

# 下一手

## 第二十二册

### 让子棋序盘战法

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

序盘是形成一局棋骨髓的重要阶段，而序盘战法指的则是从布局转移到战斗形势的一局棋中最初期的战术。序盘战之成败利钝，是决定一局棋胜负的重要因素。

序盘战术有种种类型，作战方针也因人而异，因此不可能出现完全相同之形。但是，无论分先棋也好，让子棋也好，作为一种战术，却有其共同的原则，这就是一切必须从大局观出发。至于让子棋，除此之外，如何灵活地运用所受之子，最大限度地发挥它的作用，则是必须解决的首要问题。

本书各题都取材于让子棋实战谱。除结合棋理讲解序盘战法之外，并着重指出怎样捕捉战机、树立作战方针以及恰当地应用定式等知识。掌握了这一些，必能对棋力之提高大有裨益。

# 目 录

第 01 题 战斗开始

第 02 题 形不好

第 03 题 放宽眼界

第 04 题 细致

第 05 题 攻击法

第 06 题 简单的骗着

第 07 题 见刺不接

第 08 题 沉着冷静

第 09 题 过分

第 10 题 疏疏落落

第 11 题 不拘细节

第 12 题 要点何在?

第 13 题 战斗在继续

第 14 题 有段者

第 15 题 亦步亦趋

第 16 题 挽回损失

第 17 题 固定的应手

第 18 题 分投浅说

第 19 题 用强

第 20 题 感觉的世界

第 21 题 性格的反映

第 22 题 腾挪手段

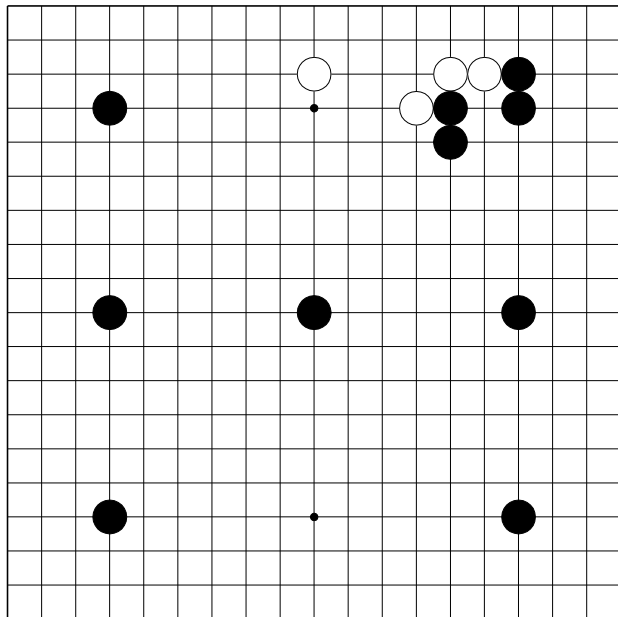
第 23 题 大局观

第 24 题 种种变化

第 25 题 勿墨守定式

第 26 题 顺乎自然

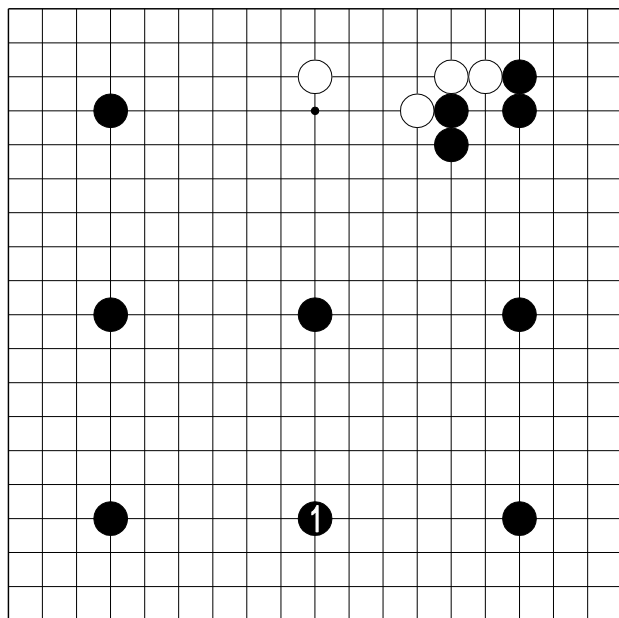
第 27 题 模样的必争点



## 第1题 战斗开始

### 黑先 初级

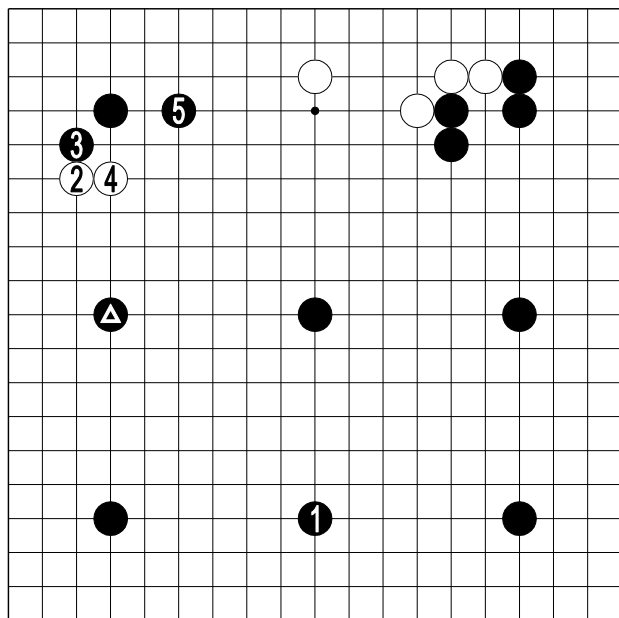
这是七子局。战斗刚刚开始。右上角是压长定式，这一局部战斗已告一段落。下一步黑应该走在哪里？



正解图

## 正解图 三连星

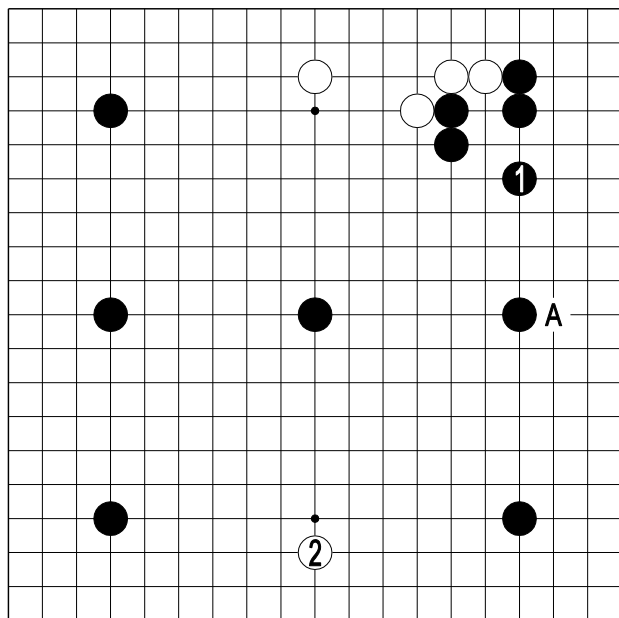
黑 1 走三连星，构成自己的势力圈。上边压长定式已告一段落，这一带当前没有急需落子的着点，因此从容地布开阵势，准备迎接白的来攻，从战略上讲是正确的。黑 1 规模宏伟，可以说是全局中无上的大场。



1 图

## 1 图（进入战斗）

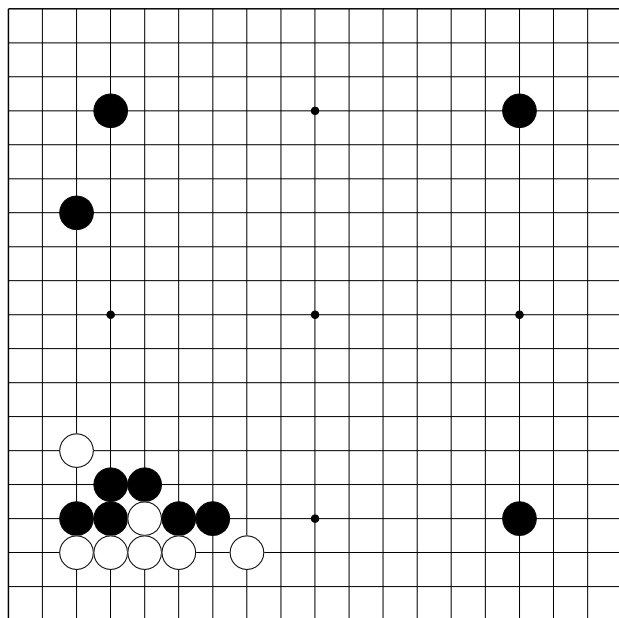
黑 1 展开之后，白 2 在左上挂角是早已预料到的一手。这一次黑不再采取压长定式而 3、5 对白展开攻势是正确的，因为左边黑▲已先布开阵势。黑从这里掀起战斗当然。黑必须意识到受子的优势，信心十足地进行作战。



2 图

## 2 图（缓手）

黑 1 缓。白在这里冲出之手既然不能成立，黑 1 补当然毫无必要。即使要在右边行棋，也应在 A 位扎钉，而不是 1 跳。不过 A 位也有势力偏右之嫌，只有布成三连星才能保持局势上的平衡。自 2 分投后，局面顿时变得开阔了，这对白是有利的。

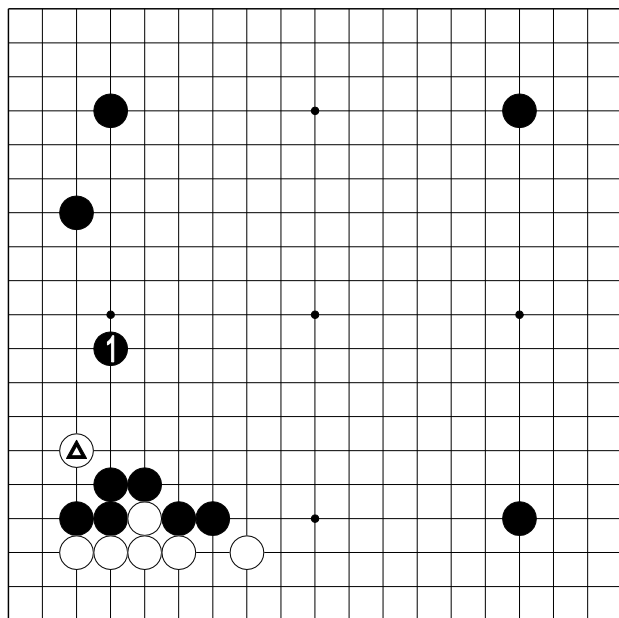


第2题

## 第2题 形不好

黑先 中级

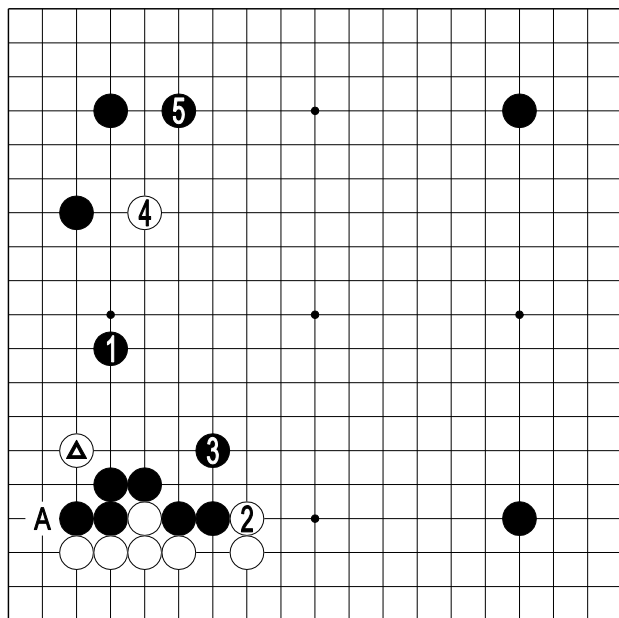
左下角黑形不好。在让子棋中这是不易避免的。对此黑不必介意，只要以后尽量走的正确就行了。在此局面中，下一步黑应该从大处着眼。



正解图

## 正解图 宽攻

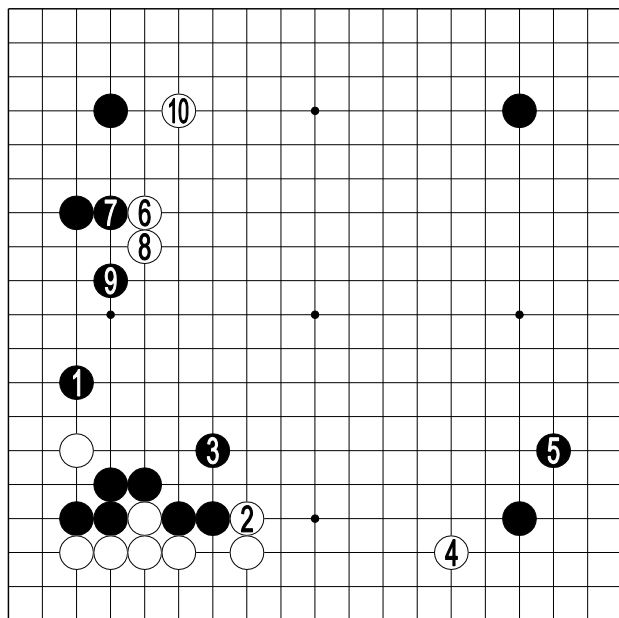
黑大踏步地在 1 位展开好。黑的目的当然是攻击白△一子，但必须宽攻而不应满足于小吃。白如活动一子，黑的厚势就将在攻击中发挥威力，从而一举奠定优势。因此白不能立即开始活动。



1 图

## 1 图（转移方向）

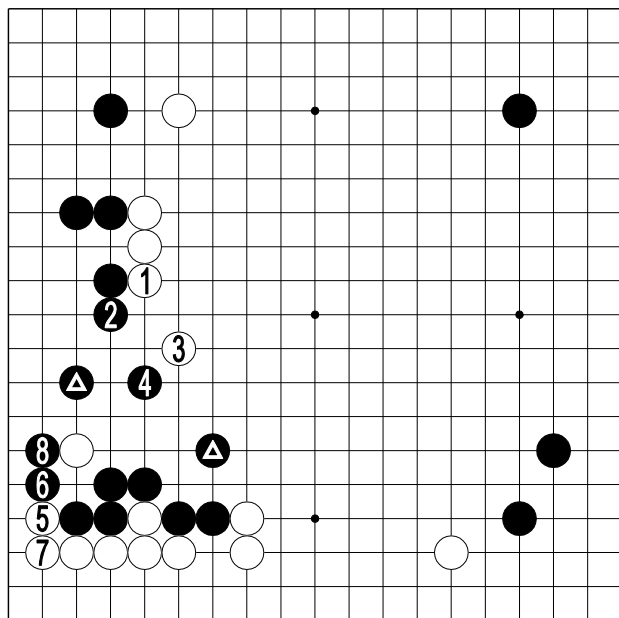
黑 1 时，白立即 2 挺必然，接着黑 3 跳乘势整形。白 4 镇时，黑必须注意。白的意图是和△一子遥相呼应，在 4 位先手得利，同时试黑应手。左下 A 扳是白的权利，黑既然在这里不能围成大空，黑 5 转向左上缔，自是明智之策。



2 图

## 2 图（黑失败）

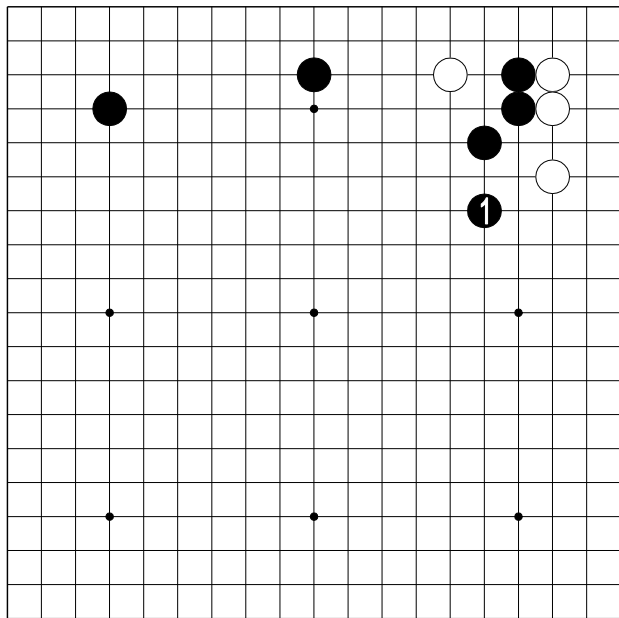
实战中黑走的是 1 紧逼。这正是白所求之不得的。白 2 挺后 4 挂，接着就先手走上了 6 镇。黑 7、9 要坚决护住左边，于是又被白走上 10 挂。黑既然步步被白牵着走棋，失败也就势所必然了。这一点可从下图中得到证实。



3 图

### 3 图（严重的损失）

走成前图之形后，白 1、3 先子得利。黑为了彻底吃住白一子，只好 4 应一手。到白 5、7 先手扳粘，黑成了上下左右一齐被动挨打的姿态，甚至连黑▲二子也成了被白先手得利之形。黑不知不觉中受到这样的损害，必然要严重地影响到全局的形势。

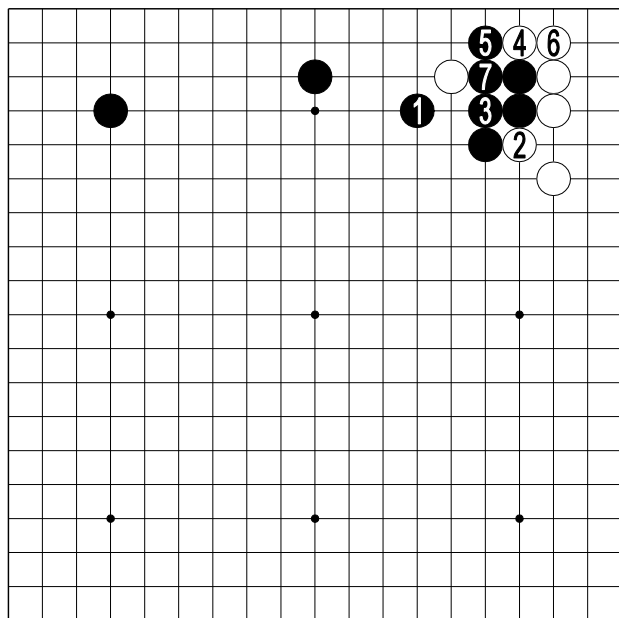


◆一点忠告◆

## 定式的教导

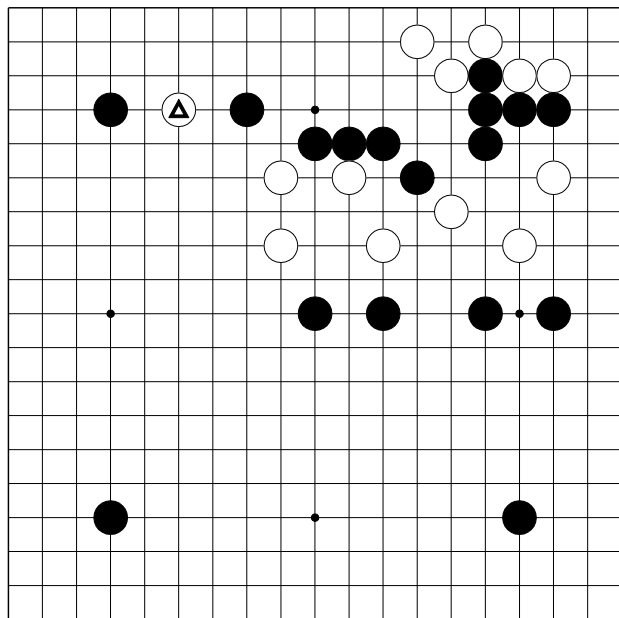
1图 黑1跳的定式是大家所熟悉的。这一定式所教导的就是不要在狭小的范围吃白一子。

1 图



2图

2图 黑1罩固然可以牢靠地吃住一子，但被白2打，4、6扳粘后，黑成了凝形。小吃就必然走成这种萎缩的姿态。

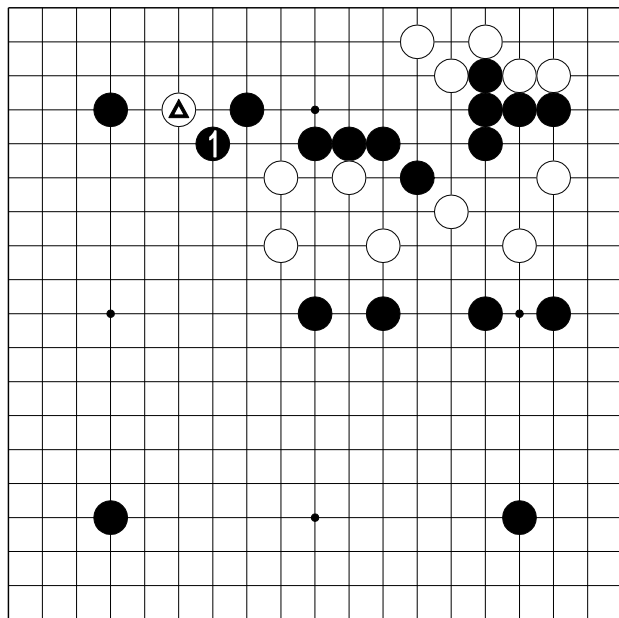


第3题

## 第3题 放宽眼界

黑先 上级

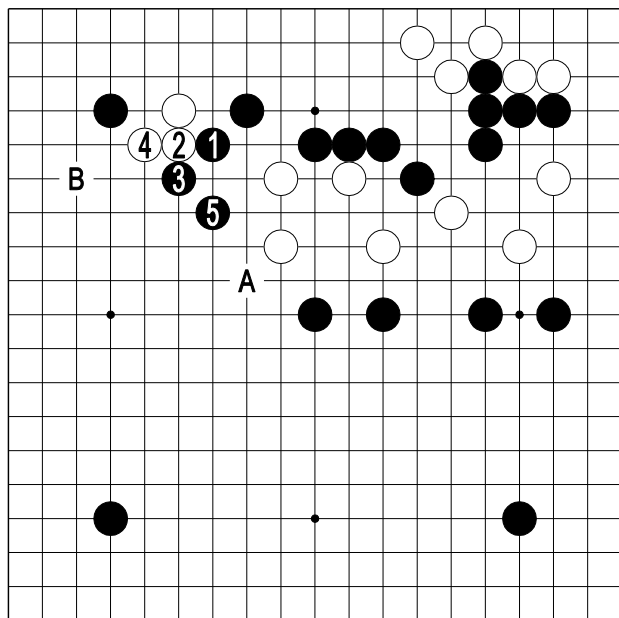
白△打入虽系用强之着，但在让子棋中，上手作为挑衅的手段来应用也是不得已的。从右边向当中延伸的两条大龙纠缠在一起，都没有眼位，形成复杂的战斗。黑的对策应是放宽眼界，从大处着手。



正解图

## 正解图 尖出

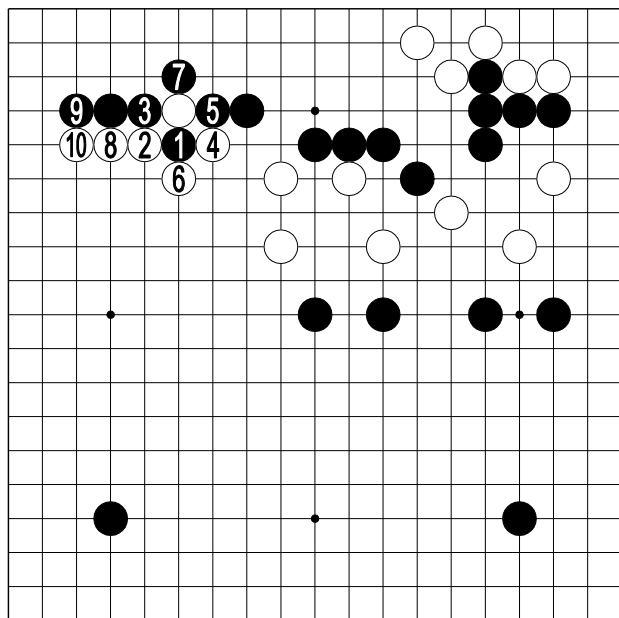
黑1尖出是正解。白的大龙尚未具备眼形，黑从这里出动，窥伺左右两面的白棋是当然的策略。问题是以后怎样处理。强行歼灭白△一子并非上策，应审视周围的配置；采取有效的手段。



1 图

## 1 图（见合）

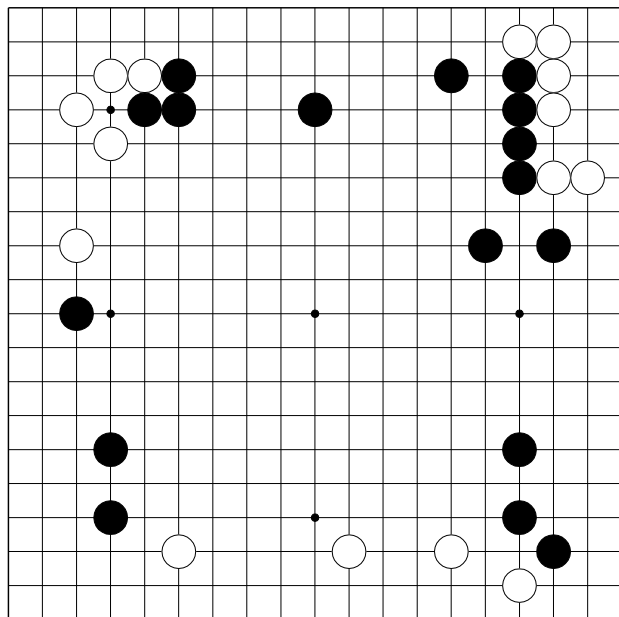
对黑 1，白 2 应当然。黑 3 扳时，白 4 曲虽然痛苦，但实出无奈。接着黑 5 虎是好手，下一步 A 罩或 B 飞，黑必能走得一处。此后必将走成白 A 尖、黑 B 飞的局面，白陷入苦战已势所必至。



2 图

## 2 图（白厚）

但是，实战中黑走的是 1 靠压。白 2 扳出时，黑 3、5 宁肯让白 6 拔掉一子，也要委屈地渡过。渡过固然安全，但被白提净开花是不能令人满意的。勿宁说这是黑的失败。白 10 挡非常厚实，白可满足。



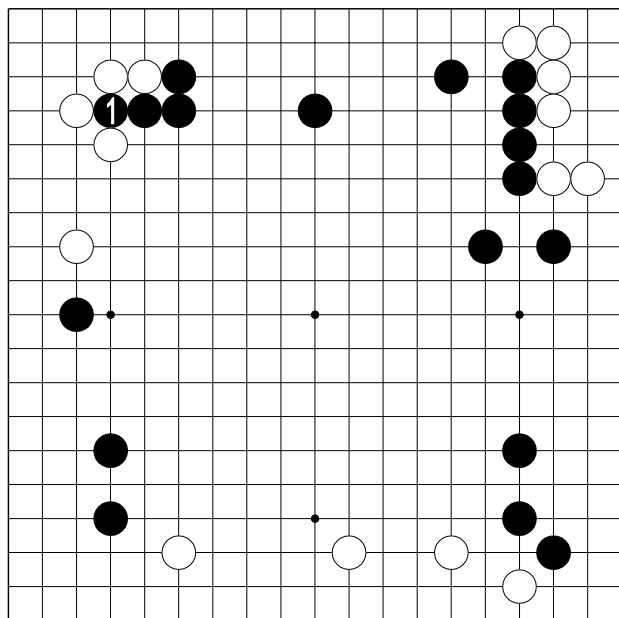
第4题

## 第4题 细致

黑先 有段

这里所说的细致，指的是善于审视全局，不失时机地捕捉可以利用的微细的余味。

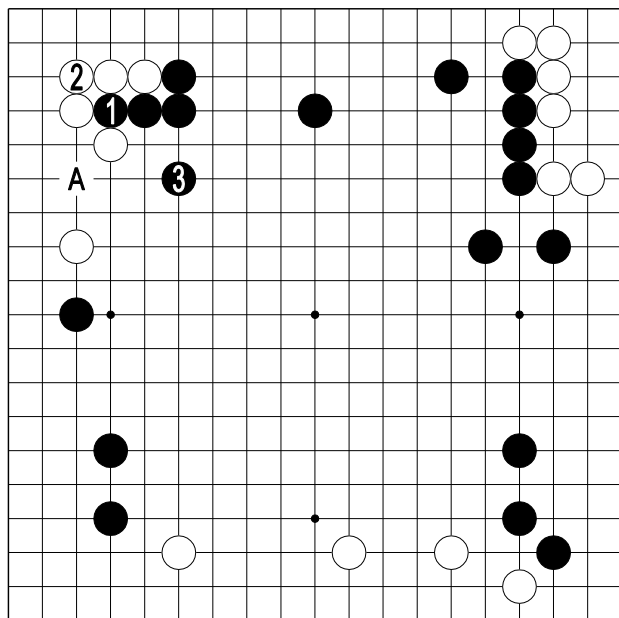
在本局面中黑怎样定形呢？



正解图

## 正解图 行家的手法

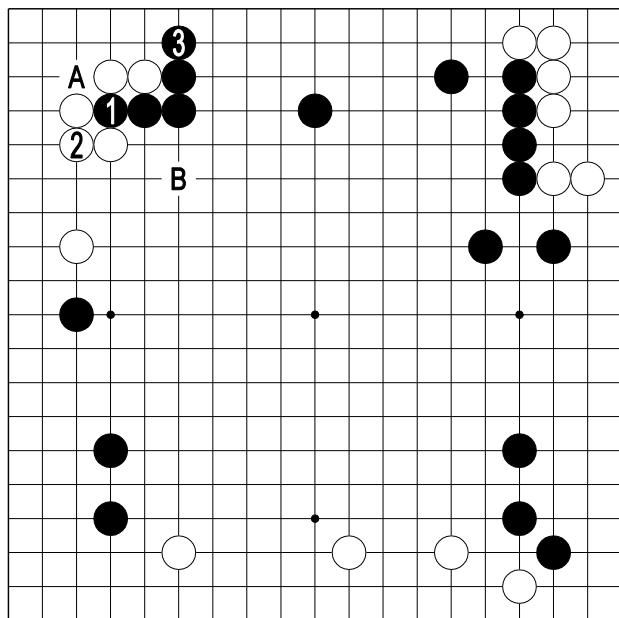
黑 1 挤构思精细，是行家惯爱使用的手法。此着旨在观察动静，看看白在哪一面接，然后根据白的应法，决定下一步的对策。这一手棋同全局配置密切相关，出色地抓住了先手利用的绝好时机。



1 图

## 1 图 （一石二鸟）

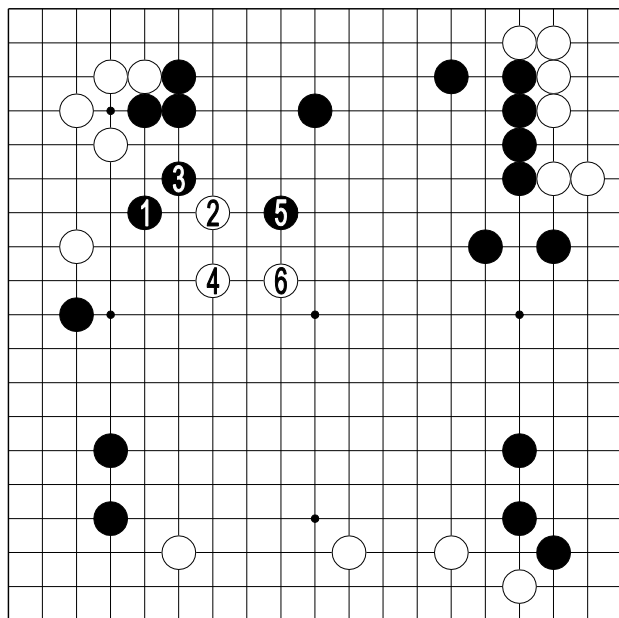
白2如在角上接,黑就3 跳,扩展上边的模样。黑走上3 跳之后,将来黑A 刺侵入时,1 挤的效果就充分表现出来了。因此可以说黑3 具有一石二鸟的作用,而黑1 则是时机绝好的一手。



2 图

## 2 图（取地）

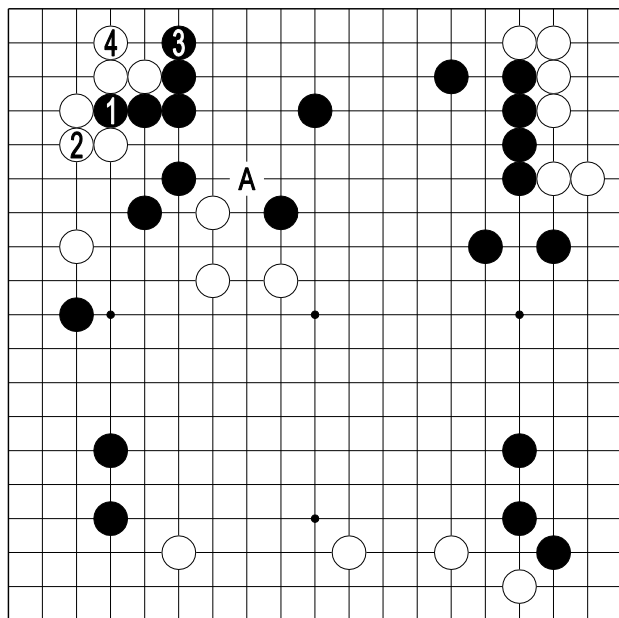
黑 1 拼时，白 2 如在下面接，则黑 3 立先手得利。这一手棋大极。白如脱先，黑就 A 断吃进二子。白 2 接后，这一次黑不在 B 位跳而 3 立，牢固地拿到实地，是颇有趣味的下法。黑 3 时，白如 A 接二子，黑当然 B 跳。



3 图

### 3 图（失败）

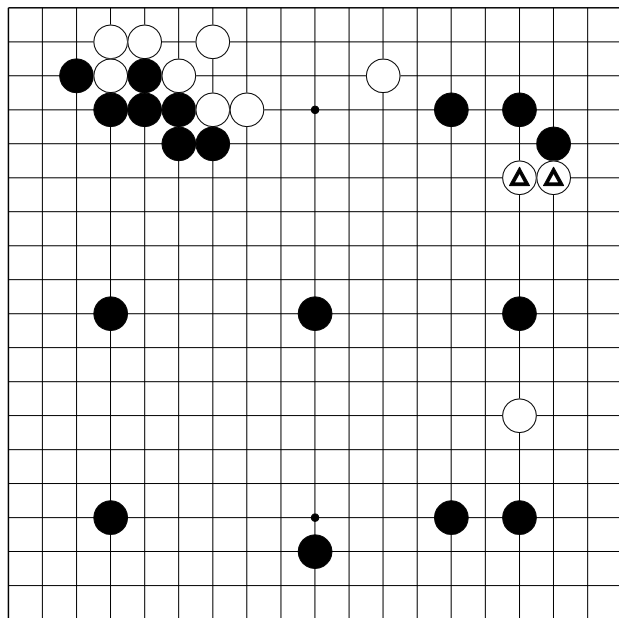
实战中黑 1 双关想先手得利。这是一厢情愿的下法，白是不会顺从地在左边应一手的。白在 2 的急所反击时，黑 3 尖补不得已，接着白 4 后，6 曲跳一手，就巧妙地破坏了黑的意图。



4 图

## 4 图（心平气和）

走成此形之后，黑 1 挤已失去时机。白 2 接、黑 3 立时，白 4 即使忍耐一下也可以心平气和了，因为黑出现了 A 的缺陷，黑必须再走上一手。这说明黑构思失之粗率，未能抓住时机。

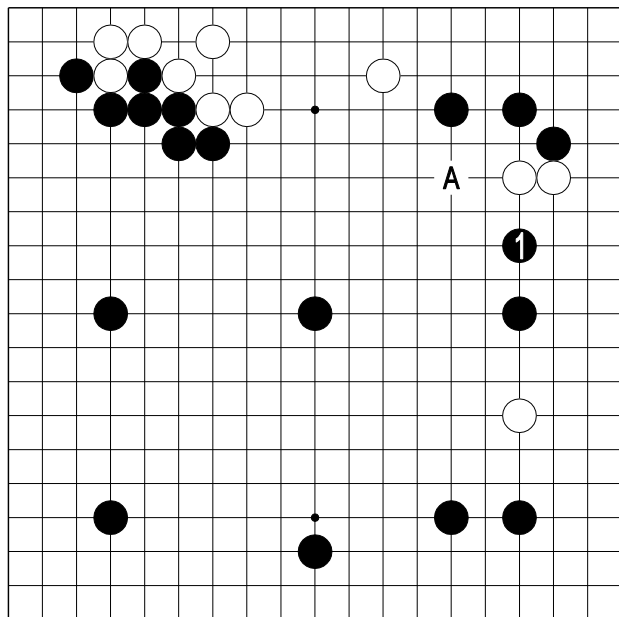


第 5 图

## 第 5 题 攻击法

### 黑先 初级

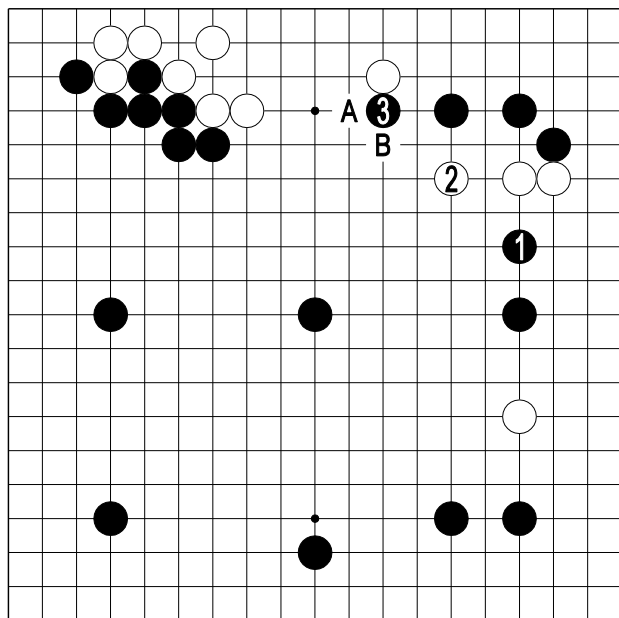
本题讲的是攻击方法。黑怎样攻击白▲二子？如果是你的话，你将采取什么攻击？当然，这必须根据棋理，慎重考虑。



正解图

## 正解图 逼

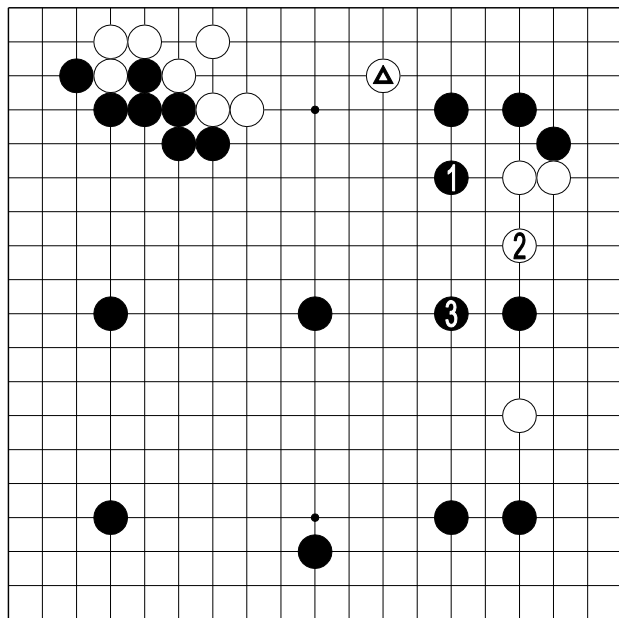
在这样的棋形中，黑 1 逼攻法正确。另外一种攻法是 A 镇。黑只能在二者中选择其一，但结果完全不同。如果不对全局的配置仔细观察，即使面对如此简单的情况，也将出现失误。黑 1 是唯一的正着。



1 图

## 1 图（缠绕攻法）

黑 1 逼之所以正确，是因为白 2 逃出时，黑有 3 靠压形成缠绕攻势的手段。上边的白棋本是坚固之形，再进一步使其坚实起来也毫不足惜，因此黑 3 压可以成立。在这种情况下白很难 A 扳，如扳，被黑 B 长就影响到右边的白棋。白陷入了进退维谷的困境。

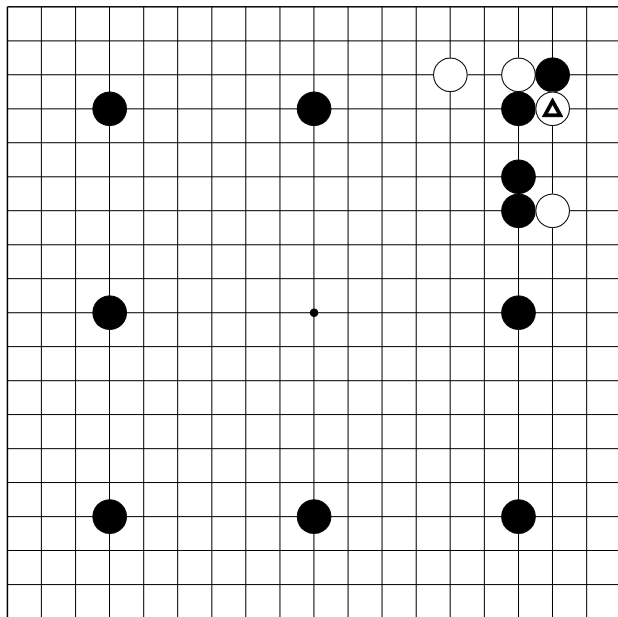


1 图

## ◇一点忠告◇

### 攻击的方向

1 图 黑 1 镇，攻击方向错误。被白 2 跳一手，右边就安定了。黑 1 所筑成的厚势，由于上边有白△一子而被抵消，结果黑 1 等于走了一步单官。本局是让子棋，黑 3 跳并非恶手，但违反棋理这一点却是不容否认的。

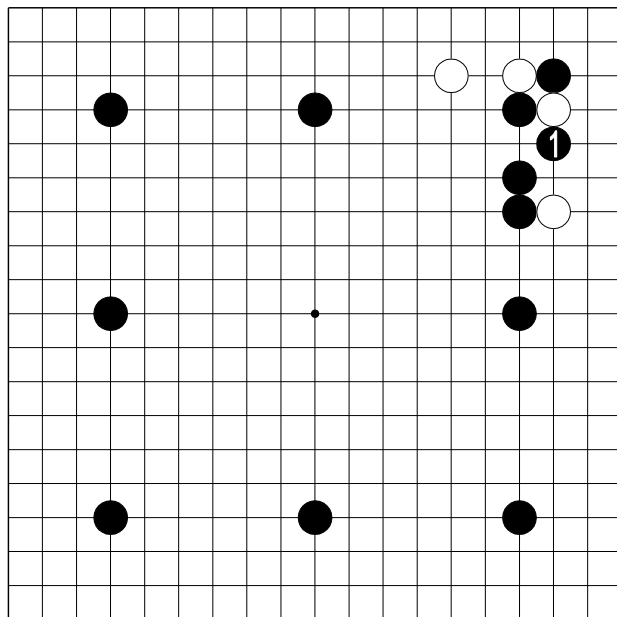


第6题

## 第6题 简单的骗着

黑先 中级

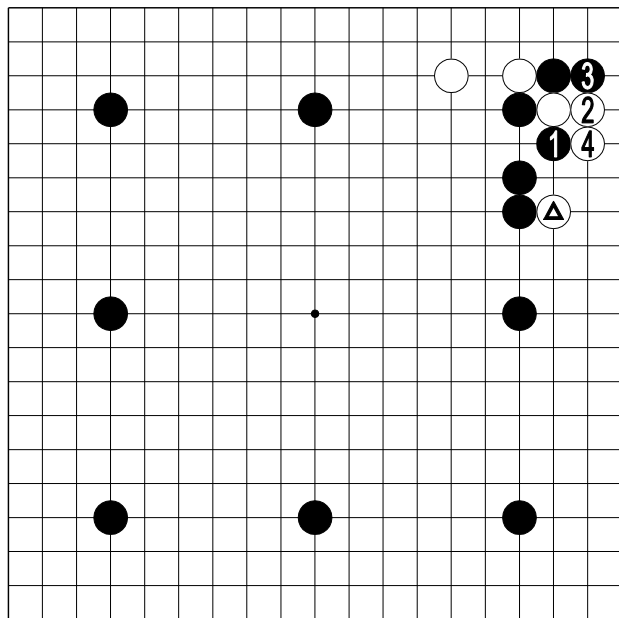
白△扭断是简单的骗着，但如不能识破，则可能上当。



正解图

## 正解图 关键

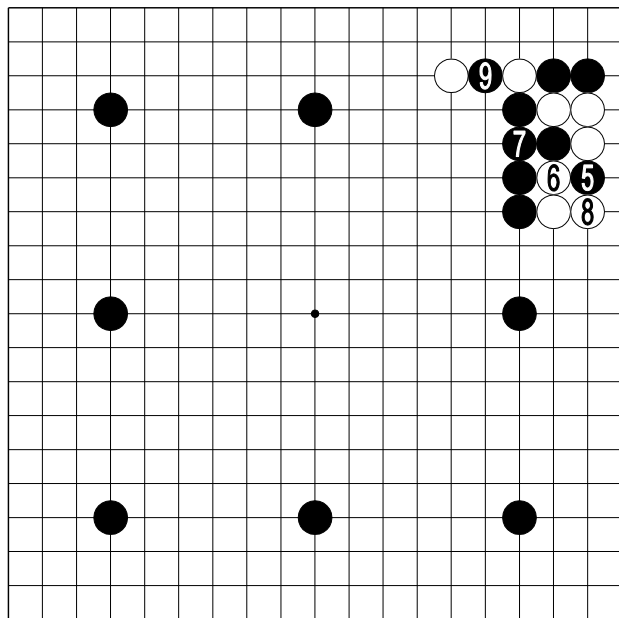
黑1打是平凡的一手，不会走错，关键在此后。



1 图

## 1 图（骗着中的诡计）

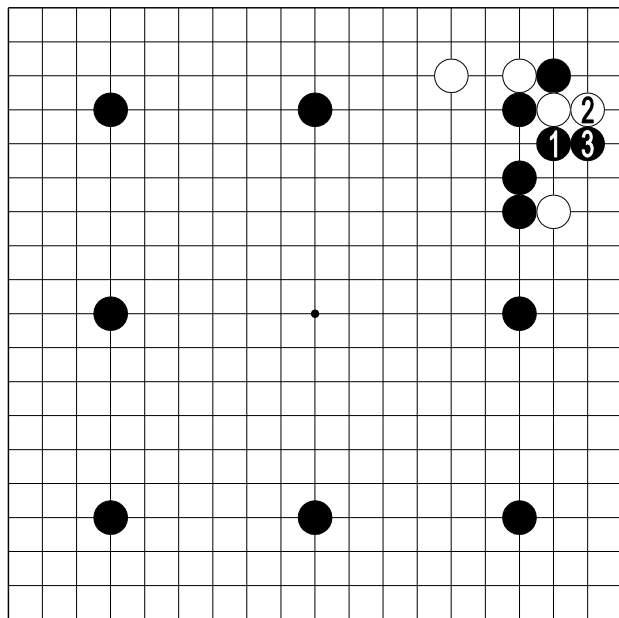
黑 1、白 2 绝对。黑 3 在这一面挡是打破诡计的好手。有此一手，白就无所施其技了。白 4 曲后，黑是否担心白△将起作用呢，这一点是关键。



2 图

## 2 图（扳出）

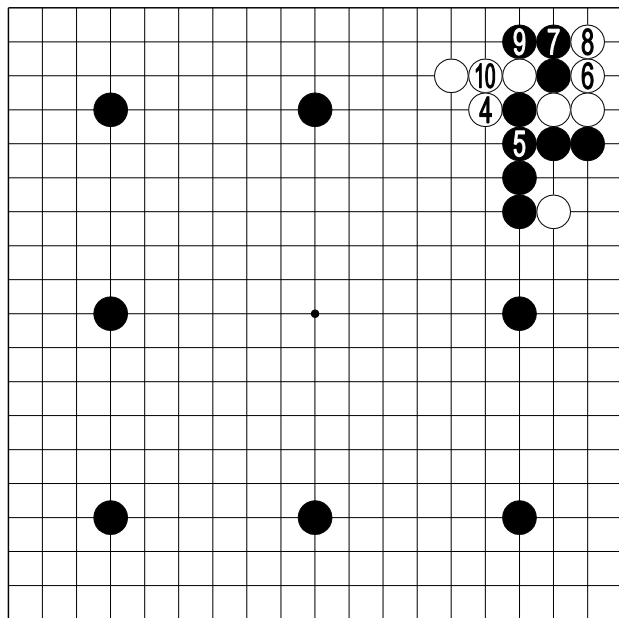
黑 5 断然扳下是关键的一手。白 6 当然，黑走上 7 接的次序后再 9 扳。至此白的骗着归于失败已一目了然。



3 图

### 3 图（黑失败）

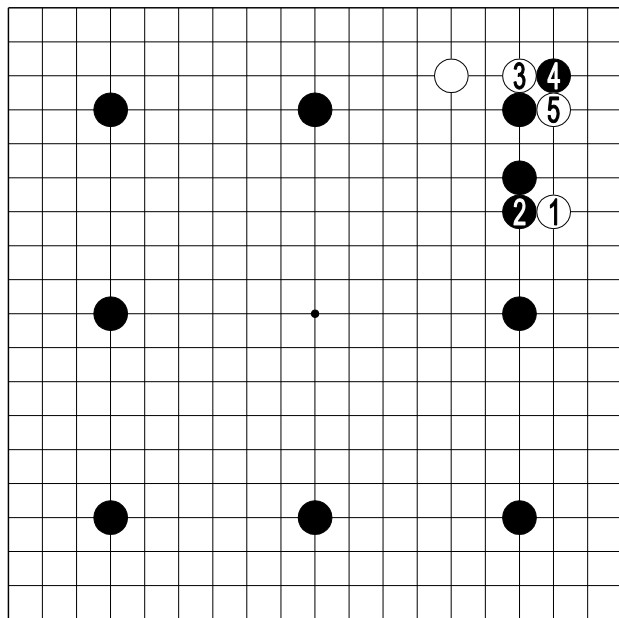
黑如果误以为白△会起作用，因而 1 打后，3 在这一面挡，就正好中了白的计策。



4 图

#### 4 图（上当）

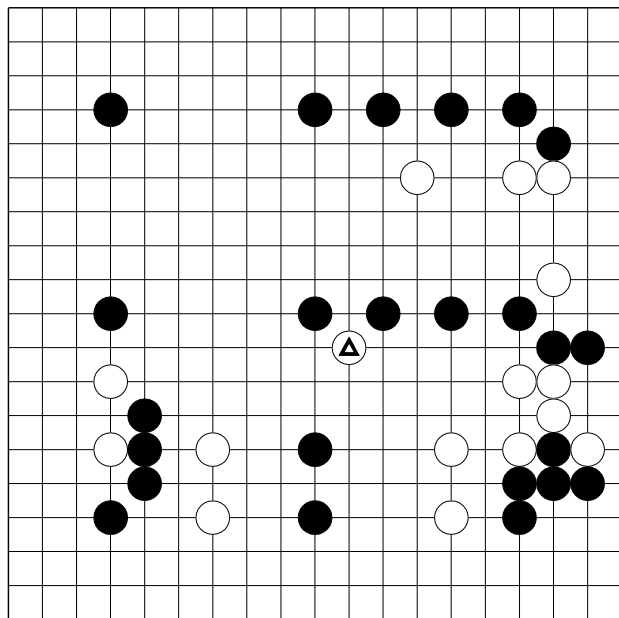
接下去白4打后6 曲、8 长，就吃住角部。黑即使9 长也不能宽气。



5图

## 5图（原图）

白1的走法异乎寻常，同黑2交换后转于3、5扭断，就是这一骗着产生的经过。对这样的骗着大概只有初级者才会上当吧。

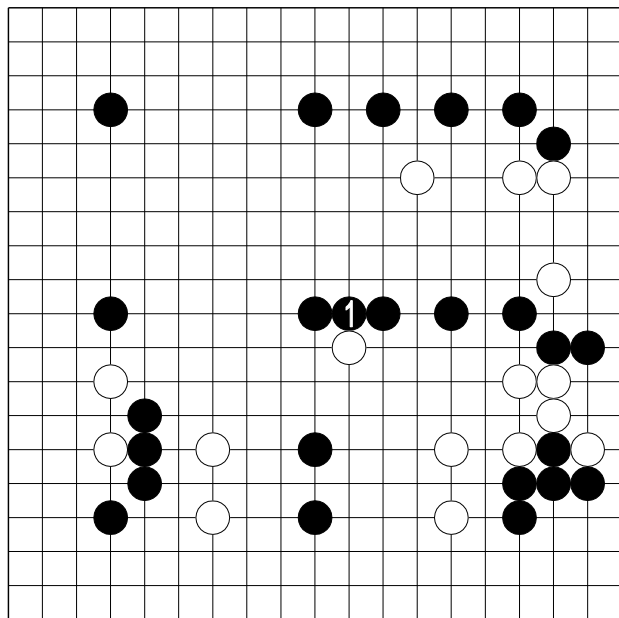


第7题

## 第7题 见刺不接

黑先 上级

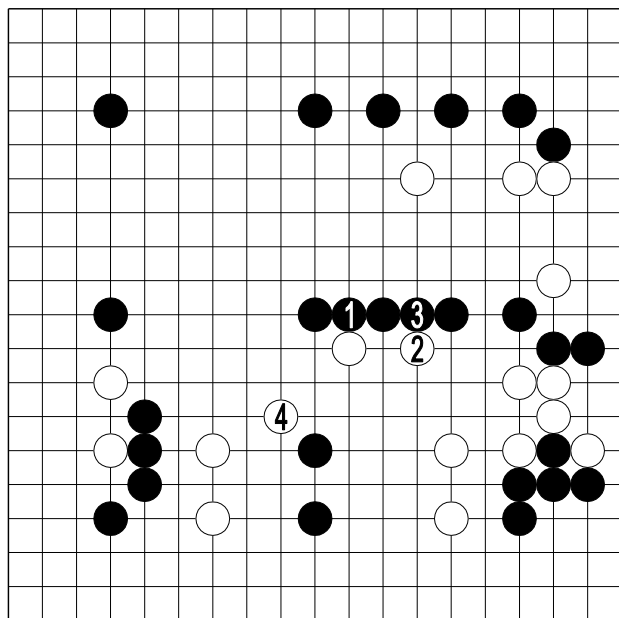
“没有见刺不接的蠢材”，读者可以从本题中理解到这一格言的重要意义。当然，格言也有例外，不能一概而论，问题是白△刺的用意何在，这一点黑首先要弄清楚。



正解图

## 正解图 接

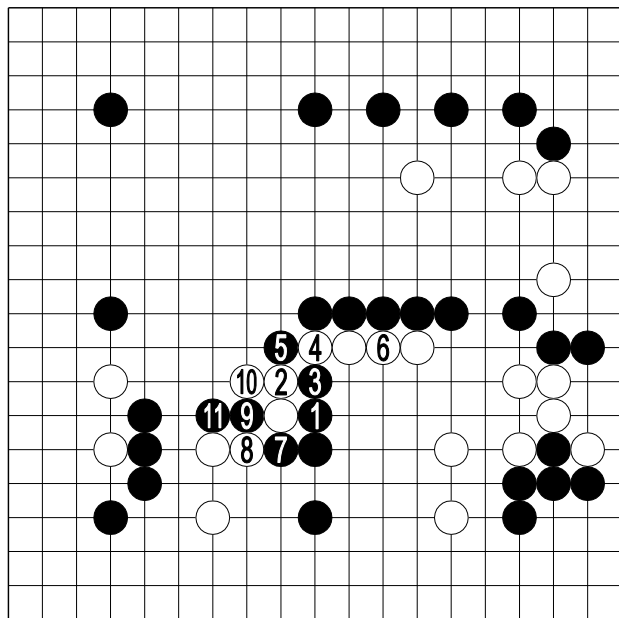
在这样的局面中，白刺时，黑立即1接，这是凭直感就可以走出的一手。应该培养起这样的感觉。不过也必须看清楚白刺的意图何在。所谓例外，指的是不能不考虑周围的配置一律见刺就接。当然，本型中黑接是没有问题的。



1 图

## 1 图（白的意图）

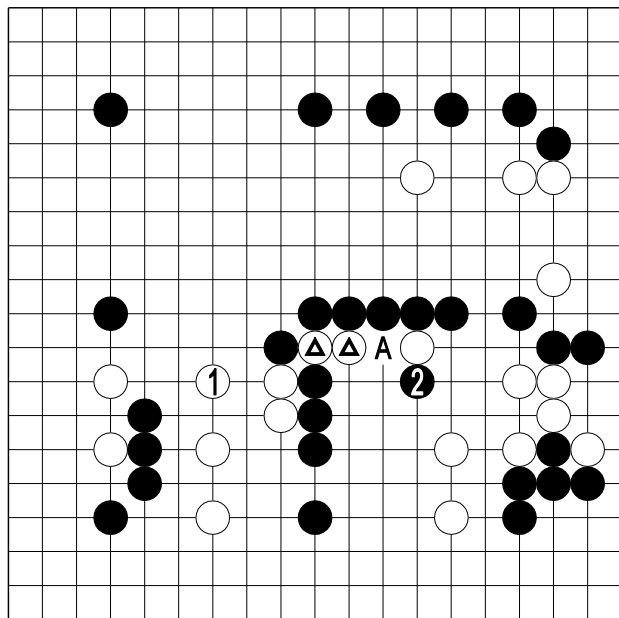
诱黑 1 接后，白 2 再刺，黑 3 接时，白 4 罩。这就是白的意图。白虽强行构成包围网，威胁到下边的黑棋，但黑不应忽略自己的优势，就是黑 1、3 所筑成的铜墙铁壁也对白构成了强大的压力。如果下边被黑治孤成功，白刺的两手就成了损着。



2 图

## 2 图（冲断）

接下去黑 1、3 冲到 5 断，战斗对黑有利。白 6 接绝对，黑 7 曲时，白如 8，黑 9 断、11 长，白上下不能两全。一旦情势紧迫，下边的黑棋还可以轻松地就地做活。

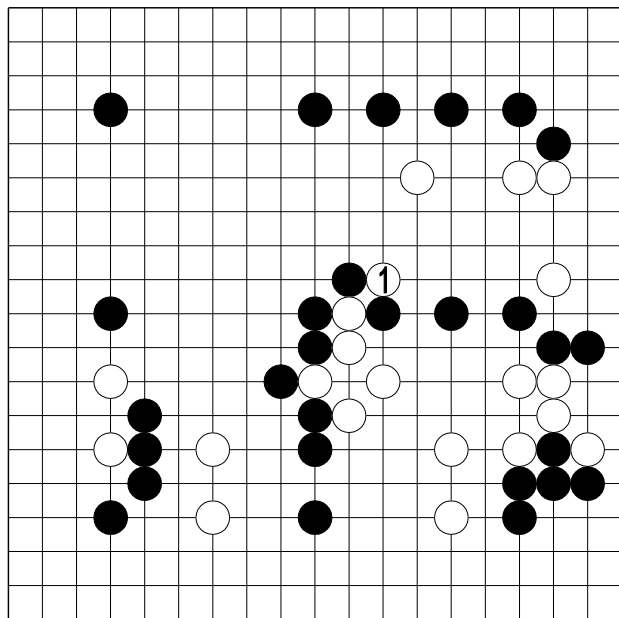


1 图

## ◇一点忠告◇

### 战斗中的手筋

1 图 前面已经谈到，黑冲断后，白 A 接是绝对的一手。如果白贸然转于 1 位补，被黑 2 夹一手，白△二子就被吃住了。这是白的棋筋，一旦被吃，白将全线崩溃。黑在计算变化时，不能遗漏这一手筋。

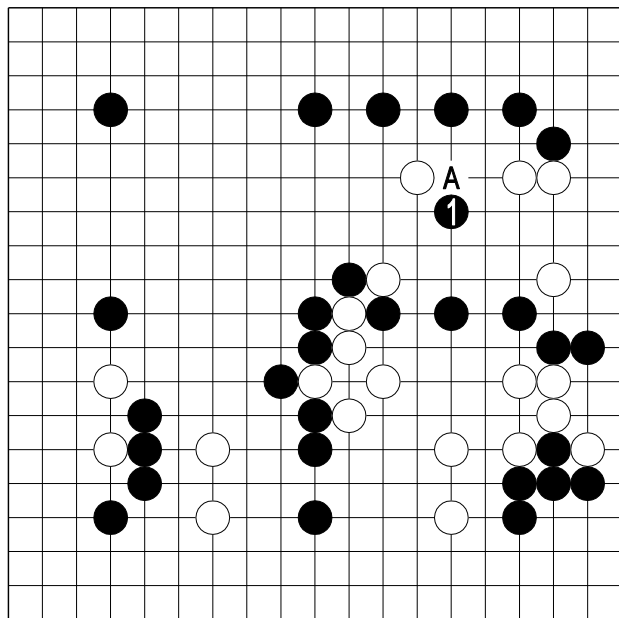


第8题

## 第8题 沉着冷静

黑先 上级

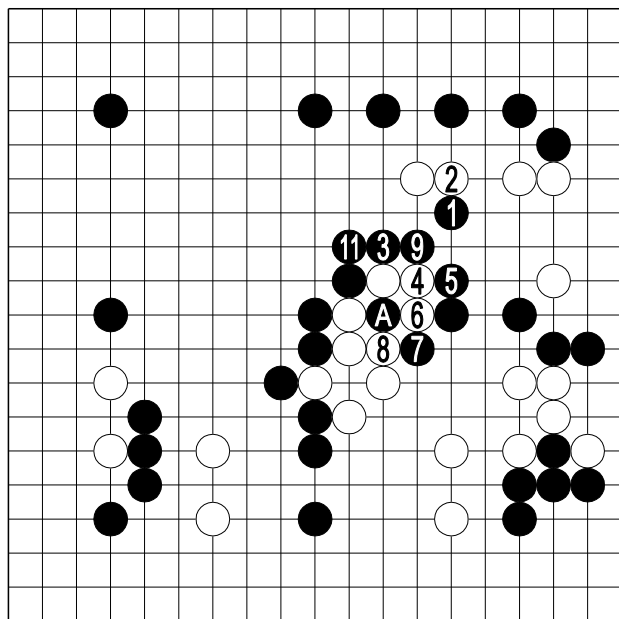
白1断了一手(前题图3中白10)。重要的是在此紧要关头,黑必须保持沉着冷静。做到这一点;就自然可以发现好手了。



正解图

## 正解图 好手

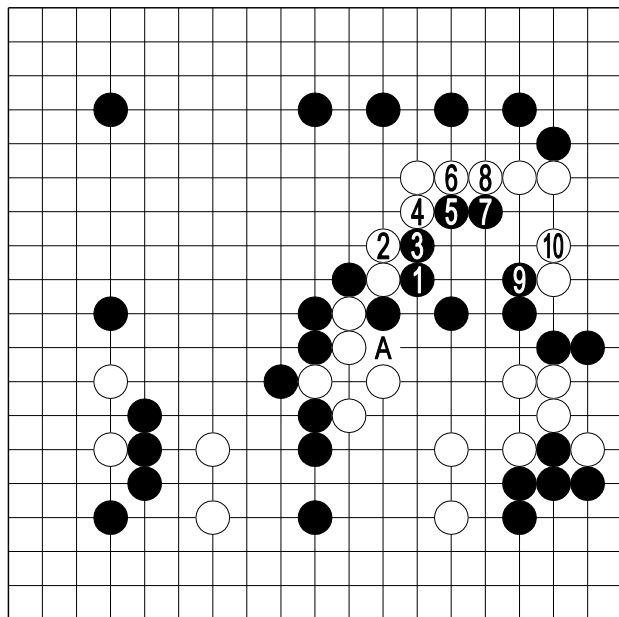
黑1刺好手。初学者共同的缺点是单纯求活，而黑1则排除了这种心理，采取的是积极防御的战法。黑只要能在A位穿通，就可以满足了，但白不会容许黑这样走，必将进行抵抗。



1 图  
⑩=A

## 1 图（大功告成）

黑 1 时，白 2 当然。黑作好准备工作之后转于 3 位打。白 4 时，黑 5 挡一手，白就陷入困境。白 6 不得已，接着黑 7、9 滚打后 11 接。走成这种局面，攻守之位顿时逆转，黑不是在治孤，而是在进行反击了。黑取得如此巨大战果，当归功于沉着冷静。

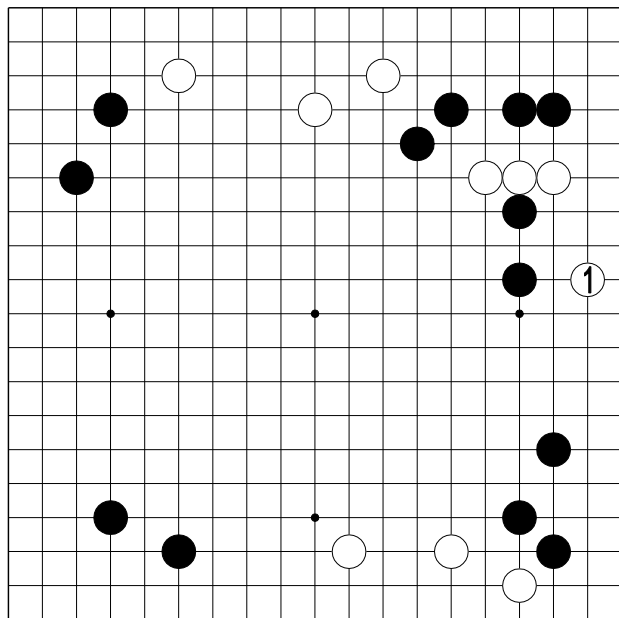


2 图

## 2 图（挣扎）

黑 1、3 一味挣扎，但求活棋，这是实战中的走法。看到这种走法时，不应认为与己无关而加以讥笑，要知道，失去冷静，单纯求活，是初学者的共同弱点。

黑 5 到 9 虽拚命挣扎，仍未活净。黑 A 打是先手，虽可成活，但这将造成更大损失。

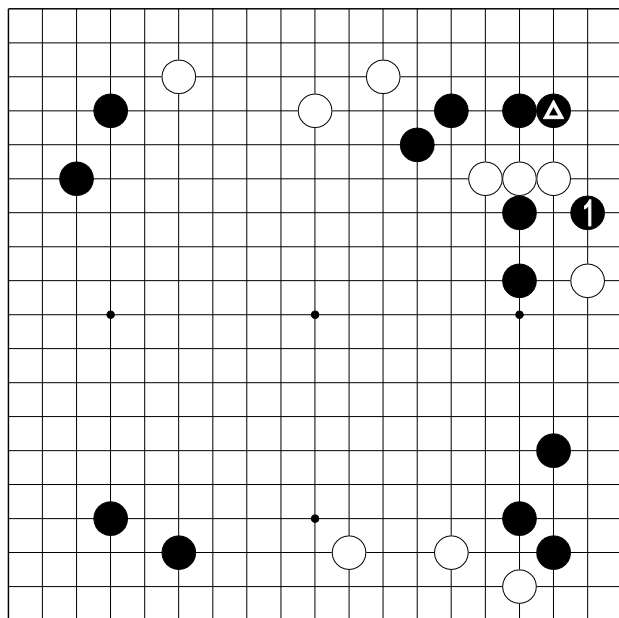


第9题

## 第9题 过分

黑先 有段

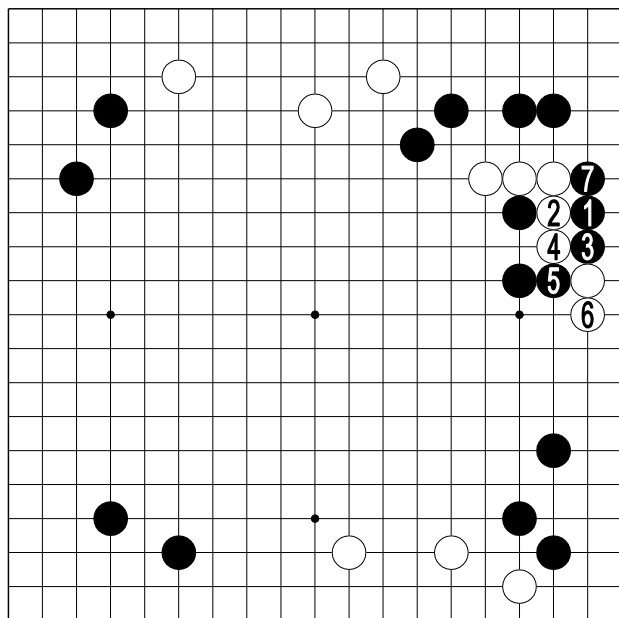
白1 大飞侵入是过分之着。  
用棒球打比方，就是跑垒员跑  
过了垒。对此黑有制服的手  
段。如能击中要害，白就失败了。



正解图

## 正解图 强烈的透点

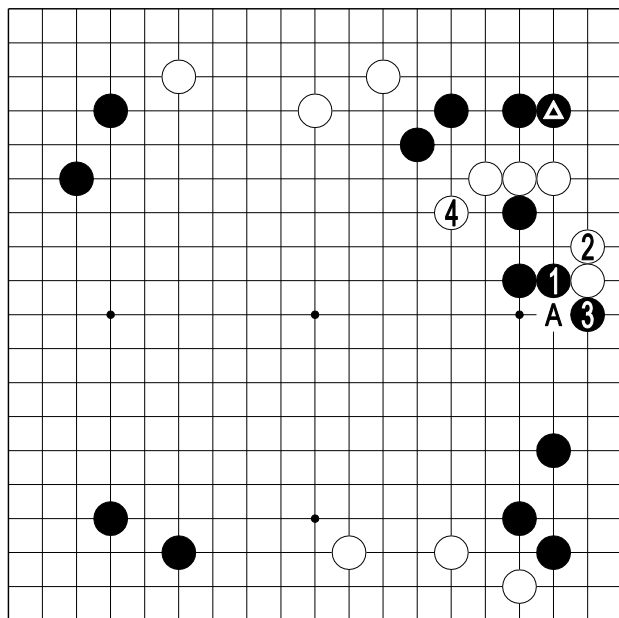
黑1透点是强烈的一击。这一手棋能够成立是因为有黑▲并的一子。这是对白过分的最有力的还击。有此一手，白将以失败告终。从棋形来看，似乎黑、白双方在应接中都出现了错误。类似的棋形在实战中屡见不鲜。黑1的手筋应该记住。



1 图

## 1 图（分断）

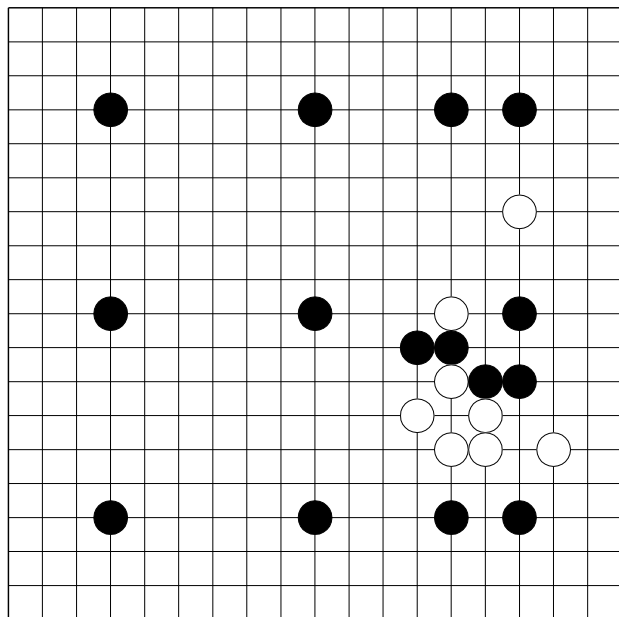
黑 1 时，白如 2 冲，黑 3 不挡而放松一步正是巧妙之处。这是容易被忽略的一手。白 4 时，黑 5 断，白 6 必然，接着黑 7 渡回就分断了白棋，白苦极。白上下不能两全，总有一方被吃。



2 图

## 2 图（失败）

黑 1 顶软弱。白 2、黑 3 当然，接着被白 4 逃出之后，a 的断点就成了白的狙击点。黑的这种走法不能使▲并的一子发挥作用，以致失去一举决定胜负的机会。

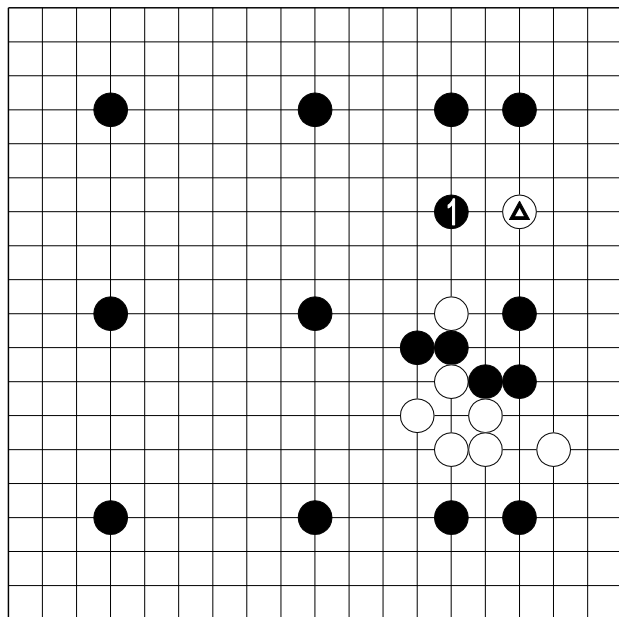


第 10 题

## 第 10 题 疏疏落落

黑先 初级

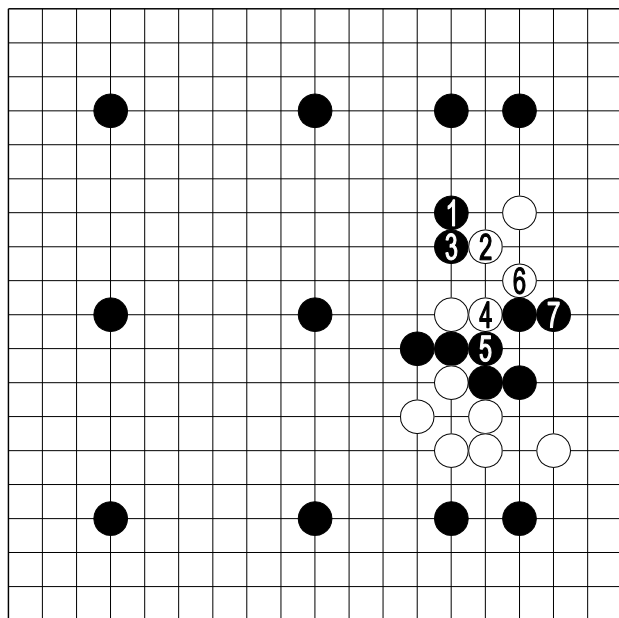
右下暂时告一段落。问题的焦点在上方。这里的棋子是星散零落之形，在这样的配置中应该怎样定形？



正解图

## 正解图 镇

黑1镇简明。此着的目的不是吃白△一子，而是随着白的活动顺势定形。黑不可能一手棋吃住白子，只要能借白活动此子之机，顺便使中央走厚，就已经相当充分了。



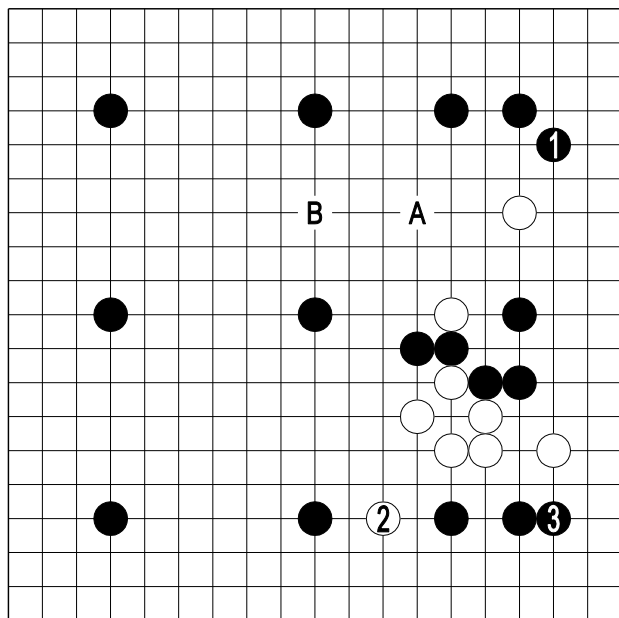
1 图

## 1 图（太满足）

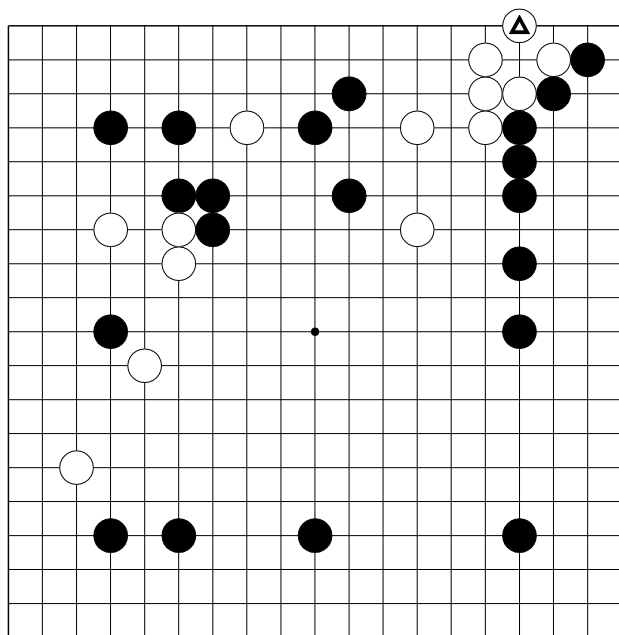
黑 1 镇时，白如 2 尖开始挣扎，这正是黑所求之不得的。黑 3 挡，白 4、6 时，黑 7 立。白尚无眼位，急需着手治孤，加之棋形不好，白处境苦极。只要能迫白不得不继续挣扎，对黑来说就完全可以满足了。

# ◇一点忠告◇ 攻击方向的选择

**1图** 在此局面中黑1尖也是一法。其目的是先巩固角部，然后稳扎稳打地追击白棋。白如A轻灵地逃出，黑B镇挡住去路是攻击的要领。封锁上方还是追击下面，应根据局面而定。白如2打入，黑3忍耐一下等待时机成熟是要诀。白有上面孤棋的负担，主导权当然操诸黑手。



1图

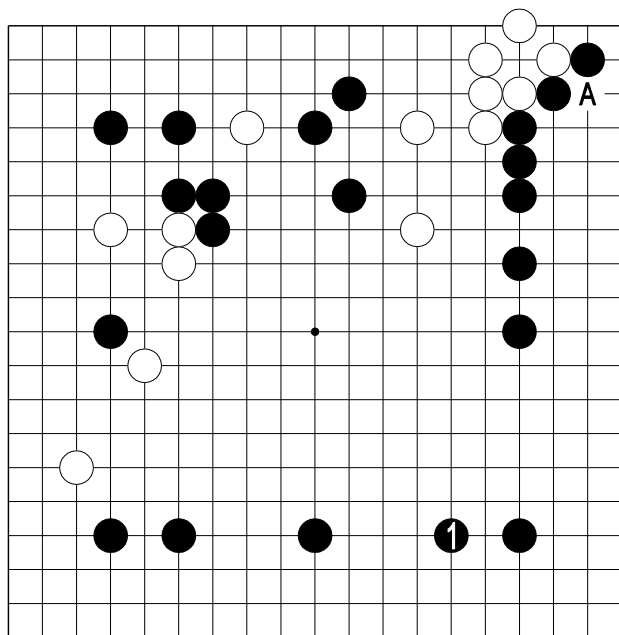


第 11 题

## 第 11 题 不拘细节

黑先 中级

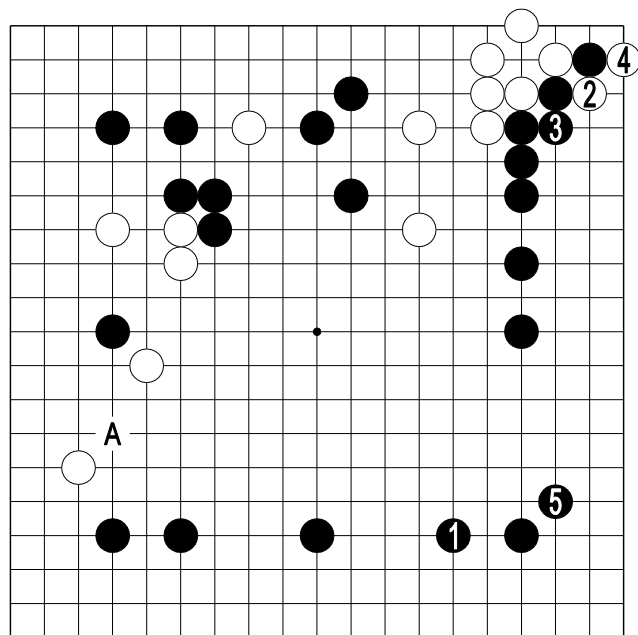
这是白△拔掉一子的局面。  
语云“治大业不拘细节”。在这里指的是要着眼全局而不汲汲于局部的得失。黑虽有断点，但对此微末细节不应介意。



正解图

## 正解图 先占大场

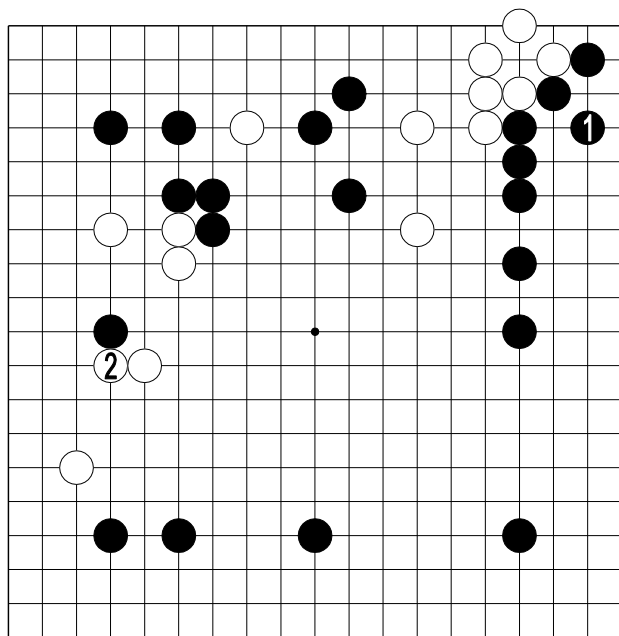
黑 1 展开, 先占大场是当务之急。黑虽有 A 的断点, 但让白后手吃去一子不大。而从白的立场来说, 上边既已活透, 在这里也就无须再增加子力了, 这是围棋的原则。说得简明些, 就是必须在大处落子。黑 1 比 A 大, 这是不容置疑的。



1 图

## 1 图（求之不得）

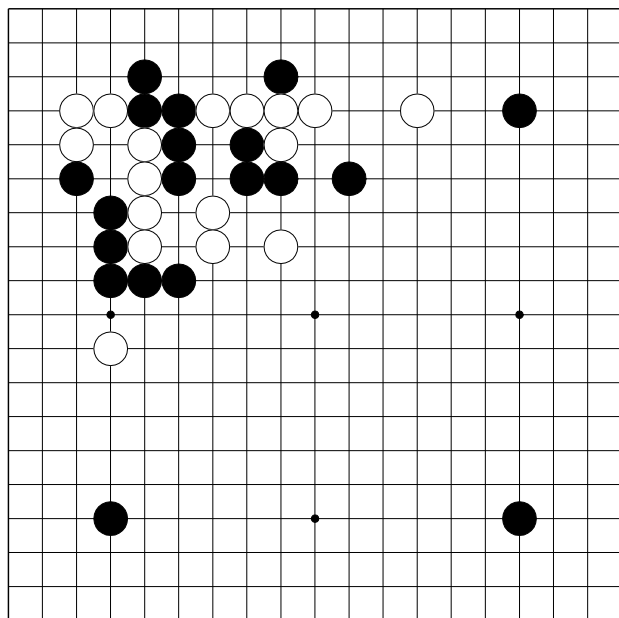
黑 1 展开时，白决不肯 2、4 后手吃一子。如果白真肯这样走，那可是求之不得的了。在当前白 2 这一手棋未免过于见小。黑 5 尖守角大可满足。此外在 A 位肩冲给白制造麻烦，也未尝不可。



2图

## 2 围（失败）

黑1 虎接见小，自不待言。在当前的局面中，黑守角纯属不急之务。黑如1，白2 乘机在左边挡吃住一子，非常厚实。这样一来，这一局棋将来胜负如何就很难预料了。

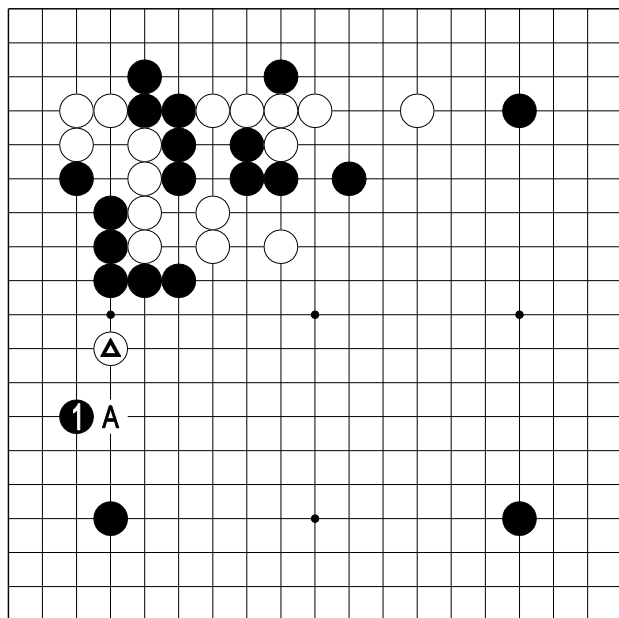


第 12 题

## 第 12 题 要点何在？

黑先 上级

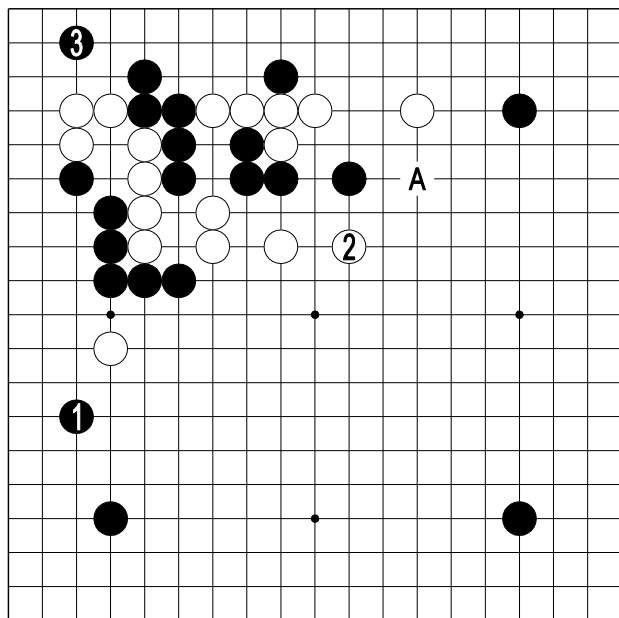
从左上角开始，双方纠缠一起，展开了激烈的角逐。下一步的要点在哪里？不言而喻，谁能及时发现急所，战斗就将对谁有利。



正解图

## 正解图 扼制一子

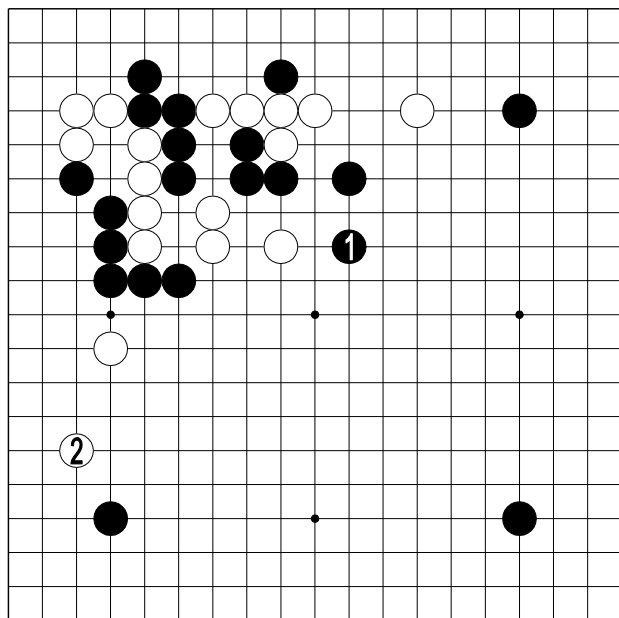
黑先 1 逼。此着高一路下在 A 位亦无不可。不管怎样，先扼制白△一子，使其不敢轻易活动是先决问题。上面是黑白咬紧、互相角逐之形，在势力上是保持平衡的状态，因此无须急于在这一面行棋。



1 图

## 1 图（作战的要领）

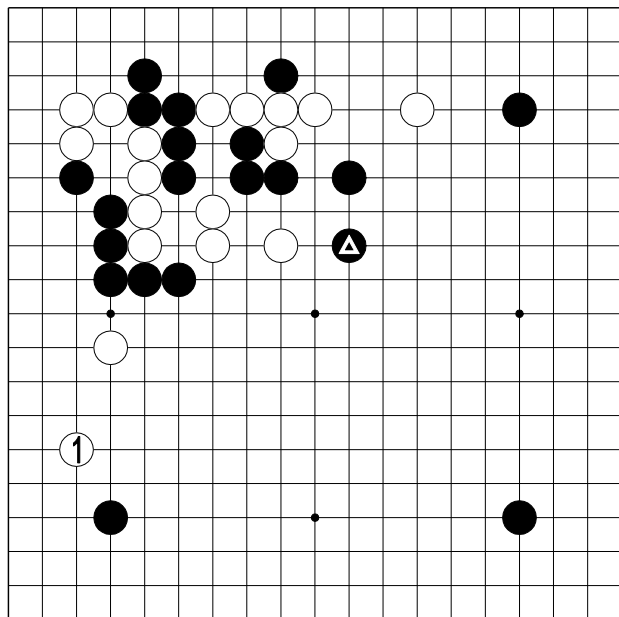
黑 1 既然控制了左边，白 2 跳出就势所必然了。下一步黑 A 跳出就势所必然了。下一步黑 A 跳出就势所必然了。下一步黑 A 跳出就势所必然了。因此 3 飞进角，夺取白的根据，同时补强自己的眼形。这是作战的要领，应该领会。



2 图

## 2 图（实战谱）

实战中黑走的是 1 跳。上面是保持均衡的状态，双方都还没有危险，从这一面着手行棋失之急躁，以致被白从容地走上 2 挂。不过此着虽然稍损，尚非致命的失误，问题是黑以下怎样走。请在下题中解答。

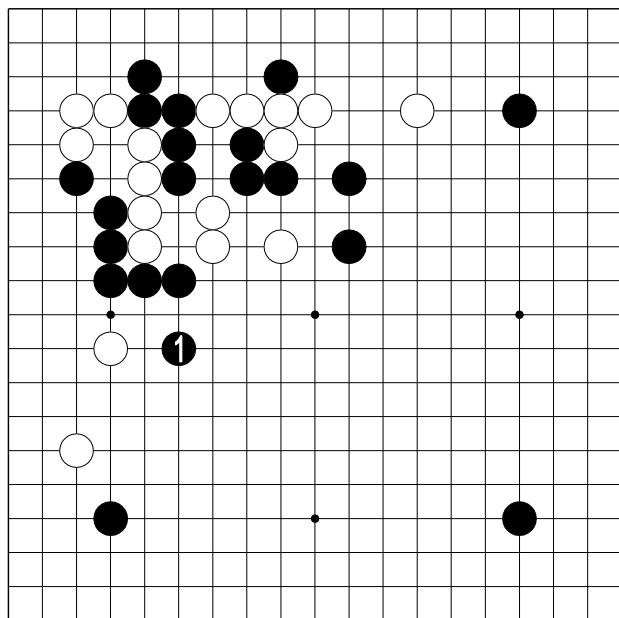


第 13 题

## 第 13 题 战斗在继续

黑先 上级

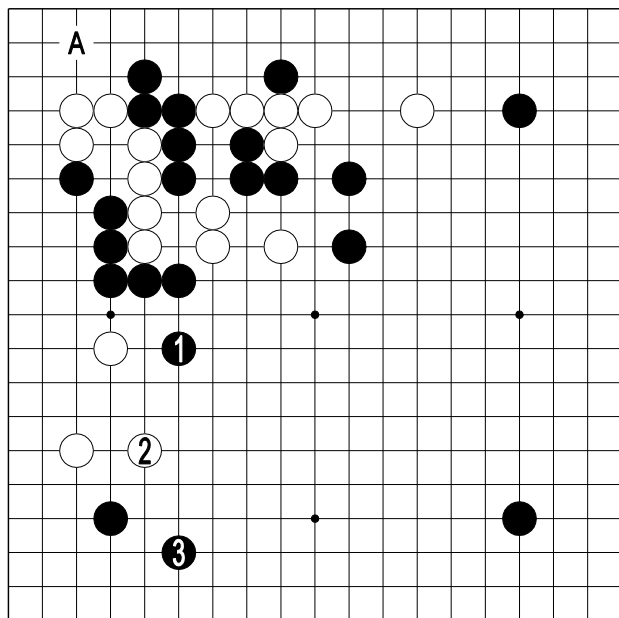
由于黑▲跳了一手，以致让白走上了1挂。这一来白就轻松了。那么下一步的要点在哪里呢？



正解图

## 正解图 黑1 急所

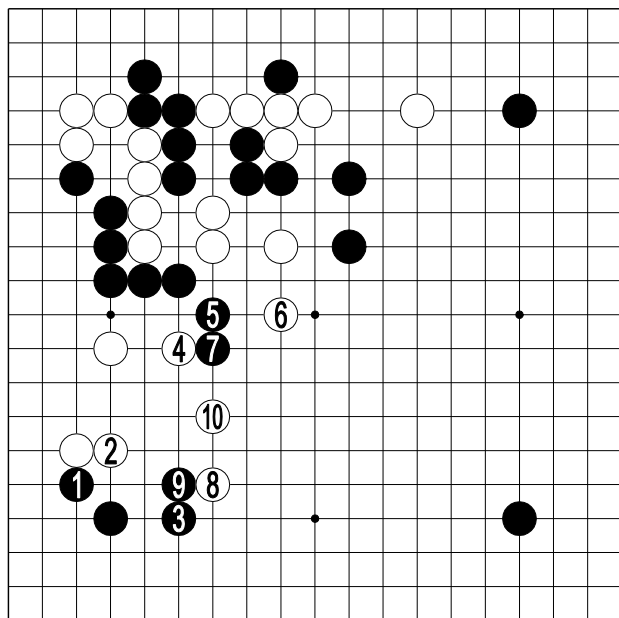
黑1跳是作战的急所。被白挂一手后，形势趋于紧迫，黑已无暇在左下角行棋，当前最大的问题是安排正处于接战状态中的大块。黑1先整形，为下一步战斗作好准备，是当务之急。



1 图

## 1 图（战斗转向中腹）

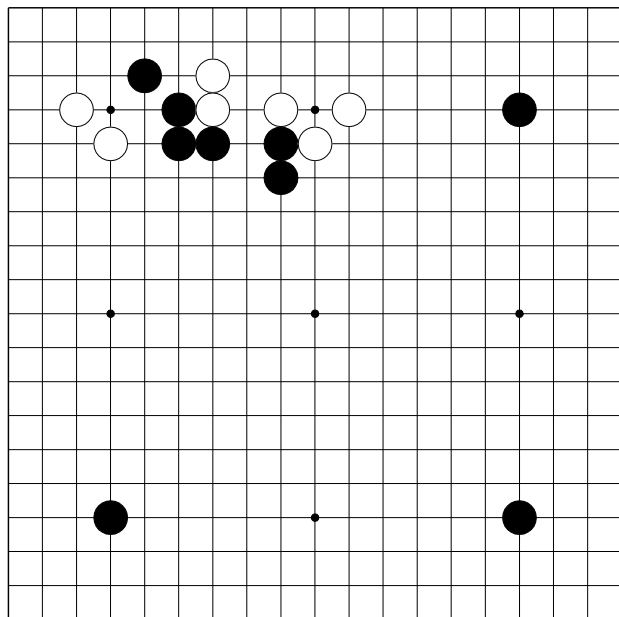
黑 1 整形后，对这块大棋可以暂时放心了。下一步被黑在 2 位镇一手，白是吃不消的，因此白 2 跳当然。黑 3 小飞坚实。可以预料，战斗将向中央推进，为了不致影响角部，黑这样坚实地应一手好。以后 A 位谁先占得，将是本局胜负的关键。



2 图

## 2 图（失败）

黑从1尖顶入手虽是攻击的常型，但在本局面中不适用。被白4冲击到急所，黑形势顿时陷于不利。黑5不得已，以下白6、黑7到白10，白攻势凌厉，步调顺畅，显然黑失败。

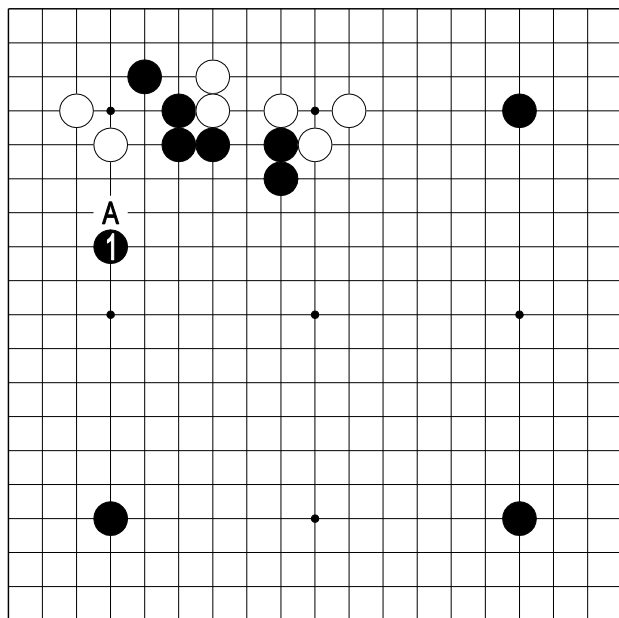


第 14 题

## 第 14 题 有段者

### 黑先 有段

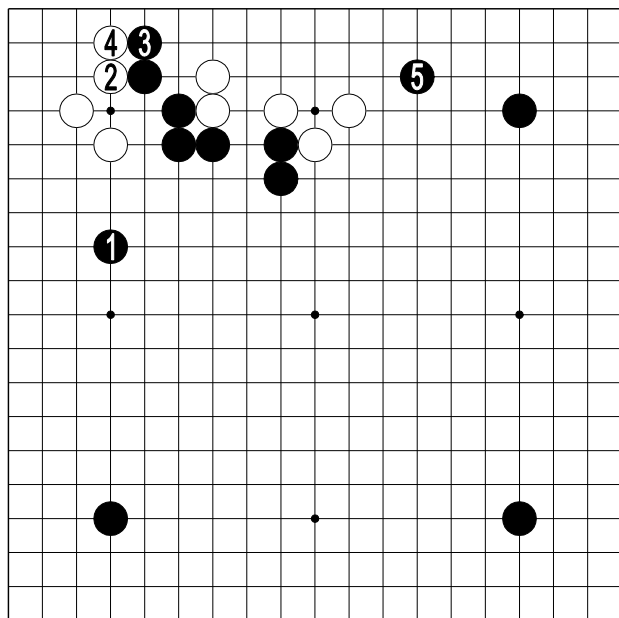
在这样的局面中，下一步你的落子点如能恰中要害，那么可以说，你已经是一位合格的有段者了。当前局面广阔，大场俯拾即是，但急所只有一处。



正解图

## 正解图 迎头挡住

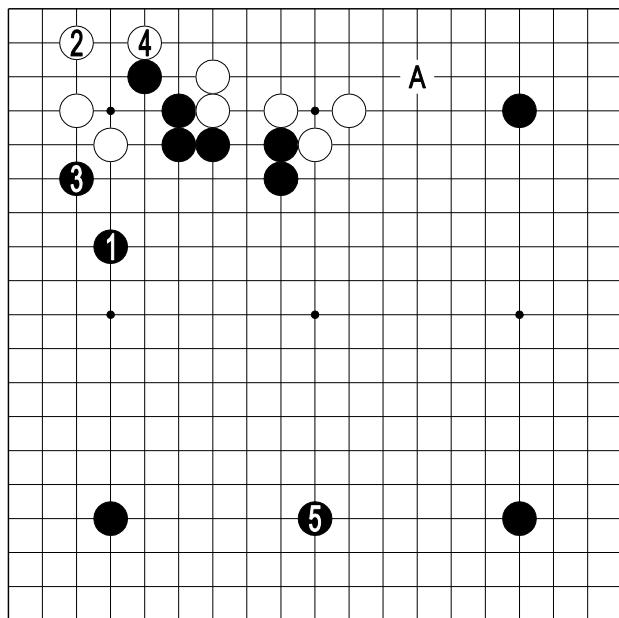
黑1挡住白的出路是左右大势的要点。此着的用意是先对左上角白棋施加压力，看看白怎样活动，然后考虑下一步的对策。从形上讲，黑狭一路在A位逼较严厉，但考虑到受三子的有利条件，仍以1逼为好。对此将在后面进行分析。



1 图

## 1 图（攻击上边）

黑 1 迎头挡住，意在使白不能脱先，必须在角上应一手。白无法向外脱出，只能在角上做活。白如 2 尖顶，黑 3 立，白 4 挡时，黑转于 5 位逼，攻击上边。黑走上 3 立之后，上边白棋已成“漏风”状态，黑 5 使白阵顿时发生动摇，所以是很大的一手。

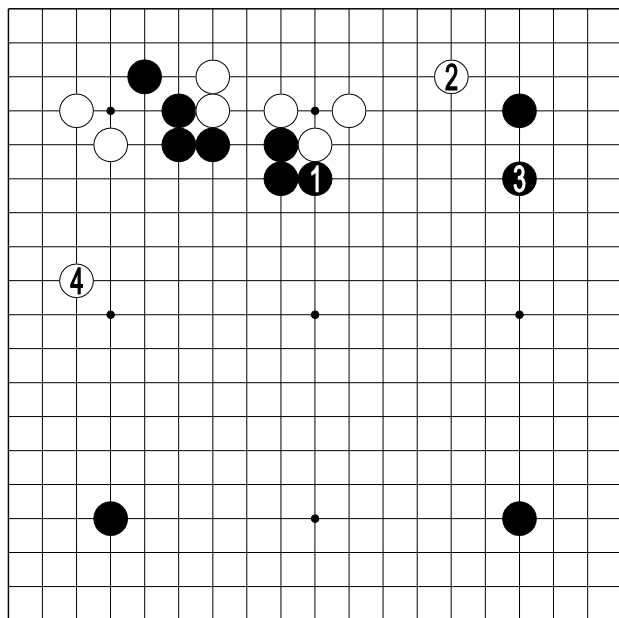


2 图

## 2 图（灵活性）

黑 1 时，白如 2 跳下，黑就 3 飞冲击急所，迫使白 4 渡过。黑在走法上是具有灵活性的。上边白已渡过，黑不能继续攻击，黑 A 逼这一手棋也就变得很小了，因此黑转于 5 位展开，在下边建立势力圈，静观白的动静。

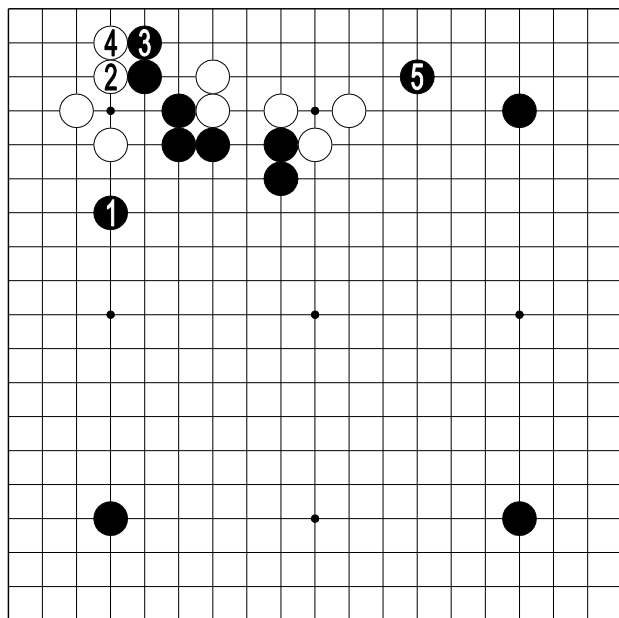
黑 1、3 同下边相配合，构成了大模样，黑成功。



3 图

### 3 图（失败）

实战中黑走的是 1 曲挡头。这虽非恶手，但由于黑只图自己走厚，以致脱离要点，坐失良机。白 2 挂时，黑如 3 应，白转于 4 位拆，结果让白两面一齐安排好了。走成这种结果，只能说黑的战斗能力过于低了。

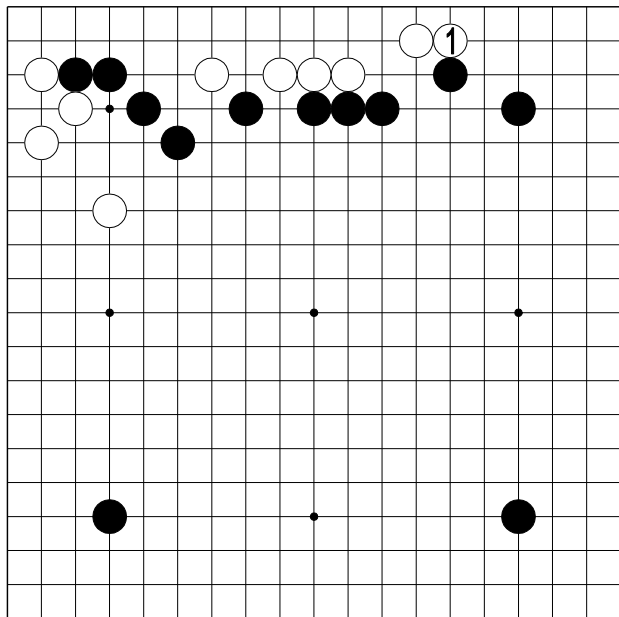


1图

## ◇一点忠告◇

### 一路之差

1图 黑1狭一路逼虽较严厉，但在此局面中不宜采用。假定白2、4以下采取与图1相同的次序走到黑5时，就可以看出，黑1过于靠近白的厚势，将来可能成为负担。一路之差，至关重要。请同正解图比较一下。

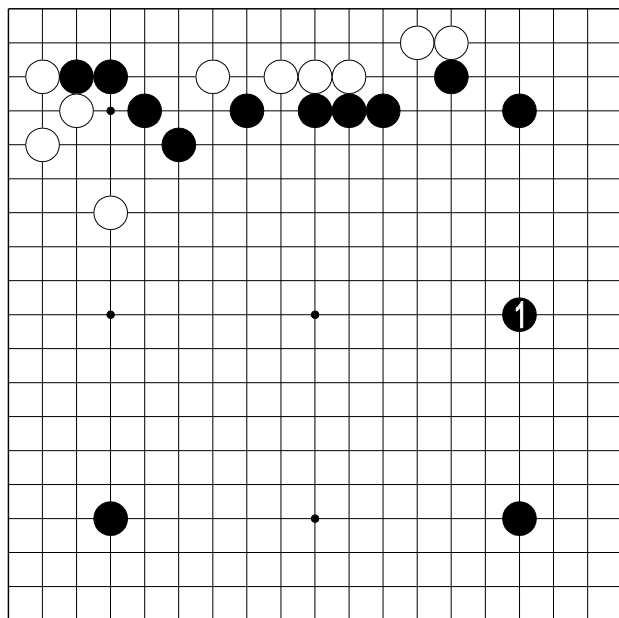


### 第 15 题

## 第 15 题 亦步亦趋

## 黑先 初级

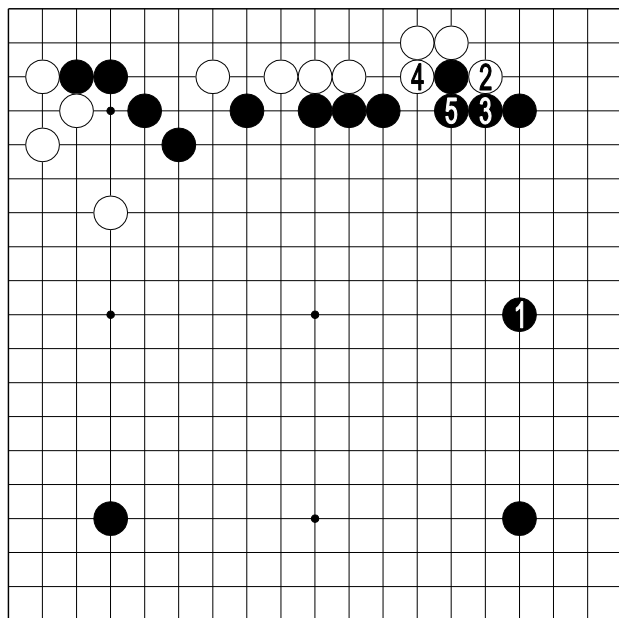
白1爬了一手。黑挡与不挡，实利上出入很大。但是必须指出，上手的子声响在哪里，黑就跟到哪里，这是初级者的共同弱点。亦步亦趋地被上手牵着走棋是要不得的。



正解图

## 正解图 先占大场

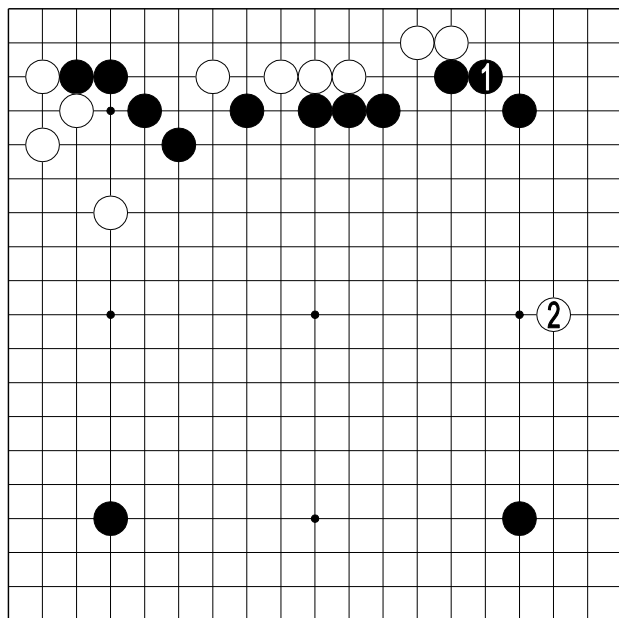
黑 1 在右边布成三连星。黑抛开局部，先占大场，方针正确。上边白爬一手是为了做活，黑根本没有应付的必要。黑不被白的子声所诱惑而立足于大局观的下法值得领会。



1 图

## 1 图（大欢迎）

黑 1 时，白如 2、4，黑就老老实实地 3、5 应两手，这正是黑所求之不得的。黑外部厚壮，黑 1 也随之灿然放出光彩，因此白 2 必将选择其它着点。不管怎样，黑只要先在 1 位构成势力圈，形势就必然对黑有利。总之，局面中如果没有急场，就先占大场，这是常识。

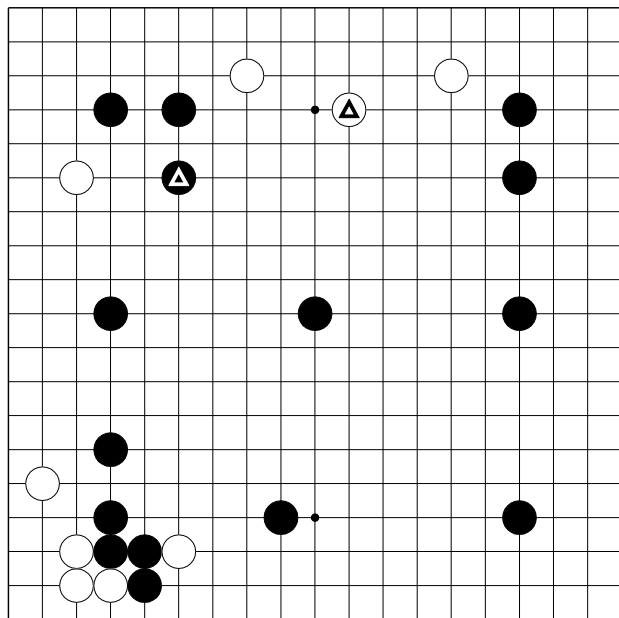


1图

## ◇一点忠告◇

### 敌守则我不应

1图 黑1退，从实地上看此着不小，但在序、中盘阶段并非当务之急。白本来是在补活，如果去应一手，大势就要落后。被白2分投，局面顿时变得开阔了。弈棋的原则是，敌攻则我必应；敌如守，就没有应的必要了。

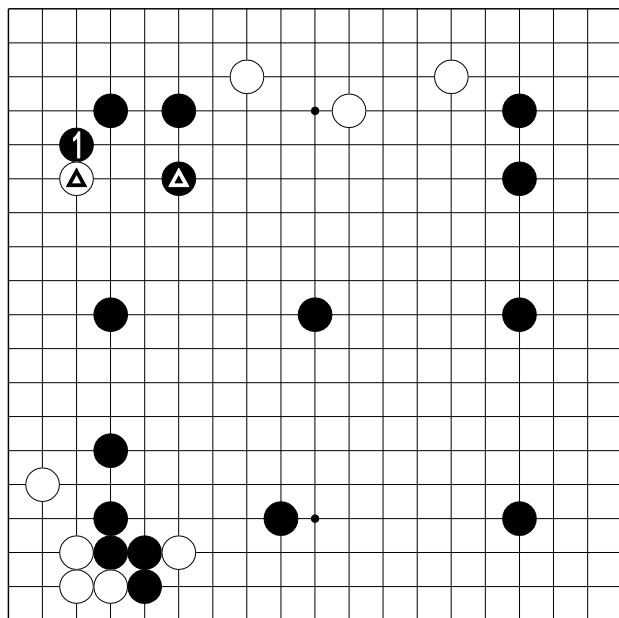


第 16 图

## 第 16 题 挽回损失

黑先 中级

黑▲跳同白△补进行交换失之缓弱。但是，既然这样走了，就得设法使黑▲一子发挥作用，借以弥补损失。

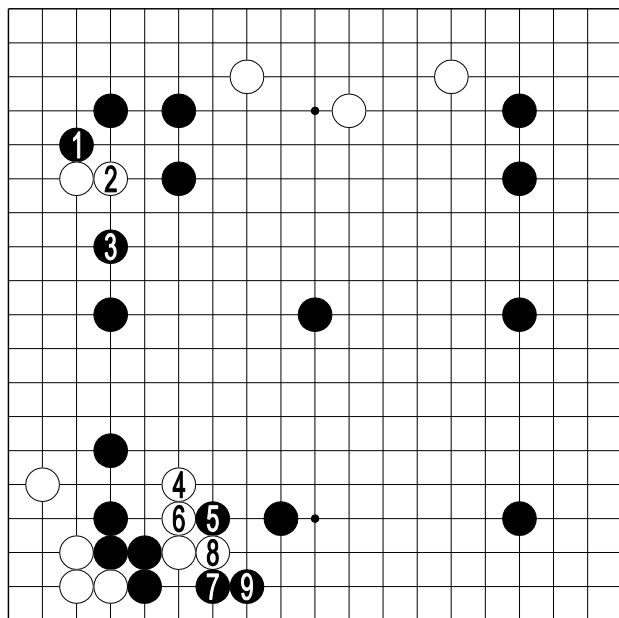


正解图

## 正解图 尖顶

黑1尖顶不得已。如果不这样走，借以挽回黑▲所造成的损失，即便从战斗意气上讲也说不过去。不过，对于尚未意识到黑▲是恶手的人，是没有必要讲这一些的。

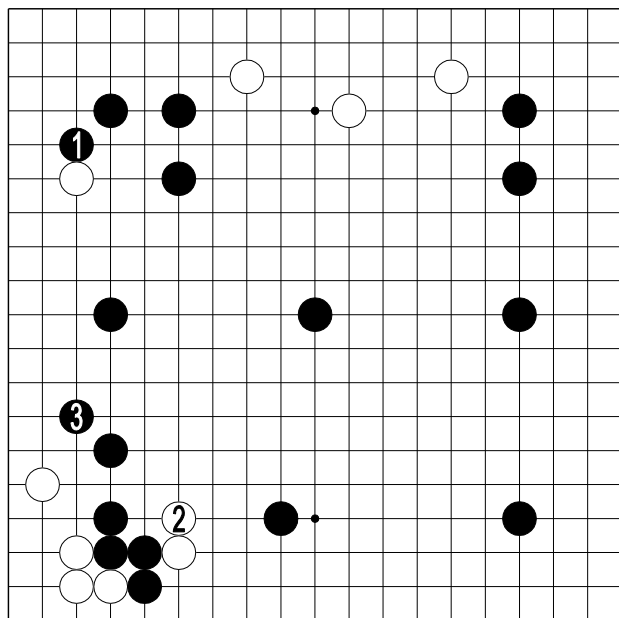
黑1尖顶之后，折白△已不易活动，这已经足以弥补黑▲的损失了。



1 图

## 1 图（黑生动）

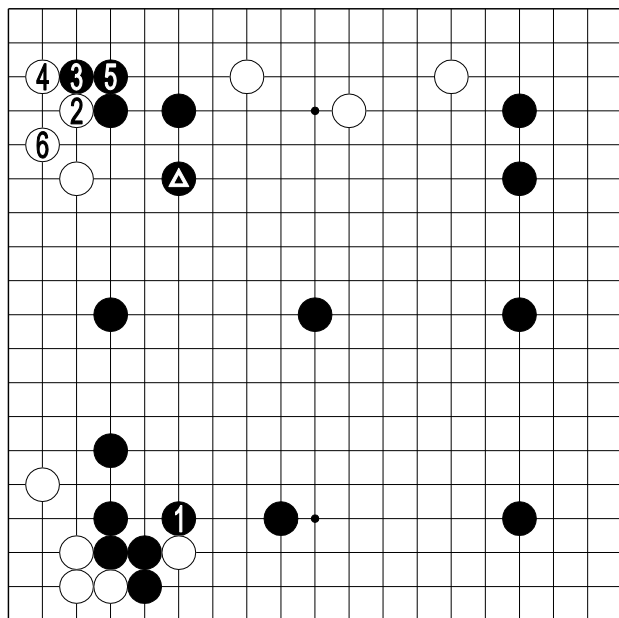
黑 1 时，白如 2 立，黑 3 逼从侧面攻击，黑生动。白二子已不易活动，因此转于下边 4 位跳出。黑 5 刺，7 渡是常法。白 8 虽是先手，但黑 9 长后，白成了浮棋，不容否认，这对白来说是沉重的负担。



2 图

## 2 图（重点转向左边）

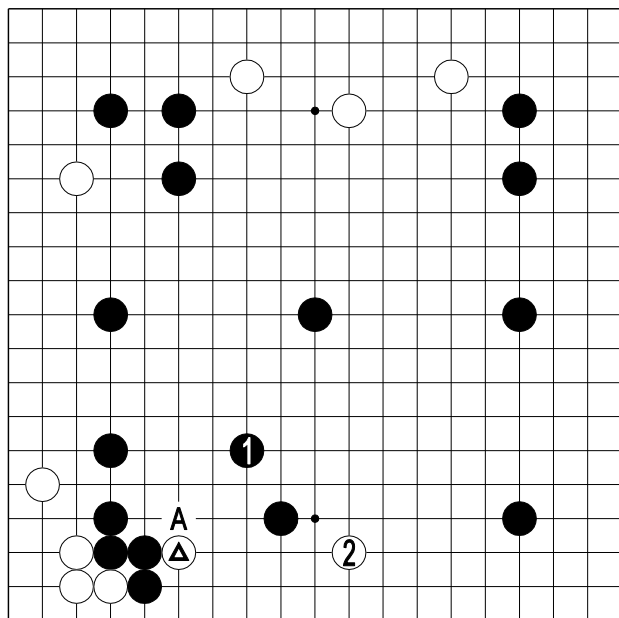
黑 1 时，白 1 子既然不易活动，那么，白转于下边 2 挺结果如何？此际黑 3 尖把行棋重点转向左边，判断正确。这样一来黑 1 也相应地起了作用，使左边模样大有成地的可能，不仅如此，下边白二子还将成为黑的攻击目标。



3 图

### 3 图（失去意义的一手）

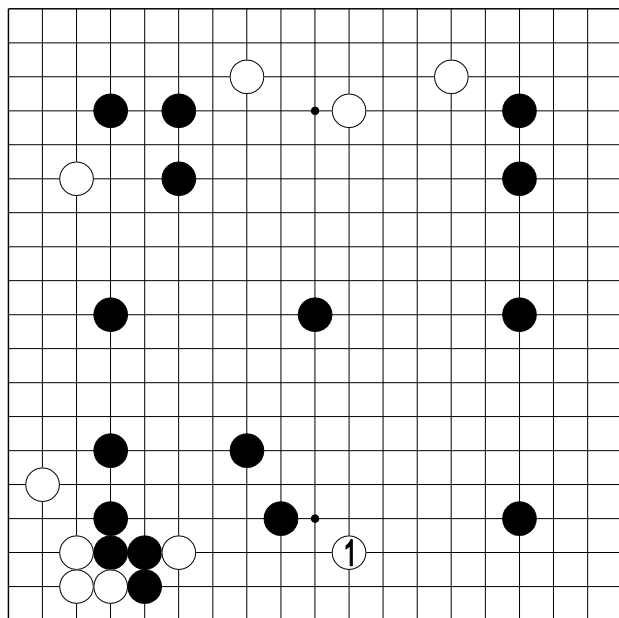
黑 1 扳厚实，并非恶手。但被白 2、4 成活，黑不利。这里虽有种种变化，白只要如本图走到 6 虎简单地活净，黑▲的一手就失去了意义。走成这种局面，黑并未挽回损失。



4 图

## 4 图（实战谱）

实战中黑走的是 1 飞。黑的意图是要大吃白△一子，其实这是华而不实的一手，不能令人赞同。如果黑要在这里行棋，以 A 扳为好，因为这样走虽小，但来得厚实。白不失时机地在 2 位打入了。黑怎样应呢？请看下题。

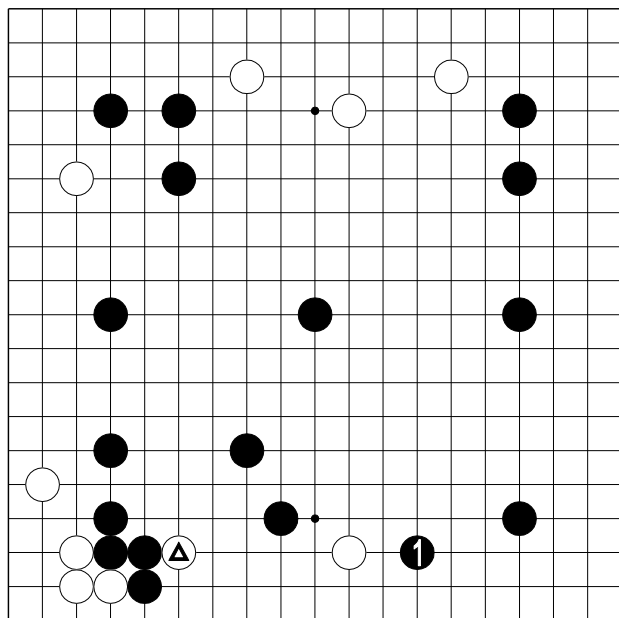


第 17 图

## 第 17 题 固定的应手

黑先 上级

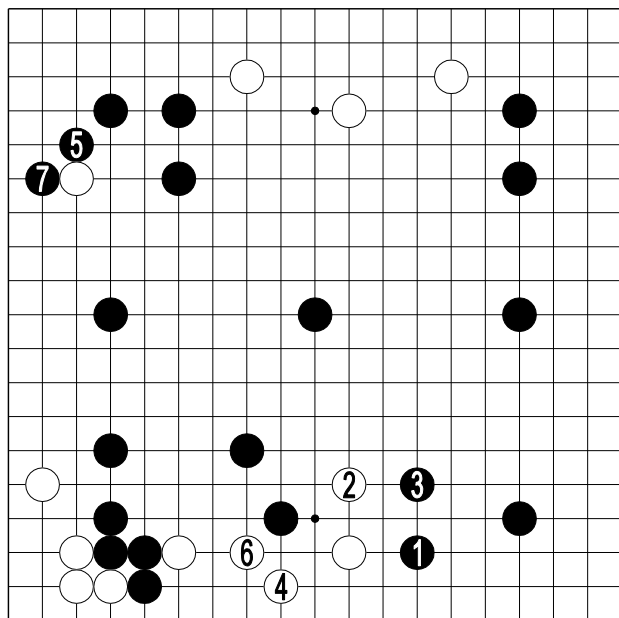
这是白 1 打入的局面。在这样的配置中，黑有一种固定下来的应法。如果为小利所迷惑，也可能造成失败。



正解图

## 正解图 开拓新境界

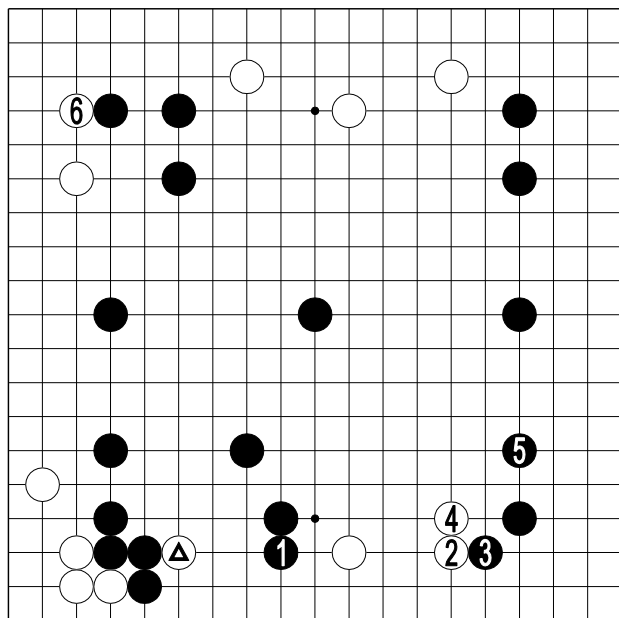
在这样的局面中，黑从1 这一面逼几乎是定型，希望记住。黑致力于开发右边的作战方针是符合棋理的。右下有白△一子，这一带已大体上定形，黑无论怎样努力，也不可能围成多大的实地。



1 图

## 1 图（充分）

黑 1 时，白如 2 跳，黑也 3 跳紧逼，这样就给右边成地创造了有利条件。接着白如 4，黑不予理睬而转于 5 位尖顶。这正是早就期待着的好点。白 6 扎根时，黑 7 扳，至此黑取得了辉煌的战果。黑下边虽然被破，但右边与左边的收获远远大于黑之所失。

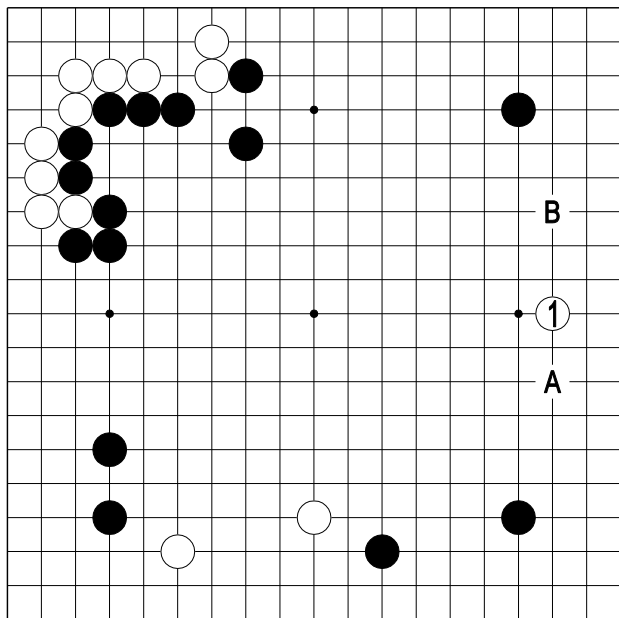


1 图

## ◇一点忠告◇

### 勿为小利所惑

1 图 黑被白△一子所惑而 1 立是恶手。这样小吃一子不行。被白 2、4 轻松地扎根，黑的损失是无法估量的。黑 3、5 的攻势对白威胁不大，于是白置之不理，转于 6 托做活。像这样被白着着抢先，占去要点，显然黑失败。

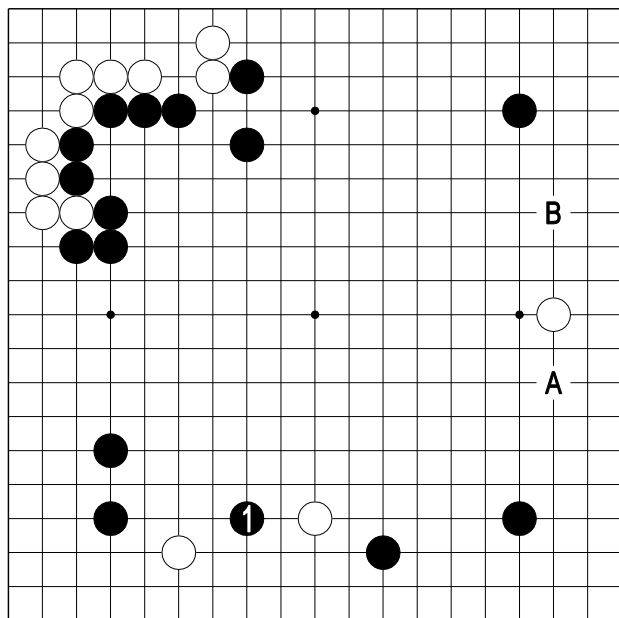


### 第 18 题

## 第 18 题 分投浅说

## 黑先 有段

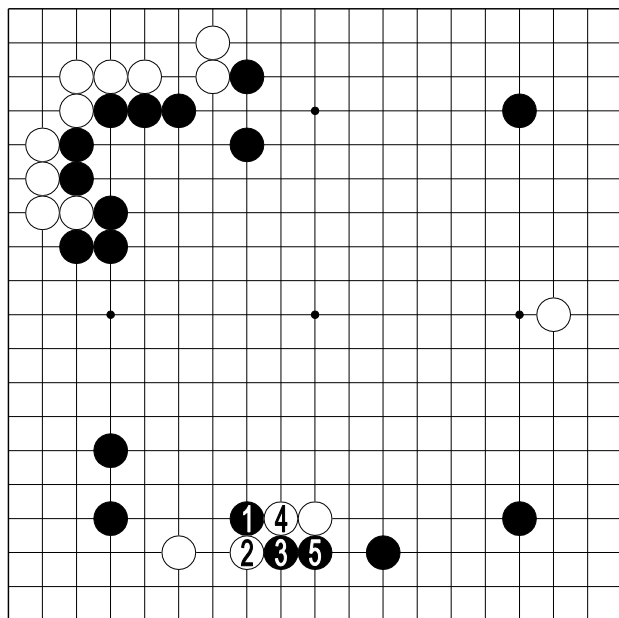
白1分投着点适中，无论从哪一面都不致受到攻击。既然如此，黑就只有在下边挑起战斗了。



正解图

## 正解图 打入

分投有开拆的余地，黑如 A、白 B，受不到攻击，因此黑 1 打入，在下边挑起战斗当然。对分投之子，黑从哪一面逼，应根据以后局面的进展而定。就当前来讲，黑 1 在高位打入挑战是正确的。

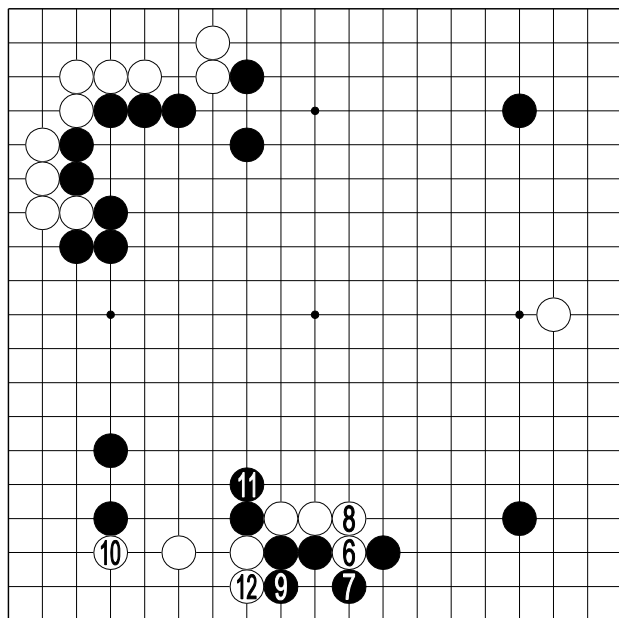


1 图

## 1 图（分断）

对黑 1，白 2 托当然。接着黑 3 扳下，白 4 时，黑 5 渡是沉着而严厉的下法。白被分断后，陷于苦境。

黑 1 一子是棋筋，绝对不能舍弃。处此情况下，白怎样腾挪呢？

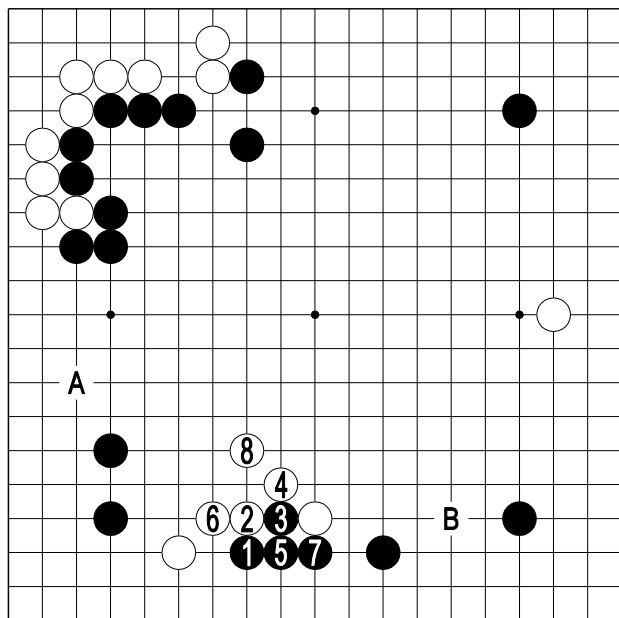


2 图

## 2 图（变换方向）

白被分断后很难走，只有 6 挖进行腾挪。黑 9 曲紧逼不舍。白 10 托时，黑如果同白在这里纠缠，随着变化的演进，以后白在 11 位打之手能够成立也未可知，因此黑 11 长、13 挡，转移战斗方向。角部即使放任不理，只要能攻击当中的白棋，就相当充分了。



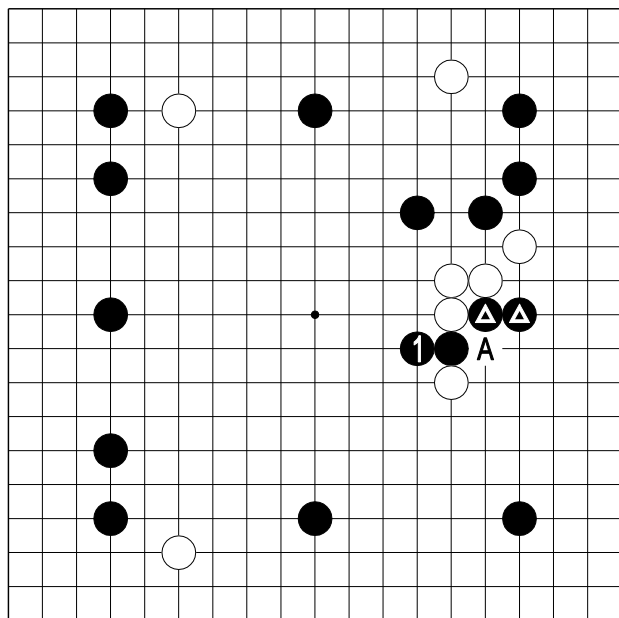


4 图

#### 4 图（白外侧走厚）

黑 1 如在低位打入，白必在 2 位靠压。黑 3 挖到 7 渡虽然掏掉白地，但白 8 虎接后，外侧相当厚实。下一步白有 A 打入和 B 狙击弱点的手段，这对黑来说是十分讨厌的。当前关键的问题是攻防而不是取地。黑 1 之失当，理由就在于此。

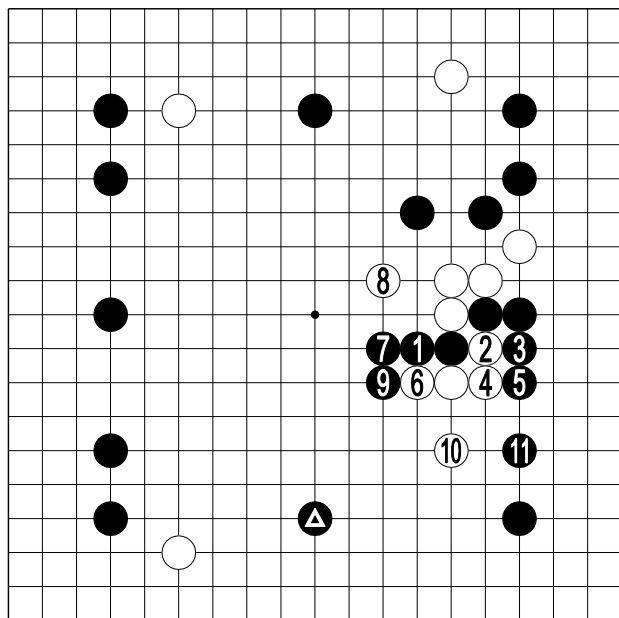




正解图

## 正解图 长

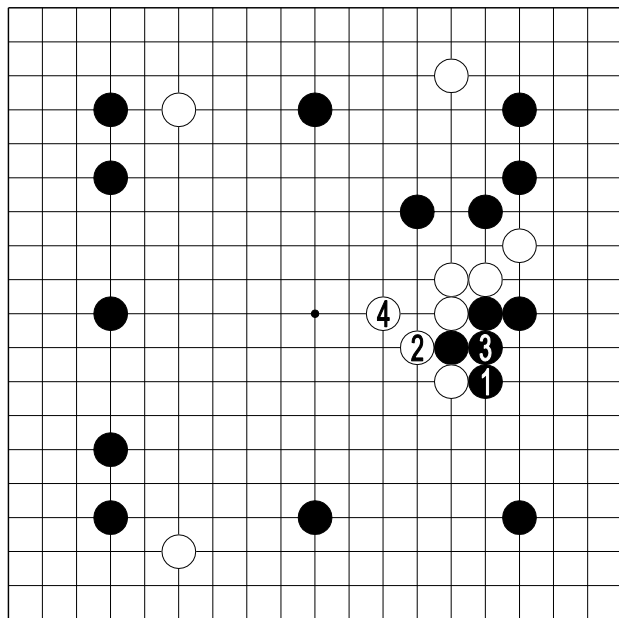
黑1断然长出，只此一手。当然，可以预料，白必将A断，但必要时黑即使舍弃▲二子亦在所不惜。起码应该表现出这种顽强的态度。既然是战斗，就必须具有战斗气魄。怯懦退缩是最要不得的。



1 图

## 1 图（优势）

黑 1 长时，白 2 断是极其明显的一手。在这样的棋形中，黑 3 打、5 长是充分可战的姿态。白 6 长后、8 跳是必然的行棋步调，接着黑 9 曲一手，白立即陷入苦战。白 10 时，黑 11 补，下边正在待机的黑▲一子也投入了战斗行列，显然黑是大优势。



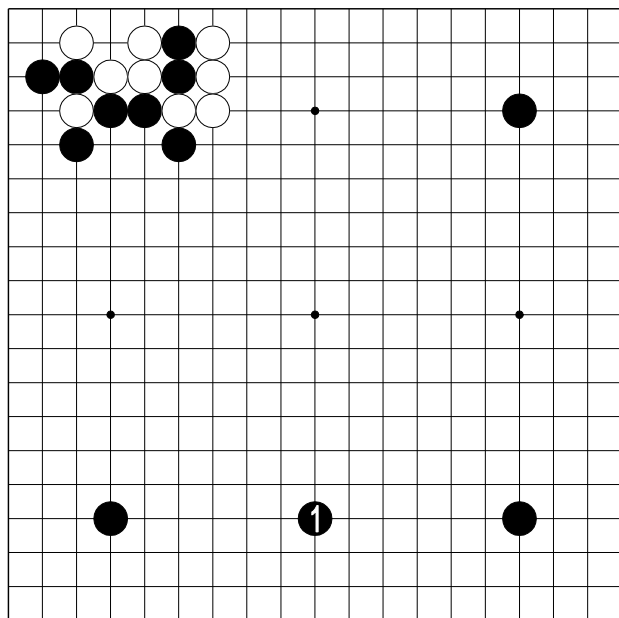
1 图

## ◇一点忠告◇

### 切忌怯懦

1 图 黑 1 扳。说的委婉一些，这是为了避免纠纷，而其实，这是畏缩怯懦的表现。白 2 打先手得利后，4 虎接，白顿成好形。这一来就让白肆无忌惮的态度居然得逞，接着白就可以放手走下去了。

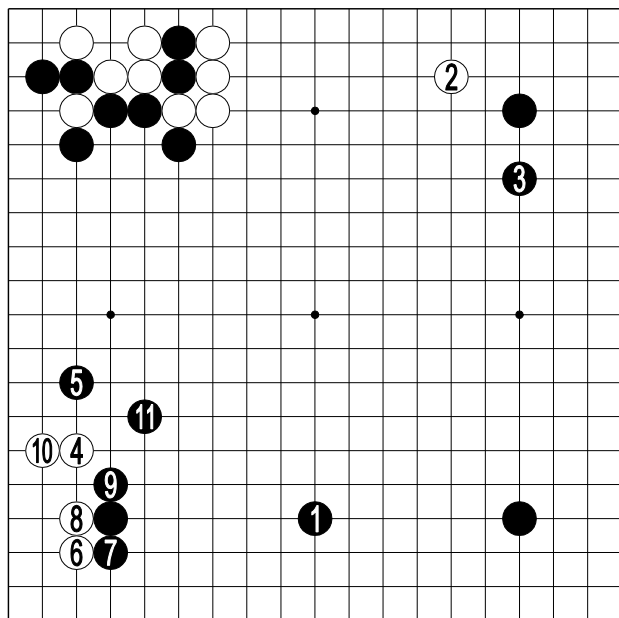




正解图

## 正解图 三连星

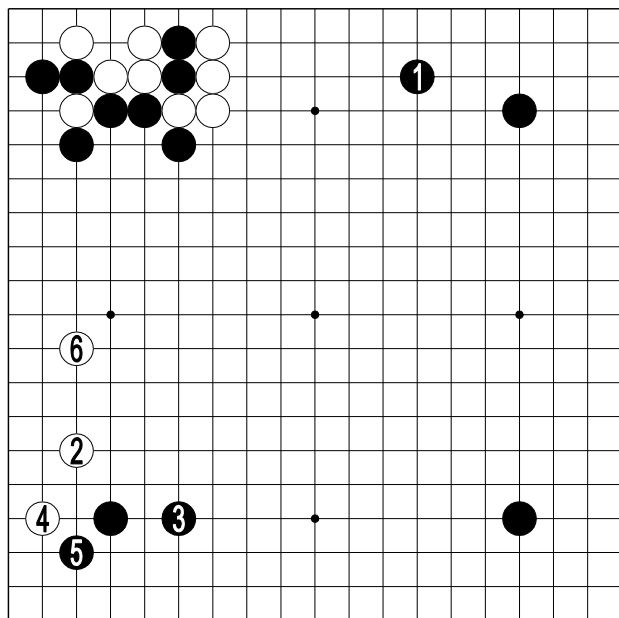
黑1 从容地布成三连星，是基于大局现所产生的正确的感觉。下边是尚未开拓的境地，具有极大的发展性，一旦在这里形成势力范围，这一局棋的骨髓就确立下来了。黑不拘泥于细琐而充分发挥受子的作用，是出色的构思。应该做到这一点。



1 图

## 1 图（领先）

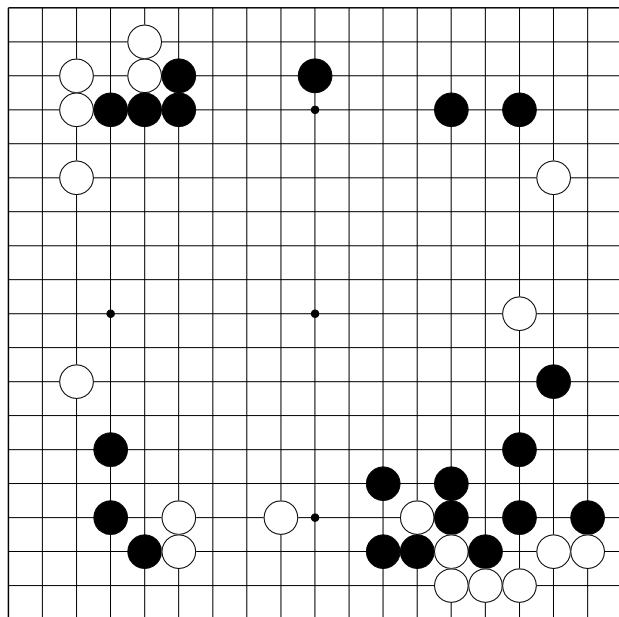
黑 1 展开时，白以左下的厚势为后盾，在 2 位挂当然。黑 3 应沉着稳健。白转于 4 挂时，黑 5 一间夹是绝好之点。接着白 6 点“三三”进行转换，到黑 11，黑外势雄大，在序盘阶段就已夺得领先地位。



2 图

## 2 图（失败）

黑担心白扩大上边，因而 1 缔。这是没有发展性的一手，只能说黑的感觉失之狭隘。这一次被白 2 挂时，黑就失去前图一间夹的绝好的条件，而只能在 3 位应一手了。接着被白 4、6 扎根之后，黑阵势的规模顿时变得狭小了，黑失败。

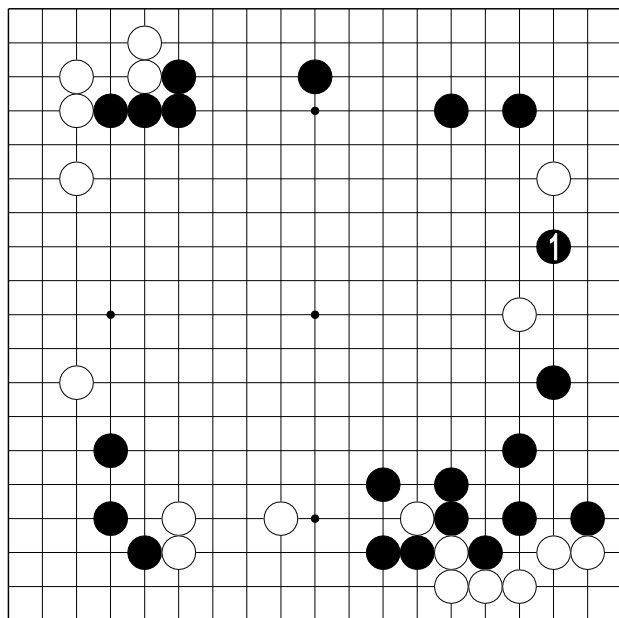


第 21 题

## 第 21 题 性格的反映

### 黑先 上级

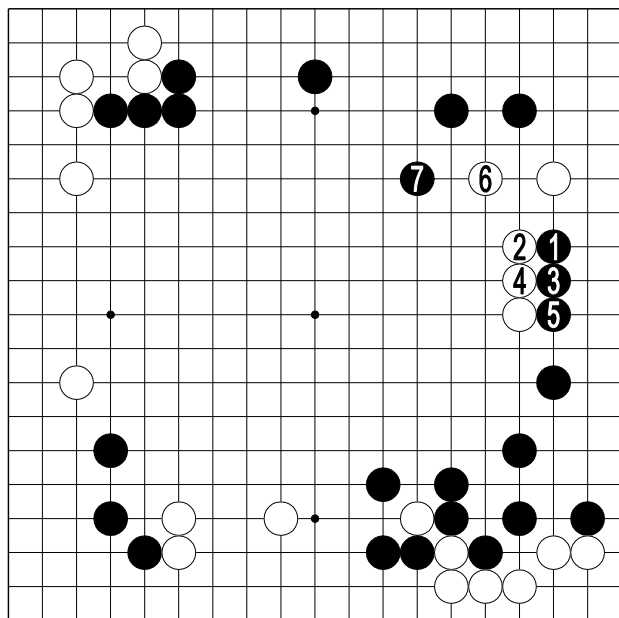
据说下围棋可以反映出棋手的性格，此言不无道理。例如，在这样的局面中，黑攻还是守，根据弈者的性格可能采取不同的下法，因而出现的局势也截然不同。



正解图

## 正解图 先发制人

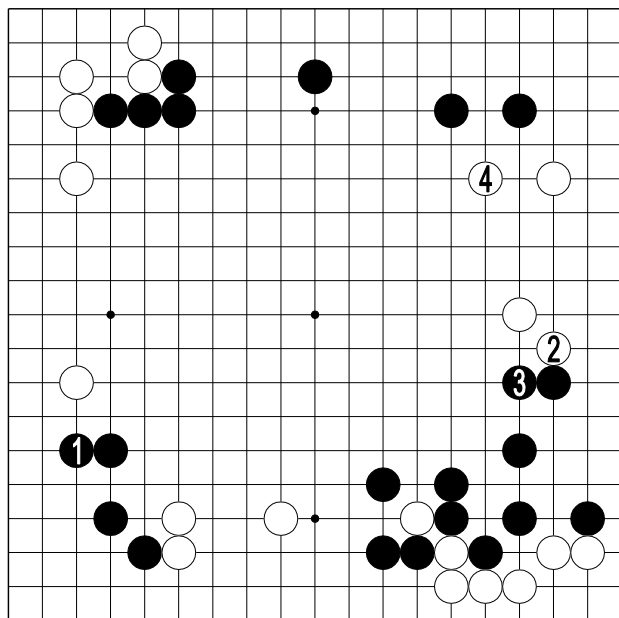
黑1打入。主动攻击，先发制人，这是让子棋中不能动摇的原则。黑1虽然不能分断白棋，但可夺取根据，进行严厉的攻击。借攻击以掌握全局的主导权是克敌制胜的关键。因此，不应有所畏惧，要断然打入。



1 图

# 1 图（步调顺畅）

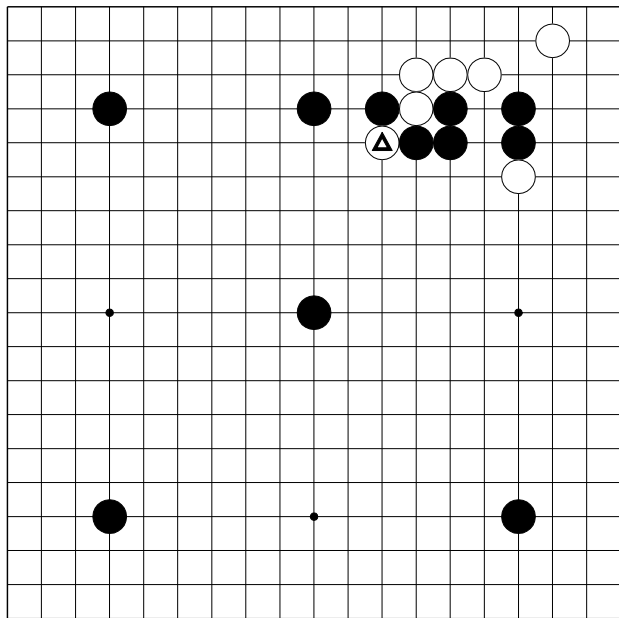
对黑 1，白除 2 压之外没有其他应法。黑 3、5 默默地渡回好。白 6 补时，黑 7 镇是攻击的要领。白失去眼位，成了黑攻击的目标，必须急于处理孤棋。只要导致激战之势，就是黑的成功。



2 图

## 2 图（失败）

这是实战谱。黑 1 在左下守角。这块棋并无受到急攻的危险，在这里补一手未免过于怯懦。白 2 尖顶，黑 3 时，白 4 跳扩大阵地，是让子棋常用的下法。这一来白全局中已无一块弱棋，走成这种局面，当归咎于黑的下法失之软弱。

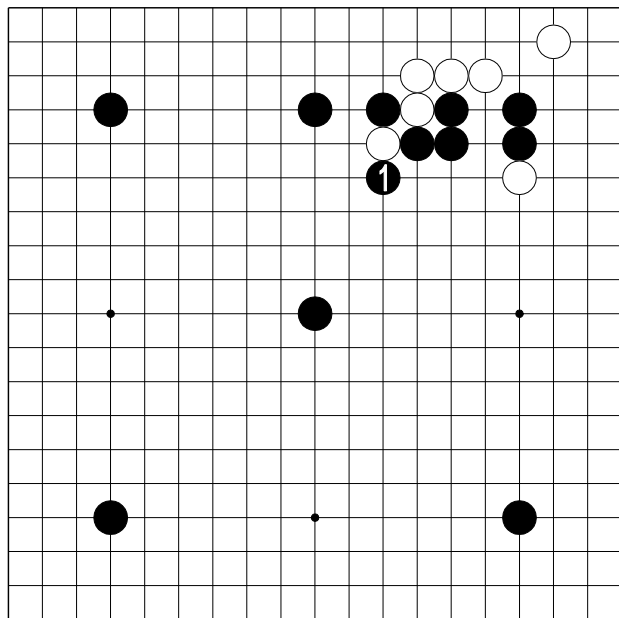


## 第 22 题 腾挪手段

## 黑先 有段

白△断。这一手棋很难对付。围绕此子所进行的腾挪，将决定战斗的前途。对黑来说，这是较难处理之形。

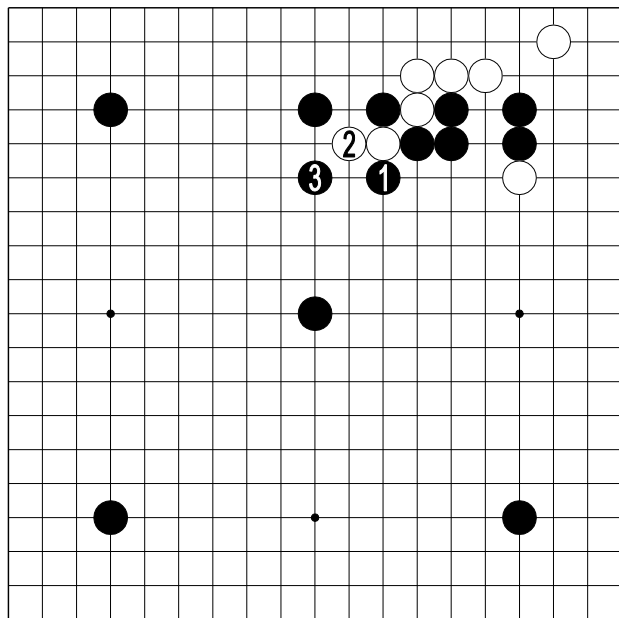
### 第 22 题



正解图

## 正解图 先打后枷

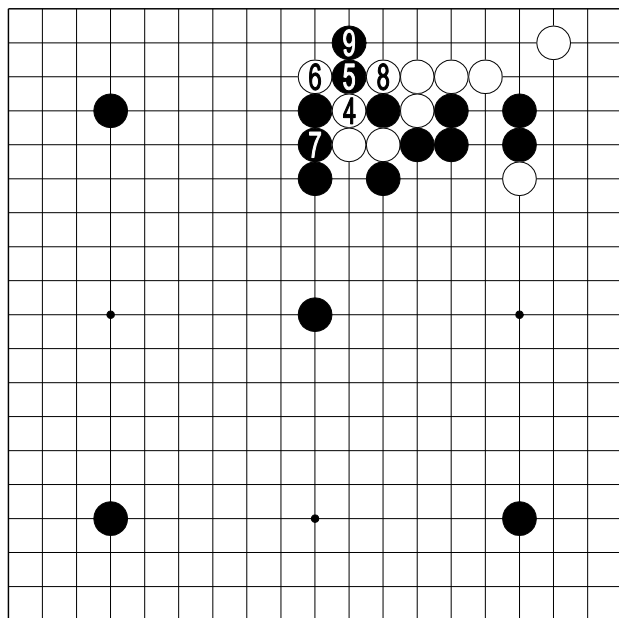
黑先 1 打。打的方向当然在这一面。以下就要进入腾挪的步骤了。



1 图

## 1 图（枷）

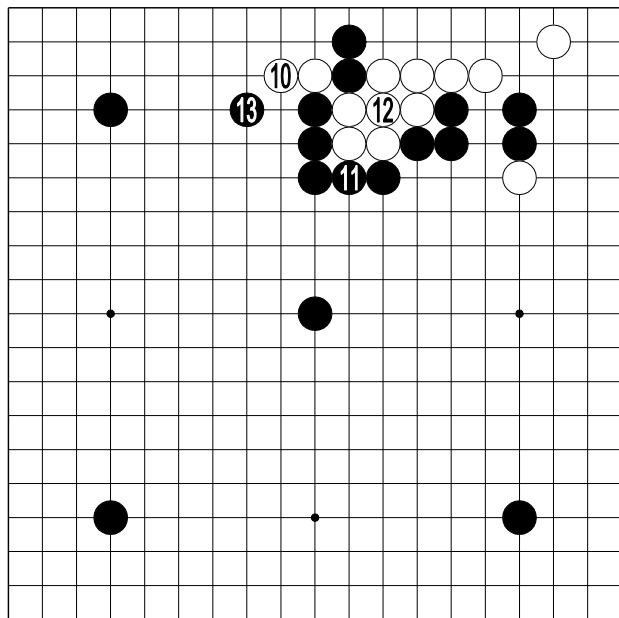
黑 1 打时，白 2 长绝对。接着黑 3 枷是早已准备下的绝妙的手筋。这是不易发现的一手。



2图

## 2图（滚打之形）

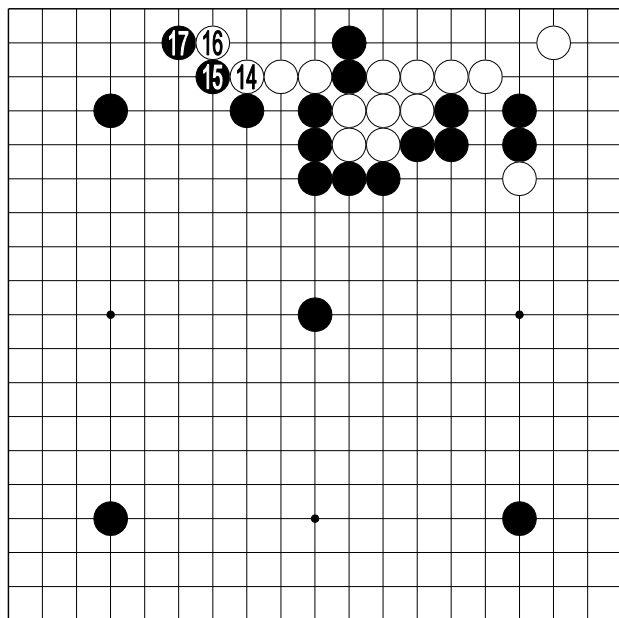
白4冲当然，接着黑5挡就走成滚打包收之形。白6时，黑7接、9立，然后把5、9的二子作为弃子舍掉。



3图

### 3图（收气）

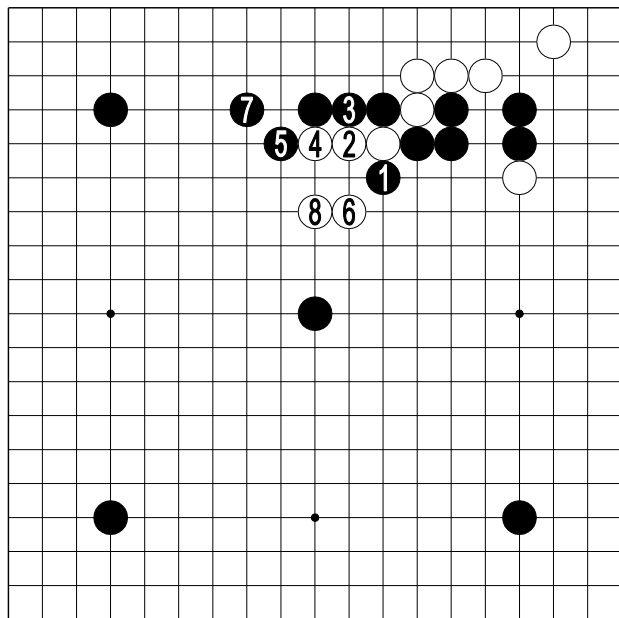
白10长拼力抵抗。黑11从外侧收气，严密地封锁白棋。白12接时，黑13罩。接下去……



4 图

#### 4 图（遮断去路）

白如 14 长，黑 15、17 连扳，就彻底挡住了白的去路。黑虽舍去二子，但借以筑起雄厚的外势，形成了简明易下的局面。

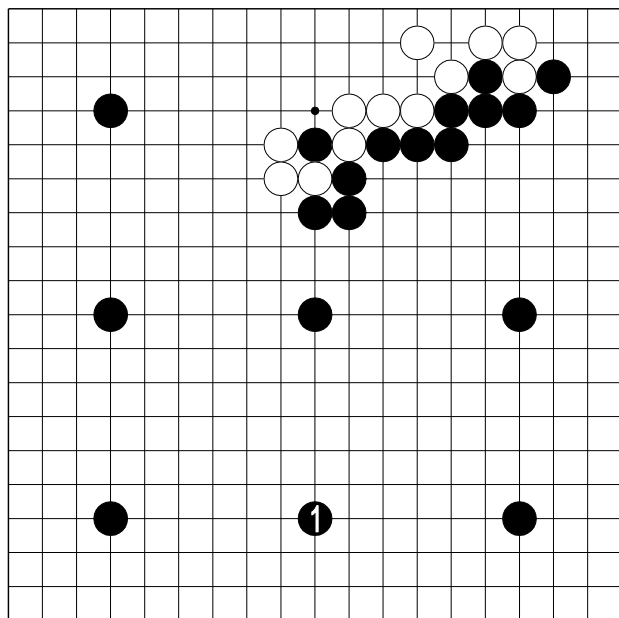


5图

## 5图（另成一局）

黑1 打后3 接的手筋也能成立。白4 以下到8 没有其他走法。此图对双方来说都是难下的局面。这样走就完全成为另外一局棋了。

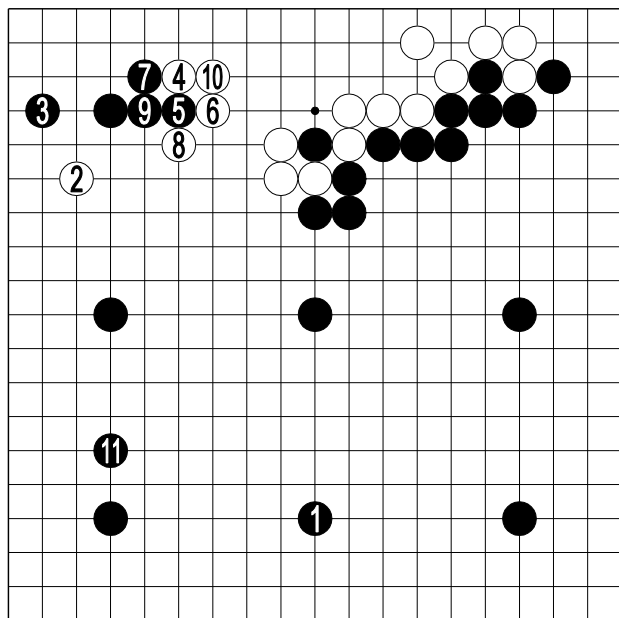




正解图

## 正解图 宏伟的构思

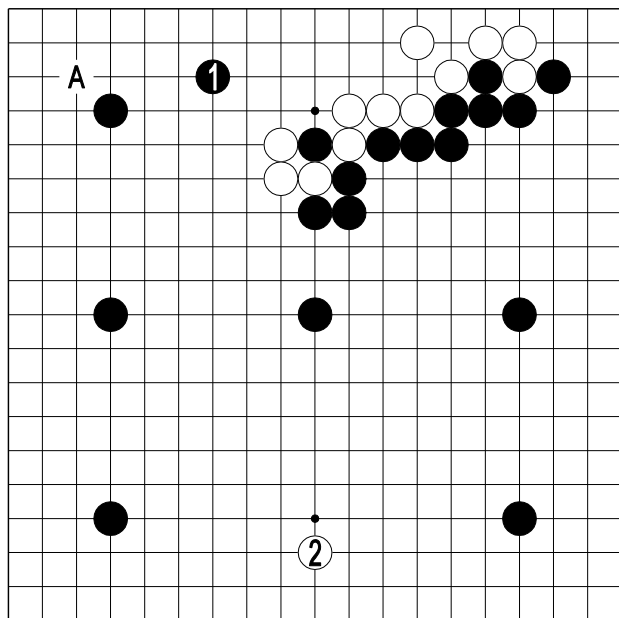
黑 1 在下边布成三连星是最佳的大场。在当前的局面中并无急需抢占的急所，像黑 1 这样首先扩大势力范围，是符合让子棋的原则的。黑走上这一手之后，不管下一步白在哪里行棋，黑在序盘战中都可保持绝对优势。



1 图

## 1 图（步步抢先）

黑 1 时，可以预料，白必 2 挂，从这里打开局面。黑 3 一间跳下是好手。黑在下边已得先着之利，左上角即使退让一步也可保持平衡。白如 4、黑 5、7 压挡，先安定下来，白 10 接时，黑 11 展开。黑步步先行，始终保持着先着之效。

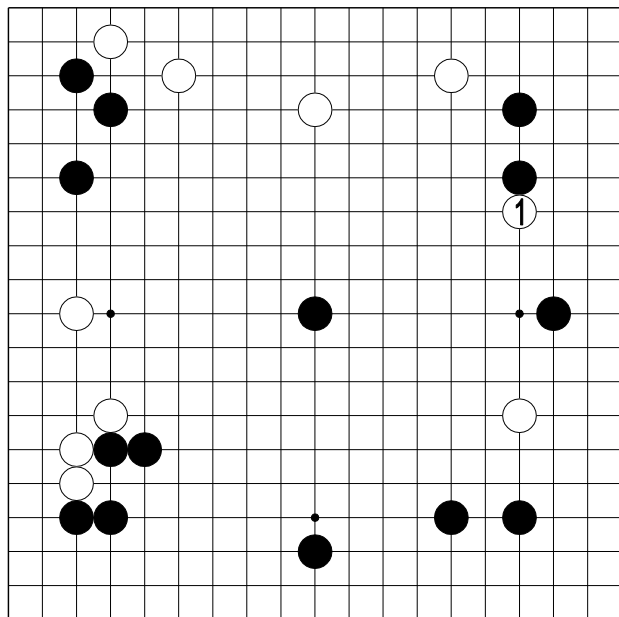


1 图

## ◇一点忠告◇

### 妒忌心理的教训

1 图 黑担心白扩大上边而 1 飞，是妒忌心理的表现。其实这是很小的一手，因为既留下 A 位“三三”的空隙，又无发展前途。被白 2 在下边的大场分投后，对白来说，局面顿时开阔了，请同正解图比较一下。

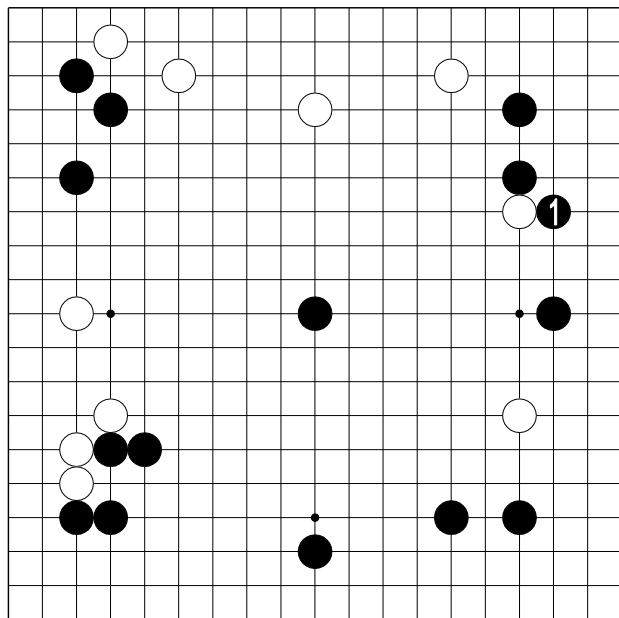


第 24 题

## 第 24 题 种种变化

黑先 上级

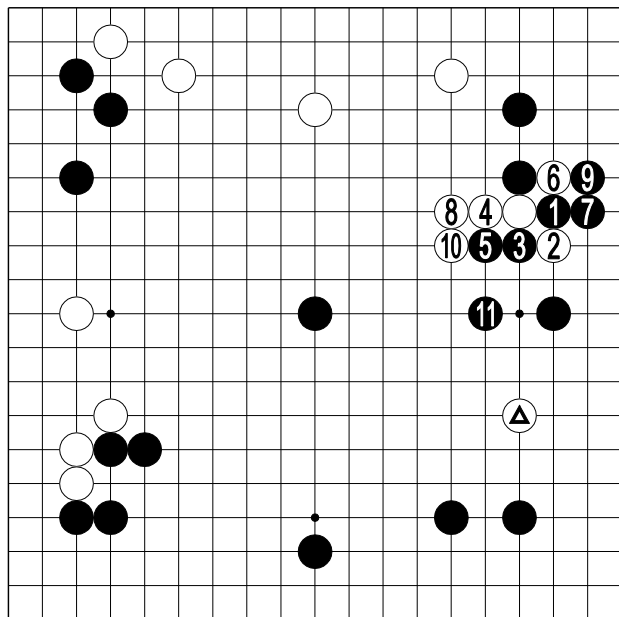
白 1 碰是让子棋中常用的手段。根据局面的配置，黑有不同的应手，而且变化纷繁。在本局中黑的应法如何？



正解图

## 正解图 稳妥

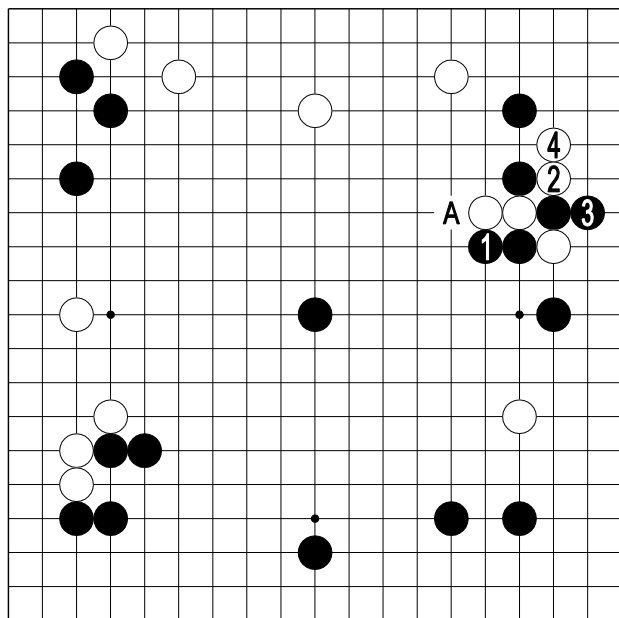
黑 1 下扳是最稳妥的应手。应手的选择应密切结合局面，本局中黑 1 就是切合时宜的应法。不过黑虽下扳，并不一定能拿到实利，因为白也有种种变化，这一点不可不知。



1 图

## 1 图（成功）

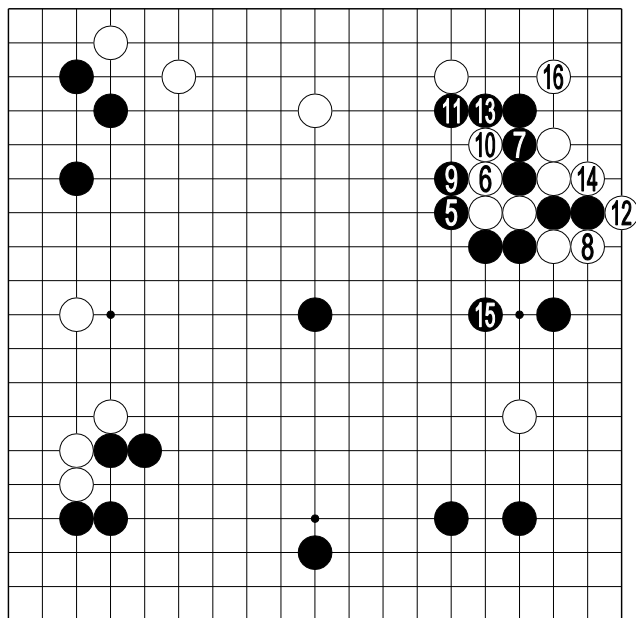
黑 1 时，白 2 连扳当然。黑 3 断，然后在断的一方贴长是行棋的必然步骤。白 6 投断一手后，8 长，以下白 10 到黑 11 是定型。白不仅△一子陷于孤立，而且上边的厚势也有重复之感。走成这种局面黑成功。



2 图

## 2 图（征子关系）

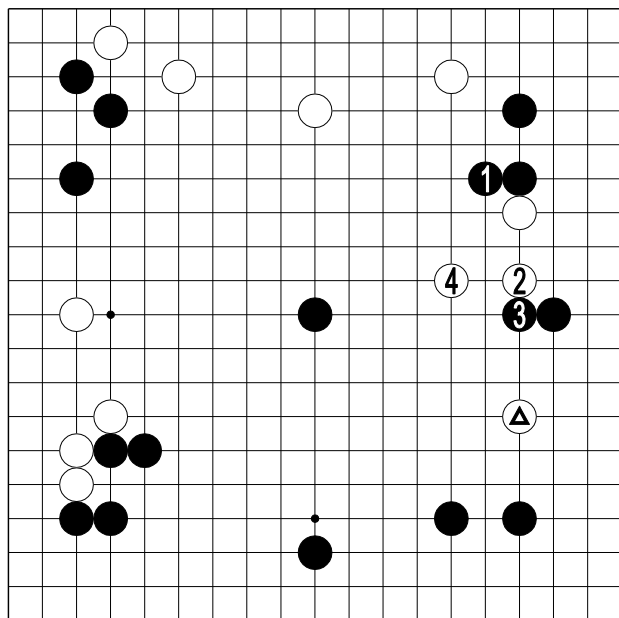
因此，黑 1 贴长时，白可能采取 2 打、B 长的变化。这一变化成立的前提是黑 a 打时，征子必领对白有利，这一点自不待言。前面说黑不一定能拿到实利，就是因为除 1 图之外，白还有这样的变化。下面研究一下此型最后的结果。



3 图

### 3 图（黑厚）

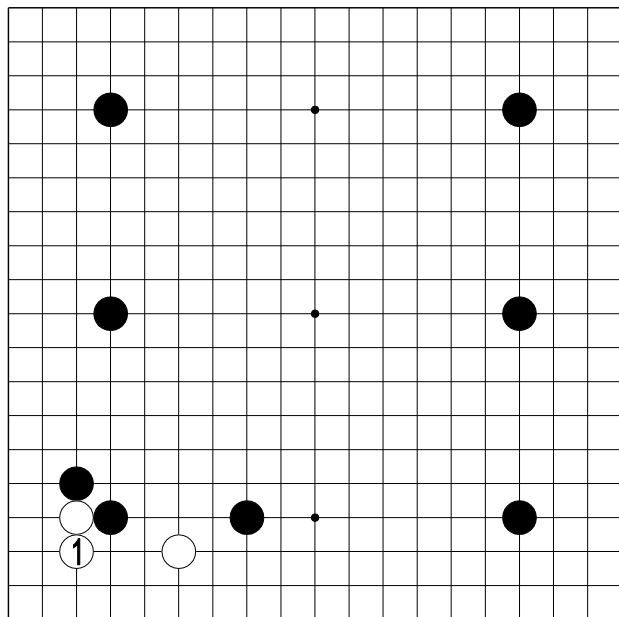
接下去黑 5 打，自 6 时，黑 7 接是次序。因为征子白有利，所以白能抽出手来 8 挡。黑 9 再打一手后 11 枷是手筋。白 12 打、14 提，黑 15 补都是必然的走法。走到白 16 跳，白虽取得角上的实利，但黑也走厚，可以说是不相上下的两分。



4 图

## 4 图（疑问）

黑 1 挺虽是通常的走法，但在此局面中却是有问题的一手。被白 2、4 跳出后，不仅白△一子将发挥作用，而且右上角的黑棋也顿有不安之感了。选择应法时，必须预先把各种变化考虑透彻。

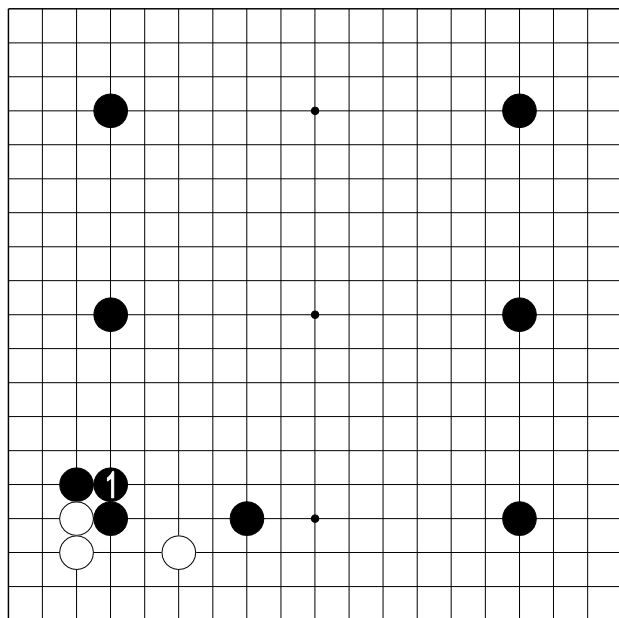


第 25 题

## 第 25 题 勿墨守定式

黑先 上级

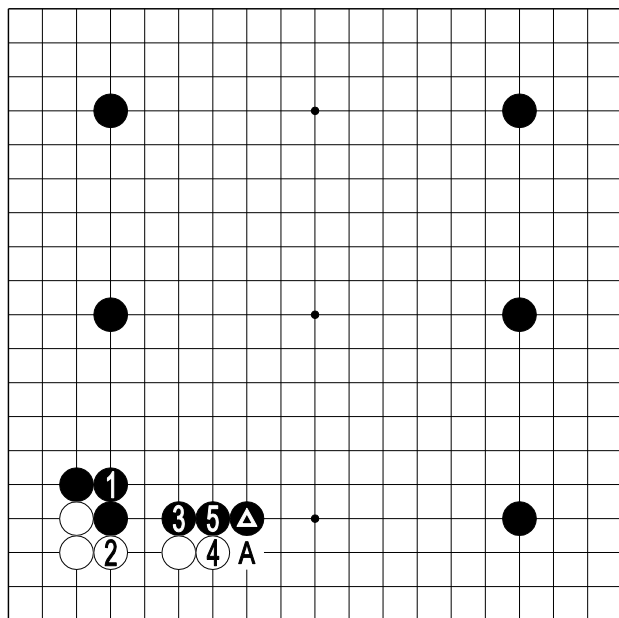
有这样一句格言：“走的是定式，反而受到了叱责”。意思是定式是变化的，必须结合局面，灵活运用，不能照抄照搬。本局中白 1 立，黑应该怎样变化？



正解图

## 正解图 接

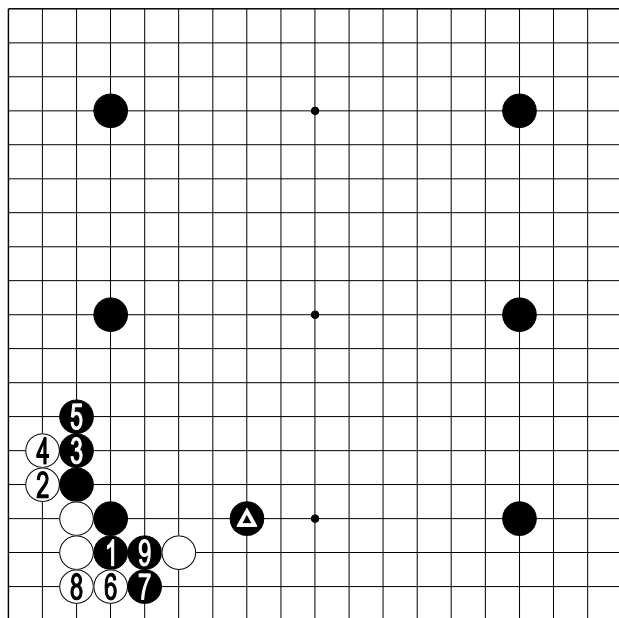
黑1接，乍看好像脱离了定式，实际上这是对周围的配置情况作出正确判断之后所采取的对策。当然，黑1之所以能成为好手，因为这是六子局。但不管怎样，只要能出色地采取这样通权达变的下法，就已经是一位超过六子水平的棋手了。定式是活的，因而也是变化的，这一点无须赘述。



1 图

## 1 图（紧凑）

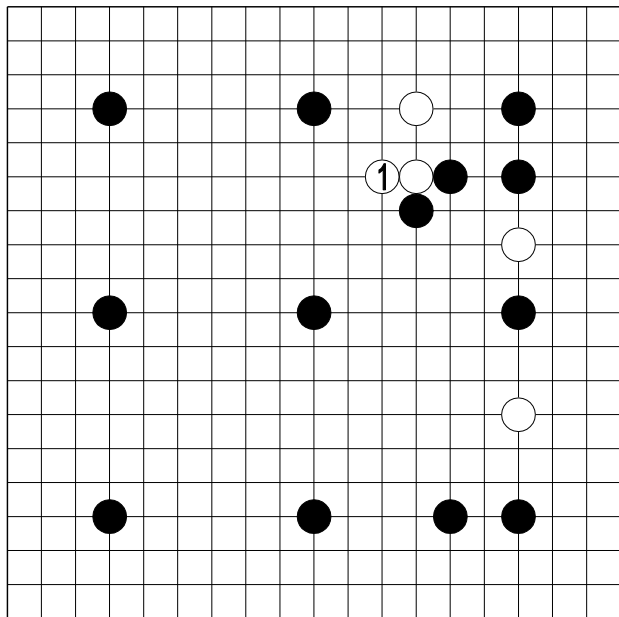
黑 1 接时，白只能 2 渡，接着黑 3 靠非常紧凑。黑不墨守定式而采取灵活的变化，因而最大限度地发挥了黑▲的作用。白 4 不得已，黑 5 接实很厚。下一步黑 A 曲，所谓“拐头值千金”，大极，相反，白 A 爬却是痛苦的。



2 图

## 2 图（不满足）

按一般的想法是黑 1 挡，而且这是定式。但被白 2、4 到 6、8 活净后，就让白拿到相当大的实地。当然，这是让于棋，是可以借此筑起厚势，不能说黑失败，但走成这样的局面，黑▲曲位置就显得很不妥当了。黑不能满足。

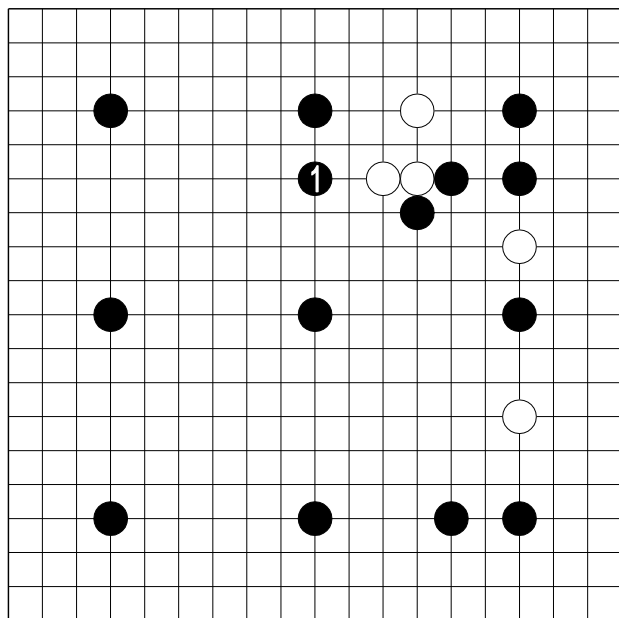


## 第 26 题 顺乎自然

## 黑先 中级

这是白靠、黑扳，然后白1长了一手的局面。这是九子局，黑只要利用让子的有利条件，顺其自然地走下去就行了。黑怎样攻击白棋？

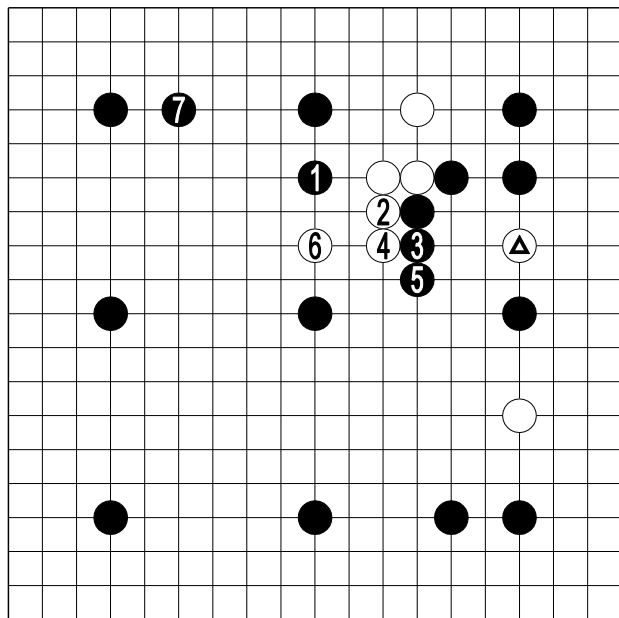
### 第 26 题



正解图

## 正解图 顺乎自然

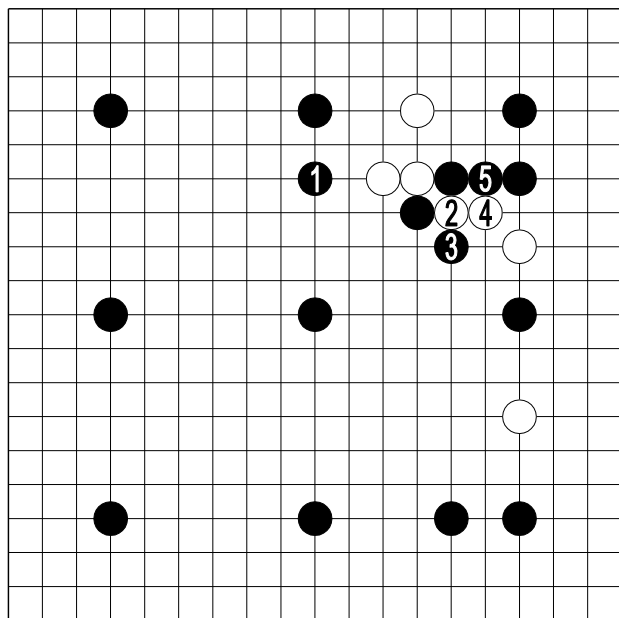
格言说：“单关无恶手”，黑1 就是向中央一间跳出的好手，而且这是顺乎自然的攻法。有这一手，就给左上角一举创造了成地的良好条件，这对白来说是沉重的负担。此后将怎样发展下去呢？请先把变化粗略地计算一下。



1 图

## 1 图（步调顺畅）

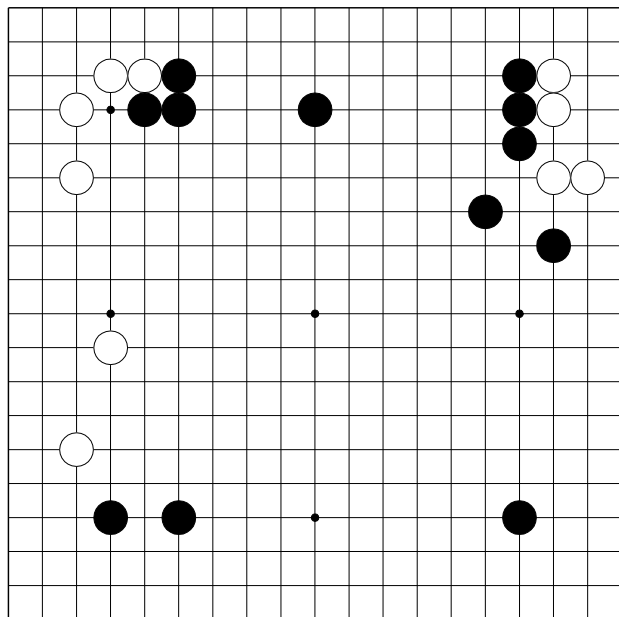
黑 1 时，白只能 2、4 连长。这样必然使白△一子陷入苦境，但实出无奈。白如果再连长下去就成了恶手，因此 6 曲跳也不得已。黑顺势 7 补是冷静的好手。刚一局，黑就确立了优势。



2 图

## 2 图（白无理）

黑 1 时，白 2 断好像很可怕，其实这是无理的下法。黑 3 打、5 接的手段俗称“兜接”是一种常用的手筋。白出现了三处弱棋，陷于无法收拾的境地。由此可见，只有抓住对方的过分之处，予以反击，才能发挥让子的作用。

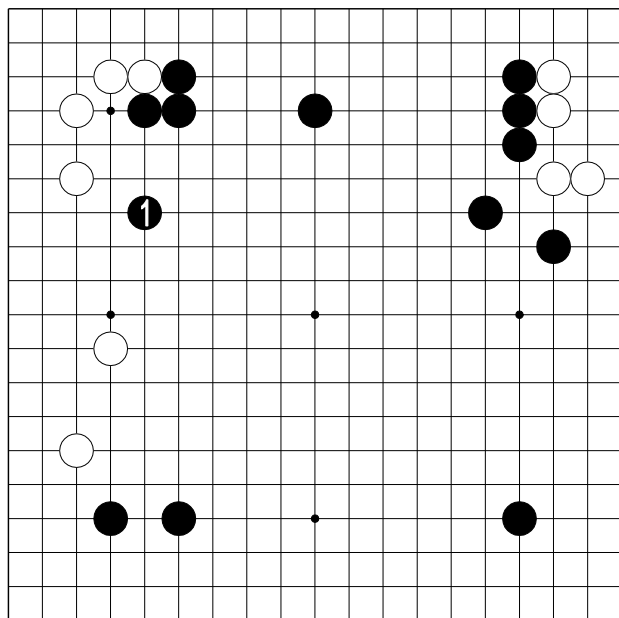


第 27 题

## 第 27 题 模样的必争点

黑先 有段

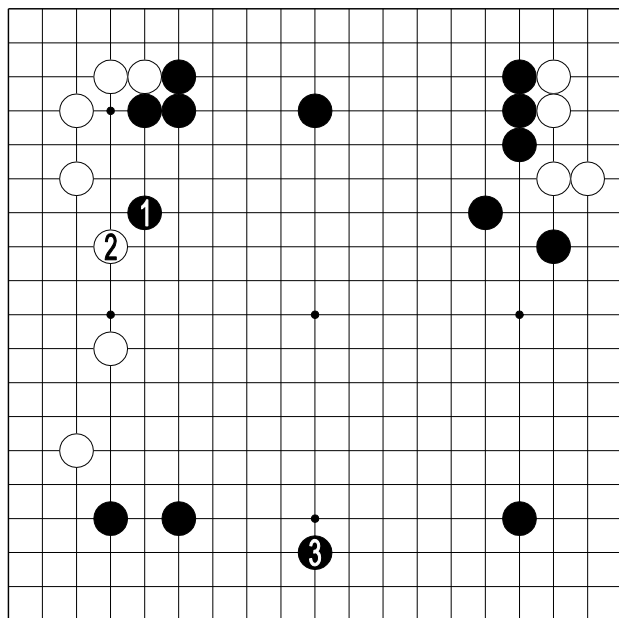
序盘阶段最易出现的问题是怎样控制有关双方模样消长的必争点。在此局面中，这样的着点在哪里？



正解图

## 正解图 必争点

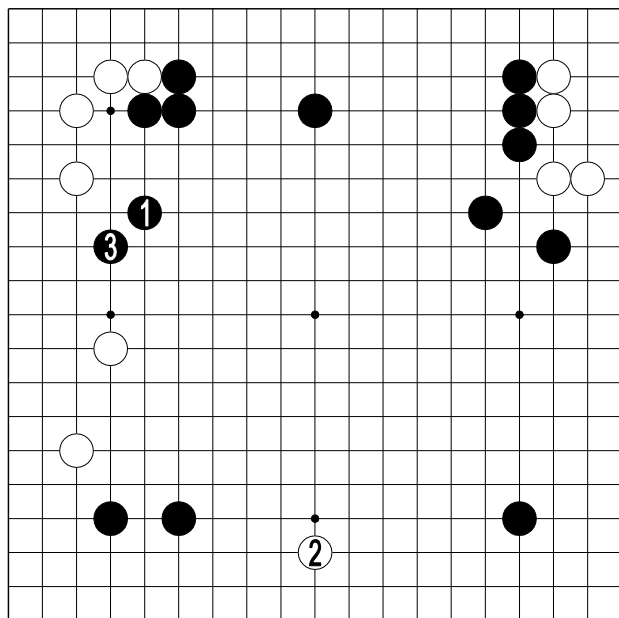
黑1双关是模样的必争点，也就是有关双方模样消长的“接点”。黑1既扩大了自己的模样，同时又限制左边白地的发展，一手棋就控制了双方模样的接点，因此是必争点。这是比大场更应首先占取的急场。



1 图

## 1 图（理想形）

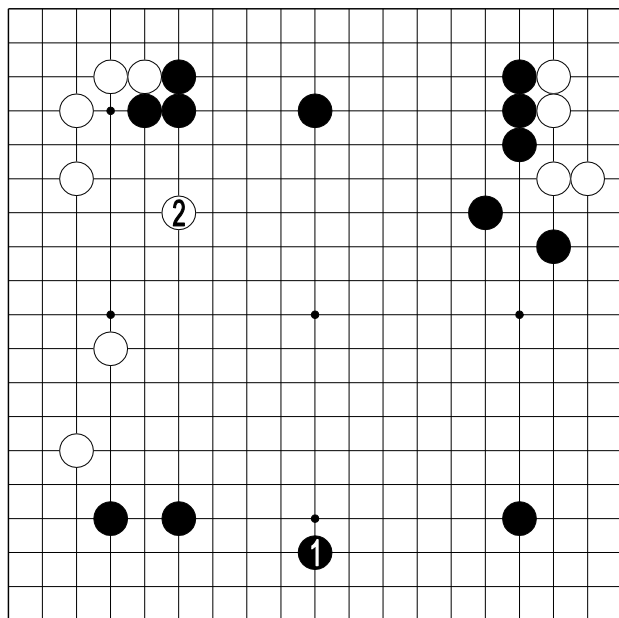
对黑 1，白如 2 飞应，黑就过于便宜了。因为黑 1 虽使左边白地固定了，为自己的大模样筑起一道防线，其作用是不能用数字估量的。不仅如此，黑还取得先手，占到了的大场，使下边构成了理想形。因此白不会如此轻易地被黑先手得利，必将采取相应的对策。



2图

## 2图（互相侵扰）

黑1时，白当然不甘示弱而先占2的大场。从感觉上讲，像前图那样被黑一举走上两面，是不能忍受的。接着黑3尖侵消白地，势所必然。这样就走成互相侵扰敌地之形。对局中如果针锋相对，互不退让，就必然走成这种结果。这样也自成一局。



3 图

### 3 图（失败）

黑 1 先占下边的大场失败。  
白 2 必立即夺取模样的必争点。  
一旦反过来让白走上这一手，就可以看出，左边白模样扩大了，而上边的黑模样却暴露出缺陷，给白留下施展种种手段的余地。  
由此可见，2 之点是必须首先夺取的急所，同时必争点的重要意义也由此可见。