

圍棋教室

(八)

專業棋手的感覺

坂田榮男 著

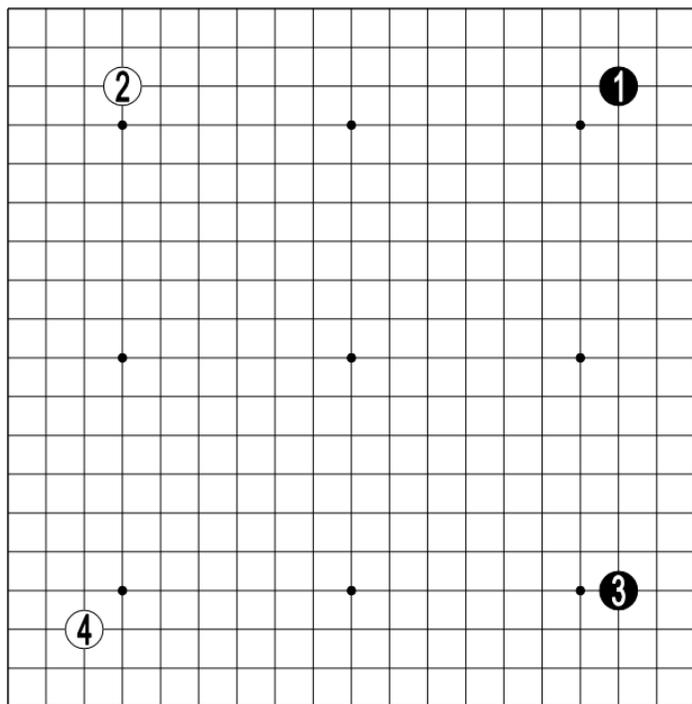
前 言

○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 (1-4)

第2期十段戰

黑 九 段 藤澤秀行

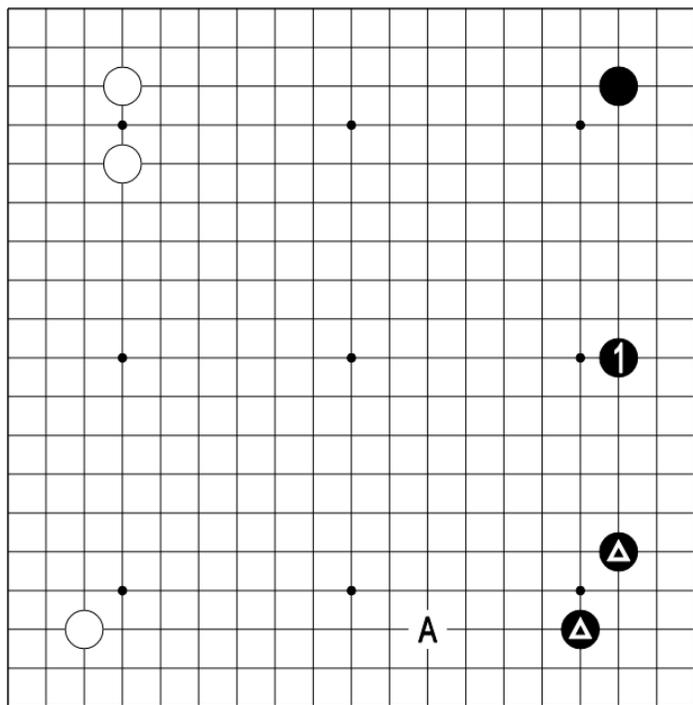
白 本因坊 坂田榮壽

佈局篇

第1谱 (1~4) 解说

黑1、白4同占三三的布局较为少见。

昭和38年下这一局棋，三三的布局已广为流行。

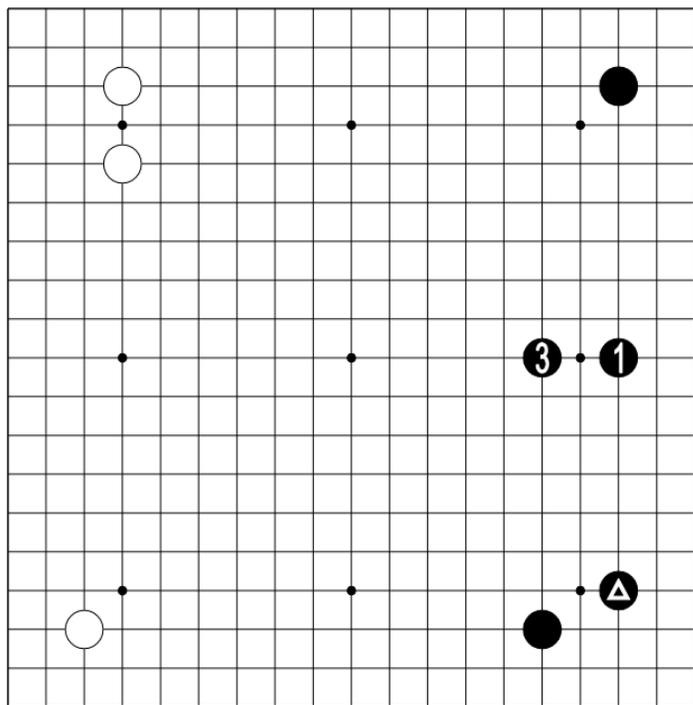


1图

1图（方向错误）

如果右下角的缔是如黑▲的配置，黑1的展开就不是好点。这种型，黑棋的展开应在A位的方向。

黑1之后形成的右边的构图，过于平板化。

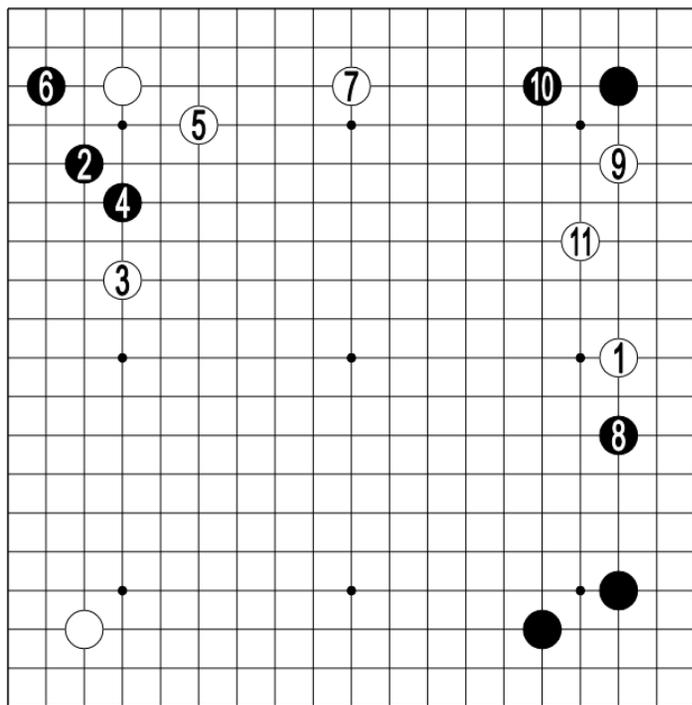


2图

2图（立体感）

正如第 2 谱的下法，黑可以指望形成黑 1 展开后，再 3 位跳起的立体感布局。

可以说，在布局开始之际，黑选择内侧黑▲小目时，就设想过这些图形。



3图

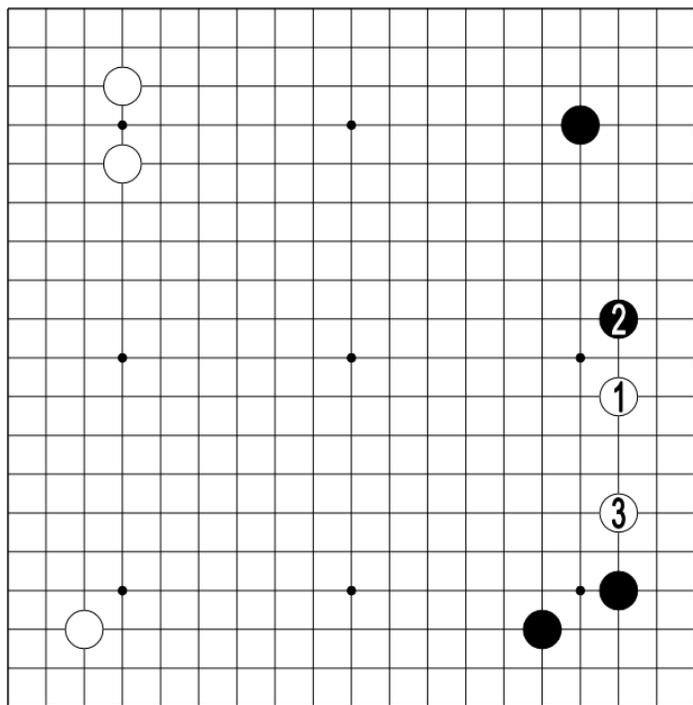
3图（小块棋）

白棋也可考虑下在1位，在右边黑的好点分投。

但必须意识到，黑必然会在左上角2位挂。

白3以下是最普通的定式。黑8逼，恰到好处。白9之后，白11补，告一段落。在局面的推移中，没什么特别的地方。

这种布局，黑白分散在各处，显然是小块棋的格局。

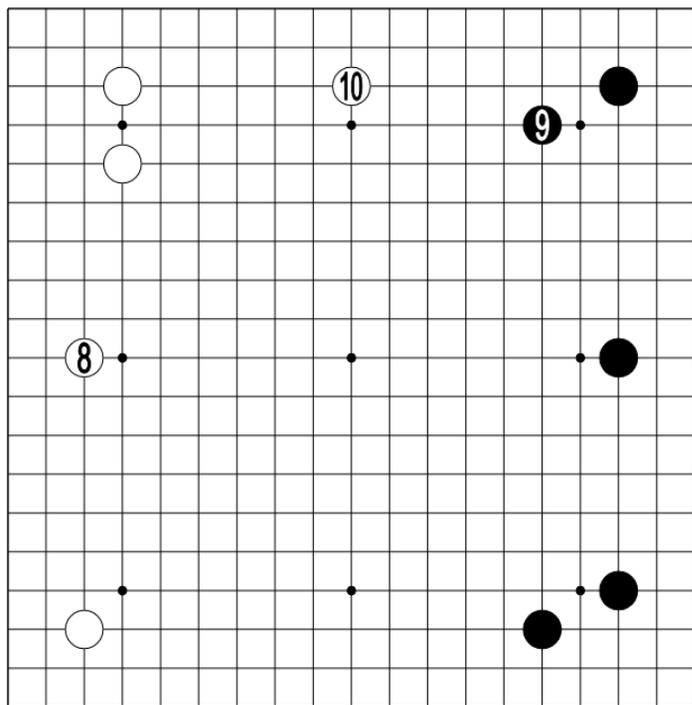


5图

5图（可以分投）

如果右上角的黑棋在星位，白1的分投是可以考虑的。

因为，即使黑在2位逼，右上角还有不少可乘之隙，黑不好补。请比较一下两个图的差别。

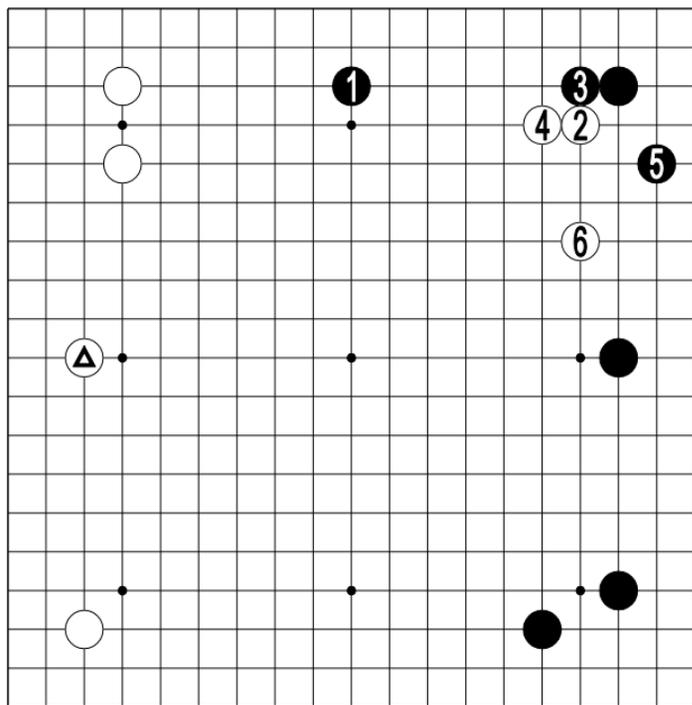


第3谱 (8-10)

第3谱 (8~10) 解说

白8战局左边。从左上角白棋的缔来考虑，这一手应在10位的方向。

白之所以要先走8位，是基于这样的想法：待黑9飞后，白再在10位开拆，白得到两翼展开型可以满足。黑9不会妨碍白10的展开。



1图

1图（难受之点）

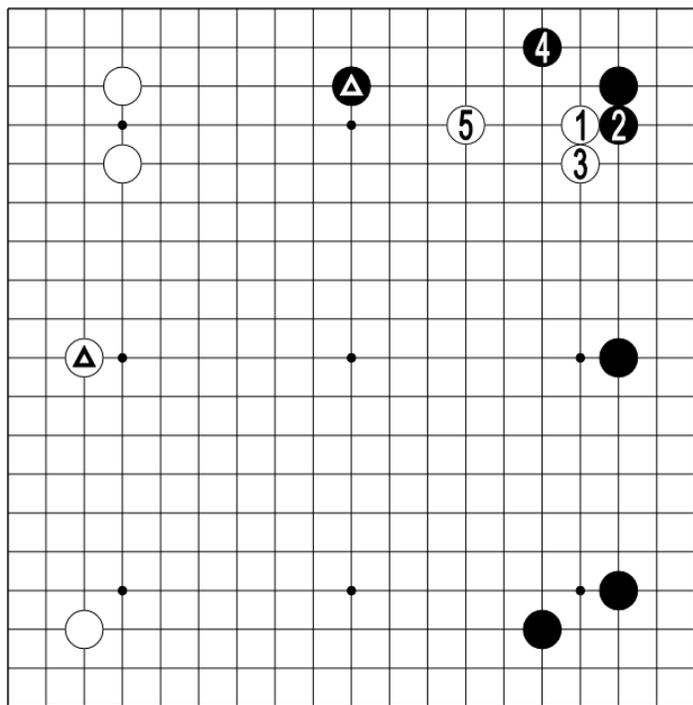
白走△位时，黑不原让白形成两翼展开形，而先在1位，怎么样呢？

白可以马上在2位肩冲。

从三三向左右展开的这种型，肩冲往往是令对方难受之点。

黑3至白6是定式。这样一来，黑棋的整体配置处于低位，而特意先在边上开拆的黑1，也显得位置不当了。

因此，黑不能先走1位。



2图

2图（同样）

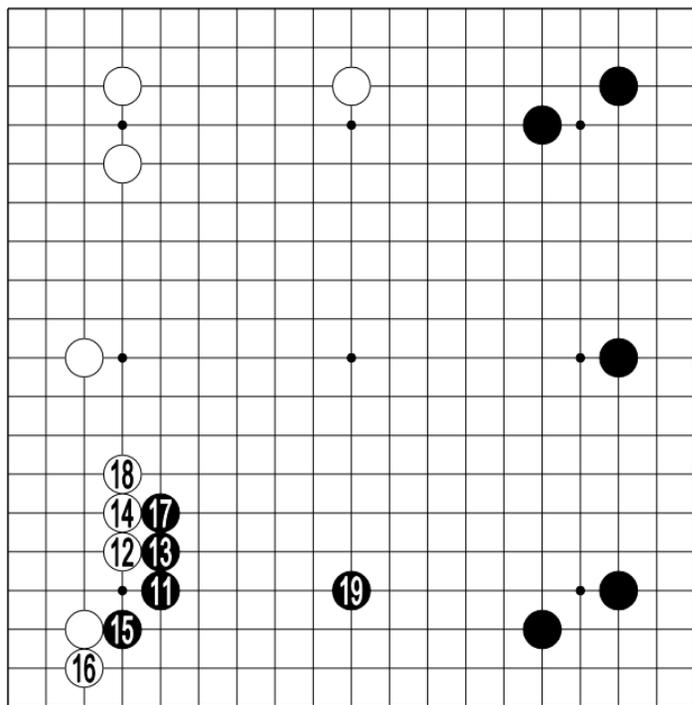
白1肩冲时，黑在这边2位长，并不能使势态好转。

至白5，定式的方向正好相反。不可否认，黑仍然处于低位。黑▲同样显得位置不当。

总之，白△在左边展开，黑难于在▲位着子，这是白△时算计好了的。

谱着黑9时，也清楚这些变化。

黑9有下一手向10位展开的意图，不过白当然要先下在10位。



第4谱 (11-19)

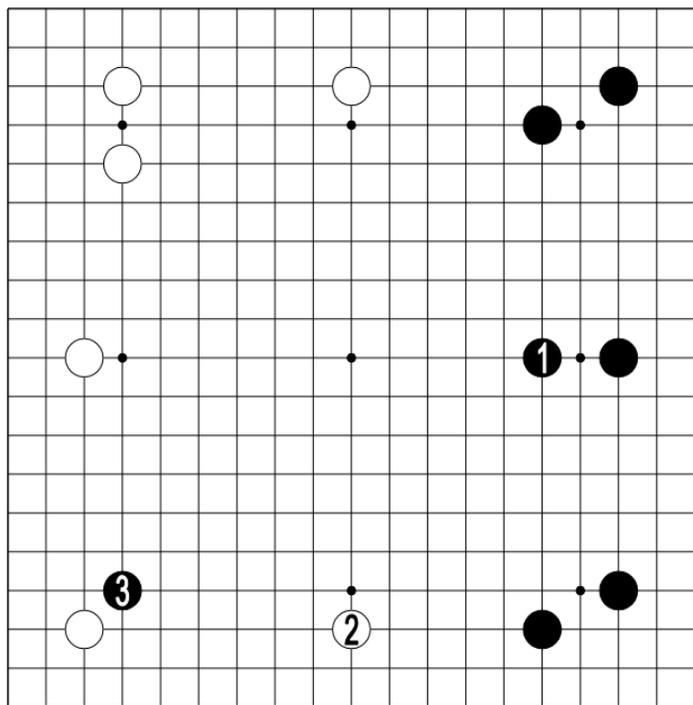
第4谱 (11~19) 解说

黑11之手投向何处，是布局阶段的一个分歧点。

有很多着点可以考虑。如谱黑11至17的下法，是“横下一条心”的手法。

因为，到白18为止，黑将实利给了白棋，是必须承认的事实。

黑19展开，等待白棋的侵入。



1图

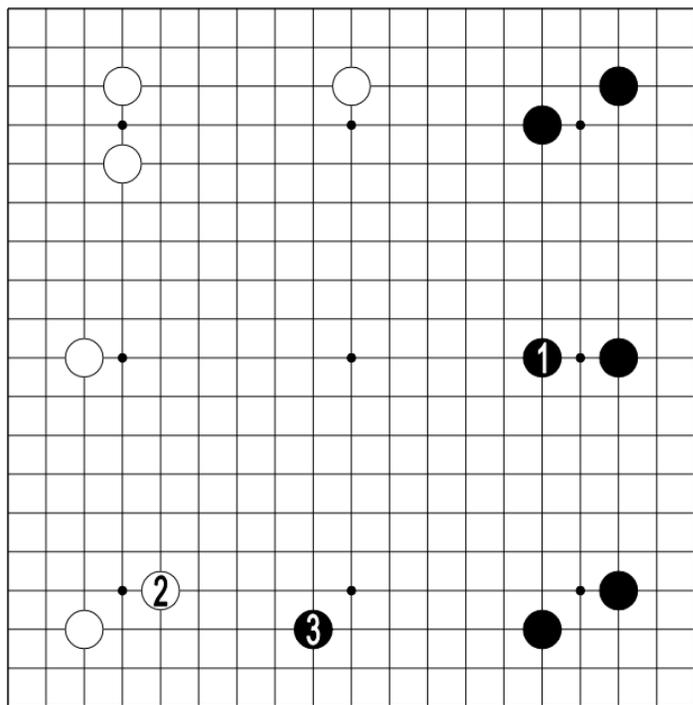
1图（阵形）

之所以说谱着黑11是一个分歧点，是因为黑还可以考虑下在本图1位的布局。

黑走1位，虽然空向一边倒，却不失为一个强有力的阵形。当然，右边并不全是黑棋的空，但白棋将很不好选择侵消的手段。

对于白的打入，黑视当时的具体情况行棋，可考虑尽力围歼。这倒有可能是充分可下的构图。

假若白在2位一带展开，黑就在3位肩冲。现在，这一点成了白棋的难受之点，所以白难以下在2位。



2图

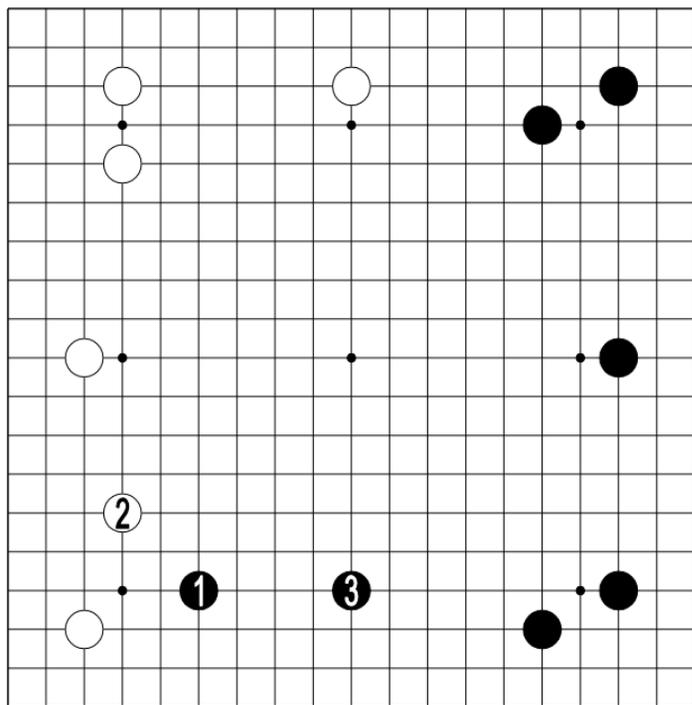
2图（庞大）

白想在下边展开，必须先走白2，但这样一来，黑就得到3位拆。

黑以右边为基础，形成了庞大的模样。从何处入侵，成了今后白棋的课题。

作为布局的一种，本图是有力的，但决不能因此而认为，本图优于黑在谱中的选择。

选择哪种布局，要根据各人的棋风来定，这是一件复杂的事。



3图

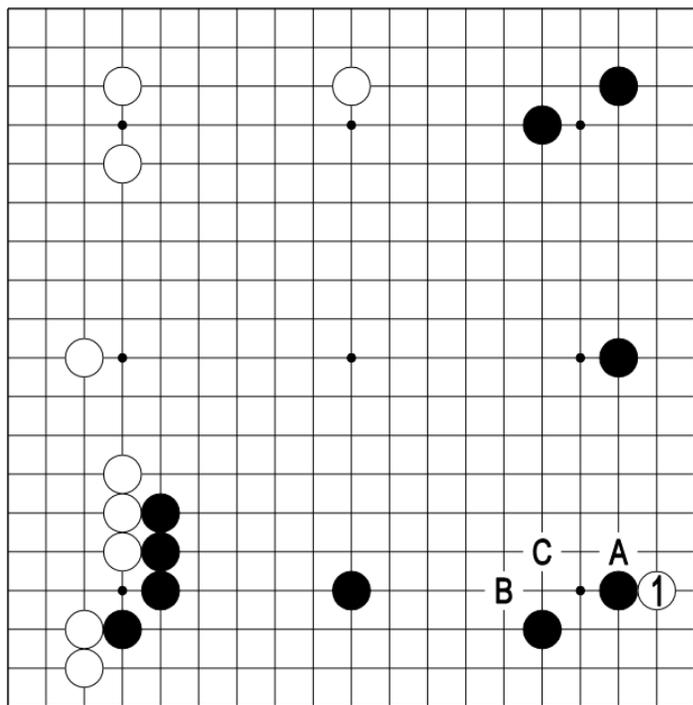
3图（棋不走定）

另外，还有黑1大飞挂，待白2飞后，黑3开拆的布局。

总之，黑的大模样是作战的基础，黑不把左下角的棋走定，是避免先遭受实际损失，为以后的变化留余地。

但从另一方面来看，也因为棋没走定，给对方留下了可乘之机。

是让出实利得厚势，还是不顾味薄留余地，这是一个复杂的问题，不想过早下结论。



4图

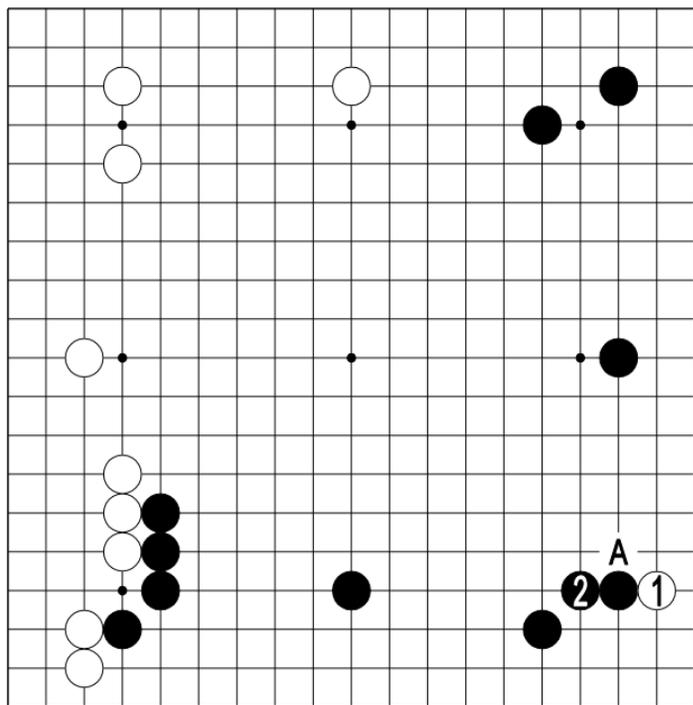
4图（手法）

局面发展到白棋破黑模样的时候了。黑阵犹如深谷，白棋必须慎之又慎。

白1碰，是试应手的手法。这一手，实战中经常采用，但在目前的局面下怎么样呢？

除白1之外，还可考虑白A碰、白B肩冲、白C镇等手法。但是，一旦黑先在C位补，白就将丧失这一切机会。

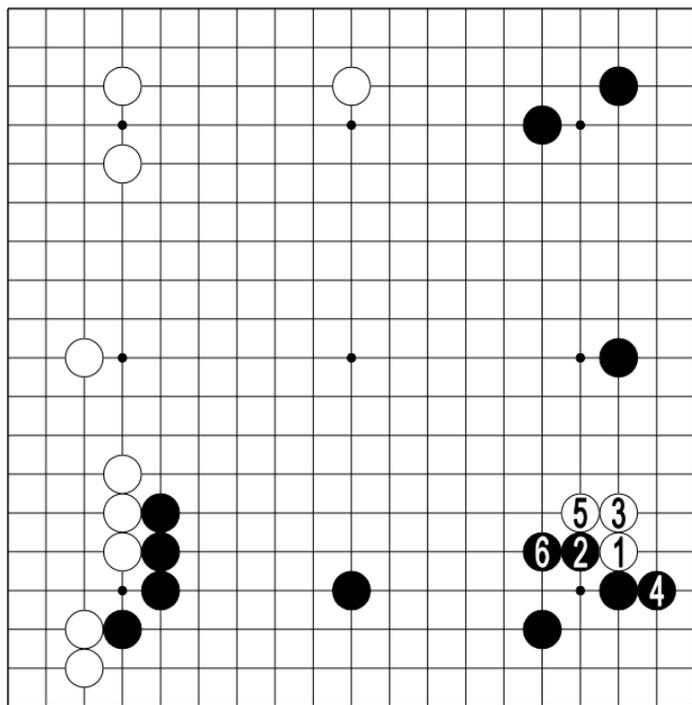
现在开始行动，正是时机。



5图

5图（下碰）

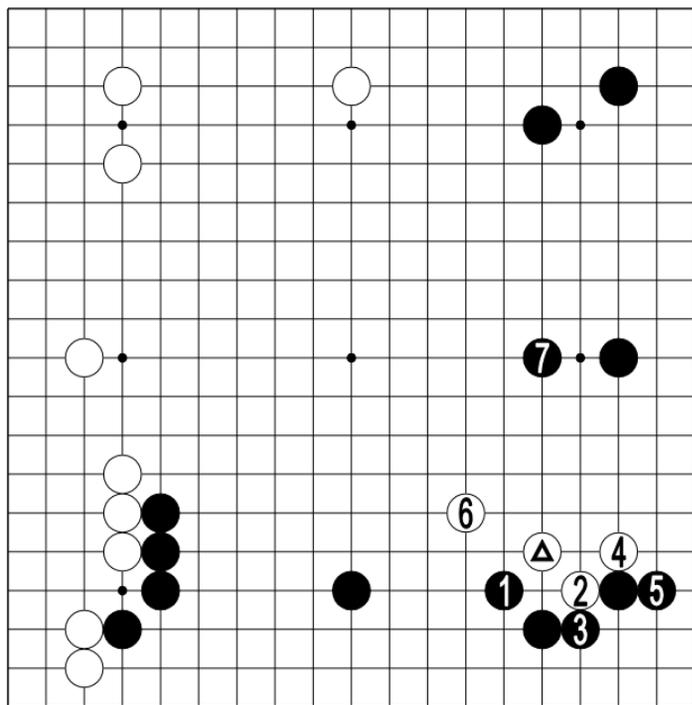
白如1位碰，黑不论走2位还是A位，均可在外侧走厚，白不好。中腹的问题才是大局，白1欠妥。



6图

6图（侧碰）

白1的侧碰一度流行过。但是，至黑6，下边的黑空扩大，而白棋形重。



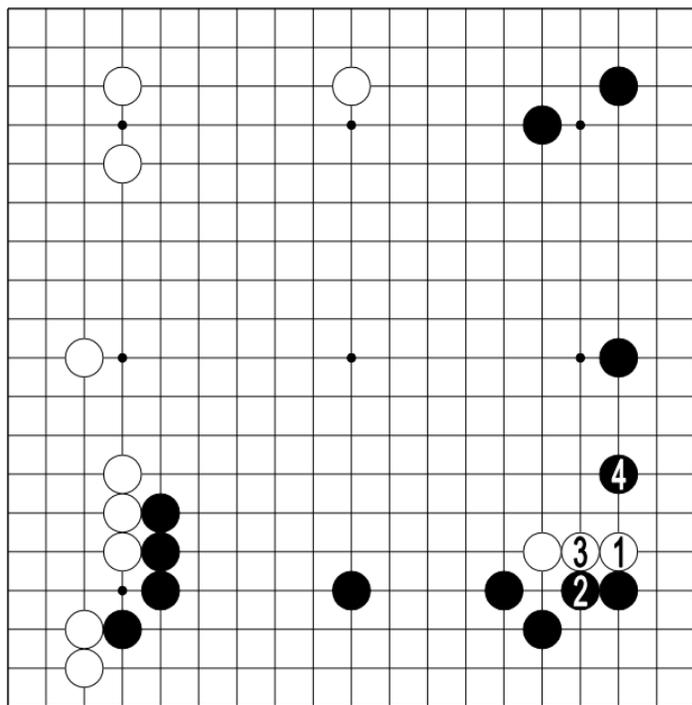
1图

1图（不好）

白△镇，黑如1位尖，白2、4之后，在6位飞出，是消空的一法。

在任何情况下，都必须把每一局部看作整体的一环。

本局，黑7跳后，白的形显得没有意义了，这种下法不太好。

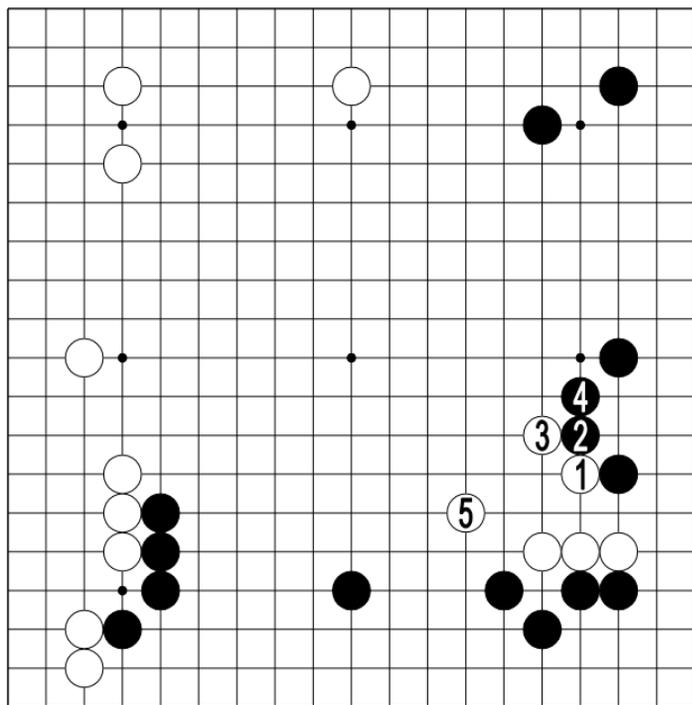


3图

3图（棒）

白1靠的手法，似乎是正着。但黑2是强手。

白3接，黑4攻，白成了一条棒，尽管不会遭到特别严厉的攻击，却有稍重之感。

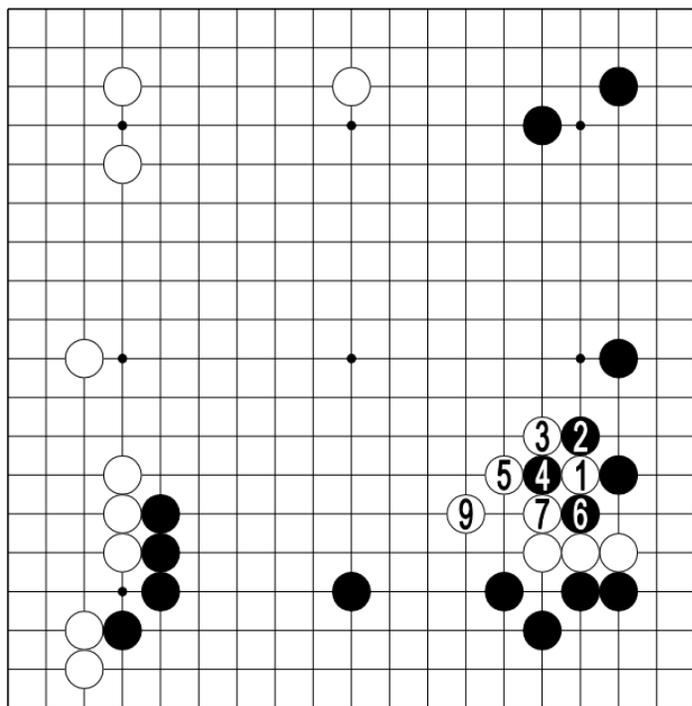


4图

4图（好处理）

白虽成了一条棒，但有常用的1、3连扳的手段，比较容易处理好。

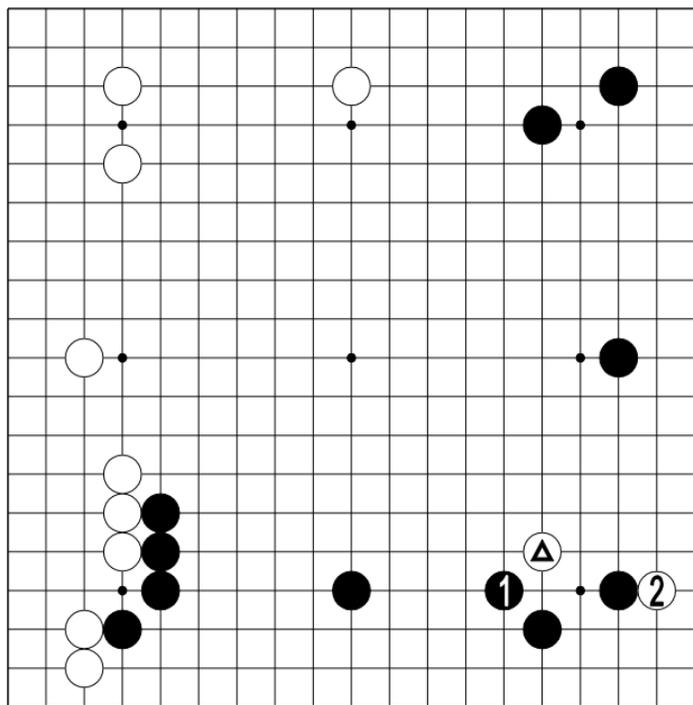
至白5，黑的右边加固了，也没什么不满。



5图（愚形）

黑不能在4位打。白5、7反打，黑8粘，黑成愚形。白9虎，棋形生动。

5图
8-1

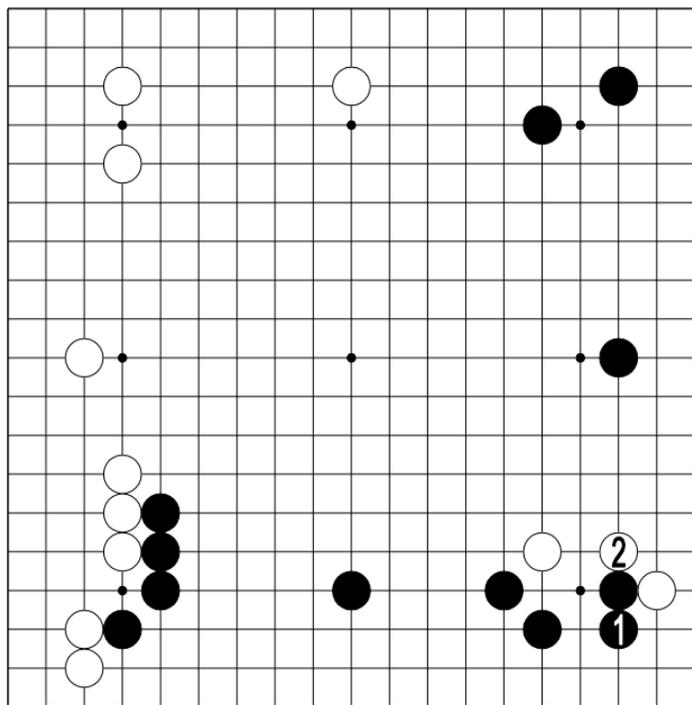


6图

6图（要点）

黑 1 尖时，白有马上转向 2 位靠的手法。这一手是打算随黑的应手而变化，不露痕迹地考虑着与白△的关联。

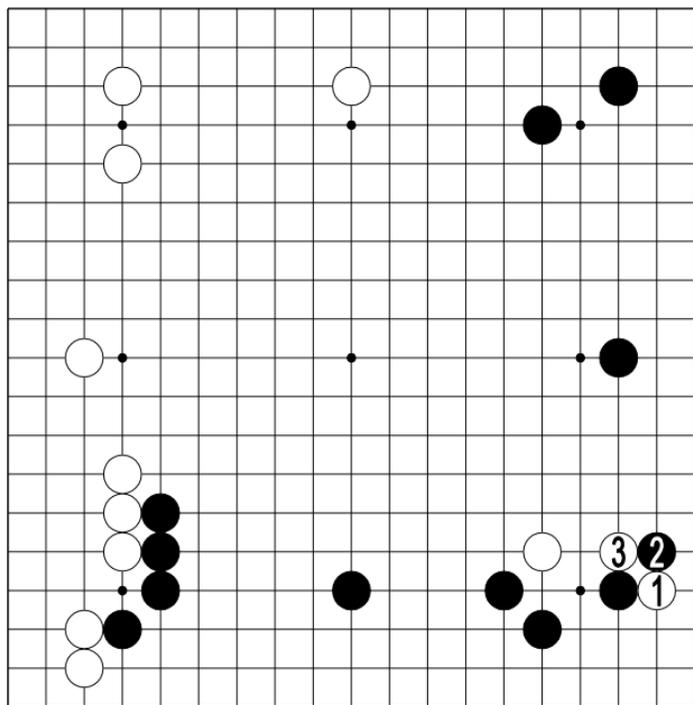
当然，这只是局部的手筋，不是全局的要点。



7图

7图（被利）

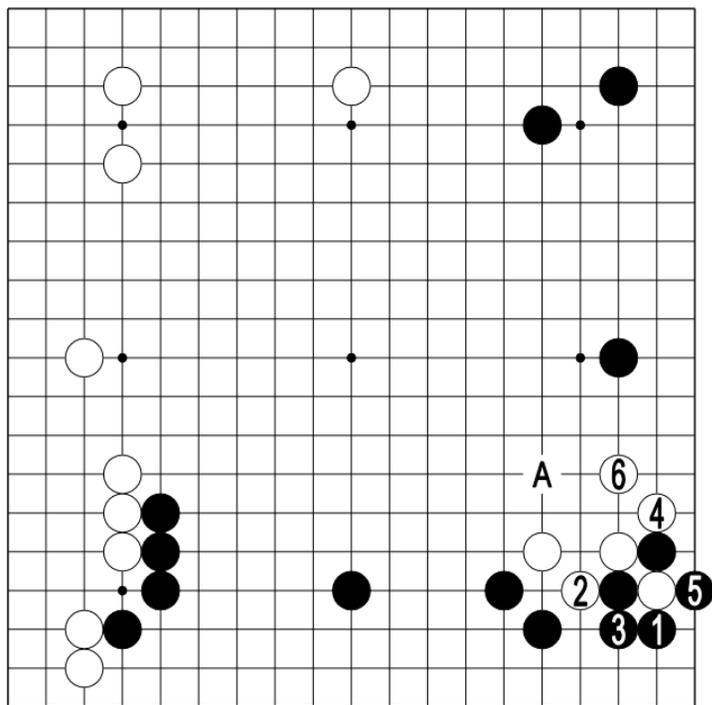
黑1老实地退，白2扳起，黑空凹进去了许多。就是说，黑棋被利了。



8图

8图（扭断）

白1靠时，黑2外扳，
 白有3位扭断的手法。
 这种形比较好处理。

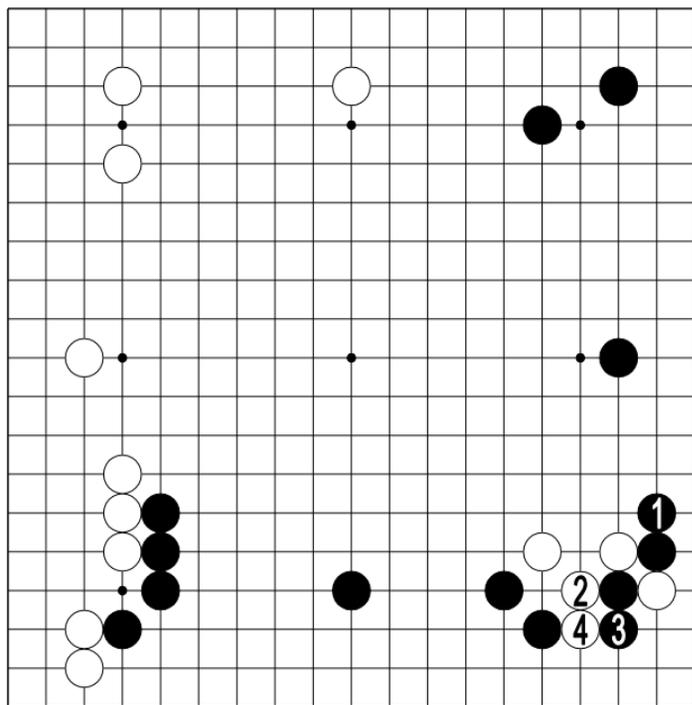


9图

9图（安定）

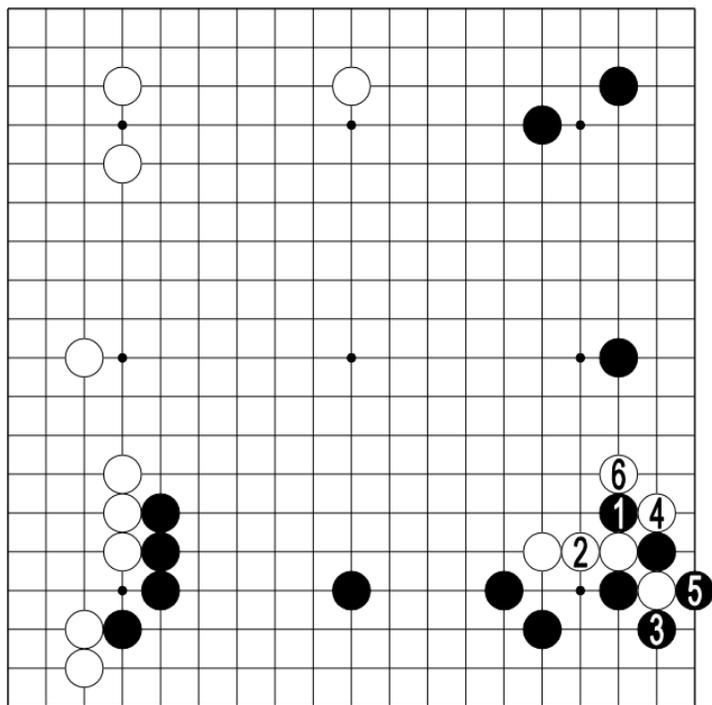
接下来，黑如1位打，白即得2、4位打之利。

只要有这两手，白就好办了。白6补，白形基本安定。白6之着还可考虑在A位跳，不用拘泥于白2、4两手已先手得了便宜。



10图

10图（无理）
 黑1长，无理。
 白2、4顺势冲出，黑棋
 难受。

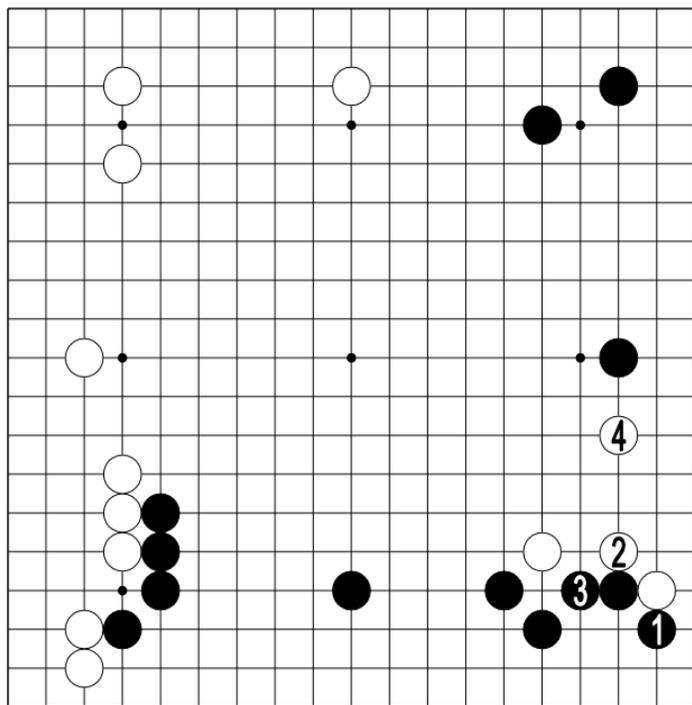


11 图

11 图（征子）

黑 1 打、3 吃的手段。要看征子的情况。

白 6 征吃，征子对白有利。因此，白可以在 2 位接。



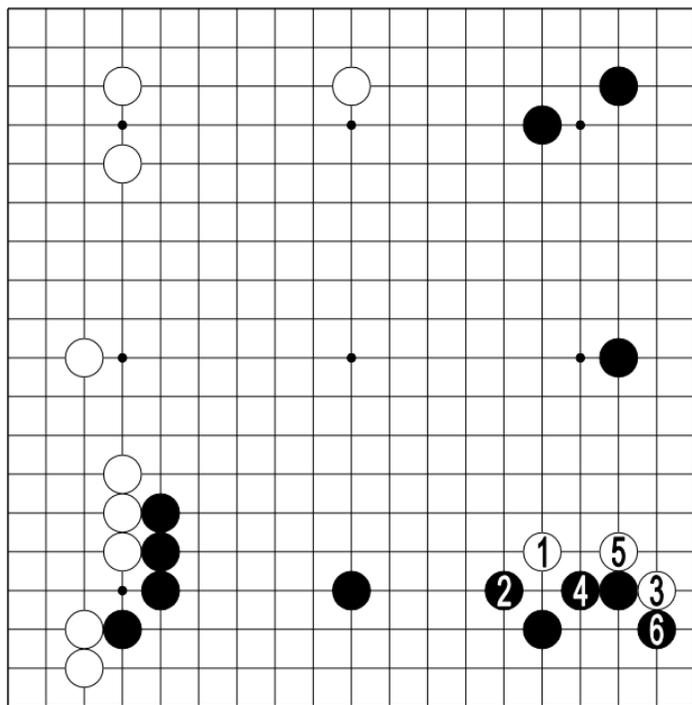
12图

12图（内扳）

黑1内扳，白该怎样应？

白2扳，之后4位拆。

实际上，这样白重，白不能这样走。



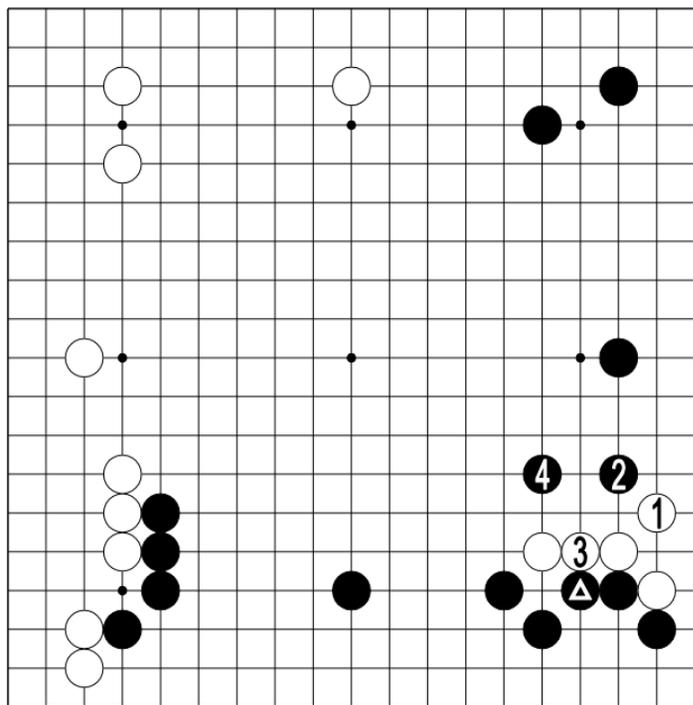
13图

13图（改变次序）

改变一下次序来考虑，白1、黑2的交换还可以，白3之后，黑有4位应的手段（这一手以后要讲）。

这时，白在5位扳，给人以很重的感觉。

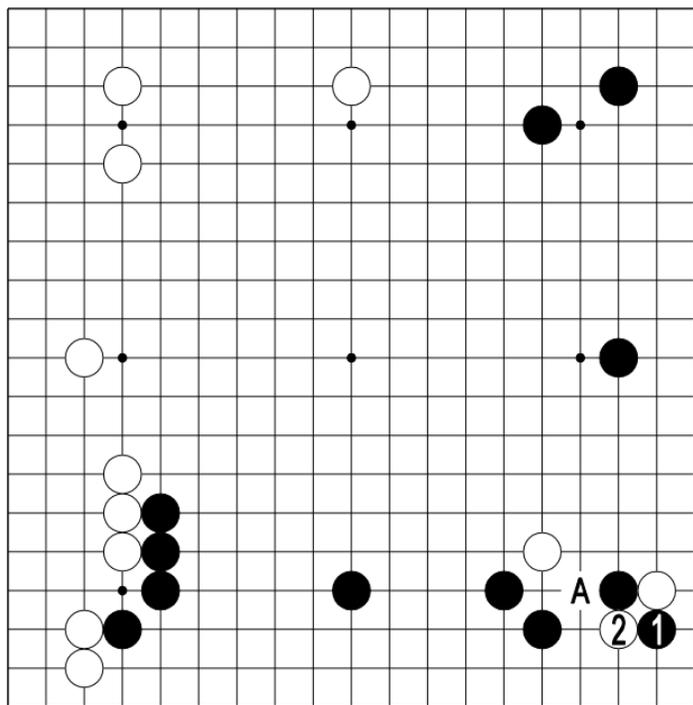
这是因为，4位的急所上已经有了黑子。



14 图

14 图（攻击）

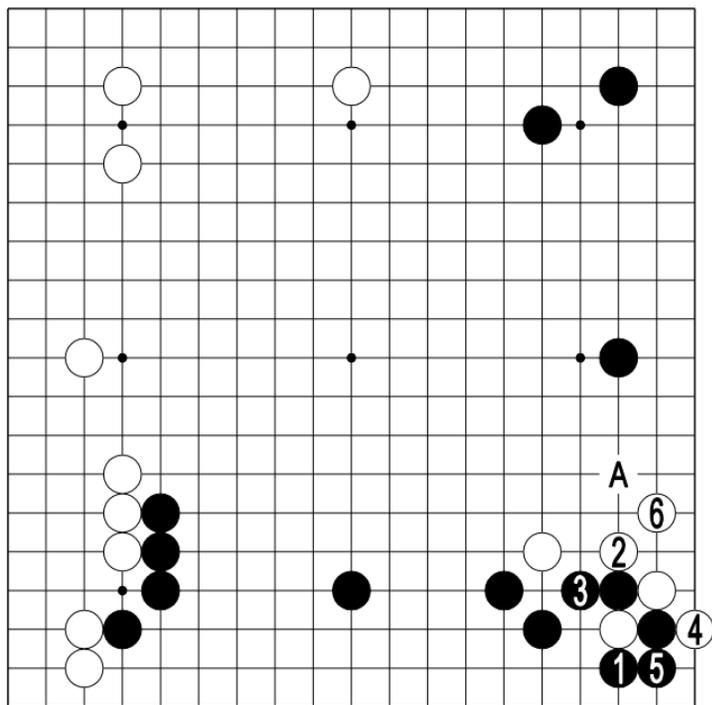
以后，假设白在 1 位虎，黑 2、4 攻击是好调兵遣。黑棋有了▲之子，就会演变成这种结果。从白棋方面来看，即使腾挪这块棋毫不费力，但黑 2、4 之着及以后的攻击毕竟会扩大上方的黑模样，这是很可怕的。



15 图

15 图（手筋）

黑 1 扳，白只有在 2 位断，才是腾挪的手筋。对于白棋，这是不让黑走到 A 位急所的对策。

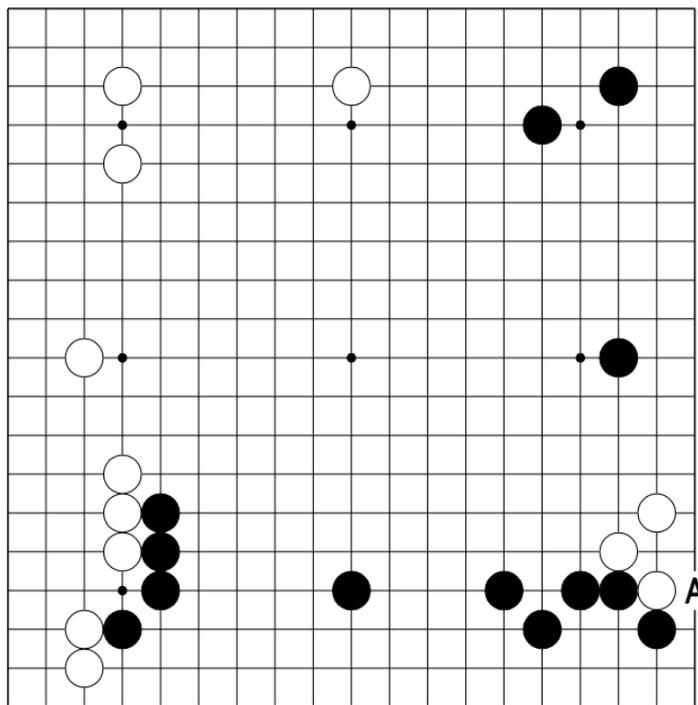


16 图

16 图（眼位）

黑 1 在角上打，白 2、4 打。

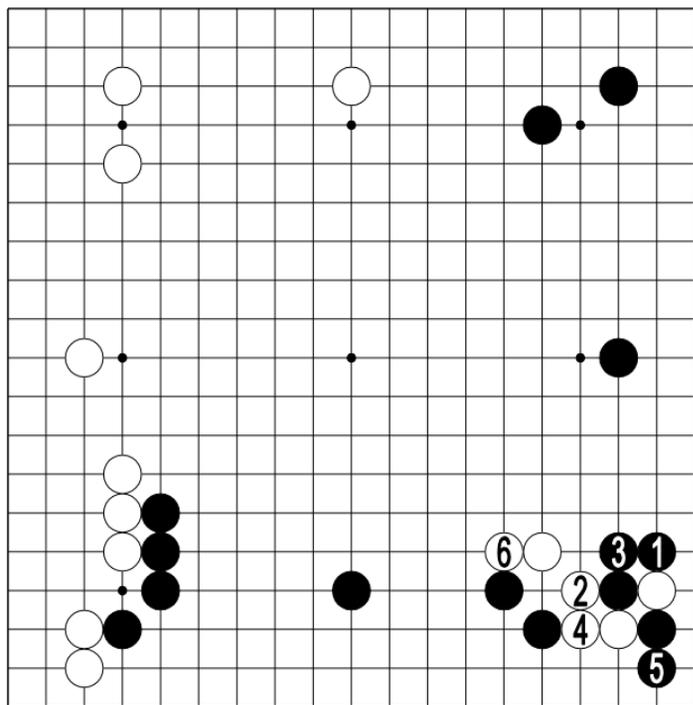
白 6 虎。尽管以后黑在 A 位攻击的手段令白难受，但有了白 4 的打，白也满足了。因为白在下边至少可以保证一只眼。



17图

17图（比较）

而与前述的失败图相比较就可看出。这种形白还留有黑A打的不安。眼形不全，决不是小问题。

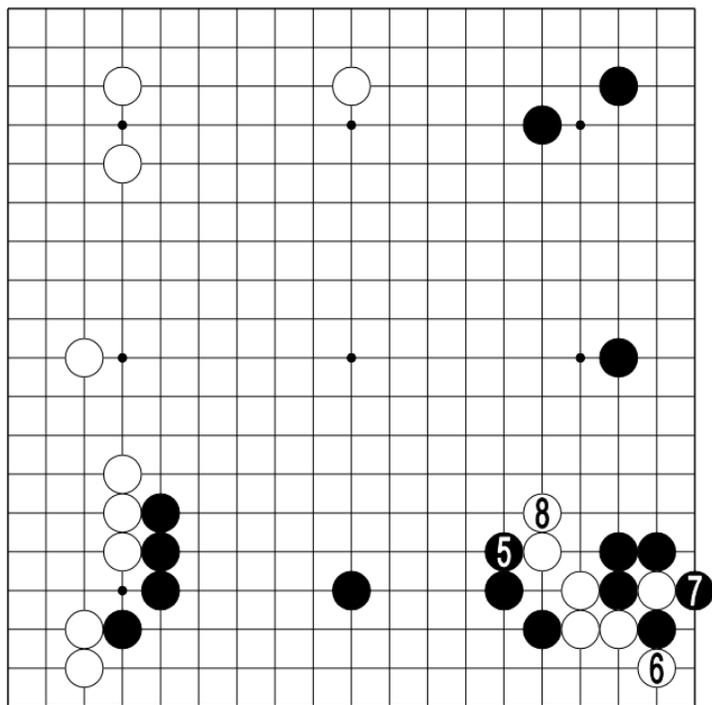


18图

18图（突破）

黑 1 如在外侧打，白 2 打、4 粘，突破黑空。

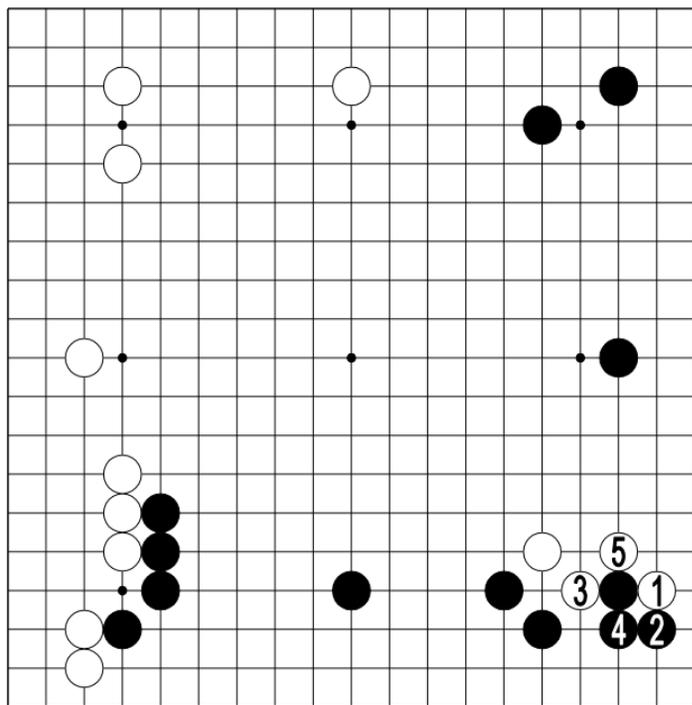
黑不原被白在 5 位打，因而在 5 位长。白 6 压，这块白棋很好处理。到何处去捞回被破空的损失，成了黑的课题。



19 图

19 图（眼形）

黑如先在 5 位挺，白就在 6 位打先手利。与前图不同，本图白下方有眼形。白 8 长，白棋并不难处理。

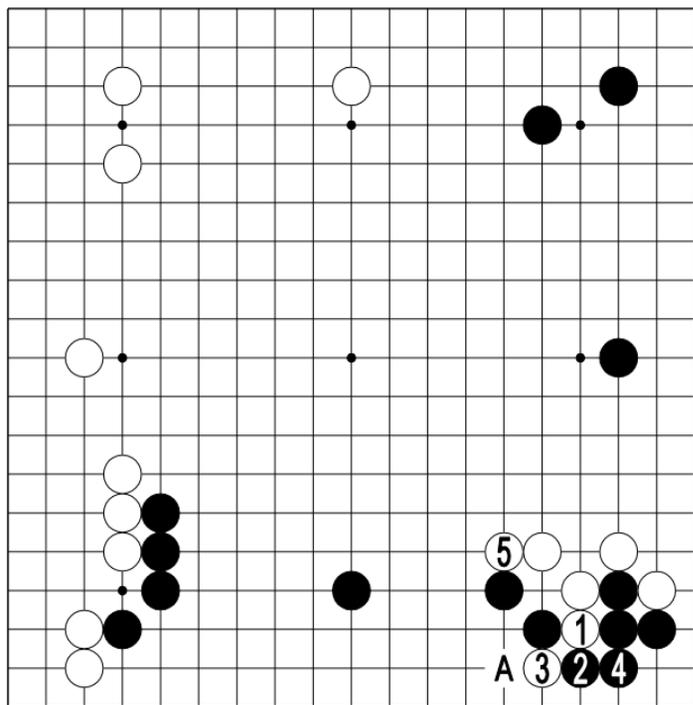


20 图

20 图（占便宜）

黑 2 扳时，白有 3 位尖顶的手段。黑如 4 位粘，白 5 挡，黑被白占去了便宜。

如果黑棋脱先……

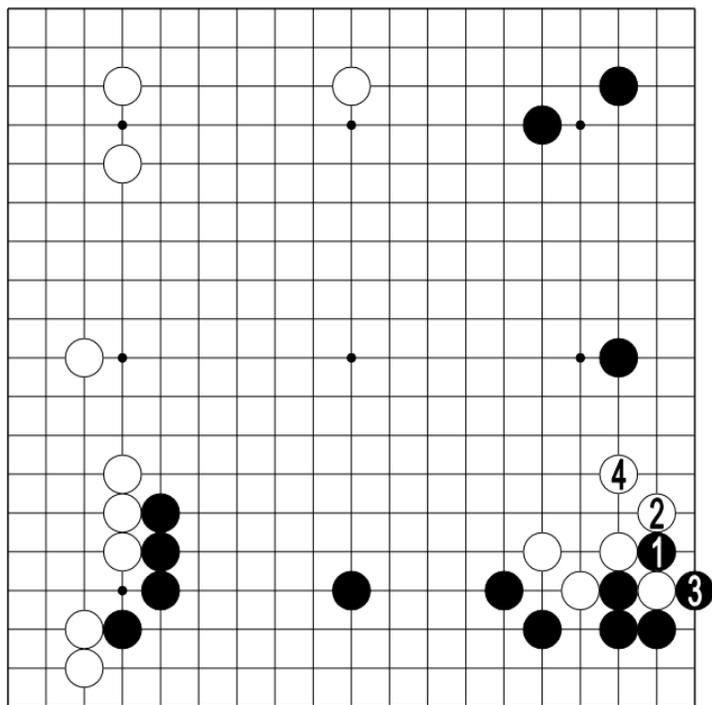


21 图

21 图（断）

白 1 冲、3 断，黑味很坏，
白棋容易处理。

白 3 断时，黑 4 当然不
可能在 A 位打。

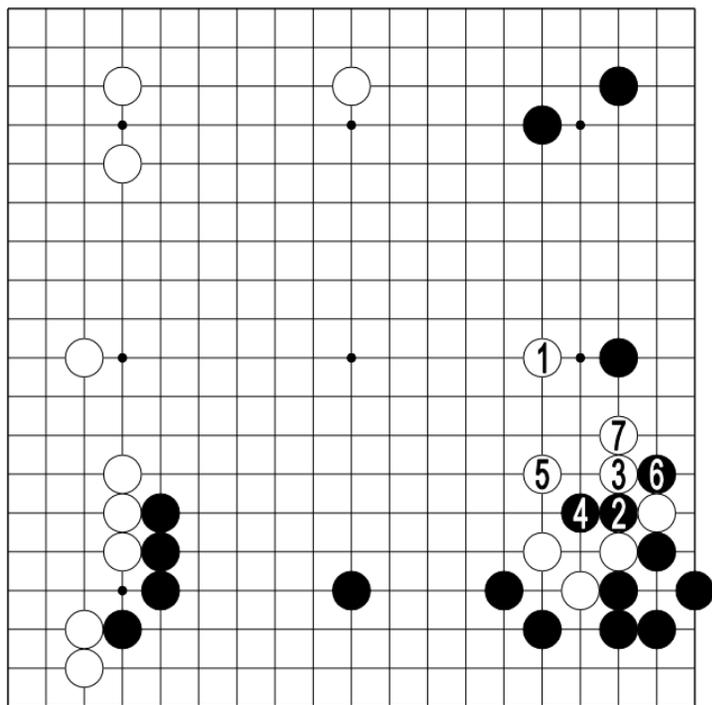


22图

22图（还原）

不愿形成前图，黑 1、3
吃，至白 4，还原成 9 图。

当然本图，白没有什么
不满。

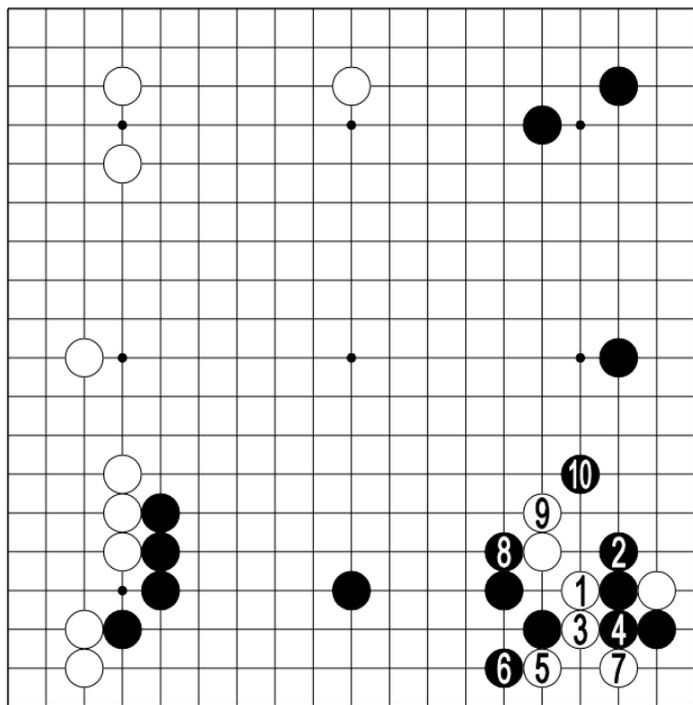


23 图

23 图（腾挪）

前图白 4，也可以考虑下在 1 位，轻松地腾挪。黑 2 断，白 3、5 腾挪。

黑棋也许还有其他的反击手段，并不能保证形成本图。总之，这是旨在腾挪的思考方法。



24 图

24 图（反击）

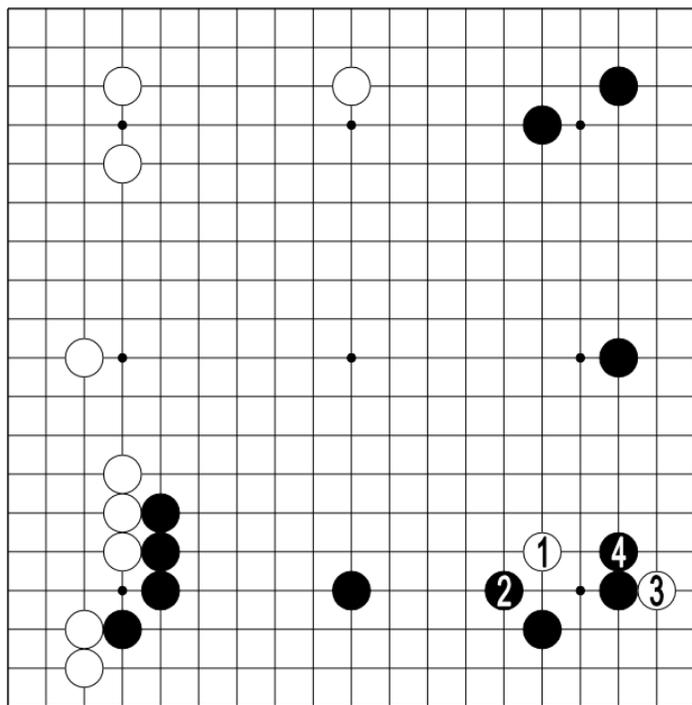
在这种局面下，白 1 尖顶时，黑有可能在 2 位长进行反击。

白马上在 3 位冲，再 5、7 扳、虎。黑 8、10 进行反击。

这样，白似乎也苦。

棋的变化，实在无法预测，何时会发展成何种事态，是不得而知的。

行棋要慎重，切忌自以为是。

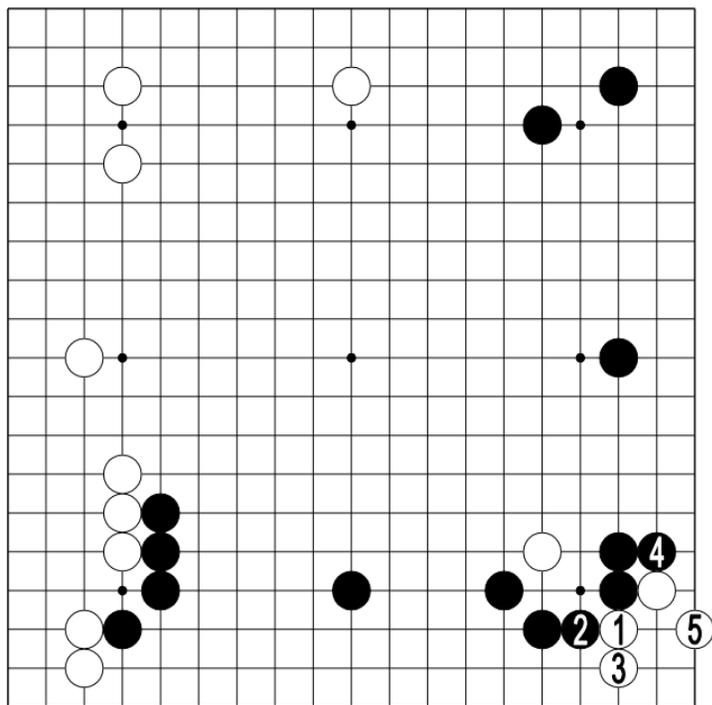


25图

25图（长）

白3碰时，黑有4位长的反抗手段。

这里不可能叙述得过于细，但一些主要手段还是应当记住，请耐心看下去——

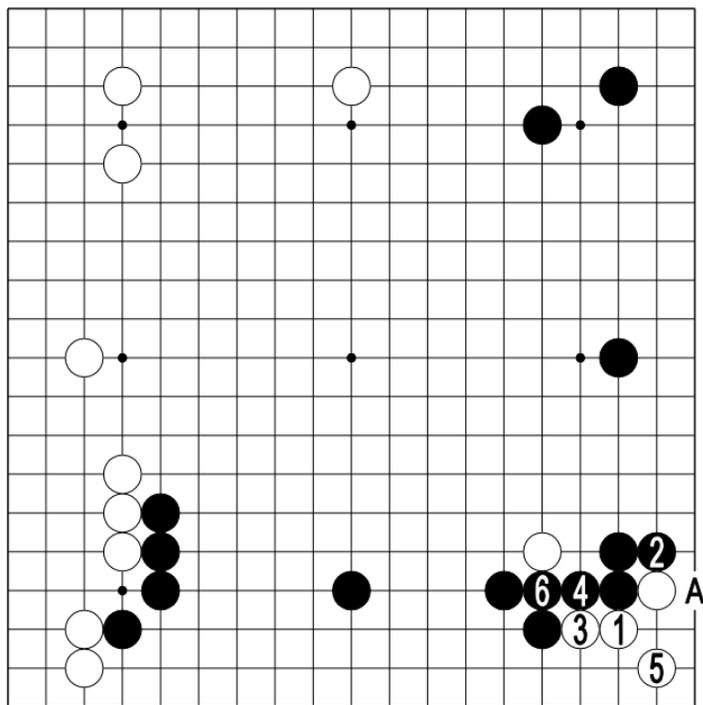


26 图

26 图（活）

白 1 扳，黑如 2 位顶，
白 3 下立，可以做活。

但是，活得太小，白棋没
趣。黑棋的外势，相当可观。
白棋应当慎重一些。

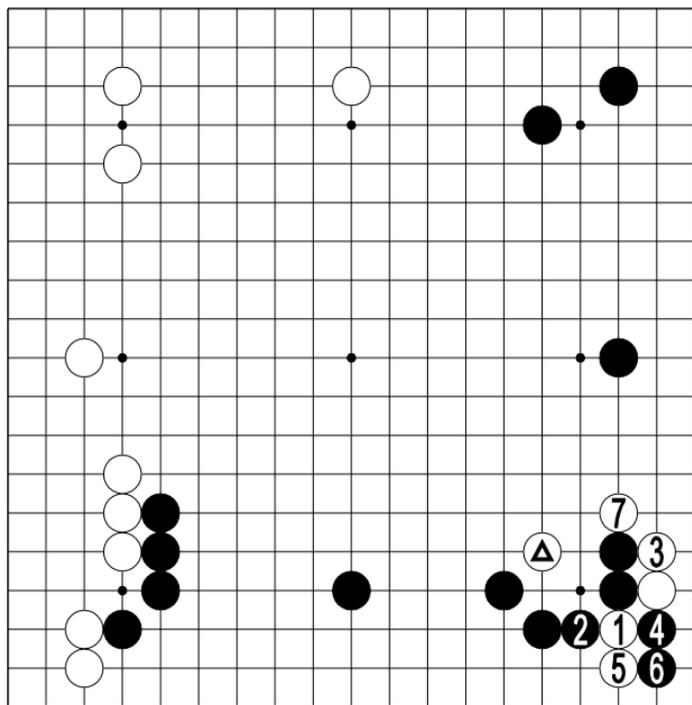


27图

27图（黑厚）

白1扳时，黑2拐是强手。白3、5决心打劫。黑6接，味好，黑还留有A位扳打的手段，充分。

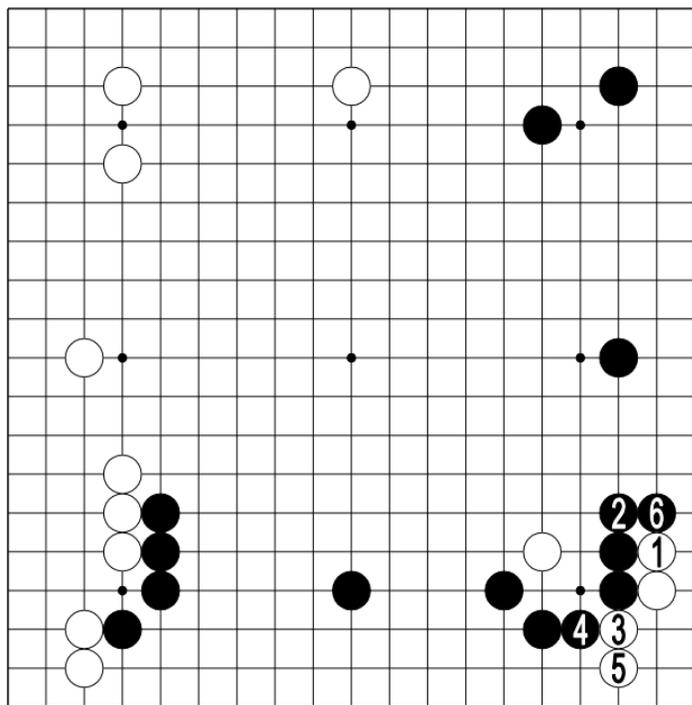
白1以下的应手虽不一定马上走，但这种图形，黑的外势厚实，黑没有不满。



28 图

28 图（不自由）

白 1、黑 2 交换时，白可考虑 3 位爬的手段。黑 4、6 吃角上二子，白 7 扳起。由于白△正中急所，在以后的攻击中，黑会感到不自由。



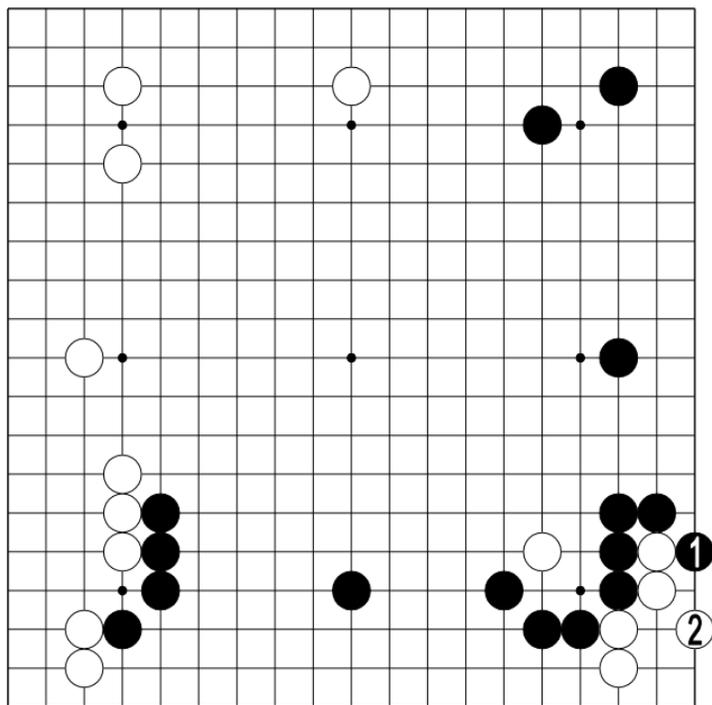
29 图

29 图（次序）

白 1 先爬的次序是正确的。

黑 2 长，白 3 扳、5 立，活了。黑 6 挡，并不一定是先手。

但是，黑的外势增厚了。

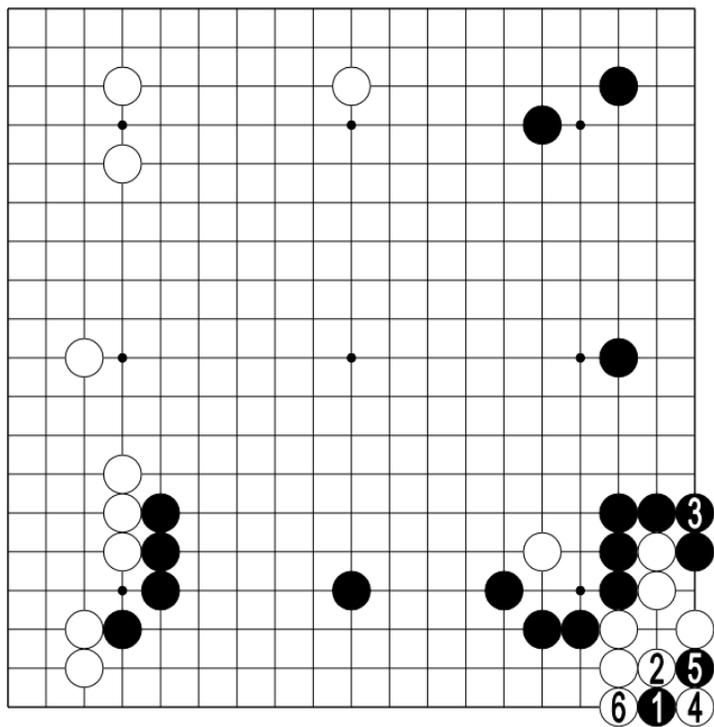


30 图

30 图（味）

不用说，黑 1 扳，是不行的，白走 2 位便活了。

黑如不在 1 位扳，而使用其他手段，就会成劫。总之，本图的白棋，已经完全活了。

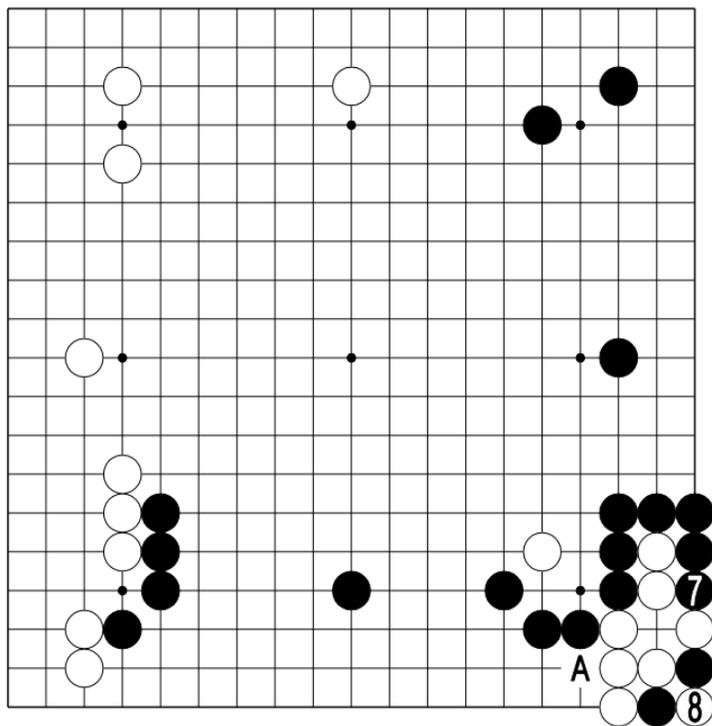


31 图

31 图（攻击的急所）

黑 1 点，黑 3 粘，才是攻击角上白棋的急所。当然，在目前的局面下，这两手并没有什么棋，这里只是展示一下手筋。

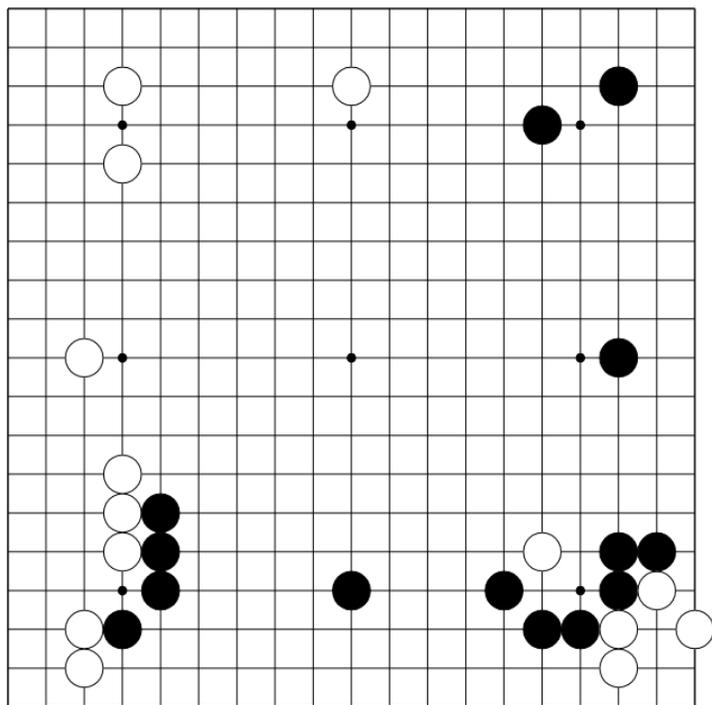
白 4 扑、6 打，是正确的应手。



32 图

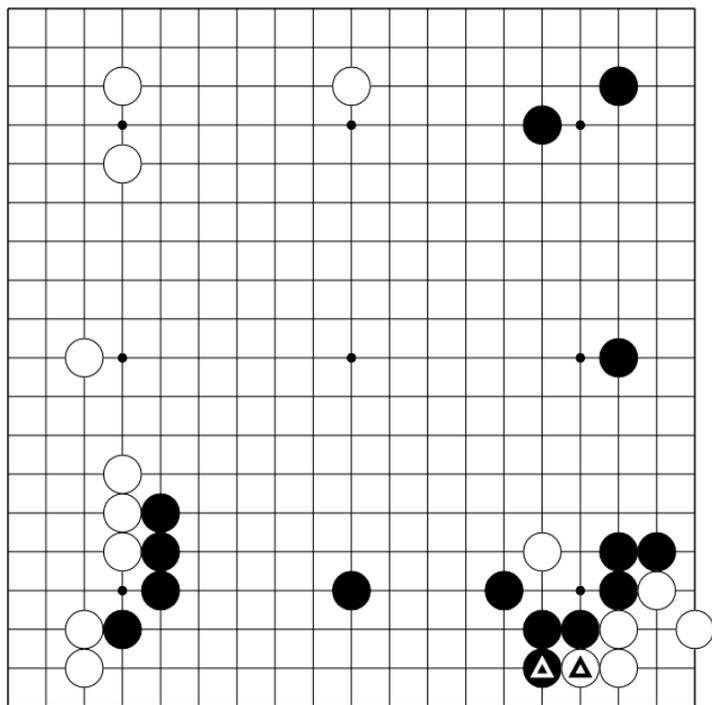
32 图（打二还一）

对黑 7 的吃，白 8 提就可以了，因为这里是“打二还一”。白 8 也可以粘，接回二子白棋，但这就给黑留下了 A 位的先手打，白损。



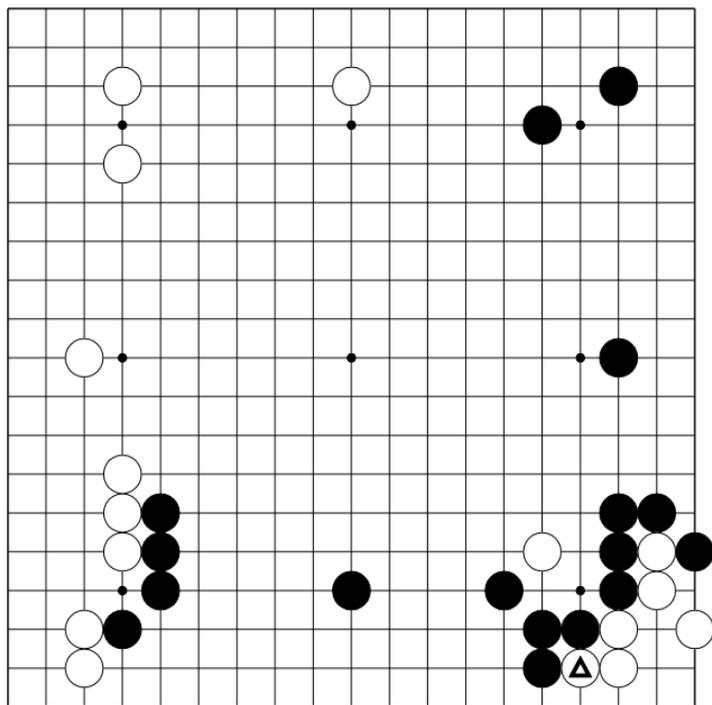
33 图

下面是三个参考图。
 33 图（无条件活）
 26 图是无条件活。



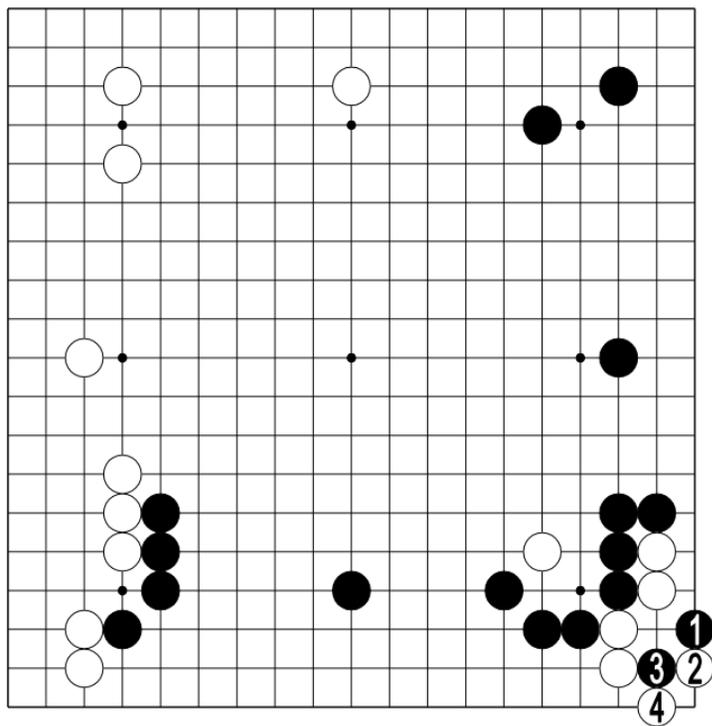
34 图 (劫)
 白△曲, 与黑▲交换, 多
 走一手, 反而成了劫活。

34 图



35图

35图（无条件活）
 这种型，白△曲就没关系，白无条件活。
 其理由，通过前面的讨论应当明白。



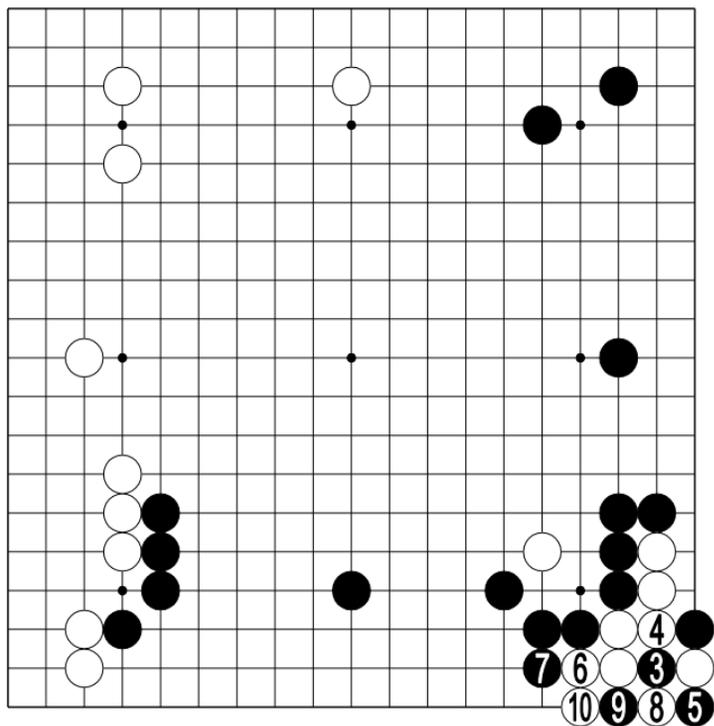
36 图

36 图 (劫)

黑 1 先点，是要点。

白只能在 2 位应，黑 3 打，白 4 成劫。

白这样走，是否是最佳应手呢？

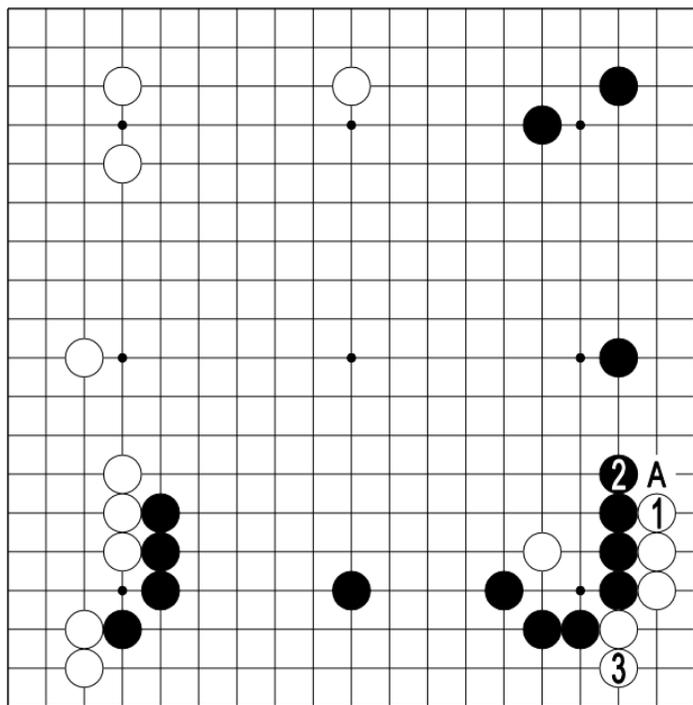


37 图

37 图（缓气劫）

黑 3 打时，白有 4 位打的手法。接下去，白 8 扑、白 10 挡，成缓气劫。

本劫白缓一气，白 4 是正着。



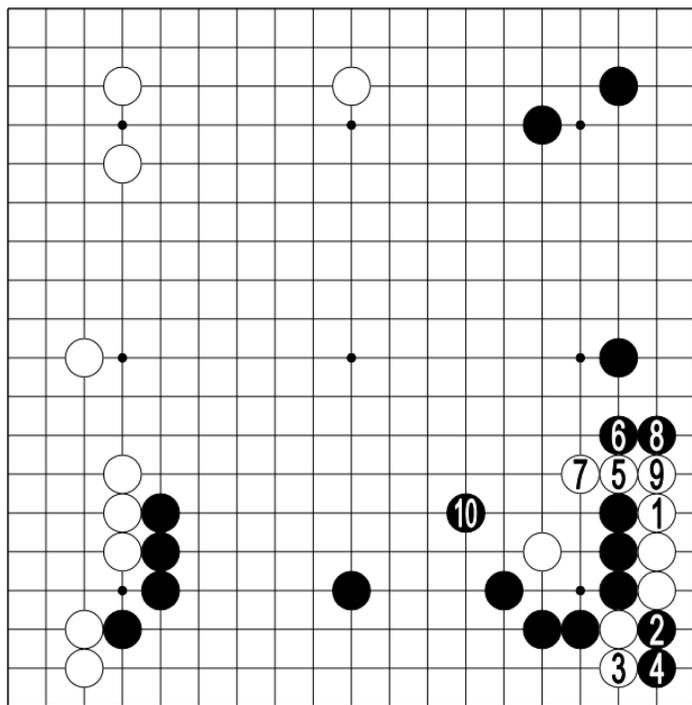
38 图

38 图（再爬）

不愿像前图一样，给黑留下手段，白 1 再爬一手。

黑 2 退，白 3 做活，这样走。黑也不好受。

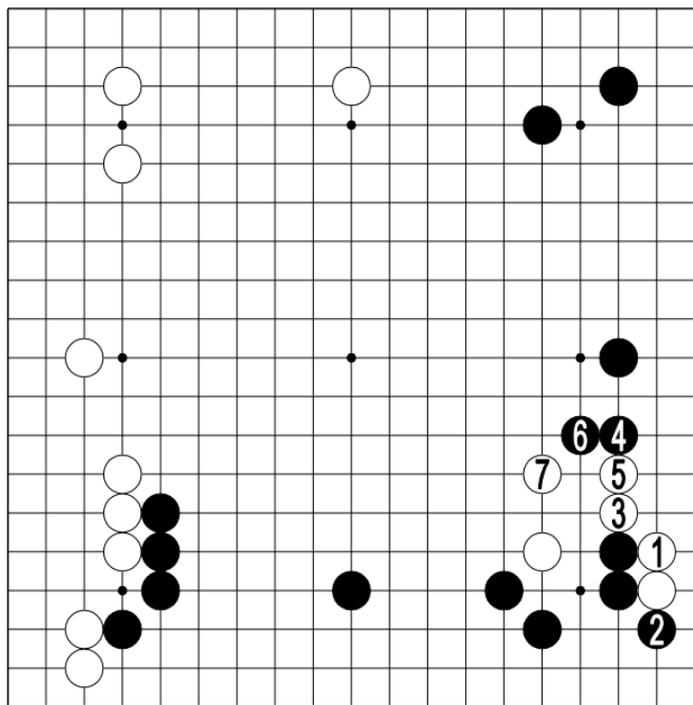
白棋活得大，而且黑 A 的挡已不是先手，白棋太好了。



39 图

39 图（战斗）

白 1 爬，黑 2、4 吃角上二子，让白在 5 位扳起。黑 6 之后，黑 10 飞攻，将有一场复杂的战斗。

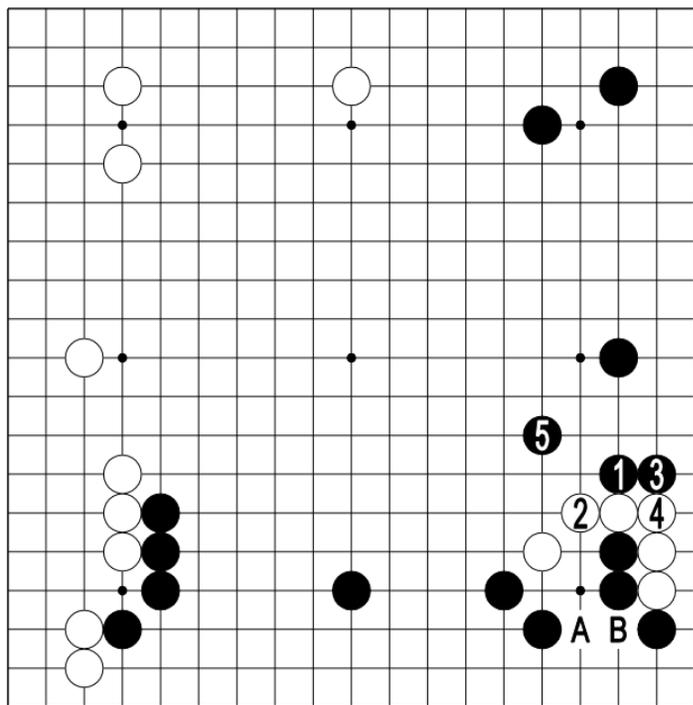


40 图

40 图（缓）

白 1 爬, 黑如立即在 2 位扳, 白似乎只能考虑 3 位的扳。

黑如 4 位逼, 白走到 5、7 位, 倒还舒服。但实际上, 白 3 之着有点缓。

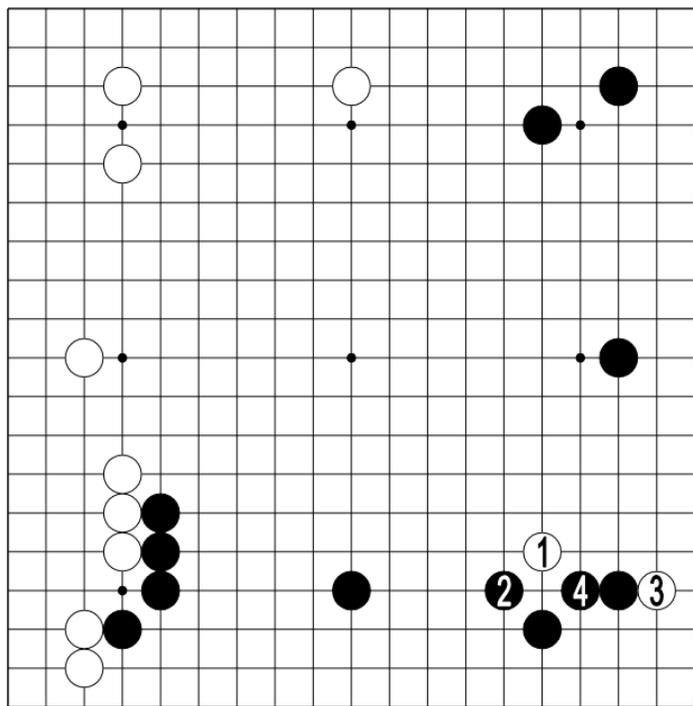


41 图

41 图（追击）

黑应当在 1 位夹攻。白 2 出头，黑 3 夺根追击，白棋苦。

尽管白有 A 跨的手段，但目前黑在 B 位接即可无事。不过，这里相当有味道，黑不能大意。

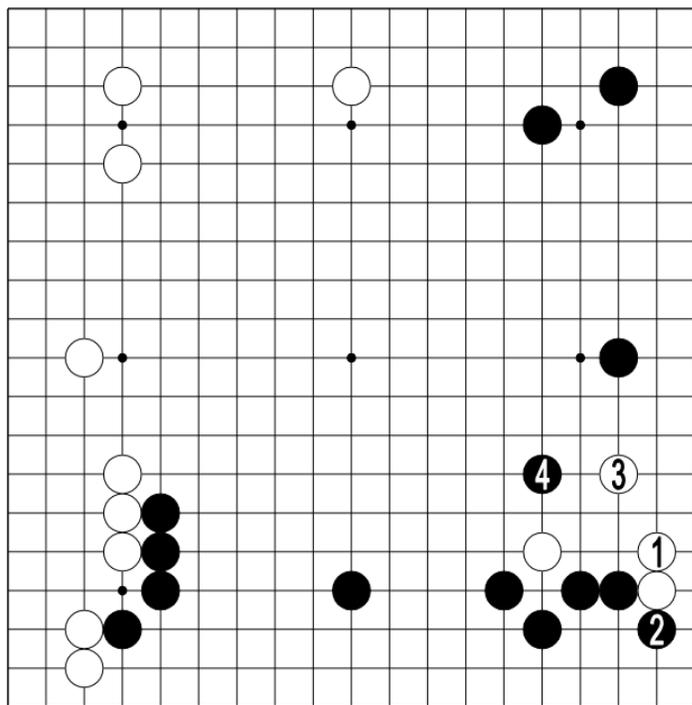


42图

42图（怪手）

白3靠，黑也有在4位应的。这一手虽然有点怪，却是不给白以利用的对策。

也可以说，这是把重点放在外面厚势上的手法。黑这样一走，白不太好办，大约只有暂时不动，以后再见机行事。

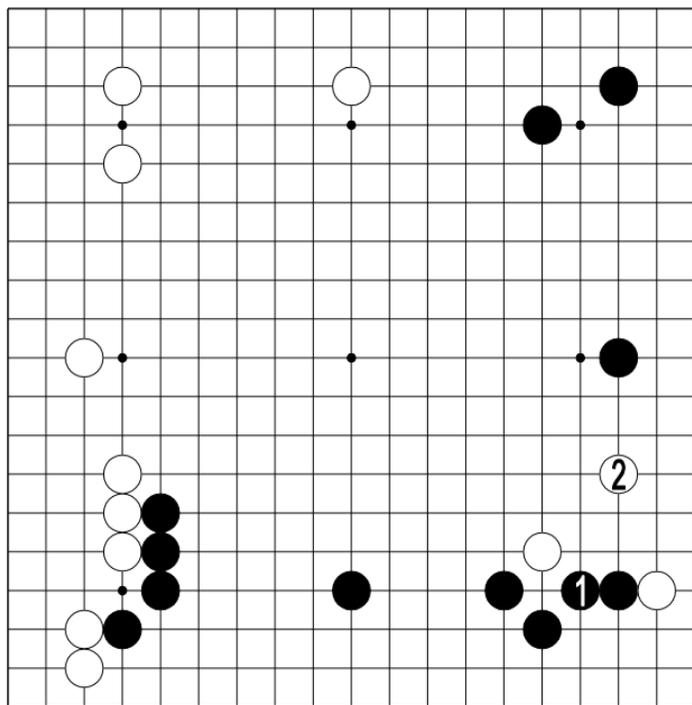


43 图

43 图（重）

白 1 马上行动，重。

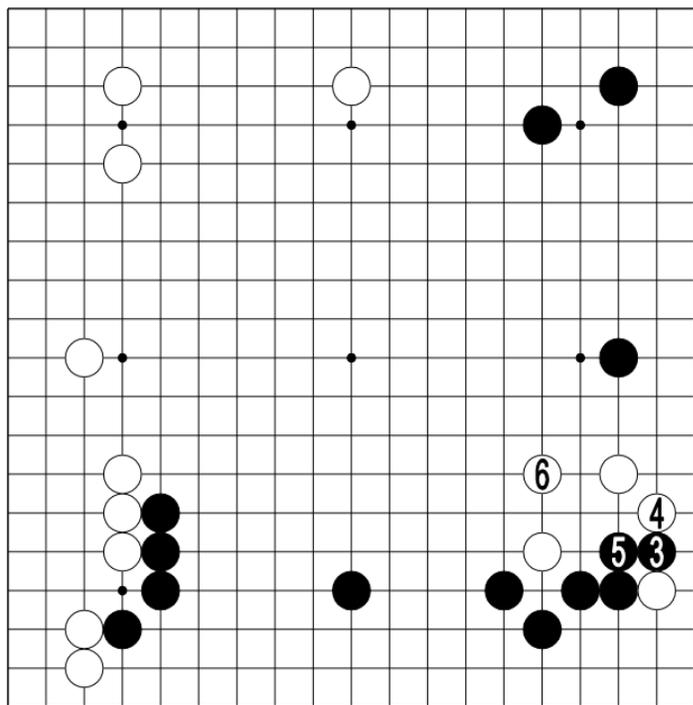
白 3 补，黑 4 在急所一
击，白还要继续吃苦头。



44 图

44 图 (大飞)

黑 1 退时，如果白棋要马上行动，只有在 2 位大飞。



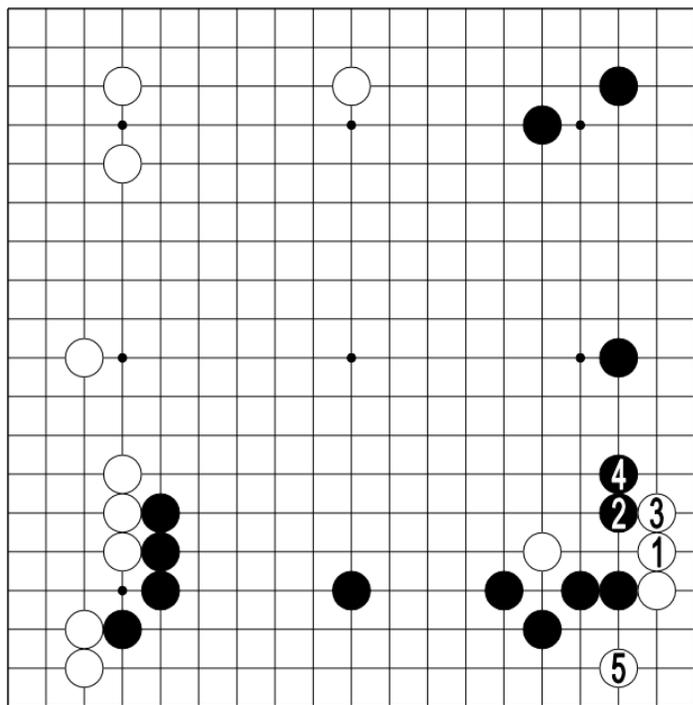
45 图

45 图（弹性）

接下去，黑如 3 位扳吃，
白 4 尖顶是先手，这一手大。

白 6 跳，既有形又有弹性。

一般来说，逃之则重，弃之则轻，这是围棋的规律。然而，弃子眼前受损，逃掉却现实有所得。权衡利弊是件困难的事情，这就是战斗。

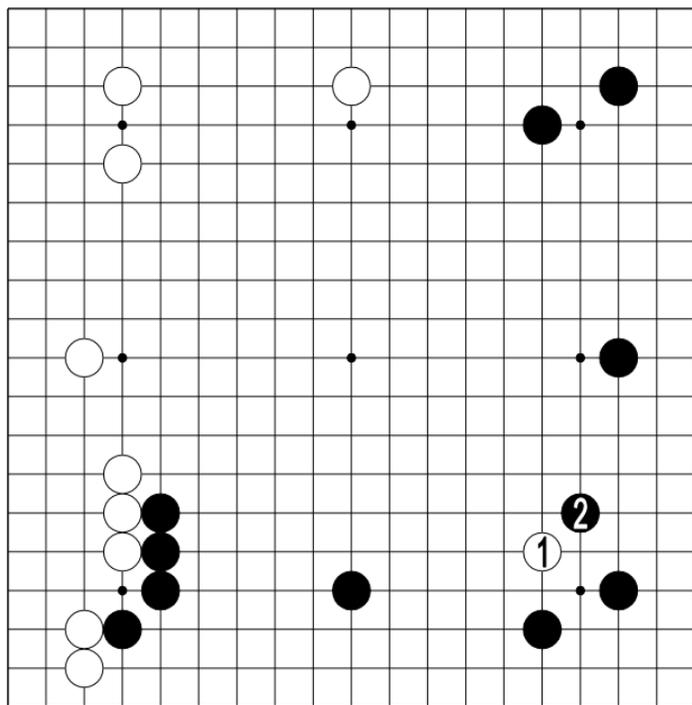


46 图

46 图（重视外势）

白 1 时，黑走 2 位，以外势为重，打算让白做活。

白 5 飞，角上活了。白要在此行棋，必须考虑时机。

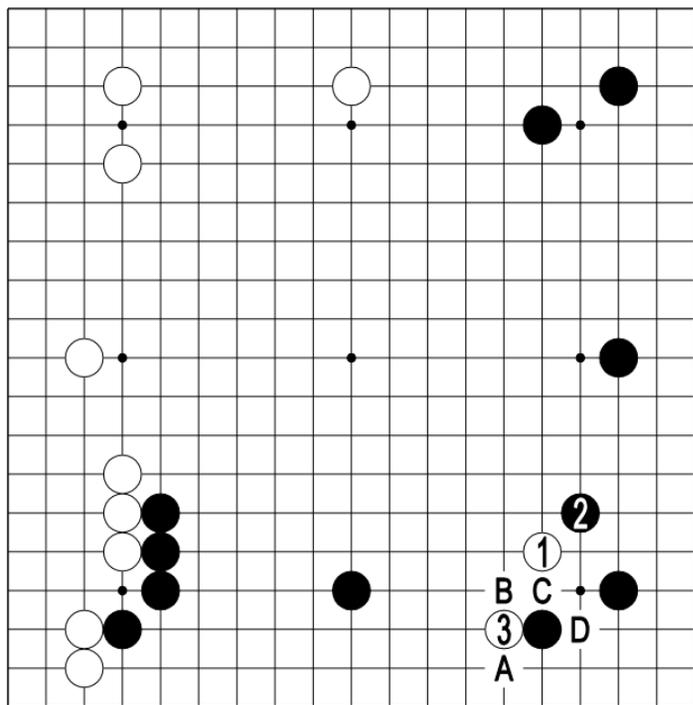


47 图

47 图（飞应）

尖应的讨论至此结束。
下面研究一下黑 2 飞应的手段。

以右边位重时，黑 2 飞，
当然最为妥当。

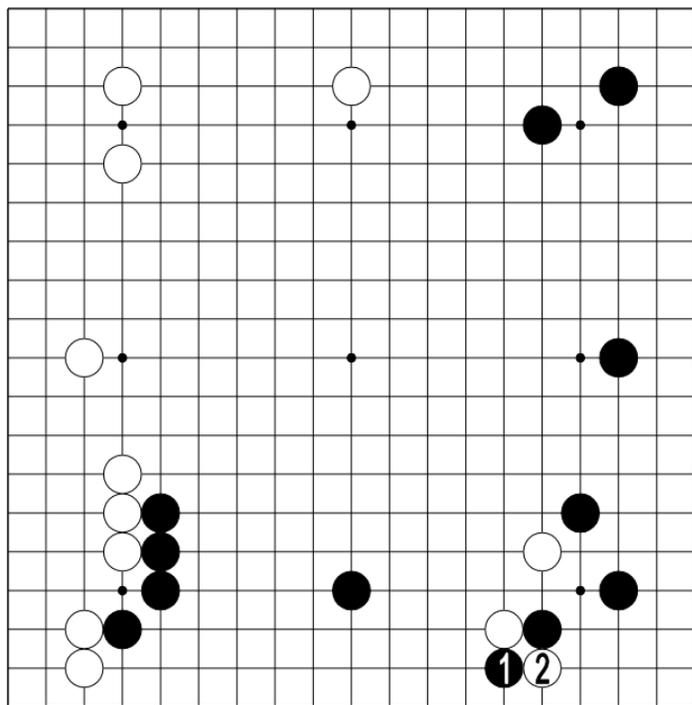


48 图

48 图（靠）

黑 2 飞应，下一手，白在 3 位靠。此型是众所周知的，其目的是想在此腾挪。

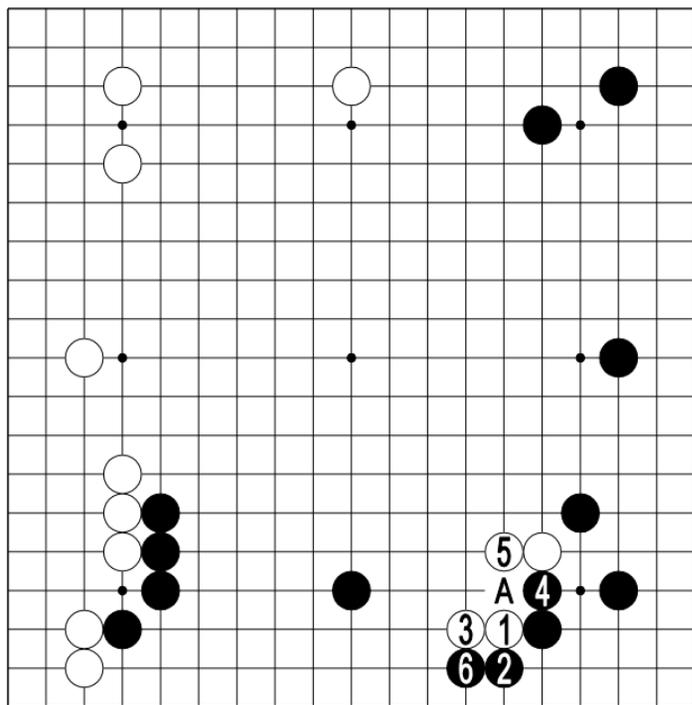
对白 3 的靠，黑有 A 位下扳、B 位上扳、C 位顶、D 位退等应手。



49 图

49 图（扭断）

黑 1 下扳，这是普通的
应手。白 2 扭断腾挪。



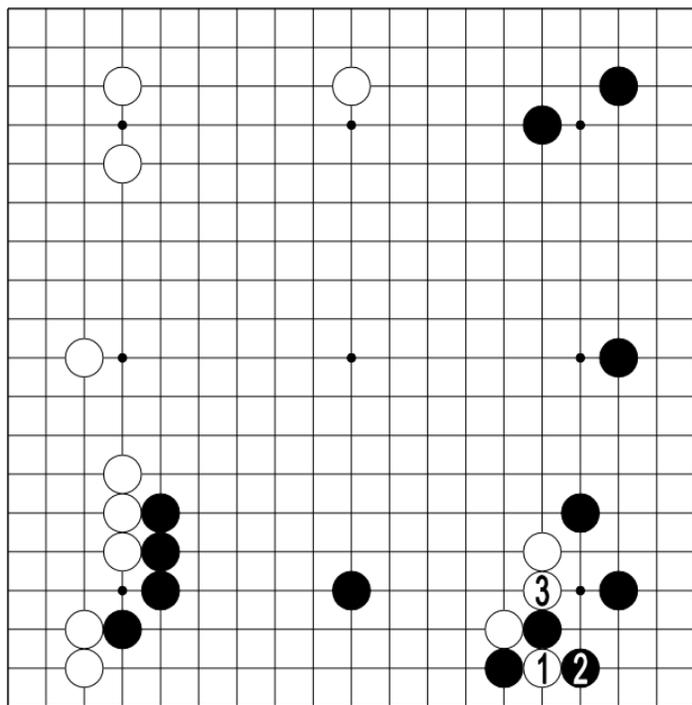
50 图

50 图（重）

白 3 退，重。

黑 4 顶后，还有 A 位的冲断。

消空的根本点在于轻，
这种重的想法，行不通。



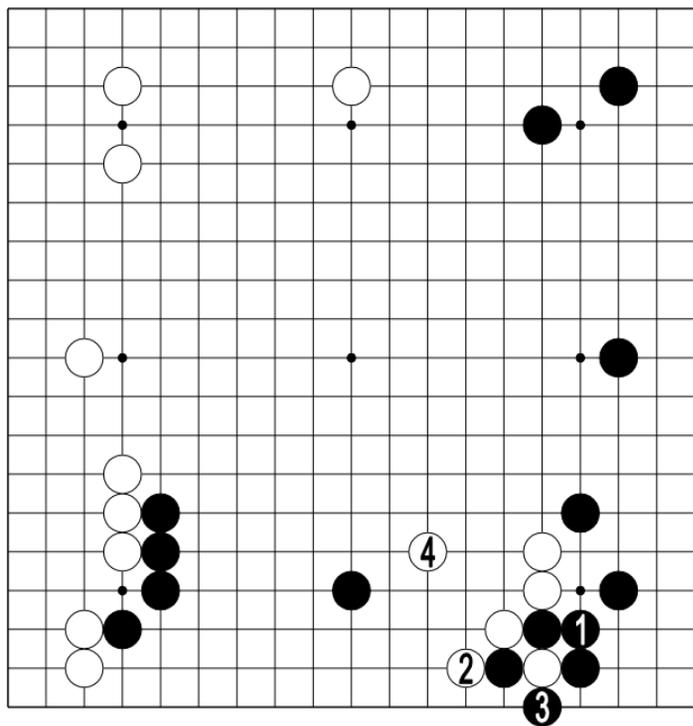
51 图

51 图（吃）

白 1 扭断, 黑一般在 2 位吃。黑 2 之着, 还有各种应手, 但都是在特定场合下的手法。

这些手法, 后面会接触到。

白 3 打……



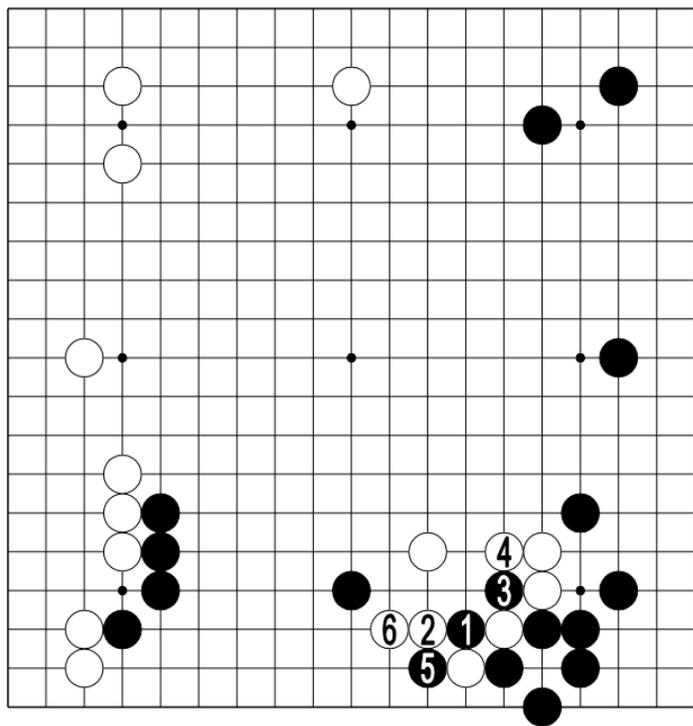
52 图

52 图（跳）

黑如 1 位粘，白 2 打利，当然。

虽然被白打了一手，但角上实在了，黑也不坏。

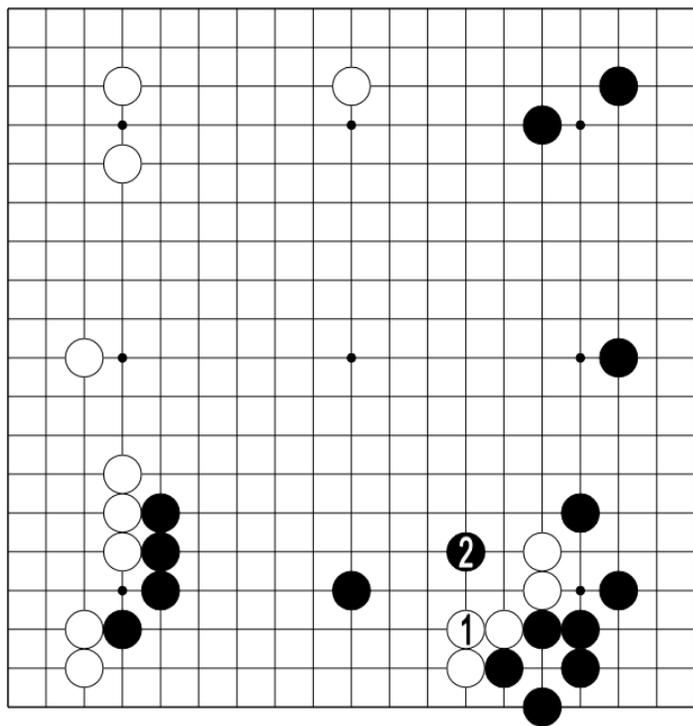
白 4 跳，轻，是不拘泥于断点的态度。以后，如果黑棋来断……



53 图

53 图（要领）

黑 1 断，白下在 2、4 位，
对黑 5 的打，白 6 退是要领。
在黑棋贪图小利之时，白已
渐渐厚实起来。

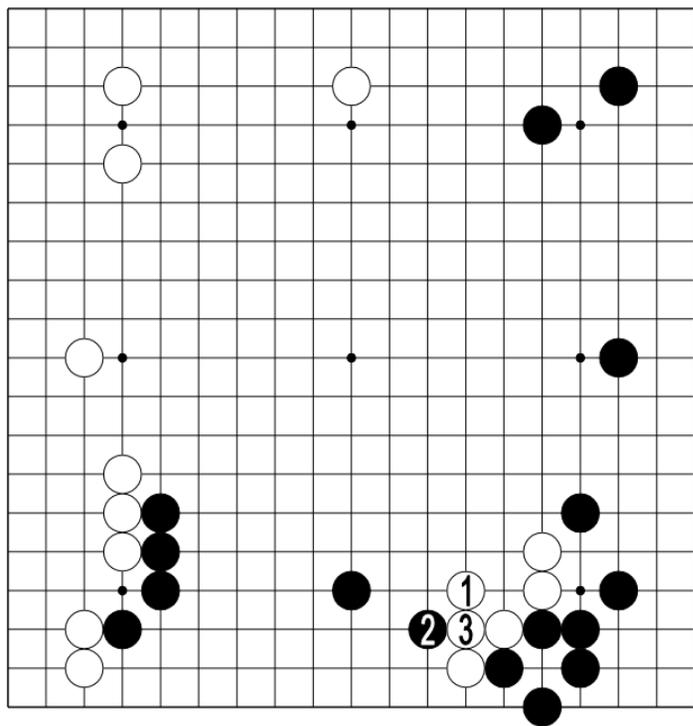


54 图

54 图（攻击目标）

白 1 粘，重。黑马上点在 2 位的急所上，白不好办。

白成了绝好的攻击目标，无法简单地处理好。



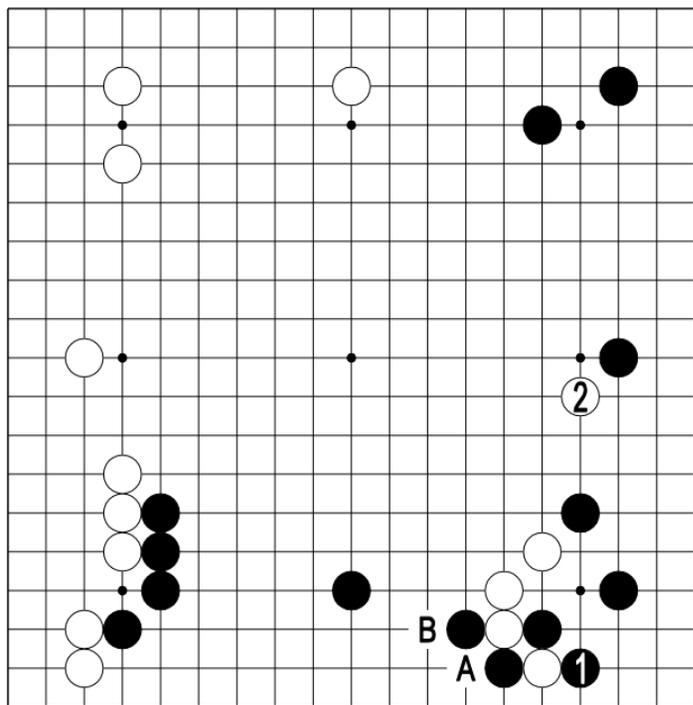
55 图

55 图（同样）

白 1 虎，同样重。

黑 2 刺，整块白棋照样被攻。

白忘记了消空的初衷，走成了重棋。

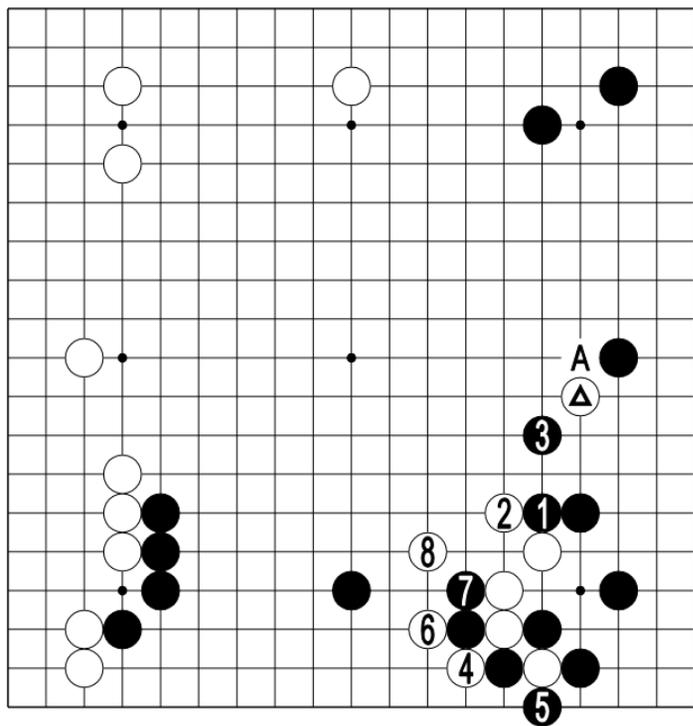


57 图

57 图（征子）

黑 1 吃，白在 A 位打后，再下 B 位即成征子不利，白将陷入困境。本局征子于白不利，

下面展示一下这种局面下白棋腾挪的思路。例如，白一跃而下在 2 位。



58 图

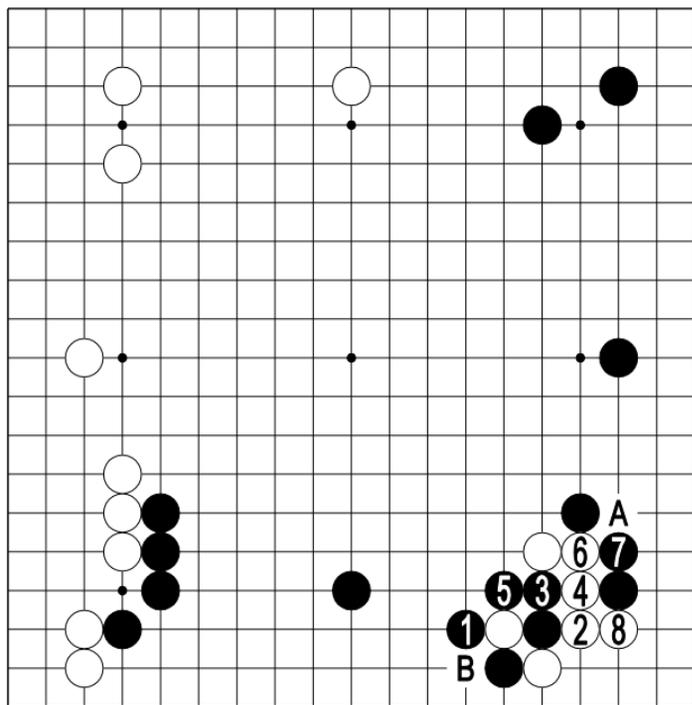
58 图（虽可腾挪）

白走△位，是想下一手在 1 位压。黑如下在 1 位破坏白的意图，白就在 2 位扳，待黑 3 跳后，白 4、6、8 腾挪。

尽管白得以腾挪，但白已在右边花了本钱，值不得炫耀。

而且，即使黑 1 直接在 A 位挺，由于黑上方将成立空，白也不好。

以上举的是腾挪的例子，付诸实施时，必须结合全局来考虑。

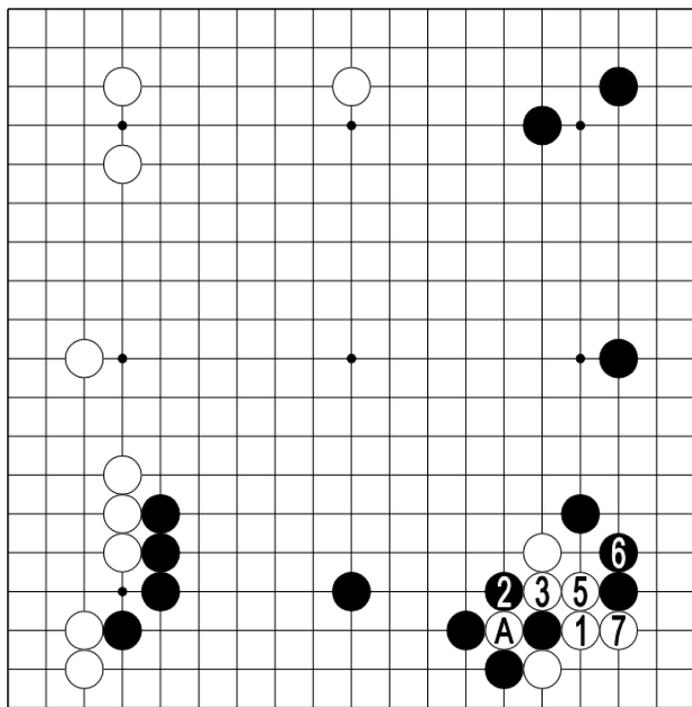


59 图

59 图（反打）

征子不利时，白可在 2 位反打。黑如 3 位长，白 4 至 8，轻松地活了，而且 A 位还留有断点。

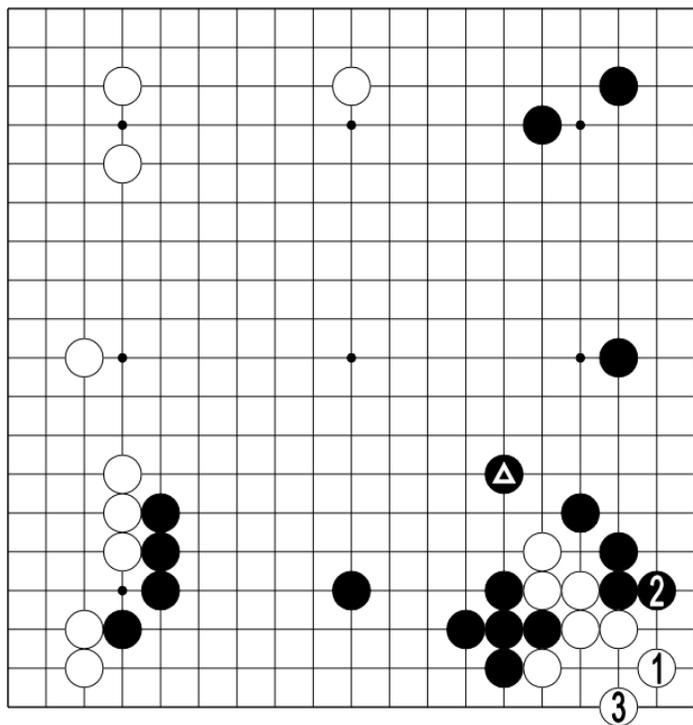
此外，白 4 之着也可在 5 位打，黑 4 位接，白 B 断打。总而言之，黑 3 不好。



60图 (提)

黑应当在 2 位提。白 3 打、5 接，黑 6 之后，白在 7 位挡，这块白棋已不会轻易被攻。

60图
4=A

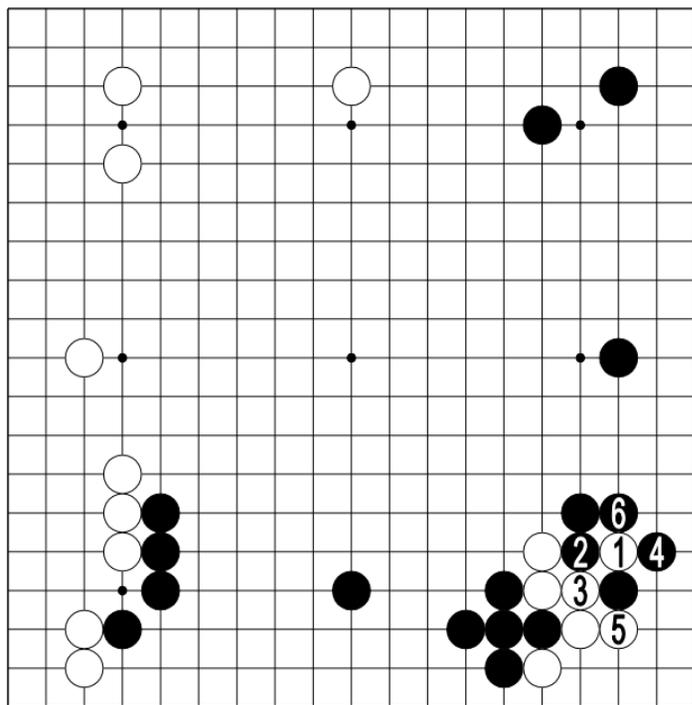


61 图

61 图（做活的手筋）

以后，黑▲封锁，白有 1 位做活的手筋，黑 2 则白 3。

黑棋应视全局的情况，决定是在▲封锁，还是夺角上的眼位追击白棋。

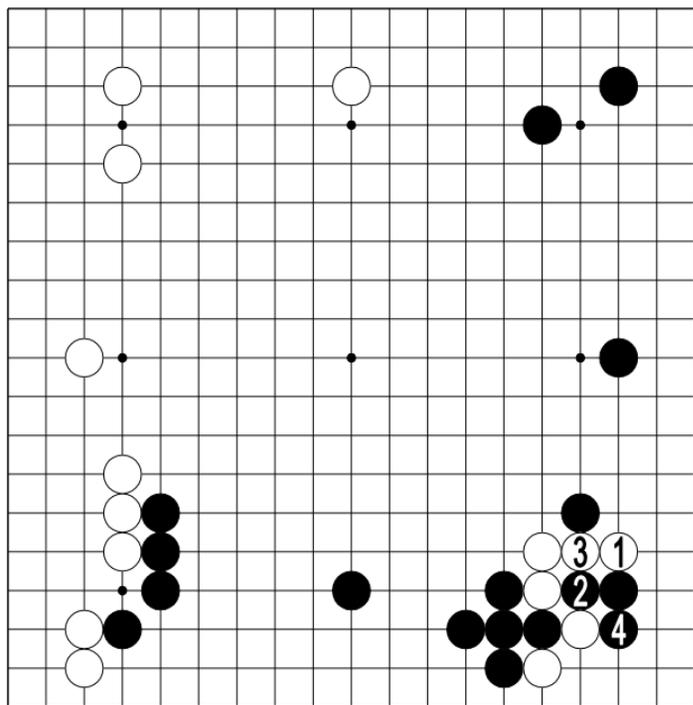


62图

62图（并非手筋）

白1跨，白3粘，看似手筋，却是多此一举。

如图，白眼形反而不全，白大恶。手筋也应考虑具体场合。



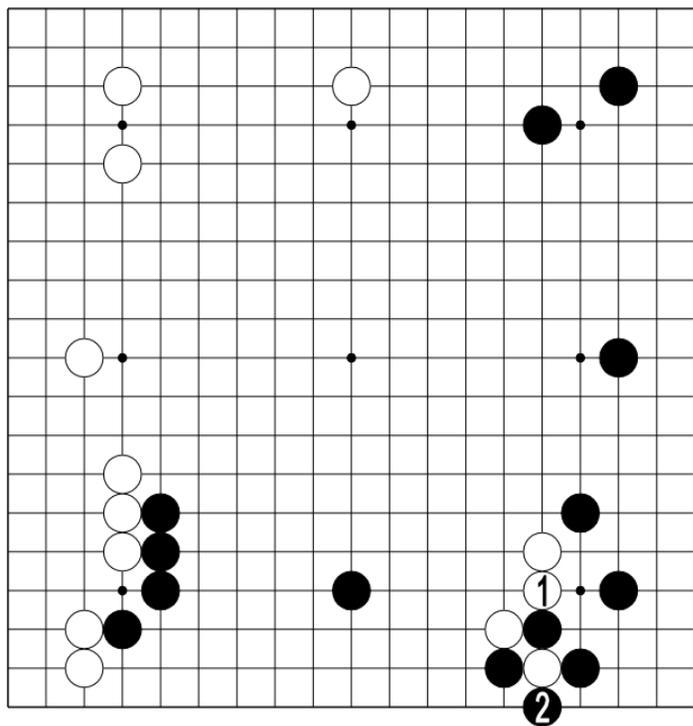
63 图

63 图（不顾一切）

说白 1 跨多此一举还因为，在一定的条件下，黑可以考虑 2 位断，不顾一切地攻击白棋。

如果棋力不足，形成这种局面后，白就难走了。

总之，黑棋先收实利是强手。

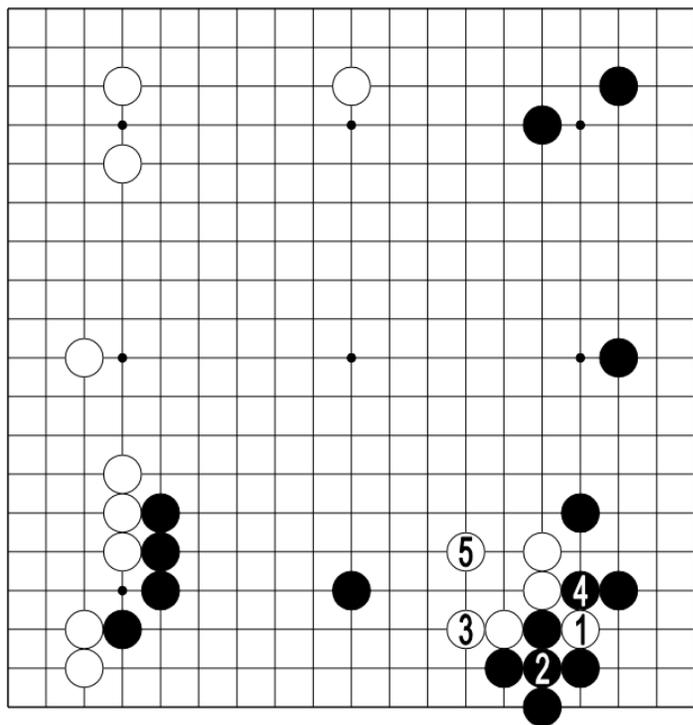


64 图

64 图（提）

下面看看，白 1 打，黑 2 提的手段。

现代棋一般是这样提，这是不愿让白占便宜的态度。

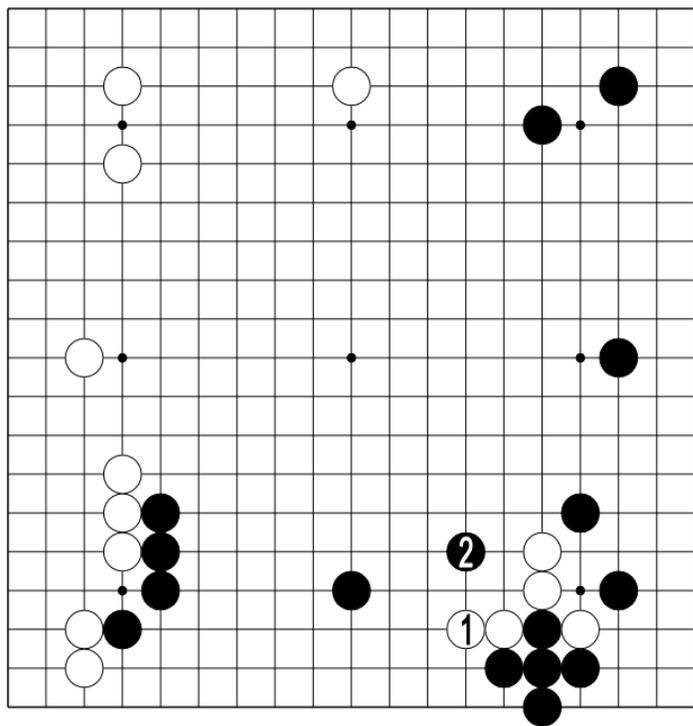


65 图

65 图（整形）

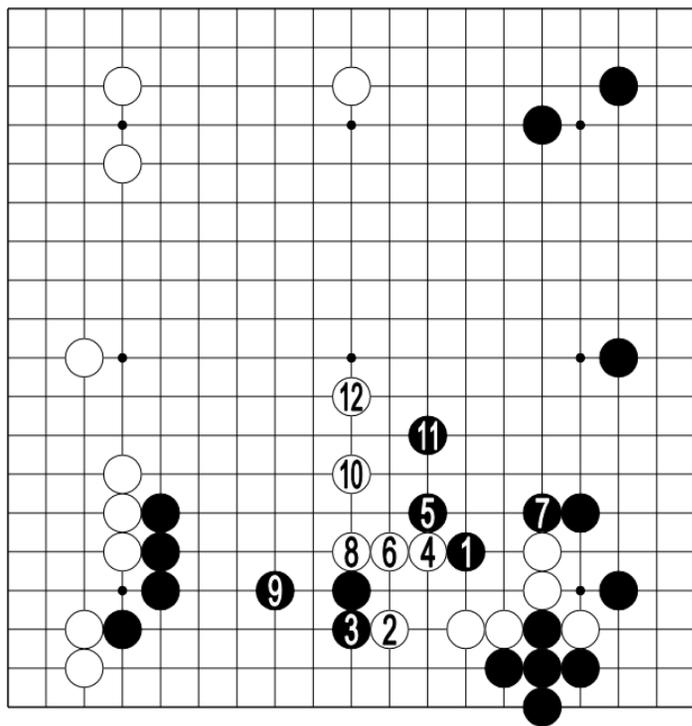
白 1 打，当然，现阶段不可能进行劫争，黑 2 粘也是自然的。

白 3 长，黑 4 断，味好，但给了白以 5 位整形的余地。



66 图

66 图（麻烦）
 白 1 长时，黑 2 冲击急所，白相当麻烦。
 下面，对这一手稍加探讨。



67 图

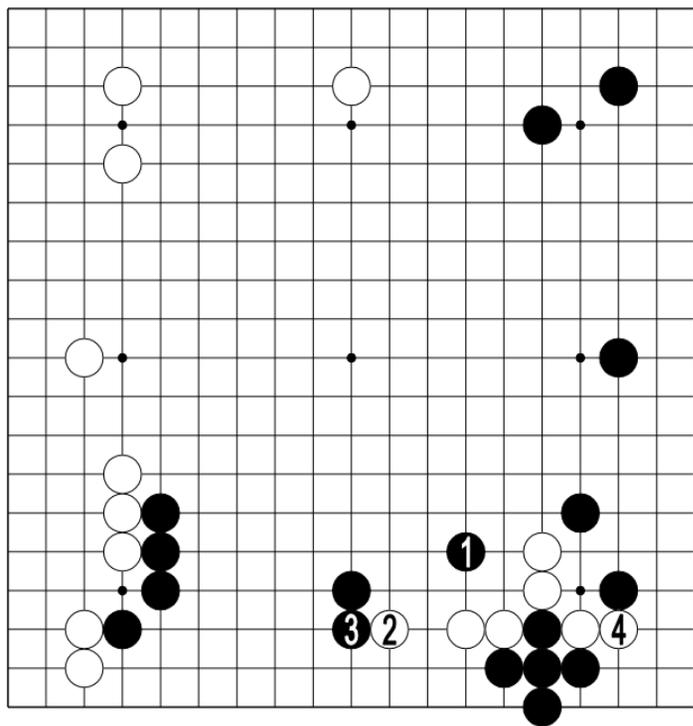
67 图（不满）

白被黑击中急所今后的下法真是左右为难。

白 2、黑 3 的交换，白损，却不得不走。白 4、6 出头。

以下是假想的变化，黑 7 在急所上挺，行棋至白 12，右边的黑棋样很实在。

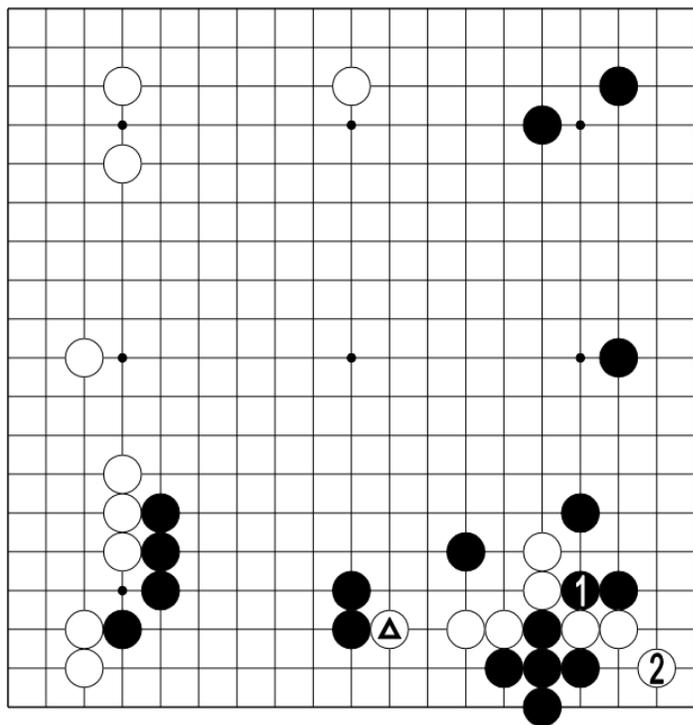
相反，白则给人以走单官之感，这是白不满的构图。



68 图

68 图（变化）

因此，白也要想点办法。
 黑 1 点，白 2、黑 3 交换
 后，白在 4 位长出。
 但这样走仍有很多麻
 烦。

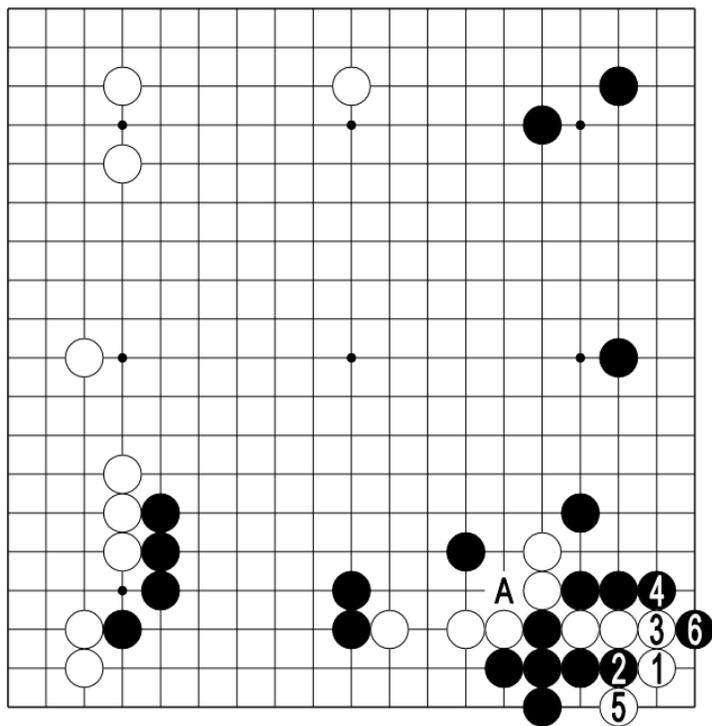


69 图

69 图（尖）

黑也只有有在 1 位切断。
白 2 尖是要点，是根本。

有了白△，白 2 这一手
很像好手，但事情并不那么
简单。

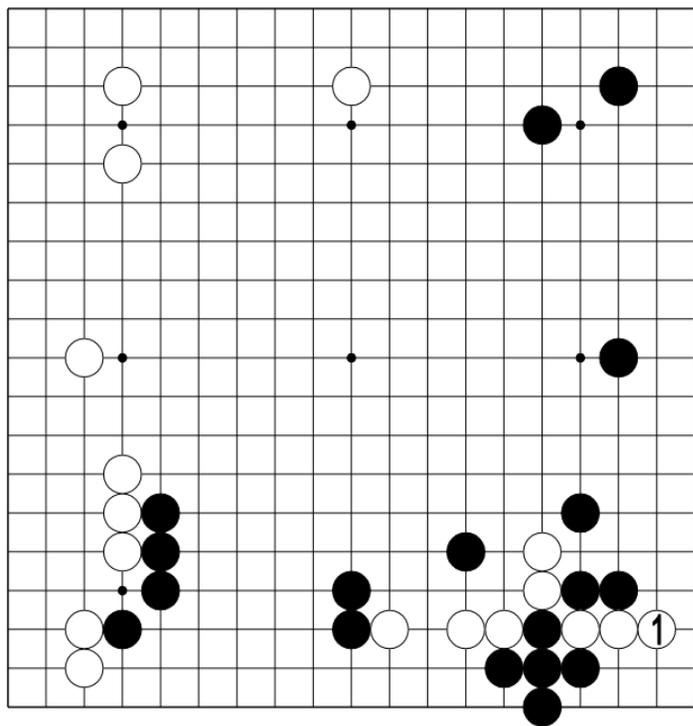


71 图

71 图（气不够）

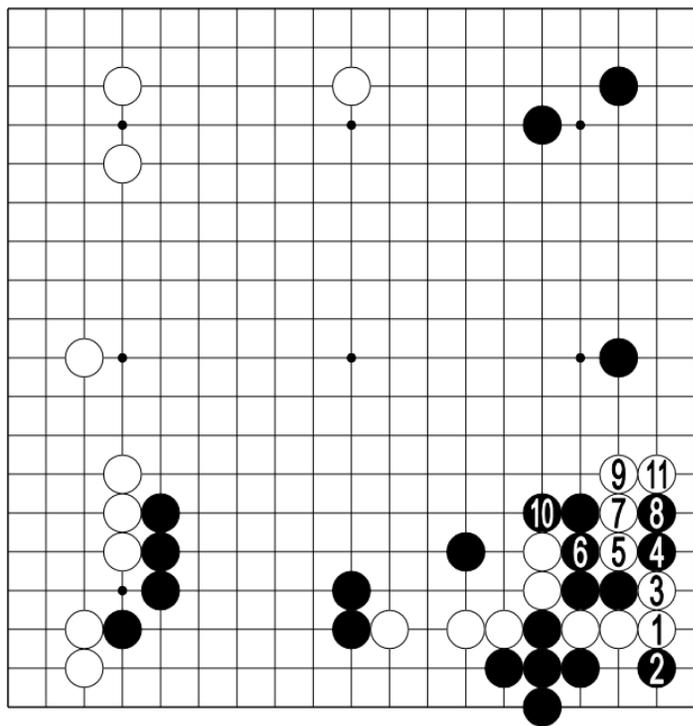
对白 1 的尖，黑只能走 2、4 位。

白 5 扳，黑 6 扳，白差一气。这是白的失败图。A 位的断点，依然严厉。



72图

72图（长）
 白棋不尖，而在1位长，
 好像很有意思。



73 图

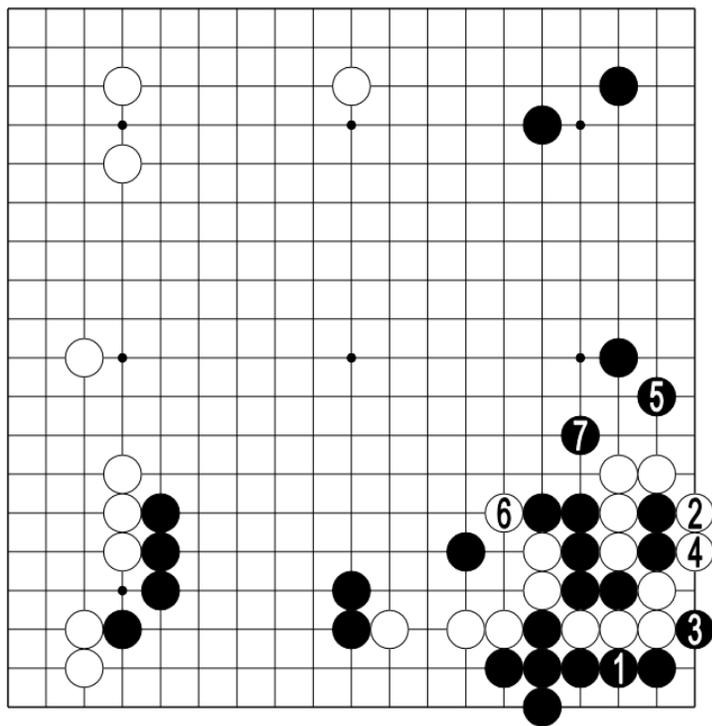
73 图（吃二子）

黑 2 是手筋。

白 3 曲，黑 4 扳，白 5 断后是必然的应接，至白 11，黑棋二子被吃。

但是，有了黑 10 的曲，下边的白棋全部被吃。

这种局面，白棋当然难受。让我们继续看下面的变化。

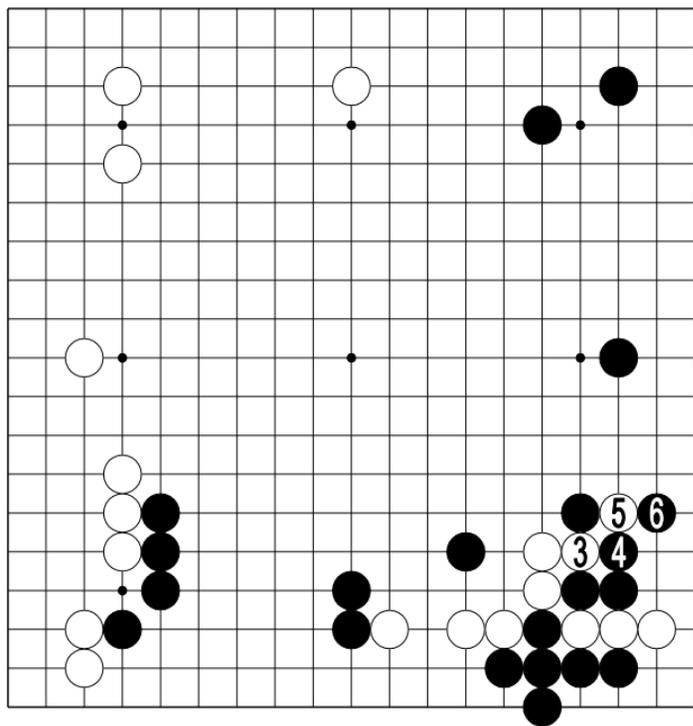


74 图

74 图（危险）

黑 1、3 紧气，黑 5 尖。

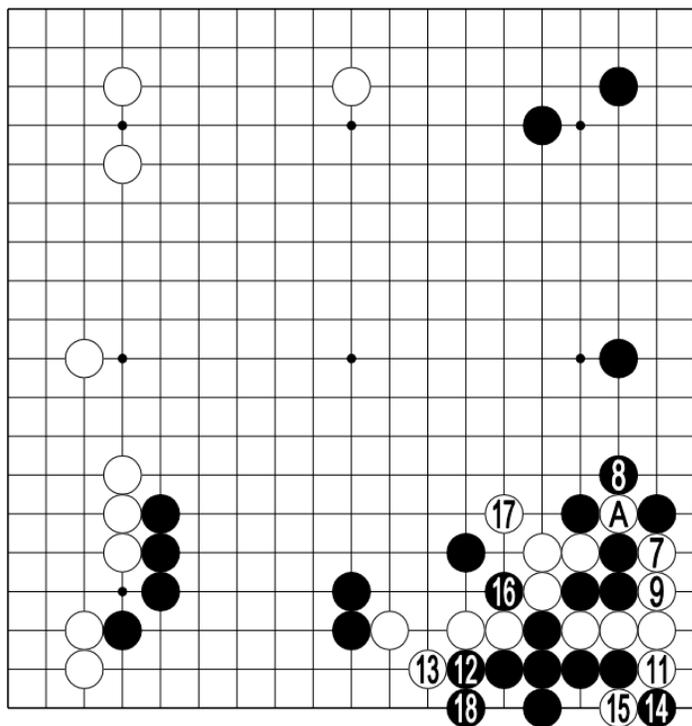
如果白在 6 位扳进行反击，黑就在 7 位封，白棋连右边也危险了。



76 图

76 图（准备）

白 3、5 断，先作准备工作，因这两点以后可能来不及走。但是……



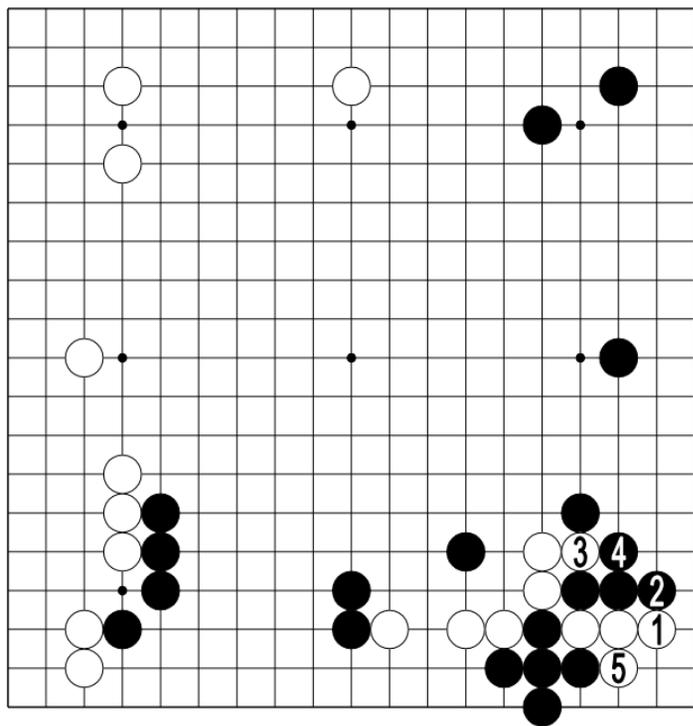
77 图

10=A

77 图（收气不行）

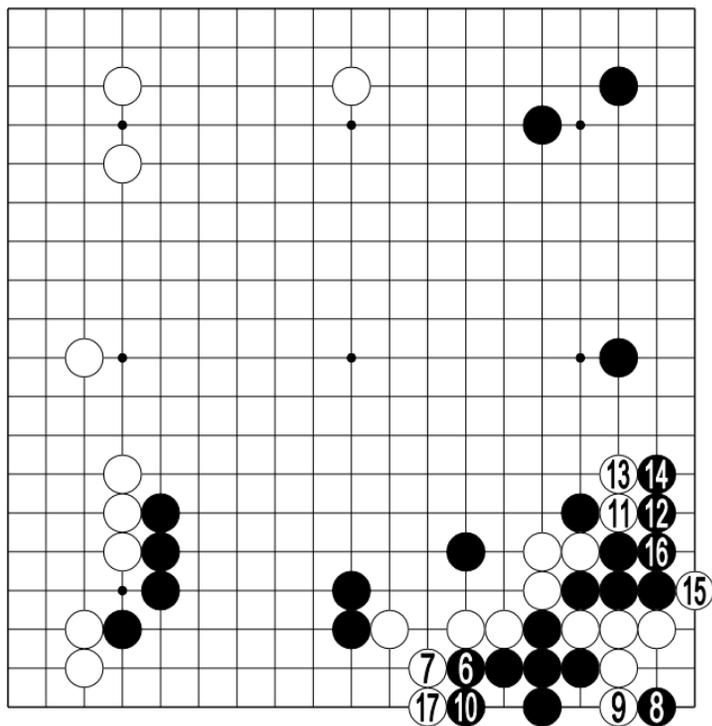
白 7、9 收气。

白 11 下挡，想与黑棋拼气，但被黑 16 一断，下边的白棋反而先被吃。



78 图

78 图（危险）
 白 1 长时，黑 2 在外面
 挡，危险。
 白 5 挡……

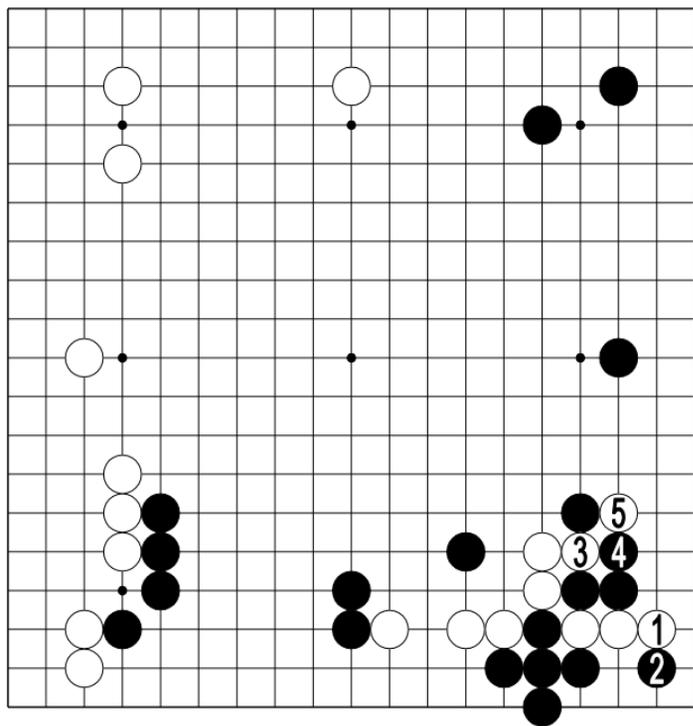


79 图

79 图（被吃）

黑 6 长，黑 8 是拼气的手筋，白有 11 位断的手段，黑拼不过白棋。

白 15 先手打，到白 17，白多一口气。

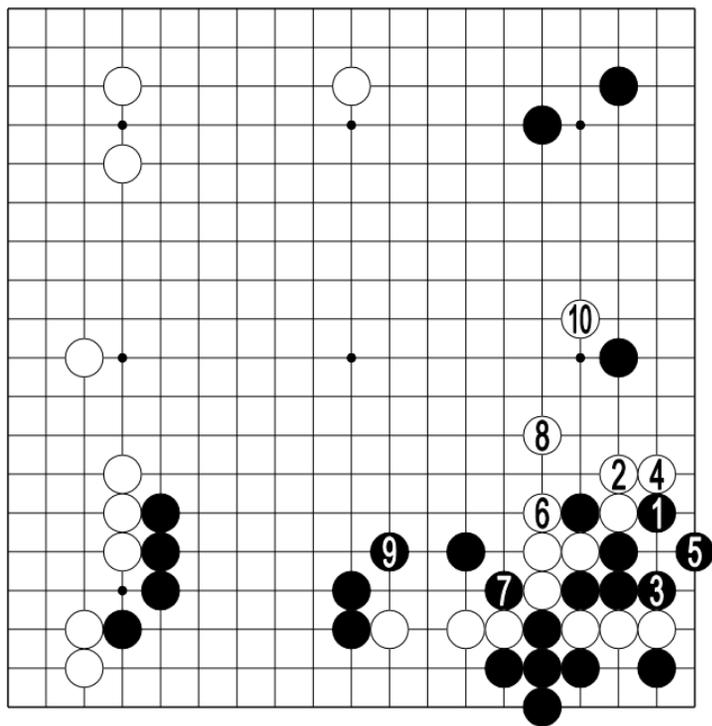


80 图

80 图（总结）

下面，试对这种变化作一总结。

白 1 长，好。白 5 断。



81 图

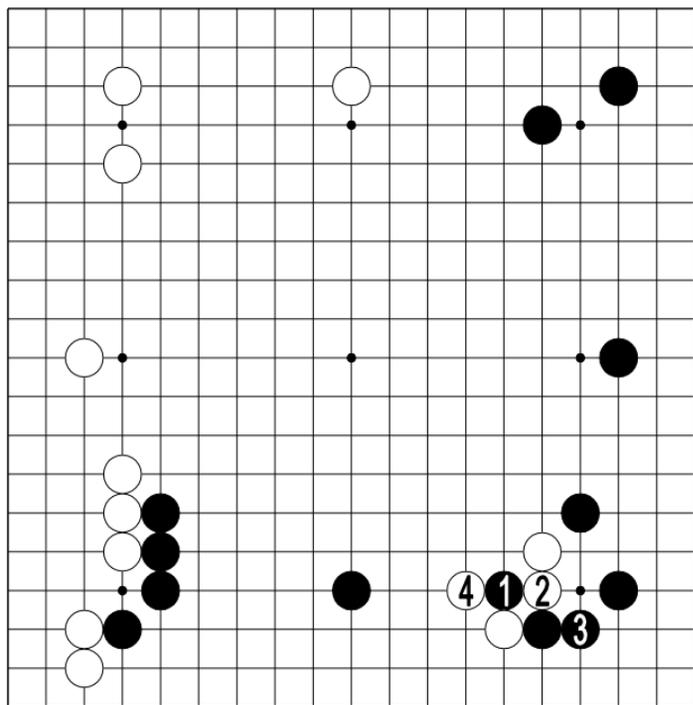
81 图（各有所得）

接下去，白 2、4 曲下，
让黑下在 5 位，白 6 吃。

黑 7、9 之后，下边的白
棋被吃。白 10 转战他处，黑
白双方各有所得。

还有其他变化，请各自
研究。

这一变化的讨论，至此
结束。



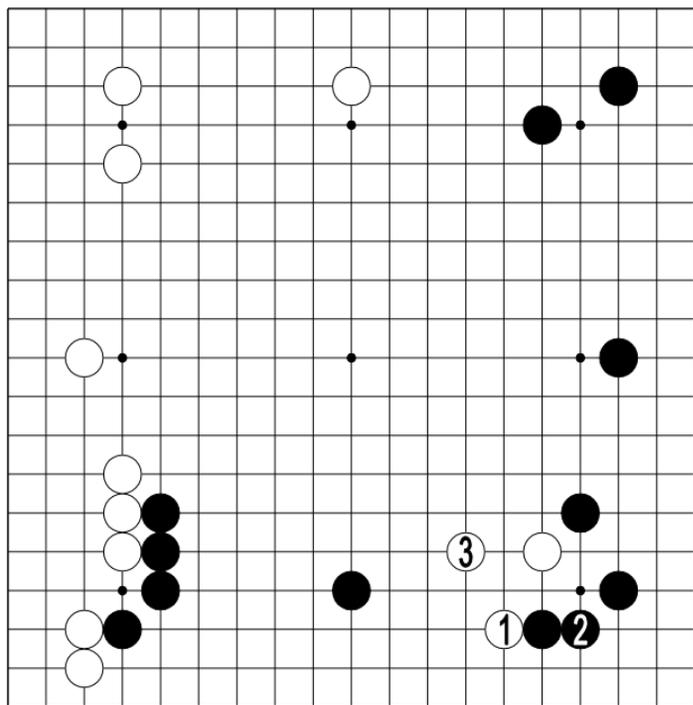
82 图

82 图（扳）

黑还有 1 位扳、3 位退的手段。

当然，如果征子对白有利，这一手段就不成立。

应先看清征子。

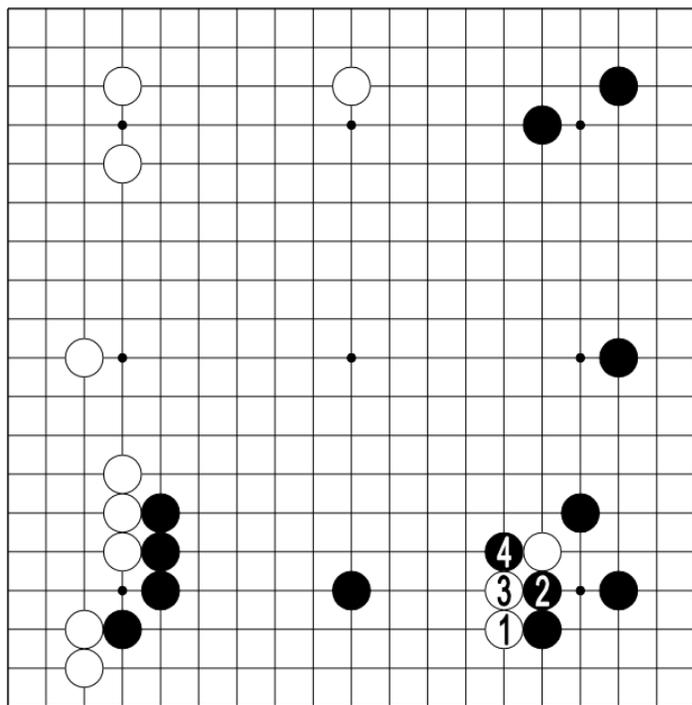


83 图

83 图（退）

黑 2 单退，不想让白棋利用。

白 3 轻跳是好手。黑稍委屈，白好一些。

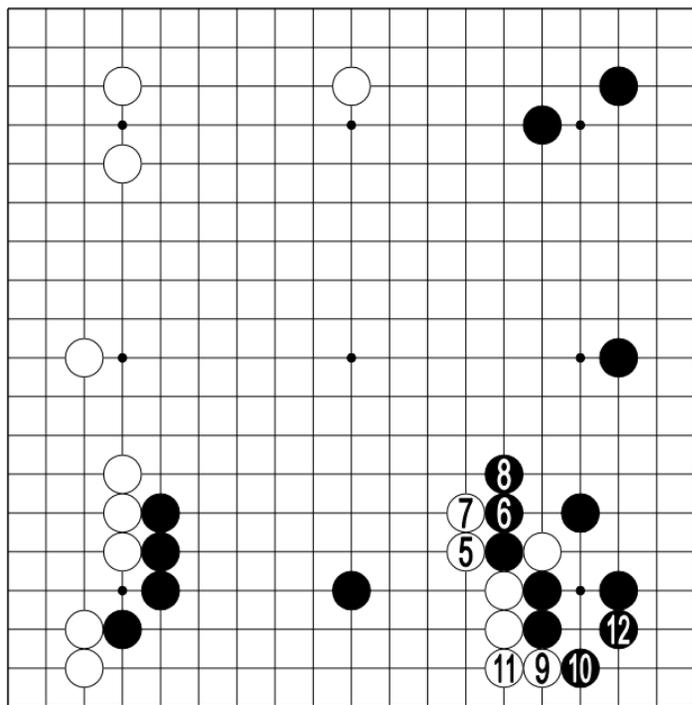


84 图

84 图（顶）

黑 2 顶是俗手，一般不太好，但在一定的场合也成立。

黑当然在 4 位断。

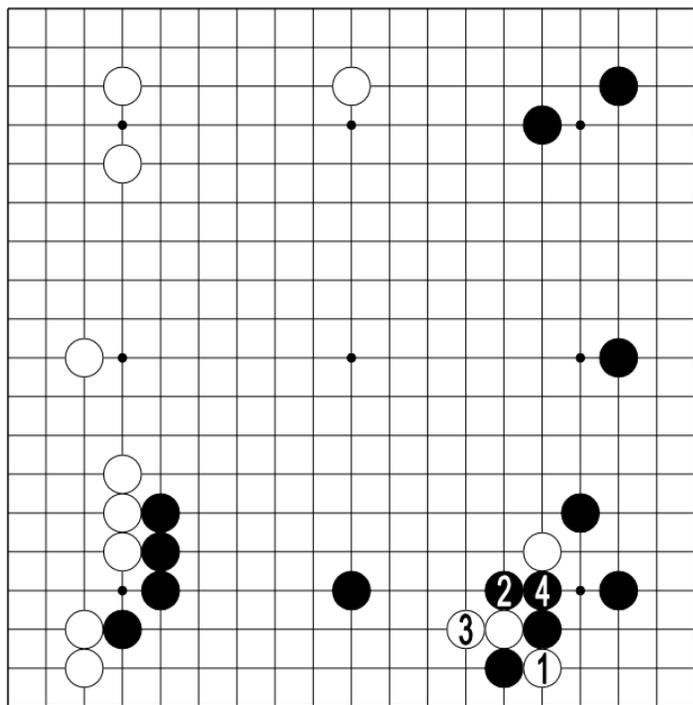


85 图

85 图（必然）

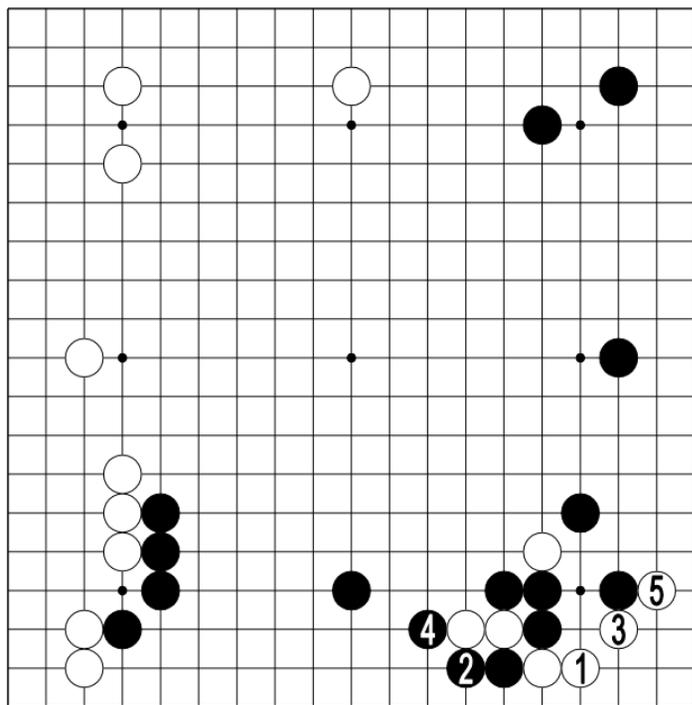
接下去，白 5 打后的应接，是必然的发展。白 9、11 扳粘，黑 12 本局右边的黑模样大，黑也可走。

说俗手，是就一般的情况而言，但围棋应优先考虑全局的构成。



86 图

86 图（上打）
 还忘了提及，白 1 扭断
 后，黑还有 2 位打的手段。
 下面看看这一手。
 白 3 长，黑 4 粘之后……

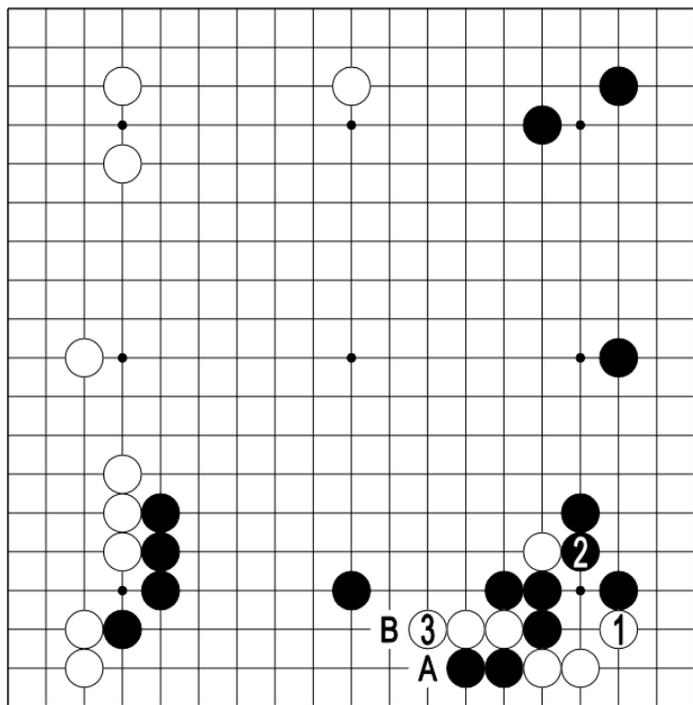


87 图

87 图（转换）

白 1 长，好。

黑如在 2 位长，白就在 3 位尖顶，黑 4、白 5 行成转换。

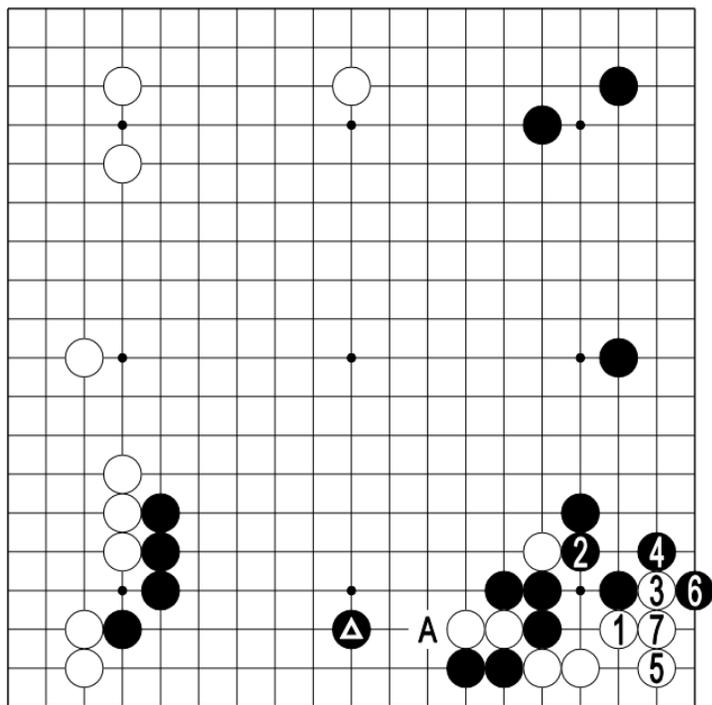


88 图

88 图（用强）

白 1 尖顶时,黑如在 2 位用强,白 3 长是好手。以后,黑在 A 位爬,白就在 B 位长。

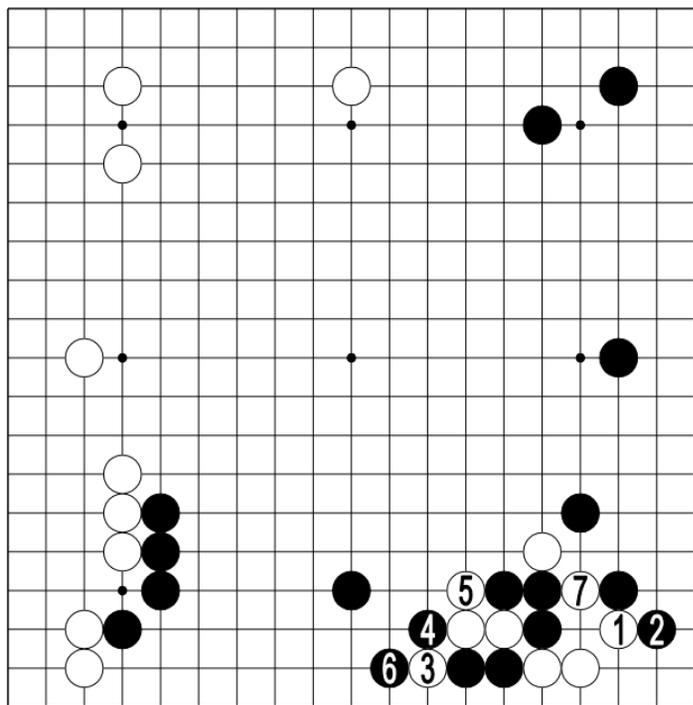
只要黑要在下面爬,白就跟着长到底,即使角上的白棋被吃,白也不损。



89 图

89 图（假设）

假设黑▲是在低位，黑 2 位时，白就只能在 3、5 位做活。因为，白 A 长出后，头马上会撞在黑▲上。

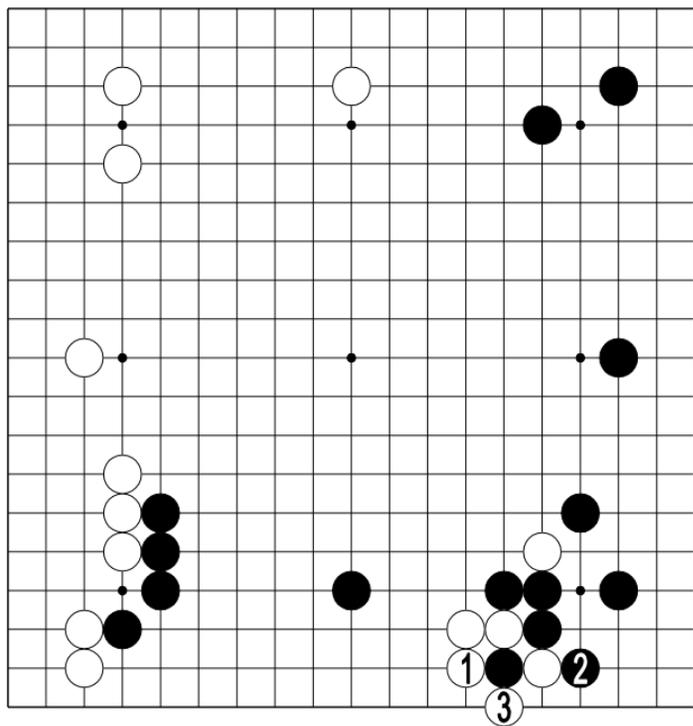


90 图

90 图（挖）

对白 1 的尖顶，黑 2 扳，太贪。

白 3 先扳，好。白必然能在 5 位着子。因此，白得到了 7 位的挖，黑露出破绽。



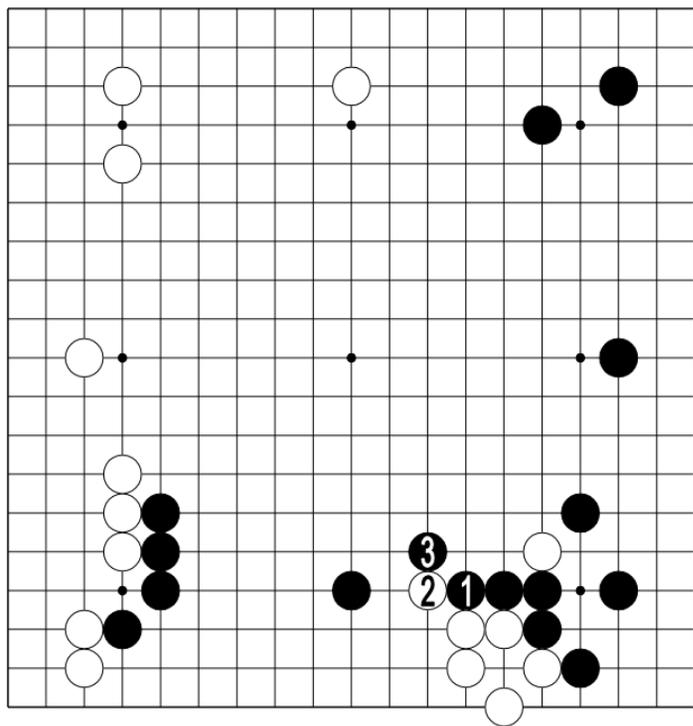
91 图

91 图（吃）

回到前面看看，白 1 吃，是最实际的着法，有完整的眼形。

但是，白棋坚固却在小处，令人不快。

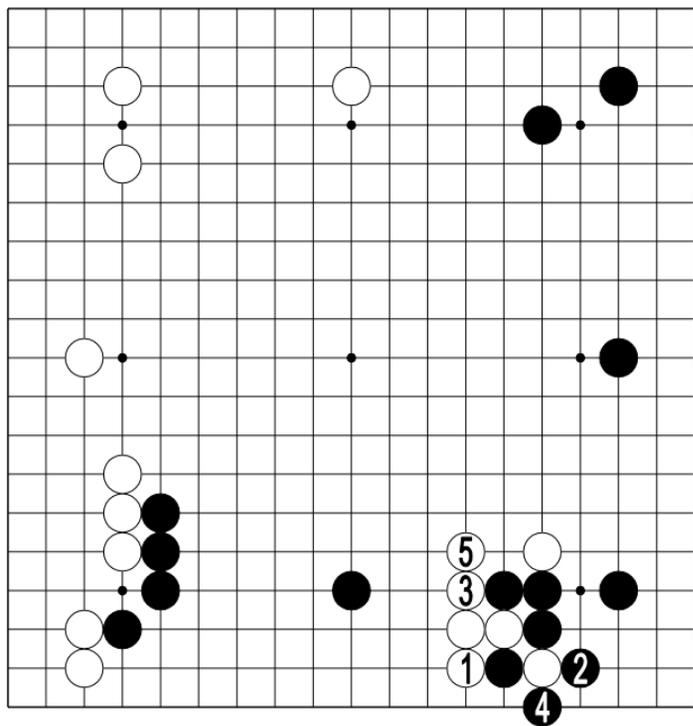
“只图活棋，不顾棋形”的棋，实在没什么意思。



92 图

92 图（封锁）

黑 1 压，封锁得漂亮。在本局，这种感觉尤为强烈。



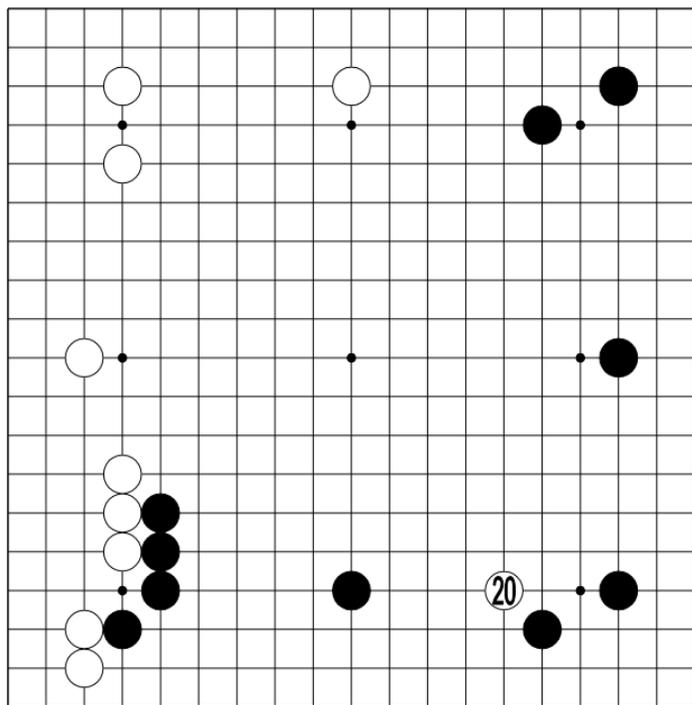
93 图

93 图（棒）

不愿被封，白在 3 位出头，黑可能会在 4 位吃。

白虽然出了头，整块棋成了没有根的一条棒，这是不容置疑的事实。

仍然应视具体情况行棋。



第5谱 (20-20)

第5谱 (20) 解说

镇的手段讨论完了，结果，白选择了20肩冲。

前面的讨论决不是多余的。

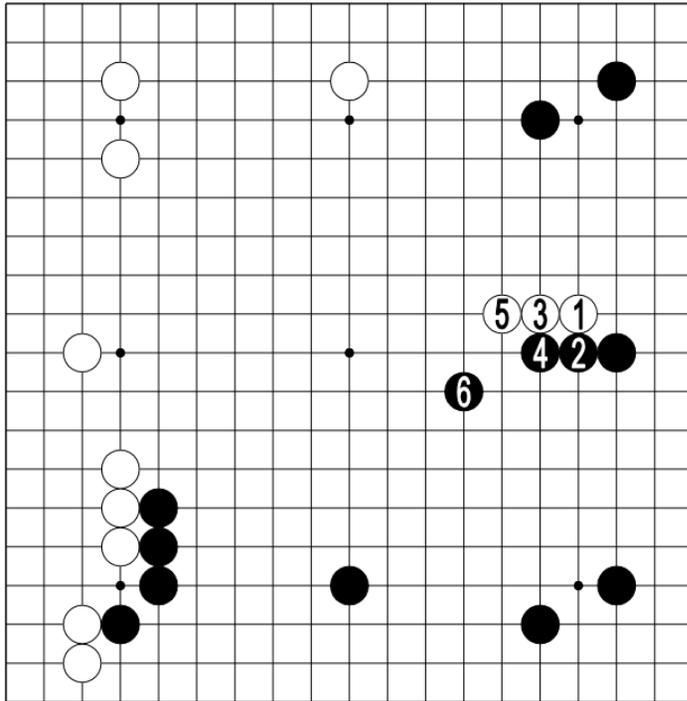
白20也是一种手段，这一手来源于消空的意思。

要点 2：消空种种

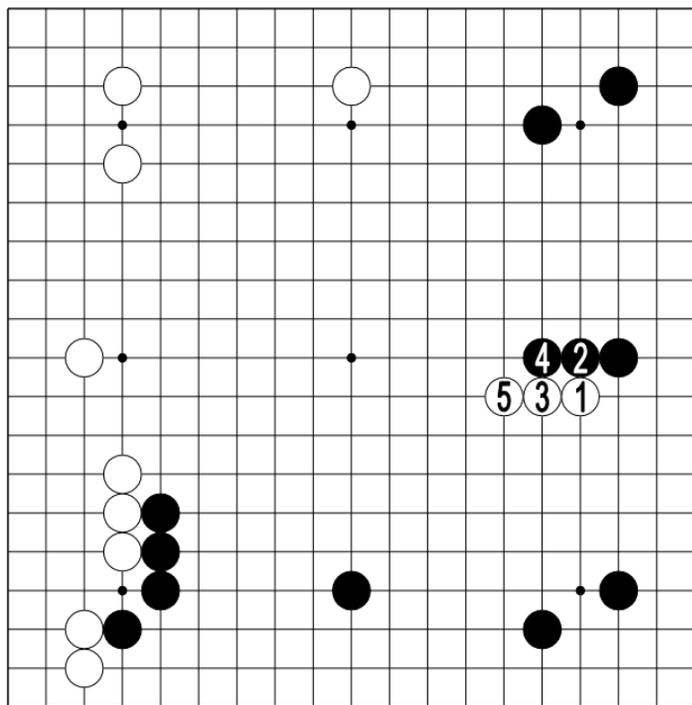
消空的手法，除前面讨论的镇外，还有肩冲等等。

1图（肩冲）

黑棋在下方成了立空。

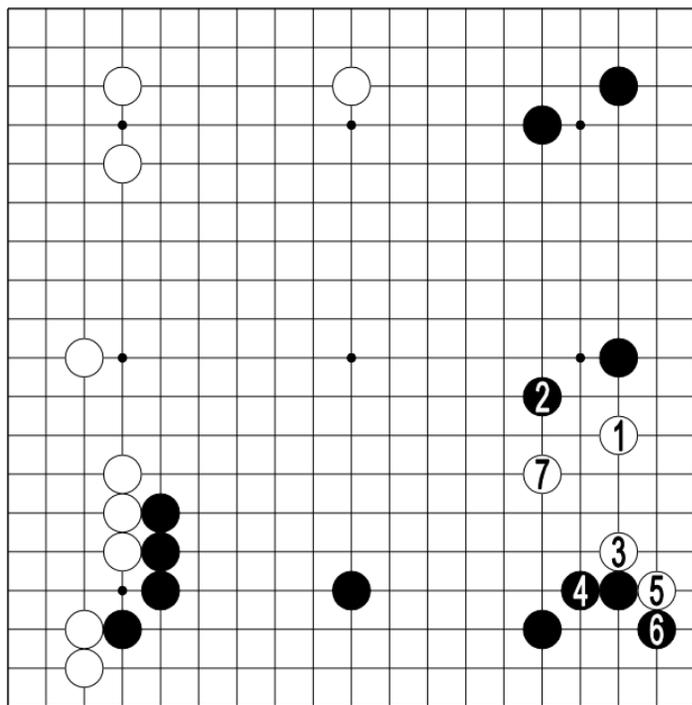


1图



2图

2图（肩冲）
 上方黑模样都加深了。
 1图、2图都是肩冲的手法，但在本局欠妥。

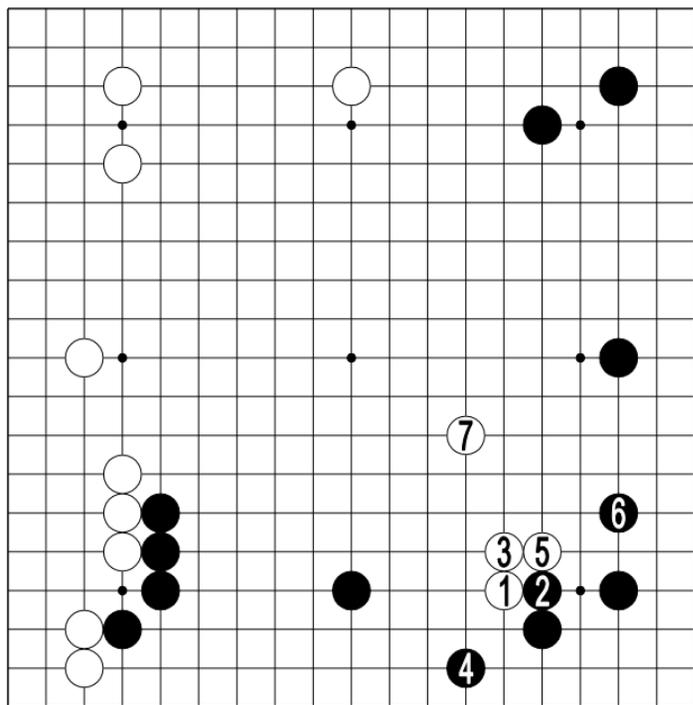


3图

3图（打入）

白1既可说是消，也可说是打入。但在本局的局面下，这一手以破空为目的，从广义上说，仍然是消。

这样一走，上方的黑空加深了，白棋单方面受攻，实为下策。

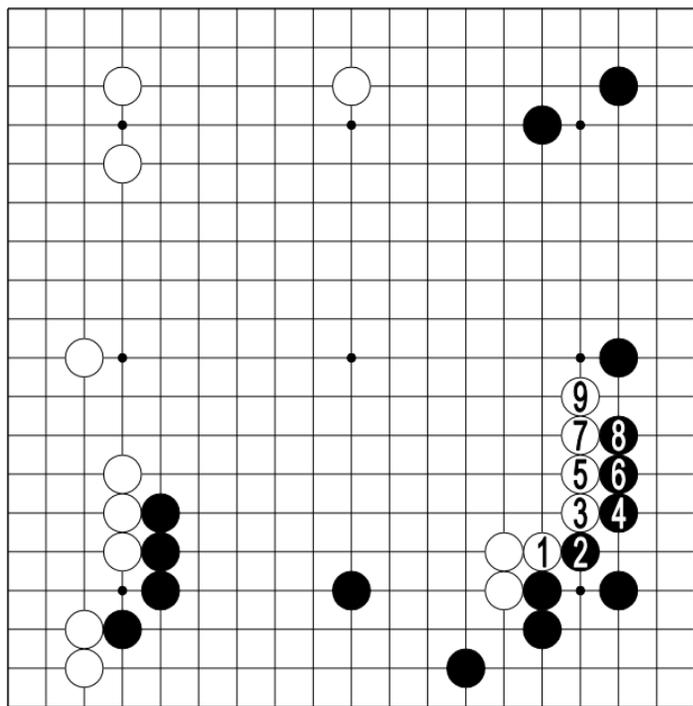


5图

5图（常规）

白1肩冲，黑首先想到的是2、4的应手。

白5厚实地曲，黑6跳，白7飞，也可以说是常规的应接。

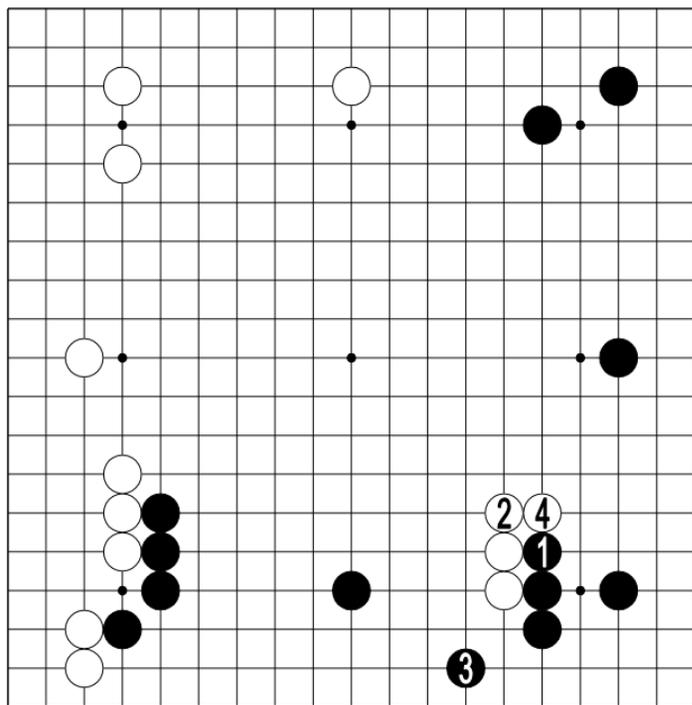


6图

6图（厚）

白1曲后，黑2以下在下面爬的下法不好，白轻松地走势。

黑只换回这一点空，不合算。

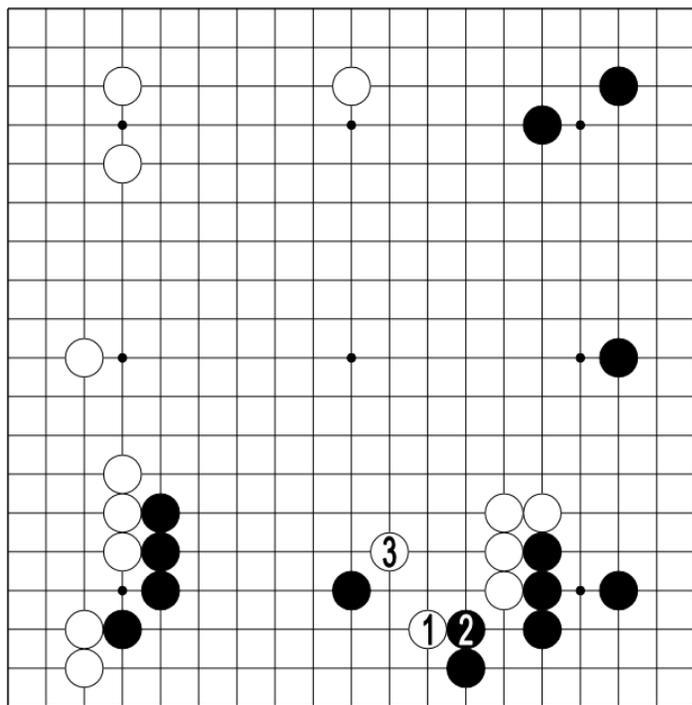


7图

7图（厚实）

黑不愿让白棋曲，在1位再挺一手，那么，白当然要在2位长。

黑3飞，白4曲。由于白高了一路曲，也更厚实。



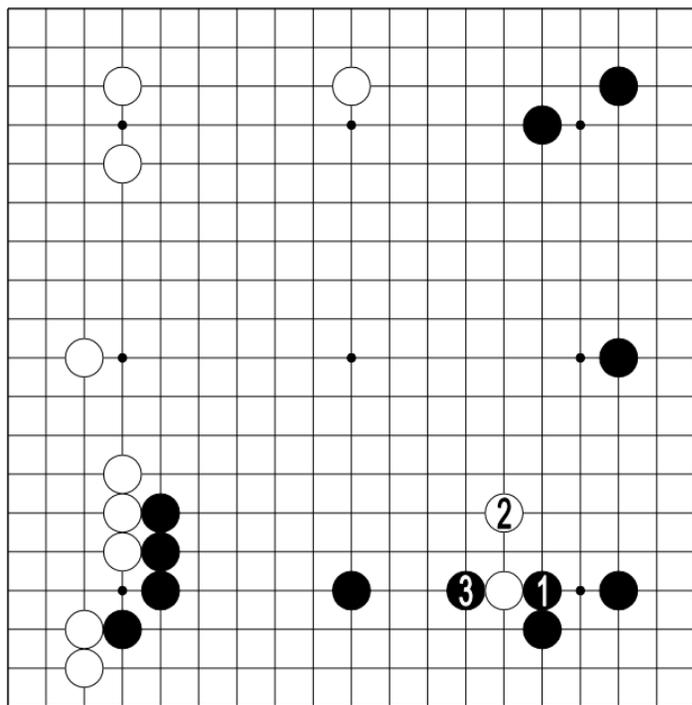
8图

8图（步调）

下面展示一下，以后白在下边行棋的次序。

白1飞冲，待黑2挺后，白3顺调走出。

请注意体会这种步调。

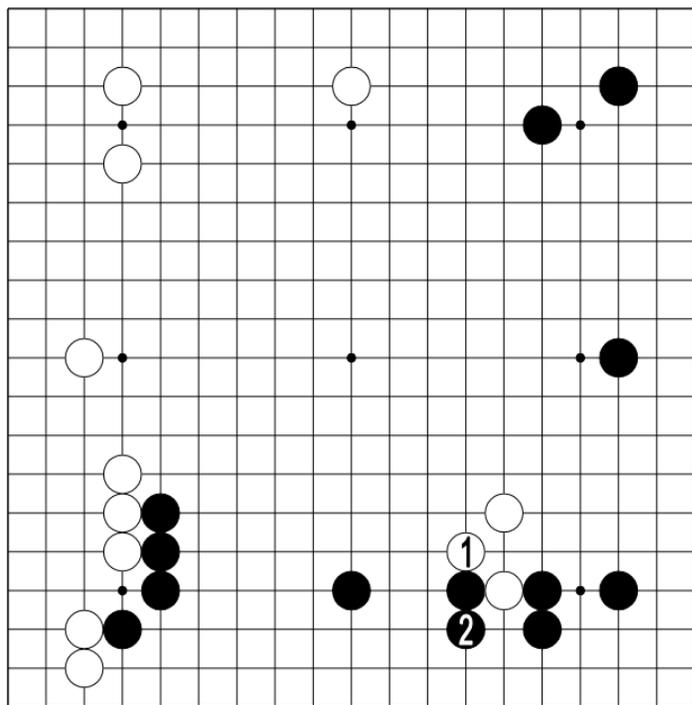


9图

9图（薄）

黑1挺，白有2位跳的应手。黑3夹，告一段落。白达到了步伐轻快的目的，同时也存在味薄的短处。

这以后，白一时无适当的后续手段。

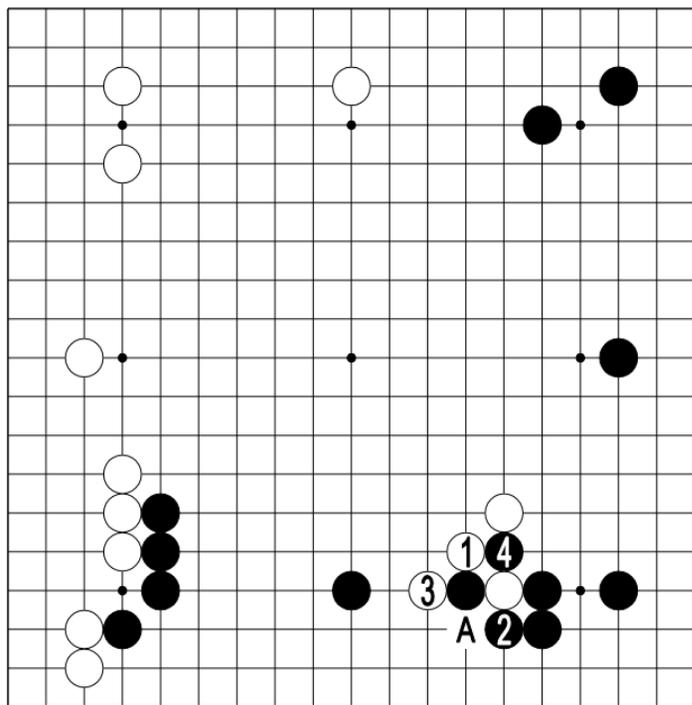


10 图

10 图（虎）

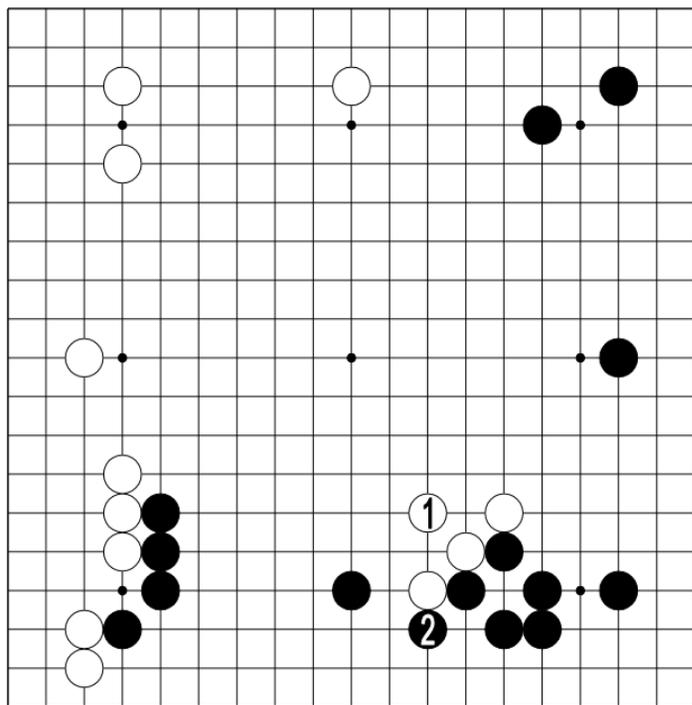
白 1 虎，黑如走 2 位，就便宜了白棋。如果白棋马上下在 1 位，决不能在 2 位应。

请看下图。



11图

11图（打）
 白1虎，黑应当在2位打。
 白3趁势反打，但黑4提后，白在A做劫没用。



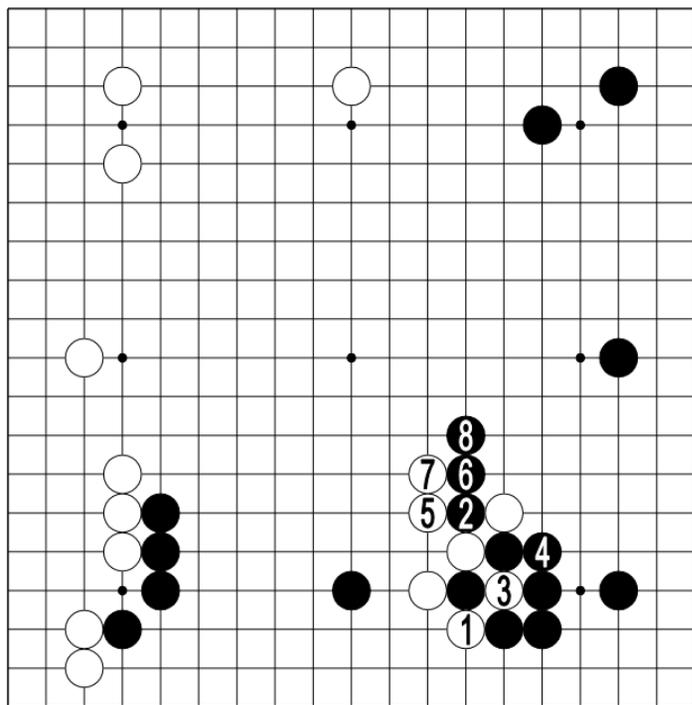
12图

12图（意图不明）

结果，白只好在1位补，
黑2渡过，白显得意图不明。

对于这种情况，白1、3
还是暂时保留为好。

白如打劫，结果见下图。



13图

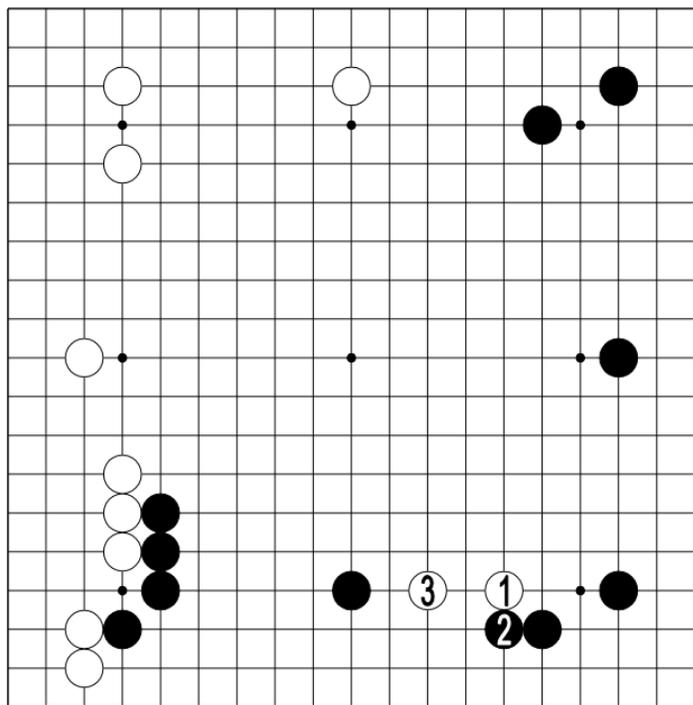
13图（右边庞大）

白1打劫，黑2断，白难办。白3提劫，黑4粘，白只好在5位打。

白7挺，黑8长，黑在右边形成了庞大的模样。

如果下边的黑棋是可攻之形，白还有望，但本局却不是这样。

结论是，白棋无代价先损，白所使用的手段为时过早。

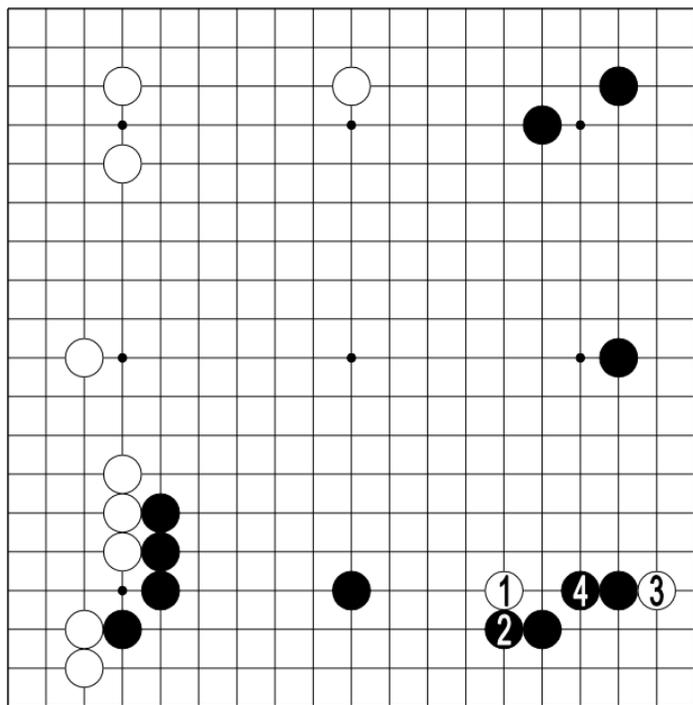


14 图

14 图（低位）

对白 1 的肩冲，黑 2 长，不太好。

这一手位低，而且，白 3 跳是好调，白将越来越好走。



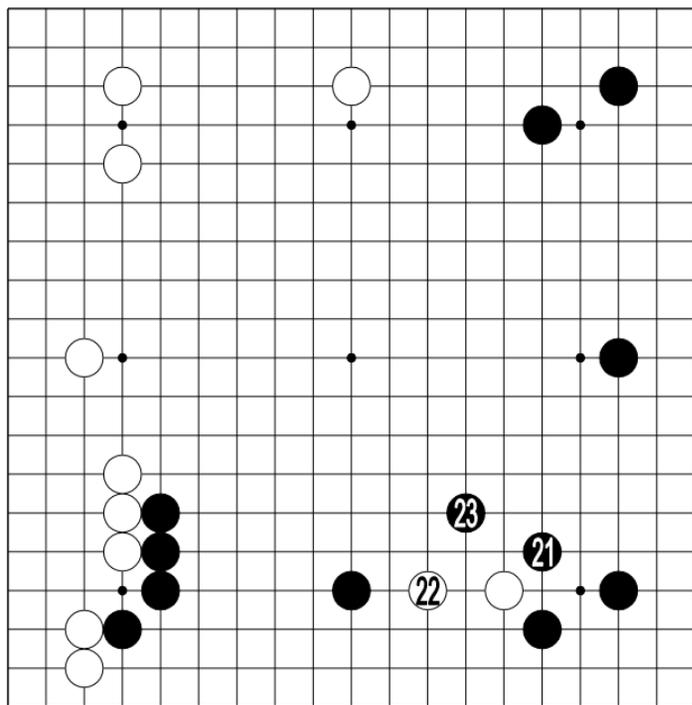
15 图

15 图（托）

白 1、黑 2 交换后，白有马上转向 3 位托的。

在一定的场合下这一手很有力。但在本局，黑 4 一退，白无适当的后续手段。

不再展示这以后的变化，请自行研究。



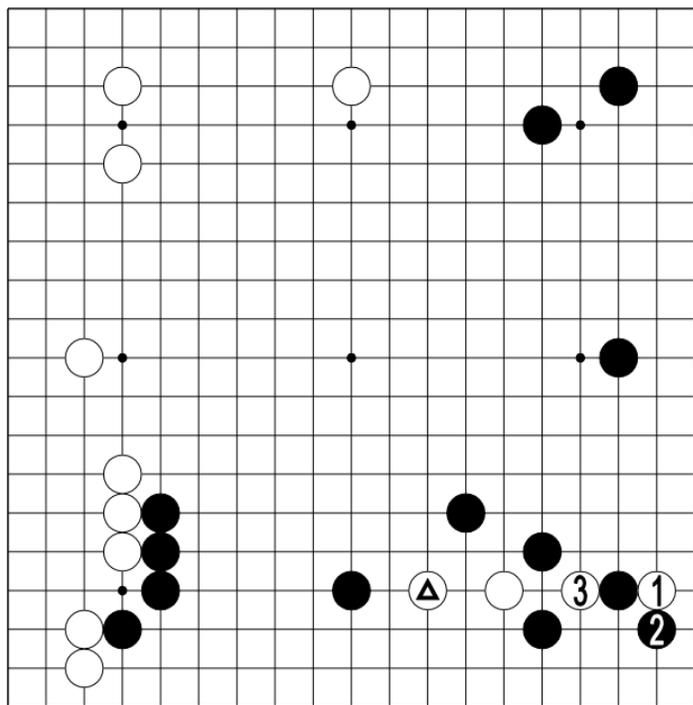
第6谱 (21-23)

第6谱 (21~23) 解说

黑21飞攻。现在的着法不同于前面讨论的，双方都在逆对方意图行动。

黑21虽然有些薄，但对抢先一步使右边形成模样有益。

白22跳，黑23追击。

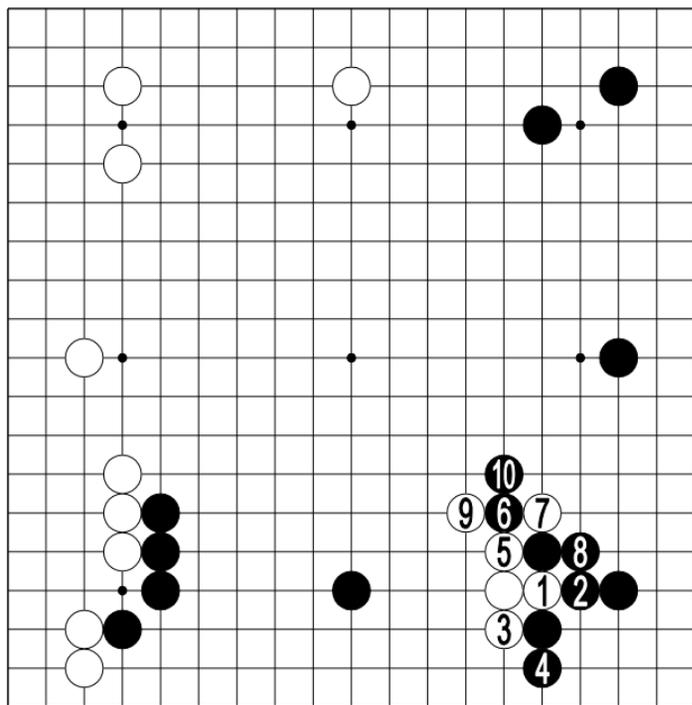


1图

1图（味道）

白△跳，拉开架势，先补强自己。

右边，白还留有1、3等味道。白可保留这些味道，先在左边行棋。

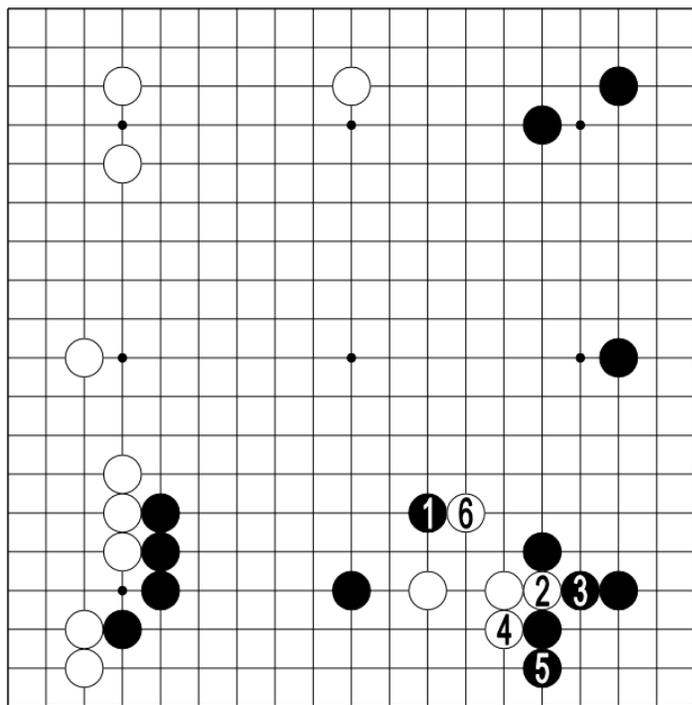


2图

2图（俗手）

白1、3以下的下法，是典型的俗手。

行棋至黑10，黑棋牢固了，白却失去了种种味道，只有被攻。



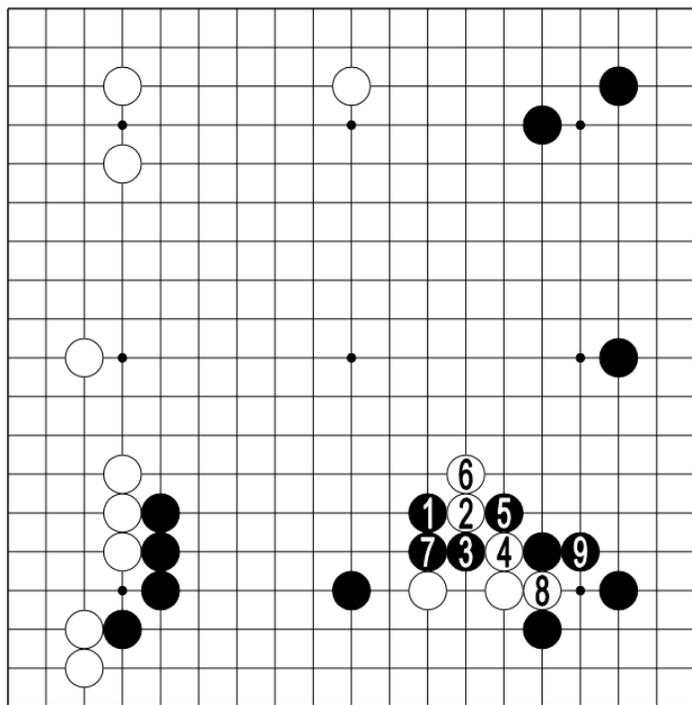
3图

3图（镇）

黑 1 镇的攻击手法，在本局欠妥。

白 2、4 先作准备，白 6 靠，出头。

黑朝自己的阵地追赶白棋，经营右边的梦破灭了。

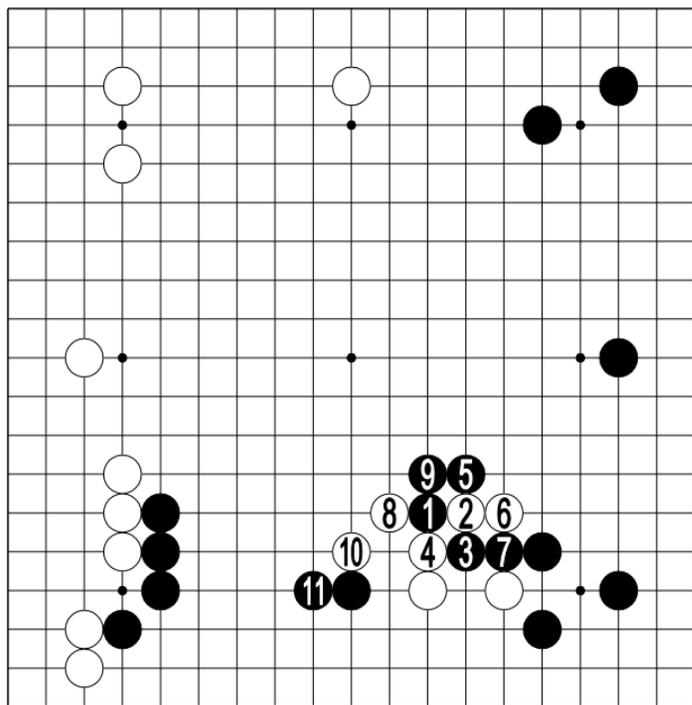


4图

4图（不作准备）

白不作准备，直接在2位靠，黑可先走3、5位，再在7位粘，硬拼。

这时，白8冲，黑可在9位退，冲之手不起作用。

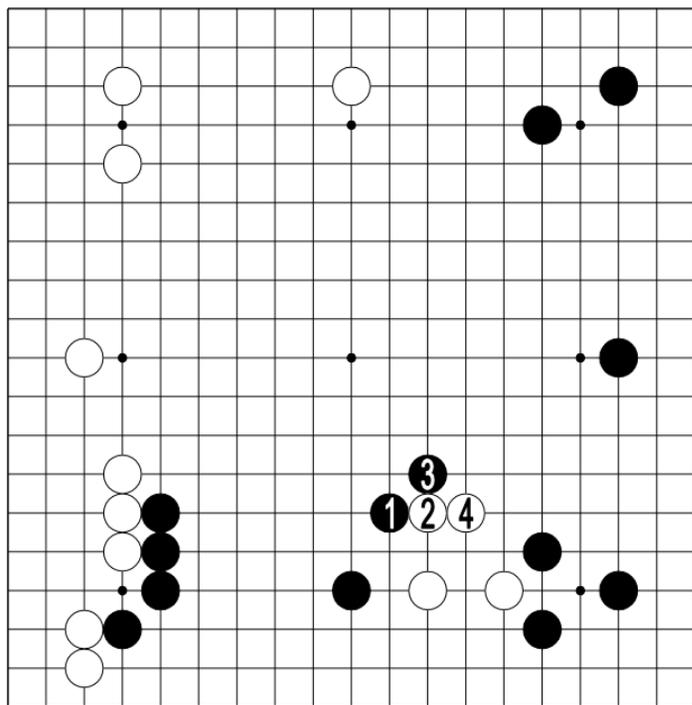


5图

5图（更糟）

黑5打时，白如在6位长，黑7一粘，白更不好。

在白8、10出逃的同时，右边的黑棋得到了强化。



6图

6图（追入己阵）

黑1飞攻，白有2靠、4扳的手段。

同样是向自己的阵地追赶白棋，不好。

中盘篇

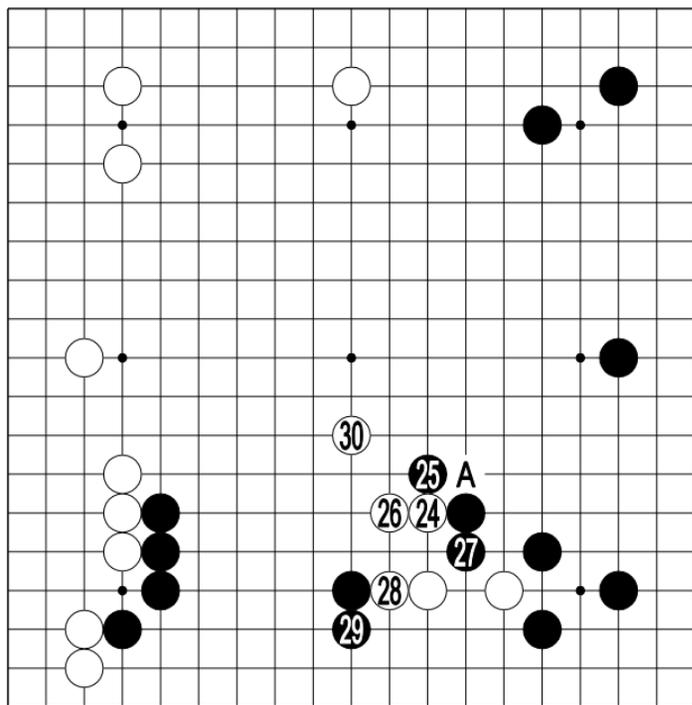
第7谱 (24~30) 解说

交战至 30，盘面已显现出中盘战斗的架势。

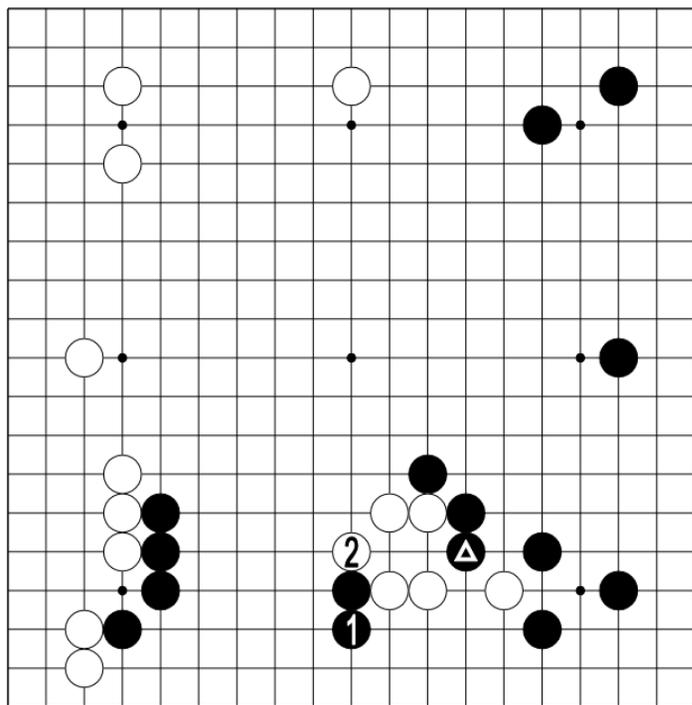
从黑 25 开始，黑的应手都是为了经营右边的模样。

白 30 在逃跑的同时，窥视着 A 位的断点。

双方的着眼点都在右边。



第7谱 (24-30)

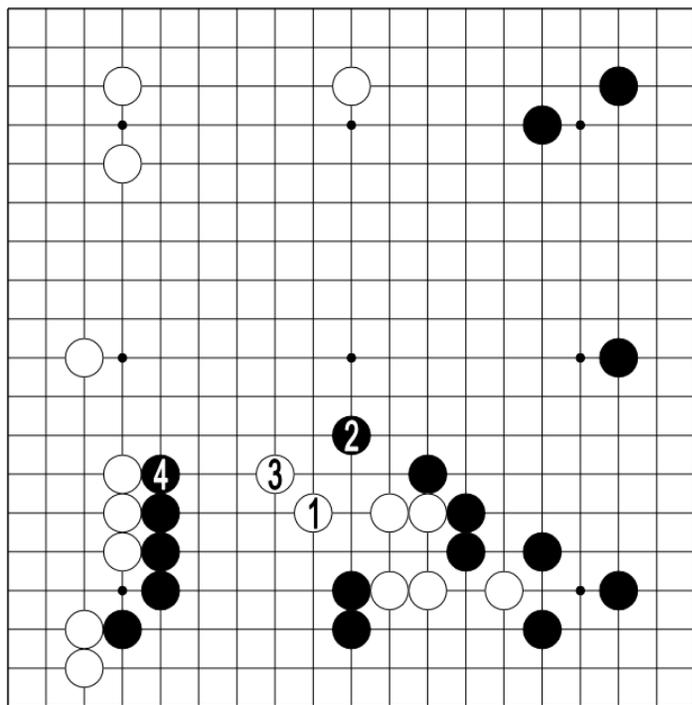


1图

1图（坏手）

黑1立时，白2虎，不好。如果2位之点黑去走，与黑▲相配就成了“竹节上两觑”的坏手。

白没有理由下在黑不走的点上。

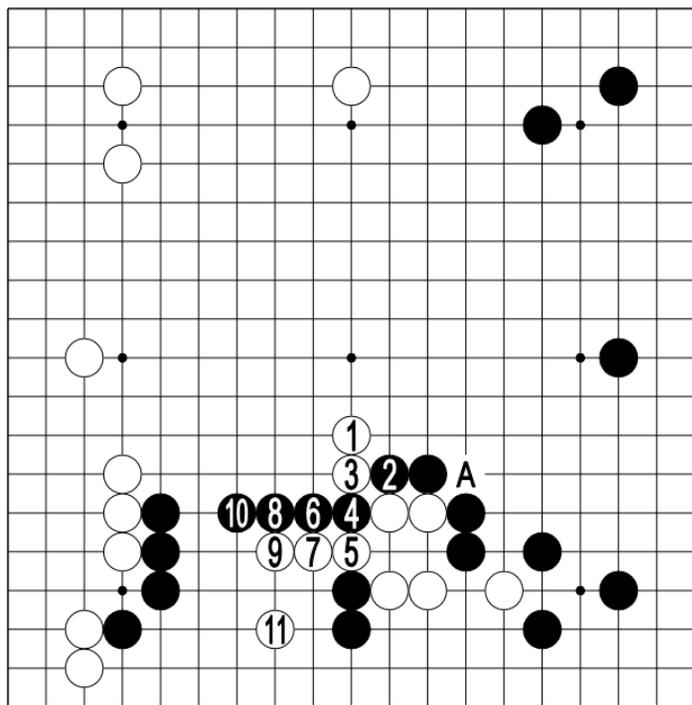


2图

2图（跳）

白1跳是本手，但黑2、白3的交换，给了黑4顺调挺的机会。

谱中白在30位飞，就是因为不愿形成本图。

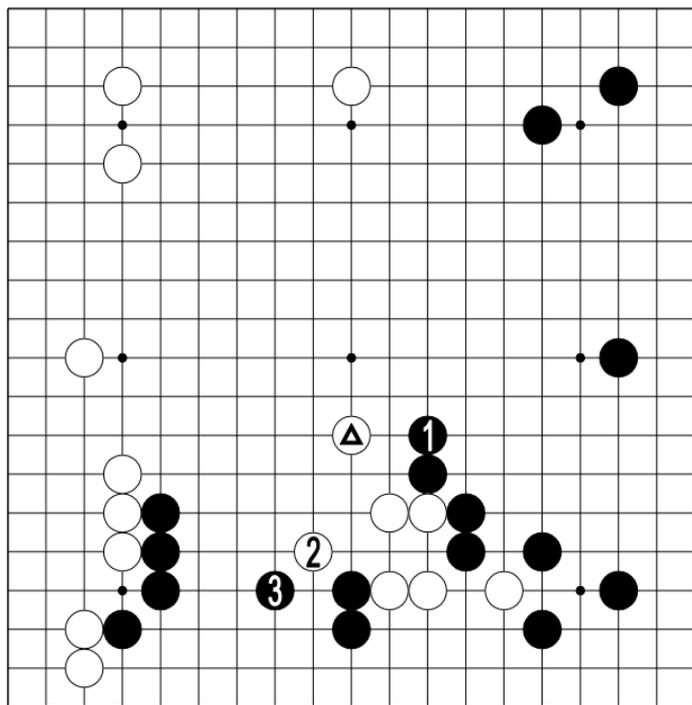


3图

3图（冲断）

白1飞，黑当然不能在2位冲。如果能冲，白1就不成立了。

白5之后的应接，不仅吃住了下边二子黑棋，还使得左边的黑不好，而且，A位还留有断点，黑棋七零八落。

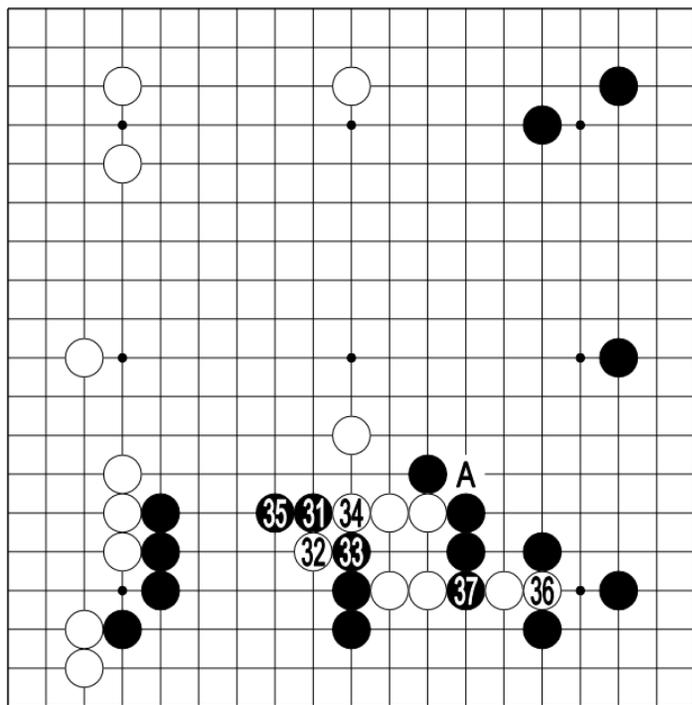


4图

4图（一贯的方针）

白△飞后，黑有1位补断，以右边大模样为重的下法。这种下法，贯彻了黑的作战方针。

但白2一击，黑在3位应，使人感到难受。



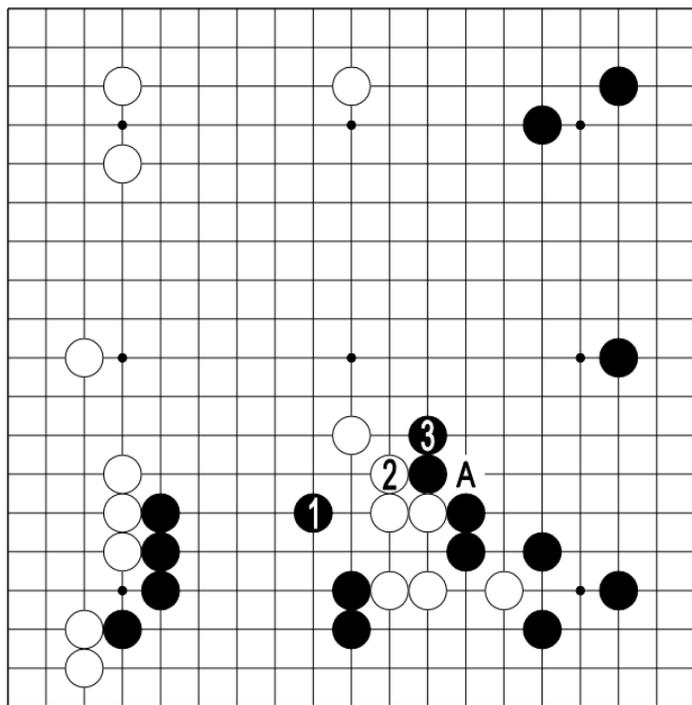
第 8 谱 (31-37)

第 8 谱 (31~37) 解说

黑 31 是为了防止白在 32 位飞，还有相机补 A 位断点的意义。

白 32 是弃子，既整形，又窥视着 A 位的断点。

目前局面的焦点，在 A 位的断点。白 36 冲，黑 37 反击，局面发生了大动乱。

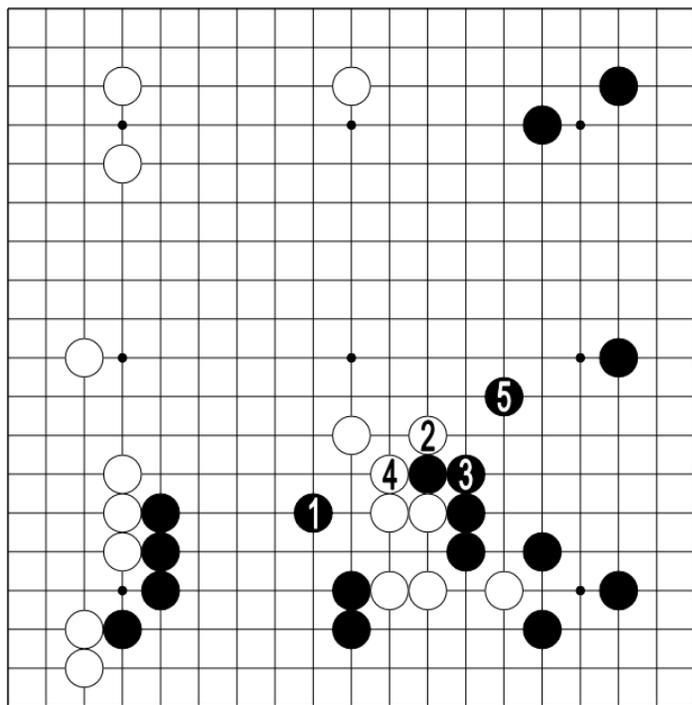


1图

1图（飞）

黑1飞,是希望白在2位应,黑3长,顺势补了A位的断点。

白2千万不能走。



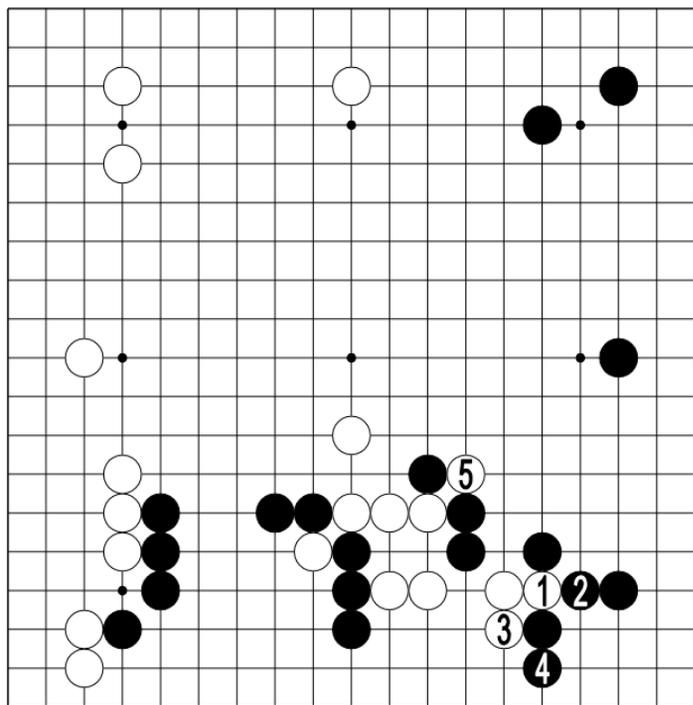
2图

2图（同样）

白2的夹，看似不错，但同样消除了黑的断点。

黑5飞，右边好了。

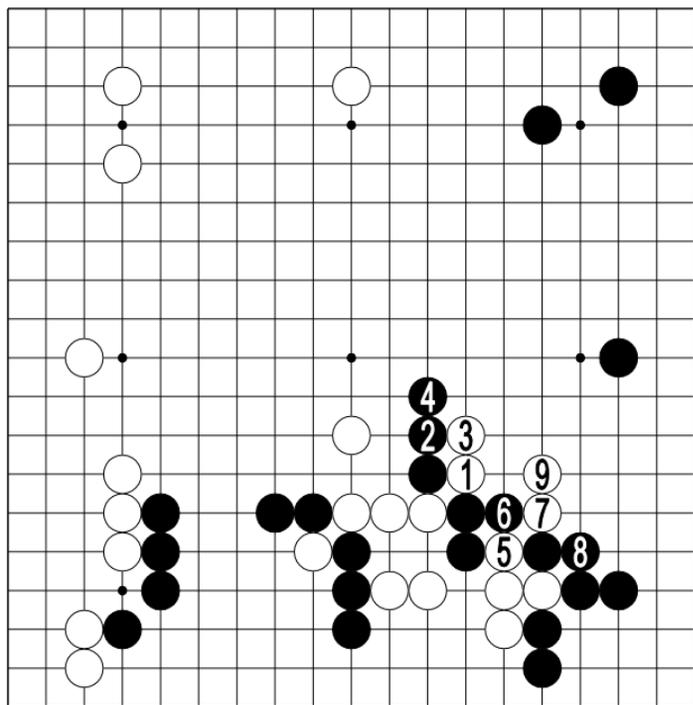
围绕着断点的应接，急所的感觉尤为重要。



3图

3图（意图）

白1冲的意图在于，黑如2位顶，白3曲后，在5位断。一旦遭到白5位的断，黑经营右边的美梦，便在顷刻之间破灭了。断之后的变化如下图——



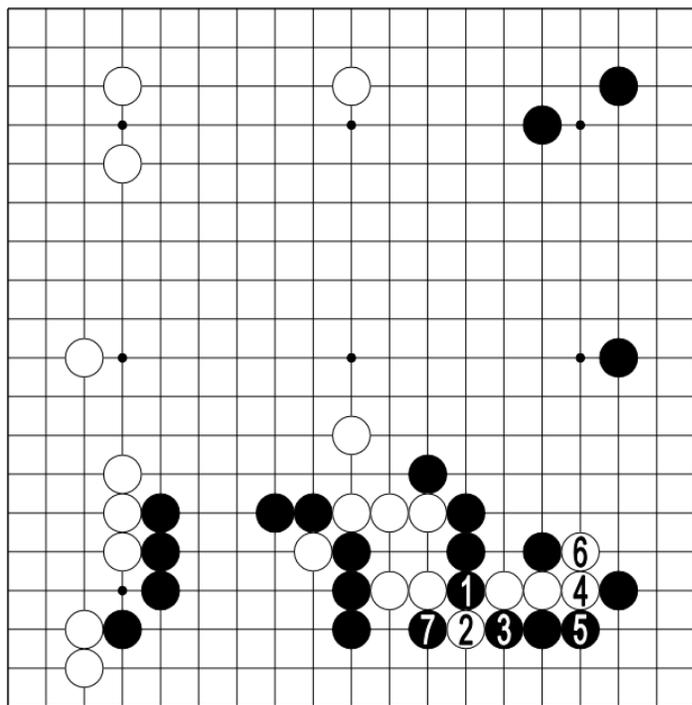
4图

4图（大洞）

这是白1切断后简单的假想图。

黑如2位长，白3至9。在此处开了一个大洞。就算还有其他变化，黑的味道也相当坏。

本图以黑的崩溃告终。



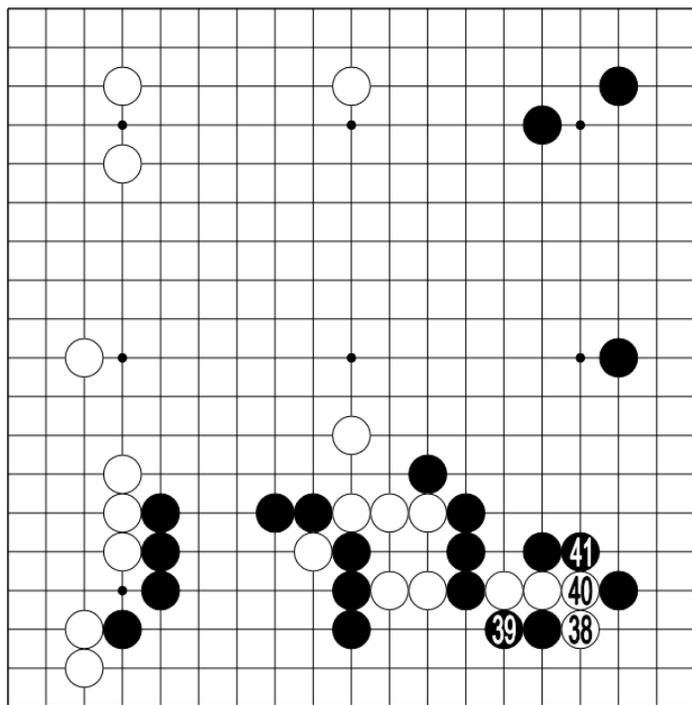
6图

6图（反击的意图）

黑1反击，是希望白在2位挡。

黑3断，白6之后，黑还有7位的断打，白左右两块困棋，难于收拾。

白2不能挡。请看下谱



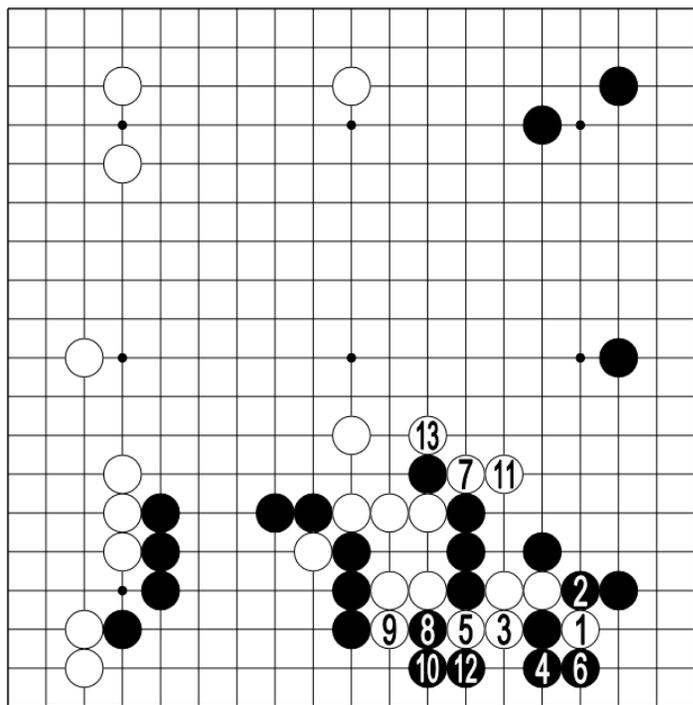
第9谱 (38-41)

第9谱 (38~41) 解说

白 38, 当然。

黑 39 之后, 双方都朝必然的方向发展, 但每一手都存在着危险。

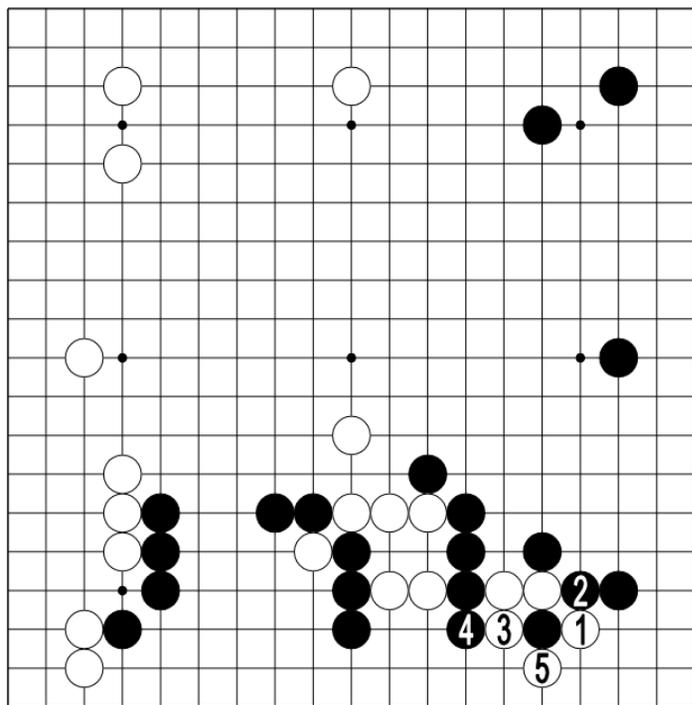
形势之险, 好似在刀刃上行走。以后的棋会怎样发展? 白棋的形势令人担忧。



1图

1图（中腹）

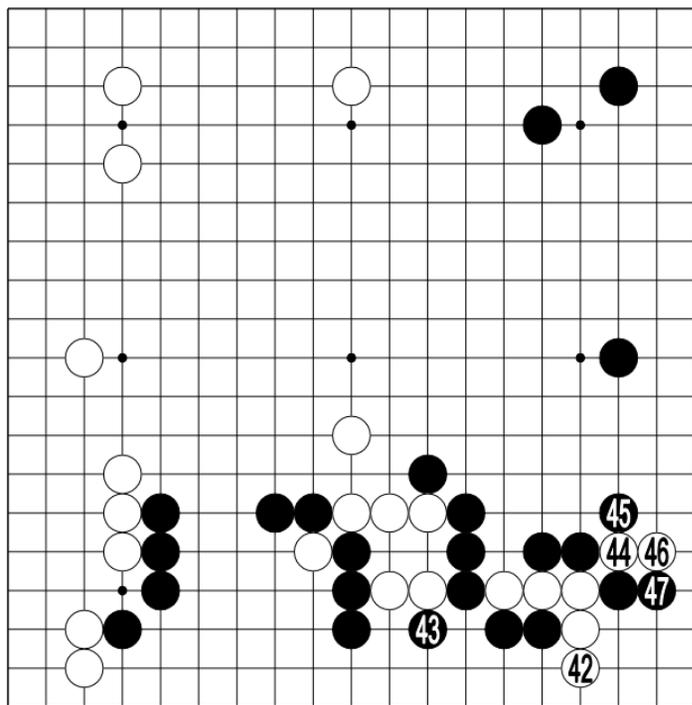
对白1的扳，黑如2位断，白3、5之后，白7的断成立。黑即使在8位断，吃白四子，到白13，白在中腹，确立厚势，黑也受损不小。



2图

2图（实利）

黑如 4 位挡，白 5 提，
形成了一块独立的棋。白先
捞实利，中腹的白棋自可轻
松逃出，这样走白合算。



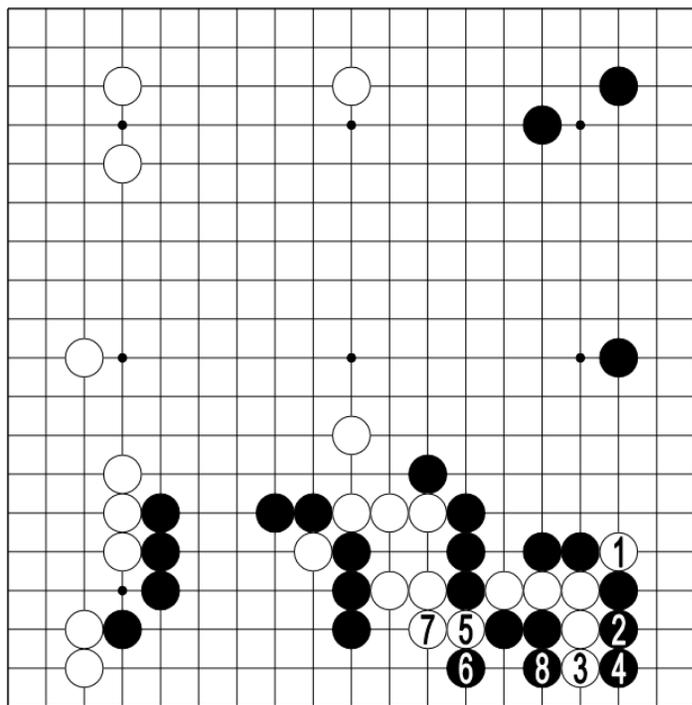
第 10 谱 (42-47)

第 10 谱 (42~47) 解说

白本不想在 42 位下立，但这一手是白 44 断的前提条件，不得不走。

黑白双方的应接势必要向白刃战发展，黑 47 在内侧立，问题越来越严重了。

令人窒息的激战，看谁算度准确。

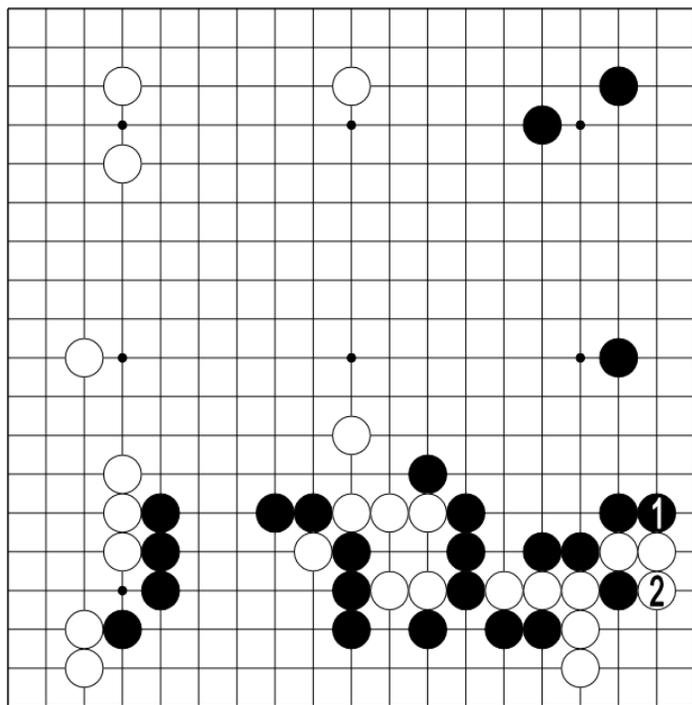


1图

1图（白42）

白1直接断如果成立倒也不错，但黑2以下步步紧气，白棋被吃。

白5断，黑6、8之后，黑多一气。

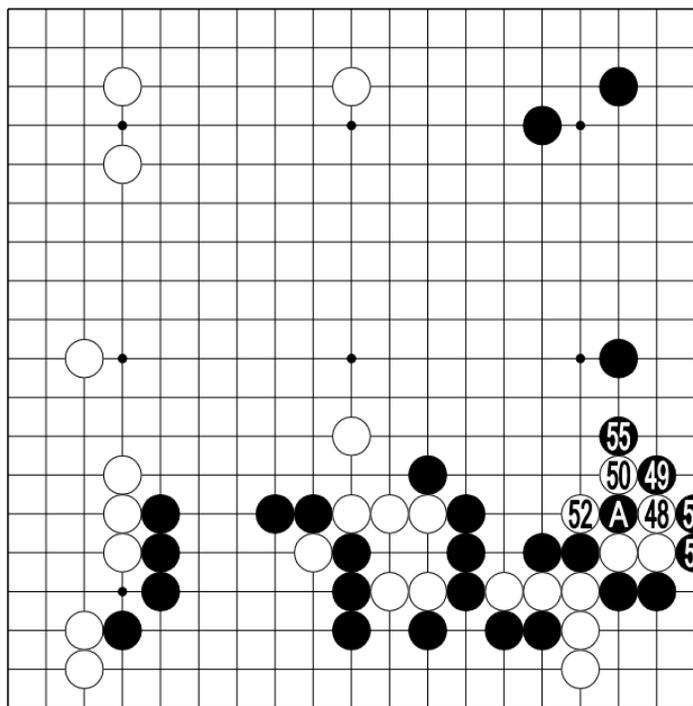


2图

2图（黑47）

黑1挡，白2吃，白轻松地安定了。而且，白空甚大。

右边的黑空缩小了。假如黑对中腹的白棋没有严厉的攻击手段，得失是一目了然的。



第 11 谱 (48~55)

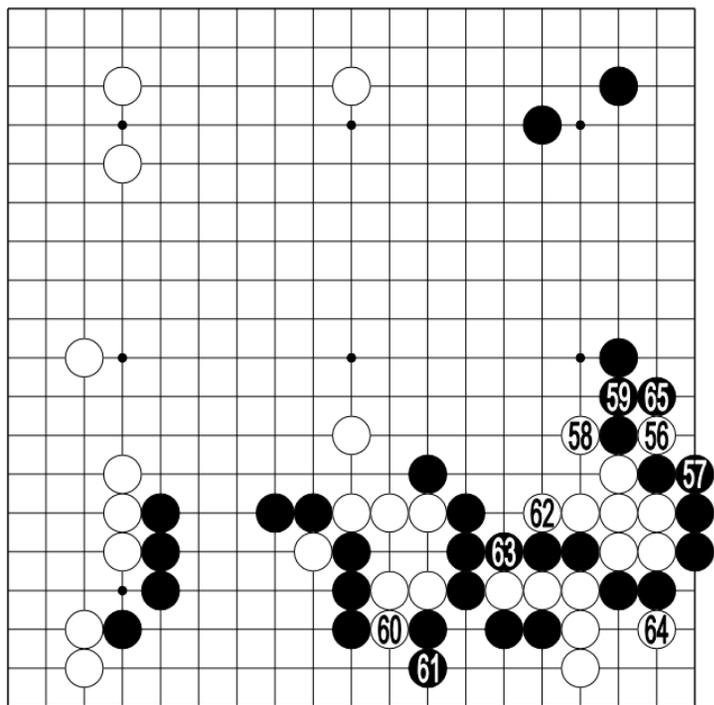
54=A

第 11 谱 (48~55) 解说

一场特大战争掀起来了。

白 48, 绝对。黑 49 以下, 包打渡过, 味虽不好, 也要拼死一战。

这里的局面, 极其难解。

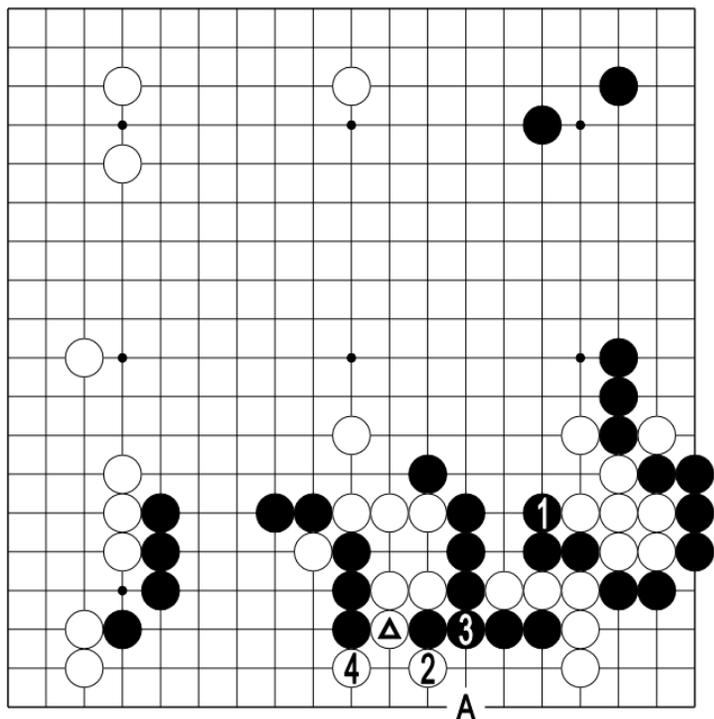


第 12 谱 (56-65)

第 12 谱 (56~65) 解说

白 60 冲，机灵。这一点，暗藏着扭转局面的钥匙。

白 64 夹，右下角好不容易喘过一口气。但白并没有彻底做活，黑白双方都不能有丝毫松懈。战局瞬息万变地进行着。

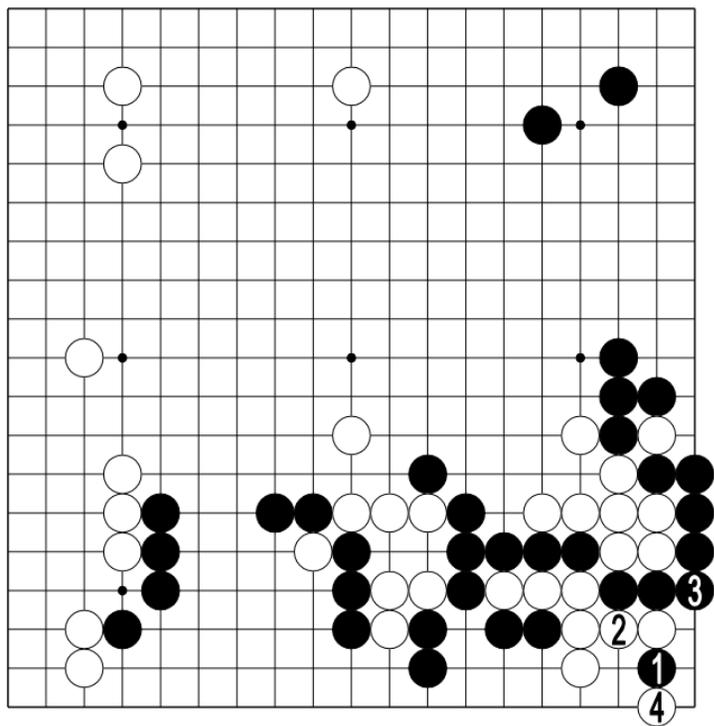


1图

1图（战火烧至左边）

白△冲后，黑1打，控制右边。但白2、4之后，留下了A位的渡。

战火烧到了左下方黑棋的阵地上，黑不能容忍。因此，黑1不成立。

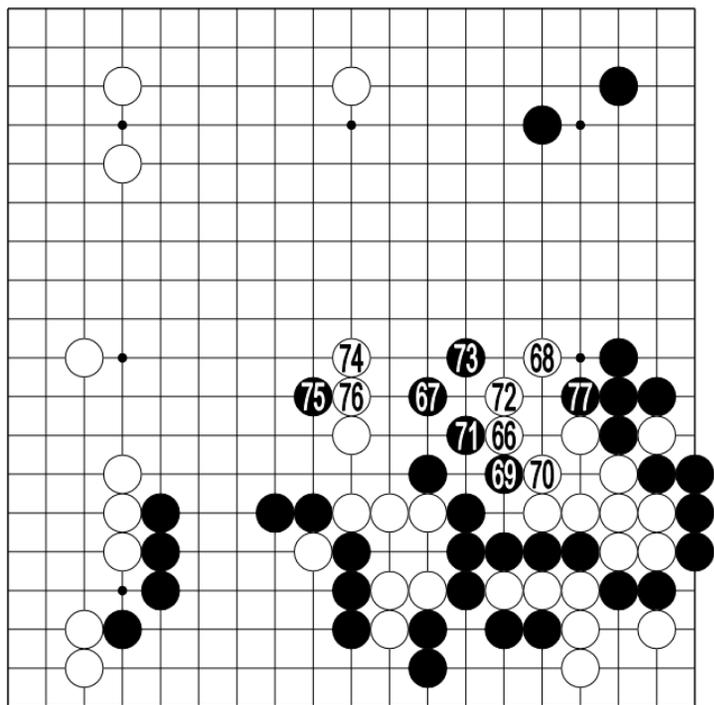


2图

2图（劫）

右下角，黑1夹，成劫。

白4之后，无论怎样走，黑也只能做劫，但此时开劫，尚有问题。这里的味道，使得今后的战斗更加复杂。



第 13 谱 (66-77)

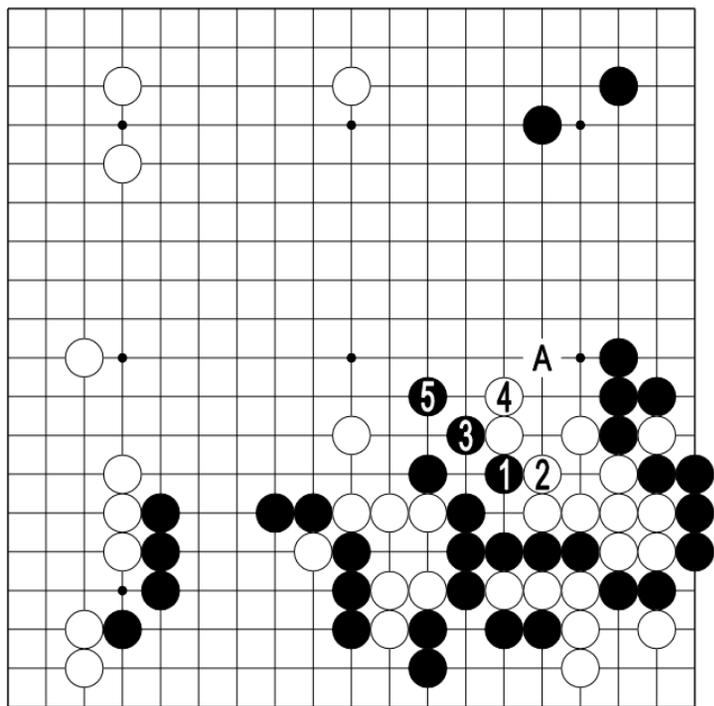
第 13 谱 (66~77) 解说

白 66 跳出，黑 67 跳出，
形成大型的“两边缠绕”战。

这是一场不能有丝毫喘
息的殊死搏斗。

白如果不在 74 位跳，被
黑走到 75 位罩就危险了。

黑 77 夺白眼位，渺无边
际的激战还在继续。



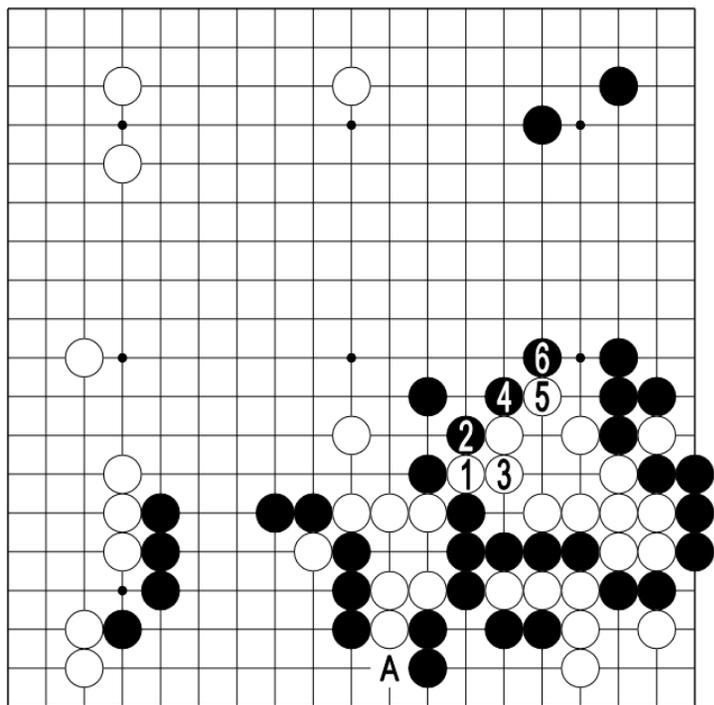
1图

1图（有用）

谱着的黑 67，是很有用的一手。

假设黑先走本图的 1、3 位，黑 5 之后，白就不一定下在 A 位。

如谱，黑强迫白走了 A 位，这就是黑 67 所起的作用。

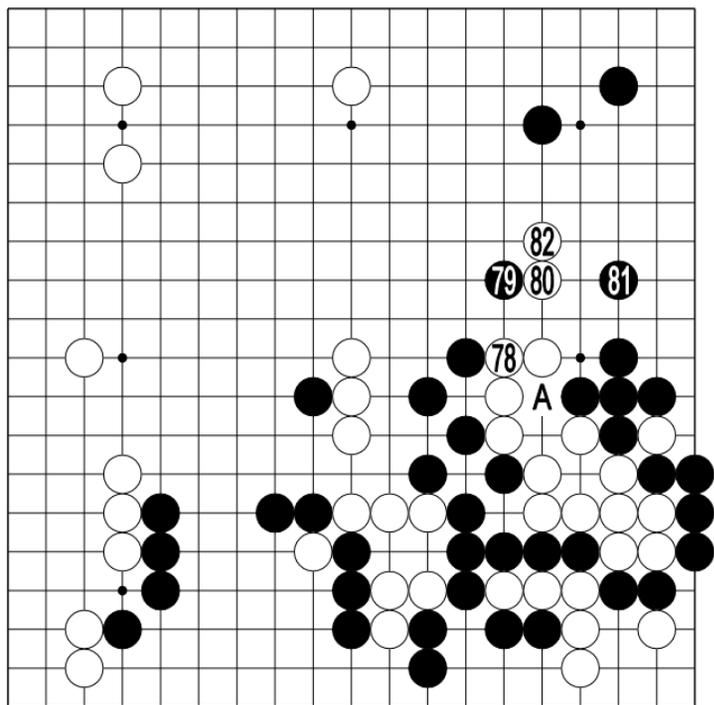


2图

2图（切断）

谱着白 68，不能在本图 1 位切断。

黑 2、4、6 之后，就算白棋活了，也被封在了里面。因黑有 A 位的渡，黑棋不存在不安，而中腹的白棋，却将受到猛烈的攻击。



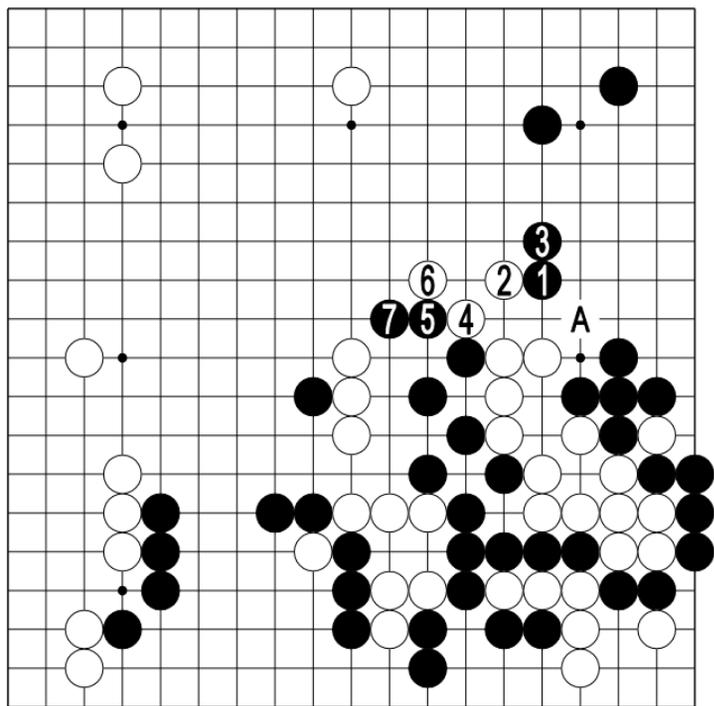
第 14 谱 (78-82)

第 14 谱 (78~82) 解说

白 78 团，当然。这一手决不能下在 A 位。

黑 79 有问题。战斗进行着，中腹的黑棋并不是一点也不需要担心。在这种局面下，双方不时表现出复杂的实战心理。

战斗还深妙莫测。



1图

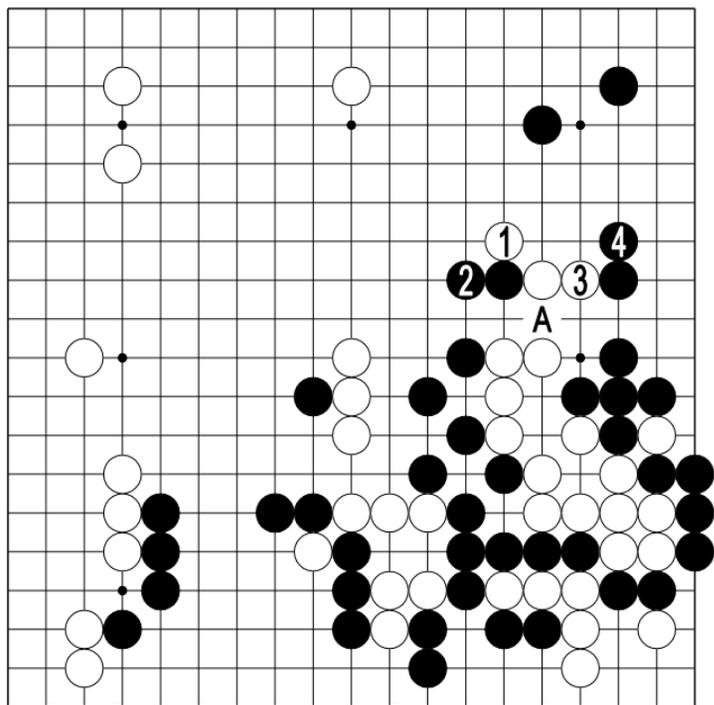
1图（一路之差）

黑 79，或许在本图 1 位攻要好些。

白 2 压时，黑 3 长，右边可成空，因白不能在 A 位尖。

白如走 4、6 位，黑 7 长，影响到了中腹的白棋。

仅一路之差，得失却相差甚远，这就是结论。



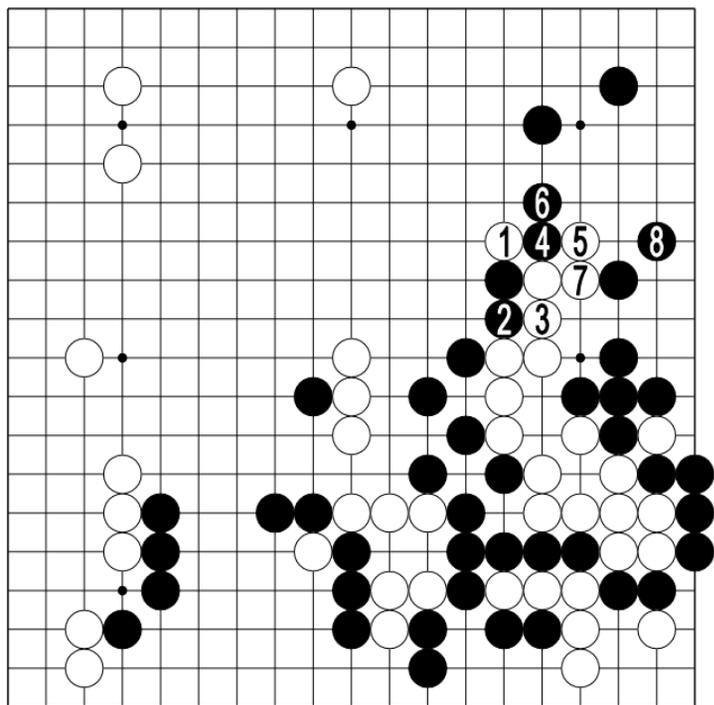
2图

谱着白 82 的长，看似缓着，却是本手。

2图（扳）

如果白在 1 位扳，黑老老实实地在 2 位退，白就将苦于应手。白 3 补 A 位挖断的缺陷，黑 4 长，以后白有不好走了。

中腹还有尚未安定的白棋，白的前途可想而知。



3图

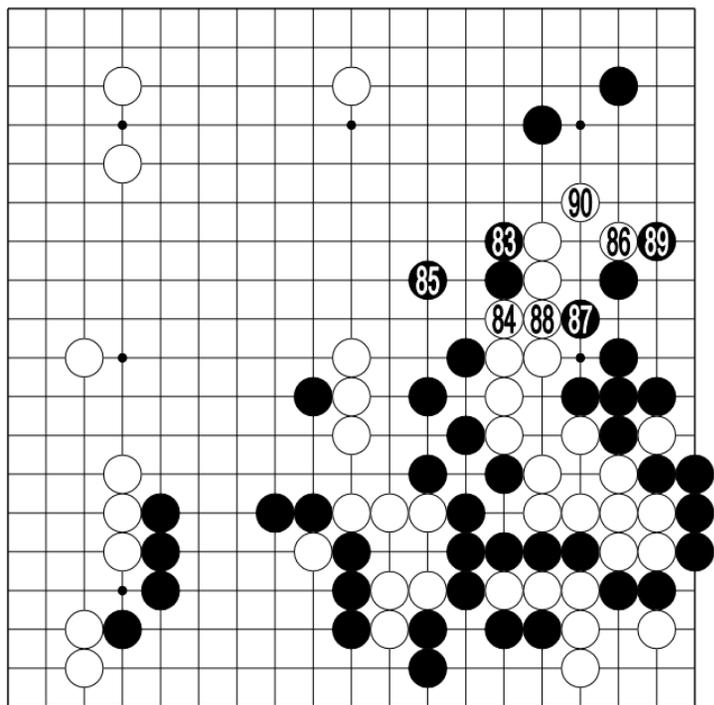
3图（强制）

上图黑 2 如果改在本图 2、4 位切断，还有强制白的应手的意味。

白 5 打、7 粘，黑 8 尖，黑味虽不好，但白更危险。

究其变化，至此为止。倘若白硬要渡如此危桥，则是愚蠢透顶。

本图白 1 的扳，正如“欲速则不达”的比喻。



第 15 谱 (83-90)

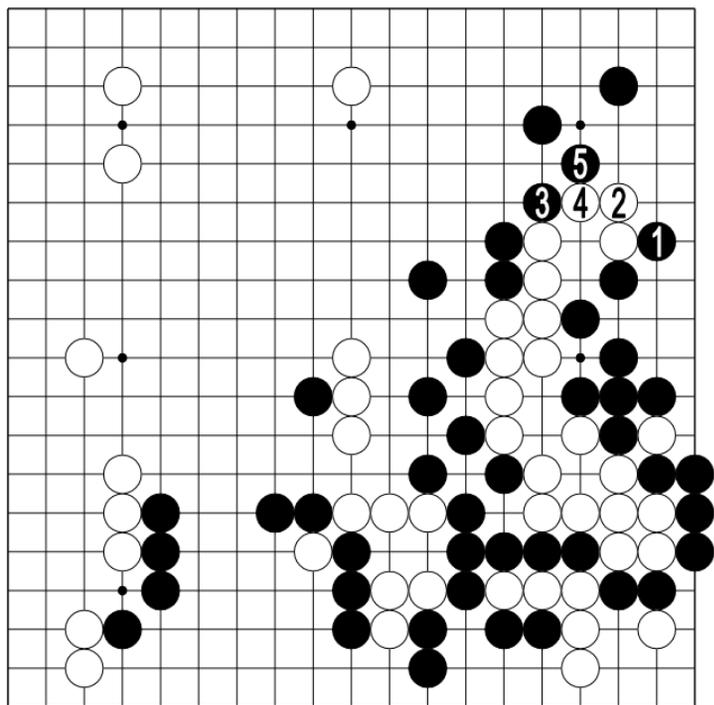
第 15 谱 (83~90) 解说

前谱黑所犯下的错误，
在本谱中显露了出来。

黑 83 以下的攻击，造成
将白棋赶向自己阵地的结果。

黑空大幅度减少。

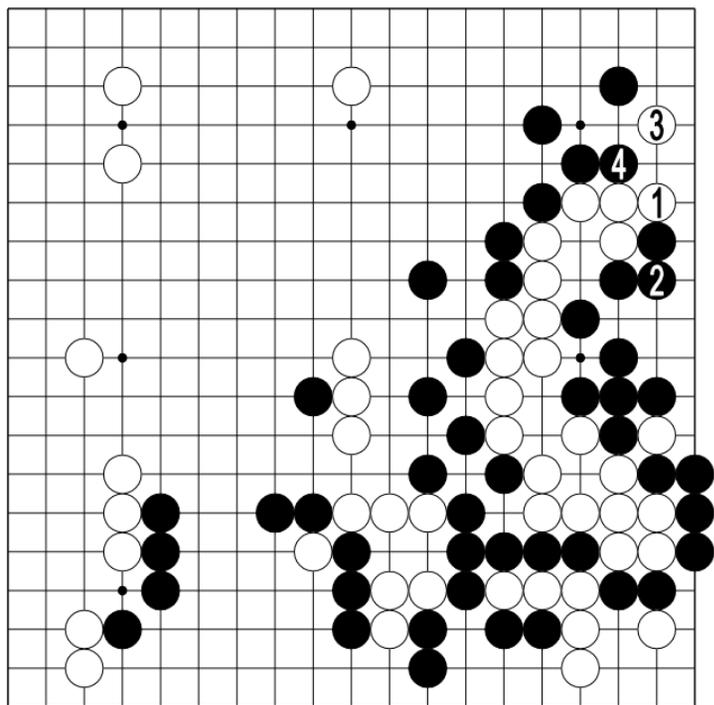
白 90 是脱离险境的好
手，以后两边都可以扳。



1图

1图（风前烛）

对黑1的扳，白如在2位长，黑就有3、5位的强手，白形就像风中之烛。



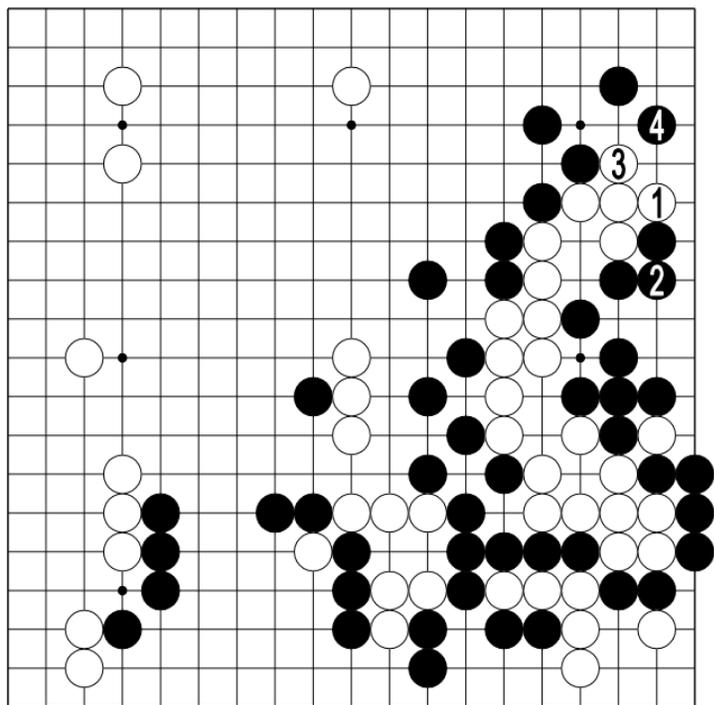
2图

2图（全军覆没）

接前图，白1挡，黑当然在2位接。白3跳，黑4冲，白做不成眼。

大块白棋只有一只眼。

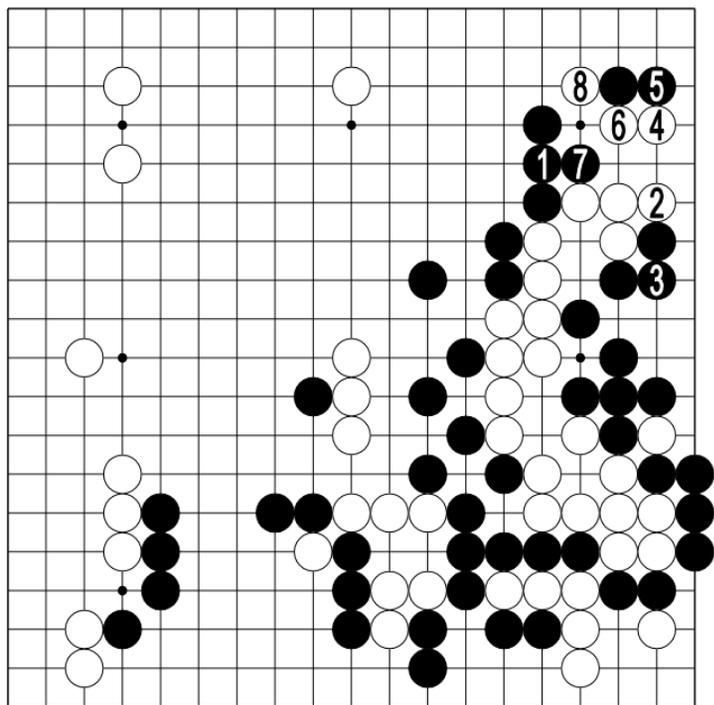
白棋全军覆没，胜负自不待言。



3图 (尖)

如果白走 1、3 位，黑 4 尖就可以了。白棋危险。

3图



4图

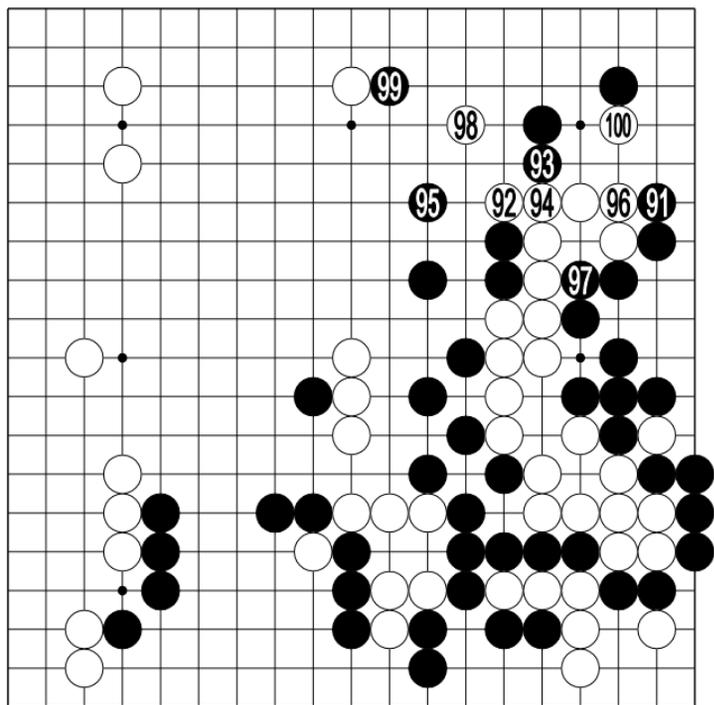
4图（松）

只是，黑在 1 位连成棒不好。

白同样走 2、4 位，白 6 时，黑 7 位冲，白有 8 位的扳。

这里一旦被白扳住，黑就不可能简单处理好。

黑 1 松。



第 16 谱 (91-100)

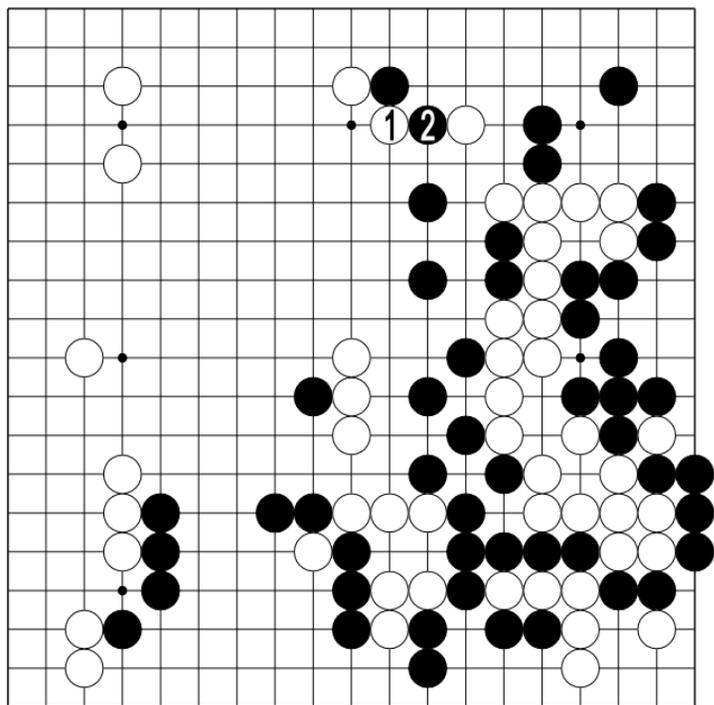
第 16 谱 (91~100) 解说

黑 91 长，白 92 虽然痛苦，只好如此逃出。

黑 93、95 若即若离地缠绕，仍然固执地攻击。

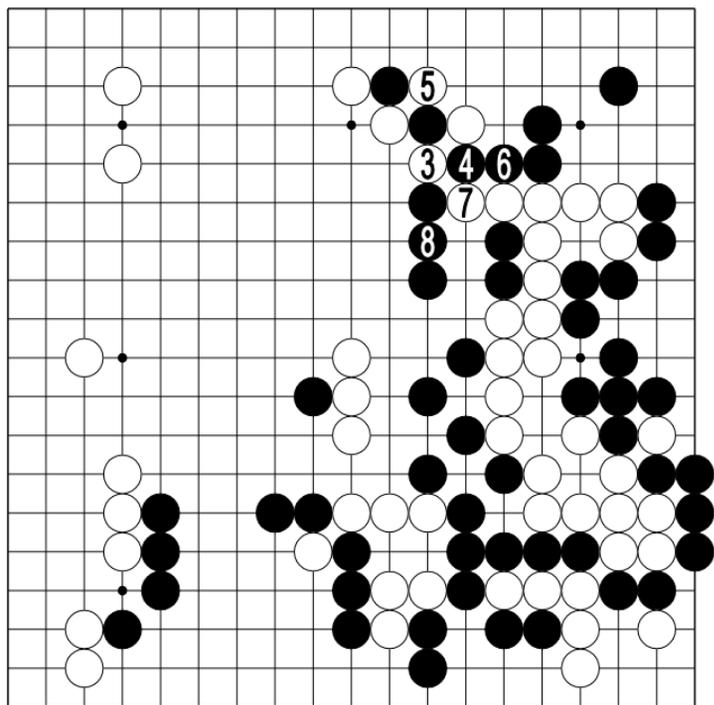
白 98，终于有了联络的形。黑 99 碰，有来找岔了。

白 100 碰，试应手。



黑 99 碰的目的如下：
 1 图（上扳）
 白 1 上扳，黑 2 即挖。

1 图



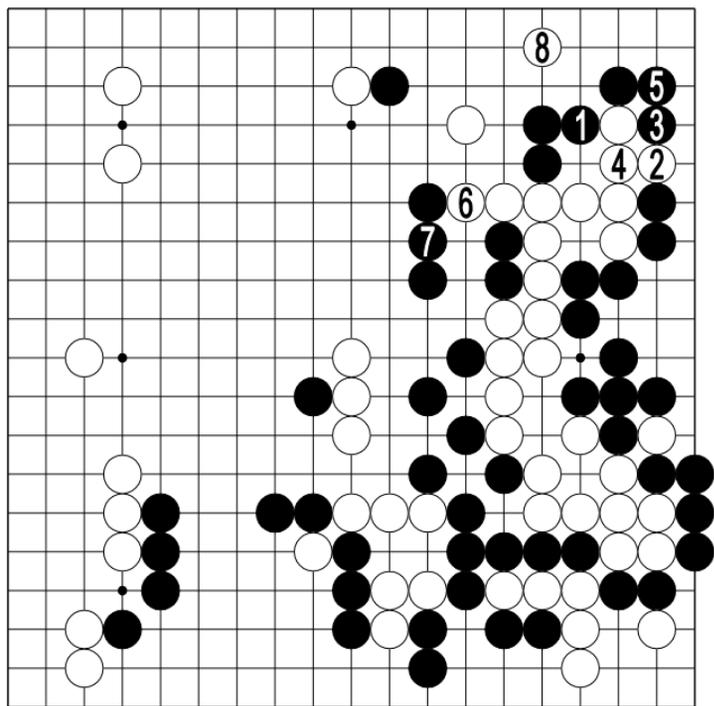
2图

2图（隔断）

白如在3位打，黑4、黑6顺势隔断白的大棋。

白7断，黑8一下子把门锁上，白的大棋顿时死亡。

黑99碰，就是希望形成这种局面。



第 17 谱 (101-108)

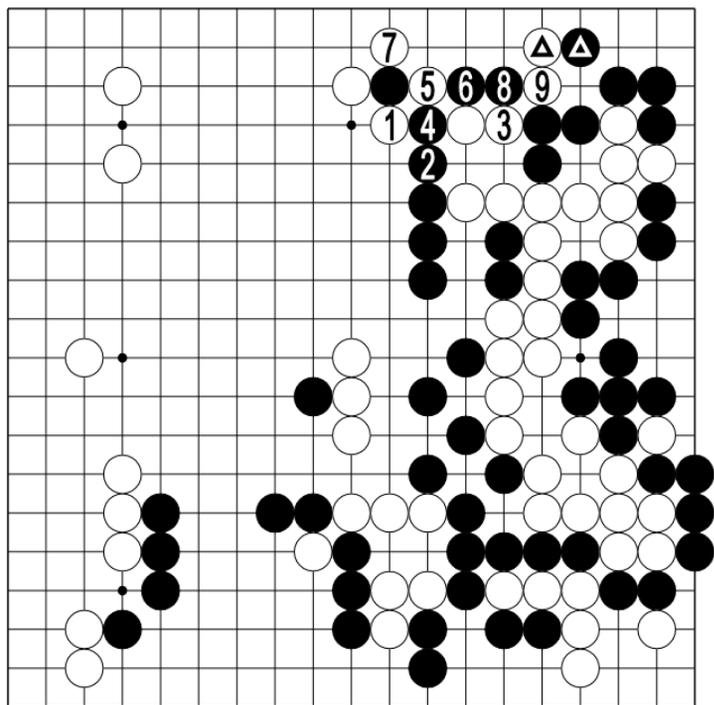
第 17 谱 (101~108) 解说

黑 101 至 105 是当然的应接。

白前面的着手，都是为占到白 8 这一点作的准备。

白 8 刻不容缓，此时正是时机。

白及时抓住时机占到 8 位，这一手将发挥其价值。



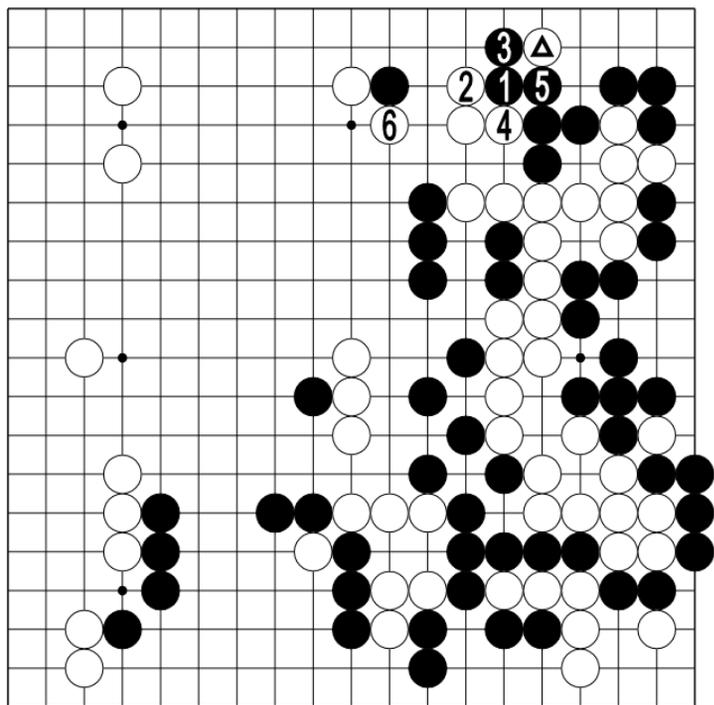
1图

1图（时机）

白△时，黑如在▲位应，白就有1位扳的手段。

白5打，黑6不成立。因为，白正等待着在9位断。

不过，黑6在7位下立，就不会形成本图的结果。但总而言之，白△现在走，正是时机。

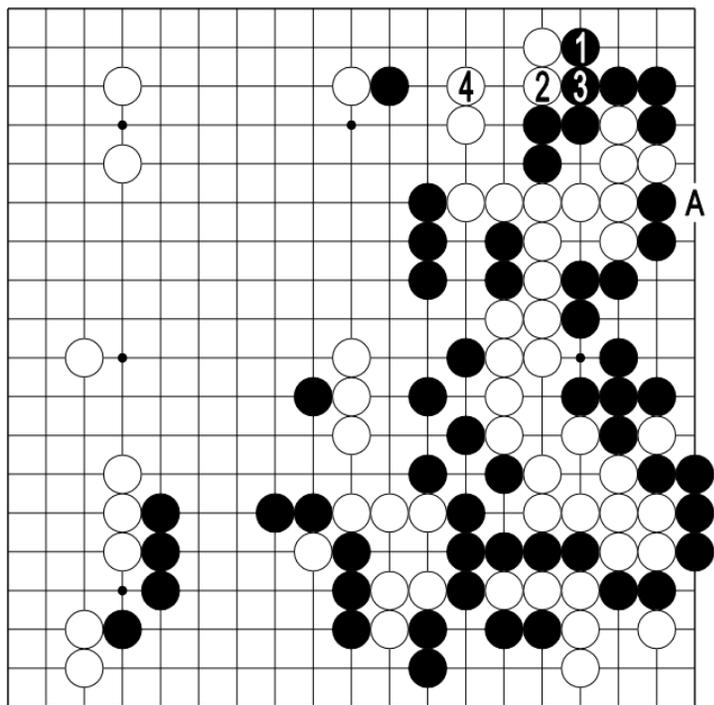


2图

2图（吃）

如果黑走1、3位吃白△，
白就在4位挤。

有了白4，当然也就生出了
白6的扳。

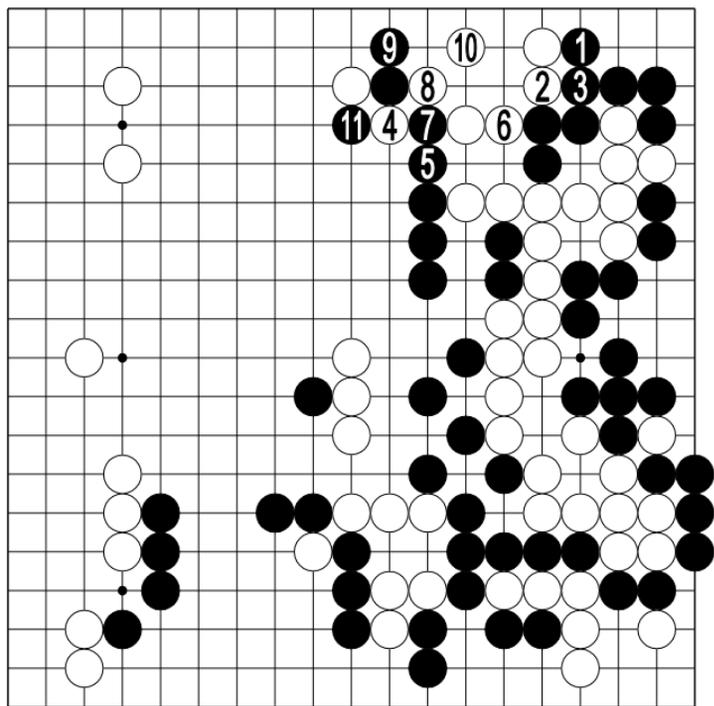


3图

3图（活形）

黑1尖顶，白在2、4位应，是普通的着法。白着法本分，只要能形成本图，就基本上是活形。

而且，白还有A位的扳，黑角好像还有问题。

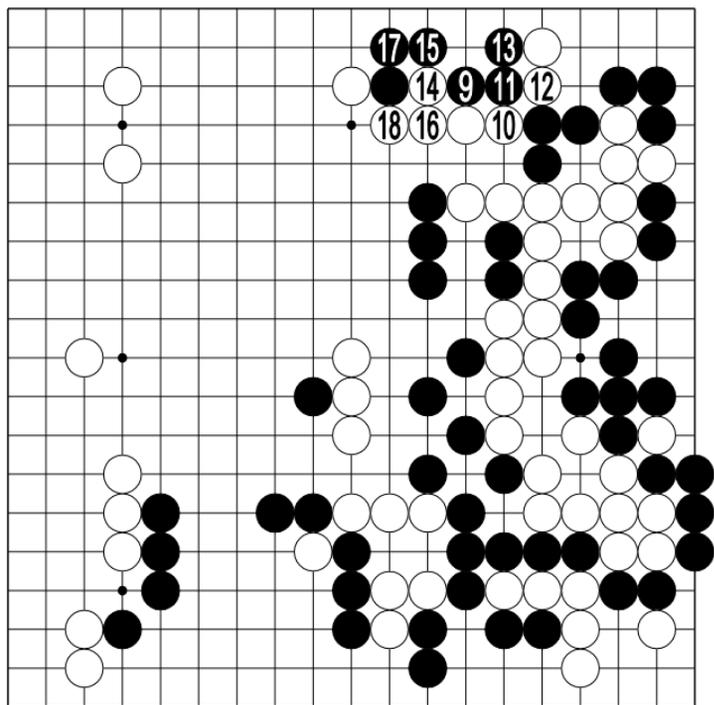


4图

4图（麻烦）

白2顶，白4扳的手法，前面已经讲过。

白8打，黑9下立的手段有点麻烦。黑甚至可以考虑，从11位的断来袭击中腹的白棋。



第 18 谱 (109~118)

第 18 谱 (109~118) 解说

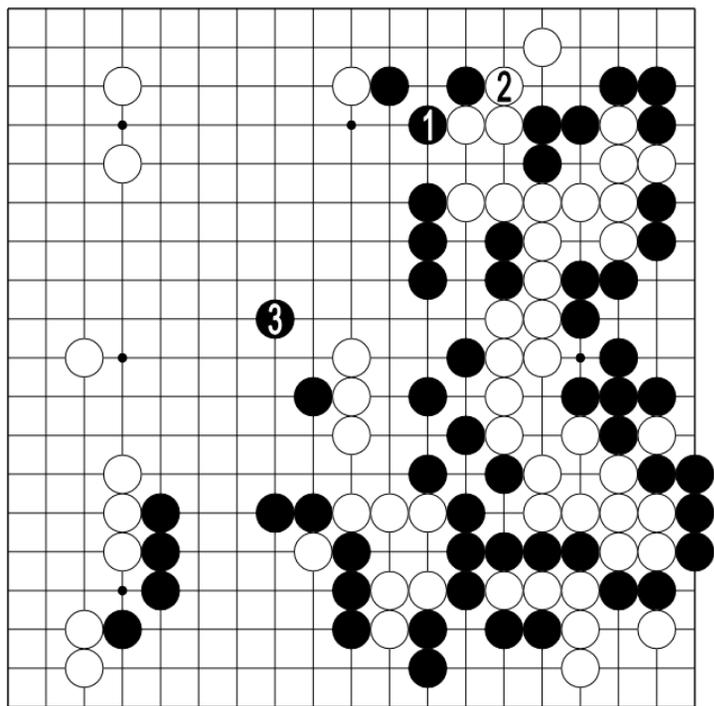
黑 109、111 采取极端实际的下法，但却潜伏着导致败局的因素。

黑 113 吃，单从空来判断还可以。

白 114 是手筋。

黑 117 接，不得已。

黑在上边捞回了不少空，但是……



1图

1图（继续攻击）

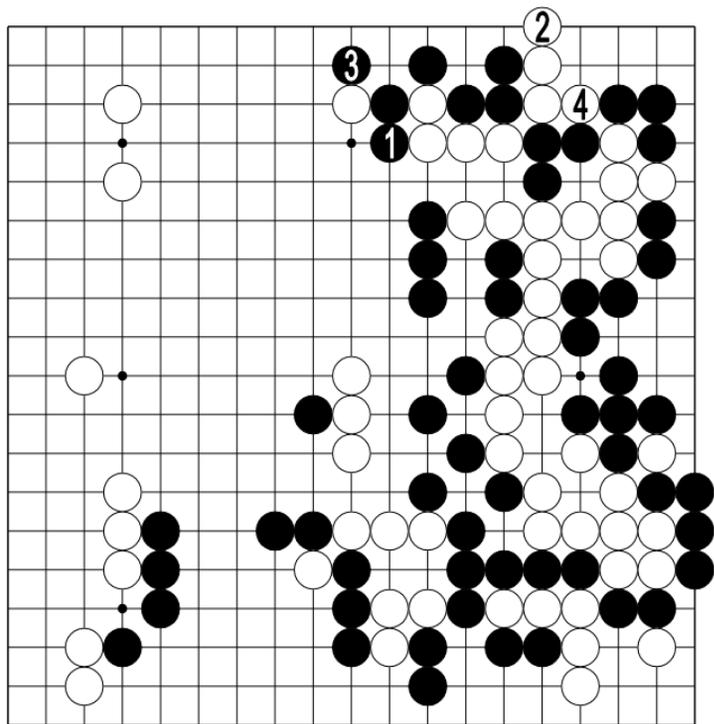
黑棋本想不拘泥于上边的空，谱着黑 111 下在本图 1 位，然后在 3 位继续攻击。

也许由于黑已损失了不少空，因此在实战心理上就特别重视空。

如果黑 3 紧咬中腹的白棋，还很难说事态会怎样发展。

实利是实在的空，但决不能唯利是图。

黑 109、111 的下法，使局面固定下来，是否就得到了好形势，尚有疑问。

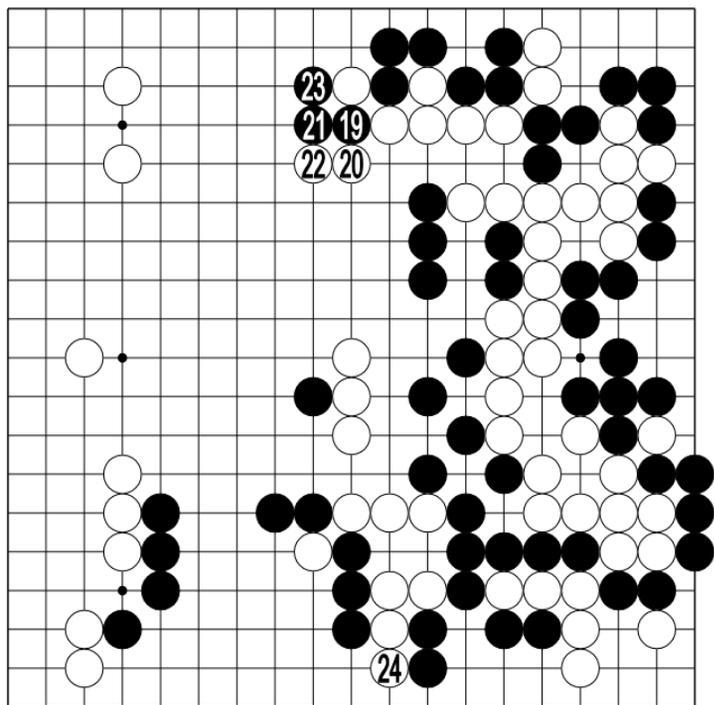


2图

2图（黑117的原因）

黑1出头，不行。

因为白有2位立的手筋。
黑3补，白4断，三子黑棋
反而被吃。

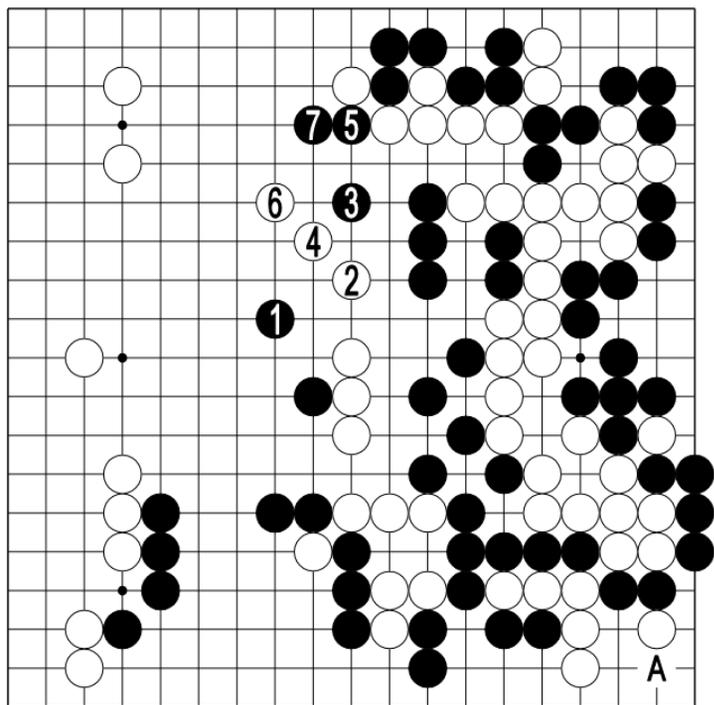


第 19 谱 (119-124)

第 19 谱 (119~124) 解说

黑 119 是决定性的败着。
 由于黑 119、121 的方针是捞空，黑 123 便不得不走。结果，黑容忍了白 124 的冲出，本末倒置。

白 124 是可怕的一手，以后，黑遭到了一连串的攻击。



1图

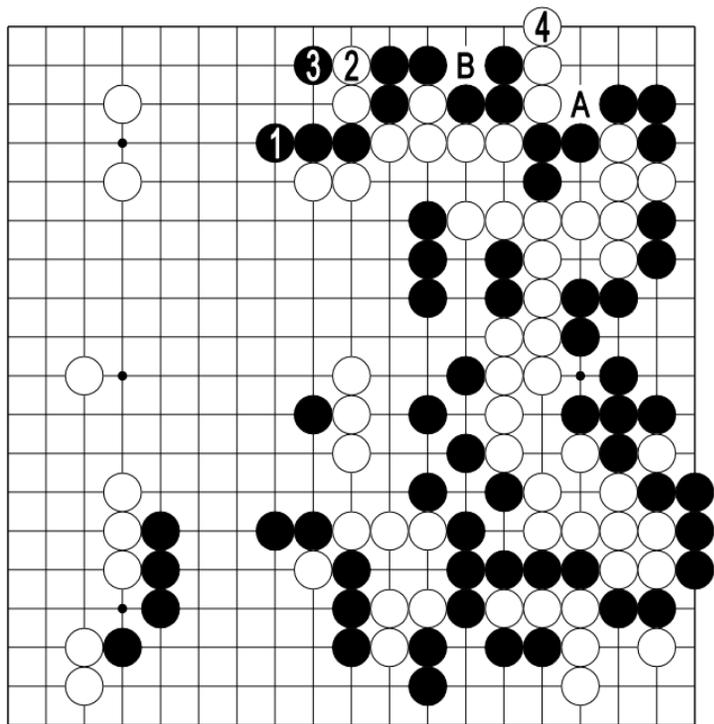
1图（最后的机会）

黑 119 的断，应当下在 1 位，攻击中腹的白棋，这是最后的机会。

白如 2 位跳，黑 3 跳，黑 5 切断，黑 7 长。

右边，逼迫白的大棋做活。左边，又为打入白阵作好了准备，胜负还难分解。

右下角黑还留有 A 位做劫的好处。

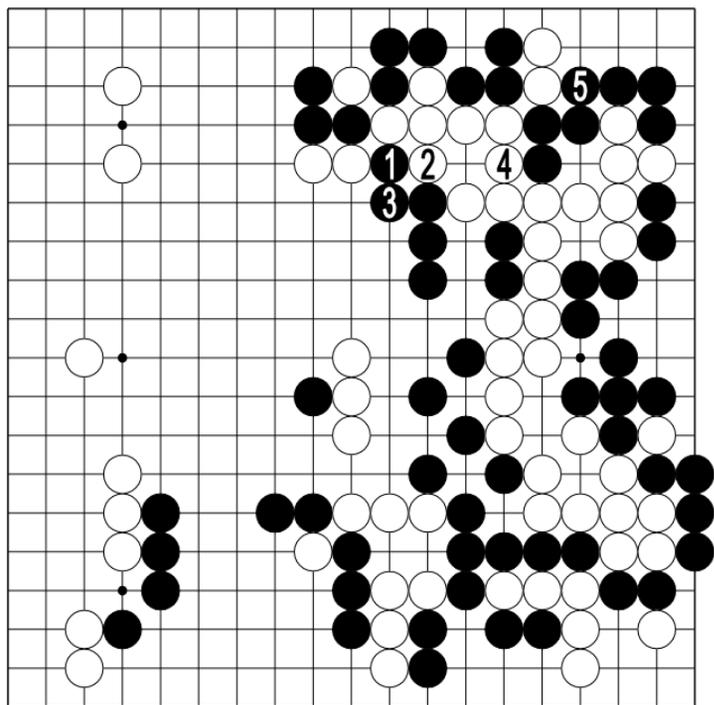


2图

2图（黑123）

谱着黑123如在1位长，白2下立将留下余味，黑不好受。

黑3夹，白4是已知的手筋。这样，A位断或B位扑的手段，白必得其一。

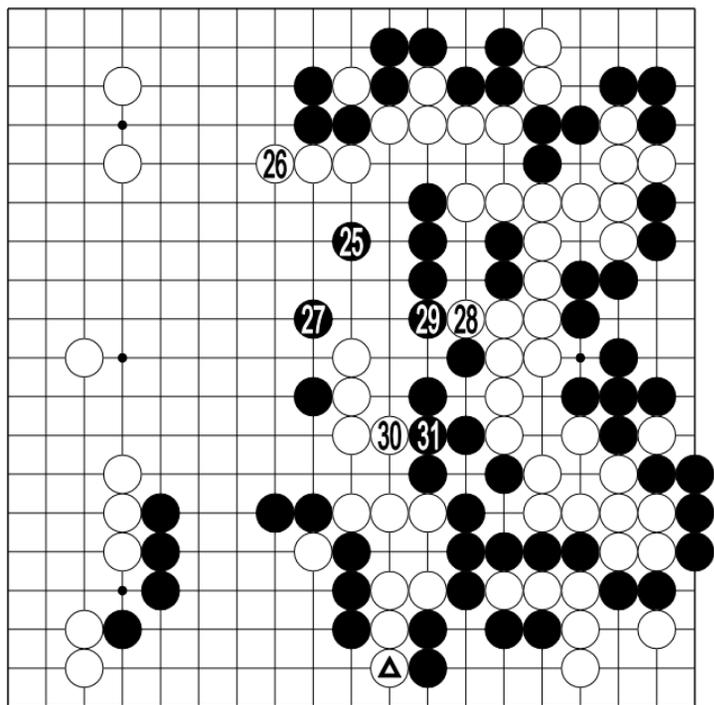


3图

3图（切断）

黑1切断，白2、4是先手一只眼。

因此，黑1断没有意义。



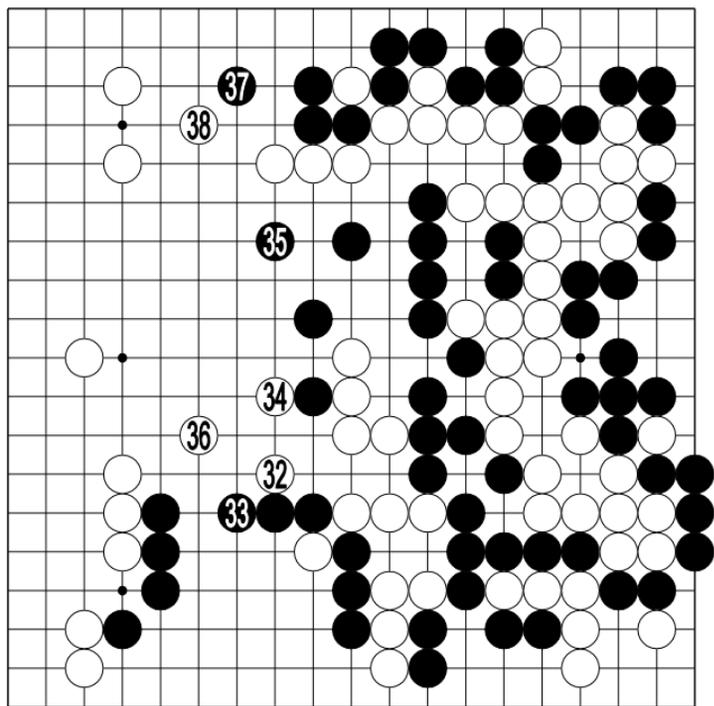
第 20 谱 (125-131)

第 20 谱 (125~131) 解说

由于白△（白 124）的冲出，黑 125 跳，已不再是攻击，反而成了难堪的逃跑了。

黑 127 也同样，与其说是攻击，倒不如说是整形的手段。

一着不慎，全盘皆输。



第 21 谱 (132-138)

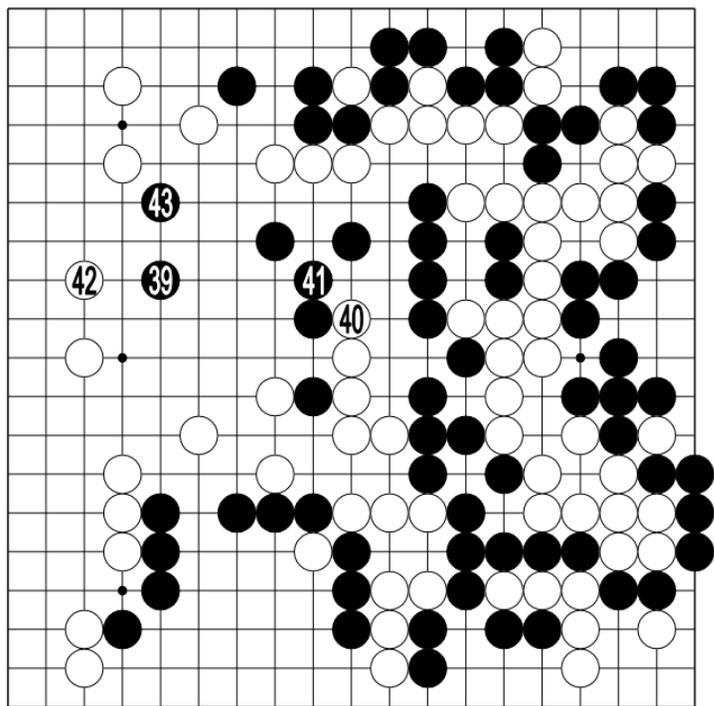
第 21 谱 (132~138) 解说

白 132、134 靠，轻松地出来了。

由于黑整块大棋未活，黑 135 只得老老实实出头。

白 136 与左边联络，是万全之形。

黑 137 跳。白 138 味好，仍然窥视着中腹黑的大棋。



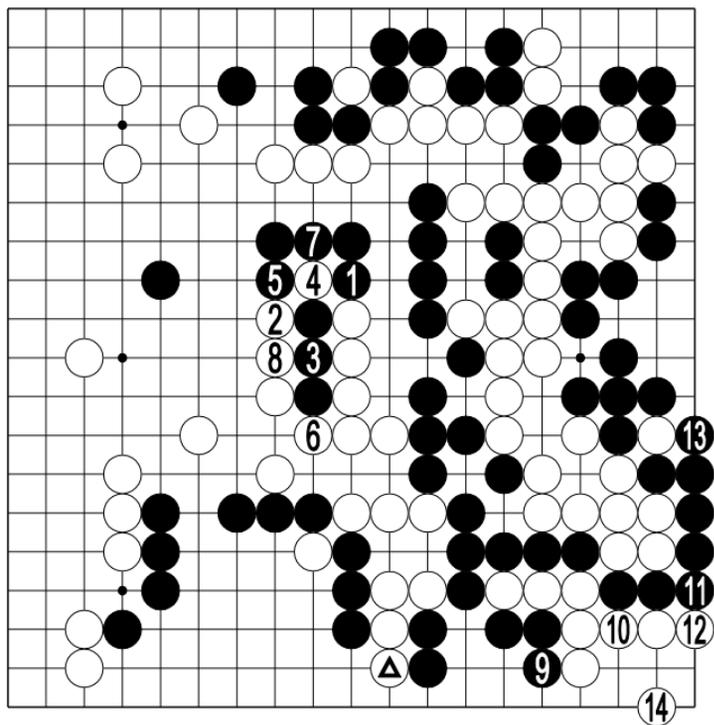
第 22 谱 (139-143)

第 22 谱 (139~143) 解说

白 140 挺，黑 141 的退虽然难受，却是眼形所在，不得不走。

黑 139 尽量向下伸腿，却不能深入打入左边，实在令人着急。

白 142 从容不迫地捞取实利，黑的困局显而易见。



1图

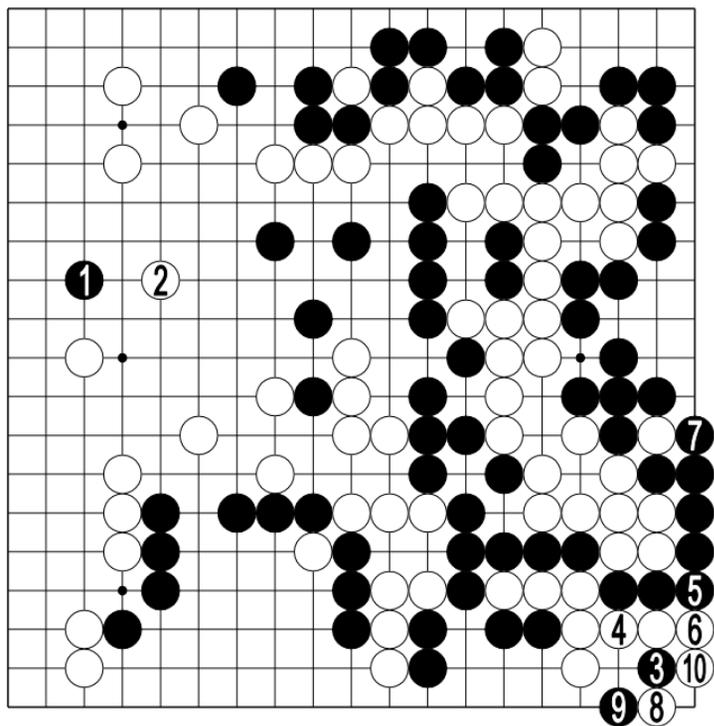
1图（顶）

谱着黑 141 如在 1 位顶，被白 2 一夹，眼形变得难看。

黑 3 接，白 4 断，收气，黑没有眼。白还有提三子的余利。

黑如在 9 位扩展眼位，白 10 至 14 顺调做活，劫解除了。

黑连仅有的一个希望——劫也被解除了，已没再战的必要。白△冲出的威力实在太大了。



2图

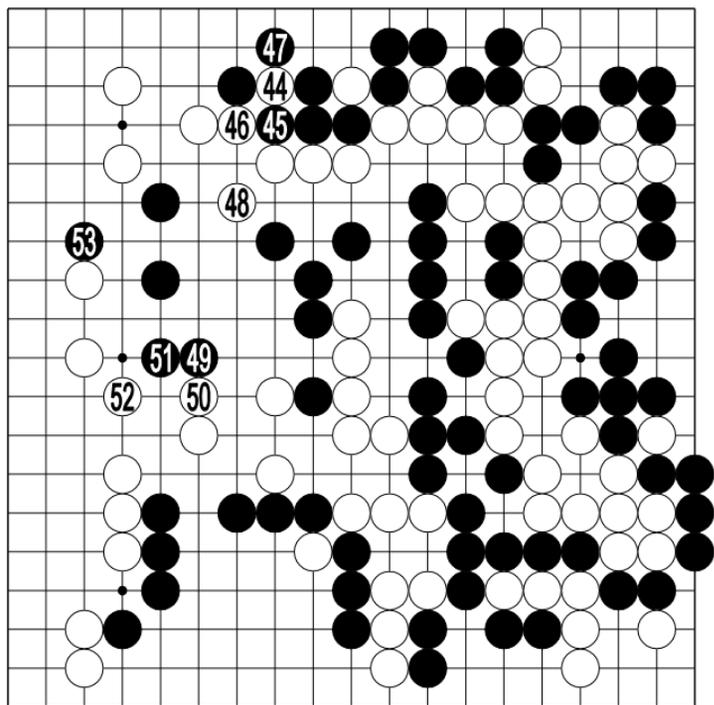
2图（打入）

谱着黑 139 很想在本图 1 位深入打入，但白 2 一镇，黑的大棋危险。

这样，黑就只好在 3 位夹，把希望寄托在角部的劫上。这是直接关系到黑大棋死活的大劫。

这个劫黑根本打不赢。

因此，非常遗憾，黑 1 不能深入打入。



第 23 谱 (144-153)

第 23 谱 (144~153) 解说

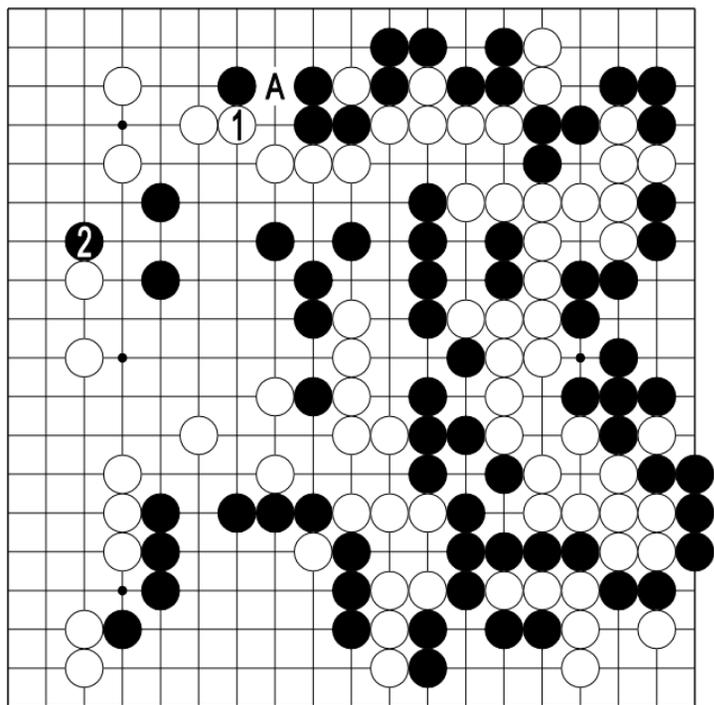
白 144 弃子整形。

白 148，形好。

黑 149、151 再度补强。

黑 153 侵入白地，引起最后的冲突

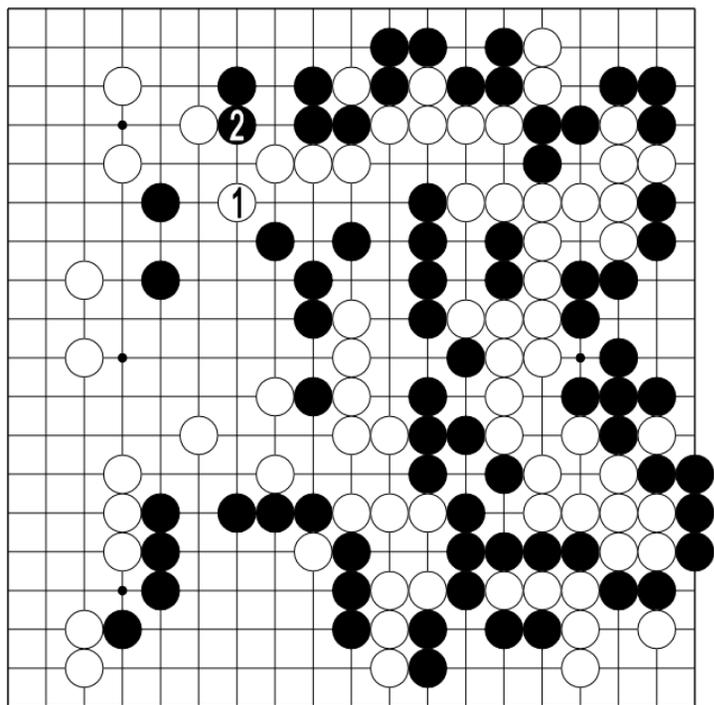
说黑以这一手来赌一局棋的兴亡，一点也不过分。



1图

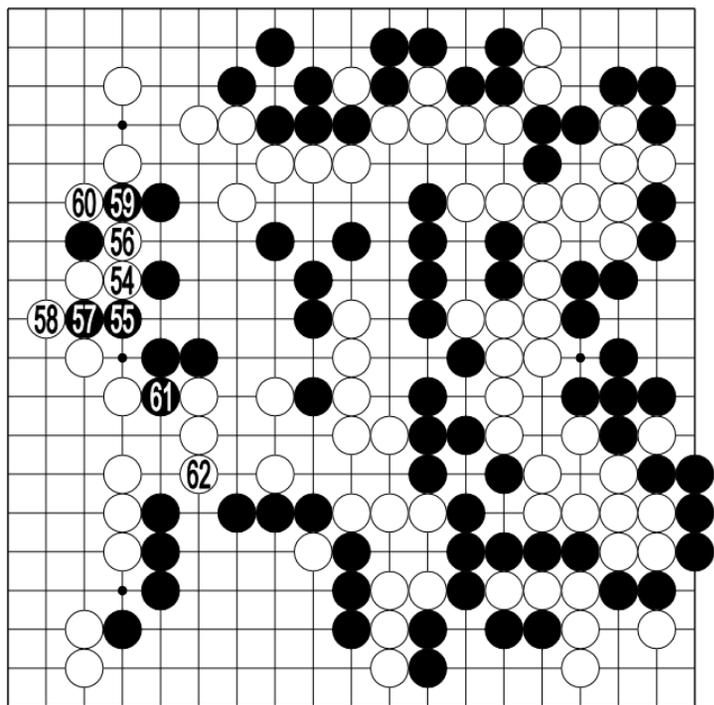
1图（整形的理由）

白单走 1 位，黑棋不会应。黑肯定会下在 2 位，
 这以后，白 A 的挖再大，
 也只是官子。



2图（崩溃）
 另外，白1尖，黑将在2位冲，白形反而崩溃。

2图



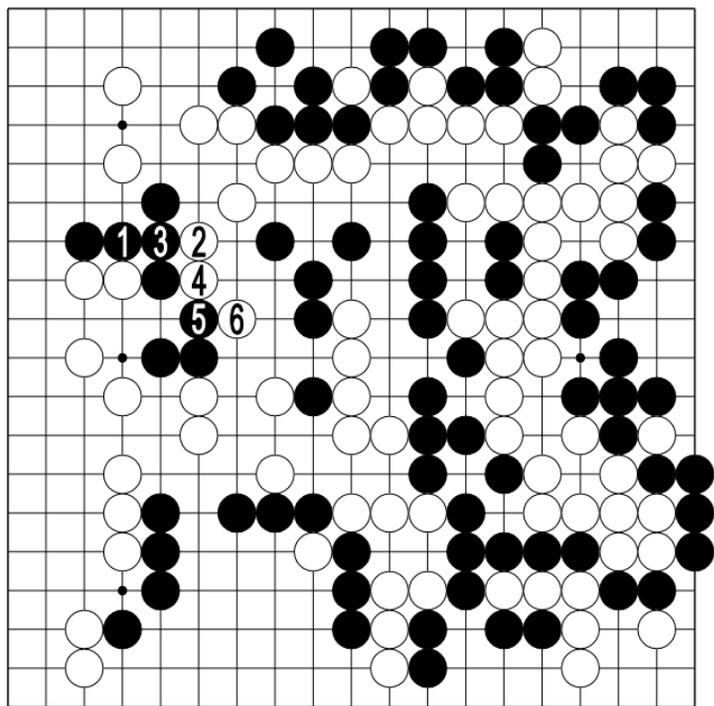
第 24 谱 (154-162)

第 24 谱 (154~162) 解说

白 154 以后的交换，是最后的小冲突，“对小飞要用顶”，白 154 应该这样走。

黑 155 不得已。至白 160，左上角确定了。

黑 161 希望在左边突破，但白 162 之后，下边的黑空保不住了。



1图

1图（分断）

黑 155 不能在本图 1 位应。

白 2、4 顺调行棋，黑的大棋被分为两块。

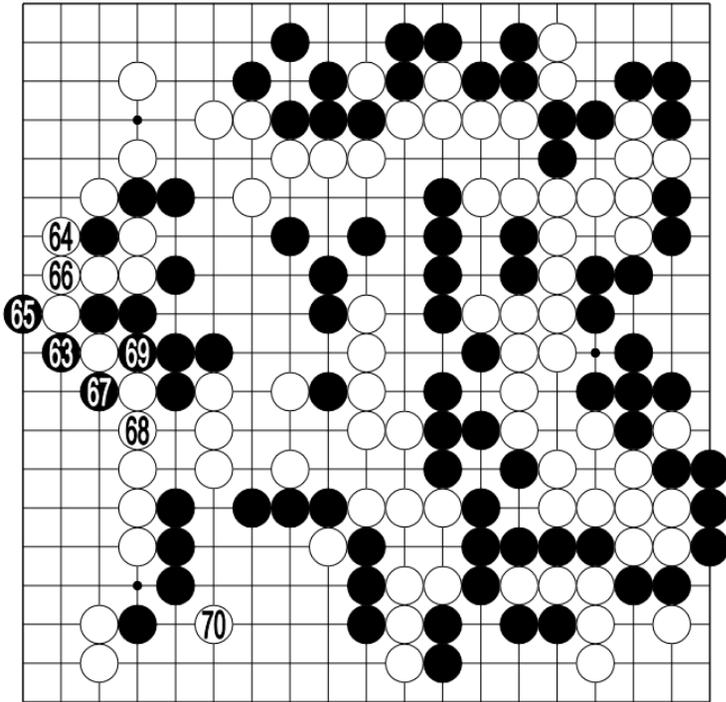
总有一块棋会被白吃。不用说，任何一块都是不能丢的。

第 25 谱 (163~170) 解说

黑 163 以下，黑突破了左边，但紧接着，轮到了白在 170 位打入。

这是决定性的一手。

但是，黑也不可能补。从某种意义上说，黑或许是在等待认输的机会。



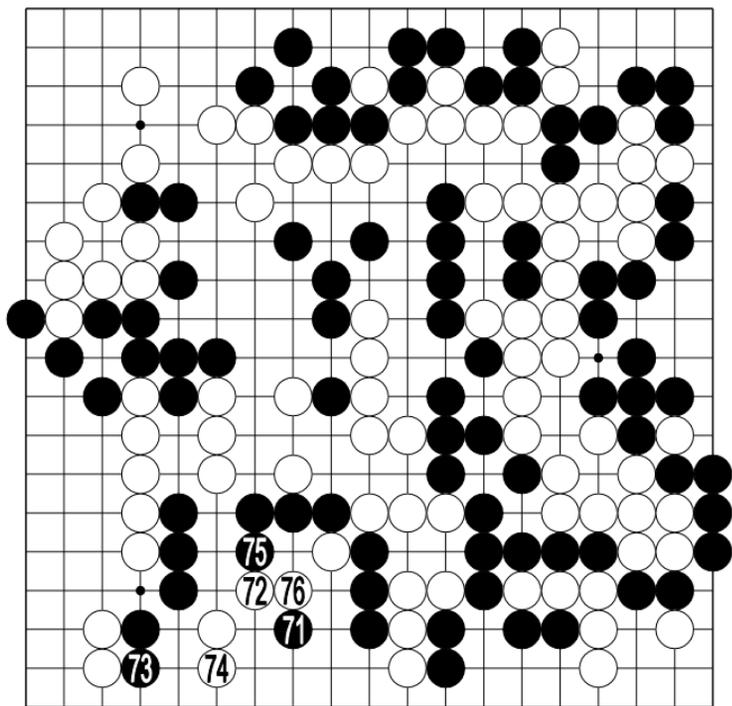
第 25 谱 (163-170)

第 26 谱 (171~176) 解说

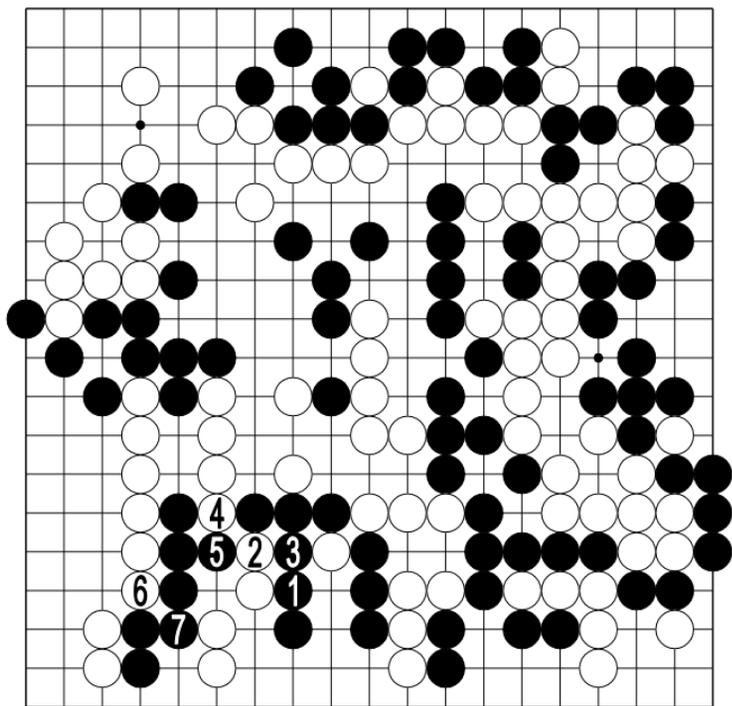
黑 171 以下的着手，可以看作黑在为认输寻找台阶。白 172、174 之后，黑已不行了。

本局，从右下角开始了激烈的战斗，这是一场相互追击不能有丝毫喘息的激战。

在攻击中，黑走了一着缓手，因而导致了局面急转直下。黑棋的深刻教训是：改变作战方针，特别需要进行时机的判断。



第 26 谱 (171-176)



2图

2图（气不够）

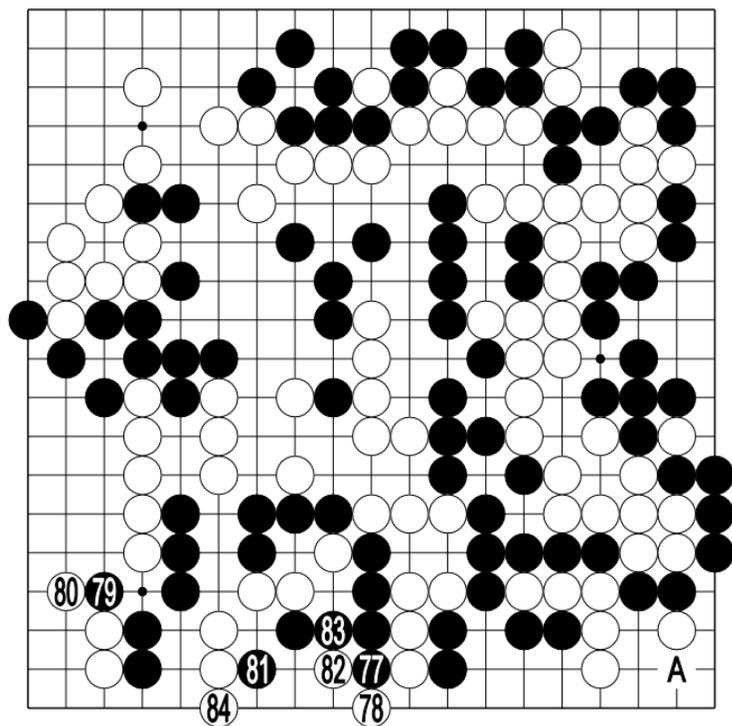
黑 175 如下在 1 位，白就在 2、4 位切断。

双方拼气，黑气不够。

第 27 谱 (177~184) 解说

结果,黑还没等到在 A 位
开劫, 就终局了。

184 手完
白中盘胜



第 27 谱 (177-184)