

下一手

第八册

布局思路

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

无论是分先还是让子棋的布局，都不是很容易就可以走好的。因为，它需要比较双方子力的配置情况，搞清楚各种配置的意义和作用；并且还要有使全局平衡的感觉。

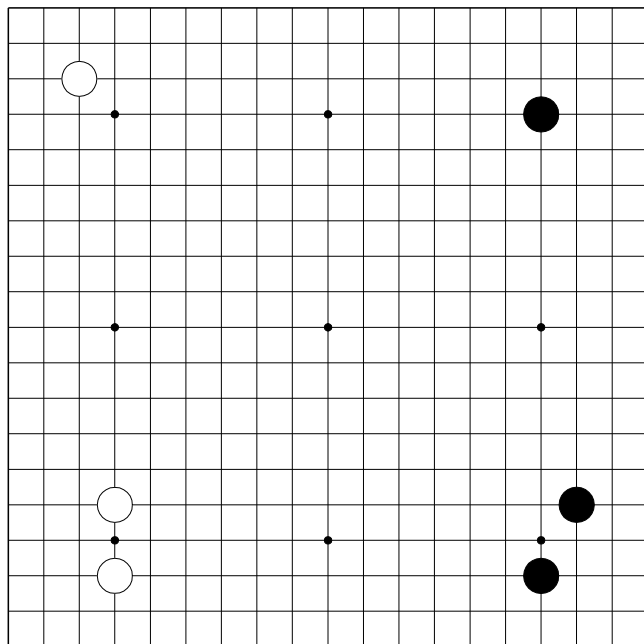
对于厚势、漏缝、凝形、模样消长的要点等，如果没有敏锐的感觉，就会在不知不觉之中失去大势。

本册着重研究有关布局的要点，虽是将分先和让子棋混合在一起来研究，但本质上是一样的。

题目分为：有段、上级（1~3 级）、中级（4~6 级）、初级（7 级以下）。

目 录

- | | | | |
|--------|--------|--------|------|
| 第 01 题 | 第七手 | 第 14 题 | 关键 |
| 第 02 题 | 有名 | 第 15 题 | 鳝鱼 |
| 第 03 题 | 延长 | 第 16 题 | 构思力 |
| 第 04 题 | 节奏 | 第 17 题 | 分先 |
| 第 05 题 | 五对三 | 第 18 题 | 从这里 |
| 第 06 题 | 夺取阵地 | 第 19 题 | 慌乱 |
| 第 07 题 | 不用看 | 第 20 题 | 急袭 |
| 第 08 题 | 脚踏实地 | 第 21 题 | 二路 |
| 第 09 题 | 界 | 第 22 题 | 逃窜 |
| 第 10 题 | 直感 | 第 23 题 | 感觉 |
| 第 11 题 | 重点 | 第 24 题 | 经验 |
| 第 12 题 | 上面还是下面 | 第 25 题 | 意味 |
| 第 13 题 | 漏缝 | | 基本格言 |

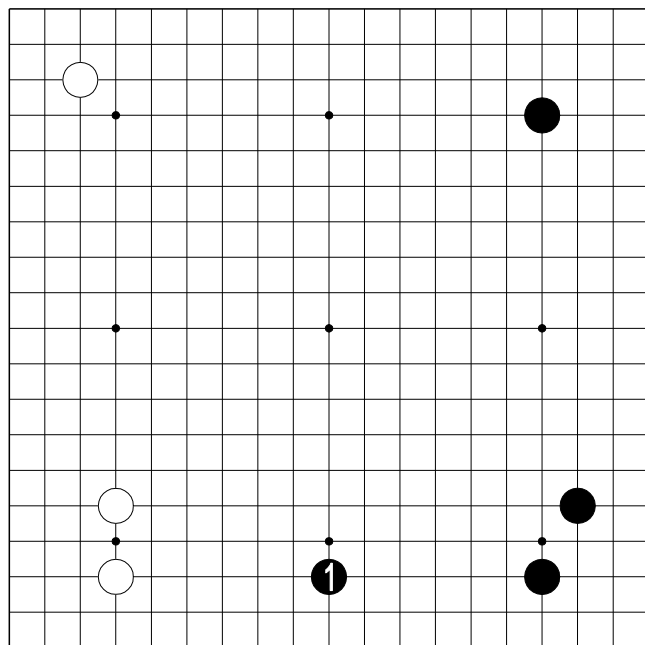


第1题

第1题 第七手

黑先 初级

还是刚刚开始，是第七手的问题。第一感大概一下子就会看出来了吧。

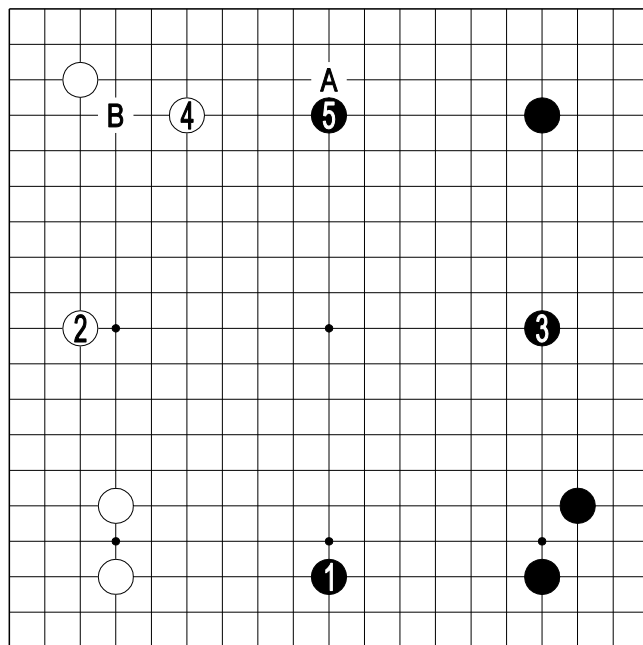


正解图

正解图 最基本的

下边黑的无忧角和白的单关守角相对称。上边是黑的星和白三三相对立。

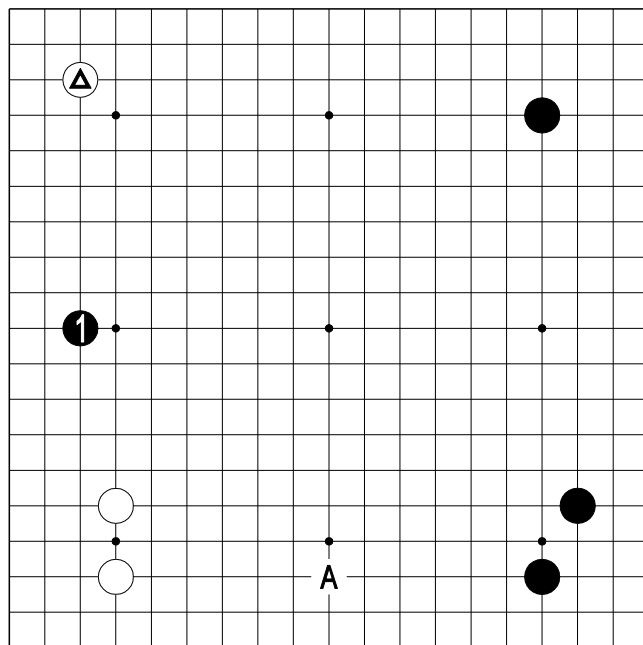
这个局面强调双方守角的立体形，黑 1 先拆是众目睽睽的地方。这可以说是布局的最基本知识。先抢占中心点的一方，在下边一带当然有利？这是一目了然的。



1 图

1 图（先着的效率）

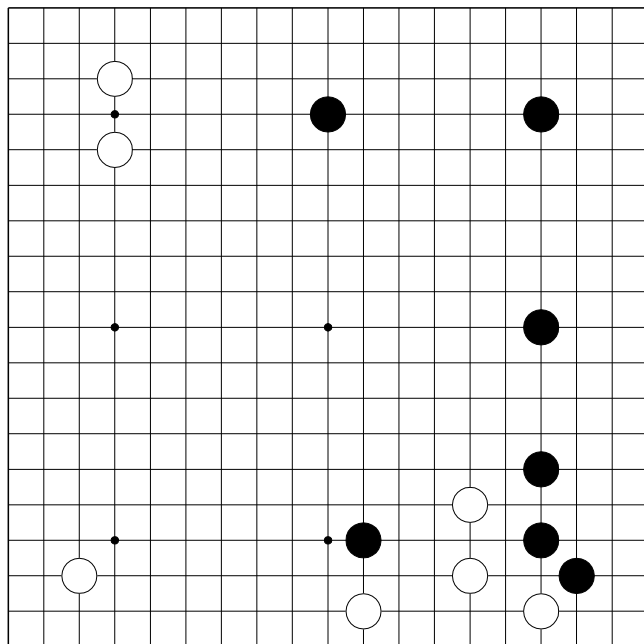
黑 1 如开拆，白 2 是没有办法的吧。因白“△”子是低位三三，所以是稍有点不顺眼的地方。黑 3 拆，白 4 似乎太缓了。但这也是没有办法的。因为如果在 A 位开拆，就有黑 B 位肩冲的好点。这是白棋难受的地方。黑 5 拆，先着效率很明显。



2 图

2 图（难以判断）

如果左上角白“△”子是在星位的话，那么情况就有所不同了。黑也有在 1 位分投的下法，这与黑 A 位拆相比，到底哪里好，是难以判断的地方。因为，黑如在 A 位拆，则白 1 位飞是好点。以后的走法也要发生变化。根据一个棋子的位置变化，布局也随之而改变。

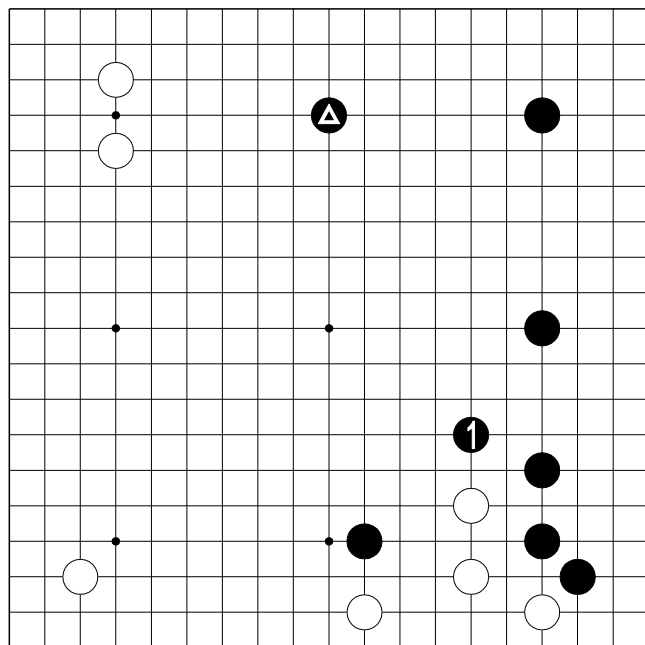


第2题

第2题 有名

黑先 中级

这是有名的二间高夹定式，在右下角结束了。现在黑走，这里还有一手有名的下一手。

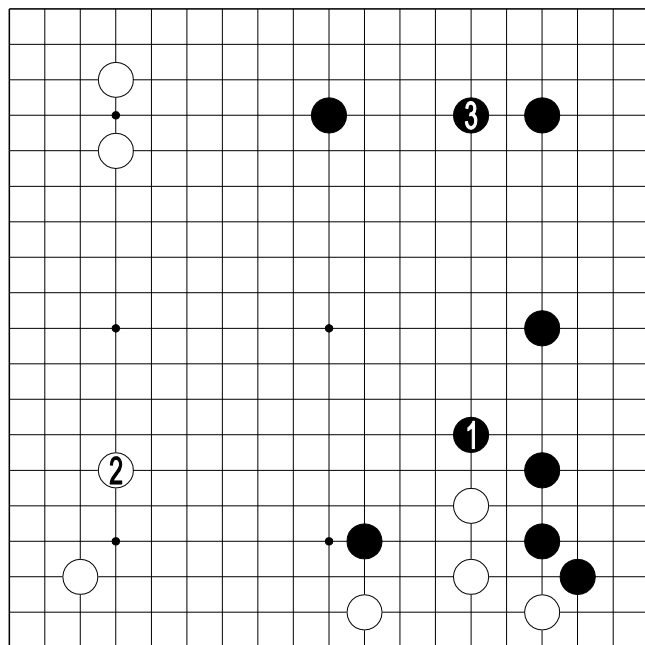


正解图

正解图 镇

黑 1 的镇，在这样的局面下是有名的一手棋。

由于有“△”子的配置，黑 1 将白的头止住，期待着在右上一带筑成大模样。其它的地方都可以不用考虑，可以说只此一手，这是常识。

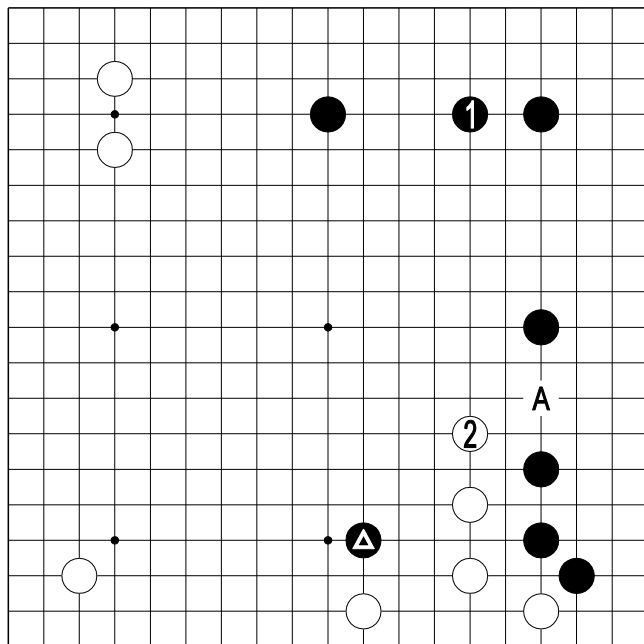


1 图

1 图（悠然地）

黑 1 如镇，白大概也会在左角 2 位补吧。黑 3 补，将模样进一步强化。

悠然地构筑模样，不必着急。因为，如果对围的话，是黑棋形充分。能这样，也是因为一开始黑 1 镇比较适切的缘故。

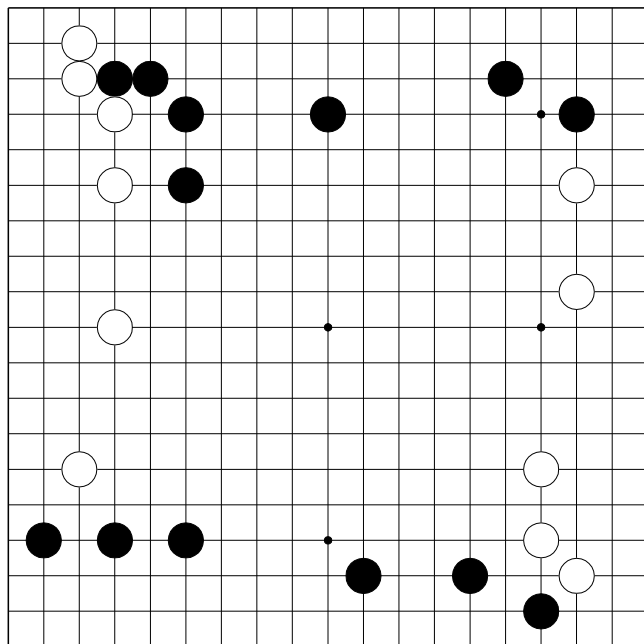


2 图

2 图（失败）

先在黑 1 补一手试试看。
当然，白 2 要跳出来，这样，白
瞄着 A 位的打入，黑“▲”子也
被撇下了。

下边的白棋形势大起来了，
黑的形势大损。白 2 位这一点，
对黑白双方都是好点。这样讲可
以明白了吧。

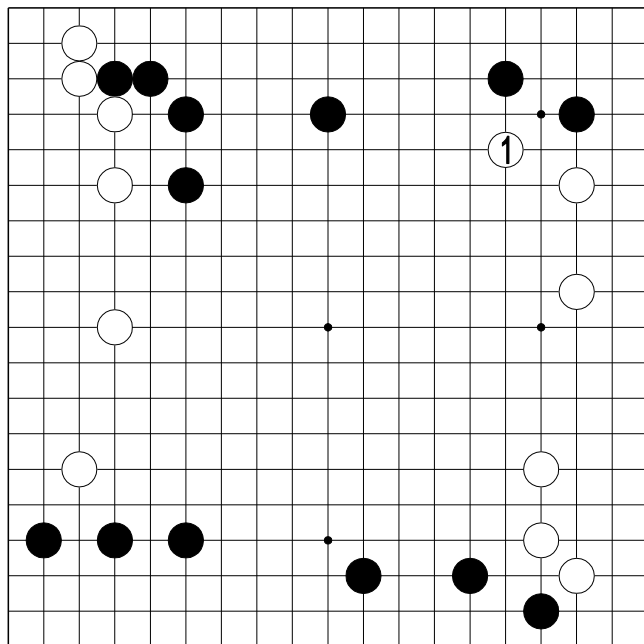


第3题

第3题 延长

白先 上级

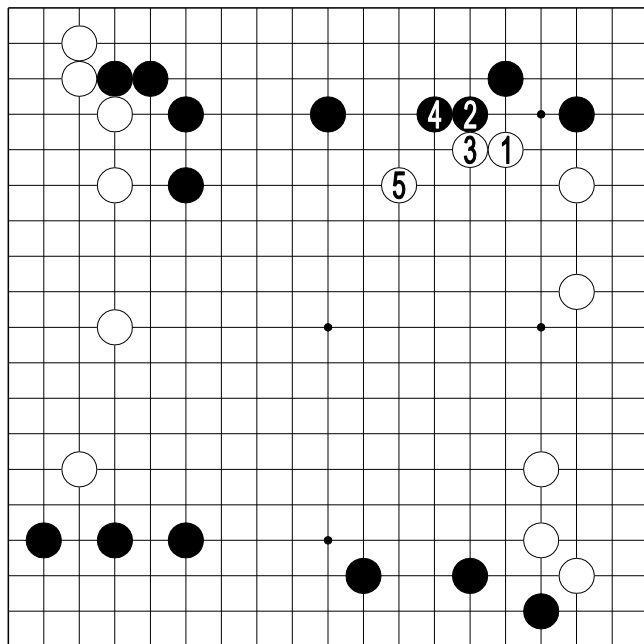
还没有进入战斗阶段。即，这是序盘战的延长，因此，扩张势力尤为重要。双方模样消长的必争点在哪里呢？



正解图

正解图 镇

白 1 镇，好。可以说几乎是常识性的一手。在这个局面下，白 1 镇，既扩张右边模样，同时也限制了黑上边的发展。这是一举两得的好手。

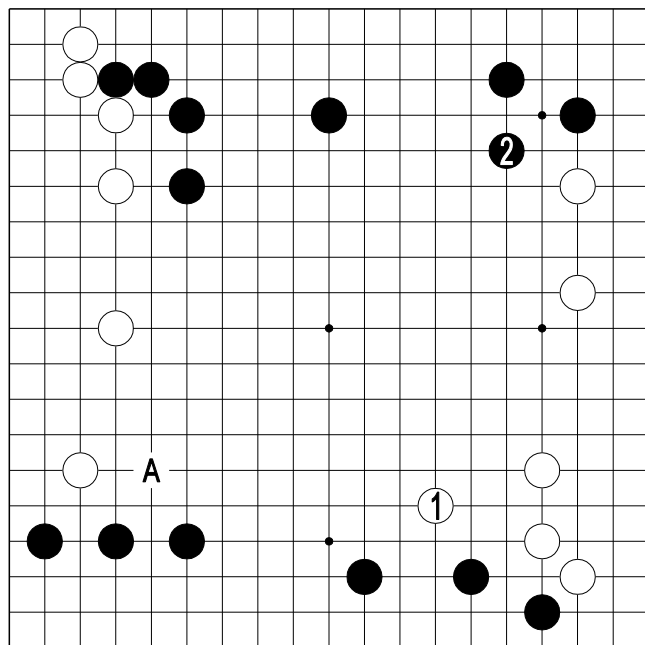


1 图

1 图（扩张）

白 1 镇后，黑 2 大概尖吧。白 3 只压一下，黑 4，白 5 飞。中央白的形势扩大了。

上边的黑空虽然巩固，但利弊相抵，还是白好。走成这种局面后，黑对白侵消将感到困难。

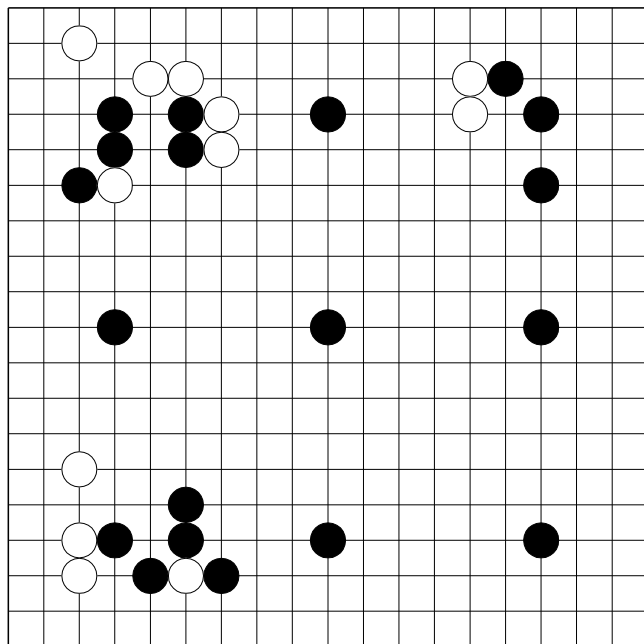


2 图

2 图（方向错误）

白 1 方向错误。黑如应一手，当然很好。但黑置之不理，而抢占 2 位要点。由于黑 2，上边的黑模样变得很厚实，右边的白模样就难望有所扩大。

白于 A 位等处下子也是方向错误。被黑占到 2 位，白就很难下。

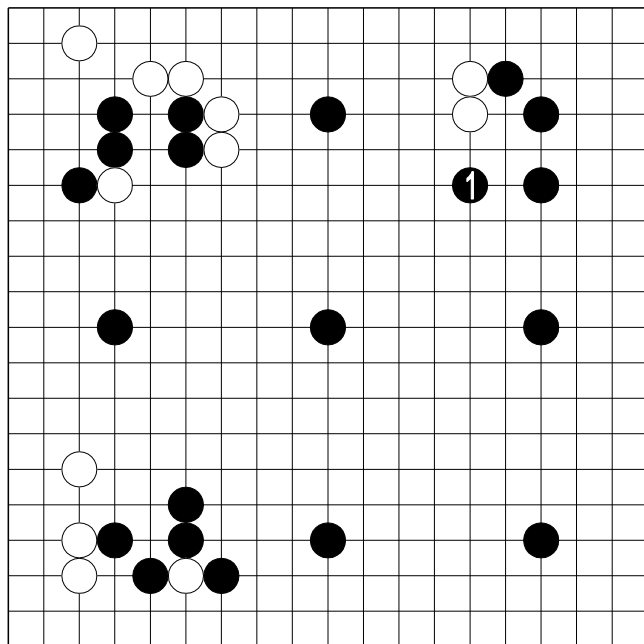


第4题

第4题 节奏

黑先 中级

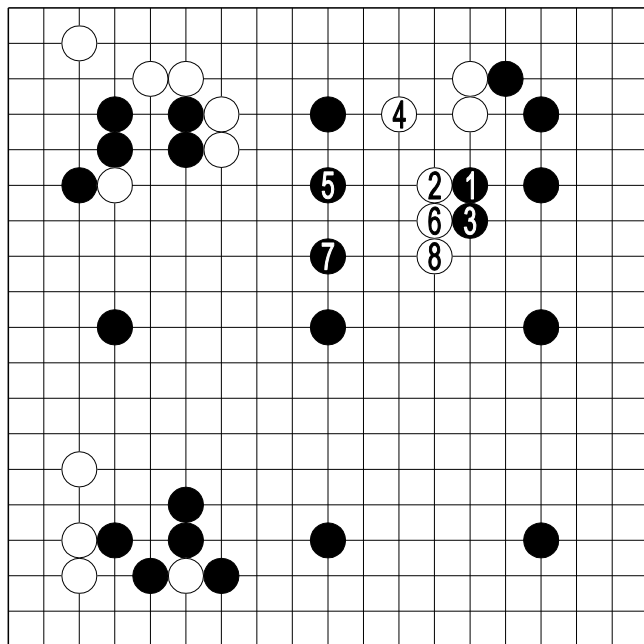
围棋，就是节奏和平衡的游戏。请用好飞的节奏来攻击上边白二子，并且请保持局面的平衡。



正解图

正解图 从镇头开始

首先，黑 1 镇。也就是所谓将头止住，不让白棋马上直线出头的一子棋。白棋也不至于被吃，但要向外逃，以后追击的方法是一个问题。即，希望有一个好的战斗方法。

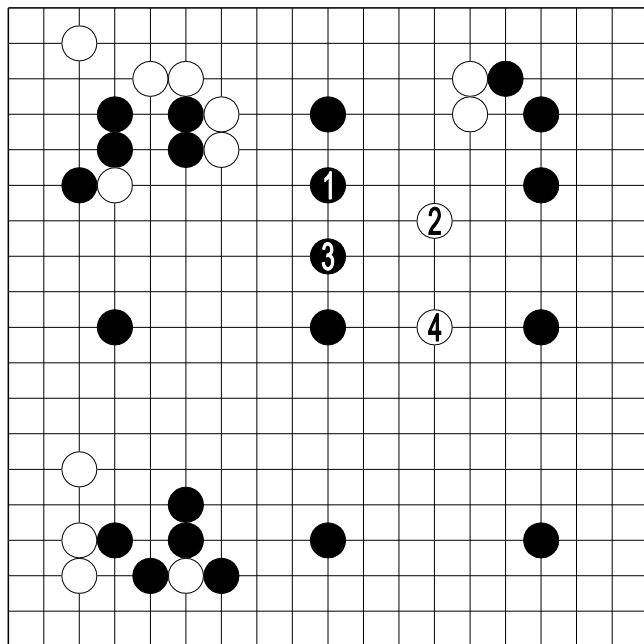


1 图

1 图（厚实）

对黑 1 的镇，白 2 如靠，黑 3 长好，不让白有所借劲。白 4 如整形，黑 5 跳，白 6 时，黑 7 跳，与天元一子取得联络。

在让九子的情况下，像这样取得联络的走法是很重要的。白 8 长出，黑 9 再镇头，黑棋是厚实的好形。

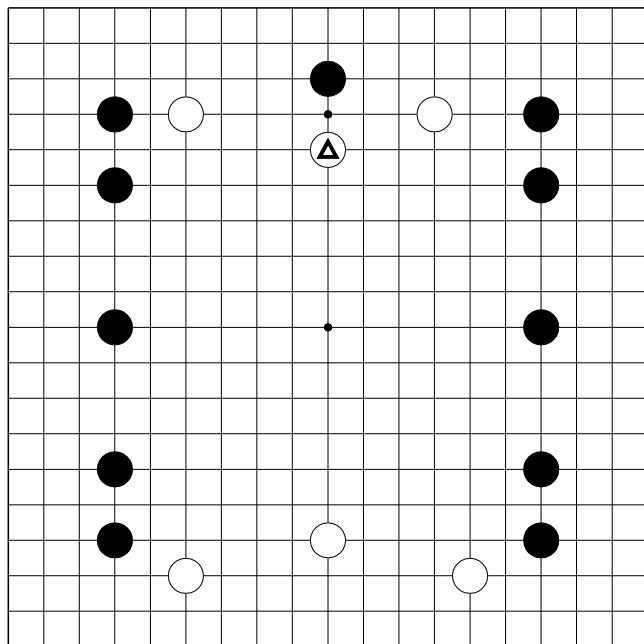


2 图

2 图（含糊不清）

黑 1 单跳，老老实实，不能说是恶手。但这样下的结果是白 2 大步冲将出来。黑 3 虽然是好手。

但白 4 后，虽然棋形比较薄，白的出头速度快多了，但这种下法含糊不清。

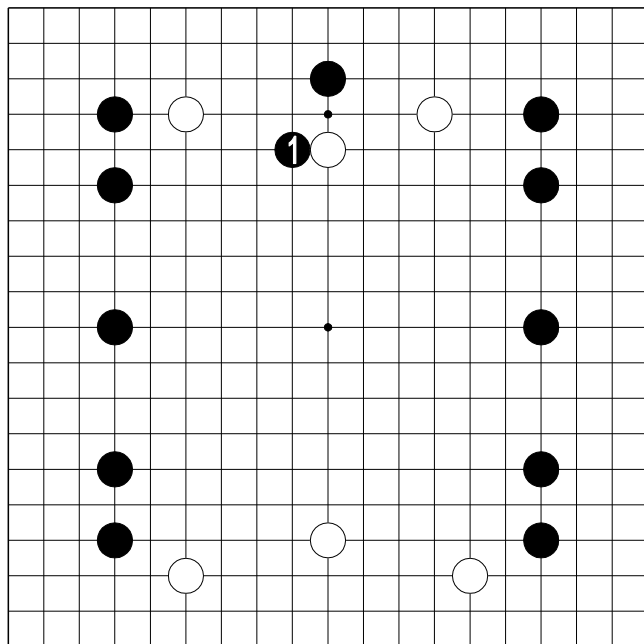


第5题

第5题 五对三

黑先 上级

白△镇。但仔细一看，上边子力对比是五比三，黑处于有利地位。因此勿需害怕。要积极地投入战斗。

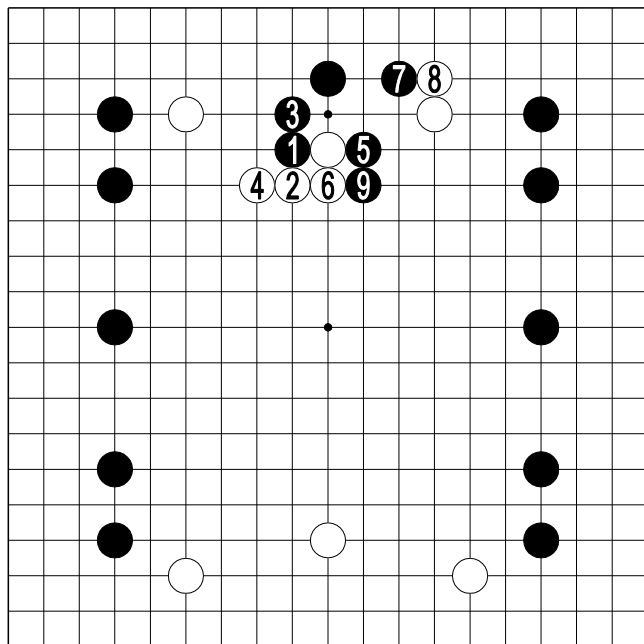


正解图

正解图 积极的策略

在让子棋局中，如图黑棋被镇后，仅就那一个局部看，容易产生子力对比是三对一黑棋处于劣势的错觉。但是，从整个上边的子力对比，则是五对三的黑优势。

应将视野扩大，要有自信。有了这种自信，就应该产生黑 1 靠出的积极的、反击的手段。

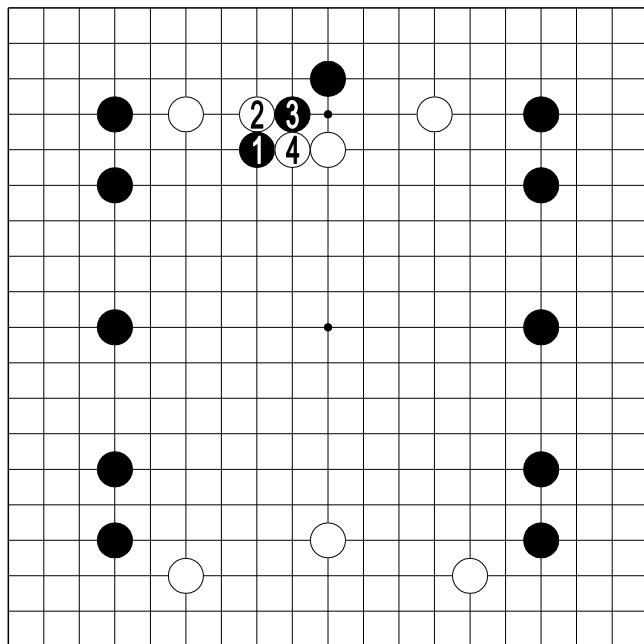


1 图

1 图（挺进中腹）

黑 1 靠，白 2 扳当然。黑 3 退，白 4 长时，黑 5 夹，无论如何都要向中央出头。白 6 接时，黑 7 便宜一下，白 8 作为对局者怀有绝不相让的心情，当然要挡下去。

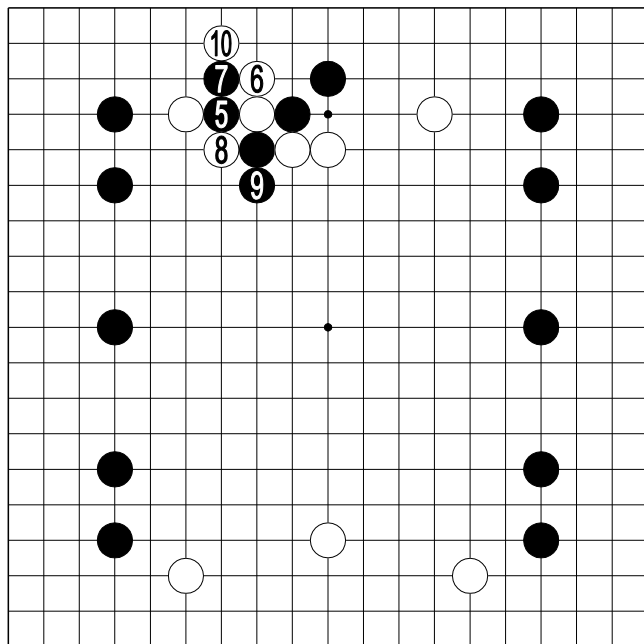
黑 9 压出去，由于将白分为两块，虽然棋势复杂些，但却是黑可以一战的局面。



2 图

2 图（过分花哨）

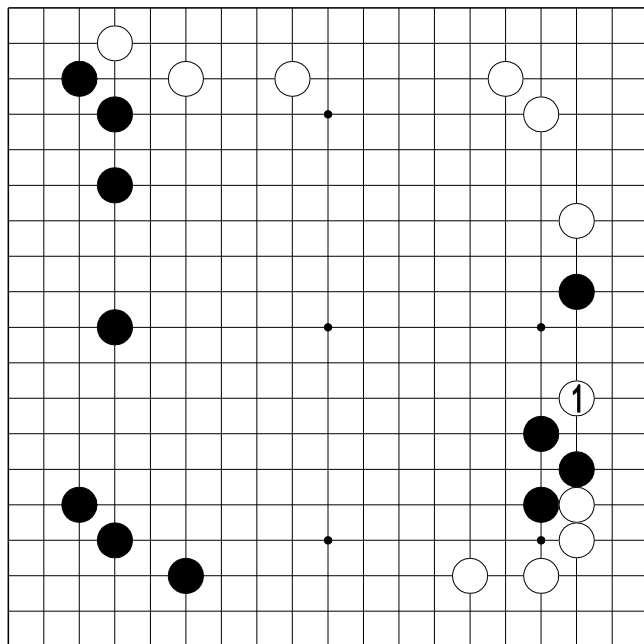
实战中黑于 1 位象步，过分花哨，味道不好。被白 2 靠、4 断后，黑苦战。



3 图

3 图（大失败）

接着，黑 5、7，被白从 8 至 10 征吃，黑大失败。白没花任何代价，取得了大利。

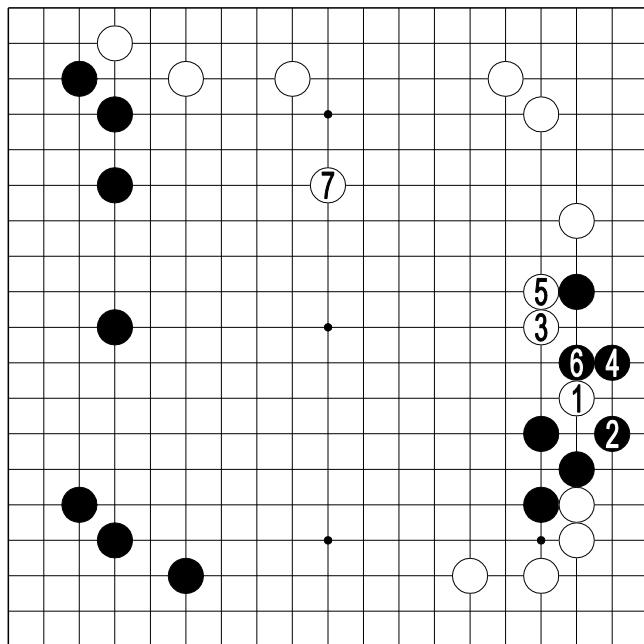


正解图

正解图 从打入开始

白 1 打入。这是这个定式以后的一个急所。

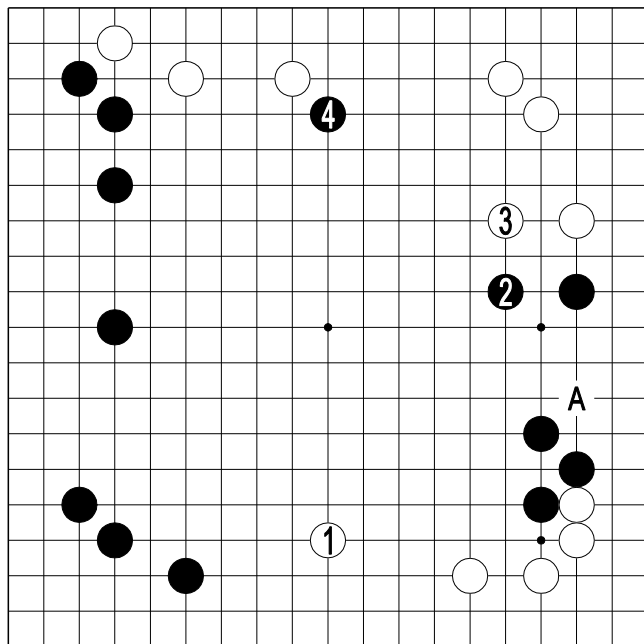
但这只是最初的一个行动。以下的下法需要用一番苦心。重点并不在于攻击黑棋，而是如何扩大模样。那么，到底怎么下呢？



1 图

1 图（漂亮）

对白 1 的打入, 黑 2 是常型。白 3、黑 4 止, 正常, 白 5 压是变着。但这个场合, 是好手。黑 6 补一手, 如果这里没有这一手, 黑大块棋将受到攻击。白 7 大围, 一连串漂亮的下法。

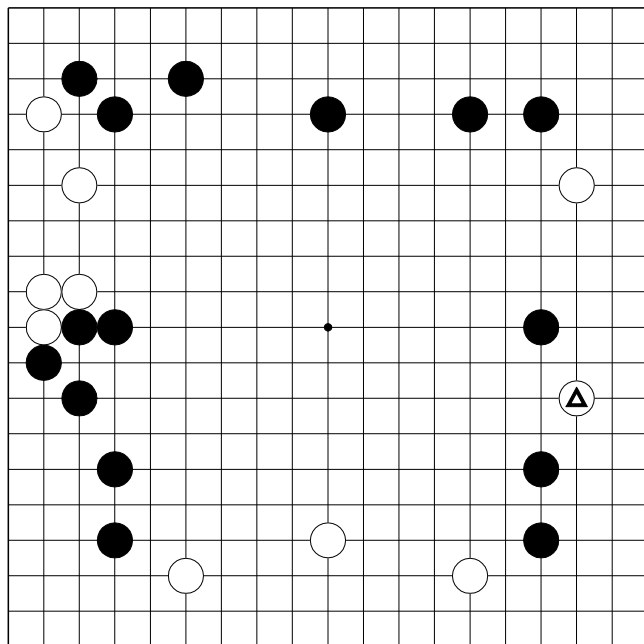


2 图

2 图（失败）

白 1 的展开是大场。但脱离了要点。

也就是说，被黑 2 跳后，不但失去了 A 的打入，而且白 3 即使想扩张模样已为时过晚。黑 4 肩冲正好。一手之错，整个构思都散架子了。

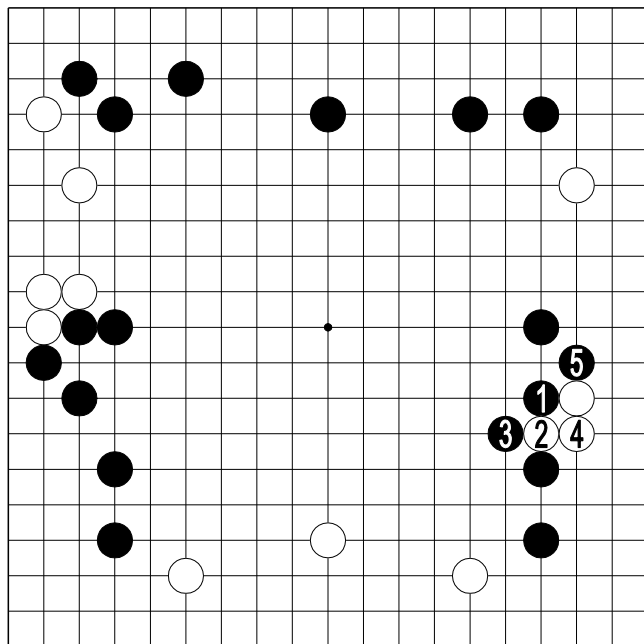


第7题

第7题 不用看

黑先 初级

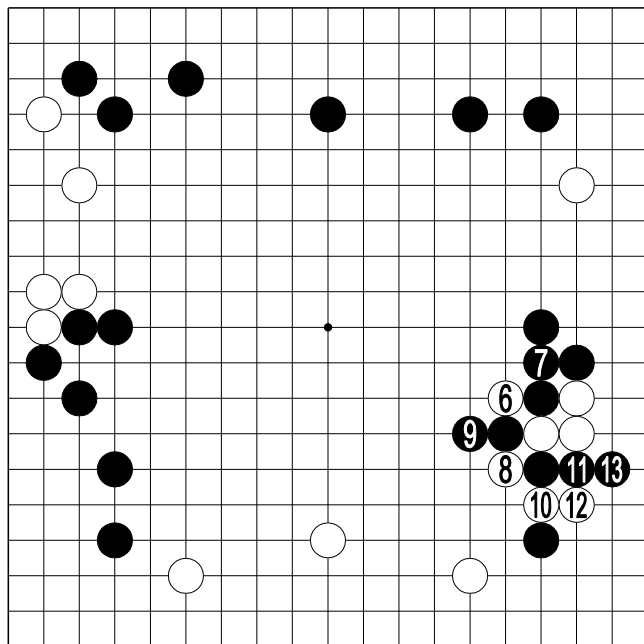
白 △ 打入当然，但黑有常识性的应手。不用细看也能走出来吧。



1 图

1 图（不放松）

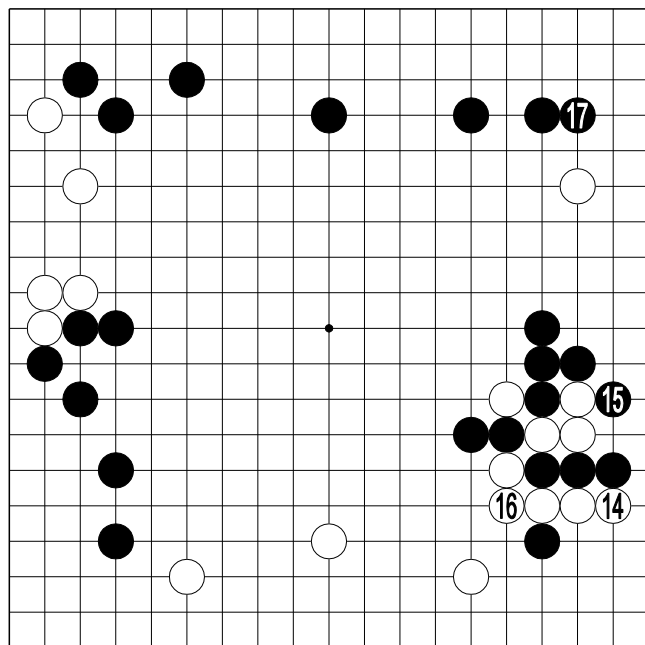
对待黑 1，白采用 2 位挖。
黑 3 从上面打吃好，白 4 时，
黑 5 毫来放松地挡下。



2 图

2 图（转换）

这样下，白 6 断打，从 8 至 12 形成转换。白也并不一定高兴吧。

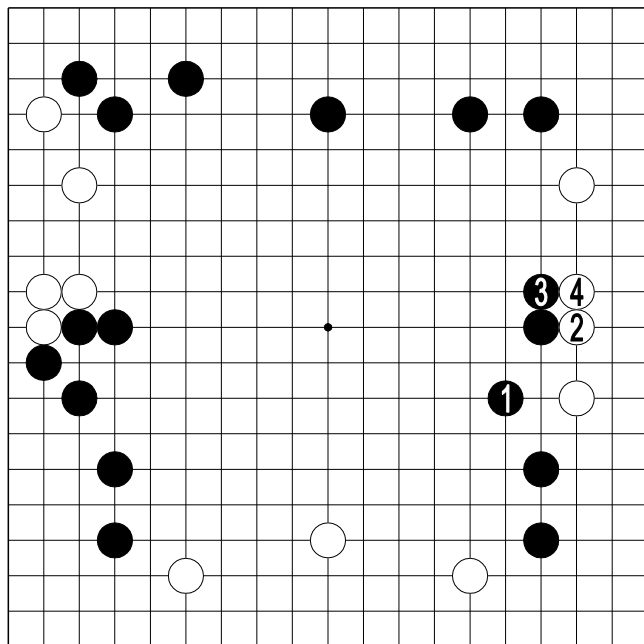


3 图

3 图（决定图）

接着，白 14 如挡下，黑 15 吃掉。白 16 接，将大角拿下。

但从全局看，黑的厚味是强大的。在让子对局中，像这样控制局面是简明之道。黑 17 守角，等待着白棋在中央行动，黑处于绝对优势。

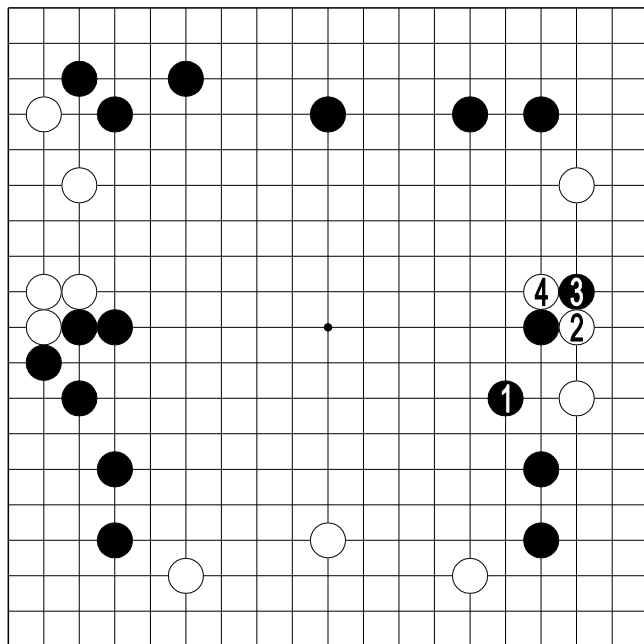


4 图

4 图（镇）

黑 1 镇的下法也是有的。虽稍嫌缓，但从方向上讲也不坏。

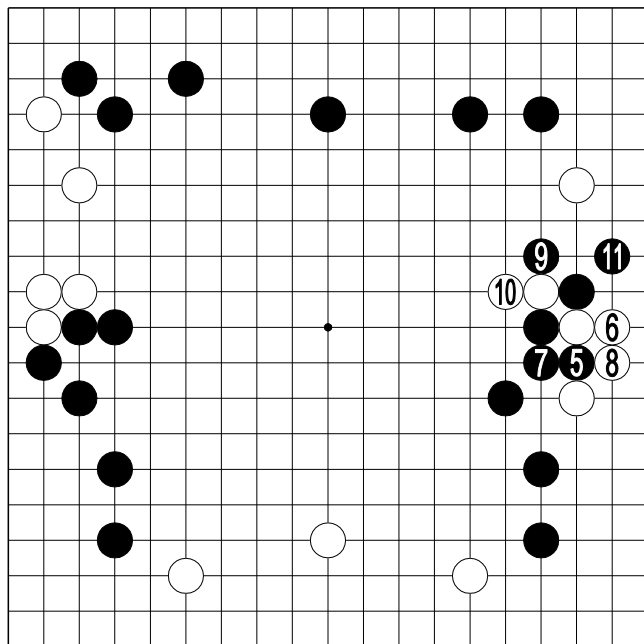
但，白 2 时，黑 3 退，让白 4 渡过，黑显得有些落空，不甘心。



5图

5图（扭断）

白 2 时，黑 3 总想挡下，
白 4 当然要断。

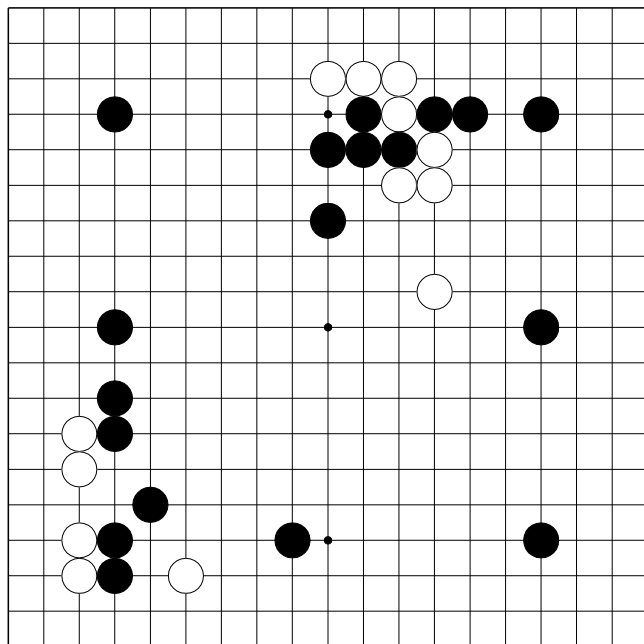


6图

6图（战斗）

接着，黑 5、7 打接。等白 8 曲时，黑 9、11 是强手。将白分成三块，但黑也是味道不好的棋形。

这是一场复杂的战斗，虽黑棋可战。可是，这样不如正解图的简明易下。

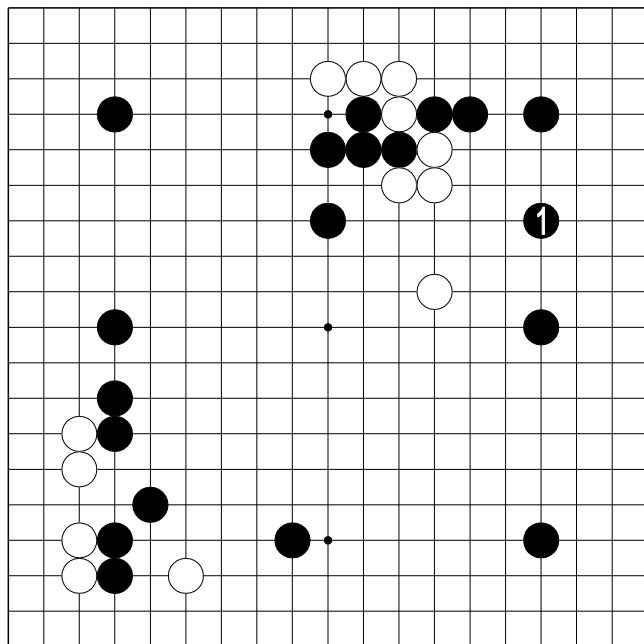


第8题

第8题 脚踏实地

黑先 中级

所谓一步一个脚印就是稳健的走法。攻击对方时，切忌将自己的棋走薄。应该从容地进行攻击。

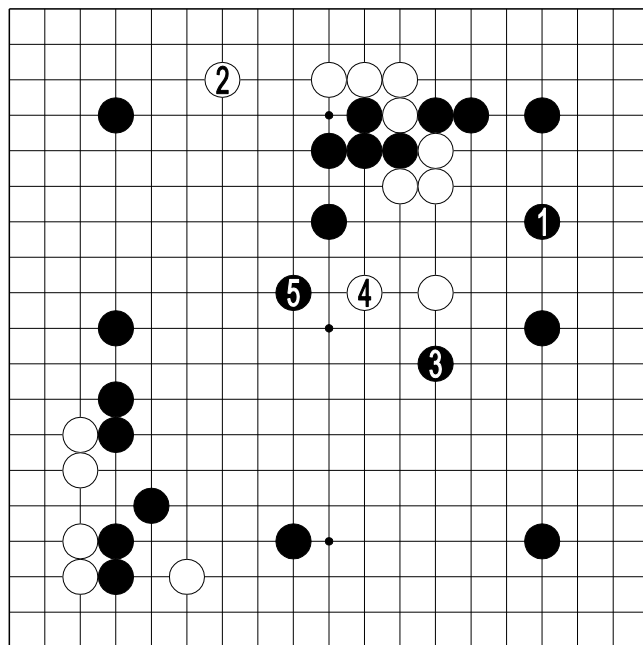


正解图

正解图 首先是右边

黑 1 二间跳，保持联络。
首先是右边，这并不是有意识地捞空，而是站稳脚根，以便攻击浮在中央的四个白子。

稳稳地、一步一个脚印地从这里展开攻击。

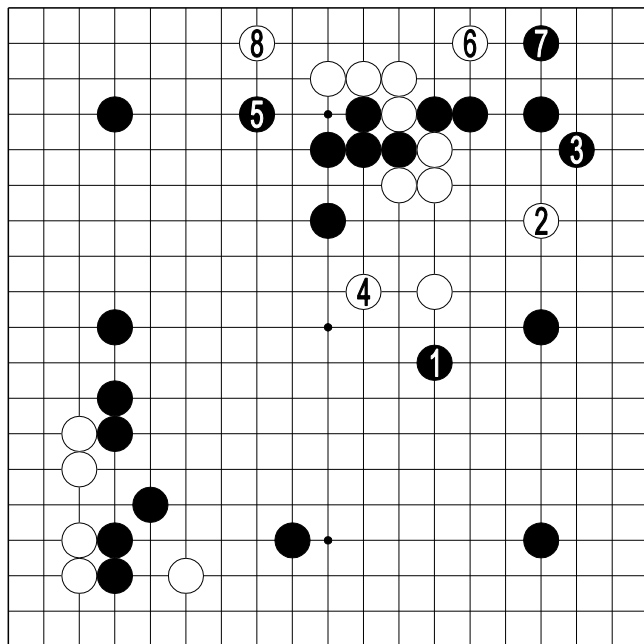


1 图

1 图（好调）

黑走 1 位，白 2 急忙开拆，将上边弱棋补强。黑 3 镇，攻击开始了。白 4 时，黑 5 当头飞镇。

黑 1、3 虽是很薄的包围网，但在攻击中，是不必担心被突破的。这可以说是一种好调的攻击法。

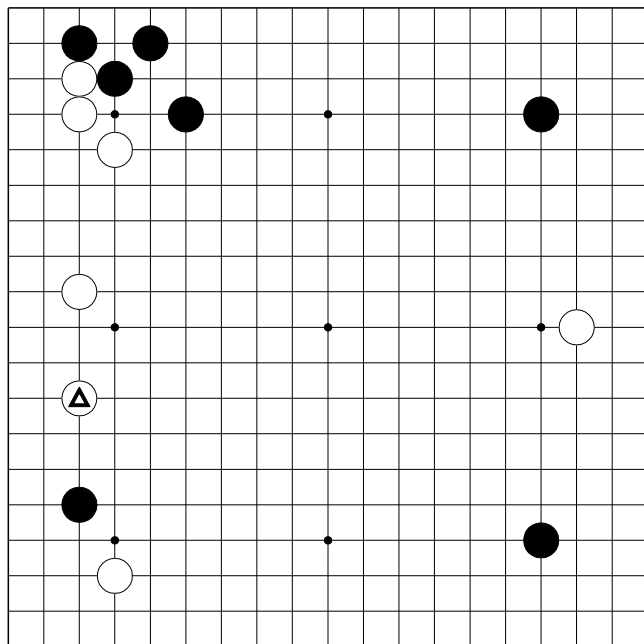


2 图

2 图（失败）

实战黑从 1 位攻击。白 2 跳下去，黑 3、白 4 时，黑 5 转而攻击上边白棋，但白 6、8 轻易地处理好，黑 9、白 10 时，又是黑 11 镇头。

这种力战派的下法总让人觉得攻击方法有些过分，徒劳无益。白 14 打入后成为乱战。

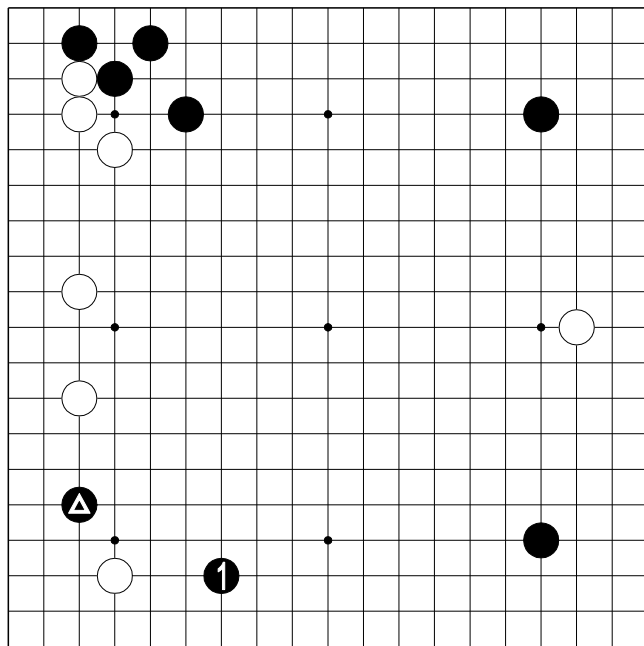


第9题

第9题 界

黑先 上级

白△并不是夹，而应叫做逼。因这里是白的势力圈，黑不能用强，那么……

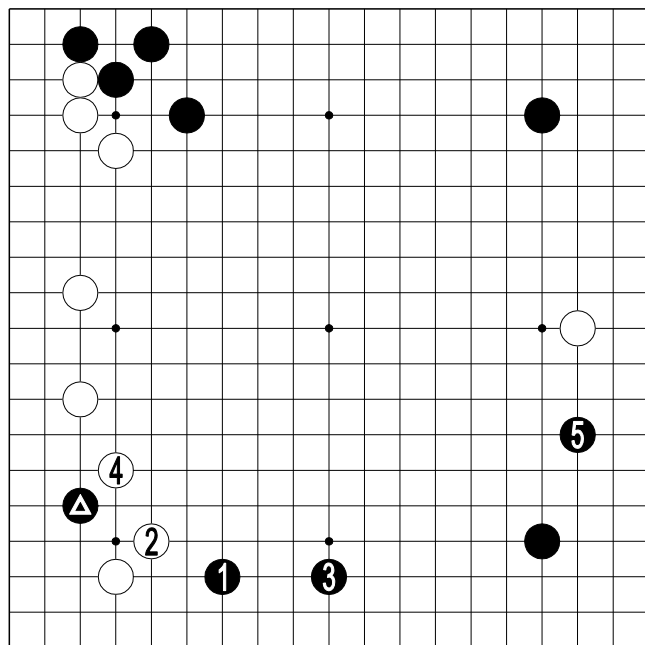


正解图

正解图 转换

黑 1 反夹，寻求转换是合乎棋理的。

既然左边是白的势力圈，在这里面和白棋战斗，肯定要遭受损失。黑应该把“▲”一子看得轻一些。

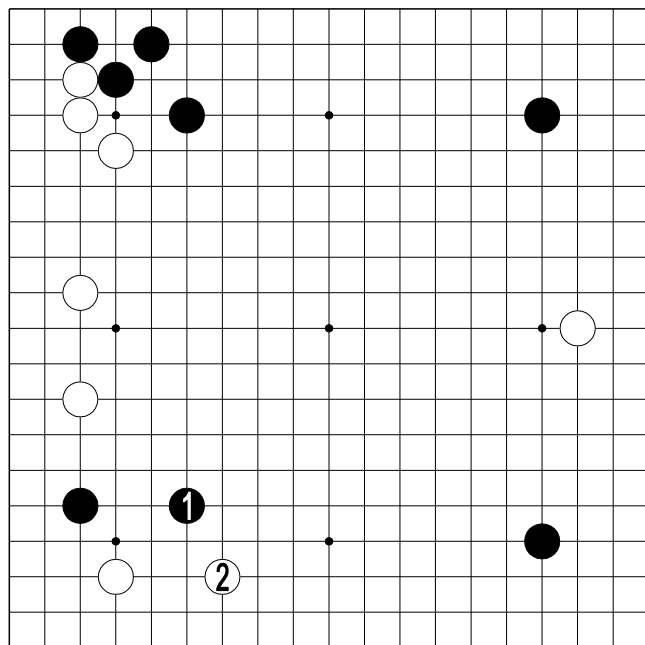


1 图

1 图（舒畅自如）

黑如走 1，白大概于 2 位尖，黑 3 坚实地拆二。白 4 飞压，但白的形状近似重复，这一点也很清楚。

黑 5 拦逼，黑的布阵舒畅自如。这是因为丢掉了重包袱，显得一身轻的缘故。何况，“▲”子多少还留有一点余味。

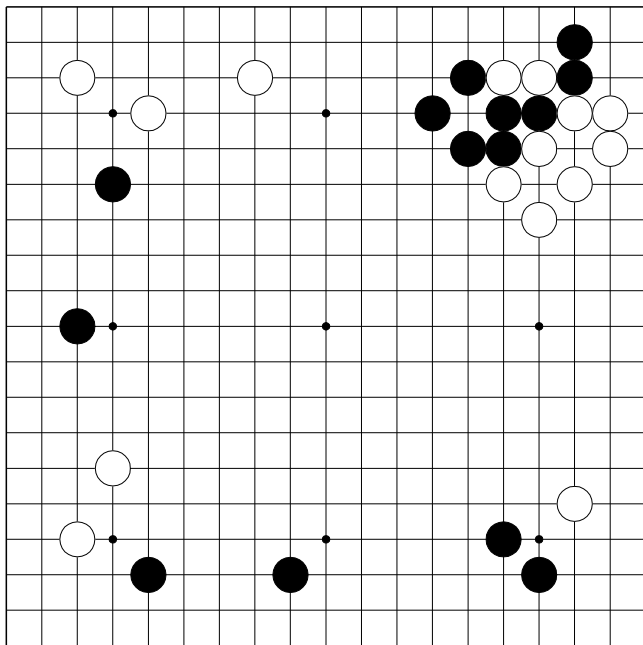


2 图

2 图（失败）

黑 1 跳起，只能说不懂得什么叫布局。

白 2 拆后，黑棋开始“流浪”了。而且是在白棋的势力范围内“流浪”，苦不堪言是必然的。黑 1 大跳显然是失败之着。



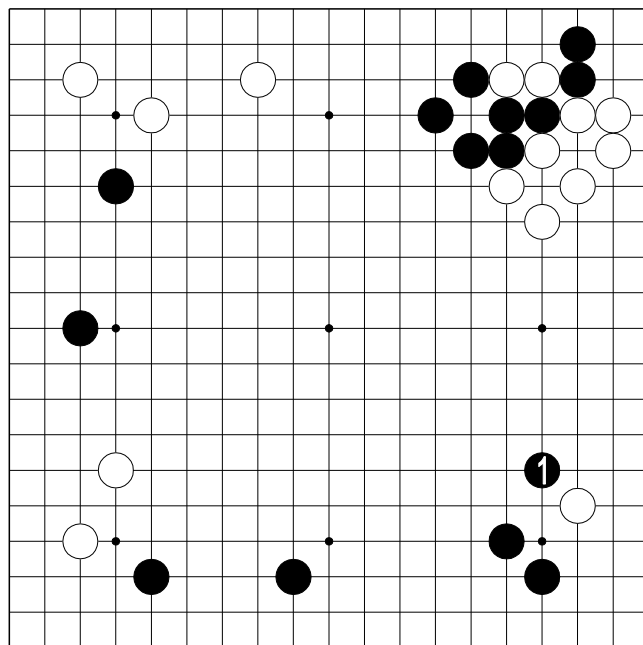
第 10 题 直感

黑先 中级

右上角是小雪崩定式，那里的厚味是本题布局的关键。

黑棋也要考虑到子力的配置。希望能够用直感将问题解决。

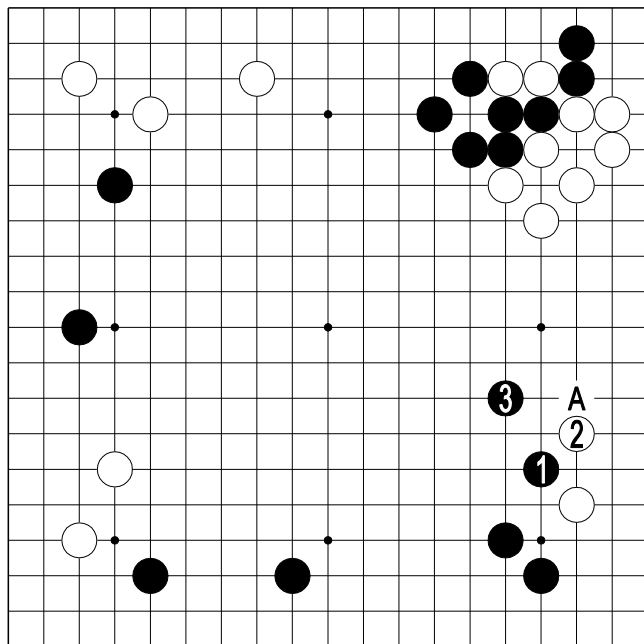
第 10 题



正解图

正解图 飞压

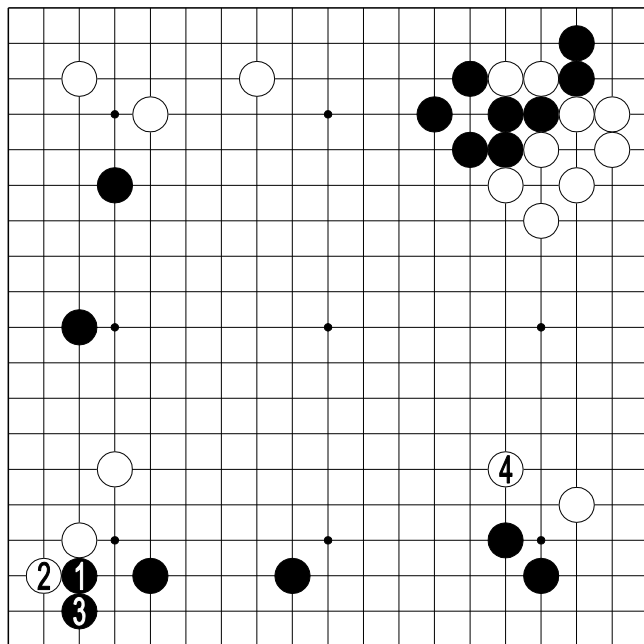
黑 1 飞压是正解。这点恐怕凭直感就能明白的。它一边限制右边白棋的模样膨胀，一边扩张黑模样，它是双方的必争点。布局阶段常出现飞压手段，但如此简明清楚的局面还是少见的。



1 图

1 图（扩张）

黑 1 飞压，白 2 如跳，黑 3 飞是柔软的好手，既扩张了下边的黑模样，又瞄着 A 位的靠。右边的白棋瘪下去了。出入非常之大。可以说是黑棋好调地展开。

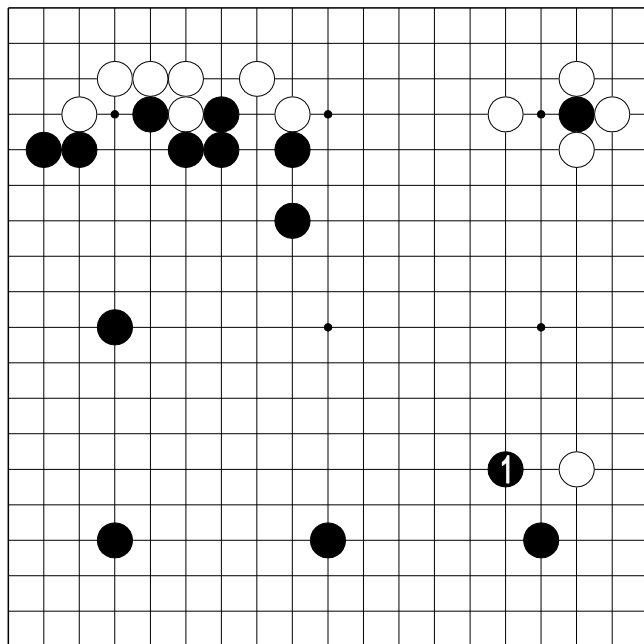


2 图

2 图（失败）

黑 1、3 靠立是缓手。意图仅是搜白根据进行攻击。但这只是准备阶段，太遥远了。

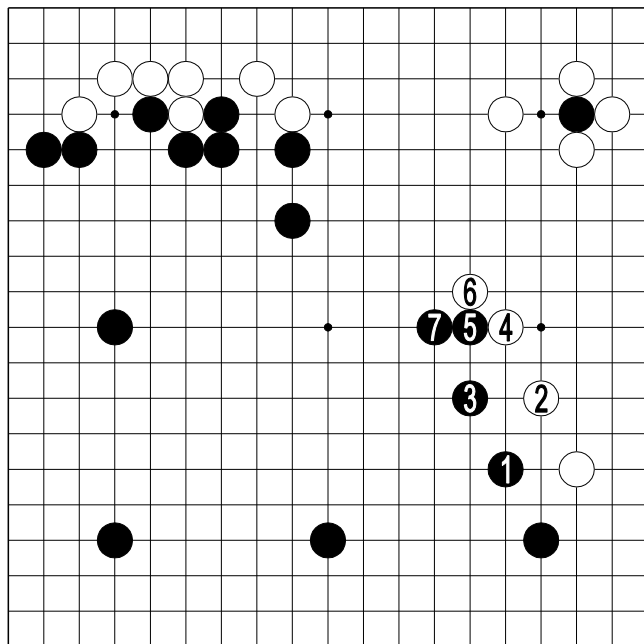
而被白 4 飞到位，立即就可以感到双方模样的增减出入太大。希望能在没下之前就明白。



正解图

正解图 镇

黑 1 镇很有趣。从局部看似乎是落空的一手，但从全局的配置情况分析，应该进一步强化左边的黑模样，使它的规模更加雄壮。这个意图，只能通过这一手来实现。局部的落空所受的损失，已由全局的配置补偿回来。必须具备这样的思考方法。

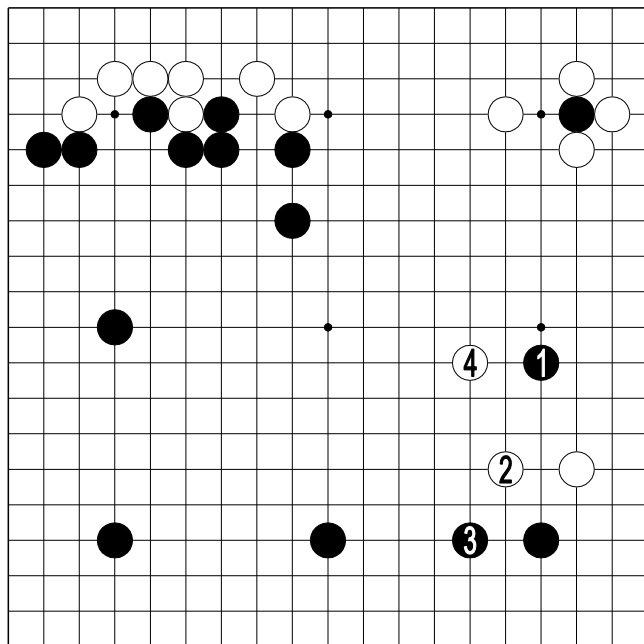


1 图

1 图（彻底）

黑 1 时，白 2 如飞，黑 3 再镇，白如走 4 位，黑 5、7 靠长，彻底地贯彻始终。

白棋虽也取得不小的确定地，但黑的模样怎样呢？确实是一令惊人的深谷。当然，不会全部都成为黑空，但将会成为对进犯的黑棋进行有利攻击的局面。

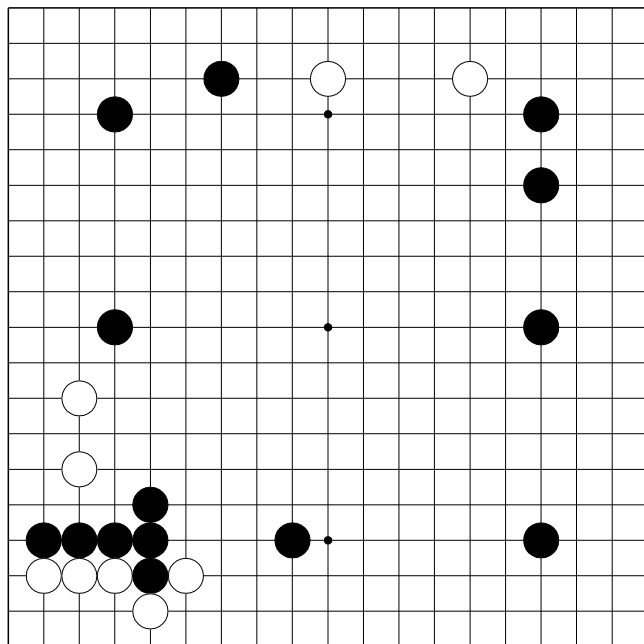


2 图

2 图（失败）

黑 1 的夹等着法, 是自找麻烦。被白 2、4 罩起, 因白右上很坚固, 黑恐怕要痛苦地被折腾一番。

如果成为这样的话, 外面白棋厚了, 就自然而然地将黑的模样消掉。



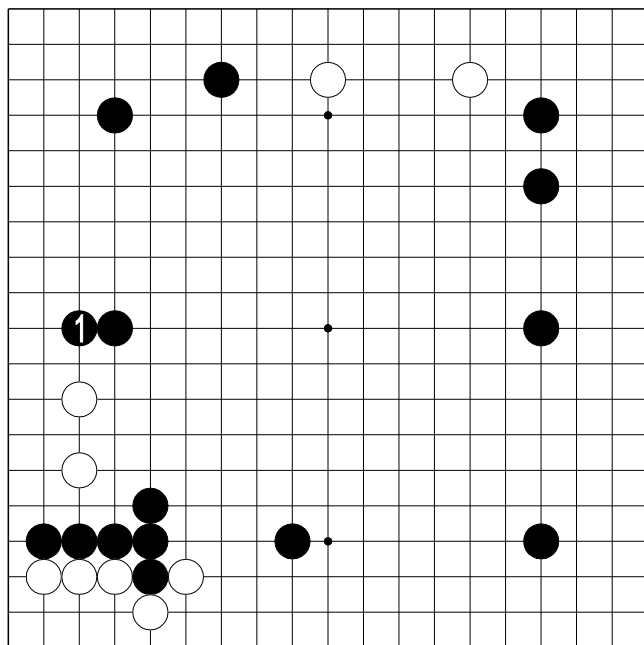
第 12 题

第 12 题

上面还是下面

黑先 初级

攻击左边的白两子，是从上面压迫，还是从下面搜根？仅就此而论，应该是哪边都成立吧。

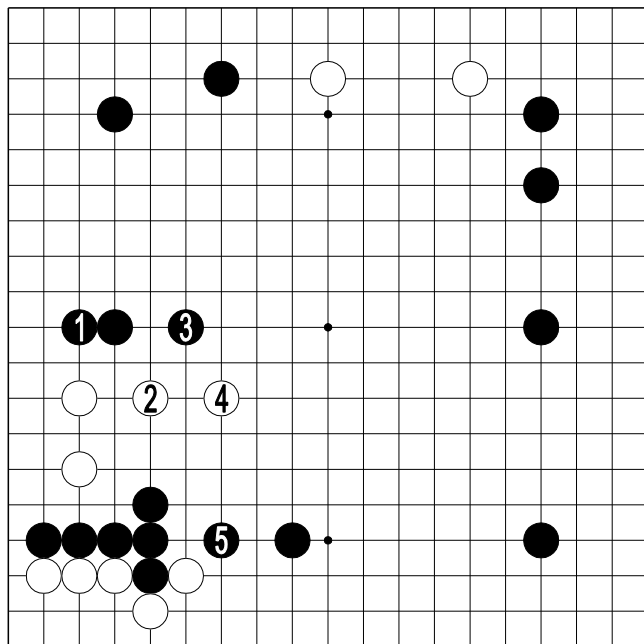


正解图

正解图 铁柱攻击

黑 1 立，称之为“铁柱”。这是让子棋的定型之一。

在此场合要搜白二子根据，将白追上来。这种下法，将对左上角的黑子配置给予有利的支援。单纯的攻击并无益处，一边攻击，一边得利，这才重要。

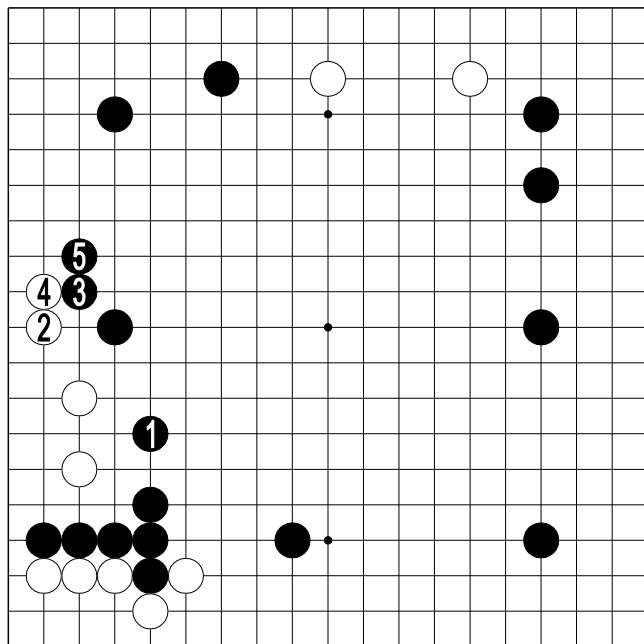


1 图

1 图（调子）

黑 1 并，白 2 只有跳出来。黑 3 继续追，白 4 时，黑 5 枷是调子。

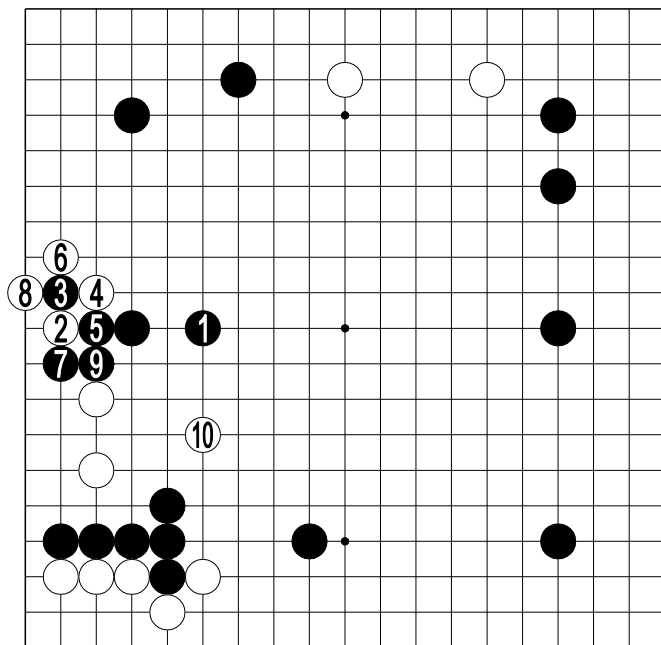
即有了白 4 后，黑下边就显得有些危险，在这个节骨眼上补一手，就称之为调子。一面攻击，走到了黑 3 位一手，左上方构成了模样。这是攻击的效果。



2 图

2 图（从上面）

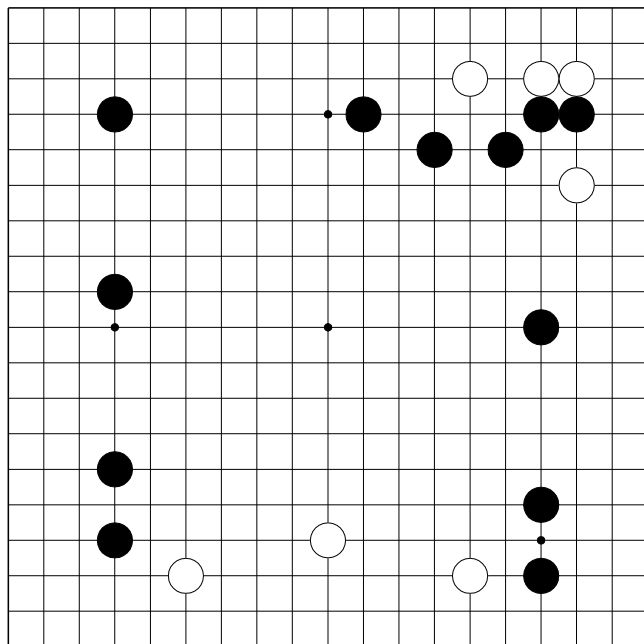
黑 1 即使从上面攻击也行。白 2 小飞应，黑 3、5 面向中央，成为发展中腹形势的局面。



3 图

3 图（不好）

单在黑 1 跳落空。白 2 时，黑 3 过分，被白 4 至 8 先手提一子后，再在 10 位出动，黑不好。

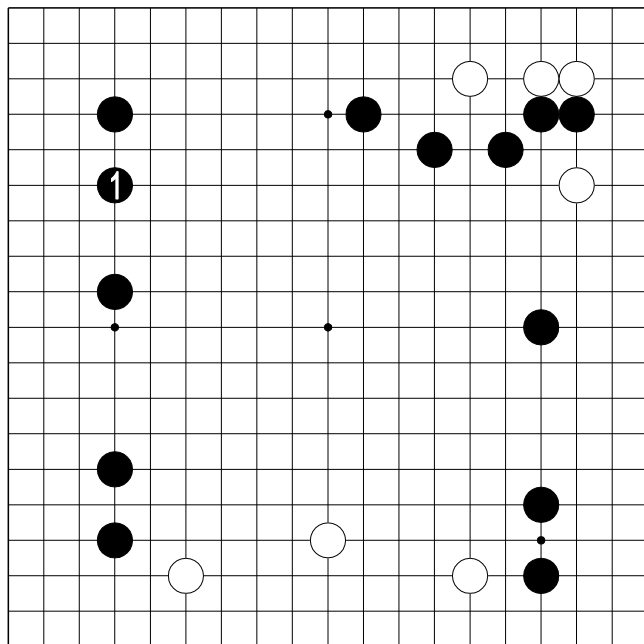


第 13 题

第 13 题 漏缝

黑先 中级

好像不是特别激烈的局面。
将自己的阵形整理好，是正确的
思路，但请注意上边还漏着缝。

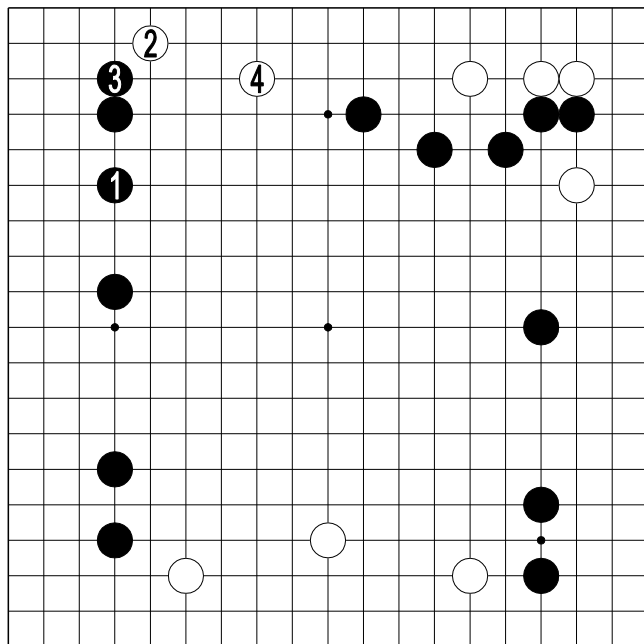


正解图

正解图 阵势的方向

无论往哪边下，都不是很急的地方。在这种情况下，将自己的阵容补好，看对方如何行动是常识。

黑1补，在左边的模样中打下一根“桩”。为什么要在这里打“桩”呢？理由是……

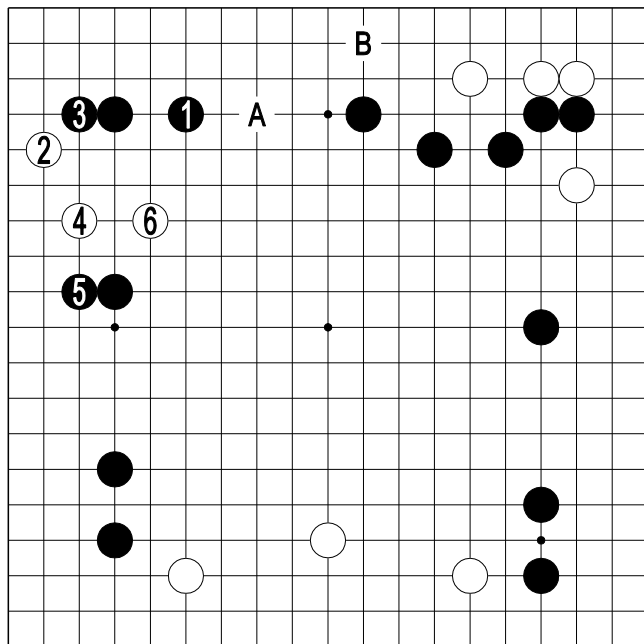


1 图

1 图（发挥作用）

黑 1 补，白不一定马上打进来。但应该预料白从 2 位低挂侵入，黑 3 坚实地守住，白 4 拆告一段落。

仅此，黑 1 已经发挥了作用。与下图相比较就可以明白了。

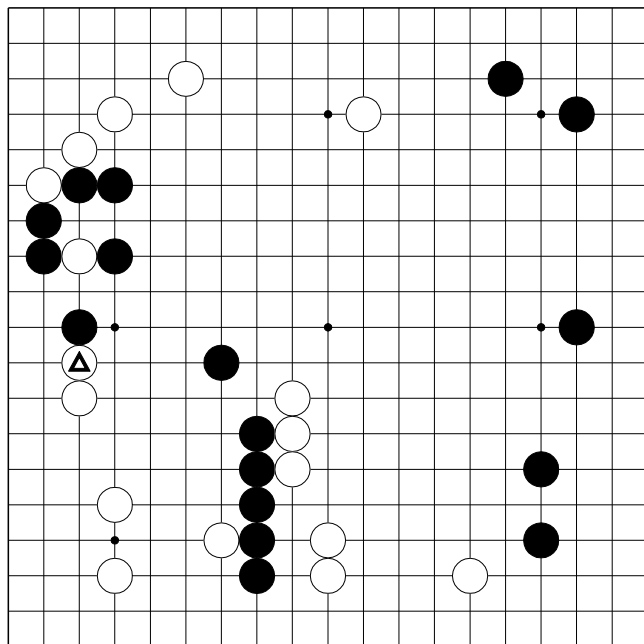


2 图

2 图（失败）

黑 1 的一间跳改变一下方向试试看。假定白 2 以下至 6 止，黑要在上边围空，就比较困难。即使黑在 A 位守一手，仍留有 B 位的漏缝，收益不大。

关键在于，要根据漏缝的方向不同，来决定黑棋的着法。

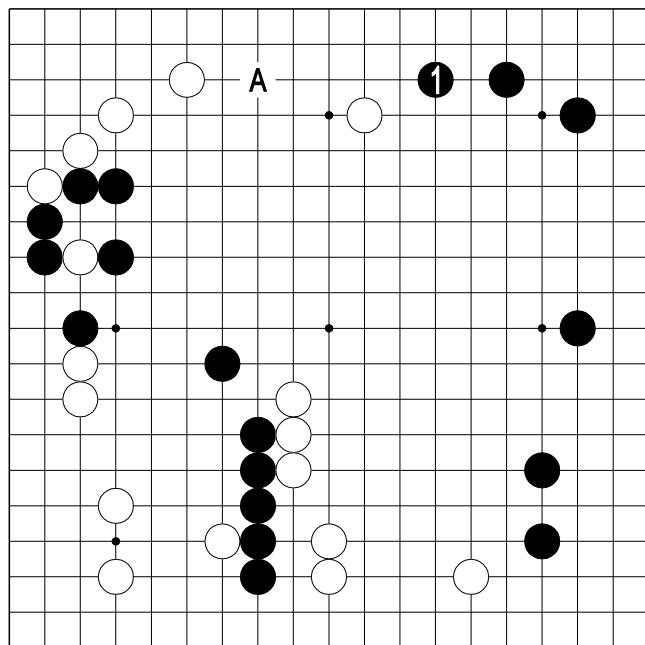


第 14 题

第 14 题 关键

黑先 有段

白△是补强左下角，没有应的必要。黑的要点是在其他地方，但很难发现。

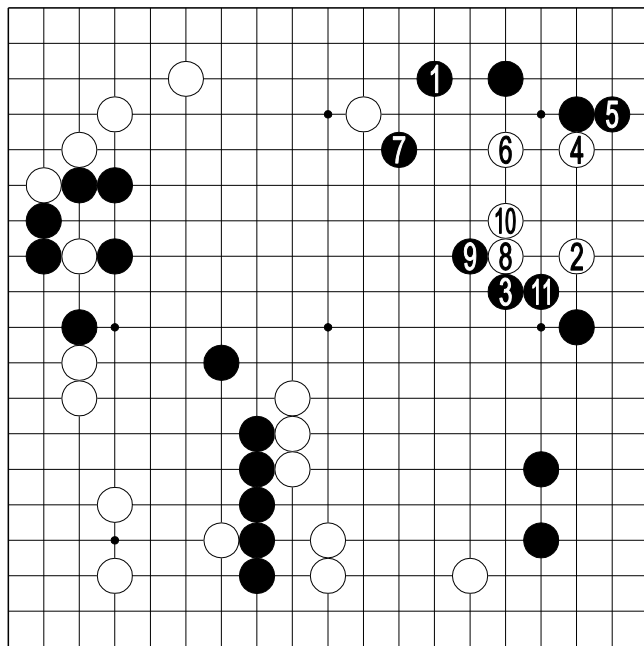


正解图

正解图 意味深长

黑 1 一间拆，是一步取地的好手。如果能发现这一手棋，就可以说是具有段位实力，或者是具有业余高段的实力。

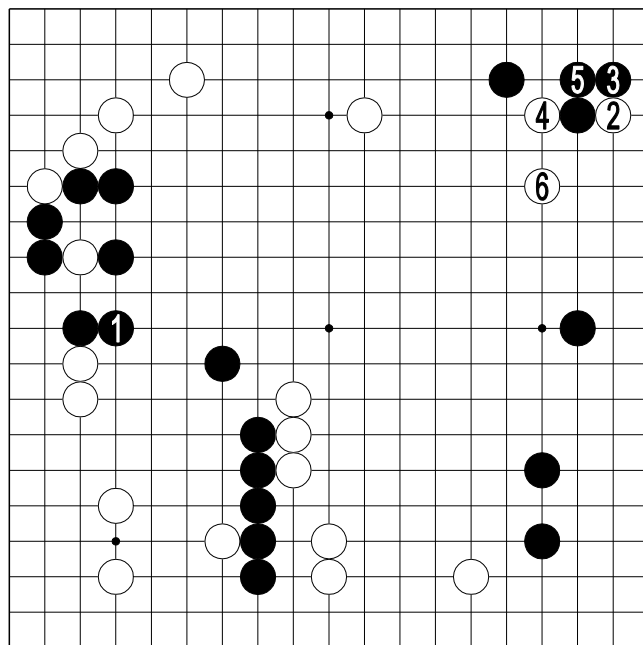
黑 1 是意味深长的一手。在补强角上的同时，还瞄着 A 位的打入。那么，到底带有什么意味呢？



1 图

1 图（攻击）

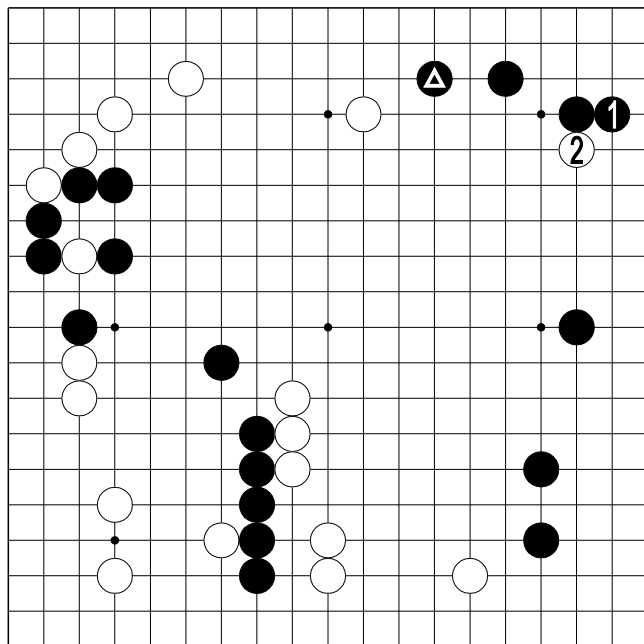
黑 1 后，角上没有手段了。
因此白在 2 位打入。这时
黑在 3 位紧逼。白 4，黑 5 立
不让白借劲。对白 6，黑 7 飞，
以下至 11 为止，进行攻击。同
时还瞄着 A 位的打入。



2 图

2 图（重复形）

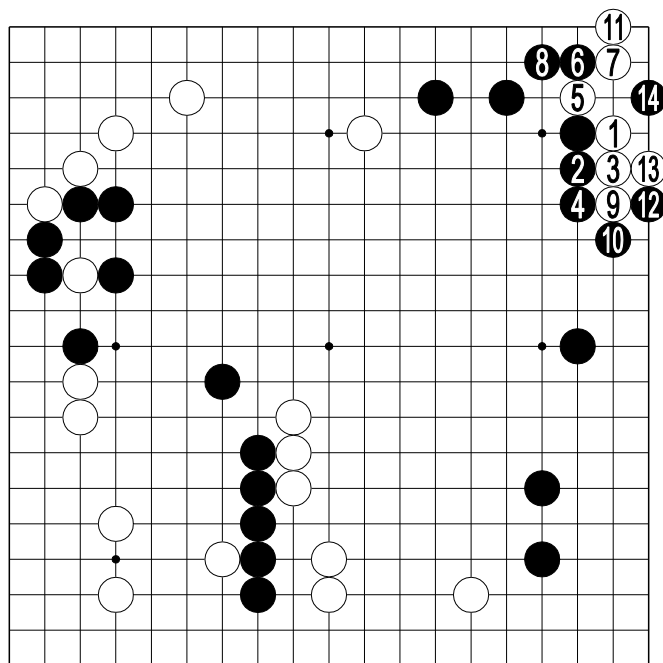
从白的顶来说，黑 1 长，黑棋重复。这样一来，白 2 靠就成立了。黑 3 大概从角上挡吧，白 4 夹、6 跳是常用手筋。被白很轻松地获得了腾挪手段。



3图

3图（意味）

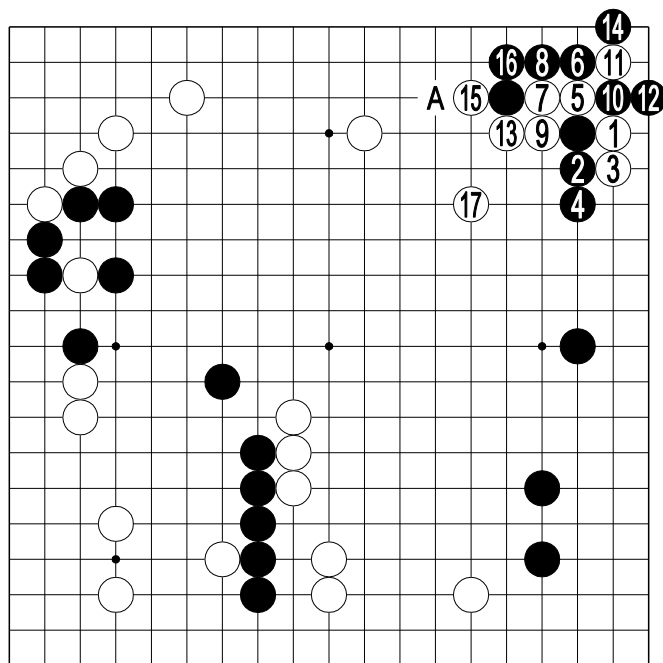
将“▲”子的意味说明一下。
这里一旦有了黑棋，白1托时，
被黑于2位长，白无法简单成
活。



4 图

4 图（不活）

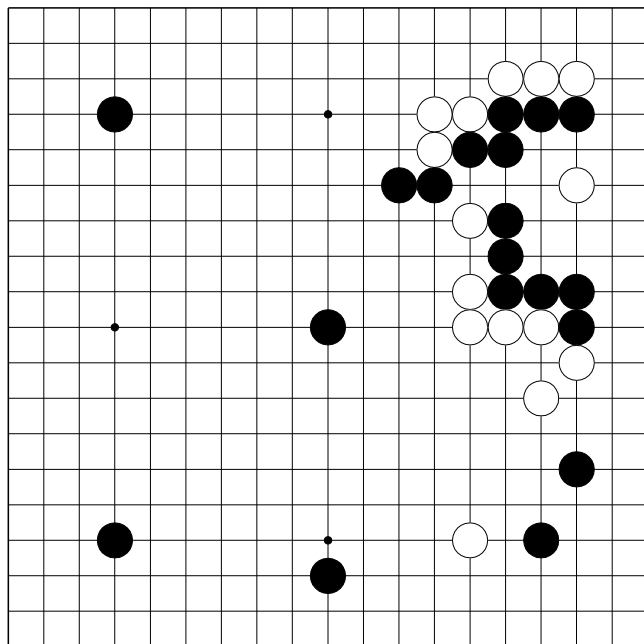
如白 1 托，黑 2 长，白 3、5 时，被黑 6 一夹，白 11 以下至黑 14 为止是有名的杀棋手筋。



5 图

5 图（定式）

如果 A 位没有黑子，白 1 就成立了。黑 2 至白 17 为止，黑得实利，白取外势，成为定式。

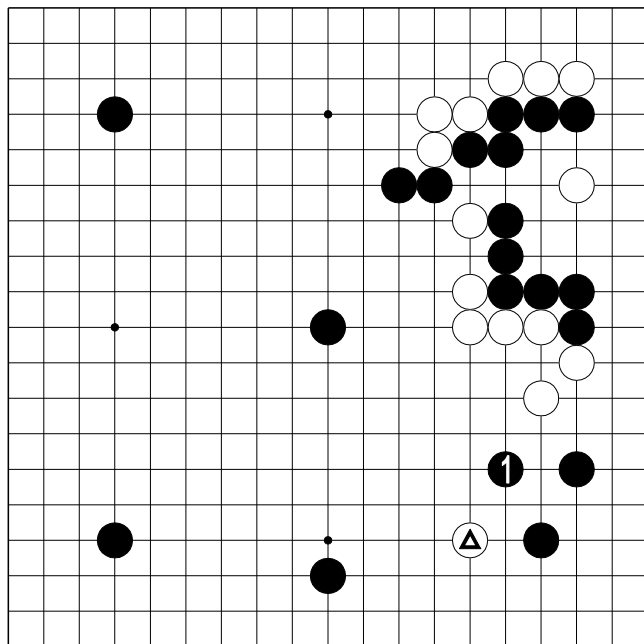


第 15 题

第 15 题 鳝鱼

黑先 中级

行棋中分断对方，有时是上策，在此局面中利用这种手段也是要点。这样提示一下就容易明白了。要将白棋分断。

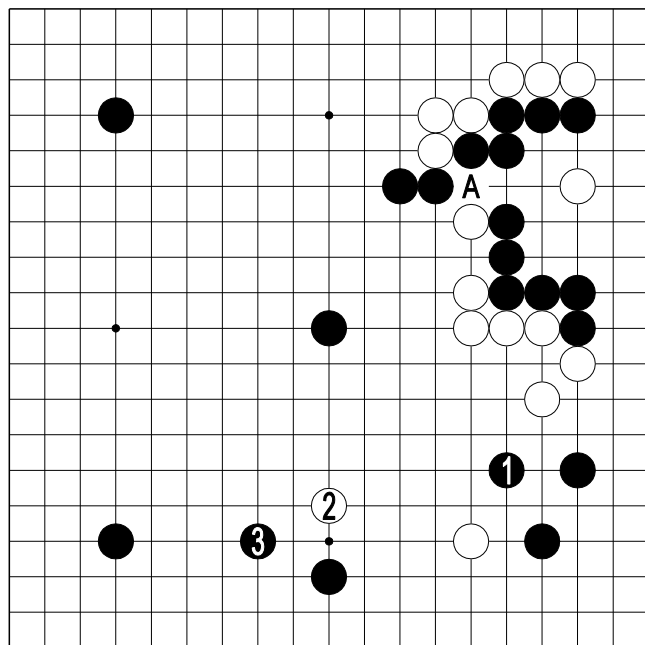


正解图

正解图 分断

黑 1 一间跳是正着。这并不是闲着，它将“△”与上边的一团白子分开，然后再进行攻击，这样，黑 1 就成为很大的一手棋。

一旦让白走到 1 位，白棋不只完全联络，同时形成厚势。现在黑 1 跳后，白没有好点走。

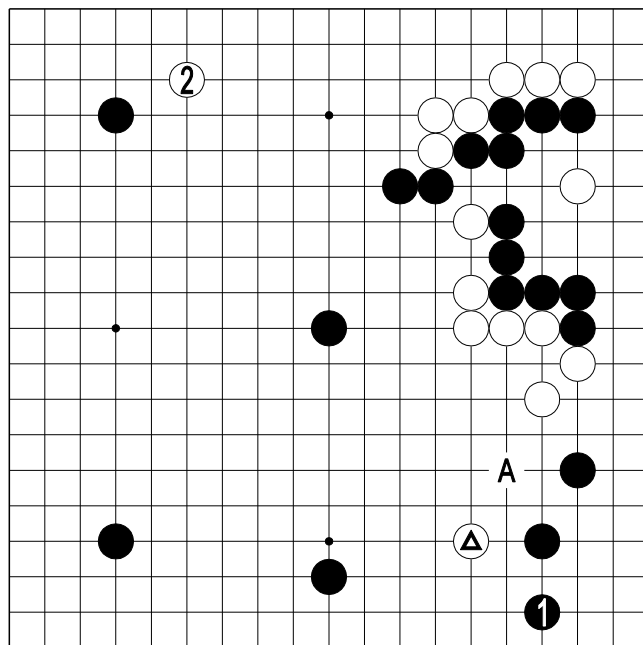


1 图

1 图（防御）

黑 1 后，白如硬要勉强联络，必然要露出破绽。因此，白 2 只能虚虚地走一手，黑 3 飞取实地。

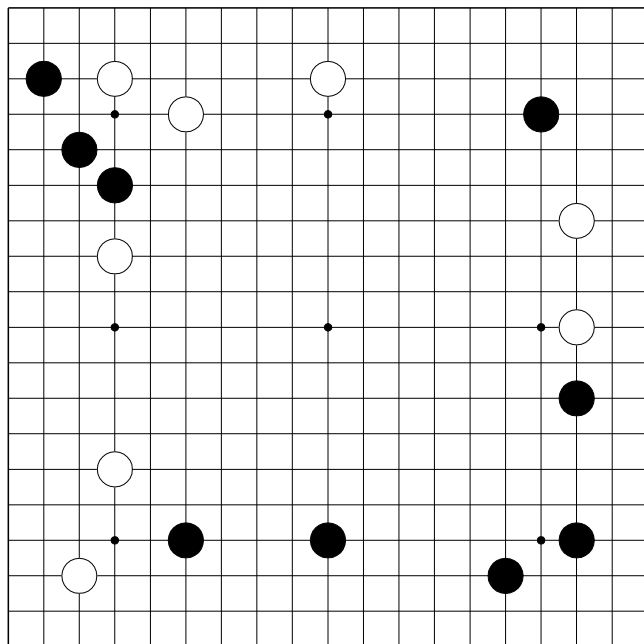
白棋上下都没有稳定，也就是说白 A 位断点暂时还不敢走。因此黑这种着法也起到了防御作用。



2 图

2 图（失败）

实战是黑 1 位守，其实，这里并不着急，因为“△”处高位不好进角。而且，黑这样一补，“△”子反而变轻，白 2 不再在 A 位联络，而改于 2 位挂角，黑失败。

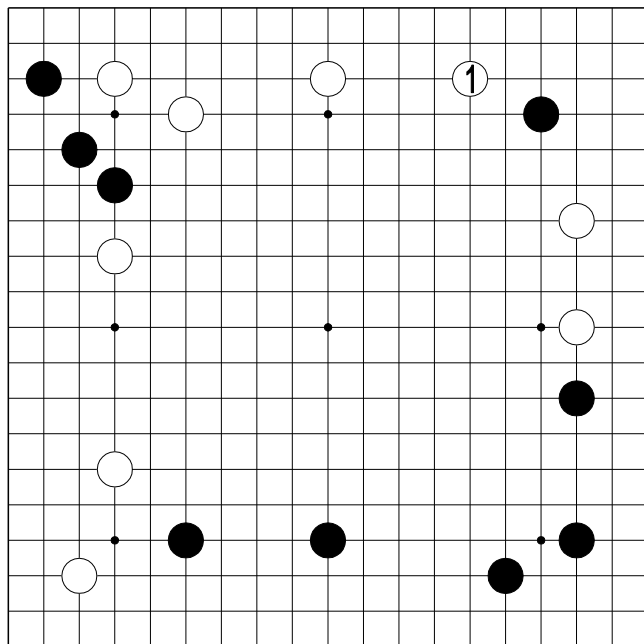


第 16 题

第 16 题 构思力

白先 上级

在布局阶段，构思力是非常重要的。在棋子还很少的序盘阶段，从哪里打开局面，实现什么样的构思呢？

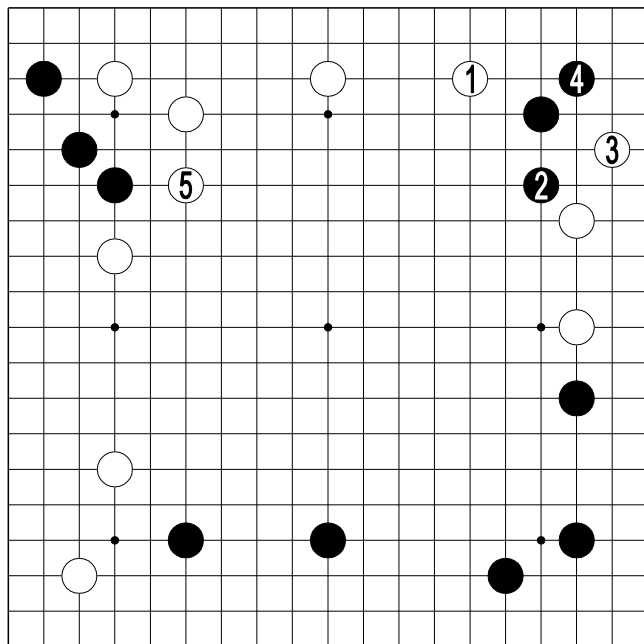


正解图

正解图 想挂角

白 1 从左边挂角，右边的白二子因星位的黑子也浮在那里，所以不必担心。

这样白 1 挂后，根据黑的应对再决定自己的着法是正确的。黑怎么应呢？现在还不清楚。

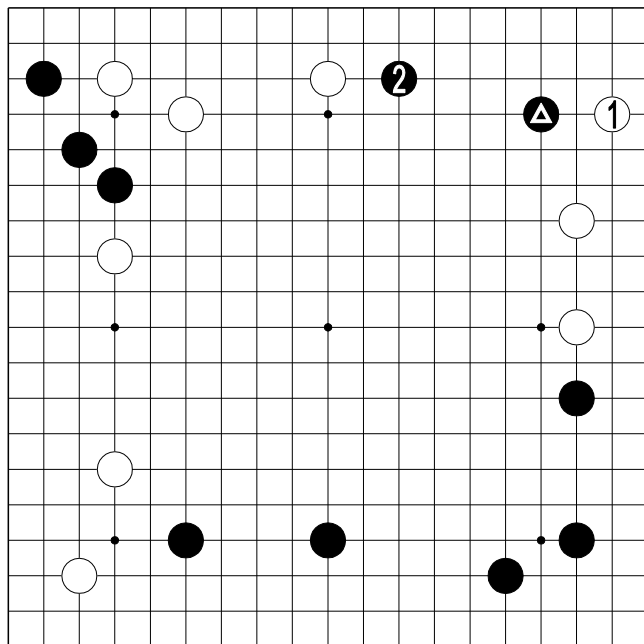


1 图

1 图（好调）

白 1 挂，黑 2 肩冲是定式。白 3 如飞，黑 4 三三尖，定形。

虽还不能断定就这么应对，但如果这样进行，白 5 跳是绝好点。右边处理好了，上边的模样加高。同时，黑右上的三子稍稍有些不安。所以说是白好调。

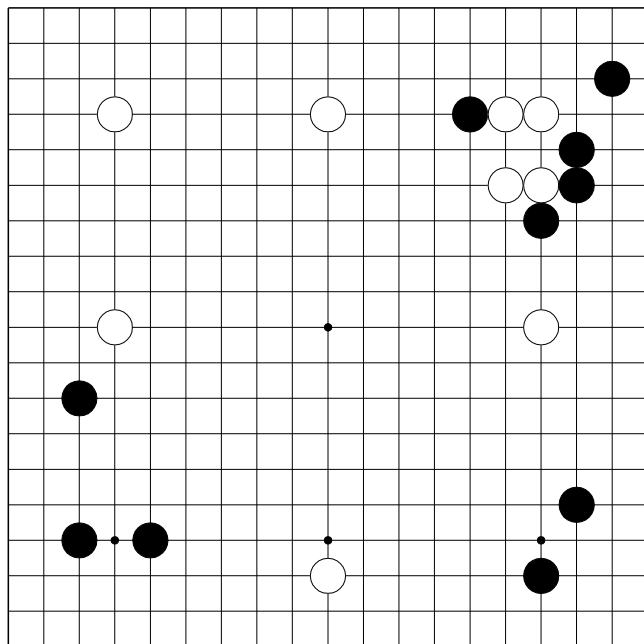


2 图

2 图（失败）

实战是白 1 飞，因为担心右边的白二子。黑因无适当的应手，走出黑 2 逼，这是好手。

把“▲”子看轻，而给上边白棋施加压力。诱发了这样的好棋，给自己带来麻烦，白大失败。

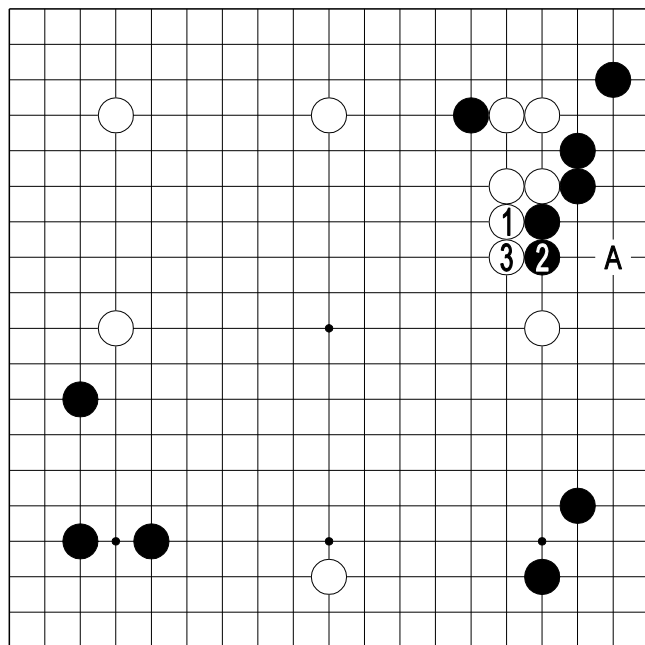


第 17 题

第 17 题 分先

白先 中级

即使是分先的对局，也会出现星的定式。右上角就是如此。但白棋下一手的着法却不能照定式进行，这是和让子棋有差别的。

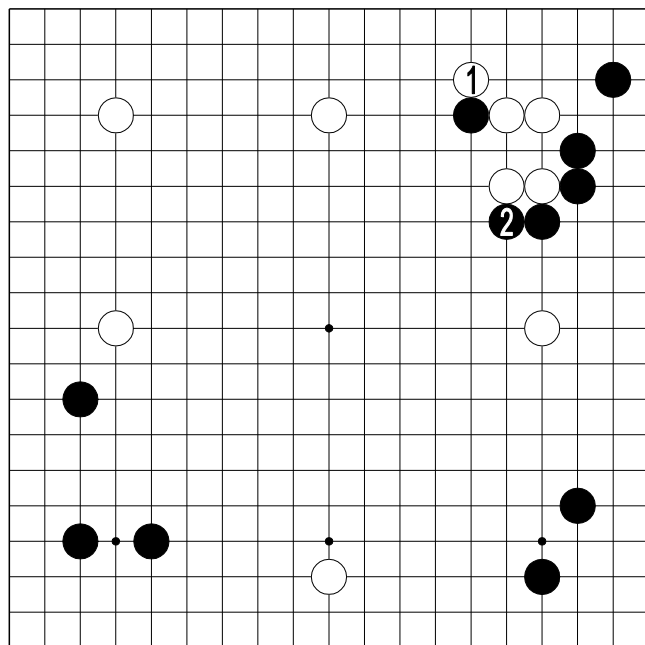


1 图

1 图（厚）

白 1 后，黑 2 应。黑在此固然可以脱先，但白 1、3 后，厚味相当可观，而且还留有白 A 位刺的手段。

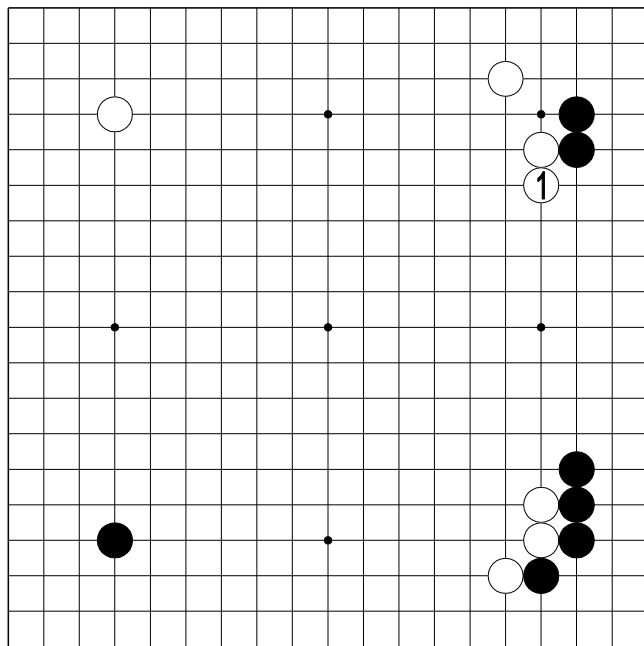
这样黑下一手从何处着手侵消上方的大模样确实相当困难。局面变广阔了，是白布局的成功。



2 图

2 图（让子棋定式）

白 1 下扳，是让子棋定式，作为分先来说，则是一种无法容忍的消极策略。立即被黑 2 挺出，“△”子浮起来了。模样的规模逆转。白棋的规模缩小。应该明白黑 2 之点无论如何都是十分重要的。

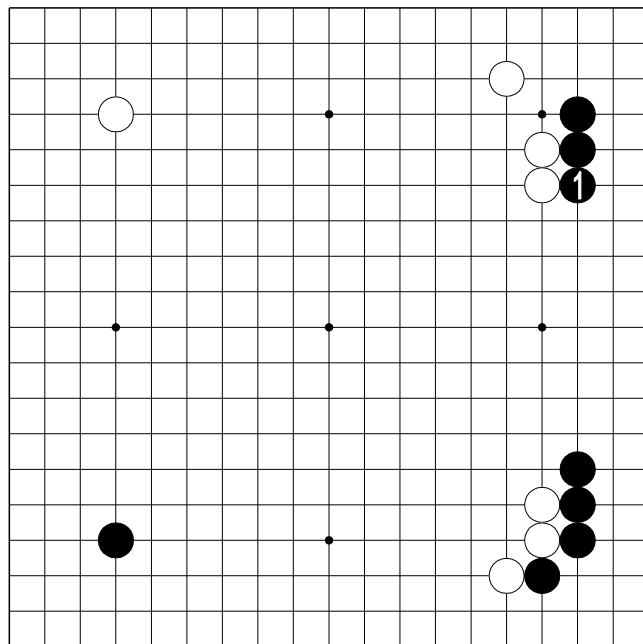


第 18 题

第 18 题 从这里

黑先 上级

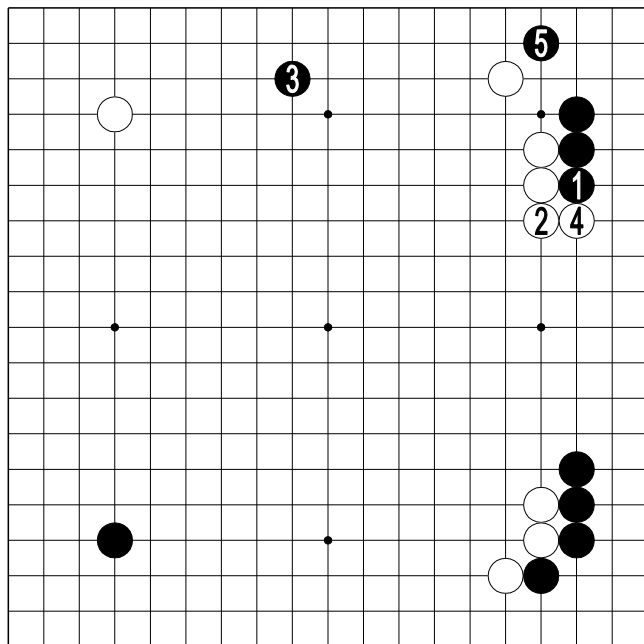
至白 1 长为止，是大家熟悉的定式。但从这里开始发生变化。也就是说，因为有右下角配置关系的缘故。



正解图

正解图 爬

黑 1 爬。按照定式黑不能跳。其理由应该明白。否则，就是布局的感觉欠佳。请看一下右下角，关键是在这个形上。

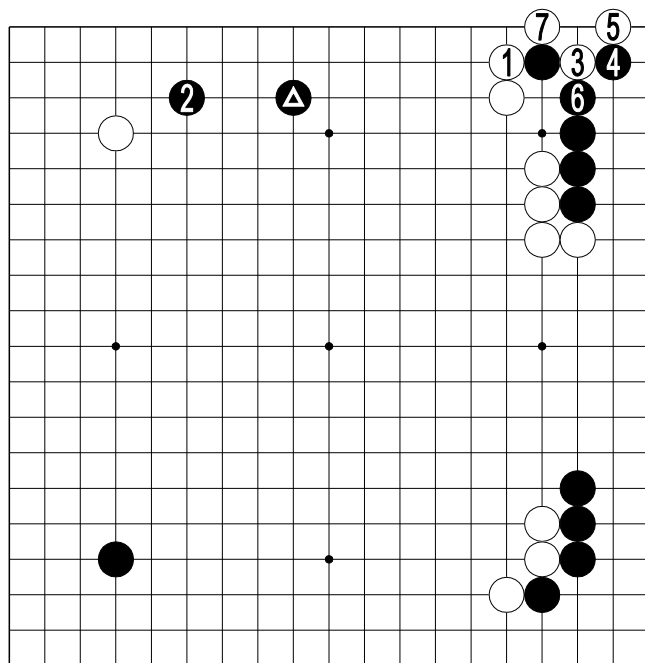


1 图

1 图（分投）

黑 1 时，白 2 无奈。取得先手后，再在 3 位分投。这是黑的意图。白 4 曲，黑 5 飞，不误时机。这时，“▲”的匕首发光，白 4 的“千金拐头”黯然失色。

接下去，再作一些补充说明。

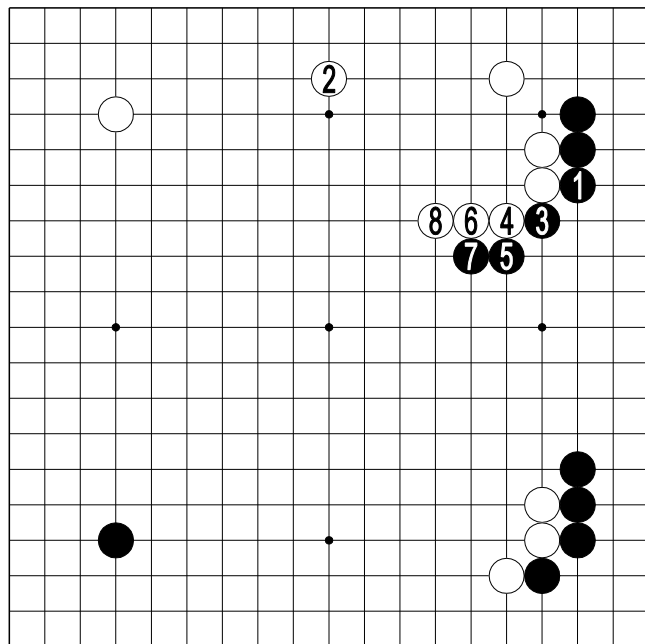


2 图

2 图（预备知识）

接着，白如 1 位挡，黑 2 拆。由于事先就看到白 1 挡后很厚，所以当初“▲”分投时就多向左移了一路。角上，白如 3 黑 4 夹，以下黑 6、白 7 留有一个劫。

如果劫败，白棋损失也很大，因此，白也不敢轻易开劫。作为预备知识，请记住。

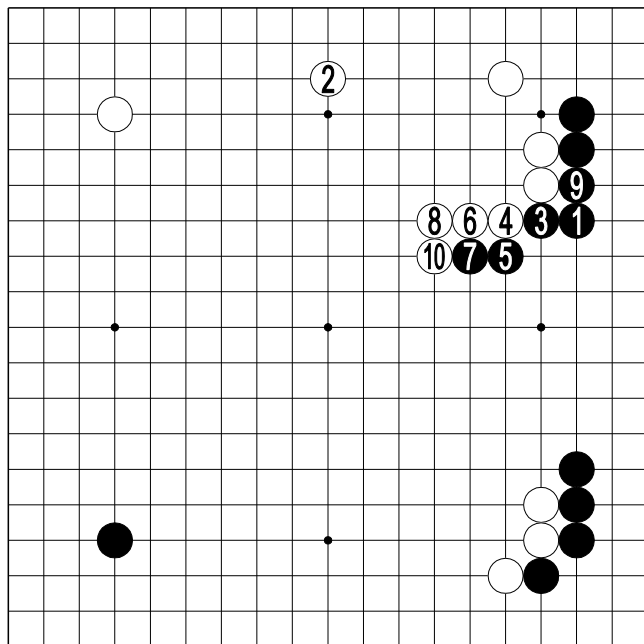


3 图

3 图（不缓）

黑 1 爬，白 2 如急于抢占大场，黑 3 就扳上来。白 4 时，黑 5 连扳是紧凑的好手，白 6 无奈，到黑 7 压为止取得先手。

如果走成此形，黑既取得先手，走法又十分紧凑，即使让白走到 2 位黑也不坏吧。

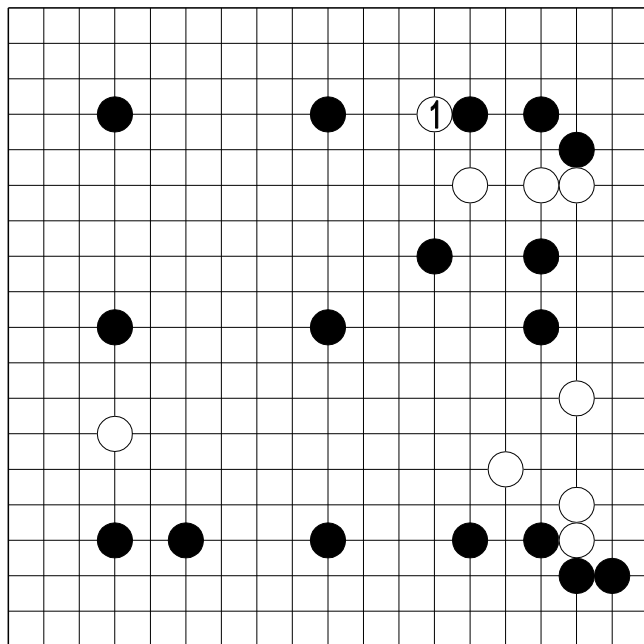


4 图

4 图（不好）

按定式黑在 1 位跳，是失败的，这样，被白占到 2 位，黑即使挺上来，白 4 、黑 5 、7 时，被白 8 位长，黑 9 尚需补一手，让白 10 曲以后上边过于强大。

与前图的形状大体差不多，但差一手棋，而且黑棋是凝形。请作研究和比较。



第 19 题

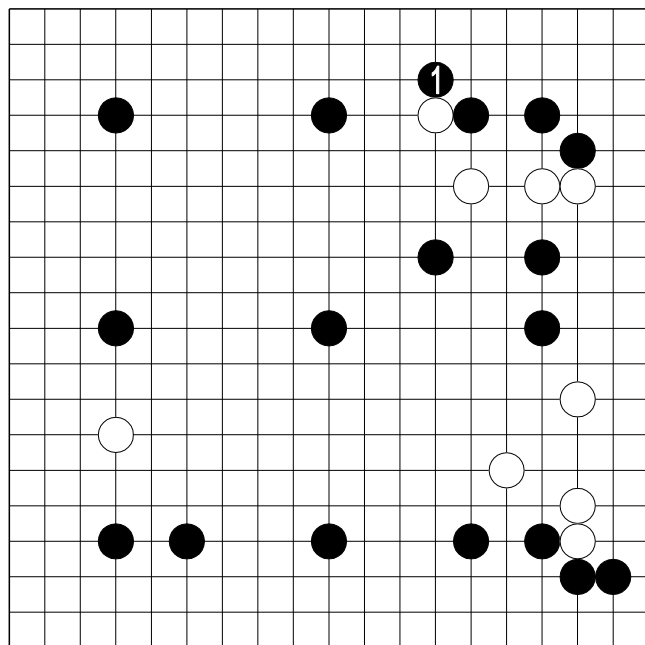
第 19 题 慌乱

黑先 初级

白 1 靠是常见的手段。

可以说是出于迫不得已。但也有引诱黑棋慌乱的意思。

请冷静地处理。



正解图

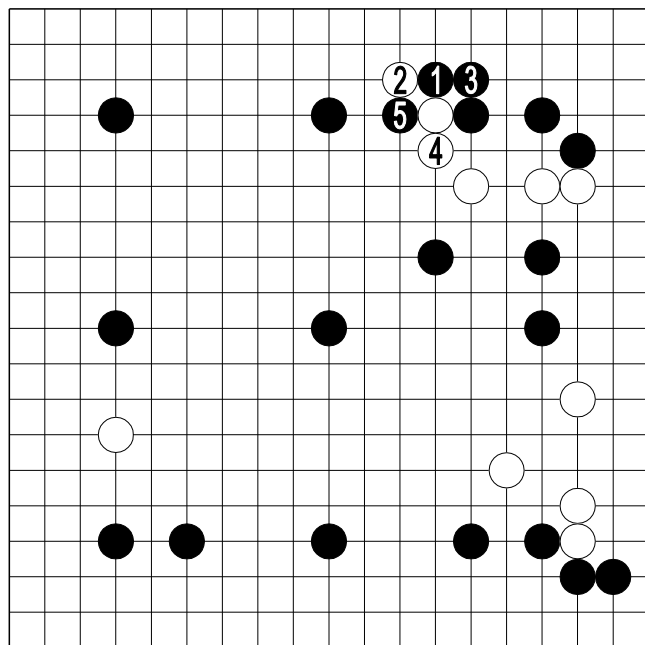
正解图 冷静

地盘上是黑压压的九子局，因此黑应该意识到自己的优势不慌不忙地进行战斗。

黑 1 从下边应比较好。

作为被攻的白棋，期待着通过这个靠来引起黑的慌乱。但黑如冷静地战斗，什么事情也不会有。

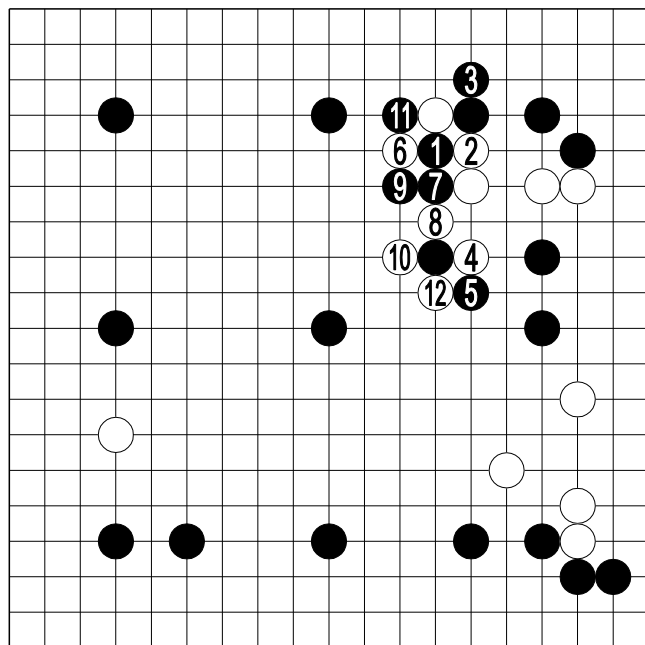
但，接下去则需要稍微计算一下。



1 图

1 图（好调）

黑 1 时，白 2 连扳是常用手筋。黑 3 粘，虽是“被利用”了，但不必担心，这样下并不坏。白也只有在 4 位退，黑 5 断，2 位一子无法行动了，大块棋也还不安定，是黑进攻的好调。但必须留意白棋的余味。



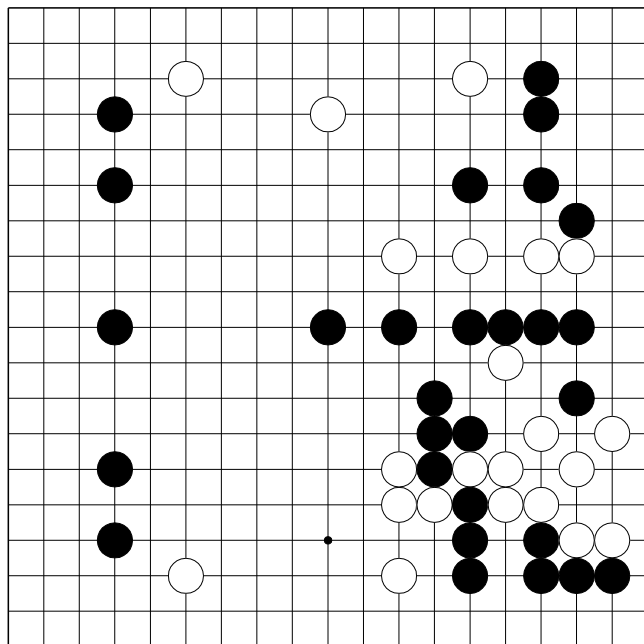
2 图

2 图（大损）

黑 1 扳出是实战的着法。白 2，黑 3 如立，白 4 靠是手筋。黑在 5 位应，白 6、8 的手筋至 12 止，黑中央被拔掉一子，黑大损。右边也危险。

好像很妙地顶住，结果实际上损失很大，这是常有的事。

乍看白像是被先手利用，实际是在从容地攻击黑棋。孰优孰劣，一目了然。

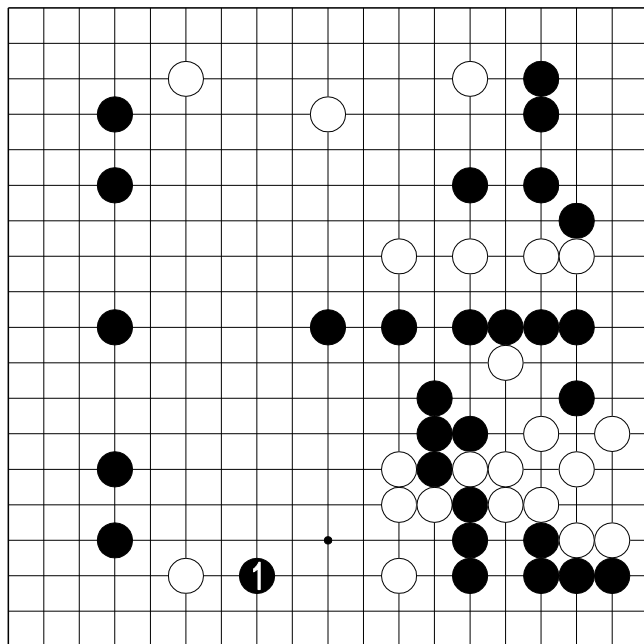


第 20 题

第 20 题 急袭

黑先 中级

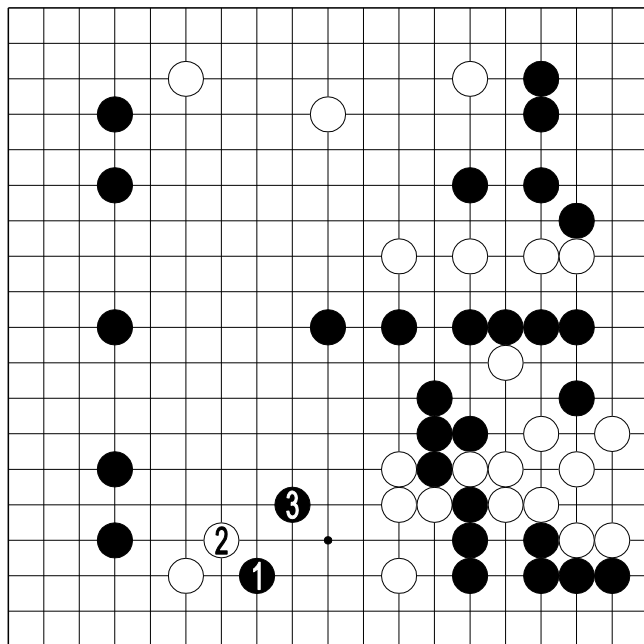
焦点在下边。对白的薄弱环节进行猛烈袭击，也可说是打入。但哪里最严厉呢？



正解图

正解图 急袭

黑 1 打入。是极好的急袭，没放过白的薄弱环节，真是敏锐的眼力。让子棋中，无论如何白棋总是要薄一些。那么，能否对那些薄弱环节进行合适的攻击，是胜负的关键。白棋难办了。

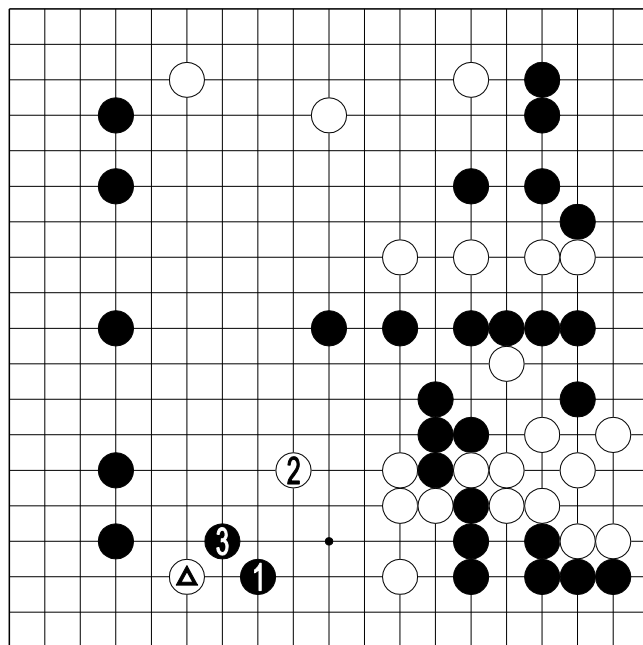


1图

1图（苦战）

黑 1 打入，白 2 如尖，黑 3 飞是手筋。白被分为两块，必然导致苦战。

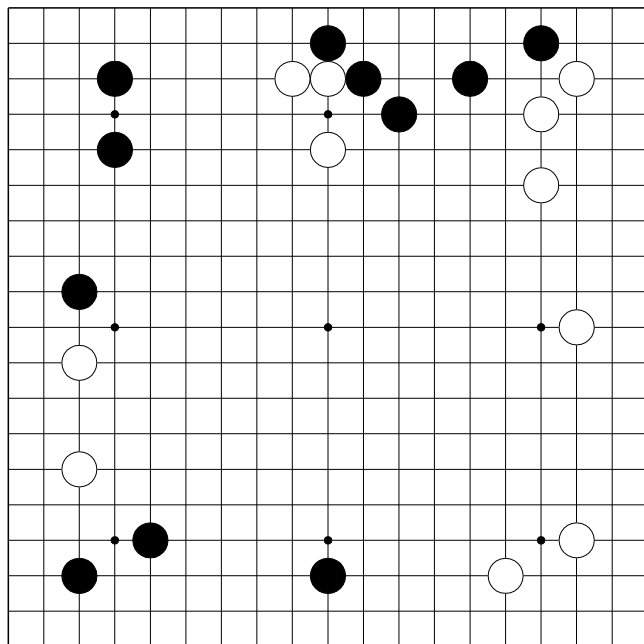
总之，因为周围全是黑棋，所以，白不应使左右一齐卷入战斗。现在可以知道，黑 1 急袭是正确的判断。



2 图

2 图（优势）

因此，黑 1 打入时，白 2 先补强，黑 3 尖，依然是优势。目前，白必须考虑如何处理“△”子，但中央有一块弱棋包袱，腾挪起来比较困难，一旦行动不慎，则会影响中央大棋。

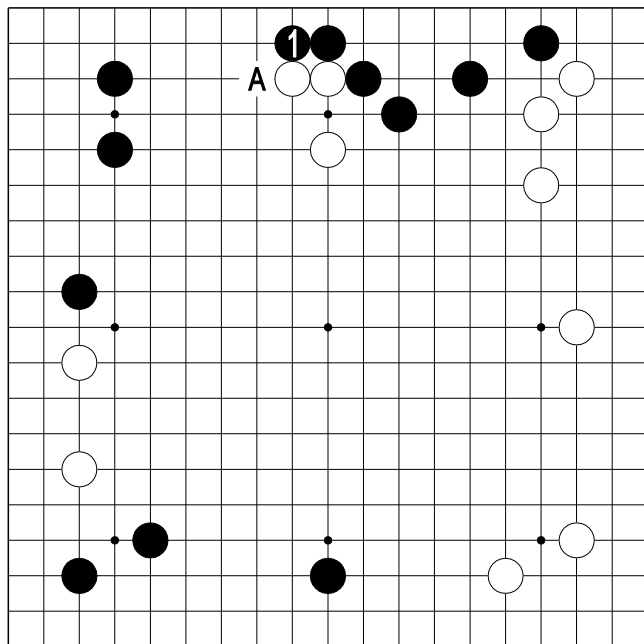


第 21 题

第 21 题 二路

黑先 上级

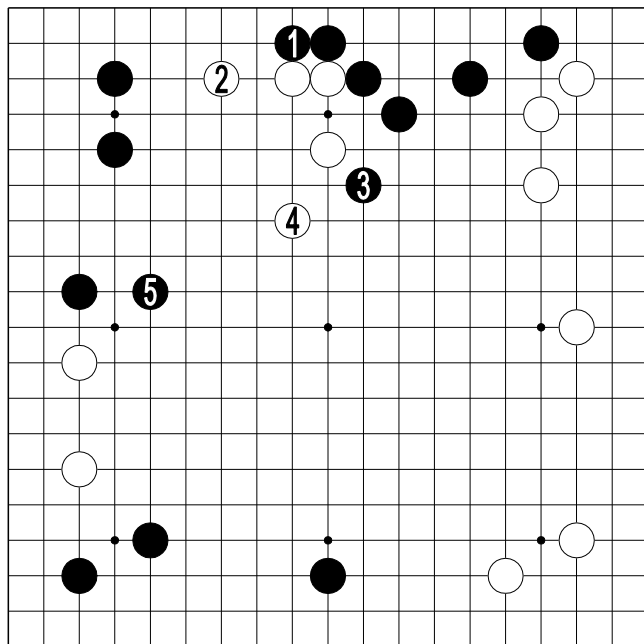
请看上边。在序盘阶段，二路的棋不大，这是人所共知的。但也不尽然，如果关系到根据地，虽则二路也是很大的。



正解图

正解图 爬一手

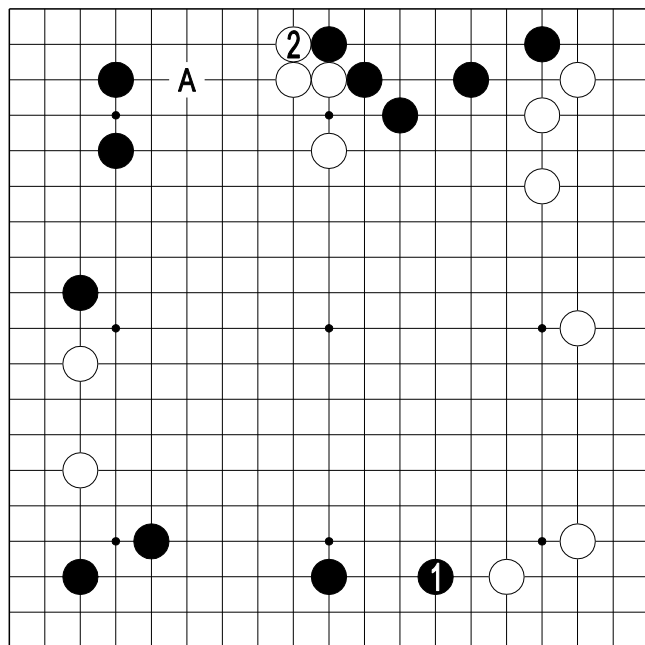
黑 1 爬，只此一手。二路被称之为“败线”，在二路上爬不好。这是一般常识。但这个场合，因为关系到根据地，所以是绝对的一手。但如不是必要的，则不能爬。一旦爬了，就会导致失败。对黑 1 的爬，白如脱先，黑 A 位扳极大。



1 图

1 图（缠绕攻势）

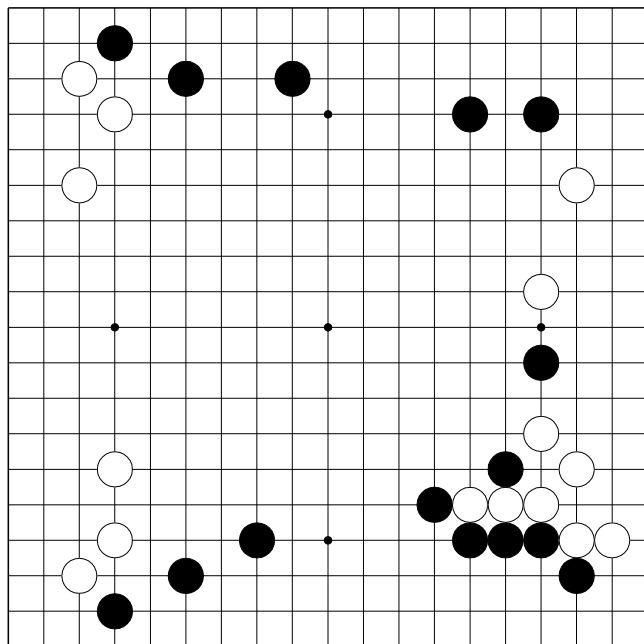
因此，黑 1 爬，白 2 估计是跳。已经不能再爬了。因为确定了根据后，黑 3 飞罩，白 4 如逃，黑 5 跳。左边和上边形成缠绕的攻击形势，黑步调顺畅之至。



2 图

2 图（失败）

例如，黑 1 拦逼，局部而论是好棋。但被白 2 立即挡下，黑就麻烦了。如果粘，则“被利用”，如不粘，被白打吃一子后，白安定，黑棋反而不安定。白 2 挡后，还留有 A 位拆的余地。

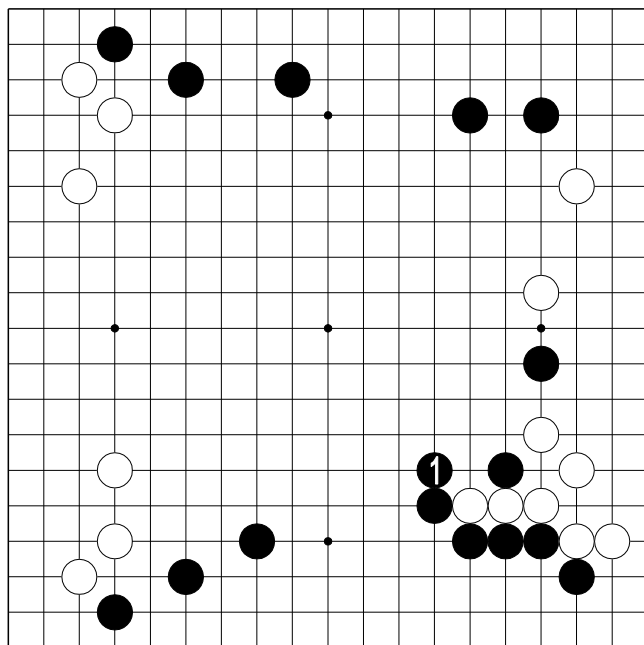


第 22 题

第 22 题 逃窜

黑先 有段

右边的黑一子孤立无援。单纯地逃出不是好办法。此时是有适合这种局面的手段。



正解图

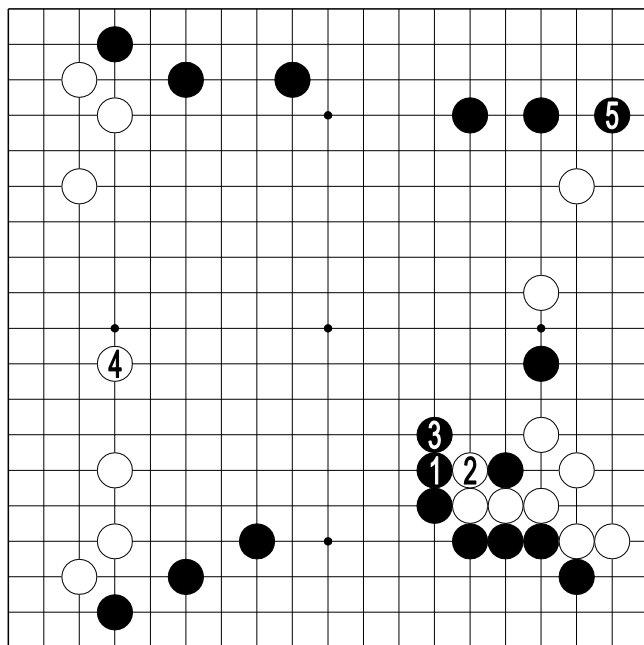
正解图 间接手段

黑 1 从这里长好。

不直接逃出，而是从侧面予以支援，这种手段也是有的。

在这个局面下，即使没有右边的黑子，黑也是很想在 1 位长，何况对黑右边的一子正像投下的一支援兵。

希望读者能够深刻领会。

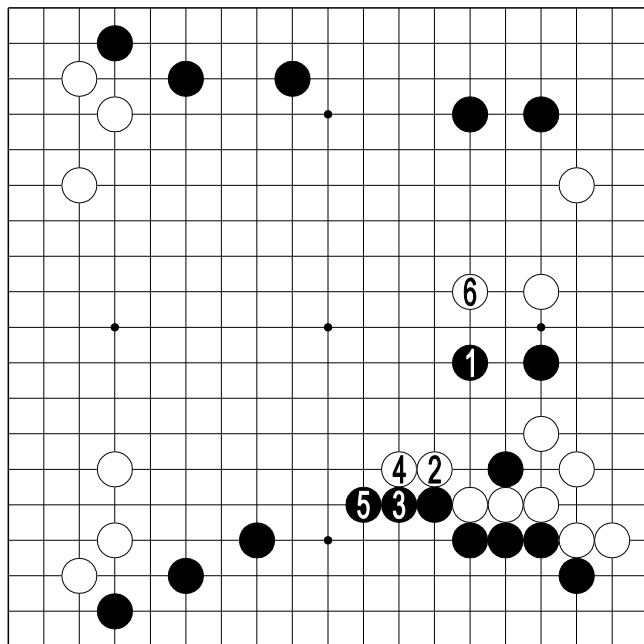


1 图

1 图（邀袭）

被黑 1 长后，白 2 不能省。因为被黑在此接上，右下角的白棋变薄。黑 3 再长。

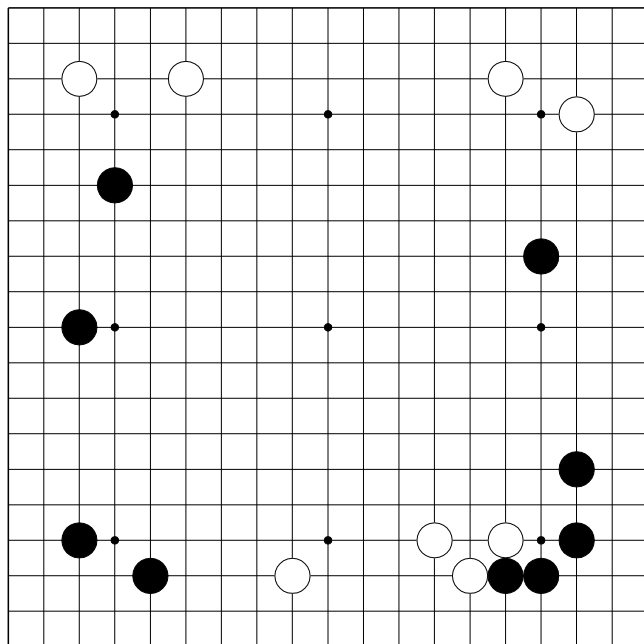
因为已经不会受攻，所以白 4 估计在左边围。黑 5 在右上守角，并开始对白二子进行逆袭。这种感觉大成功。



2 图

2 图（失败）

黑 1 认真地跳出是不利的。黑 1 跳，白 2 扳。这样，变成白有利，黑 3 长无奈，白 4 压，黑 5 退时，白 6 大围攻，黑失败。

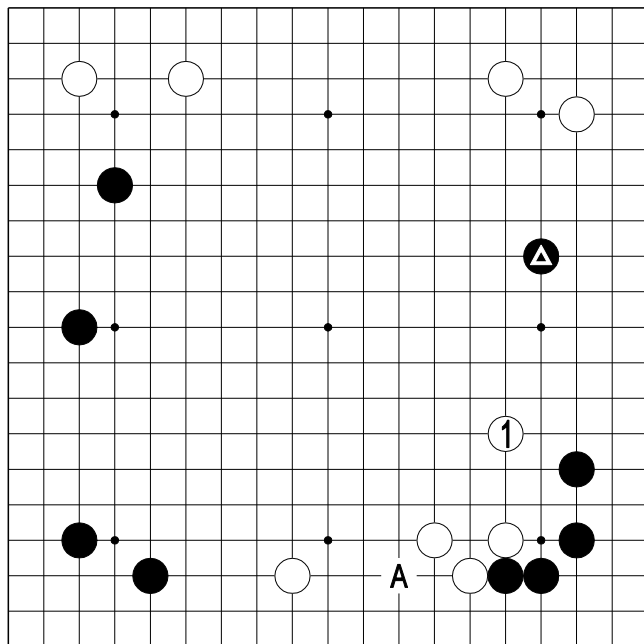


第 23 题

第 23 题 感觉

白先 中级

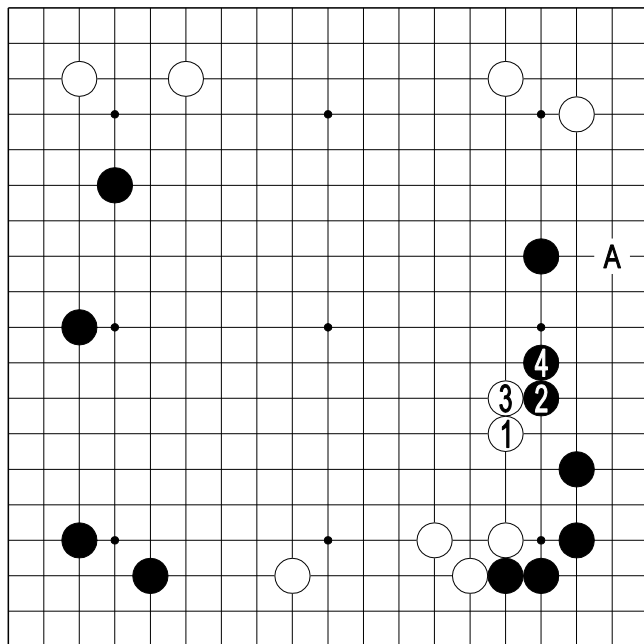
布局的感觉是从棋的配置中产生的。这个感觉很重要，这是勿须多言的，下一手应下在哪里呢？



正解图

正解图 争点

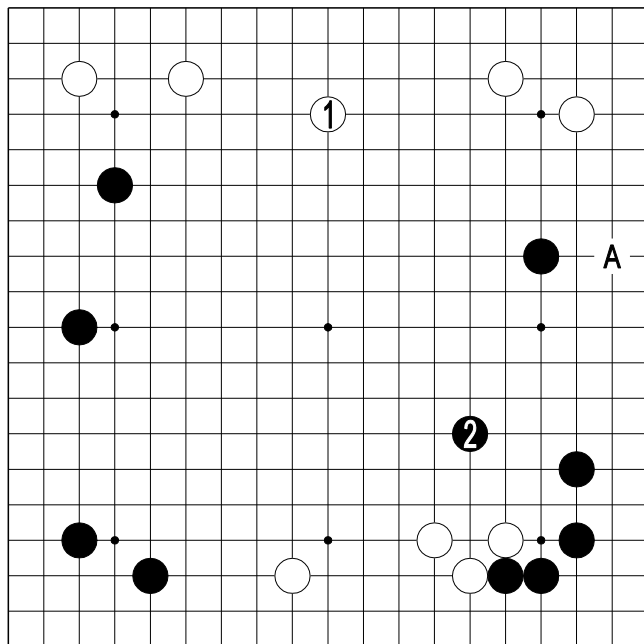
白 1 从上面进行压缩。这一手，是对“▲”子的间隔过大进行惩罚。另一面，白棋补掉 A 位缺陷，同时在中央积蓄势力。如此，这是布局前“决定手，必争的要点”。



1 图

1 图（漏缝）

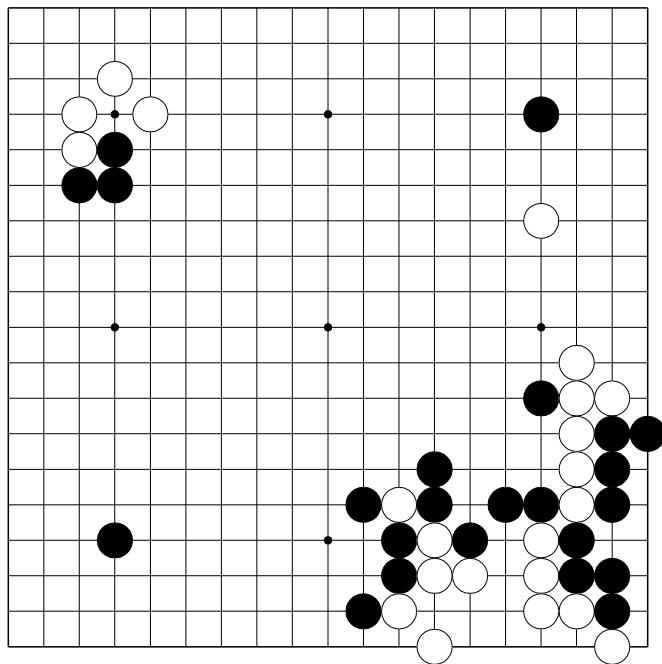
对白 1 黑如 2 位飞，白 3 压就行。好像是让黑在四路上围空，实际上 A 位还漏着缝，黑很难受。黑如再加一手就能围成空，但立即围，还是另走他处，差别很大，这正是围棋中非常复杂、微妙之处。



2 图

2 图（失败）

如白 1 在上边补虽是好点。但，反过来被黑抢占 2 位要点。这里虽然仍留有 A 位的漏缝，但中央以及下边的差别很大，应该明白这一点。明显是白的失败。

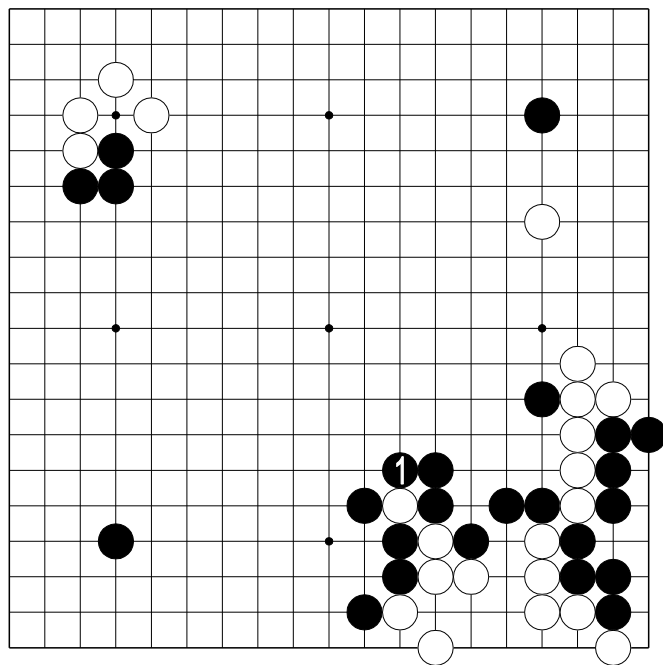


第 24 题

第 24 题 经验

黑先 上级

这是有很多大场的一个局面。但不能只看到大场而忽略更急的地方。重要的是经验。



正解图

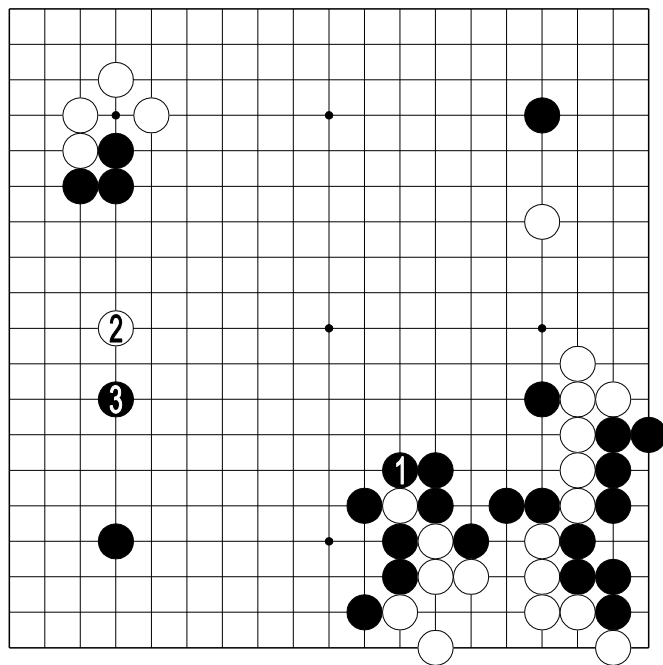
正解图 早提

黑1提。

在没有引征之前，及早消除征子是经验。

咋一看，好像是速度慢了，但在这个棋局中并不慢，相反，是一种自信的表现。

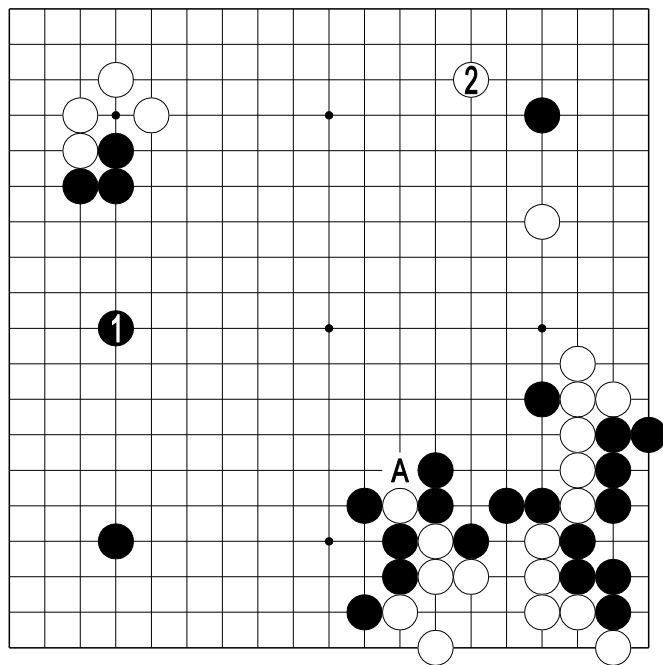
黑1提后，下边形成了绝好的厚势。取得了全局的平衡。



1 图

1 图（反击）

黑 1 提，白 2 夹，攻击黑棋是当然的吧。黑 3 反击，上边的黑三子好像较弱，但由于下边很厚，并不难处理好。正如通常所说的“一块孤棋不会死”，因此白的攻击也很难奏效。



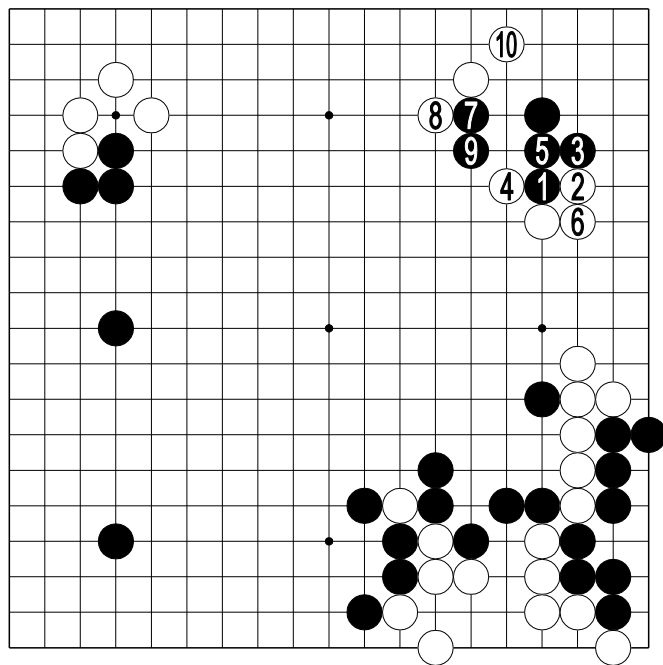
2 图

2 图（担心）

实战的黑 1 是按照常型走的。

如此，白 A 位逃出的引征将成为一个定时炸弹。它将于何时引爆？

白 2 立即挂角，威胁着黑右上角。作为黑棋，担心的是白棋什么时候被引征？



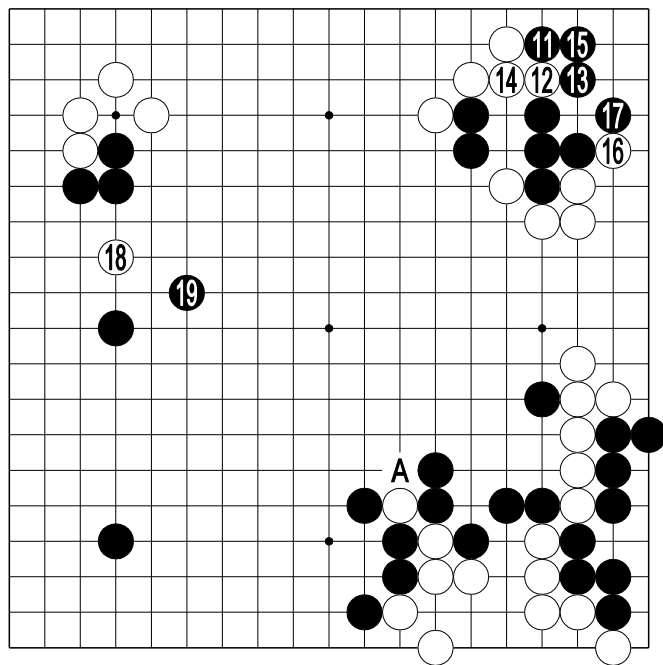
3图

3图(形)

右上角黑1、3靠马, 是腾挪的常型。

因为已被“双飞燕”了, 所以尽早做活是明智的。

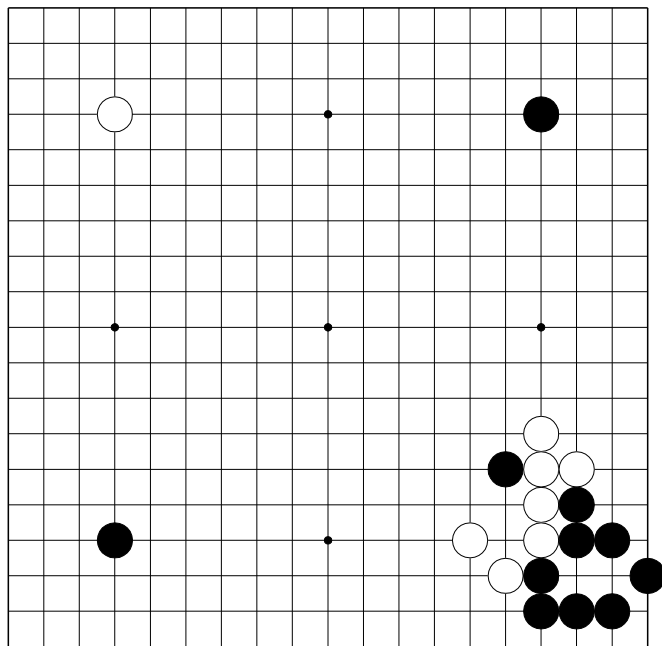
白4打、6粘, 黑7、9靠长时, 白10尖是形。



4 图

4 图（引征）

接下去，黑 11 靠，白 12、14 挖粘，黑 15 接时，白 16 先扳一下。白 18 终于打入进来，它是 A 位的引征子，黑 19 只能从外面应。形成战斗。

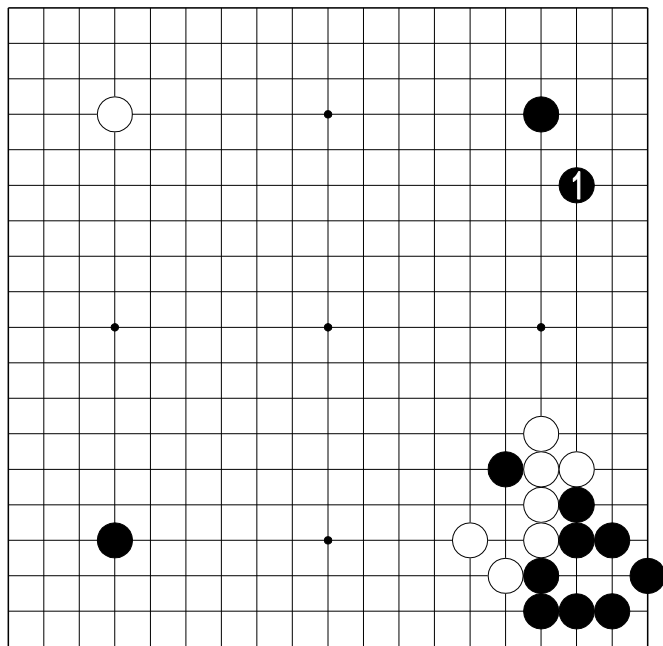


第 25 题

第 25 题 意味

黑先 上级

右下角的变化是高目定式演变而成。这具有什么意味呢？其他三个角都是星，行棋的方向在哪边？

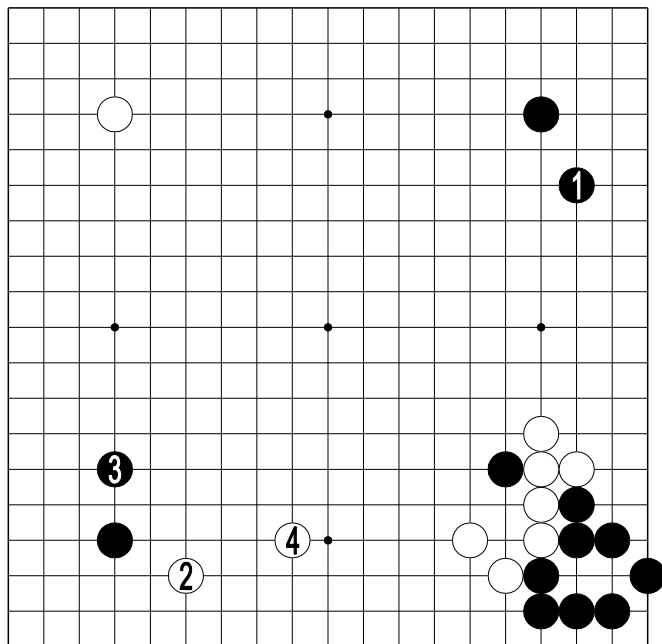


正解图

正解图 棋的方向

黑 1 是行棋的方向。这里小飞、一间跳或大飞都可以。

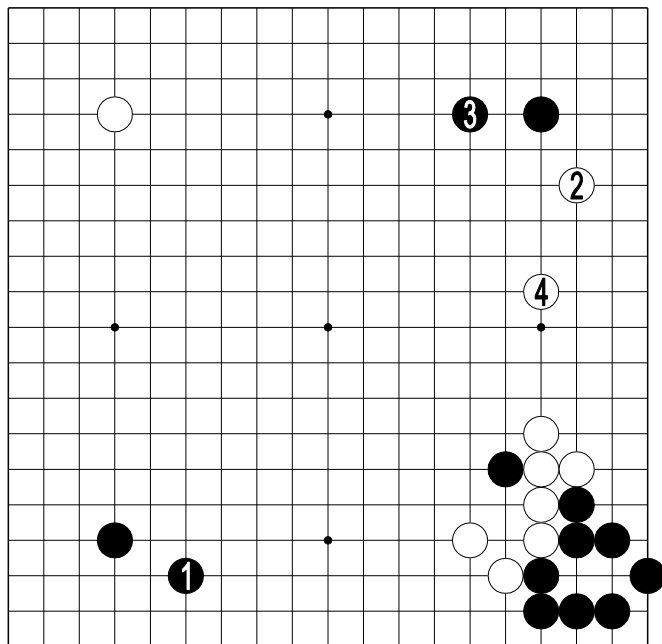
总之，只要在这个方向行棋就可以，这就叫布局的感觉。那是由于右下角定式的定型所决定的想法。



1 图

1 图（漏缝）

黑 1 小飞，白 2 挂。黑 3 后，即使白 4 围空，因有 A 位漏缝收益不大。白再补一手棋也很难受，而且还不知道是否有机会。这就证明黑 1 是正确的。



2 图

2 图（失败）

因此，黑 1 是失败的方向，能理解了吧。被白 2 位挂，黑 3 白 4 位围，因这边不漏缝，全部成为空。根据右下角的定型，正如所见到的那样，下法也就不一样。

基 本 格 言

飞的格言

关于飞，有各种各样的格言。

属于恶手的有：“小飞切忌冲”；“小飞切忌顶”。

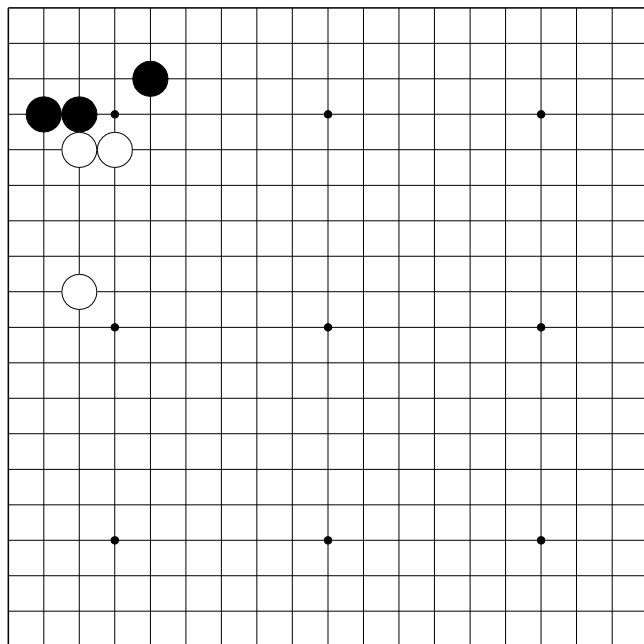
属于好手的有：“逢飞需跨断”；“攻击要小飞”等等。

飞，本来是很轻的棋，但，看一看形状就知道是有缺陷的。

因为有缺陷，也就产生各种各样的手段和纠纷，也随之产生了格言。

不管语言怎样，只要用图来表示，就简单了，记起来也不困难。

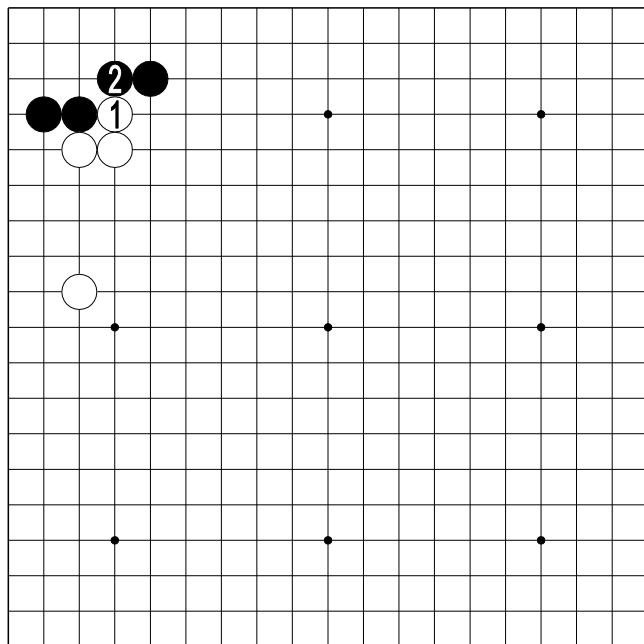
但，同时也有麻烦的地方，有些是相互关联的，请大家注意看。



1 图

1 图（目外定式）

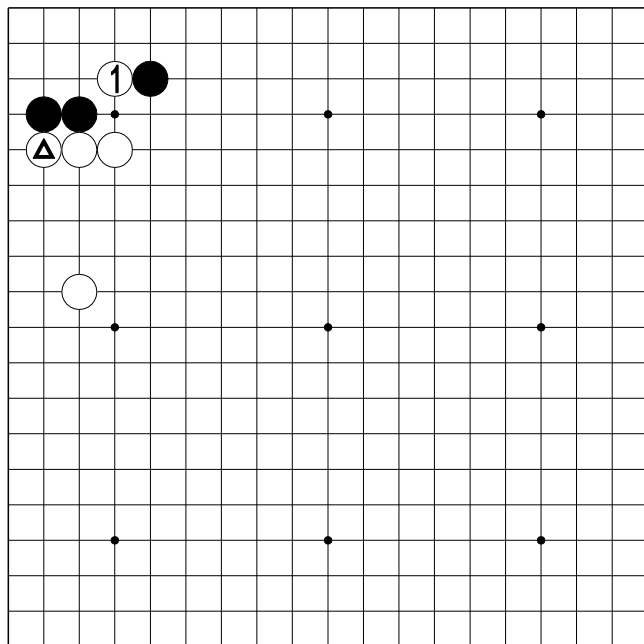
这是目外定式，这里……



2 图

2 图（小飞切忌冲）

白 1 冲，就是所谓“小飞切忌冲”的恶手。当然黑 2 应了一手，但味道全走尽了。而且白自己也撞紧了气，恶手。仅此说明，还稍稍有些难于理解，所以再补充说明一些吧。

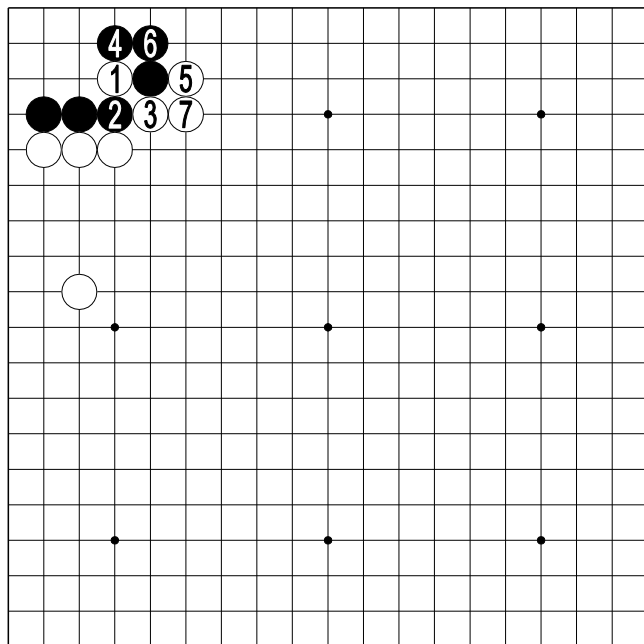


3 图

3 图（逢飞要跨断）

这是 1 图的定式之后，加上“△”子挡下的形状。

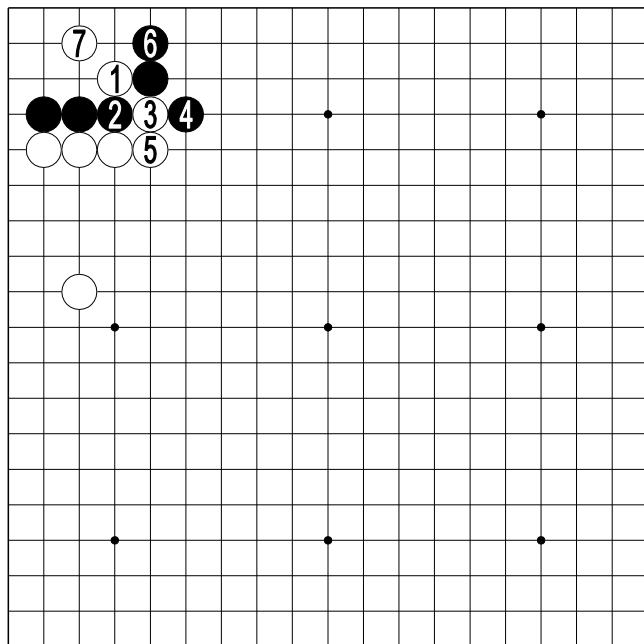
这时的白 1 正是“逢飞要跨断”的极好的手筋。



4 图

4 图（完全封闭）

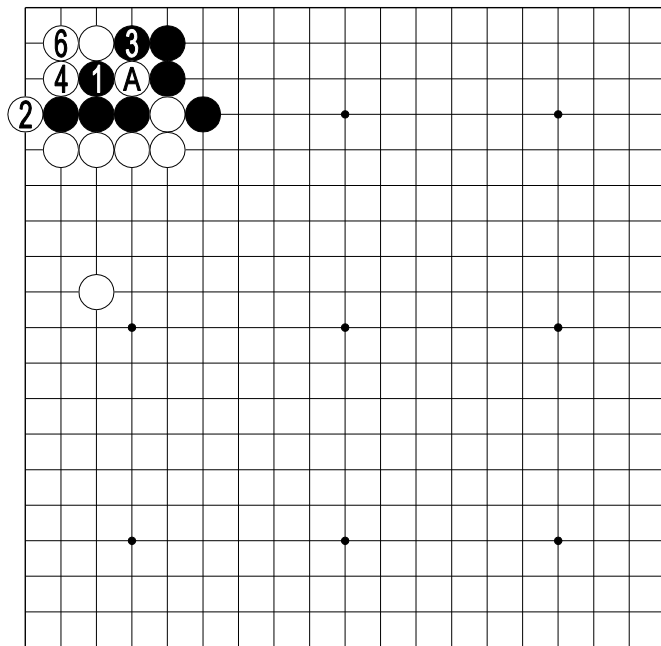
白 1 时，黑 2 只好冲，白 3 断，以下至白 7 接是必然的应对。白将黑完全封住，又筑成强大的外势。



5 图

5 图（无味抵抗）

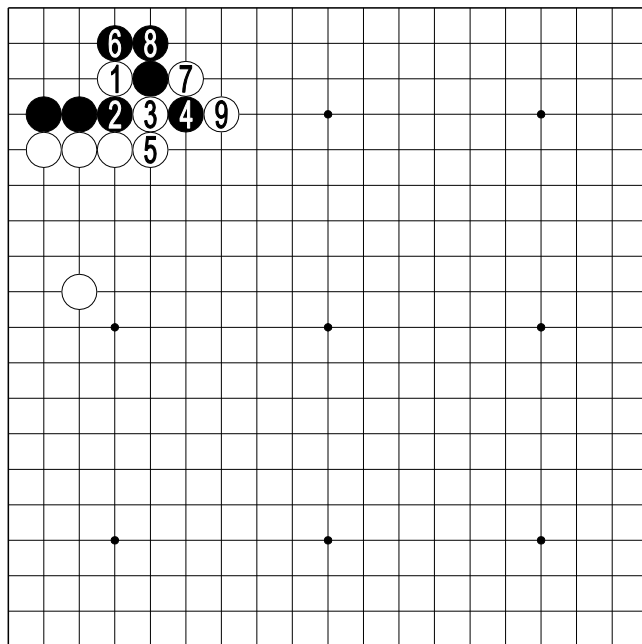
黑如果不愿被封住，而走黑 4、6 也不行，是无味的抵抗。被白走到 7 位的手筋就麻烦了。



6 图
5=A

6 图（黑地尽失）

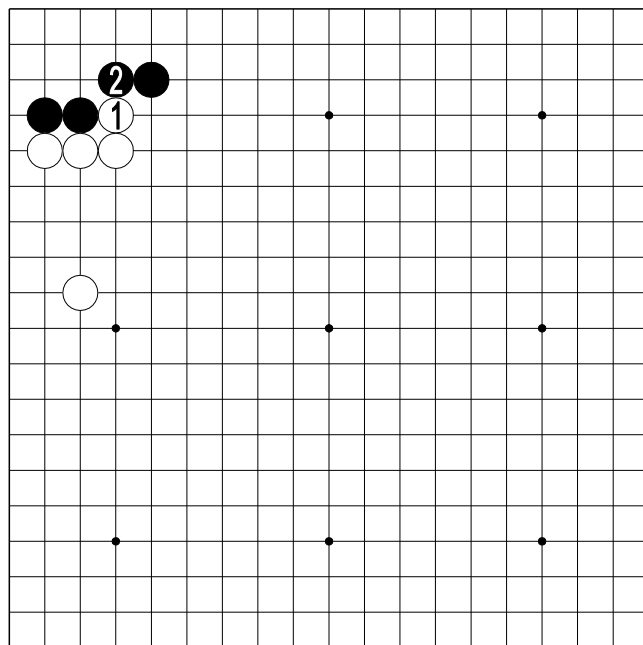
接下去，黑 1 只有打吃，被白 2 从下面打，黑 3，白 4 滚打，黑 5 粘，白 6 粘，黑地尽失，是非常糟糕的结果。



7 图

7 图（征子）

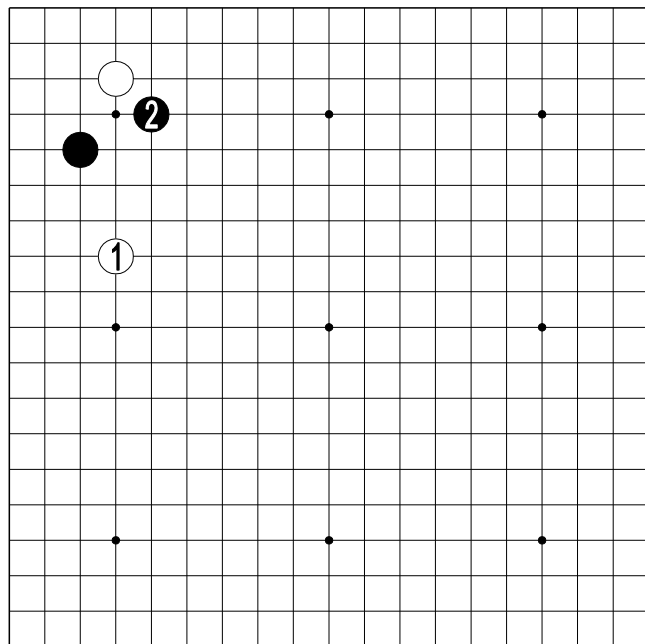
黑 4 即使打吃，结果因黑 6、8 而被白 7、9 征吃一子，白更厚。



8 图

8 图（恶手的理由）

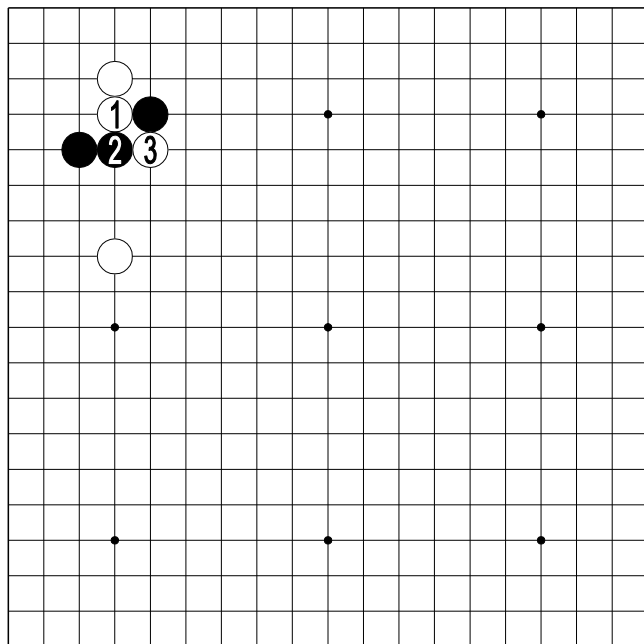
像这样的味道，白 1 一冲就全部消除，丧失了“可能性”。这是恶手的理由。



9 图

9 图（二间高夹）

白 1 二间高夹时，黑 2 飞压是定式。这时……



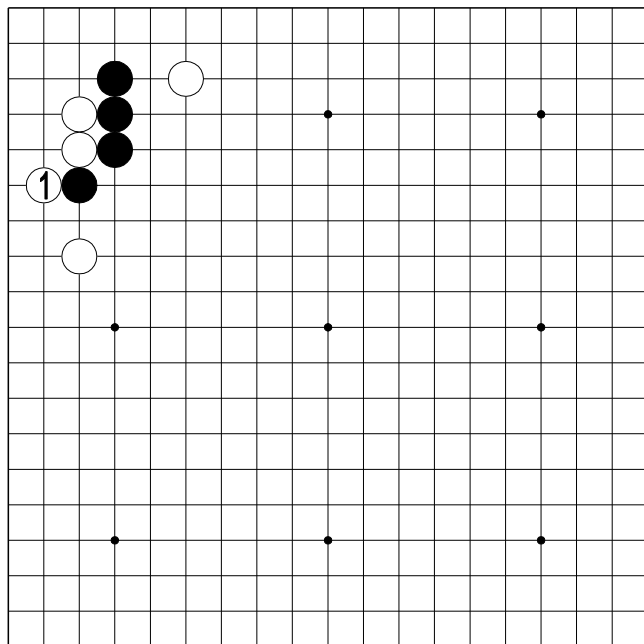
10 图

10 图（冲断）

白 1 不是“小飞切忌冲”的冲。为什么？

因为，为的是白 3 位断，断为前提，因此不能非难。

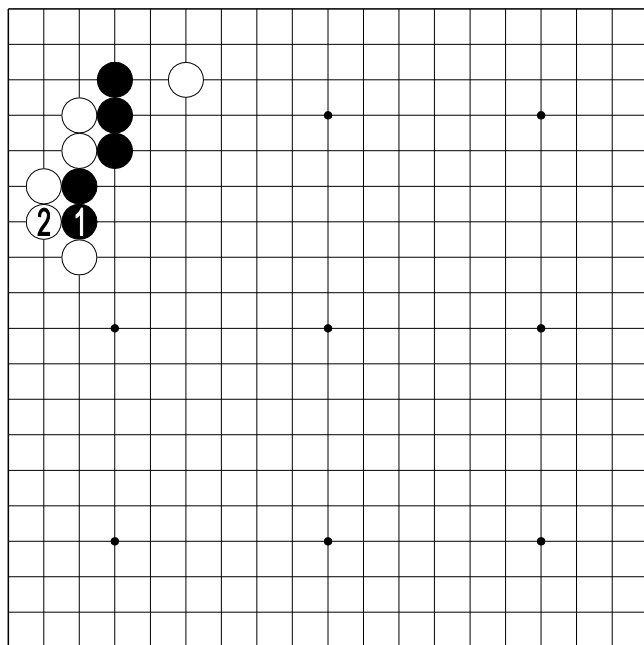
要冲就断，不断不冲。请记住这个要领。



11 图

11 图（扳）

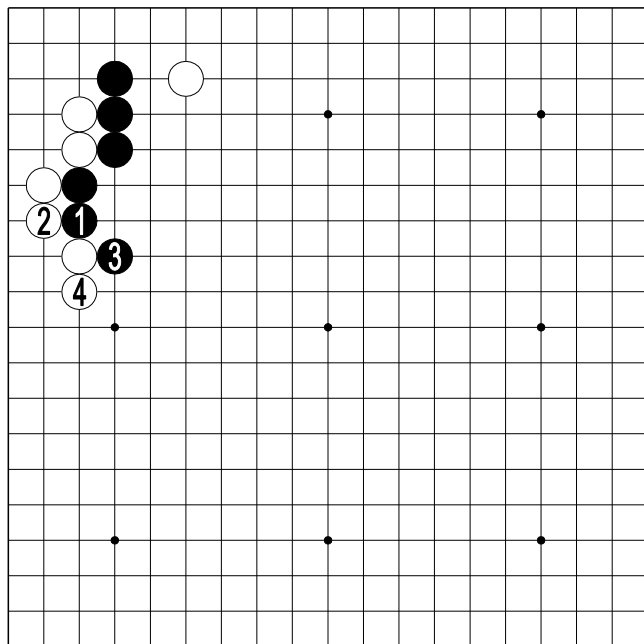
白 1 扳，这是常见之形。



12 图

12 图（小飞切忌顶）

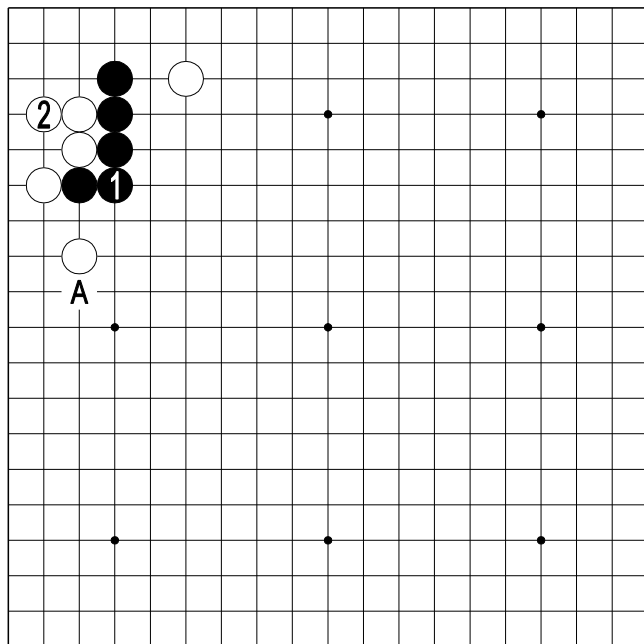
黑 1 是“小飞切忌顶”中的顶，是恶手。理由很简单，因黑棋自己造成二子头被扳的棋形。但，这样下的人是不少的。



13 图

13 图（恶手上边封）

更糟糕的是黑 1、3 从上边封，这只能是将实地送给白棋，而且黑的断点无法处理。

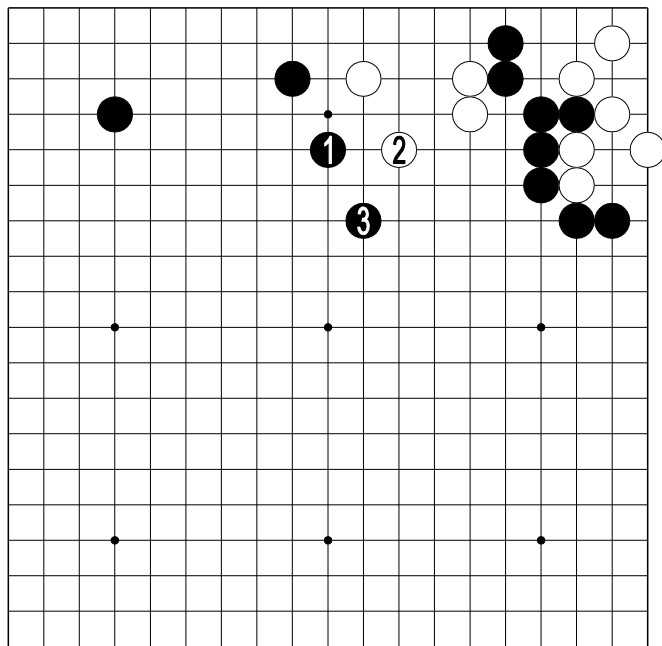


14 图

14 图（本手）

黑 1 粘是本手。白如 2 位应，今后留有 A 位靠的味道。

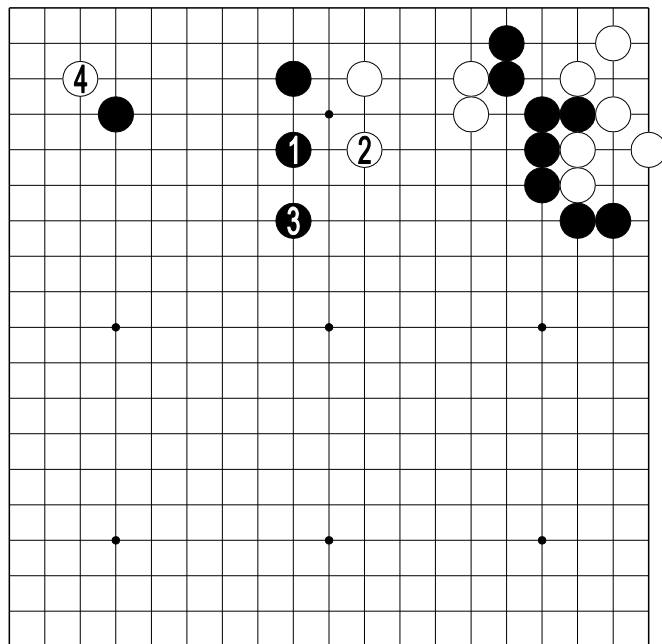
同是先手，当然以留有余味的走法好。



16 图

16 图（攻击要小飞）

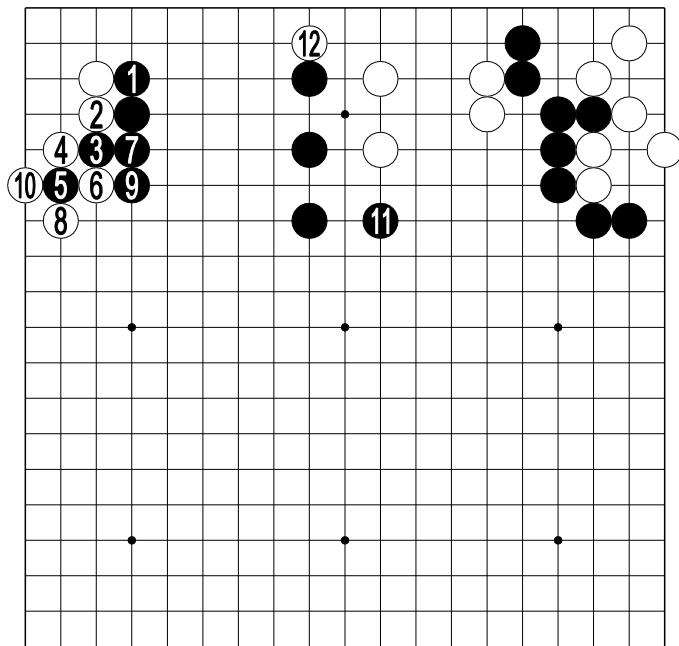
黑 1 严厉，这就是“攻击要小飞”中的小飞。如白走 2 位，黑 3 压迫，使白向黑厚势方向行棋。



17 图

17 图（压力不足）

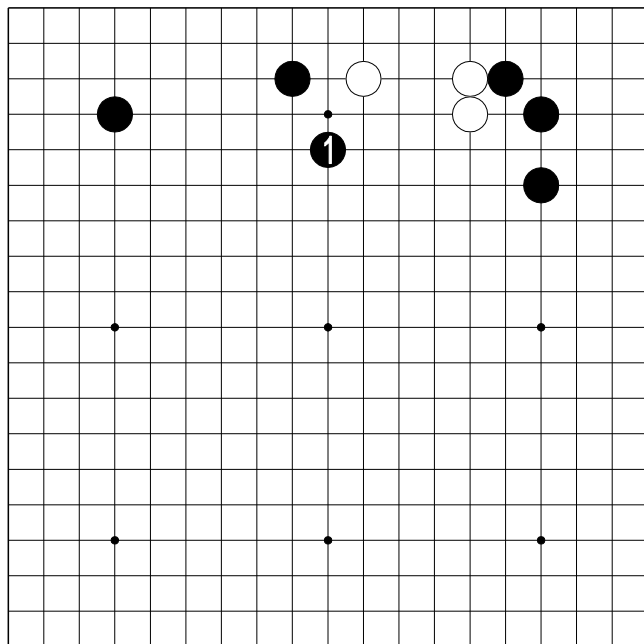
黑 1 跳, 压力不足。白 2 ,
黑 3 时, 恐怕白要走 4 位打
入。



18 图

18 图（捉不住）

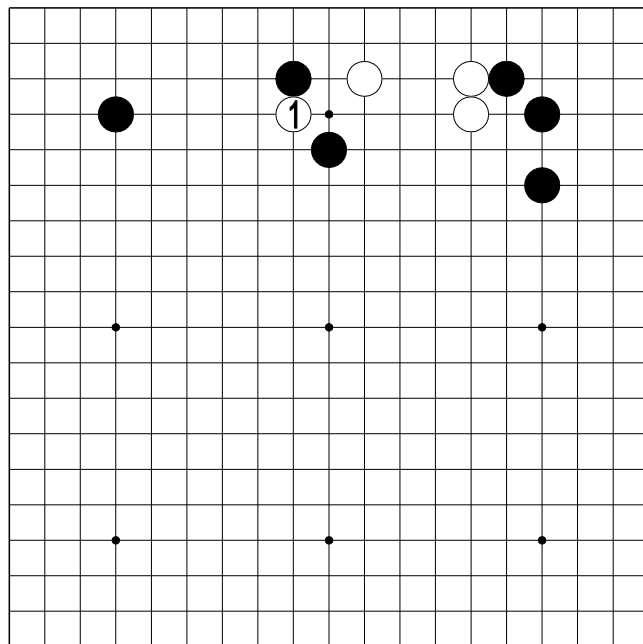
接下去，黑 1 至 9 为止。
然后黑即使在 11 位攻击，被白
12 位托，试探手，这块白棋已无
法捕捉。



19 图

19 图（疑问）

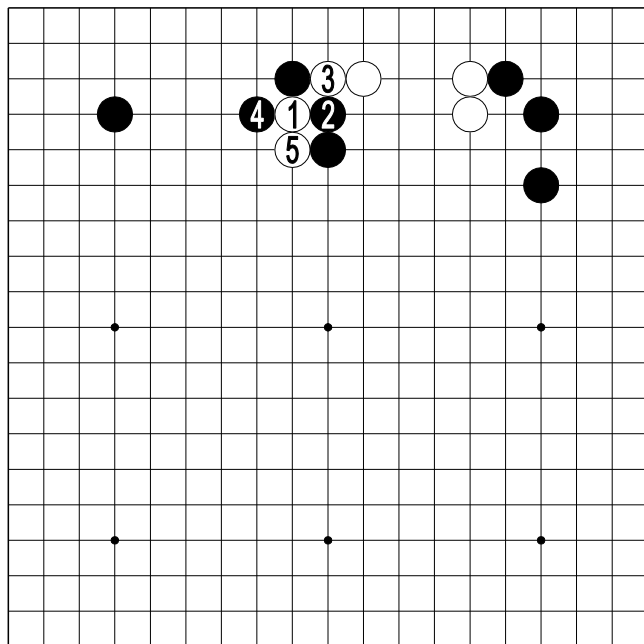
和前图不一样，因为还未定形，所以黑 1 飞稍有疑问。也就是说要根据征子关系。



20 图

20 图（逢飞要跨断）

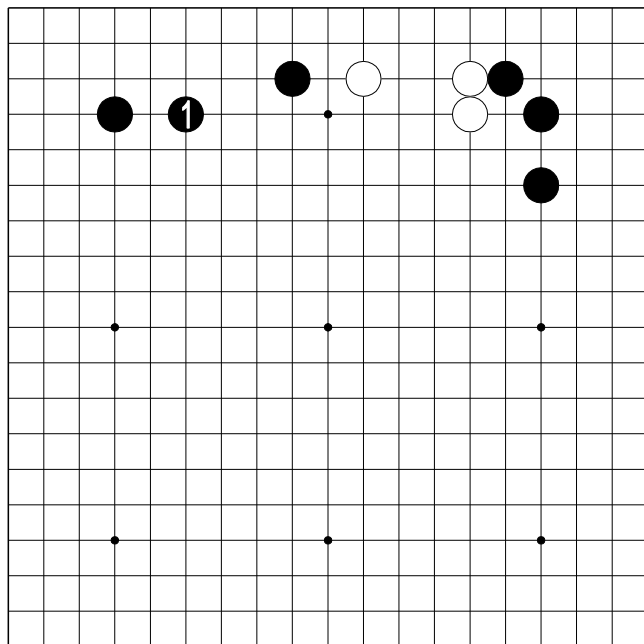
因有白 1 反击的缘故，这就是所谓“逢飞要跨断”，小飞的缺陷就在于此。



21 图

21 图（征子）

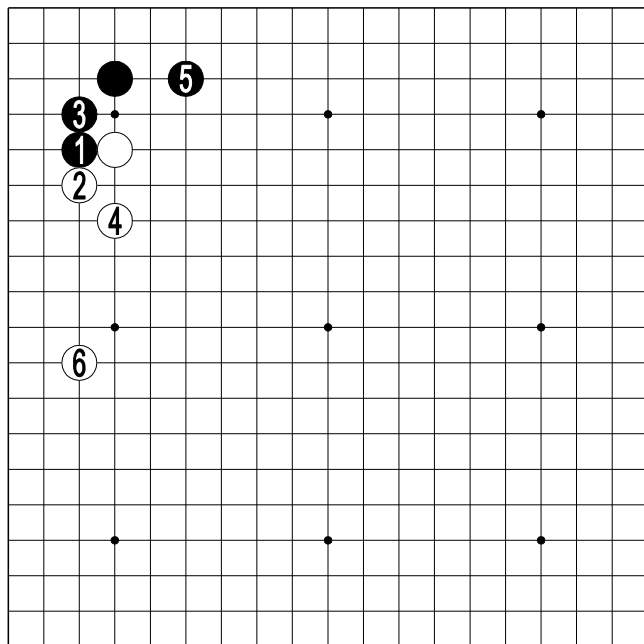
白 1 时，黑只有走 2 位。
被白 3 断后，黑 4 征时，白 5
逃出成立，立即成为复杂的局
面。



22 图

22 图（悠然地）

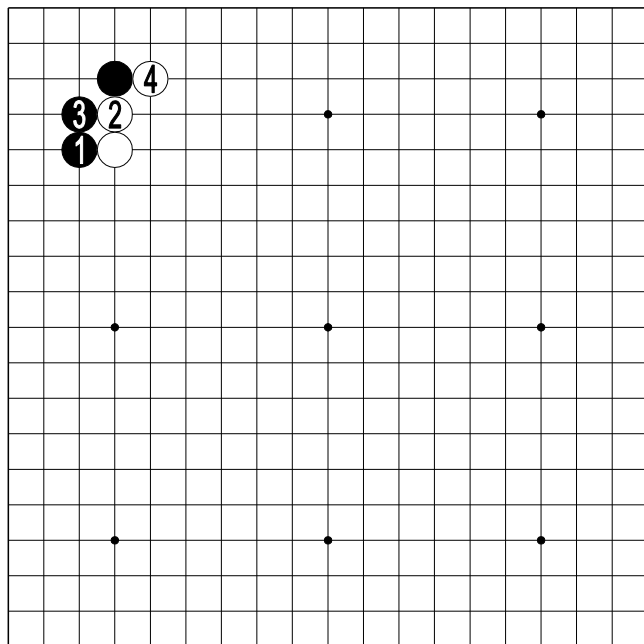
这样的棋形，不能急攻，而在黑 1 位守，悠然地以静待动，不会有困难。攻击一定要看时机。



23 图

23 图（定式）

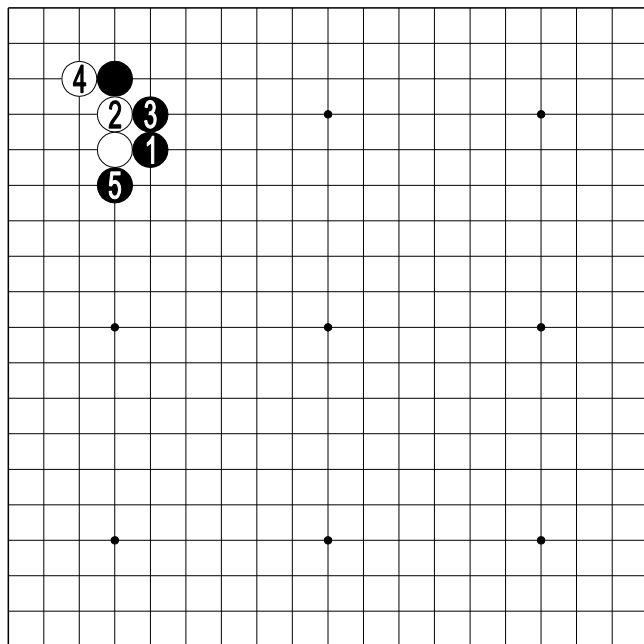
黑 1、3 托退，黑 5，白 6 是定式。



24 图

24 图（例外）

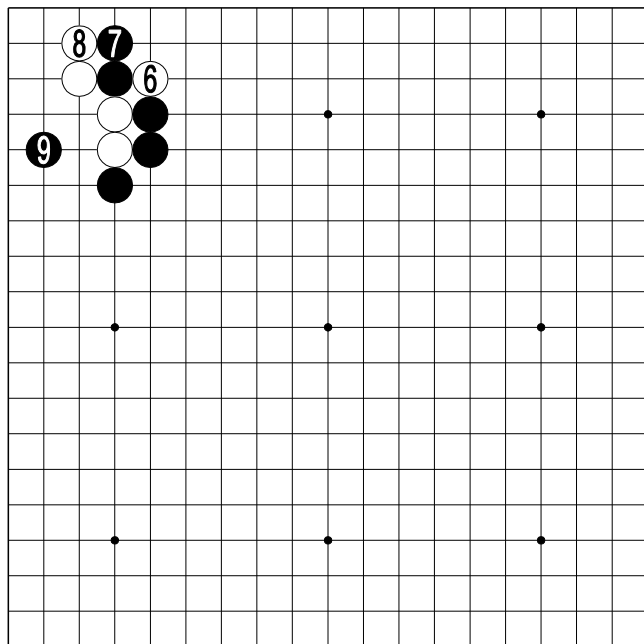
黑 1 时，白 2 正是“小飞切忌顶”中的顶，但这不是恶手。格言也有不少例外的情况，这是大家所熟悉的“雪崩”定式。



25 图

25 图（外靠）

黑 1 外靠时，白 2 顶也不能说是没有的。白 4，黑 5 互相扳头。



26 图

26 图（定式）

白 6 断就是定式，如果走其它的棋，全部是恶手。黑 7、白 8 时，黑 9 点是手筋。以后就是定式了。请大家自己演变一下。