

# 下一手

## 第十四册

## 中盘作战

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

中盘作战是一局棋最精彩的部分。从序盘进入中盘以后，棋子开始变得错综复杂，千变万化。其中每个战役都包含着主动与被动、要点与非要点、攻与守、死与活……相互间的争夺，难度很大，许多非常惊险而又充满乐趣的场面出现在一瞬间。

本书选择 26 题实战棋例。其中中级 8 题，上级 10 题，有段 8 题，供大家欣赏。

# 目 录

第 01 题 限度

第 02 题 眼光放大

第 03 题 短兵相接

第 04 题 落空

第 05 题 冷静

第 06 题 常用

第 07 题 眼

第 08 题 灵活性

第 09 题 要点

第 10 题 着点

第 11 题 利用

第 12 题 征子

第 13 题 缓攻

第 14 题 能否吃掉

第 15 题 典范

第 16 题 将计就计

第 17 题 软刀杀人

第 18 题 战斗

第 19 题 方向

第 20 题 挑起战端

第 21 题 步调

第 22 题 一击

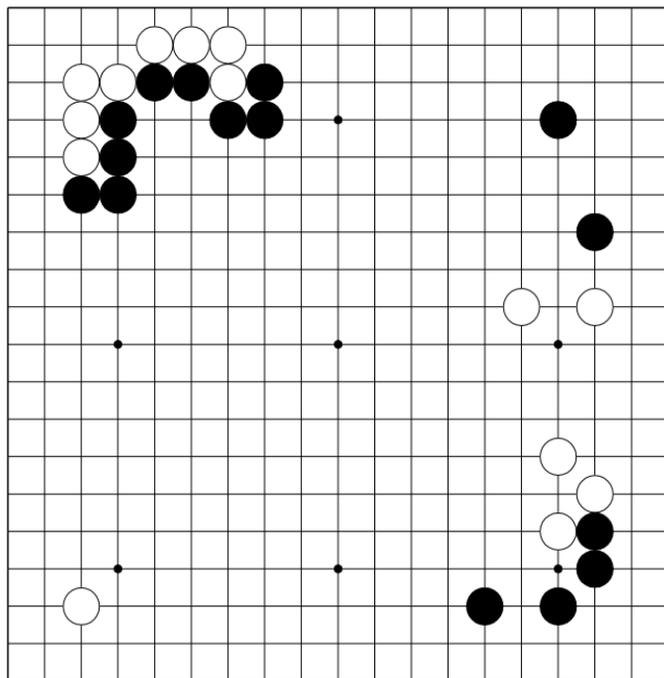
第 23 题 作战处

第 24 题 微妙

第 25 题 进军

第 26 题 着眼点

让子棋的典型棋形

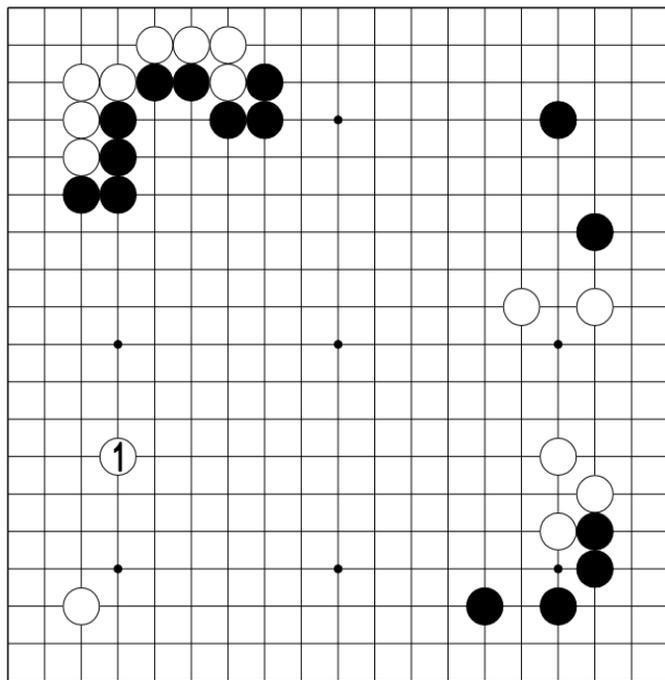


第1题

## 第1题 限度

白先 中级

左下角白“三三”一子，在如图所示形势下，应向上开拆，但开拆到什么限度才是恰到好处？必须结合黑的厚势来识别其开拆的限度。

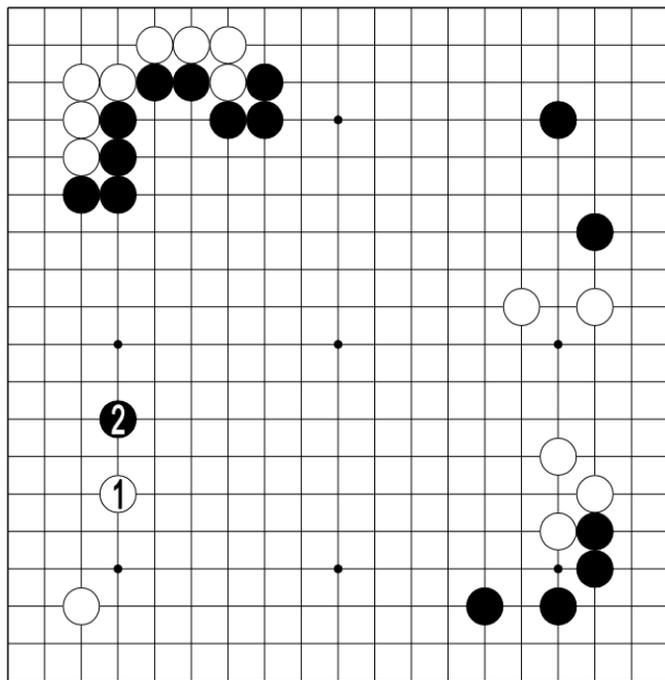


正解图

## 正解图 限度

白 1 是正着。这称之为开拆？还是铺地板？难于做出名称的结论。但这就是限度。

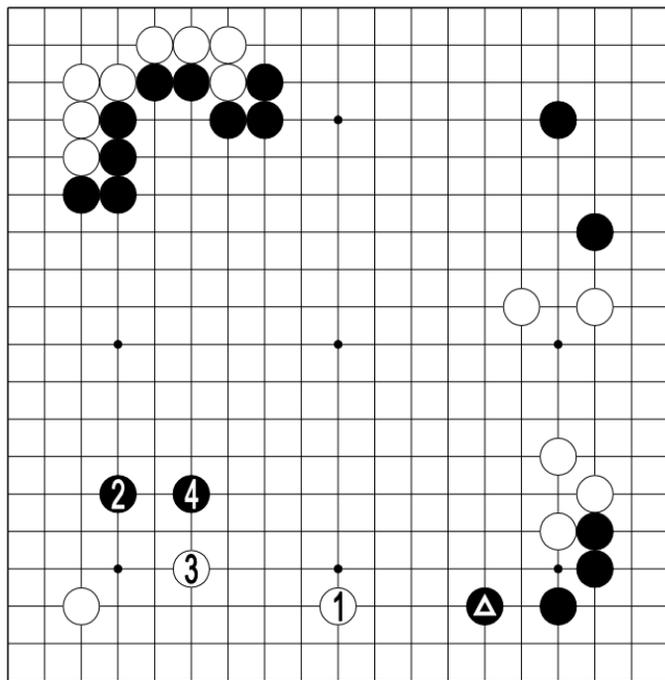
开拆的出发点，是限制黑左上角厚势的发展。如果再多开拆一路，就超出限度，黑棋就要打入。



1图

## 1图（不充分）

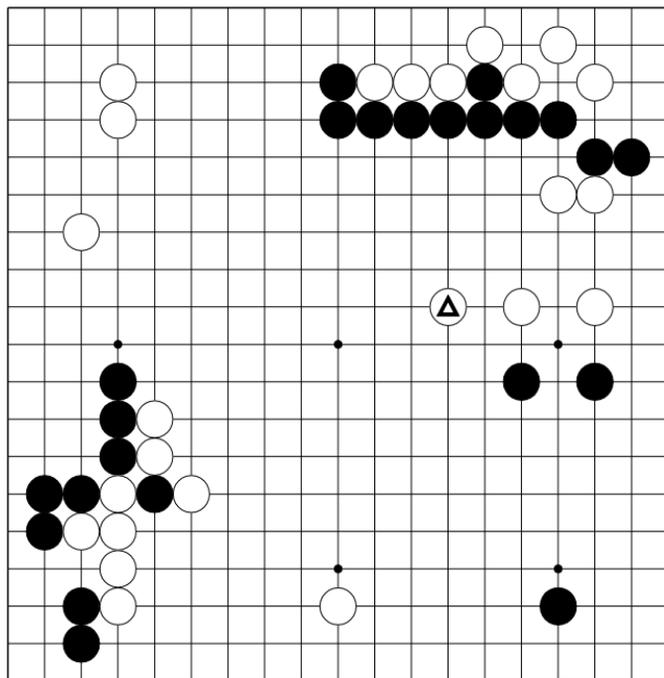
白在1位铺地板，是平稳的着法。虽然平安无事，但在这个局面下1位就显得不充分了。黑2拦，能够五间拆，黑满足，何况以后还留有后续手段。黑左上角的厚势得到充分的发挥。这就是由于开拆不足所致。



2图

## 2图（最坏的着法）

白 1 走近坚实的▲子是最坏的着法。黑 2 理所当然来挂角。白 3 应，走成伞形。然而黑 4 跳。左边黑得到出乎意料的好形，这完全是白 1 的过失。

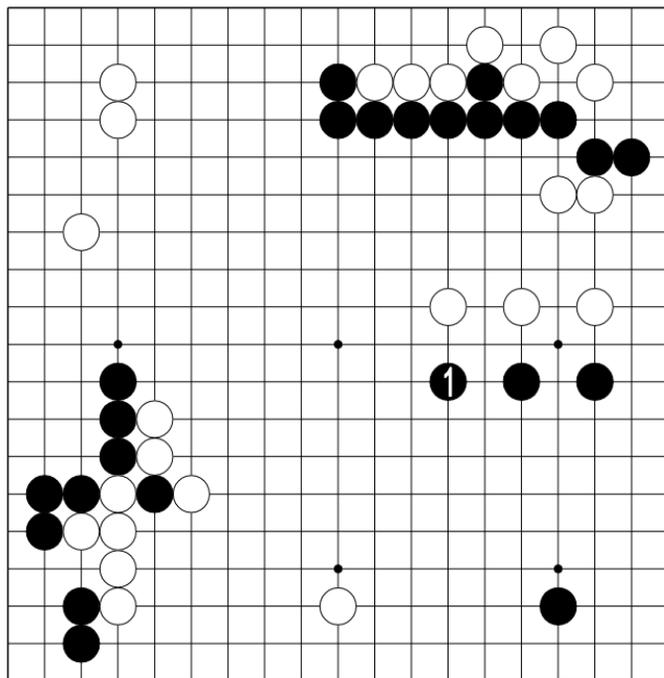


第2题

## 第2题 眼光放大

黑先 上级

白▲跳起。现在是黑怎么走的问题。眼光放大一些，要有效地利用上边厚势的作用。

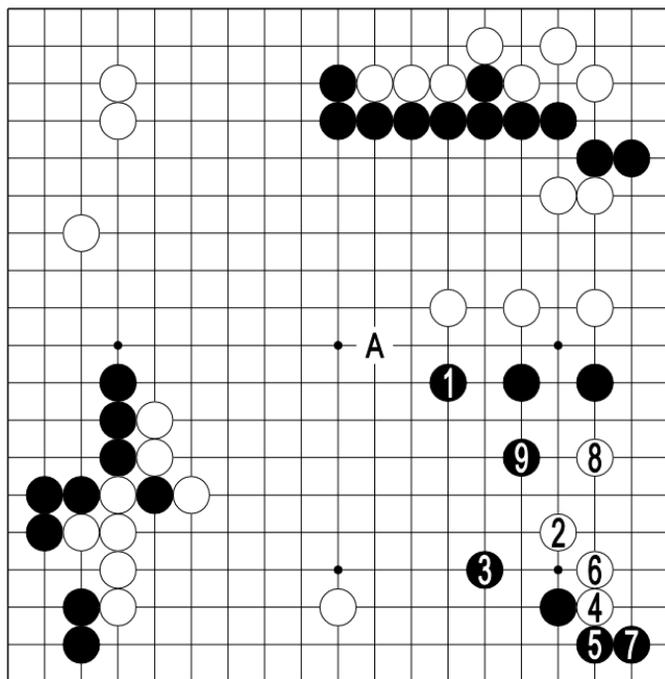


正解图

## 正解图 平行

黑 1 与白平行地跳，将在右下构成大形势。黑 1 的出发点是通过追击，可以省略右下角的缔。

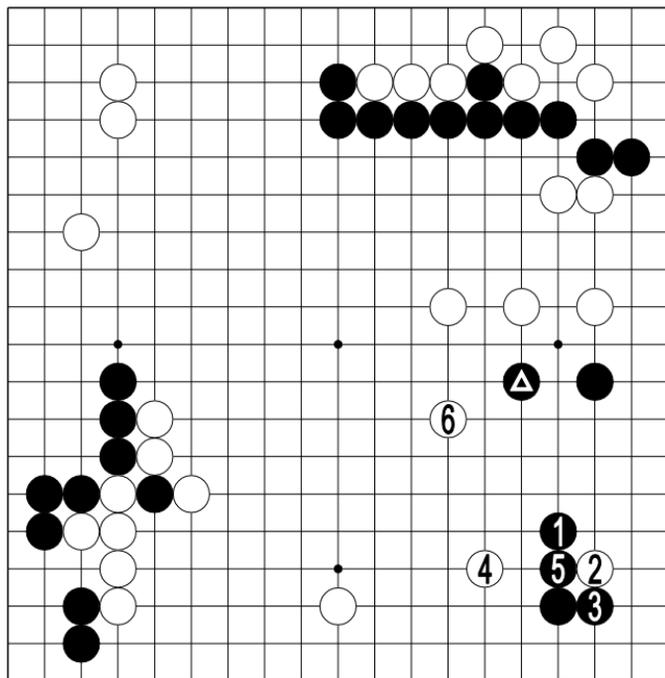
由于黑上边的形势很厚而白下边形势还漏着空，所以黑 1 的设想是正确的。



1图

## 1图（白苦）

黑 1 跳时，白不甘心让黑成势，而在 2 位挂，黑 3 飞攻有利。白 4、6 托退，到 8 都是必然的着法。黑 9 罩，白在里边求活都危险。即使白能在里边挣扎着求活，黑外势必然强化，然后再 A 位飞攻就非常严厉了。

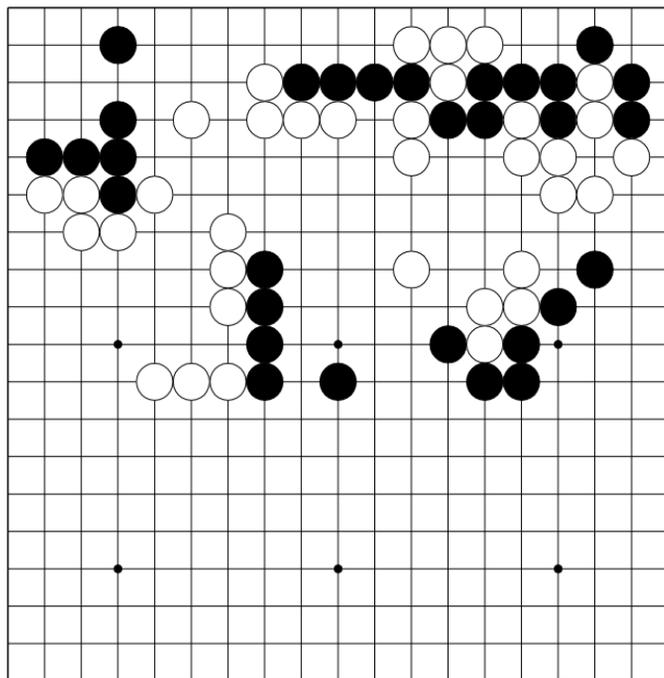


2图

## 2图(小)

黑在 1 位缔，令人大失所望。这样，▲的跳也起不到什么作用。千万不能这样下。也不能有这种感觉。

白大约在 2 位点，黑 3、白 4 先手便宜一下，再走 6 位。这样，白显得很从容，从棋形上看，黑空不比白多。

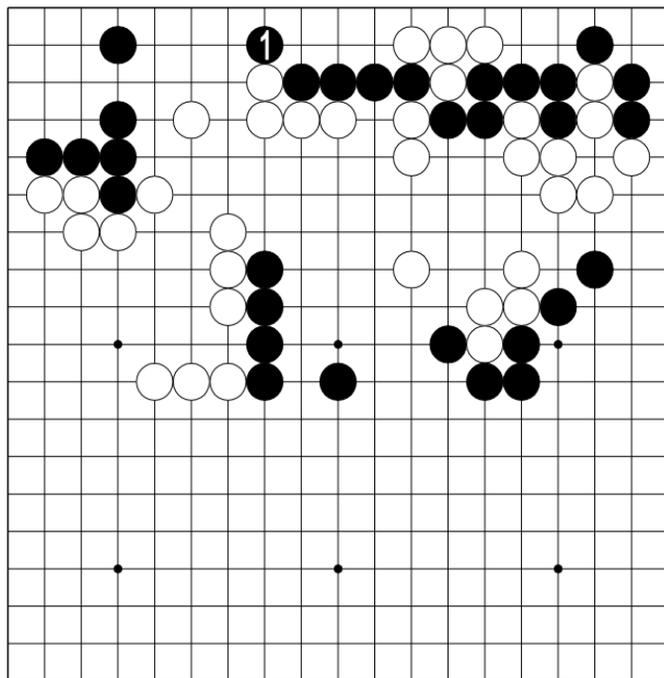


第3题

### 第3题 短兵相接

黑先 有段

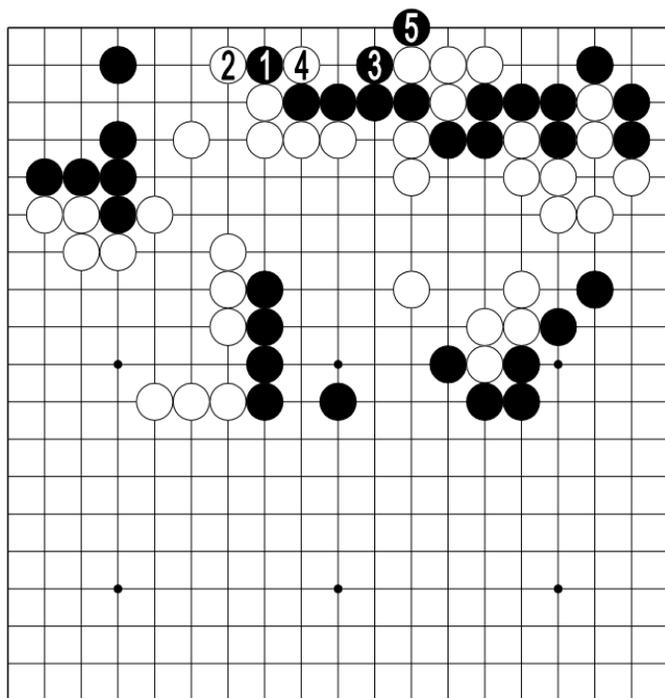
上边处于短兵相接的状态。一句话就是对杀。如果能完全算清这里的变化，需要有一定的实力，但第一步是什么？



正解图

### 正解图 先扳一手

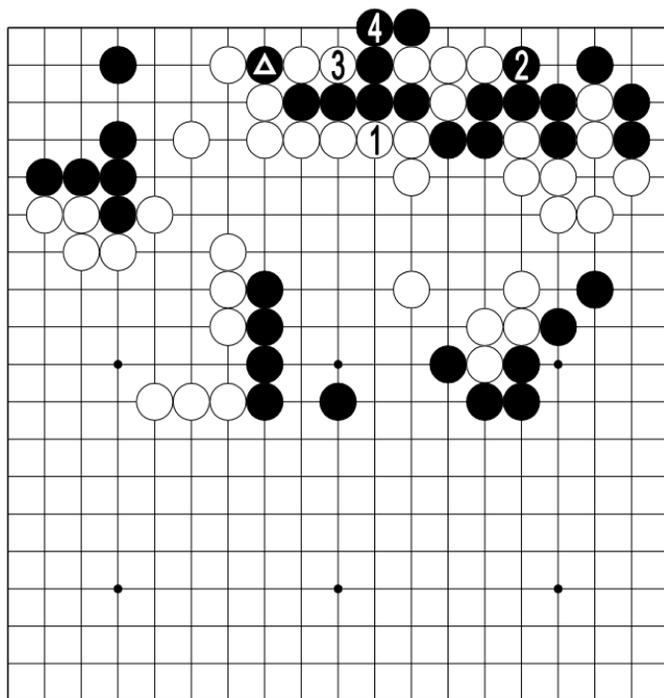
第一步是黑 1 这种扳通常称为俗手。但在这种情况下，先扳一手，又放置不走，却是手筋。



### 1 图 (吃白)

白 2 挡，只此一着。黑 3 挡，白 4 吃，黑 5 扳，这样，对杀的结果是黑吃白。

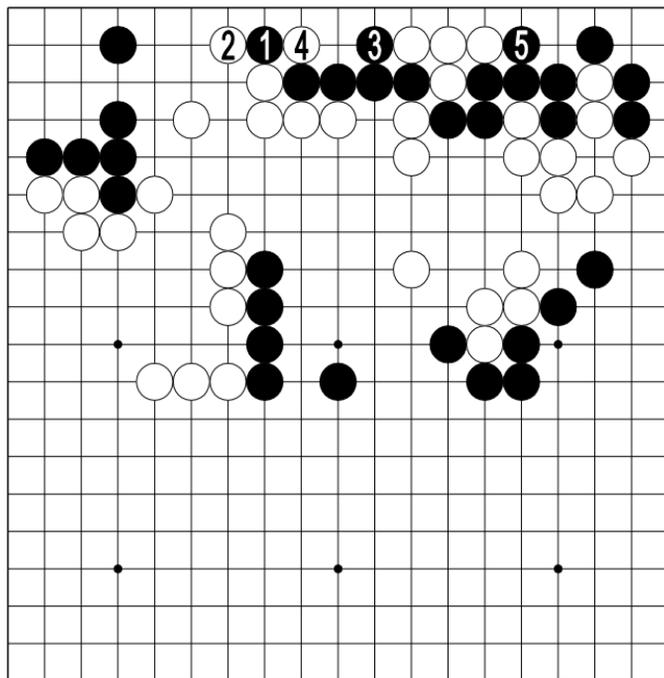
1 图



## 2 图 (不入)

下面仅仅是紧气。白 1 黑 2 白 3 黑 4 接。白两边都不入。这时，就可以知道▲子的作用。

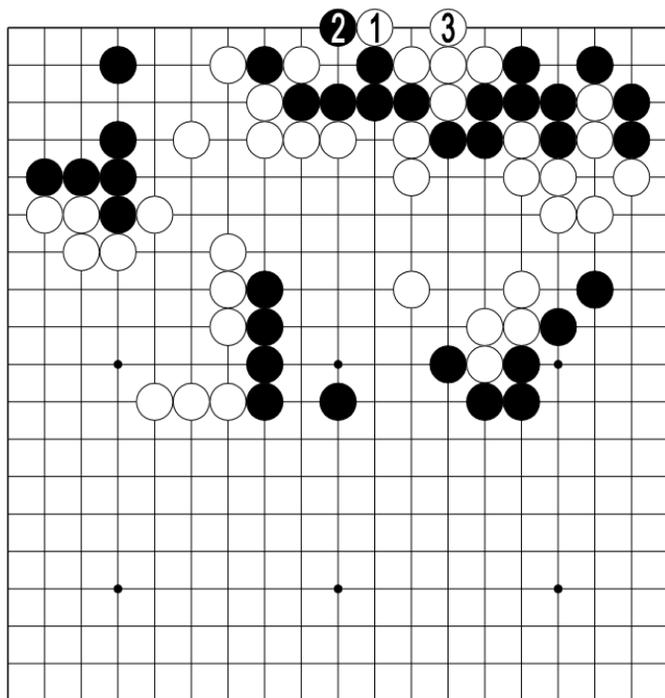
2 图



### 3 图（疏忽）

黑 1、3 是妙手，白 4 吃，  
黑 5 挡疏忽。结果，出现令人  
吃惊的变化。

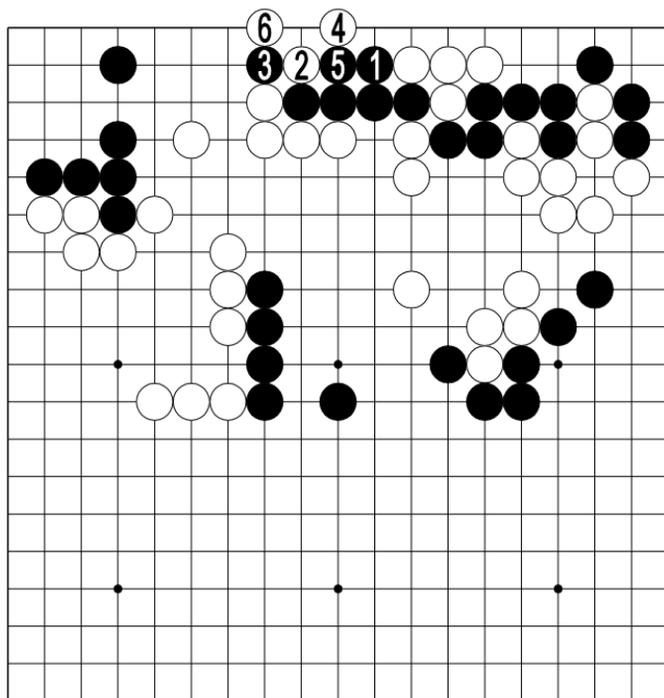
3 图



4 图

#### 4 图（官子劫）

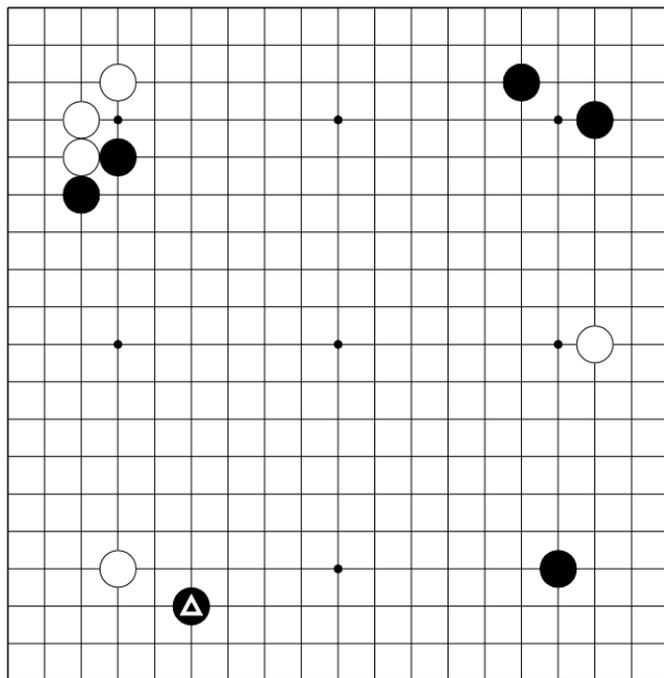
碰到这种形，白也许不立即走，留有白 1、3 做官子劫的手筋。



5图

### 5图（失败）

黑 1 单纯挡是失败的。被白 2 扳，黑 3 再断，情况就不一样。白有 4 位尖的手段，到白 6 成劫杀。

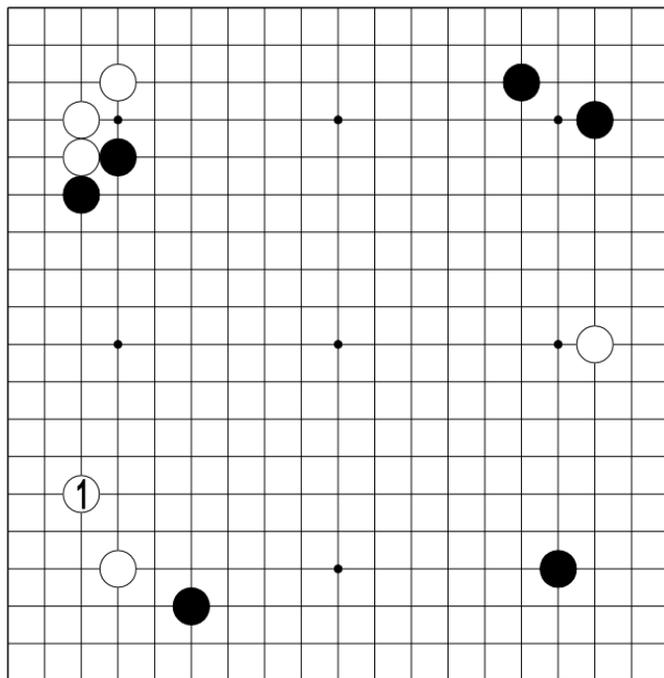


第4题

第4题 落空

白先 中级

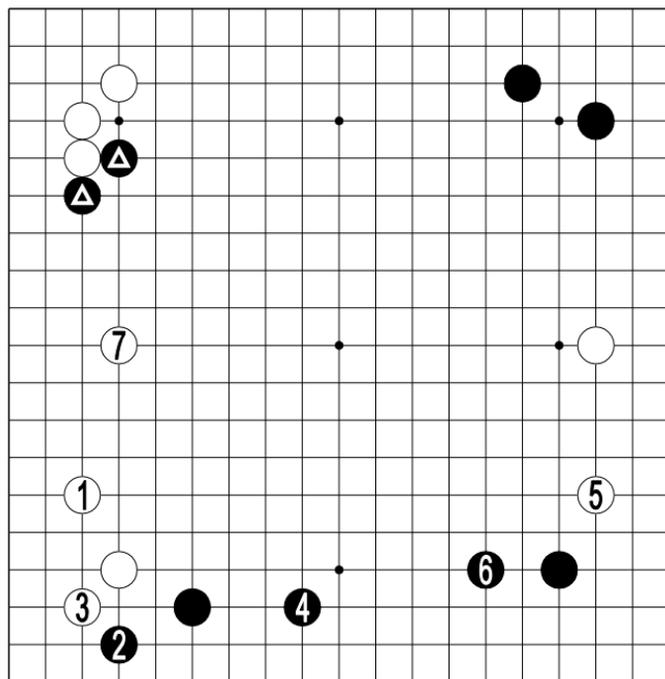
黑▲是平凡的挂。可是作为白的应手，却应该慎重考虑。要使黑的企图落空。



正解图

## 正解图 小飞

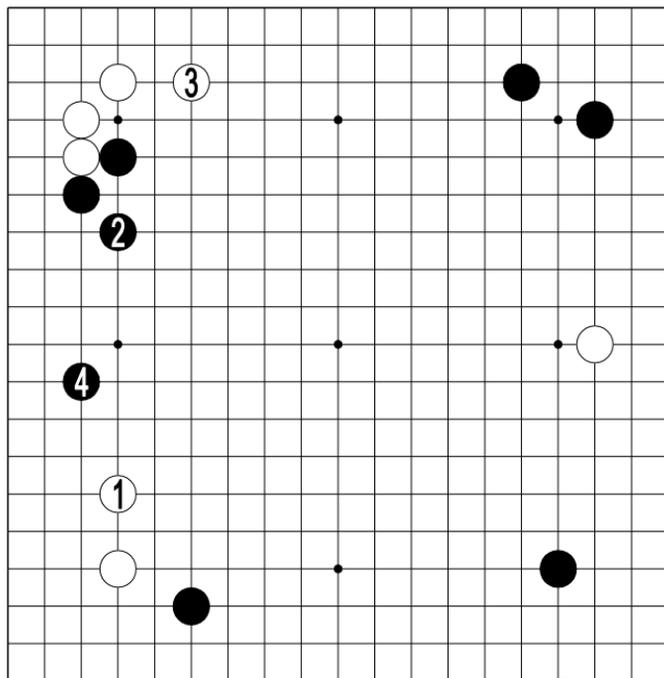
这是星位挂最平凡的应对。这种应法是与中盘战斗密切联系起来考虑的。白 1 的小飞好。它使黑的意图落空。其理由下面阐述。



1图

## 1图（应对）

白 1 小飞后，黑的意图被破坏。黑 2、4 不得不转变方向。白 5 是消除下边一带黑扩张的当然一手。然后再在 7 开拆牵制▲二子的活动。实战中就是这样进行的。

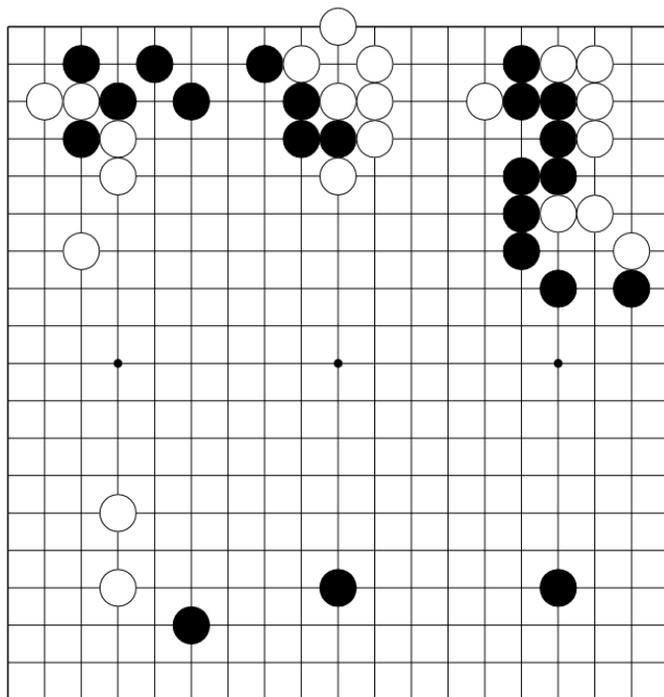


2图

## 2图（中意）

再看看白一间跳怎样。并不是在任何情况下都用一间跳。这样，黑立即走 2、4 位。

让黑走出整形的好调。一间跳不是说不能走，但在这种局面这么下，正中黑的下怀。

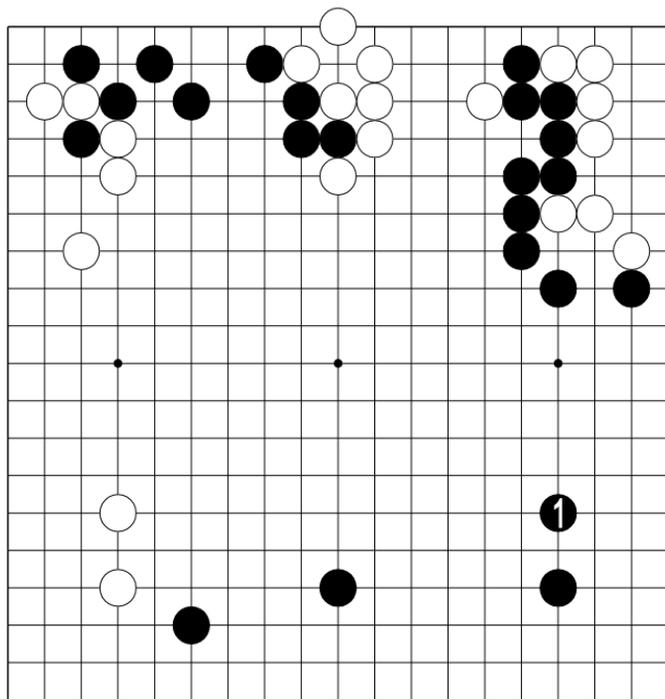


第5题

第5题 冷静

黑先 上级

请冷静地看一下局面。现在是胜负的关键。你能否找到妙手所在？

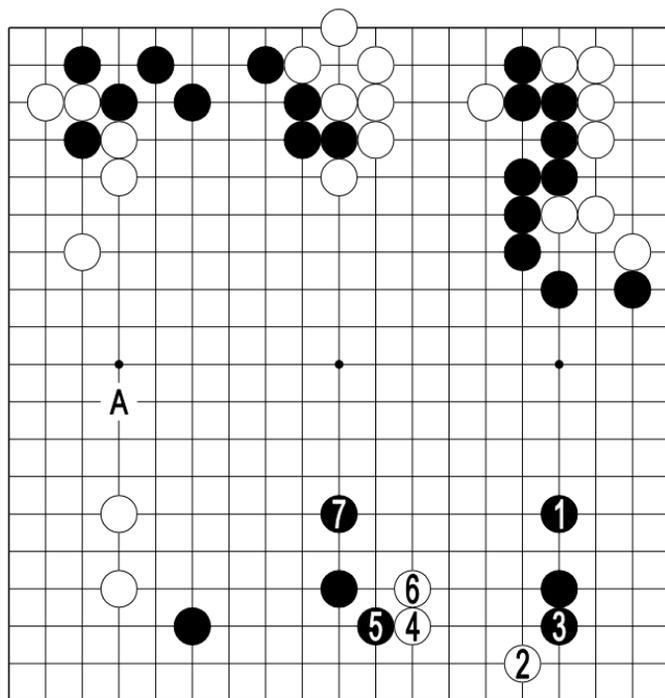


正解图

### 正解图 稳当

黑 1 很稳当地回过头来补棋，是冷静的大局观。

现在，周围都比较疏散，不能说有此一手就占有这里全部的空。希望大家能体会这种感觉，这是一种从全局着想的构思。



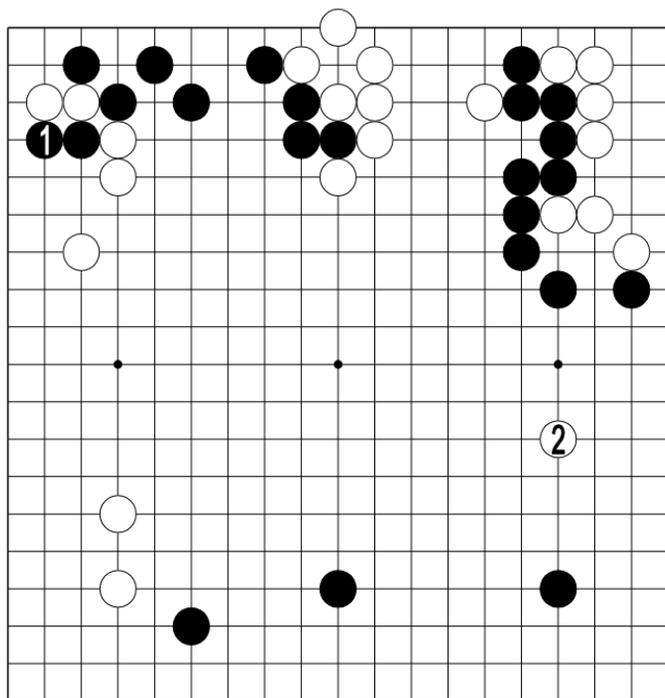
1图

### 1图（假定）

黑1跳补，白如要入侵，估计只有在2位低挂。

当然，还有其他的着点。这只是假定的设想。

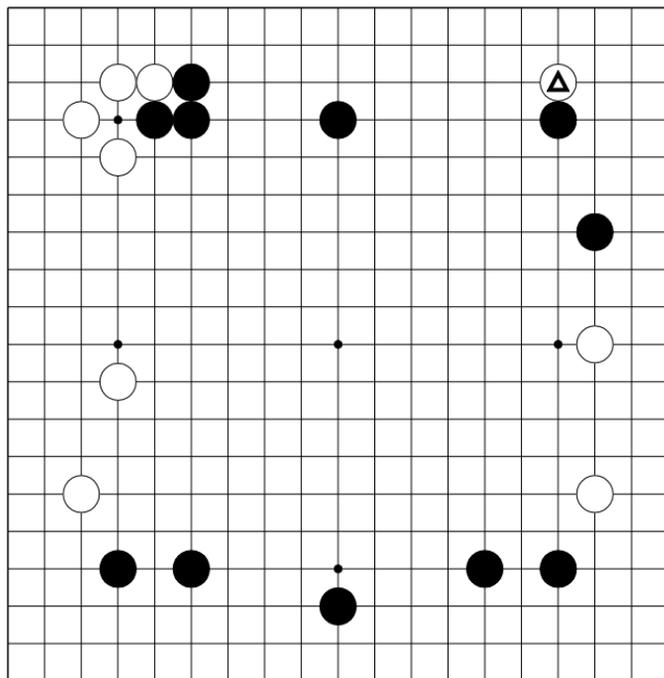
黑3并，白4大飞，黑采取5、7攻逼。这样，左边的黑A位打入很严厉。



2图

## 2图（失败）

黑 1 吃两子很大，但是失败的。被白 2 位分割，右上角的一块黑棋即刻呈现薄形。

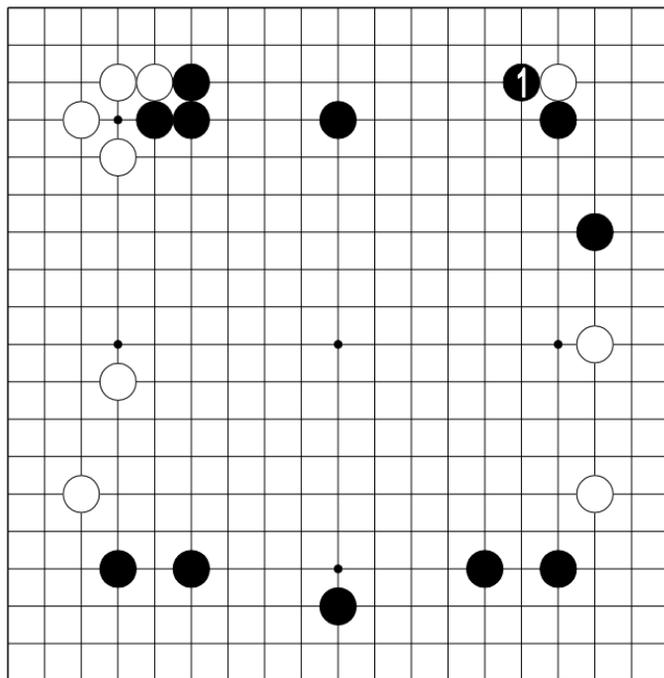


第6题

第6题 常用

黑先 中级

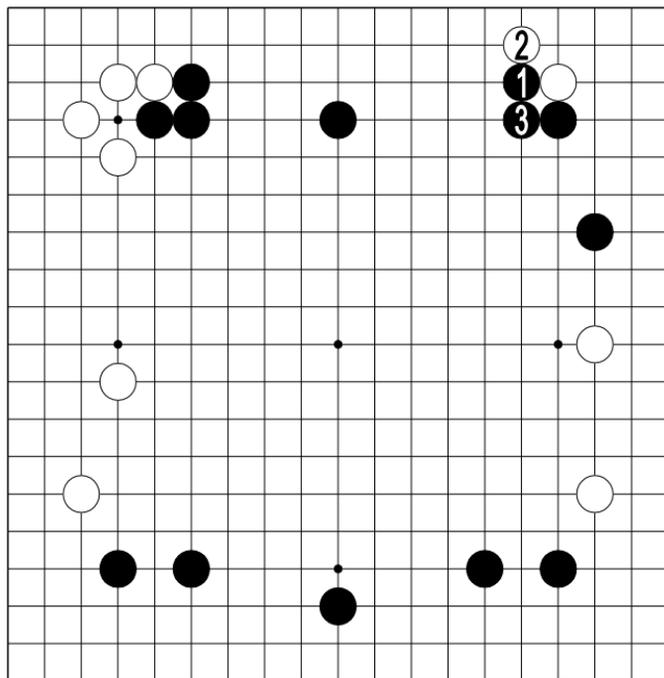
白△托是常用手筋。我们在这里提示一下黑的应手要考虑全局的配合，有必要仔细算一算。



正解图

### 正解图 外扳

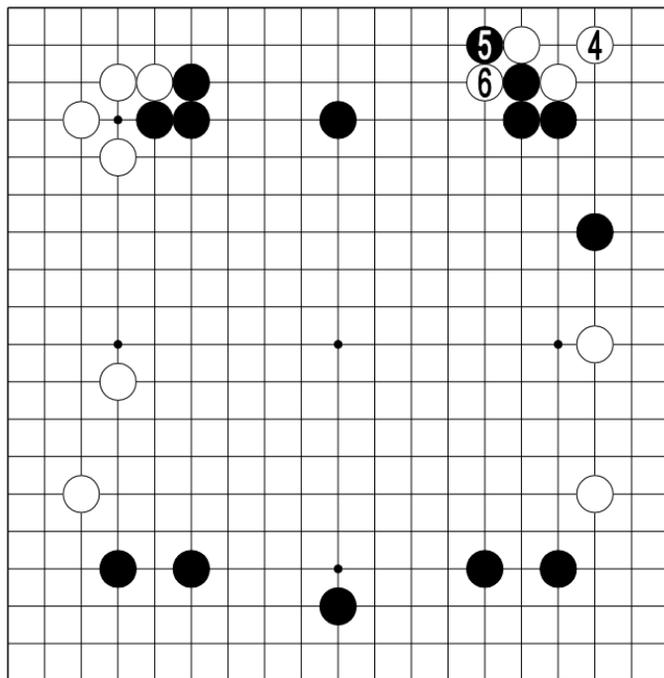
黑 1 外扳正确。这是从局势配合来考虑的。



1图

### 1图（本手）

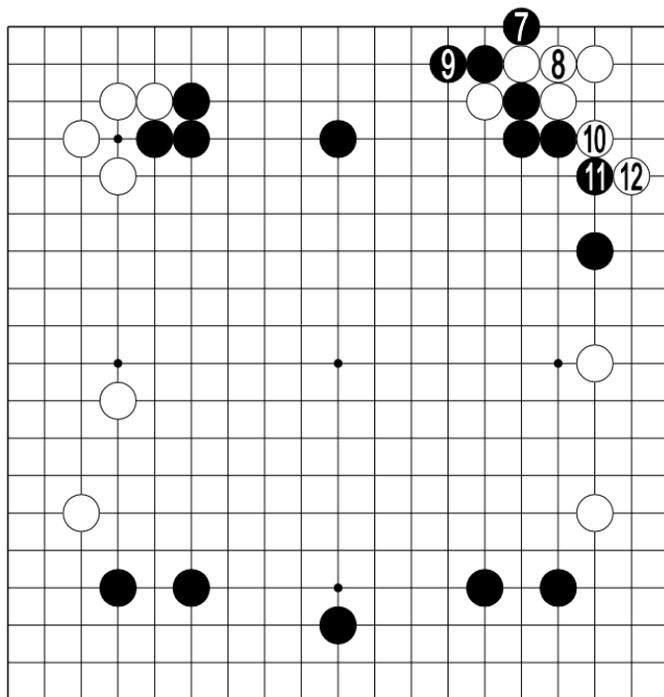
黑 1 外挡，白 2 扳必然，  
黑 3 实接是本手。



2图

## 2图（征子）

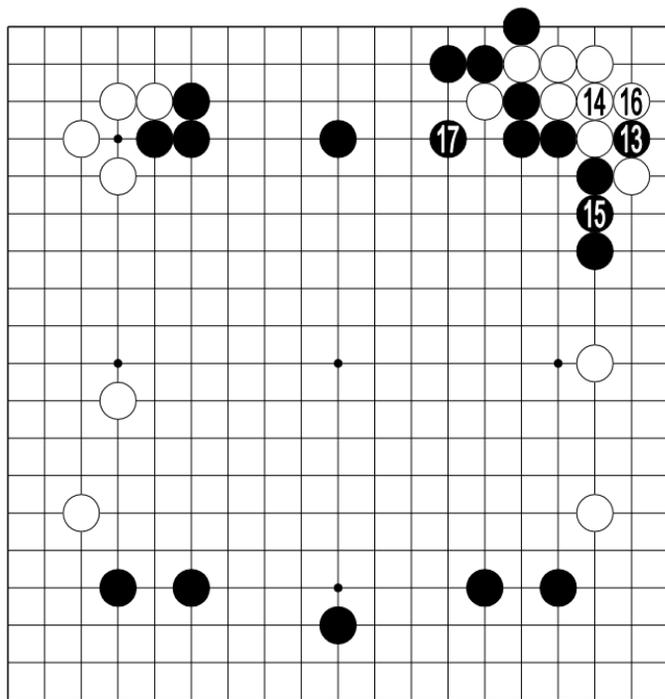
白4虎是在征子有利情况下的手段。黑5扳，白6断后，征子征吃不掉。请大家认清。



### 3 图（连扳）

黑 7 先手便宜后只有 9 位退。白 10、12 强硬地连扳，这是因为有一个断子可以利用。

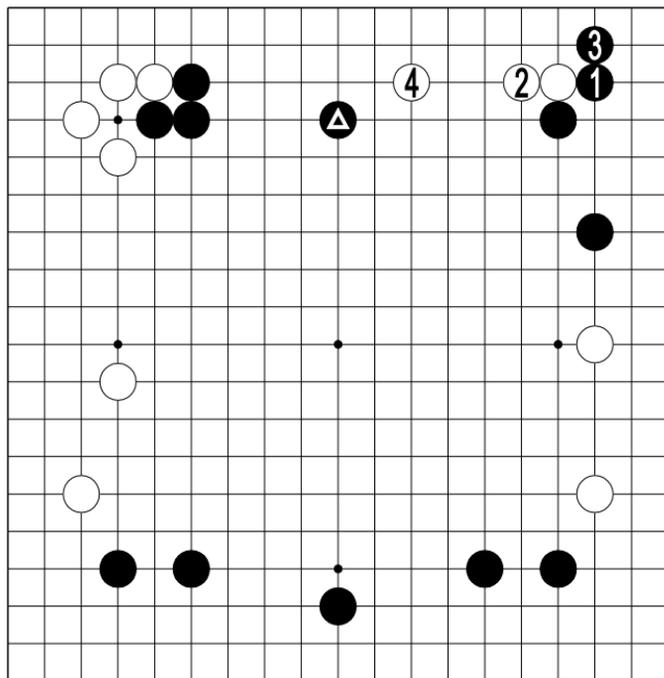
3 图



### 4 图（满意）

黑 13 断，白 14 接，黑 15 粘，不得不让黑先手便宜。黑 17 枷后，满意。

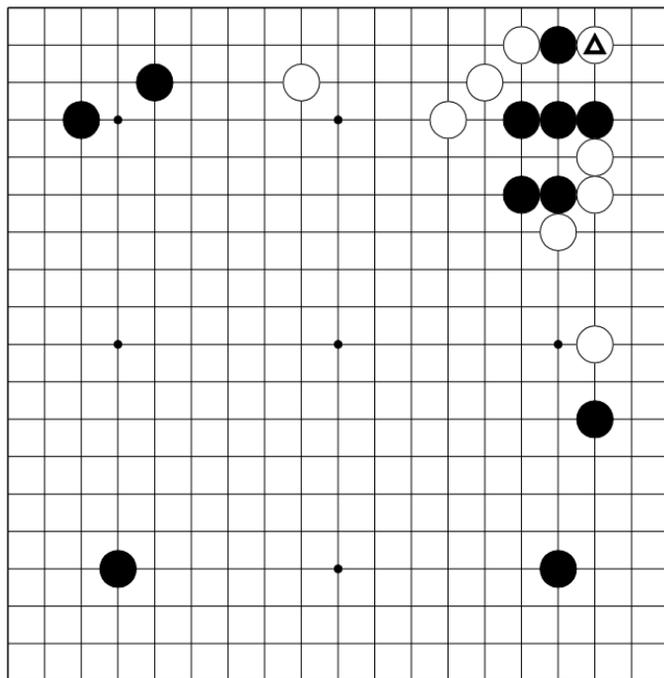
4 图



5图

### 5图（失败）

黑 1 内扳是失败的。白 2、4 开拆后，▲ 子的位置显得不好，下面漏着空，无法对白进行攻击。

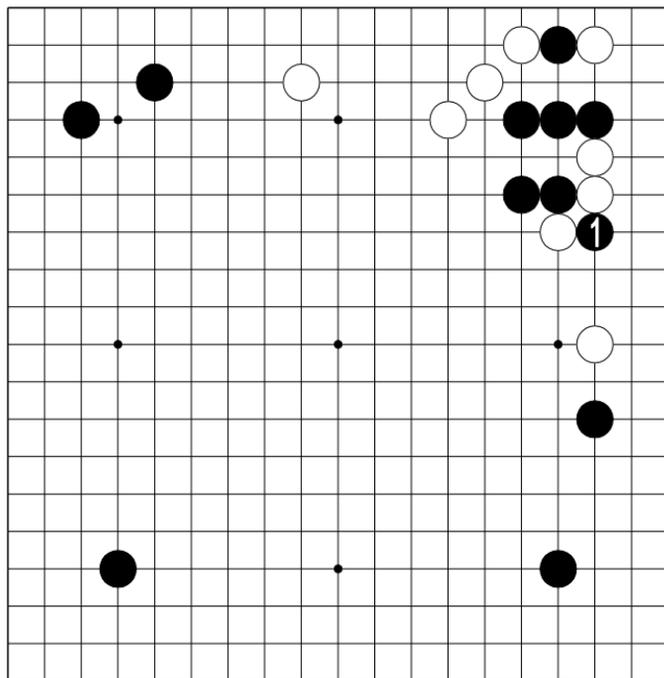


第7题

第7题 眼

黑先 上级

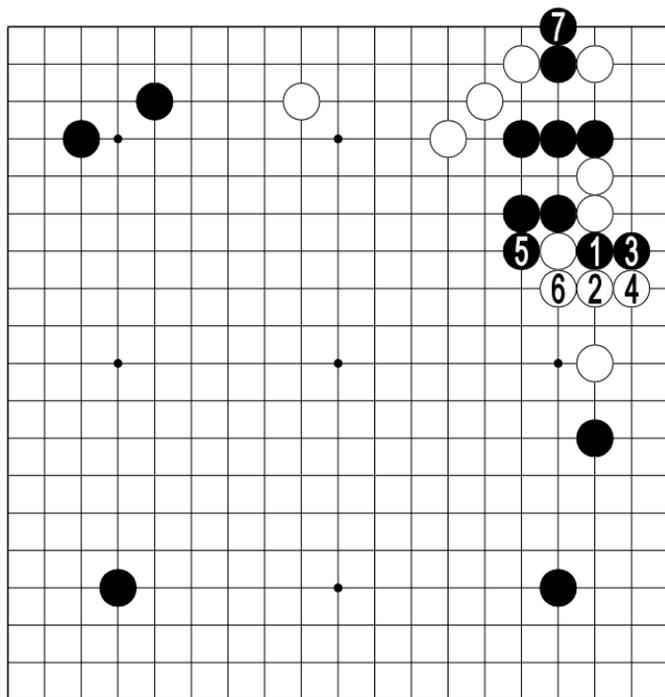
白△打算夺取黑的眼形。为了不致于使这块棋变弱，黑有手筋，应该着眼于白的断点。



正解图

### 正解图 腾挪的手筋

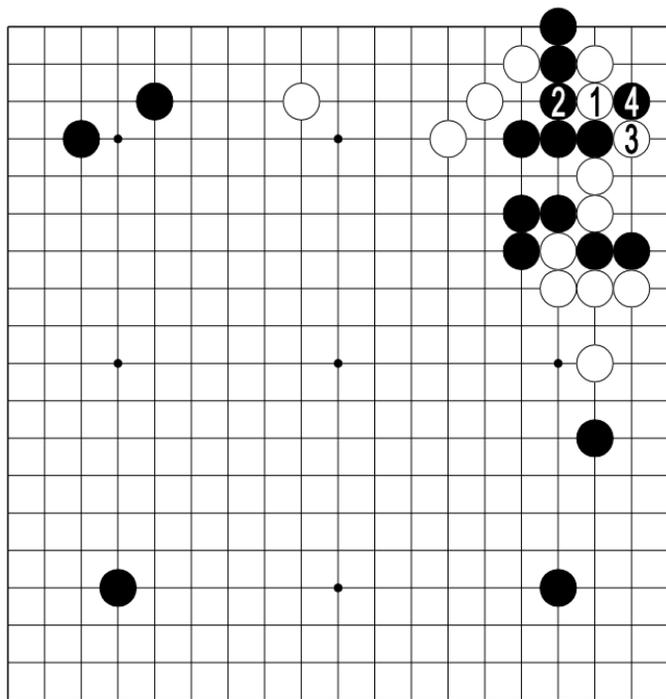
黑 1 断是腾挪的手筋。虽然有点损，为了大局不得不作出一点小小的牺牲。



1 图

### 1 图（截断）

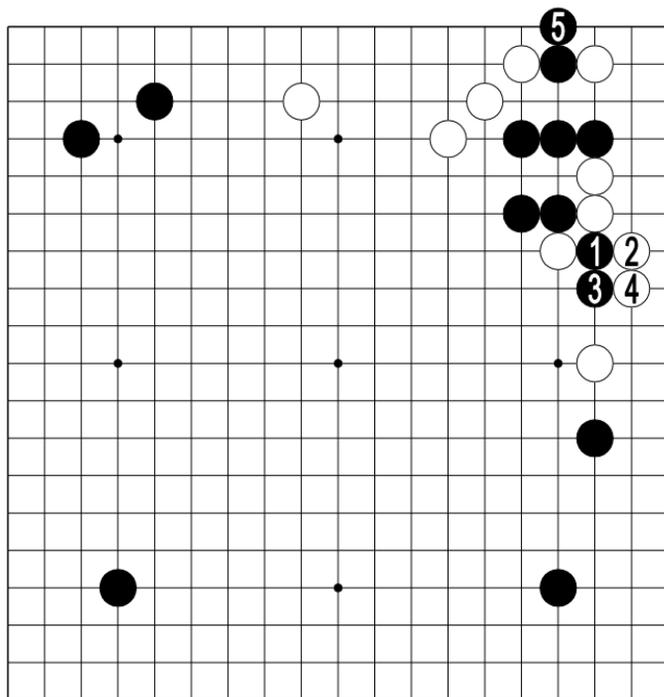
白 2 打吃，黑 3 立，再在 5 位先手便宜，黑就可以在 7 位截断。



## 2 图（腾挪）

以后，白 1 长，黑 2 接，  
白 3 渡，黑 4 立即断。不管白  
怎么应，黑都腾挪成功。

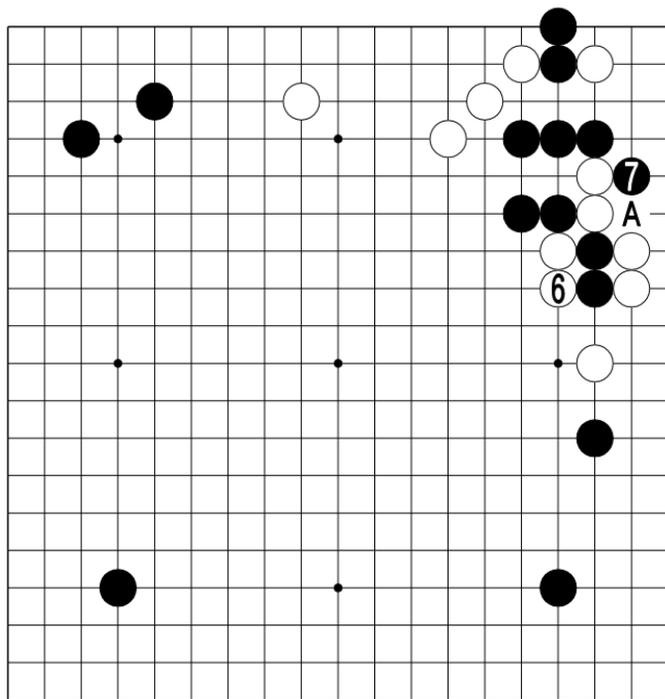
2 图



3图

### 3图（仍然）

白 2 如在下边打呢？黑 3 多牺牲一子，黑 5 仍然成立。

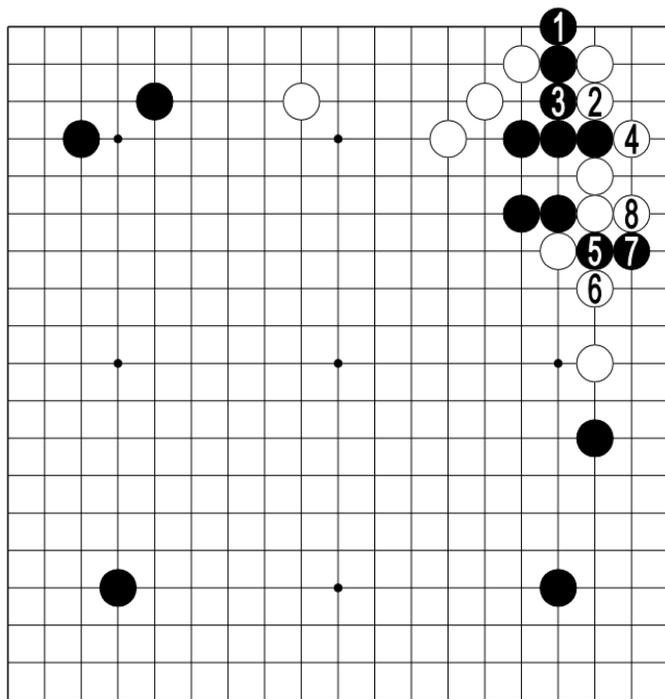


4 图

### 4 图（扳）

接着，白 6 吃，黑 7 扳即可。

如果白 A 位应，黑可脱先走其他地方。



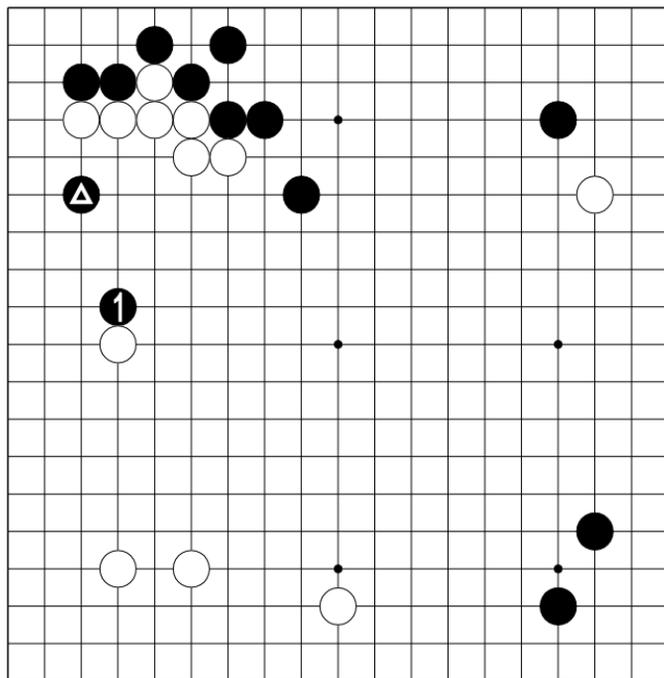
5图

### 5图（失败）

黑不顾一切在 1 位截断，立即与白交战。

被白 2、4 渡过，再走黑 5 已为时过晚。白 6、8 吃掉二子，黑成无根之棋。



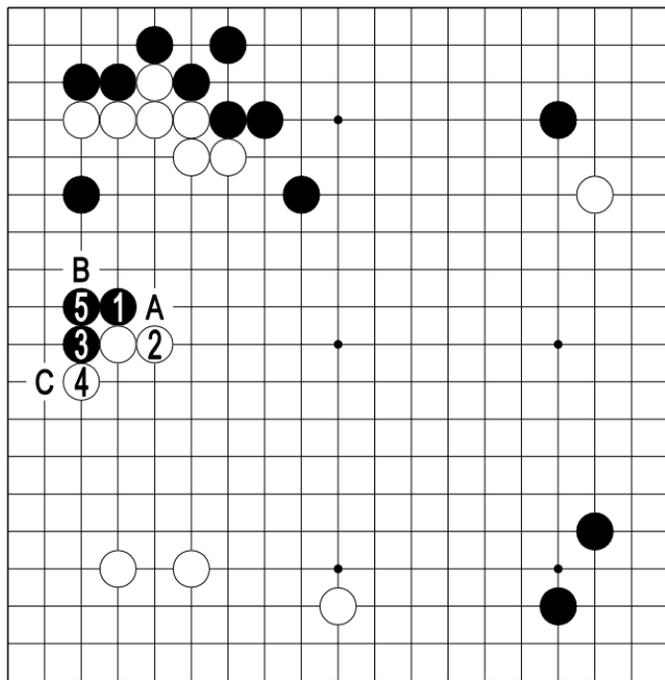


正解图

## 正解图 灵活性

黑从 1 开始入手。这是具有灵活性的一手。其意图并不是仅仅为了救出▲子。

根据这一场合可以弃掉▲子，也可以让它发挥攻击的作用。这就是黑 1 的基本构思。这种灵活性是中盘战斗中的命脉。



1图

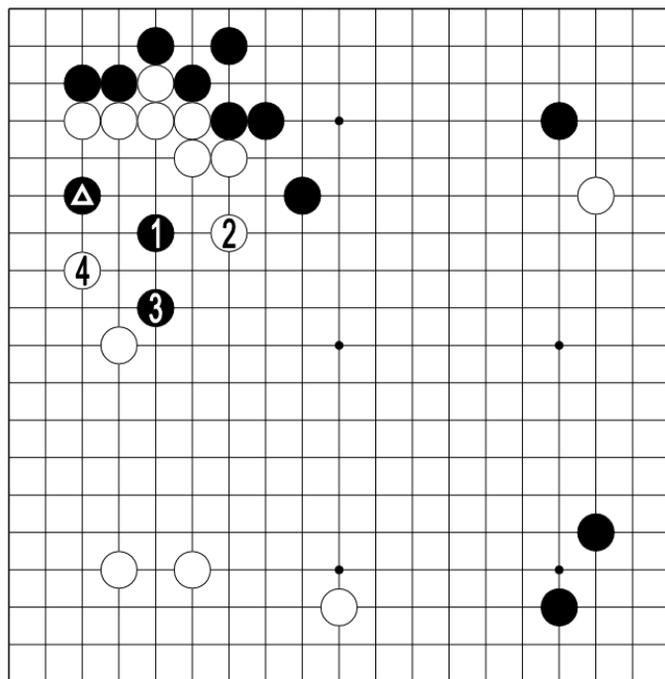
### 1图（成功）

黑1靠，白如A位上扳，则黑3位下扳；白如5位下扳，则黑B位挡。因此白只能2位上长。

黑3、5扳接很充分。

之后，白如走C位，则黑在A位长出攻击左上边几子；白如走A位，则黑在C位取实利。

不管怎么走，白无法两全。

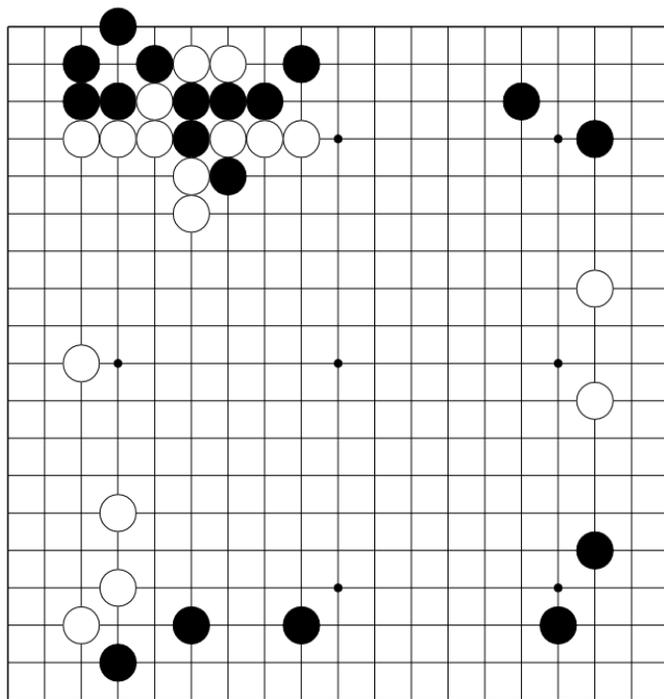


2图

## 2图（失败）

实战中，黑直接走 1 位。也就是说，以▲为主体进行攻坚。白 2、黑 3 也是黑的构思。是被白 4 飞占得要害，黑防不胜防。

也许有人知道，这是几年前中日女子专业棋手对垒的局面。

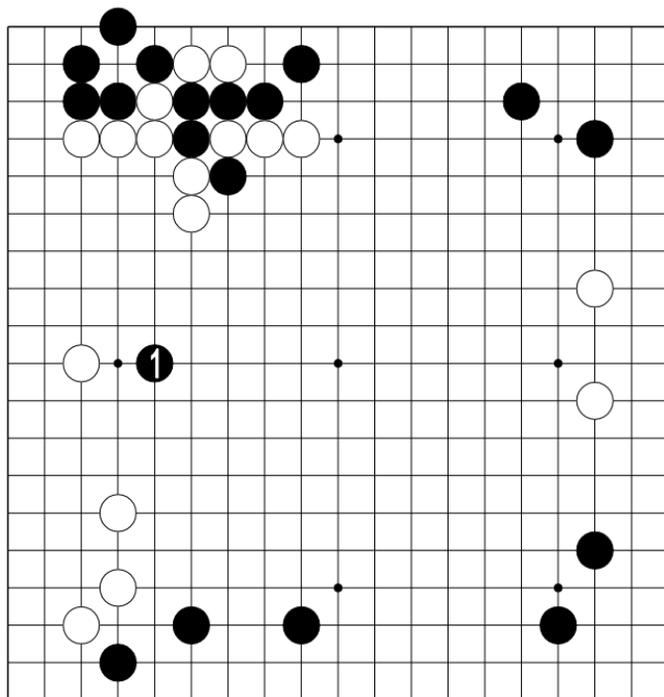


第9题

第9题 要点

黑先 中级

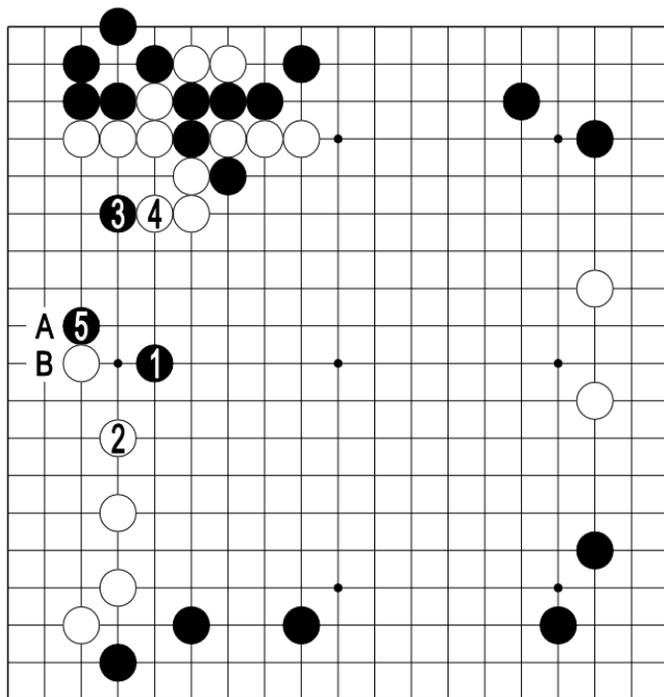
消势的要点在哪里？这是一种常见的局面。要设法消除左边的白势。



正解图

### 正解图 镇

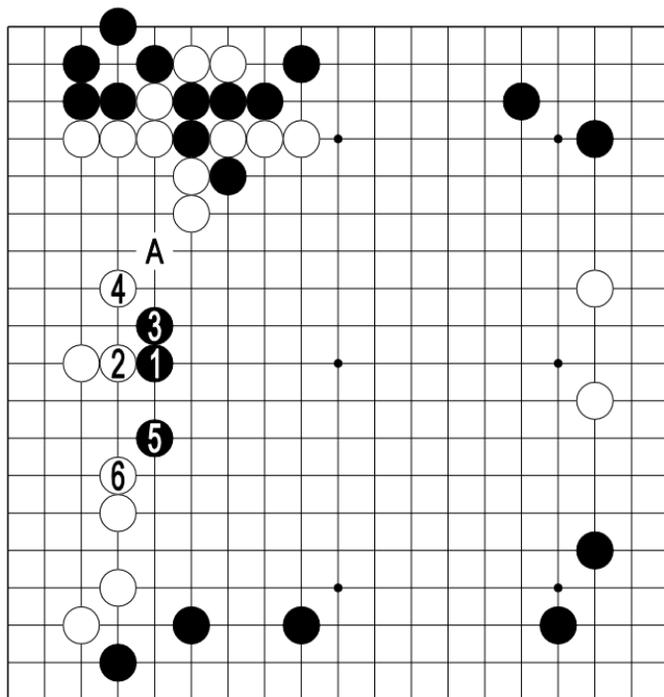
黑 1 的镇是消势要点。也是防白成大形势的要点。相反，如果这个点被白占到，白将构成庞大的形势，黑不利。



1图

### 1图（腾挪）

黑 1 镇，估计白要走 2 位。黑 3 觑在要点上，试白应手。白 4 补，黑 5 靠下，得以充分地腾挪。如果，白 A 位扳，黑有 B 位断的手段。

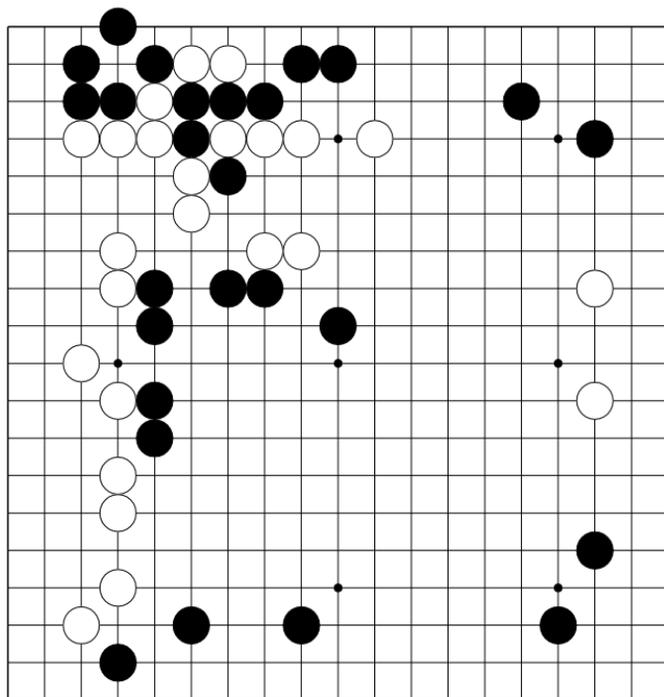


2图

## 2图（充分）

白 2 顶，黑自然在 3 位长。白 4 应，黑在 5 位跳。白 6 并补，这样黑先手得利，已相当充分。

以后还留有黑 A 位最令人讨厌的穿象眼。

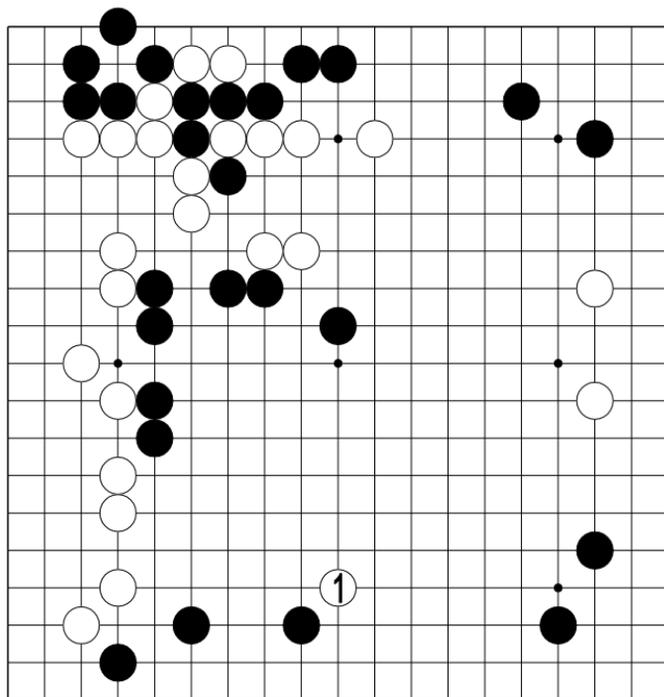


第 10 题

### 第 10 题 着点

白先 上级

由于黑消势的方法不对，所以中腹一块黑棋显得滞重。白棋虽然一时找不到直接攻击黑薄弱地方的好点，但下一着点，必须兼顾到对中腹黑棋的攻击。



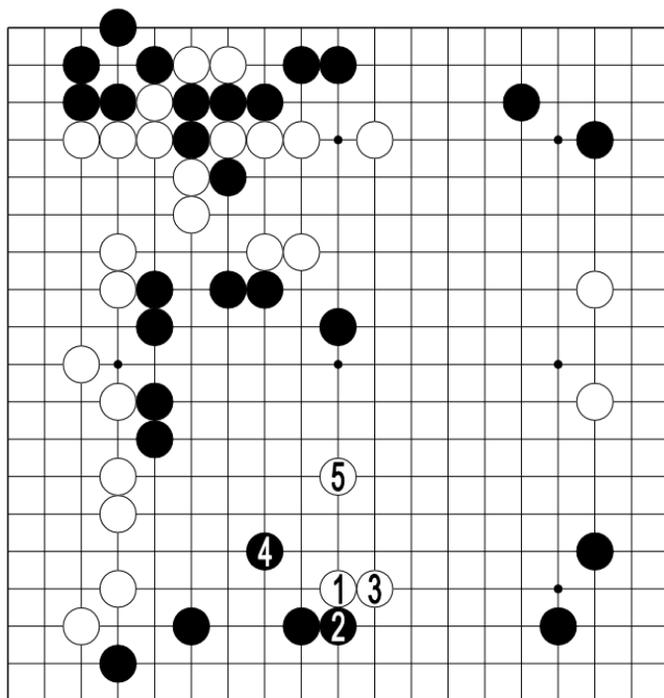
正解图

## 正解图 肩冲

白 1 肩冲是好棋。这是侵消的一种常识。

但在这种局面下可以算是好棋。现在双方空基本差不多，因此白也无须过贪。

请看下面的应对，就可知道白 1 的着法是妥当的。

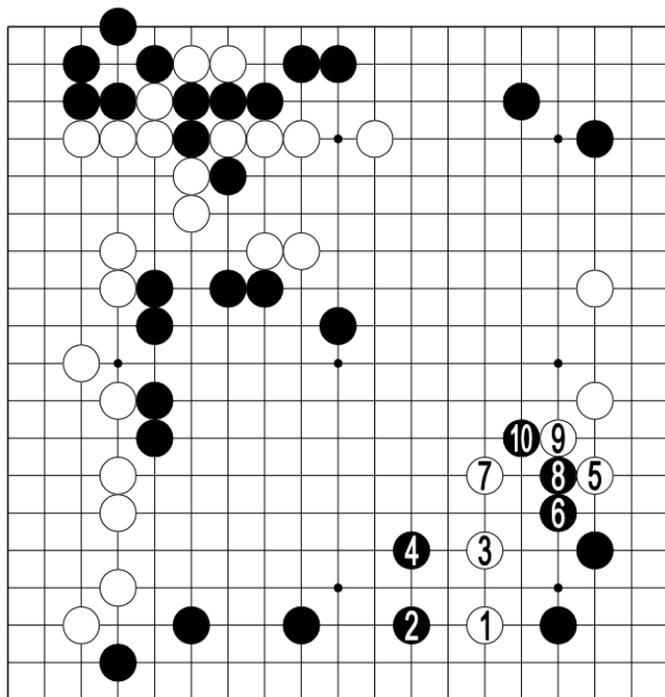


1图

### 1图（重要）

估计黑大体上在 2 位爬。  
白 3、黑 4、白 5 定形。

现在可以感觉到黑中央变得薄弱。具有这种感觉非常重要。白左边已有一块大空，白一边侵消，一边窥视着黑的弱点，显得十分充分。

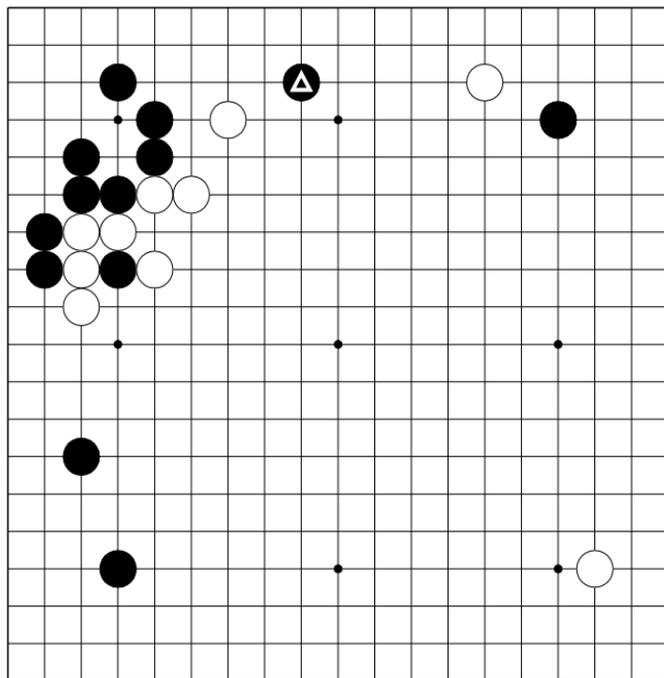


2图

## 2图（狭隘）

白 1 打入是一种狭隘的心理。被黑 2、4 攻，白 5 不挡逼又说不过去。但被黑 6 尖后，白两子显得很薄。白 7、9 后，黑 10 强硬地扳出，白苦。

中央的黑相反开始攻击白子。这完全是白 1 的过失。

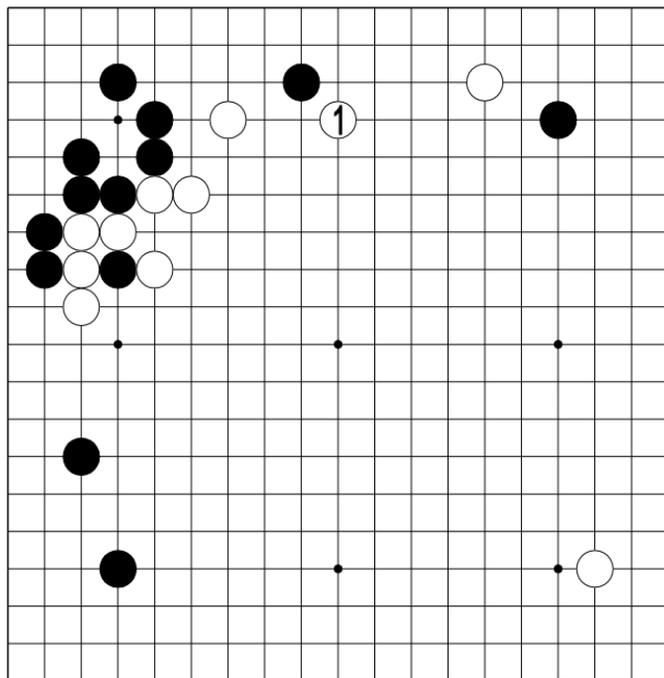


第 11 题

### 第 11 题 利用

白先 有段

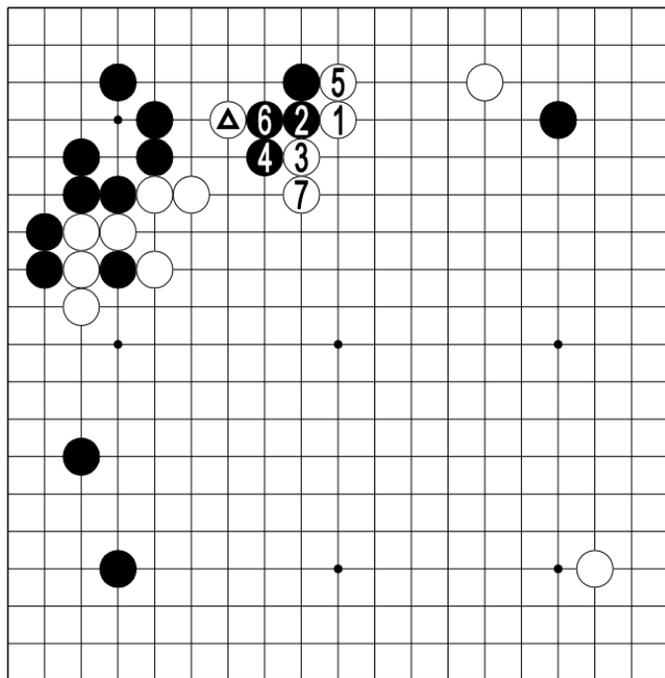
▲一子占据要地妨碍白子行棋。因此，白想处理好自己是个难题，应该怎么办呢？要有效地利用外势。



正解图

### 正解图 肩冲锐利

白 1 肩冲是锐利的手段。各位有没有想到这步棋？白 1 构思的出发点是左上角有较强的外势。白 1 的肩冲可以进一步扩张外势。



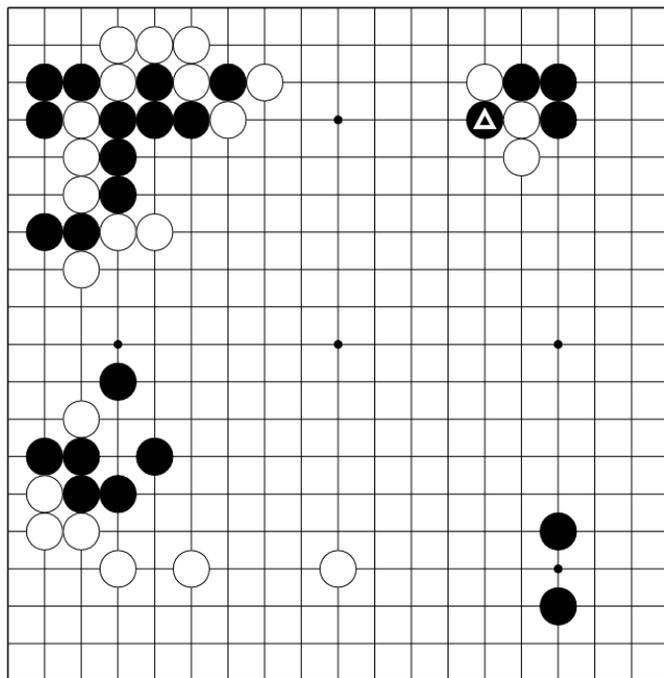
1图

## 1图（外势）

白1肩冲，黑2是必然的应手。白3紧凑地扳。黑4扳出，白回到5位挡是手筋。黑6接，白7长，这样白逐渐扩张了外势。

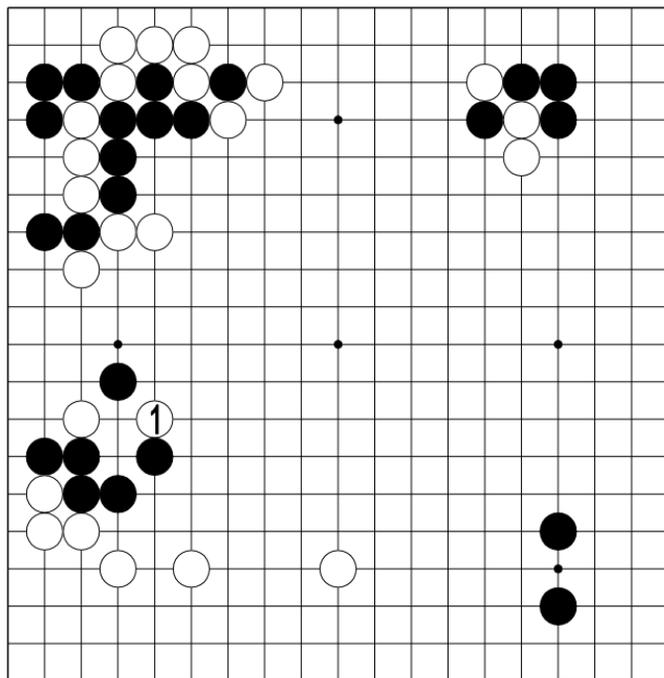
白外围的棋形已很充分。△一子的生存已是枝节问题。





第 12 题

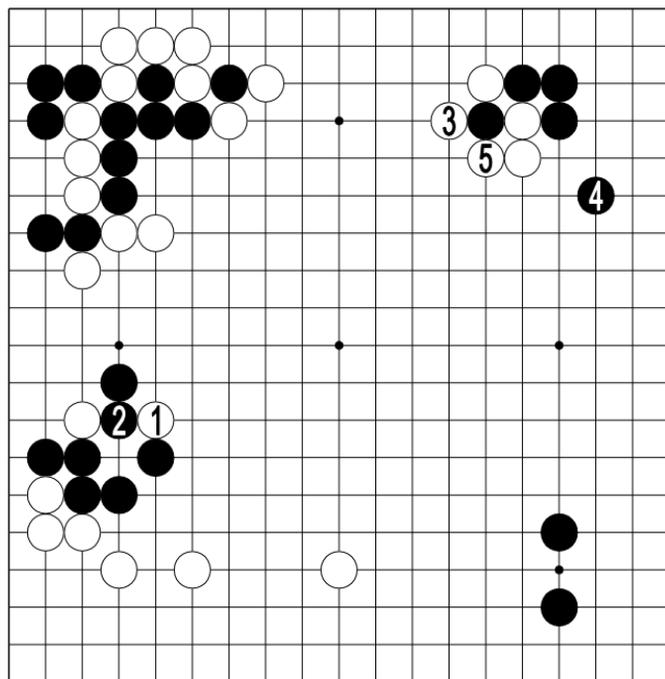
第 12 题 征子  
白先 中级  
白想征吃▲子，征吃得掉  
吗？请大家考虑有关征子问题。



正解图

## 正解图 引征

白 1 妙手。这一手让大家感到意外吧！它是引征的手段。这是稍不注意就容易忽略的一点。

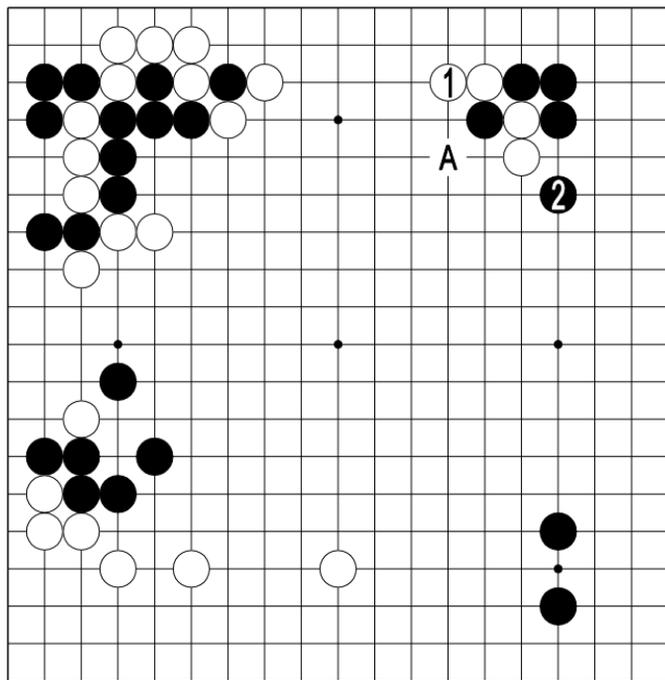


1图

## 1图（征子）

黑 2 不得不应。与黑 2 交换，虽然将余味走尽，但白 3 征子成立，还是可以满意的。

这个征子对白有利是确定无疑的。估计黑在 4 位飞，白 5 提一子很厚实。这是白成功的图。

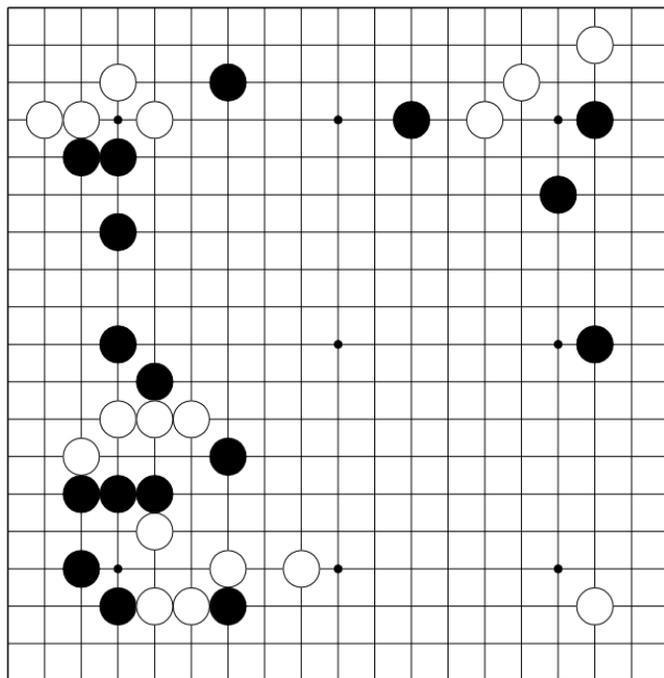


2图

## 2图（疏忽）

白 1 退疏忽，没有注意到引征。被黑 2 跳起，白不好。

白现在在 A 位枷，就不够精采了，而且棋子发挥的效率也差。这是引征的一例提请大家注意。

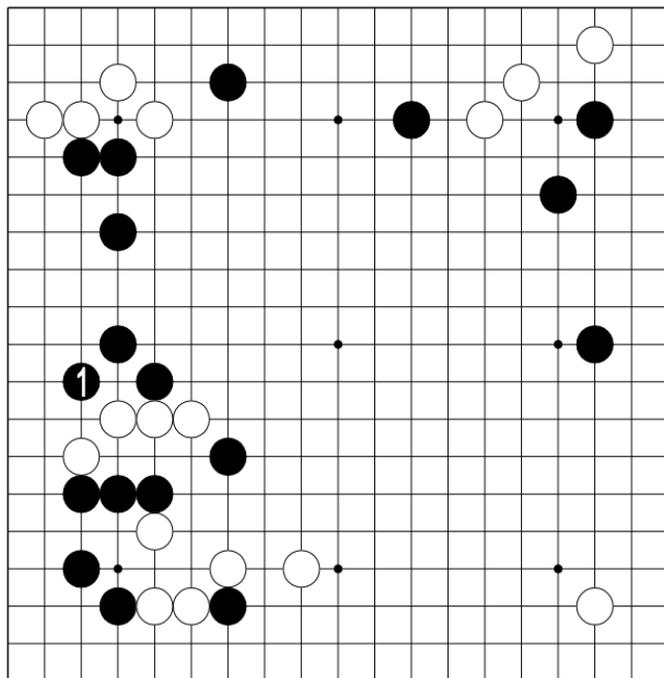


第 13 题

### 第 13 题 缓攻

黑先 上级

攻击中有急攻、缓攻等各种攻法。这个局面黑选择缓攻击。攻击的目标是左边白四子。

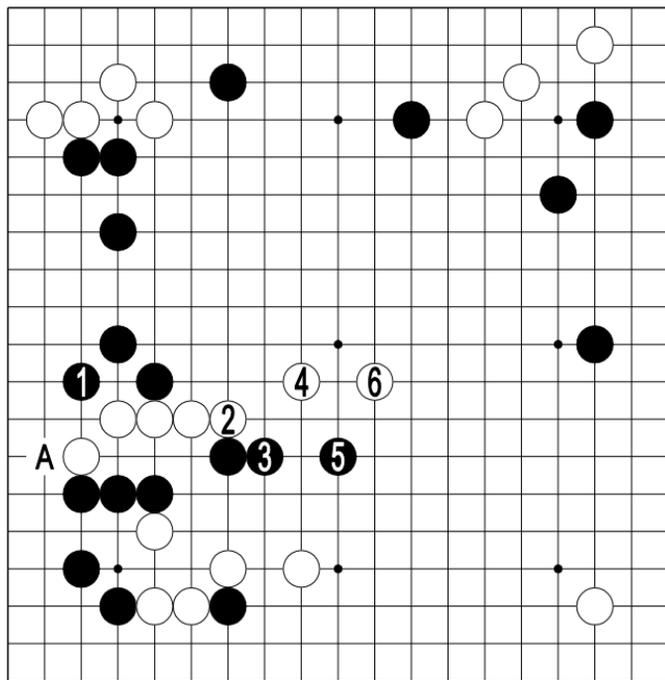


正解图

### 正解图 一步步地攻

黑 1 尖是正解。攻与吃是两种含意，但最终目的是一致的，都是为了得利。

这个形即使急攻也是这么回事。首先要认清其实质，一步步地攻，这才是正确的判断。

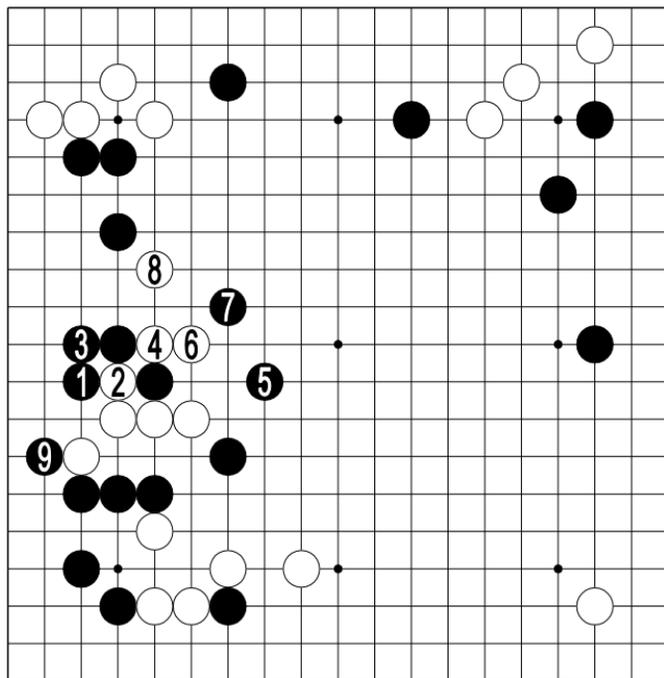


1图

### 1图（应对）

黑 1 搜白的根据，白 2 只能逃出。黑 3、白 4。

以下如图所示，黑有 A 位渡的大棋。另一方面，白即使跳出，并不安定，总有一种不安全感。

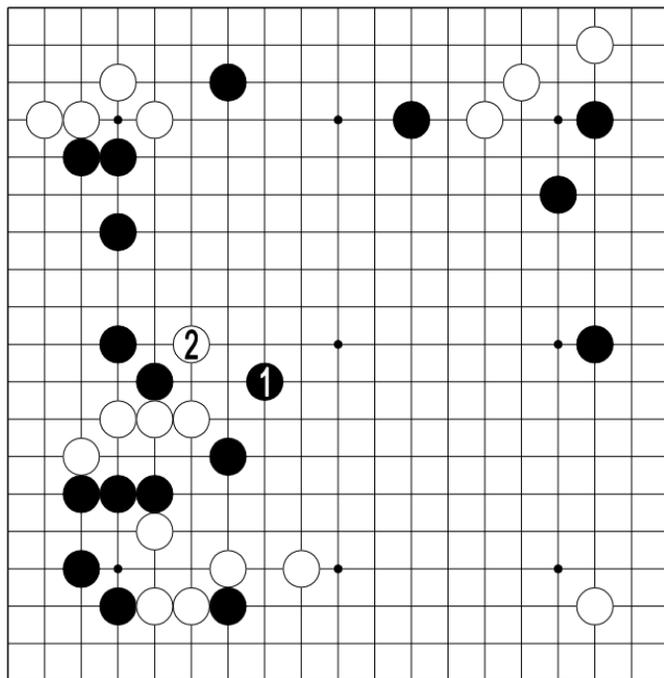


2图

## 2图（实利）

黑1尖，白2挤，黑3当然接。白4断，黑5飞攻。白6做眼，黑7追击，白8逃，黑9渡过。

这样黑得实利，攻击的效果显著。

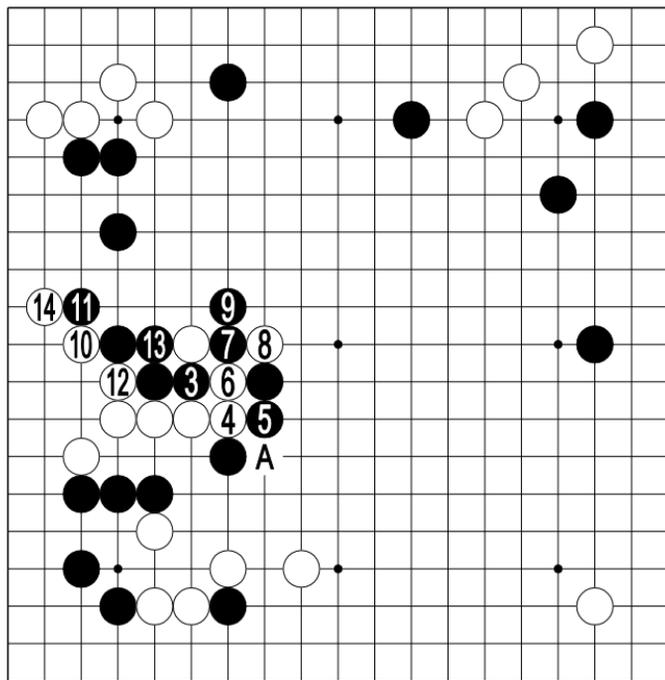


3图

### 3图（急攻）

现以黑 1 的急攻试试看。  
这是实力自信家们喜爱的着法。  
对此白 2 跳是手筋。

乍一看白棋已处险境。实际  
上白 2 一跳已隐藏着各种手段  
可以进行腾挪，确保安全。请记  
住这种手筋。

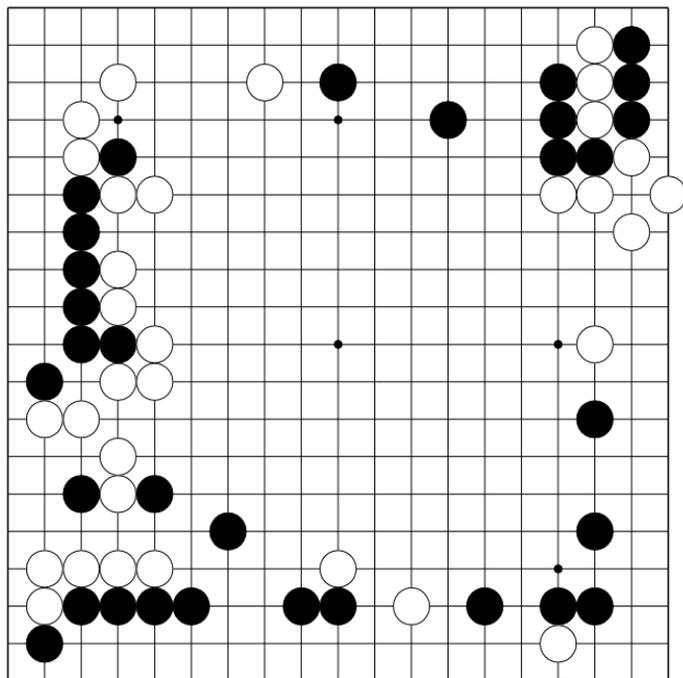


4 图

#### 4 图（失败）

接着，黑 3，白 4 冲。由于采用急攻的着法，黑 5 就不得不挡。白 6 冲，8 断先手便宜。之后，白 10、12 仍然先手得利，再 14 连扳。白得实空和安定。

留有 A 位断，黑味道不好。这个急攻是失败的。

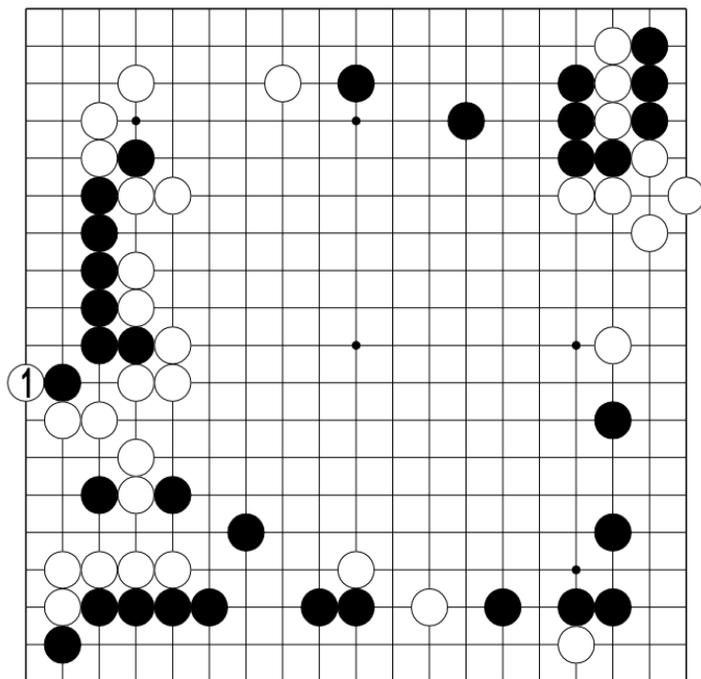


第 14 题

### 第 14 题 能否吃掉

白先 有段

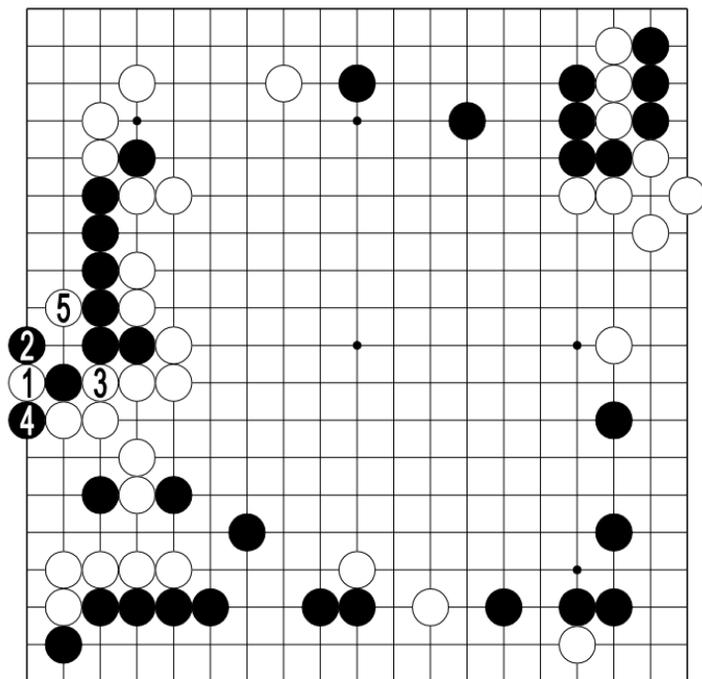
尽管白下边还有牵挂，但左边的黑棋又怎样呢？能吃掉？还是吃不掉？提示一下是劫杀。



正解图

### 正解图 成劫

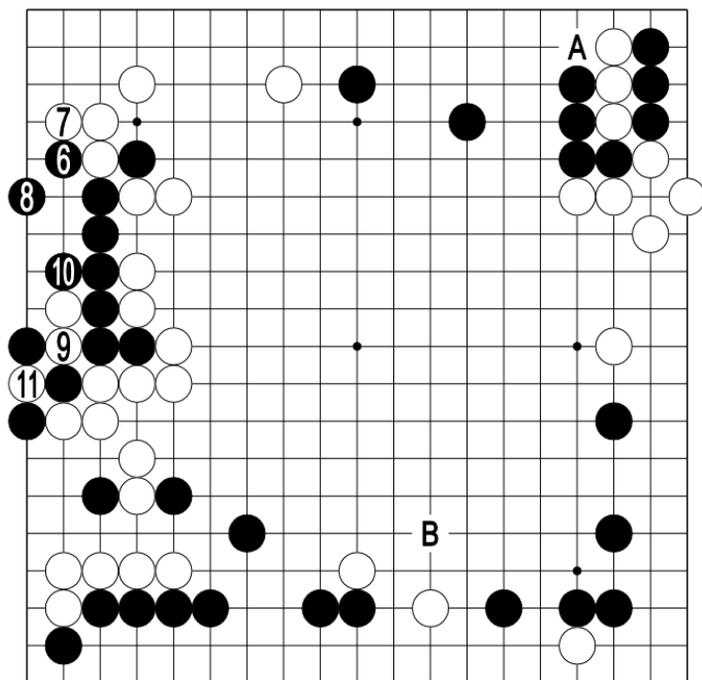
白先从 1 位扳。其他着法均无效。



1图

### 1图（点是好手）

黑 2 只能挡，白 3 打，让黑 4 提，白 5 点入是好手。正好走在眼形的急所。

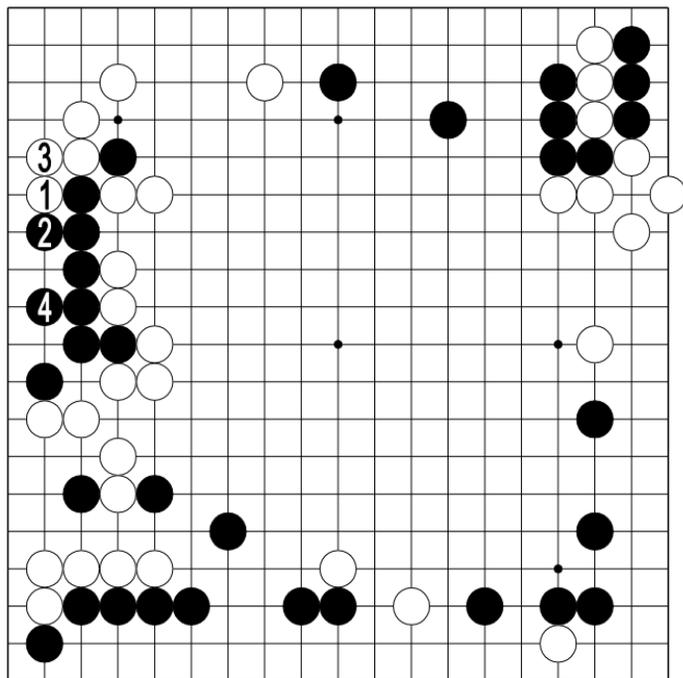


2图

## 2图（劫杀）

接着，黑 6、8 扳虎必然。白 9 断，黑 10，白 11 成劫是正解。

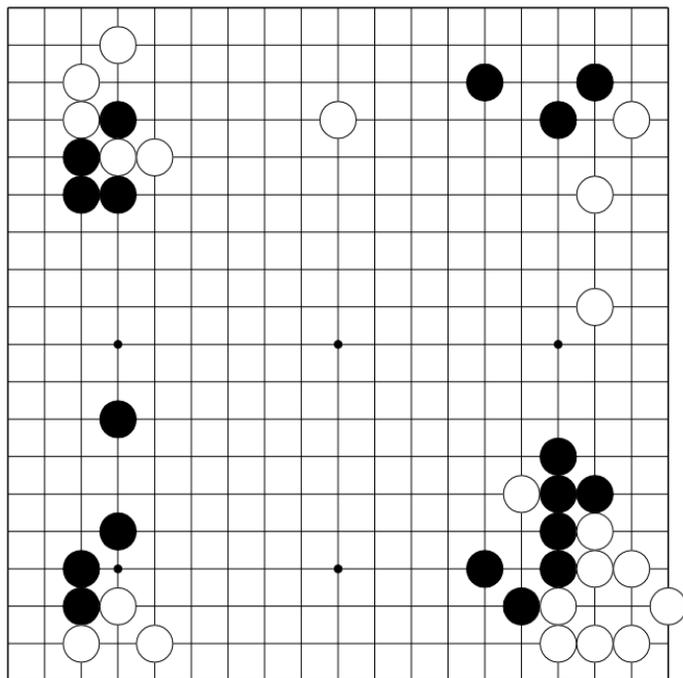
白找劫材有右上角 A 位等处，根本不用担心劫材不够用。除此，白 B 位跳也比较要紧。但是这样走时，必须考虑到，左边折冲的结果将走成劫争。如果不意识这一点，则 B 跳也将失去其意义。



### 3 图（活）

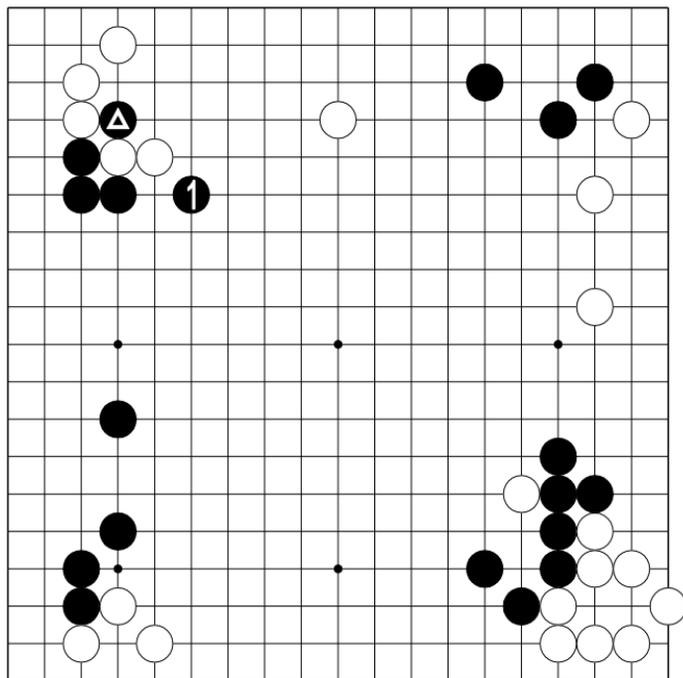
白 1、3 扳接，就吃不掉黑棋。黑 4 补后，最多只能共活。

3 图



第 15 题

第 15 题 典范  
黑先 中级  
这个题不太难，要点在左上角。这是一例手筋的典范。

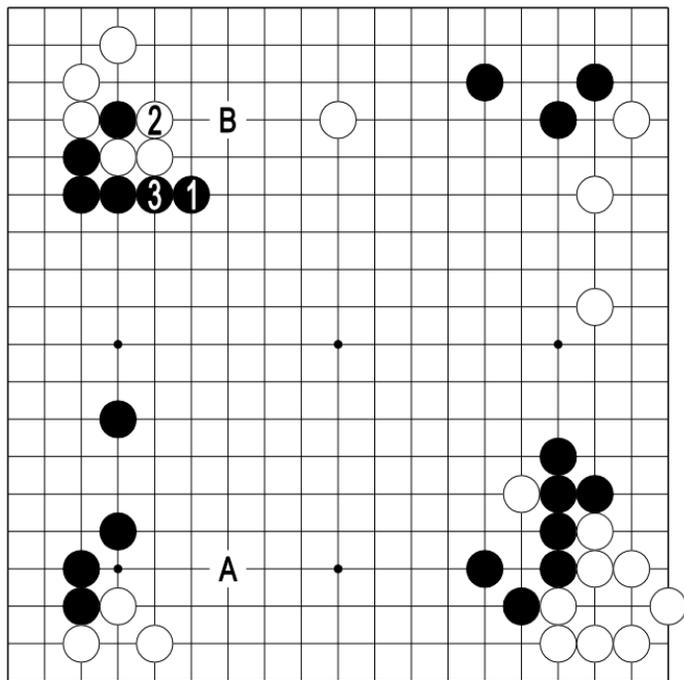


正解图

## 正解图 枷是形

黑 1 枷是形。这种手筋经常用于实战中。

当然，关键还是要有▲这一子的断。棋理的要求就是尽可能地多迈出一步。也许这应该列为初级的常识。

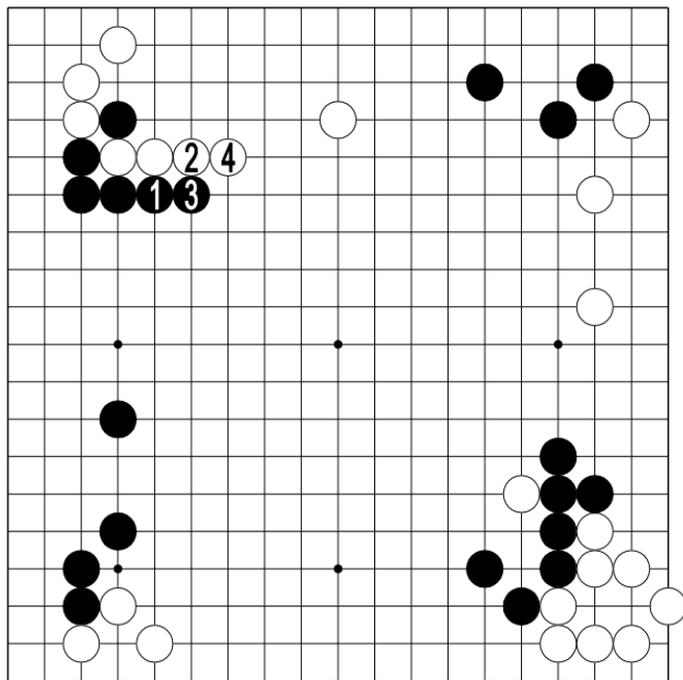


1图

### 1图（厚实）

此时，白大约在 2 位拐吃。  
黑 3 实接，厚实。

下面黑在 A 位飞压，就更加有力，上面留有 B 位侵入的余味。这就是本手的威力。

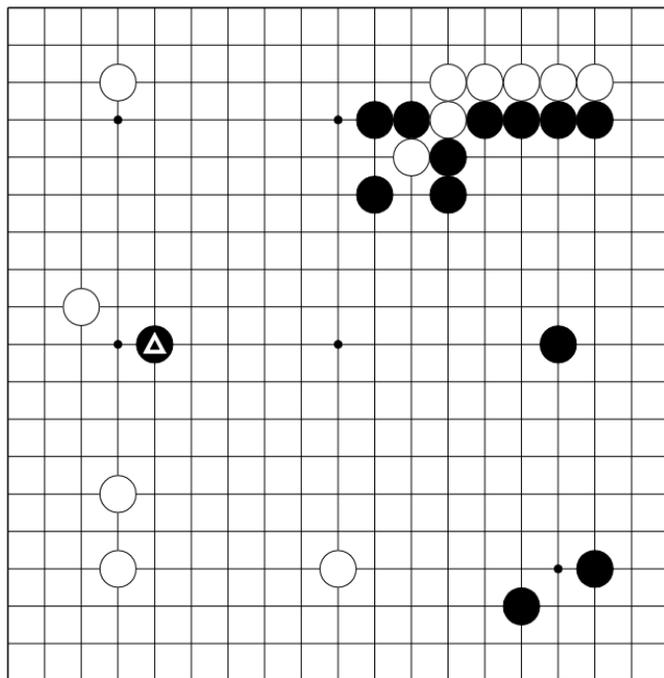


2图

## 2图（一步接着一步）

黑 1、3 一步接着一步显得不好。黑虽然变得厚实，但白 4 的头总是在黑的前面。上边的白空与前图大不相同。

这是“老牛拉车”。按棋理来讲，落后一步，整个局面也因此而落后。



第 16 题

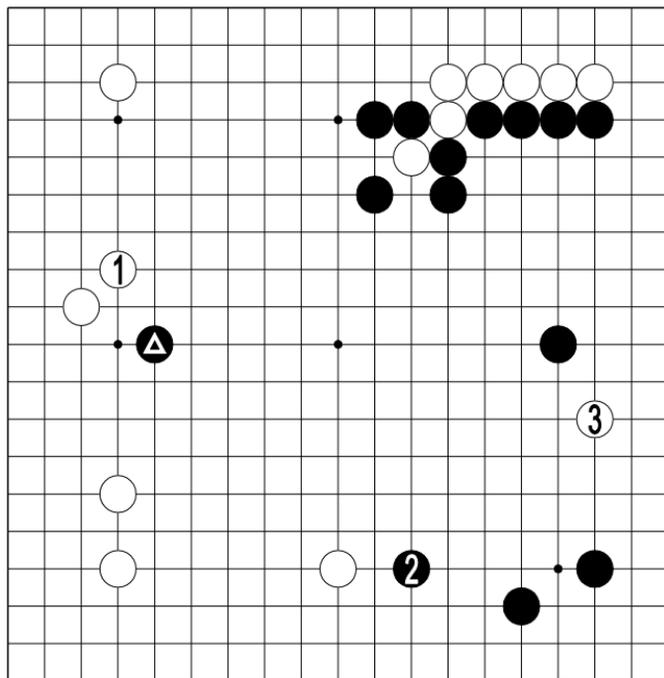
### 第 16 题 将计就计

白先 上级

黑▲也是一种消势的方法。

如果白清楚黑的意图，那么就将计就计吧。这就叫作棋。怎么应？



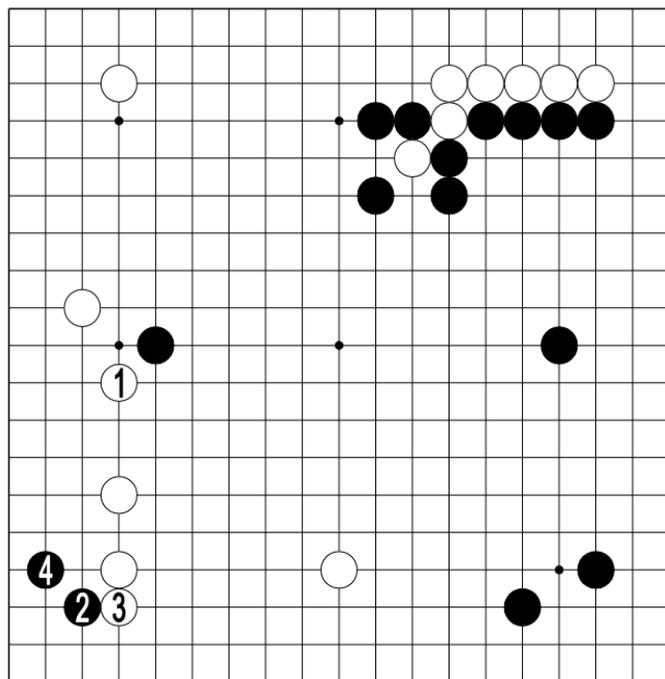


1图

### 1图（修正）

白 1 尖后，黑不得不修正自己的进攻方向。实战中是走 2 位拦逼，白 3 打入挑起战端。

这说明黑▲的消势没有起到什么作用。为什么？

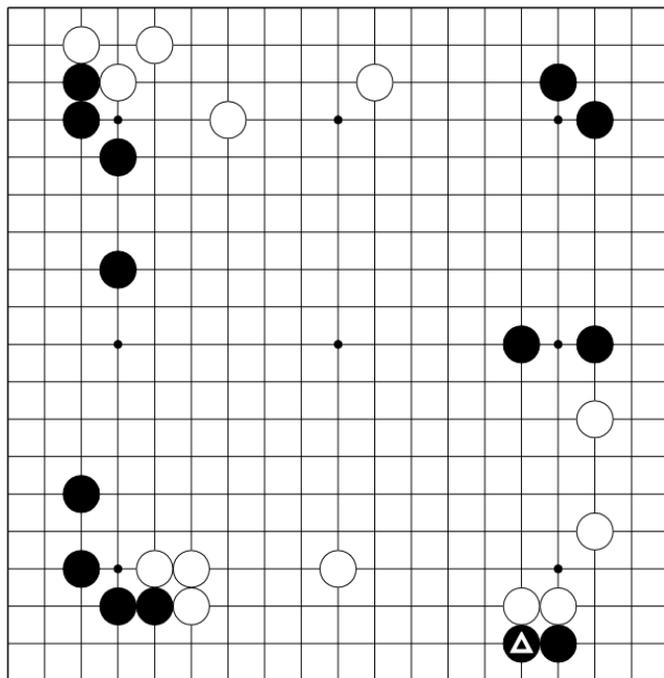


2图

## 2图（正中下怀）

白按固定型在 1 位飞，正中黑的下怀。为什么这么说？

因为这个型仍留有黑 2 点三三的手段，白 3 挡，黑 4 尖，不至于死。角上既然不干净，那么白 1 岂不是被黑先手利用了吗？

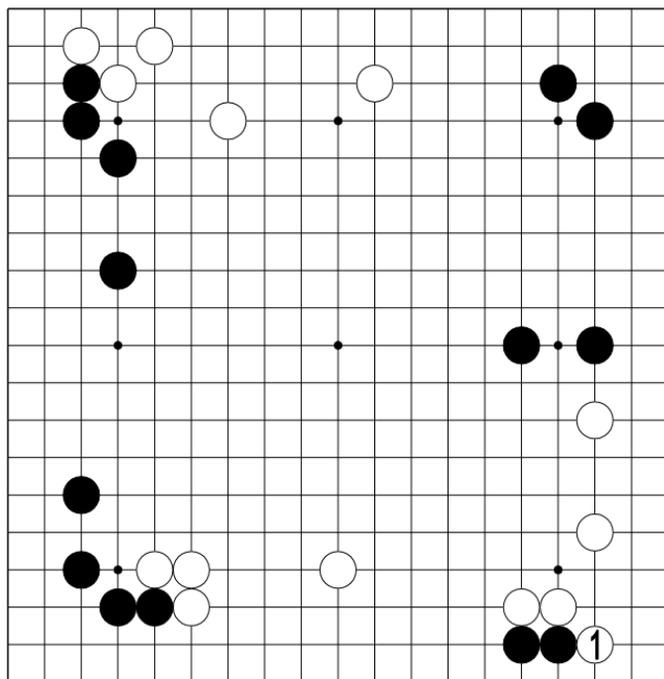


第 17 题

### 第 17 题 软刀杀人

白先 有段

黑▲在下面爬。有句俗语叫：“软刀杀人”。就照这句话进行。绝不能给黑腾挪的机会。

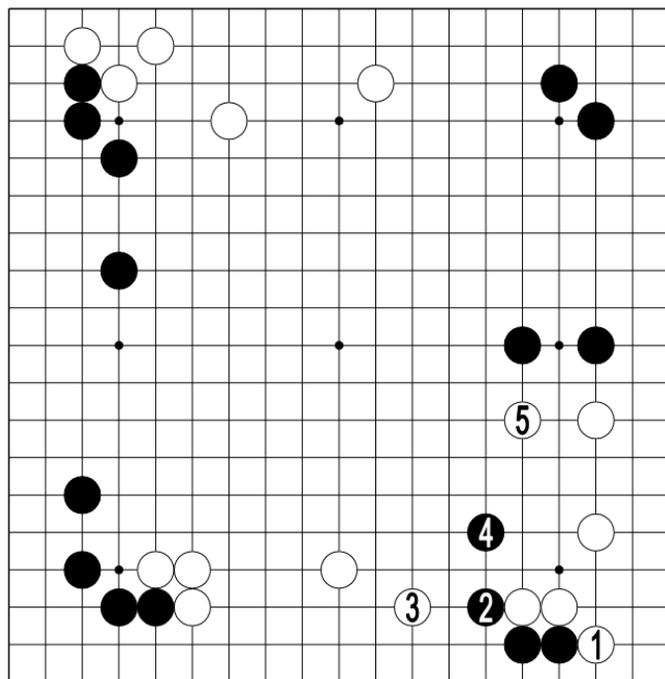


正解图

### 正解图 一步步

白1扳，这是佯攻。这种判断在中盘战中非常重要。并不是吃不吃的问题。

即使吃不掉，就这么一步步地攻击，也能取得形势的领先地位。这种思考方法值得一学。

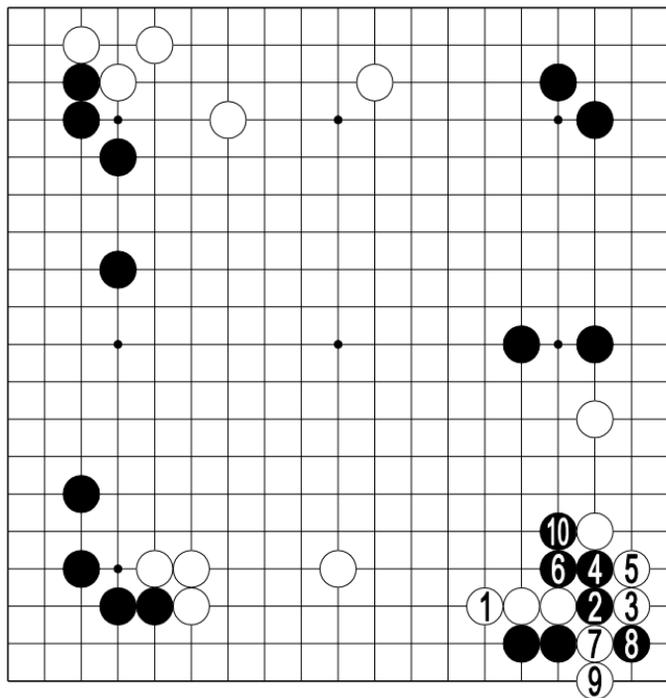


1图

## 1图（令人窒息）

白1扳，黑2只有上扳。  
白3紧追着攻逼。黑4跳出，  
白5跳，开始佯攻。

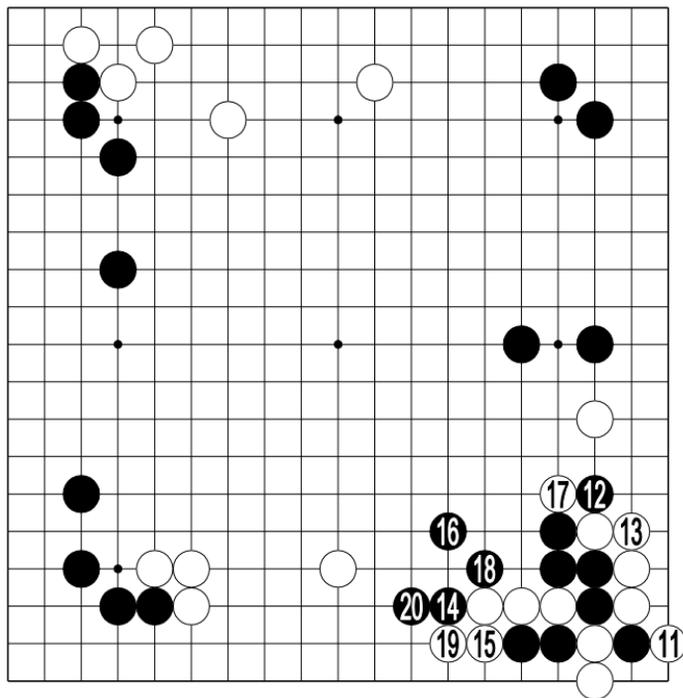
黑为了求得活路，不得不经历一番令人窒息的磨难。这样白就好了。



2图

## 2图 (不好)

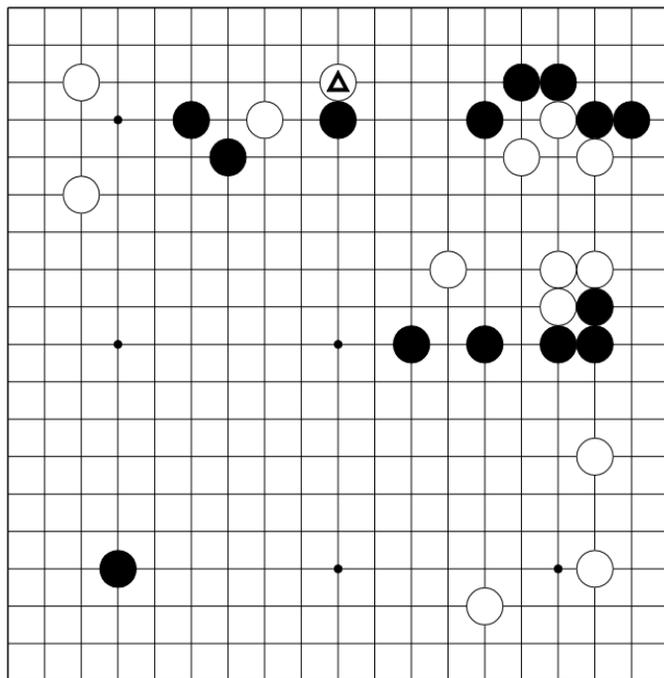
白 1 长不好。黑 2 扳，白 3 夹攻，至黑 10 靠告一段落……



3 图

### 3 图（失败）

白 11 以下至黑 20，黑弃掉几子得到充分的腾挪。这完全是白的失败。

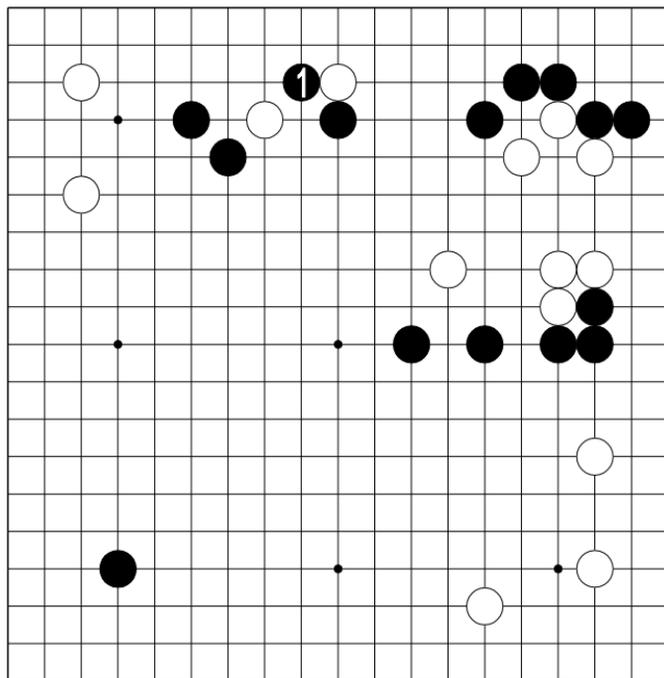


第 18 题

### 第 18 题 战斗

黑先 上级

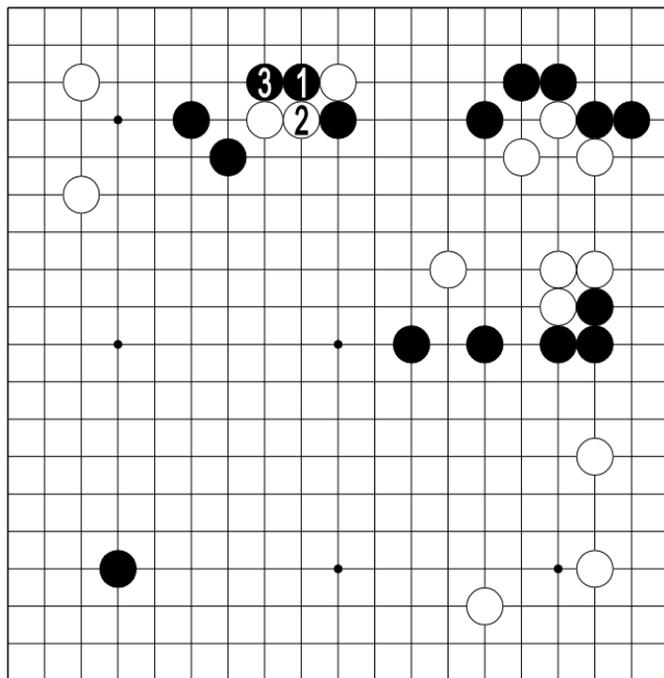
白△托，进行腾挪。由于是在黑的势力范围内，因此，黑应该使这里的战斗变得复杂、严峻。



### 正解图 强硬

黑 1 内扳，是强硬的手段。  
由于在黑的势力圈，要好好地战斗一番。

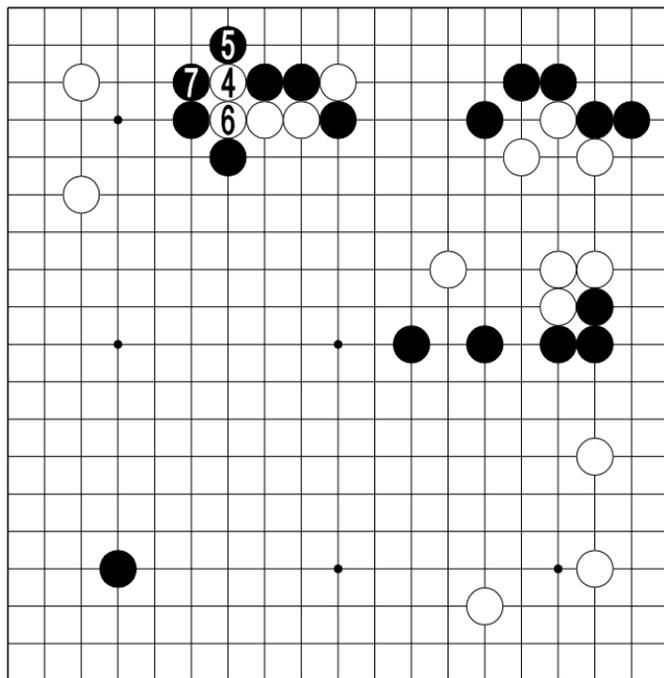
正解图



### 1 图（硬爬）

白 2 必断，黑 3 爬，白不太好走。

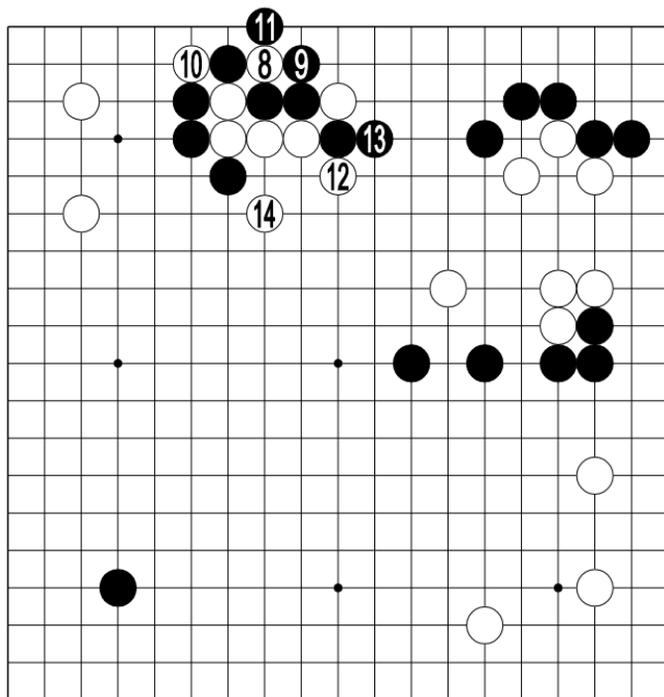
1 图



## 2 图 (气紧)

接着, 白 4 扳, 黑 5 下扳, 白 6 接, 黑 7 挡。这几个白棋气太紧, 够忙一阵子。

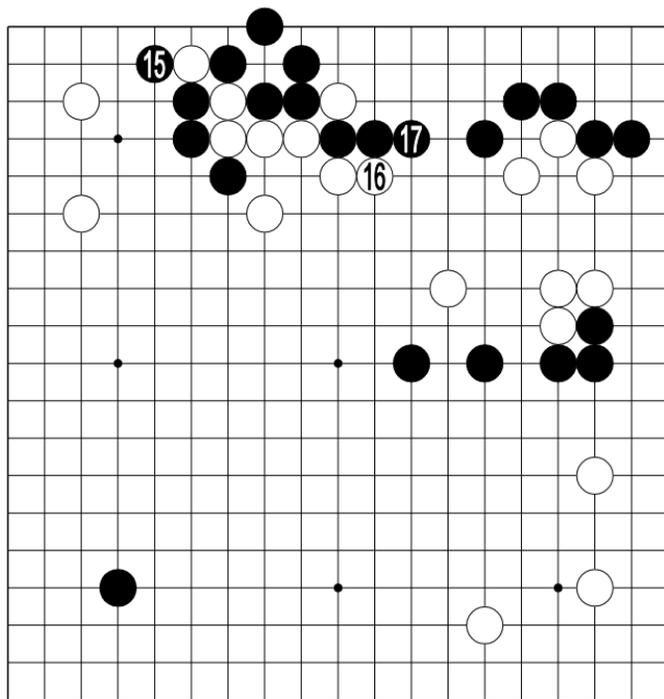
2 图



### 3 图（回补）

白 8、10 断打先便宜一下。  
黑沉着应对，以后白 12、14 不  
得不回补。

3 图

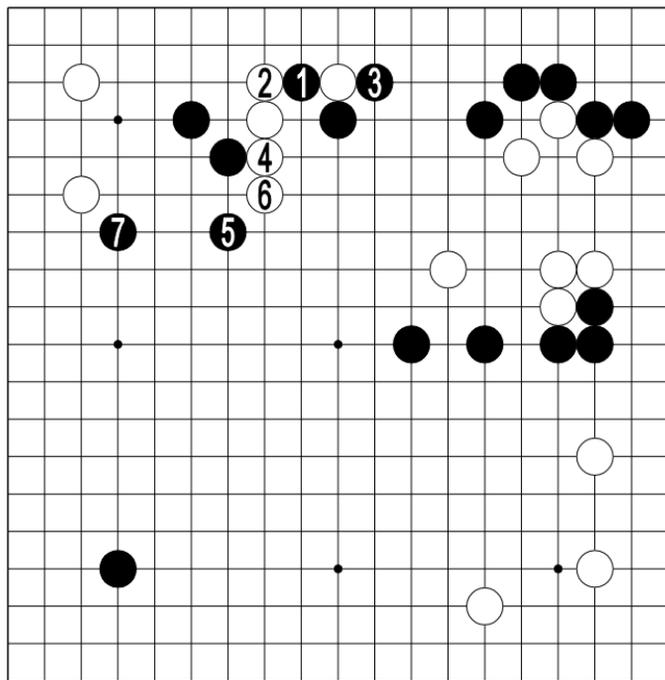


4图

#### 4图（实利）

黑 15 吃一子味道很好，白 16 也是先手便宜。

黑在战斗中强化了上边。白好像也变得厚了。但是这个厚势起不了作用。黑强硬作战得以成功。

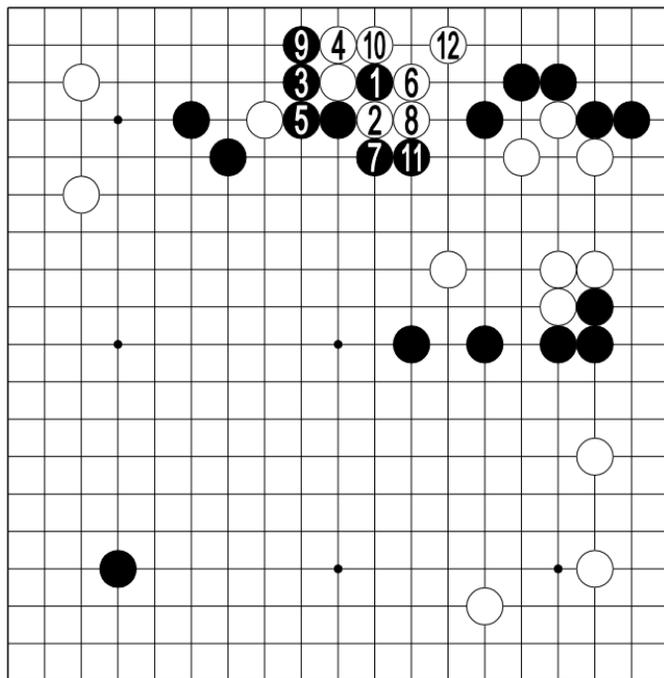


5图

### 5图（大规模作战）

白 2 挡，黑 3 就吃。白 4 上长，黑 5 挑起，白 6 再长，黑 7 在左上角肩冲一子两用。如图所示总觉得白棋很薄。

以后黑如走得好，可以形成大规模作战，因而黑走 1 位是成功的。

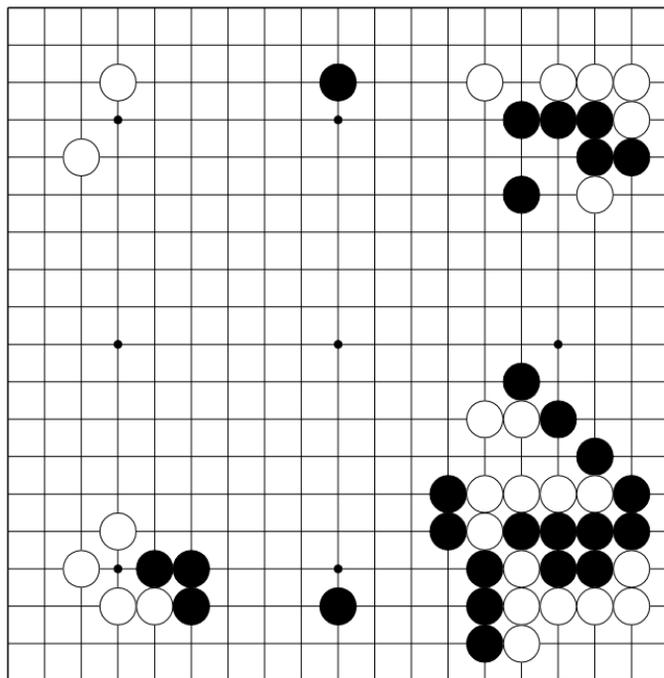


6图

## 6图（失败）

黑 1 外扳表现软弱，正好给白 2 蛮横地断。估计黑在 3、5 位打接，白 6 吃至 12 做活，有些趾高气扬。

强硬与软弱在棋盘上表现出两种不同的结果。如图是黑的失败。

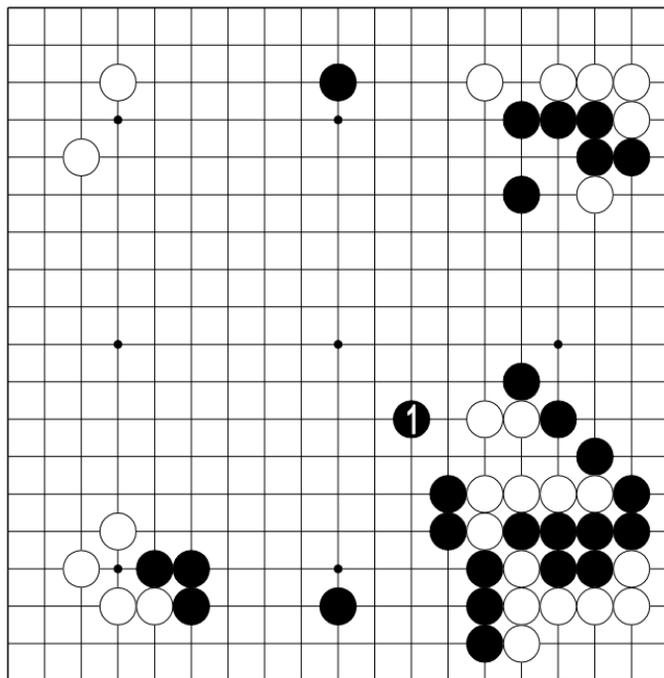


第 19 题

### 第 19 题 方向

黑先 中级

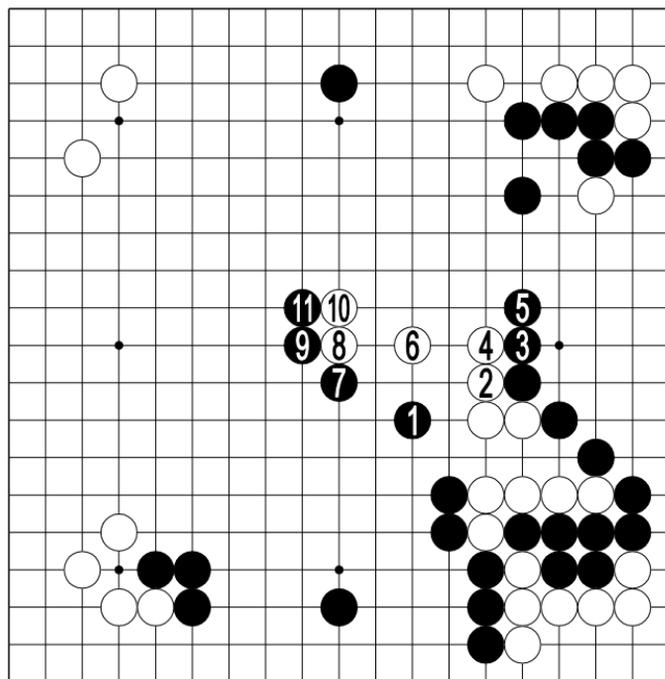
右下方，白有块弱棋。要想攻击这块棋，攻击的方向在哪边？但要注意到别被对方利用自己的断点。



正解图

## 正解图 追踪

黑 1 追踪是棋的方向。白这块棋不小，不可能轻易放弃，必须设法逃出。黑 1 追踪的另一层意思，却又是围右边的空。

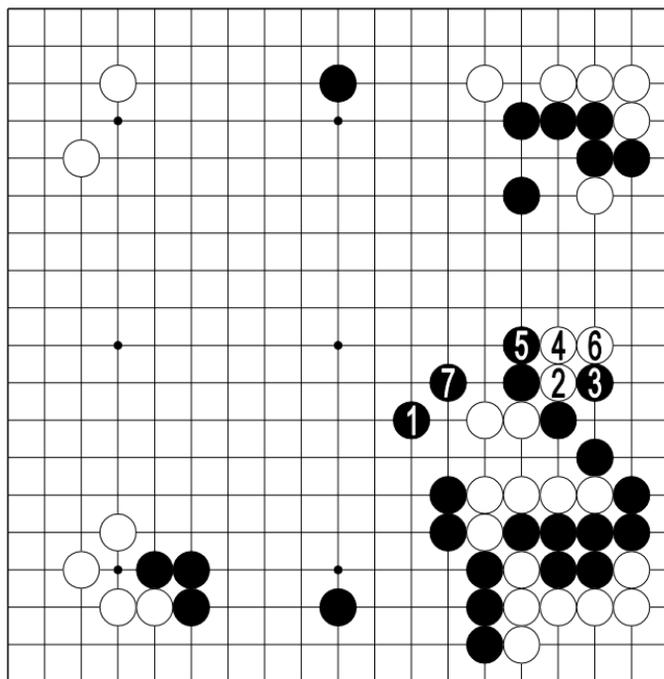


1图

## 1图（非常满足）

白 2、4 必然，黑 5 长后，右边的空完全围成。黑 7 仍然追击，白 8，黑 9、11 继续紧追不舍。

右边空围成后，黑 9、11 又伺机在右边围空，加上白尚未安定，可谓是一石三鸟。

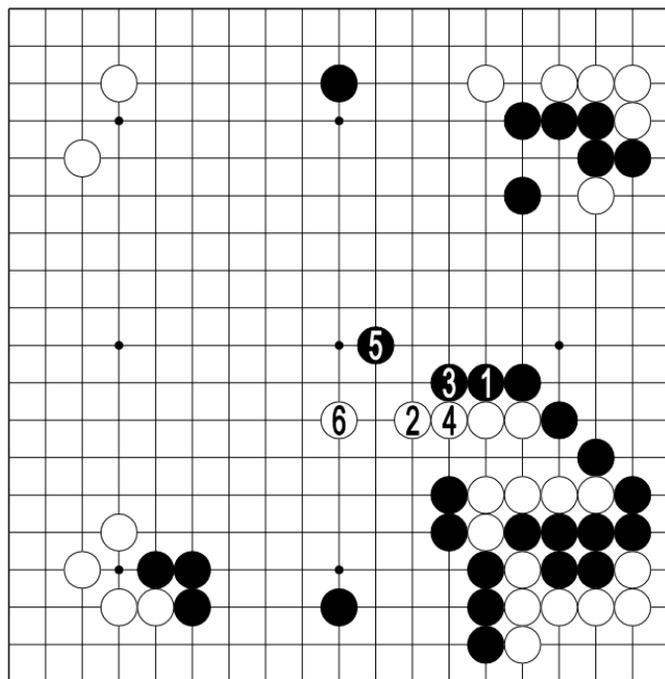


2图

## 2图（担心）

黑 1 追击，这时黑可能会担心白 2 的断。白 2 断，黑 3 打、5 上压进行抵抗。白 6 拐，黑 7 封，双方拼气黑胜。

不管怎么样白气不够。

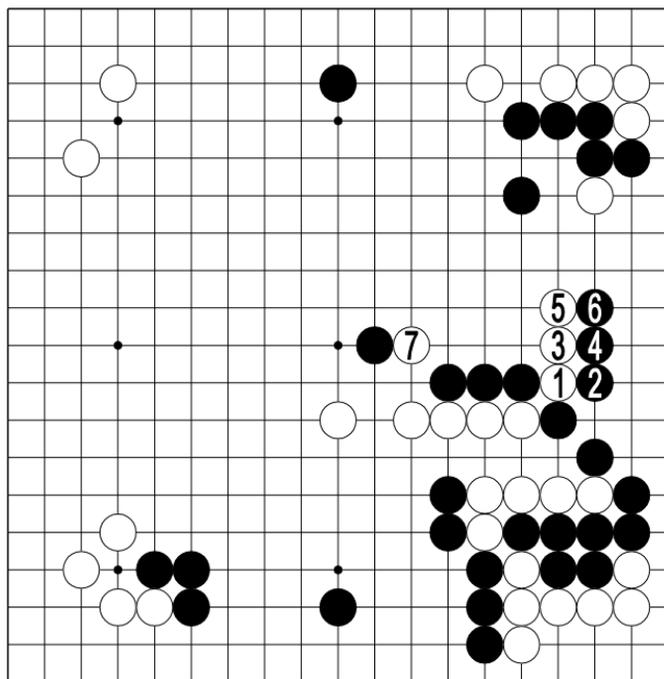


3图

### 3图（方向违）

黑 1、3 攻击，是方向背逆的着法。

黑的意图是扩张右边，但让白 6 逃出，下边的形势变薄，而且左边的白丝毫未受影响。所以说它不好，还因为右边的黑空并没有完全围起来。

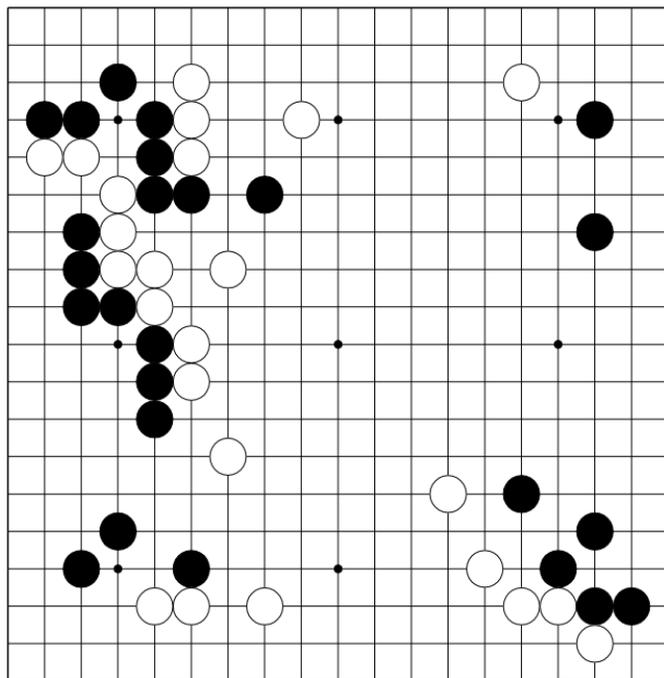


4 图

#### 4 图（留有后续手段）

如果这样放置不走，白有 1 位断的手段。

这是后续手段。黑 2 至 6，白 7 跨突破重围。尽管如此，黑又抽不出手来补，原意想围得大点，结果起到反作用。



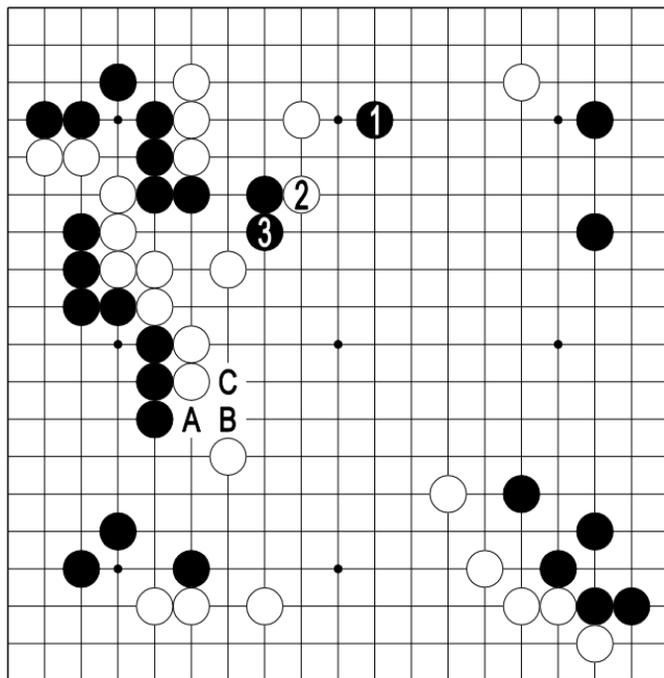
第 20 题

### 第 20 题 挑起战端

黑先 上级

这是如何挑起战端的中盘战。注意力放到上边，考虑在哪里着手。

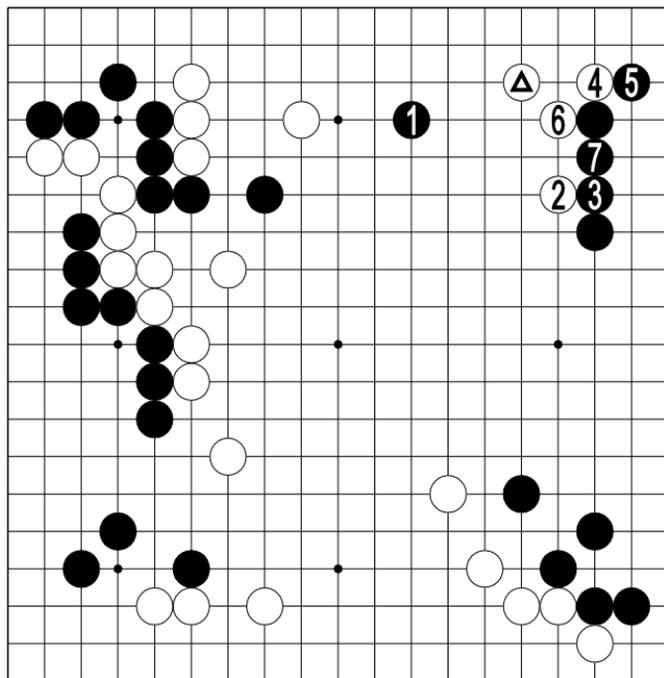




1图

## 1图（不稳妥）

黑 1 打入，白 2 靠，黑 3 呆长就很好。这样，左边黑 A 白 B 黑 C 严厉的一断暴露出来了；白上边总得设法照顾一下。这个打入使白很难应付。可以说是白不稳妥的形势。

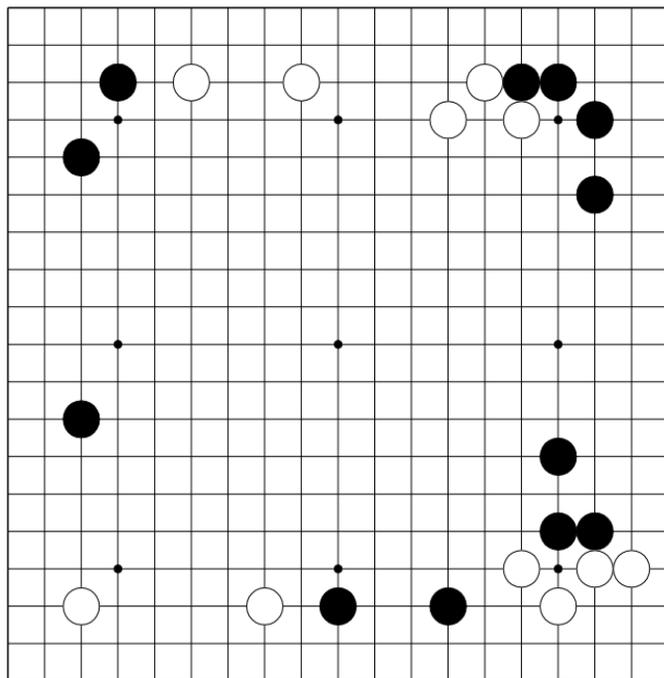


2图

## 2图（失败）

黑 1 再往右边二路打入，重点攻击△之子，这是不妥当的着法。白 2、4、6 是常用手筋，到白 8 简单地活了。

至此，可以清楚地看出“差之毫厘失之千里”。

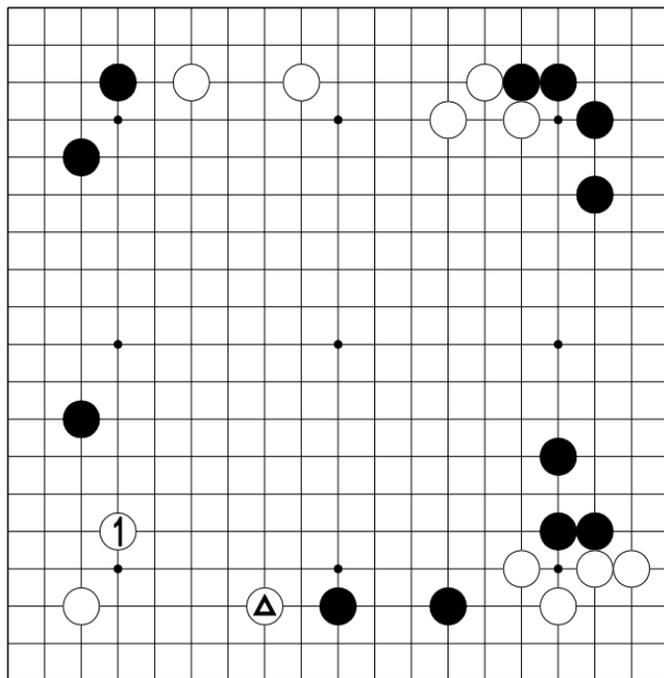


第 21 题

### 第 21 题 步调

白先 有段

从左下角求得战斗的步调。  
局面的幅度还很广阔，在此有所突破的人，他的围棋水平一定很好了。

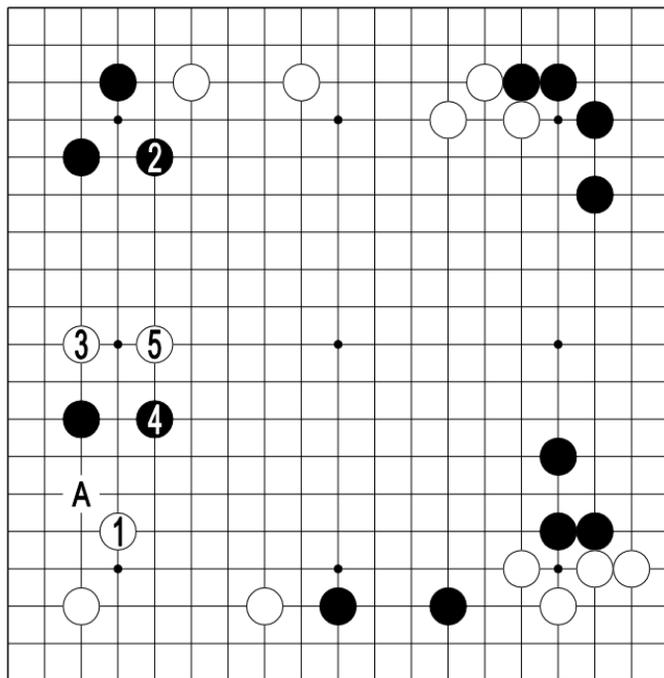


正解图

### 正解图 步调

这个局面很宽广。△子很薄弱，因此着重点应放在左下角。

白 1 飞确当。从中求得步调是比较难的。请看下面的应对。

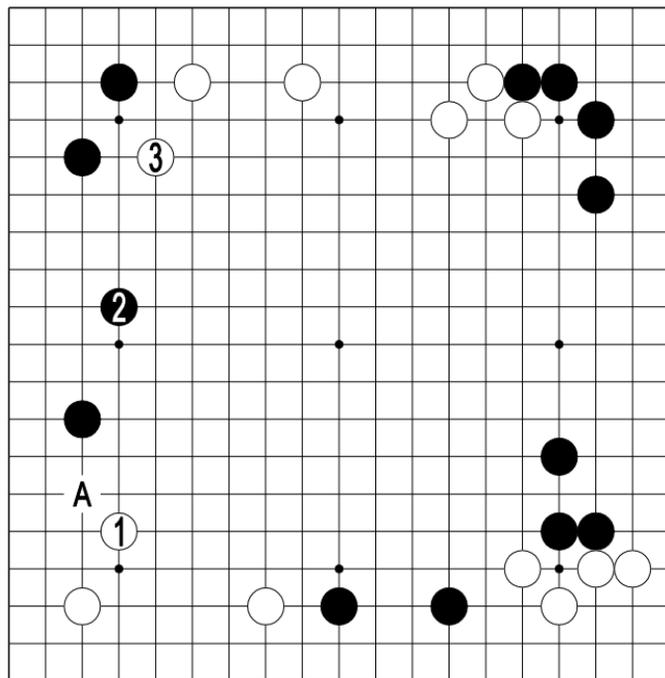


1图

## 1图（挑战）

黑 2 补。如果白 1 走在 A 位，黑 4 位跳是比较好的步调。白 3 打入挑战。黑 4 跳，白 5 追逐，进入战斗。

左下角很坚实。因此是可行的。这就是战斗的步调。

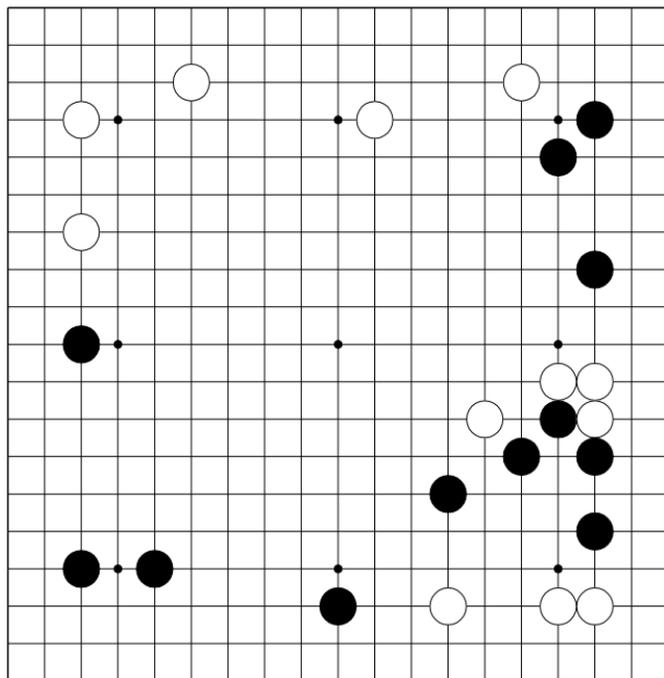


2图

## 2图（上边）

黑在 2 位补，白 3 飞也是步调。这是扩张上边形势的要点。不管哪一边，白都可行。这就是白 1 是好手的缘故。

如果白 1 下在 A 位，就失去这些。这一手棋的选择直接影响到中盘战斗的形势。

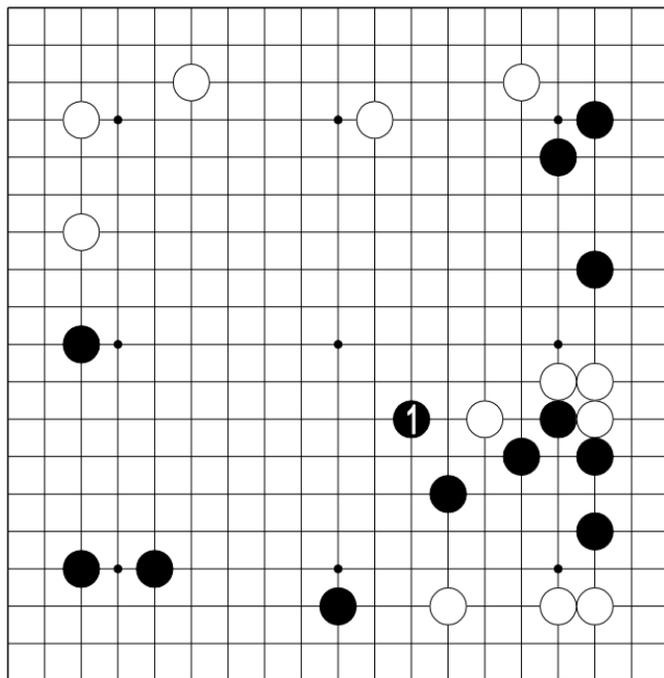


第 22 题

### 第 22 题 一击

黑先 中级

右边的白还很孤单。这就明确的提示要予以攻击。争夺要点，掌握主动权是中盘战斗的命脉。

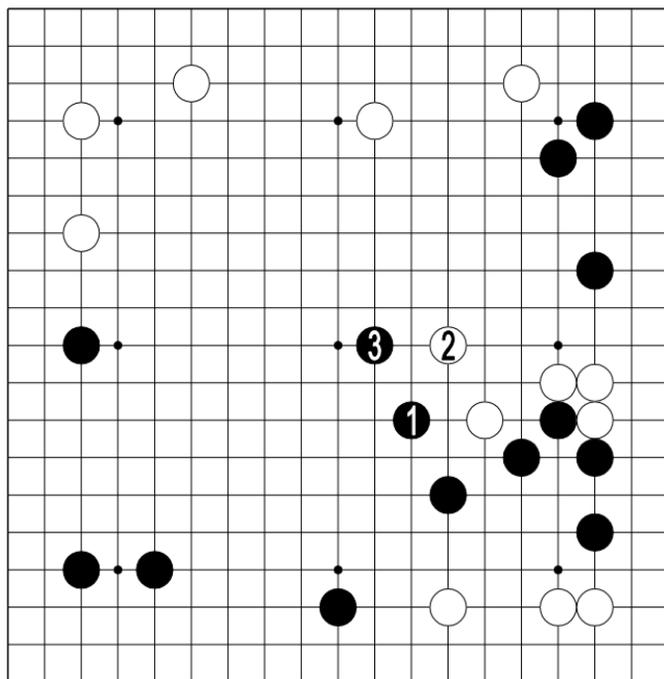


正解图

## 正解图 当头镇

黑 1 当头镇，右边的白棋显得不安定，边攻击边争取主动权，这种构思很重要。

黑另一个意图是补强自己，扩大左下角的形势。因此，这是绝对重要的一手。现在还不到围空的时候。

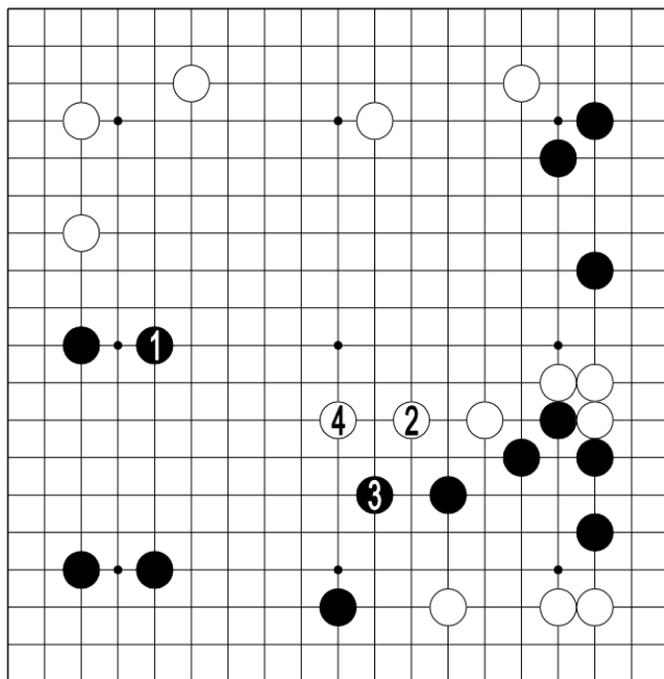


1图

## 1图（效率）

黑 1 当头一镇以后，白 2 只有向外逃。黑 3 追击一边攻击一边扩大左下边形势。

这是在对白攻击中自然而然形成的。其中体现了效率问题。因此人们常常说“攻击是最好的防御”。

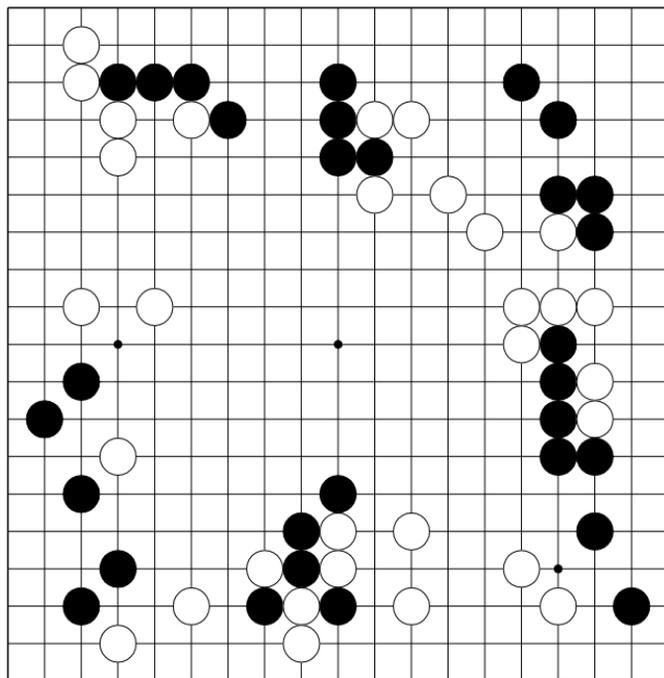


2图

## 2图（失败）

现在不是黑1围空的时候。

白2相反争得要点，黑3必须跳出，白4顺调进入黑的形势之中。

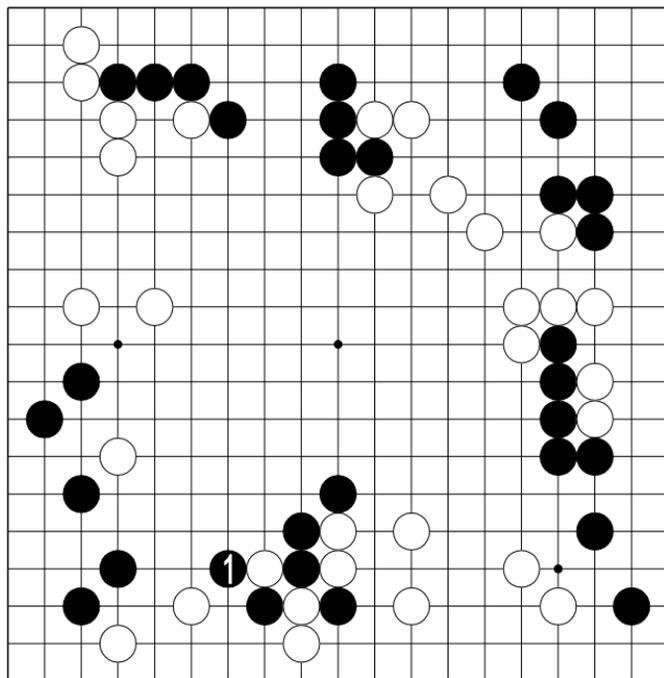


第 23 题

### 第 23 题 作战处

黑先 上级

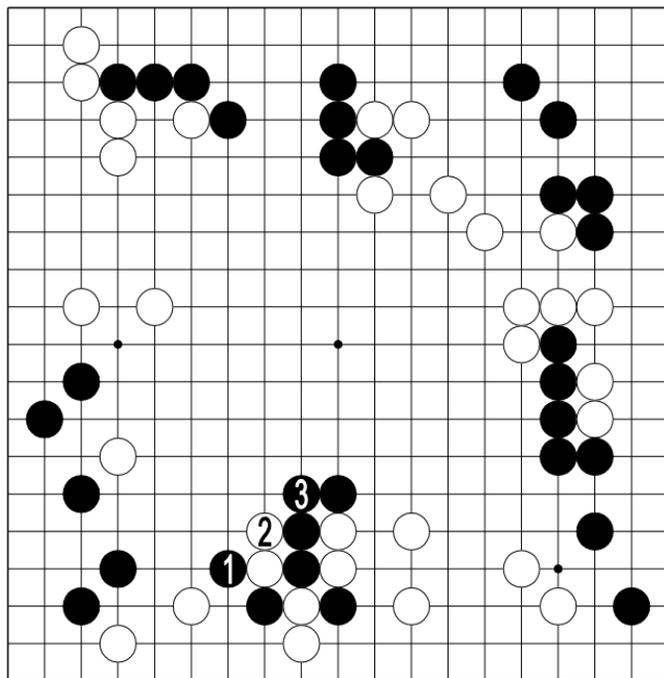
下边明显是黑白双方的作战处。这个局面不是谈战略、战术，而是手筋。但……



正解图

### 正解图 手筋

黑 1 打是手筋，也可说是棋的一种手段。

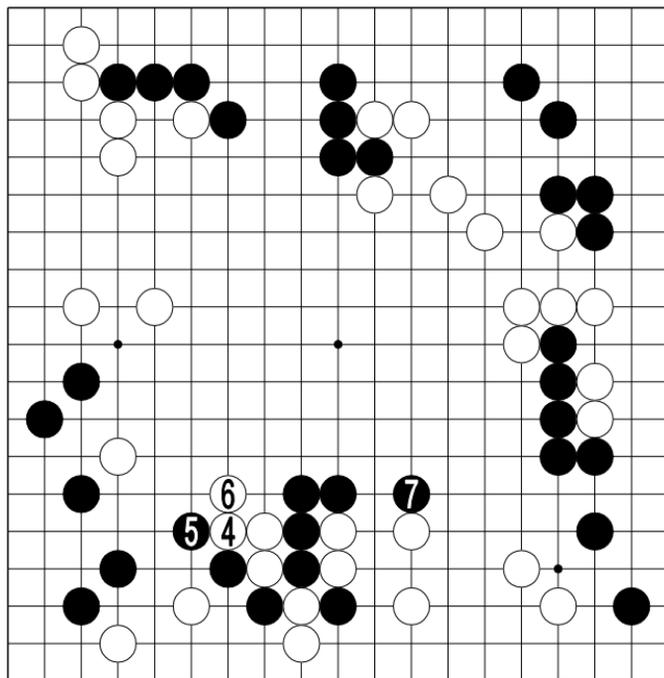


1图

### 1图（接的步调）

白 2 必然。

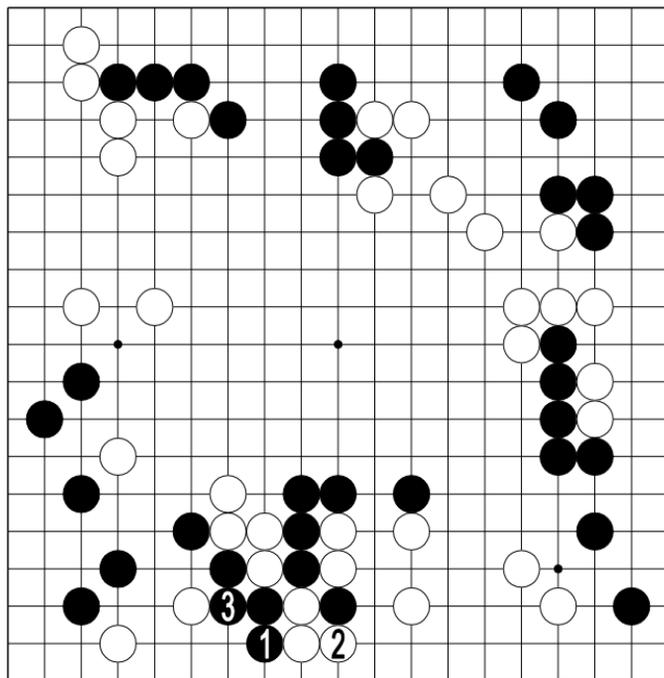
黑 3 顺势接上，下面还留有  
余味。



2图

## 2图（留下余味）

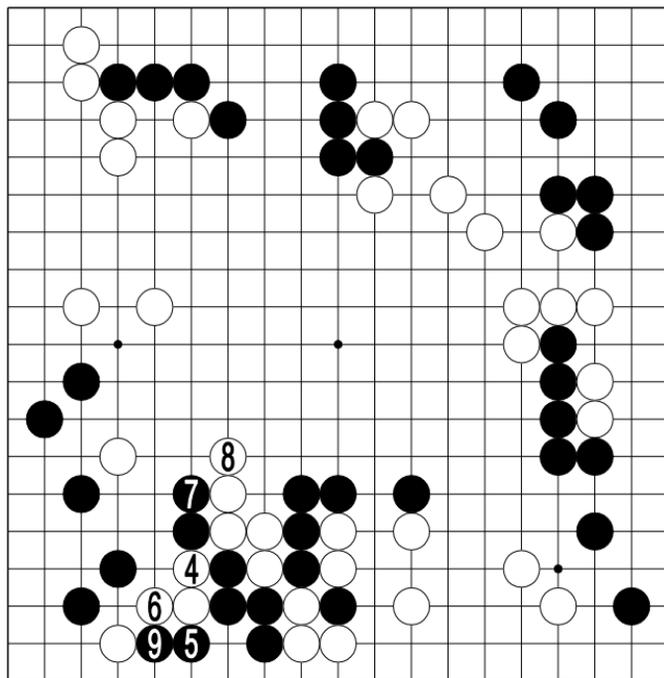
接着，白如果不肯被包打，白4，黑5，白6只能曲。黑7补，下边留有余味。



3图

### 3图（棘手）

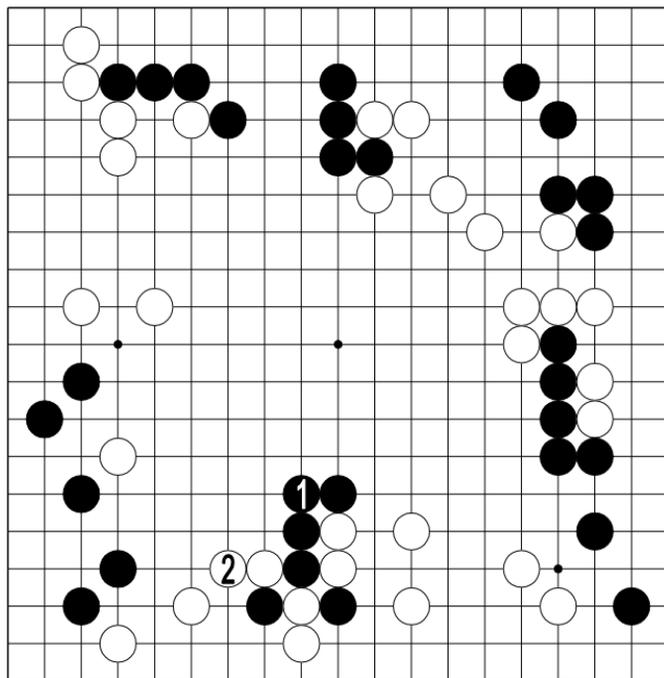
所谓余味是黑 1 挡和 3 位接。白不能脱先，白感到棘手。



4图

### 4图（被吃）

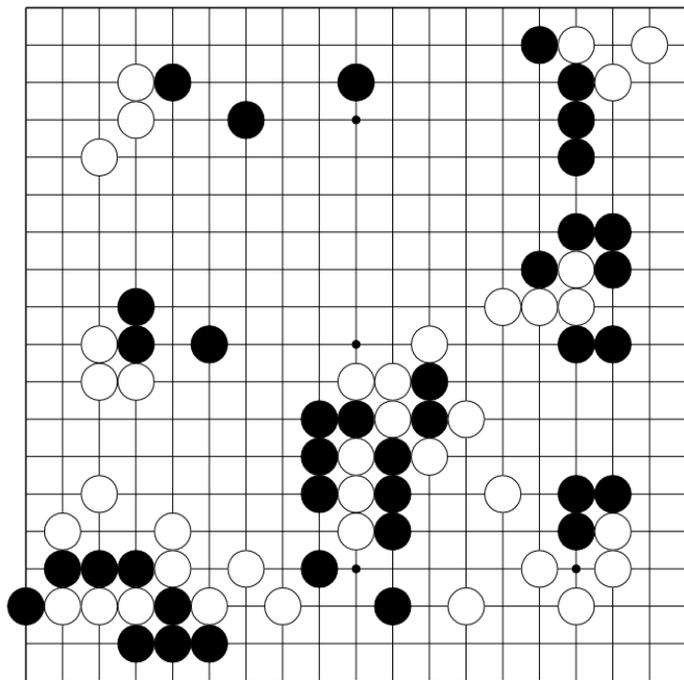
接着，白 4 断，黑 5 扳。  
白 6 抵抗到底，黑 7 先手便宜，  
9 位顶吃白。



5图

### 5图（束手无策）

黑 1 单接是束手无策。白 2 退以后什么余味也没有，黑棋显得滞重。

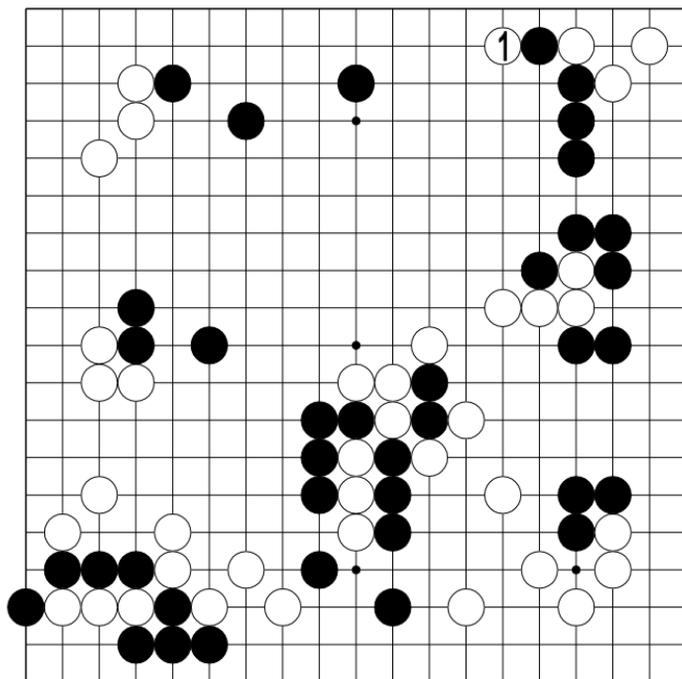


第 24 题

### 第 24 题 微妙

白先有段

右上角白想活还是简单的，在做活之前还有手段可利用。这是很微妙的着点，同时这种感觉很重要。

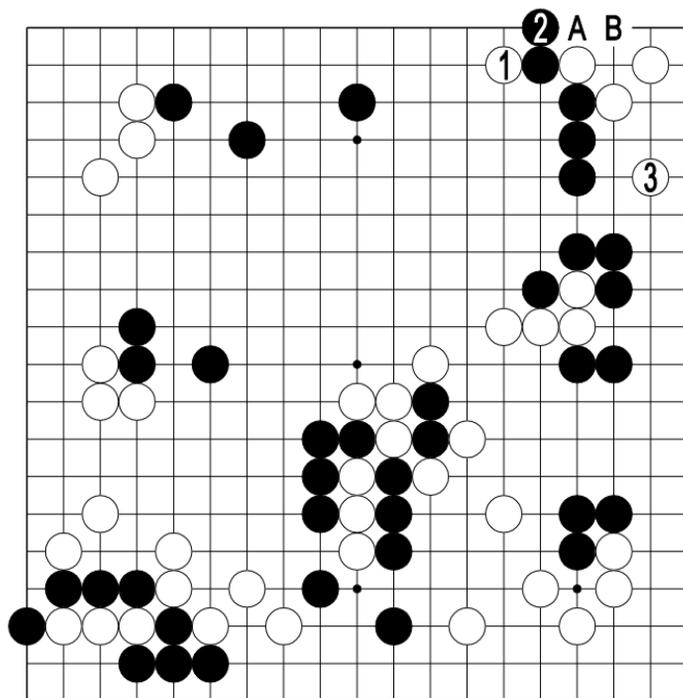


正解图

## 正解图 机会

白 1 夹是机会，也可以说是“时机”，这是做活以前的重要次序。

当然，也许会担心打劫，劫材好像是对白有利，必须认准这一方面后才能行动。

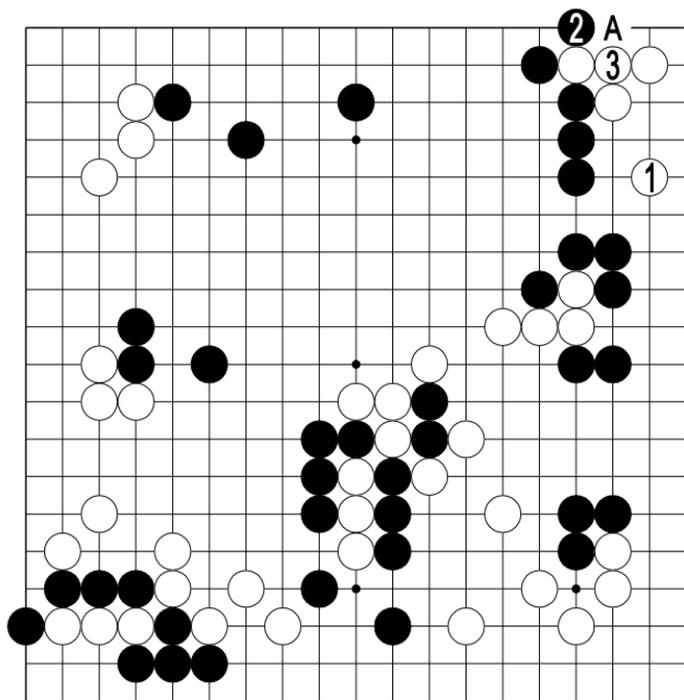


1图

### 1图（发挥作用）

白 1 夹，黑如 A 位打吃，白 B 位成劫。打劫对白有利，黑只能 2 位立。此时白再 3 位做活。

白先在 1 位夹，为了以后上边战斗发挥作用，留有种种手段和余味。

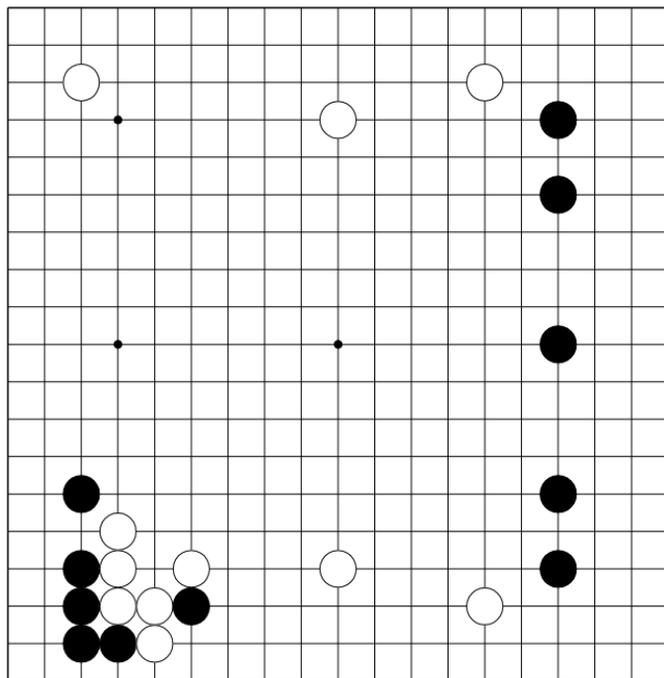


2图

## 2图（失败）

单单在白 1 做活，被黑 2 打先手便宜。

假如白 A 位打劫反击可以获胜，那么白 1 这手棋完全可以省略。在做活之前可利用的一定要利用，否则以后黑的应手就不同了。微妙之处就在于此。

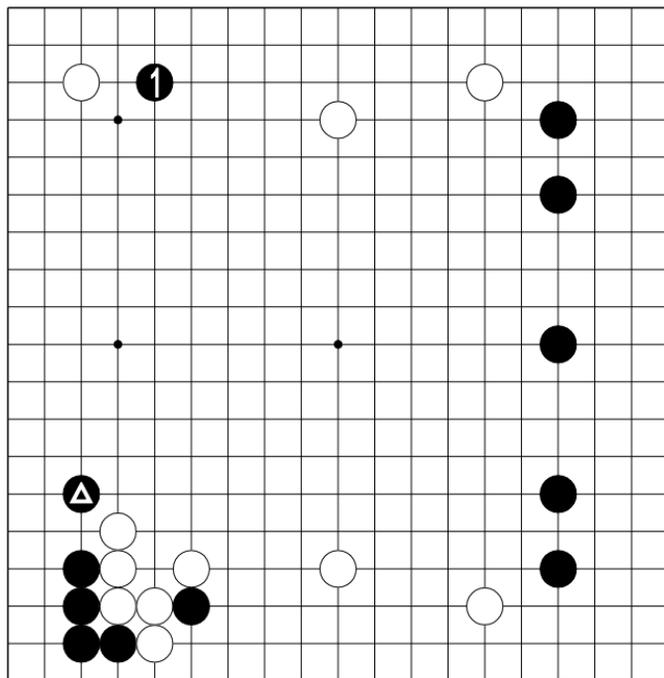


第 25 题

## 第 25 题 进军

黑先上级

这是黑如何进军左上角的一例。对此，应考虑到现有子力的配置。切忌敷衍了事。

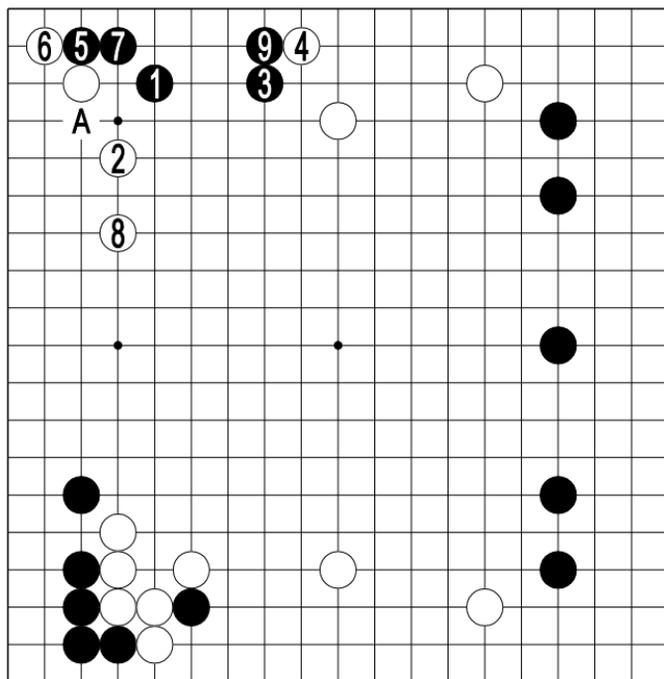


正解图

## 正解图 侵入

黑 1 打入到尚未成形的白空中，这是正确的构思。它的出发点是▲一子。

也许有人认为“这怎么会？”局部的一手棋牵制全局的结构，这就是棋艺。请务必深入考虑到这一点。

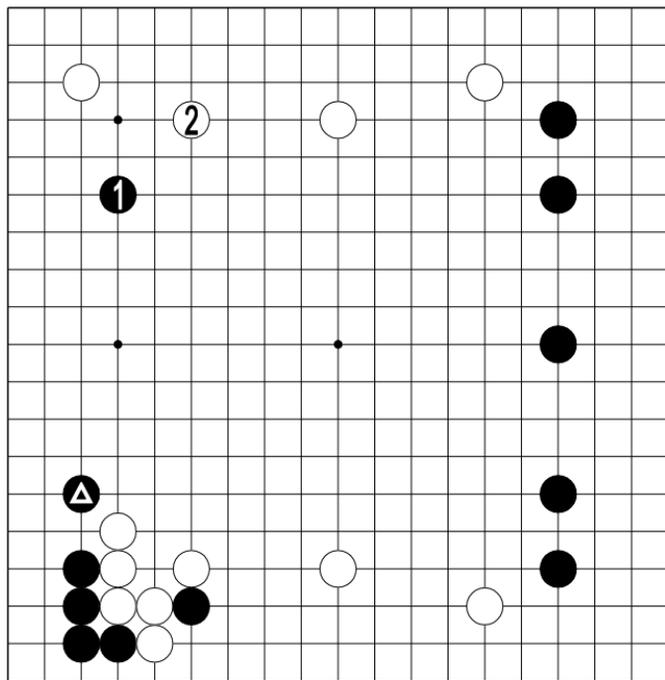


1图

### 1图（满足）

白2飞必然。黑3拆二，白4飞攻，黑5、7托退是尽快做活的一着。

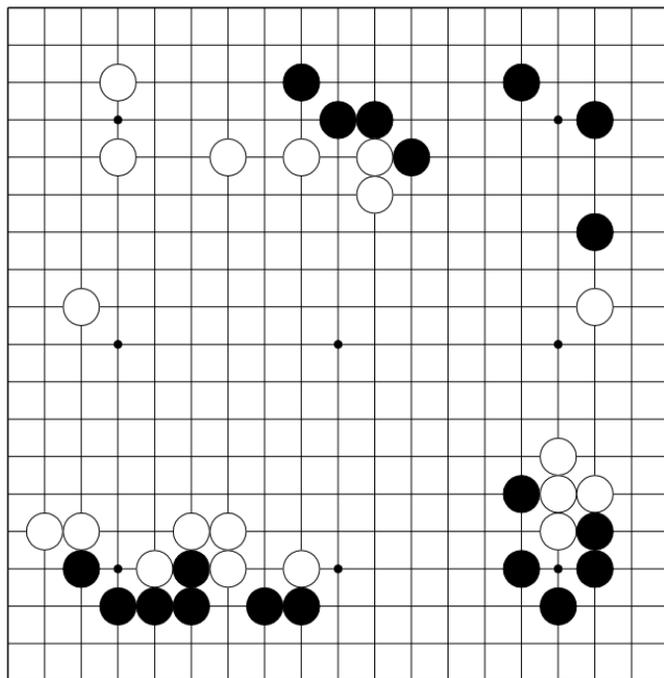
白8如脱先，黑A位跨，白很难应。黑9安定可以满足。白也没什么不满，两分。



2图

## 2图（半途而废）

黑从一方面挂角打算以左边为主体。但这个局面，白2飞后，黑很难在左边围空。由于▲处于低位，黑没有好点走。这样一比较就能理解正解图的道理。

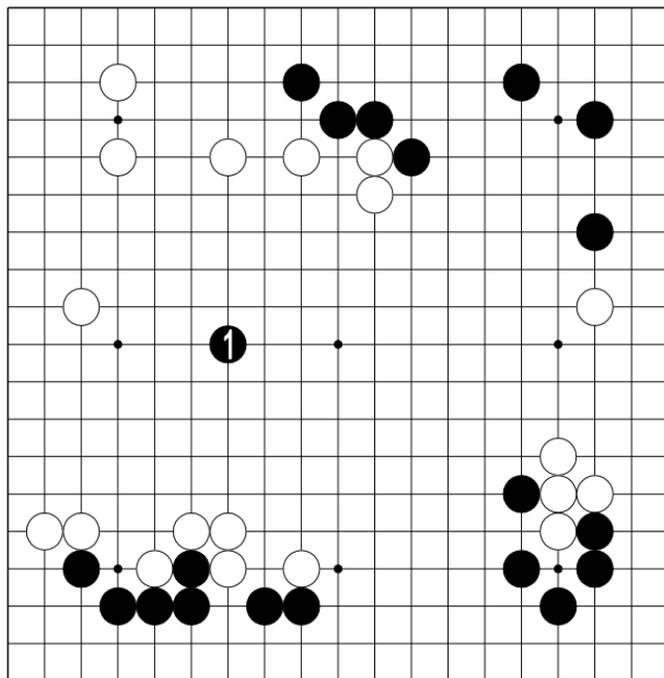


第 26 题

### 第 26 题 着眼点

黑先 有段

左边白的形势广而大。当然要去消势。这个着眼点是属于感觉范畴。

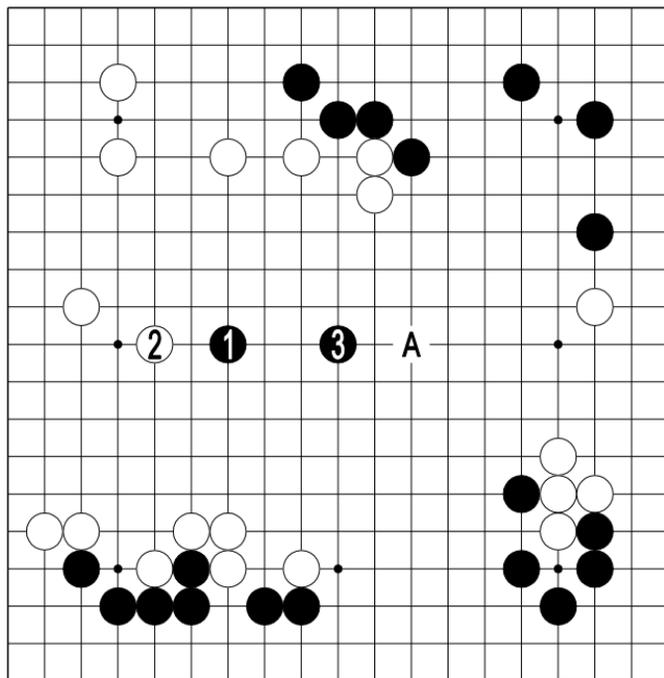


正解图

## 正解图 着眼点

黑 1 进行消势。不管是再深一路或者浅一路都不好。既是着眼点，又是感觉范畴。

如果使用电子计算机，是下不出这手棋来的。用一句老话来讲，就是“直觉”。

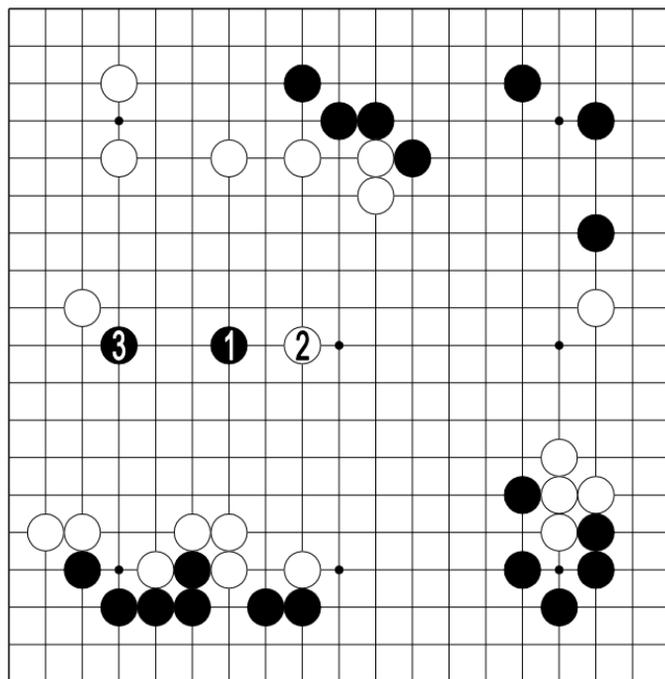


1图

## 1图（小让步）

估计白在 2 位应，黑已达到消势的目的，因此走 3 位做一点小让步。

至此，白在 A 位镇并不可怕，有种种腾挪手段。



2图

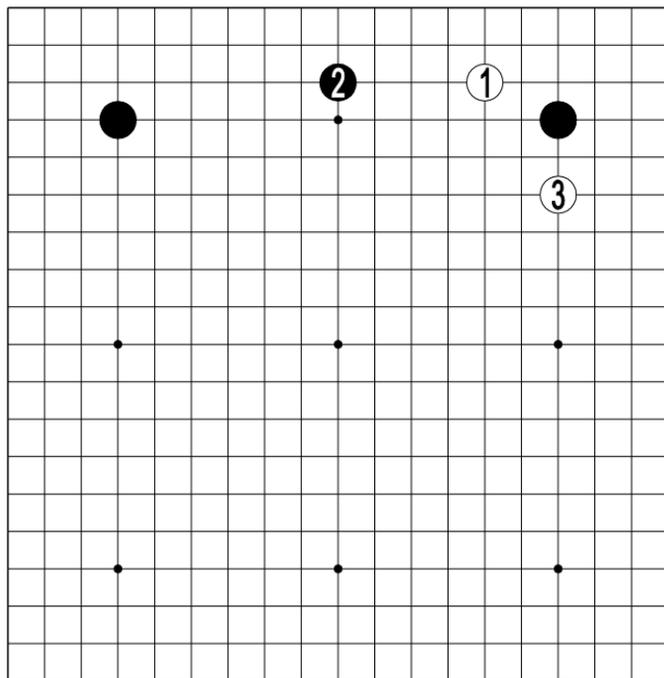
## 2图（转战）

黑所担心的是白在 2 位镇头。如果这样，黑在 3 位转战。

白也有不安之处，因为 A 位是个缺陷，白没有必胜的信心。在这个战斗中，一旦被黑做活，那么这盘棋就算下完了。黑抓住这个时机和心理走了 1 位。

# 让子棋的典型棋形

不要轻视让子棋，只有下好让子棋，才能下好分先棋。



1图

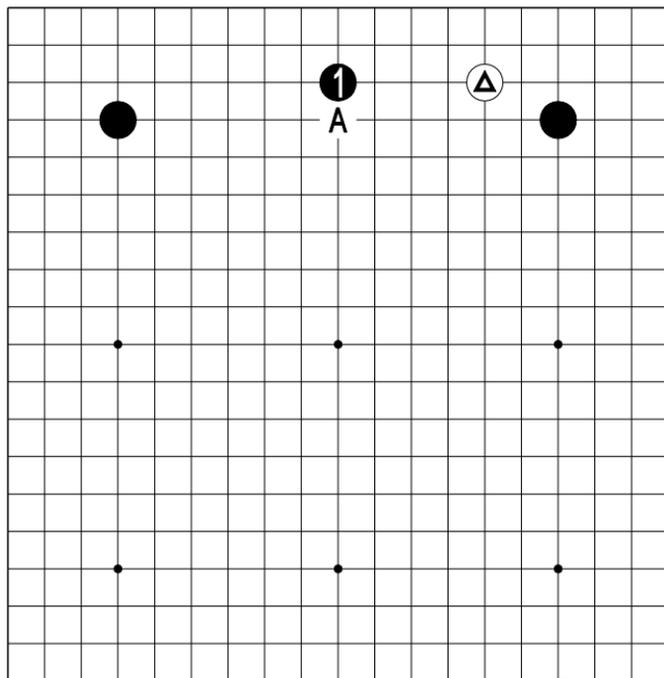
## 反夹

### 1图（原图）

白1挂，黑2夹，白3反夹。这种形，在让子棋中是经常出现的。现在，我们来研究一下这个棋形的变化。

在没有黑2的情况下，一般把白3叫做“两挂”。在本图的情况下，叫做反夹。

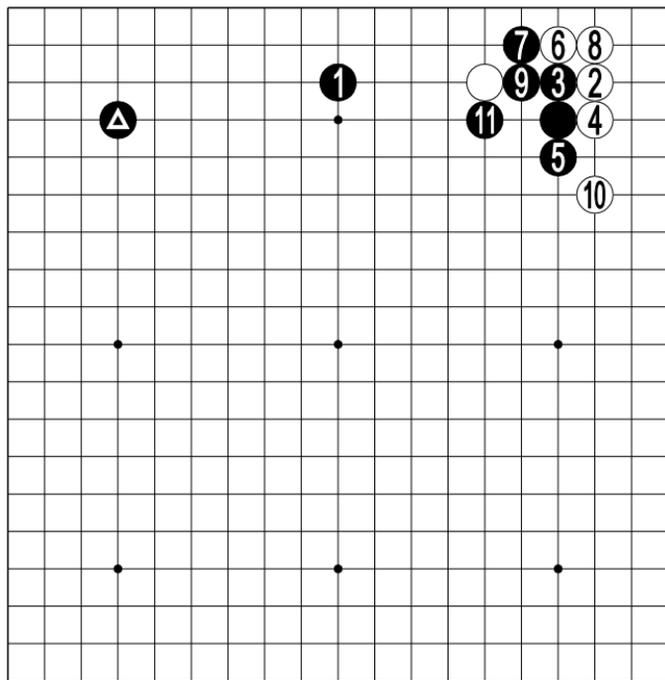
这是研究这个棋形的起点。



## 2 图（定形）

黑 1 的夹（也有走 A 位的），与其说是攻击白△子，不如说其主要目的是想定形。

2 图

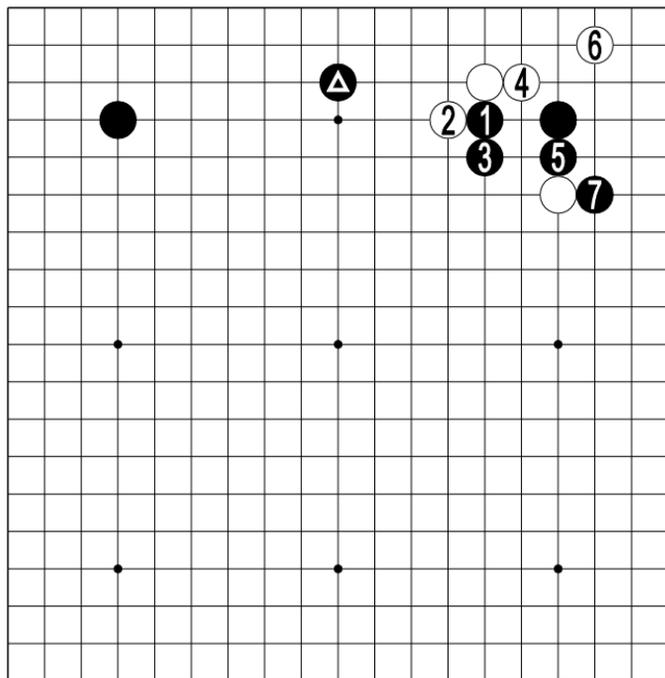


3图

### 3图（大模样）

黑1后，白2若点“三三”转换，从黑3以下到黑11是定式，由于与▲子的配合，黑在上边形成了大模样。

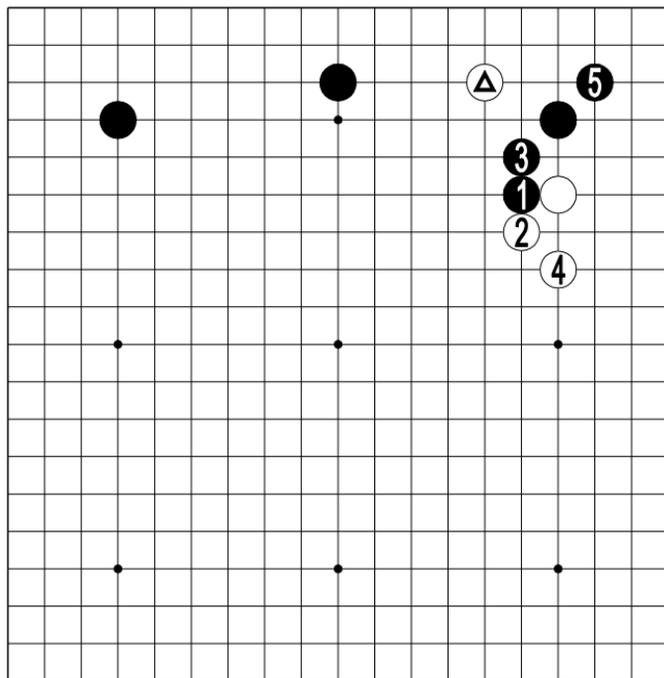




5图

### 5图（不起作用）

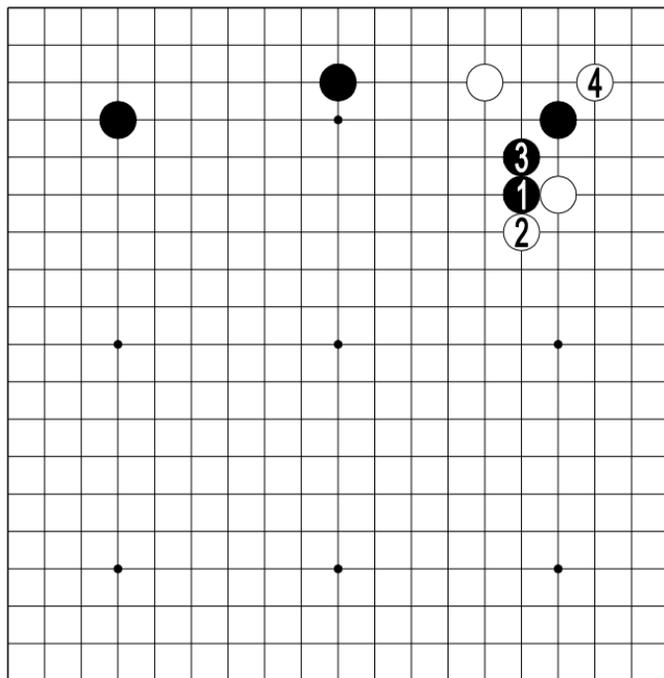
若黑 1 在这个方向压，变化到黑 7 止，黑▲子就不起作用了。



6图

### 6图（定式）

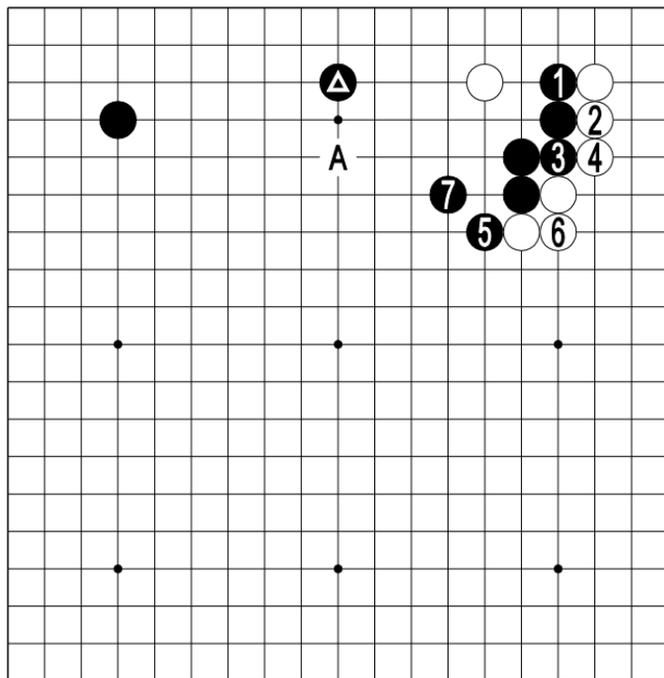
黑 1 后，白 2 若扳，黑 3 退，白 4 虎，黑 5 在三三守一步，建立根据地，这是很重要的。这个变化是定式，黑攻击着白△。



7图

### 7图（变化）

黑走 1、3 后，白 4 不虎，而点三三，这种变化是常见的，必须掌握这种变化。

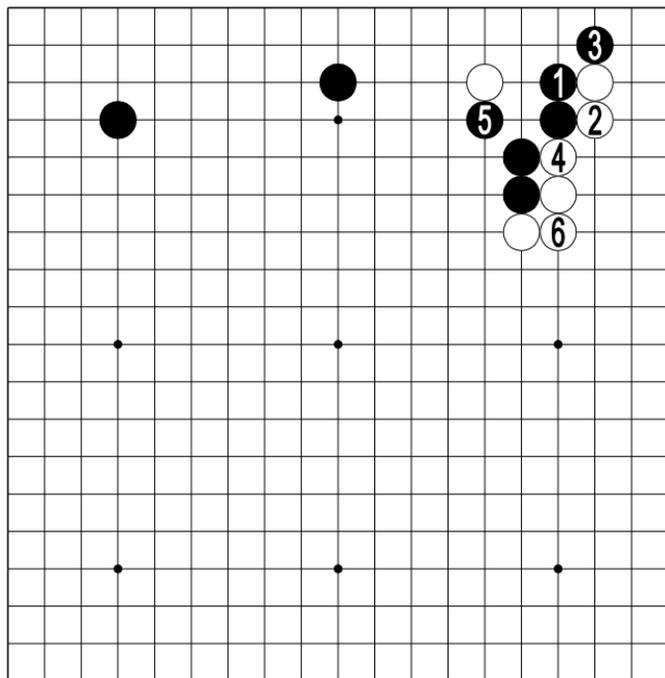


8图

### 8图（厚）

对白点三三，黑欲发挥▲子的作用，1位挡下是正着。以下到黑7止，黑厚实。

这以后，黑在A位跳起是好点。



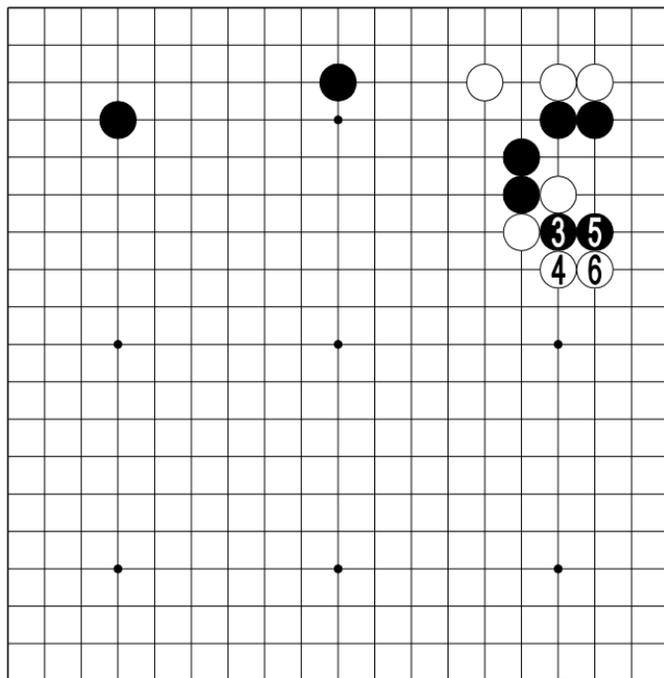
9图

### 9图（注意实地）

黑1至3的扳，是注重实地的走法。

黑可以根据情况在前述两种变化中任意选择一种。



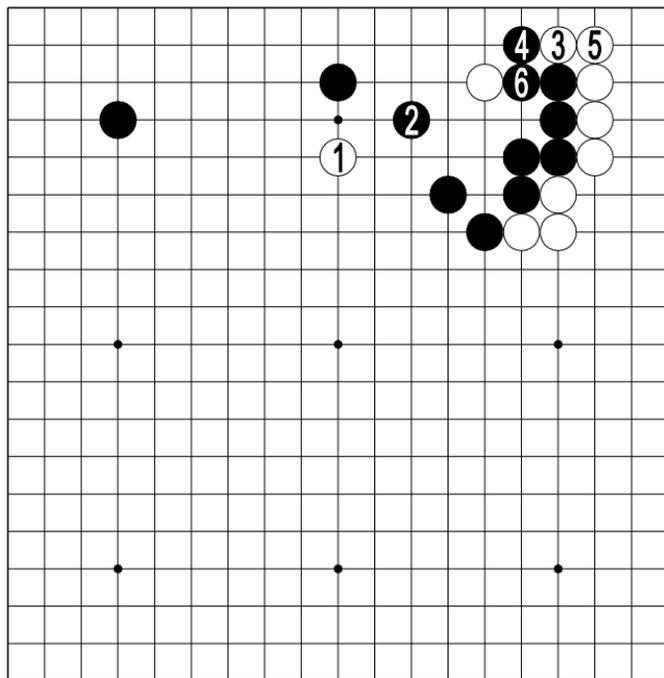


11 图

### 11 图（废子）

上图以后，黑 3 断，白 4、6 弃一子，黑仅仅捉住了白的一个废子，并没有得什么便宜。

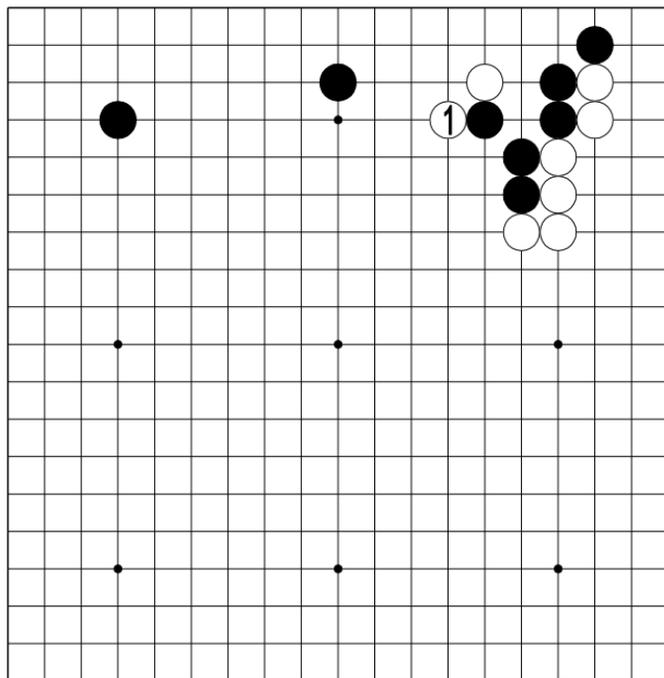




13图

### 13图（凝形）

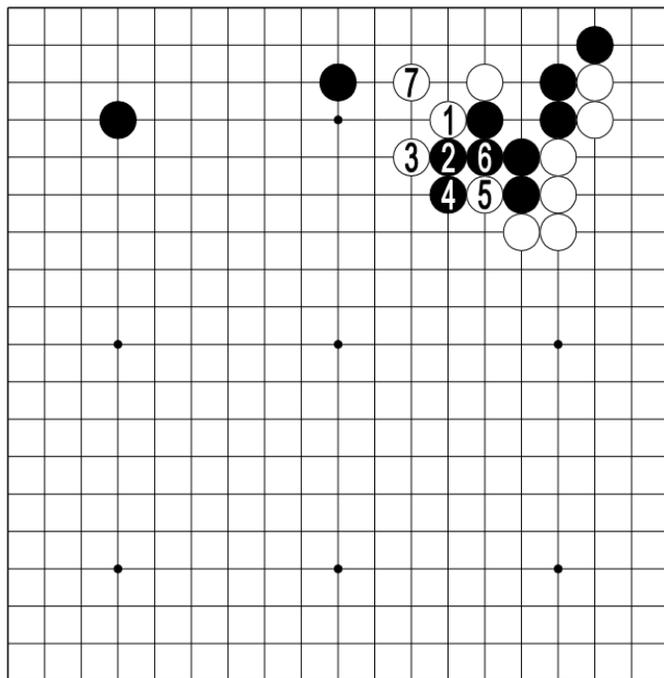
白1后，黑2若走2位，防止白子逃出，放白3、5扳粘，成了非常凝滞之形。黑虽能吃白一子，但这是白故意送给黑的弃子。



### 14图（麻烦的一手）

继9图以后，白走1位，就麻烦了。大家也有这种感觉吧！

14图

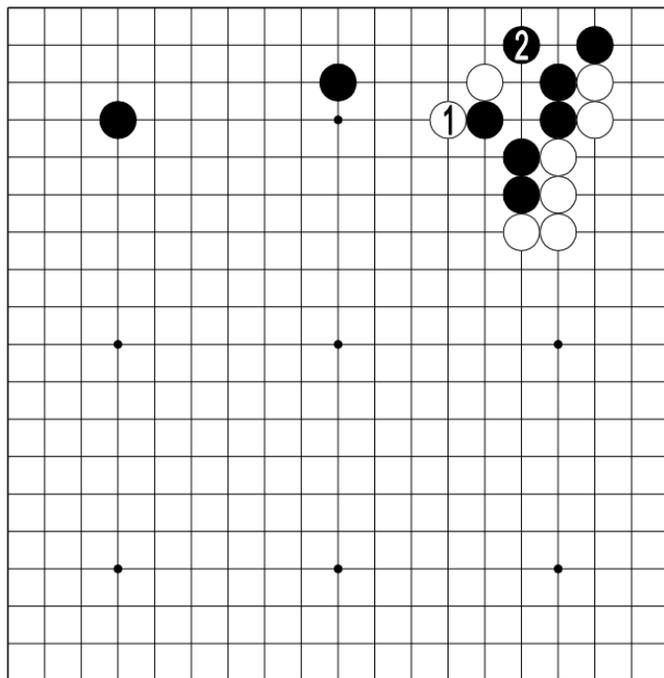


15图

### 15图（讨厌的一手）

黑2若扳，白3自然连扳，黑若4位退，白5挖，然后白走7位。采取这种手段有个时机的问题，但它是让人讨厌之着。

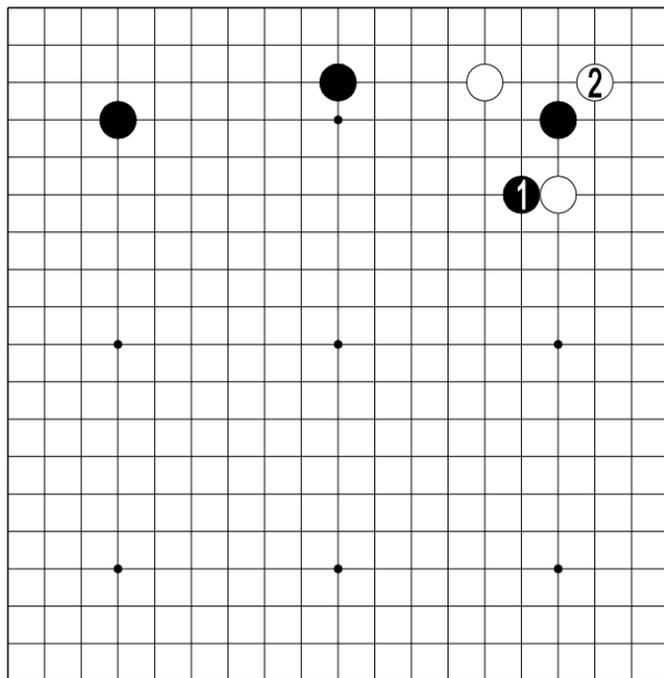




17图

### 17图（要沉着）

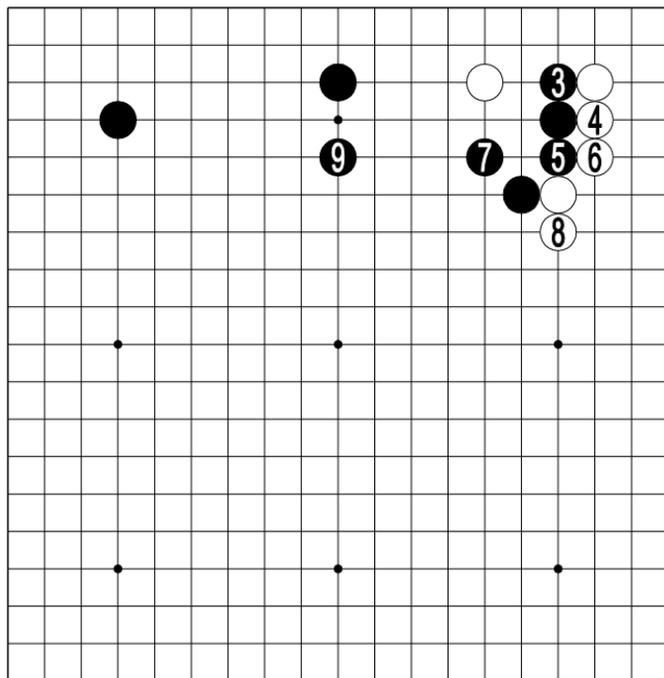
白1扳后，黑2是沉着的一手，位置虽然低，但只此一手，白的后续手段就全部被冰消瓦解了。



18图

### 18图（另一种变化）

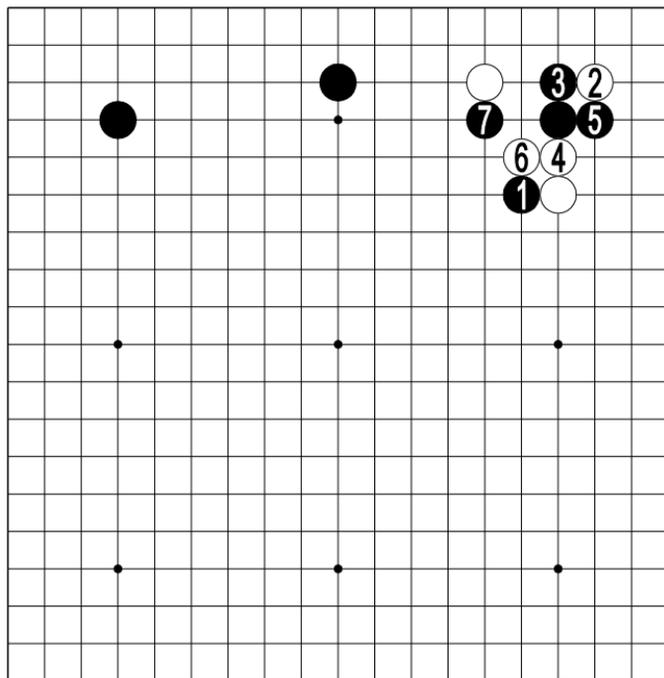
黑1压时，白2也有时点三三这个棋形，有些什么变化呢？



19图

### 19图（简明）

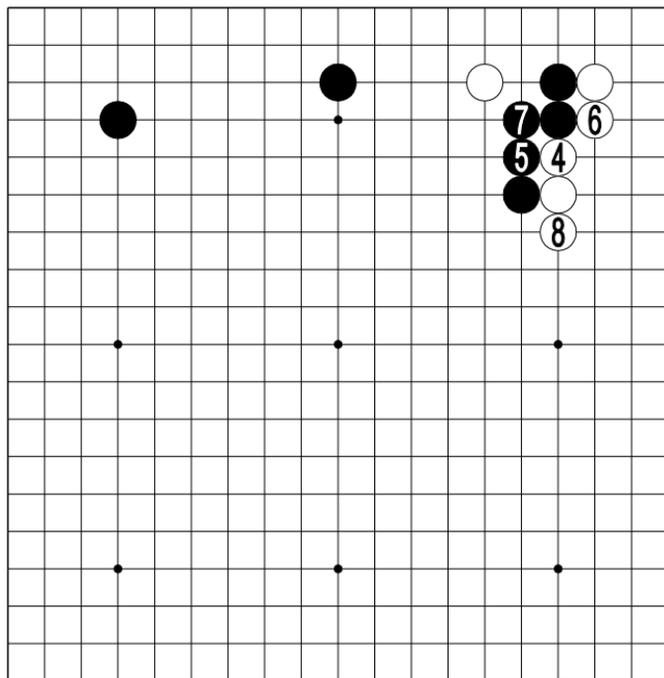
黑3、5至7是简明的下法。  
白8后，黑9关起，相当满意。



20 图

### 20 图（黑有利）

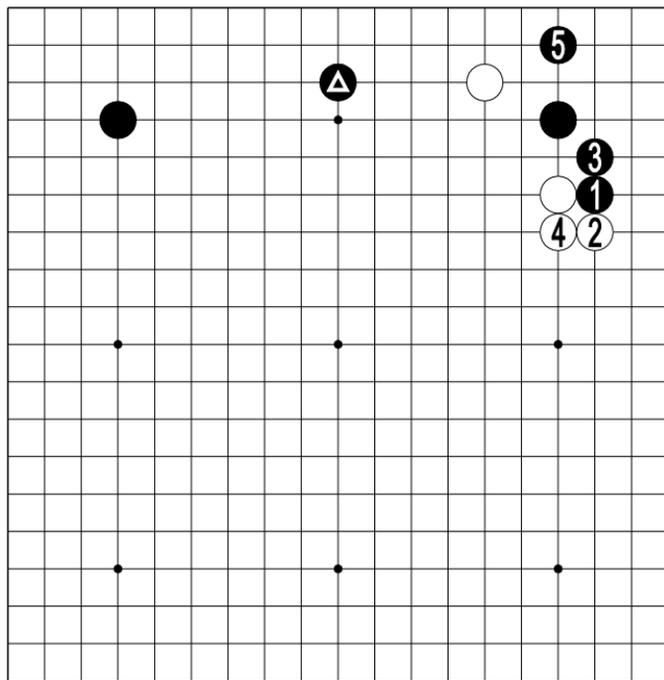
黑 3 时，白 4 若碰，黑 5 捉住角上白子好。白 6 出头时，黑有 7 位的跨，战斗对黑有利。



21 图

### 21 图（白有利）

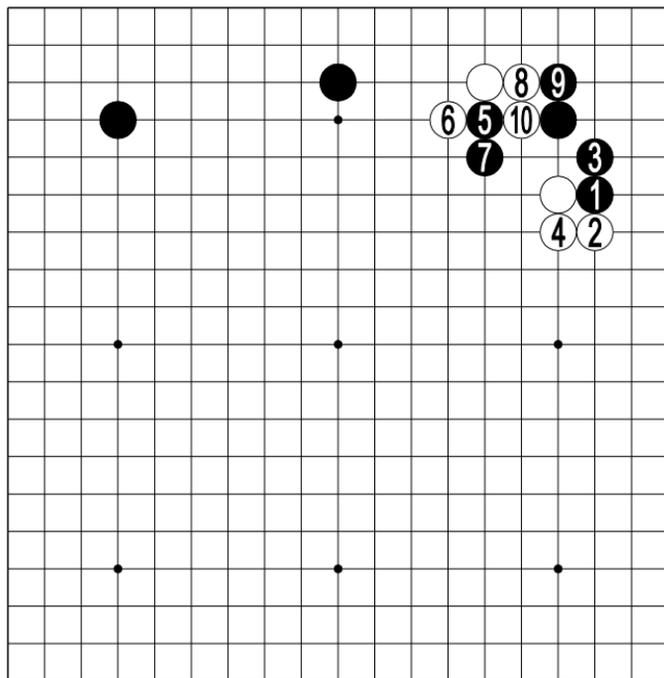
白 4 后，黑 5 顺压，白 6 连回是预定的好策略，黑 7 不得不粘，成凝形，白有利。



22 图

## 22 图（特定场合下的手段）

黑 1 从下面托，是在特定场合下走的棋，虽然到黑 5 为止的变化也是定式，但在这种情况下，将使黑▲子的意图落空，让人不能满意。



### 23 图（恶手）

黑 1、3 托退后，黑 5 压，7 长是恶手，被白 8、10 冲出，黑难以应付。

23 图