

下一手

第二十册

五子局集

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

本册是“五子局集”。

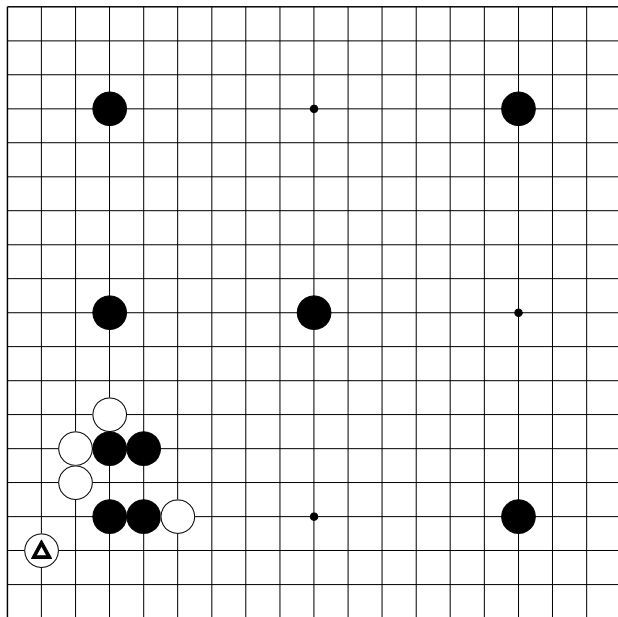
虽说是让子局，但不可轻视，业余棋手被专业棋手让五子也很难有多少自信。五子局并不那么简单。

让子棋一般对角上的定式比较熟悉，毛病往往就出在边上的战斗，因此本册便着重讲述边上的战斗方怯。与过去相同，仍划分成有段、上级（1~3 级）、中级（1~6 级）、下级（7 级以下），同时还在“一点忠告”栏，仅供参考。

目 录

第 01 题 意识
第 02 题 调子
第 03 题 作用
第 04 题 反击
第 05 题 反证
第 06 题 假定
第 07 题 散乱
第 08 题 原则
第 09 题 方向
第 10 题 怪手
第 11 题 坚实
第 12 题 急所
第 13 题 天元

第 14 题 方针
第 15 题 行进之中
第 16 题 严重的缺陷
第 17 题 注意力
第 18 题 不同
第 19 题 好事
第 20 题 预见
第 21 题 初衷
第 22 题 断点
第 23 题 薄
第 24 题 如果要走
第 25 题 低位
第 26 题 屡见不鲜



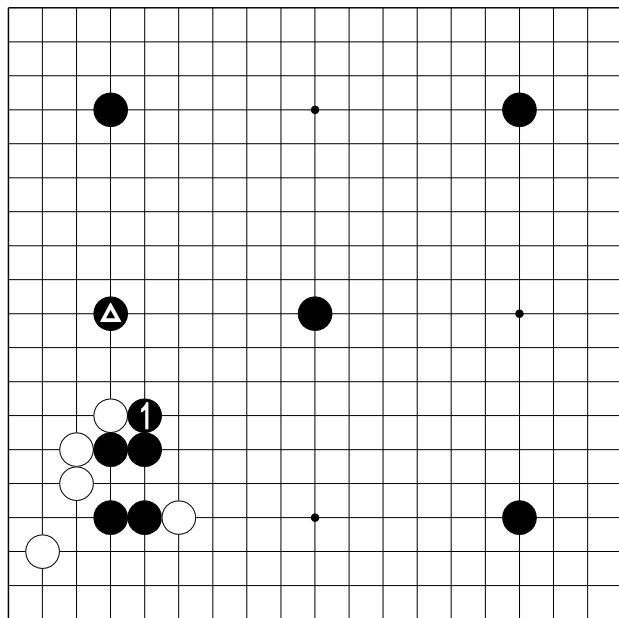
第 1 题

第 1 题 意识

黑先 初级

自在 Δ 位飞是定式。

黑下一手棋就不能按定式走了，要意识到这是五子局。
经这样的提示，应该知道了吧。



正解图

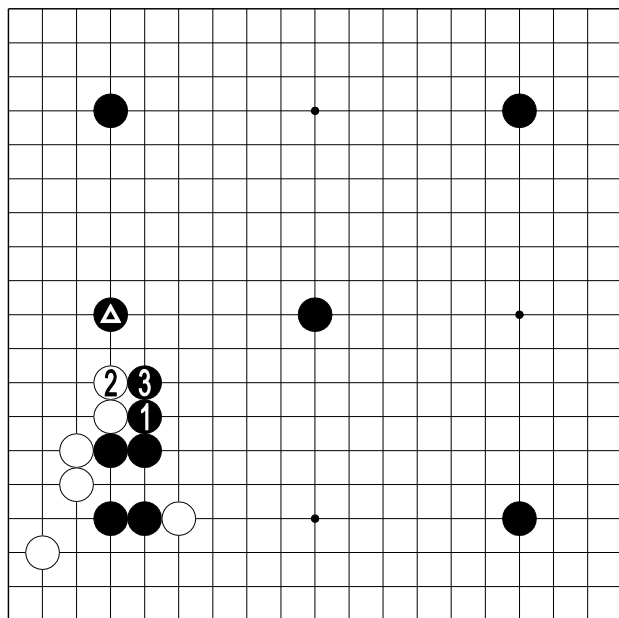
正解图 是中央

黑1压是很有力的一着棋。

这手棋一般都被看作是恶手,但由于有▲一子,这手棋是可行的。

如果意识到五子局有天元一子，就可以看出这手棋的作用。

这样就确定了大规模的、全局的、在中央行棋的方针。

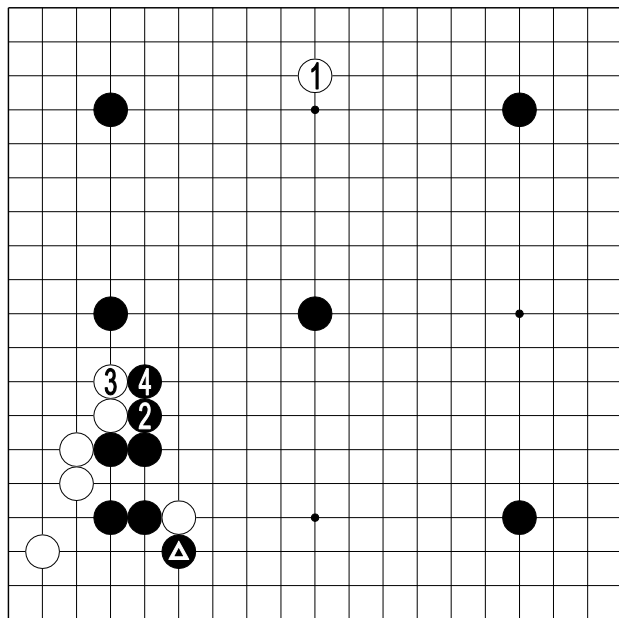


1 图

1 图（压到底）

黑 1 压，白 2 长必然。既然要压，黑 3 压到底才是正确的。

这样，完全封锁住白的出头。由于有▲的挡头，白成不了大空，黑也没有空，但这个棋形中的中腹黑棋很容易走厚。

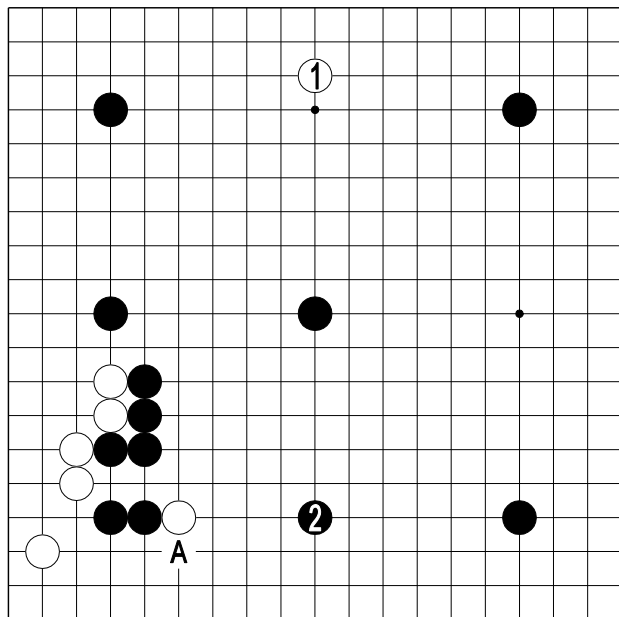


3 图

3 图（变成废棋）

黑▲扳是定式，为什么不行呢？

白简明地在 1 位分投。此刻，假定黑 2、4 同样压挡，▲就变成废棋。也就是说，这个形，不需要有▲这个权宜之子。

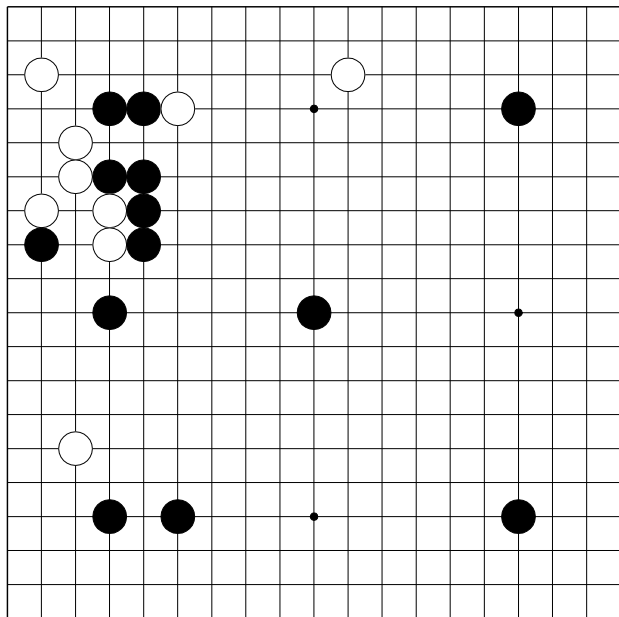


1 图

◇一点忠告◇

1 图（不要走废棋）

按照正解图的看法，白 1 分投时，黑应该在 2 位下边打桩。大规模地行棋。而眼下黑 2 只在 A 位扳，当然是一手废棋。



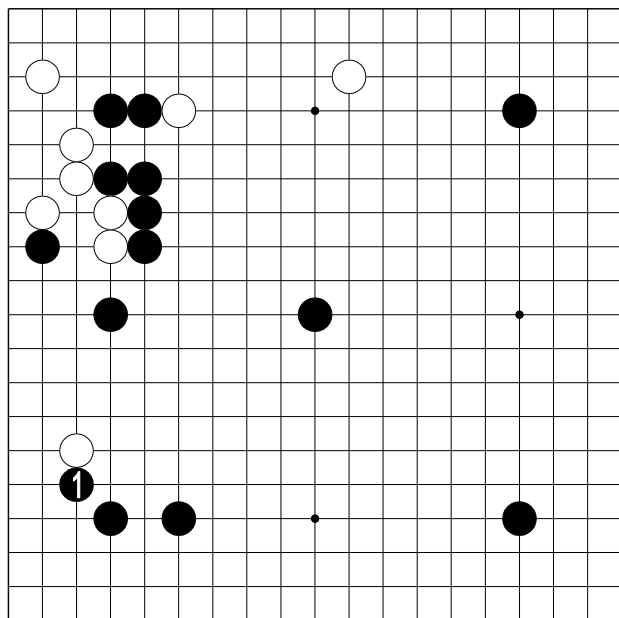
第2题 调子

黑先 中级

这是黑棋左边如何行棋的问题。

黑想把棋形走得坚实、完整，但其中的次序是非常重要的。在行棋的调子。

第2题



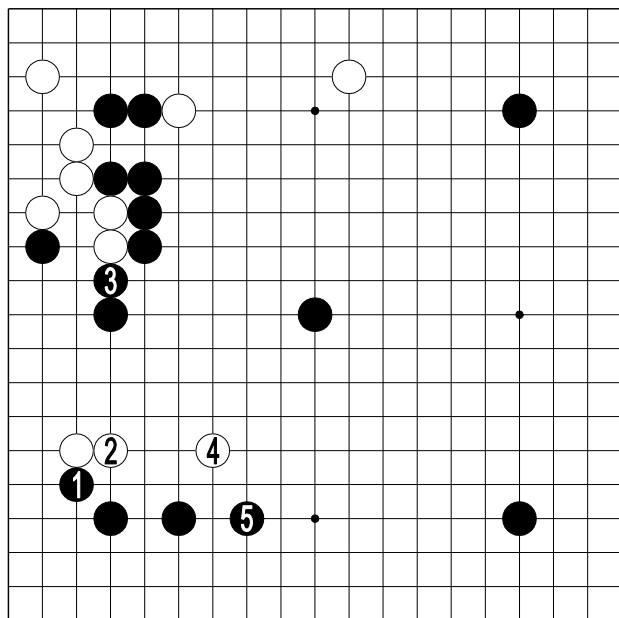
正解图

正解图 这就是调子

黑先从 1 位尖顶入手，这就叫做调子。

为什么说是调子，也许现在还不明白，但看到下图各位就会明白的。

如果是水平较好的人，此刻就能够明白。黑的目的在何处？

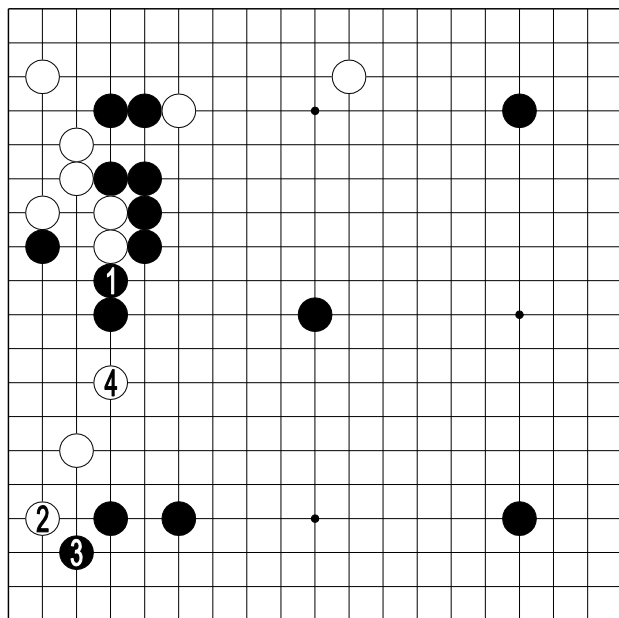


1 图

1 图（名调子）

黑 1 尖顶，白 2 上长，这是必然之着。

这样先使白棋走重，然后黑 3 再补自己的缺陷，这是有名的调子。白 2 上长，虽说走重，但同时也强化了白棋，所以黑 3 立即补是正确的。白 4 大跳，黑 5 也顺势跳，充分。

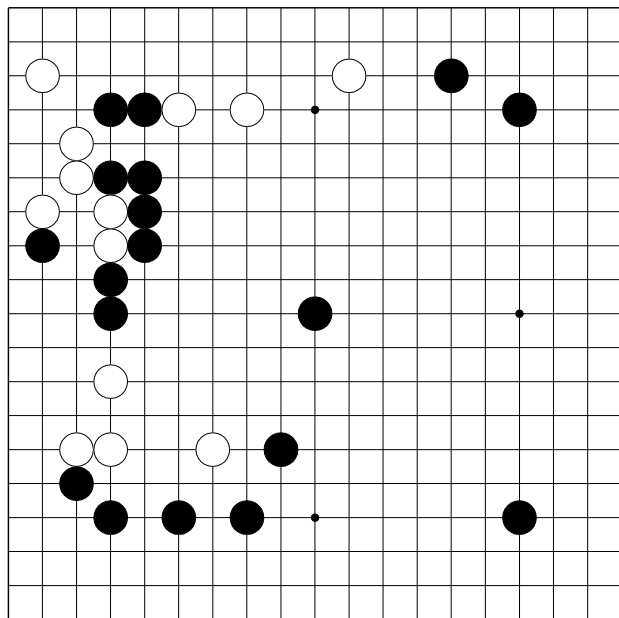


2 图

2 图（失败）

黑 1 补不能算是正解。这样白 2 飞，黑 3 尖，白 4 上飞就完全安定了。

黑 1 只是安定了自己，没有攻击白棋的意味。这手棋不能说是恶手，但也不能否认它缺乏积极性。



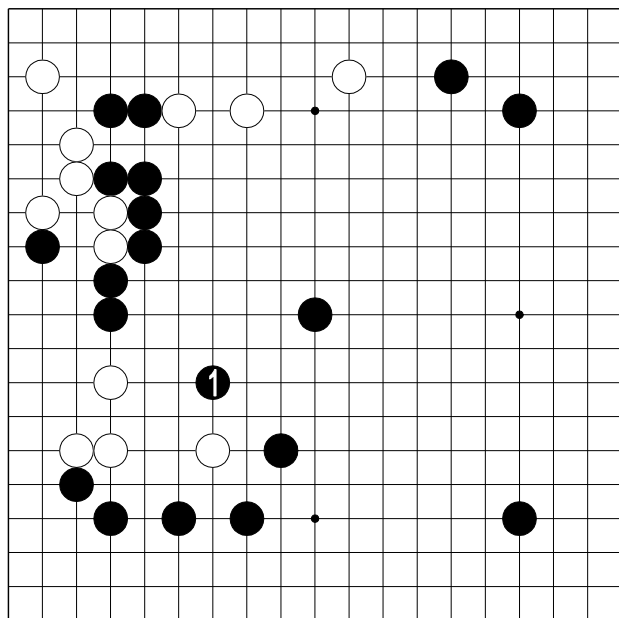
第3题

第3题 作用

黑先 上级

这是前题继续的局面。

黑尚存有不妥之处，需要补一手。如果仅仅是补一手，当然很简单，但还要发挥这一手的作用。



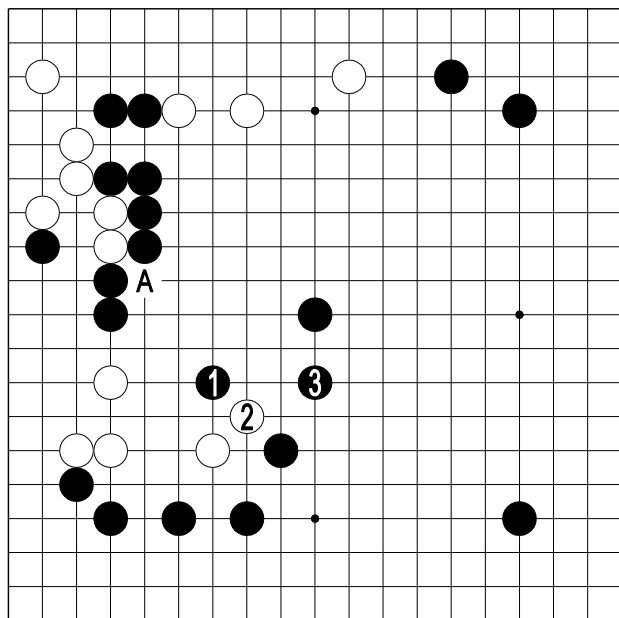
正解图

正解图 攻防兼备之手

围棋中，攻防兼备之手是最高级的手段。

黑1就是这样的一手。这手棋既考虑到攻击，同时又可随着白的行棋弥补自己的缺陷。

那么，究竟黑的弱点在何处？



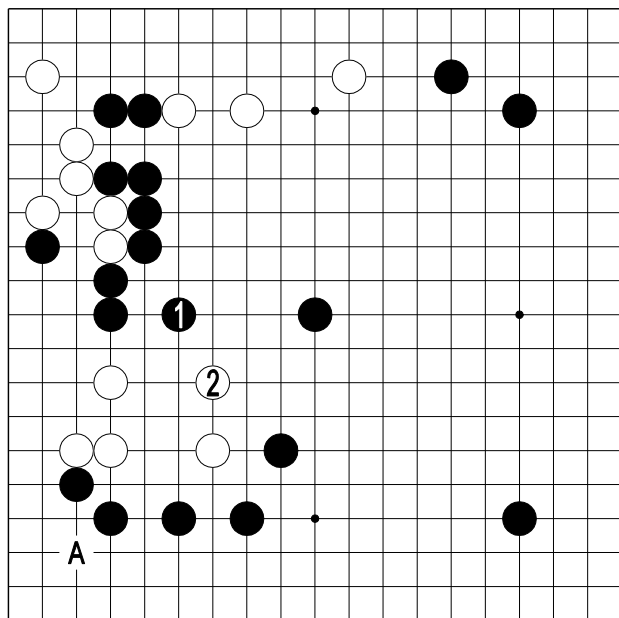
1 图

1 图（好调）

黑 1 正着，击中了白棋的要害。

白 2 尖，黑 3 正好顺势将白封锁住。黑趁着忙乱之际补掉 A 的断点自可满足，因为黑 A 的断点是黑棋不安之处。

黑在外面封住白棋，步调顺畅之至。



2 图

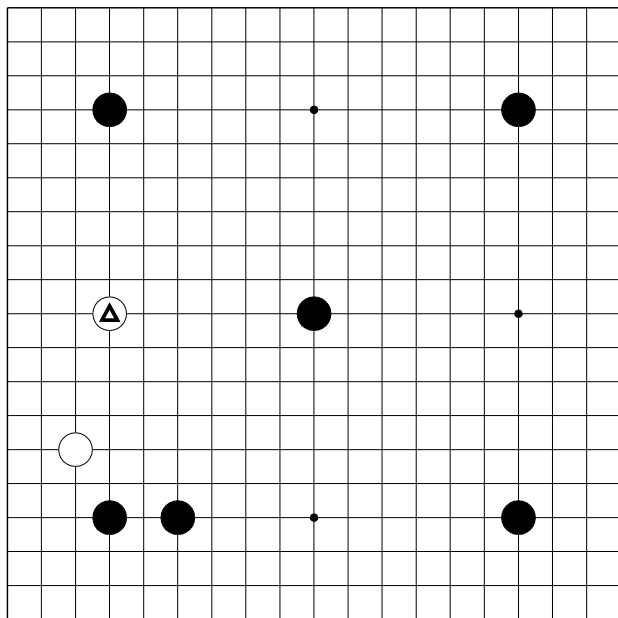
2 图（失败）

黑于 1 位补棋太老实。

白 2 整形后，黑棋就不可能
对这块白棋进行攻击，而且，白
留有 A 位的点三三，相当有力。

这是只顾补棋的失败图。

既然是五子棋，如果不像正
解图那样发挥子力的作用，是无
法取胜的。



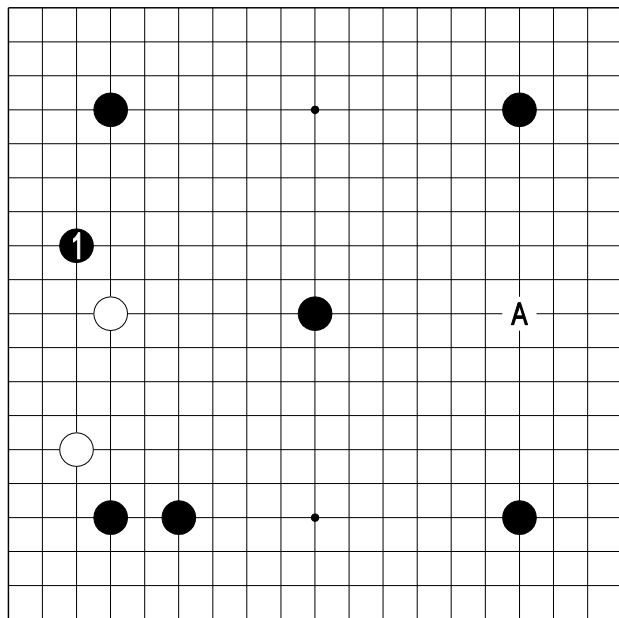
第4题

第4题 反击

黑先 中级

可以说围棋是由反击精神所组成的。为什么这么说，是因为这是现方互不退让，都要坚决自己意图的一种竞技游艺。

白△拆，那么……

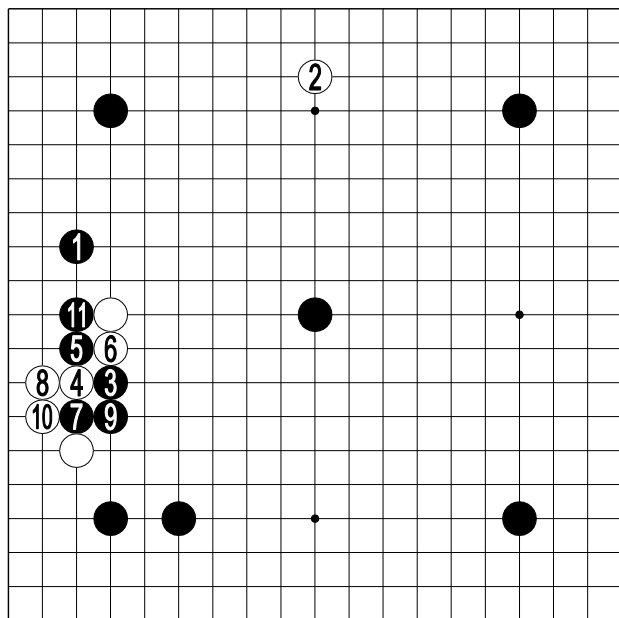


正解图

正解图 不允许

黑1 严厉地挡逼,不让白走得轻松和安定。

当然，还有 A 位以及其他大场，只要不是恶手都可以走，但是在这种局面下，首先重视战斗气魄。既然是战斗，就绝对不能在气势上被对方压倒，这是至关重要的。



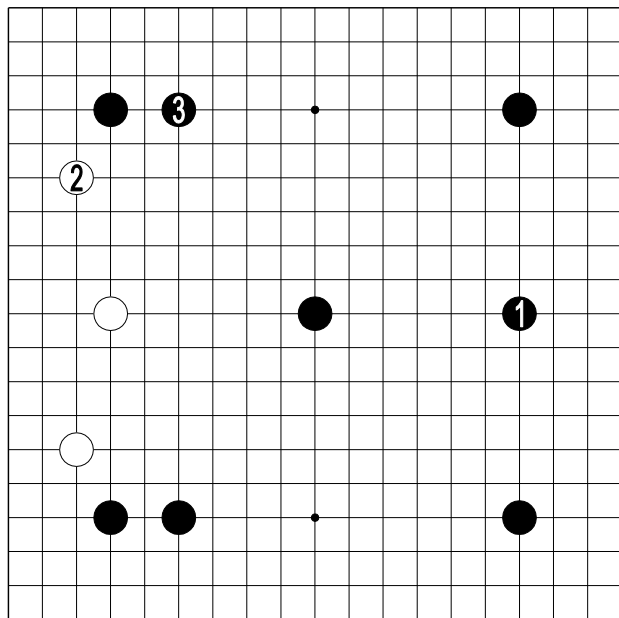
1 图

1 图（狙击手段）

黑 1 拦逼，紧接着还有锐利的狙击手段。

比如，白 2 走上方，黑 3 高打入是其锐利的狙击手段。

白 4 托，黑 5 扳，7、9 扳撞。这虽然有些俗，但由于下面有 11 的渡手，还是可行的。至于什么时候合适，这就另当别论，这里不能否认分断白棋的狙击手段是相当严厉的。



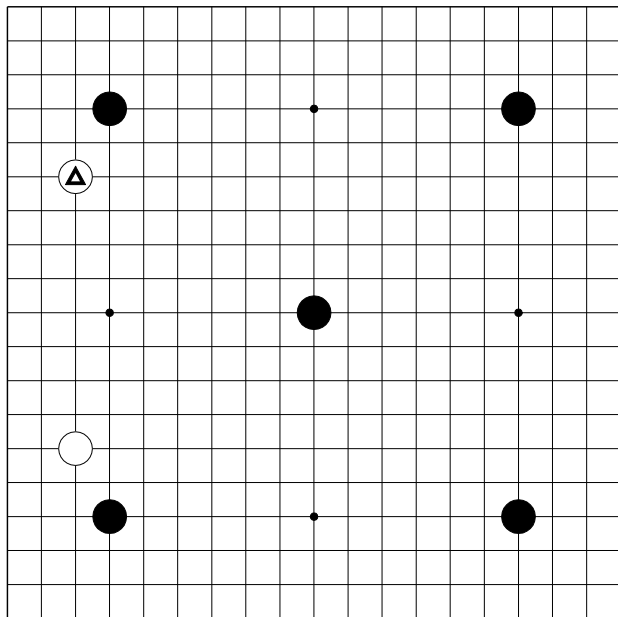
2 图

2 图（白的意图）

黑 1 摆出三连星，也不能说不好。

但这样蓝白 2 挂角，正好走成白意想中的好形。

固然说白是好形，但还十分薄弱，到处是毛弱。不管怎样，黑只是按照白的意图行棋，在气势上就已经先被对方压倒。

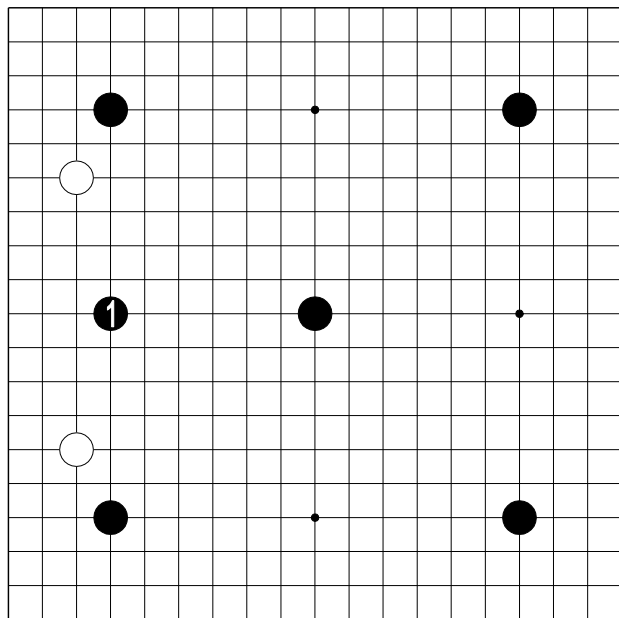


第5题

第5题 反证

黑先 中级

这可以说是前题的反证。现在白△挂角，黑是平凡地应对？还是反击呢？



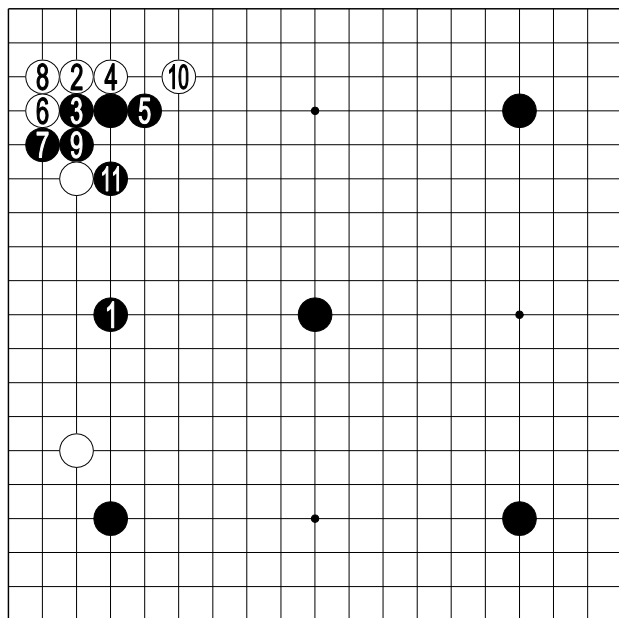
正解图

正解图 打入

黑 1 高打入是情之所至。

正如前题所述，这一点是白理想的位置，所以不让白如愿以偿。

现在把白分断成两处，确实是相当严厉的一手棋，但必将在某种程度上形成复杂难下的局面，对此必须作好思想准备。



1 图

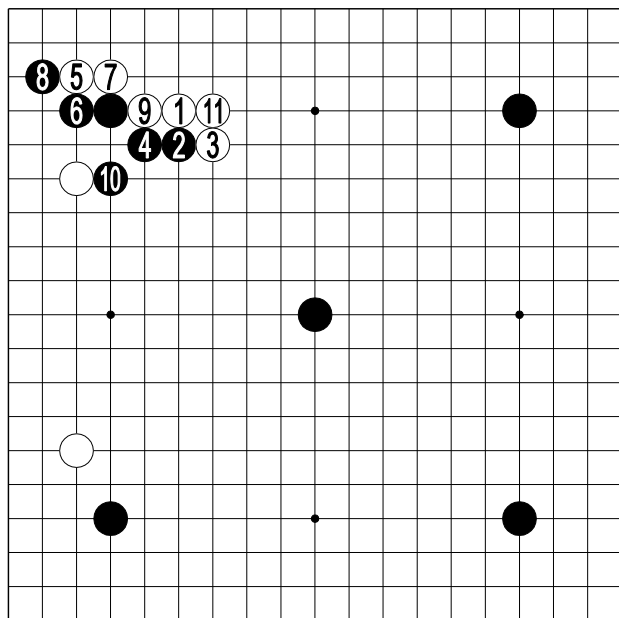
1 图（点三三）

黑 1 打入，白有两种应手。

一是，白 2 点三三进行交换。黑只能在 3 位方向挡。

白 4 长，黑 5 长，以下至白 10 是定式，黑 11 厚实地板，看白的动静。

这样的应对，既厚实又好。



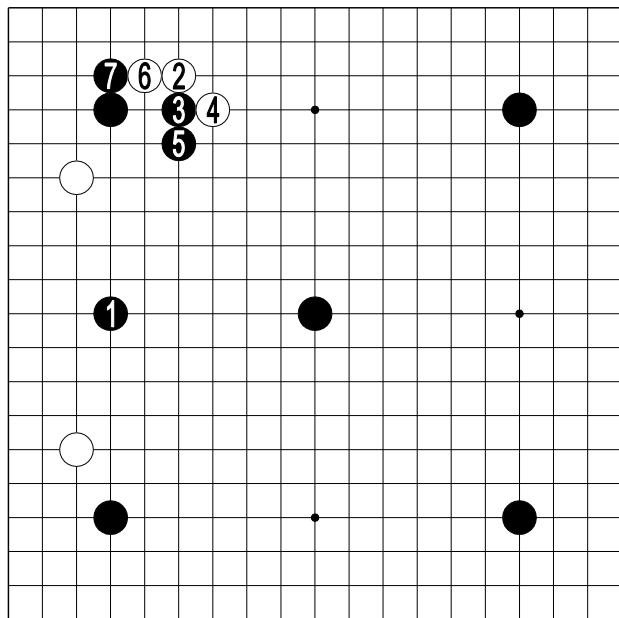
2 图

2 图（势力圈）

黑 1 打入，白 2 高位双挂也是可以考虑的。

黑 3 上压是必然的方向，白 4 拐头与黑 5 交换，白 6 点三三，这是常见之形。黑 7 以下至白 12 也是一种定式。

今后的棋比较难下，但不管怎么说左边成为黑的势力圈。

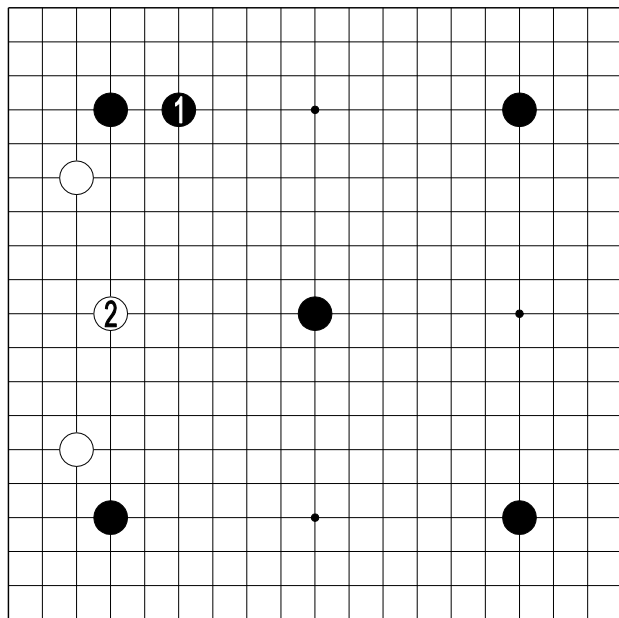


3 图

3 图（天元生动）

白如在 2 位低挂，黑自然要在 3 位压，这是方向。白 4 扳，黑 5 以下至 7 。

以后，白的着法就不可知了，但用不着担心，不会对黑不利。即使激战，天元之子必定发挥作用。



4 图

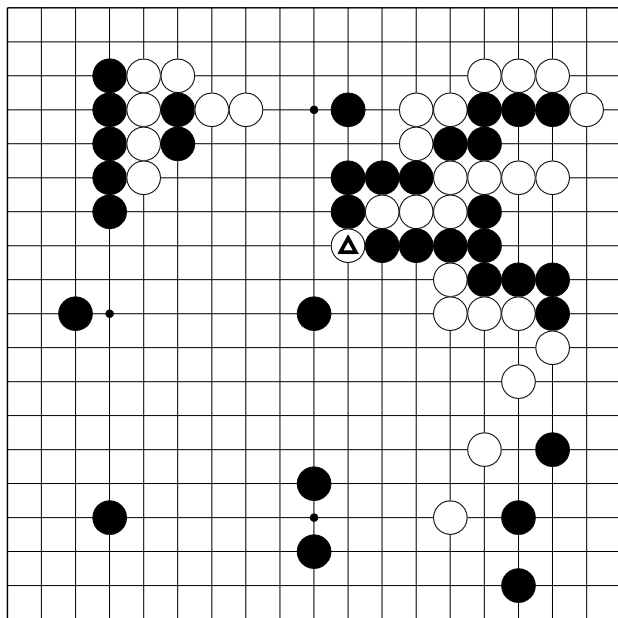
4 图（意图）

黑 1 眺，白 2 回扑。这与前题 2 图相同，当然，即使走成这样的局面，

也并不能说是黑的失败图。

黑 3 布成三连星，这一局棋的胜负，还要看以后的走法如何，但就现在来说，白的意图是基本上实现了。

有人也认为这样走是可以的，但是如果对此不能满足，必定会进行反击的。



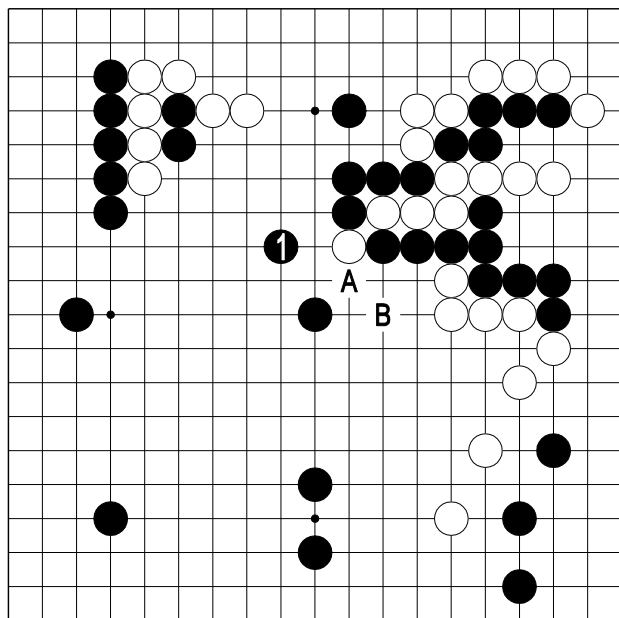
第6题

第6题 假定

黑先 上级

白不能在△位断。假定断的话，会怎么样呢？

棋上的假定是非常重要的，算路就从中而生。



1 图

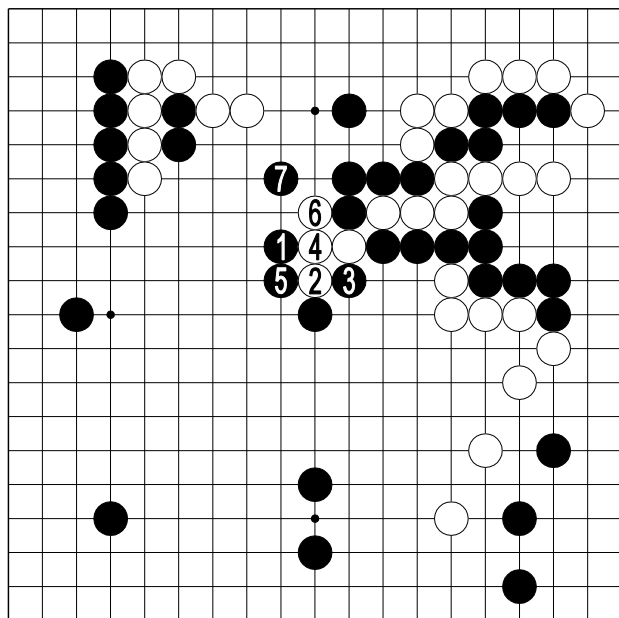
正解图 好手

黑 1 枷是好手。

由于这手棋，白不能断，实战中白也没有这么走。

黑 1 之后，白 A 长，黑 B 再枷，白动弹不得。这样的假定，在双方的计算之中，局面才能正常地进行。

下面再看一下，就可以知道白是无法抵抗的。

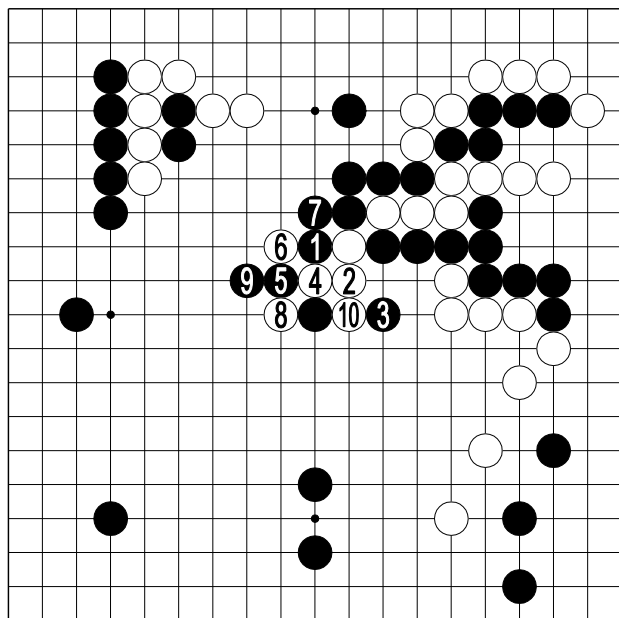


1 图

1 图（即使尖顶）

黑 1 远包围，白 2 尖顶是最强的抵抗手段。黑 3 打吃，白 4 接，黑 5 再打就可以了。白 6 拐出，黑 7 枷大功告成。

虽然黑尽是断点，但白仅有两气，终究无计可施。



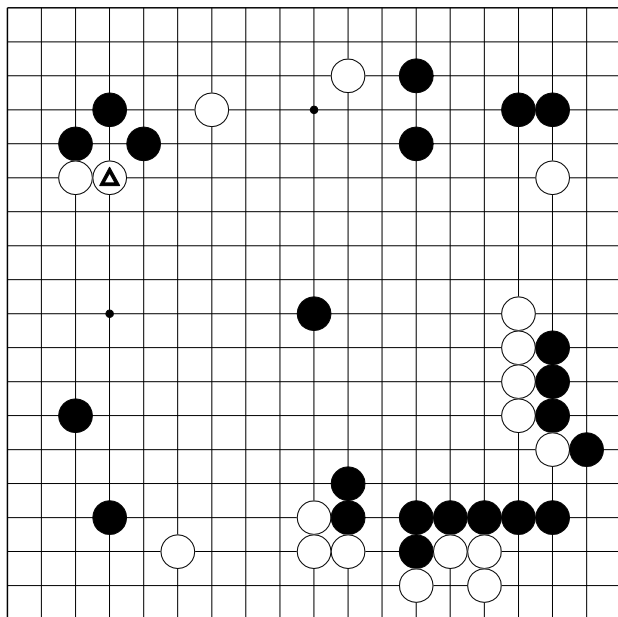
2 图

2 图（失败）

黑在 1 位打吃是失?的。被白 2 位长出，已经无法吃住了。

黑只能在 3 位枷，白 4 不顾一切地冲出。黑 5 挡，白 6 断打，然后再在 8 位单纯地打，白 10 冲，黑已阻挡不住了。

右边的大块黑棋岌岌可危。



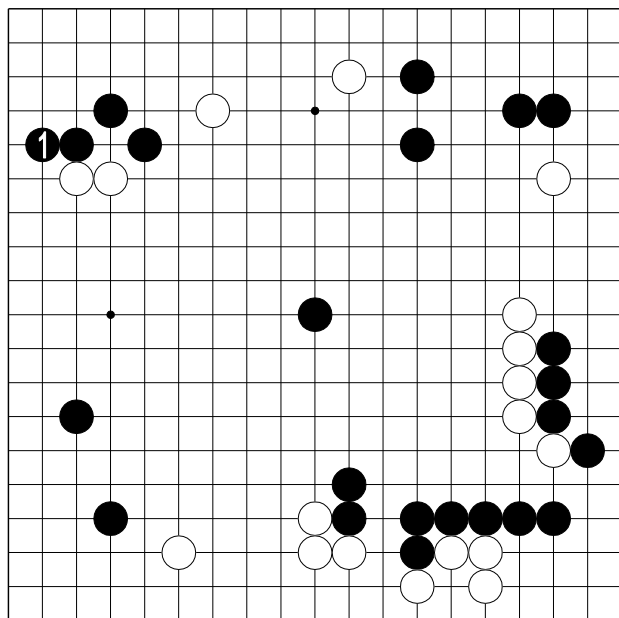
第7题

第7题 散乱

黑先 有段

由于黑的尖顶，白△长起。

现在盘面上，黑白双方的置子都比较散乱，所以要抓住要点也是比较困难的。怎么走呢？



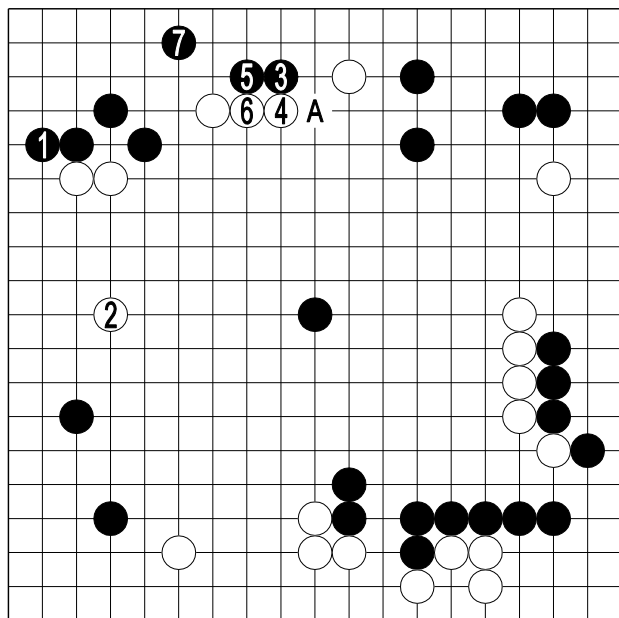
正解图

正解图 冷静地伺机狙击

让于棋难下之处，就是有时必须进行防守，不得不把先手交给白方。

特别是象本局，局面还相当开阔时，有人就迷惑不清，不知该怎么走了。往往就因此而走出恶手。

在此，黑1立是冷静的着法，隐蔽着狙击手段。

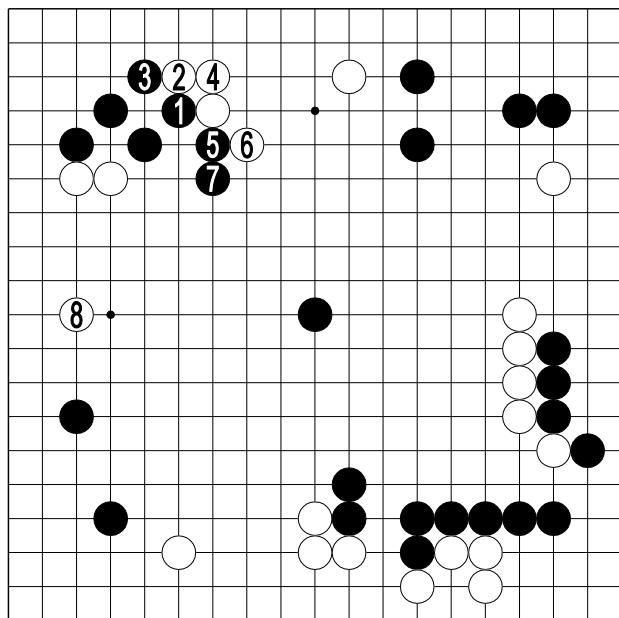


1 图

1 图（打入）

黑 1 立，估计白要在 2 位开拆。

黑 3 打入是其隐蔽的狙击手段。白 4 压，黑 5 长、7 渡，以后伺机可在 A 位扳出。从整体看来，白很薄，是黑容易下的局面。



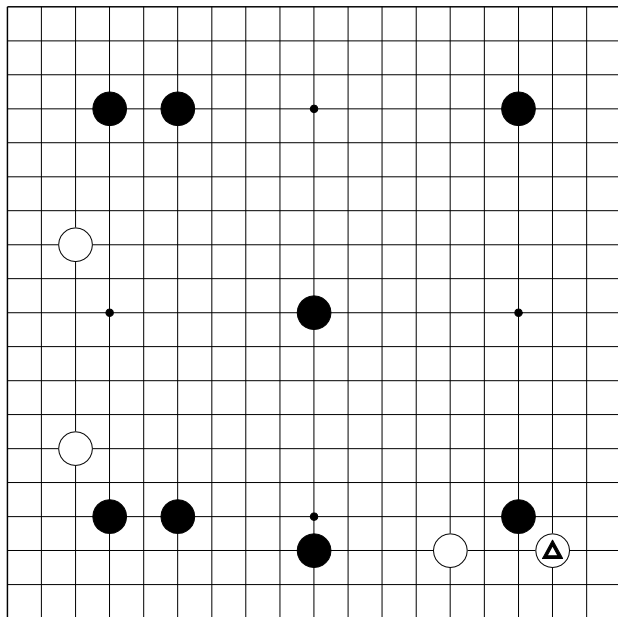
2 图

2 图（失败）

黑 1 尖顶本想保角，但被白 2、4 扳接后，白棋得到强化。

黑 5 扳、7 出头，白 8 开拆，白没有付出任何代价两块棋都得以妥善处理。而角上，还留有 A 的打入，黑尚不安定。

这自然是黑的失败图。



第8题

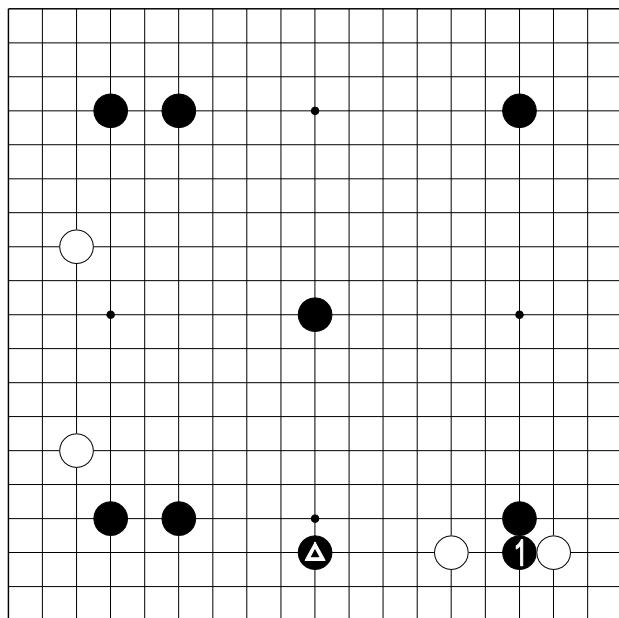
第8题 原则

黑先 初级

对于黑的夹击，白△点入三三。黑挡哪一边呢？

这必须根据夹的宽窄（幅度）来决定。

这是一个最基本的原则。



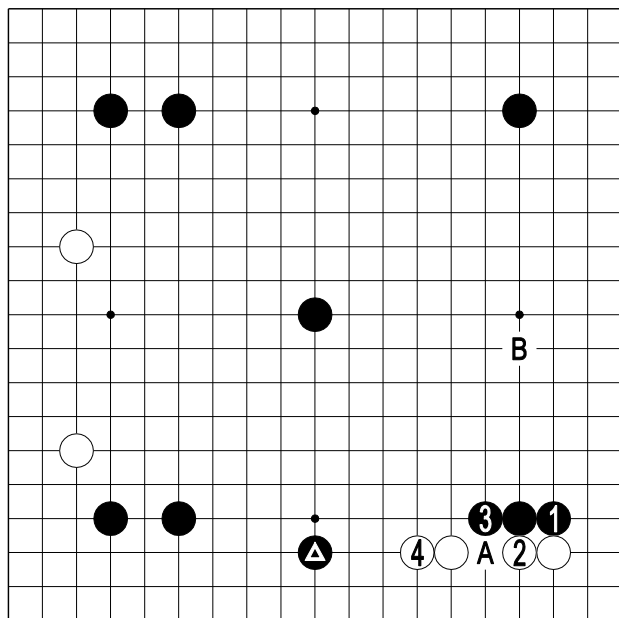
正解图

正解图 宽夹时

黑▲是三间宽夹时，就应该把重点放在夹击的棋子的一边，因此白点“三三”时，黑在1位挡正符合这个原则。

当然，在特殊场合，也有与其相违背的走法，但在序盘阶段，可以说几乎都是如此。

这是一个不可忘记的原则。



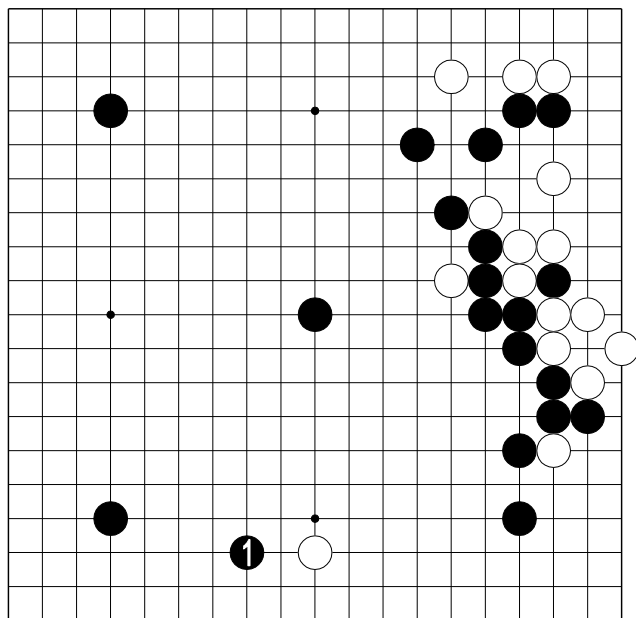
2 图

2 图（失败）

黑从 1 位方向挡下，这是失败之着，是不懂棋理所致。

白 2 爬，黑 3 长，这是绝对不能忽略的急所。

白 4 也可在 A 位接，两手棋任其选择一手，但这个形由于黑在 B 位方面没有棋子配合，而且与▲的配合又不好，所以黑不好。



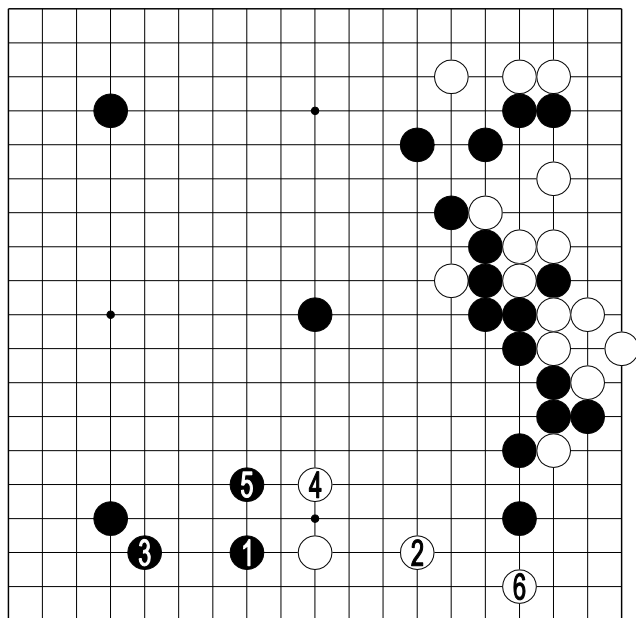
正解图

正解图 逼向厚势

黑在 1 位拦逼紧凑。

虽然其他地方也有大场，但难得有右边这么个厚势，就应该发挥其作用。

“勿近厚势”，是一句金玉良言。黑 1 逼正好把白压向厚势一方。



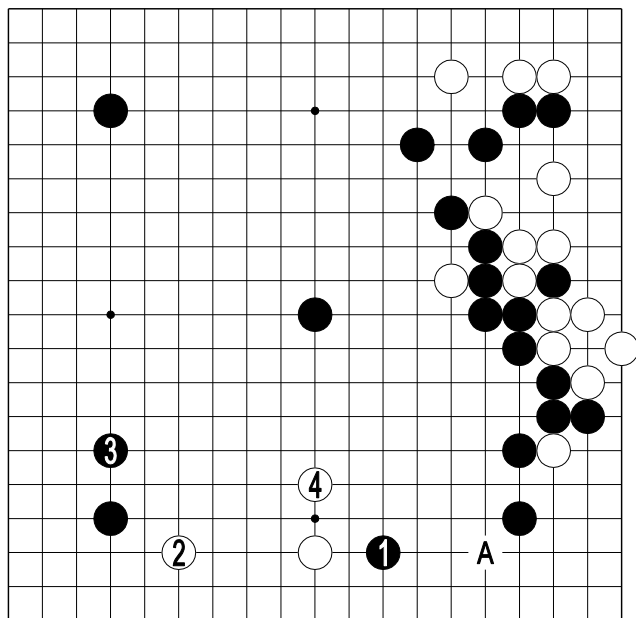
1 图

1 图（确定）

黑在 1 位方向逼，白估计在 2 位拆。

黑 3 尖，既确保了角，同时又对白施加压力。白 4 跳起，黑 5 也跳。

由于右边黑的厚势，白这块棋仍处于不安状态，因此，白还可能在 6 位飞补一手。黑 7 在左边围，这是黑棋充分的阵形。



2 图

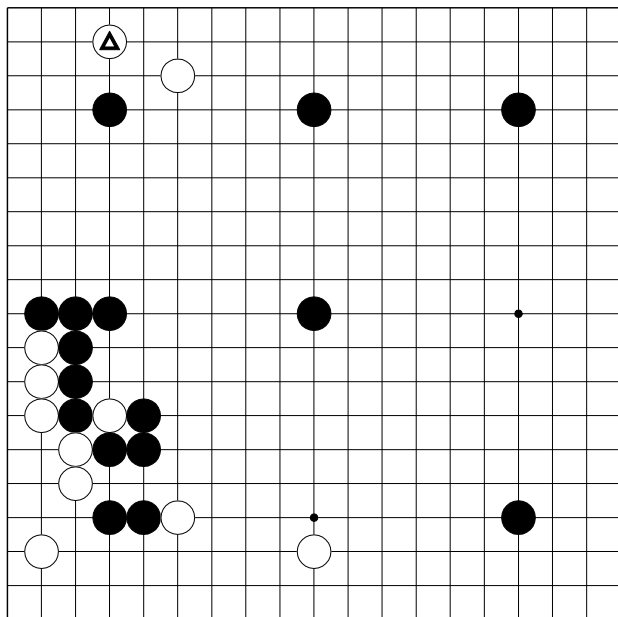
2 图（失败）

黑 1 从厚势方向逼是失败的。

白 2 拆，黑 3 跳应，白 4 跳，黑进退两难。而且黑 1 与角之间仍存在着不安。

如果黑再在 A 位补一手，黑 1 就变成废子。对此，好像还没有更好的办法。

这是无视格言的失败。



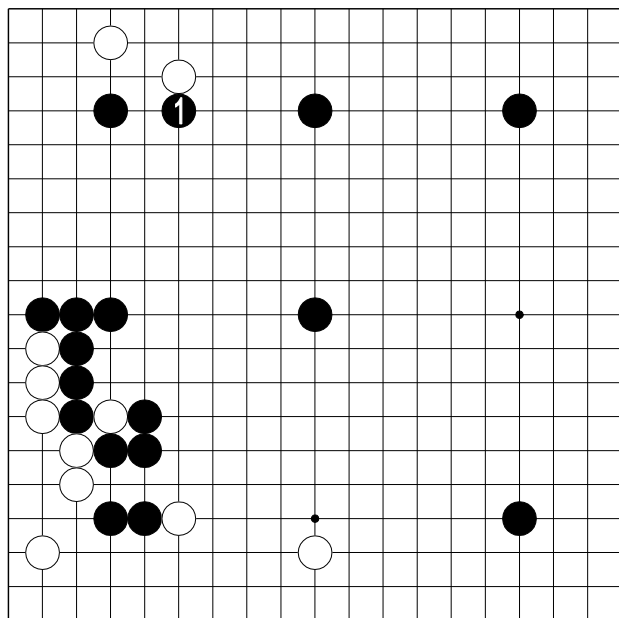
第 10 题

第 10 题 怪手

黑先 上级

白△向角上飞。

黑的应着是一个“怪手”但对此无须介意。因为它是根据棋形走出与大局相适应的一个应手。



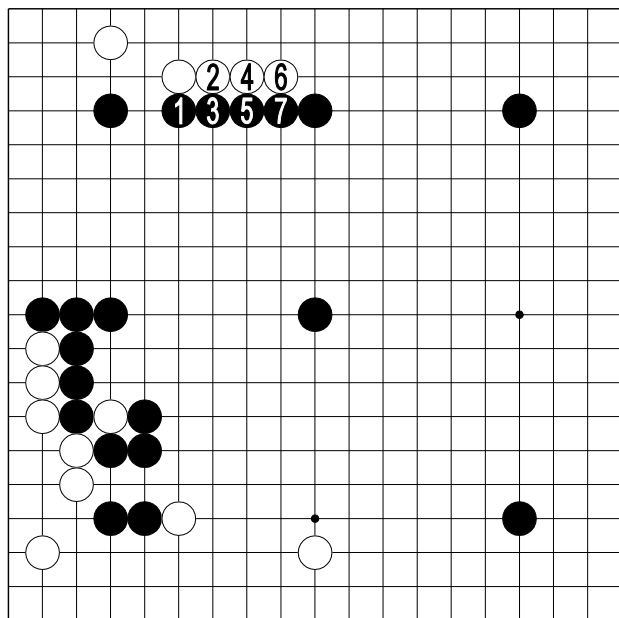
正解图

正解图 压有力

黑在 1 位压相当有力。

本来，△子在序盘阶段走二路，显然不好，这种着法只不过想引起黑的惶惑而已。如果黑能够正确地对全局进行观察，完全可以挫败白的扰乱战法。

左边相当厚实，天元处又有被让之子，所以必须发挥其效益。



1 图

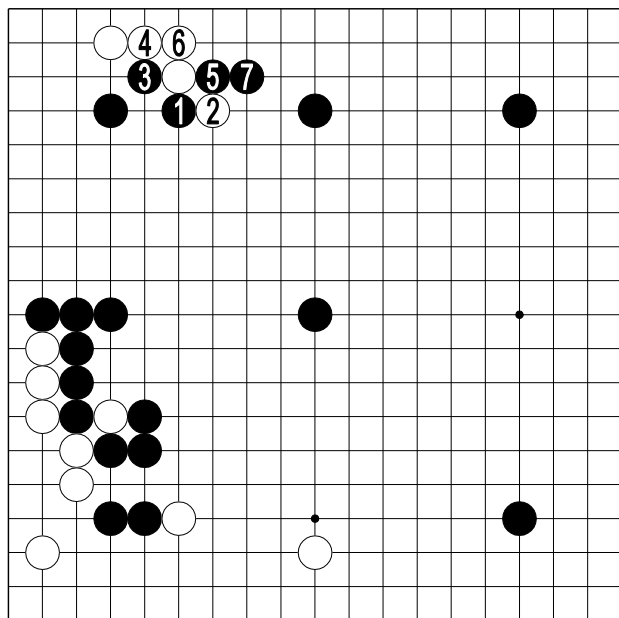
1 图（胜势）

黑 1 压，白 2 长，黑 3 一压到席。

白 6 长后，黑不要把视线放在 A 点上，这仍属小棋。黑 7 坚决地接上，走厚中央。

此刻天元之子顿时生辉。这不仅是优势，可以说是胜势。

那么，白 2 难道不能反击吗？



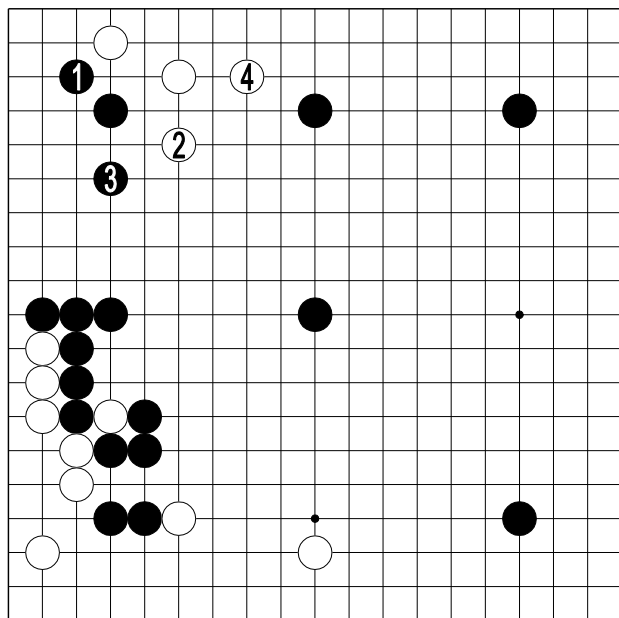
2 图

2 图（强行作战）

黑 1 压，“逢压必扳”，白 2 如果扳的话，怎么样呢？

对此，黑有 3 位鼓的手段。在一般情况下这不是一手好棋，但是，白让黑冲下去是受不了的，所以只好 4 挡。接着黑 5 断、7 退展开战斗。

虽然这样挑起战斗有些用强，但由于黑周围子力配合较好，这场战斗自然对黑有利。

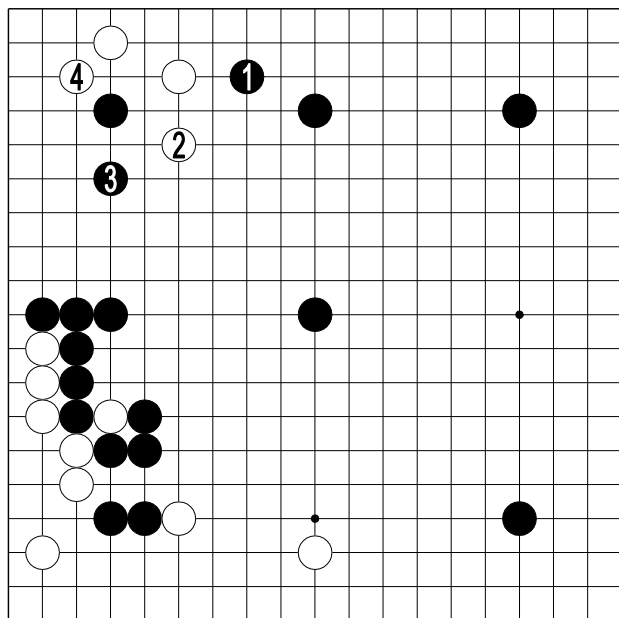


3 图

3 图（失败）

三三是角的要点，黑如果由此而走 1 位的话，就等于置大局于脑后。白 2 跳，黑 3 也跳，白 4 坚实地跳丰富了眼位。

这样，黑好不容易走出的厚势，便徒有其名了。黑没有发挥出子力配置的敝益。



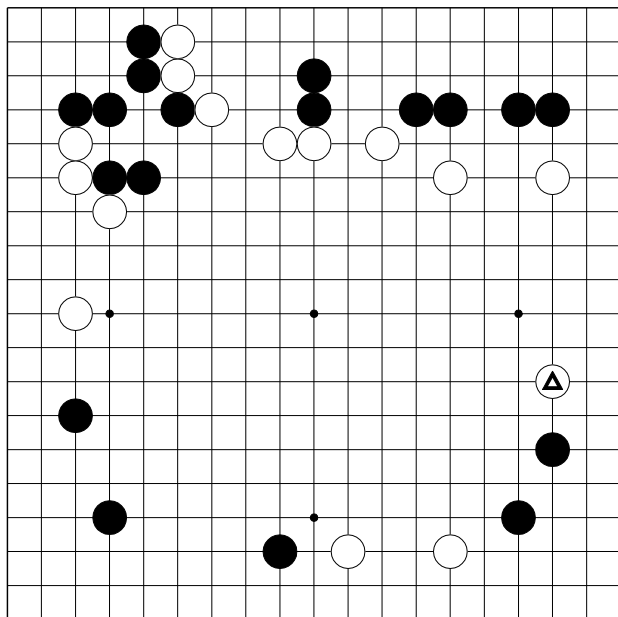
4 图

4 图（实战）

实战中，黑是在 1 位逼的，这更不好。

白 2 跳，黑 3 补时，白 4 尖。白已经完全安定，黑趣味索然。

黑 1 这种着法，只能是在右上方具备条件并有所期望时，方可采用。

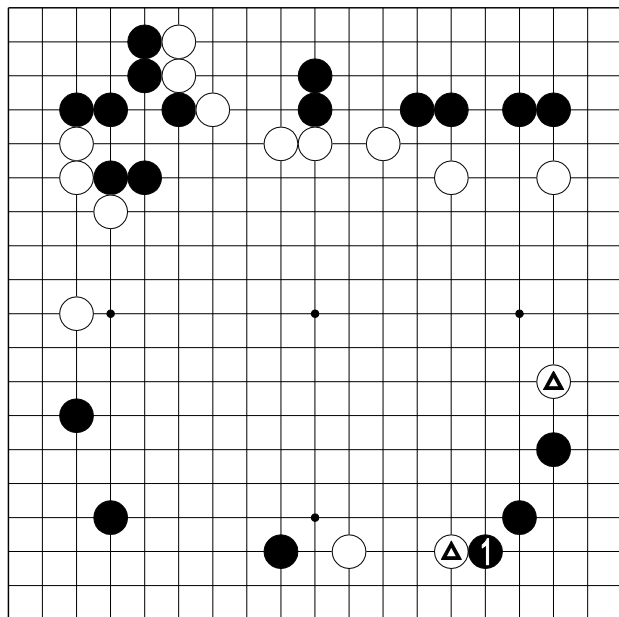


第 11 题

第 11 题 坚实

黑先 初级

白在△位逼，此时黑需考虑。虽然有定式的着法，但总感觉要走得坚实些。不难。



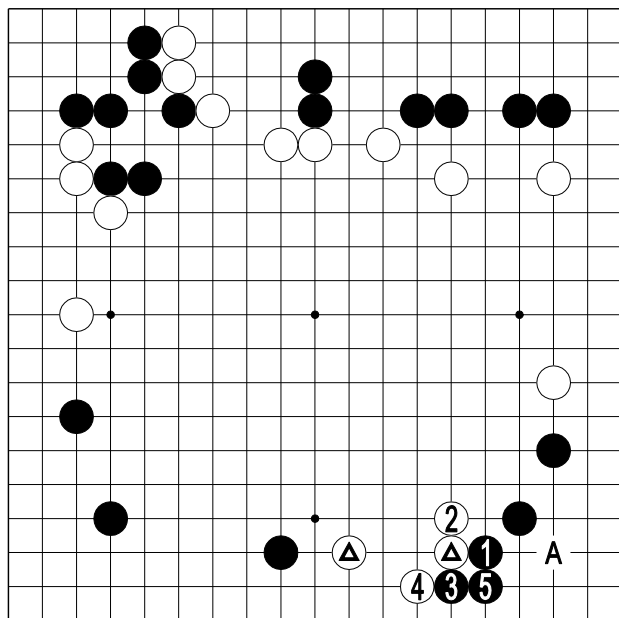
正解图

正解图 不可惜的尖顶

右下角的小飞缔，被两个△子紧逼，处于被动的地位。

这样，自身安定应该是重点。黑1 坚实地尖顶是正解。

“己弱不战”这是围棋中铁的规律。



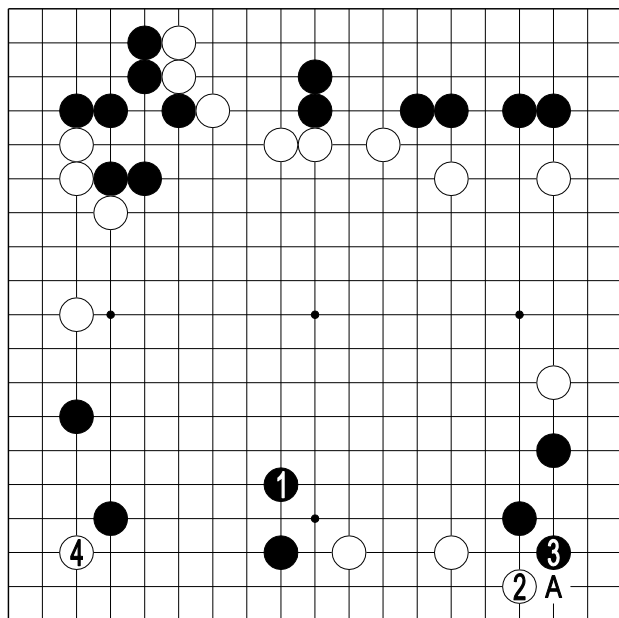
1 图

1 图（再扳）

黑1 尖顶,白自然要在2 位立起。黑3、5 扳接,再进一步强化自阵,这是坚实的着法。

黑如果不走3、5 位,将被白在A 位三三狙击,生出许多事端。

白△二子原来就是拆二的坚实之子,即使再得以强化,在这里也没有任何作用。



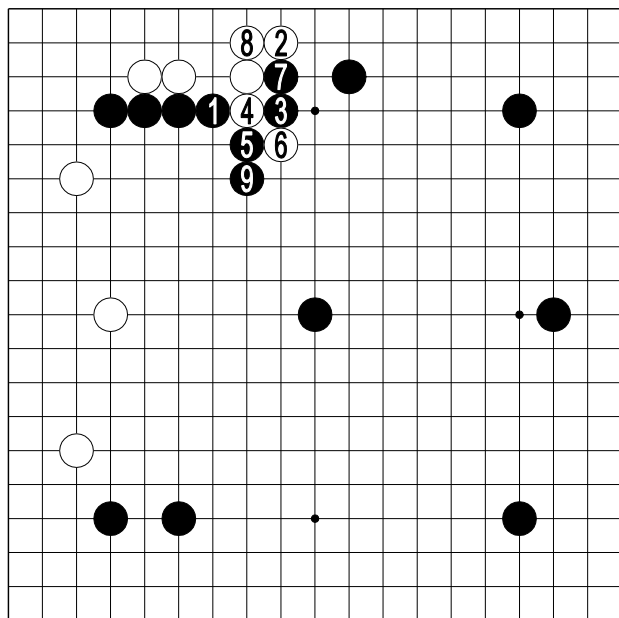
2 图

2 图（偏离要点）

黑 1 挑起, 完全偏离了要点。

白 2 飞先手得利之后, 又在 4 位点三三掏去了黑地。这样一来, 黑 1 跳这一手棋以后很有失去效率的可能。

而且右下角白还可以在 A 位爬, 对黑角进行攻击, 这样全局的主导权很可能落到白的手中。



1 图

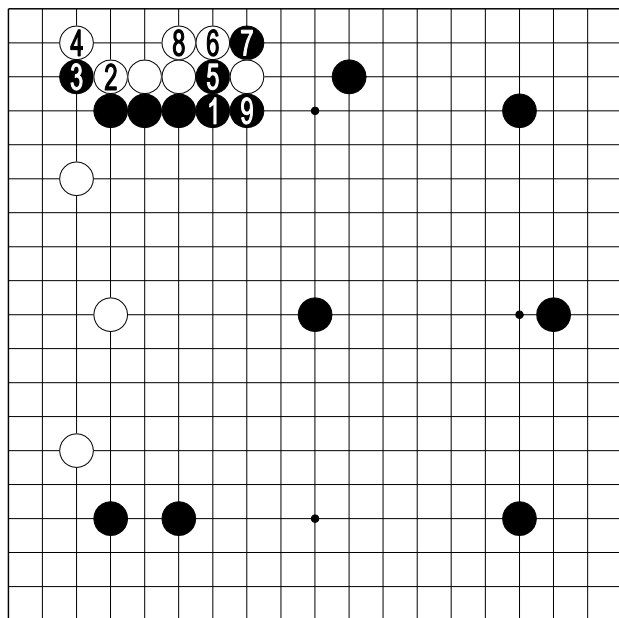
1 图（大模样）

黑 1 长在急所上，白 2 不得不补断点。这就是黑 1 的价值。

接着，黑 3 可以强行枷封。

白 4、6 冲断，其势相当凶猛。黑 7 立挡是手筋。

白只能在 8 位接，黑 9 退，右上方形成大模样。



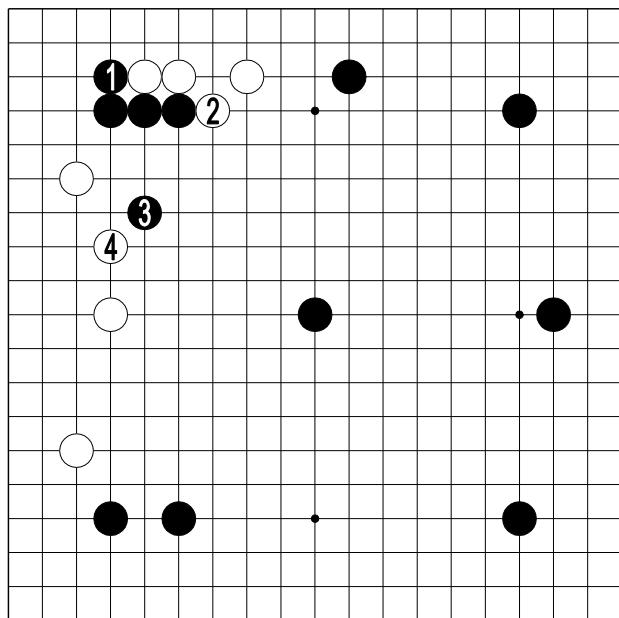
2 图

2 图（断）

黑 1 长，白如在 2 位爬，黑 3 扳。

白如在 4 位反扳，黑 5 冲，白 6 挡，黑 7 断，白被动。白 8 接，黑 9 打吃充分，黑变得非常厚实。

这就是急所的效果。

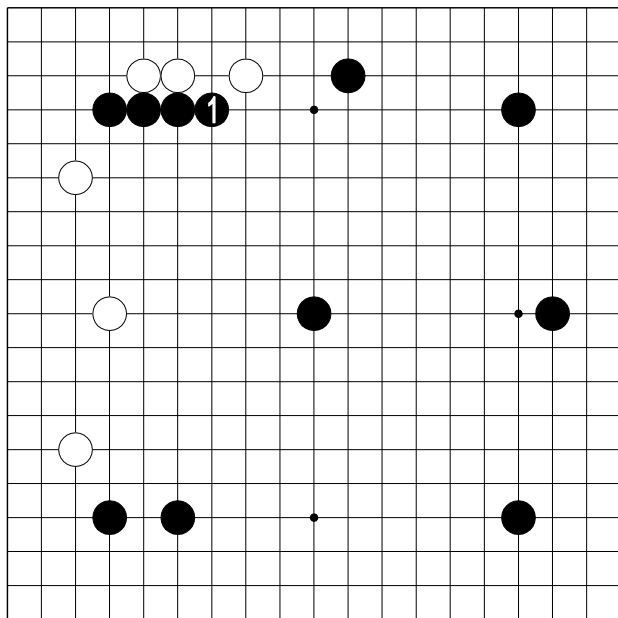


3 图

3 图（失败）

黑 1 曲，不能说是好棋，这样走，角上漏着风，同时被白 2 虎上，白形完整，黑失败。

实战中，黑走 3 位大跳，白 4 补正好是调子，黑无味。



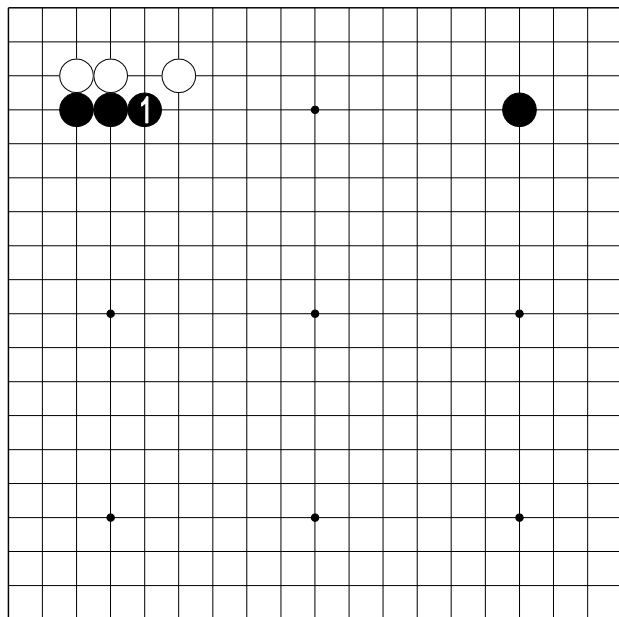
◆一点忠告◆

抓住急所

1 图 (急所)

黑 1 是形上不可放过的急所。

1 图

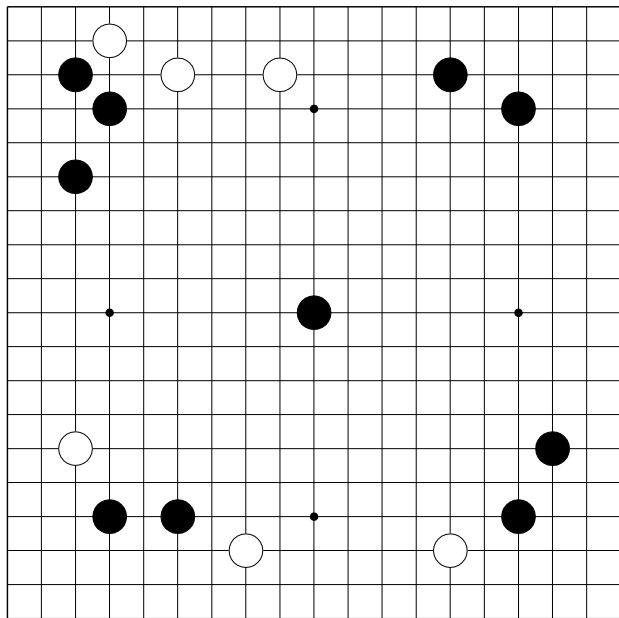


2 图

2 图（定式）

这是点三三的定式，常常可见。

黑 1 是绝对的急所。闭上眼睛也得这么意。



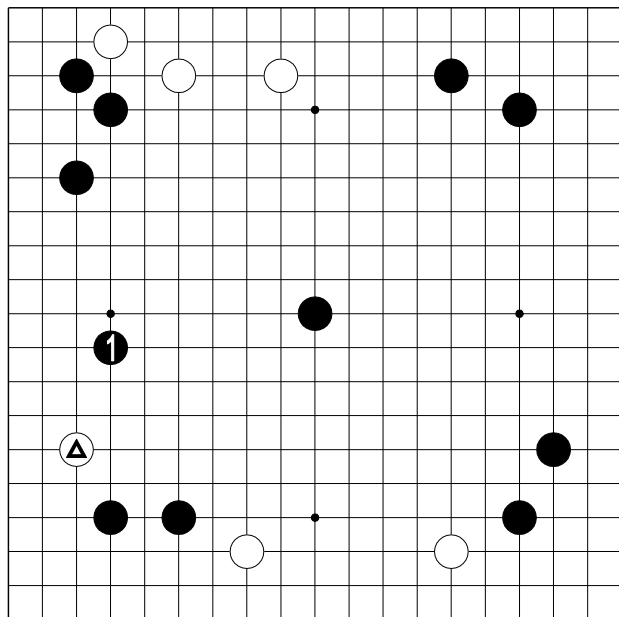
第 13 题

第 13 题 天元

黒先 上級

想要走的地方很多，但此刻要设法走出充分发挥天元一子效益的棋来。

如果能想到这点，就自然能得出正解。

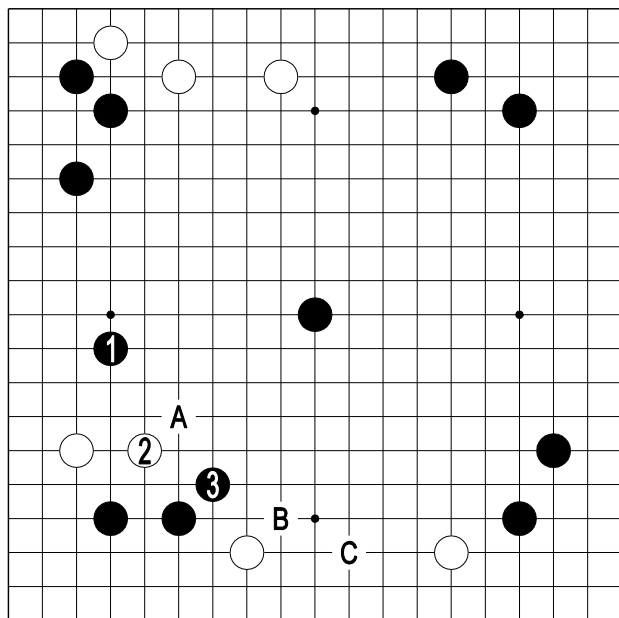


正解图

正解图 二间高夹

黑走 1 位。称此为二间高夹并不那么贴切，但这仅仅是用语的问题，不必介意。

现在的目的是想一边攻击△子，一边打开局面，发挥天元一子的作用。这是五子局的一个经验。



1 图

1 图（好调）

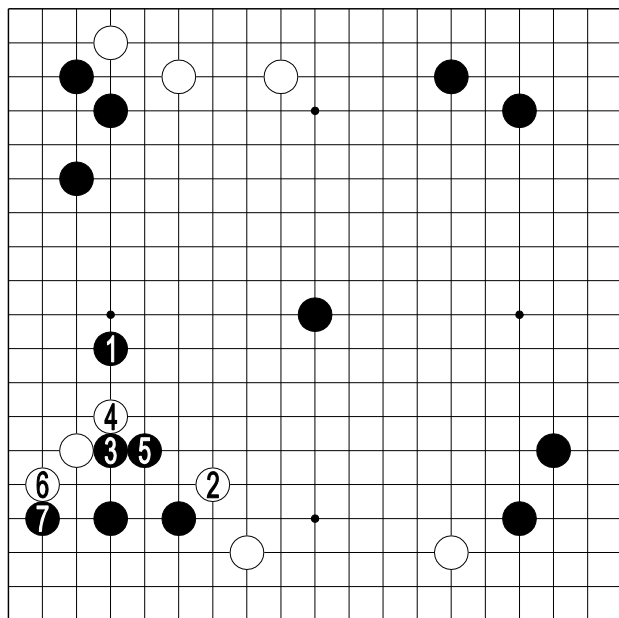
黑 1 夹击，白显得被动。

白如在 2 位平凡地跳起，黑

3 尖步调顺畅，白仍处于被动。

黑既有 A 位封，又在 B 位压或 C 位打入。这样黑得心应手。

这个形自然而然就可以发挥天元的作用。



2 图

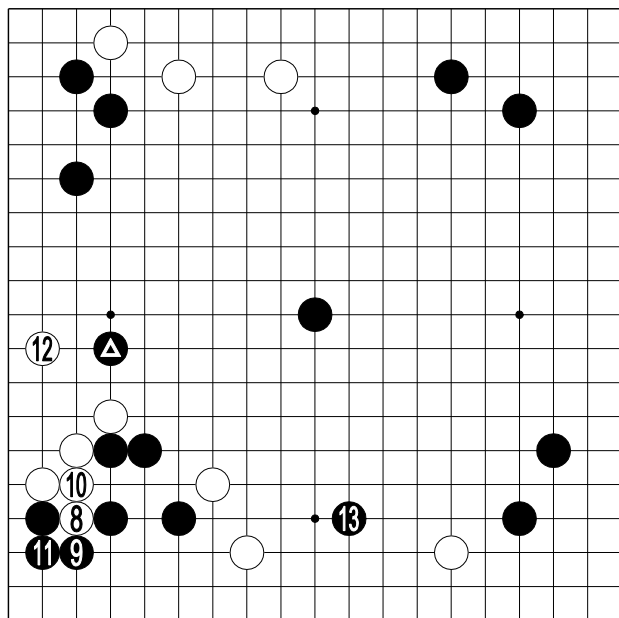
2 图（变化）

因此白不能像前图那样平凡地应一手。

黑 1 夹击， 自也许在 2 位飞。尽管有点用强，但这可以说是白应有的态度。

黑可以在 3、5 压长。黑 1 正好处于急所的位置。

白 6 尖是形，黑 7 靠挡……



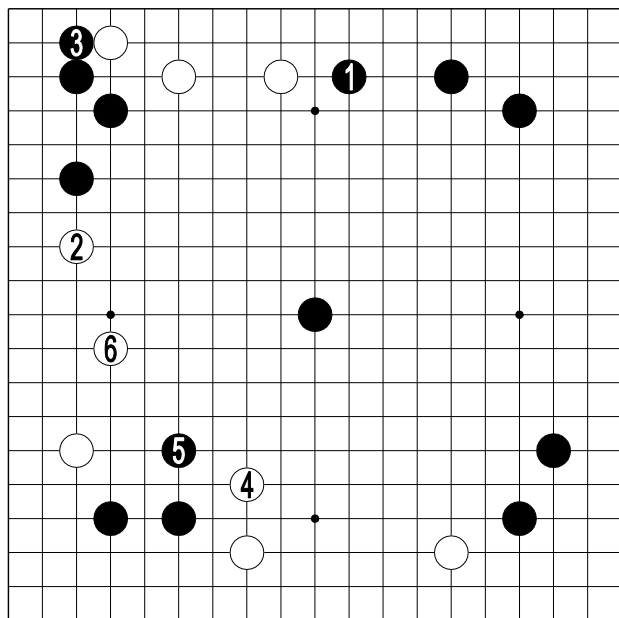
3 图

3 图（打入）

接著，白 8 挖必然。黑 9、11 打接，黑仍是攻势。

白只好在 12 位轻灵地飞，黑 13 跳，握有主动权，依然是黑有利。

黑▲夹的作用并未消失。



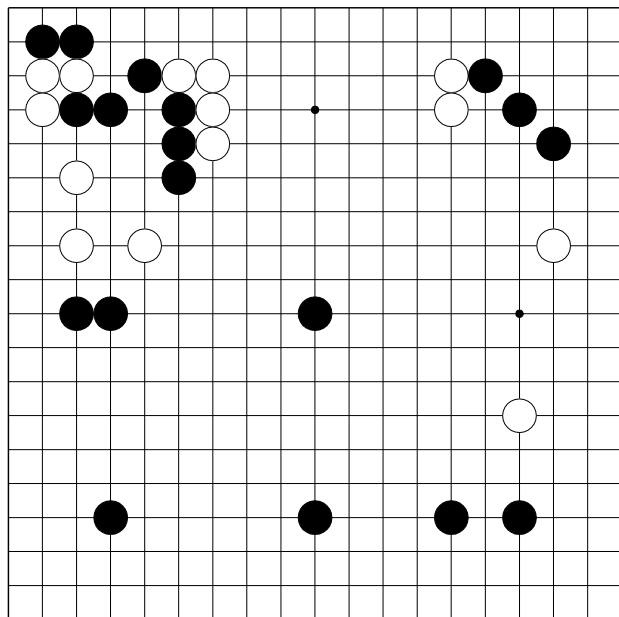
4 图

4 图（失败）

实战中黑走 1 位逼，这是无关紧要之处。

白 2 逼成好点。黑 3 挡，不可脱先，然后白 4 位跳，待黑 5 跳起，白 6 回补，这是白理想的应对，充分发挥每个棋子的作用。

这是黑 1 的松缓，对白攻击不严厉的结果。



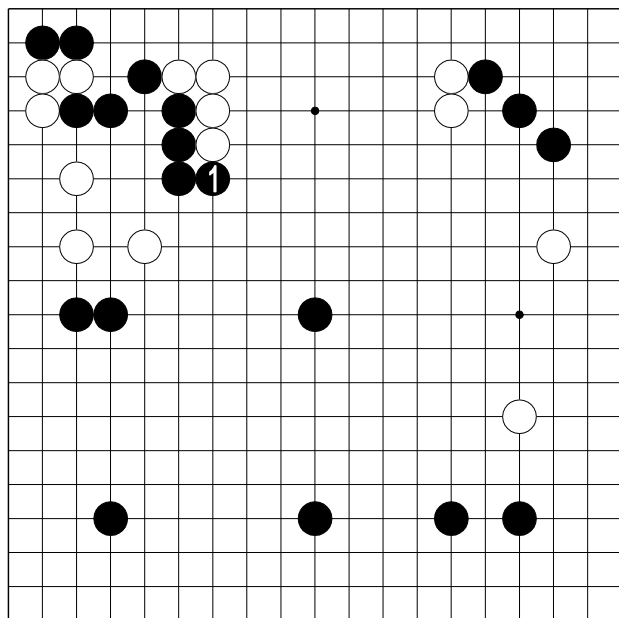
第 14 题

第 14 题 方针

黑先 有段

战场在左上角，黑好像还不能说已经完全好了。

请根据全局的结构，制定一个攻击方针。



正解图

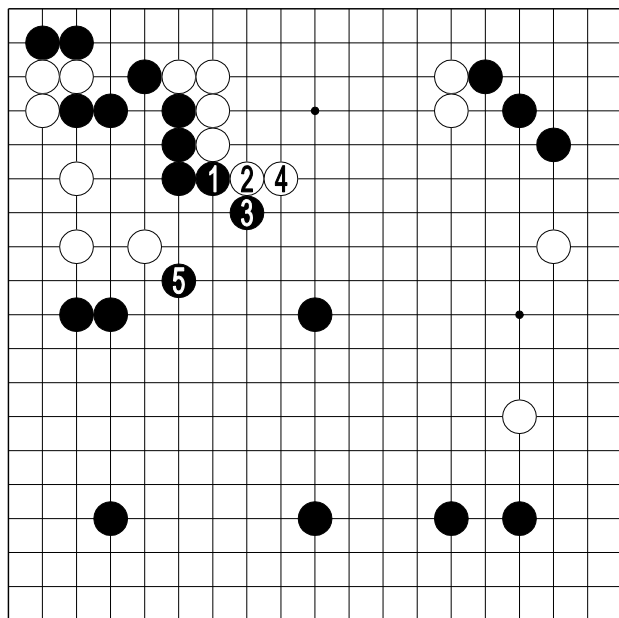
正解图 窥视左方

这个局面，攻击方向是非常重要的。

因为这是一局棋格局的分水岭。

黑 1 曲是正确的方向。

这样，不仅对上边白棋进行攻击，同时还窥视着左方的白棋。

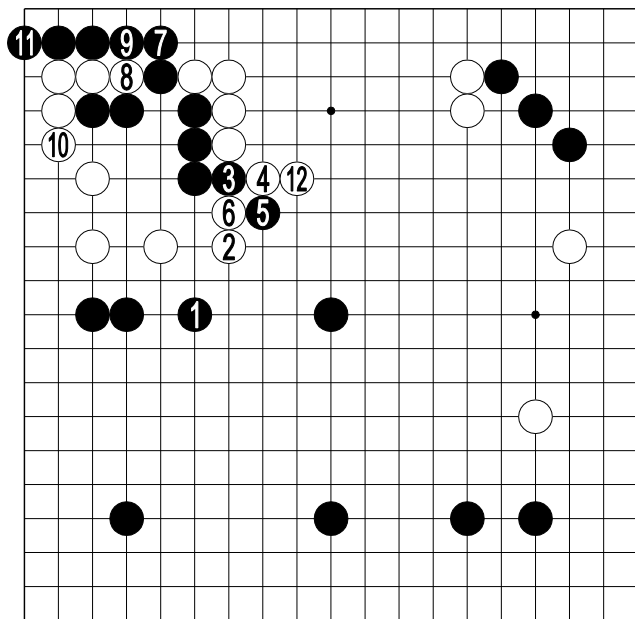


1 图

1 图（紧凑）

黑 1 曲，白 2、4 扳长，上边白规模且大，但黑 5 枷紧凑，正好将左边的白棋封住。

这是黑的最终目的。白为求生，走 A 点等处，黑 B 挡，左边的黑模样更加强大。白不好。



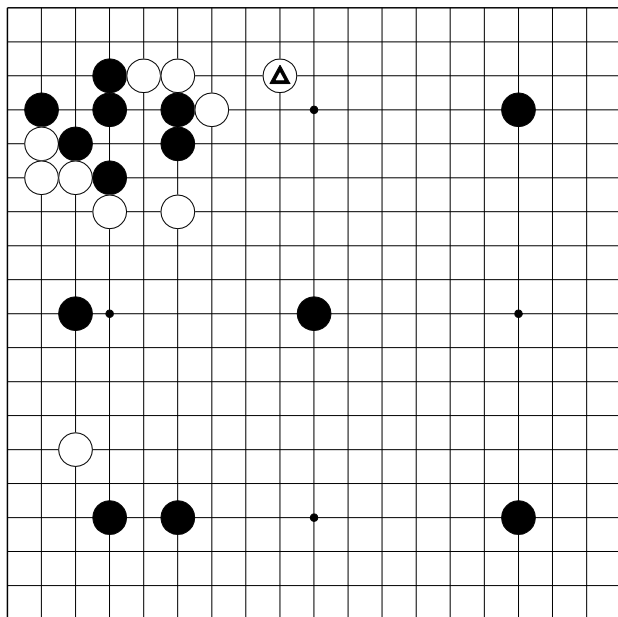
2 图

2 图（失败）

实战中，黑从 1 位方向走。

让白在 2 位跳起，黑再走 3、5，遭白 6 的反击。

由主动攻击变成被动挨打，黑 7 以下还得谋活。直到黑 11 成活，白 12 退，不能不说是黑失败。



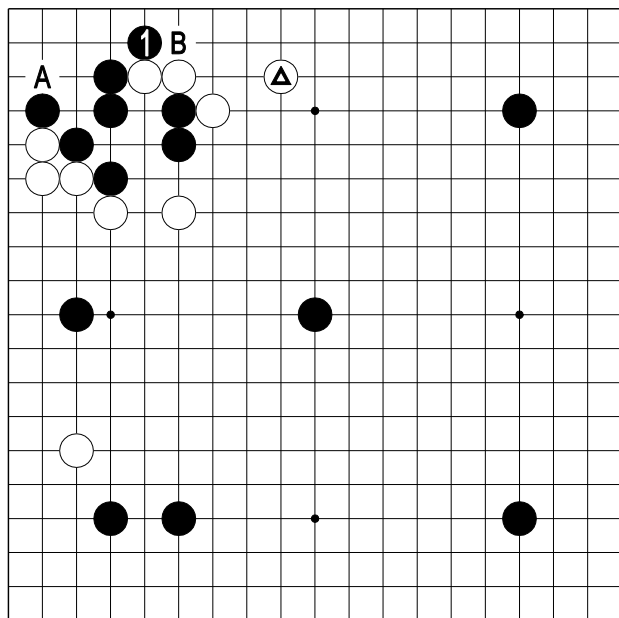
第 15 题

第 15 题 行进之中

黑先 初级

左上角，双挂定式正在行进之中。

白在△位开拆。紧接着白有租击手段。所以黑预先防备是这个型的常识。



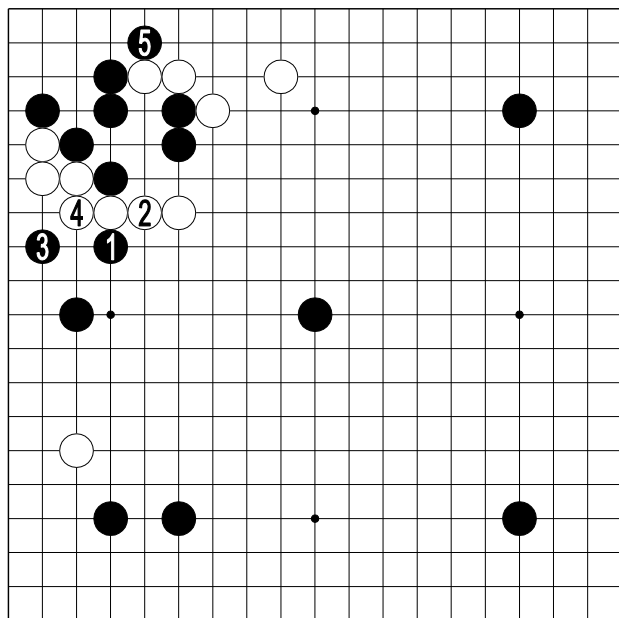
正解图

正解图 扳

白在△位拆时，黑 1 扳是坚实的一手。

这样就可以消除白 A 的来。如果角上不安定，以后就不能强硬地作战。

黑 1 扳，白如于 B 位挡，黑可以脱先走向他处。



1 图

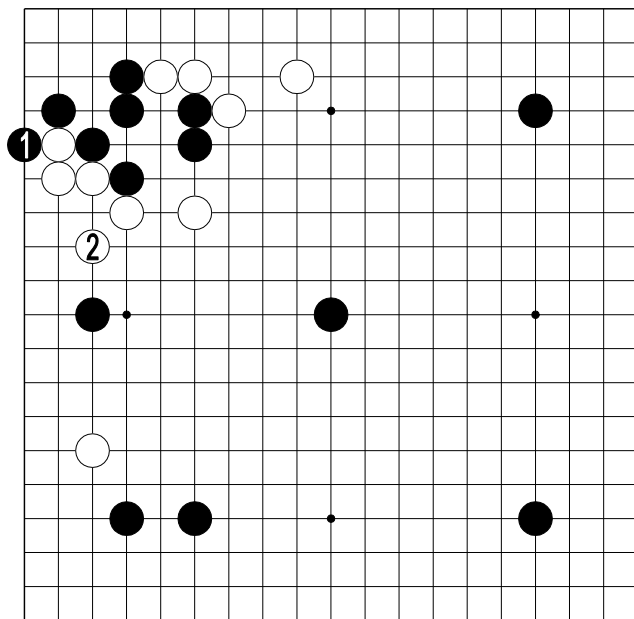
1 图（疑问）

但有人不愿如前图补棋，而是在 1 位夹先手便宜一下。

这虽是攻击的手筋，但白 2 撞，黑 3 点，白 4 接。

这样，黑还得要回到 5 位补棋，这个先手便宜再就有必要交换值得怀疑。

这两步棋交换得很勉强，因为消去了其中的余味。

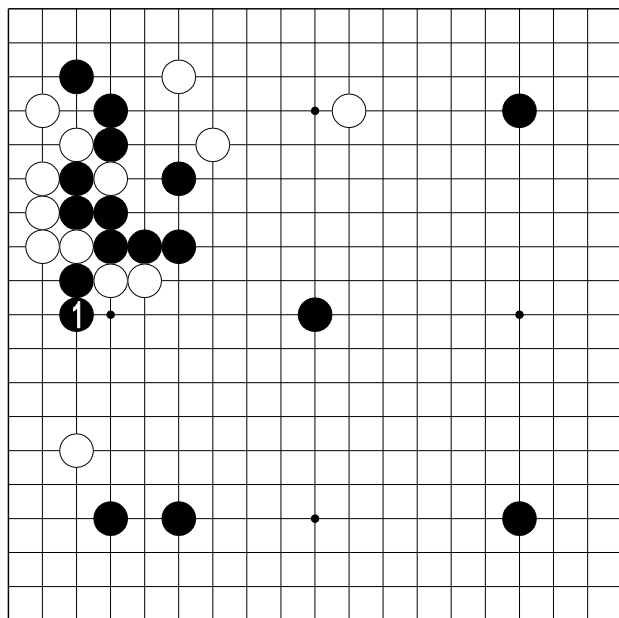


2 图

2 图（失败）

黑 1 扳，先手消去了角上的余味，现在的问题是黑得到先手后，下一步走向何处呢？

黑 1 时，白在 2 位防断当然，白顿成坚实之形。也就是说，黑为了消除角上的不利因素，同时也使白有了收益。如果衡量一下双方的得失，应该说黑稍损。



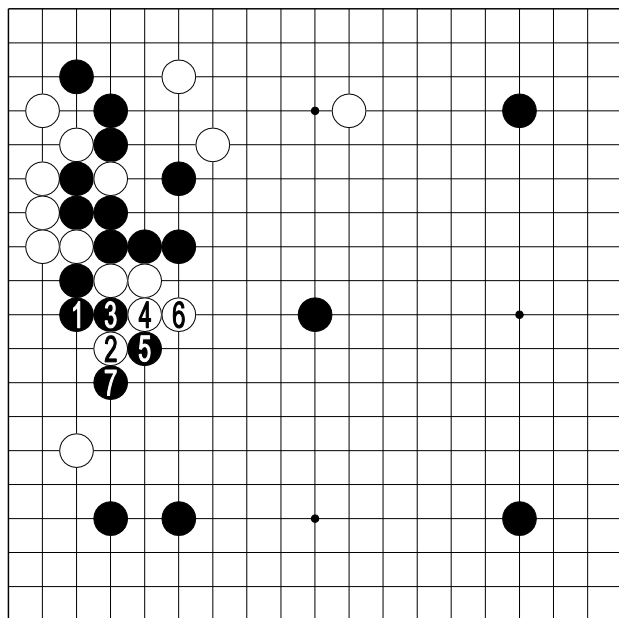
正解图

正解图 退大功告成

黑如 1 退，这个棋就基本上定局了。

这一手棋等于降下了一局棋的幕布，白的疏忽终于受到了惩罚。这样的机会很难得。

这一手并不难，如不注意，就会错过机会。决不能因对方是上手就认为他的每着棋都是对的。



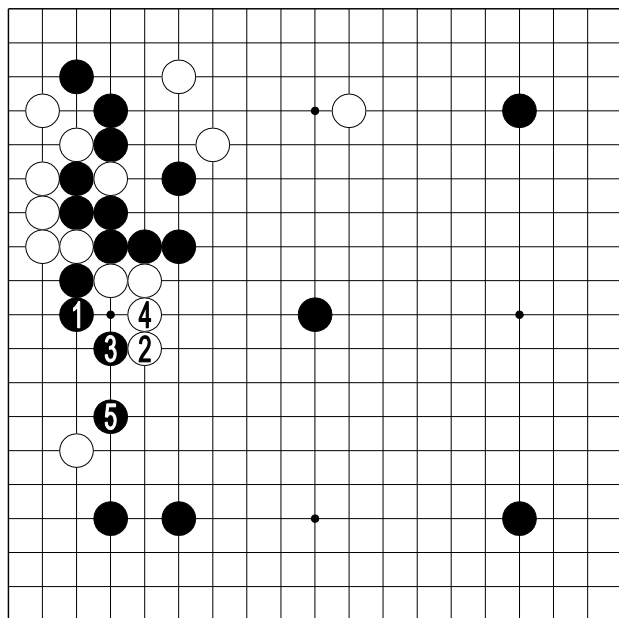
1 图

1 图（不行）

黑 1 退，白无反击手段。

白 2 跳是预先就想到的，黑 3 冲，白 4 挡，黑 5 断，白不行。

由于白气紧，只好在 6 位团，黑 7 包打征吃。再好好看看这个征子。白半崩溃。



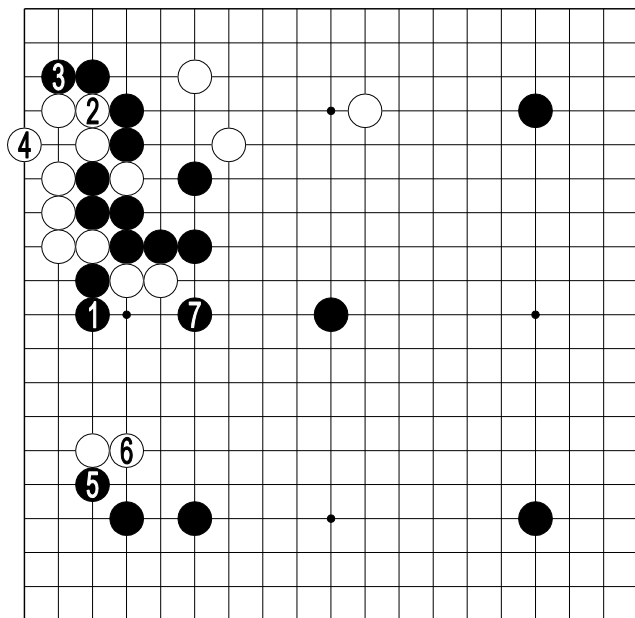
2 图

2 图（零零散散）

黑 1 退，白 2，黑 3 尖顶是筋。

因为有挖的手段，白只好在 4 位接，黑 5 跳就行了。

白三块棋都没有眼，变得零零散散，不可收拾。

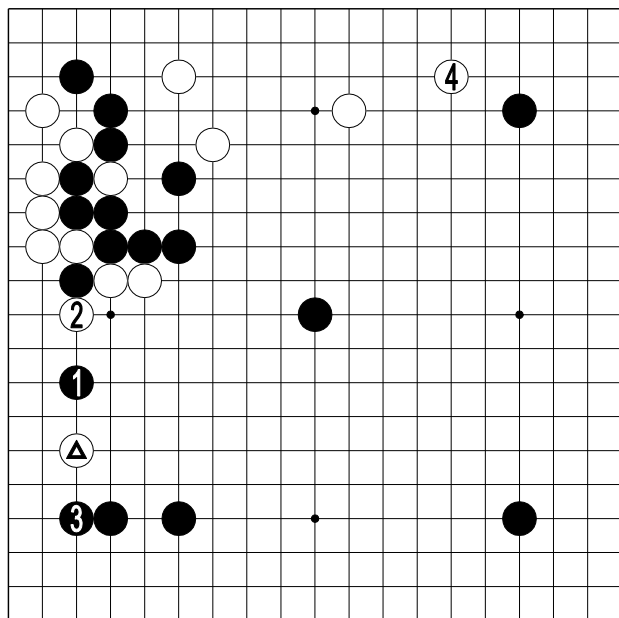


3 图

3 图（苦）

对于黑 1 的退，白棋只好在 2 位谋活。黑 3 挡，白在 4 位两眼做活，太苦。

然后，黑 5 顶，让白 6 走重，黑 7 枷，完全将白二子吃住。黑处于绝对优势。

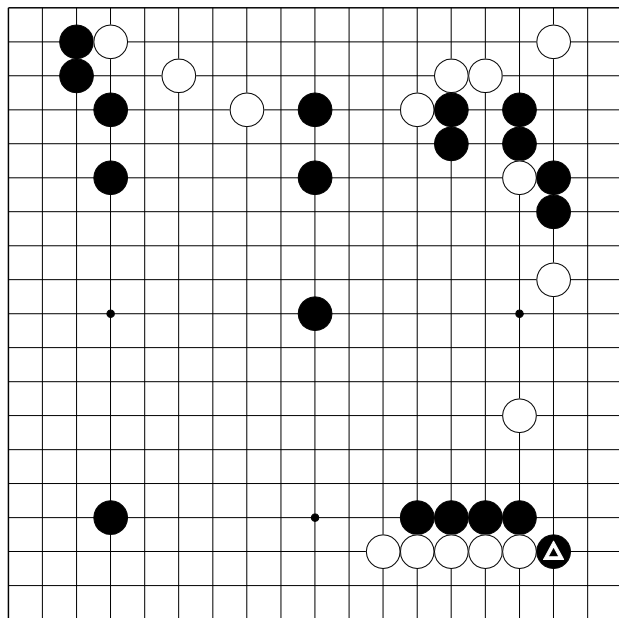


4 图

4 图（失败）

实战中黑走 1 位。以为是先手便宜，让白在 2 位包吃，大失败。

黑 3 立守角，虽然孤立了白△子，但被白 4 飞挂，其味索然。眼睁睁地错过了机会，不，这是在帮忙。



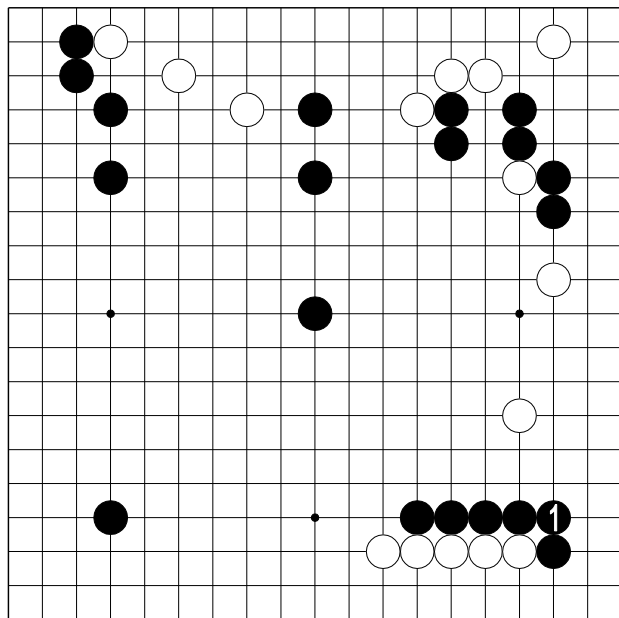
第 17 题

第 17 题 注意力

黑先 上级

此时，黑的注意力难道不是在▲扳之处吗？正是如此，此处怎么走呢？

答案只有一个，必须兼顾到下面的后续手段。



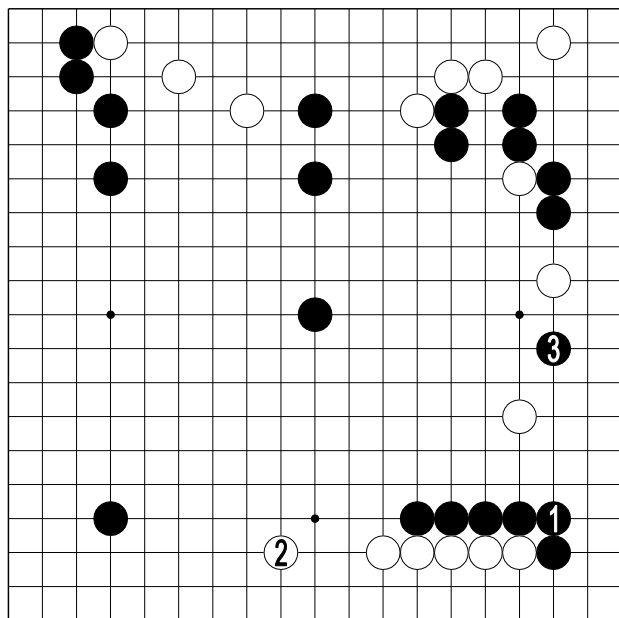
正解图

正解图 有目前的接

黑 1 接是正解。有了断点，总是令人牵挂，所以要实接起来。如果仅此而已，这个接并不算正解。

这里，黑所以接上，是有它的后续手段的。

这就是根据局面，随机应变的思维方法。



1 图

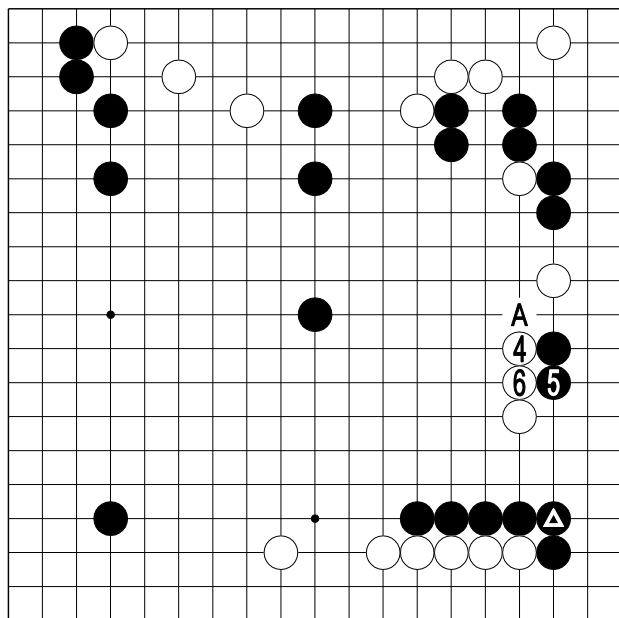
1 图（双窥）

黑 1 接后，棋局上出现了两个狙击点。这叫做双窥。

白如在 2 位补下面，黑有 3 位打入的手段。

黑 3 与黑 1 相连贯，从下图的进行可以充分说明。

白很难走出应手。



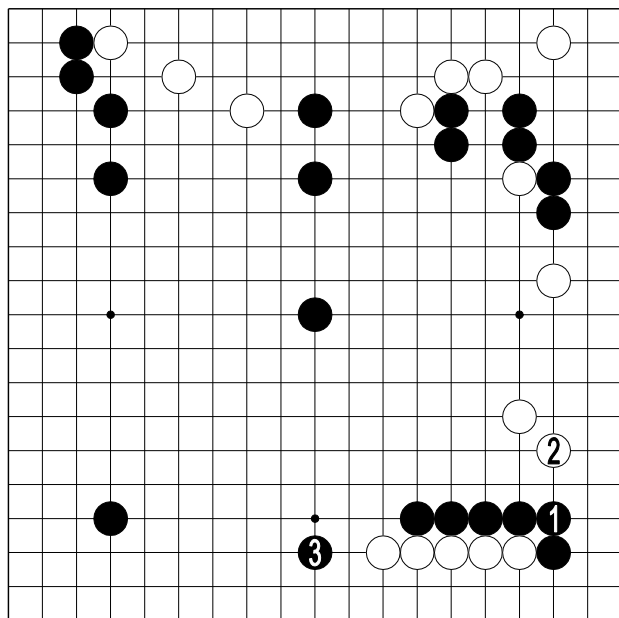
2 图

2 图（侵分）

接着，白4压，黑平凡地在5位长。白6接，黑7渡过。▲子的作用充分得到发挥。

现在，黑即可在A位扳出，而这一片白棋也漂浮起来了。

以后，可以尽情地攻击这块白棋。



3 图

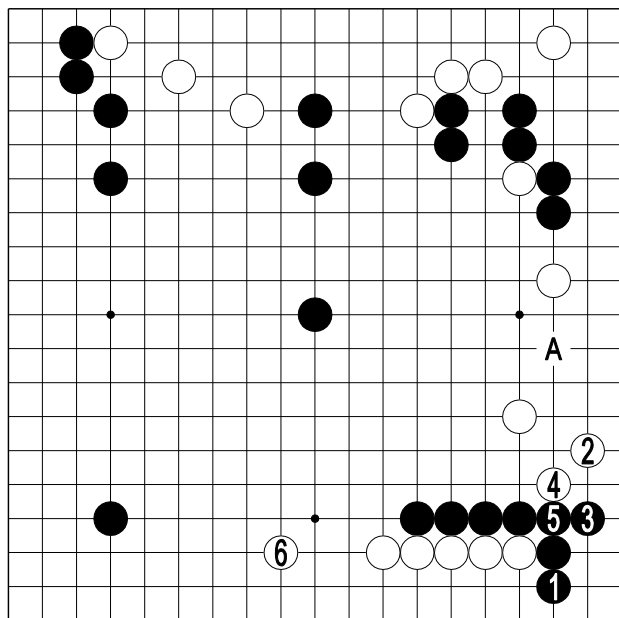
3 图（逼）

黑 1 接，白 2 如先补右边，
黑 3 逼严厉。

这就是“双窥”。

以后，白很难应对，而右边的
白也没有完全好。如果白走得
不好，黑棋可能对两块白棋同时
进行攻击。

白很难走出好的应手。



4 图

4 图（失败）

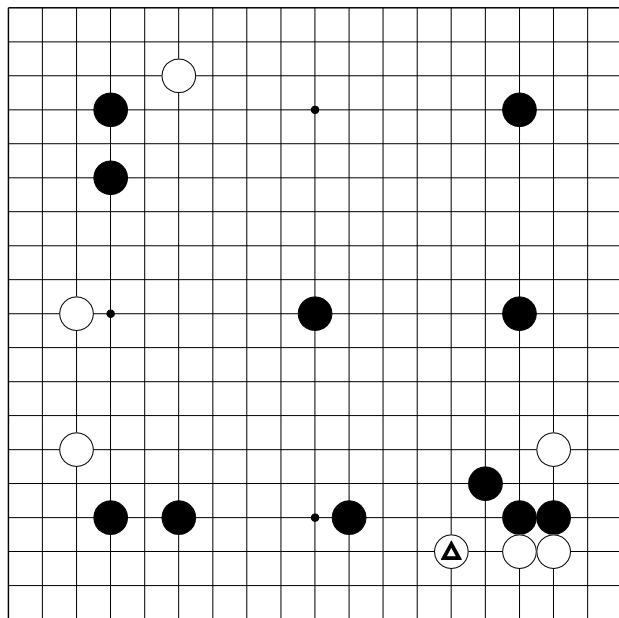
黑1立是对下方白五子最严厉的攻击。

但这种场合这样下，并不好。

此刻，白2先手，黑3补，白4点又是先手，黑5接，白巧妙地强化了自己。

然后在6位补。

这样，A的打入就失去了力量。



第 18 题

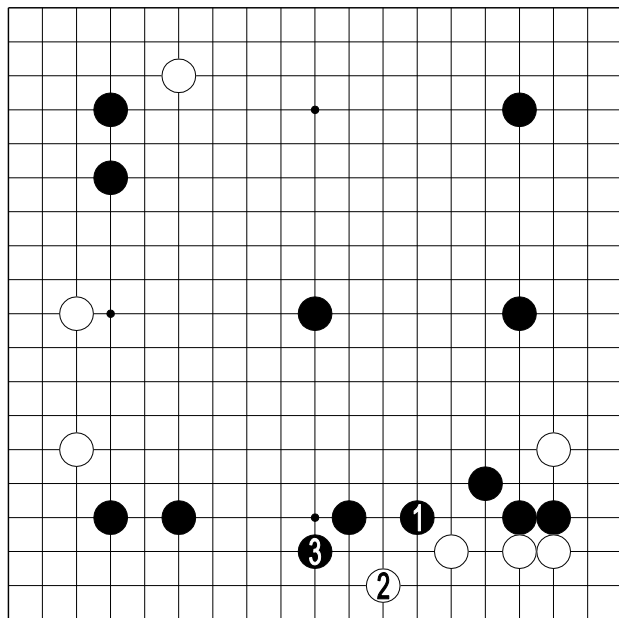
第 18 题 不同

黑先 初级

至白△均止，是定式的着法。

但下边周围的棋子有点不同。

因此，下面的着法也应该不同。但是……

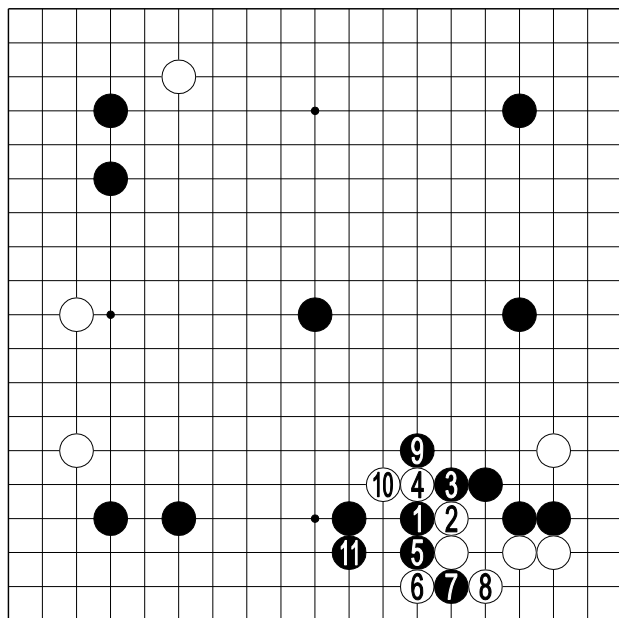


1 图

1 图（厚实）

黑 1 飞，白无法抵抗。如果再被黑挡上，白很不好受。所以白 2 飞，黑 3 尖相当充分。

不管怎么样，白处于低位，这也受不了。黑中央厚实，天元一子渐渐发挥其作用。

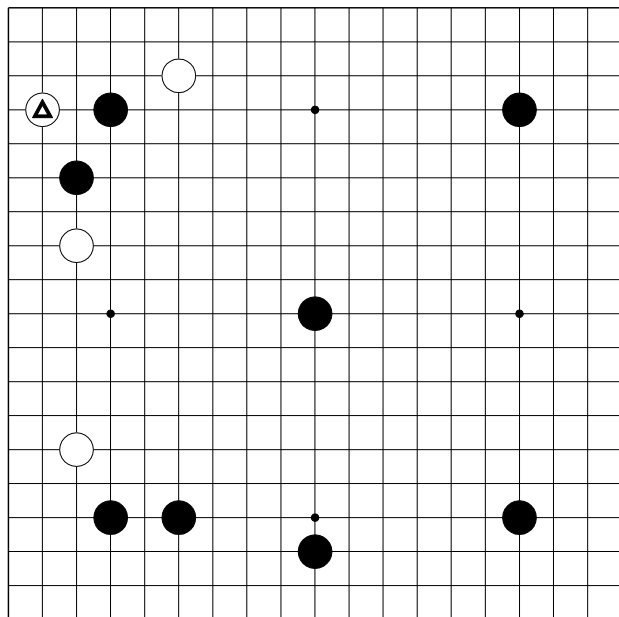


2 图

2 图（战斗）

黑 1 飞，白 2、4 冲断。这是黑最担心的事，由于周围有很多配合，黑充分可战。黑 5 挡，白 6 扳，黑 7 断，由 8 打吃，黑 9 上打，白 10 长，黑 11 双。

如果能走成这样，你的五子局已可以毕业了。白在中间走出一块孤棋。



第 19 题

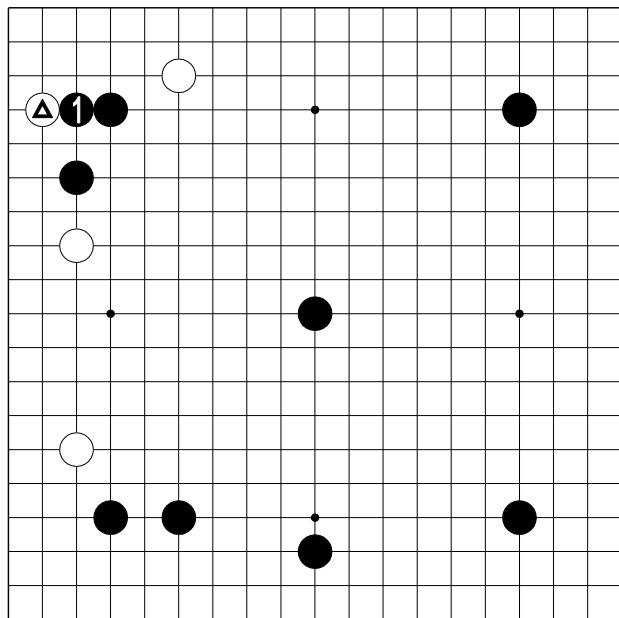
第 19 题 好事

黑先 中级

白△潜入。挑起事端，有好事之嫌。

白突然投下这一手棋的用意是想扰乱黑阵。

请您正确地应付。

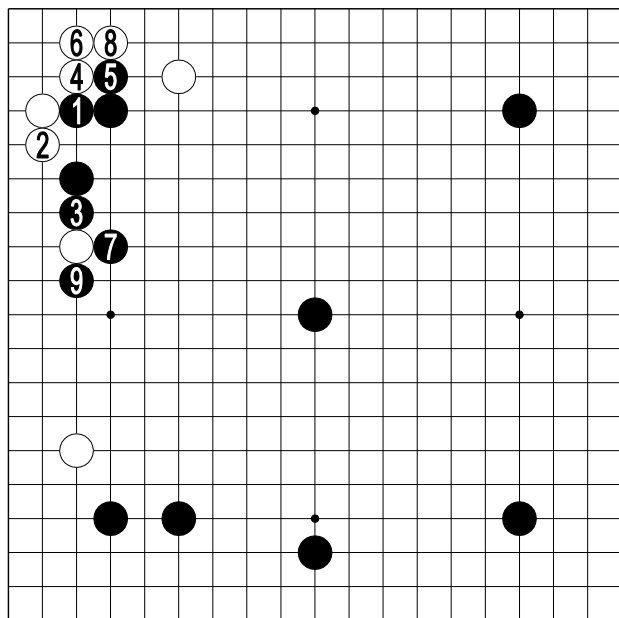


正解图

正解图 顶

白既然已从左右两面逼近左上角的黑棋，就投没有必要在△位故意挑起事端了。

这样对黑来讲，是个难得的机会。黑1顶，很轻易地处理好了。看白向哪边长再决定应对。

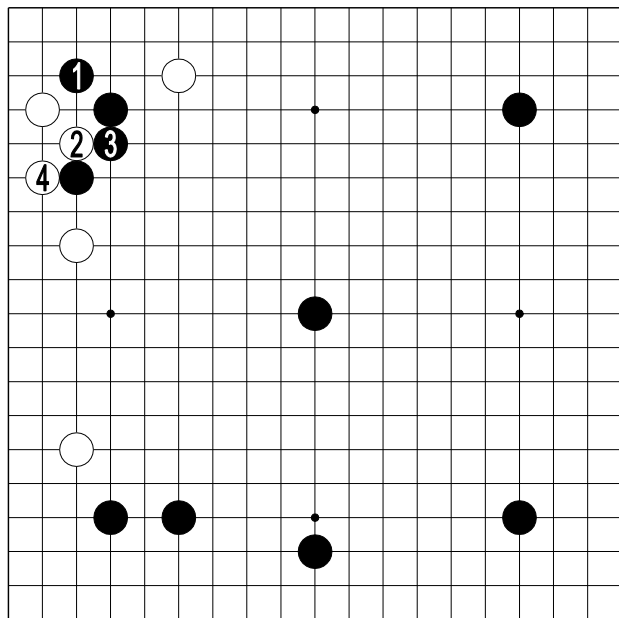


1 图

1 图（连击）

黑 1 顶，白如在 2 位长，黑 3 顶是连续的好手。这样就可以阻渡，白 4 只好扳谋活。

黑 5 挡与白 6 交换后，再黑 7 扳头。黑适可而止，即使让白 8 渡过，黑 9 包吃相当充分。



2 图

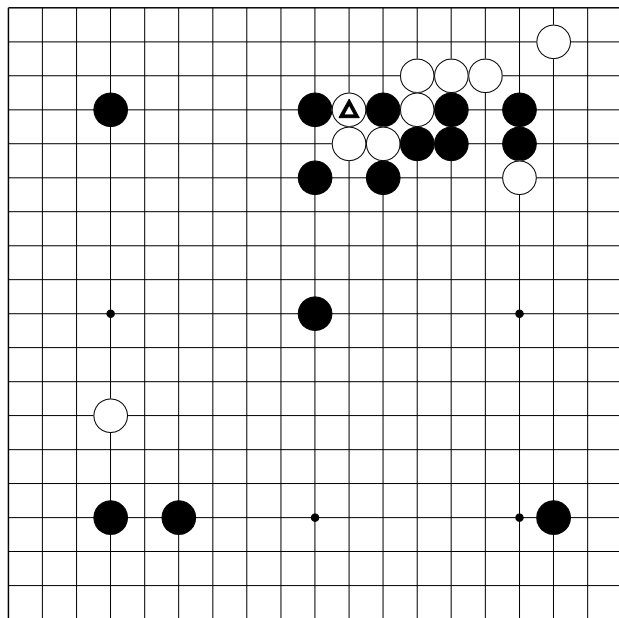
2 图（失败）

三三是要点，这已成一种习惯概念。黑也非常希望走黑 1 位尖。

但是，这对白并投有多大影响，是恶手。

白 2 尖，黑 3 挡，白 4 渡过，黑顿时漂浮起来了。

预感苦难降临。



第 20 题

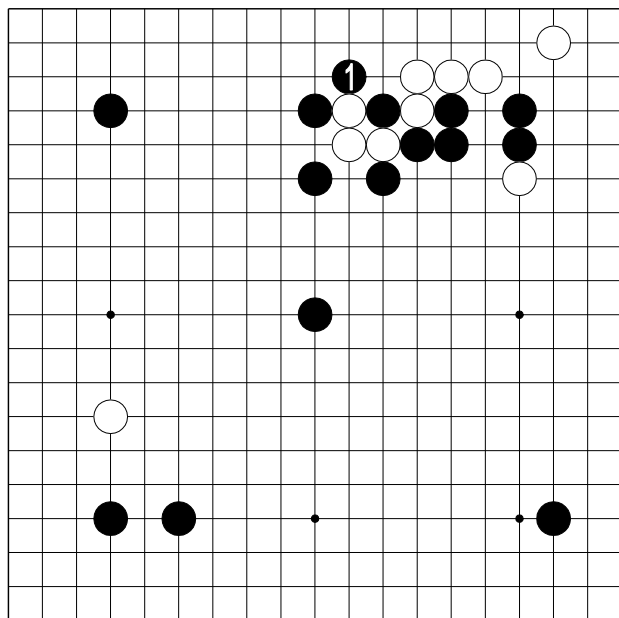
第 20 题 预见

黑先 上级

白在△位冲吃，这是必然之着。

下一步黑棋应该怎样定形呢？不能在一定程度上对此后的变化计算清楚是不行的。这就是所谓算路的能力。

要有先见之明。



正解图

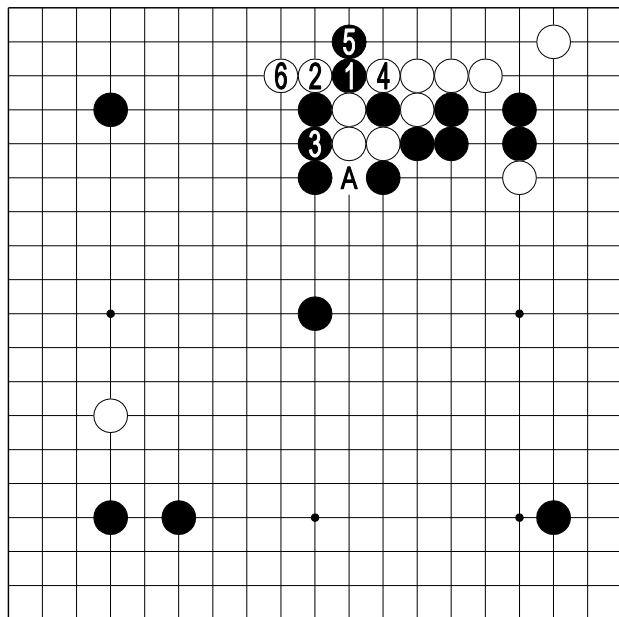
正解图 滚打的手筒

黑 1 包打。

这是着眼于棋形的下法，即使感觉上也应该这么走。

黑 1 不是打吃，所以不能干净利落地包打，但对黑来讲，仍是仅此一子。

由于白尚空一气，定形的次序较长。



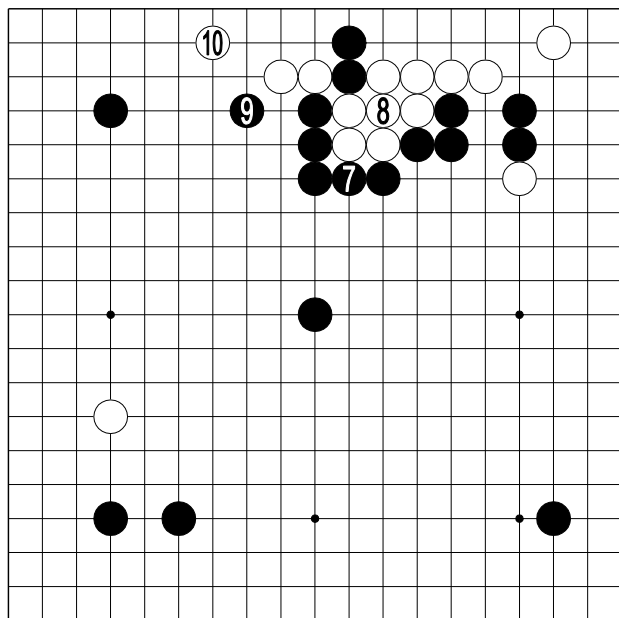
1 图

1 图（要点）

果 1 包打，白 2 断吃必然。
黑 3 打，白 4 提，黑 5 立是要点。

如果轻易地在 A 位打吃，让
白 5 位提吃不好。

白被弃子收气，也挺难受，
所以白 6 长出……



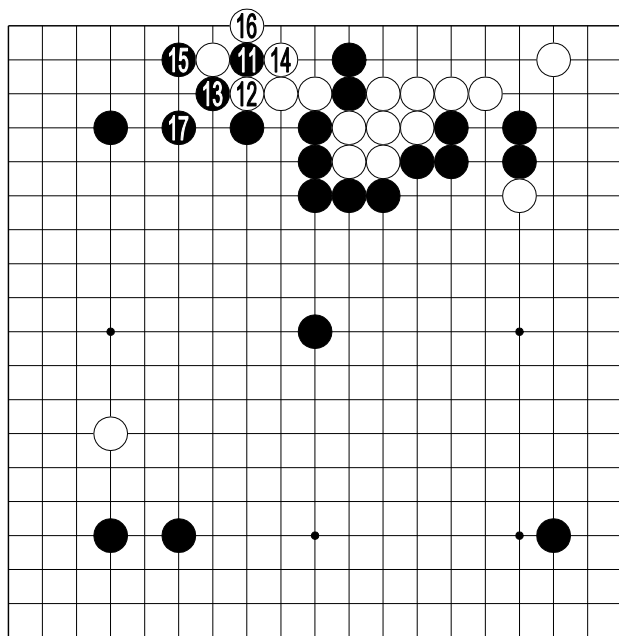
2 图

2 图（怎么走）

接着，黑7打是痛快的包打。
外势变厚，可以满足。

但，下面还有相当的程序。

黑9 枷，利用所弃的两个黑子。
白自然在10位轻灵地飞。下面，黑该怎么走呢？



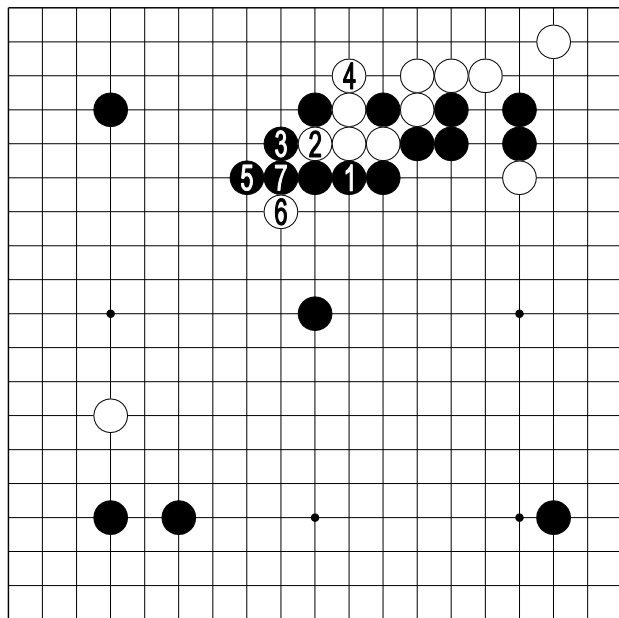
3 图

3 图（跨断）

黑 11 的跨断是这个形关键的一手。白 1 挡断，黑 13 断，白只有 14 吃。这是弃子的敢果。

黑 15 打，白 16 捏，黑 17 虎相当充分。

虽然给了白一些实利，但黑外势所得远超过白，是黑易走的局面。



4 图

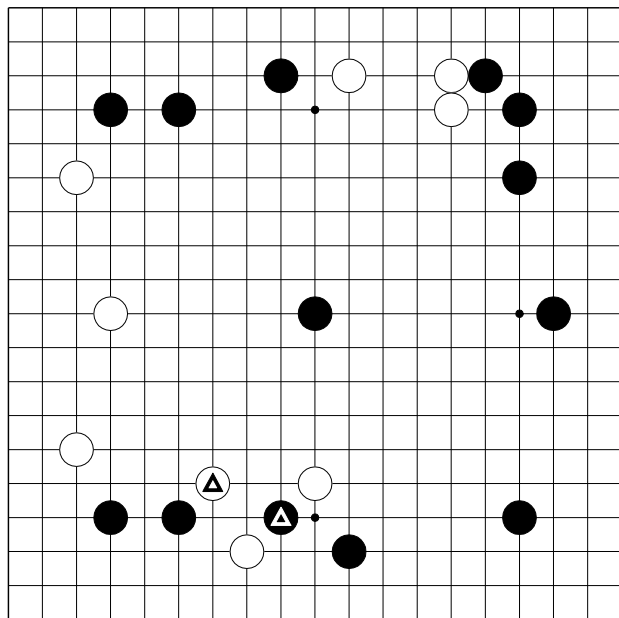
4 图（失败）

实战黑 1 在外面接，这并不充分。

白 2 冲一手，再 4 位立，本来的弃子收气就半途而废。

黑 5 虎，白 6 觑一手先手便宜。

上边并没有定形，与前图比较，黑相形见绌。



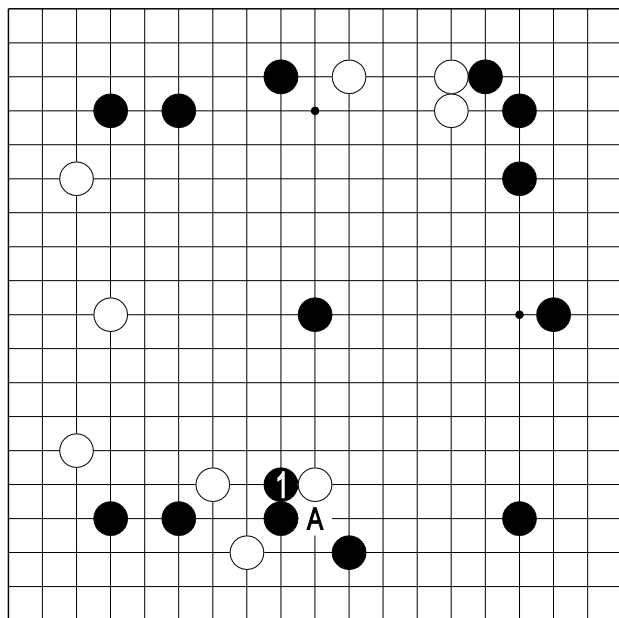
第 21 题

第 21 题 初衷

黑先 中级

白跳象眼，黑随▲即穿白象眼与△交换。

贯彻初衷，必须遵循棋的意向。



正解图

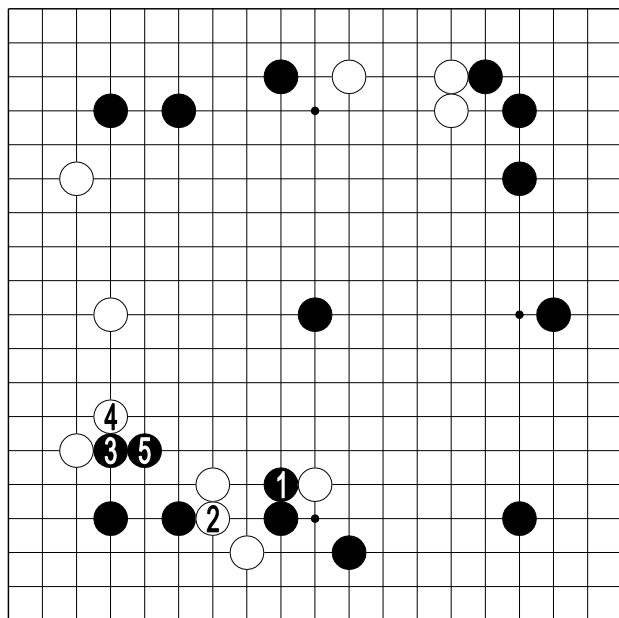
正解图 冲出

黑 1 冲出。这是棋的趋势。

如果应△一子，被白在 A 位冲，那么当初穿象眼之子就失去意义。

一个子的价值很小，一手棋的价值就大了。

违背初衷，就等于白白浪费一手棋。



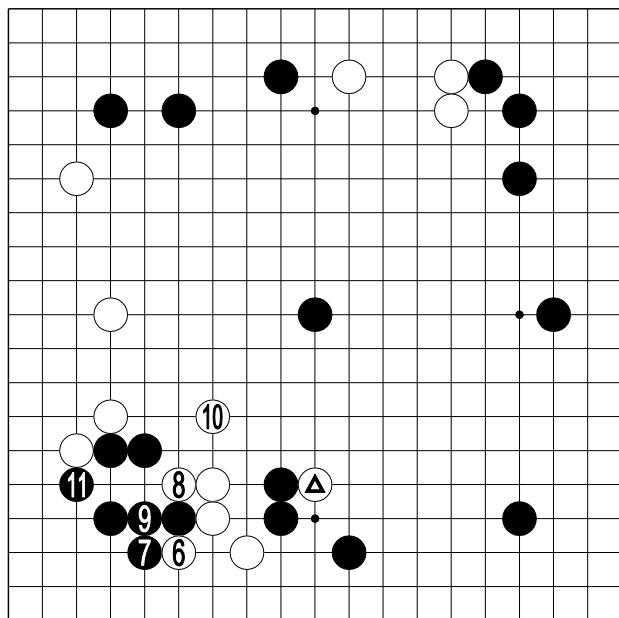
1 图

1 图（应对）

黑 1 冲出，接着就可以冲断白棋，所以白不得不在 2 位补回。

这样黑 3、5 压长出头就可以了。

角上最令黑担心，但下边的白也很危险，所以相对来讲，又没有什么不安的。



2 图

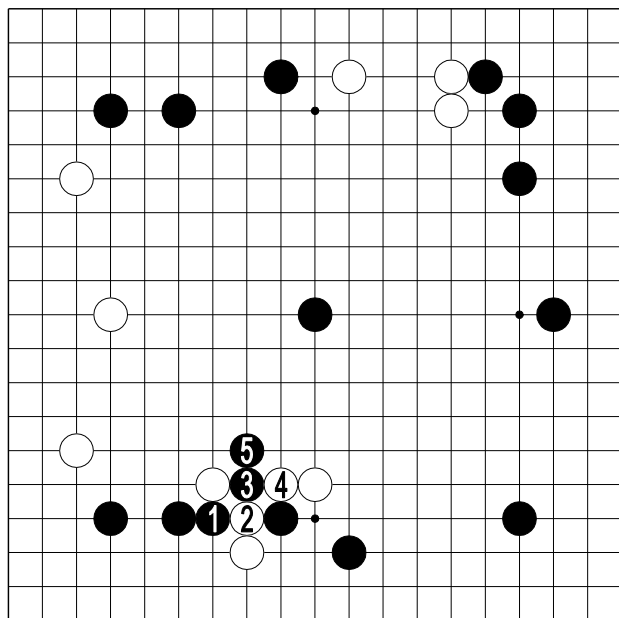
2 图（坚持己见）

接着，白 6、8 虎打，黑 9 实接。

白 10 跳出不可不走。黑 11 挡使角地安定充分。

白仍然不安，而且夺去了△子的活动能力，这是最为重要的。黑坚持了己见，从中得到满足。

黑局势并不坏。



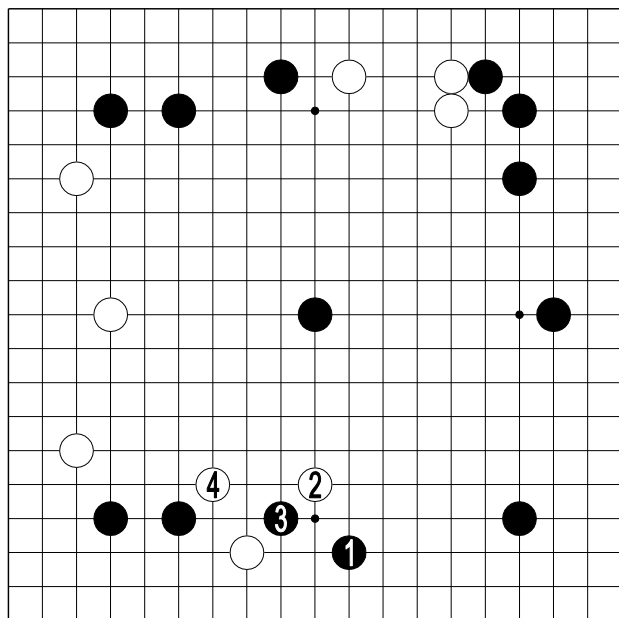
3 图

3 图 （失败）

实战中黑走了 1、3 的冲断。

白 4 断，黑 5 长，白 6 枷，
下边被白走出形来，明显是黑的
失败。

冲断并不严厉，反而起到相
反的作用。正确的判断应以大局
现为前提。



1 图

◇一点忠告◇

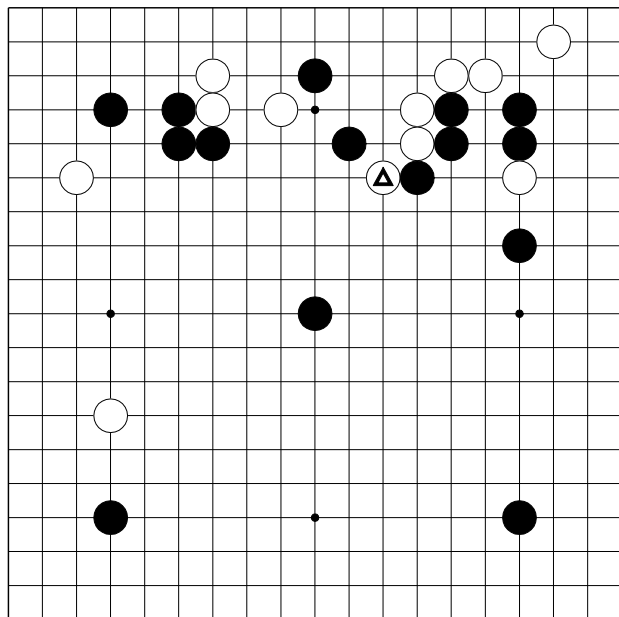
贯彻初衷

1 图（原因）

这个型，黑 1 攻，白 2 想轻灵地处理，黑 3 马上穿棋。

白 4 飞出走成问题形，黑棋此刻不能忘记黑 3 分断白棋的最初含意。

这是行棋时要注意的一个非常重要的问题。

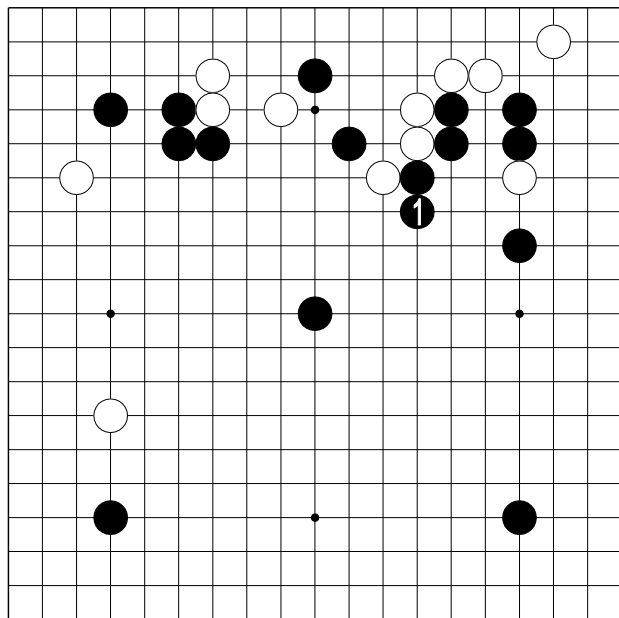


第 22 题

第 22 题 断点

黑先 上级

白从△位扳出。既然行棋时并不在乎断点，想必是胸有成竹。那么从对方的角度来考虑，也是一种行棋的方法。



正解图

正解图 沉着地退

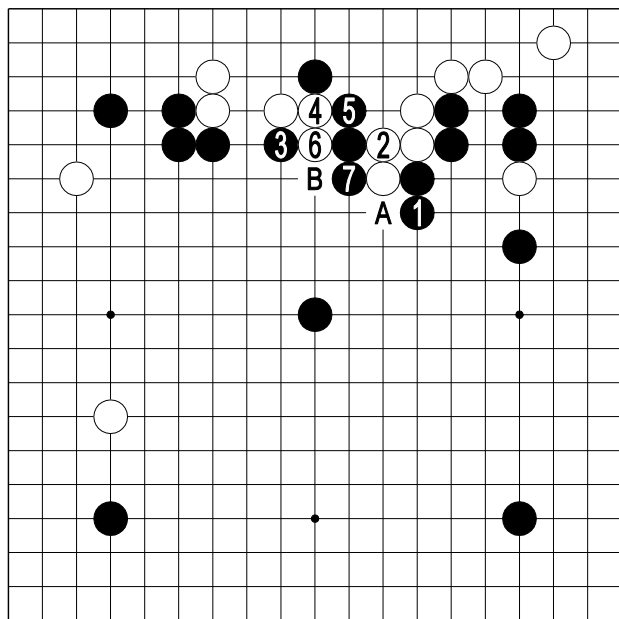
黑 1 沉着地退。

虽然白有断点，但黑方也有断点，所以不能只看对方的缺陷。

只有补强了自己，方可一战。

下面就是计算的问题。

黑有巧妙的着法。



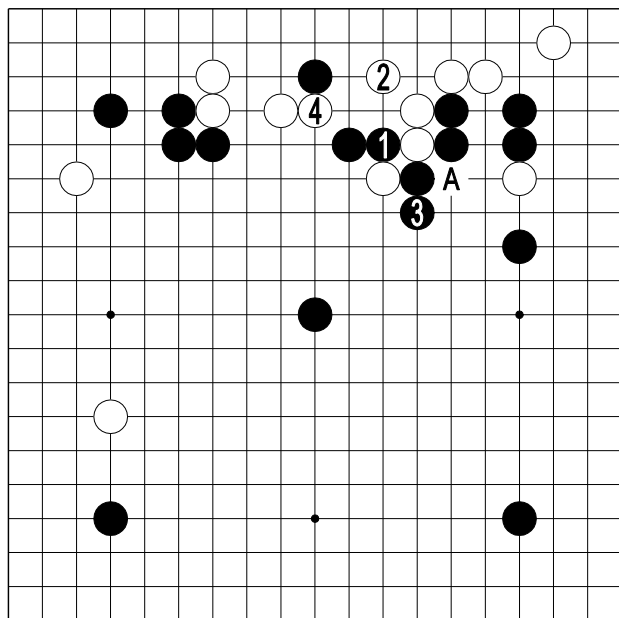
1 图

1 图（第二支箭）

黑 1 退，白必然要在 2 位接。
黑 3 是第二支箭。

白 4 冲，黑可以在 5 位挡上。然后，白 6 再冲，黑 7 也随之出头。白非常被动。

A 和 B 的挡，黑两者必居其一。



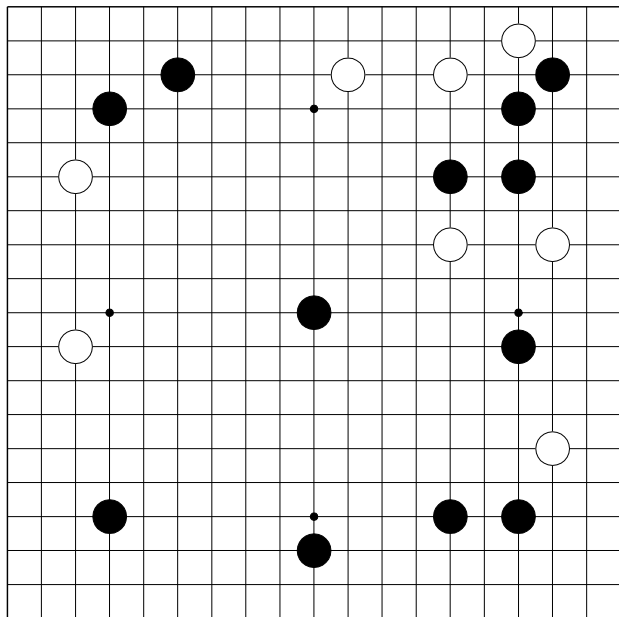
2 图

2 图（失败）

黑 1 断，虽然争一时之气。但这是只顾眼前的蛮干。

白 2 虎，A 的断点就成黑的心病。黑 3 不得不长，黑形势不好。

由于有白 2 一子，白 4 冲，上边完全被白得到。



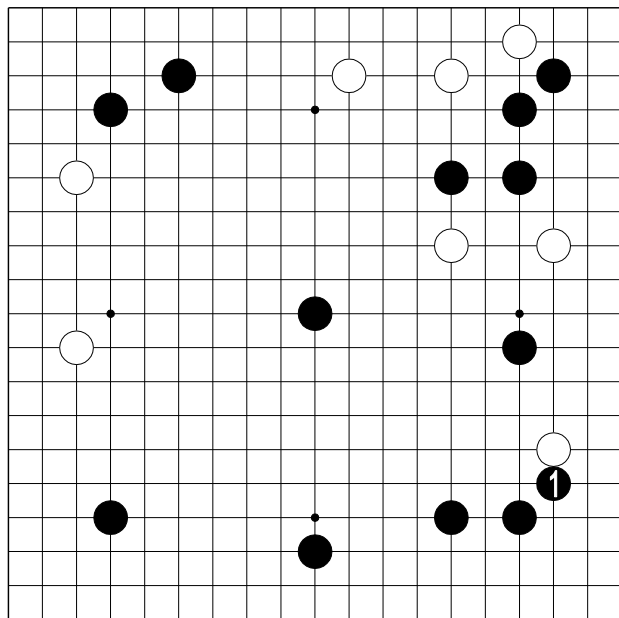
第 23 题 薄

黑先 中级

右边的白棋相当的薄。黑棋该怎样进行攻击？

攻击得好坏，影响到全局。
请走好它。

第 23 题



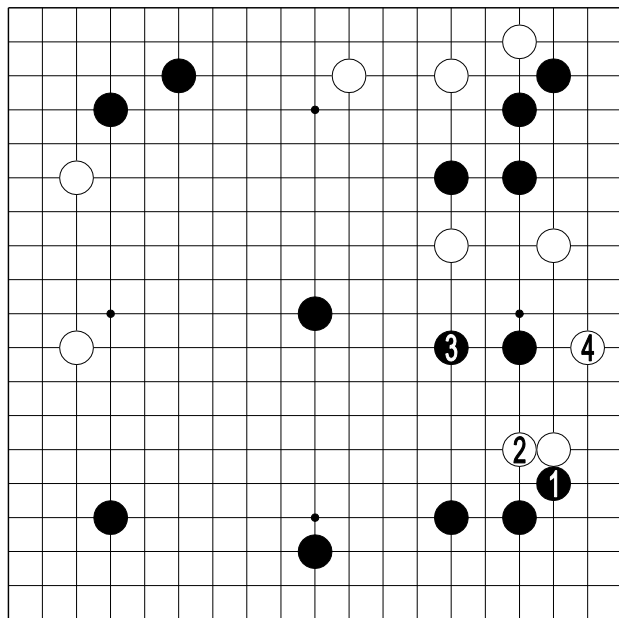
正解图

正解图 抓住薄弱环节

首先，黑从1位尖顶开始。

这是攻击的常套，也是最好的起手。这并不因为是常套就是好棋，而是根据局面结构来判断。

下一手及以后走法的着眼点是要抓住白二间跳的薄弱环节。



2 图

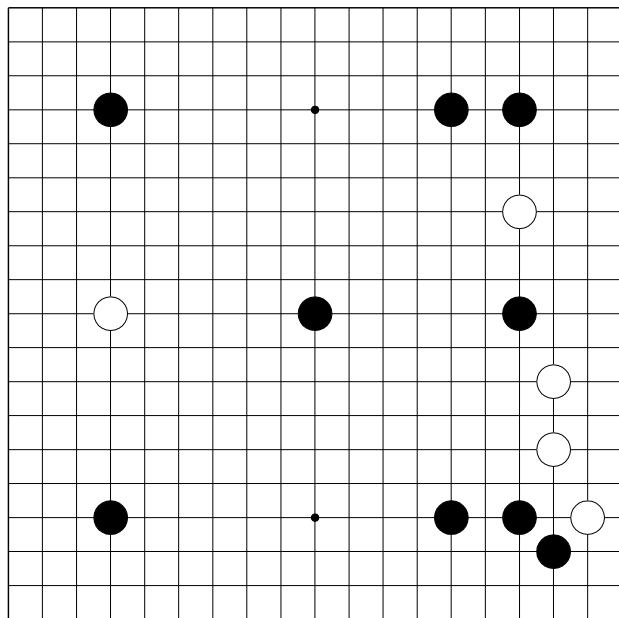
2 图（失败）

黑 1 尖顶是好手。但白 2 上长时，黑 3 跳太随手了。

这样，黑失去了抓住白薄弱环节的机会。

白 4 轻灵地下飞，黑无意中上当受骗。

让人有黑失去了攻击目标的感觉。



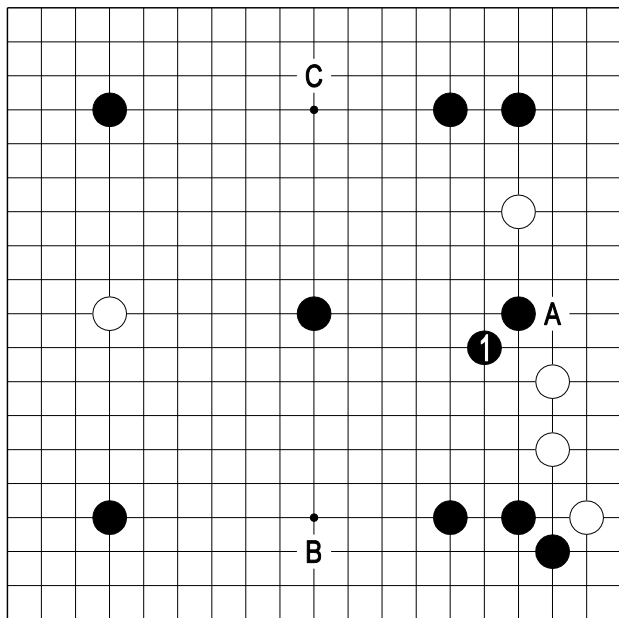
第 24 题

第 24 题 如果要走

黑先 上级

左边是分投之子，无需急于去走。

如果要走，还是右边。怎么走呢？当然不能说是绝对的，但……



正解图 阻渡

如果说仅仅是右边，那么黑1尖是好手。它防止了白A托渡的手筋。

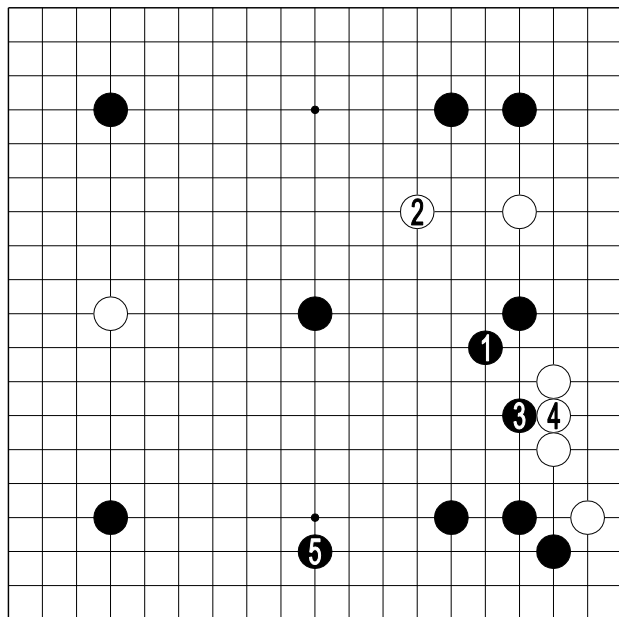
当然，黑还有 B、C 等

处的大场，也不失为好点。

如果树立了攻击的观念，还是走黑1。

攻击是最好的防御。

正解图



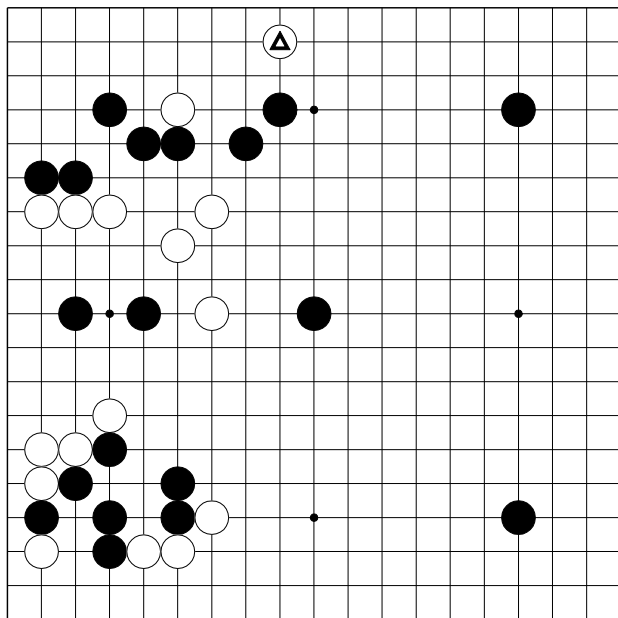
1 图

1 图（开拆）

黑在 1 位阻渡，估计白在 2 位轻灵地跳起。

黑在 3 位觑是好手。待白 4 接后，黑再在 5 位开拆也不迟。

白在 2 位跳，黑已达目的，这个应对黑无不满。

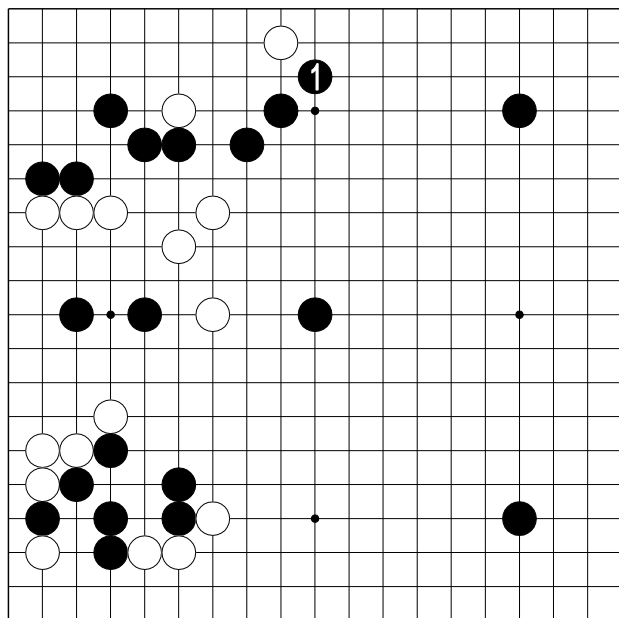


第 25 题 低位

黑先 有段

白走在△处，这是令人讨厌的一手棋。但因为位置偏低，实际并不可怕。对这个子就要采取严厉的手段。

第 25 题

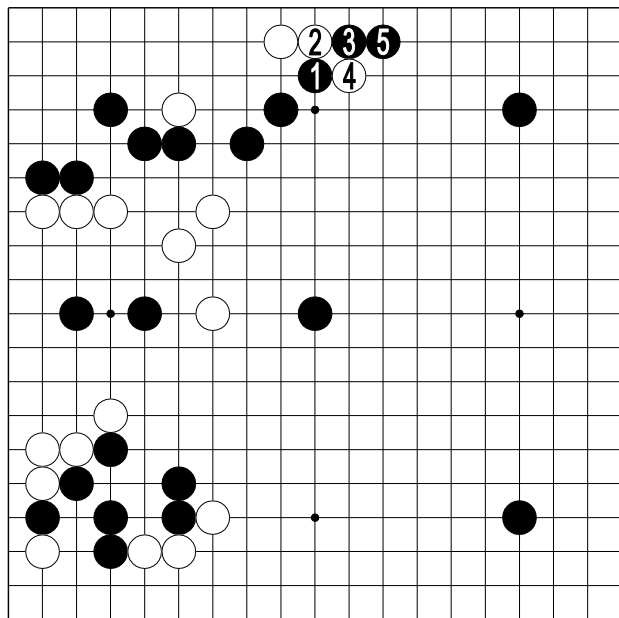


正解图

正解图 强硬

攻击就要采取强硬的手段。
但这不是绝对的，要因地制宜。

黑 1 尖是强手。这是攻击，
但并不是要吃白棋。攻击与吃子
是不同的。



1 图

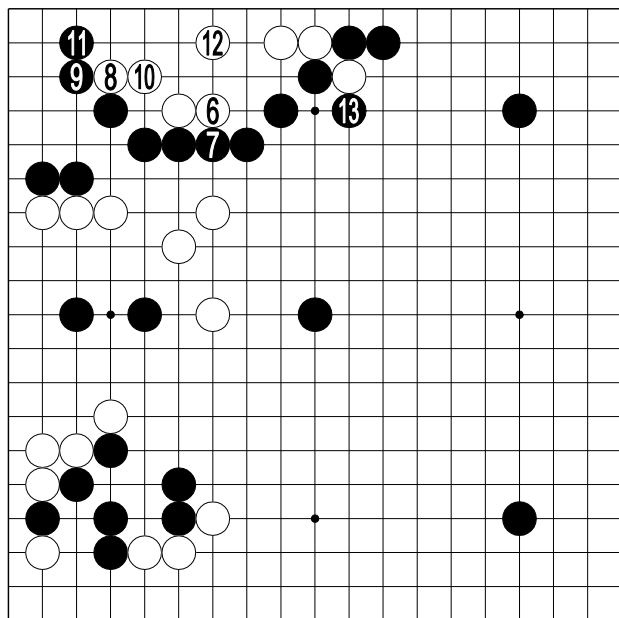
1 图（强硬到底）

黑 1 尖是强手，白 2 爬，黑 3 挡，强硬到底。

白即使 4 位断，黑 5 长后，白没有抵抗手段。

因此，白不得不去谋生，让白棋做活，这是早就计划好的。

白怎么活法呢？



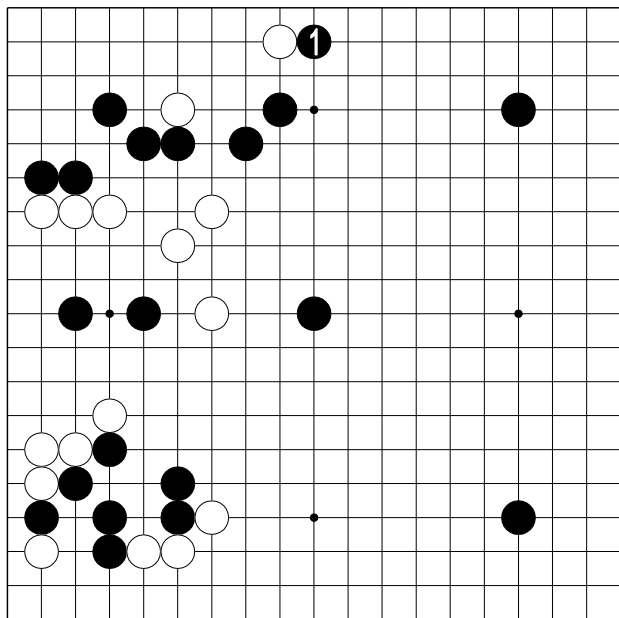
2 图

2 图（厚实）

接着，白 6 挺，至 8 、10 托退。让白活也无妨，黑很舒畅。

黑 11 立，黑空要比白多得多。

白 12 成活形，黑 13 厚实地征吃，相当充分。



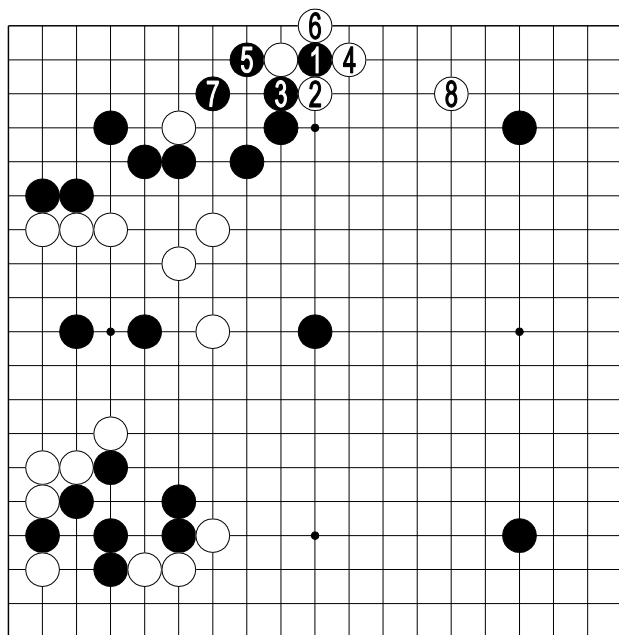
3 图

3 图 (不行)

这种形，走黑1靠似乎很严厉，实际判断错误。

如此过分严厉，让白有交换的余地。

为什么说不行，大家看到下一图就明白了。请牢记。



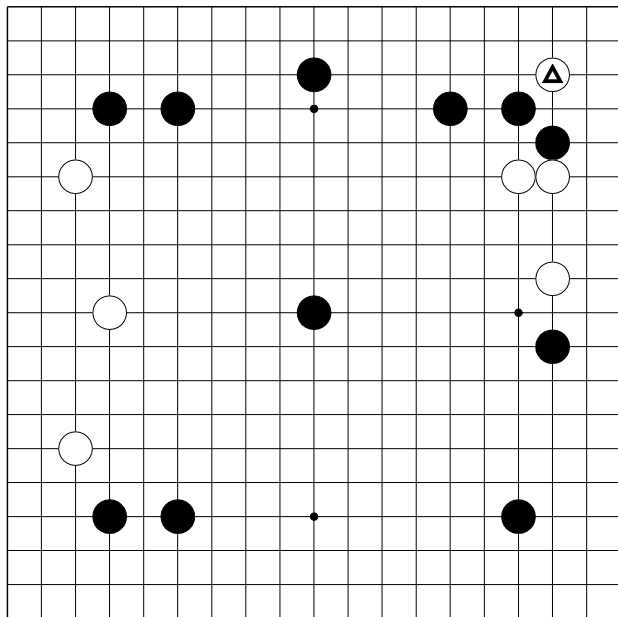
4 图

4 图（失败）

白 2 扳出，黑 3 断，白必然在 4、6 位交换。

黑 7 补，白 8 开拆。计算一下，黑空约 25 目，白空约 10 目，但已让白完全走好走厚。

经过这一得失的比较，白得了便宜。



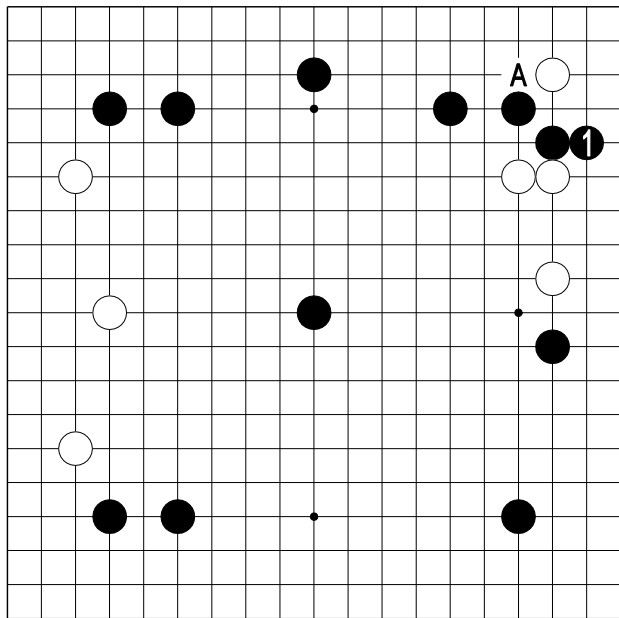
第 26 题

第 26 题 屡见不鲜

黑先 初级

白△点入三三，这在让子棋已是屡见不鲜的。

时机非常重要，这个局面黑如何应对？



正解图

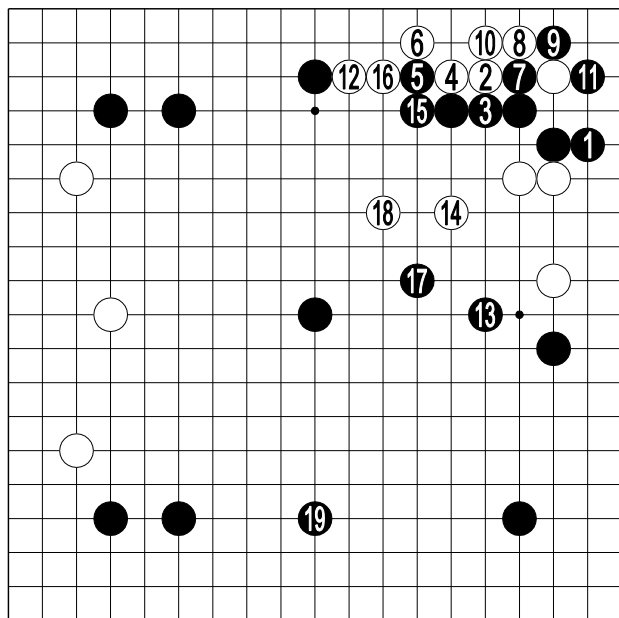
正解图 百分之九十的着法

黑1立采取攻势。

黑如果走 A 位, 角当然平安无事, 但白非常满意。

当然，棋形不同下法也就不同，但百分之九十的情况下，黑棋都应于1位立下。

请您不妨记住。



1 图

1 图（大模样）

黑 1 立，白只好走 2 以下，求活棋。

对此，黑 5、7、9 保角是非常明智的。

角上至黑 11 已活。黑 13、17 的飞攻补偿了损失。

黑争得 19 位大场，做成大模样。这是黑的理想图。