

圍 棋 教 室

(六)

一局棋的着眼點

坂田榮男 著

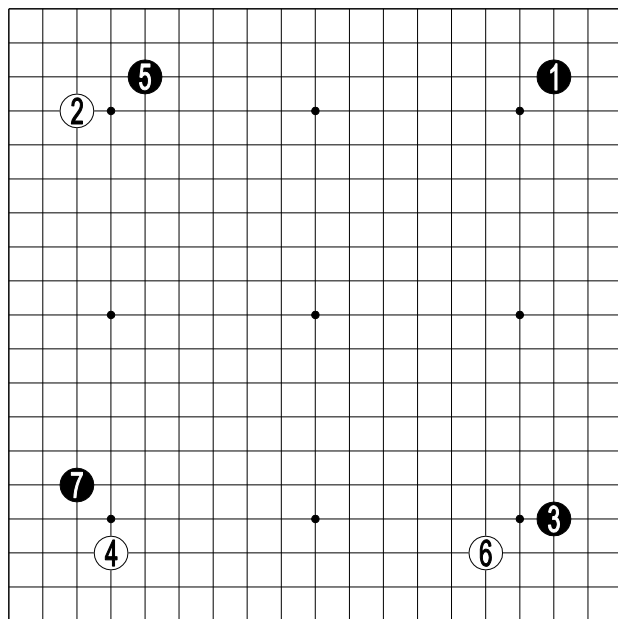
前言

○這套小冊子選擇的實戰對局，內容極為豐富，每一本都有不同的主題，並配有多篇幅的解說。這項工作，是一種嘗試。

○這不是單純的實戰解說，還提出了很多實戰中派生出來的問題。這套小冊子的寫作宗旨是：探討實戰中經常出現的形，使每個主題都能馬上用於實戰。

○這也可以叫做“綜合圍棋講座”。如果這套小冊子能使您多少把握住實戰的脈搏，本人將感到萬分榮幸。

名人 本因坊榮壽



第1谱 (1-7)

第3期名人戦第2局

黒 名人 坂田榮壽

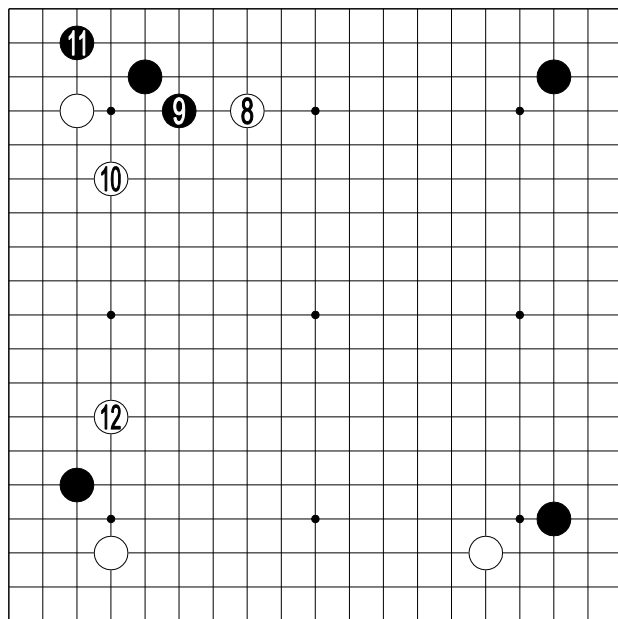
白 九段 藤澤秀行

佈局篇

第1谱 (1~7) 解説

黒1先占三三。

第五冊，黒7是高一路一間高挂。至此为止的布局构思，已在前一冊详细讲解过，请参照第五冊。



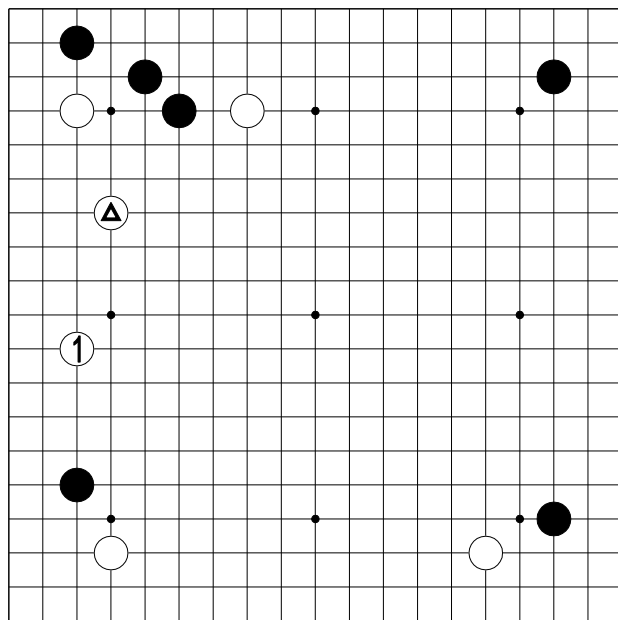
第2谱 (8-12)

第2谱 (8~12) 解说

对白8的二间高夹，黑9尖，是最普通的应手。

白12一般是在左边展开。

现在，白12选择夹，而且是选择最激烈的一间高夹，是白棋的作战方针。

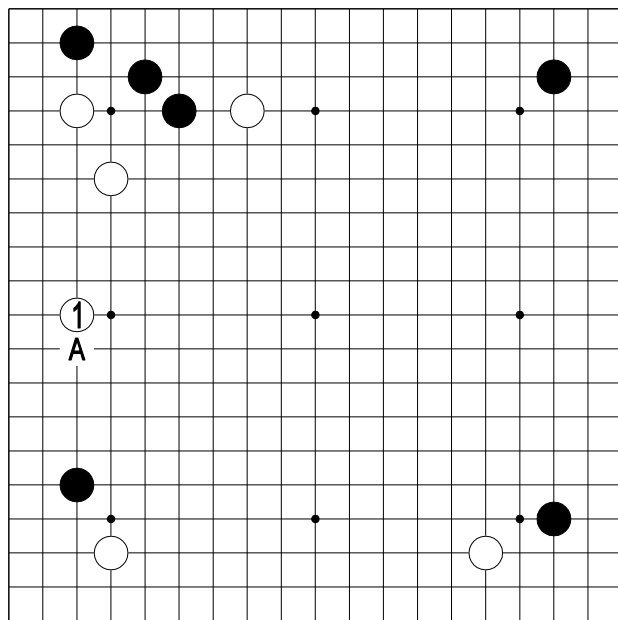


1 图

1 图（配合得当）

上方如果是白△的配置，左边白就要在 1 位三间夹。

白 1 是绝好的拆兼逼，棋子配合得当。



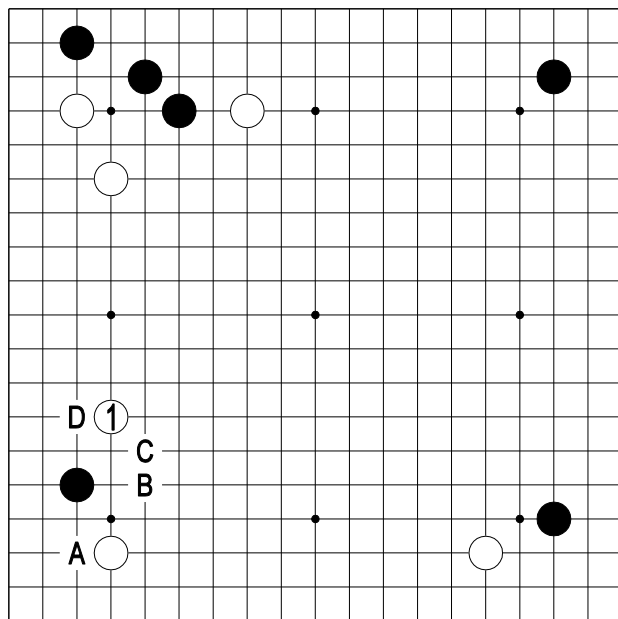
2 图

2 图（没有生气）

如谱的配置，白 1 只能拆到这里。

如果拆到 A 位，上方就留有打入。

白 1 是四间夹，不能成其为攻击。这一手只是单纯地保上边，没有生气。当然，也不是不能这样走，有的人棋风就是这样。



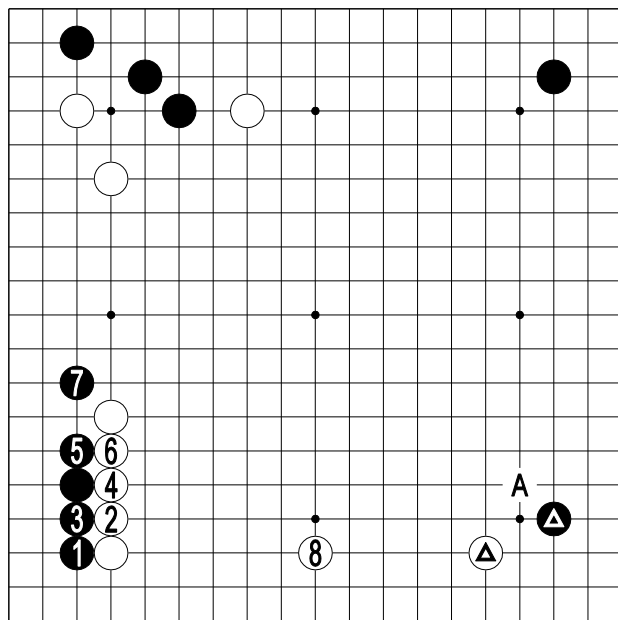
基本图 1

要点 1：一间高夹

基本图 1

白 1 的一间高夹，是厉害的手段，这是比较新的手法。黑有 A 至 D 的应手。假定黑在 B 位跳，白就有被分裂之感，从这一点来考虑，可不使用白 1 的一间夹。但是，互不相让的现代围棋，感觉也进步了，近来人们经常使用白 1 的夹。

最重要的是，白有没有随和的应手而变化的对策。下面，我们来探讨一下一间高夹。



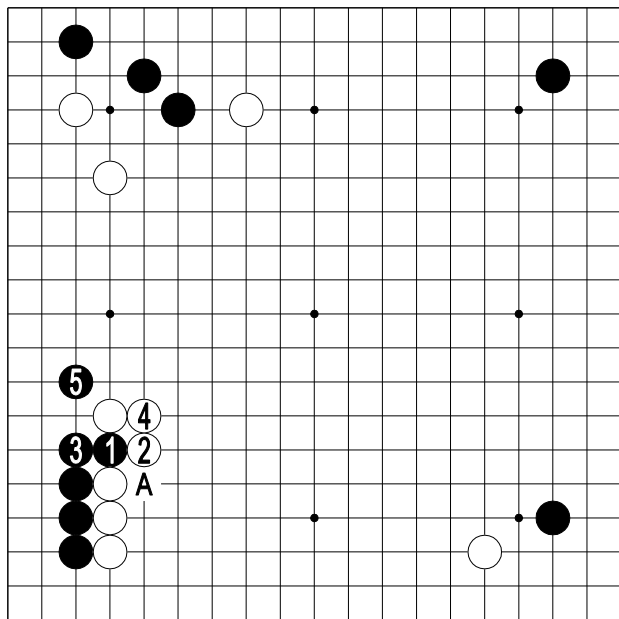
1 图

1 图（应手 1：托三三）

黑 1 在三三托，白 2 至 6 筑造了一堵墙，味道很好。

白 8 拆。右边是黑▲和白△的对峙形，白有 A 位飞压的手段，下边的模样白有力。

所谓定式，就是局部经常出现的应接。但是，这样的回答还不够全面，还必须考虑全局的配置，而不能简单地论优劣。本图的白棋确实在下边形成了客观的模样，但左上方的白棋却有可能遭到攻击。其得失，还得由对局者自己来判断。

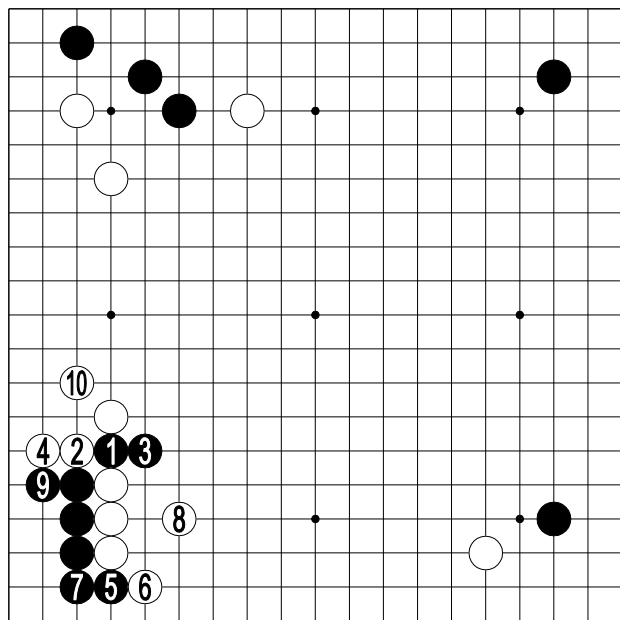


2 图

2 图（断点）

变化过程中，也可考虑黑 1 的挖。

白 2 如在上面打，至黑 5，黑没有什么变化，白却生出了 A 位的断点。白味不太好。

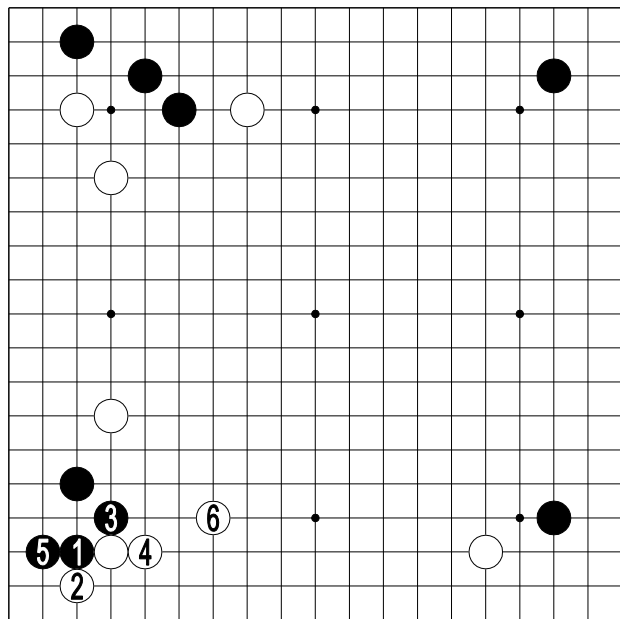


3图

3图（悬浮）

因此，白2从下面打。黑3长，白4立。黑5以下是必然的应接。

黑9做活，白10补，二子黑棋便成了悬浮之子。而且，白成了占据两面的形，黑实在不好。

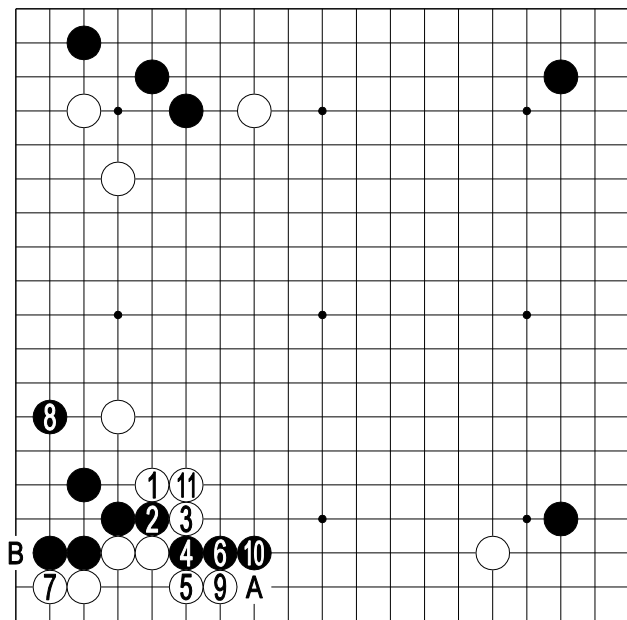


4 图

4 图（下扳）

白 2 下扳。

黑 3 虎，白 4 长，黑 5 安定自己，白 6 补，双方没有什么冲突。

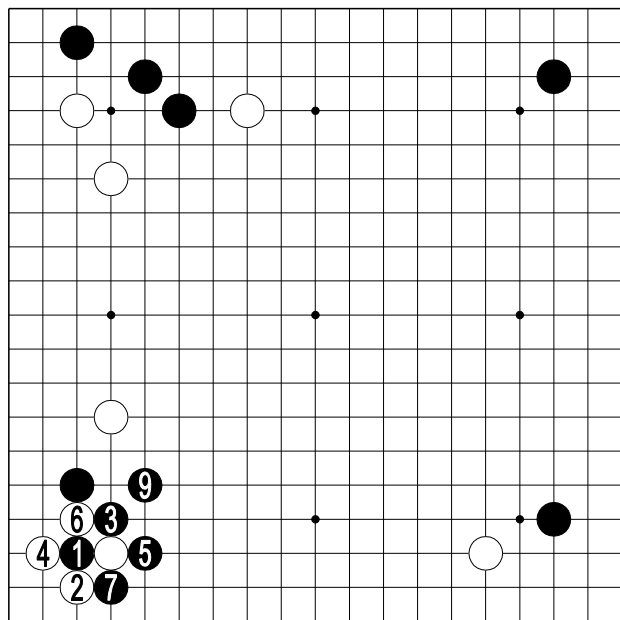


5 图

5 图（一策）

白棋也有白 6 这样的强硬手段。黑 7、9 马上冲断，白 14 爬，白 16 粘，其得失如何呢？

以后，黑在 A 位挡，白当然在 B 位扳。看来，将有一场复杂的战斗。总之，选择权在白棋。

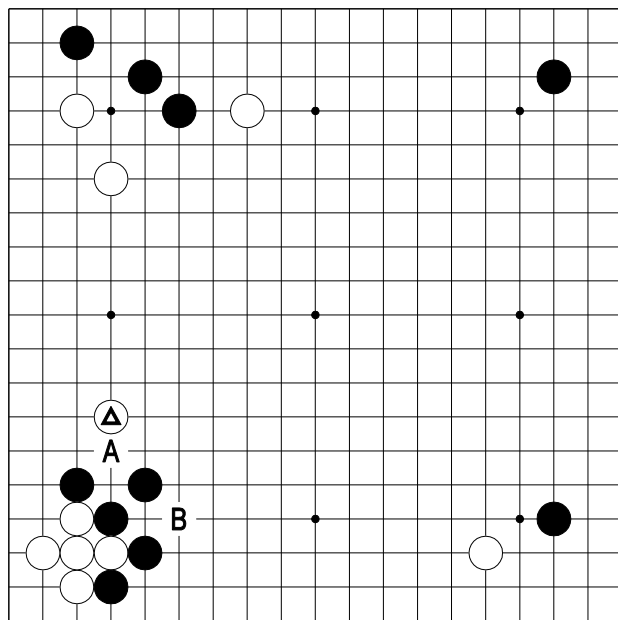


6图
8 1

6图（扳打）

对黑1、3的托、虎，白如在4位打，黑5以下当然。黑5决不能在6位粘，成“斗笠形”。

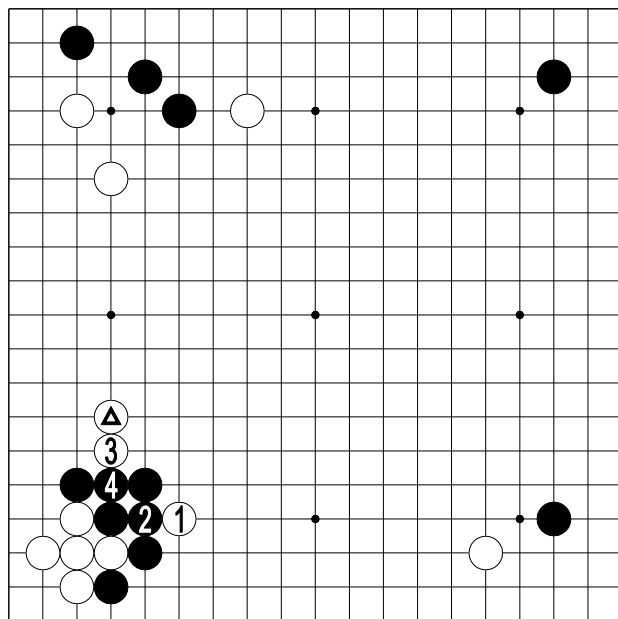
黑9虎，告一段落。



7 图

7 图（重复）

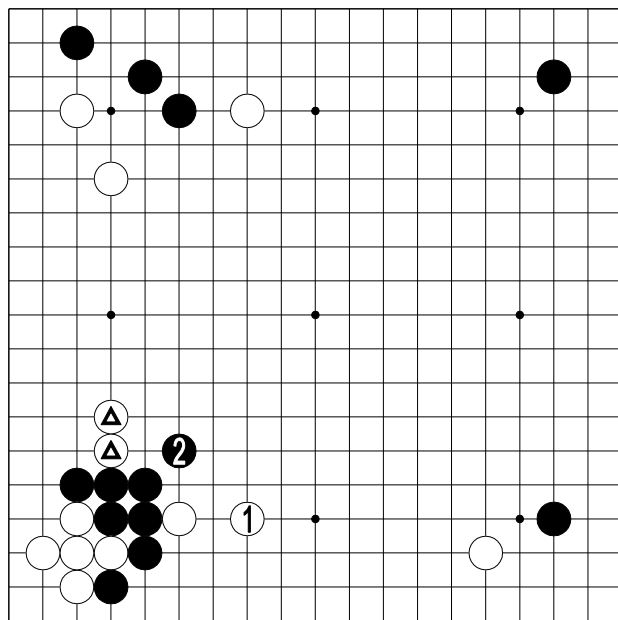
以后，白还有在 A、B 位刺，攻击黑棋的手段。但是，白 A 与白△的作用相重复，白 A 的刺一般不走。因此，作为白棋，难于在前图 4 位扳打。



8 图

8 图（重复的原因）

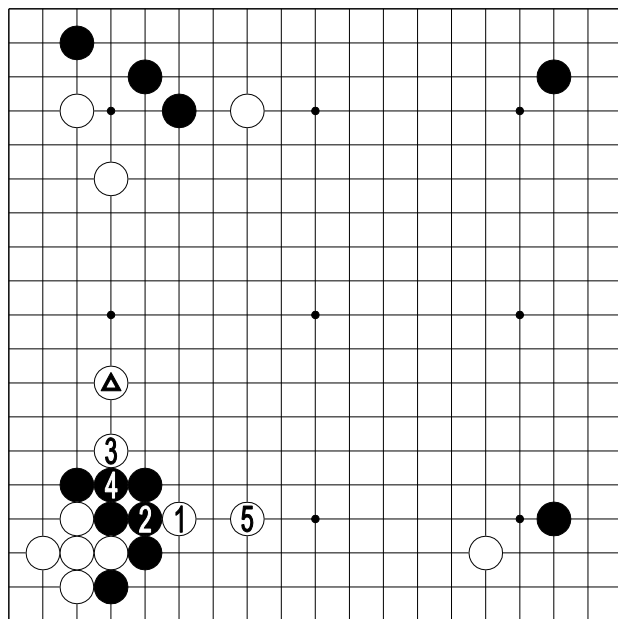
以后，白在 1、3 位刺，
攻击黑棋，是白的目标。但黑
可在 4 位粘，顽强奋战。



9 图

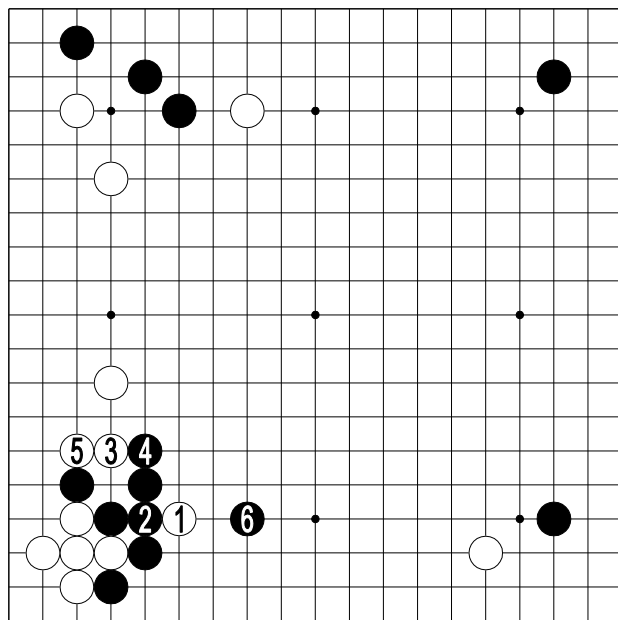
9 图（重）

接前图。白 1 攻击，黑 2 出头。这样，白△二子反而变重，味道不好。这便是白棋难于扳打的主要原因。



10 图

10 图（二间高夹）
 如果白△是二间高夹，
 白 1、3 之后，在 5 位攻击正
 好。白 1、3 的刺，轻而有效。

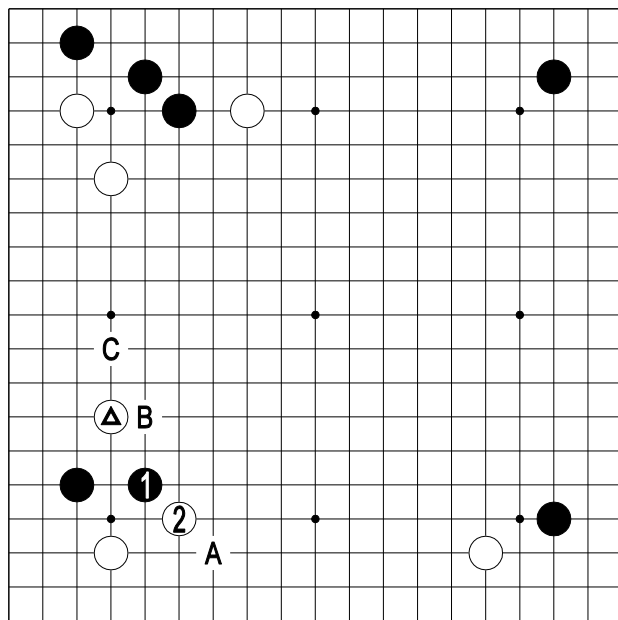


11 图

11 图（对策）

白 1 刺时，黑 2 接，不得已。但对白 3 的刺，黑一般要在 4 位压。

由于二间高夹时，白留有这些手段，黑就要想出各种对策，不让白棋扳打。这便是现代定式。



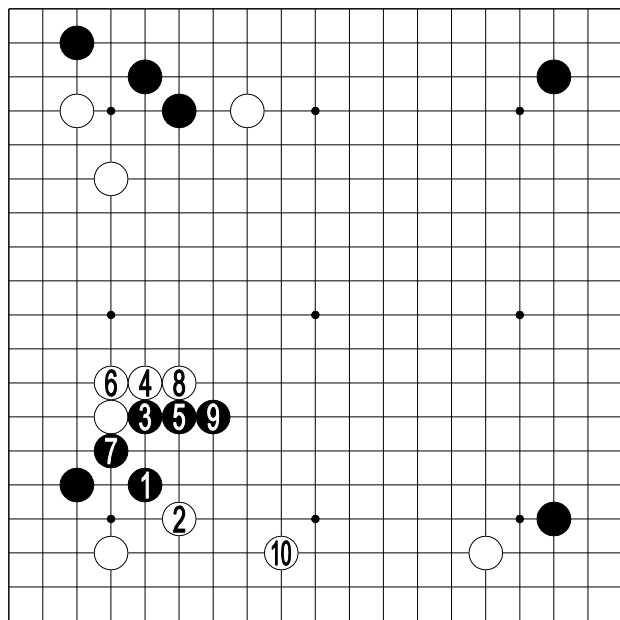
12 图

12 图（应手 2：一间跳）

黑 1 的一间跳，是最常见的应手。白 2 也有选择 A 位的。从前，人们普遍认位，白△过于靠近黑棋，有被分裂之感，因而不常采用白△的一间高夹。

现代的感觉，思路开阔了，一般愿意根据黑棋的应手进行战斗。

以后，黑可考虑 B 位压和 C 位夹。

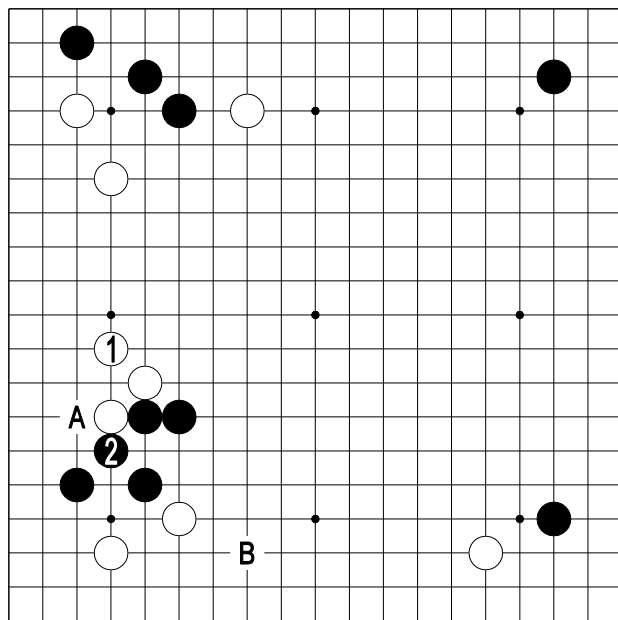


13 图

13 图（上靠）

黑如 3 位上靠，白 4 扳，当然。白 6 之着，可以有不同的下法。如果白 6 粘，黑便 7 位整形。白 8 挺，白 10 补。

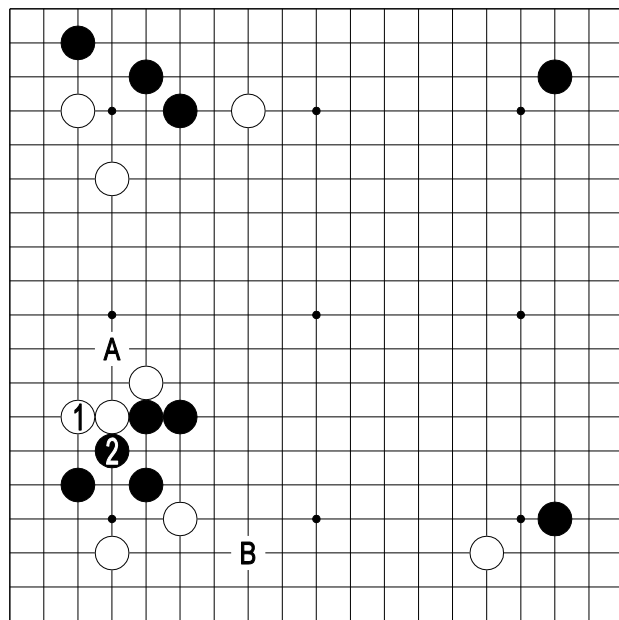
其优劣，还得看周围棋子的配置。但是，不可否认，白已占到了两面。



14 图

14 图（虎）

白 1 虎。黑 2 之后，A 位的打和 B 位的逼，黑棋必得其一，白不太好。

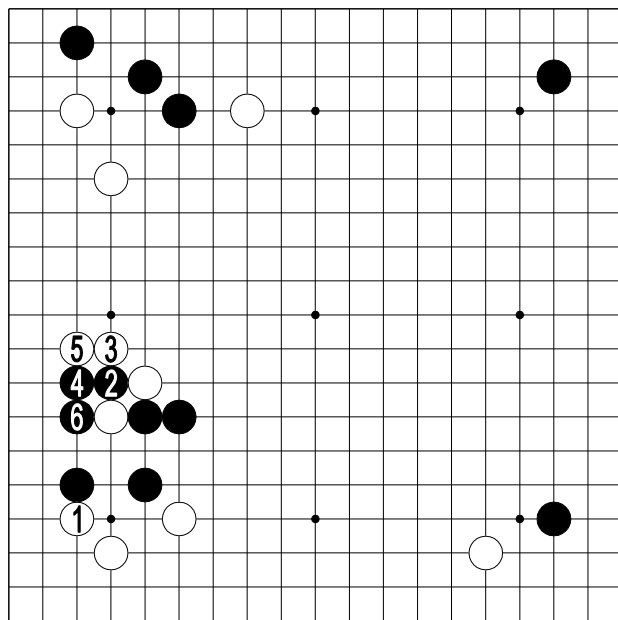


15 图

15 图（立）

白 1 立，，补断。

同样，黑 2 之后，A 位的
觑和 B 位的逼，黑棋可得其
一。

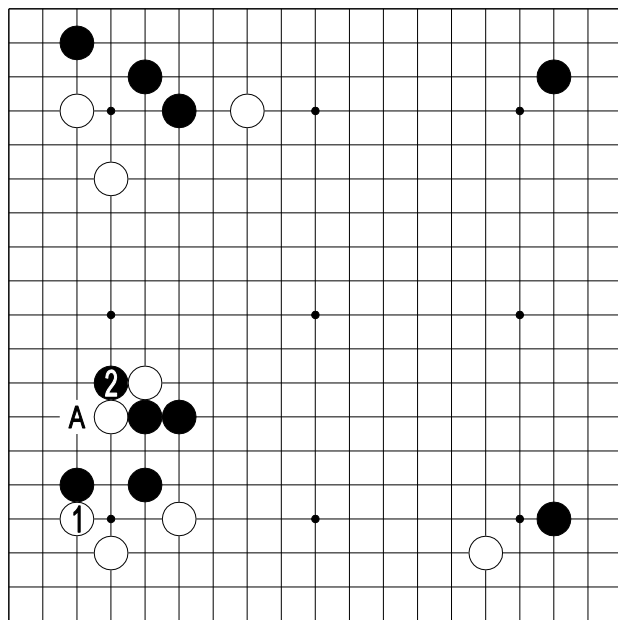


16 图

16 图（尖顶）

白 1 尖顶，保角。黑 2 断，是棋的趋势，当然。

白 3、5 之后，黑 6 曲吃一子，得到安定。其得失，要由对局者自己，从周围棋子的配置上加以判断。

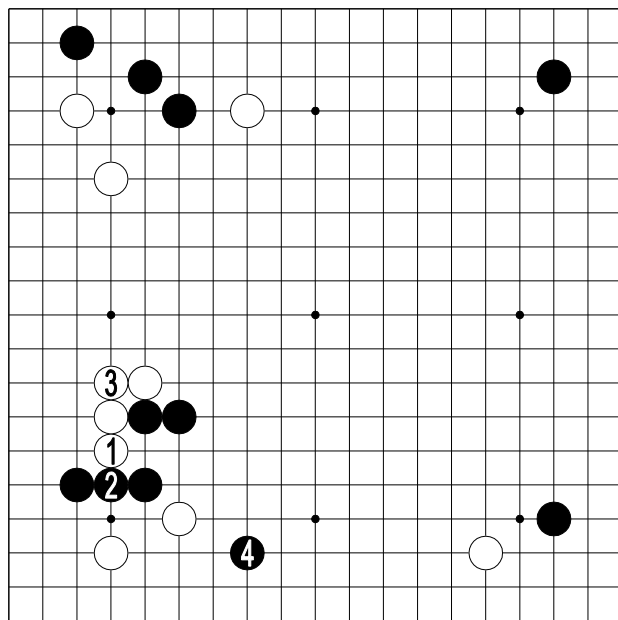


17 图

17 图（保留）

对黑 2 的断，白也可不应，采取保留的态度。

是照前图行棋，还是在 A 位立下进行战斗，今后视具体情况再定。

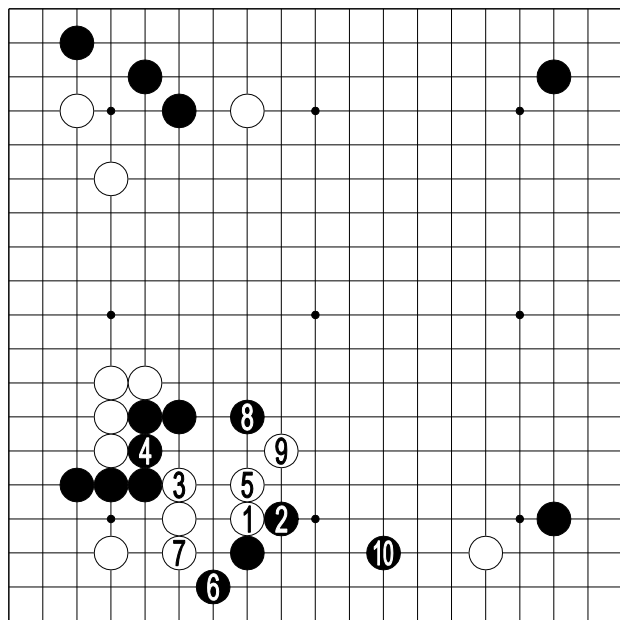


18 图

18 图（先破坏黑形）

白也有先走 1 位破坏黑棋形，再在 3 位粘的手法。但必须意识到，这样走，会遭到黑 4 的夹击。

当然，还要看周围棋子的配置关系，但遭到黑 4 的夹击，白也确实不好受。

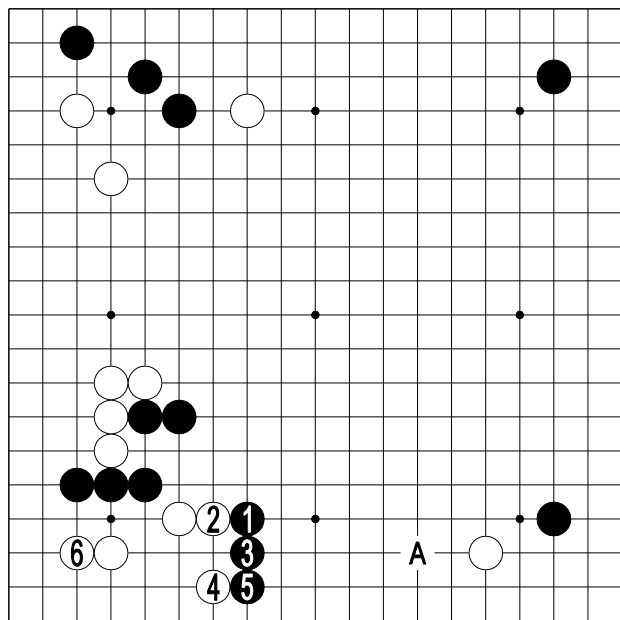


19 图

19 图（下边是好形）

接前图。白 1 压以后的变化，可以考虑。结果，黑在 10 位夹，下边是好形。

棋的发展，总要与全局的配置相关联。不过，左边的黑棋，还残留着不自由的因素。

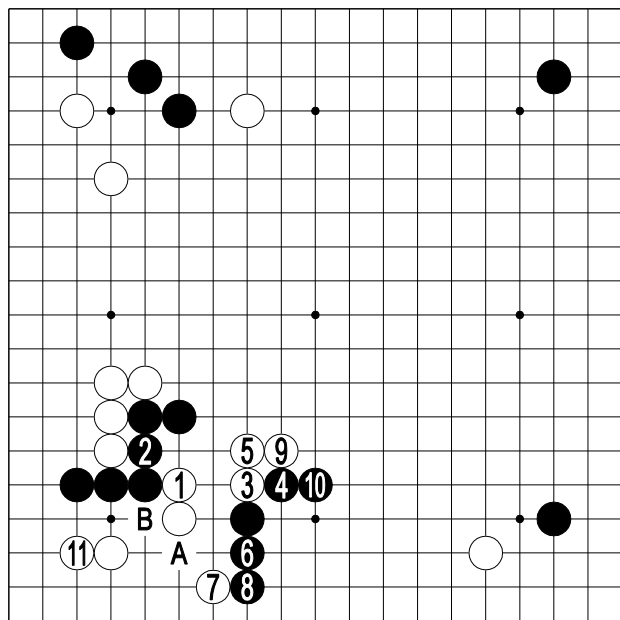


20 图

20 图（高夹）

黑有 1 位高夹的手段。
白 2 顶到白 6 下立，限制黑棋在角上处理，看左边黑棋的动向。但在下边，黑有 A 位夹的绝好点。

通常，单方面的愿望是实现不了的。



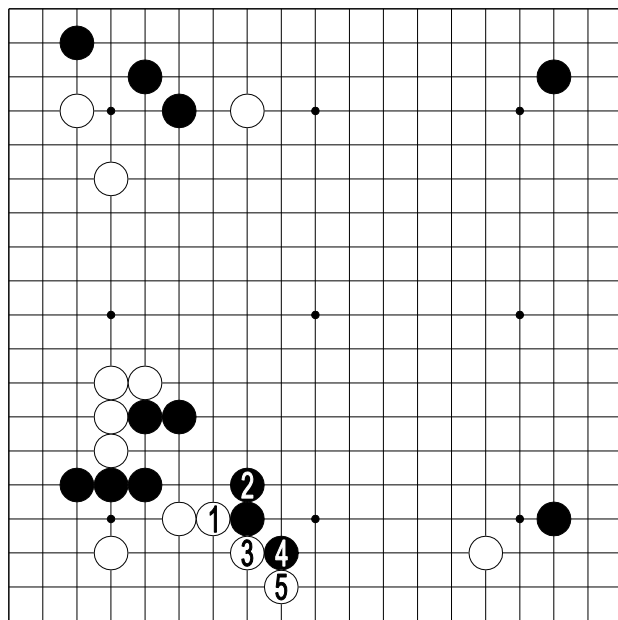
21 图

21 图（出头）

白 1、3 是向中腹出头的手段。黑 6 是要点，白 7 是刻不容缓的着点。

到白 11 下立，从左边黑棋的压力来看，白好；而下边的条件，白就差了。

以后，黑在 A 位跨时，白只得于 B 位屈服，这是令白难受之处。

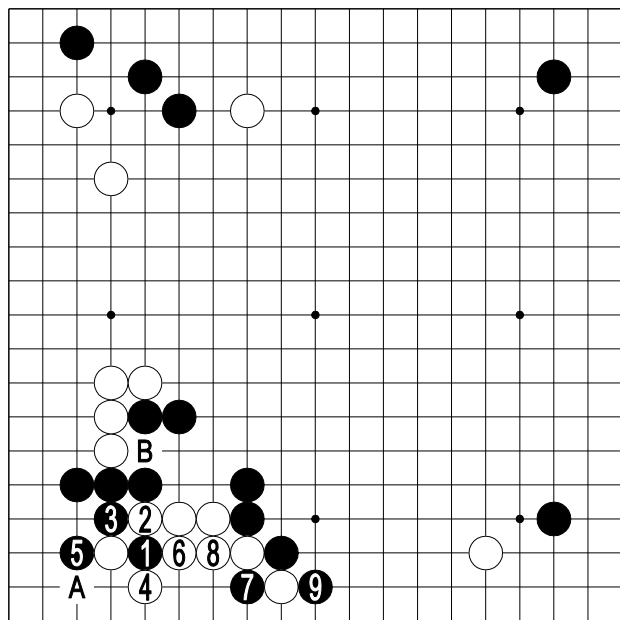


22 图

22 图（挺）

黑 2 挺，白 3、5 连扳。
如果连扳成立，倒是不错，但
连扳不行。

黑有反击手段。

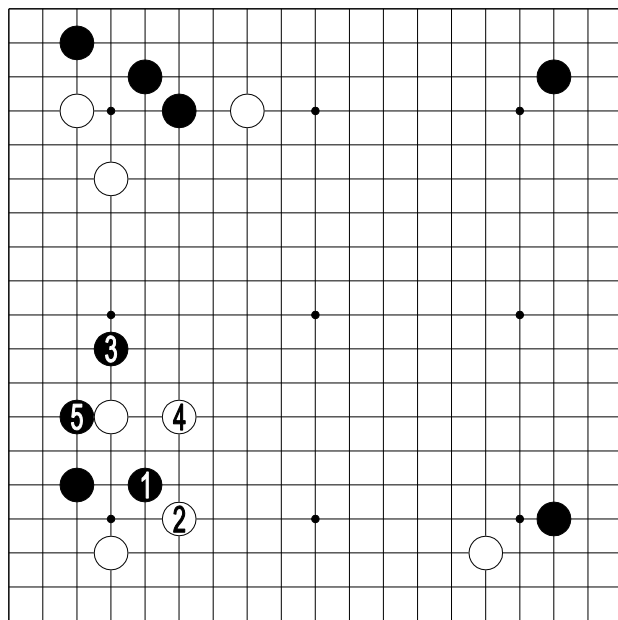


24 图

24 图（机敏）

趁白连扳之时，黑在 1 位跨，机敏。

白如 2 位应，黑 3、5 先手得到便宜后，再在 7、9 位吃。这样，由于有黑 A 下立安顿角部的手段，白 B 的冲，便失去了威力。白成了愚形，不如黑棋。



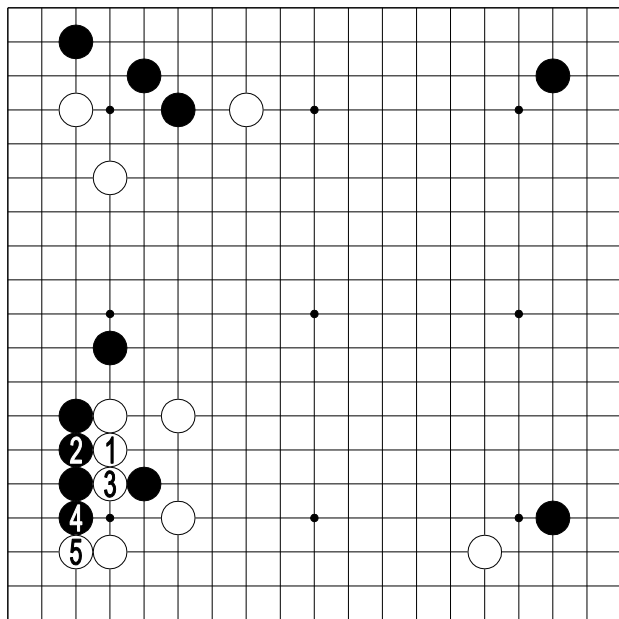
25 图

25 图（夹）

黑 1、白 2 时，黑 3 夹，
是一种定型。

白 4 跳，黑 5 托，告一
段落。

从局部来看，得失差不
多。

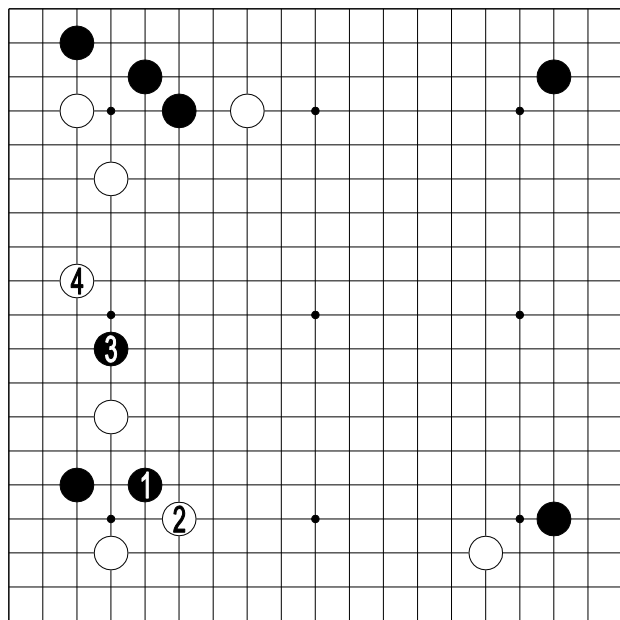


26 图

26 图（厚）

以后，白会下在 1、3 位。
这样，白形厚。

作为黑棋，必须事先预见到白的厚形，将对全局产生怎样的影响。

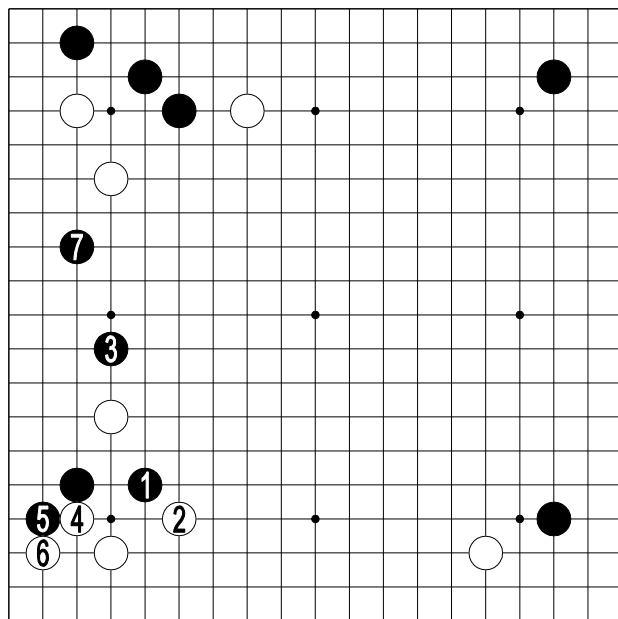


27 图

27 图（全局关系）

对黑 3 的夹，白从全局关系上考虑，可能会在 4 位逼。

定式，也要视不同的情况来选择，考虑全局关系，就是生动的棋。

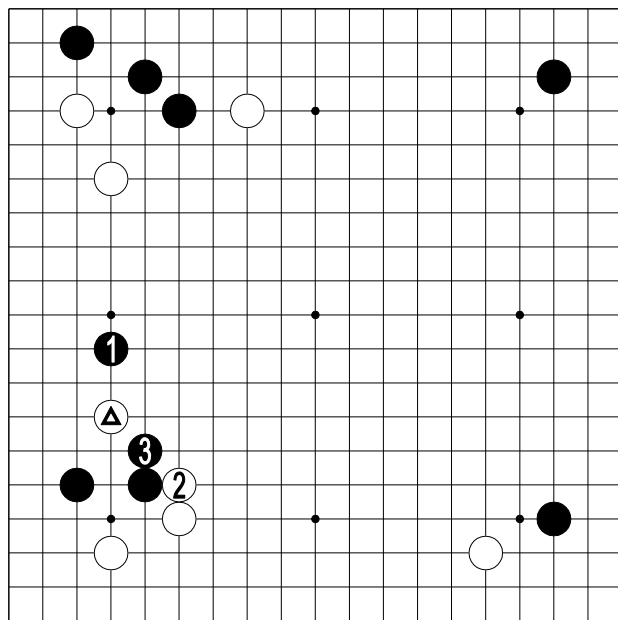


28 图

28 (逼)

黑 3 夹时，白如 4 位尖顶，黑 5 先扳一手，再转向 7 位逼，攻击上边，是应变的态度。

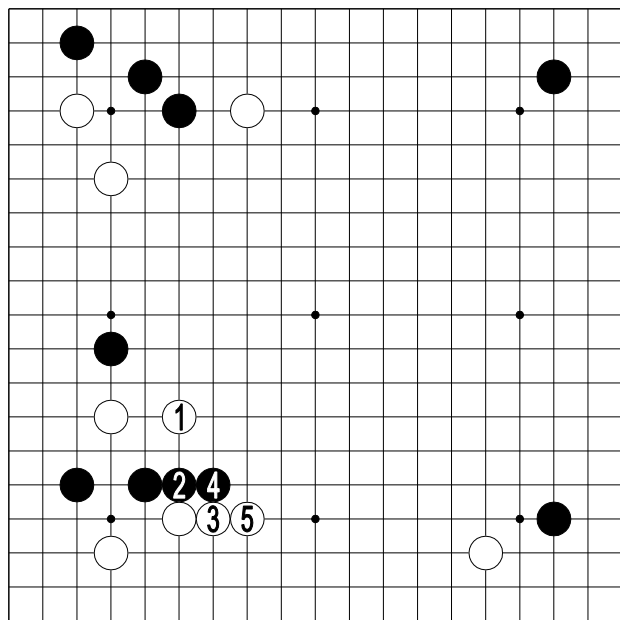
不灵活使用定式，定式就会失去价值。



29 图

29 图（不能挺）

黑 1 夹时，白无论如何也不能在 2 位挺。黑 3 一长，白△就痛苦了。



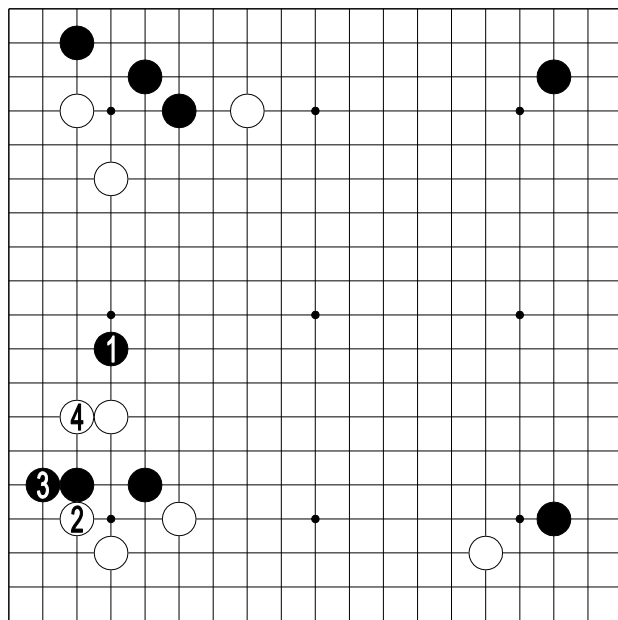
30 图

30 图（常识）

白 1 跳时，黑也不能在 2 位压。

2 位之点，是黑白双方都不能下的着点，这是常识。这里的定式，在双方都想迫使对方在这一点着子的基础上，向前发展。

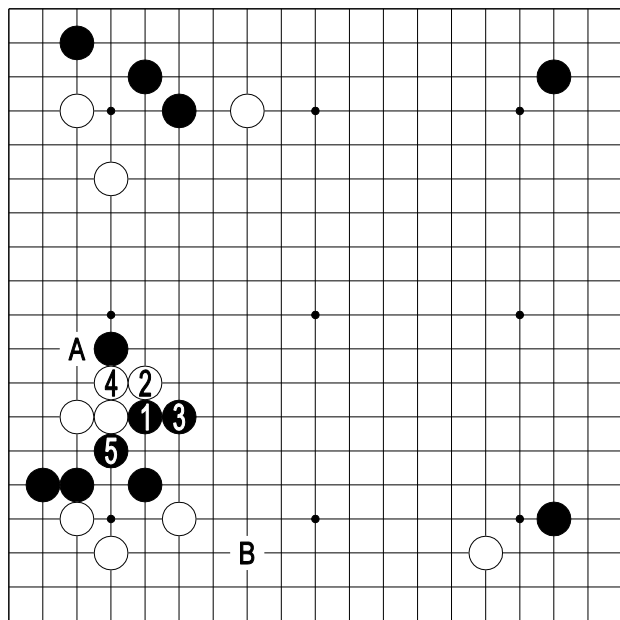
黑如 2、4 位压，白便可在 3、5 位长，白棋先获实利。



31 图

31 图（性急）

黑 1 夹时，白 2 尖顶，
白 4 下立，将黑分断攻击，看
似不错，却有些性急。



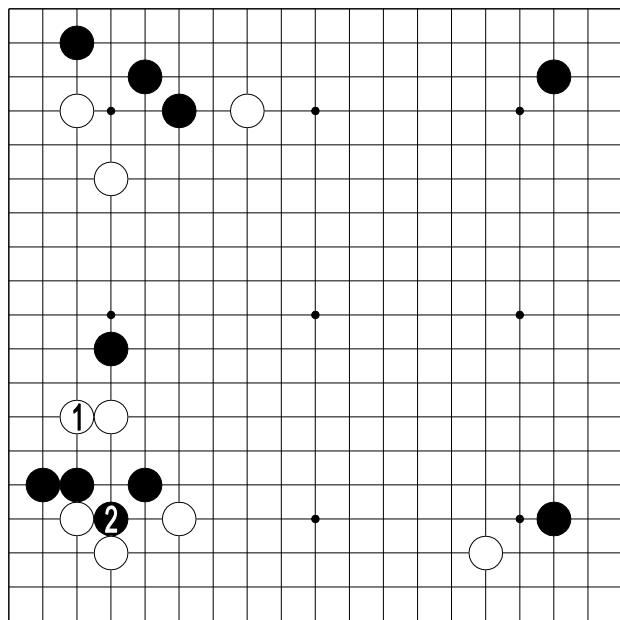
32 图

32 图（简单）

黑 1、3 压、退，再简单不过。

白 4 只有接，黑 5 补。这样，黑 A 下立的攻击手段和黑 B 从右方来夹击的手段，黑棋必得其一。

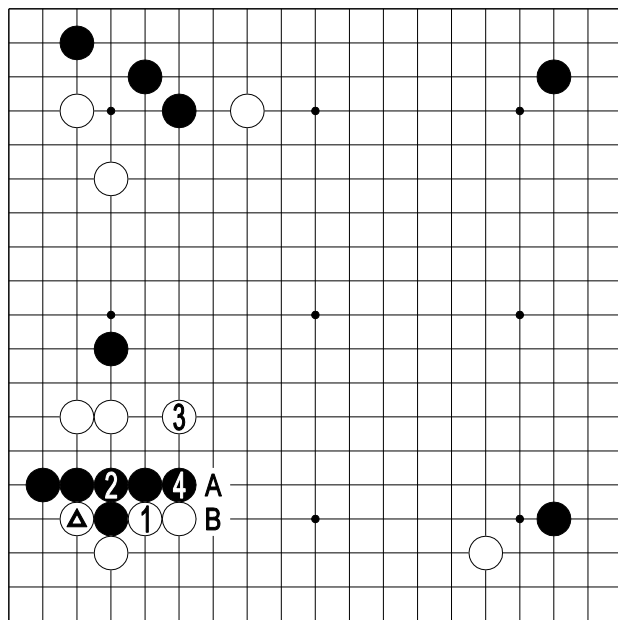
这和 15 图差不多。



33 图

33 图（挑衅）

对白 1 的分断政策，黑也有下在 2 位挑衅的。这多少有点惹事生非的倾向，以后会怎么样呢？

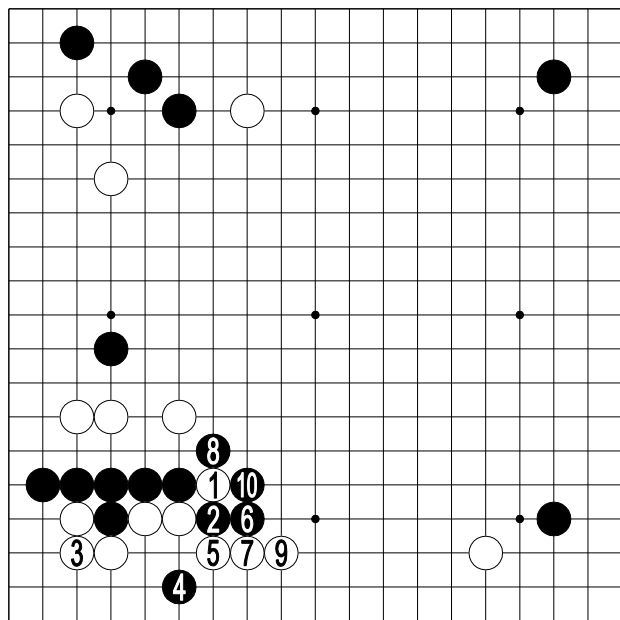


34 图

34 图（决断）

白1打,当然.打了之后,白△就变轻了,白3跳,成互攻之形。黑4压时,白是在A位扳,还是在B位长,必须当机立断。

看完后面的变化,就应决定着点。



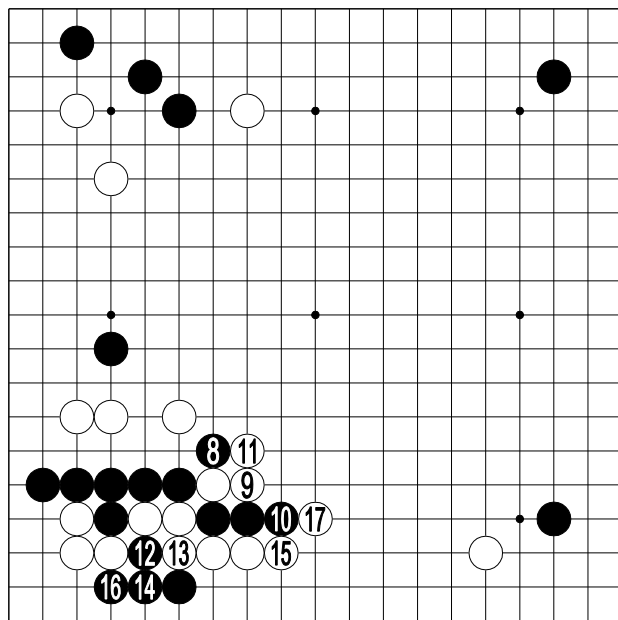
35 图

35 图（扳）

白 1 扳，黑 2 断，只此一着。

白 3 粘，当然。黑 4 是要点。

至黑 10，黑提一子。本图形还留有种种余味，白没趣。

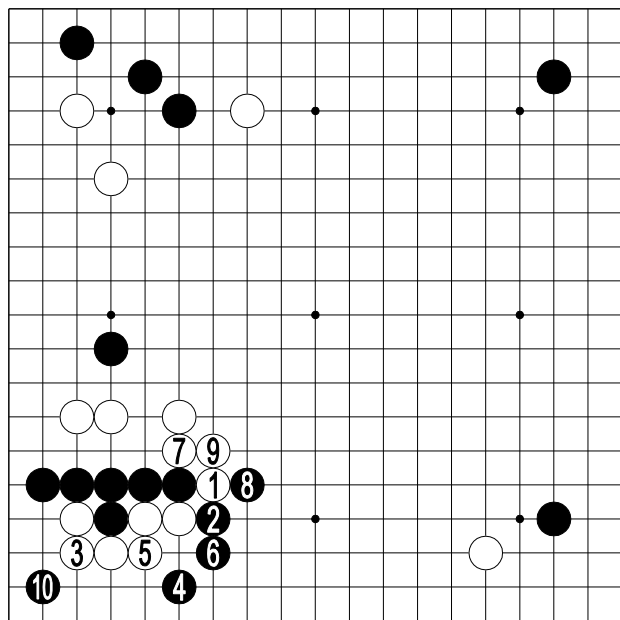


36 图

36 图（反抗）

白不愿让黑提子，而在 9 位长。结果，黑 12 至 16，吃住了角部。

单从本图黑是先手来看，也是黑好的局面。



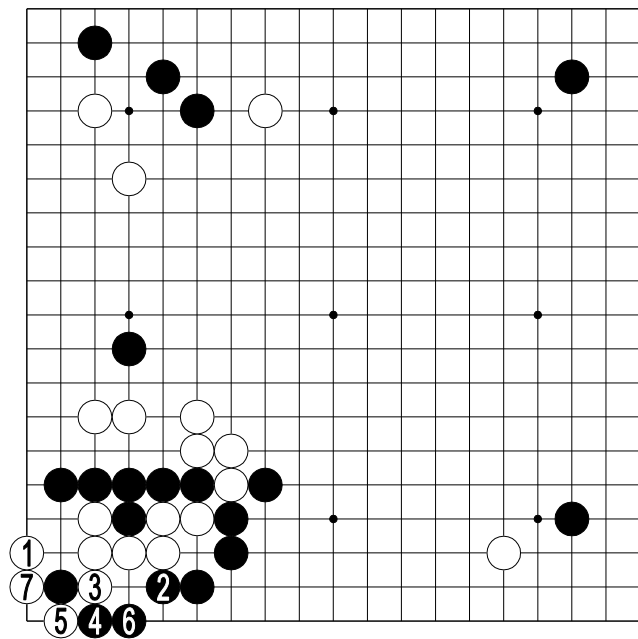
37 图

37 图（拼气）

黑 4 之后，白在 5 位粘，待黑 6 下立后，白 7 紧气，拼气。

对于白棋来说，被黑在 8 位打一下，很难受。但因为要拼气，白 7 的紧气，也是不得已。

黑 10 点，是急所。

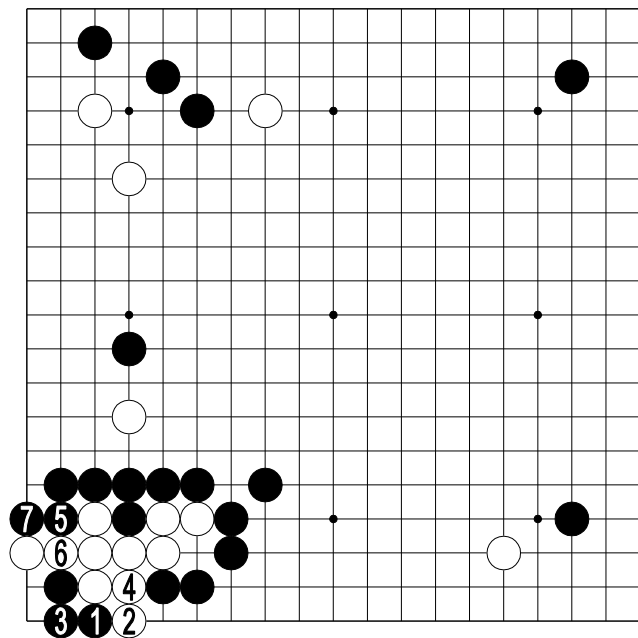


38 图

38 图（劫）

白 1 是要点，黑 2 紧气。

对黑 4，白 5 扑，是手筋。
黑 6 退，白 7 成劫。这个劫，
白几乎不可能打赢。



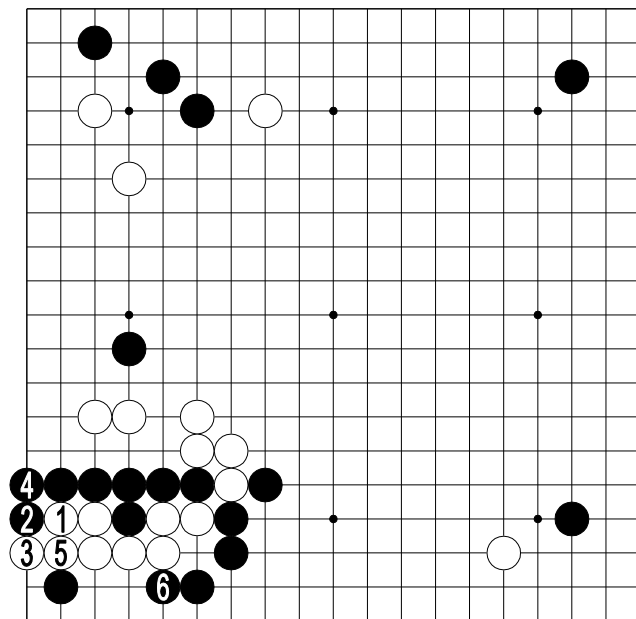
39 图

39 图（气不够）

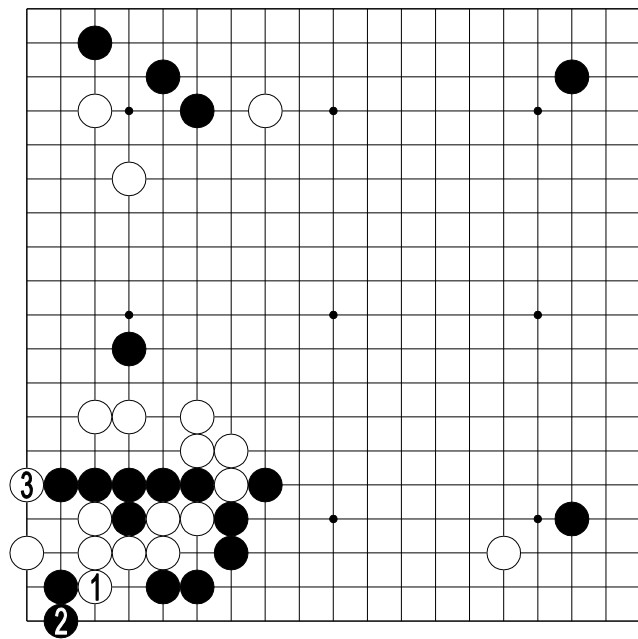
对黑 1，白在 2 位打，至
黑 7，白气不够。

40 图（简单）

白先走 1 位，黑 2 以下，
黑不成问题。



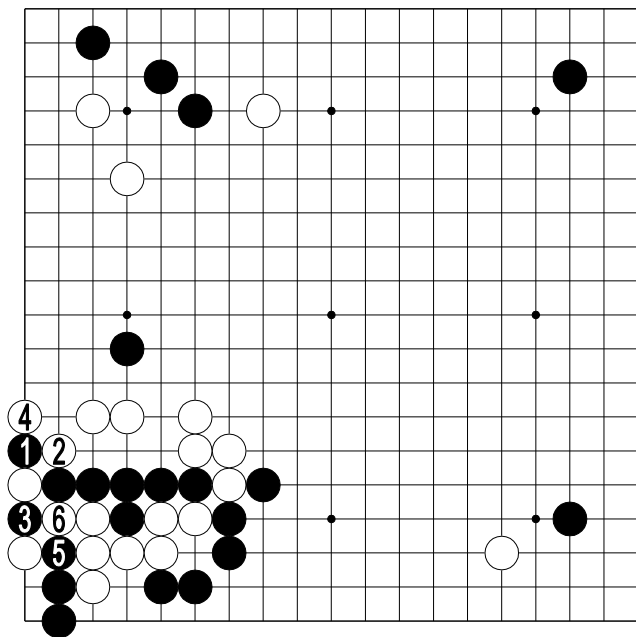
40 图



41 图

41 图（急所）

黑 2 下立不行。白有 3 位的急所，黑危险。

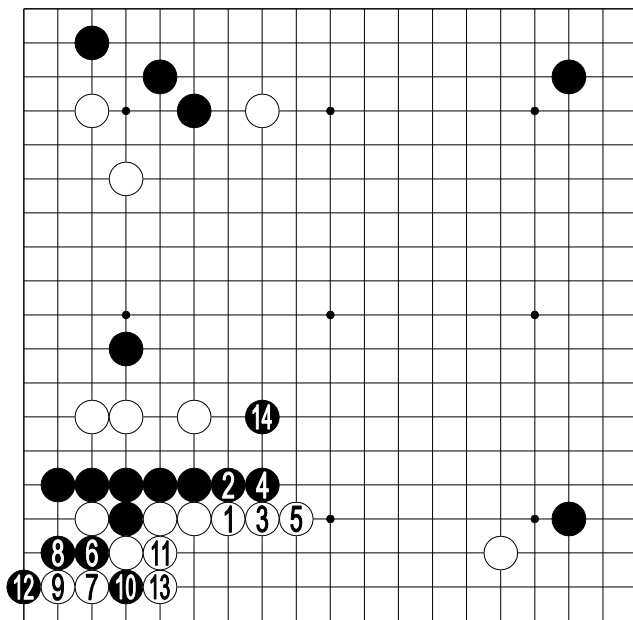


42 图

42 图（黑负）

接前图。黑如走 1 位，白 2 断，妙。以下是必然的应接。黑不行了。

图上不易看清楚，请自行研究。

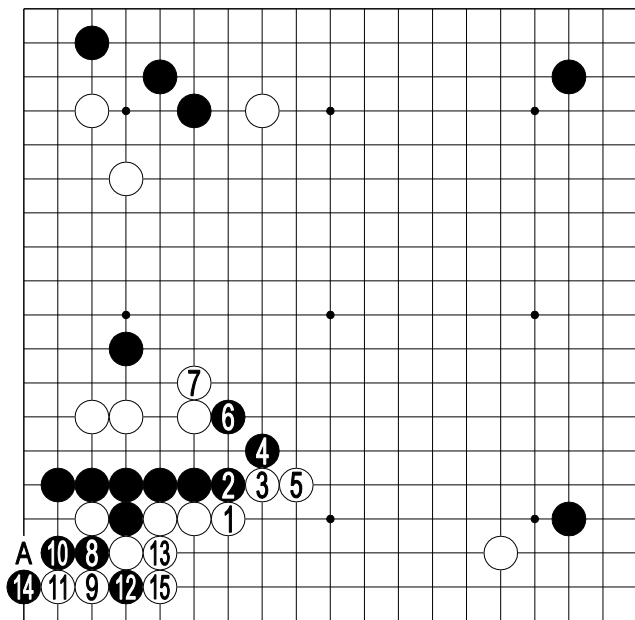


43 图

43 图（常规）

白 1 长，稳。黑 2、4 先压，黑 6 之后，先手取得根据地。

黑 14 跳，将有一场战斗。这是常规的下法。

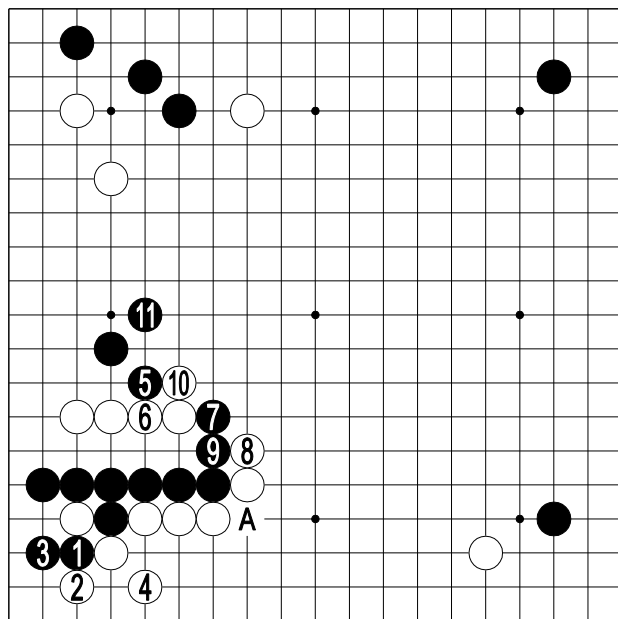


44 图

44 图（断）

白 3 扳，以下与前图几乎相同。

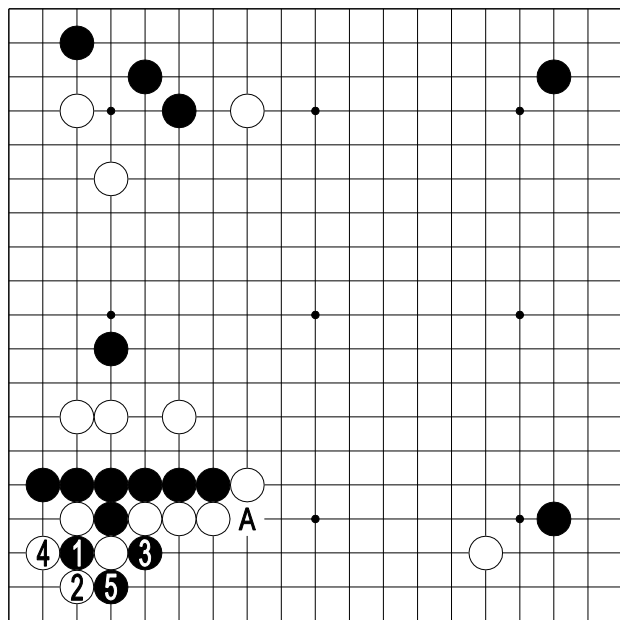
黑 8 至 12 的断，是夺取先手的手段，当然。如果被白反过来在 A 位打，黑就受不了了。



45 图

45 图（次序不同）

如果黑先在 1、3 位吃，
白 4 虎，不得已，因为 A 位
有断点。虽然次序与前面不
同，黑 5 以下，中腹仍然成了
互攻的局面。

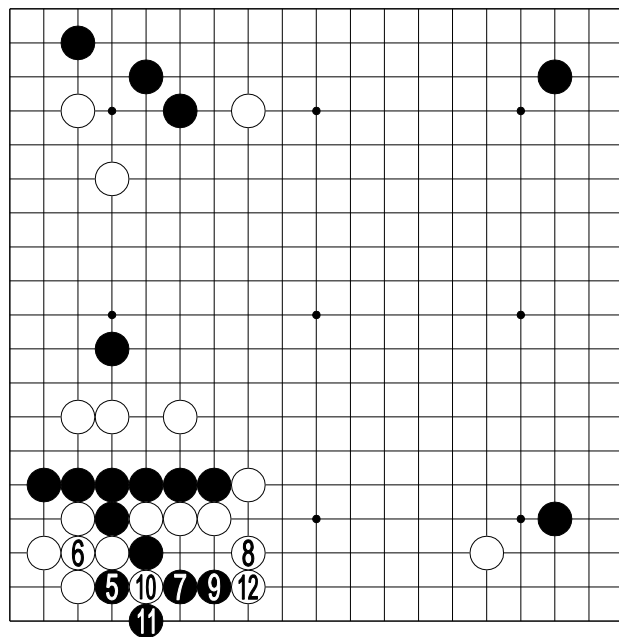


46 图

46 图（棋子的功效）

趁 A 位还有断点,黑 3 反打, 具有充分发挥棋子功效的精神。

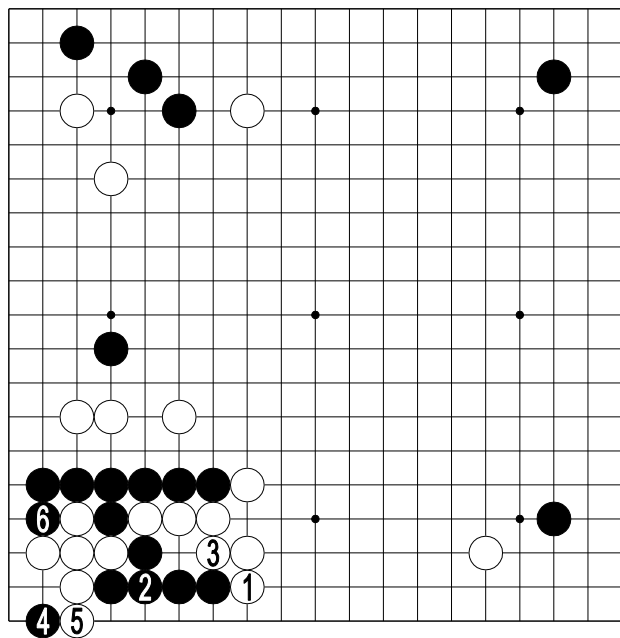
白 4 提, 当然。黑 5 打, 这以后怎么样呢?



47 图

47 图（拼气）

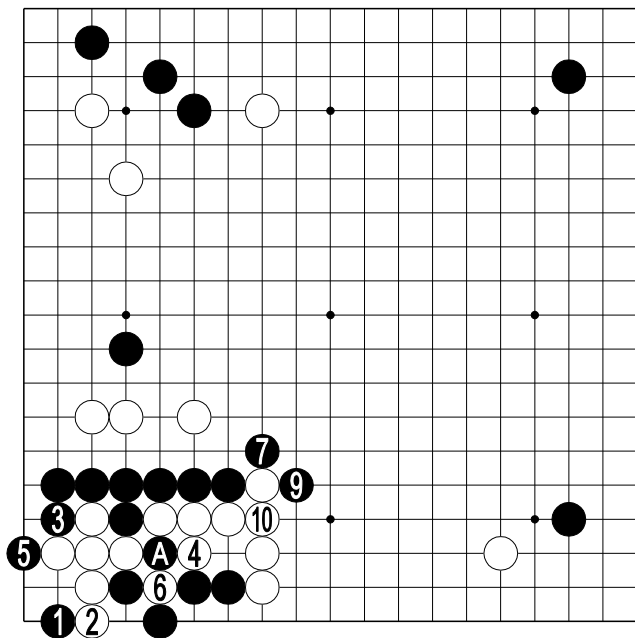
白 6 粘，以下是必然的应接。白 10 扑，是关键的一着。白 12 立。



48 图

48 图（不扑）

白不先扑，而单在 1 位立，黑 2 的粘，就是妙手，白气不够。



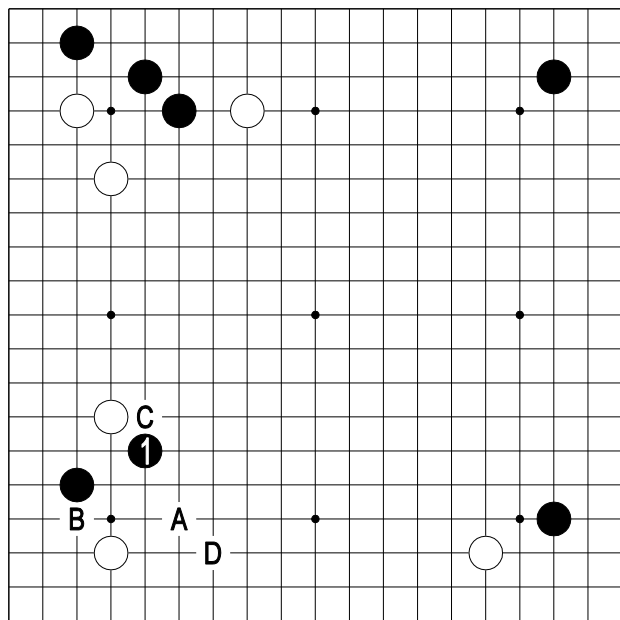
49 图

⑧=A

49 图（劫）

接 47 图。

黑 1、3 紧气，白 4 成劫持，但黑没有劫材。黑 7、9 这样的劫材，不充分。

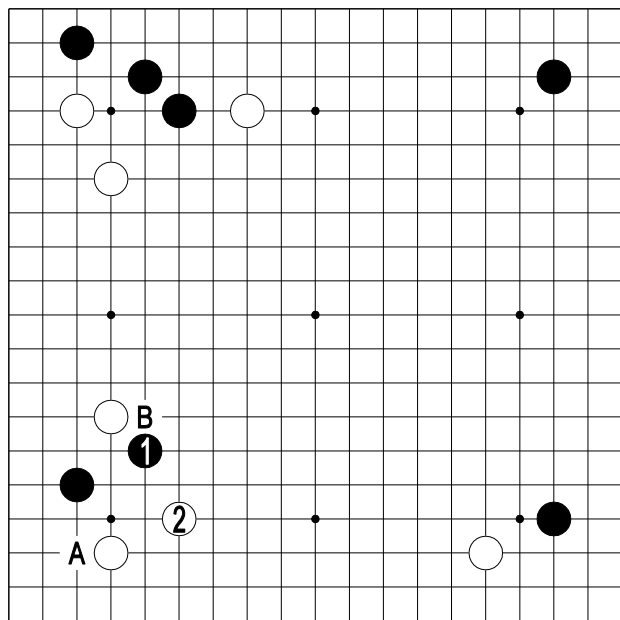


50 图

50 图（应手 3：飞）

黑 1 飞应，也比较常见。这以后，白有 A、B、C、D 等众多的应手。

白应选择什么样的应手，应视周围棋子的配置情况来定。

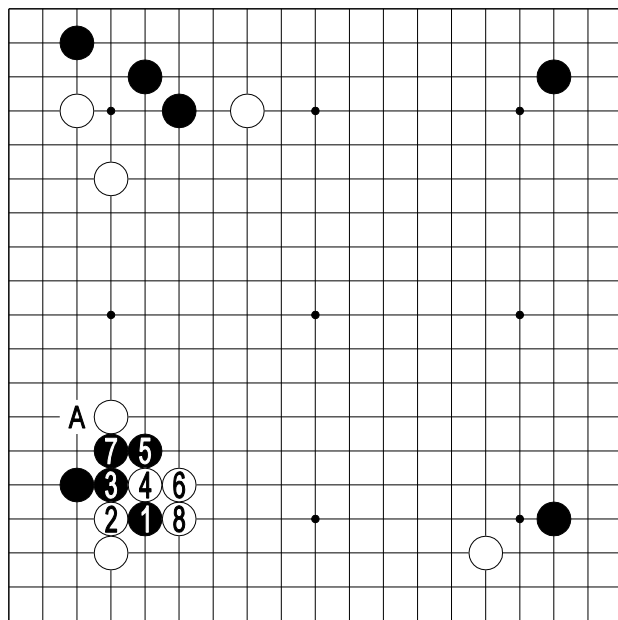


51 图

51 图（保留）

白 2 飞应，下一手，黑可考虑 A 位的托和 B 位的压。

黑也可不着子，持保留态度。因为，只要有了黑 1，即使脱先，白也没有严厉的攻击手段。

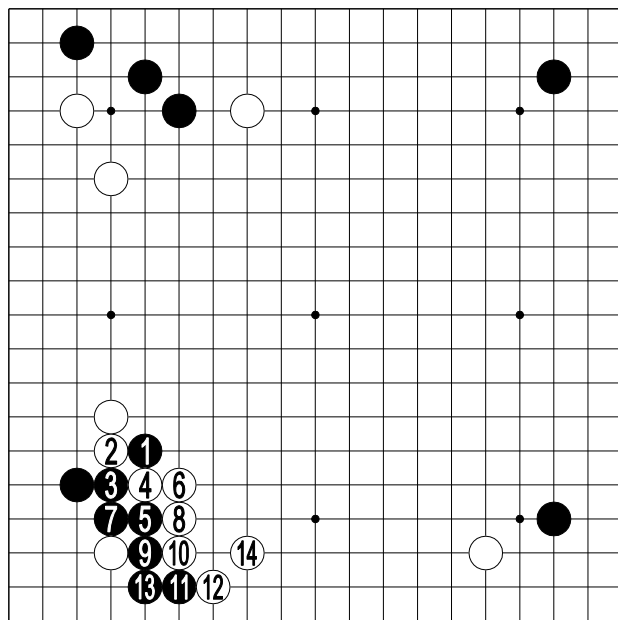


52 图

52 图（飞压）

同样是飞，黑 1 的飞压，是行不通的。

白 2 马上冲断。黑 7 粘，不仅形难受，白 8 之后，白还有 A 位下立的攻击手段。

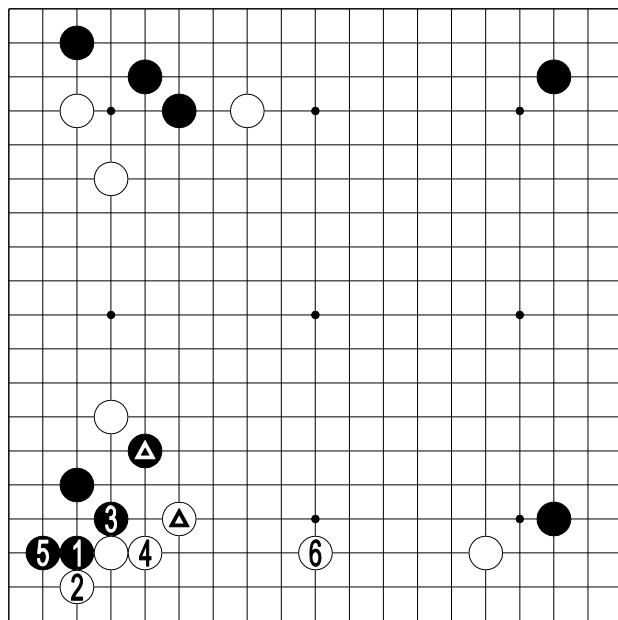


53 图

53 图（冲断）

对黑 1 的飞，白 2、4 马上冲断，没有意思。

黑 5 以下，是必然的应接。到白 14，黑的实利大，而且还是先手。

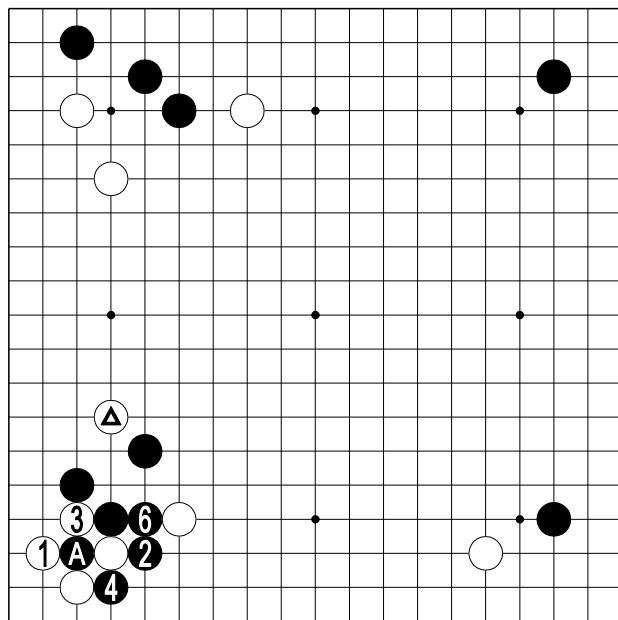


54 图

54 图（托）

黑▲、白△彼此斜飞之后，黑1马上托三三，想在此建立根据地。

按本局的配置，白2之后，白会在6位展开。这是平稳的发展。



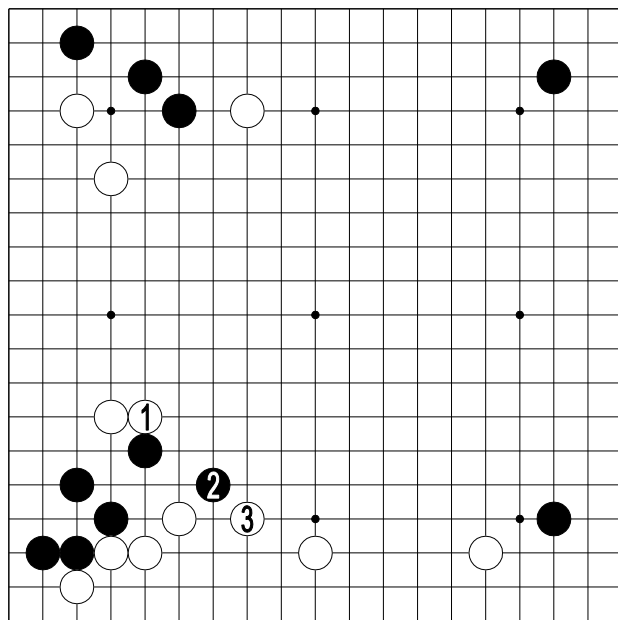
55 图

⑤=A

55 图（扳打）

白 1 扳打。这一手，实在不好。

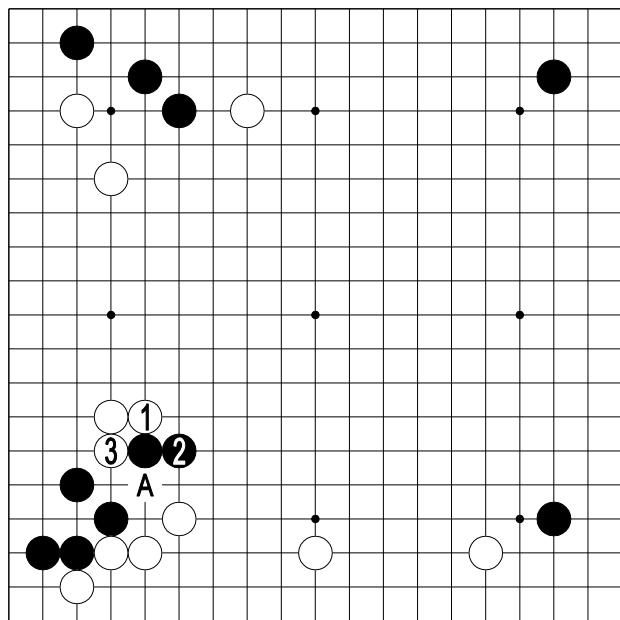
不仅白△的位置不好，而且，黑 6 粘，还伤了右方的一子白棋。



56 图

56 图（形）

接 54 图。白 1 挺，黑 2
轻盈出头，是形。



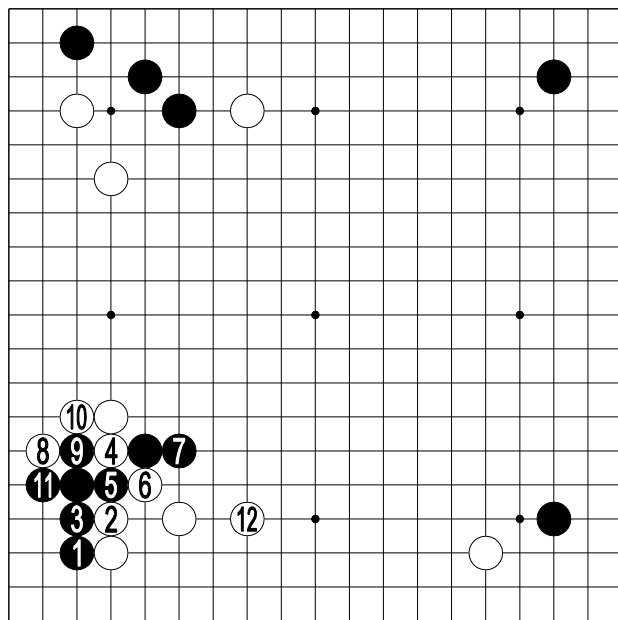
57 图

57 图（愚形）

黑如 2 位长，白 3 马上曲，黑就没有了应手。

黑 A 的曲，因成“愚三角”而难受，暂时脱先，又不可能。

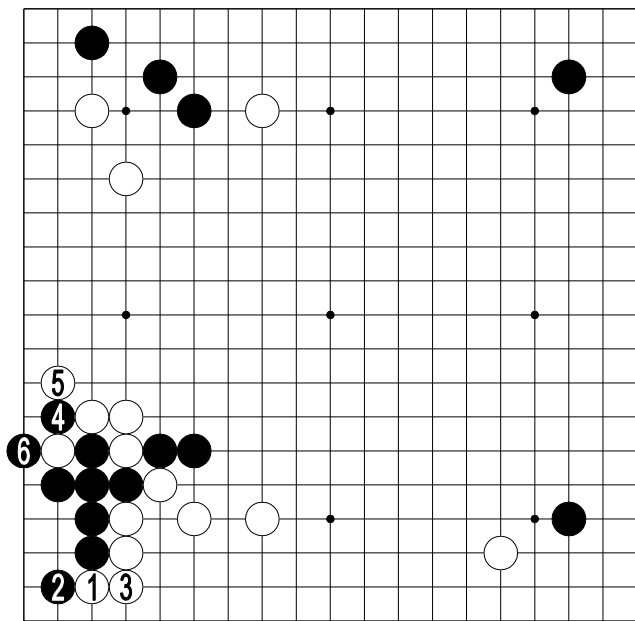
初学棋时，往往会因这种细微之处，渐渐损伤形势。这是必须注意的。



58 图

58 图（焦点）

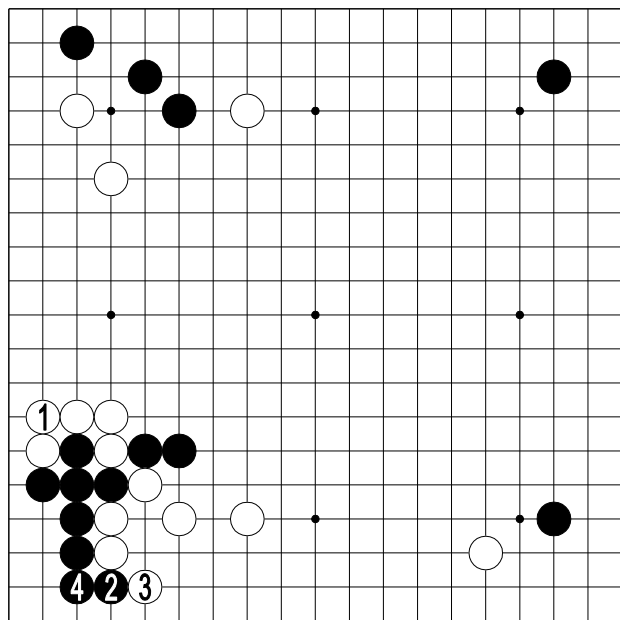
黑 1 托，白 2 至 6，毫不客气地切断。黑 9 是重要的次序。黑 11 在角上做活，白 12 整形。战斗的焦点转向中腹的二子黑棋。



59 图

59 图（见合点）

以后，白 1、3 扳粘，黑
就得在 4、6 位提。

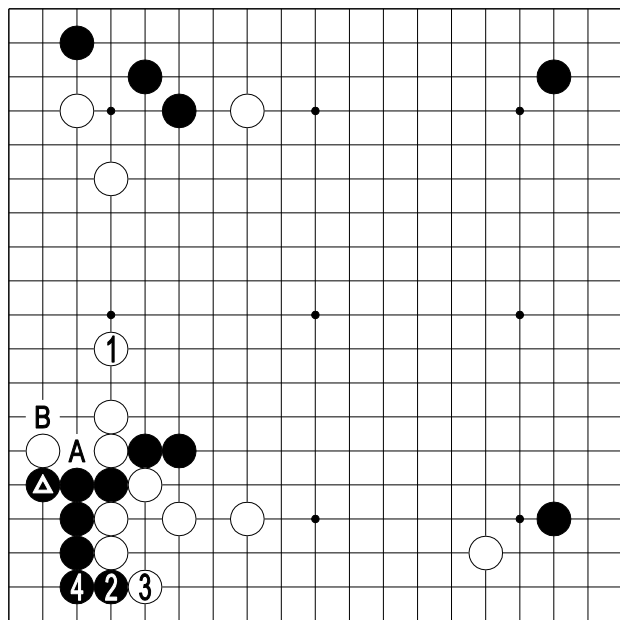


60 图

60 图（同样）

白 1 接，则黑 2、4 绝对。

这里的见合点-----即本图和前图的 1 位，选择权显然在白方。这一点，对白棋今后的作战设计，将会起到大的作用。

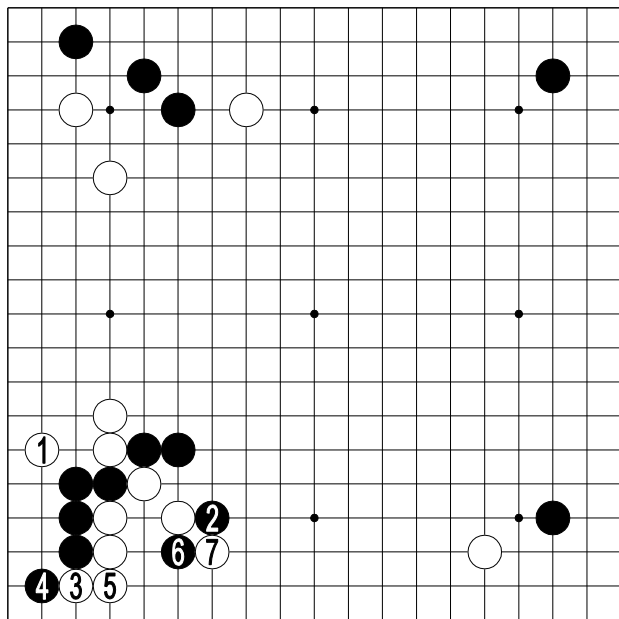


61 图

61 图（作用）

之所以说黑 A 的冲是重要的次序，是因为黑单在▲位挡，今后白 1 位跳将获得意外的便宜。现在，黑 A 冲，白可在 B 位应。

如果黑为了确保平安而在 2、4 位，那么，白 1 先手得到的便宜，将在中腹的战斗中起到显著作用。



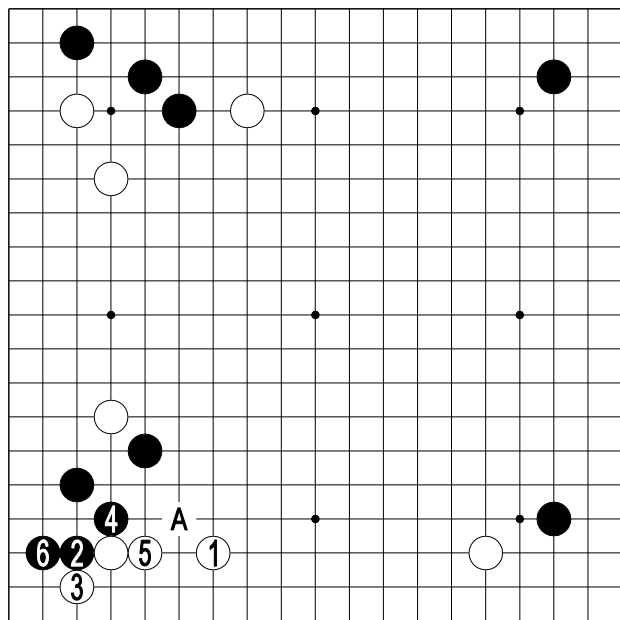
62 图

62 图（无理）

对白 1 的跳，黑在 2 位靠，毫无道理。遭到白 3、5 扳粘，角就没有了。

黑 6 扳后，白 7 一断，黑就只好走，形差不多崩溃了。

具体变化，请自行研究。

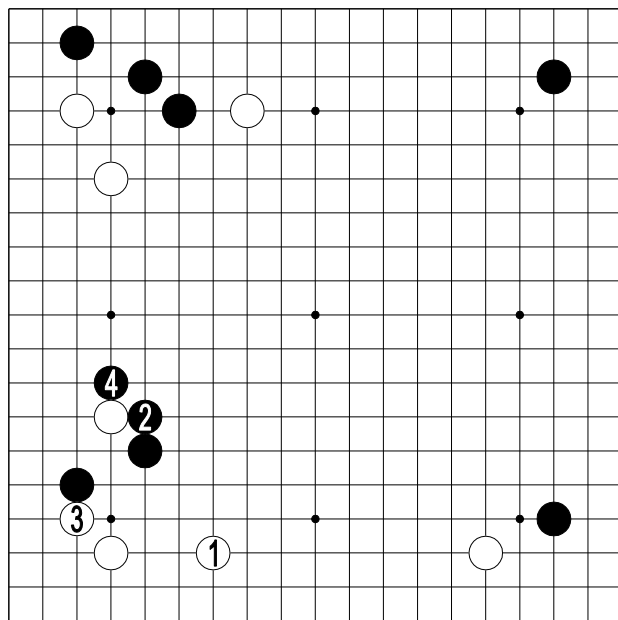


63 图

63 图（拆二）

白也有 1 位拆二的。黑 2 马上托，白不可能像前面那样切断。

白只好走 3、5 位。其得失，也只能从白在 1 位还是在 A 位的差别上来判断。

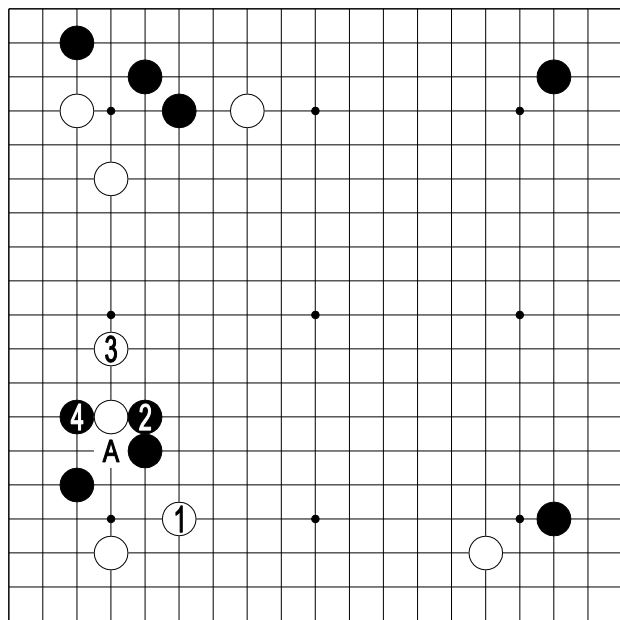


64 图

64 图（黑压）

白 1 时，黑如 2 位压，白就在 3 位加固角部，这可说是白的意图。

黑 4 扳。黑是选择前图，还是选择本图全靠对局者自身的判断。



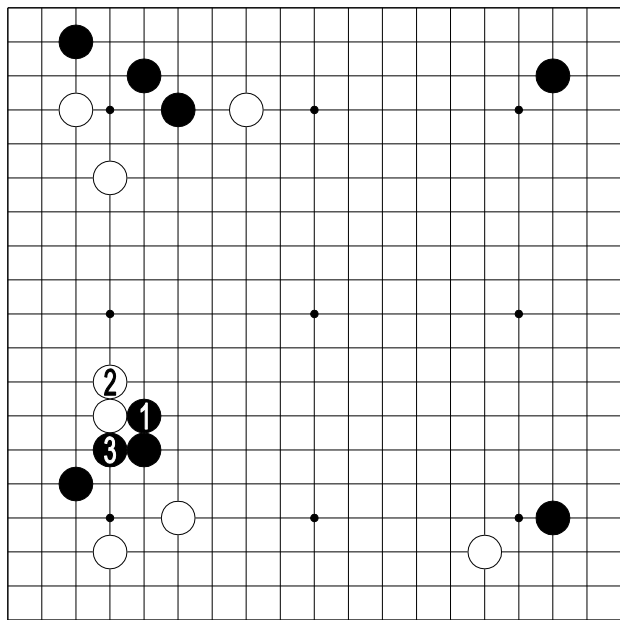
65 图

65 图（压）

白 1 飞时，黑 2 压，也是一种方法。

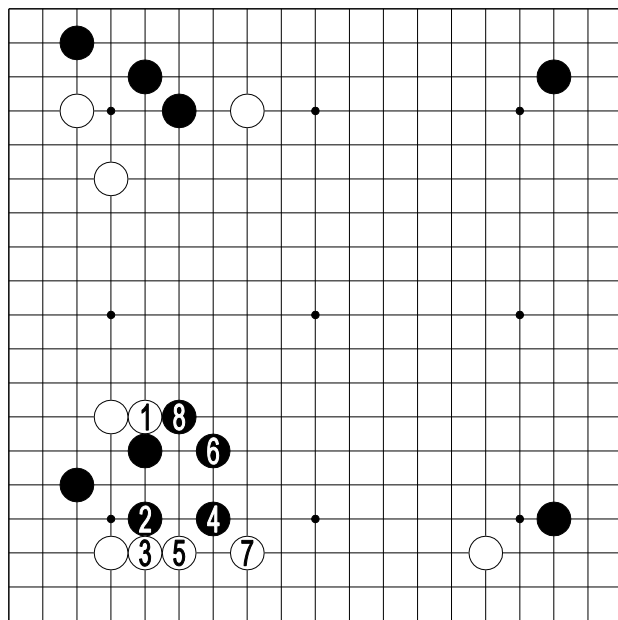
白 3 跳，黑 4 夹，告一段落。

白 3 如在 A 位冲，情况怎眼呢？这不是一个简单的问题。这个问题，有思考的价值，其变化有待于大家的研究。



66 图

66 图（重）
白 2 长，黑 3 回头曲，厚。
白 2 的长，多少有些重。

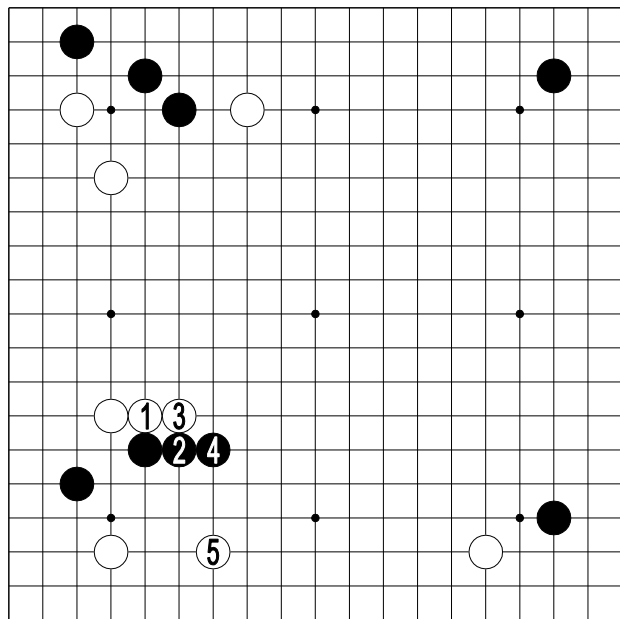


67 图

67 图（挺）

白 1 挺，也可考虑。

黑 2、4、6，一连串的轻盈应手，不错。黑得到 8 位的虎，厚，黑不差。

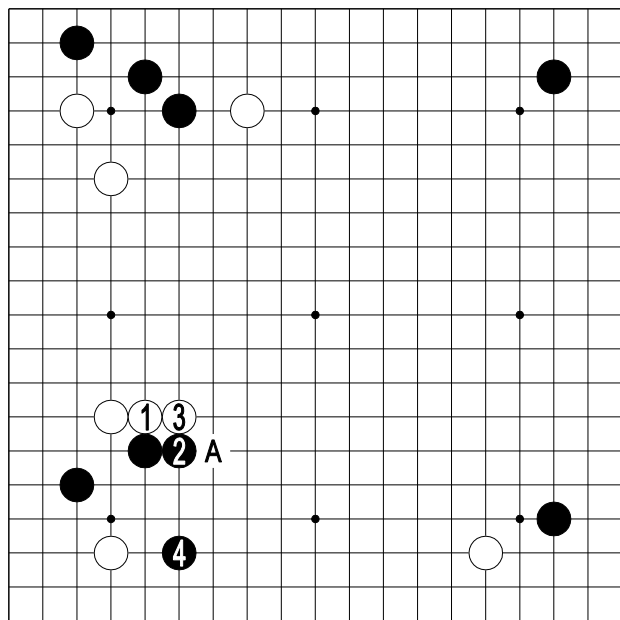


68 图

68 图（长）

黑也可在 2、4 位长。

白 5 的补不能省。与前图的差别，是先后手的问题。黑应当把这个先手投向哪里？

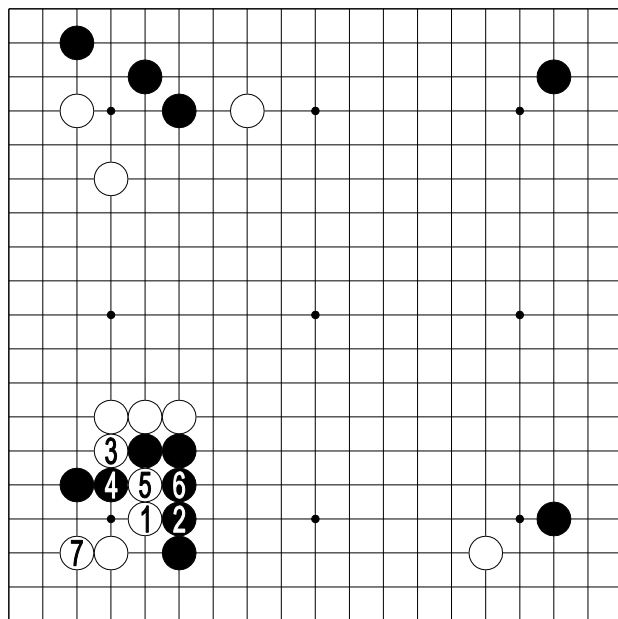


69 图

69 图（强硬）

黑省去 A 位长，而在 4 位夹，是强硬的手法。

以后会怎样呢？白也有必要考虑一下应手。

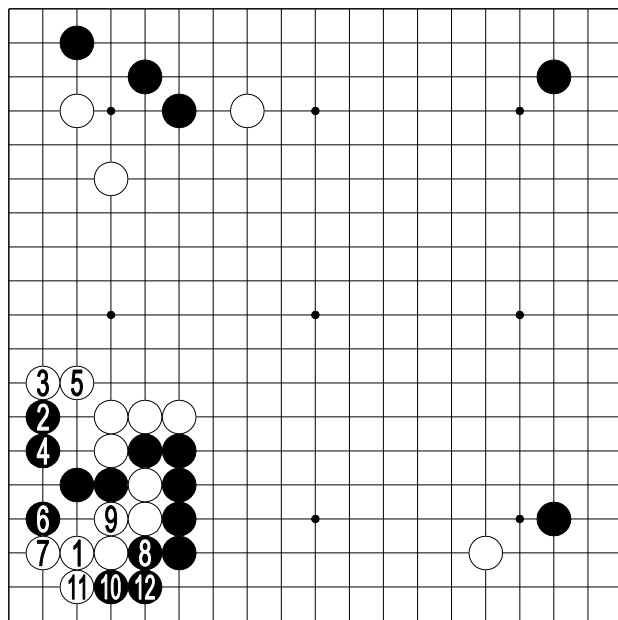


70 图

70 图（冲断）

白 1 尖，白 3、5 冲断，
是必然的变化。

白 7 占据三三，这是急
所，根据地和形的要点。双方
拼气，将会怎么样呢？

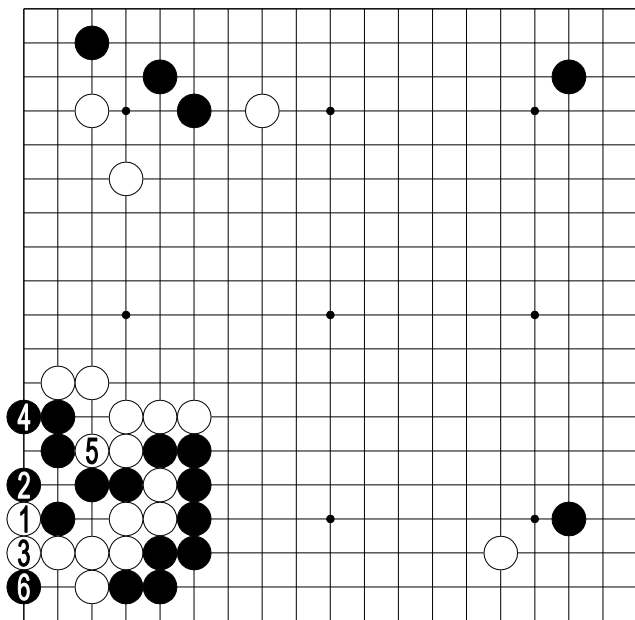


71 图

71 图（拼气）

接前图。黑 2、4、6 延长自己的气，与白拼气。

黑 8 之后，黑 12 粘，角上拼气的局面，白热化了。

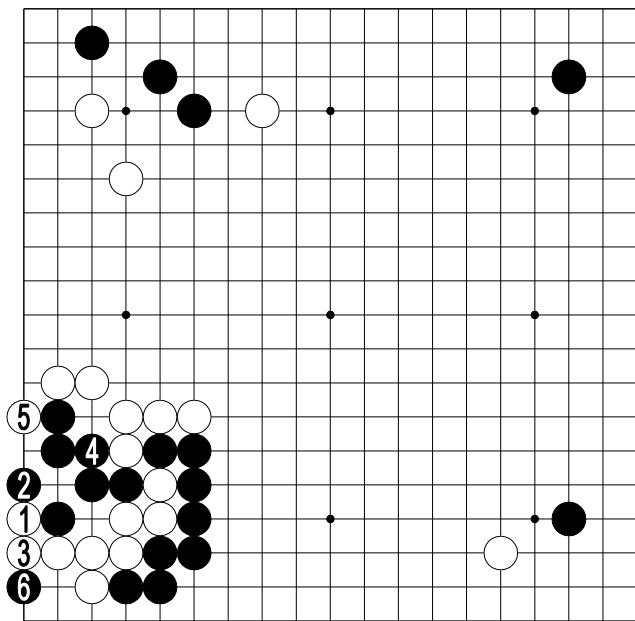


72 图

72 图（双活）

白如 1、3 位扳粘，黑 4 下立，即成双活。白 5 卡眼，黑 6 点，以后，无论怎样走，也是双活。

黑白双方分别在下边和左边筑起了一堵厚墙。

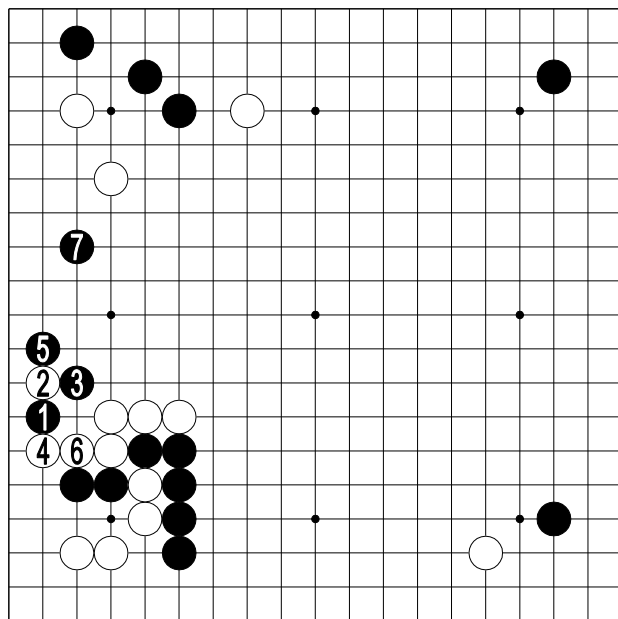


73 图

73 图（劫）

黑如想打劫，可走黑 4。
白 5 扳，黑 6 点，以后无论
怎样走也是劫。

此劫于黑不利。不过，选
择权在黑棋。

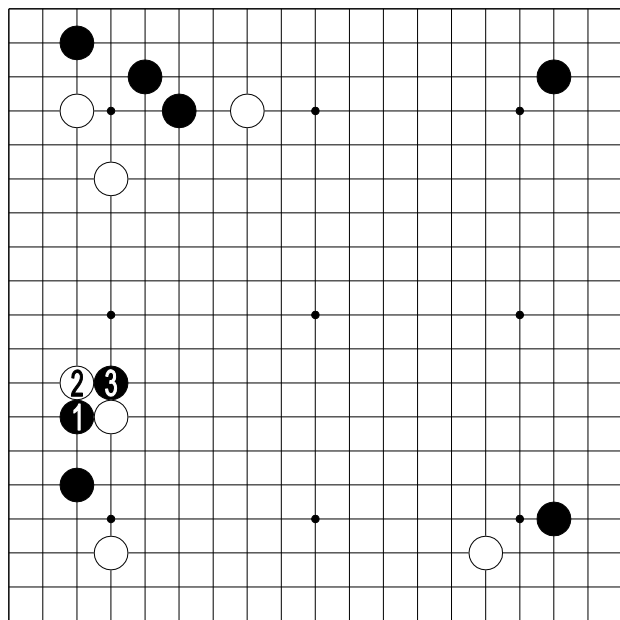


74 图

74 图（应变）

黑 1、白 2 时，黑 3 转换，是应变之策。

白 6 吃住黑棋。黑 7 逼，攻击左上方的白棋。

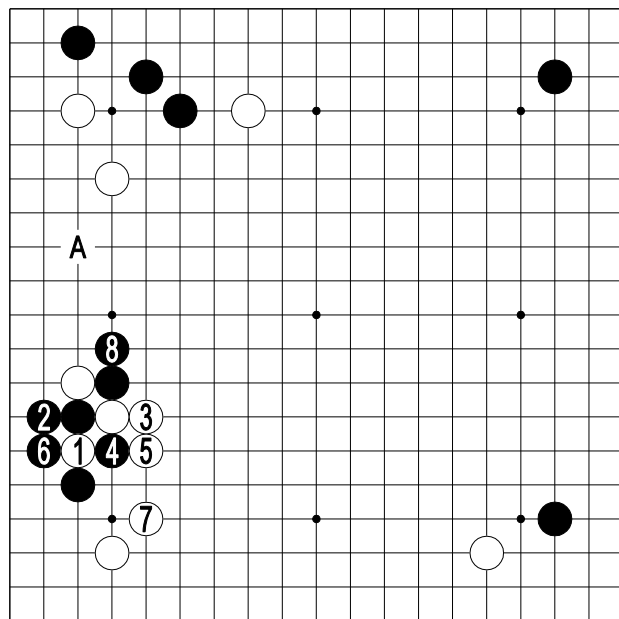


75 图

75 图（应手 4：托、断）
黑也可考虑 1 位托的应
手。

白只好 2 位扳，黑也只
能在 3 位断。

此型与征子有关。

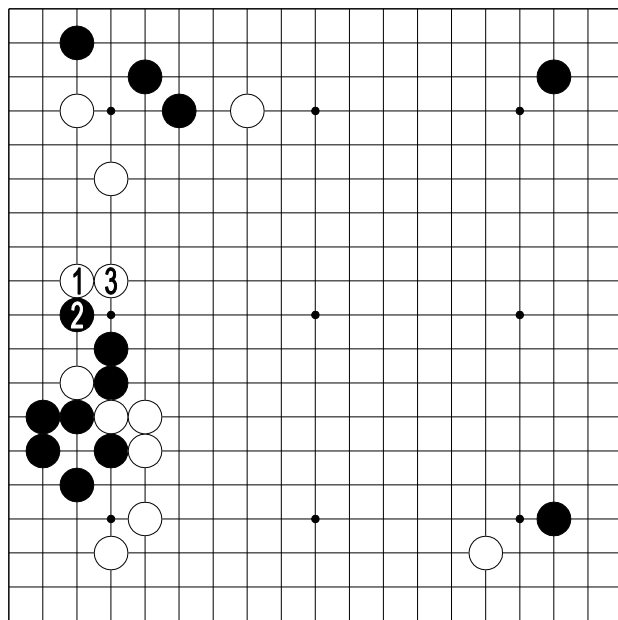


77 图

77 图（定型）

黑 4 在上边吃，是定型。
白 5 打，黑 6 提，白 7 当然。
黑 8 长，以后黑 A 的逼是绝
好点。

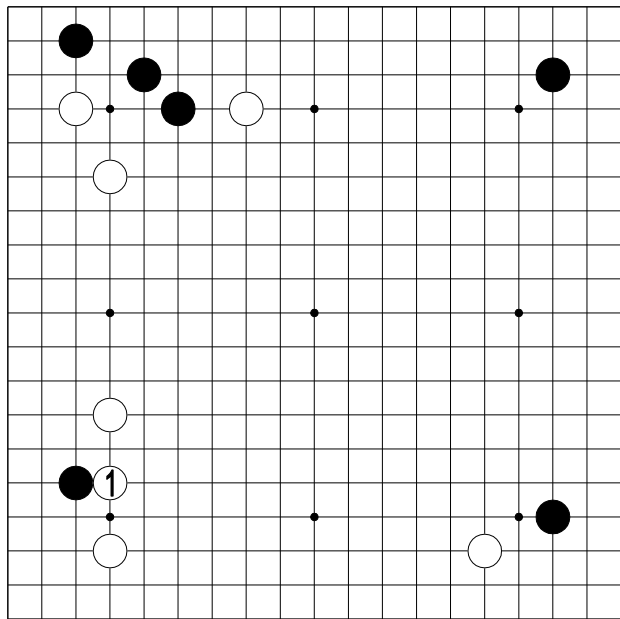
白 9 如果在下边着子，
黑当然会在 A 位逼。



78 图

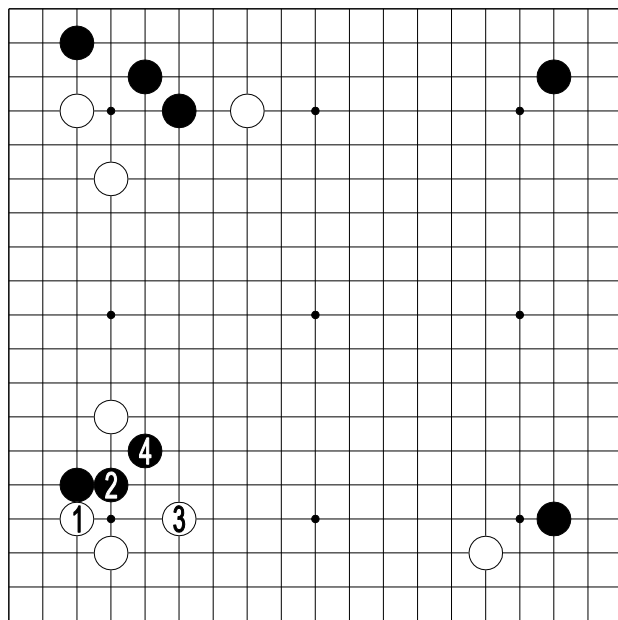
78 图（见合）

白 1 逼，黑 2 尖顶之后，
转向下边，这是见合点。在本
图中，该点位置没反映出来，
一般，黑是在右下角三间夹。



79 图

79 图（应手 5：脱先）
脱先，也是一种应手。
但是，白 1 的压过于严厉，此型一般不考虑脱先。

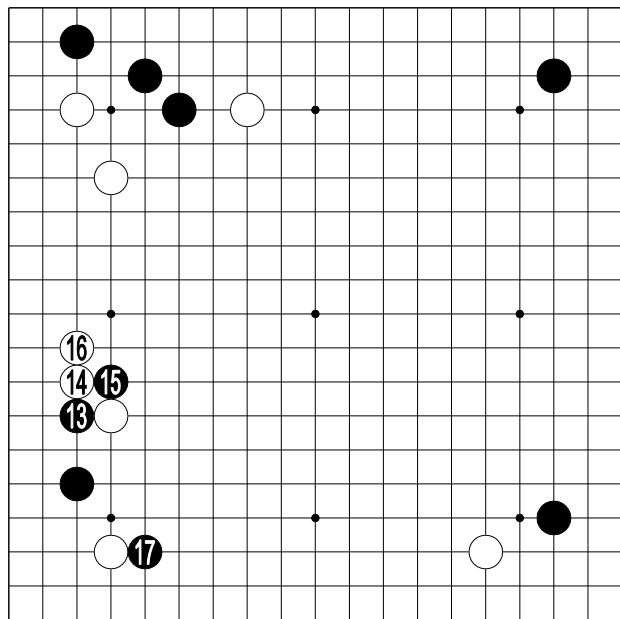


80 图

80 图（追击）

从模样来考虑，白也可能采用白 1 尖顶，然后追击黑棋的策略。无论哪种方法，都很严厉。

但也不是说，绝对不能脱先。



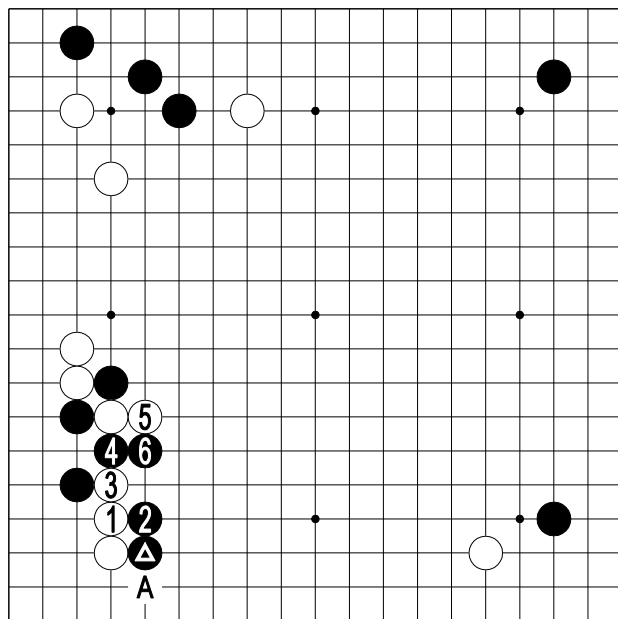
第3谱 (13-17)

第3谱 (13~17) 解说

黑 13、15 托、断，意在形成 77 图的定型。

白 16 退，产生了意外的变化。

黑 17 碰是手筋。

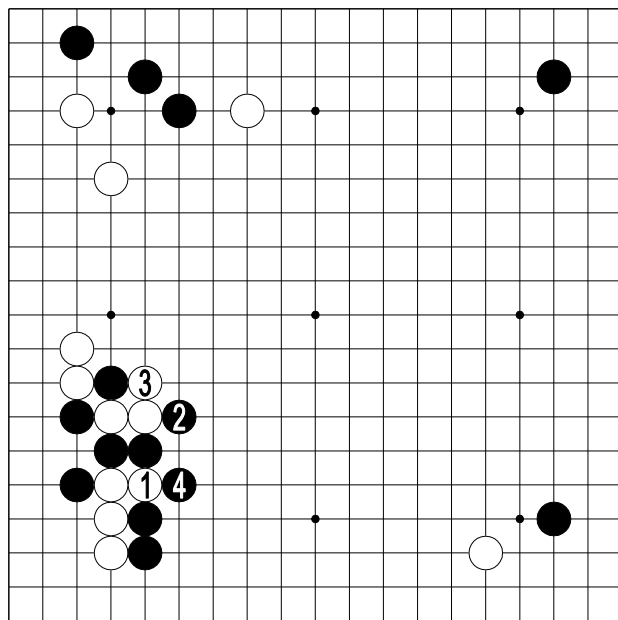


1 图

1 图（封锁）

之所以说黑▲是手筋，是因为，白如下在 1 位，黑 2 顺调迫使白下在 3 位，然后黑 4、6 封锁。

虽然，白 A 扳，可以做活，但被密封在里面，很苦。

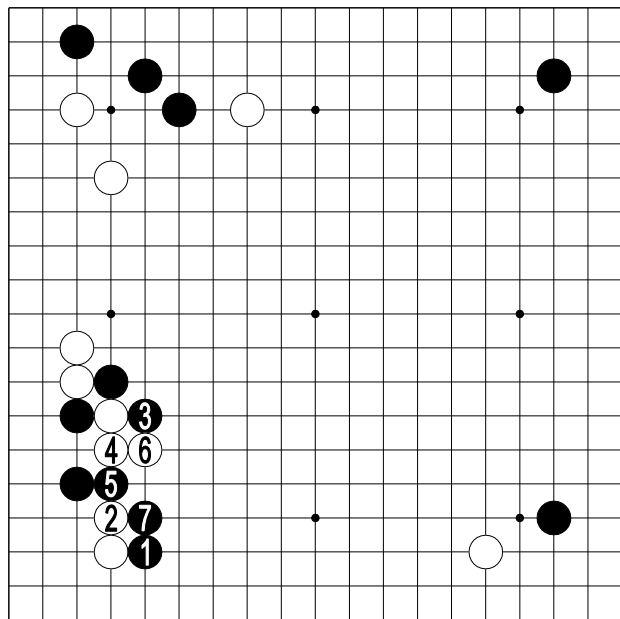


2 图

2 图（不能冲出）

白 1 冲，因黑有 2 位的打，黑 4 正好挡住。

白 3 不能在 4 位冲出，黑将立即在 3 位提开，成龟甲形，其厚无比。

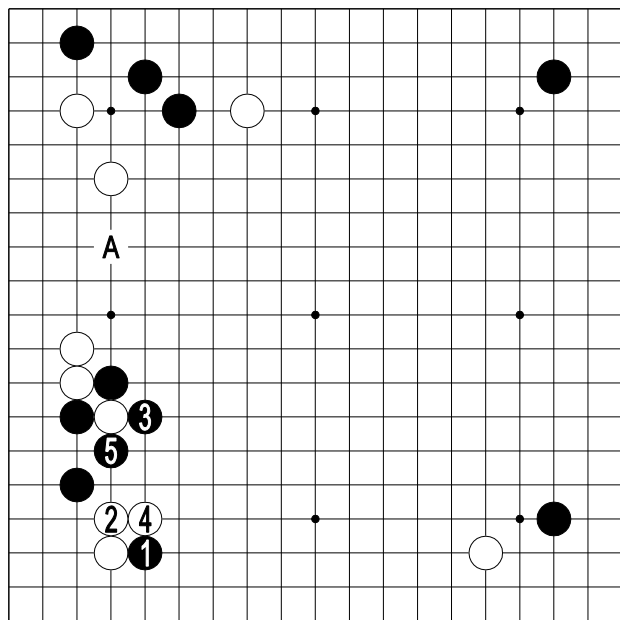


3图

3图（手筋）

白2长时，黑也有先在3位打，然后走5、7位的。

这可称之为手筋，但究竟如何，很难下肯定性的结论。

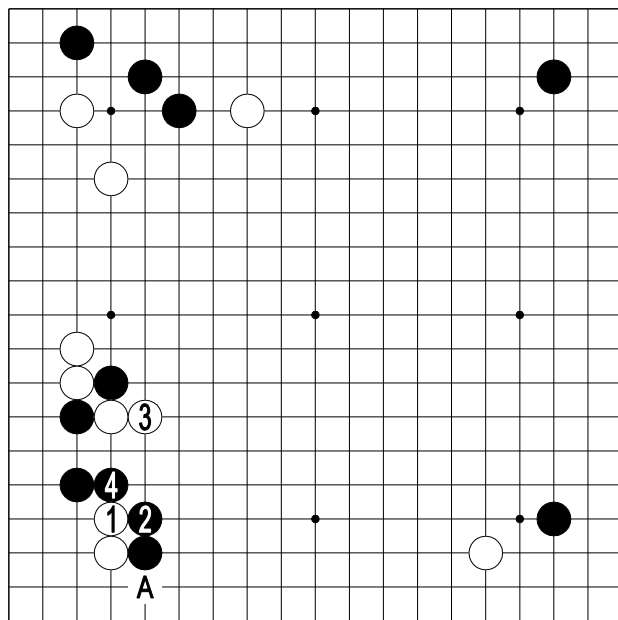


4 图

4 图（提）

白不愿形成前图，便在 4 位曲。黑当然在 5 位提，显然白棋不好。黑的厚势绝对大，而白棋，除下方尚且不安定外，上方还有黑 A 的打入。

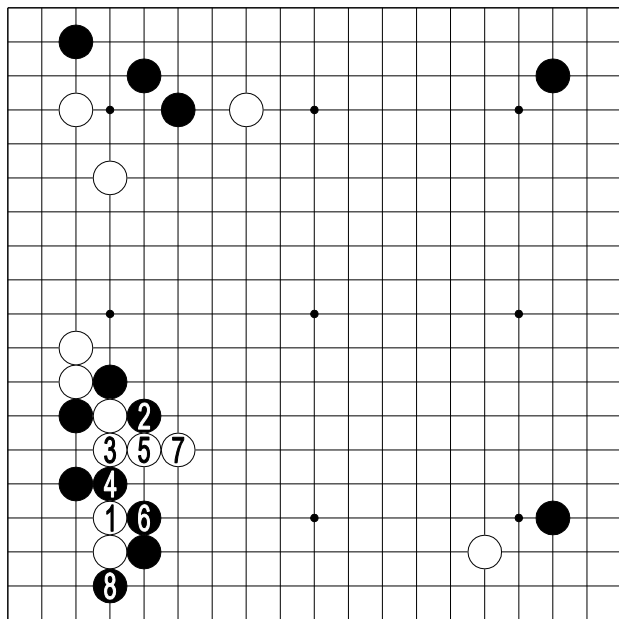
本图不在讨论范围之内。



5 图

5 图（比较）

下面，将两个图形比较一下。黑 2 挺，白如 3 位长，黑当然下在 4 位。白还留有 A 位扳做活的余地。

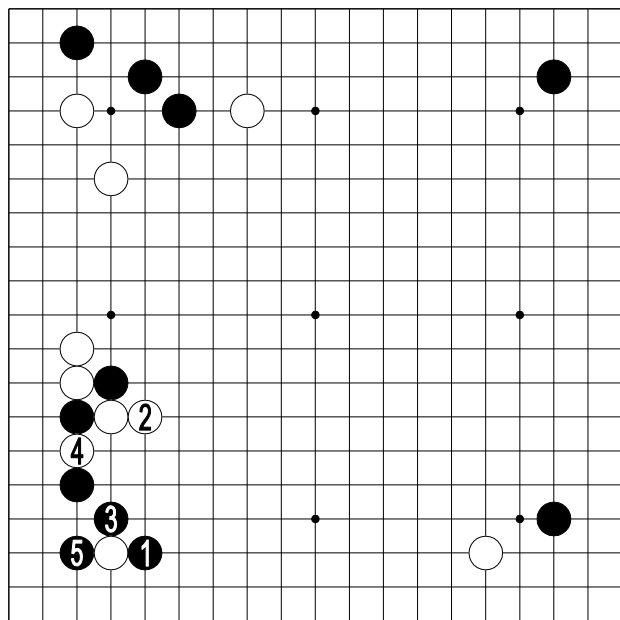


6 图

6 图（置于死地）

黑如用 2 位打的手筋，白 7 长出时，黑 8 扳，可置白于死地。这便是两个图形的差别。

但不能忘记，白 7 长出之后的威力，将在中腹闪耀光辉。其得失，要根据具体局势来判断。

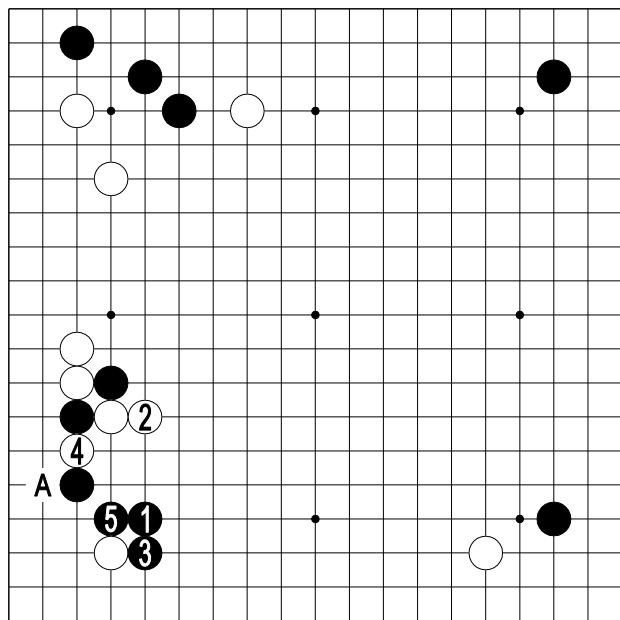


7 图

7 图（定论）

如果白无有效的反抗方法，就只好在 2 位长，让黑下在 3 位。到黑 5 为止，黑好，是至今为止的定论。

然而，定论并不绝对，围棋的复杂和趣味也正在于此。下一谱，即可明显地看到与定论相反的事实。

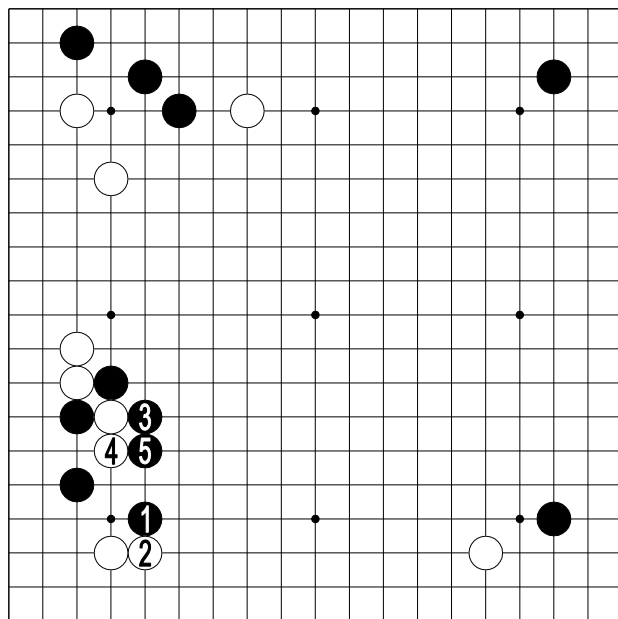


8 图

8 图（结论）

一般认为，黑 1 飞压，好。

白 2 当然。当黑 5，形成转换。以后，黑如争取到 A 位的下立，非常充分。

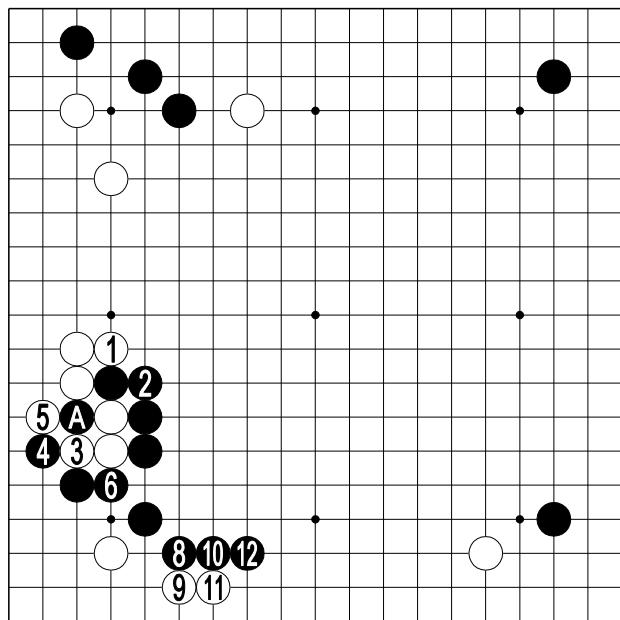


9 图

9 图（反抗）

对黑 1 的飞压，白 2 马上反抗，危险。

黑 3 打，决不能让黑在 4 位开花，白 4 绝对。黑 5 压……



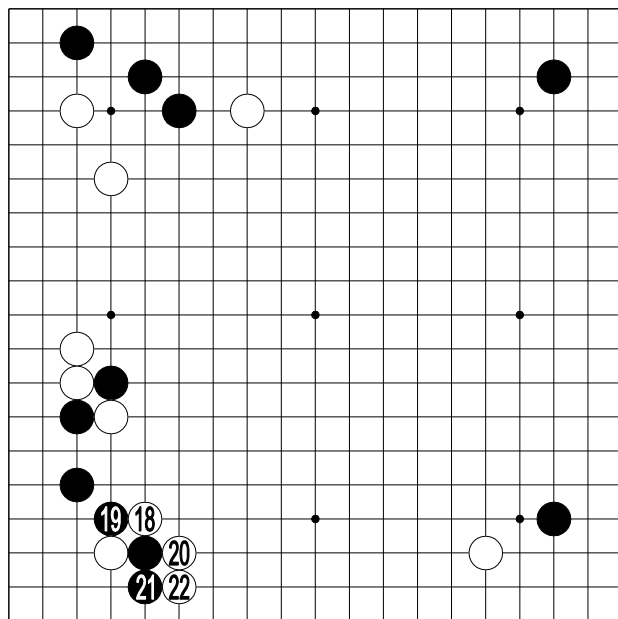
10 图

7=A

10 图（低位）

白 1、3 逃，黑 4、6 包打之后，再轻松地 8 位扳，充分。

白 9、11 非爬不可，被黑强制在低位，白难受。



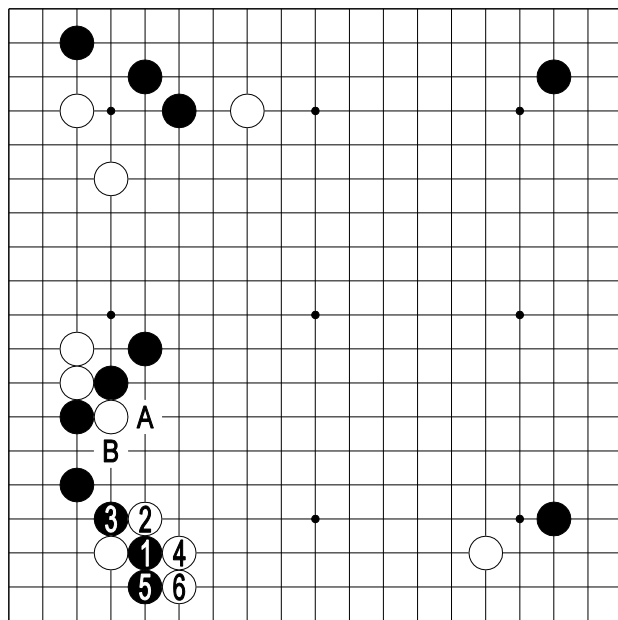
第4谱 (18-22)

第4谱 (18~22) 解说

白有18扳、20打的激烈手段。

按照定论，黑棋碰，于白不利，因此，白可以考虑变着。

白22在外面立的手法居然成立。这一事实，推翻了从古至今的定论。



基本图 2

要点 2: 局部的作战争夺点

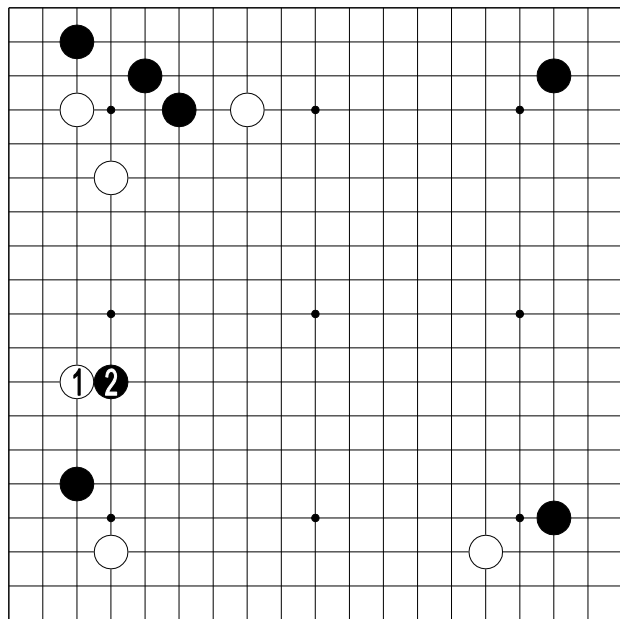
基本图 2

黑 1 碰，是最初的导火线。因此，才有黑有利的定论。

但是，白 2 至 6，推翻了这个定论。最后的结果如何？这个局部的战斗，A 位是焦点。

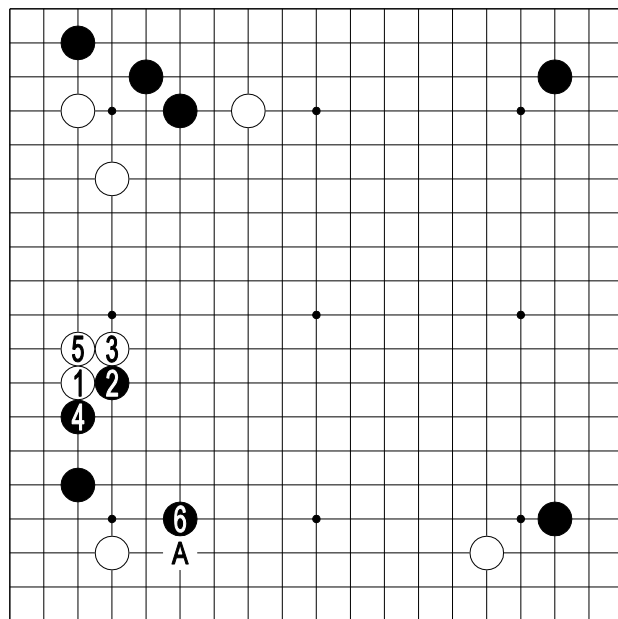
白棋伺机在 A 位长，黑棋也在寻求 A 位打的次序，双方都在争夺这一点。

从棋的流向来看，黑在 B 位打的想法，是绝对不行的。



1 图

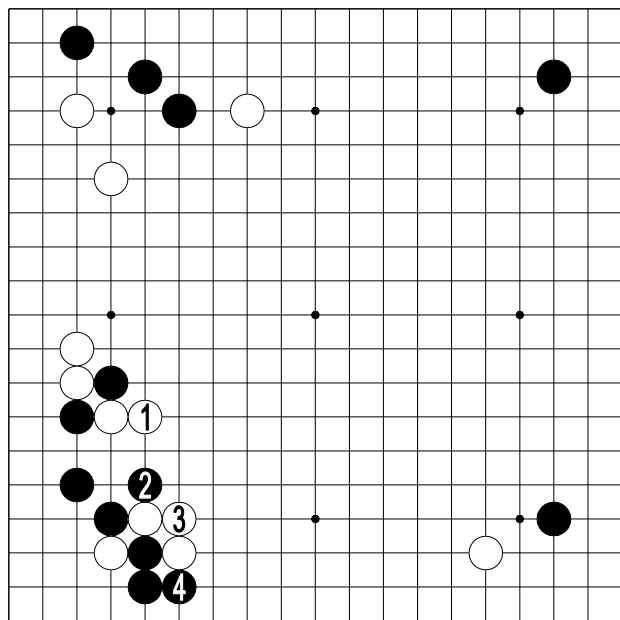
1 图（二间夹）
这是参考图。白 1 二间夹时，黑有 2 位压的定式。



2 图

2 图（反击）

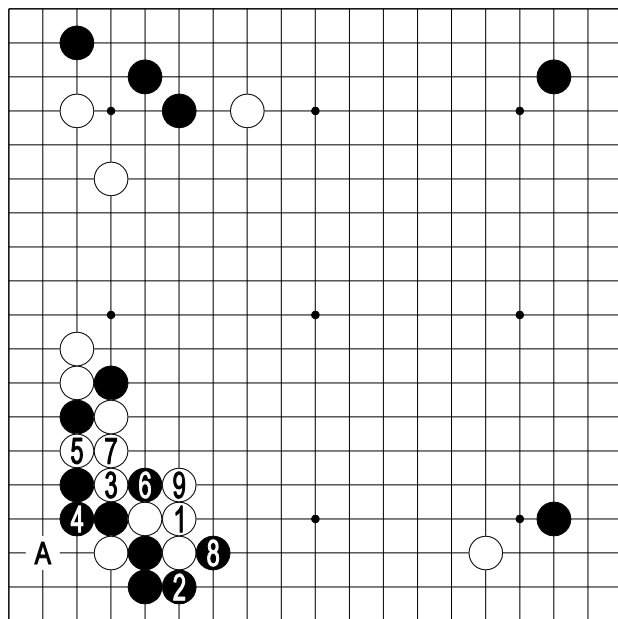
白 3 扳，黑走 4 位准备外部条件，然后转向 6 位或 A 位反击。



4 图

4 图（虽是要点）

这里值得考虑的，首先是白 1 的要点（谱着 22）。但是，黑 2 打，黑曲后，白不好。角上就这样被吃，太大。



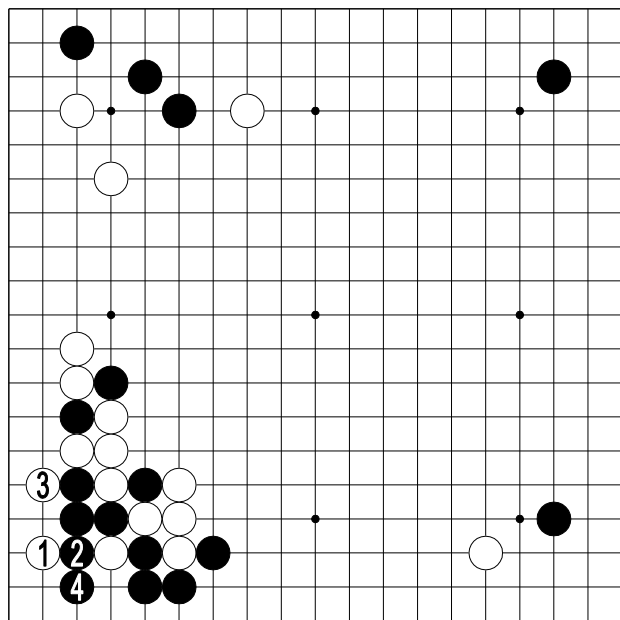
5 图

5 图（粘）

白也可考虑单在 1 位粘。

黑 2 当然反抗。

白 3、5 之后，黑 6 打、8 扳，有点令人讨厌。对此，白在 9 位忍让，以后白有 A 点的手筋。

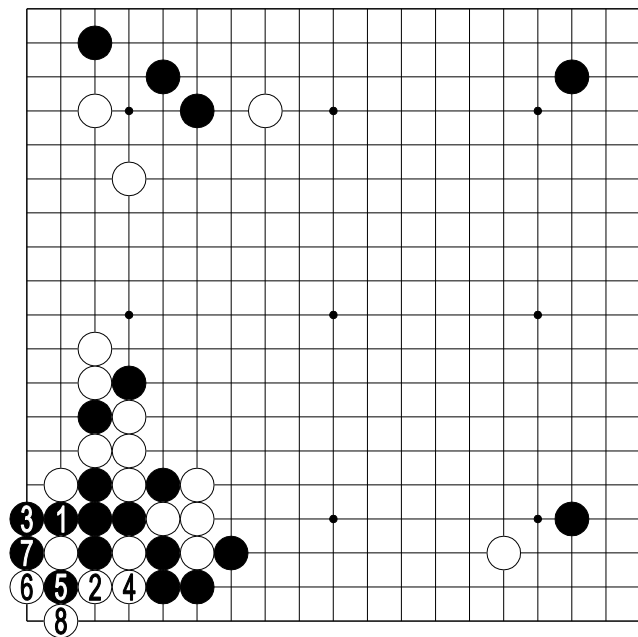


6 图

6 图（以后的问题）

白 1 点，是大官子。当然，这是以后的问题。黑只好 2 位应，白 3 先手收官，满足了。

黑走 4 位，是因为不愿被白包打。



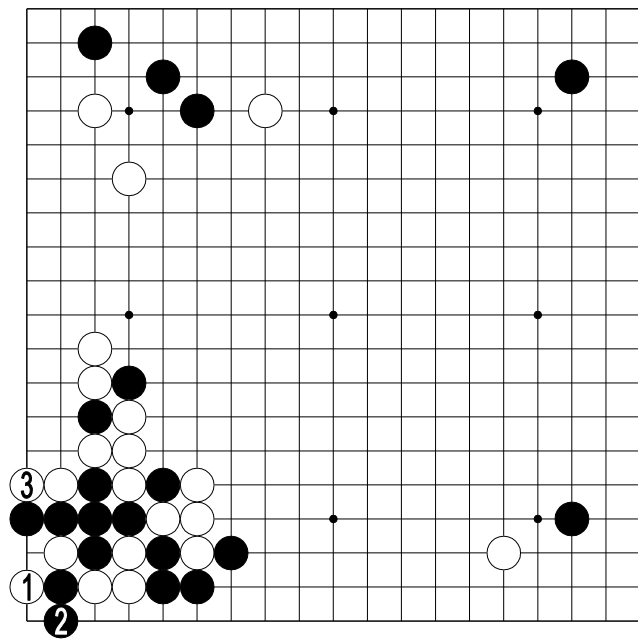
7 图

7 图（劫）

前图黑 4 在 1 位冲，白就在 2 位打。

黑 3 立，白 4 粘，黑 5 断，白 6 打，白 8 成劫。

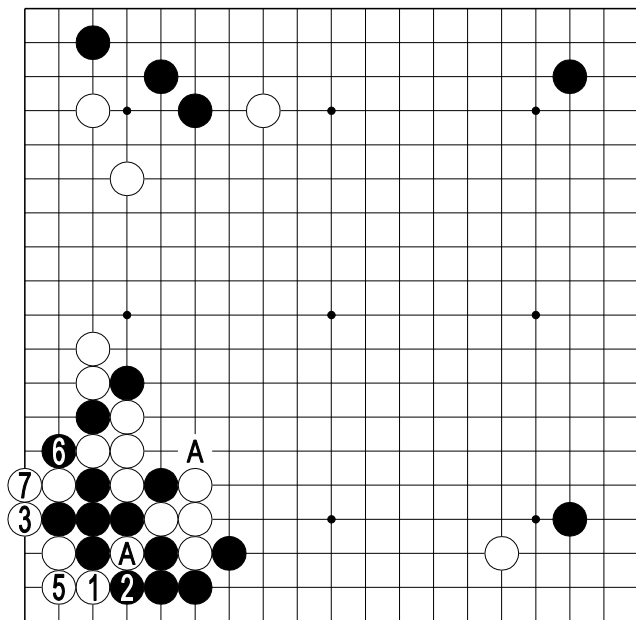
这个劫很麻烦，在黑的阵地内出现这样的劫，让人受不了。



8 图

8 图（手筋）

白 1 打，是手筋。黑如 2 位立，白 3 紧气，即成倒扑。因此，前图的劫，实属不得已。



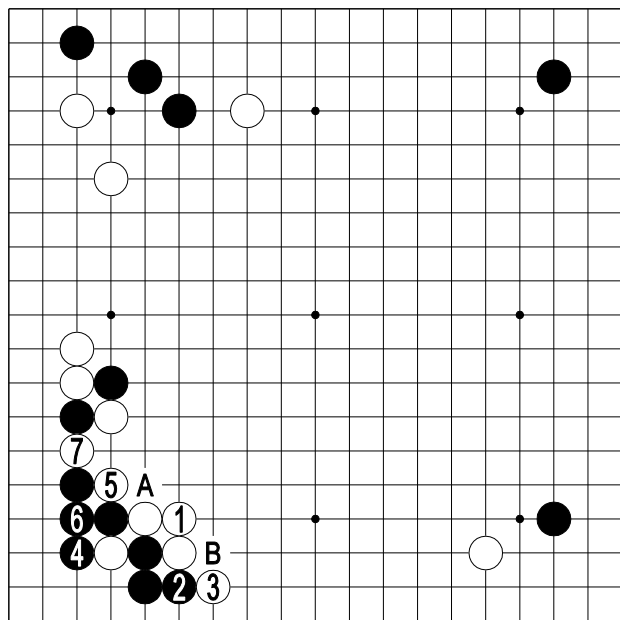
9 图
4=A

9 图（包打）

白 1 时，黑如 2 位提，
白当然在 3 位包打。白 5 粘，
黑整块根基不安。

对黑 6 的打，白在 7 位
粘，没事。

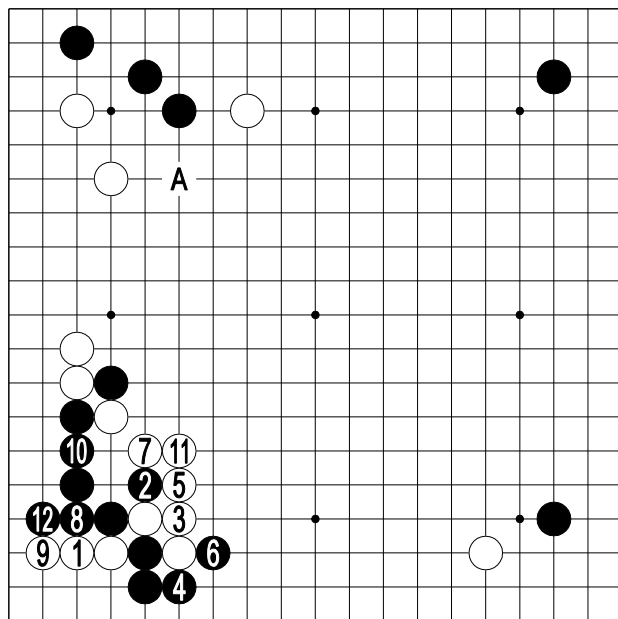
但是，本图形黑走 A 位
白很难受。因此，白有必要考
虑行棋的时机。



10 图

10 图（消掉余味）

因此，白 1、黑 2 时，白不能在 3 位扳。一旦黑在 4 位着子后，就消掉了上述的味道，而且，本图形还留有 A 打后，在 B 位切断的手段，这里的味道也不好。

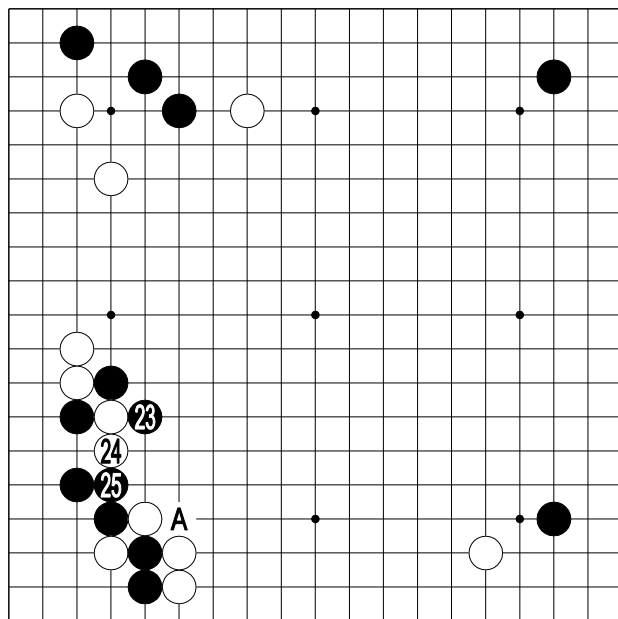


11 图

11 图（立）

白也可考虑单在 1 位立。
但是，黑 2、4 反击，至黑 12，
角上被吃。

下一手，白如在 A 位跳，
左边模样很大，但左下角被
吃，仍然不小。



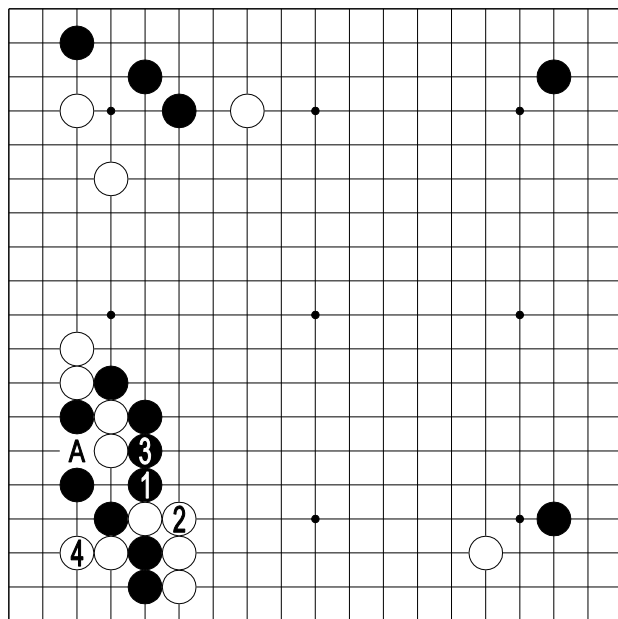
第 5 谱 (23-25)

第 5 谱 (23~25) 解说

现在，仍在争夺局部的作战有利点。

黑 23 打了之后，下在 25 位，是强调黑 A 的断。

正如黑应从 23 位这边打一样，黑也准备在 A 位断。如果从上面打，白就会在 A 位粘。这样的事，决不能考虑。

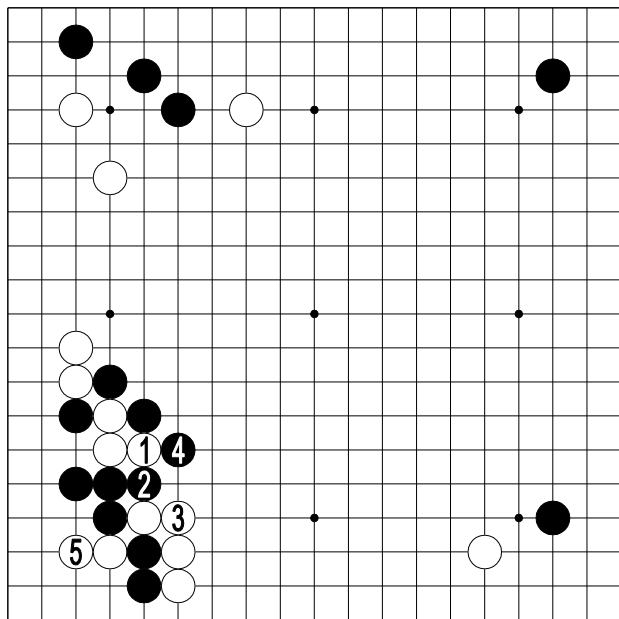


1 图

1 图（最差）

黑如 1 位打、3 位接，白就在角上 4 位立。角上的白棋太大，黑不能这样走。

而且，白还留有 A 位逃出二子的手段，这是最差的图形。

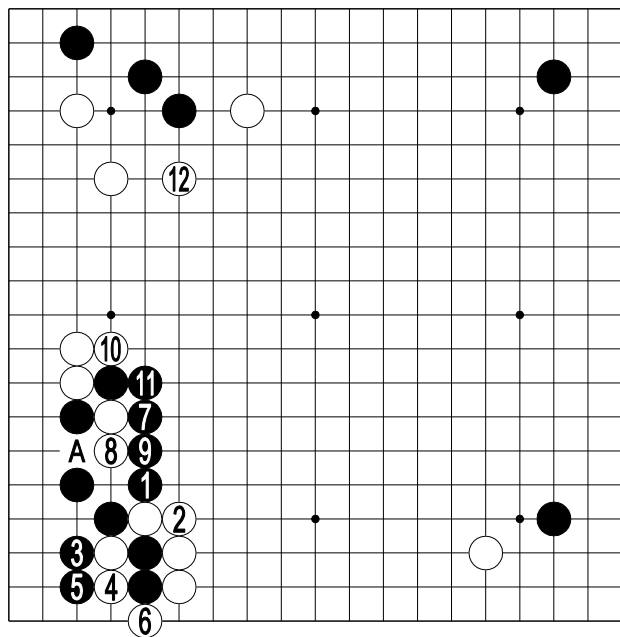


2 图

2 图（逃不脱）

白 1 当然逃不脱，因黑有 2 位的打。

白即使得到了 5 位的立，由于上方白 1 多送了一子，被提掉三子，白也不合算。

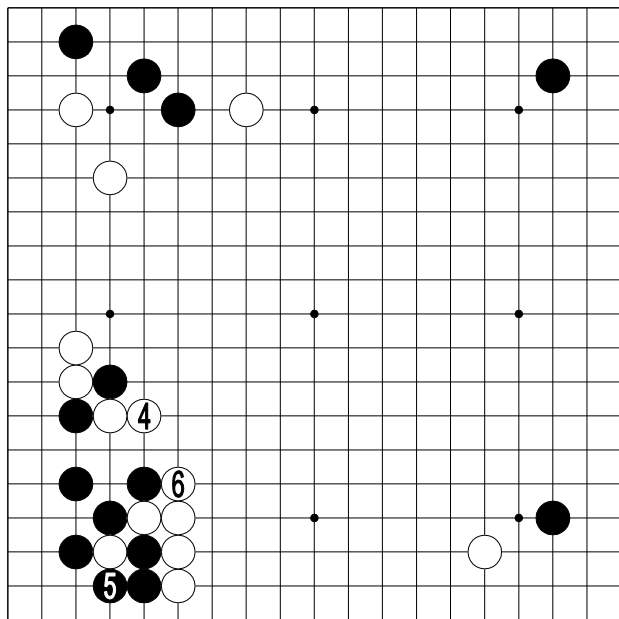


3图

3图（预见）

如果黑 1 打了之后，再走 3、5 位，白就在 6 位提。可以遇见，黑 7、9 之后，白会在 10 位先手打，再在 12 位跳。

A 位白还留有救出二子的手段，黑不充分。

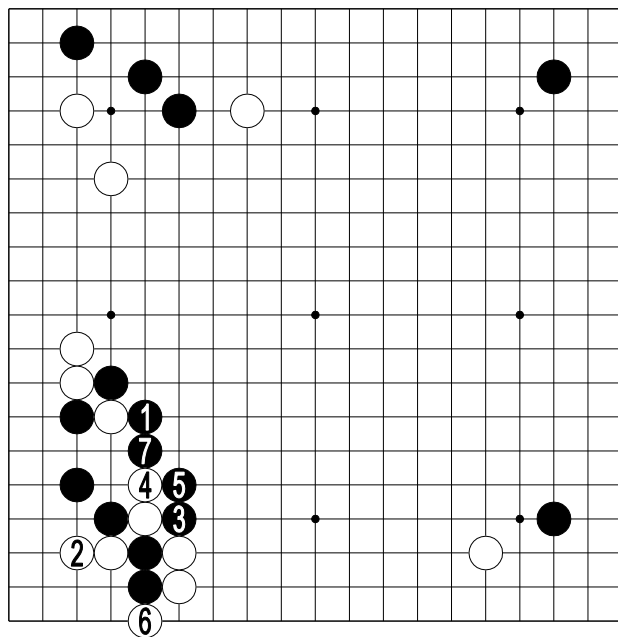


4 图

4 图（外势）

也可考虑白 4 长的变化。
虽然黑 5 得到了角部，但白 6
挺，外势也厚。

黑的实利并不太大，黑
仍然不好。

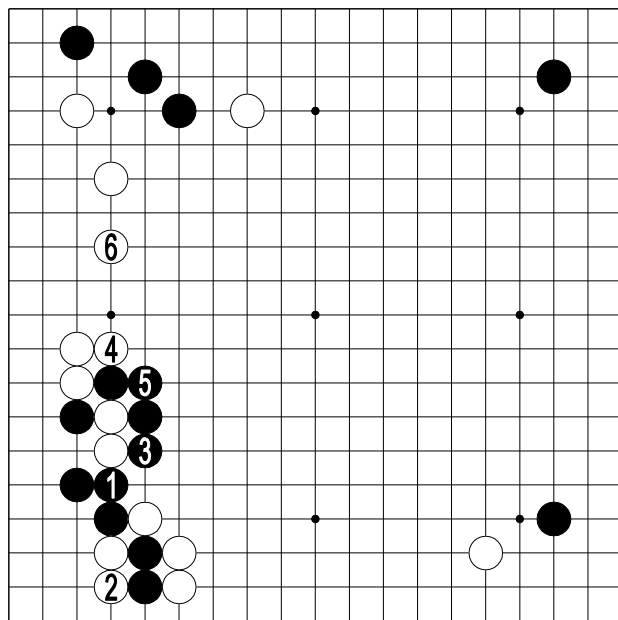


5 图

5 图（无理）

黑 1 打时，白决不能在 2 位立角。

因为，黑有 3 位断的手段。白 4 长，黑 5 也长，白被紧紧封住。

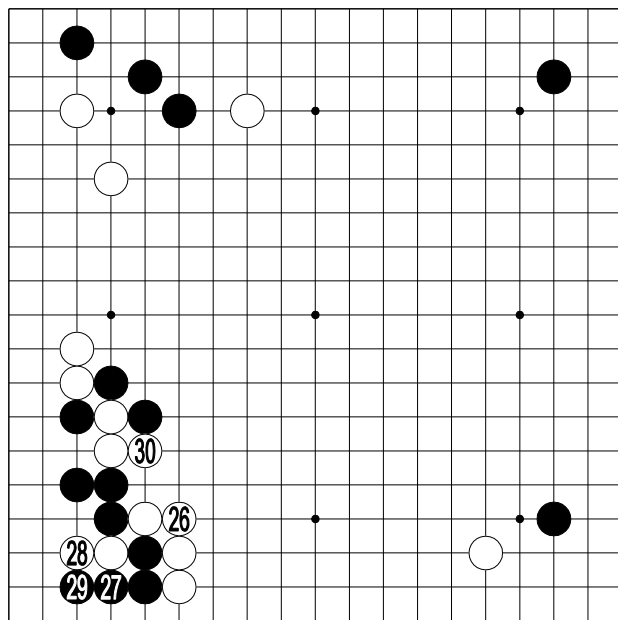


6 图

6 图（吃）

黑 1，即谱着的黑 25。这时，白可在 2 位吃。

黑 3 吃，白 4 先打一手，再在 6 位补。但是，白不愿形成本图，而选择了下谱的变化。

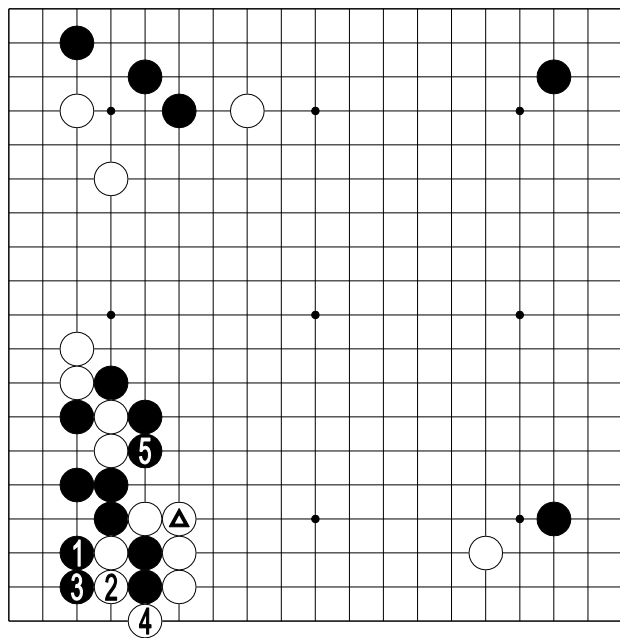


第6谱 (26-30)

第6谱 (26~30) 解说

白26粘,补自己的缺陷,让对方先走。这就是所谓“静以观动”的手法,是这时的有力手段。

黑27、29确保角部,逆白意而行动。这样,白就在30位逃。棋,就在这样互不屈从的竞争中,进入了中盘战。

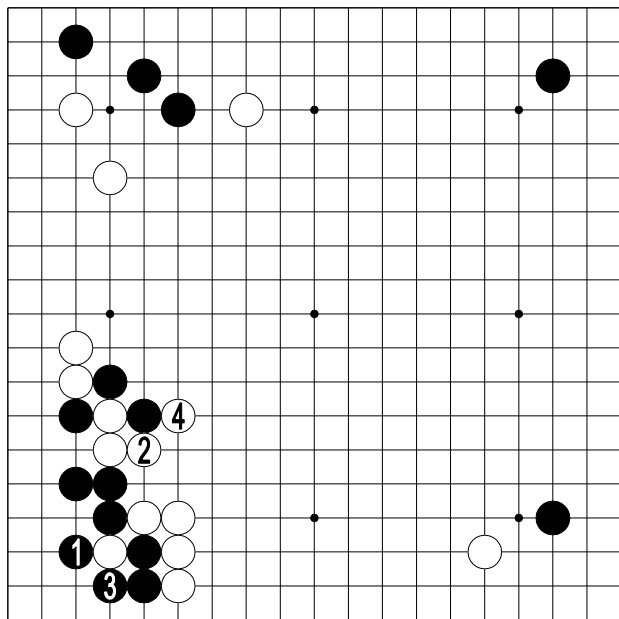


1 图

1 图（多余之子）

黑 1、3 打，黑 5 吃，黑好。

白△之子完全成了多余的棋子。因此，白不会在 2 位吃。



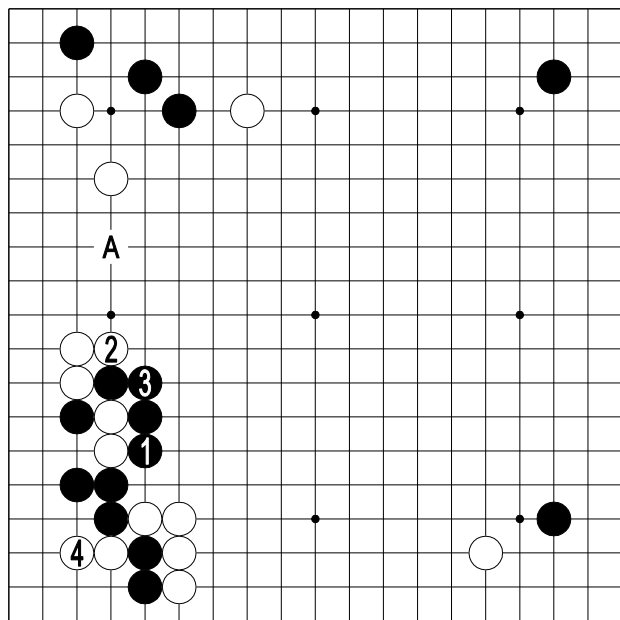
2图

2图（厚）

白2曲出。

黑3在角上提吃一子，
白3打，中腹厚实。

白的外势优于黑棋角部的空。



3 图

3 图（各有所得）

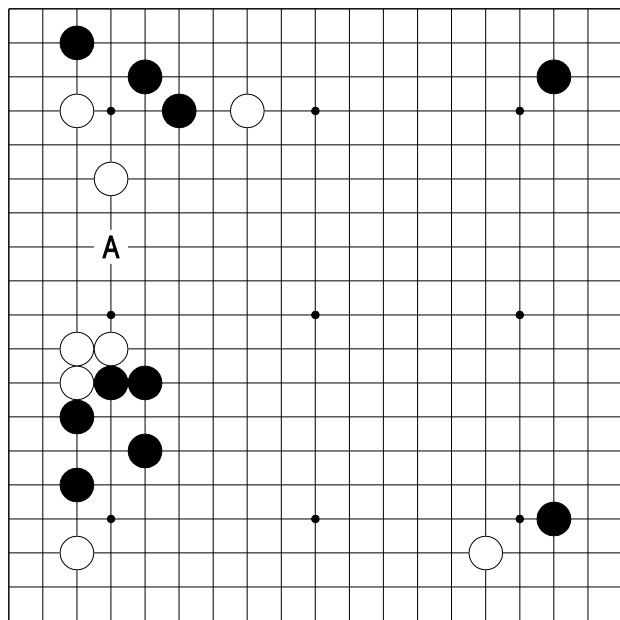
黑 1 吃，是双方各有所得的方案。

白 2 打了之后，白 4 立，大。这是白的意图。

谱中，黑是逆白意而行动的，但结果并不好。

可以预见，下一手，黑将在 A 位打入，这样走或许比谱的下法好一些。

认位白 4 之着大，也许有些过分，在战斗过程中，不能说得那么绝对。



4图

4图（分析图）

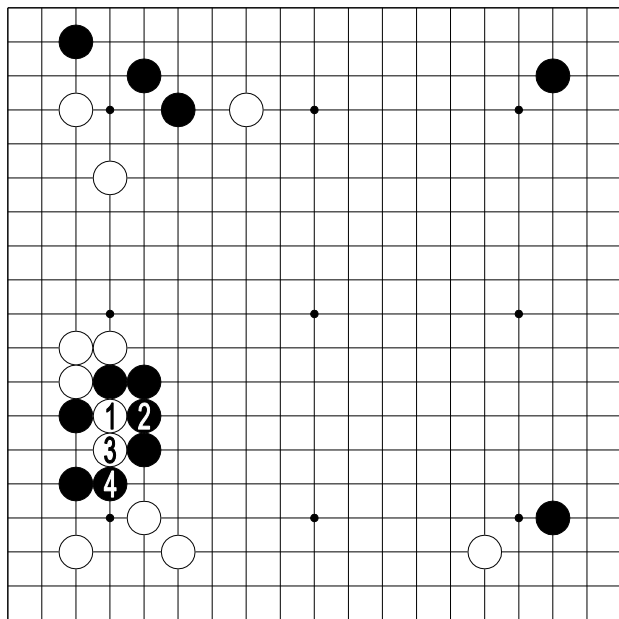
前图双方都去掉几子加以分析，就成本图。

现在黑白子数相等。黑的条件，前图比本图好。下方白的条件，前图也同样比本图好。当然，黑棋占优的是，强在中腹，作用更大。

不要忘记，黑棋掌握了先手。

A位的打入，是黑的有力目标。

现在，让我们再加上必要的棋子来复原，并进一步分析。

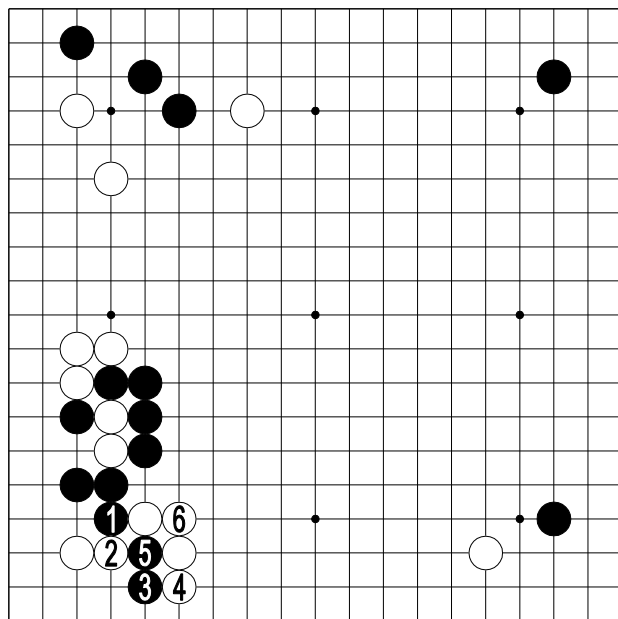


5 图

5 图（交换）

在前图中，加上白 1、3，
黑 2、4 的交换。

这是无理的交换。在靠近中腹之处进行这种交换，
白很难受。

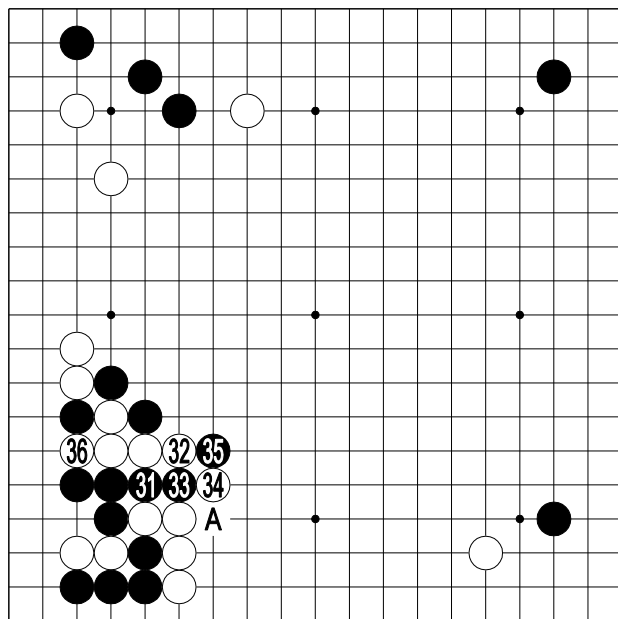


6 图

6 图（同样）

从黑方来看，1、3、5 与
白 2、4、6 相交换，同样无
理。

双方都有些无理交换。
用这种去掉了无理之子分析
图，来判断着手的优劣，非常
重要。



第7谱 (31-36)

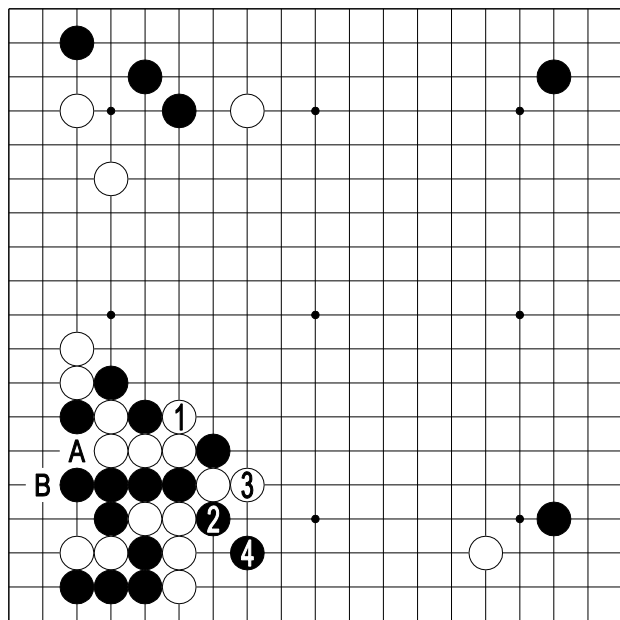
第7谱 (31~36) 解说

黑 31 冲至 35 断，战斗顺势发展。

黑 35 也可在 A 位断。

双方棋子纠缠在一起，只要应错一步，就会招致大的损失。

战斗已进入中盘。



1 图

1 图（吃四子）

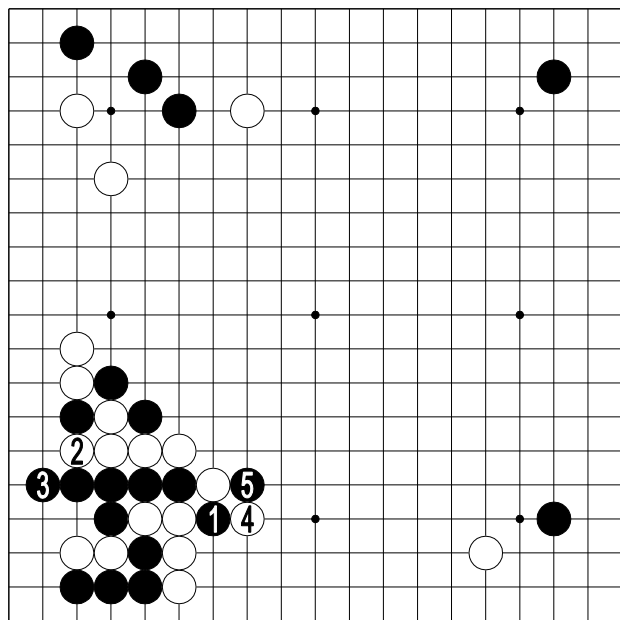
对黑棋的断，白如走 1 位，黑就在 2 位打、4 位尖，吃掉下方白棋四子。

黑 4 的尖，是吃子的有名手筋。这样，白四子便不能动弹了。

黑的实利太大，白不好。

白 1 下在 A 位，下一手就有白 B 的手段，不会给黑以 2 位断打的可乘之机。

互攻中，只要退让一步，就会吃大亏，本图便是实例。

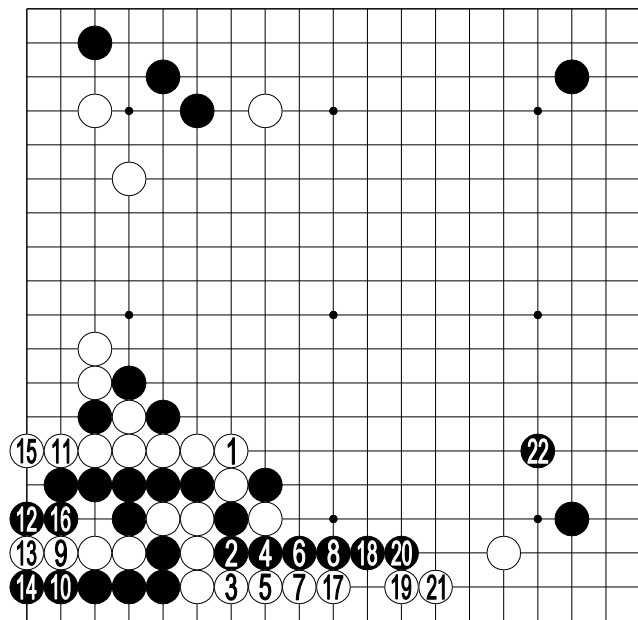


2 图

2 图（断下边）

黑 1 在下边断，白也只有 2 位冲这一手。

白 4 打，黑有 5 位套打的手筋。



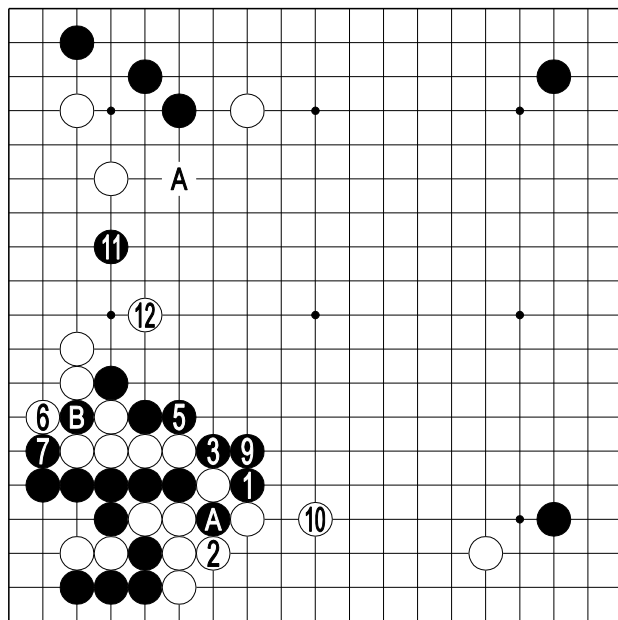
3 图

3 图（相当）

接前图。白 1 粘，黑就生出了 2 位长的手段。

白 3 以下，援救四子白棋。白 11 至 15，得到先手后，再走 17、19 位渡过。

黑 22 补。因下边白的位低，形成这种图形，黑也不坏。但白不一定会这样走。



4 图
 (4) = A (8) = B

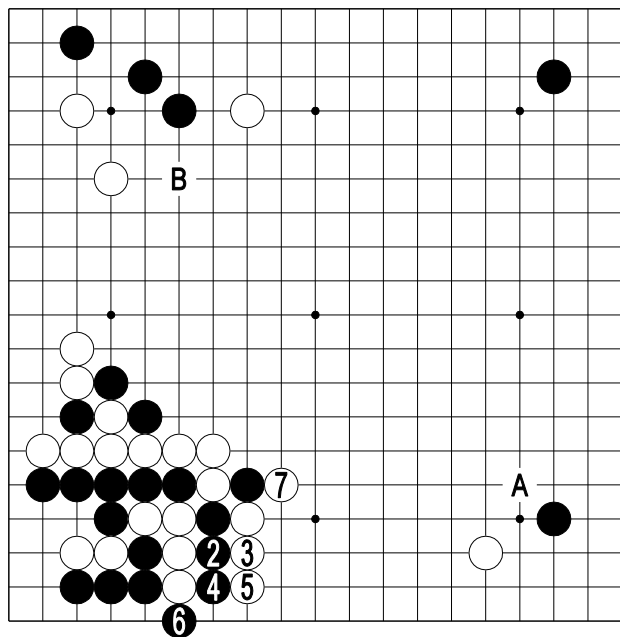
4 图（复杂）

黑 1 套打，白可能会在 2 位提。黑 3 打，白 4 粘，黑 5、7 滚打，白 8 粘，都是必然的应手。

黑 9 粘后，白 10 的补不能省。黑 11 打入，进入下一个战斗。

白 12 是否应该在 A 位跳？这是一个复杂的问题，很难下结论。

这个变化，与下谱以后的发展相似，很难进行比较判断。



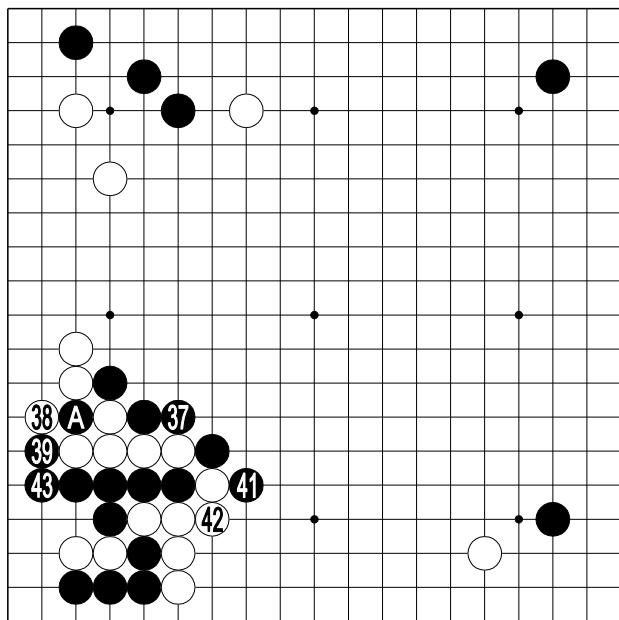
5图

5图（弃子）

黑2长时，白也许干脆走3、5位，舍弃四子。这样，白7的补是否必要，也成了一个问题。总之，形成本图后，可以设想由白A的飞压和白B的跳来扩张模样。

尽管每一谱的着手不多，进展缓慢，但要究其变化，却是无限的。这就是围棋。

棋是有些复杂，我们只能从中牵引出一条适当的线，向前迈进。



第8谱 (37-43)

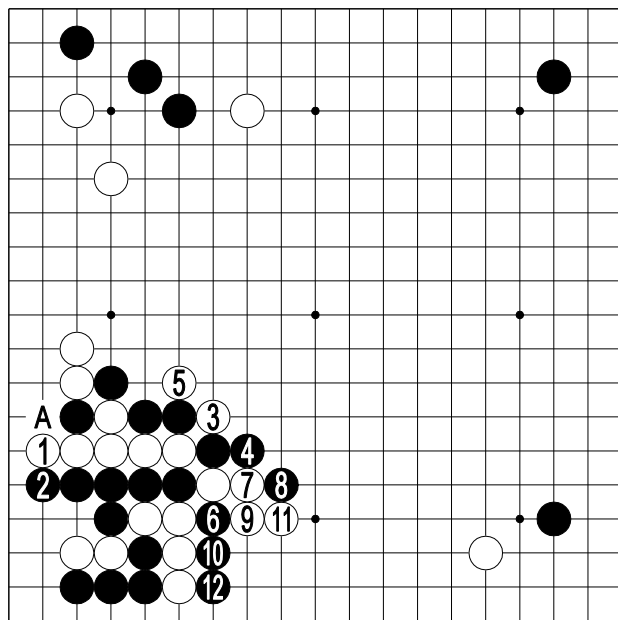
④⑩=A

第8谱 (37~43) 解说

白38即使在39位下立，也没意思。因黑在43位立是先手。

黑在41位打，是因为没有在42位断的机会。黑无论如何也得回到43补。

如果黑41不打，让白在41位长出，黑就敌不住了。



1 图

1 图（混战）

如果白不愿被包打，而在 1 位立，黑就在 2 位立。白单在 A 位吃一子太没意思，于是白下在 3、5 位吃三子黑棋。

黑得到了 6 位断的良机。

黑 8 先打一手，再在 10 位长，顺调。白 11 曲，黑 12 吃，白不好。

黑不仅得到了实利，在中腹还留味道。

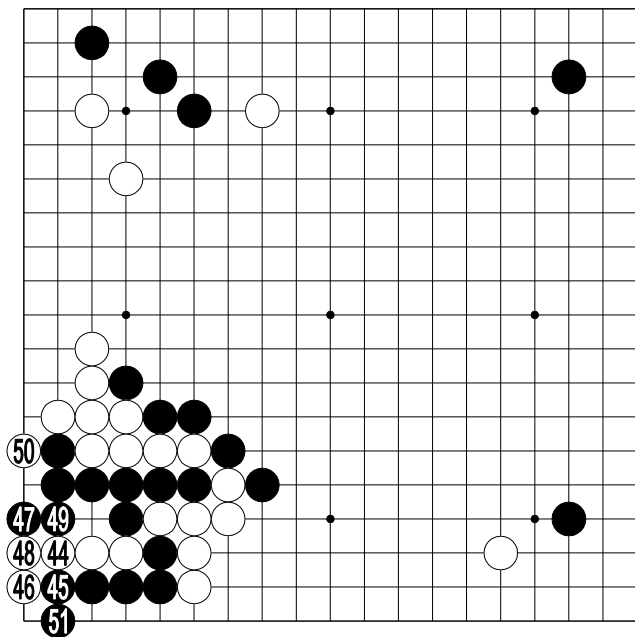
这种混战，于白不利。

第9谱(44~51)解说

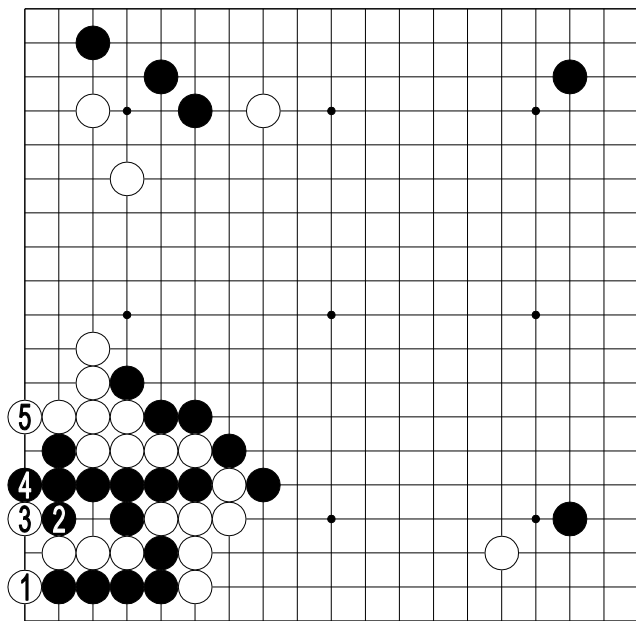
白44以下，在这个局部把棋走尽，有它的道理。其理由，以后自会明白。从劫材来看，损失了四个。

但是，下棋经常会遇到这样的事，如不及时走，以后就会来不及。

白棋正是考虑到这一点，才走了白44以下。



第9谱(44-51)



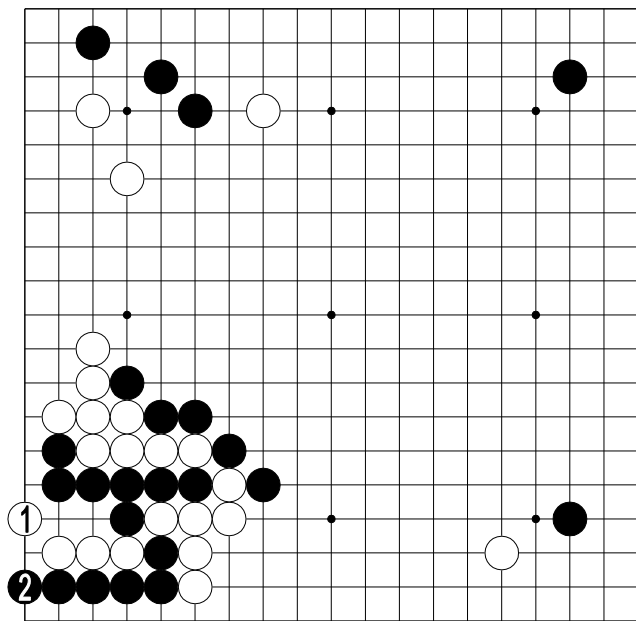
1 图

1 图（劫）

有一点要提醒一下，对白 1 的扳，黑决不能糊里糊涂下在 2 位。这样，白 3 一扳，情况就不妙了。

黑如走 4 位，白 5 立，成劫。

白 3 之点是急所。



2 图

2 图（不行）

白先走 1 位，也不行。黑 2 立下，白就没有手段了。

这个局部，应该按照谱的进行。

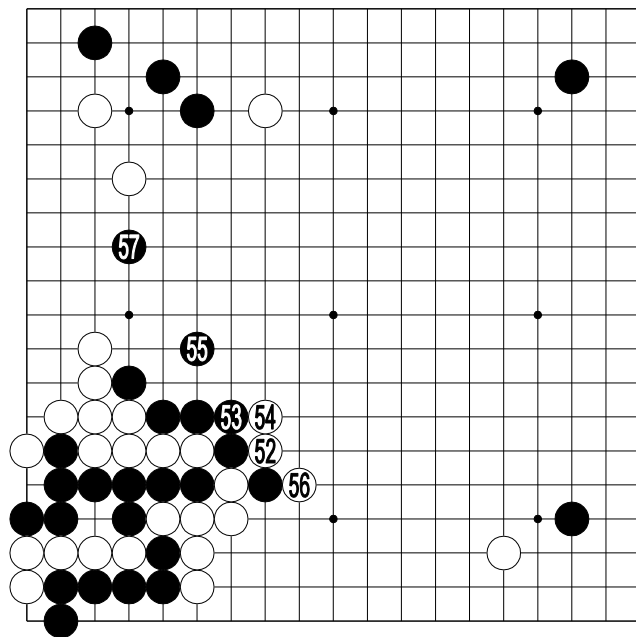
中盘篇

第 10 谱 (52~57) 解说

白 54 如果下在 56 位，
被黑在 54 位一打，白不好受。

黑 55 是形。

黑 57 打入。瞬息不停的
战斗，已经进入了激烈的中
盘攻防战。



第 10 谱 (52-57)

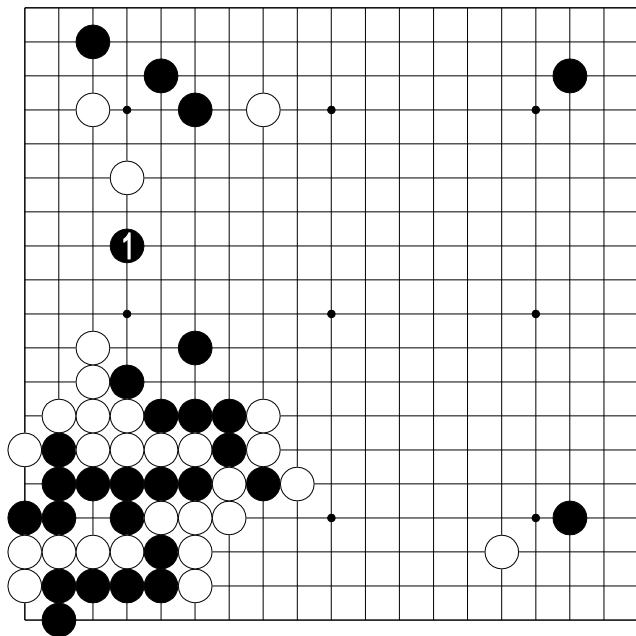
要点 3：激战的逻辑

基本图 1

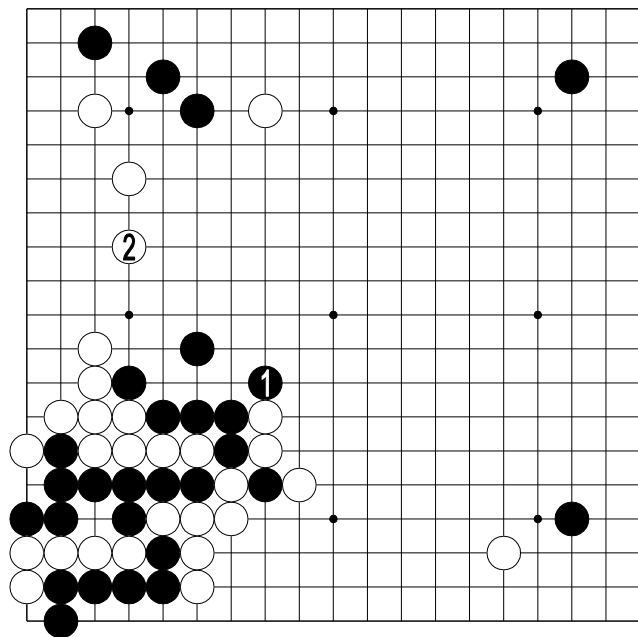
左下角，紧气吃后，只有 10 目。这里的变化，黑不合算。

黑 1 打入，向白的薄味挑战。但是，黑棋中腹尚有不安定的棋子，不可能无忧无虑地作战。

这就是战斗。如果形势好还没什么，在左下角已经先损的情况下，更应战斗。



基本图 1



1图

1图（坐以待毙）

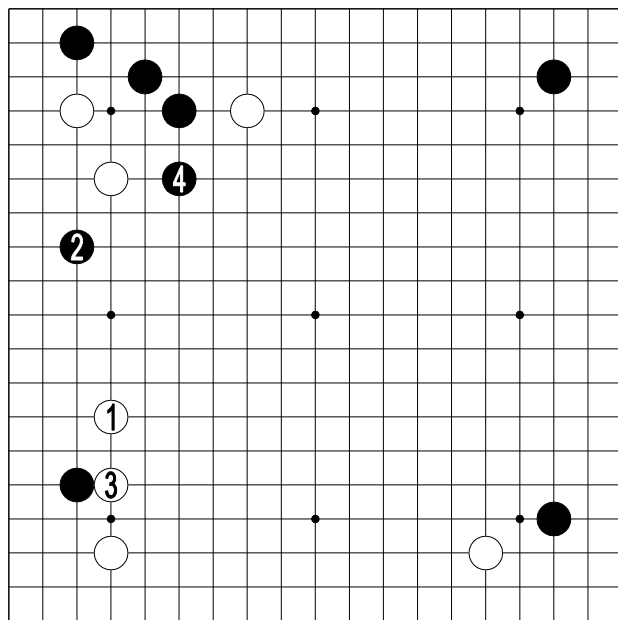
假定黑 1 在中腹补强，白 2 补，黑就失去了战斗的机会。

如果形势好，黑 1 或许是稳操胜券的厚实本手，但在目前的局势下，不能这样走。

战斗，对于作战的双方都有危险。自己苦，对方也苦，这就是真相。

在局势不利的情况下，就要做好自找苦吃、在苦中寻找光明的精神准备。

本图所持的，是在关键时刻，坐以待毙的态度。

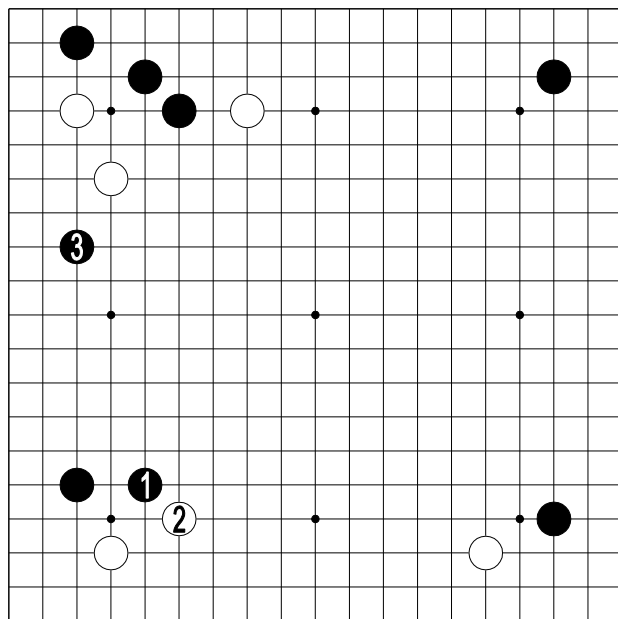


2 图

2 图（反省）

下面，我们追溯到本局开始之际，进行反省。

白 1 夹时，黑下在 2 位。即使让白占到 3 位的压，黑也可在 4 位跳，在自己的势力圈内进行战斗。这是作战的不可动摇的法则。遵循这个法则的应手，应该数第一。

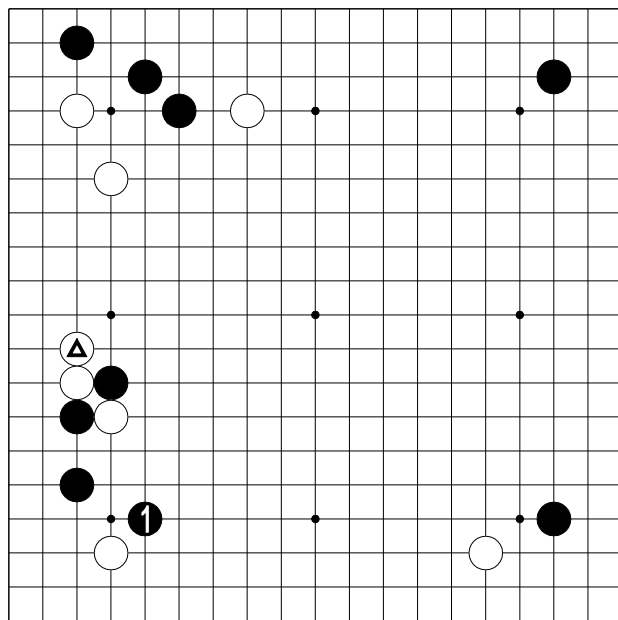


3 图

3 图（缓和攻击）

黑也可考虑先在 1 位跳，缓和攻击，再转向 3 位攻击白棋。

总之，本局是在对方的势力范围内作战，这的确是失策。

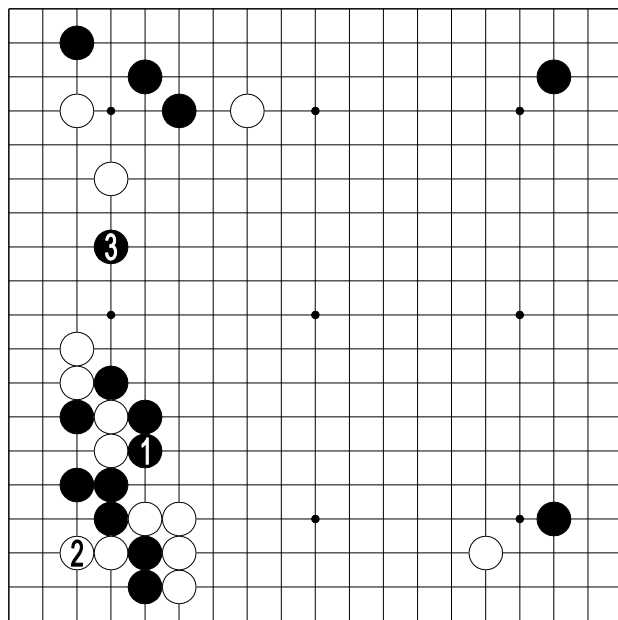


4 图

4 图（定论）

白△退时，黑 1 飞压，好像不错。

拘泥于定论行动，就有可能落入陷阱。



5图

5图（另一策）

也可考虑，黑1吃，让白在2位立。

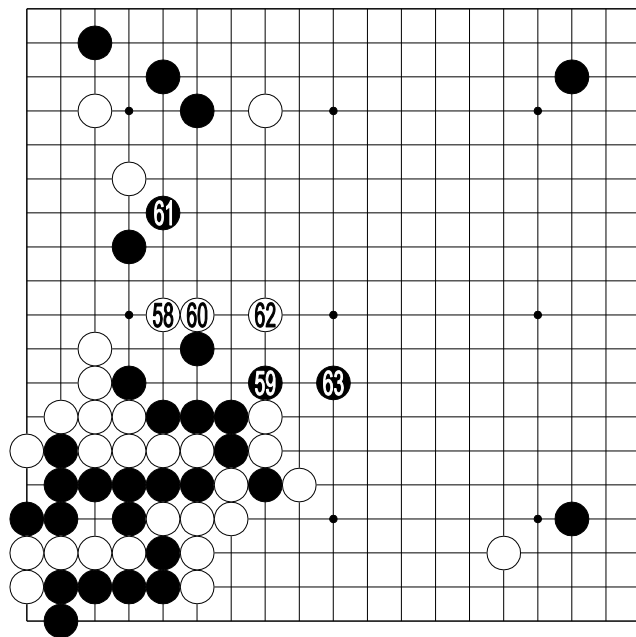
然后，黑3打入作战。现在反省为时太晚，但反省毕竟是进步之母。

第 11 谱 (58~63) 解说

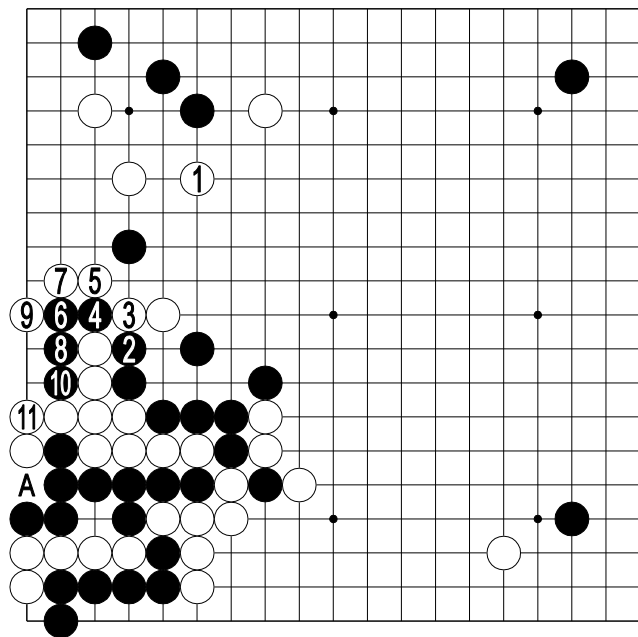
局面进入激战。

这样的局面，没有定式可借鉴，全凭自己的实力。

这里需要气势，也需要果断。双方都不能退让一步。



第 11 谱 (58-63)

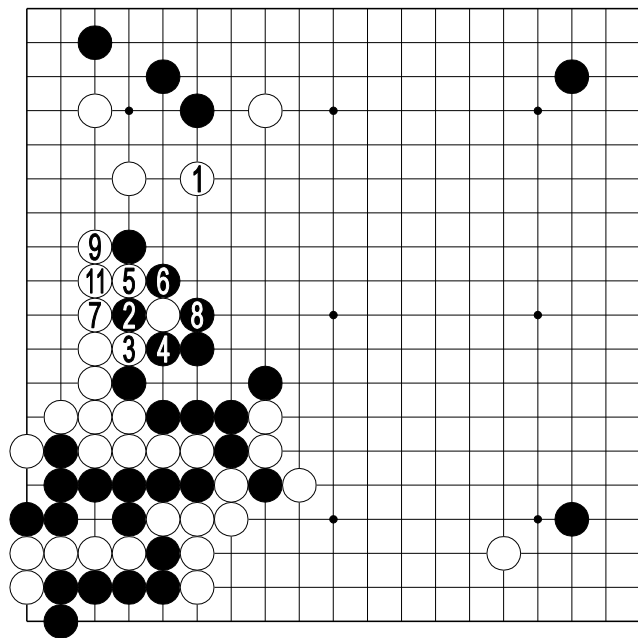


1 图

1 图（不入子）

白 60，也可考虑在本图 1 位跳。

黑 2、4 不能冲断。结果，白 5 以后，A 位黑不入子，这是先将左下角棋走定的效果。

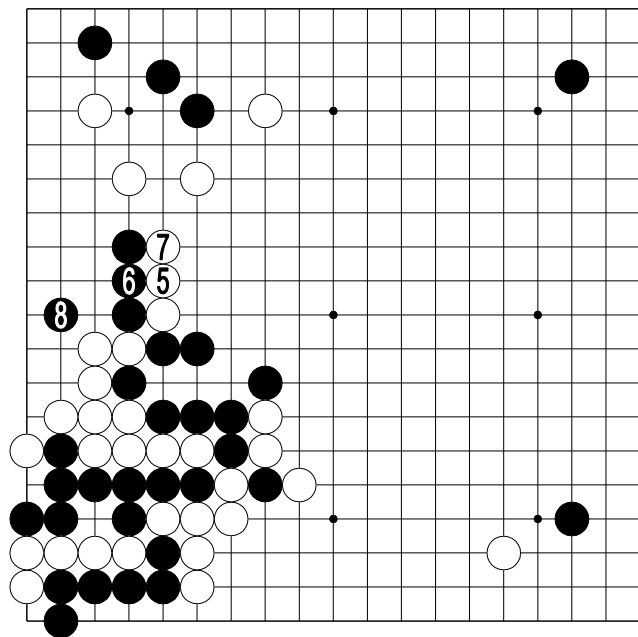


2图
10-2

2图（常例）

白1跳，黑一般在2位跨。

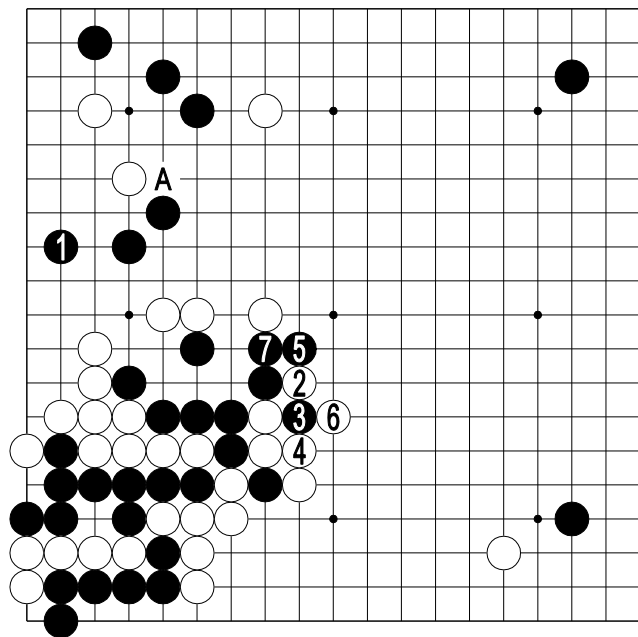
白3至白9渡，是常例。



3图

3图（破绽）

白5强硬地长，无理。黑6接，黑8跳，白就支撑不住了。



4 图

4 图（别策）

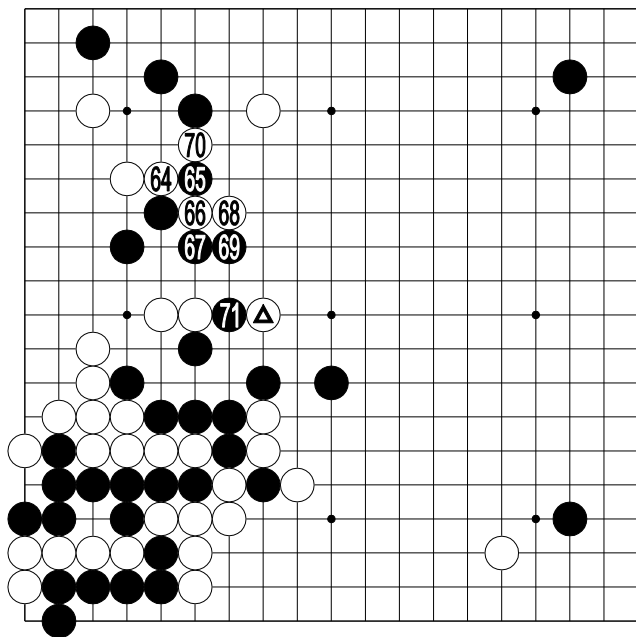
黑 63，也有下在本图 1 位活 A 位的。即使白在 2 位扳，黑 3 以下，中腹的黑棋也容易出头。当然，这样走加固了下边的白棋，也不能单方面地断定为黑好。

第 12 谱 (64~71) 解说

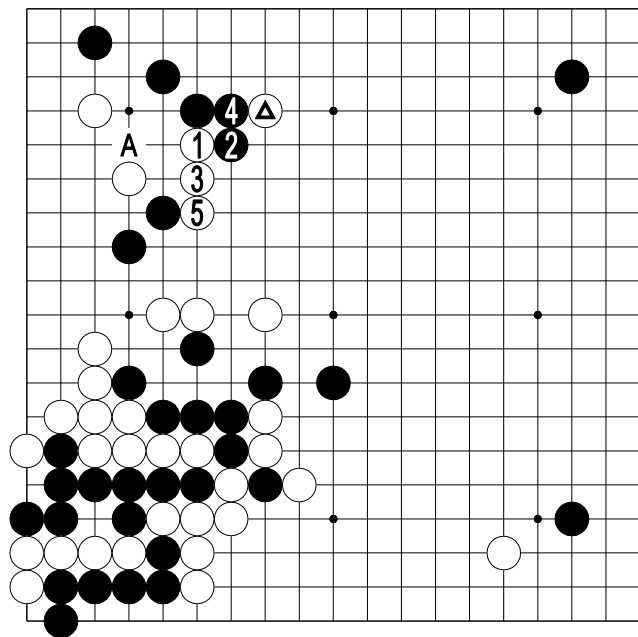
白 64 挺，成了相互攻击的战斗。

双方的弱子，都在向中腹挺进。

黑 65 扳至白 70 打，双方的应手都不可更改。黑 71 挖，是好手，白△孤立了。



第 12 谱 (64-71)

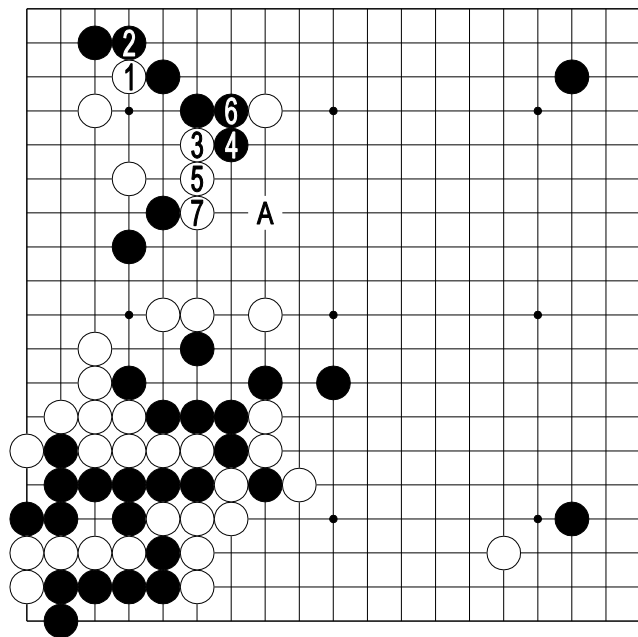


1 图

1 图（压出）

白 64，也有可能考虑在本图 1 位压出。

至白 5，白△受伤，而且，黑还留有 A 位靠的手段，白不好过。

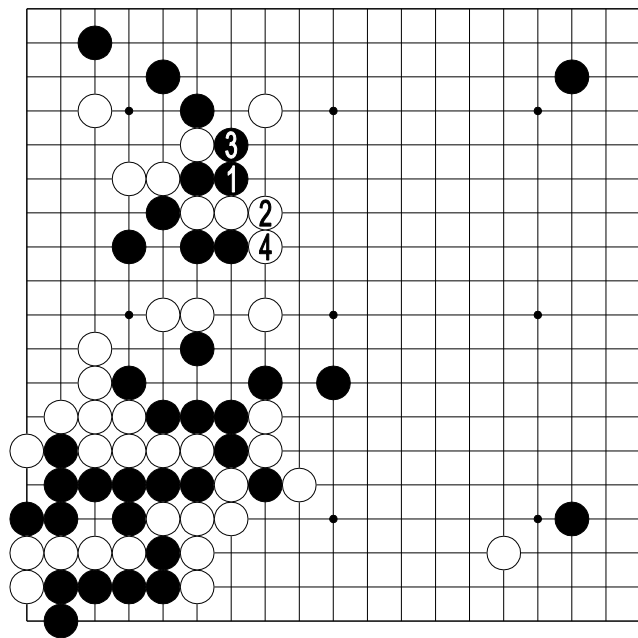


2 图

2 图（损棋）

如果先走白 1，就不会留下前图的弱点，但白 1 是损棋。

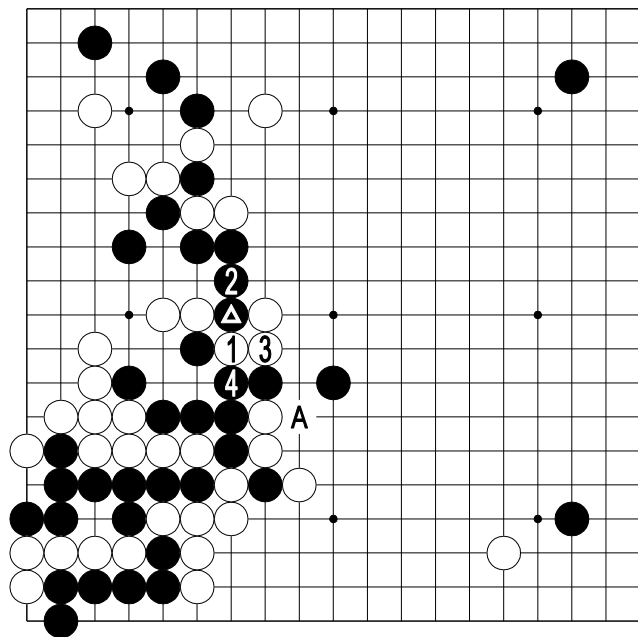
以后，黑在 A 位飞很好，上边的黑模样加深了。



3图

3图（不安）

黑如1位逃，白2以后，必然。白4封锁，左边的黑四子显得不安。

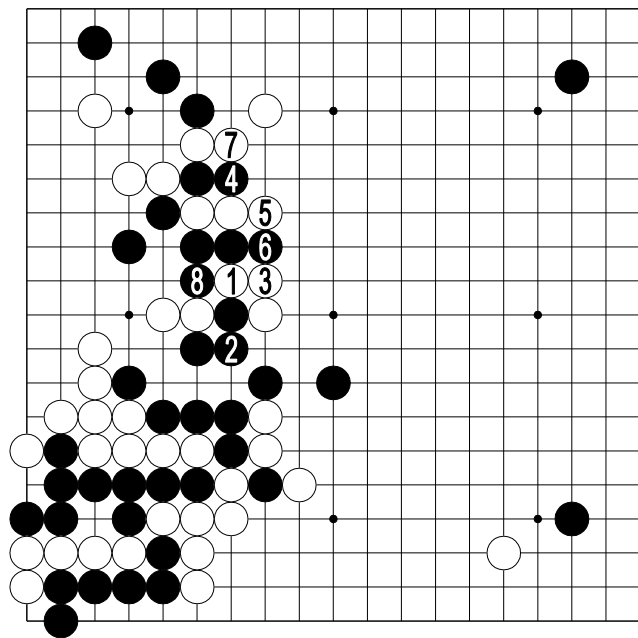


4 图

4 图（切断）

对黑▲的挖，白如走 1、3 位，其结果，只能是被切断。

以后，黑 A 的打是先手，白不可能走出更好的棋来。

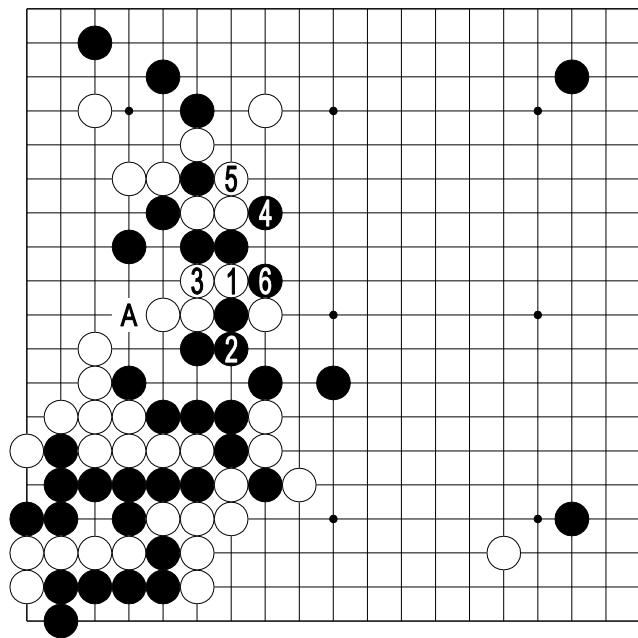


5 图

5 图（切断）

白在 1 位打，也是同样的结果。

白 3 粘，黑 4 之后，顺手在 8 位切断。



6 图

6 图（严实的封）

白如在 3 位粘，黑走 4、6 位，就严实地封住了。而且，黑还留有 A 位的手段，本图更不好。

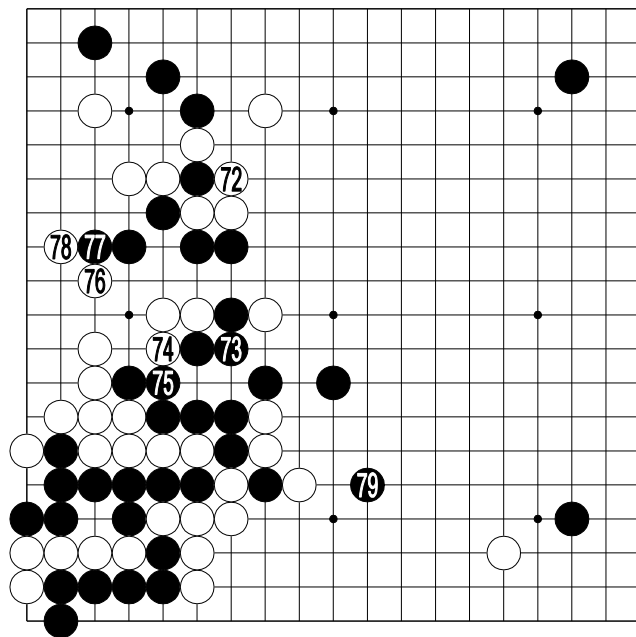
第13谱 (72~79) 解说

白 72 提，黑 73 粘，这是见合点。

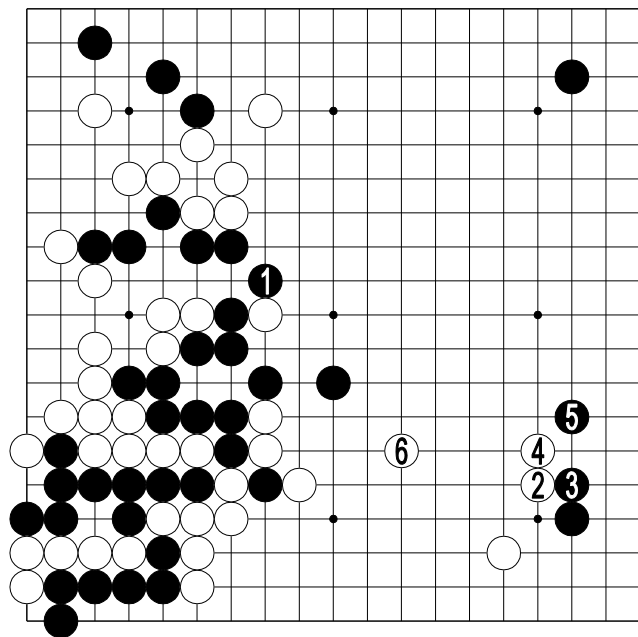
白 74 似乎没多大意思，但现在走正是时机。

白 76、78，必须在左边做活。左边的战斗告一段落。

黑 79，新战场转移到了下边。



第13谱 (72-79)



1 图

1 图（大模样）

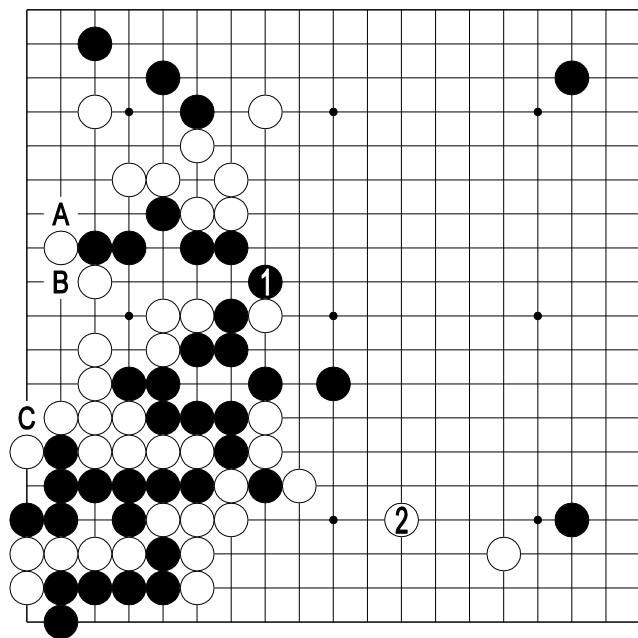
黑 79 如在本图 1 位补，中腹安稳。

但是，实战时的心理，不会这样走，因为形势并不太好。

白 2 至 6，下边成了大模样。

不过，白棋这样做大模样，也有点危险，胜负孤注一掷，一旦被黑打入得手，白就难办了。

其他暂时不论。总之，一定要认识到，目前的局势，黑不能在 1 位舒舒服服地补。



2 图

2 图（补）

黑如 1 位补，白大约会在 2 位补。

这就是所谓“对方补，我也补”的原则。

这样一来，黑空就比白棋差了。

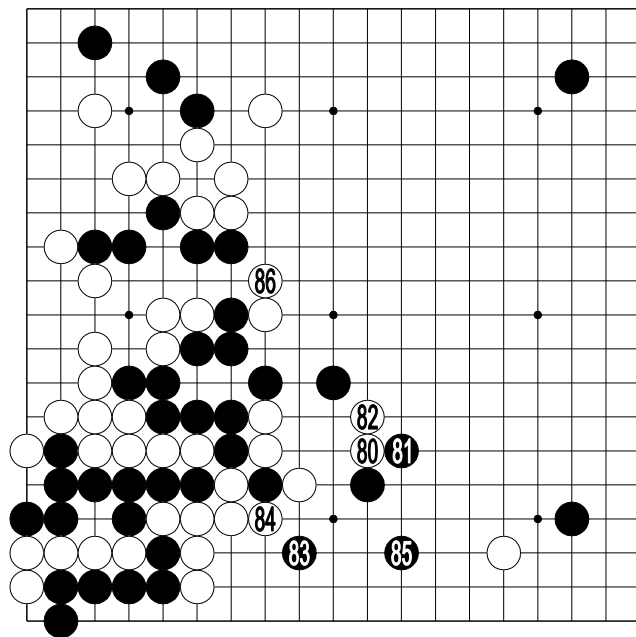
左边，黑即使在 A 位扳，白 B 粘上就可以了。因左下角的关系，白走 C 位是先手，因此，白 B 一粘，左边就活了。

黑 A 的扳，得不到先手便宜。

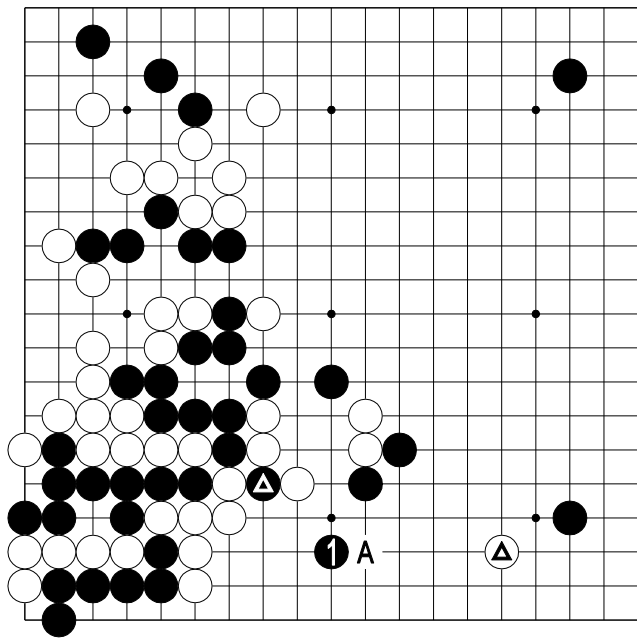
第 14 谱 (80~86) 解说

白 80、82 向中腹出头，强调 86 位的目标。这时，白不能在下边应。

黑 83、85 将腿伸了下去。同时，白也占到了 86 位，黑中腹不安起来。但是，白 86 还有再考虑的余地。



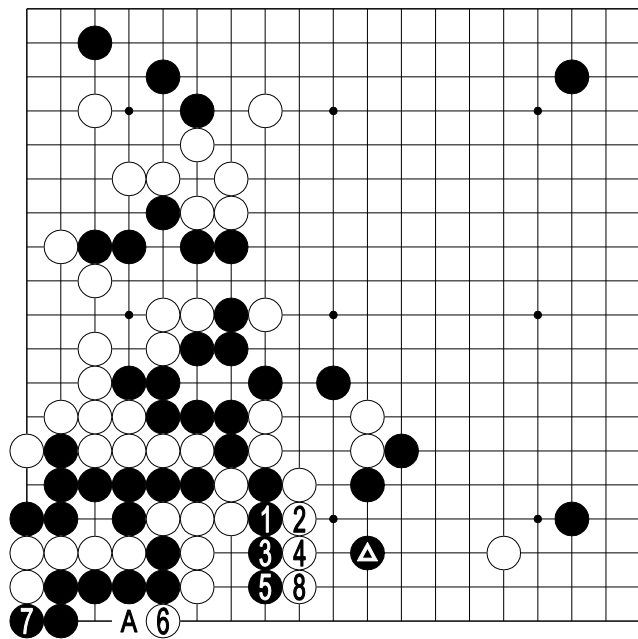
第 14 谱 (80-86)



1 图

1 图 (想靠右)

考虑到对白△的影响，黑83很想靠右一点，下在A位，或者至少在1位。只要黑▲长出仍能成立，黑显然更有利，但这是不可能的。

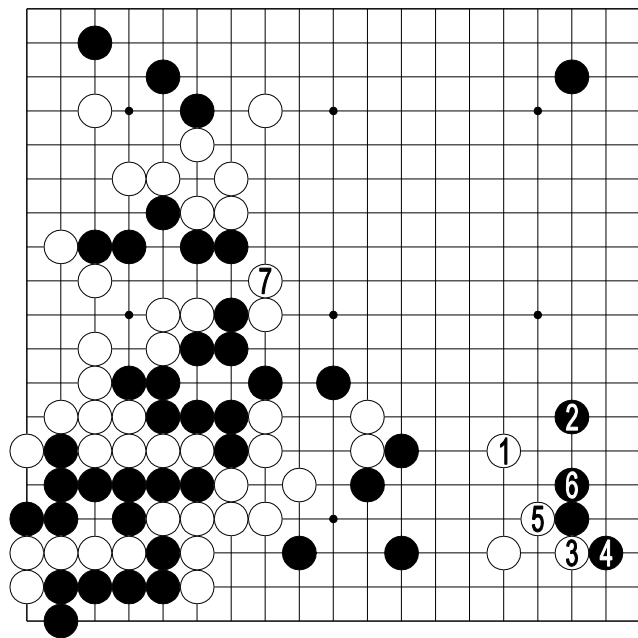


2图

2图（拼气吃）

因为，对黑1，白可走2、4位，拼气吃。如果是征吃，黑▲可引征，但现在黑▲没用。

至白8，由于A位黑不入子，白拼气胜。左下角，白虽损失了劫材，却见到了先将棋走定的效果。



3 图

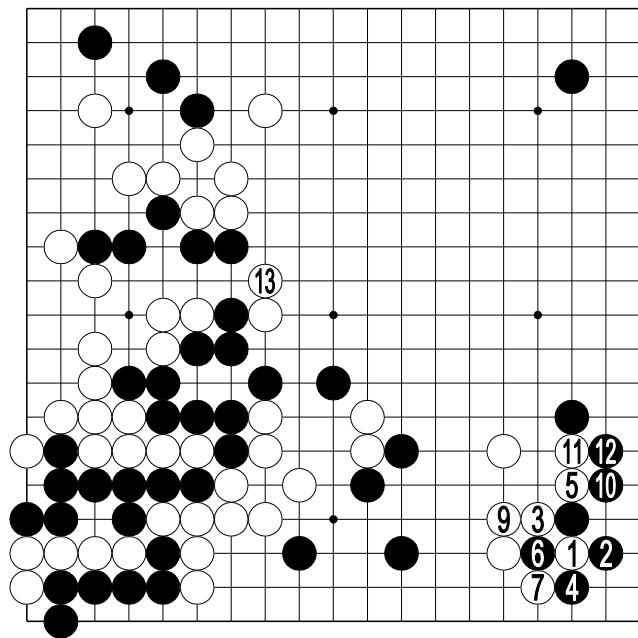
3 图（结论）

白 86, 应下在本图 1 位, 这就是结论。

黑 2 拆, 白 3、5 争到先手后, 再下在 7 位。

下谱可见, 白因省略了这个次序, 便受到了惩罚。这种拘泥于既定目标, 忘了大局的情况, 时常可见。

白 7 确实是有力的手段, 但有了右下角白 5 以前的交换, 对黑的攻击更有相当的弹性。



4 图
8 1

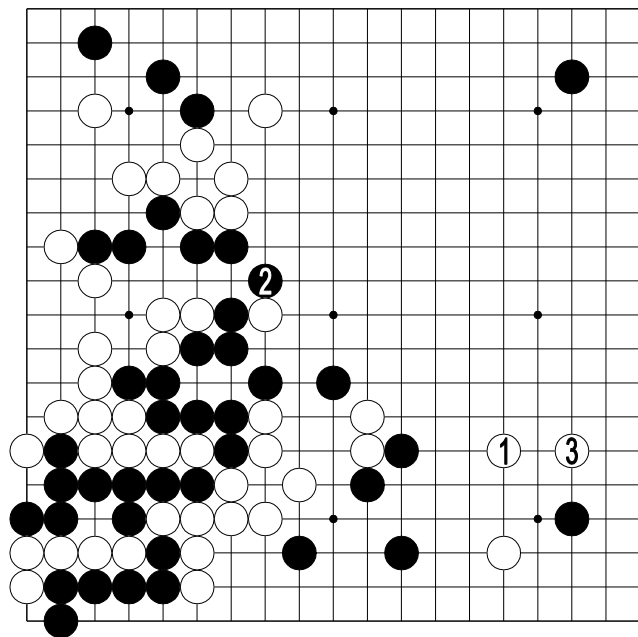
4 图（扳打）

黑如 4 位扳打，作为争夺先手的应急手段，白 7 从这边打。

黑 10 渡，白在这个局部下到 11 为止就可以了。

这样，右下角的白棋，一、二目之内，不会有什么不安。

当然，这是假想图，并不能保证棋一定像这样发展。



5 图

5 图（应变）

白 1 时，黑如在 2 位补强中腹，白就在 3 位应变，不会不利。

总之，白 1 应该先跳出。

由于白棋省略了这个次序，下谱中，这个角部就被黑一手限制住了。对于白棋，这是重大的疏忽。

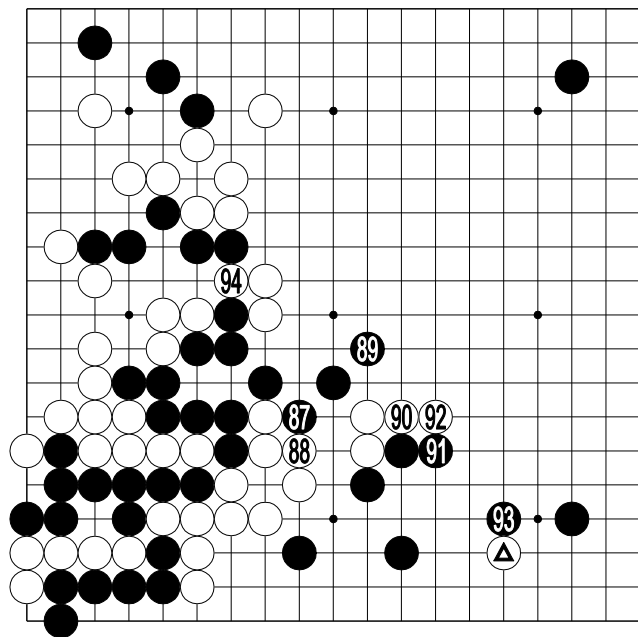
第 15 谱 (87~94) 解说

黑 87、89 是当然的退却。
自然，黑同时也在打着下方的
白棋的主意。

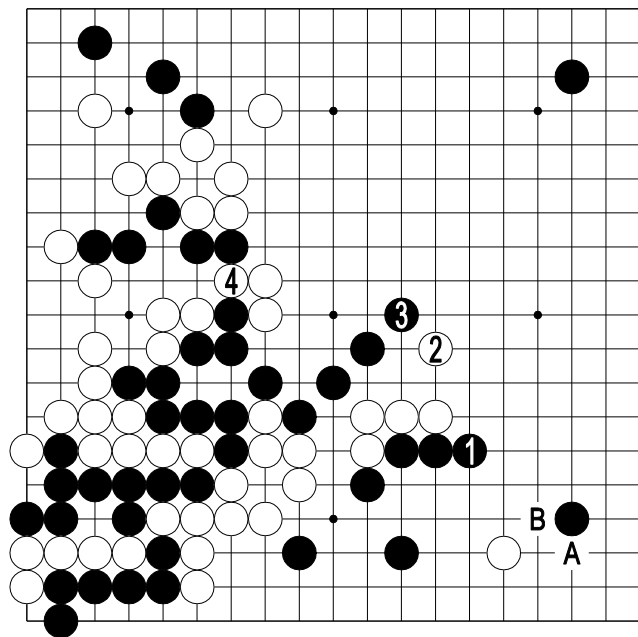
黑 93 压，白△便不能动
弹了。

白 94 吃，补偿右下角的
损失，不得已。

黑棋的形势好了起来。



第 15 谱 (87-94)



1 图

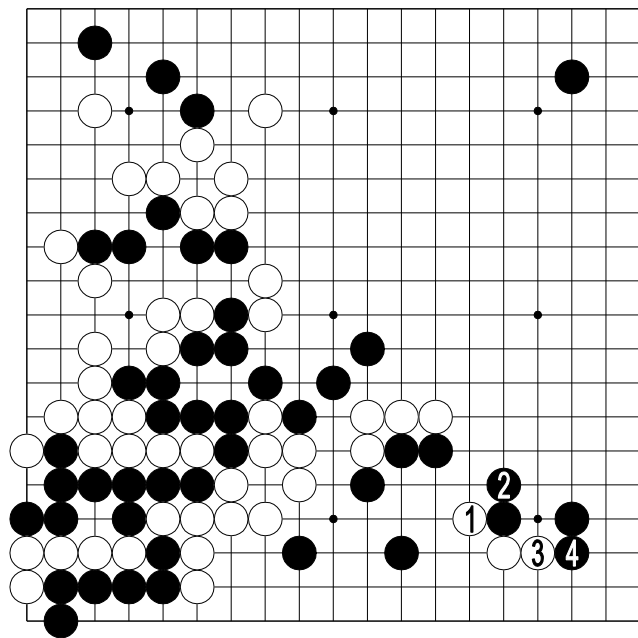
1 图（判断错误）

白棋以为黑要在 1 位长。

这样，白就在 2 位跳，白 4 吃，棋还是优势。

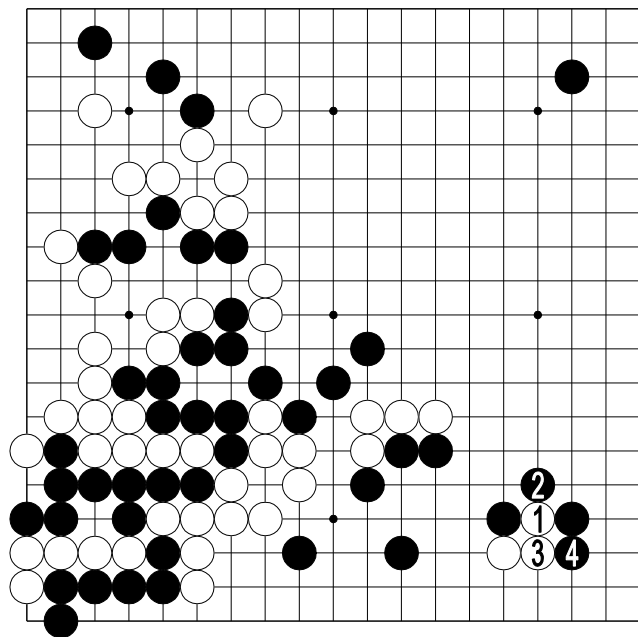
右下角，白还可以在 A 位托、B 位虎，以劫抗争，要限制这一子白棋很困难。

如谱，黑 93 压，白乱了阵脚。这是判断错误。如果先有前面所讲的跳，就可避免现在的不利。



2 图

2 图（没把握）
 白 1、3 扳长，黑 4 挡，
 白是没把握的形。

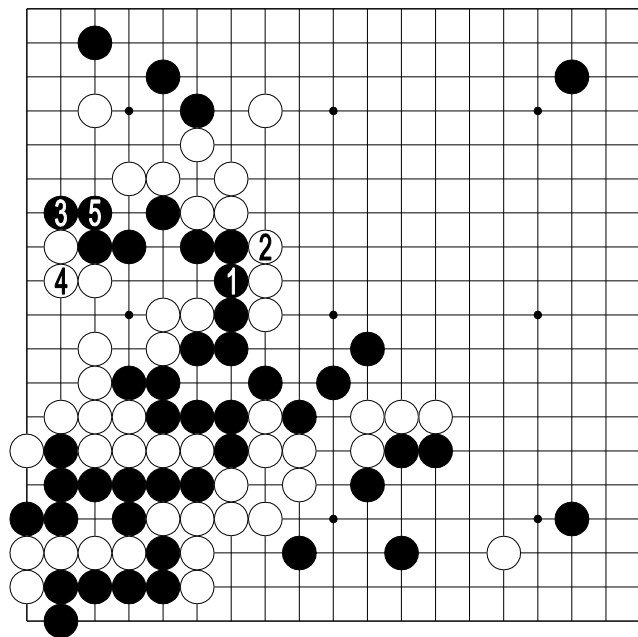


3 图

3 图（同样）

白 1 挖，黑 2、4 之后，白同样没把握。在这里乱折腾，反而会失去攻击中腹黑棋的机会。

总之，可吃就吃。谱中的白转面 94 位吃，既是贤明之策，也是不得已的处置。



4 图

4 图（小利）

黑也可在 1 位连，援救五子黑棋。但与白 2 交换后，反而危险。

左边，黑 3、5 扳粘是后手，整块棋变重，不行。

白 2 之点，厚，味道好。黑棋腾挪困难。

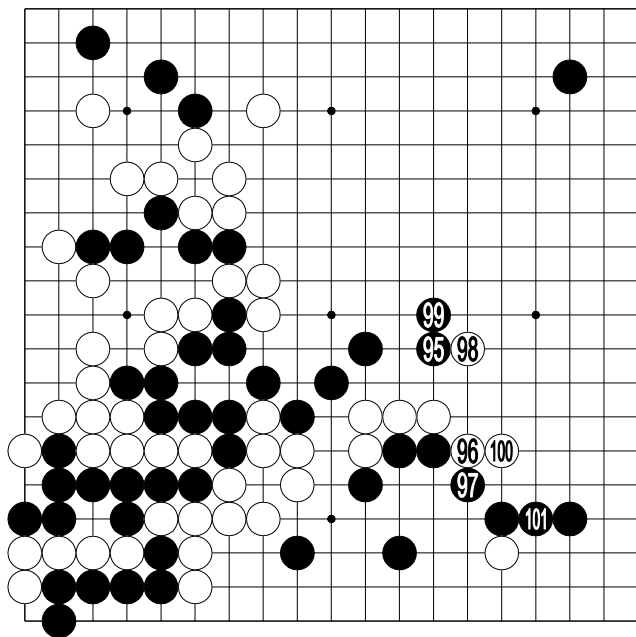
黑 1 之类的着点，没掌握住时机，是不能走的。

第 16 谱 (95~101) 解说

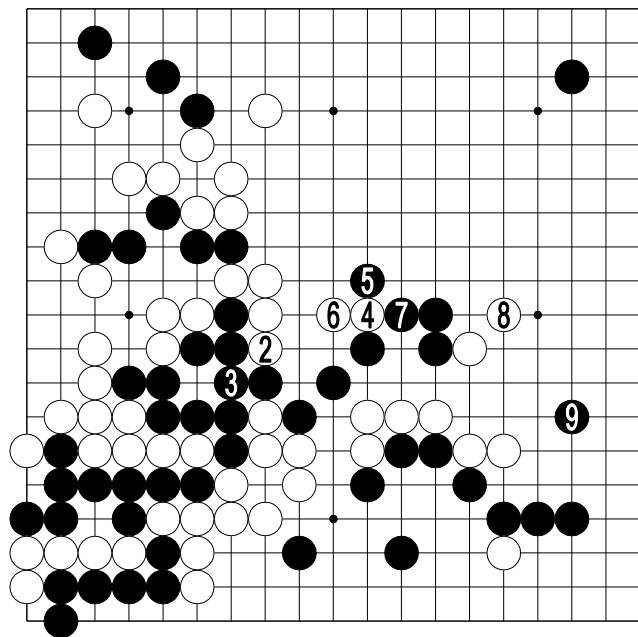
白只好在 96 位扳，100 位长。黑 101 置白于死地，令白痛苦。

激战依然在继续。这里没有专门提示要点，但每一手，都往往是要点的继续。

必须意识到，白刃战之时，决不能允许片刻松动。



第 16 谱 (95-101)



第 17 谱 (102-109)

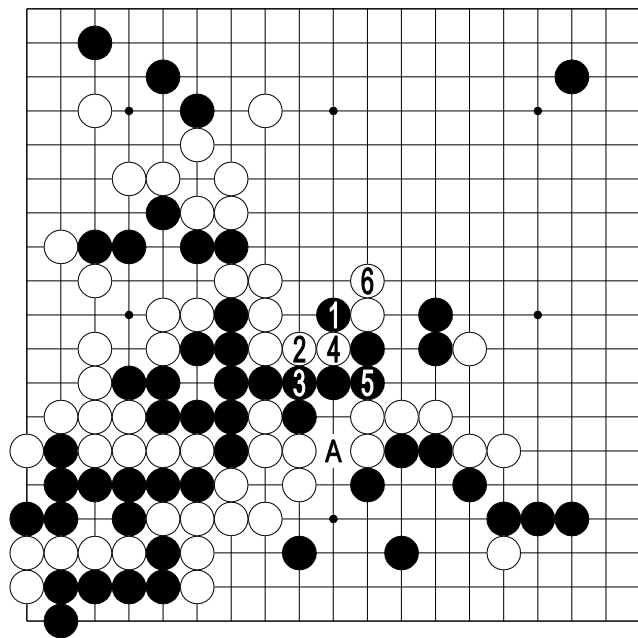
第 17 谱 (102~109) 解说

白 104 靠，打算使黑形崩溃，咬住中腹的黑棋。

白在右下角已经棋输一着。因此，作为白棋，更应执拗地紧咬黑棋。

白 108，形有点怪，但除此之外，没有其他的着点。

黑 109 是好点。



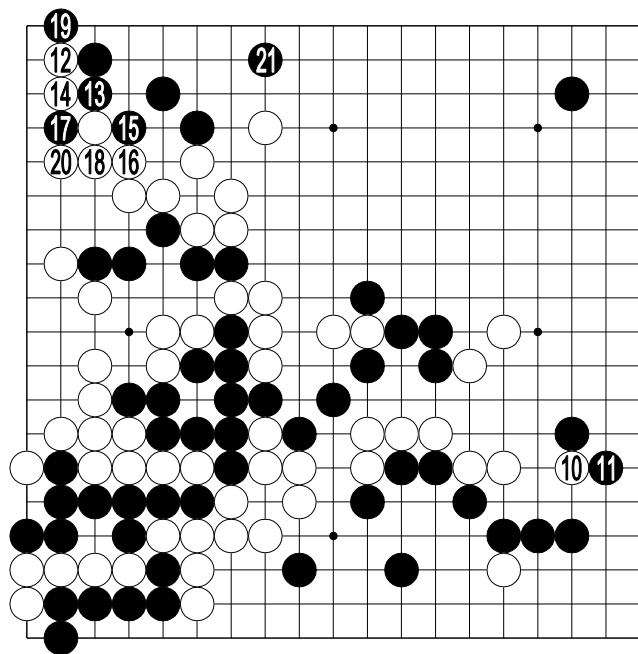
1 图

1 图（徒劳）

对白棋的靠，黑在 1 位扳，因白有 2、4 的手段，至白 6，黑以徒劳告终。

以后，黑如能在 A 位切断，那还好说，但黑形并不完善，不能如愿。

这样，就只有谱着的应手，白达到了使黑形崩溃的目的。



第 18 谱 (110-121)

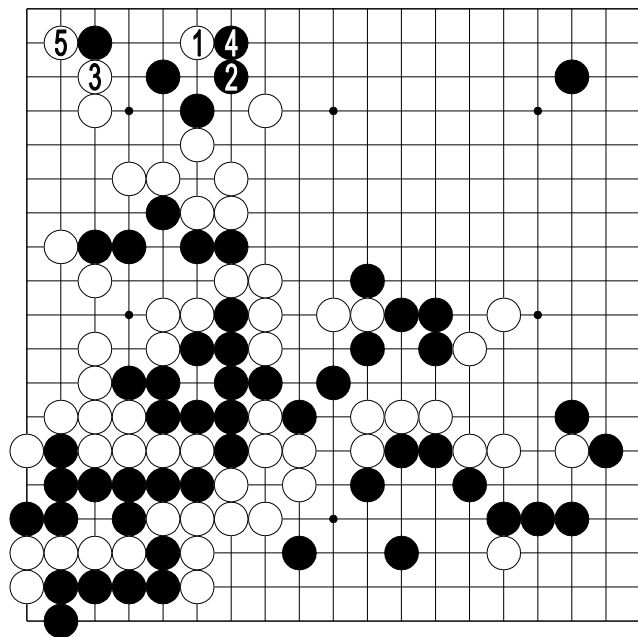
第 18 谱 (110~121) 解说

白 110 试应手。

白 112 在左上角行棋。

这里的问题有点复杂。

这里的棋，无论是按谱着从左边走，还是从右边走，事实上。都和中腹黑大块棋的不安多少有些关联。

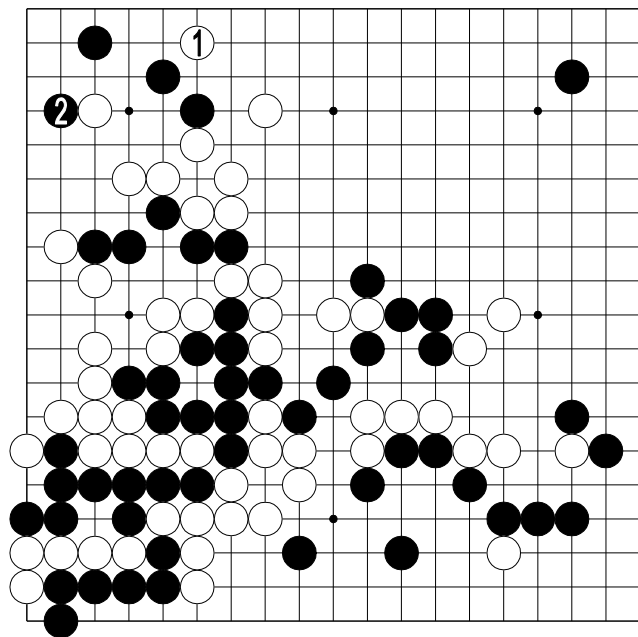


1图

1图（贪婪）

白1先点，太贪婪。

黑如2位应，白就走3、5位。从空来看，这样合算，而且右边还可得到一些便宜。

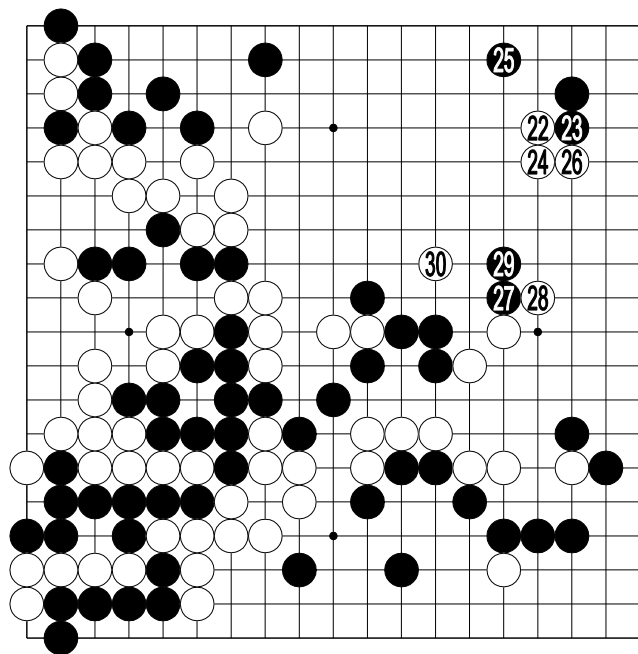


2 图

2 图（反击）

但是，白 1 时，黑有 2 位的反击手段，麻烦。

或许，左上角的棋应该保留不走。总之，这里的问题比较复杂。



第 19 谱 (122-130)

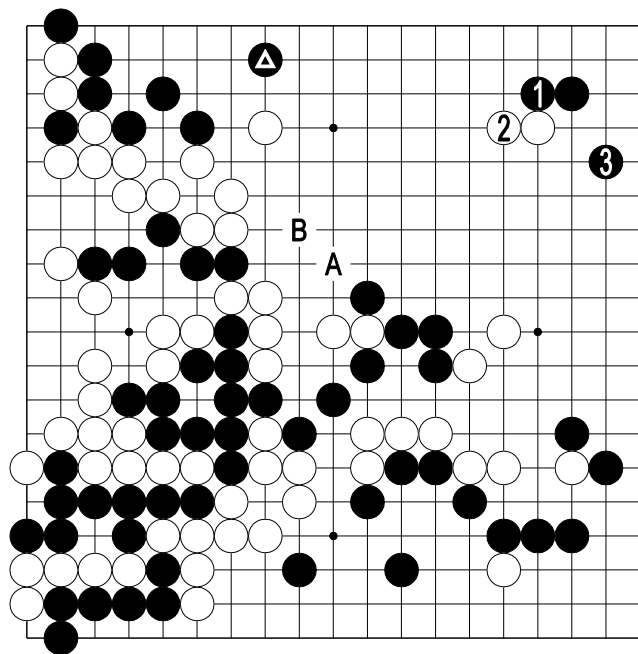
第 19 谱 (122~130) 解说

白 122 至 126 厚实地行棋，窥视着中腹的黑棋。

黑 127、129 补强。

白 130 是形的急所，是将中腹的黑棋一咬到底的顽强的一手。

现在，这一带的局面事关重要。



1 图

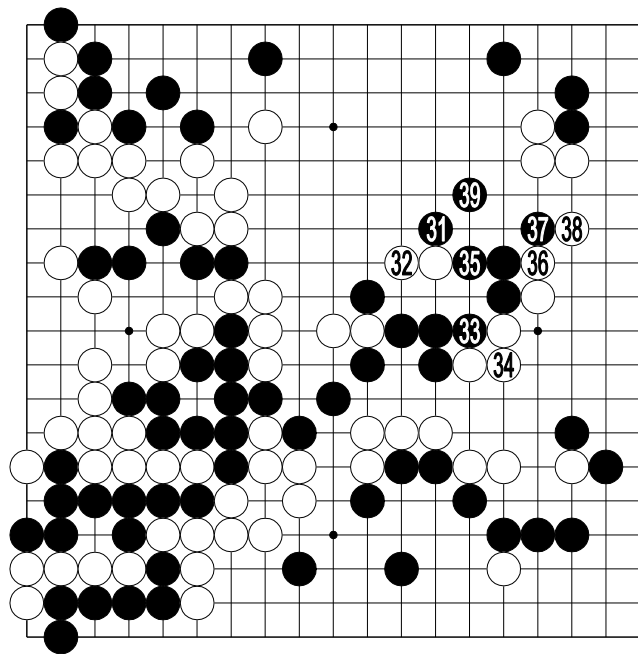
1 图（注意方向）

右上角，黑 1 应在这边长。黑 3 之后，白只得断绝在右边成空的念头。

白对中腹的黑棋的攻击，当然也要随之改变。

谱着的黑 125，与左方低位黑▲一子的方向重复，显得难受。

在中腹，如果有黑 A、白 B 的交换，就会起到援助大棋的作用，但很不容易抓住这个次序。



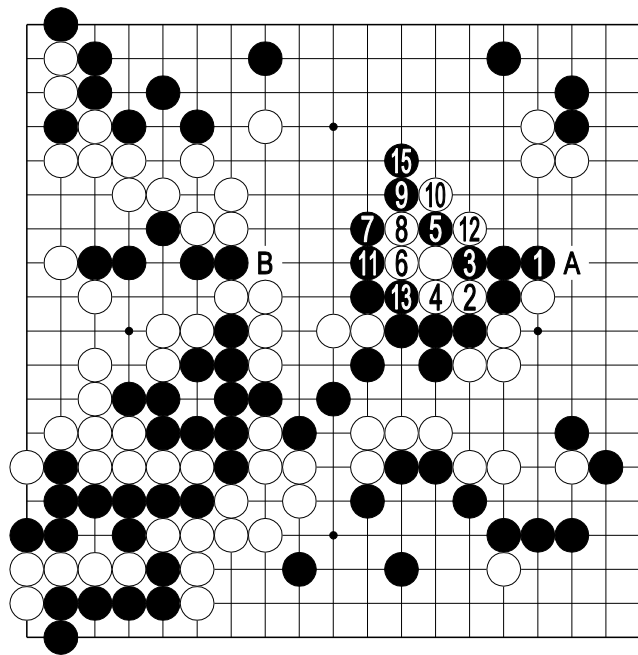
第 20 谱 (131-139)

第 20 谱 (131~139) 解说

黑 131 应先走 133 位，然后再在 136 位强硬地曲。

黑 135 也同样，应该在 136 位曲，让白切断，进行转换。

由于黑走了 135、137，中腹的黑棋总是安顿不好，黑棋的艰辛还要继续。



1 图
14-5

1 图（转换）

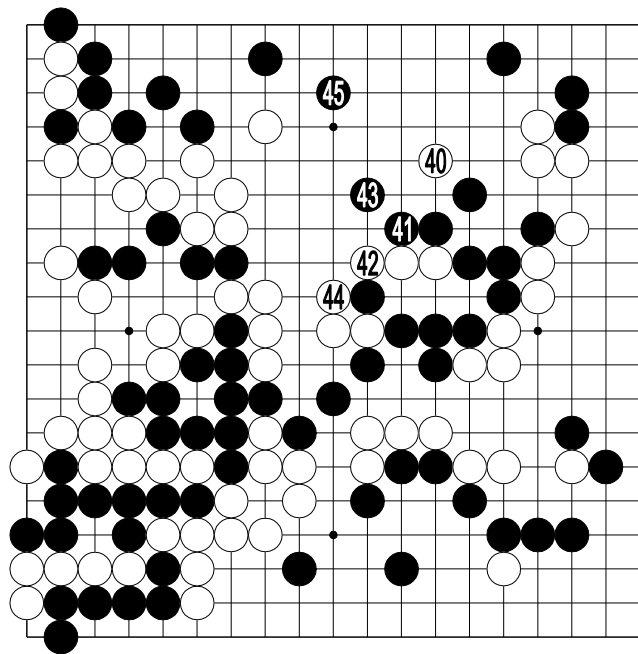
黑 1 曲，白只能 2 位断。

黑 3、5 之后，黑 7 是好手，白 8 以下被黑包打，不得已。

黑 15 长后，白如在 A 位吃黑四子，黑就走 B 位救出五子黑棋，转换。

这样，就消除了中腹黑棋的不安，以后只是官子问题。

可以说，局面是黑棋优势。



第 21 谱 (140-145)

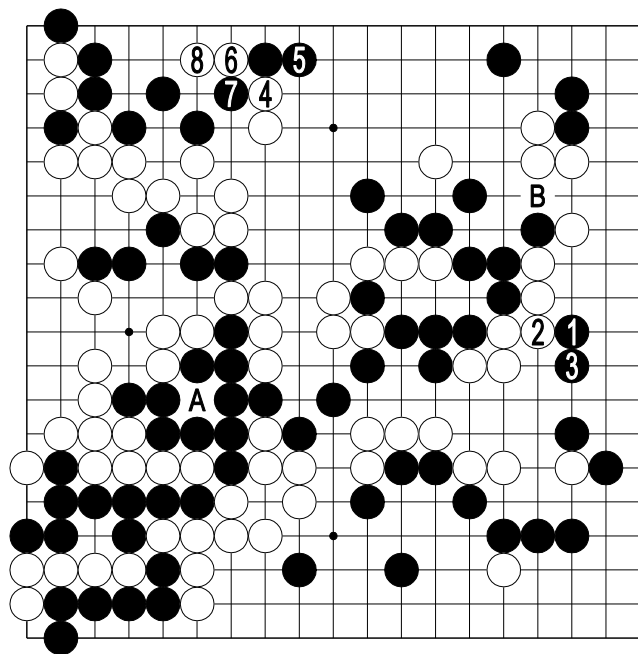
第 21 谱 (140~145) 解说

白 140 是急所。

白依然逼迫、威胁着黑的大棋。

待黑在 141 位长后，白 142、144 加固自己。

黑 145 终于联络上了，但还算不上彻底的联络。



1 图

1 图（依赖腾挪）

前谱的黑 145, 可以考虑在本图 1、3 位经营空。上边和中腹的战斗, 以来于腾挪。

白 4、6 等着, 是棋的发展方向, 其变化难解。

中腹, A 位黑有一只眼, 而且黑 1、3 之后, 黑 B 是先手, 黑并不是那么容易被吃。

或许, 这样走才抓住了决胜负的时机。

官子篇

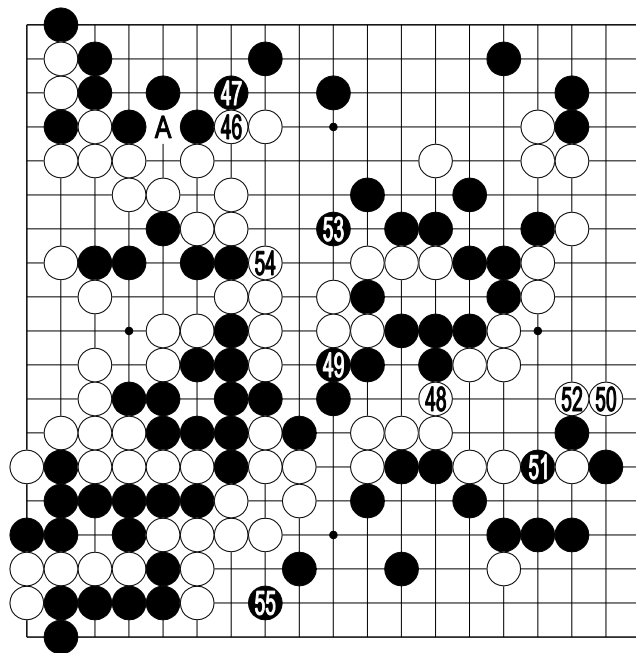
第 22 谱 (146~155) 解说

白 146 之后,留下了 A 位扑的劫。显然,左上角黑棋先前在与白的冲突中,留下了疏漏。

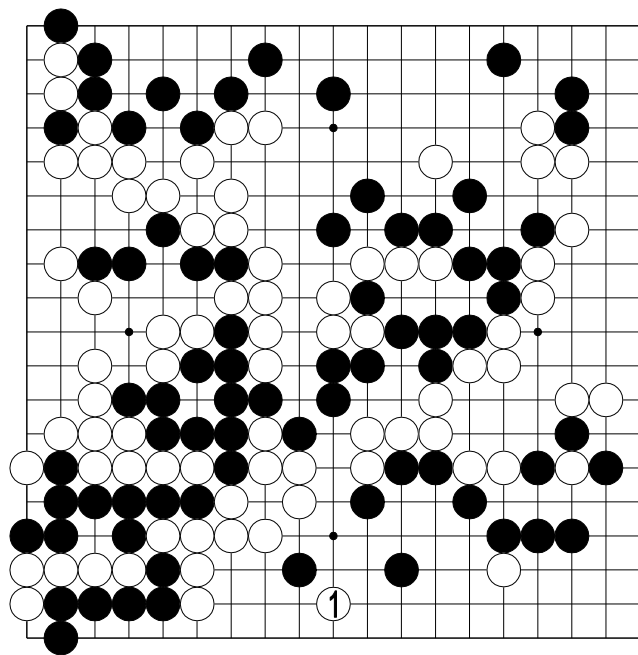
对白 148, 黑 149 绝对。

白 150、152 收官, 胜负将取决于官子。

黑 155, 大。



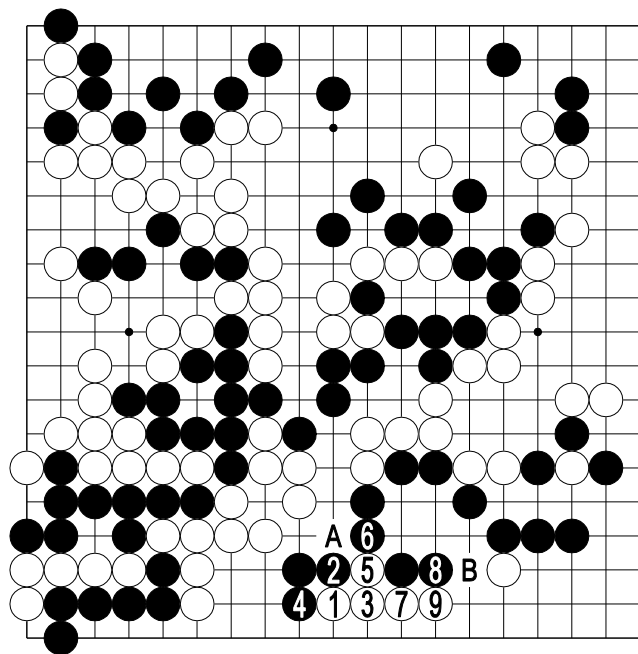
第 22 谱 (146-155)



1 图

1 图（官子）

下边，黑如不走 155 位。
白 1 点，是很大的官子。



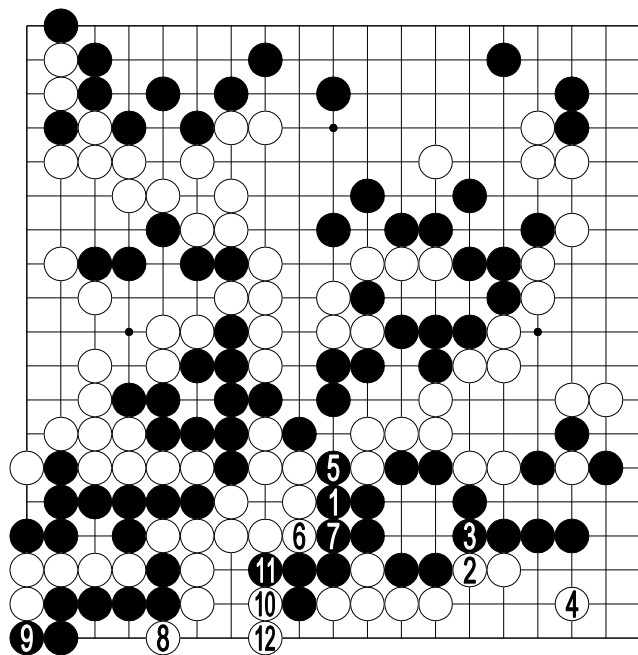
2图

2图（掏）

黑在2位应，白有3位长入的手段。

白这样一走，黑只好在4位隔断，白5、7、9爬，黑没有吃白的手段。

这是因为，A位的断点和B位的顶，白棋必得其一。

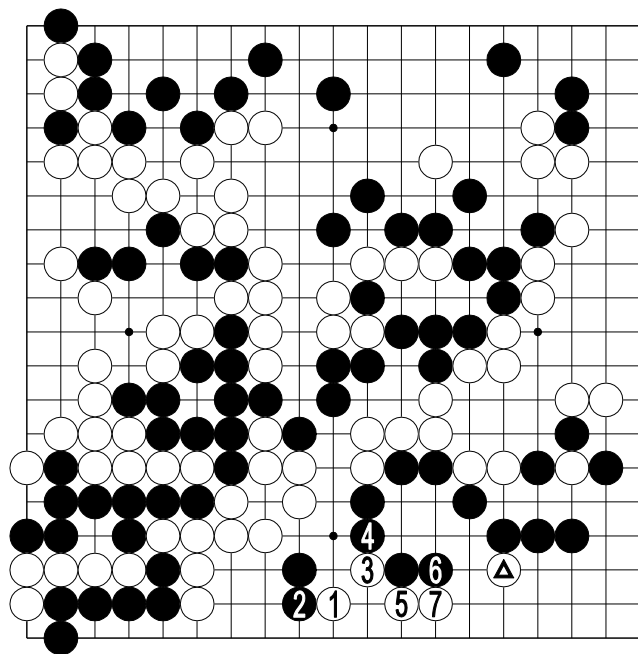


3 图

3 图（补断）

以后，黑在 1 位补断，白 2、4 可轻松地做活。

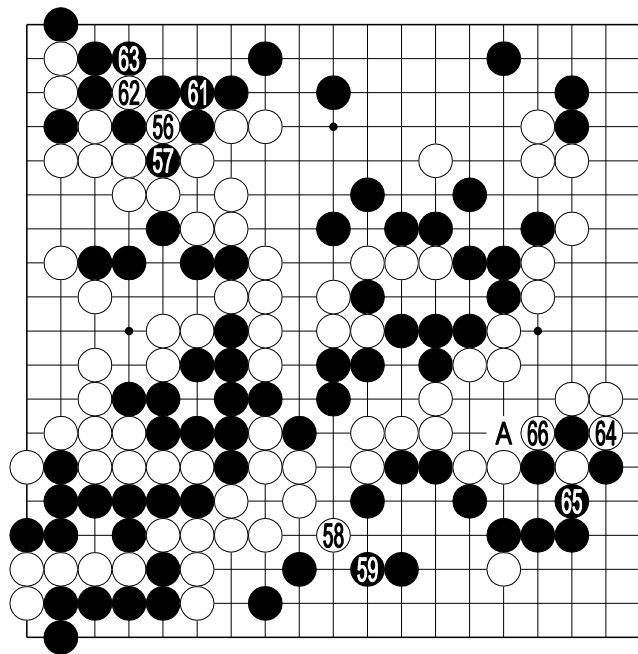
黑 5 切断，白 6 先手团一只眼，白 8 扳，白 10 夹，活了。白 12 之后，渡和做眼是见合。



4 图

4 图（同样）

白 1 点，黑如 2 位隔断，
白 3、5 以下，是同样的变化。
白△起着作用。



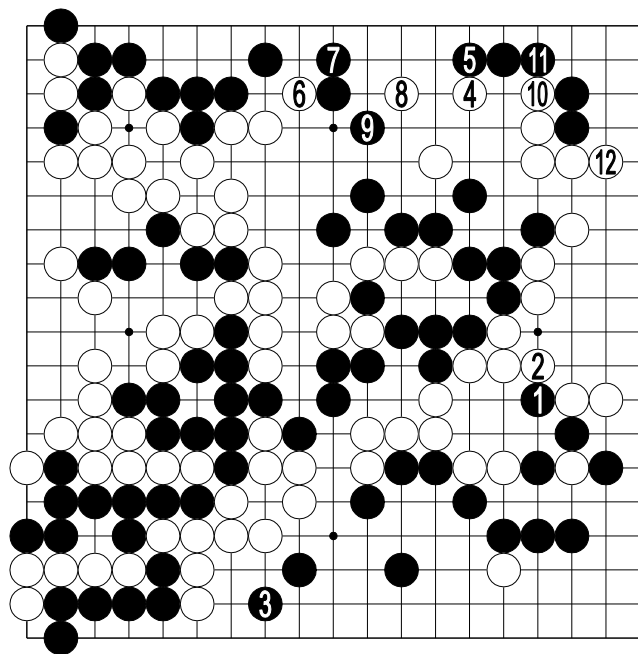
第 23 谱 (156-166)

60-56

第 23 谱 (156~166) 解说

白 156 以后的劫，黑打不赢。由于是细棋，这里凹进去，黑很难受。

白 164、166 之后，棋虽然细，却好像黑空不够。因为，黑 A 位断的劫，不足以抗争。

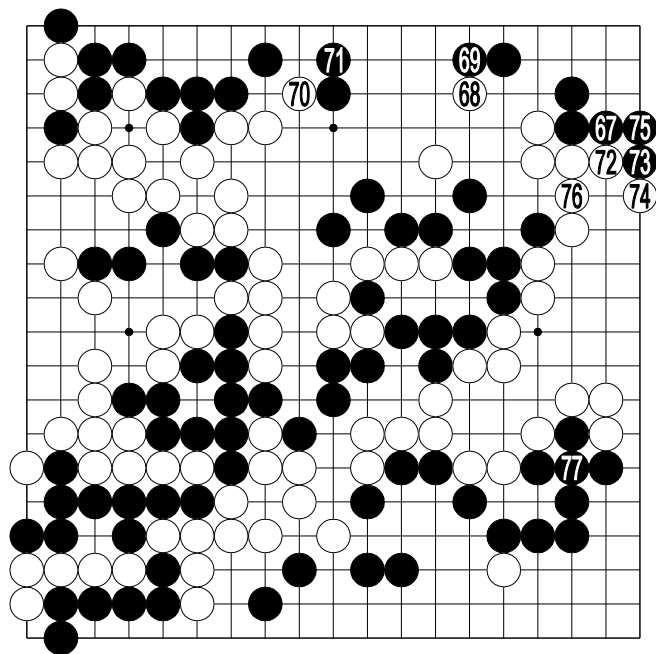


1 图

1 图（来不及）

走下边之前，黑虽有 1 位先扳的次序，但黑 3 不得不走。

白 4，大。黑 5 长，白下在 6、8 位。白 10 之后，白 12 下立是先手。因要贴目（贴 5 目），黑空仍然赶不上。

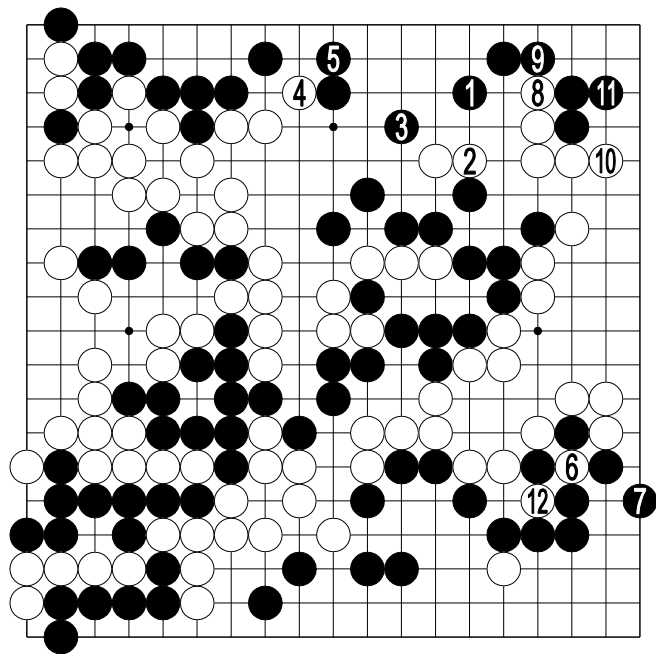


第 24 谱 (167-177)

第 24 谱 (167~177) 解说

黑 167 在 168 位尖，可能大一些。

但是，黑 177 粘是至急之处。即使黑 167 在 168 位尖，也挽回不了劣势。



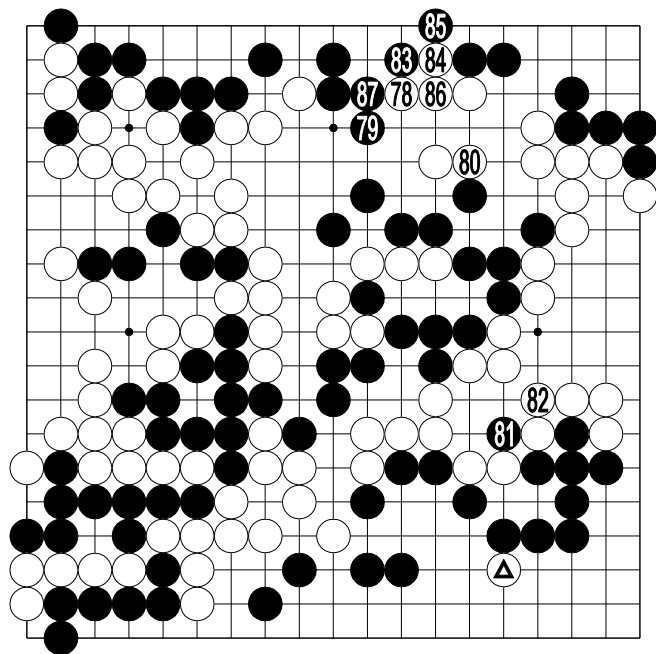
1 图

1 图（尖）

黑 1 尖，白 2 应，黑 3 围空。但是，白 4 之后，白在 6 位提劫，黑就只得在 7 位虎。

白 8、10 之后，再在 12 位提，黑空仍然不够。

行棋至此，已不是收官手段的问题，而是形势不行了。



第 25 谱 (178-187)

第 25 谱 (178~187) 解说

在吃右下角白△时，黑已扳回了形势。但中盘即将结束时直至终盘，黑犯了点小错误，好不容易挽回的形势，又付之东流。

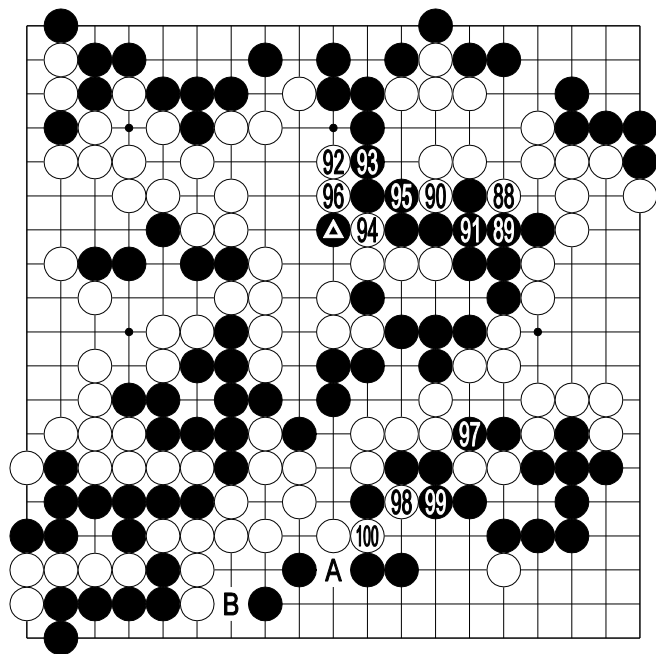
黑 181 断了之后，在 A 位吃，有 8 目的价值。上边黑 183 渡之手的价值，与此相匹敌。

第 26 谱 (188~200) 解说

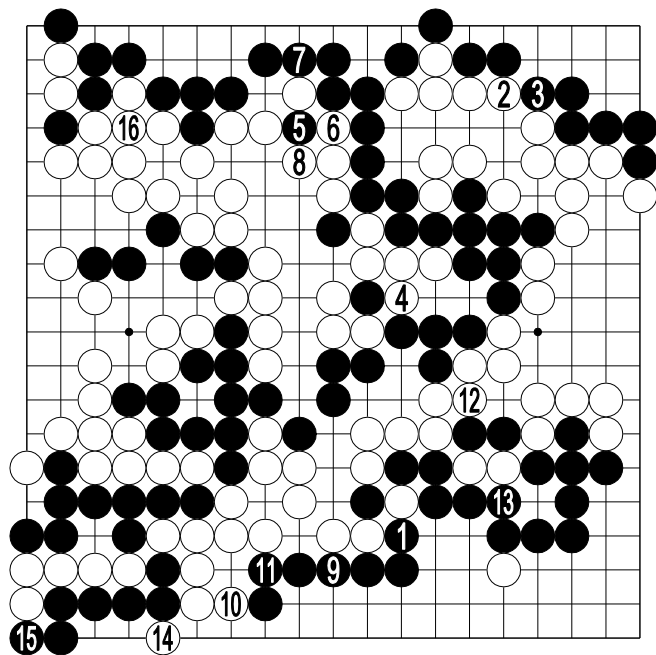
白走 188 位，黑必须在 189 位应。

白 190 至 196，吃住了黑▲一子。黑也因此得到了 197 位的吃，互有得失。

已经没留下什么大官子了。下边白 A 的冲和白 B 的顶，是现阶段最大的官子。



第 26 谱 (188-200)



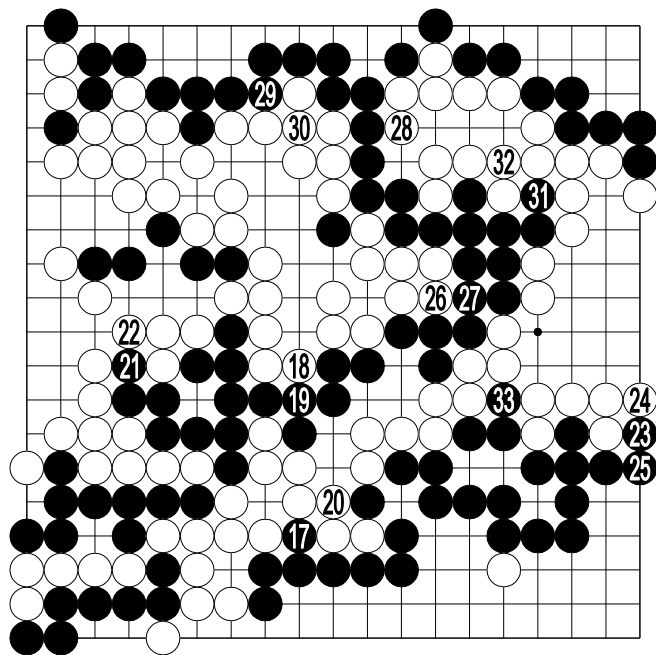
第 27 谱 (201-216)

第 27 谱 (201~216) 解说

结果，黑得到了 209 位的官子，，但胜负早已定了。

白 214 扳，黑 215，不得已。这里的紧气吃，黑空仅 10 目。

从左下角开始的战斗，是本局的重点。



第 28 谱 (217-233)

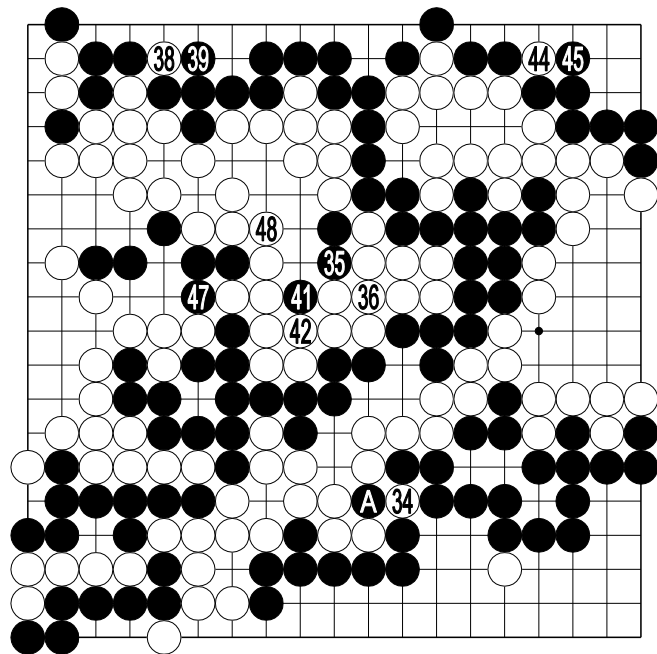
第 28 谱 (217~233) 解说

本局，左下角产生了新型。优劣姑且不论，这个新型，打破了定论，确实是具有划时期的意义的白棋的尝试。

中途，还有过不少波折，但新型的结果，导致了不利于黑棋的局面。

第 29 谱 (234~249) 解说

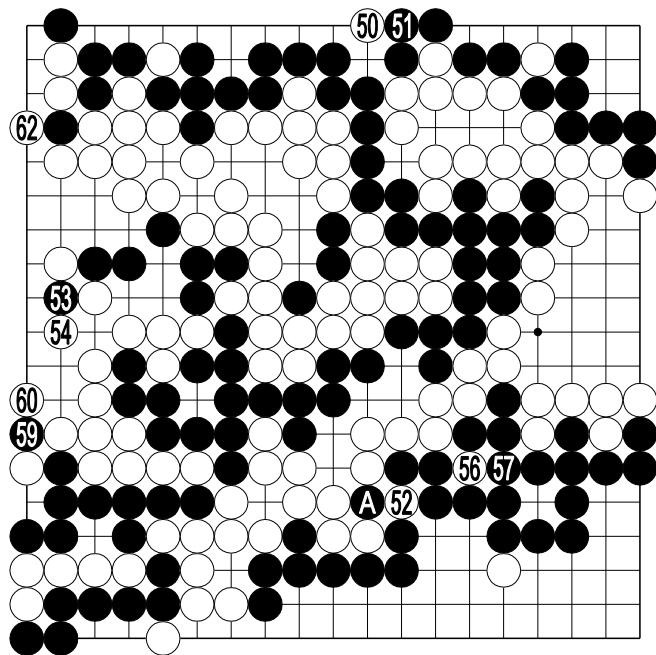
进入中盘以后，从左边的打入开始，难关不断。在白保持着优势时，战场转移到了下边，进行着时进时退的战斗。但是，趁白稍一疏忽，黑便吃了右下角的一子白棋，眼睁睁地看着形势出现逆转的征兆。



第 29 谱 (234~249)
 37 40 43 46 49 ko at A

第 30 谱 (250~262) 解说

正如大家所见，以后白经过漂亮的、执拗的追击，终于在终局前，赶上了疲惫的黑棋。这局棋，几乎没有布局阶段，是一场激烈的攻防战。

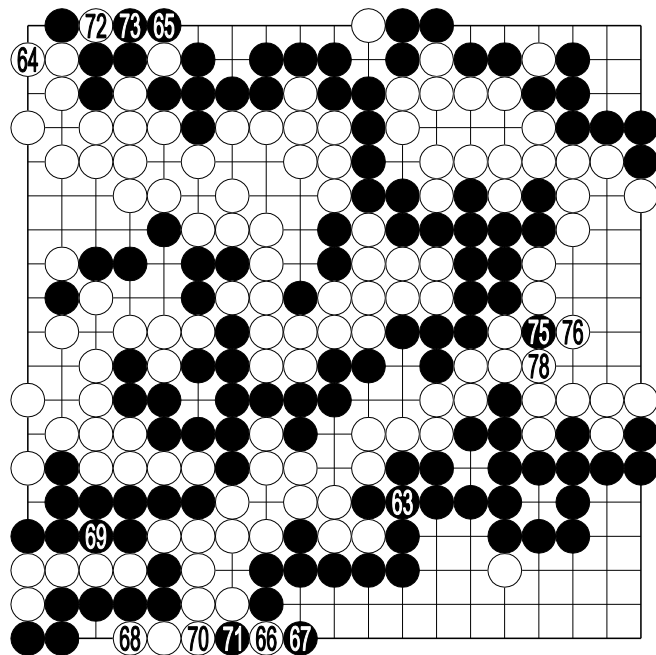


第 30 谱 (250-262)

55 58 61 ko at A

第 31 谱 (263~279) 解说

279 手完
白胜 2 目



第 31 谱 (263~279)
74 77 ko at 66 79=66