

下一手

第四册

中盘战斗

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

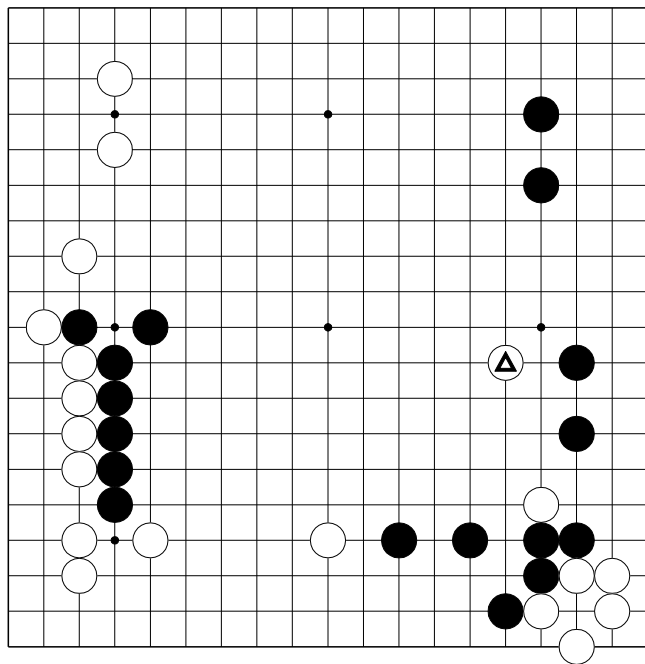
要点和手筋，是关系到一局棋形势的优劣，和决定一块棋死活的关键。我们广泛选择了序盘要点、攻击方向、定式活用、局部死活等专题，愿为各位在增长棋力上有所帮助。

本篇共选 21 题。其中中级 7 题、上级 8 题、有段 6 题。供学习欣赏。

目 录

- 第 01 题 感觉
- 第 02 题 中盘实力
- 第 03 题 包袱
- 第 04 题 大局感
- 第 05 题 空旷
- 第 06 题 打破常规
- 第 07 题 闻所未闻
- 第 08 题 争夺点
- 第 09 题 百变
- 第 10 题 不要着急
- 第 11 题 侵入

- 第 12 题 反应
- 第 13 题 棋理
- 第 14 题 压的目的
- 第 15 题 条件
- 第 16 题 造形
- 第 17 题 进行中
- 第 18 题 讨厌
- 第 19 题 画蛇添足
- 第 20 题 交接
- 第 21 题 危险



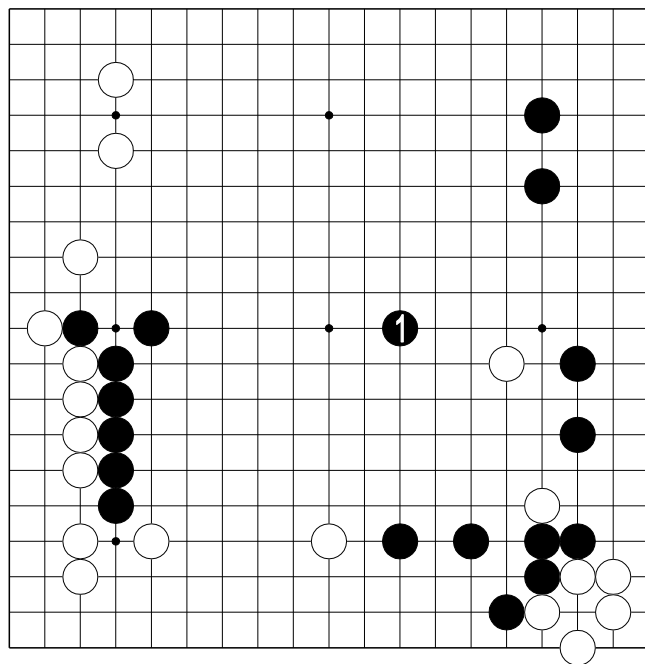
第1题

第1题 感觉

黑先 有级

白△一子并非原来就有，而是为了侵消这里的黑势，白特地走此着。现在问题是如何有效地利用现有厚势的配合，对白进行攻击。

关键是攻击的感觉在何处。

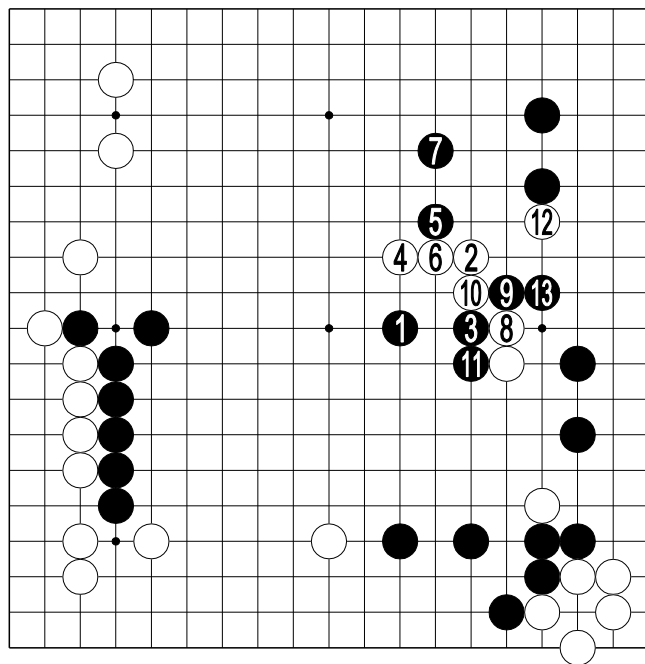


正解图

正解图 攻击的感觉

黑走 1 位攻，是凭感觉而产生的。

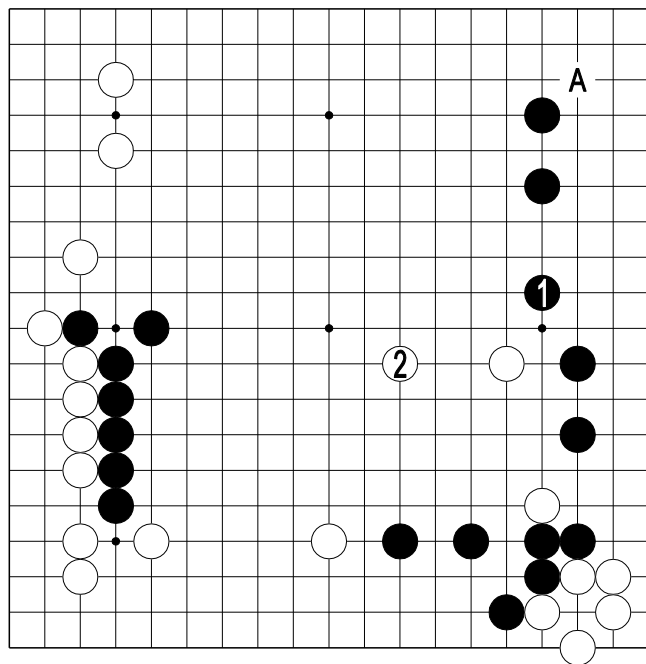
其中没有什么棋理可言，仅仅是一时之感，所以说这种感觉是比较难的。



1 图

1 图（顽强的攻击）

白 2 大飞是想将棋走得轻灵些。黑 3 要点。白 4 位突出重围，黑 5 点将白走重，再 7 位走强上边对白进行顽强的攻击，白 8、10 求联络，由于黑征子有利，在 11 位上压，白 12 靠，黑 13 吃掉白二子很充分。白如果再继续挣扎，只会将黑角加固。

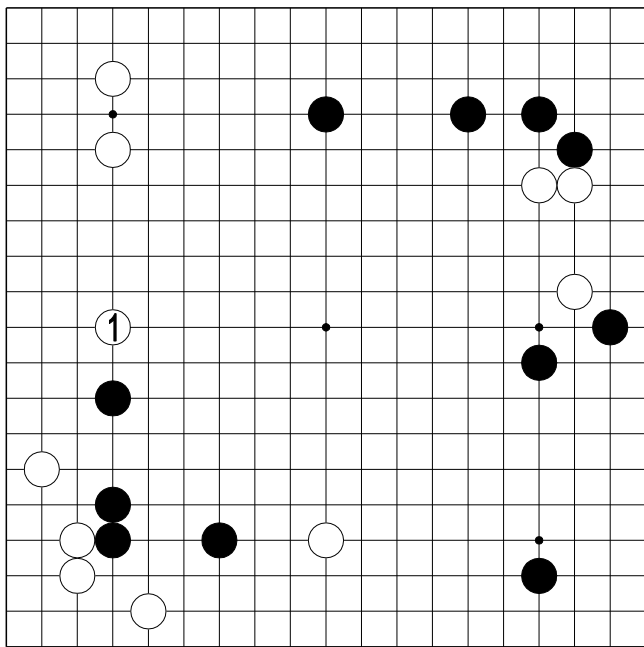


2 图

2 图（失败）

黑 1 飞是一种守旧的着法。显得很软弱。即使将边空围起，但还存在 A 位三三的点，因此是失败的。

白 2 轻灵地跳出，黑势就这么轻易地被消，有些不好受。

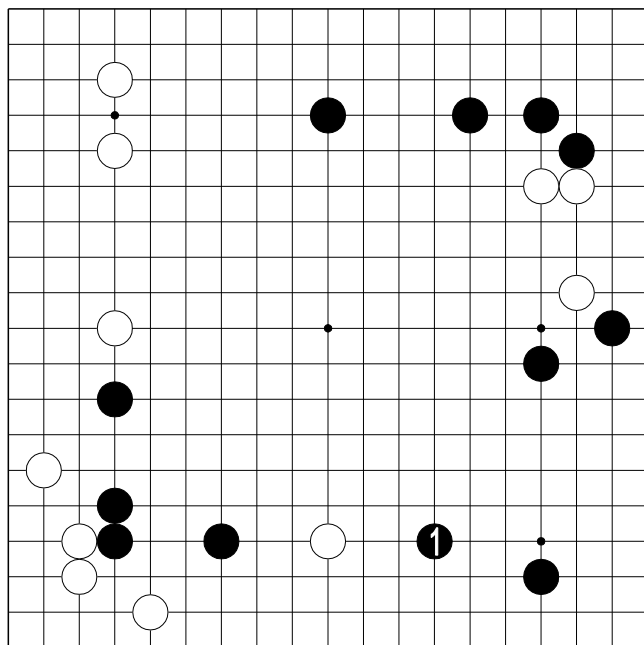


第2题 中盘实力

黒先 上級

白 1 拦逼，是想对这几子黑棋进行攻击。既然知道白的意图，如果单纯地防守就没有什么意义了。所以希望大家动动脑筋发挥自己的中盘实力。

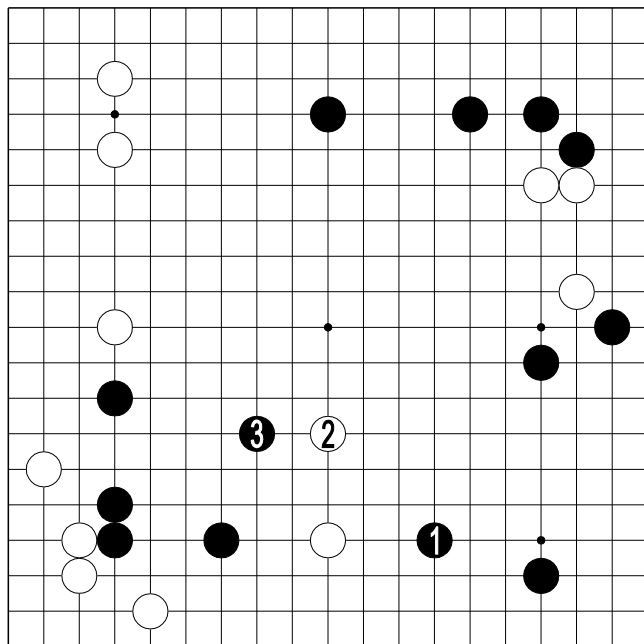
第 2 题



正解图

正解图 拼杀

黑 1 拦逼进行反击。这是中盘战的命脉。如果处在单方面挨攻受打的被动局面是不行的。所以在 1 位紧逼，使双方都向中央出头，相互拼杀。



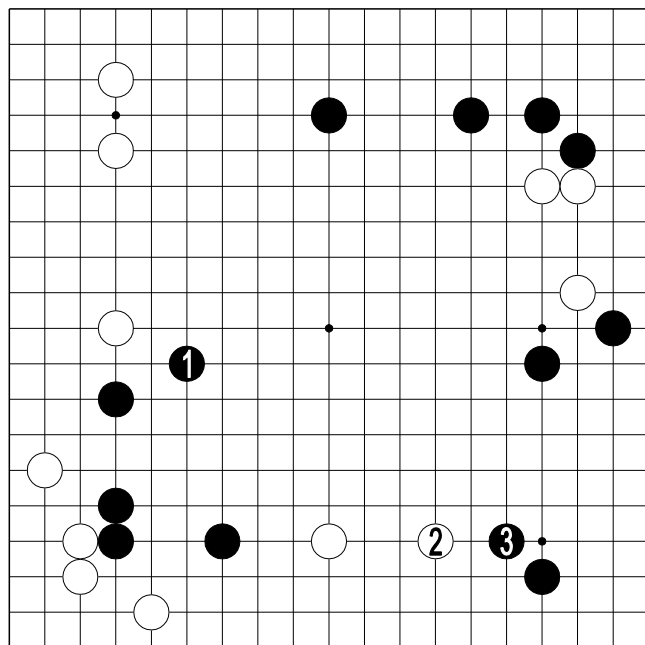
1 图

1 图（战斗）

白 2 大跳，黑 3 顺势补强自己。

这样，白两子尚无根据，一时不可能入侵右下角。

同时，右上的白仍未完全安定，黑可兼攻两处。

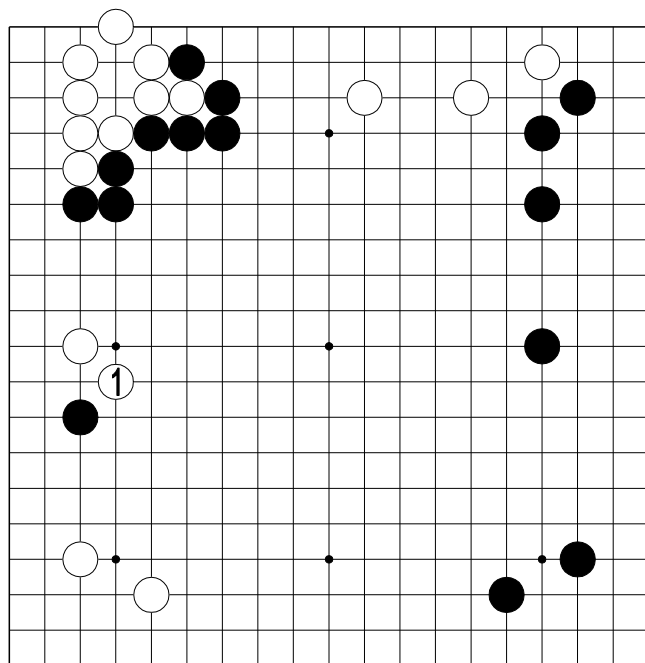


2 图

2 图（失败）

黑 1 位补，白就在 2 位补强自己。这样是黑的失败。

黑 3 补。由于自己已经有一定根据，所以白便可放心地采用强硬手段。左边黑尚不安定，这样，是白掌握主动权。

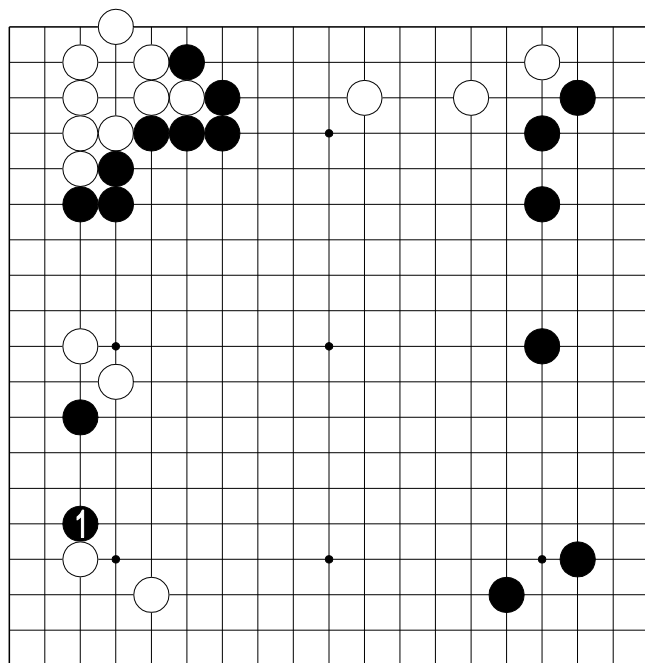


第3题

第3题 包袱

黑先 中级

白1 尖是对黑一子的攻击。在这个场合，重要的是黑绝对不能将自己的棋走重，成为包袱。现在有两个途径，一是轻巧地腾挪，二是尽早地安定。那么，哪种方法更好呢？

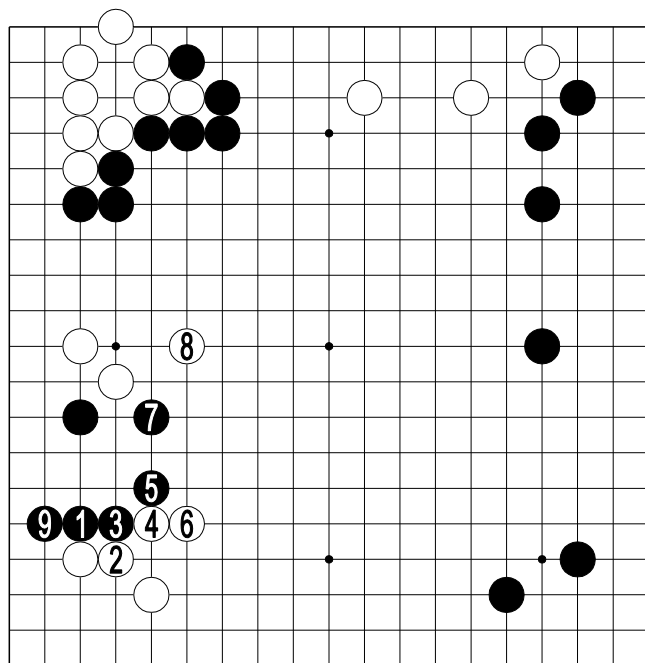


正解图

正解图 碰

这种场合应该在黑 1 碰进行腾挪。

这是利用白反作用力的常用手段。虽然将白角走强，但这出于无奈。

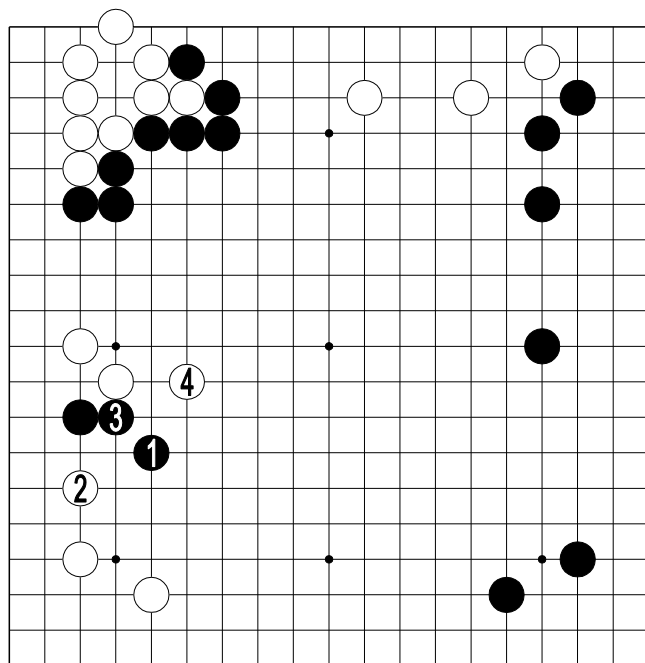


1 图

1 图（尽快地求活）

白 2 上长，是不让黑成形的一种走法。黑 3 挡，看上去好像很重，实际上这个场合是好棋。黑 5、7 扳跳，让白 8 飞起，至黑 9 为止。

由于这样，黑尽快就地求活，得到安定，反使白几子无根浮起，是黑的成功。

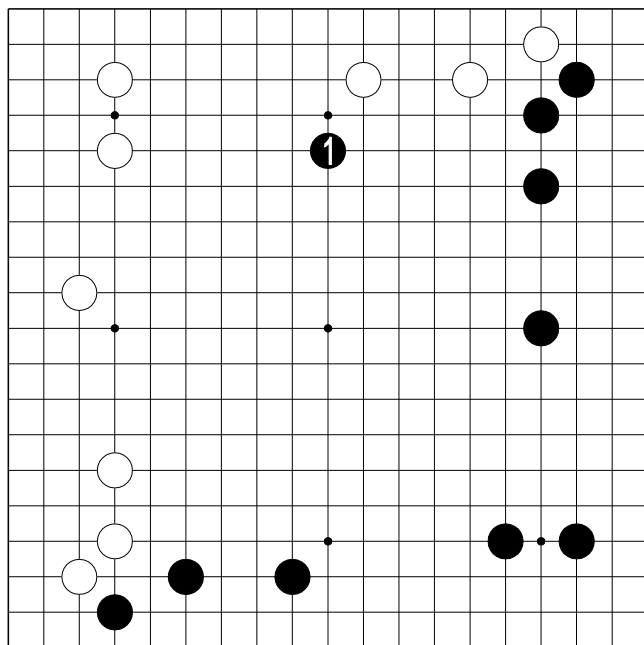


2 图

2 图（失败）

黑 1 飞想走得轻些。

为什么说这步棋不好，这就是棋的难处。白 2 觑，黑 3，白 4 之后，黑形弯曲不整。由于无眼，这就成为黑的负担。即刻进入苦战。



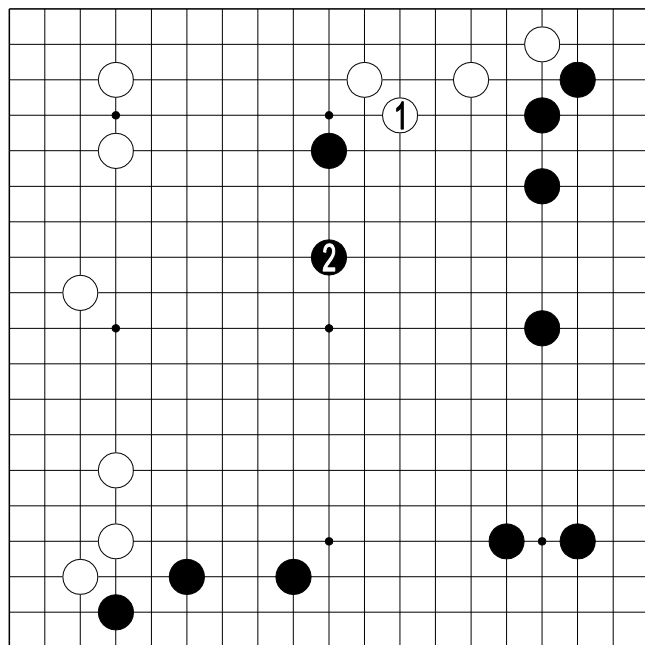
第4题

第4题 大局感

白先 上级

黑 1 试探白的应手。这步棋与其说它是一种轻钩，不如说它具有全局观念。

那么，白也应该从大局出发妥善处理。

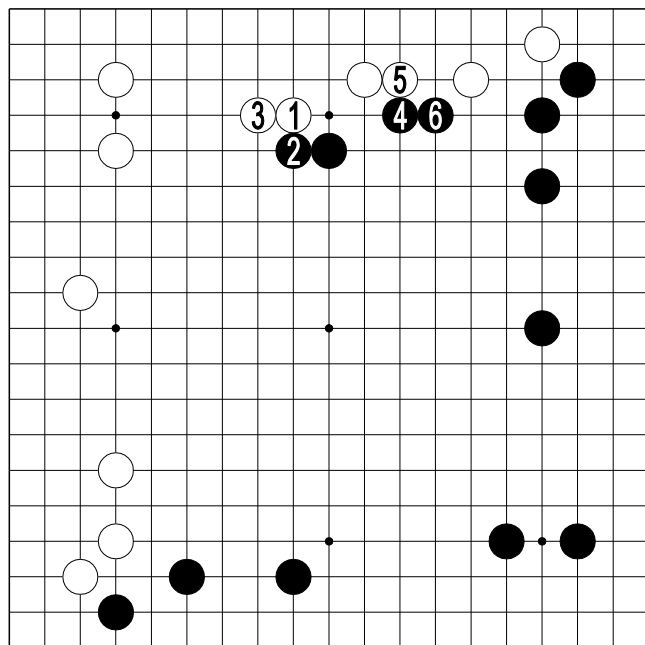


1 图

1 图（大致如此）

白 1 尖后，黑也很难应付。估计黑会在 2 位大跳。这样，以后中央的战斗至关重要。双方应对大致如此。

这以后，白也很难应对。但胜负并不在此，还远在后面。

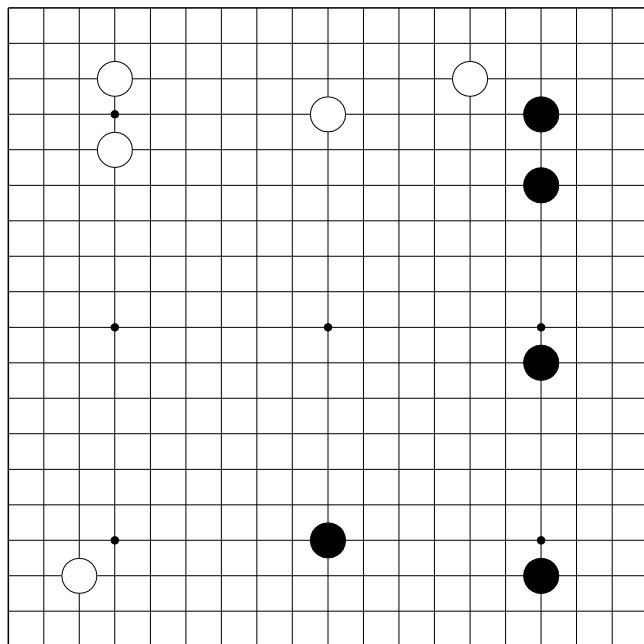


2 图

2 图（失败）

白 1 补，现在还不是拘泥于围空的时候。

这样，黑 2 挡、4、6 飞压，中央一气呵成厚势。这正是黑所希望的。渐渐地白越来越难以应对。



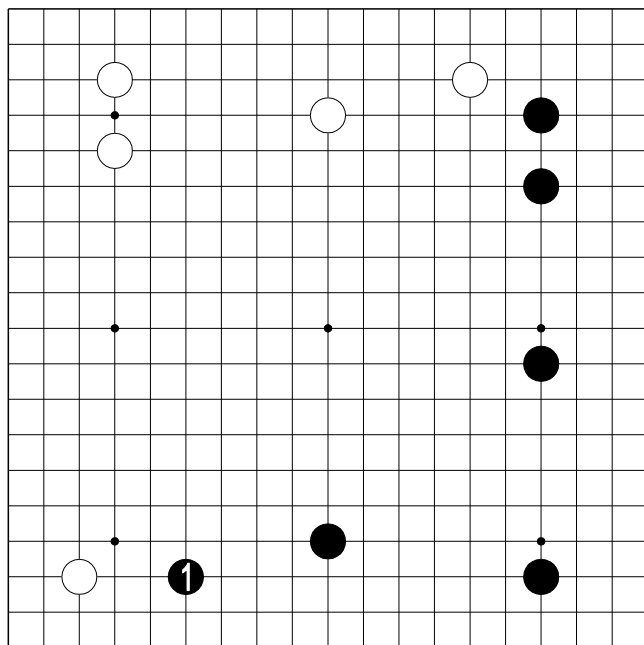
第5题

第5题 空旷

黑先 中级

左下角是白三三一子。但其周围还很空旷。

黑此时当然应该着眼于该处。但又必须考虑到自己的间架结构。

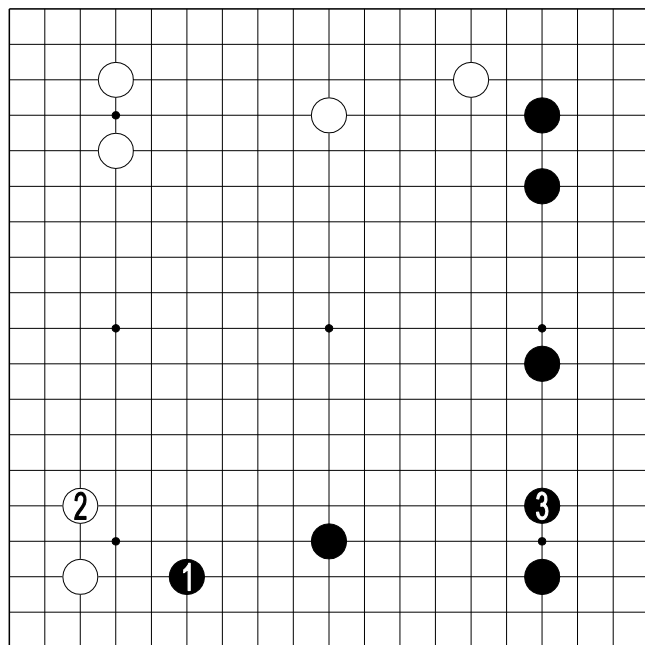


正解图

正解图 棋的方向

黑从 1 的方向来撞白角。

右边是中国式的布局，所以应该以右下角为中心向左右两翼张开扩张形势，这才是棋的方向。下面看白怎么应。

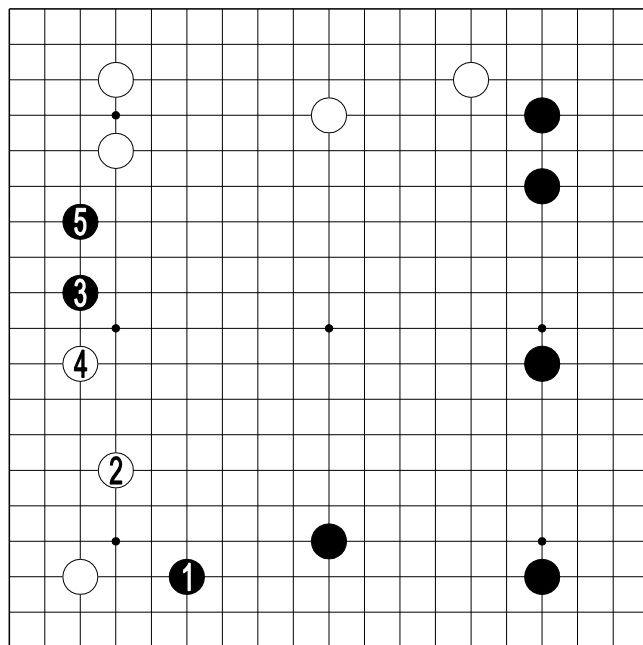


1 图

1 图（打桩）

黑 1 挂，白 2 一间拆是坚实的着法。这时，黑白双方都没有好的着手。

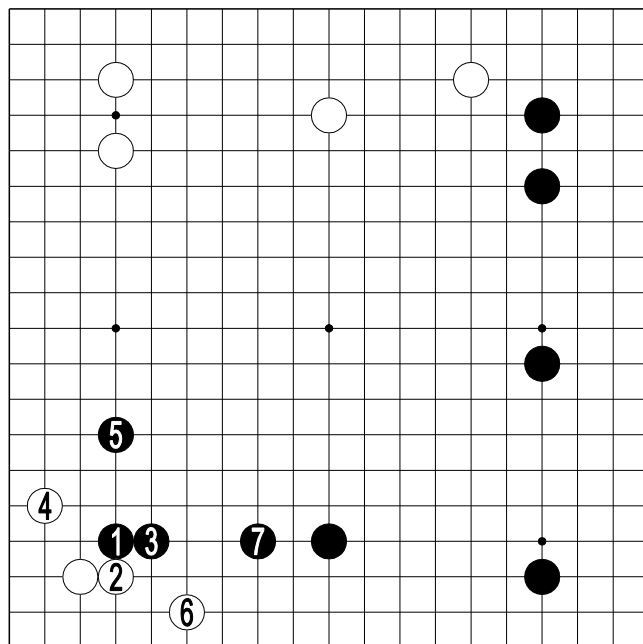
因为左边白已不可能成势。遇到这种场合，黑在 3 位缔打桩构成大阵势是要领。



2 图

2 图（左边为大）

白如在 2 位高飞，那么，左边就有可能成阵势。这时黑 3 就要忙于打入。白 4 逼，黑 5 小拆，占得根据，以待白的来攻。这样着法就是另外一局棋了。

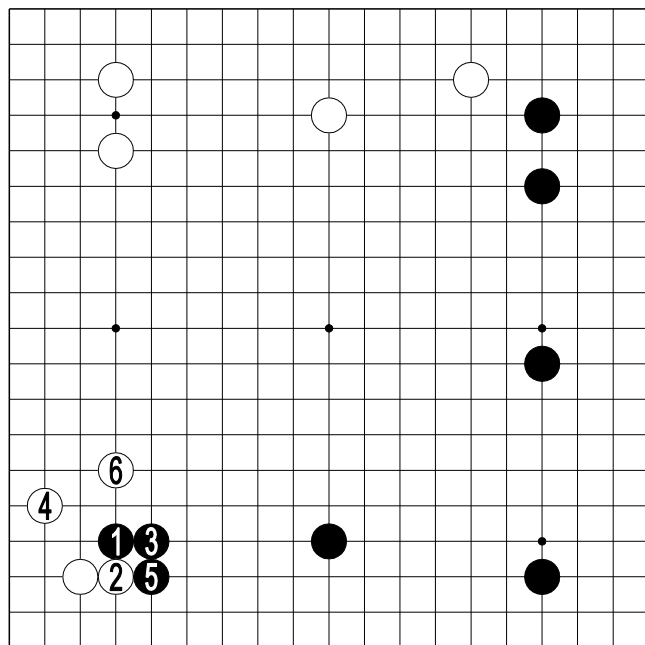


3 图

3 图（缓）

黑 1 肩冲，从现在的结构看是不得当的。白 2、4，黑 5 均属定式，之后，白 6 飞所得实利不小。

如果黑 7 是必然之着，那么黑形凝，显得缓。如果黑 5

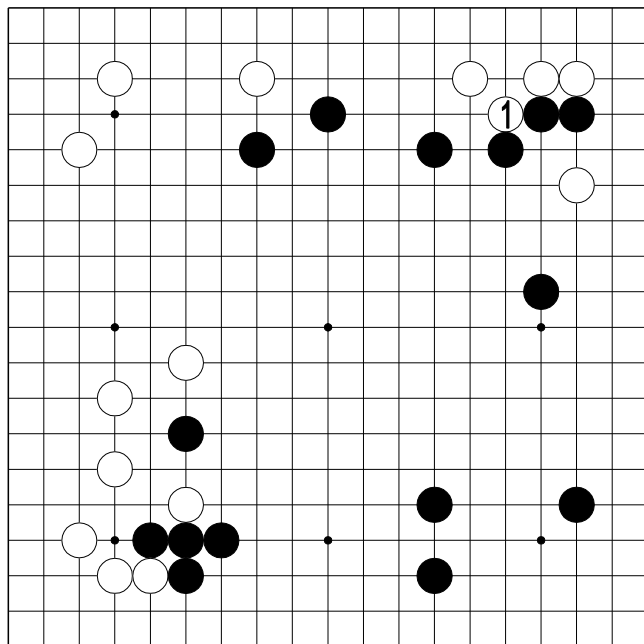


4 图

4 图（下边薄）

黑 5 挡是强硬的一手。但被白占得 6 位是好点，黑下边就显得薄弱。

现在已无暇顾及下边，而在 7 位跳，不管怎样，就这点而言是黑不能满足之处。而且左边的白呈好形。



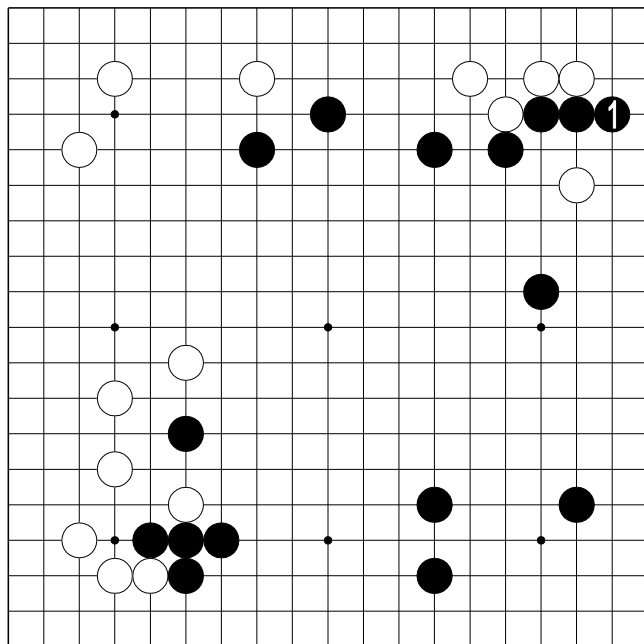
第6题

第6题 打破常规

黑先 有段

白 1 虎是在让子棋中常常可见的着法。但这是分先棋。

黑现在的布局是一种打破常规的型。所以应手要与此相适应。

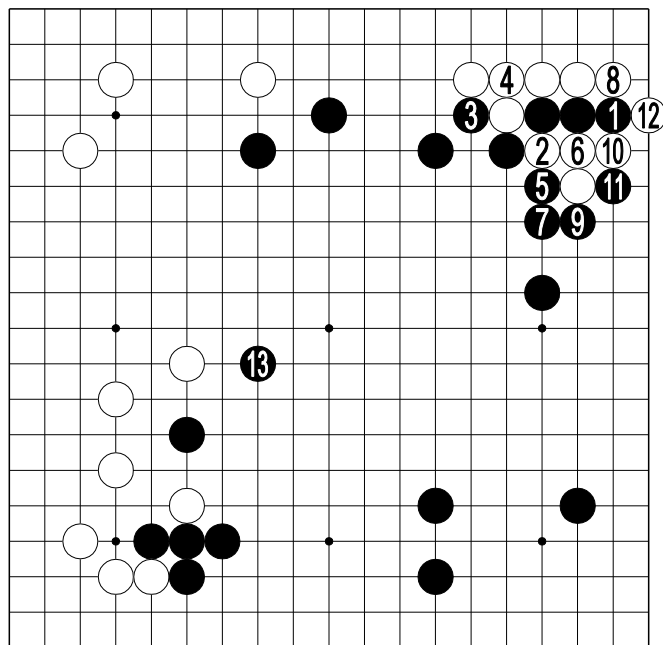


正解图

正解图 弃子作战

黑 1 立是策略的一手。黑的弃子战术是大胆的着想。

由于黑已形成了如此的大阵势，当然应该将侧重面置于中央。

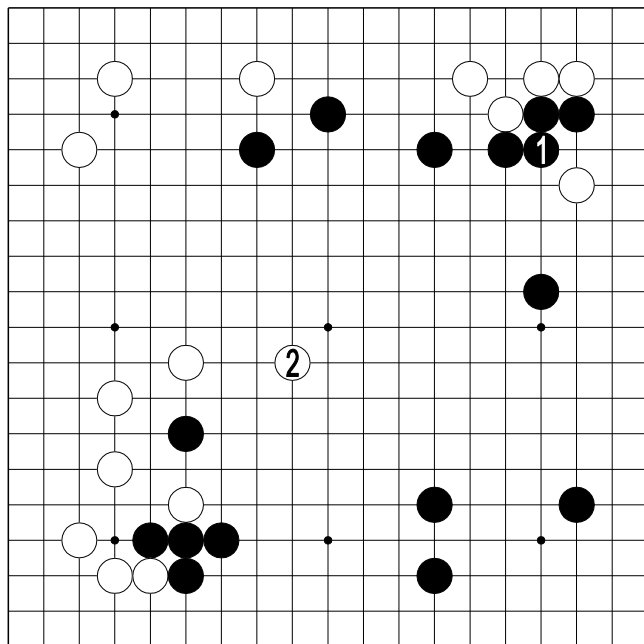


1 图

1 图（大作战）

黑 1 立后，白 2 不得不
断。黑 3 打先手便宜后，黑 5、
7 打长。白 8 只能紧气吃黑三
子。

这是黑弃子作战的策略，至
黑 11 定形，再在 13 位镇构成
大阵势。这是连贯的中央作战方
针。

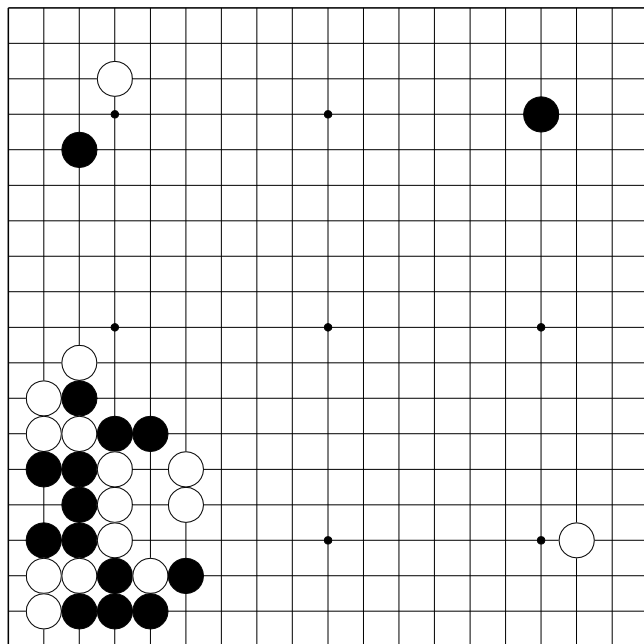


2 图

2 图（失败）

黑走 1 位接是失败的。这样白先手便宜。

白 2 跳在要点上，黑中央成势受阻。而且这里黑的间隙较大，白有可乘之机。这种着法与初衷相违。



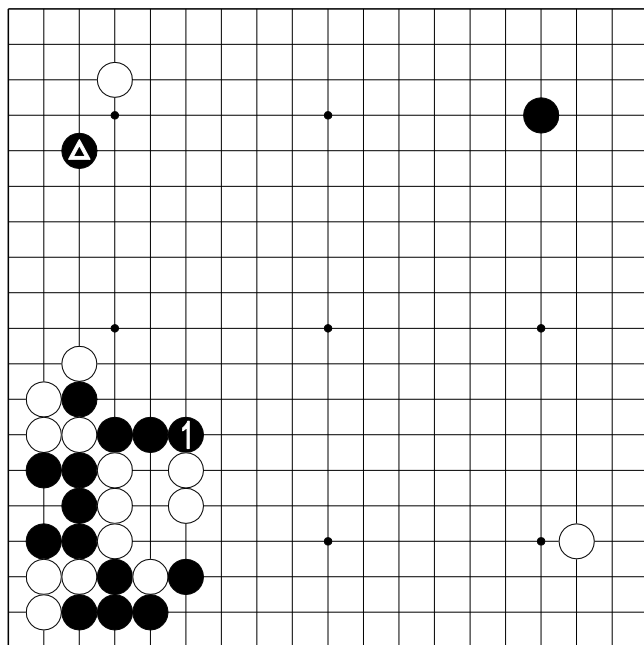
第7题

第7题 闻所未闻

黑先 上级

左下角双方走的是雪崩型。
至此，是大家熟悉的定式。

但下面一着就有所不同。这
手棋是雪崩型中闻所未闻的。理
由何在？

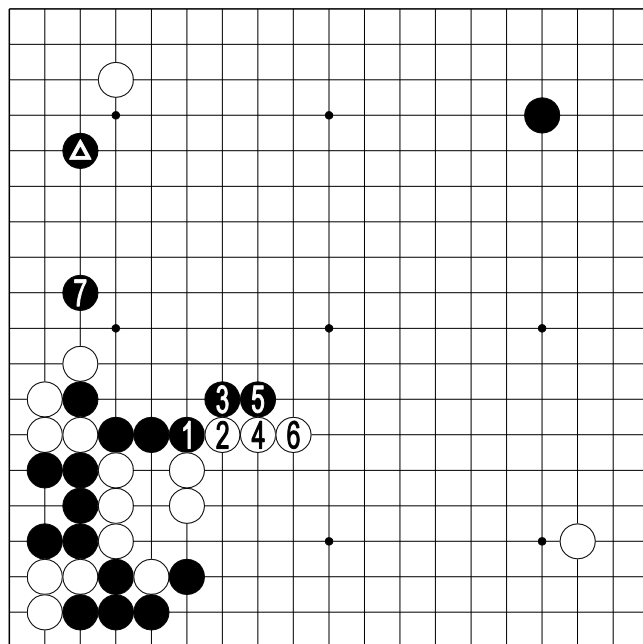


正解图

正解图 关键的▲一子

黑 1 上挡。这是雪崩型定式的变化走法。

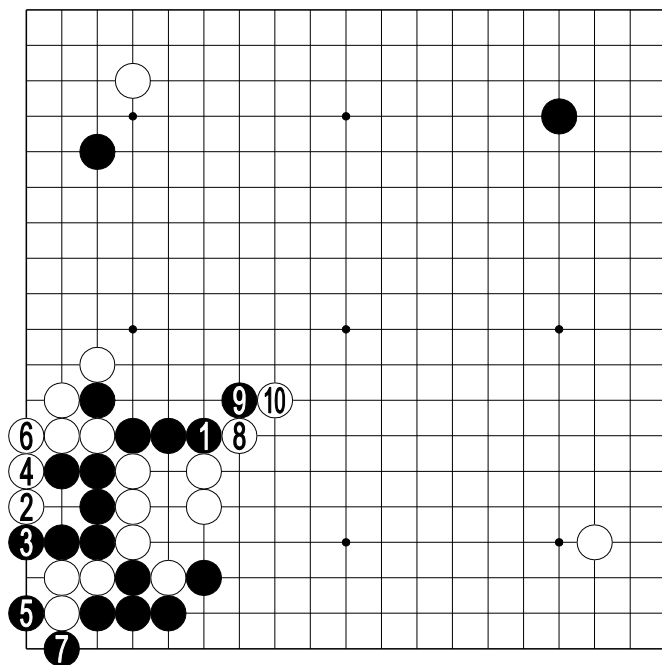
这完全由于▲一子。根据局面的配合，改变着法是灵活运用定式的表现。



1 图

1 图（发挥作用）

黑 1 挡，白 2 扳，黑 3 也扳。黑 5 再挡，让白在 6 位长，然后在 7 位夹击，▲之子发挥作用反过来攻击白棋。



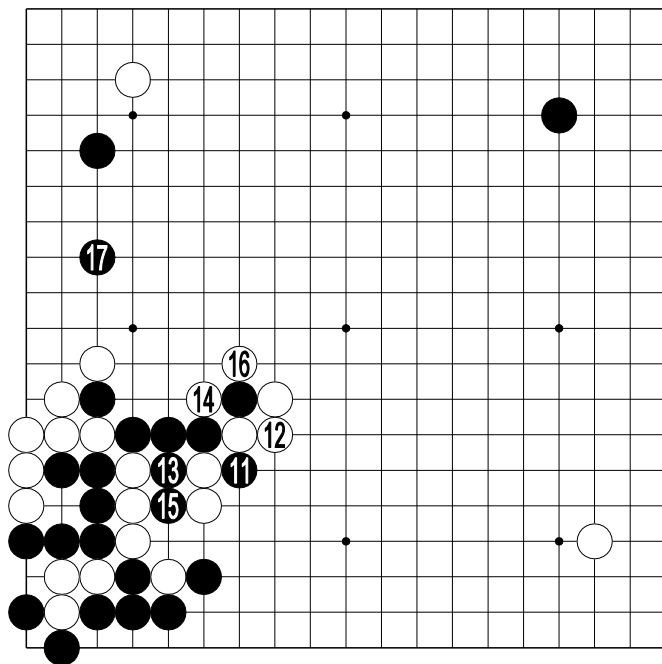
2 图

2 图（连扳）

黑 1 挡，白 2 点，是准备弃子前定形的一种走法。

黑 3 以下至 7 必然，请不要误认为是在收官。为什么这么走，理由下面就可分清。

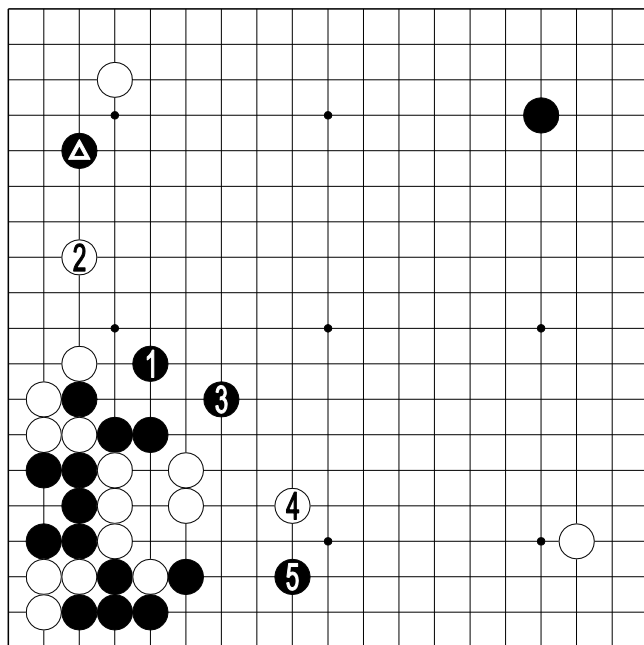
白 8，黑 9，白 10 连扳是最终目的。



3 图

3 图（相当的实利）

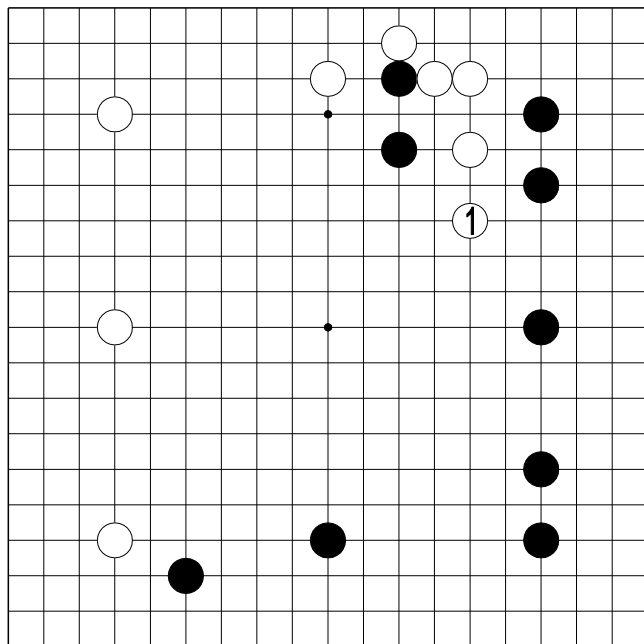
接着，黑 11 反断、13 冲，白只能弃掉三子。所以白刚刚作了一系列准备。白 14 与黑 15 必然。白 16 提吃一子很厚，但黑 17 开拆后，黑得实利较大，也可满足。



4 图

4 图（定式运用的失败）

黑 1 跳以下至 5 是常见的定式。白 2 开拆对▲一子产生一定压力。所以说是运用上的失败。

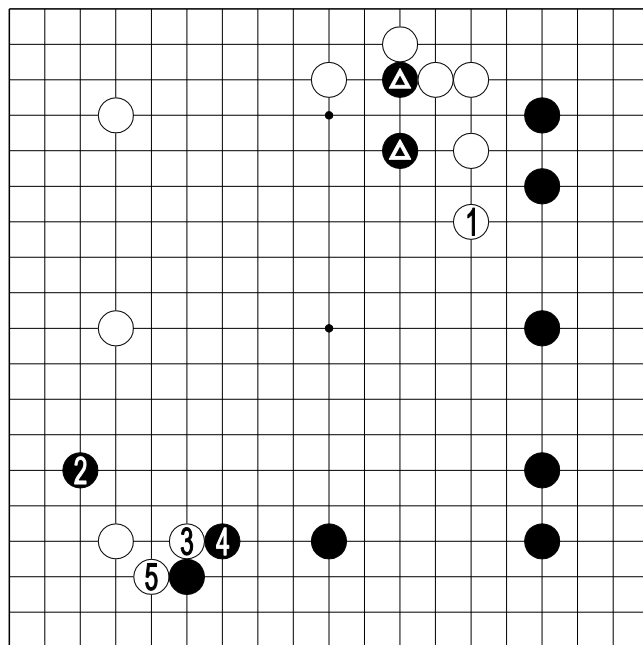


正解图

正解图 急所比大场重要

白 1 跳是不得不马上定的急所。这个局面，白虽有大场可占，但相比之下这个急所更为重要。

不管怎么样，白 1 跳起是消削黑阵势的当务之急。

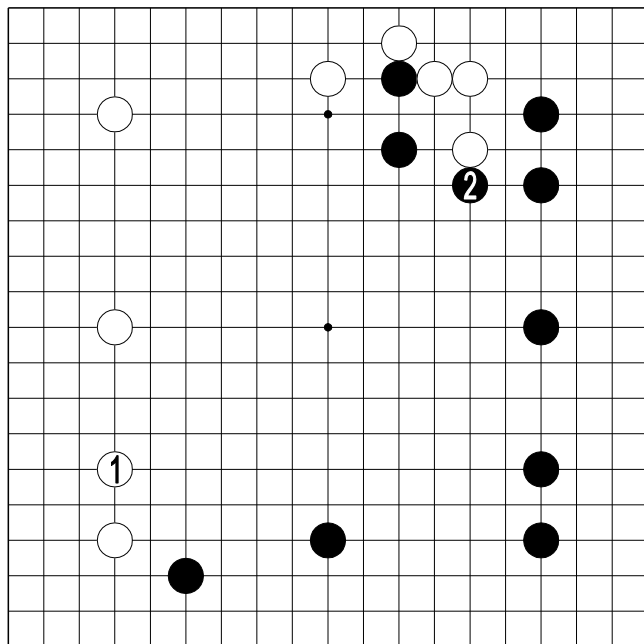


1 图

1 图（出入很大）

白 1 跳起，不仅限制黑势的发展，而且使黑▲二子失去活动能力，同时又增长了白势。其出入是相当大的。

黑作为补偿代价，估计要在 2 位打入。白 3、5 压虎是充分可行的。接着下面将是一场战斗，这就要看双方的实力了。



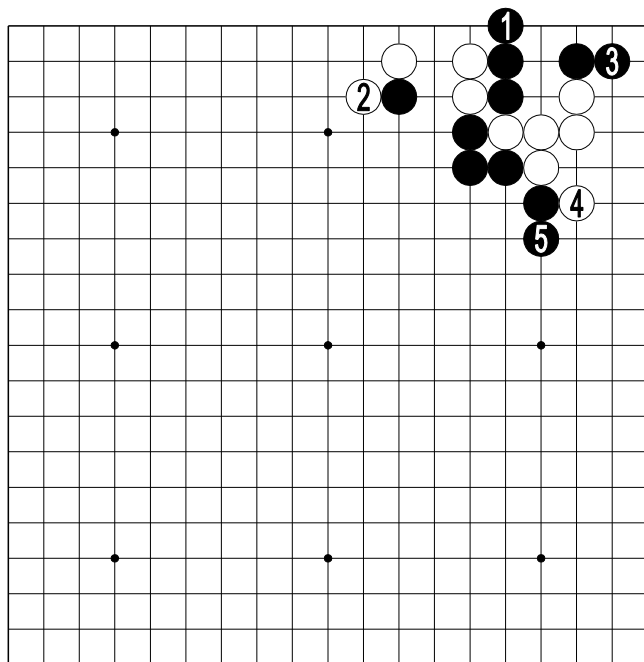
2 图

2 图（失败）

白 1 拆是大场。黑 2 将白死死地罩住，白失败。

白在这里就出不了头。而且黑二子也能发挥作用。

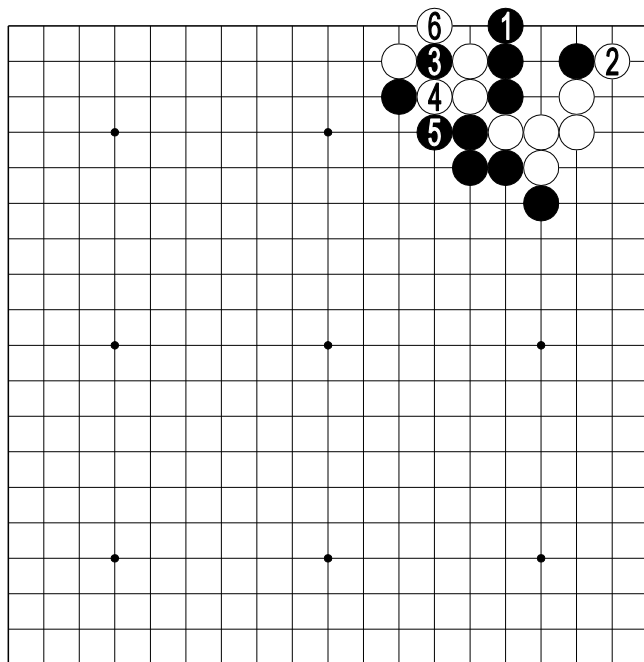
黑在中央构成大阵势。显然是白的失败。



1 图

1 图（黑好）

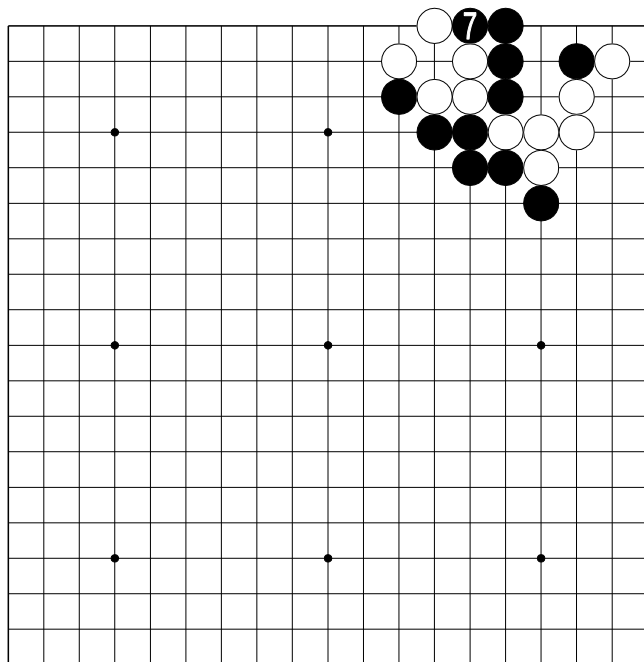
黑 1 以后，白只能在 2 位扳，黑 3 做活，白 4 扳，黑 5 长，这样黑好。



2 图

2 图（挖入）

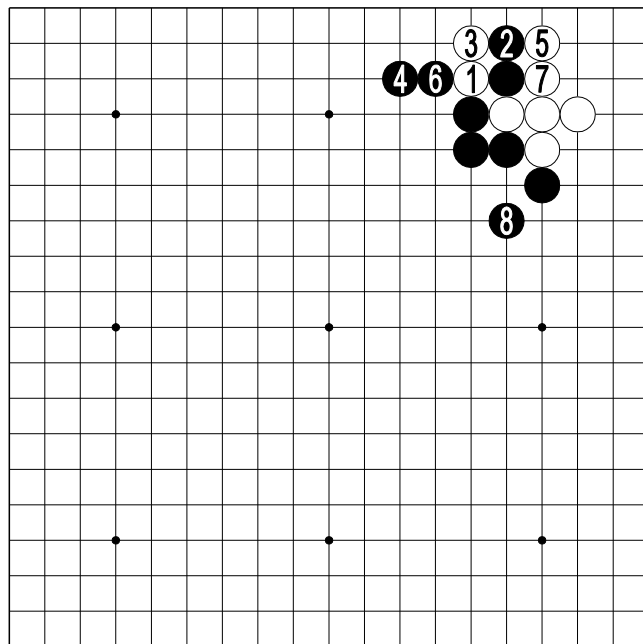
白 2 强行扳吃不行。这时黑有 3 位挖的手筋，这就体现了一线的威力。以下白 4 至 6 是绝对之着。



3 图

3 图（包吃）

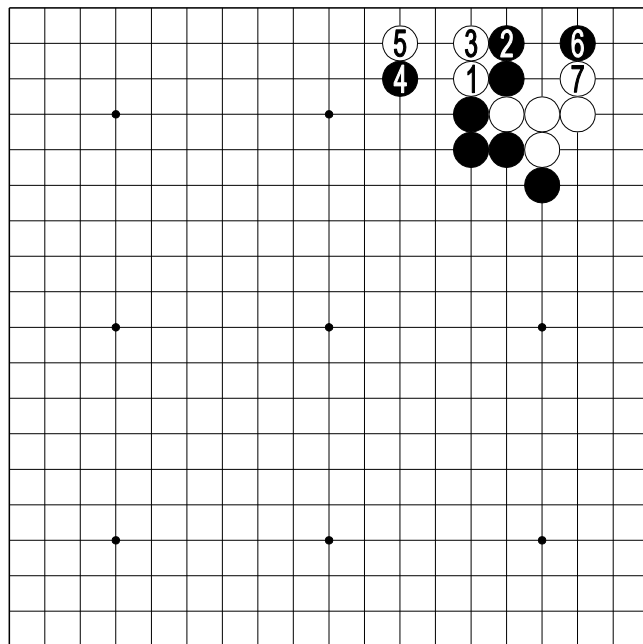
黑 7 打将白包吃掉。



4 图

4 图（定式）

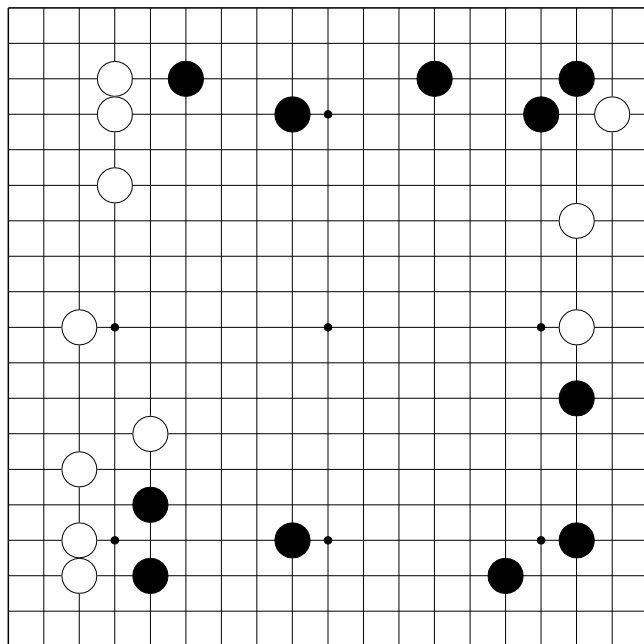
白 1 断，黑 2 立、4 飞枷是好手。白 5 只能补，黑 6 便宜一下之后，在 8 位虎补是定式。



5 图

5 图（原图）

黑 4 飞枷，白 5 顽强抵抗，黑 6 跳，白 7 顶就是原图。

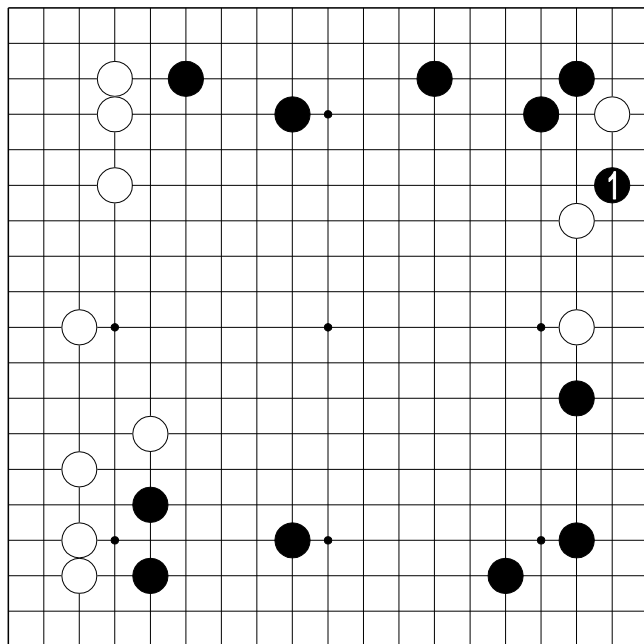


第 10 题

第 10 题 不要着急

黑先 中级

局阶段基本终了，即将进入中盘战斗。但下一步的着手比较难选。不要着急，慢慢地考虑。

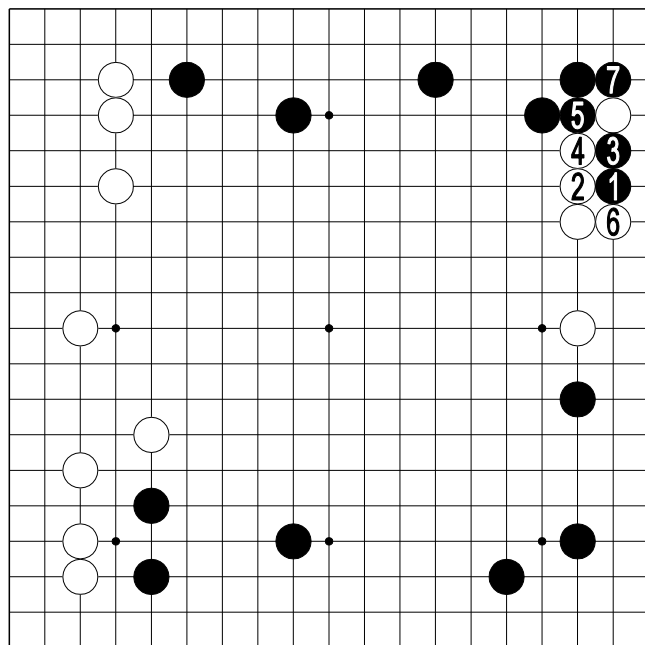


正解图

正解图 相当大

黑 1 位点，是相当大的一手棋。

大家不要误认为是在收官，实际上是在搜白的根据。盘面上暂时还没有比较急的着点。所以先在这里拿点实空，同时看白的应对。

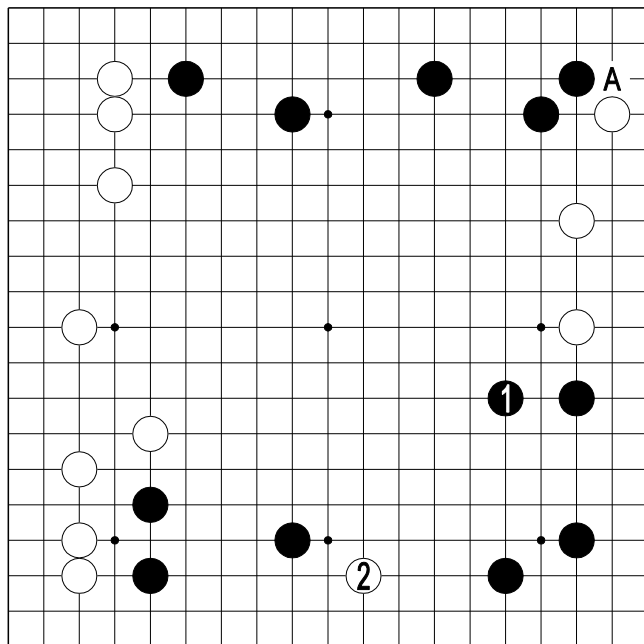


1 图

1 图（大约 18 目）

黑 1 点，白只能 2、4 位压挡。到黑 7 吃白一子。这是一手有 18 目价值的大棋。

但实质并不仅于此，而且威胁了白的根据。这个价值相当大。这个着点是沉着的好判断。

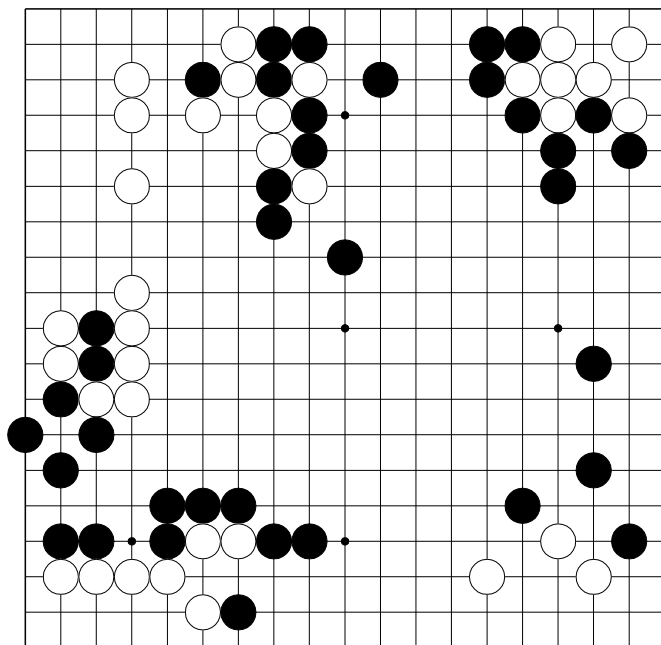


2 图

2 图（失败）

黑 1 跳，或者 A 位挡都是缓着。这种下法对白都没有压力。

这时，白 2 打入是好点。很显然，黑是无法吃到白这个子。而且还很可能要赔本。



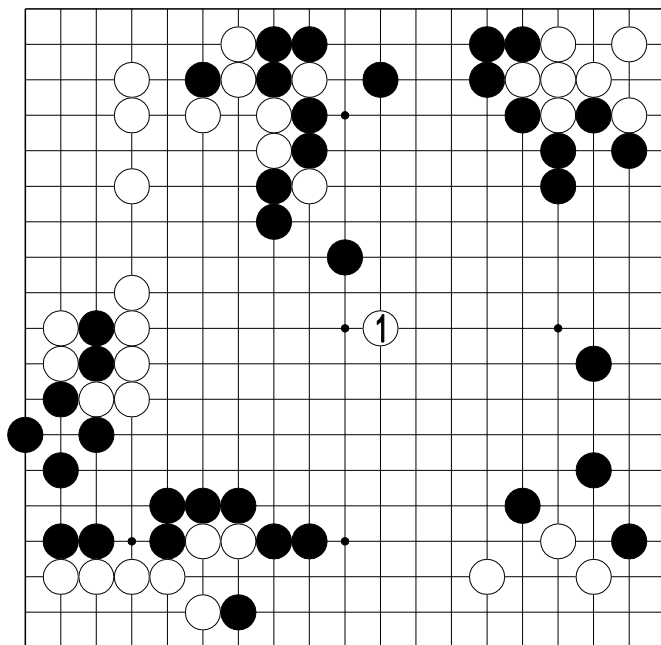
第 11 题

第 11 题 侵入

白先 有段

黑的阵势相当大。白从何处侵入消进去？

如果从外围一点点消，根本无济于事。这是一手感觉棋。

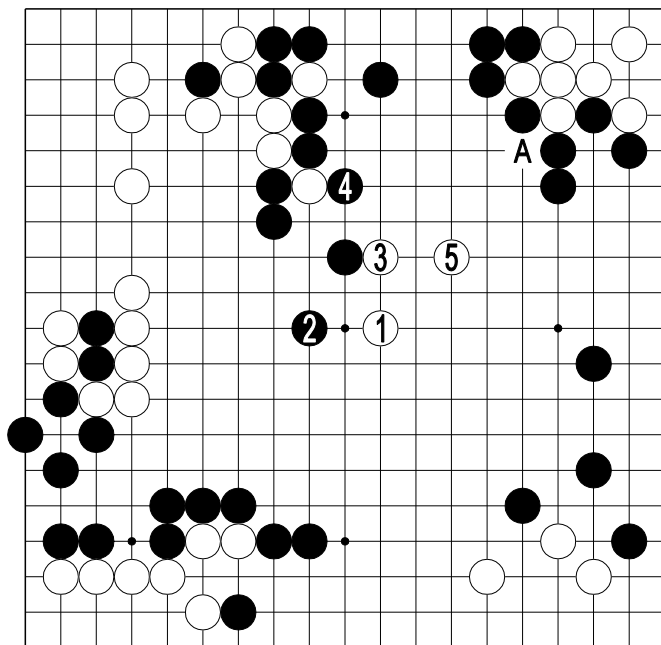


正解图

正解图 方位

白走 1 位是大致的侵消方位。如果再深入进去，就很危险了，但是如果不到位，又显得不充分。

所谓方位，实际上是感觉性的东西，这必须在实战中逐步培养。

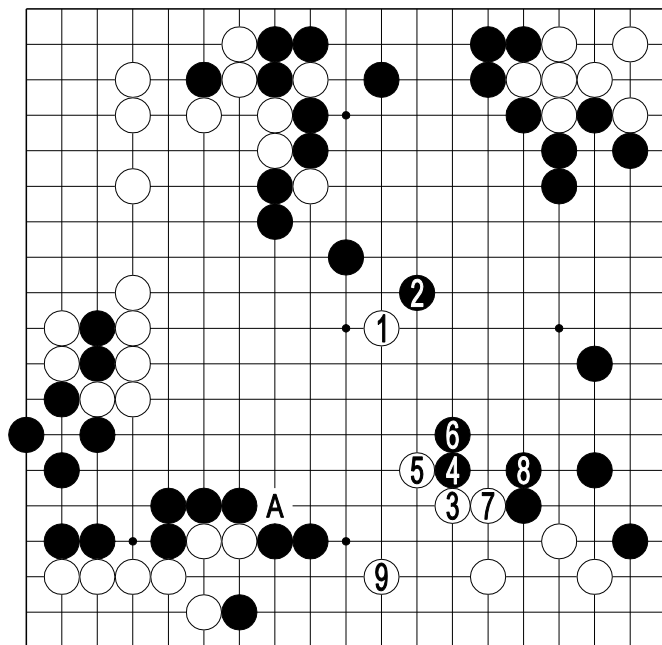


1 图

1 图（落脚）

黑 2 飞阻白的退路，白 3 靠。这时黑估计要在 4 位补。白 5 跳是形，这样白在黑空内已基本上落下了脚根。

白以后可在 A 位断打。最起码白可以自信不会被吃。这也是一种感觉。

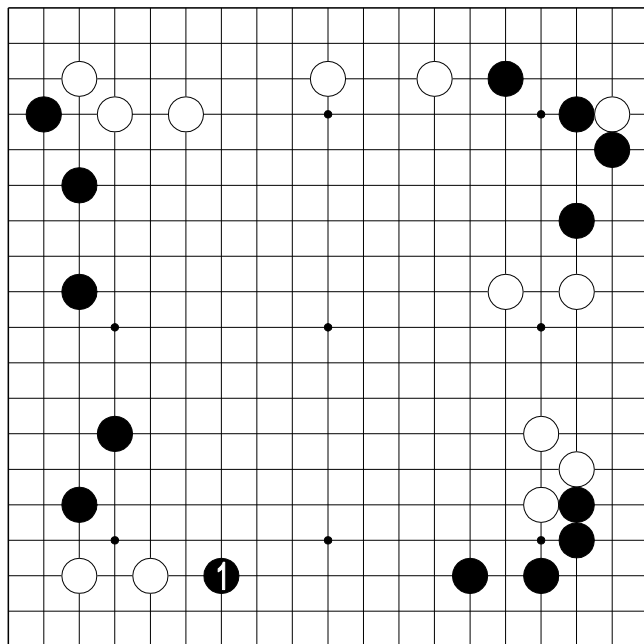


2 图

2 图（抗衡）

白 1 侵消，黑如在 2 位补，白从 3 位下边飞起即可。黑 4 靠，白 5 扳，以下至 9。黑空虽说很庞大，但盘面毕竟只有一方空。

白有四处空，再加上黑尚有 A 位断的弱点。这个形势白完全可以与黑抗衡。



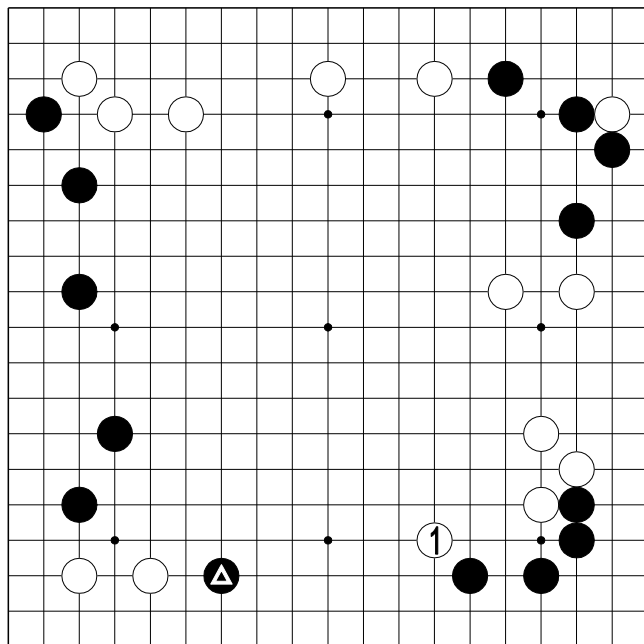
第 12 题

第 12 题 反应

白先 上级

黑走 1 位紧逼。这种局面，
白应该立即就有反应。

双方形势的争夺点是？

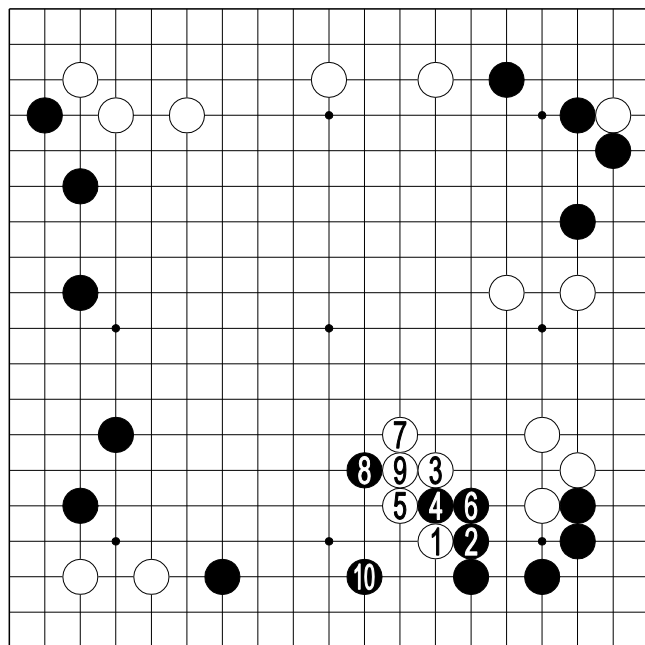


正解图

正解图 肩冲

白走一位肩冲。当黑走下▲子时，白应该马上反应过来从上面限制黑空的发展。

白左下角很坚固，用不着担心什么。



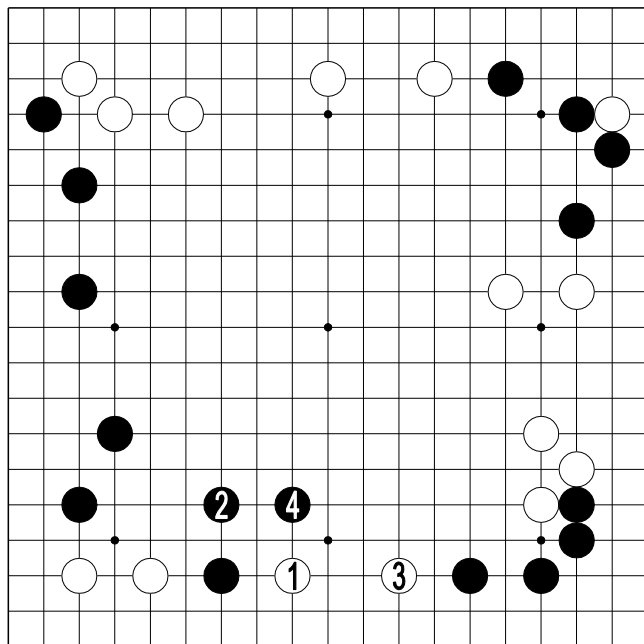
1图

1图（因果关系）

白1飞压，黑改在2位上挺，白3跳起。

黑4、6挖接之后白7跳，黑8位点先手便宜，以后黑估计只能在10位跳渡。

至此，双方交战告一段落，白右边也扩展开来，这叫做“有围之因必有被围之果”。

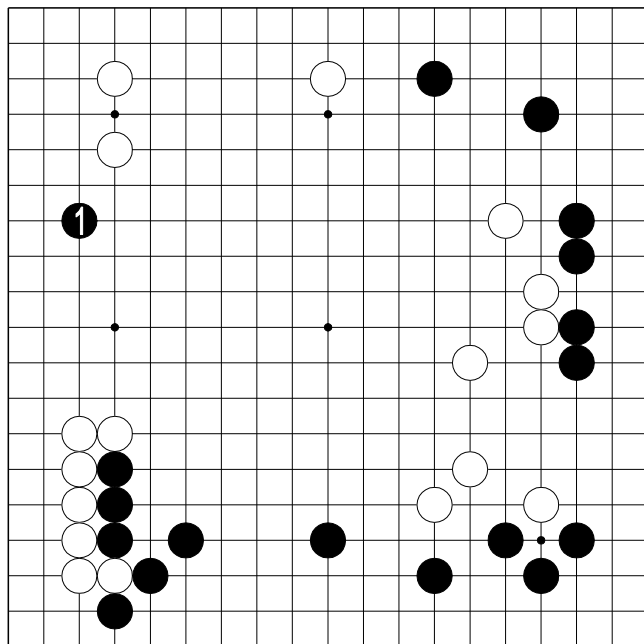


2 图

2 图（失败）

白 1 迫不急待地打入，不让黑成一点空，这种狭隘的着法是失败的。

黑 2 跳起后，白 3 向黑坚固地方行棋是不能令人满意的。黑 4 曲镇，白两子进退维谷，动弹不得，因为不管白是进是退，左边的黑自然成势。

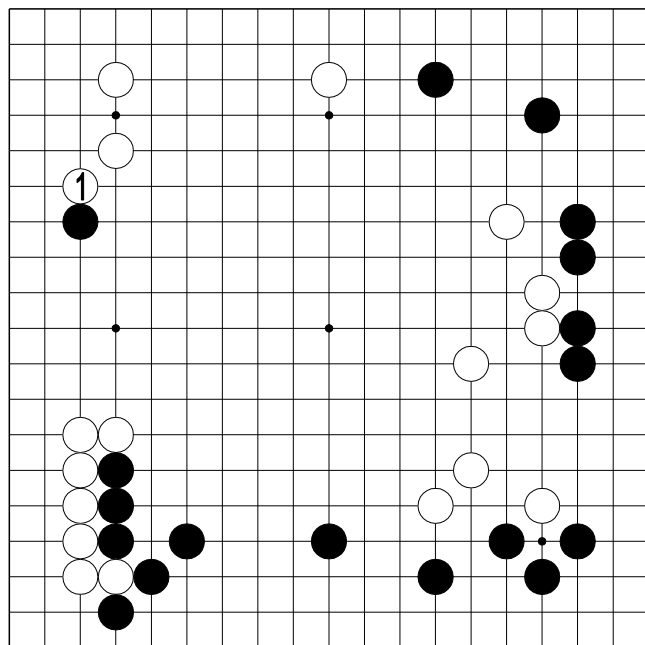


第 13 题

第 13 题 棋理

白先 中级

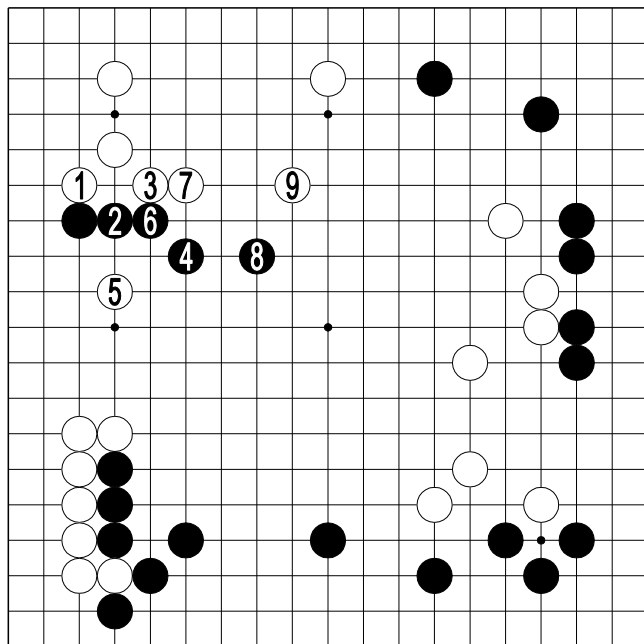
黑现在在 1 位打入。对此，白只要实施攻击即可。但其中涉及到攻击的方向。这是个基础的棋理问题。



正解图

正解图 逼向厚方

白 1 尖顶是顺乎棋理的一手。由于左下方白很厚实，所以要将黑向这个方向攻逼。看上去虽然很简单，但这是个不可忽略的基础问题。



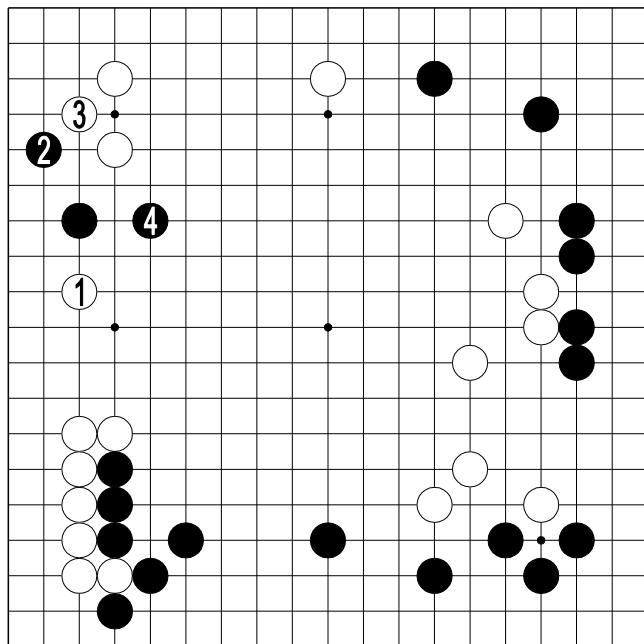
1 图

1 图（上边大）

白 1 尖顶，黑 2 上长必然。白 3 尖是强攻的着法。

黑 4 飞出头，白 5 点是调子，黑 6 补，白 7 顺势长。黑 8 跳，白 9 围得上边的空相当大。

这就体现出攻的效果。

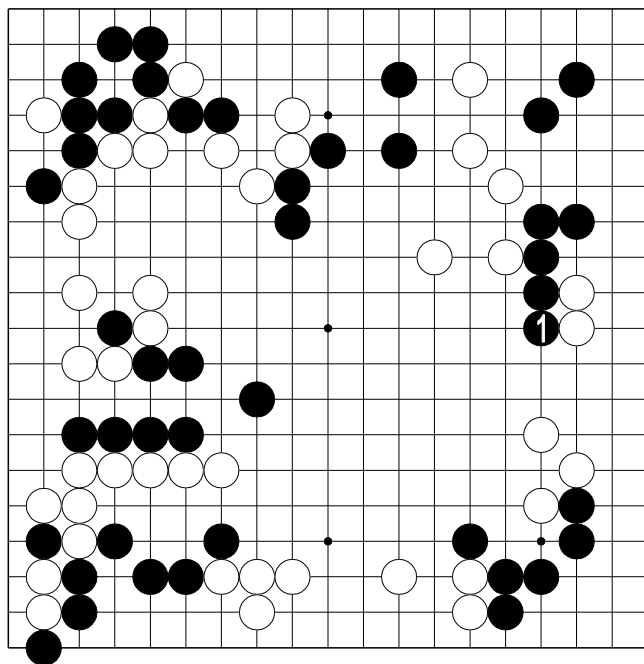


2 图

2 图（失败）

白走 1 位逼无趣。因为△子已相当厚实。黑 2 飞先便宜一下，然后在 4 位跳起，这样白连损失都补偿不回来。

白 1 违反了“避实就虚”的棋理必遭失败。

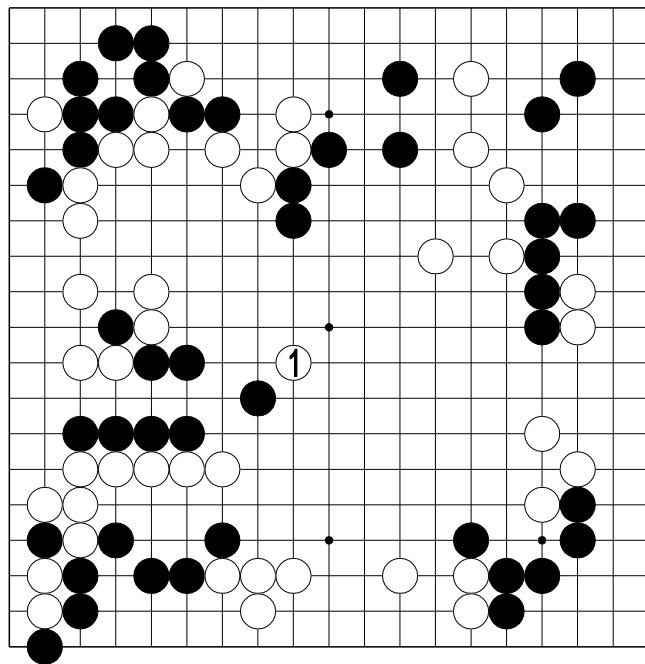


第 14 题

第 14 题 压的目的

白先 有段

黑在 1 位压。目的何在？
不考虑这个问题就不可能得出
正确的答案。哪怕考虑到了，也
很难应付。

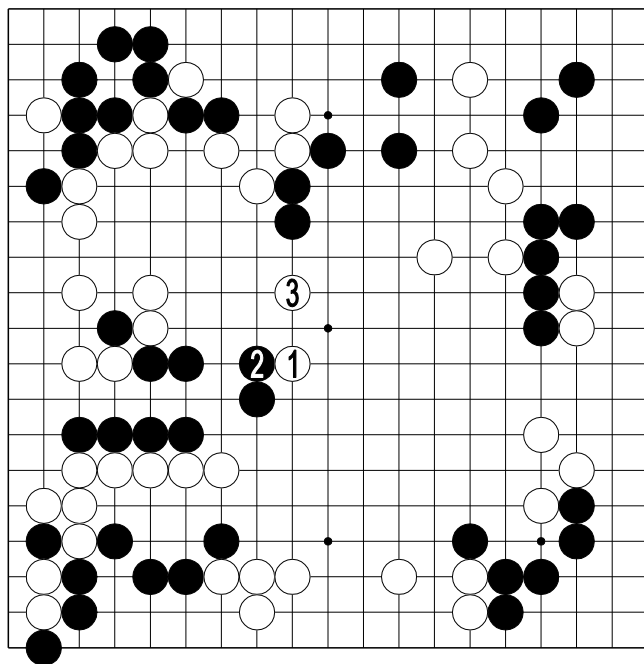


正解图

正解图 卓越的构思

白 1 肩冲是卓越的构思。右上角的白相当的薄弱，这是盘面上的焦点。

现在就围绕这个焦点进行一番争夺。白 1 以后，黑将会采取什么措施？这是白布署作战计划的第一步。

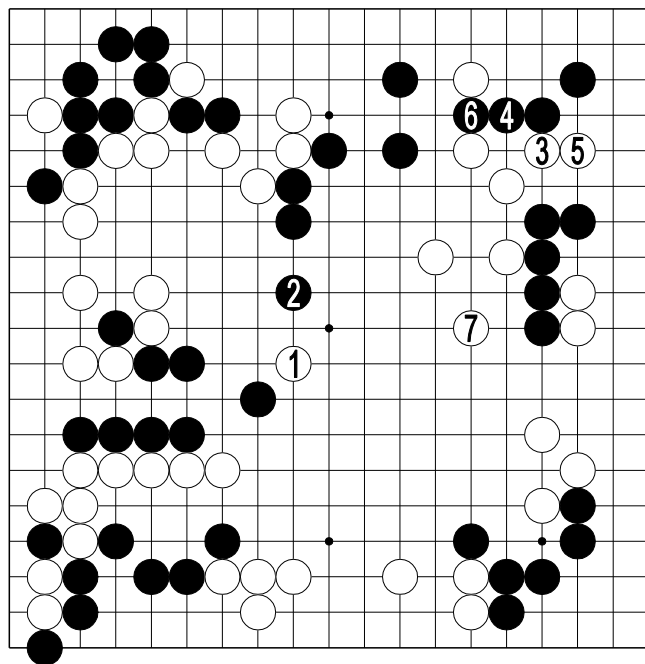


1 图

1 图（战略）

谈到白 1 的战略，就是黑如果在 2 位应白 1，那么，白 3 跳成好棋。

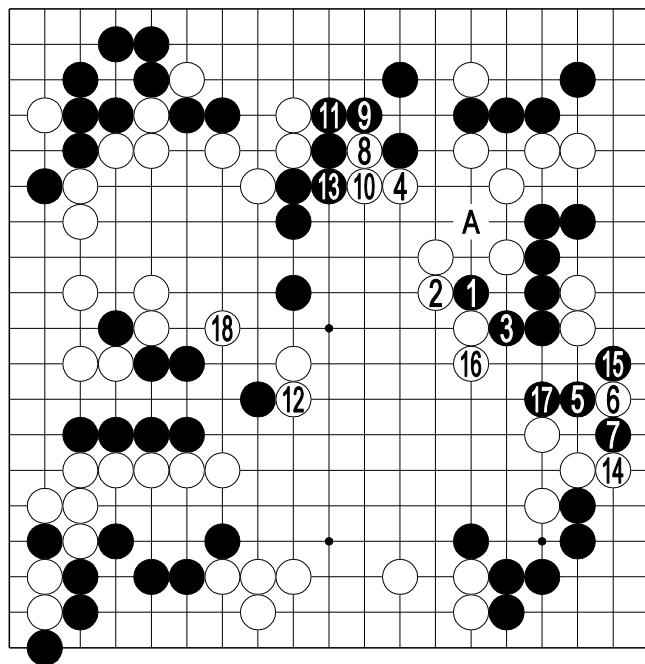
在攻击黑的同时，白也加强了自己。作为黑也不能让白这么如愿以偿。



2 图

2 图（不甘示弱）

白 1 肩冲，黑 2 跳是必然之着。表现出以死相拚、坚韧不拔的气势。毕竟还是右上方的棋大，所以白 3、5 位行棋。（黑也有走 5 位的，那么白在 4 位作眼）白 5 立，黑 6 冲断，白 7 跳，展开一场你死我活的大战。之后……

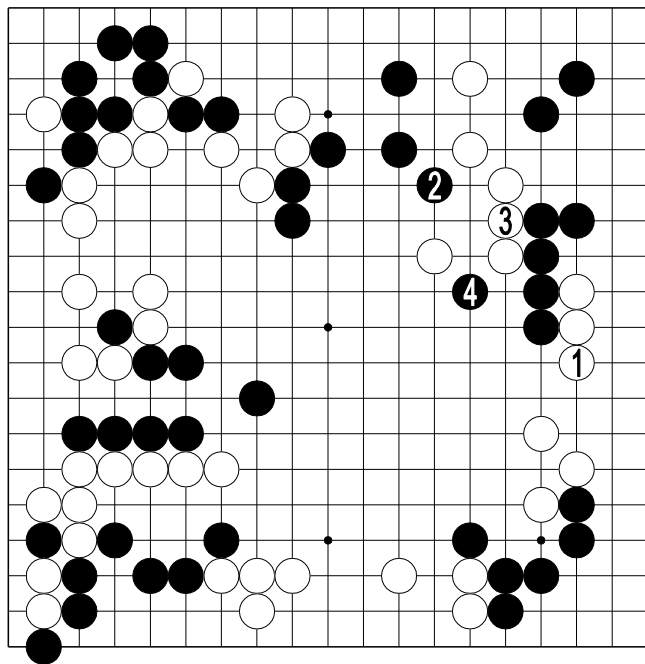


3 图

3 图（转换）

实战黑 1、3 跨顶（窥伺 A 位的点），白 4 补以下至黑 19，是一例相当精湛的转换着法。如果能从中体会到什么，那么也就达到预期目的。

这是专业棋士一流水平交锋的一例。

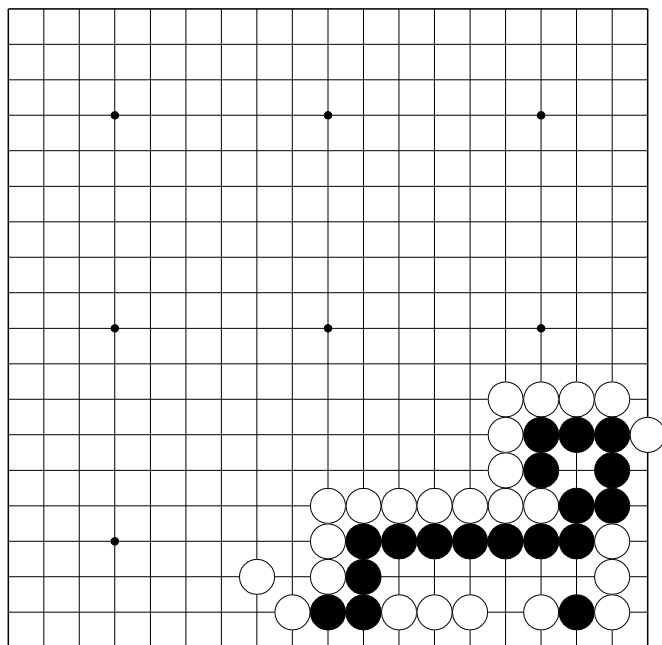


4 图

4 图（失败）

现在这个局面白 1 长不是时候。被黑 2 点，白 3 接，黑在 4 位攻逼，白即刻溃不成军。

哪里是要点？如果认不清这点，您的中盘实力也就无法得以提高。



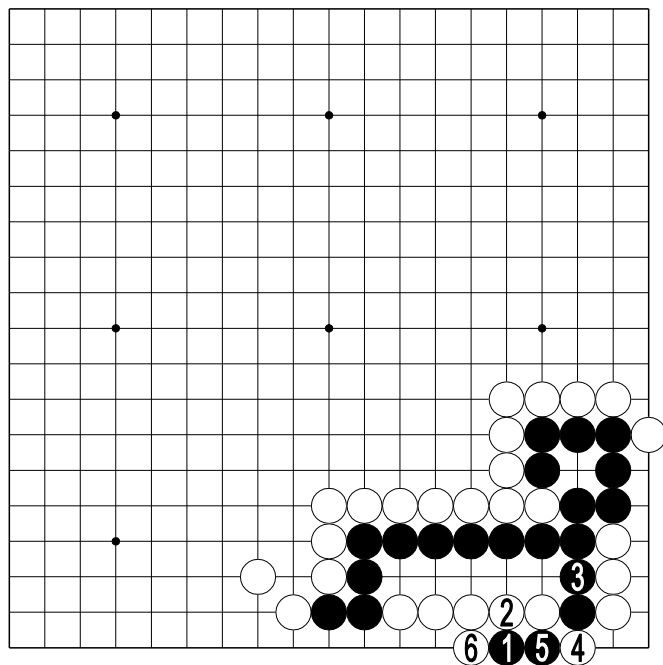
第 15 题

第 15 题 条件

黑先 上级

活就是具备不死的条件。这并不是诡辩，不能绝对地说活棋都必须具备两只眼，因为其中除此之外还有共活的活法。

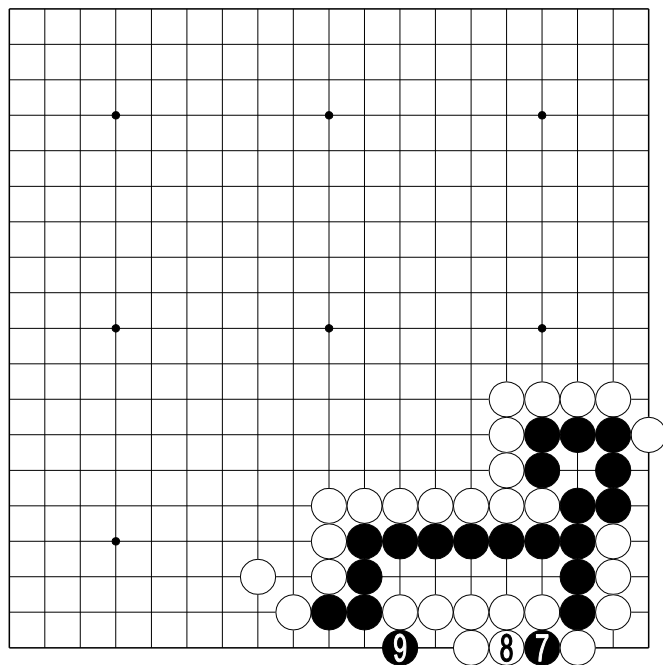
现在黑只有一只眼，怎么样活呢？



1 图

1 图（弃子）

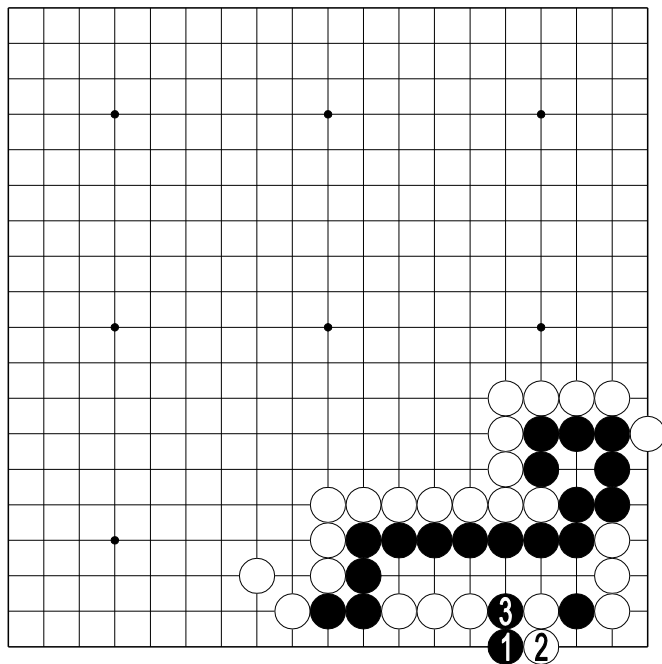
黑 1 点，白 2 接，黑 3 也接。白 4 渡，黑 5 断入弃子。



2 图

2 图（共活）

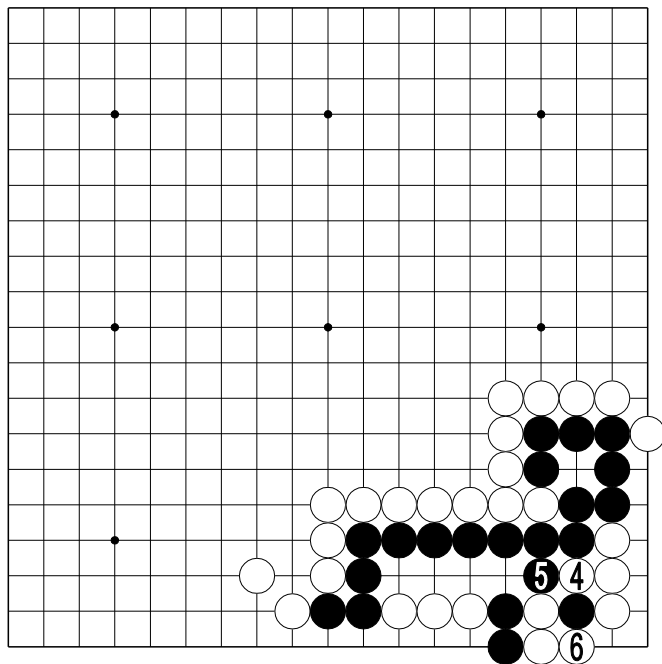
接着，黑 7 扑入，白 8 提，
到黑 9 扳为止。白也没有两眼，
这样便成双活。



3 图

3 图（抵抗）

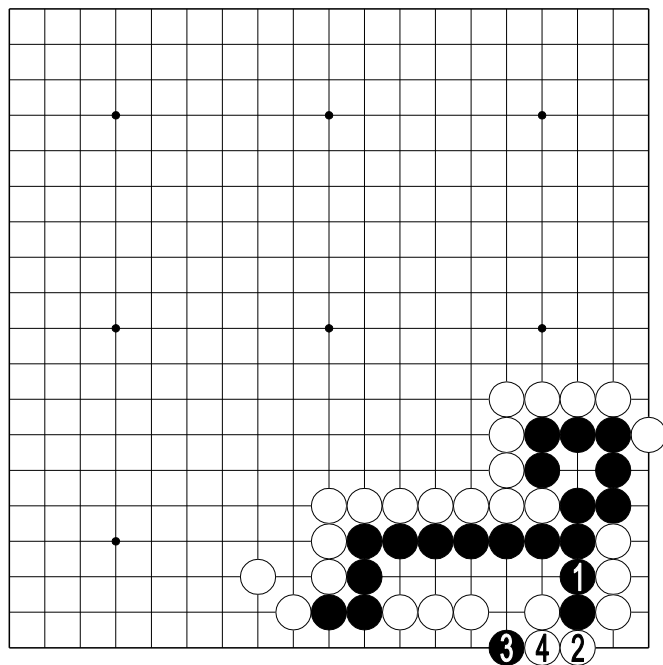
白如不愿共活，黑 1 后，
白在 2 位挡进行抵抗，黑有 3
位冲出的手段。



4 图

4 图（黑获大利）

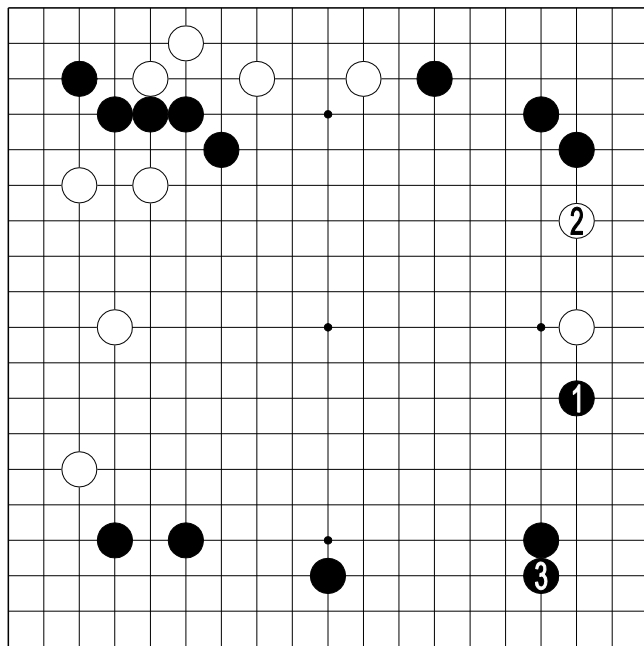
白只能在 4 位打吃，黑 5 挤打是先手，白三子被吃，黑获大利。



5 图

5 图（失败）

黑不可走 1 位。白 2 渡，黑再在 3 位点，由于前后次序颠倒。白 4 接，白成活棋。黑死。

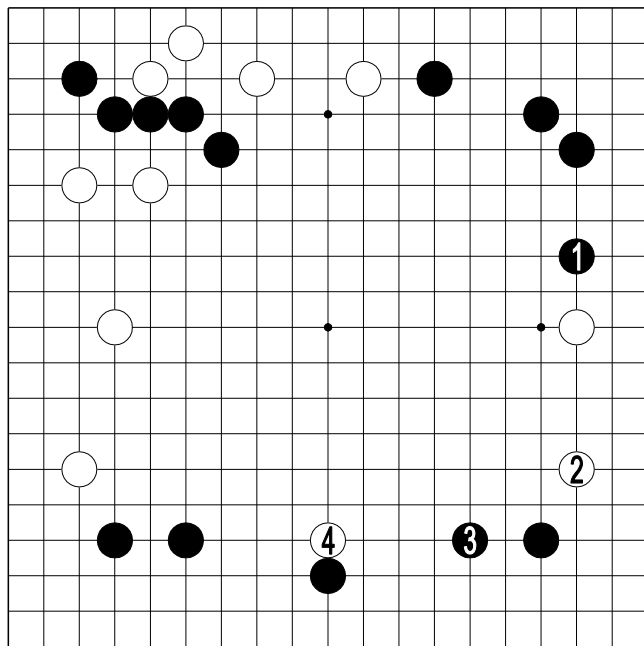


1 图

1 图（造形）

黑 1 攻逼，白 2 开拆，黑 3 守角。这就是造形。

虽说黑 1 的开拆间距大了点，尚存不安，但白也没有完全安定，所以暂时还不可能打人。

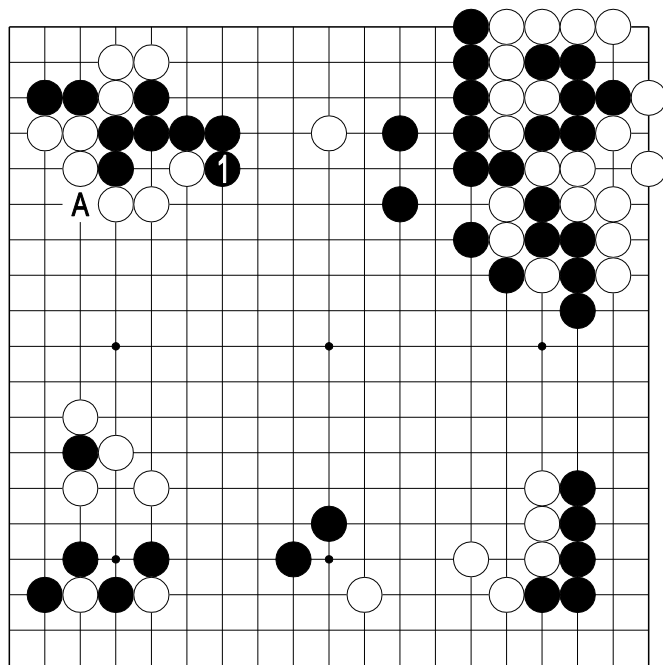


2 圖

2 图 (失败)

黑从 1 位方向逼，是就实避虚的一手，右上角成凝形。白 2 开拆，黑 3 补，白 4 前来骚乱。

白 4 是让子棋的着法，这姑且不论，主要是黑 1 攻逼方向错误。

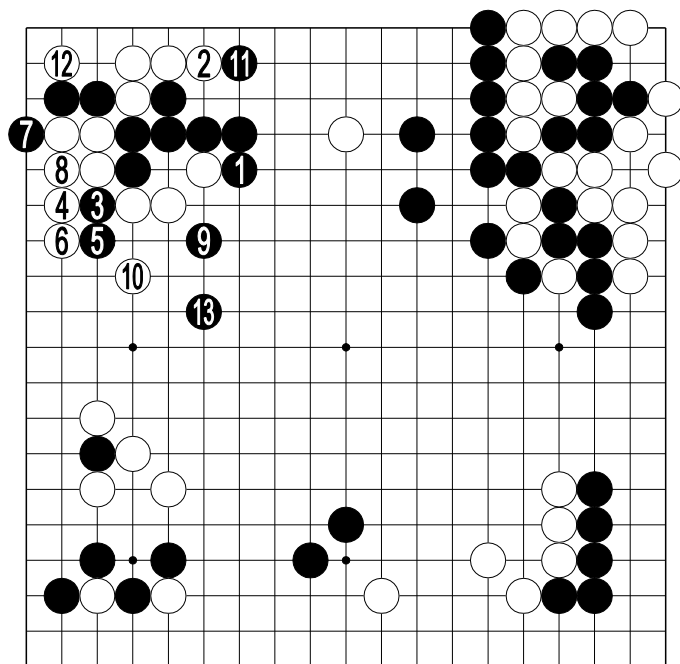


正解图

正解图 厚实的曲

黑 1 曲是厚实的一手。

这之后，看白如何处理 A 位的断点。可以说这是一步纵观大局，非凡构思的好棋。

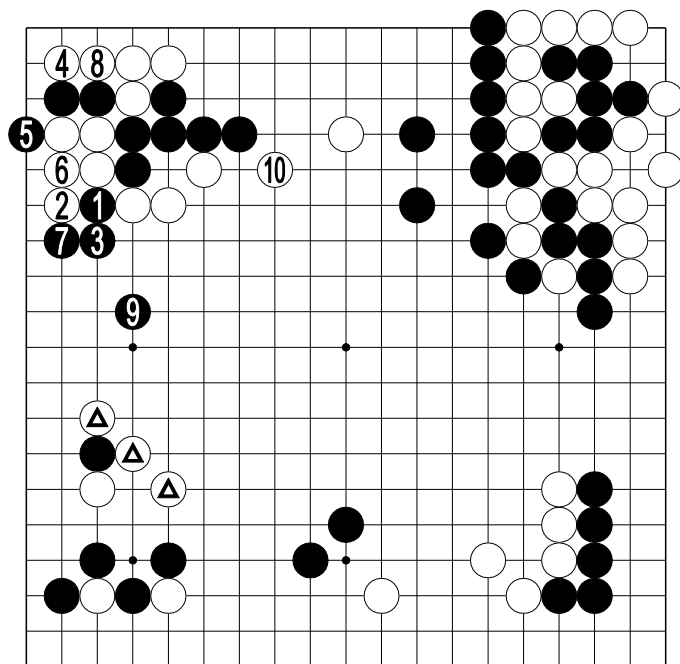


1 图

1 图（大局观）

白 2 长必然。如果这手棋先去补断，黑 2 位挡成先手。既然如此，黑立即在 3 位断，白 4 打，黑 5 长再多弃一子妙手。至白 8 均属必然。

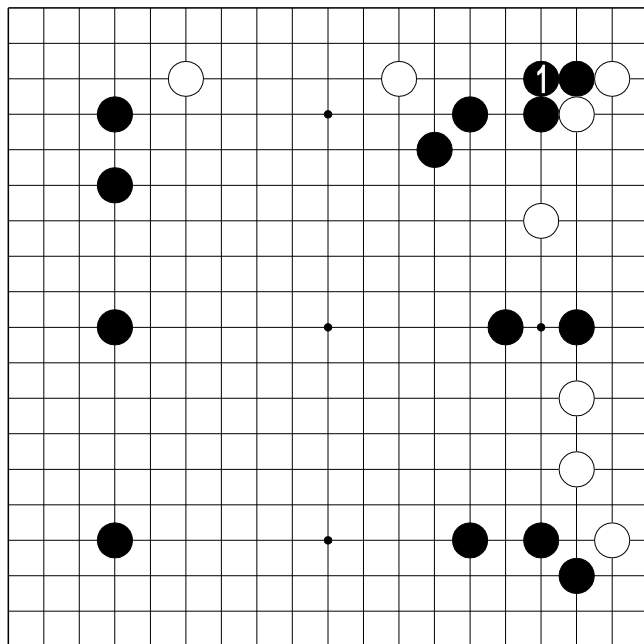
黑 9、11、13 得以扩势，是大局观的构思。



2 图

2 图〈失败〉

黑 1 断是定式，这仅是局部着法。白回到 4 位补，尽管黑 7 拐头，下方△子相当坚固。黑 9 不得不补，白 10 枷，黑立即陷入苦战。

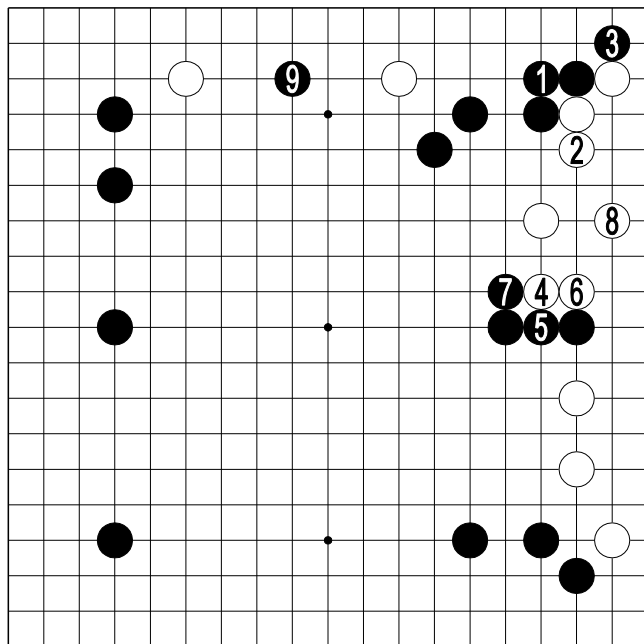


正解图

正解图 平凡的好手

黑在 1 位实接。乍一看好像很不起眼。

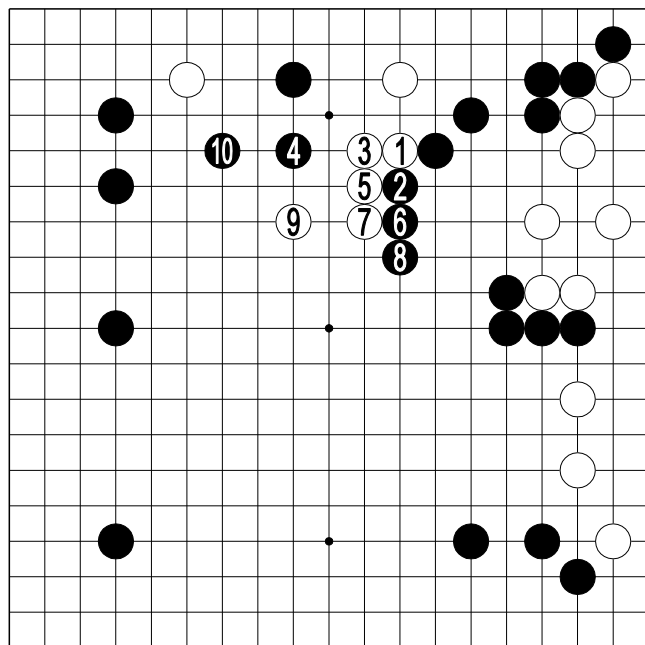
大局观包含两部份，一是好手，其次是平凡的着法，但两者又是相关连的。所以，只从局部判断是不行的。



1 图

1 图（打入）

黑 1 接，这个形白只有 2 位长。黑 3 挡，继续进行攻击。白 4、6 点挡后，黑 7 拐，白 8 跳。白已成活形，然后在 9 位打入是黑最终目的。

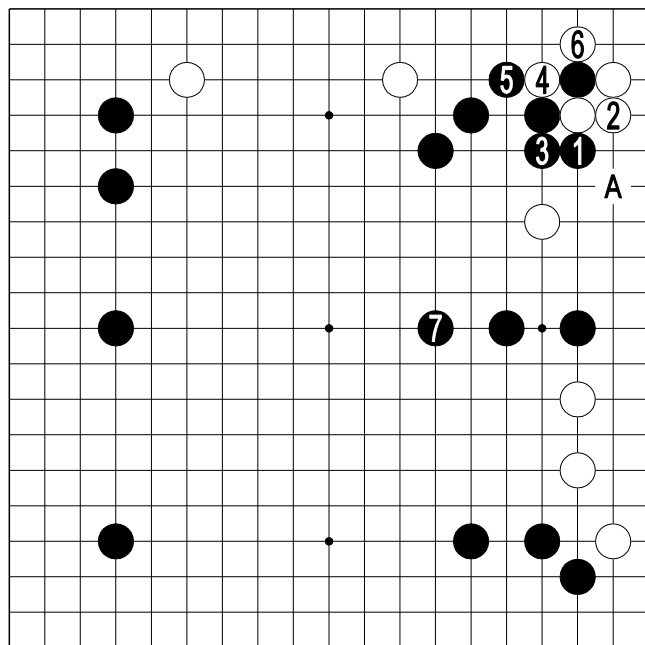


2 图

2 图（领先）

接着，白 1 靠逃出，黑 2、4 左右夹攻。白 5、7 先手连压两手。在 9 位跳，黑 10 实实在在地回补。

白几块都是薄棋，当初束手无策的黑现在一下子领先。

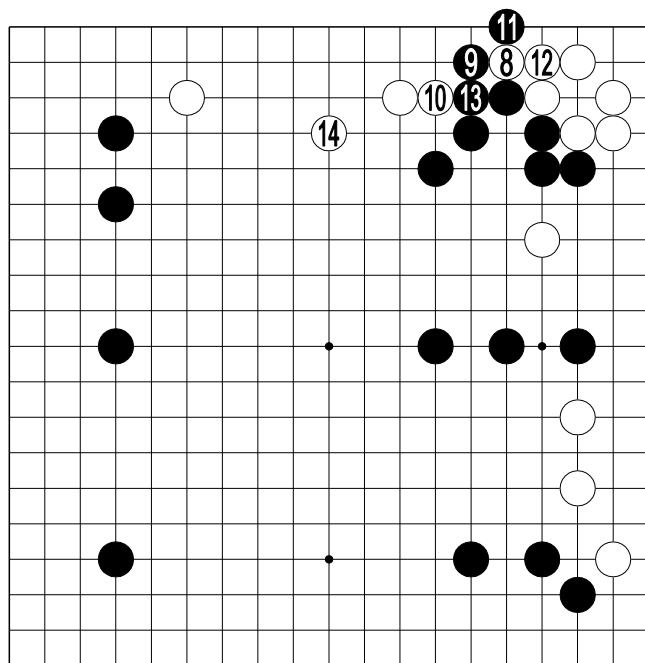


3 图

3 图（不甘示弱）

这种局面，黑不甘示弱地在 1 位打是“凭形而论”的着法。黑 3 接。白 4、6 活棋。

黑 7 自以为围得很大，岂不知还有 A 位漏风点，实战就是这么下的。

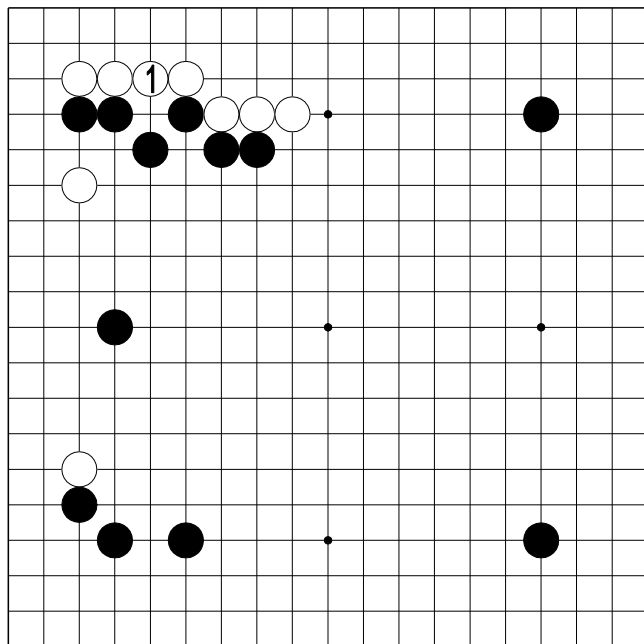


4 图

4 图（失败）

接着，白 8 扳。黑 9 扳挡，白 10 觑先手便宜，再在 14 位补，黑几乎没有走到棋。

从全局来看仍然是黑好，但这只不过是让子的差而已。让六子局，其优势是可想而知的。



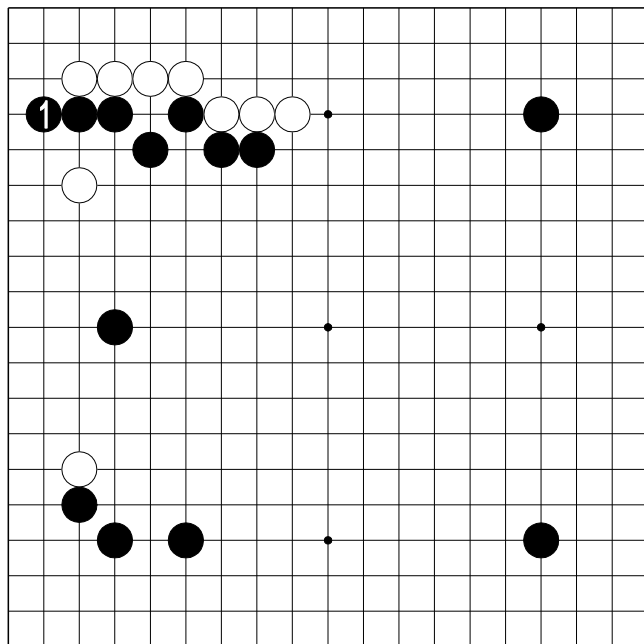
第 19 题

第 19 题 画蛇添足

黑先 中级

白 1 棒接，吓唬黑棋。实际是画蛇添足的棋。

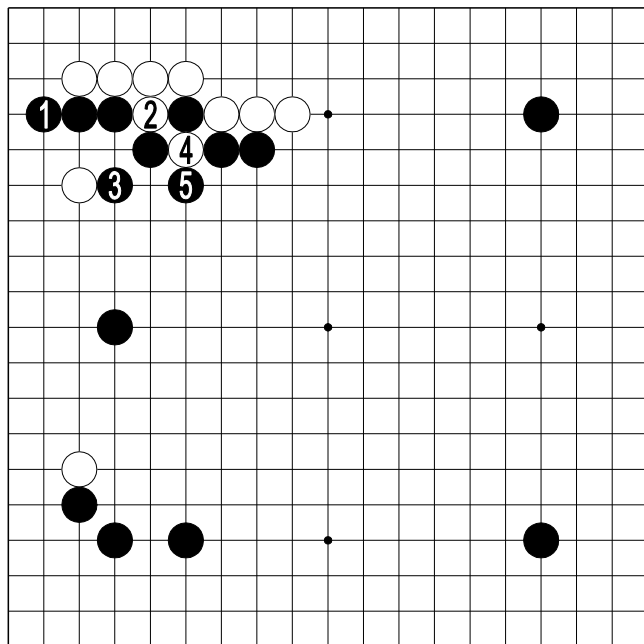
黑有多种应手，请考虑一下最发挥作用的一手。



正解图

正解图 立是最强硬的一手

黑 1 立是最硬的一手。本来白可以先手走到的棋，黑抢先一步占得。这样白反倒没有应手，真是画蛇添足。

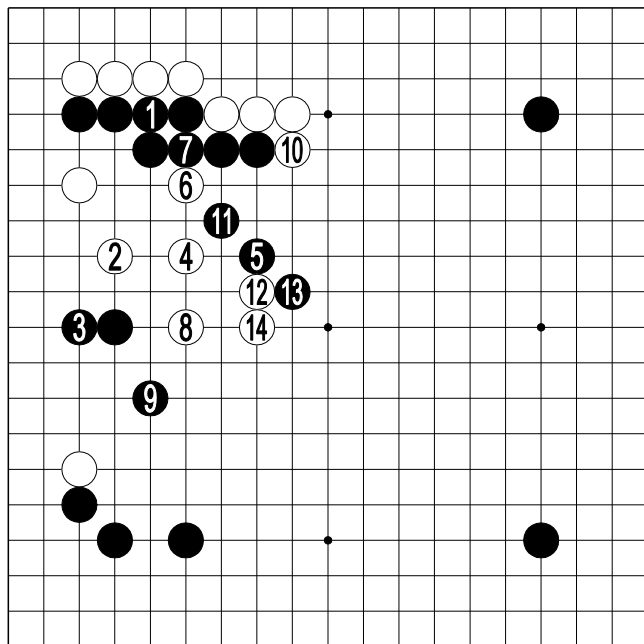


1 图

1 图（充分）

白 2 如挤吃，黑不接，而在 3 位虎，白 4 提，黑 5 挡，相反黑形更加充分。

当然白也不可能这么走。这就说明黑 1 立是成立的。

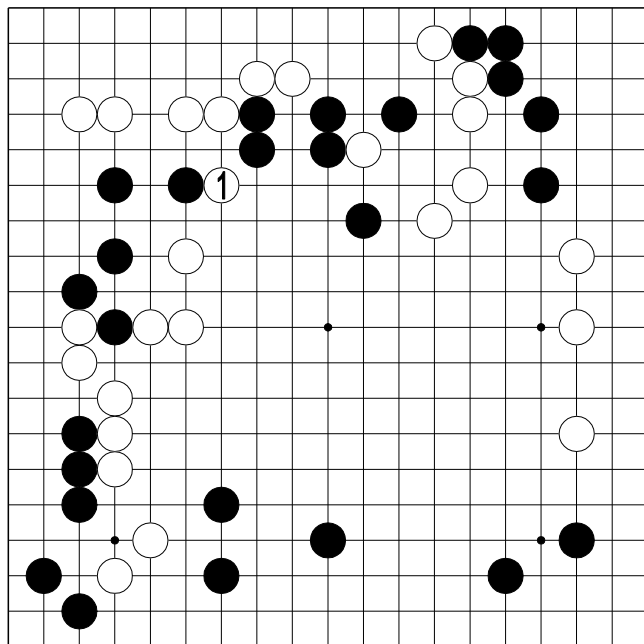


2 图

2 图（失败）

黑 1 可以说是一手单官棋，因为白 6 点，黑 7 接，黑 1 成废子。

白 2 飞是最好的机会，直至 14，黑大块棋无根漂浮起来。

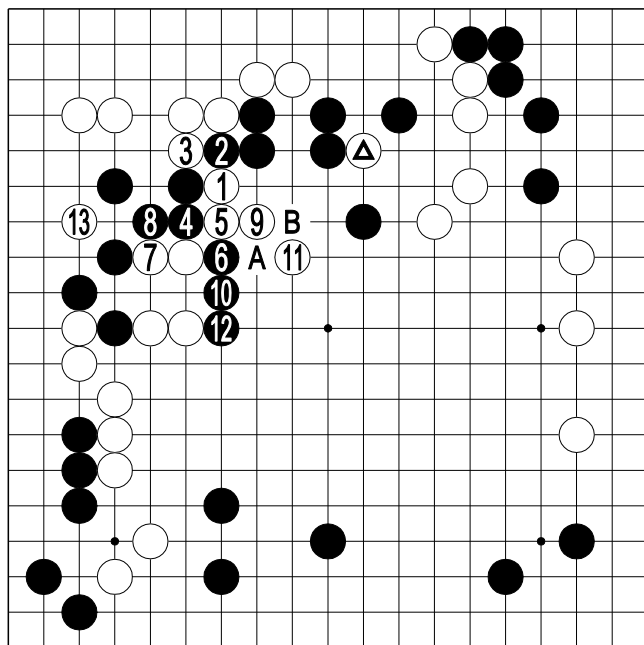


正解图

正解图 跨

白 1 跨是攻防的交接点。只要能着眼这里，围棋水平已经相当不错了。

至于这手棋成立与否还必须牢牢把握住局面的结构。所以说难呀！

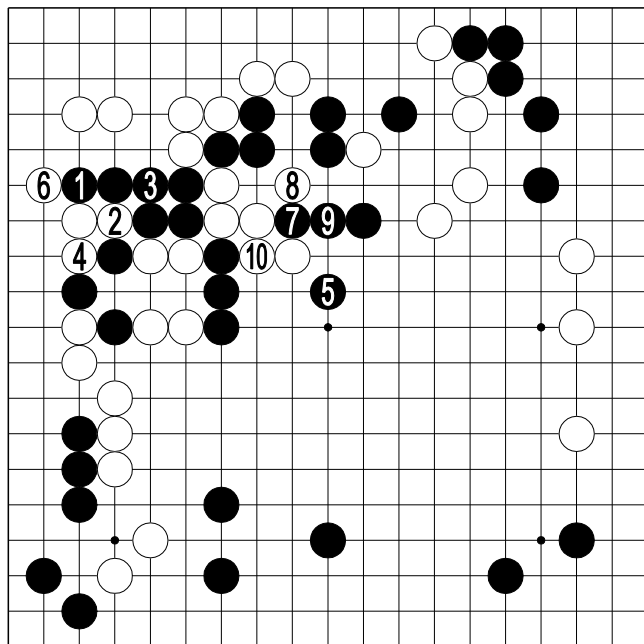


1 图

1 图（要点）

黑只有 2 位冲，以下到 8 都是必然之着。白 9 曲是要点。

黑 10 如在 A 位，白在 B 位再长，此时△一子正好发挥作用，不会被吃。这一点也请自己确认一下。所以黑只好在 10 位长，白 11 尖，黑 12 挡，白 13 点。

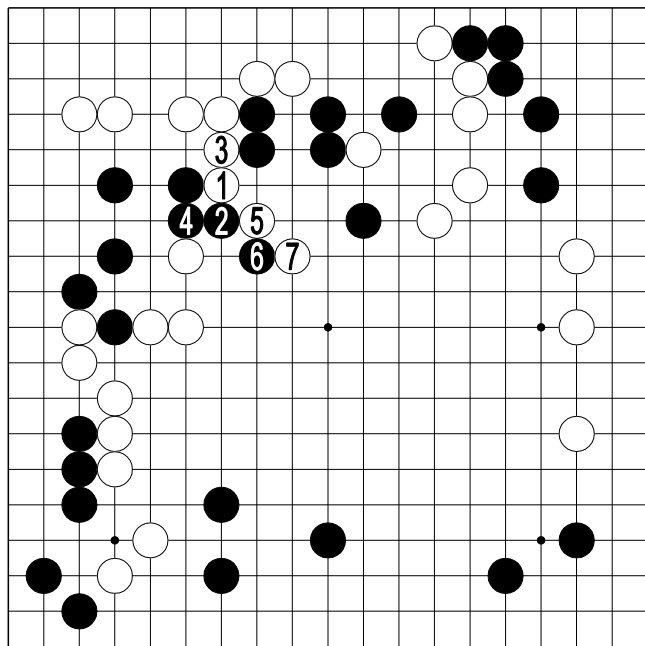


2 图

2 图（所得实利很大）

接着，黑即使在 1 位挡，白 2、4 挤打，黑被断。黑 5 枷，白 6 扳，黑 7 挤只好弃子收气。

这样的弃子给白的实利太大。白一下处于优势。

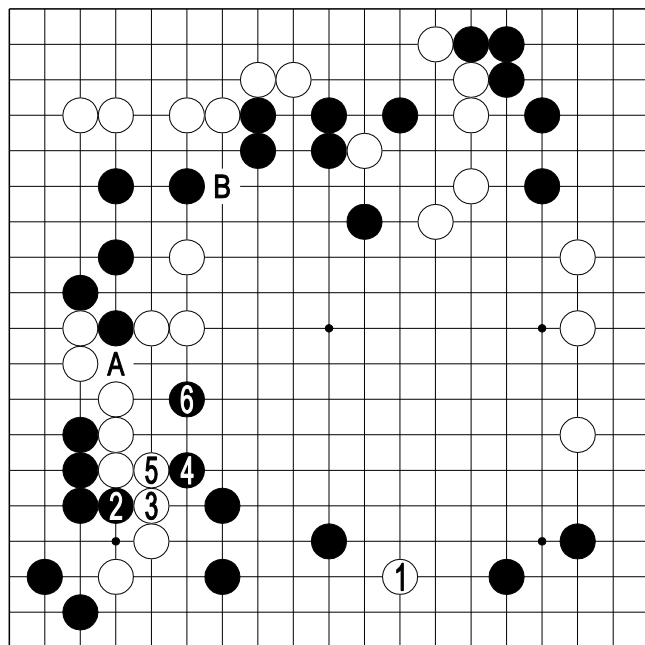


3 图

3 图（攻击上边）

黑不能从上面冲断。现在改走 2 位扳，白 3 接。黑也在 4 位接，白 5、7 连扳，一下子变成攻击上方的白棋。

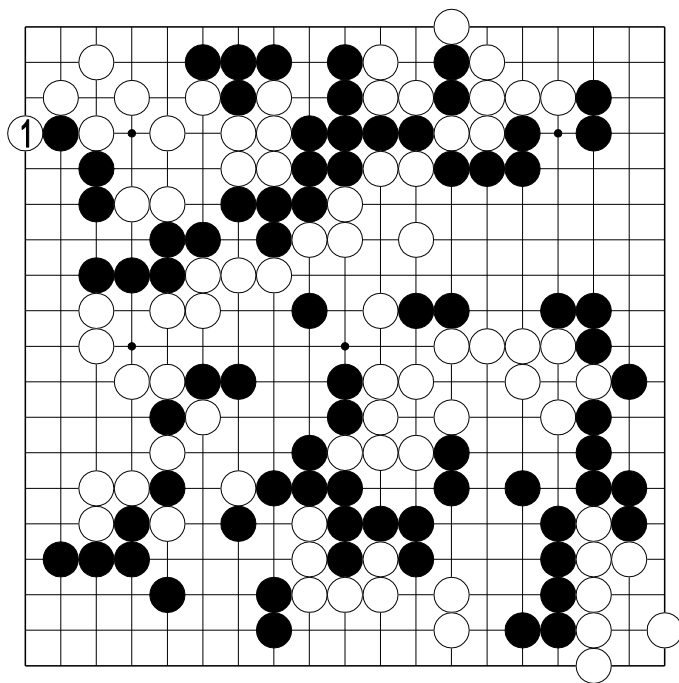
这样黑也苦。白 1 是至关重要的要点，这下可以知道了吧。



4 图

4 图（失败）

白 1 打入，现在还不是时候。黑 2、4 点后，黑 6 跳起，出现 A 位的断点，此时再也抽不出手来走白 B 了。相反，白陷入苦战。这说明白的中盘实力不够。



第 21 题

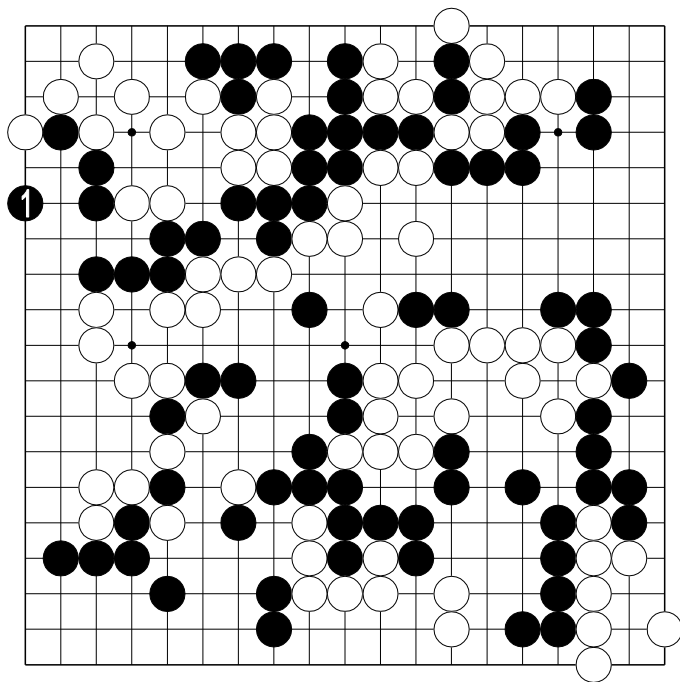
第 21 题 危险

黑先 上级

白 1 从下面打。

真有点奇怪。“醉翁之意不在酒”。

黑大块棋的眼形处在危险状态。

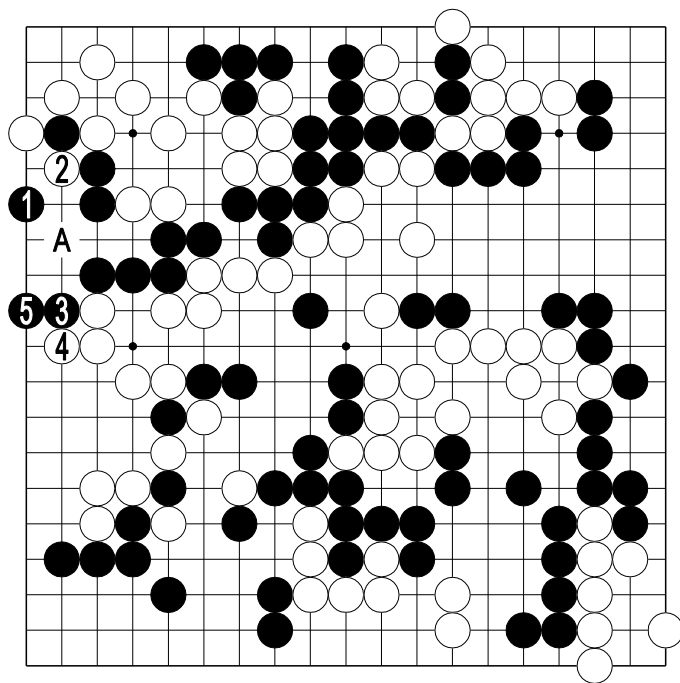


正解图

正解图 跳的手筋

现在成了死活问题。黑 1 的跳是唯一起死回生的手筋。

仔细地观察一下，黑大块棋只有上方一只眼，因此，不得不在左边再确保一眼。



1 图

1 图（活）

如果把这个实例作为死活问题提出，则不难会想到在 1 位跳。

但在实战会把它当作死与活、生命攸关的问题对待呢？很对说，很可能随手地在 2 位接，白 A 位点即刻死去。现象白估计只好在 2 位提了。黑 3、5 扳立活棋。