

下一手

第一册

激战的理论

中国大学生围棋协会编译

*

国际文化出版公司出版

编译者的话

围棋丛书《下一手》系根据日本围棋杂志《俱乐部》的附册编译而成，预计五年内出版 100 册，以飨我国围棋爱好者。

本套丛书汇集了业余棋手实战中经常出现的棋例，反映了围棋战斗中各式各样的战略战术思想。主要有：布局和序盘的大场和急所；中盘战斗的手筋和要点；棋理的筋和形；定式的应对和变化；官子先、后、大、小；局部的死活等。对这些棋例提出了正确应对的解答，同时也指出错误应对的不良后果。

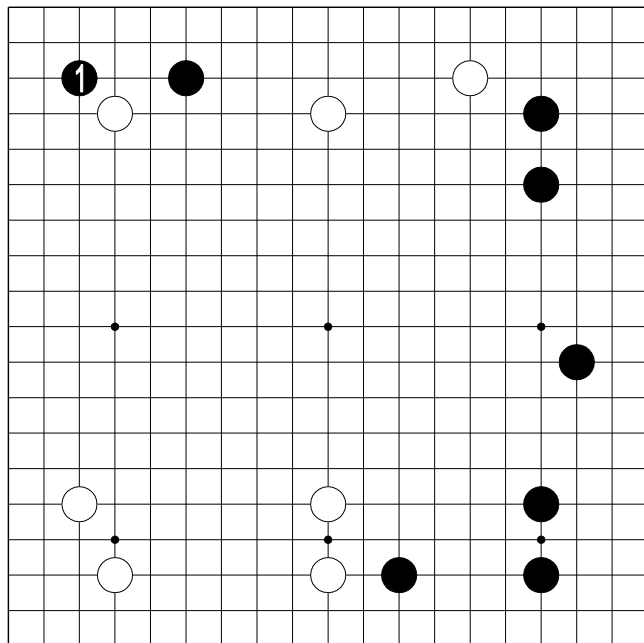
第一册“激战的理论”，共选实战棋例 26 题。其中初级 4 题，中、上级各 9 题，有段 4 题。它以棋理为基础，阐述了序盘阶段定式的活用和应对方向；中盘战斗阶段形势争夺的要点，相互对杀中的手筋和妙手，打入的时机，弃子的利用；官子阶段的大小等。

目 录

- 第 01 题 三三
- 第 02 题 定式
- 第 03 题 进一步
- 第 04 题 棘手
- 第 05 题 变化
- 第 06 题 手筋
- 第 07 题 呼应
- 第 08 题 计谋
- 第 09 题 纷乱
- 第 10 题 方向
- 第 11 题 一方劫
- 第 12 题 急所
- 第 13 题 防备
- 第 14 题 大致的方位

- 第 15 题 断点
- 第 16 题 奋争
- 第 17 题 超难解
- 第 18 题 保持一致
- 第 19 题 找碴
- 第 20 题 机会
- 第 21 题 舒心的笑
- 第 22 题 节奏
- 第 23 题 大
- 第 24 题 温故知新
- 第 25 题 窍门
- 第 26 题 蓝图

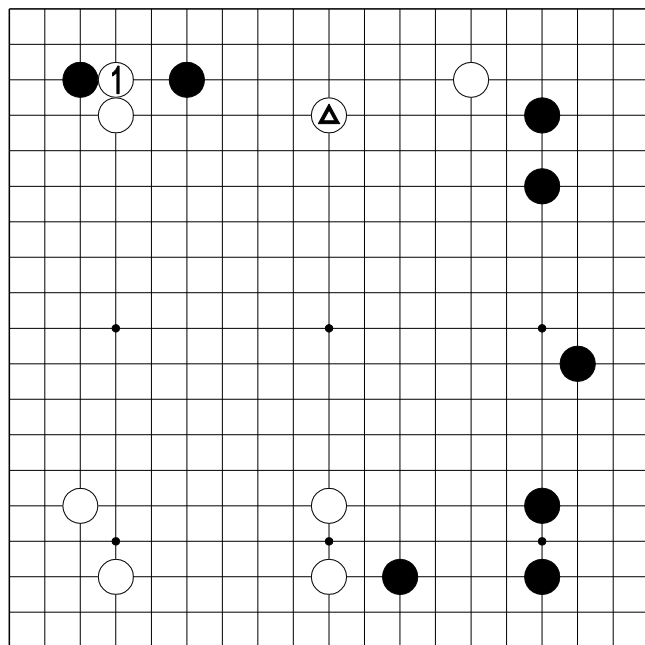
官子的基本知识



第 1 题

白先 三三 初级

黑 1 点入三三意在交换。如何应对，并不算难。只要注意到棋子的相互配合就行了。



正解图

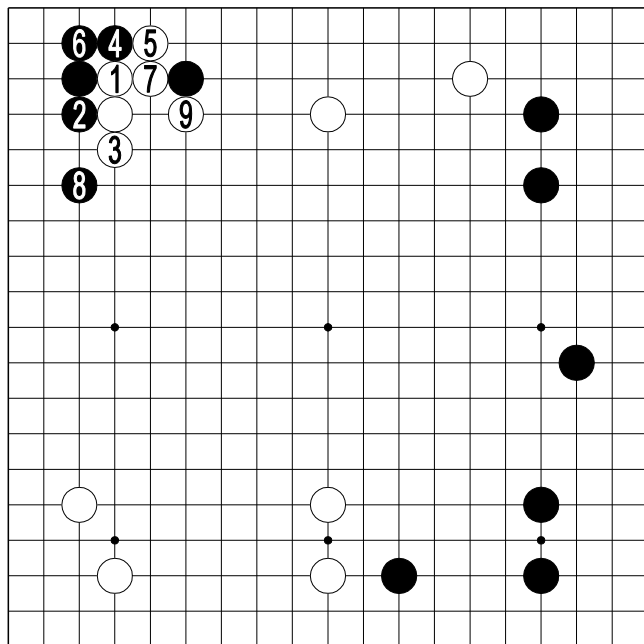
正解图 截断

白1 截断。

由于△是远夹，所以白1 的方向必然如此，这就是一般棋理。

这个最简单的形，是常识性问题，如果连这一点都考虑不到，是不行的。

只要按照棋的配合去走，就可以了。



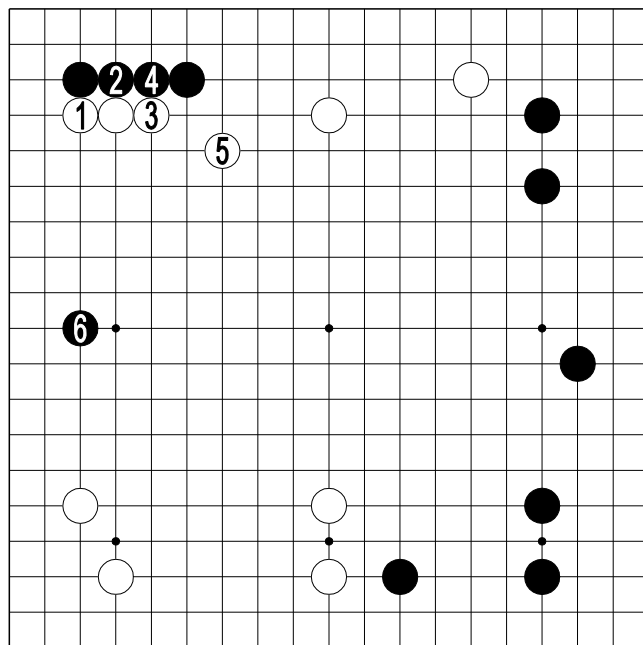
1图

1图（形）

白1挡，黑2长后，黑4、6扳接。

白7接，黑8跳，白9补是“形”。

也许大家知道，这就是定式。白得上边的形势，黑得左上角的实空。双方都没有不满。两分。



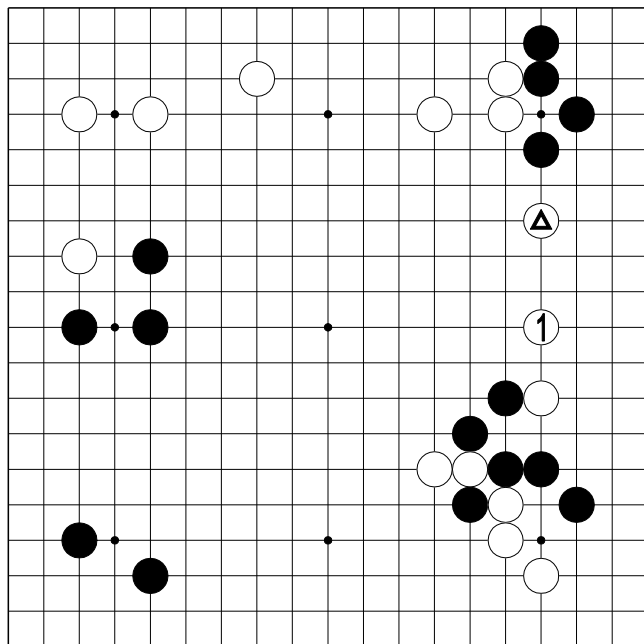
2图

2图（失败）

白1从相反的方向挡，是个常识性的错误。

被黑2、4连通，白5不得不飞，黑6分投，白失败。

黑既消了白的厚势，又得实地，而白什么也没有得到。而且，白形松散，令人难以忍受。



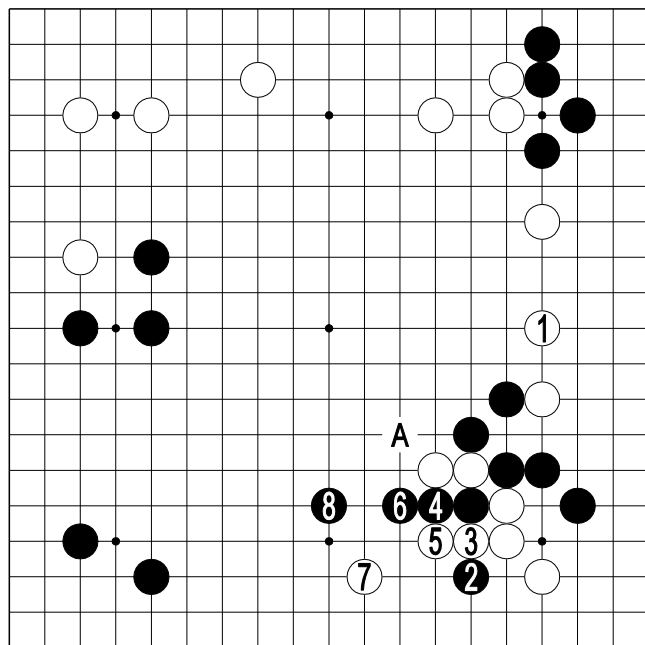
正解图

正解图 必然之着

白 1 跳。

由于有白△一子的接应，就得发挥作用。因此白 1 就是必然之着。

白既然走 1 位，就一定考虑好黑可能出现的着法以及最后变化的结果。



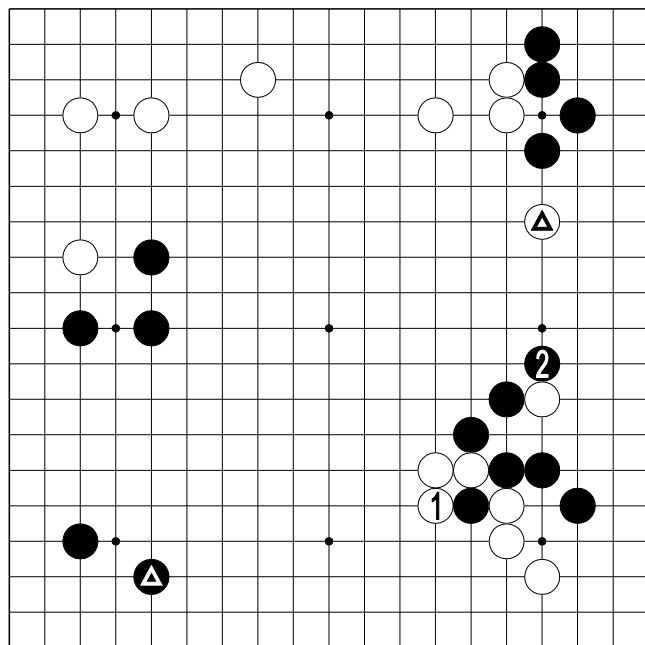
1图

1图（两面都走到）

白1跳的话，黑走2位，是可以预料到的定式次序。

白3、5冲出，到白7飞，两面走到，可以满足。

黑8如在A位枷，是谨慎的着法，但毕竟有些缓。黑8想尽量围得大一点，但白两个残子留有余味。



2图

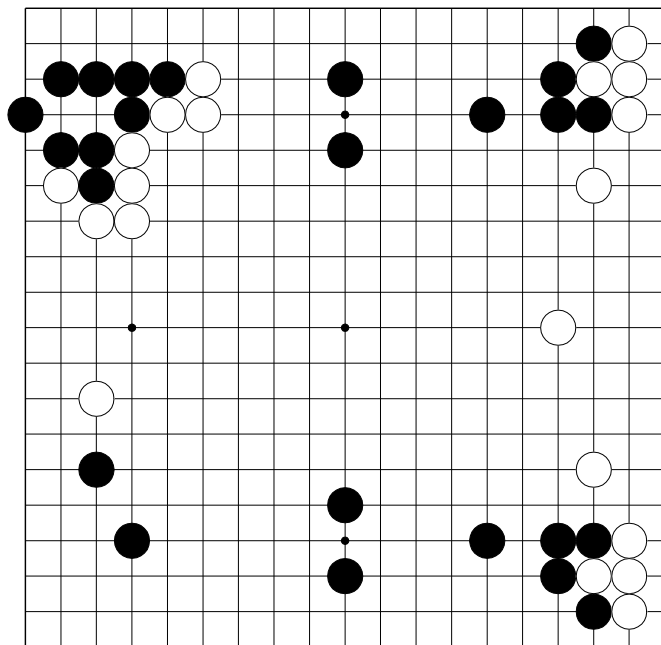
2图（虽然是定式）

白1拐是厚实的正着。

不错，这是定式的一种着法。但在这种局面下是极不适当的。

白没有考虑到黑▲已很坚实，限制了白发展的方向。而且，被黑2扳吃以后，白△显得薄弱，很难处理。

只按照定式行棋，而不考虑周围情况，也要输棋。

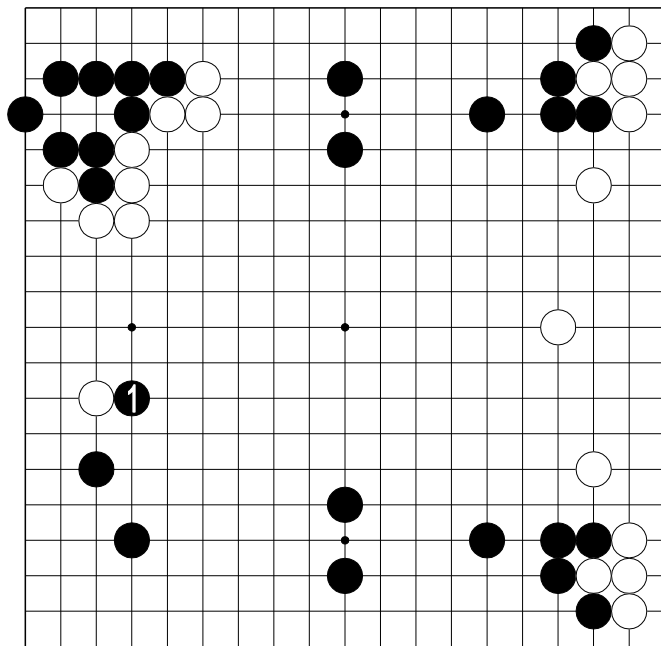


第3题

黑先 进一步 上级

下边的黑形势很大，而且还有进一步发展的趋势。

如果能在这方面着子，就可保住一半的实空。这着棋应该下在何处？

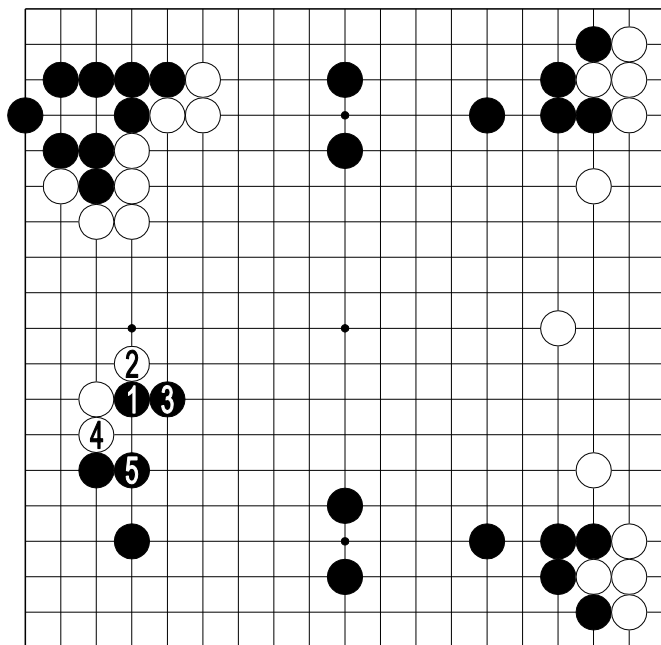


正解图

正解图 压是最强的一手。

黑1靠压是积极发展形势的策略。请看一下棋形。

要注意，绝对不能有打入左边白势的念头。左边白已很坚实，如果白再增加一手，则更坚实。黑1是正解。

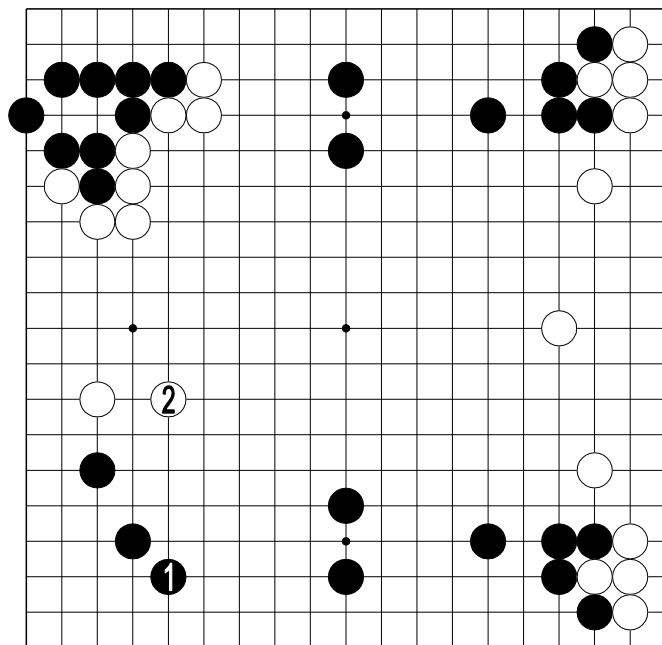


1 图

1 图（大形势）

黑 1 靠压，白自然要在 2 位扳。以下至黑 5 配合协调，就这么个形势，中央已围了很大的空。这是个相当大的形势。

虽说黑还不怎么完整，白可能有各种各样的入侵手段，但白一时也很难选一个入侵点。当然，很难断言，这个大形势的空全是黑的。

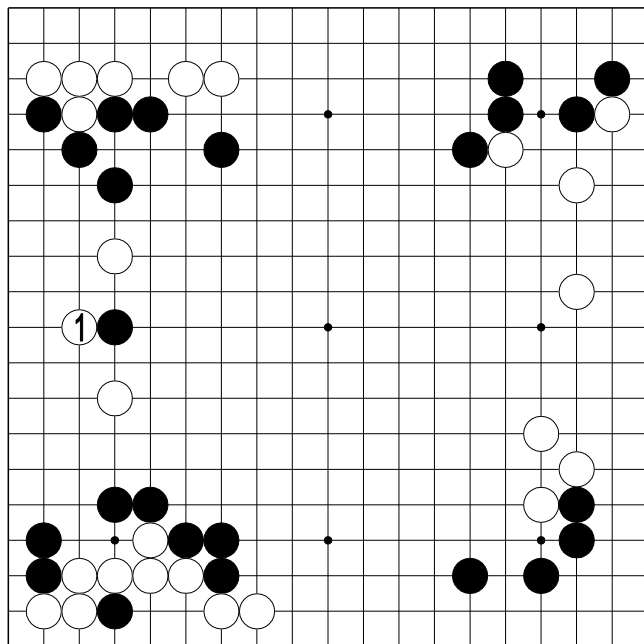


2图

2图（小）

黑1尖是把重点放在角上，坚实地占有角空。但是眼光太小。

白2的跳，就成为绝好点，消削了黑左边中央形势的发展趋势。两图相比就可以看出这一增一减的差别相当大。也就是说，正解图的靠压，还压缩了白的形势的发展。

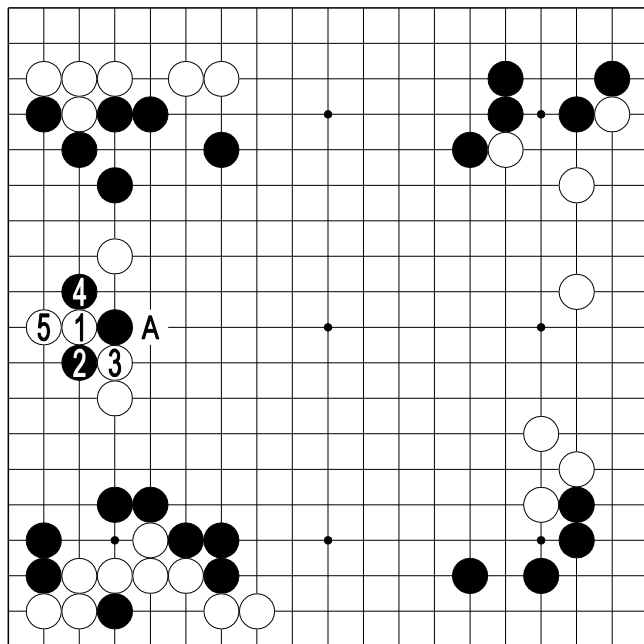


正解图

正解图 俗中出奇

白1下托。

通常称这种着法为“俗手”，一般都不这么走。但在这种局面下是可行的。

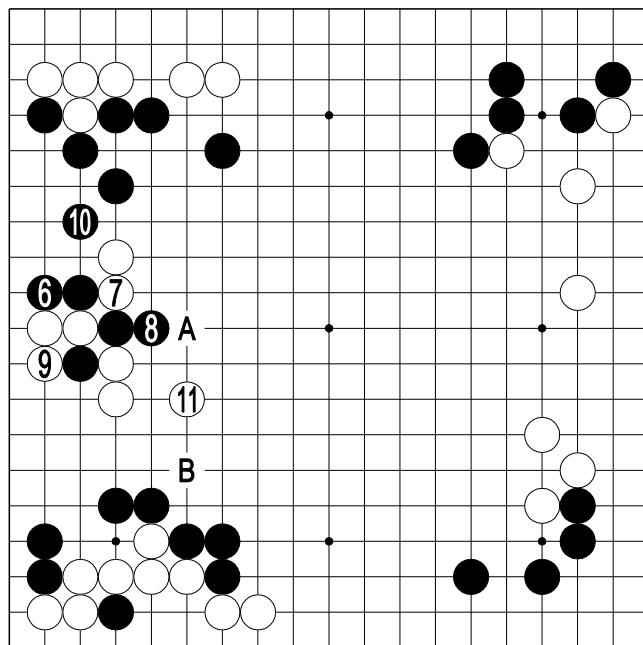


1 图

1 图（立）

白 1 托后，黑 2、4 扳打是必然的。

白 5 立是关键。这着棋不能与 A 位打联系起来考虑。



2 图

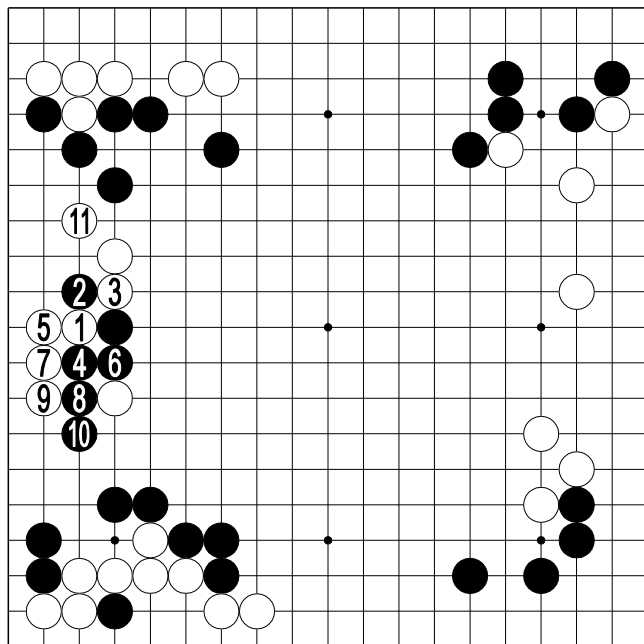
2 图（混战）

接着黑 6 挡，白 7 断后，再回到白 9 拐吃。

黑 10 跳不能脱先，白 11 再从容地跳出，准备新的战斗。

可以看出，白以后还有 A 位靠和 B 位点，从大局上看，白很充分。

这是一例出色的腾挪。

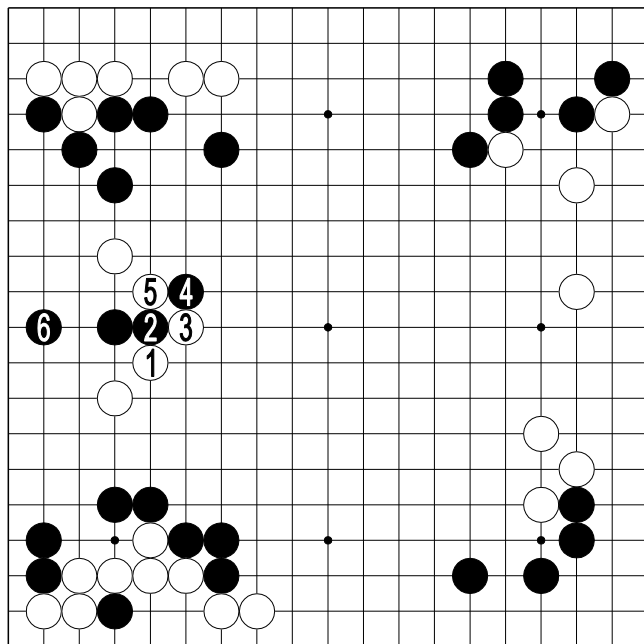


3 图

3 图（攻击上边）

白 1，黑如在 2 位扳，白 3 断，以下白 9 利用之后。再在 11 位尖。

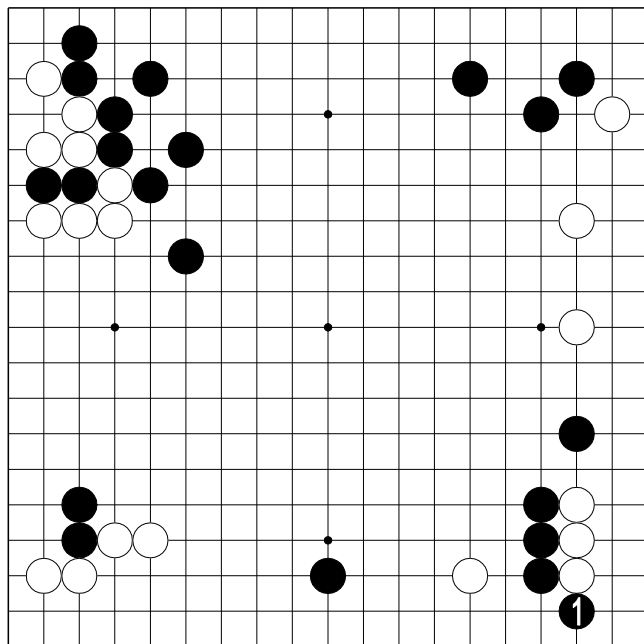
攻击上方的黑棋。



4 图

4 图（失败）

白 1 尖，黑 2、4 顽强抵抗。白 5 断，黑 6 跳，白难以处理，而且也无法再腾挪了。



正解图

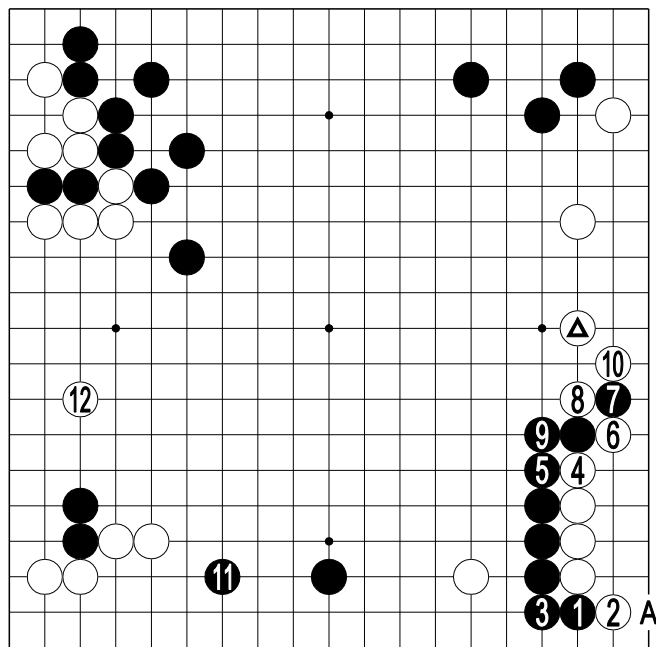
正解图 下扳

黑 1 下边扳好。

这也是定式，但对这种下法感到意外的人也不少。

当然，这是根据大局的结构来考虑的，这种着法在这种场合下是可以获得成功的。

请牢牢记住。



1 图

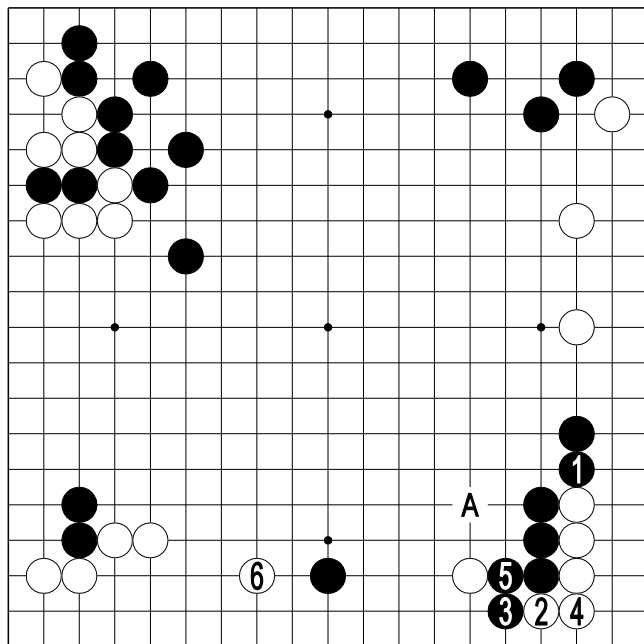
1 图（大）

黑 1 扳。白从 2 至 4、6 都是必然的，黑 7 连扳，是这个定式的要点。

白 8、10 吃后，由于白△凝聚，所以对黑没有什么不满。之后，黑还留有 A 位的手筋。

黑再争占 11 位绝好的大场，构成广阔的外势。

白 12 之后，局面趋于复杂。



2 图

2 图（失败）

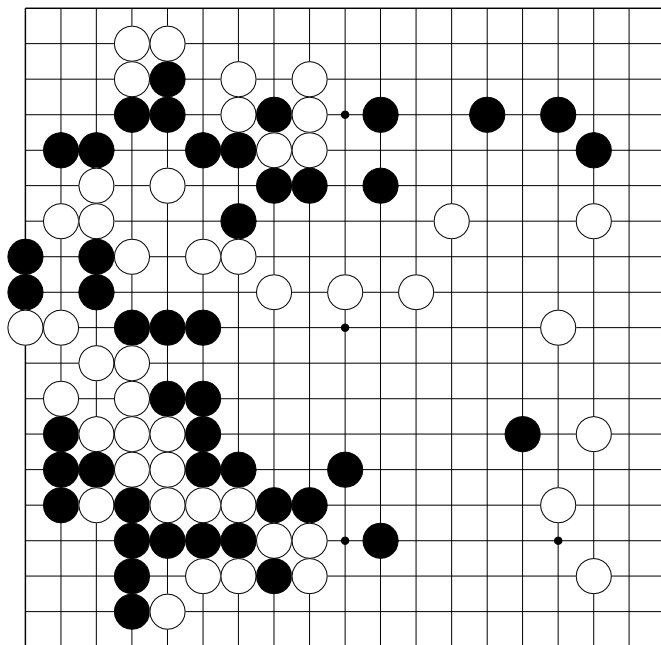
黑 1 顶也是定式。

虽然也是一型，由于右上边的白棋已经安定，这里的加强显得没有意义。

白 2、4 扳接。必然之着。

白 6 拦逼，成为黑很难忍受的绝好点。

而且还留有白 A 跳的余地。
这种结果黑失策。

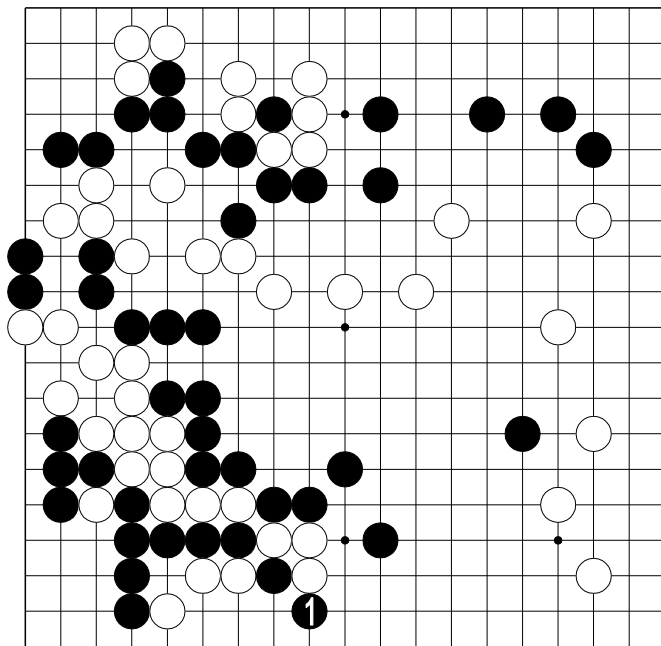


第6题

黑先 手筋 上级

在此局面下，要设法找到要点。

在下边。只要用一下普通的手筋，就能得到很大便宜。



正解图

正解图 扳出

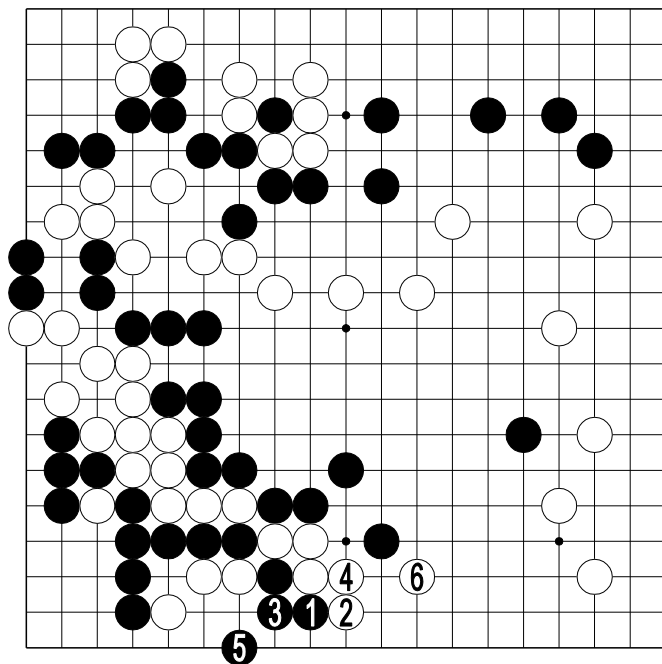
是黑 1 的扳出。

局面已进入大官子阶段，所以地域的争夺显得越加重要。

是否注意到黑 1 这手扳？

这就是普通的手筋，如果现在还没有发现它，恐怕棋下完了也不会知道。

因为这是感觉问题。



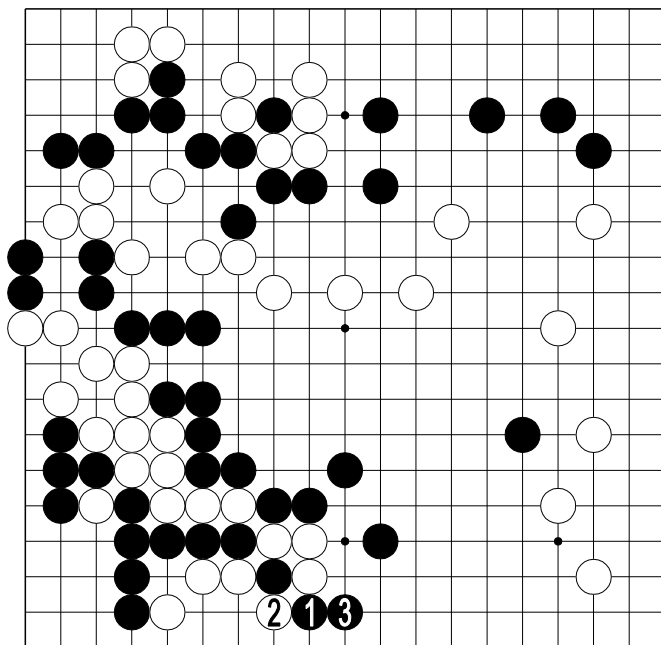
1 图

1 图（大）

黑 1 扳出所以成为手筋，是因为白只能在 2 位外扳。

黑 3 接，白必须在 4 位补断。

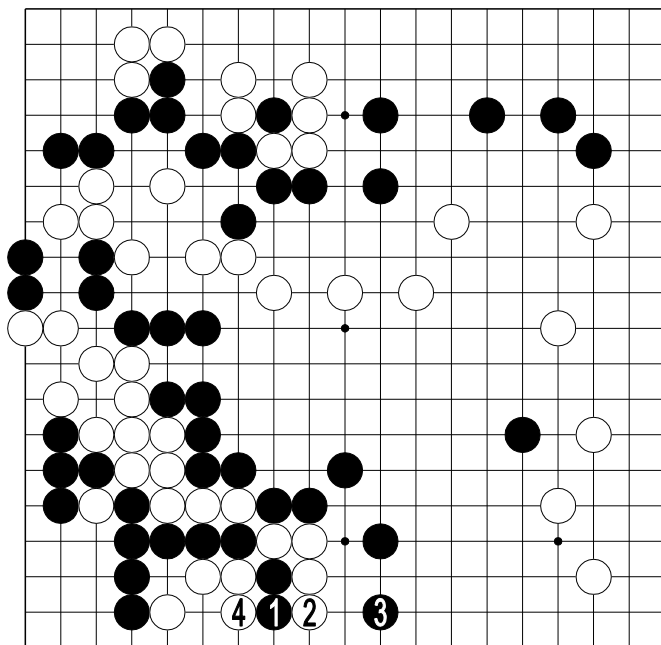
黑 5 的尖妙手，吃掉白三子相当大，至白 6 跳告一段落，黑得到满意的战果。



2 图

2 图（全歼）

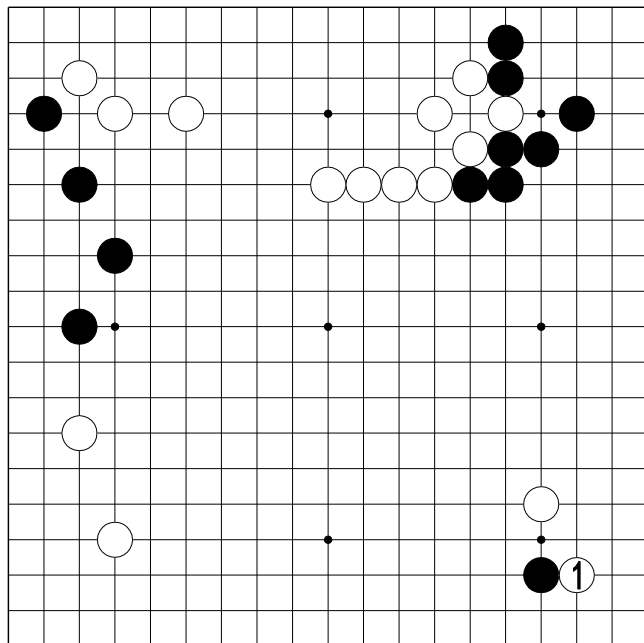
黑 1 的扳出，白如在 2 位提，黑 3 退，白全部被歼，这足以证明黑 1 是手筋。



3图

3图（失败）

黑1立是失败的，黑3跳下围攻，白4补活，外围的黑棋变薄，不好。



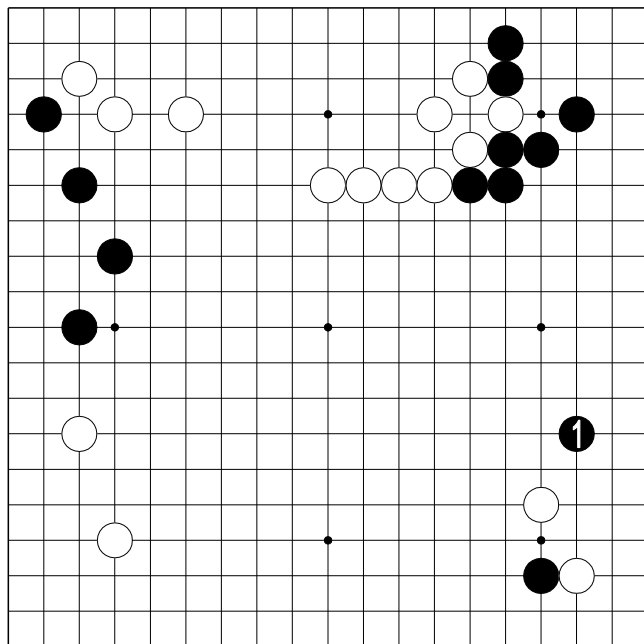
第7题

黑先 呼应 中级

白1现在托。

虽说是定式问题，但必须结合配置来考虑。

定式一定要在一定的局势中灵活运用。



正解图

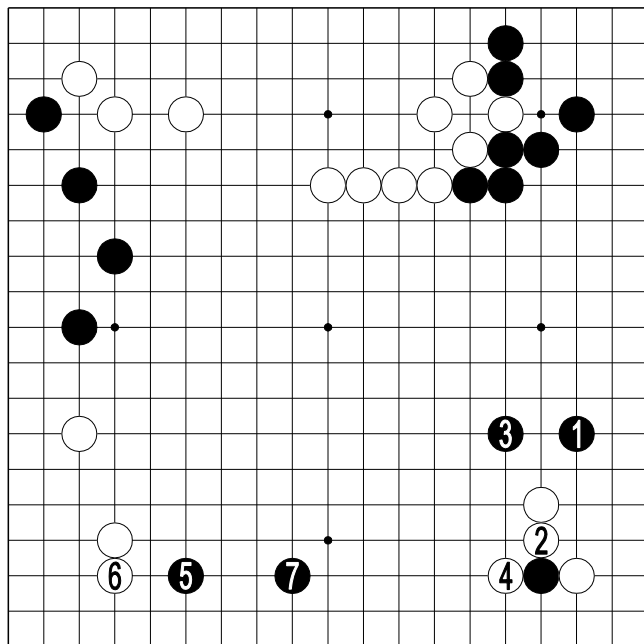
正解图 扩大厚势

黑从1这方面应是正确的。

过去有句格言“避凝集之嫌”，但这也要因场合而异。

如果有这样的呼应，不去有效地利用。那么厚势将被淹没。

因为这种棋形不可能发挥作用，因而，只能围空。



1 图

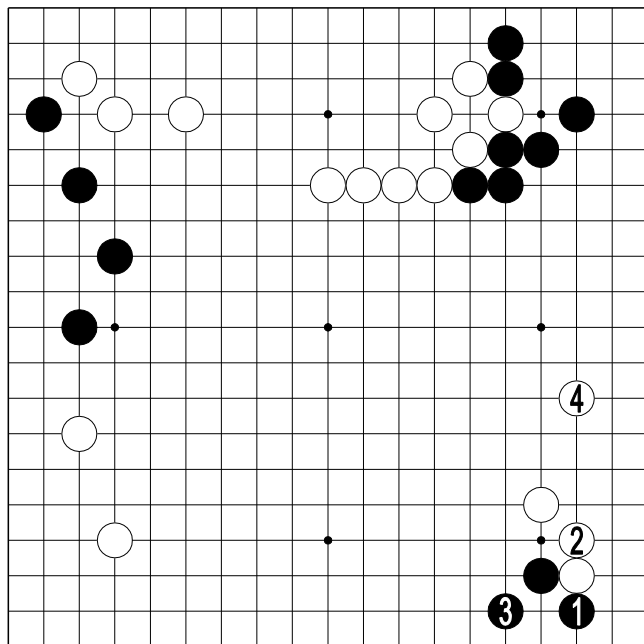
1 图（大形势）

对黑 1，白估计在 2 位顶，黑仍然不予理睬在 3 位跳。

虽然也让白 4 走成好形，但右边已构成强大的阵势。

之后，黑 5、7 轻消，等待白的攻击。

此时，白对黑右边的阵势，很难选择消削的好手。



2 图

2 图（失败）

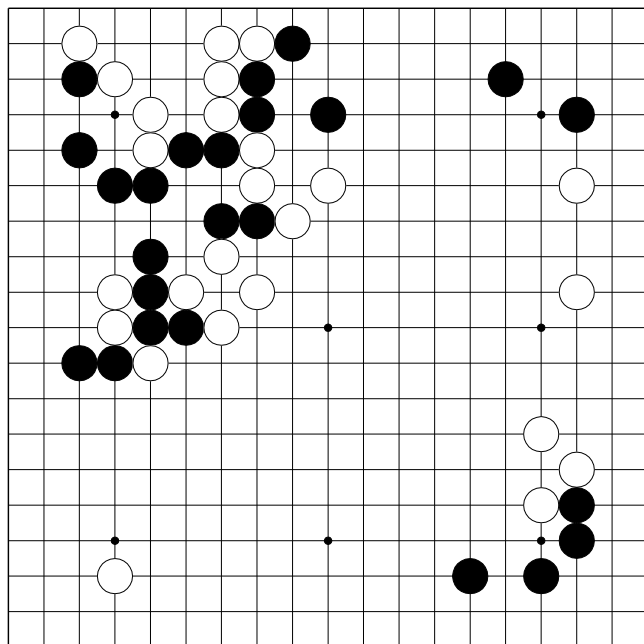
黑 1 扳也是定式。

但并非定式就得步步遵循。

黑 3、白 4 是常型。

但白 4 占到消削黑厚势的绝好点。

这下可看出明显不好。



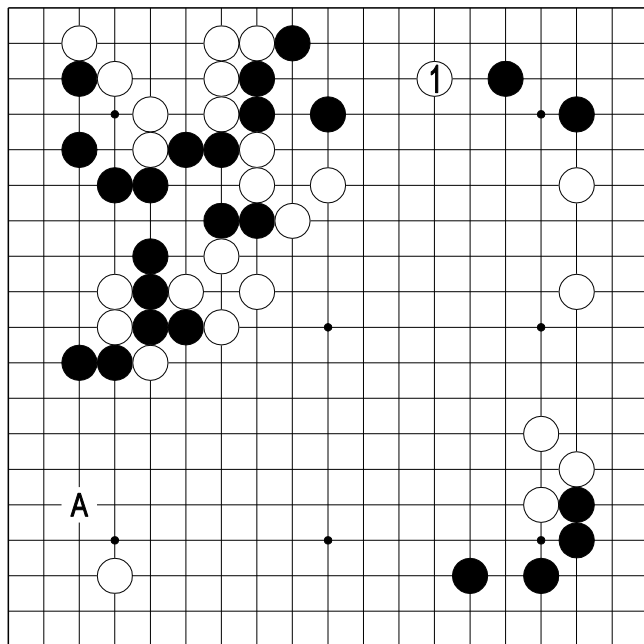
第8题

白先 计谋 上级

说实在的，下棋就是玩弄计谋的游艺。把棋下到对方最致命的地方，这才是高手。

从这个观点出发，请进行棋点的选择。

提示一下，这个着棋点在上边。



正解图 打入

白走1位打入。

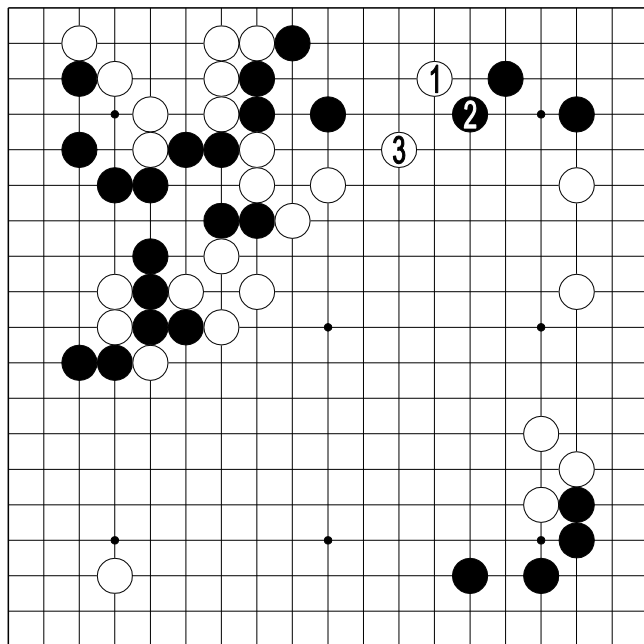
这正是黑方最讨厌的一手。

如果，白走 A 位守角，也是一步相当大的棋，但无关黑的痛痒。

自 1 正打在黑的痛处。

黑不能放置不走，总要设法应付。

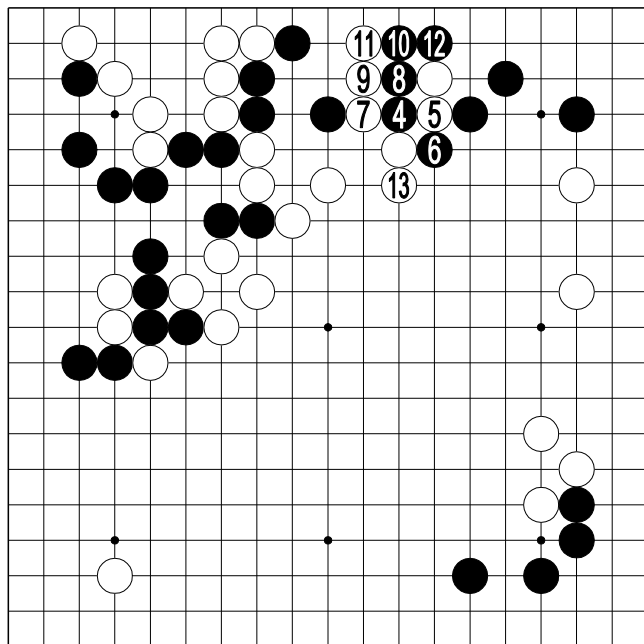
正解图



1 图

1 图（角重要）

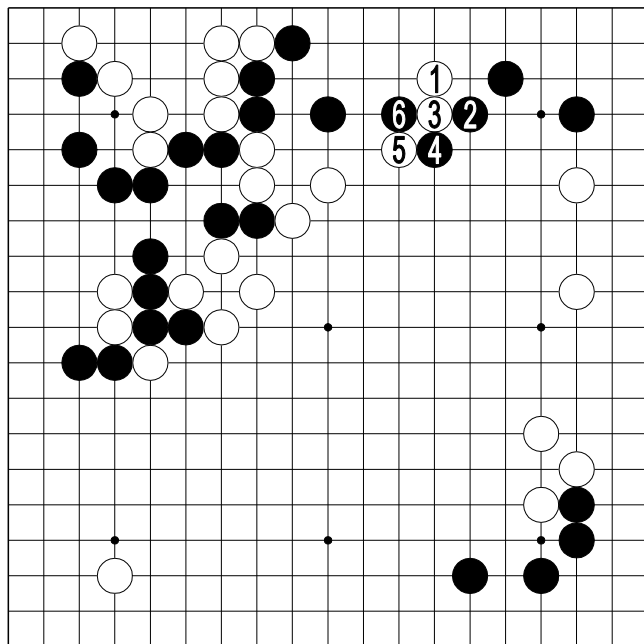
对付白 1，黑可能在 2 位尖。
因为角最重要，即使被白 3 围住，
也不等于全部被吃。



2 图（平分秋色）

接着黑 4 跨手筋。白 5 以下至白 13，可以说是两分，但白略占便宜。

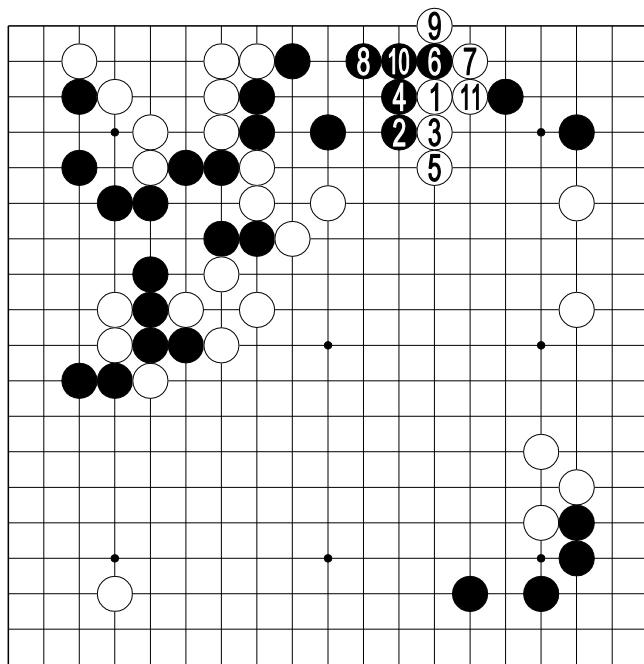
2 图



3图

3图（相同）

黑 1 尖, 白 2 长, 黑 3 扳
到 5 断, 结果与 2 图相同。

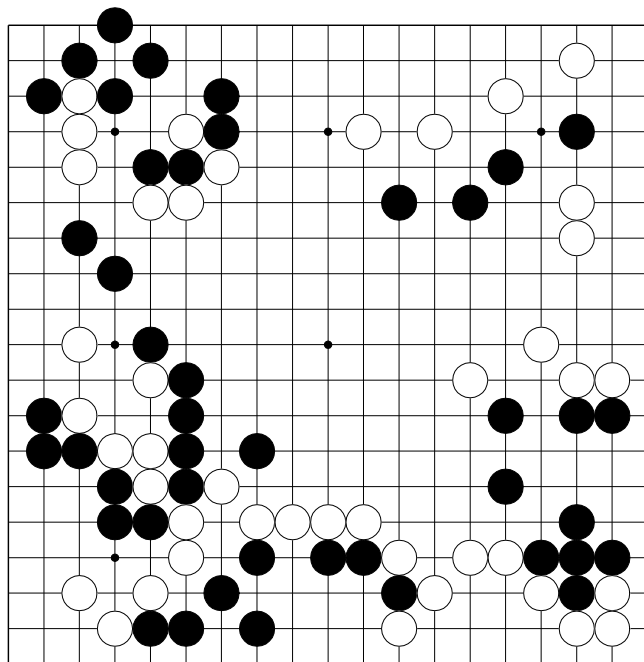


3 图

4 图（挣扎）

对于白 1 打入。黑 2、4
顽强抵抗是不行的。

到黑 10，即使黑已活，但角
上危在旦夕。

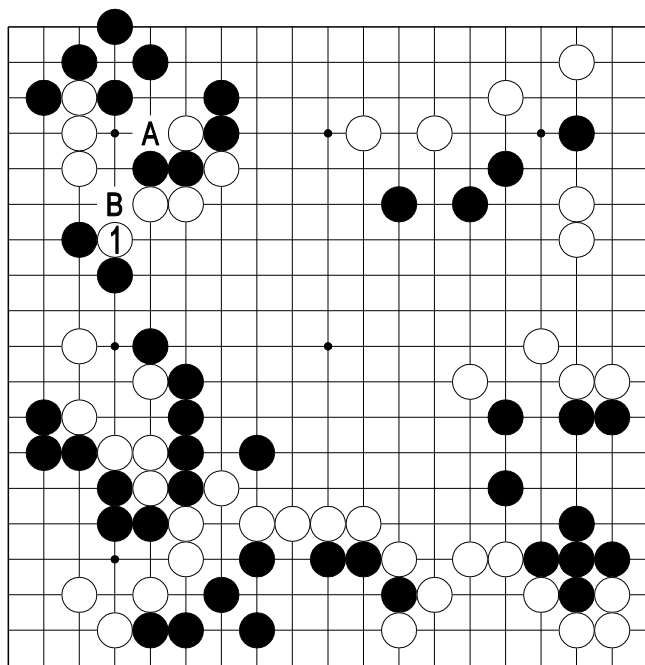


第9题

白先 纷乱 有段

问题在于左上角。

白现在尚未完全联络，白想
解决这个纷乱的局势。
有妙手。



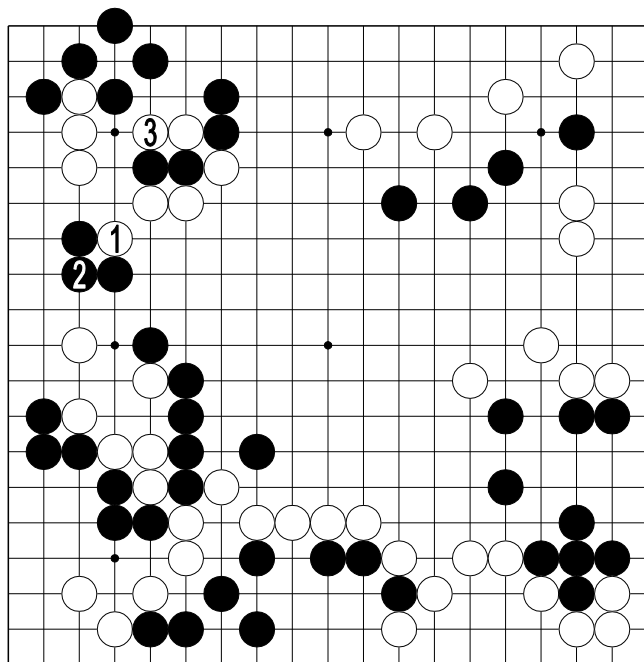
正解图

正解图 挤

白 1 挤是灵活的好手段。

白在 A 位打吃不到黑二子，又不愿在 B 位单官连接起来。如果这样，有被黑棋总攻之嫌，而白白丢掉尾巴又太大。

作为白，首先要有弃三子的准备。没有这样的决心，就走不出这手棋。



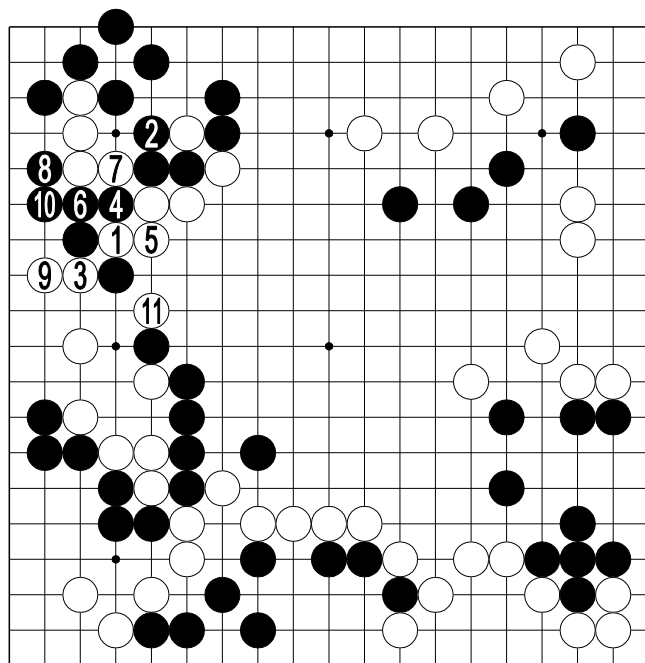
第2谱

1 图（妙手）

白 1 挤，黑 2 如接，白 3 的征吃就成立了。

吃黑二子即可安定，这又有点太便宜了。

因此，黑也许不在 2 位接，这其中的变化要算清。



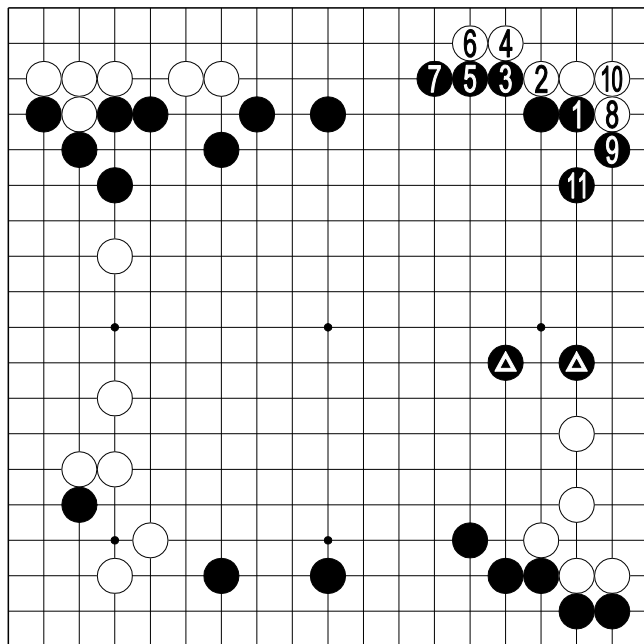
2 图

2 图（意外的变化）

白 1 挤，黑 2 补，白自然要在 3 位断。

黑 4、6 断吃三子，白 7 断后，9 立先手便宜。让黑 10 接后，白在 11 位枷。

完全出乎意料的变化，这个变化的结果是白形的基本安定。



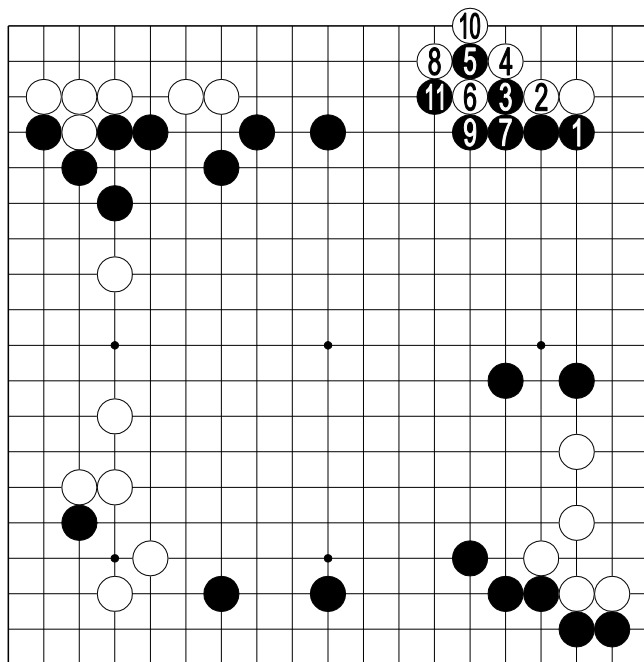
1 图

1 图（按照定式的着法）

黑 1 挡，白 2 长，黑 3 自然要扳。但白 4 时，黑老老实实地在 5 位长是要点。

没有必要去跟白逞强。白 6 长，黑 7 也长，以下进行到黑 11。

虽说是平凡的定式，但黑▲二子的间距很好。黑形充分。



2图

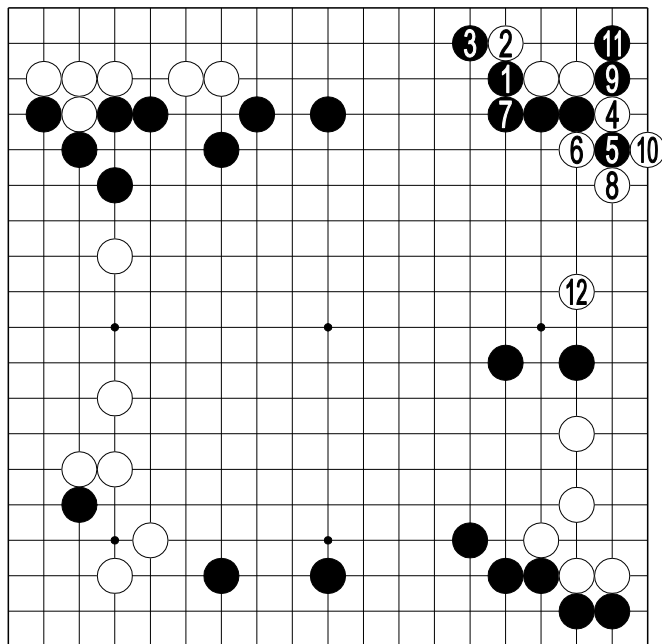
2图（吝啬）

黑1挡，当然。

白4扳时，黑5也有连扳的定式。不过这是一种吝啬的想法。

以后，白6、8吃到黑11打。黑形完整。

但是白能让黑这样如愿以偿吗？



3图

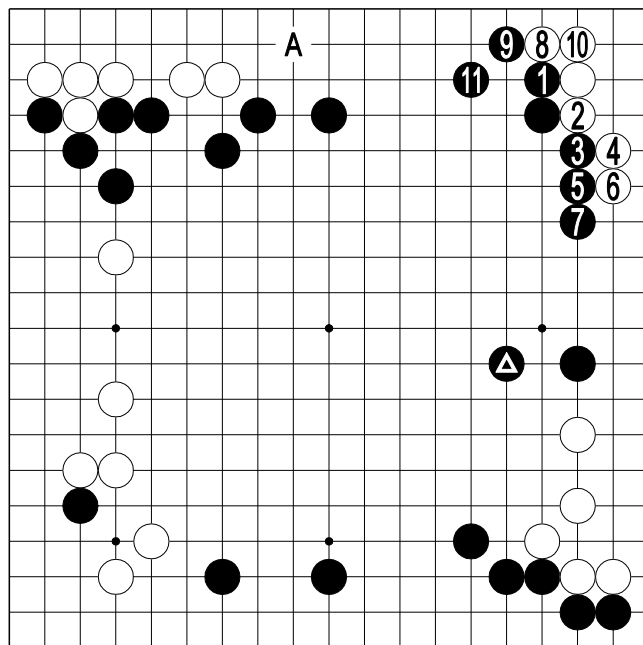
3图（变化）

黑 1、3 连扳，白有 4 位扳，
黑 5，白有 6 位断的变化。

所以说，下棋最忌想入非
非。

黑 7 接，白 8、10 提子到白
12。黑蓄意要围的右边空被破。

虽然黑角上得利，但黑▲二
子毫无作用。



4 图

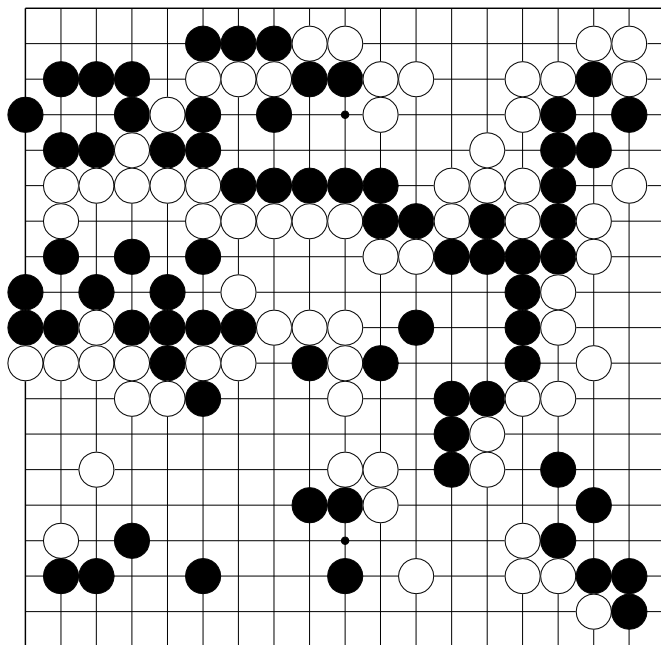
4 图（相反的方向）

黑从 1 位反方向挡，是失败的。

白 2 以下是完全相同的定式，只不过方向相反。这个形就不能采用。

上边 A 位有缺口，围不了多少空；右边也有缺口，黑▲的跳更显得不紧凑。

与正解图之差很大。如果认为哪边挡都没有什么差别，那么布局感就太不行了。



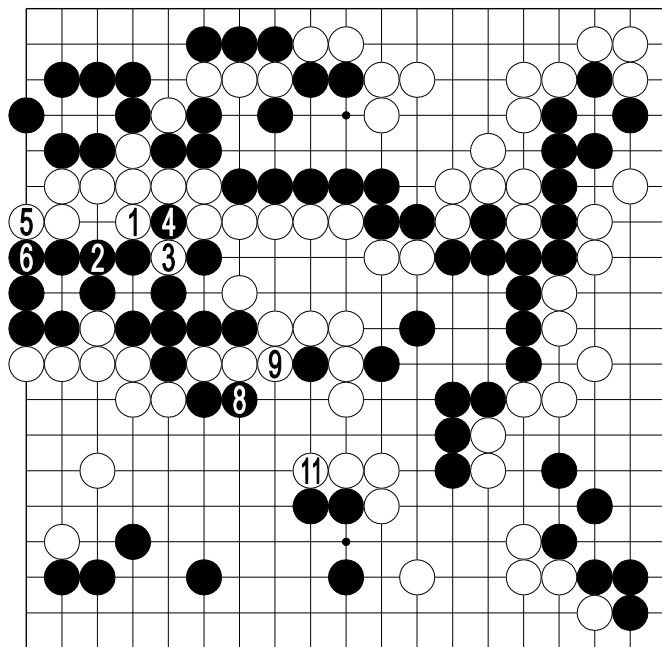
第 11 题

白先 一方劫 中级

要点在左边中间。

只要提示一下是一方劫，可能就会发现问题。

如果事态进一步扩大，就不仅仅是一方劫的问题，甚至涉及到棋的死活。



1 图
⑦ ⑩ ko at ③

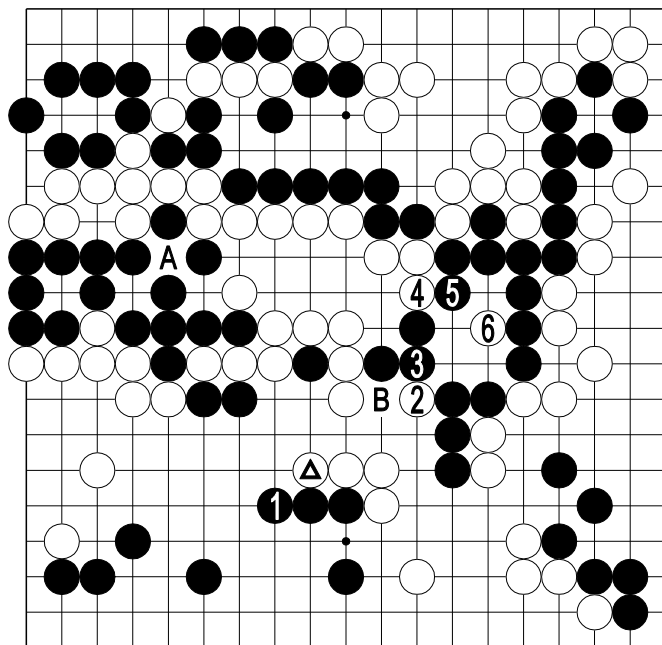
1 图（留神）

白 1 顶，黑只有在 2 位或 3 位接。不管接哪边，白总能必居其一。白 3 扑成一方劫。

这个劫对白是无关痛痒的。

白 5 之后，7 提劫。黑 8 找劫，黑 10 提劫。

白 11 挡也是个劫材。这着非常厉害，必须留神。



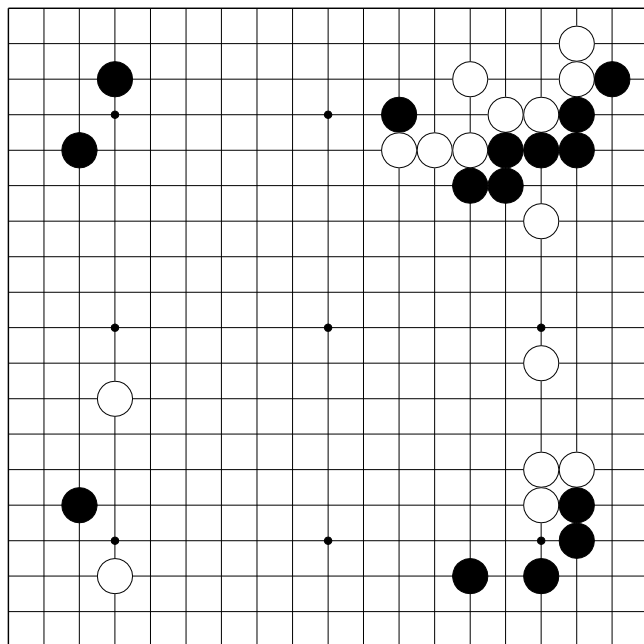
2 图

2 图（暴死）

白△挡，黑不管走 1 位或 A 位，白只要走 2 位一击，黑顿时被歼。

黑 3 挡，白 4、6 挤点后成为“板刀五”死棋，黑走 B 位也无济于事。

这已不是一方劫的纠缠。黑大块棋暴死。

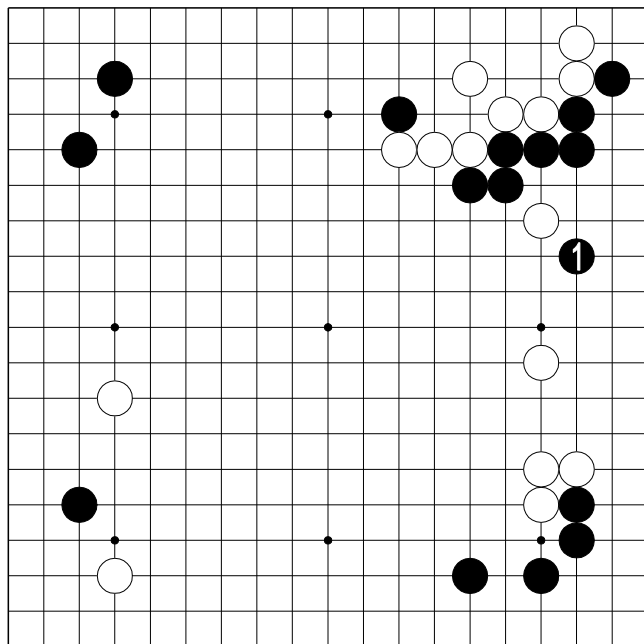


第 12 题

黑先 急所 上级

左下方是二间高夹，但急所并不在那里。

那么这个急所在何处？要根据作战理论来寻找这个急所。



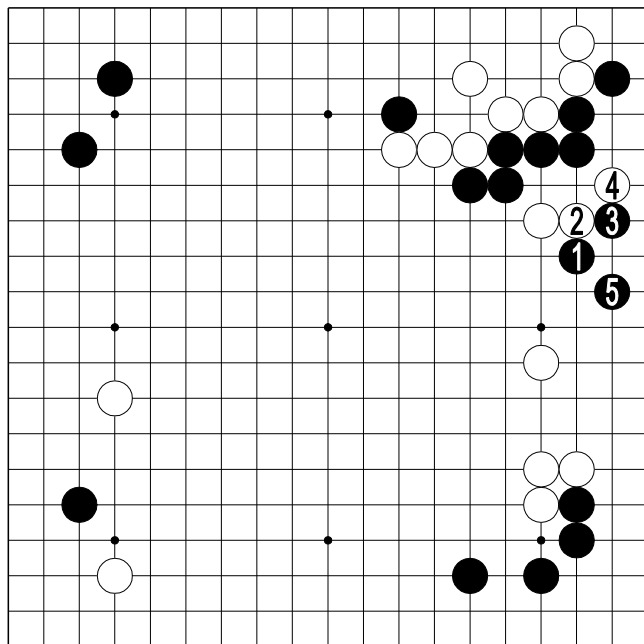
正解图

正解图 刺

“饥不堪战”

也许用这个比喻不太适当，但它毕竟能反映弱棋是不能打仗的。首先要吃饱肚子，储存热量。

黑 1 的刺正是急所。也是消除黑弱棋的积极措施。

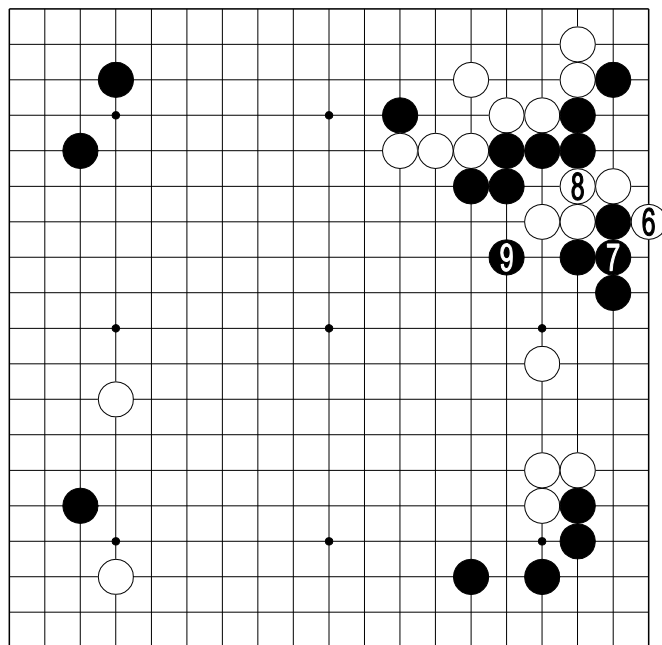


1 图

1 图（虎）

白 2 的挡是应付黑 1 的刺，黑 3 扳，白 4 也扳有点过分。

黑 5 虎是好手，白显得很弱。

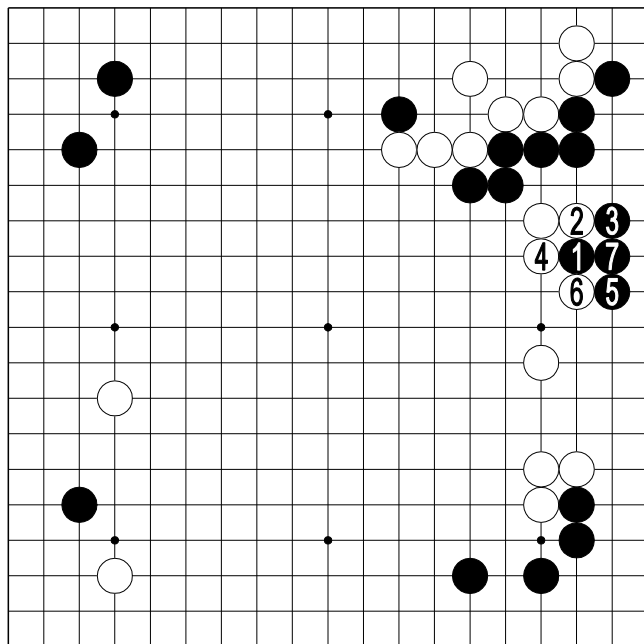


2 图

2 图（被吃）

白 6 打，结果不得不在 8 位接。

黑 9 罩，白被吃。

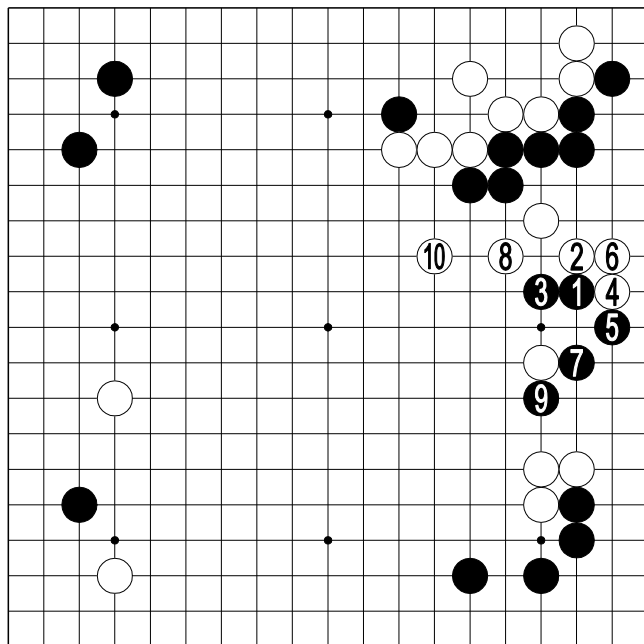


3 图

3 图（安定）

因此，黑 1，白 2，黑 3 之后，白估计只能在 4 位拐，黑 5 虎，至黑 7 接。

以后不管白怎么走黑已安定。



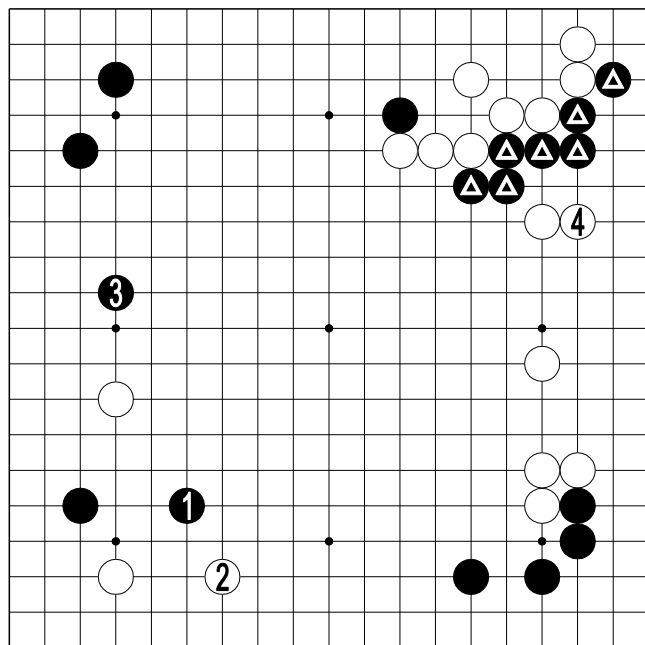
5 图

5 图（无理）

黑 1 过分深入是无理的。这样黑棋不仅不能安定，虽然想攻白棋，但它没有过分深入的能量。

白 2 尖顶到 4、6 的扳接，黑 7 虎，白 8 尖出。黑 9 扳出后，白 10 跳，围歼右上角的黑棋。

而黑却无法尽吃右边的白。

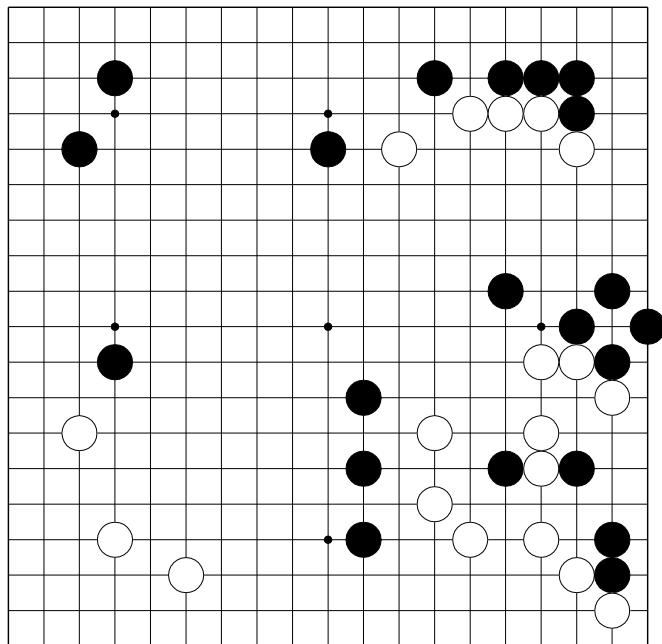


6图

6图（失败）

黑 1 跳，白 2 拆，黑 3 夹攻。这是由定式运应而生的大场，然而却不是急所。

因右边被白 4 立，黑棋很苦。那么大块棋总不能弃掉，向外逃就太苦了。

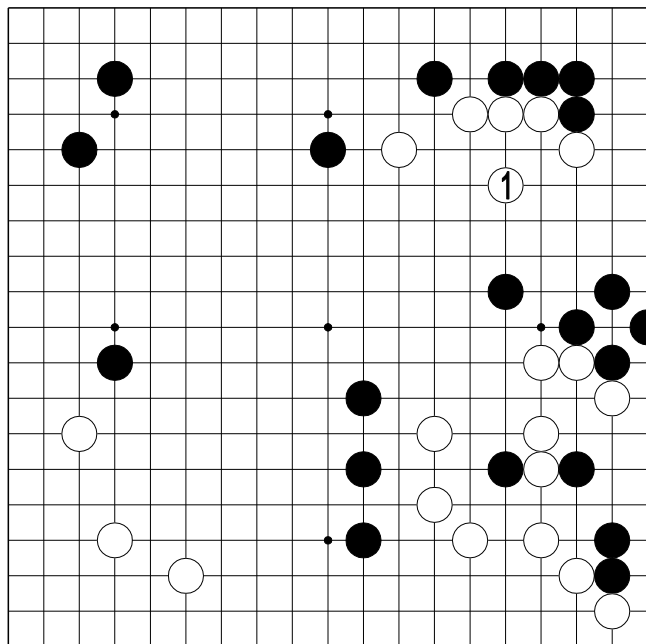


第 13 题

白先 防备 中级

在强烈攻击对方时，应兼顾到自己的防备，这是一条相当重要的理论。

请看右上角。白如何防备？



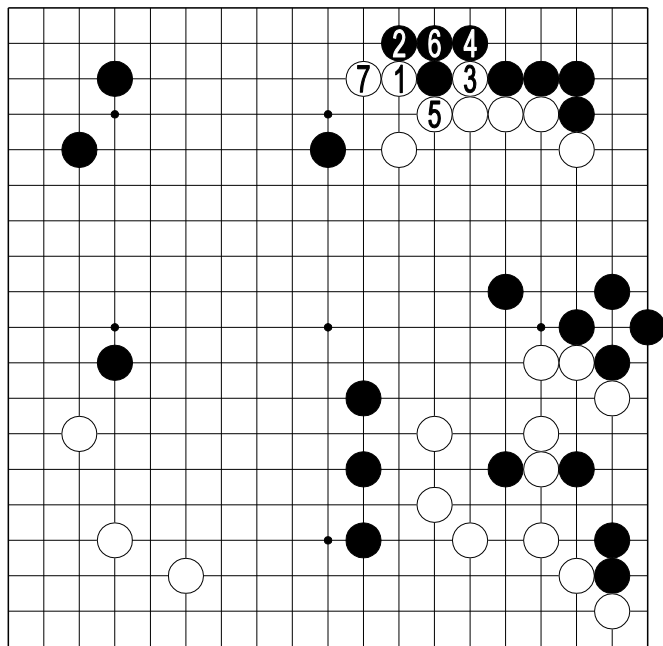
正解图

正解图 老实地补

白 1 要补在“三子之中”。这里的五个白子很薄。老实地补是本手。

现在盘面上好像没有其他非走不可的地方，而且这一带黑很厚实，如不补，一旦受攻就朝不保夕。

该守的时候就要守，这样才行。



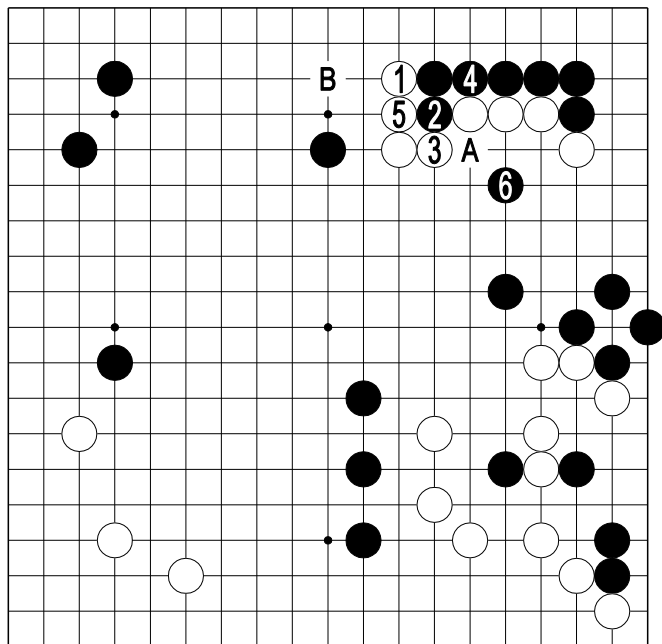
1 图

1 图（想入非非）

白 1 靠是最引人注目的地方，也是个冒险的着点。

如黑 2 扳，白 3 打，黑 6 接后，白 7 长。这样白形很整。

但这是由于黑应错所致。所以说是想入非非。黑 2 是个坏棋。



2图

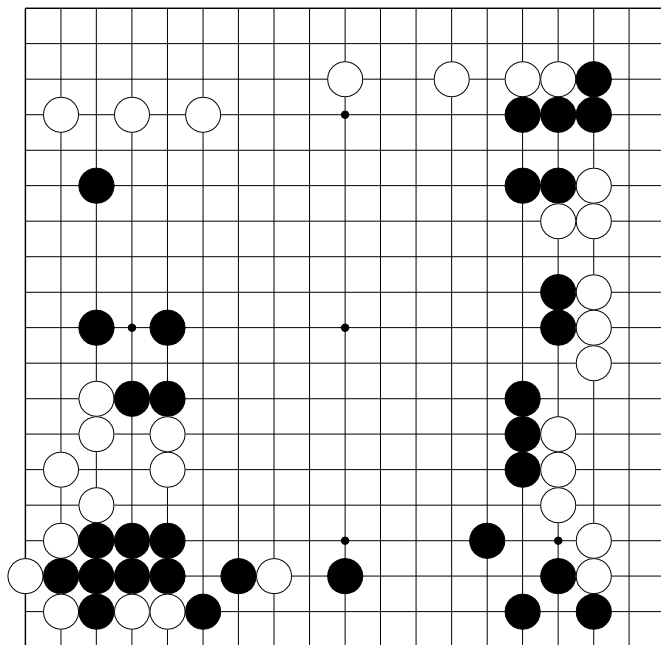
2图（一击）

白1靠，黑2冲，与白3交换后，再4位单接。

白5只有接。

被黑6位攻击要害处后，白就不太好在A位接。

如果白在A位接，黑B位跳下，白大块受攻，即可陷于败势。

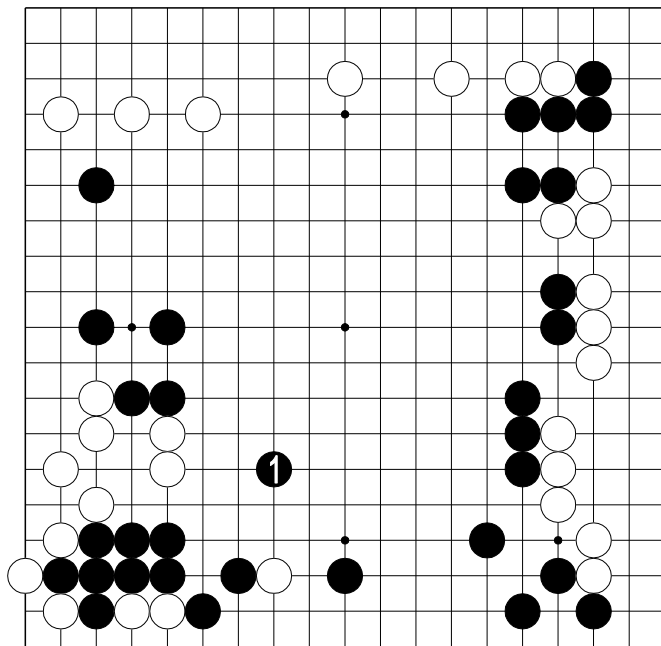


第 14 题

黑先 大致的方位 上级

黑在中央形成一个较开阔的局面。要作成形势，应从何着手？

这被称之为大致的方位，这是难度较大的一手。



正解图

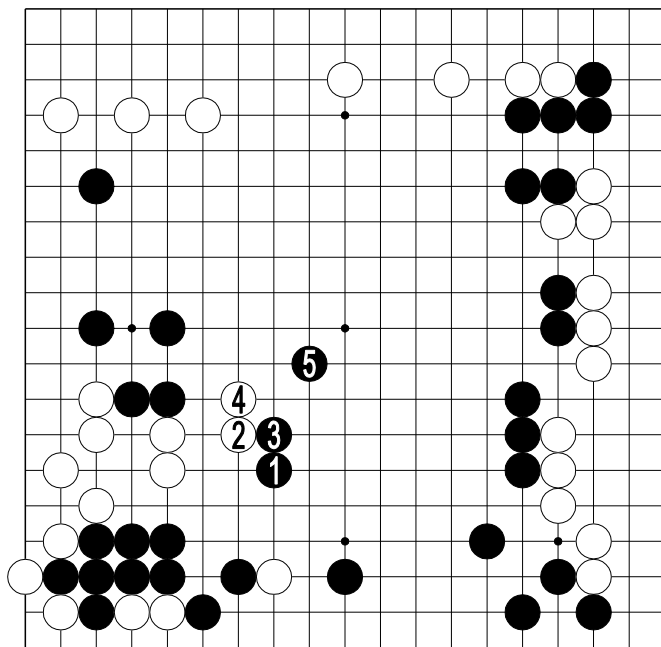
正解图

黑 1 是大致的方位

大致方位是较难的技艺。因为此时不能完全凭照棋理，而主要是由直感发挥作用。

黑 1 就是要找的大致方位，以此扩大下边的形势。

黑 1 越往右围越小。

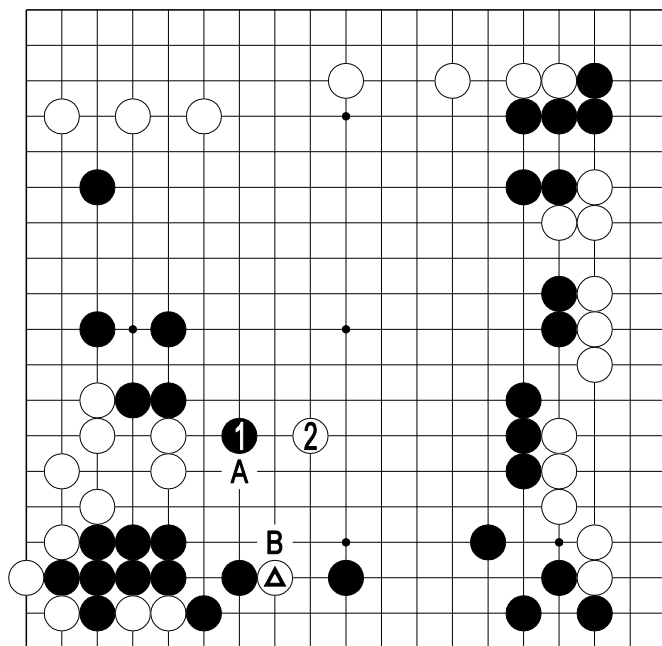


1 图

1 图（宽阔）

所以说黑 1 是适当的“大致方位”，是因为白只能从 2 位左边消削。别无他法。黑 3、5 应付，自然地形成一个宏大的形势。

如果不这样，白又能从什么地方着手呢？白对此也感到束手无策。

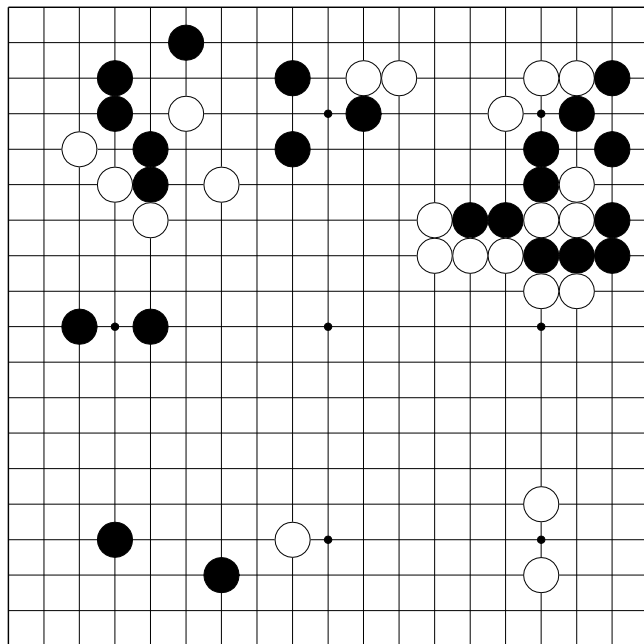


2 图

2 图（失败）

黑 1 从左边封锁白的入侵是失败的。

这样，白在 2 位打入，局面变得复杂多变。白立即有 A 位托，又有 B 位长。对此，黑不能不考虑到这里白的余味。



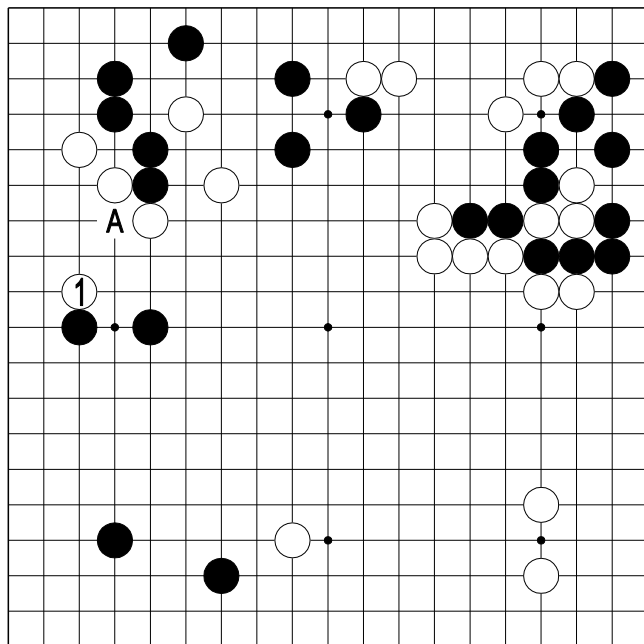
第 15 题

白先 断点 中级

白如何处理左上飞角的断点？

要点是不被黑攻，达到整形的目的。

有常用手筋。



正解图

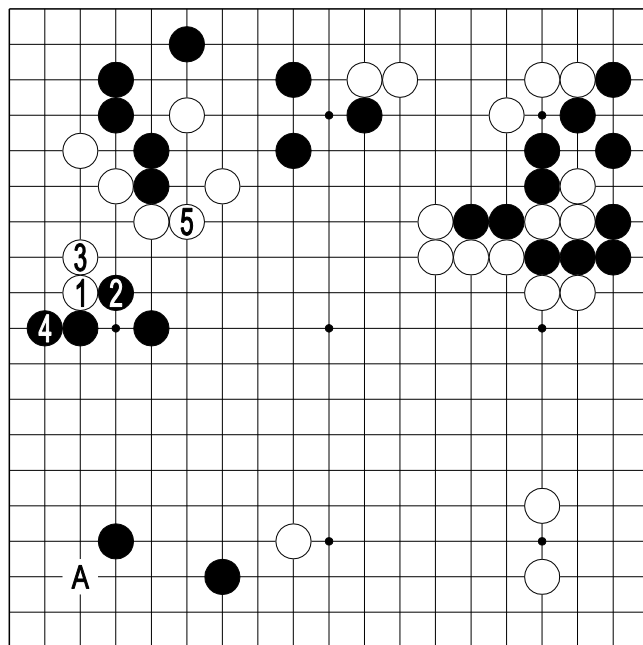
正解图 应急措施

白 1 碰。

这是兼顾 A 位断点的应急措施。并不仅仅是为了防黑 A 位断才如此着法。

如果不是这样，大块棋受攻，显得很薄。

这种着法在失败图中演变出来。现在白 1 碰是手筋。



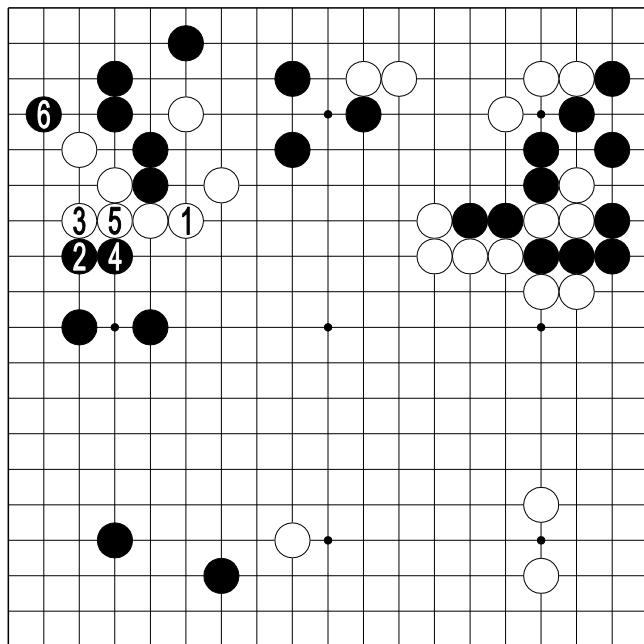
1 图

1 图（安定）

白 1 碰后，黑 2 虎以下至 4 是形，这已被公认为常形。

这之后，白再 5 位长。这大致是个安定形，没有什么担心的。

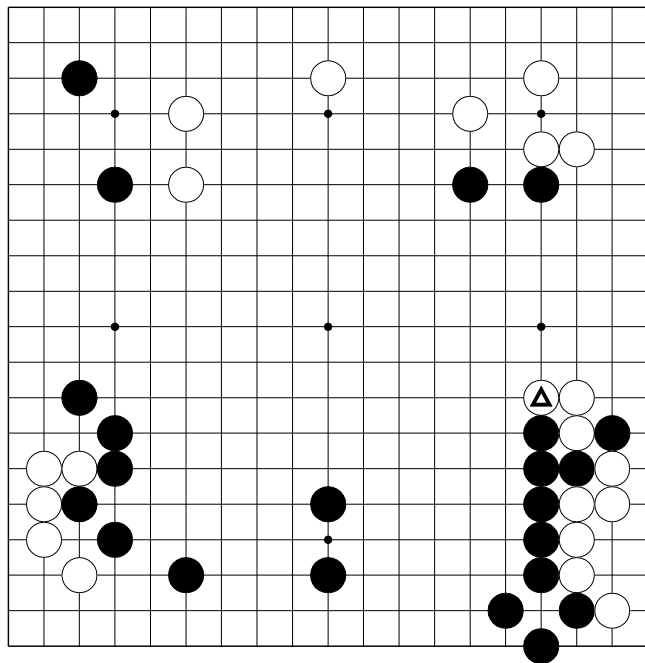
白自己安定的同时，好像也走强了黑棋。但白还有 A 位三三点角和其他的手段，所以十分可行。



2 图

2 图（失败）

白直接在 1 位长是失败的，黑不去断，而在 2、4 位窥过之后，走 6 位下跳，抄去白下面的眼位，攻击白大块棋子，这就有点可怕了。



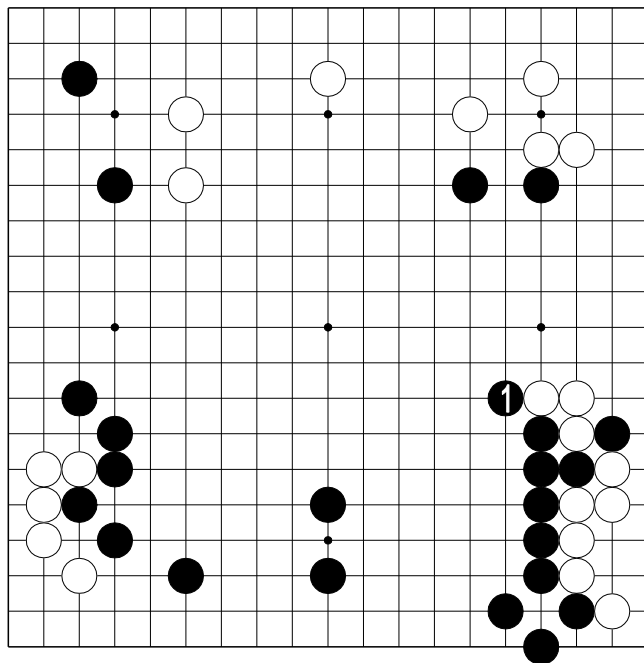
第 16 题

黑先 奋争 上级

现在白△上曲。

可以看出局面的争夺点了，
黑想在此奋争一番。

一气呵成！



正解图

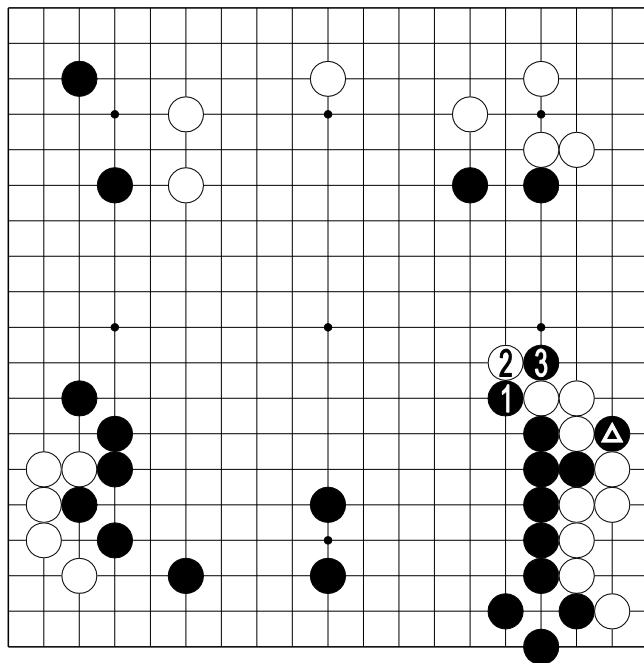
正解图 势力的争夺点

黑 1 扳。

这是绝对的一手棋。

如果在这里被白突出，那么黑中央的形势将湮消。这就是势力的争夺点。

尽管如此，下面还有一连串问题。

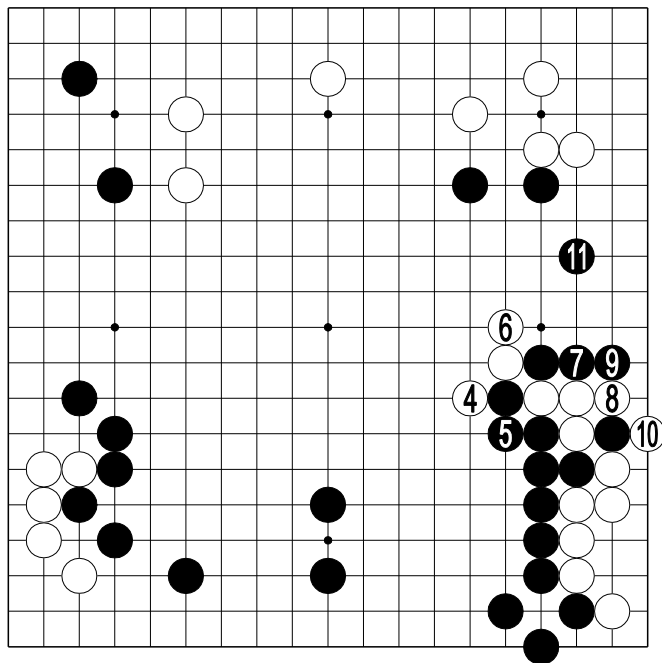


1 图

1 图（断）

黑 1 扳，白 2 也扳。这是一个调子。黑 3 断展开奋争。

因为有▲一子，所以是可行的决断。

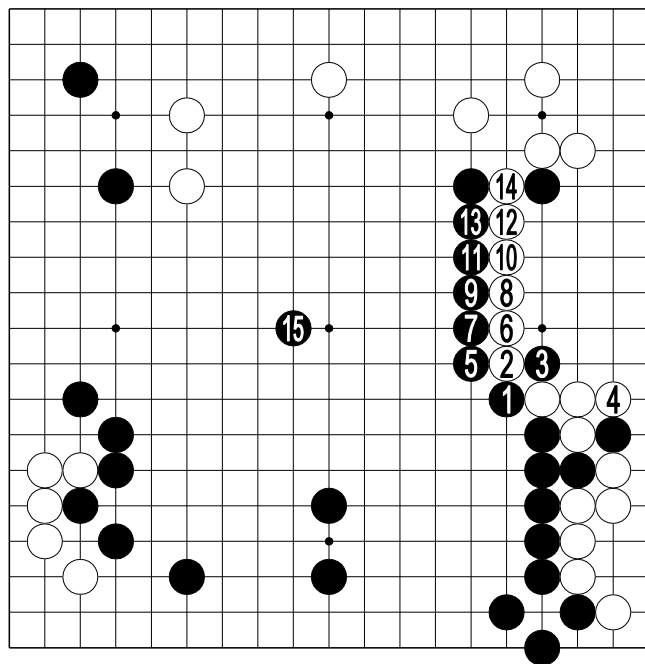


2 图

2 图（争斗）

接着，白 4 先便宜一下，
再在 6 位长，以下黑 7、9 打
直到黑 11。

白几子马上浮在中央，所以
是不行的。



3 图

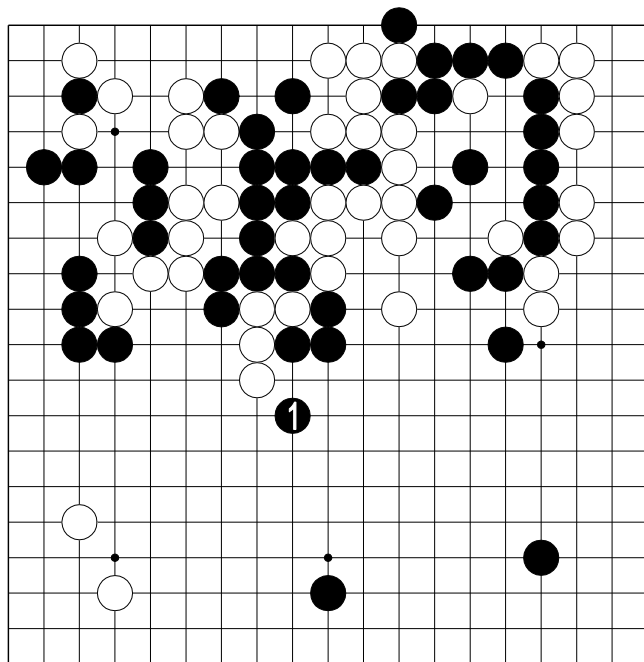
3 图（当机立断）

黑 3 断，白 4 补，黑 5 打，黑 7 以下一个劲地压。

可以说这是当机立断的着法。

黑 13 封住，白 14 在五线上围空。黑 15 在中央再补一手，以后的胜负就在此一举。

这种大规模的形势的下法，可以试一试。



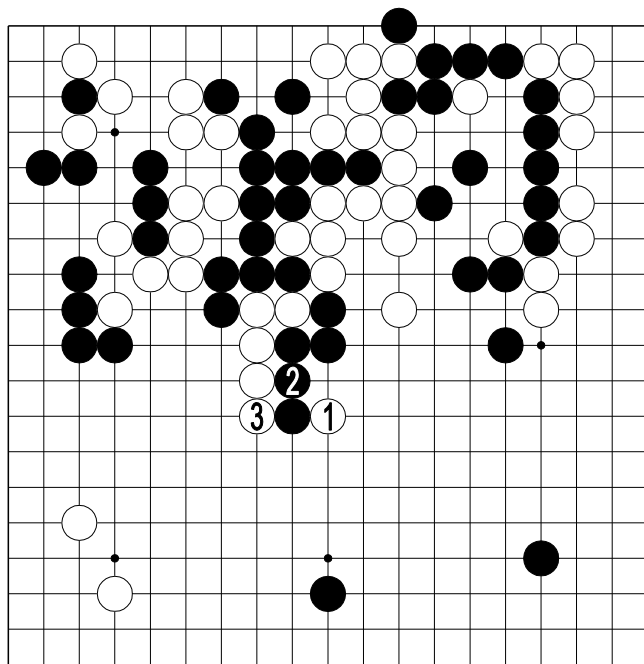
第 17 题

白先 超难解 有段

黑 1 跳出，现在局面变得超难解。

上边，黑白双方都有不安定的棋。但怎么来解决呢？

请好好地考虑一下。



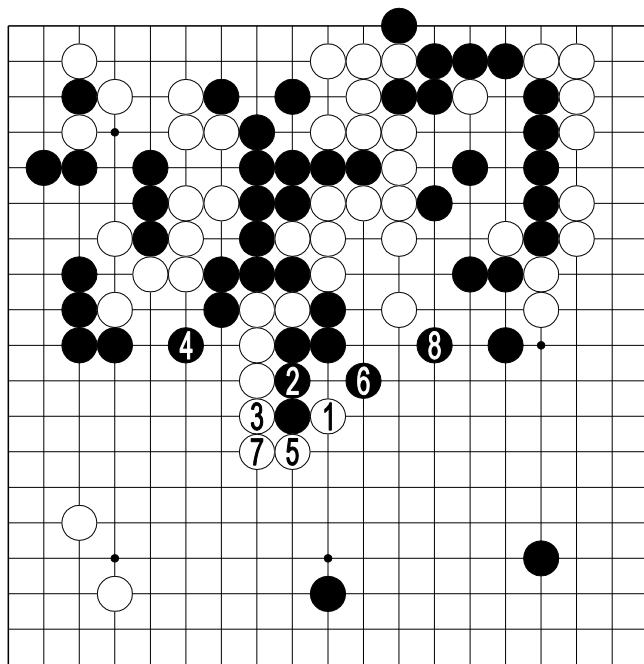
正解图

正解图 绝妙的两手

白 1 靠是急所。让黑 2 接上，白再 3 位贴。这是绝妙的两手棋。

吴清源九段曾说过“一走出这步棋，我才喘过气来”。所以才认为是超难解的。

即使没有做对，也没有什么关系。



1 图

1 图（目的）

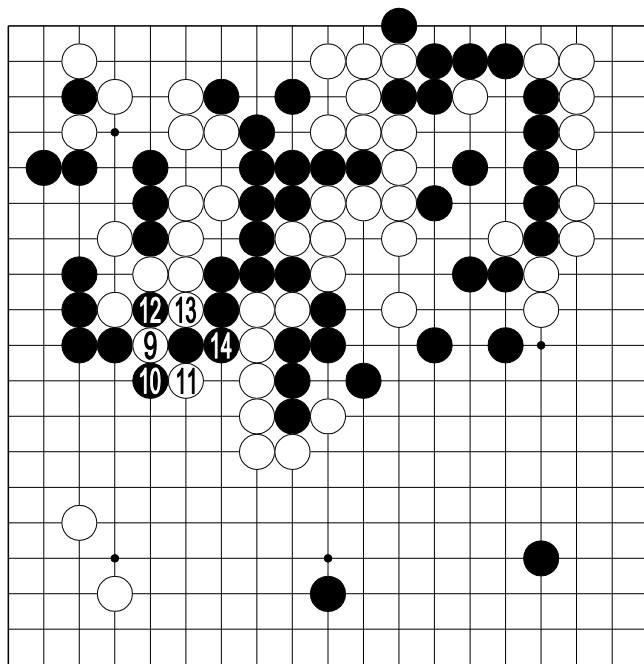
白 1、3 的目的是为了多出几子头，然后在 4 位枷。

因此黑不得不走 4 位。

白 5 挡，黑 6 尖出必然。

白 7 接，黑 8 封，上边的白棋危在旦夕。

请放心，没关系。当然是已经看到这步棋了。



2 图

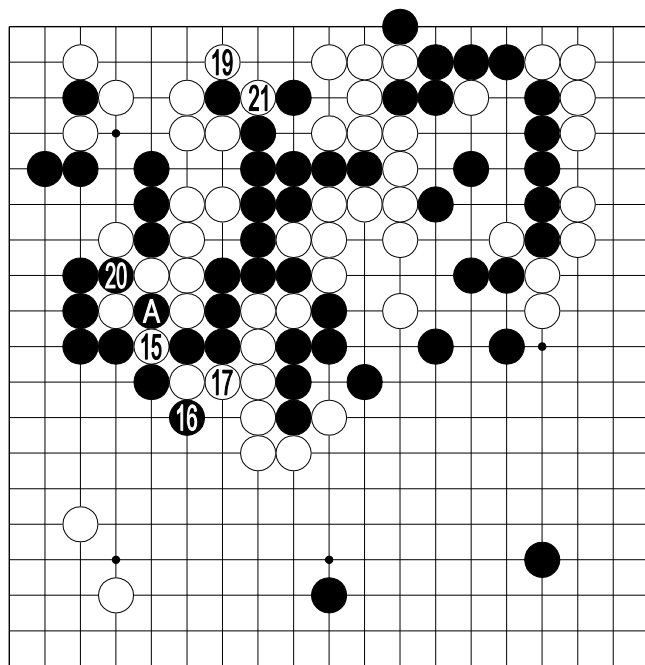
2 图（劫争）

也就是白有 9 位的挖，黑 10 挡，白 11 断变成劫争。

黑 12 提，白 13 打，黑 14 接，白 15 提劫。

这是运用劫的腾挪。

这些却是高段者所能深算到的。



3 图
18-A

3 图（腾挪）

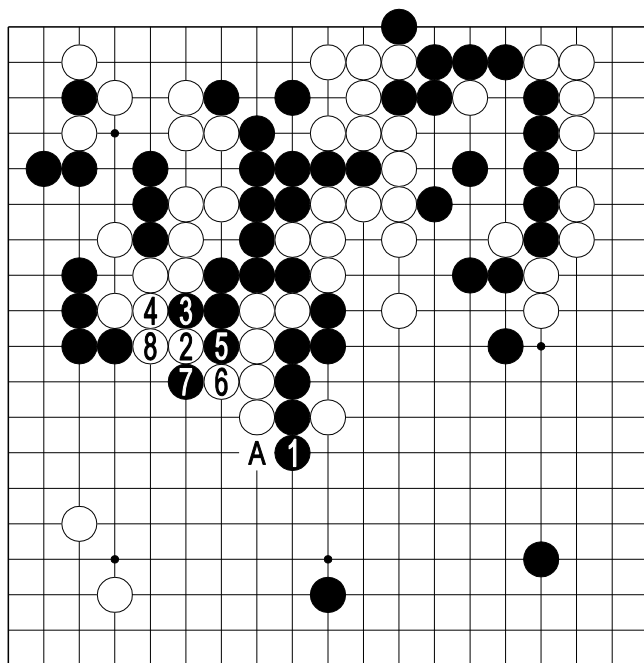
黑找 16 位的劫材，白 17，黑 18 提劫。

白 19 打，黑不能接，因为其他地方再没有好的劫材。

黑 20 消劫，白 21 拔渡过。

中央虽然尚有几个白子，但并不怕黑的攻击。

这一类棋例的腾挪非常出色。



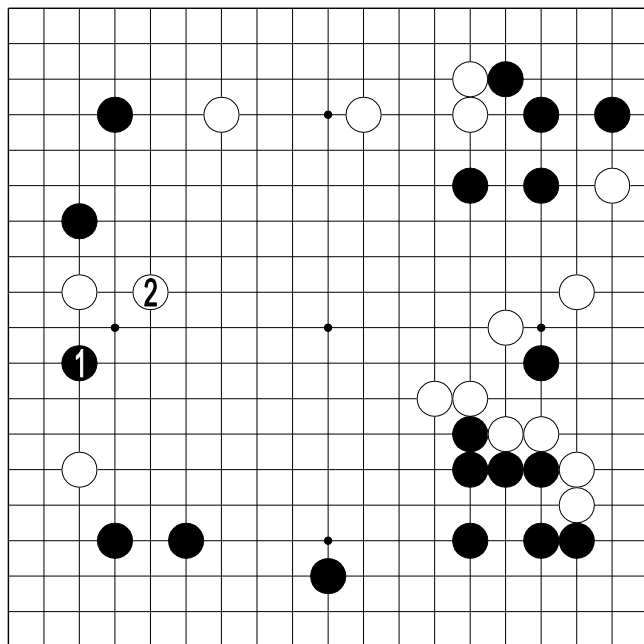
4 图

4 图（崩溃）

黑 1 长出，白简单地在 2 位枷就将黑围住。

黑 3、5 冲，7 断，白 8 接，黑 A 的征子不成立。而且现在又来不及引征，黑将以崩溃而告终。

这是白长出的效果。

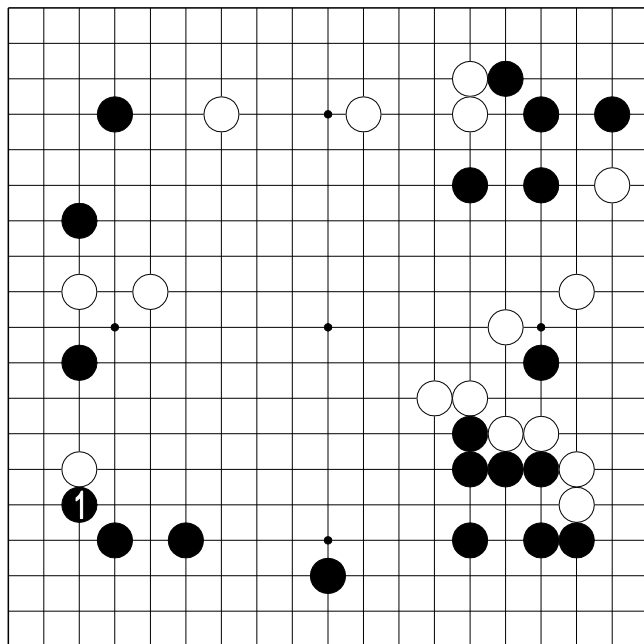


第 18 题

黑先 保持一致 初级

黑 1 打入，白跳起。由于是强行打入，后续行棋应与它保持一致，这才合乎棋理。

下面怎么走呢？



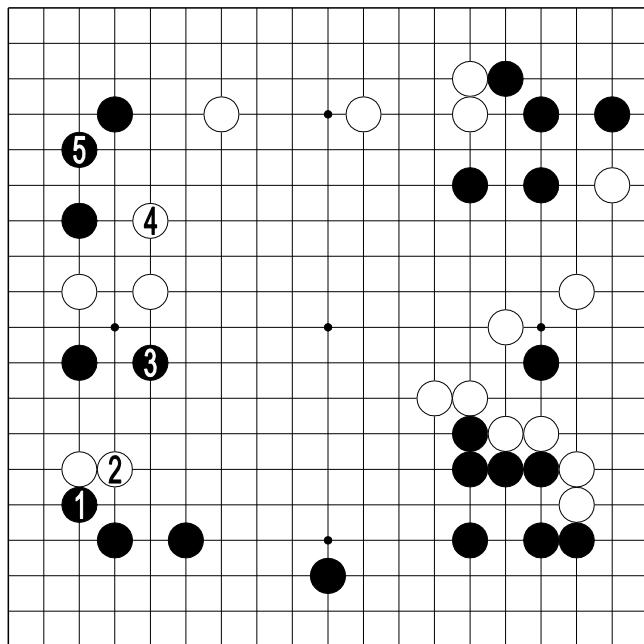
正解图

正解图 尖顶

黑 1 一旦决定打入攻击，就不应该再改变原有方针。

有时从全局的配合出发，也有改变方针的着法，但这种改变只能在棋子进退维谷的情况下产生。

这个局面，仍然要与攻击方针保持一致。黑 1 的尖顶正是这个意图。



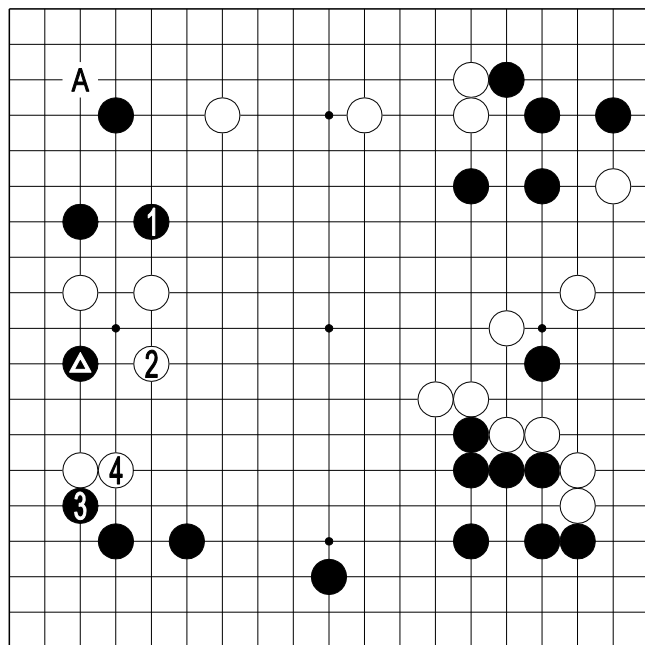
1 图

1 图（作战）

白 2 长出。黑 3 跳，仍然在攻击。白 4 曲，黑 5 补是厚实的好棋。

下面白将如何腾挪处理好白二子呢？

白一旦走动，对下面黑的巩固更加有利，所以白很难走。



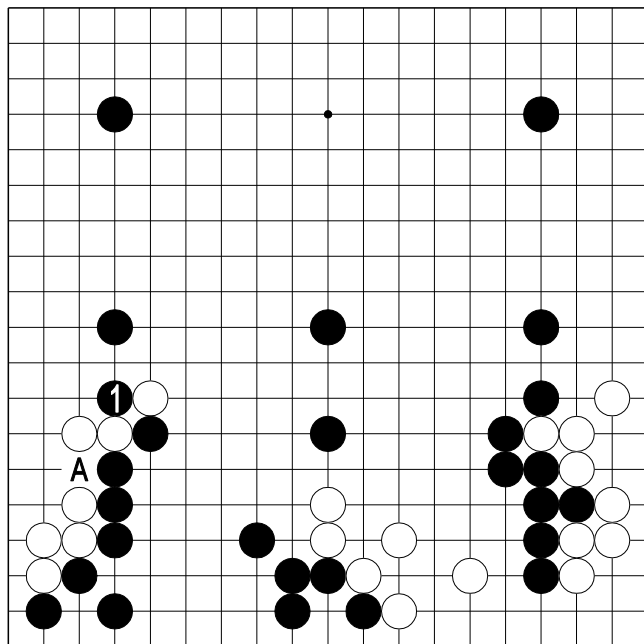
2 图

2 图（失败）

在实战中，黑走的是 1 位跳。被白 2 镇，黑 3 再尖顶，明显是改变原来的作战方案。

现在变成弃▲一子。为什么要变，没有必要性。失去了作战的妙机。

让白安定是黑的失策。即使有黑 1 的跳，也防不了以后白 A 位点。



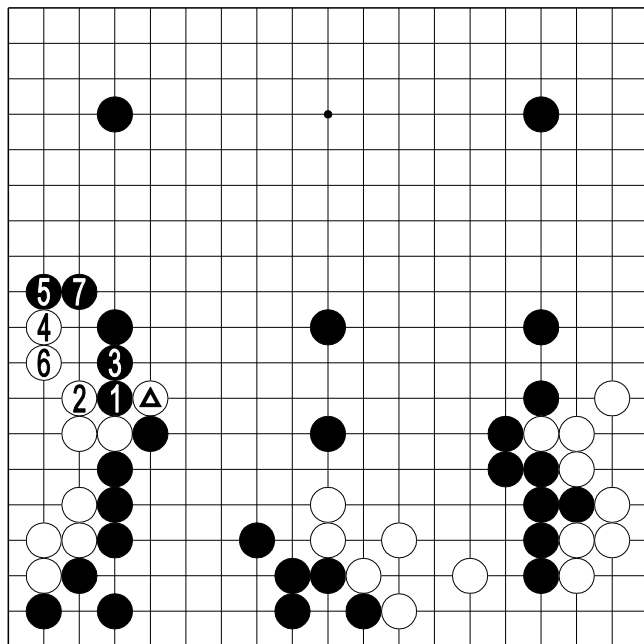
正解图

正解图 迎战

黑 1 果断地切断。由于这是对方先挑起的战斗，所以迎战是理直气壮的。

由于 A 位尚有缺陷，必然形成了战斗后的演变，白将无法抵抗。

黑断并不是盲动。

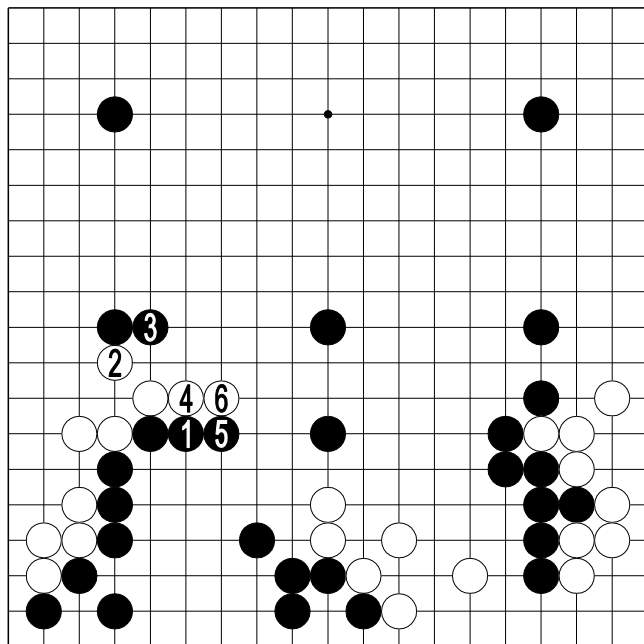


1 图

1 图（孤立）

白被黑 1 切断后已无法抵抗。本想趁势扳扳看，现被一下子切断不能抵抗了。

白只能在 2 位打，4 位低飞求活，孤立的△很不好受。黑 5、7 迎头挡住。到此黑绝对优势。



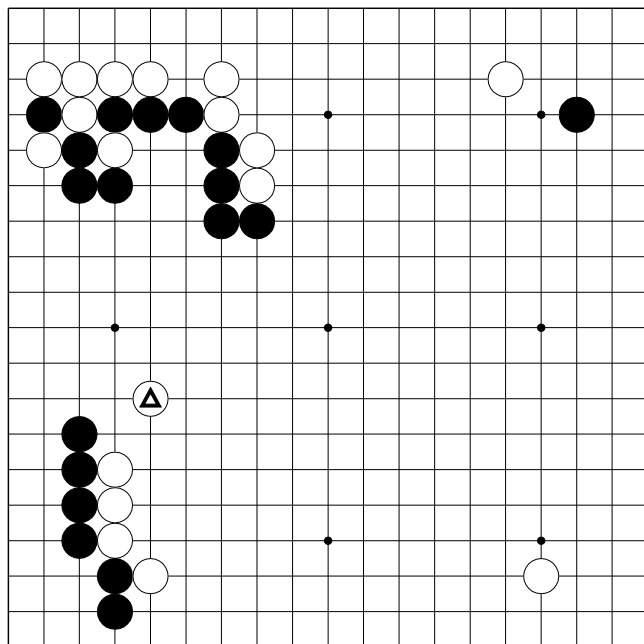
2 图

2 图（弱软）

黑 1 退很软弱。被白 2 虎上就错过时机。

黑 3 只有上长。白 4 、6 一个劲地压，极大地限制了下边黑空的发展。

虽不能说是失败，最少也是软弱的表示。

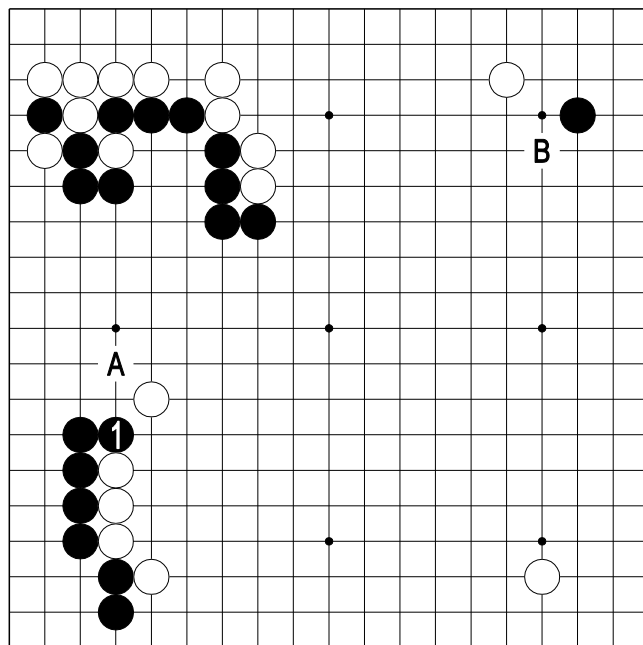


第 20 题

黑先 机会 上级

白△消黑势。

实际上这正是一个机会。抓住这瞬间即逝的可乘之机，给予严厉的攻击。但攻击的手段在哪里？



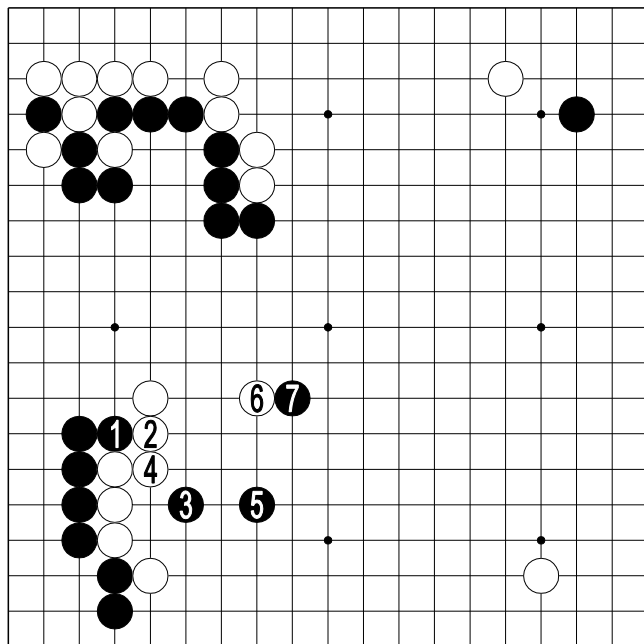
正解图

正解图 将飞冲断

黑 1 冲出。

这确实是将飞冲断。这种冲有时是恶手，由于黑有后续手段，所以使恶手转为好手。

黑走 A 位虽能围得一定实空，但显得缓。而且右上角 B 位尖也不失为好点。这两步棋都不是当务之急。



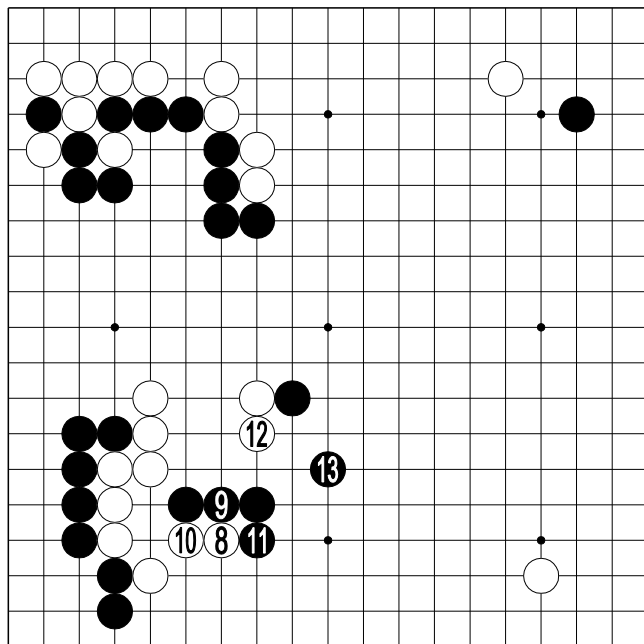
1 图

1 图（点的急所）

黑 1 冲，白 2 挡必然，黑 3 点是形的要点。

这样白形立即崩溃。白 4 只有接，黑 5 跳攻。

白 6 跳出头。黑 7 靠，严厉。这是不容易注意到的手段。



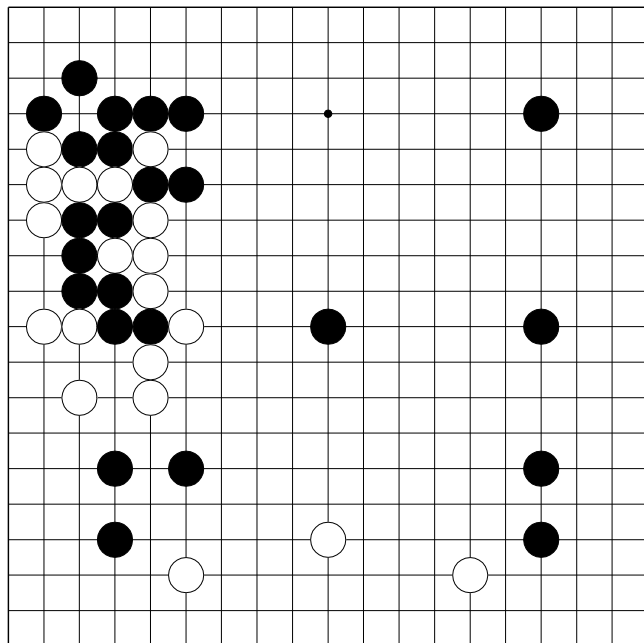
2 图

2 图（强攻）

接着，白 8 点，10 守断，黑 11 挡。

白 12 之后黑 13 飞攻。即刻形成激战的架势，显然是黑处于主攻地位。

左边黑已很强，白棋不大容易处理。要往右边逃，那么正中黑的下怀。

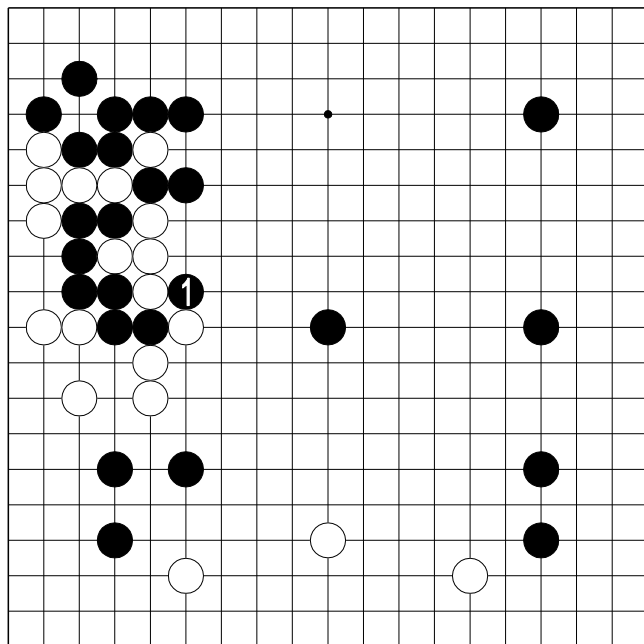


第 21 题

黑先 舒心的笑 中级

左边的黑七子被吃。

因为可以利用白的断点，采取弃子战术。由此而产生舒心的微笑。



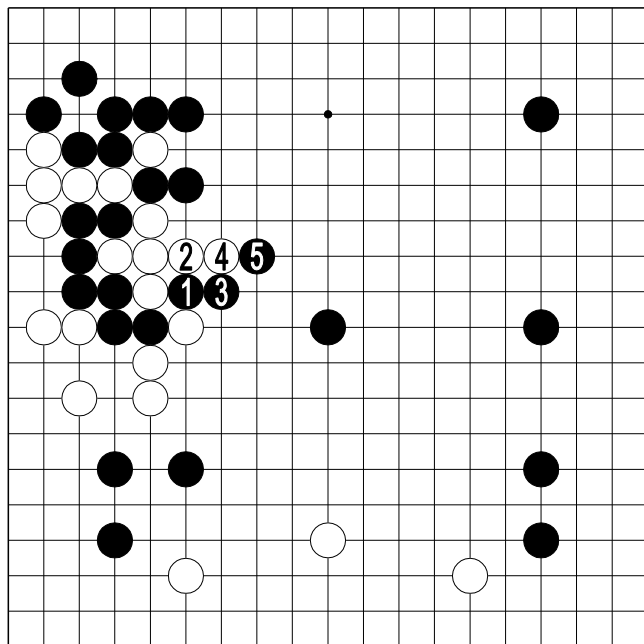
正解图

正解图 从断开始

“被吃”与“弃子”，可能在形状上完全一样，但实质却不同。最少在心理上感到有种宽裕感。

这个形，黑七子被吃，但在心理上应该把它当作弃子，加以很好地利用。

现在黑还有三口气，黑有效地利用这三气，在 1 位断。

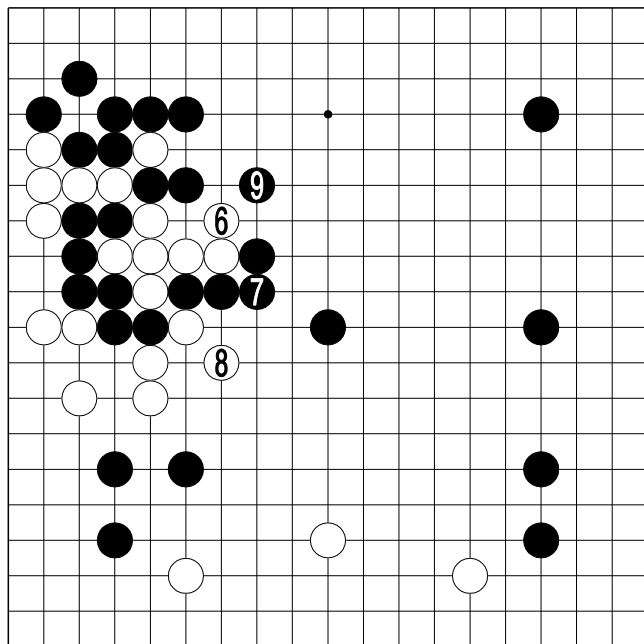


1 图

1 图（步步紧逼）

白只能在 2 位打。

黑 3，白 4，黑 5 扳步步紧逼，利用所弃之子。

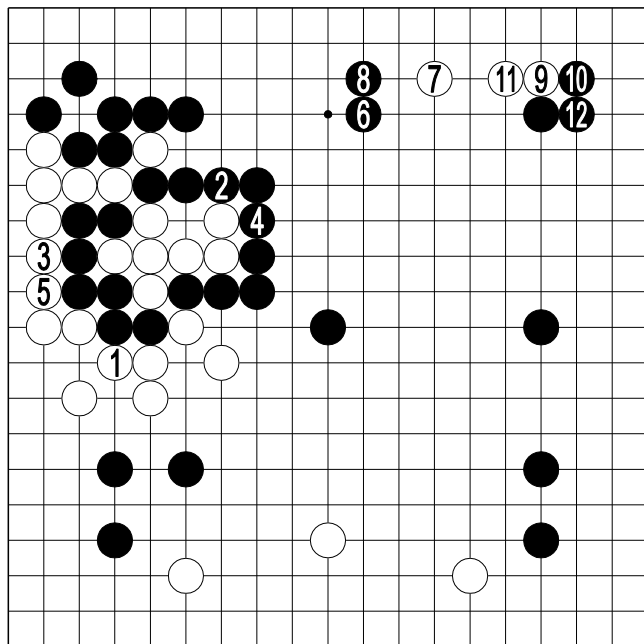


2 图

2 图（枷）

遗憾的是白 6 只能拐。黑 7 接后准备征吃白一子，白 8 必然。

黑 9 正好枷住。



3 图

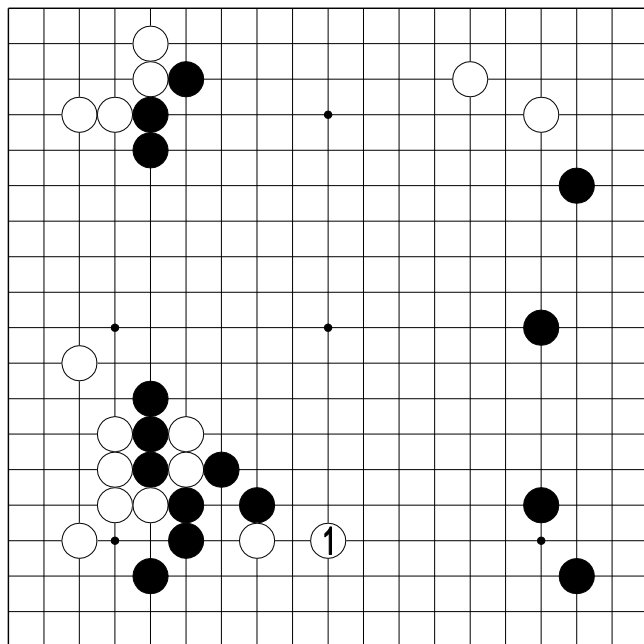
3 图（形成大势）

接着，白 1 只有紧气。

黑 2、4 封紧。正是精彩的弃子战术。

黑 6 是厚势下开拆的大致方位。一下子作成庞大形势。

白 7 入侵，黑 8 立，到 12 仅供参考。明显是黑优势。

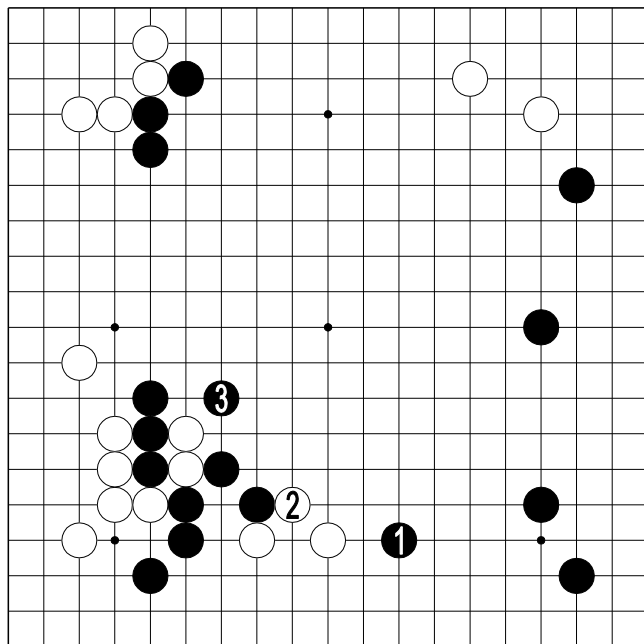


第 22 题

黑先 节奏 上级

棋的节奏是至关重要的。但也不能随着节奏走一些不踏实的棋，要看清局势，抓住战机。

白 1 跳。



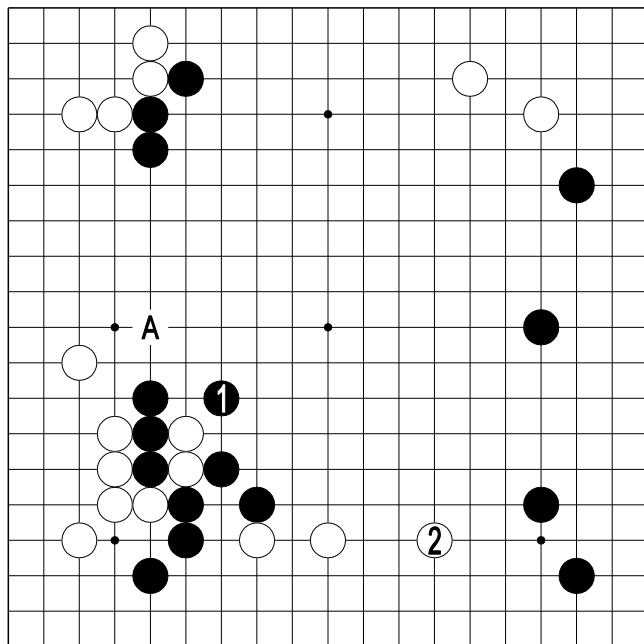
1 图

1 图（顺调）

黑 1 逼，白 2 虎，黑 3 顺着调子枷吃。

这样走是否很紧凑？

这叫做以攻代守。里面包含着作战要领。是发挥棋子效益的基本感觉。



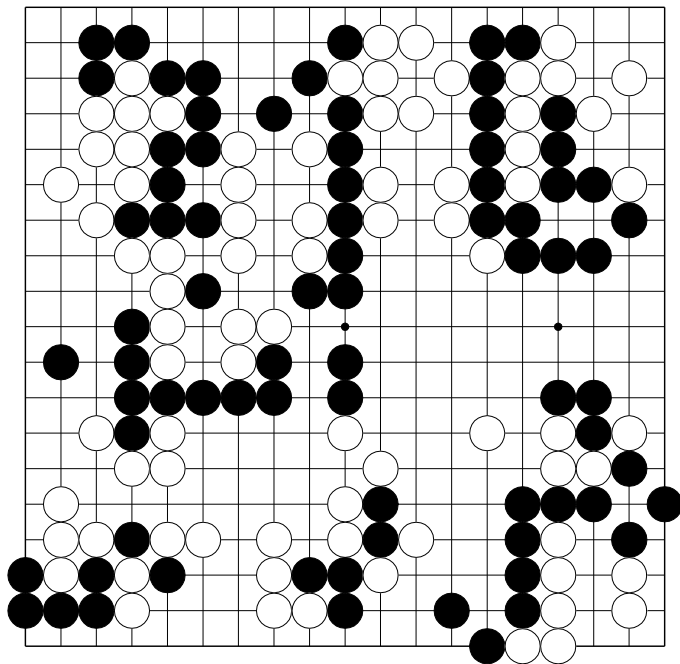
2图

2图（失败）

黑 1 单单枷吃是消极的，而且又不是太急的一手。

下在这里，感觉上还不如下在 A 位更大。眼前让白 2 占到重要的开拆，黑很难受。

现在白很舒畅，同时削弱了右边的黑势。

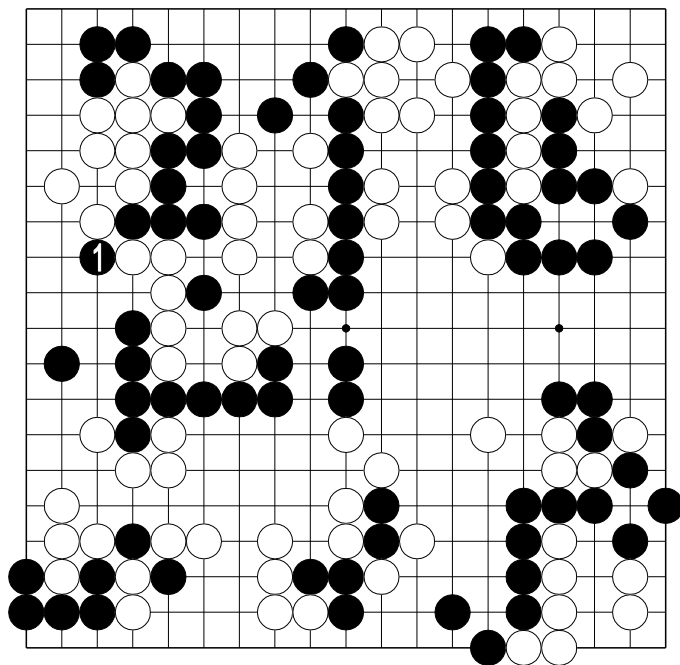


第 23 题

黑先 大 有段

说起来，围棋这项游艺就是争个大。

这个局面哪里最大？



正解图

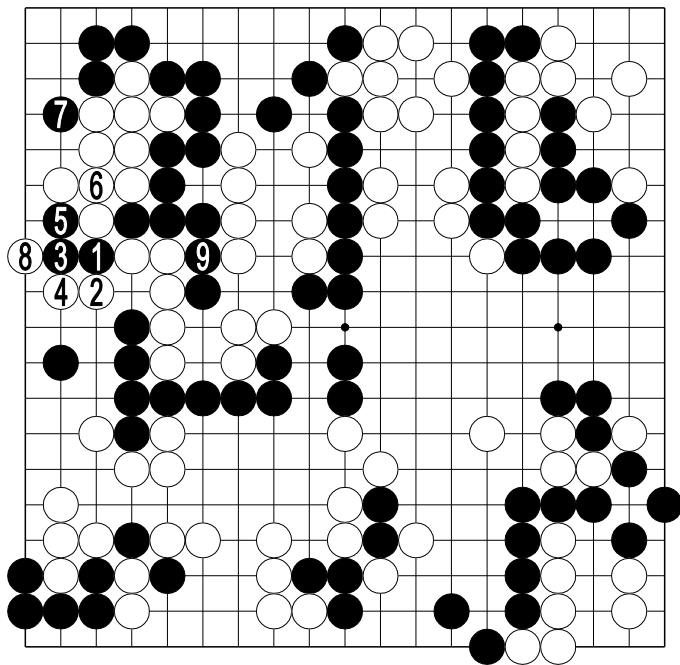
正解图 黑 1 断最大

白棋还有好几处没有安定。

黑 1 断是最大的一手。

为什么说是最大？不算到底是不会知道的。这里一两句话无法概括，反正这里最大。

走走看吧。



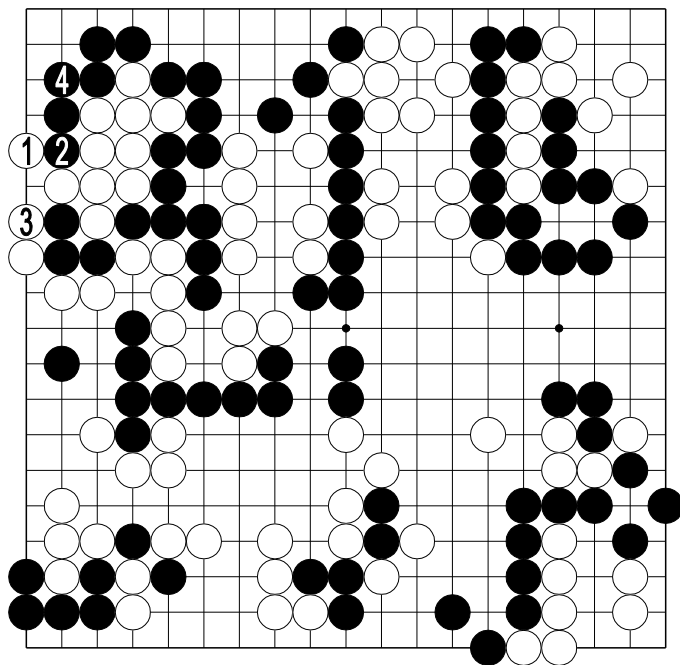
1 图

1 图（死）

黑 1 断，白会在 2、4 位吃吗？

如果真是这么走可就危险了。黑 5 打劫，白 6 接上，黑 7 扳，白 8 不得不吃。

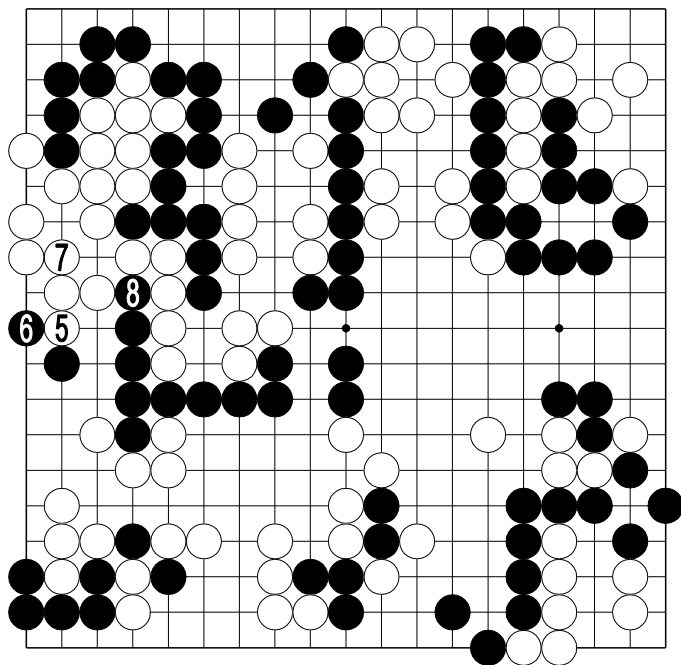
黑 9 接，白全军覆灭。



2 图

2 图（乍一看）

接着，白 1 尖，乍一看好像是活棋。黑 2 打，白 3 提，黑 4 接没有眼。

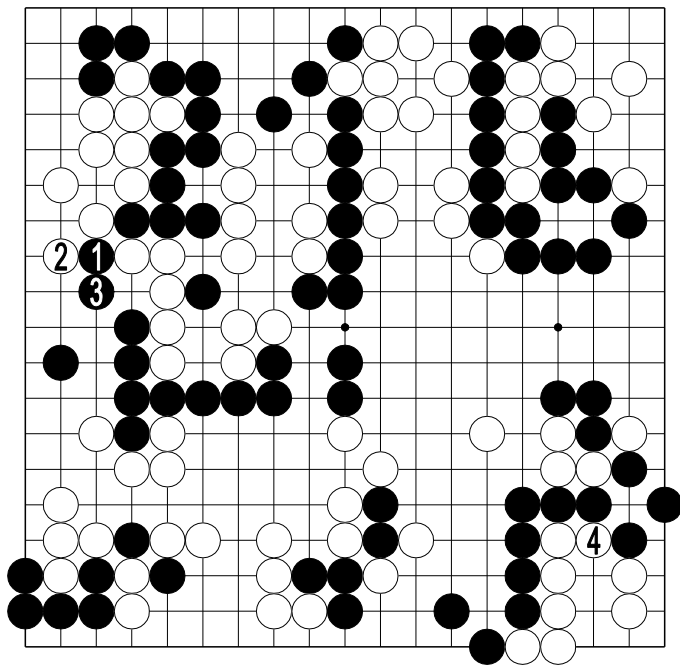


3图

3图（不行）

白 5 想成眼，黑 6 扳夺取眼位。

白 7 也无济于事，黑 8 卡入，白无法做活。



4 图

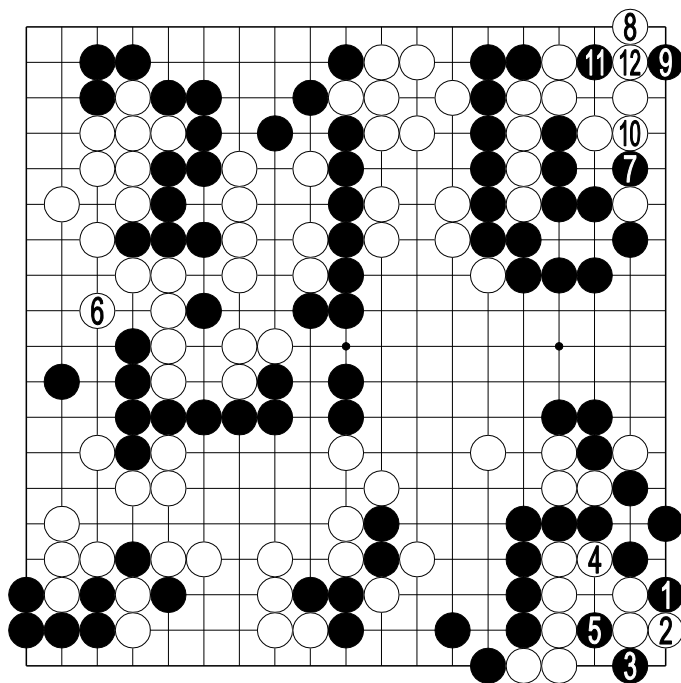
4 图（大利）

因此，被黑 1 断后，白只能 2 位方向打吃，弃中央的数子。

黑得利有 40 多目。

白 4 在右下角求活。显然黑目数已经大大超出。

再回过头来看看白 4 为什么要补。



5 图

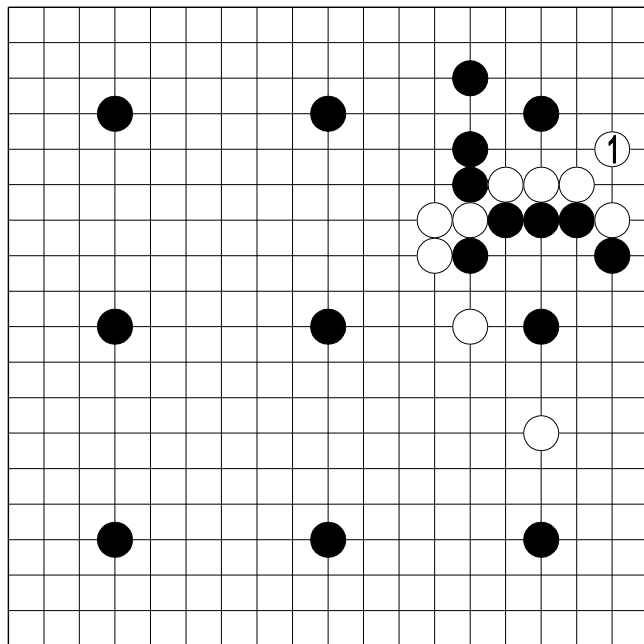
5 图（失败）

黑 1 扳，白成死棋。

白 2 挡，黑 3 手筋。白 4 寻眼，黑 5 扳入成拐三。这里也有 28 目左右。

如果先走这里，被白 6 占得盘面上最大的棋。当然是失败的。

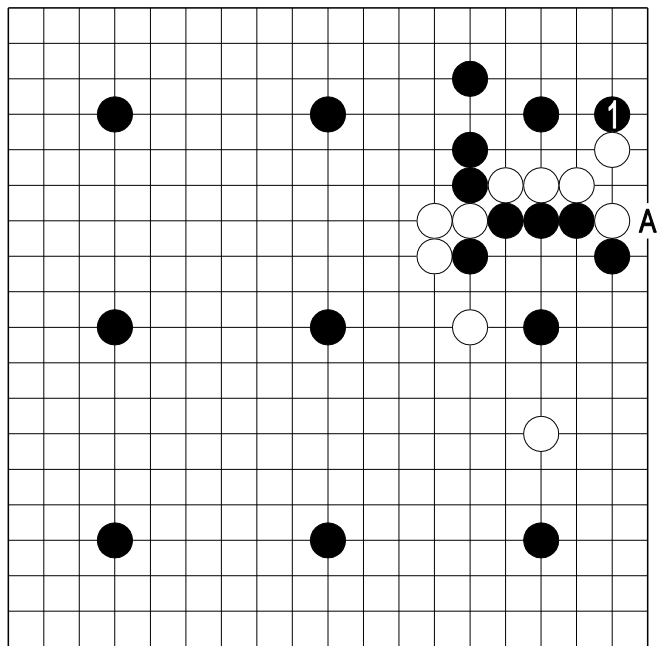
黑 7 想杀右上角，但白 8 跳，以下至 12 活棋。



第 24 题

黑先 温故知新 初级

白 1 虎，最近见得不多，但有这种下法。温故知新，再复习一下双方的应对。



正解图

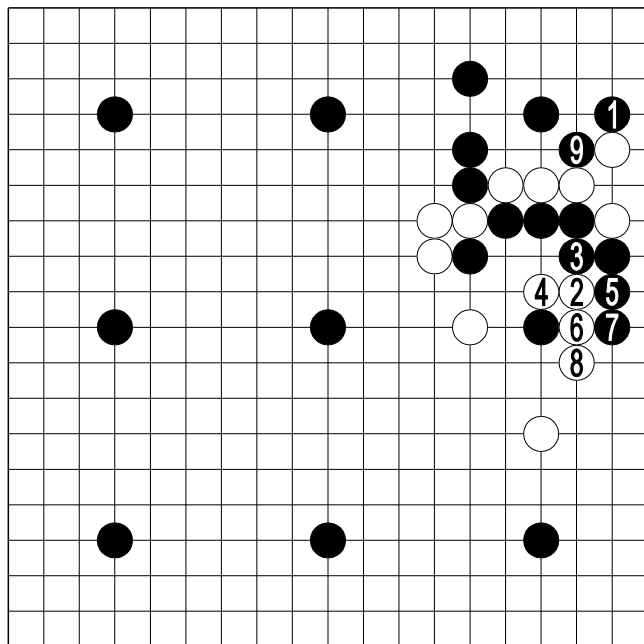
正解图 靠挡

这个形很早就有了。

与小飞缔演变出来的形有一点点不同，黑 1 靠，挡住白是正着。

不走 A 位打，是这个形的关键。

自没有妙手。



1 图

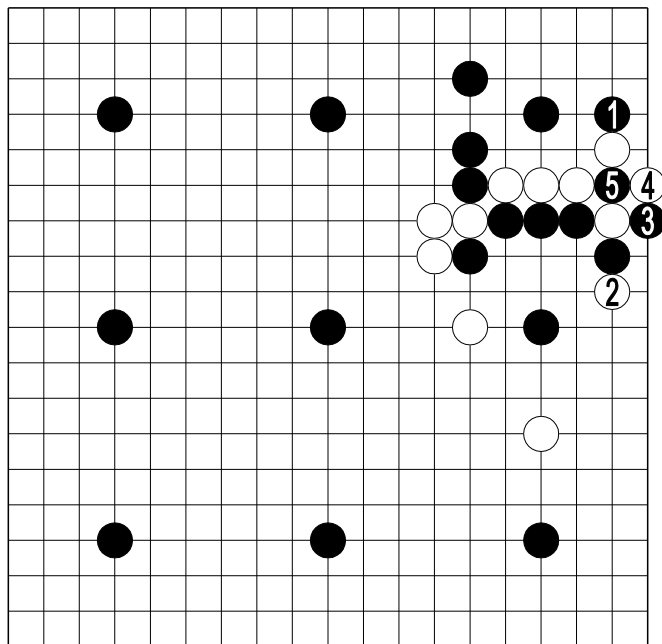
1 图（气长）

白一时没有好棋可走，只有等待时机。

白 2 刺是一种手段。

黑 3 接，白 4 上长。黑 5、7 先便宜一下，到 9 位卡。

这样黑棋气长，杀白。白显然也变厚了，但黑得空太大。



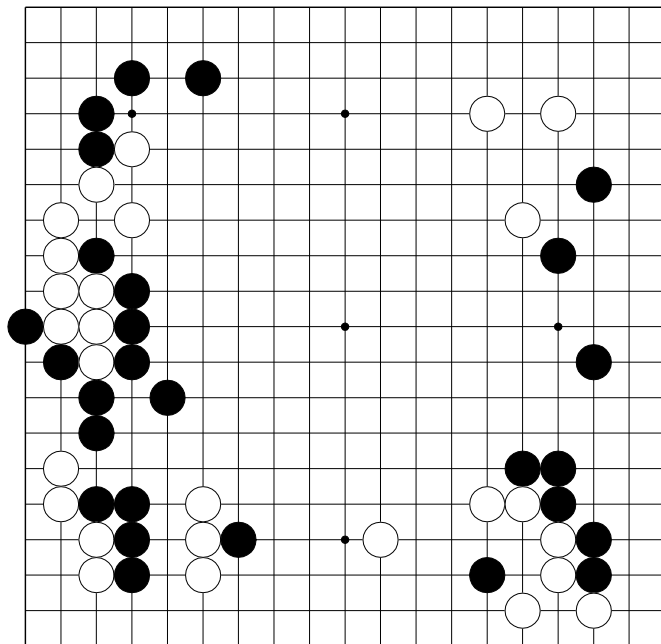
2 图

2 图（万劫不应）

白在 2 位夹的话，黑 3 打。

白 4 只有以劫相拚。黑 5 提劫，以后万劫不应。

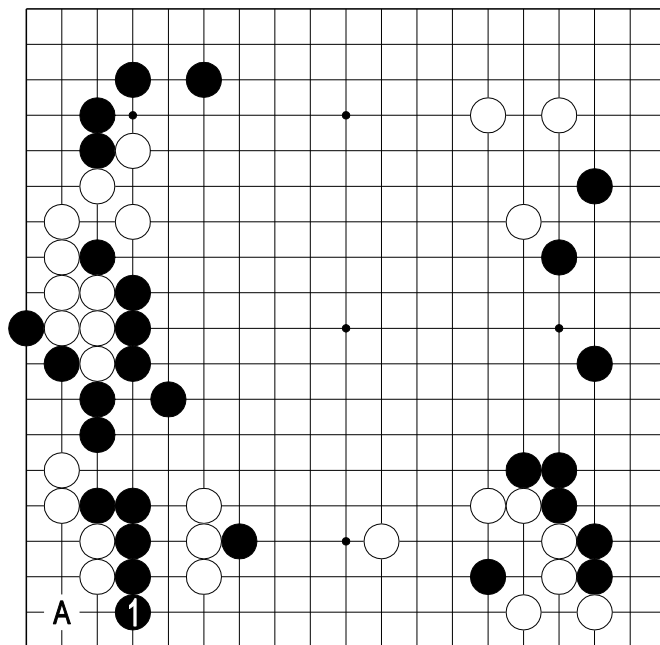
不管白找什么劫材，黑总归不理睬。也可以把它叫作“一步劫”。



第 25 题

黑先 窍门 中级

看到这个局面，真想打入下边的白空之中。从何处着手？里面有作战窍门。



正解图

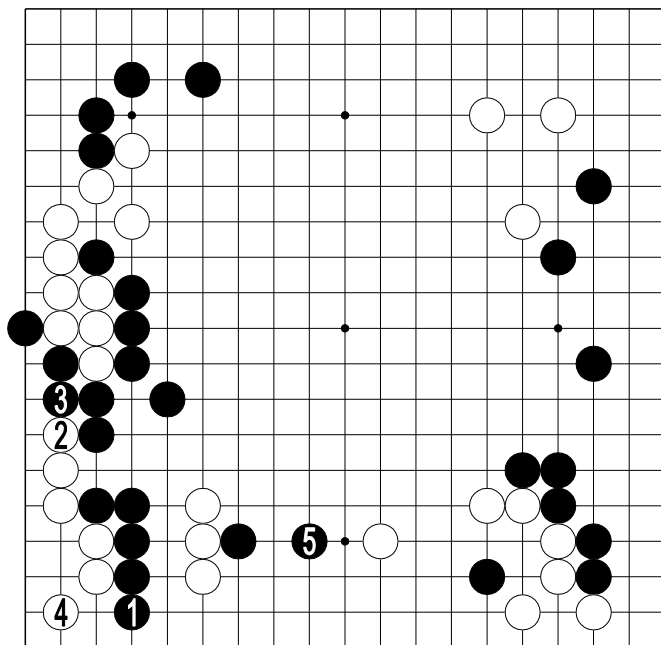
正解图 立，先作准备

黑先在 1 位立。

这是战前准备。

下一步棋黑 A 位跳，白死。
一旦进入混战之中，也许就来不及走了。

所以现在先手走掉。这就叫作战的窍。



1 图

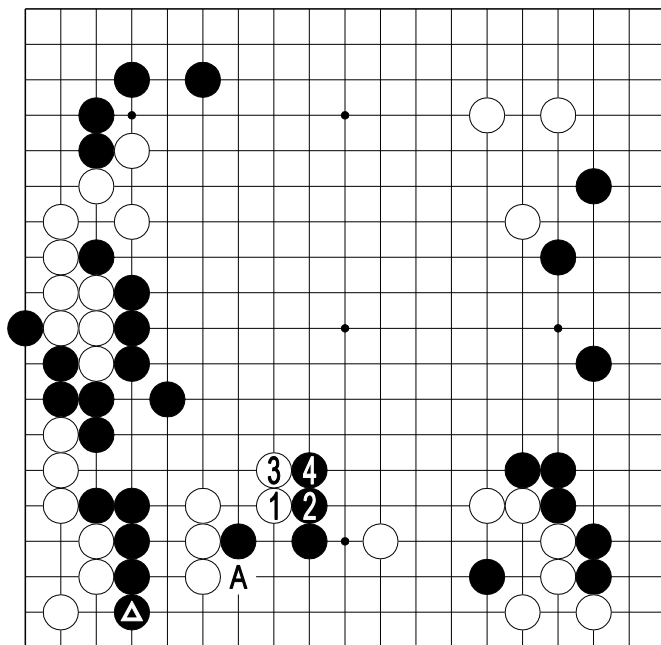
1 图（打入）

黑 1 立，白现在绝不会弃角。

白 2 先手，再在 4 位尖做活。

由于有了充分的准备，黑 5 开始动手。

这是早就预谋打入的好点。
白一下变得薄弱。



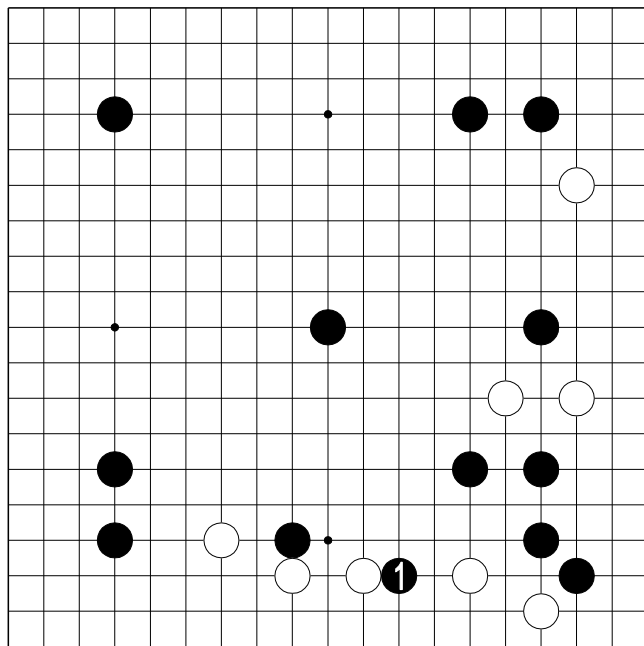
2 图

2 图（上挡）

白此时不得不应，但很难下。

如果在白 1 点，黑只要在 2、4 上挡就可以了。

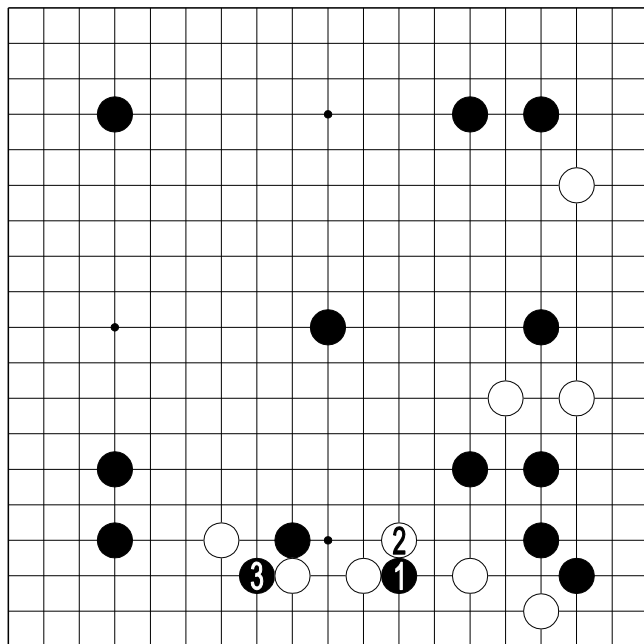
由于▲的作用，黑 A 先手。这样攻防中就有很大差异。



正解图

正解图 说到就到

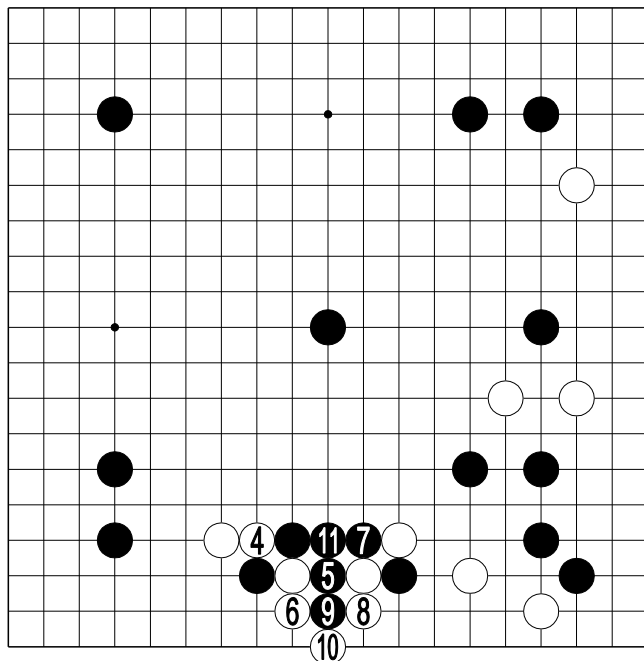
黑 1 靠，说到就到。这手棋还真有点了不起。



1 图

1 图（连续）

黑 1 靠，白只有 2 位扳。
突然黑在 3 位扳下，黑连续走了两个要点。

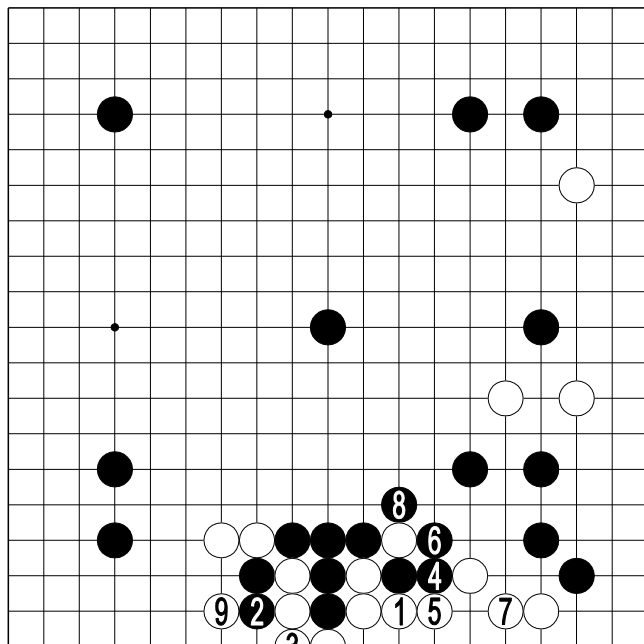


2图

2图（双方必然之着）

白 4 断不得已，黑 5 打，
白 6 立，黑 7 断叫吃。

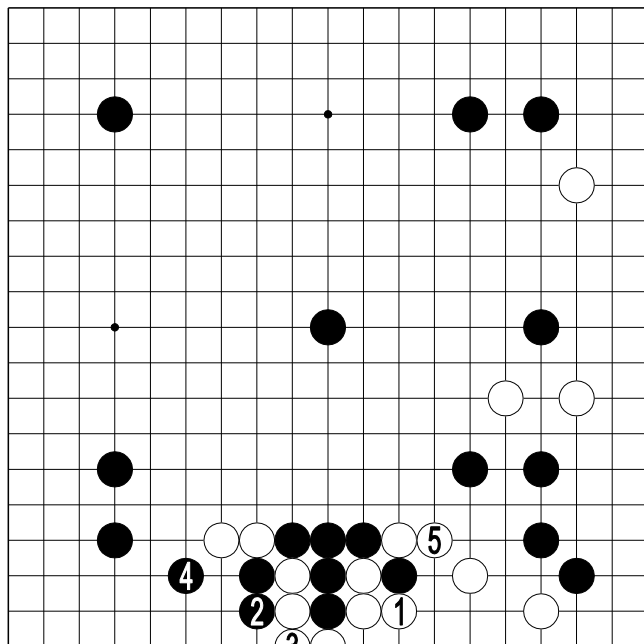
白 8 立，黑 9 冲，到黑 11
是双方必然的。



3图

3图（厚实）

之后，白 1 只有补。黑 2 打先手便宜一下，再在 4、6 位逃出，黑 8 提掉很厚实。

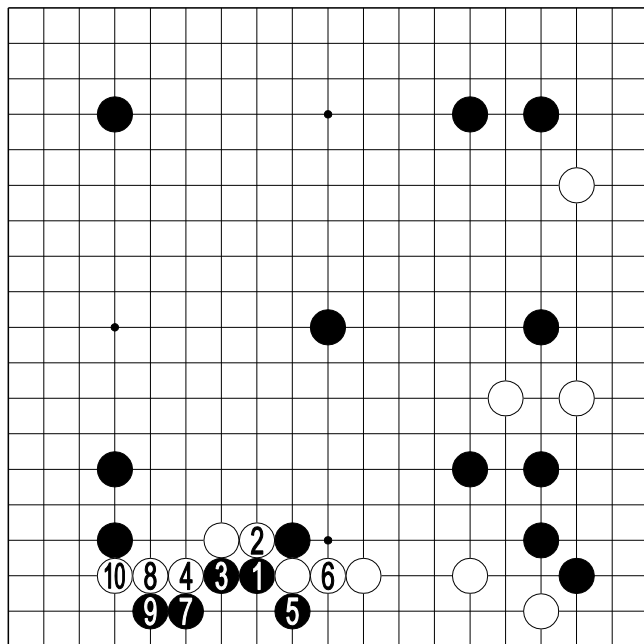


4 图

4 图（麻烦）

白 1 时，黑 2 打后，黑也有走 4 位着重加强左下的走法。

白 5 退，右边的黑子变薄，好像有点麻烦。



5 图

5 图（失败）

黑 1 马上就扳，是不可行的。

黑 3 以下至 9，损伤了角，失败。

官子的基本知识

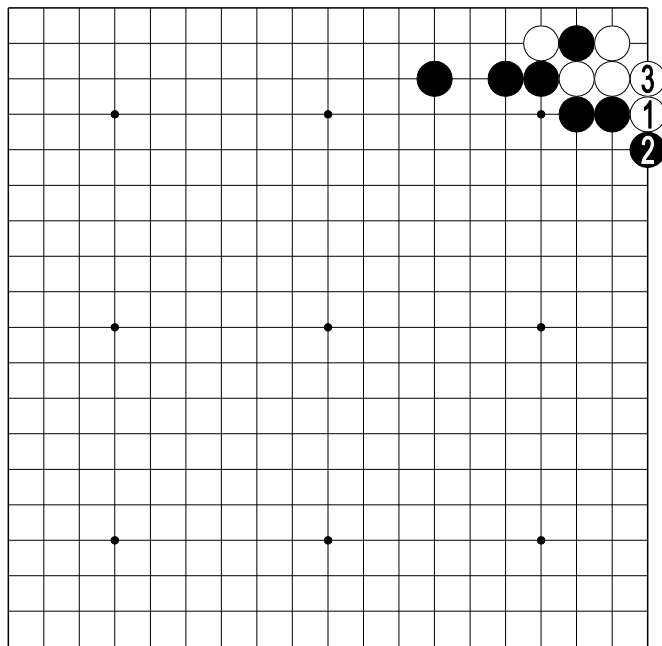
加强官子的技巧

可以说官子强了才是真正的强。但是，要掌握它确实要费点脑筋。但面对充满数字的局面，即使头疼也不在乎是着数的增算、减算之类的单纯局面。只要有耐性，就能运用自如。

官子的基本知识

- 一、占官的时机不成熟时，不要去走官子。
- 二、官子是扩大角的范围。

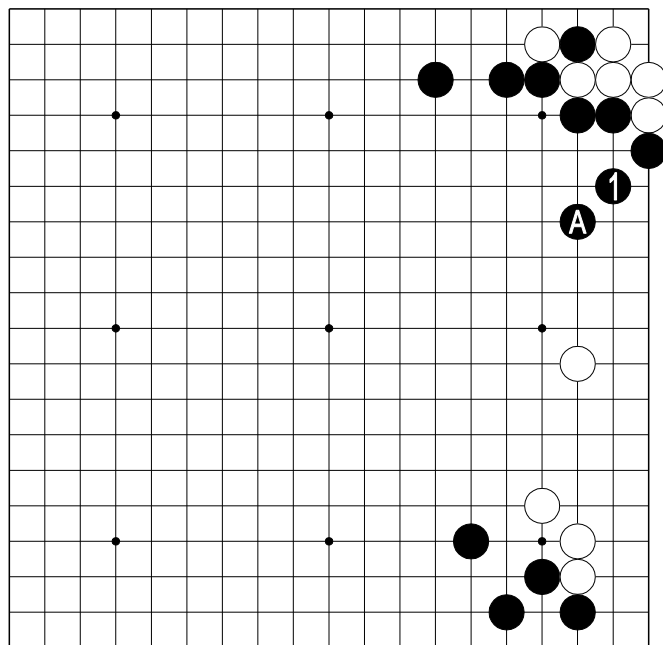
作为基本知识，这两条必须首先记住。然后再从难点入手，就会逐渐明白和掌握的。



1 圖

1 图（不是官子）

白1、3的扳粘并不是官子。因为关系到棋的死活，只好这样行棋。

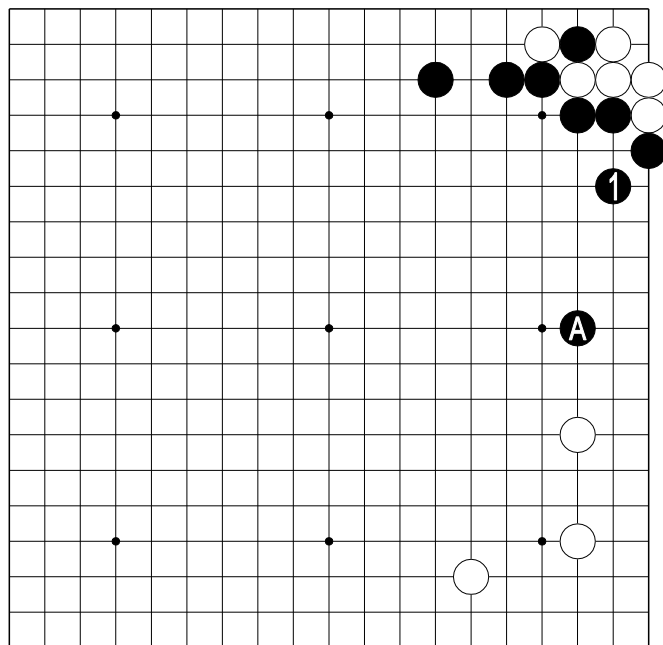


2图

2图（无价值）

右边一旦有▲的模式，黑 1 即使应也是没有价值的。

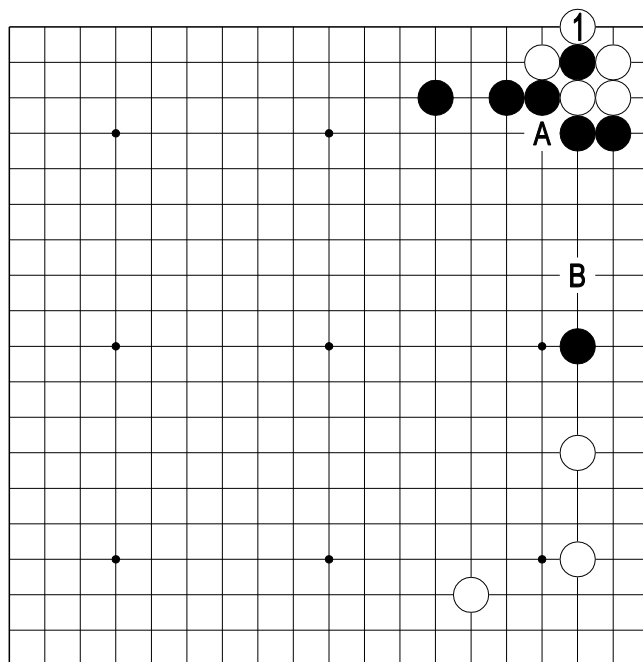
只有恋着一个棋子，而没有扩展地域的问题。



3图

3图（有价值）

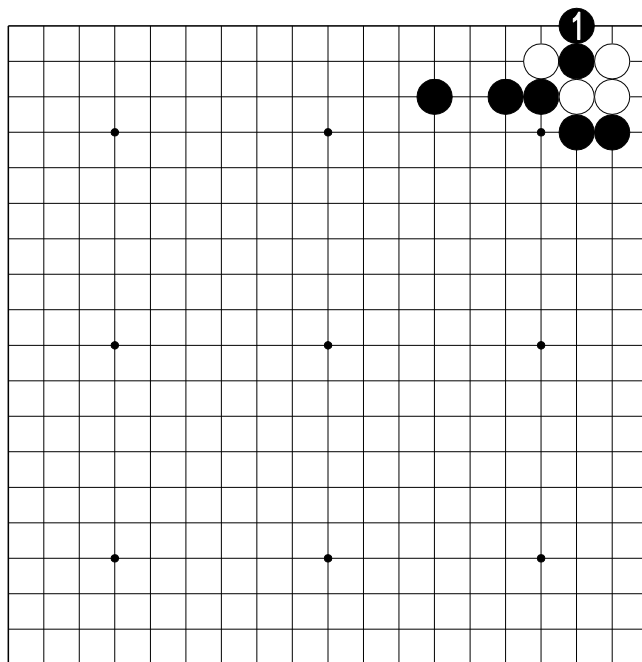
有黑▲一子的局面，黑1的虎就有了价值。这一片全变成了黑的实地。



5图

5图（忍让）

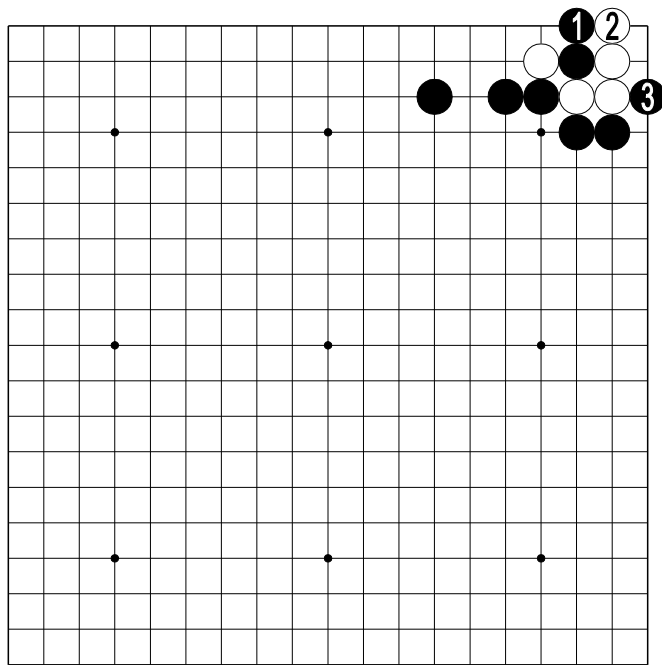
此型作为白棋应于1位忍让地提黑一子。急于占官会带来损失。忍让之后，应看出含有白A位断和B位打入的狙击手段。



6图

6图（立）

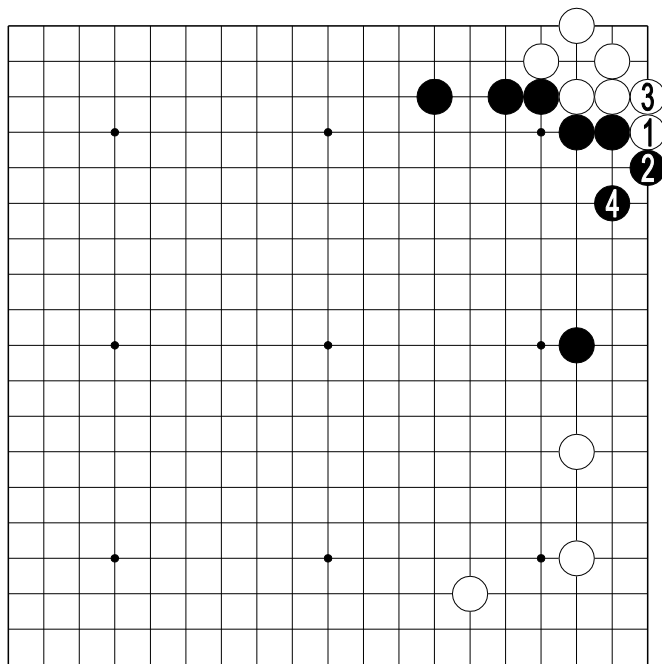
白为何急于扳粘，是因为有黑1立的手筋。



7 图 (死)

如白 2，则黑 3 扳，因为白不入气，白就活不成了。这是死活棋的问题，并不是进入官子的范围。

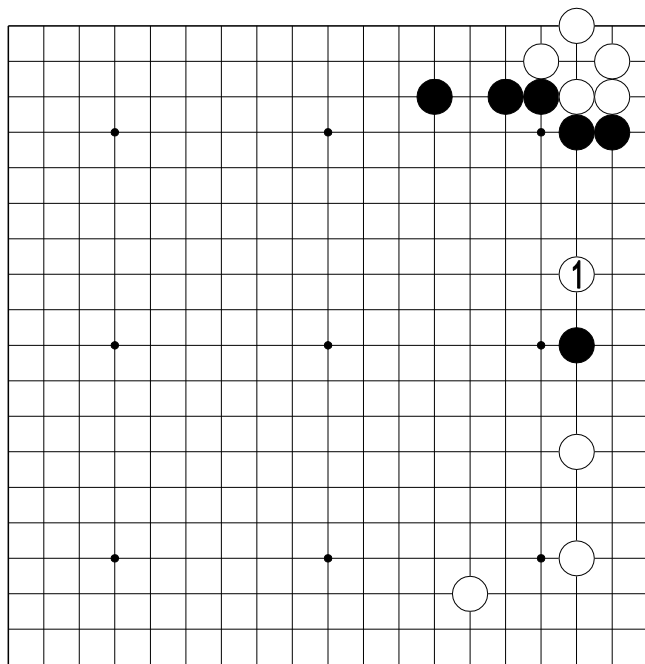
7 图



8 图（大损）

暂时忍耐之后，白 1、3 扳粘就没有道理了。这只不过帮助了黑趋于更加坚固。

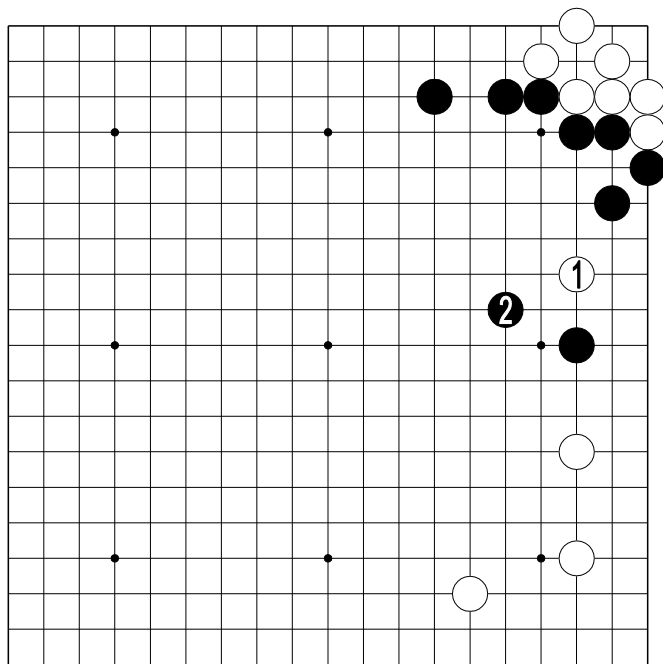
8 图



9 图

9 图（严厉）

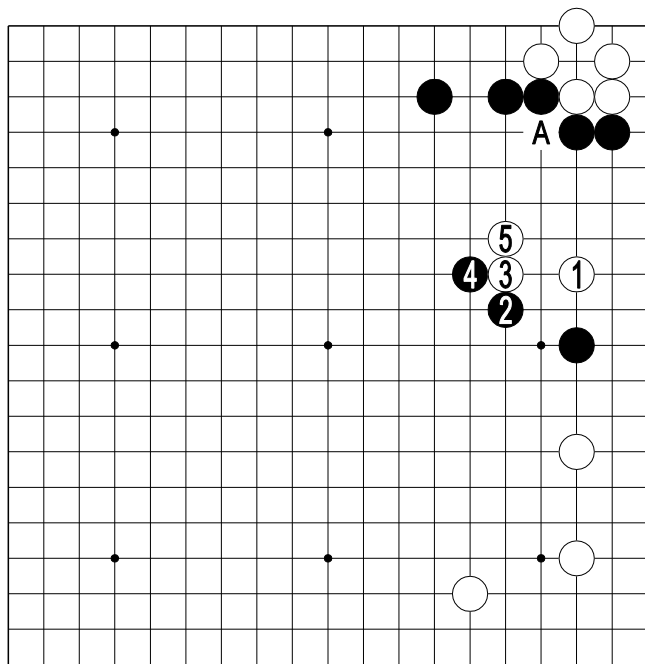
如果保留着官子不下的话，
白 1 的打入则变得严厉。
不用说，这正是白的目标。



10 图

10 图（苦）

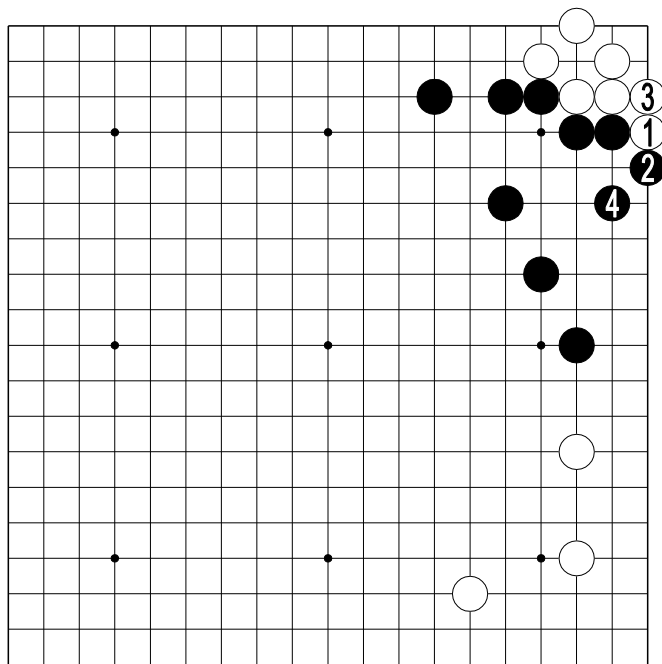
一旦先占完官子，因黑阵地已坚固，白 1 的打入变得无理。被黑 2 攻，白苦。



11 图（混战）

如没走官子定型的话，面对白 1、黑 2，白 3、5 的贴长，可利用 A 位的断点进行一场较大的交战。

11 图

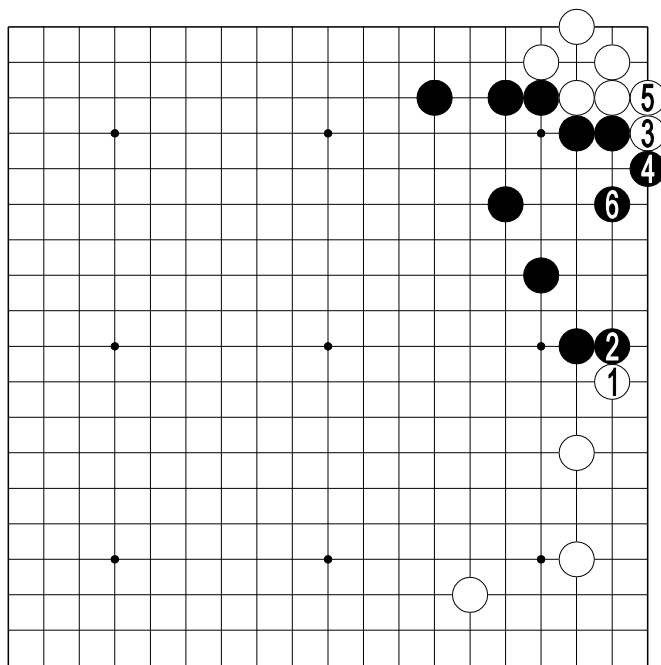


12 图

12 图（占官）

照此图打入的机会，已经消失，白 1、3 即可扳粘。

如下一步走得更好的
话……

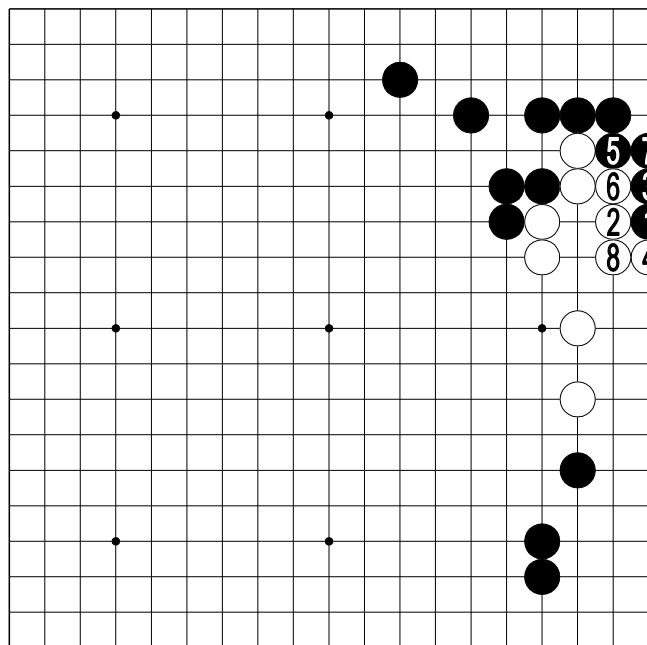


13 图

13 图（次序）

首先白 1 在此获得先手便宜之后，接着白 3、5 占官。

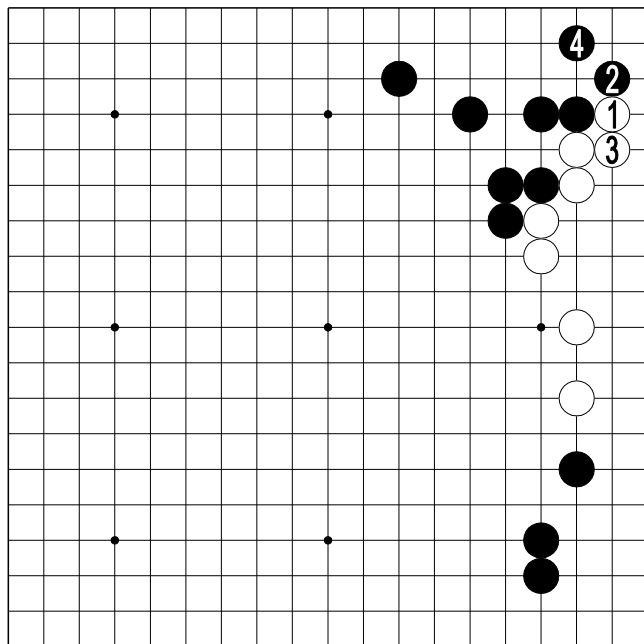
若先走白 3、5 的话，白再走 1 位时黑可以考虑脱先。



15 图（大伸腿）

白若脱先，黑 1 的大伸腿是先手官子，以下至白 8，白实空将大大减少。

15 图

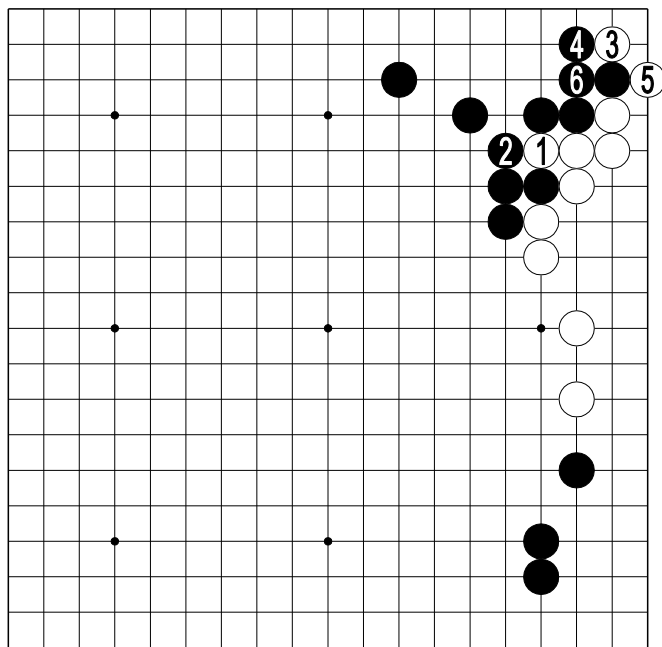


16 图

16 图（逆官子）

相反若被白 1、3 扳粘则差别很大。

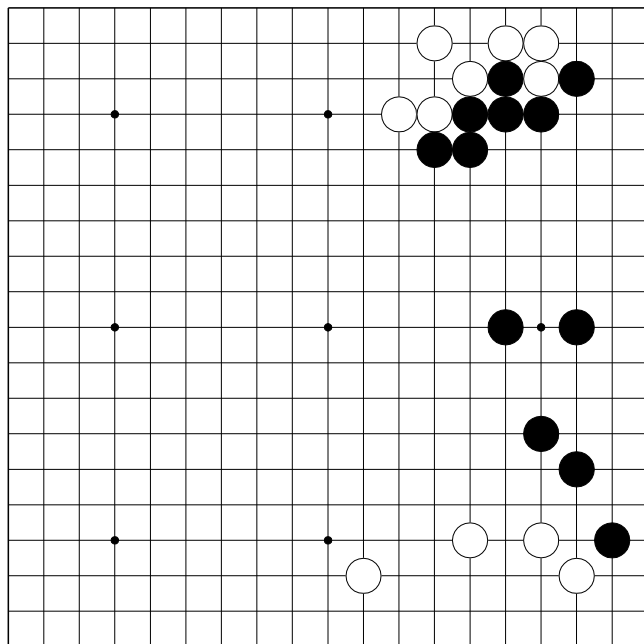
对此黑 4 若应的话，让白棋先手走到此官子似乎不太合乎情理，但如果脱先的话……



17 图

17 图（差额）

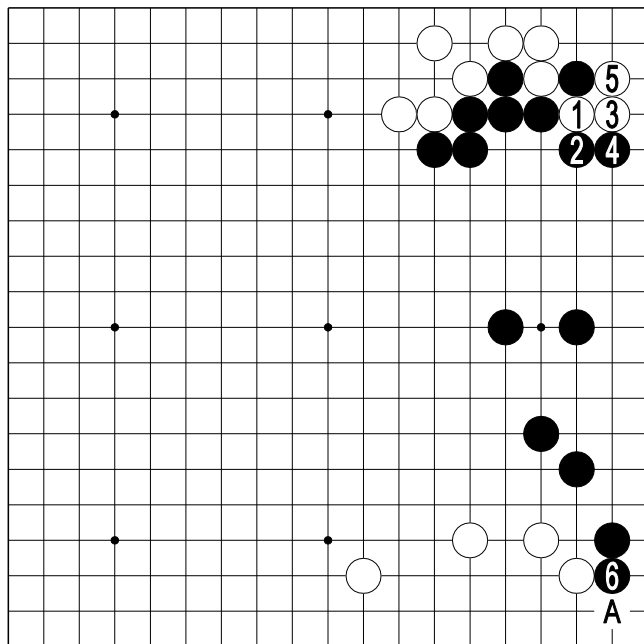
将会发生从白 1 至白 3 的夹，行至白 5、黑 6，黑目数减少。和 15 图比较，大约有 18 目左右的差额，这是一种较大的官子。



18 图

18 图（白先）

此图怎样进行占官呢？



19 图

19 图 (20 目)

白 1 断，大约是有 20 目左右的官子。总之，角的官子最大。

黑在 6 位爬，若白 A 位应，黑可获先手。如脱先黑仍在 A 位立。

这样也会出现 20 目左右的官子。