

下一手

第十一册

让子棋的战斗

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

“序盘即战”已是让子棋铁的准则。

如大家所知，棋局分为三个阶段，即：序盘、中盘、官子。战斗也是依次进行。但如果在官子阶段才挑起战端的话，恐怕已为时过晚了。所以无论如何，至中盘阶段，在棋盘上就必须见到刀光剑影。

因为序、中盘阶段可以有效地利用被让棋子的子力，在大局上见效，这就是棋理。

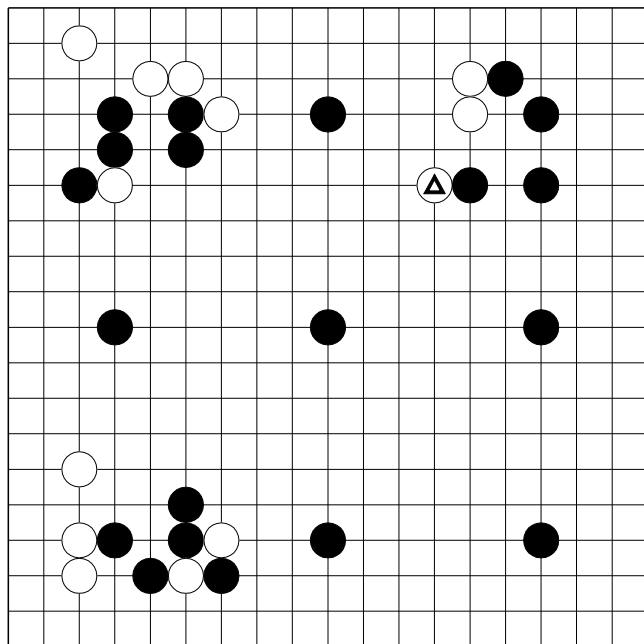
最后，我们再说一遍，无论如何要发挥出“力”的作用。

本书与往常一样，内容包括：有段、上级（1~3 级）、中级（1~6 级）、下级（7 级以下），一点忠告。

目 录

第 01 题 好调
第 02 题 通常
第 03 题 战与和的选择
第 04 题 资本
第 05 题 目的
第 06 题 考虑
第 07 题 攻击方向
第 08 题 捷足先登
第 09 题 深入
第 10 题 结构
第 11 题 平稳
第 12 题 毫不留情
第 13 题 为难
第 14 题 活动

第 15 题 选择
第 16 题 严厉
第 17 题 勇气
第 18 题 正确
第 19 题 可战
第 20 题 上下分断
第 21 题 变化球
第 22 题 来吧！
第 23 题 定形
第 24 题 劫材
第 25 题 缓急自如
第 26 题 冷静
第 27 题 战斗

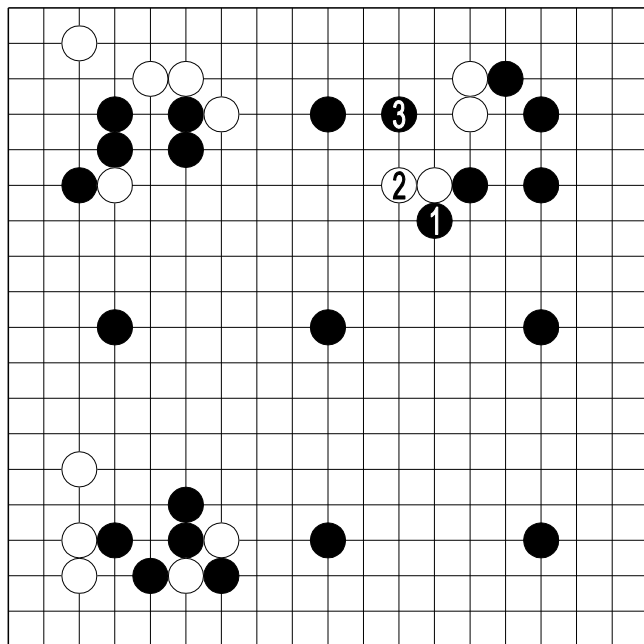


第1题

第1题 好调

黑先 初级

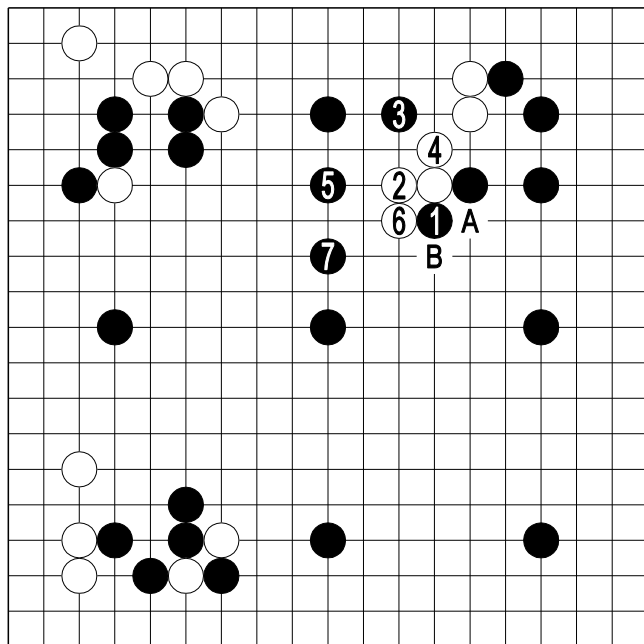
白在△位靠。应该看作这是白棋在逃跑。既然这样，黑就该发起攻击。黑有一个非常理想的好调。



正解图

正解图 好调

黑在 1 位扳必然，白 2 长，黑 3 刺就是一个非常理想的好调。在这两手著名手筋的攻击下，白成崩溃形。白被伺机切断，不得脱先，没有强劲应手。这是黑的可乘之机。

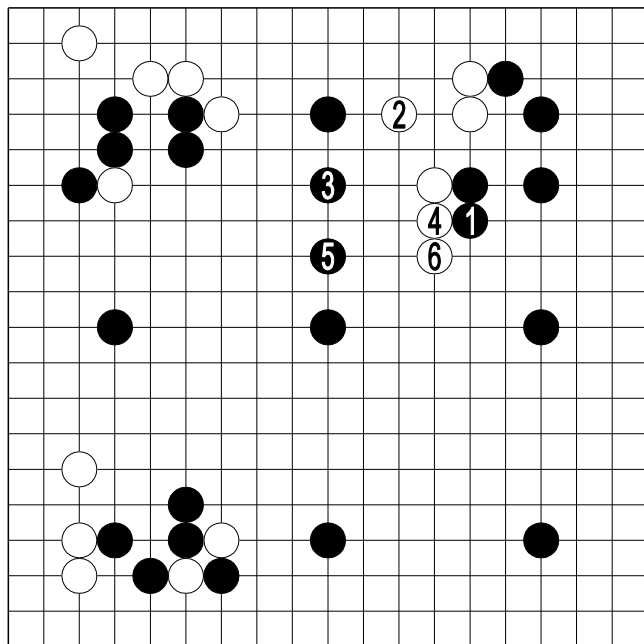


1 图

1 图（白苦战）

白 4 愚形，但为了联络，也不得不如此。黑 5 跳，追击白棋。白 6 拐，黑 7 再跳与天元黑子联络。白始终无法摆脱黑的追击。

以后，白如在 A 位断吃，黑 B 长可充分一战，白始终处于苦战境地。

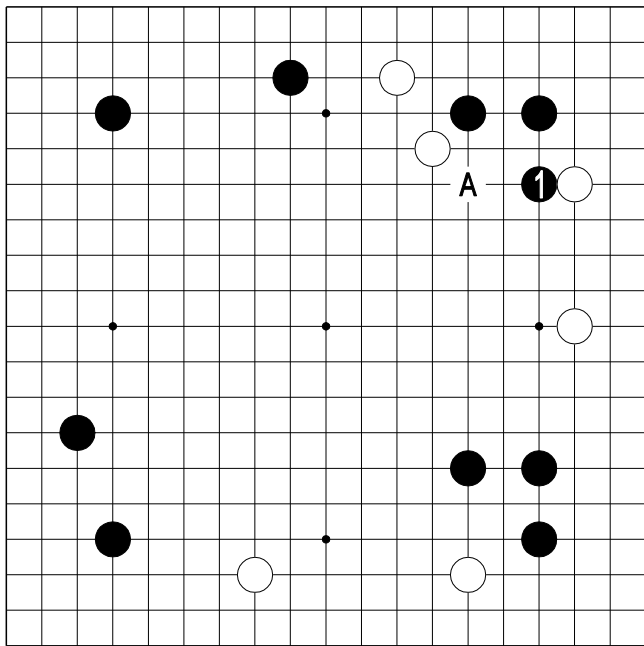


2 图

2 图（不紧凑）

黑在 1 位退，松缓。在不同的局面下，也有这种着法。但在此图的形势下不行。

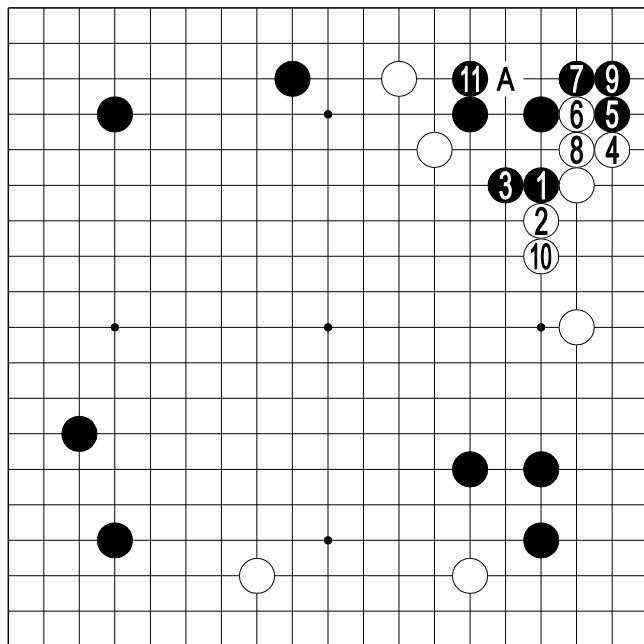
白 2 抢占到要点。跳 3 跳，白 4 压长，黑 5 再进行追击，白 6 长出头，由于白有 2 位一子关系到眼形，所以白有一定的余地。



正解图

正解图 简明之径

黑在 1 位压是简明之径。黑也有在 A 位跳的。但这种着法，并没有将形走定，使白有很大的伸缩余地。相反从白的立场上讲，就等于给了白一个机会。两者究竟谁好很难说，不过黑 1 压将形走定这一点是事实。

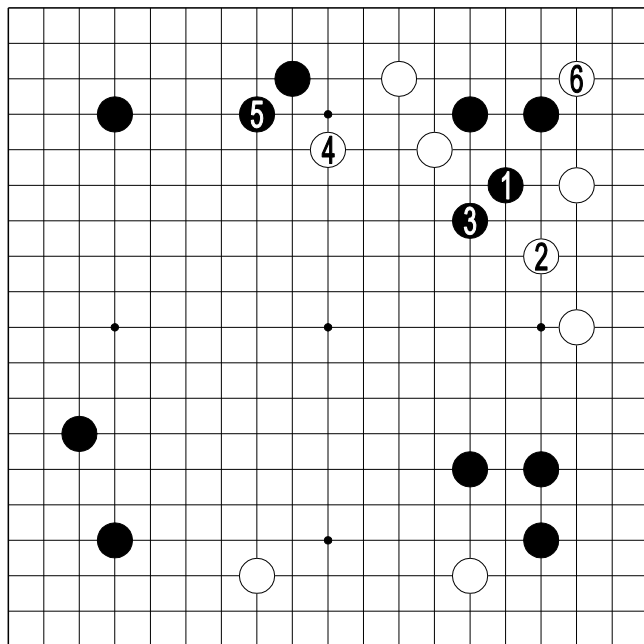


1 图

1 图（定型）

黑 1 压，白 2 扳，4 尖是一种常型。黑 5 靠，白 6、8 挖接，黑 9 是形。白在 10 位并。

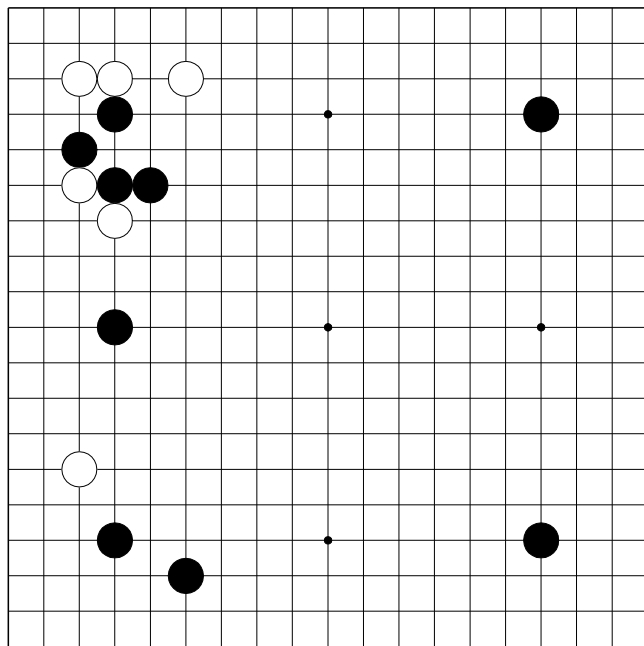
此刻黑要当心，因为以后白 A 位点很严厉，所以黑 11 立补是形。至此是定型着法。



2 图

2 图（失败）

黑 1 俗称为“狗脸”，是很少见的着法。因为白 2 飞，顺势补好，黑为避免被封，不得不再于 3 位尖。这样的脚步太慢。白 4 与黑 5 先手交换后，再在 6 位点三三搜根，攻击黑棋，黑还不大好应付。



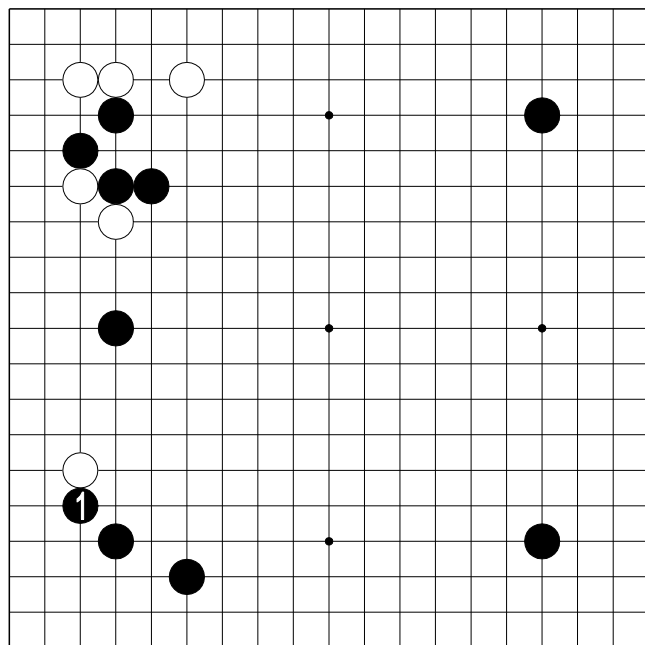
第3题

第3题

战与和的选择

黑先 上级

这是左边的着法问题。是退避三舍？还是奋勇激战？两者必择其一。因为这是让子棋，希望大家拿出激战的勇气。

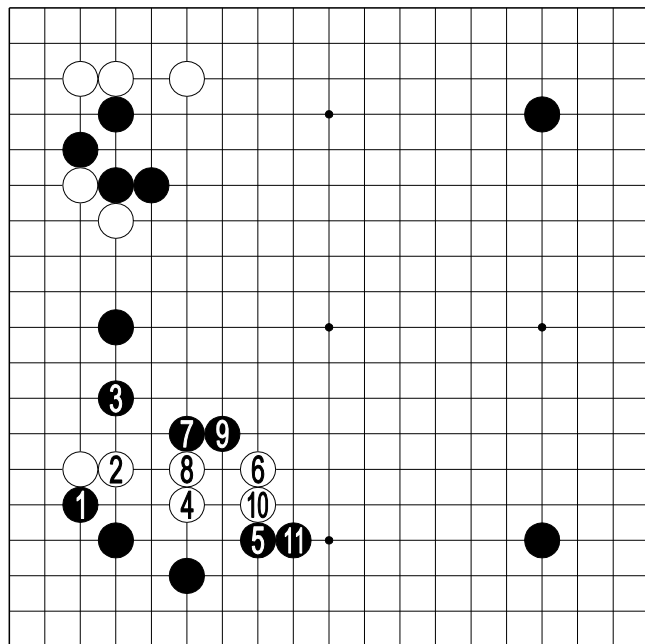


正解图

正解图 选择攻击

黑 1 尖顶意在攻击。现在是序盘阶段，正是选择攻击的时机。

从黑子与白子的实力比较上看，明显是黑的优势。现在应用“序盘即战”这条让子棋的铁的准则，是符合棋理的。

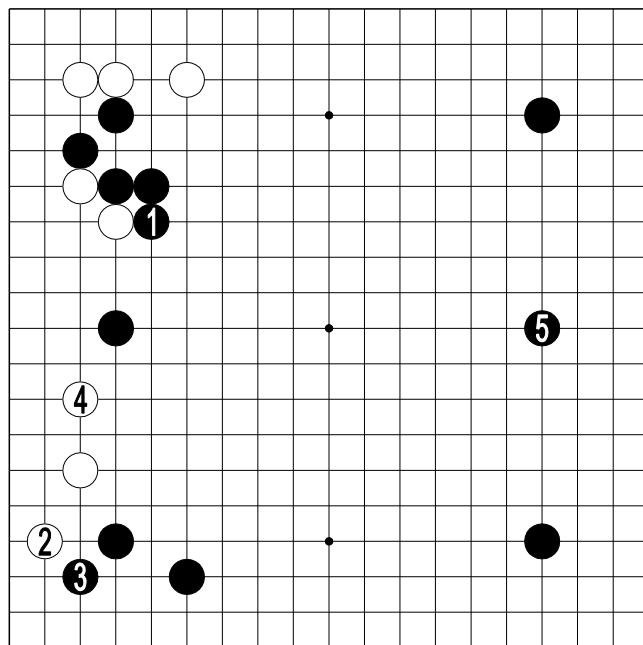


1 图

1 图（急战）

黑 1 尖顶，白 2 如果上长，黑 3 从侧面进行攻击。白 4 是形的急所。黑 5 飞应，继续对白攻击。白 6 飞，黑 7 是攻击要点。白 8 顶，黑 9、11 是攻击的步调。

这是一个构思图。如果展开急战，所让的棋子就可以充分发挥作用了。

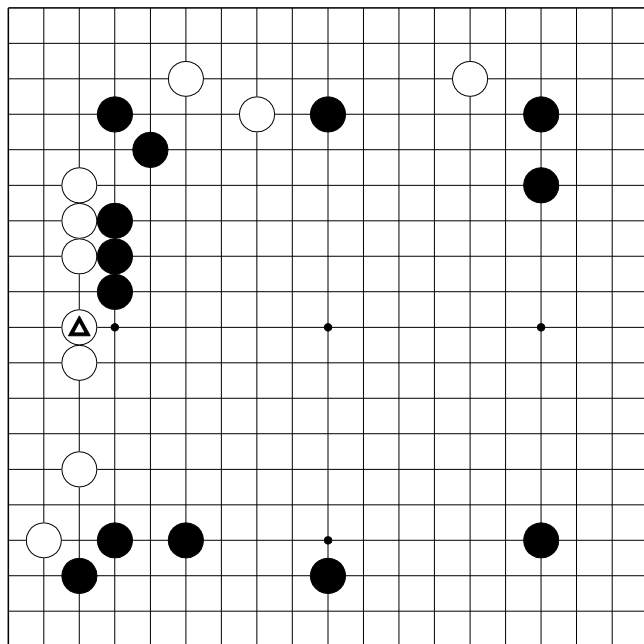


1 图

◇一点忠告◇

这也是一局
1 图（求和）

黑 1 曲是厚实的一手棋。不能说是恶手。黑的方针不是求战，而是主和。这样，白 2 飞、4 拆，基本安定，拖长战斗的展开。黑 5 抢占大场，这就另成一盘棋了……

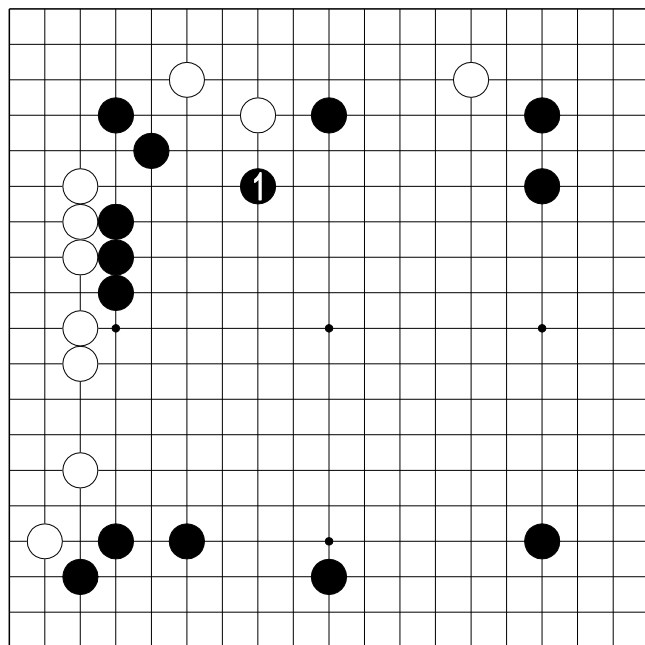


第4题

第4题 资本

黑先 有段

黑长，白在△位应。这是黑投入的资本，以换取对上边白棋进行严厉的攻击。那么，应该怎么走呢？

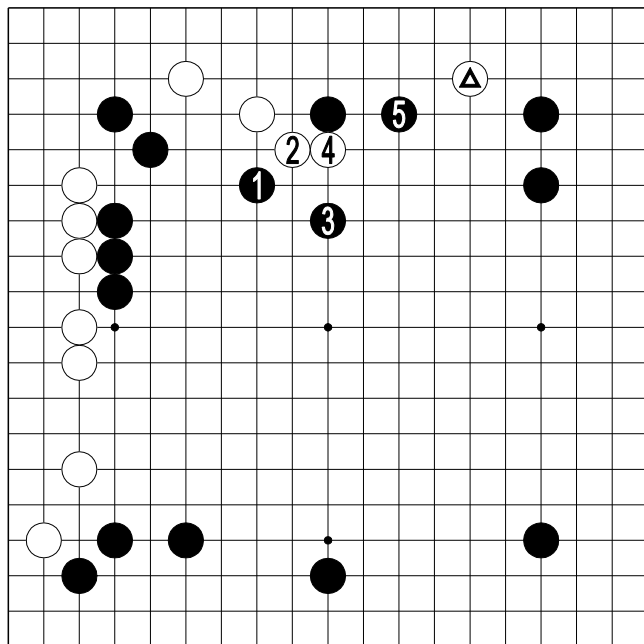


正解图

正解图 镇头攻击

黑 1 镇头。这是一个比较难的攻击方法。黑不愿让白争得这个出口点。

既然左边黑已经投入了资本，作为补偿代价，不管怎样也要对上边的白进行强攻。我们再继续往下看。

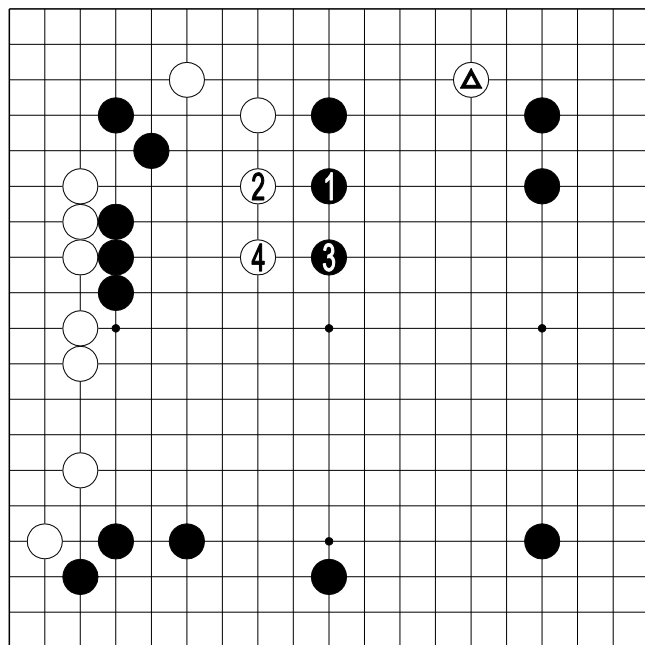


1 图

1 图（左右同攻）

黑 1 镇头，白只好在 2 位尖出。黑 3 飞是攻击之形。待白 4 压后，黑再于 5 位跳。

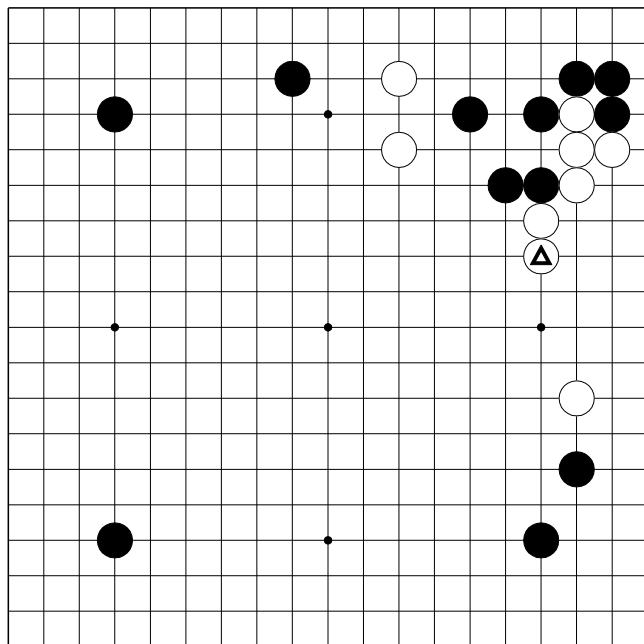
现在连△子一同牵连进去，形成好调。希望大家在黑 1 镇头时，应该看清这种步调。



2图

2图（失败）

黑 1 一间跳不好。白 2 跳，黑 3 追击，白 4 再跳。这样，对△一子并没有太大的影响。相反，黑先前在左边投入的资本，也要落空。而原来的厚势也要受到攻击。不能不考虑自己的棋。

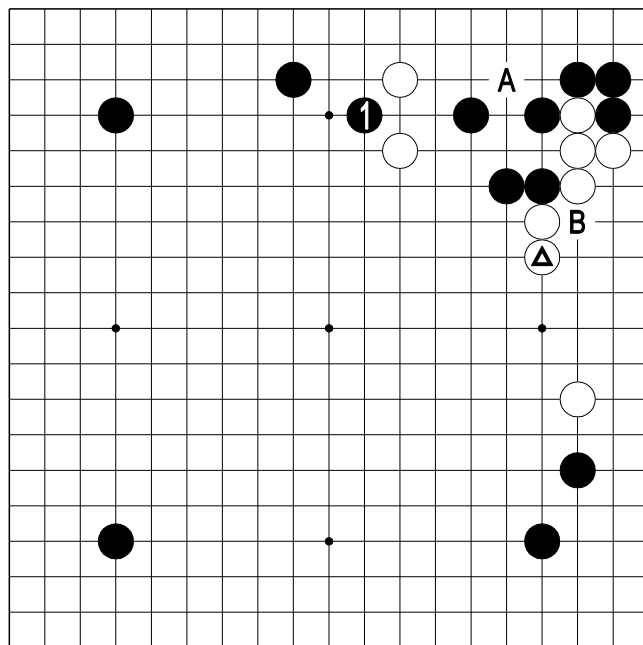


第5题

第5题 目的

黑先 中级

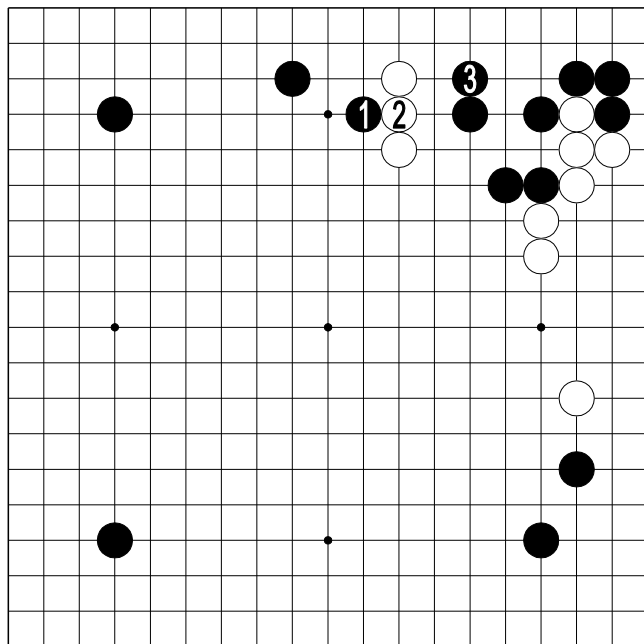
白在△位并。这手棋的目的是什么？知道的人很容易走出应手，不知道的人应对起来就比较……



正解图

正解图 先手便宜

白△并的目的是在 A 位点。
也就是说在 B 位断点消失的同时，便产生 A 的手段。记住这一点是很有用的。因此，黑 3 不得不补。但在这之前，黑 1 刺，先手便宜是次序。

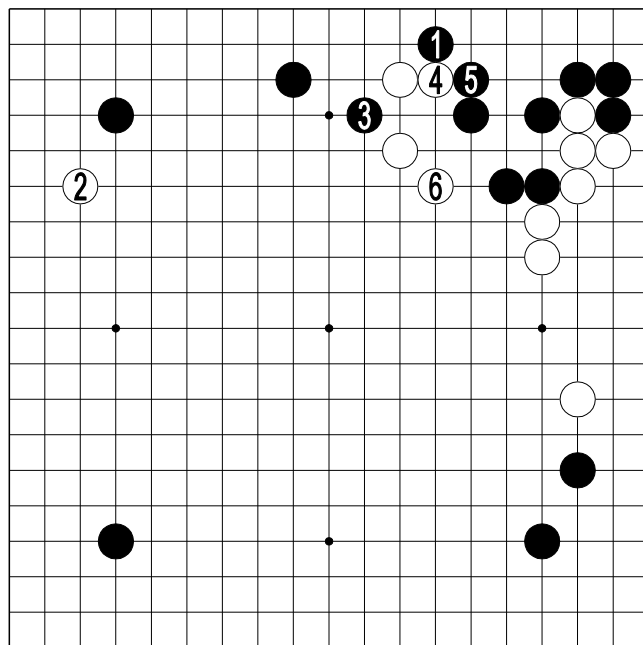


1 图

1 图（理由）

黑 1 刺，白 只好在 2 位接，这是先手便宜。这之后，黑 3 补是次序。

黑所以要按这个次序走，其意图是：一，将白棋走重。二，以后再走黑 1 可能不再是先手。而现在白如脱先，黑在 2 位冲断，就可以省掉 3 位补这一手棋了。



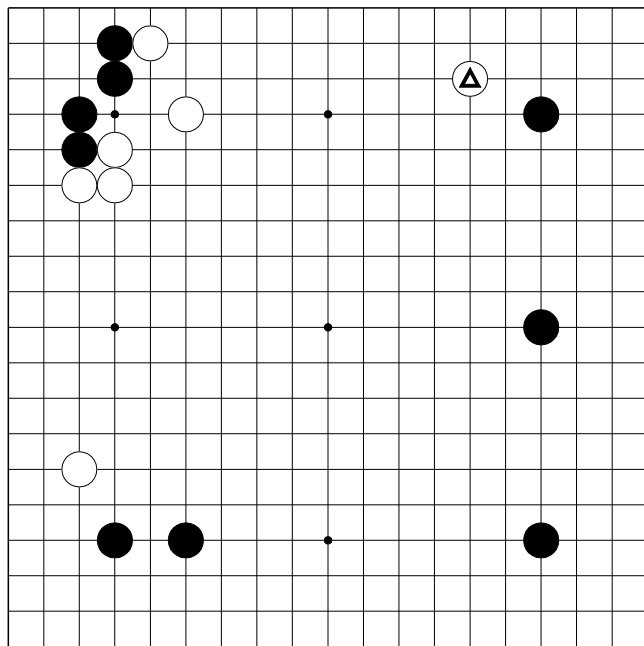
1 图

◇一点忠告◇

坚实为主失败

1 图（失败）

实战中黑是在 1 位飞补的。补棋的时候，与其取地，不如更注重其坚实性。白转向 2 位挂角。黑再在 3 位刺，白 4、6 足以应付。这是白充分的图型。

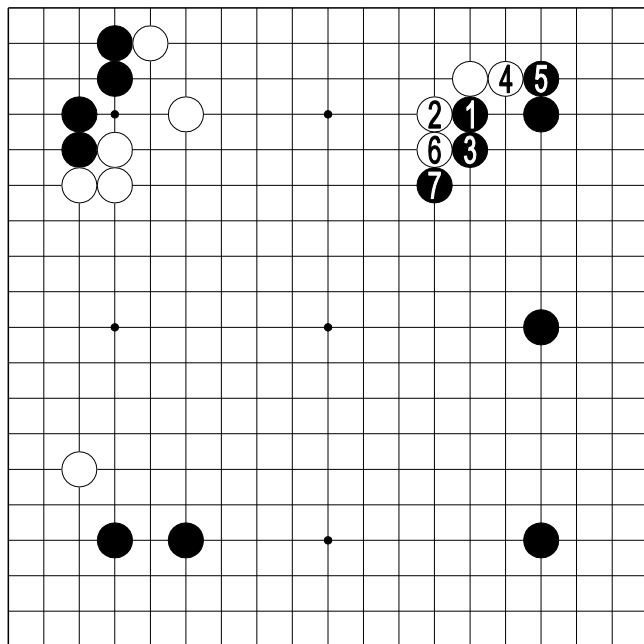


第6题 考虑

黒先 上級

这是让三子的一局棋，白△挂。黑并不难应。从棋形上考虑，采取什么样的应法好？

第 6 题

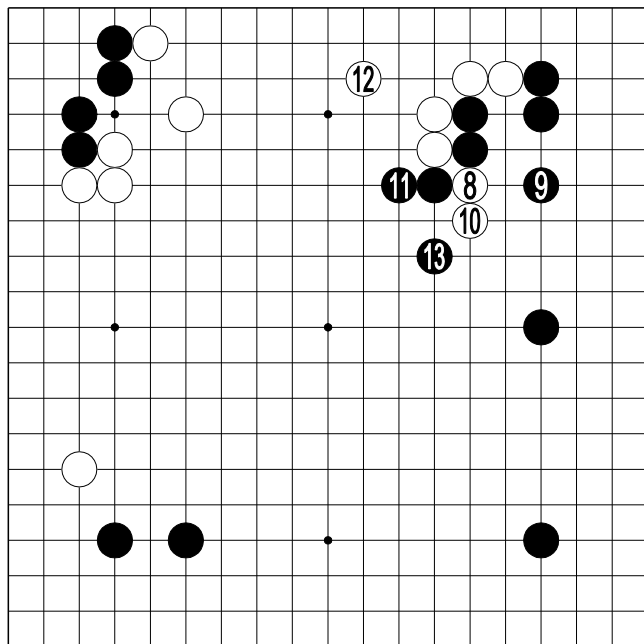


1 图

1 图（强硬）

黑 1 压，白 2 扳必然。黑 3 长，这就是所谓“压长”定式。

黑选择这个定式比较理想。白 4 长，黑 5 挡。白 6 上长，黑在 7 位强硬地扳。不，这不能说是强硬。扳二子之头是必然的着法。

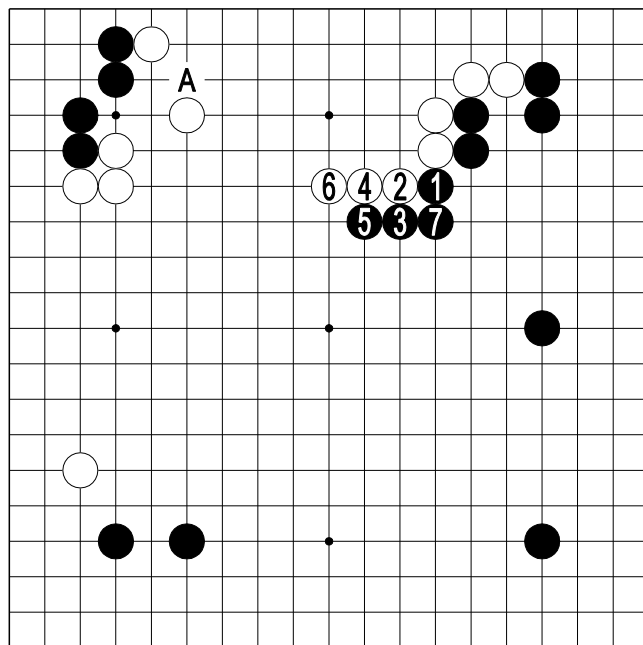


2 图

2 图（一举取得优势）

白 8 断，并不可怕。黑有应对的办法。所以可以毫无顾忌地扳。黑 9 是形的应手。

如果，白在 10 位长出挑起战端。黑 11 长，积极迎战。白 12 只有补，黑 13 枷封，一举取得优势。

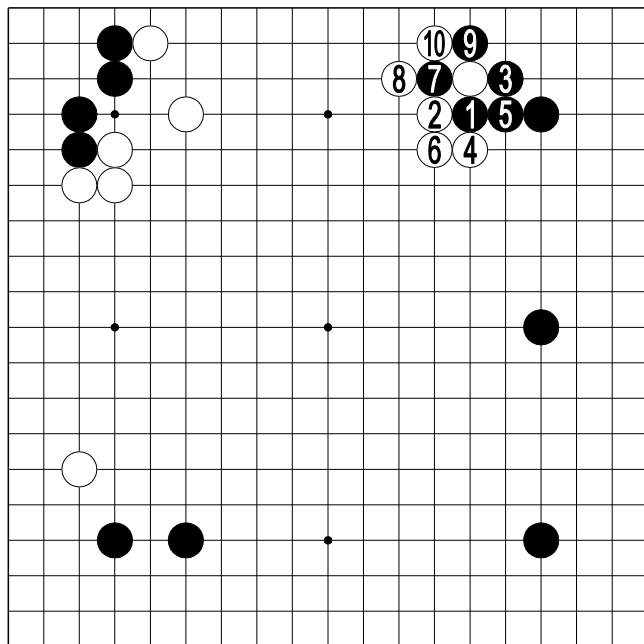


3 图

3 图（大规模）

黑 1 扳，白 2 也扳，黑 3 仍然要强硬地连扳。由于白有几处断点，不得不在 4、6 位长，黑回到 7 位补，规模甚大。

上边黑还有 A 位跨的手段，这是白的一个漏风点。所以黑不怕把白走强，这也是其中原因之一。

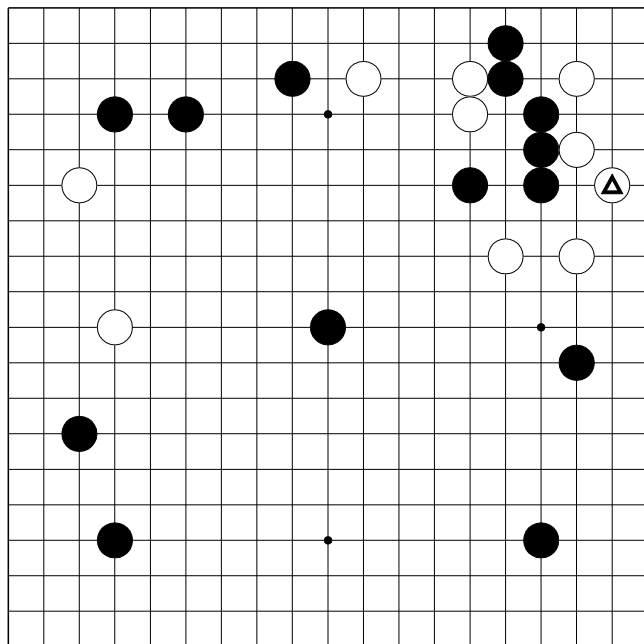


4 图

4 图（实战）

实战中黑走了 1、3 压挡定式。白 4 打，黑 5 接，白 6 接。

黑仅有角上的一点空。而中央的势力让白抢占去。黑 7、9 吃提，白 10 打，黑暂时还不好应。在外围让白筑成一道厚势，是黑的大失败

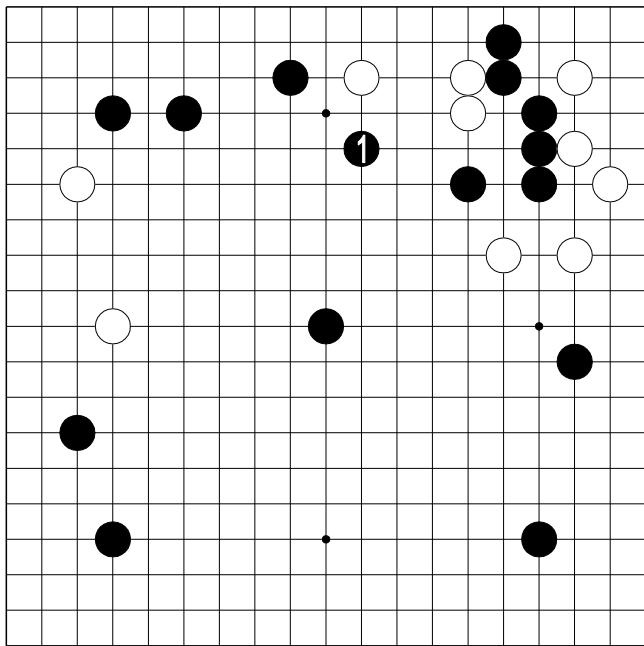


第7题

第7题 攻击方向

黑先 有段

白△尖联络右边的白子。但再好好看看，可以发现上边的白三子还相当薄弱。下面就是黑的攻击方向问题。怎么走呢？

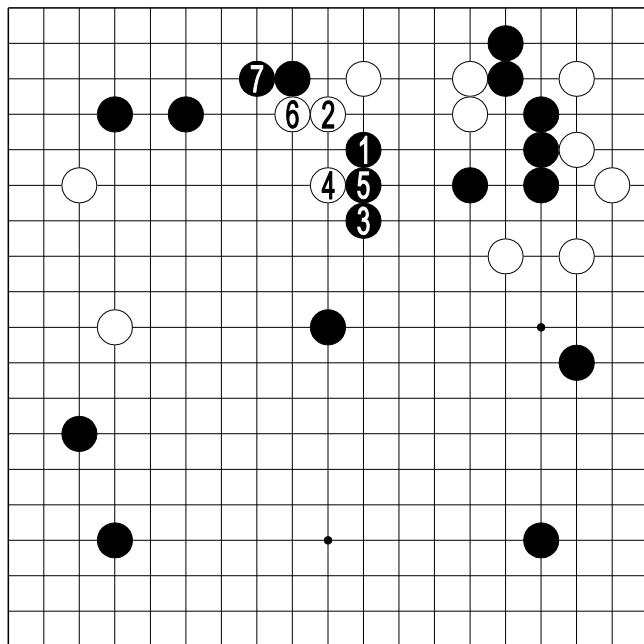


正解图

正解图 镇头好

遇到这种形势时，重要的是黑在攻击白的同时考虑到自己的整形。如果随便胡乱地攻击，就容易暴露自己的漏洞，无法奏效。

能否做到“缓急自如”，是一个实力问题。黑先从 1 位镇头入手。

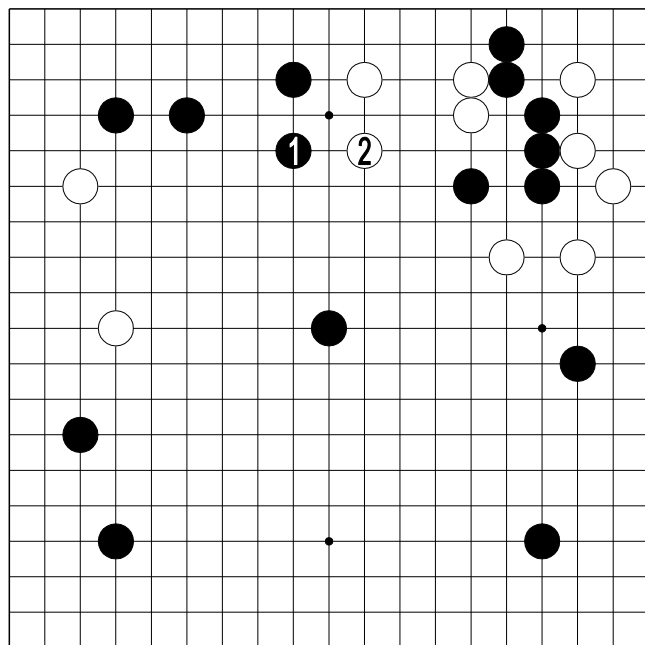


1 图

1 图（要领）

黑 1 镇，白只能从 2 位尖出。黑 3 跳是战斗要领。

如果采取急攻的方法，将影响到右面的黑棋。考虑到这点，黑才在 3 位跳。估计白在 4 位点、6 位压。黑 7 退仍然是攻击之形。

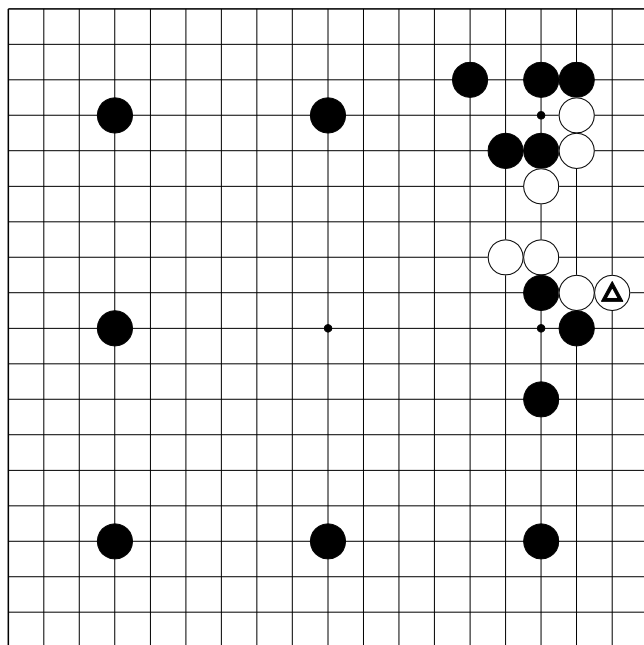


2 图

2 图（失败）

黑如果在 1 位一间跳，白 2 跳出。虽说“凡跳无恶手”，但这也要根据棋形而言。

这个局面，黑不能走过分强硬的棋。但如过分谨慎，又势必走成竞相出头之势，黑就失去主导地位。作为让子棋来讲，是黑的失败图。

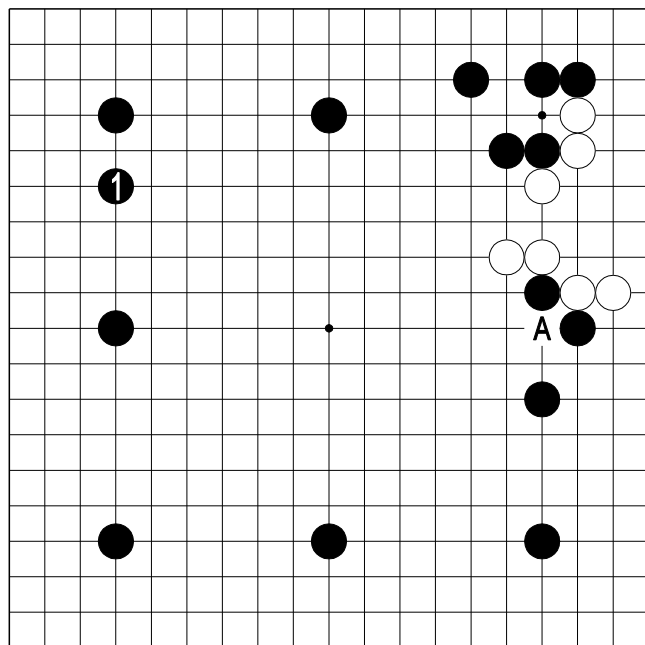


第8题

第8题 捷足先登

黑先 中级

白在△位立。黑首先要考虑的是有没有必要应白一手。这个局面注重大场比局部入手更为重要。

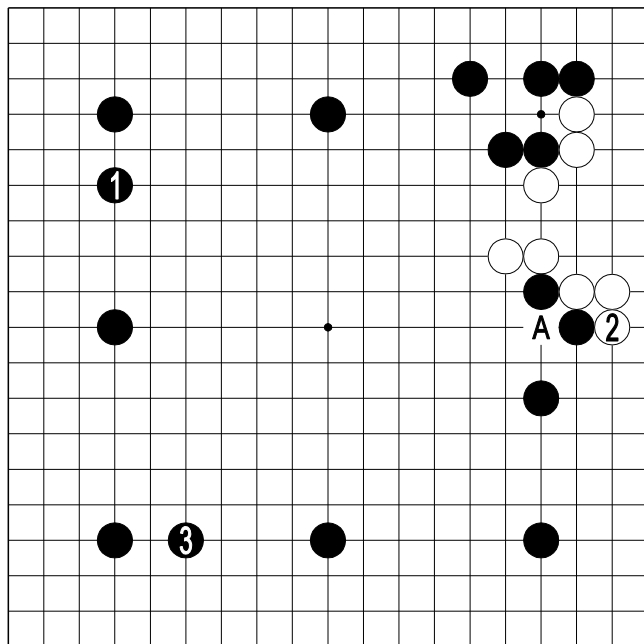


正解图

正解图 若无其事

不知您有没有发现这么一条规律，就是下手总是跟着上手后面行棋。这是没有道理的。只要没有什么影响，完全可以不应。

A 位的断点，在当前的局势下，与大局无关，可以暂时不应。黑 1 缔角抢先争得大场。

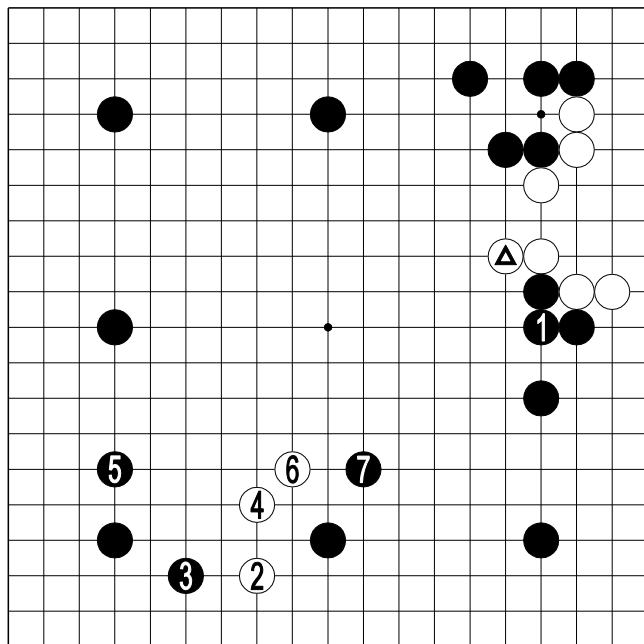


1 图

1 图（一步步）

黑 1 缔角，白 2 伺机 A 位断，黑 3 仍然脱先捷足先登。黑就这么一步步地走。

就在白凝集地在一地行棋时，大势已成黑的天下。请好好体会这个要领，非常重要。

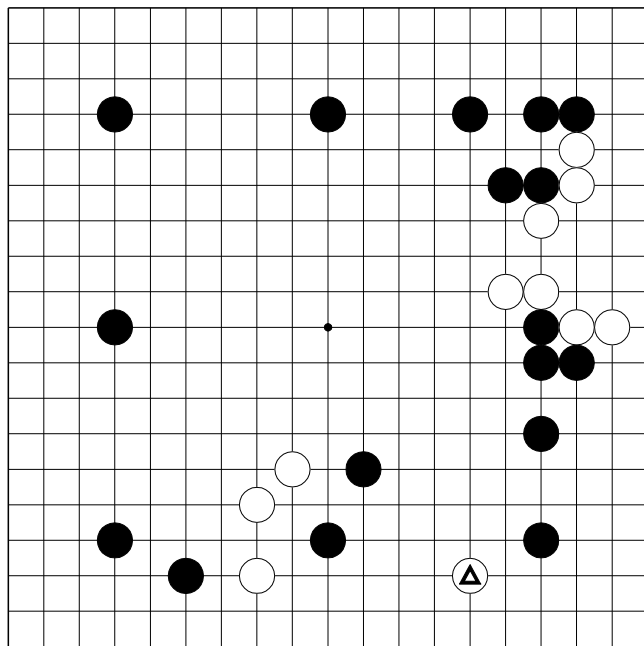


2 图

2 图（重复）

黑拘泥于断点,而在 1 位接,非常重复。既然白已经长到△一子,黑再在 1 位接就显得乏味。白先手在 2 位打入。

白 2 是否是最佳着法,这很难断定。黑 3 逼,白 4、6 跳出,到黑 7 飞白的局面就顿时开阔起来。



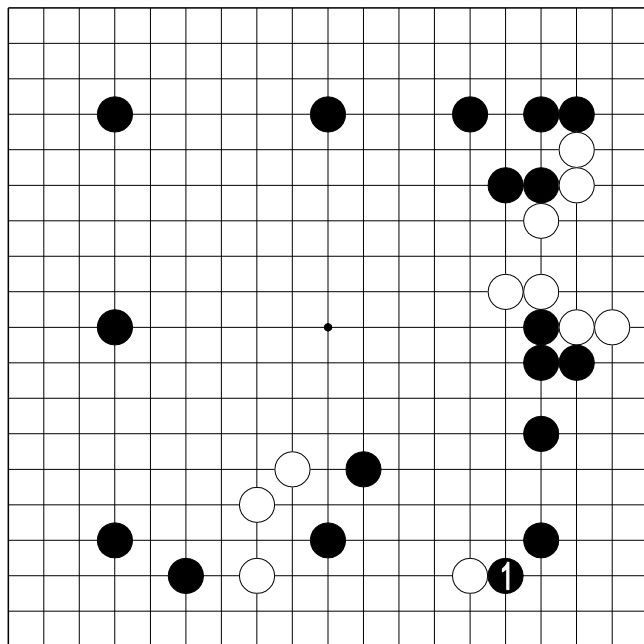
第9题

第9题 深入

黒先 上級

这是前题的继续。白 1 肆
无忌惮地深入。

但作为让子的白方来讲，实是出于无奈。对白△的深入正好是黑攻击的机会。

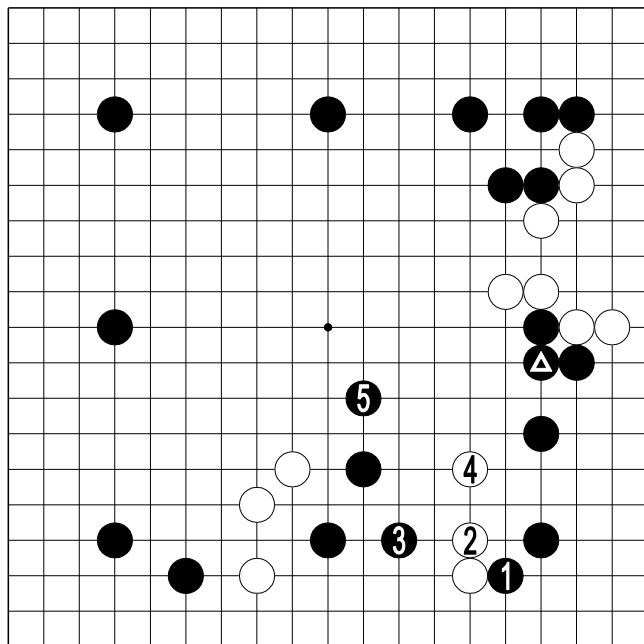


正解图

正解图 攻击方法比较难

正如前述，白肆无忌惮地打入。对此，下手比较难于对付。白的态度是看看黑怎样来攻。

此形中白有施展种种手段的余地，黑切不可掉以轻心。这种时刻，就要实实在在地考虑，希望能从黑 1 尖顶这方面来攻击。



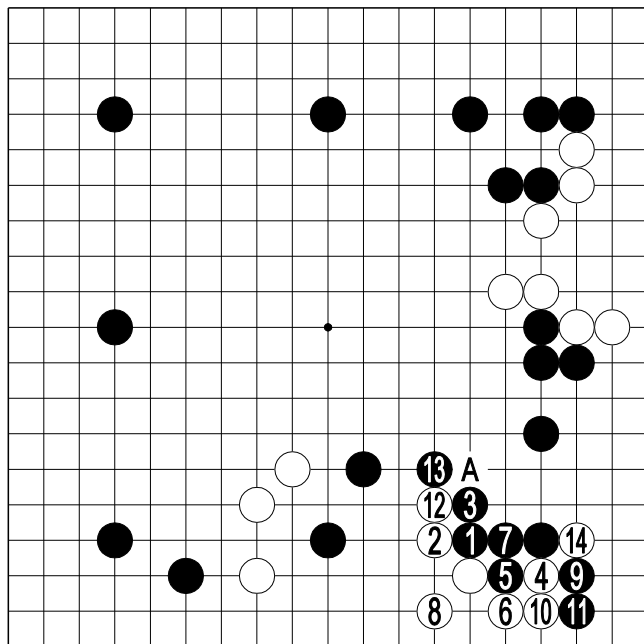
1 图

1 图（黑 3 是要点）

黑 1 尖顶，白 2 上长必然。黑 3 跳要点，是对白致命的一击。

这手棋隔断了白左右的呼应，使白处于被动防御境地。白 4 跳，黑 5 只要继续分断白左右的联络，就很充分。

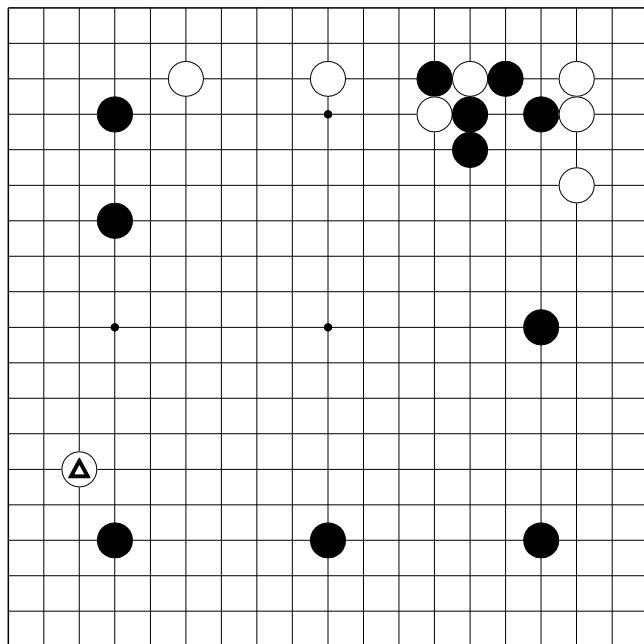
前一题中的黑▲接的缓手，此刻也发挥出攻击的效用。



2 图

2 图（攻击失利）

实战中，黑走了 1、3 的压长。白 4 托，黑 5 至 9 虽是定式，但让白完全得到安定。黑无趣。黑 11 挡又不好，白 12 上长，黑 13 扳，白 14 断，黑无以应对。紧接着 A 的断更加严厉。

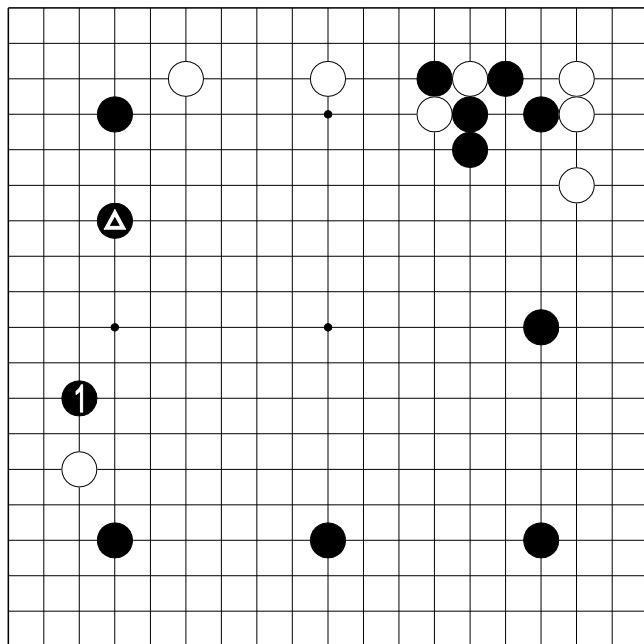


第 10 题

第 10 题 结构

黑先 有段

白△挂没有什么值得可讲的。但对这种局面有所考虑的人才是强者。现在要考虑的是如何走成与局面相适合的结构。

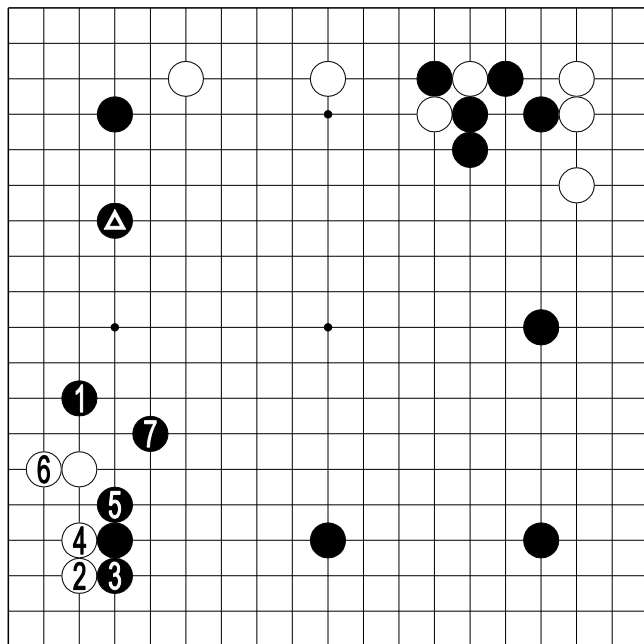


正解图

正解图 构思的起点

这个局面的关键所在，是于▲二间拆的结构。

由于▲位置不好，行棋时就要考虑不能给这个子增加负担，这是构思的起点。对此，黑 1 一间夹最为合适。构思上含糊不清是不行的。

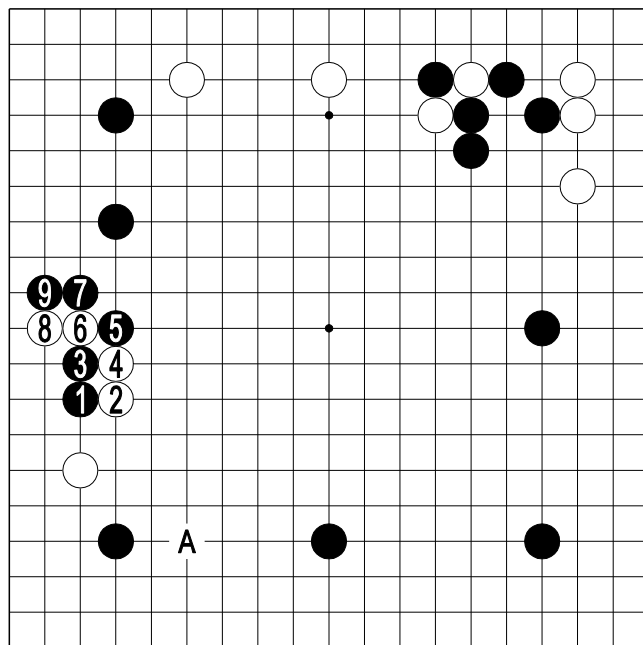


1 图

1 图（理想）

黑 1 一间夹，白如果在 2 位三三点入。黑 3 挡必然，以下至黑 7 是定式着法。黑成理想形。

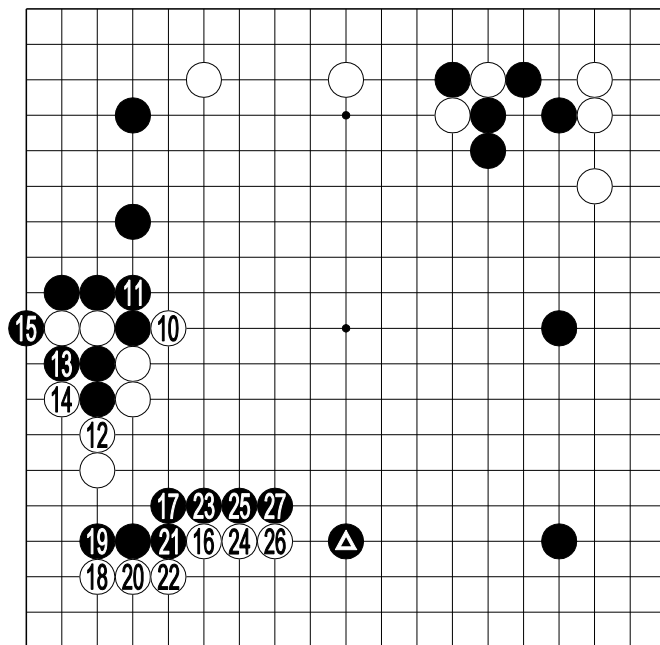
这个图形中▲与黑 1 之间似乎破绽百出，但白一时也不好下手，黑相反减轻了负担。



2 图

2 图（强硬）

黑 1 夹，白在 2 位压，是想先走强这里，然后再在 a 位方向夹击黑棋。黑 3 退，不让白成好调。白继续在 4 位压，黑在 5 位强硬地扳头。白 6 断，黑 7、9 吃白。接下去……

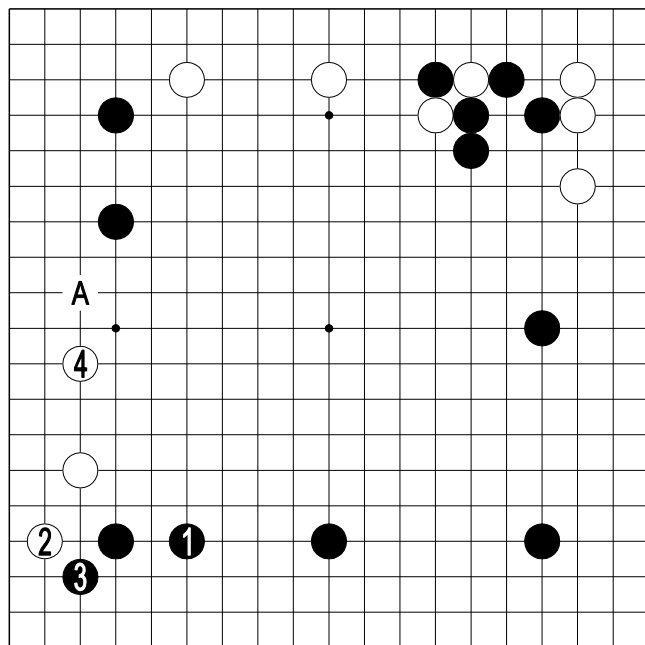


3 图

3 图（厚实）

白 10 打、12、14 先手紧气是必然的着法。这样，白从 16 方向再挂角。对此黑在 17 位尖就可以了。

白 18 三三点入，黑 19 挡，以下至黑 27，▲发挥了作用。中央变得相当厚实、充分。形也基本走定，是简明的着法。

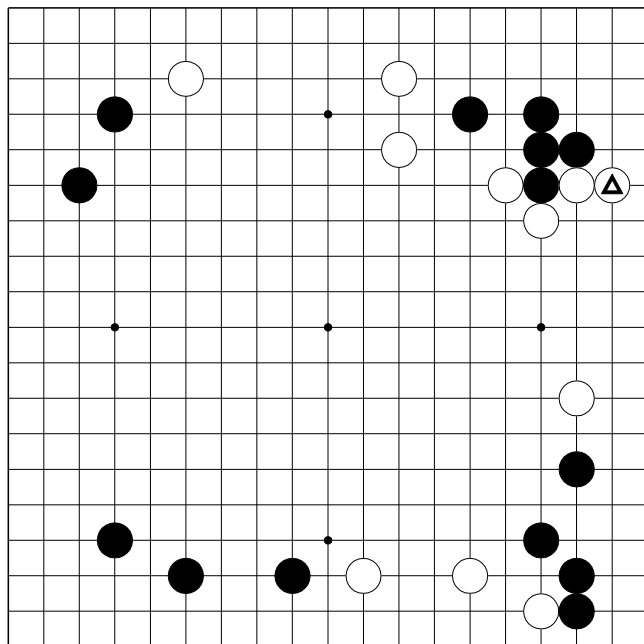


4 图

4 图（为难）

黑 1 一间跳是平凡的着法，在这个局面下，又是有疑问的一手。因为白 2、4 飞拆后，左上角黑变得不安定。

即使黑在 A 位逼，左上角仍然很薄。一时还没有办法将它强化起来。

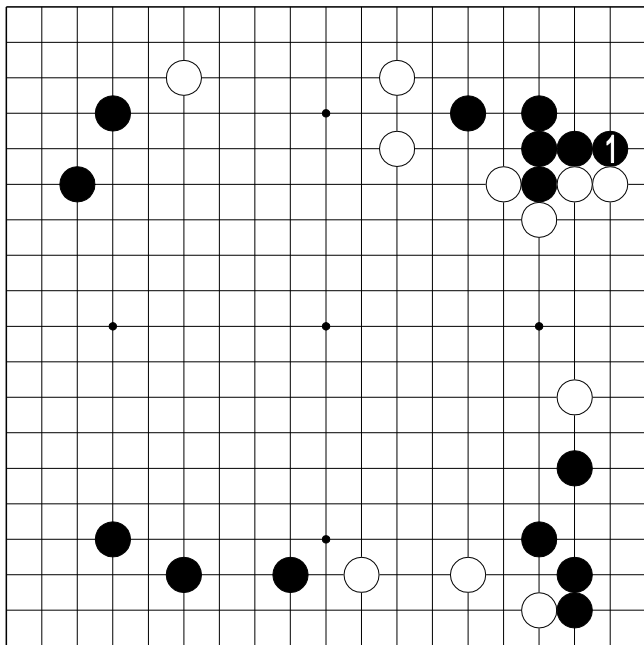


第 11 题

第 11 题 平稳

黑先 初级

白△立也是压挡定式的一种走法。黑的宗旨是守角。要平稳慎重地对待。

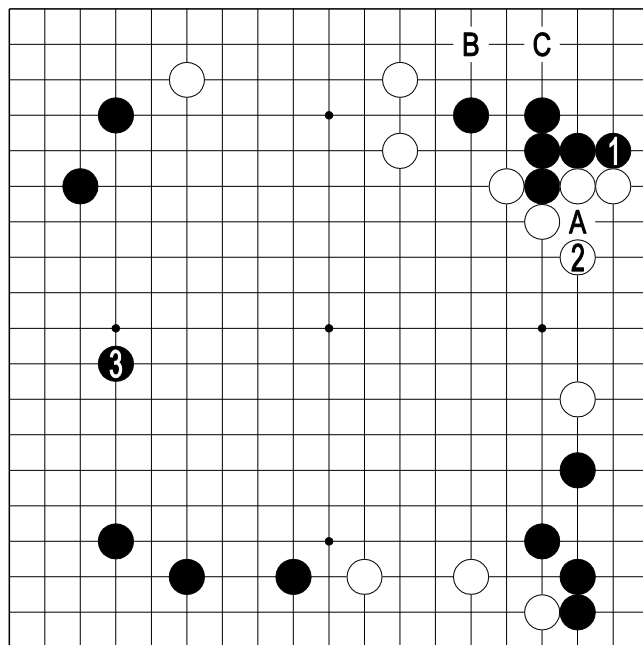


正解图

正解图 沉着

黑 1 挡是沉着的应手。乍一看，似乎完全为了守角，不机敏，又有被白先手便宜之感，实际在这种情况下，仅此一手。

因为这里的兵力，白强于黑，所以委曲一下，先守一手是简明的着法。

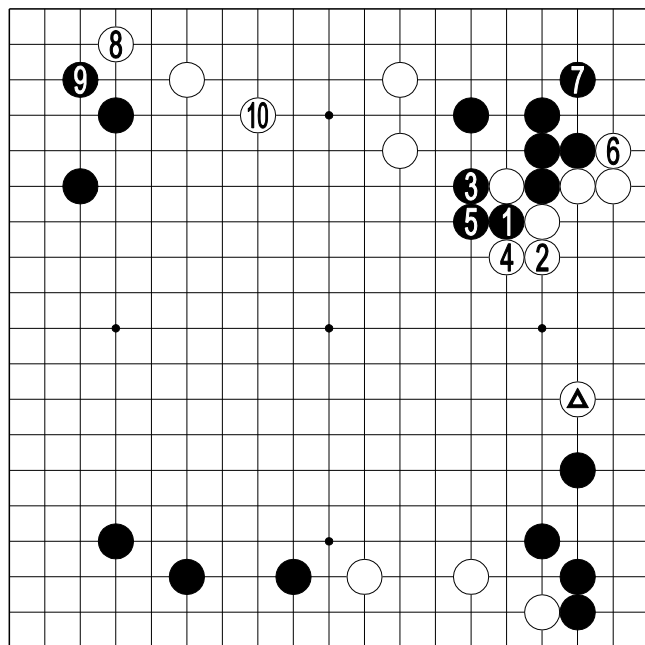


1 图

1 图（捷足先登）

黑 1 挡先手。下面可伺机在 A 位断。

如果白不肯让黑断，而在 2 位虎补，黑 3 就抢先占左边大场，是黑领先的局面。右上角白 B 飞，黑 C 跳，无关要害。白 2 如果脱先，黑自然在 A 位断。这样，黑获利甚大，也很充分。

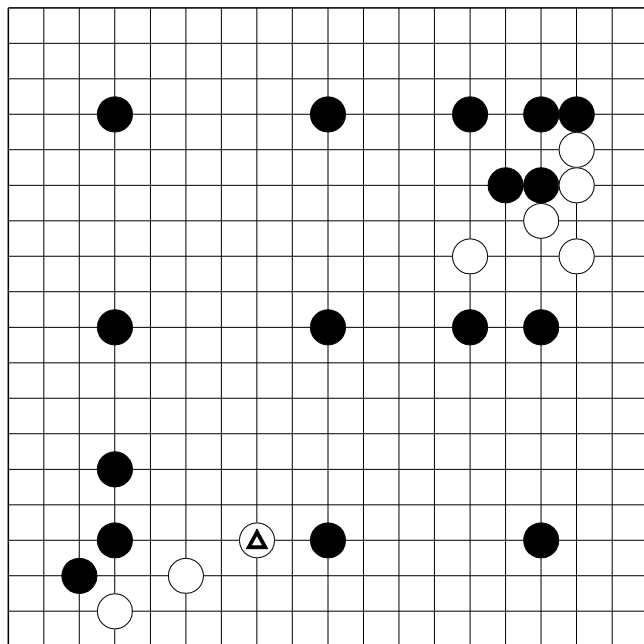


2 图

2 图（失败）

黑 1 断是定式，这个场合不适宜。白 2 退，黑 3 打吃，白 4 拐打，黑 5 接向中央出头。但被白 6 曲，黑不大好应。

黑只能在 7 位尖，白△子成理想的开拆限度。白 8 飞，黑 9 尖补，白 10 飞起围空甚大，这是白全局争先之形。

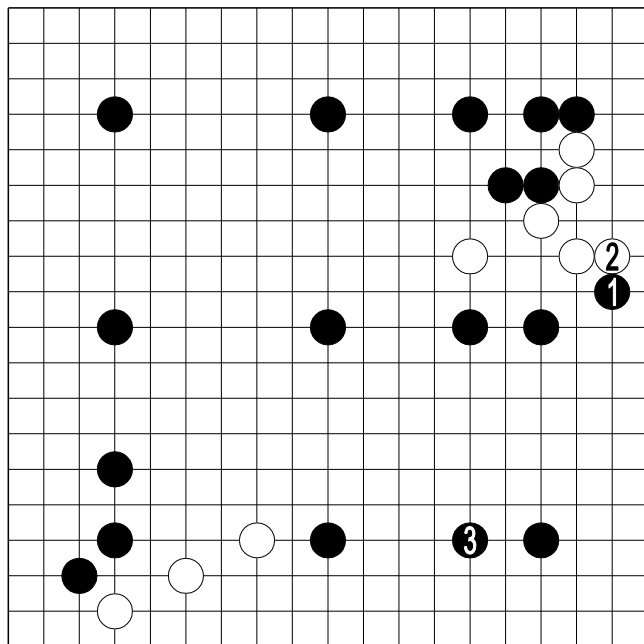


第 12 题

第 12 题 毫不留情

黑先 中级

白在△位飞起。由于是九子局，所以黑行棋要毫不留情。不要总是跟着别人后面行棋，培养自己独立的思考能力是很重要的。

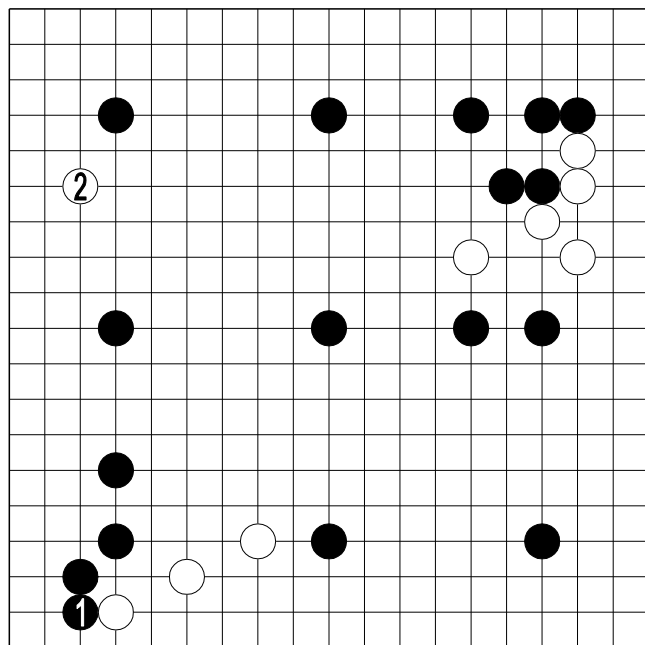


1 图

1 图（扩展）

黑 1 飞，如果再被黑爬进，白受不了，白 2 不得不挡。这是黑的“先手便宜”。黑 1 飞，在一定程度上缓和了白的入侵。黑 3 再补，以右下角为中心进行扩展。

当然，这还不能说“全部是空”。但不能不承认黑是一个理想的结构。



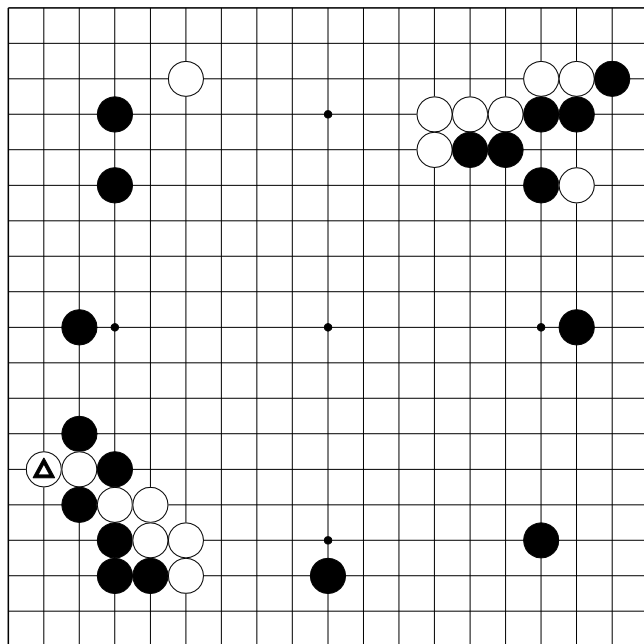
1 图

◇一点忠告◇

常套不可取

1 图（缓手）

黑 1 挡，作为官子是相当大的棋。但现在不是走的时候。不管怎样，跟在白棋之后行棋，这种常套着法是不可取的。结果被白抢先下到 2 位。

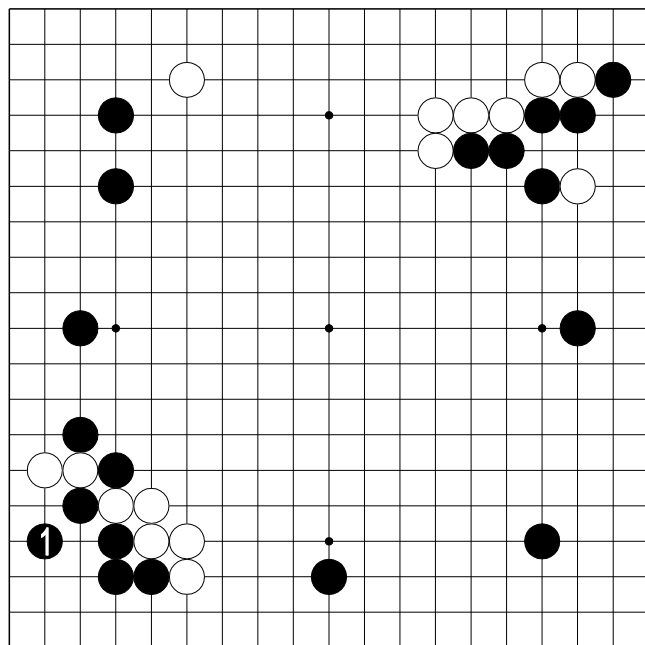


第 13 题

第 13 题 为难

黑先 上级

白△立，这时就可以看出黑有多处断点，感到为难……。尽管吃不掉白二子，但走成什么形呢？这是中盘战的关键。

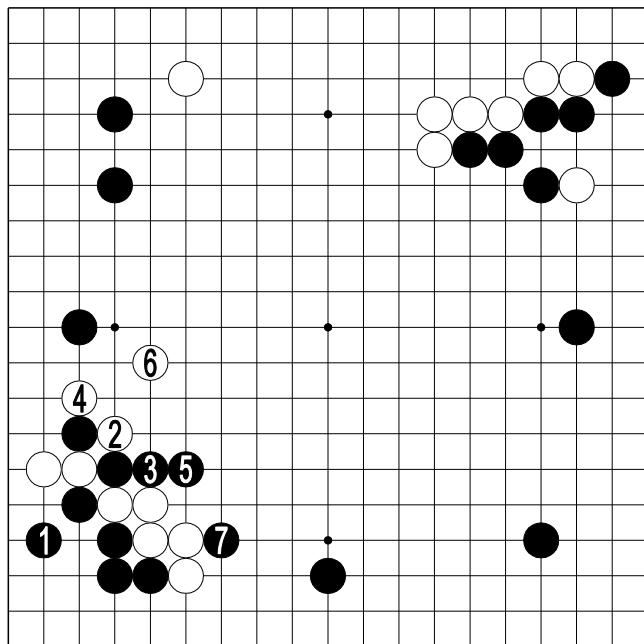


正解图

正解图 虎好

现在已经吃不到白二子了。
首先要防的是角上的断点。

既然要补，就要补尽，不要让白再有可乘之机。黑 1 虎是正确的着法。不仅如此，作为黑要算清这里的变化的最后归结。所以这是一手具有相当棋力的应手。含糊不清随便乱走是不行的。

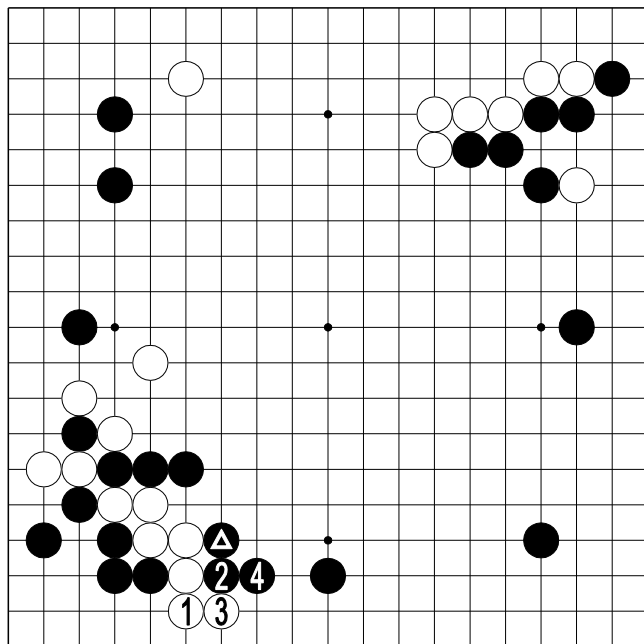


1 图

1 图（妙手）

黑 1 虎，白 2 断是必然之着。黑 3 逃出，是要领。白 4 吃，黑 5 再长。又是非常重要的一手。白 6 飞防止封锁不得已。

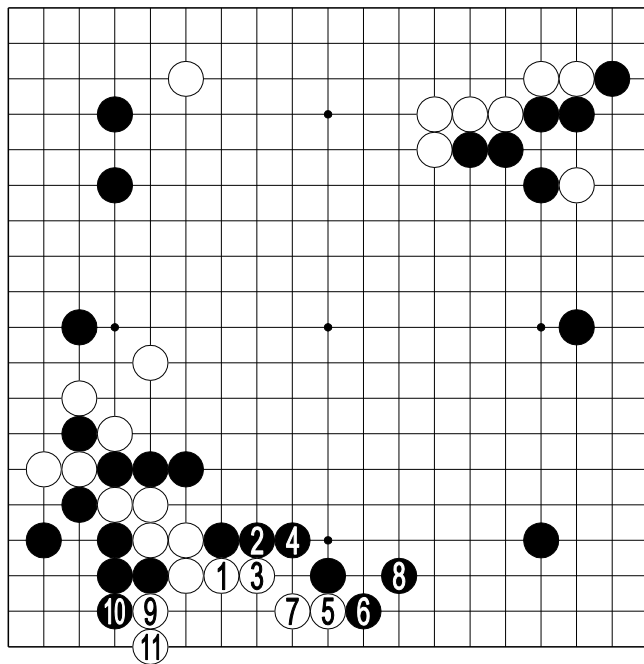
接着黑 7 靠是值得赞赏的妙手。如果能有这样的算路，你的棋已经下得很正规了。



2 图

2 图（白气不够）

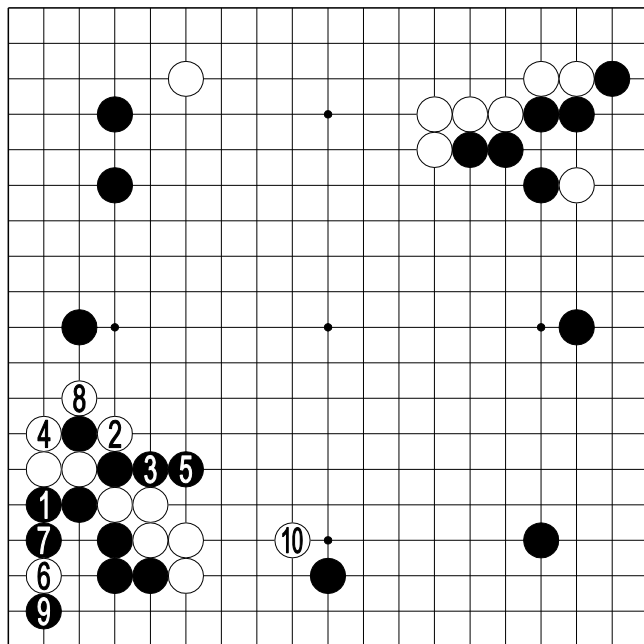
所以说▲是妙手，是因为白如在 1 位立拼命抵抗的话，黑 2 挡，白 3 拐，黑 4 团，白气不够被吃。



3 图

3 图（难受）

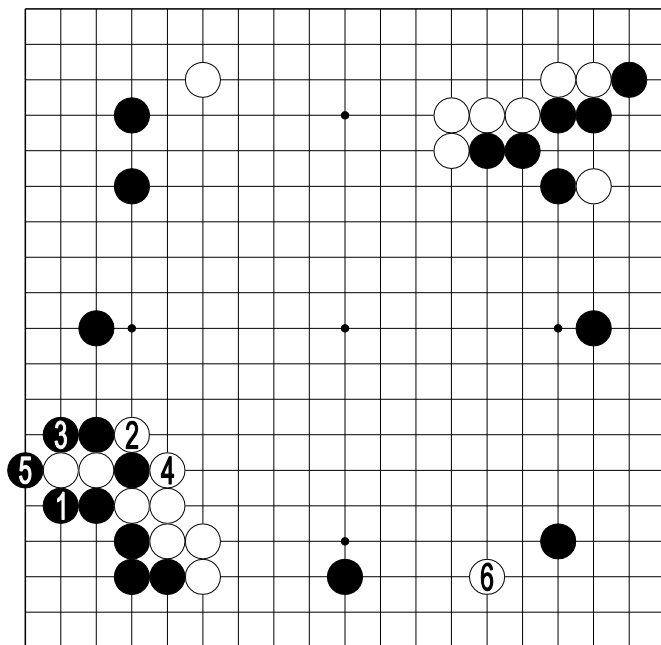
白 1、3 长，至白 9、11 扳立，勉强求活，但让黑形成外势，白不好。



4 图

4 图（失败）

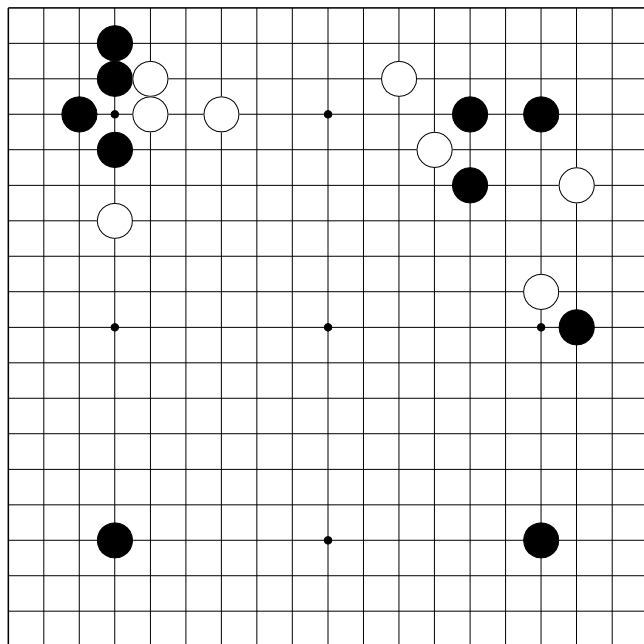
黑 1 挡看上去似乎相当严厉，实际反把自己气撞紧，不好。白 2、4 打，黑 5 长仍是要领。白 6 透点，要点。黑只能在 7 位补，白 8 提吃，黑 9 还要补一手。白 10 逃出，黑失败。



5 图

5 图（胆怯）

黑 1 不好。白 2 断吃，黑 3 反打，想渡过尽早安定。这样，未免太胆怯了。白 4 提吃，黑 5 达到目的。白利用自己的厚势在 6 位挂角。这样，不免使人感到这是前途多难的一局。

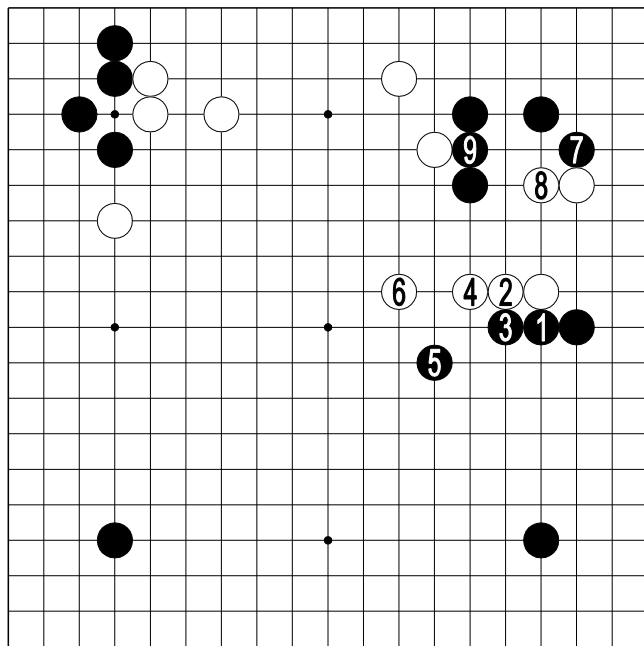


第 14 题

第 14 题 活动

黑先 上级

白△肩冲，活动右上角一子。这里的黑棋形状也不完整，应对时不能不有所照顾，能这样考虑的人才是“上手”。

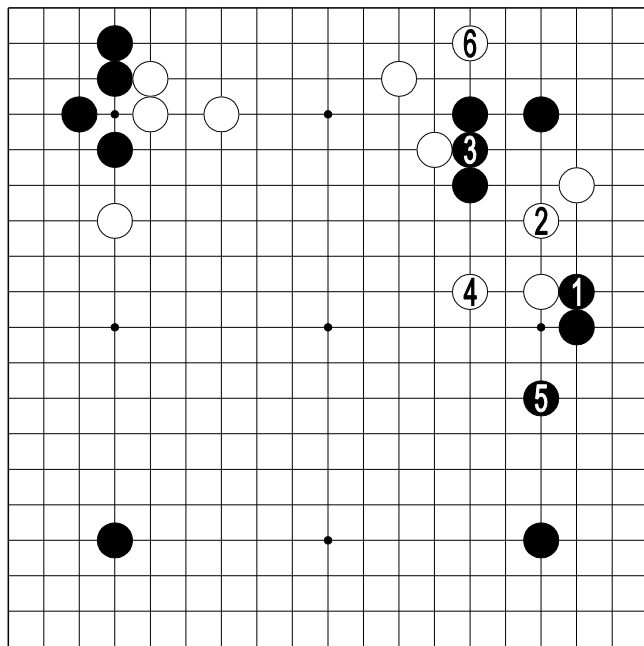


1 图

1 图（宏大）

黑 1、3 上挡，白 4 长，是双方必然着法。黑 5 飞是
非常重要的一手，有此一点这恰似
画龙点睛。

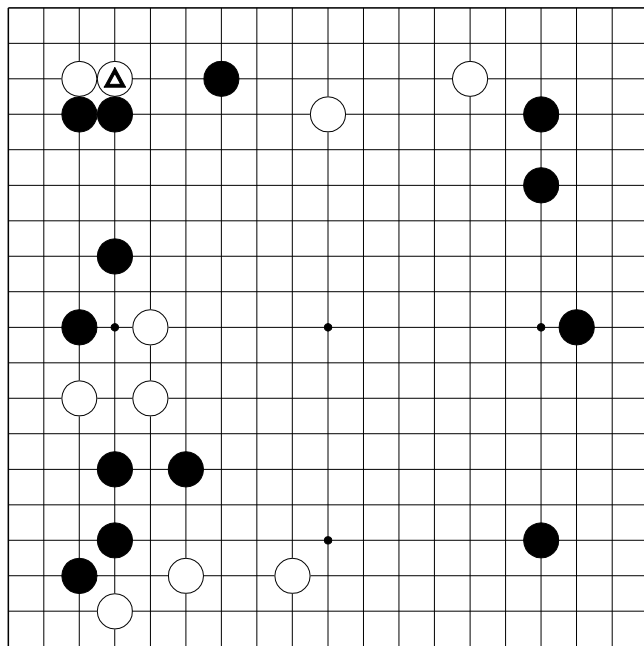
右下角黑棋形成宏大的模
样。白如于 6 位跳，黑便顺势
在 7 位尖顶、9 位接，使角安
定。



2 图

2 图（失败）

黑 1 爬不行。白 2 尖就是白的“作用”。白 2 尖，黑 3 不得不补一手。这样，黑差了一手棋。白 4 跳后，黑 5 不能不补。白 6 飞入，黑不安定，将遭受白的攻击。

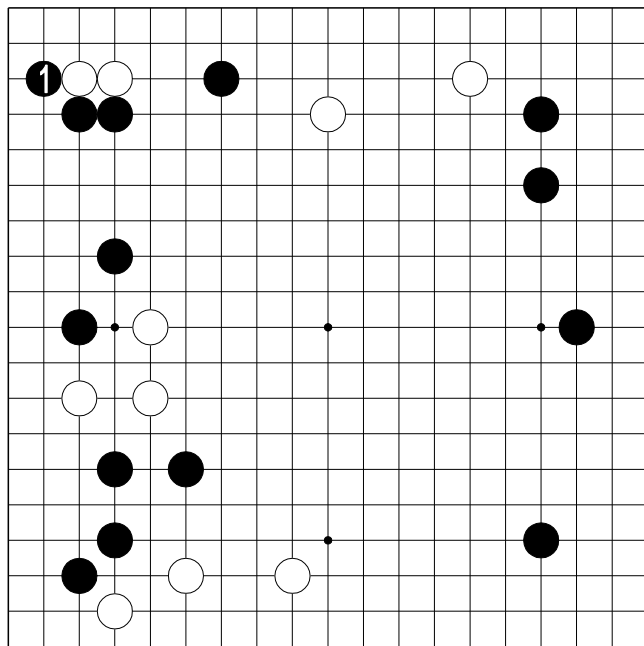


第 15 题 选择

黑先 有段

白三三点入后，又在白△爬。现在的问题是黑应选择什么定式？请好好地通观全局，走出与之相适应的应手。

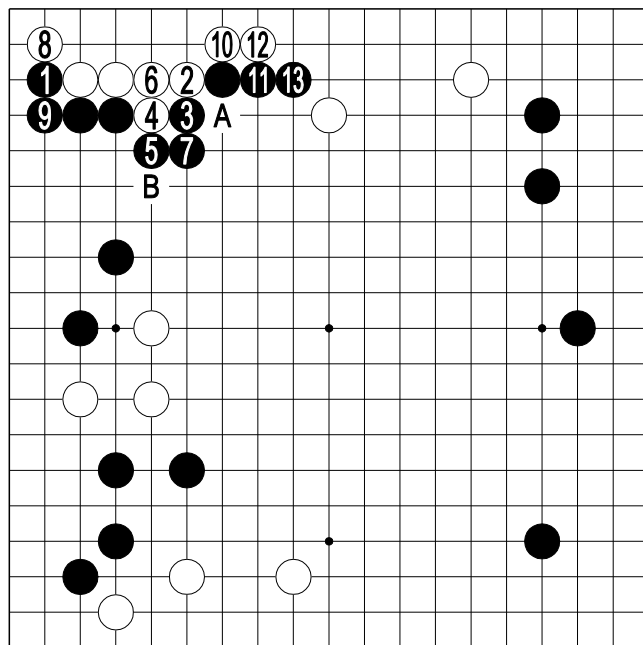
第 15 题



正解图

正解图 下扳

黑 1 从下面扳。黑大飞缔，白三三点入，黑 1 下扳在很多情况下是有力的着法。特别是这个棋形，黑走 1 位是有其必然性的。下面还将出现值得注意的手段。

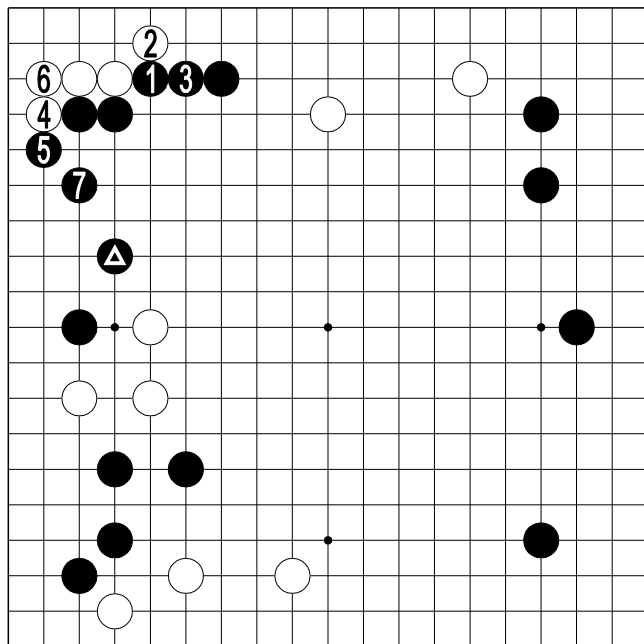


1 图

1 图（好手）

黑 1 扳，白 2 靠是必然之着。黑 3 扳、白 4、6 挖接，黑接在 7 位是这个场合的好手。

黑 7 通常是接在 A 位。这样，被白走到 B 位，黑薄。白 10、12 只有爬，黑 13 长，上边的白薄。



1 图

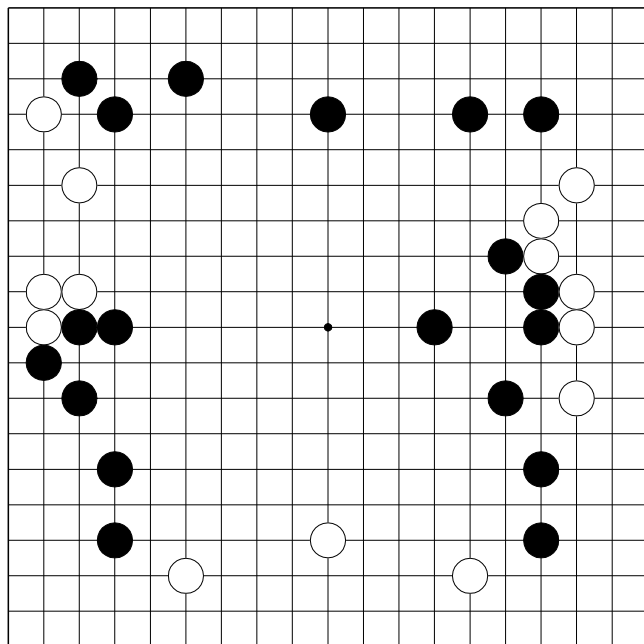
◇一点忠告◇

避凝形之嫌

1 图（凝形）

黑 1 扳也是定式着法，白 2、4、6 扳接，黑 7 不得不补。

这样▲成凝形，被白先手占到便宜。黑对上边两个白子的影响也不大，是失败图。

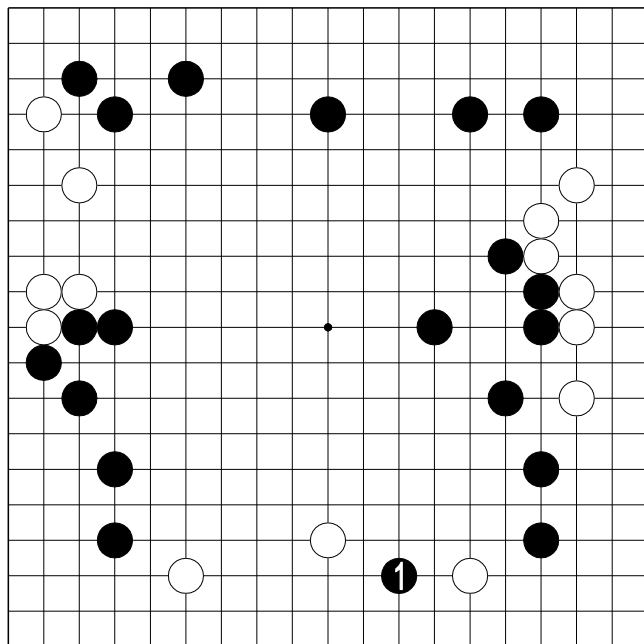


第 16 题

第 16 题 严厉

黑先 中级

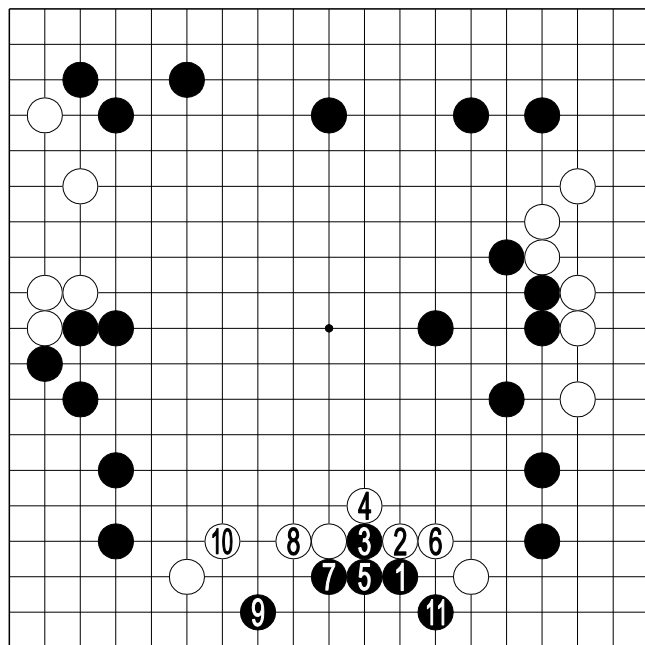
黑在这局棋中走了不少缓手，如果再这么慢悠悠地下去，将形成细棋局面。所以希望黑下出严厉的着手。



正解图

正解图 正合适

我们希望黑能走出1位打入这手棋。可以说现在打入正是时机。黑1之点是随时可以打入的。但过早打入，会让白棋做成厚势，过迟又可能被白棋补掉。

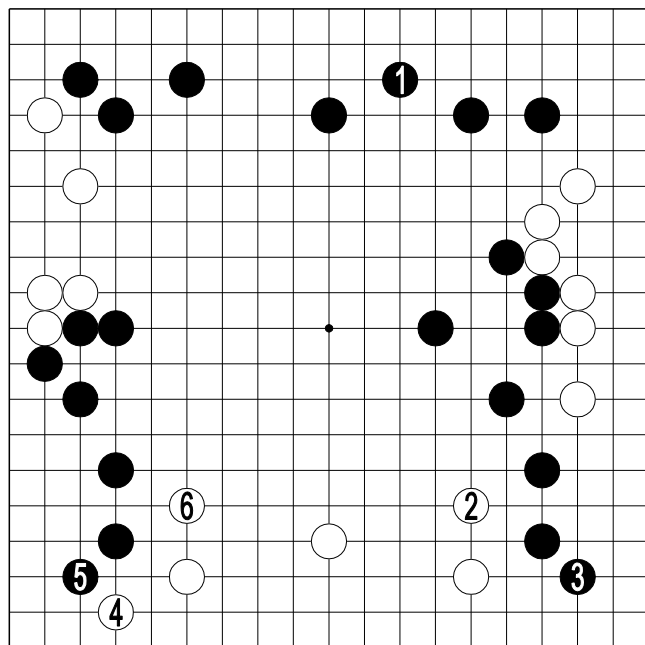


1 图

1 图（实空领先）

其他地方已基本定形，现在让白走厚，已没有什么可怕了。所以说黑 1 是最好的时机。白 2 压，黑 3 挖是重要的手段。以下至黑 11，轻快地成活。

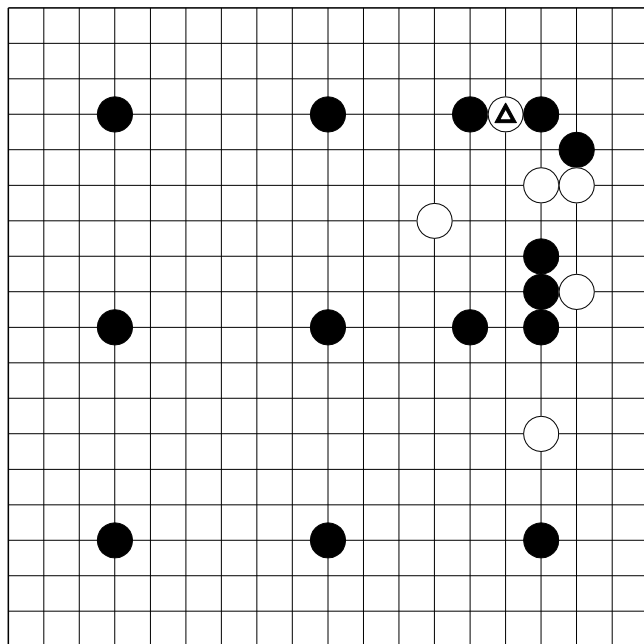
这样从实空的比较上来看，黑处绝对优势。白的外势有多处断点，并没有什么了不起。



2 图

2 图（失败）

实战中黑在 1 位守，这是常识性的错误。黑 1 补后白仍有 A 位三三点角的手段。白 2 跳，黑 3 过分小心，也是不合适的。白 4、6 围获利很大，现在已成难分难解的局面。连续下出缓手，就很难取胜。

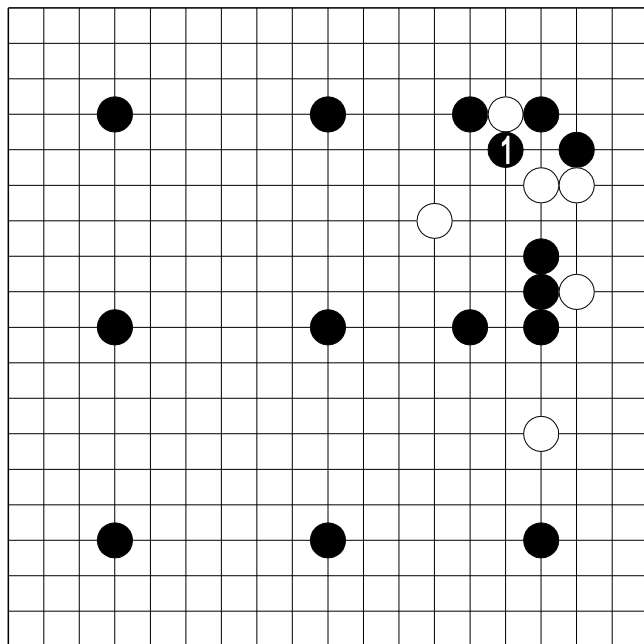


第 17 题

第 17 题 勇气

黑先 上级

白△挖。从形来看，有这种手筋。作为黑的应手，就要拿出勇气。最后将形走定。

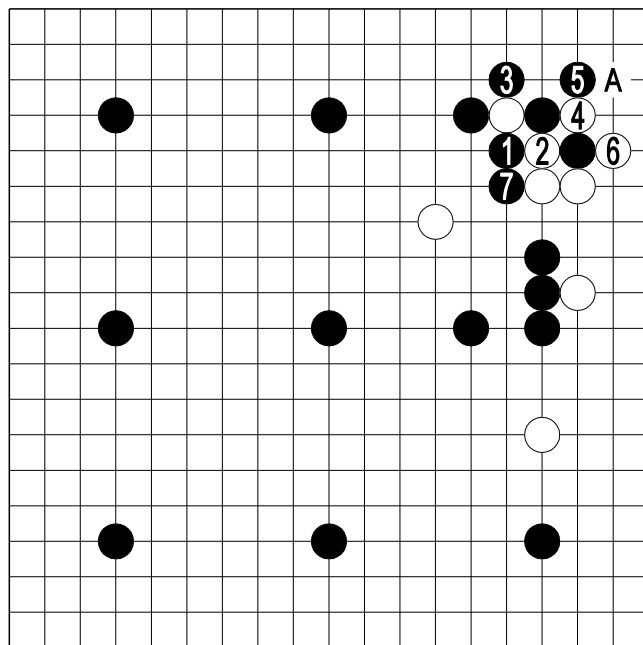


正解图

正解图 不要怕

黑 1 要从上面打吃。如果认为角重于一切，就走不出这种强手。

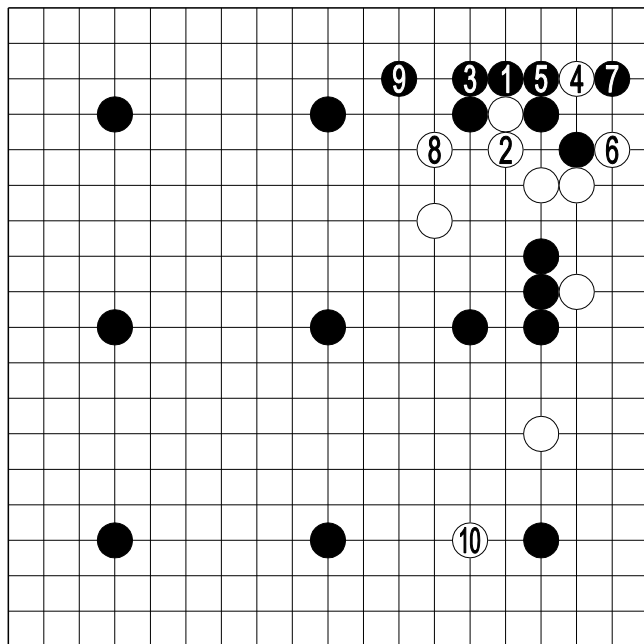
现在主要的并不是空的问题，而是走出一个理想的局面。尽快地定形，形成有利的局面是最最重要的。所以黑在 1 位打。



1 图

1 图（大成功）

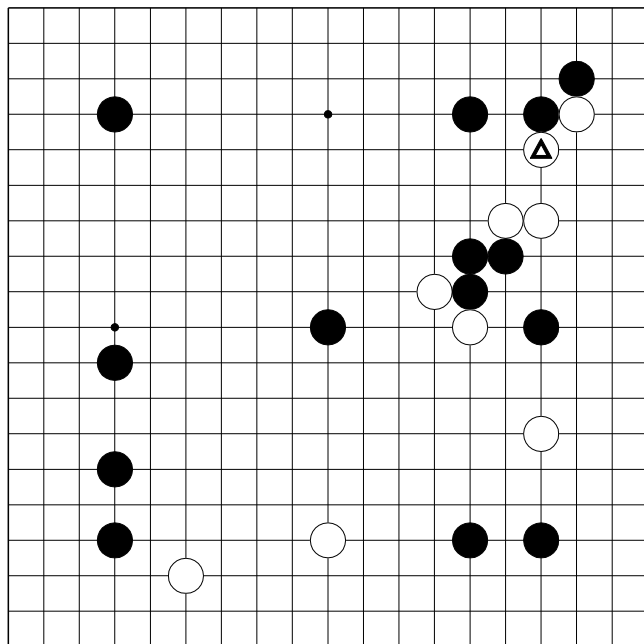
黑 1 从外包打，白 2 卡断，必然。由于担心白 2 这手棋，很多人不敢在 1 位包吃。白 2 卡断后，黑大胆地在 3 位提，白 4 打吃，黑 5 反打，让白 6 提，然后黑 7 隔断白一子，大成功。A 位现在走，还太小。



2 图

2 图（失败）

事实是很多人都想在 1 位下打，因为多数初学者认为角是神圣不可侵犯的。白 2 退回，黑 3 不得不接。白 4、6 先手便宜，黑 7 补后尚欠一手棋，这是实战的情况。白 8 整形，然后再迂回到 10 位挂角，白处理得非常得当。

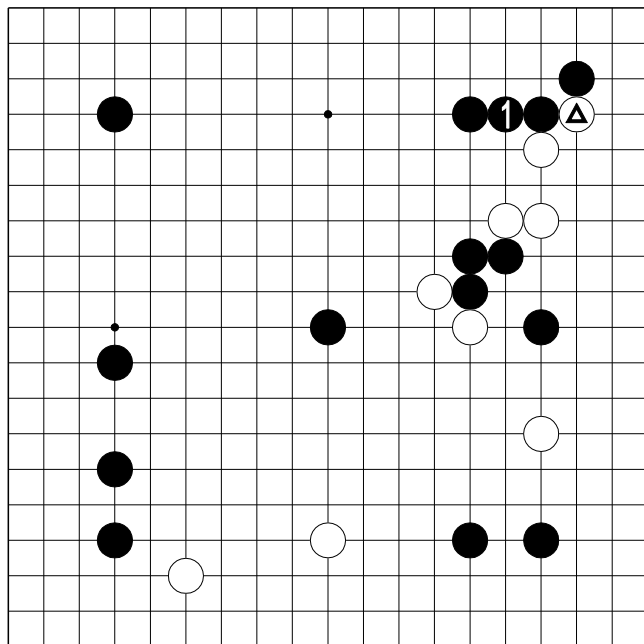


第 18 题

第 18 题 正确

黑先 初级

白在△位扳，进行腾挪。如果黑能正确地应对，白仍难摆脱困境。

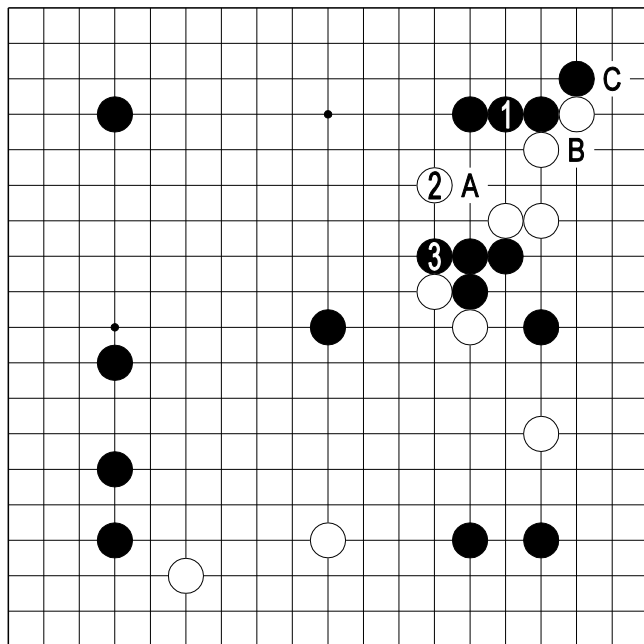


正解图

正解图 棒接正着

黑 1 棒接是正着。尽管这是常用之形，但还是有不少人会走错。

黑 1 棒接的目的，一是不使△子变轻；二是不让白轻巧腾挪。所以请一定记住这一手棋。白被动。

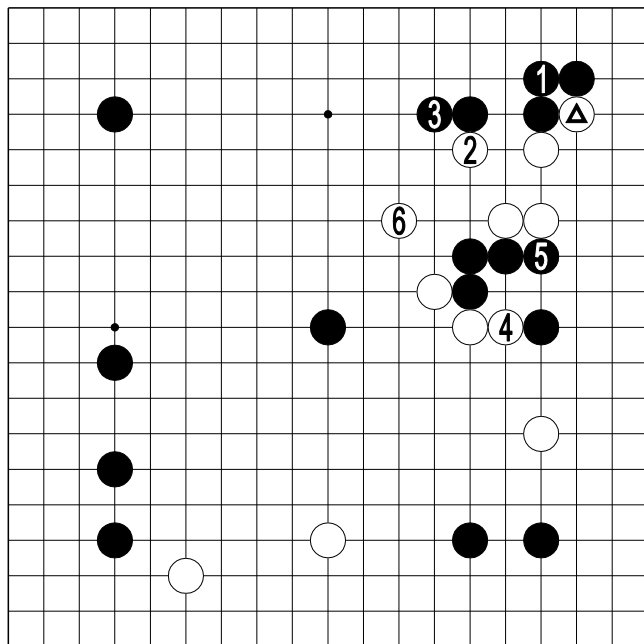


1 图

1 图（跨的味道）

黑冷静地在 1 位接，白很被动。

即使白 2 飞出，黑 3 曲，仍然留有 A 位跨的手段，而且白对此没有适当的应手。白如 B 接，黑 C 立就可以了，白苦于应对。这就是黑 1 的效果。

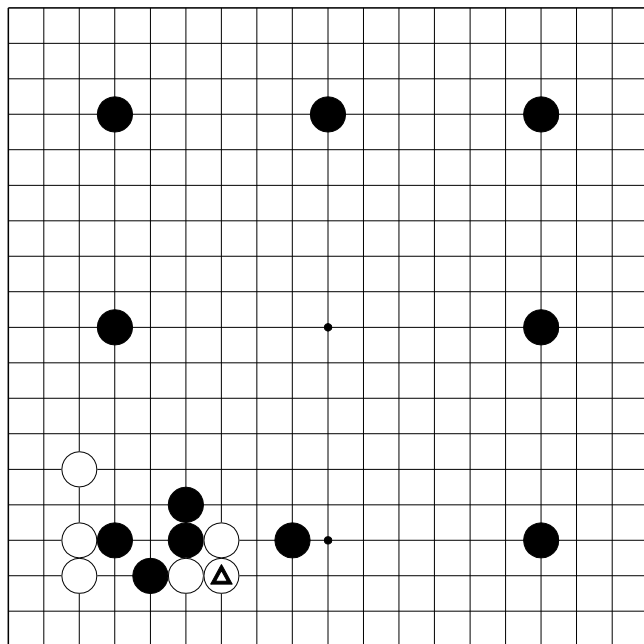


2 图

2 图（失败）

实战中有不少人在黑 1 接。接在不可能被断之处是很奇怪的。

这样，△子就变得很轻，产生白 2 跳压的调子。黑 3 长，白 4 顶与黑 5 交换，白再从 6 位轻松地出头。白成腾挪之形，令人感到攻与守颠倒过来。

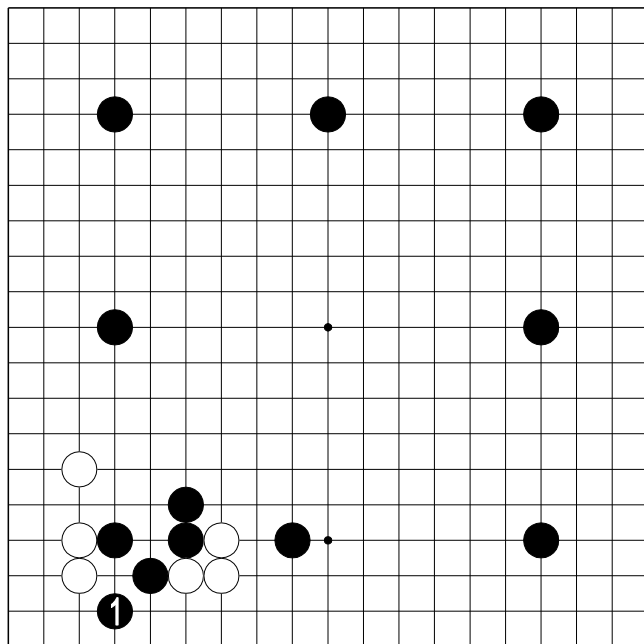


第 19 题

第 19 题 可战

黑先 中级

白能够在△位接，是由于黑脱先的缘故。尽管这样，现在仍然是黑可充分一战的棋形，因为周边要点均为黑棋所占。

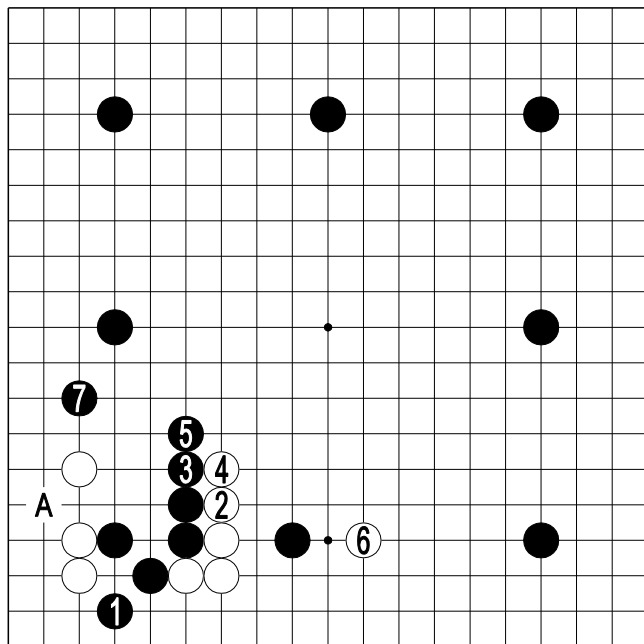


正解图

正解图 阻渡

黑 1 尖，首先阻渡。黑 1 向白角方向尖是好棋，但也可以说是常识的着法。

也就是说要走出对对方有影响的棋。以后的下法基本上可以算清，也没有什么难处。

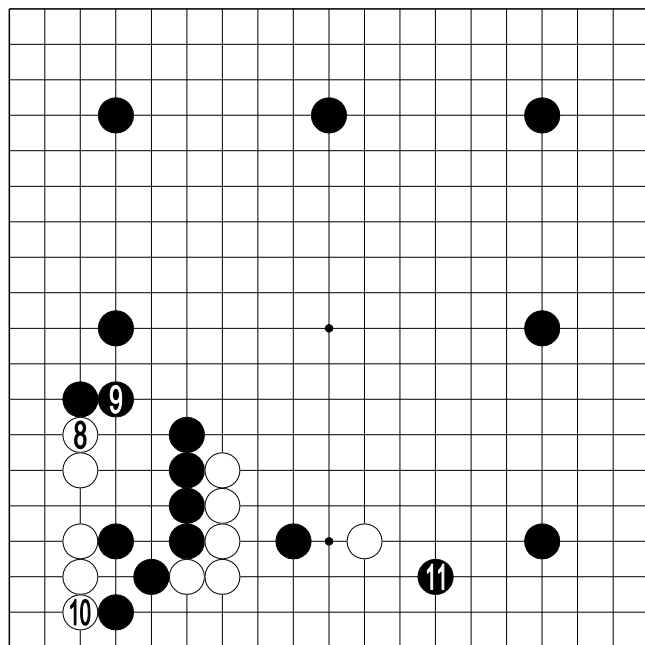


1 图

1 图（要点）

黑 1 阻渡。白只有在 2、4 位上长。待黑 5 长后，白 6 夹是白的构思。黑在 7 位逼是要占。

由于有 A 的透点，黑 1 尖的攻击效果这时充分体现。白不能脱先。

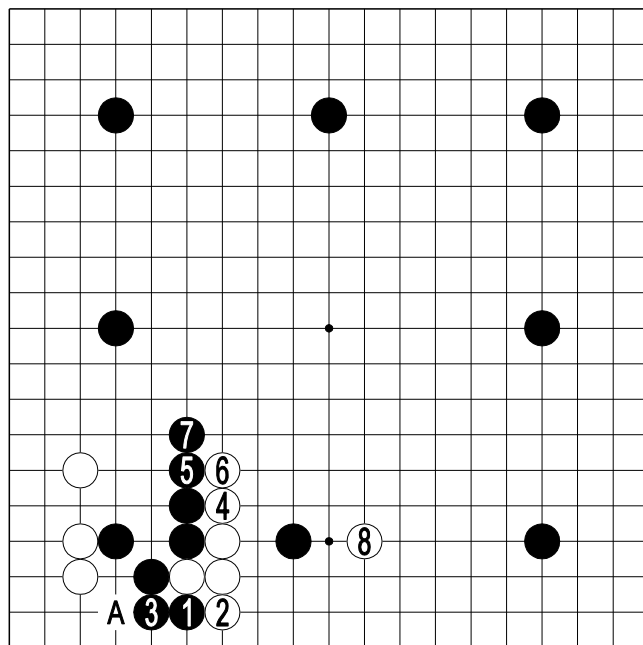


2 图

2 图（轻松的战斗）

白 8 顶是白很不愿意的着法。但为了补棋，又不得不如此。黑 9 上长，强化外势。白仍无法脱先，只得在 10 位挡，再补一手。

然后，黑再在 11 位拦逼。对此，白也很难应对。可以想象，以后不管白怎么应，黑的战斗总是轻松愉快。

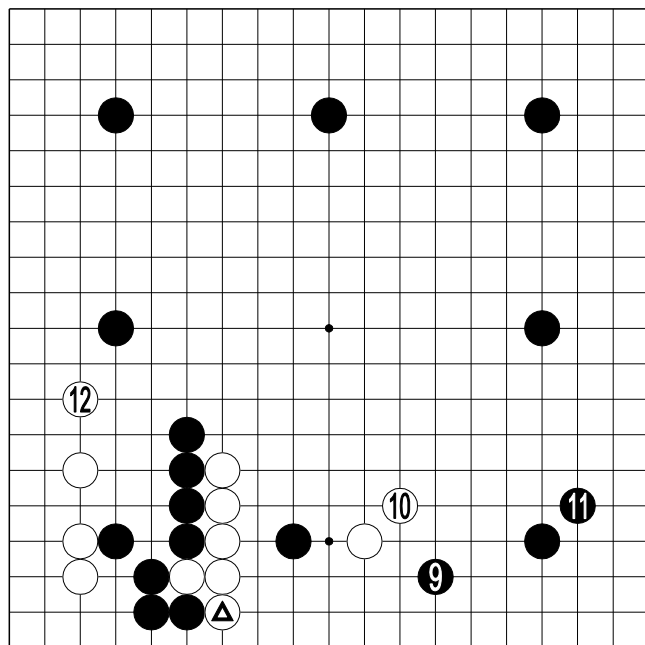


3 图

3 图（失误）

实战中黑走了 1、3 的扳接。阻渡的宗旨是正确的，然而手段不对。

黑 3 接与黑 A 虎的位置相比，对角上的影响要小得多，而且让白走到 2 位挡是黑的失误。白 4、6、8 是预定着法。

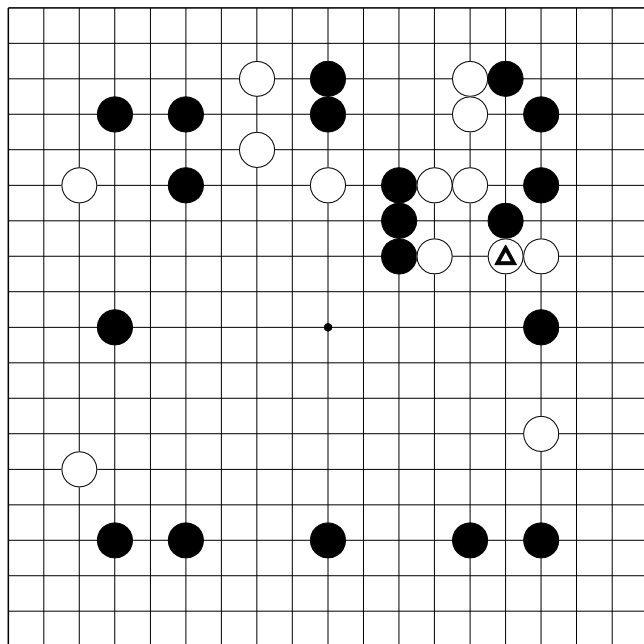


4 图

4 图（白轻松的战斗）

接下去，黑 9 逼，由于有△一子，情况就大不相同。白可抽出手来在 10 位尖。黑 11 尖守角，左边白 12 跳，白变得轻松愉快。

由于△一子的作用，黑棋感觉上似乎成一根棍棒。



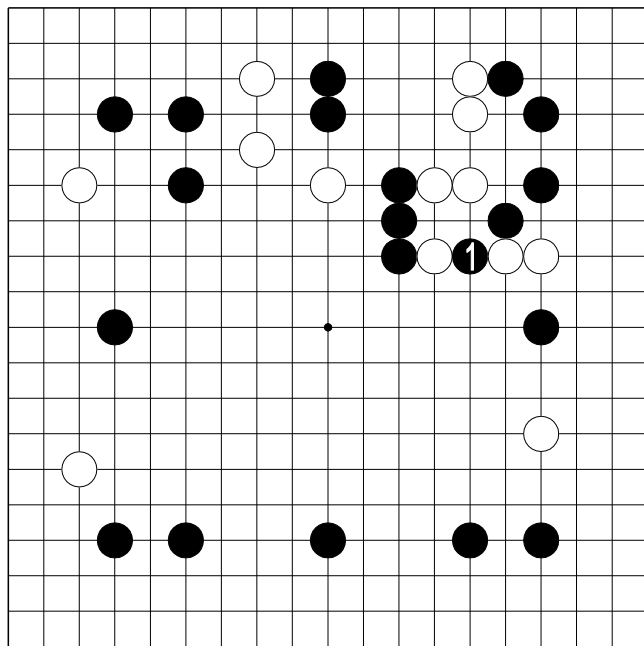
第 20 题

第 20 题 上下分断

黑先 上级

白△上挡。

现在黑想分断白棋，左右分断价值不大，而上下分断却有待手筋。是常用手筋。



正解图

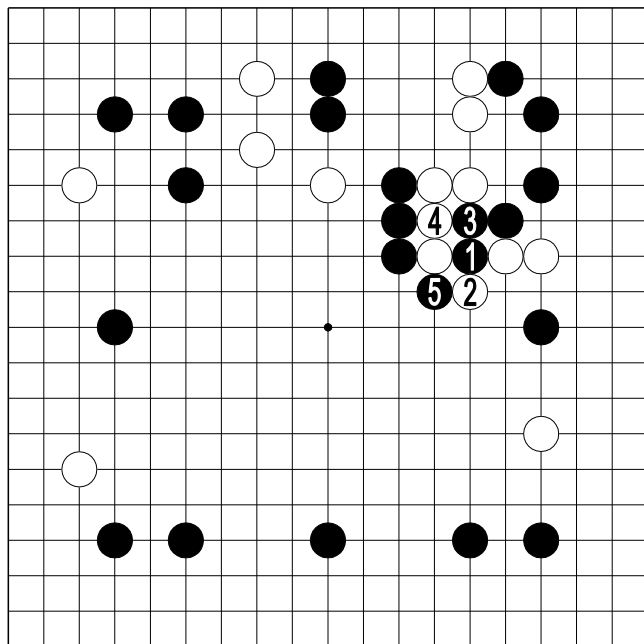
正解图 挖

黑1挖是正着。

这是最简单的手筋，但往往被忽略。

左右分断并没有什么多大的价值，上下分断非此手筋不可。

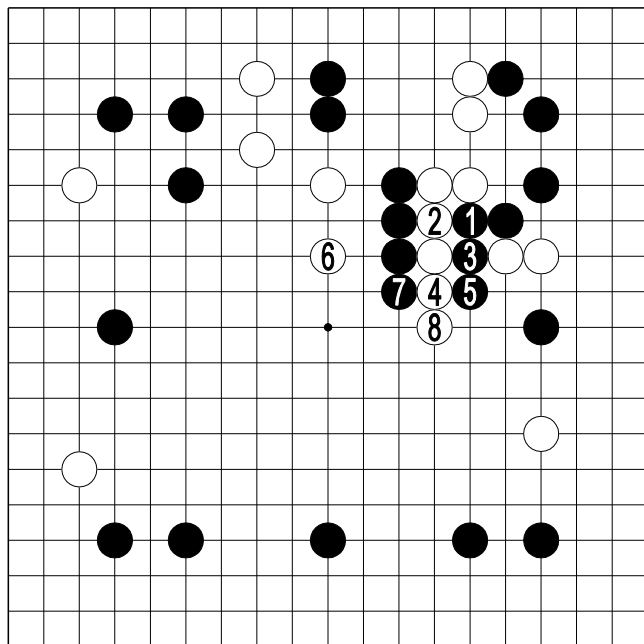
如果按高级棋艺来说，就等于省掉一手棋。



1 图

1 图（分断）

黑 1 挖，白无应手。也就是说，此刻白已经被上下分断。白 2 打，黑 3 接，白 4 接，黑 5 断。这盘棋至此也该结束了。

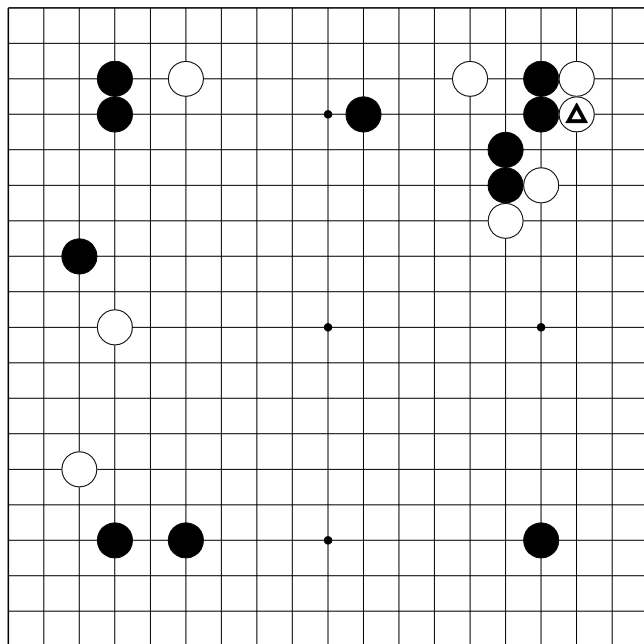


2 图

2 图（俗手）

黑 1、3 一步步地冲是俗手，失败。这样，在黑 3 冲时，白 4 长出，无法分断。黑 5 冲，白 6、8 两方面出头，黑难以应付。

那么，黑究竟什么地方少走一手棋？请各位自己探讨一下。

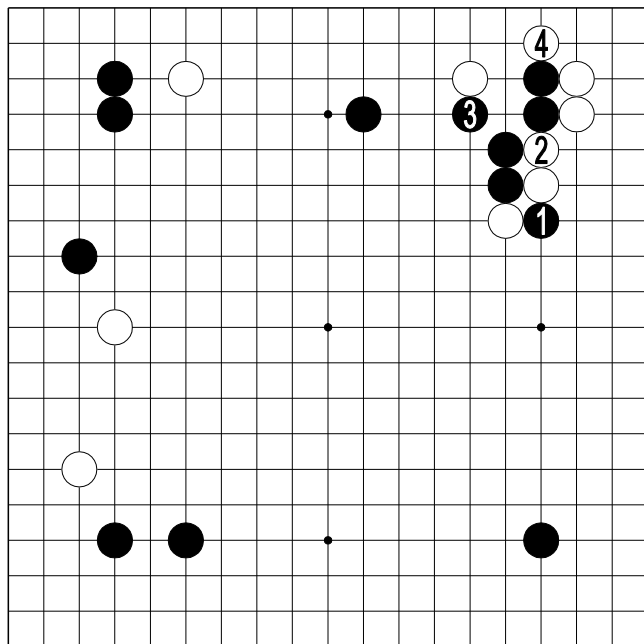


第 21 题

第 21 题 变化球

黑先 有段

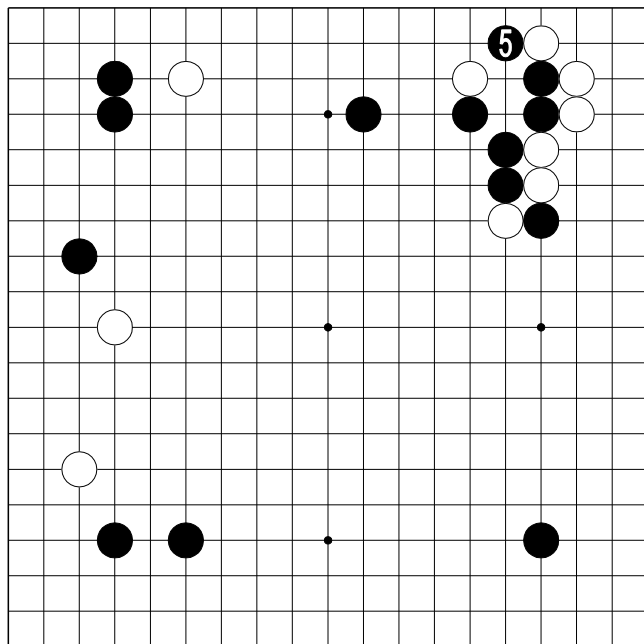
白△爬。黑即使选择定式的着法也没有什么不好。但希望黑在此好好看清局面，能抛出变化球来，这当然是比较难的。



1 图

1 图（盲点）

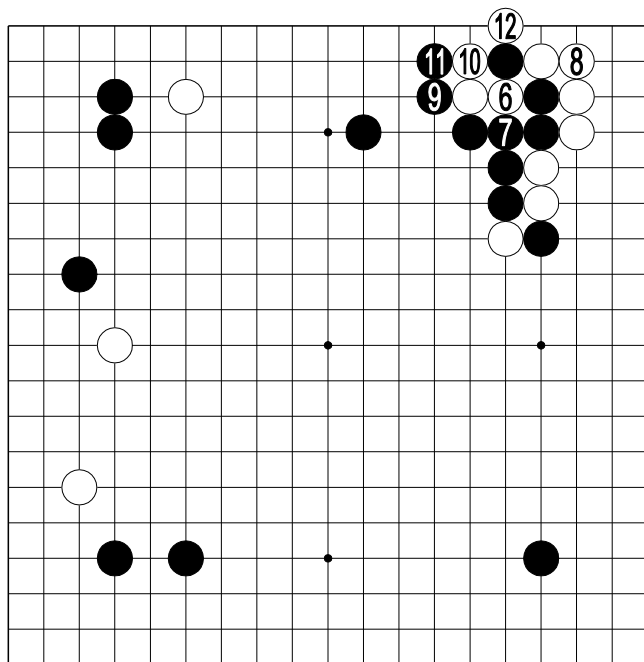
黑 1 断，白 2 挤是必然着法，黑 3 虎是个盲点。因为一般人总以为白有 4 位的扳渡。



2 图

2 图（算路）

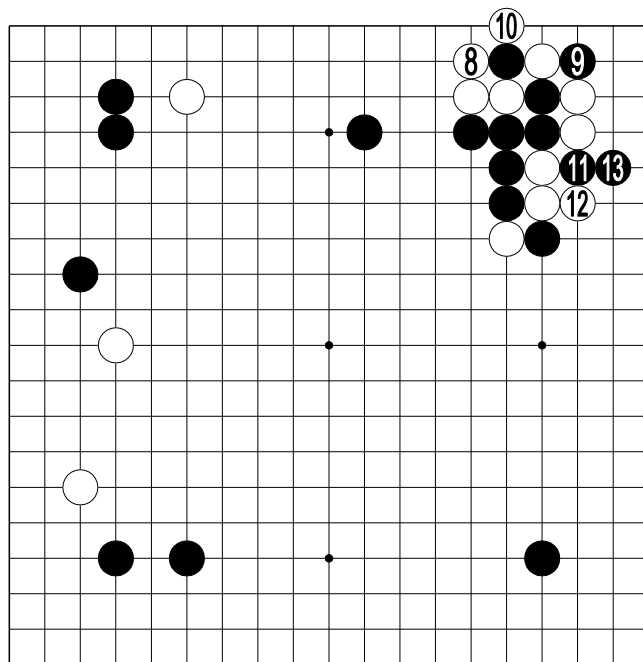
黑 5 毫无顾忌地扳下。这是黑已计算清楚的变化。



3 图

3 图（弃子收气）

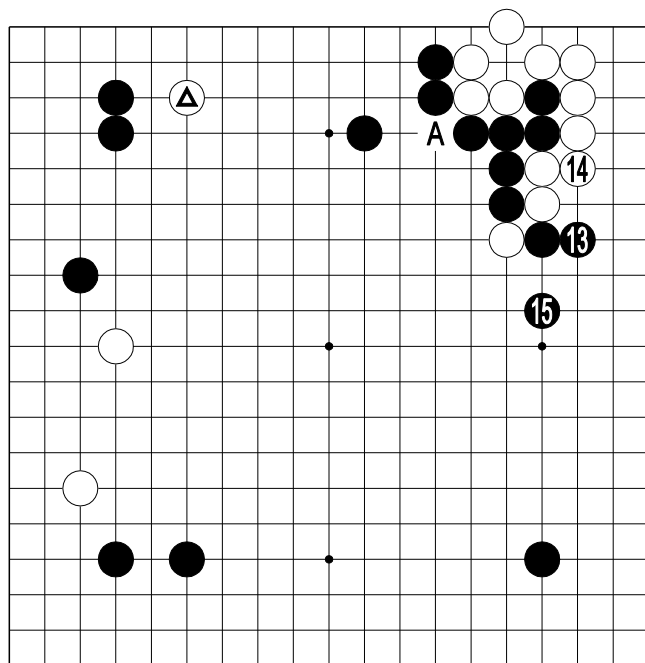
接下去，白 6 断，黑 7 接，
白 8 非接不可。黑 9、11 弃子
收气，白 8 如果……



4 图

4 图（不好办）

白 8 拐吃，黑 9 断吃，再
11、13 断立，白不好办。

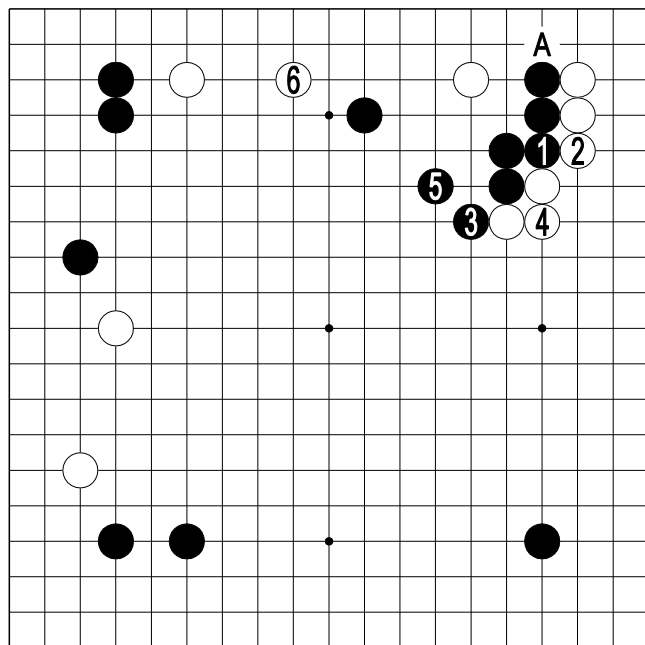


5 图

5 图（可战）

接 3 图，黑 13 立，战斗转向中央。白 14 只能接，黑 15 跳补，黑是充分可战形。

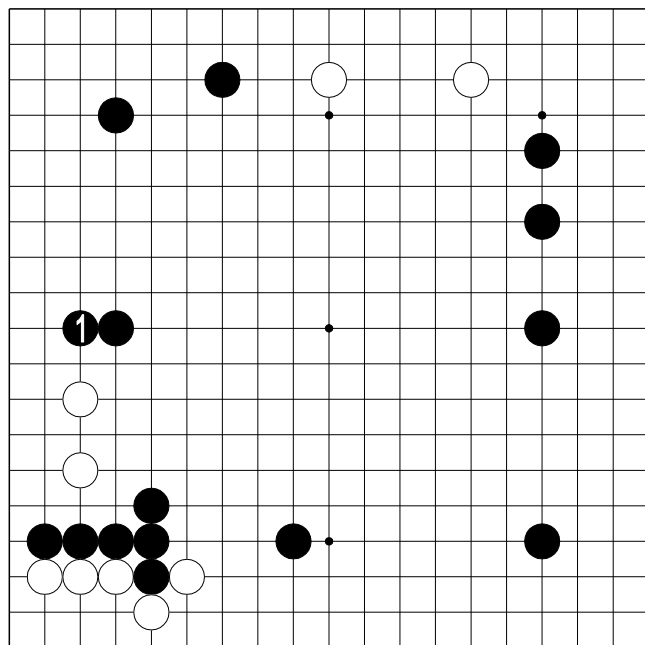
A 的断点并不可怕，而且△的活动因此受到限制，这可以说是诱惑对方展开激战的成功图。



6图

6图（另外一局）

黑 1 团是定式的着法，当然也不能说是坏棋。白 2 挡，黑 3 扳将味道走尽。白 4 接，黑 5 虎，看上去黑形很厚实，实际给白留有 6 位拆的余地，黑尚欠一手棋。而且，被白 A 位先手扳，对黑来说也是痛苦的。

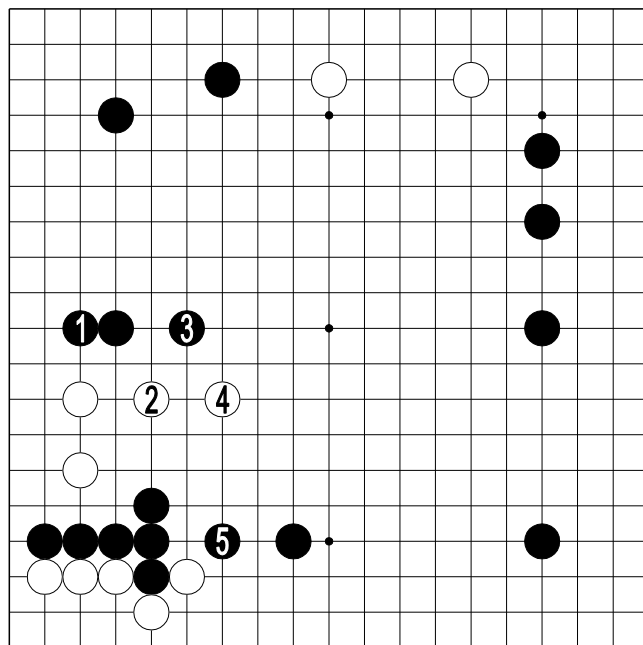


正解图

正解图 好极了

白跳拆，此刻黑的心情与其说“来了”，还不如说“好极了”更贴切。这种感觉也是棋上值得一学的要领，因为手段就是由感觉应运而生。

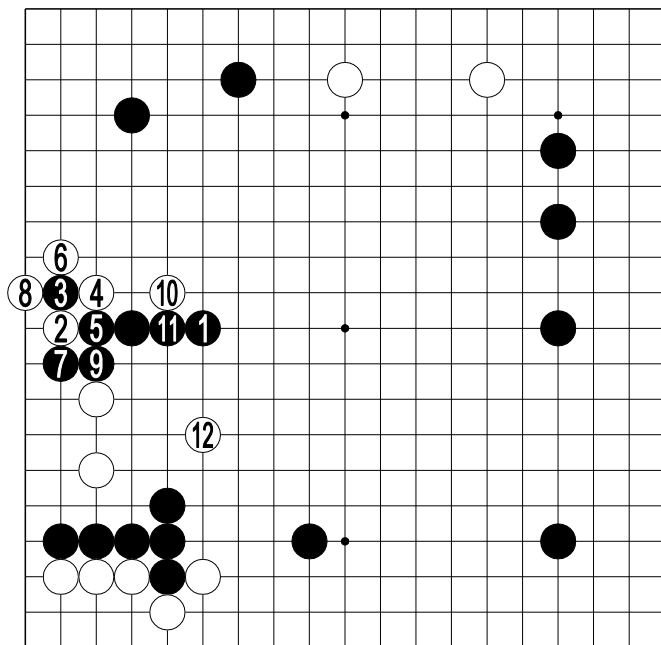
黑 1 立柱把白向中央方向赶是正着。由于有了黑 1 的立柱，左上方的形势才变得相当可观。



1 图

1 图（攻守兼备）

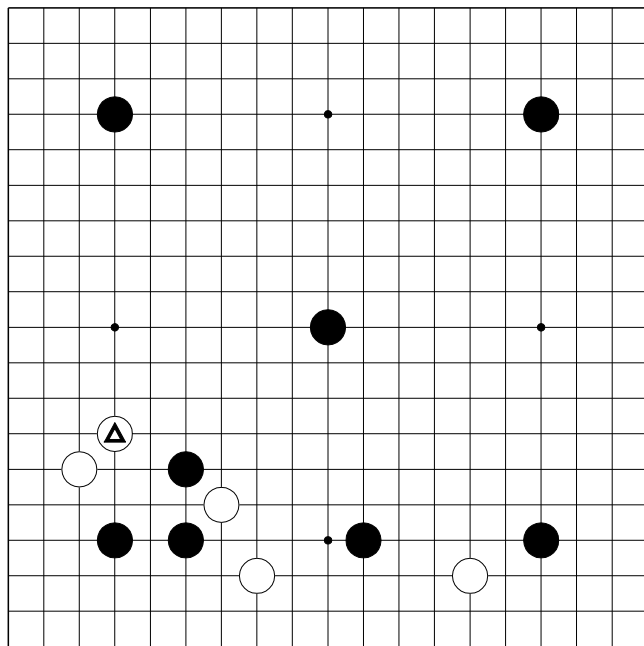
既然黑想把白向中央赶，白 2 也只好向中央逃。黑 3 跳追，白 4 再逃，黑 5 跳防备白隔断。仅仅是攻击并不算本事。该守、该补的地方，还是要老实地守和补。作为黑只要能这么把白单官地赶出，就能始终保持优势。



2 图

2 图（失败）

黑 1 跳颇有气势，但被白 2 位飞后，黑不大好应对。黑 3 靠很“强”。但被白 4 扳出，黑 5 以下进行转换，并不能令人满意。黑 9 接，白 10 先手，12 大飞逃出。

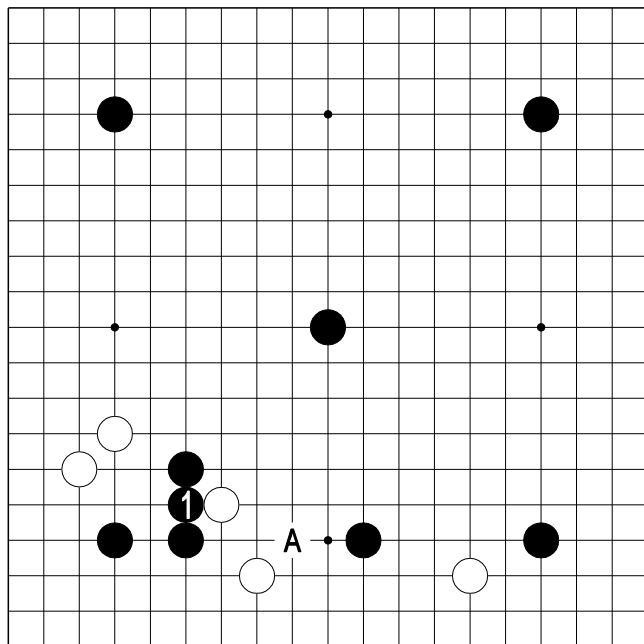


第 23 题 定形

黑先 中级

白△小尖出头后，黑有定形的着法，但在此希望能将棋下得厚实些。将棋形走整、走定。

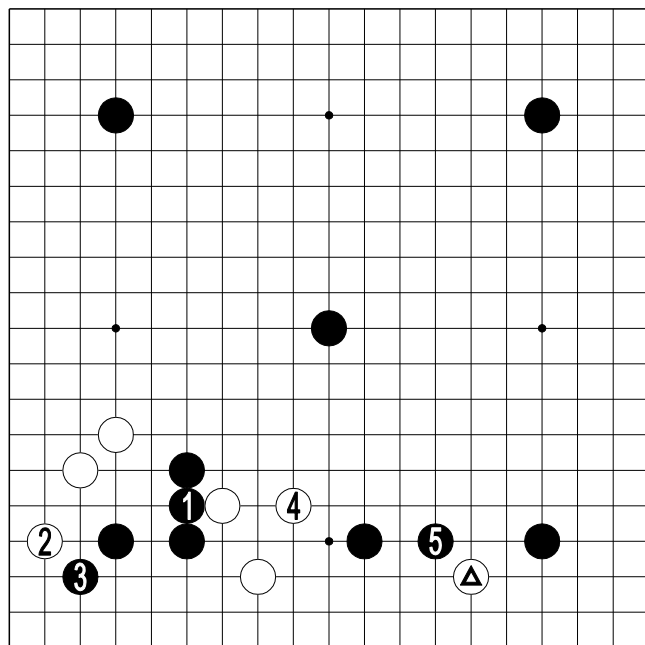
第 23 题



正解图

正解图 厚实的应手

黑 1 接是厚实的应手。看上去似乎这手棋不太机敏，被白先手便宜了，实际这是厚实的一手棋。黑 1 接后，紧接着有 A 位狙击的严厉后续手段。不要走华而不实的棋，要相信这是一步好棋。

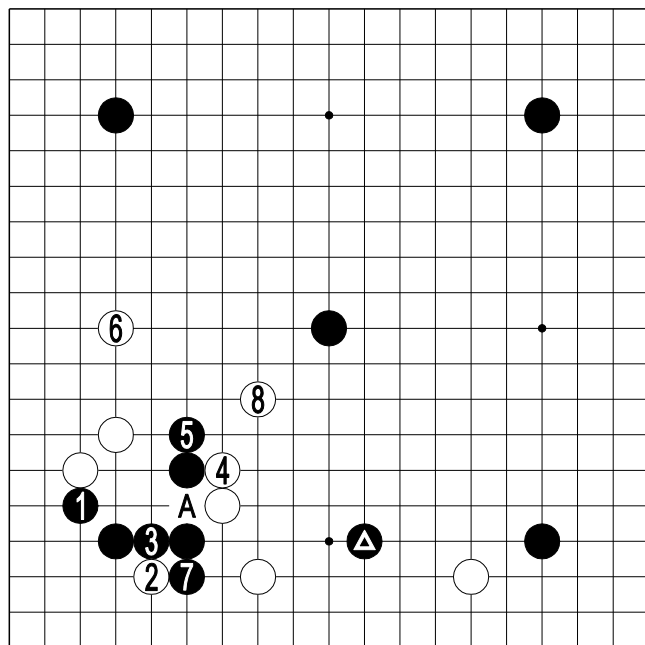


1 图

1 图（定形）

黑 1 接，白 2 飞角，黑 3 尖，白 4 补。这是双方大致的应对。黑 3 走三三是要点，非走不可。

黑 5 肩冲，将棋形走定，黑只要能紧紧咬住△子，就会越走越厚，而且白 4 以下的三个白子也变得很苦。

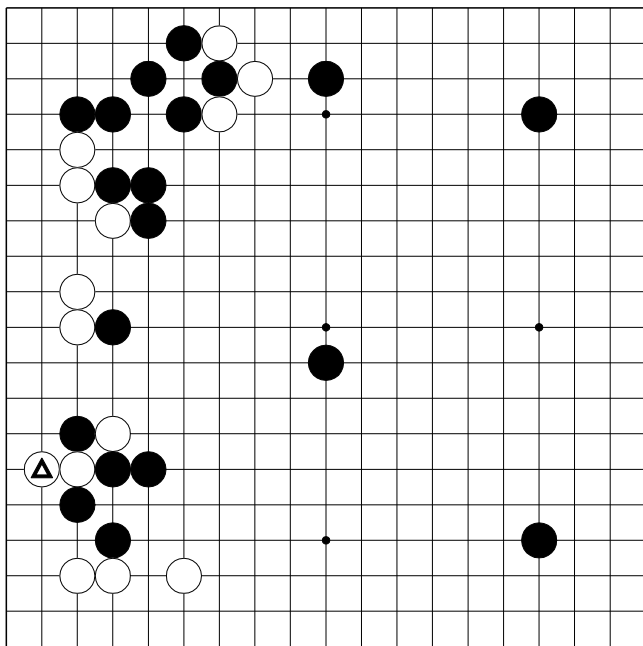


2 图

2 图（薄）

黑 1 尖顶是定式的着法。总感觉棋形很薄，不能令人满意。白 2 点先手便宜一下，黑 3 接，白 4 上挺。以下黑 5 长，白 6 拆走成调子，白 8 飞出。

以后黑可能被白在 A 位冲，而且▲子令人放心不下。似乎白充分。

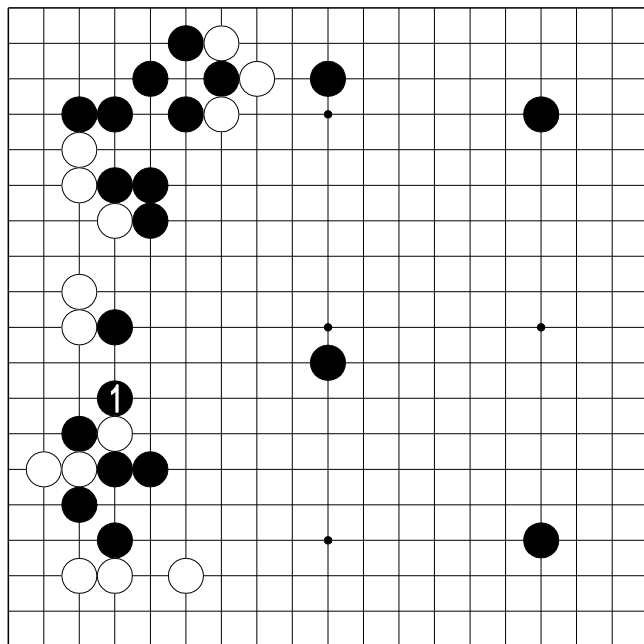


第 24 题 劫材

黒先 上級

白△下立，这是上边进行劫争的劫材。那么您的“劫争作战计划”是？

第 24 题

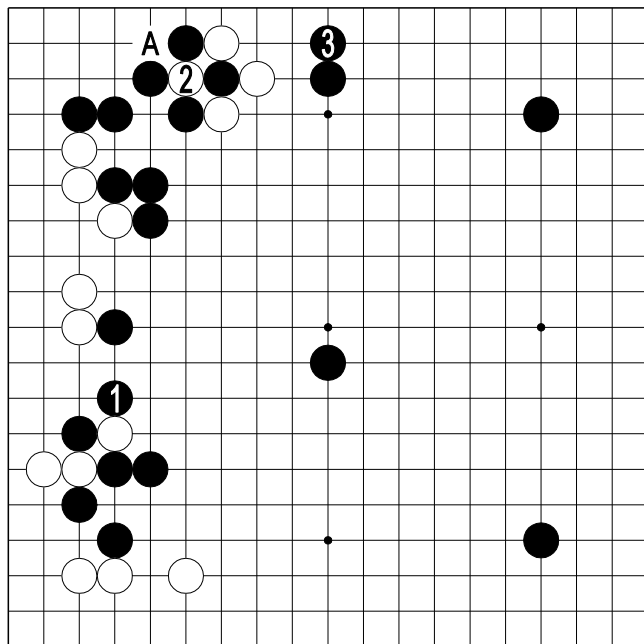


正解图

正解图 应

黑 1 打吃先应一手。上边的劫虽大，但并没有大到“天下劫”的程度，因此现在还没有到必须解消的时候，得出这样的结论才是正解。

劫或胜或负，仅仅是局部问题，但要把这胜与负和全局平衡起来就难了。

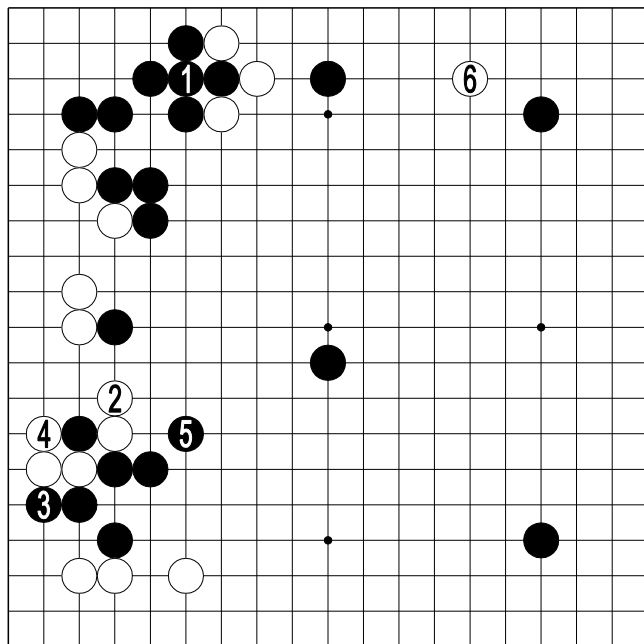


1 图

1 图（来吧!）

黑 1 补，白 2 提劫必然。
在此，黑 3 立柱是强硬的着法。
黑的态度是：“来吧你要想开劫
就请便吧”。

白 A 断，此刻才成了真正的
“天下劫”，黑提劫后，就可以万
劫不应，消除劫争。



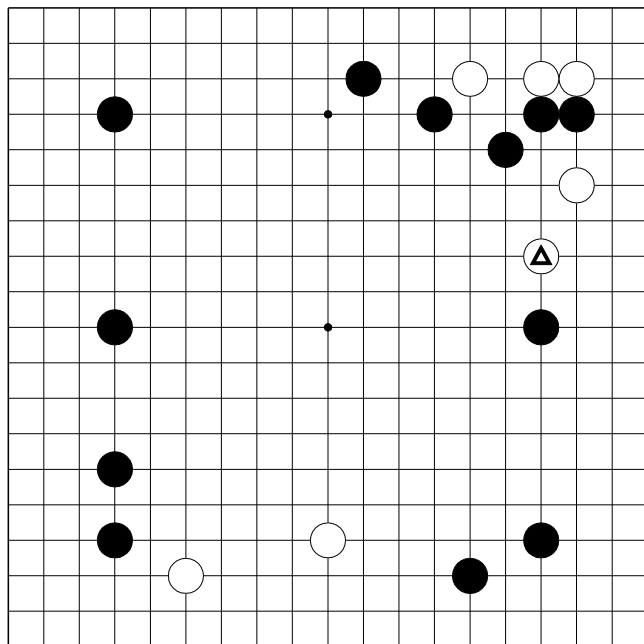
1图

◇一点忠告◇

过早

1图（实战）

实战中，黑在 1 位接劫，太着急了。白 2 长、4 拐，不仅得实空，还先手在 6 位挂角，此刻就可以看出黑 1 获益甚少。

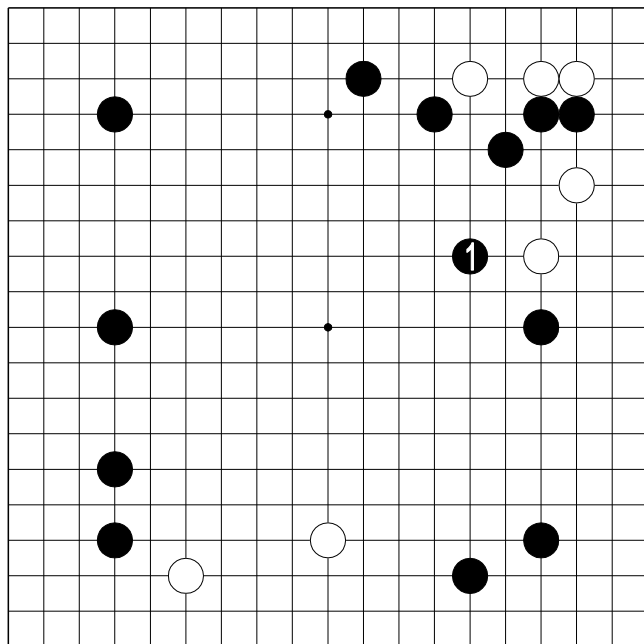


第 25 题

第 25 题 缓急自如

黑先 有段

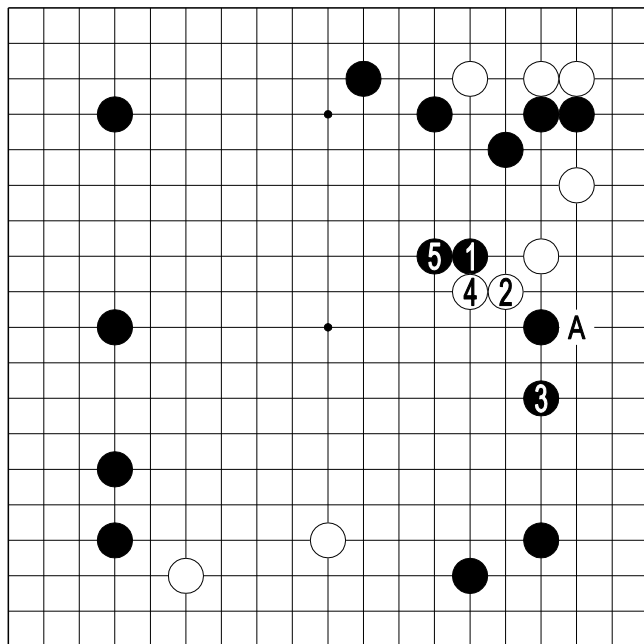
白△飞出头。缓急自如并非难事，难的是确定正确的攻击方向。但不能忽略了自己的毛病。



正解图

正解图 攻击方向

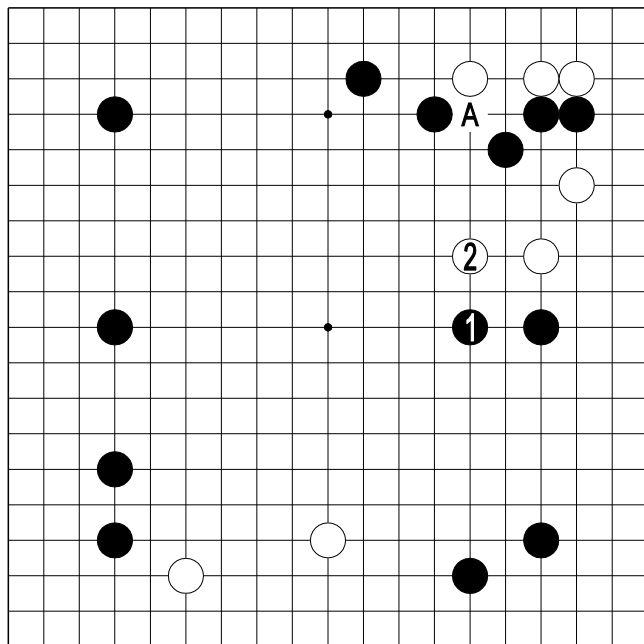
黑 1 镇头。看白怎么出头，然后再决定自己的态度。由于黑空出象眼，白还是有出逃之路。白逃出之后，黑怎么应，这必须事前想好。



1 图

1 图（要点）

黑 1 镇头，白 2 尖只此一手。如果白在 A 位下托求活，更不行。黑 3 一间跳围空是要点。此刻黑并不急攻，缓急自如的经验是非常值得一学的。白 4 上挺，黑 5 跟着长。白总处在被动、苦战之境地。

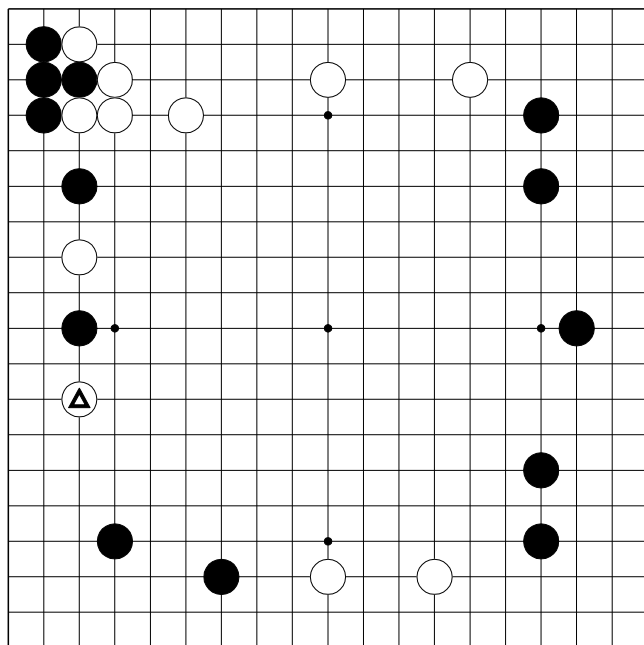


2 图

2 图（失败）

黑 1 跳起，这样白逃的速度相对地就要快。而且以后，黑还要担心白可能在 A 位冲出。

首先不能忽略的是上边一块黑棋并没有完全安定。一边弥补自己的弱点，一边进行攻击，这是战斗的精髓。

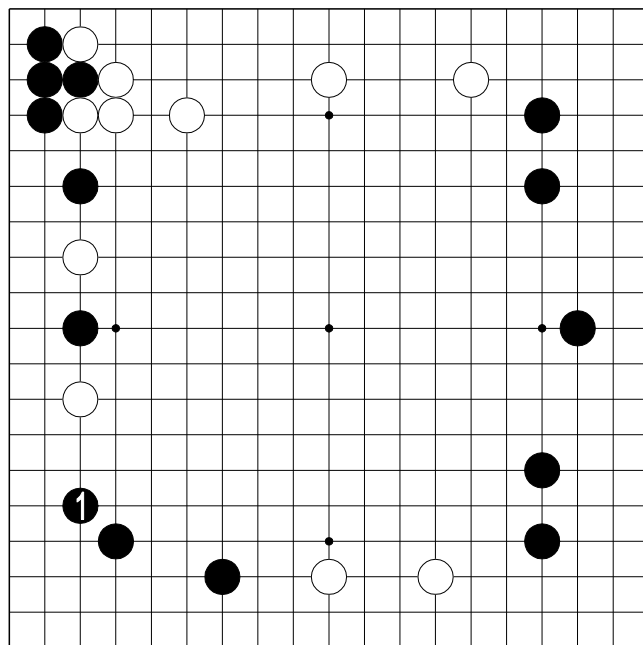


第 26 题

第 26 题 冷静

黑先 上级

被白在△位夹击，黑一时不知该如何应对为好，这种感觉是常情。既然如此，就要冷静下来。

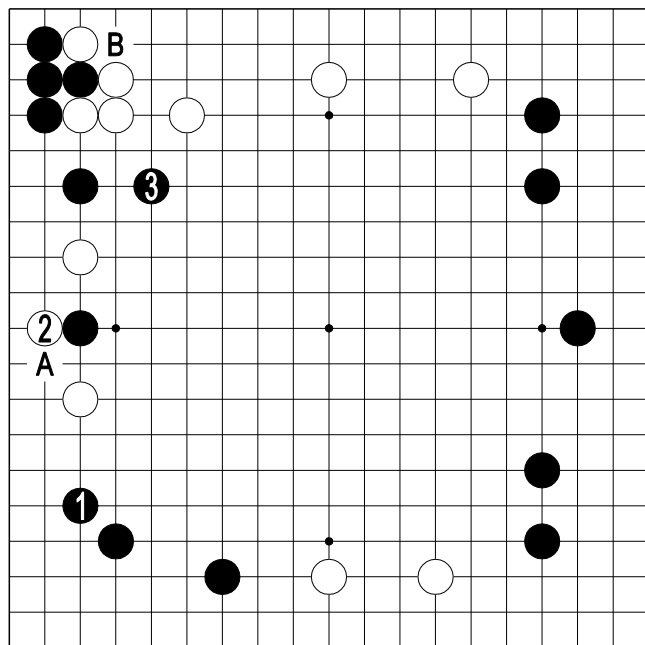


正解图

正解图 试探应手

黑 1 尖，试探白的应手。
这是高级战术。

左边即使绞杀得混淆不清，
也不可能有大不了的战果。既然
如此，黑 1 还是先老实地地缔
角。该得到的，就先手拿到再说，
看白的应法。左边就交给白来处
理。

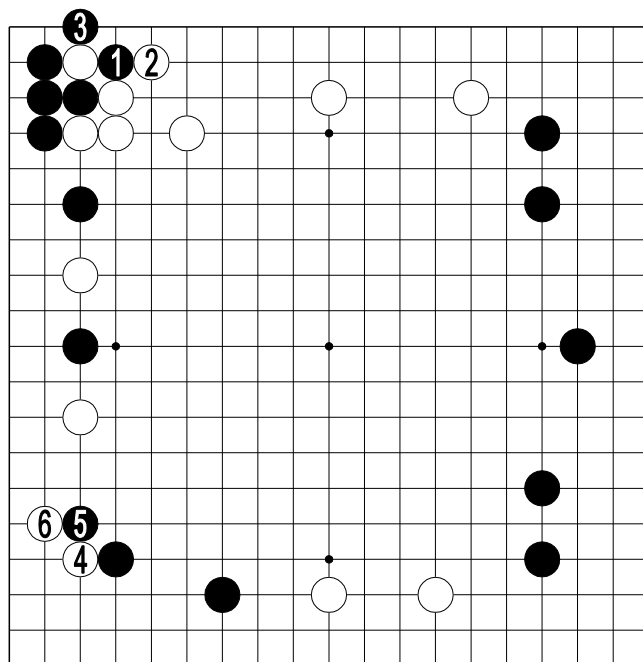


1 图

1 图（不坏）

黑 1 尖，白 2 下托，治孤。
黑 3 跳，从容地静观战局。

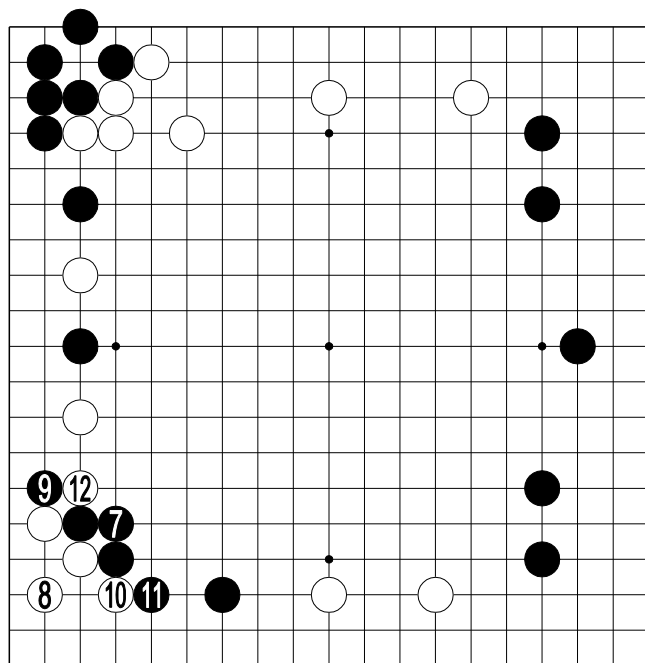
这样黑并不坏，确保了左下角，以后又有 A 位扳的余味。而且，左上角黑可在 B 位吃子，这块棋根本不用担心。



2 图

2 图（实战）

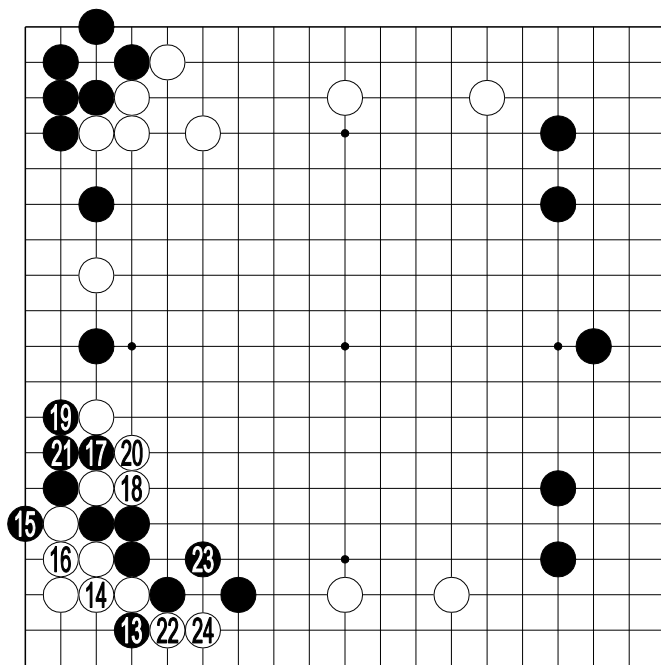
实战中，黑是在 1 位打吃，急于安定。但，时机尚早。对白并没有分毫影响。白 2 打先手，以后在 4 位托角。对此，黑还不大好应。但黑 5 外挡，白 6 反扳，局面变得复杂，结果如何呢？



3 图

3 图（虎）

黑 7 接，是这个形的本手，白 8 虎较有趣。但是有不少这样的局面与征子相关，所以走时，必须注意一点。黑 9 扳挡，白 10 扳，黑 11 扳时，白 12 切断。

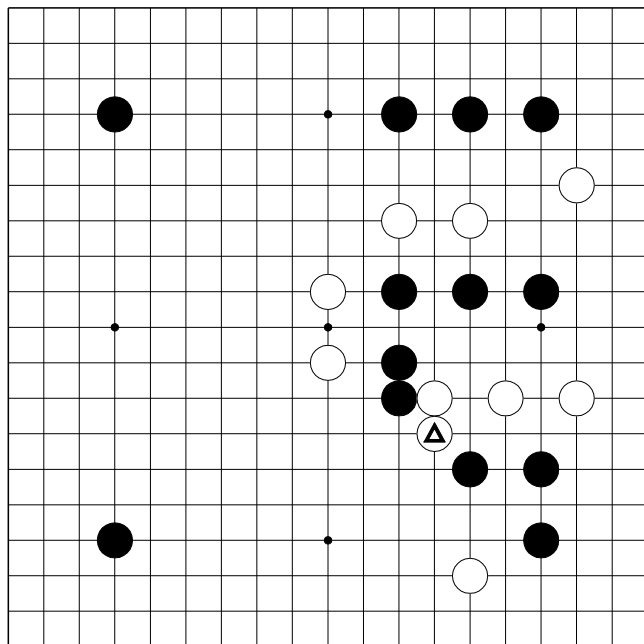


4 图

4 图（白有趣）

接下去，黑 13、15 打先手。结果黑 17、19 只能求渡。白 20 打吃把黑挡住，22 断，黑变得被动。

由于不能让白在上边双打，黑只好在 23 位虎。白 24 长出，白有趣。从棋形上看，也是黑苦战形。

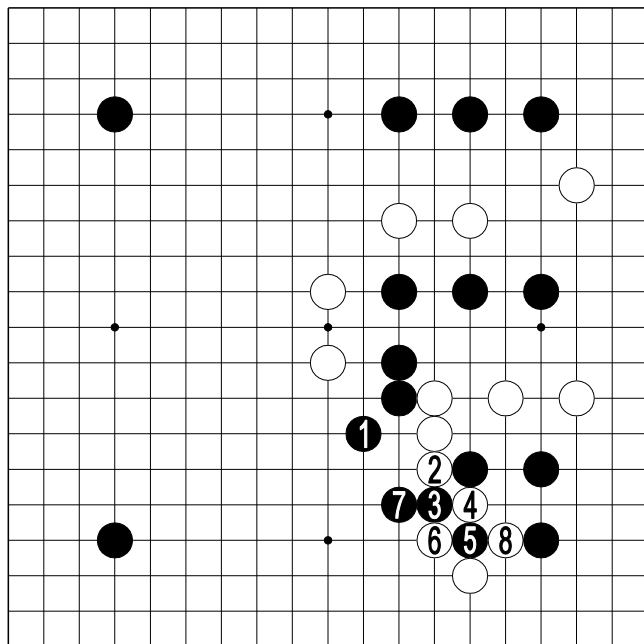


第 27 题

第 27 题 战斗

黑先 中级

让子棋中常常说“序盘即战”重要的是作战方法问题。白△长出，黑怎样应战？心中应该有数。

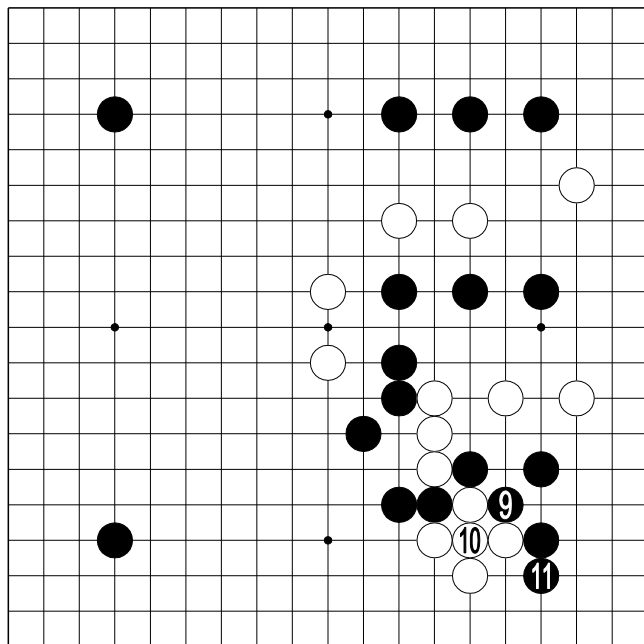


1 图

1 图（好手）

黑 1 尖，白 2 只有 2 位长。黑 3 扳必然。白 4 断也是当然之着。黑 5 打，白 6 反打也是手筋。

这里是关键所在。黑棋不提，而在 7 位长出是好手。让白在 8 位提一子……

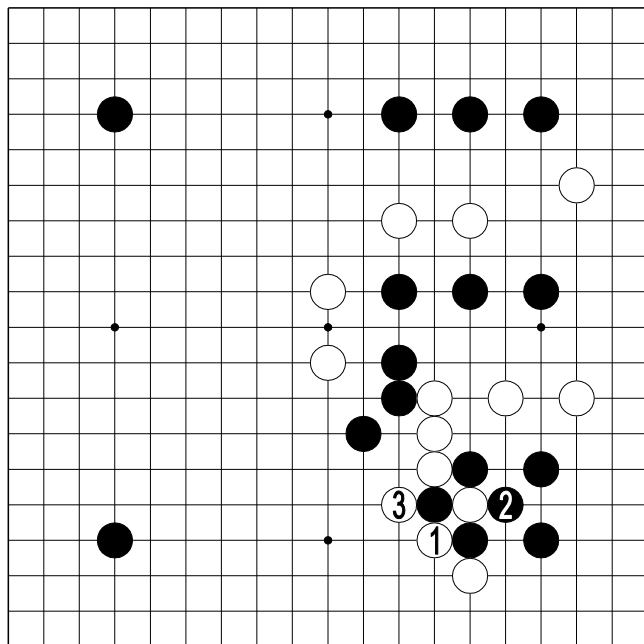


2 图

2 图（白苦战）

接下去，黑 9 打吃，这个劫白不能开，只好在 10 位接上。

黑 11 立，白越发不可收拾。要想救下边，右边危在旦夕，这是个标准的左右同攻棋。

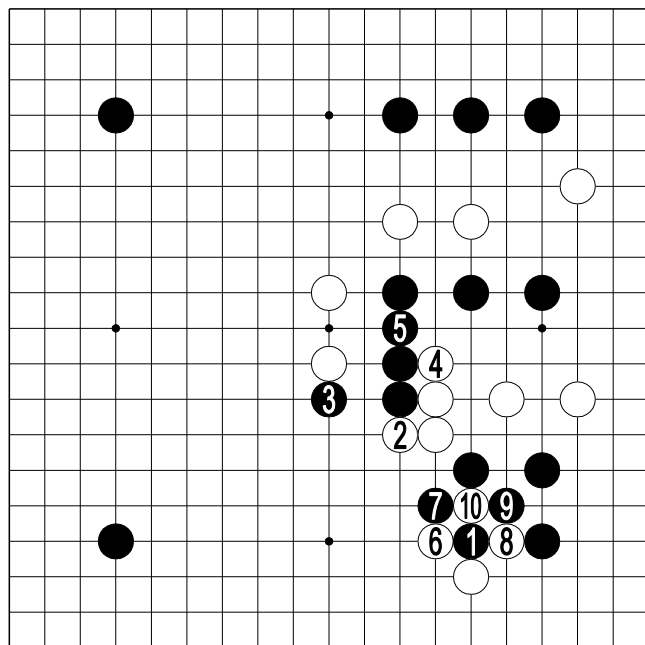


3 图

3 图（失败）

白 1 打吃，黑 2 不能在 2 位提吃。

白 3 打，黑立刻就由攻势变为守势。黑被封锁于一角，根本谈不上对白进行攻击。仅仅是一手之误，有天壤之别，所以围棋是深奥的。

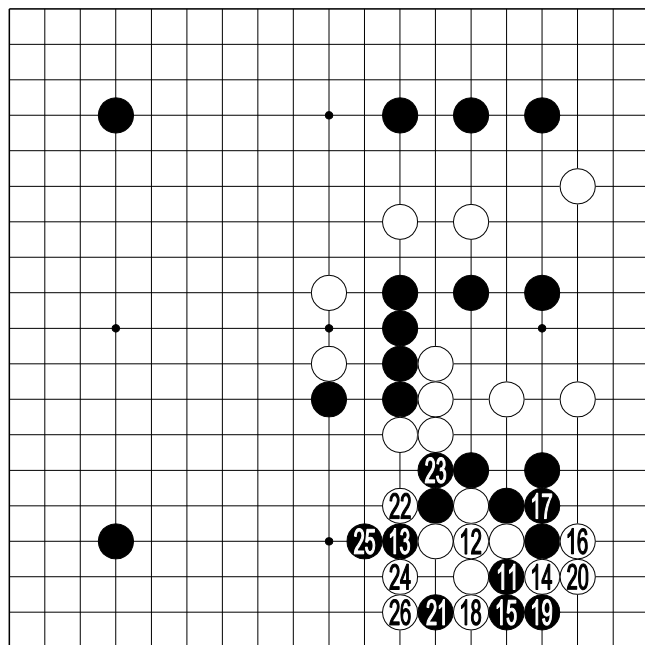


4 图

4 图（实战）

实战中黑走了 1 位的压。忘却了上方的战斗，放弃战斗的机会，结果失败。

白首先在 2 位曲先手。黑 3 跨，白 4 挡手将棋走定，味道比较好。然后，白 6 扳，黑 7 虎，白 8 打吃成劫。



5 图

5 图（不行）

接前图，黑 11 打消劫，白 12 接上，黑 13 紧气，白 14、16 两打、18 挡，局面变得错综复杂。黑 19、白 20 是绝对的。黑 21 夹，白 22 打至 26 黑棋七零八落。至白 26 为止，肯定是黑不行。