

# 下一手

## 第十二册

### 让子棋必胜法

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

让子棋也好，分先棋也好，从围棋的本质与原理上讲并无二致。不同的是让子棋必须结合星位之子的配置来考虑战略战术。

让子棋的另一特点是大都从序盘起，双方的棋子就开始接触，而立即展开战斗的情况也屡见不鲜。因此下让子棋对战斗力的锻炼与提高是大有裨益的。

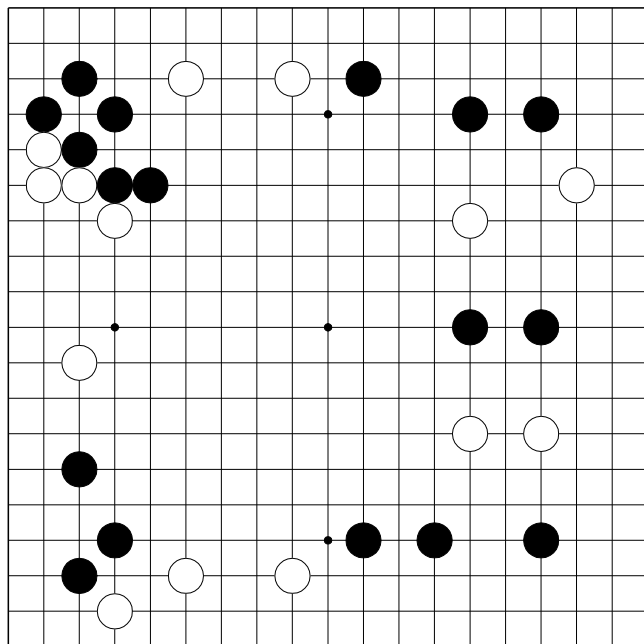
本书所选录的内容都取材于实战谱。其中对业余棋手对局中时常出现的错误，以及对上手所施展的手段如何正确应对等问题，都结合实例进行了深入的分析研究，目的是让读者读完这一本小册子后，棋力上有所提高。

除按问题的难易程度分为有段、上、中、初级外，还包括“一点忠告” 其中指出一些下让子棋必须掌握的要诀，以供参考。

# 目 录

- 第 01 题 平凡的构思
- 第 02 题 激战的前奏
- 第 03 题 紧逼不舍
- 第 04 题 咄咄逼人
- 第 05 题 亡羊补牢
- 第 06 题 战场转移
- 第 07 题 二子局
- 第 08 题 冲击急所
- 第 09 题 定形
- 第 10 题 深入思考
- 第 11 题 四子局
- 第 12 题 通权达变
- 第 13 题 大致的方位

- 第 14 题 黑白同形
- 第 15 题 简明为主
- 第 16 题 妥善的应法
- 第 17 题 均衡
- 第 18 题 对策
- 第 19 题 扎根
- 第 20 题 不即不离
- 第 21 题 有扩大之势
- 第 22 题 审视全局
- 第 23 题 反抗精神
- 第 24 题 损益均等
- 第 25 题 必争点
- 第 26 题 从地下潜入

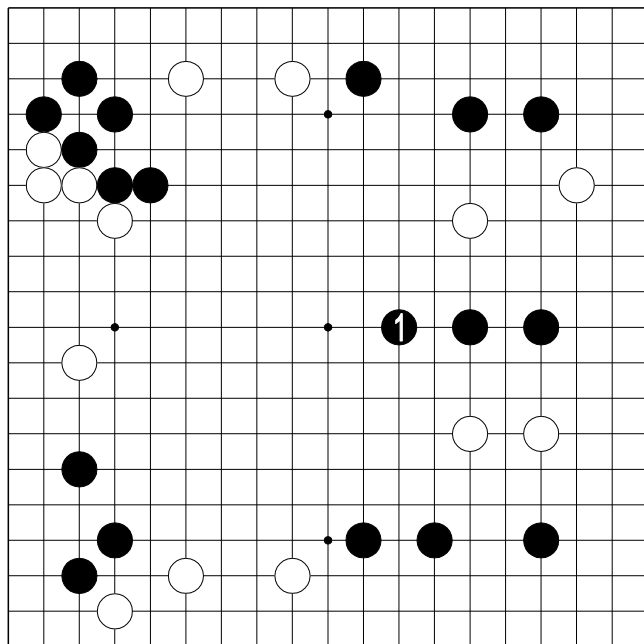


第1题

## 第1题 平凡的构想

### 黑先 初级

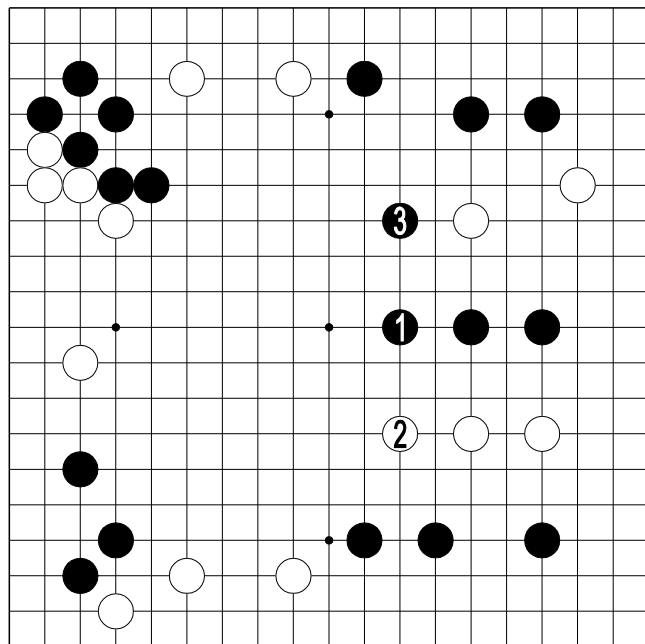
一望可知，主战场在右边。只要从全局观点出发，平凡地走上一手就行了。如果走的正确，就会使白方感到，你是一位很强的对手。



正解图

## 正解图 平凡的最强手

本题不难，只要向中腹跳一手就行了。黑1 虽似平凡，却是最强的一手。如果你能走出这一手棋，你就是一位具有相当棋力的棋手了。黑1 之后将出现什么局面呢？这一点必须估计到。

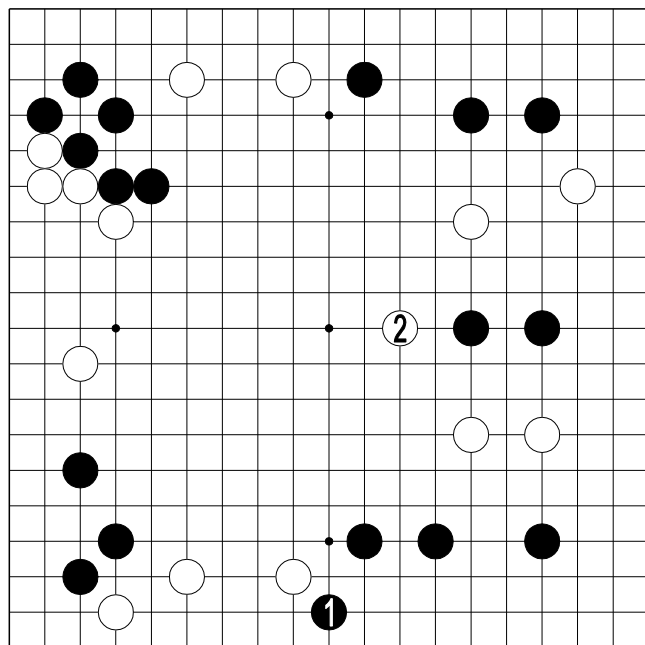


1 图

## 1 图（见合）

前面说黑 1 跳是最强的一手，是因为下一步瞄着攻击白上下两方的弱棋，黑必能走得一处。下面的白棋较难腾挪，因此 2 逃当然，于是黑 3 镇进而攻击上面。

当中的黑三子在攻击对方中自然可以强化起来，这是深得作战要领的走法。

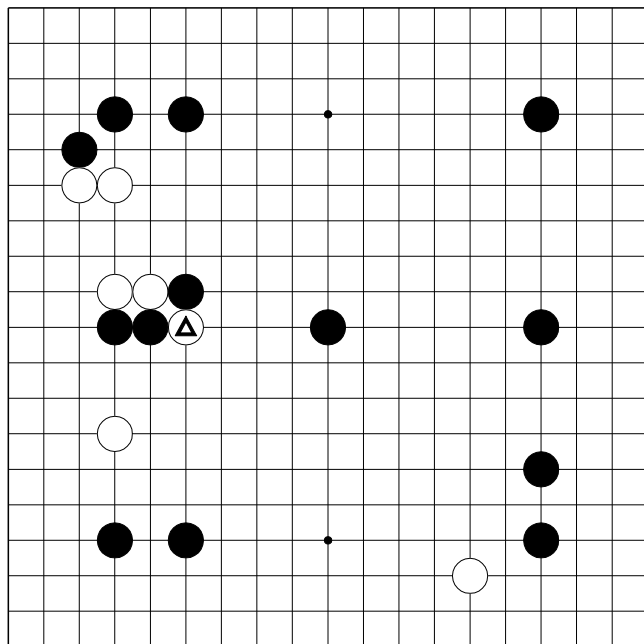


2 图

## 2 图（失败）

黑如担心白从下边的缺口侵入，而 1 补取地，就失败了。这是汲汲于局部得失而忽视大局的拙劣下法。

在让子棋中，虽然不能说这是决定性的败着，但至少主导权已经落到白手。白 2 之后，势将形成混战的局面。



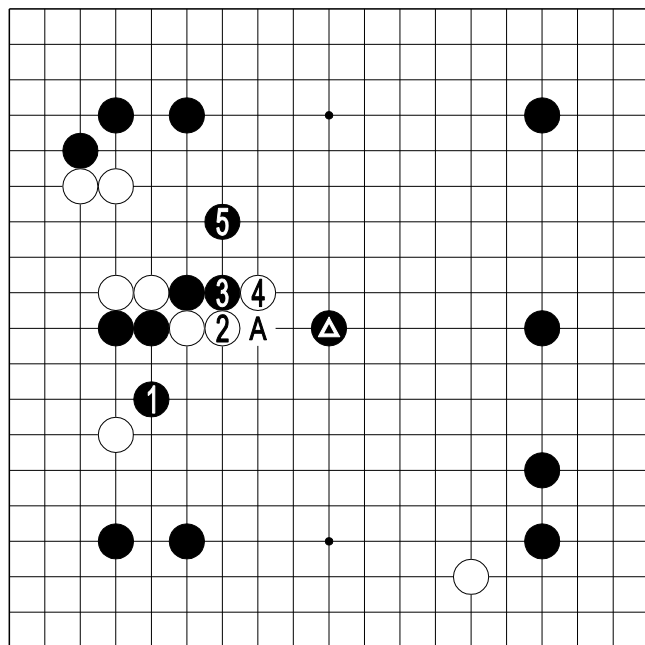
第2题

## 第2题 激战的前奏

黑先 中级

白△断，局面中俄然战云密布，一场激烈的厮杀即将开始。黑怎样应战呢？

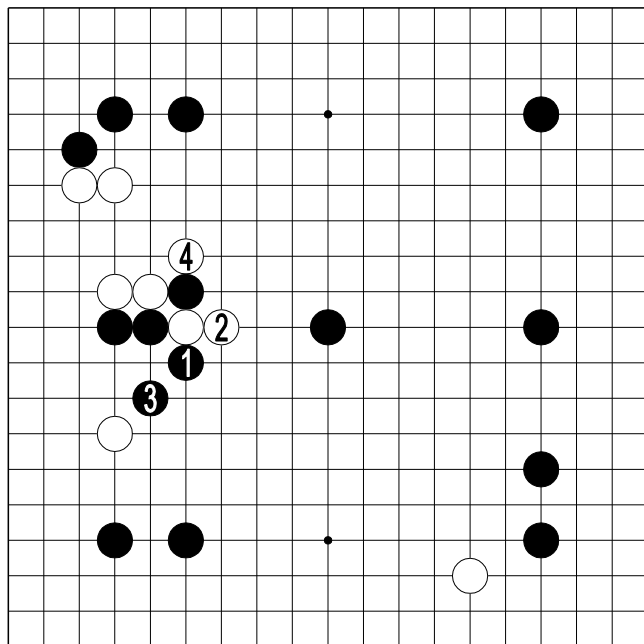




1 图

## 1 图（战斗对黑有利）

黑 1 时，白只能 2 长。黑 3 落后一步跟着贴长，俗称“在后面推车”，在一般情况下是俗手，但▲天元的一子起着接应作用。这正是让子棋的有利之处。白 4 时，黑 5 跳，就自然形成了包围圈，而且白还产生了 A 的断点，战斗黑有利自不待言。

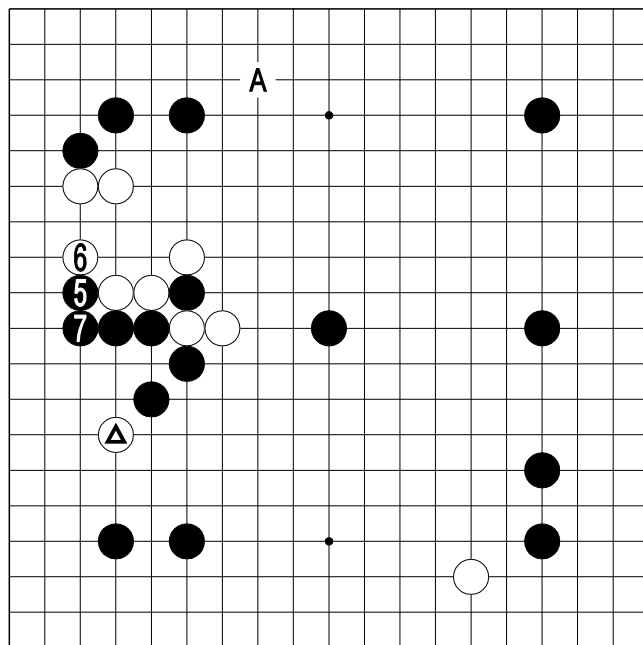


2 图

## 2 图（俗手）

在这种情况下，很多人害怕自己产生断点而 1 打、3 虎。这是典型的俗手。

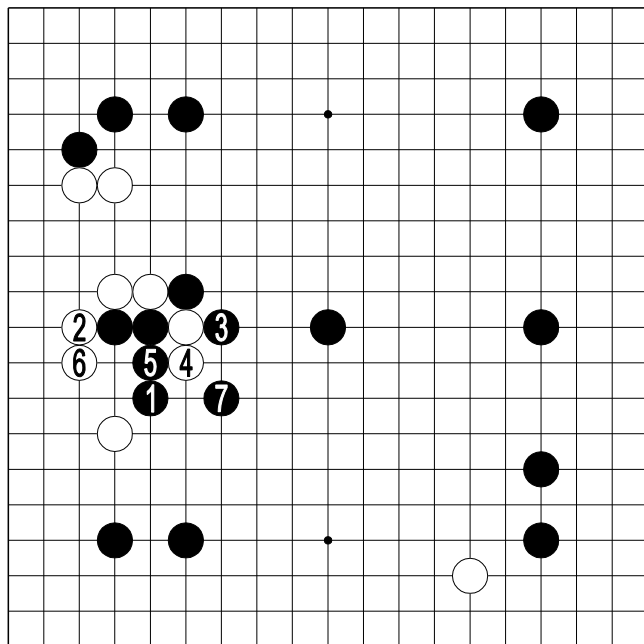
黑既然迟早必须占到 3 位，那么，最初就不应该作黑 1、白 2 的交换，单跳一手才是。由于黑走了一步冗着，以致上面的棋筋被白 4 征掉了。



3 图

### 3 图（失败）

接下去黑走的是 5、7 扳粘，结果被白 8 拔掉一子形成强大的厚势。黑左边即使坚固起来也得不偿失，何况对白△一子黑并无一手吃净的有力手段。白既筑起厚势，下一步 A 挂就严厉了。走成这种局面，显然黑失败。



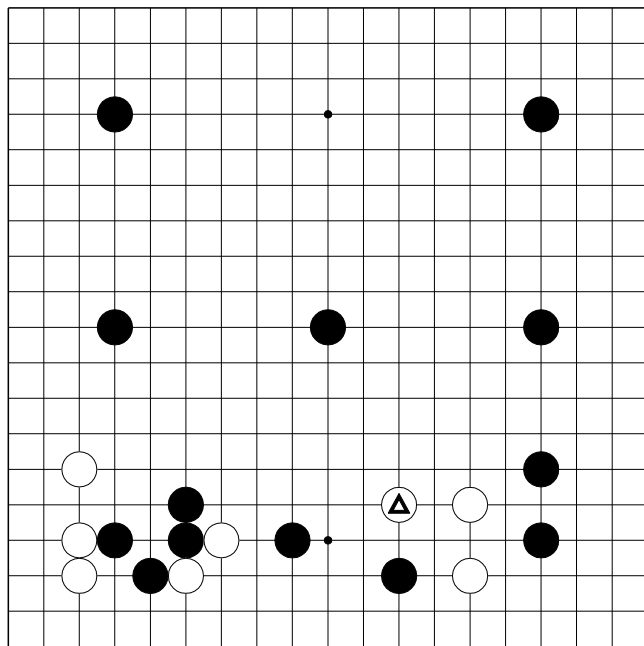
1图

## ◇一点忠告◇

让子棋须知

1图（走厚中腹）

在让子棋中，受子一方如果把中腹走厚，以后就容易战斗下去，这一点不可不知。黑 1 时，白如 2 扳，黑不挡而 3 打，然后 5 接、7 门，筑成厚势，是有力的走法。

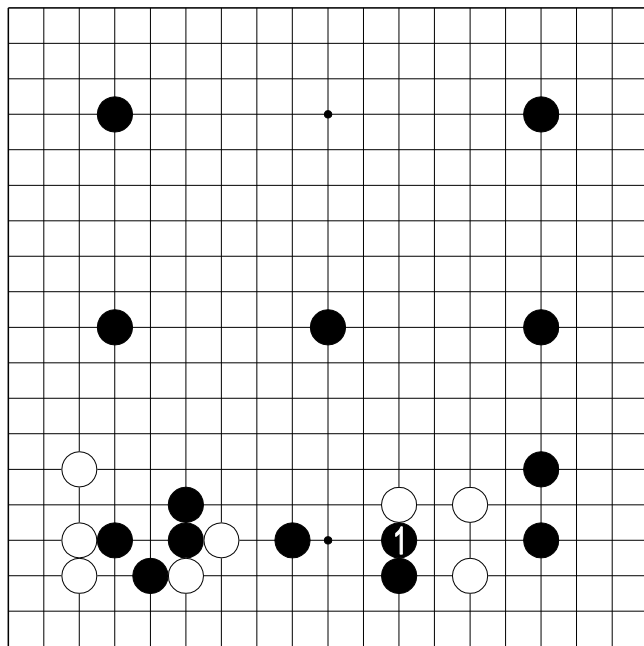


### 第3题 紧逼不舍

## 黒先 上級

白△曲跳一手整形。对此黑切不可掉以轻心，必须步步紧逼，穷追不舍。

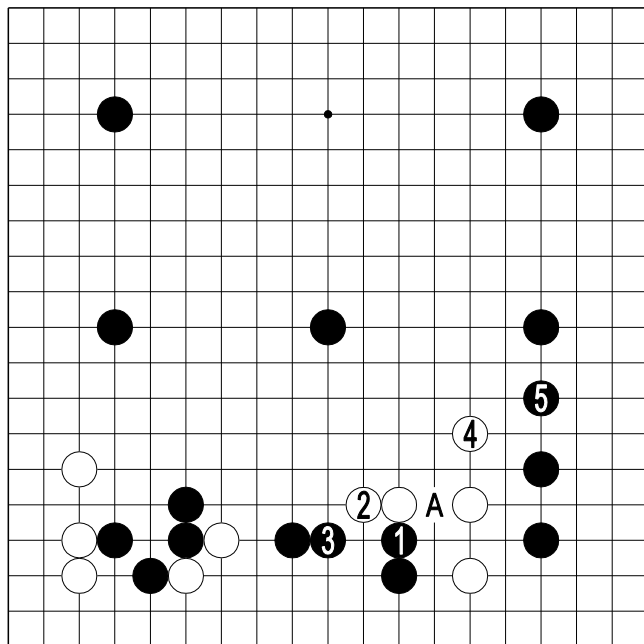
### 第3题



### 正解图

### 正解图 顽强地

黑 1 顶好。黑采取紧逼不舍，借攻击以强化自阵的战术非常重要。白曲跳含有策略，切勿以为白仅仅是为了整形。试看黑 1 后产生的战果。

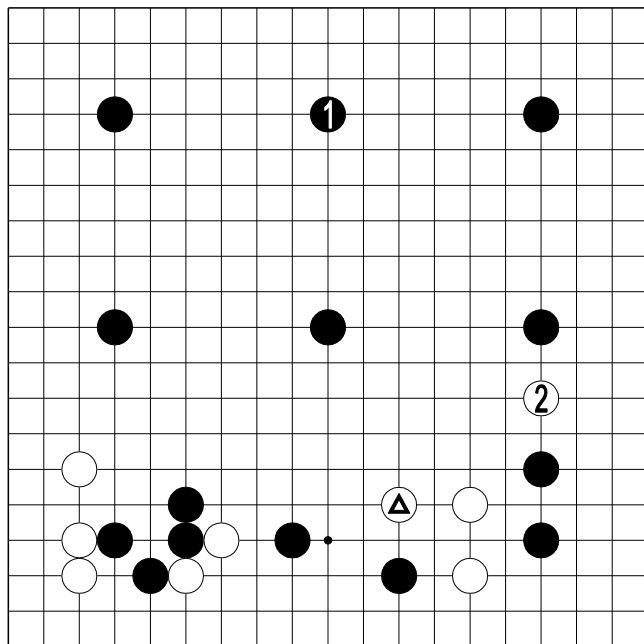


1 图

## 1 图（步调顺畅）

黑 1、白 2 之后，黑 3 并先使下边成地。白 4 跳不能省略，如脱先，被黑 A 挖一手非常严厉。

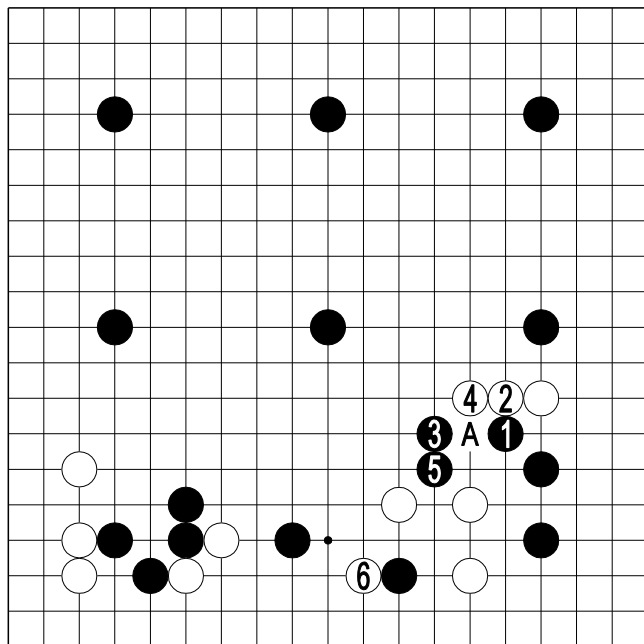
接着黑乘势 5 跳又使右边连成一片，步调顺畅之至。此后白要使自身安定下来是困难的。



2 图

## 2 图（脱离要点）

实战中黑走的是 1 位大场。黑可能以为白△的目的不过是整形而已，并未予以重视，以致紧接着就遭到白 2 严厉的一击。黑 1 脱离了主战场，给白造成腾挪的机会。对白 2 黑很难找到有力的反击手段。

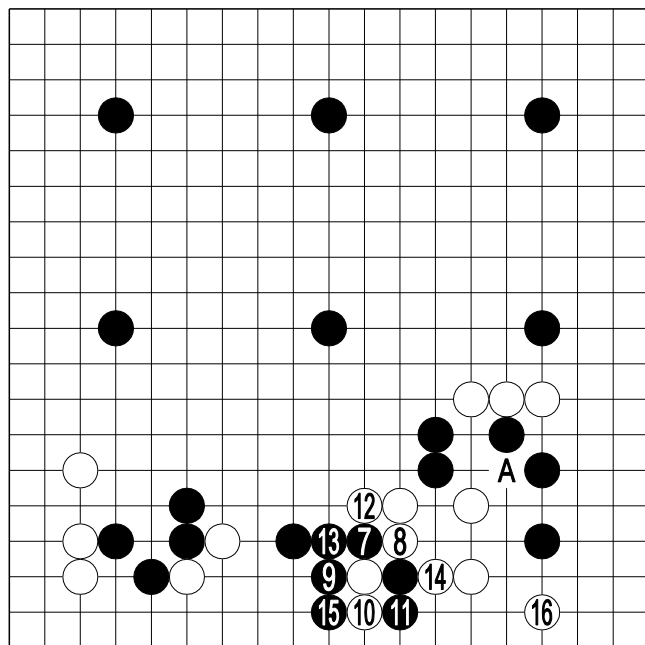


3 图

### 3 图（白腾挪）

黑 1 尖、3 跳，白 4 刺时，黑 5 并这一手棋错了。

在这种犬牙交错的棋形中，黑 5 在 A 位接实，不予白以可乘之隙才是稳妥的下法。由于黑的失误，以致让白取得 6 搭进行腾挪的机会。一旦战斗趋于复杂，白就有机可乘了。

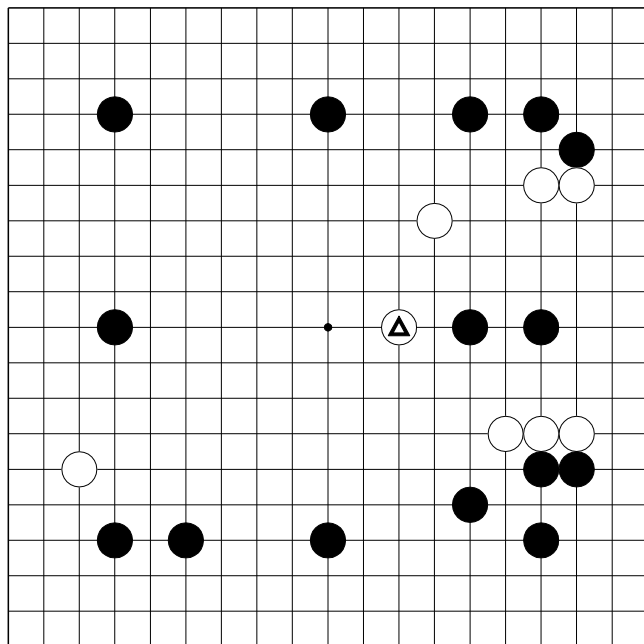


4 图

#### 4 图（混战之势）

黑 7 扳出不得已。黑 9 时，白 10 是“走成二子而弃之”的常用手筋。白 12、14 连续先手得利之后，16 飞，白腾挪成功。

白有 A 尖顶切断黑棋的余味，黑是薄形。使局面这样复杂化，勿宁说是黑的失败。

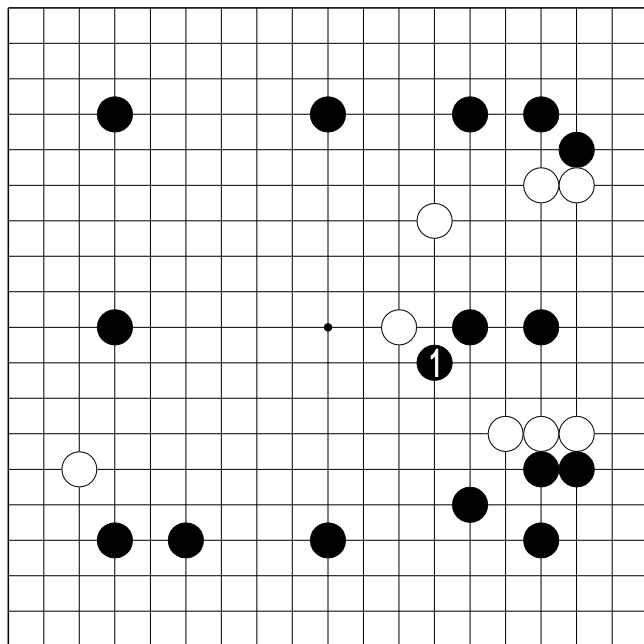


第4题

## 第4题 咄咄逼人

黑先 初级

在让子棋中被白△这样镇一手时，很多人为上手的气势所震慑而感到困惑。

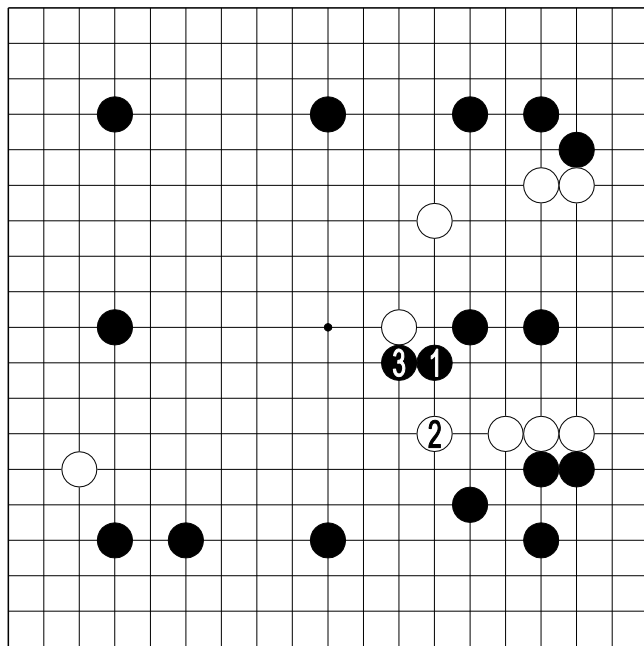


正解图

## 正解图 笨拙的小尖

黑 1 尖。小尖一手通常被认为是笨拙的走法，但在本局的情况下，却是一步好棋。

这正体现让子棋中黑方的优越性。周围都是黑子，黑沉着地尖出之后，白无法封锁黑的出路。

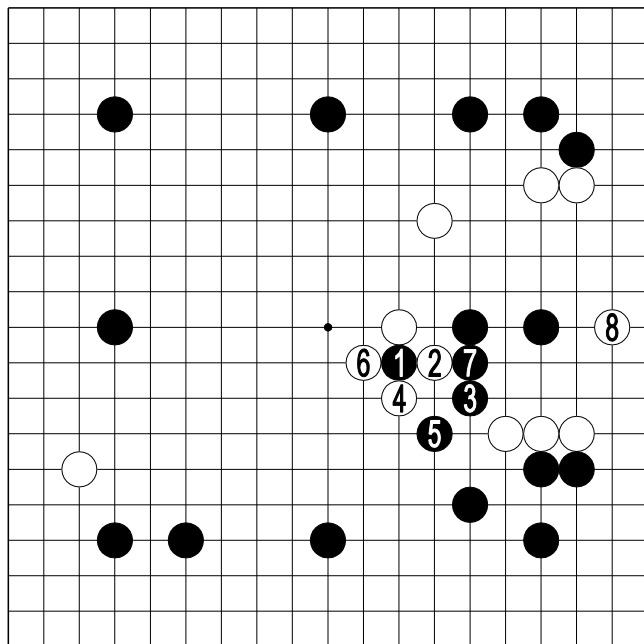


1 图

## 1 图（分断）

俗手也好，笨拙之着也好，只要适合于当前的局面，就不要顾忌名称的好坏。

黑 1 时，白只能 2 跳，接着黑 3 长就把白棋分断开了。显然黑是简明易下的局面。



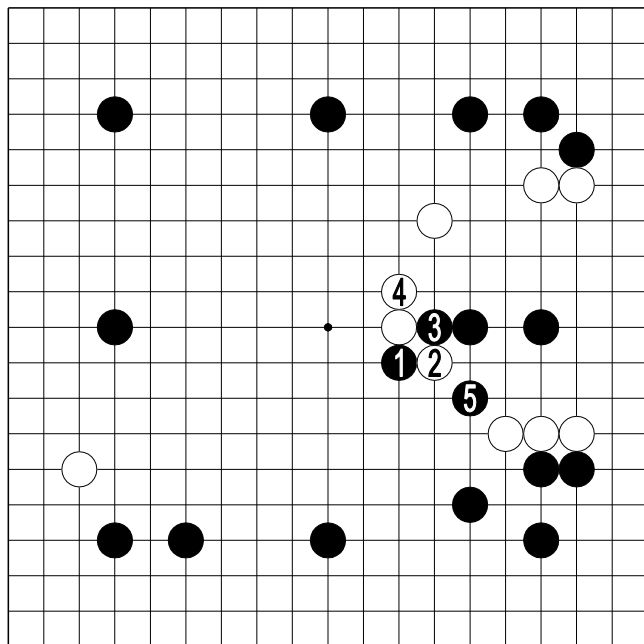
2 图

## 2 图（大失败）

实战中黑走的是 1 靠。黑 3 是只图联络的软弱下法。

让白 4、6 拔掉一子，形成强大的厚势是黑重大的损失。黑 7 接时，白 8，一举把两面同时安排好了。

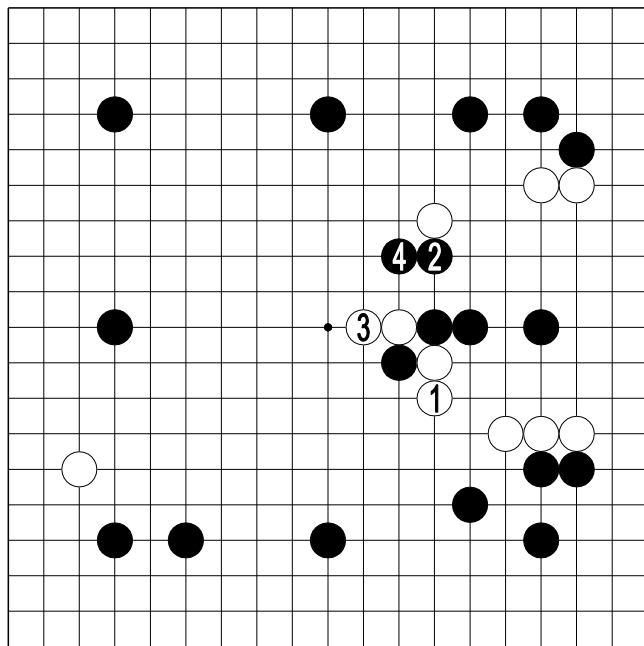
黑 3 必须进行抵抗。



3 图

### 3 图（气魄）

黑毫不犹豫地 3 断是应有的战斗气魄。一旦形成短兵相接之势，畏缩退却是绝对要不得的，何况四面都是黑的援兵，更无委屈求全之理。白如 4，黑 5 跳，这同前图被白提净开花相比不啻霄壤之别。



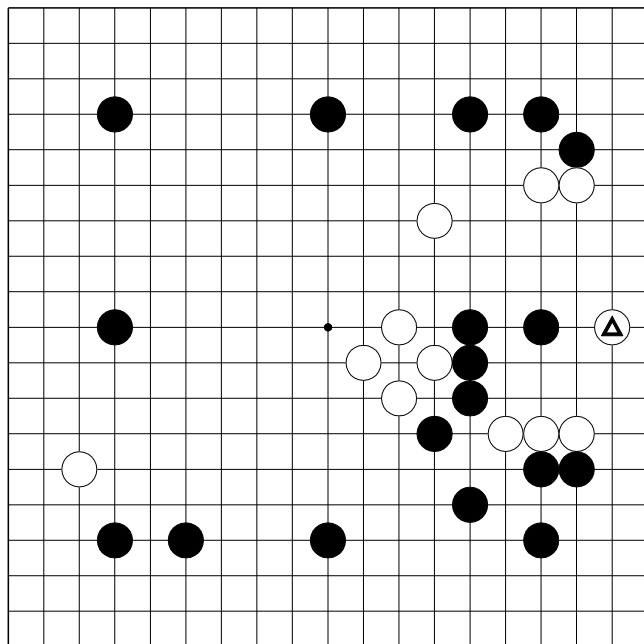
1 图

## ◇一点忠告◇

弈棋首重  
战斗气魄

### 1 图（手筋）

白 1 如在这一面长，黑 2 碰是手筋。白 3 时，黑 4 长，黑是充分可战之形。弈棋除技艺之外，也是意志的较量，因此必须重视战斗气魄。在气势上先被对方压倒是断难取胜的。



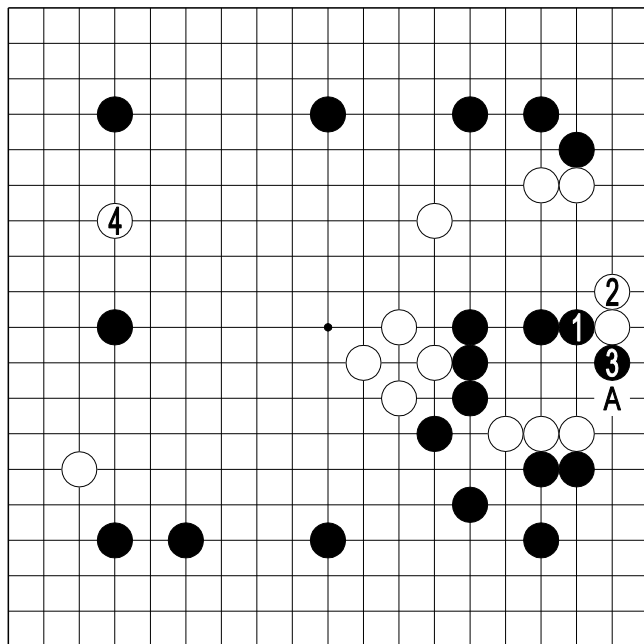
第5题

## 第5题 亡羊补牢

黑先 中级

前题的继续。白△大飞一手，中腹被白提净开花形成强大势力，是黑严重的实策。但是，黑在以后的行棋中如能时刻考虑到白的厚势，从而树立正确的作战方针，则亡羊补牢，为时不晚。



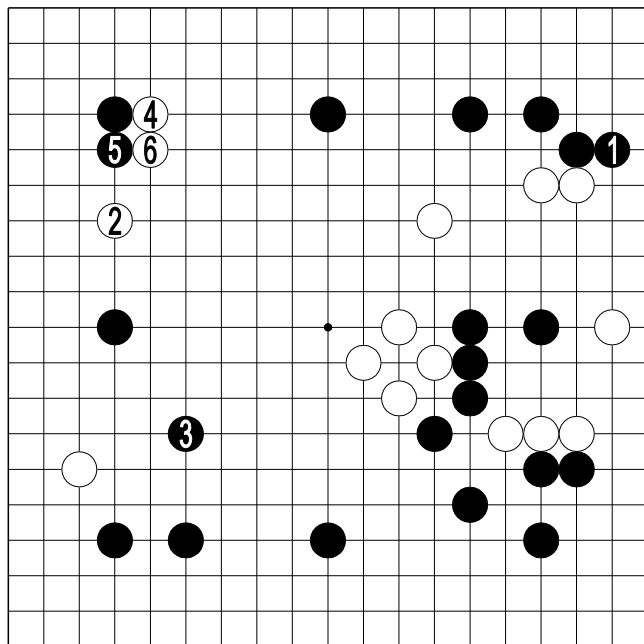


1 图

## 1 图（缓）

黑 1 顶，白 2 时黑 3 扳  
可谓典型的大俗手。

白有 A 渡的手段，黑 1、3  
毫无意义，更重要的是被白 4  
抢先打入左边是不能忍受的。有  
此一手，白中央提净开花的厚势  
就俄然放出光彩了。

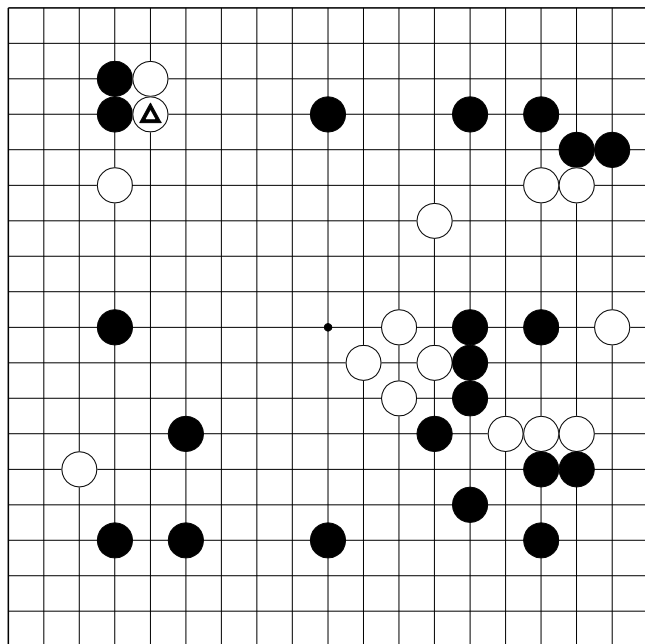


2 图

## 2 图（实战谱）

实战中黑走的是 1 立。

此着虽比前图的走法稍大，  
但仍有忽视大局之嫌。白 2 打入时，黑 3 在下面虚封也有问题。接下去白 4、黑 5 时，白 6 强硬地挡了一手。黑应该怎样走呢？试看下题。

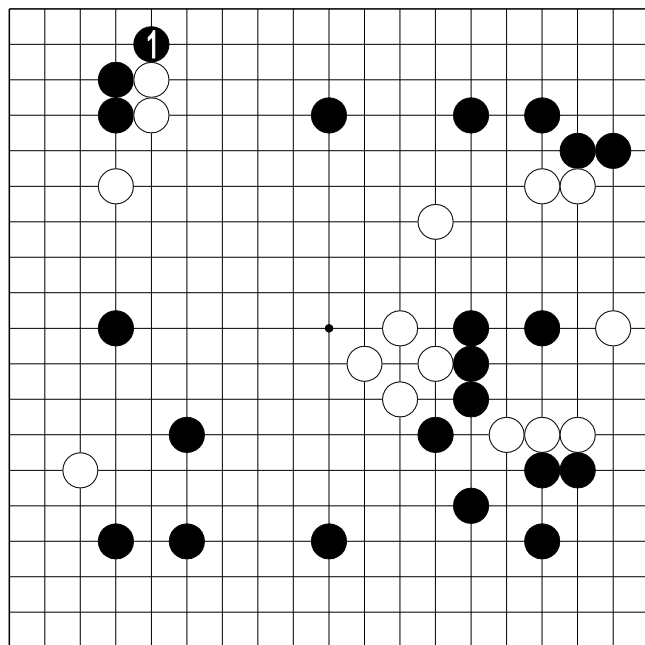


第6题

## 第6题 战场转移

黑先 上级

继前题。白△挡之后，战场转到左上角。黑决定应法时必须考虑到中央白拔掉一子所形成的厚势。

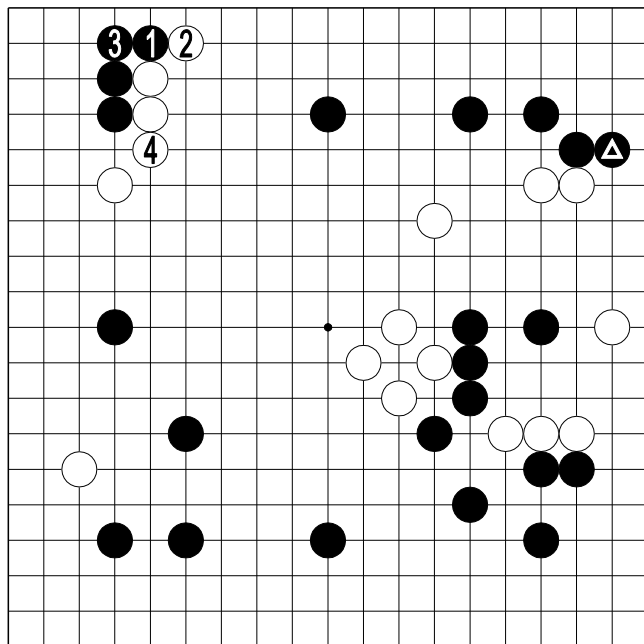


正解图

## 正解图 以坚实为主

黑 1 扳是正着，这样走坚实。中央白拥有强大势力，黑切不可冒进用强。

黑的作战方针应该是最大限度地扼制白的厚势。总之，迫使黑在行棋中不得不时刻顾虑中腹，足以说明提净开花的威力之大。

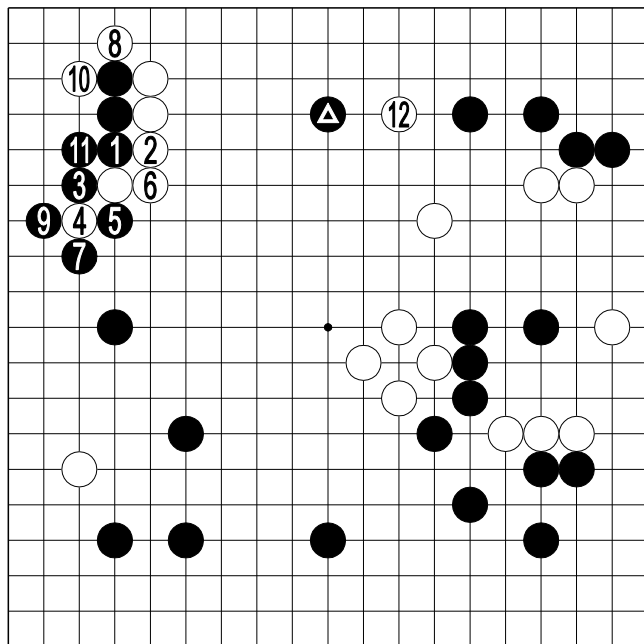


1 图

## 1 图（取地）

白 2 当然。黑 3 牢固地接一手，先使左上角安定下来。迫白 4 退之后，黑 5 补，转而采取以实地同白对抗的方针。

这样一来，最初黑▲立下的一手就成了好棋，黑顿成优势的局。

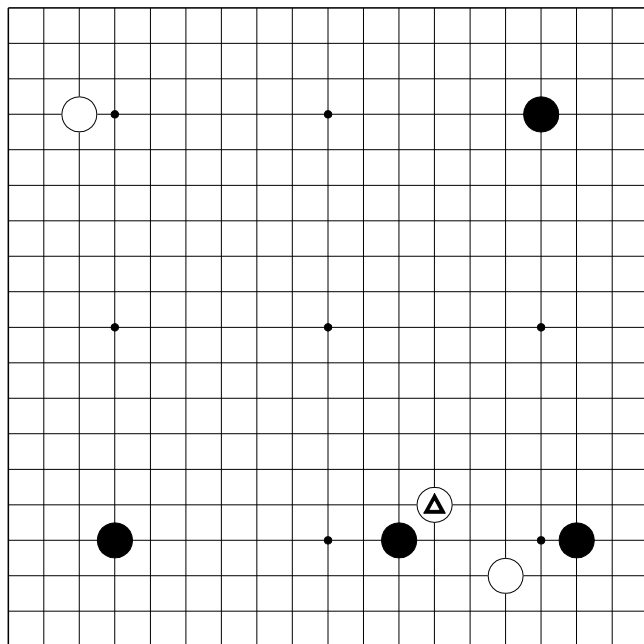


2 图

## 2 图（失败）

实战中黑走的是 1、3 求渡。被白 4 反扳后，黑除 5 断、9 提之外别无他策。接着白 10 同黑 11 交换之后，立即 12 打入。这正是白所期待走成的局面。

中央和左方都是白的厚势。处此情势下，黑只有舍弃▲的一子了。

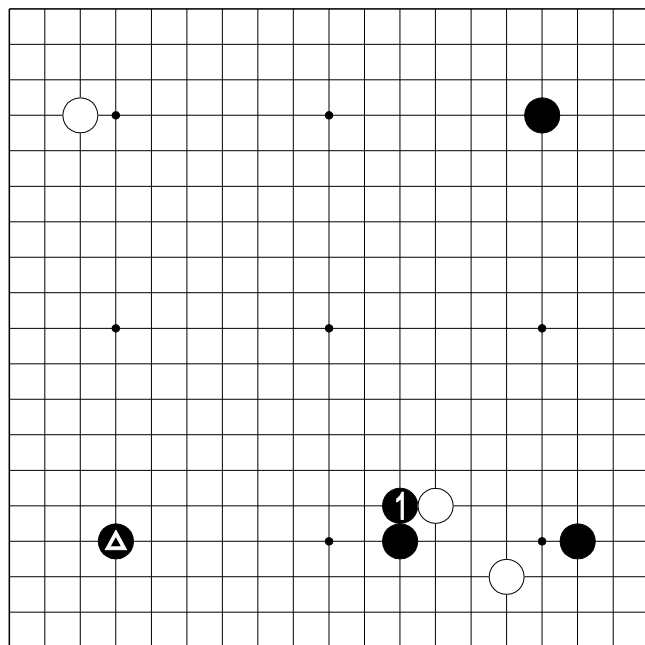


第7题

## 第7题 二子局

黑先 有段

白采取△肩冲的定式旨在求变。黑应该意识到本局并非分先而是二子局。在决定应手时必须考虑如何发挥星位之子的作用。

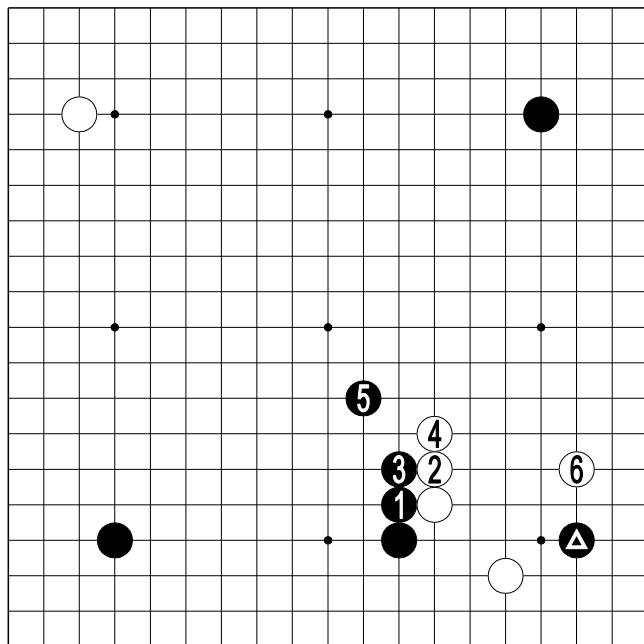


正解图

## 正解图 挺

定式不过是局部中经过合理的应接所产生的一种型，它的应用必须密切结合全局的配置。脱离大局的定式是不能成立的。

在二子局中黑 1 平凡地挺一手好，目的是同星位▲之子相配合，使其发挥作用

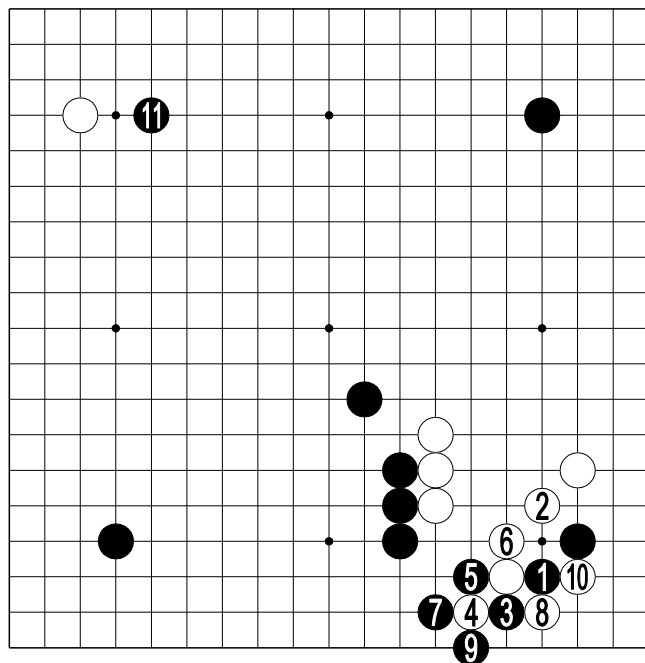


1 图

## 1 图（大模样）

黑既 1 挺，白就只有 2 长了。黑再 3 贴长一手后 5 飞绝对。这样一来下边就构成了雄大的模样。

白 6 攻击右下▲一子早在黑的意料之中。黑不过于重视此子而先走 1、3、5，方针正确。

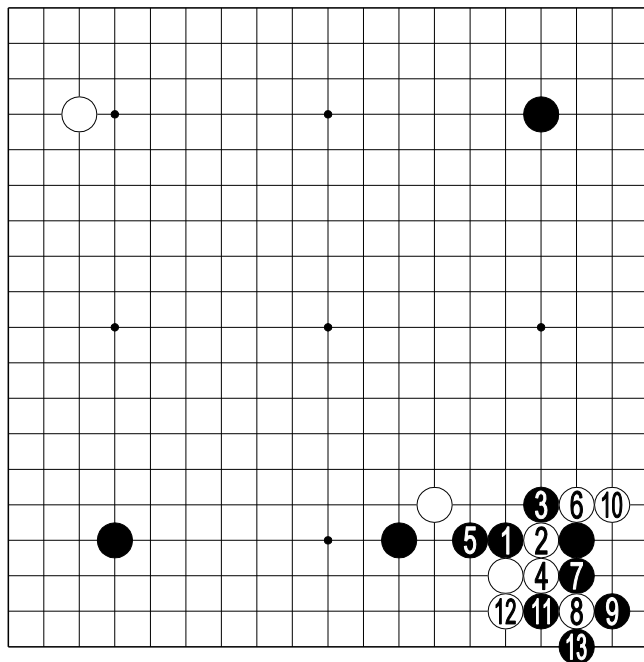


2 图

## 2 图（更加强大）

黑 1 尖顶时，白 2 是形。  
黑 3、5 到 7 进行转换是机智的下法。以下到白 10，黑虽弃角，但 9 提之后阵形更加强大了。

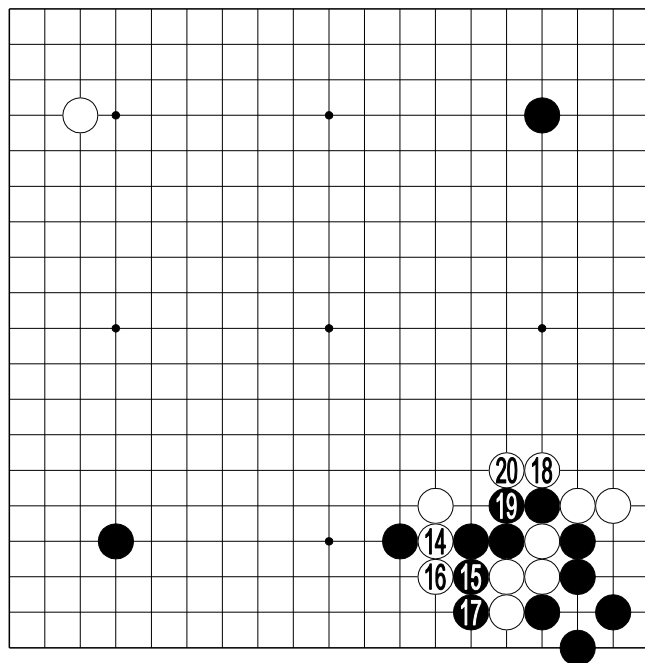
黑取得先手转于 11 挂时，  
序盘刚刚开始，黑就成了有望的形势。



3 图

### 3 图（梶原定式）

黑 1 压也不坏。白 2 挖到白 10 立是有名的“梶原定式”（梶原武雄九段走出的定式）接下去黑 11 打吃，白 12 反打到黑 13 提，都是按照白的预定步骤进行的。



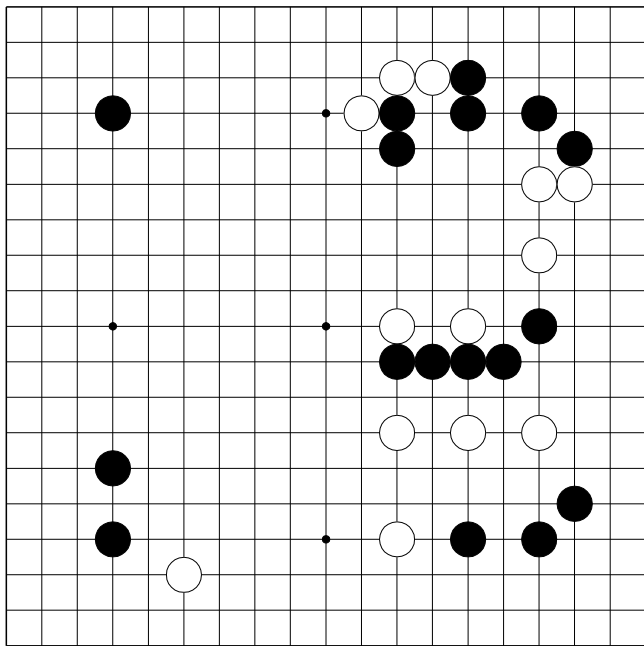
1 图

## ◇一点忠告◇

取势还是取地

1 图（实利）

白 14、16 冲到 20 挡告一段落。黑 21 挂当然。与正解图黑筑成强大的外势相反，本图中虽被封锁，但取得了巨大的实利。孰优孰劣，很难遽下定论。

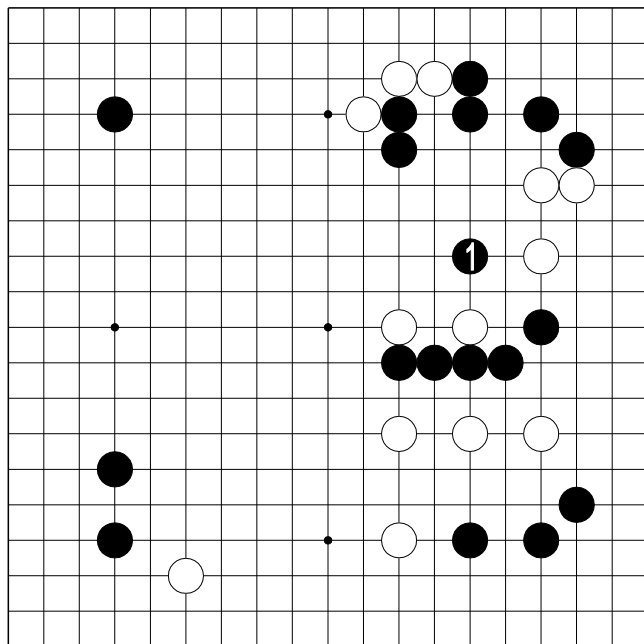


## 第8题 冲击急所

## 黑先 初级

如果以为从右边绵亘到中腹的黑棋处于白的攻势之下就错了。恰恰相反，白上下都是薄形，黑如能一举击中白的要害，就能取得领先地位。

### 第 8 题

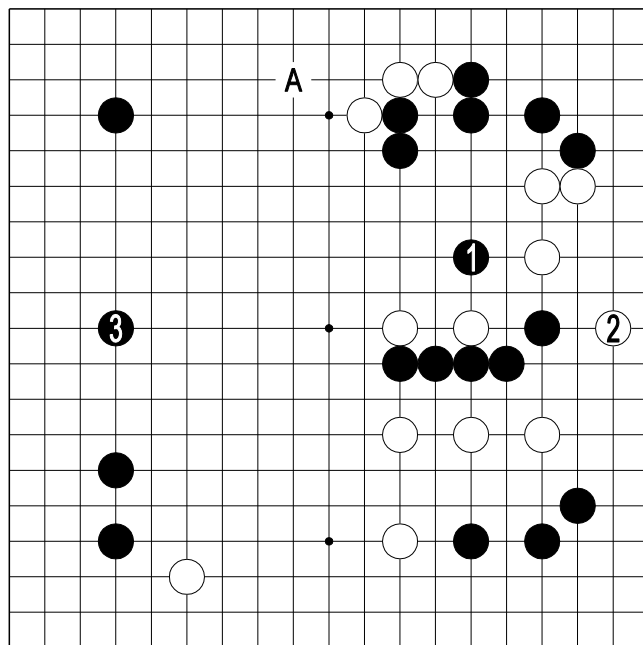


正解图

## 正解图 急所

黑 1 正中要害。遭此一击，白形立即崩溃，很难应付。

热衷于逃跑的人是不能发现黑 1 的急所的。围棋既然是战斗，只要对方出现缺陷，就应予以冲击。当然这需要掌握时机和分寸。

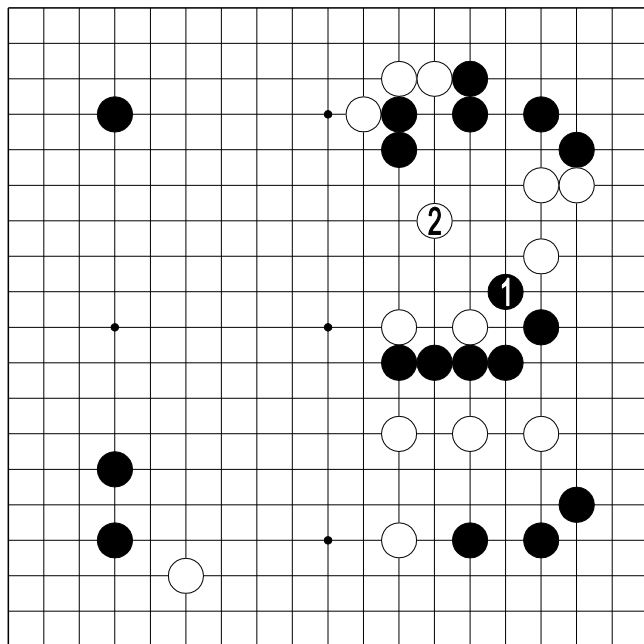


1 图

## 1 图（一举取得优势）

遭到黑 1 的一击，白顿时穷于应付。白无法同上面通连，只有 2 飞进行腾挪。只要能迫使白沿二线行棋，黑 1 就算取得成果了。黑 3 占得左边大场，一举取得优势。

黑也可在 A 位攻白，但占到 3 位就很充分了。

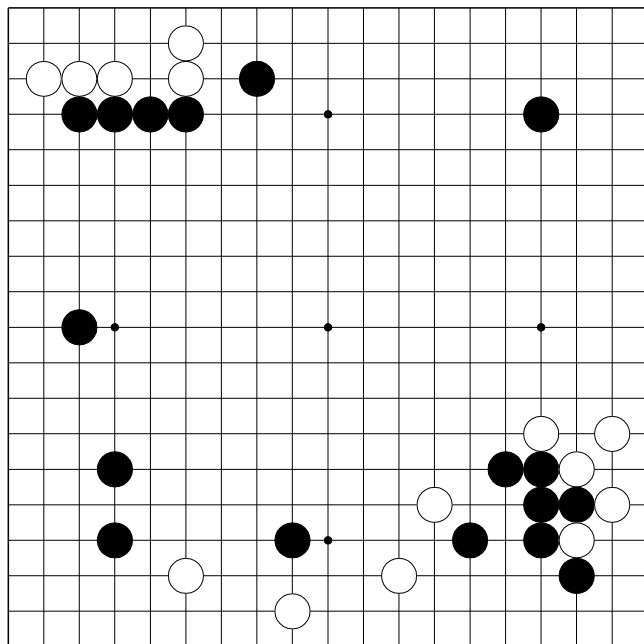


2 图

## 2 图（错着）

在这样的棋形中，黑 1 尖着点错误。被白采取闪脱战法 2 大飞一手后，黑就没有有效的攻击手段了。黑 1 尖的心理是唯恐被白切断，故而发现不了急所。

要知道，由于一路之差而使胜败逆转之例是数不胜数的。

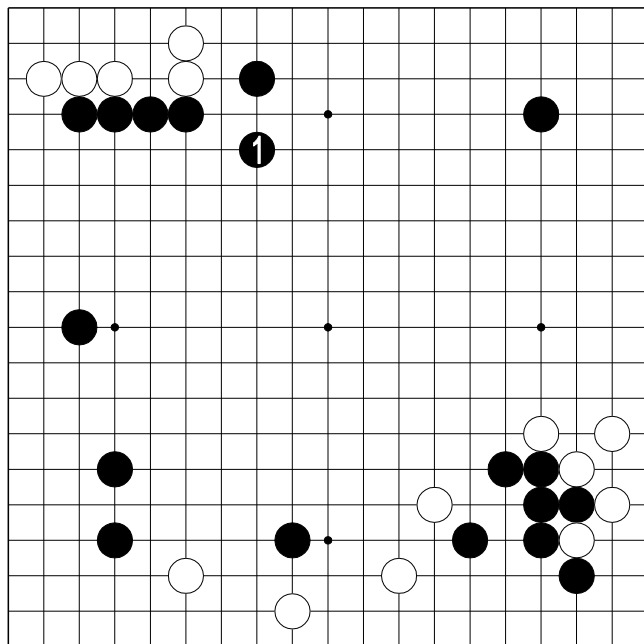


第9题

## 第9题 定形

黑先 中级

一目了然，中央黑形很厚。  
左上角的定式尚未结束。在这样的局面下，黑应该怎样定形呢？

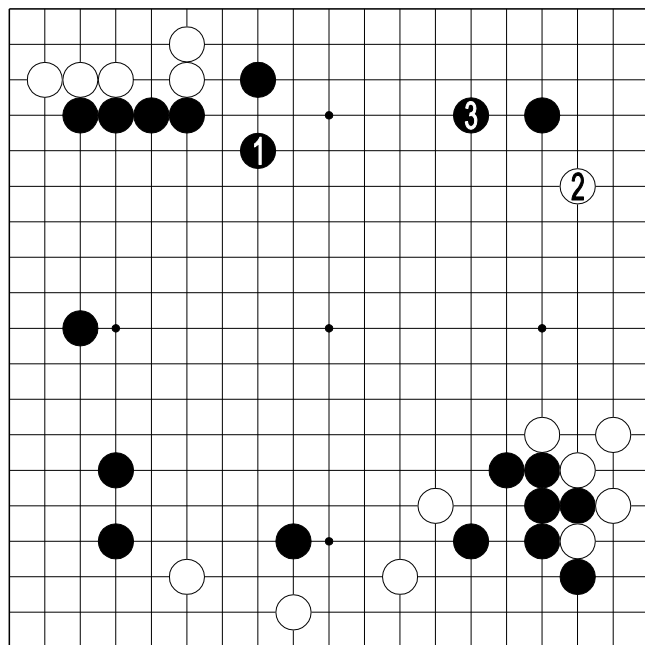


正解图

## 正解图 厚实的一手

黑 1 跳，补上缺陷是厚实的走法。

黑 1 跳出之后，顿使中央形成黑的势力范围，大势显然为黑所控。应该培养起这样的感觉。黑 1 从容镇定，是本手，也是全局中的要点。

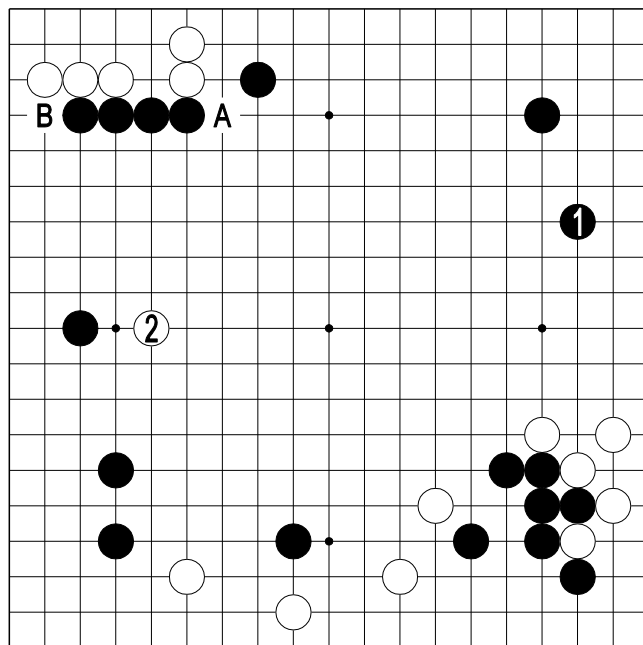


1 图

## 1 图（沉着）

黑 1 时，白如 2 挂，黑就 3 关，同左侧构成理想的配合，黑 1 也随之灿然放出光彩，这正是黑所求之不得的。

黑 1 恰成联结上边和左边的纽带，位置绝好。黑行棋步调沉着从容，区区两手中，已具见功力。

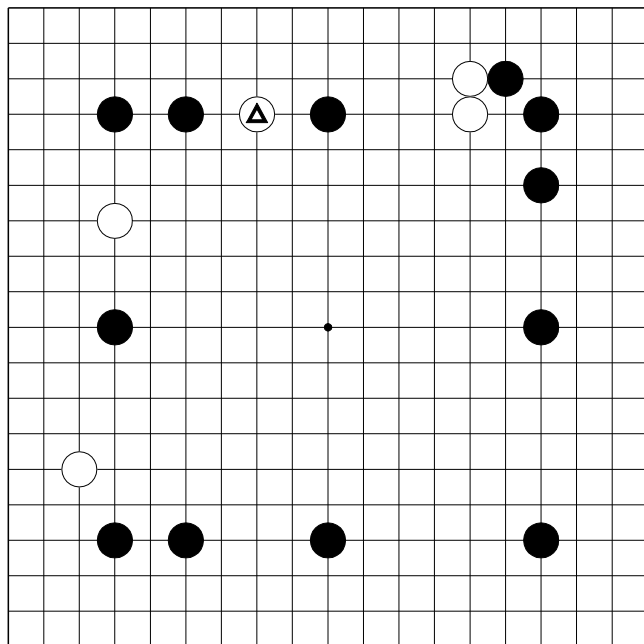


2 图

## 2 图（失败）

黑担心白扩大右边而匆忙地 1 大飞不能令人赞同。黑 1 只是局部上的地域问题，缺乏大局观。

被白 2 镇一手后，黑模样顿时消失了。A 位既留下被白扳出的缺陷，B 点又是敞口状态，黑很难应付。

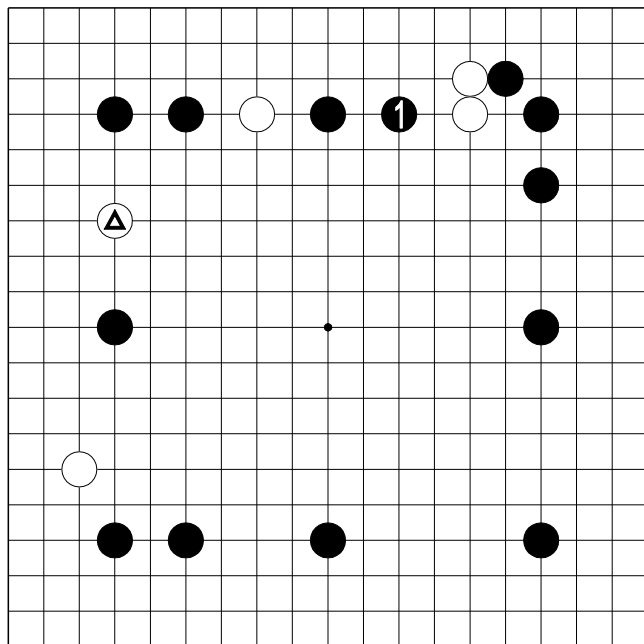


第 10 题

## 第 10 题 深入思考

黑先 上级

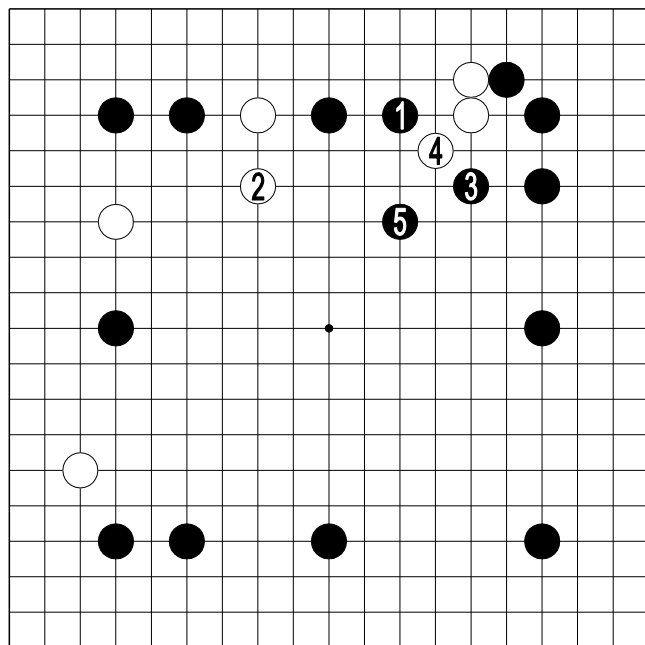
白△ 打入的局面。现在正是构成一局棋骨髓的重要时刻，黑应不惜花费时间，深入细致地进行思考，然后决定应法。



正解图

## 正解图 黑的构想

黑 1 逼，先从攻白二子入手方针正确。左上白△距离较远，黑没有好点可走，而且白不可能一手封住，因此黑不必急于在这一带行棋。黑 1 逼的构想就是基于这种见地而产生的。

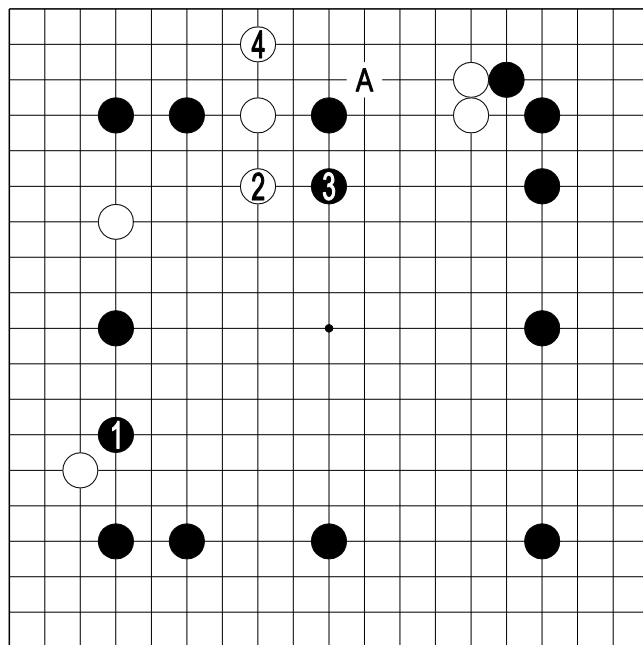


1 图

## 1 图（优势）

黑 1 时，白如 2 跳出，黑 3 攻击右面二子。由于白 2 对左上角黑棋并不构成威胁，所以黑 3 可以放手攻击白棋。

白 4 如活动二子，黑 5 进一步飞攻，同时扩大了右边，黑优势。



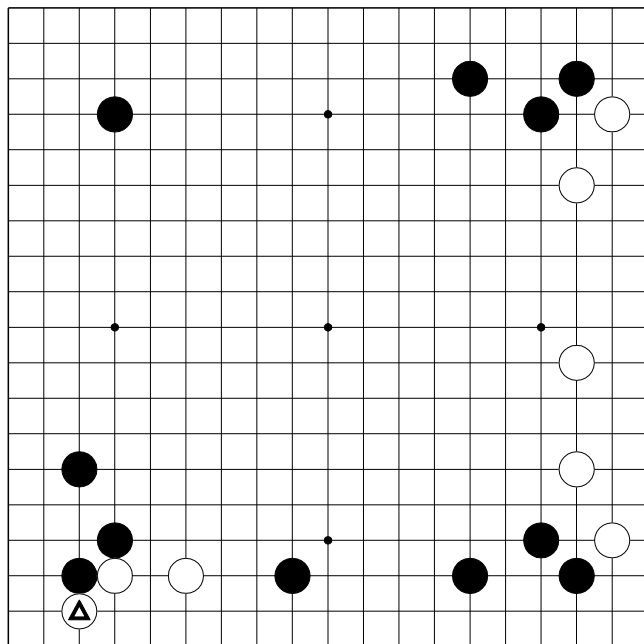
2 图

# ◇一点忠告◇

脱离要点

1 图（失败）

左上的黑棋虽然安全，但黑如脱离主战场而转于左下 1 位肩冲，则白 2 抢先跳出之后，黑 3 不能省略，接着再被白 4 跳下，不但留有 A 渡的手段，而且使左上也感到不安了。



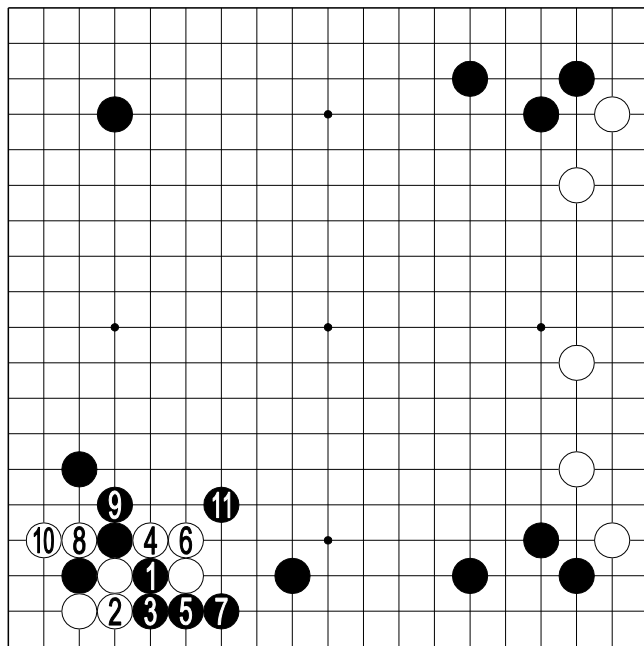
第 11 题

## 第 11 题 四子局

黑先 初级

白△扳。这是定式的一型。  
下一步黑应结合当前的局面采取恰当的走法，不应拘泥于定式。

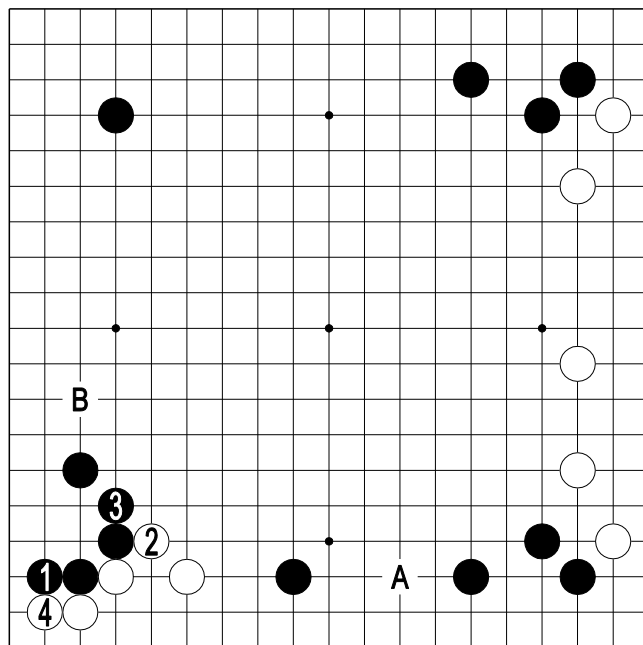




1 圖

### 1 图（取外势）

黑 1 打，白只能 2 接，黑 3 强行冲下是要点。白 4 断时，黑 5 单曲一手好。黑 7 时，白除 8、10 活角之外，别无其他走法。到黑 11 枷吃住三子，黑筑成雄厚的外势。

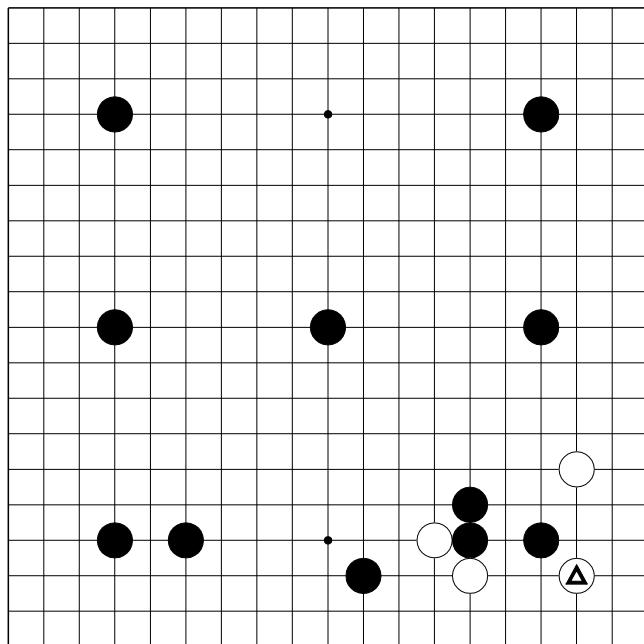


2 图

## 2 图（失败）

实战中黑走的是 1 退。这是最坏的走法。白 2、4 不但简单地活净，而且活得很大。

下一步白就有了 A 打入和 B 逼的手段，局面必将复杂化，这对黑是不利的。

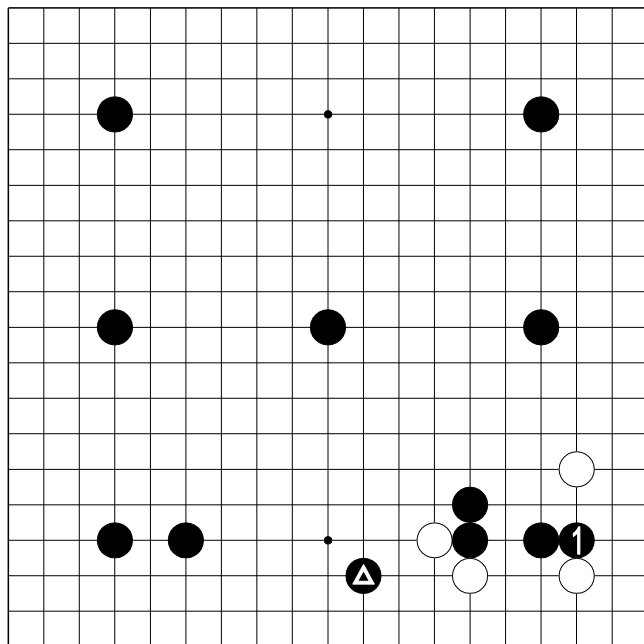


第 12 题

## 第 12 题 痛权达变

黑先 中级

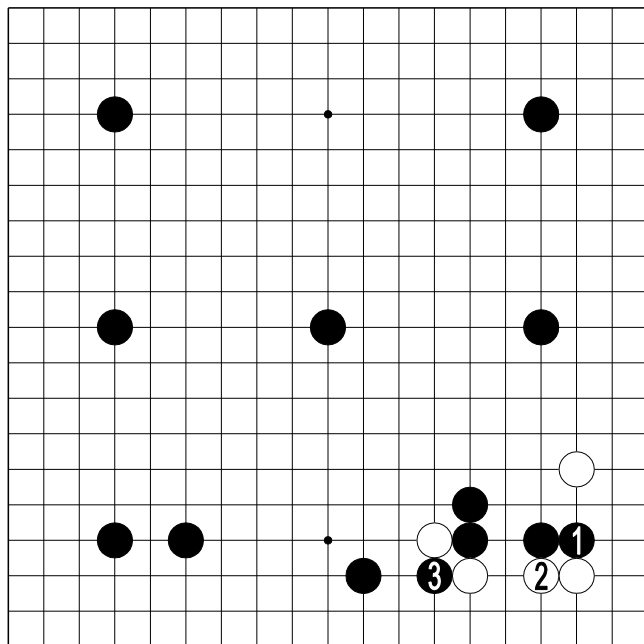
白△“三三”点角是常见的定式，但下边的配置与寻常不同。定式并非一成不变的。黑应使下边的一子发挥作用，采取通权达变的走法。



正解图

## 正解图挡的方向

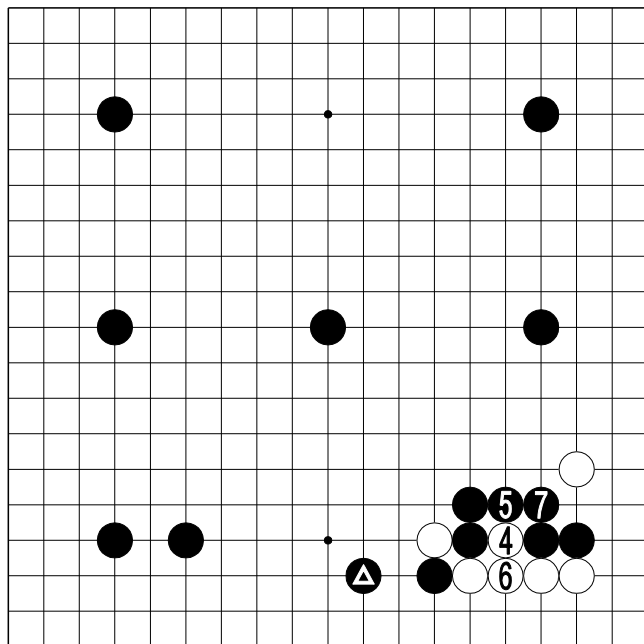
在这样的配置中，黑 1 应在这一面挡。咋看此着有些松弛，但却是同黑▲相配合的好手。



1 图

## 1 图（断）

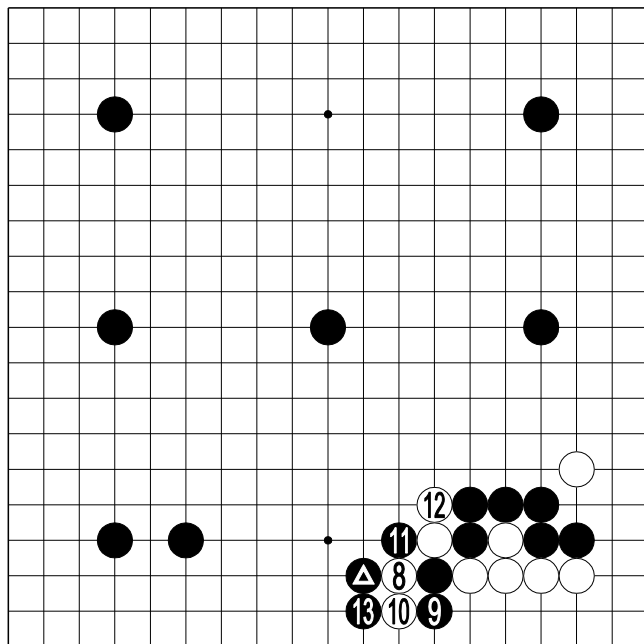
白 2 渡当然。接着黑 3 断之后，左面的一子就要发挥作用了。



2 图

## 2 图（封锁）

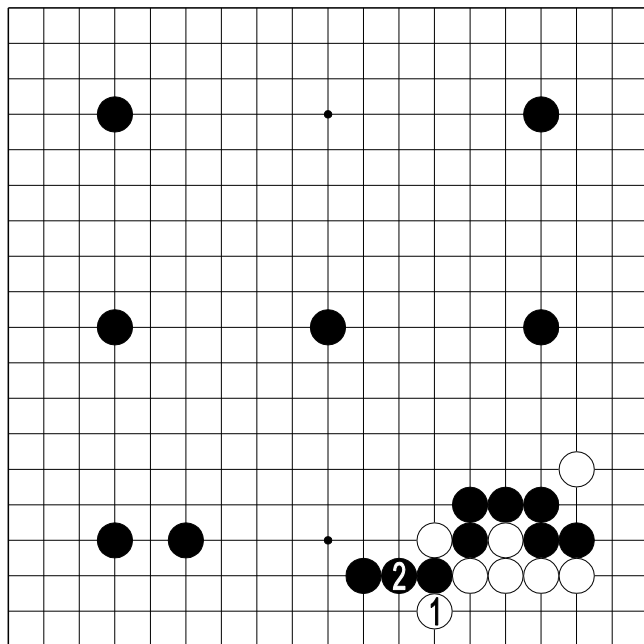
白 4、6 不得已，接着黑 7 接一手就严密地把白棋封在一隅，黑成功。黑▲恰据要点，白除在角上委屈做活之外别无他策。



3 图

### 3 图（不成立）

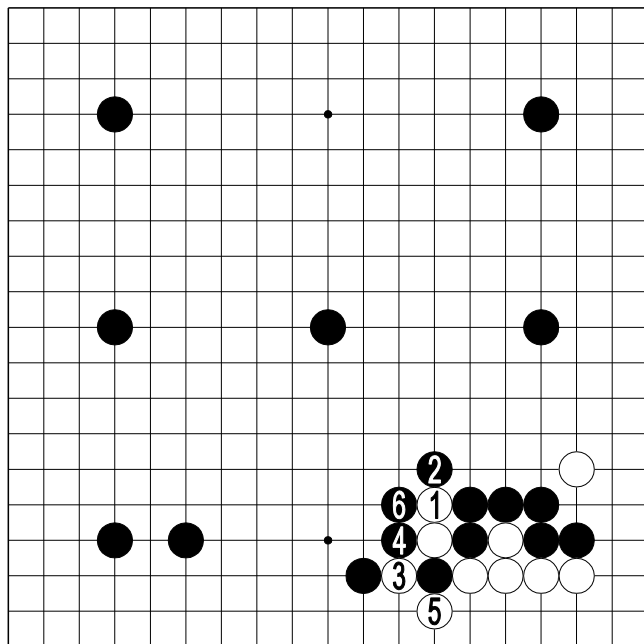
白 8、10 不成立，黑借助黑▲一子的作用，11、13 连打就吃住白二子。



4 图

## 4 图（扳）

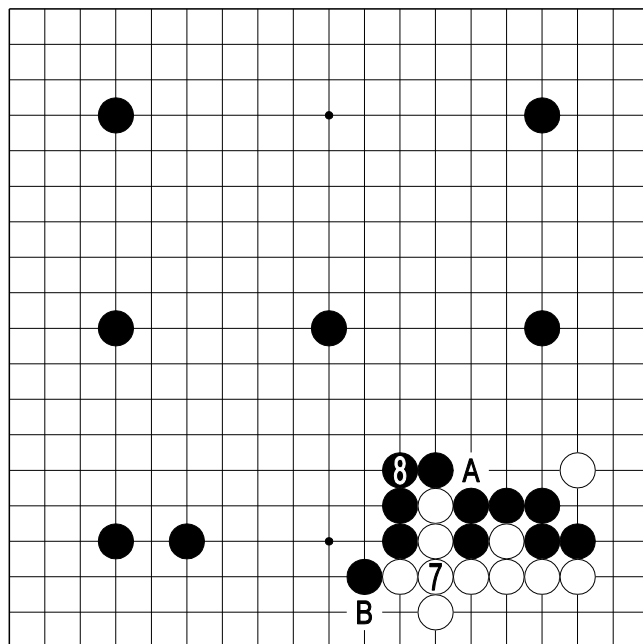
白立即 1 位扳想先手得利是恶手，被黑 2 接后，外势就更加强固了。



5 图

## 5 图（抵抗）

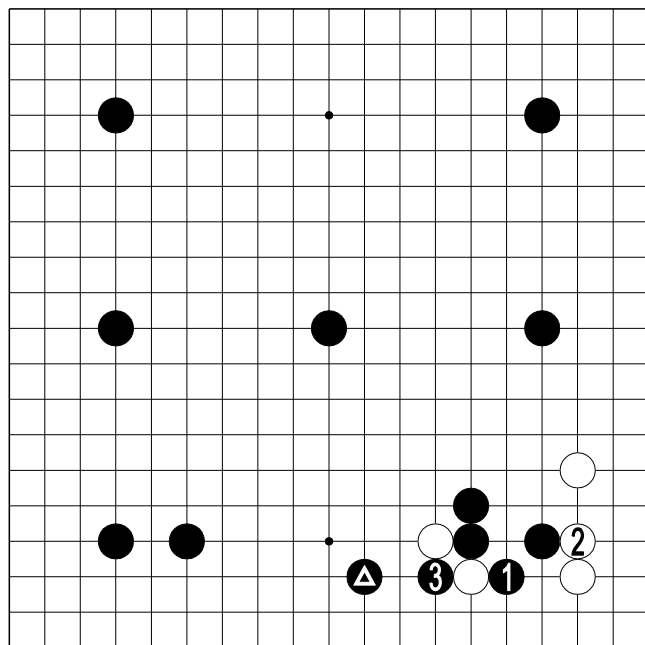
白也可能 1 位挺同黑 2 交换之后，3 打进行抵抗。对此黑 4 断舍弃一子，然后 6 位封就行了。



6图

## 6图（黑厚）

白7接时，黑也8接，黑厚实。A位的断点和B位的扳并不足虑。



1 图

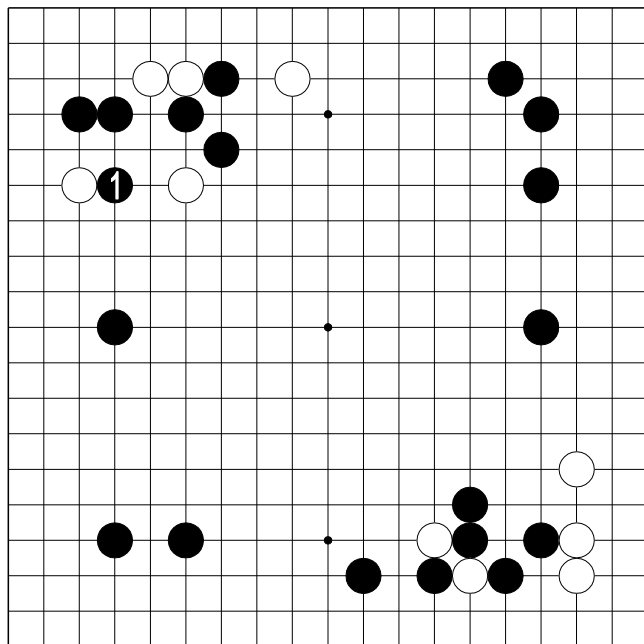
## ◇一点忠告◇

### 避免凝形

#### 1 图（凝形）

黑 1 挡的定式在此局面中不适用。白 2 渡、黑 3 断必然。这样一来黑▲一子就陷于重复，黑整体意味着子效率低下，应尽量避免。



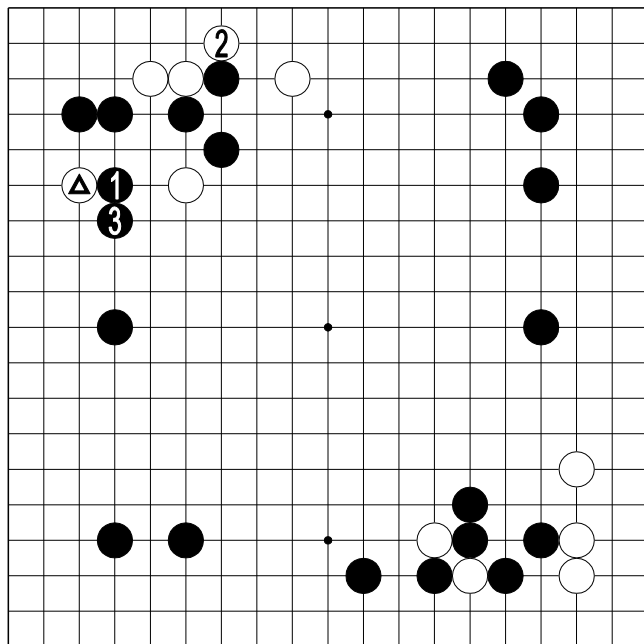


正解图

## 正解图 着子效率

严格说来，弈棋不外是着子效率的较量。谁能使每一手棋充分发挥效率，谁就能克敌制胜。

黑 1 靠压就是重视着子效率的一手。此形中黑既然不能阻渡而必须在左边补一手，黑就只有补在此点才能发挥子力。

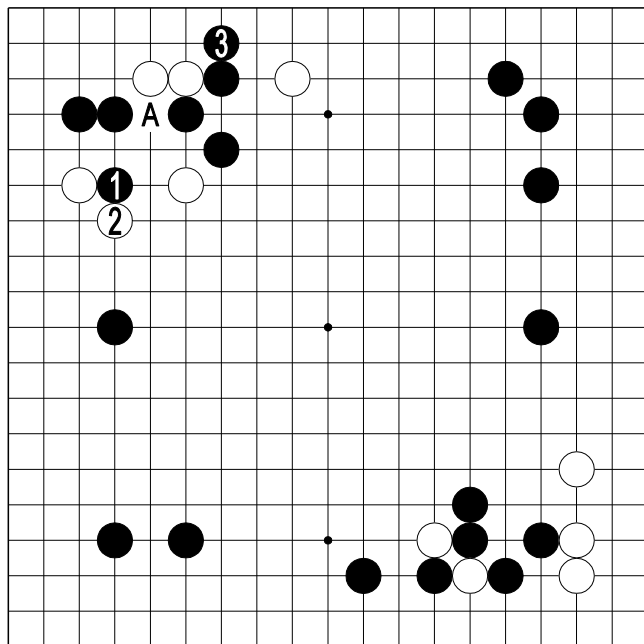


1 图

## 1 图（黑充分）

黑 1 时，白不能抵抗，只有 2 渡，于是黑 3 长一手就吃住了白△一子。

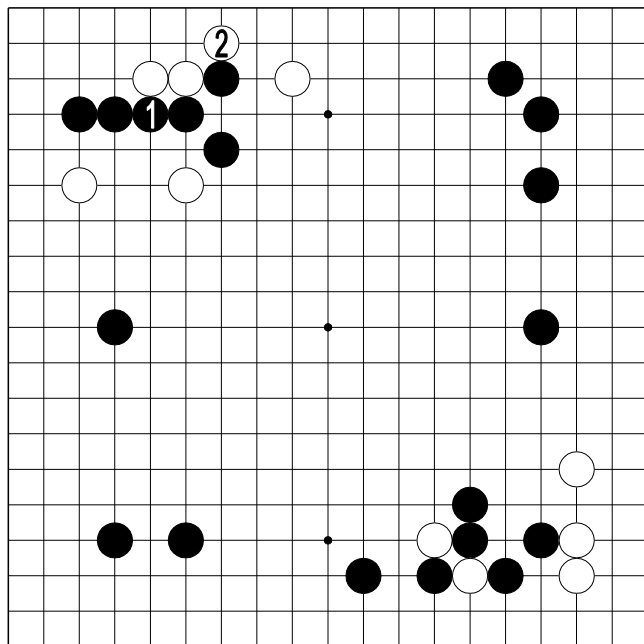
黑既然不得不让白方渡过，就应该在另一面取得代偿，以期取得损益上的平衡，这是重要的原则。



2 图

## 2 图（抵抗不住）

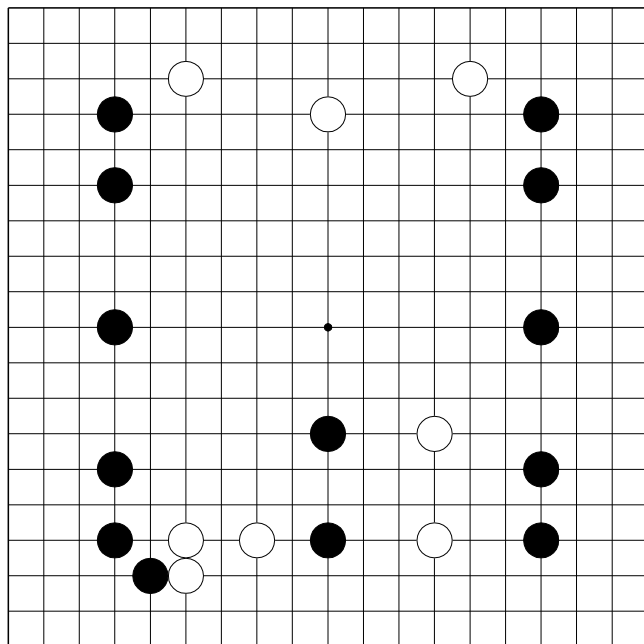
白如 2 扳抵抗，黑 3 立就吃住了白二子。有了黑 1 一子，白 A 冲就不成立了。这足以说明黑 1 是颇有效率的一手。



3 图

### 3 图（失败）

黑如防止被冲断而平凡地  
1 接，就让白 2 渡过而黑一无  
所得。黑 1 缺乏效率。



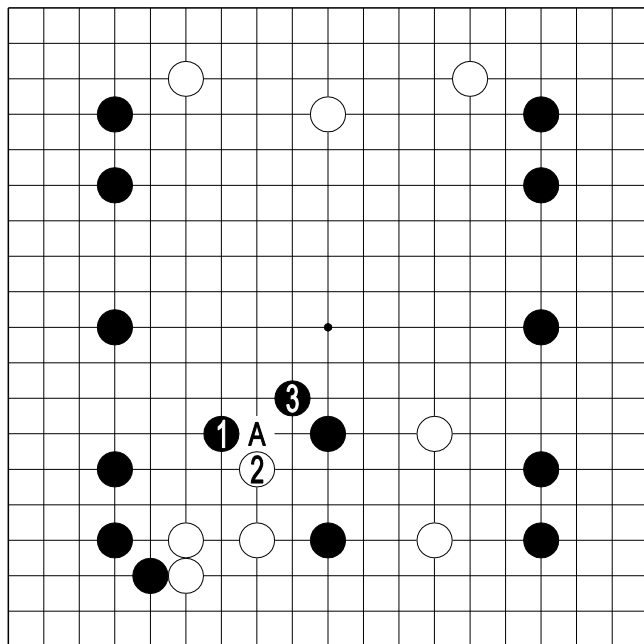
第 14 题

## 第 14 题 黑白同形

黑先 有段

下边是黑白各白二间关了一手的互相对峙之形。双方都是薄形，谁先动手挑起争端，谁受损失。现在轮黑走，怎么办呢？



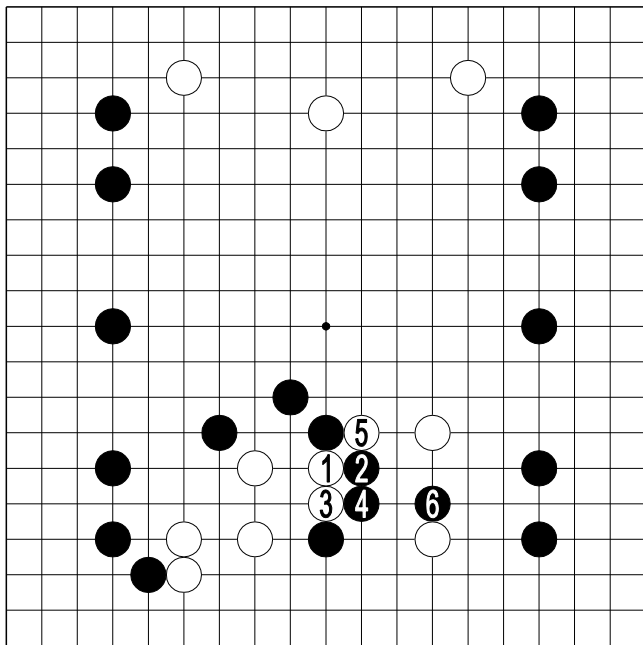


1 图

## 1 图（尖）

对黑 1 白大概要在 2 位跳应。黑闪开白的锋芒 3 尖一手是好棋。黑如用强 A 挡，必将遭到白的反击，反而不好应付。

黑 3 的闪脱战法使白感到困惑。只求做活当然简单……

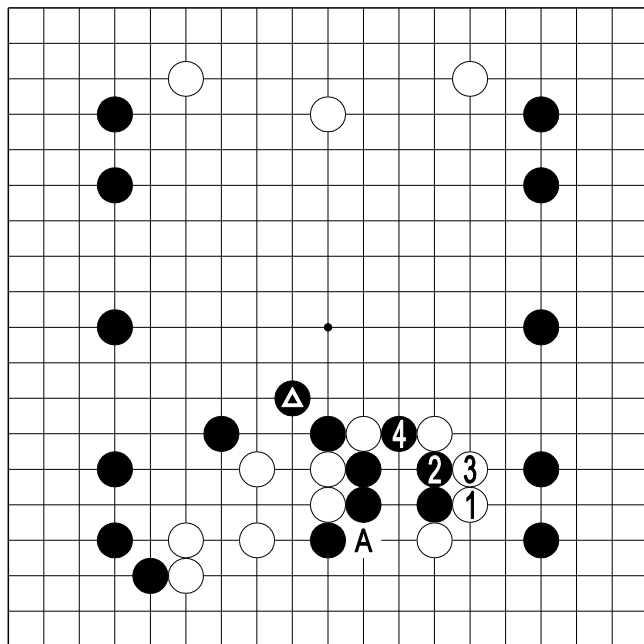


2 圖

## 2 图 (挑战)

白很可能 1、3 冲击黑的弱点，然后 5 断不辞一战。

但是如前所述，在这种对峙之形中，谁先挑起战端，谁受损失，这是常理。白 5 时，黑立即 6 靠的手段就成立了，白很难应付。



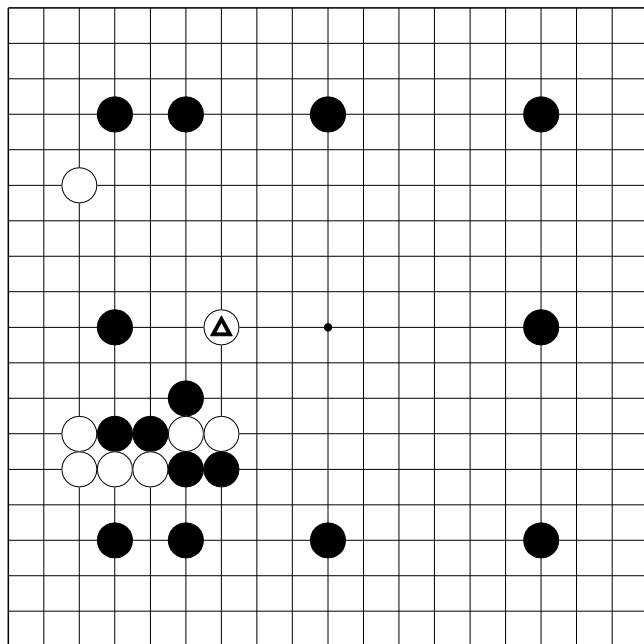
3 图

### 3 图（白不利）

接下去白 1 时，黑 2、4 白无后续手段。走成这种局面后，黑▲尖的一子就恰成好形。

白失去 A 断的手段，对白尤其不利。因此白必须考虑其他走法。





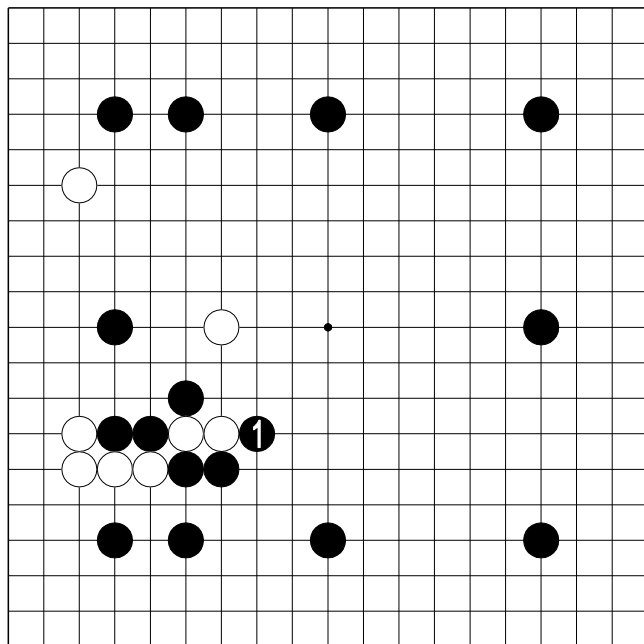
第 15 题

## 第 15 题 简明为主

黑先 中级

白高一路△镇的一子正起着引征作用，因此白脱先在左边曲了一手。

面对此形，黑首先应该考虑到受子的有利条件，在走法上力求简明。

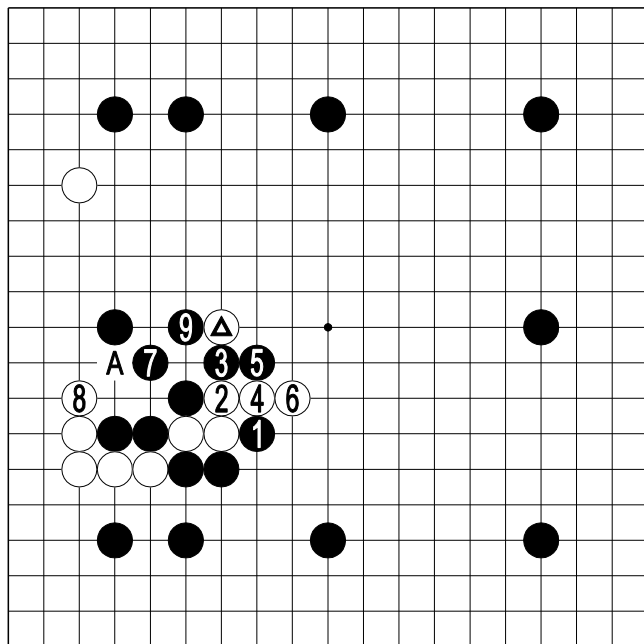


正解图

## 正解图 征子虽然不利

黑明知征子不利而仍然 1 打，正是意识到让子棋的有利条件而采取的下法。

由于到处散布着黑子，即使是平凡之着，甚至是俗手，也可能发挥巨大作用。黑 1 简明而有力，是好手。

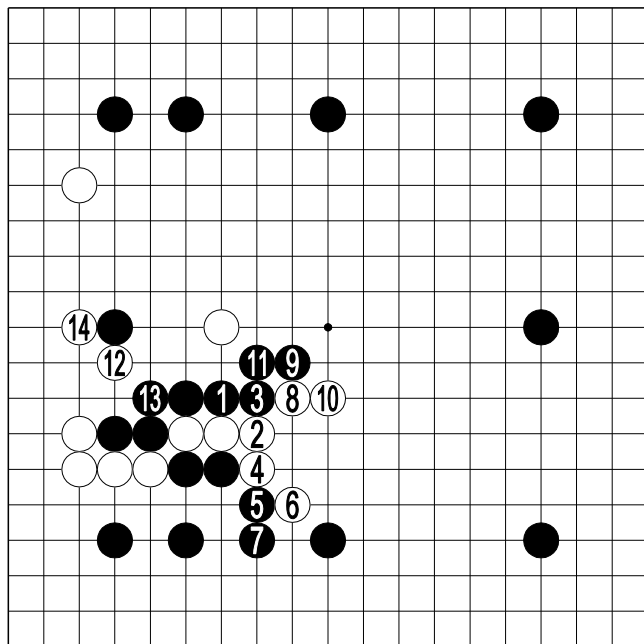


1 图

## 1 图（简明易下的局面）

白 2 绝对。黑 3 打当然征不掉白子，其目的是把白棋同△一子分断开。

黑 7 补之后，9 整形，同时防止白在 A 位尖顶。结果中央的白五子成了无根的浮棋，无疑黑是简明易下的局面。



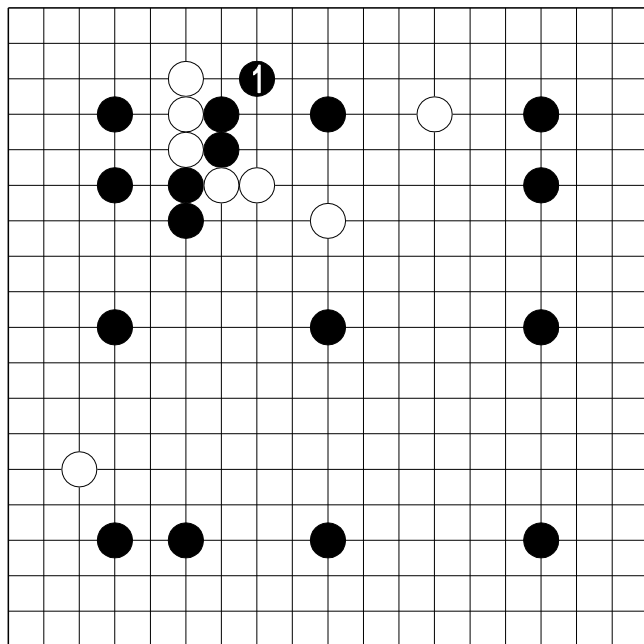
2 图

## 2 图（失败）

本图是实战中的经过。黑 1、3 步调嫌慢。白 4、6 以下到白 12 着着抢先，而黑则步步落后。

黑 13 不得已，到白 14 扳，白左右一齐腾挪成功，黑失利。





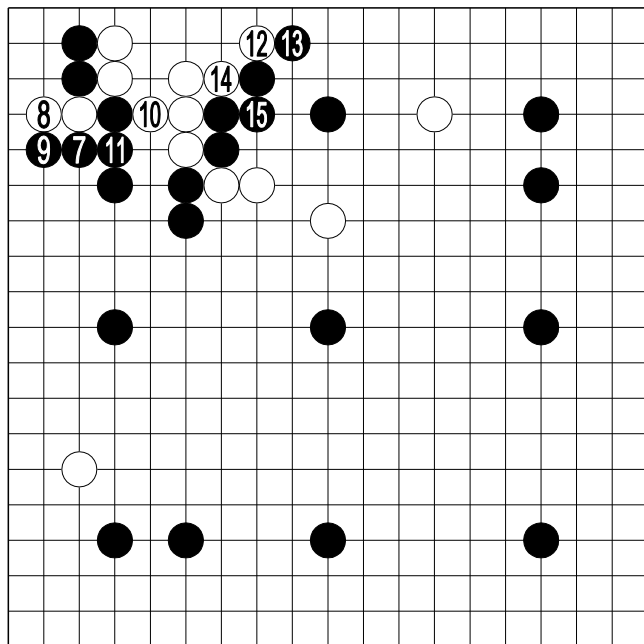
正解图

## 正解图 奇特的应手

黑1尖给人以奇异之感，但却是扼制白△发挥作用的一手好棋。

黑1巧妙地避开白的锋芒，使白△一子无法借劲。白想在角上做活就得煞费一番苦心了。

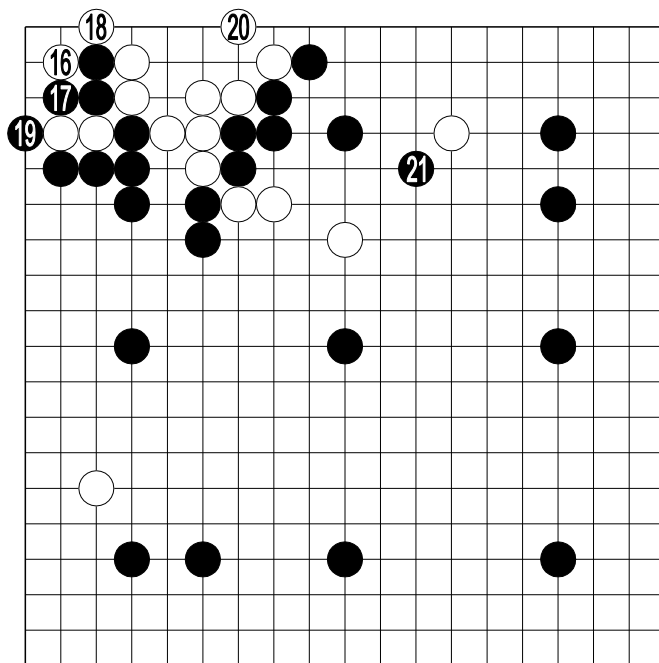




2 图（次序）

白 8 立是常用的弃子战术。  
白 10 先手得利后，12 托、14 挤  
是次序。黑 15 绝对。

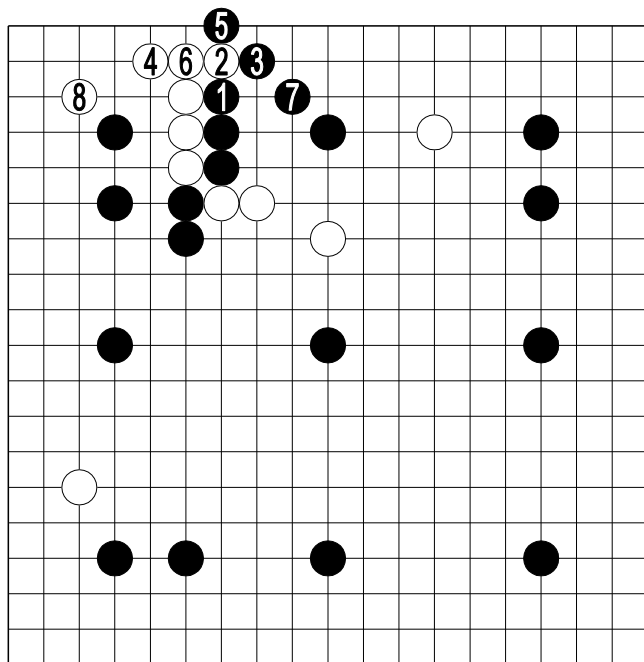
2 图



3 图

### 3 图（黑优）

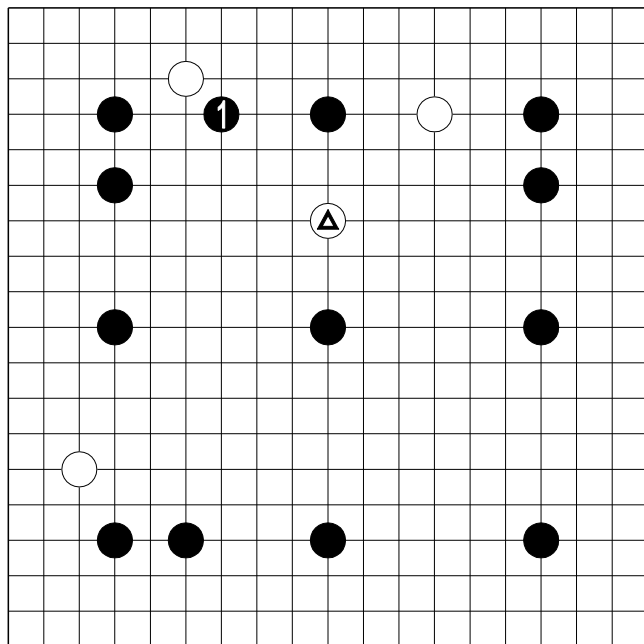
白 16、18 先手收官后，20 虎。白虽然活净，但被黑 21 飞出，黑优自不待言。



4 图

#### 4 图（失败）

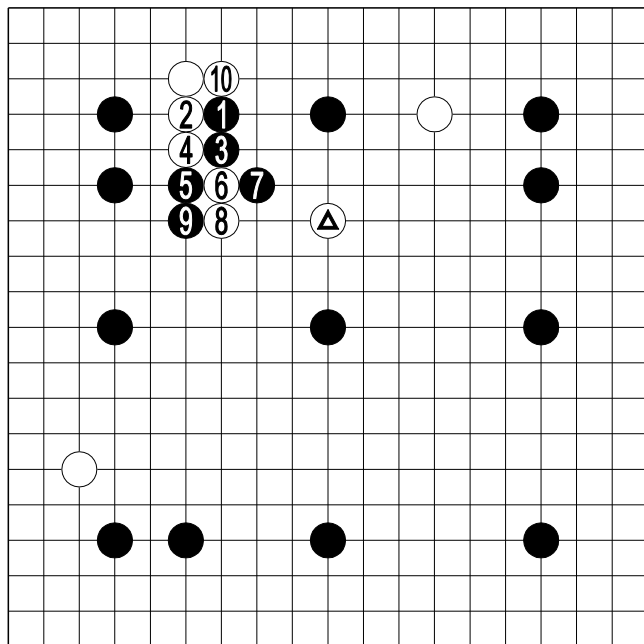
黑 1 挡失败。白 2、4 扳粘之后，黑 7 不能省略，接着白 8 飞一手，白就简单地活净了。



5图

### 5图（高一路镇）

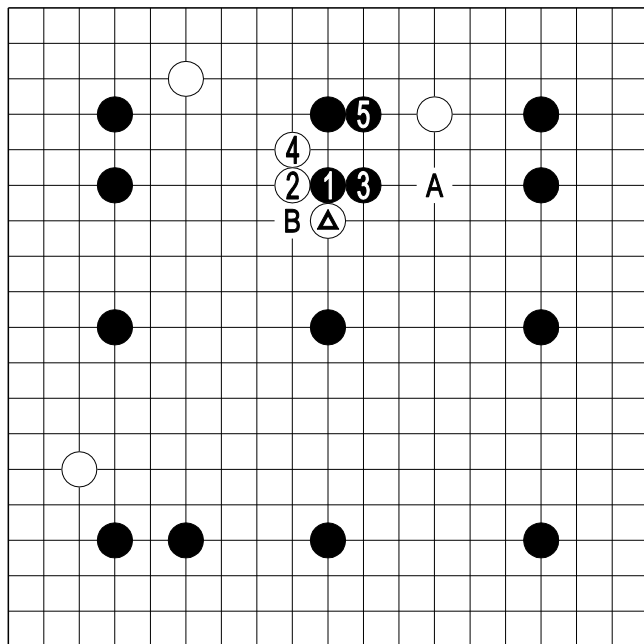
白△高一路镇。此形的称“礼帽形”。对此黑有种种应法，实战中黑走的是1肩冲。



6图

## 6图（征子有利）

白6断时，黑7、9是手筋。  
白△一子对征子有利，所以放下  
这里，转于10位曲了一手。



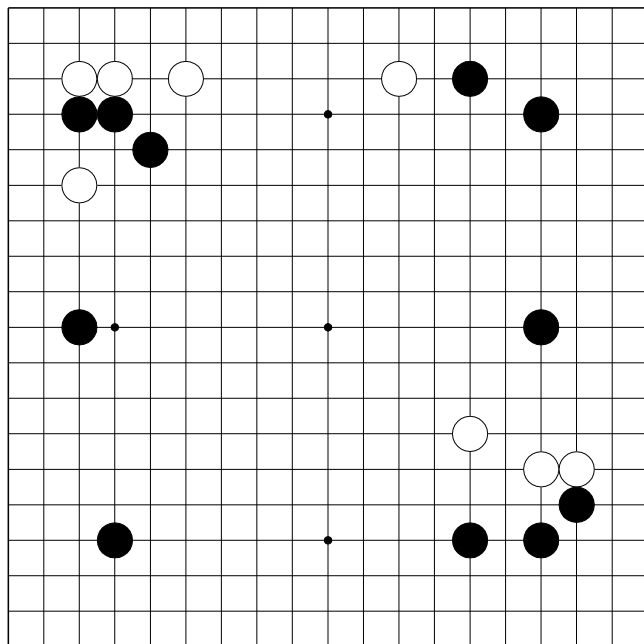
1 图

# ◇一点忠告◇

对高一路镇的简明应法

1 图（跳碰）

黑 1 是简明的应法。白如 2 扳，黑向相反的一方长，以下白 4 到黑 5 是正常的应接。下一步黑瞄着 A 镇和 B 断，黑是简明易下的局面。



第 17 题

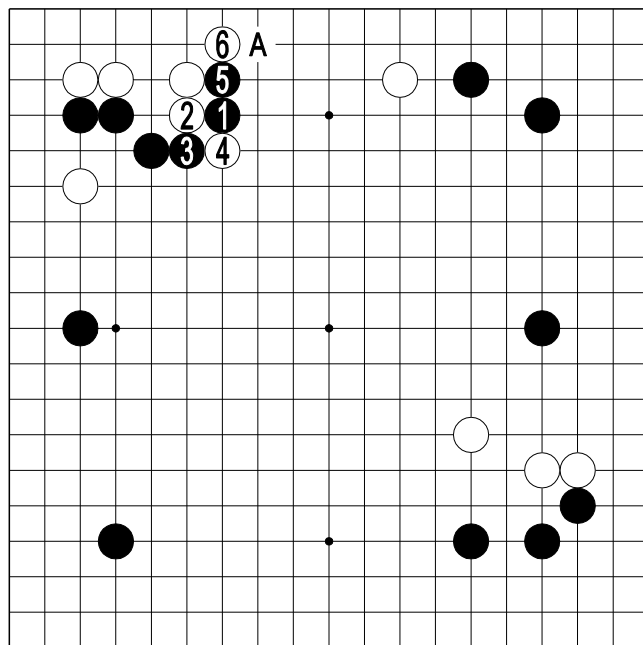
## 第 17 题 均衡

### 黑先 初级

一局棋中，把利益让给对方的同时，必须在另一方取得相应的代偿。保持损益上的平衡十分重要。黑在左上角行棋时必须注意到这一点。



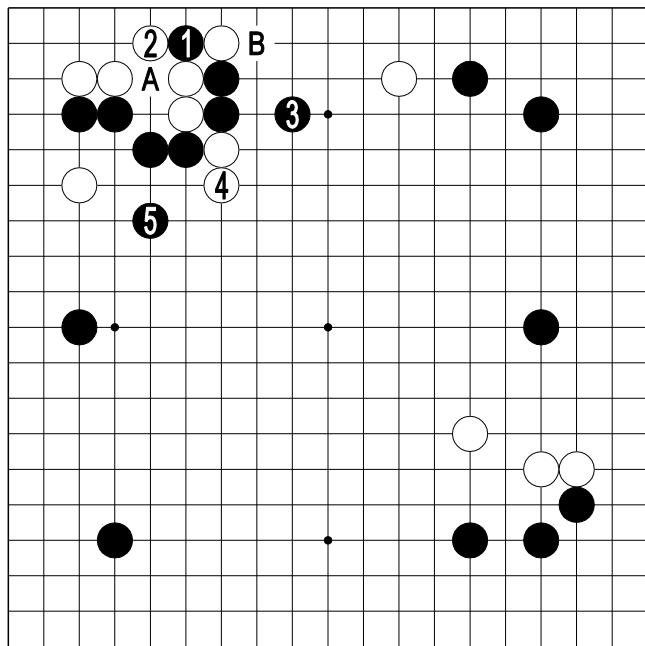




2 图

## 2 图（自信）

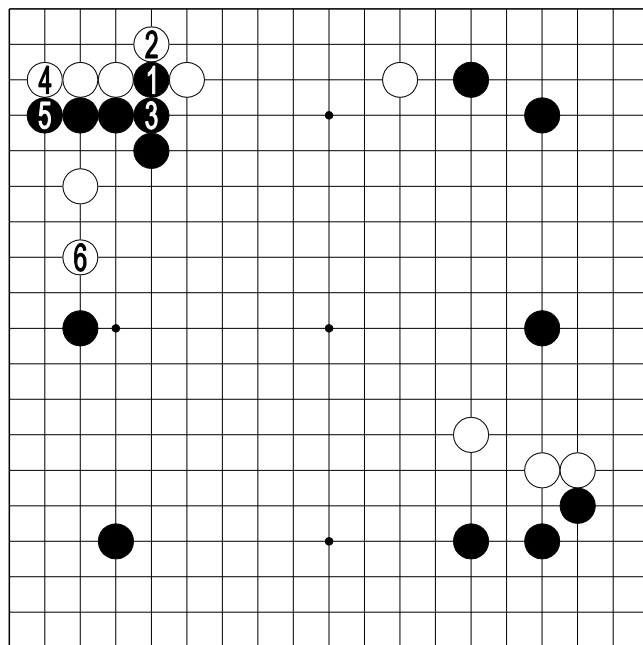
如果对自己的棋力具有信心，黑 1 罩求战也未尝不可。作为上手的白方必然采取 2、4 的反击手段。白 6 时，黑下一步很重要。在这样的棋形中，如果能做到不随手 A 挡，那么，就可以说是一位经过相当锻炼的棋手了。



3 圖

### 3 图 (复杂难解的局面)

黑 1 投断好。白 2 时，黑 3 跳是形。下一步 A 滚打和 B 挡必得其一。白 4 黑 5 之后，将展开复杂的战斗。这一点最初黑罩时就应该做好思想准备。如无自信，仍以采取正解图的简明走法为宜。



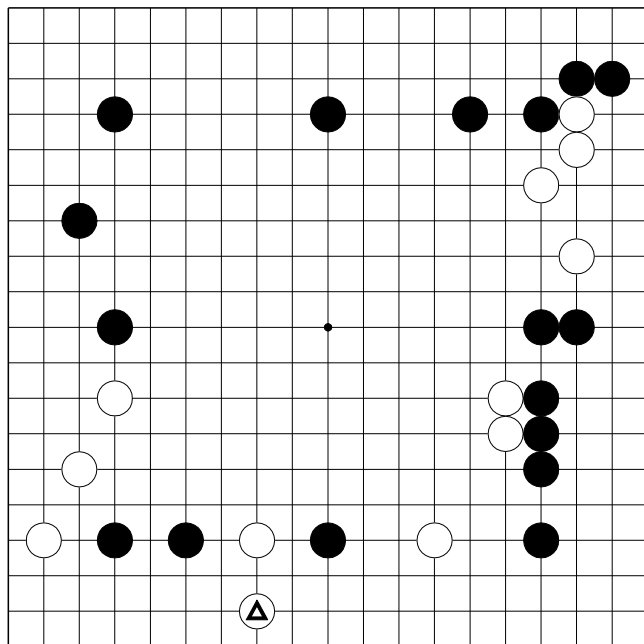
1图

# ◇一点忠告◇

勿落后手

1图（下策）

实战中很多人采取 1 挖、3 接的走法。被白 4 立之后，黑 5 不得已，这样就落了后手。一旦让白占到 6 位，局势就复杂起来了。

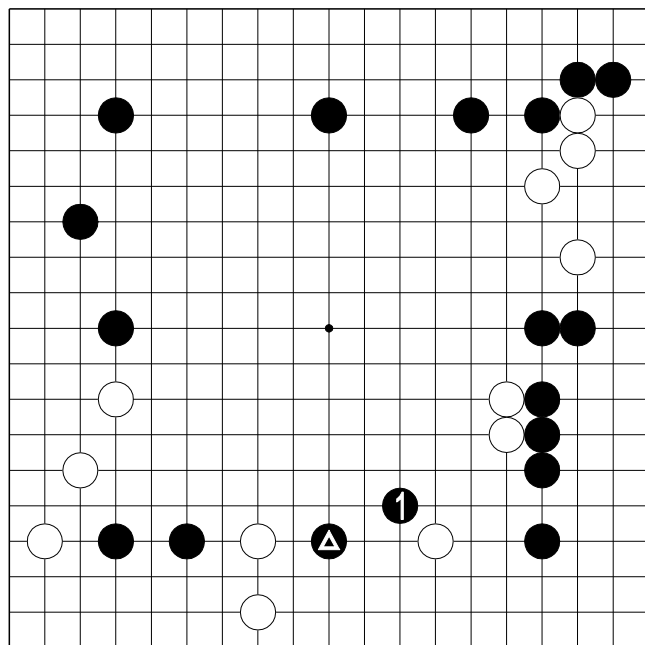


第 18 题

## 第 18 题 对策

黑先 中级

白△跳下了。此手虽然分断了黑棋，但威力不大。黑如能采取正确的对策，就能一举而获得优势。

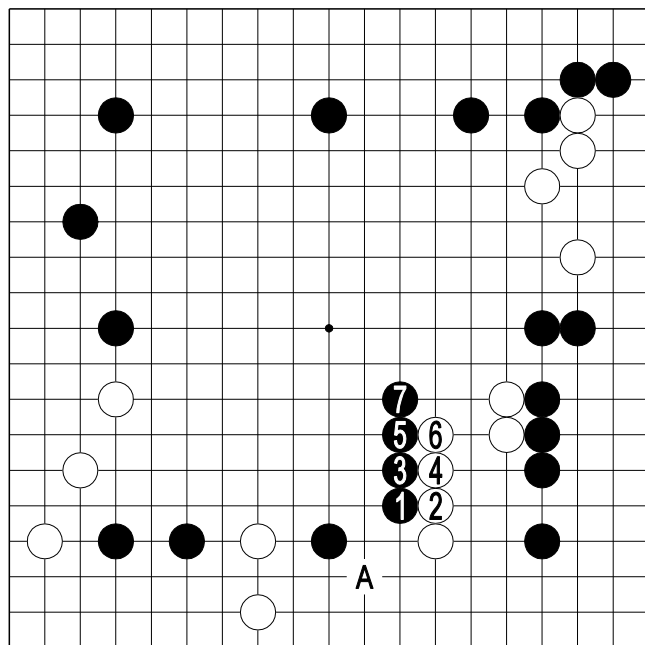


正解图

## 正解图 迫敌接近坚壁

问题当然是如何处理下边黑▲一子。

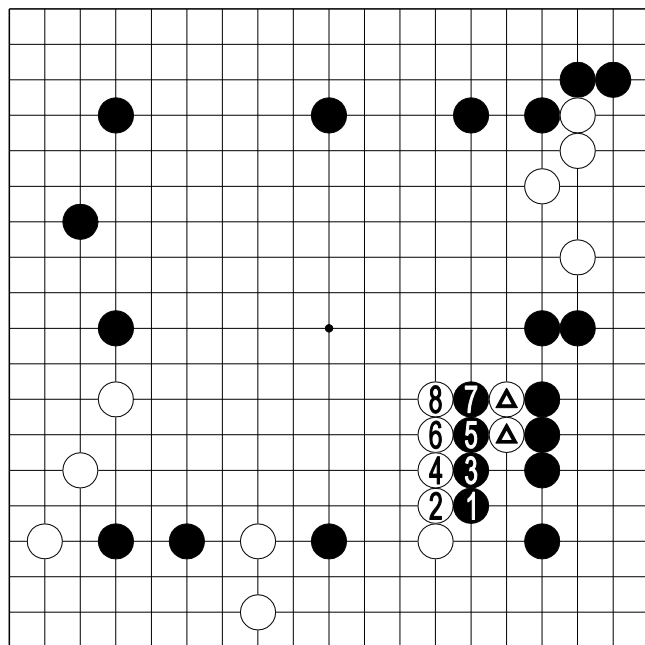
面对这样的棋形时，应该想起“迫敌靠近我之厚势是上策”的格言。黑 1 飞深得这一要领，此手并不难发现。



1 图

## 1 图（自然的趋势）

黑 1 飞旨在攻白，绝非向外逃窜。白 2 挺必然，黑 3 以下是行棋的自然趋势。走到黑 7，白处于两面厚势的夹击之中，陷入困境。此形中白 A 渡是困难的。

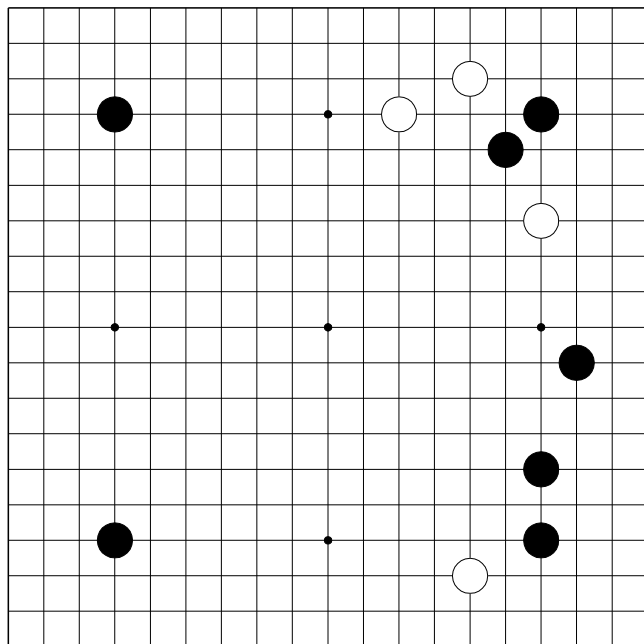


2 图

## 2 图（吃住废子）

黑 1 从这一面行棋失败。

到白 8，黑不过吃住△的两个废子。黑不仅成为凝形，而且让白中腹走厚。这样一来优劣之势就顿时逆转了。同前图相反，黑 1 以下飞是被迫向己方的厚势靠拢，这是有悖于棋理的。

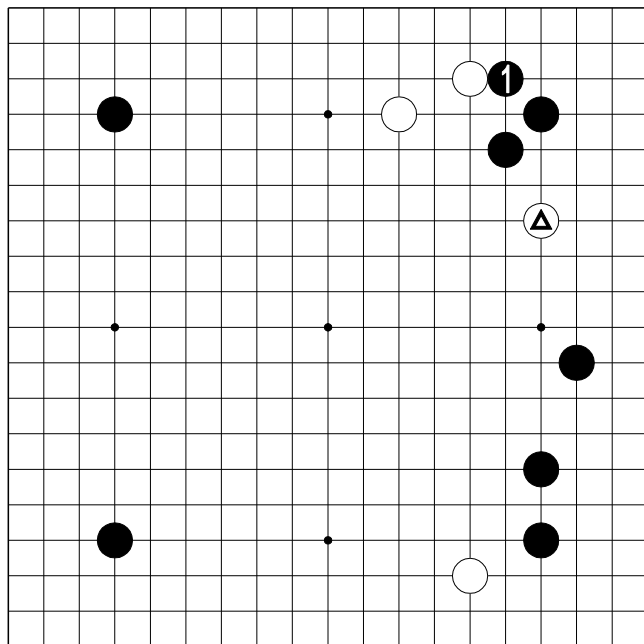


第 19 题

## 第 19 题 扎根

黑先 上级

右上角尚未定形。问题是黑如何在这里扎根。黑一旦生根，白就必然相对地成为浮棋。

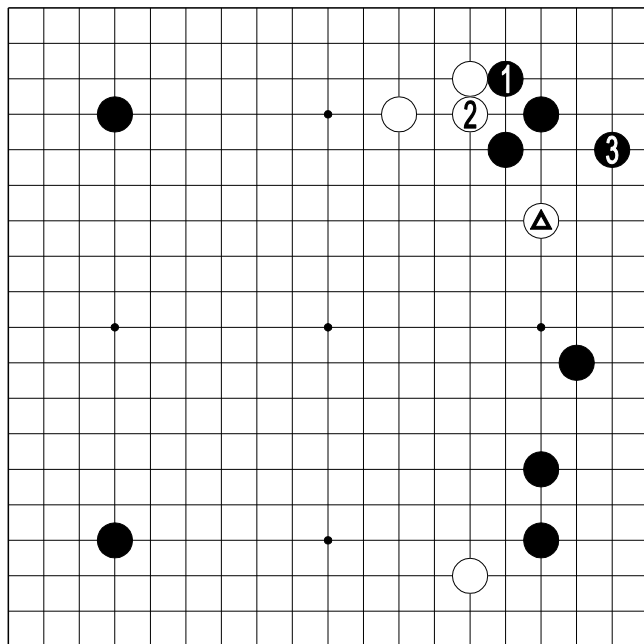


正解图

## 正解图 从容不迫

黑很想攻击△一子，但此子很轻，白取舍自如，且有迂回的余地，黑不能操之过急。

黑应该遵循的原则是先使自阵无懈可击，然后再企图攻白。

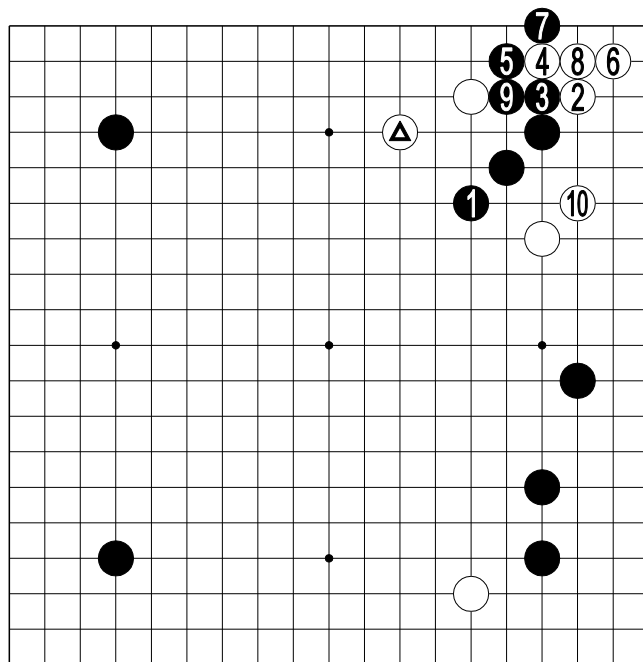


1 图

## 1 图（白成浮棋）

白 2 当然。黑 3 飞好手。

黑角一旦巩固下来，白△一子就相对成了浮棋，必将成为黑的攻击目标。不管白是否立即活动此子，总之它将成为白的负担。

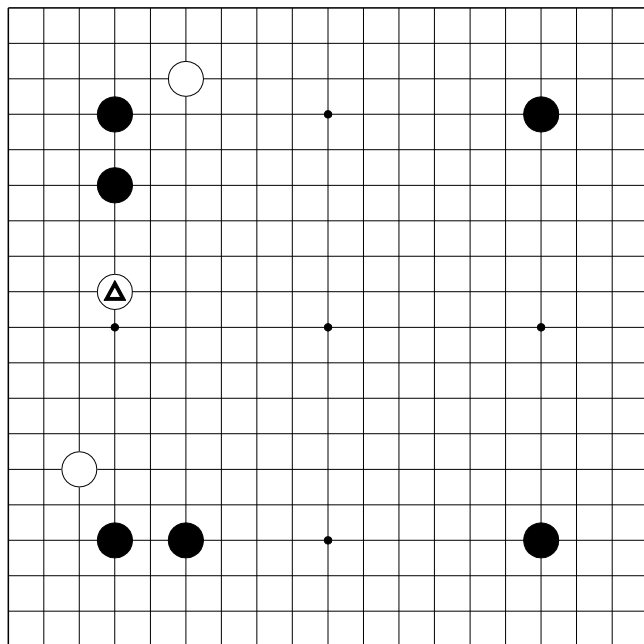


2 图

## 2 图（有疑问）

黑 1 尖有问题。白 2 必立即点角，以下按定式的次序走到白 10 白完全安定。

黑得先手，当然可以转向上边攻白，但就走成此形的结果来看，白△等于同黑 1 交换了一手，显然黑有被白先手得利之嫌。

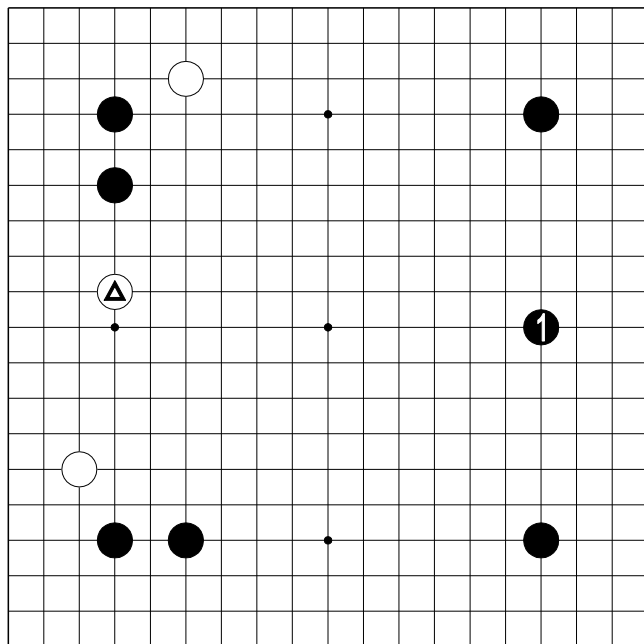


第 20 题

## 第 20 题 不即不离

黑先 初级

白不即不离地△逼了一手。  
白当然在窥伺着左上角，但此着并不严厉，黑不应感到不安。下一步黑的走法如何？

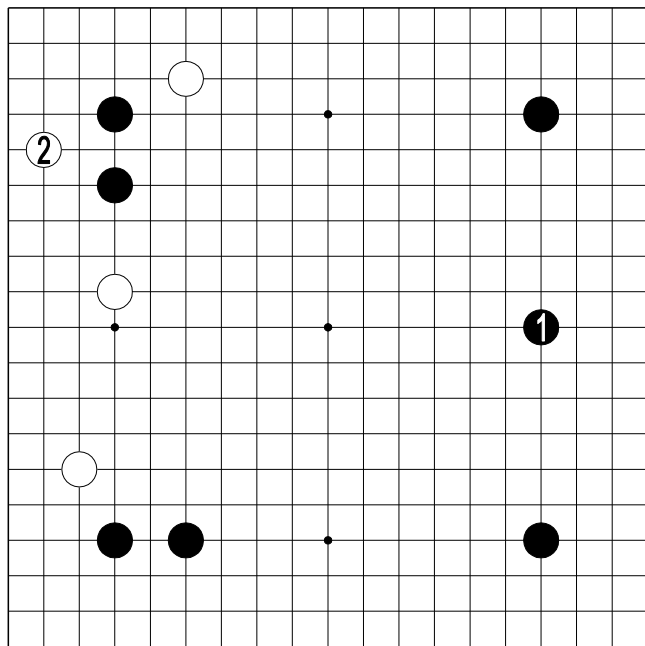


正解图

## 正解图 先取大场

黑 1 先占右边大场好。

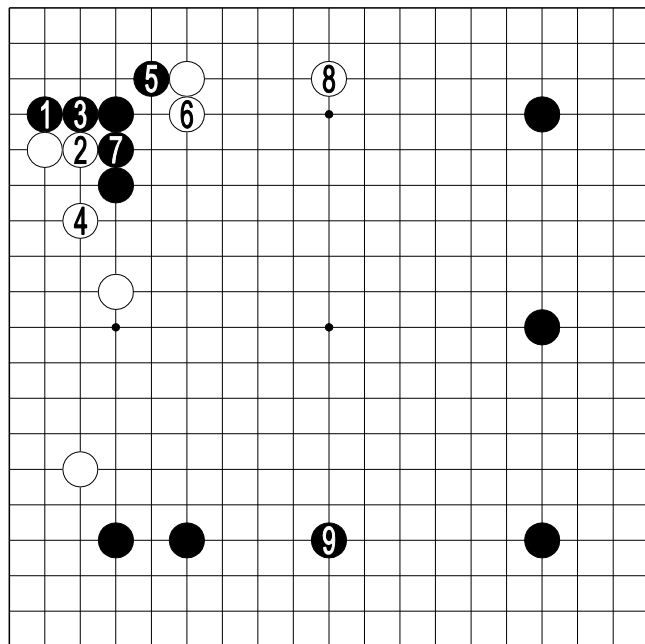
白△对黑角并无威胁，黑尽可放置不理。让子棋中下手的共同弱点是白走在哪里，黑应在哪里，总是被对方牵着走棋。这样棋力是不会提高的。



1 圖

### 1 图（白的意图）

白 2 潜入角地是白走△时就瞄着的一手，不过这也早在黑的意料之中。白子位低，并不能给黑造成严重损害，但下手遇到这一手棋时，往往感到困惑，不知所措。因此次图的变化应该记住。

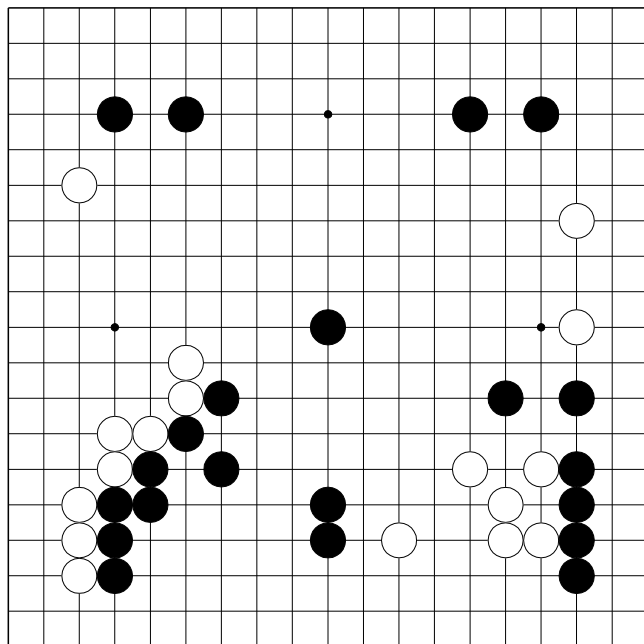


2 图

## 2 图（步步先行）

黑 1 靠好。白 2、黑 3 时，白 4 不能省略。黑 7 之后，角上完全安定，步调顺畅之至。白 8 拆，上边虽然稳定，但左边白整体成了薄形。

黑 9 抢先在下边展开之后，局面黑优一目了然。

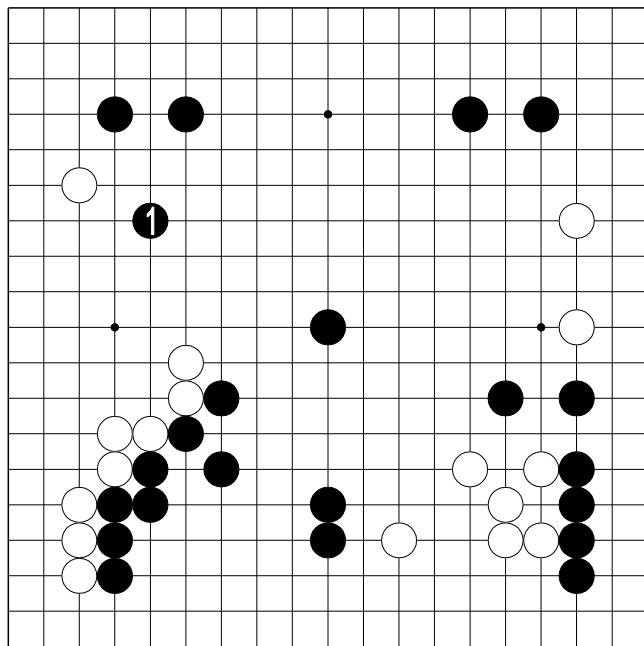


第 21 题

## 第 21 题 有扩大之势

黑先 中级

白左边的模样有进一步扩展之势。黑的着眼点当然在这一面。侵消还是打入？黑应掌握恰当的分寸，切忌冒进。

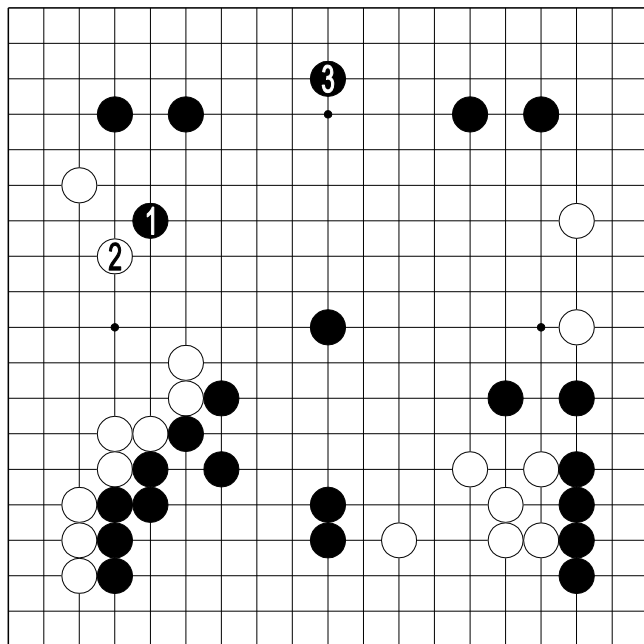


### 正解图

正解图 侵消

黑 1 浅消正确。白的基本  
地只有左边一块，黑应尽可能地  
限制其继续扩大，但如贸然打入  
就危险了。打入是根据局势的迫  
切需要，不得已而采取的手段。

在本局中黑 1 只要浅消一手就很充分了。

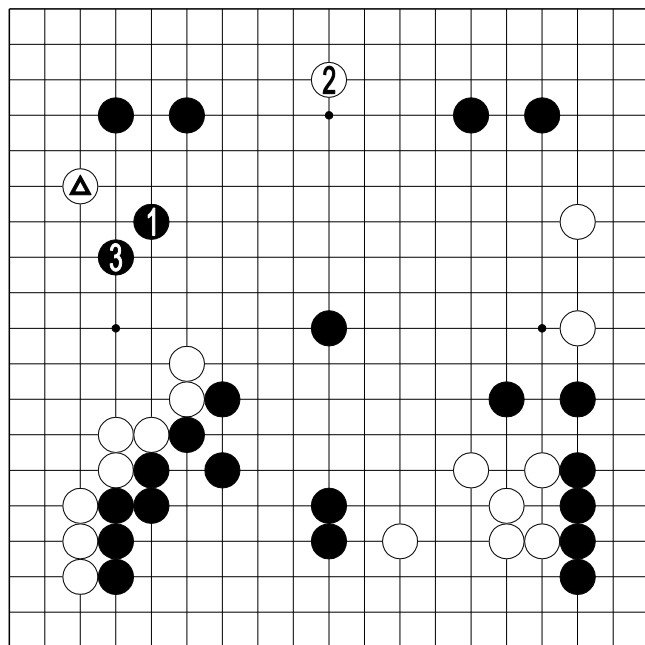


1 图

## 1 图（先手得利）

黑 1 时，白如 2 应，这已经是黑的先手便宜，接着黑 3 占据上边，同黑 1 相配合，又在中央形成了立体形大模样，黑完全可以满足。

左边是白的宝库，2 飞应一手使地域固定下来，白也自无不满。

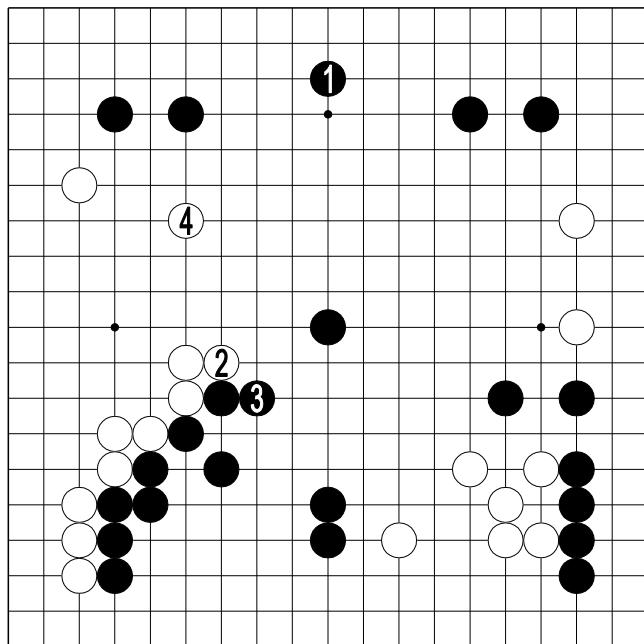


2 图

## 2 图（互相侵入）

在实战中像前图那样各自围地的情况是较多的。但在对局中往往为战斗意气所左右，被对方先手得利总感到不甘心……

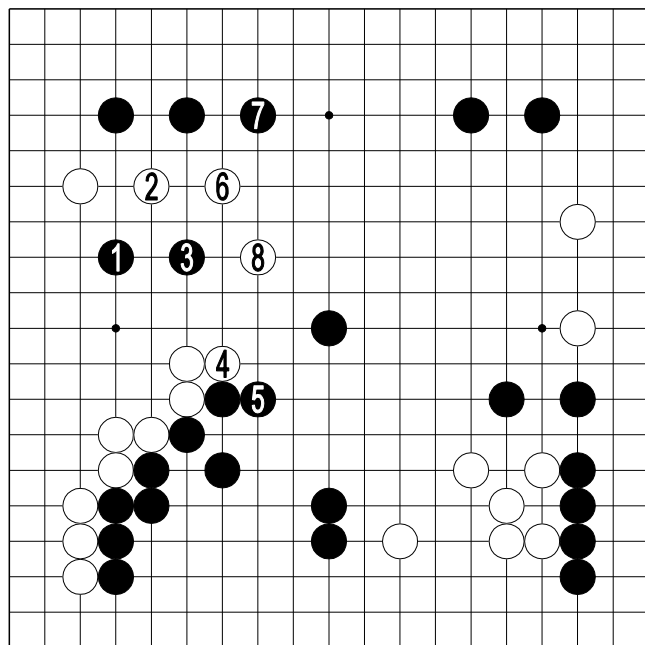
因此黑 1 时，白 2 也可能脱先，转于上边分投，接着黑也 3 尖，走成互相蹂躏敌地的局面。至于△一子白可弃可取，可以灵活处理。



3图

### 3图（失败）

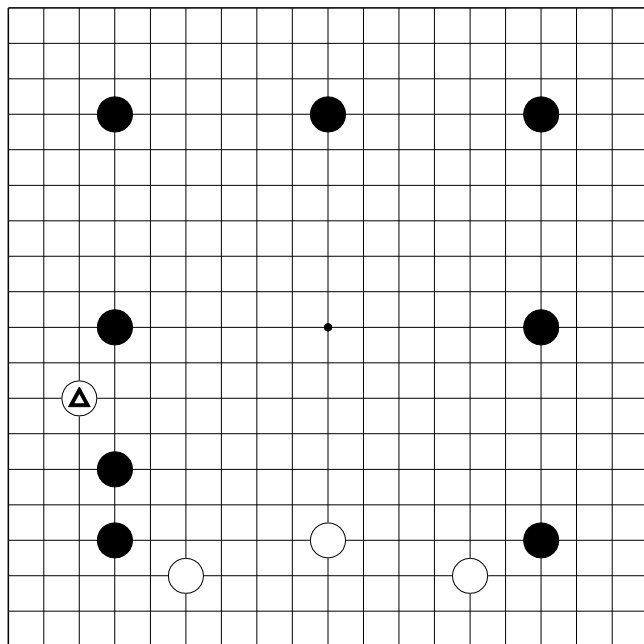
黑 1 单在上边展开失败。  
白 2 先手得利之后 4 围一手，  
就最大限度地扩大了实地。黑虽  
得先手，但就围地的规模来看，  
黑远逊于白。白 4 之后，黑使  
上边全部成地是困难的。



4 图

#### 4 图（妒忌心理）

实战中黑走的是 1 打入。这是忌妒心理的表现。尤其白 6 时，黑 7 围上边更是贪婪的走法。被白 8 封之后，即使二子不被吃掉，在挣扎求活中也必使其他方面受到损害。

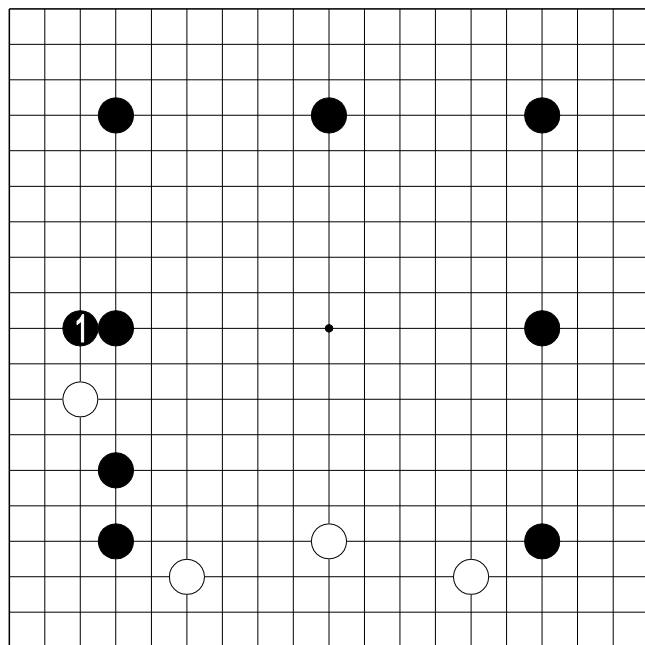


第 22 题

## 第 22 题 审视全局

黑先 上级

白△打入是常用的手段。让白做活，还是逐向中腹？请仔细观察全局之后，选择正确的对策。

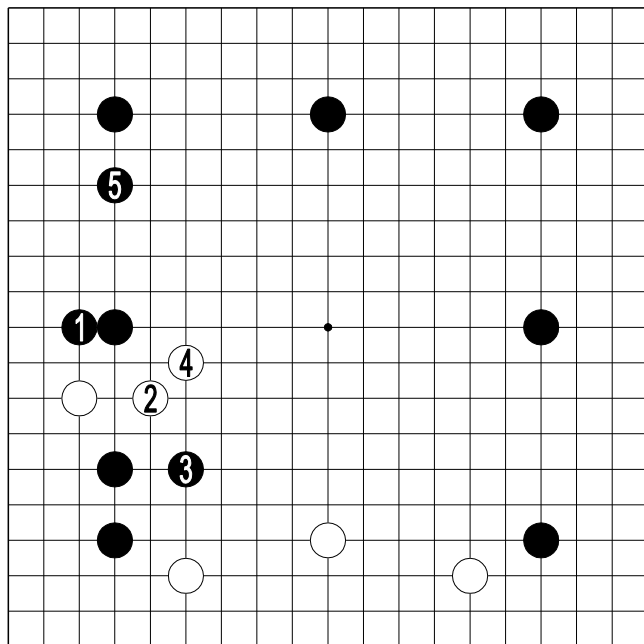


正解图

## 正解图 逐出

攻击的方法有二：一是封锁对方，迫其在狭小的地境内做活；二是夺取根据，向外逐出，在追击谋取利益。

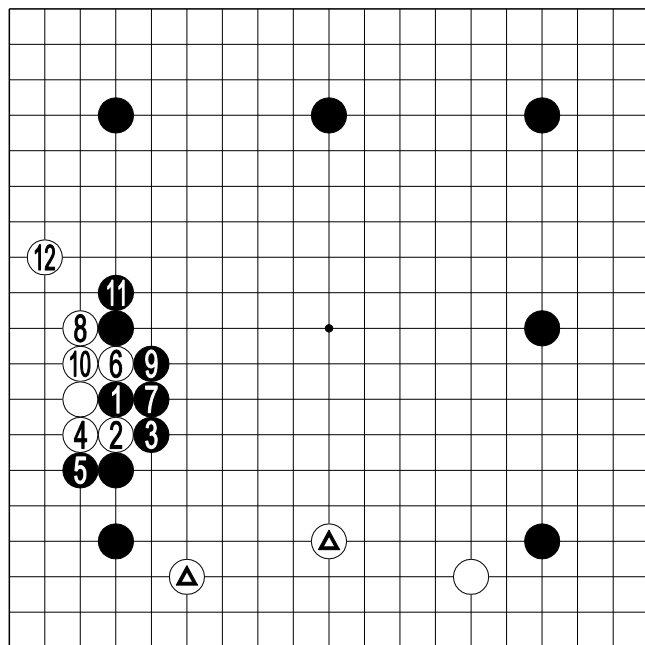
本局中黑 1 扎钉，采取后者的战法是正确的。面对这种局面，黑选择的对策是否正确，反映出一位棋手能否立足于大局观，正确地判断形势。



1 图

## 1 图（展开战斗）

黑 1 时，白 2 逃出不得已。黑乘势 3 跳，迫白 4 尖后，转而 5 守。黑行棋步调首尾一贯，深得作战要领。在此后的作战中，无疑黑处于有利地位。



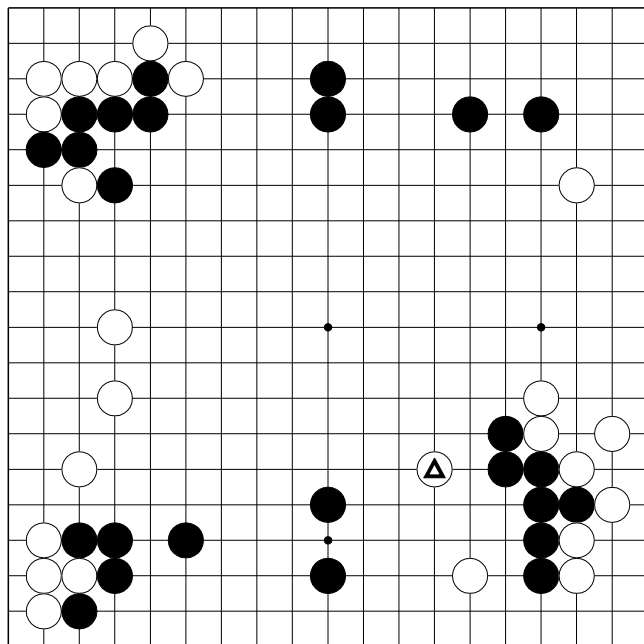
1 图

## ◇一点忠告◇

厚势被抵消

1 图（让白做活）

黑 1 封锁结果如何？白 2 以下是可以预料到的次序。到白 12 活净时，黑虽筑起厚势，但由于白△二子的存在而被抵消了。黑对策错误，致使白△发挥了巨大作用。

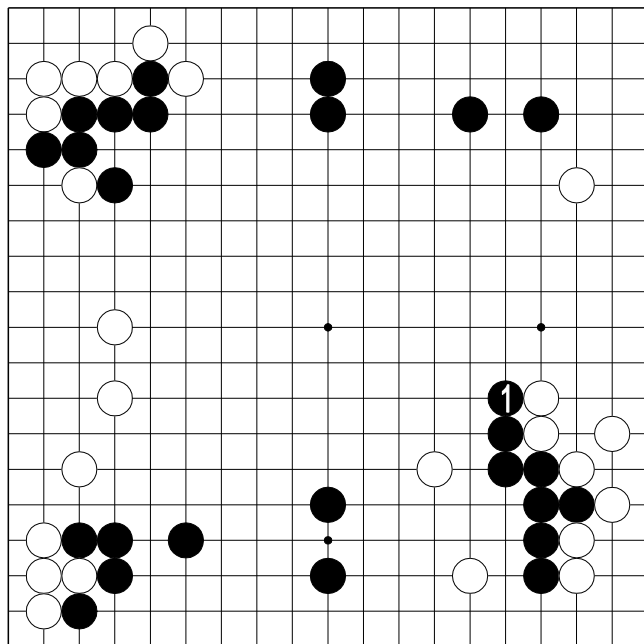


第 23 题

## 第 23 题 反抗精神

黑先 中级

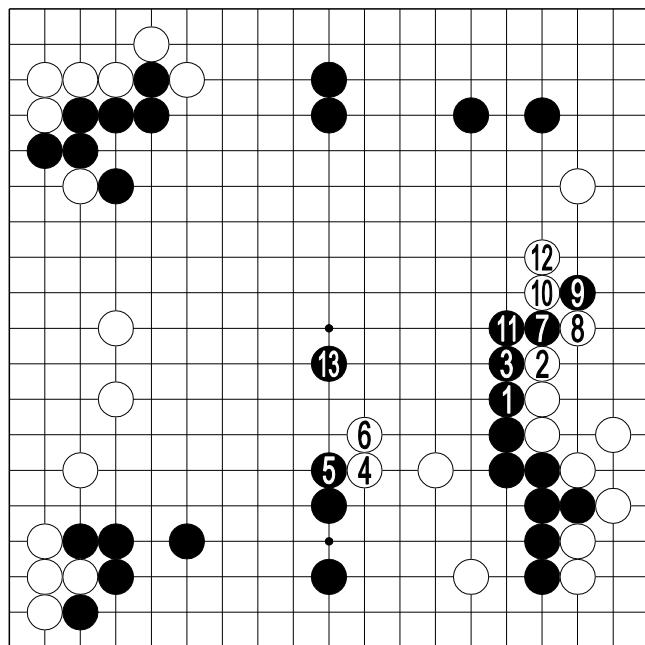
白△的用意是诱黑顺从地在下面应一手。如此轻侮下手是不能容忍的。必须予以反击。



正解图

## 正解图 拒绝先手得利

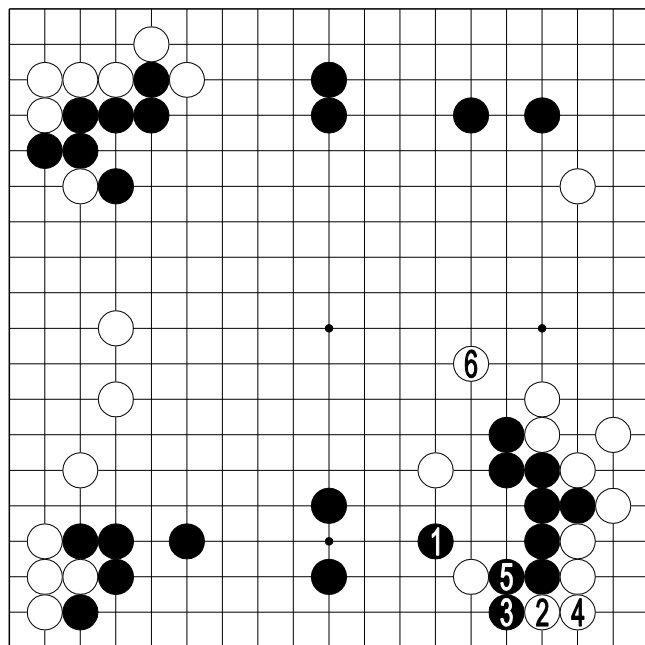
黑不甘被白先手得利而 1 压长进行反抗是应有的气魄。从着子效率上讲，被对方先手得利是损失，培养起这样的感觉，才能提高棋力。



1 图

## 1 图（强硬手段）

白 2 不得已。黑连压时，白不能在这里继续应下去，只有转而 4、6 逃出左面。黑 7、9 连扳是强硬手段。白 10、12 顽抗当然，接着被黑 13 迎头一击，白就陷入了困境，黑步调顺畅。

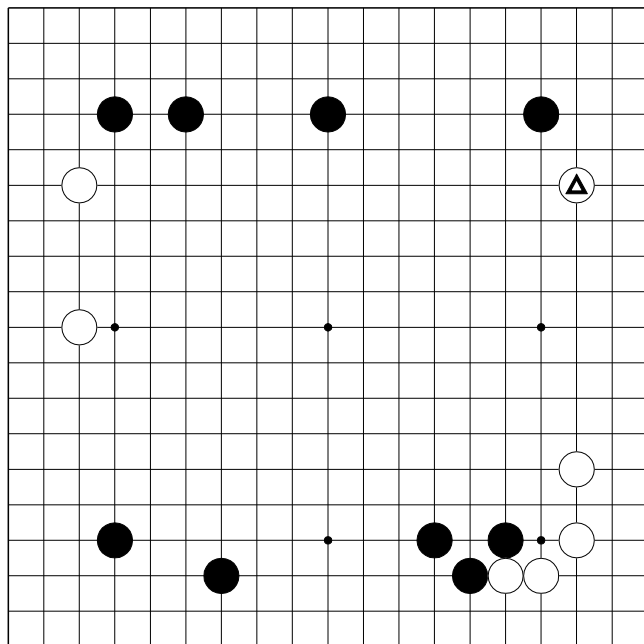


2 图

## 2 图（失败）

黑 1 吃住下边一子见小。这是被白先手得利。白 2、4 扳粘已无保留的必要，使黑下边走成凝形之后，6 飞。

如此被白上下连续先手得利，黑的形势当然越来越不妙了。本图主要强调的是应该尽量避免被对方先手得利，至于着法如何，犹在其次。



第 24 题

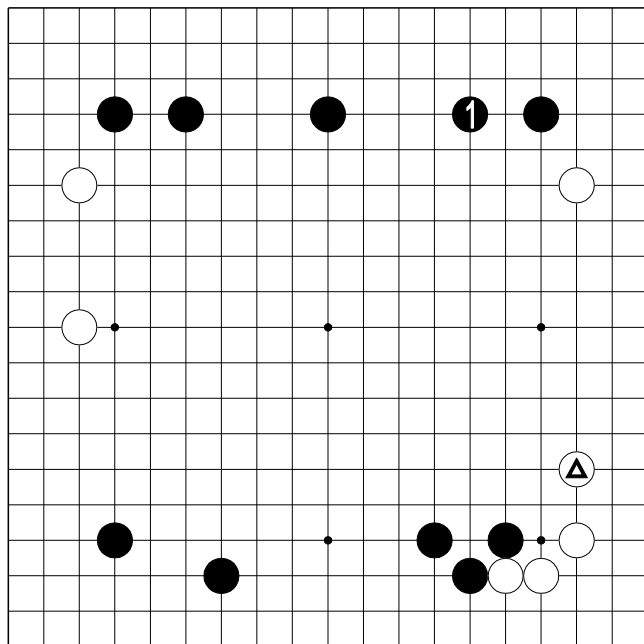
## 第 24 题 损益均等

黑先 有段

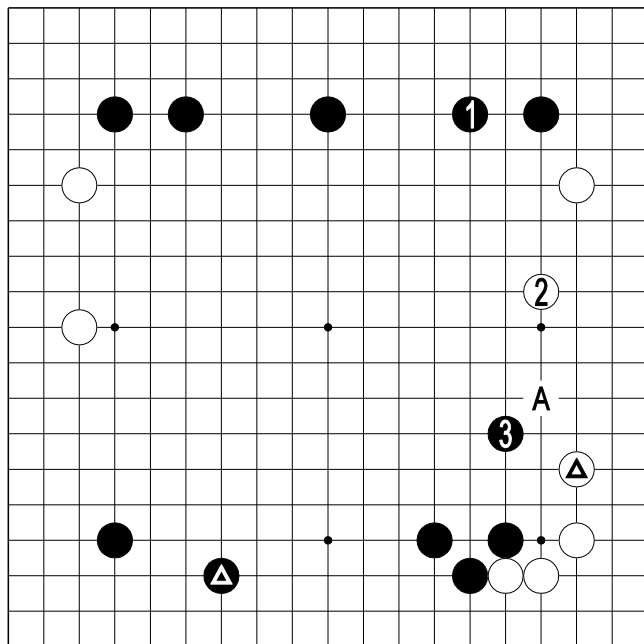
白△挂。对此黑有种种应法，正确的对策如何？棋是两个人下的。有取必有予，有予必有取，保持形势之平衡，损益之均等是重要的原则。

## 正解图一间关

黑 1 是极其平凡的一手，但却是审视全局之后而采取的正确用法。黑这样走有充分道理，并非随手而应。在此局面中应该注目的是右下白△一子以及下边黑的配置。这些是产生黑 1 关的构想的基础。



正解图

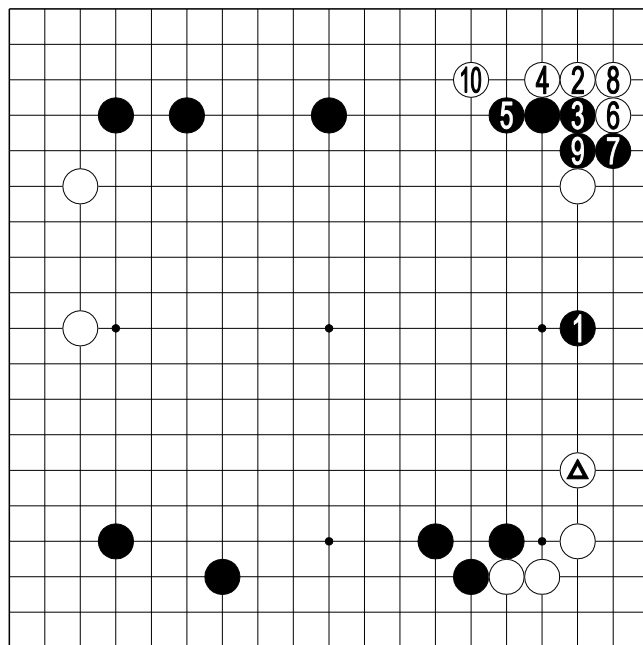


1 图

## 1 图（平衡）

白△在低位，是坚实之形，  
白 2 高一路拆当然。

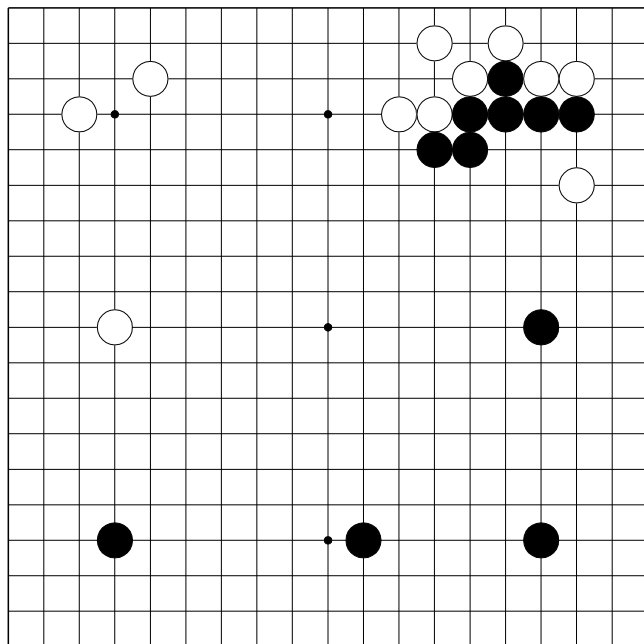
这是黑走 1 时就已经预料到的。接着黑 3 双关，意在诱白 A 围一手，同时和下边的▲一子构成理想的配合。从全局的形势来看，黑保持了平衡的状态。



2 图

## 2 图（失败）

黑 1 夹不好。白 2 点“三三”时，黑只得 3 挡进行转换，到黑 11 落了后手。右下白△是坚实之形，黑 1 不能发挥作用，尤其被白先手夺去角地，丧失实利，是痛苦的。

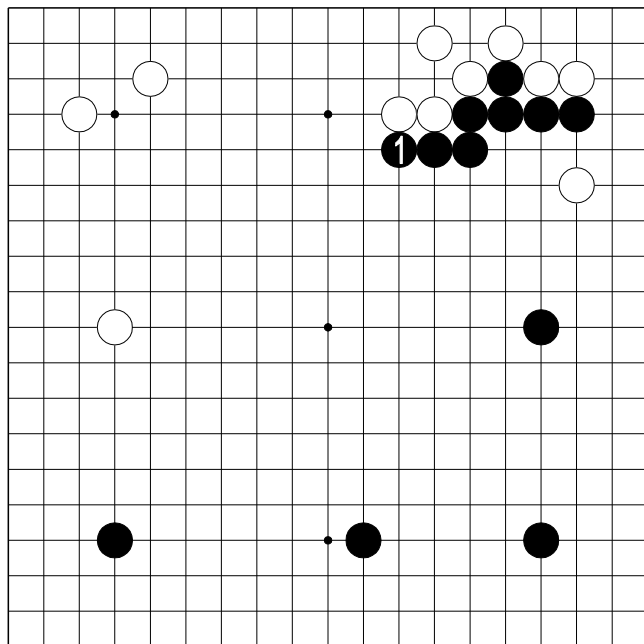


第 25 题

## 第 25 题 必争点

黑先 中级

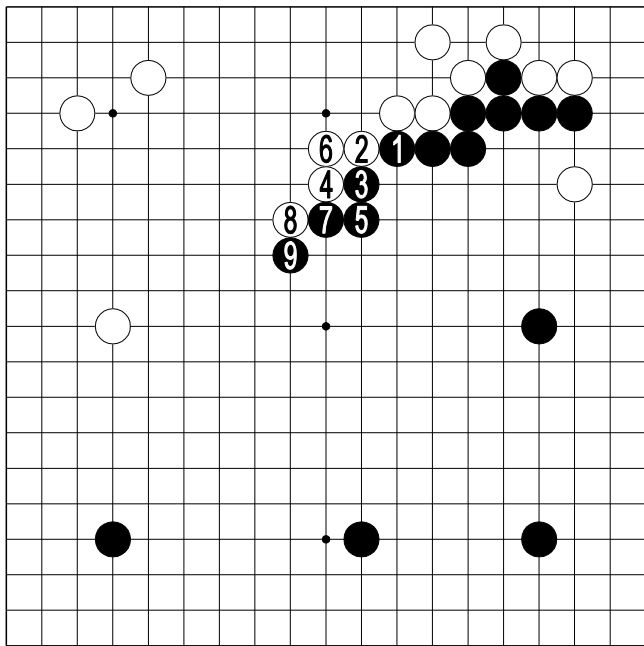
三子局。双方都布成了大模样。在这样的局面中必然要产生一个双方谁都不能放过的必争之点。



正解图

## 正解图 上边

黑 1 压关系到双方模样的消长，是必争之点。通常在四线连压是不利的，但也要根据情况，不能一概而论。谁先抢到此点，谁就能使自己的形势顿时改观。

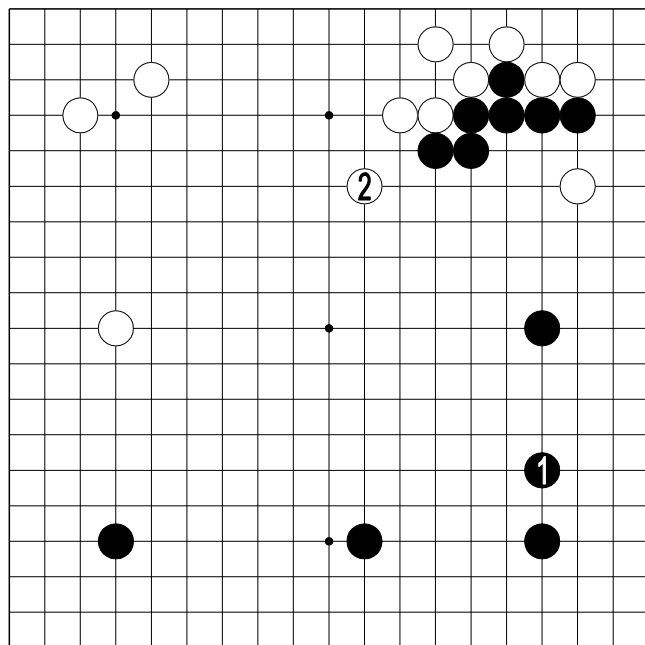


1 圖

1 图 (雄大)

黑 1 时，白 2、4 边扳当然。接下去黑 5、7、9 一步也不能退缩。

黑模样已经惊人的庞大，白如果继续对围下去，这一局棋也就到此结束了。因此白 8 必将采取另外的变化。

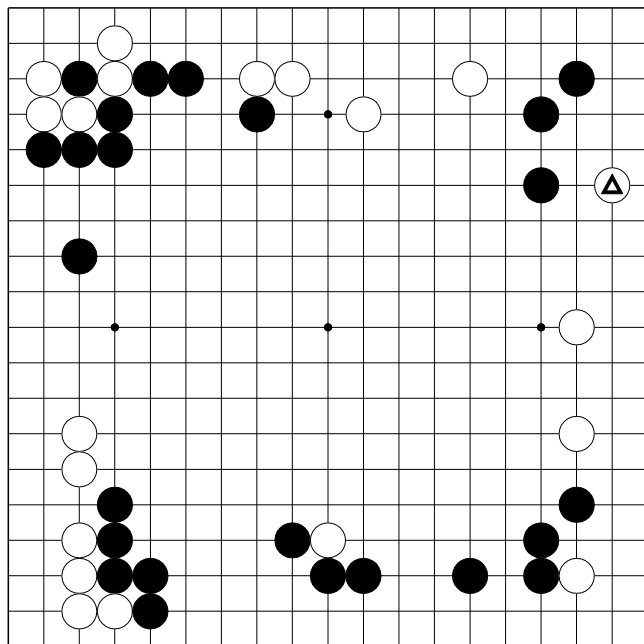


2 图

## 2 图（失败）

在这样的局面中，黑切不可随手 1 缔。

一旦让白占到 2 的必争点，白模样就俄然壮大起来，相反，右边的黑阵却薄弱了。黑如补一手，则大势落后，而脱先又感到不安。这种结果是由于忽视必争点所造成的。

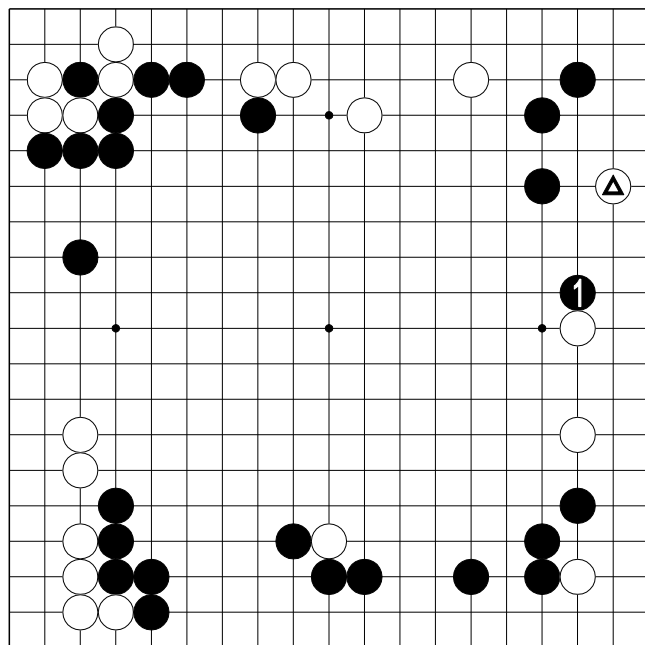


第 26 题

## 第 26 题 从地下潜入

黑先 上级

白△从地下钻入了。在这样的棋形中，黑有制伏它的常用手筋，不可不知。

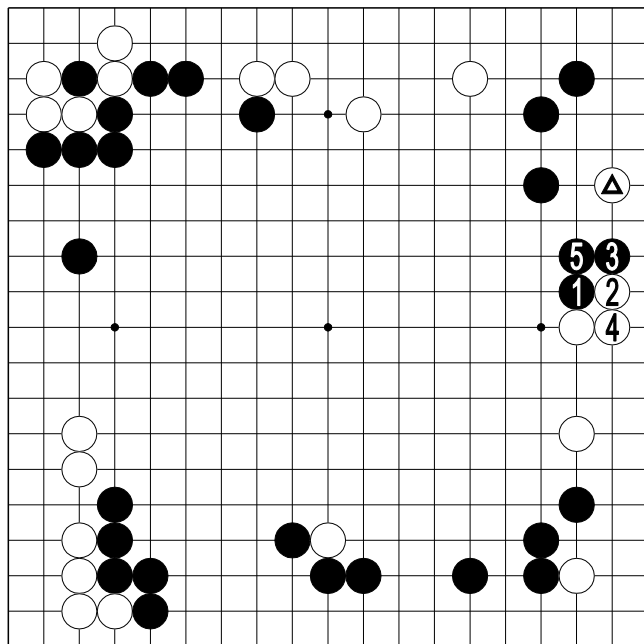


正解图

## 正解图 碰

黑 1 碰是手筋。根据白的应法，黑可分别采取两种不同的手段：一是吃住白△一子，一是破坏右边。

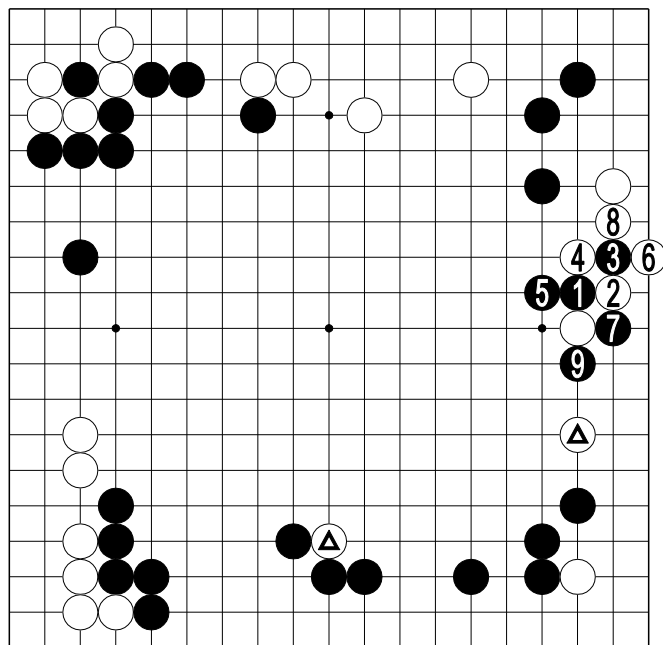
黑上下都很坚实，可以毫无顾忌地予以反击。有此一手，白就顿时陷入困境。



1 图

## 1 图（擒获一子）

黑 1 时，白 2 如下扳，黑就强硬地 3 连扳。白如 4 屈服，黑 5 接就干净利落地吃住了白△，黑成功。走成这种结果白不能忍受，因此……

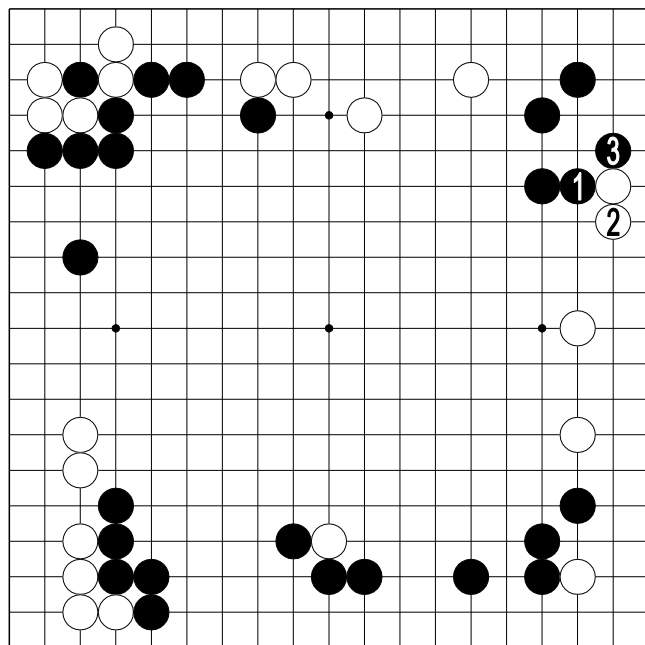


2 图

## 2 图（征）

白 4 断势所必然。黑 5、7 时，6、8 提不得已，接着黑 9 征住一子，破坏了右边，黑充分。

下边的白△一子起不到引征作用，右边△一子也陷入苦境。这些战果都是黑 1 的手筋所带来的。



3图

### 3图（不充分）

黑 1 顶、3 扳就失之弛缓了。黑角本来就是安全的，毫无必要再如此大力加固。

这样一来就使右边的白棋安定下来。黑之失败是由于不懂常用的手筋所造成的。