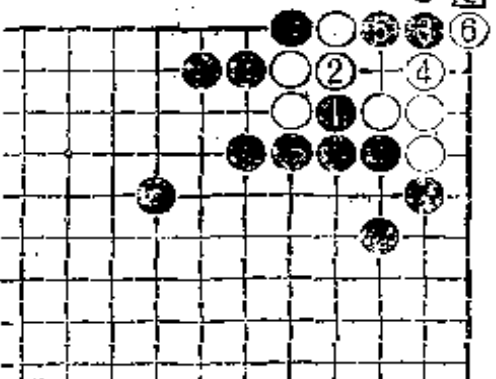
3图



4图



5图



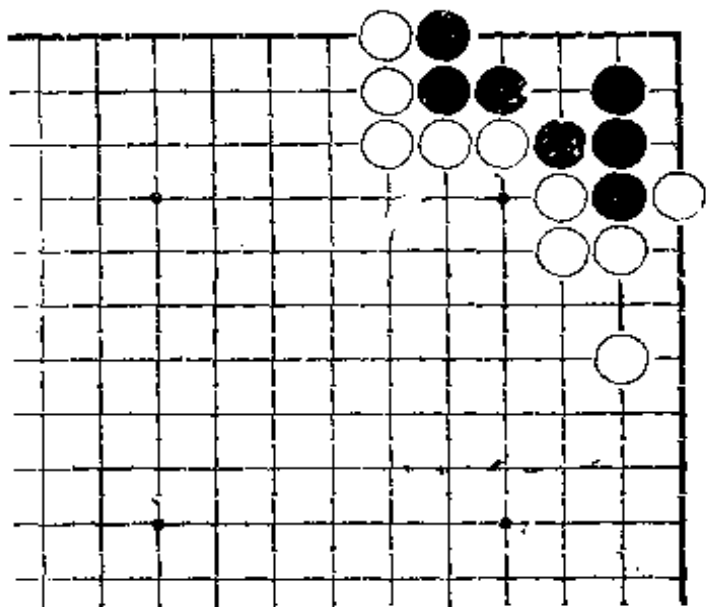
6图

〈第33型〉

死活和劫(13)

击中要害

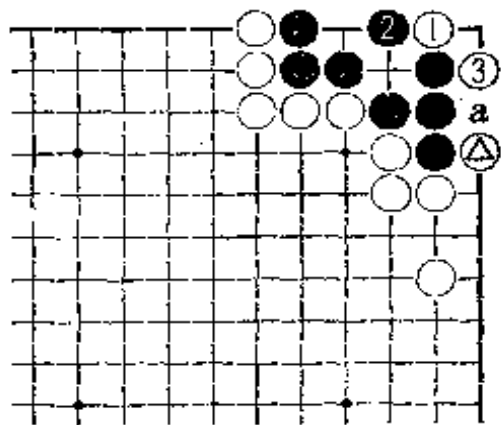
这也是实战中常常能看到的棋形。黑角就这样无条件活的情况不会少吧。要利用黑角的撞紧气，一手击中要害。



白先

1 图（正解）

作为白棋，也许会认为因为白④是软头，对黑角一时难以进行攻击。殊不知角部变化莫测，如图白有1位纵深攻击的手段。接下来黑2则白3，由于撞紧了气，黑不能在a位挡。



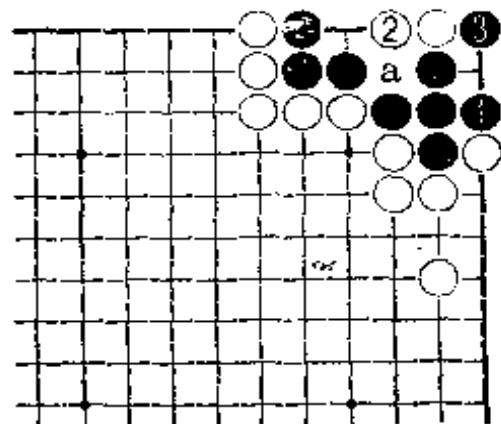
1 圖

这个劫白尚须在a位走一手，这是黑缓一气的劫。

2 图 (紧劫)

对白的严厉袭击，黑如1位挡，结果如何呢？

黑如 1 位挡，白 2 位长，瞄着 a 位的断，此时黑 3 只能扑劫。如图形成紧劫，黑大损。



2 2

1 图白 1 正击中要害。

3图（失败）

白1、3的下法完全失败，但实战中这样下的人却不少。真是帮了黑棋的大忙，尤如为黑角成功地进行了人工呼吸。

4图（失败）

白1跳，希望黑走a位，白即下2位成劫，但这是如意算盘。黑2立，已无条件做活。

另外，黑2下a位，白下2位，虽然是打劫，但却是紧劫。对于黑棋来讲，正解图的缓气劫才是最好的结果。

5图（类似形）

角上黑棋是一种活形，但在有白△立的情况下，那就不一定了。

本图白1帮了黑的大忙，“谢谢！”黑2做眼即成净活。

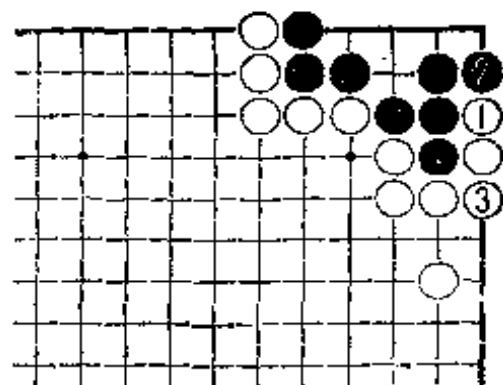
6图（紧劫）

白1靠是急所，以下黑2、白3即成劫争。

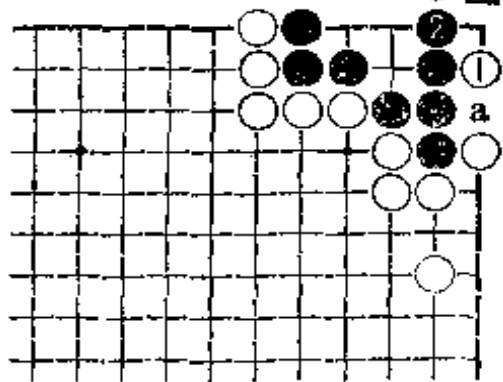
请注意，白1、3的下法之所以成立，关键是a位黑不能入子，这就是立的威力。

现在黑不能立即提劫，这一点很重要。黑b、白a交换后开始打劫，这是紧劫。

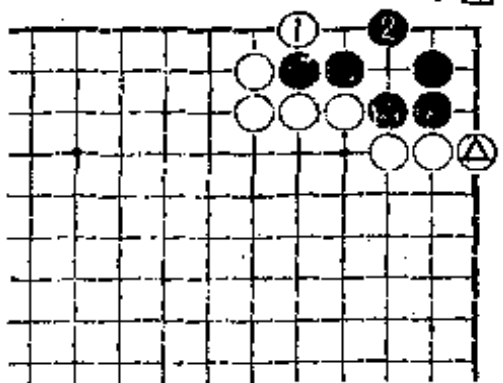
本图和基本型稍不同。



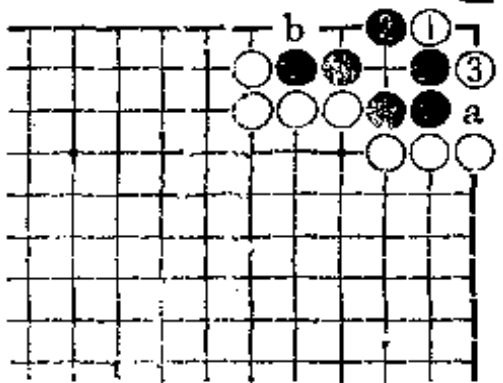
3图



4图



5图

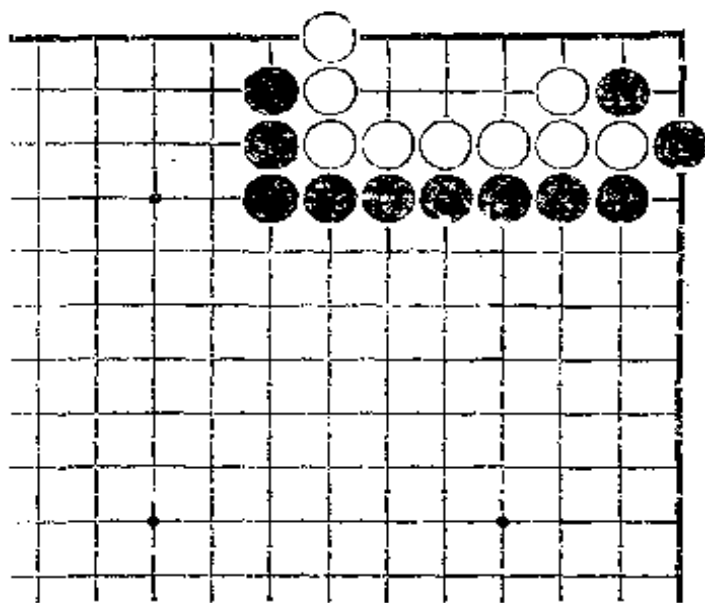


6图

< 第34型 > 死活和劫(14)

强行手段

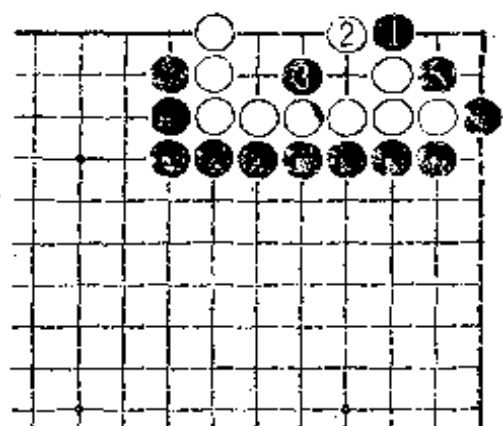
不是“板六 是活棋”吗？也许有人会这样想吧，但只要能设法克服黑角上的弱点，强行攻击的手段不是没有。希望能下出连珠炮般的好手来。



黑先

1 图（正解）

由于黑在角上有弱点，黑 1、3 只能强行攻击。黑 1 扳，此处正是自己的弱点，接着黑 3 点，恰似连珠炮。



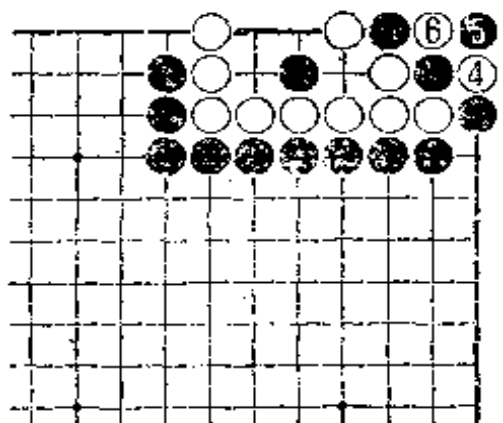
1 图

如果让白占得 1 位立之点，就 不好办了。黑 1 抢先占据要点，终于获得正解。

2 图（劫）

接前图。

此时白已眼位不足，只得以 4、6 开劫。



2 图

白 4 的扑，是这种形态下的常用手段。

下面我们再看看，前图黑 1 如 直接 在 3 位点又是怎样的结果。

图3（失败）

黑1先点，不行。白2、4先手利，再下6位，形成典型的板六活形。

所谓“板六活形”，即黑1则白6，黑6则白1的棋形，这一点大家要知道。黑1走6位，结果一样。下面介绍几例类似板六的棋形。

4图（类似形1）

如果是本图的情况，正确的下法是，白1下边托，以下至黑4形成劫争。

黑2如下3位，则白下a位成双活。

5图（类似形2）

如图，白左边六子的气全部撞紧，在这种情况下，黑1点，白无条件死。这一点一定要记住。

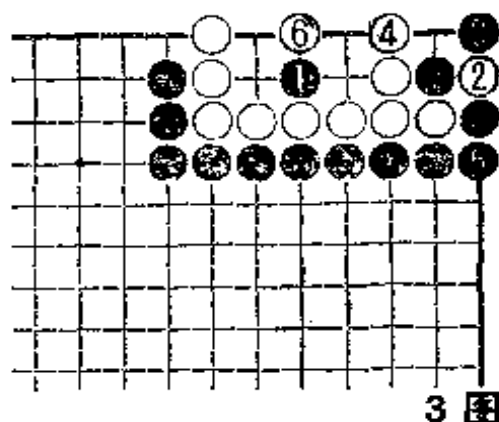
由于撞紧了气，此时白不能在a位打。

6图（类似形3）

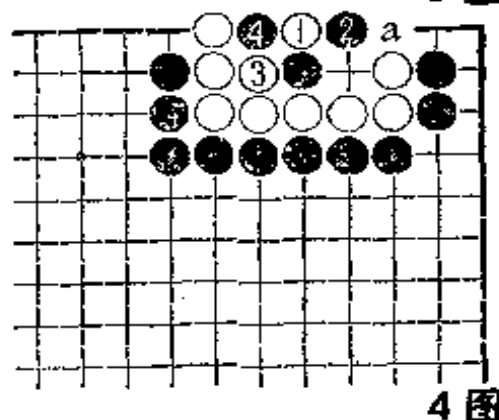
在白有a处外气的情况下，黑1点是正着，接下来双方应接至黑7成劫。

如果a处的气已撞紧，则黑3于b位断，白死。

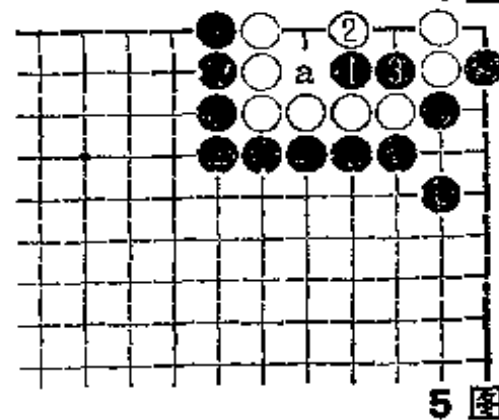
请注意板六的各种类似型，外气的状况，和死活变化直接相关。



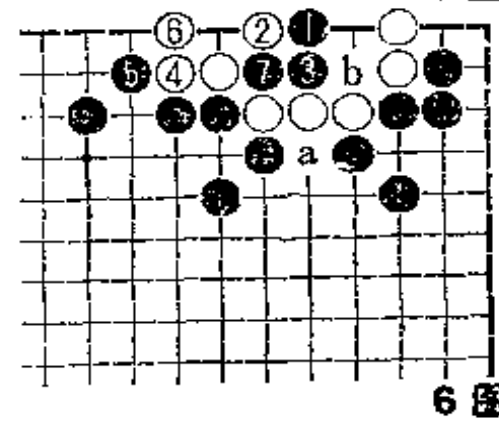
3图



4图



5图



6图

〈第35型〉

死活和劫(15)

压轴戏

在《死活和劫》这一节的最后，向大家介绍一种角部基本形。这种棋形差不多每两三局就会出现一次，真是太常见了，如果不熟悉它，对局时一定会蒙受损失。

这就算一台压轴戏吧。

1图(正解)

在布局阶段，常常会出现是从外围阻拦，还是从内部打入的问题，而在死活问题的场合，也常常会面临是从外侧进攻，还是从内侧袭击的选择，对这一点的判断，有十分重要的意义。

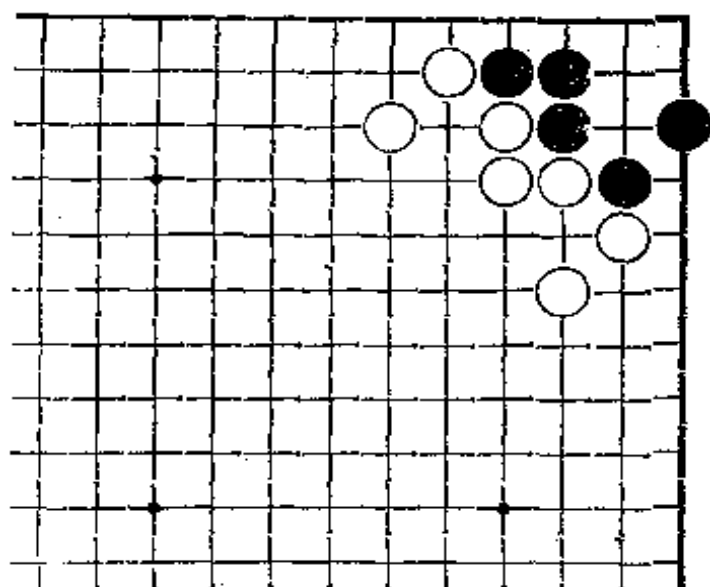
本型场合，应该选择后者。

白1点是急所。黑2只能如此。

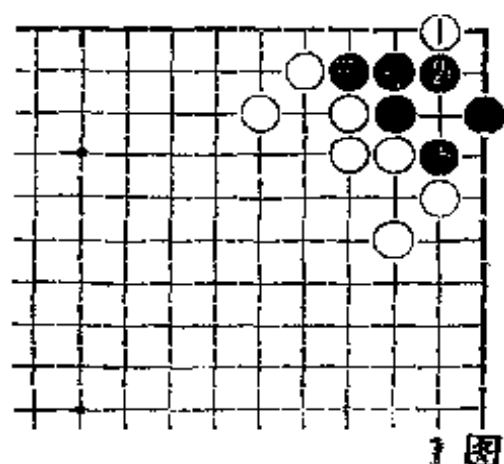
2图(劫)

接下来，白3再从外侧接应。白内外夹击，进攻严密而紧凑。

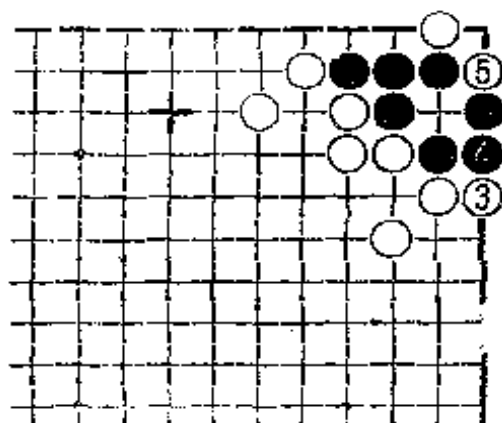
这样，白4、黑5，笃笃定定成为劫争。



白先



1图



2图

3图（白先手劫）

对前图白3的立，黑如应在本图1位，以下至白4，成白的先手劫，黑损失一枚劫材。

白4提时，黑不能于a位做成“胀牯牛”，这一点十分重要。

4图（类似形）

本图角上黑四子是活形。如果有黑a、白b的交换，很明显，其结果就是3图的劫争。

这样的交换，黑是大恶手。3图黑棋之所以不能在a位入子，正是因为有这样的交换自己撞紧了气。这一点一定要注意。

5图（扑）

对于白1、3内外夹击的进攻手段，在如图的情况下，黑有4位扑的对策，黑无条件活。

6图（胀牯牛）

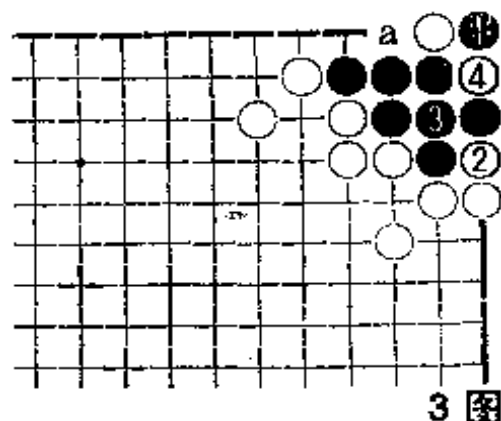
接前图。

对白5、7，黑有8位打做成“胀牯牛”的手段。

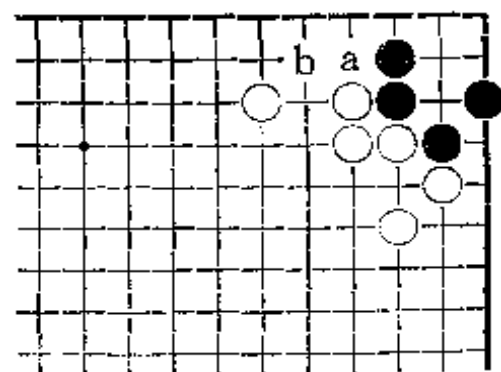
如果先有黑a、白b的交换，此时黑显然不能于8位入子。

请记住这有关生死的微妙差别，在实战时一定大有好处。

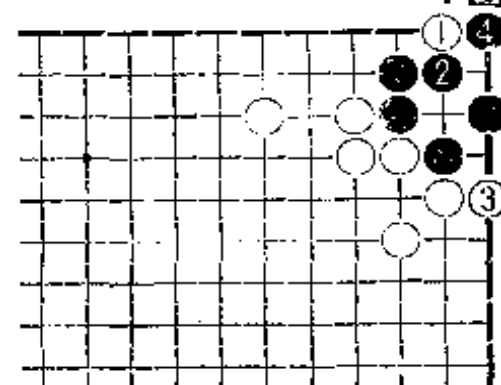
以上，2图黑先手劫是本型的正解。



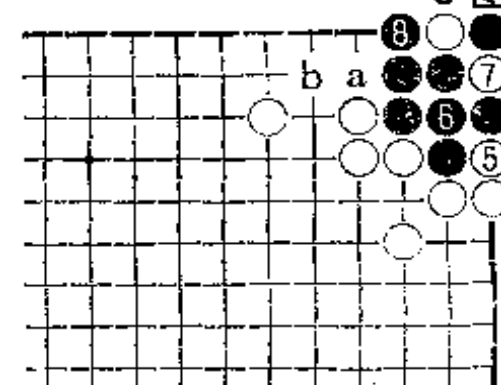
3图



4图



5图



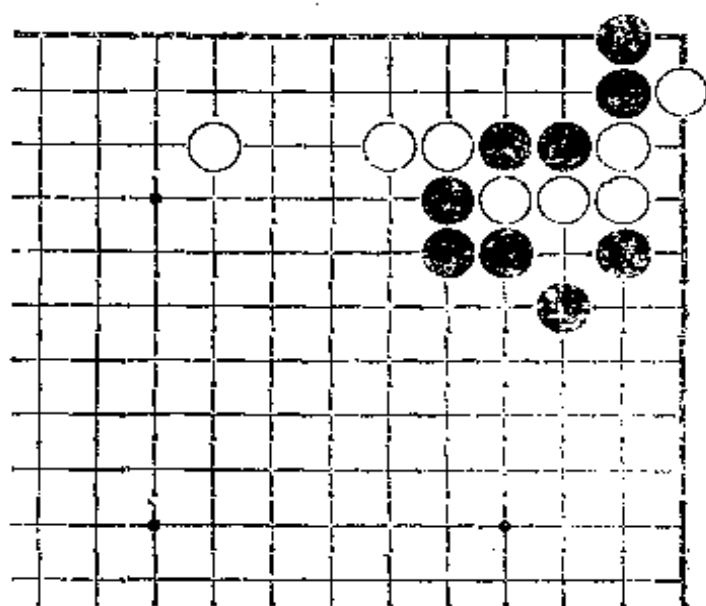
6图

〈第36型〉

对杀和劫(1)

紧气的技巧

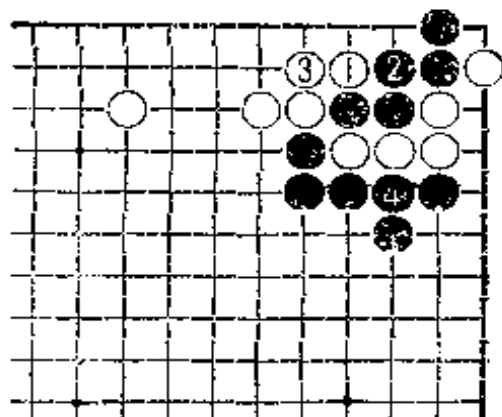
在对杀的场合，延长自己的气和缩短对方的气，是最重要的问题。所以，一定要在这方面狠下工夫。



白先

1图(失败)

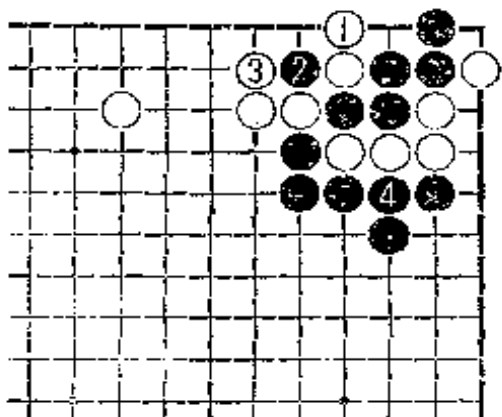
白1扳总是要走的，但白3粘上，由于之后白不入子，对杀白不行。



1图

2图(慢一气)

既然如此，白走1位的立。但此时黑有2位断一手延气的好手，白仍然慢一气。



2图

看来白要想在对杀中成功，必须狠下一番工夫。

1图、2图之所以失败，是因为计算不周密。须知，在实战中是不可一个变化又一个变化地去试着看的。

那么，您知道白棋现在应该怎么下吗？

3图（正解）

白1扳后再3位反虎是正解。这是以最快速度收黑气的方法，也是唯一的方法。

这样的方法并不难，但在实战中却常常被人漏掉。

白1如先于3位跳，黑只能2位接，白再下1位即还原成正解。

4图（劫）

接前图。

黑4收气，白5扑入开劫，双方着法必然。

只要认真思考，就会想出各种妙手来。

5图（类似形）

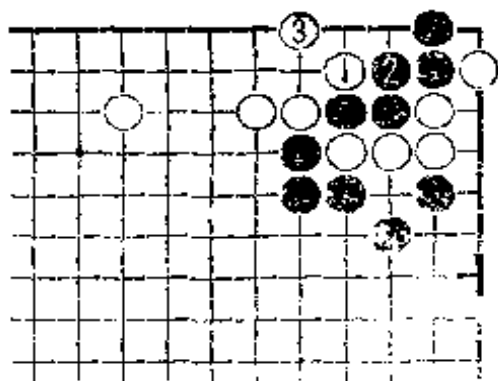
黑于a位立，则成为本型。如图黑1位实接，也是可以考虑的办法。在实战中，到底选择哪一种办法，一定要权衡利弊，慎重考虑。

接下来，白先，对杀结果如何？

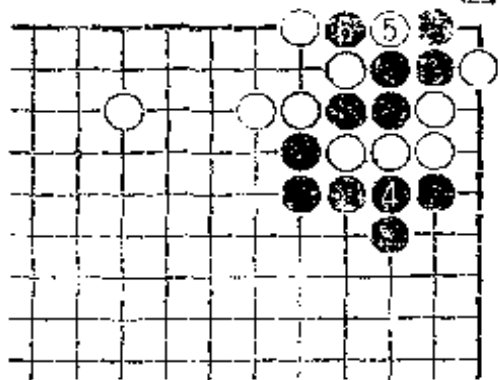
6图（劫）

现在白2只能从角上进攻。黑3如挡，白4成劫争。

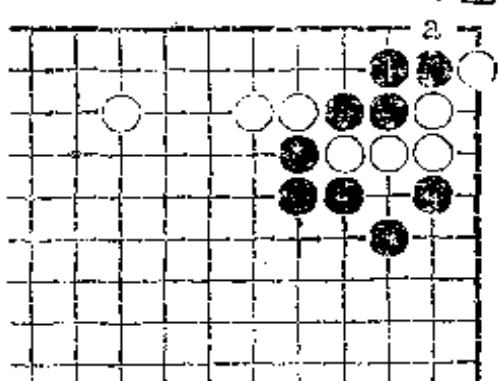
如果将本图和4图比较，可以看出，在黑胜劫的情况下，对于黑来讲，4图结果要好得多。所以，立显然优于实接。



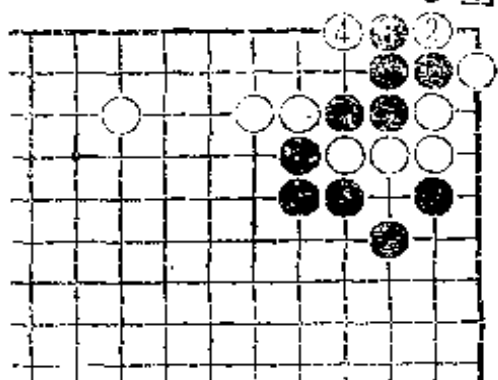
3图



4图



5图



6图

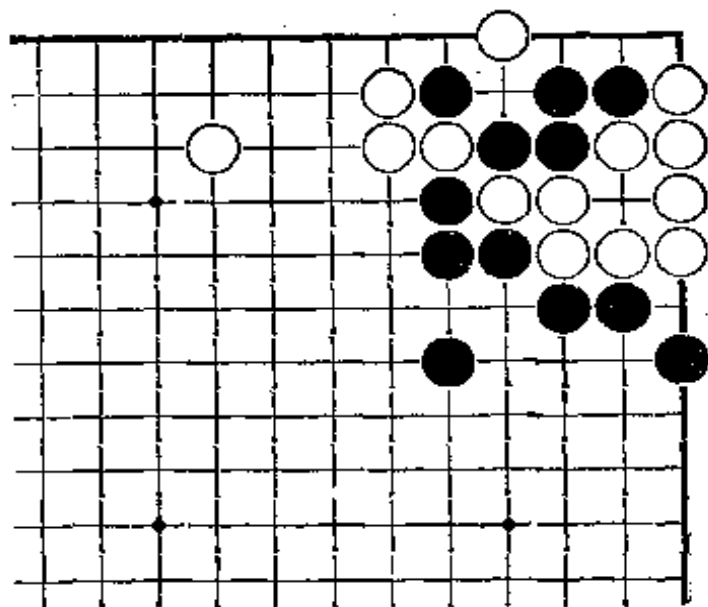
〈第37型〉

对杀和劫(2)

眼的威力

角上白九子已经处于撞紧气的状态，但由于有一只眼，所以尚有自卫的能力。

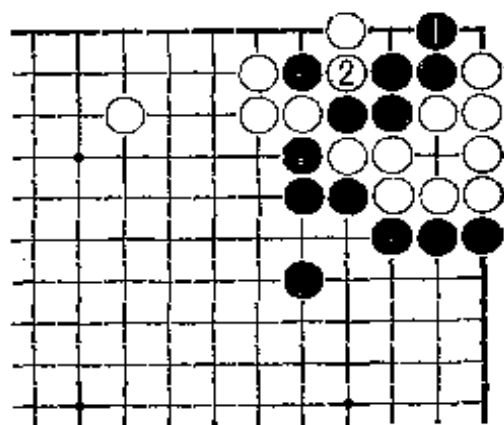
抵消白眼的威力，是此时的焦点。



黑先

1图(黑死)

黑1立急躁，无谋。白2一断，即成为“有眼杀无眼”，这就是眼的威力。

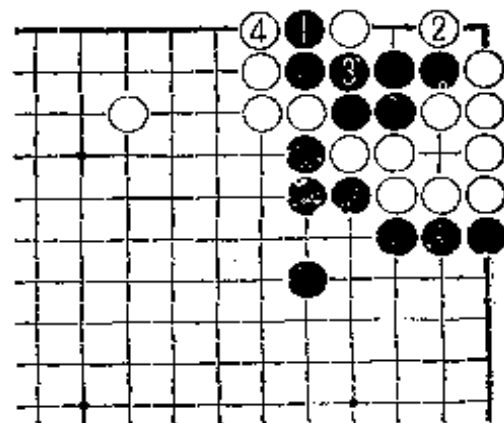


1图

2图(失败)

既然在对杀中有一只眼如此重要，那么黑1挡如何呢？

黑1挡，目的是想立刻做出一只眼与白对抗，但结果适得其反。白2、4收气，黑棋反而完全失败。



2图

另外，白2走4位也是一样的结果。

1图和2图的黑1目光短浅，都是无用之着。那么，要点在哪里呢？

3图（正解）

黑1这边挡也许出乎意料，但却是此时的正着。有此一手，就能挽回对杀中黑的不利。

黑1是延长自己的气的急所，同时也是缩短对方的气的急所。请认真体会这一手的作用。

接下来白如2位拖回一子，则黑3扑成为劫争。

4图（变化）

白如不愿打劫于2位长，现在黑再下3位做一只眼，结果双活，黑完全满意。

一定要记住黑1的手筋。

5图（类似形）

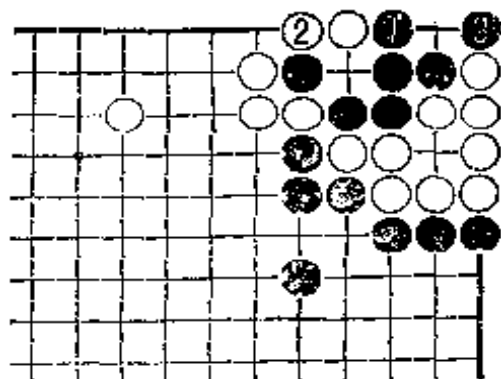
这是类似的棋形，白先。考考你，怎样才能使黑四子无法动弹，俯首就擒。

白的这一手，要同时防止黑a位的立、b位的扳和c位的扑，这一手在哪里？

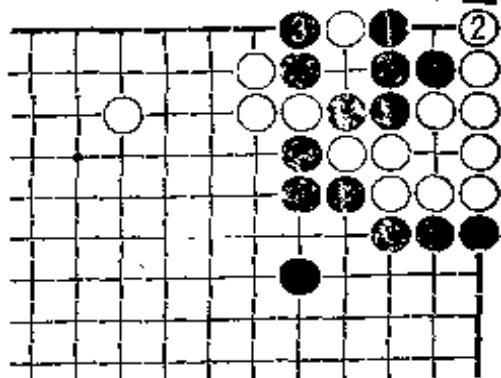
6图（手筋）

这是有名的手筋。白1小飞，黑即动弹不得。

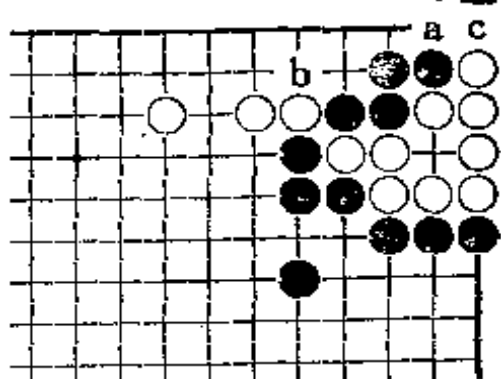
这一手，初看实觉意外，但如果把它放在黑已经扳了的场合来考虑，这一点正是眼形的急所，想到它就并不难了。



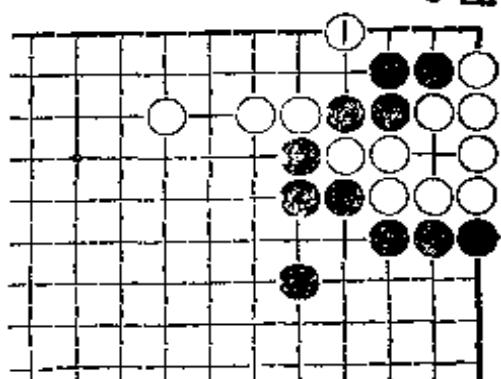
3图



4图



5图



6图

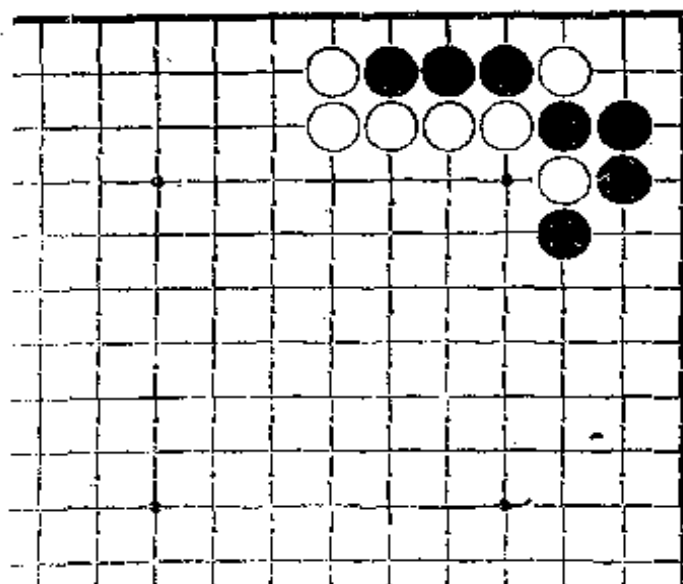
〈第38型〉

对杀和劫(3)

寡不敌众

白一子和黑三子对杀。

白显然寡不敌众，但由于在角部，利用“角之魔力”，白尚有起死回生之路。

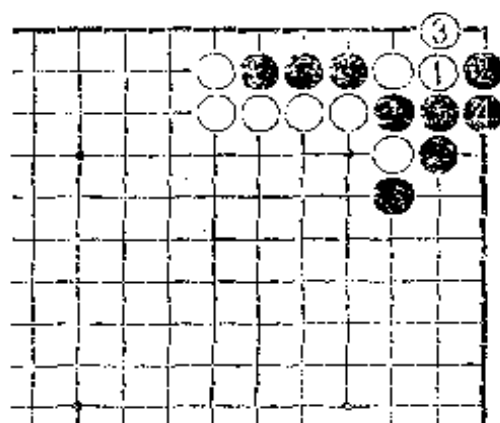


白先

1图(失败)

白1看上去是延气的一手，其实黑2、4后，白仍然慢一气。这样不能挽回寡不敌众的不利处境。

“角之魔力”没有起到一点作用。看来还要多动动脑筋。



1图

2图(正解)

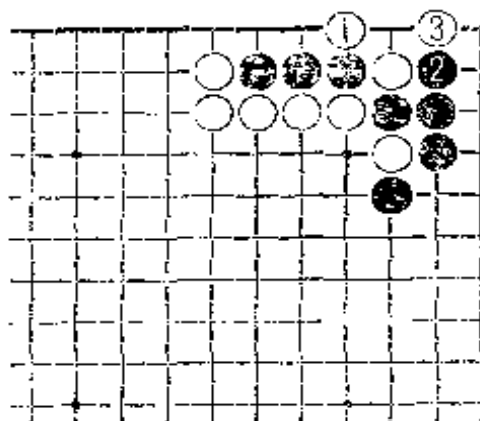
白1扳是正解。

对于白棋来讲，如果不首先摆脱被黑2位打就将慢一气的直觉，就很难下出白1扳这手棋的。

对白1扳，黑2打。

白3扳和白1扳是连贯的手筋，这样形成劫争。

白3这一手，真正地用上了“角之魔力”。



2图

3图（失败）

白1尖怎样呢？黑如a位打，白仍可2位做劫。

这里黑会走2位，白不行。

作为一般原则，不允许随意改变行棋的次序，否则多数情况下都会失败。不过，有时也会有故意颠倒次序的怪手筋。

以上介绍的在对杀中起了重要作用的手筋，都是利用了角部的特殊性。希望大家记住这些手筋。

4图（类似形）

下面，再介绍一个类似的棋形。

本图和基本型看起来相似，其实变化完全不同。希望大家能从本图体会到撞紧气的坏处。

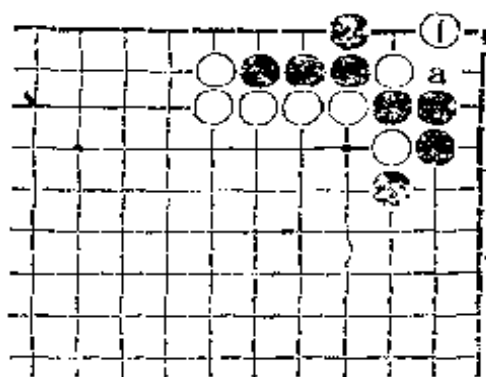
5图（无计可施）

请注意，白1、3企图做劫，但却不能成立。

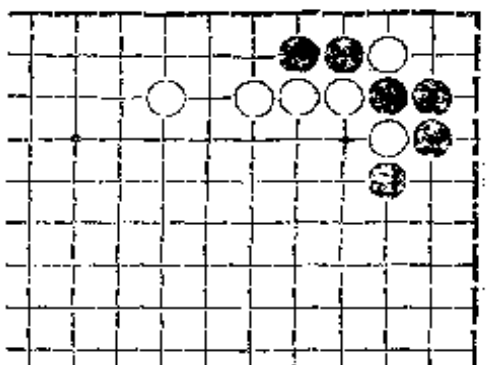
在这样的情况下，黑有4位的打，白无计可施。看得出和基本型变化的不同之处吗？

6图（恶手）

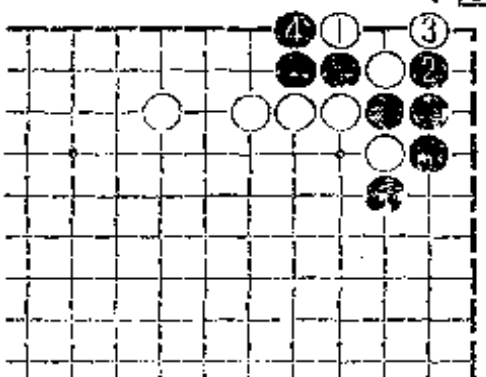
黑1本想占点便宜，但是撞紧了自己的气。白再a位扳时，黑已不能b位挡了。如果不在角部，不会有这样的问题。正因为在角部，黑1就成了大恶手。



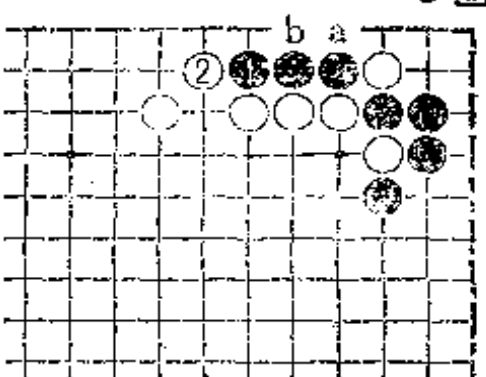
3图



4图



5图



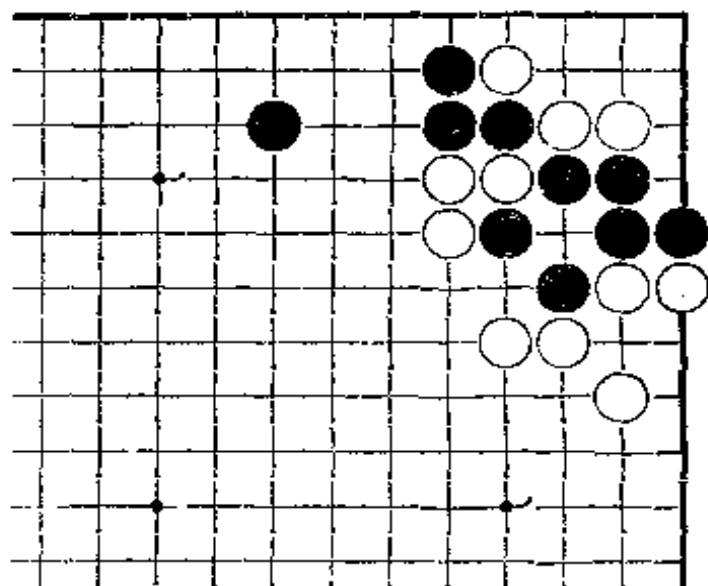
6图

〈第39型〉

对杀和劫(4)

惊险的对杀

黑气已被收紧，只能拼死一争了。注意，白棋还有延气的地方，一定要下出切实有效的好手筋。



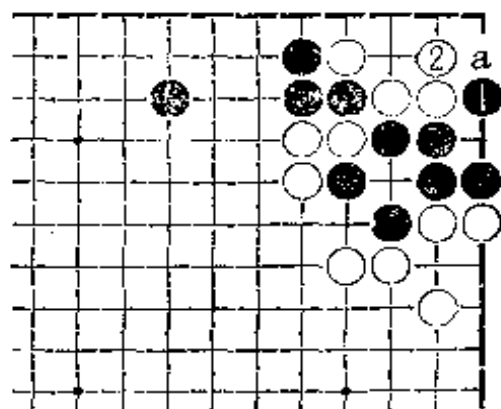
黑先

1图(扳)

很明显，黑打吃白扳的那一子肯定不行，只能想其他的办法。

黑1扳，白如a位挡，则黑2位打立刻形成紧劫。

对黑1的扳，白于2位应，之后的变化复杂起来。



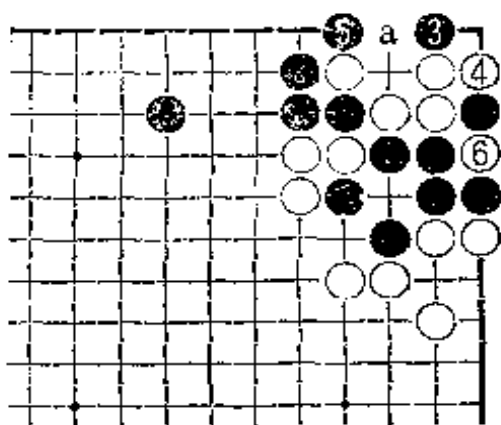
1图

2图(缓气劫)

黑3靠倒也有趣，白如a位挡，则黑走4位。但白于4位应后，形成于黑不利的缓一气的劫。

黑棋的着法虽然精彩，但却不行。

黑3如下4位，则白下3位，黑完全失败。



2图

下面我们再继续分析。

3图（夹）

打不行，扳也不行，就只剩下来了。问题是夹之后双方的对杀。

对于死活问题，不采取最强的手段应对，则不是正解。

白如2位扳，黑3位扑，简单成劫。

黑3如a位断，白3位一粘，黑要紧白的气就不那么容易了——以后的变化，请参看5图正解。

4图（黑胜）

白2接，黑3渡，黑无条件胜。但这不是最强手段的应对。

5图（正解）

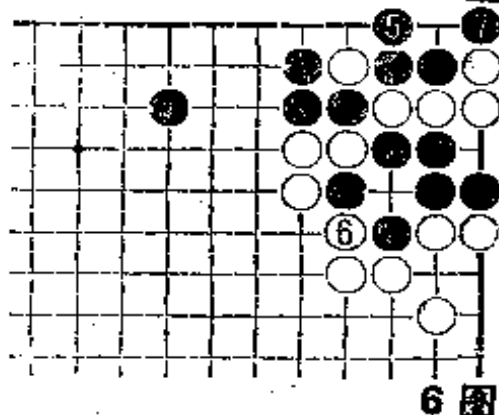
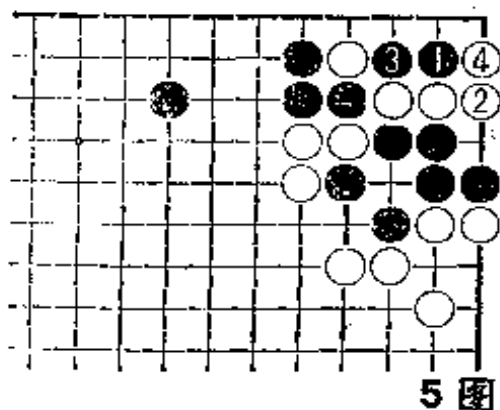
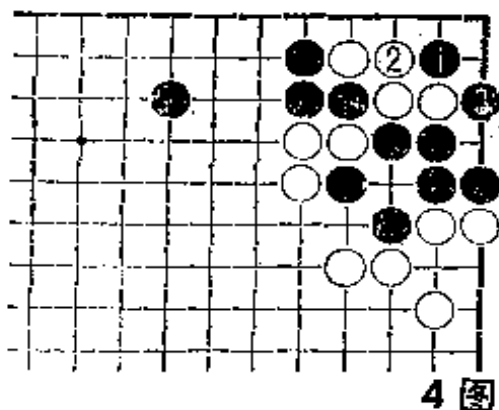
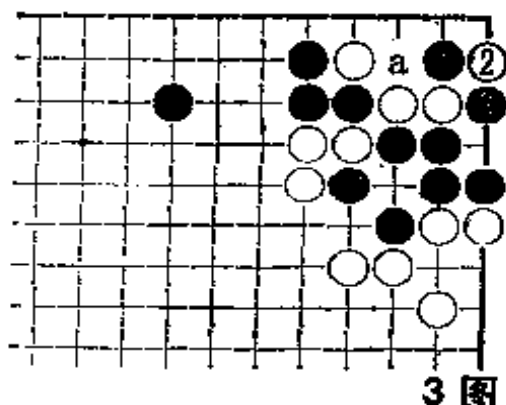
对于黑1，白2、4是最强的应手，以后的对杀又成为问题的焦点。

白2在4位扳，黑在3位断的变化，也形成本图的结果，但白4位扳时，存在着黑2位扑劫的可能，所以本图白2、4的次序最好。

6图（劫）

前图之后变化进入高潮。黑5立，是此时的好手筋，有此一着，便可快速在角顶入子。

接下来，白6紧，则黑7扑成劫。这是正解。黑7时，也可暂时保留，等待时机。

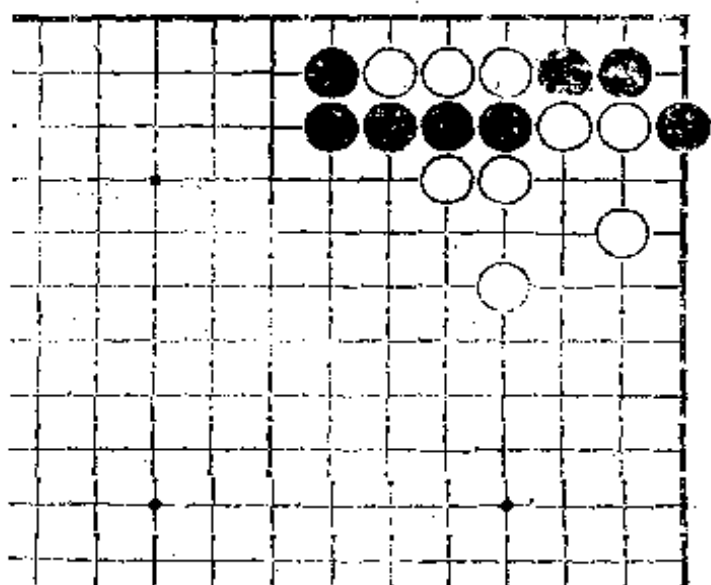


〈第40型〉

对杀和劫(5)

变化

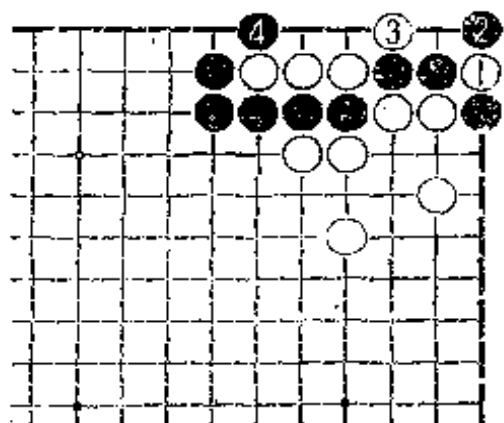
双方都是三气，但角上黑棋多一手扳，这对白棋不会有利。总之是劫争，但这里的劫有各种变化，千万不能大意。



白先

1图(失败)

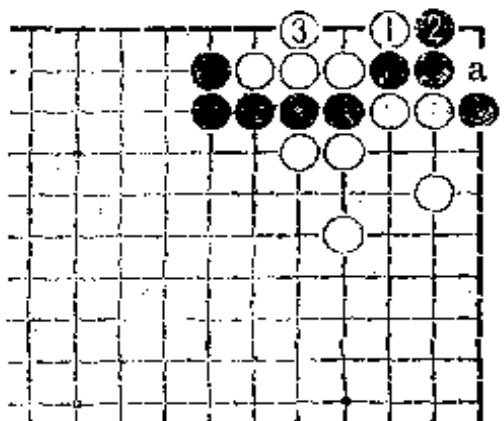
由于双方气数相同，第一手白必须紧在黑二子的气上，但如图白1、3失败，黑4扳，白差一气被吃。



1图

2图(缓气劫)

白1扳的方法不错，黑如2，则白3做劫顽强抵抗。但由于白还必须在a位扑一手方能形成紧劫，所以这是黑缓一气的劫，白不能满意。



2图

到现在，剩下的一手已经很清楚了。在落子之前，一定要先在脑子里将1图和2图的变化计算好，这种习惯很重要。在实战中是不允许一个变化又一个变化地试验。

3图（正解）

第一手白1的夹是角部手筋，这正好体现了“二一多妙手”的格言。如果能下出这个第一手，以后的变化就顺理成章了。

4图（紧劫）

此时黑如3位粘，则白a位拖回，黑不行。剩下来黑还可考虑2位扳和a位挡。

先看黑2扳，之后白3扑成劫。虽是黑的先手劫，但由于是紧劫，对于白来讲，当然比2图黑的缓气劫好。

现在知道手筋的作用了吧。

5图（变化）

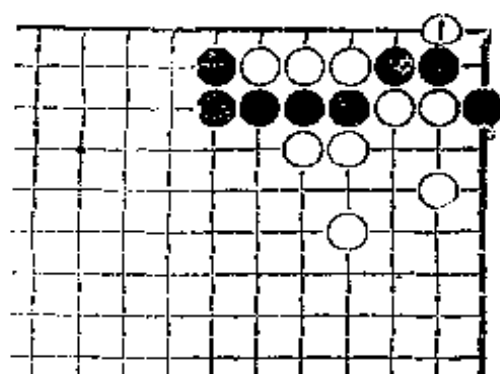
黑2如挡，则白3打。之后，黑4至白6，仍是黑的先手劫。

黑4如在6位提一子则有疑问，这样白5、黑4、白1，反成为白的先手劫。

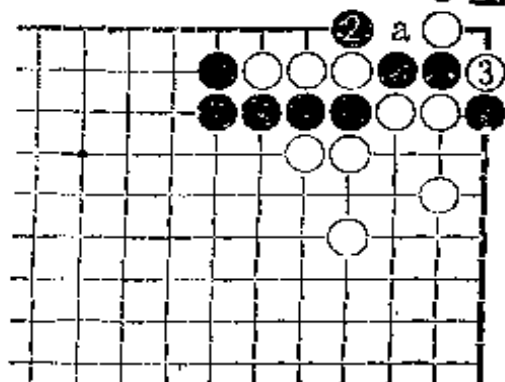
以上，我们看到了手筋的威力，在拼气不利的情况下，利用手筋，常常能转危为安。

6图（类似型）

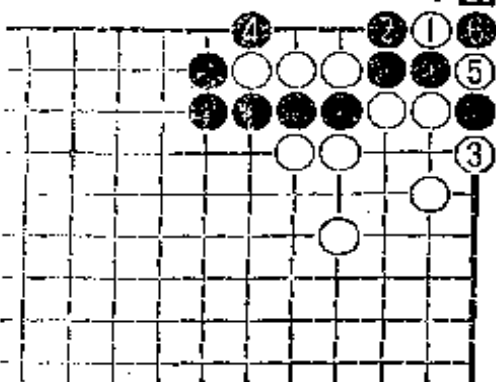
在这样的情况下，由于白没有撞紧气，白1、3、5是正确的次序，至白5，成白的先手劫。



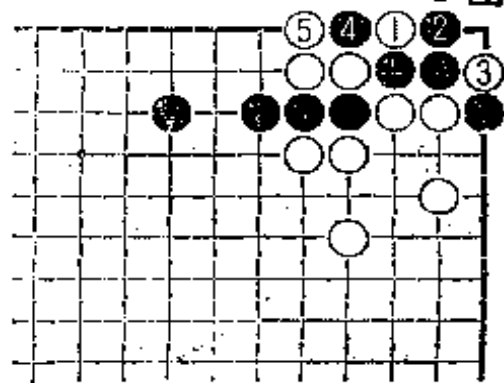
3图



4图



5图

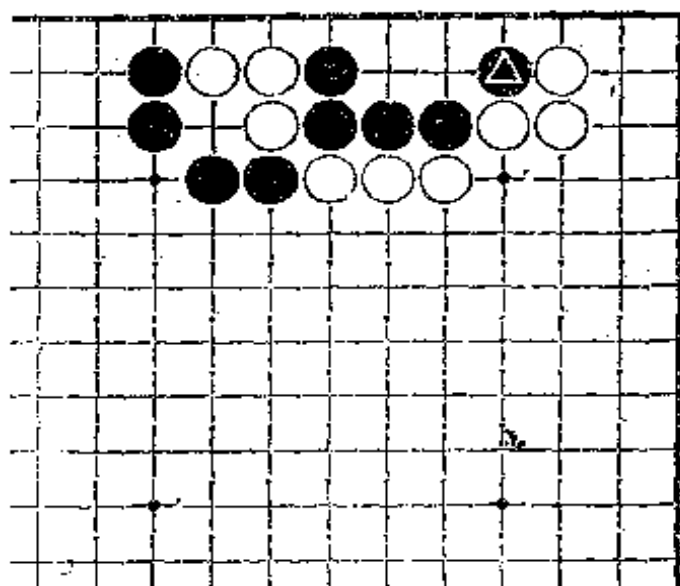


6图

〈第41型〉 对杀和劫(6)

眼中钉

双方都是三口气，假如白先走，黑▲扳的一子却使人感到象一颗眼中钉。怎样下才能搬开这里的障碍，取得成功？

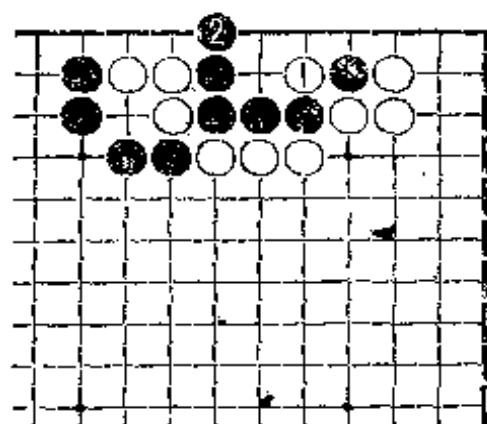


白先

1图(失败)

白1打是首先会被想到的，它行吗？

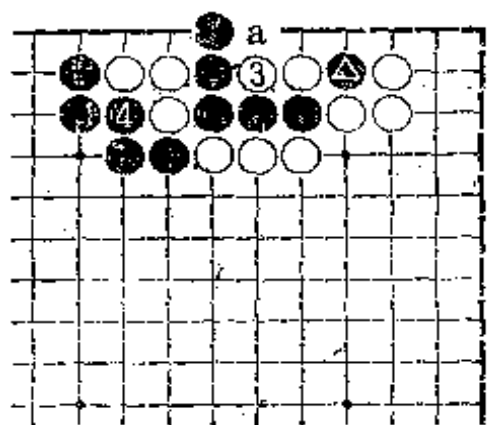
白1的打，现在却不行，因黑有2位立的手筋，胜负结果完全颠倒过来。



1图

2图(差一气)

接下来，白3、黑4相互紧气，此时白不能于外侧a位入子，白显然差一气。这都是因为黑▲一子的作用。



2图

能走到▲的扳作用很大，在双方都是三气的情况下，它实际上帮黑棋延了一气。

如何避开黑▲的作用，是本型的焦点。

3图（失败）

白1的点，看上去是满不赔的一手，但黑仍然2位应，以下至黑4，白同2图失败的情况一样，仍然是不入子。通过以上的分析，想必大家已经注意到了2位的急所，现在，走向正解的路已经通畅了。不是有“敌方的急所就是己方的急所”这句格言吗？

4图（正解）

终于找到了白1扳的好手！白1和黑2交换后，白再3位打，这是此种形态下紧气的好手筋。这样，白棋反而赶上来了。

请牢记白1、3的手法。

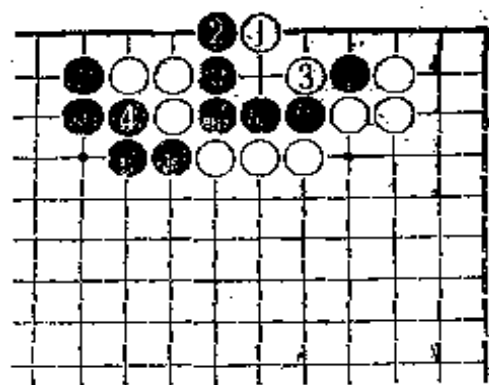
5图（劫）

接下来，黑4、6必然，白成先手劫，这是正解。

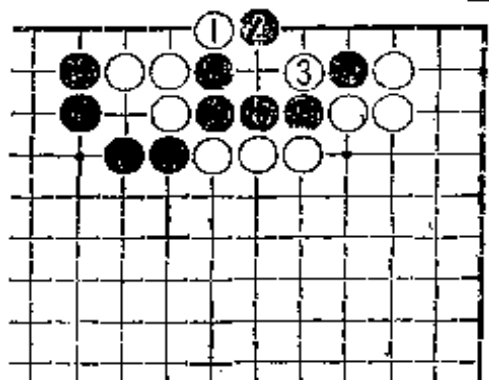
白棋从气数不利反过来变成自己的先手劫，这都是因为4图白1、3连贯手筋的作用。

6图（变化）

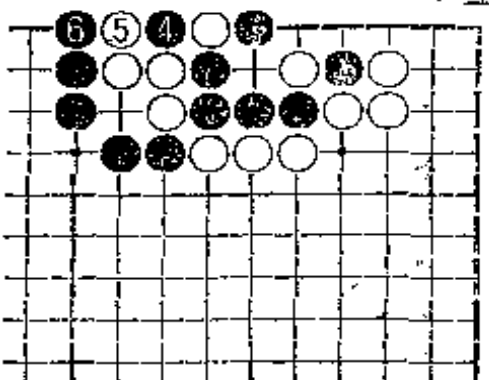
白1扳时，黑如2位接，则白3位长。之后的变化，是白有利的对杀。以上，我们介绍了一种在气数不利时挽回局面的连贯手筋。无条件打劫差别极大，愿大家能活用这种打劫的手筋。



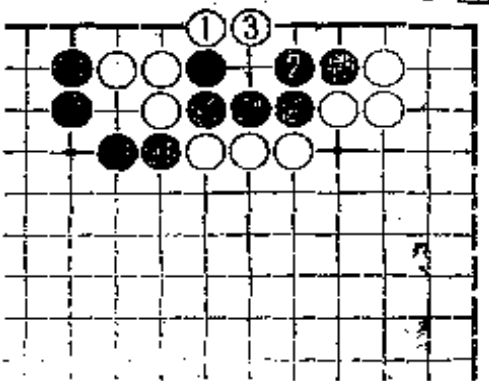
3图



4图



5图



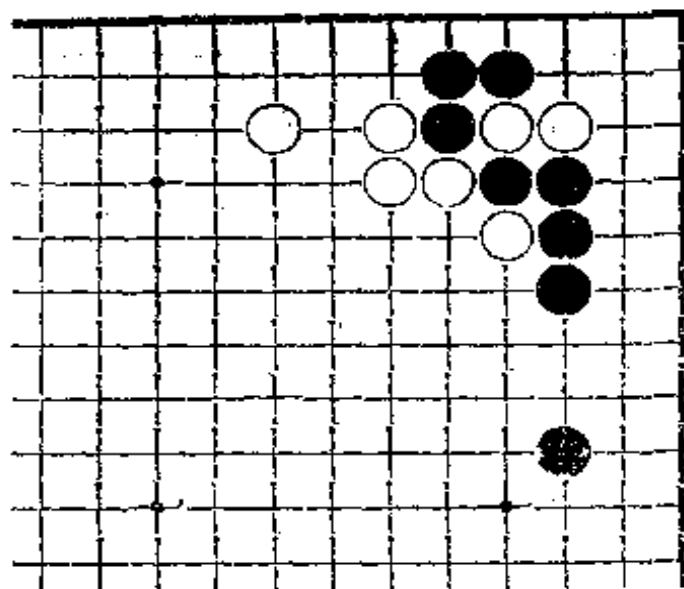
6图

〈第42型〉

对杀和劫(7)

角部急所

这是白二子和黑三子的对杀。既然角上还有一节空间，白先手想必也能在角上弄出点名堂。其实，如果不知道黑棋在角上也有好手筋，就很难走出正确的着手。

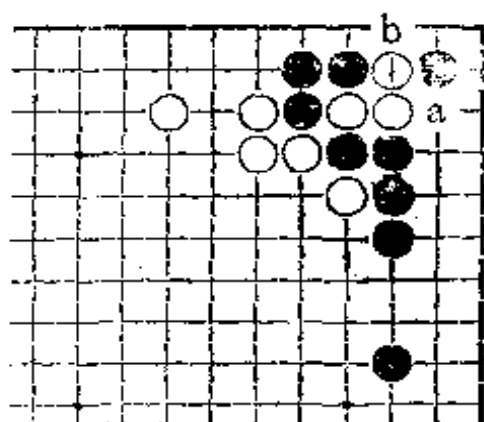


白先

1图(失败)

一般说来，白总应从外侧紧气，但对于本图角部的场合却不行。然而，对于白来讲，此时或紧黑气，或自己延气，二者必选其一。这一点，是白棋计算的关键。

首先来看白1紧气。这一手似乎满不错，黑如a位扳，则白2位挡，白胜。但白的计算有漏洞，白1时，黑有2位夹的好手筋，以后白a则黑b，白差一气。

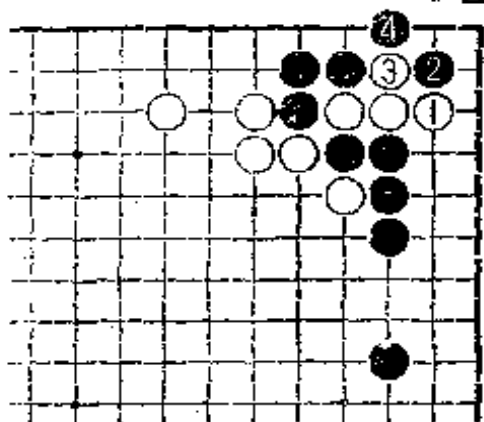


1图

2图(失败)

再来看白棋延自己的气。

白1长，同样不行，黑2靠，成为和前图同样的棋形。



2图

3图（正解）

也许现在大家已经感觉到了，白1尖，正是攻防的要点。

此时，有效地延长自己的气是关键。请注意，白1和前面黑的好手筋都在二二之点，“二一、二二多妙手”，二二之点，常常是角部攻防的要点。

4图（对杀）

接前图。

此时，黑1打、3扳收气是必须要走的。在以后的对杀中，白的气够吗？还能顶得住吗？

5图（两手劫）

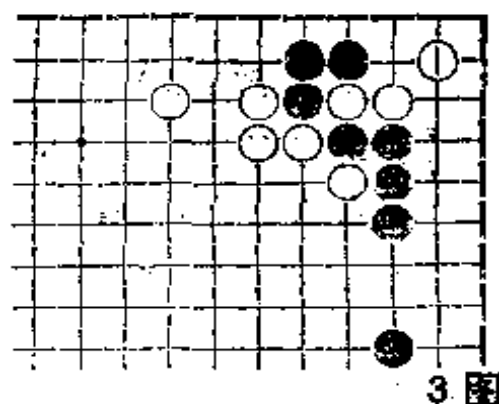
现在黑有四气，而白只有三气，一看就使人感到“寡不敌众”。但白有4、6的连扑，至白8成劫。白4、6连扑，是此种形态下做劫的常用手段。

这是两手劫，白要打赢这种劫十分困难，但如果是从收官的角度来看，白无疑是一个大成功。

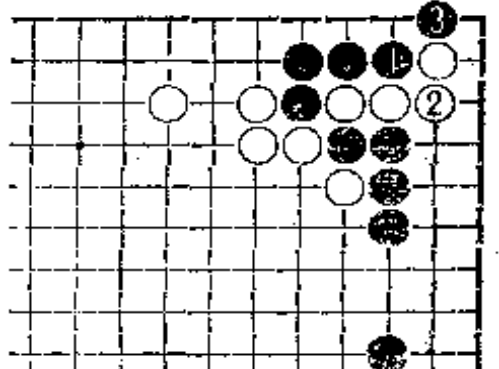
6图（方向错误）

黑2、4收气是恶手，请注意，这样白就能占到至关重要的5位。

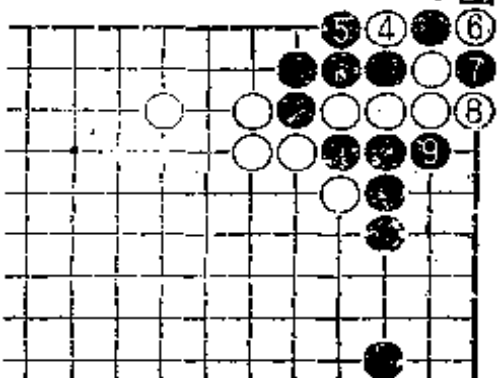
以上，我们介绍了二二尖的妙手，还介绍了在角部用连扑做劫的手段。



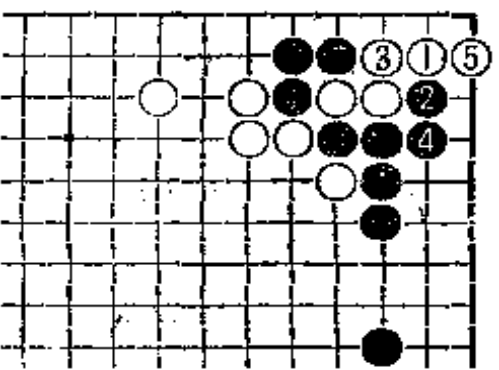
3图



4图



5图



6图

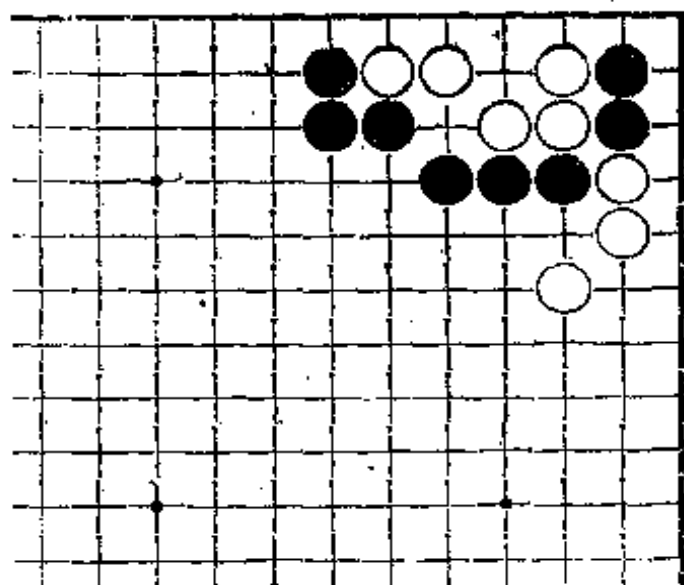
〈第43型〉

对杀和劫(8)

最强手段的应对

因为白有一只眼，看上去处于有利的地位。但如果黑能找到既紧对方的气，又延长自己的气的手筋，就会使局面改观。

双方都要采取最强的手段应对。



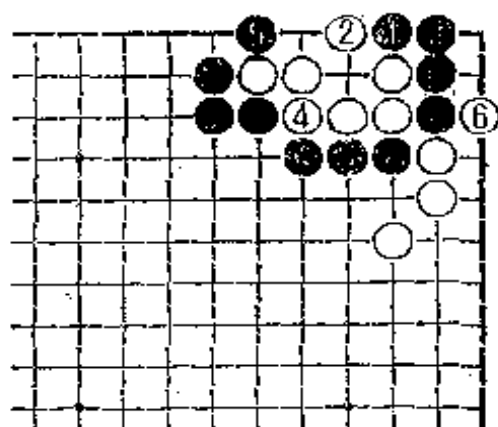
黑先

1图(帮忙)

黑1扳，正好给白棋帮忙，被白4位一做眼，黑怎样也不够气。

黑1扳本想紧白的气，殊不知反倒帮白延了气，这一手应该受到讥笑。

主要的原因是，黑1后，白占到了2位形的急所，有效地保证了一只眼。

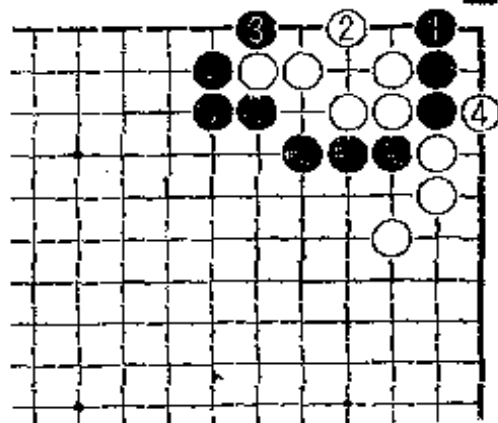


1图

2图(失败)

黑1虽是长气的急所，但仍然让白占到了2位形的要点，结果与前图大同小异，

那么，正确的第一手会在哪儿呢？



2图

3图（点）

黑1位的点，是紧白气的急所。黑从白做眼的地方采取行动，是正确的着手。

接下来，白如2位挡，则黑3位再紧，黑快一气。

象黑1这样，从对方眼形之处动手，是对杀的基本手法，请记住这种办法，并多多运用。

然而，此时白2不是最强的对应手段。

4图（正解）

因为黑1点的手筋，白进退维谷。但此时白2扳是最强的对抗手段，它紧了黑二子的气，也给黑造成威胁。角上的妙手真是不少吧！

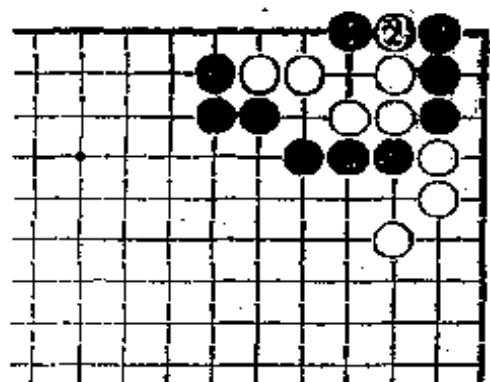
5图（劫）

接下来，黑3则白4。现在可以清楚看到形成劫争的全过程。先是看上去黑处境不妙，接着黑以点的好手一举大得优势，最后白又利用“角的魔力”做成劫争，双方进行了拉锯似的对杀。

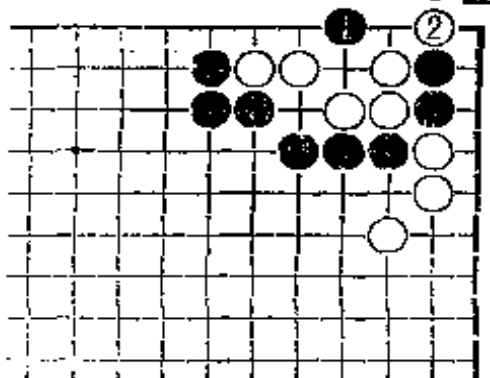
6图（例题）

在对杀中，有眼方断然有利，所以围绕眼的争夺，常是攻防的焦点。

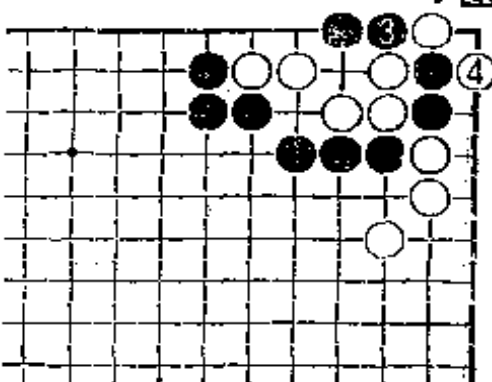
本图即是一例，黑1做成一只眼，一手便定出胜负。



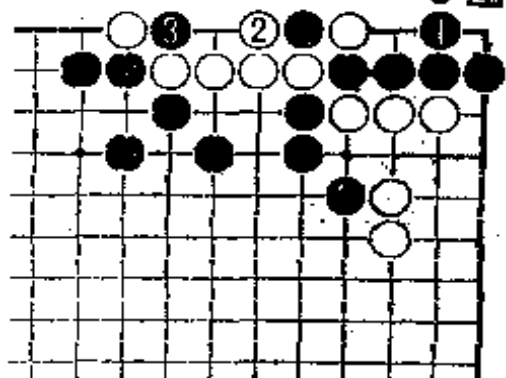
3图



4图



5图



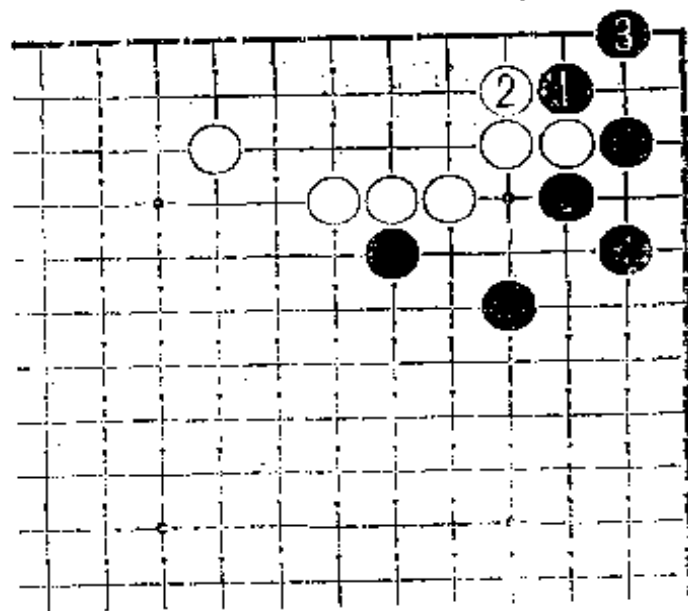
6图

〈第44型〉

官子和劫(1)

扳虎

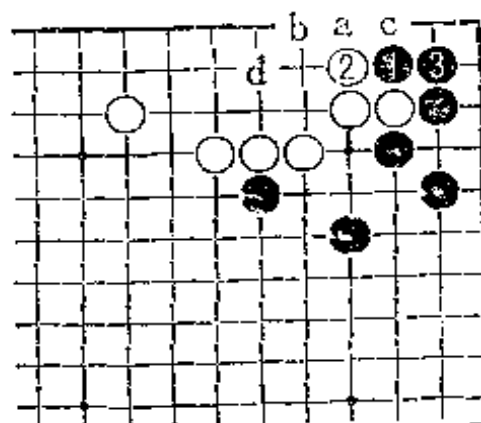
角上的扳虎有10目左右的大小。本图黑1、3扳虎和扳粘比较，前者还有进一步得利的可能性，这一点大家知道吗？在细棋的情况下，这里也许就决定着胜负。



基本图

1图(扳粘)

黑1、3扳粘是普通的下法，这样，以后的官子情况也就定下来了。黑仅仅还有黑a、白b、黑c、白d的先手官子。

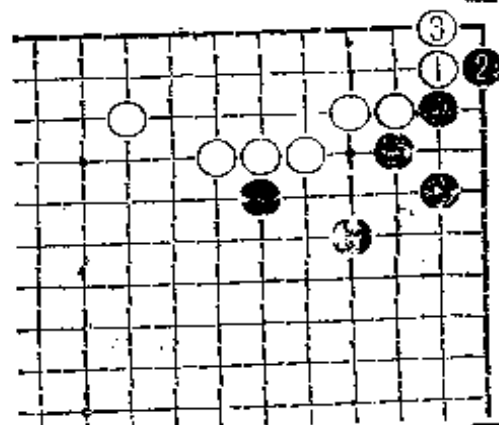


1图

2图(白先走)

如果轮白走，则是1、3扳长。

白1、3后，与1图比较，白空增加5目，相应地黑空却减少4目，所以白1、3扳长的官子大小为9目。



2图

对于黑来讲，在这里扳粘和扳虎到底有什么不同呢？

3图（扳虎）

黑1、3扳虎，黑地的目数并没有变化，但以后对于左边白地却留有官子便宜的可能性。

不过，这里有一个劫材问题。

4图（劫）

黑1扳，白2挡时，黑有在3位断进行劫争的余地，这是个很大的劫。

当然，此劫如果黑负，则白从4开始，接着有a提、b打的便宜，出入有15目以上。15目的出入可不算小，所以黑如开劫，一定要有相应的劫材。

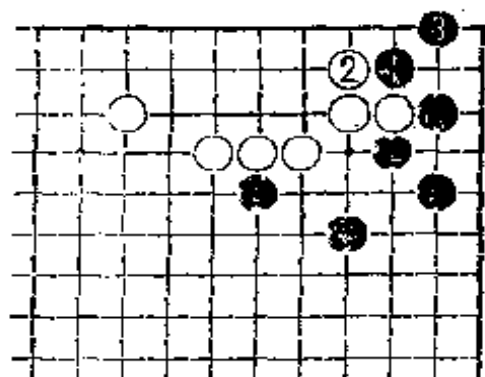
5图（损劫）

对于这个劫，白如1位长，则成至黑4的变化。作为本身劫，这是白有利之点，但这是十分明显的损劫，绝不可轻易使用。

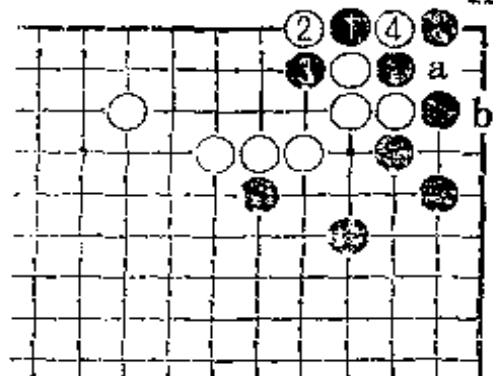
通过以上的分析可以知道，如果黑没有充足的劫材，就很难打这个劫，但回头来说，即使黑不开这个劫，和扳粘的结果也毫无二致。作为黑棋，仅以可能性这点而言，扳虎就可称是高明之策。

6图（得两目）

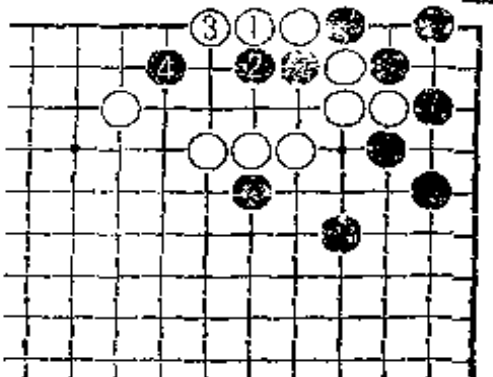
白如果害怕打劫而于2位退，则黑可得到两目的便宜。



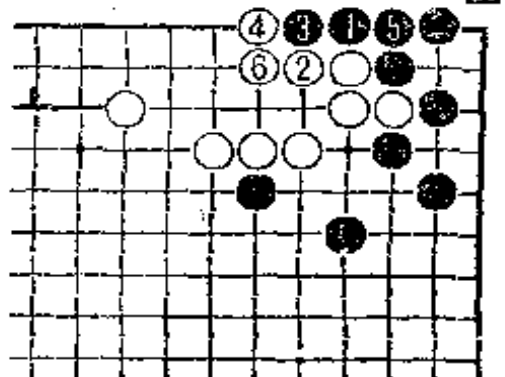
3图



4图



5图



6图

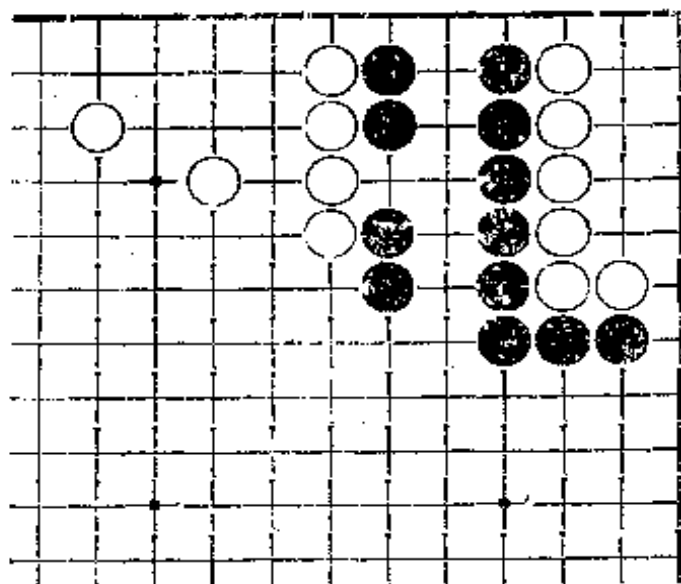
〈第45型〉

官子和劫(2)

官子的次序

对于上边和角上的白棋，黑应按怎样的次序进行收官？

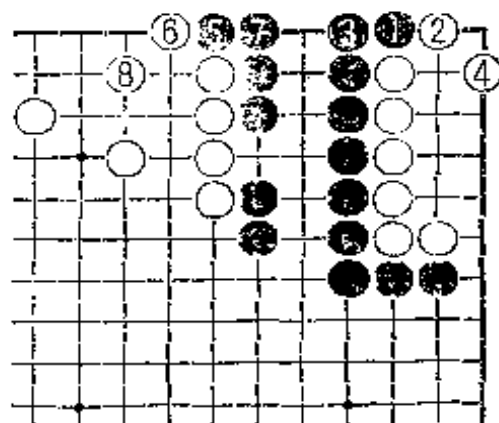
即使只有1目棋的便宜，也要认真动脑筋考虑。



黑先

1图(失败)

黑1、3先手，接下来黑5、7又是先手，但只是这样却值不得高兴。不要以为只要是先手就一定会好，后手有时反倒是胜过先手的好着。



1图

2图(正解)

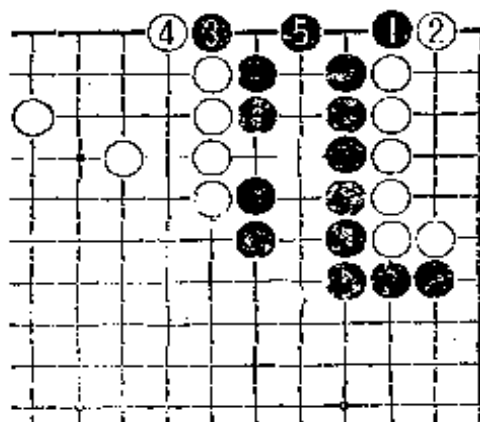
黑1、白2的交换好，问题是这以后的下法。

黑1扳和白2挡交换后即暂不动，紧接着再3位扳。黑左右两扳试白应手，是好次序。

接下来，白如4位挡，则黑走5位造成劫争。

你能走出这样好的官子吗？

下面我们再继续讨论。



2图

3图（劫）

由于关系到角上的死活，白只得1位补，黑2断，成劫。这个劫可不算小。

这里左右同形，两边必有一边成劫争，这是因为扳虎的手筋发挥了作用。

黑两扳试白应手的下法真是巧妙。

4图（一般分寸）

白不愿打劫而于1位让步，则黑2以下再按普通的走法收官。

因为这是黑的无忧劫，所以本图的应接当是一般分寸。

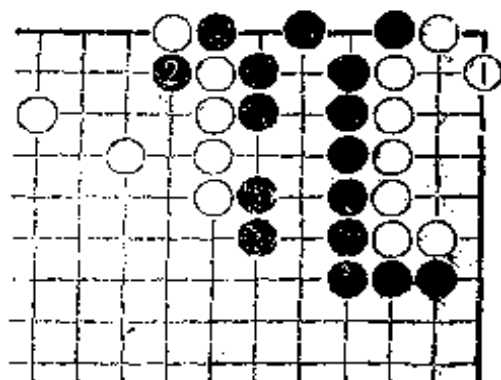
如果将1图和本图比较，可以看出，因为黑两扳的好次序，黑得到了两目的便宜。在细棋的情况下，可别小看这两目。

5图（实战时）

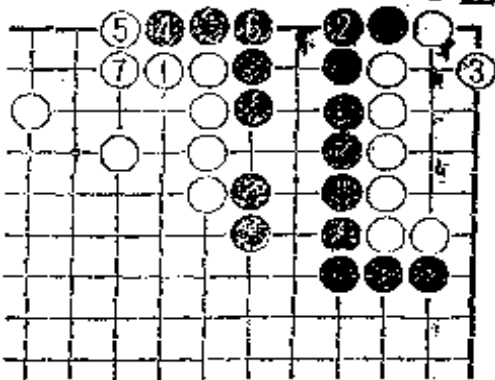
在这样的场合，实战时也许先下黑1扳为好。白如不小心于2位挡，黑即以3、5强袭，a位的劫争势所难免。

6图（大利）

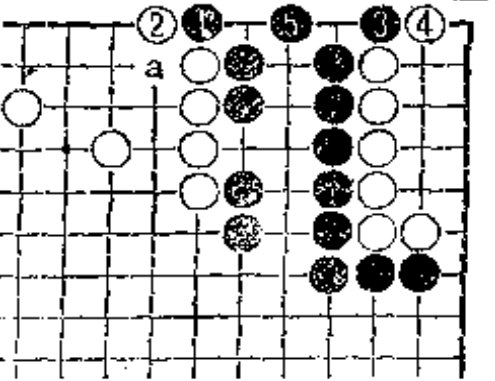
白如1位让步，接下来黑2、4可获大利。现在黑在角上留下了黑a、白b、黑c的双活。当然，5图白2走a位，即回到4图结果。



3图



4图

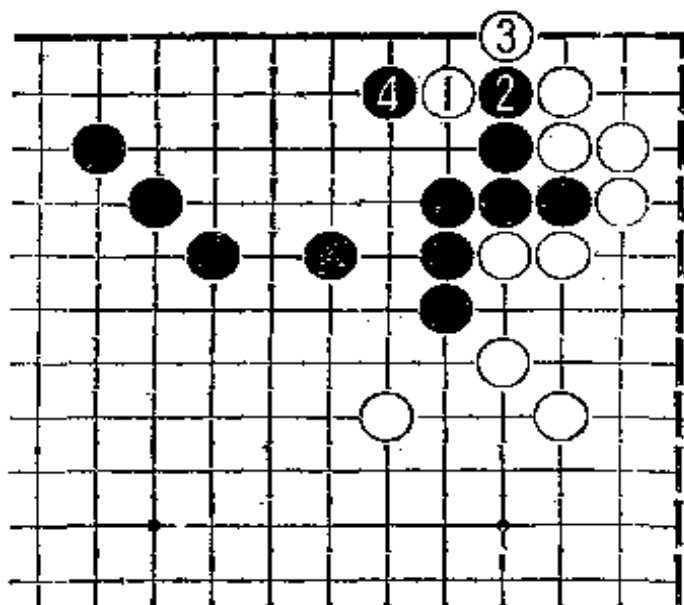


< 第46型 >

官子和劫(3)

官子手筋

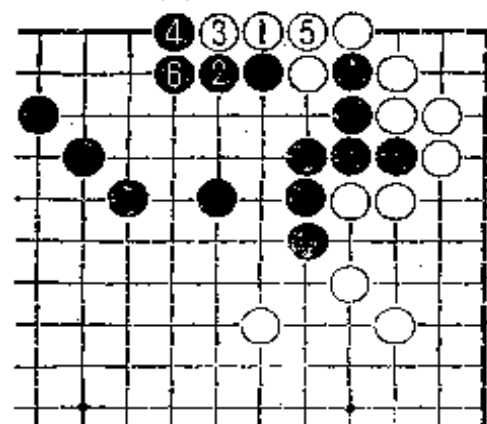
在本图的情况下，白有1位跳入的官子。接下来，对于黑2、4，白还有更加严厉的官子手筋。如果现在白有充足的劫材，白怎样收官才能取得最大利益？



白先

1图(不满)

白1扳，此时黑因劫材不足，于2位退。以下至黑6，这是白的先手官。



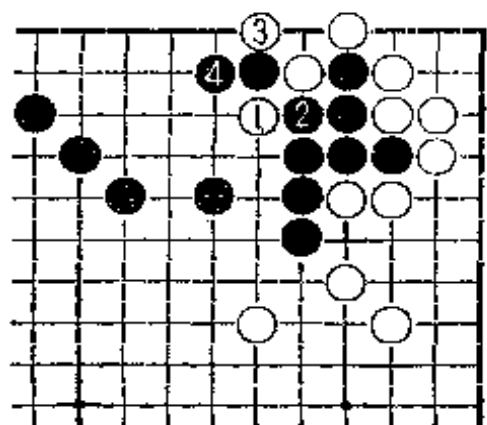
1图

然而，白不能满足于如此程度的收官，白充足的劫材，丝毫没有发挥作用。

2图(失败)

白1上扳如何呢？

白1上扳，黑2时，白3企图做劫。看起来倒是一个劫，其实黑4一长，白即一筹莫展。白1之子反被留下，白明显失败。



2图

那么，白应怎样下，才是严厉的收官呢？

下面我们继续讨论。

3图（正解）

在劫材充足的情况下，白1夹十分严厉。

黑2如打，则白3顽强劫争，如此，白棋将顺利地侵入黑地。

4图（倒扑）

对于夹，通常的办法是立，但此时却是恶手。接下来白3、5即成倒扑，黑大损。

总之，一旦夹到，劫争即不可避免，与1图平缓的收官法比较，夹显然是严重得多的胜负手。如果自己的劫材丰富，就一定要敢于以劫争与对手对抗。

5图（止不住）

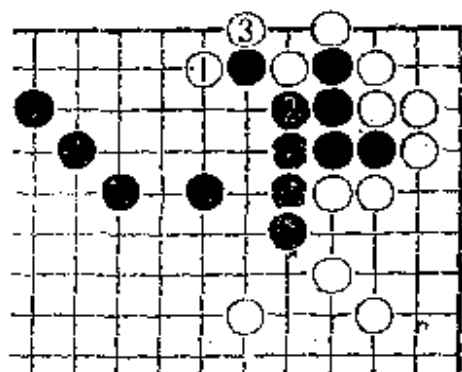
黑害怕打劫于1位退，接下来，黑3、白4，同样的走法，又回到先前的状态。

形成这样的循环，黑怎样也止不住白的侵入。现在，黑只有离白远一点下子才行，但在细棋的场合，不可能做到如此冷静的处理。

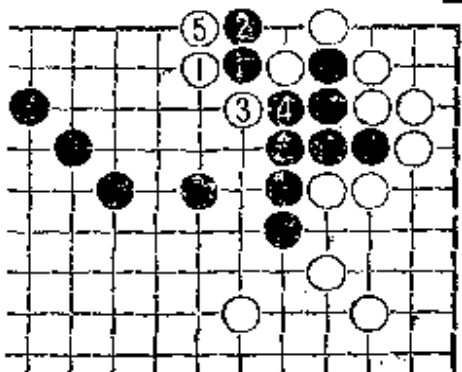
6图（止住的方法）

黑如1、3冷静地处理即可无事。在劫争没有把握的时候，也许只能如此吧。白还留有a位的官子。

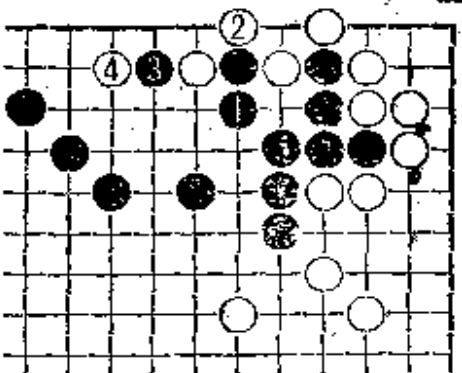
以上，我们介绍了收官时有关劫争的问题。



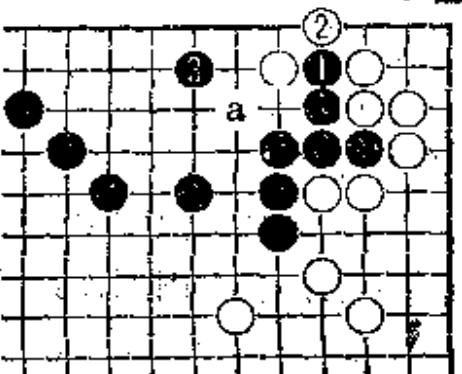
3图



4图



5图



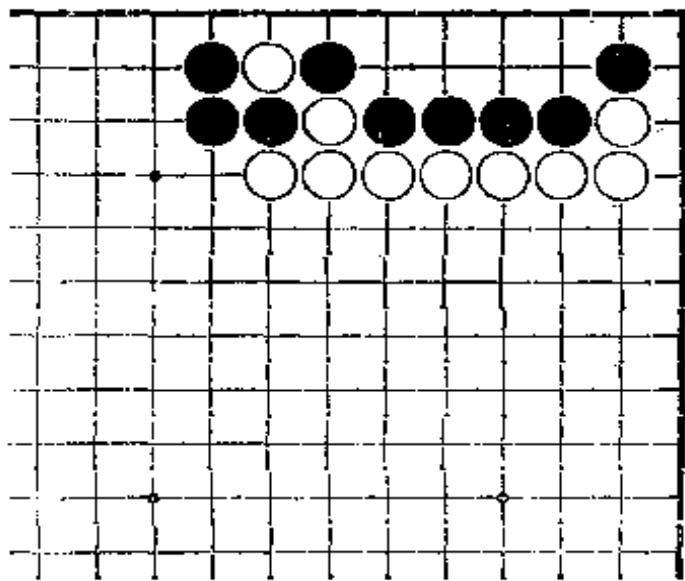
6图

〈第47型〉

官子和劫(4)

测验

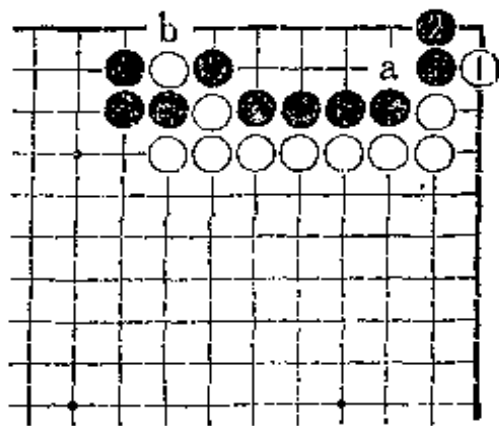
对于黑角应该怎样进行收官？我们用这个问题来考考大家。这是在收官时必须掌握的知识。



白先

1图(无策)

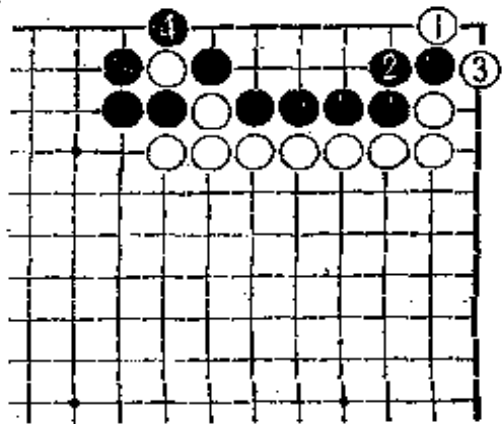
白于1位扳是普通的下法。但在本图的情况下，由于a、b处尚有余味，比如白a的断、黑b必须提等，所以白1平凡的扳就显得随手，并没有在那些有味道的地方下功夫。



1图

2图(失败)

白1夹，黑如3位立，则白可于2位断，制造劫争袭击黑棋。但白1夹时，黑2位一接，即可简单地避开劫争。



2图

白3渡时，黑味道很好地于4位提一子。和1图相比，结果大同小异。白本想造出劫争，反把味道走尽，所以白1夹是恶手。

3图（正解）

利用黑撞紧气的有利条件，白1断是好手筋，走出了正确的第一步。黑2时，白3与白1紧密相关，终于造出了一个相当严厉的劫。白3时，由于黑气紧，顿时露出破绽。

由于白有a位打的先手，白1断时，黑不能于b位打。

4图（劫）

黑4提，白5打。这虽然是一个两手劫，但在这样的场合，由于还有a位的打，同时黑气已经撞紧，所以黑并无回旋的余地。

5图（劫争）

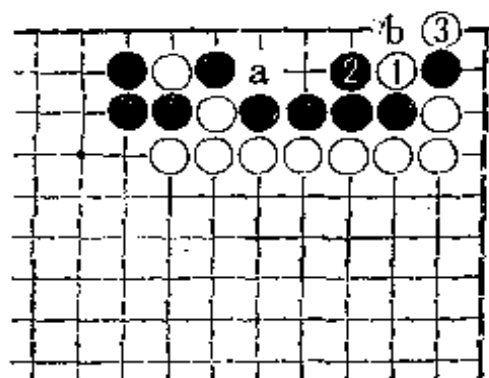
白1作为劫材使用，现在正是时机。接下来黑4至6的应接是一般分寸。由于白3、5提劫的官子可视为先手，黑只能忍受形成如图的结果。

本图结果和1图比较，虽还留有一个劫，但在接近终盘的时候，不能不认为白的下法已相当严厉。

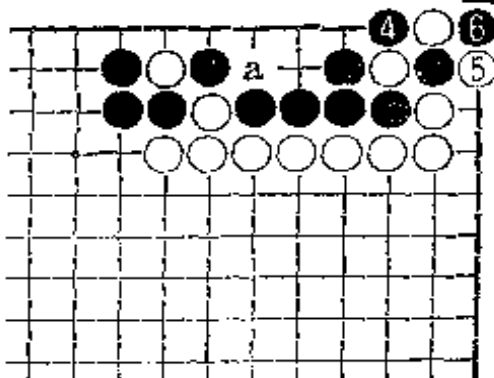
白如果粘上角上的劫，和1图在目数上相差6目。

6图（要注意）

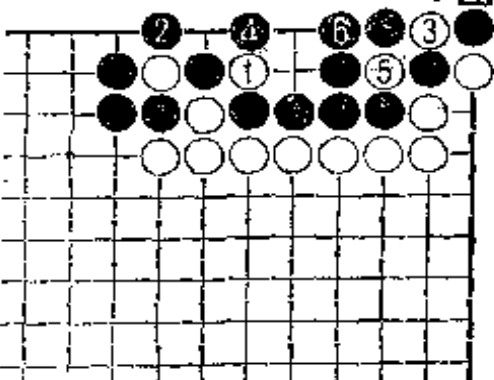
对白1的打，黑如2长顽抗，则白3、5生出大事。一定要当心。



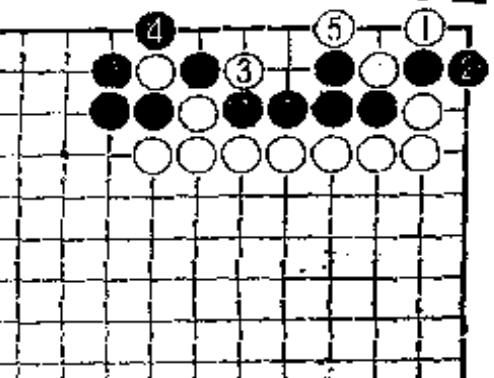
3图



4图



5图



6图

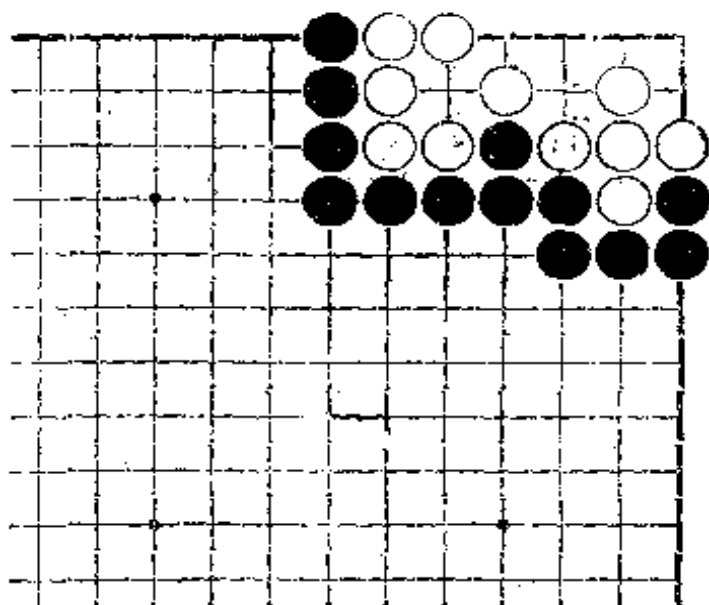
〈第48型〉

劫材 (1)

劫材的多少

这是黑棋如何在白棋角上使用劫材的问题。第一着怎样下最为有利？

总之，劫材数目越多越好。

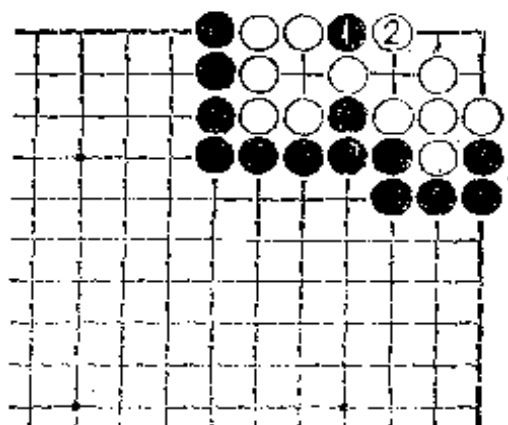


黑先

1图 (1枚)

黑1打，当然是劫材，但之后白棋角上就再也没有劫材了。

我们知道，劫材目标应该等于劫本身大小的 $\frac{1}{2}$ ，这是劫材和劫的基本价值关系。在这里，我们仅讨论寻找劫材的问题，而不管劫材的大小。



1图

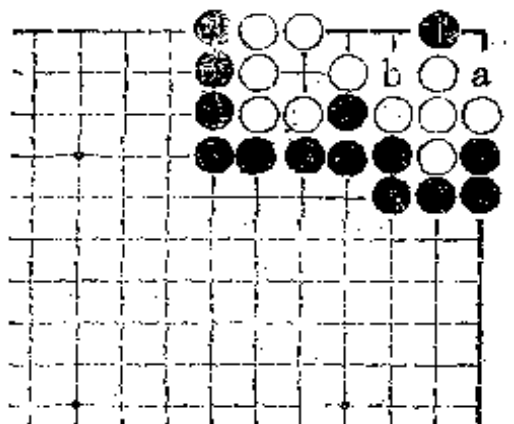
2图 (失败)

如图黑1靠又如何呢？知道下在这里有几枚劫材吗？

不，这是恍劫！这样白会脱先，黑大损。

之后，黑a位扑，白b位粘即可无事。

千万要当心慌劫。



2图

3图（正解）

黑1点，是此处寻劫的最佳办法。

此时白必须应，否则黑有a位的打，白成接不归。无论如何，这已经是一枚劫材。

4图（三枚）

白2应时，现在黑3打又是一枚劫材；白4提，黑再3位扑，又是一枚劫材。

以上一共是三枚劫材。这是本型的正解。

本型主要要说明的是，在寻找劫材的时候，一定要尽可能地做到手法正确，那怕是仅仅为了多找出一枚劫材。

白2如下在4位，结果一样。

总之，三枚劫材比一枚要好。

另外要注意的是，对于黑3，白4提，这对白棋来讲是正着。

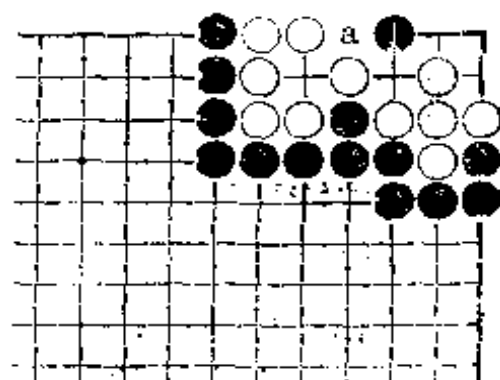
5图（四枚）

白1粘，黑2之后，还留有2位的扑，这样共是四枚劫材。

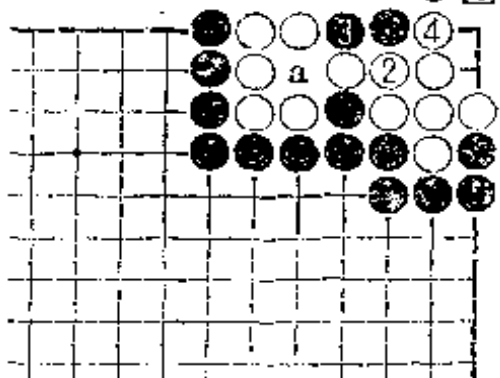
6图（三枚）

白也可2位应，黑3之后，加上a位的扑，仍然是三枚劫材。

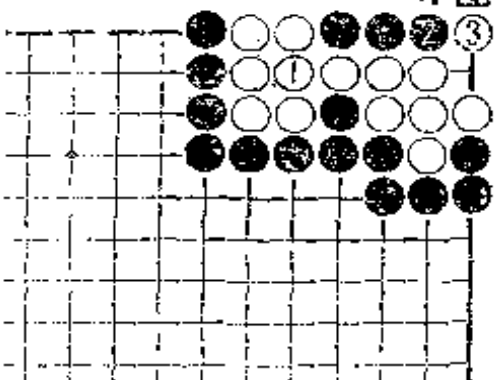
黑3如下在4位寻劫，则白3位提，黑损失一枚劫材。



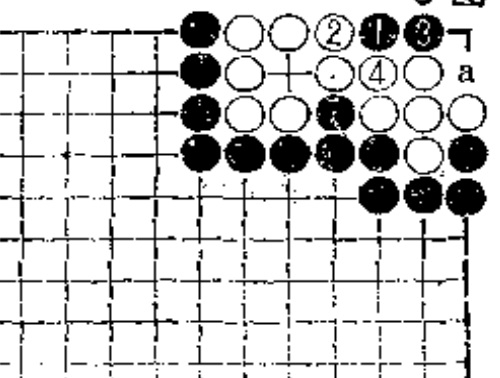
3图



4图



5图



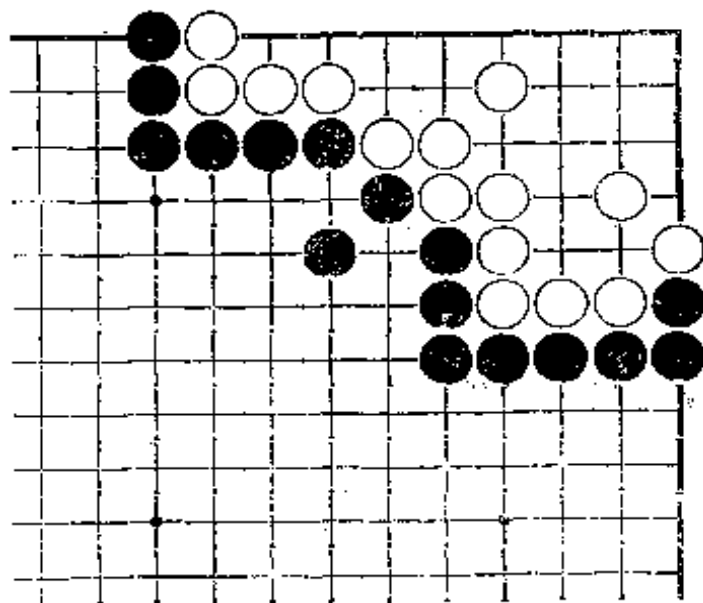
6图

〈第49型〉

劫材 (2)

最佳的应接

这块白地有21目，黑棋要在这里面寻找劫材，这里有多少枚劫材呢？注意，要考虑白的应手，做到双方都是最佳的应接。

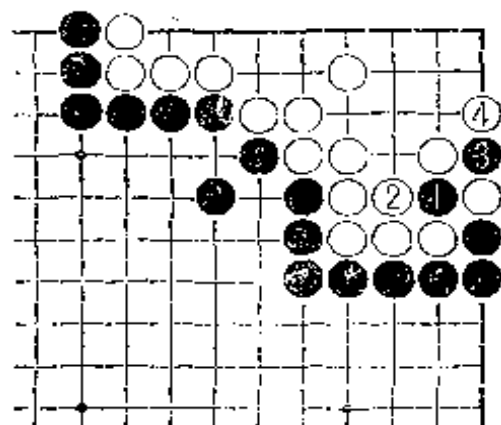


黑先

1图 (失败)

在这块牢固的白地里，在左方和右方都还留有劫材。

黑先在右方1位扑，这是一枚劫材。但是要注意，如图白2的应手则不好。白不经心地于2位提，黑3又生出一枚劫材。



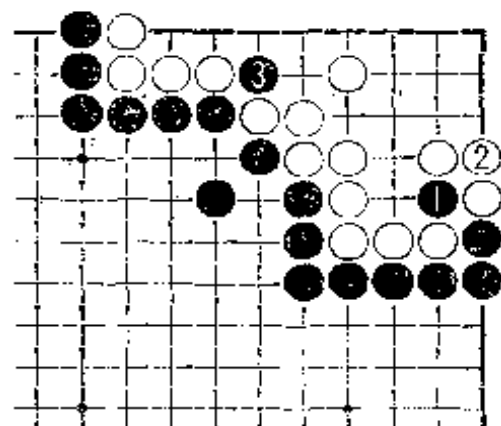
1图

2图 (正解)

对于黑1寻劫，白2位接才是正确的应手，这样黑在右方就没有第二枚劫材了。

当然，黑1如下在2位，同样的道理，白应该在1位接。

现在黑在左方寻劫了。对黑3的断，白的应手是焦点，白应该怎样应才正确呢？



2图

3图（正解续）

白4是此时正确的应手。接下来黑5、7，这里一共生出三枚劫材。

连同前面的合计起来，黑一共寻得四枚劫材。这是在双方下法都正确的情况下的劫材数目。

4图（恶）

白如应在1位，黑2、4寻劫后，这里还有一枚劫材。

所以，如果白的应劫方法不正确，那么右方两枚，左方四枚，黑一共就可寻得六枚劫材，白大损。

对于劫争来讲，必须寻得一枚劫材，方能将劫反提过来，所以常常会因为一枚劫材的差别，决定一场劫争的胜负。不管是寻劫的一方，还是应劫的一方，都必须注意采取最正确的下法，对于这一点的重要性，我想大家都了解了吧。

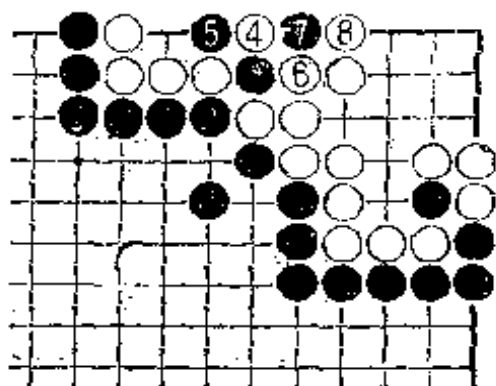
学以致用，立竿见影，这是提高胜率的好办法。

5图（还有一枚劫材）

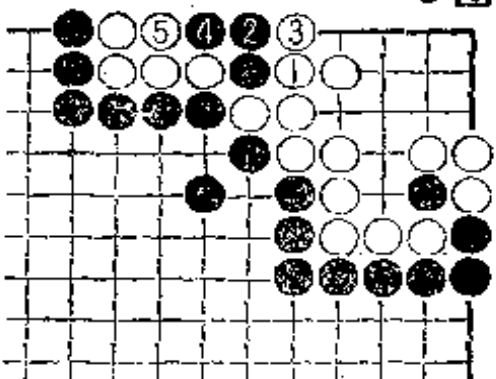
白提黑三子后，黑6位又是一枚劫材。

6图（最佳的应接）

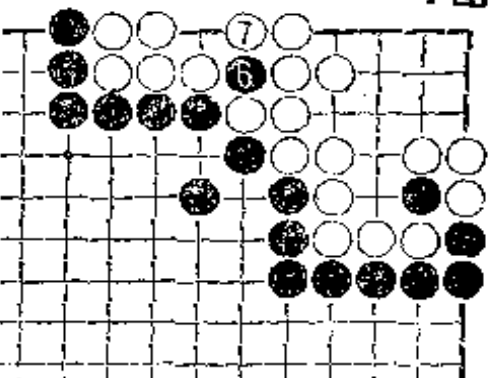
黑1时，白2接，黑3断，白4打，这是最佳的应接。



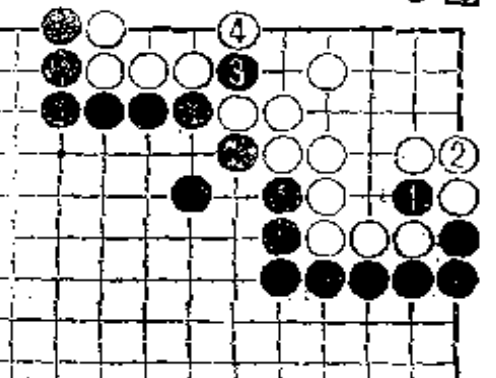
3图



4图



5图



6图

1图(例题)

这是一道例题。

黑a断打，黑能在这里寻得几枚劫材？请认真计算。

我们假设现在是这样一种情况，黑棋如能在这里寻得五枚以上的劫材，就能赢得劫争，从而取得棋局的最后胜利。总之，双方正在进行一场关系重大的劫争，黑棋即使只差一枚劫材，也只得认输。

2图(四枚)

黑1断后再3位枷，这样的结果如何呢？

接下来黑5至7，黑只寻得四枚劫材，失败。

3图(失败)

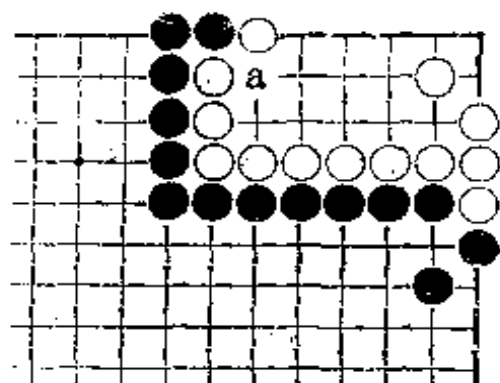
黑如单纯地3、5追打，至黑7，还是只寻得四枚劫材，黑棋仍然只得认输。难道就不能寻得五枚以上的劫材吗？

4图(六枚)

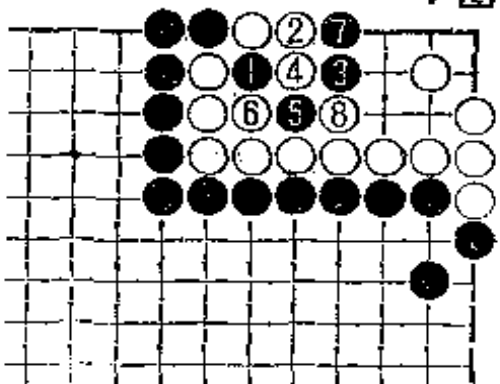
黑1枷是正着。一旦走出这一手，之后黑3、5再加上a，将一共寻得六枚劫材，这样就一下子增加了两枚。

现在笃定是黑的胜局了。

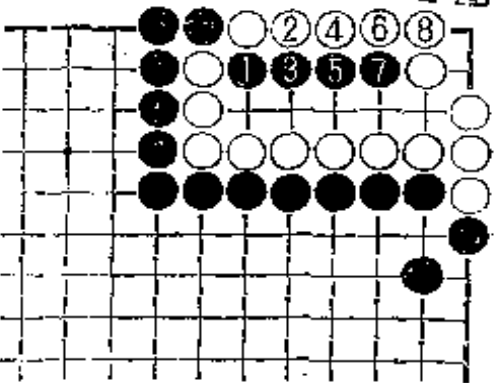
请记住，寻劫的方法和应劫的方法，都应该充分重视。



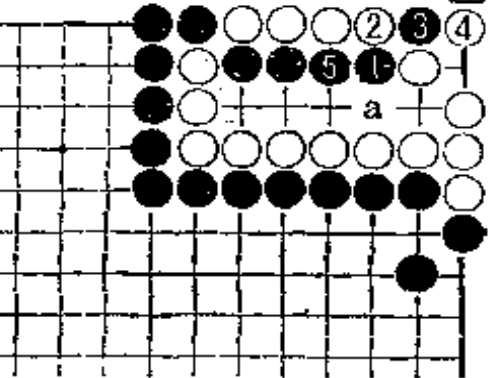
1图



2图



3图



4图

第三章

实战和劫争

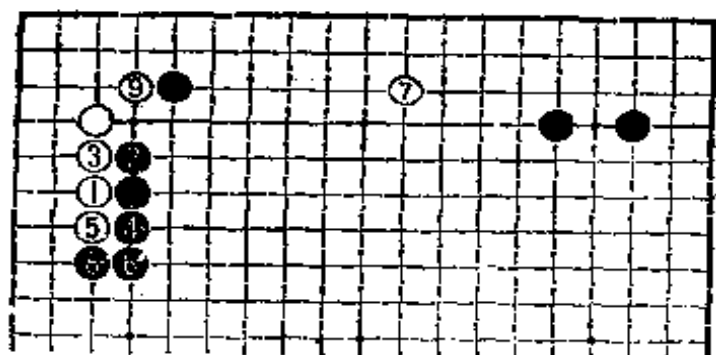


第1局

序盘的劫争

黑 本因坊
石田芳夫
白 九段
坂田荣男

(第30期本因坊战7番胜负第1局)

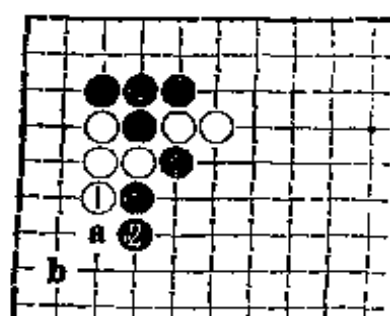


1图

大斜百变 (1谱)

从黑1大斜开始，直到序盘出现的劫争，都是围绕着黑棋的模样来展开的。这里的变化，能帮助我们认识本书主题。

白2至黑9，是大斜的标准应接。白不顾征子不利于10位拐下，致使序盘早早地出现劫争。



2图

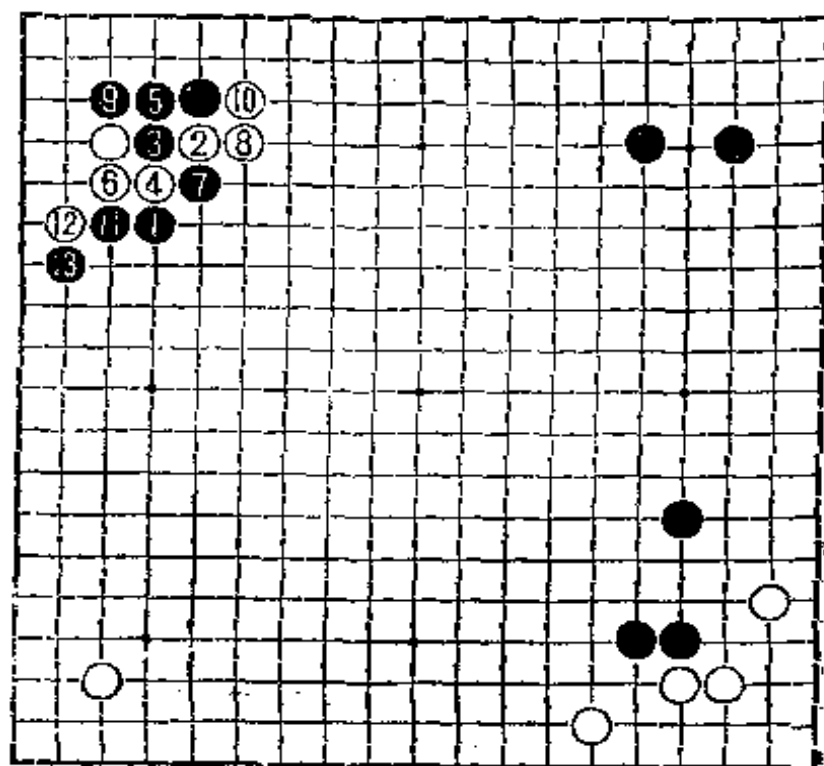
第1谱 (1—13)

1图 白1托也是一策，至白9，双方大致如此。

对于白10——

2图 白1普通，之后白a或b是常形。

黑因征子有利，立即于11严厉挡下。黑当然也有其他下法，下面我们就来看看有关黑11的各种变化。



首先，我们谈谈这里的征子。

3图 白1断至7，是此种形态下的常用手段，之后，黑a长，则白b形成征子。

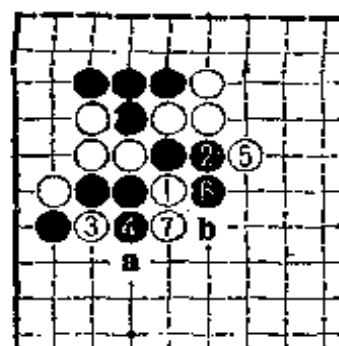
在本图征子不利的场合，白10的挡就稍稍无理，这已是定论。所以，黑11是十分有力的一手。

4图 黑1压也有力，白如2，则黑3尖的好手成立。

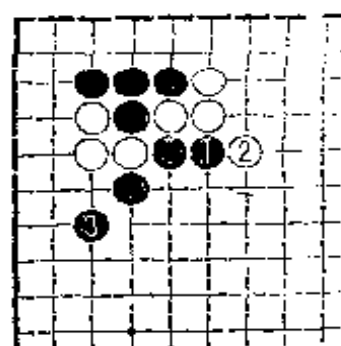
5图 白如2爬，黑3长至9罩，黑得好形，充分可战。过程中，黑7的次序十分重要。

6图 对黑1，白2靠，经过一番复杂的应接，至白10成初劫。

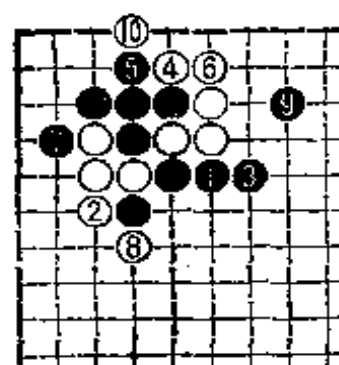
7图 接下来，黑1至7紧外气，再9、11穿下形成转换。由于黑9、11有效地扩张了外势，转换黑有利。



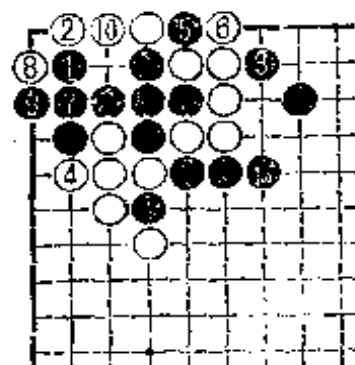
3图



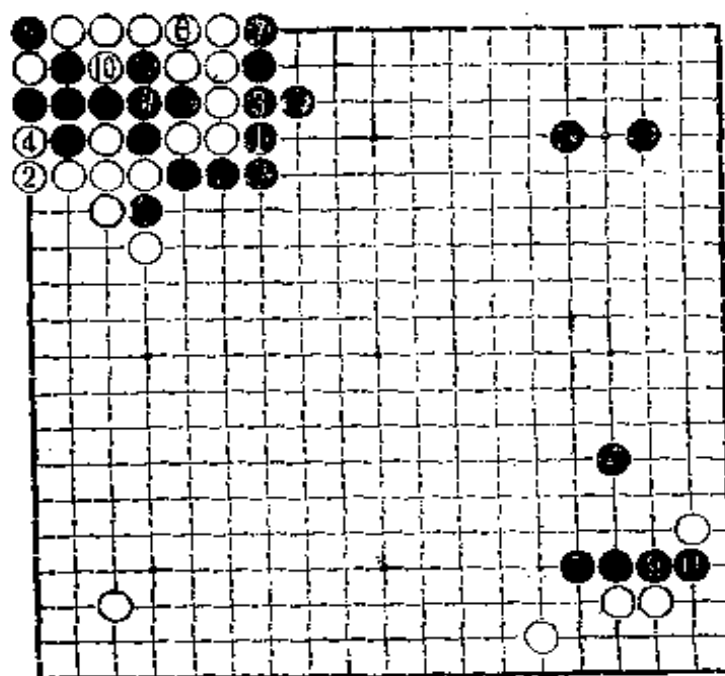
4图



5图



6图



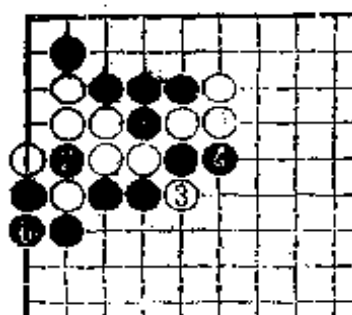
⑧提劫

7图

序盘的两手劫

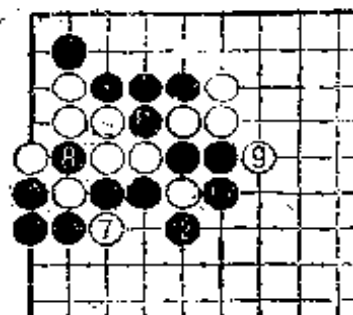
(2谱)

白14扳、16接，之后18断再20、22挑劫，由于前述的征子不利，此时白只能采取这样的下法。



⑤提劫

8图

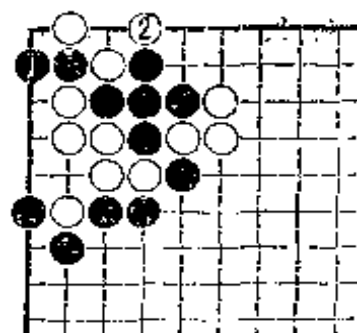


⑪提劫

9图

虽说“初棋无劫”，但现在白有本身劫，尚能杀出重围。既然是劫，白18——

8图 白1挡，成劫，黑似乎并无适当的劫材。其实白按9图7至11提劫时，黑12一提子，白反无劫材可寻。退一步说，即使白胜了这个劫，由于寻劫损失太大，也没有什么意义。



10图

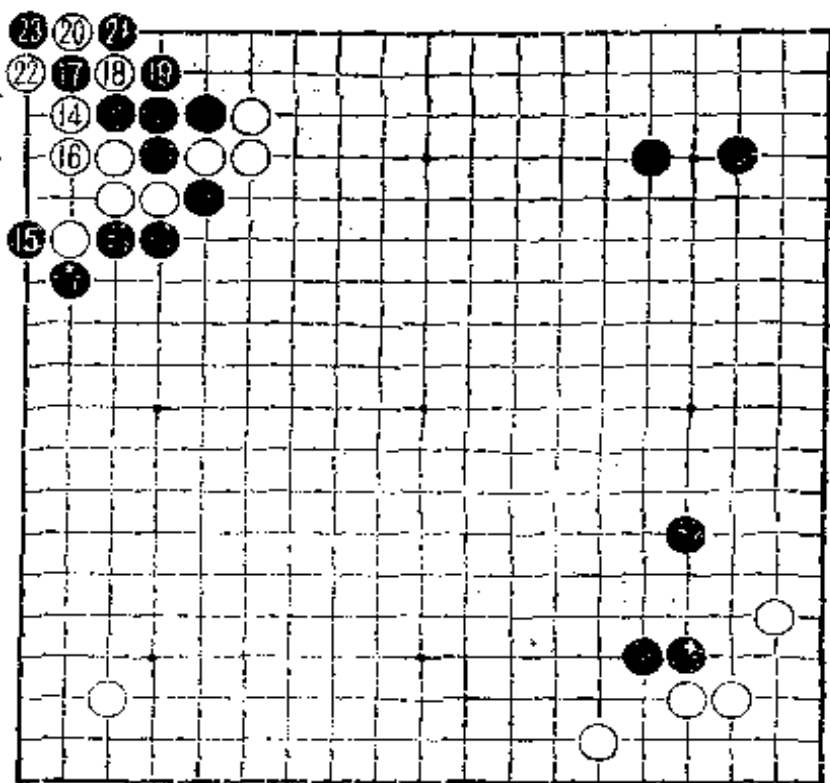
第2谱(14—23)

白18、20、22是做劫的常用手段。这是白的两手劫，但现在白有劫材，故尚能一争。

黑21是正着。

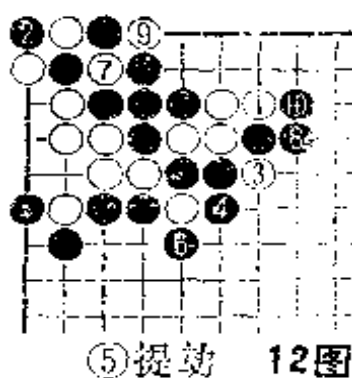
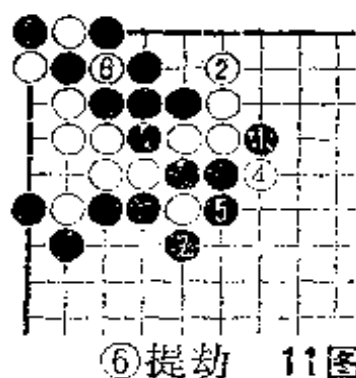
10图 黑1长，白2即成紧劫。这样黑不行。

至黑23止的变化，虽下得不多也不算新型，但却是大斜的珍型之一。



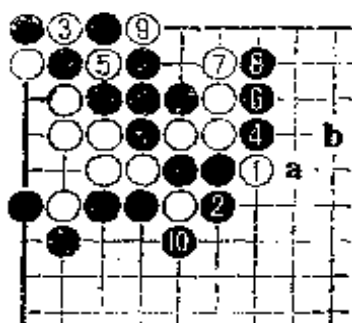
转换 (3谱)

也许是对劫争没有耐心吧，对白26提劫，黑27长，但这一手稍有疑问。



11图 黑1扳的下法严厉。白6、8虽得到连提，但黑7提去一子形成极强的厚味。另外，角上的劫还没有最后解消。

12图 对黑扳，白如1位应，黑6仍然将一子提掉，再回头10位拐下，这样的结果还是黑好。



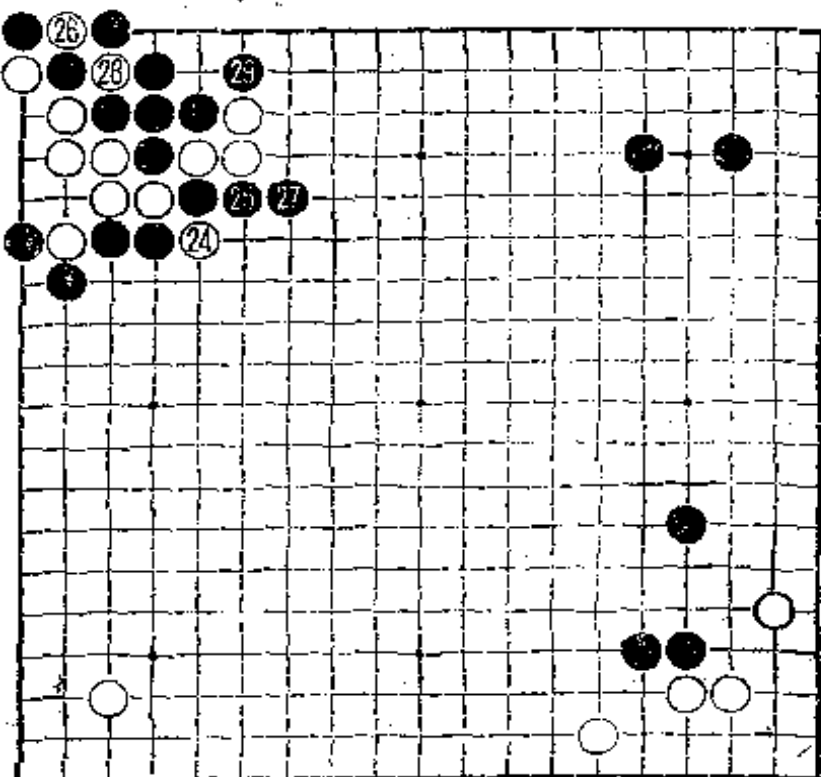
那么，回头再说白26——

13图 白如

第3谱 (24—29)

1位扳，然后再3位提劫，由于有黑4严厉的断，仍是黑好的态势。之后白a则黑b。这是黑厚的结果。

如谱黑27后再29扳，虽不能说是恶手，但和前述变化比较，不能否认稍稍不如吧。当然，还本白就不好，总的说来黑可满意。



实利对外势（4谱）

白30、黑31，序盘的劫争终于解消。但转换尚未最后定形，也就是说，黑31以后的几手应接，将决定转换的最后结果，必须认真筹划。

首先，白32是当然之着，否则被黑32位打到，白在这里将完全失去活动余地。

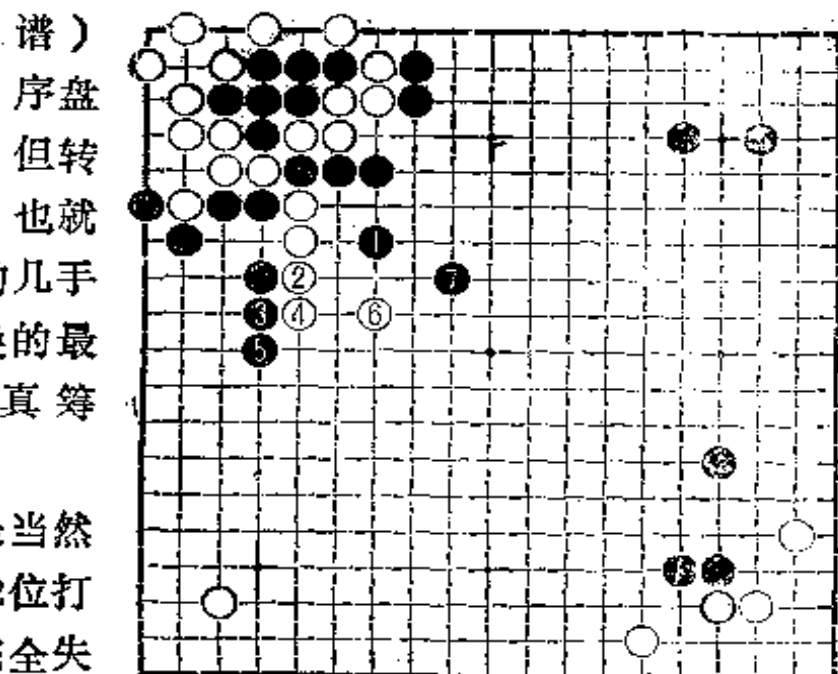
接下来白34位

第4谱（30—41）

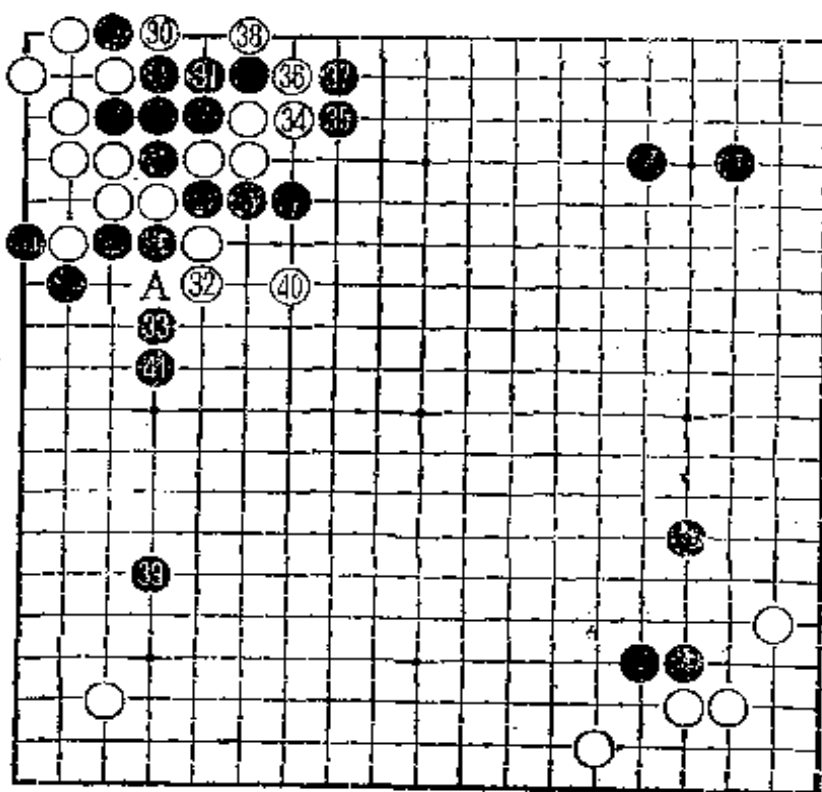
曲，黑35靠至白38，黑只得弃掉七子，白在实利上小有收获。这样的转换结果黑棋合算吗？

其实，问题还要看黑下一手怎么下。黑39的挂有疑问。白40立即在此出动，就象从黑厚味的缝隙中穿出，这是极好的一手。

黑39——



14图



14图 黑1跳是要点。白2压出，以下至黑7，黑步调好。

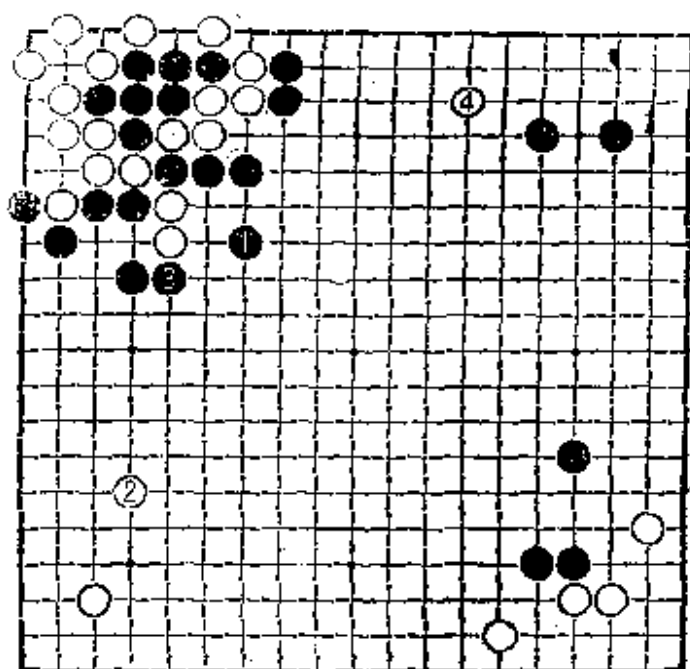
劫争结果黑不利
(5谱)

黑41补，白又走到42、44。白在中央突破后，再转身46位拆，不能否认是黑的失败吧。现在，黑因劫争所得的外势，已不能与白角部20目的实利相对抗。由于白42、44的连跳，白棋在中央有了宽裕的活动区域，局势变得从容而悠长，可以认为已是白有望。

对于黑来讲，正常结果应如——

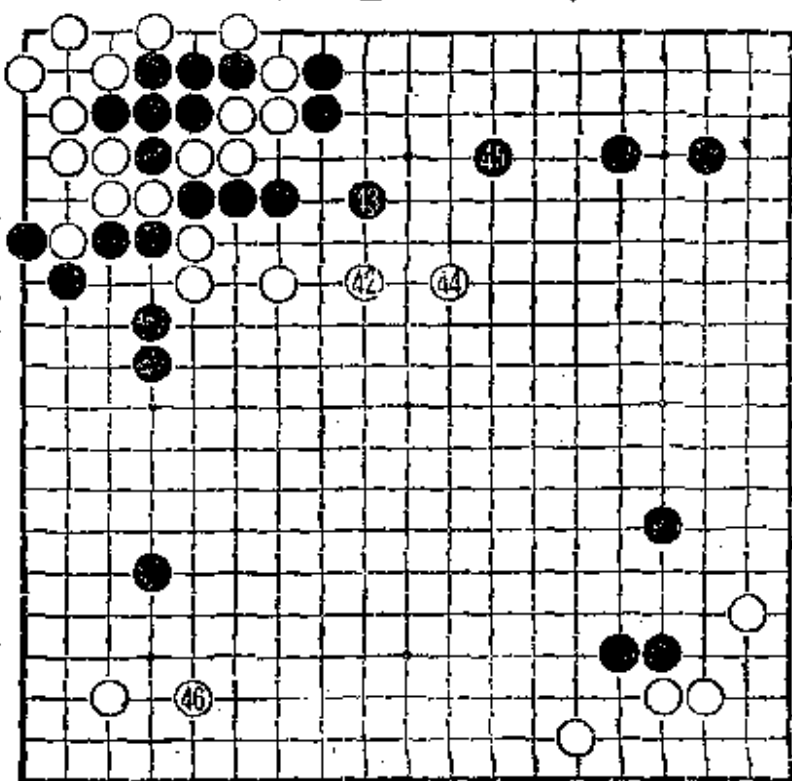
15图 黑1跳是要点，这在前面已经讲到。此时白不能从3位压出，所以如图白2、黑3是一般分寸，之后白4也许只能打入。如果是这样，将是黑的好步调。

以上，我们介绍了关于序盘的劫争问题，尽管有“初棋无劫”的格言，但象前面的例子那样，在有本身劫的场合，仍可劫争。



15图

第5谱(42—46) 46手以下略

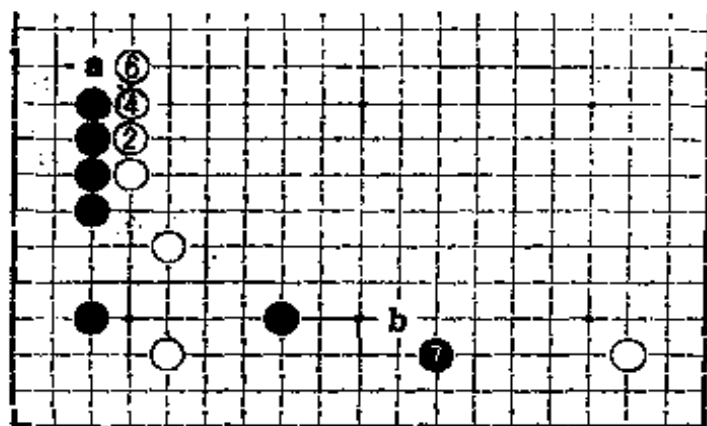


第2局

手筋和劫味

黑 名 人
林 海 峰
白 本 因 坊
石田芳夫

(第12期名人战7番胜负第5局)



1图

严厉的冲断 (1谱)

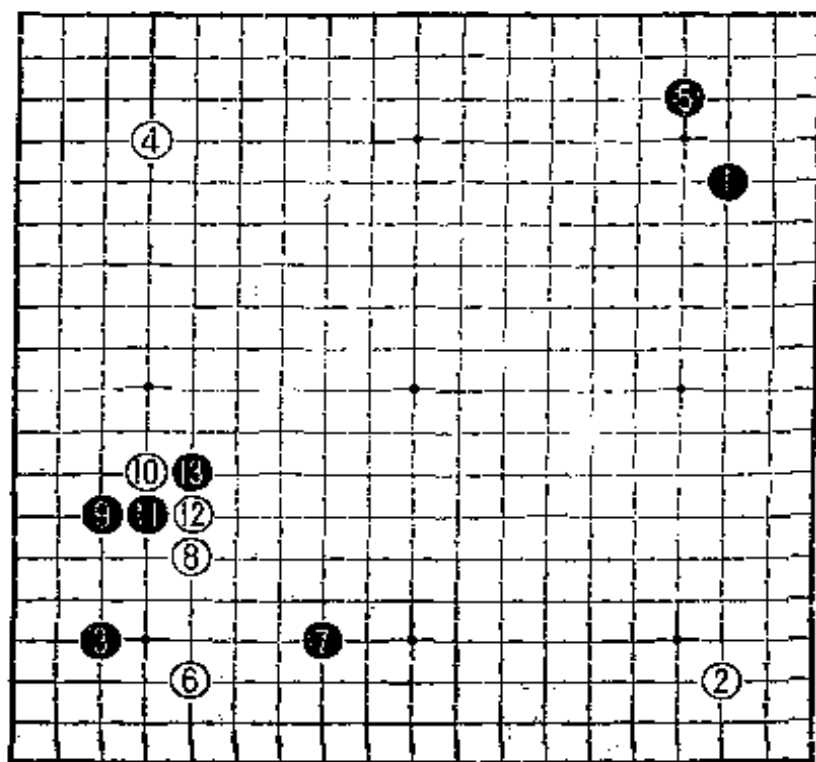
本局序盘白利用劫味的一手棋,虽与死活无关,但它是接触战中常用的手筋,掌握它对于实战将大有好处。这手棋目的在于封锁,由它引出的各种变化,大家可以作为定式的延续部份来理解和应用。下面我们就来介绍这个好手筋。

对黑1、3、5的正规布局手法,白2、4下三三和星座,一手占一角,准备以三三·星座为中心的快速布局与黑对抗。

第1谱 (1—13)

对黑7的二间高夹,白8跳后以10飞压。黑11、13冲断。黑11如——

1图 黑1至5连爬三手,再7位拆也是一种办法,但这样的格局显得悠缓,故如谱黑11、13严厉地冲断。



一间跳的手筋 (2谱)

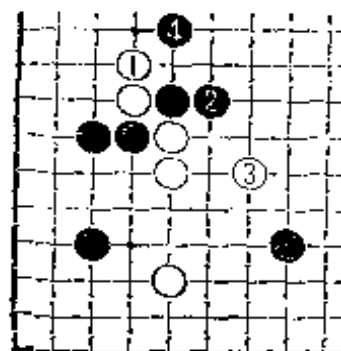
对黑的冲断，白14一间跳正是我们要介绍的手筋。它利用打劫，与黑展开一场封锁战。

黑15打时，白16、18封锁黑棋。对黑19的断，白20提劫是绝对先手，这一点白早已算计到。由于是天下劫，黑不能让白于21位连提，故只得21粘。以上双方的应接均属正常。

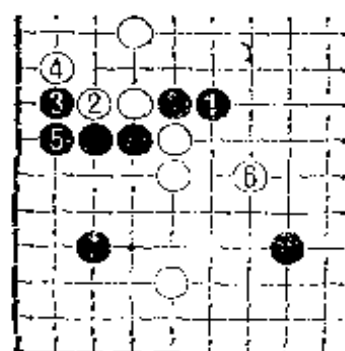
2图 白1长，重。黑2、白3大致如此。接下来黑4罩，白二子很难治理好。

3图 对白的手筋，黑1手普通，之后白2至6的进行也是一种变化。

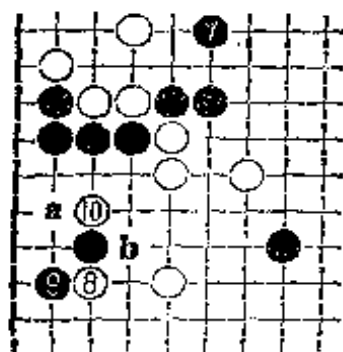
4图 前图后黑7跳，白有8、10靠、夹的手段，总觉得黑有些难办。以后黑如a应，则白b打利；黑如b长，则白a穿下。



2图



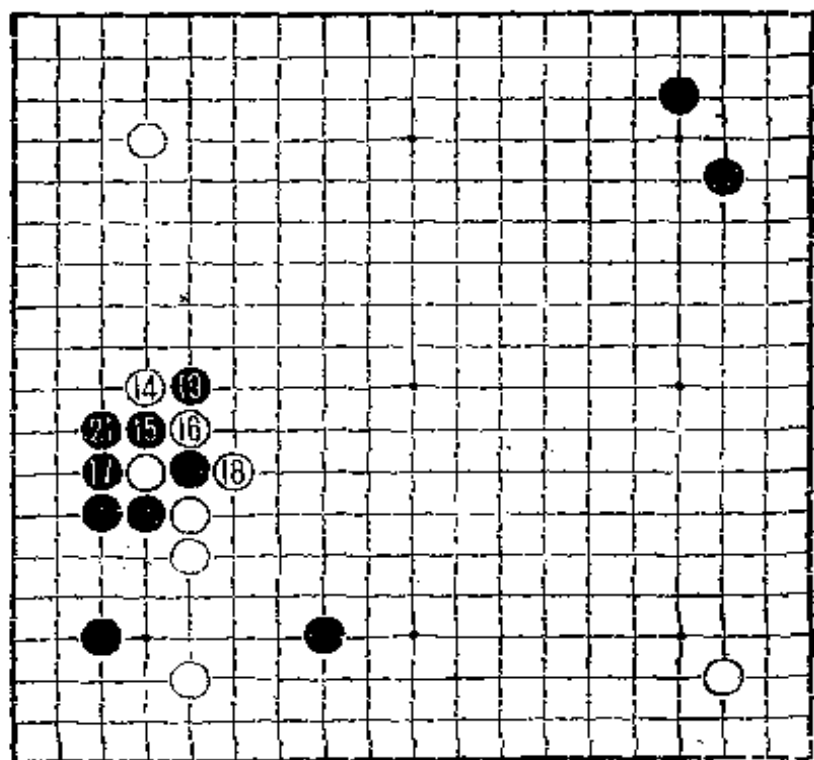
3图



4图

第2谱(14—21)

⑳提劫

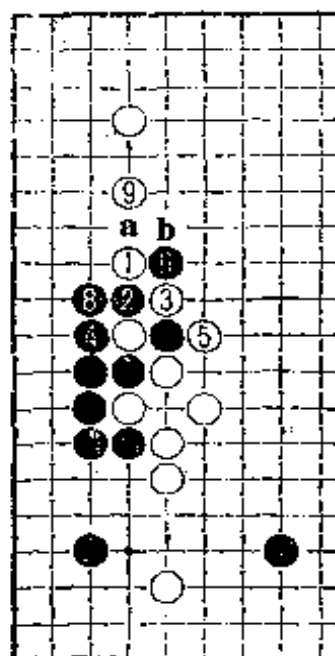


再跳则不好 (3谱)

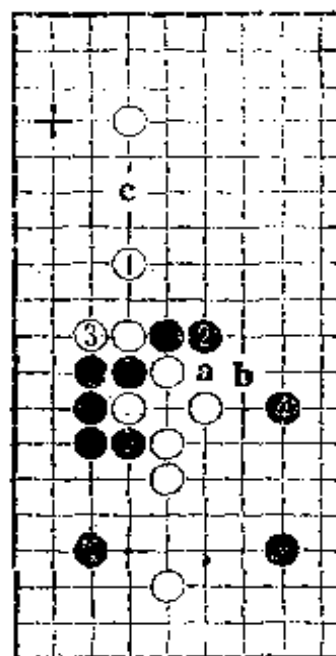
白22打后再24压，
黑25时，白26罩。

白22如——

5图 这里白尚有
1位再跳。黑如2，则
白3、5如法炮制。黑
8时，白9仍然成立。
之后，黑如a，则白b再
度封锁。白频频得手，
如果形成这样的结果，当然是白好。但是——



5图



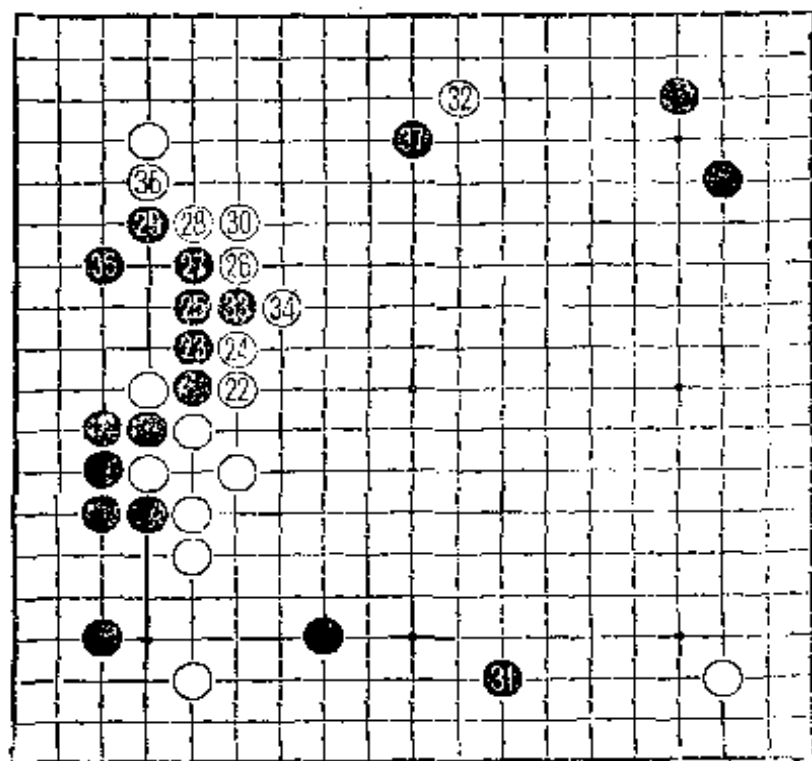
6图

6图 在这样

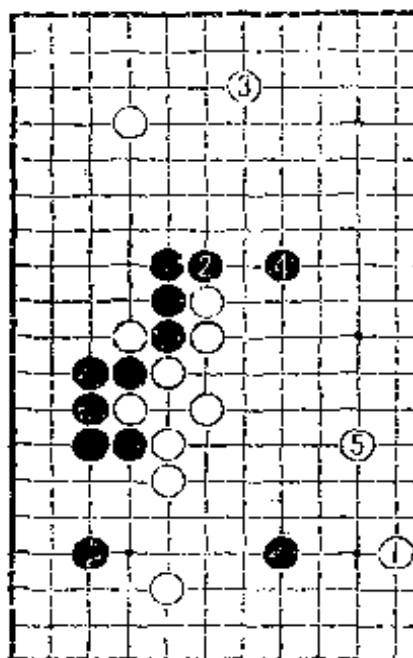
的情况下，黑将2
位长，这样白不
行。接下来白3挡，
则黑占得4位好
点。由于有a位的
打，白将无法从b
位尖出。如图结果，
黑在中央得到强
化，之后c位的打入
就变得十分严厉。

如谱白26罩是
手筋，但黑也占到
31位好点。

第3谱(22—37) 37手以下略

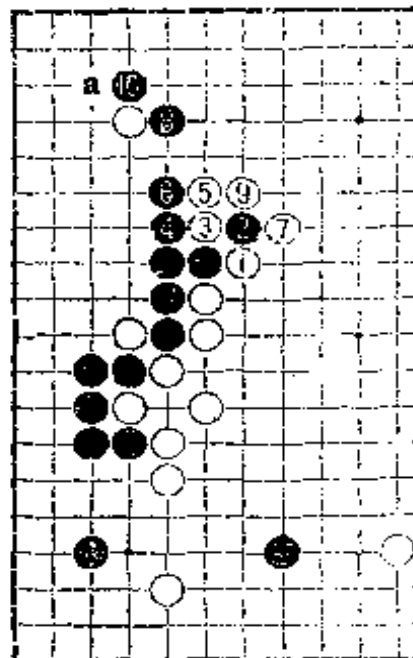


7图 为了不让黑占得31位好点，白1夹也是一种办法。以下黑2至白5，形成双方大致相当的结果。白3也可——



7图

8图 白也可1位扳，接下来黑2、白3双方应接激烈。如图，由于白尚有a位的余味，可以认为是白不错的结果。

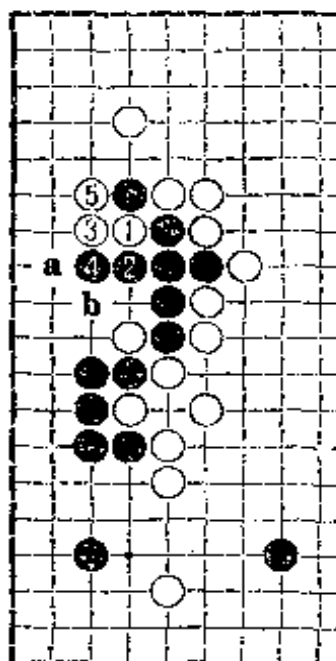


8图

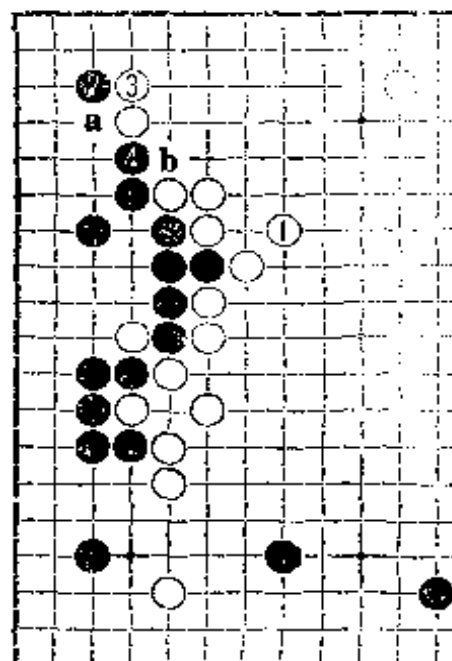
图，由于白尚有a位的余味，可以认为是白不错的结果。

黑33、白34，黑气已撞紧，此时黑35不能省。

9图 黑如省去35不补，白1断严厉。如图之后，白a扳，黑只能b退。



9图



10图

最后双方形成至白36止的结果，但正好为黑棋留下了37位肩冲的好点，不能不认为白并不满意。那么白36——

10图 白1厚实地补，但黑有2、4，之后a、b见合，白难受。

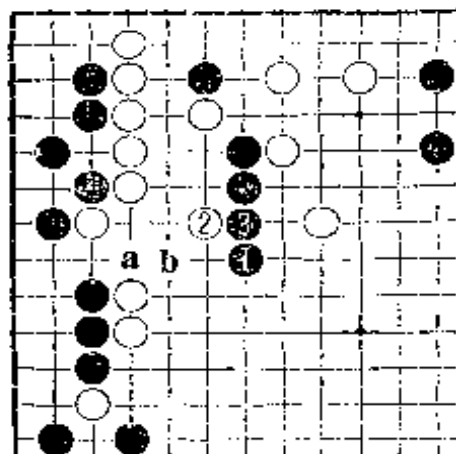
第3局

中盘的劫争

黑 九段 石田芳夫

白 八段 工藤纪夫

(第15期十段战本赛第1轮)



1图

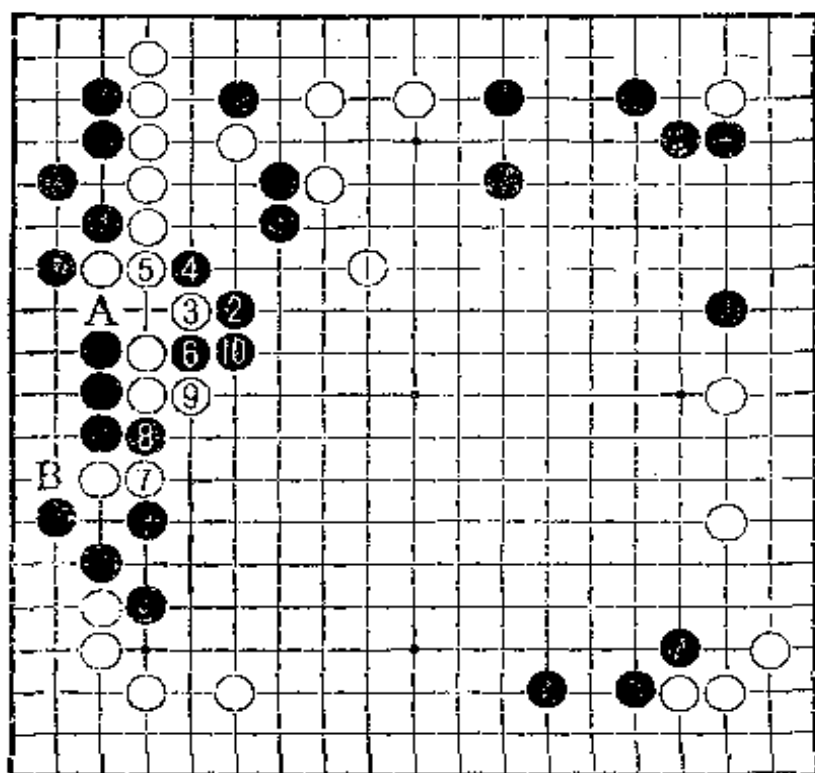
决定胜负的地方 (1谱)

在本局的中盘战里，白凭仗一处劫争点，在关键的争夺中坚持下来，终于领先。白着法巧妙，值得欣赏。

如谱为止的局面，双方应接尚还平稳。今后，围绕中央黑二子的争夺将决定本局的胜负。

白1飞，黑2是苦心的一手。此二子太大，不能丢。黑2一边出动，同时瞄着左边白棋的断点。

第1谱 (1—10)



1图 黑1跳，则白2刺先手利使强点得到强化。以后黑a扳则白b。

对白3，黑4、6利，引出战端，进入难解的中盘战。对黑6打，白

粘上则成愚形。此时白凭仗A位的劫争点坚持顶住，于7位冲出。

对此，黑如B位，则被白利，谱中黑8必然。白9顺势拐出，此处白棋步步有理，效率极高，真不愧工藤的好调。

凭仗劫争顶住终获成功 (2谱)

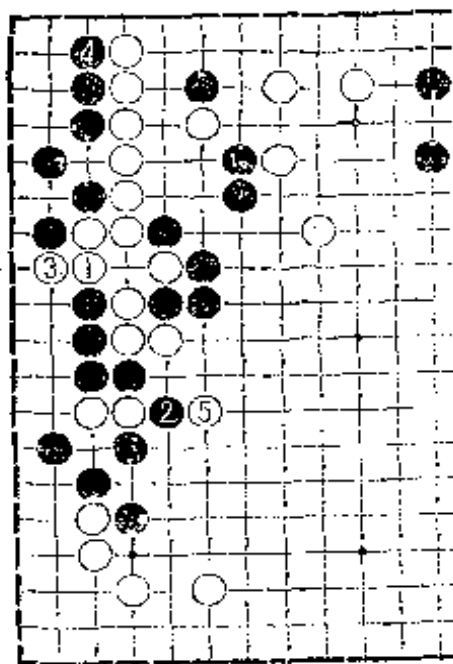
白11罩，是工藤八段充分发挥力量的一手。它的效果在之后的进行中将明显地表现出来。白11如一

2图 白1利也相当不错，黑不3位渡而于2、4应，白5夹，依然继续攻击中央黑子。比较而言，还是以谱中的变化为好。

黑12提再14位枷。黑形虽然尚可腾挪，但由于留有还未解消的劫的负担，之后的应接难免被动。

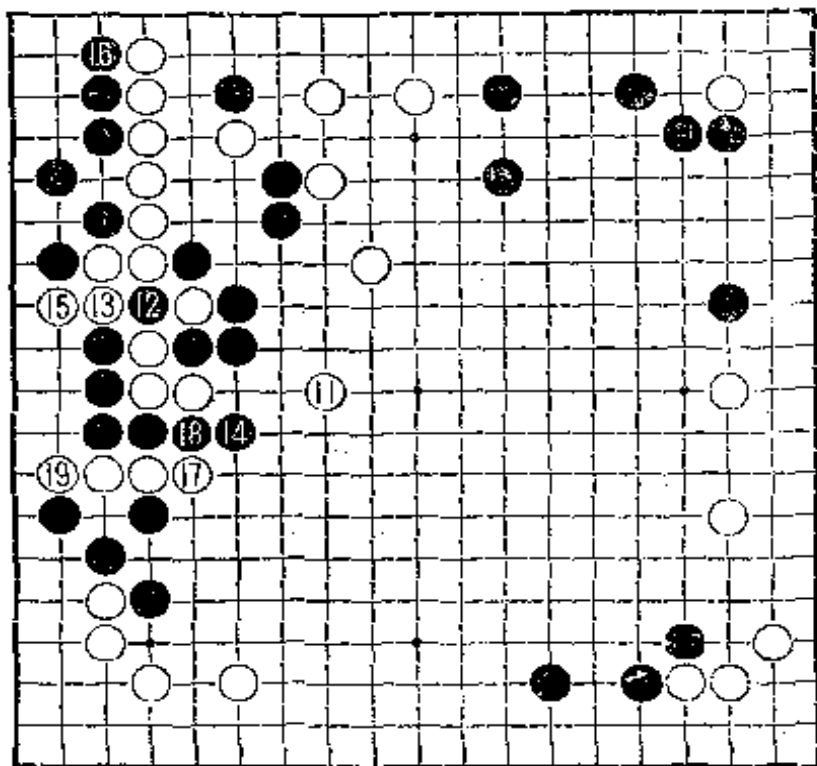
白不重三子，以17、19穿下是 hands，黑形整体变薄。

序盘时黑的左边地域被白15、19穿破，左下黑四子也变薄，这都体现了白11罩的威力。



2图

第2谱 (11—19)

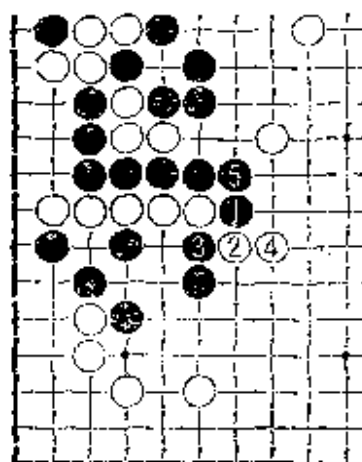


白掌握主动权

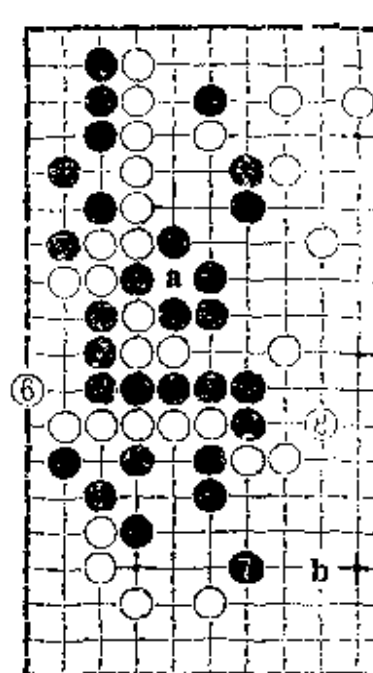
(3谱)

黑20不得不逃出，此时已无法保持地域对比的平衡，黑已形势不妙。

白21压，遮断黑棋联络，自己必要时还留有A位通连的后路，战斗十分有利。黑22如——



3图



4图

3图 黑很想以1、3封锁，但——

4图 白6渡时，黑7不能不走。这样，白8尖，以后a位提劫或b位封锁必得其一，黑显然不行。

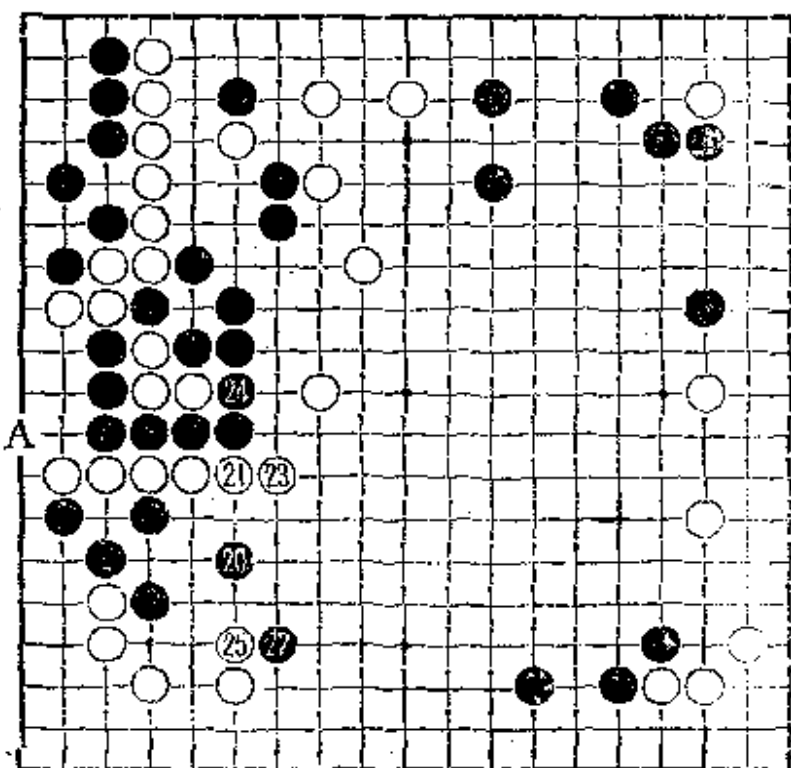
请注意，中央

第3谱(20—25)

白三子未被提净，黑终究要背上这处劫争的负担。

白23时，黑24只得提。黑虽然终于将劫解消，但白得先手，掌握了全局的主动。

以上，白棋利用劫争顽强争夺，而黑棋却处处受劫争之累。这里的变化值得借鉴。



白确立优势 (4谱)

黑26退,被白27、29割掉数子,已是毫无办法。

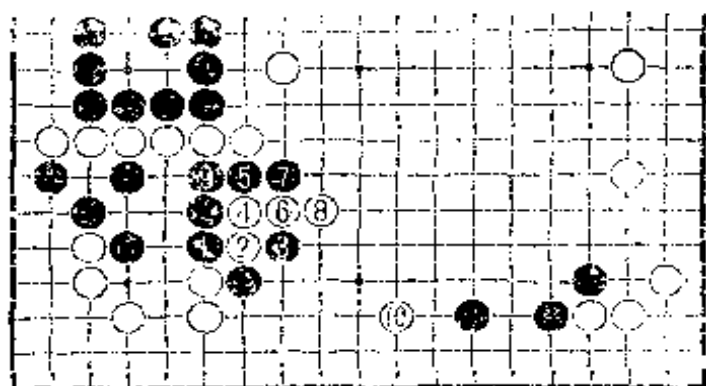
5图 黑1顶,白2立即断,黑穷于应对。之后黑只能以5、7逃出,但白占得10位拦的绝好点,这样黑不好。

黑28只得这样挡。

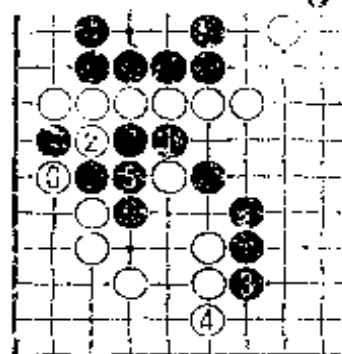
6图 黑虽然还有1位打的办法,但如图白2、6渡过,和谱中变化相比,反倒不及。

黑30守是正常的下法,但白31、33利后再回头35位打入,白已确立了优势。另外,白35后,即有A位扳在角上求活的手段。

可以说,中盘的劫争点到现在才定出结果,双方虽然没有直接进行劫争,但白却成功地利用这个劫争点取得了优势。

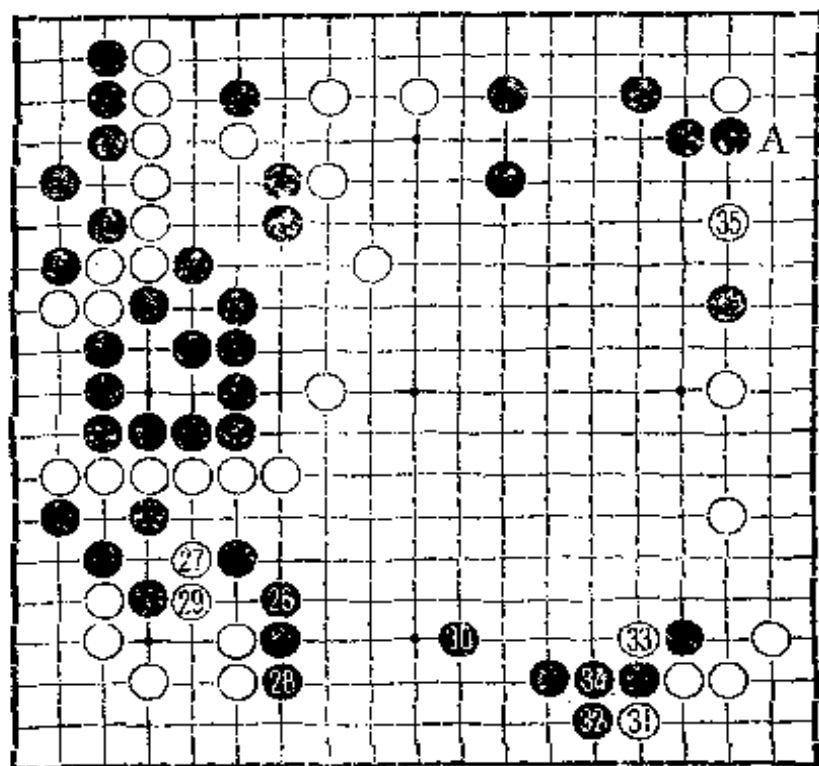


5图



6图

第4谱(26—35) 35手以下略



第4局

收官阶段的劫争

黑 九段 大竹英雄

白 名人 石田芳夫

(第14期名人战7番胜负第7局)

关联大棋死活的官子

(1谱)

黑1靠，中央白大块棋的眼位即告危机。这是在接近终盘时，双方围绕着官子、死活再加上劫争等展开的一场激烈的争夺。

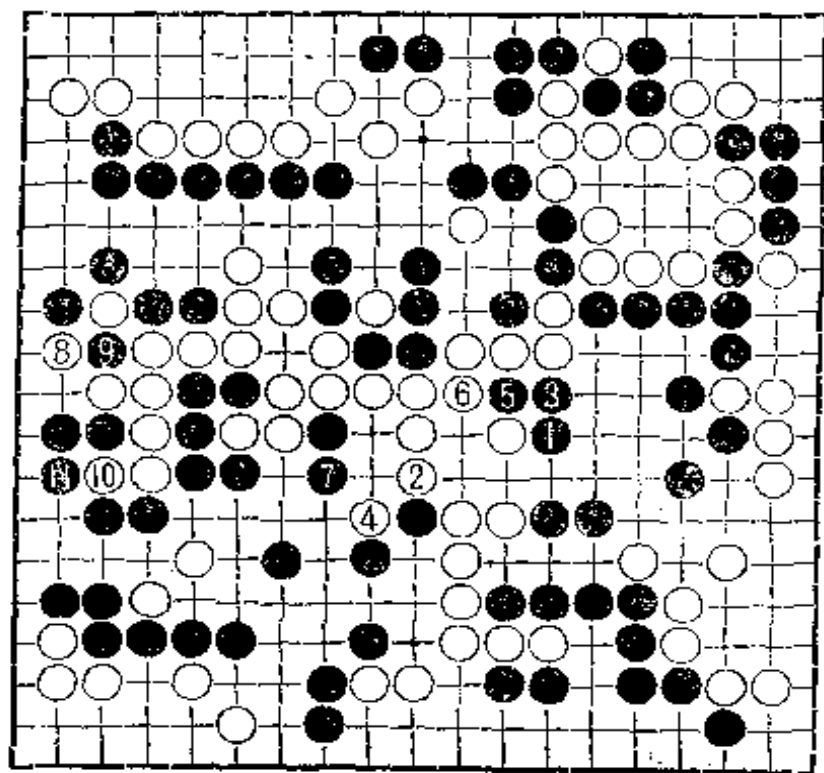
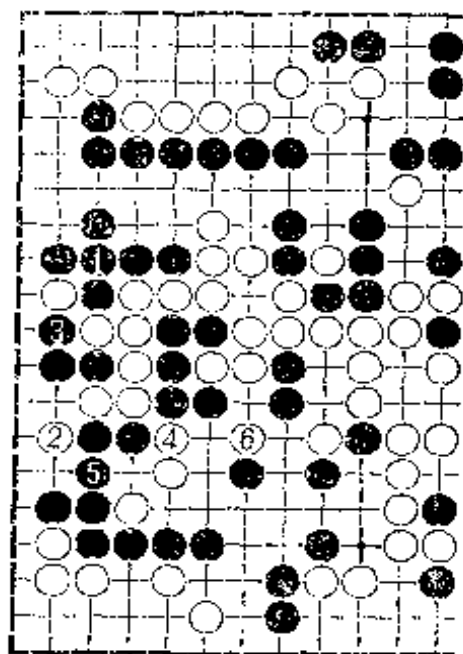
1图

黑1后，以下白2至黑7的应接无需多说。之后，中央大块白棋的死活，就只得依赖8位的劫了。如此大块成劫活当然不妙，只不过由于本身劫多，尚不致于被杀。然而，白的官子形势稍差，所以对白棋来说，现在官子和死活同样重要。

第1谱(1—11)

黑11只得挡。

1图 黑如1位粘劫，则白2至6的手段成立。



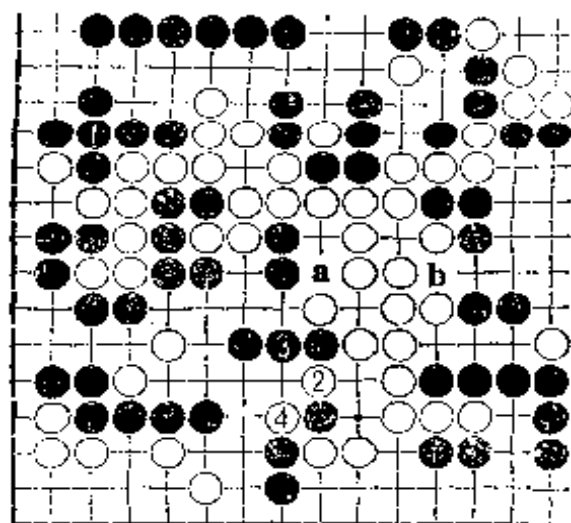
无忧劫和本身劫

(2谱)

黑13好,一边收官,一边寻劫。

黑17只能在此应劫。

2图 黑1粘劫,则白2、4吃一子,之后,黑a则白b;黑b,则白打后再下a位,白活。



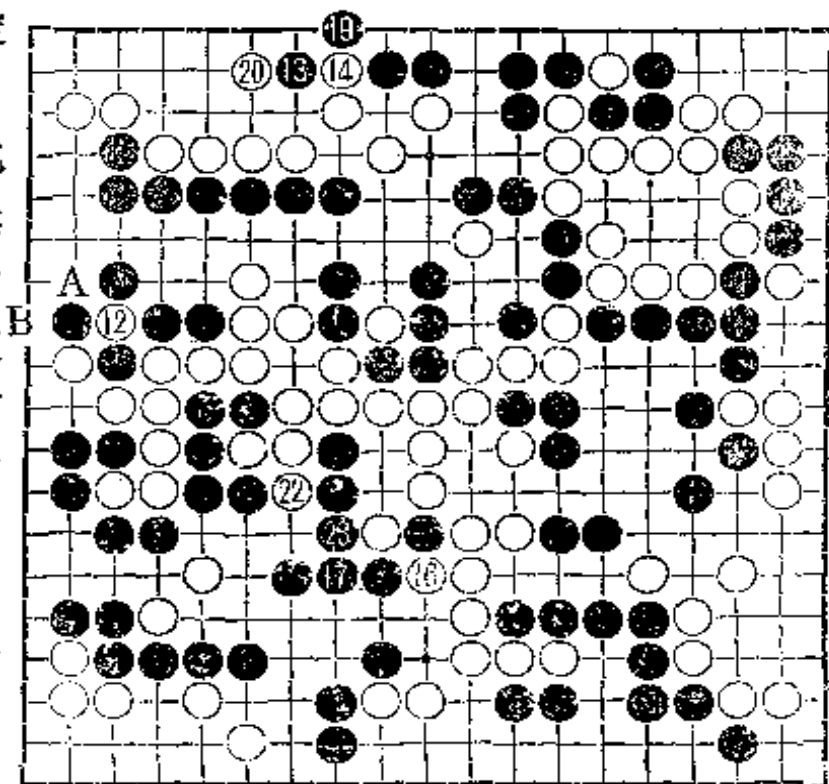
2图

对黑19,白20只能应。白20如A断,造成再B提的大劫,但白多半打不赢这个劫从而反招损害,这一点必须清楚。

对于黑棋来讲,由于形势已稍有利,自然不必拘泥于白棋的死活,而只需将劫争进行到能决定全局胜负的程度。

第2谱(12—24) 15 18 21 24提劫

比较而言,此劫是黑无忧,虽然棋近终盘已无大的劫材,但黑现在仅以官子便宜为劫材就行了,劫争黑有利。相反,白必须以本身劫应付劫争,所以即使能粘劫生还,也没有什么可高兴的。



读秒声声追

(3谱)

正象“大棋不死”的格言说的那样，由于大块白棋有丰富的本身劫，所以还不会被杀。白形势稍差但并未输定，所以必须在劫争中尽全力抵抗。好，现在就来看看这绵绵劫争的全过程。

黑25、白28都是劫材。对黑31，白如不32、34应则目数太大，所以黑31也是劫材。

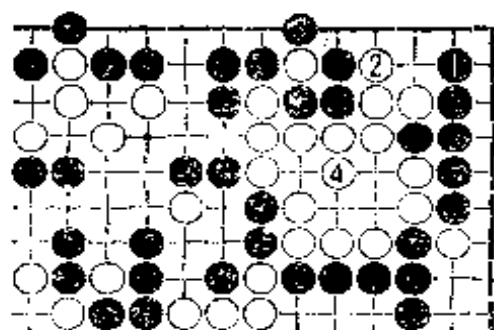
3图 黑1先手长，白不行。

由于黑还有象39、45这样的劫材，白还得继续苦战。白46的应不得已。

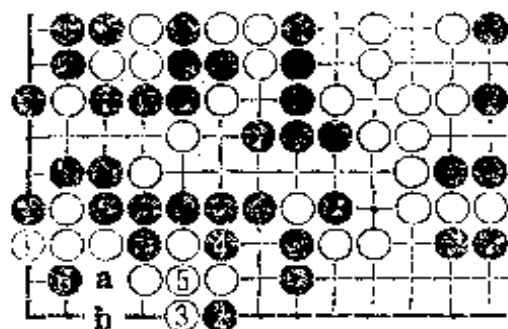
4图 白1挡，黑有如图的手段，之后白a则黑b，白棋被杀。

这里的变化并不难，但此时我被读秒催得苦不堪言。

大竹九段还有十分钟时间，此时黑当定胜无疑。

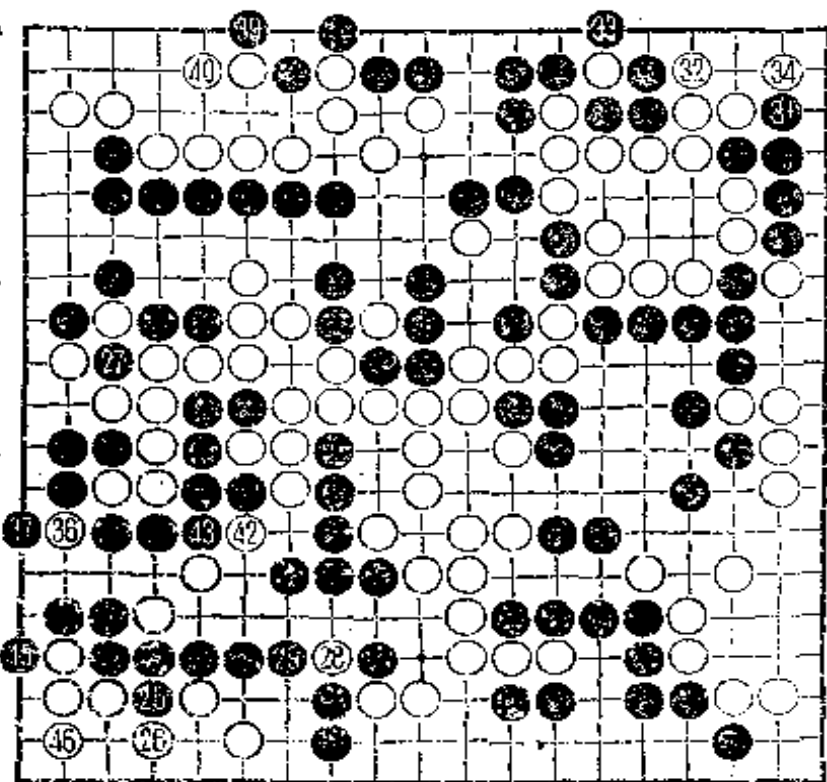


3图



4图

第3谱(25—47) 30 31 32 33 34 35 提劫



胜机得而复失

(4谱)

白48、黑51继续劫争。白54、56寻劫时，黑停止对白大块棋的围杀，抢占57位大官，黑已绝对优势。可事情却大出意料，之后竟出现了逆转的机会。

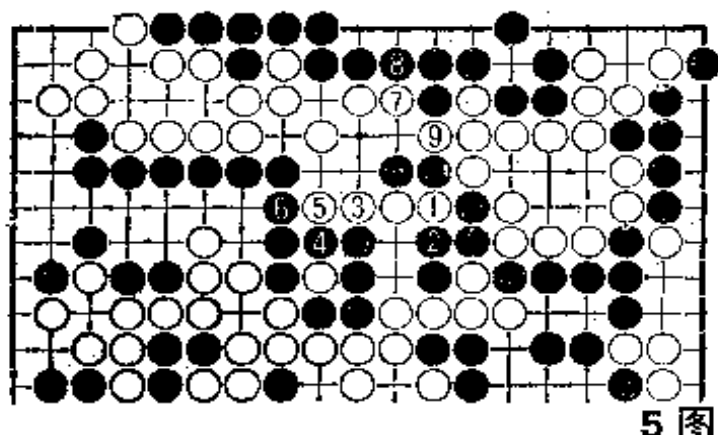
黑67大失着。此时黑下A位就足够了，现在却给了白逆转的机会。

5图 白1断，好。以下至白9，白吃黑两子，如此白将逆转胜。

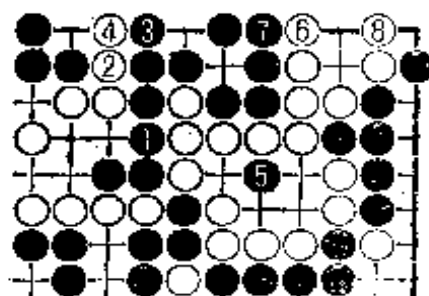
6图 前图黑8如下1位抵抗，但无法吃掉白棋。

可惜的是，我当时也许尚未摆脱那讨厌的劫争，竟象醉汉一样下出了68、70这样失常的棋来，又将胜机丢掉。

由于68、70将气撞紧，5图的变化已不成立。白终于失去了最后的胜机。以后无论如何也要差三四目。

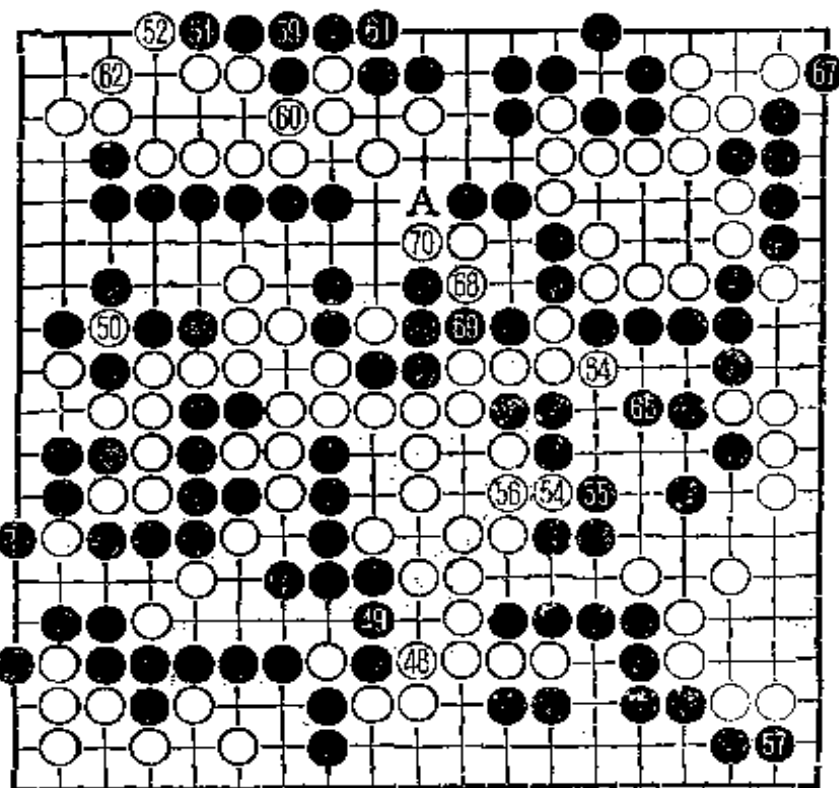


5图



6图

第4谱(48—70) 53 58 63 68 提劫

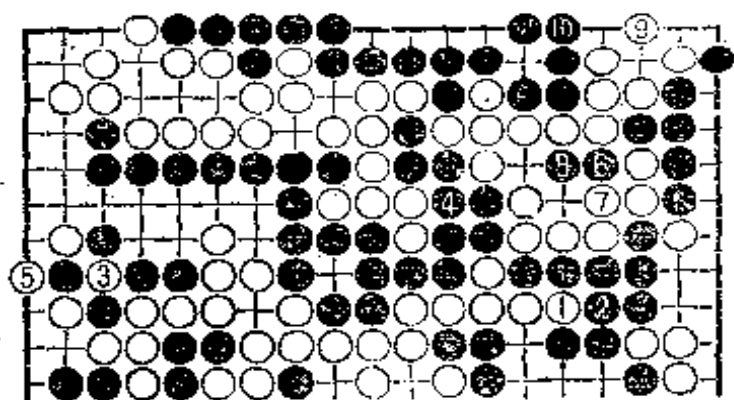


无法继续劫争

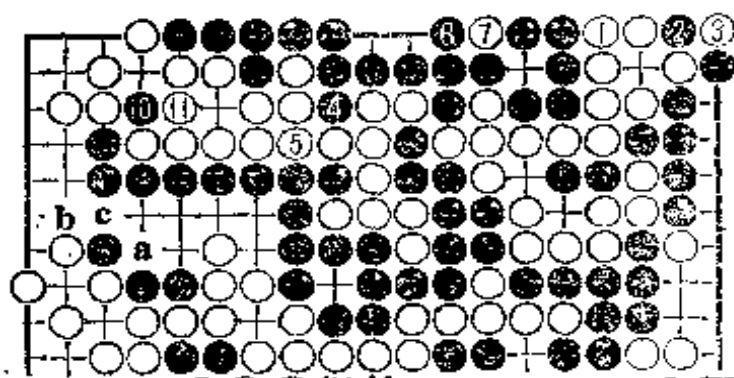
(5谱)

白74、黑75后，很清楚，由于撞紧了气，此时白不能于92位断，真是太遗憾了。

白76断后，此劫对黑来说虽然已不能说毫无关系，但从劫材来看，黑胜劫的机会显然要大得多。之后白无法继续劫争，只得92位提三子。最后，黑以四目获胜。



7图



65 92 提劫

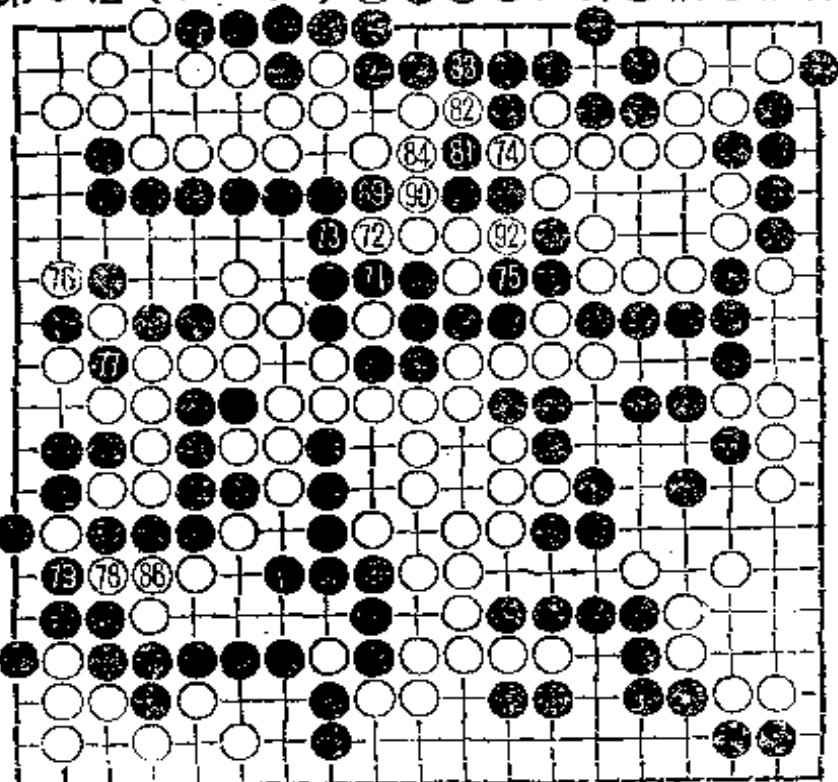
8图

白92如—— 第5谱(71—92) 85 86 88 89 提劫 91 粘 93 粘劫

7图 白1冲寻劫，继续劫争，但黑有4位的劫材，白不行。白5如提，则如图至黑10。

8图 黑2扑，以下至黑10寻劫，白不行。黑大棋尚可a位接，以后白b则黑c。

以上，介绍了终盘劫争的要领。93手以下略。



第四章

劫争测验问答



实战和基本形

在实战中，在教科书里提到的各种基本形，它们的周围配置常常会发生变化，因而结果也会迥然不同。在我们进入《劫争测验问答》这一章之前，有必要给大家提出这一点。

如果能遇上和书里的基本形完全一样的事情，那当然很好，但在实战中，往往会出现位置高一路或低一路、棋子多一个或少一个的情况，从而引起各种各样的变化。因此，如果我们生吞活剥各种定式和基本形，就会遭到不应有的失败。

1图（基本形）

这是大家都知道的 basic 形吧？

黑补一手则活，多数情况下都保留不走准备劫争。

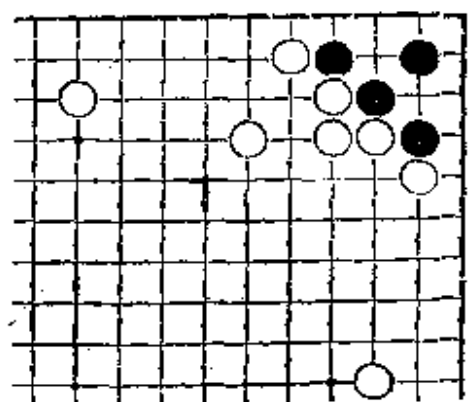
但如果周围配置改变，则情况完全不同。

2图（劫）

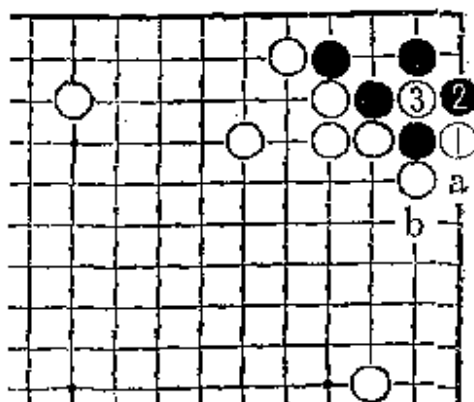
白无论从哪边扳打，黑挡即成为劫争。这个劫黑如胜则a位提，以后b位扳打是很大的一手，所以白必须掌握好挑劫的时机。

3图（循环劫）

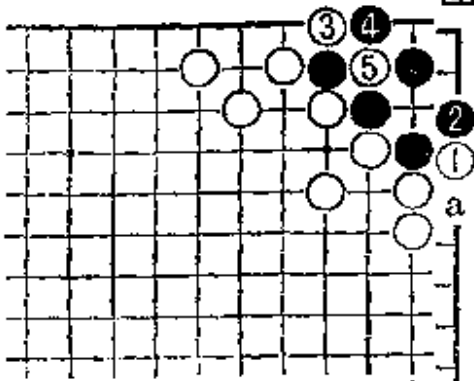
如图配置，白周围坚实，黑a位提已不是先手，则白1、3成循环劫杀黑。这在实战中是很可能出现的。



1图



2图

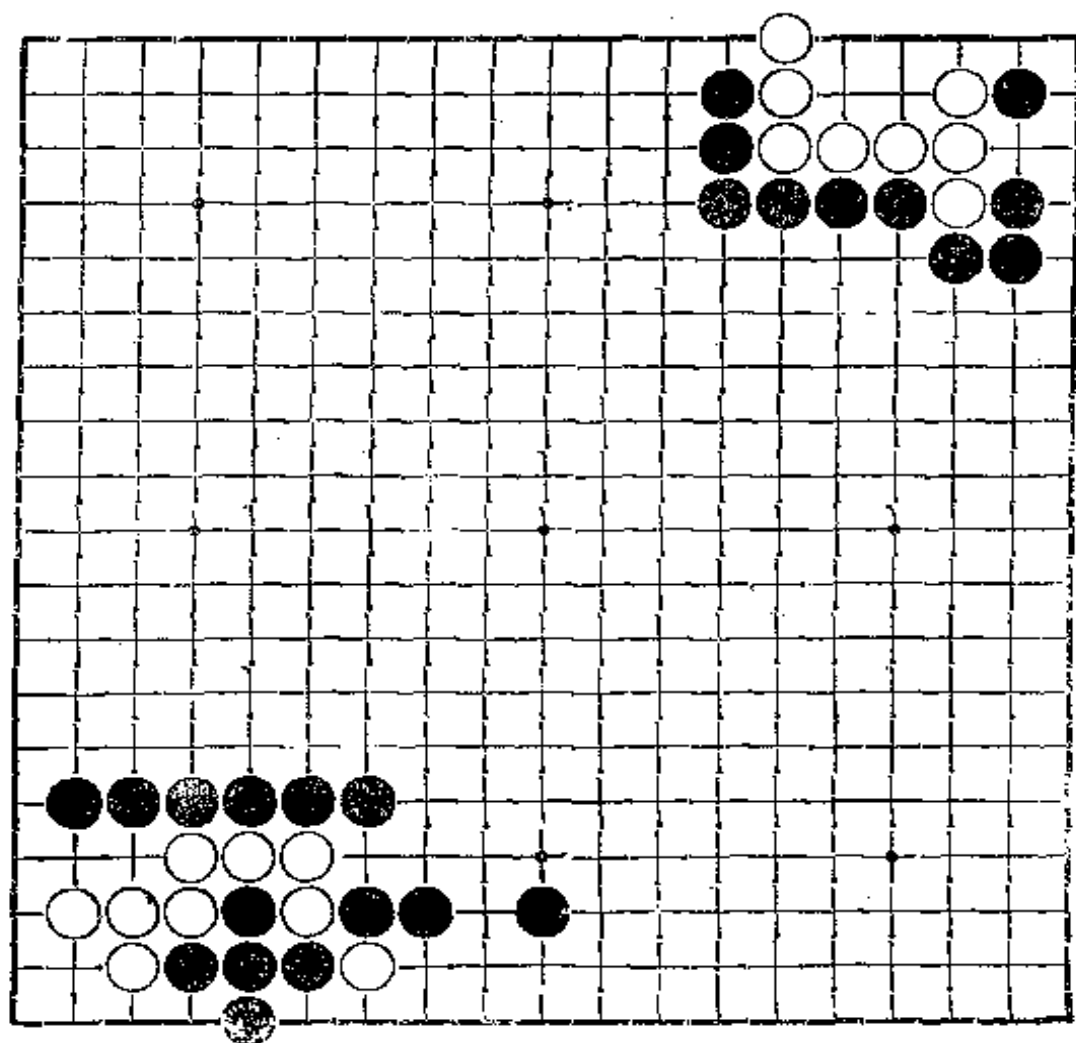


3图

注意劫争的先后手（死活）

这是两道死活题。由于受到眼位空间的限制，用一般的办法很难做成两只眼。请考虑怎样才能造出劫争来。

使用的是实战常用手段，但一定要注意劫争的先后手。如果认为一枚劫材并非大事，那就错了。



A

B

第1问A解答

1图（正解）

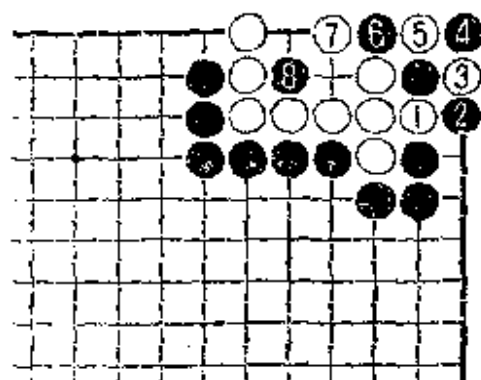
白1冲十分必要，这一手正好抓住了黑形的弱点。接下来白3、5、7是正确的次序，最后形成白的先手劫。

白3扑是角部常用手段。这是白唯一能求活的办法。

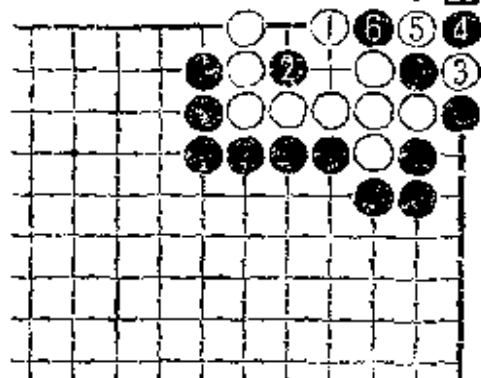
白3如——

2图（减点）

白1尖，以下至黑6仍然成劫，但现在是黑的先手劫，这种下法当然要扣分。这样要相差一枚劫材。



1图



2图

第1问B解答

1图（正解）

白1先扑次序正确，至白5成白的先手劫，白成功。

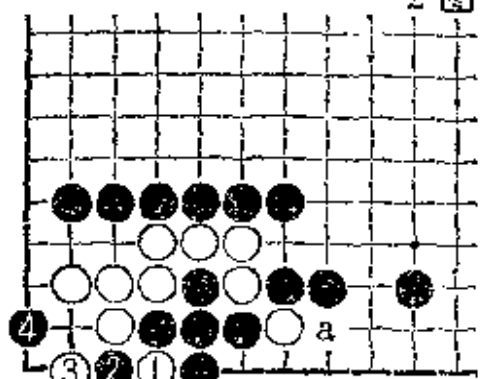
这都是利用黑五子撞紧了气，否则白无活路。

白1在2位立，黑即a位打，白显然无法做成两只眼。

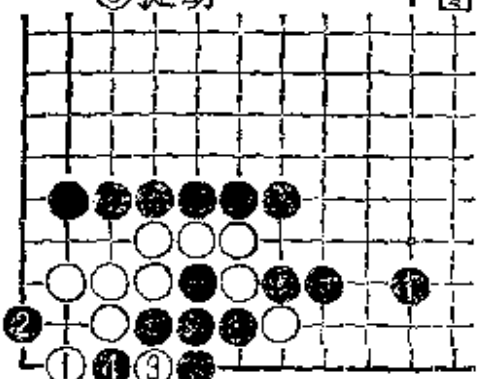
2图（黑先手劫）

如果白直接1位尖，则成黑的先手劫，这当然也要扣分。

总之，正解图白先扑才是有效的手筋。



1图



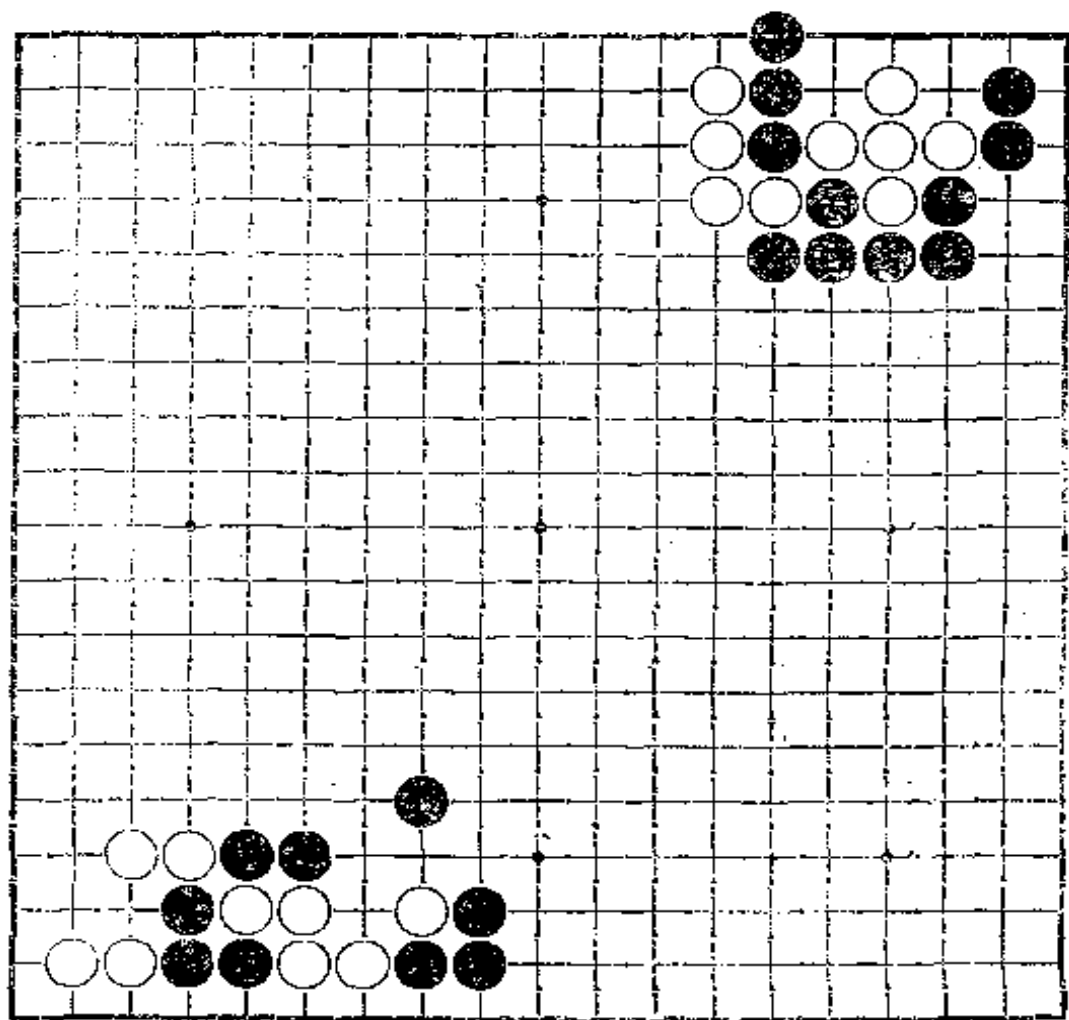
2图

从内侧进攻 (对杀)

这是两道对杀问题。如果使用通常从外侧紧气的办法,则不可能得到正解。

A题: 双方都是三气,但从棋形上看,黑棋稍稍不利。

B题: 从有虎口的外侧紧气,需用两手,黑棋在速度上不利。从内侧紧气才是进攻的要领。



A

B

第2问A解答

1图(正解)

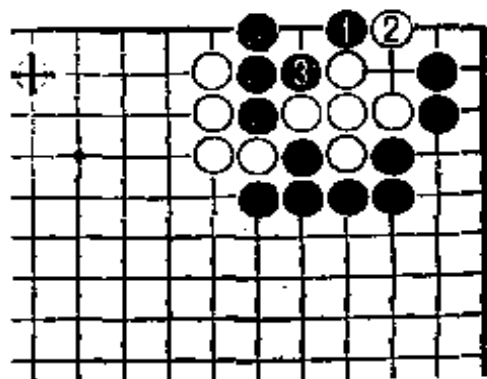
黑1托,除此别无他法。

以下至黑3形成黑的后手劫。对于黑来讲,形虽稍稍难看,但这样的结果也可算满不错了。

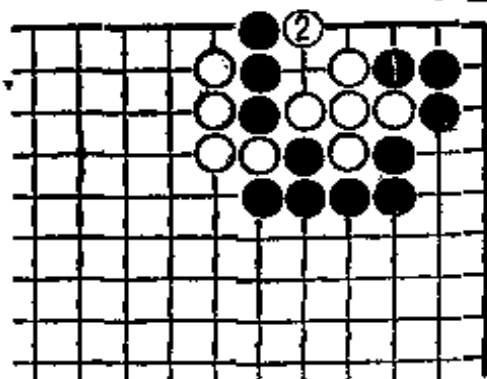
常常有这样的情况,单凭双方的气数,并不能定出胜负,所以一定要慎重计算。

2图(失败)

黑1紧外侧气,表面上似乎快一气,殊不知白有2位手筋,白反快一气。不能算漏这里的手筋。



1图



2图

第2问B解答

1图(正解)

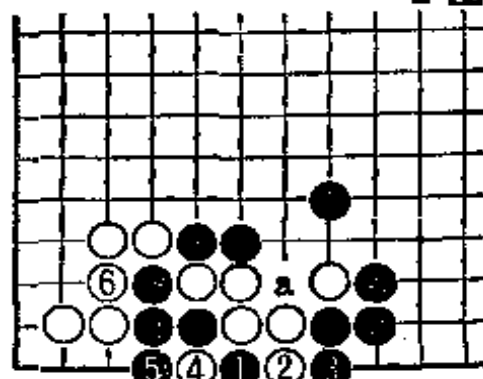
因为通常的从外侧紧气的办法行不通,黑必须考虑从内侧紧气。黑1、3好次序,抓住了白的弱点。

这两手也许难以发现。以下至黑7提成黑的先手劫。

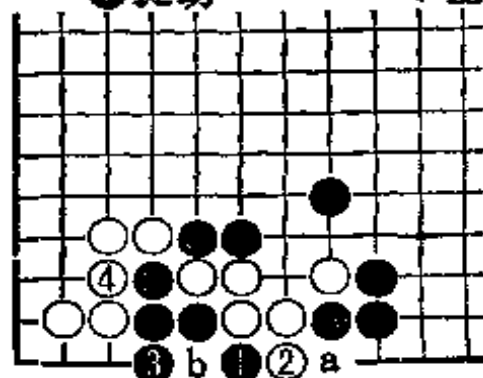
白a位接是一枚劫材。

2图(差一枚劫材)

黑如采用1、3的次序,之后黑a、白b,成白的先手劫,这样就差了一枚劫材。这样的下法应该扣分。



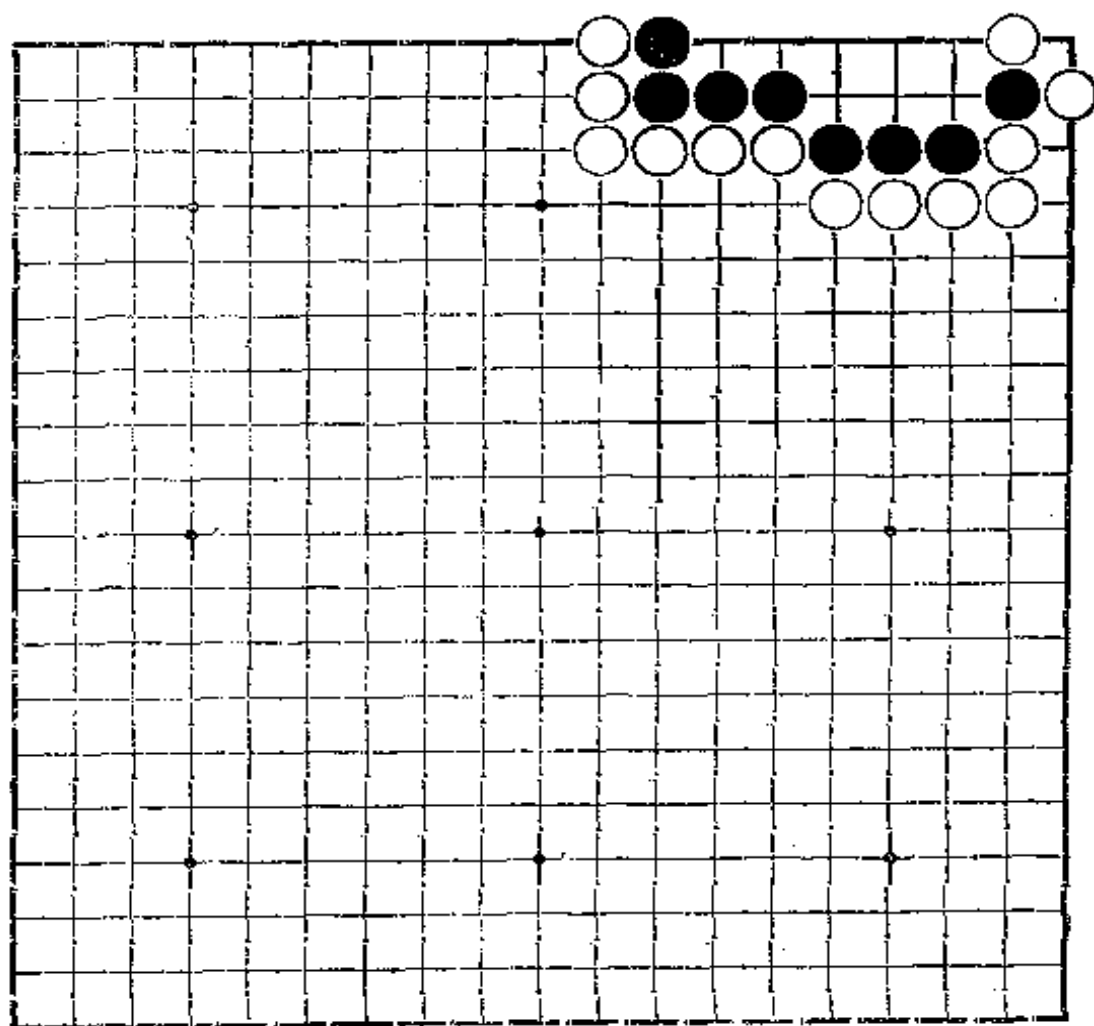
1图



2图

角部的特殊性 (死活)

请注意，黑的外气已全部紧满，看来难免一番苦战。黑并非毫无希望，利用角部的特殊性，只要能生出劫争就是成功。



第3问解答

1图（正解）

黑1跳，好手。

在外周紧满气的场合，白2的靠是眼形的急所，请大家一定要牢记这一手。

如果不是在角上，白2一靠黑即被杀，但在如图的情况下，黑利用角部的特殊性，可以避免无条件被杀。

白2如在a位提一子，则黑下b位无条件活。

2图（正解续）

因为是在角部，黑有3、5做劫的手段。当然，这是黑的两手劫。

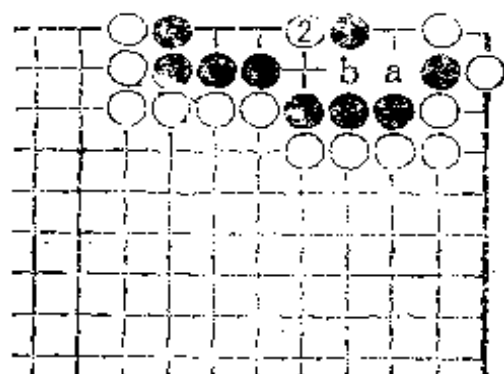
以上五手是正解的次序。虽说是艰难的两手劫，但和无条件被杀相比，仍是天壤之别。

3图（不入子）

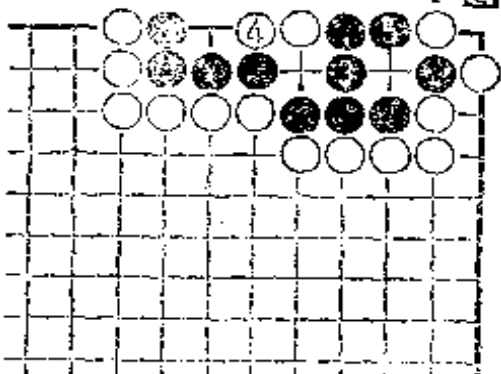
在一般的情况下，黑1应即可做活，但现在黑气紧不能入子，反而一下子完了。真是“气紧棋难下”啊！

4图（失败）

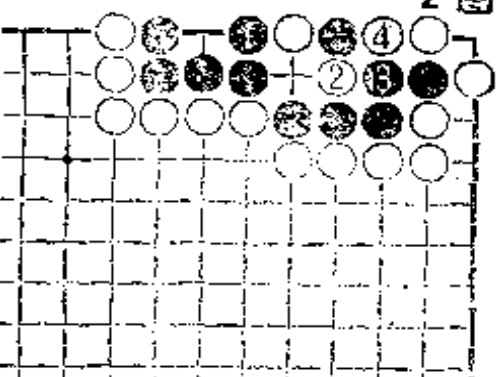
黑1如接，则白有2、4的手段。另外，黑1如下a位，则白下2位。



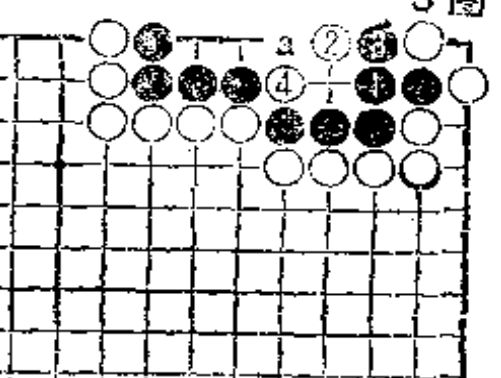
1图



2图



3图

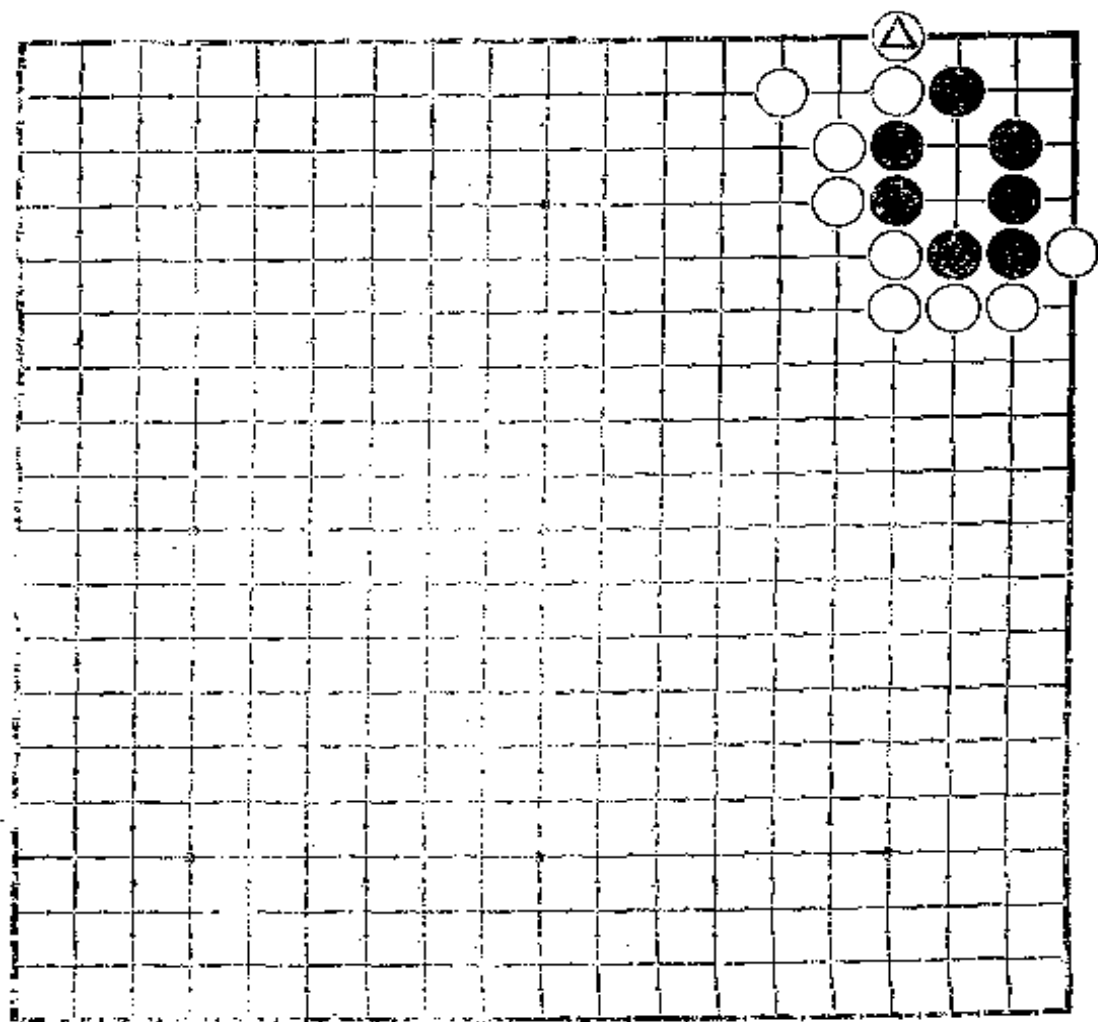


4图

立的威力 (死活)

象这样的棋形，在实战中是会出现的。白△立的这手真是太漂亮了，进攻将全赖它的威力。

知道黑角的死活结果吗？注意，一定要走出双方的最强手段。



第4问解答

1图（正解）

首先，应该算到第一着白1的扑，这是进攻黑角唯一有效的办法。

对白1的扑，黑2虎是此时最强的应手。现在，黑角虽然不能无条件活，但却摆脱了无条件被杀的危机。

2图（正解续）

白提黑二子后，黑4、6艰难地做成劫争。

以上六手是正解的次序。大家可以体会一下，白△的立，对于破坏黑棋做眼起到了怎样的作用。

从以上的变化可以看出，由于有白△的立，黑角做活的路线，受到了严厉的限制。

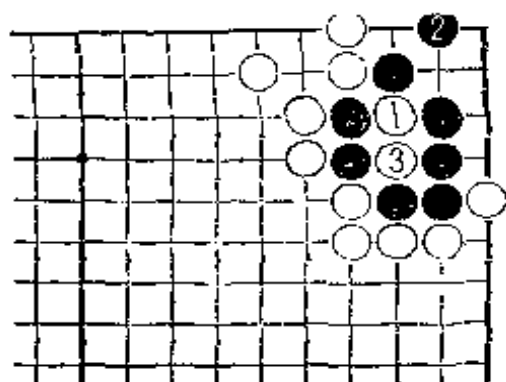
3图（参考）

黑2在这边虎则失败。另外，黑2下a位也不行，白提掉两个黑子，黑角不可能做出两眼。

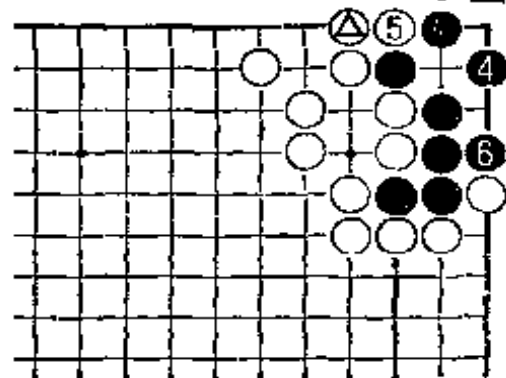
4图（失败）

白1跳可算是漂亮的手段，但现在却不行，之后黑可4、6弃两子求活，白失败。

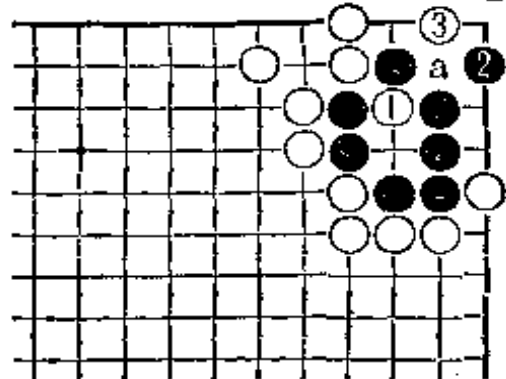
1图白1和黑2两手最为重要。



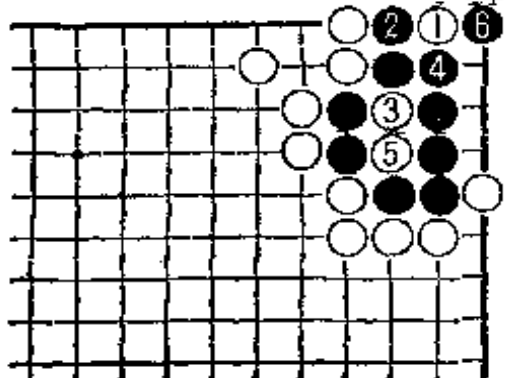
1图



2图



3图



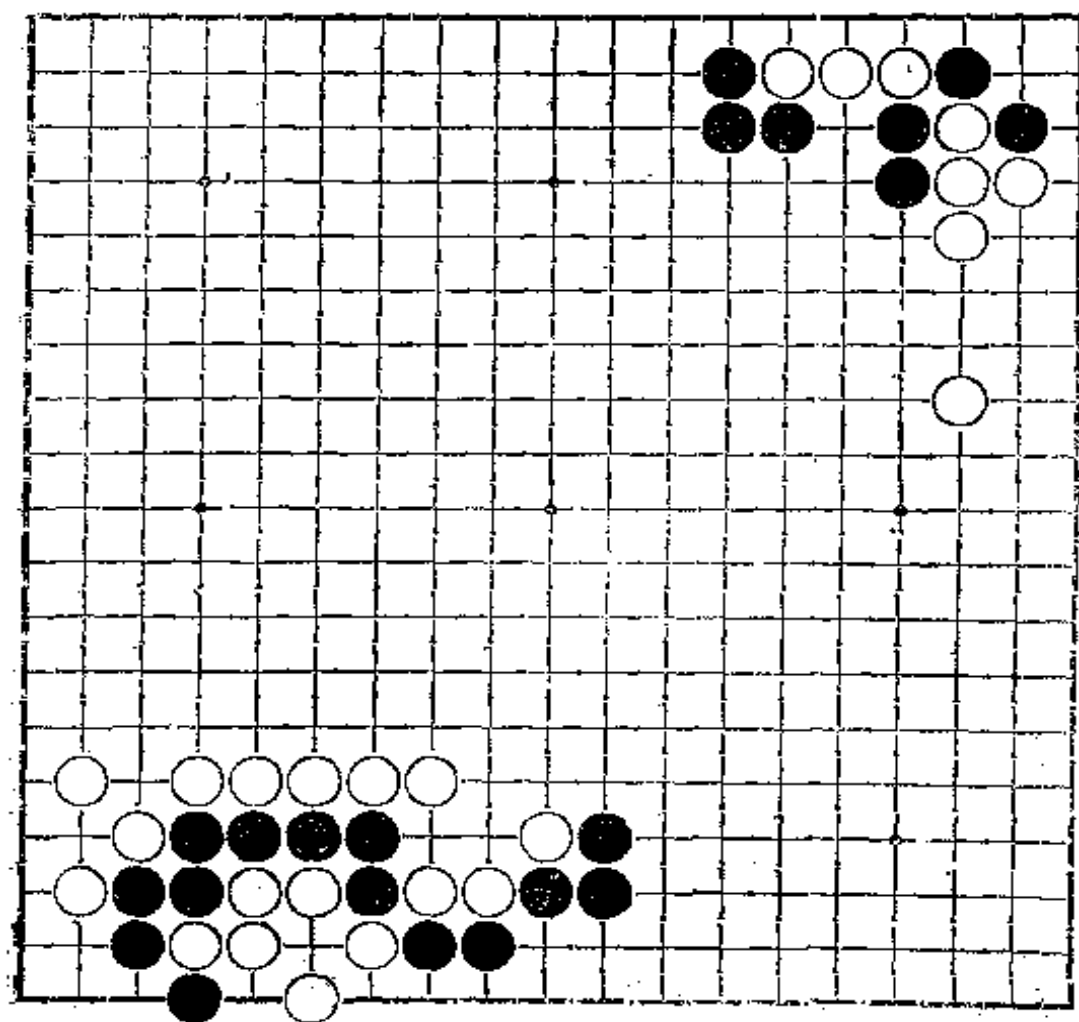
4图

手筋和妙手 (对杀)

对于通过顺次收气即可奏效的简单对杀，依靠单纯的计算就足够了，但是在实战中，要想在对杀中取胜，却常常需要借助于手筋和妙手。

A题：必须想出延气的手筋。

B题：使用妙手，改变“有眼杀无眼”的不利状况。



A

B

第5问A解答

1图（正解）

黑如4位接，白a位扳，黑将慢一气，所以此时黑考虑如何延气，是问题的焦点。

黑1虎，紧接着黑3扳，成劫，黑成功。

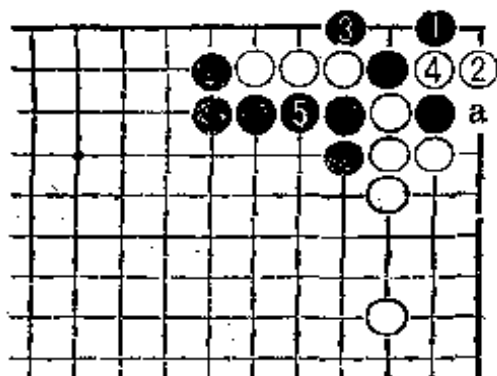
请注意，这里黑棋正是利用了角部的特殊性。

黑1如在2位这边虎，白即1位点，黑失败。

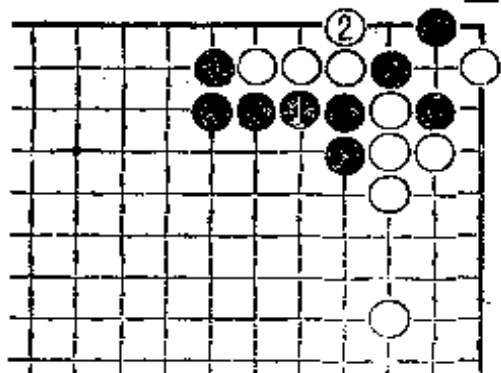
黑3如——

2图（失败）

黑1先紧气，白2立，黑失败。



1图



2图

第5问B解答

1图（正解）

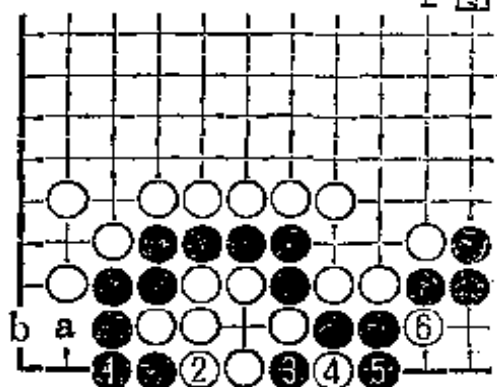
黑如a位拐，则白b位紧气，结果成“有眼杀无眼”。

黑1是唯一的一手，接下来黑3、5好次序，结果成黑的先手劫。

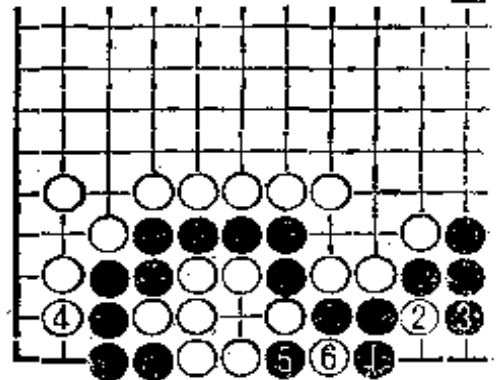
2图（减点）

黑如1位空立，之后5位扑仍然成劫，但这样就成了白的先手劫，这种方法显然应扣分。

象这样的大劫，先手劫的一方断然有利。



1图



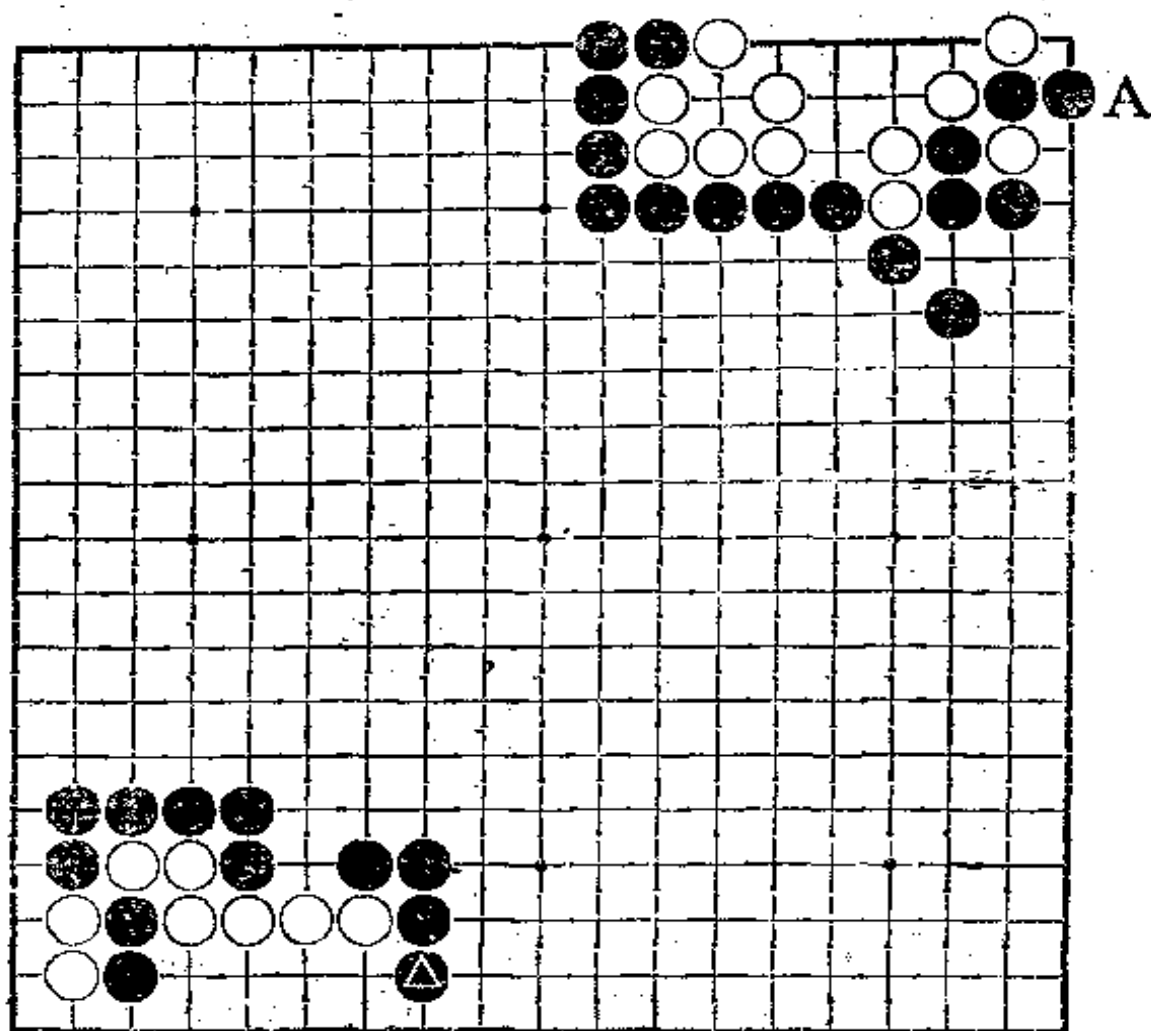
2图

关键是第一着 (死活)

两道题的第一着都是关键，如果走出了这一手，以后的变化就顺理成章，并不困难了。

A题：要针对整块白棋的眼形。注意利用紧满气的因素。

B题：由于黑有⊗的立，这边有大飞的手段，所以应该去角顶处动脑筋。



B

第6问A解答

1图（正解）

黑1是正确的第一着，这是能破坏白棋眼形的唯一的一手。

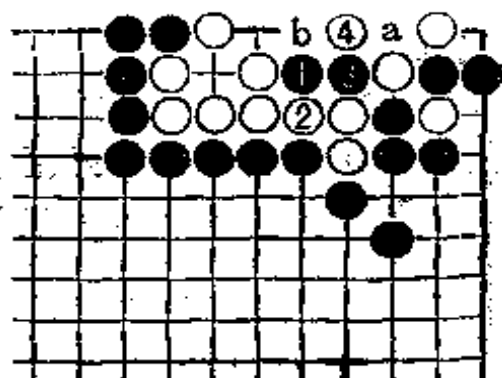
接下来黑3断，这样，白就只有4位做劫一条路了。

白4如a位接，黑即b位立，成为“金鸡独立”。

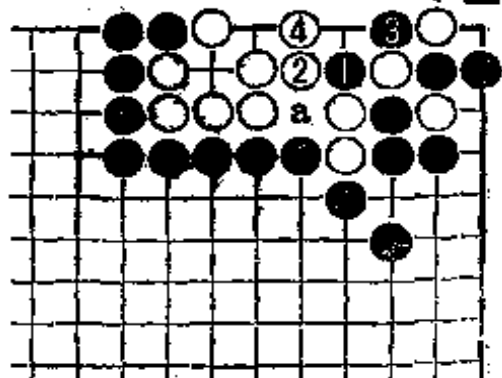
2图（失败）

黑1断打是不彻底的下法，白2、4即可活出大部。

黑1下在a位性质相同，白2位应后，黑所得的目数还要更少。



1图



2图

第6问B解答

1图（正解）

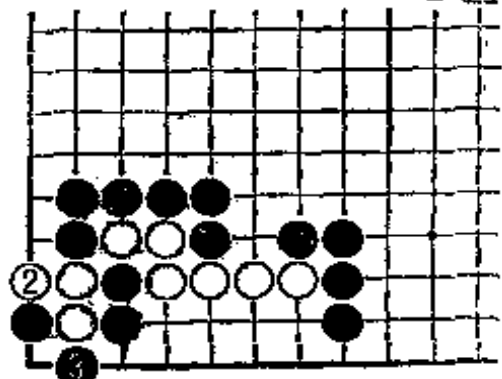
黑1好手，这是常用的手筋。之后白2、黑3成劫。

二一和二二之点往往是角部的急所，因为它们能最有效地利用角部的特殊性，所以有“二一、二二多妙手”的格言。

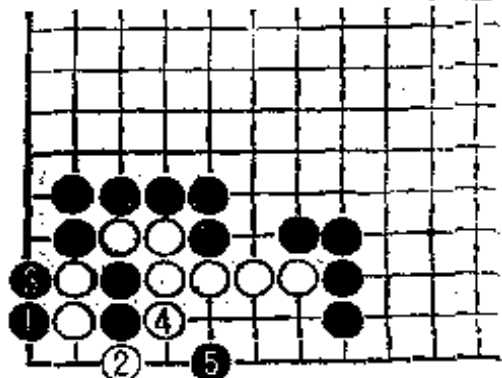
2图（死）

对黑1的靠，白如想避开打劫而于2、4位吃两子，则黑5大飞正中要害，无条件杀死白棋。

黑1靠后，白只能劫争。



1图

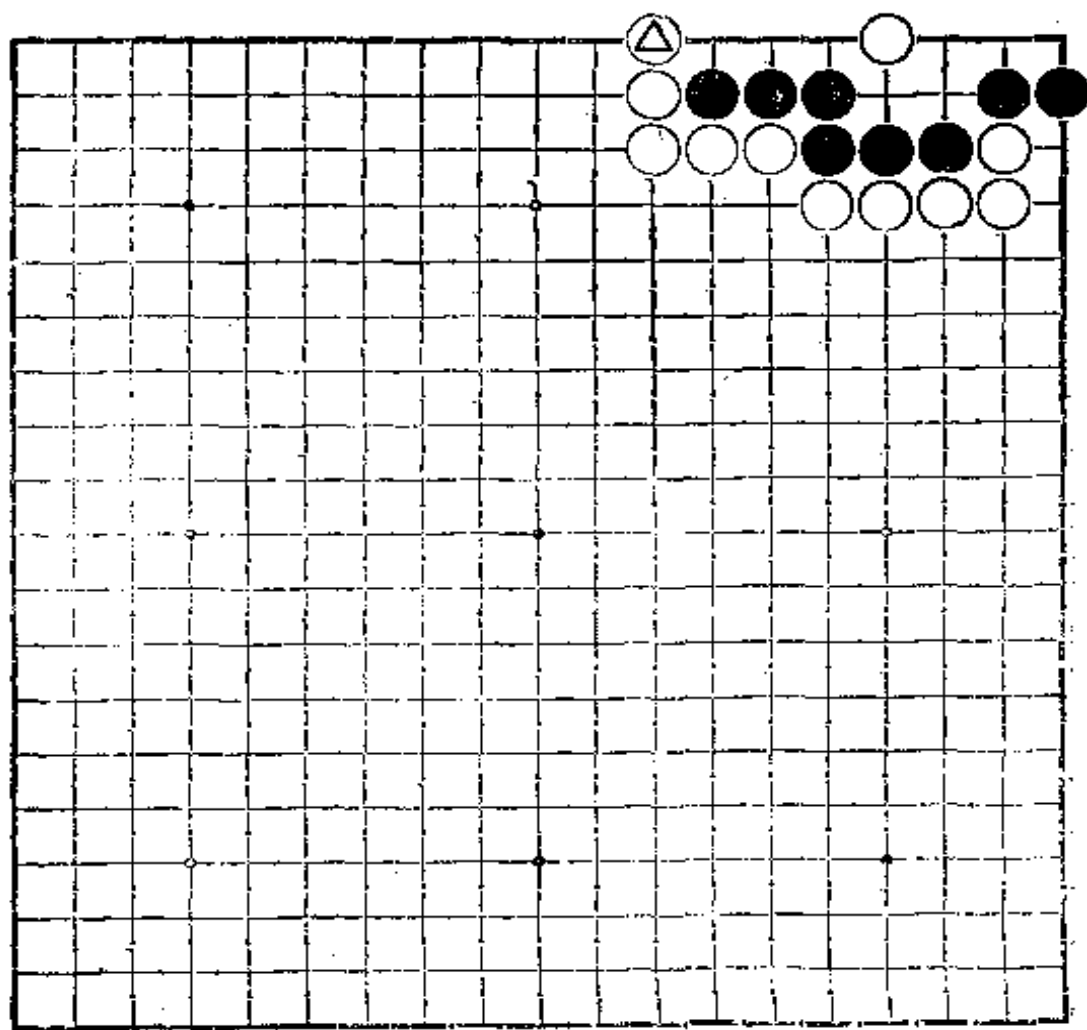


2图

既困难又简单 （死活）

由于黑角上眼位空间大，一眼看上去似乎走哪里都不行，其实，只要利用上黑紧满气的因素，充分发挥△立之子的威力，就能取得成功。

如果说难，的确有些难，但从另一个侧面来看，它的下法又很简单。



第7问解答

1图（正解）

首先白1断，黑2打时，白3扳好。对于黑方来说，当白3扳时，如果知道现在只能下4位劫争，则说明已经具备了相当的棋力。

正解图就这么简单。但要继续研究形成正解图劫争的背景，也许就不那么容易了。

2图（失败）

对白1的扳，黑如2位打，就会导致彻底失败。黑方如果不了解这一点，就不可能走出正解图的劫争。

此时白3接的手段成立。

白3接后，由于黑撞紧了气，只能在4位提。

3图（接前图）

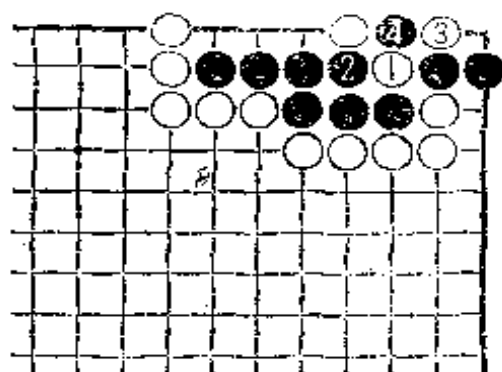
白5点，再7位断，成为“金鸡独立”。以上就是形成正解图劫争的背景。希望大家认真体会⊙一子对于撞紧黑气的作用。

4图（不活）

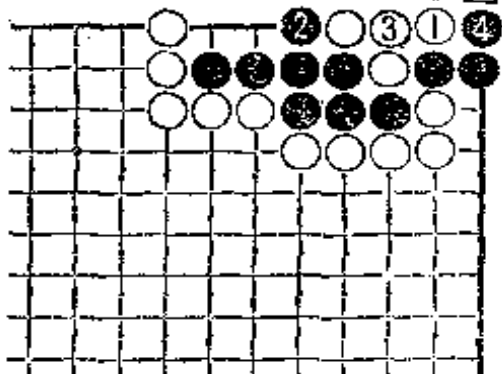
对白的断，黑于1位做一只眼，但白2、4后，黑不入子。

这也是⊙一子在发挥作用。

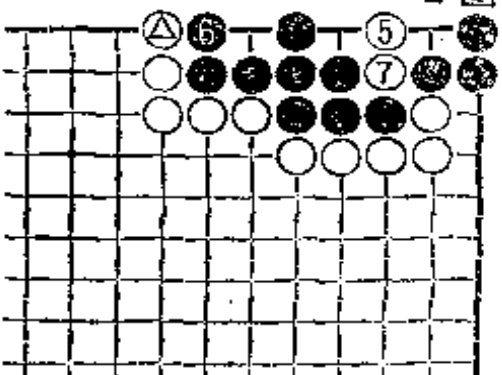
除了劫争，黑别无他路。



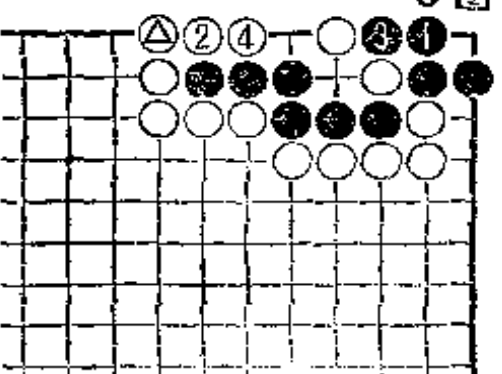
1图



2图



3图



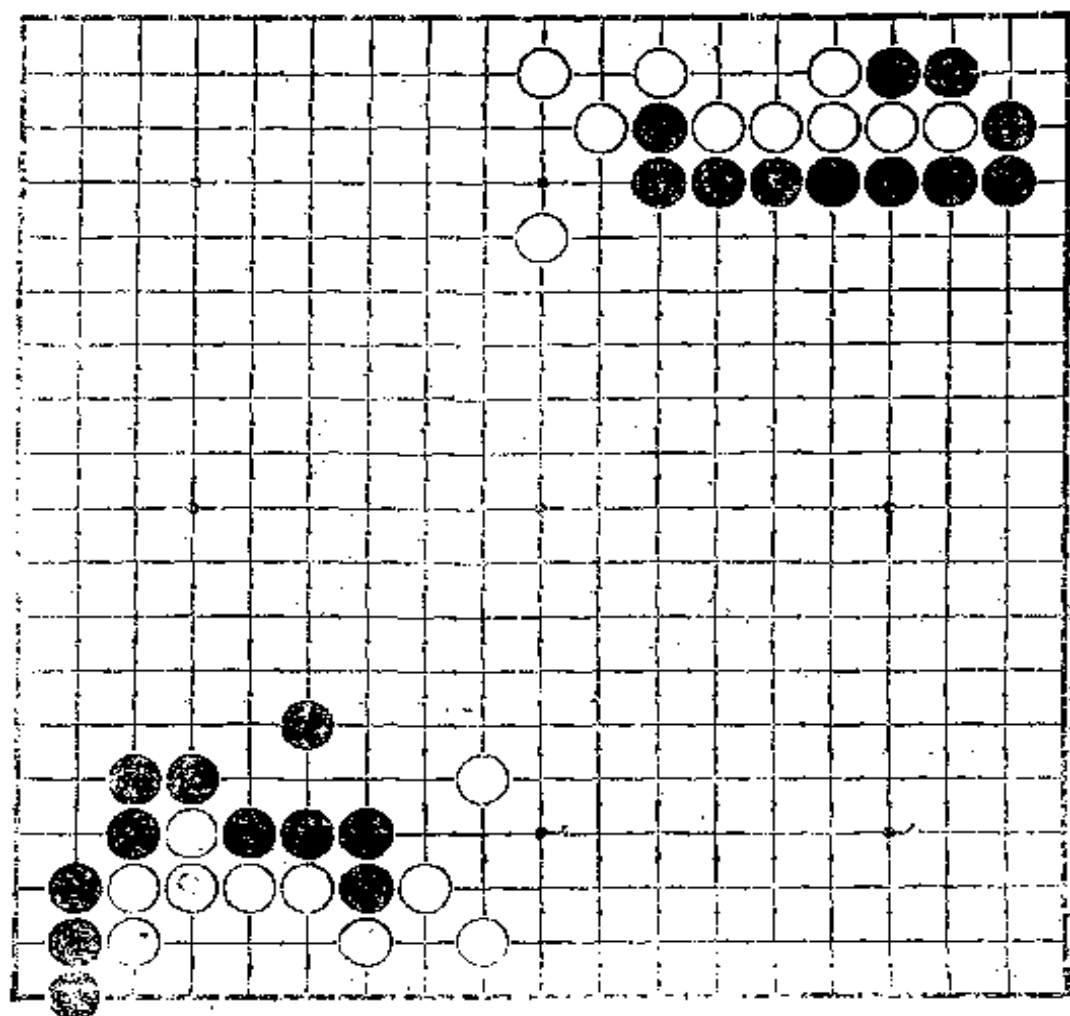
4图

官子手筋 (官子)

如果不考虑官子的先后手问题, 仅仅着眼于官子目数的出入, 知道应该怎样进行收官吗?

A 题: 收官时要考虑怎样利用上白撞紧气的因素, 但决不能忽视黑角自身的弱点。

B 题: 考虑怎样选择收官的选点。



A

B

第8问A解答

1图（正解）

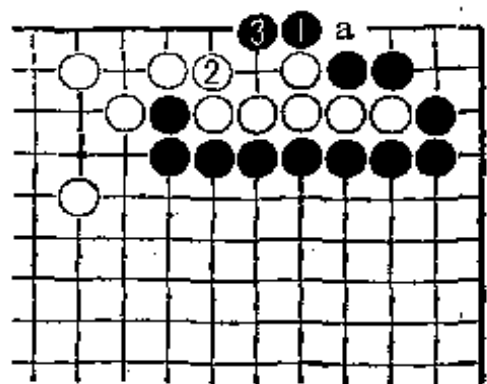
黑不必担心接不归，黑1扳，是此时的官子手筋。

对黑1的扳，白不能3位挡实，在有些难受。此时白只得2位接，这样，黑3得以进入。

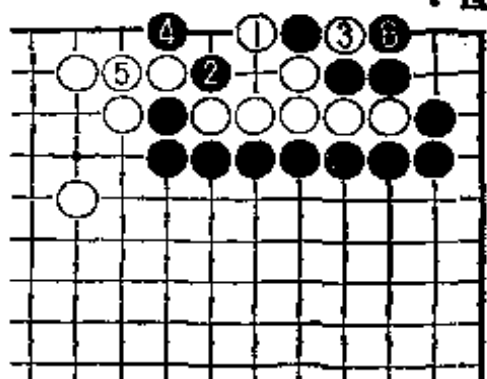
由于这里的官子白在a位扳是先手，所以这是黑3目的逆官子。

2图（劫）

白如1位挡，则黑2位断，白3只得提；接下来黑4打利后再6位挡，形成一个大劫。



1图



2图

第8问B解答

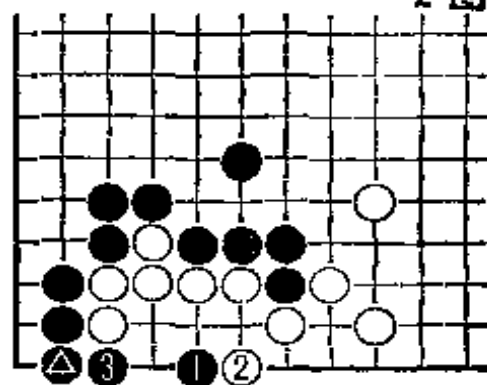
1图（正解）

由于黑有▲子的立，利用白撞紧气的条件黑可进入1位收官。白大致2位应，黑再3位拖回。与黑1单在3位冲、白1位应的普通收官法比较，本图黑多得两目。

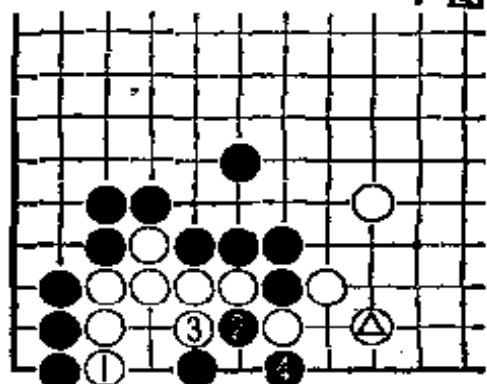
2图（劫）

白如1位挡断，黑可利用白▲虎的薄味，以2、4做劫。这是正解图变化成立的背景。

这样的劫白棋负担重，所以只能让步。



1图

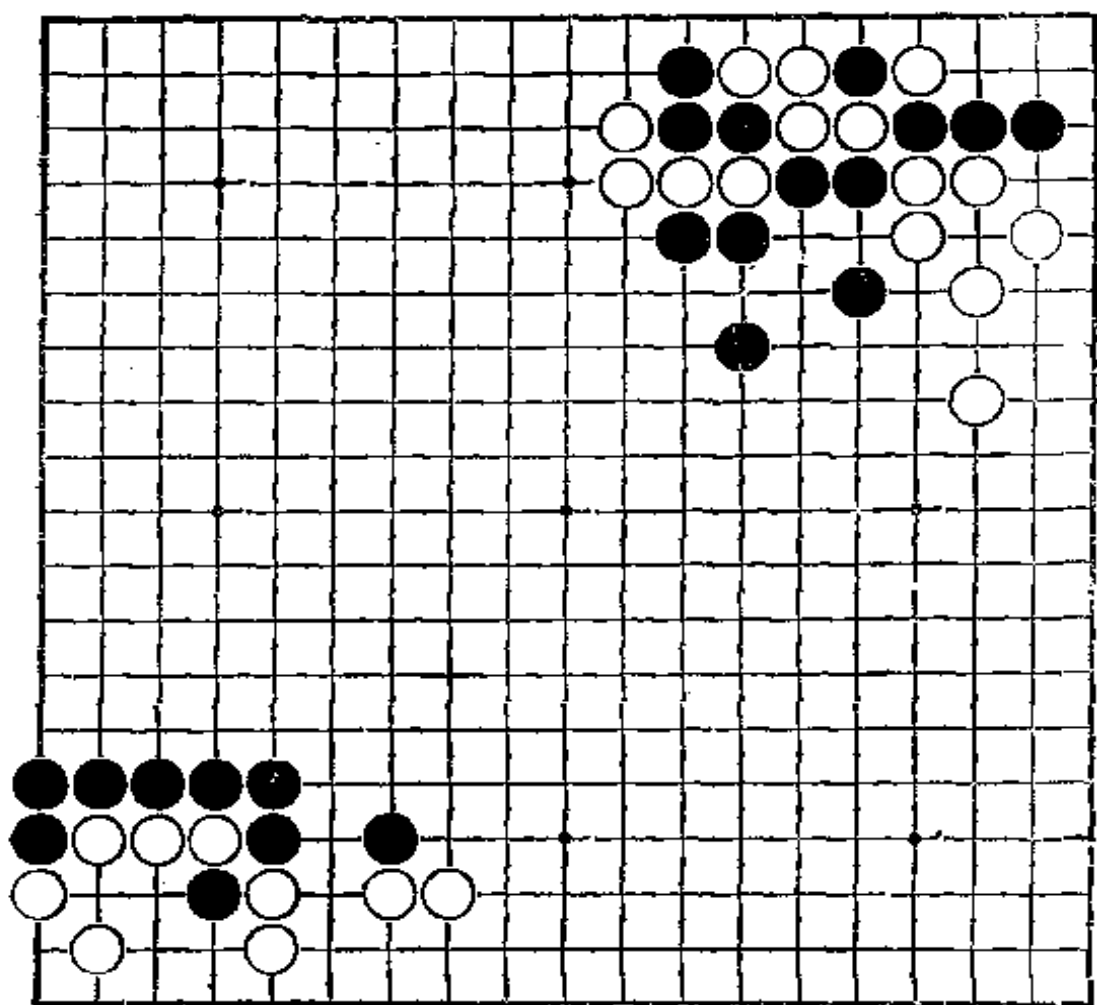


2图

撞紧气 (手段)

A题：一眼看上去，白棋似乎确保了从上边连角再到右边的地域，其实由于白撞紧了气，已经露出了意外的破绽。

B题：由于白角外周的气撞得很紧，不得不忍受黑一定程度的侵蚀。



A

B

第9问A解答

1图（正解）

黑1是急所，这一手有效地利用了白撞紧气的弱点。黑从这里突破，白的破绽立即呈现出来。

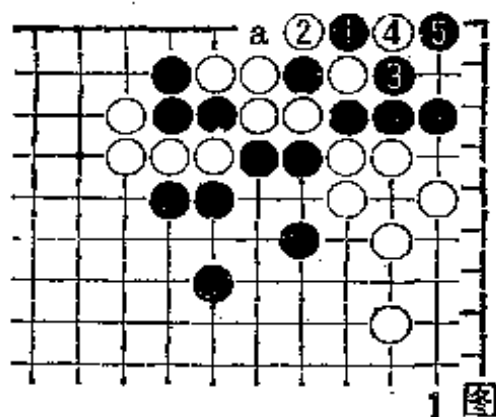
接下来白2提，黑3、5是调子，这是求活的手筋。

白2下3位，则黑a扳成劫。

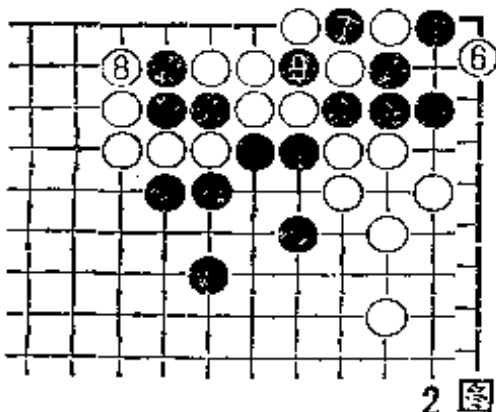
黑1于3位打是恶手，这样白1位长，黑即无活路。

2图（正解续）

白6点，则黑7、9成劫争。以上就是黑在白角上存在的手段。



1图



2图

第9问B解答

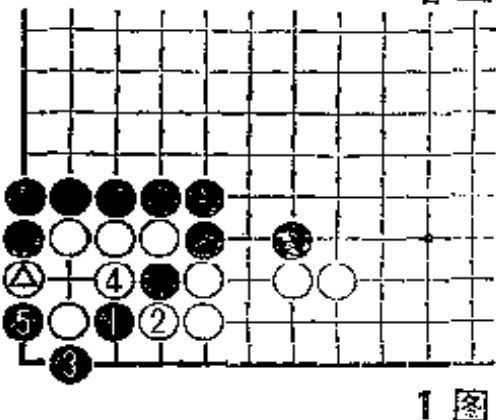
1图（正解）

白角上似乎已没有手段可施，其实有黑1尖顶的妙手。一定要有这样的感觉。

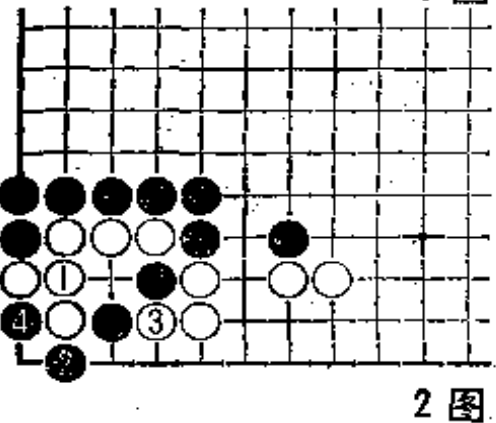
接下来白如2打，黑3、5是次序，终于对于△子形成劫争。由于有接不归，白不能接。

2图（变化）

对黑的尖顶，白如1位接，以下白2、4仍然成劫，但对于白棋来讲，和1图相比，问题变得严重得多了。



1图



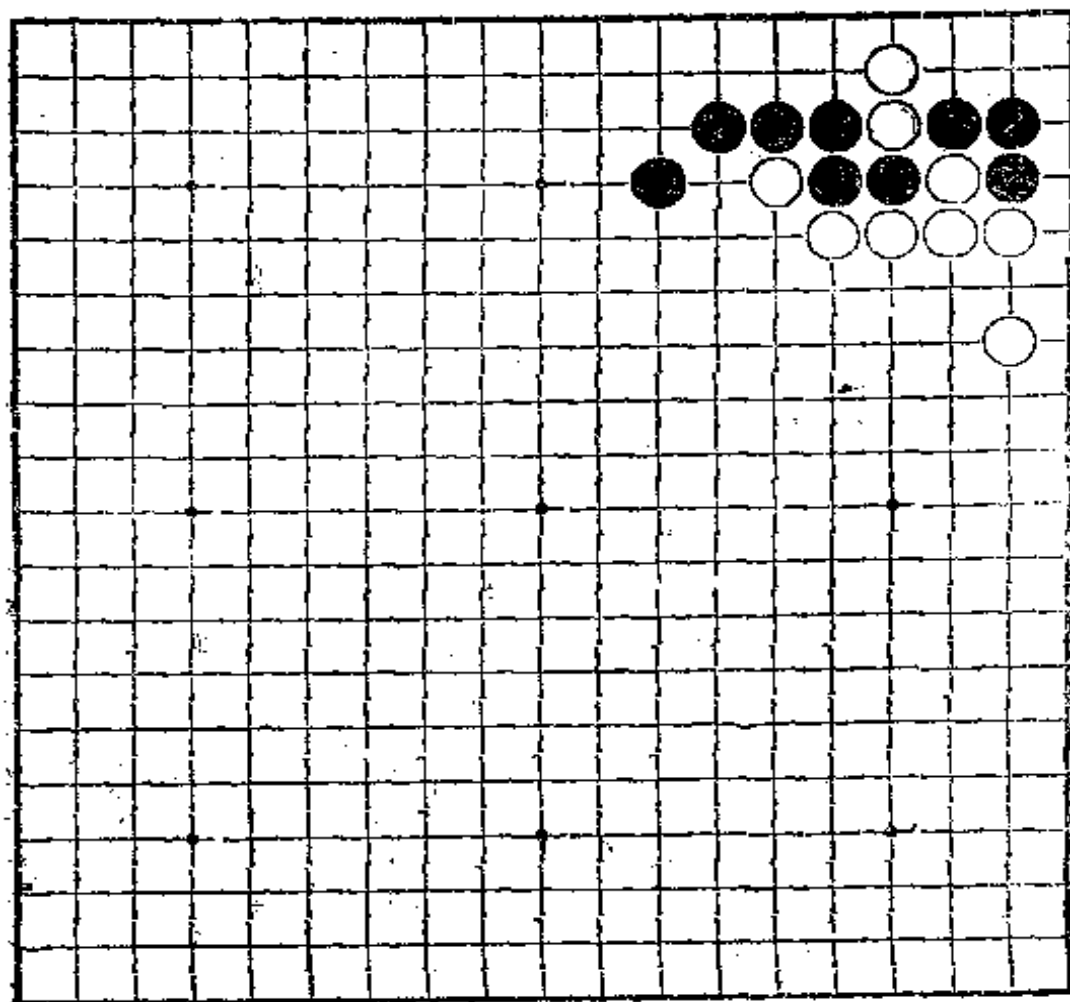
2图

掏空 (官子)

角上白二子虽然已经被吃，但还有三口气，利用二子的气，白在角上有锐利的官子好手。

在一般的情况下，角上的官子结果如何？如果黑棋用最强的手段抵抗，则将成为劫争，请走出这一变化。

总之，请走出白在角上掏空的绝妙的一手。



第10问解答

1图（正解）

正如“二一、二二多妙手”的格言说的那样，白1在二一位点，是此时的官子好手。白1位一点，两个死子竟意外地发挥出作用，黑对此毫无办法。

现在轮到黑考虑该怎么应了。

2图（正解续）

黑虽然很想将白点之子留下，无奈自己的气紧，只得2、4应。黑实在有些难受。

黑2如下5位，则白下a位，黑崩溃。

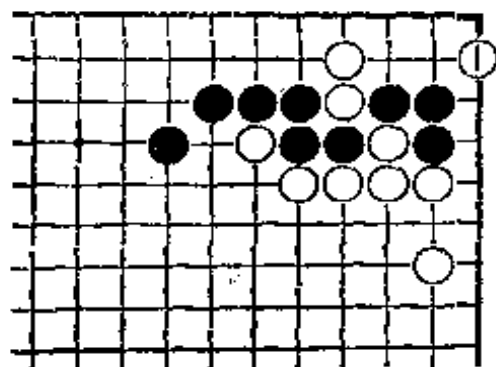
3图（变化）

黑棋不堪忍受2图的委屈，于1位抵抗，则白2、4成劫。如果对以后的劫材没有把握，黑这样的下法无异于自杀。

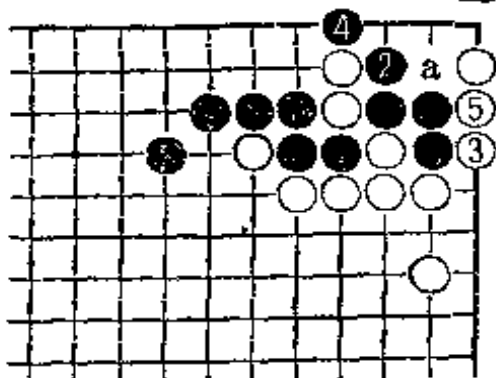
正因为有如图劫争的伏线，正解图白点的手筋才有威力。白打这样的无忧劫自然高兴。

4图（失败）

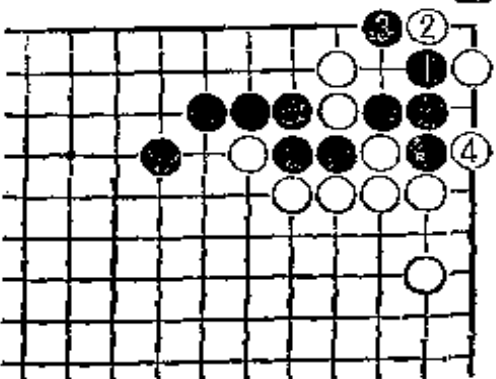
白按普通的下法于1位扳如何呢？白1扳，黑有2位应的好手，之后白再无手段。这就是格言曾说的，“敌方的急所即己方的急所”。



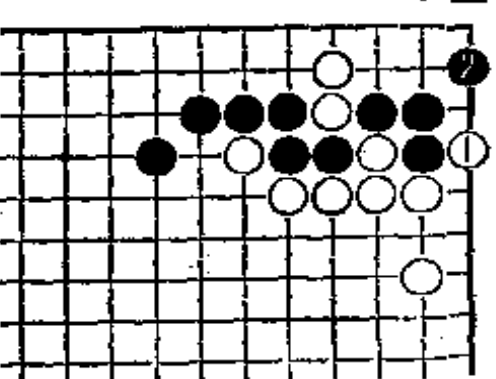
1图



2图



3图



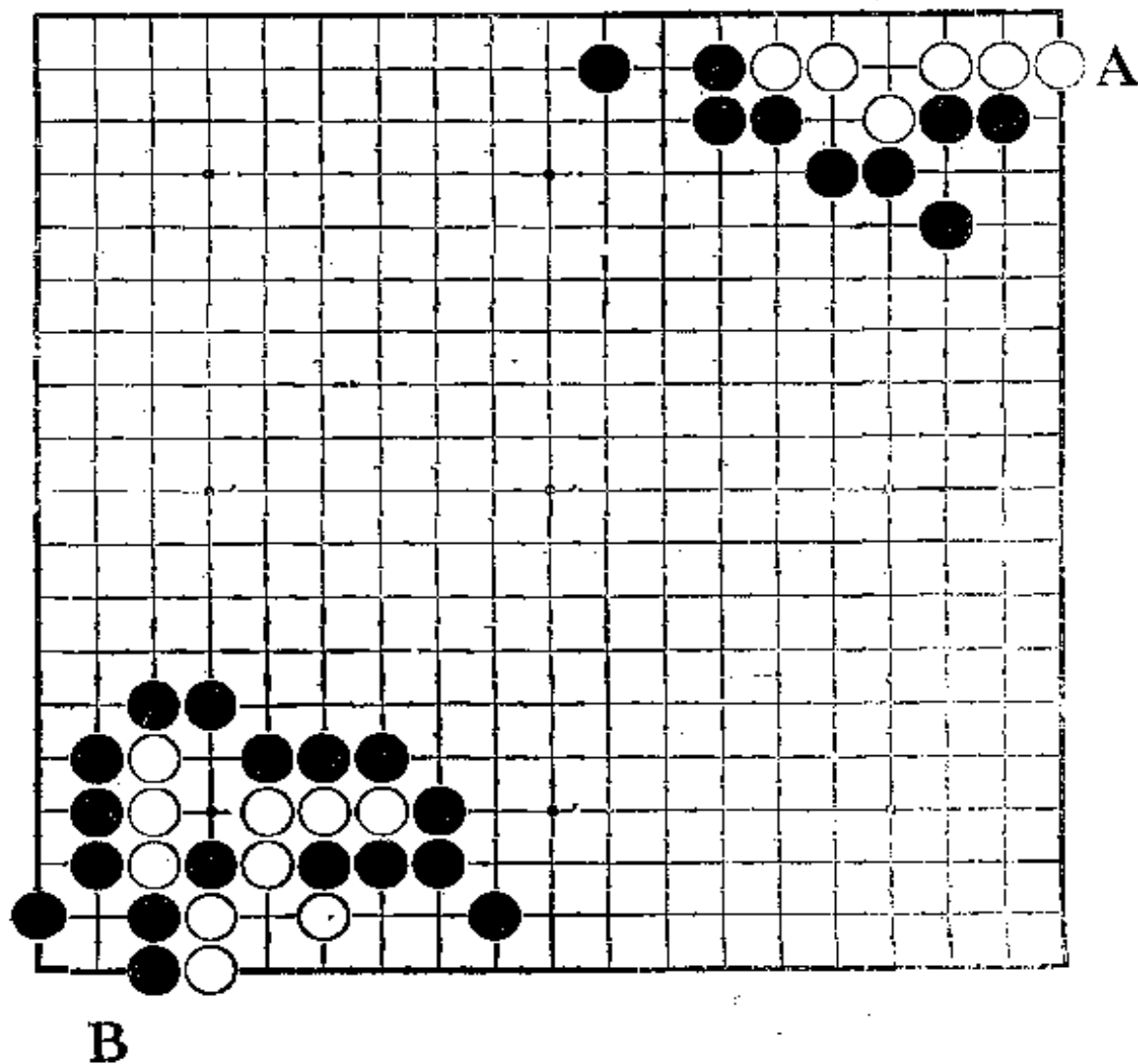
4图

抓住弱点 (死活)

两道题白都有撞紧气的弱点。只要能走出正确的第一步，问题就解决了，这样说一点不夸张。

A题：怎样才能抓住白撞紧气的弱点，看出这一点是解决问题的关键。

B题：第一着的手筋在哪里？



第11问A解答

1图（正解）

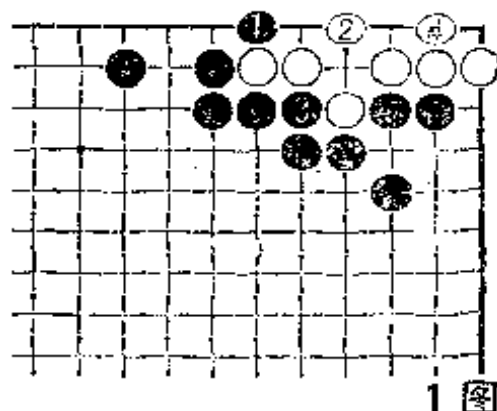
角上白棋的眼位虽然狭窄，但如不能击中眼形的急所，就不能成功。黑1扳，是此时唯一有效的一手，是解决问题的前提。

白只得2位应，之后黑3、白4形成劫争。

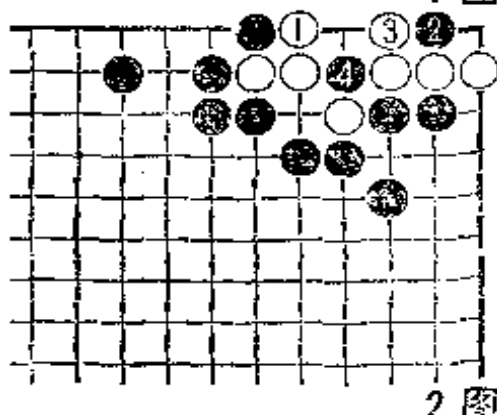
2图（死）

对黑的扳，白如1位挡，黑2一点，白棋立即被杀。

之后白3则黑4，由于白撞紧了气，黑成功。黑4是抓住白撞紧气弱点的好手。



1图



2图

第11问B解答

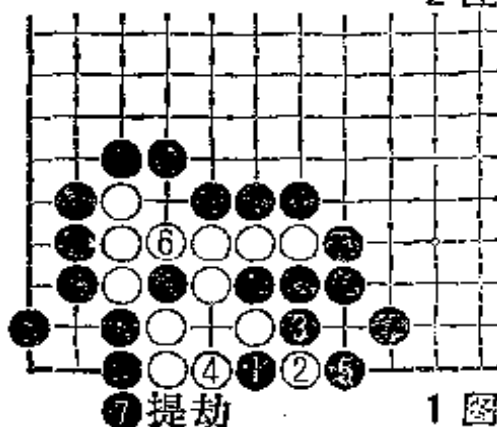
1图（正解）

黑1之点，是抓住白撞紧气弱点的急所。这一手虽然有些意外，但却是破坏白棋眼形的手筋。白只得2位应，以下至黑7顺理成章，成功。由于撞紧了气，白不能在1位粘。

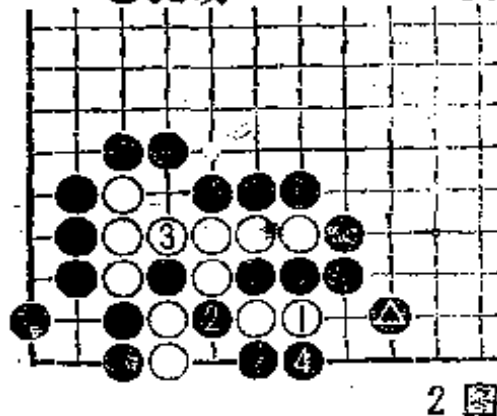
2图（死）

白如1位长，则黑有2、4的手段，白显然不得活。

这里▲一子正好发挥了作用。



1图



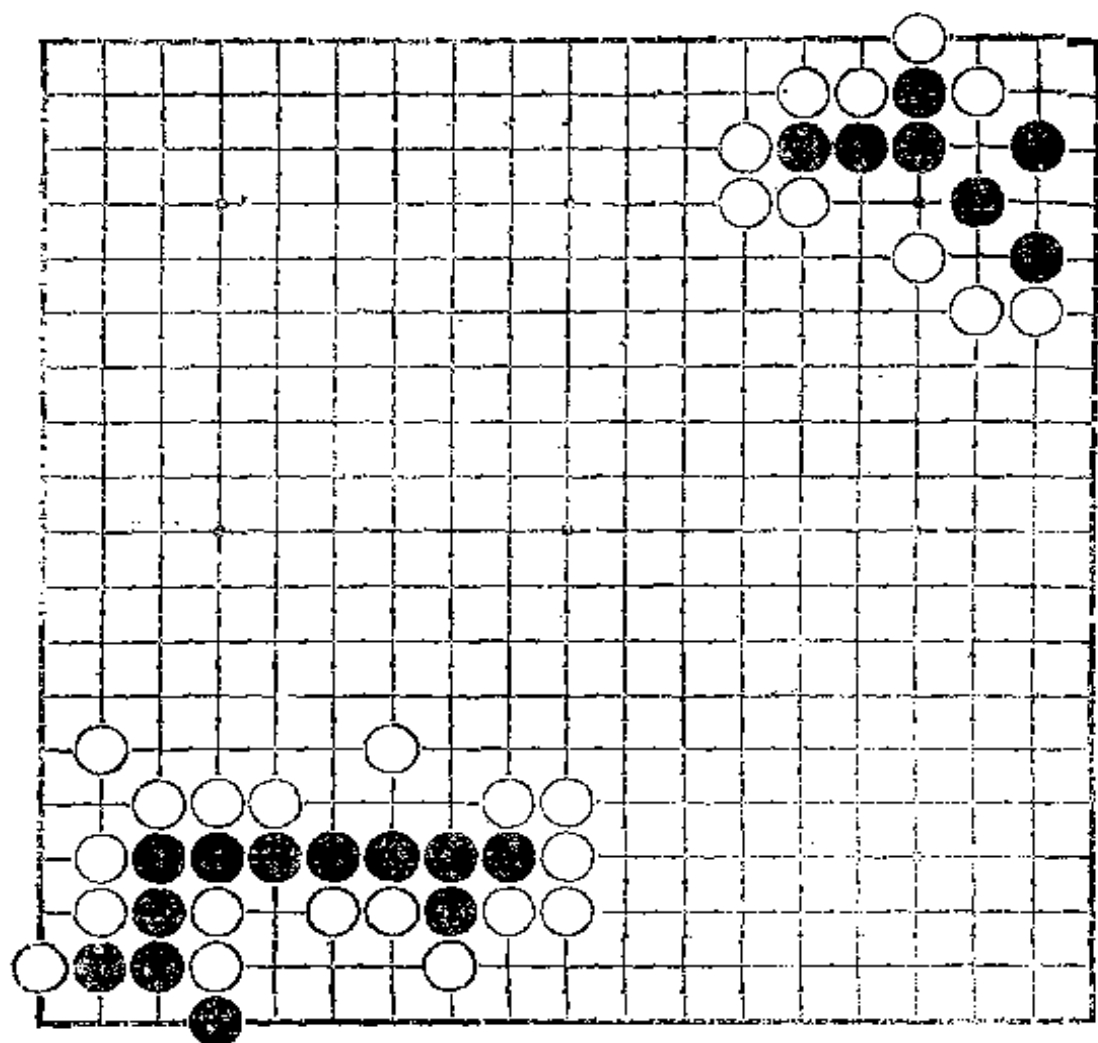
2图

接不归 (死活)

两道题都有使白成接不归的手筋，问题是黑棋应该采用怎样的行棋次序才能成功。次序十分重要。

A题：有两种下法都能使白成接不归，成功与否，抉择十分重要。

B题：注意，即使吃白二子，也不一定能做成两只眼。



B

A

第12问A解答

1图（正解）

黑1跳，以下白只能以2至6劫争。如图场合，这是利用白的接不归的正确下法。

以上的变化并不难，但黑1下在2位也能使白形成接不归，这一点倒有些迷惑人。

2图（参考）

白如不愿打劫于2位接，但黑3是先手，黑无条件活。

总之，白要想继续攻黑，就只能按1图打劫。

3图（失败）

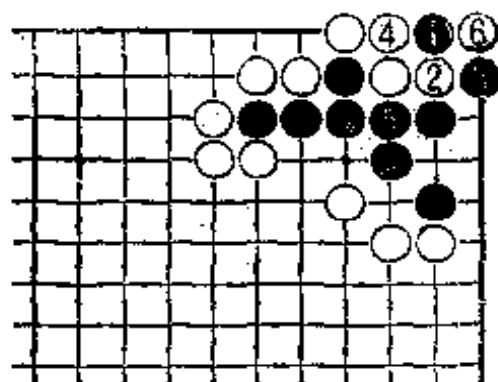
如图变化白也成接不归。黑1、3企图先手利，然后下4位无条件活，其实这样不行，白4位一点，黑即被杀。

如果白棋不知道6位接的杀法，则黑1、3能无条件活。如果真是这样，也许还会认为本图是正解的下法呢。

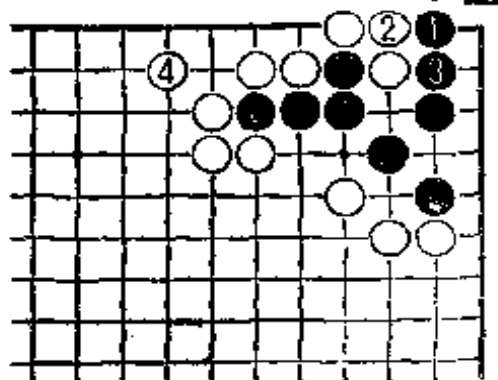
4图（不能兼得）

接前图，黑9提白四子，白10点，由于a、b两点黑不能兼得，黑被杀。

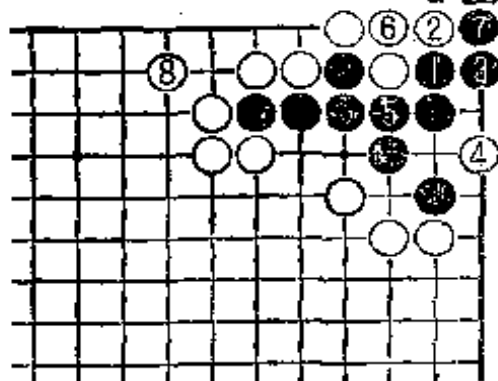
1图的劫才是本题的正解。



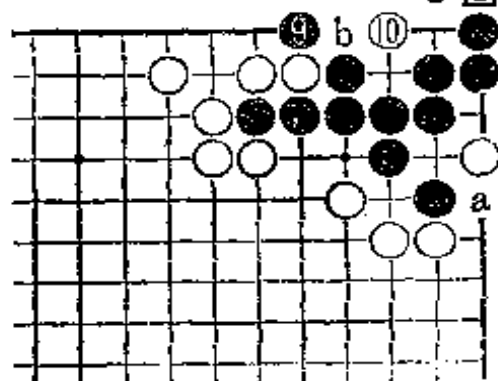
1图



2图



3图



4图

第12问B解答

1图（正解）

怎样才能使白棋成为接不归呢？这是本题的焦点。

黑1断是正解。之后黑3、5是形成劫争的手筋。

黑有效地利用了白撞紧气的弱点，使白出现了接不归。

2图（正解续）

黑7提白二子，白8扳破眼，黑9利用白棋的接不归与白展开劫争。

在撞紧气的场合，就能生出各种各样的手段。

3图（变化）

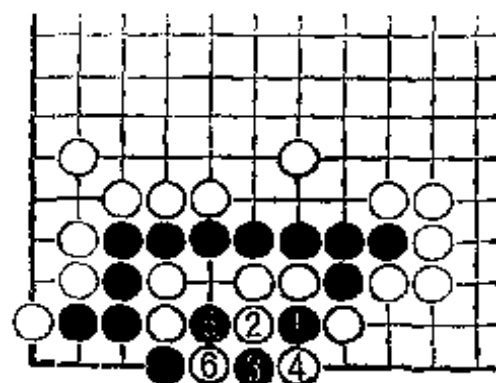
对黑1、3，白如4位接，则黑5扳打成劫。

总之，白棋要想继续攻击黑大块棋，就只能与黑劫争。

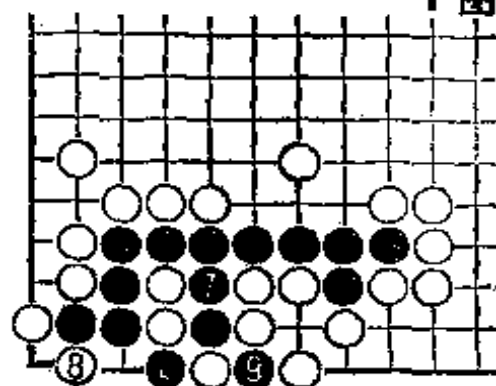
4图（失败）

黑1冲吃二子，以下至白4，黑做不出两只眼。另外，白2也可以下在a位或b位。

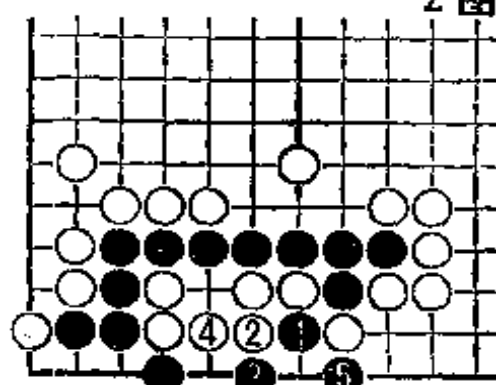
劫争测验问答到此结束。劫争是个有趣的问题吧。祝大家不断提高劫争能力，在实战中真正体会到利用劫争柳暗花明又一村的乐趣。



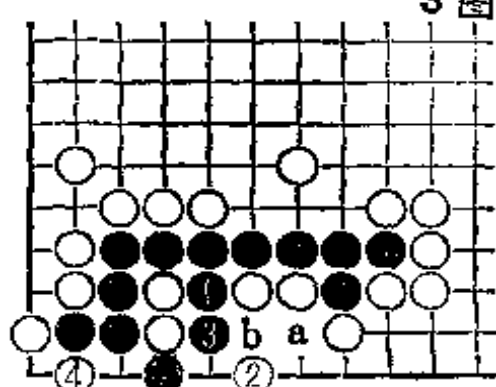
1图



2图



3图



4图

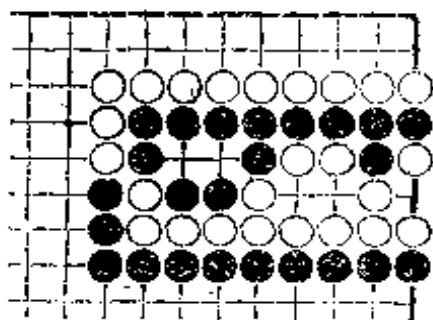
译 后 记

日本九段石田芳夫的《围棋的劫争》一书，是一本较好的围棋专题著作，它对于帮助读者了解劫争的知识、提高劫争的能力都有很大的好处。为了使读者能更好地了解原著，现将在翻译过程中出现的两个方面的问题介绍如下，供读者参考。

一、关于对原著的改动

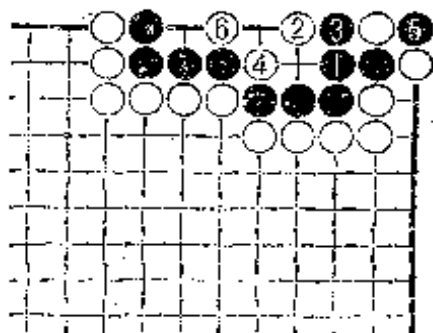
1、在《劫争的种类》这一节中，本书27页30图（见右图），原著将其归为“循环劫”，日文为“循环コウ”。

对这一类图例，按我国现行围棋规则，是作为棋形特例来处理的。本图从黑白双方互不相让这一点来讲，和我国规



则中的棋形特例“双提二子”基本相似，因此译文也译作“双提二子”，并对原著说明的文字作了相应的改动。另外，原文“両コウ”和“三コウ”均译为“循环劫”和“三劫循环”，关于这两类劫争，原著的说明和我们的概念完全吻合。

2、本书170页4图，原著如右图，图中黑5提、白6扳两手很难理解，估计为失误，因为黑5提是后手死，这是不可能的。故译文在文图上均作了相应的修改。



3、本书删去了原著中专讲关于“长生”的190页。

二、关于术语的问题

本书在翻译中，尽可能地使用了读者习惯并能了解其含义的术语，但也有一些例外。之所以出现这样的情况，主要是因为译者对于有些日文术语，难以找到相适应的中文术语，因而不得不采取了一些变通的办法。译者个人认为，这些变通可以认为是一种有益的引进。这些术语是：

劫材目标（前言，原文“コウダテツ目安”）：指劫争中寻劫的一方刚刚不吃亏的劫材。

劫味（目录，原文“コウ味”）：指劫争点、劫争的余味、劫争的趋势或可能性、暗藏的劫争等等，意义广泛。

天下劫（19页，原文“天下コウ”）：指价值极大，关系到一局棋的胜败的劫。

初劫（39页，原文“初コウ”）：既有“初棋无劫”的意义，又指在开局阶段进行的劫争中，先手一方连提，另一方得到转换的这一劫争事实。

程度对抗（71页，原文“程度对抗”）：指劫争形成转换后的一种形势对比。

无条件（84页，原文“无条件”）：指相对劫争的净死或净活。

一九八七年九月于成都