

圍棋教室

(十八)

空和厚味的判斷

坂田榮男 著

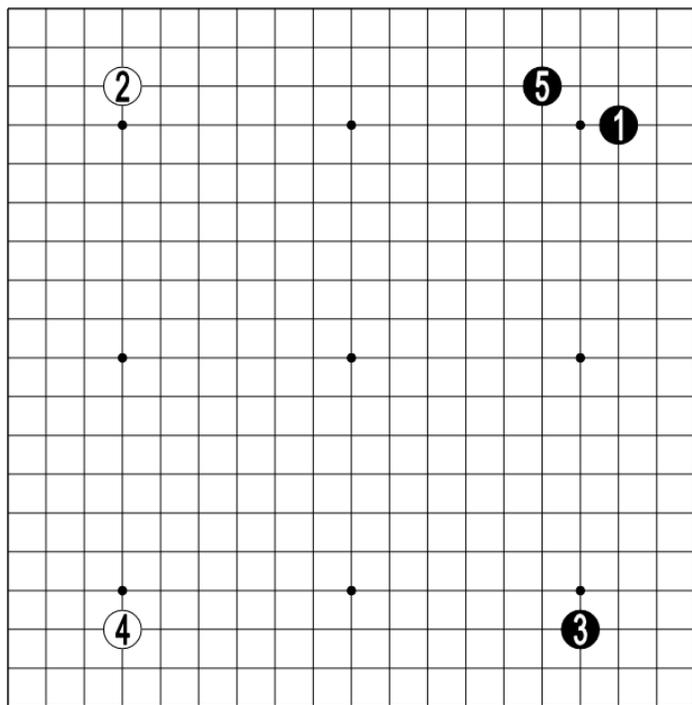
前言

○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，并配有多篇幅的解說。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 (1-5)

第4期最高位決定戰挑戰賽

四番棋第4局(無貼目)

黑 最高位 木谷 實

白 九 段 坂田榮男

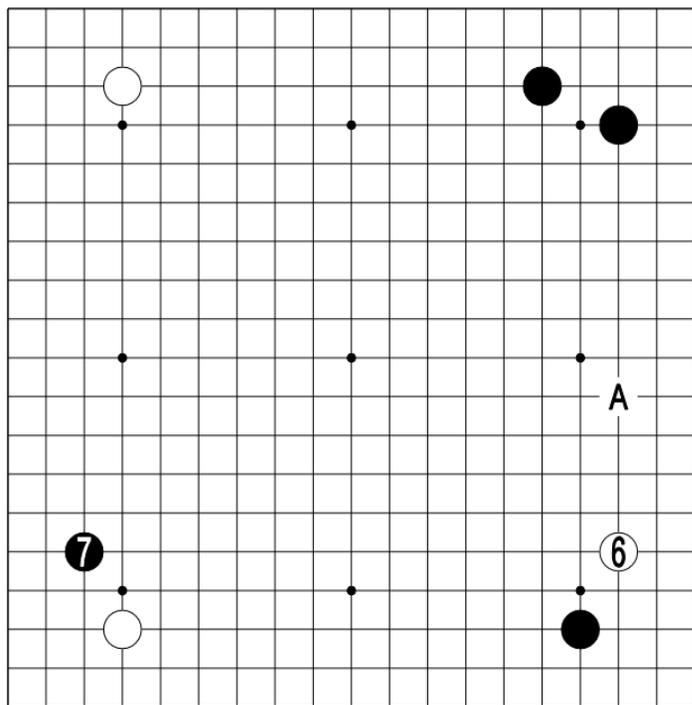
佈局篇

第1谱 (1~5) 解说

黑1, 5的小飞缔, 与右下角黑3的小目相配合。

左边, 白是相向小目。

完全是现代流布局的起端。



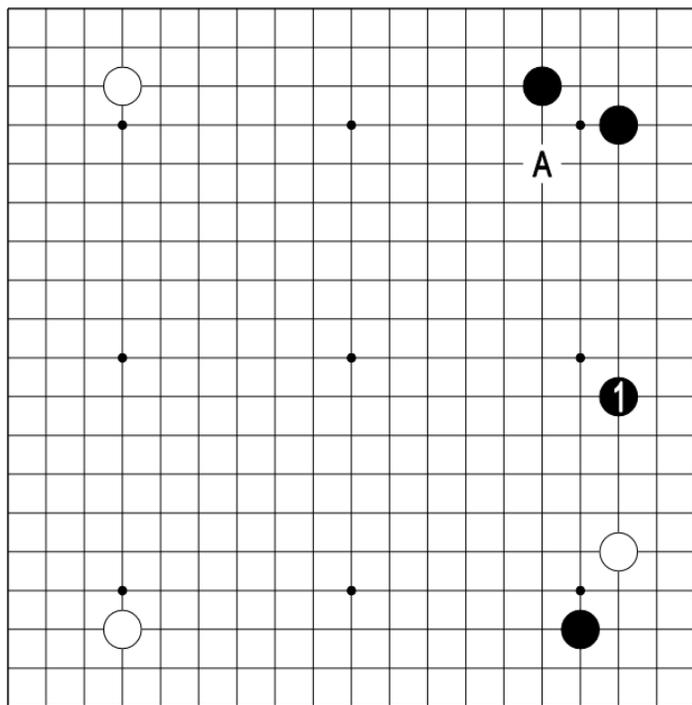
第 2 谱 (6-7)

第 2 谱 (6~7) 解说

白 6 小飞挂。

从前的结论是：白小飞挂后，被黑在 A 位夹，白棋不好。但在现代，对棋的认识并不那么狭窄，这一手也经常可见。

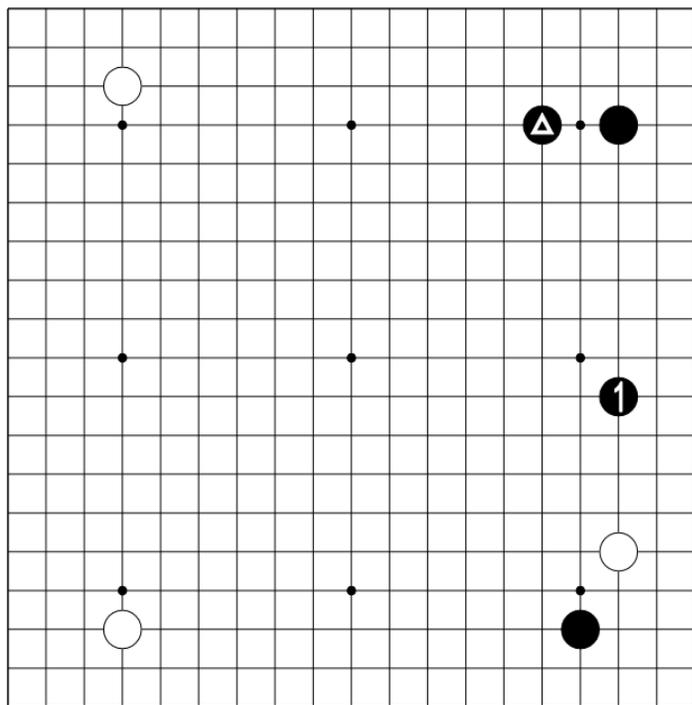
黑当然可马上在 A 位夹，但黑 7 在左下角挂，也是有见识的一手。



1图

1图（夹）

黑1夹的意图在于，以右上角的小飞缔为背景，经营右上方的空。但给白留有利用A位急所来消空的手段。

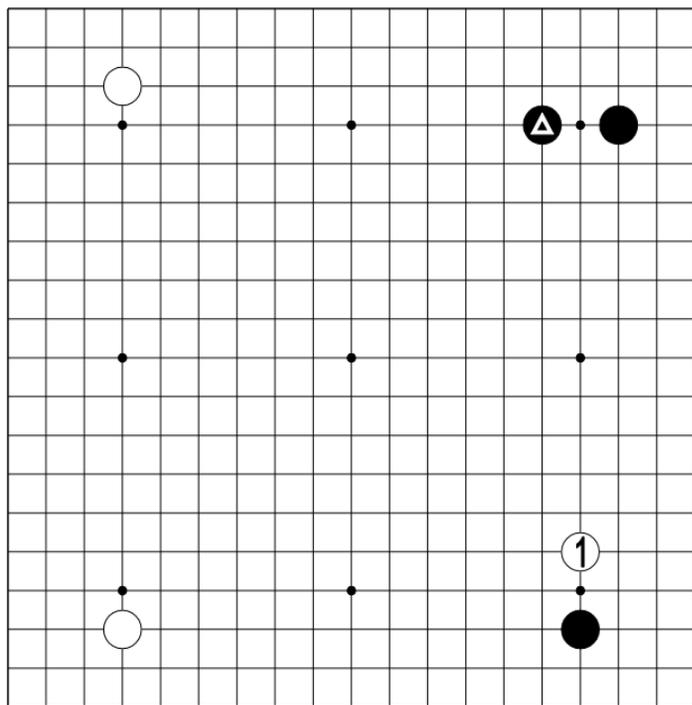


2图

2图（一间缔）

右上角是黑▲的一间缔，黑1的夹更好。

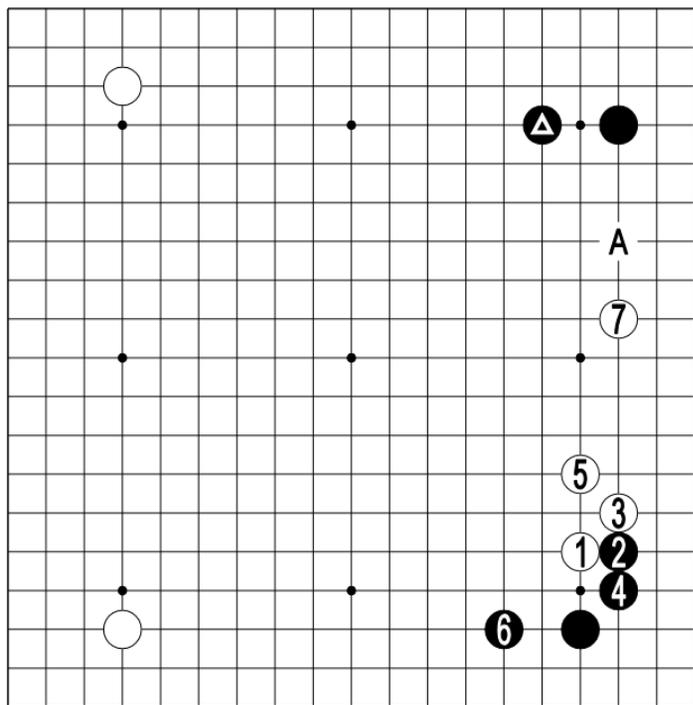
消除了白棋在前图的那种侵消手段。



3图

3图（高挂）

黑▲一间缔时，一般考虑白1的高挂。实战中，这种高挂也较多。

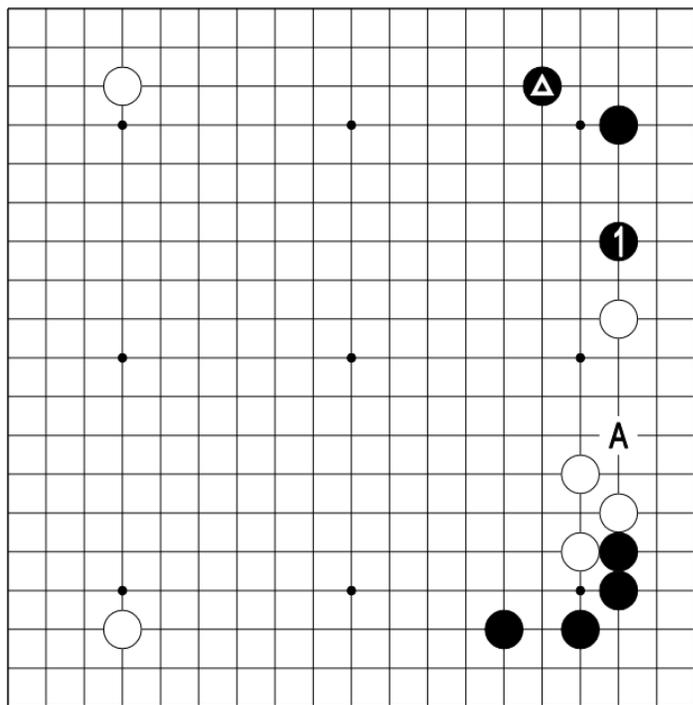


4图

4图（定型）

白1高挂，黑2托，如果白不走雪崩型，可走至白7为止的定型。

由于黑▲位高，尽管黑A的逼本身是一好点，但总使人感到太窄，成了不急之点。

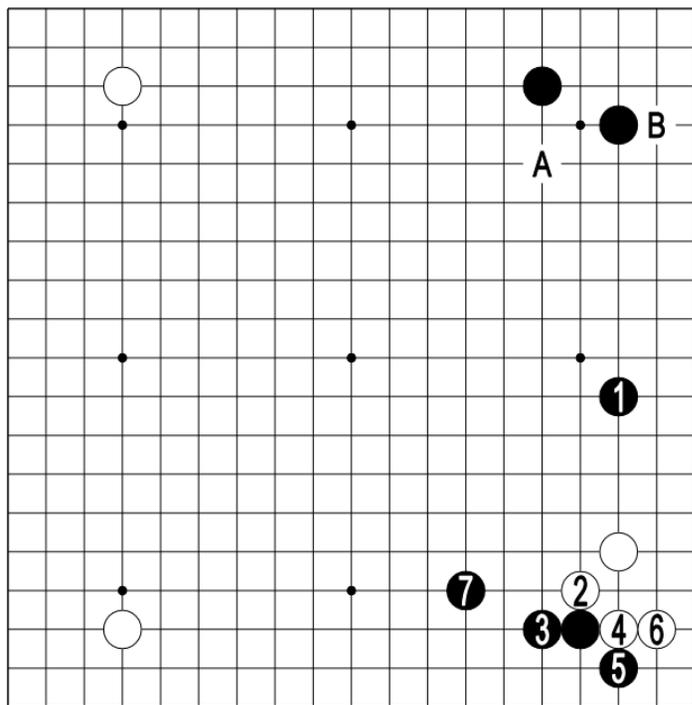


5图

5图（差别）

黑▲若是小飞缔，黑1的逼就恰到好处，是比较急的好点（黑1之后，下一手当然还有黑A的打入）。

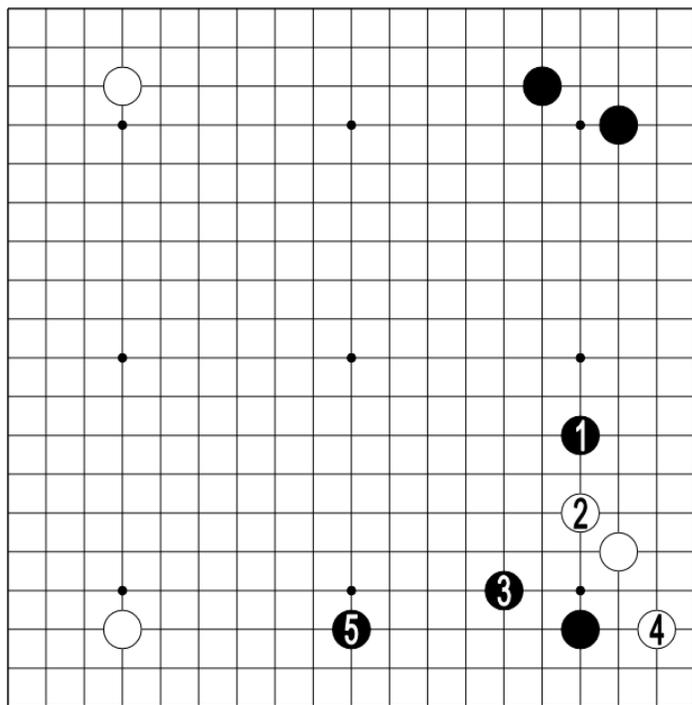
由右上角的小飞缔和一间缔，产生出这些细微的差别。



6图

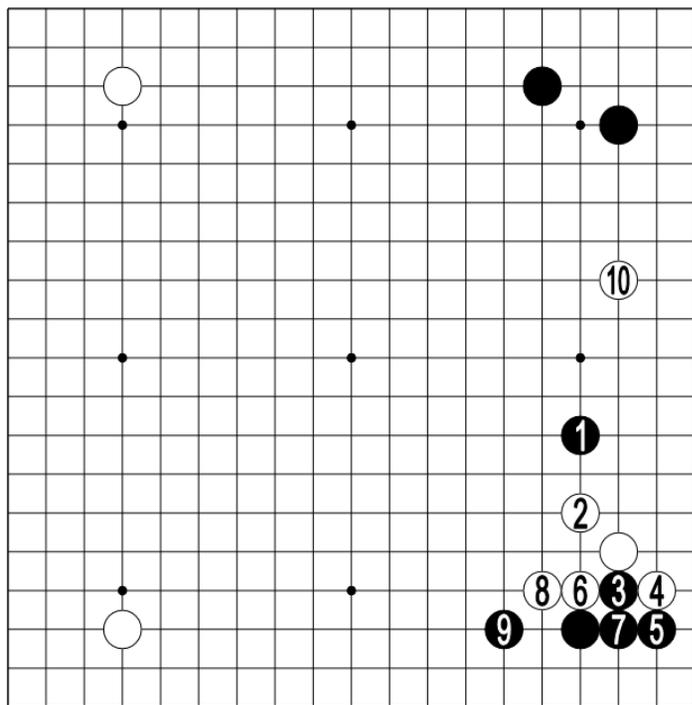
6图（夹）

黑如 1 位夹，白也许会走 2，4 位马上取得安定，也有可能脱先。形成本图后，当然存在白从 A 位或 B 位来消黑空的手段。



7图

7图（二间高夹）
 黑1二间高夹，至黑5是
 定型的一种。

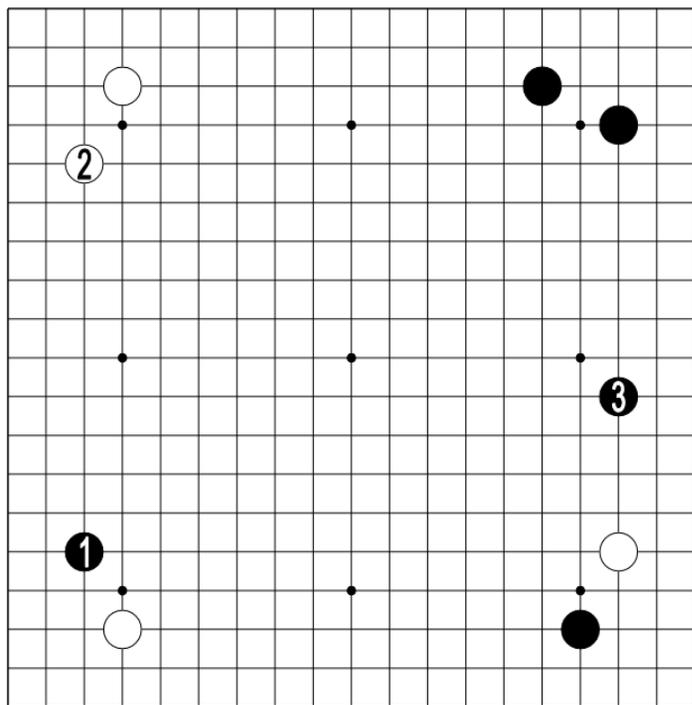


8图

8图（一型）

黑3尖顶，黑9之后，白大约会在10位分投。

当然，夹并不是只有三间低夹和二间高夹，还可考虑其他的夹，但无论何种夹，都要依照战斗的情形来决定。



9图

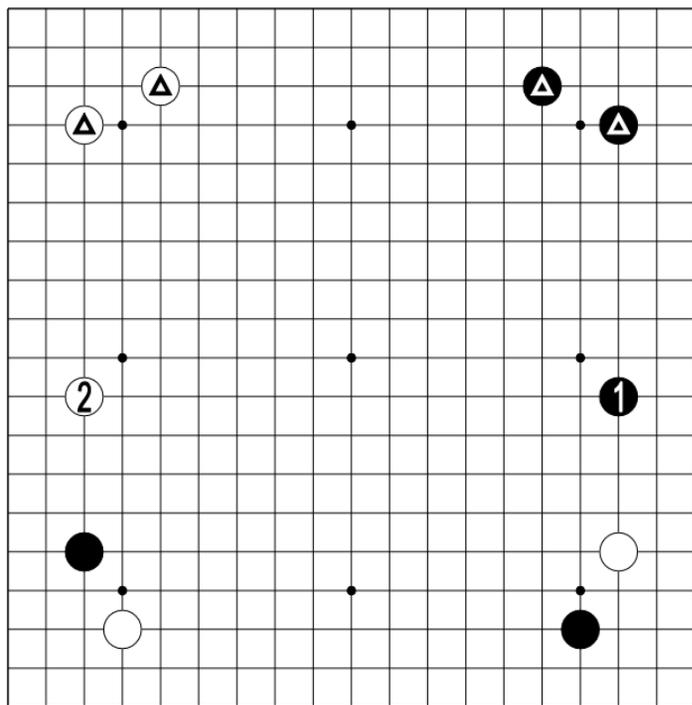
9图（趣向）

黑不走右边，而在左下角1位挂。这是谱的着法，也是黑的趣向。

虽然用了“有见识”一词来形容这一手，但也不是什么了不起的手段，只是布局阶段的一种想法，在盘面上体现出来了。

就是说，从棋理来看，下一手白如在2位缔，黑就可在3位夹。

下面将简要地阐述这一道理。



10 图

10 图（假想图）

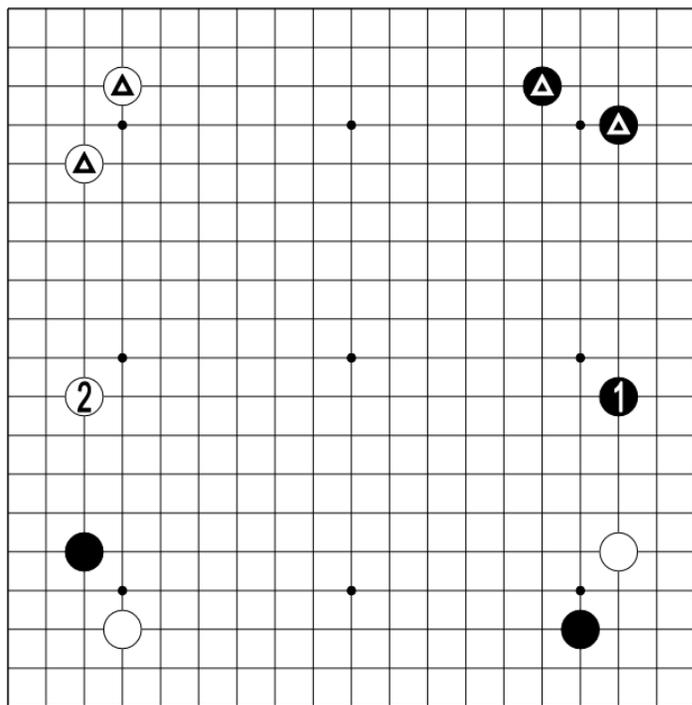
假想一图形，希望注意
黑▲，白△的对峙。

本图是完全对称形。

黑 1 位夹，白在 2 位夹，
黑 1，白 2 的价值完全相等。
知识，黑有先行一手之利。

这样，黑在右边脱先，在
左下角挂之手，就没有价值。

但是，请看下图——



11图

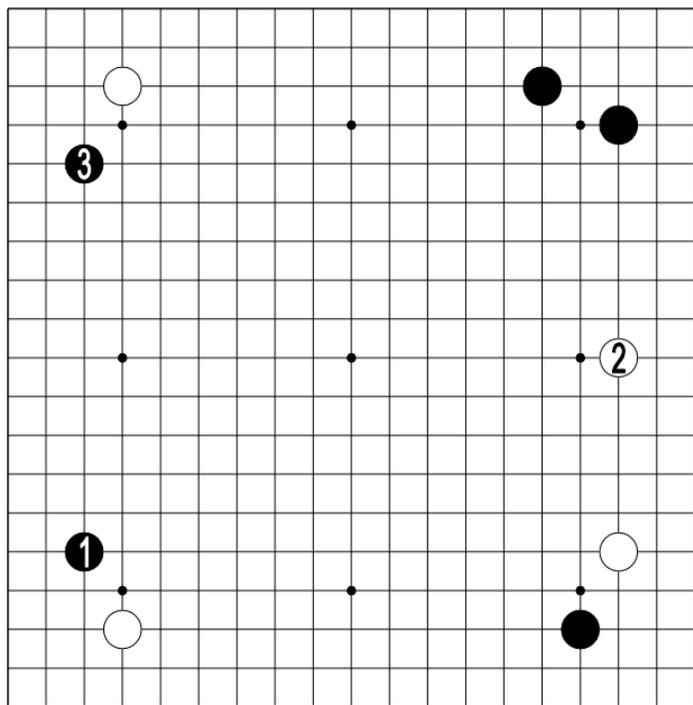
11图（谱）

黑1夹时，白如2位夹，价值则大不相同。

其不同之点，都起因于黑▲，白△的对立形。

黑1既在黑▲的展开方向上，同时又兼有夹的功能。但是，白2知识单纯的夹，不能同时占到白△展开方向上A位的好点。

黑在左下角挂的想法，就在于使白难以在左上角缔。



12图

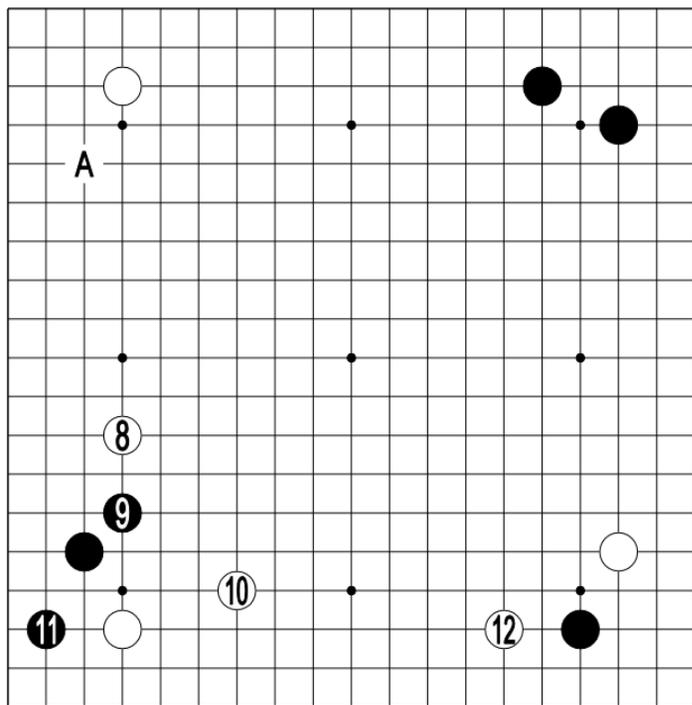
12图（阻止白棋缔角）

前面说了黑 1 挂使白难以在左上缔角。

白既然不能在 3 位缔，也许就会在右边 2 位展开，但如果这样，黑就会在 3 位挂。

无论今后的战斗怎样，形成本图后，黑既缔了一只角，又阻止了白棋缔了一只角。

由此而来，可以认为黑有利。



第3谱 (8-12)

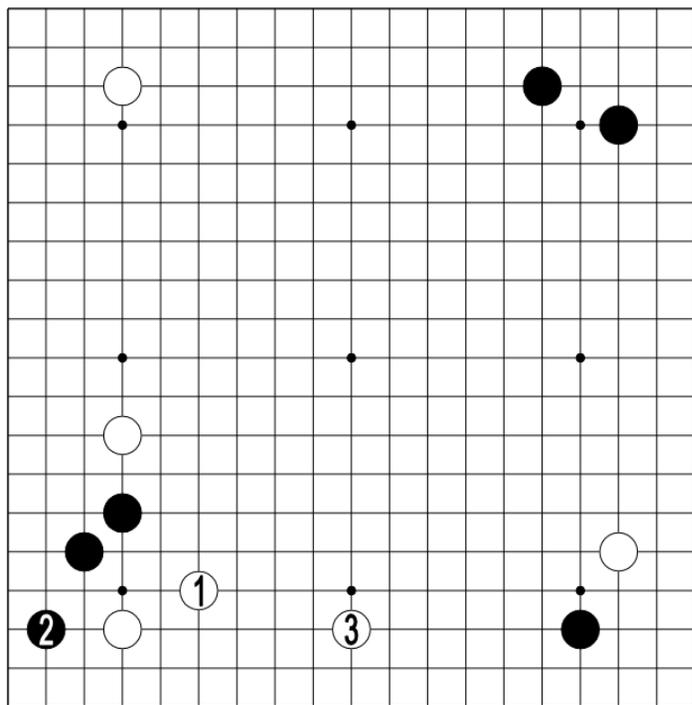
第3谱 (8~12) 解说

尽管白不能在A位缔角，但并不能断言白棋不利。

白本来就后走一手，这是当然的负担。

白8夹，白10大飞应，是白预想的形。

这里是作战的分歧点。黑11飞角，白12紧逼，向黑挑战。



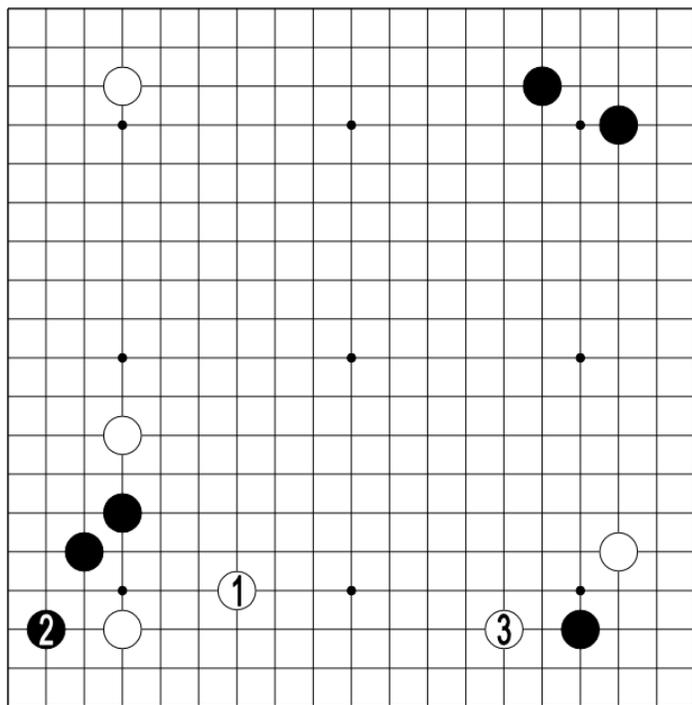
1图

1图（常型）

白1小飞，黑2之后，
白3展开。

这是常型，极其普通。

下一手黑可能会在左上
角挂。

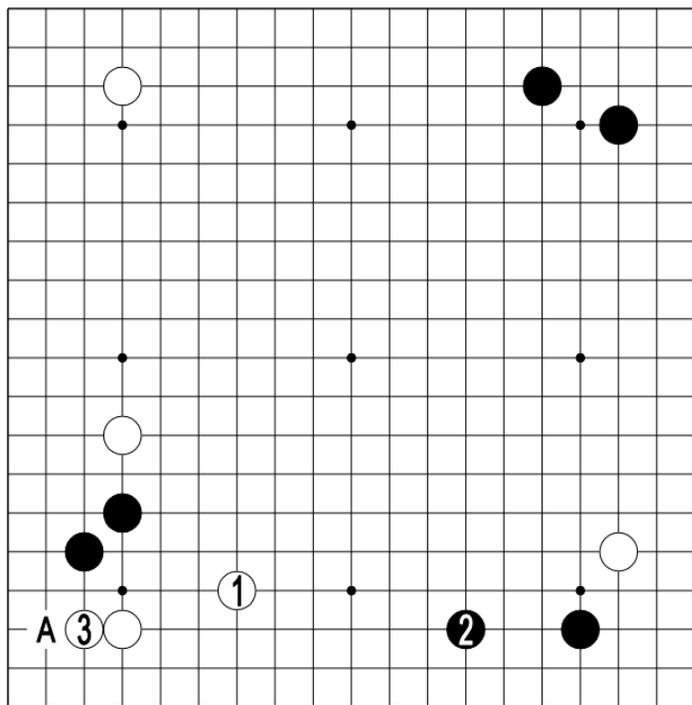


2图

2图（作战）

白1, 3的下法, 虽像“危险建筑”, 却含有使下边更急, 不让黑转向左上角挂的意图。

总之, 作为后走的白方, 作战是有一定的困难, 这也是无可奈何之事。

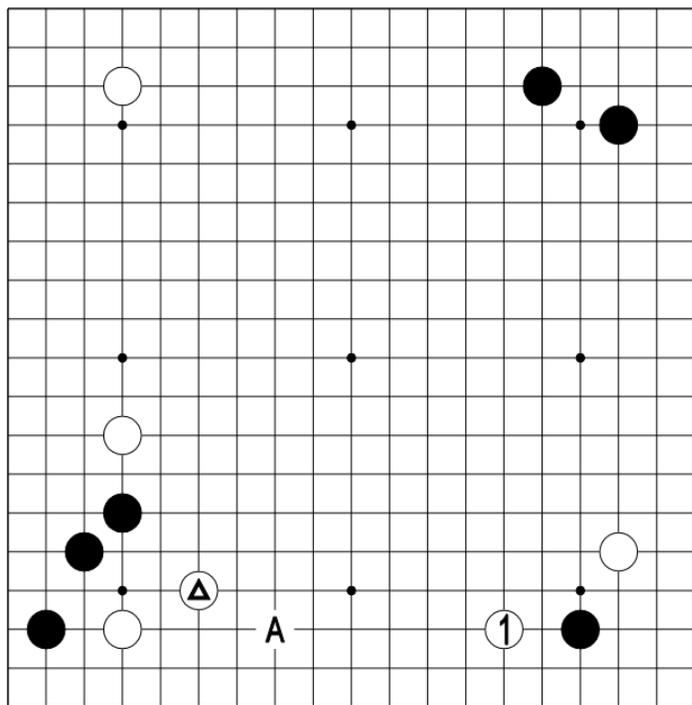


3图

3图（打乱计划）

白1时，黑如走2位或用其他手法防止白棋夹，打乱白棋的作战计划，白就3位并或A位跳，攻击左下角的二子黑棋。

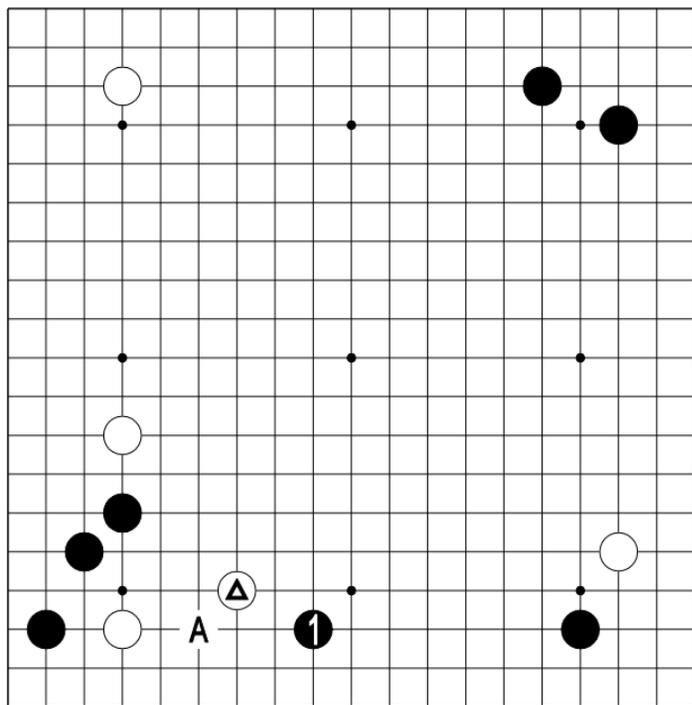
谱着黑的下法并不坏，黑没有必要制造事端。



4图

4图（急所）

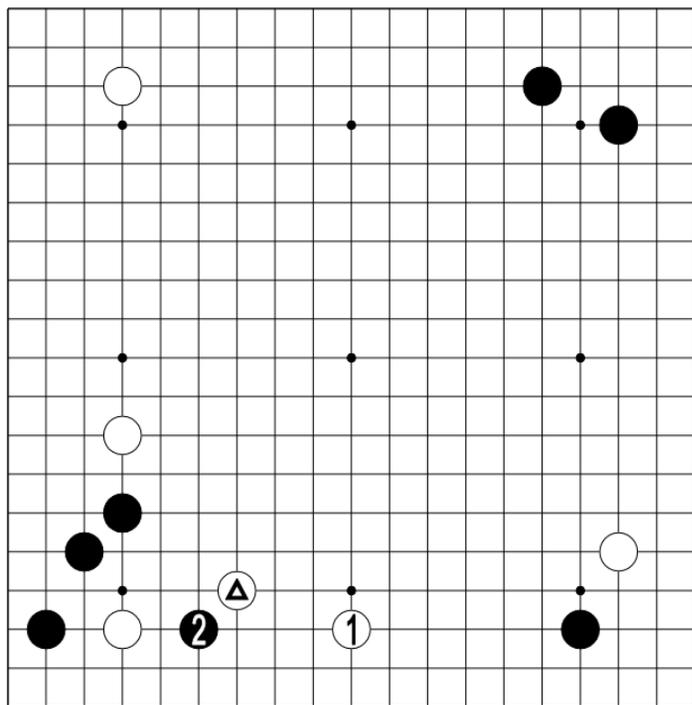
白△小飞，白就不能在1位夹，因黑走A位是急所，白还须回头补一手。



5图

5图（八方破）

有趣的是，白△大飞，黑1则不成其为急所。因为A点和黑1之点都相当于急所，就成了所谓“八方破”的轻形。

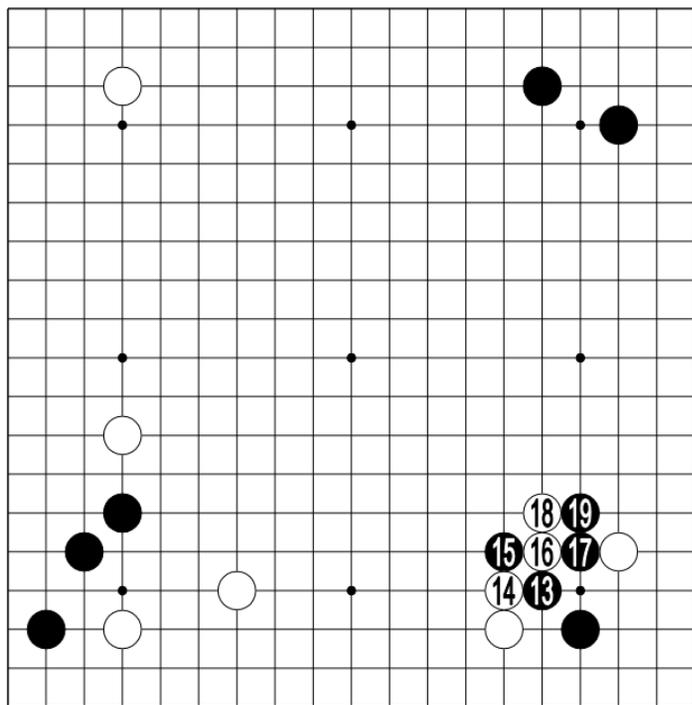


6图

6图（应变）

白1拆，黑2打入好。
白△大飞后，白的下一手不好走。

白明知这一道理还是要
采用白△，是持通过战斗定
形的应变态度。



第4谱 (13-19)

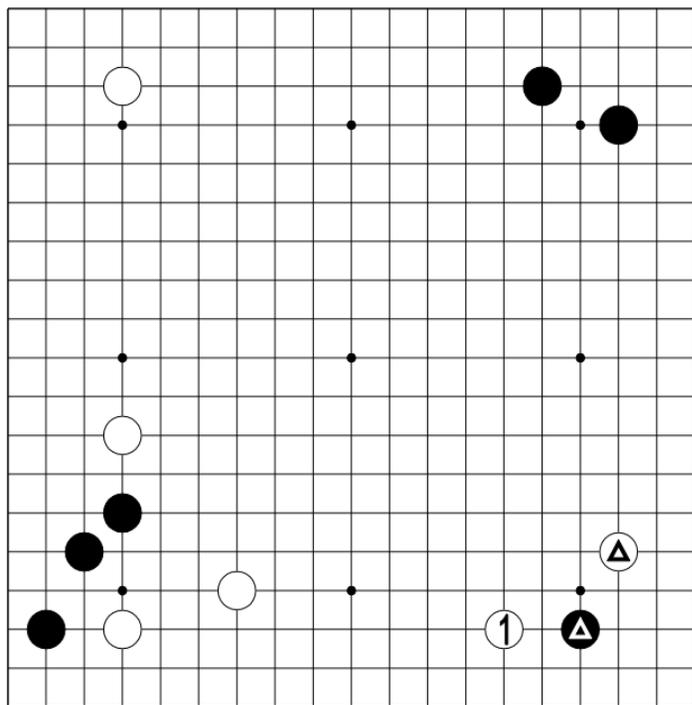
第4谱 (13~19) 解说

黑13尖,是定式的一型。

黑15扳是新手。

黑棋选择这一新手,是考虑到左边的白10是权宜之形。

白只能在16位切断,黑17,19冲出,也都是绝对的应接。



基本图

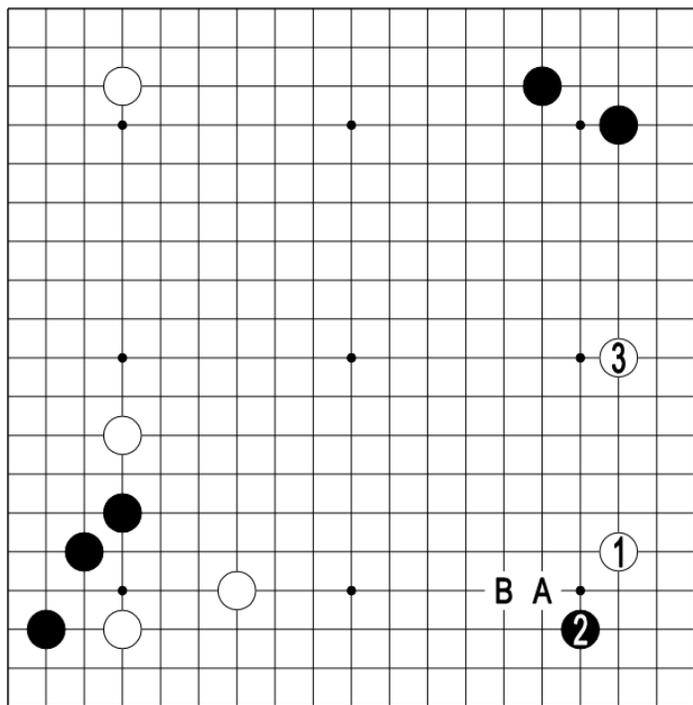
基本图

目外一间夹定式

黑▲，白△的对峙，是小目小飞挂的关系，现在白 1 夹，白△又成了目外。

这是指棋子之间的相对关系，名称并不重要。

白 1 是严厉的夹。黑有不少应手，学习一下这些定式。

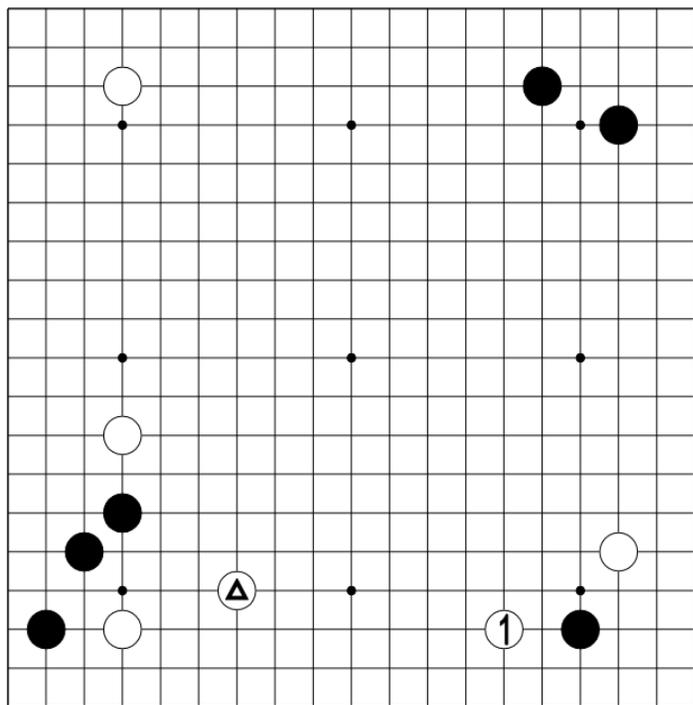


1图

1图（自然）

白1走目外，黑2挂时，
白3有向右边开拆的。

除此之外，白A或白B的
飞压，都是自然的进行。

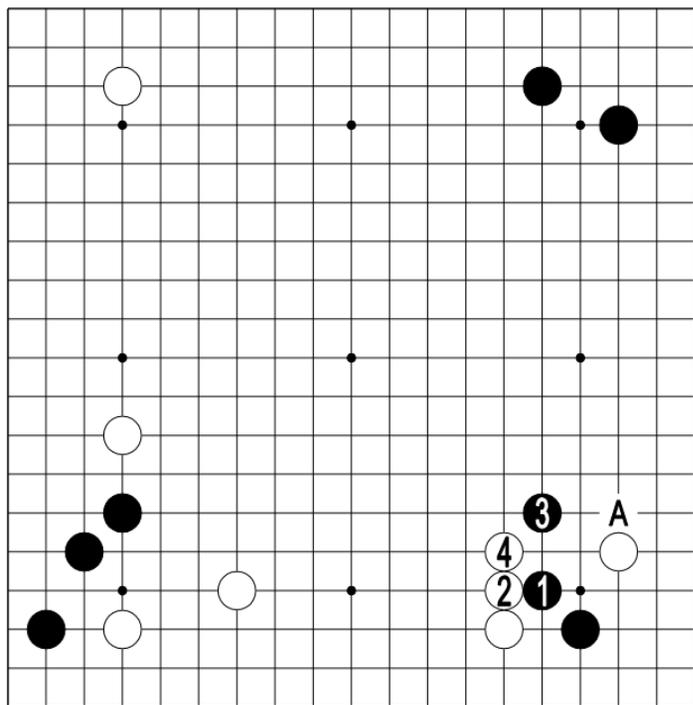


2图

2图（重视下边）

白1夹，当然是重视下边的下法，想与白△相连贯。

实战中也常见这种形，黑一般不可能脱先。

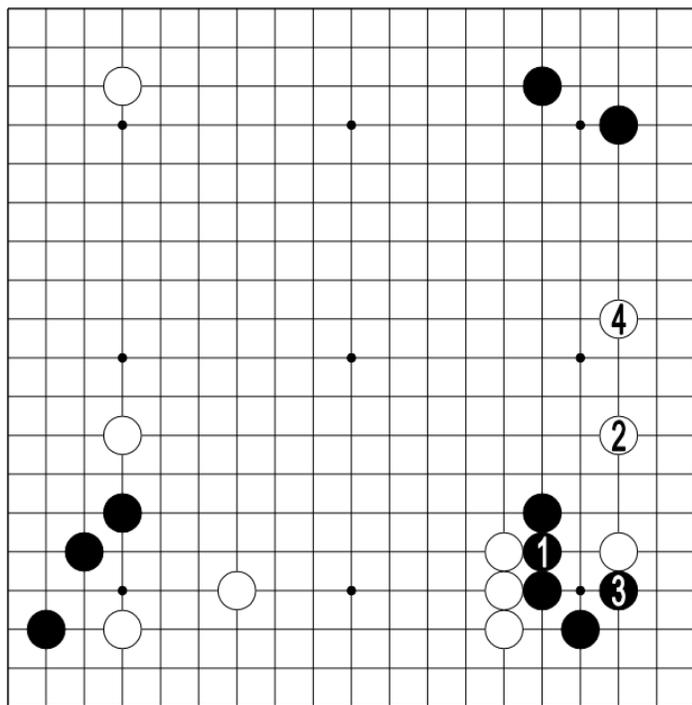


3图

3图（普通）

黑 1 尖出，是最普通的应手。白 2 挺是当然之着，黑 3 跳。

白 4 觑时，黑有两种应手。（粘或 A 位靠）

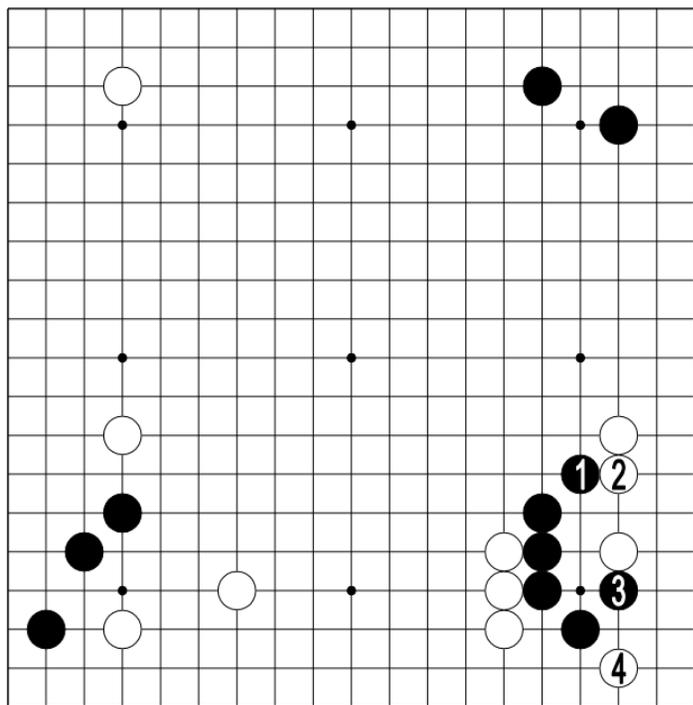


4图

4图（粘）

黑1粘厚实，白2当然。

黑3扎根，白4拆，是为了避免黑棋的夹。这种棋形当然可以考虑。

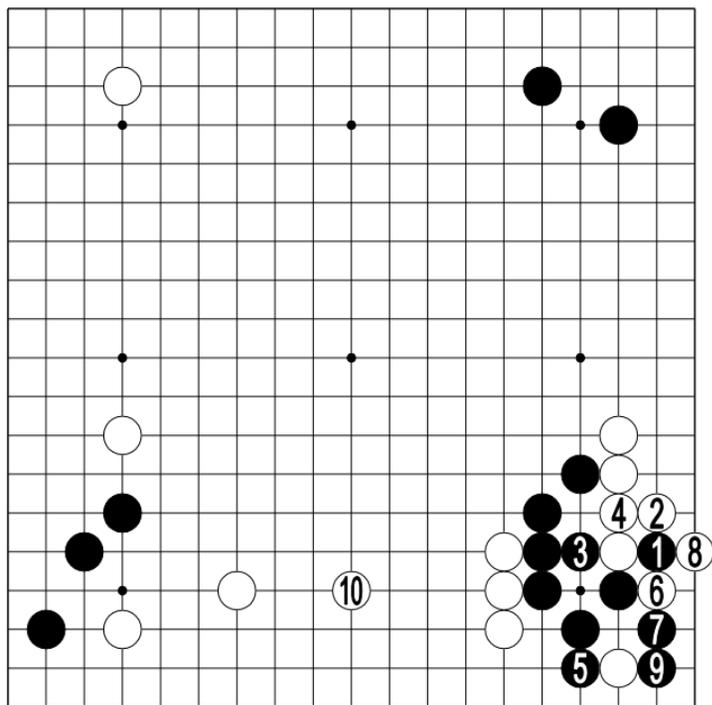


5图

5图（旧定式）

黑 1 先手利，黑 3 再尖
是旧定式。

现在，白 4 点是好手。

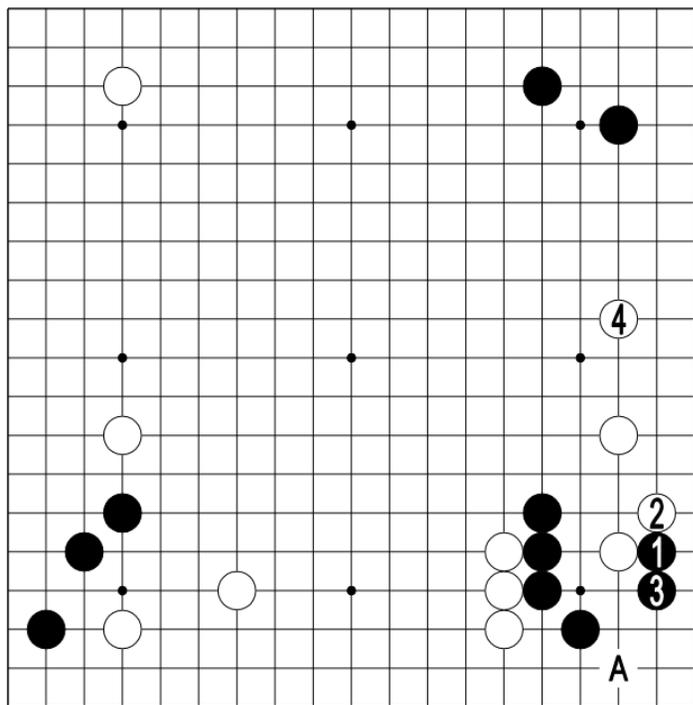


6图

6图（两面行棋）

黑1、3之后，黑5隔断。
 白6，8提吃一子，安定了。
 至黑9，黑也得到了安定。但
 白10在左边拆，白两面都走
 到了。

白棋好走。

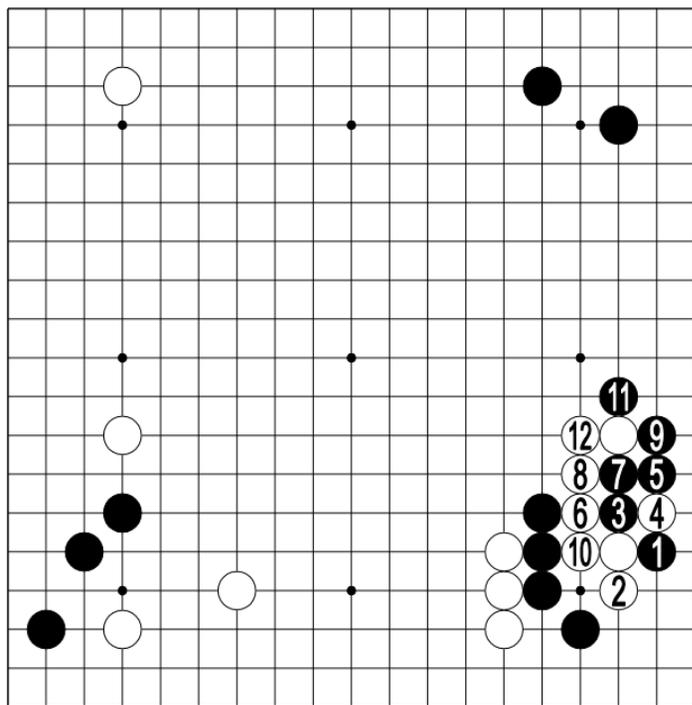


7图

7图（效率）

黑不原形成前图，黑1立即托，是比较新鲜的一手。白如2位扳，黑3退，消除了A位的点。

黑棋有效率。



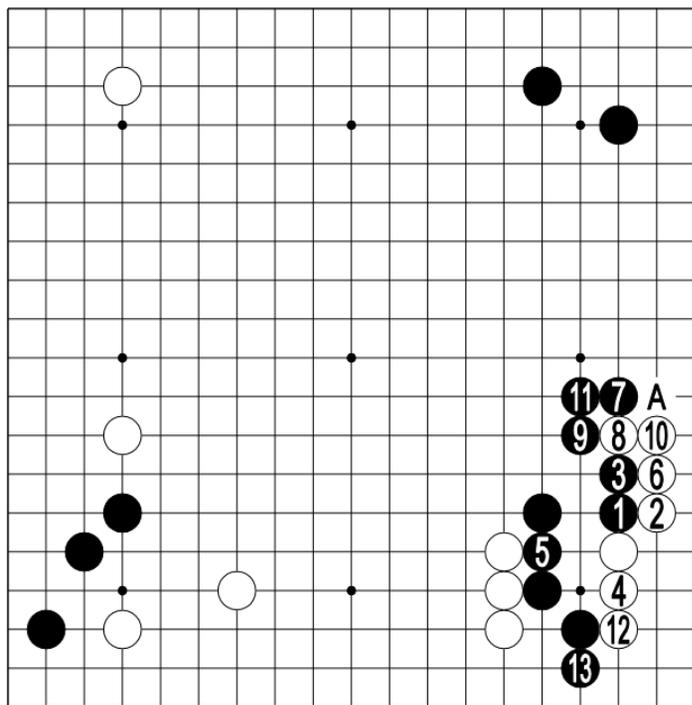
8图

8图（无定型）

因此。黑 1 托时，白 2 长，进行反击。这样走，变化不少。

黑 3 扳，白 4 断，是一种变化。

至白 12，形成前途不明的战斗。这种型尚无定型的。



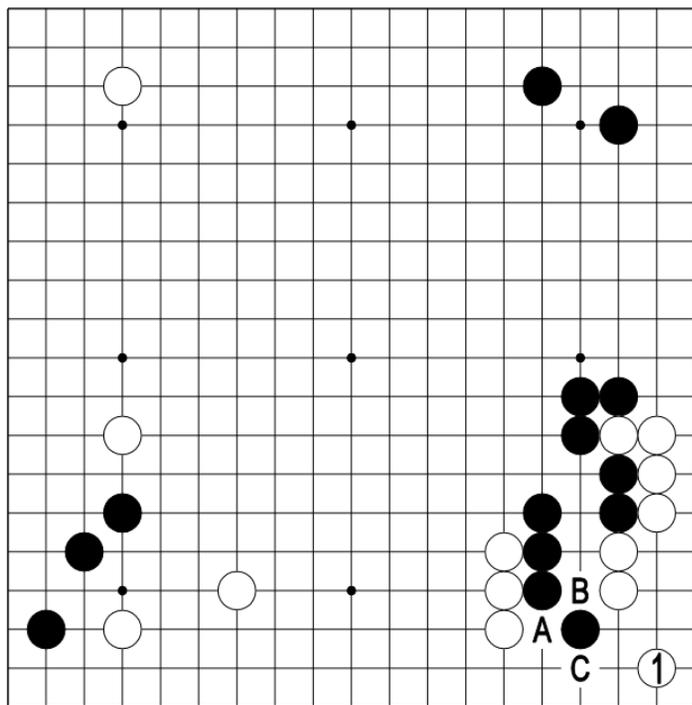
9图

9图（单纯）

黑1靠，没有多少变化。

至白12，白棋活得很低，
但白14可在下边星下开拆。

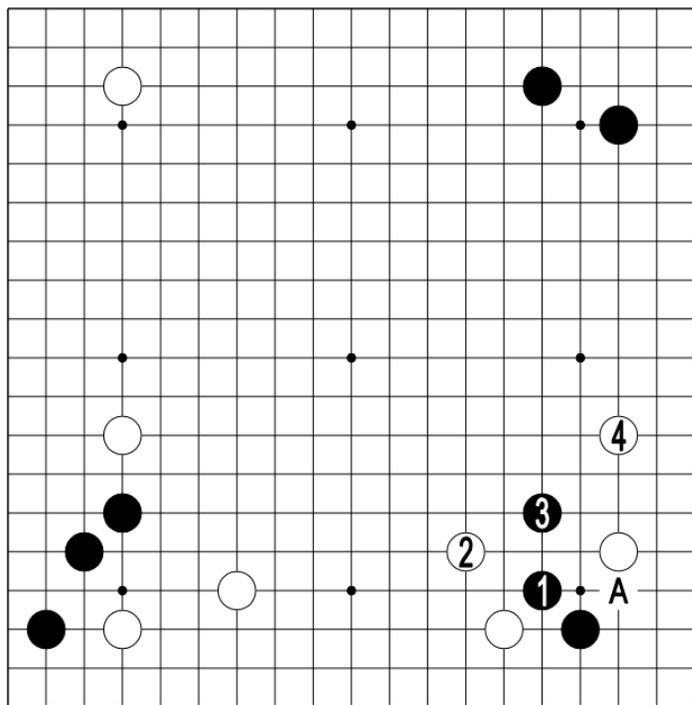
黑A挡下，白如脱先不会死，
但会被逼得仅剩两个眼。



10 图

10 图（后手）

也有白 1 后手活的下法。
 这样走，是瞄着白 A，黑 B，
 白 C 渡的手段。怎么行棋要
 根据具体局面来定。

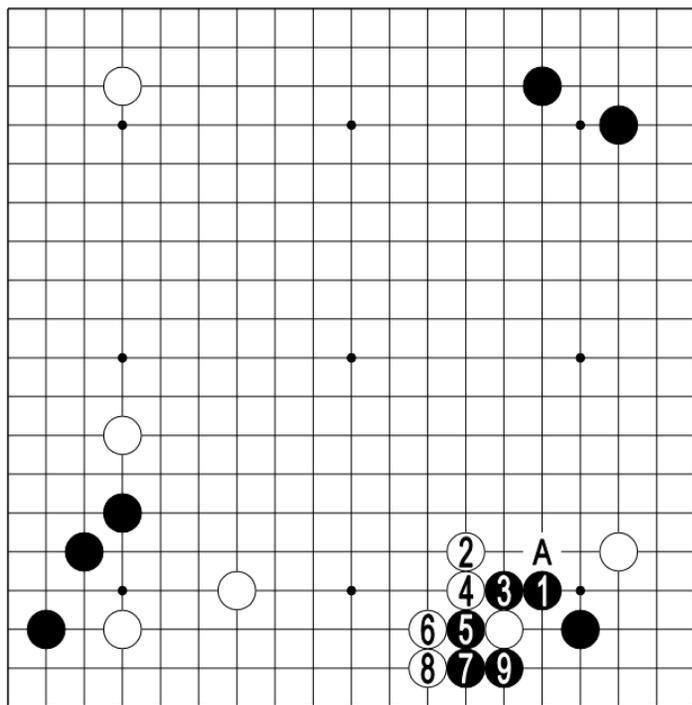


11 图

11 图（飞）

黑 1 尖时，白有 2 位飞的应手。

黑 3 跳，平凡，白 4 拆，下一手黑大致在 A 位尖顶。



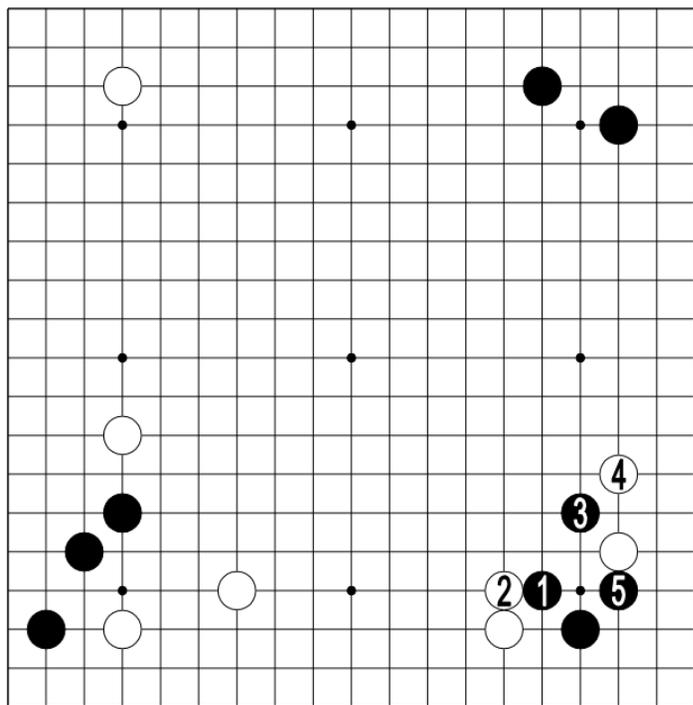
12 图

12 图（硬断）

也有黑 3, 5 硬断，以获安定的下法。

大家知道，小目一间低夹，也可产生相似的形。

以后，白有 A 位的靠，这一变化省略不讲。

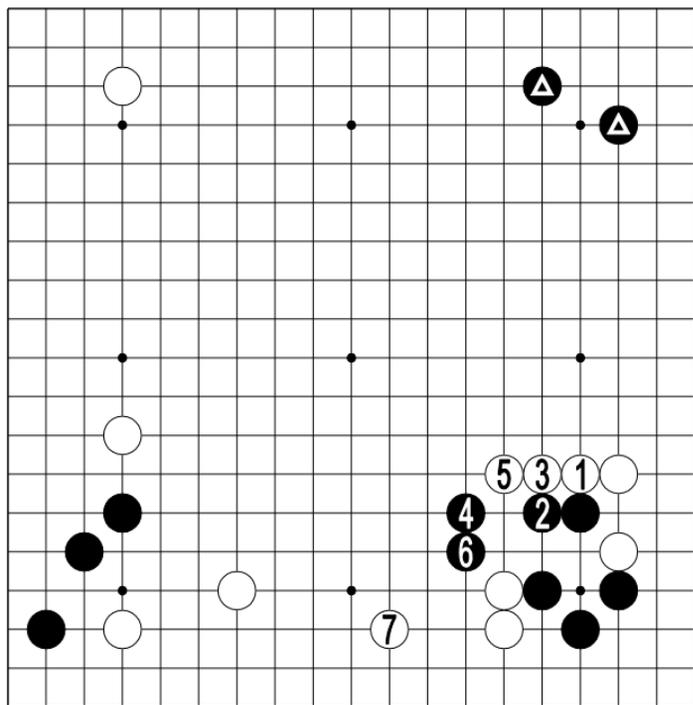


13图

13图（罩）

黑1，白2时，还有黑3罩的手法。

白如4位跳，黑5回手尖顶，厚实。下一手，白棋不好走。



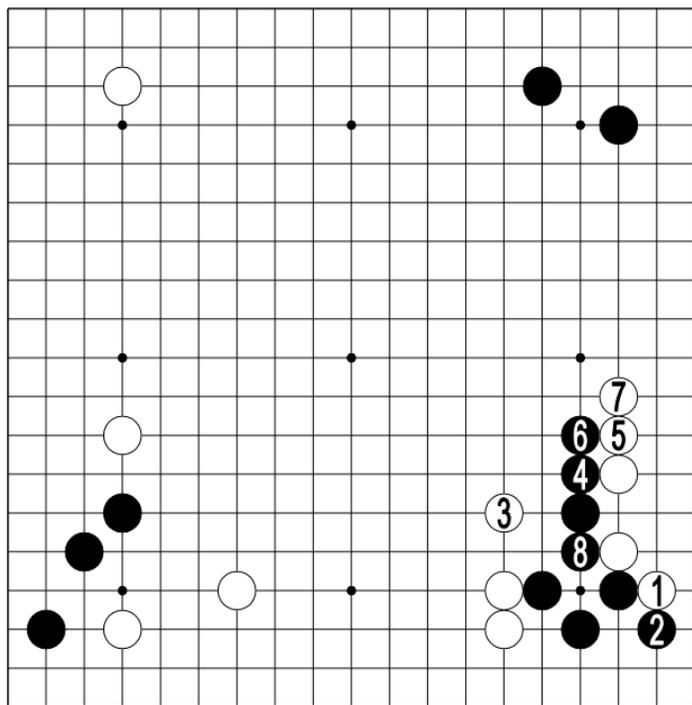
14 图

14 图（挺）

白如 1 位挺，产生至白 7 拆的变化。

但是，由于有黑▲的背景，白壁的效力发挥不出来。

定式的选择，当然要视周围棋子的配置来决定。

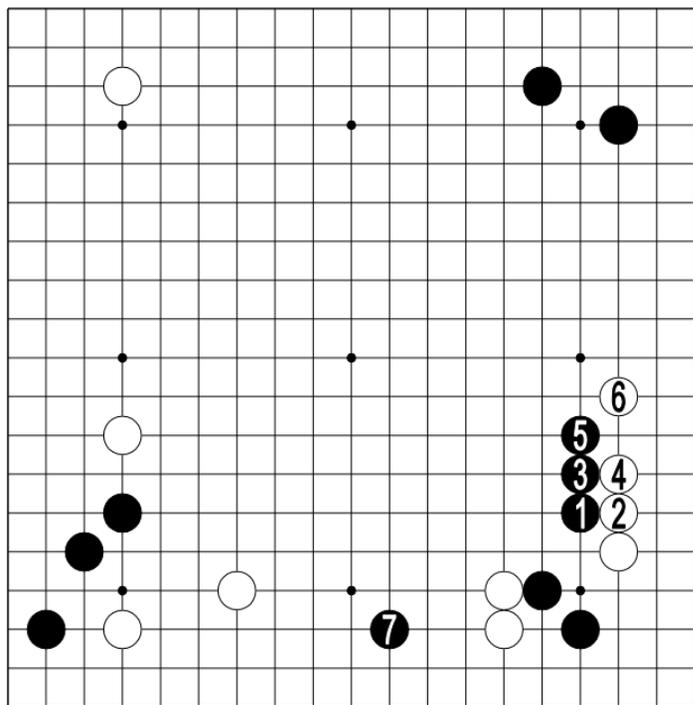


15图

15图（厚）

白1先扳一手，白3再
从左面来逼，黑4，6后，回
头再走8位，厚实。

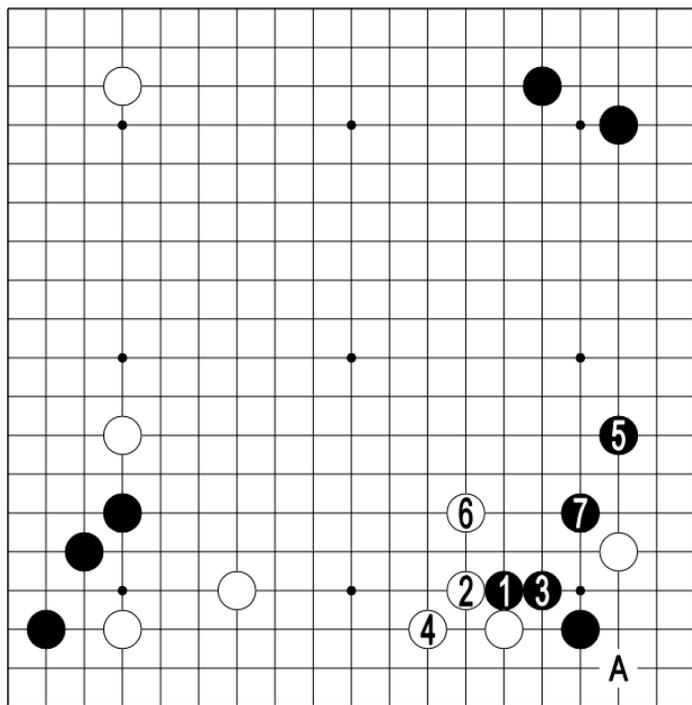
这种变化也可考虑。



16图

16图（战斗）

黑1时，白如2位爬，黑3，5后，再7夹。这样走，既合棋理，又有气势。当然会有一场战斗。



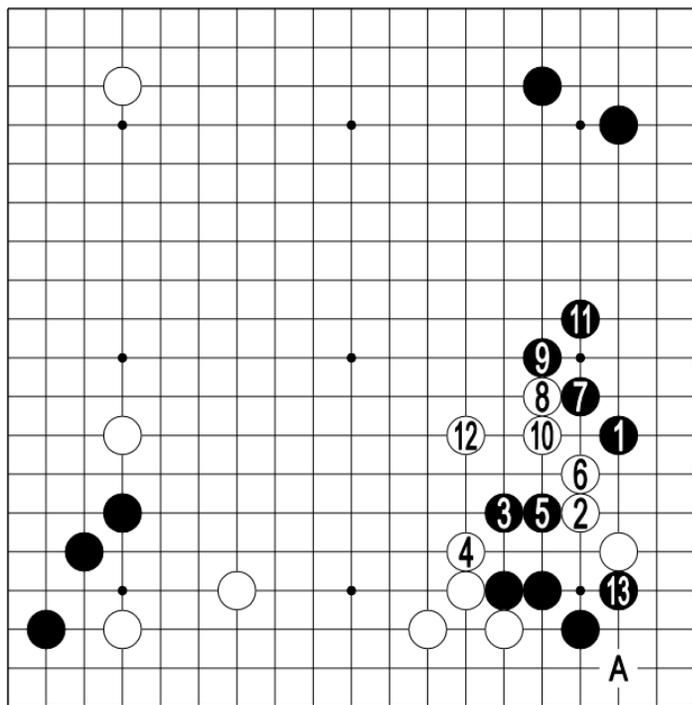
17图

17图（压退）

黑 1，3 压退，也是一种定型。

白 4 虎，重视下边，黑 5 夹，遵循棋理。

白 6，黑 7 是转换的态度，但给白留有 A 位点的入侵手段。

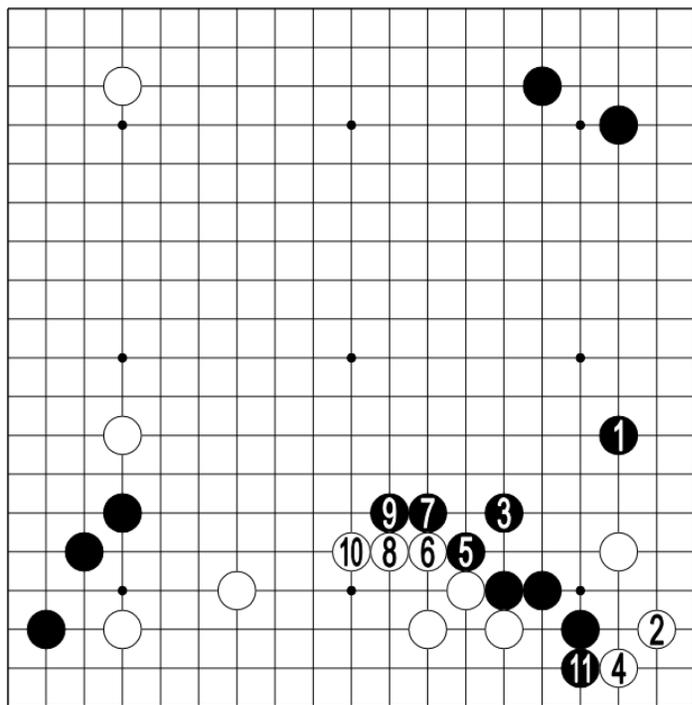


18图

18图（变化）

黑1时，白如2位尖出，即形成战斗。

至黑13告一段落（白有A位点的余地），此型仍要根据着子的情况进行选择。

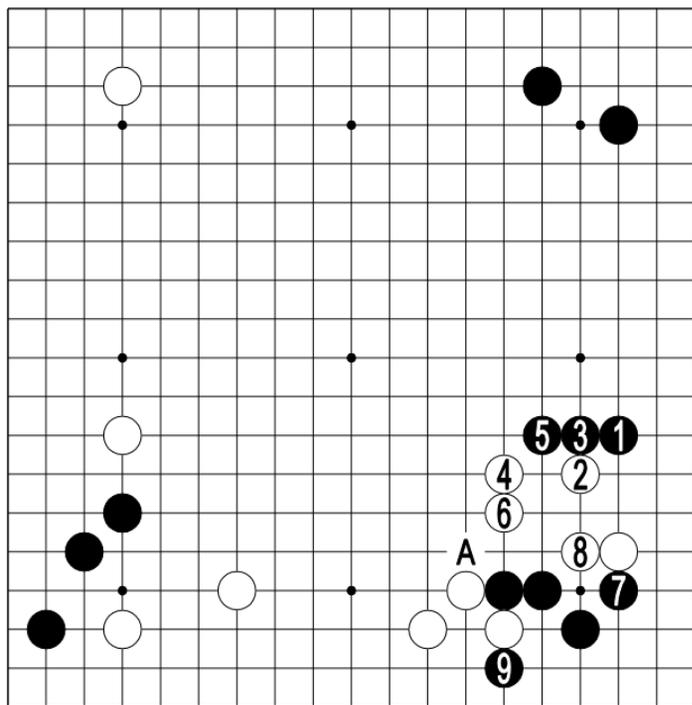


19图

19图（下边牢固）

黑 1 时，有白 2 活角的变化。

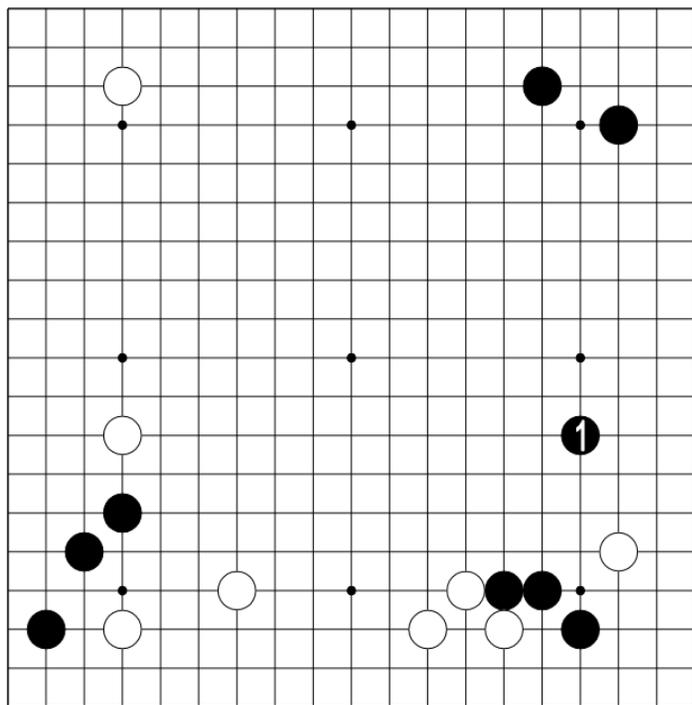
黑 3 跳是形。白 4 做活，黑 5, 7 以下取外势，但白棋下边也牢固了。



20 图

20 图（黑好）

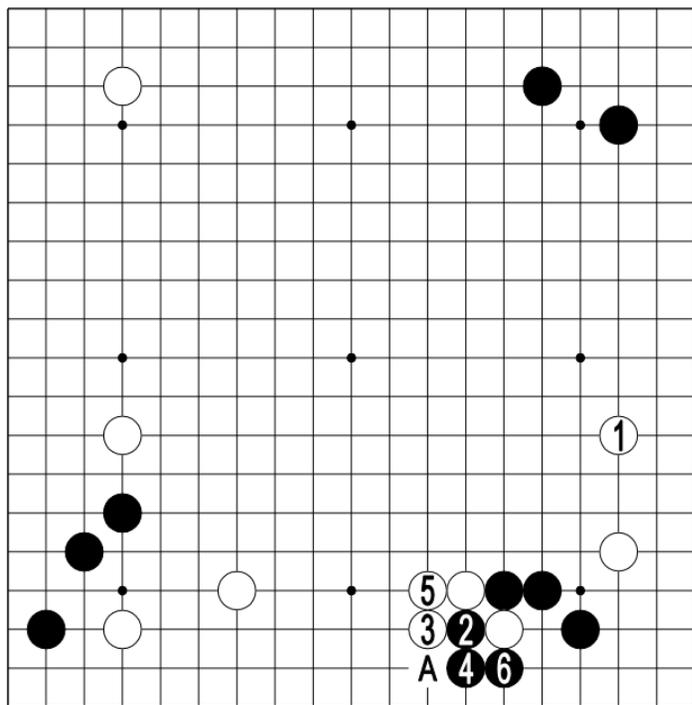
白 2 肩冲黑 3, 5 挺后，
 右边厚了。黑 7, 9 又安定右
 下角。而且黑还可从 A 位扳
 出，白形不好。



21 图

21 图（高夹）

黑 1 高夹应随时考虑周围棋子配合的情况，得出可行的结论后再着手。

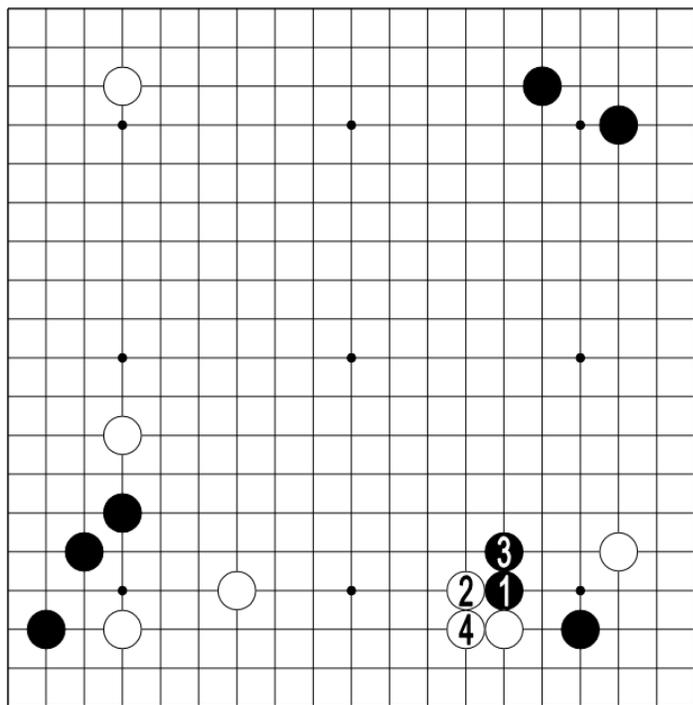


22 图

22 图（安定）

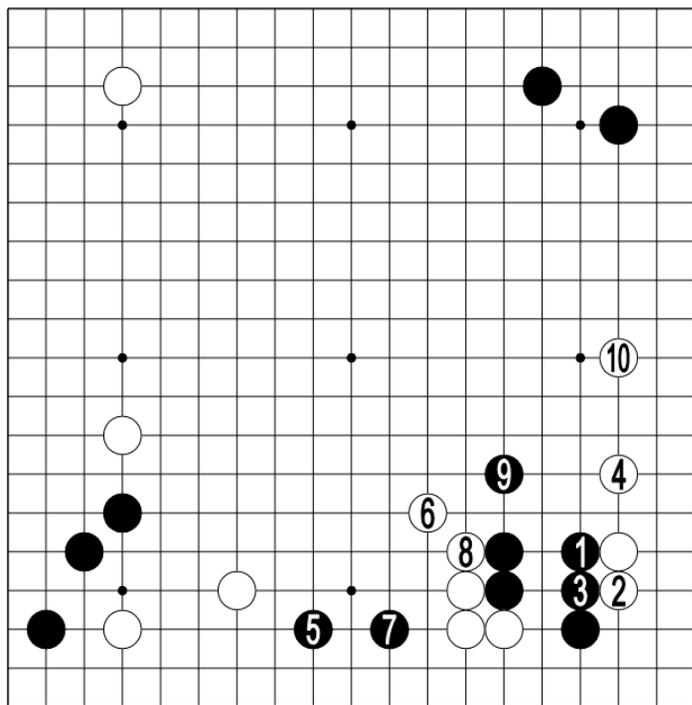
白 1 拆，强化右边，黑 2 断，安定自己。

白 5 粘，如在 A 位挡，即成后手。请初学者注意。



23图

23图（长）
 黑 1 压，白 2 扳，黑 3
 长。
 白 4 粘，是好手。
 这是古型。



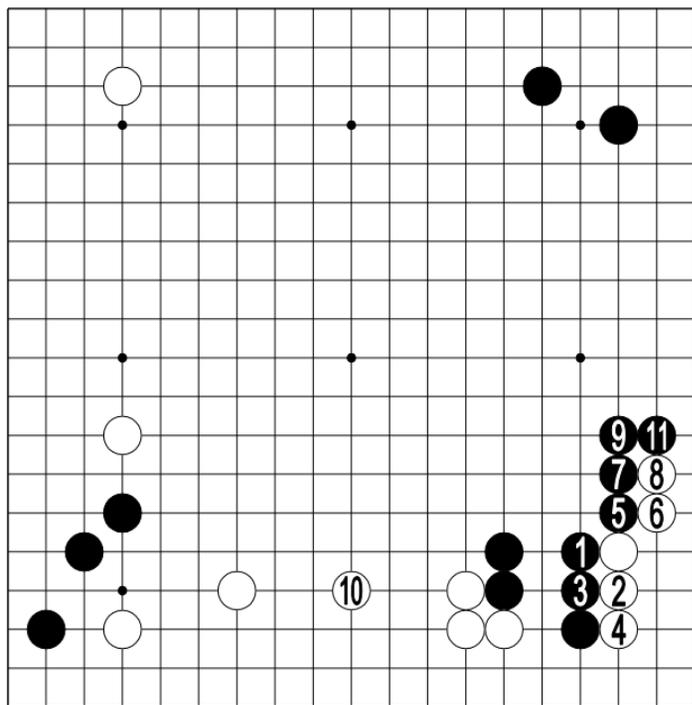
24 图

24 图（战斗）

黑 1 压，白 2 长后，白 4 再跳是要点。

黑 5 打入，以下是局部的假想图。如要顾及左边的情况，黑 5 之后双方的着手会有所变化。

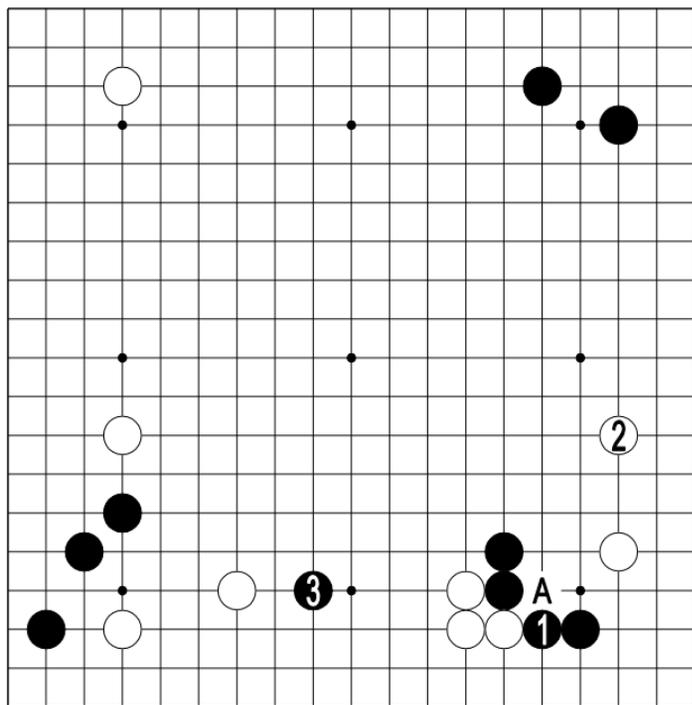
形成战斗。



25图

25图（顾及下边）

白棋考虑到下边的情况，白2，4走角上。白6，8之后，白转向10位补。黑11挡下，黑也无不满。

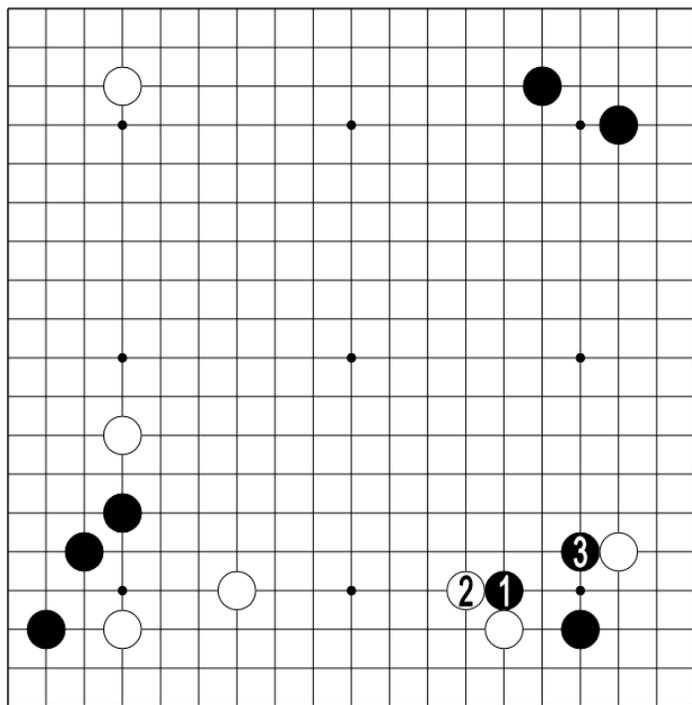


26 图

26 图（急战）

黑 1 挡，白 2 拆，A 位的断点令人担忧。

这种形，可以考虑黑 3 打入，导致急战的下法。

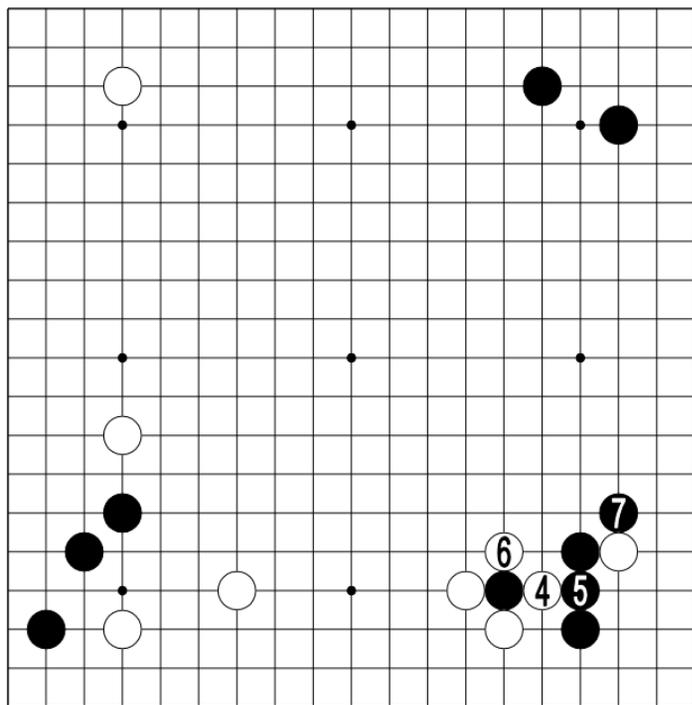


27图

27图（东敲西击）

黑1压，白2扳时，黑3又压的手法也是有的。

东敲一下，西击一下，好似没有连贯的思路，却是古型。



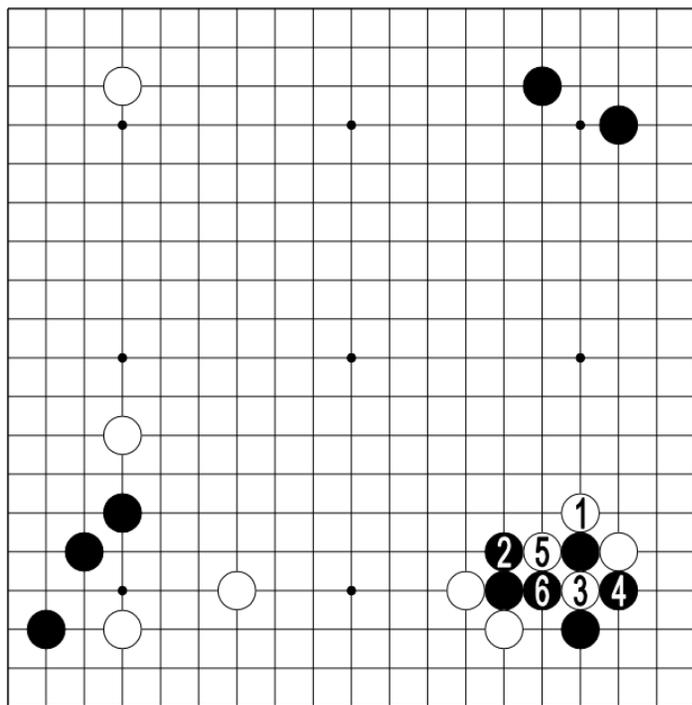
28 图

28 图（损）

白 4 打，不好。

黑 5, 7 形成转换，黑的实利大，白损。下边过宽，不安定。

白 4 之手还有在 6 位打的。这一变化请自行研究。

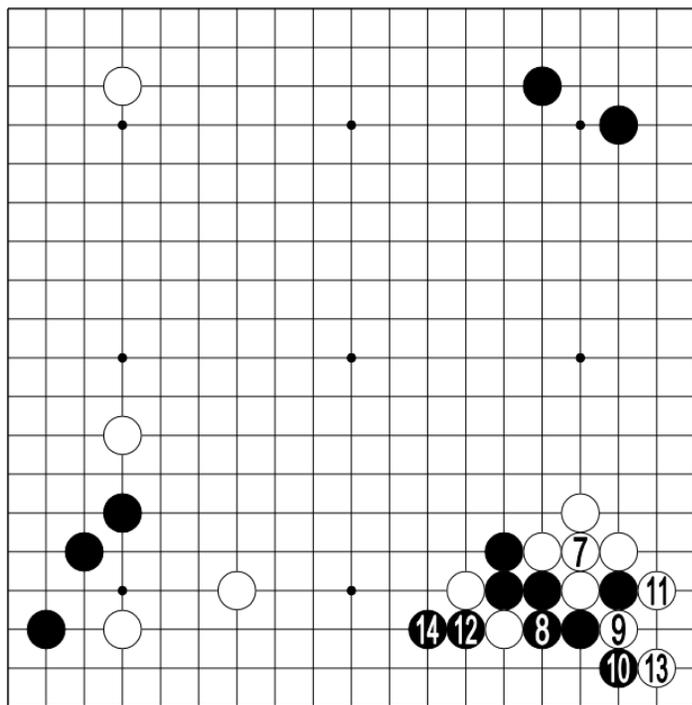


29 图

29 图（复杂）

白 1 扳，黑 2 长。

白 3 位打，黑 4 反打，
让白提后，黑 6 再打。这个
劫，白当然打不赢。

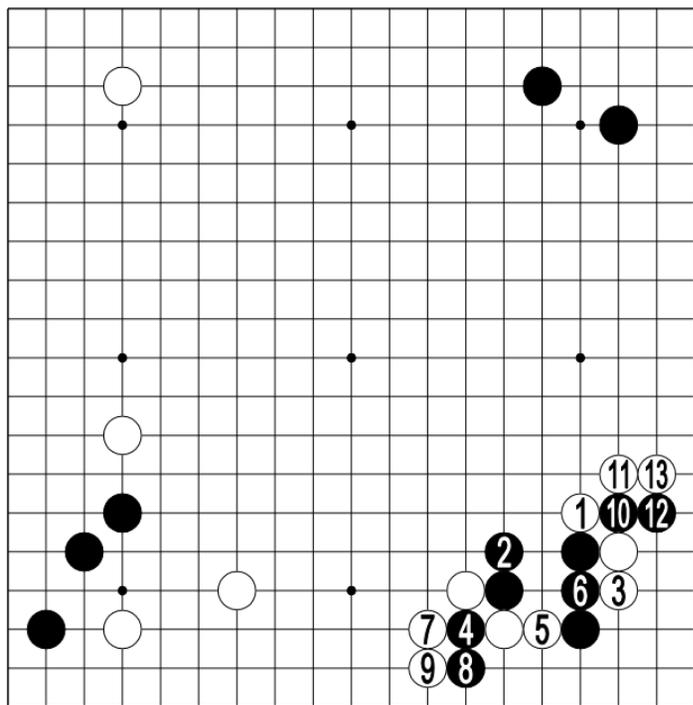


30 图

30 图（下边薄）

白 7 粘。黑如 8 位粘，
白 9, 11, 13 取实利，厚实。

不过，黑 14 长后。左边
二子白棋极度薄弱。

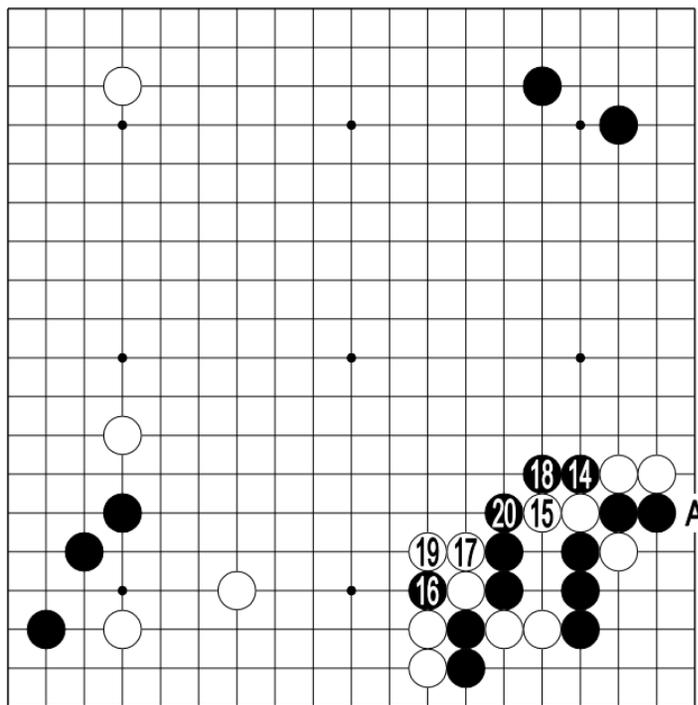


31 图

31 图（手筋）

白 3 也可以单长。

黑 4 切断，白 5, 7, 9 吃，
黑 10 断后，出现了有趣的手筋。



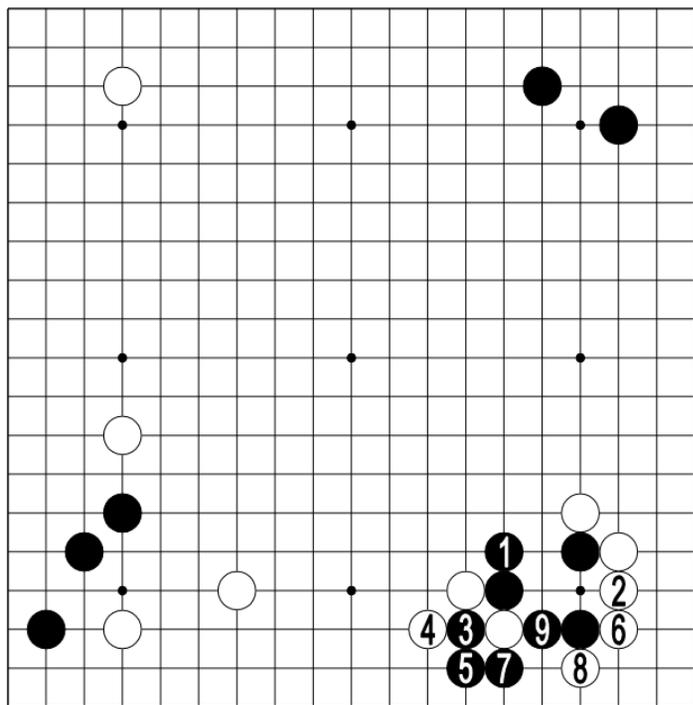
32 图

32 图（空）

黑 14 切断，黑 16 又断。

白 17 时，黑 18 是手筋。
白 19 打吃，以防被征，黑暗
面 0 吃白二子。

以后，白有 A 位的扳渡，
从局部来看，是两分的交换。
但，白却在下边成了有力的
空。

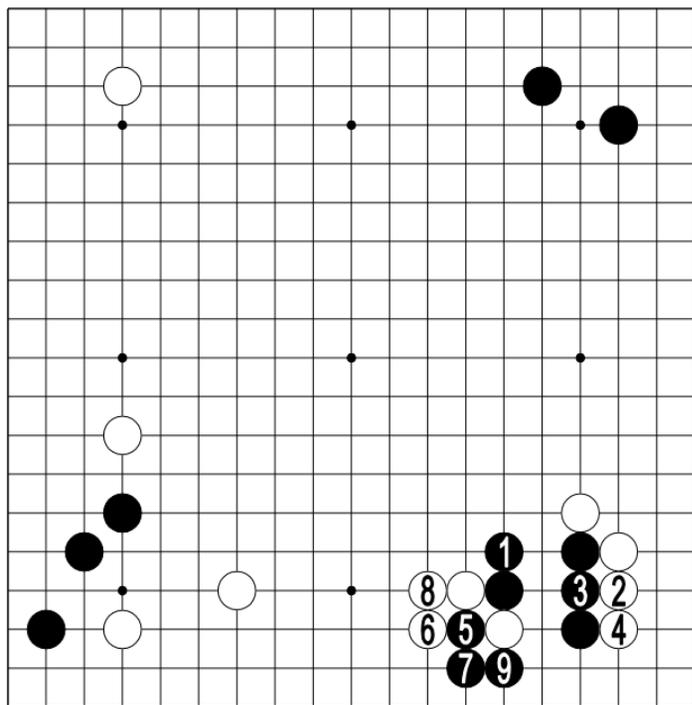


33 图

33 图（转换）

黑 3 断，白 4 打，白 6 在角上得实利，形成转换。

白 8 扳虽是先手，但这种变化苦了左方的白棋。

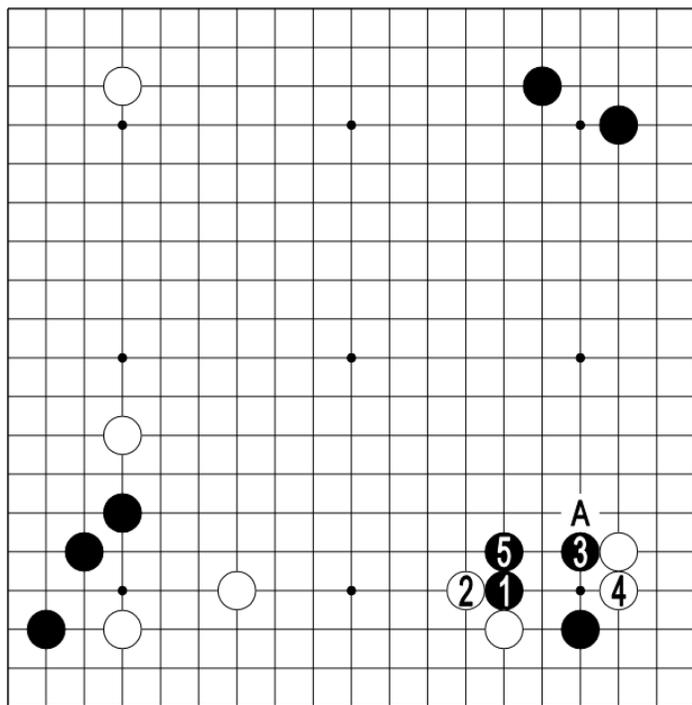


34 图

34 图(接)

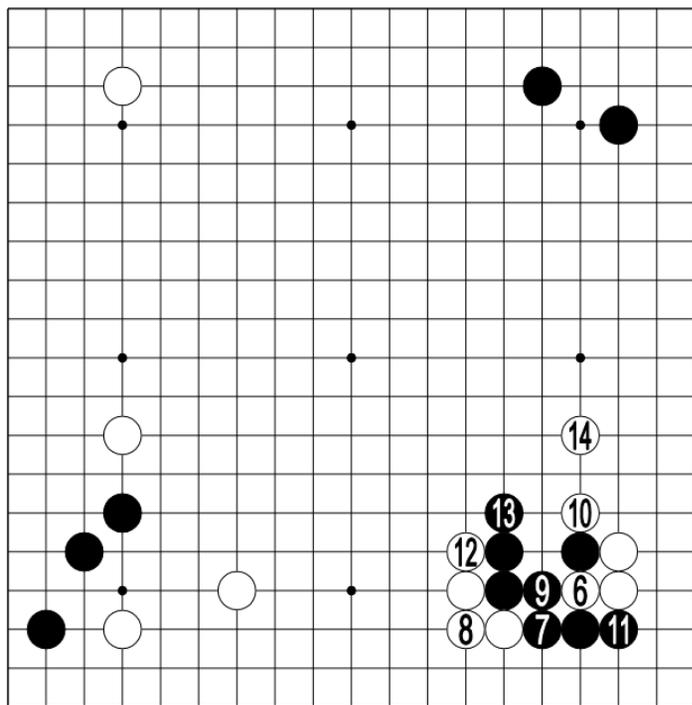
白 2, 黑 3 后, 白走 4 位取角部。

黑如 5 位断, 白只能走 6、8 位。这种变化, 黑棋完全安定了, 白也无不满。



35 图

35 图（单长）
 这里变化很多，如保留
 白 A 扳，白 4 单长。
 黑 5 长，相差一手。



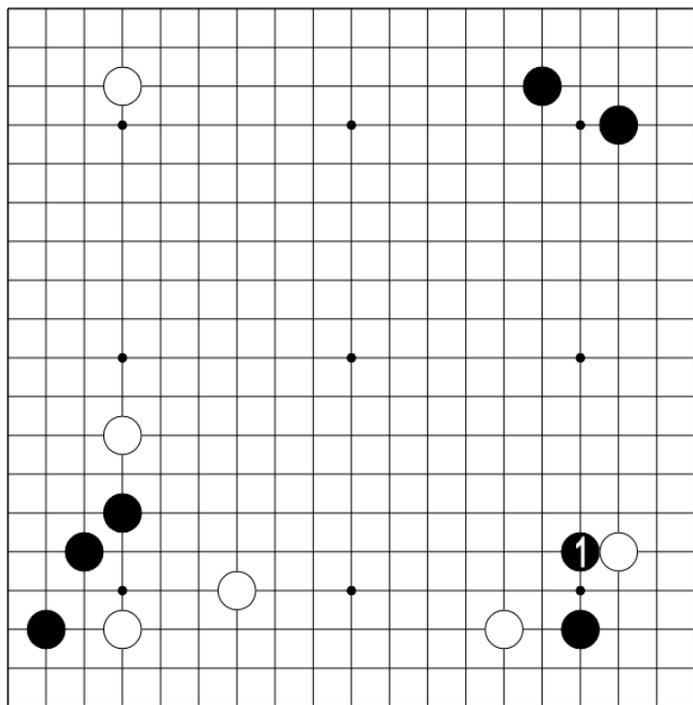
36 图

36 图（定型）

白 6 冲，黑 7 退，白 8 粘。

以下，白 10，黑 11。白 12 挺，白取得 14 跳的调子，几乎是必然的进行。这是局部的定型，

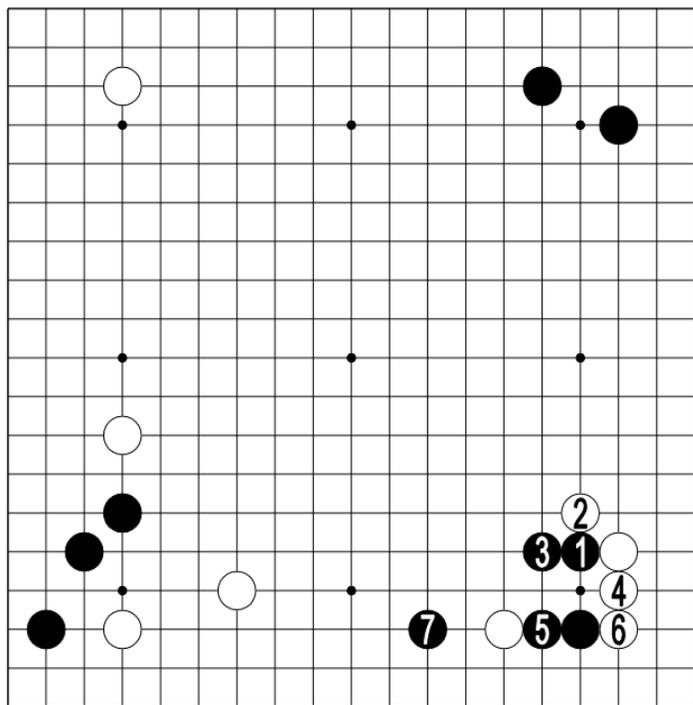
是否适合全局的局面，请大家判断。



37图（压）

黑 1 压，压右边的意图在左边。这是棋理，结果下图得到了证明。

37图



38 图

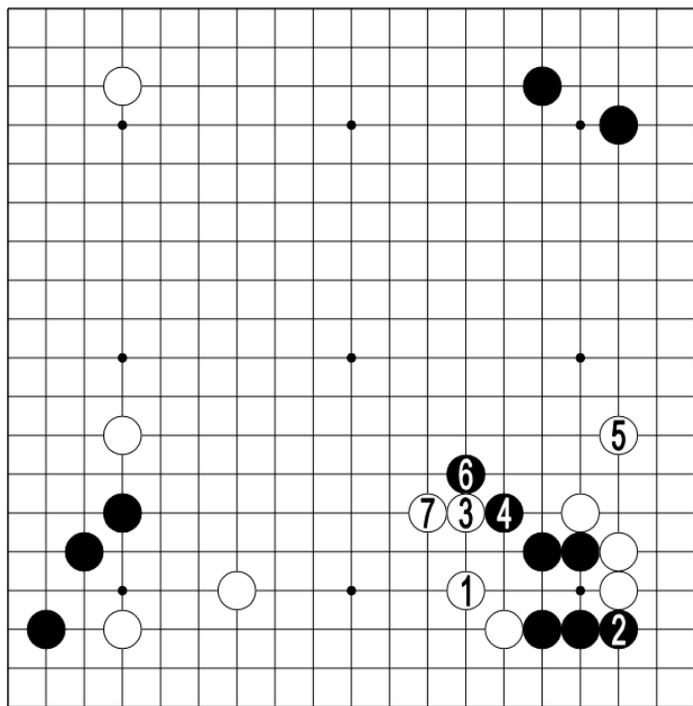
38 图（定式）

白 2 扳，当然。

黑 3、5 双，白 6 如在角上取实利，黑 7 夹，以获安定。

虽是定式，但这种场合，左边二子白棋变弱了。

定式也要考虑具体场合。



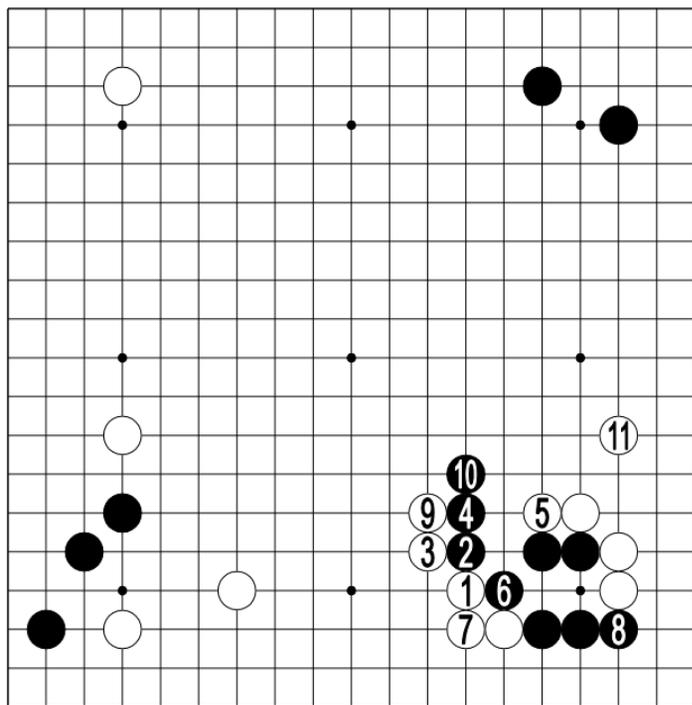
39 图

39 图（旧定式）

白 1 尖，适应本局的情况。

作为见合点，黑 2 是必然的着点。

白 3 扳，下边成了立体形。下边虽还不是确定空，但到白 7 为止，白一直在贯彻初衷。

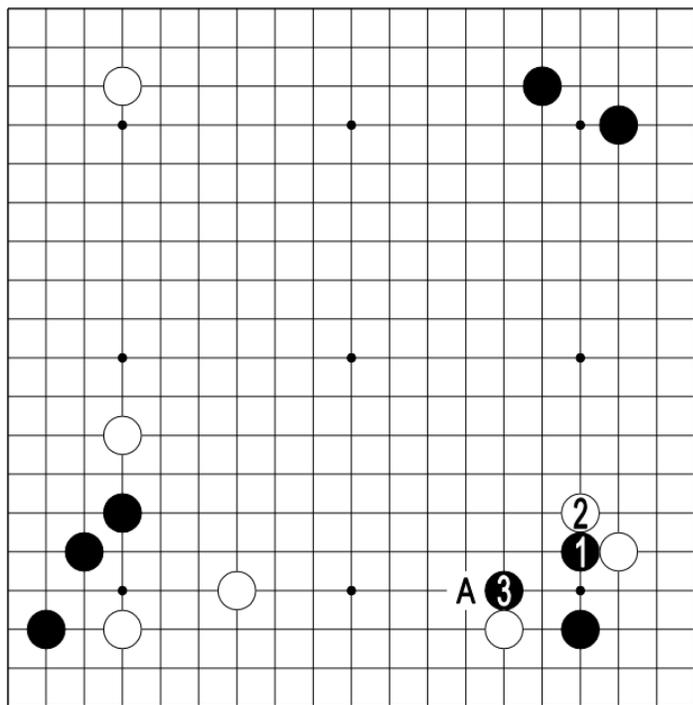


40 图

40 图（旧型）

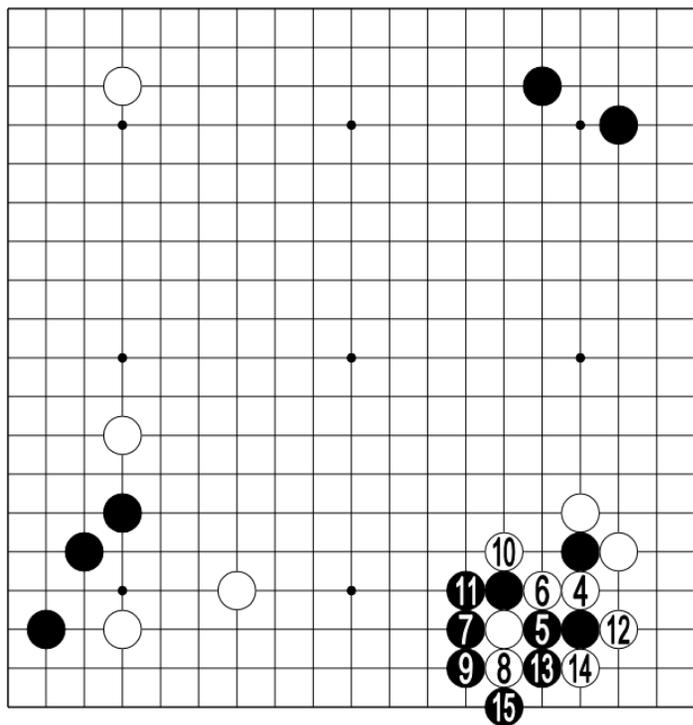
白 1 尖，黑 2、4 压长。
这是古型，想法与前图完全
相同，形也相似。

只是如何选择的问题。



41 图

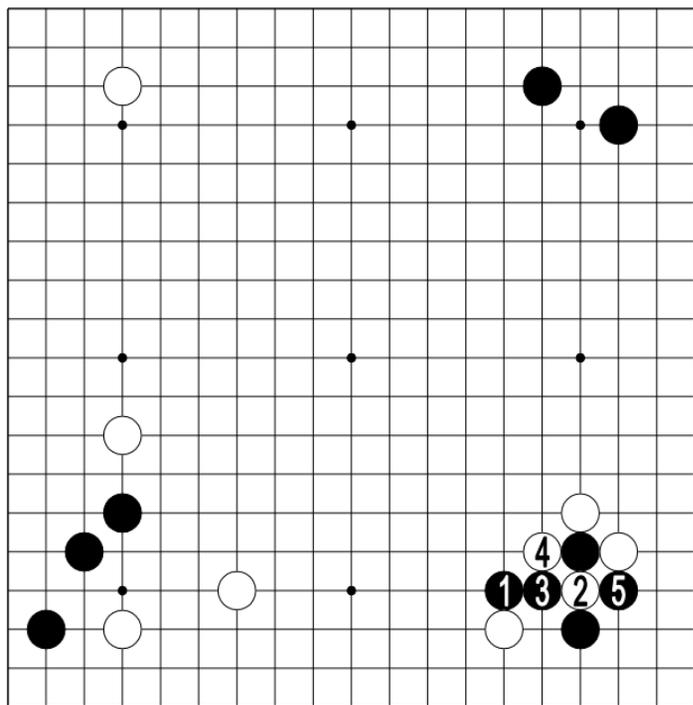
41 图（次序变了）
 黑 1 压，白 2 扳，黑 3
 压。
 只是次序变了，如果白
 在 A 位扳，就还原成 29-34
 图。



42 图

42 图（两分）

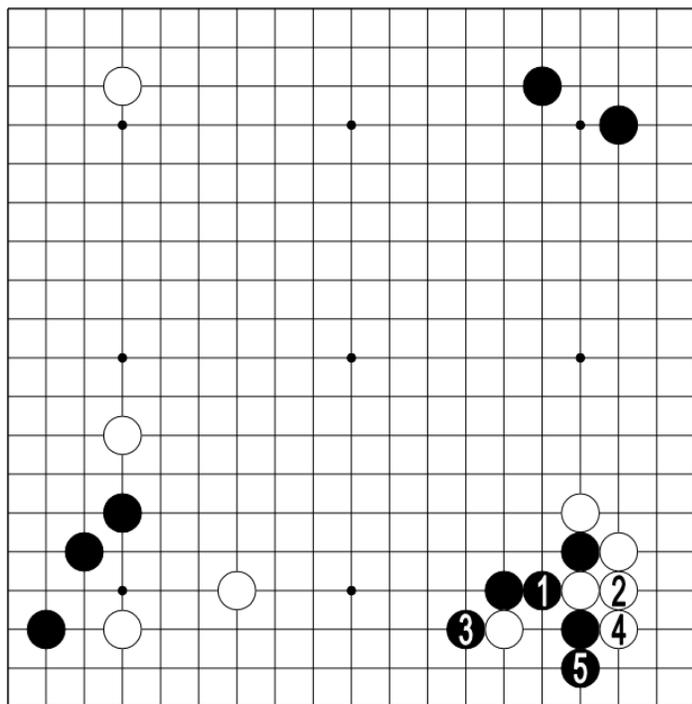
从白 4 的开始变化。结果，角上分成了白的实利和黑的的外势。左边二子白棋依然薄弱，是白棋不宜采用的变化。以局部而论是两分。



43 图（还原）

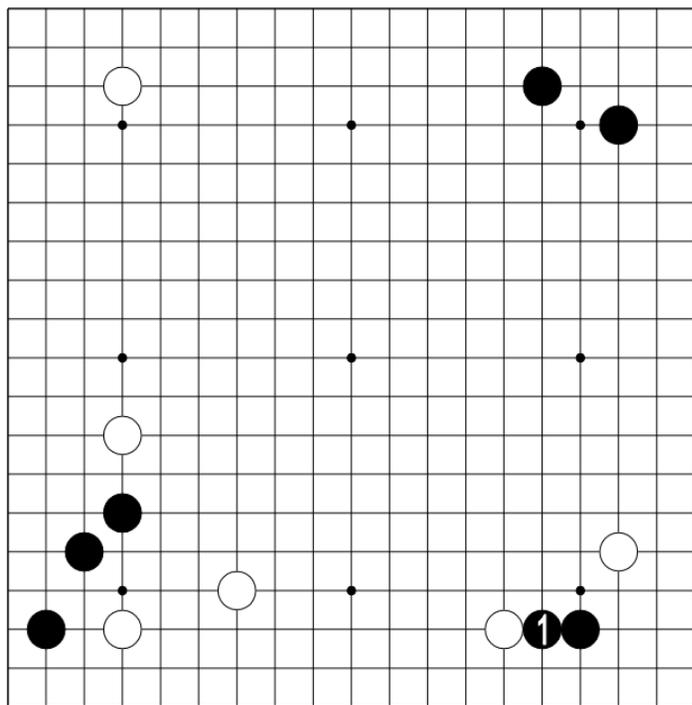
白 2 打，黑 3 打，白如 4 位提，即还原成 29、30 图。

43 图



44 图

44 图（局部两分）
 白 2 粘，黑 3 扳，白 4
 挡，形成转换。
 局部上是两分，怎样取
 舍，要看全局是否合适。

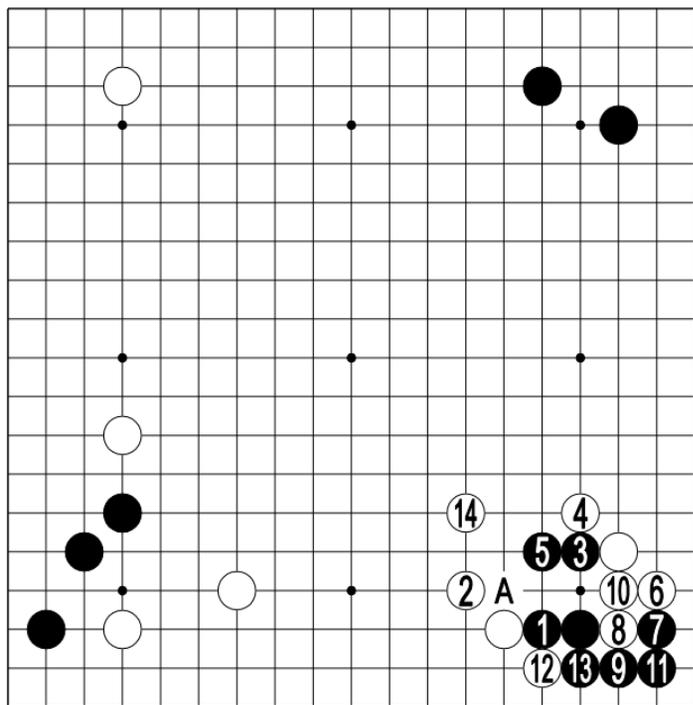


45图

48图（结论）

变化有多种。总之，白1的意图，是想使左边的白△发挥出作用。

因此，黑棋选择定式时，应当避开白棋中意的定式。当然也与右上角的缔有关联，但左边白△二子是重点。这一点，从白先着手逼就可明白。

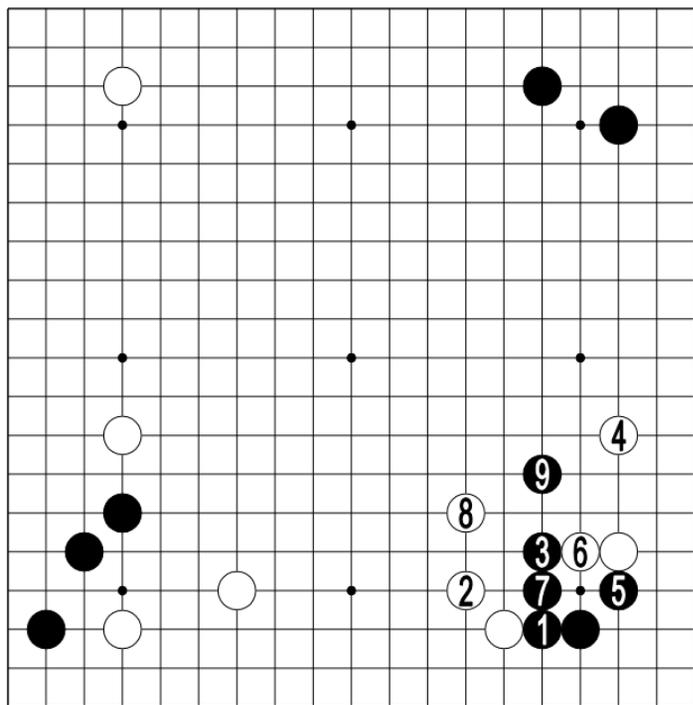


46 图

46 图（古定式）

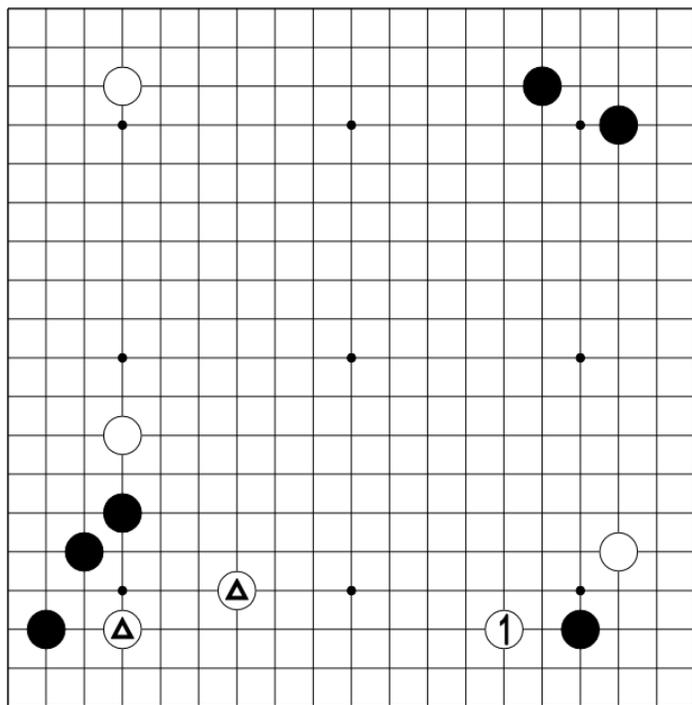
白 2 尖要点。至白 14，
下边的白棋成了立体形。

白 2 走 A 位不好。因为，
白 A 相当于“竹节上两觚”的
怪着。



47图（变化）
黑3跳，黑9出头。

47图

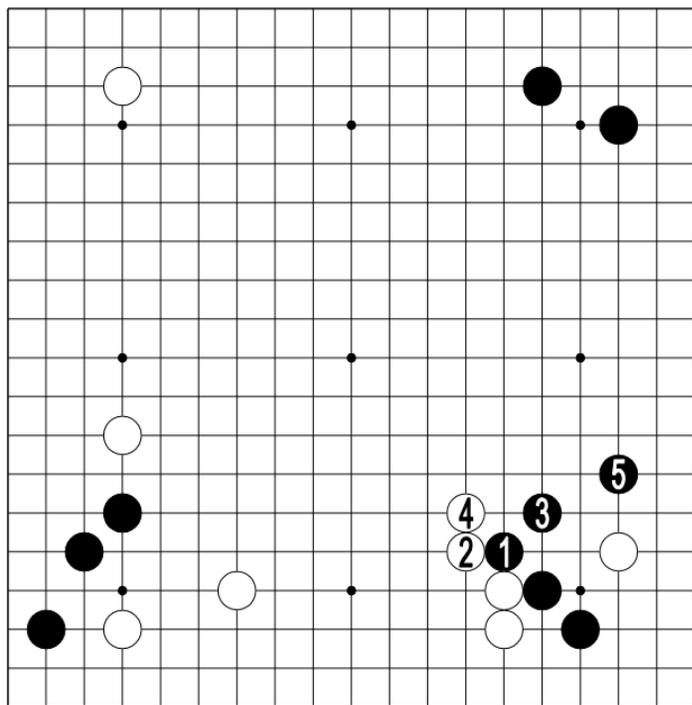


48图

48图（结论）

变化有多种。总之，白1的意图，是想使左边的白△发挥出作用。

因此，黑棋选择定式时，应当避开白棋中意的定式。当然也与右上角的缔有关联，但左边白△二子是重点。这一点，从白先着手逼就可明白。

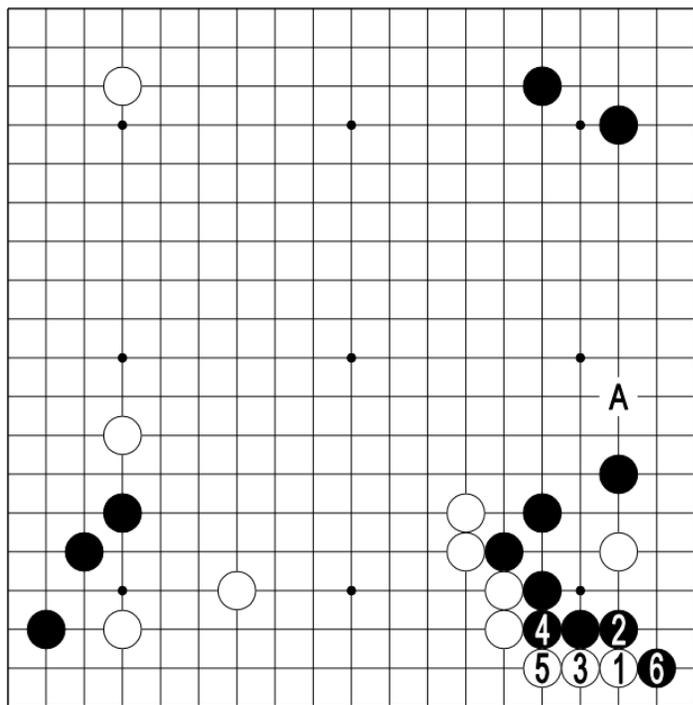


49 图

49 (虎)

黑 1 扳，却是定式里没有的新手。

白如 2 位扳，黑 3 虎很有力。白 4 长，黑 5 封锁，白棋不好。

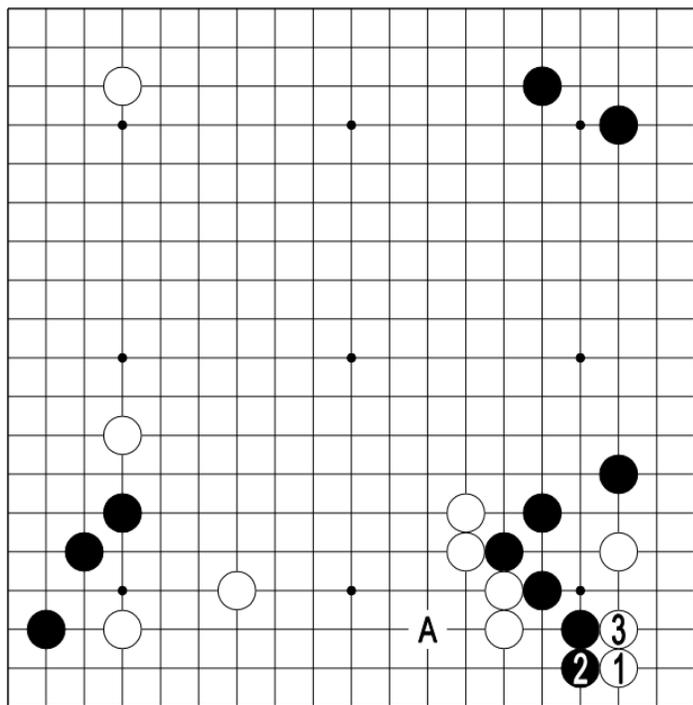


50 图

50 图（强化）

下一手，白有 1 位点的削空手段，至黑 6 为止的变化，黑的实利虽然不大，但白 A 逼的手段却失去了威力，右边黑的谷地得到了强化。

就是说，并不是从实质上，而是从厚味上可以断定白棋不好。

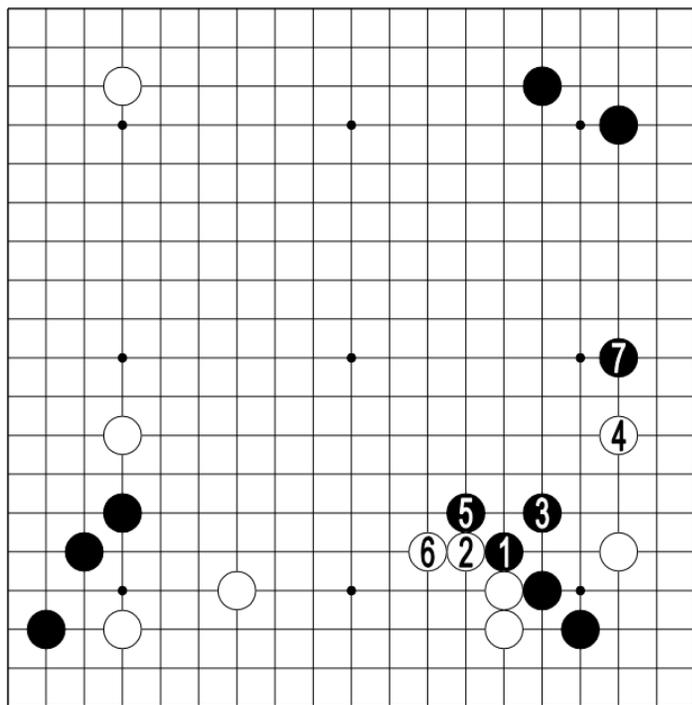


51 图

51 图（挡）

白 1 点，黑在 2 位挡让白做活。

这是因为，下一手黑走 A 位的急所，是有力的棋形，白棋依然不好。

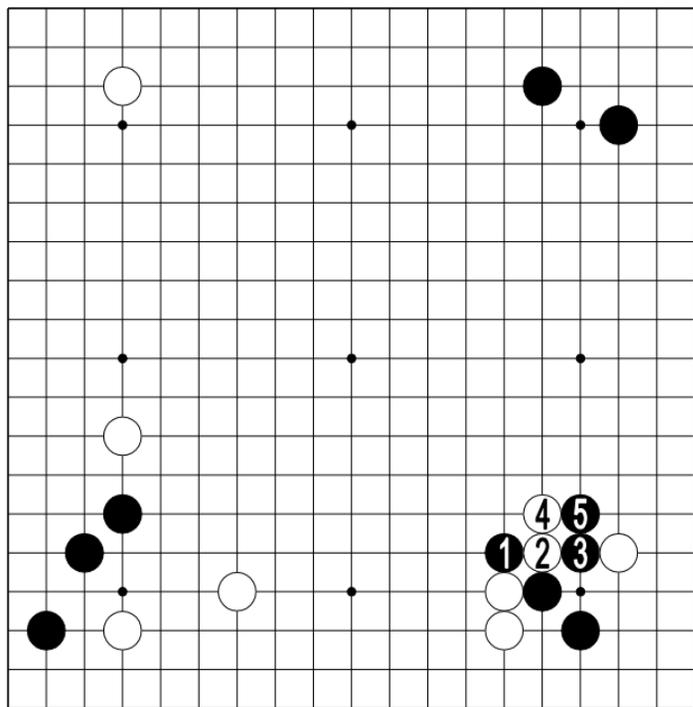


52 图

52 图（好调）

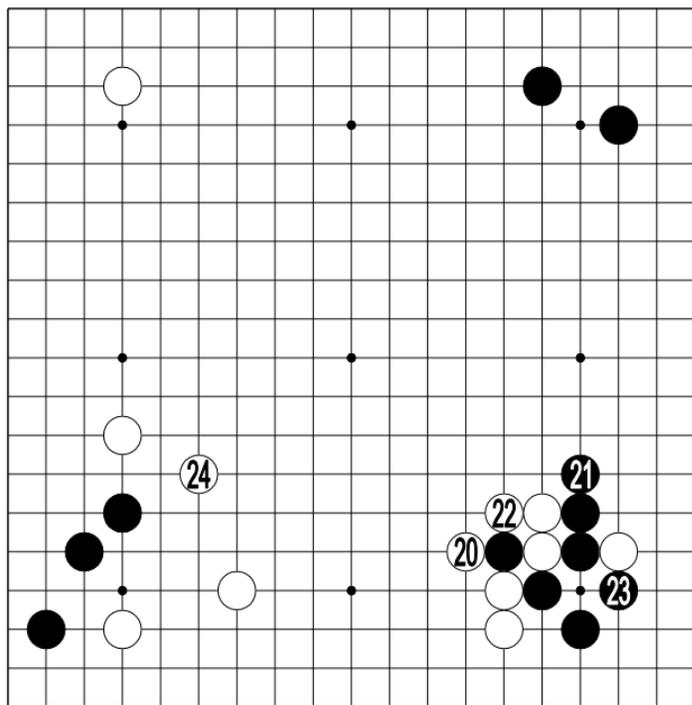
黑 3 虎时，白如 4 位拆，以防被封，黑 5 扳一手，黑 7 再紧逼。

从右上角的配置来看，这是绝好的逼。本图形归结为一句话：黑是好调。



下一手

(白 20 的着点)
 黑 1 扳时, 白只能在 2 位
 断。
 黑 3、5 是当然的着手。
 下一手, 白 6 该怎么走?



第5谱 (20-24)

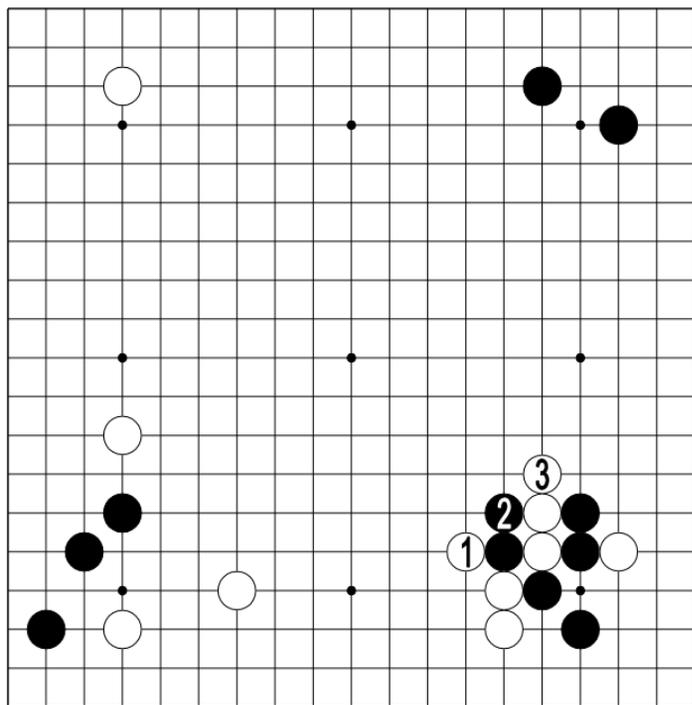
第5谱 (20~24) 解说

白20打。这是实战中的有效手筋。

黑21长，白22提。黑23确保角空，也无不满。

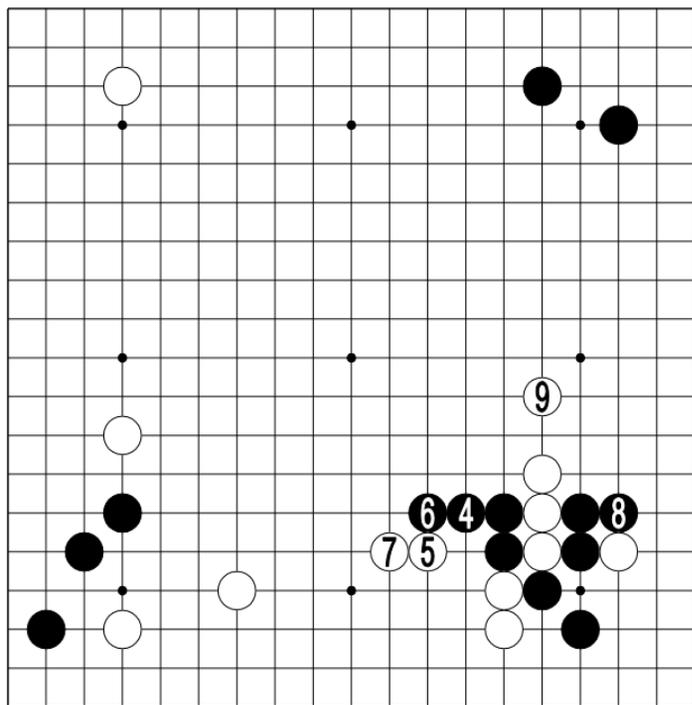
下边反正一手围不住，白24干脆走大一些。

黑下一手的着点不好选择。



1图

1图（调子）
 白1该在这里打。
 黑如2位逃，白3长是
 调子。

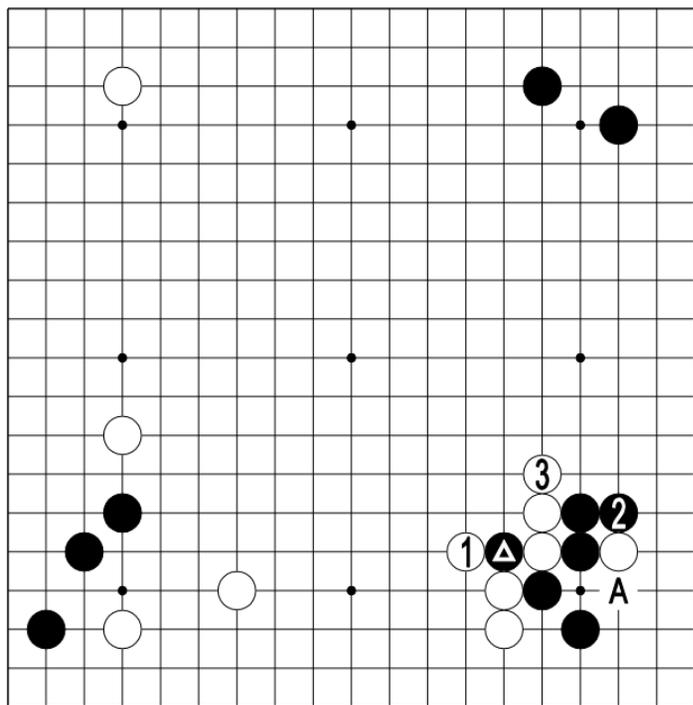


2图

2图（受白欢迎）

黑4、6连压二手后，黑8必须在右边补，白9跳，在中腹展开了战斗。

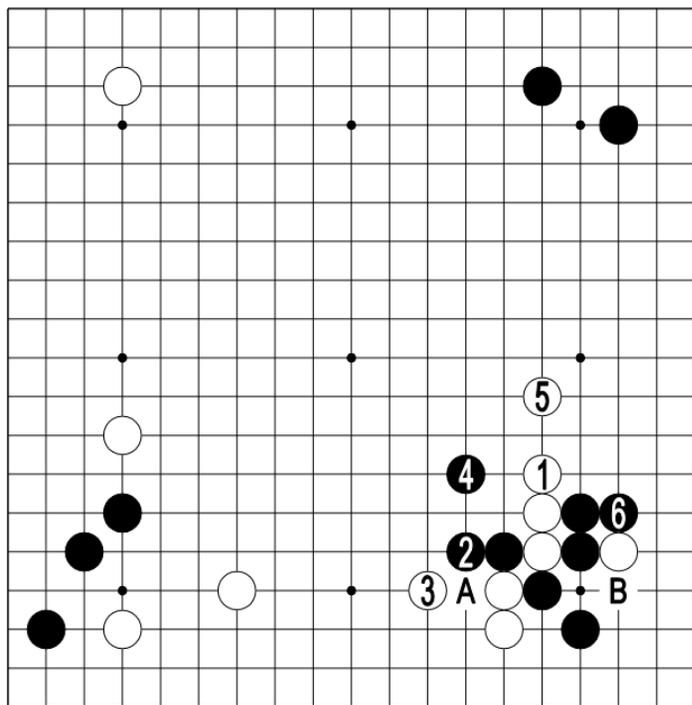
白可在下边成大空，白当然欢迎本图。



3图

3图（形）

白1打，黑如走2位控制右下角，白在3位长。不仅黑▲不能动弹了（一动就枷），，右下角还多少留有白A长的味道。



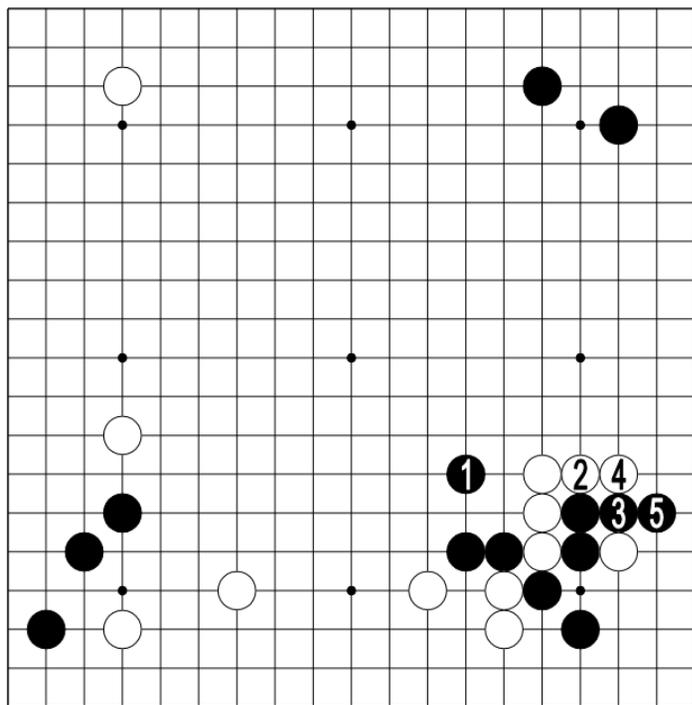
4图

4图（不好）

白1单长不好。

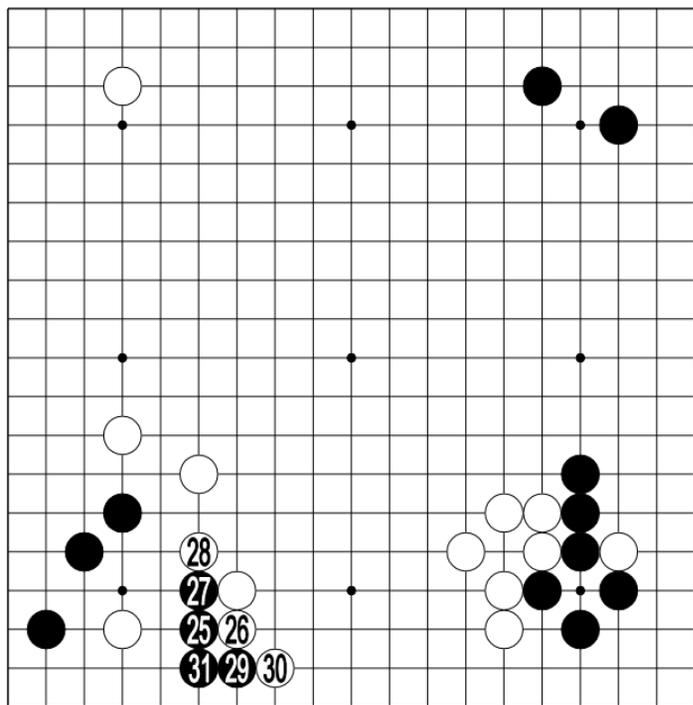
黑2成了急所。白只好在3位守。黑4攻，待白5跳后，黑在6位补。

尽管白在B位长还有一些味道，但黑在A的冲，更令白棋担忧。



5图（无味）
 黑1，白2、4毫无味道。
 此处走定后，白棋没趣。

5图



第6谱 (25-31)

第6谱 (25~31) 解说

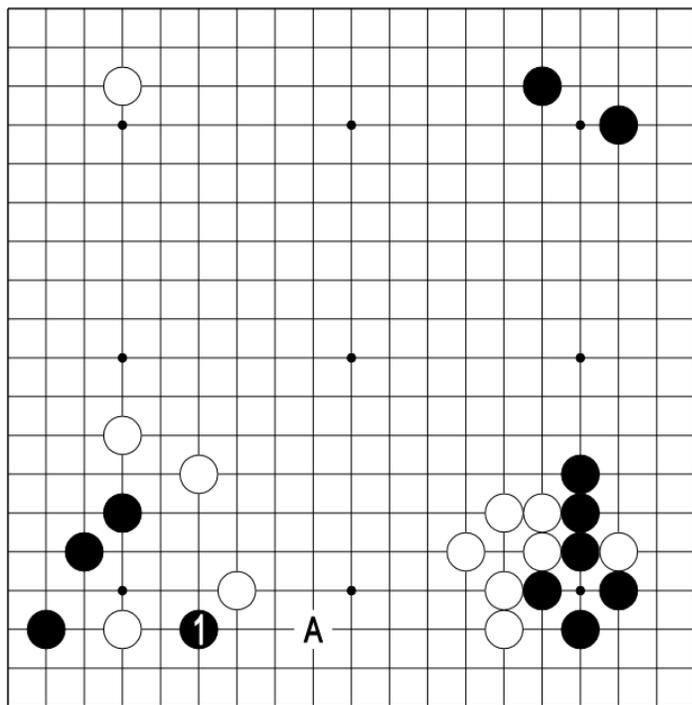
右下角是正常的转换。

黑 25 打入, 是形的急所。
这种掏, 的确像木谷九段的风格。

白 26 挡之手应在 27 位
上挡。

黑 29 下扳是好手。

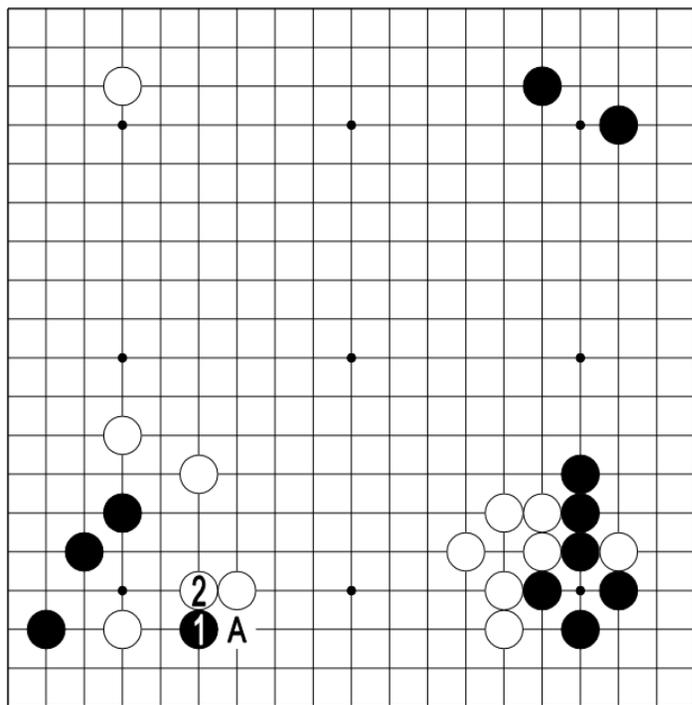
双方都有自己的策略。



1图

1图（急所）

黑 1 是谱的打入。除此之外，黑 A 也是急所，但现在右边的白壁厚，黑 A 深入进去有危险。

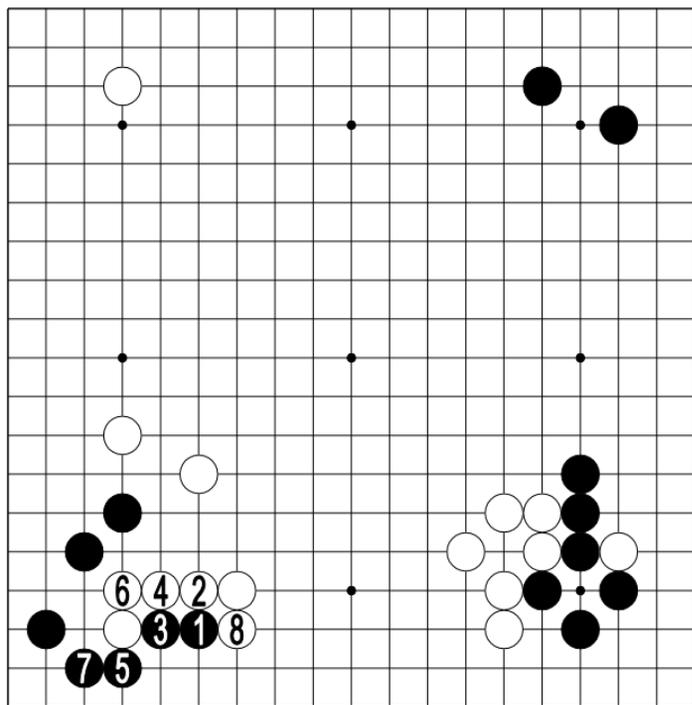


2图

2图（上挡）

对黑1的打入，白2上挡可得到好结果。虽然只是上挡和下挡的区别，但在实战中常常不知该怎样选择。

黑当然可以考虑A位爬，让我们来看一组参考图。

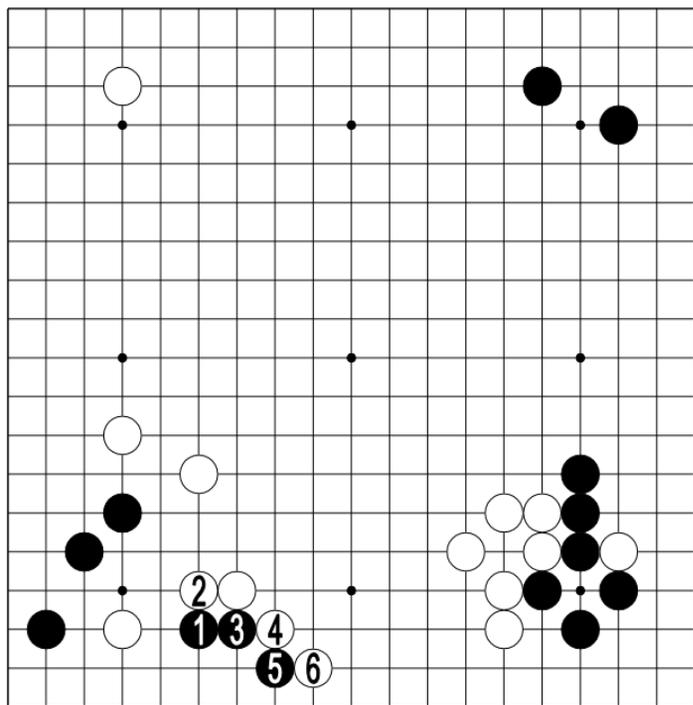


3图

3图（充分）

黑2上挡时，黑3、5拖回的手段不值得讨论。

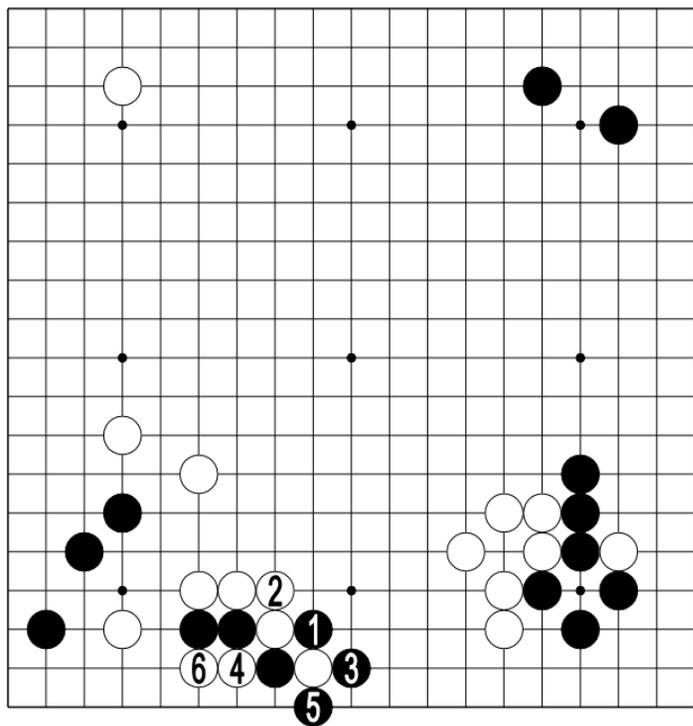
白6粘，白8挡，下边的白空太充分了。



4图

4图（连扳）

白2挡时，当然要考虑
黑3爬、黑5扳。
白6连扳是好手。

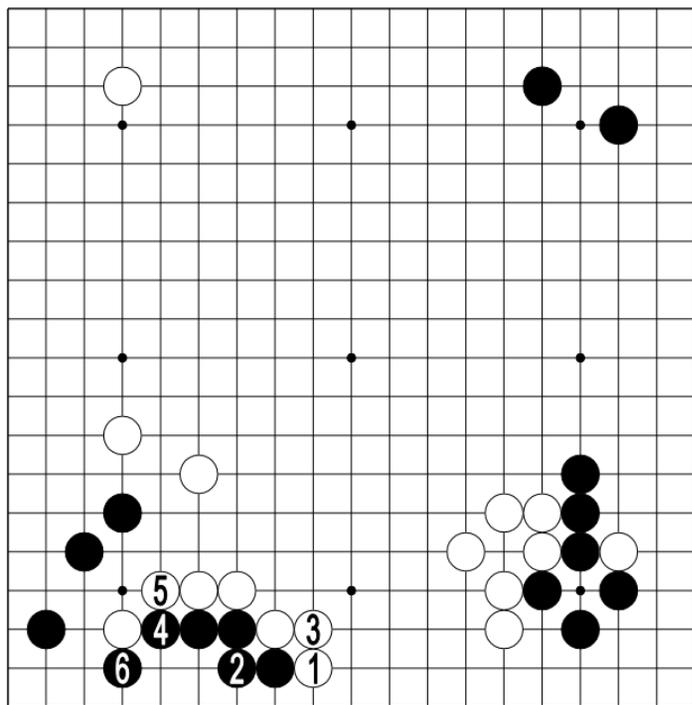


5图

5图（转换）

黑如1位断、3位打吃，
白4、6吃二子形成转换。

黑棋还要在这狭窄之处
补一手，这时白没有影响，黑
棋却不好受。

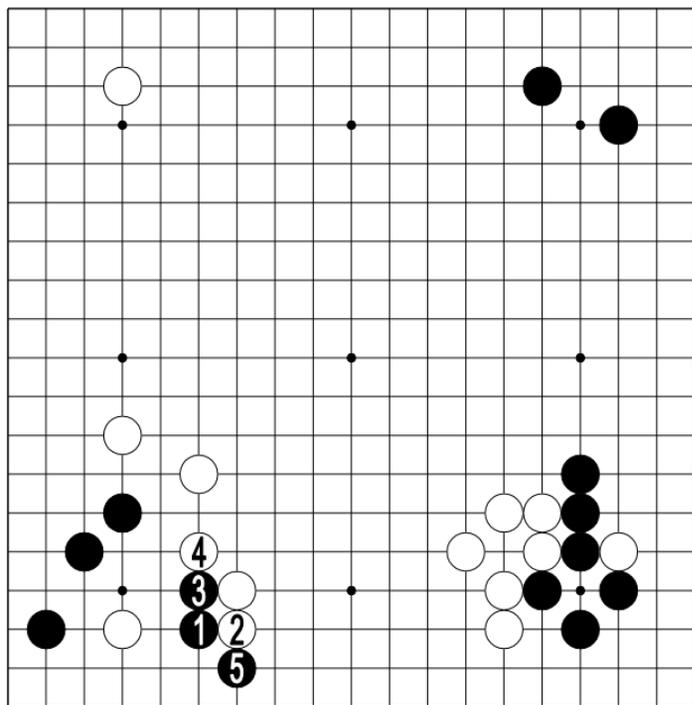


6图

6图（味好）

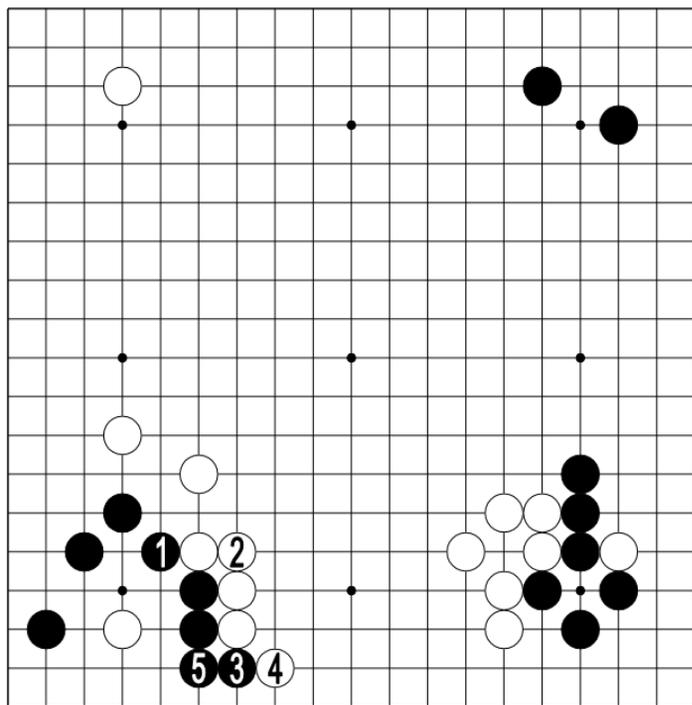
黑2因此粘上，白3粘，
黑4、6渡，白棋在下边成了
空，味好。

黑棋同样难受。总之，白
的连扳是必须想到的棋形。



7图

7图（好手）
 黑1打入，白2、黑3、
 白4相交换后，黑在5位扳。
 黑5是好手。

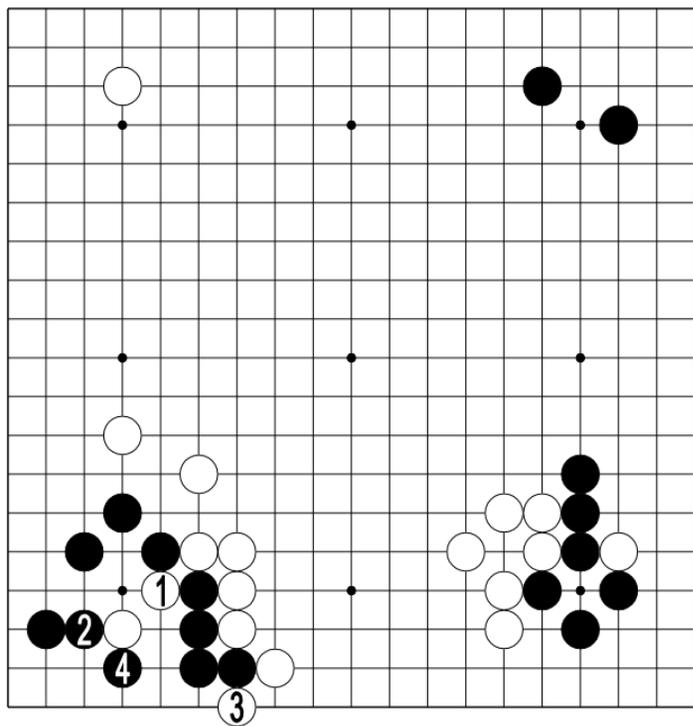


8图

8图（必然）

黑 1 先扳。白 2 粘，黑 3、5 再扳粘，是必然之形。

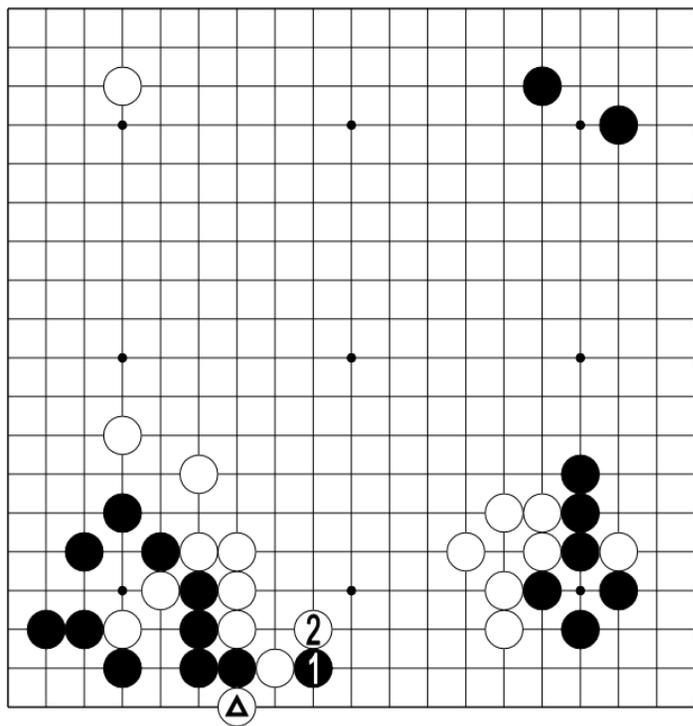
本图与前图是否一样呢？不一样。



9图

9图（先手利）

白1断。假定黑2顶一手，白3扳是先手利，其得失在下图说明。

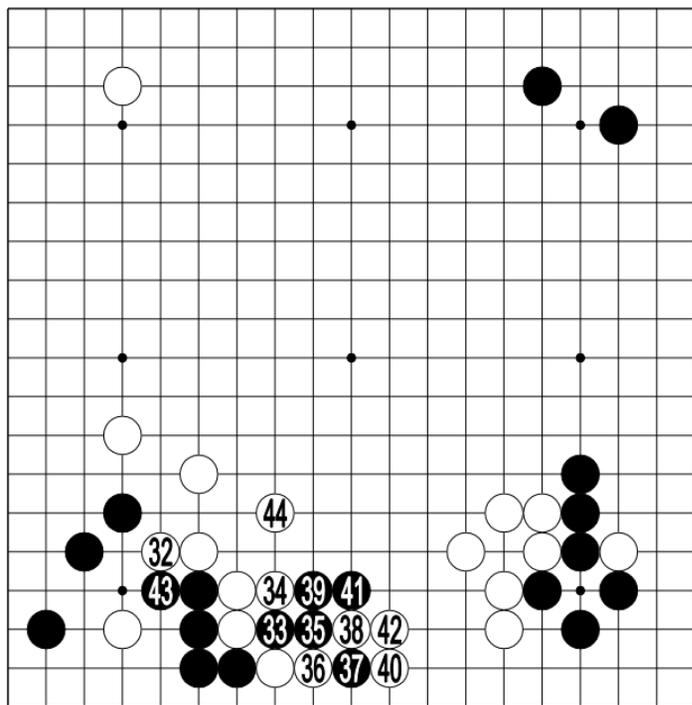


10图

10图（失去手段）

本来，黑有 1 位夹的侵略手段，但由于有了白△的扳，白可在 2 位挡，黑失去了手段。

下边的白棋味好且成了空。领会这一点十分必要。

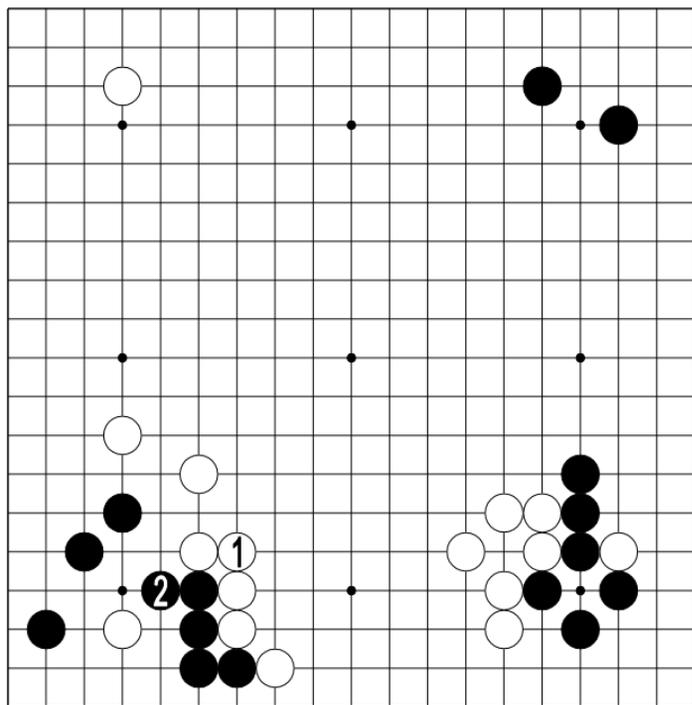


第7谱 (32-44)

第7谱 (32~44) 解说

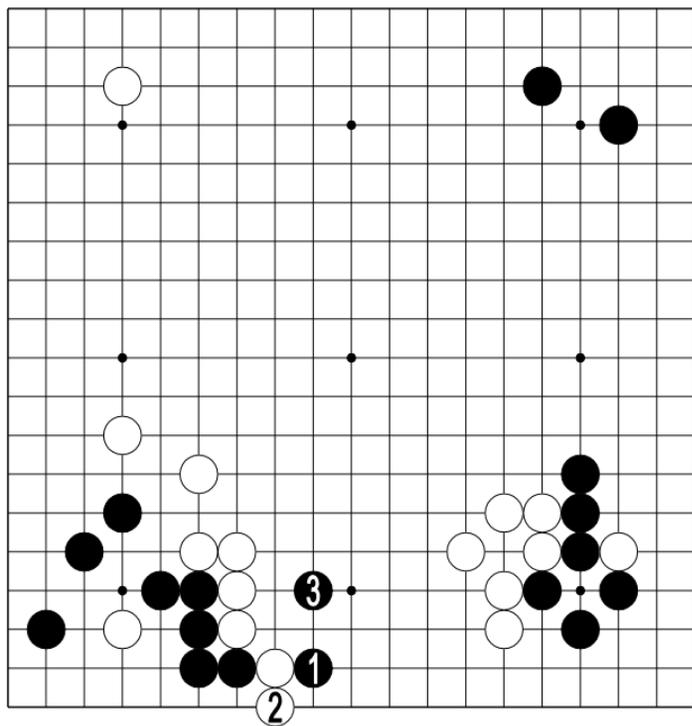
白 32 长，黑 33 断，有意走复杂。这里，双方都在施展自己的策略。

黑在寻求侵略下边的味道，白则在抗拒黑的侵略。到白 44，在两分的情况下，双方妥协了。



1图

1图（粘）
 白32之着如在1位粘，
 黑走2位。



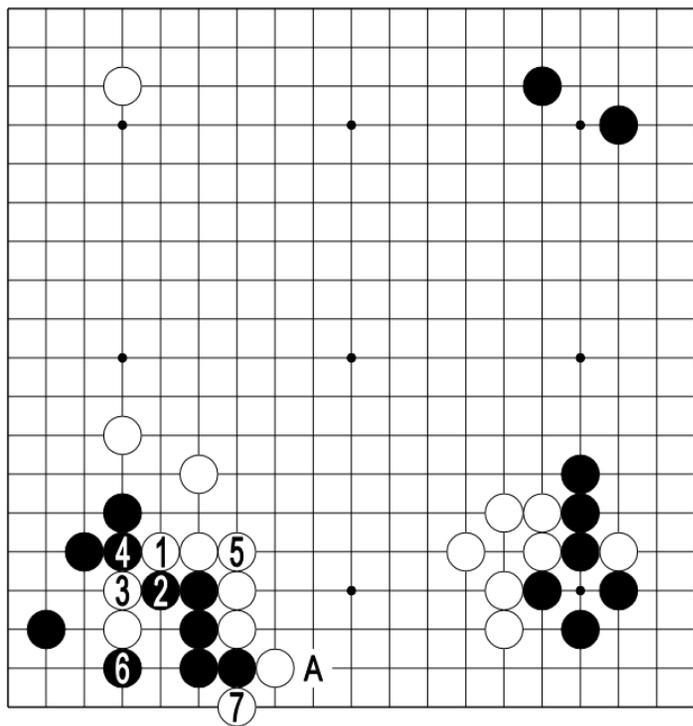
2图

2图（手段）

这样，给黑留下了在1夹的入侵手段，白不好受。

白还须再补一手棋。这样一来，白就得不到眼前最急的左上角的缔。

就是说，当前形势的焦点，是左上角的缔或挂。



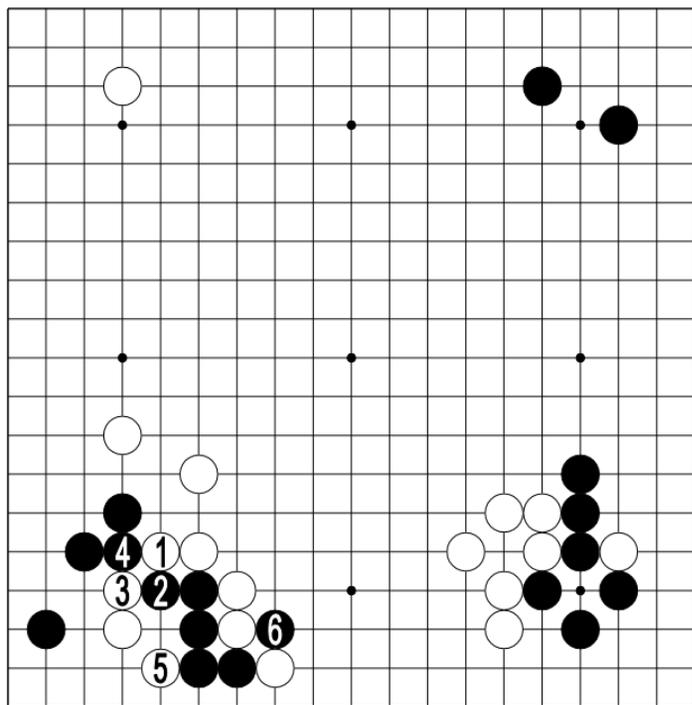
3图

3图（先手）

白1长时，黑如2位应，正合白意。

白走3位，黑4当然切断，但白5牢实地粘是好手。

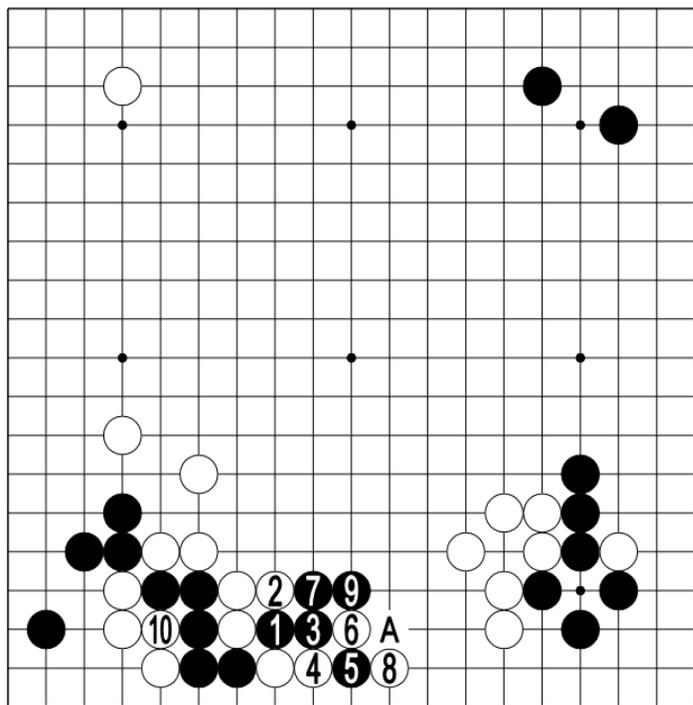
黑只好在6位吃，白7仍是先手，黑失去了A位夹的手段。



4 图

4 图（无理）

白 5 尖顶吃黑的下法有些无理。黑只能在 6 位断，白的无理显而易见。请看后面的变化。



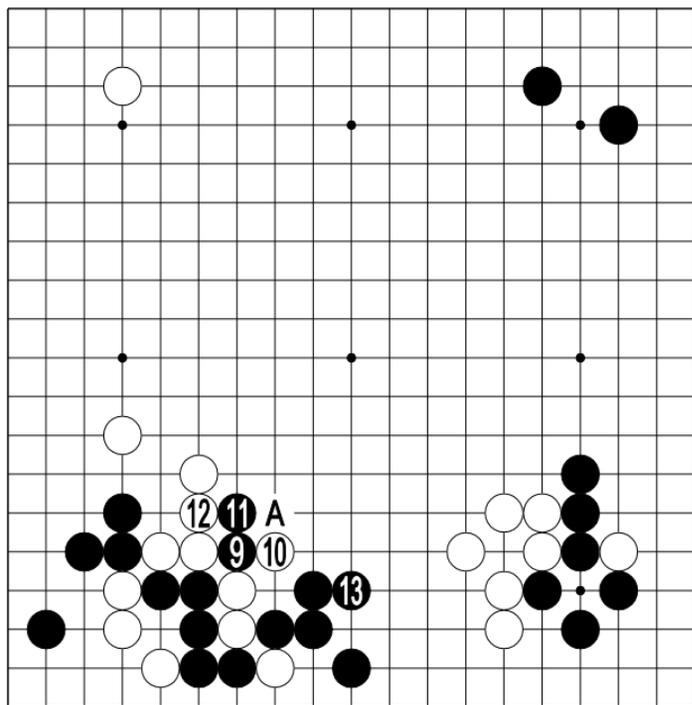
5图

5图（错着）

黑如1位断，白2上打之后，只好在4位爬。

黑5之后，双方的应接只有一种下法。如果黑错在9位打，就会遭受失败。

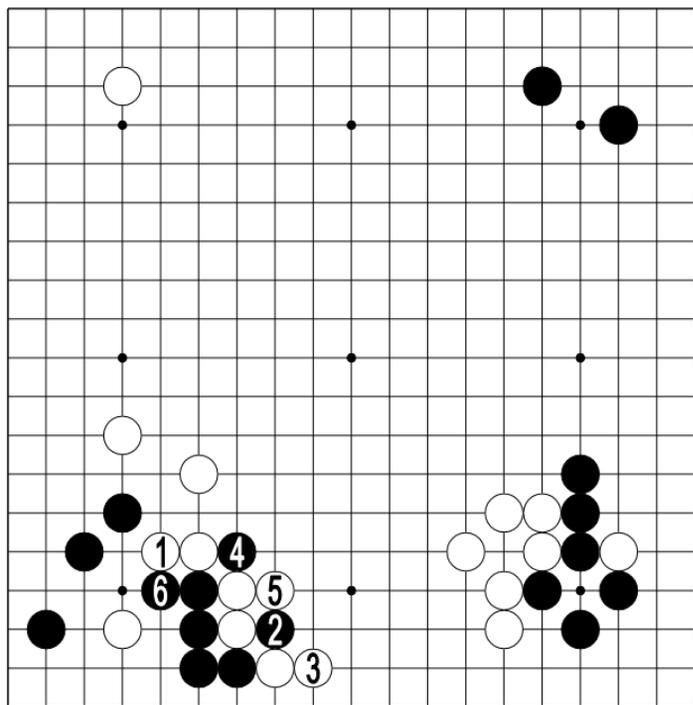
黑虽可在A位提，但这一转换对黑不利。



6图

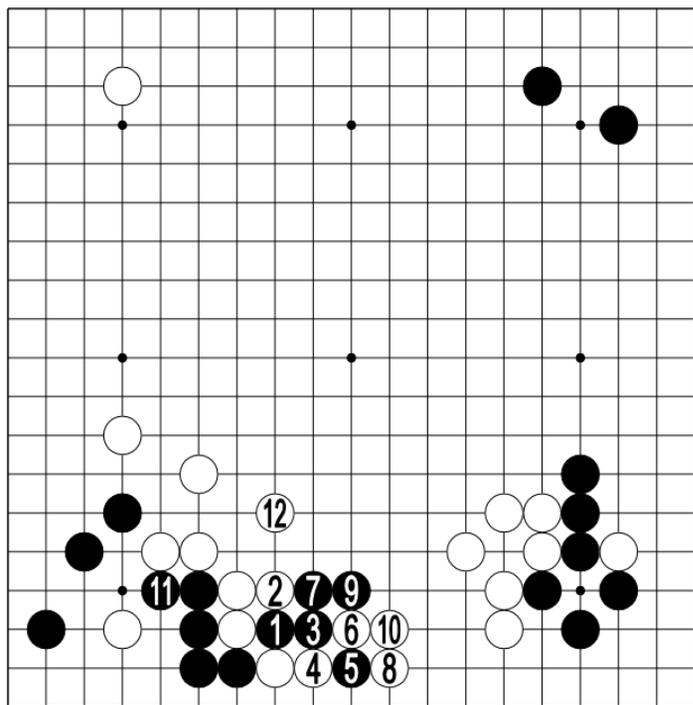
6图（征）

黑9打，黑11长。黑13打后，黑可在A位征吃。



7图

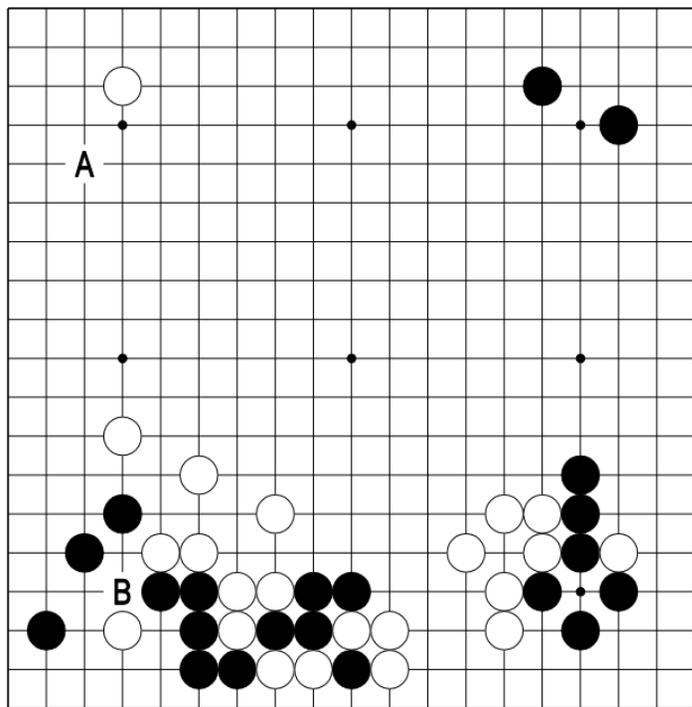
7图（味不好）
 白1、黑2时，白单在3位长怎么样？
 黑4断一手，白味很不好。



8图

8图（谱的着法）

黑1断，白2、4以下是谱的着法，白12补。请再回头研究一下双方的策略。



下一手

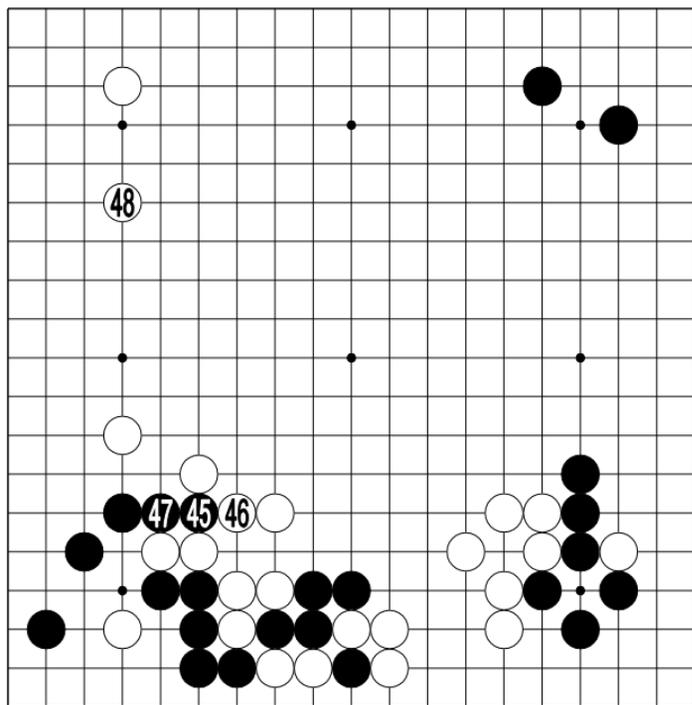
(黑 45 的着点)

下边的战斗告一段落。
黑满足于留下了味道，开始考虑下一手。

如果白走 A 位，黑会受不了。

A 位虽是好点，但黑还腾不出手来走。如要补 B 位的毛病，又该怎样补？

请思考有效的着手。



第 8 谱 (45-48)

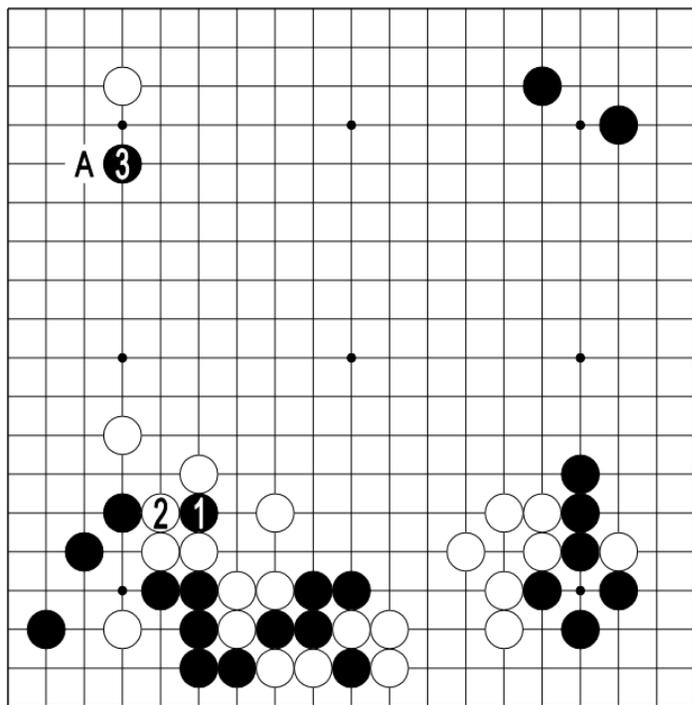
第 8 谱 (45~48) 解说

黑 45 挖。

虽是意外的一手，却是最有效率的补法。白 46 不得已。黑 47 的接虽是后手，但给外面留下了毛病，黑满足了。

白 48 得到了盼望已久的缔。

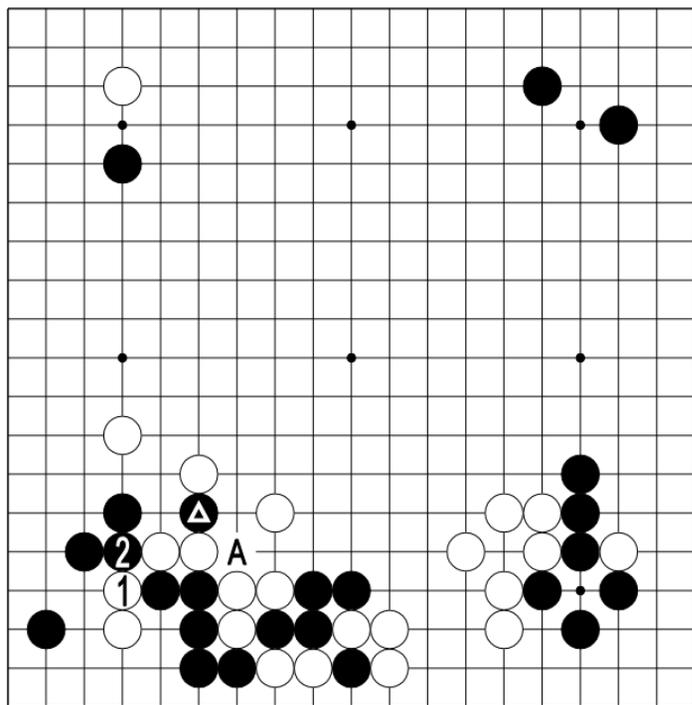
采用二间缔，是想在中腹成空。



1图

1图（效率）

黑1挖，白如2位应，
黑取得先手，转向3位或A位
挂。白棋位使下边增厚，也可
考虑这样走。

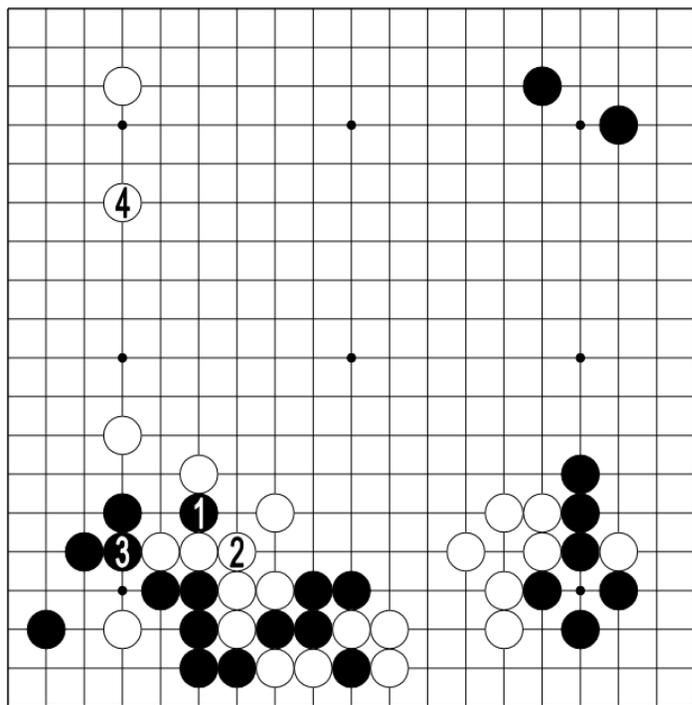


2图

2图（先手）

有了黑▲，白1断不成立。因为黑2之后，黑可在A位双打。

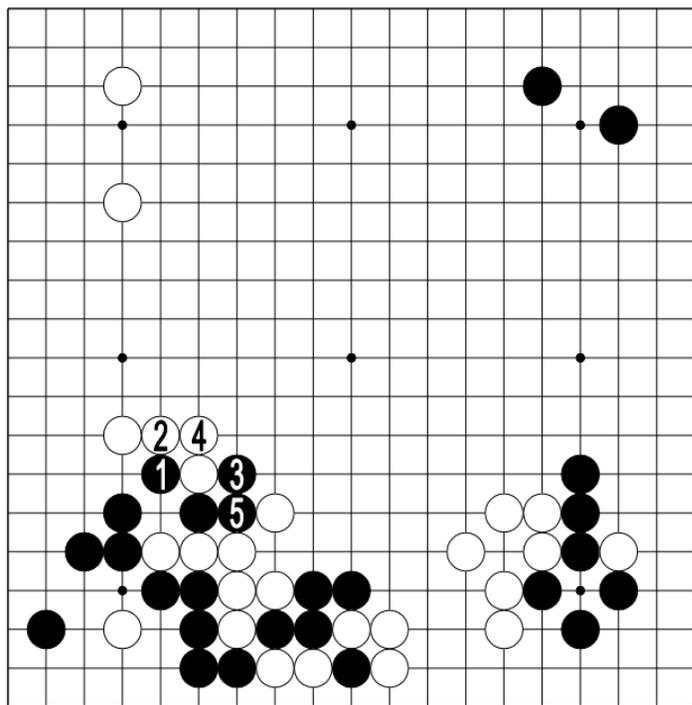
这是黑的手先。



3图

3图（虽是先手）

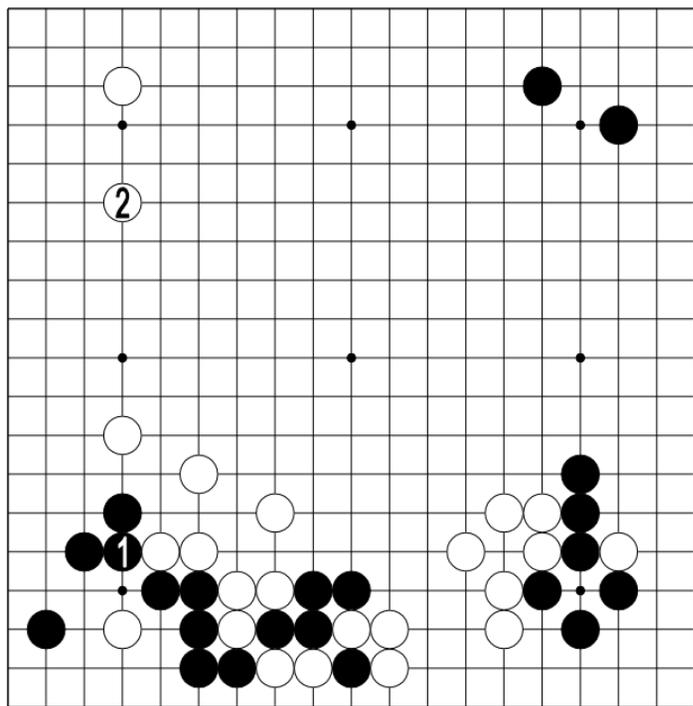
黑1挖，白如2位应，白是先手。但是，黑3之后，白味不好。



4图

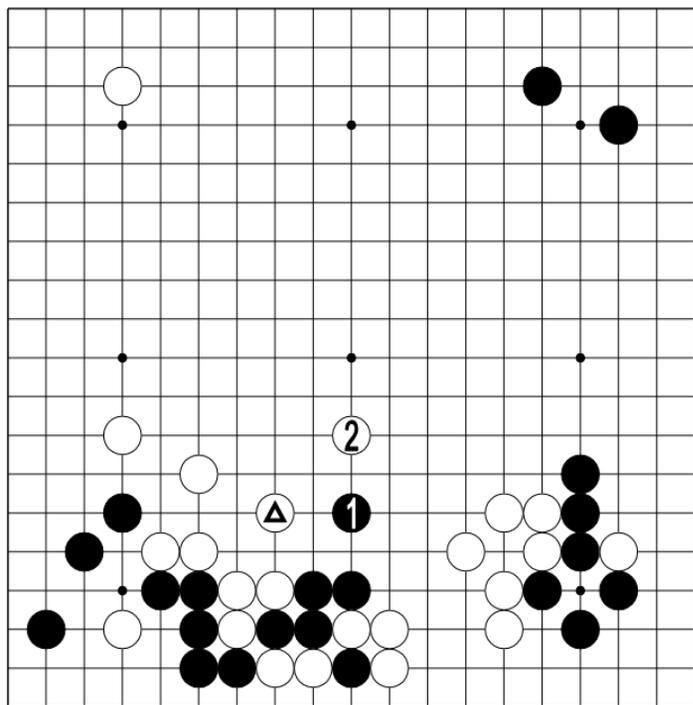
4图（露骨）

黑1、3的手段尽管露骨，却有味道。行棋的时机有必要考虑，但这一手段确实令白棋大伤脑筋，是难以忍受的负担。



5图

5图（不高明）
 黑1，只是单纯的守空。
 没有任何效率，实在不高明。



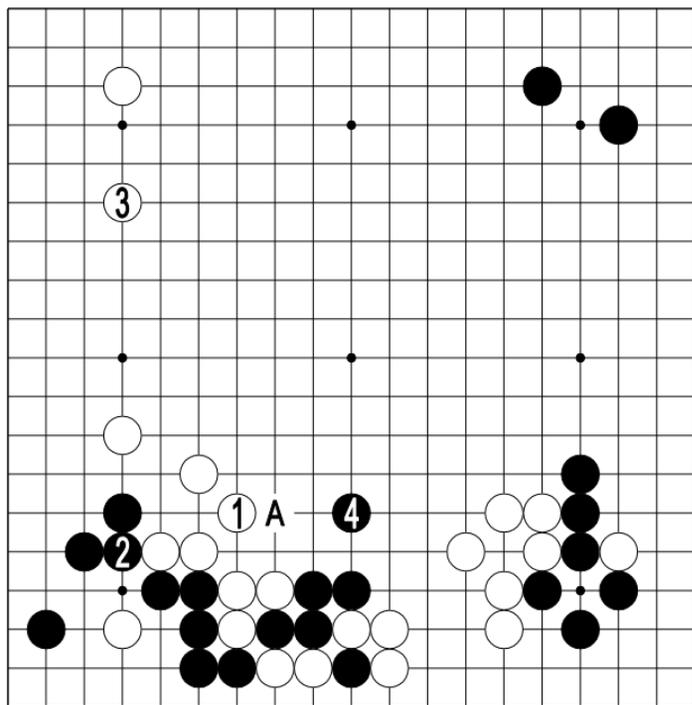
6图

6图（难逃）

黑1跳，很难逃出下边的棋。

白2一镇，黑就基本上不能动弹了。

白△就是事先防止黑棋逃出的手。



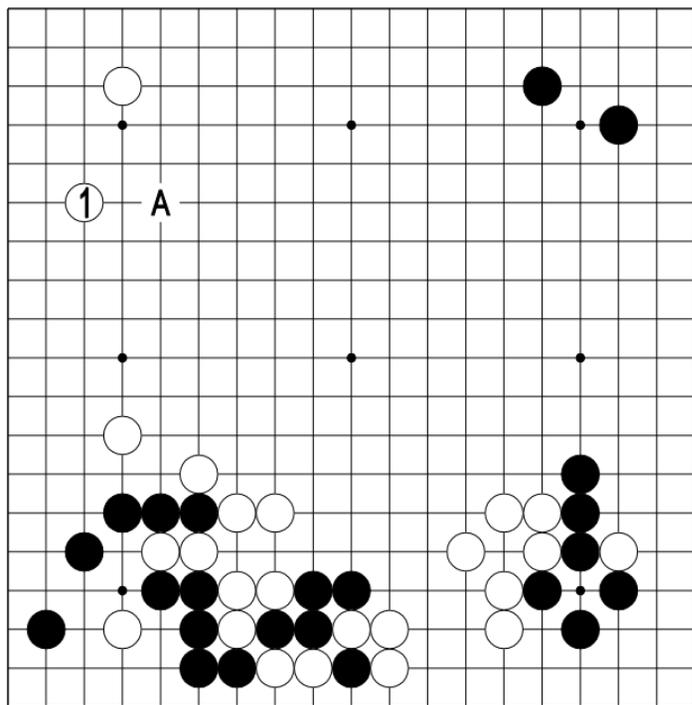
7图

7图（捉不住）

白1虎，可防止如谱黑棋的下法。

黑只得2位补，这样，白就可得到久已期待的白3的缩。但是，黑4在下边跳，白就捉不住了。黑有A位靠的手段，很好腾挪。

一着棋往往容易顾此失彼，以一点为重，有重点地推进局面，才是实战的要领。

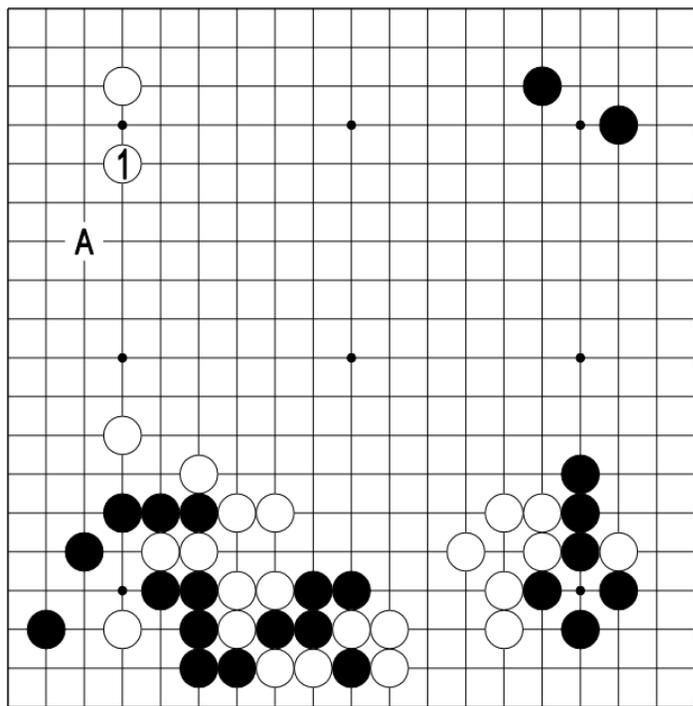


8图

8图（大飞缔）

白1大飞缔，角部坚实，
却给黑留下了A位镇的手段。

白在中腹已有成空的趋势，
白1不是上策。目前的局面，
是中腹重于角上的实利。

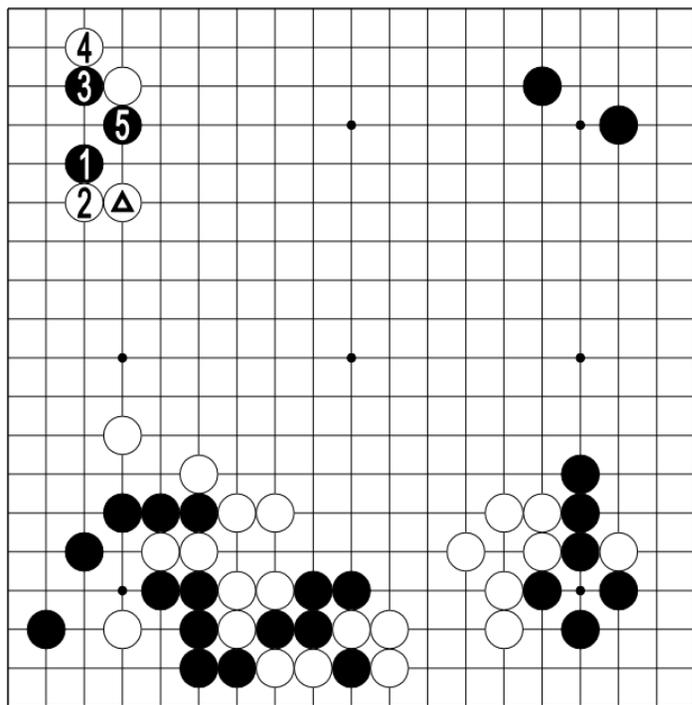


9图

9图（一间缔）

白1一间缔不好，黑有A位逼的手段，白1显得位置不当。

不过，此着中腹成空意识较强。



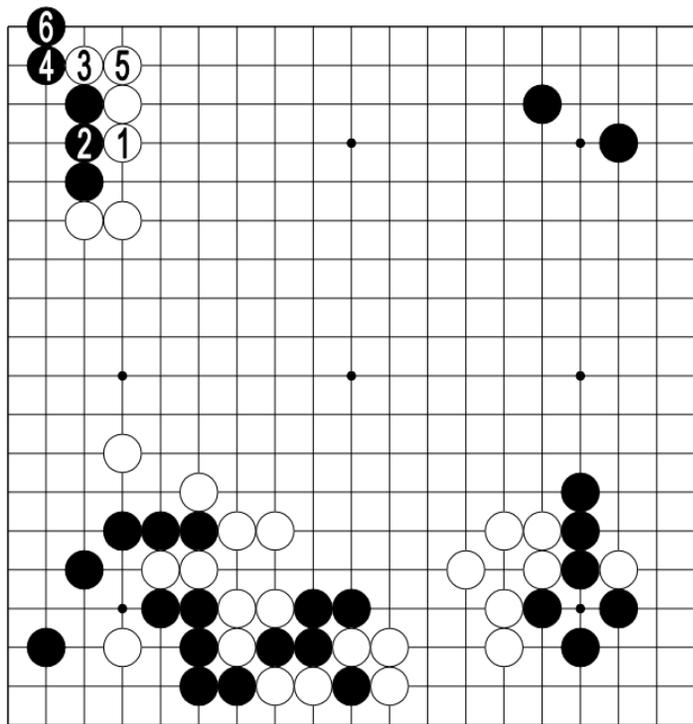
10 图

10 图（二间缔）

白△的二间缔，作为缔的本身，是不完善的。

目标指向中腹，则角空虚弱，有利有弊。

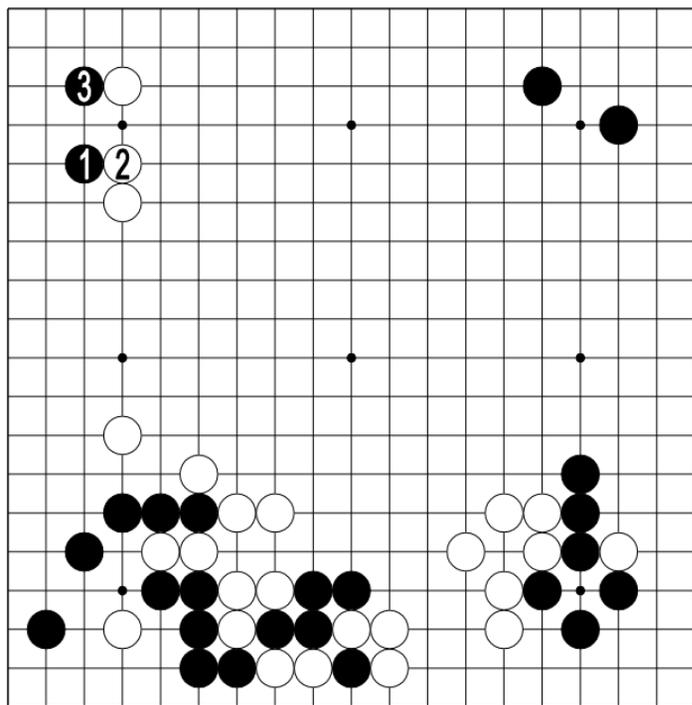
角上的白棋弱，黑走 1、3、5 位即可充分腾挪。



11图

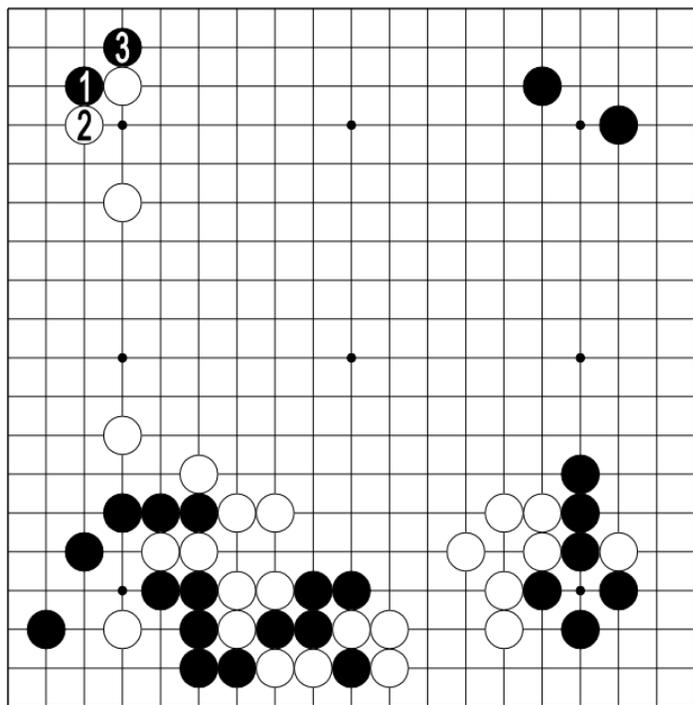
11图（活）

白如1位封，黑2之后，
4、6下立便可轻松做活。黑
当然不是要马上这样走。



12图

12图（二间缔）
 黑1，白2。黑3碰，即
 成腾挪之形。



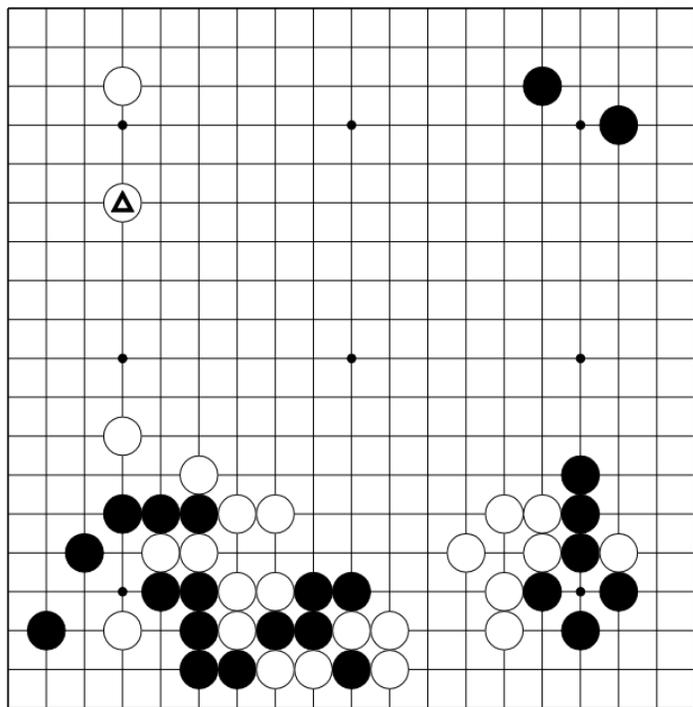
13图

13图（应变）

还有黑1碰，黑3扳的手段。

总之，二间缔缺乏安定感。

白明知这一道理，还是选择了二间缔，仍然是考虑到中腹成空的问题。角上则作好了临时应变的思想准备。



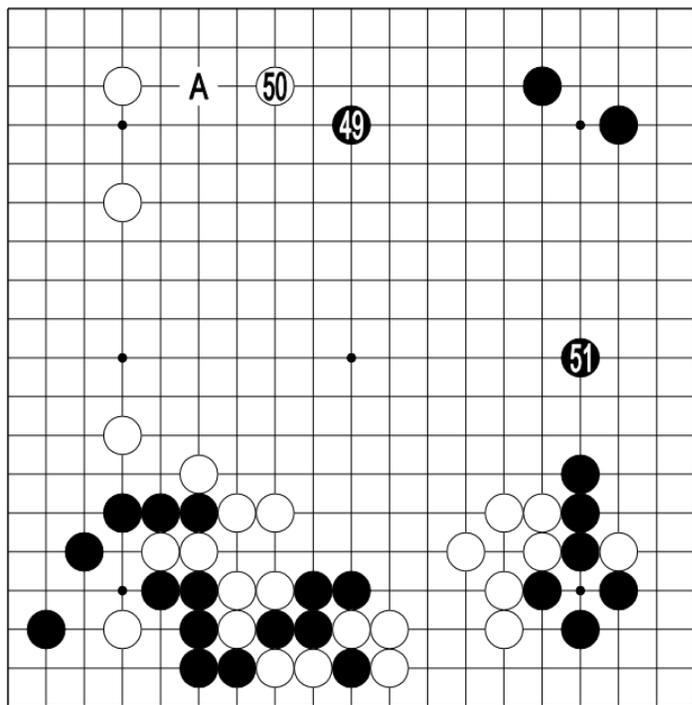
下一手

(黑 49 的着点)

白△二间缔。

目前的局面，好像又回到了布局阶段。请思考下一手。

提示一下：着点应在右边或上边，同时还要考虑白有“中腹成空”的构想。



第9谱 (49-51)

第9谱 (49~51) 解说

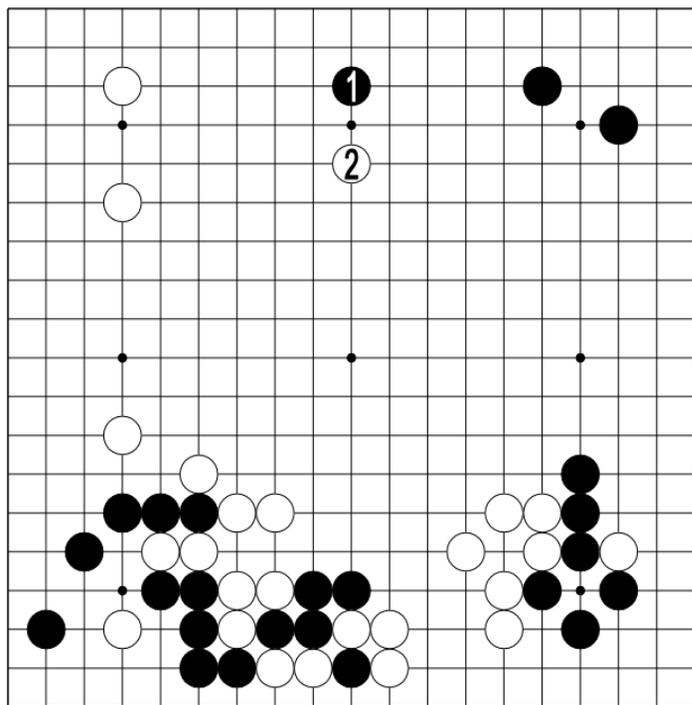
黑 49 在上边展开，这是必争的要点。

意识到白有“中腹成空”的想法，黑在星位高拆。

白 50 当然。如果反过来被黑在 A 位逼，白无法抗衡。

黑 51 在右边拆，静观局面。下一手的着点不好选择。

暂不指出下一手，请自己思考。



1图

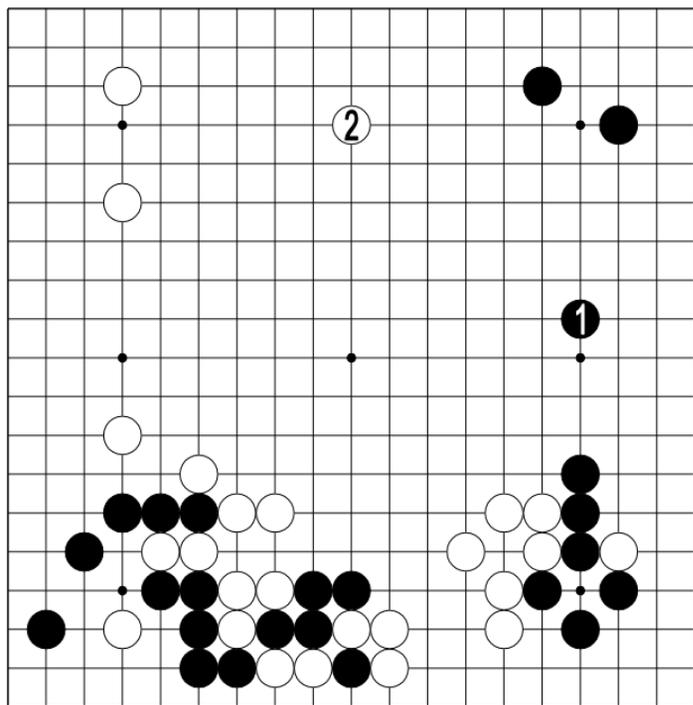
1图（低）

假定黑1在星下低拆。

先占对立处的中点，黑的想法很好。但是，连同上边的条件，从全局来看，这一点是不能赞同的。

只要白有在2位镇的余地（是否现在镇是另一回事），有助长白中腹成空的感觉。

想法不错，着点不好。



2图

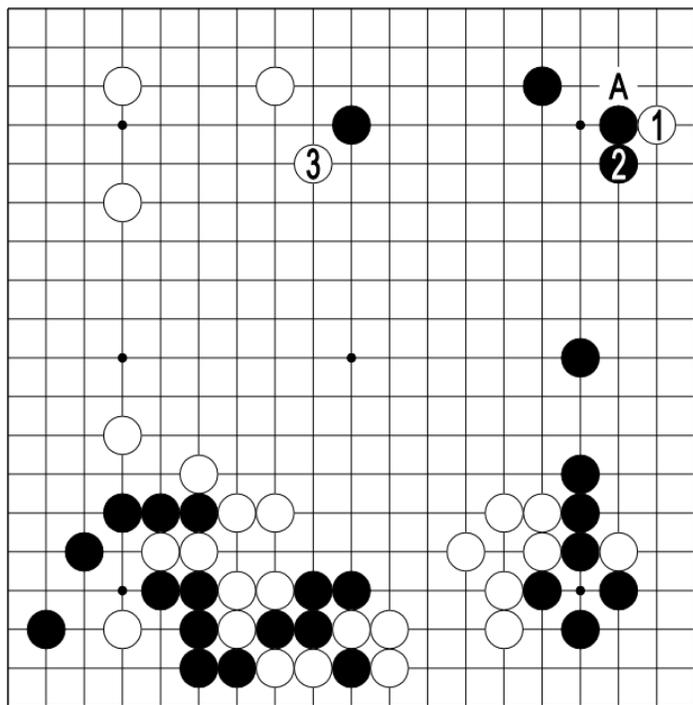
2图（围一方空）

黑 1 有在右边拉开的架式。白当然在 2 位拆。

姑且不论白“中腹成空”的构想，就是上边的势力之争，黑也慢了一步。

而且，黑 1 只重视右边，有应忌讳的“围一方空”的倾向。

对于黑棋来说，本图当然应该弃之不用。



1图

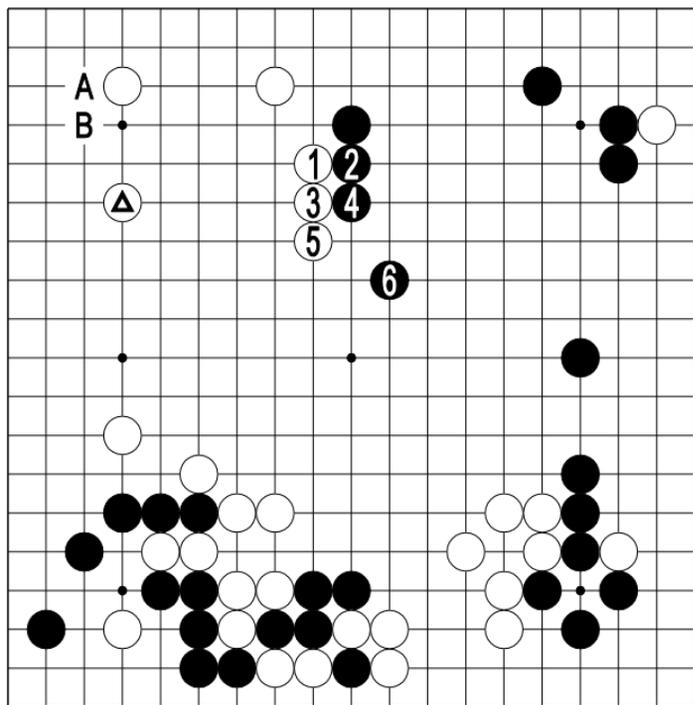
1图（分歧点）

白 52，是复杂的战斗阶段的分歧点。

白 1 碰，试黑应手的手法也可考虑，下面看看与此相关的情况。

白 1 碰，黑 2 如重视中腹而外长，给白留下了 A 位扳做活的手段，转向 3 位，使左上方成立体模样。

作为一种作战方法，这种变化有充分的考虑价值，但同时却存在于白不利的因素。



2图

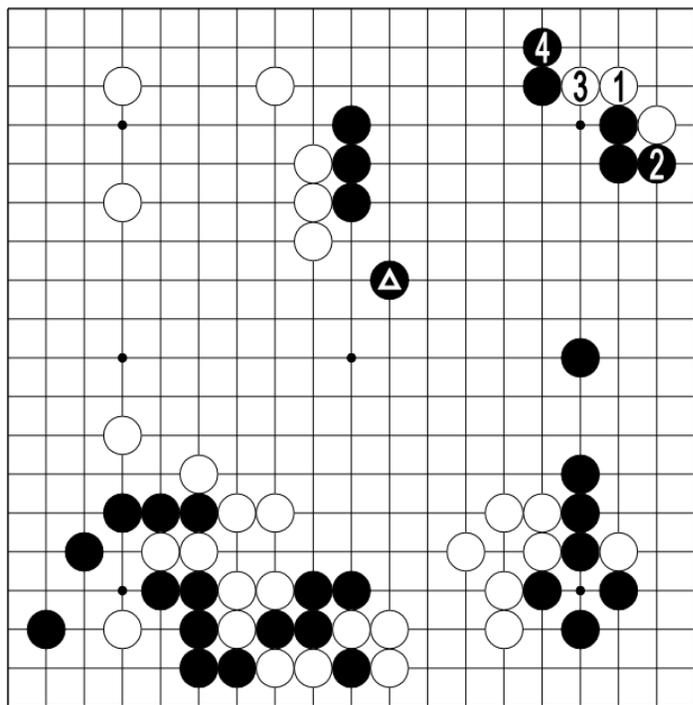
2图（不完备）

接前图。白1，黑2、4应，白5长，黑6飞。黑6飞是卓越的一手。

左上方白虽成了立体模样，但由于白△是二间缔，白形有不完备之处。

黑走A位或B位，白根本控制不住黑棋。由于角上的缔太虚，白的这种手法不能成立。

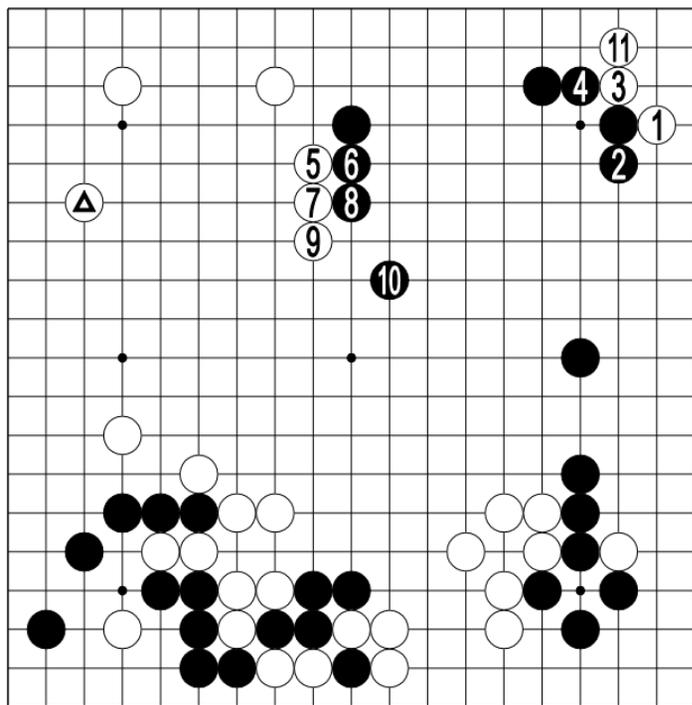
而且，有了黑6之后，右上角……



3图

3图（整吃）

有了黑▲，白如在右上角1位扳，黑2挡，整块白棋有被吃的危险。

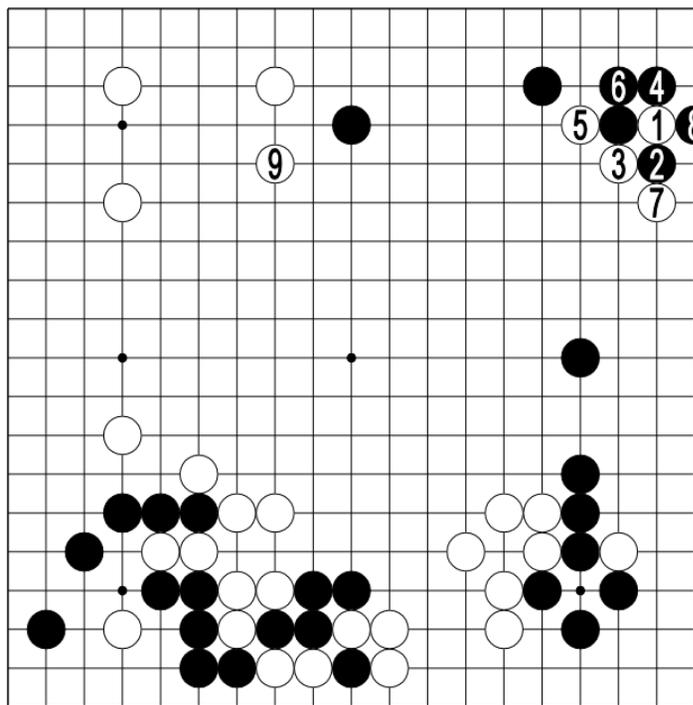


4图

4图（大飞缔）

如果白△是大飞缔，白的手法成立。

白1、3利后，再在5位飞是次序。白△的缔，安定了角部。这就是差别，

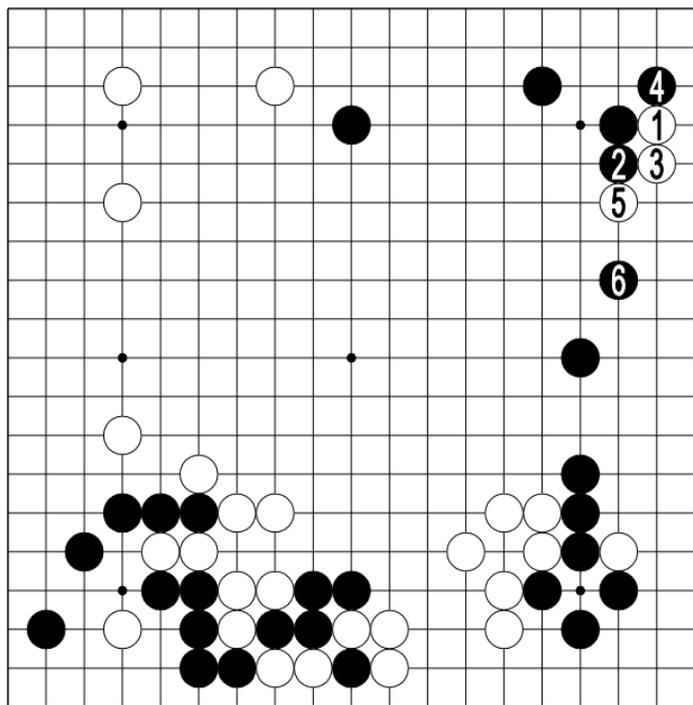


5图

5图（利）

白1碰，黑2扳是疑问手。

白3至7得利，白9跳，想法不错。本图白棋有效率。

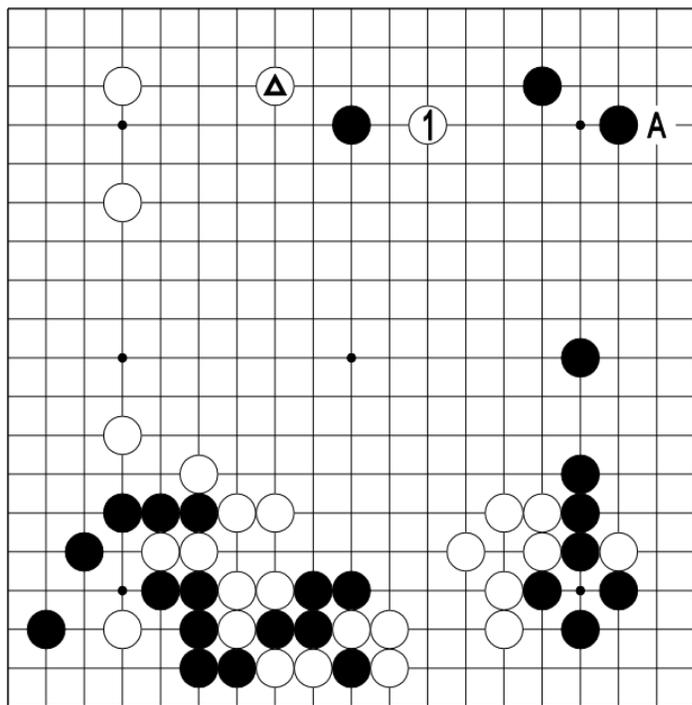


6图

6图（重）

白1碰，黑2长，白3、5立即行动，重。

黑4、6攻，白中腹成空的构想，从根基处崩塌了。



7图

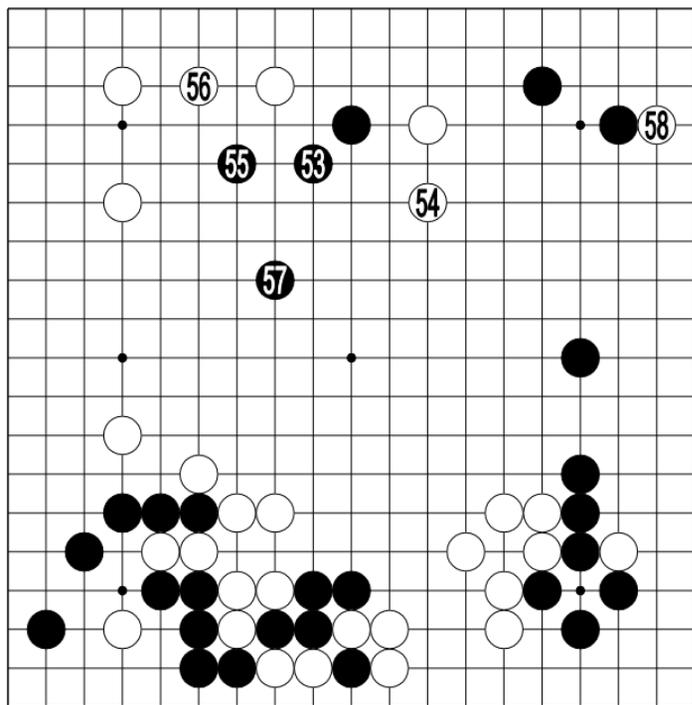
7图（打入）

白选择 1 位的打入，起因于左上角白是二间缔。因白在 A 位试应手是有力的手段，在这种局面下并不合适。

千万不能忘记，选择每一手着点，都要顾及全局棋子的配合。

白 1 是对黑模样的挑战，当然也与白△有关连。

黑的下一手，是隔绝白 1 与白△联络的常用手筋。



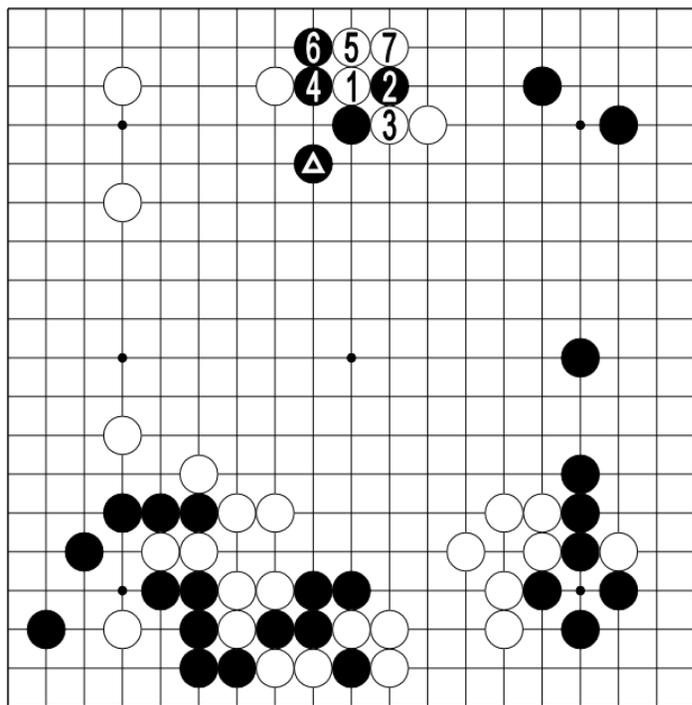
第 11 谱 (53-58)

第 11 谱 (53~58) 解说

53 尖，防止白棋渡过，是当然的一手。

黑 55、57 在整形的同时，靠近白的模样，发展成了黑棋好调的局面。

白 58 试应手，已不是好时机。

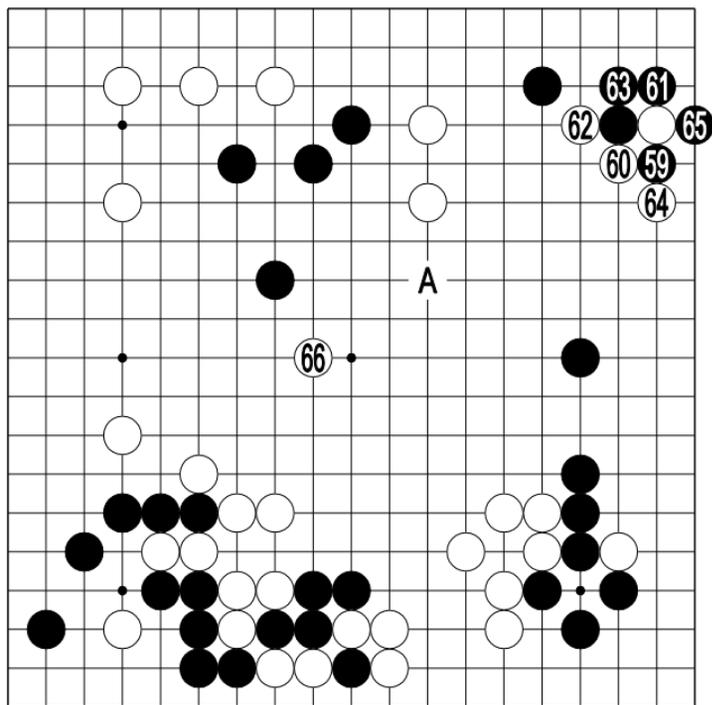


2图

2图（隔断）

如果是黑▲的尖，白1托时，黑2一扳，白就不好办。

由于有黑▲的尖，黑6下立将白隔断。



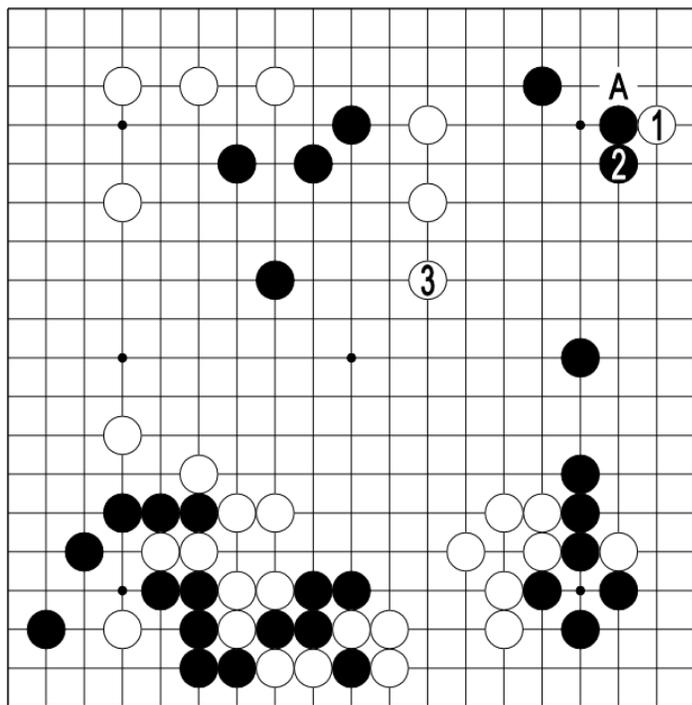
第 12 谱 (59-66)

第 12 谱 (59~66) 解说

黑 59 挡，是本局的第一疑问手。

白 60 以下，是常用的手法。白省略了 A 位的跳，白 66 在补下边的同时，逼向黑棋。

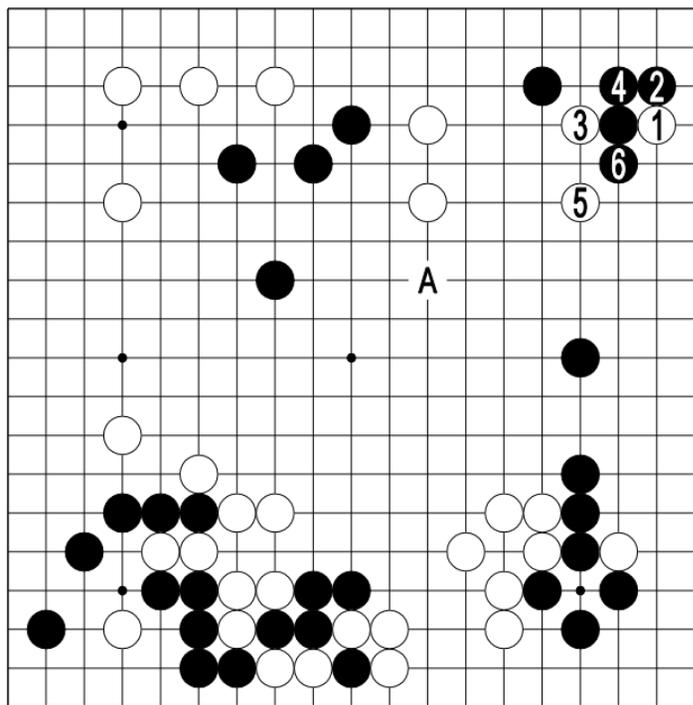
不过，现在还不是白棋已经好转的局面。白 66 是竭尽全力之手，白打算拼死一战。



1图

1图（意图）

白1托的意图是，黑如2位长，白就在3位逃出，以后角上还有白A扳做活的手段。

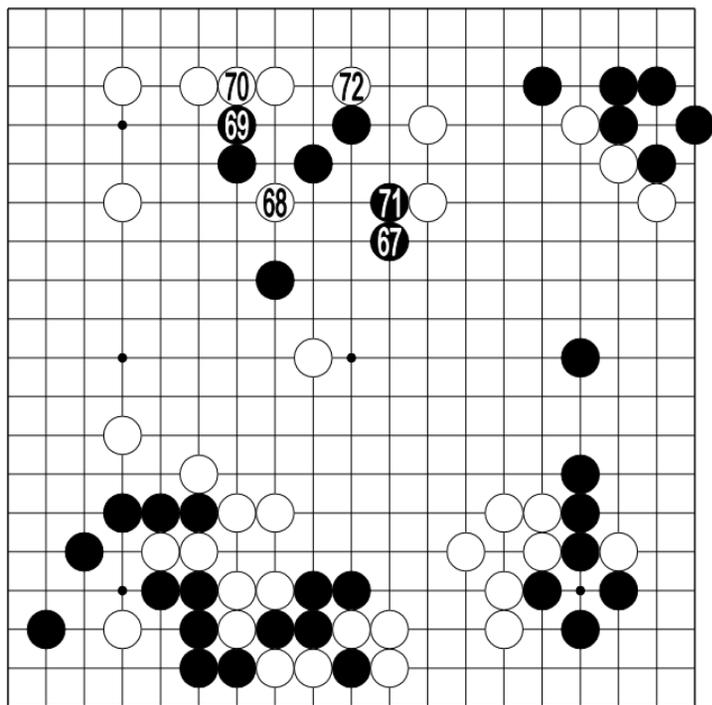


2图

2图（慢慢追赶）

白1时，黑如2位挡，白就走3、5位取代白A之手，黑6长。在这种局面下，这一变化适合于黑棋。

黑可以不给白棋调子，慢慢追赶。谱的着法，将调子给了白棋。



第 13 谱 (67-72)

第 13 谱 (67~72) 解说

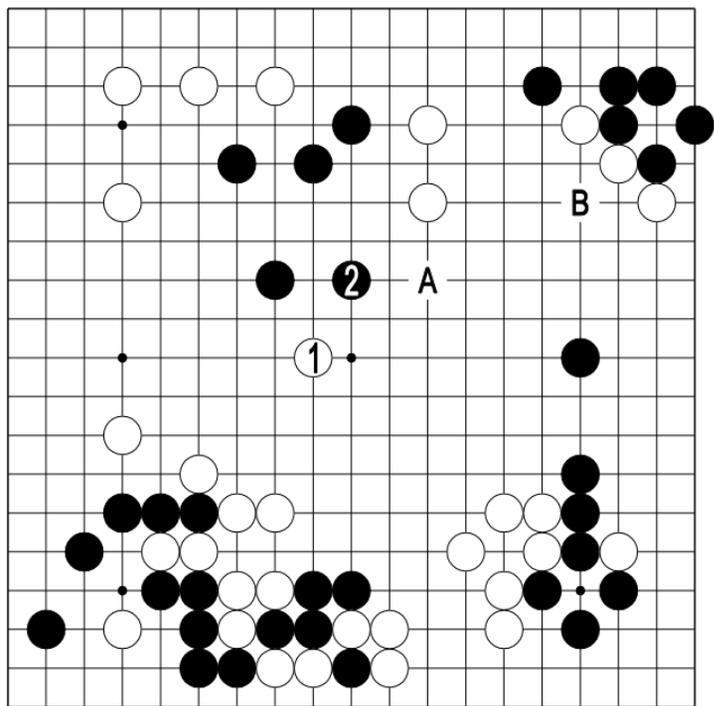
黑 67 的反击是第二疑问手。

这样走是想强调气势，但在这一瞬间，白就会在 68 位觑，这是锐利之点。

黑也许看漏了这一手觑。

黑 69 只得临时应付，真难受。有了白 70，白 72 就可走了。

局面突然变得白热话。



1图

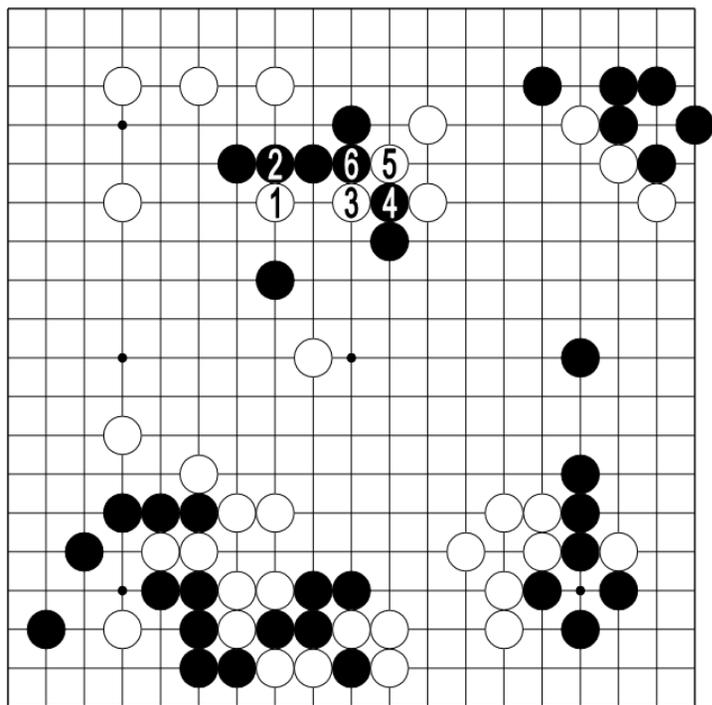
1图（平凡）

白1逼时，黑2平凡地应，好像还好一些。

这样，白得不到调子。白如A位跳，会遭到黑棋的追赶，并让黑得到冲如下边的白模样的好调。白也不可能在B位虎，这一手重。

就是说，白得不到好调。

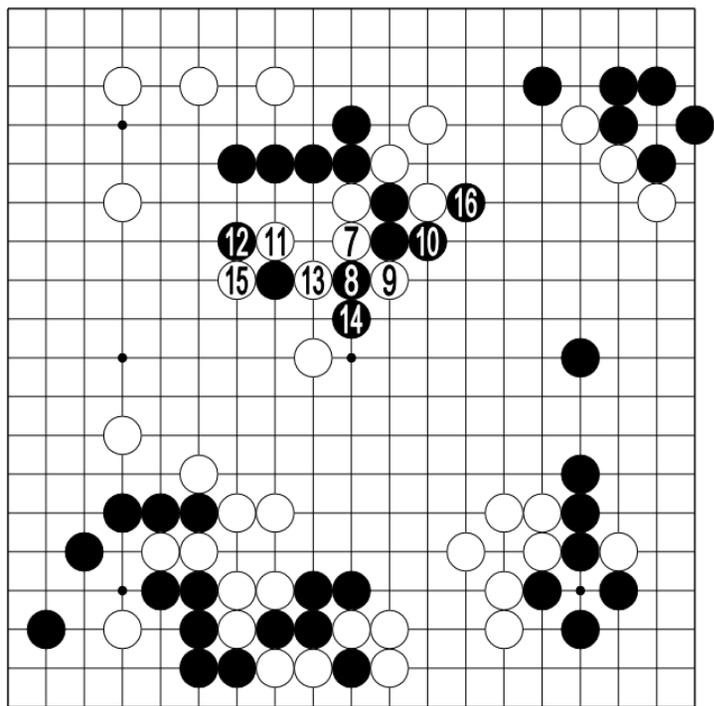
谱着的黑棋确有气势，但却让白棋点燃了反击之火。



2图（乱战）

白1觑时，黑如2位粘，
白走3位就会扩大事态。
白5挡，黑6切断。

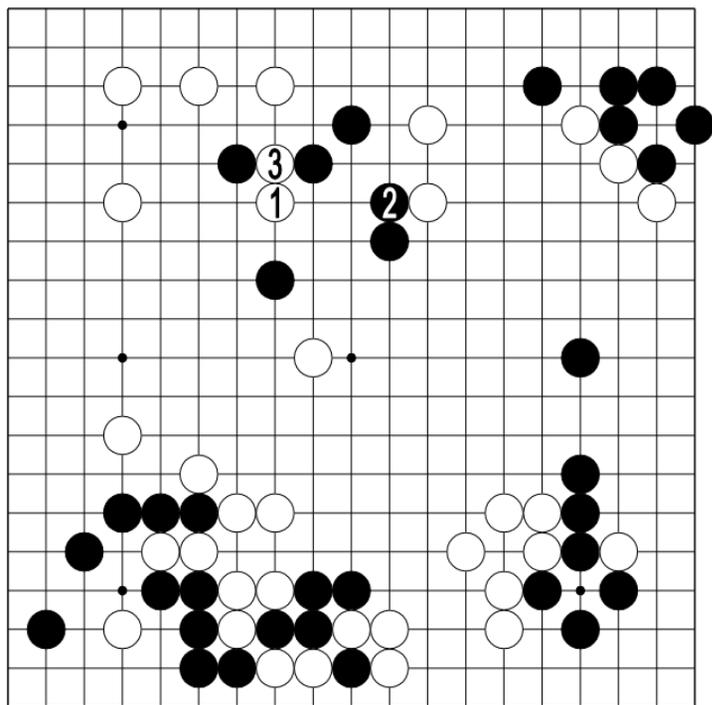
2图



3图

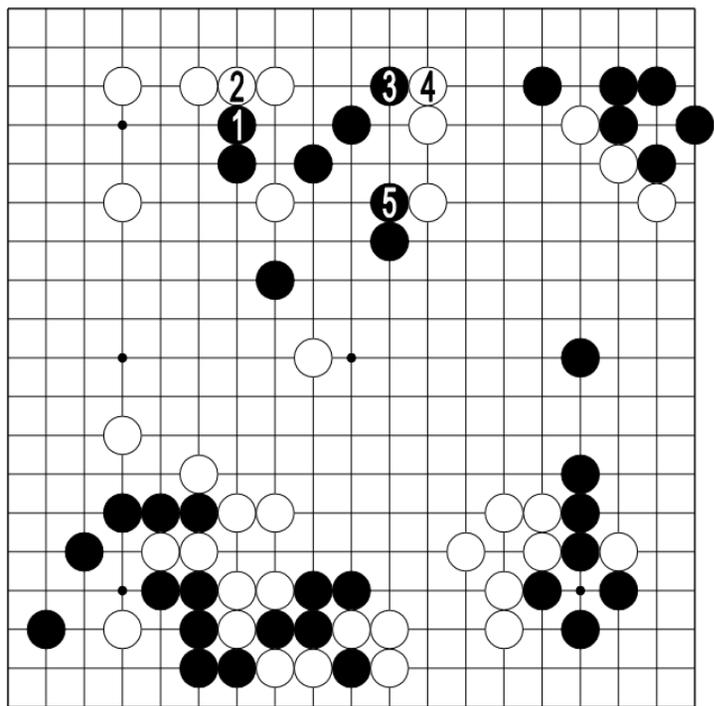
3图（纠纷）

可以假设到黑 16 为止的变化，这是一场复杂的战斗。白棋处于不利的一方，当然希望引起这样的纠纷。



4图

4图（当然）
 白1觑，黑2应。白3穿
 断，黑当然不好。

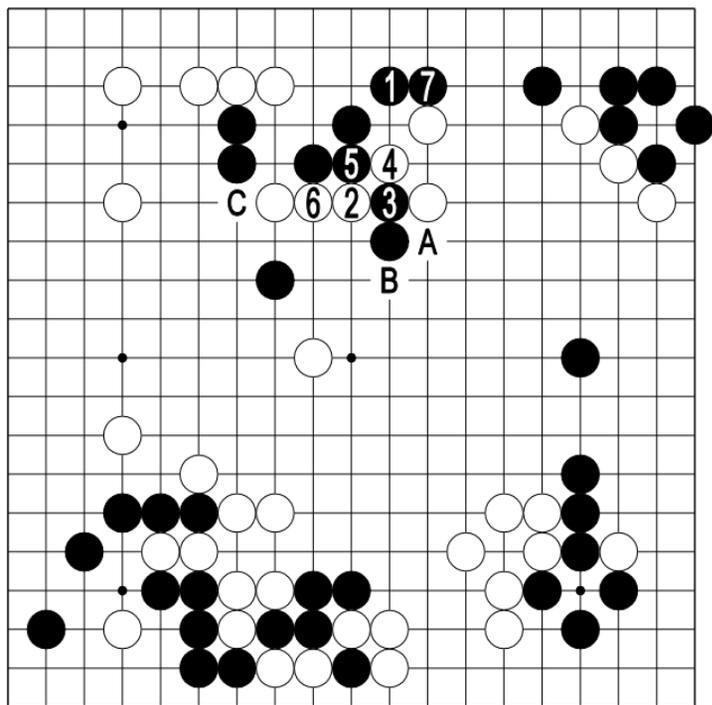


5图

5图（防止渡过）

黑棋无奈，只好临时走1位应付，下一手应先在3位应付，防止白棋渡过，再在5位挡（谱着黑71之时的参考图）。

这样走不仅能防止白棋渡过，而且，对以后的战斗，还产生了若干有利之点。



6图

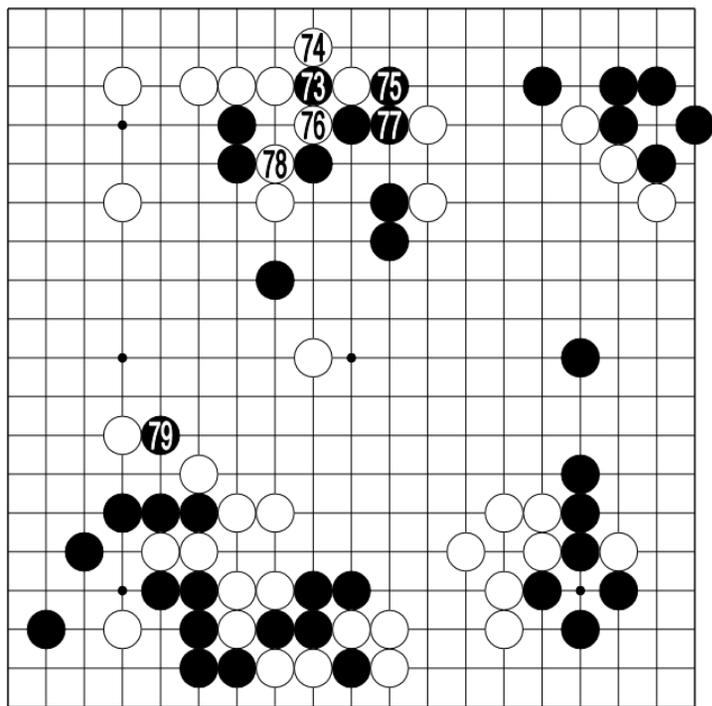
6图（战斗）

黑 1 尖时，白如 2 位跳入进行反击，黑 3、5 切断，黑 7 渡。

黑 7 已经渡过，是黑好走的局面。

白如 A 位挡，黑就 B 位长，而且还产生了黑 C 的手段，对白来说是困难的战斗。

以后会形成什么样的结果还不得而知，但黑可以一战。



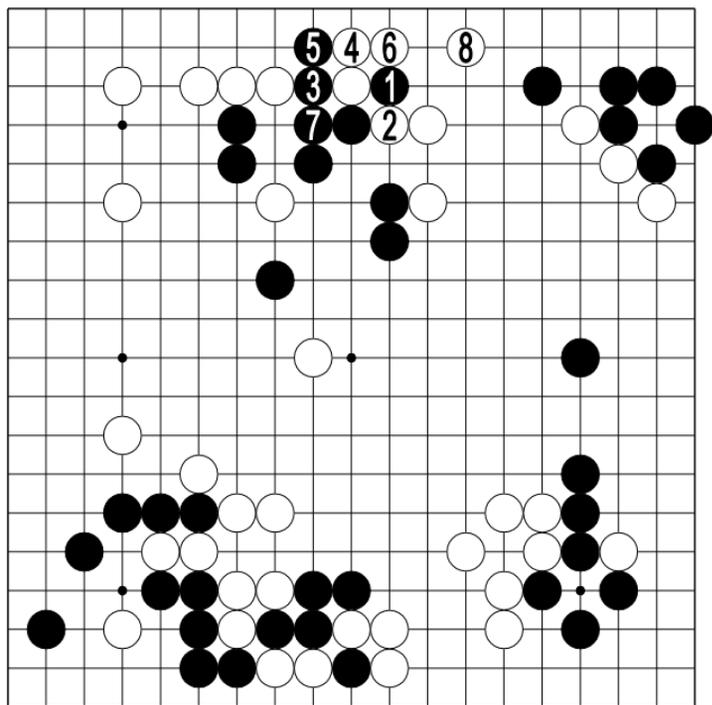
第 14 谱 (73-79)

第 14 谱 (73~79) 解说

到了关键时刻。

黑 73、75 的转换是大疑问。行棋至白 78，丝毫也不能认为黑棋有利。

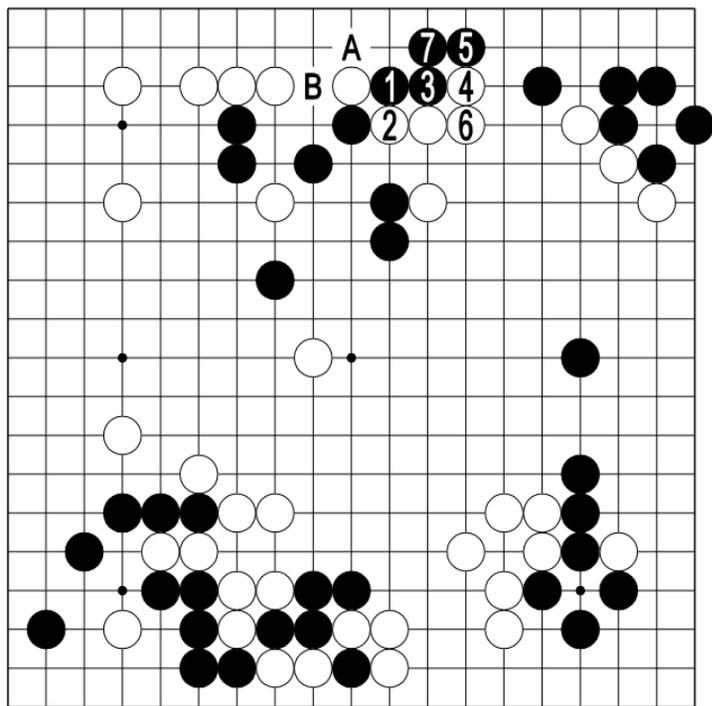
黑 79 转移战场，是更大的失着。这一阶段，黑连发疑问手，致使黑的棋势恶化。



1图

1图（失败）

黑73之手如在1位扳，
可以隔断白棋。但黑7还得
回头补一手，白8得到安定，
黑无收获。

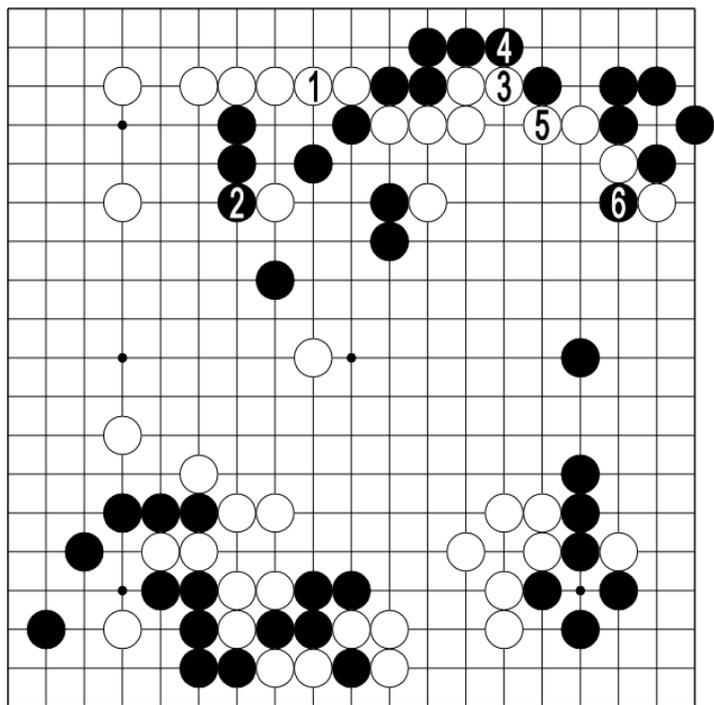


2图

2图（顽强）

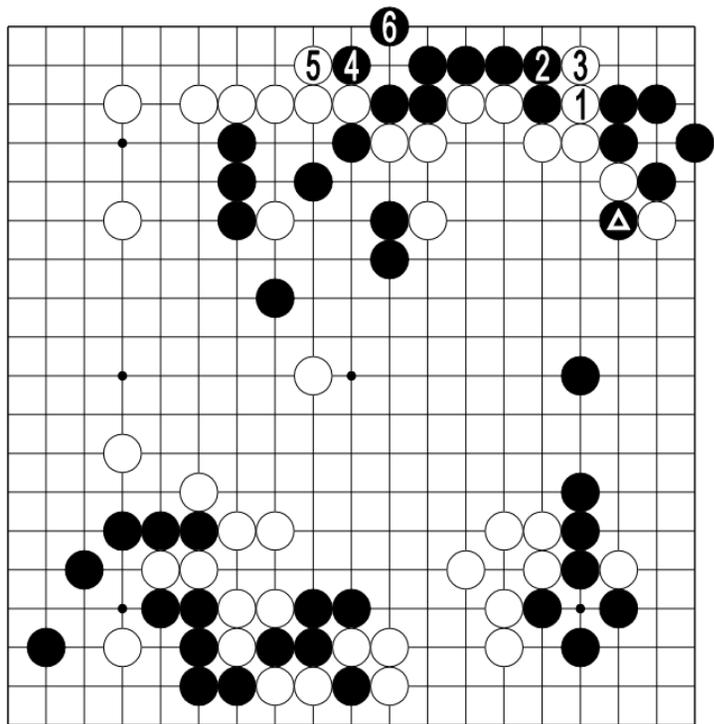
黑有1位扳，3位拖回的顽强手段。

白4、6之后，黑在7位粘，下一手，白可在A位立，也可在B位接。



3图

3图（可战）
 白1接，黑2补。
 白3、5安定右边，黑6
 断，黑可以一战。

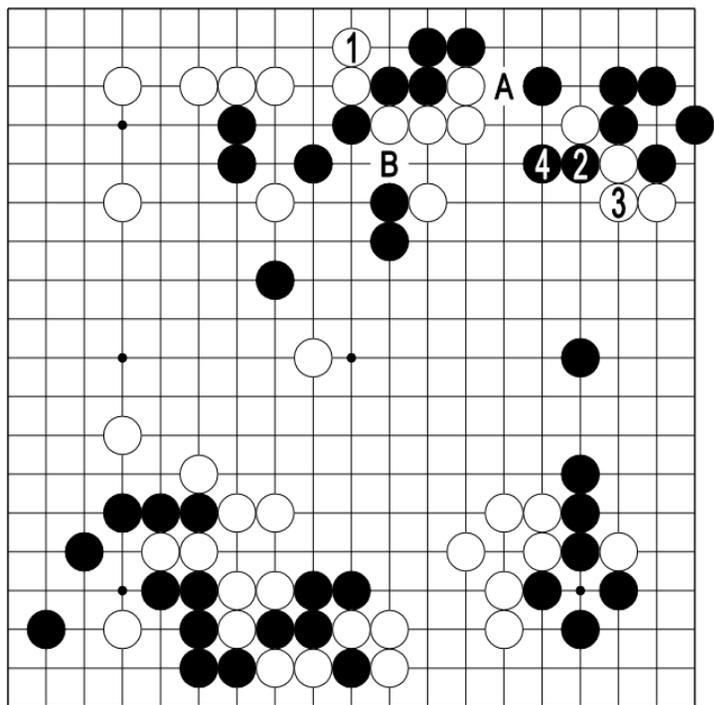


4图

4图（活）

白如走1、3位隔断，黑4、6可在上边单独做活。

这时，黑▲的断，成了令白难受的沉重负担。

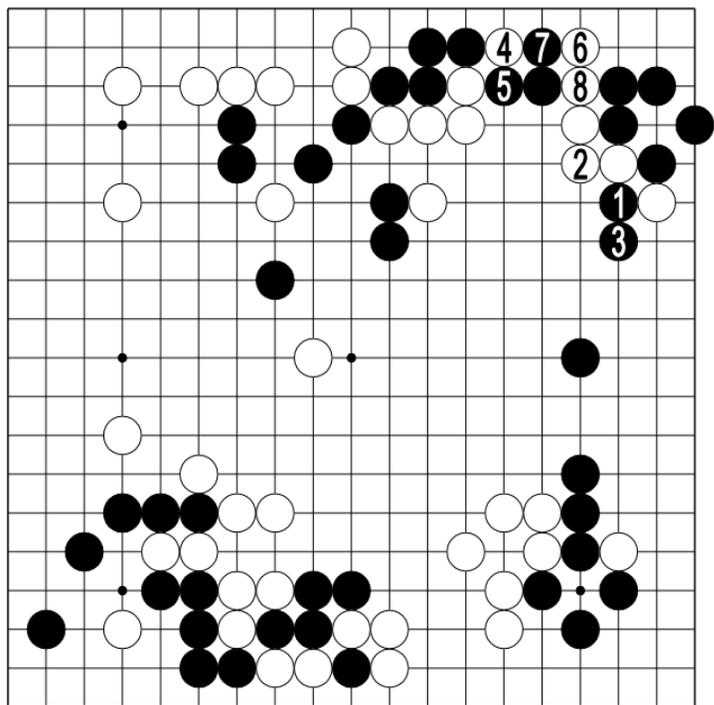


5图

5图（立）

白1立的变化复杂。

黑2在上边断，白如3位粘，黑就4位长，攻击白棋。但白A先手逼应后，白B顶的手段实在令人头痛，在一般情况下不好应付。



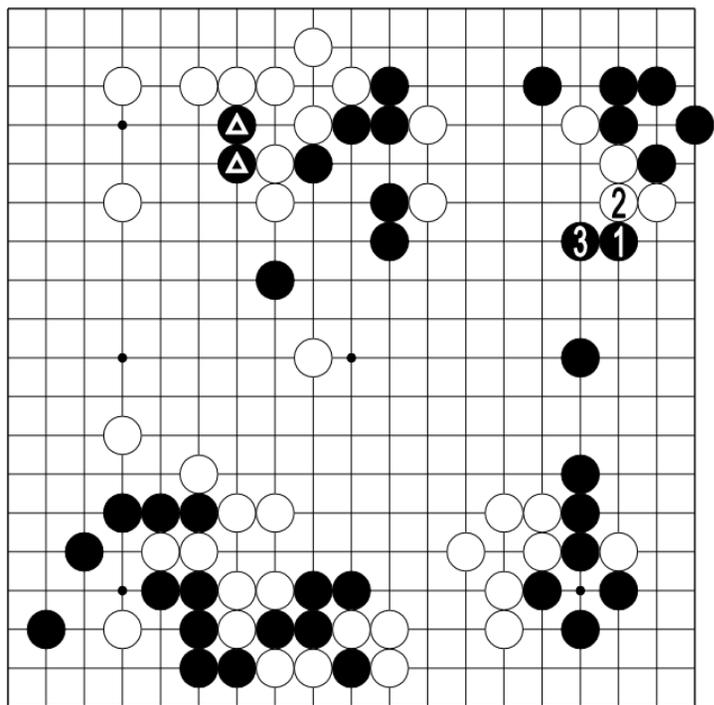
6图

6图（危险）

黑1在下边断，危险。白2粘，黑3长，白4之后，生出了白6点的手段。

白8接回，黑棋活不了。

由于有种种复杂的变化，黑才选择了谱的下法，以求简明。



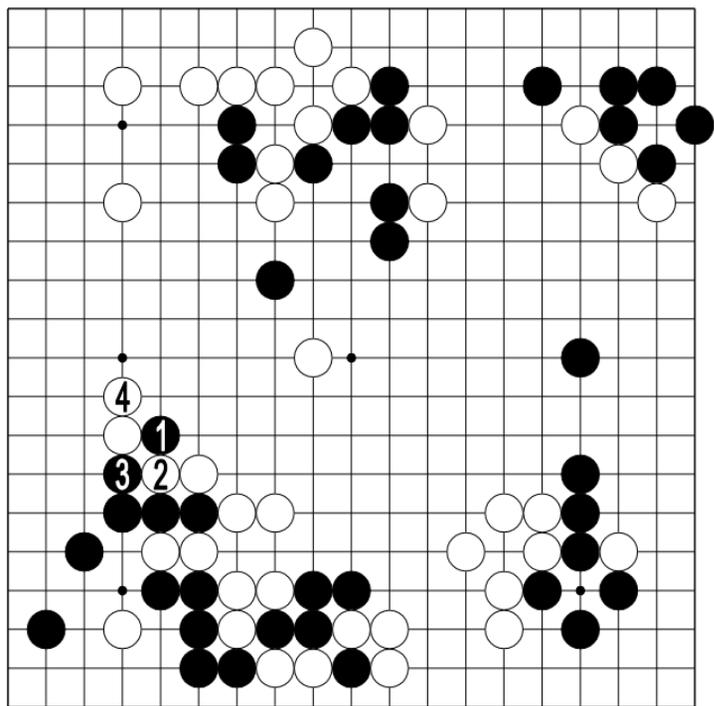
7图

7图（一贯）

上边转换后，黑▲弃了两子，在左边A位跨，显然是变调。

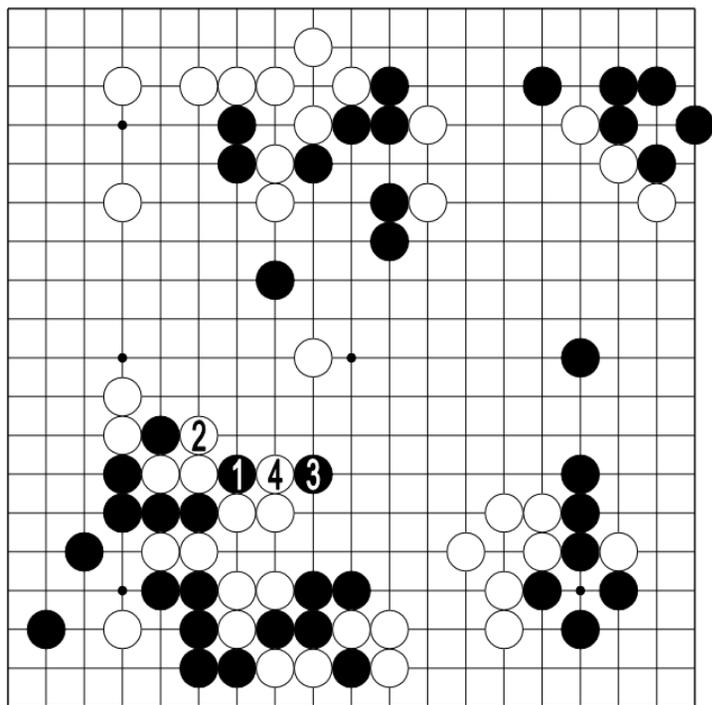
黑要贯彻转换的意志，理应在1位觑。

白2粘，黑3长，大攻白棋，才是首尾一致的下法。不过，不知白2会不会粘，因为粘上重，而且还不知最后能否做活。



8图

8图（断）
 左边，黑1跨时，白2冲
 断，黑不好走。
 黑3断，白4长就可以
 了。

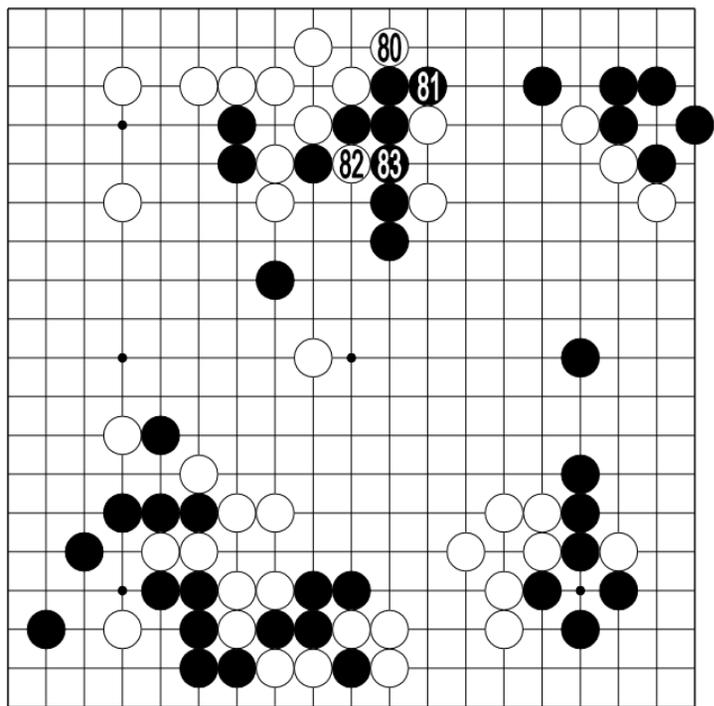


9图

9图（黑难办）

黑1、3很像手筋，但白4一冲，黑就难办了。

白可以在此处应，但由于它处有更急之点，下谱白才在此脱先。



第 15 谱 (80-83)

第 15 谱 (80~83) 解说

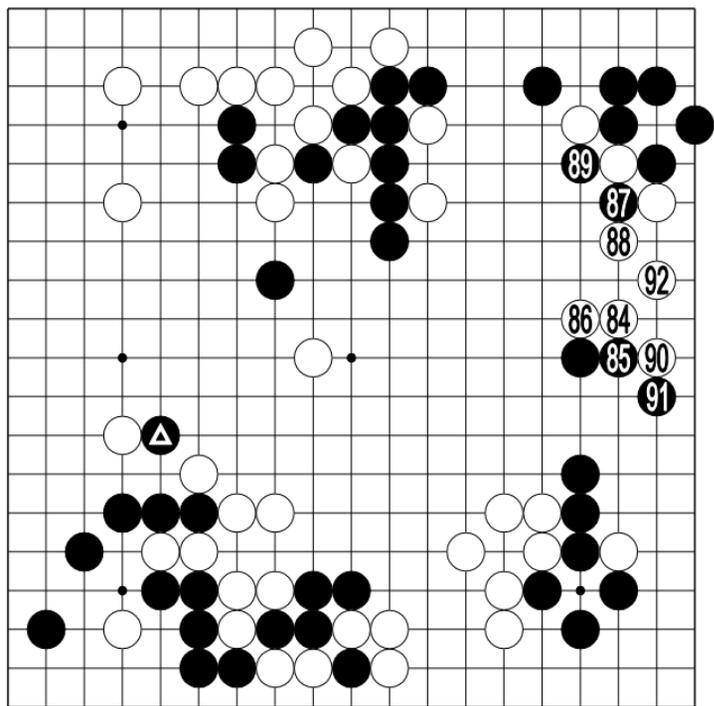
下一手

(白 85 的着点)

白 80、82 已把棋走定。

在此行棋之前，应决定下一手的着点。

就是说，白的着手使黑得到了强花，因此，白应想好如何腾挪星散的白棋。请思考下一手。



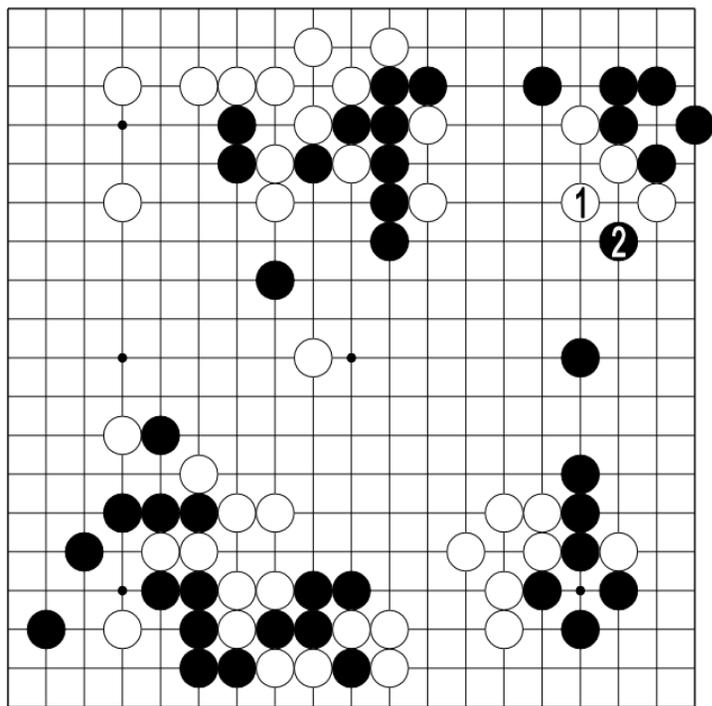
第 16 谱 (84-92)

第 16 谱 (84~92) 解说

下一手即白 84。这一手向黑模样的中心部打入进一楔子，白便不会白死了。

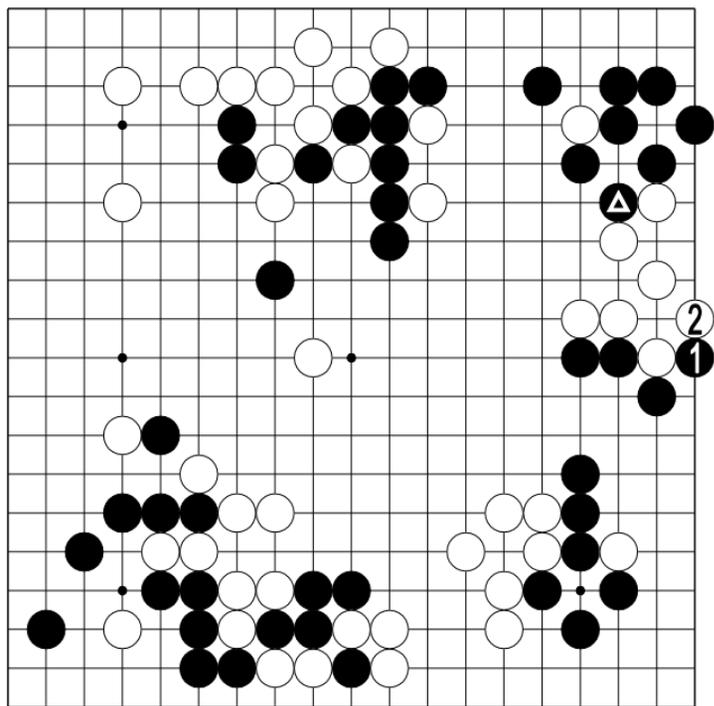
白 92 之后，必然引起劫争。

黑▲脱离战场，损了黑的形势，罪孽深重。



1图(重)
白1虎,重。黑2觑,白
生死未卜。

1图

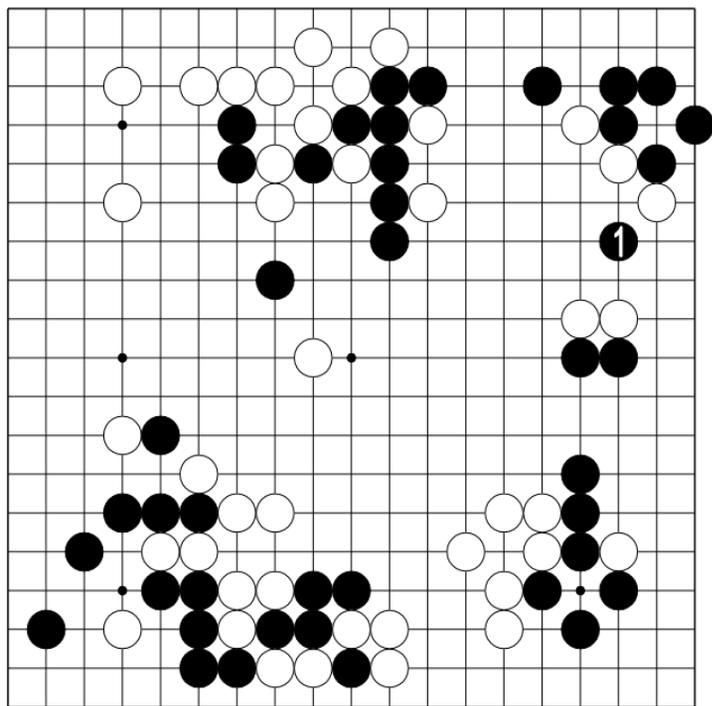


2图

2图（劫）

黑如 1 位打，白走 2 位必成劫争。作为白棋，有此味道即获得了成功。

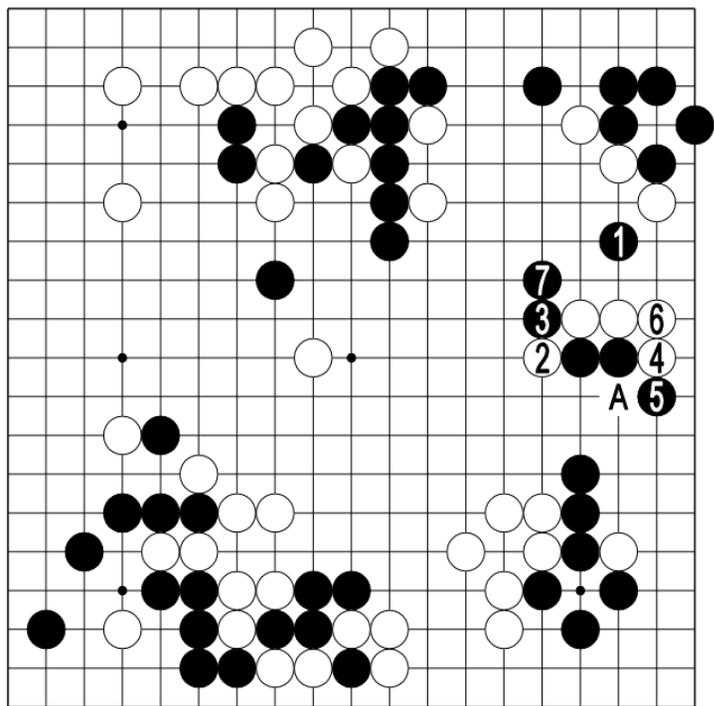
追溯前面的着手，黑▲打，是导致劫形的一手。也许有问题。



3图

3图（觑）

黑 1 觑之手成不成立？
这一手有考虑的价值。

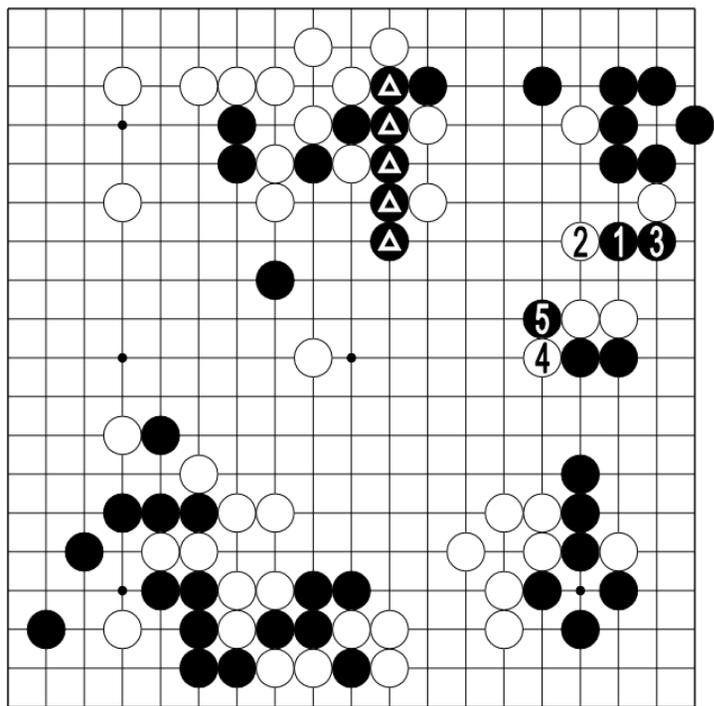


4图

4图（苦）

黑1觑时，白如2位扳头，黑3切断，强硬。黑7长，白不能得救。

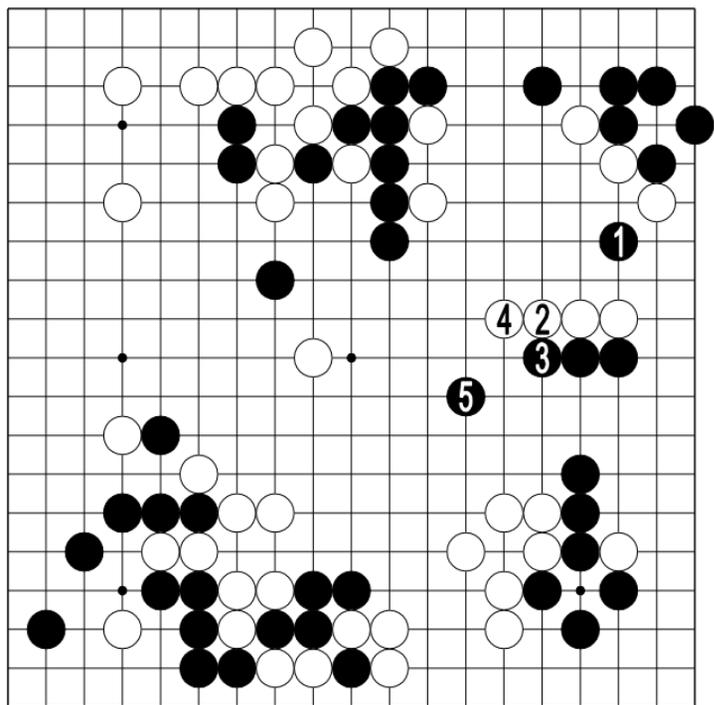
（此图有误，白走A位可脱出。——编者注）



5图

5图（同样）

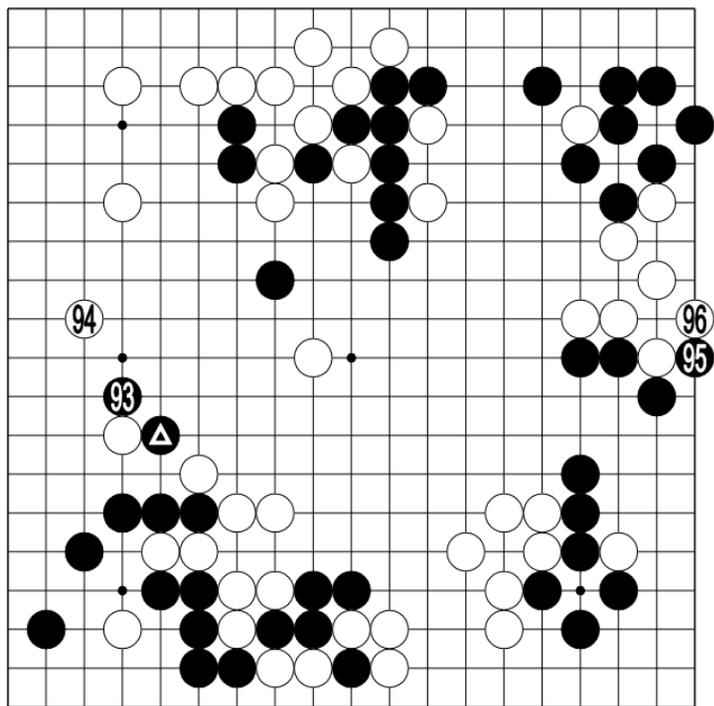
白如走2位，黑3立，
白4时，黑仍在5位断。有
黑▲的强有力的后盾，白是
苦形。



6图

6图（冲入白模样）

白只好在2位长，黑3、5追，这样就将产生黑冲入白模样的结果。本应这样走。



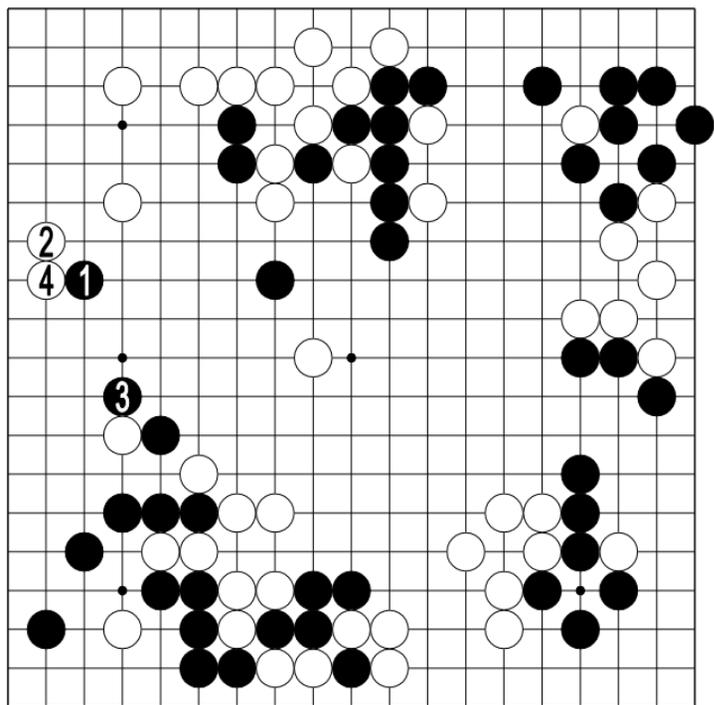
第 17 谱 (93-96)

第 17 谱 (93~96) 解说

黑 93 吃，这一手也是败着。

白 94 逼，反而有了白 A 的味道，黑损。

这一阶段，黑棋连出错着，棋势逐渐向白好转。黑 95 扳，开始了决定胜负的劫争。



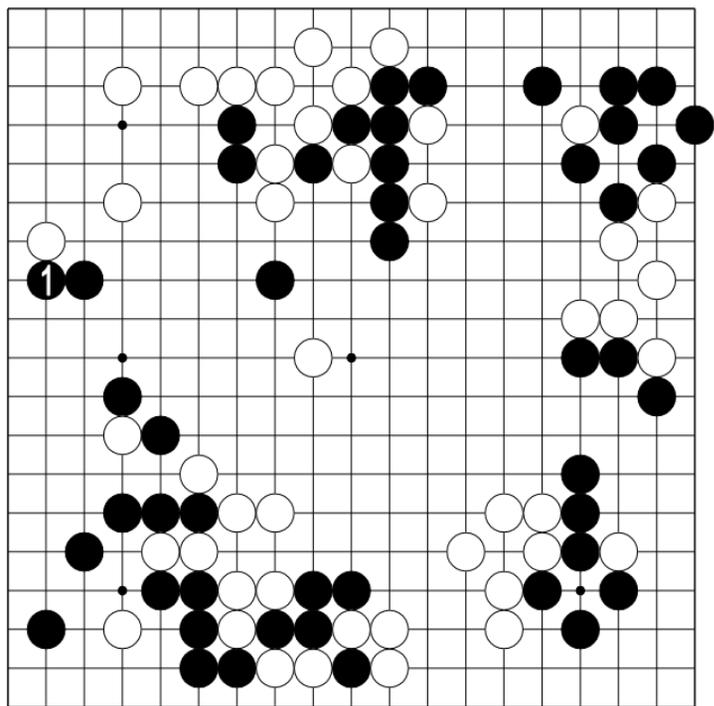
1图

1图（先挂）

黑93之着应在1位挂，
待白2守之后，黑3再扳。

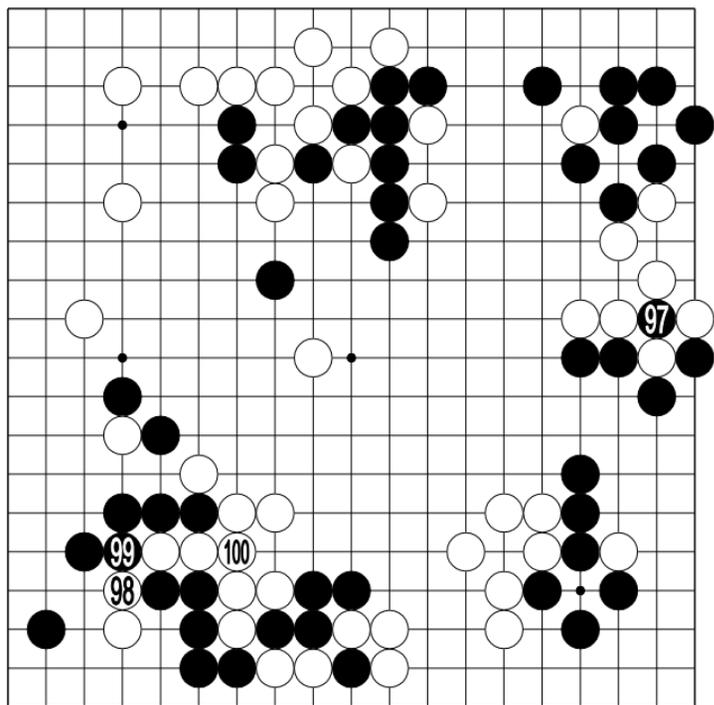
白4爬时，黑再转向右
边开劫，更有意思。

白4如果省略……



2图

2图(大)
 黑1挡, 左边大, 白也受不了。白还是应照1图走。



第 18 谱 (97-100)

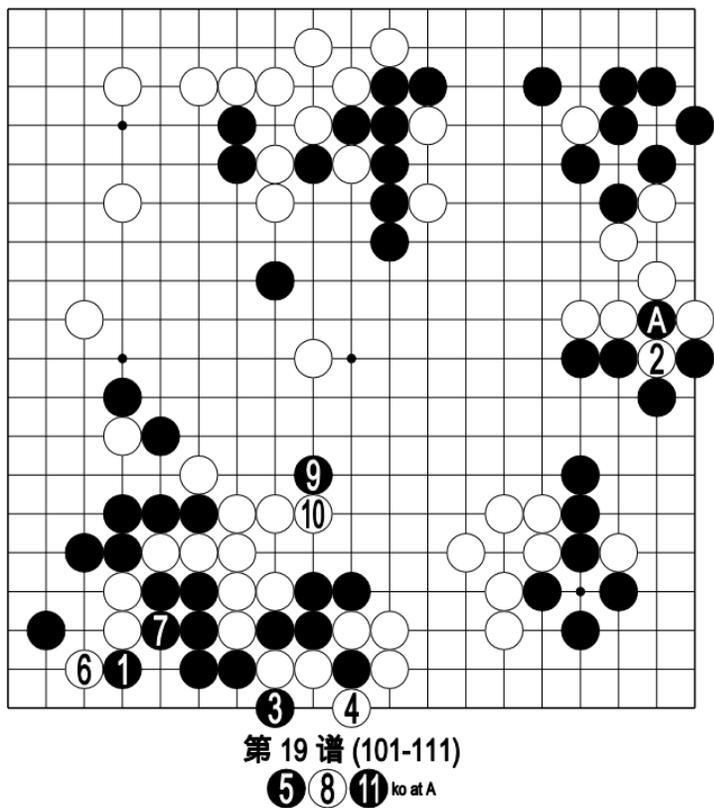
第 18 谱 (97~100) 解说

黑 97 提，劫争开始。

劫材数是大问题，应在劫争前计算清楚。

白 98 断，此处有不少劫材。

白 100 当然应该马上粘。



第 19 谱 (101~111) 解说

不打损劫，是劫争之关键。

到黑 109 为止的劫材，双方都不损。

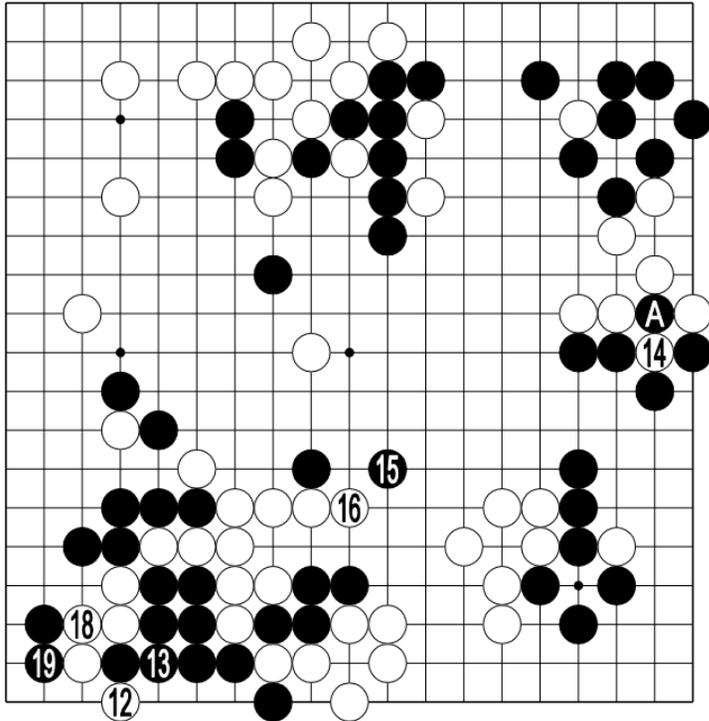
尤其是黑 109，本来就是浅消白模样的好点。

白在左下角还有很多劫材。

第 20 谱 (112~120) 解说

黑 115 的劫材虽然不损，但应该保留。白 116 是当然的应手，如果被黑在 116 之点虎，白受不了。

白 118 稍损，但由于劫争大，也只好这样了。



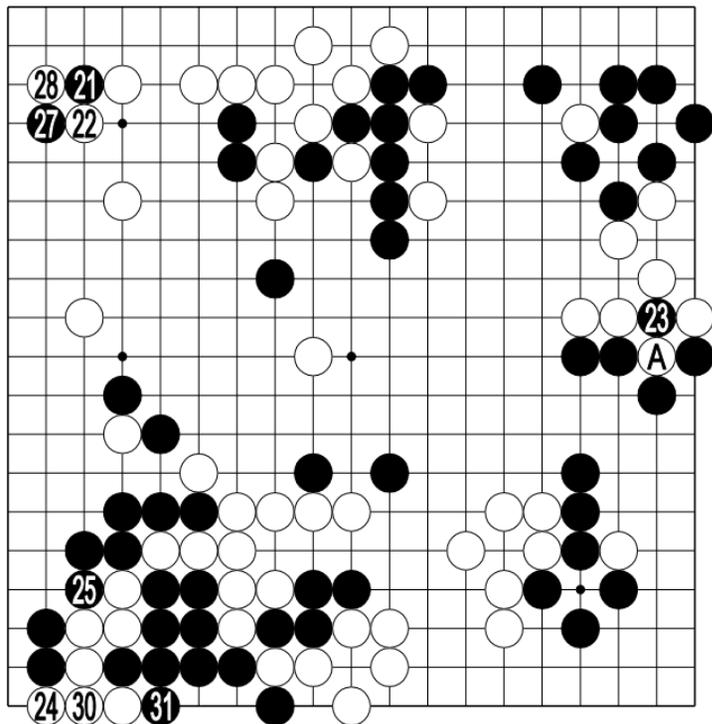
第 20 谱 (112-120)

17 20 ko at A

第 21 谱 (121~132) 解说

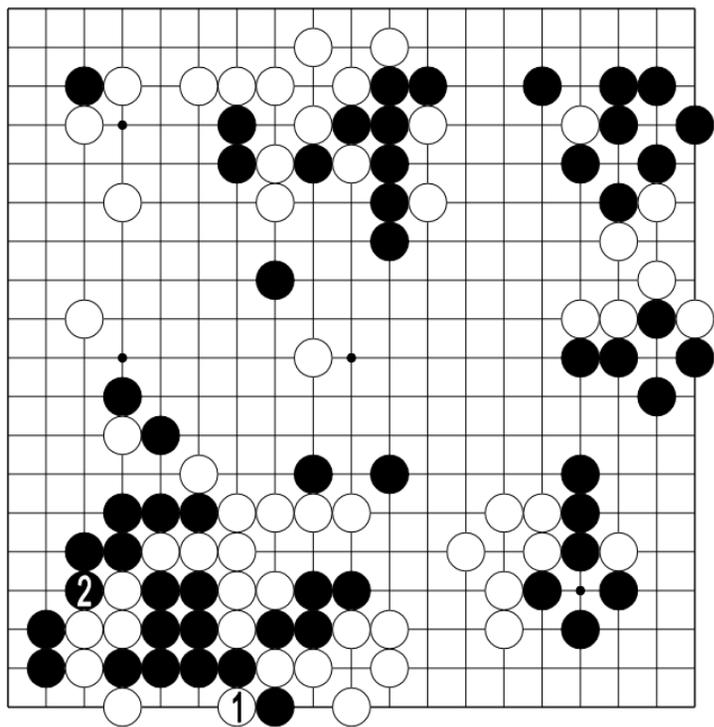
白 124、130 明知是损劫（损二三目）也要走，但还是没换到右边的劫。

黑 21 在左上角找劫，这只角的劫材竟然不少。



第 21 谱 (121-132)

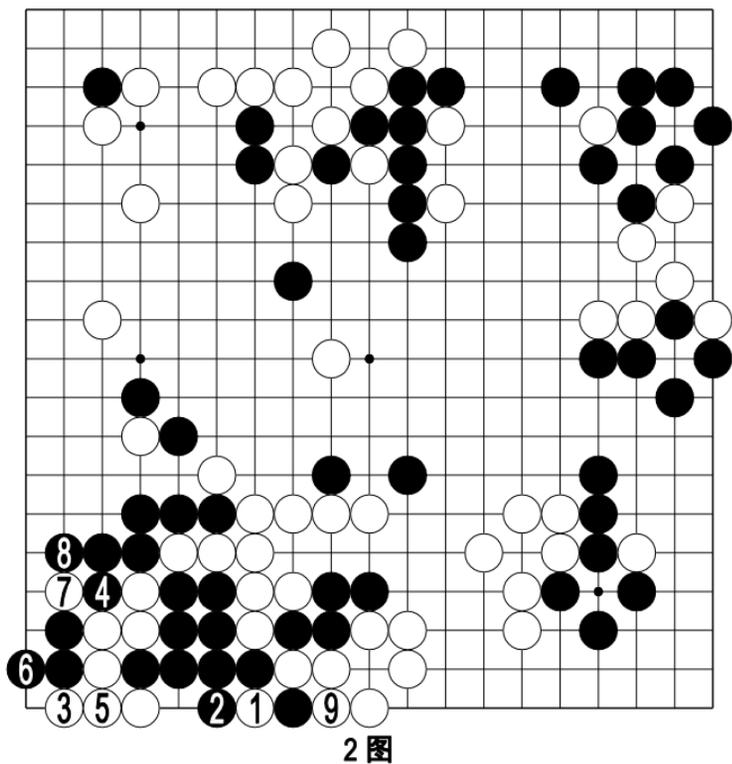
⊙26 ⊙29 ⊙32 ko at A



1图

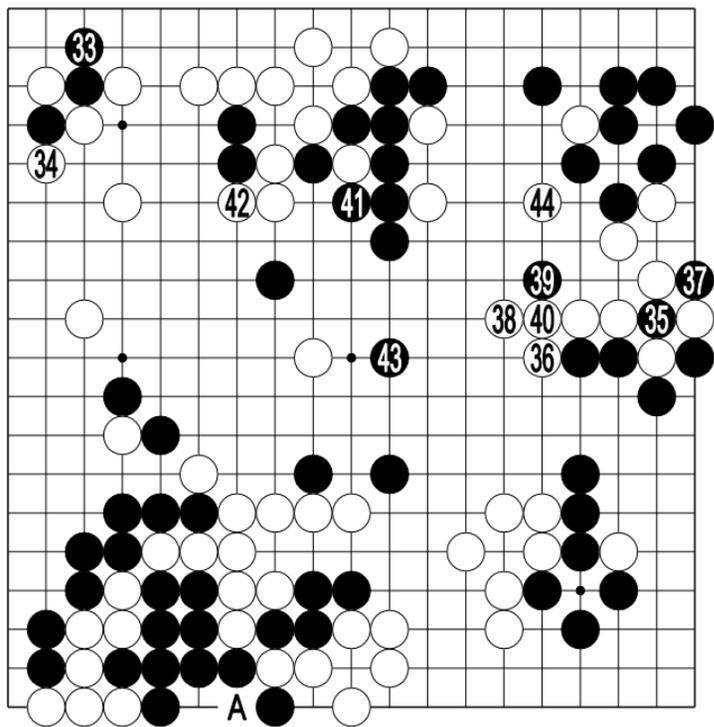
1图（扑）

左下角白 124 的劫材如在 1 位扑就不损，但劫材数有所不同。因此，白才采取了谱的下法。



2图 (供参考)

白1扑时，黑2贪婪地吃，不好。白3、5之后，产生了7位断的手段，白9又成大劫。这样不仅是右边的劫了。



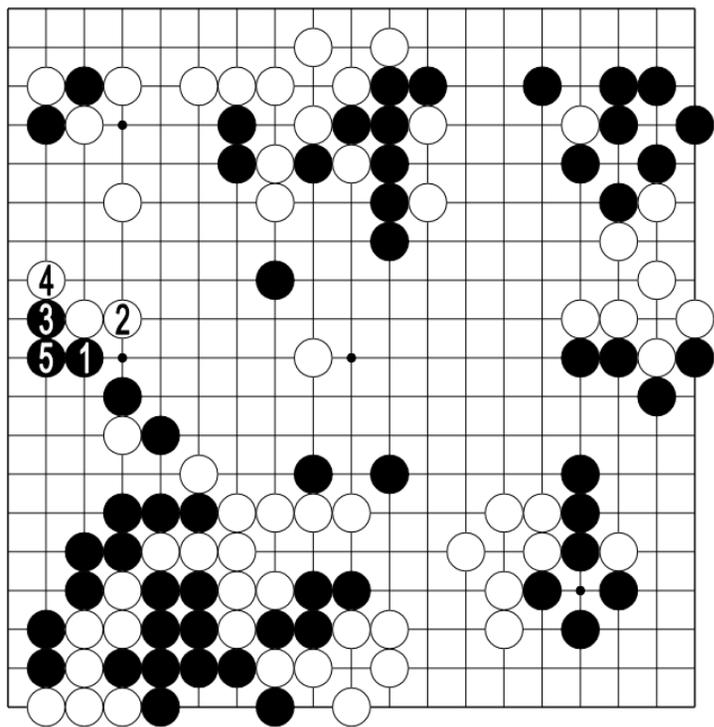
第 22 谱 (133-144)

第 22 谱 (133~144) 解说

黑 133 是明显的损劫。但劫材不够，只得如此。因为 A 位白还有劫材。

白 136 不再继续打劫，是意识到黑 133 是损劫，白可稳操胜券。

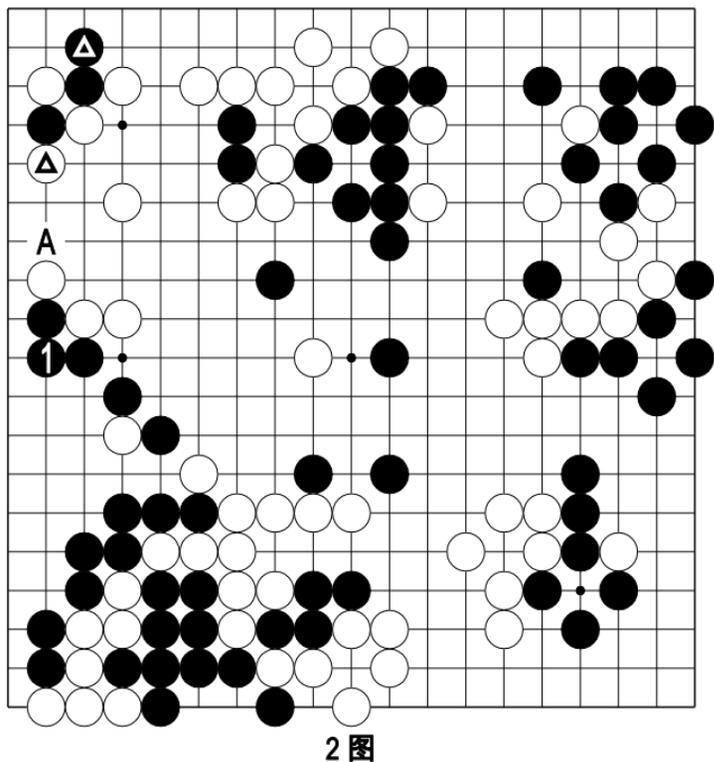
黑 141 不该走，白 144 之后，已经渡过危险。



1图

1图（当然）

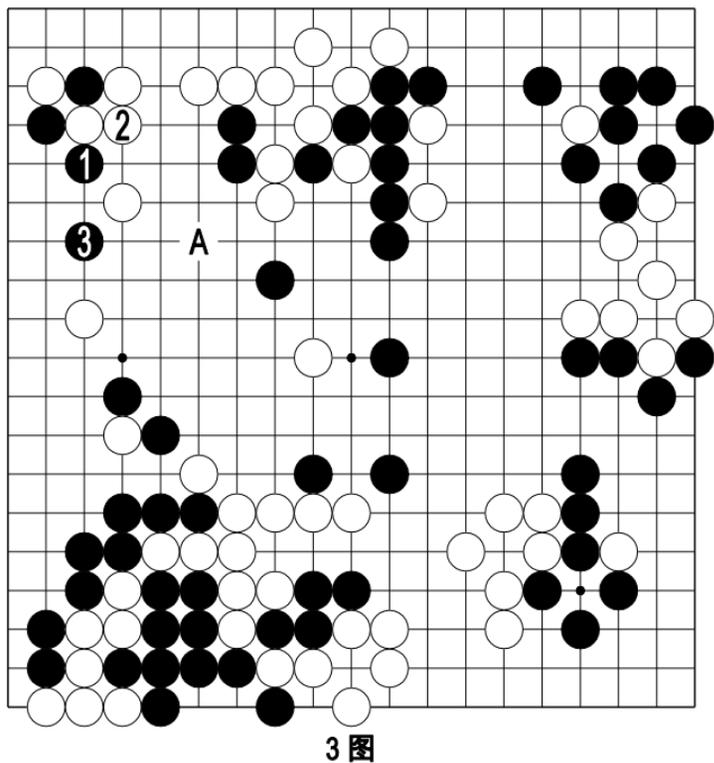
左边有黑 1 尖顶之后，黑 3、5 扳粘的手段。这就可清楚地看到，黑在左上角走了损劫。



2图（减半）

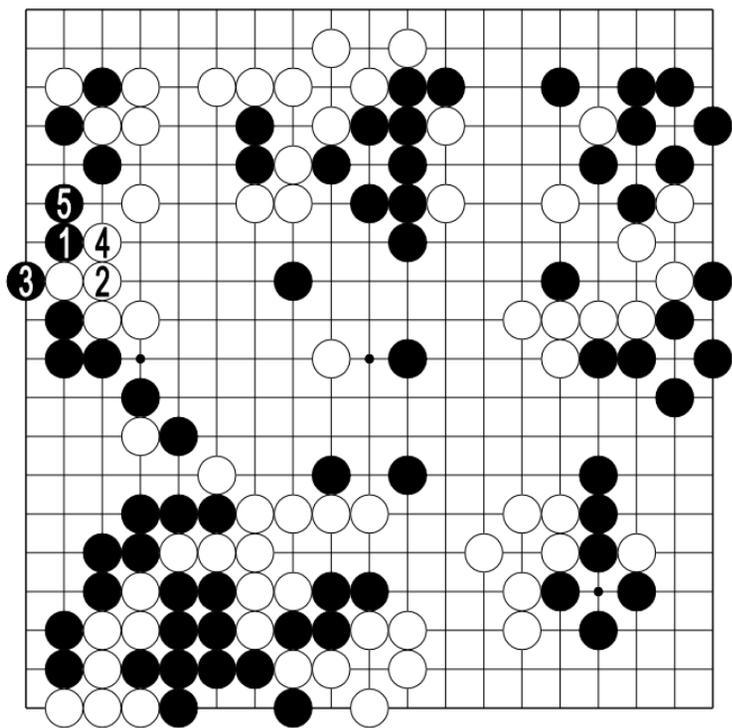
黑▲、白△的交换，使黑A夹的官子价值减了一半。

虽然角上本来就不能活，但黑▲、白△的交换还是明显的损劫。



3图（应该）

应该走 1、3 位。尽管 A 位附近没有黑子，黑不好走，但是……

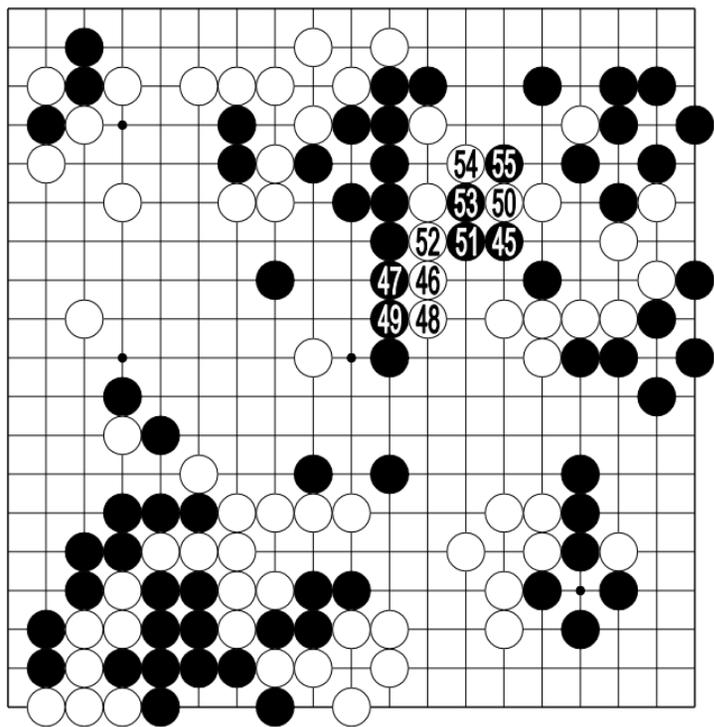


4图

4图（一半）

黑1夹收官时，情况就有所不同。黑5之后，还可救回一半。

只是，这样走劫材数要发生变化，黑也不得不为此操心。正是在这些问题上，显示出了棋的复杂。



第 23 谱 (145-155)

第 23 谱 (145~155) 解说

黑 145 之手也有疑问。

白 146、148 含着在中腹切断的手段，是先手。白 150、154 之后，即使黑棋能够逃出，也成了包打之形，黑不好。

双方各处的棋都已安定，渐渐进入收官阶段。

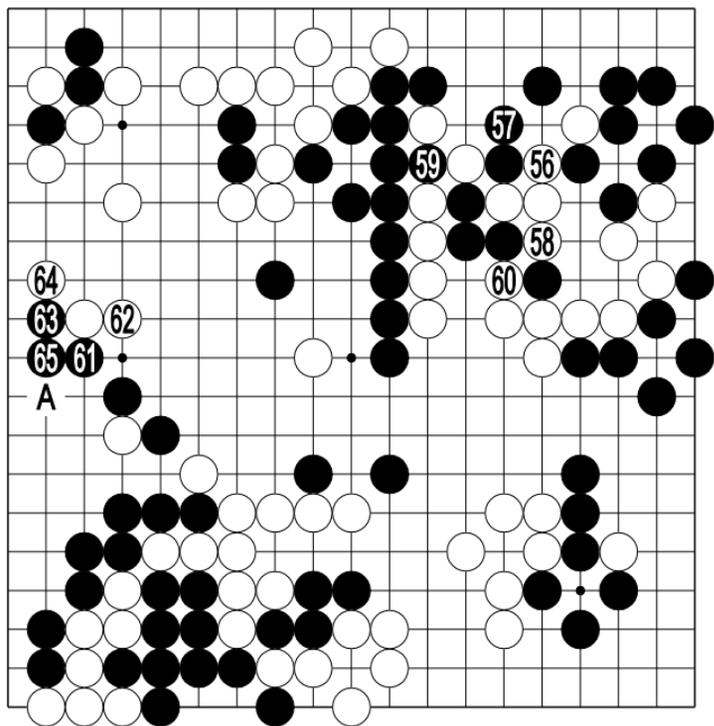
官子篇

第 24 谱 (156~165) 解说

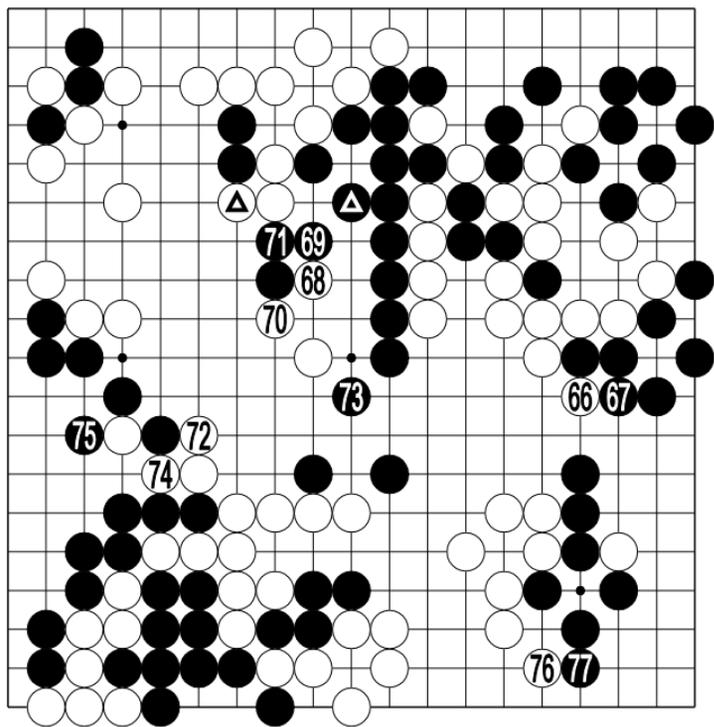
白 156 打后，白 158、160 包打，黑形难受。

黑 161、163 扳粘，是目前最大之点。如果反过来被白在 A 位飞，黑会受不了。

右上方的三子虽然也大，但此处是优先点。



第 24 谱 (156-165)



第 25 谱 (166-177)

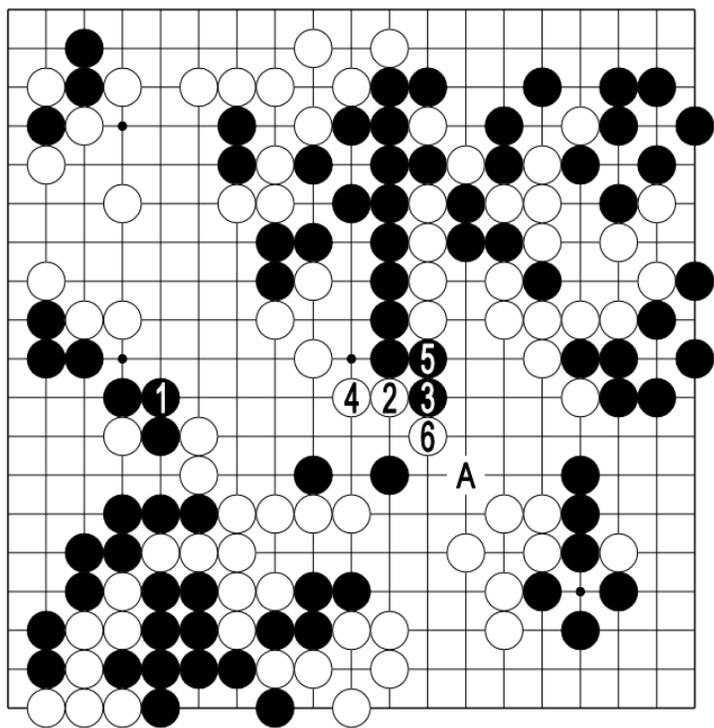
第 25 谱 (166~177) 解说

白得以走到 168、170 两手，是黑▲、白△先交换的过错。这两手交换后，让白放心了。

白 172 挡时，黑 173 补中腹是错着。这一手没有必要。

白 174 冲，黑在这里损失更重。

白 176 是双方先手的官子。



1图

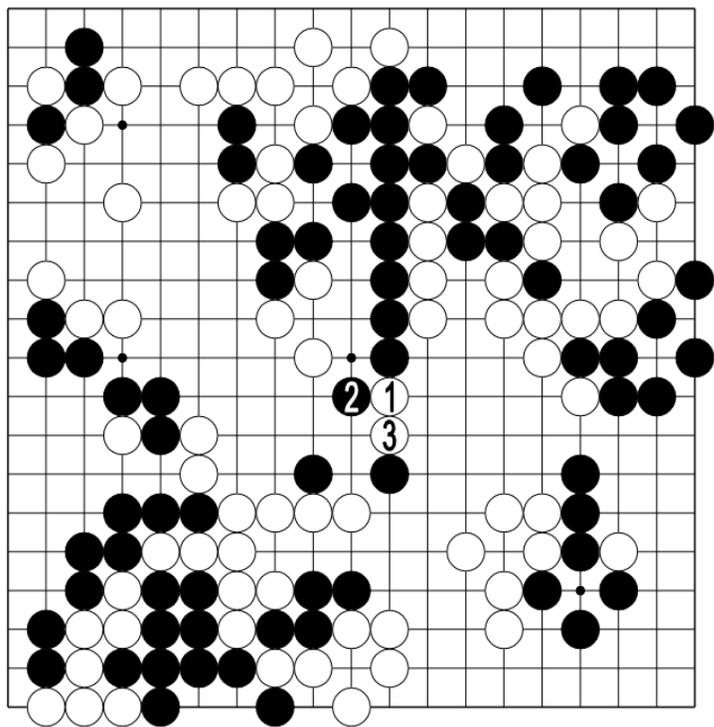
1图（看似可怕）

黑 173 之着应走 1 位守左边。

白 2 的顶看起来可怕，黑如 5 位粘，白 6 扳可吃中腹黑二子，黑根本受不了。黑 5 粘有问题。

黑 5 如在 A 位跳，可取得联络。

如谱的下法，白向左边侵进不少黑地，黑损。



2图

2图（反击）

白1顶时，黑如2位扳，
白有3位的顶，黑危险。

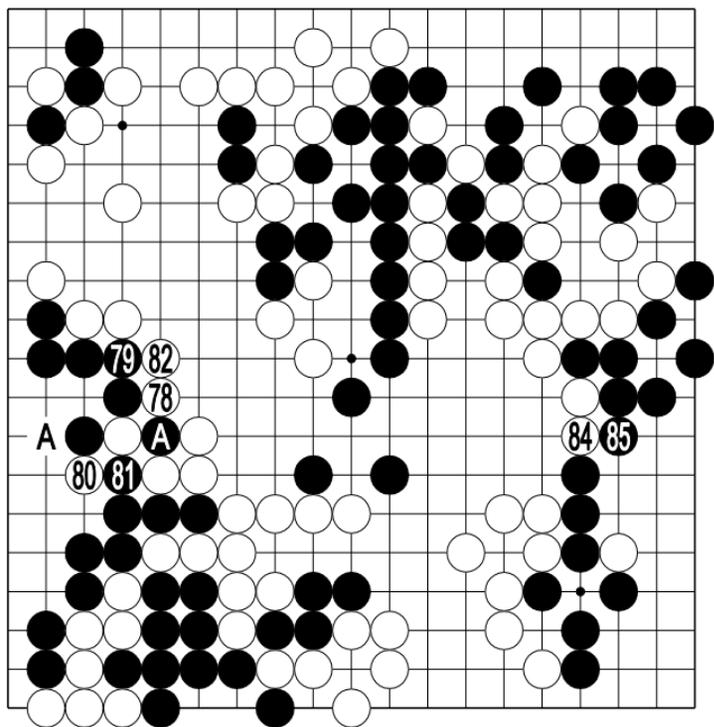
本局，木谷九段一反平日
的冷静，连出过头的疑问
手，实在令人奇怪。

第 26 谱 (178~185) 解说

白 180 先扳一手，白 182 再挡，是希望得到 A 位的打。

黑当然受不了这一手打，必然要引起劫争。此劫黑棋不易打赢。

白 180 不是无故送死。



第 26 谱 (178-185)

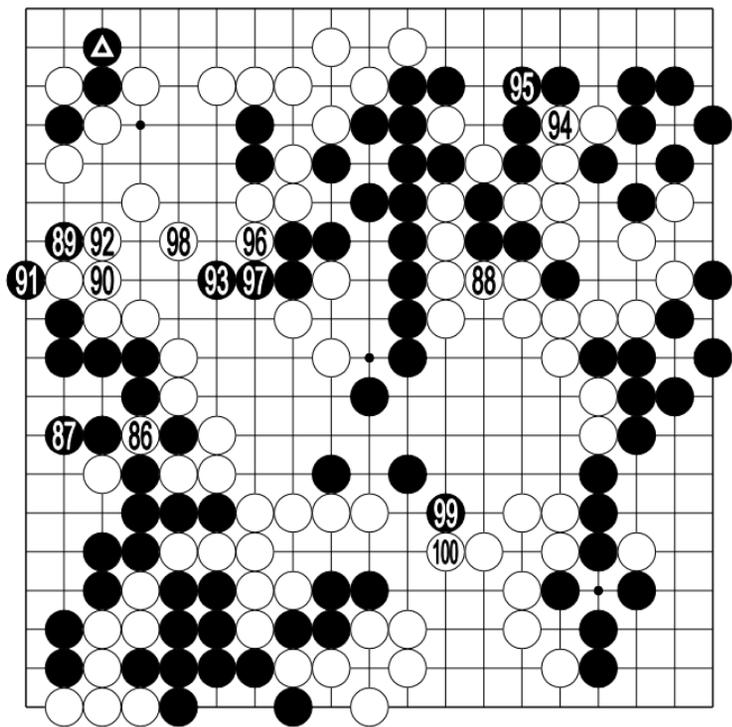
83=A

第 27 谱 (186~200) 解说

白 186 提，黑 187 只得
下立。

白 188 提掉三子，已经
稳操胜券。

黑 189 时，白 190 不得
不粘。黑 191 渡后，已可明显
看出黑▲是损劫。



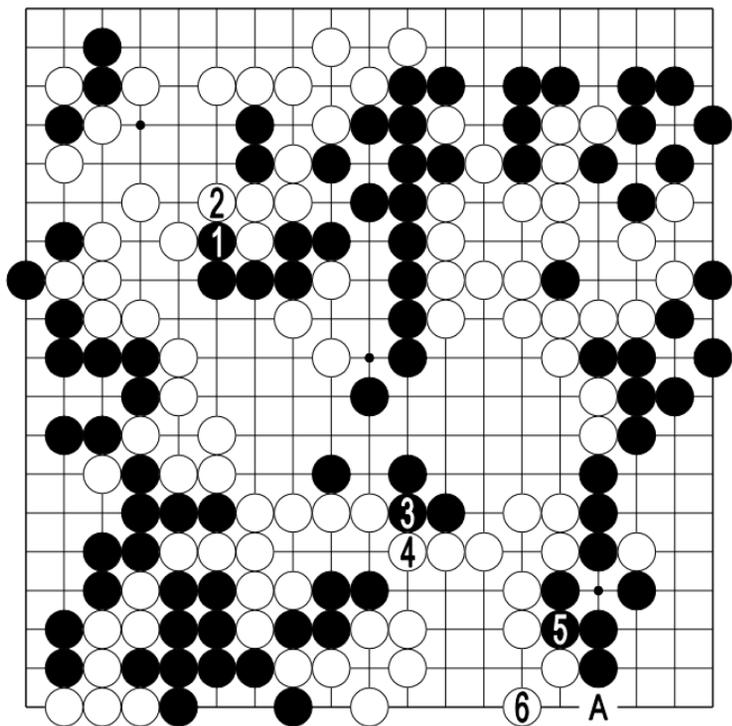
第 27 谱 (186-200)

第 28 谱 (201~206) 解说

双方的势力范围划分完毕，以后的官子已无多少可见之处。

从大处着手，是收官的常识。

白 206 虎，是考虑到在一定的情况下，还可在 A 位扳，强行打劫，但此着无用。



第 28 谱 (201-206)

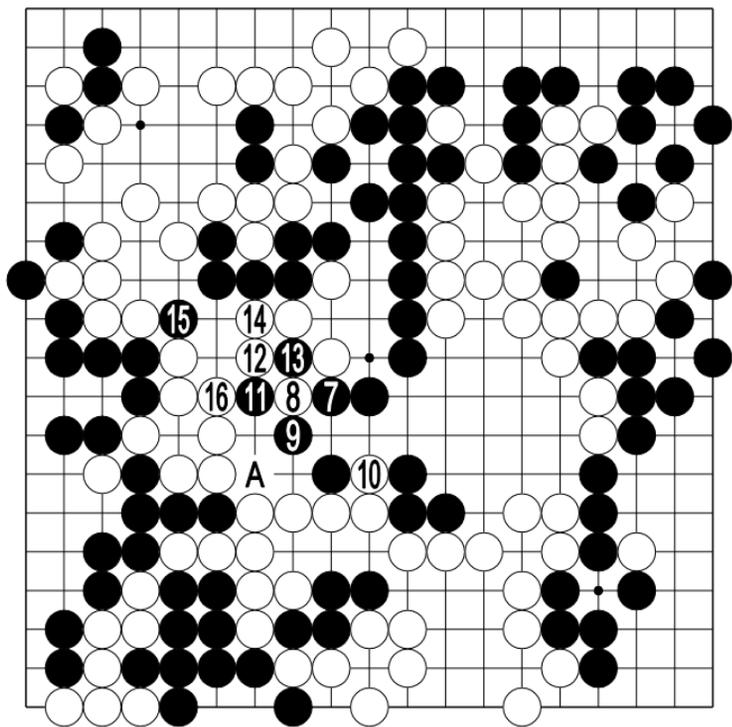
第 29 谱 (207~216) 解说

黑 207、209 以下，不过是整理边缘地带。

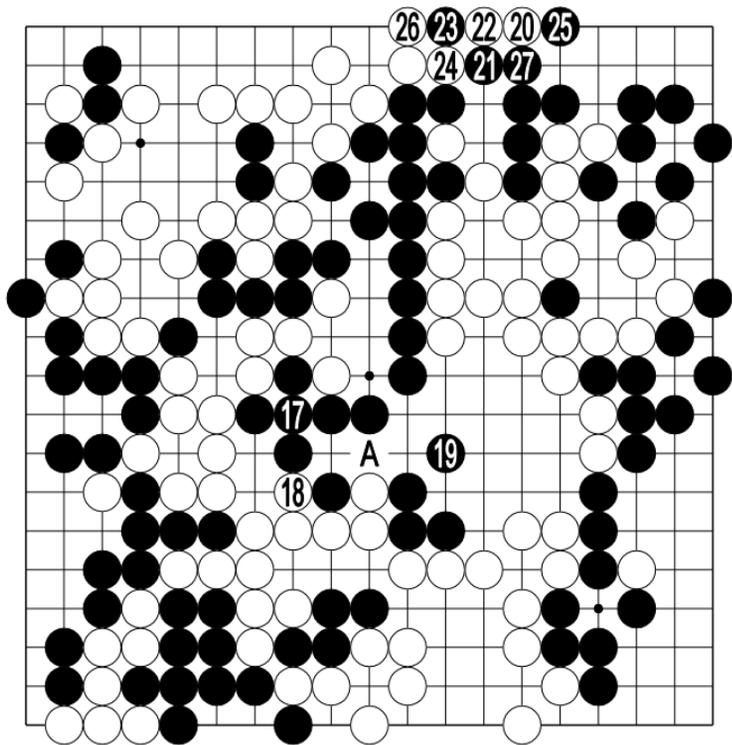
无论有多强的实力，在这样的中腹地，双方都不容易成空，这是常情。

牺牲白 8 之子，白安全地联络上了。

黑不可能在 A 位切断。



第 29 谱 (207-216)



第 30 谱 (217~227)

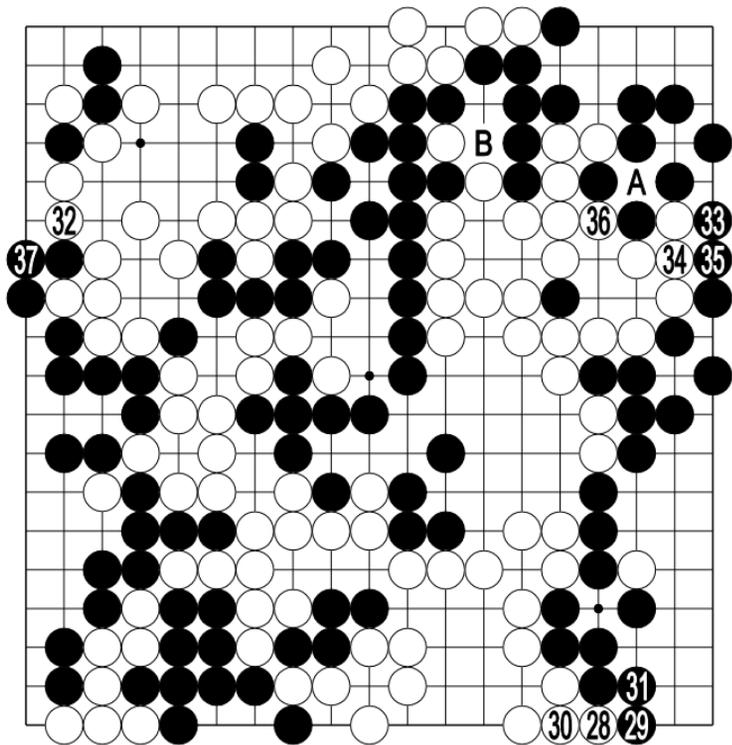
第 30 谱 (217~227) 解说

黑 217 粘后，白 218 补断不可省。

黑只能在 219 位补，这一手比走 A 位更有效率（其效率后谱可见）。

白 20 大飞的手段，众所周知。

黑 221 以下是常用的方法。

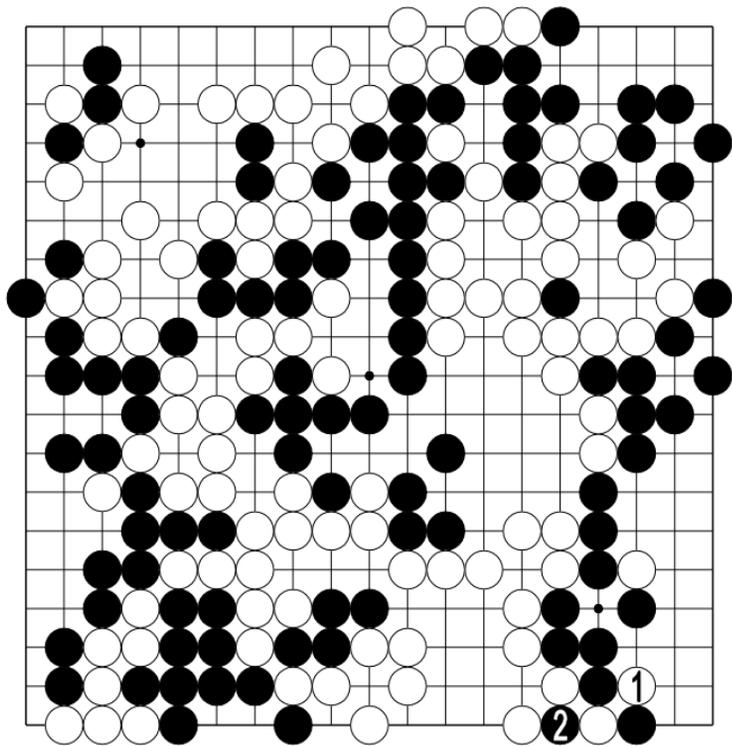


第 31 谱 (228-237)

第 31 谱 (228~237) 解说

白 230 如在 231 断，并不是可争之劫，因为白味太坏。

黑 233、235 渡。A 位粘和 B 位提是见合。

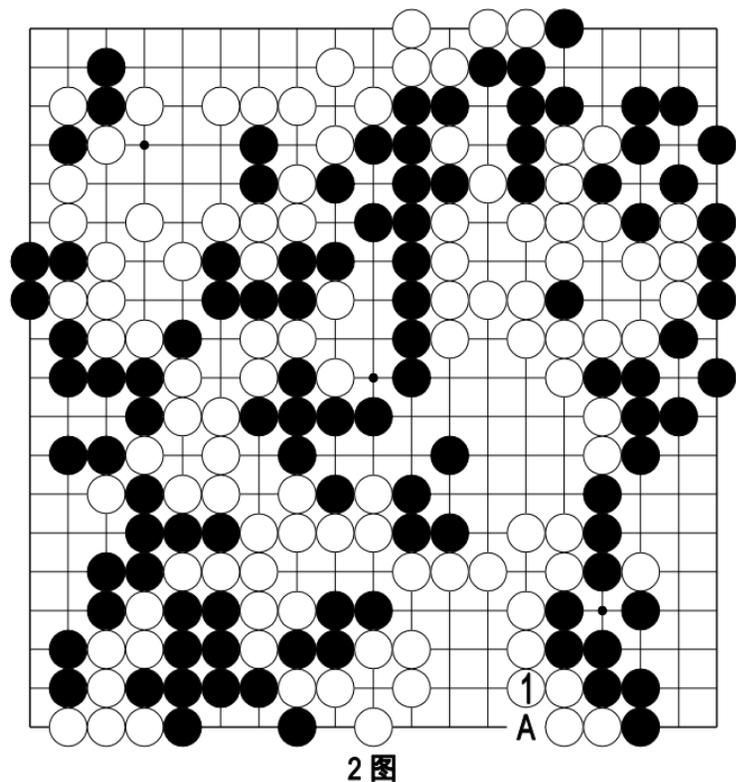


1图

1图（形势不好）

如果形势不好，白可在1位断，制造劫争。但一旦打输，则损失惨重。

因此，这是无用的拼命。

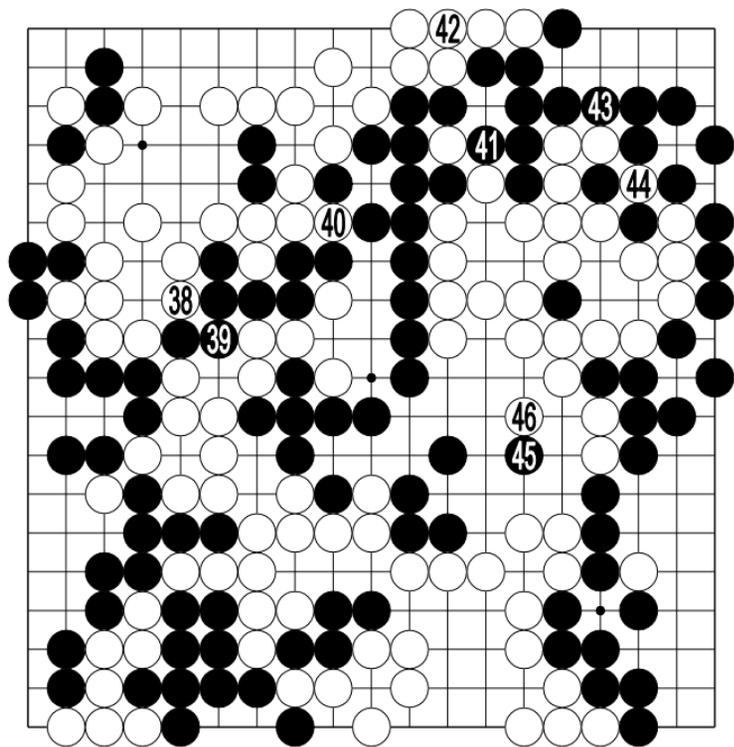


2图（味好）

白1粘，味好得多。

实战谱中，白1是走的A位，这就生出了两个劫材。

应该看准形势，粘上为妙。这是实战中初学者容易犯的错误。



第 32 谱 (238-246)

第 32 谱 (238~246) 解说

白 238 打，白 240 挤，厚实地行棋。黑 241 和白 244 的提是见合。

黑 245 跳，让白在 246 位虎。无论如何，形势已不能逆转。

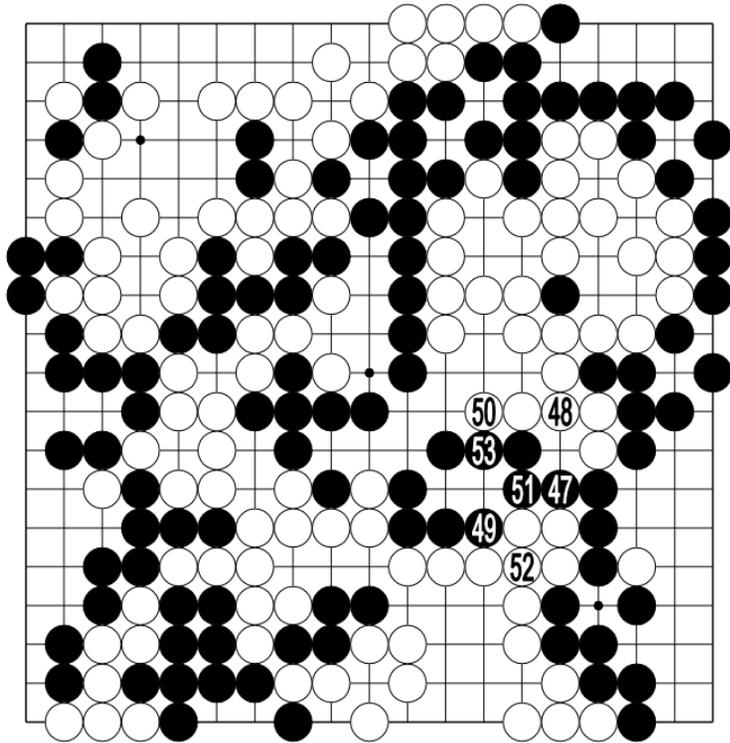
白棋好得多。
请数一下空。

第 33 谱 (247~253) 解说

不能说白中腹成空的趋向在本局取得了成功。

因为，黑在左右获得了实利，出现了好走的局面。

在上边的解说中，讲黑犯了一些错误，白空也成了立体形，但依然是黑棋优势。

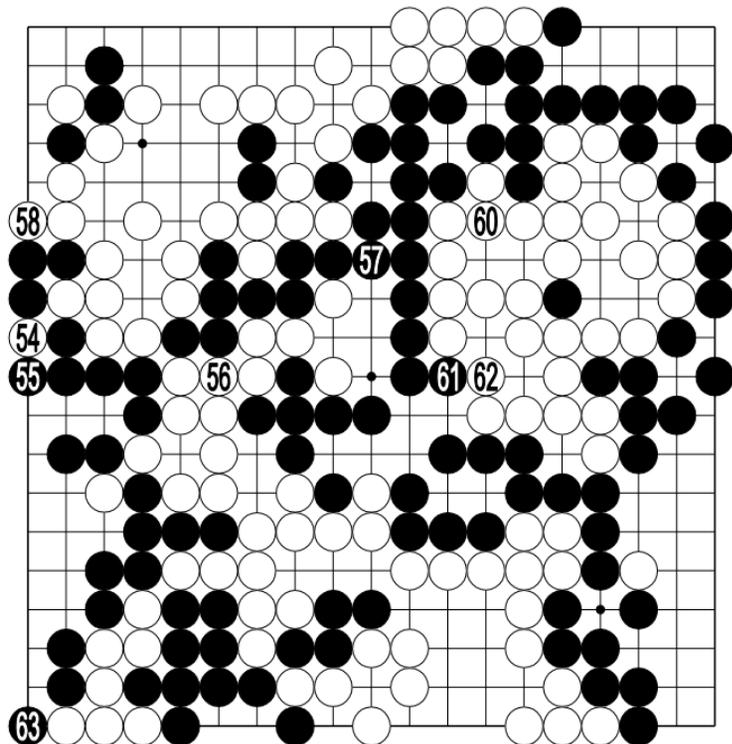


第 33 谱 (247-253)

第 24 谱 (254~263) 解说

左边走了缓着，是黑的失误。白马上在右边形成大模样，局势开始混沌不清。

这一阶段，黑连发疑问手，白终于取得了胜利。



第 34 谱 (254-263)

59-54

第 35 谱 (264~269) 解说

本局不贴目，白胜 8 目。

269 手完

