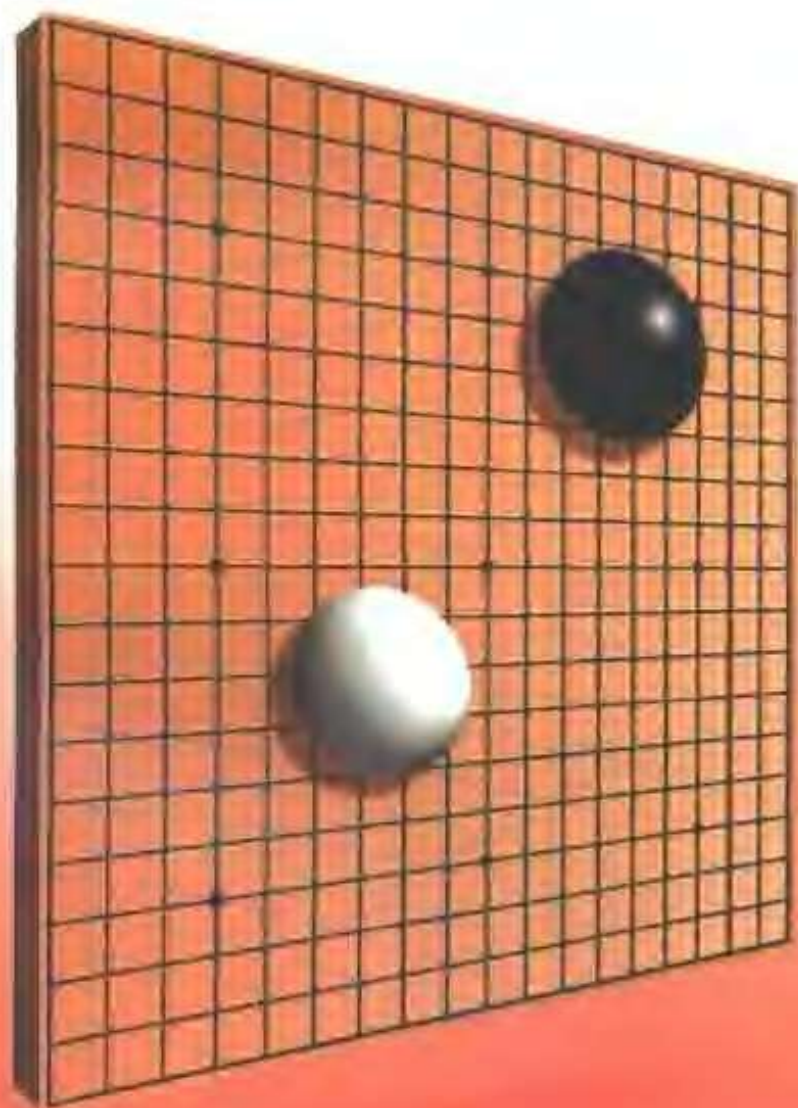


围棋初级丛书

常用术语 ·格言图解

陈建群 编著



蜀蓉棋艺出版社

围棋初级丛书

常用术语·格言图解

陈建群 编著

蜀蓉棋艺出版社

书 名/围棋初级丛书——常用术语·格言图解

编 著/陈建群

策 划/白小川 杜维新

责任编辑·廖渝生

封面设计·陈 晴

版面设计·廖渝生

责任校对·廖东航

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街 72 号 邮编 610072

发 行 新华书店

印 刷 四川省邮电印制厂

版 次 1998 年 4 月 第 1 版

1998 年 12 月 第 2 次印刷

规 格 787×1092mm 1/32

印张 9.75 字数 216 千字

印 数 8,001—16,000 册

定 价 13.20 元

ISBN 7—80548—564—X/G·565

版权所有 侵权必究

四川省版权局

举报电话:(028)6636481

前 言

本书分为常用术语和常用格言两部分。大致以这些术语·格言可能出现于围棋的序盘、中盘、终盘的顺序编排，对条目作简明扼要、提纲挈领式的说解、图例，不作琐屑稽考。

常用术语部分收目126条。鉴于围棋术语的庞杂繁复，仅就澄明辞义一项，便不是一件很容易能够作得妥贴的事；其指义上的重复交叉、地域不同的人们自造用语的随意性，都为此项工作带来困难。笔者仅能在一般约定俗成共通认可的基础上作到条理化、规范化。由于篇幅的原因，入门阶段的极常见术语如“眼”的真假、“死”、“活”、“杀”等均未列专条；但有关围棋动态着法的术语像“拆”、“飞”、“扑”、“点”等，则尽可能作到无遗漏地予以列示。同时，部分具有术语性质的常见专有名称，也酌情少量收入。如果说“黄莺扑蝶”、“十王走马”等对初学者还嫌陌生，那末像“盘角曲四”、“大、小猪嘴”等则是凡习弈者均不可不知晓的。它们实质为一种特定的型，似可视为术语来看待。而某些特殊条目，像“劫”、“征”等；与“劫”相关有“劫材”、“制劫”、“抛劫”、“先手劫”、“套劫”、“连环劫”、“赖皮劫”等等；与“征”有关的有“引征”、“絮征”、“正征”、“反征”、“回旋征”等等，极为复杂，难于一一胪列。如“劫”本身的内在特性若从细剖析，可以演为一本专著那样的篇幅（这样的专著国内外都已有出版），所以本书在其图解中，只能就“劫”条大略地勾划出准确地可视轮廓，并尽可能地在说明中多涉及一些相应细别介绍，以避篇幅浩繁，却举不胜举。这一点实在是深有苦衷，望读者见谅。

常用格言部分收目73则98条，附图396帧。围棋的“格言”，其实并非严格意义上的格言：有很多是近于口诀、俗语、俚语、谚语的；除少部分难登大雅之堂的表述，大都为弈家的智慧通过文字和口头流传，析出成的闪亮的结晶。这些格言或口诀、俗语、谚语，散见于古今各类围棋著作、编著、评讲和口头流传，钩沉辑隐，并不是一件操觚率尔的事。一些古训，有其极为湛深的精华内涵所在，然而在表述形式上有的已很难为今人所理解（由于弈家并非都精通文辞，在当时有的表述便已觉辞义扞格，诘屈聱牙而费解），因此本书所收，以偏重现代围棋所常用的格言、口诀、俗语、棋谚为主。为昭示其严肃性和权威性并俾读者索检，涉及实战的图例，在无碍当事人声誉的前提下，都尽可能地注明对局性质以及对局者姓名。“格言”也同世上万物一样，为动态的相对而言，并非僵固且一成不变。此时此势某格言适切，若换一彼时此势或此时彼势，均可能产生截然相反的认识。胶柱鼓瑟对“宜勿执一”、通权达变的围棋而言，正是大忌。因此，格言部分图例都尽可能辩证地从正反两个方面，例举并阐明其在什么情况下可行和在什么情况下不可行的大致分野。

本书在编著过程中，以拙作《现代围棋格言·俗语集萃图》（云南教育出版社·1990）为底本增广，并参考大量中日有关围棋著述、期刊及实战谱，撷要博采之处，恕未能一一列举。然而未敢掠美，在此谨向这些著述、期刊的作者，实战谱的对局棋士深表诚挚谢意，并期望得到广大读者的批评，指正。

编著者

1998年元月

• 目 录 •

(一) 术语

缔(守角)	(3)	扳	(32)
挂	(4)	退	(33)
拆	(5)	纽断	(34)
大场	(7)	挖	(35)
急场	(9)	冲	(36)
拦	(11)	挺	(37)
关	(12)	并	(38)
肩(尖)冲	(13)	压	(40)
吊	(14)	贴	(41)
镇	(15)	长	(42)
大模样	(16)	后推车	(43)
消	(18)	碰	(44)
打入	(19)	靠	(45)
分投	(20)	搭	(46)
生根	(21)	渡	(47)
搜根	(22)	虎	(48)
玉柱(铁柱)	(23)	鼓(凸)	(49)
尖	(24)	空三角	(50)
飞	(26)	曲	(51)
象步	(28)	夹	(52)
跨	(29)	托	(53)
跳	(30)	立	(54)
爬	(31)	搪	(55)

顶	(56)	扑	(91)
鼻顶	(57)	倒扑	(92)
覷(刺)	(58)	滚	(93)
断	(59)	接不归	(94)
护断	(60)	倒脱靴	(95)
粘(接)	(61)	应	(96)
双	(62)	脱先	(97)
猴	(63)	见合	(98)
罩	(64)	顺序(手顺)	(99)
封	(65)	调子	(100)
点	(66)	一本道	(101)
打	(69)	浮棋	(102)
双打	(70)	孤棋(攻、治孤)	(103)
套打	(71)	薄形	(105)
提	(73)	厚形	(106)
开花	(74)	补	(107)
龟甲	(75)	整形	(108)
枷	(76)	裂形	(109)
聚	(77)	凝形	(110)
征子	(78)	手筋	(111)
劫	(82)	俗筋	(113)
劫材	(84)	轻	(114)
弃子	(86)	重	(115)
不入	(87)	本手	(117)
挤	(88)	妙手	(118)
嵌	(89)	鬼手	(119)
掖	(90)	俗手	(120)

先手·····	(121)	腾挪·····	(138)
后手·····	(122)	欺着(骗着)·····	(139)
逆先手·····	(123)	双活·····	(140)
缓手·····	(124)	一石三鸟·····	(141)
胜负手·····	(125)	金鸡独立·····	(143)
攻·····	(127)	官子·····	(144)
缠绕·····	(129)	石塔·····	(145)
味·····	(131)	大(小)雪崩·····	(147)
急所·····	(132)	大猪嘴·····	(148)
天王山·····	(133)	小猪嘴·····	(149)
盲点·····	(135)	老鼠偷油·····	(150)
交换·····	(136)	盘角曲四·····	(151)
转换·····	(137)	胀牯牛·····	(153)

(二)格言

金角银边草包肚·····	(157)	三间拆有打入
挂从广处来·····	(160)	○三间拆无肩冲·····
初棋无劫·····	(163)	····· (175)
缓三气不是劫·····	(165)	逢方必点
“开花”三十目·····	(166)	○三子点正中····· (177)
“龟甲”五十目·····	(168)	镇以飞应····· (179)
“空三角”愚形·····	(169)	逢觑未必粘
愚形也有妙处·····	(171)	○逢觑必粘····· (182)
梅钵坚如铁·····	(173)	象眼尖穿忌两行····· (185)
立二拆三、三拆四·····	(174)	凡尖无恶手

○棋逢难处用小尖	飞形不可冲
..... (187)	○飞形须防跨..... (213)
一间跳无恶手	靠则扳..... (214)
○一间跳须防挖断	扳有杀..... (216)
..... (188)	上手贴紧下手尖..... (218)
勿压四线 不爬二线	二子头必扳
○二线沿边活亦输	○二子头闭眼扳
○七子沿边活也输	○二子头忌被扳
..... (190)	 (221)
七死八活..... (192)	“顶头”自紧是俗手..... (223)
压强不压弱	休贪假利除他病..... (225)
○欲攻之子不要压	连扳初段..... (227)
..... (193)	三线以下舍二子
边攻边取地..... (195)	○可立则立 能曲则曲
断哪边 吃哪边	 (229)
○吃从断处来..... (196)	勿觑双关..... (232)
棋从断处生..... (198)	双关防气紧..... (233)
扭向一边长..... (199)	双单形见定敲单..... (234)
定式有征子	急场先于大场..... (236)
○不知征子不能下棋 ...	劳逸攸(有)关少亦图
..... (200)	 (238)
棋筋不能舍 残子不要逃	两飞要点必争..... (239)
○废子勿吃..... (201)	入腹争正面
左右同形走中央..... (203)	○彼此均先路须争
能不打则不打 可不冲则不冲	 (240)
..... (206)	人界宜缓..... (241)
连打多俗手..... (211)	

中腹拐头 力大如牛	○下方漏风勿围地
..... (243)	 (272)
勿靠近厚势	勿围中央
○厚势勿围地	○中央须围..... (274)
○厚势用于攻	利用过之子舍掉..... (278)
○逼敌近坚垒..... (245)	舍小就大..... (280)
敌之急所即我之急所	攻击是最好的防御..... (281)
..... (248)	妙在用宽(松)..... (283)
腾挪用碰..... (251)	渡八目..... (284)
慎勿轻速..... (254)	“三”3·“四”5·“五”8·“六”
有眼杀无眼	12
○大眼杀小眼	 (285)
○气长杀有眼..... (257)	近战不拘形..... (287)
对杀先紧外气..... (258)	弄不清就扳粘..... (289)
先紧外气后翻劫..... (259)	四角被占棋必输
两扳长一气..... (260)	○四角穿心..... (290)
角部特殊..... (262)	一方地不胜..... (294)
“二·1”路上多妙手	不得贪胜
○一线有妙手..... (267)	○赢棋不闹事..... (297)
“三·3”有手段	应不好不应..... (299)
..... (269)	棋长一尺 无眼自活
裾空下摆勿围地	○大块不死..... (300)

(一)

术语部分

缔（守角）

缔，原意为加固、收缩、扼紧。日本围棋术语引进，原文为“締マリ”。略同于我国常用的“守角”，但又有一些差别。

图1

相对于角部小目▲已有一子，黑1着于此处，称为缔，或缔角，亦即“守角”。由于这样的守角间隔为小飞，所以可称小飞缔或小飞守角。黑1着于A位为大飞缔，着于B为小尖缔。

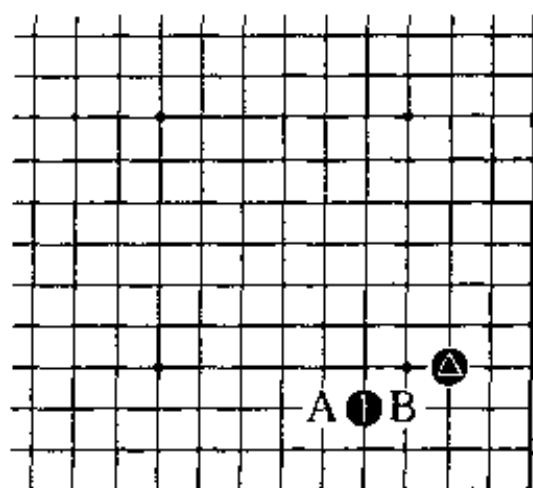


图1

图2

这样的黑1缔为一间缔，或称单关缔、单关守角。着于A位为二间缔，较少见。图1中若先有目外黑1一子，再着于▲位，自然▲之手也应视为缔；同样本图若高目黑1位先有子，再着于▲位，同为单关缔。不过这种缔，称守角更为贴切。

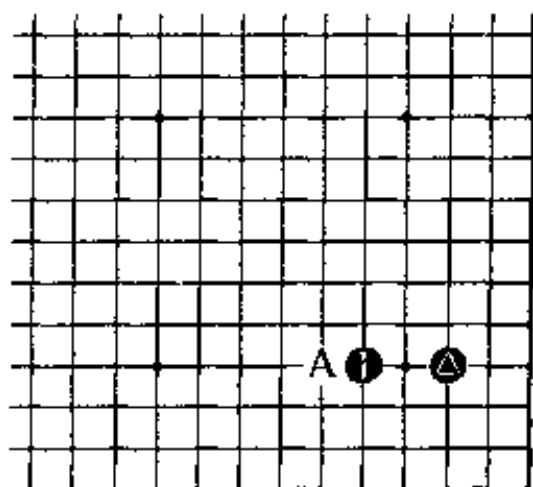


图2

图3

星位有子▲，然后黑1小飞守。这是近几年十分流行的现代棋着手。星位加“小飞”，黑1此时不宜称为缔，差强只能称为“守角”。而图示角部尚留有种种打入、侵分余地，所以称为“黑1位小飞守”更为常见，也较准确。A位为“大飞守”。

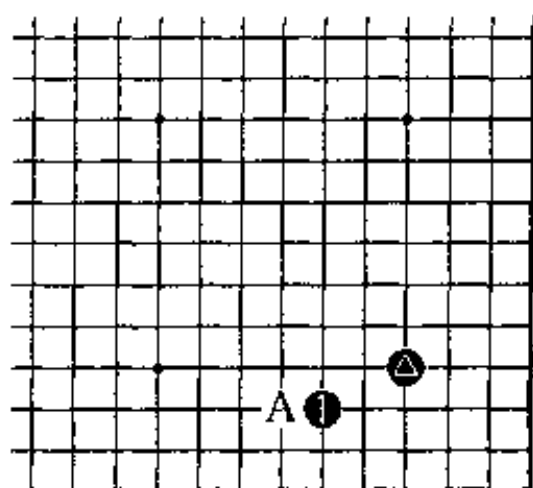


图3

挂

又称挂角。与缔的含义相反，挂则是在对方角部已有子的情况下，要求分享角部利益的一种手段。

图1

黑方星位已有一子，白方针对这一子有种种挂法。白1为“小飞挂”。若着于A点，为“一间高挂”，B点为“大飞挂”，C点为“二间高挂”。

图2

黑方小目已有一子，白方针对这一子亦有种种挂法。白1为“一间高挂”。若着于A点，为“小飞挂”，B点为“大飞挂”，C点为“二间高挂”。

图3

针对黑方“三·3”一子，白方可有1位的“小飞挂”，A位的“大飞挂”，B位的“一间挂”，C位的“二间挂”，等等。其它如对高目、目外等，均可有多种挂或侵分的手段，略。

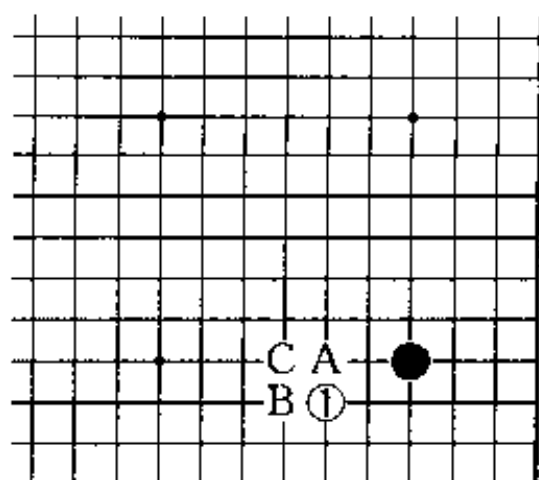


图1

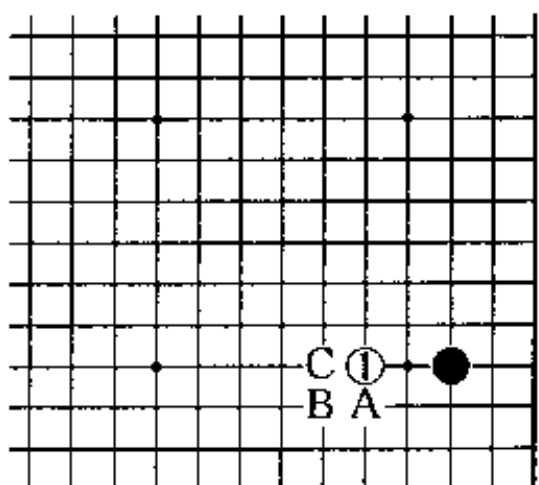


图2

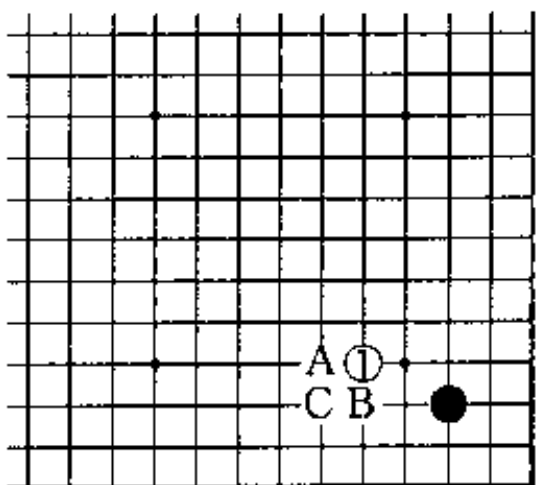


图3

拆

拆，拆撑、拆开之意。特指三线子向同线对边部平行有间距地拆开，为布阵所用。四线子相应拆开，则称高拆。为近代棋特征之一。

图1

对应于▲，黑1为拆二，因与▲中间间隔两路。

图2

▲被白方两子夹击（这样的场合称三间高夹），黑拆一，着于1位，意在就地生根安定，为近年出现的新手法。

图3

小目托退定式。▲两子已指向中腹，具有一定的厚味。在此情况下，黑1可拆三。

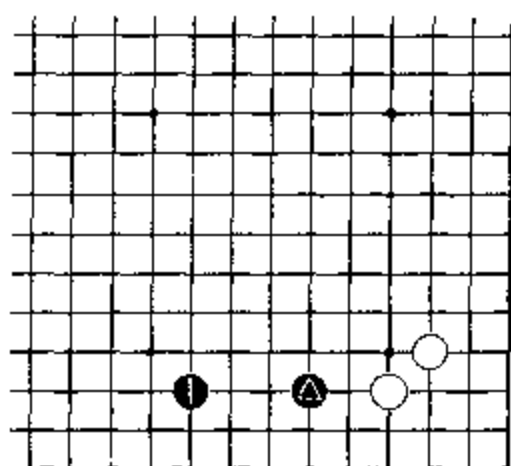


图1

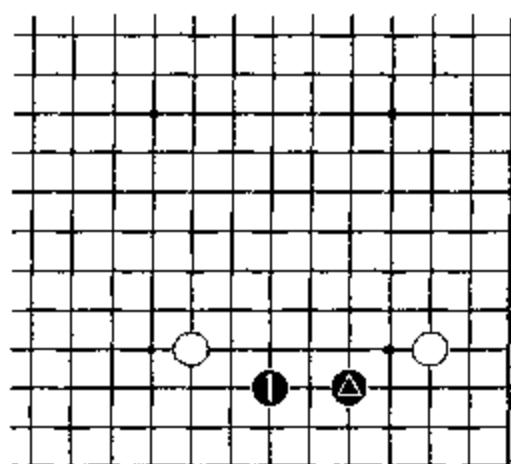


图2

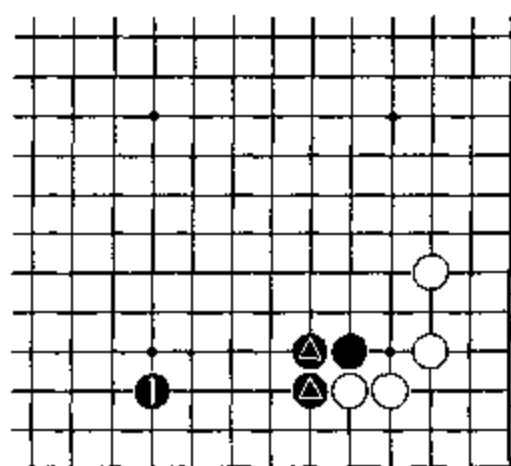


图3

图4

⊙处于四线，白1隔二拆开，为高拆二。是一种布局手段。

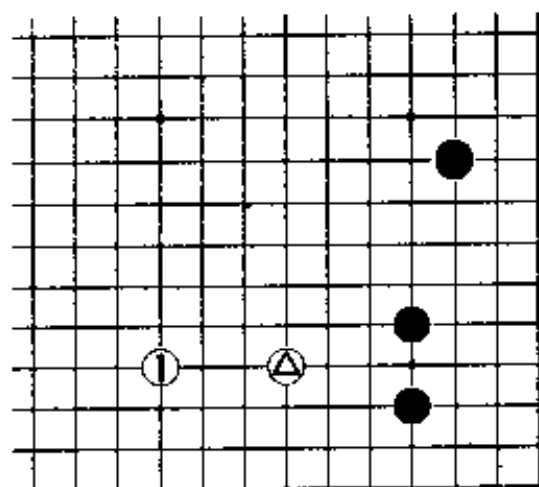


图4

图5

对星位挂角之后，白1大飞状向上方斜拆，一般就称大飞拆。

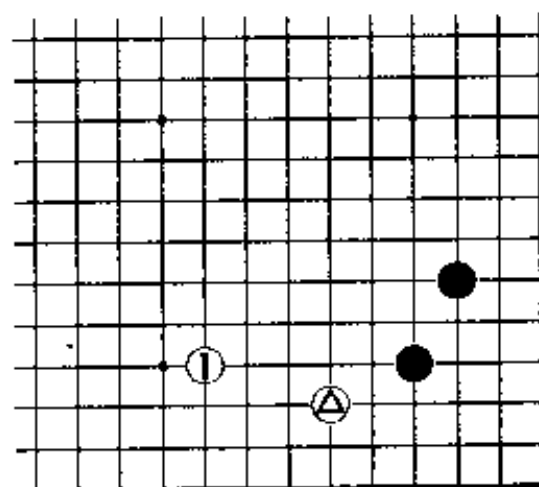


图5

图6

角部、边部一带的互拆。对应⊙，白1为拆二；既然白1于这方拆了，一般地讲，黑方不能容许白再于上方一带拆成理想形。对应于⊙，黑2拆二逼住。

总而言之，拆的手段在围棋中比比皆是，不可详述。上面所举仅为具代表性的图例。

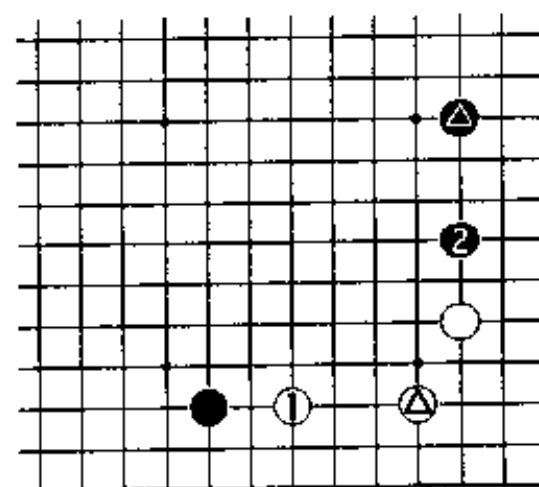


图6

大场

日本围棋术语引进。场，处所，地方；大场，即大的所在、地方。原本指边部星左右一带，开拆己方，拦阻对方的所在。近十数年大场指意似有所扩大：缔、挂角等往往也称为“占大场”。按日本传统围棋理论，布局阶段終了，哪一方占到最后一个大场则哪一方有利。不过现代围棋四平八稳占完大场再侵分打入，反而不多见。

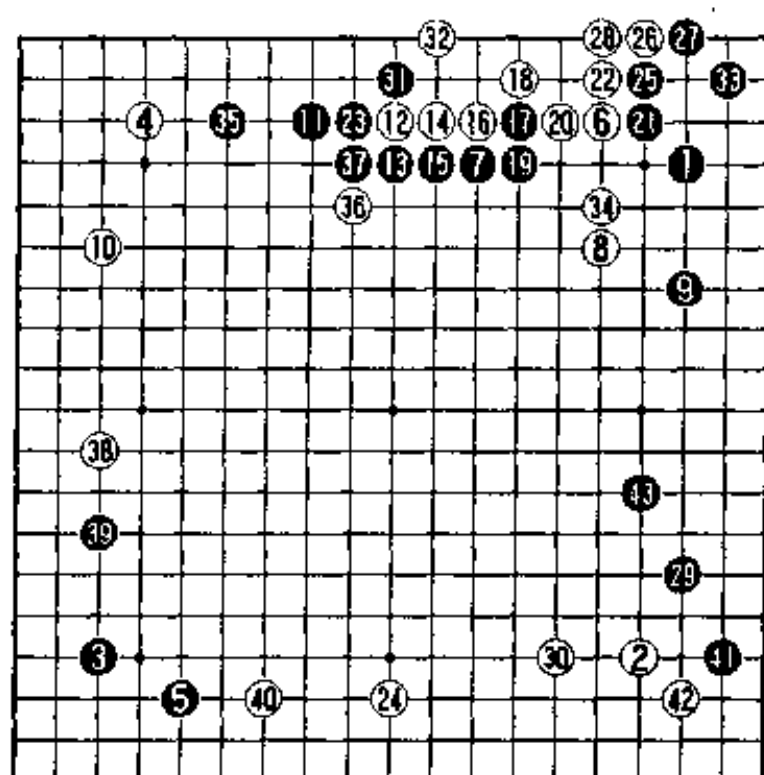


图1

图1

让我们用日本超一流棋手实战例来对大场予以解释。按不容对方守两角的棋理，白6挂角，大场。白10缔角，大场。黑11急场，只此一手。至黑23，白24脱先占下边大场。黑29，大场；白38，大场；黑39，大场；白40最后大场。41、42、43，定式着法，为大场分割后的必然定型。43之后，剩下就是相互打入或侵消的问题了。

图 2

大场说明的极端例子，图例选自日本九段梶原武雄所著《石の方向に強く存る本》。黑1打吃缓手，白2脱先不应先占下方大场。假设黑仍执迷而3位提，则白4又占右边大场。黑5点，一厢情愿。从全局着眼，白6压准备弃子，好手。白10张模样兼补断点，白布局快速，一举优势。

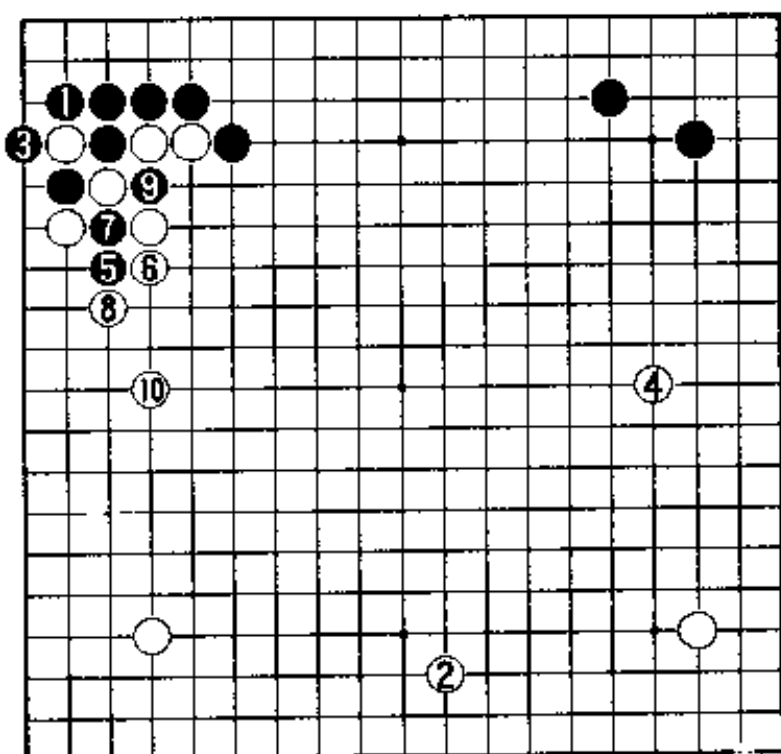


图 2

图 3

黑1先与白2交换一手，再黑3点三三，使黑11后A位压的价值变大，让白12飞补，则黑13争到构成三连星的大场。

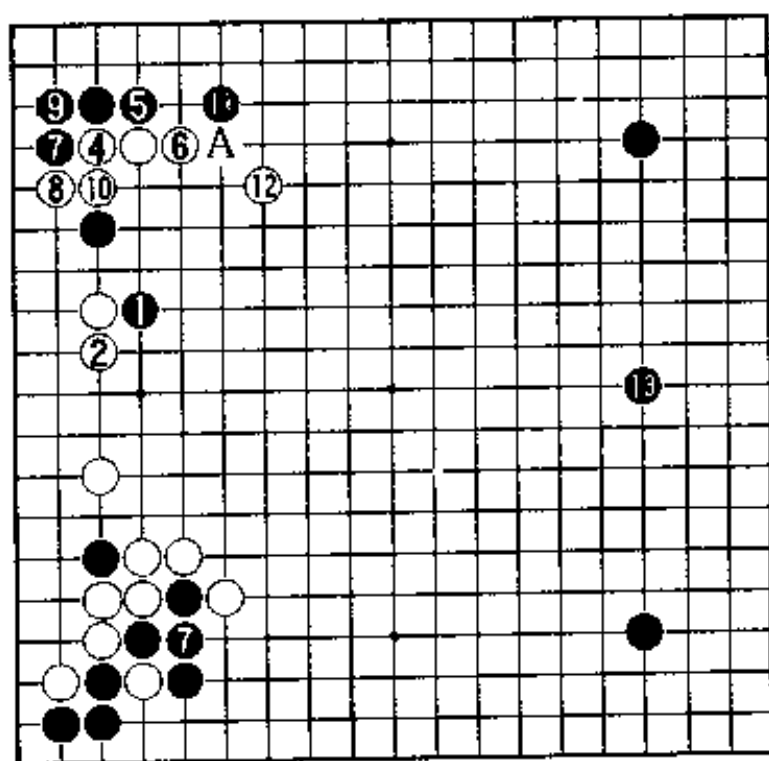


图 3

急场

日本围棋术语引进。战斗中的要紧的、急要的大场所在，称急场。急场同布局中的大场有程度上的差别。当急场和大场同时出现，占据急场优先于大场。

图1

如图白1吃，急场。有此一手，右上白安定，右上角黑子如被从2位一带夹攻不堪忍受，所以黑2拆。以下白3至7，为漫长的一局，正为白所期望。如白一开始不着于1位而在A位挂抢大场，那么黑必然于1位长出，白全局作战不利。

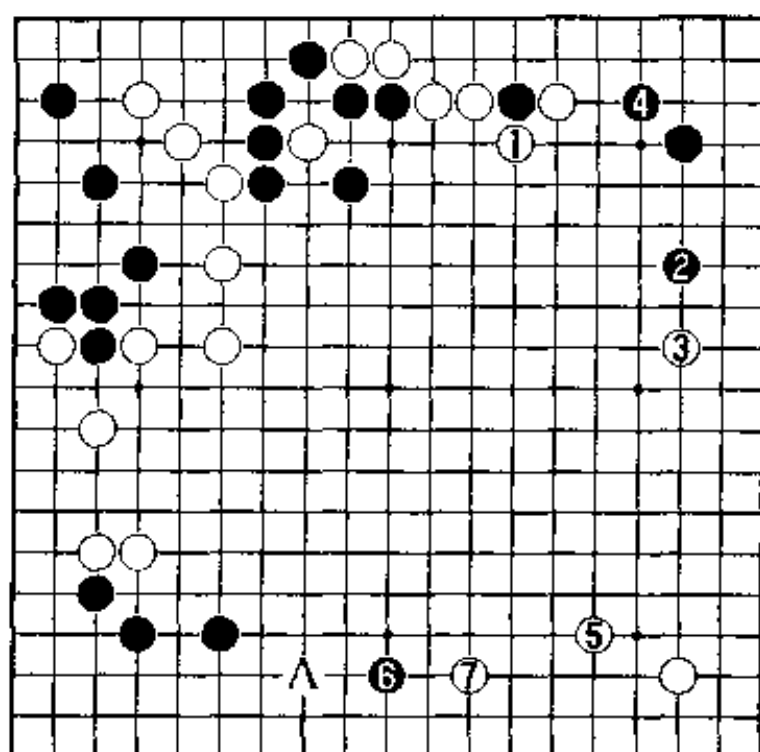


图1

让子棋的局面。由于是让子棋，作为白方有时不得不下得过份一些。白1挂，过分，期望黑于左下角应一手如A之类，然后白B并，子效充分得到发挥。今黑2识破白方设计而于急场攻（也可以认为是局部急所）。黑6之后，白棋两处被缠绕攻击，陷于苦战。

白1是此场合当然的一手，不仅本身价值不小，更是关系到根据的急场。白1若走他处，被黑夺去角上根据，白将陷入苦战。

拦

或称“拦逼”。即在隔一路拆或斜飞处拦堵住对方向边部拆的可能着手。

图1

小目大飞挂，白方尖守角，黑方拆二，简明。下一手白方不允许黑方再向上边部拆二，白1拦逼，限制发展。

图2

黑方“三·3”一子加斜飞，形状并不完备。今白方于黑可能拆开的地方1位拦逼。

图3

让子棋中常见的形状。对黑方星位子，白小飞挂，黑四线拆一应。白今再从相反的方向1位小飞拦逼，为有力手段。

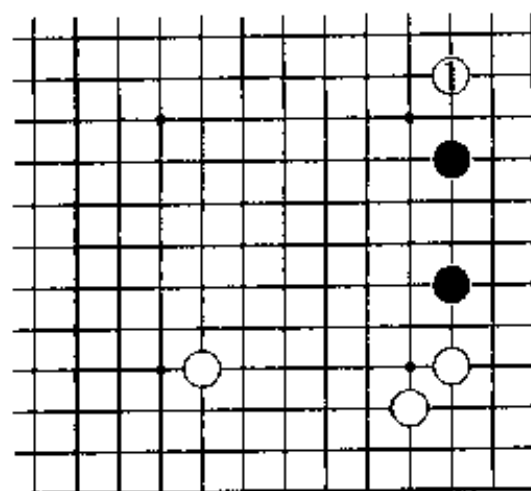


图1

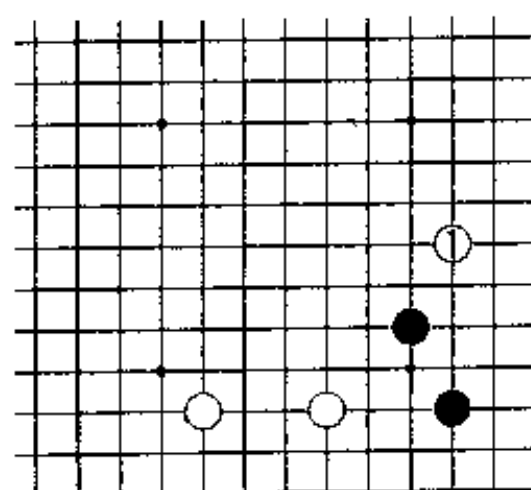


图2

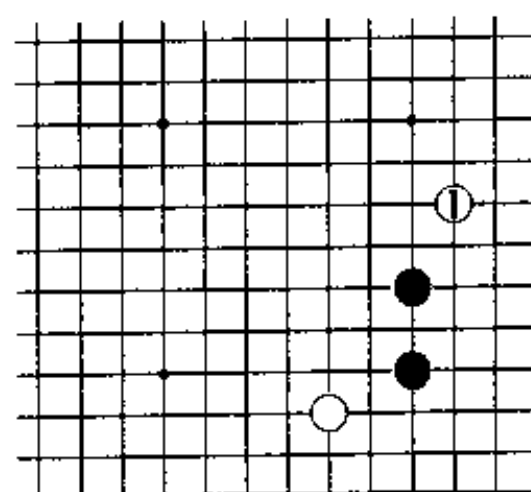


图3

关

又称单关。一般指对应于原有处于三、四线上的子向中腹或边部垂直地有间隔(隔一为单关,隔二为大关或二间关)跳出或跳下。在这种情况下,现今“关”已被用“跳”取代的趋势。因“跳”较通俗,“关”显文气。

图1

小目低挂一间低夹定式进行之一。为防对方封头,白1于此一间关出,或省称即跳出。

图2

小目高挂一间低夹定式进行之一。白1一间跳下,目的是阻碍对方相互联络,起隔开作用。这种场合,一般不宜称一间关下。因“关”通常用于指向中腹的着手。

图3

小目低挂二间高夹定式进行之一。白1向中腹隔二关出,或谓跳出;黑2沿边亦隔二拆应。黑2不能称为隔二关出。因坐标系△指向中腹,而●是针对边部。此中有差别。

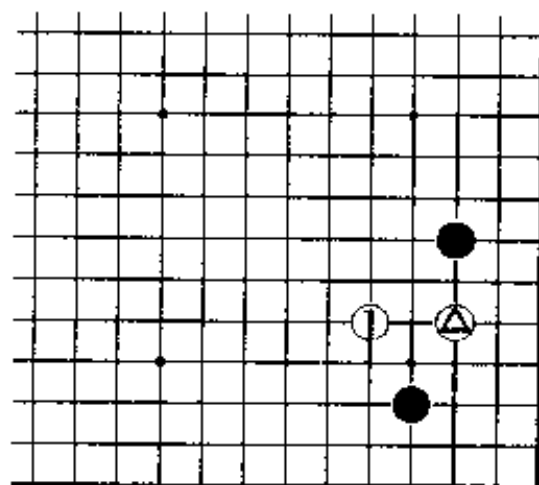


图1

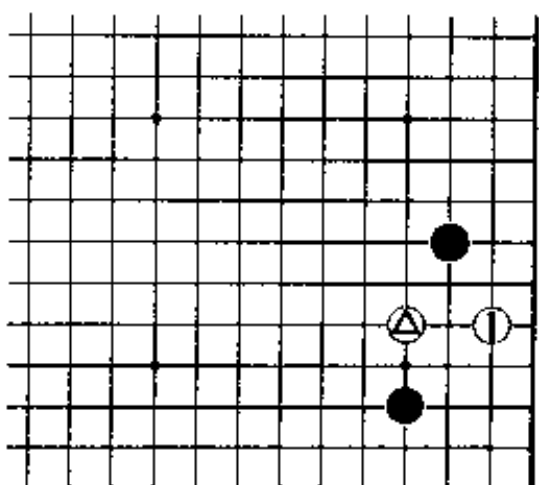


图2

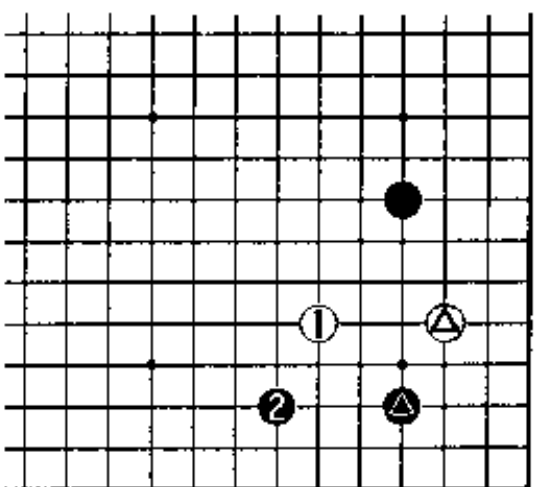


图3

肩（尖）冲

为一种侵消手段。好像挤开一处先用肩部试探一下，也像对敌方之子于斜上方小尖部位冲激一着，看对方应手再决定下一步的动作。

图1

对“三·3”之子，白1肩冲，有效的一手。压迫“三·3”之子于低位，自己则随机应变，积蓄势力。

图2

黑方小飞缔角兼四间拆，幅度较大。此时白1肩冲，先手限制黑棋阵势的立体化扩大。白1如不走，黑可于A位关起一手，大极。

图3

星的周围。白1肩冲试黑应手。黑2长起，白3轻灵地一间跳。

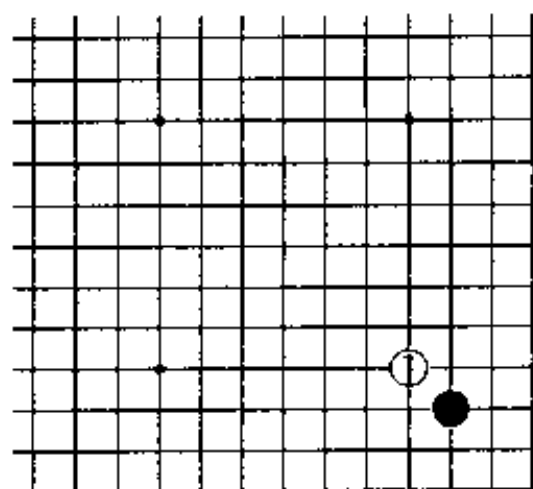


图1

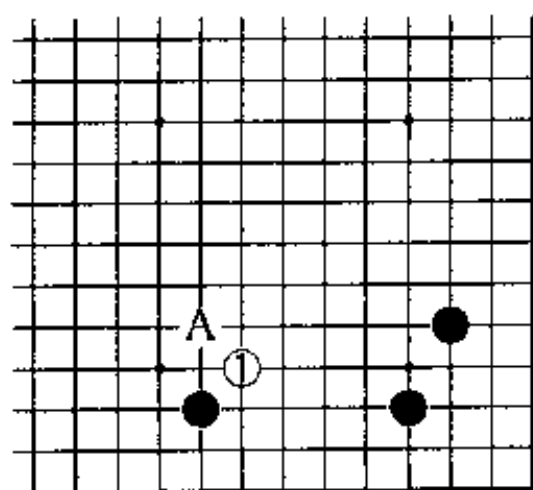


图2

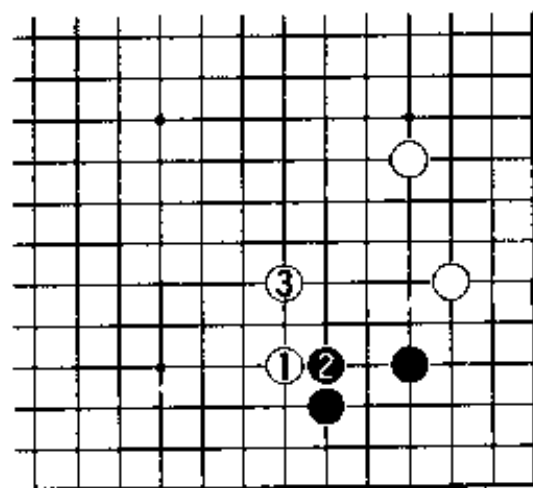


图3

吊

向对方阵势的浅侵手法之一。一般可起削减、限制对方势力、地域的作用。另有古代术语“吊”相当于现代“透点”，另论。

图 1

对黑方的阵势，白1轻吊一手，根据黑方的应手，再决定如何在黑大飞守角内外选点，为一种高级战术。

图2

当此局面，黑1吊，绝好点。一方面最大限度抑制了白方模样，另一方面又扩张了己方模样，此时为布局上惟一一手。

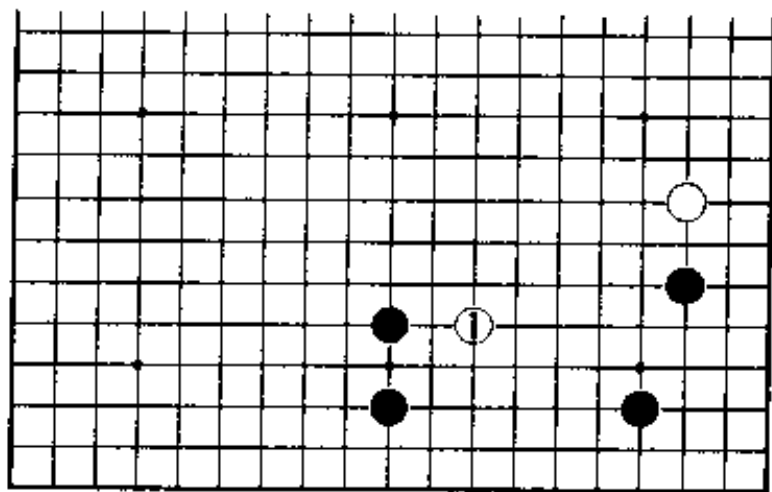


图 1

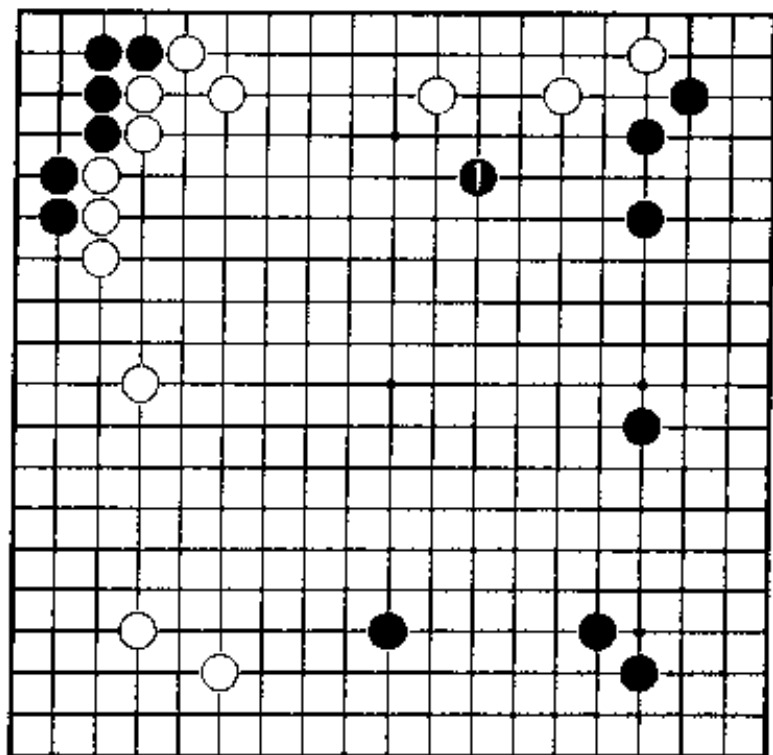


图 2

镇

于中腹四线以上着子（隔一或隔二），垂直阻止对方棋子直线向中腹进出的一种镇压手段。常用于攻击敌子或争夺中腹制高点、压低敌阵等。

图1

白1镇，阻止黑方于此关起，同时扩大自己上方阵势。

图2

黑方无忧角且两翼呈理想形展开。白1不失时机地于此镇，将大大压缩黑方阵势膨胀。如果此图为黑行棋，黑也将于1位关起。

图3

如图阵势若黑方能于1位关起，则右方成立体方形。今白1镇，由于已原有△两子，三子构成一把曲尺形，称“曲镇”，为有力的一手。

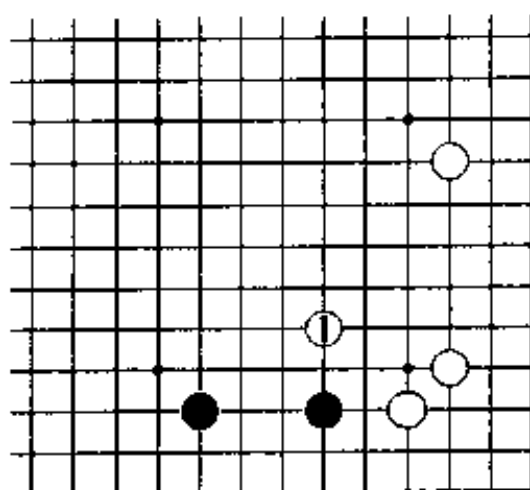


图1

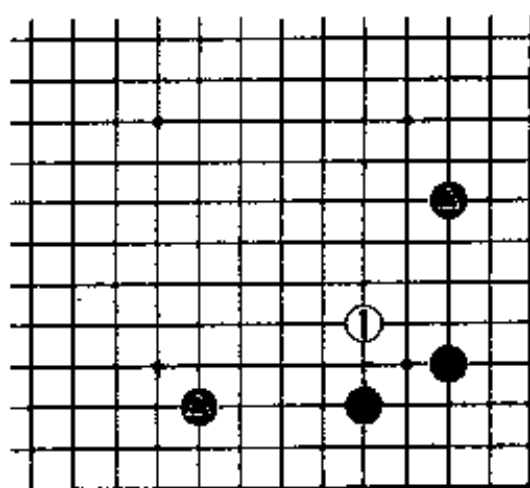


图2

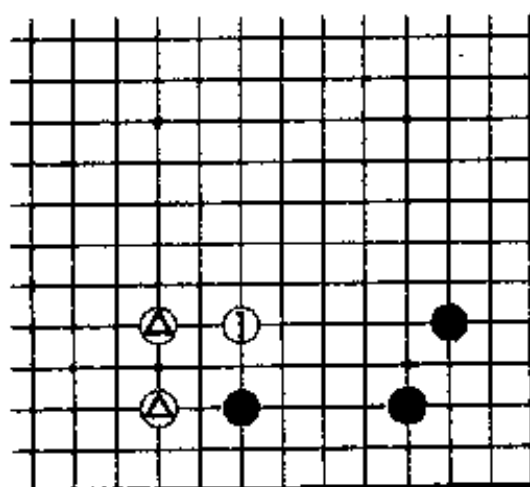


图3

大模样

一种尚未成为确定地域的大阵势、大形势。其用意为战略构想：一、形成庞大的子力影响范围，对方若投入或打入，通过攻击，可在它处形成实地或新的势力，或者侵入对方地域形成某种转换；二、直接形成实地。

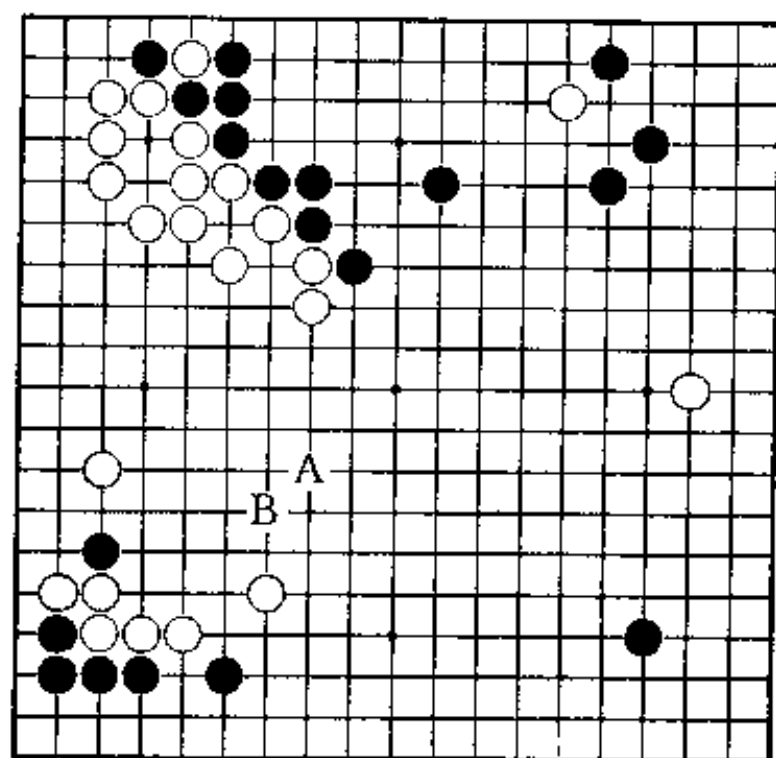


图1

图1

左边棋盘从上到下

白方形成一个大大模样。如果白方再于A位一带围一手，黑方就很难对这一块约70目的大空再进行侵消，黑将面临难局。黑下一手可在B位侵消。

图2

此为黑方受三子局。现在黑方于棋盘右边从上到下形成大模样。白方亦在左边及上部形成大模样。为贯彻大模样的作战方针，下一手如黑走当于A位压，继续扩张大模样；如于B位守，反过来白可于C位飞，白模样壮大起来。

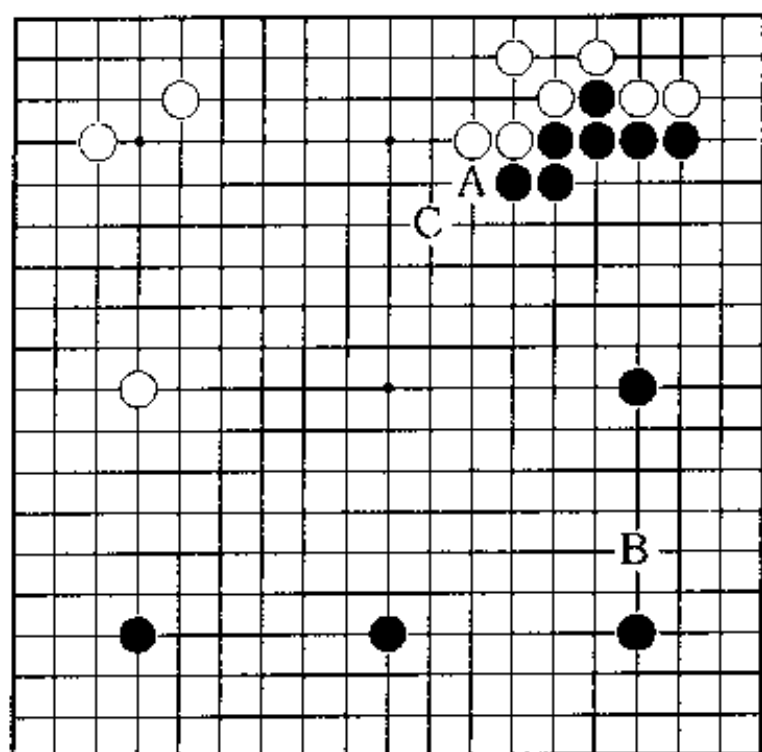


图2

图3

黑1以下至25止，在中腹形成了庞大的模样。黑13迫白14、16补强上边，黑17托换得19、21的先手封锁，再23、25止住右边白棋出头的构思颇佳，一气呵成的构成了大模样。

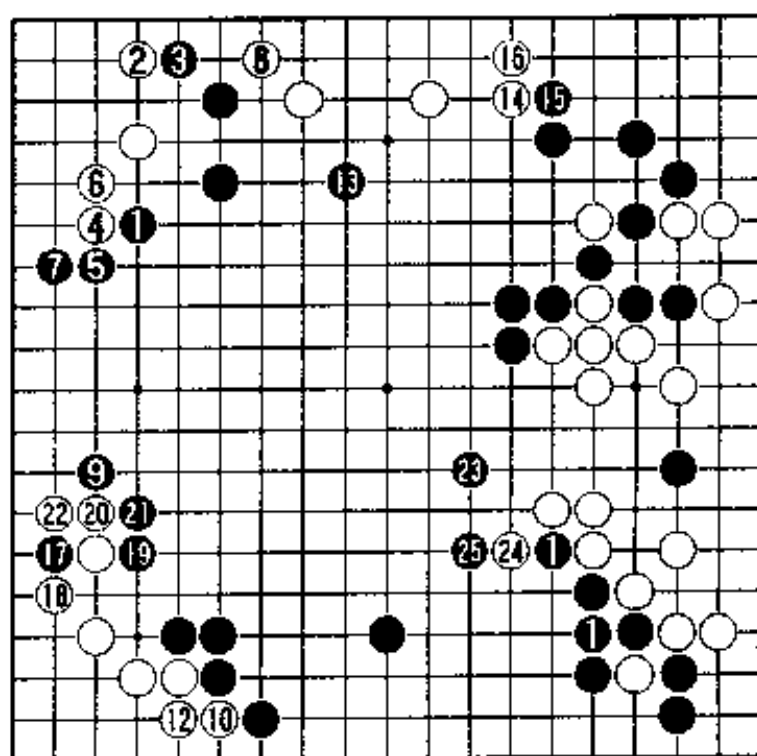


图3

消

也称“浅消”、“浅侵”、“侵消”。即对敌方的大阵势要有所觉悟，在恰当的时机着子将其从上方限制或压缩的手段。“肩冲”、“镇”、“吊”等，都是消敌方大阵势的常用技术。

图1

当此局面，如让白方再在边部一带围一手，黑方想消侵白阵已难措手。今不失时机地于1位肩冲浅消。白2为一种应手。至黑5，为一种常见定型。黑达到了压缩白阵的目的。

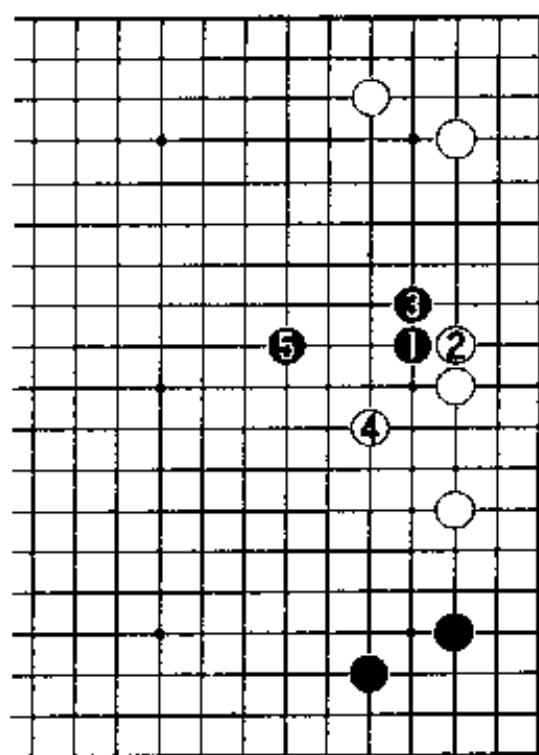


图1

图2

此局面黑方占有相当的实利。作为对等补偿，白方于左方一带形成一个较有潜力的阵势。今黑1镇，为消侵对方势力的要点。相反，此点如果被白跳起占到，白阵势顿时膨胀起来。

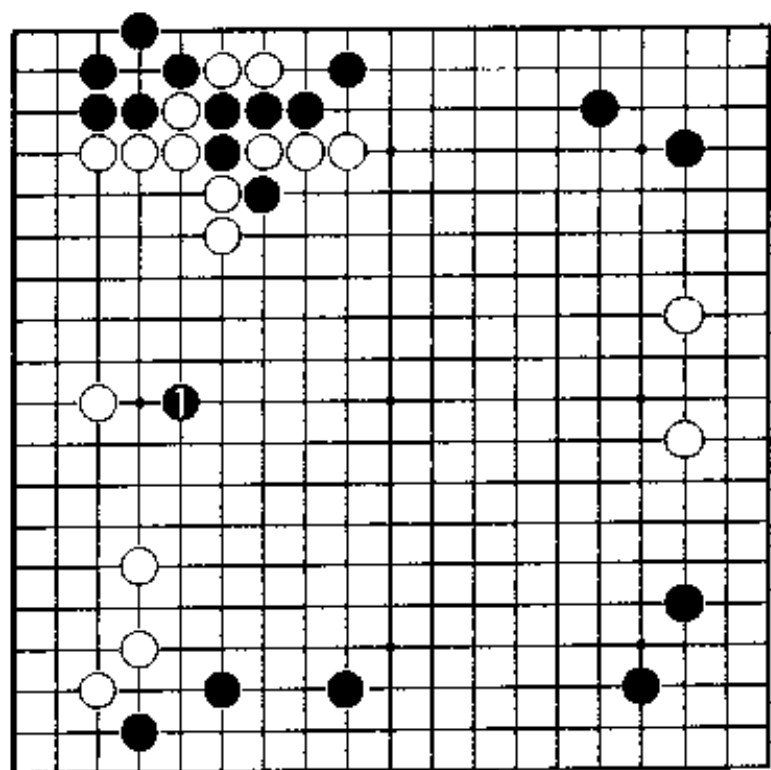


图2

打入

于敌阵中投入子(常常在三、四线)，而不直接接触敌方之子，称打入。恰似打入一个楔子一样，较形象的比喻。

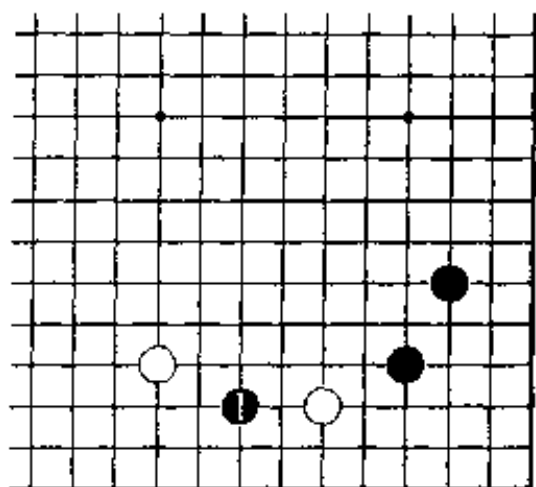


图 1

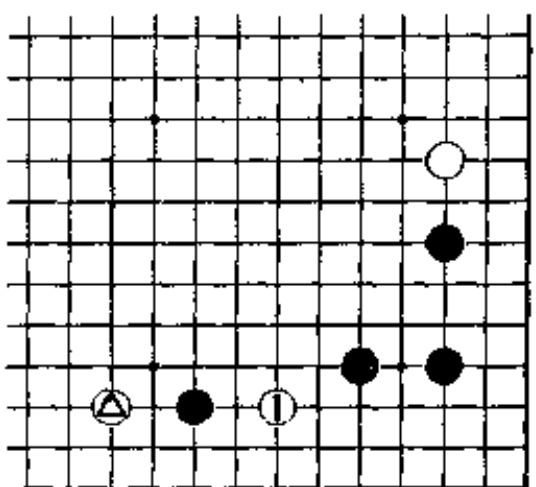


图 2

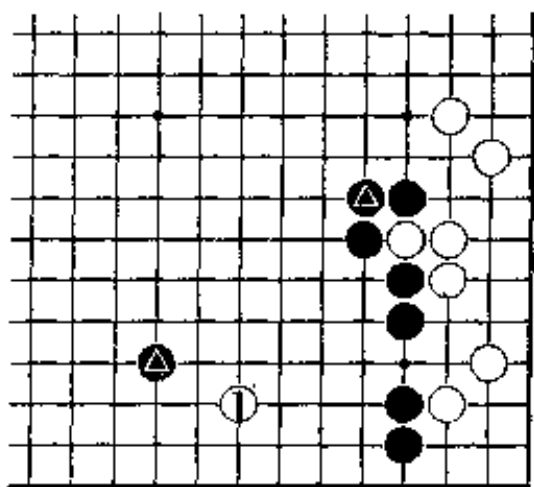


图 3

图 1

白方向星位小飞挂角后拆开形成图。黑1打入白阵斜拆三，为序盘常见。

图 2

对黑方单关守角展开，白方以△为基点可在1位打入。

图 3

黑方小目白方大飞挂角后，右边形成一个定式变化。此时白得实利，由于有▲的存在，黑得外势，两分。在黑的外围一带势力中，如果白方已无手段，那就不成其为两分，而是黑方“大优”。白1打入，黑无法吃住此子，但可于攻逼中得利。

分投

为防止对方势力在边部连成一片，而于边部中央一带投入一子，分割开对方的势力，称分投。分投之子一般向左右都有开拆的余地，为序盘常见的手法。

图1

平行型布局。左方白已占上下两角实利。黑17只此一手。白18分投，绝对的一手。若此时白走他处，容许黑于右方布成三连星，则黑方模样过大，白不成功。

图2

当此之际，黑1分投，恰当。白2从这一方拦，黑3拆二，双方正着。

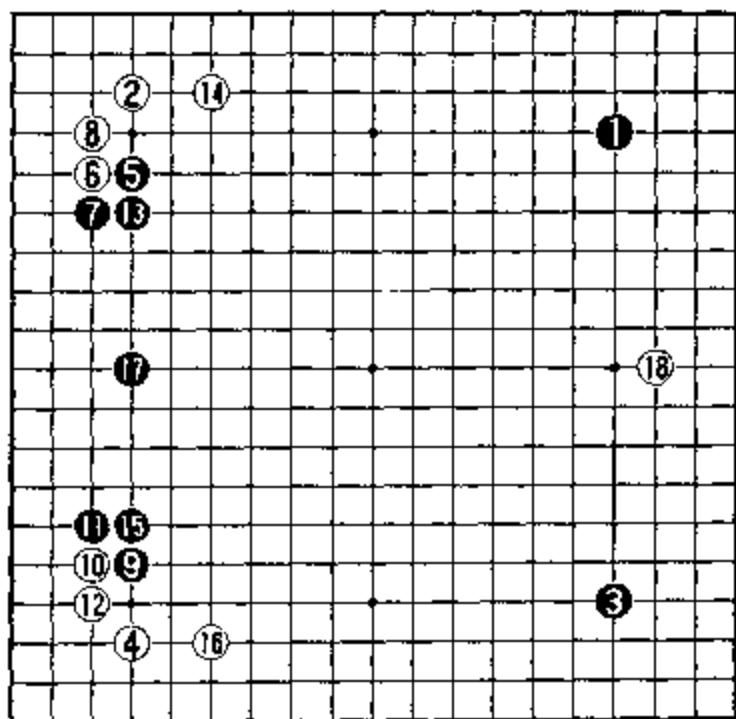


图1

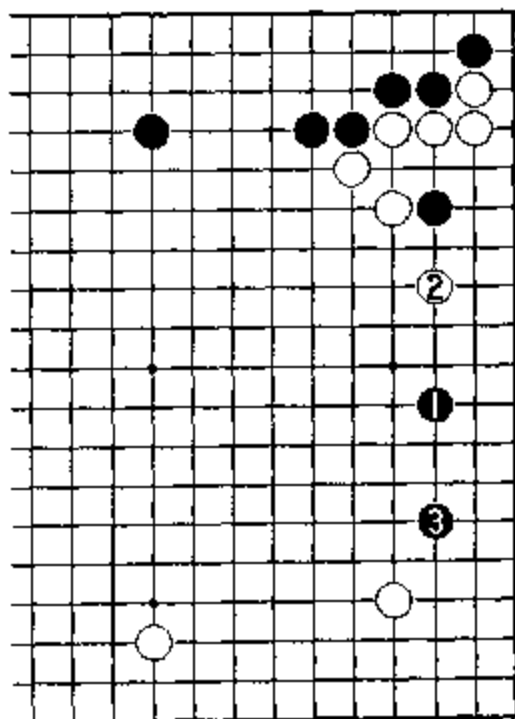


图2

生根

围棋开局，多于角、边部行棋，有其必然的原因。因为靠近边角，就像靠近“土地”一样，一块（或数枚）棋容易“生根发芽”而成活。如果没有根柢，这样的棋就成为浮棋，必然会受到攻击。这种求得根据的着法，称“生根”。

图1

星位小飞挂，二间高夹定式。白1跳，出头；3小飞，欲向角部生根；5大飞，再向边部生根，定式完成。

图2

“木谷定式”之一。当▲夹击时，白1在角部尖顶而不出头，生根。3扳、5粘，角部占得实地。因为此“定式”变化白方不向中腹出头，有被封住之虞，现已很少有人应用。

图3

星位白挂角黑▲三间高夹，白棋脱先。黑1尖顶攻击，白4拆一就地生根，为此际适切的手法。

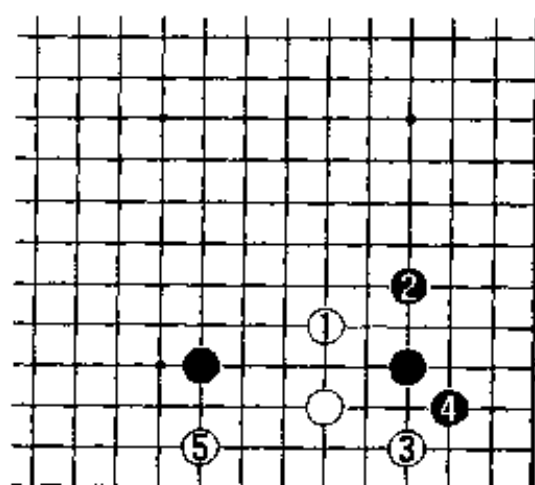


图1

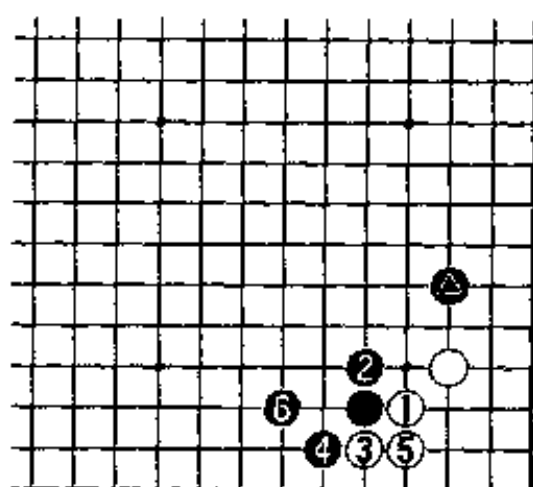


图2

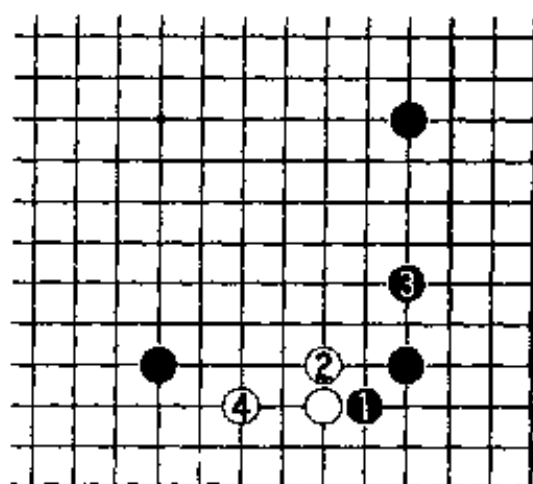


图3

搜根

从二、三线上将敌方的根基攫取，称搜根。搜根为攻击手段，逼迫敌方向外求通连或找眼作活。在这个过程中，搜根的一方获取利益。

图1

黑1飞向二线，大极，搜根之着。白2顶，正着。黑3挺进，白4挡，黑5从另一方觑断，搜根。白棋整块不安。

图2

目外定式可见型。黑1飞，搜根。三枚白棋须得整備棋形，下一手着于A位普通。

图3

星定式演变。角部白棋曾脱先它投，因此欠一手棋。如果黑方征子有利，1位点是痛烈的搜根之着，白棋全体被攻。

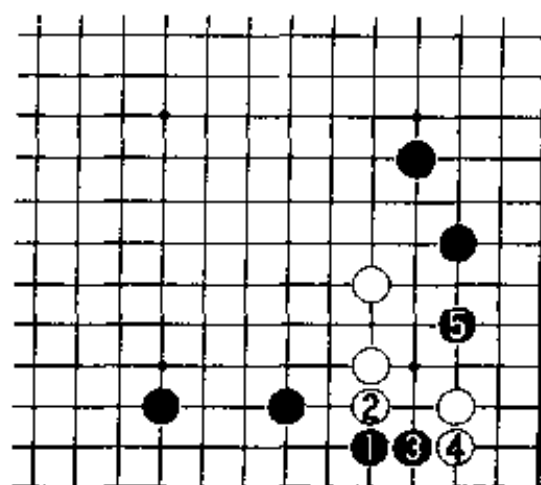


图1

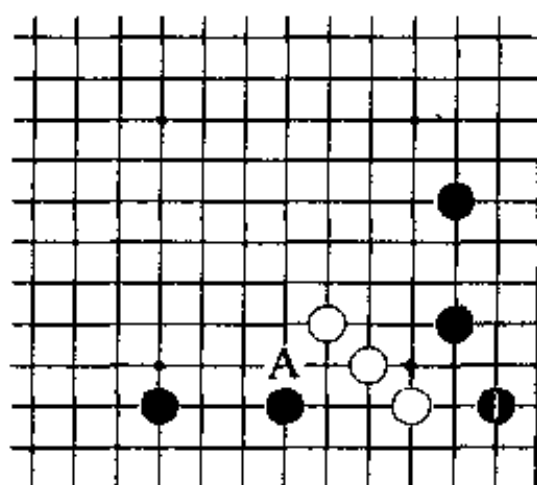


图2

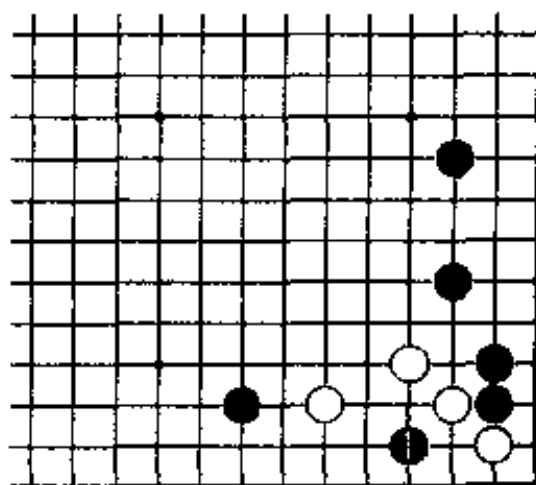


图3

玉柱（铁柱）

星位一子处于“四·4”，为守角向下一线“三·4”并一子，两子形成“玉柱”状，为一种坚实的守角手段，俗称“扎打”。对应于玉柱，处于边部星位的子向三线并一子，称“铁柱”，也为一种有效的守备。

图1

星位大飞，白△逼，为让子棋可见手法。黑1玉柱守角。白不能再于角部点角转身，变薄。黑守住角后，就可放手行棋，伺机攻击白棋。

图2

对黑1打入，白2扎钉是常法，先补好自身的缺陷，再瞄着对黑打入之子的攻击。白2若走A位则是俗手，黑顺势B位得以强化。

图3

白1时，黑2铁柱防止白侵入黑地。黑2也有不给白借用，静观其动向之意。

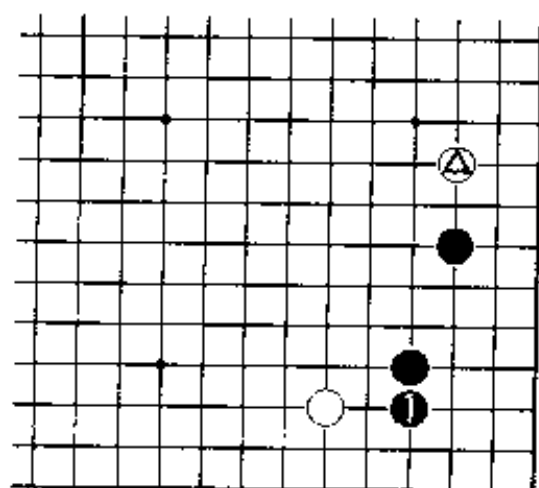


图1

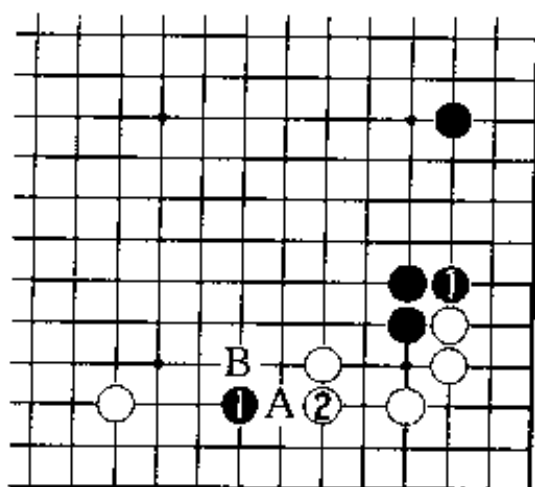


图2

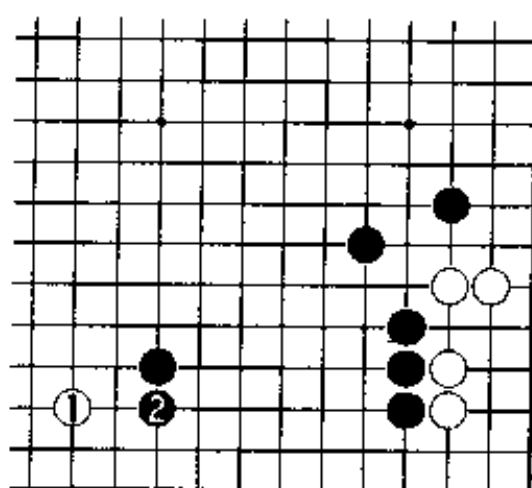


图3

尖

为一种最坚实的从某一线斜行一路走向另一线的手法。其形像一枚尖突矛状。其好处在于这样的步伐联络没有破绽，而步子稍嫌“慢”又是其不足之处。多用于向中腹出头以及做活和边角收官等。

图1

六十年代曾流行一时的小目小飞挂二间高夹定式。白1尖，防止被封头。黑2飞，白3飞生根，黑4拆开，定式告一段落。

图2

时下流行的星定式变化。白△之后，黑脱先，白1尖，占取角地；黑2开拆。

图3

这样的形，白1、黑2、白3双方都向中腹小尖出头，又称互尖。

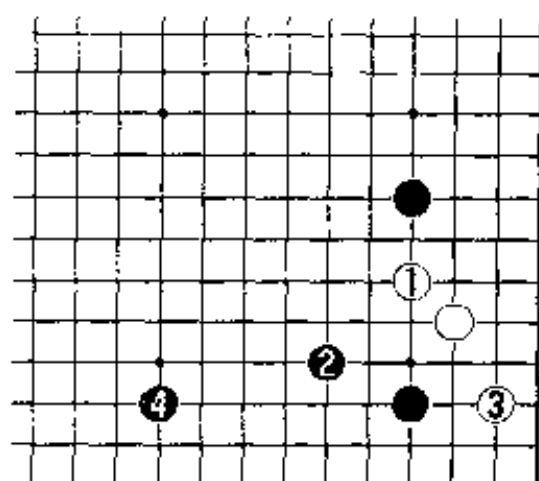


图1

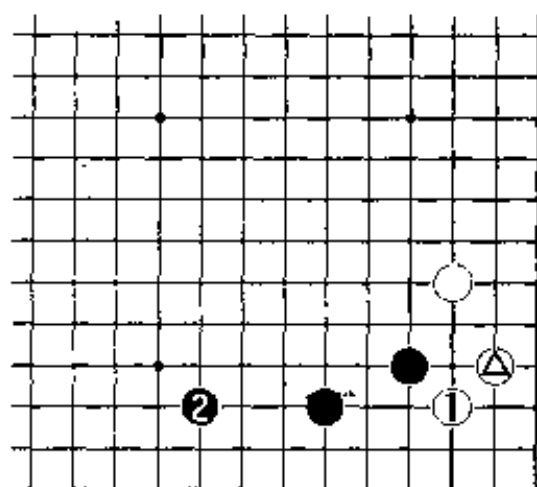


图2

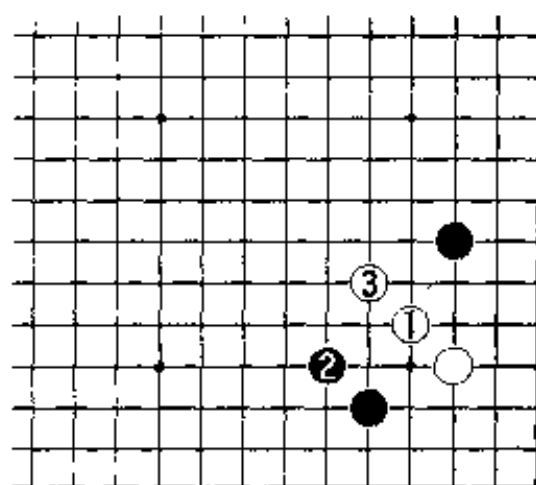


图3

图4

黑1 这样的尖，称尖顶。具有不允许点角转换、促使对方走重从而进行攻击的含义。实战中经常出现。

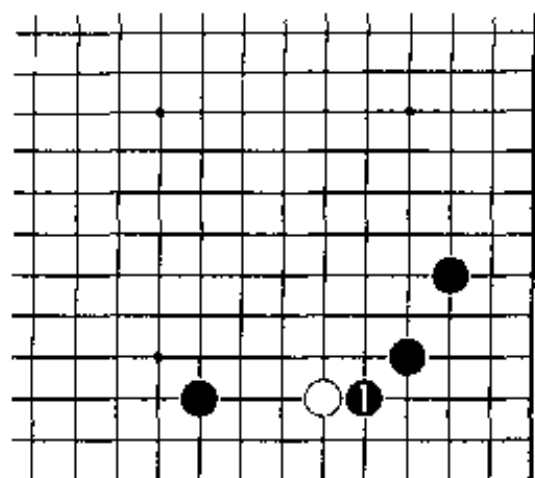


图4

图5

对于白方打入之△子，黑1尖，将此子封锁于内，称尖封。此时若为序盘之初，白△子是不能立即行动的，因在作活的过程中，势必令对方形成强大外势，得不偿失。作为黑方，也不能视此子已吃净。条件具备，白方可有A位点、B位挺出、C位托等腾挪手段。

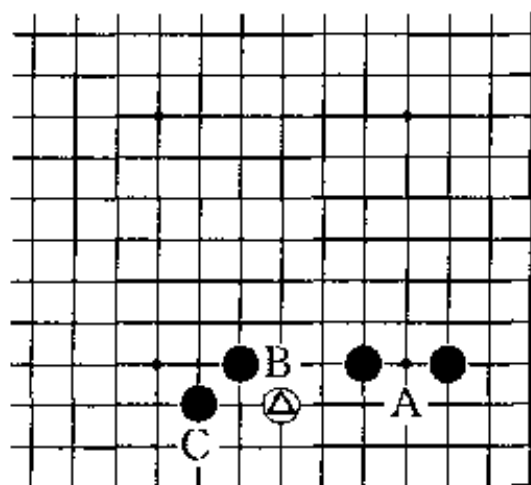


图5

图6

如图，白1尖，手筋，既求渡同时又吃住黑方四子。若本图是轮黑先走，黑同样于1位尖，则白方三子被吃住。

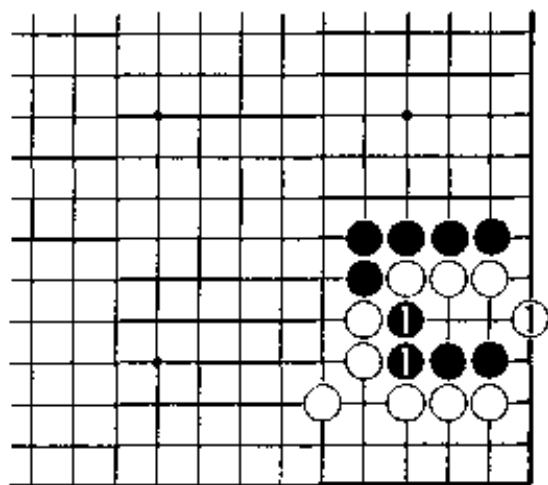


图6

飞

分为“小飞”及“大飞”。其着法相对于参照子，小飞类似于象棋“马”的走法，大飞则更延伸一路。其战术手段意义主要用于攻击或攻击的准备；但是从围棋的特征而言，绝对的“攻”或“守”是没有的，因此“攻”中其实也就寓有“守”的因素。

图1

对黑方星位之子，白1小飞挂，分角。黑2应以小飞（若黑2着于A位，为大飞，时下已较少见，为古风）。

图2

对小目黑子，白1一间高挂，分角。黑2应以小飞，一方面张边扬头，一方面对白1一子施压。

图3

对星位黑●白1小飞挂，黑2有这样向二路小飞的护角应手。是为中国古棋风，得失不明。下一手白可一换方向，从A位再挂。

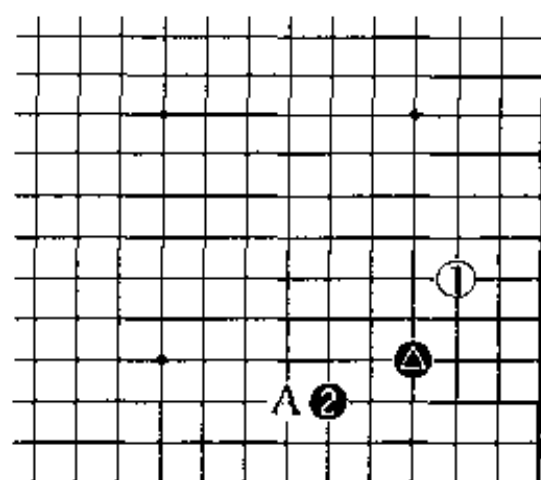


图1

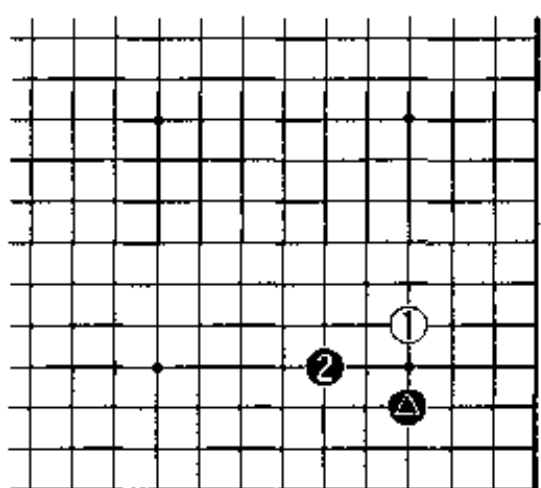


图2

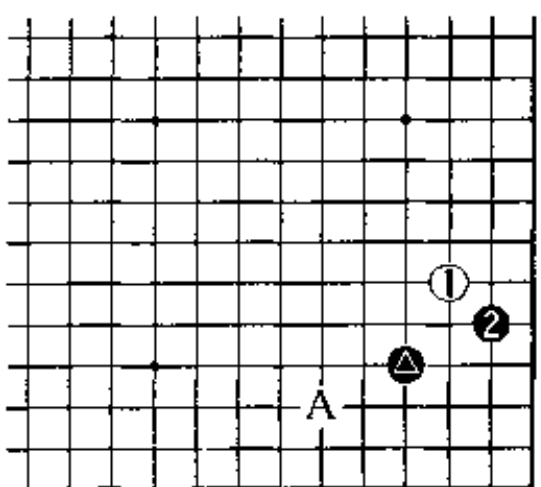


图3

图4

白1 这样的小飞，为夺取双方根据地。既然白方先搜根，而不出头向腹，那末作为一种反击，黑2 的小飞，则可称为飞压。

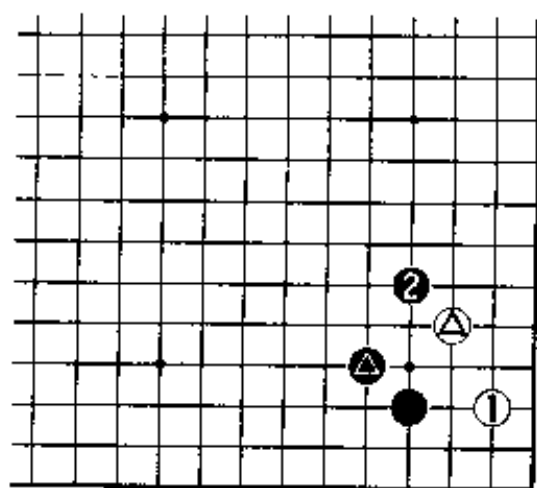


图4

图5

星定式可出现的图形。在有△子的情况下，白方一般须补棋整形。如脱先，黑方1 位小飞，为典型的飞攻。

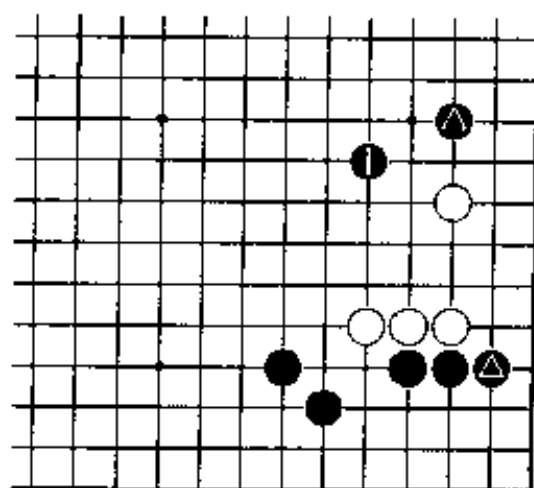


图5

图6

星定式之一型。对白△而言，白1 为小飞，白3 为大飞。两飞都是为了生根安定。

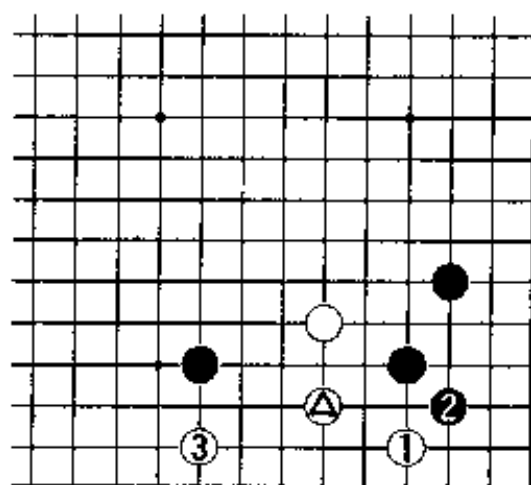


图6

象步

又称“象步飞”。其成形呈“田”字，类似象棋的飞象着法。为一种较轻灵的局部行棋手段。

图1

小目小飞挂高二间夹（或低二间夹），被夹攻的白方，均有①象步飞出的特殊着法。据说最早这样走法为日本21世本因坊秀哉首先在实战中着出。乍看这“田”字形似乎留有A位明显的“象眼”破绽，实则这正是白方的一种诱着。

图2

象步飞的实战型局部。对黑1的穿象眼，白2从这里飞出，黑3从这里冲出是连贯的手法。如果黑3在角部应，那末当初穿象眼就失去本意。白4补回防断，下一手黑可于A位靠压，声东击西。

图3

对白2的飞，黑3如冲断则中计。到白8为必然进行。黑穿象眼一子被枷吃，黑失败。

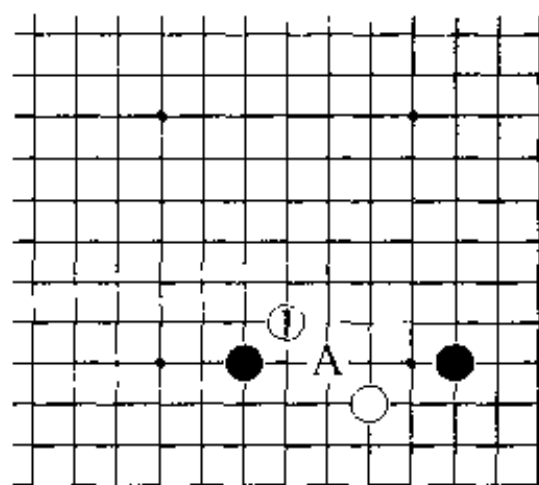


图1

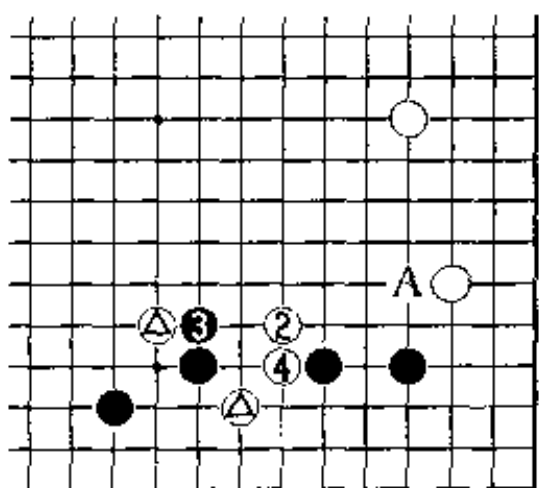


图2

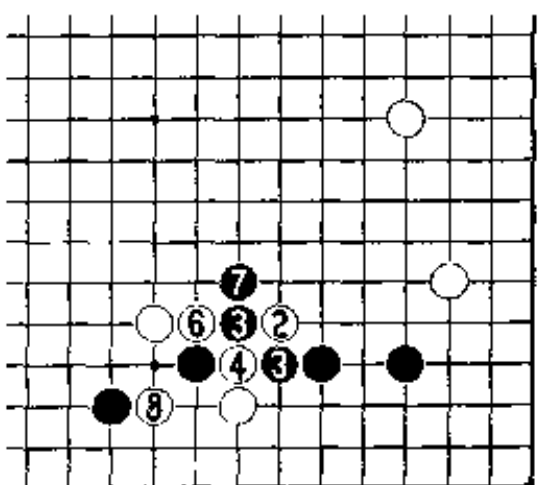


图3

跨

隔有对方子而从己方跨入对方阵地，往往起到分断侵蚀对方地域的作用。

图1

如图白1跨入，欲在角部取得一些便宜。作为黑方下一手正着为A，白B接回，黑C立，告一段落。当白1跨时，在常见场合下一手黑2不宜B位冲。

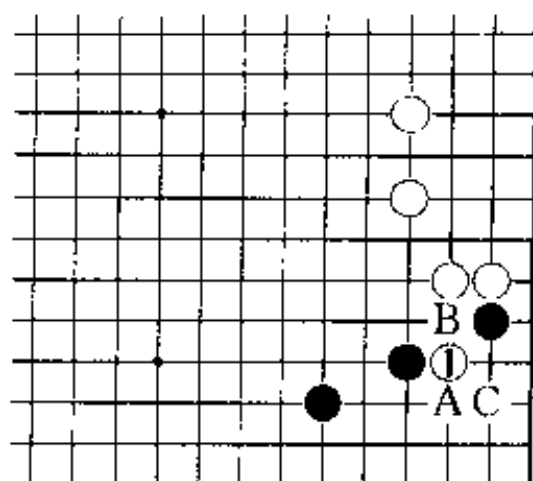


图1

图2

黑角部形状有缺陷。白1跨下，无论黑下一手怎样应，白都将在角部一带取得相当利益。

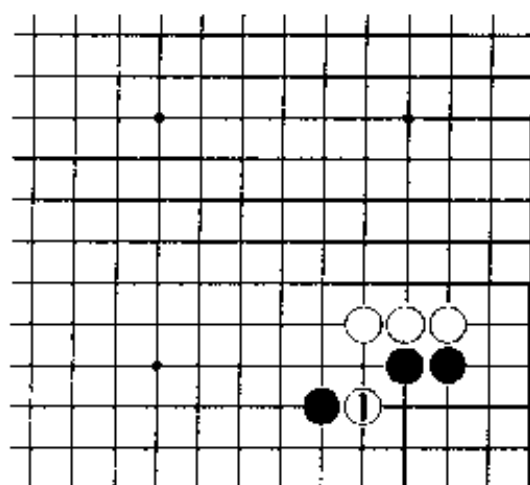


图2

图3

白1跨断。以后黑A则白B断；若黑C则白A退，黑无法相互联络。

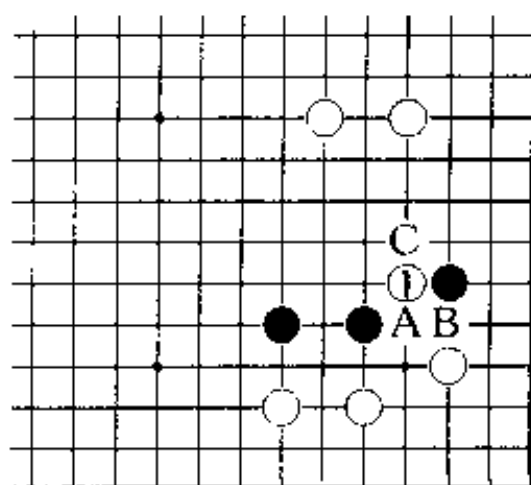


图3

跳

在原有棋子的同线或直线上间隔一路着子，称跳。多指与对方接触战中，于边角一带快一路的出头。

图1

常见星定式之一。白1跳，于边部出头绝对必要，否则对方于A位拐下，不堪忍受。

图2

小目低挂二间高夹定式进行之一。▲断，白1跳，为可选择的一种着手。

图3

双方向中腹竞行。黑1不宜再贴压，远一路飞出，白2跳，出畅头，必然之着。否则下一手对方于此点飞镇，白不活。

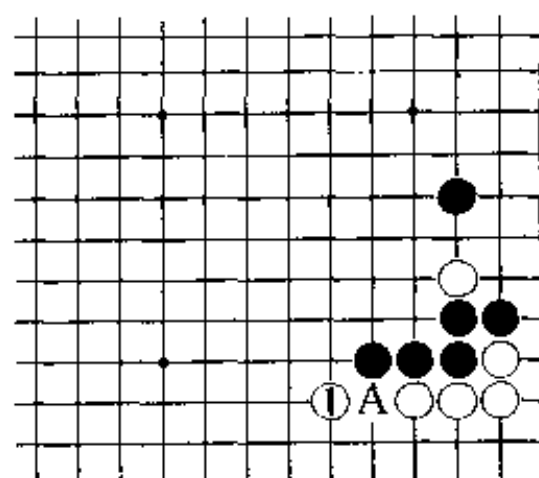


图1

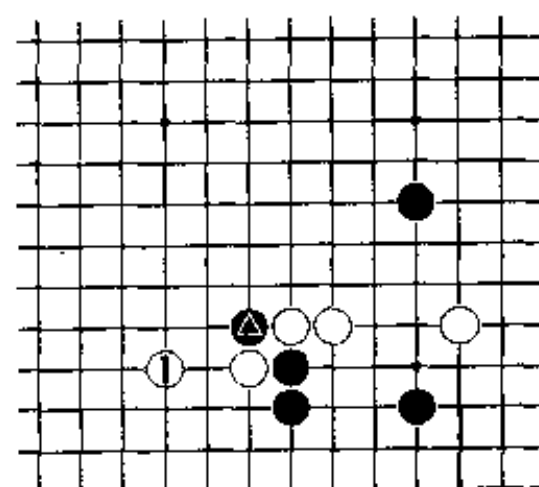


图2

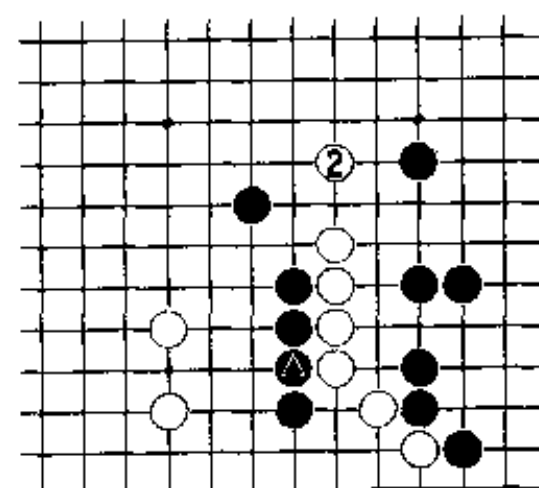


图3

爬

特指一方于二线上接连着子，用于作活、侵入、渡过等。

图1

星的周围。黑1爬，大棋，稳固角地的同时，攫取对方根基。

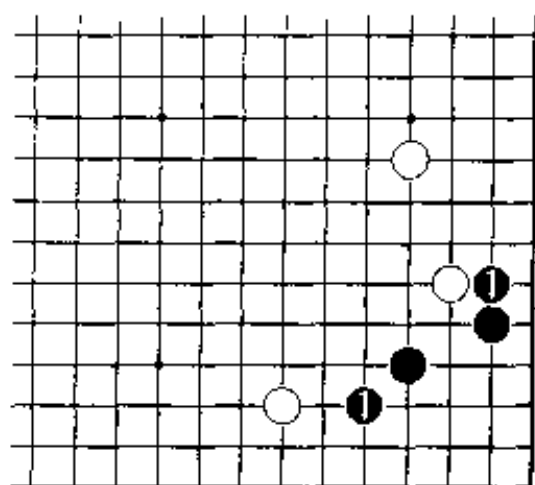


图1

图2

星定式可能出现的图形。白方保留二线A扳、黑方B挡、白C粘的着法，先于1位爬，此时黑2长，绝对。白方先手。

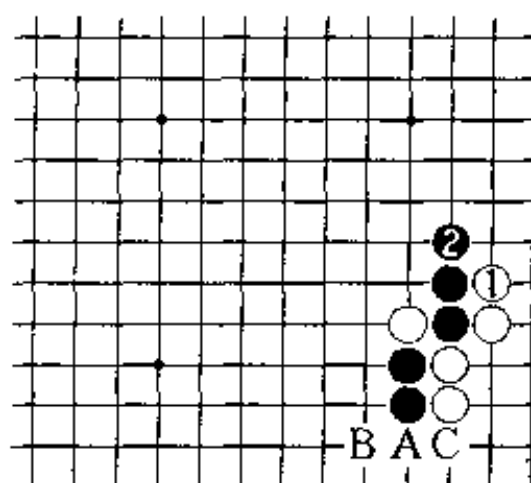


图2

图3

大斜定式变化。黑1立，白2向角部爬进，黑两子已被吃。黑1若走2位挡，白1位扳则黑无应手。

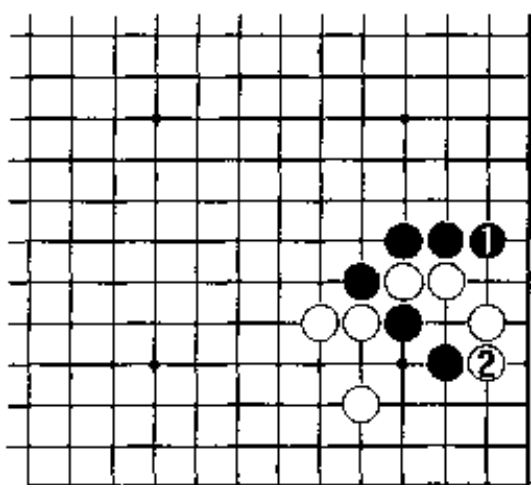


图3

扳

又称扳头，为一种强制性阻止对方棋子于同一点长出的手段。好似扳住其肩膀，使其趑趄改向；扳的场合，己方原有一子和扳之子中间是“尖”状，为其特征。

图1

高目定式之一。白1托，黑2扳，白3退，黑4虎。之后白5拆开，取得根据；黑6飞起，防止压迫。

图2

对△之碰，黑1上扳反击，有力。视周围具体情况，黑1也可A位下扳或B位上长。

图3

如此形，黑1扳，白2反扳，黑3连扳。如当时轮白走，则一定在A位扳下或于1位长出。

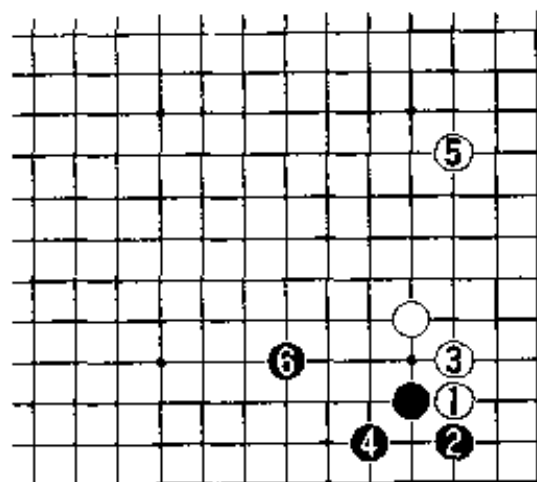


图1

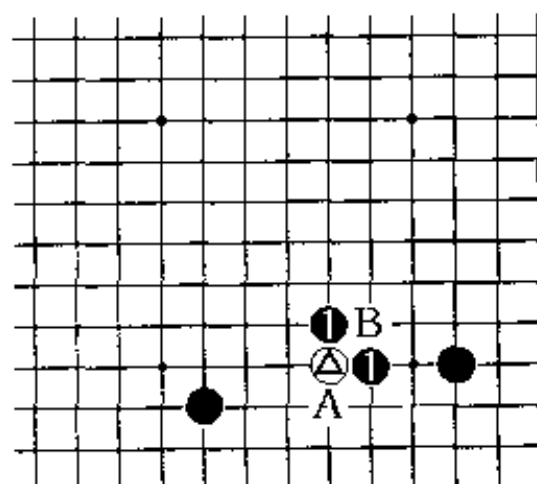


图2

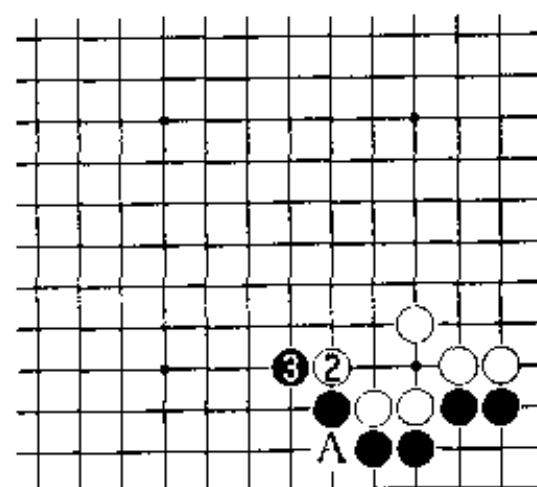


图3

退

敌我棋子相接触，一方之子向后退回一着，以与己方原有子取得联络；或不欲为对方所借劲，积蓄力量，后发制人。

图1

常见的小目一间高挂托退定式。当白△扳时，黑1退，与角部一子相联络，同时使对方产生A位断点。

图2

星定式周围。当△上靠时，黑1退而不扳，并非示弱，乃是不欲给对方借劲。

图3

星位点角近年出现的新型。黑△扳，白1退，黑2补强外势。

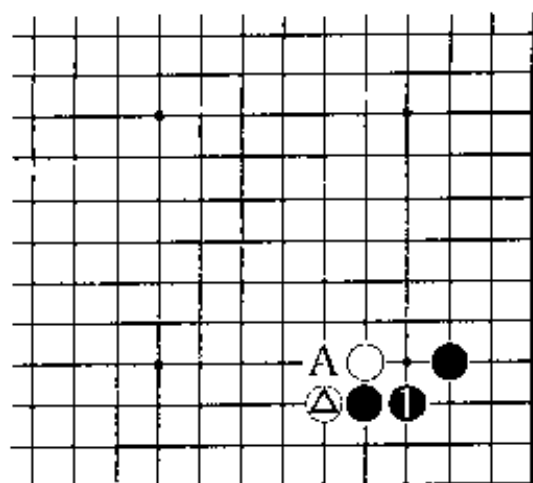


图1

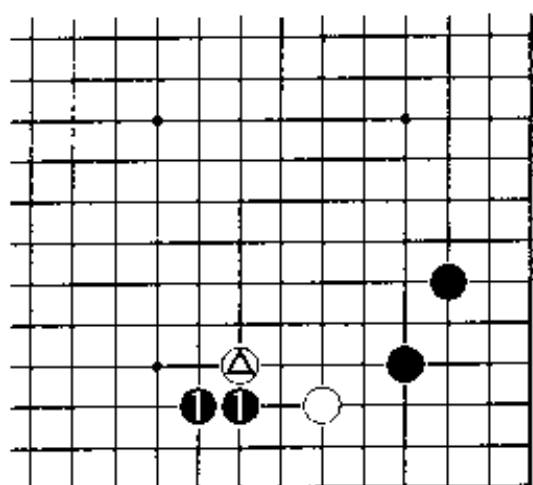


图2

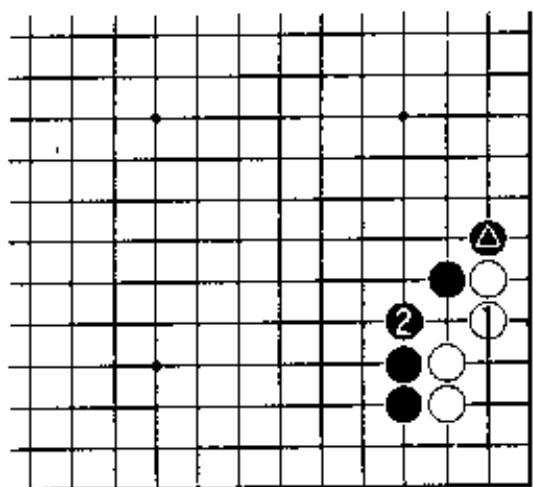


图3

扭断

双方各有二子相互之间纽结在一起而又相互断开，也称“扭断”。往往为打开局面或局部腾挪手筋。

图1

白方在1位托时，黑2扳，白3形成互断之状即为“扭断”。

图2

星位倚盖定式。黑▲靠压，白1扳，黑2扭断，为黑方准备收取外势的一种手段。由于黑2断一子将被吃，现代棋已很少见此类先损的走法。

图3

针对白形气紧，黑1搭靠冲击白联络上的缺陷，对白2扳，黑3扭断是手筋，白△两子棋筋已无法救回。黑3的手法，俗称相思断，为一种特例。

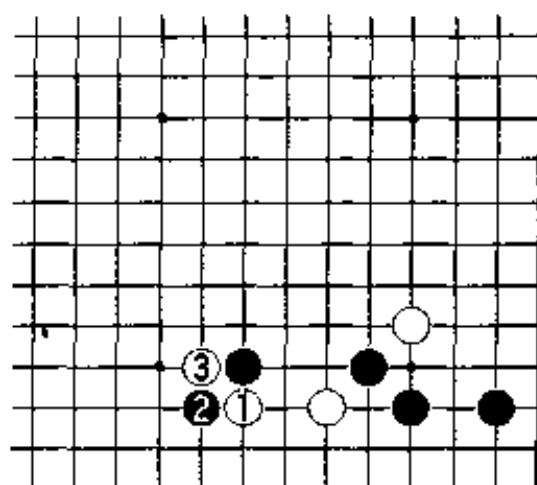


图1

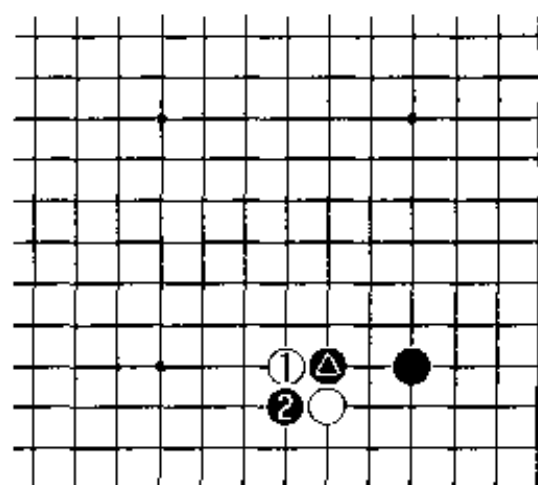


图2

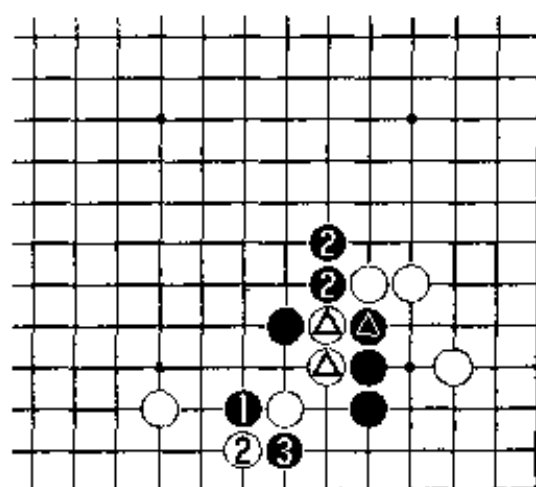


图3

挖

古称“斡”，即在对方间隔一路的棋子中间下一子。常用于冲击对方联络或给对方棋形制造缺陷。

图1

星的周围。对打入的白△一子，黑1盖住。如征子有利，白2可于此中间挖。

图2

星的周围。白△“五·2”侵分，黑1挡靠，白2可挖入。以后黑方若于A位外打，变化复杂。B位里打，则白A接，黑方被利。

图3

大斜定式之一型进行。下边一队白子似已被封锁。此时白有1位挖的手筋，视黑方对挖入一子从A位里打还是从B位外打，白方或冲出或就地做活。

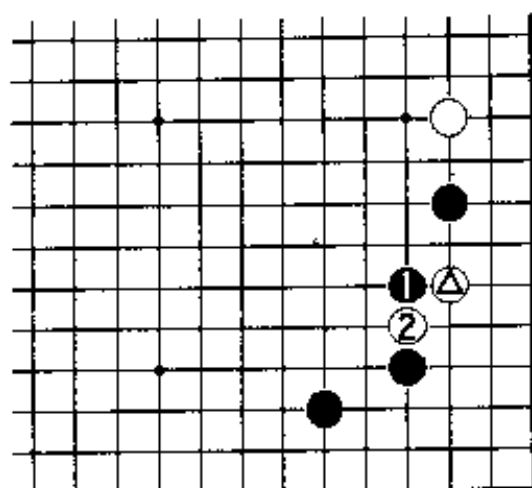


图1

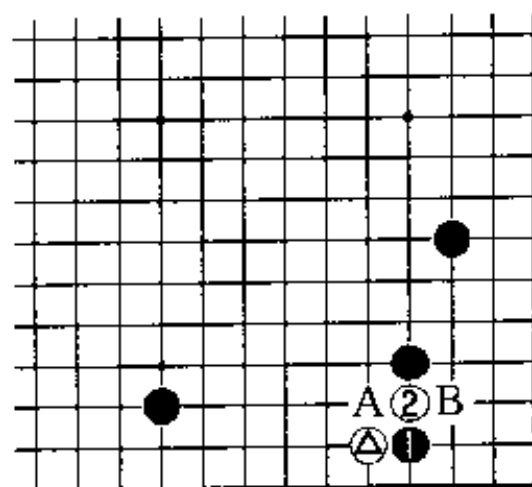


图2

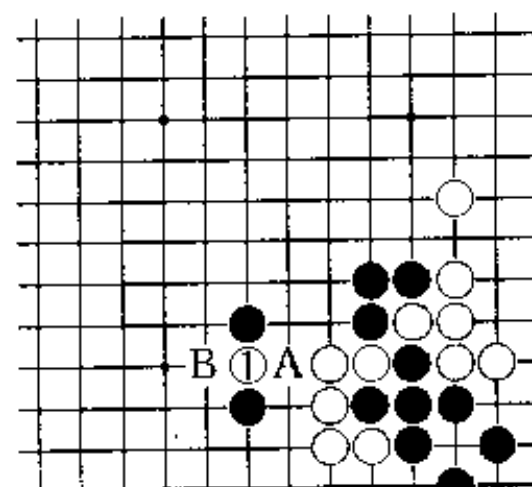


图3

冲

为一种突击对方阵地或阵形的手段。冲，或是彻底突破或是为对方造成棋的断点、毛病。

图1

定式的冲。目外定式小飞压。白1冲之后，产生A、B两个断点。下一手，白可于A位断，最终获取角部C位的便宜。

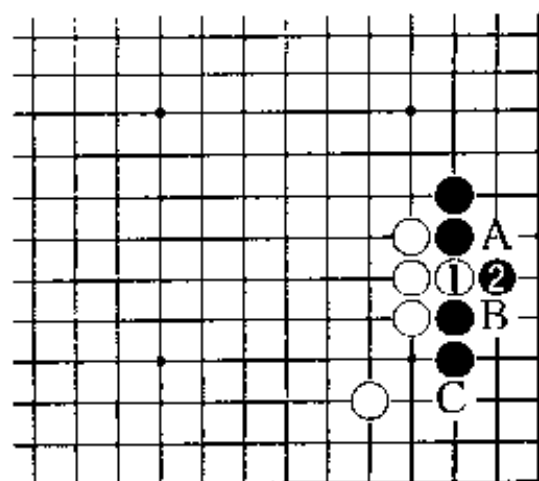


图1

图2

白1，战斗中的冲。下一手白3断，进行战斗。

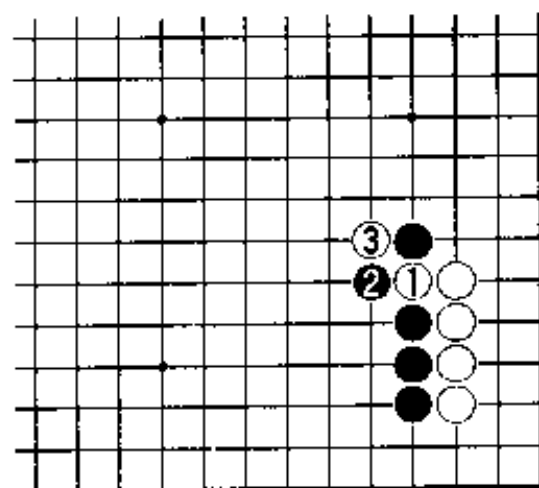


图2

图3

星定式中可能出现的形状。白方点试黑应手，黑▲挡，白1先冲，黑2挡时，白3再曲回。这样黑方外面产生两个断点，白可有种种借用手段。

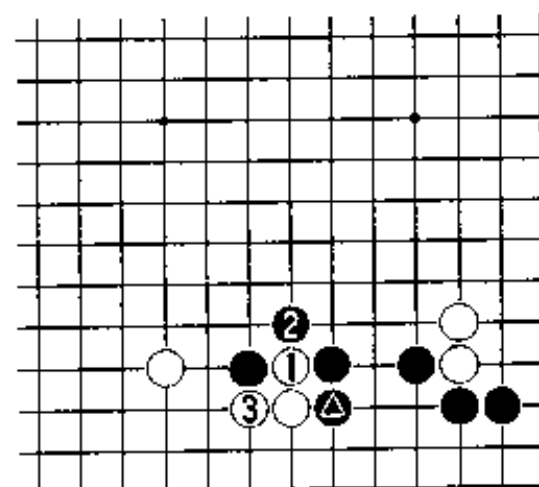


图3

挺

又称挺头。指向中腹或边部有力地长出头，以防被封锁和占据要点。

图1

小目一间高挂，黑外靠定式之一型。由于有▲的存在，白方首先考虑于1位挺头。如●为白子，则白1可于A位虎；如果这样，那末黑方定式选择外靠就欠妥。

图2

如此配置，白1挺头绝对。如轮到黑方下，1位的扳也刻不容缓。

图3

目外大斜定式进行。白1时，一般黑2当于A位长，如图黑2接为变通之着，此后白3挺头，绝对的一手。

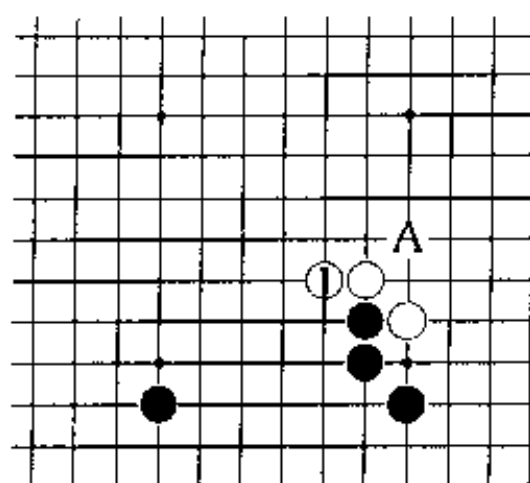


图1

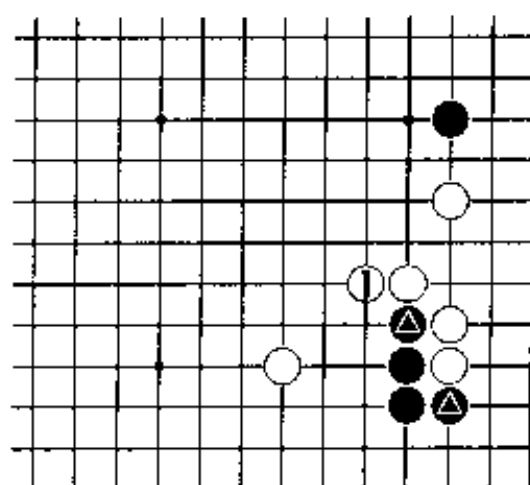


图2

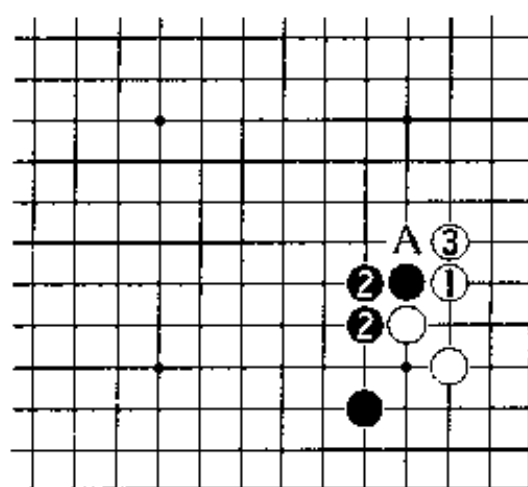


图3

并（平）

在原有一子旁再并加一子，有时与“平”通用。为一种防止对方挑衅、先坚实地补好己方，再出击的后发制人手法。

图1

星小飞挂二间高夹定式一型。本定式黑方为先手，黑▲也可脱先。根据周围情况，▲沉着地自补一手，己方棋形已无任何破绽。白方为防黑下一手于此周围施展种种手段，白1冷静地并。

图2

大斜定式古型。对黑▲大斜挑战，白1并，避开难解的复杂变化。黑2一般尖补，白3跳出，黑4拆，告一段落。

图3

白1并补强自身，同时瞄着A位冲的手段，黑2补是常法。

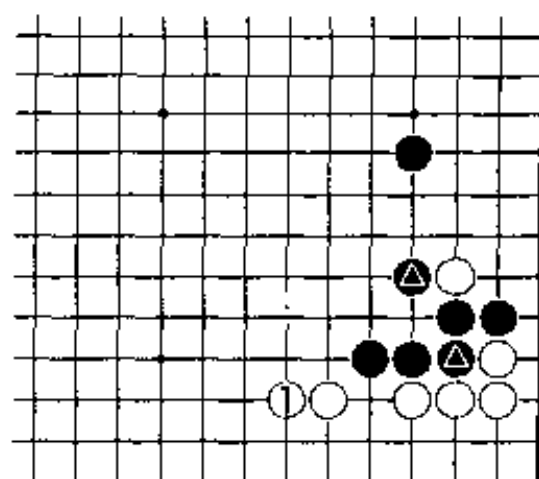


图1

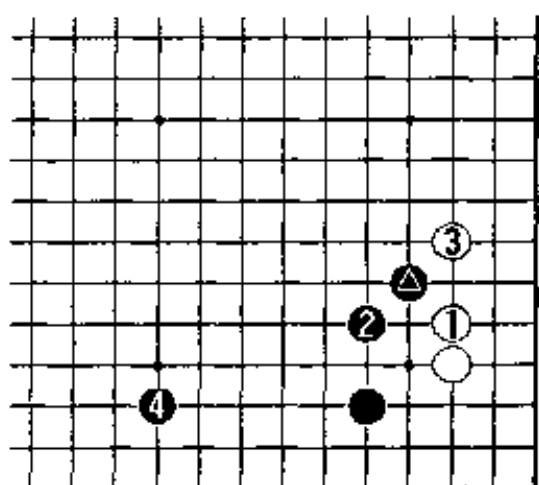


图2

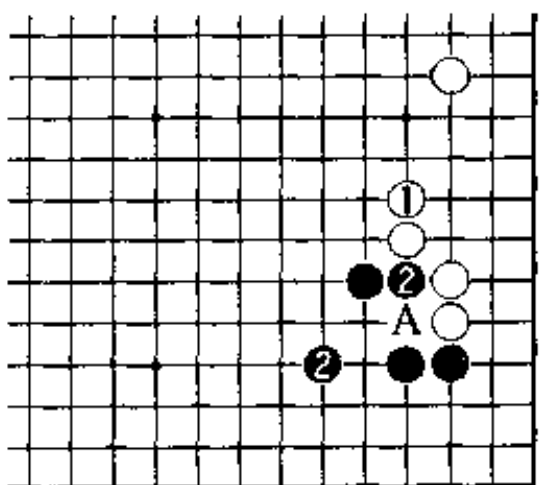


图3

图4

当白征子有利时，白1、3是期待黑应对出现错误的骗着。黑4并是冷静的好手，其后生出A位枷吃二子的手段，白无机可乘。

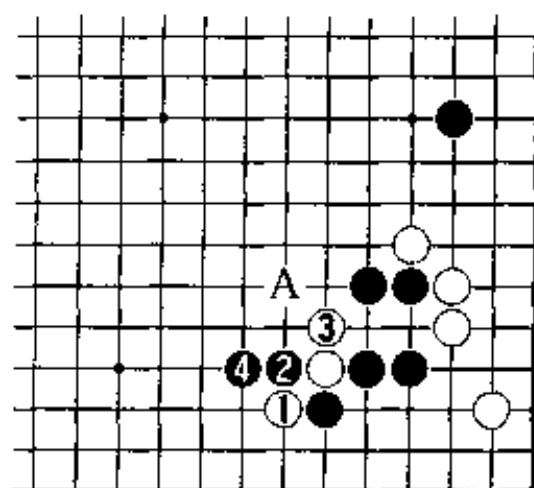


图4

图5

时下小目二间高挂流行，此型为常见变化之一。白△于“三·3”靠入。黑1并，为此际局部最好的应法。

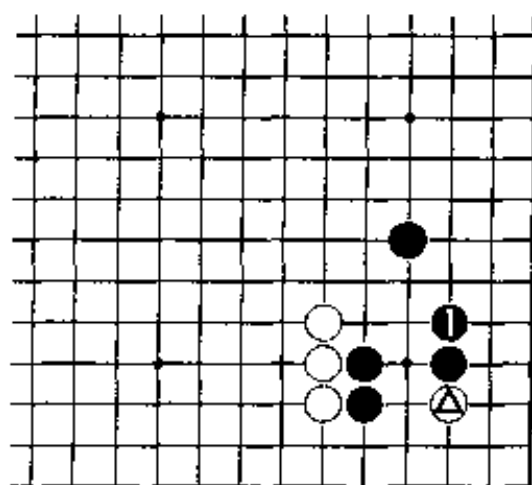


图5

图6

对黑1并，白不存在有力的后续手段。白2、4扳断，希望黑走A位打是骗着，但黑5紧贴夹住，至黑11，角部无棋。白4只能走A位粘，则黑在4位粘。

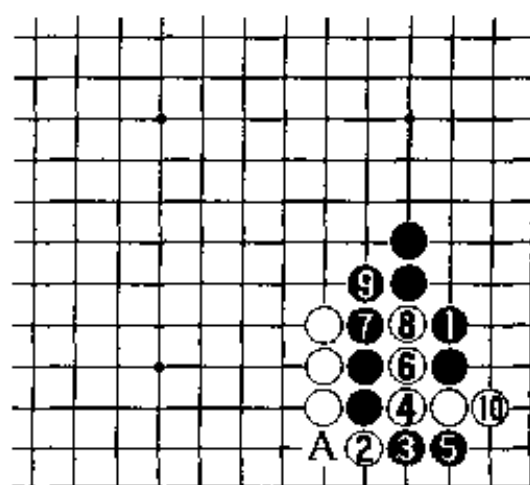


图6

压

紧靠住对方子向中腹出头的一侧，施以“高压”，为一种攻击手段。这样的手段，直截是要将被压住子吃掉的情况极少，往往为声东击西。

图1

三间夹双飞燕定式起手式。黑1压，俗谓“压强不压弱”，主要是准备对“弱”子白△进行攻击。白2扳，黑3长，自然进程。

图2

如图黑△处于二间高夹的位置，按理说白△为“弱”子。近十数年来，压此子已成时尚。以下可形成种种定式变化。

图3

星定式完成之后，有初学者以为黑1压便宜，实为俗手，帮对方走强，对己方帮助有限。

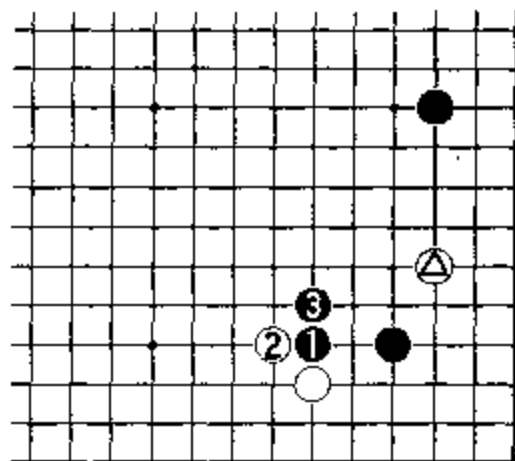


图1

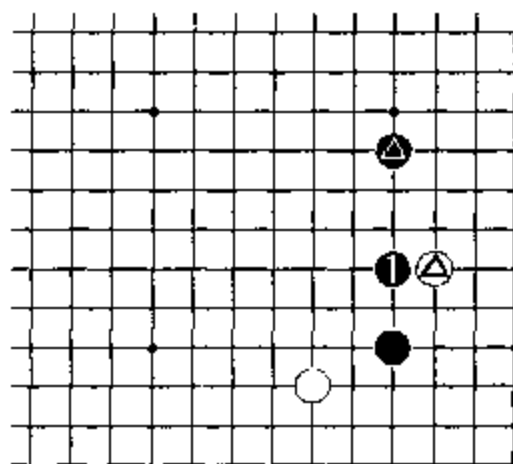


图2

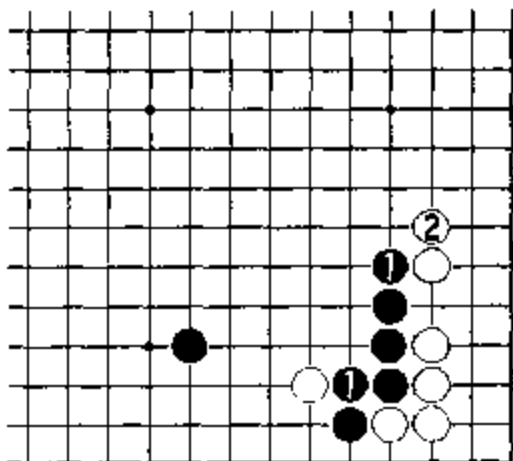


图3

贴

从己方紧靠对方的子出发，继续紧靠着对方的子行棋，有时与“压”等相通。

图1

白1、3贴是使黑难以在此脱身的下法，以能抢先对角上黑子发起攻击。

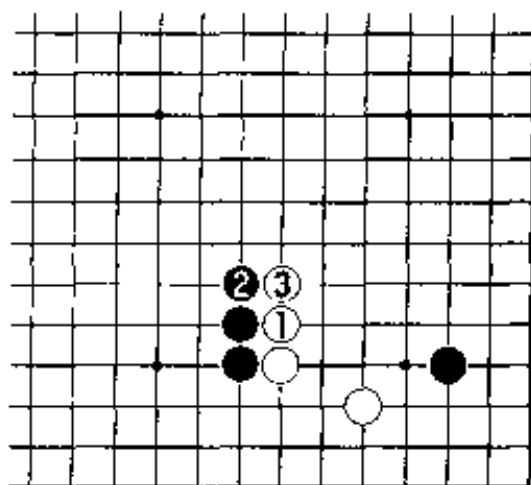


图1

图2

黑1贴护角，不仅实利大，同时也有阻止白在此生根之意。以下至白4止，是普通的进行。

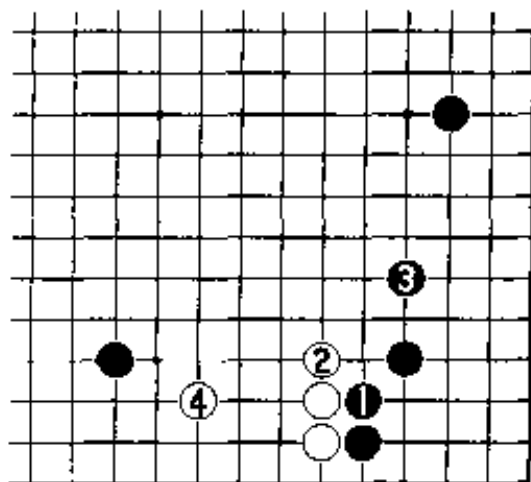


图2

图3

黑1贴，也可以称为“压”。黑一边攻击白棋，一边在左方加大势力。

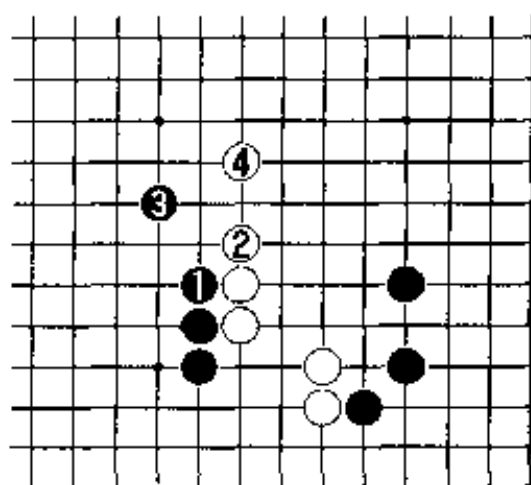


图3

长

已有一子或数子相连，在此基础上向中腹方向或沿边部平行方向再并行一子，称长，为一种出头的坚实手段。

图1

角部星位可能出现的一种所谓“韩国流”变化。对黑▲压，白1长是常法。

图2

星定式折冲。白点“三·3”后形成。此时白1平，黑2只能长，如于A位扳下，则可能生出种种于黑方不利的复杂变化。长与贴不同处为已方之头在前，而贴一般为对方之头在前。

图3

双方竞向中腹，都想比对方高出一头。白1压长、黑2长绝对。否则被于此一打，不堪忍受。之后，对白3、5，黑4、6大致仍得长。

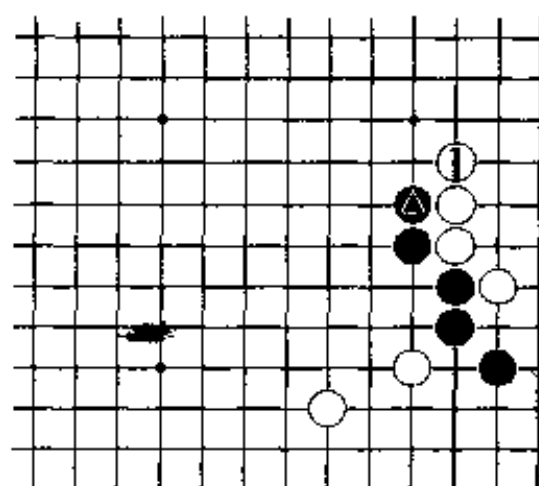


图1

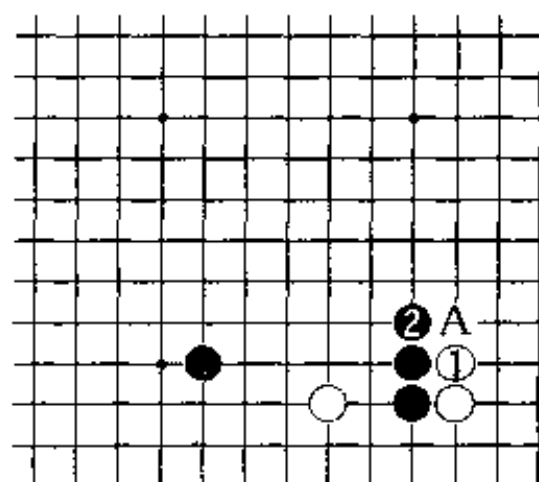


图2

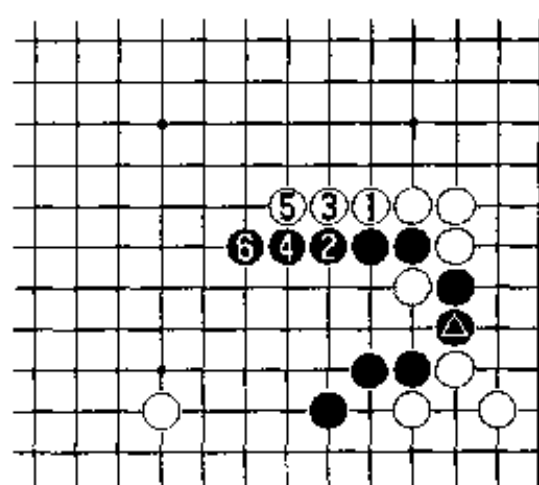


图3

后推车

原为日本围棋术语引进，现中国棋界已沿用。即像从后面推着对方的车前进一样，既帮对方的忙又总是落在后面。为初学者容易犯的错误之一。

图1

定式进行中的后推车。黑1、3连压对方四线，大俗手，为后推车的典型图例。其后虽可黑5回过来夹击白△一子，但白△子很轻，怎样处理都行。而后推车帮对方走实成地，先损在前。

图2

对白△跳，黑1冲必要，白2挡时，黑3补回是本手。

图3

黑1虽然不错，若接下来黑3、5连压，步步在后面推车，这样的手法即为俗手。帮对方走实，而自己始终要在A位一带补回，不如照图2黑3直接补回。

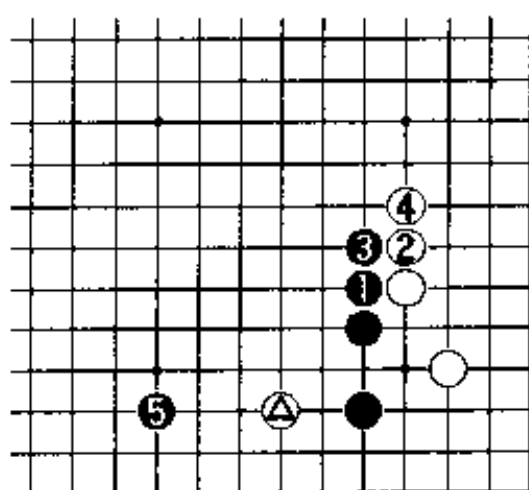


图1

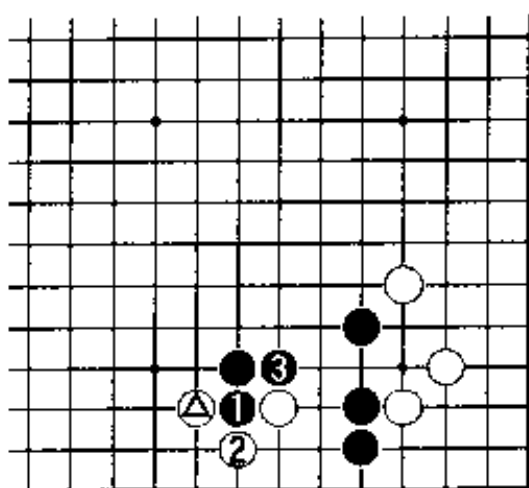


图2

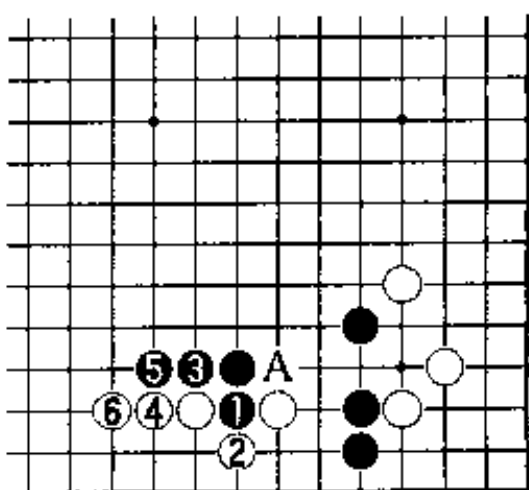


图3

碰

单枪匹马、孤军一子突入敌阵，直接紧靠上对方之子。常用于腾挪或打开局面、侵分敌阵。

图1

星定式完成后的常见下法。白1碰，是一种求战打开局面的手段。视周围具体情况，黑方对此碰入之子可采取上、下扳、上、下立等应法。

图2

小目小飞挂二间低夹定式演变图。黑1碰，为一种声东击西的手段，意在制约白△一子。对此碰，白可△扳，以下变化复杂。黑1碰之手，最早为日本棋手藤泽秀行九段着出。

图3

白1碰，非常手段，欲在黑阵中生出一些头绪。

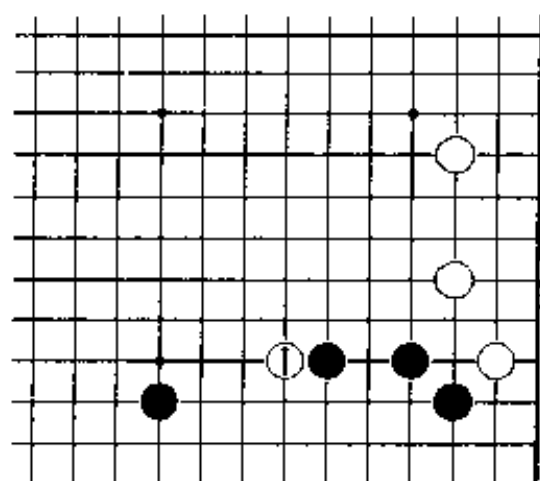


图1

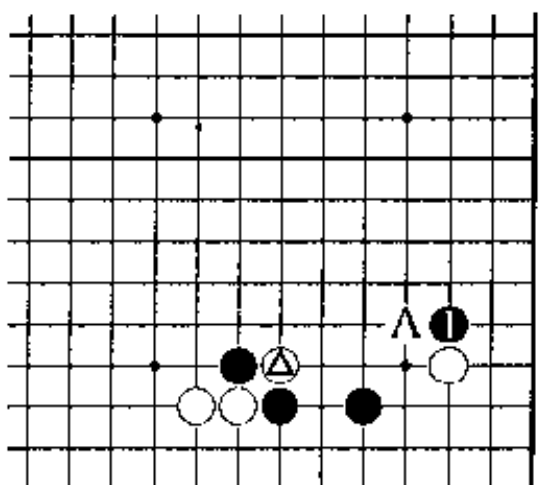


图2

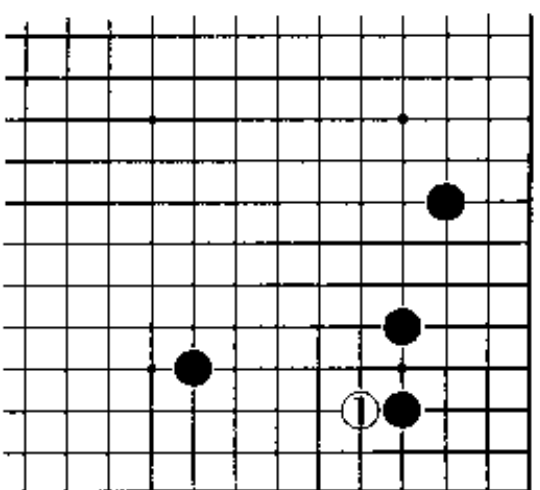


图3

靠

周围有己方子接应，紧靠住对方子的一种着法，用以侵分、腾挪等。有时与“碰”、“搭”等通用。

图1

星定式周围。黑1于白△子外侧靠上去，为近年流行手法之一，有人称为“韩国流”。这手棋周围由于黑强白弱，所以含有强烈的攻击意味。作为白方，下一手A上扳或B下扳，均为正着。

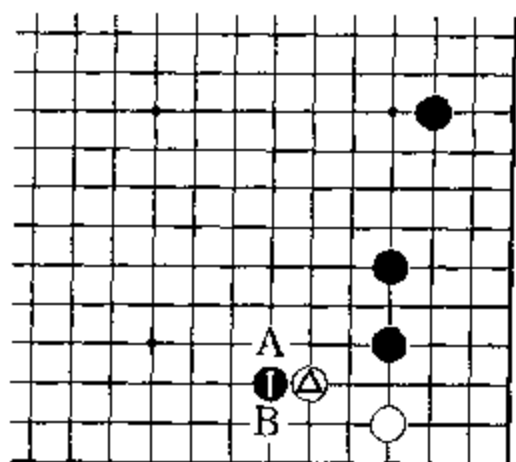


图1

图2

白1靠，黑有在角上补一手的必要。若黑2应，则白已先手阻止了黑在下边成地，之后再向外求活。

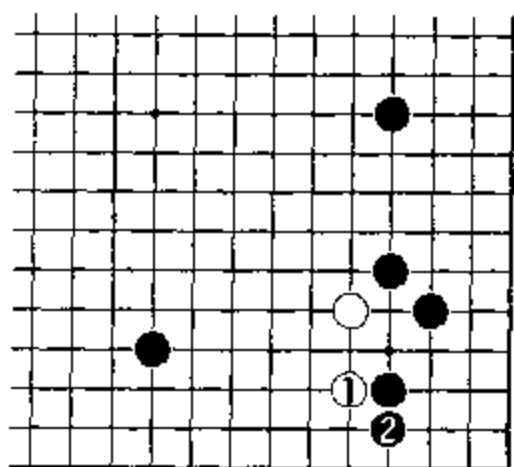


图2

图3

黑1靠为定式下法之一，白2至6在右边取利，黑7尖也吃住白一子。

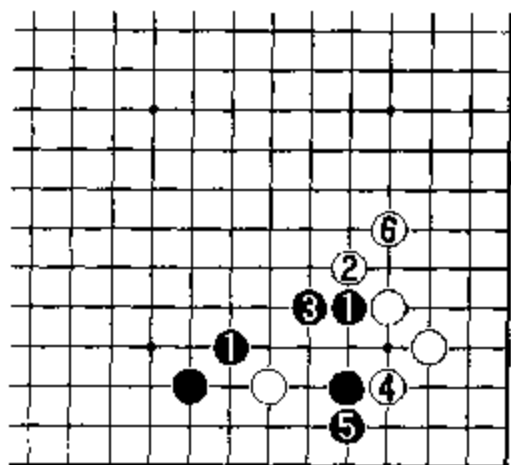


图3

搭

居高临下，一般为边上的高位子向垂直方向隔一路的对方低位子两侧搭靠下来。亦即原处于“镇”的位置上的子向被镇一子两侧落子。反之，从下方子向上方子两侧靠着落子，称靠。当然，搭，有时也可称靠下。因围棋术语，通用混用的场合很多，难于严格界定。

图1

白1搭下。在这种情势下，搭在外侧A不妥。

图2

无忧角两翼展开。白1镇消好点。黑2飞应，白3若欲搭下，只能搭在外侧。

图3

对黑1搭，白不能A位反击，否则黑有2位分断的手段。黑3点试应手好，白4则黑5成为先手；白6位应则黑A位退，白角上需要补棋。

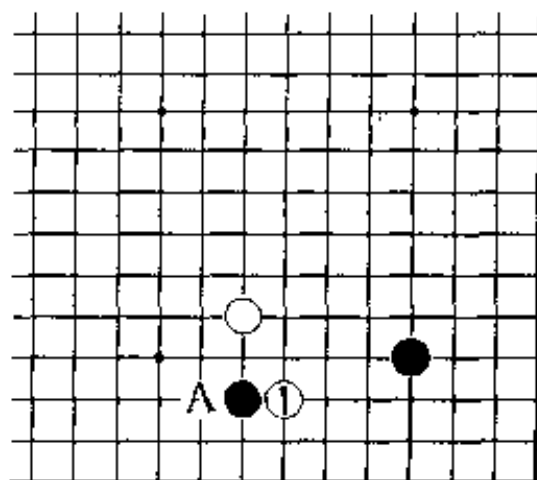


图1

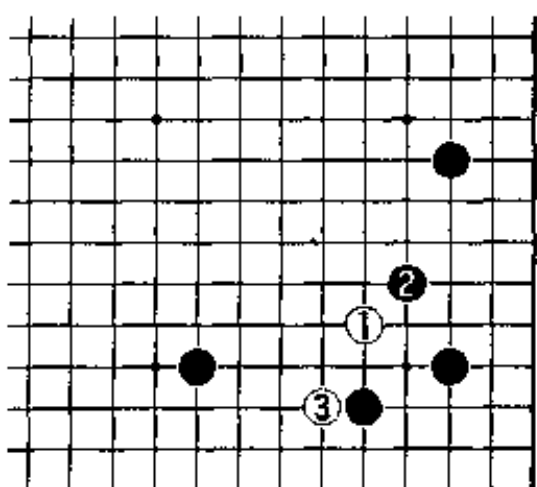


图2

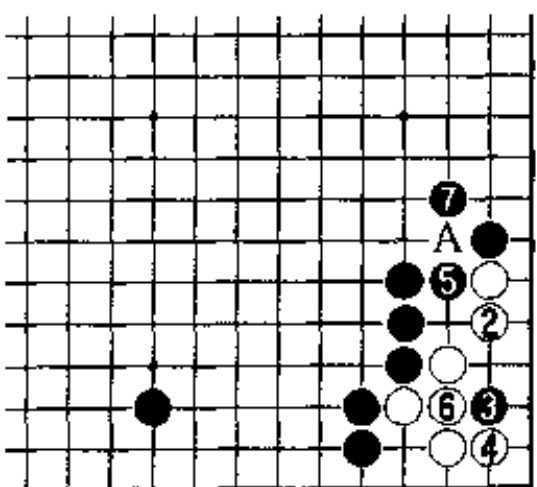


图3

渡

渡，或称盘渡。盘，有操作盘弄的意思。渡，即从一线或二线低处把两处不相连的子联系起来；盘渡，运用操作技巧同样将两块子相通连。

图1

典型的渡。白1一子使外方危子与角部相连，安然无恙。

图2

欲将白△两子与角部取得联络，可于1位尖渡过。这样的渡称尖渡，在A位尖也可渡回。

图3

白1着子于此，渡过的手筋。舍此点均不能无条件渡过。这样的渡，为简单的盘渡。较复杂的盘渡因非本书涉及范围，略。

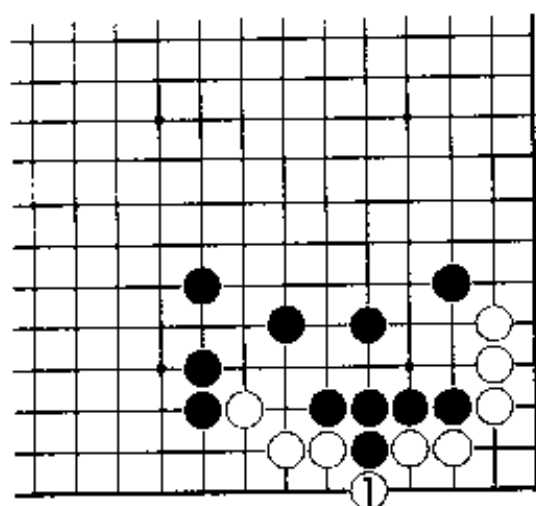


图1

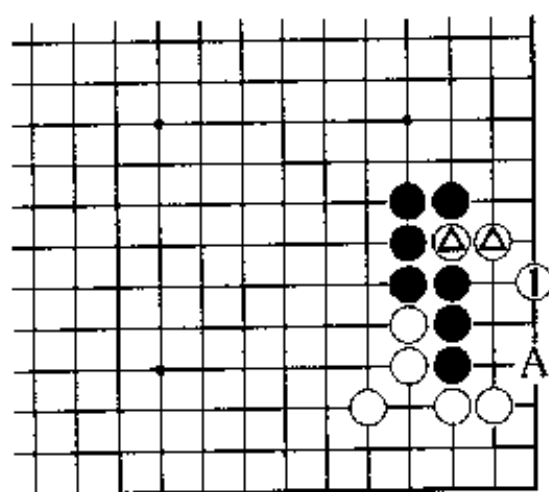


图2

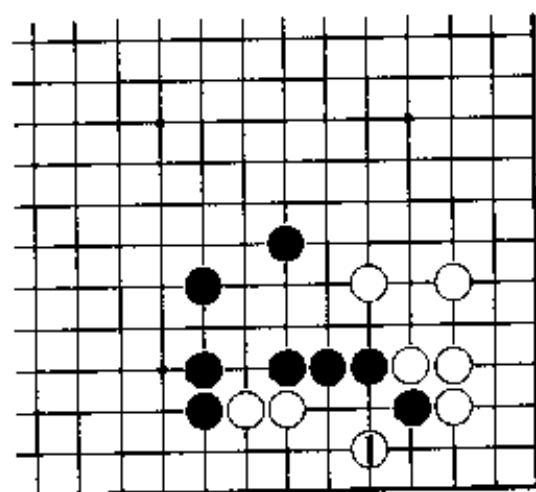


图3

虎

在原有呈小尖状两子旁再着一子，使三子呈品字形，像一个喇叭口状；由于此形状对方一手棋已不可能断开，若想投子进这品字中间，无异像进了虎口，会被提掉。虎多用于护断。

图1

小目一间高挂托退定式。黑1虎，白2拆一，下一手黑于A位开拆，定式完成。黑1虎的棋形具有相当弹性，弱点是今后白方有可能于B位点入。

图2

星位点角之后可以形成的形状。黑1虎，补掉断，棋形完备良好，再无后顾之忧。

图3

白1虎同时护住两个断点，称双虎。值得注意的是，双虎虽一时可应急，但对方可有A、B两觑之利，接则成凝形，未必得宜。

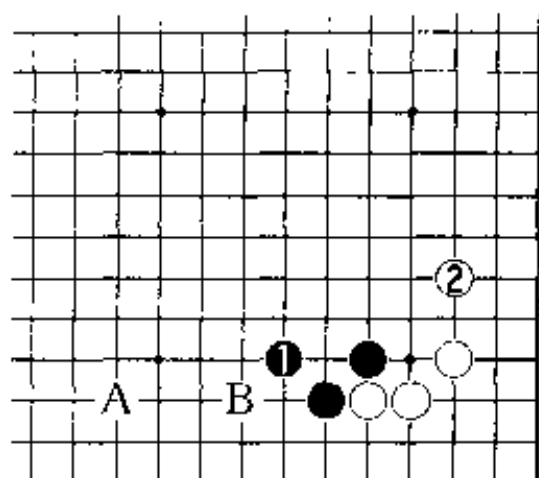


图1

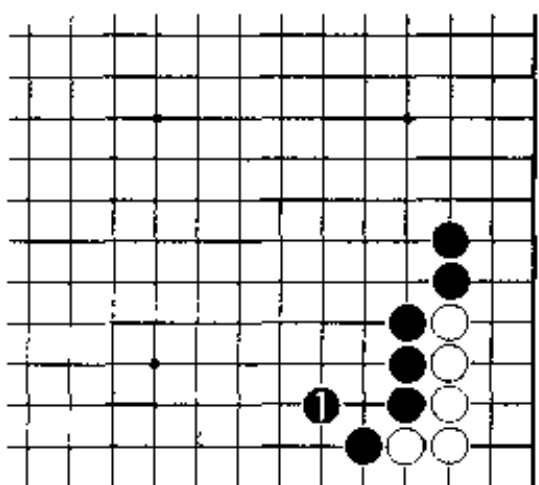


图2

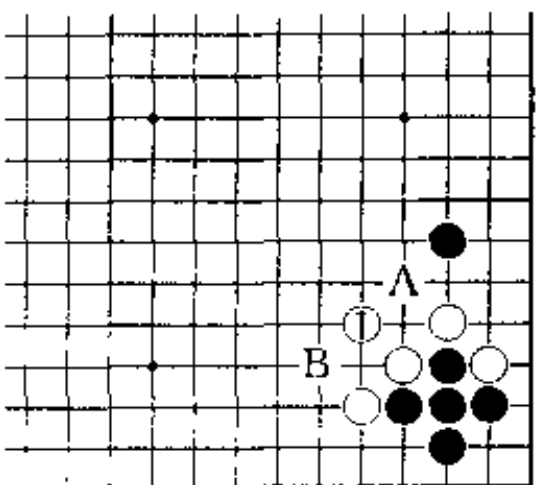


图3

鼓（凸）

三子强行作成虎口状的一种手段，鼓起来，鼓出去，具有强动态感的样子。每用于造眼，卡断等。

图1

小目定式的周围。黑方向中腹出头重要，黑1靠压。白2扳。黑3的手法相对于△和①，称为鼓。白4只得退，黑5再鼓成好形。

图2

星的周围。相对于△两子，白1鼓起为此形惟一着点。下一手黑若A位打，则白B位做劫顽强。

图3

实战出现的形状，白1鼓，两边黑棋已相互被断开。当然，这样的鼓，称卡断也未尝不可。

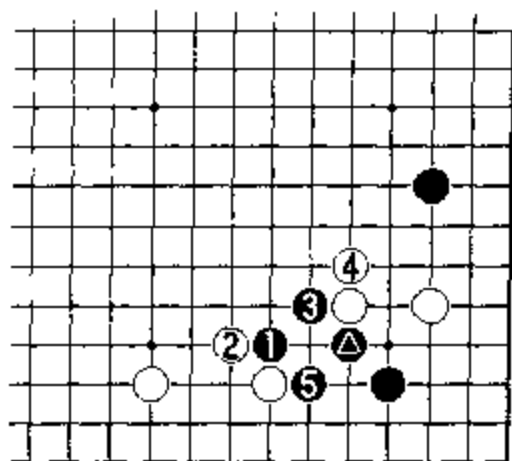


图1

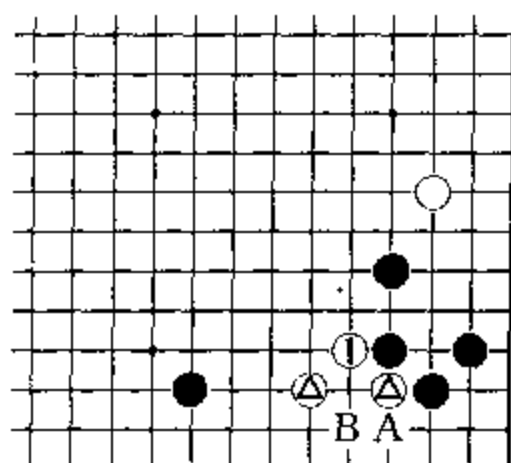


图2

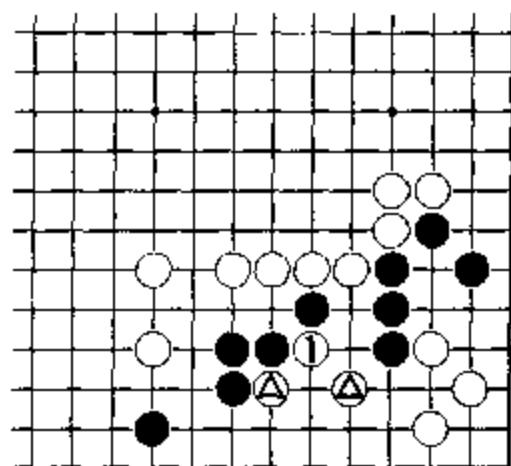


图3

空三角

又称“愚形三角”，为着子效率不高的恶形之一。

图1

三枚黑子呈三角形，当A位为空点时，此三子的形状局促凝缩，称空三角。如果A位有对方一子，则此三枚黑子效率变高，成为好形。

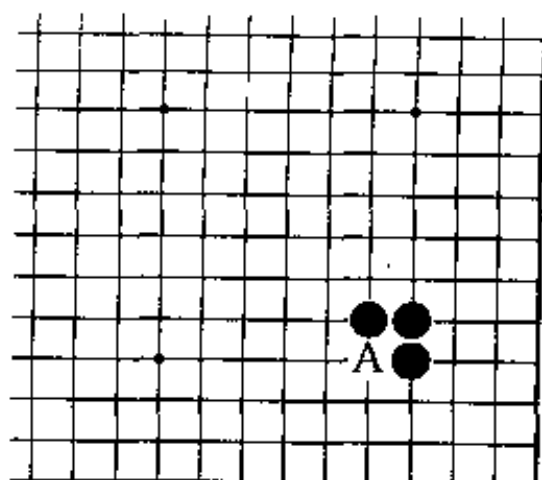


图1

图2

如图并列数子的双方，黑▲一子形成上下A、B两处空三角愚形，如果不是到了最后收单官，则完全可以省略，因这是双方无目的地方。

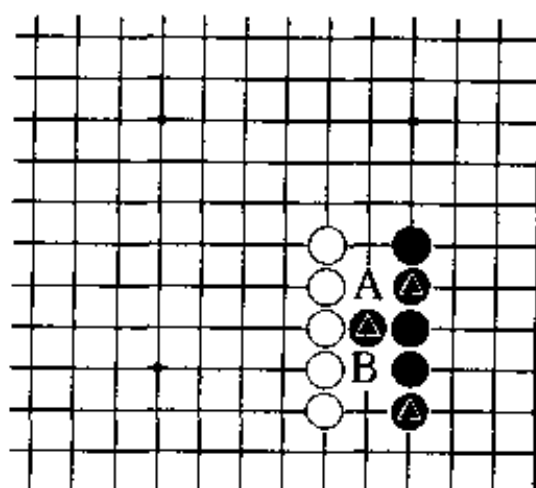


图2

图3

小目小飞挂一间低夹定式之一型。白1于此攻来，为了出逃，黑2只能以空三角愚形向外出头。

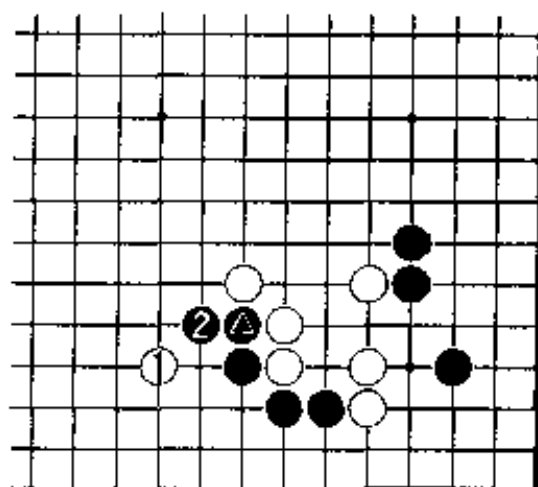


图3

夹

夹有两种。一种为对敌方之子的夹攻；一种为接触战的战术手段，即两个子夹持住对方一子。

图1

对白方的挂角，黑1 称为一间低夹。A 为二间低夹，B 为三间低夹，C 为一间高夹，D 为二间高夹，E 为三间高夹。这里的夹，即为夹攻的意思。

图2

星定式点角后形状。黑方先于二路扳粘再于▲平，正着白1 当于A 位长，今扳在1 位，欲使黑方于下方B 位扳屈服，黑2 夹，手筋。白不能于B 位立下，否则遭黑A 位一断，无应手。

图3

白1 夹，手筋。对黑A 可白B。

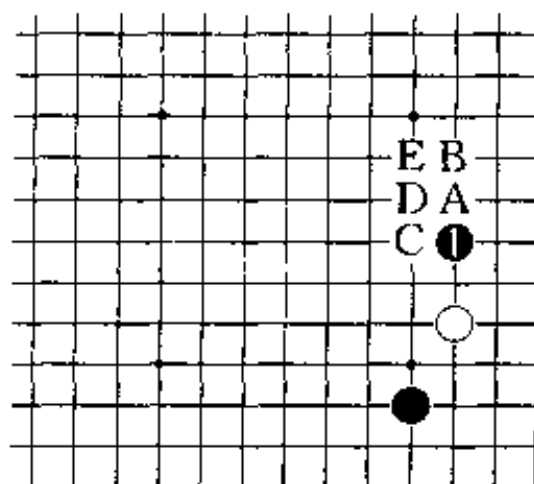


图1

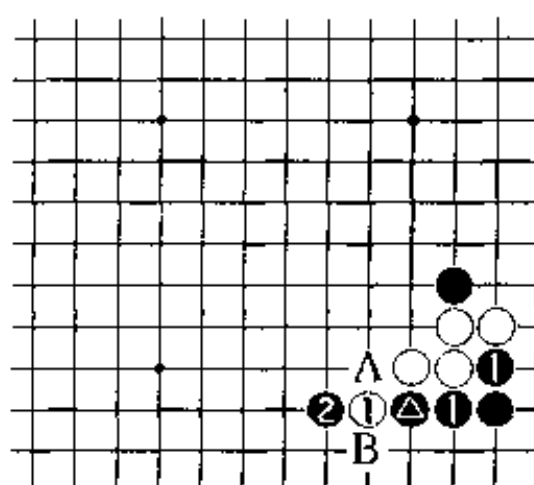


图2

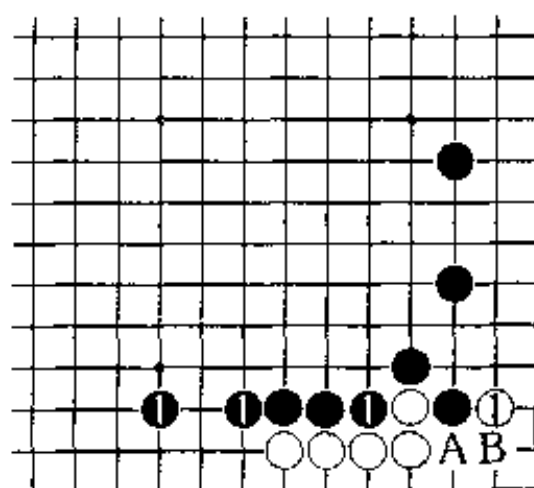


图3

托

指向对方处于四线或三线的子靠向边的一侧紧贴上去，好像从底下托住一样。

图1

黑方小飞缔角加拆边。白1向黑方角部一子靠边部下方托，试黑应手。黑方视周围和全局情况，可有从A至E的种种选点。白方则可视黑方的应手决定下一步的着手。

图2

星的周围如此配置，白方为了尽快就地生根安定，白1的托为可行手法之一。在此黑一般是于A位扳住，则白可于B位连扳，形成局部腾挪接触战。

图3

这是黑方占据小目，白1一间高挂的情况。对此，黑方有多种着手。黑2托，为最常见的着手。以下白方A位扳或B位顶普通。

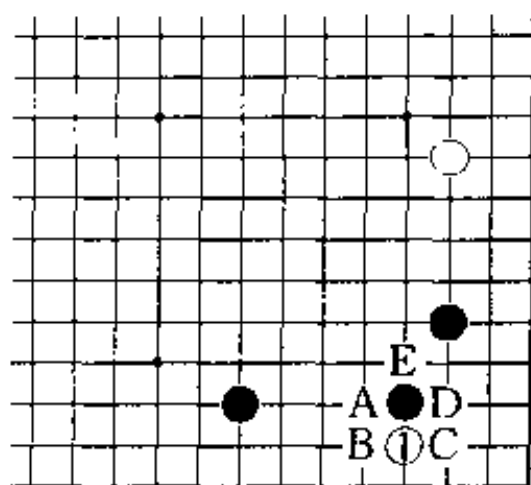


图1

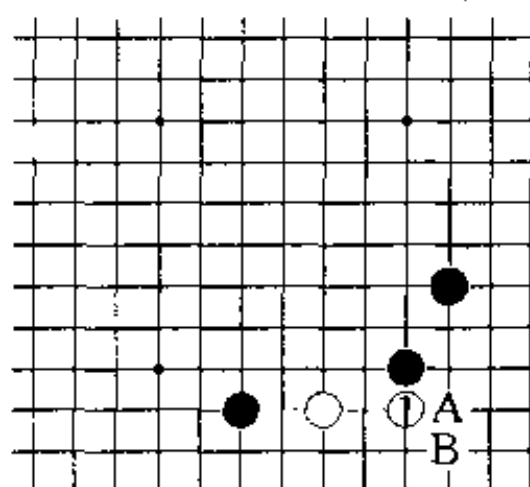


图2

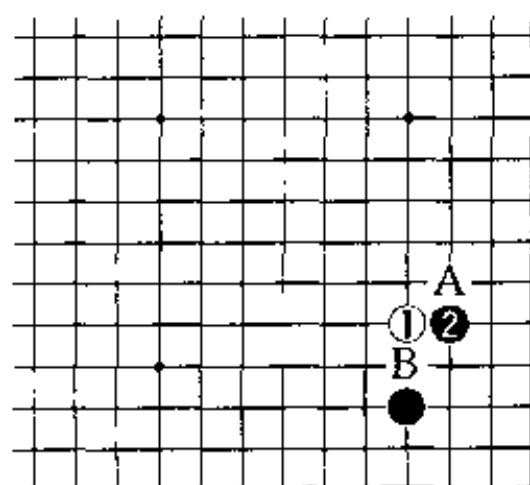


图3

立

又可称为“上立”或“下立”。系指三、四等线上己方已有一子，在与敌方的周围接触战中，向中腹方向并粘一子称上立；向边部并粘一子称下立。

图1

星定式中可以出现的棋形。黑1尖顶，白2立正着，以后留有A位侵角。

图2

星定式之一型。黑已占边部星位，白方小飞挂角，黑方一间低夹，白方点角之后形成。黑1要点，白2下立，以此着固角；黑3小飞封锁。

图3

高目定式之一型。黑1打吃，白方不能容许被黑方于此提一子，2位下立，必然。黑3退之后，取角还是取外面，选择权在白方。

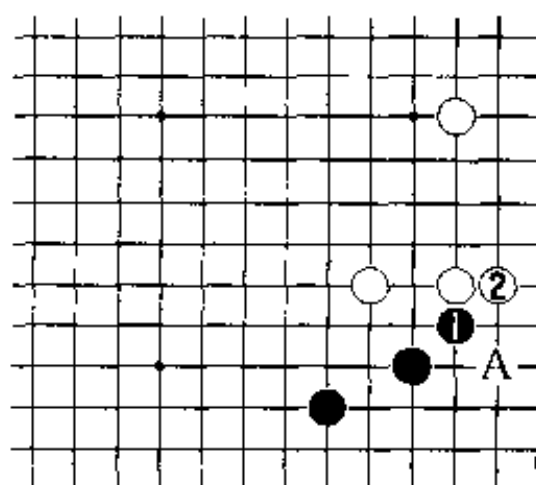


图1

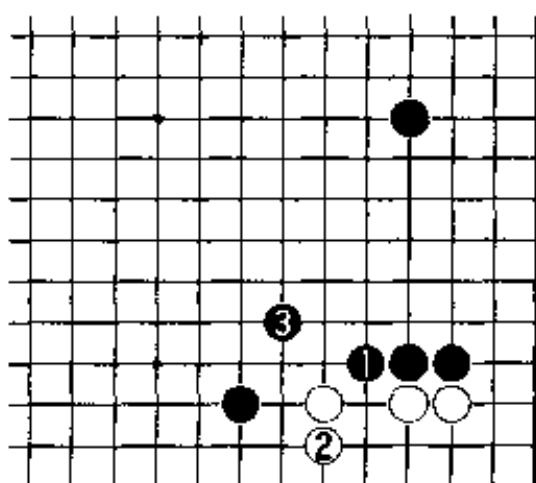


图2

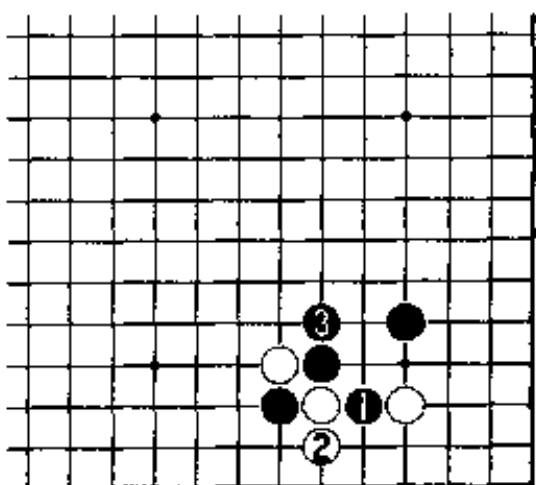


图3

搪

搪，现多归入挡。多用于在对方要冲入或跳入己方地盘时，在二、三线上挡住，这时每称搪。

图1

倚盖定式起手数着。白1平欲进角，黑2搪住。

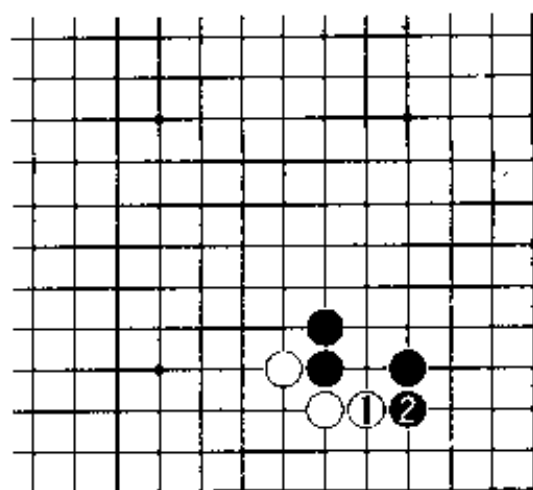


图1

图2

目外定式型。黑1搪，一方面保守自己和外围地域，下一手窥视着A位的跨，欲封住白角。白2尖，防患于未然。

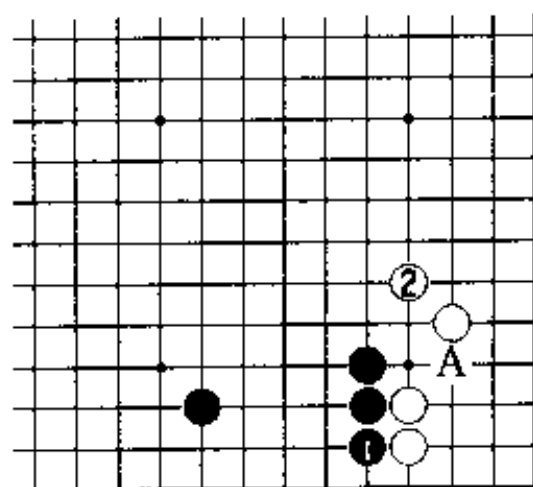


图2

图3

星定式结构。为了打劫作劫材的需要，黑1冲，白2挡住，应劫。在这样的情况下，黑1的冲，白2习惯上得称“挡”；若使用字眼“文”一些，“搪”亦未始不可。但这种“自上向下”或“自下向上”的冲、挡，同边部的搪，还是有场合程度上的差异的。

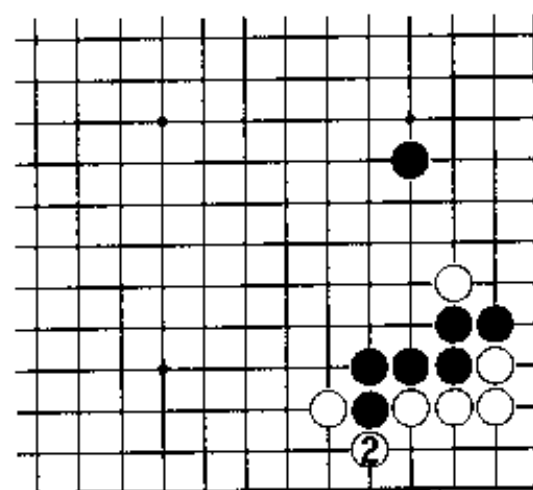


图3

顶

一方已有一子，以此子为基点，向隔一路同线的对方子撞上去，为顶。

图1

小目高挂二间高夹定式之一变。白1向▲子顶去；虽不常见，在有的场合不失有力。

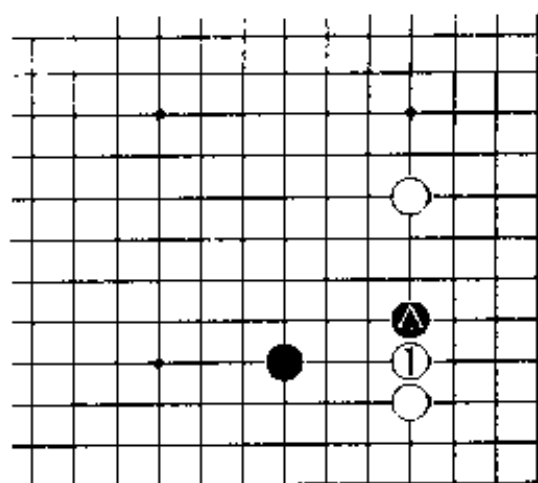


图1

图2

△向星位大飞角“四·2”路下侵。黑1的顶为通常应手。

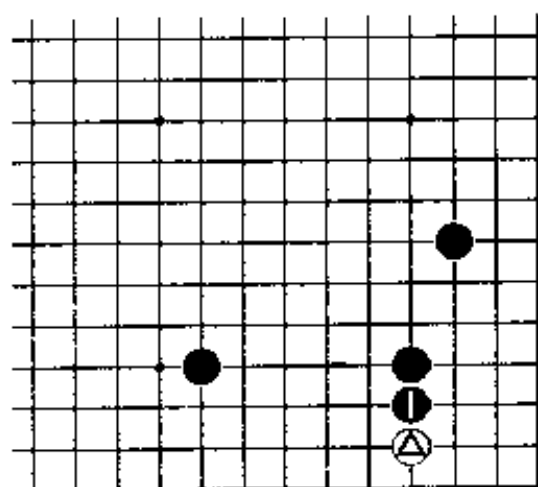


图2

图3

围棋术语，有相当多的时候难以截然定义分明。如图，黑1称为尖顶，因为本身对▲而言为尖，同时又顶住对方一子△。

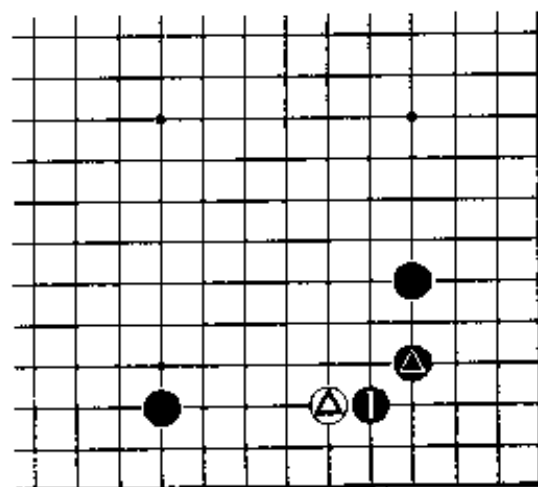


图3

鼻顶

日本围棋术语引进。指在对方两子或两子以上相并处，紧紧于当头处靠上去，堵住去路。好似顶在对方鼻子上一样，较为形象。

图1

小目一间高挂托退定式可能出现的变化。对黑方所并△两子，白1的手段即为鼻顶。

图2

目外定式一型。白方利用△处弃子，得于1位顶，黑2只能向角部拐回屈服。

图3

白1鼻顶迫黑A位屈服，黑若B位向中腹出头，被白A位分断，黑不好。

从上列几图可以看出，鼻顶的手段往往是利用对方气紧或棋形缺陷而成为局部手筋。

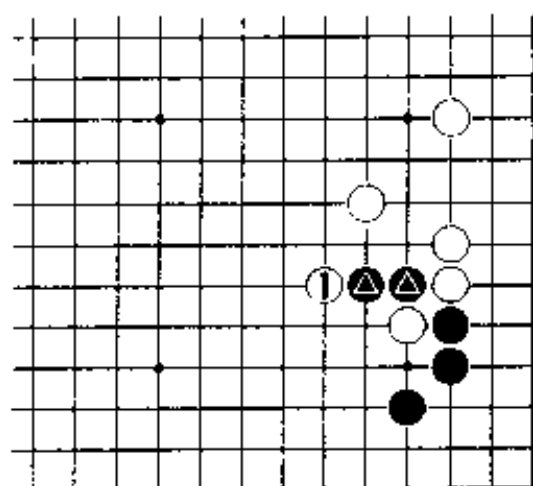


图1

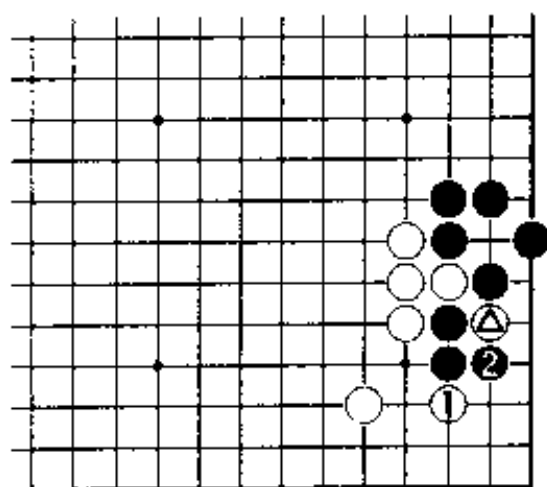


图2

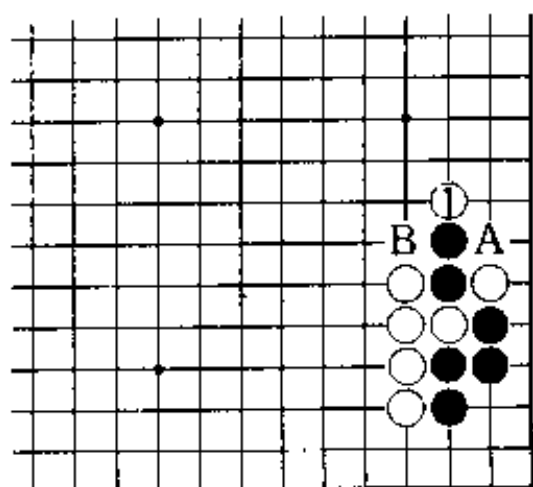


图3

覷（刺）

覷即覷窥、覷着的意思。在对方有间隔或空隙的地方覷一下，对方若不补，就有被冲开或断开的可能。也有称“望”、“望断”的。

图1

白1 覷。黑一般可于A 位粘以确保子与子的完全连接。但视周围情况，也可于B、C 等处应。

图2

星的周围。白1 覷。黑常见应手为A 粘。视全局情况，或B、C、D 以下点均可供选。

图3

覷的形式有多种，如白1 也称覷。黑方若脱先，白即于A 位冲断。若讲白1 的覷与黑方A 位应一手的交换白方是否合算，又当别论。

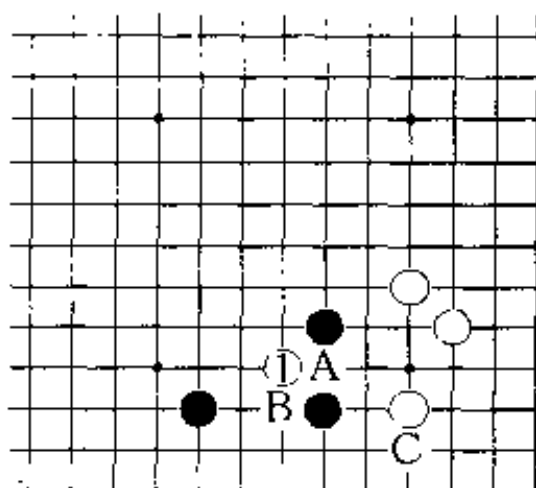


图1

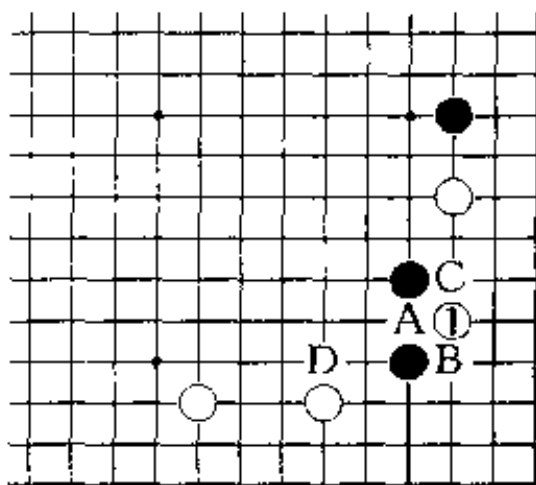


图2

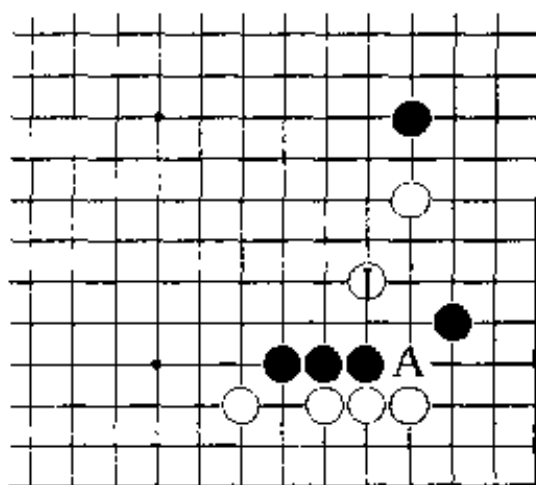


图3

断

将对方棋子的联络断开，又称切断。为围棋基本战术手段之一。在断与被断的折冲中，对局双方殚精竭虑，各逞心机，棋局得以进行。

图1

压挡定式形成图。当白1于上面粘住时，黑2断吃下面一子，正着；如果白1于2位接，那末黑2于1位断当然。

图2

围棋格言有“棋从断处生”。如果没有断和被断，一局棋无从进行。黑1断，将外部白棋分为两部分，战斗由此展开。

图3

稍许复杂的断。白1断，必要的次序。黑2则白3再断是手筋。黑4只得于此吃，若于5位吃，被白4位吃，黑损失更大。白5立下，左边三枚黑子被断吃下来。

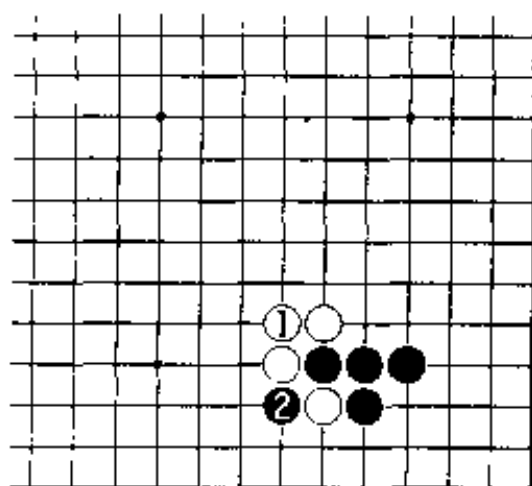


图1

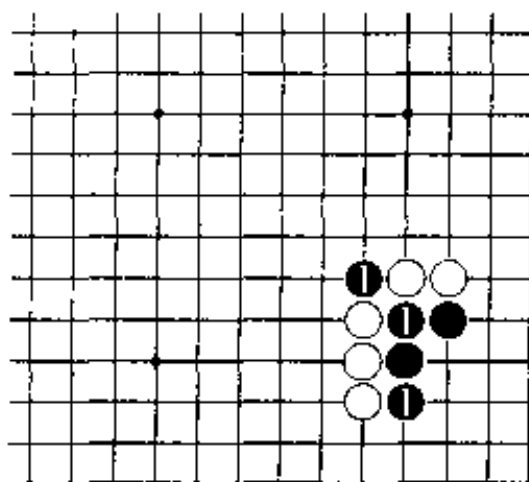


图2

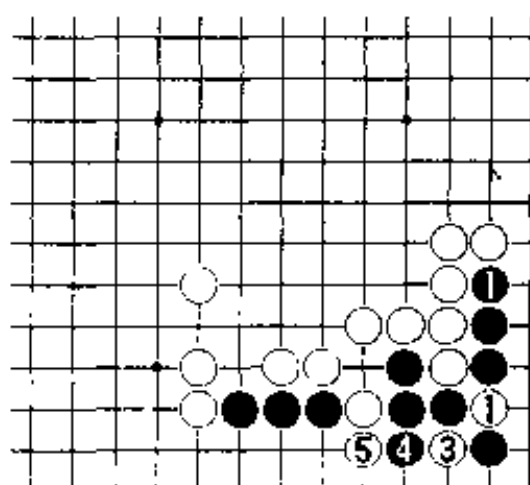


图3

护断

也称“补断”。即在己方棋子有可能被对方断开的地方着子护住，补掉断点。常见的护断方法有虎、粘、跳、飞等。

图1

黑1虎，护住断点，棋形完备，有利于今后行棋。

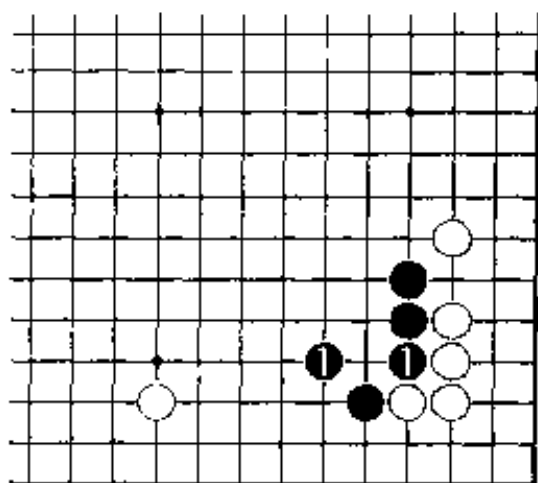


图1

图2

倚盖定式变化图。当白方1位飞兼拆护住己方断点A之后，下一手将于B位冲断；黑2补护断必要。

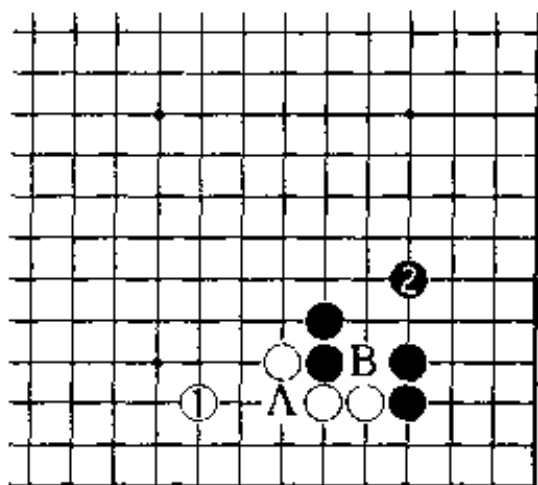


图2

图3

角部白方已活，黑方外部产生A位断点。今黑1飞补，讲求棋形和效率，比在A位单纯粘住显得生动。

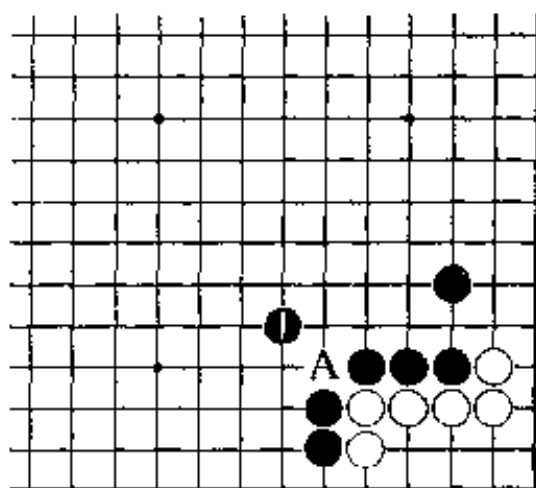


图3

粘（接）

即将子与子切实地连接到一起，这一局部再不可能被切断。

图1

白1打吃，黑2粘。若不粘，白于此提一子，不单角地全归白并极大，且黑数子也呈滞重；2粘之后，外围白数子呈有断点的薄形。

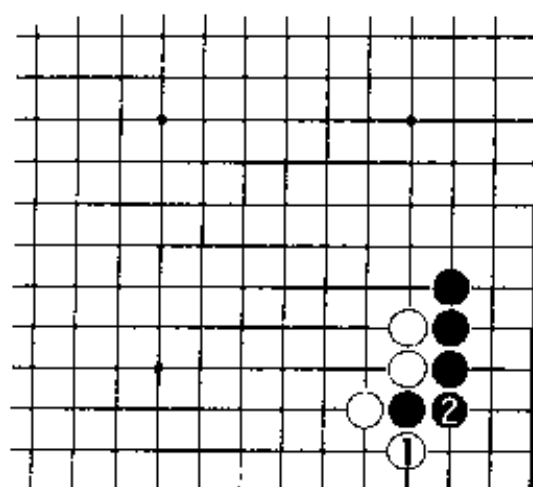


图1

图2

小目一间高挂托退定式。白1粘，黑2拆一，白3拆，定式完成。此定式白1也可在A位虎，则白3得向上多拆一路。但也留下今后B位被打入的弱点。

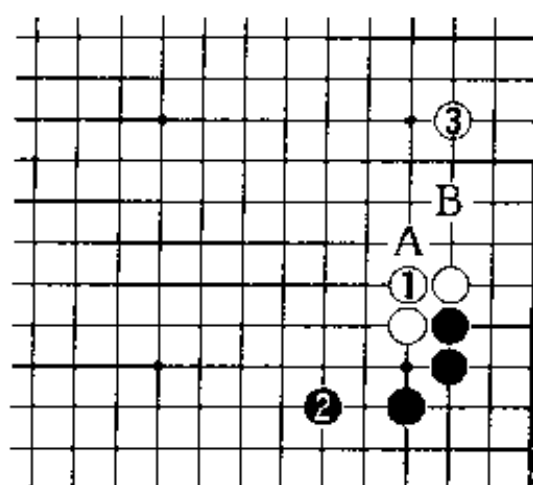


图2

图3

白1觑刺，黑2粘住。此为最常见“逢刺必粘”的应手。

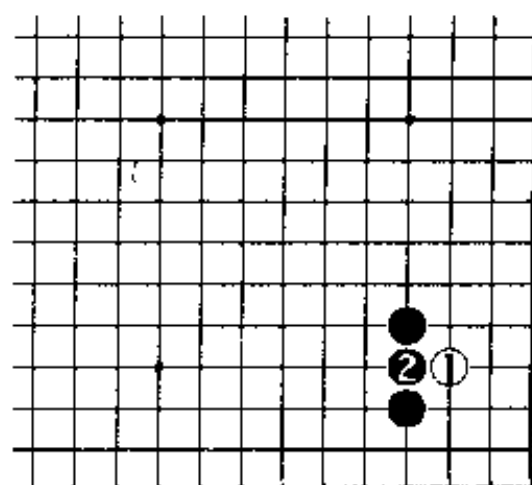


图3

双

又称“双关”，即两个单关并在一起。日本称“竹节”型。国内也有俗称为“板凳”的：取其形象，矩形而又具四个“支点”。为一种较切实的防切断方法。

图1

目外一间夹定式之一型。白△挺。由于有白○的存在，黑不能于A位挡，否则即被冲断。今黑1双，碰伤○子；白2飞进角，当然。

图2

大雪崩内拐定式进行中。当●打吃时，白1双，只此一手。

图3

当黑1虎补时，此时白2双为本手。

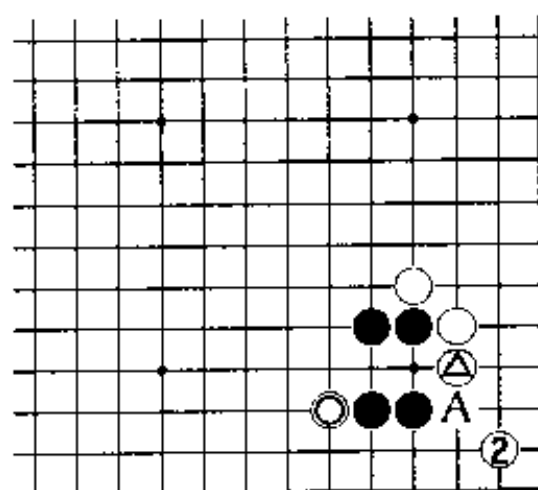


图1

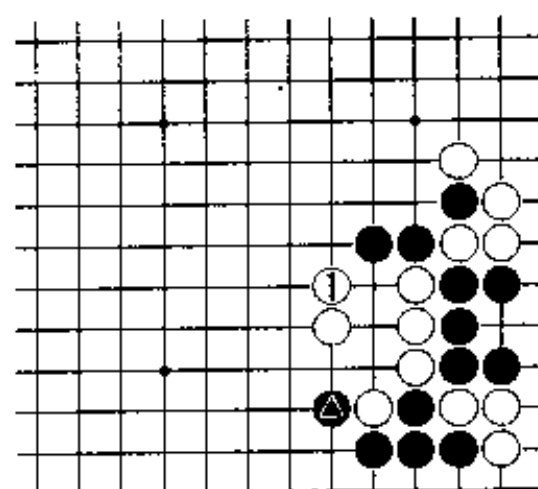


图2

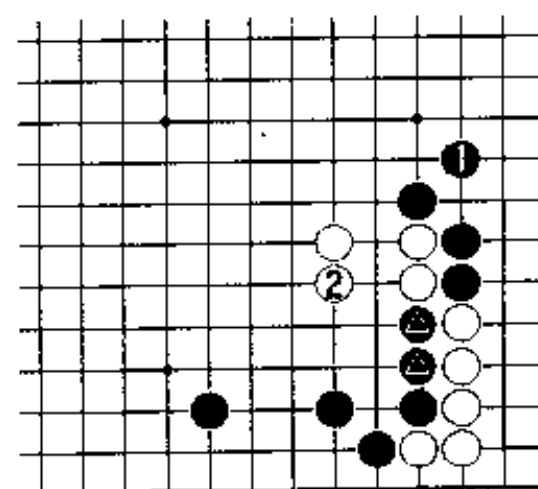


图3

猴

棋形结构三子呈愚形三角的一种走法。有时由于杀气、出逃等，不得不走出愚形，不中看却实用，还可能成为“愚形的好手”。类似这样的形，形成手顺次序可能不同，有的地方称“狗”，也有称“蜷”（圆）的，都是忍耐、收缩之意。

图1

黑棋中腹●两子为棋筋，决不能舍弃。黑1猴逃出，只此一手。以下2至5为局部的大致攻防。

图2

对杀图形。被围▲两子只有二气。黑1猴，长气，白2只得双。黑3手筋，白四子被吃。

图3

为了出逃，黑1蜷（圆），形状难看，用意在于照应▲不被断开。

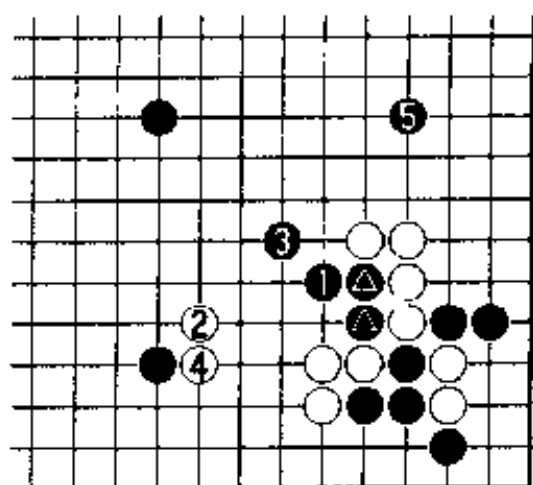


图1

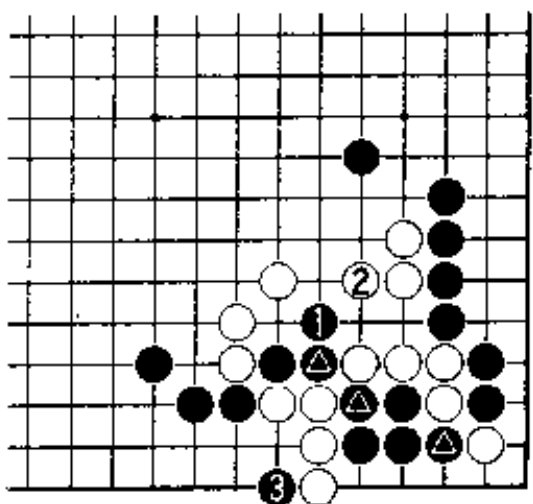


图2

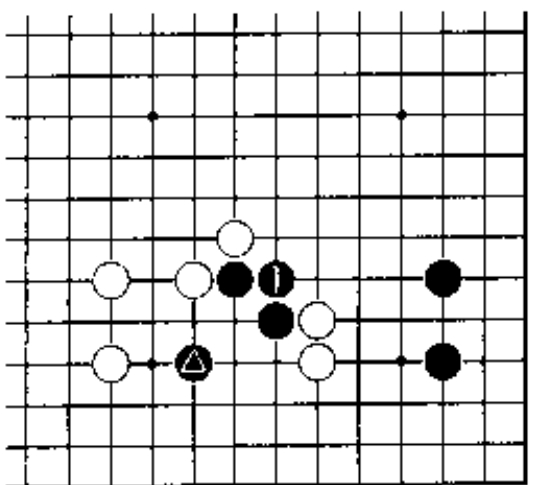


图3

罩

又称虚罩。即将对方的孤子远隔几路包围起来进行威胁，逼其作活或外逃，则罩的一方可借此获取相应利益。

图1

黑1大飞罩，对白二子孤棋进行威胁。如果白二子无疾而终，那末黑方占得大空，效率太高；而为求活，白二子在内东撞西突，即使活了，外部黑方必然成为厚势。

图2

右边角部黑棋形薄。单纯补一手并非上策。最理想顺着行棋步调自然补强。今黑1罩，即为这样的构想。白方2飞出头必然。于A位压成后推车，不能考虑。黑3并好手，迫白4连回，黑5开拆，恰到好处。

图3

“中国流”布局。小飞角部白方一间高挂后可能形成之形。黑1罩。下一手白棋必得面临选择，是外逸还是就地成活。

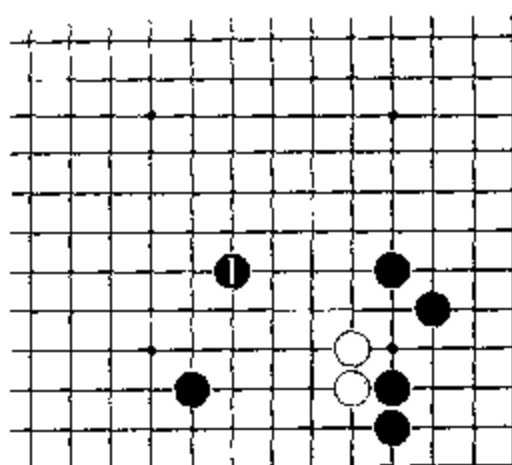


图1

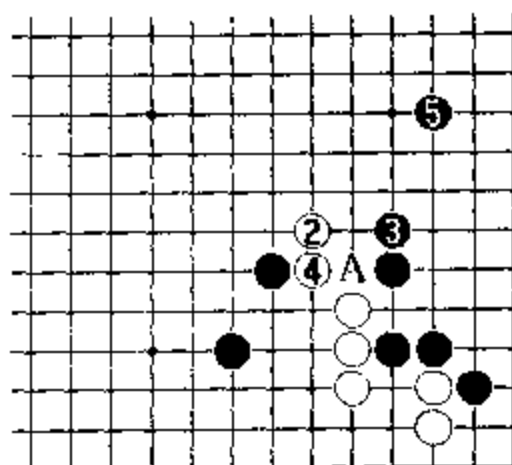


图2

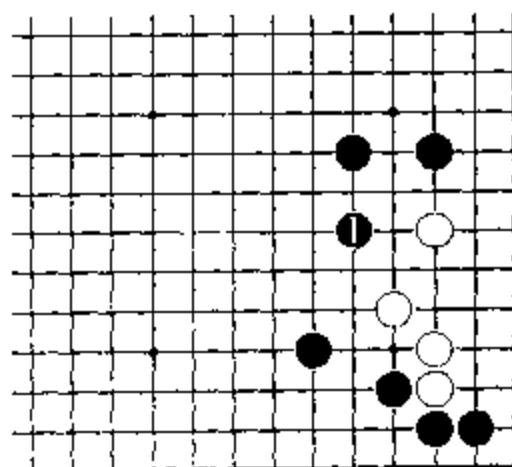


图3

封

将敌方的棋子于边、隅一带封锁住，阻止其向中央发展的手段称“封”。

图1

黑星位之子对挂角连连脱先。呈“双飞燕”后白1飞封，促星位黑子于角部作活。

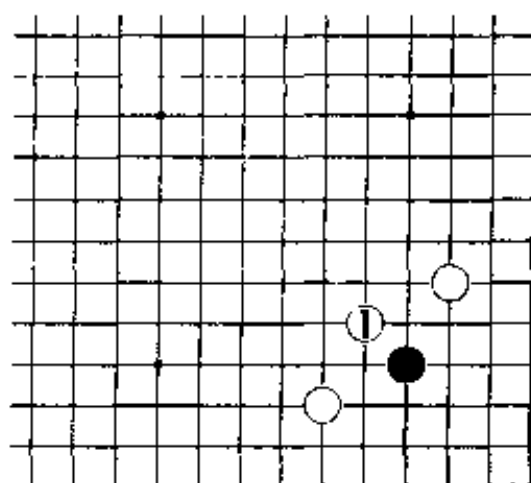


图1

图2

黑1封，使边部白棋无法再向中央进出。

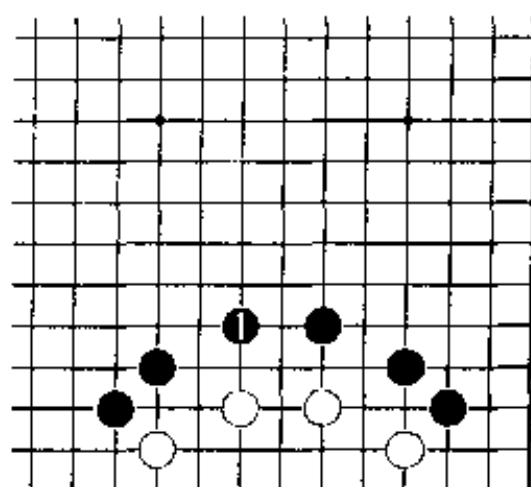


图2

图3

黑棋一块有些嫌重，今白1封使其不得外逸，促其苦活。

封与罩有些许不同。封一般是对初成形的敌方子封锁；罩是对尚未成形的敌方子从较远处威胁。

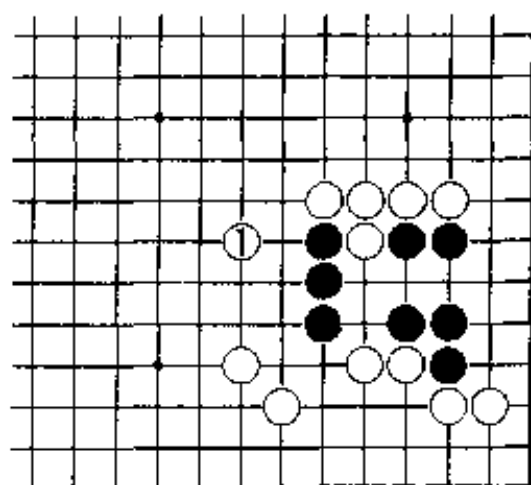


图3

点

指对敌方棋形结构薄弱处着子（这往往是急所、要点），其痛烈如遭“点穴”，使敌方棋形崩溃；或对一块棋直接破坏乃至叫杀，有时也用以借助整備己方，等等。有一些场合点和麒麟有共通之处。应用最为广泛。

图1

不完备的“金柜角”形。黑1在此一点，白顿死。反之，若白占得1位，则活。

图2

黑1点问对方应手，与麒麟、刺柱同。

图3

杀棋的透点。白棋棋形有致命的缺陷且气紧，黑方施杀手，1位点，白棋不活。

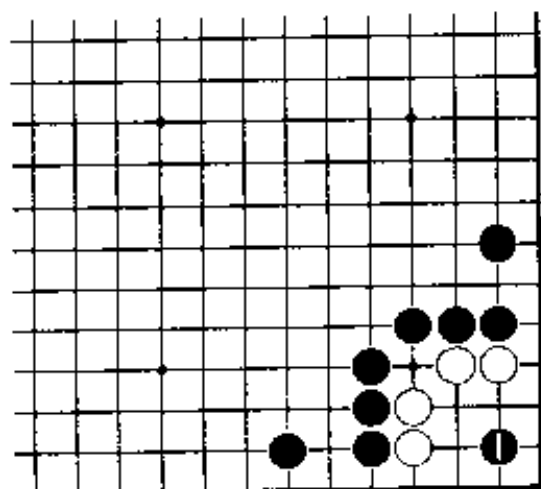


图1

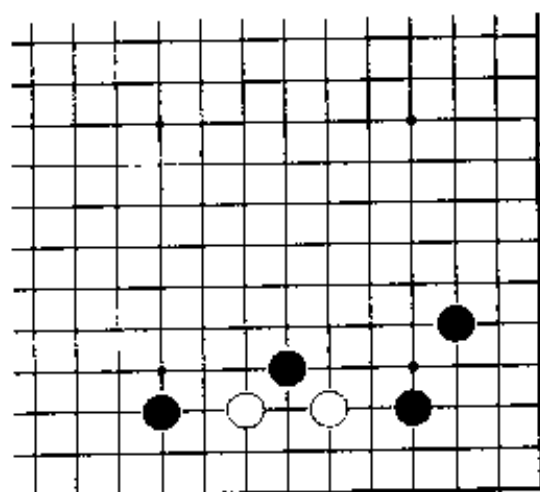


图2

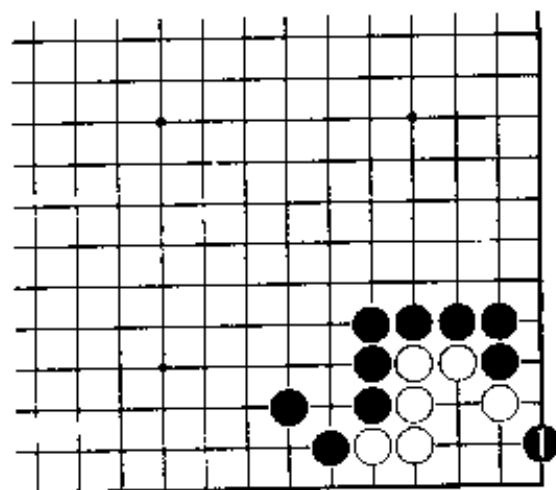


图3

图4

这样的点，为白方点入弃子，白△三子可借此求得整形。古谱中出现的“台象生根点胜托”，指的就是这种结构。以下黑A 则白B，黑C、白D，黑E、白F，黑G、白H，黑J。上方白棋已有完整一眼，黑角也得以巩固，得失须视具体周围和全局情况。若黑对白1 应B，则白下一手A 位爬回。

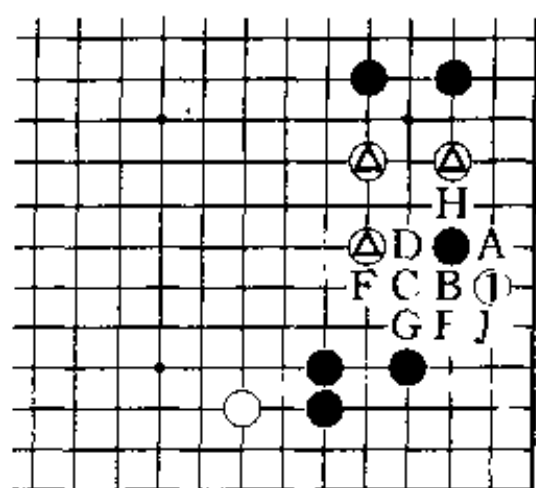


图4

图5
双飞燕定式续变。黑●拦逼，通常角部白棋当补一手。白若脱先它投，黑1 位点入严厉。白2 只能粘，黑3 爬回，白4、6 虽可求活，但如此局促难以忍受。

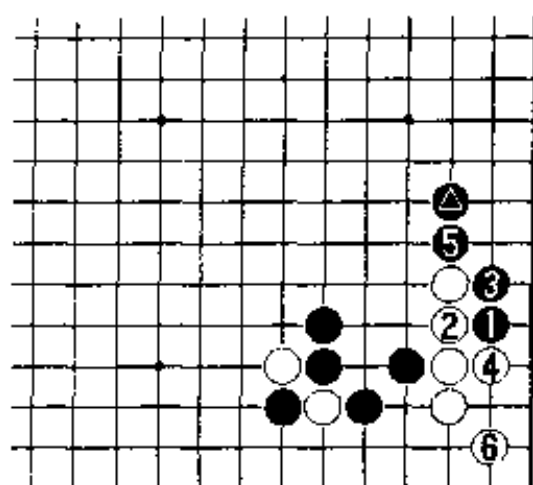


图5

图6

此为星定式之一型。黑△拦逼，白方于1 位补是本手。如脱先，黑有1 位先爬进，若白2 扳挡，则黑可于3 位点。以下变化牵扯到征子，白方预先得有防备。

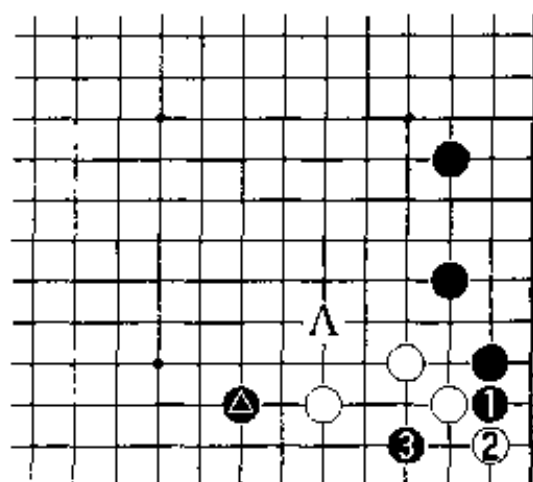


图6

图7

黑1点，切中形的要点。以下黑3、5渡过，攫取白棋根基且得实地；白成浮棋，今后仍难免被攻。

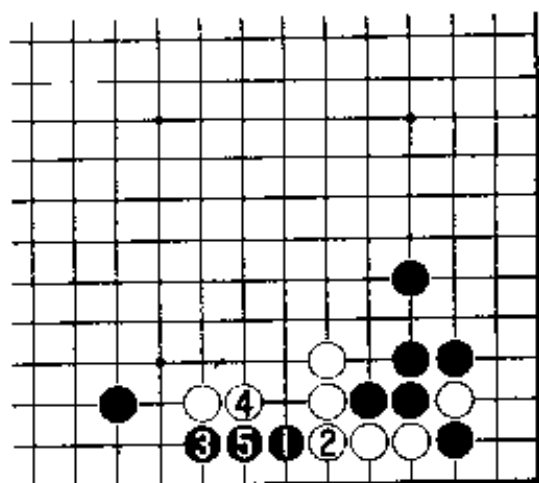


图7

图8

此形角部白棋为活形。今黑1点入，是为了获取官子利益。

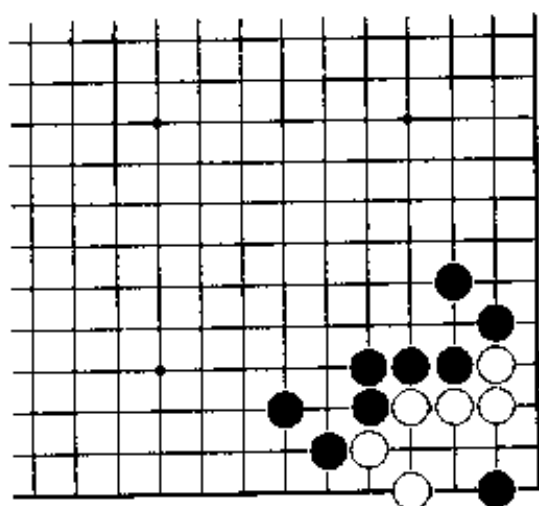


图8

图9

角部黑白双方棋形均不完备。审度之后，黑1点，一方面为整备自己，另一面窥视白方弱点以渔利。

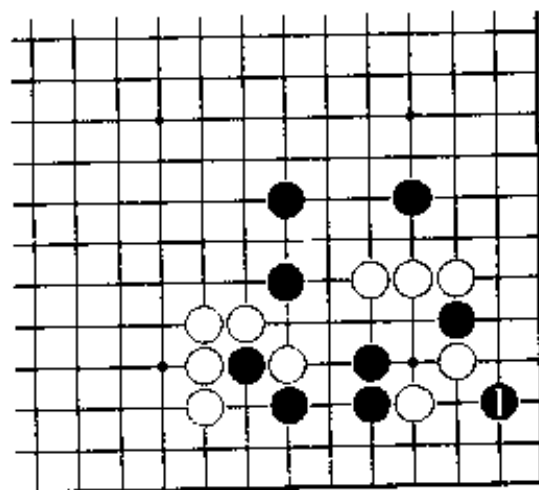


图9

打

打，又称“打吃”或“叫吃”。旧时着棋，为表示“勿谓言之不预”的君子风度，逢要吃对方子的时候，往往口中须呼出“打吃”以示警，犹如象棋的“将军”一样。经规范化，今皆废。

图1

大斜定式起手式之一。对白△之挖，黑1打吃。一般情况白A粘绝对。

图2

黑1打吃，白△已不救。利用此弃子，白2打吃先手利。下一手视情况，黑可A粘或B提。

图3

黑1、3两打是常用的官子手段，即使现在黑就此放置，在此也多少有了点官子便宜。

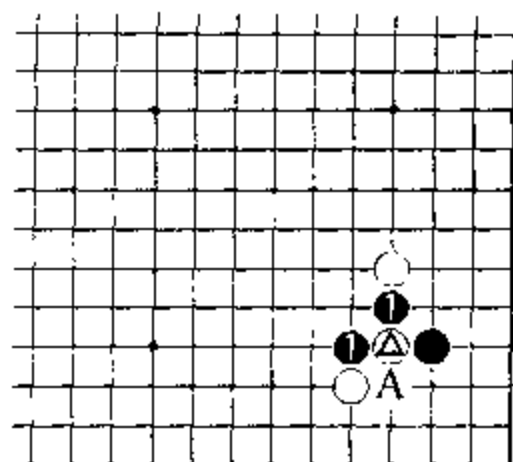


图1

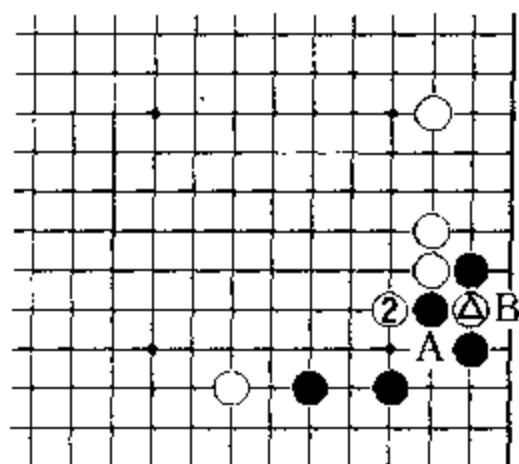


图2

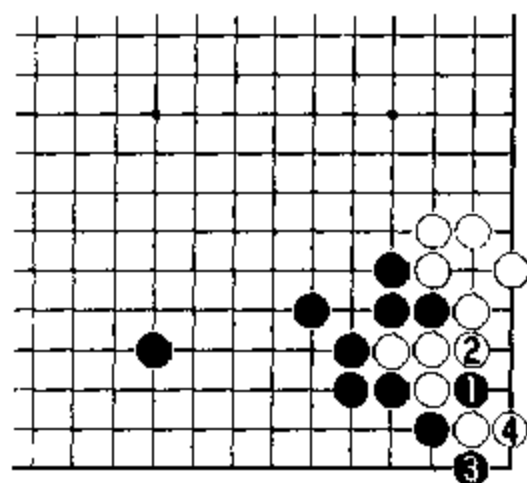


图3

双打

又称“双叫吃”。一方着一子同时打吃另一方两处子称双打，另一方总有一处子被吃。

图1

如图黑1的打吃，即为双打。白棋或△一子或●两子，总得被提吃一处。

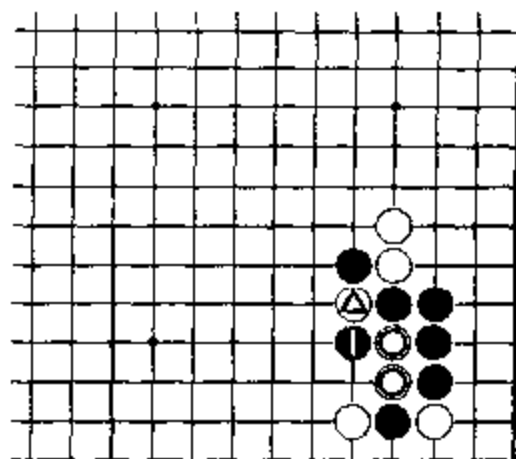


图1

图2

高目定式形成图。黑1打吃，大误着。白2叫吃，黑接不归只得3位提。白4双打，黑崩溃。

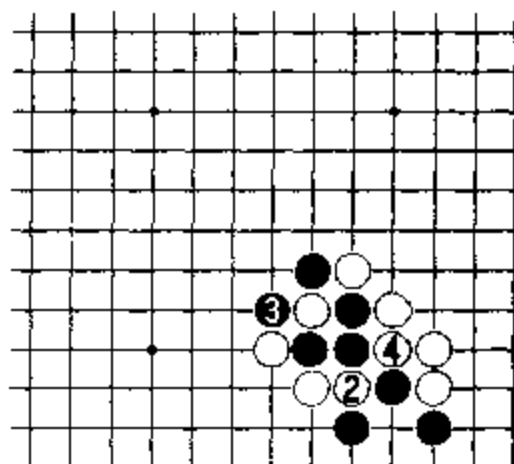


图2

图3

星位点角后形成图。白1断，手筋。为避免在2位被双打，黑2接住。以后白A、黑B形成转换是常法。

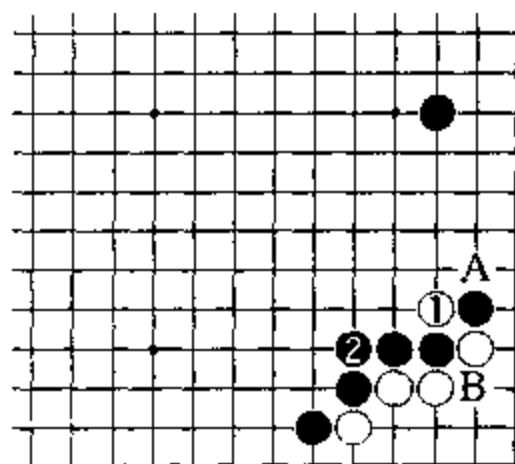


图3

套打

为一种较特殊的“打”。这样的打像是将双方相互的打吃套迭在一起，为一方强行阻止另一方出头的有力手段。

图1

小目小飞挂二间高夹定式变化之一。黑●断白1隔一跳。下一手黑有多种着法。黑2吃普通。

图2

接上图。白1在这里打，即为套打。黑子▲不能长出，只能2位提，白2再于外方强行打住。

图3

上图形成的形状。根据今后劫材的情况，黑方可于A位打断成劫，也可以B位忍耐扳出。

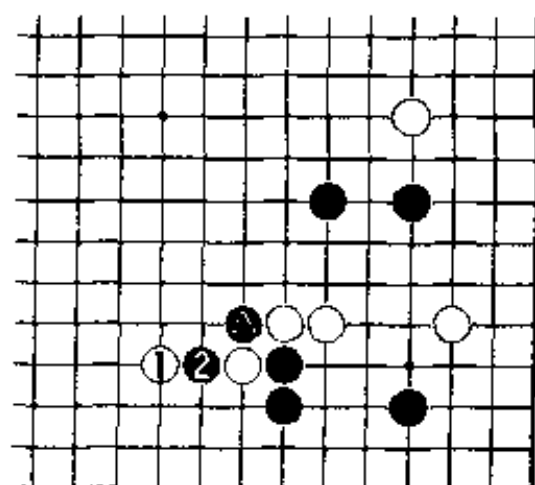


图1

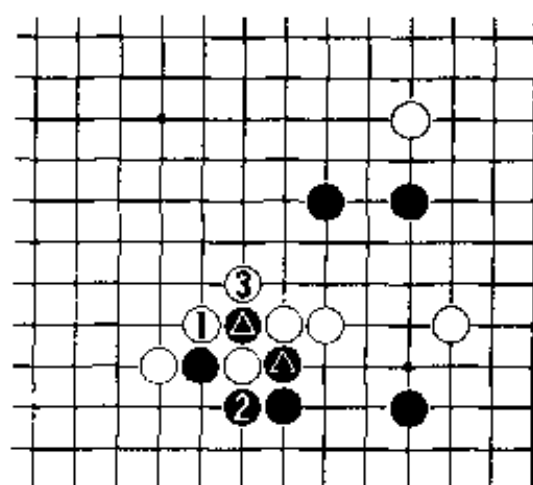


图2

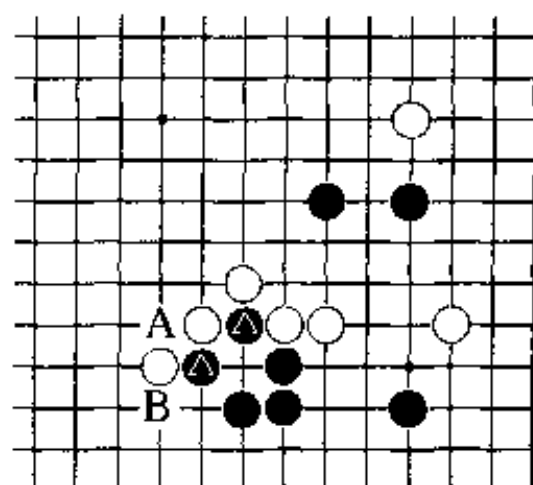


图3

图4

这样的形，白1跳，惟一的一手。由于下方黑棋二线上有一“虎口”，古棋谚对这样的结构称“虎口切断（△一子处于断的位置）常虚跳”，白方虚跳之后准备套打。

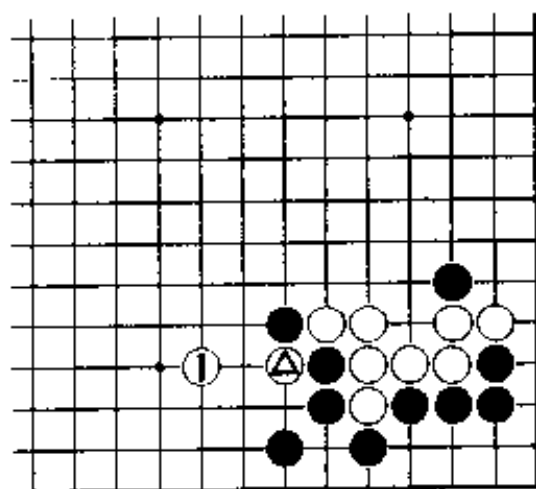


图4

图5

黑2若打，则白3套打，黑4提，白5打住，黑方向中腹的出头已受到限制。

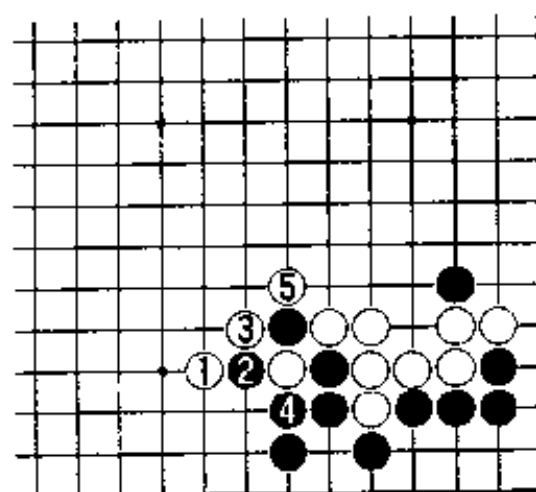


图5

图6

当白1跳时，黑2如向中腹长出，则白3打，待黑4接后，白5跳成形，黑外部两子浮了起来。

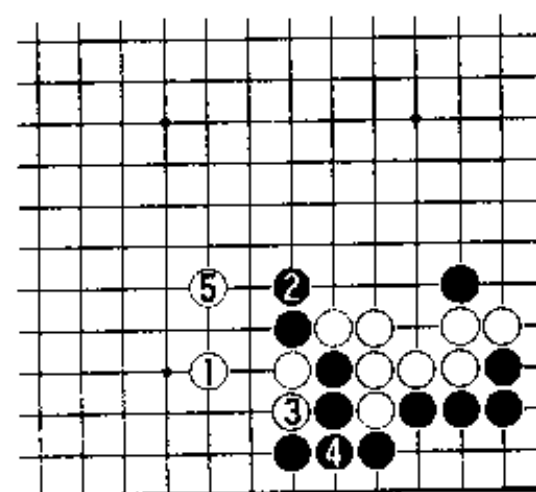


图6

提

即把已被叫吃的若干子，再加着一手，使之完全呈无气状态，从而在棋盘上提取出去，称提或提子。

图1

三枚黑子包围白△一子。此时白若不逃出而脱先，黑子1位加着一手，将△子提取出去。

图2

由于白方征子不利，白△一团已被征吃。现白于1位引征，黑2加着一手提。

图3

如图情况，黑1提取白方二子，之后轮白方下，可于△位回提黑1一子，俗称“打二还一”：打吃提掉对方二子，对方还提一子。黑方先手一目。俗称还有“打三还一”等，都是一方提若干子，对方又回提一子，图略。

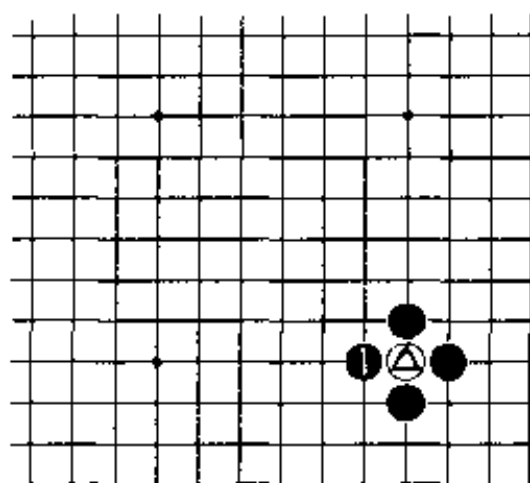


图1

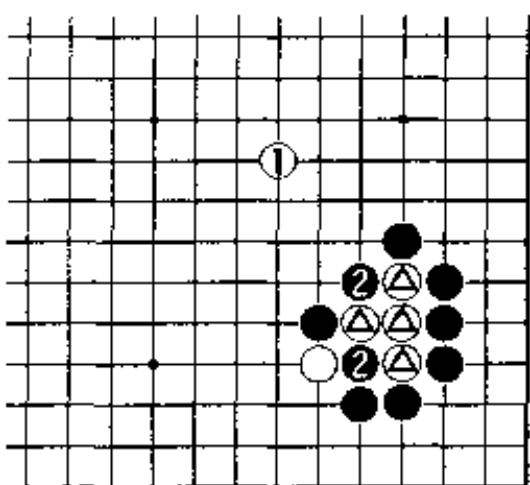


图2

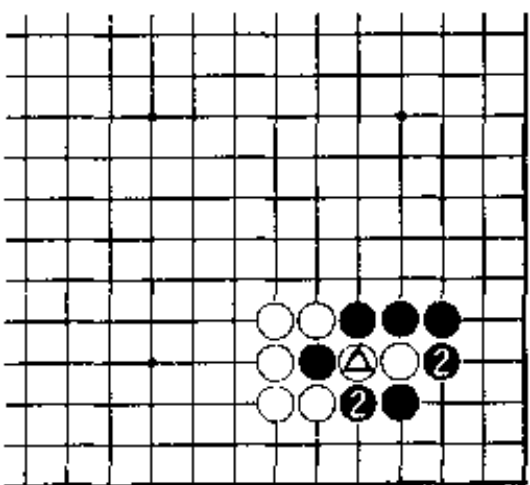


图3

开花

一般指序盘阶段于三、四线以上一方四子提取另一方一子之后，形成的好似开了一朵花的形状。通常认为“开花三十目”，其价值巨大。即使三线以下“开花”，其所得亦甚大，约有十五目的价值。

图1

白△为常见的四线打入。黑1上靠，错误应手。至白6提取黑1一子即为开花。边角部黑方虽保有一些实利，但被白先手在中腹下厚，总体吃亏。即使以后白不在角部生事，经白A、黑B的交换，白的厚味愈发强大。

图2

对白△的打入，黑1下托同样错误。白6之后，白在三线开花，黑地化为乌有。

图3

黑1尖，为可供选择的正确应手之一。黑3扳，白4只得愚形猴出。黑5、7在这一边靠压，声东击西。下一步白逃中腹则边部受损，走边部则中腹危险。

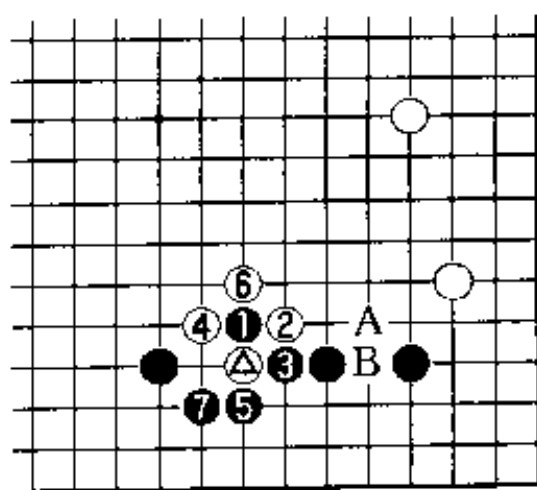


图1

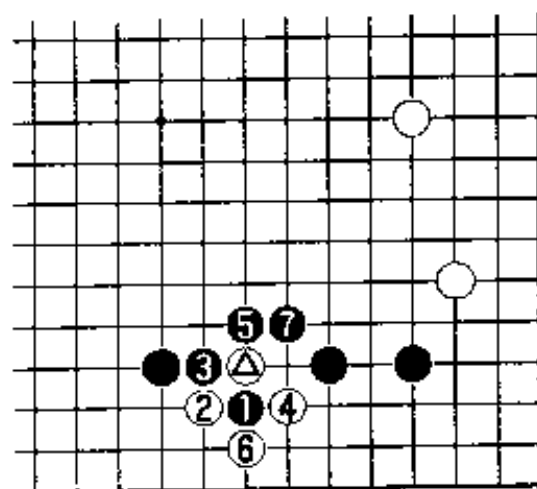


图2

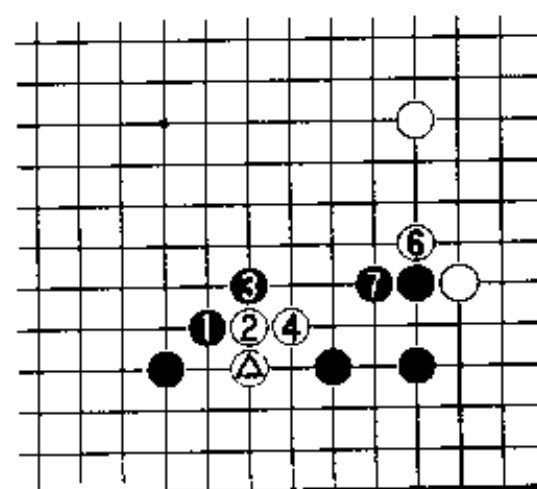


图3

龟甲

“开花”的一种。指序盘到中盘早期靠向中腹方向三、四线以上一方六子提取另一方二子后所形成的、直观像龟腹甲的形状。此形较之“开花”威力更大，有“龟甲五十目”之说：即龟甲形成的潜在价值有五十目之巨。所以，在序盘阶段若被提成“龟甲”，那末被提一方十有八九将最终为败局。

图1

孤立的标准龟甲形状。设六子白棋所成空目为提黑二子后形成。

图2

初学者实战中可能出现的错误。黑▲一子被对方打吃已成征，黑1盲目乱逃，待白2再打时，这才发现征子不利逃不掉，于是脱先或引征一手；被白4提掉黑二子，成龟甲。黑方大亏。

图3

这样的龟甲形成之后，下面还带一“尾巴”，将黑方左右隔开，黑全局呈必败之势，角部今后还留有白A位扳的手段。

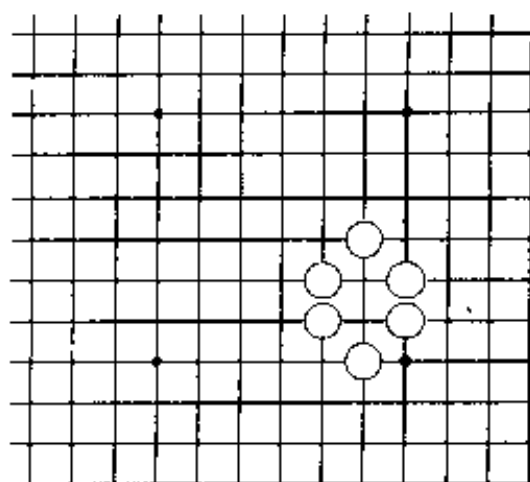
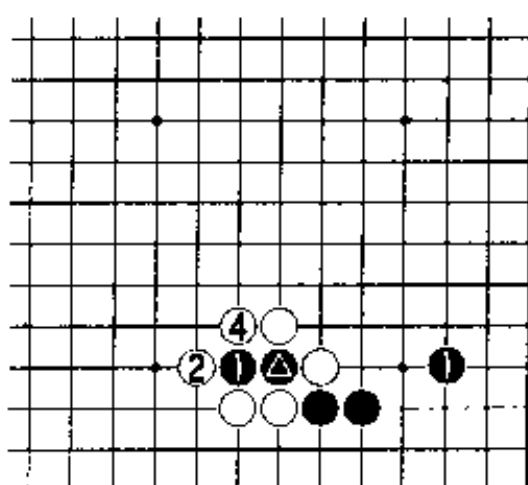


图1



③脱先

图2

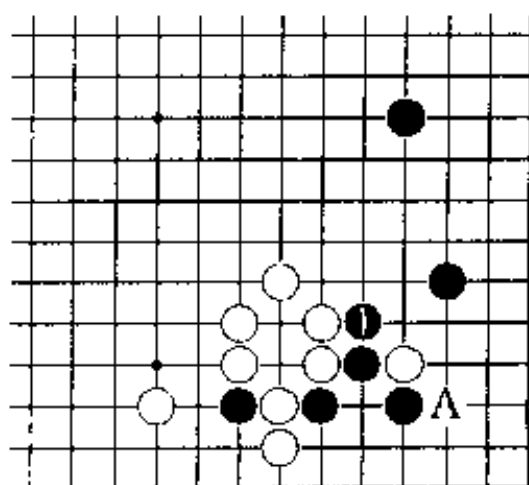


图3

枷

又称“门”。指下一着棋将对方若干棋子封锁，使其难以出逃，或出逃要付出一定代价。门，取义像关在门内一样；枷，禁锢其行动自由。

图1

典型的枷。有黑1一子，白△两子已被吃住。

图2

有时枷的着手，不那么明显（当然这是指对初学者而言）。黑1亦为枷。有此一着，在周围子的帮助下，白△三子无处可遁。

图3

黑1的枷，同样吃住白△两子。这涉及到征子。对△两子，若一开始就动用征子手段不能成立。黑1之后，白若硬逃两子，依白A、黑B，白C、黑D，白E、黑F成征，白不行。

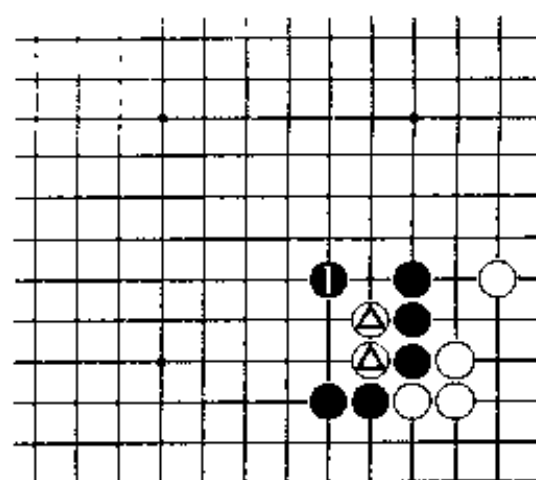


图1

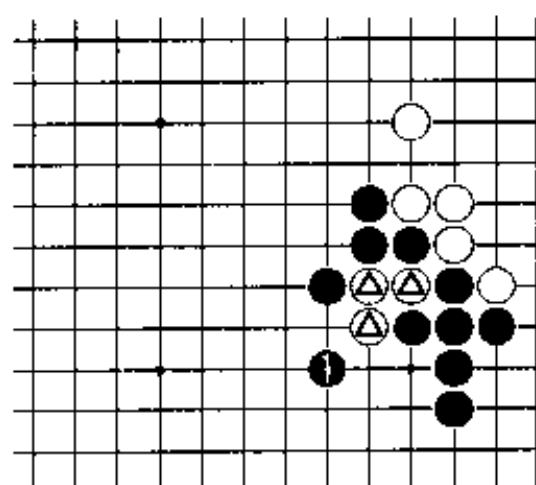


图2

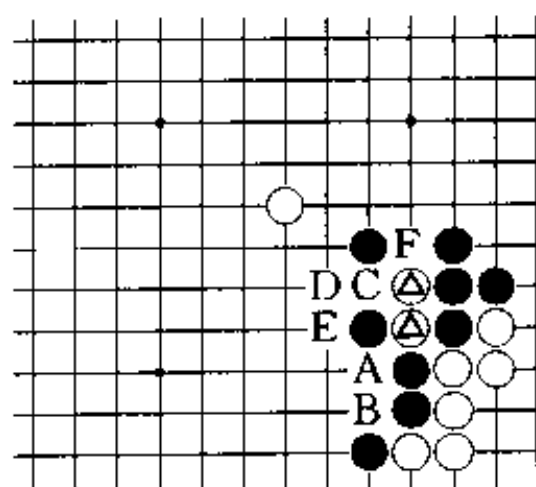


图3

征子

一种步步叫吃的手段。又称“扭单头”，取其形象，一左一右“扭住”要吃子。也像飞机失速进入“螺旋”状态一样，一扭一转呈下坠。征子牵扯到征子有利、无利，引征、絮征等，较为复杂。

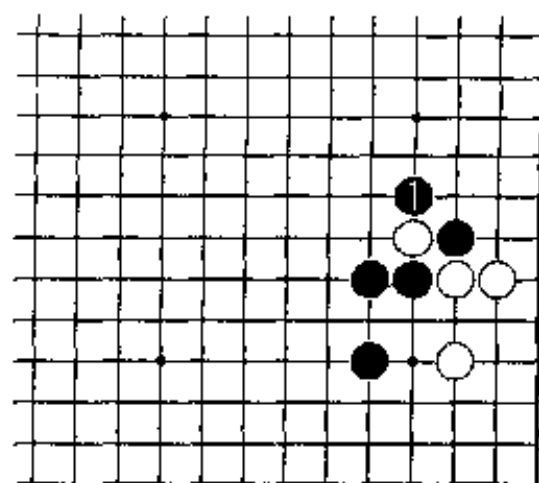


图1

黑1打，形成征子。但征子是否成立，则要看征子条件是否有利。

图2

当黑1征吃时，白△一子已不可逃出。如逃则如图，黑3以下步步叫吃，至47白全体被吃。这种情况也叫作黑方征子有利，或白方征子不利。

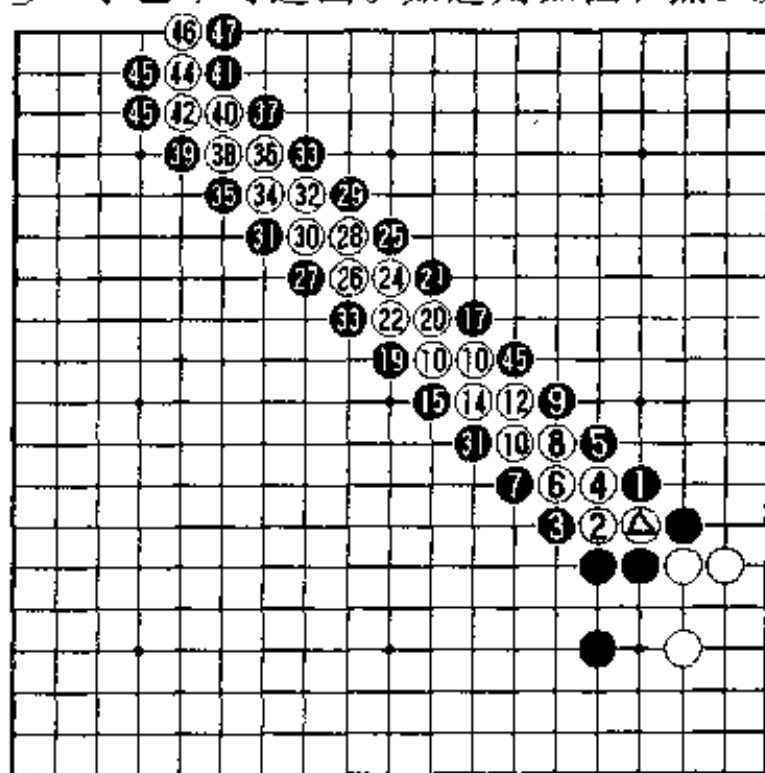


图2

图3

如图上方有白△子，则成为白方征子有利，黑方不利。对黑征子，白可逃出，征到第36手，黑已难以以为继，则黑的断点已完全不可收拾，大败。

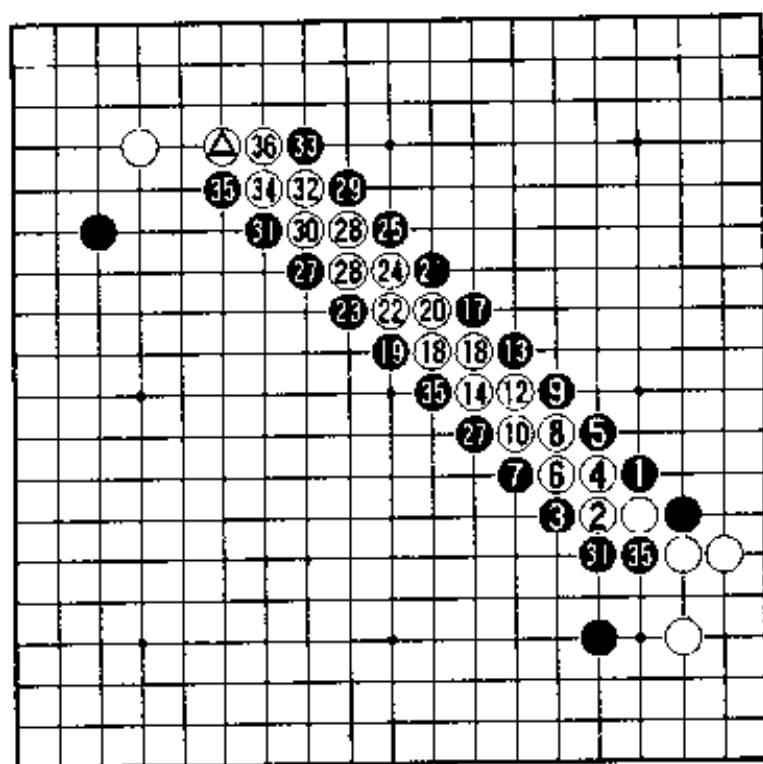


图3

图4

在此图征子方向的六条线上，如果双方无子或有黑子，当然白被征死。若此六条线内（含接近棋盘左上角一、二线上A至F六点）有白子存在，黑方征子即为不利。但有时此六线内黑白子可能纠结在一起，那就得仔细看清征子情况，双方不可贸然。

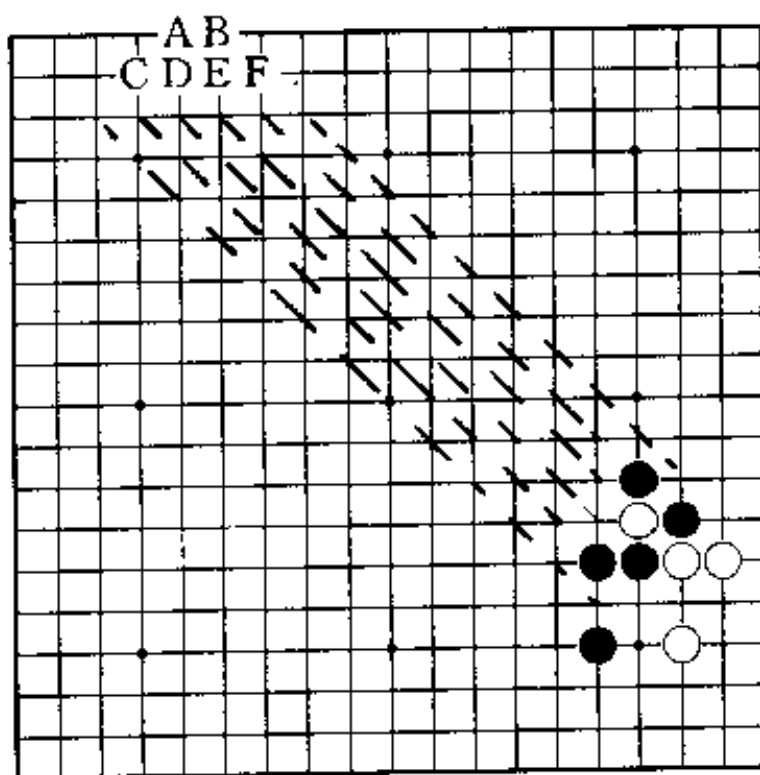
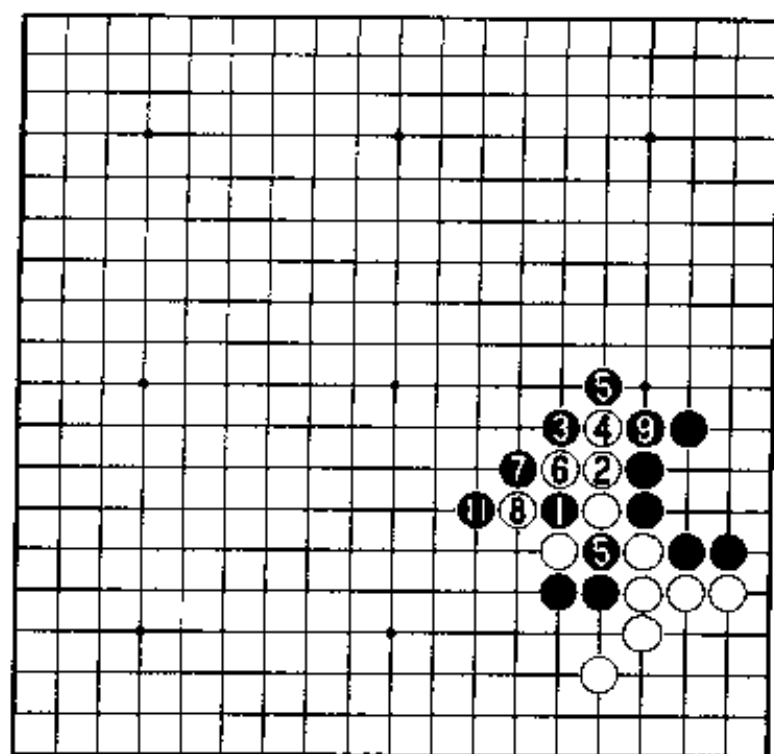


图4

图5

稍复杂一点的先滚打后成征例。黑1打、3枷，以下至黑11成征，白被吃。



⑩ = ①

图5

图6

黑1打吃，征子有利。白虽已不能逃，但可在上方，比如2位着子形成征子有利，称为“引征”。如黑3提，消去逃征，则下一手白可对左上黑角施用种种手段。

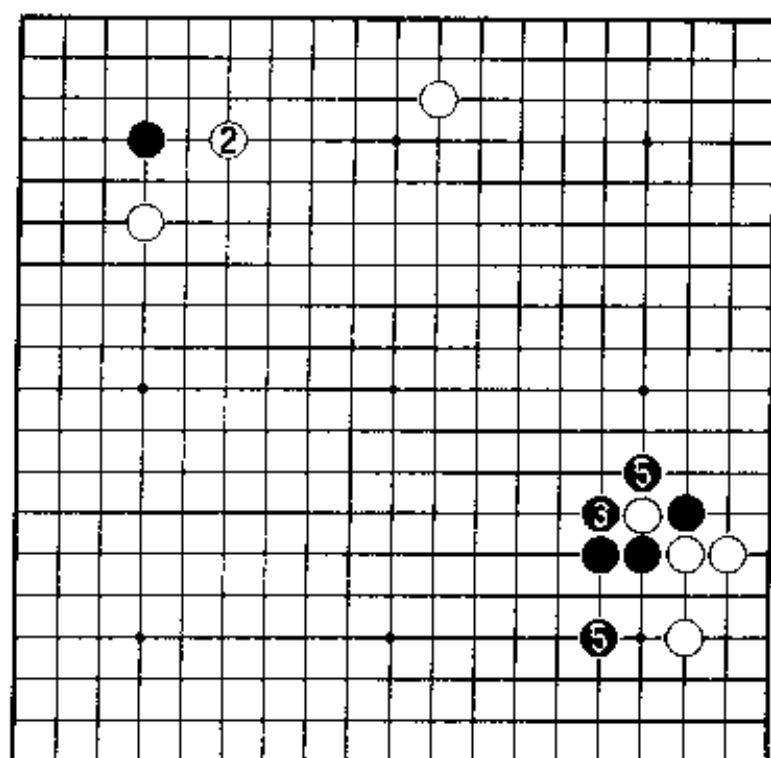


图6

图7

如图，黑直接征白△二子不成立，黑1碰靠于左上角，准备为征△二子作铺垫。这样的手段好似往被子内絮棉花一样，称絮征。如白2消解征子，则黑走3位等取得代偿。

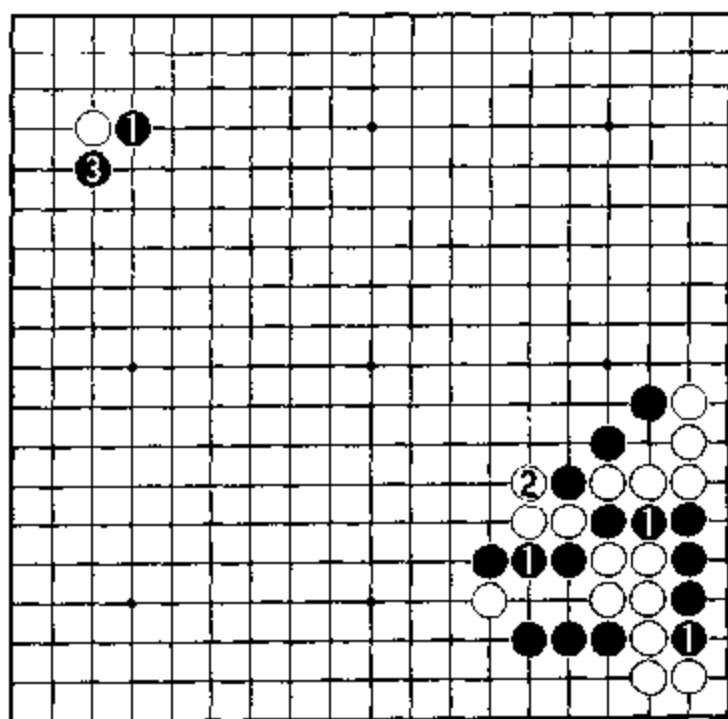


图7

8图

对黑1飞封，白2是脱困的着手。黑3、5虽可向下边形成征子，但因为白△子发挥作用，黑征子不利。

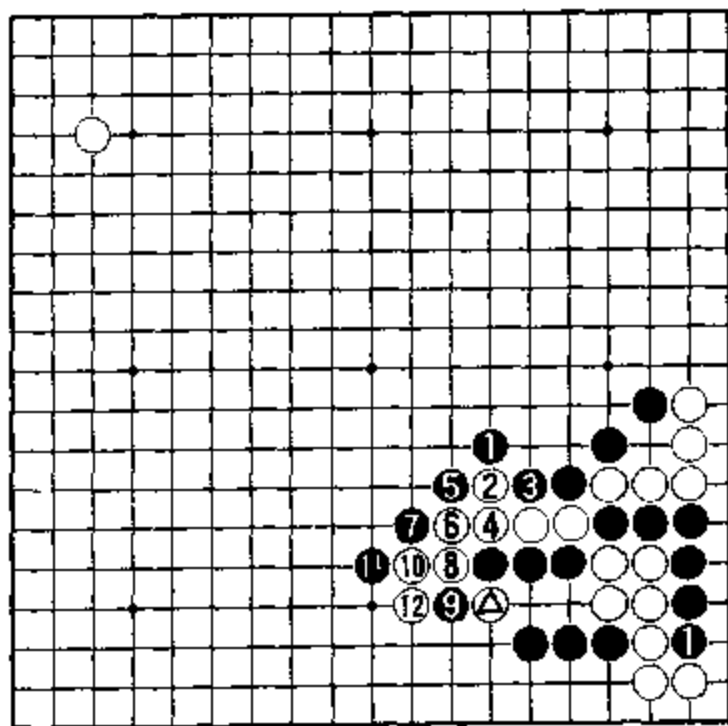


图8

劫

又称“打劫”、“劫争”，为围棋着法中含人为限制规则的特殊手段，是一项重要的常用技术。对局双方从开劫、提劫、找劫、应劫、再提劫，直至劫最后消解的整个过程，统称为打劫。

图1

白1打吃▲一子，如果黑于A位粘则成笠帽愚形，笨且重，根本不能考虑，而黑2劫则富有弹性。下一手白3提▲一子，为“提劫”。

图2

如图为图1提劫后的形状。按规则规定，黑不能立即于A位提吃白△子，否则若双方互不相让，则对局永远无法结束。此时黑方必须间隔一手方可提△子。黑可走它处迫使对方应棋，称为“找劫”或“寻劫”，若对方不应而消劫，则会形成转换。

图3 经找劫迫白方应一手后，黑1提回又还原成图1之形。现在又该白方去找劫了。这一过程就称“打劫”。

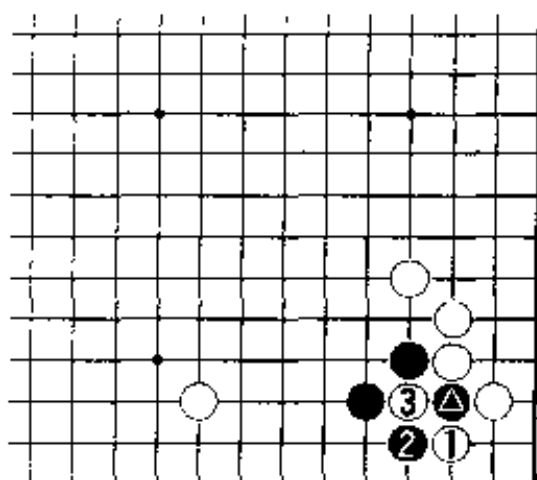


图1

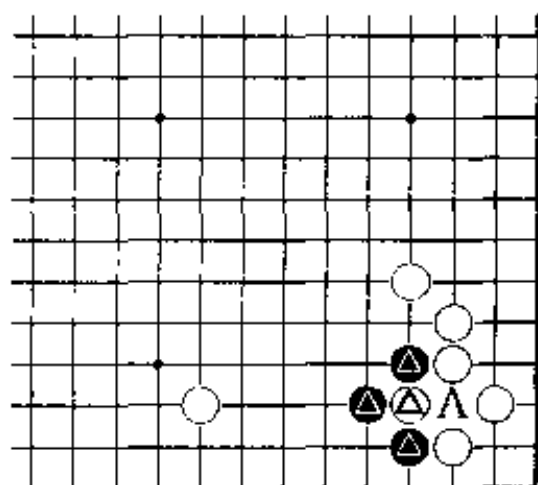


图2

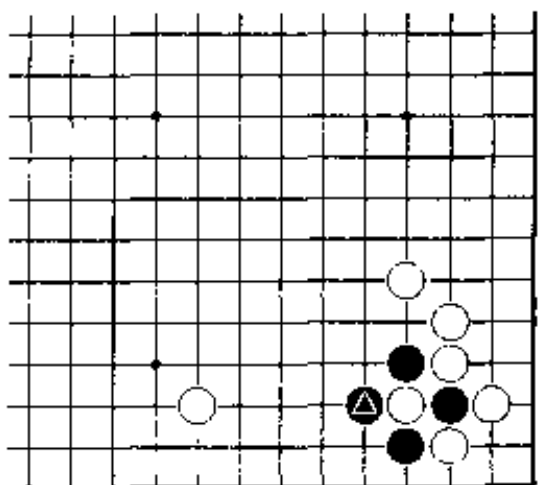


图3

图4

黑于1位要点造成劫形，也称“抛劫”，准备吃死角部一团白子。白子A位提黑1形成打劫。对白棋而言，必须劫胜在1位粘方可活棋，这样活法为“打劫活”，而对黑棋来讲则是“打劫杀”。

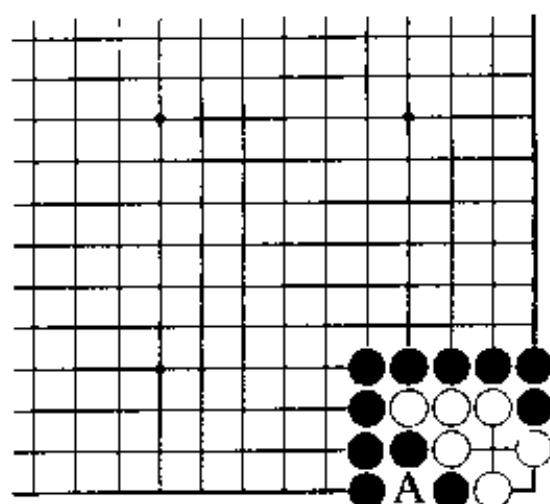


图4

图5

劫有多种形式，紧劫、缓气劫、循环劫、摇橹劫等等，限于篇幅恕不能一一列举。本图白1粘解除劫争称“消劫”，因此劫为极重的“天下劫”，若白不消劫，黑将不应白的寻劫而在1位和A位连拔两手，通常白在他处连走两着也无法弥补损失。

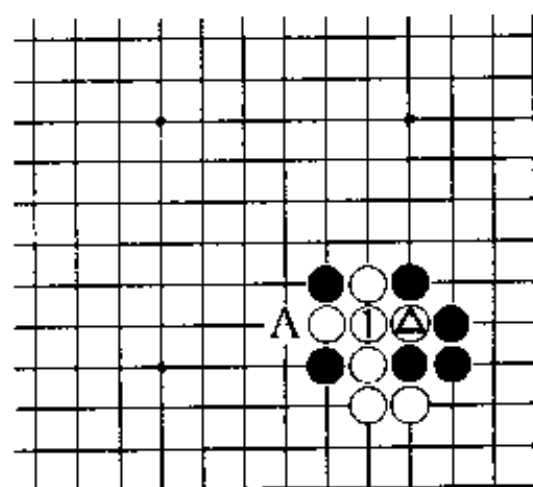


图5

图6

利用连环劫活棋例。A、B两处各有一劫，黑总可胜一劫而活棋。连环劫又称“摇橹劫”。

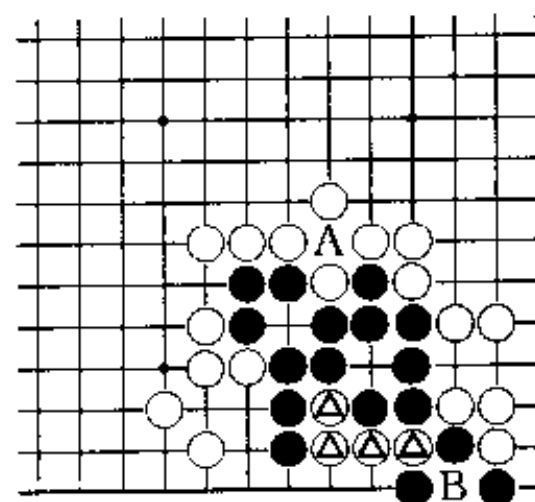
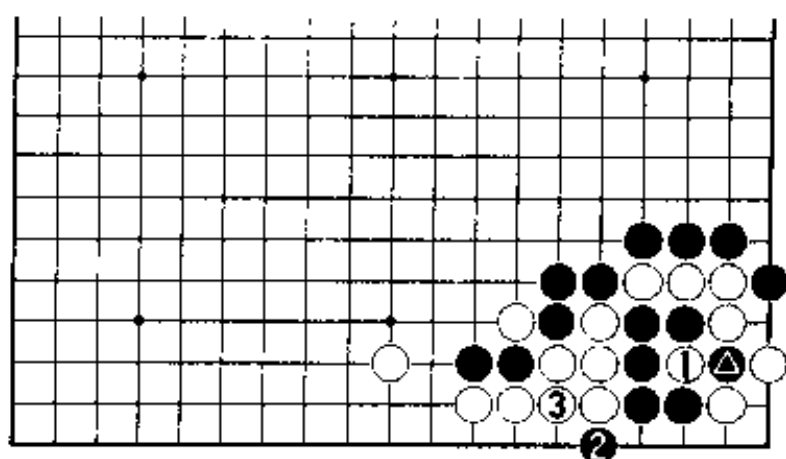


图6

劫材

打劫时能迫使对方不得不应的着手称“劫材”。一般而言，劫材的价值应较胜劫的价值更大或相当。通常劫材的多寡将决定劫争的最后胜败。因此每当打劫之前，须预先计算双方所拥有的劫材。



4 = ●

图1

图1

白1提劫时，黑2打迫使白3应，黑2就是劫材。现在，黑已可在●位提回劫。

图2

实战例。第六届富士通杯日本赵治勋九段(黑)对旅日美籍棋士莱特蒙德七段。当左上角黑35提、白36打时，形成了一个劫。经过37、38交换，黑39打吃，欲令白方粘上。

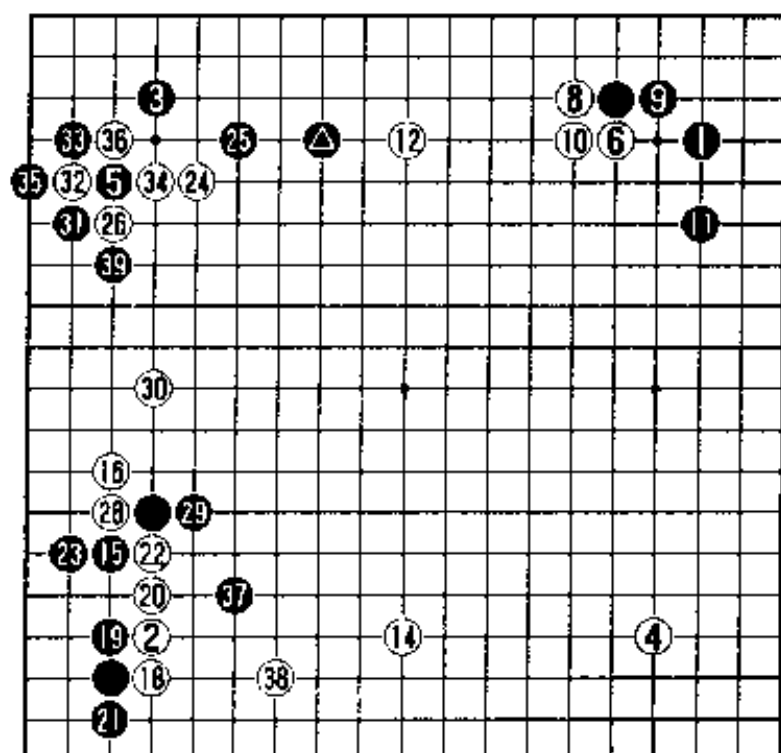
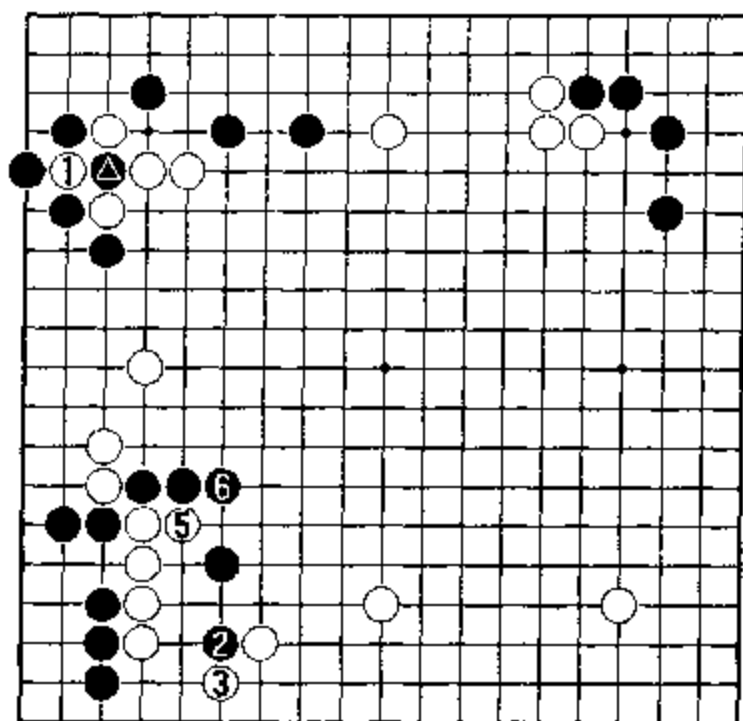


图2

图3

接上图。白1提劫，当然。黑2即为劫材，迫白3应一手，黑4又可于▲位提回劫。现在轮到白方寻劫，白5冲劫材，黑6应一手后，白7又可于1位将劫提回。



4 = ● 7 = ① 图3

图4

上图白提劫后，黑8寻劫，对此白9冲应劫是一种反击手法。黑方因劫材不足已难以继续打劫，故10、12消除劫争，白11、13吃住黑三子，形成转换。

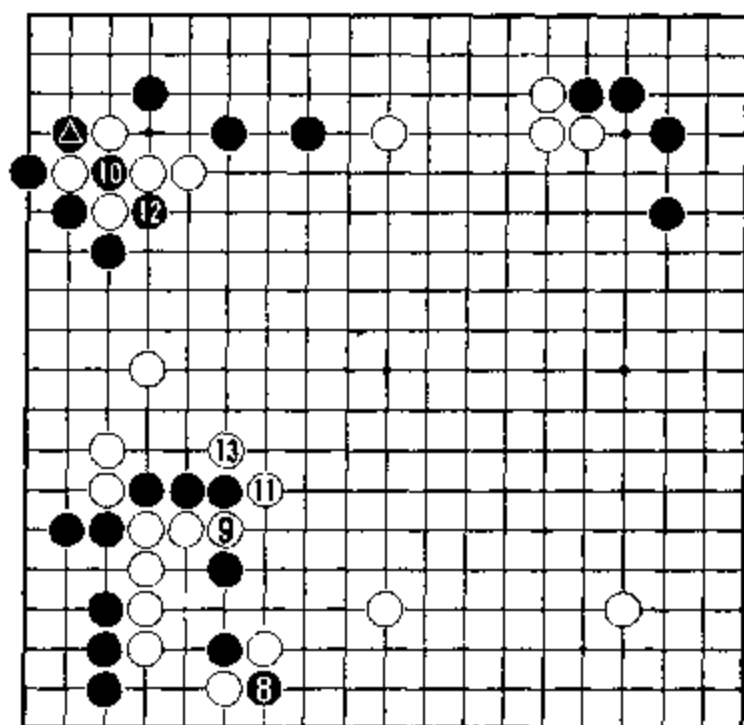


图4

弃子

有意地给对方吃去一至若干子，以达成收取外势、自身作活、杀对方棋、先手护断等等战略或战术目的，称弃子。

图1

小目一间高挂二间高夹定式。白△大飞为可选的应法之一。从全局考虑，黑1有这样象步飞的手段，诱使白穿“象眼”，弃掉角部两子，至11在外侧筑成势力。

图2

白△刺，期望黑粘上，然后全体总攻黑棋。黑1靠是弃子手筋，至白4已先手护住断点。

图3

黑1打入，白2跳时，黑3顺调关，对白4尖封，黑5迫白6应，至黑7是常见下法，黑利用弃子在角上取得了较大实利。

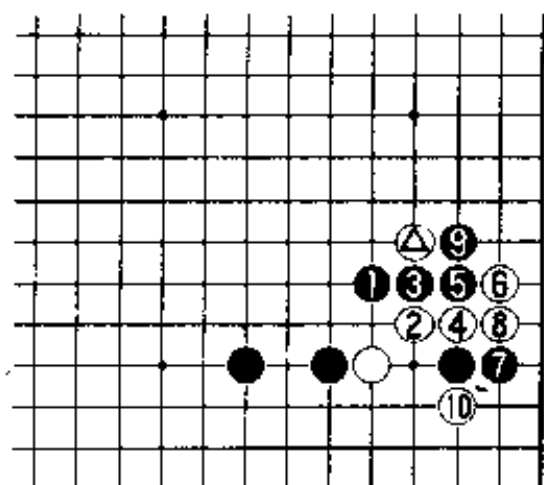


图1

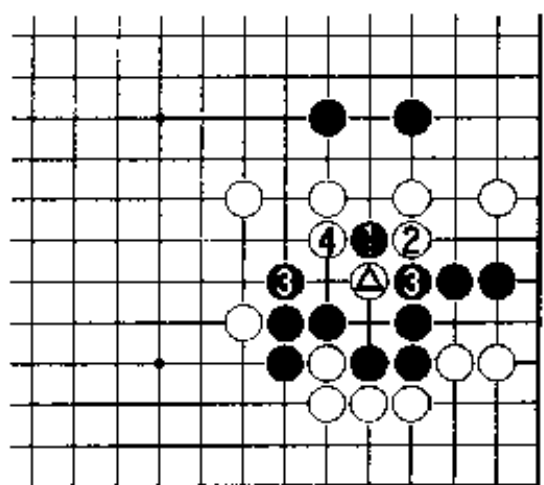


图2

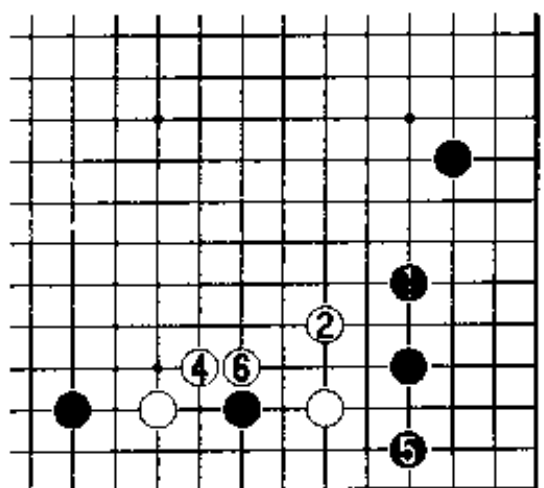


图3

不入

在棋局的某点一方难以着子，如着子则会被对方提取，称不入，也称“不入子”。如常说的“金鸡独立”，就是使对方左右不能入子（参见“金鸡独立”条）。

图1

角部常见形状。白1立手筋；黑2扳，白3于此方紧住▲两子气，则A、B两点黑方均已不能入子。▲两子被吃。

图2

如图，当黑1立下时，由于气紧，白方已不能于A或B位入子。白方不入，死棋。

图3

著名的“老鼠偷油”图。外部气紧之后，角部白子有致命的棋形缺陷，要立即补才能成活。如此时轮黑方行棋，黑1点入，白2挡时，黑3断，白已不能于A点入子，整块棋顿死。

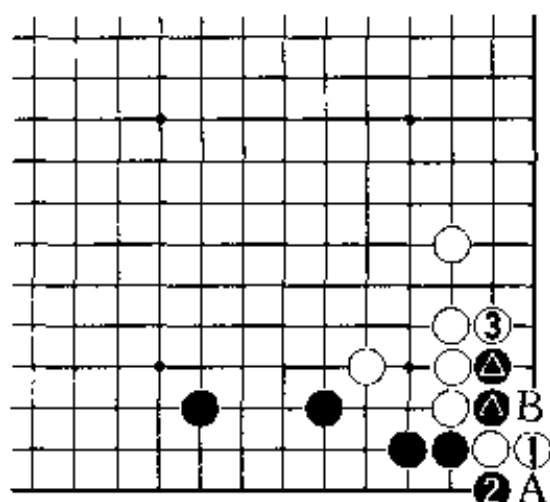


图1

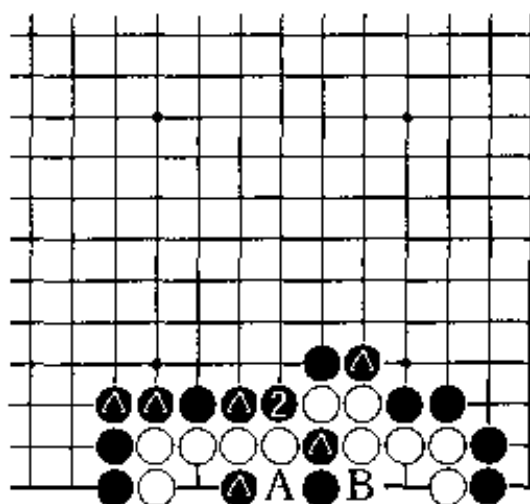


图2

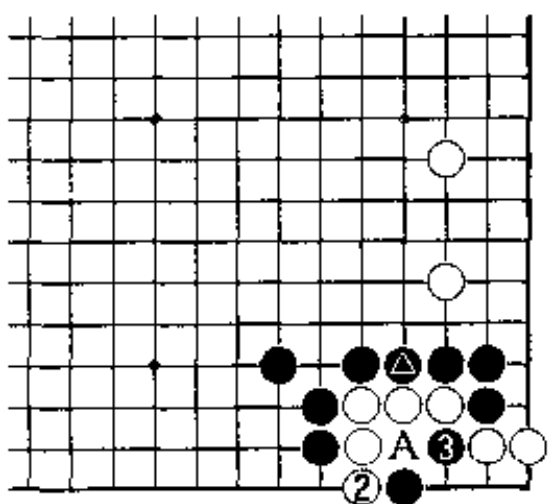


图3

挤

以原有棋子出发，插入对方棋子集中处，强调对方棋形的缺陷，称“挤”。

图1

小目托退定式形成。在左方有接应子时，▲投入白阵拆三。此时白先于角部1位挤，视黑方如何补A、B两处断点，然后再决定对▲的应法，为一种高级策略。

图2

对黑▲连扳，白方如立即于A位打则上当，今白1先挤，黑露出A、B两处断点，再加C位白有打渡，黑方有些难于措手，白方成功。

图3

如图配置，白角部和边部似被隔开。今白1挤，黑2不得不粘，白3扳得以通连。

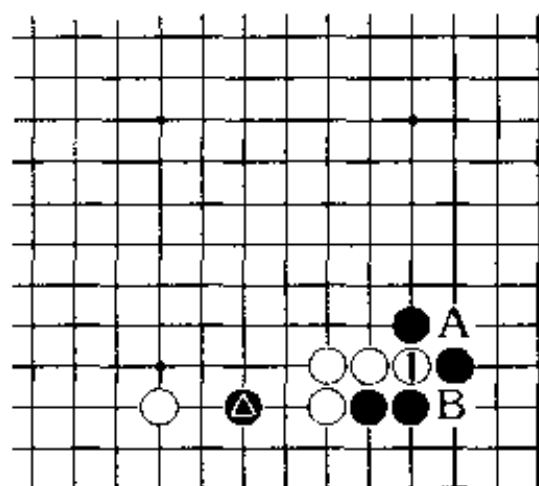


图1

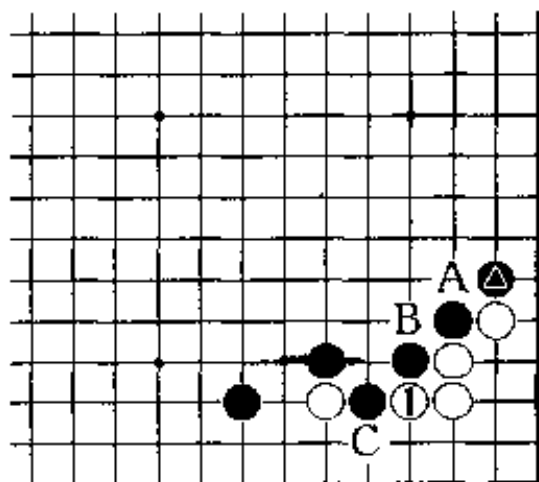


图2

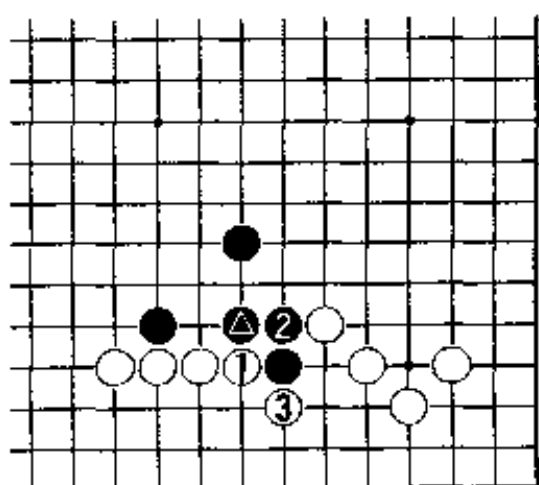


图3

嵌

在对方棋形间隙或有缺陷的地方嵌入一子，为一种短兵相接的手段。有时同“挖”、“卡”等很难截然分清，常常以手筋的形式出现。

图1

中间五枚黑子已被包围，外突已无出路。但白的包围圈存在明显的缺陷。黑1嵌入此处要点，白△两子被吃，黑方安然通连。1称“卡”亦可。

图2

被围△三子似已无救。其实此时可手筋一发于1位嵌入，则无论如何变化，黑●二子均无法救回，白△三子自然与外部通连。这样的嵌称“挖”也可以。

图3

黑方为求得角部与外边黑子的通连，有如图1嵌这样的手筋。舍此其他着法都不行。

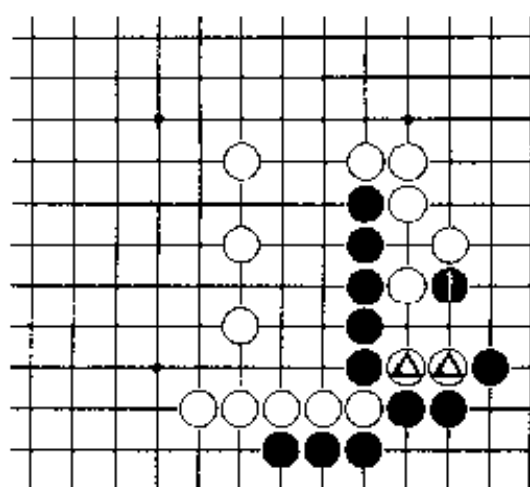


图1

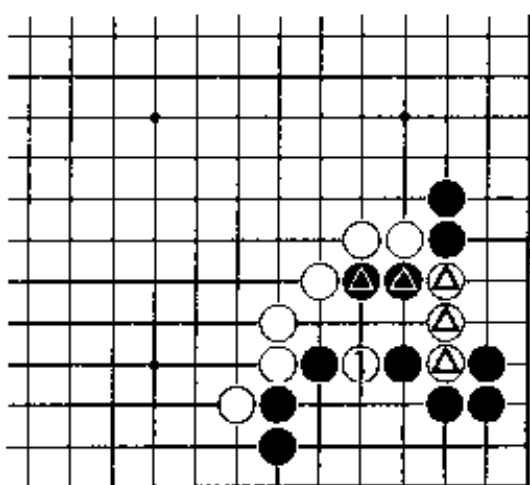


图2

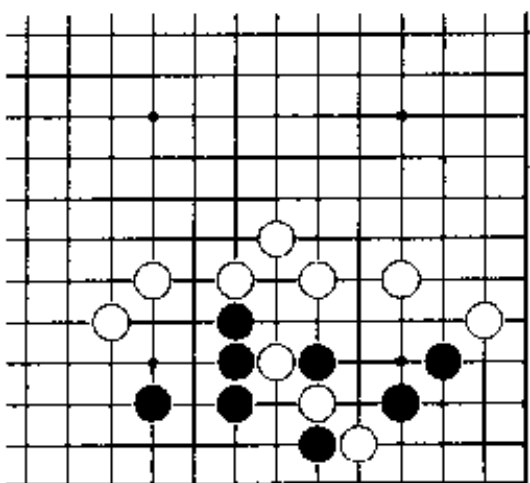


图3

掖

掖，方言，略相当于塞进的意思。由于围棋的一些着法术语的相互交叉混淆，有时很难截然区分；即在习惯上有的地方是这样称、有的人是那样叫，很难划一。在这一点上，掖和挤、嵌完全分清不太容易。

图1

星定式一型。当白△尖角时，黑1尖顶，一般白2是在△位应，但白2也有这样掖一手的着法，以后形成种种变化。

图2

角部黑棋欲作两只眼得费点心思。黑1掖是妙手。

图3

对黑1掖，若白2打，黑3立多送一子好。白4吃，则黑5、7可安然成活。

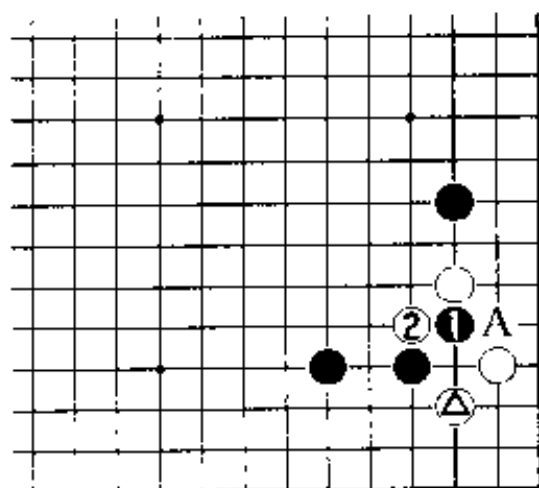


图1

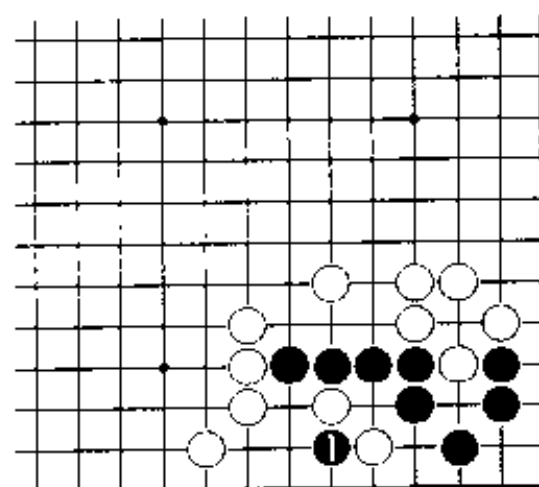


图2

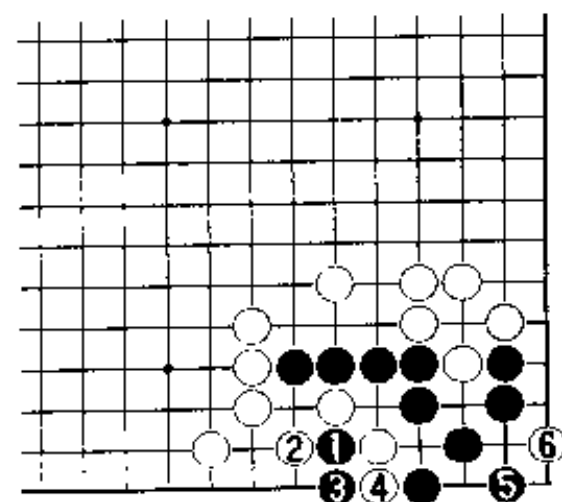


图3

扑

一种破眼兼紧气的手段，局部往往与吃子、死活有关。

图1

黑1扑，被包围的这块白棋只有一个真眼，死。若白先同样着于1位，整块棋完整两眼，活。

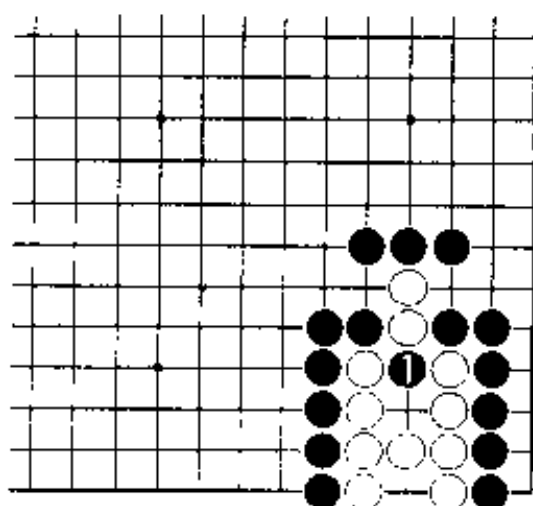


图1

图2

角部黑▲两子虽被包围，但对方气紧这里就有手段。黑1扑是紧气的要着，至黑3▲两子已救出。

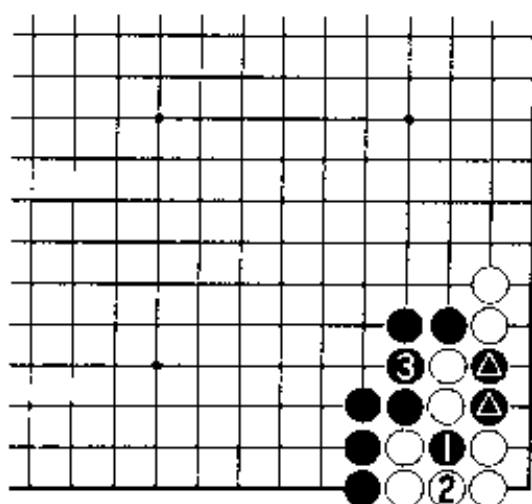


图2

图3

如图欲破角地。黑1枷手筋，白2若强行连回，则黑3扑、5，白方无救。这都同气紧有关。若黑1先于5位打吃，则角部什么事也没有。

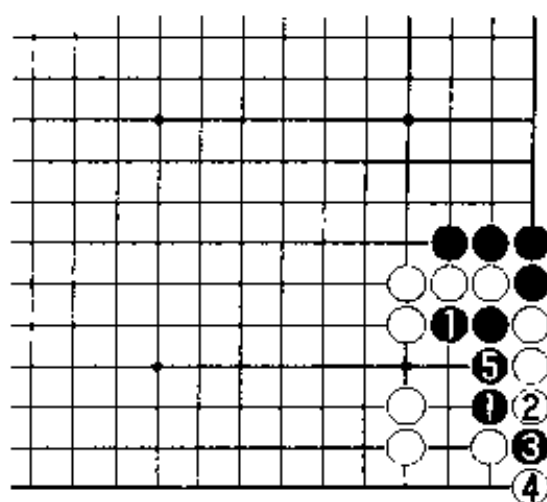


图3

倒扑

先送对方吃一两子，然后再吃回对方更多的子，称倒扑。

图1

黑1倒扑先送吃一子。对方如提，则下一手黑方仍着于此处，吃白五子。

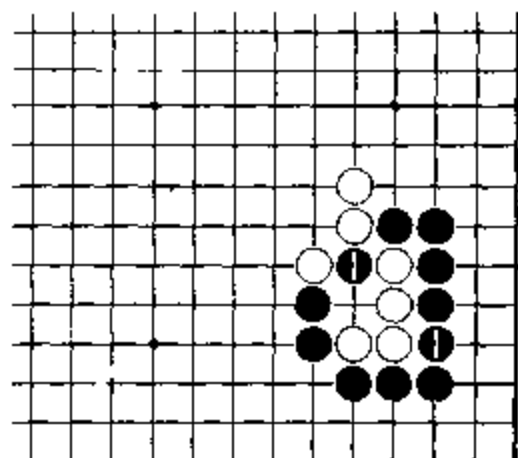


图1

图2

如图，白1断，黑2吃，白3在此处紧吃，黑●两子已被吃。这样也称倒扑。

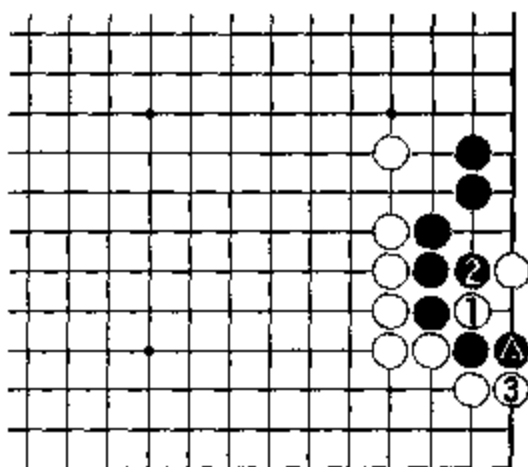


图2

图3

如图黑1打吃时，白2不能接，否则黑3形成A、B两处倒扑，称双倒扑。

倒扑的形式较多，实战中经常可能出现，须注意。

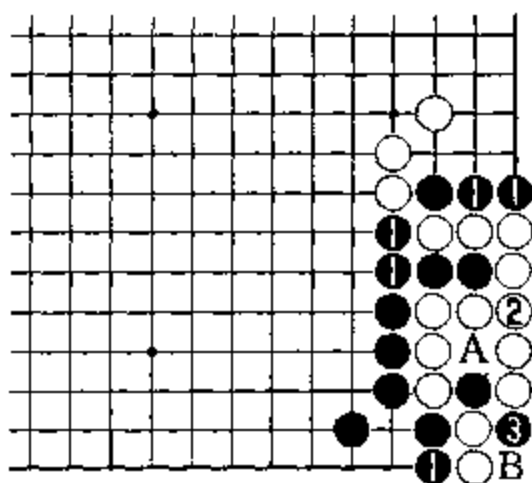


图3

滚

也称“滚打”、“滚打包收”，即将对方子打成凝聚一团的着法过程。被打一方气促形恶，十分难受。

图1

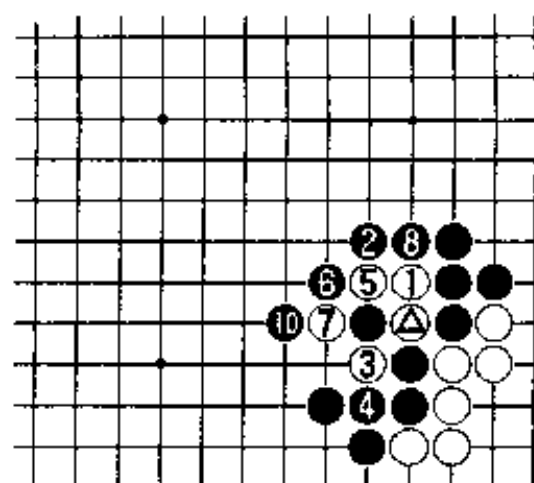
如图白△一子即使征子有利也不能逃，如白1硬逃，则黑2枷，对白3、5黑有6、8滚包的手段，白失败。

图2

倚盖定式形成的变化。由于黑预先有●子存在，白1断欲吃角部黑一子的着法不成立。

图3

黑1以下紧着气走，对白6，黑7、9滚打，再11顶。白已无法逃出，至黑17白全灭。



⑨粘 图1

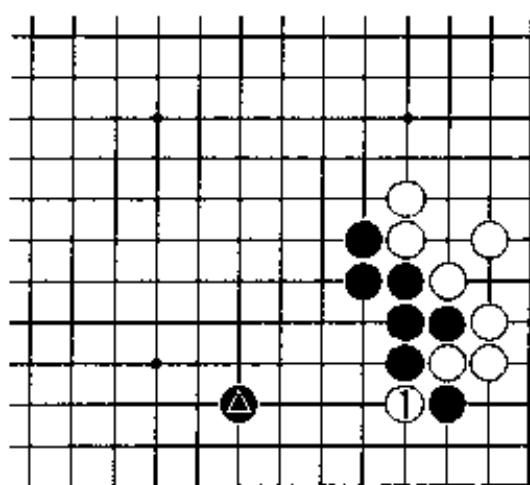
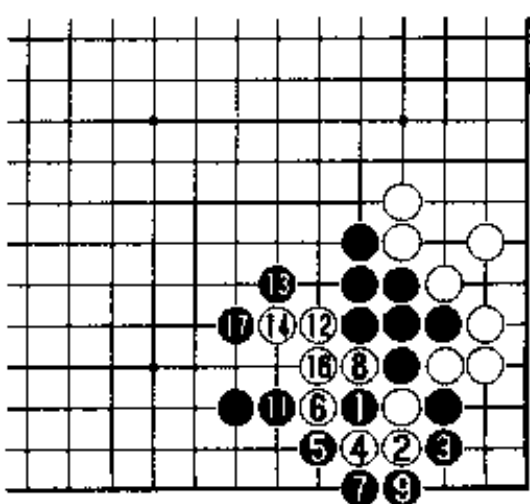


图2



⑩ = ①

图3

接不归

即“接不回去”的意思。当对方棋子的连接存在两处以上的缺陷时，通过紧气可使之不能完整连回，势必丢弃一部分，称吃接不归。

图1

黑1打吃，白△两子已接不回去，即接不归。因为A、B两处只能粘到一处。

图2

此形黑欲吃白△四子。黑1扑必要。待白2提后，黑3立，因白连接存在A、B及1位三处缺陷，五子已接不归。

图3

著名的“乌龟不出头”形，日本称鹤巢形。对黑1跳，白2挖是手筋，黑●三子已无逃出可能。如黑走3、5，则白4、6成接不归。若A位预先有一黑子，则黑可安全逃出。

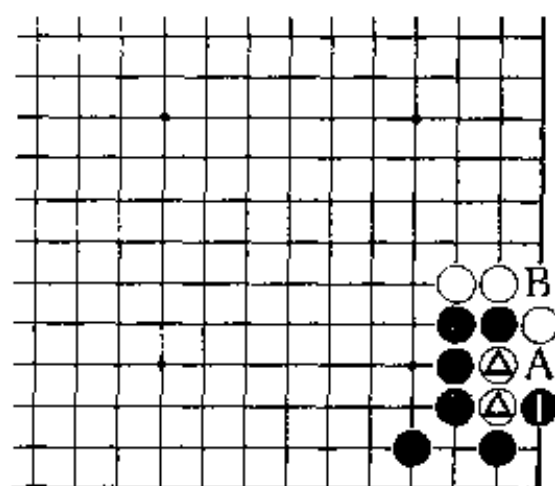


图1

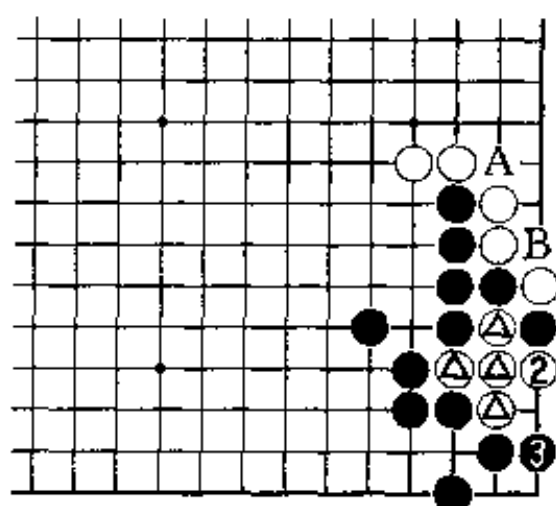


图2

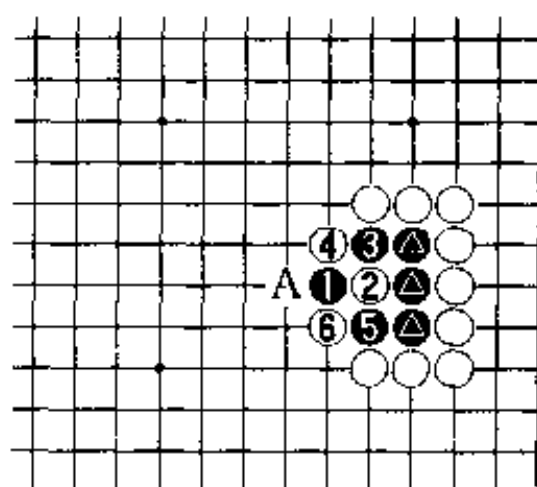


图3

倒脱靴

又称“脱骨”。一方有意让另一方先吃掉数子，然后又于对方提子空中着子反吃回另一方数子，达到作活或杀棋等目的。

图1

如图，被围黑棋欲作活，黑1是要着，白2、4虽可吃住黑四子，但这早已在黑的计算之中。

图2

接上图，白提吃黑四子后的棋形。黑1可反吃回白三子，做出第二只眼。

图3

黑1若立即动手吃白二子则过于急躁，白有2、4扑的破眼手段，黑无法做活。

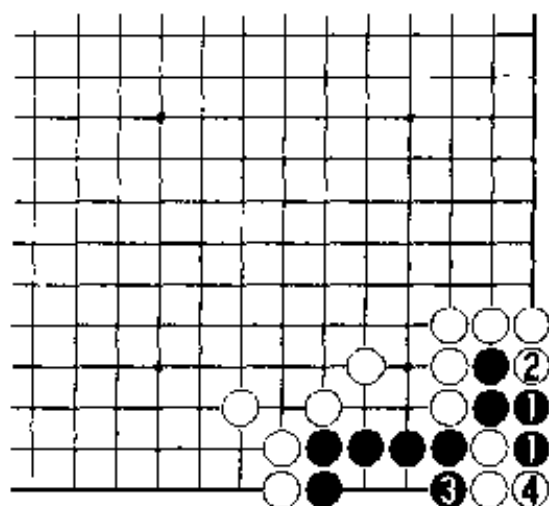


图1

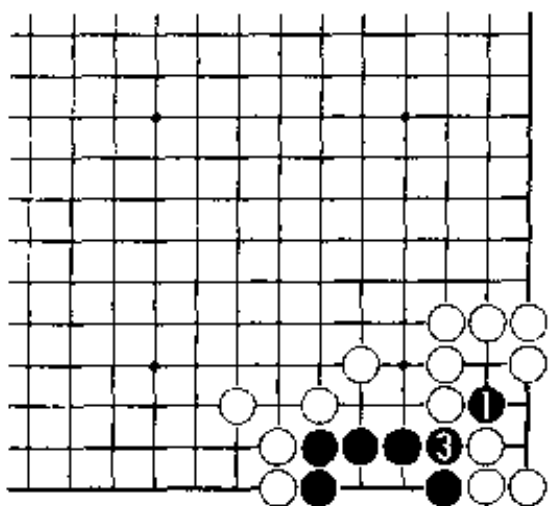
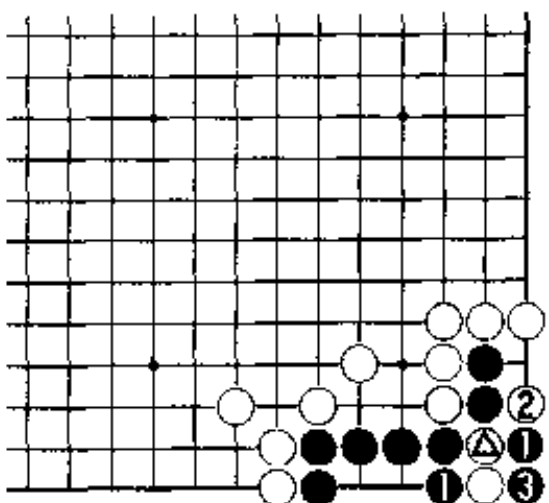


图2



④ = △

图3

应

一方在某局部着子，另一方跟随在这一局部着子，称应。若一方在某局部着子，另一方不在这局部跟随着子而到盘面其他地方行棋，则称“不应”或“脱先”。

图1

对星位之子，白1挂，黑2小飞应。当然视全局情况，黑2也可以不应而走他处。

图2

小目小飞挂角，黑方三间低夹定式进行之一。对▲的三间低夹，白1应以小飞压；对白1小飞压，黑2应以冲；对黑2冲，白3应以挡；黑4以下，双方继续在此应接。

图3

如图，由于外围的关系，黑直接走A位点杀不死白棋。黑1补后，A位点入的杀棋手段成立。白2顶应一手，将角作活。

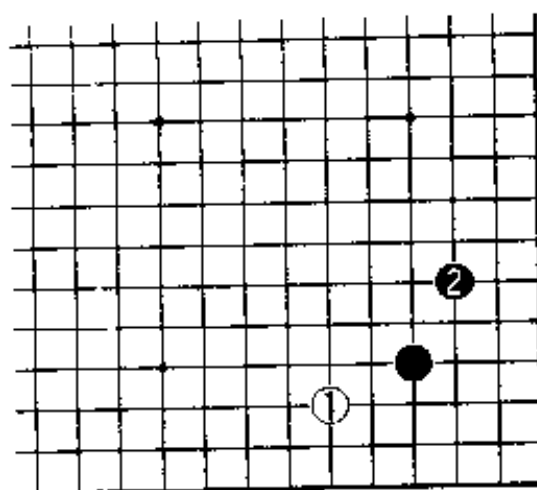


图1

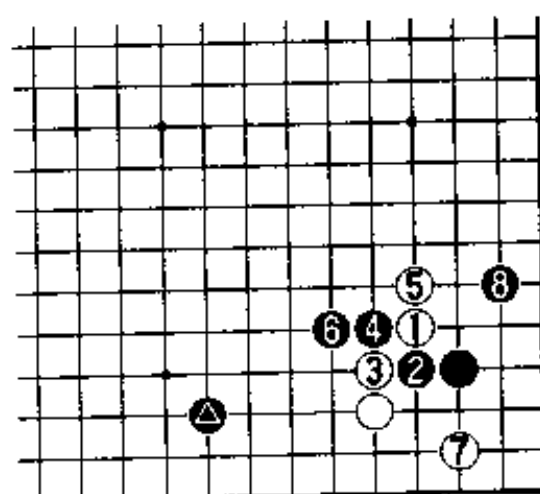


图2

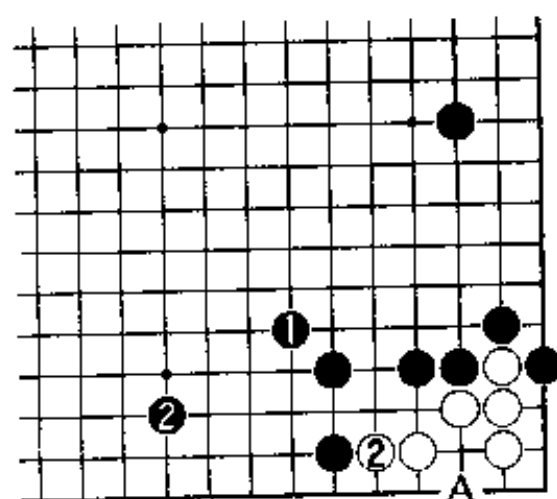


图3

脱先

日本术语引进译名，原文为“手拔”。为了争取先手，在某局部暂时不应而于它处着子，称为“脱先”。在定式进程中、打劫以及中盘、收官进程中，一方若非绝对先手，另一方都有脱先的可能。

图1

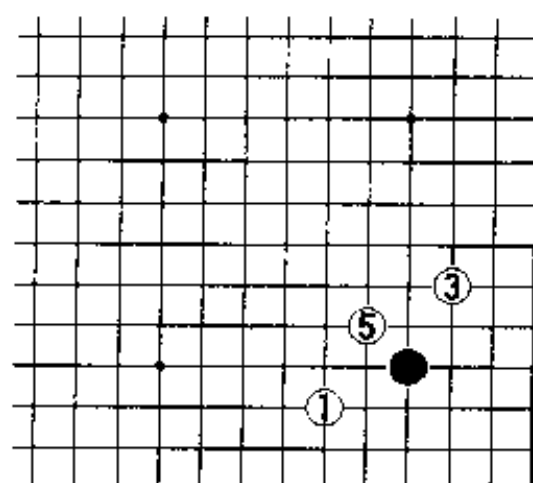
对星位之子，白1小飞挂，黑2脱先；白3再双飞燕从另一面挂，黑4又脱先；白5飞封后，星位之子此时仍可求活。黑2脱先常见，因白5封锁严厉，黑4脱先罕见。

图2

小雪崩定式之一型。此图形成的全过程。白19落后手提一子必要。若于此处脱先它投，黑即于此长出，白难办。吴清源大师当年曾下出过不提脱先例，结果并未见好。

图3

如图若轮白走，白1位补是常法，但若局面他处有更紧要的地方，白也可脱先。不过此处则留有黑1、3先手收刮的手段，白仅得两目苦活，这就是白脱先的代价。



②④脱先 图1

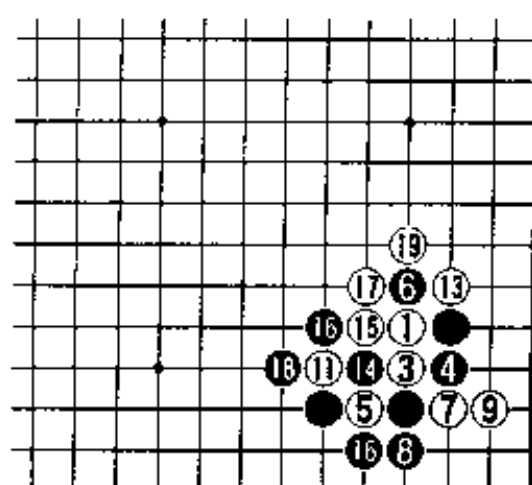


图2

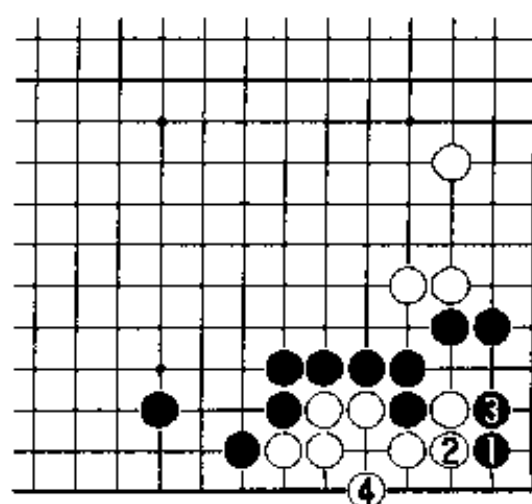


图3

见合

日本围棋术语引进。全局性的“见合”指盘面上有偶数价值大致相当的大场或大处，对局双方各可占其半，局部的“见合”指着一子之后，下一手存在两处要点，己方总可以走到其中之一。

图1

白1分投。下一手于A位和B位均留有拆二的“见合”之点，基本取得根据地。

图2

当此局面，黑1接，静以待动的好手。下一手或于A位打入或于B位逼攻，二者为见合点。

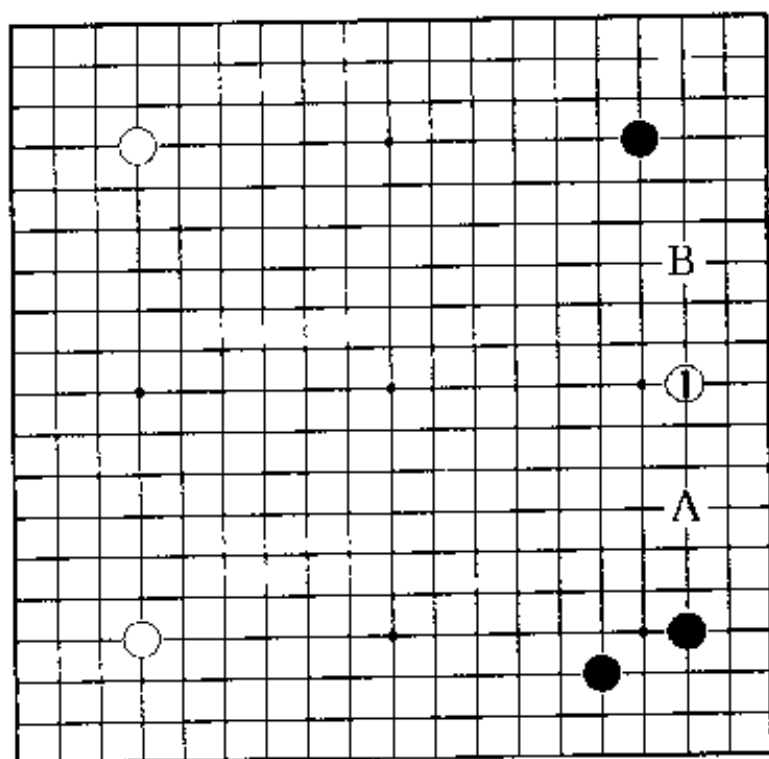


图1

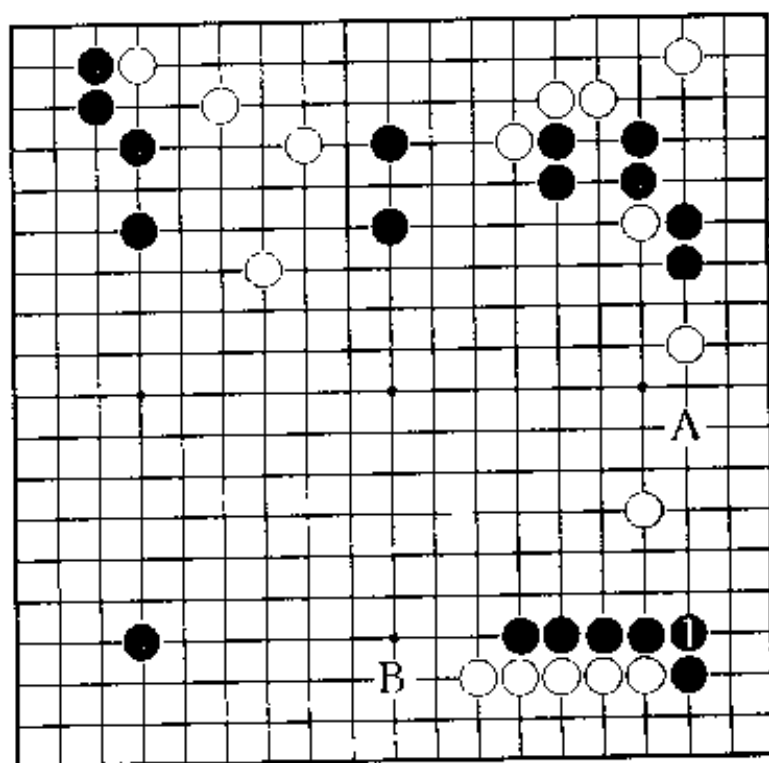


图2

次序（顺序）

即着子的先后顺序。围棋中次序非常重要，孰先孰后，常会结果迥异。

图1

目下流行的小目大飞挂一间夹定式。当双方于角部相互纽断时，黑1先从这里打，和白2交换后，再走黑3打是次序，至黑5是定式的正常进行。

图2

黑1如果先从这里打，以后再走黑3打时，白将不会走5位立而会在4位反打。由于黑1、3次序错误，至白8的结果，黑不满。

图3

小目一间高挂低一间夹定式常见型。黑1单打，待白2打后，黑3再打是次序，黑得先手。若黑1先走3位打和白4粘交换，再走1位打，则白2位的打可省略，白得先手。

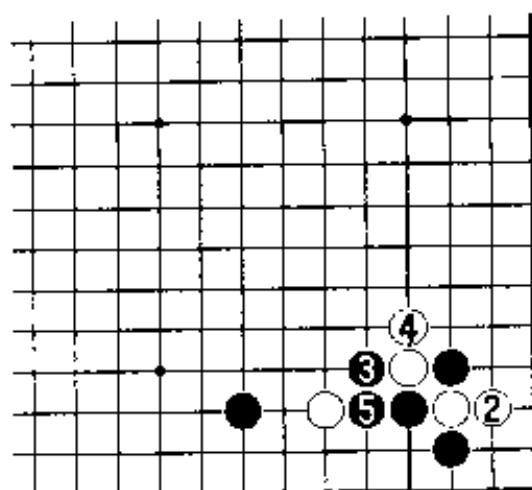
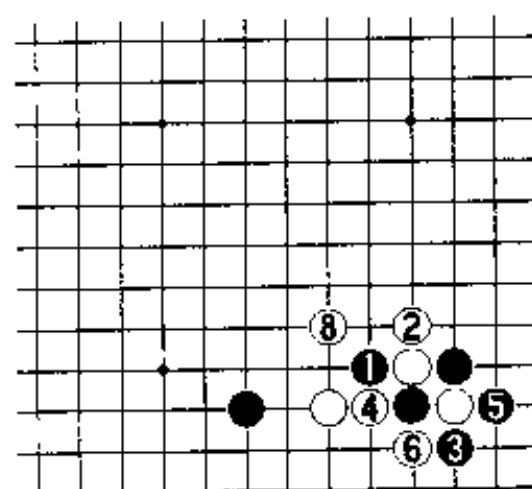


图1



①粘

图2

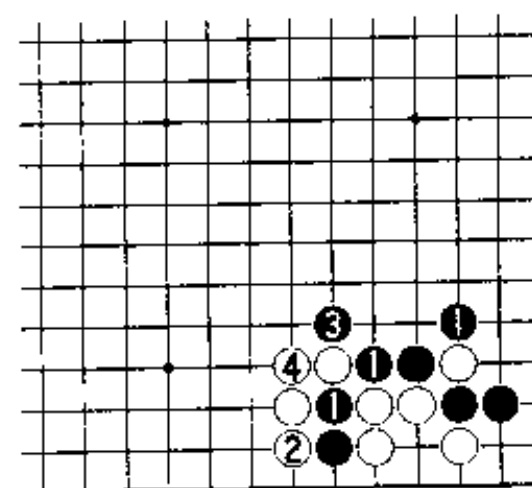


图3

调子

又称步调。即诱使对方向己方预期的方向行棋，己方顺势求得自然行棋的节律。思维连贯，进退有序为“好调”，反之为“恶调”。若中途改变预定方针，称“变调”。

图1

小目二间高夹定式之后。黑▲跳起，一方面张势，另一方面诱使白方1位尖出。黑2再飞，待白3压时，黑再顺势4位轻跳，处理弱子。

图2

小目小飞挂一间夹定式之一。白1逼诱使黑2压，白顺势3位靠压，待黑4退后，白5扳是行棋的步调。

图3

白若走1、3压则是恶手，与黑2、4的交换白损。以下白虽可走A位一带夹击黑一子，但却难以弥补损失。

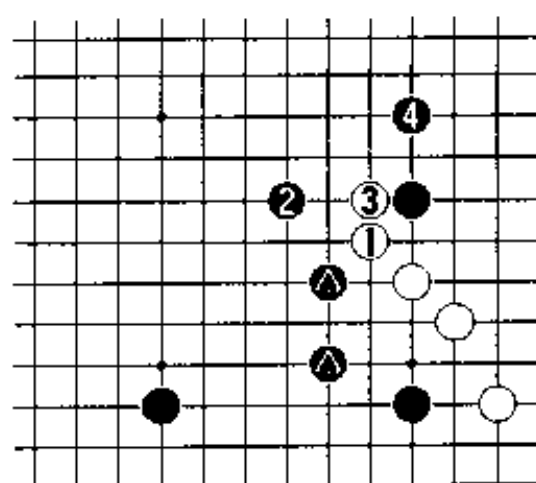


图1

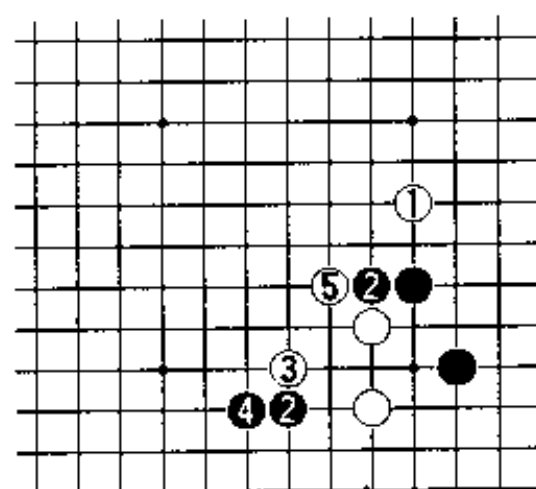


图2

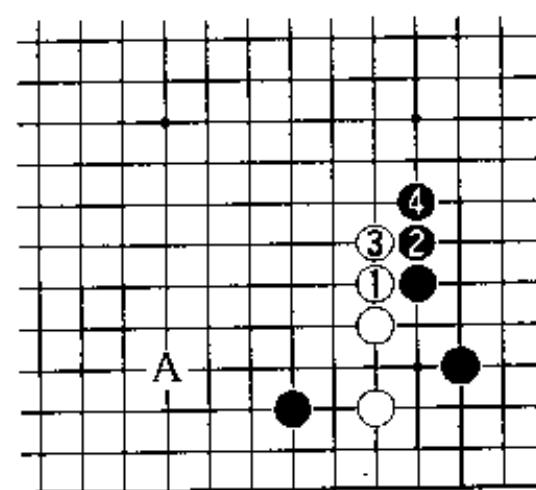


图3

一本道

日本围棋术语引进，原意即“一条道”。指在某种特定的场合，双方的应对都是必然的着法，没有变化的余地。如果这样的应对着数较少而很容易看清，通常不用“一本道”的说法；“一本道”多用在指手数虽多，但因只有一种演变，并不难算出最终结果的地方。

图1

黑1虚枷好手，白△一子已被吃。白如想强行出逃，以下从2至13的变化为一本道。由于黑步步紧住气，白被吃，损失巨大。

图2

此局面黑有缺陷。白1打吃，黑2已不能粘。否则白3挖，以下的变化是一本道，黑无法阻止白提通。

图3

接上图。黑8以下若继续顽抗，至白15的进行是一本道，黑崩溃。

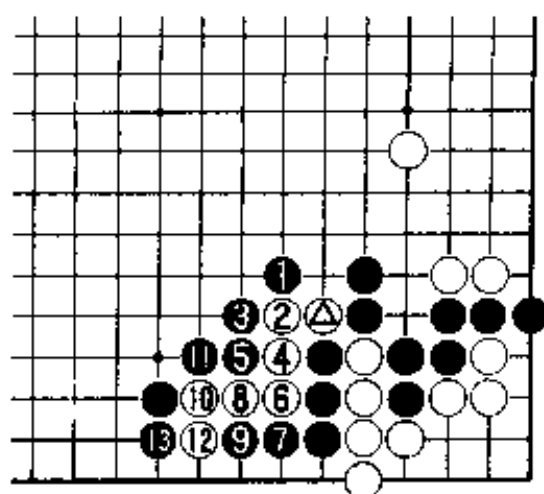


图1

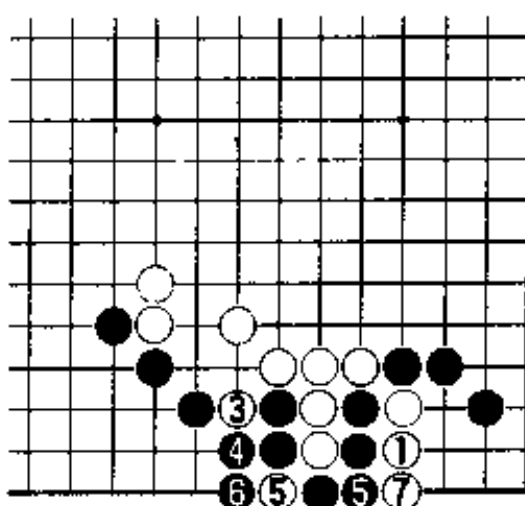
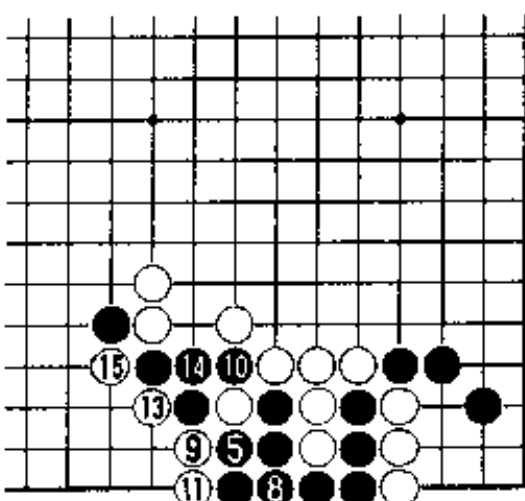


图2



⑫粘

图3

浮棋

又称“浮子”。即缺乏根据易成为对方攻击目标的棋子。浮棋往往即为孤棋，很容易成为己方的负担。

图1

白棋两子已略嫌滞重，应当着手处理。今脱先，被黑1跳攻击，白2跳出时，黑3、5继续攻击，白子全部成为浮棋，而黑则可通过攻击左右获利。

图2

白走1位飞是有关根据的急所，若脱先被黑1夺去根据，白成为浮棋，必将陷入苦战。

图3

对黑1的手筋，白只能在3位屈服。白2强行出头无理，被黑3分断，白成为浮子。因白角上需后手补活，中腹浮子被黑攻击将成为沉重的负担。

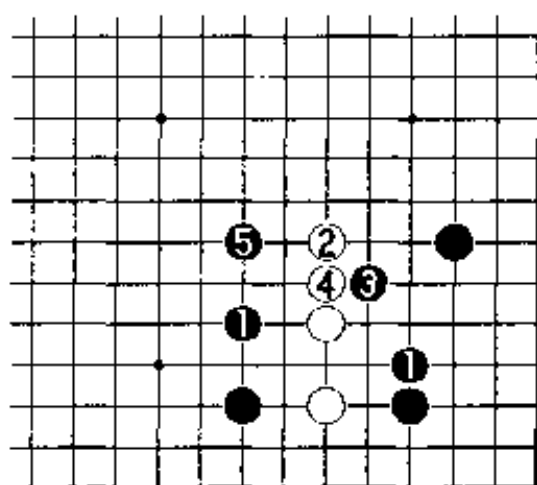


图1

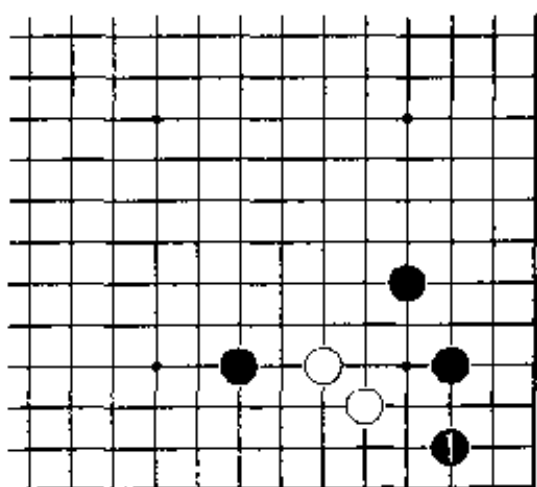


图2

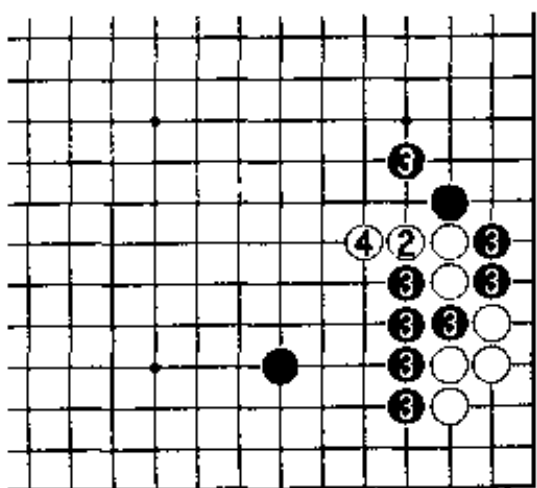


图3

孤棋

在对方阵势中没有活的棋称孤棋。当浅消或打入模样时，经常会形成孤棋。对孤棋的攻击和治理，将会直接影响到局面的优劣。双方均须注意。

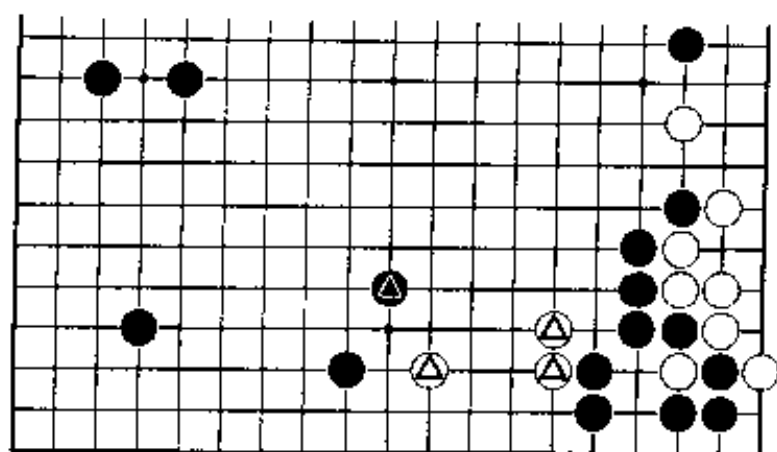


图1

图1

处于黑阵中的白△三子，远离己方的接应，又看不到明确的活棋方法，这就是孤棋。当黑▲攻击时，白必须向外寻求生路或设法就地做活。

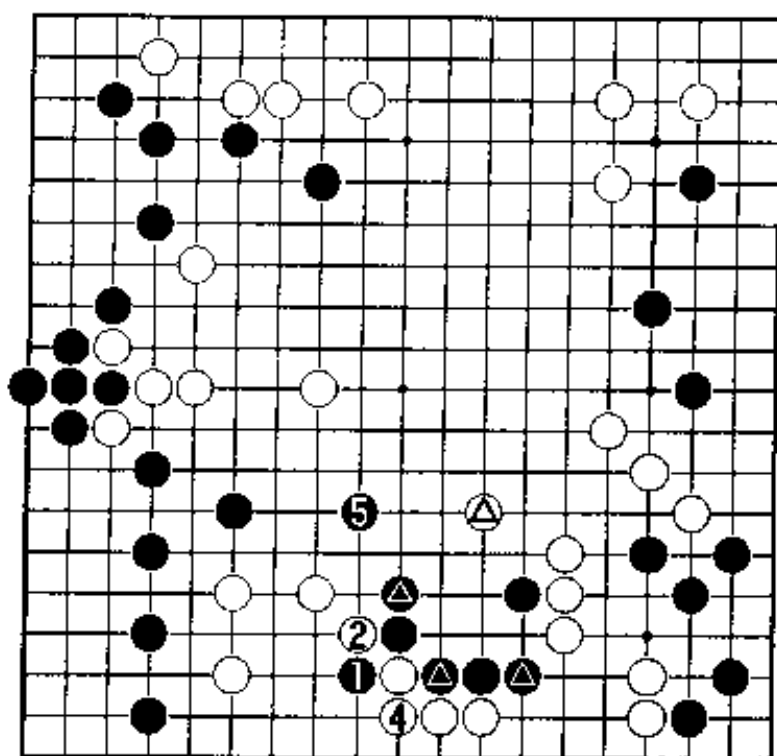


图2

图2

如图局面，黑棋下方▲五子即为孤棋。今白△飞起，对这一队黑棋发起攻击。黑1即为治理孤棋的着手。以下至黑5，黑方的孤棋得到很好的治理。

图3

如图，黑1、3对下边的孤棋发起攻击。白怎样处理这块孤棋，也就是说如何治孤，成为局面的焦点。

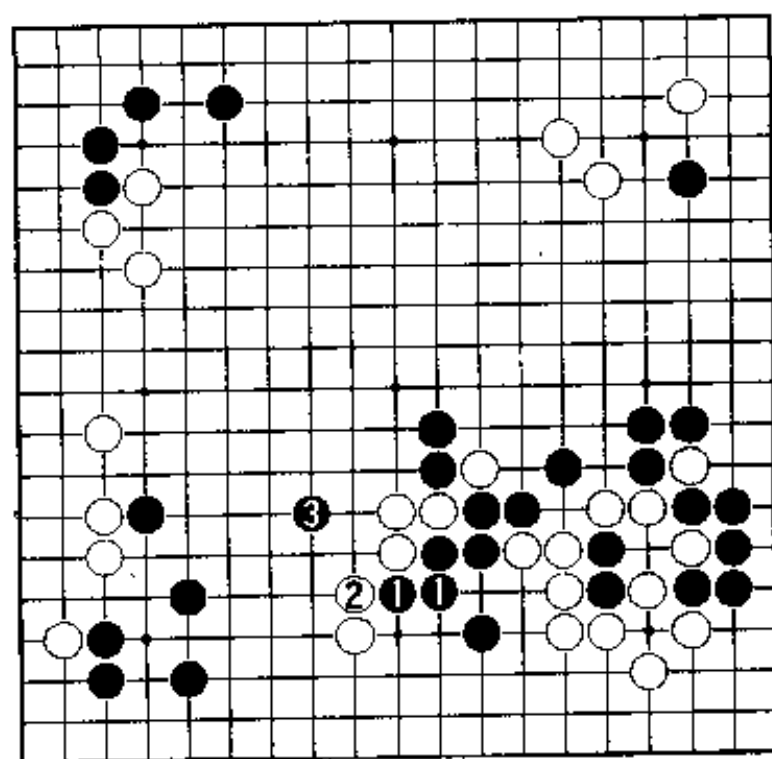


图3

图4

白1、3时，黑若4位阻渡，白5粘是先手，走到白7后，已在下边取得了根据，基本成为活形，治孤成功。

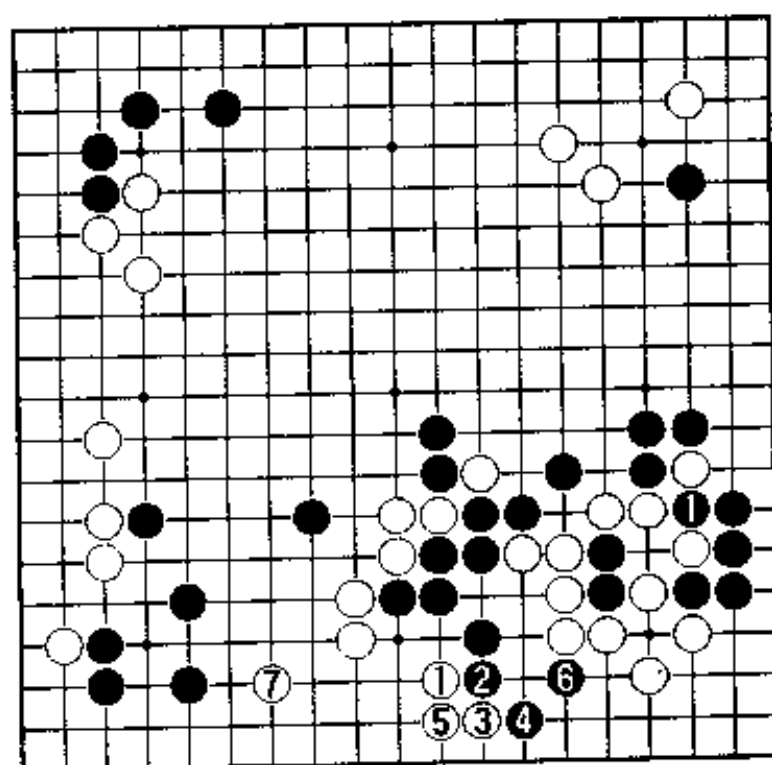


图4

薄形

棋形结构薄弱、存在缺陷，称薄形。当然，厚形与薄形只是相对而言。双方都薄，无所谓薄形；一方厚实起来，另一方就相对言“薄”。棋的厚与薄，是时刻需要留意的地方。

图1

当黑●接时，白向中腹出头是常法，但白△跳的形是薄形。黑1挖锐利，白2则黑3夹，角部白棋被分断。白△走1位并方为正着。

图2

星位点角后形成的形状。黑△从这里逼后，角部白棋已呈薄形，必须补棋。

图3

续上图。白如脱先，被黑1点入，白方已无应手。至黑5白全灭。

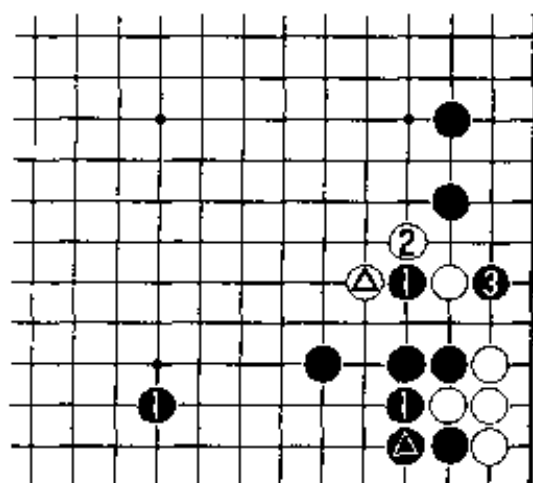


图1

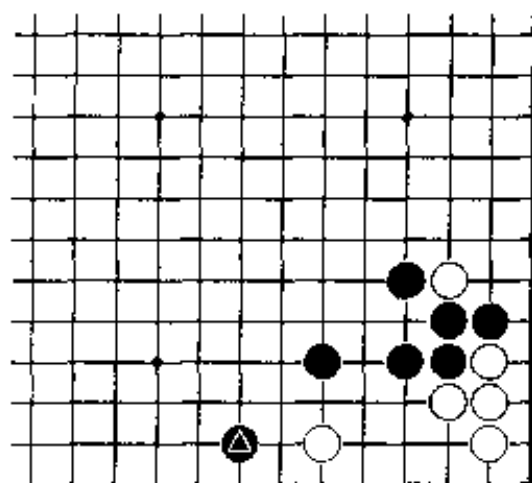


图2

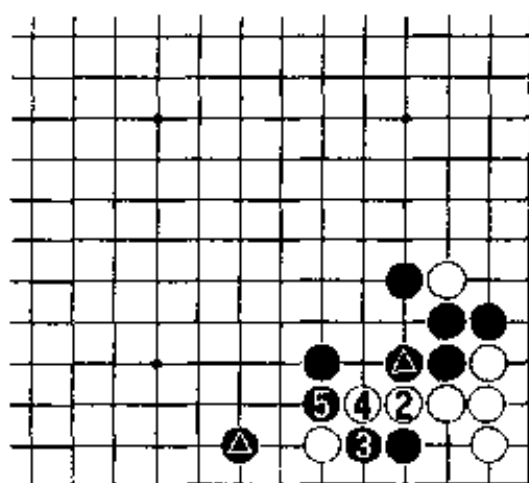


图3

厚形

厚实、没有毛病的棋形。厚形就攻击而言是有力的后援，就防守而言则不惧对方的冲击。

图1

星位点角后可能出现的形状。黑●虎必要，有此一手黑形完整，成为十分坚固的厚形。

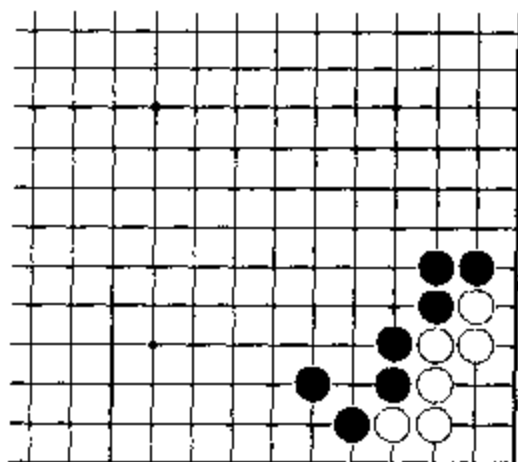


图1

图2

高目定式之一。黑1飞，白2托，黑3、5顶断。对白6打，黑7立利用弃子，至17在外构成厚形。

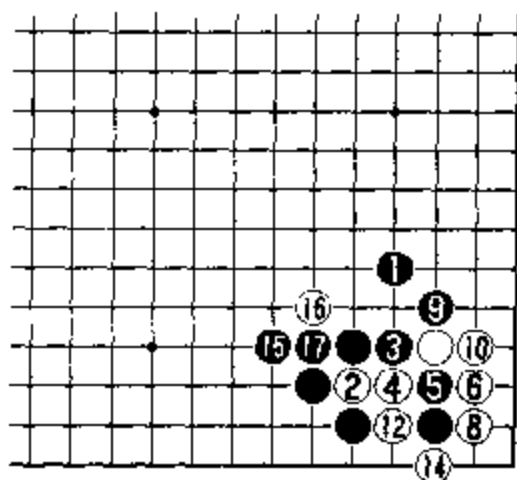
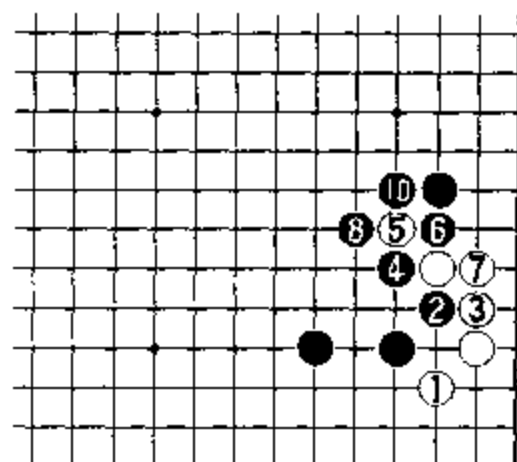


图2

图3

星定式变化。当白1尖角时，黑2尖顶取势。白5扳出，黑6、8形成征吃。此后白脱先他投时，黑10提成厚实之形。此处若不提净，今后作战难免有所顾忌。



⑨脱先

图3

补

对有缺陷、有毛病的棋追加一手补住。整形为补的一种形式。在用于作活时，有时这样的着手径直被称为补活。

图1

白棋五子呈薄形，暂时不能考虑于A位搭下之类的反击。现白1跳补，整形。

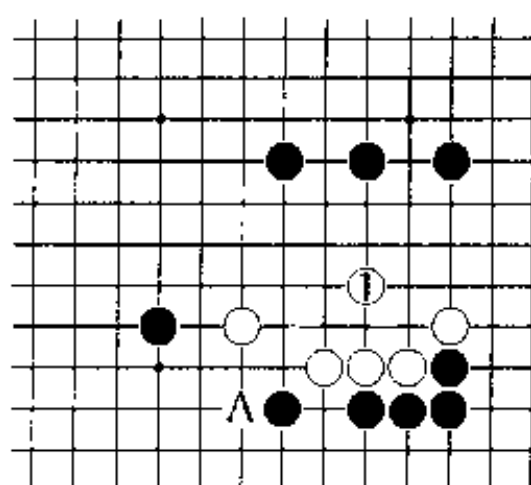


图1

图2

由于两边已被白棋逼近，黑角部已有棋。今黑1、3扳粘补，不仅本身实利极大，还使白下边一块变弱，故白大致也得于4位补强。

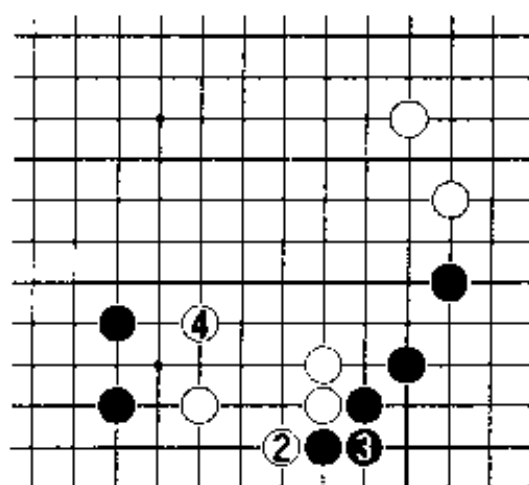


图2

图3

以往常见的星位大飞角定式。白1跳，定式手法，下一手欲A刺，对A刺，黑如B接，白C跳，黑棋大坏。为此黑2靠补，白3退，仍强调扳出，黑4并或A位退补是定式着法。

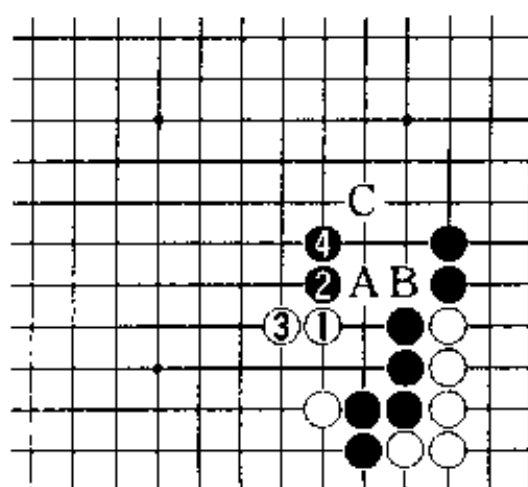


图3

整形

整，整理，这里取其本来词意。棋形的好坏，直接反映出着手效率的高低。整形就是使己方棋子构成高效率棋形的方法。

图1

白点“三·3”，黑于“四·4”肩冲将其压在低线，由此形成的一种定式变化。对白△长，黑1飞整形，为防白A位冲断的高效率着法。

图2

实战例局部。当△断时，由于黑方角部气紧有断点和存在残子利用，黑1跳方整形只此一手。

图3

大雪崩定式“内拐”形成图中。黑1跳，白2拆，黑3整形，黑5时，白6整形。黑7整形兼攻。

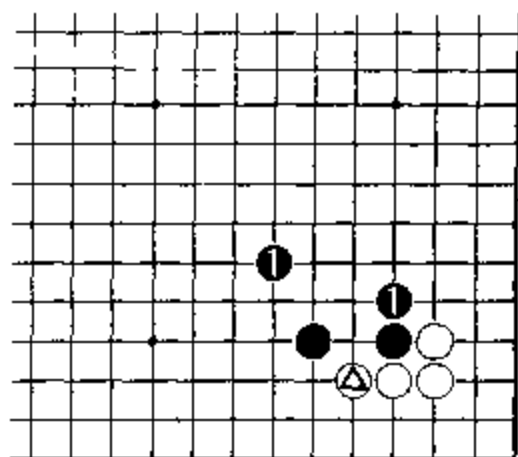


图1

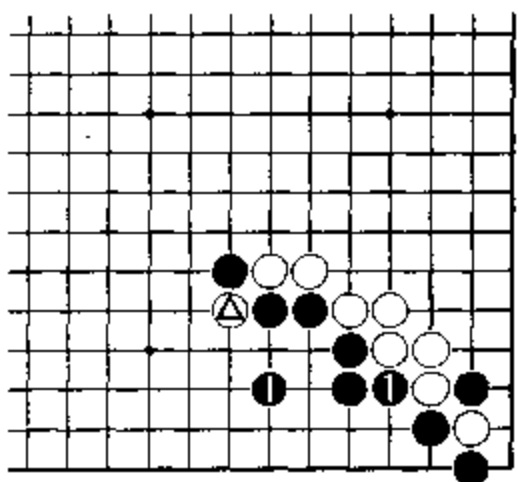


图2

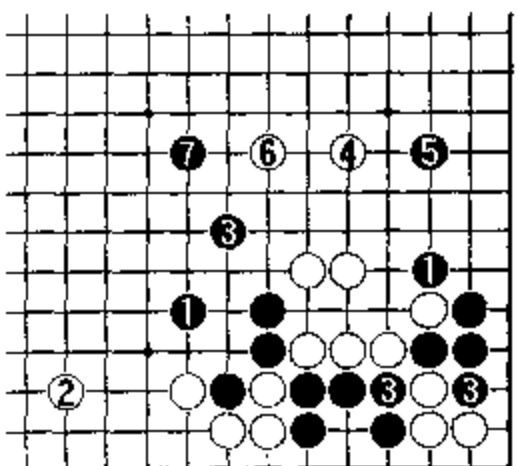


图3

裂形

被对方分裂开来的形，一般均为坏形，不利。

图1

黑▲两子被白隔开，为裂形，失去联络，大为不利。

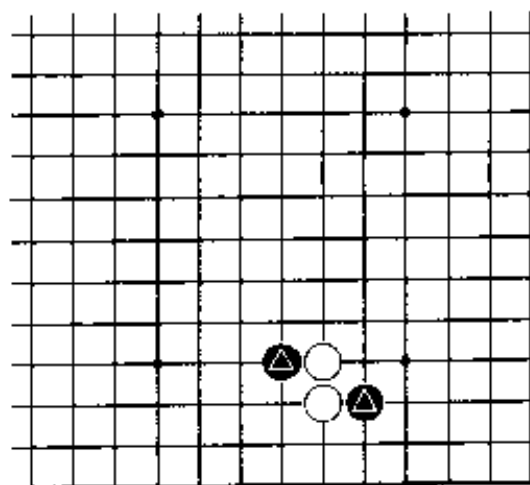


图1

图2

对▲的碰，部分初学者首先担心角部而于1位飞，白2挡，黑3则白4冲出，黑方被隔裂成两部分，黑▲子成为紧贴坚壁的废子。此型角部以后白方仍有A点、B托、C飞等手段，黑方不利显而易见。

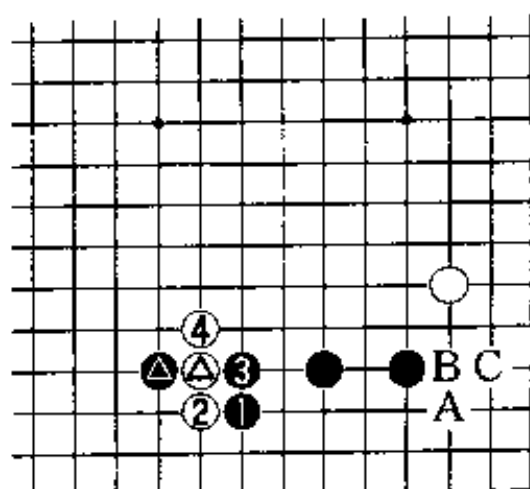


图2

图3

被对方穿开成两块，白方为裂形。

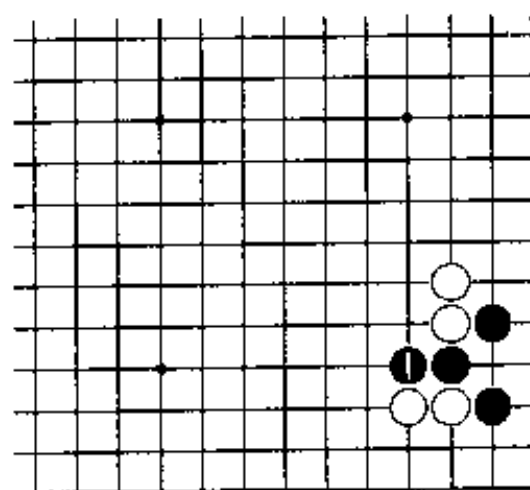


图3

凝形

子与子缩成一团凝聚在一起，因为着子效率极差，为恶形的一种。在遭滚打包收之后，经常会成为凝形。

图1

黑●三子气紧，且为“空三角”愚形。现白1吃，黑只得走2位呈四子凝在一起的凝形。白若征子有利还可在A位征吃黑子；即使征子有利，结果黑也难受。

图2

白1枷，严厉的一着。黑2冲时，被白3、5滚打，黑6接上，已经九子凝聚在一起。白方在外面形成厚势，黑大不利。

图3

星位大飞角侵分后可能出现的型。假设现在征子黑有利，白也可于1位虚枷。当黑2冲时，白3、5滚打，黑6粘后凝成一团，白大有利。今后白还可于A位夹，先手得角。

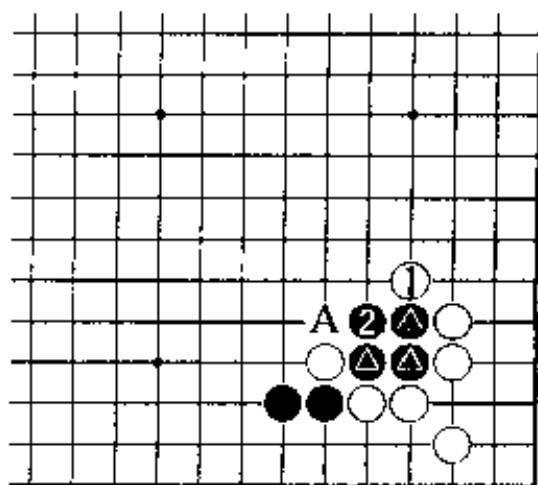
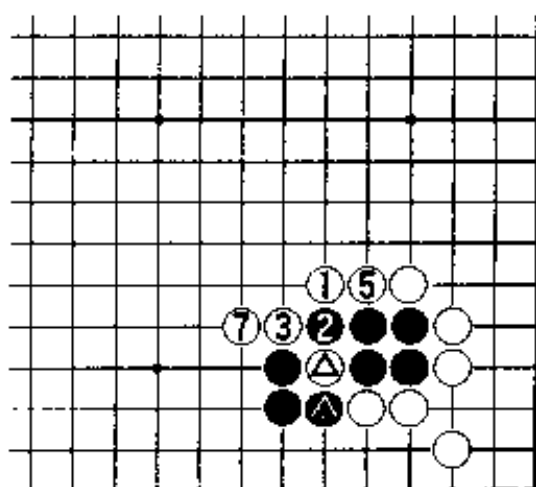
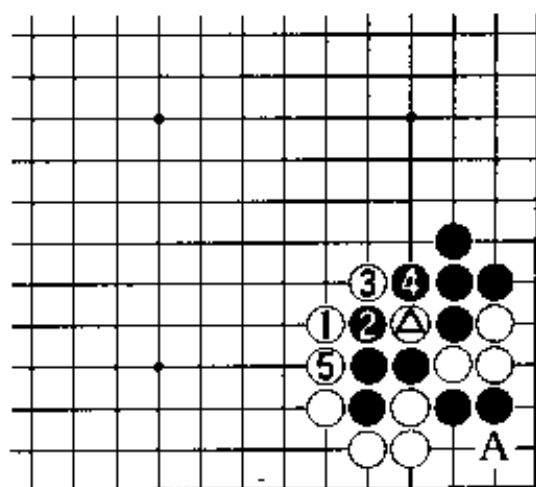


图1



⑥ = △

图2



⑥ = △

图3

手筋

引进日本围棋术语，现为我国棋界广泛承认并广为应用。在日文中，合乎条理的、概略的、具走向过程的，都为“筋”的引申义。手筋，着手最精确扼要的接触战选点。有时即简称“筋”。

图1

实战型。被围于角部一团黑子岌岌可危，但白的包围也有着明显的缺陷。黑1跨，手筋，有此一着，黑可吃白△五子接不归，活棋。

图2

接上图。白2为最强抵抗，黑3又是手筋，白仍然不救。黑3若误走A位，则白3位作眼，黑方万事皆休。

图3

利用死子以手筋作活例。黑1手筋，白2提，黑3作活。下一手白若A位破眼，则黑B则可活棋。

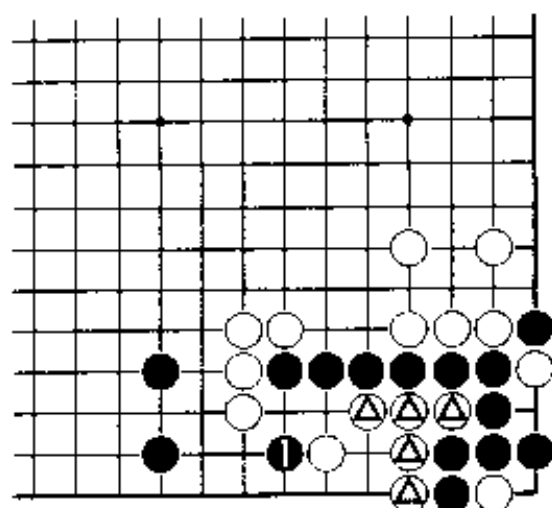


图1

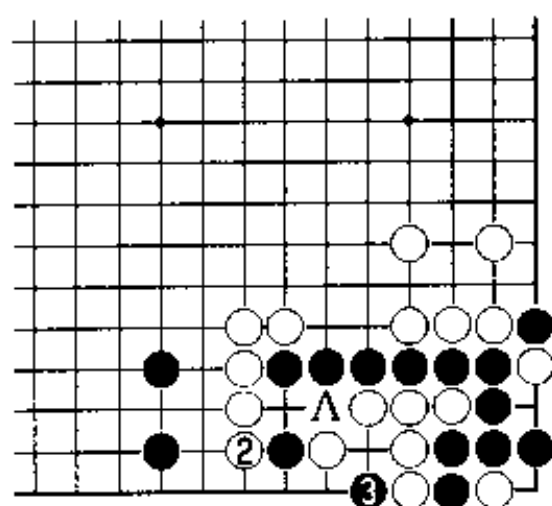


图2

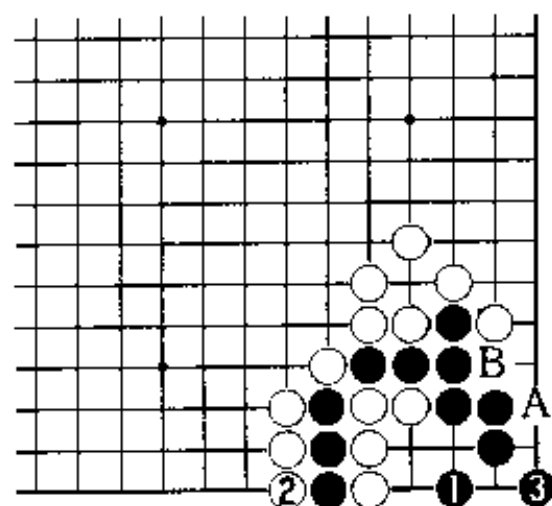


图3

图4

黑▲三子只有三气，如何救出这三子？现在对外部白△三子，黑棋一步也不能松懈。黑1靠，手筋；白2时，黑3顺势粘，下一手A、B见合，黑●三子得以获救。

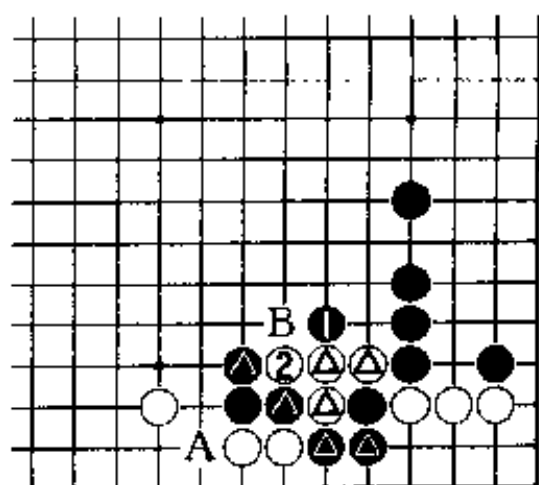


图4

图5

角部的对杀。轮到黑方行棋，黑1夹，惟一的手筋。白2如曲，黑3渡。如此黑快一气杀白。

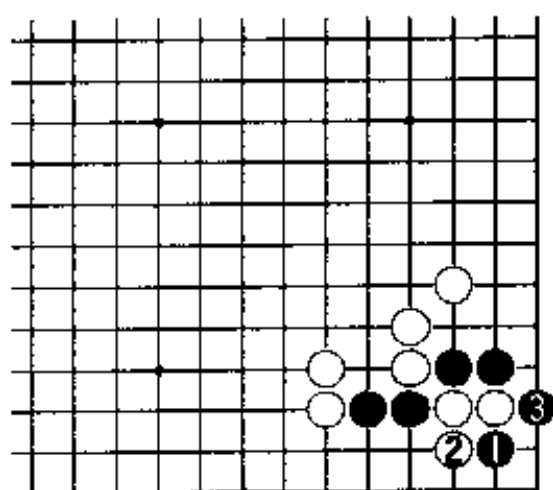


图5

图6

中腹被围▲三子只有三气，要想与边角通连必须吃掉边部白棋。普通紧气手法不中用。黑1手筋、对白2，黑3又是手筋，白4提，黑5退，对杀白差一气。

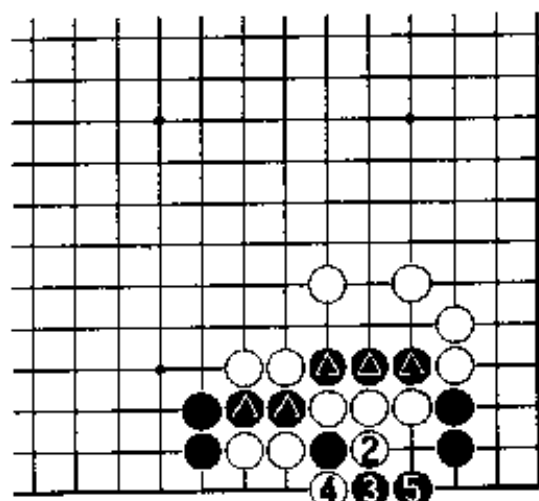


图6

俗筋

看似手筋实际上却是己方受损的不正确着法。

图1

如图白1打，俗筋，为的是3再打、5爬。这一连串着手似乎在固角，其实损失不少：白1之子成废子，对方外势整齐，自己爬二线，角被封住。

图2

上图正确的着手是白1单扳，这才是手筋。黑2粘，正着。白3挺出头。两图结果不可同日而语。

图3

当黑1托角时，白2顶、4断，俗筋。黑5扳之后，无论怎样变化，局部黑均满意。

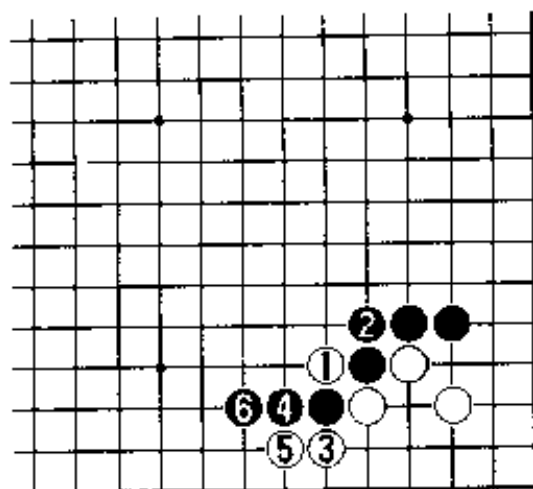


图1

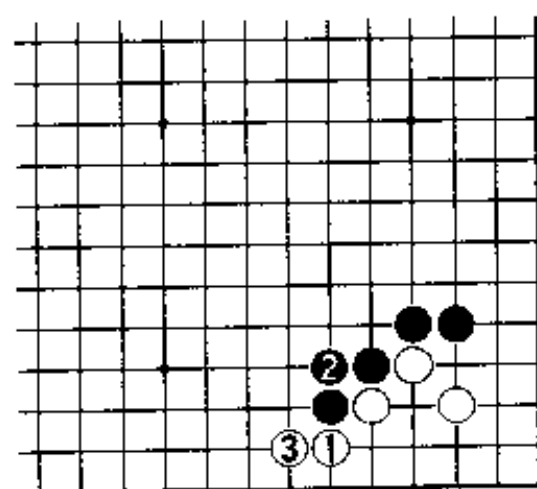


图2

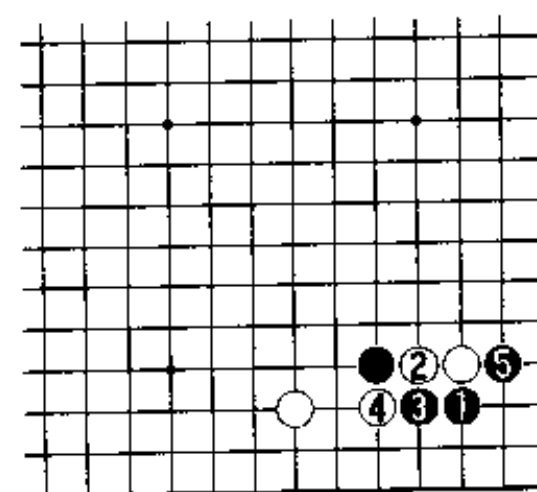


图3

轻

与“重”相对而言。指当对方攻击时，不难处理或转身，不易成为负担的棋。一般地讲，在敌方较强的势力范围内行棋，以轻快、灵活为好。

图1

吴清源大师在其著述《吴清源流·感觉特训》中举出的轻灵行棋实战例。白方阵势有一定的规模，这是黑方肩冲后形成的形状。黑1飞是轻的手法，姿态绝好有弹性，并留有后续后段。

图2

上图之后，若容许黑于1位接一手，白将很不愉快，故白1、3打拔。黑4仍然贯彻轻的原则，并不在断点补棋，而是又于此肩冲。至黑8，成功地将白模样压缩。

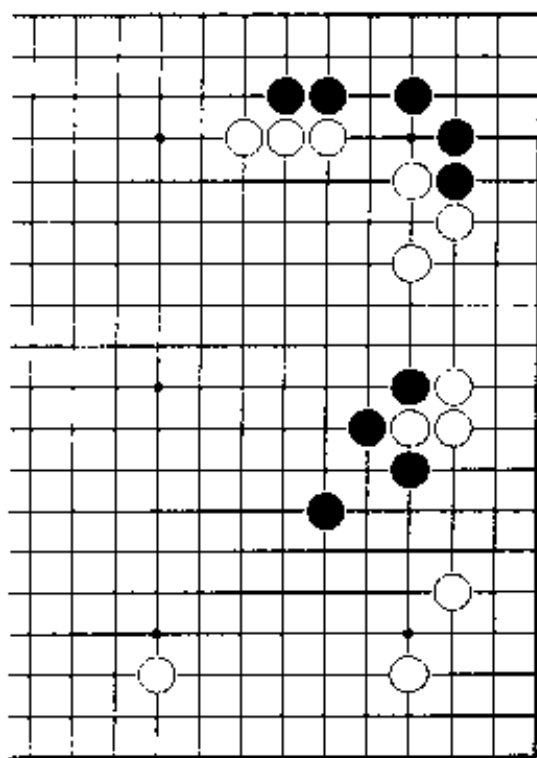


图1

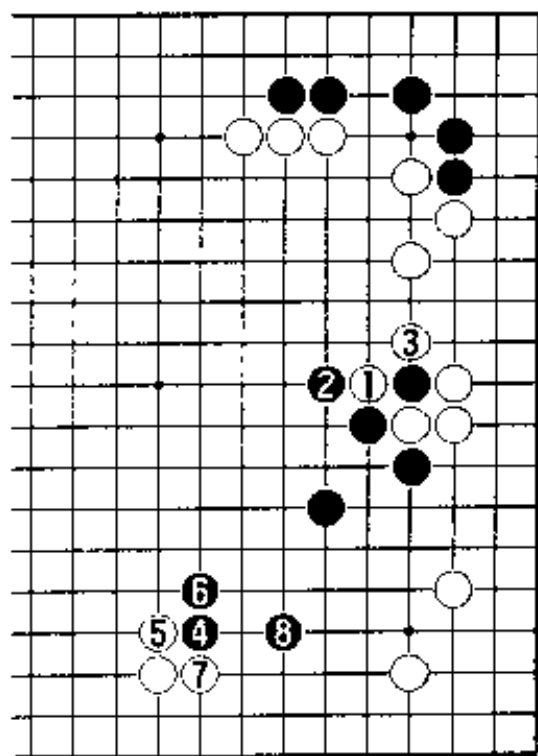


图2

重

相对于“轻”而言的棋形结构或行棋着法。重的棋往往呆板滞重缺乏弹性。被攻时难以舍弃，又不易处理或转身，往往会成为负担。

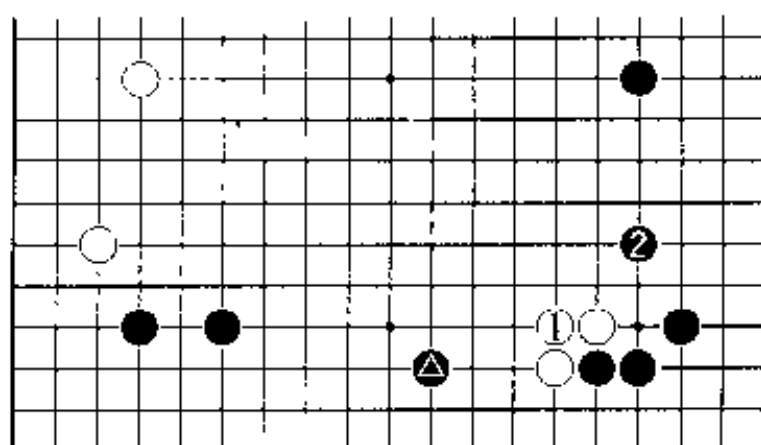


图1

图1

白1粘即为重的着法。因黑▲一子使白无法开拆求得根据，而白1的粘又缺乏弹性，无论对外逃、腾挪、求活都不利，反为对方提供了绝好的攻击目标。黑2攻击，白要处理好这三子，难免会付出相当的代价。

图2

白1至5不妥，使自身变重，黑6尖后，白陷入苦战。白1走A位碰腾挪才是避免下重的手法。

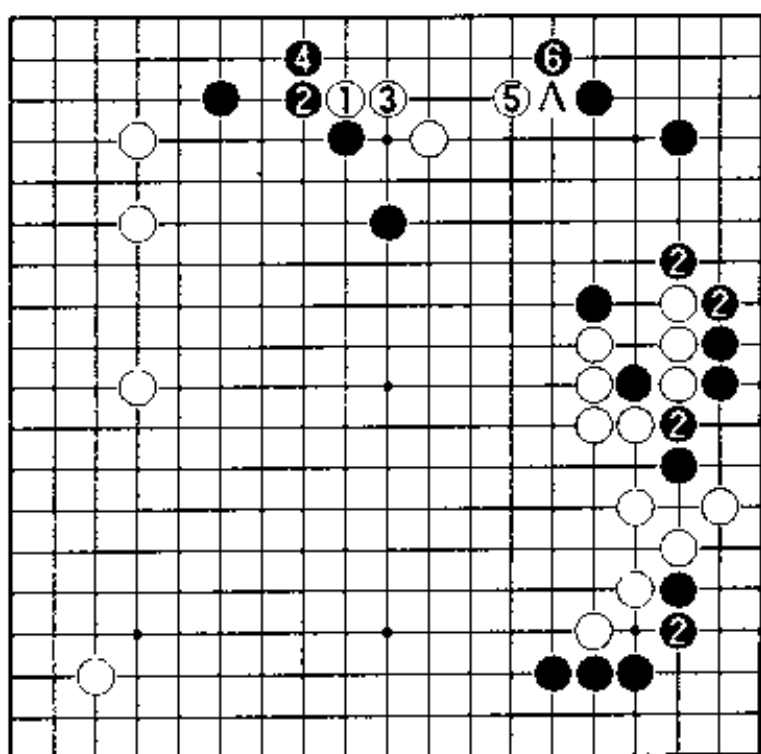


图2

图3

白1的打入到白9扳，为实战中的下法。白棋处于黑的势力范围内，白5、7、9这一系列着法令人不敢苟同。表面看成两边虎口，实际上已走重，将成为攻击目标。

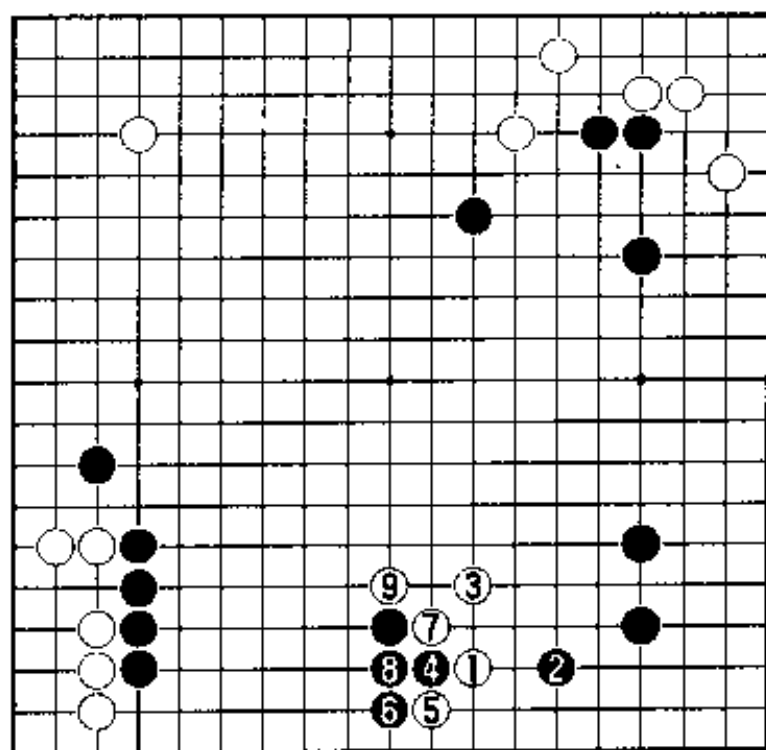


图3

图4

接上图。黑1觑、3再觑之后，白已成愚凝之形，滞重不堪。黑7后，白不易处理，若走A位，黑B位镇严厉，白难免陷入苦战。

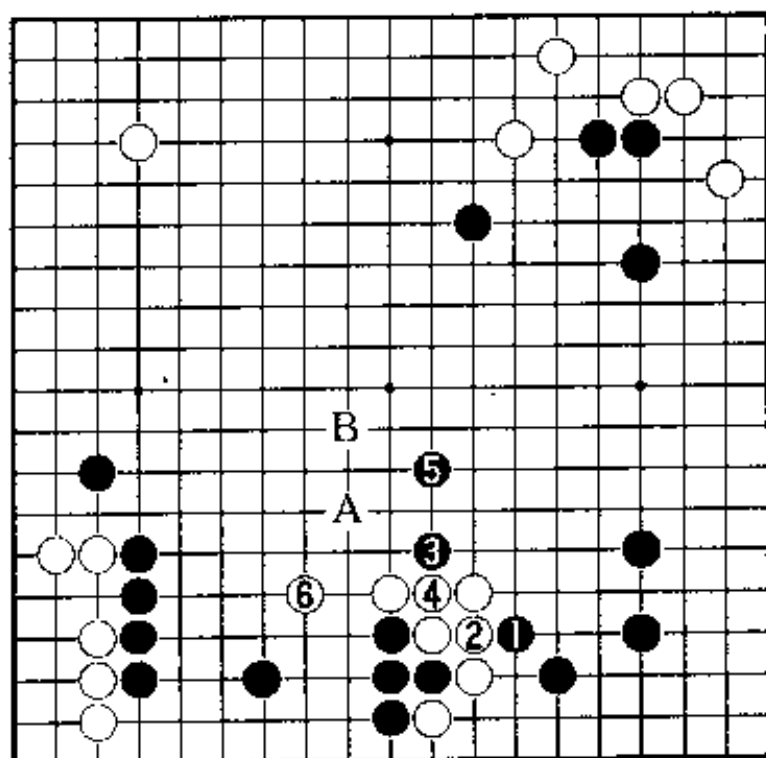


图4

本手

日本围棋术语引进。本手即本分合理的着手。

图1

星的周围。当白△托角时，黑1外扳为一种选择。白2反扳，常用的腾挪手段。此时黑3接为本手。此手的含意为，允许白方于角部作活，黑将于外部封锁取势。

图2

如图黑1挤，白2粘不可省的本手，补断点。黑3跳，本手整形，白4长，黑5跳出，进入中腹战斗。

图3

大斜定式稳健型演变。黑1挺进角部，白2双本手，将角部让出，得到4位拆。白2如于3位挡，黑势必于A位冲断，白作战无理。

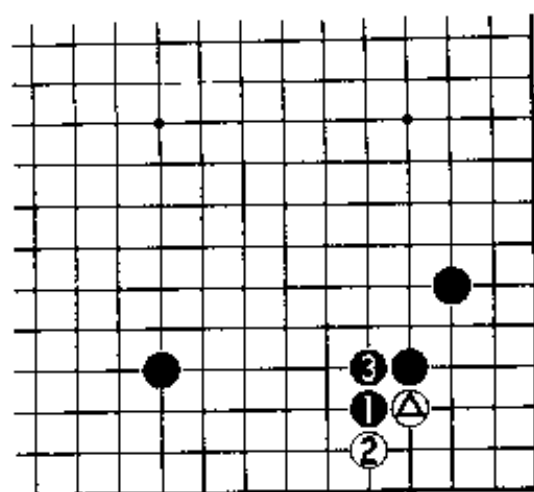


图1

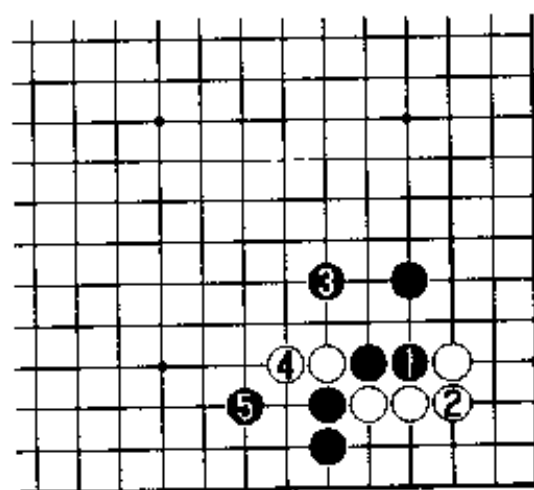


图2

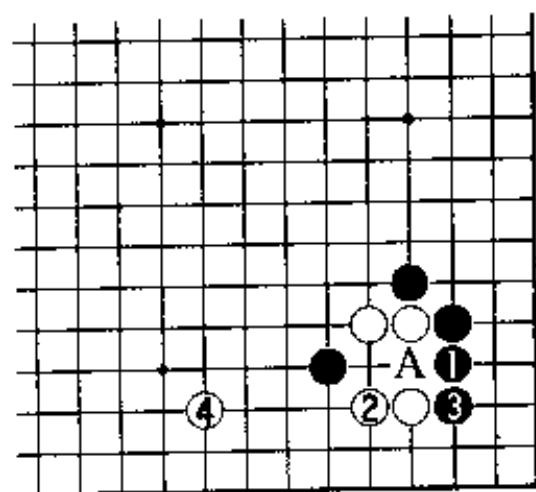


图3

妙手

意想不到的好手。

图1

角部黑白双方各有两子被相互切断。如果轮到白方走，显而易见白活棋；如果轮到黑方走，一线立阻渡白方角部△四子无用，因白于A位吃可活。今黑要总体吃白，黑1，妙手。有此一着，无论白方怎样挣扎，角部均全灭。

图2

被围黑子可利用白棋的缺陷破坏白地。黑1，妙手。

图3

接上图的一种变化。白2如挡，黑3吃，白如A则黑B。如果白2着于3位，则黑2位吃，白同样在A位接不住。

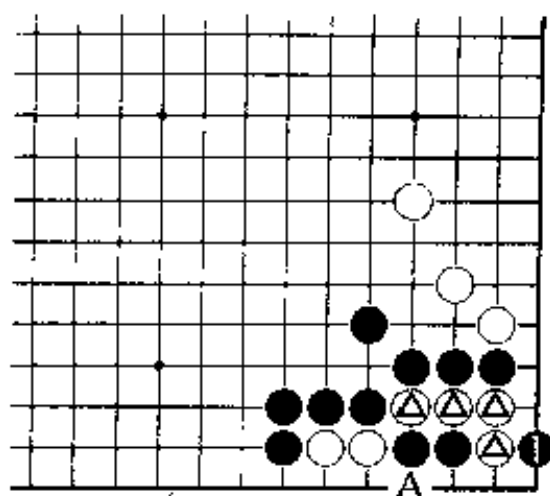


图1

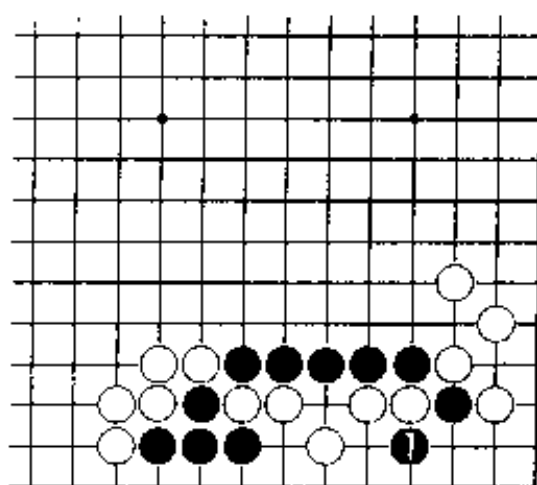


图2

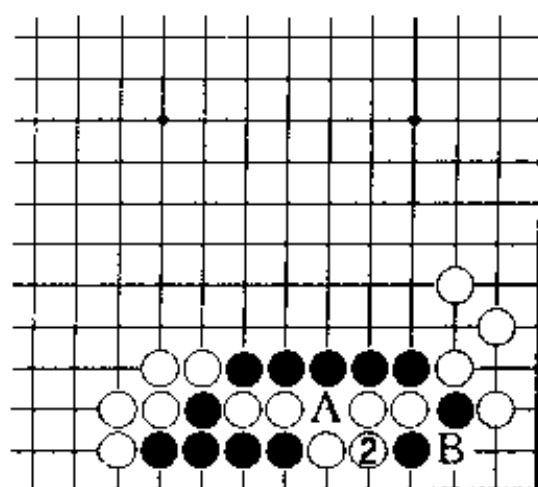


图3

鬼手

日本围棋术语引进。指难以被察觉的刁钻古怪的好手。鬼手与妙手有时很难区分；鬼手可能是绝妙之手，而妙手却不一定是鬼手。

图1

这是小目小飞挂二间高夹定式的一种变化，但若黑征子条件有利，则生出1位点的鬼手。对白2，黑3紧扳，以下如黑方应对无误，白难免崩溃。

图2

下方黑棋稍不注意就有可能失去根据地。⊕一子正处在好点上，黑似乎有些为难。黑1碰，鬼手。以后无论白是上扳还是下扳、或上立下立，黑均有相应手段可以从容处理。

图3

古谱中著名的“黄莺扑蝶”图型。黑1、3鬼手连发，白方⊕三子棋筋被吃。

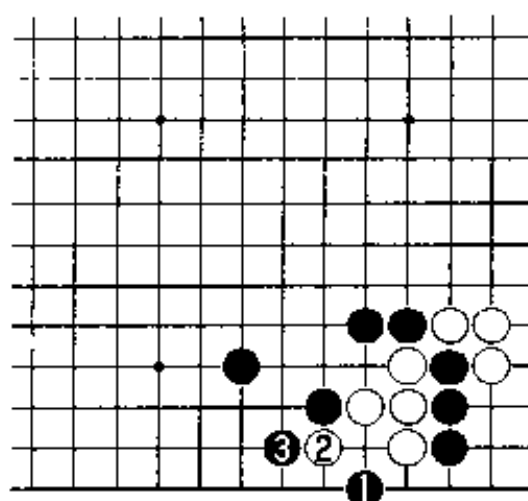


图1

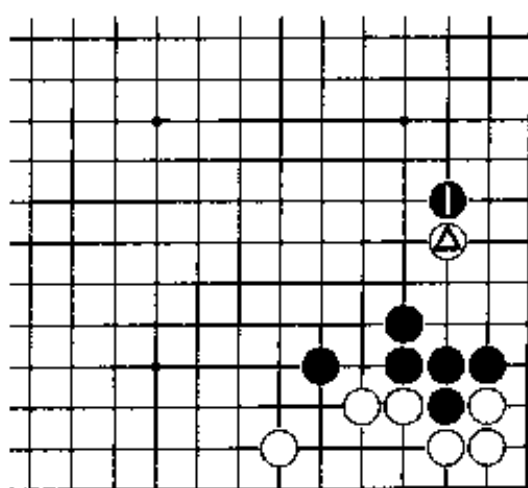


图2

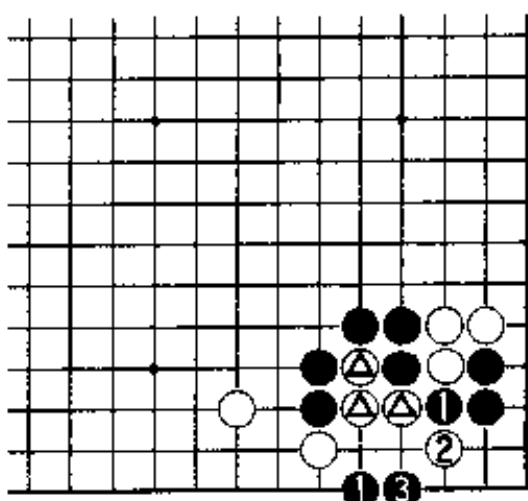


图3

俗手

平庸的着手。俗手的结果往往使棋失去变化，无益甚至有害于己方却有利于对方。俗手再进一步就成为恶手，初学宜时刻警惕。

图1

星的周围。当黑1尖角部时，白2扳，黑3打俗手。如果最终仍要在5位粘，则正确的着法是黑3直接走5位单接，保留以后A位夹入的手段。

图2

常见型。黑1挡下，俗手。白2抱吃之后，黑3仍需补，此后白还留有引征之利。正着当是黑1单走3位征吃，白2则黑A提吃干净。

图3

小目一间高挂低一间夹定式变化。黑1打，俗手。白2接之后，已不必在A位补一手。而黑3补不可省，黑落后手。正确的着手是黑1单走3位，待白在A位吃时，再走1位打与白2粘交换，如此黑得先手。

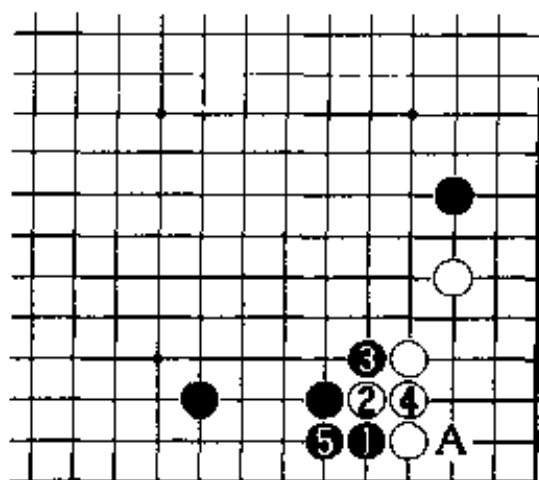


图1

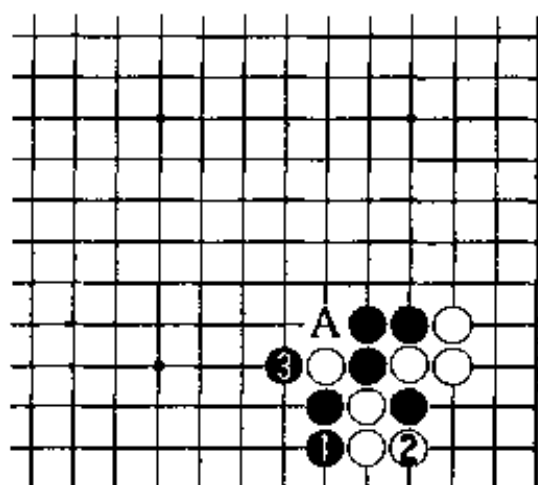


图2

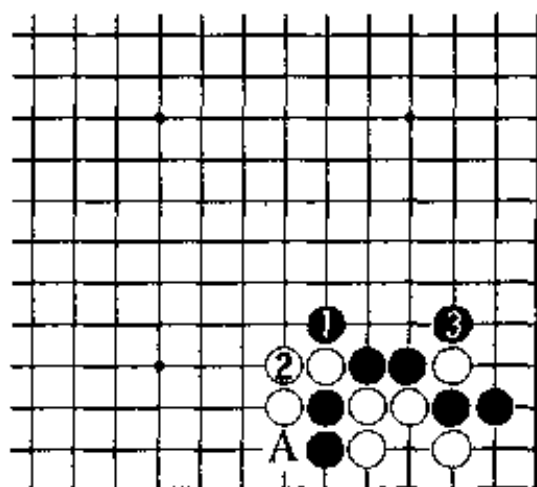


图3

先手

在某局部着一子之后，若对方脱先则下一手后果严重，能迫使对方不得不在此局部应着，称先手。但应注意，先手往往存在一定的条件，并非任何时候都是先手。

图1

星定式演变。白1扳，先手。黑2退。白3压，先手，黑4扳起，白5先补好自己，黑有A位断点，黑6补后手，但厚实。

图2

白1尖先手，黑2挡不可省。黑2若脱先，被白下一手于A位跳入，黑角将被杀。

图3

稍许复杂一点的图形。外方黑已将角部白棋完封，但此时A位点却操之过急。杀不死白棋。而只要外面B、C、D、E、F等处任何一个地方有黑子，白角如不补就可能被点死。B至F的任何一点，都为保留着的先手。演示略。

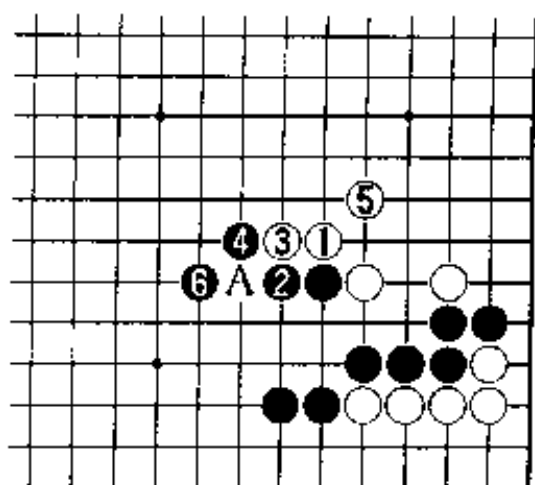


图1

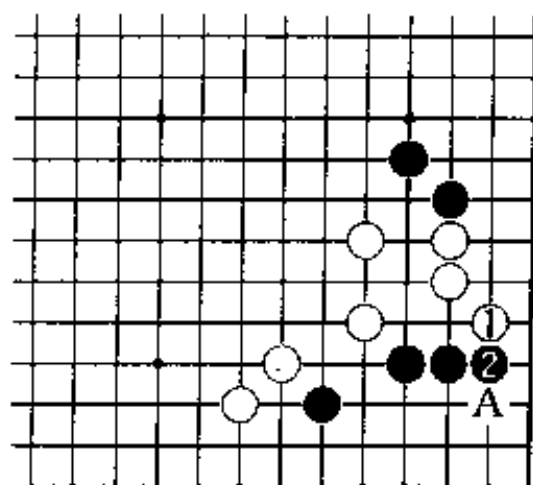


图2

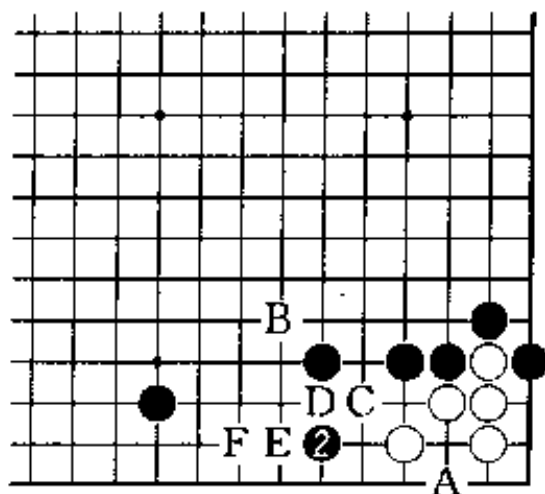


图3

后手

相对于“先手”而言。着一子后，下一手对对方没有什么太强烈的手段，对方会在此局部脱先，称后手。

图1

收官的情况。黑1扳，若盘中还存在价值更大之处，白棋可以不应而在它处行棋，则黑1为后手。

图2

如图白△扳，黑形不佳，须要整形。黑1挡必要，虽是后手但成好形。

图3

白△逼，严厉，黑棋有必要后手补角。黑1先压，试探白应手。白如2退，黑3后手团住，以后还有攻白的可能。

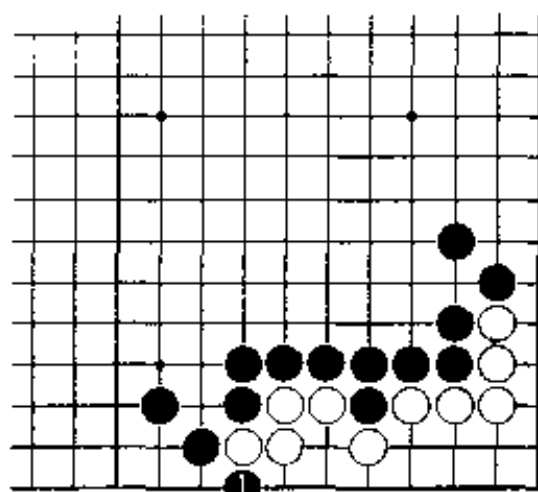


图1

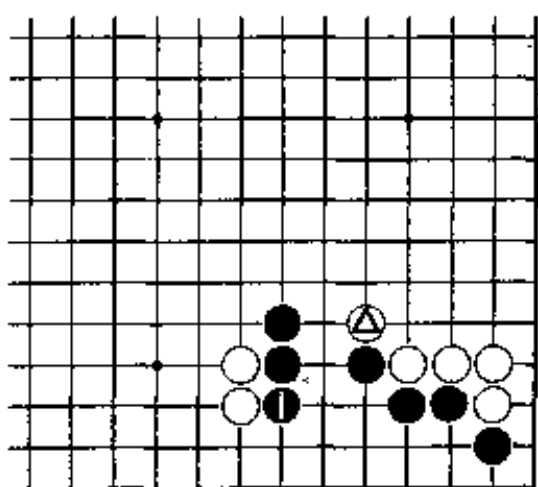


图2

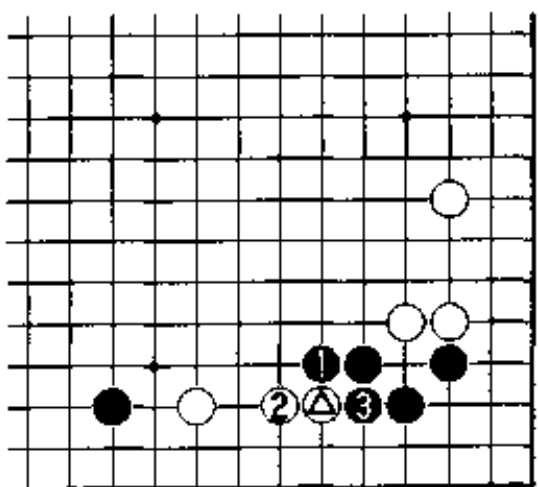


图3

逆先手

一方走为先手，另一方走为后手，后手的一方宁愿落后手而消除对方的先手，称逆先手。多于收官时用到。或称“逆手官”、“逆收官”。逆先手较之纯粹的后手有所不同，一般其价值比后手为大。以收官为例，逆先手官子其价值较之后手官子加倍计算为一般原则。

图1

收官局面。黑1、3扳粘，逆先手收官。若白先动手，则于3位扳，黑A挡，白1位粘，黑B补，为白先手三目。今黑逆收三目，可作后手六目计。

图2

如图，黑1挡，逆先手收官，阻碍了白方的A位大伸腿飞入先手七目。是否能翻倍作后手十四目计，须视全局情况。

图3

白1、3扳粘是逆收七目的官子。以后A扳为白方权利。黑如1位先立，白3位挡，则黑B扳为先手。

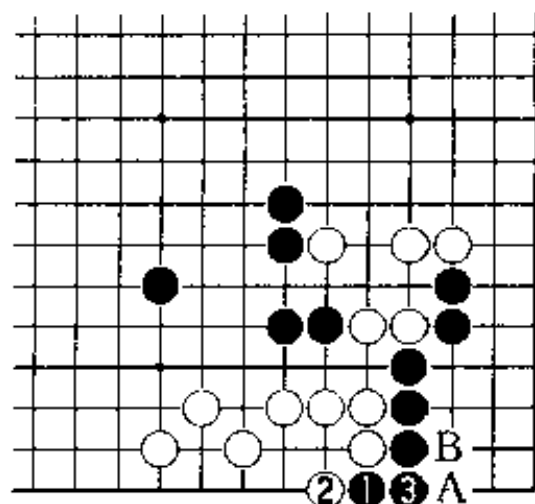


图1

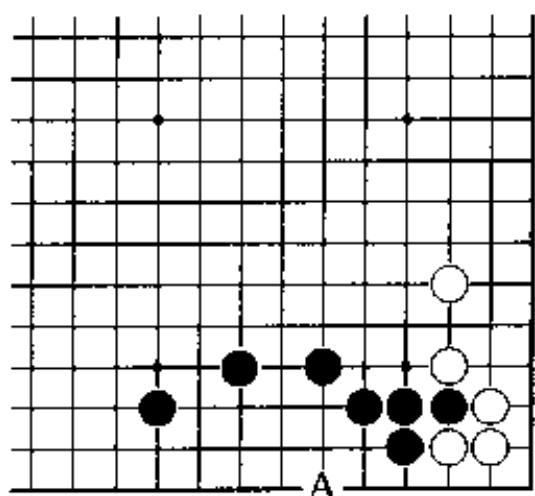


图2

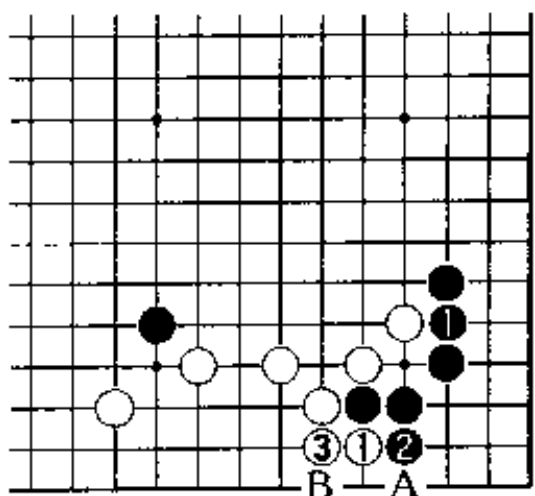


图3

缓手

不急迫或松懈的着手。由于放过了更紧要之处，通常会造成损失。有的场合缓手和厚实可能只是一纸之隔，很难区分。

图1

在攻击边部这块白棋时，黑1并成“铁柱”，自身很厚实，但在此际此形为缓手。白2应一手不坏，亦可脱先它投。

图2

黑1尖顶攻，严厉。白2立，黑3跳继续保持攻势，此为紧凑的着法。

图3

当白△连扳时，黑1粘，厚实，然而为缓手。白2得以从容成形。正确的着手黑1当于A位连扳，白要治理好这块棋，还得花些气力。

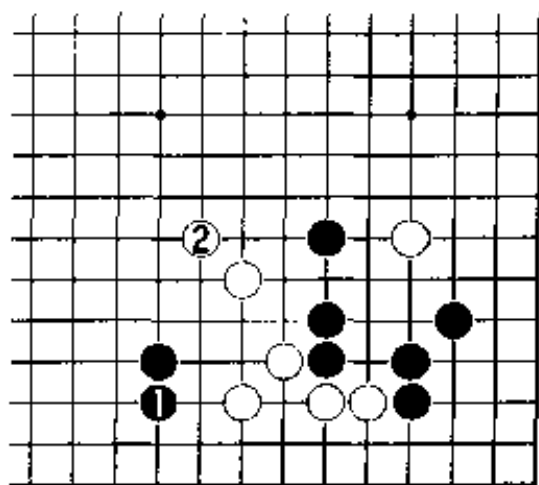


图1

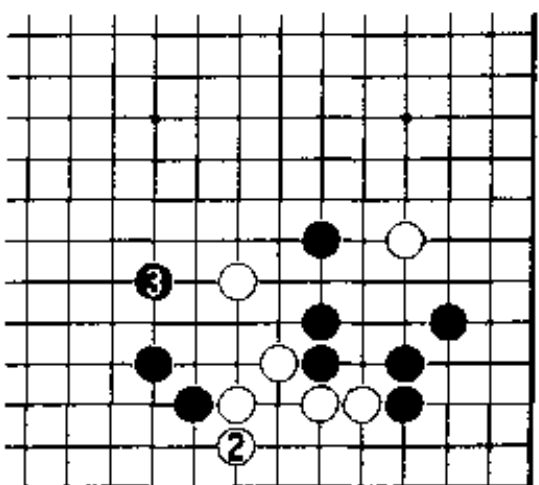


图2

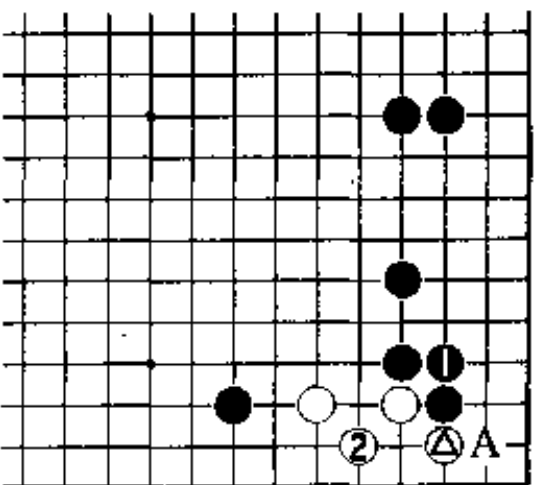


图3

胜负手

在局面僵持不下或形势不容乐观的情况下，一方投出非此不足以扭转局面或打开僵局以争胜负的着手，称“胜负手”。

图1

如图局面，白棋下方一带左方为弱子，右方尚未获安定，若被黑缠绕攻击，前途黯淡。当时之际，白

1 毅然冲断黑棋，胜负手。冲断之后中腹黑数子变薄，白方可能扭转不利局面。

图2

这一带白味道有些不好，白1、3 冲断必须有决断的勇气。从大局看，白棋左右的联络和中腹黑数子变薄的价值，大于右下角白棋的生存。以下4至9 为必然着法。白中腹厚势充分，右下还留有A 位作劫的可能。白胜负手成功。

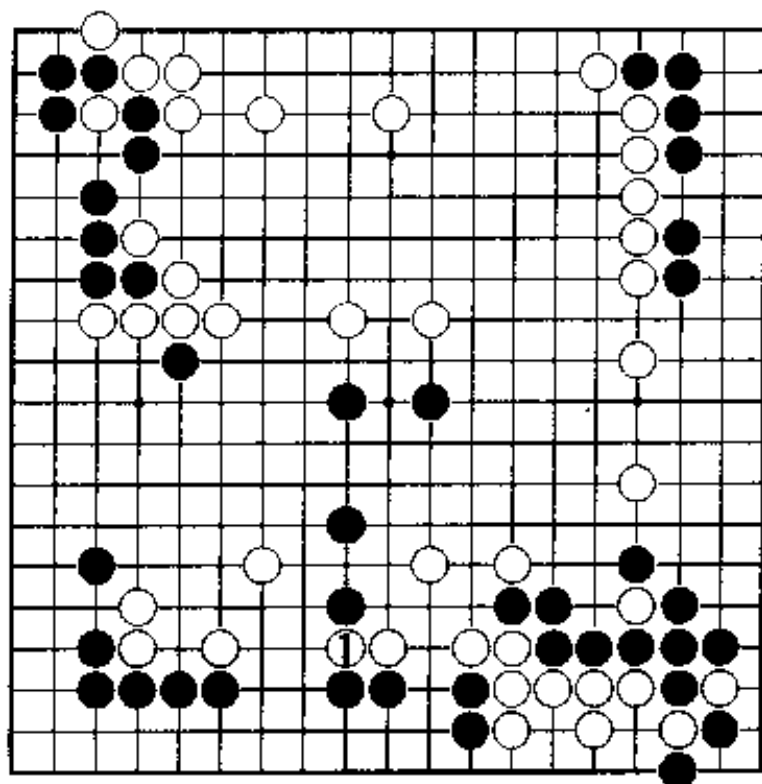


图1

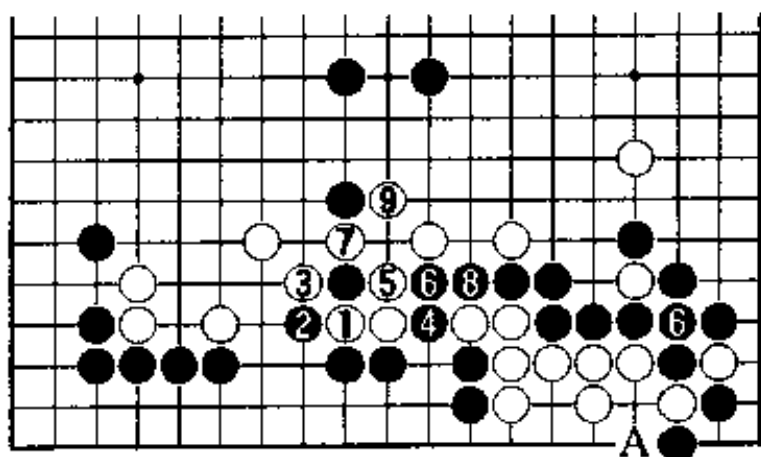


图2

图3

实战例如图局面，总衡下来为黑领先。今白1夹，胜负手，期冀在此找到战场，对中腹黑棋予以攻击。

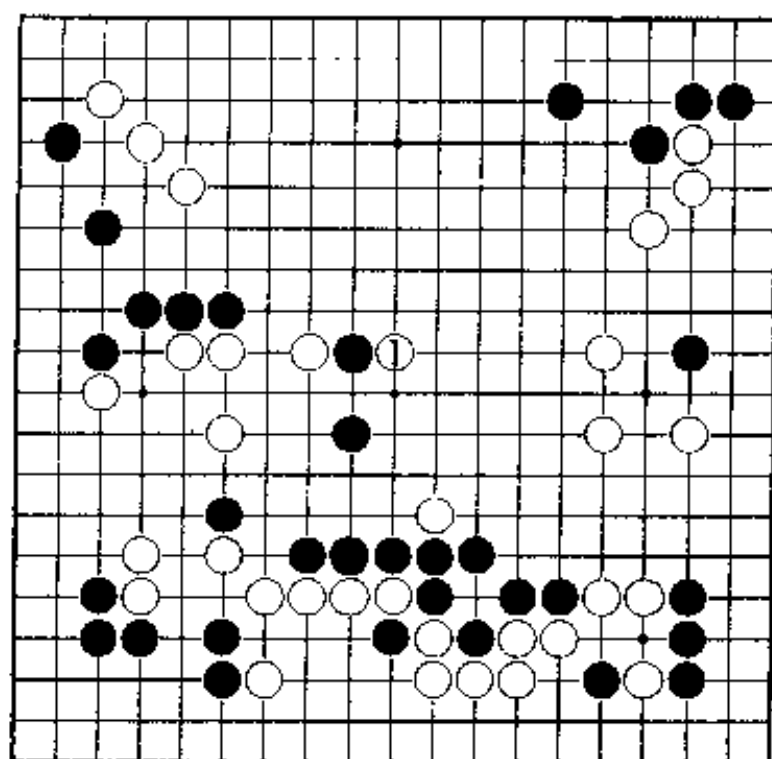


图3

图4

上图白夹之后，黑若于3位粘退缩是不行的，白必于2位挡住，胜负手将奏功。无论如何，黑2也只有冲出。白3挖断强烈。白7以下为双方最紧凑的着法。黑18跳下时，白19靠依然不饶不依。黑20从这一边反击，白21不可省。黑22急所一击，白棋反陷困境。最终白的胜负手未成功，本局黑胜。

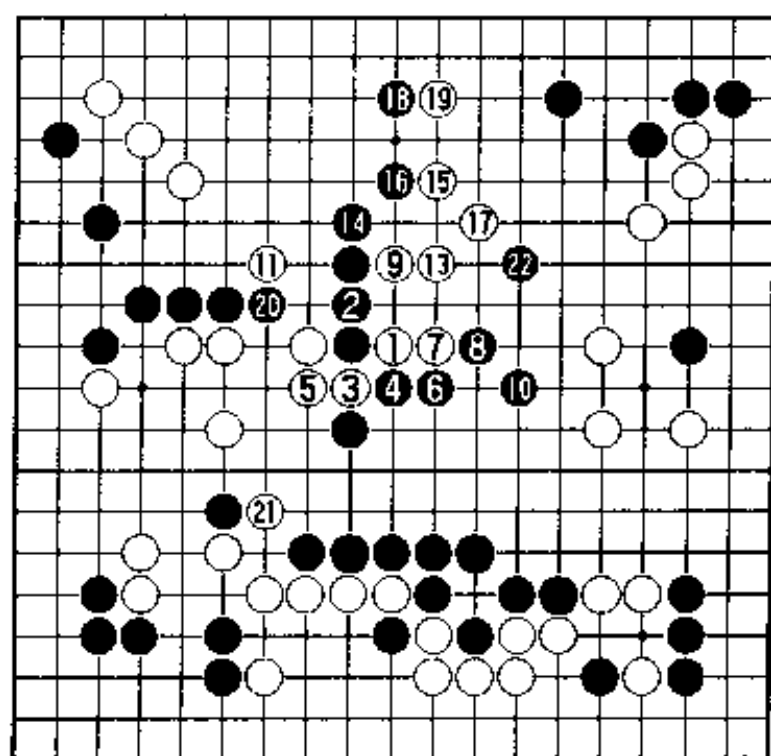


图4

攻

也称攻击、攻逼。对敌方的弱子或孤子采取一种积极的进攻状态，以便获取外势或地域上的利益。攻击的结果其极端就是吃棋，然而吃棋却并非攻击的目的。

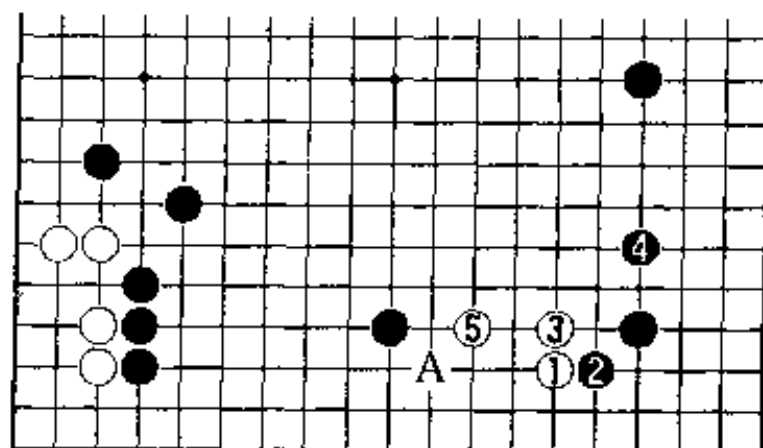


图1

图1

对白1挂，黑2尖顶防白生根或点角转换，是攻击的常识。白5后，黑可走A位继续加以攻击。

图2

实战例。本局为日本第41期本因坊战挑战者循环圈赛，小林光一九段(黑)对小岛高穗九段出现的局面。现在黑对右下白棋开始发动攻击。黑1尖为小林流的严厉的攻击手法。白2跳补形必然，黑3先取地，观敌动向。

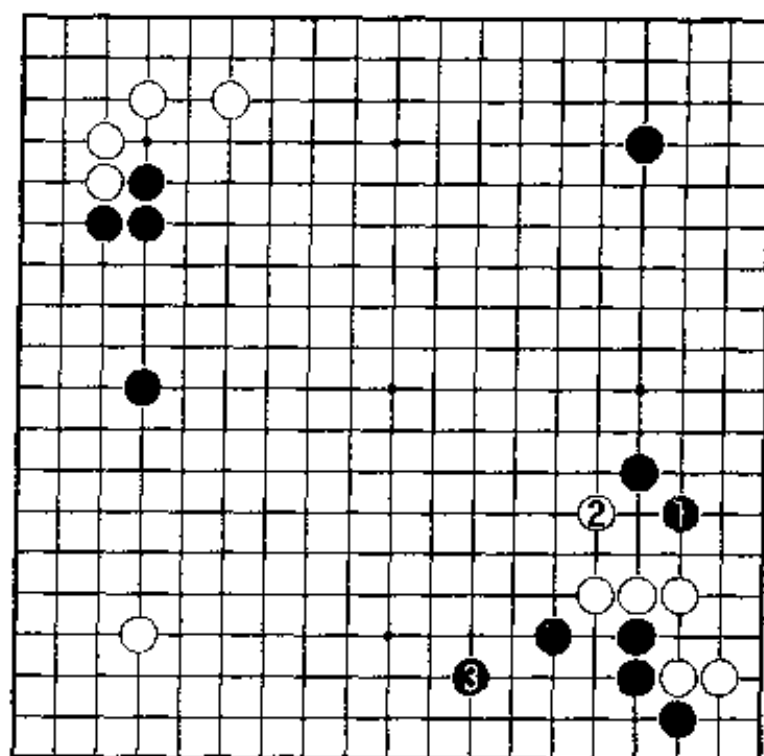


图2

图3

续上图。轮到白方走。白1好手。经过几手交换，白5于上方反攻，虽为求得调子，却是有疑问的一手。黑6挺头有力。白5既然着出，白7便不得不着。黑8扳一子，白陷入苦战。白9打吃，黑不予理睬，黑10尖在外面继续贴身攻击。白13、15均不得已。黑16飞攻。

黑18接住后，白19还得补断，黑20跳攻。白21脱先一手补角地，拼命的一着。黑22冲、24尖，不避俗手定形，此际好手。然后26飞下攻击，白27无奈，待黑28跳下，白大势已去，成必败之局。

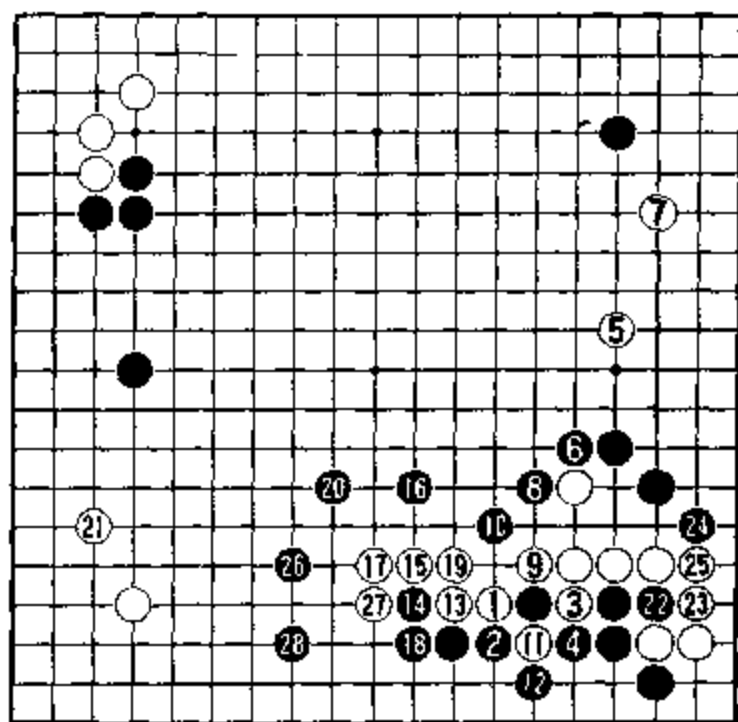


图3

缠绕

对两处或两处以上尚未获安定的棋发动攻击，使之左右为难，行左则影响右，动上又波及下。这样的纠缠绕结的攻击方法，称缠绕，为围棋主要攻击手法之一。

图1

上方黑▲五子和左边●七子均未安定，白右上一带五子也是薄形。现白1抢先缠绕攻击。白在攻击的同时，也加强了自己。

图2

黑1靠实施缠绕攻击，白无抵抗良策，至黑5黑缠绕作战成功。

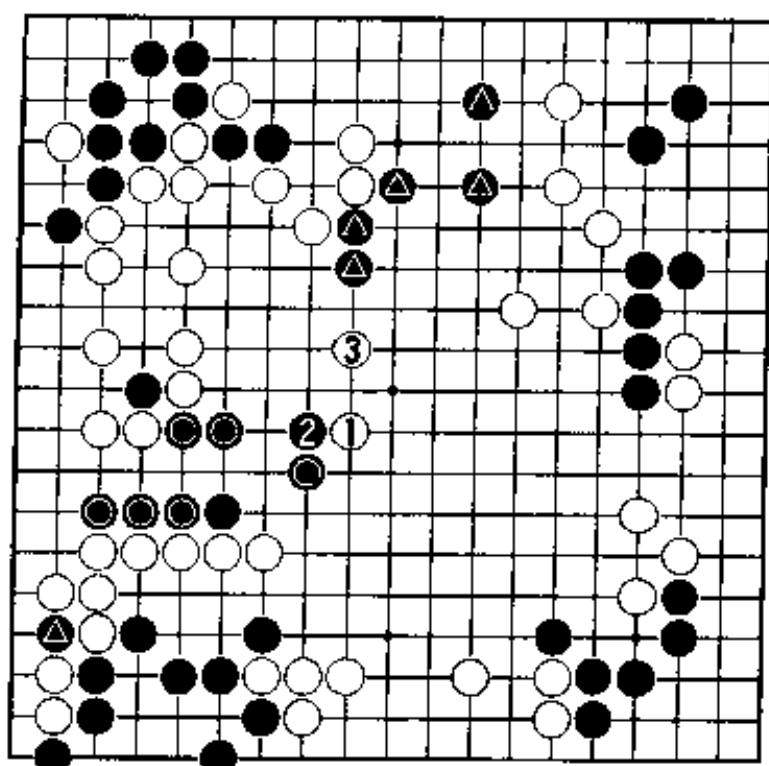


图1

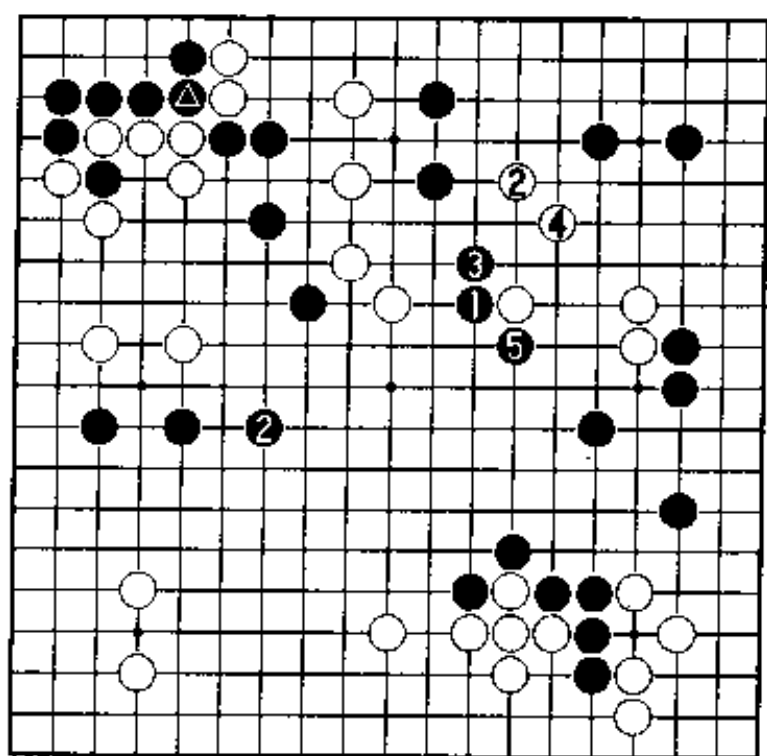


图2

图3

如图，中腹白△七子与右下白⊙四子为两块尚未安定的棋。如任其相互联系加强，反过来中央一带黑棋就显单薄。今黑1从这里着手，展开缠绕两块白棋的攻击。白走2位整备一方，黑3飞，同时窥视上下两块白棋。如白2走在3位，那末黑3就走2位，依然分断缠绕攻击。

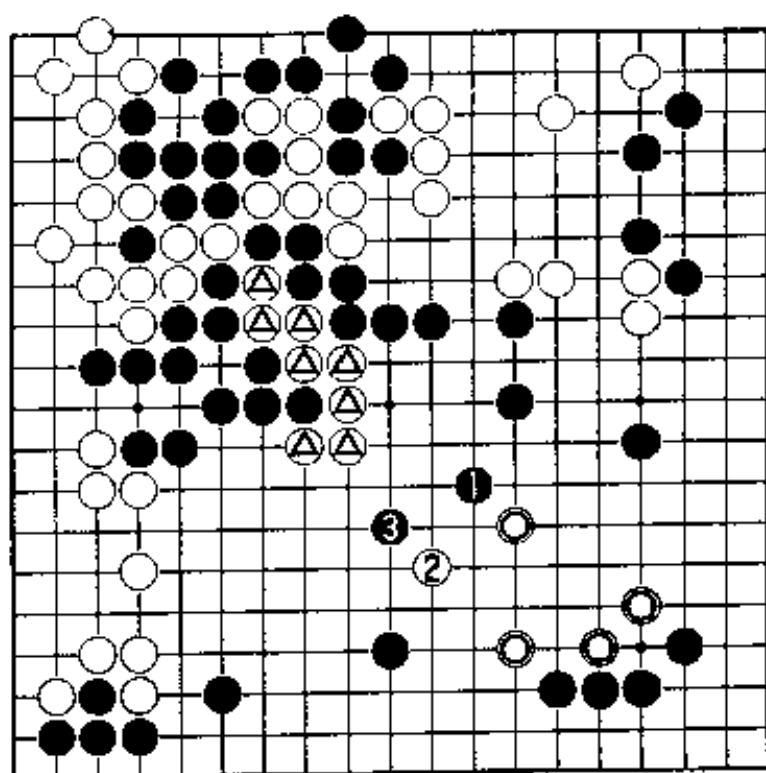


图3

味

高级术语。有味道好、味道坏、保留味道、余味、味道消失等说法。如没有破绽和后顾之忧的结构形状，一般为好形，当然味道也好。反之也就味道坏。

图1

星定式双方局部折冲常见形状。白方为补角且取先手而于1位挤，正常着手。黑方单于2位接住，这样就保留以后于A位夹，在白方角部活动的味道。如果白1挤时，黑如先于B位打，待白接实，再自己于2位接，那就使角部味道全消，正为白方求之不得。

图2

实战出现图例。⊙单立，好手。白1占“三·3”补角。此时角部味道不好。黑2跳点，白棋有些棘手。

图3

星定式进行。白于角部扳粘，黑1接住，味好的正着。也有人将黑1着于A位，但由于留有1位断点，味道欠佳。

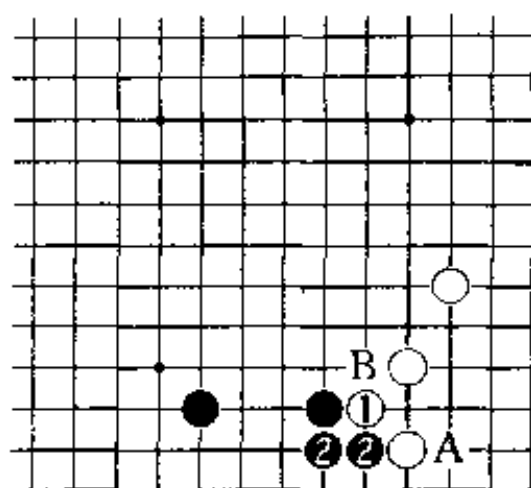


图1

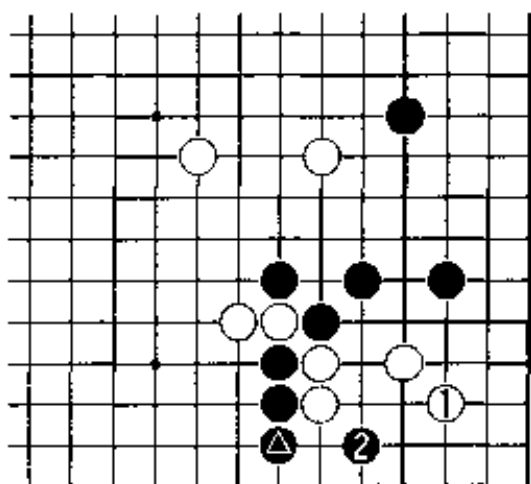


图2

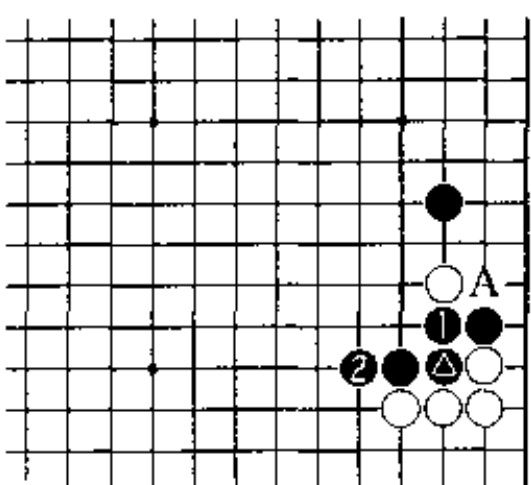


图3

急所

日本围棋术语，现已完全为中国棋界习用。即整備己方棋形或破坏对方棋形的要点、急切需要着子的地方，称急所。

图1

1位托，黑方活棋的急所。这样的着手，通常也是手筋。白2顽强抵抗，黑3尖，白⊕三子不救。

图2

白方棋形有不完备之处。黑1点，急所。

图3

白不能于A位挡，否则黑于B位贴下，白角部三子被吃。今白2靠下作安全活棋的考虑。到5为止，黑顺利地先手将外围白棋一子割下；白6还得后手活棋，黑大获成功。

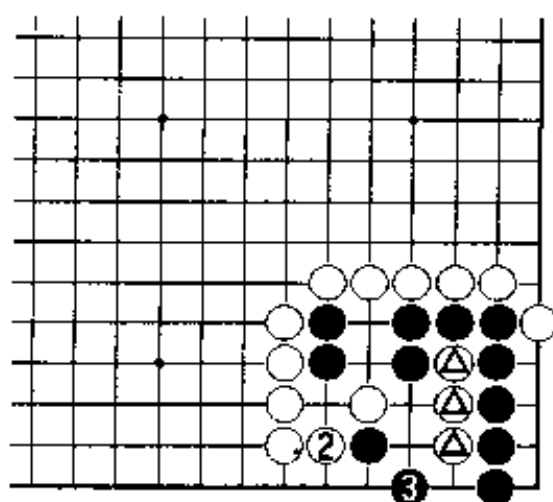


图1

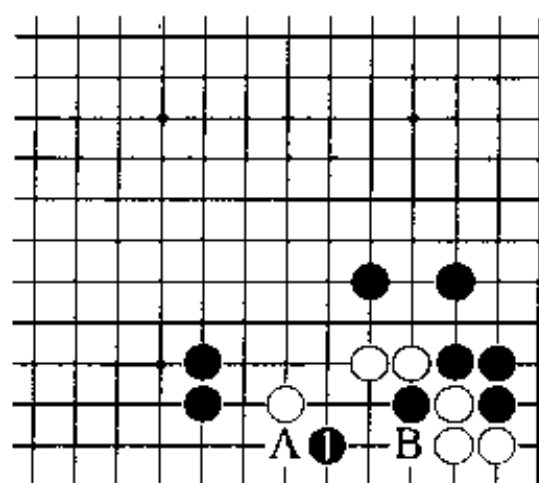


图2

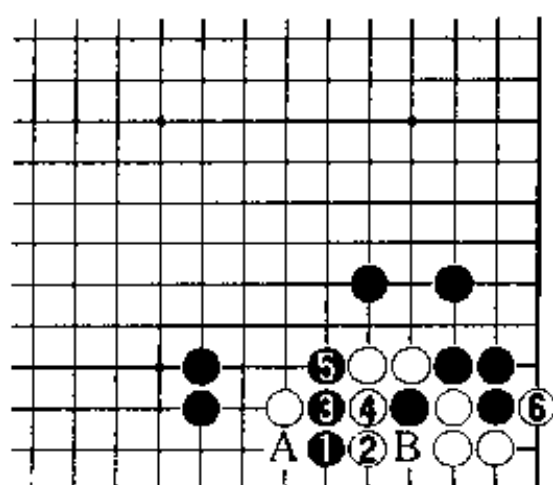


图3

天王山

日本围棋术语引进。指一局棋中最要紧的制高点。那一方抢占到，就可制约全局，俯瞰四方。这一着点，往往一子有多种用途，举足轻重。

图1

黑1飞为天王山，这是模样的必争点。此点黑若不走，白占也是好点。

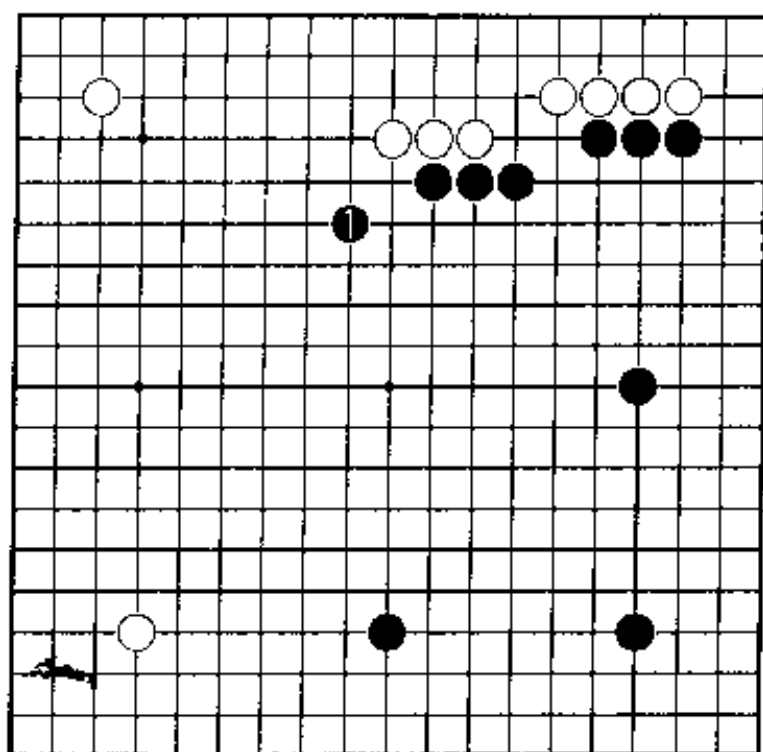


图1

图2

实战例。当此局面，黑应于1位镇，攻击下方白孤棋。此为制约全局、俯瞰四方的天王山。实战黑于A位拆逼，稍缓。

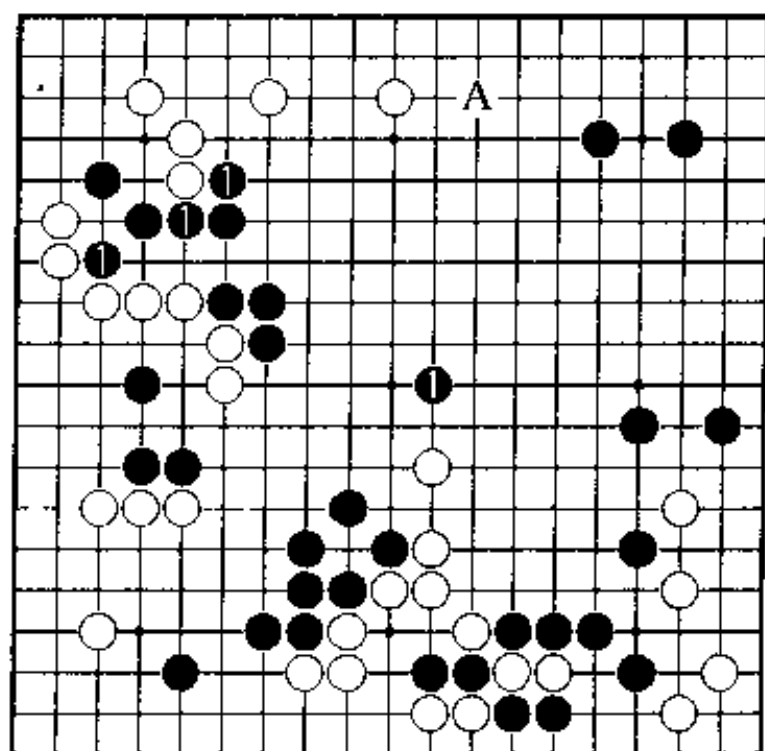


图2

图3

如图，白1跳兼镇，即所谓全局性的最要紧的制高点：天王山。有此一着，一方面扩大己方右边模样，一方面攻击黑棋又削减黑上方今后可能形成的模样。舍此天王山，如白走A位之类，则黑必于此跳。今后白阵变薄，B、C都有可能为黑的侵消、攻击点。

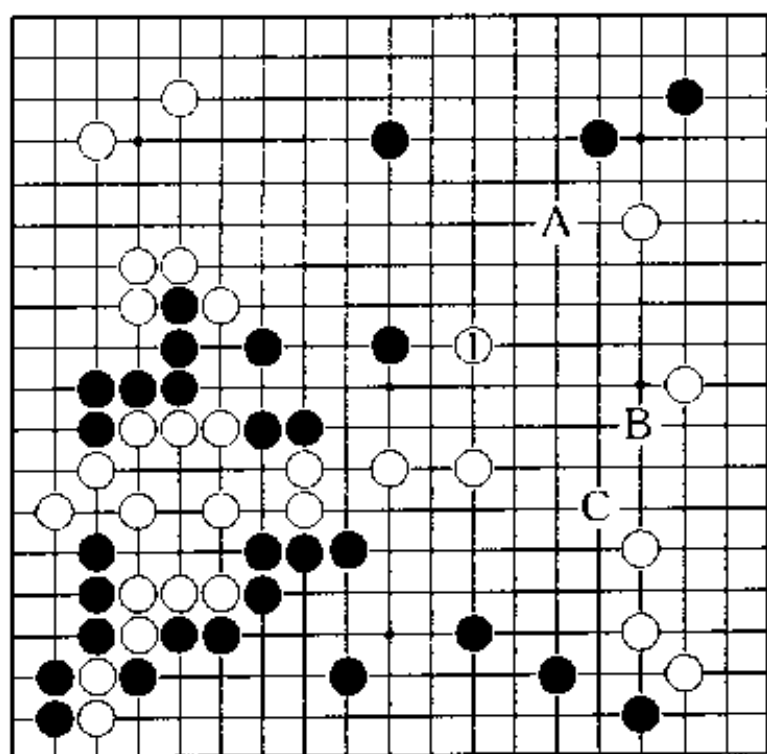


图3

盲点

即盘面上棋手容易不加考虑而此际又是适当选择的着点。一般地讲，初学无所谓“盲点”；“盲点”，在大多场合是针对有一定棋力或很高棋力的人而言。因为一些俗手、恶形、不合棋理的着手在他们来讲是一眼就可洞悉，几乎是完全不予考虑的，这时就可能产生“盲点”。

图1

被围的黑棋两块味道很怪。A位似乎是一个要点。但黑若走A位，白即走B位，黑无应手。反过来，黑若先走B位，被白A位粘，似乎也是黑方不行。

图2

现在黑1吃，惟一活棋正解。这样的着手，通常是自行撞气的恶手，一般是下不出手的，可以称为“盲点”吧。白2接必然，黑3扳，妙手。有此一着，黑左右通连活棋。

图3

白方若执意不允而于1位粘，那么黑2打吃，白3提，黑4吃，白接不归，损失惨重。所以白1只能在2位粘，那么黑在1位提一子活棋。

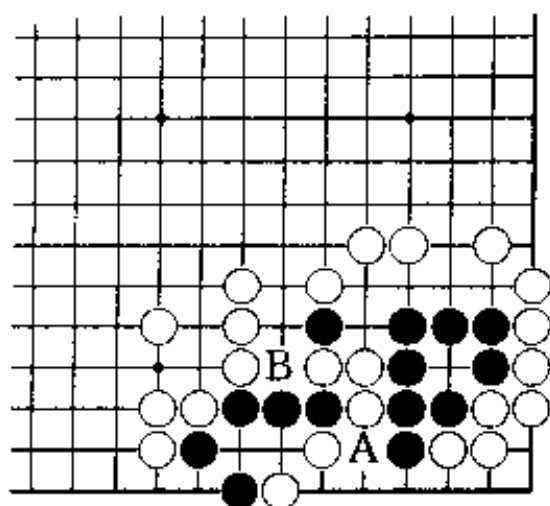


图1

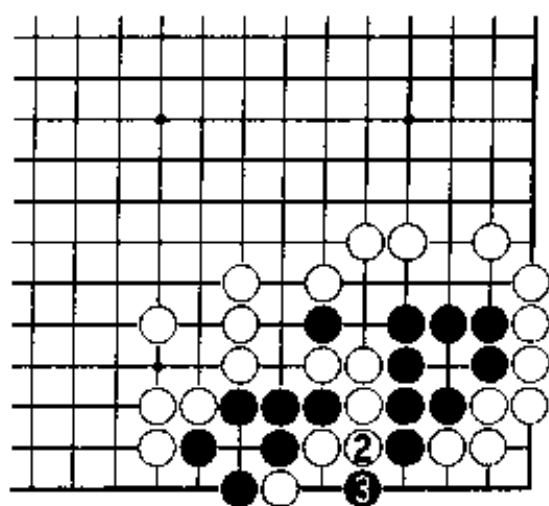


图2

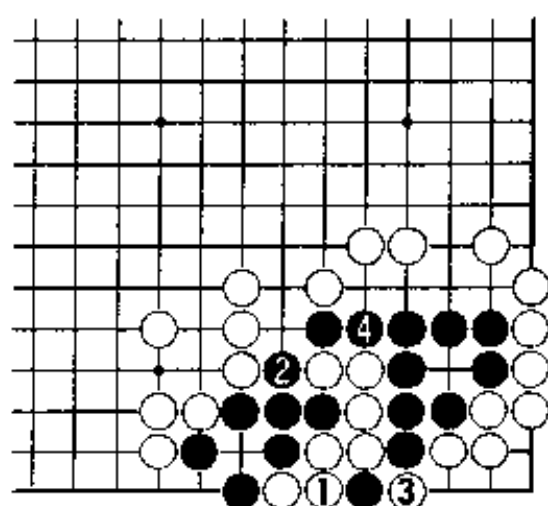


图3

交换

一、指对局双方每一个回合的应对；二、有时与“转换”通用；三、为了达成某种战术目的，先试探性地走一着，等对方应一着（交换）之后，再决定下一步的行动方案。此处指第三种情况，也称“过门”。

图1

此型黑欲托角安定。在此之前，白1与黑2的交换必要，以防生变。白3、5时，黑6不能于7位打，只能接住。否则白将于6位反打，黑成裂形，外面两子被隔开。

图2

由于有外方△一子的存在，此型白1先在角部顶试探性地问应手。黑2挡住。经过这一交换，白3、5时，黑若6打，白7断在外面，黑已左右为难。黑6若走A位，白仍走7位断；黑6若补7位断点，则白6位活棋。

图3

上图白1问应手时，黑2如曲吃住，那末白3长出，白满足。

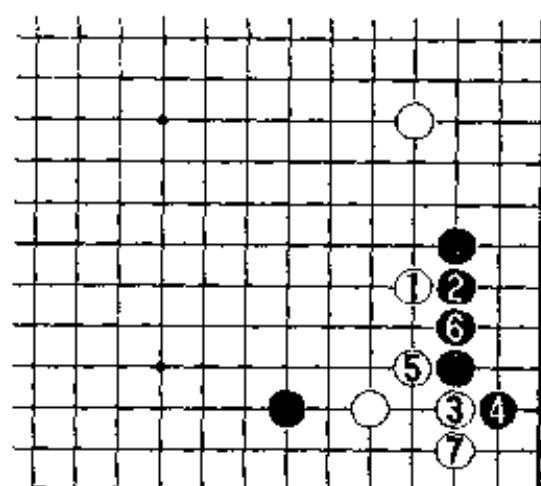


图1

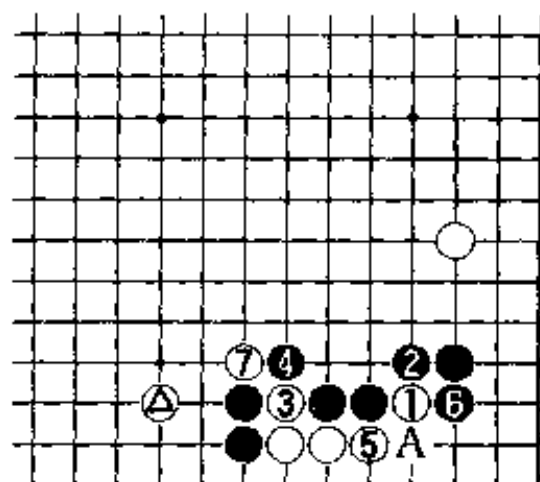


图2

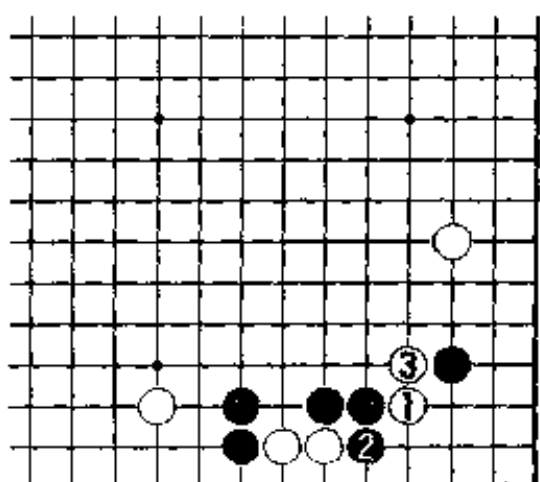


图3

转换

以某一部分的损失为代价，从另一部分得到补偿，称为“转换”。转换往往可以使己方御掉负担，在形成劫争的场合也常常出现转换。

图1

星位小飞挂低一间夹定式。黑▲两子夹攻白△一子，白方如不欲正面作战，最常见的就是1位点角转换。

图2

转换结果，白在角部得到实地，黑在外方形形成外势。△一子目前已暂不能动出。

图3

如当时白方不想转换，可于1位跳出正面作战。黑2应角部单关跳（小飞亦可），白3罩夹攻一子，则形成另一种定式变化。

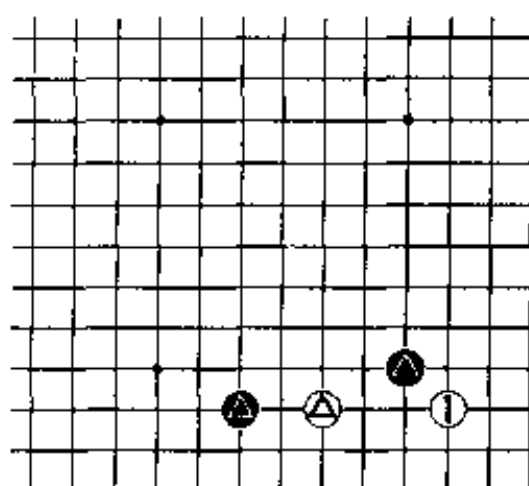


图1

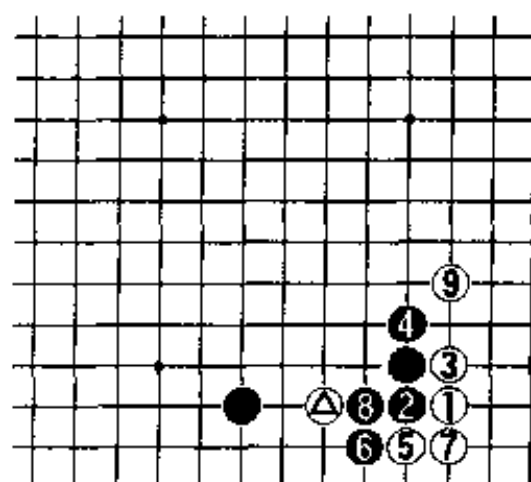


图2

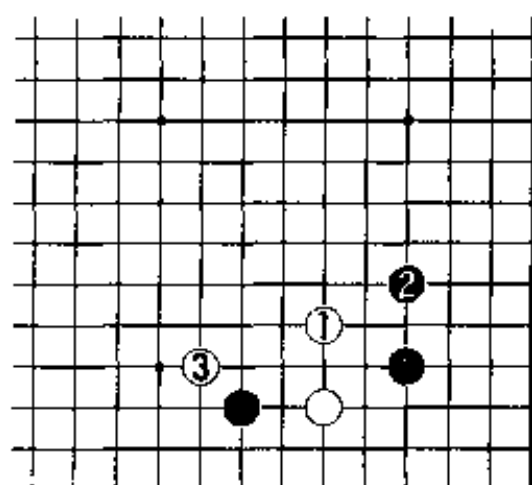


图3

腾挪

翻腾挪闪，不拘泥于常形，在防御、治孤、转换时常用的一种手段。格言有“腾挪用碰”：在腾挪时碰、靠、压、夹等着法往往被首先考虑到。

图1

被围黑▲四子若被白方吃净，不堪设想。东奔西突向外窜逃，根本不能考虑。此时惟有利用白棋弱点进行腾挪。黑1碰，腾挪手段。下一手或于A位扳过，或于B位吃白一子求活，二者必得其一。

图2

角部被围黑棋只有一眼，用一般着手已无法作活，必须想法与外部黑棋通连才能得到生路。黑1夹，腾挪的好手。有此一着，黑方已求得生路。

图3

上图续变的一种演示。若白2曲，黑3冲，白4只得打吃，黑5断。下一手白若A求渡，黑B打，白接不归。

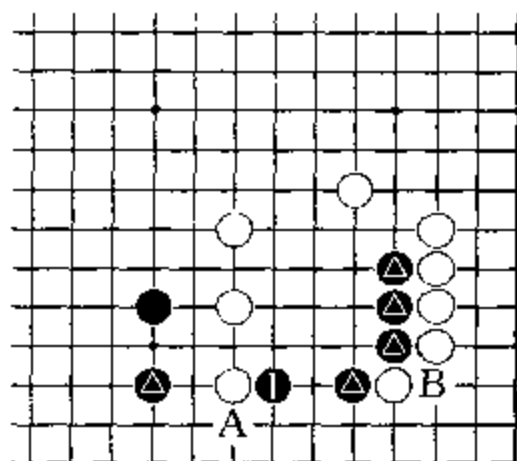


图1

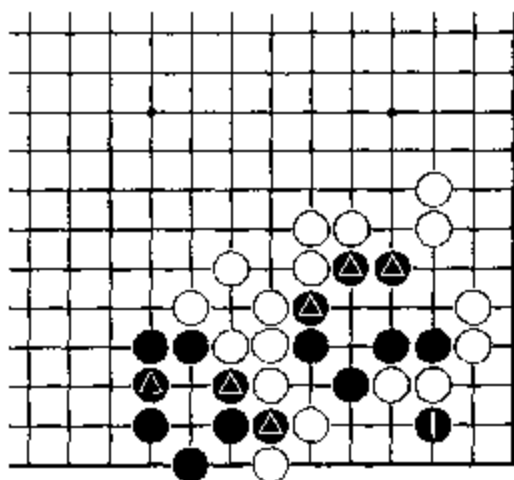


图2

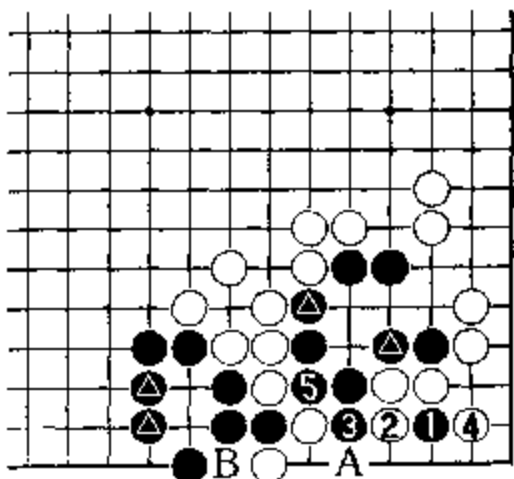


图3

欺着（骗着）

欺，欺侮、欺骗的意思。完全无理，纯属骗对方的称骗着。二者有时很难区分，或者仅存在欺骗程度上的差异。对方若应对有误，欺骗的着法侥幸得到；对方若应接正确，欺着有可能自招损失。

图1

白△顶，欺着，黑若1挡，白2爬过，黑3此时只能粘。白4长之后，还留有A位扳之利，黑成凝形，欺着成功。正确的应对是黑1坚决地在2位曲下，吃住角部一子。白2于1位拐出时，黑B位跨，白再难措手。

图2

高目定式形成图。黑1枷，有名的欺着。白2、4必要，但此后白6打则上当，被黑7挤吃后，白崩溃。白6正确的着法是于A位断，黑6位接，白B位挺出充分，黑方欺着失败。

图3

典型的欺着及典型的上当例。这是著名的“18目半的欺着”，上当一方完全被封于一角且只有“18目半”的地域。黑1，欺着。当黑5扳时，白6扳下上当。以下演示的为白方完全被欺的全过程。黑外围形成的铜墙铁壁，其价值远远超过白所得实利。

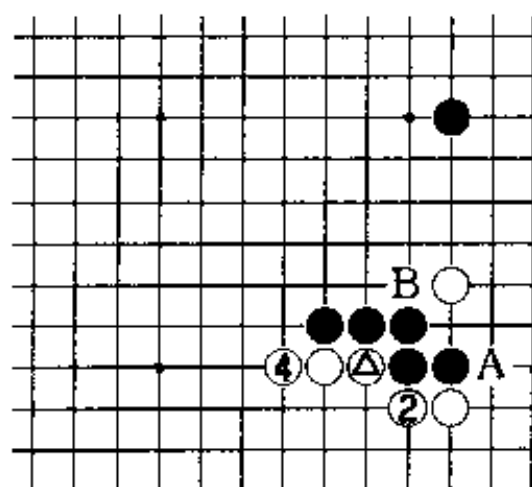


图1

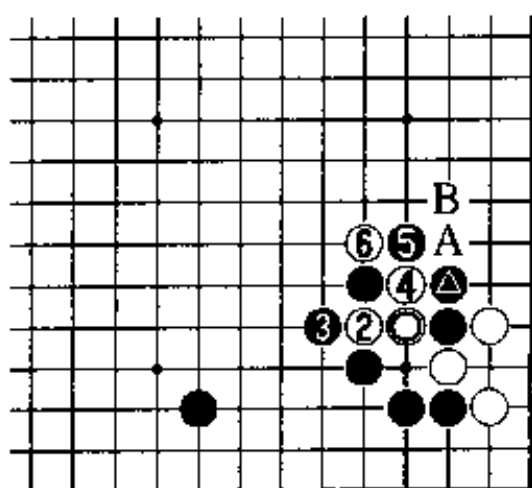
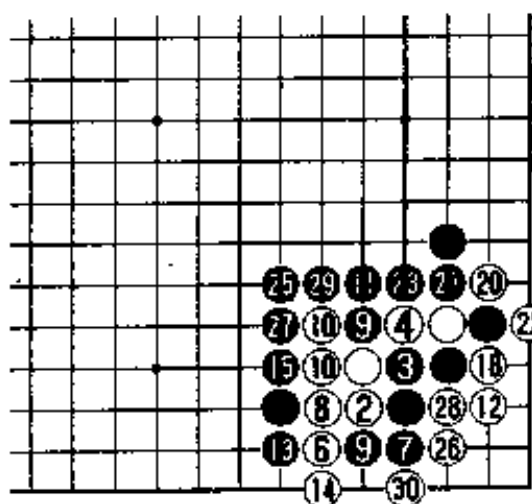


图2



②4=②图3

双活

也称“公活”。即在局部成为双方均不完备之形，而最终双方都无法杀死对方，只能以共同活棋的方式存在。

图1

黑●四子与白△三子是双活。A、B两点为双方共用的公气，因谁也不能着手先紧气，否则将被对方提吃。

图2

双方各有一眼，A位为双方共用的公气，谁也无法在此点紧气，成为双活。

图3

较特殊的一种双活。白方只有一只假眼，而左右黑棋各有一眼，双方都不能于A、B任一点紧气。这样，二黑一白，三块棋公活。

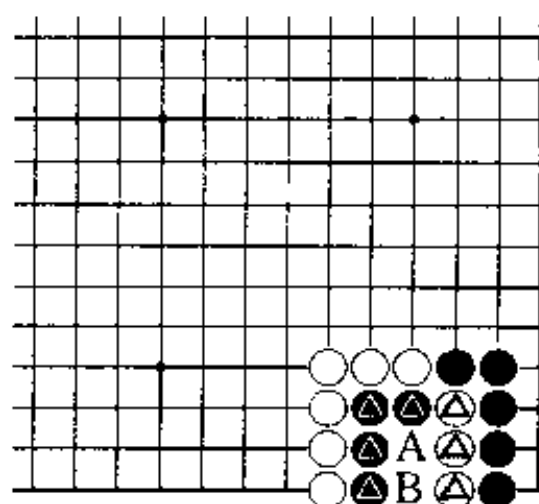


图1

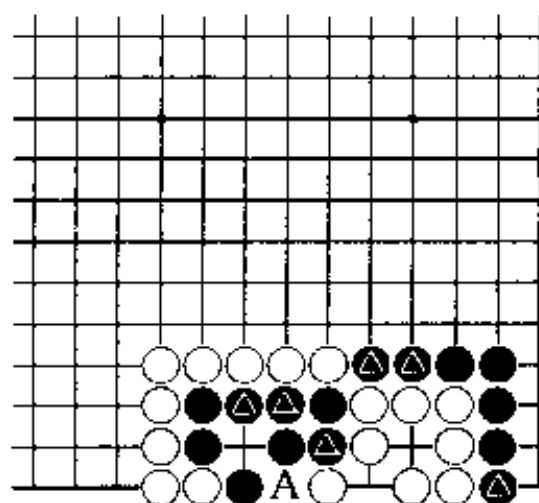


图2

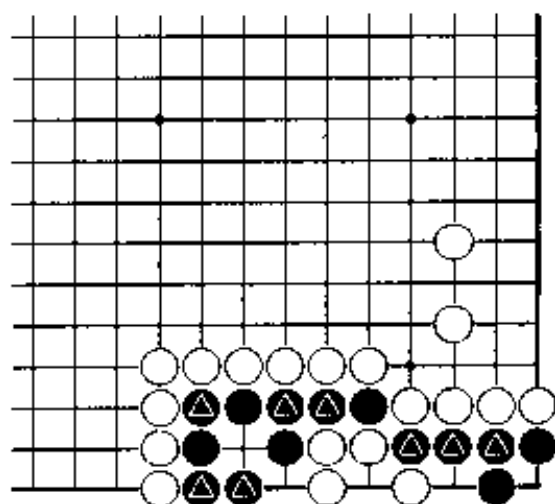


图3

一石三鸟

即用“一块石子击中三只鸟”。比喻一着棋有多种用意，在大局上多方照应，控制要津，多为好棋。

图1

第10届富士通杯世界职业围棋赛中出现的实战局面。双方布局进程平稳。当黑▲跳起后，此时白1隔二关向中腹为一石三鸟之着（实战白

方未走此点）。有此一着，一可压缩下方黑模样，二可使上方白势张大广阔，三可间接防范右上被黑A位搭断的冲击。

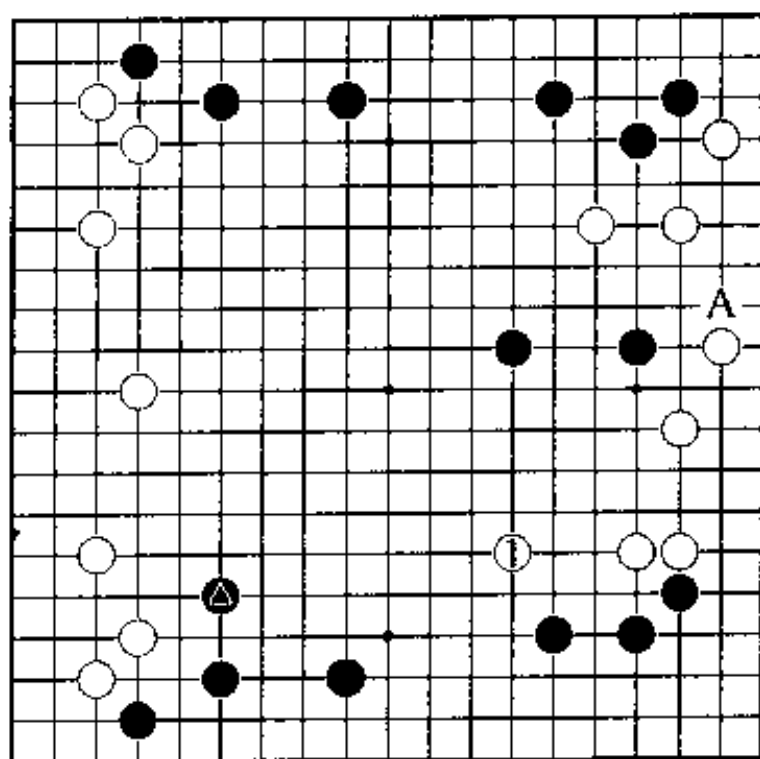


图1

图2

实战例。当此局面轮到黑方行棋。局面上大处很多，哪一点最为重要呢？黑1飞起，为一石三鸟的好手：一扩张己方模样，二压缩对方模样，三可伺机出动●子。此局面黑如先于A位压出，白方势必于B位隔二关，上方白阵雄壮起来。

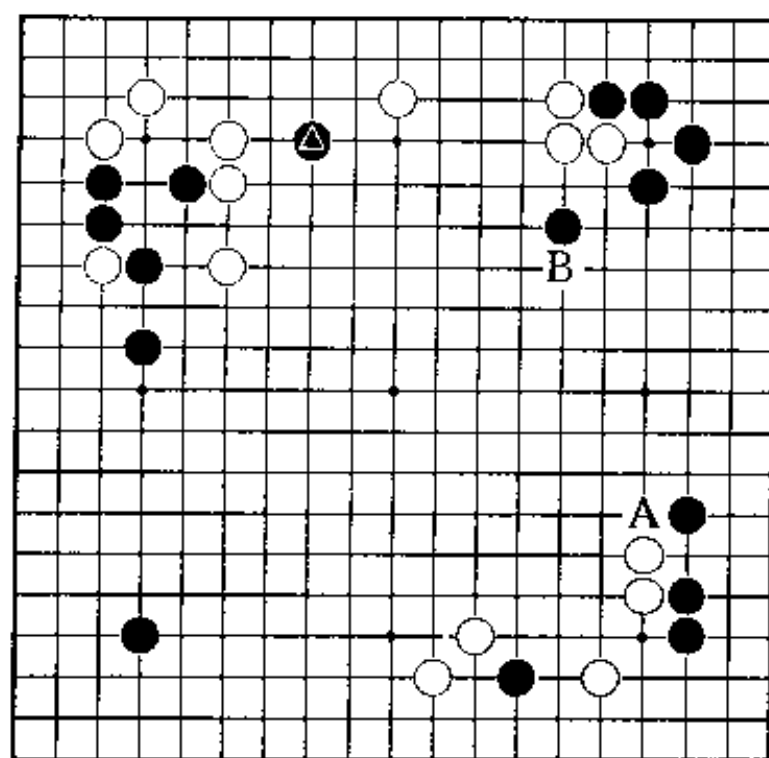


图2

金鸡独立

一方的棋子，经立下到一线边上时，造成另一方从两面都不入气的状态，称“金鸡独立”。

图1

白1立下成金鸡独立。黑方在A、B两面都不能入子，整块黑棋成为死棋。

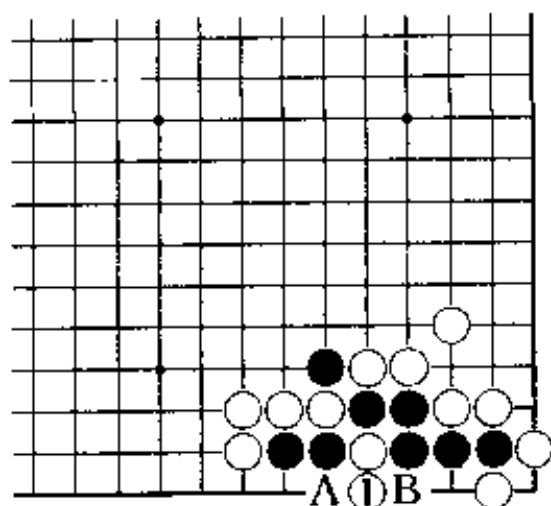


图1

图2

黑左方虽有一眼，但若轮到白方下子，白1立到一线，因黑于A、B两方都不能下子，黑棋顿死。

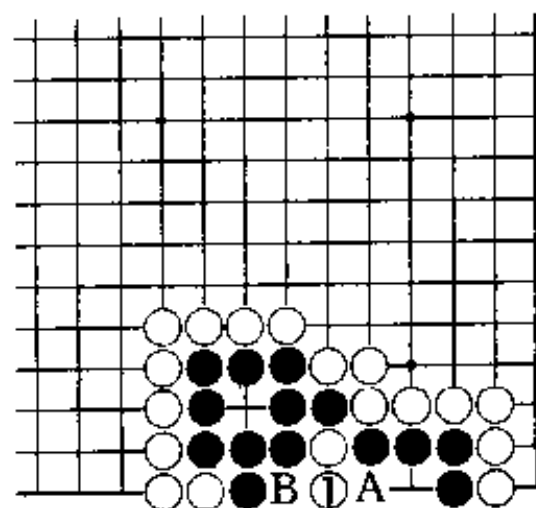


图2

图3

白1冲，若黑于A位打，白B位立则成金鸡独立杀黑。若黑于B位打，白A位粘，黑棋仍被杀。如果白1改于A位粘，黑即1位接，简单成活。

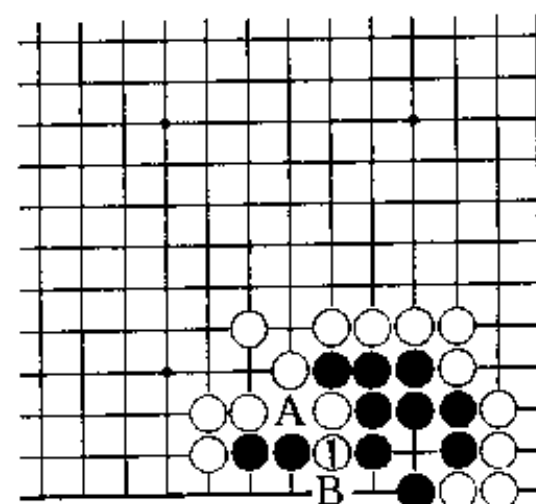


图3

官子

官，其本为占据（地界）之后的司本职、管理之意。《管子·海王》：“桓公曰：‘何为官山海？’”此“官”即为官之本意。大局既定，双方各守地界，占据最后的双方结合部的交叉点，称收官子。日本将官子直截称为“收束”，其意思明了得多。根据官子的实际情况，可区分为大官子、小官子、先、后手官子、准先手官子、双官、单官等类，较为繁杂。

图1

本图为先手收取大官子例。黑形味道不好，白1点，收官手筋，黑2只得在此挡住忍耐，若于3位阻渡，白将A位挤，黑损失更大。黑4补之后，白先手收官收获13目半（如不走黑将于B位逆收）。

图2

白1、3提吃一子，后手收官子约7目。

图3

同一官子也可能存在多种收束方法。白1立是争先手的下法，至黑6白得先手。白1走2位扳，黑6、白1收官虽为后手，但以后留有4位扳后续收官手段。

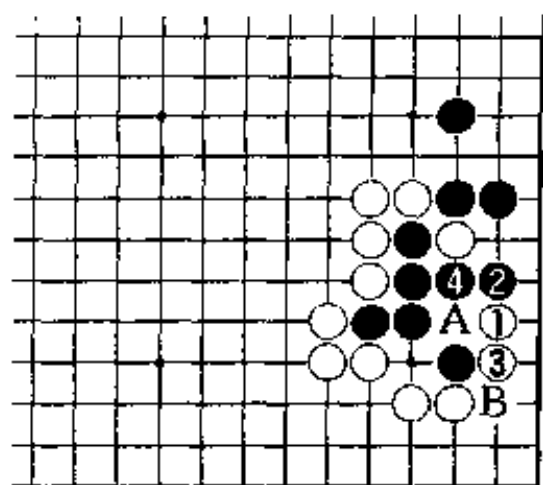


图1

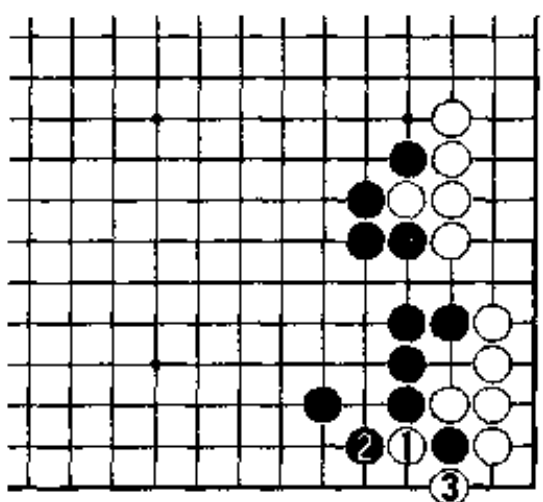


图2

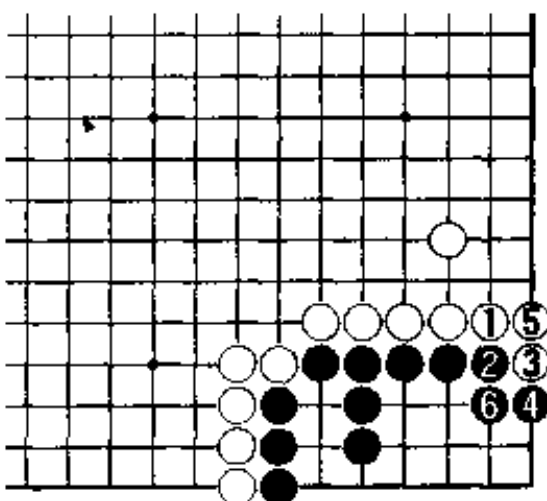


图3

石塔

古称“蜡钎”。今又称“秤砣”、“大头鬼”，为一种子效极低的凝形。经过一番滚包扑打，将对方弄成气紧的石塔，对杀时每见奇效。

图1

本形中角部白二子和黑三子紧气对杀，按一般的走法黑难以取胜。黑1顶，手筋，一气也不能松懈，准备将白方吃成石塔。

图2

对白2扳，黑3断，白4打时，黑5立多弃一子是好手，至白8，均属必然的进行。

图3

接上图。黑1扑，白2提，黑3粘以下形成对杀，显然，结果白短一气。

石塔在边角部常见，须多留意。

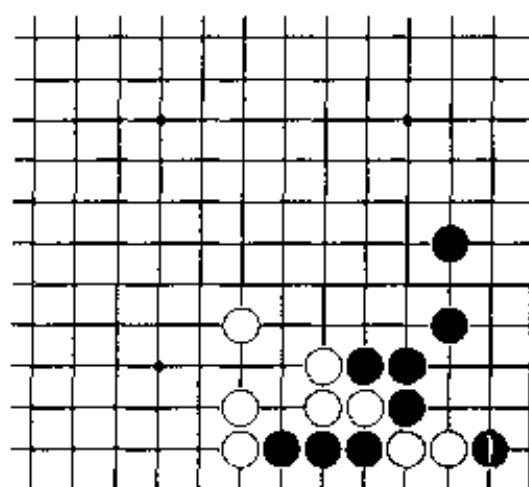


图1

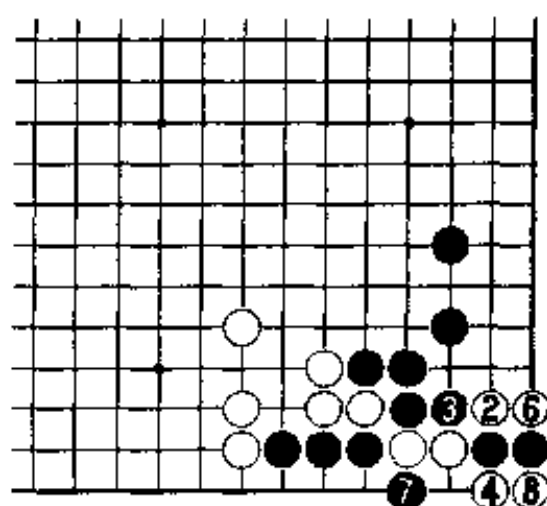
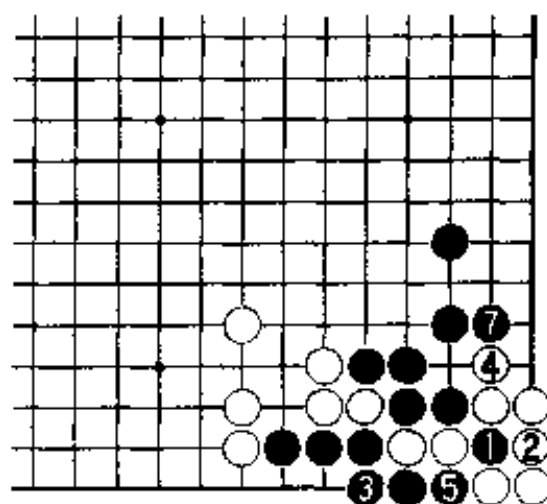


图2



⑥ = ●

图3

图4

黑▲跳，错着。白1抓住机会，冲。黑2挡必然。白3立，巧手，黑4只能如此。

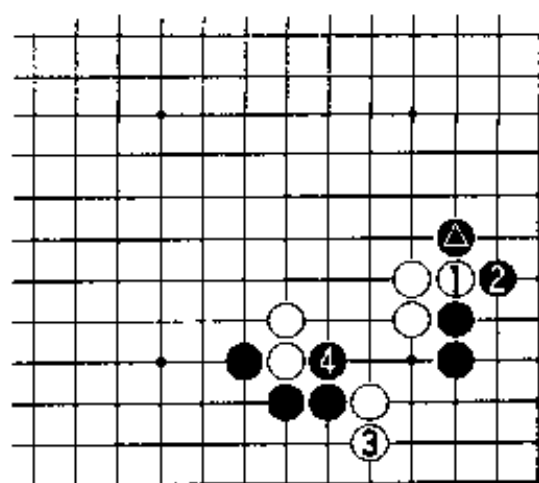


图4

图5

续上图，白方开始吃黑方“石塔”。白1断、3、5爬，黑6扳，白7断，黑8打时，白9立一手，关键之着，黑1不得不追吃。白11勒吃，黑12提。

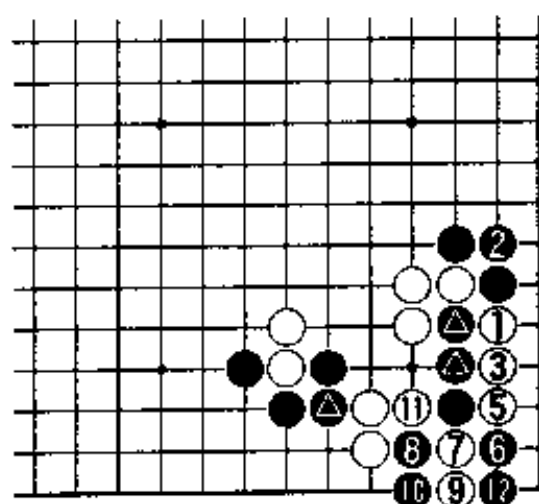
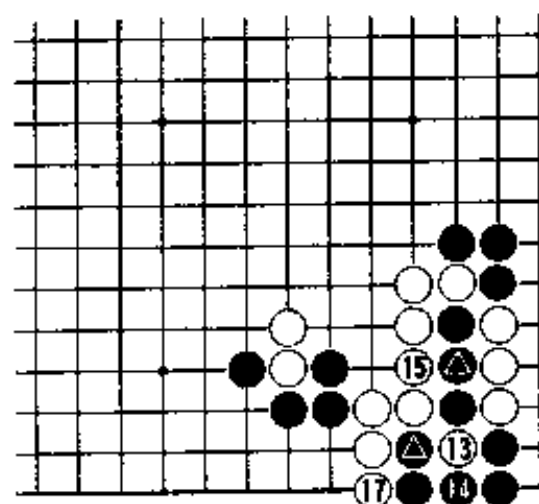


图5

图6

续上图。白13扑，黑14提，白15再吃，黑16粘后。白17紧气，黑成“石塔”被吃。



⑬ = ⑬

图6

大（小）雪崩

大、小雪崩，为雪崩型定式的简称。雪崩，取其山坡滚雪形成崩塌的形象，最初为日本业余棋手着出，后为专业棋界所接受并进一步研究发扬。

图1

小目一间高挂，黑方下托，白3顶，黑4、白5之后，即形成雪崩型。以下，黑A位扳为小雪崩型；若黑B、白A、黑C则为大雪崩型。

图2

大雪崩定式变化繁复，恕难一一列举。此为大雪崩定式代表型之一。

图3

小雪崩定式代表型之一。局部两分。但此角黑方本已有子占小目，白1挂之后，黑2先动手，最终先走方未得到应有的小便宜，所以近来小雪崩少见。

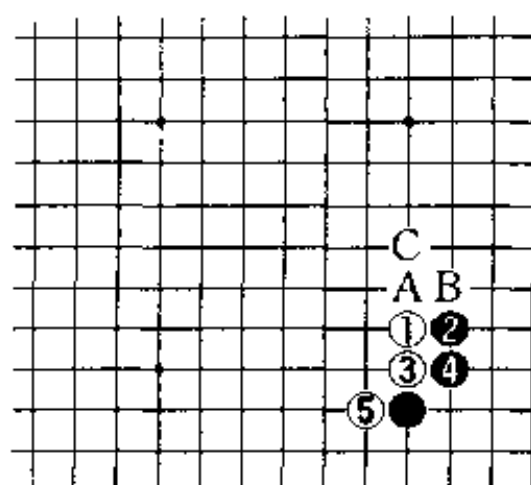


图1

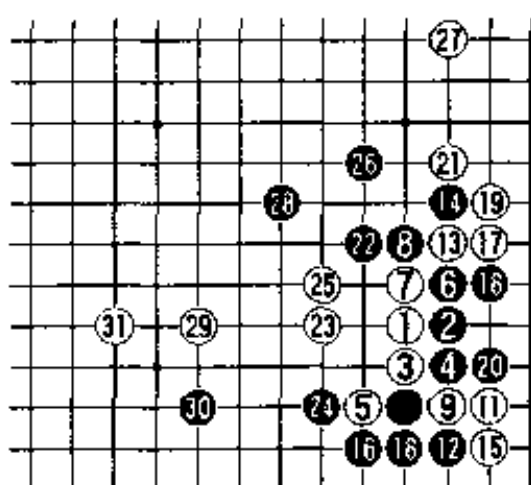


图2

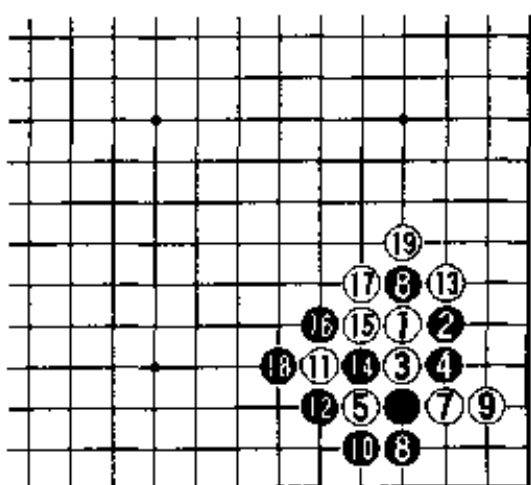


图3

大猪嘴

角部出现的一种常见死形。作为基本死活常识，其有关着法习弈者不可不知。

图1

此型即为“大猪嘴”。

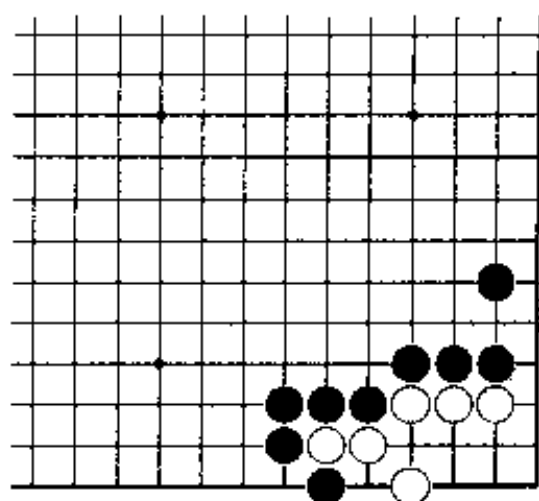


图1

图2

对大猪嘴攻杀有口诀：“扳，点，粘。”即杀棋手順为1扳，3点，5粘。白死。

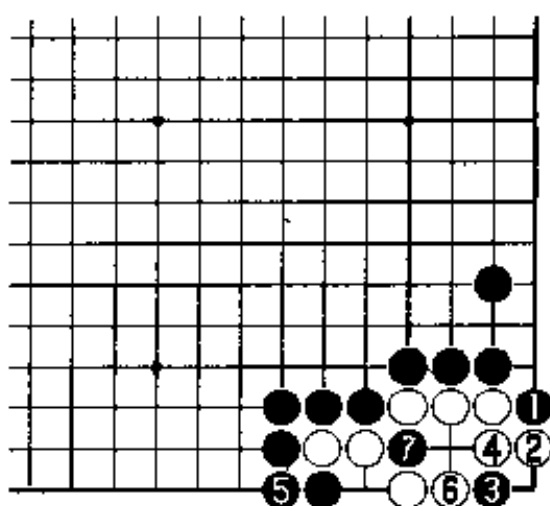


图2

图3

对黑1、3，白若走4位顶，黑仍走5位粘，对白6，黑7扑是破眼的常用手段，还原成上图结果。

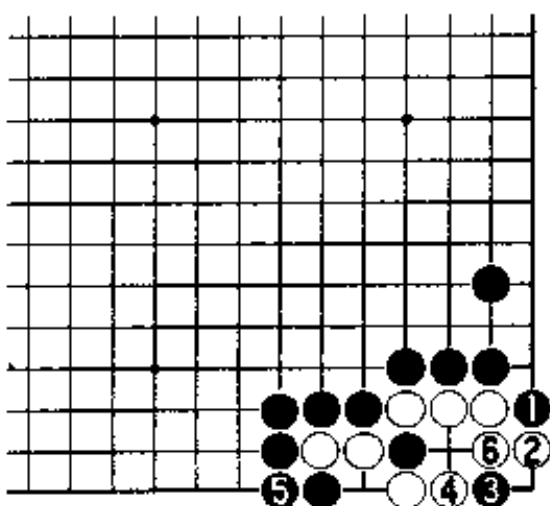


图3

小猪嘴

角部气紧的一种恶形。较之大猪嘴型“小”一些，亦取其形象。小猪嘴还可以劫活，这一点比起大猪嘴来讲其“严酷”程度差一些。

图1

如果没有⊙与⊗的撞气交换，角部白为活棋。今成此形是由于白方随手或想多得一点地盘不慎造成，成小猪嘴。

图2

黑1点入，急所，白2团眼时，黑3应，角部弱点已暴露出来。

图3

接上图，白1，则黑2。以后，白无论走A位还是B位，成劫都在所难免。

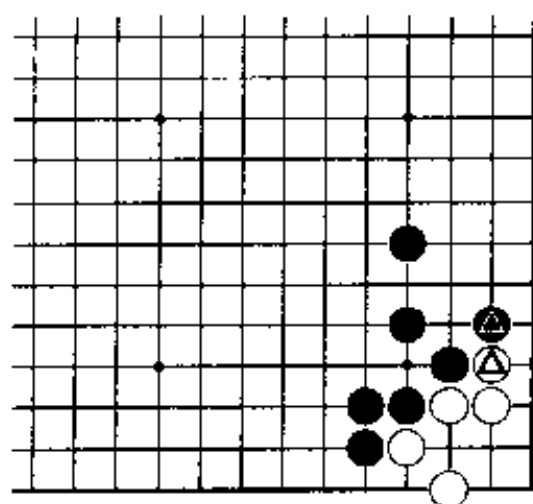


图1

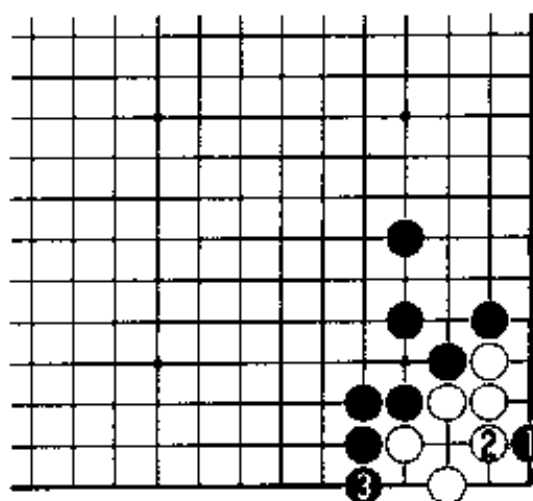


图2

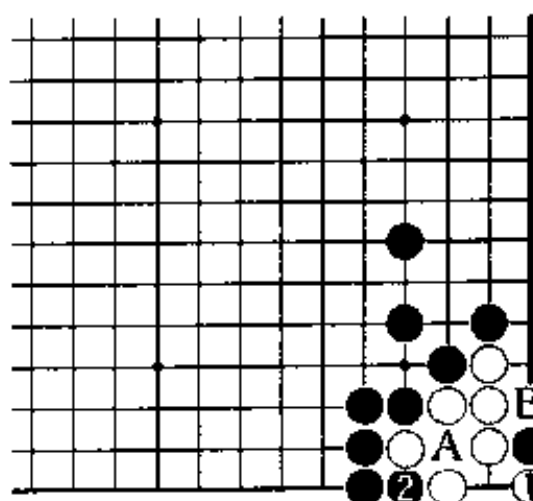


图3

老鼠偷油

一种角部死棋的特型。由于气紧，会产生许多意想不到的类似变化。

图1

当黑1点入时，白2不得不挡。黑3尖断，由于A点不入气，白棋全死。这就是被称为“老鼠偷油”的基本形。

图2

类似的情况。同样由于气紧，黑1尖于此，角部白棋竟不能成活。

图3

略为难解一些的图型。黑1有内靠于此的杀棋手段。而这一切祸源都起于气紧。可见气紧乃大忌，须时时留心注意。此形只要外部白松一气，黑1即不成立。

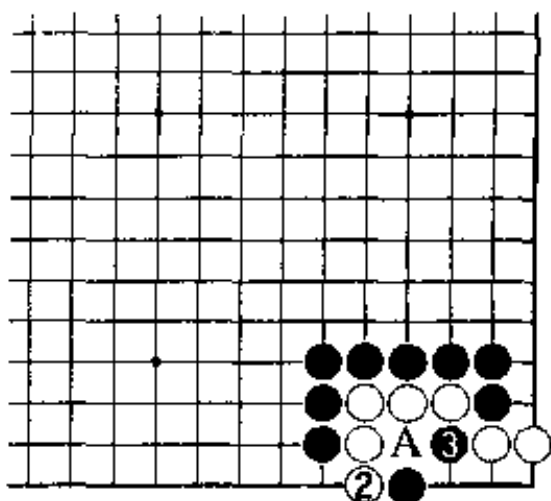


图1

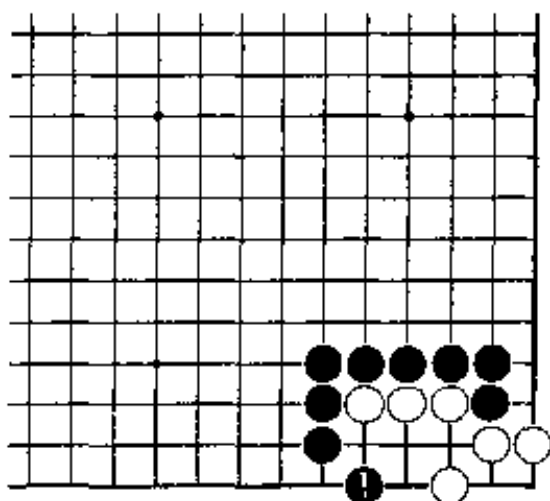


图2

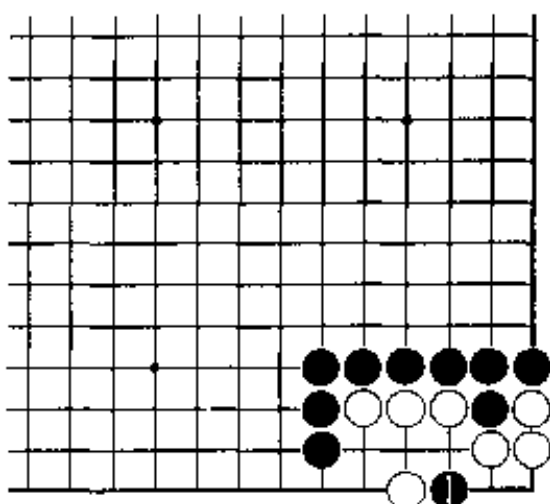


图3

盘角曲四

此为围棋角部才可能出现的一种特例。一般在边部或中腹完整围得“直四”或“曲四”，必然为活棋；但若在角部出现“曲四”，情况就发生变化。按照日本规则为“盘角曲四在角部若与其他部分没有关系而孤立存在，为死棋”；中国规则则视最后实战解决。应该说，中、日规则其本质是一样的。当他处有可能产生较大的劫争时，盘角曲四处有可能成为劫材从而因劫而活；或者他处有不甚大的双活时，盘角曲四有可能成为活棋。

图1

典型的盘角曲四。黑方不可能于A、B点自填，而当棋局终

局，白方可将其“劫材”一一补尽（有双活处除外），那末最终若实战解决白可于A位着子，黑若提，成图2形状。

图2

白于1位点。不用说若再容白在2位聚一手，黑成曲三（或直三）死；黑2扑，白3提，成为劫争。而白方的劫材却早已补完，黑只能无条件劫负，故有“盘角曲四，劫尽棋亡”之说。

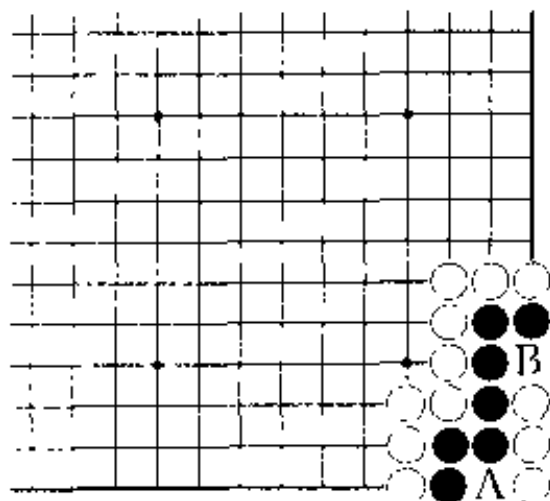


图1

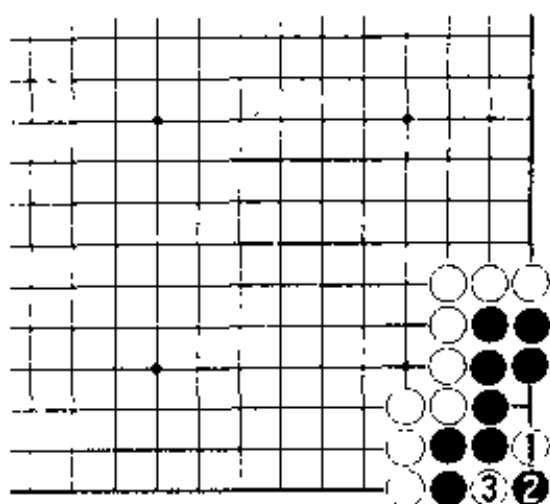


图2

图3

此时棋局他处若有双活，黑方可以牺牲这▲四子而于A位自紧作为一枚劫材，盘角曲四便可能作活。

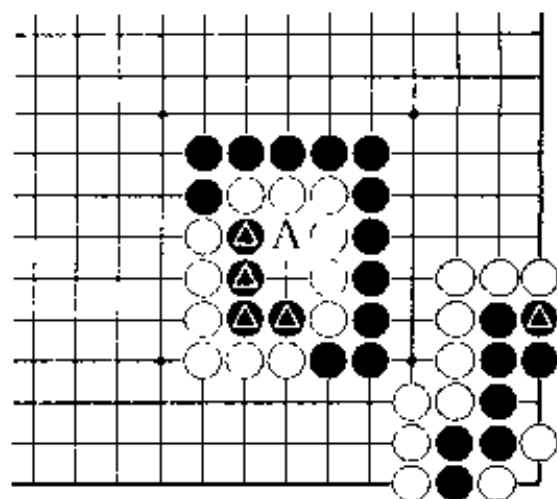


图3

图4

角上并非双活，这也是盘角曲四之形。若以实战解决，白当然走A位迫黑提吃，则形成无劫而亡的结果。

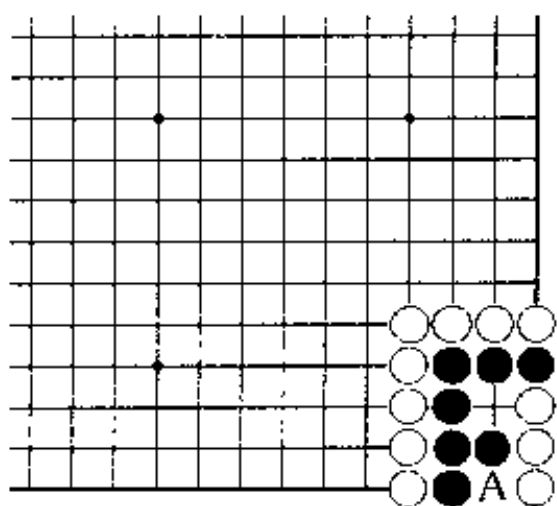


图4

图5

白1是杀棋的要点，黑2时，白3则成为盘角曲四的形。白1若随手走2位扳，径黑A、白1、黑B则成为劫活。

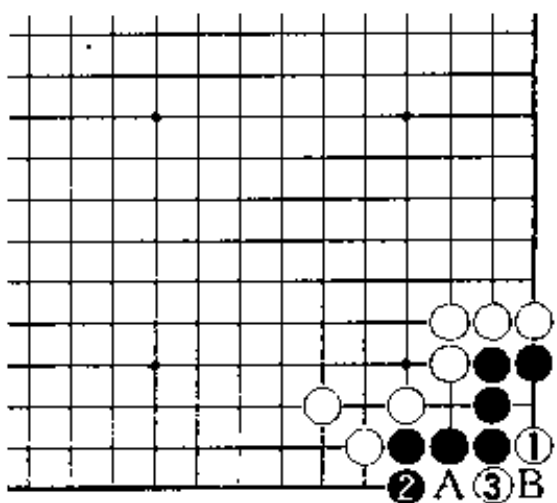


图5

胀牯牛

一种特殊的活棋、提子形式。根据围棋规则，棋子不得自填为呈周围无气的“自杀”状态，这种状态即为“胀牯牛”。

图 1

由于角部尚松气，黑棋可以作活。今黑1扑，白2提，必然。黑下一手不必通过打劫即可活棋，见下图。

图 2

续上图。黑3于此吃，白不能在A位接住，接住即呈自填无气状态。黑活。

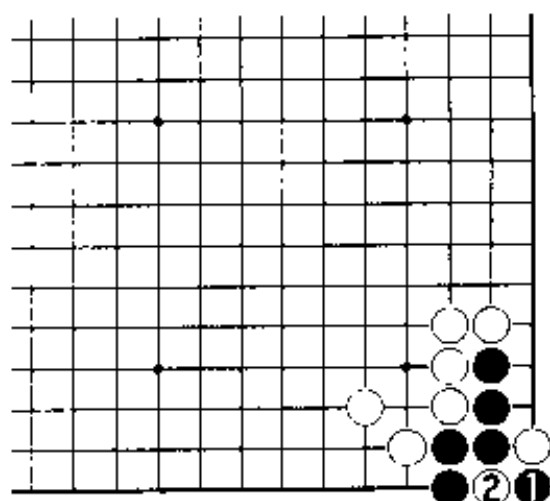


图1

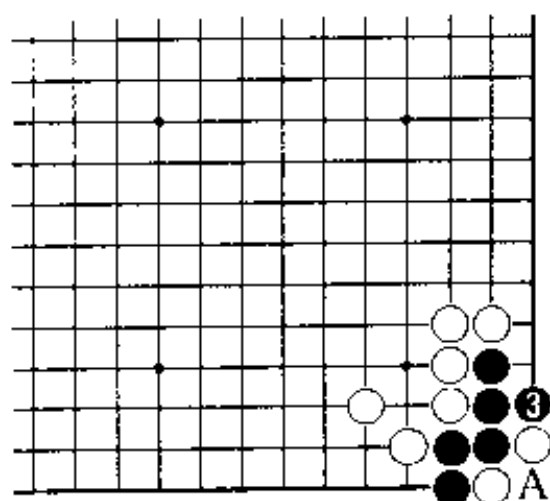


图 2

图 3

这也是一种“胀牯牛”的形态。黑1扑是要点，白2提，黑3则成胀牯牛。黑1若走3位打，白1位则形成聚眼杀。

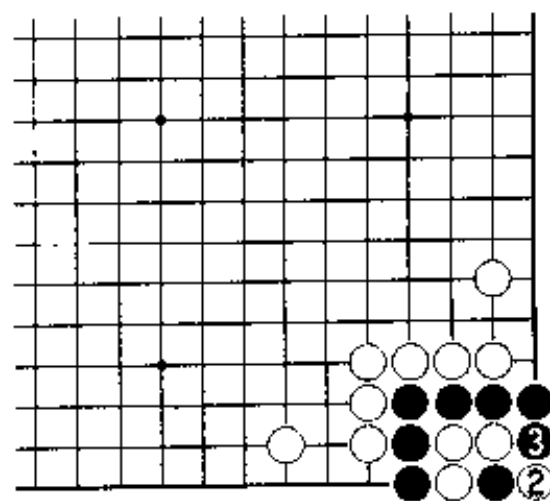


图 3

(二)

格言部分

金角银边草包肚

这是最基本的围棋布局着子原理。角部因为具有两条边线，在这里基本可以不着子或少着子，而于外部围住即可，因此围取同样的地域，子力化费最少。边部次之，因为只有一条边线，围取同样地域，着子就得稍多一些。中央空旷，要围中央，效率就最差。

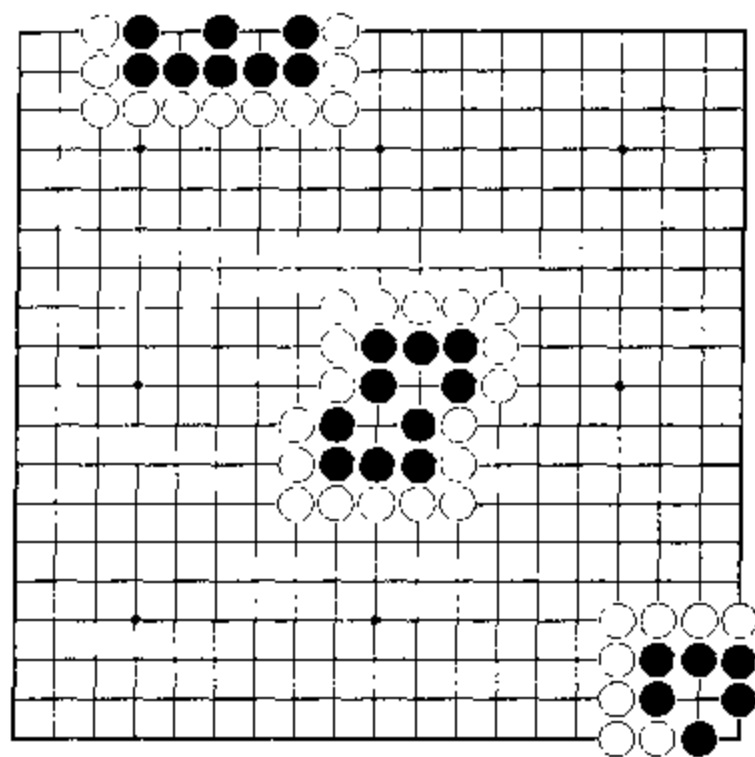


图1

黑棋于角部最低限度两眼作活，需要六个子。而在边部最低限度围两眼作活，需要八个子。如果在中腹一带作活，最少得用十个子。依次从角到边再到中腹，分别递增两子。角与中腹相差四子。这是一个不小的数目。

图2

再看同样的子数最大限度的围地效率：用十个黑子，黑角部最大限度可围18目地；用十个黑子，黑边部最多可围8目地；而在中腹黑同样用十个子，只能围得两目地（见图1）。因此看来，角部称“金”为“第一等”，边部称“银”为“第二等”，中腹肚皮只好称“草”列“第三等”。

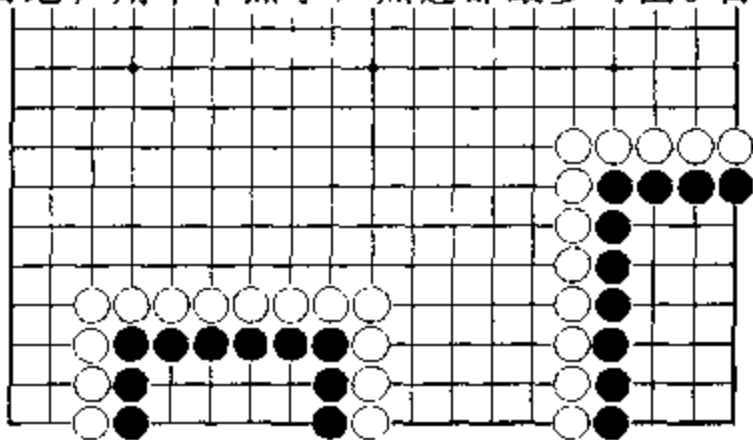


图2

图3

从防守的难易角度看，角部黑用两个子即可提白方一子；边部则得用三个子提对方一子；而在中腹，少于四个子就不能提到对方一子。角部容易围住，边部其次，中腹较难。

图4

因而传统布局由于存在着棋子围地效率上的差别，所以大致遵循这样的原则：一、占空角；二、守角（或挂角）；三、拆边；四、向中腹跳（关）或飞出头……如图为日本九段对局。黑1、白2、黑3、白4各占“金角”，黑5守角，白6、黑7分别挂角，白8于边部分投。黑11拆边兼拦，白12拆边，黑13飞角。黑15以下渐次入中腹。可以看到，序盘阶段黑白双方往往都是由角及边再向中腹发展的。

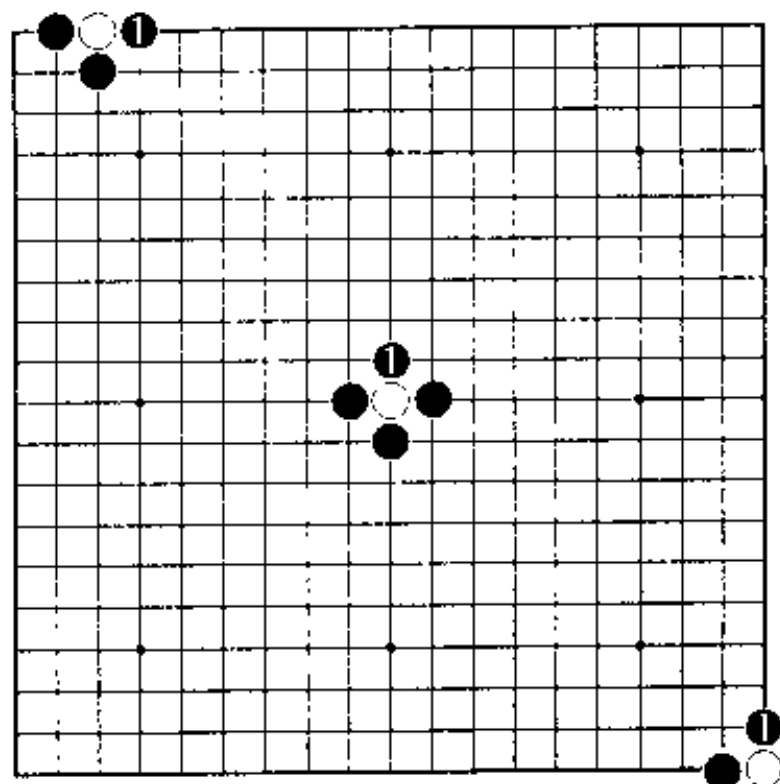


图3

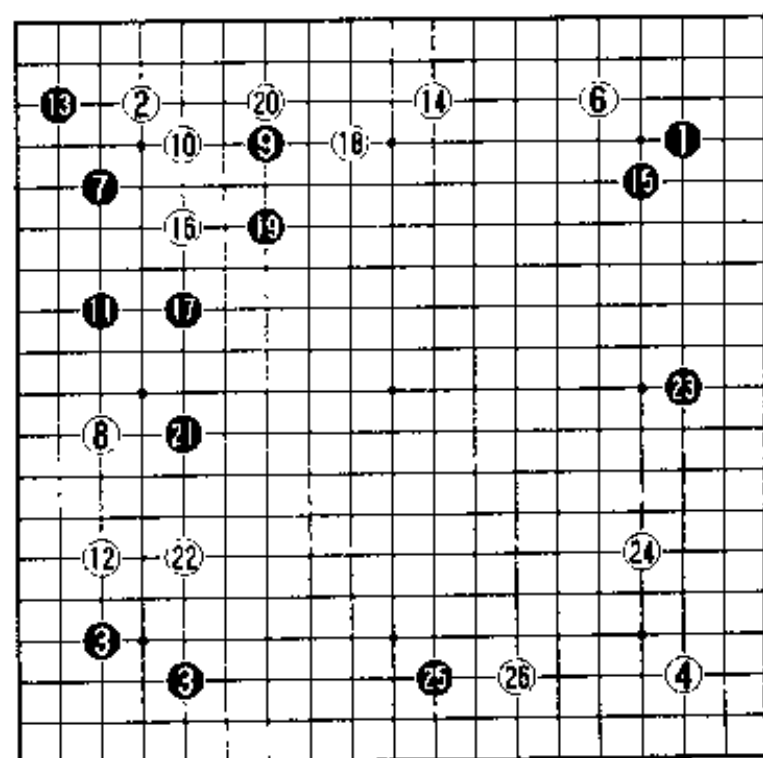


图4

图5

现代（尤其是近二十年来）布局讲求速度，较为注重实利，快步调地抢占角、边部大场已成为主流。各据要津，为今后战斗作准备。这是一局韩国青年棋手的序盘，双方都首先在角边进行争夺，在边角的分割基本完成后，白26打入挑起战斗。

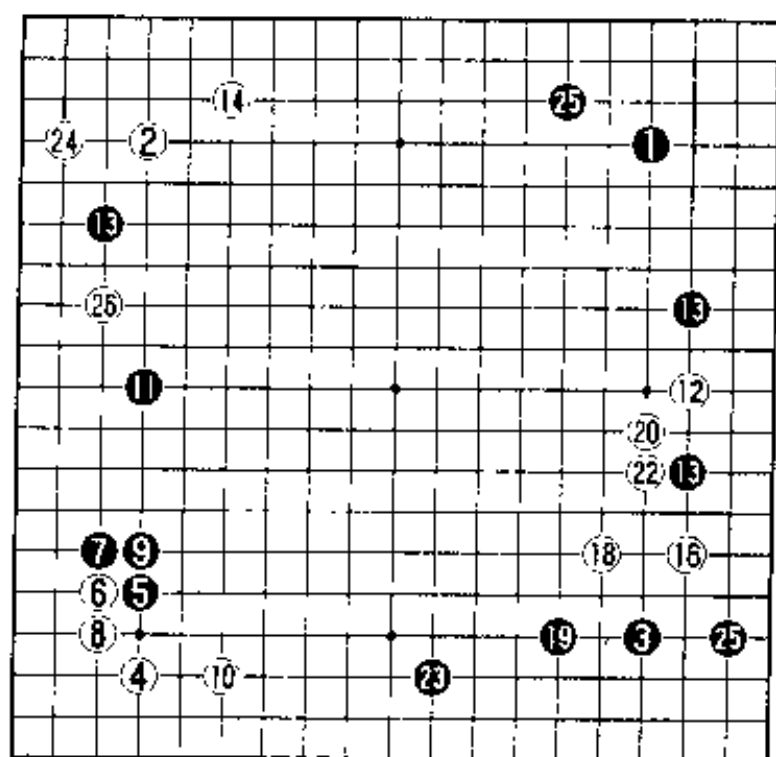


图5

当然，布局并非绝对按照由角及边再向中央发展的过程进行。但无论如何，“金角银边草包肚”至今仍是布局阶段具有指导意义的基本原则。

挂从广处来

特指序盘对星位的挂，宜从广阔的那一方面着手。因为背景广阔，在挂星位分对方角部势力的时候，后方也兼顾了自己，或能张大模样，或能转身夹击。

图1

黑方“中国流”布局。白方如对黑星位之子挂角，一般从1位方向即背景广的一边挂。白5拆开之后，上方自己也形成一定的阵势。

图2

对黑方的三连星布局，白1挂角从广处来，正着。黑2走在下方边部星位，为继续大张模样的一种构思。最早为日本武宫正树九段着出。

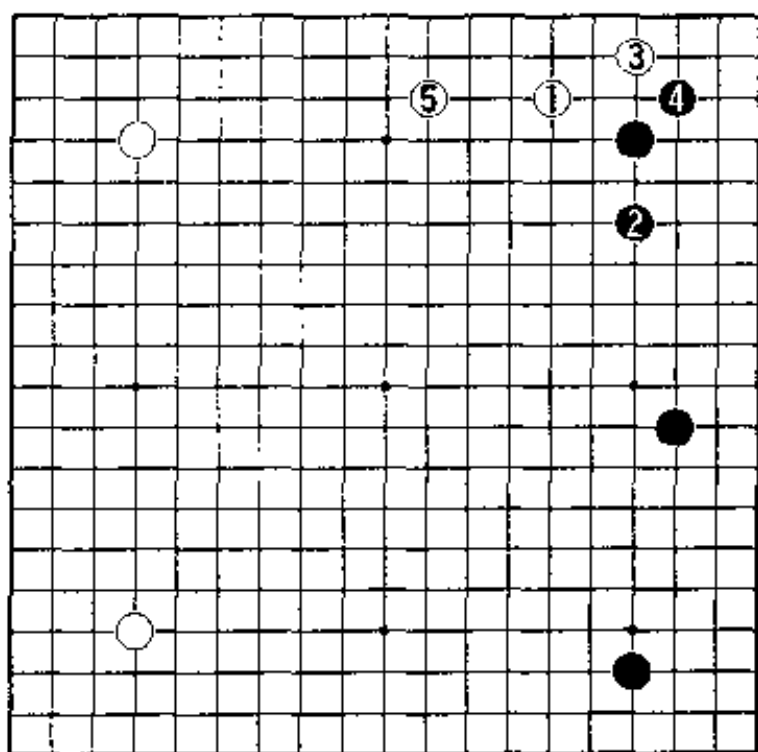


图1

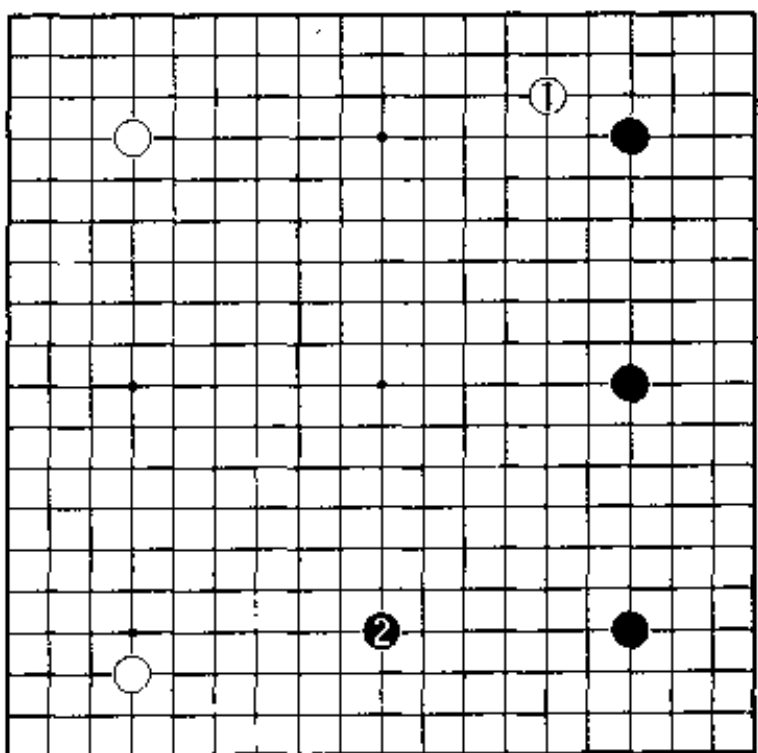


图2

图3

作为对三连星布局的特殊挂法，白1从窄处来，为一种变着，目的是分割黑方势力。

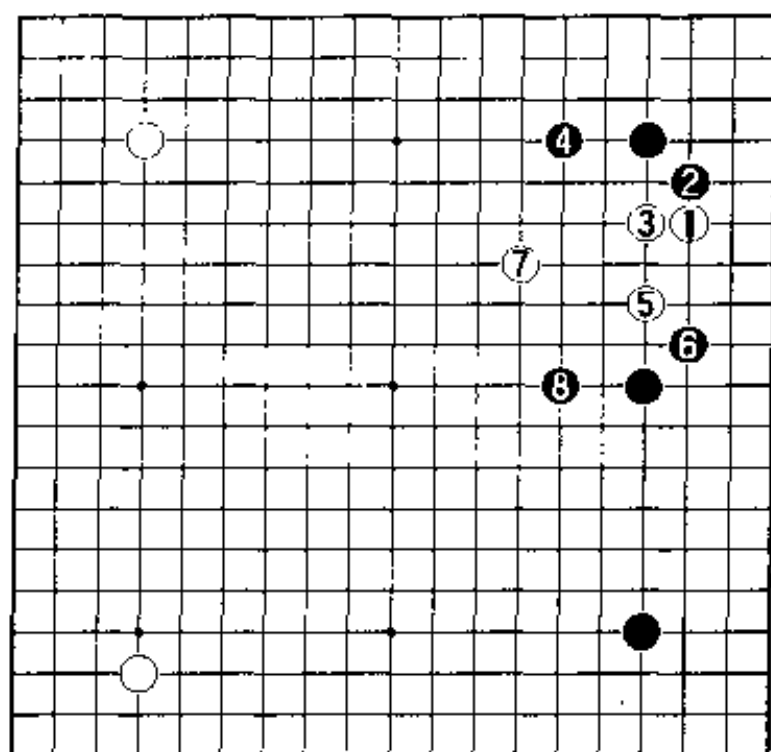


图3

图4

实战例。日本第六期棋圣战决赛第五局。林海峰九段(黑)对藤泽秀行棋圣开局。黑1对左上星位的挂角遵循从广处来的原则。

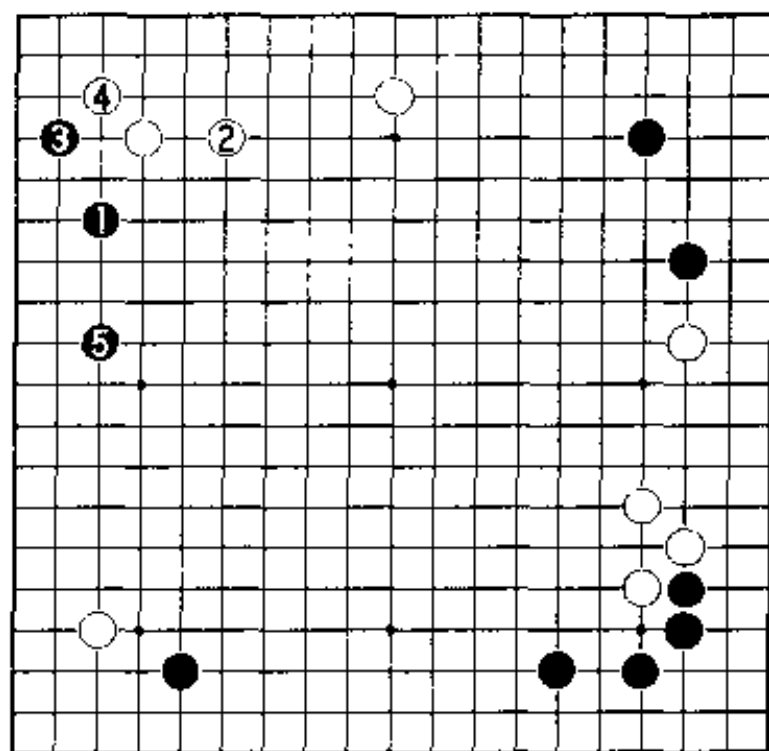


图4

图5

日本第二十四期十段战决赛第三局。小林光一九段(黑)对武宫正树九段。黑5挂角从广处来。白10挂角亦从广处来，至23告一段落。

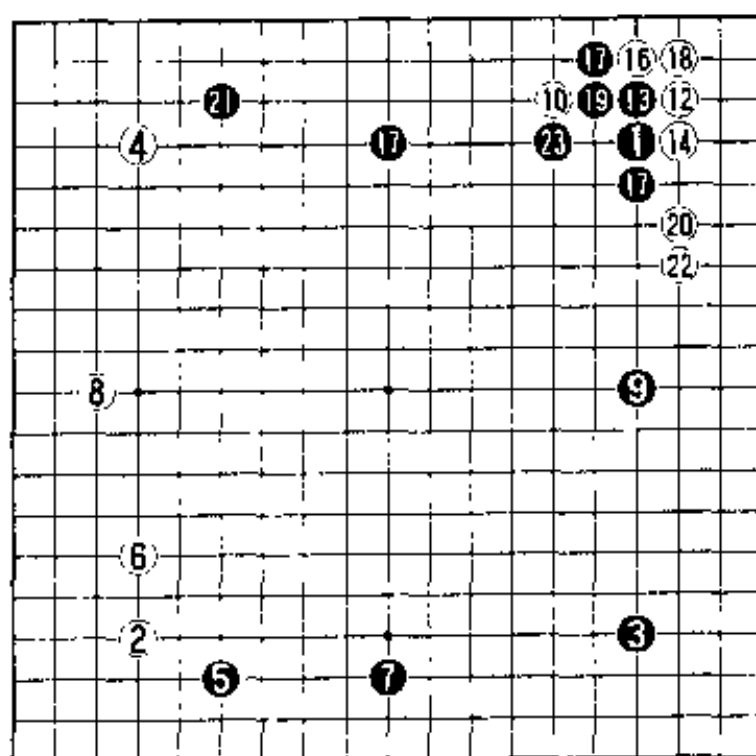


图5

图6

第二届三星火灾杯世界围棋赛中国俞斌九段(黑)对日本柳时薰七段。黑5挂从广处来。白14亦然，挂从广处来。

挂从广处来为一般原则。特殊场合或趣向构想，当然不必拘泥。

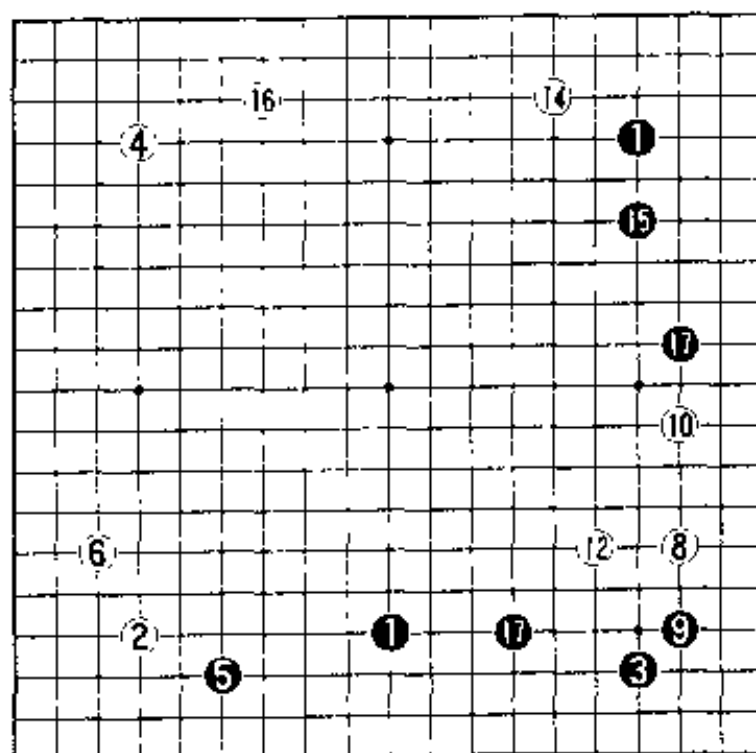


图6

初棋无劫

这在习弈人中间是脍炙人口的格言。在棋局刚开的时候，盘面广阔，未着子的地方很多，尚未形成短兵相接。在一个局部接触之后形成劫争，寻劫的一方将无劫材，所以一开局一般地讲打劫要慎重。

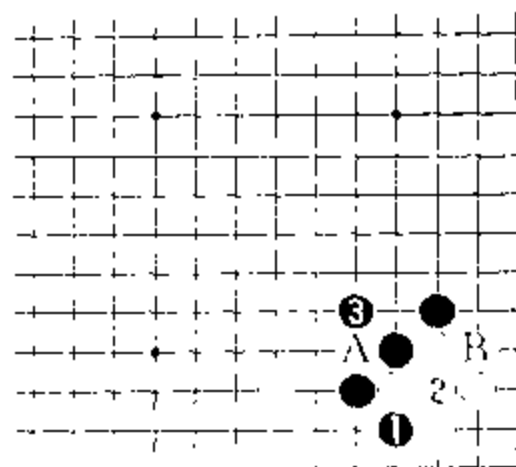
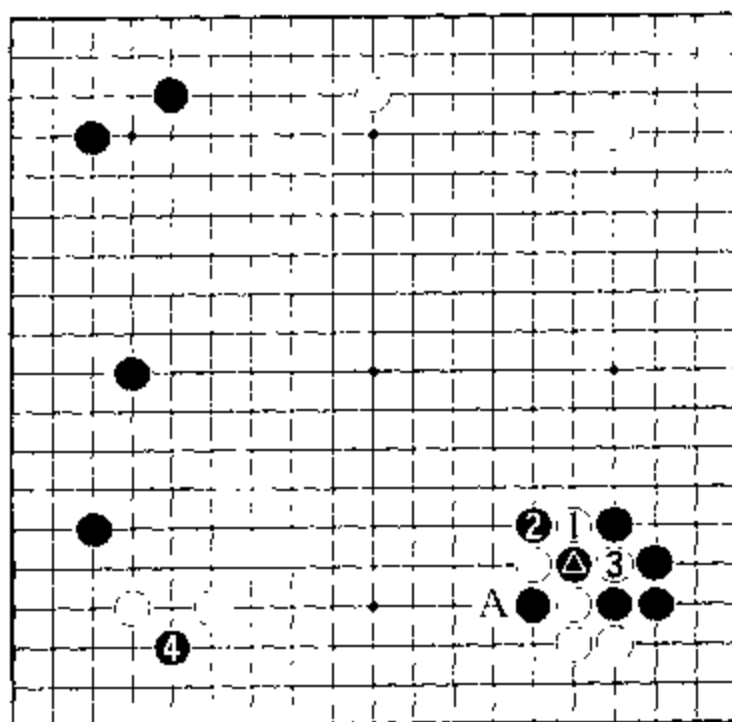


图1

这是布局阶段的定式变化之一。对黑1打，白2粘当然，白2若走A位开劫则无理，被黑在2位和B位连提两手，白损失惨重，即使能在他处连走两手也难以弥补损失。

图2

白1打当然，若走A位则软弱，被黑2位先手打，白损。黑2开劫无理，白3提，因在开局之初黑找不到相当的劫材，无论走4位或他处寻劫，白都会粘上消劫。



(5) = △

图2

图3

接上图。黑1以下虽然也有所收获，但却无法补偿右下角的损失。白8打，黑右下还得忙于处理，已成白占优的局面。

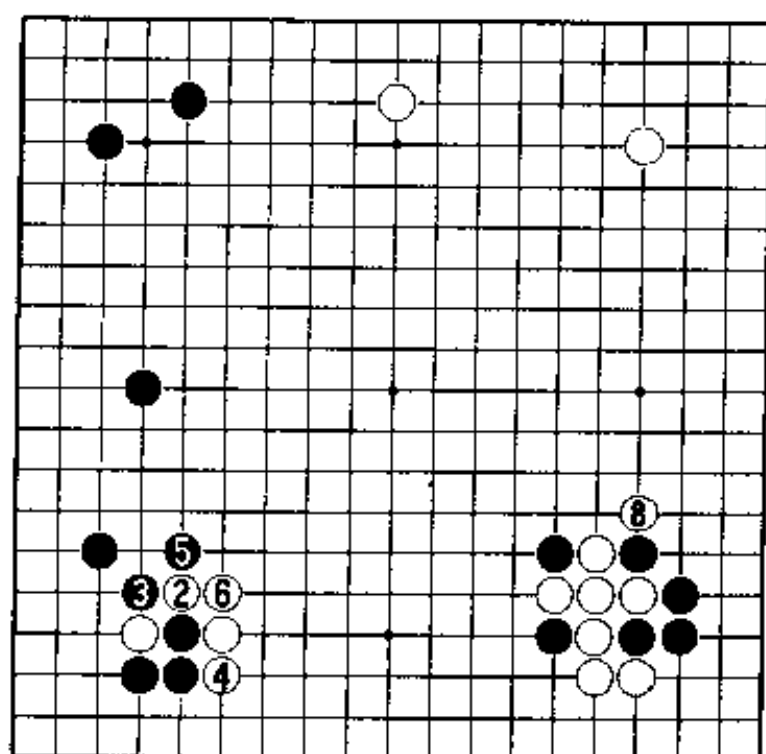


图3

图4

对黑1寻劫，白2应不妥。这虽使黑1成为损着，但被黑3提回劫，由于初棋无劫，白也找不到相当的劫材。白4大致是白所能找到的最大劫材，黑5当然消劫。白6冲下虽在左上有所收获，但远不能与右下角惨重的损失相提并论。

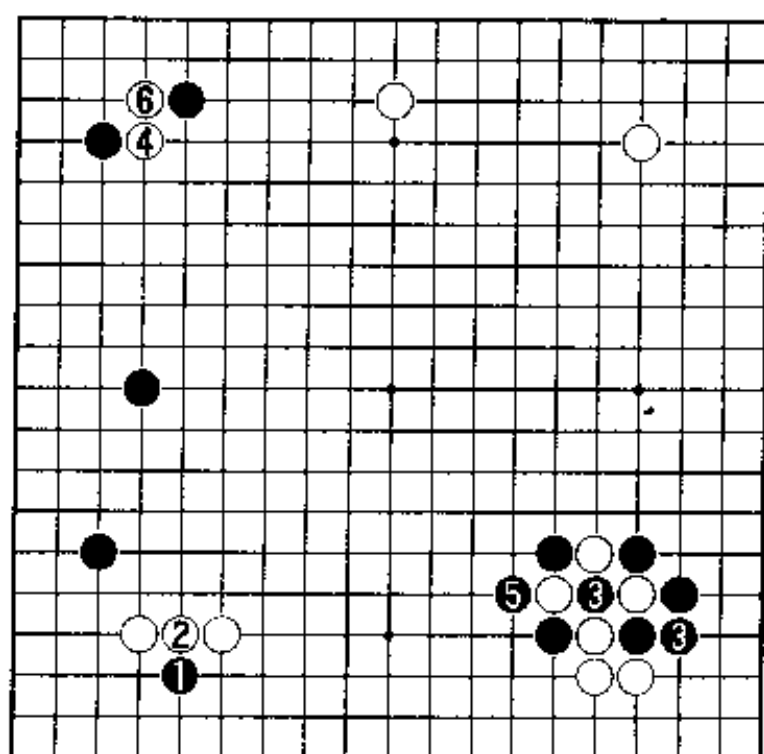


图4

缓三气不是劫

围棋中的劫争形态有多种，比如紧劫、缓（宽）气劫、万年劫、循环劫（摇橹劫）等等。如果一方的外气缓过三气，另一方几乎不可能劫胜；或即使劫胜，它处必付出巨大代价，所以也就不成其为“劫”。

图1

如图A位的劫，关系到双方的生死。因为任何一方下一步就可以提吃对方，这样的劫称紧劫。

图2

这是双方各有一眼、中间有一劫的情况。白方还有外气三口，黑方一般是打不赢这个劫的。因黑方即使于A位提劫，还得再紧三口白气才能成紧劫。

图3

黑1提后，还是3、5、7紧气，才能成为紧劫。而此时白已在他处走了三手棋，劫的胜负对白已无关紧要，黑即使劫胜也往往无利可言，故可认为黑基本上是死棋。

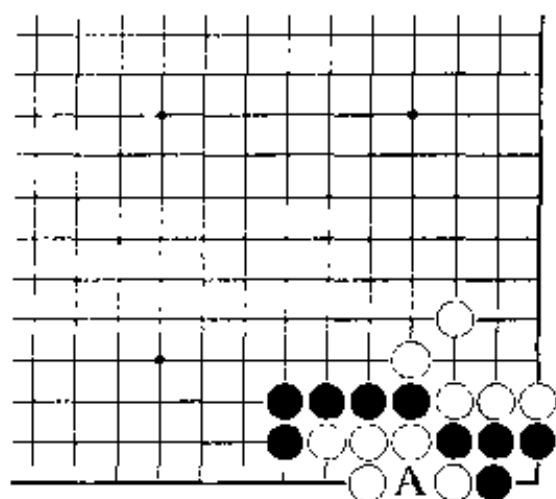


图1

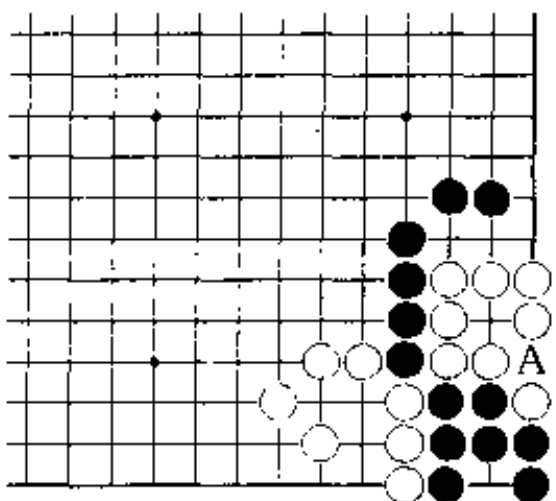
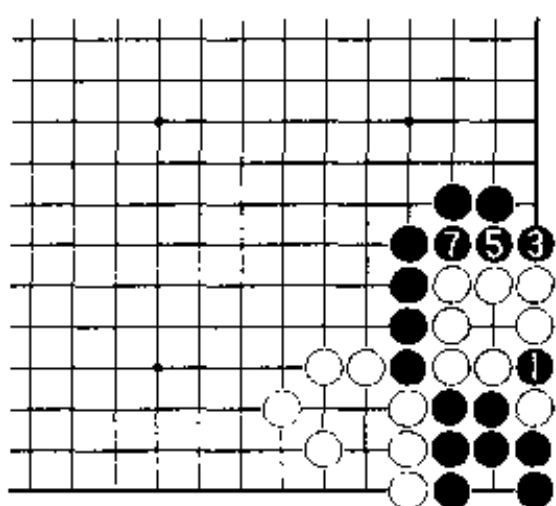


图2



②④⑥脱先

图3

“开花”三十目

四子提掉围住的一子，俗谓“开花”。序盘、中盘早期这一阶段的“开花”，价值极大。中盘后期，“开花”价值逐渐变小。序盘、中盘早期的“开花”，一般被认为其价值有“三十目”之大。

图1

序盘于四线以上，四子提掉对方一子，俗谓“开花”，通常认为其价值有三十目之大。

图2

黑方拆三，白1打入。黑为求渡过，牺牲中央黑2一子，懦怯。白方提子“开花”先手下厚中腹，黑大损。

图3

这是让子棋中经常能见到的局面。下手一方对四线打入的白1应对不当：黑2先于上面盖，之后“舍”一子于下方渡，以为实利很大，其实全是错觉。白方拔一子“开花”，价值远在黑方所得实利之上。以后经白A、黑B交换，白的厚味愈发强大。

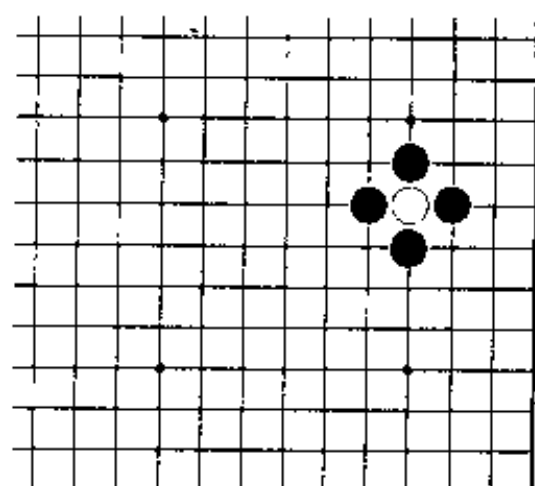


图1

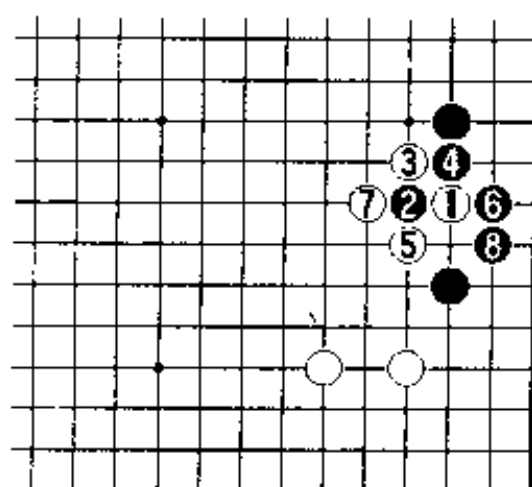


图2

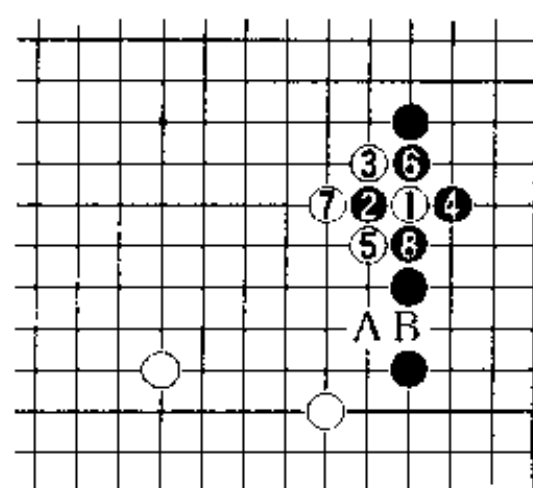


图3

图4

上盖住既然不行，哪末下托又如何？答案是同样不行。如图，白方在边上提子开花价值也很大，黑实利大损。

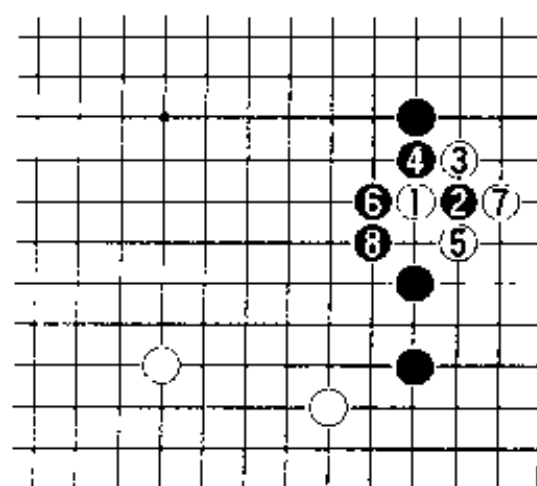


图4

图5

黑2尖为正确应手之一。对白3，黑1扳，白5只能屈服先走出一个空三角愚形。然后黑6再从下边动手，声东击西。黑8之后，A位封锁或B位断，黑总能走到一处，白陷入困境。

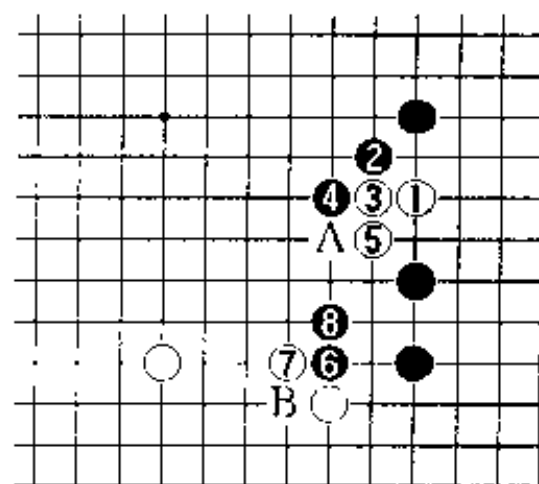


图5

图6

值得注意的是，同样为提吃一子，在如图的场合则不叫“开花”，朴素如实就称“提一子”。因为现在黑方多出▲一子，情况和“开花”有所不同，其效率远较▲位无子时为低。

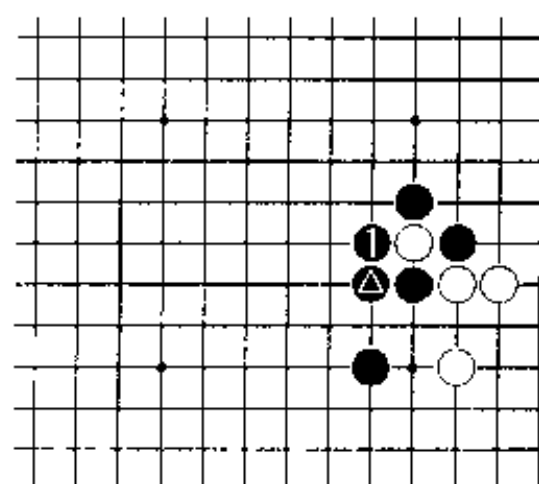


图6

“龟甲”五十目

围棋的一些形状，往往被赋予形象。像“笠帽”、“一朵梅”、“开花”、“板凳”等等。“龟甲”也是取其形象如同龟腹甲一样。形成龟甲形为六子提取二子，其价值比“开花”更大，被认为有“五十目”之巨。

图1

这样的提空，就是俗呼的“龟甲”，其价值比开花还大，戏称“五十目”。序盘阶段，极不可能在接近四线的中央形成如此形状。如果真出现这样情况，被提一方必输无疑。

图2

这是实战中经常会出现的情况：白1靠，3扳，黑方4打，6贴紧押出。白如应对不当，就有可能出现“龟甲”。

图3

白1至5俗打，黑6提二子极愉快。黑2立一子还向下伸出了尾巴，将白一子隔开。白7虎，似乎角地也不小，其实是错觉。适当的时候，黑于A位一扳就出棋。

较之“开花”，“龟甲”威力更大。

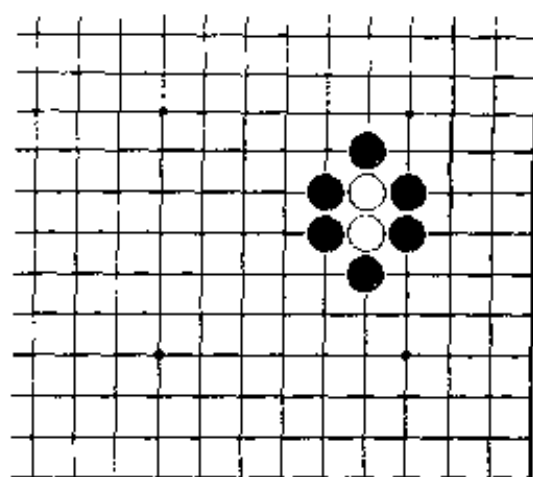


图1

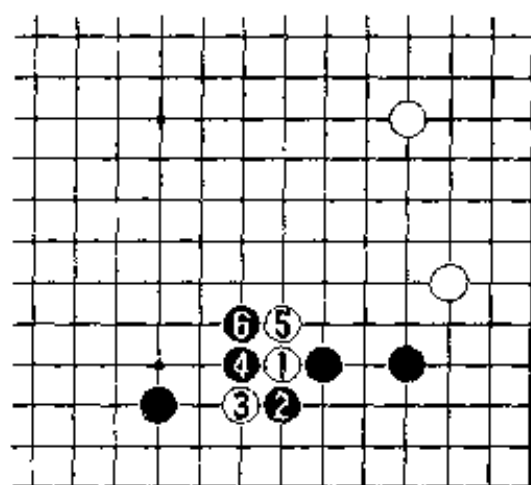


图2

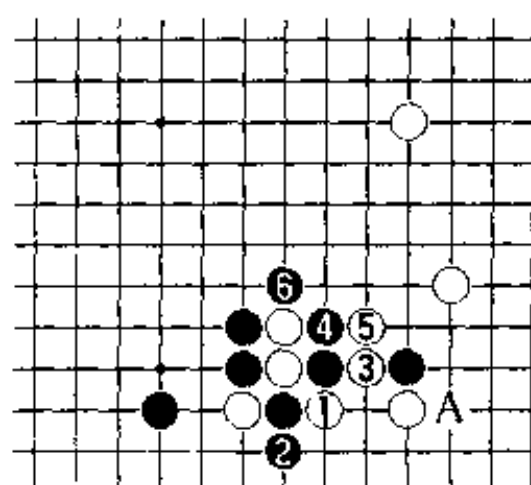


图3

“空三角”愚形

愚形，顾名思义，即愚笨、呆滞的形。愚形有多种形式，只要棋子不舒展、凝缩、重复等，都有可能成为愚形。“空三角”，就是具有代表性的一种愚形。

图1

黑三子着子效率不充分，凝缩在一处，中间凹处A位空着，称“空三角”，为愚形的代表。

图2

如此黑不是空三角。由于存在白△一子，黑子效充分，为好形。

图3

小目低挂一间夹定式压长之一型。黑1飞，准备冲断白棋。白2靠不得已，与黑3交换，白损；但回过身来，白于4位一击，黑5、7不得不走出空三角愚形，自取得补偿。

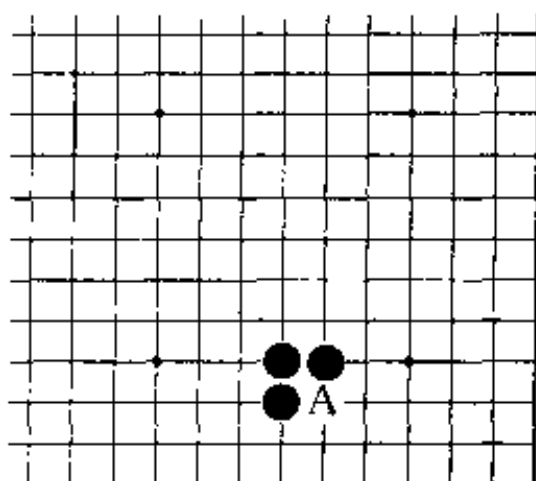


图1

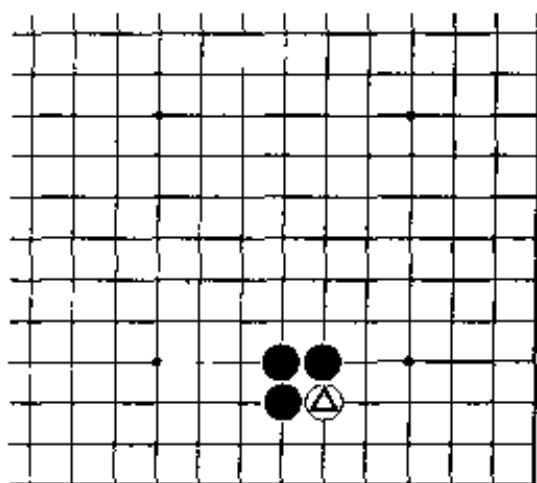


图2

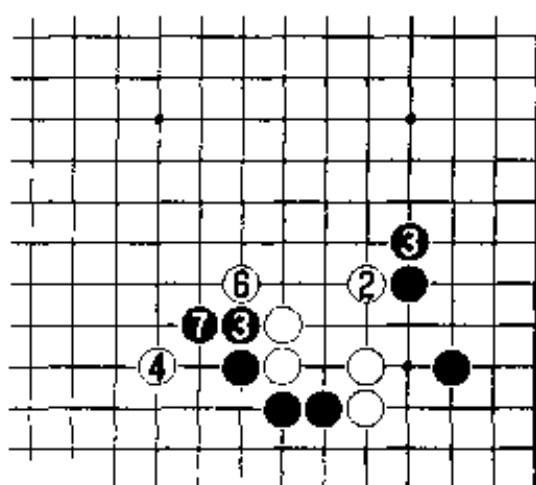


图3

图4

黑1是攻击的要点，若能迫使白2走出空三角的愚形联络，黑大为满意。如黑1走A位，则白下1位是充分之形。当然，白2也可考虑走B位等处避免形成愚形。

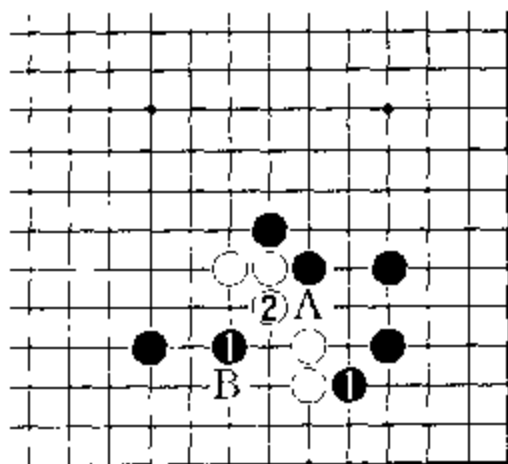


图4

图5

对白1断，黑2打当然，白3粘后，黑二子棋筋不能丢，只有成空三角愚形逃出。这样的手段由于实用，有时也可能成为“愚形的好手”。

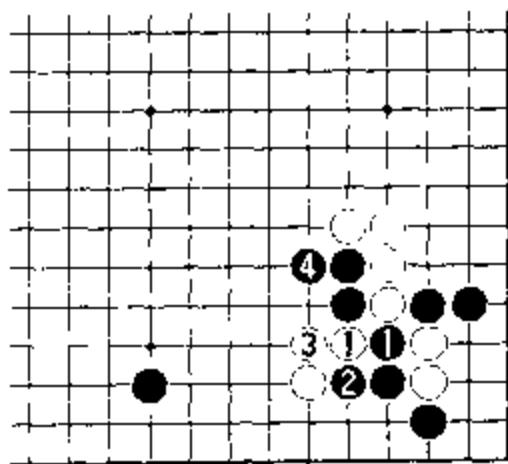


图5

图6

黑1看似逃出的形，但白有2、4以下6位虚枷的手段，因白A是先手，黑B不能冲出。黑7、9虽可逃出，但其后将被白滚打成一团，黑不好。

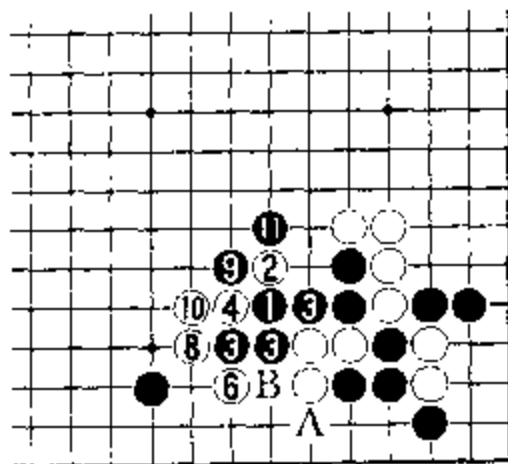


图6

愚形也有妙处

愚形为一种着子效率不高的棋形，一般情况下是应当避免的。但有的场合愚形也有其可取之处而成为有妙韵的好手。

图1

这是最流行定式之一。由于有▲的存在，黑1可向边上较之立二拆三多拆一路。

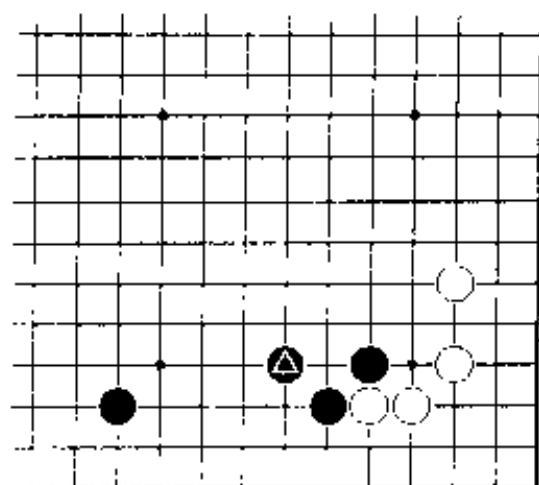


图1

图2

如果白1在这里觑，黑2接，成为一个笠帽形的愚形。但是，白方以后A位的打入也不存在了。

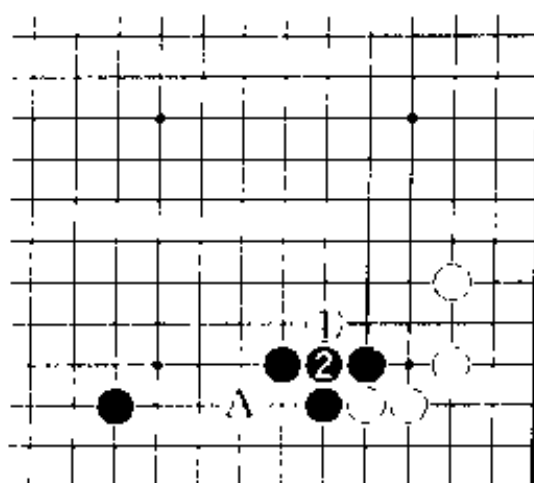


图2

图3

星位压挡定式之一型。黑1压，3挡，白1打当然。黑5接住，虽然成为愚形，但角部得到加强，至7止黑充分可行。

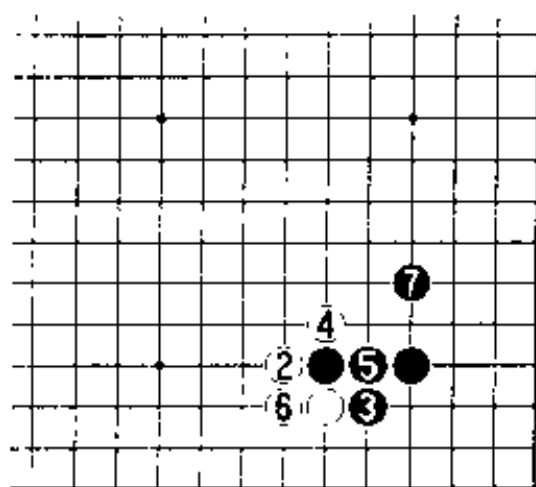


图3

图4

小目低挂二间高夹定式之一型。白方△、3、5、11等子虽成愚形，但取得外势，可攻击外侧黑方三子得到补偿。

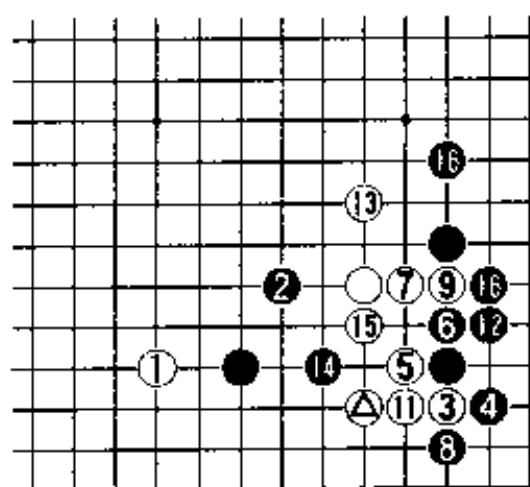


图4

图5

黑⑬二子似被吃住，其实不然。黑1打，白2接。黑3以愚形紧气，容易成为盲点；此际却是妙手，只此一着。

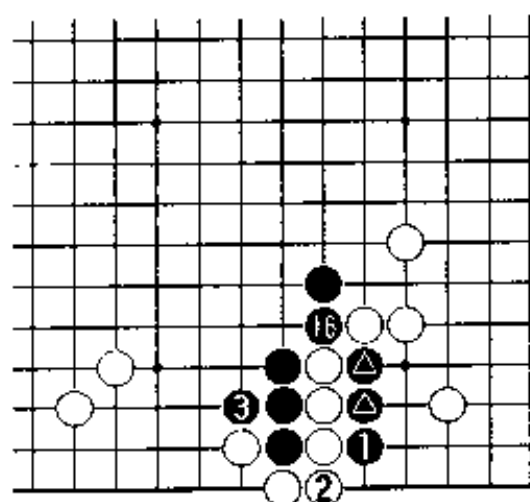


图5

图6

以下白1长时，黑2跳枷，时机。白3爬，黑4扑以下开始收气，黑8扳后，白棋被吃，黑大成功。

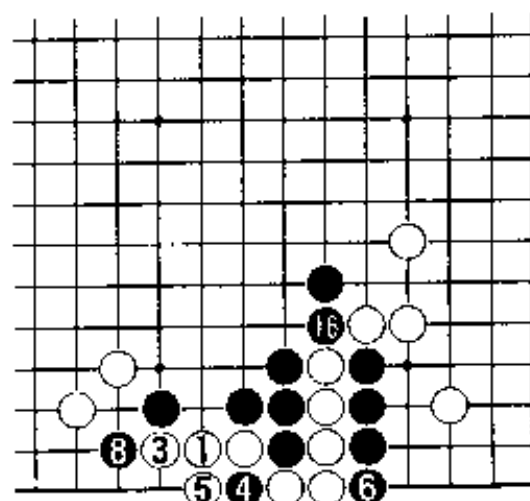


图6

梅钵坚如铁

有一些，具有两重性。比如厚形，有时就可能嫌重或重复；而轻形，常常又会显薄。凝形着了效率不高，应当避免。但凝之一如梅钵形，却较特殊，常呈一种坚固如铁的实质。

图1

五枚●黑子结在一起成为凝形。但另一方面，这种像一朵梅花的钵头，却坚实无比如同钢铁一样。在它旁边紧贴的三个白子，大致不能立即动弹。

图2

大斜定式可出现的形状。五枚白子△成梅钵形，然而却坚实无比。

图3

小目低挂一间夹定式之一型。黑方虽然凝成一朵梅钵，但坚实且有一定实地。而处于外围的白方，还存在A、B等处的被利。因此，此定式黑方有利已成定说。现该定式已少见。

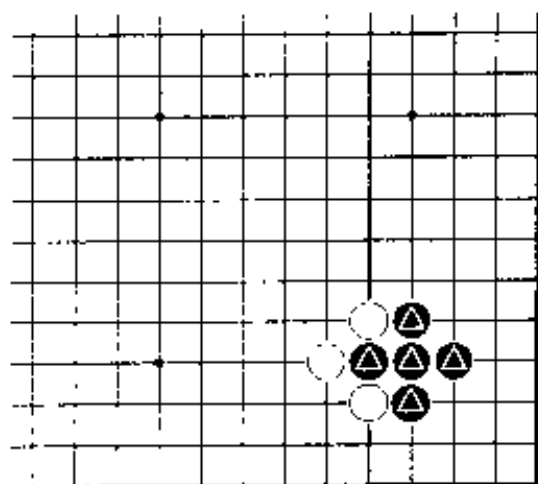


图1

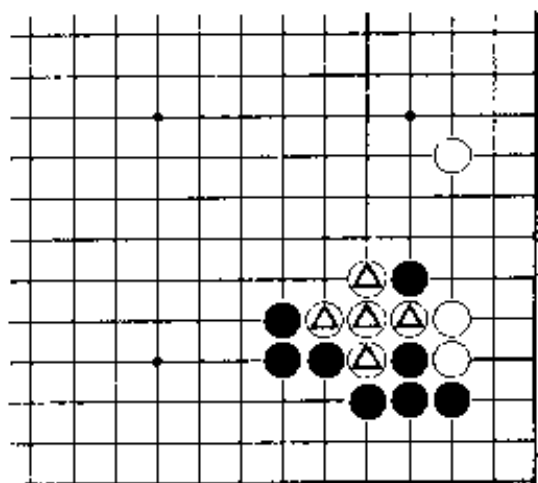
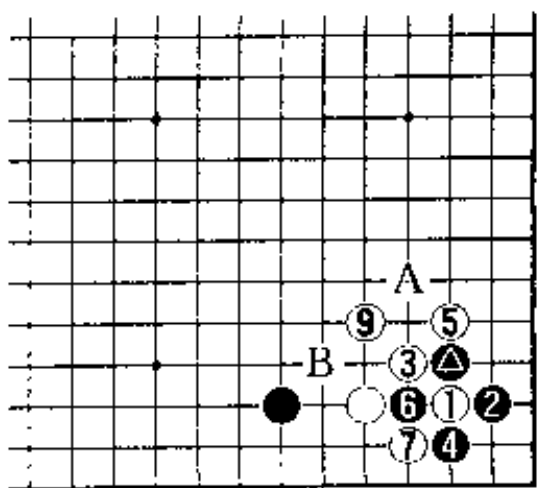


图2



⑧ = ①

图3

立二拆三、立三拆四

源出清施定庵《弈理指归续编·凡遇要法总诀》。“立二”是指边部一带从三线向四线并一子，共有二子竖起，“立三”则为三子竖起。这样“立二”、“立三”的开拆，前者可以拆三路，后者可以拆四路。

图1

黑方立二拆三的间隔较理想。在这个分寸内，如果周围没有对方的棋子很接近，是安全的。

图2

由上图可以想到：“立三”拆四也是可行的。但“立四”是否可以拆五？或者，“立五”是否可以拆六？这些，不可贸然作答。要根据具体情况视定。

图3

著名的托退定式，白方立二拆三理想，黑方先手，得十五目角地自然也无不满。

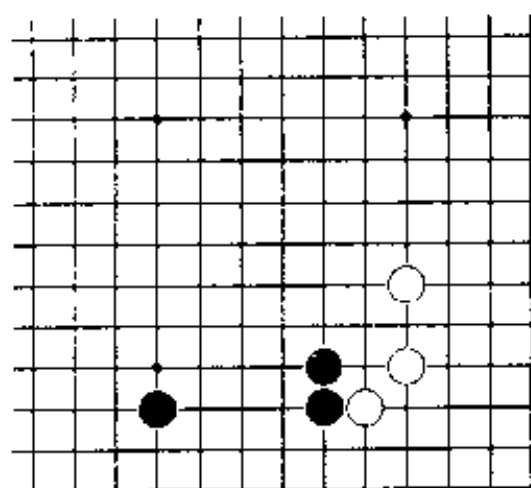


图1

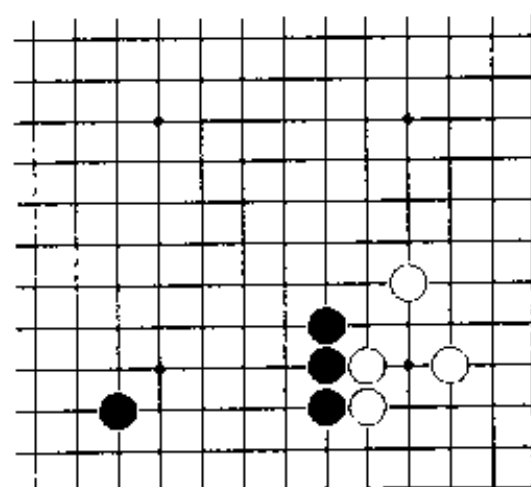


图2

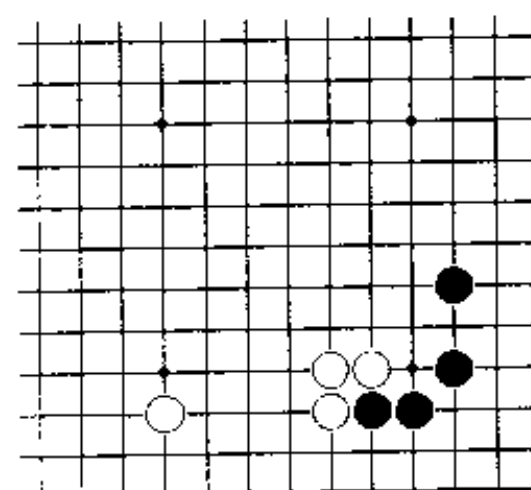


图3

三间拆有打入○三间拆无肩冲

对于三间开拆，对方可于中间打入，这一点要作到对以后的应手心中有数。对于二间拆，肩冲将其压低常见，三间拆则一般不能去肩冲。

图1

白方的拆三，中间有A位的打入，这是必须觉悟到的。问题在于对方打入之后的应对，要心中有数。如果现在黑方于A位打入，白可于B位等处点角或托角转换，所以打入暂时并不可怕。

图2

如图配置，黑1打入，白2下托。以下为变化之一型。

图3

近年来，这种变化较常见。黑7接正着。

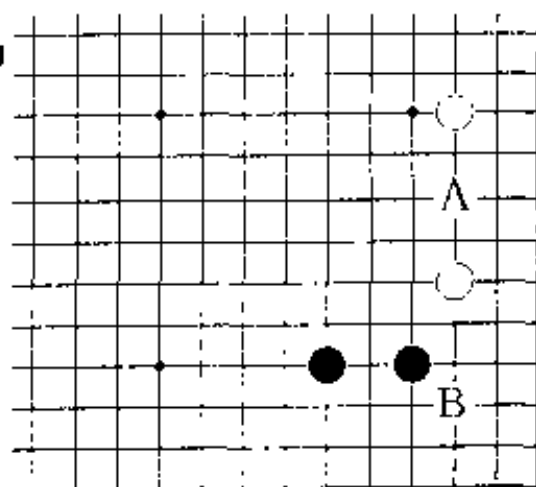


图1

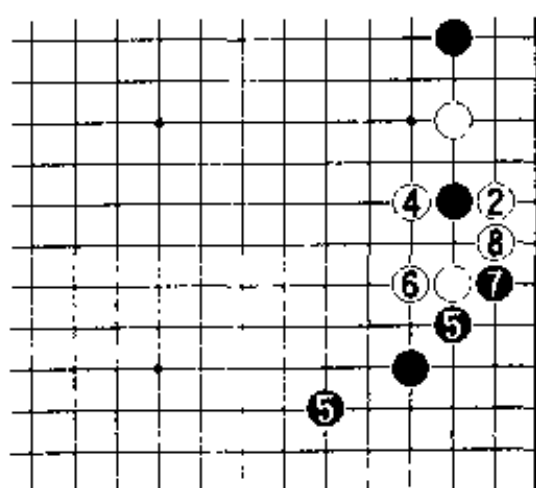


图2

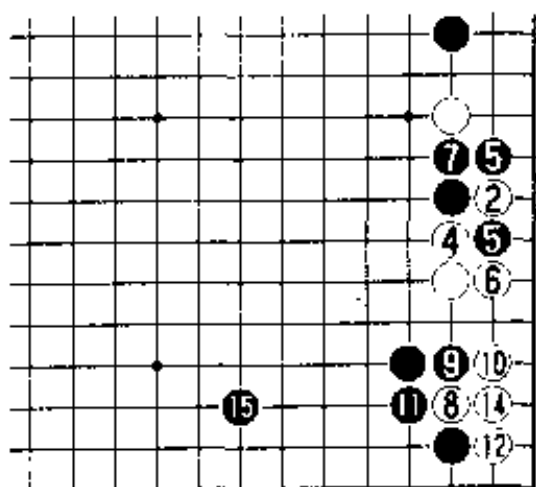


图3

图4

对三间拆，一般没有肩冲的手段。如图黑1肩冲，白2立起成立二拆三好形。黑1帮忙。

故格言有：“三间拆无肩冲。”

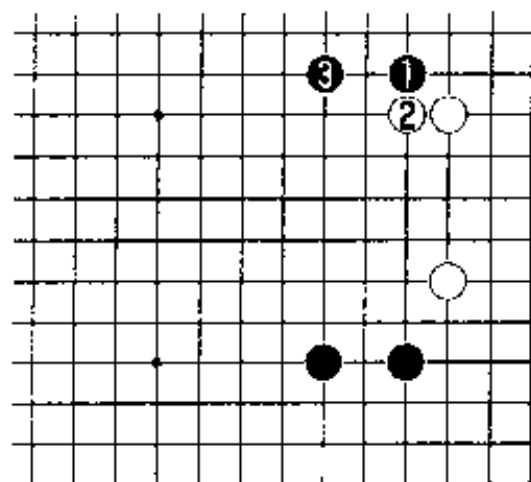


图4

图5

在二间拆的场合，肩冲较为常见。白1肩冲，因黑已是坚固之形，即使让黑走A位进一步加强，也并不可惜。

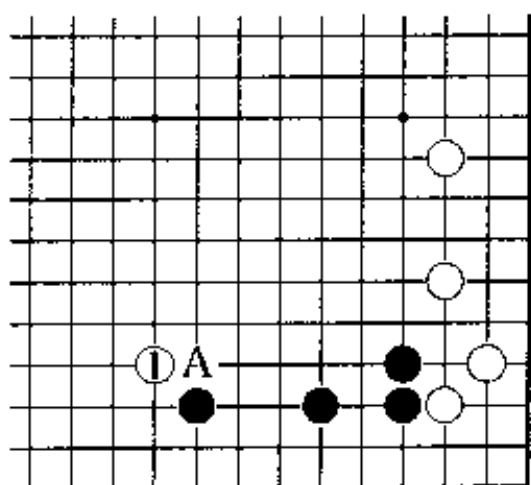


图5

图6

当下边存在黑模样时，白1肩冲是常用的消侵手段，这也是因黑已是坚实之形，这与三间拆是重要的不同之处。

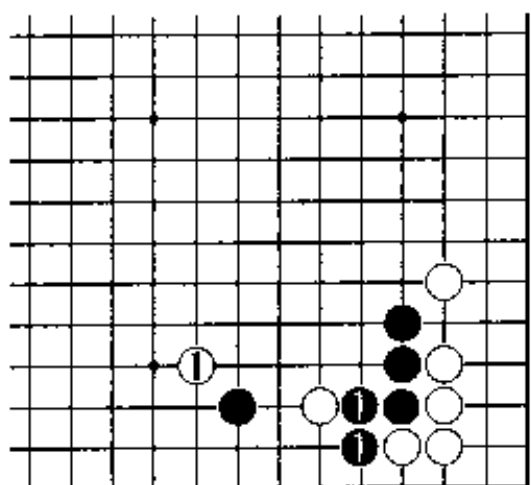


图6

逢方必点○三子点正中

一般“方”形为好形。成形成地往往也是“方”或“矩”状。碰到对方要局部成方形的时候，点在急所上，此为破坏对方棋形的一种手段。在局部意义上，也有“左右同形走中央”的味道。

图1

1点方为形的急所。白方若于A位粘，就成两处“空三角”愚形。于B位补，也成一处愚形。根据情况，白方可采用C位靠、D位反点等方法来谋求补住A位的断点。当然，这在局部已付出了代价。所以在一般情况下，白方不能容许黑1点到这“方形”的要点而须预先自补。

图2

此为上图出现的顺序。白方在此已脱先2、12两手，自然会受到惩罚。

图3

金匱角。A位若被黑方点到，白死（无▲则成劫）；白占A位则活。

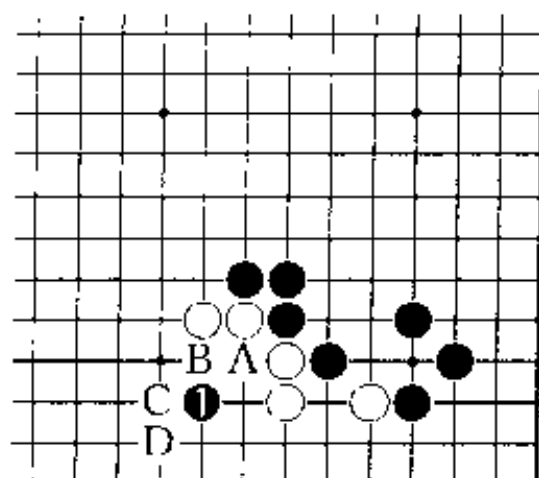
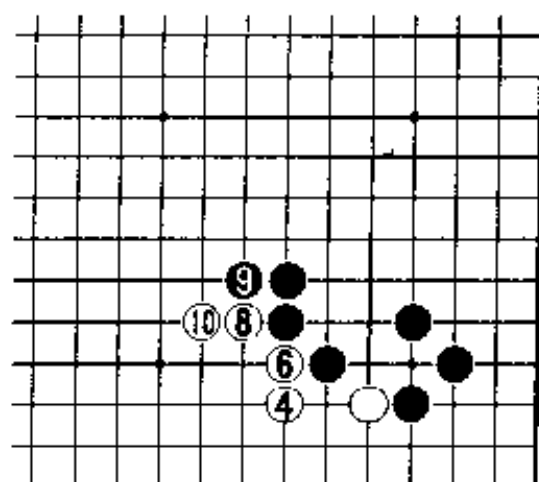


图1



②⑫脱先 图2

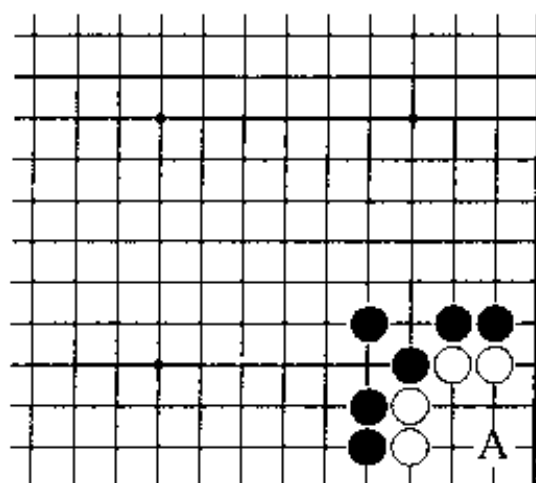


图3

图 4

不但以上所谓“方形”可点，
便如是图形状，黑1之点也是好
手，白很难应付。

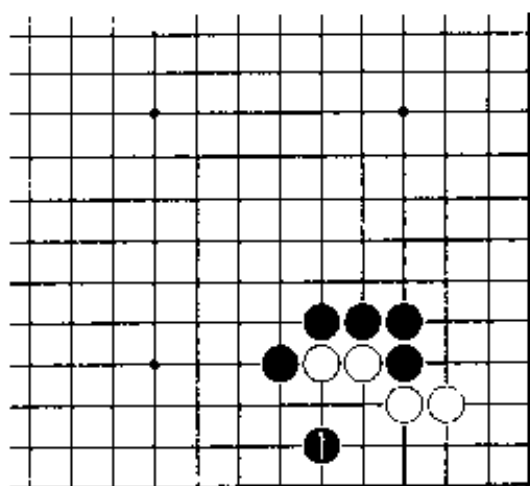


图 4

图5

白方⊕三子气已紧，黑1点，白顿时形崩。格言中也有“三子点正中”，指的就是类似这样的形状。

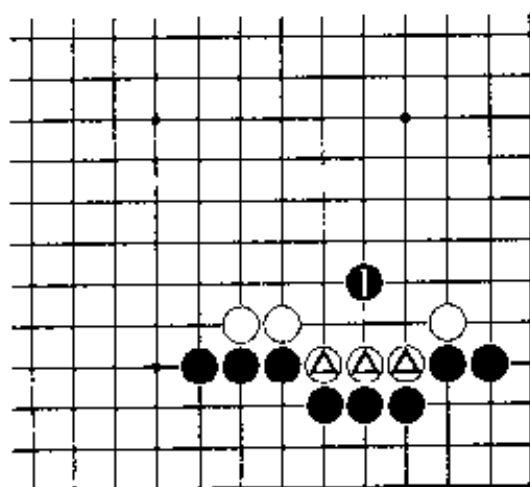


图5

图6

白方顽强抵抗，然而终被割裂。

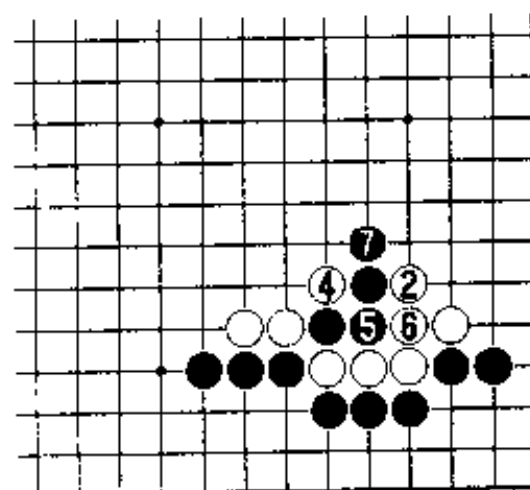


图 6

镇以飞应

镇为阻止对方棋子向中腹关出的手段，实战中广泛应用。此处特指对从五线“镇”对方三线上子的时候，被镇一方可以应之以“飞”。

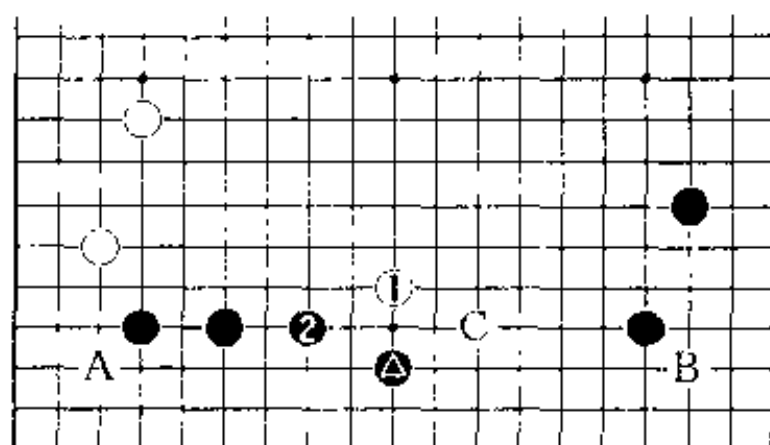


图1

图1

对付白1之镇，脱先也是有的，但总感不妥。黑2应以小飞是较稳健的一种下法。作为白方，先手将黑压低然后于A位点掏角，步调好。黑2如应在C位，则白于B位点“三·3”。

然而在实战中，老老实实地飞应却意外地不多见。被镇的一方其实有多种应法可供选择，如尖、靠顶、拆一等等。

图2

为了保护角地，对白1的镇在如图情况下，像日本超一流棋手小林光一九段一律是拆一应，而不是于A位飞应。如日本第三十期十段战决赛第四局中，小林即是这样下的。

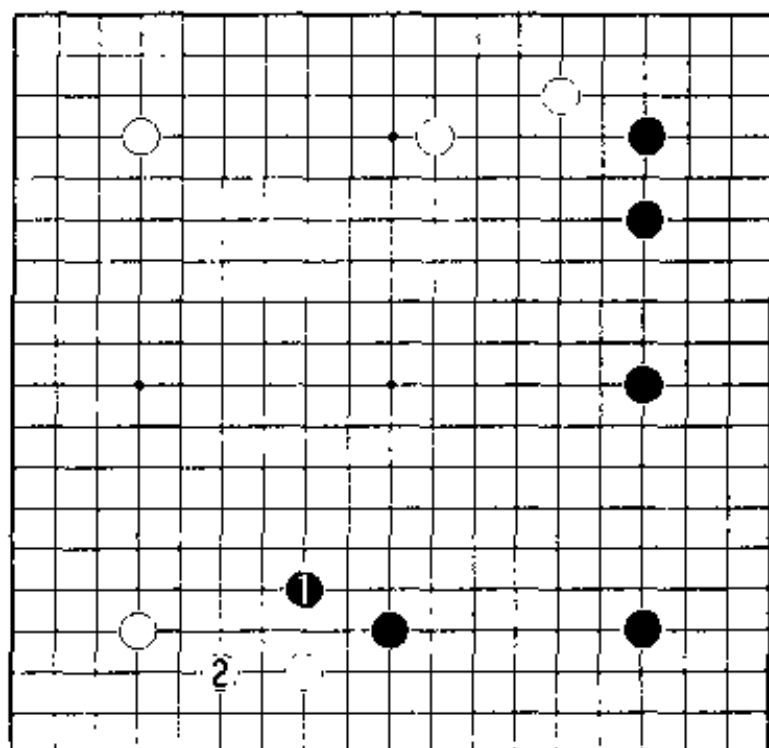


图2

图3

这是我国第三届围棋“十强战”中曹大元九段（黑）对刘小光九段的一局局部。白1镇，黑2应以尖。

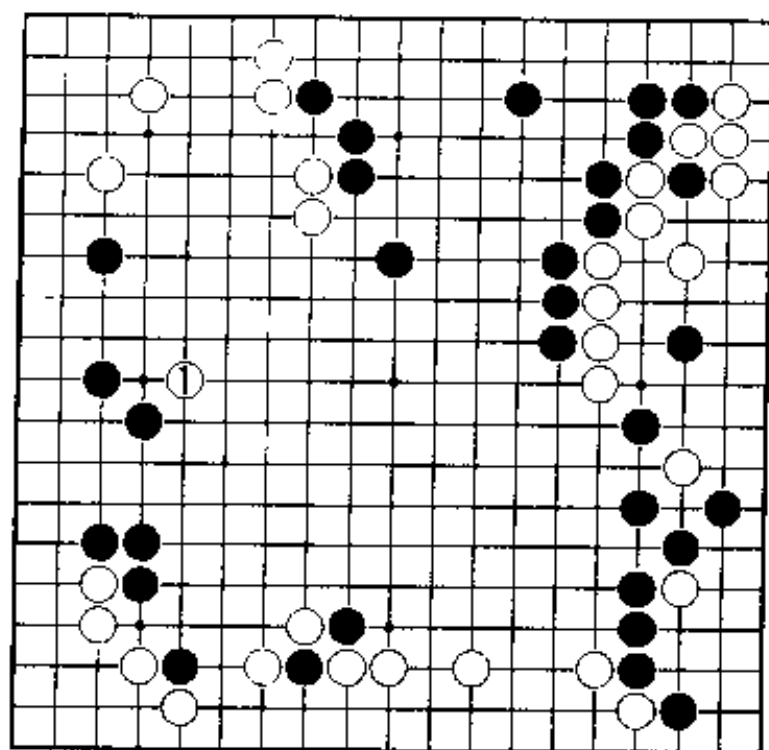


图3

图4

作为“中国流”布局的大方家的日本加藤正夫，在其著作《中国流布局》中是推荐黑2拆一的，并称之为较强的应手。因为按“镇以飞应”于B位补一手，白以后仍可于A位点角。现黑先夺白根据，促其联络，自然白方无暇它顾。

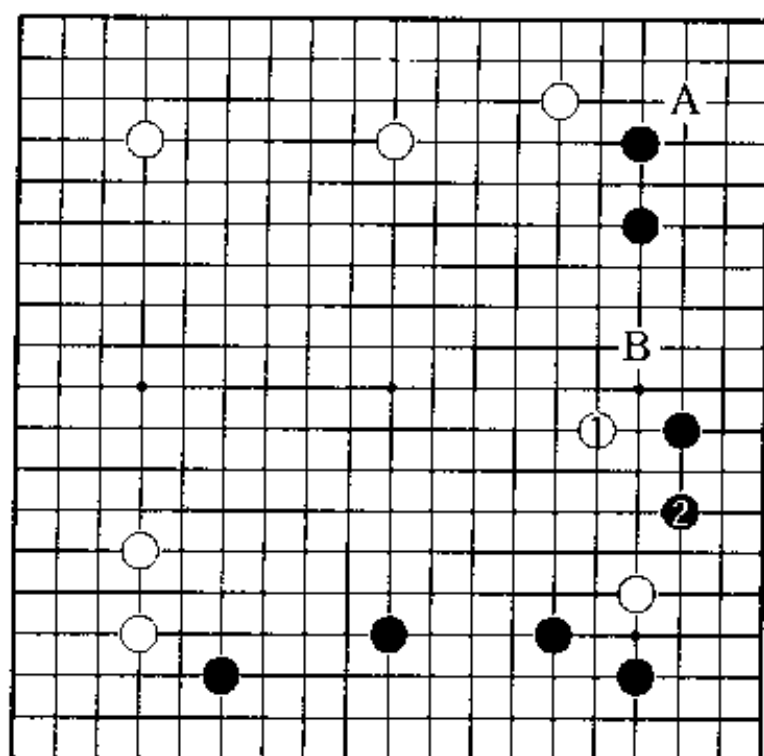


图4

图5

当此局面，黑2
飞应，缓，有如一种
习惯性的机械应法。
若着于A位，依然不
佳，白即于B位掏角。

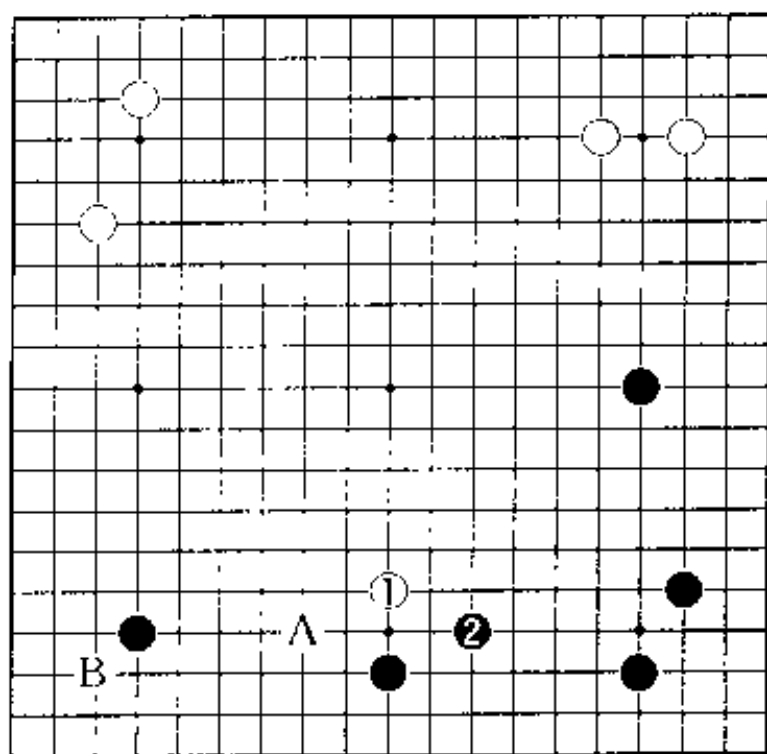


图5

图6

对白1的镇，黑2
靠才是正解。此手为
日本名誉棋圣藤泽秀
行九段着出并推荐。
以下为实战进行图。
黑8强硬。至16，黑方
于右下方围成大空。

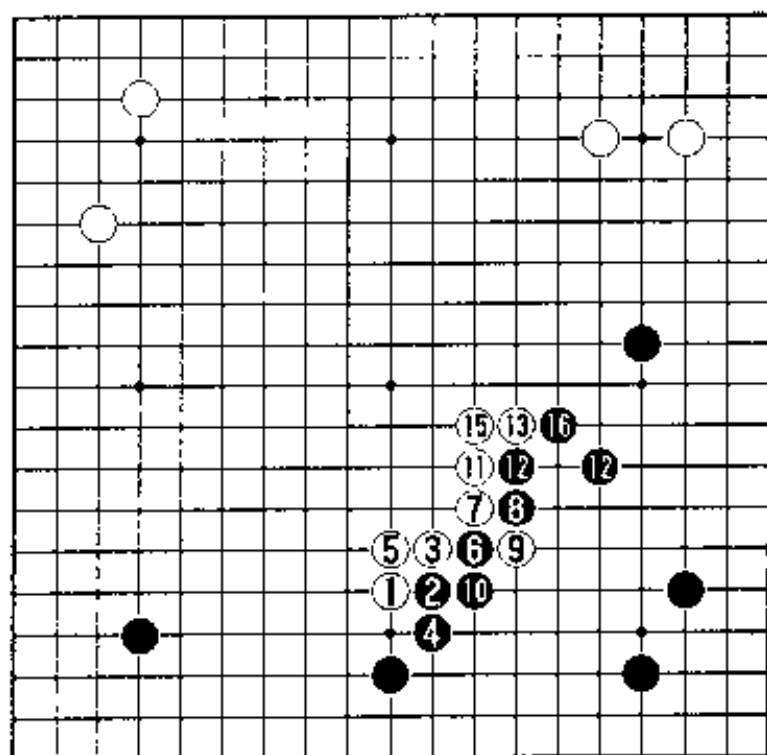


图6

逢覷未必粘○逢覷必粘

日本有棋谚：“逢覷不粘是蠢才。”又有棋谚：“逢覷必粘是蠢才。”“粘”也不是“不粘”也不是，这不是令人矛盾、无所适从了吗？非粘不可的地方视而不见不去粘，当然有失聪明；对方一覷，随手就粘上，不去作进一步思考，看局部还有没有更适切的手段，这也有欠明智。其实，旧有“逢覷必粘”，这是对一般初学而言。棋到了一定的水平，逢覷一般首先想到的是不粘。不得已才粘。当然，如果是对方帮忙的覷，粘就是了。

图1

对白1的覷刺，黑2如粘上，白3跳，黑滞重将被攻，不好。

图2

逢覷未必粘，黑2靠反击，手筋。以下不论白怎样走，黑都能妥善处理外方。

图3

在较高水平实战中不可能出现的形，这里作一假设。对如图黑1的覷刺，白2毫不犹豫地粘住，非常愉快。因为对方帮忙，角部再无问题。

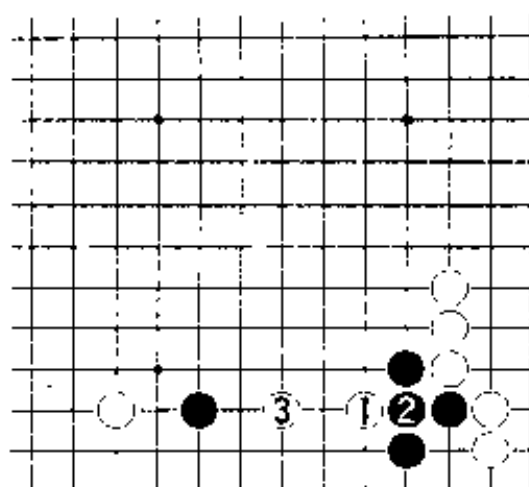


图1

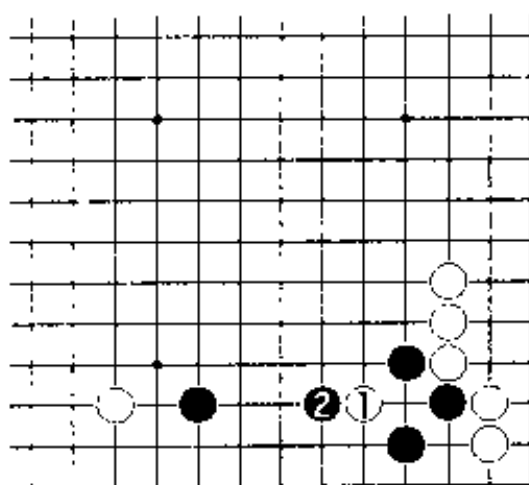


图2

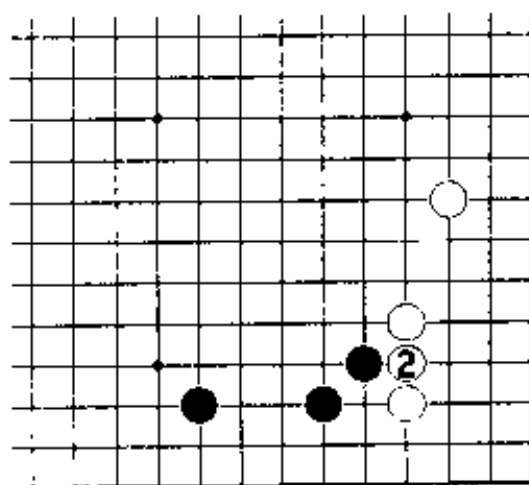


图3

图1

对黑1这样的觑，白2不得已必粘。黑下一步可施行攻击。

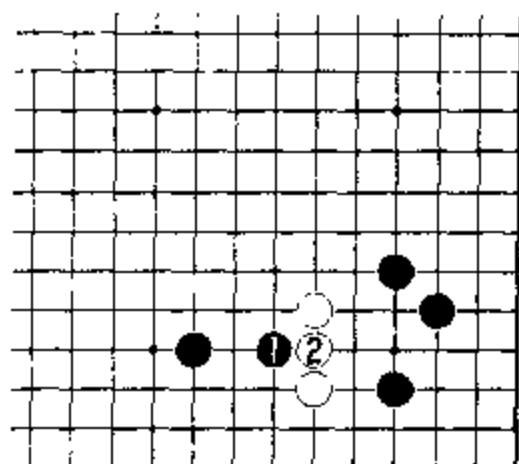


图4

图5

如图，对黑1的觑刺，白可以粘，也可以不粘。如图2位粘住，没有不妥。黑1刺可能过分。

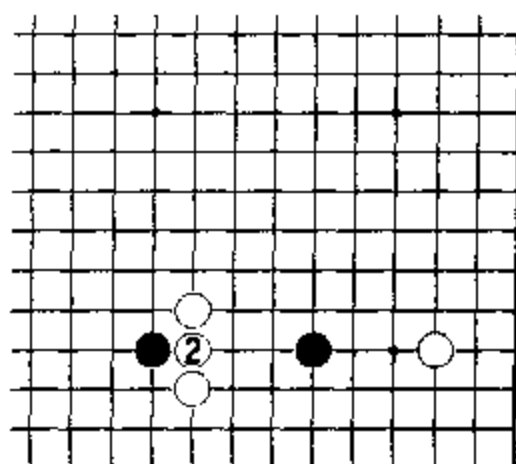


图5

图6

白不粘而走2位跳。黑3若冲，白4趁势整形，黑▲一子反而受困。

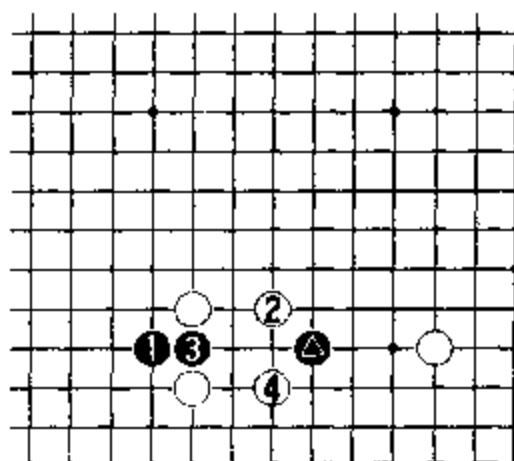


图6

图7

实战中可能出现之形。对黑1之觑刺，白不粘而于2位挖手筋，至6逸出，反攻黑棋。

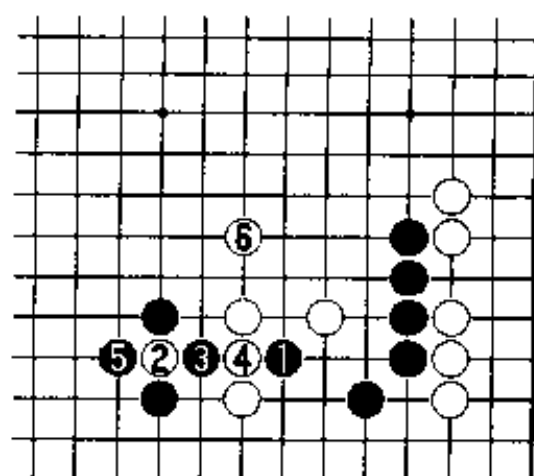


图7

图8

黑1觑，白2托，以下至10转换。

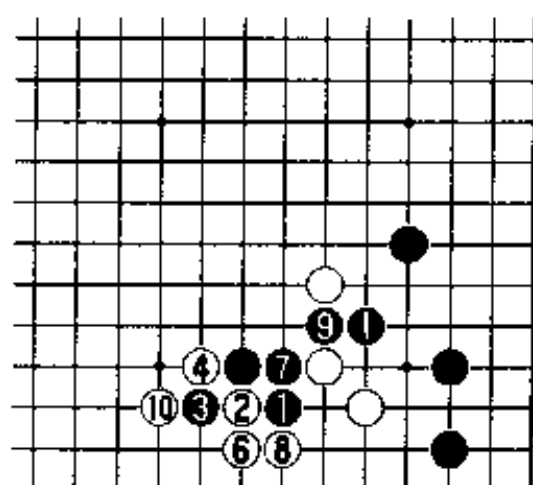


图8

图9

如图黑1觑严厉。白如接住，黑向二线一立，白整块危险。今白2反点枷，至白6安然成活。

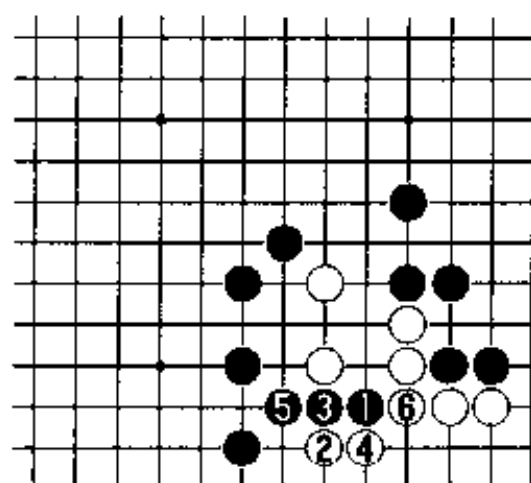


图9

象眼尖穿忌两行

语出施定庵《弈理指归续编·凡遇要法总诀》。意思当象步形另一方从中央尖穿出来的时候，象步的两子从任何一方面用压的办法来应都不好。

图1

白1即所谓的“穿象眼”。此着尖出头理所当然，黑此后的应法，值得研究。

图2

黑1压，从这边“行”，白2长出，黑即呈裂形。黑3若再压，白4续长，⊗一子无疾而终。

图3

2图当白2长时，黑3退同样不好。接着白4夹攻下方黑子。黑5压，白6顺调长，黑7退，白8曲头。黑下方三子苦极，而上方三子也有被逼攻的可能。

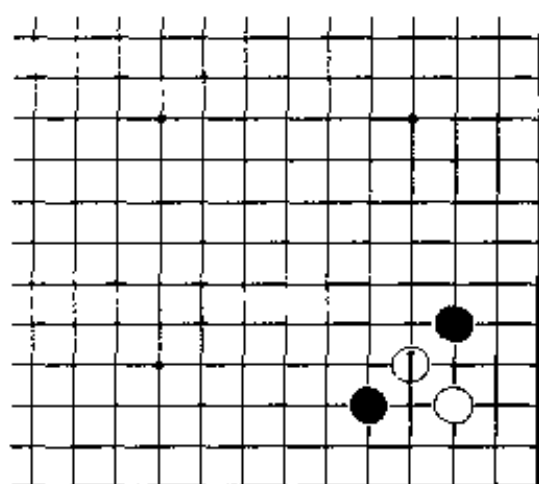


图1

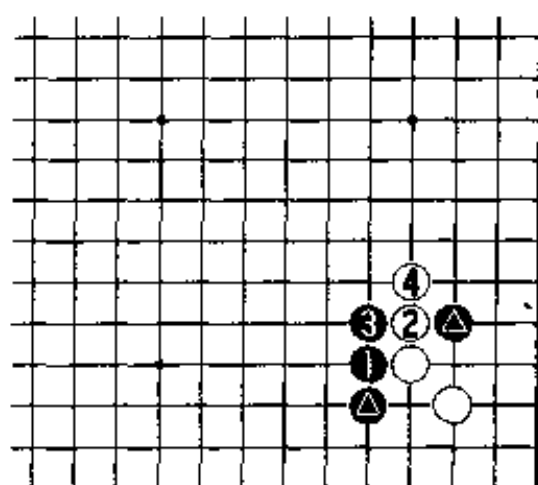


图2

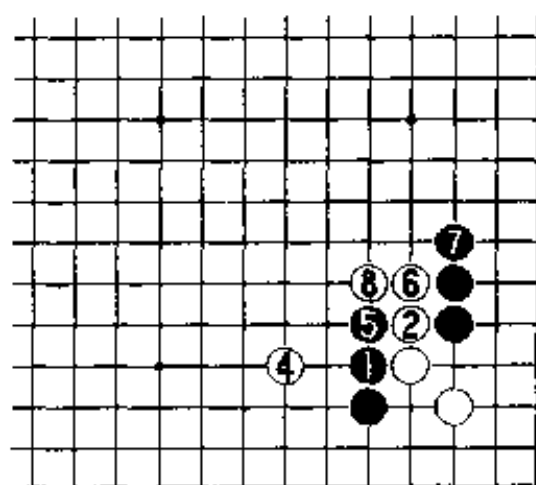


图3

图4

黑1飞（或A位尖），这才是正着。既然压会造成左右难以兼顾，那末远离白子才是对付穿象眼的要领。白2如仍然压，此时黑3退将无大问题。因即使被攻，只是一块孤棋容易处理。

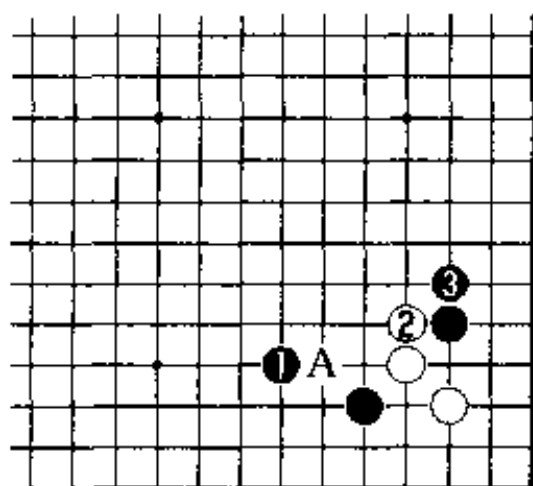


图4

图5

像这样的图形结构，如果轮到黑走，大概黑决不会在A位贴上白方的厚壁吧。黑1拆四或拆三均可考虑。

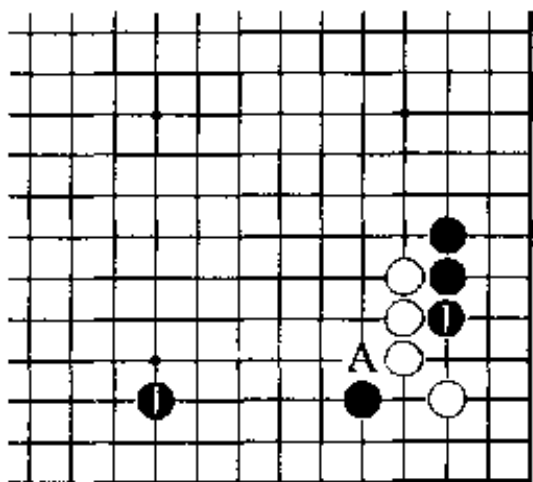


图5

图6

周围省略，在边部白1这样的尖穿，黑2飞在外面，白3则黑4跳，依然保持进攻的姿态，均属可行。

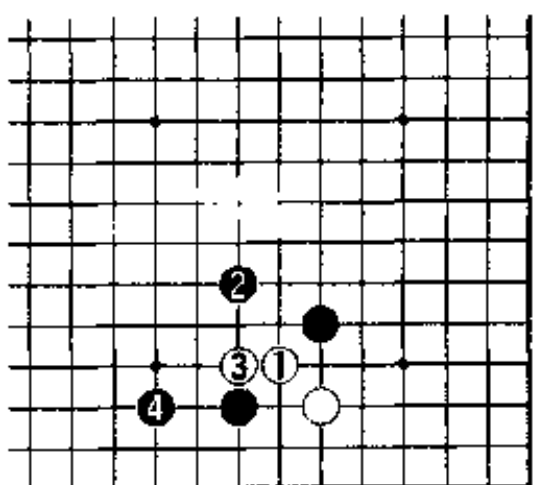


图6

凡尖无恶手

○棋逢难处用小尖

尖为一种步调较慢然而却较坚实的手法。“凡尖无恶手”，多指一方向中腹出头，由于步子坚实无破绽，通常不会成为恶手。然而即使不是恶手，也不一定就是好手，特别是从高线向低线的尖，就更可能有恶手出现。

图1

小目低挂二间高夹定式，白1尖向中腹，避免被封锁。以下至黑4，定式完成。这样的尖自然是好手。

图2

白方向星位两挂（双飞燕）。黑1向中央尖出，为定式之一，自然不是恶手。白2点角之后，至黑5飞压，黑绝不坏。

图3

白1这样的尖为大恶手。黑方有了根据，白方自己却飘浮起来。白1正确的着法当于2位托角。

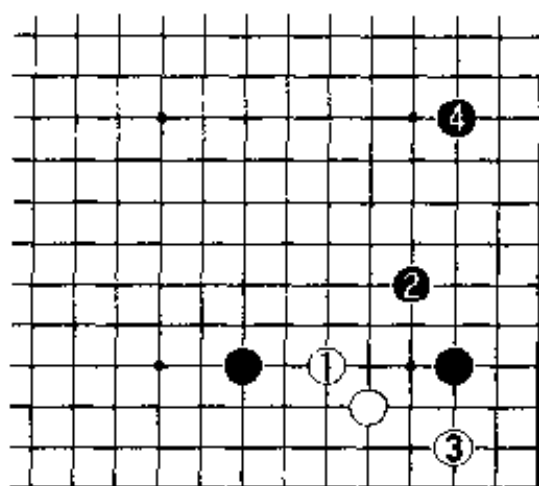


图1

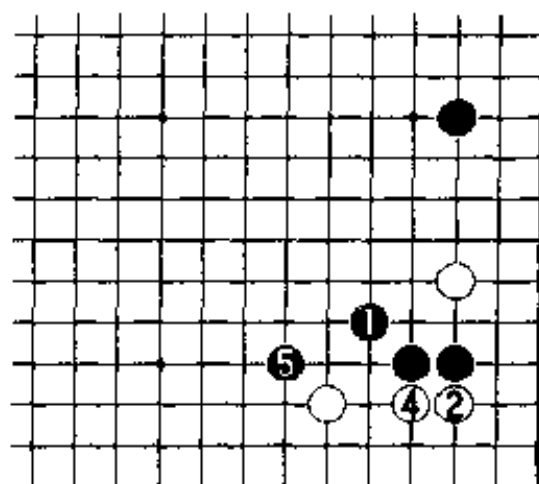


图2

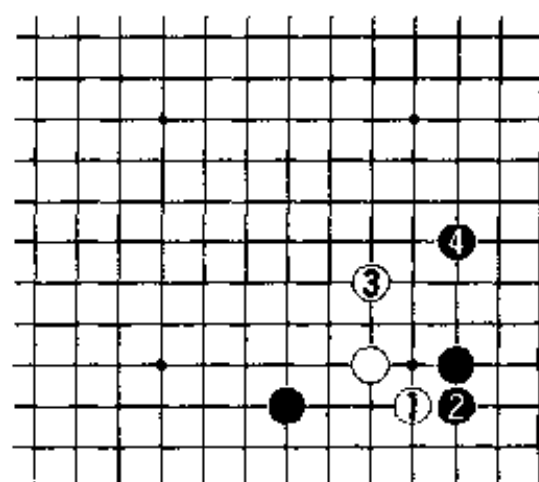


图3

一间跳无恶手

○ 一间跳要防挖断

相对于以往认为“凡尖无恶手”而言，一间跳无恶手更符合实际情况。一间跳成恶手的情况极少。须注意的是连续的单跳，要提防对方的挖断。

图1

如图局面，黑白双方1至3争相一间跳向中腹出头，为了走畅，十分必要。跳较长快一步，联系又基本确实，符合疏密得当的原则。下一手，黑仍在4位跳。如不走这里，被白方于此当头一镇，黑全局败势。

图2

小目高挂低一间夹定式。白1跳下，隔开左右黑棋，以后形成定式演变种种。

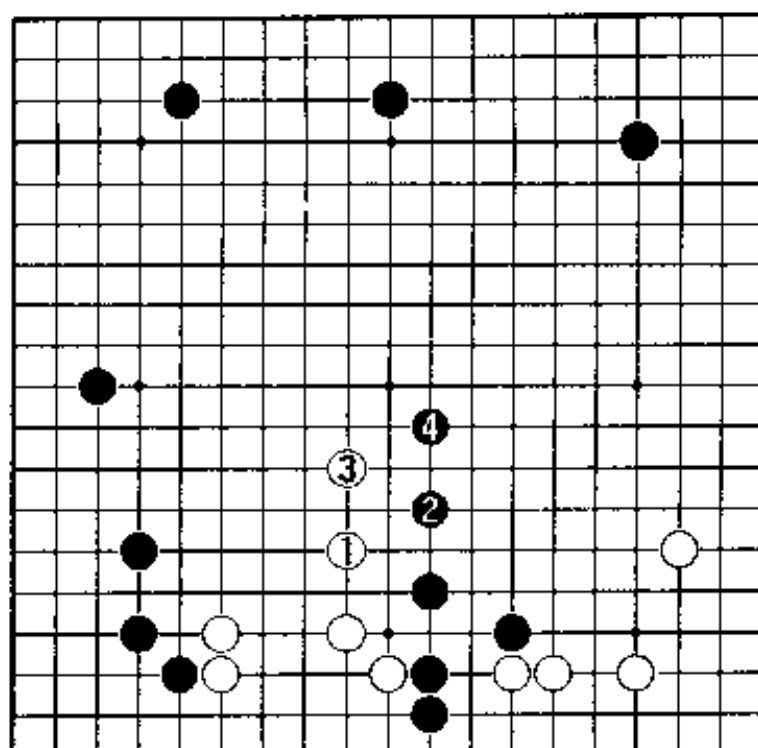


图1

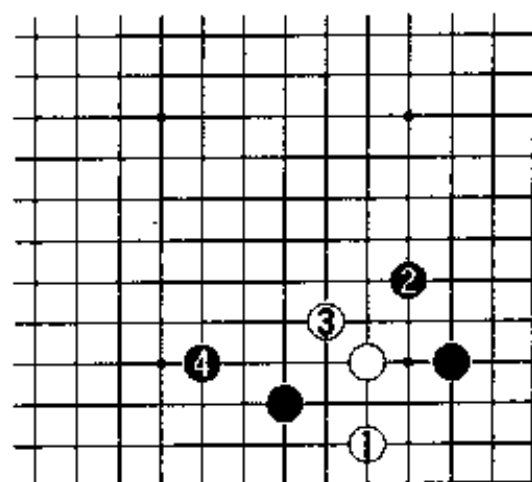


图2

图3

黑1 这样的跳，作为攻的一方绝非恶手，只是魄力不足。对白的立二拆二宜于A 位飞攻。

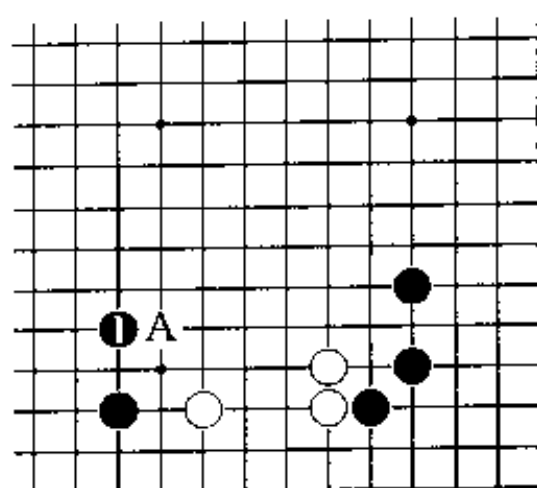


图3

图4

一间跳须注意的缺陷。如图配置，黑1 觑之后，便有3 的挖断。

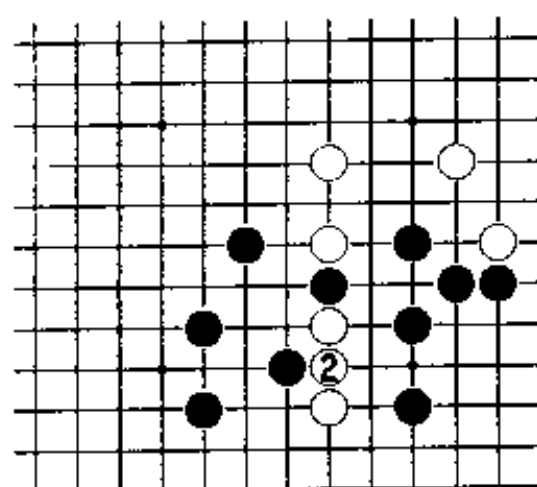


图4

图5

这是日本第三十五期王座战预选战山城宏九段（黑）对赵治勋九段一局的部分。白1 先觑，黑2 接，白3 挖，至白9，将黑断开。当跳的周围对方变强时，挖断就可能成为冲击一间跳缺陷的有力手段。

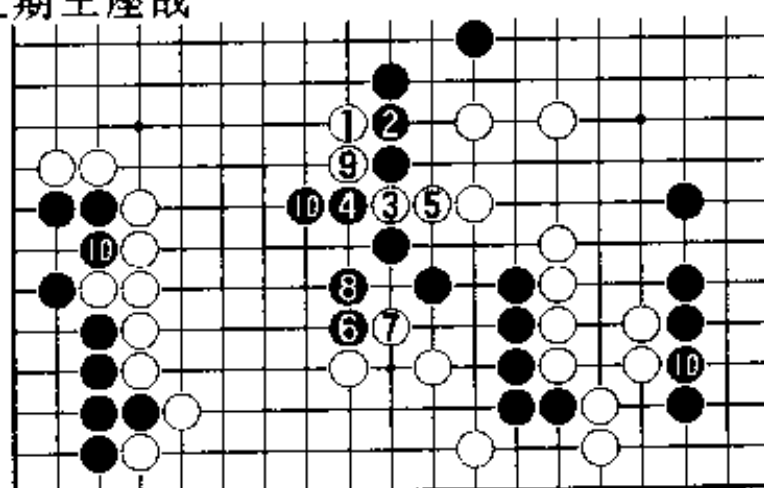


图5

勿压四线 不爬二线

○二线沿边活亦输

○七子沿边活也输

压对方于四线上成空，在子效分析上一般公认为压的一方不利。所以要尽量避免出现这种情况。特殊情况下为配合全局，压对方于五线、六线也偶有所见；四线当然也是可压的了。

被对方于三线上压，己方于二线上爬活，一般也被认为很不利。格言有“二线沿边活亦输”、“七子沿边活也输”之说。

图1

小目低挂一间夹定式着出。白1关出，黑2应以小飞。此时，很多初学者往往会在3位压，以为这样先手便宜，且进一步为白5限制黑左边一子的活动起到保险的作用。其实白3压四线子与黑4的交换，已经先损。

图2

白3正确的着法之一是于上方拦，为一种求得行棋步调的手法，黑4压出只此一手，白5再靠压左边一子，形成定式变化。

图3

白3单罩左方黑子，亦为正确应手之一。黑4以下也是一种定式变化。

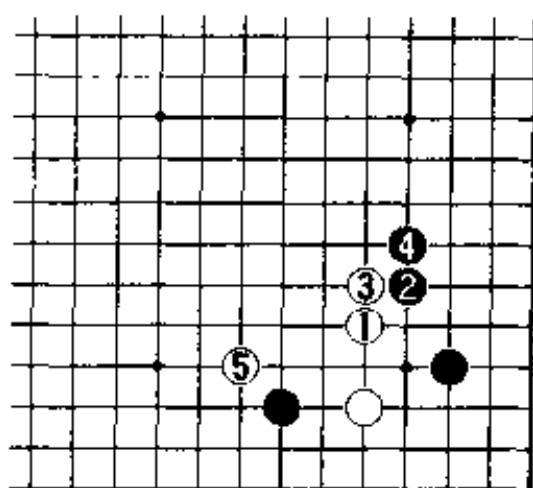


图1

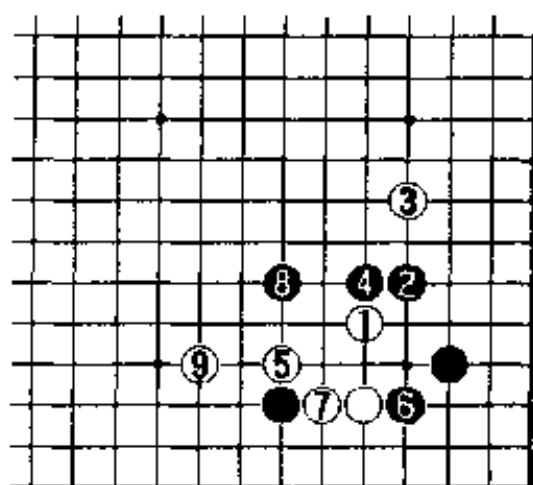


图2

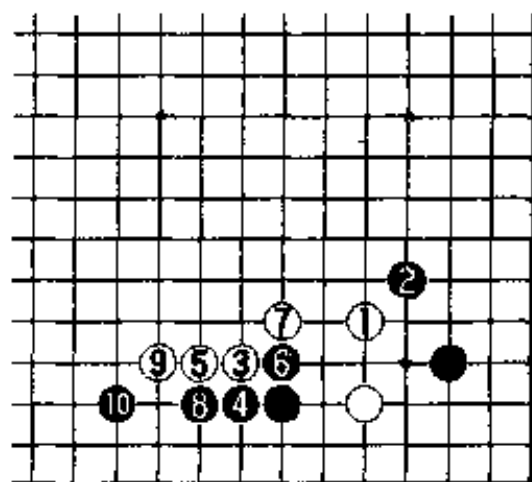


图3

图4

白1扳，黑几子已无法动弹，黑2强行出动不妥，白3、5冲断后，黑6以下只得连爬二线。当黑14扳时，白15虎角上还是劫杀，而黑已连爬二线受损在先。

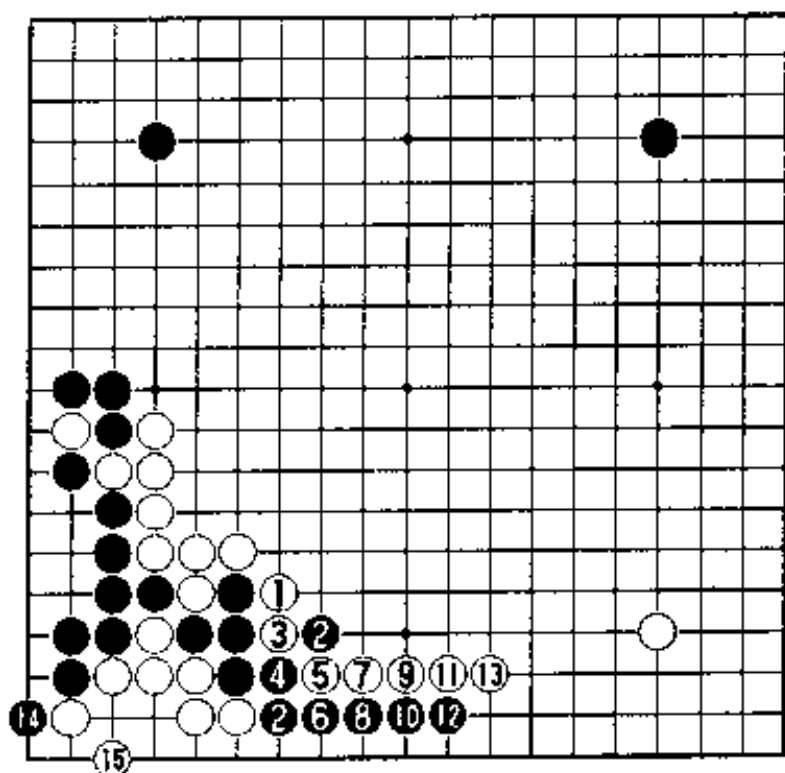


图4

图5

对白1的扳，黑暂时放置左下几子，先走2位挂是一种明智的选择，若白走A位制住黑几子，黑B位拆明显较上图最优。

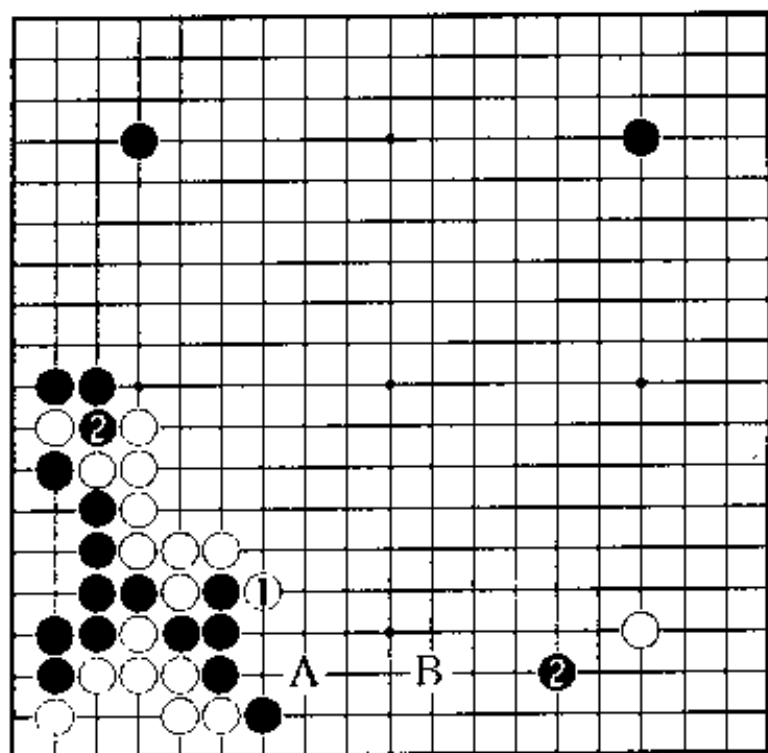


图5

七死八活

指二路沿边的一排子如果是七枚，外面被紧围住且两头也被曲头堵住，那末到对方走就会被杀死。而二路沿边若是八枚子，则为活棋。

图1

白棋七子沿二路边，被黑1一扳，自己无法做活。若白走2位挡，黑3再从另一方扳，白4挡则黑5点，白死。

图2

与上图稍有不同，但白仍是七子沿边的死形。黑1、3是杀棋的要领，至黑9止，白死。

图3

如果是八枚白子，则不补亦活了。黑动手1、3扳，至白4，成“直四”，白活确凿。在图1图2中，如果黑方不能阻止白方从两头进一步扩大眼位，那不用说七子也可以作活。

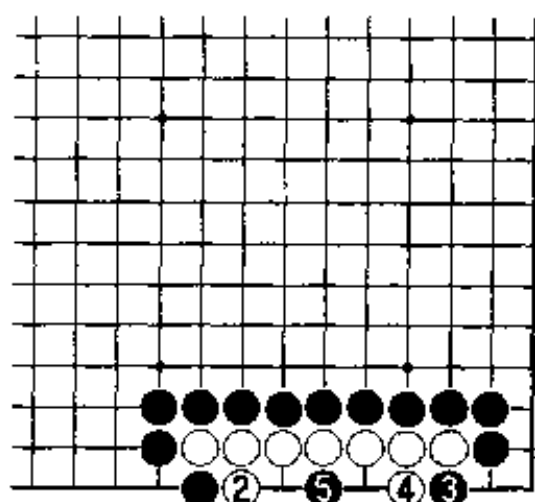
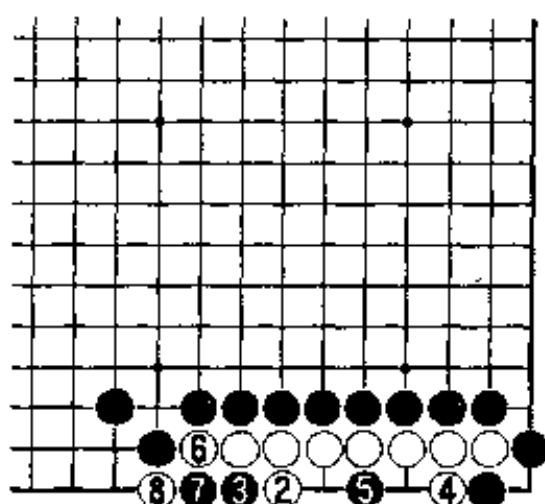


图1



③ = ⑦

图2

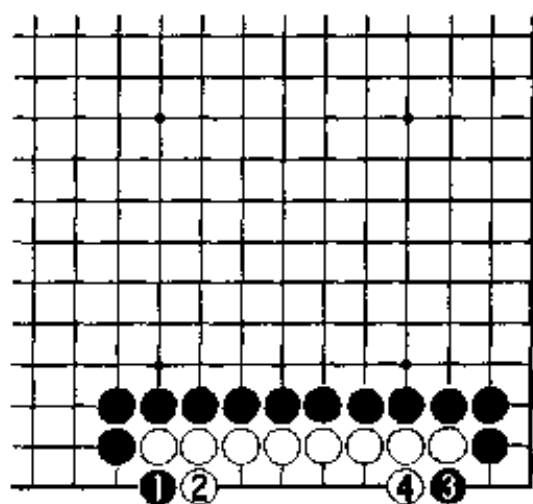


图3

压强不压弱

○欲攻之子不要压

棋子的配置有强弱之分。比较而言，已经加强了或原本已较强的棋子，为了声东击西攻击别处的弱子，就是再去加强它一些也是合算的。反之，直接动手攻弱子，尤其是用靠压的办法攻弱子，往往会为对方借劲，结果就适得其反。

图1

典型的例子。两挂定式（“双飞燕”定式）。相对地讲，白△一子较弱，是为攻击目标。黑1压外方“较强”的白一子，正确。以后的攻击必会波及到△一子。

图2

反过来，黑1压弱的一子，白借劲扳起，至10，白一团得到加强（已活），邻近白子的上方黑阵顿呈薄弱之形，黑●也觉靠白子厚处太近。

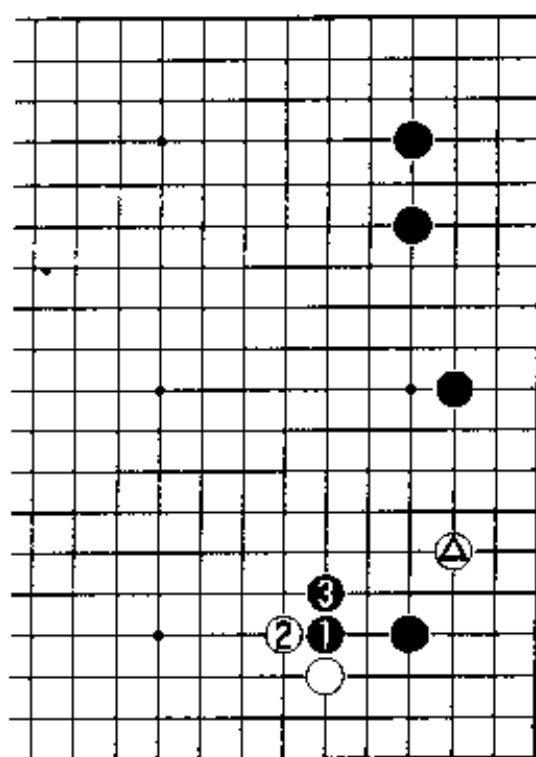


图1

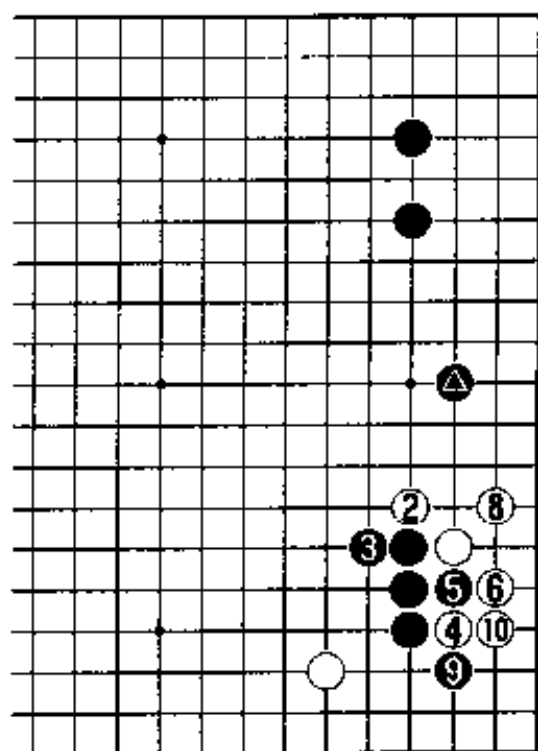


图2

图3

应当注意，压强不压弱并非是一成不变的原则。在近来的对局中，就时常有相反的情况出现。此图就是压弱不压强的例子，执黑一方为日本武宫正树九段。当然，这样的压法当此局面自有他的道理。白点角转换之后，黑得先手于左方挂，成为期待的好形。

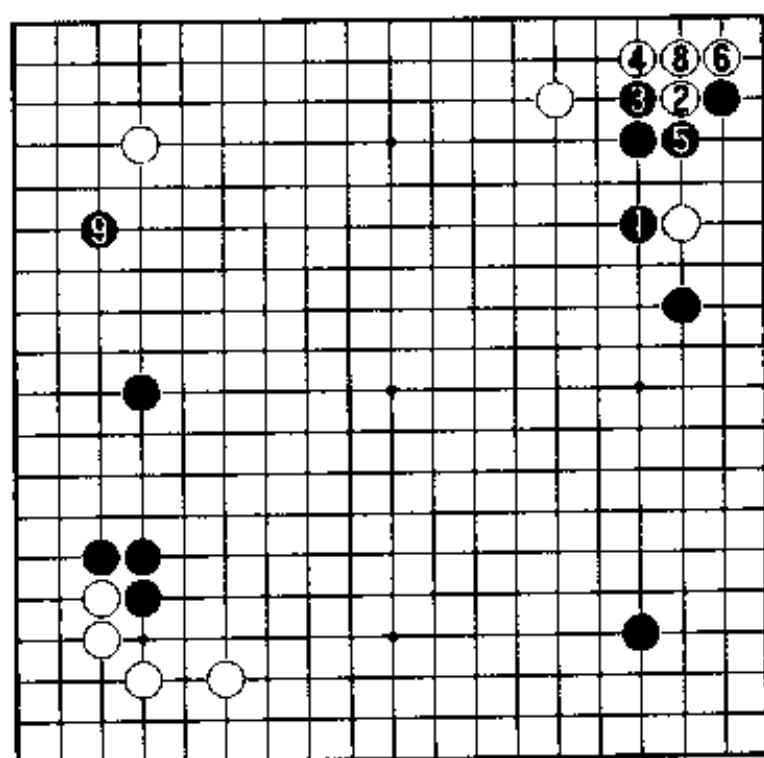


图3

图4

这是一九八九年全国围棋个人赛上钱宇平（黑）对王元的一局开局。黑9压弱不压强，与武宫之举同工。黑17争得先手从上面一路压下来，白22不得不分投，黑25得以先手拐下，至27逼拆，黑全盘配合甚好。

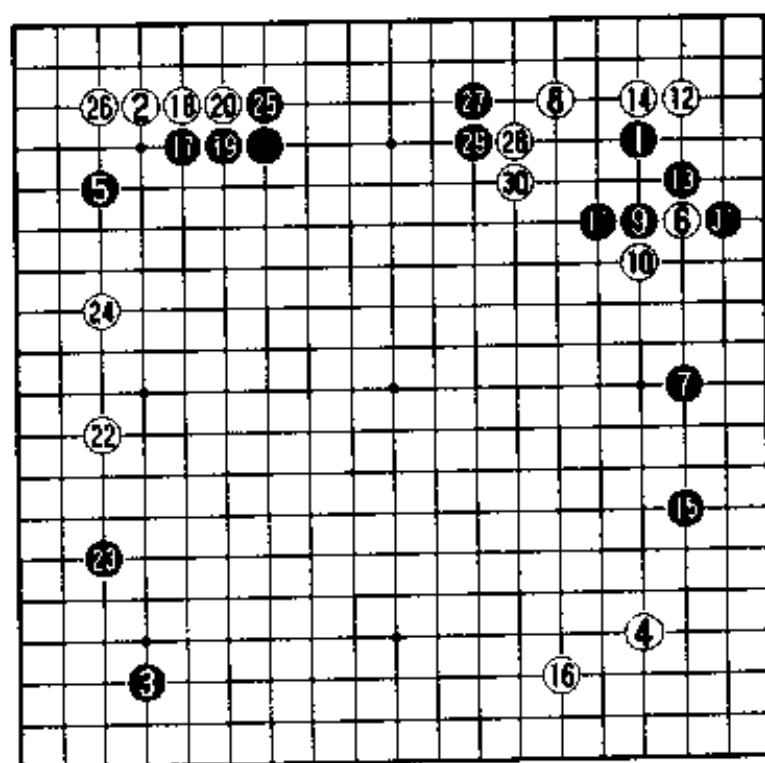


图4

边攻边取地

攻击的目的是取地。这是一般情况下的第一要义。如果以为攻击的第一要义是吃棋，那末思想方法就错了。特殊情况下，一方丢下该补的棋不补，乱抢大场，恣意打入，那当然另一方就会动手吃棋。

图1

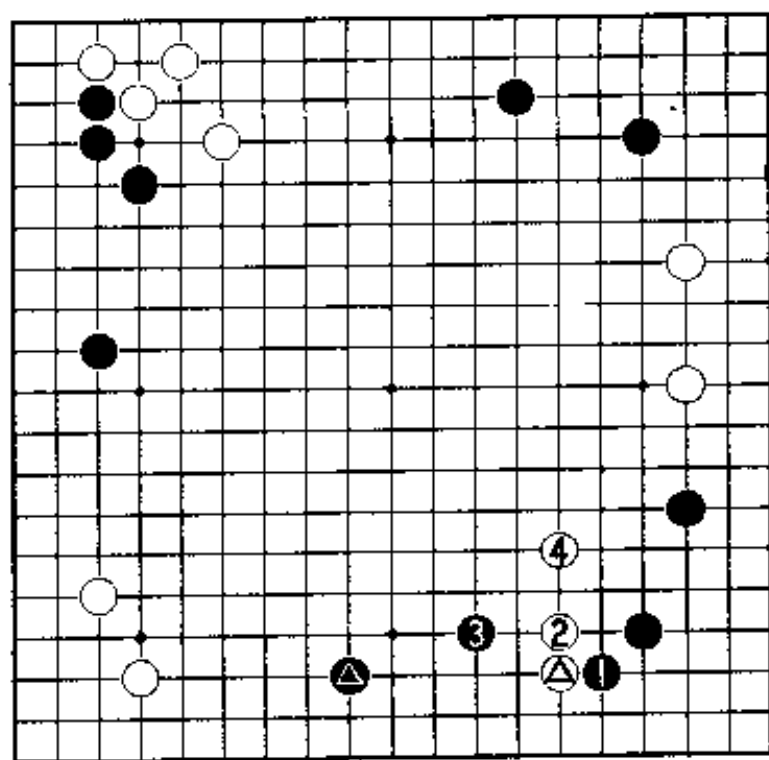


图1

如图为序盘阶段，白△从下方挂星位角。在背后有●子预先等着的情况下，黑方对白△必须采取攻势。在攻击的过程中，边攻边取地。黑1尖顶护角且收根，白2长，黑3再夹攻。迫已变重的白棋4位逃出。

图2

续上图。黑1先觑必要。白2粘，黑3跳形，同时使角部在攻击中成为地域。白4整形不可省。黑5又得以在边部拆到大场，成地且仍窥视着下方并未安定的白棋。黑方子力充分发挥。

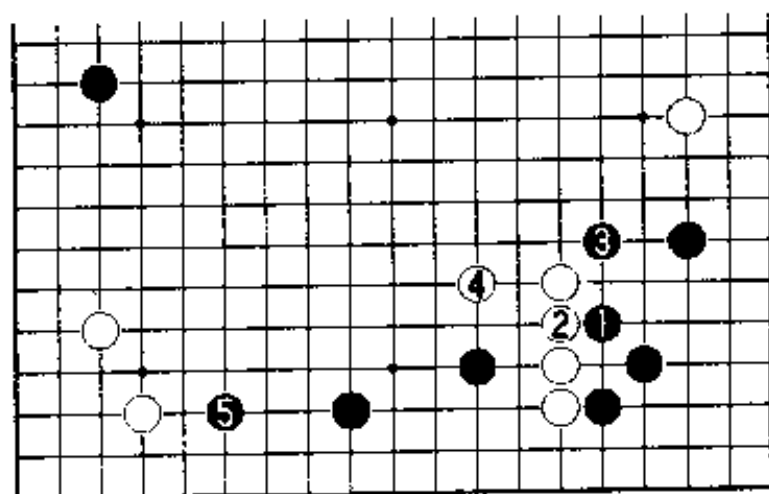


图2

断哪边 吃哪边

○吃从断处来

一般指二线己方存在有两处断点，对方断一边作为弃子，准备吃进另一方。为了不损及不甘示弱，那末对方从哪边断来，就应从哪边打吃，即使被断开也在所不惜。

图1

小目一间高挂高二间夹定式。白方处靠，黑板起。两个断点在下面，断哪一边，选择权在白方。白如征子有利，要吃掉外侧一子则白1从内断，黑2吃、4提，白3、5征吃外侧黑一子。

图2

白内断时，黑如觉得外方一子不可丢，只得接住；白得角，也不错。黑没有依断哪边吃哪边的格言，结果外部三子形稍重。

图3

如白A位征子不利而只得走5位长，那末当初白1的内断就有问题。

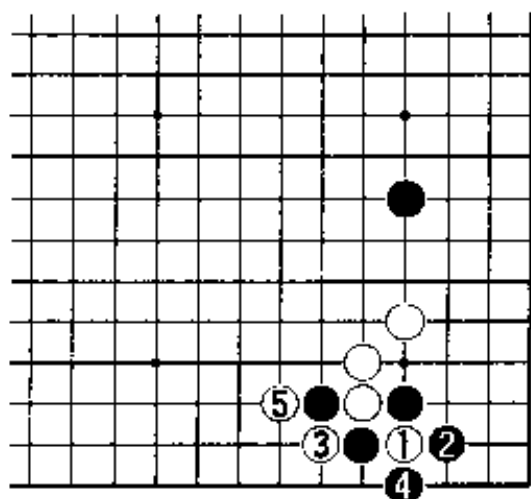


图1

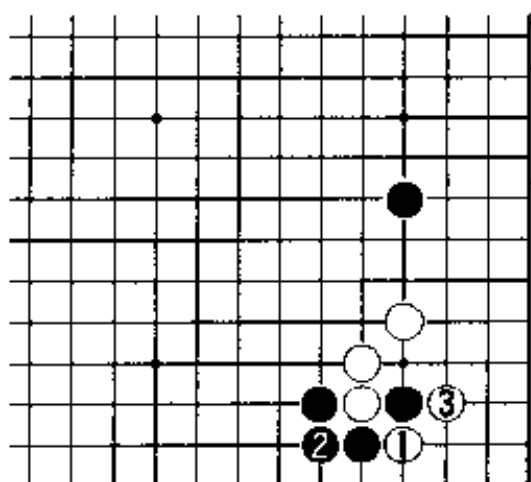


图2

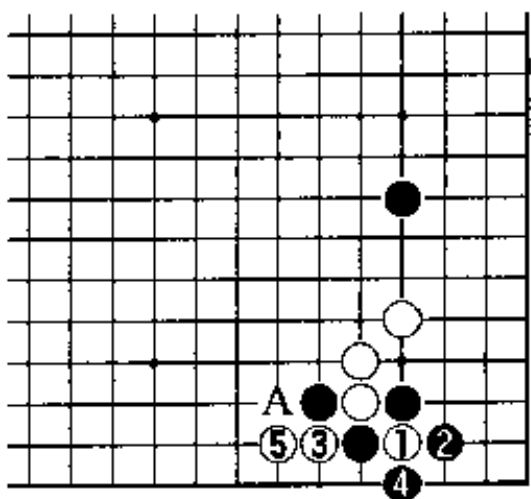


图3

图4

白1断于外面，黑2吃当然，白3、5吃住角上一子。黑2若走3位粘，白A位征吃一子，黑不行；即使黑征子有利，白走2位长也较上图为优。话说回来，白征子若不利，当初就不应当选外靠的定式。

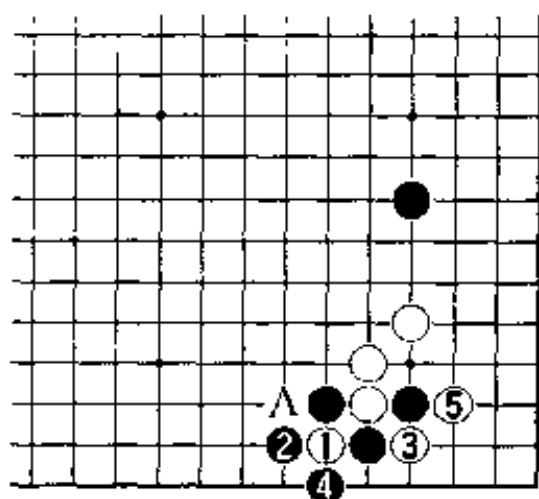


图4

图5

这是星位黑尖角之后的一种续变。黑10断。按照断哪边吃哪边的一般原则，在这里不适用。白11只能接住，黑抱吃一子，角部有十目棋左右。作为黑10，迫使对方不能吃，断的方向正确。

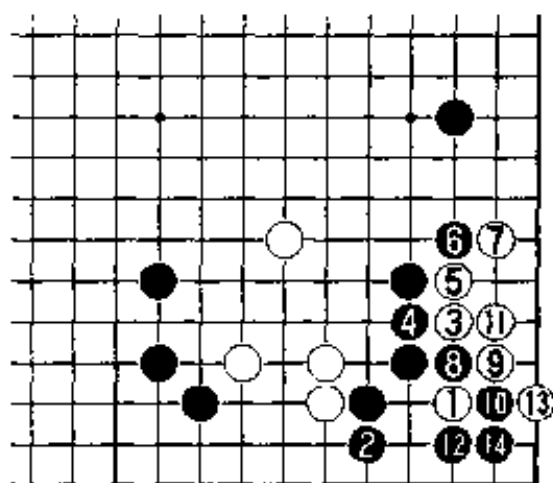


图5

图6

黑1若先断这一边，白打吃一子，黑再吃回角地，与上图比较，黑损。

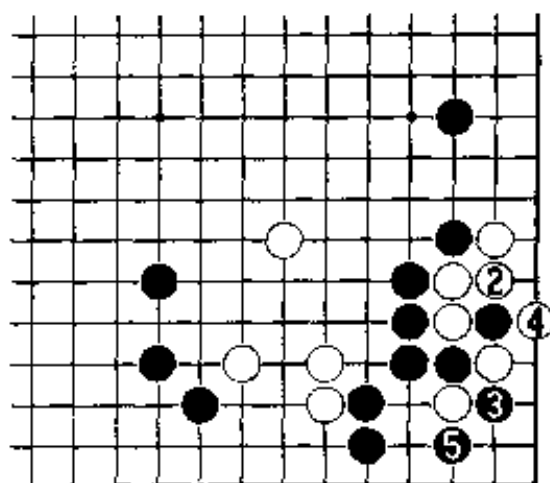


图6

棋从断处生

无时无刻不正确的格言。

围棋只有在这“断”与“被断”的折冲中，才能进行下去；其中战斗的妙味、防守的苦心，都在这一进一退中得以体现。例子太多，举不胜举。总而言之，战斗通常是围绕着联络与分断展开的。

图1

定式的断。大斜定式进行。白4是一种挖断。黑7是一种补断。白8则必断。这样，棋局进行下去。

图2

星定式之一型。双方一连串的扳再加断，定式由此而产生。

图3

征子有利时，黑1挖有力，使白形生出了A、B两处断点，从而给黑留下了种种手段和利用。若黑1单走3位长，白1位粘厚实，远不如本图结果对黑有利。

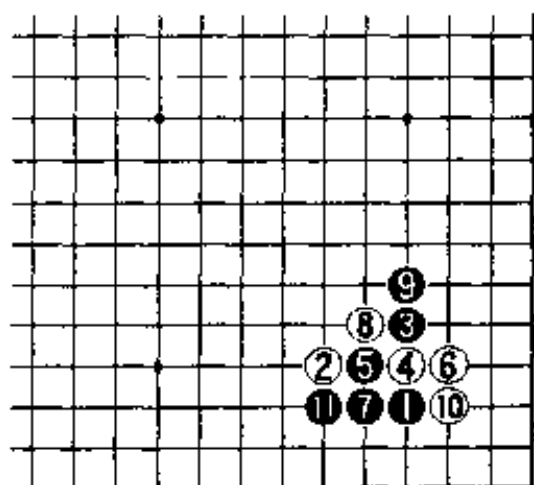


图1

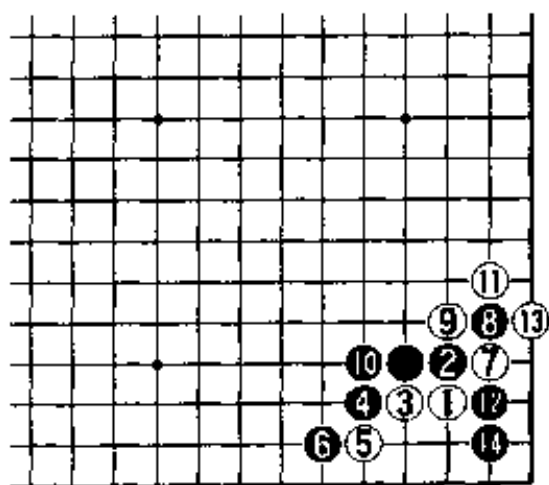


图2

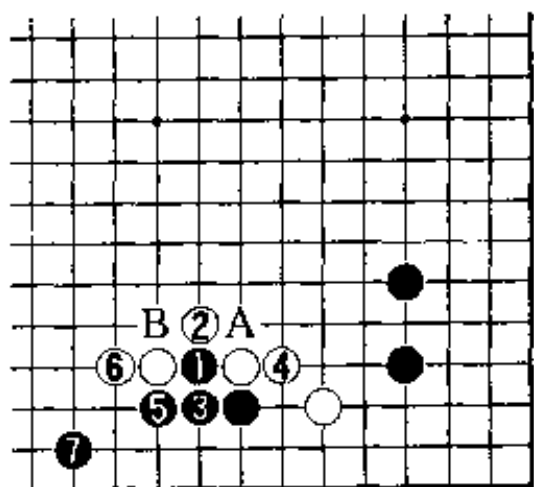


图3

扭（纽）向一边长

对于扭十字的断，实战中极常见。最简明的一般原则是不先打吃，而是就原有子并行向一边长一手。

图1

黑▲、白△互断为扭十字。黑1向一边长简明，至黑7为定式变化。

图2

对白△和黑▲的扭断，黑1先打与白2交换一手，黑3仍按扭向一边长行棋，以下黑瞄着A位的征吃和B位的挡下。

图3

实战中出现的扭断，往往由于周围棋子配置的不同而变得很复杂。相当一部分情况并不一定会按扭向一边长行棋。如图白1、3扭断时，黑4以下是常见变化。此时若按扭向一边长行棋则通常不利。

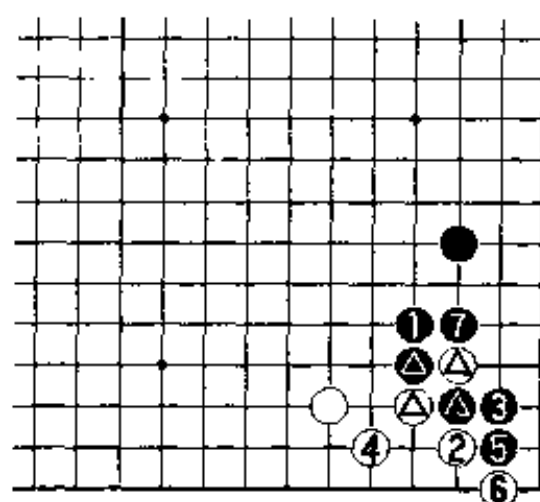


图1

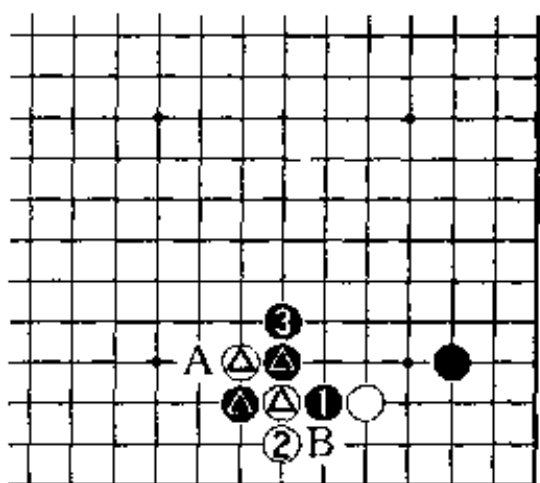


图2

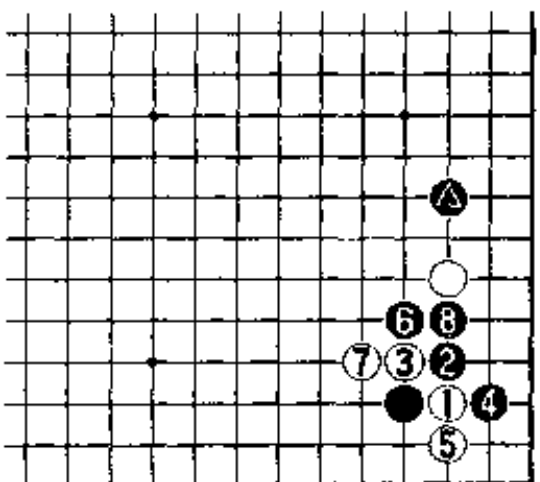


图3

定式有征子

○不知征子不能下棋

征子在围棋战斗中随时可能出现,不仅仅局限于某一特定点。定式的选择与进行,在相当多的情况下,都与征子有利与不利有关。而实际上却有许多初学者行棋常忽视或忘记这一点。作为格言来记忆有好处。一局棋中,局部的角部定式的完成不是孤立的,即必须结合全盘考虑。这样的演变定式过程就不是随心所欲的。双方都欲导入己方有利的轨道,征子关系至为重要。

图1

小目一间高挂外靠定式。黑1靠,白2托以下至白14为常见型。然而作为白方,在2位托角时,应当知道此定式有一个至关重要的条件,白须征子有利。

图2

白方若征子不利,黑有1位俗顶的手段。以下进行到16为必然变化。此后黑A征吃住白三子,白大亏。

图3

小目一间高挂二间高夹定式常见型。白13立,必须征子有利,否则27之后,黑A位征吃,白崩溃。

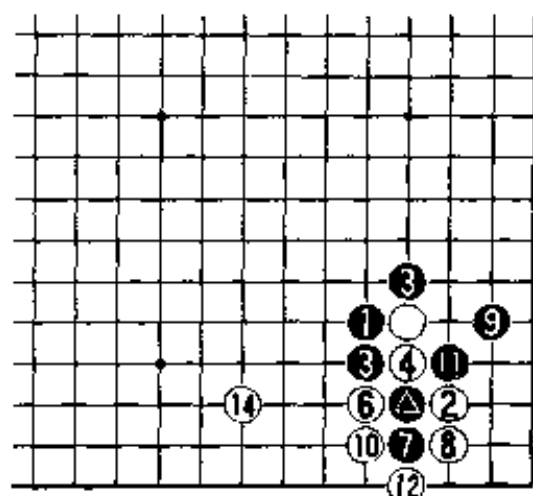


图1

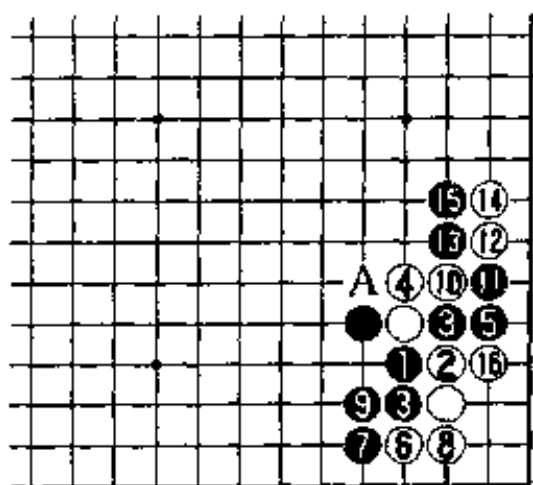


图2

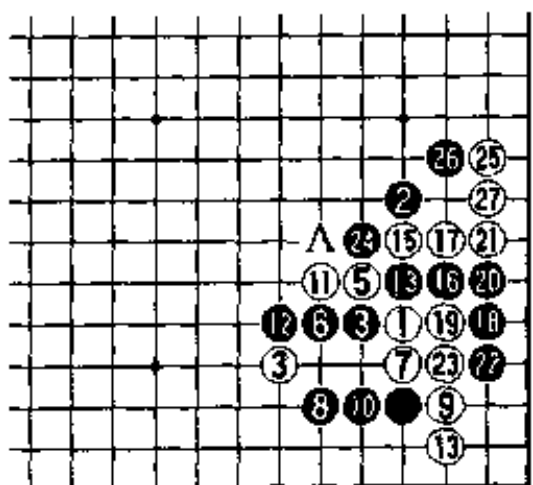


图3

棋筋不能舍 残子不要逃
○废子勿吃

围棋战斗中，经常会有“棋筋”出现。棋筋当然是重要之子。既是重要之子，当然不能舍弃；因为有时棋筋被吃，直接关系到全局的胜负。而支离破碎的残子、废子则不要强逃。一逃就有可能成为对方的攻击目标，累及全局。

图1

黑▲二子棋筋，不能舍弃。黑1尖妙手，至3渡过，白边部四子自然死亡。

图2

压长定式。白1断以求急战，黑2整形。现在白1一子已成棋筋而不可舍，长出必然。这样一来外方黑▲一子也成为棋筋，于是黑4也长出，白5补告一段落。

图3

被白△一子断开的▲二子，黑不应有逃出的感觉。黑1以下弃掉二子整形取势妥当。进行至9，黑满意。

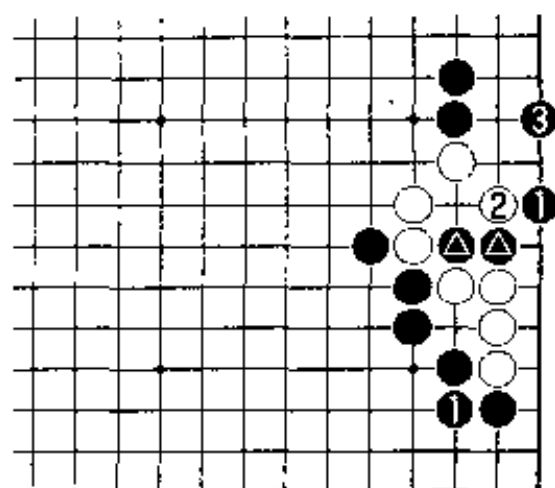


图1

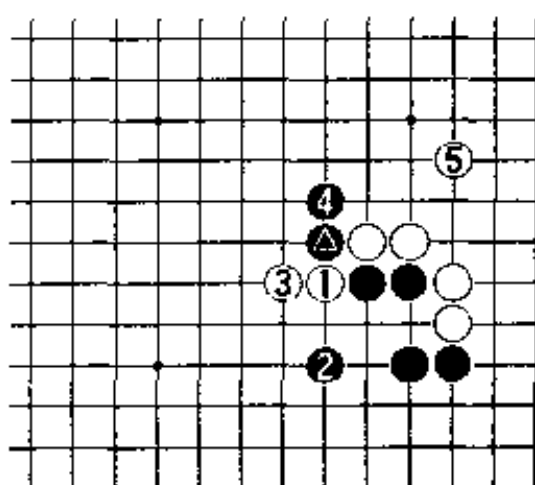


图2

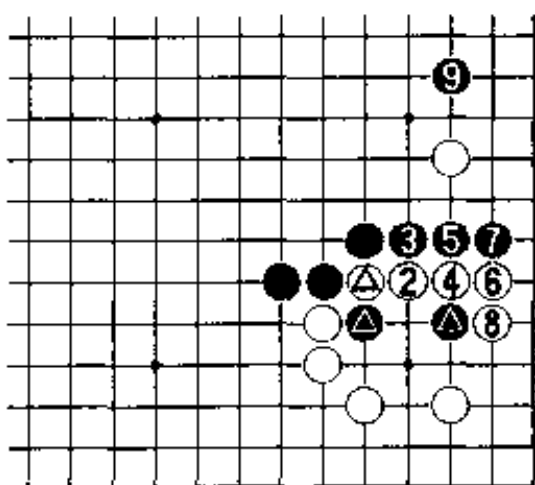


图3

图4

黑被白△一子断为两方，不能两全。此时要正确判断哪一边是可弃的废子，之后予以充分地弃子利用。

黑1靠手筋，白2若长，黑3打后顺势5、7冲出。黑方弃子效果明显。

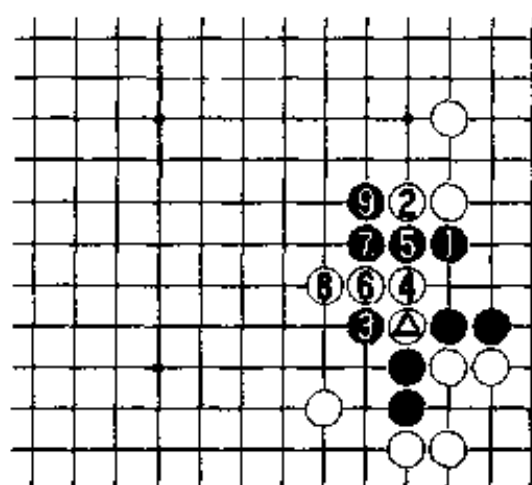


图4

图5

既然残、废之子不要逃，那么反过来，去吃没有多少价值的残、废子就不值得。“废子勿吃”。没到收官相应时机而去吃废子将导致败局，这里试举一例。本图为第五届NEC中日围棋擂台赛中国张文东七段（当时）对日本苑田勇一九段（执白）的一局。白1靠，3退，有失水准的两手，欲吃黑▲三子。这三子此时已是没有什么价值的残子，黑当然不会再逃。黑4拆回，一举局面优势。白13最后于此打人已觉晚了一步。至42，黑右边全部成地，下边也安全通连，白尚须后手活。至50，黑胜势不可动摇。

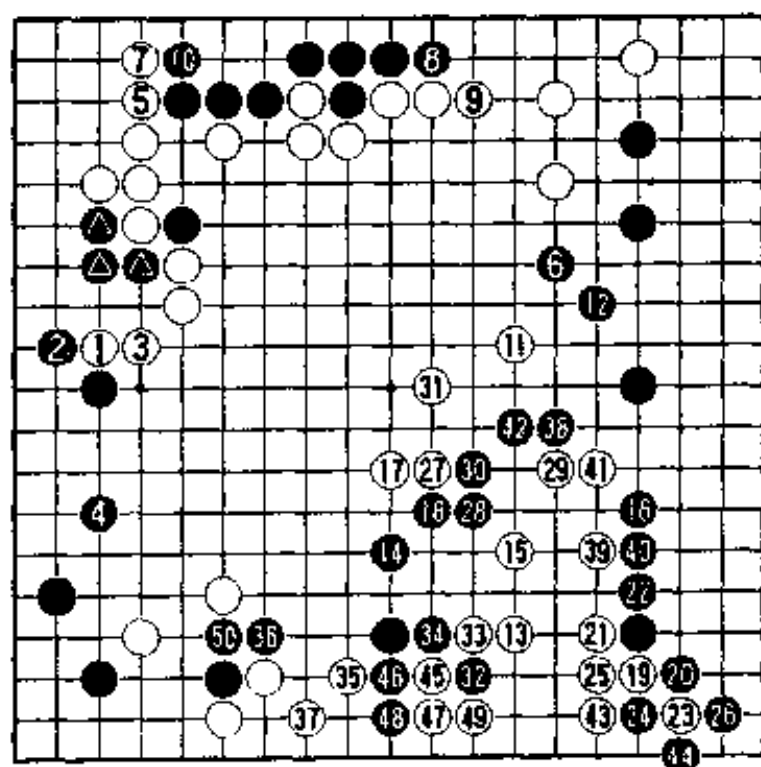


图5

左右同形走中央

“中央”往往是形势连片、分割、死活、整形等等方面的要点。可以说，围棋在某种意义上就是在不断地寻找广义的“中心点”。

图1

角部左右同形走中央。如图黑1点方于中央，白死。如果白占到此点，则活。

图 2

此型角部白棋亦向左右延出同形，中央对称点在角的尖端白1处，为惟一作活要点。

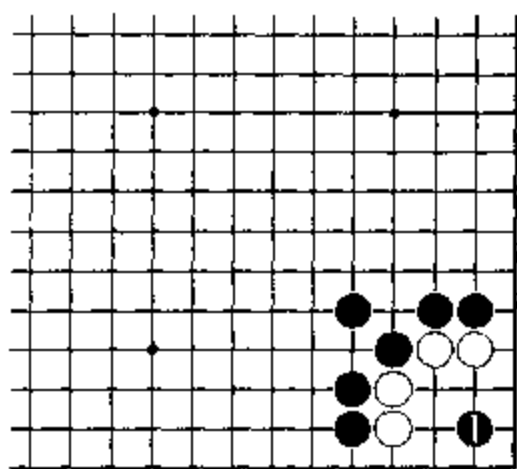


图 1

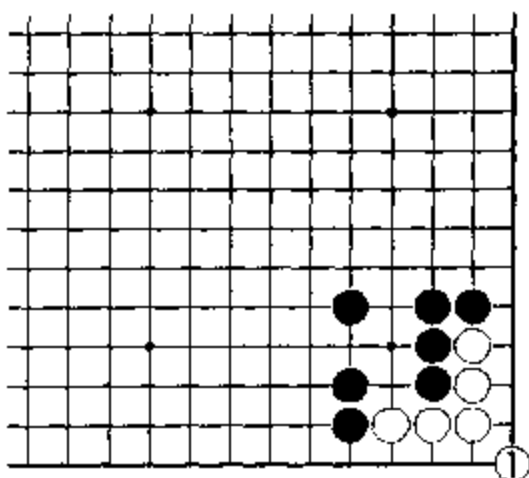


图 2

图 3

被围黑棋气很紧，白△扳一着以试应手。遵循左右同形走中央的格言，黑1冷静地并于一线，活。白2提则黑3又“走中央”，成两真眼无任何问题。

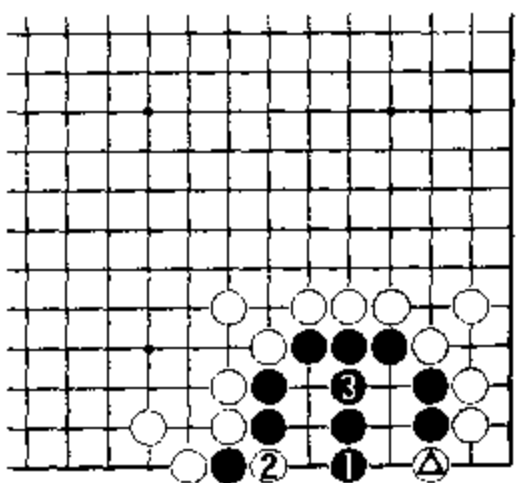


图 3

图4

有时“中央”可有好几个点供选，然而正确的点只有一个。如图黑要作活，1位为惟一的选点。

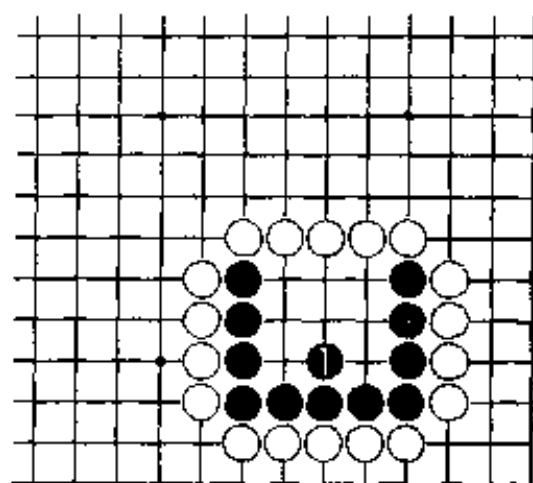


图4

图5

左右虽然同形，1位也是中央，然而这种欲扩大地盘的想法却是错着。白2、4冲后在6位点，黑死。

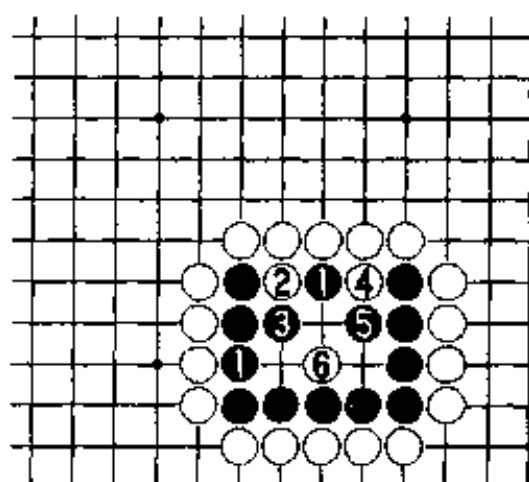


图5

图6

此形见于古谱《玄玄棋经》，在实战中倒是几乎不可能出现。左右同形，白方被围的五颗子如想逃出，中心点是意想不到的1位碰。有此一着，白子脱险，读者不妨稍费一点时间自行验证。

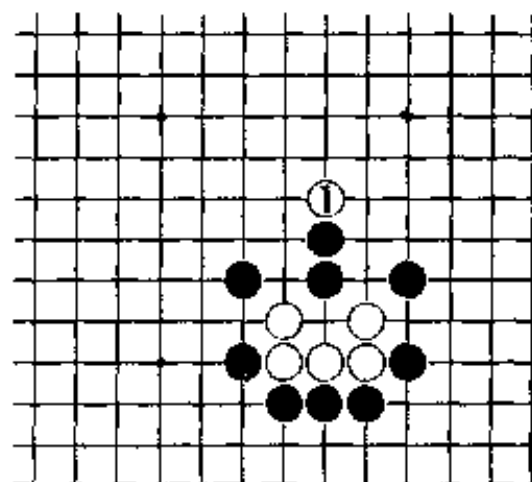


图6

图7

左右同形走中央也有不适合的场合。对星位之子的双二间高挂，黑1若走中央尖欲出头则无可能，白2在外面中央封锁，黑失败。黑1正确的着点应该是A位或B位飞出才是正着。

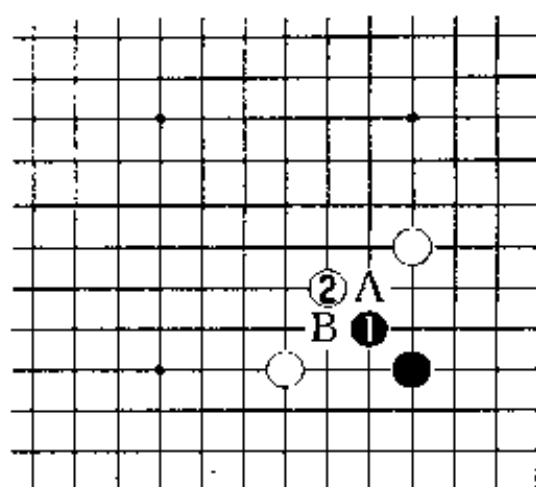


图7

图8

本图黑角部被围三子可以逃出。若看到白的“左右同形”而去“走中央”1位挖的话，那末由于自身可能会产生气紧的致命弱点而失败。白2以下至8止，黑被吃。

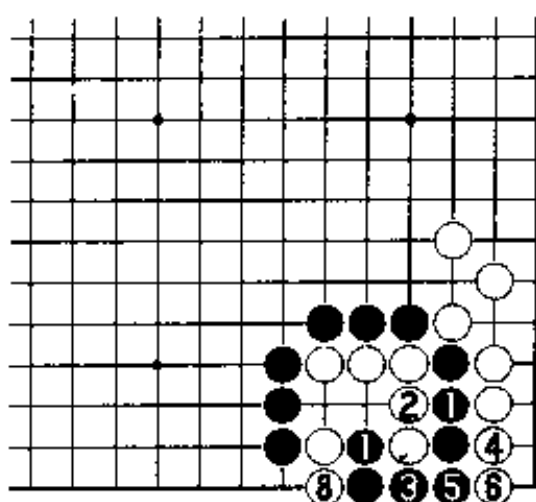


图8

图9

此型正解为黑1扳。白2若粘，黑3扳造成白气紧，再走5、7冲，白接不归，黑角部三子得以逃出。白2若走4位打，则黑A位打仍可救回三子。

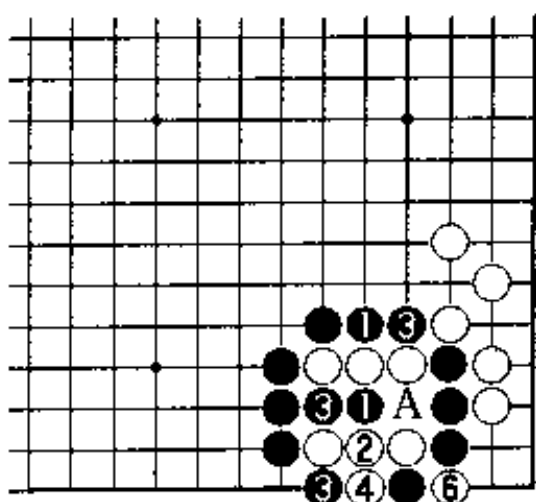


图9

能不打则不打

可不冲则不冲

碰到打吃处必打尽，有一目的利益也冲下从而自紧气，这些都是俗手的典型。当然，必须打吃的地方就得打吃，当冲的地方也须冲。这就得分别具体情况。记住这一格言大有好处。

图1

黑方为了逃出，用1打，3再打，之后5接的手法。白方6位枷补。黑已先损，白成好形。

图2

黑1单扳正着，白2亦须接。白方较上图变化为差。今后白还有A位被断的顾虑。从上图和本图看，差别在于一个是送吃一子，对方一手枷补得极为理想；一是对方虽补却不完备。这就是能不打时保留不打的前提。

图3

这是星位角部常见之形。白1打，大俗手，白3粘后，白1的打已将对方角部的毛病帮助补净。

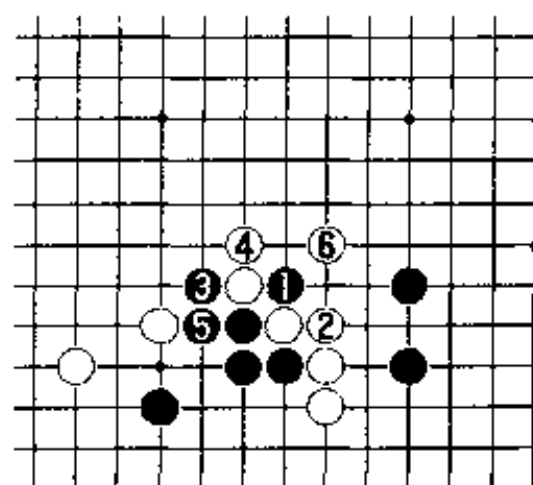


图1

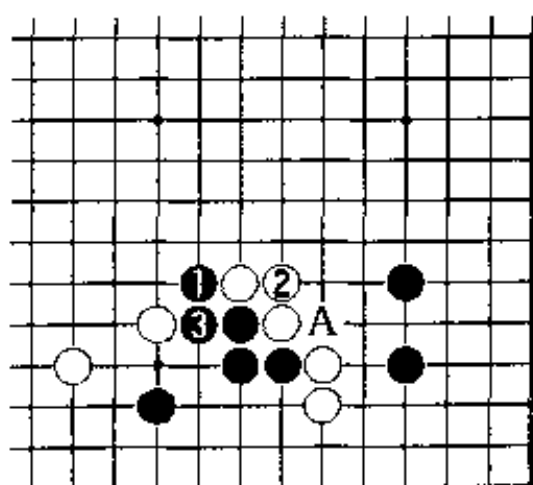


图2

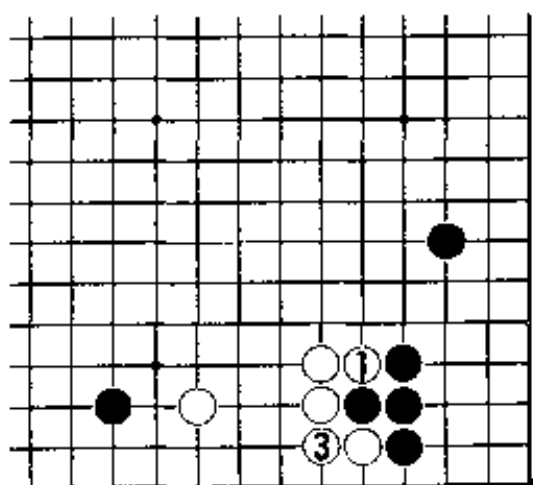


图3

图4

白1单粘正着，以后伺机可于A位夹侵角。

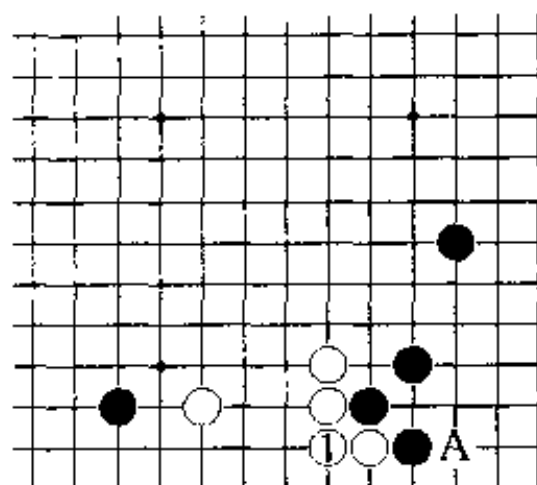


图4

图5

这是高目定式变化。白5、7欺着，至11，黑方面临着下一手。

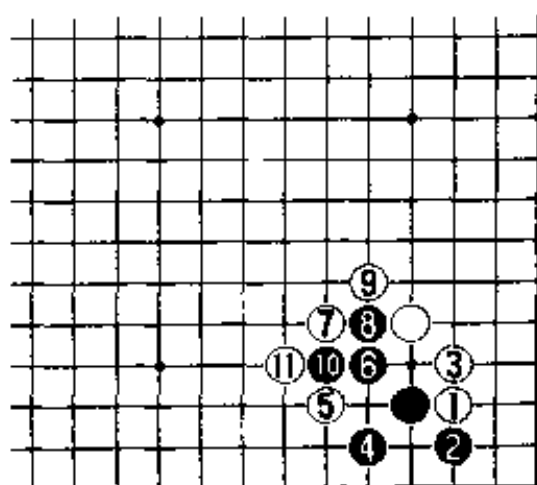


图5

图6

黑1空断正确，白2只能接住。3长出，黑有利。

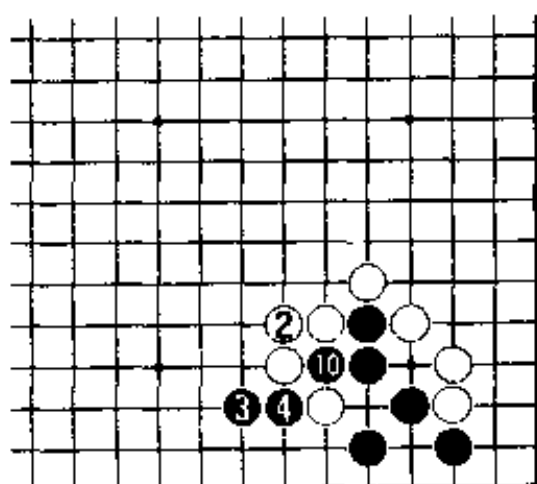


图6

图7

黑如随手于上方断打，白2一挤，4滚打，黑顿时崩溃。

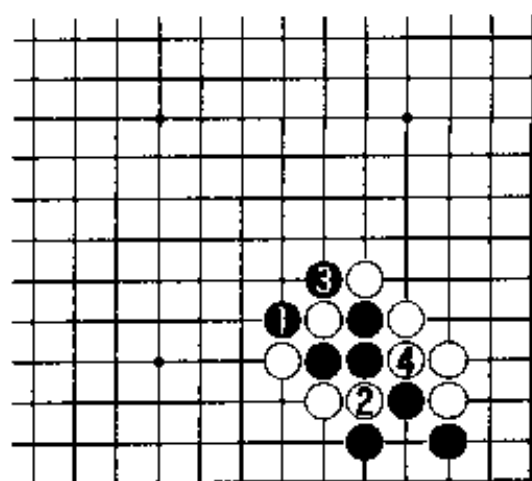


图7

图8

黑现在逃●一子无理。初学者以为黑1打3接便宜，其实落了后手，也完全使黑●一子再也动弹不得，帮对方消除了不安定因素。正确的着法是黑1于3位单退，白2亦须补。

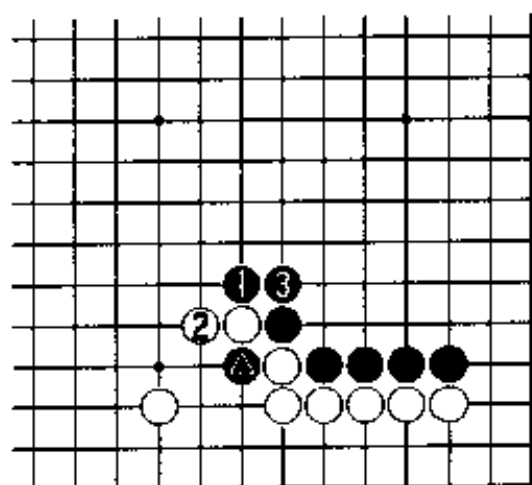


图8

图9

这是小目一间高挂上靠定式之一型。黑5、7连扳，白8根据具体情况此时必打，已给黑制造出断点，之后于10退。黑11压，白可扳起，黑也必打吃掉白8一子。白14虎，双方局部两分。

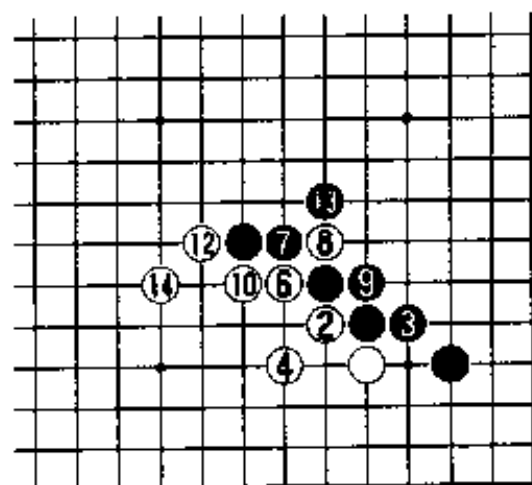


图9

图10

清前期康熙乾隆年间大国手施定庵，在其著作《弈理指归续编·凡遇要法总诀》中说：“两打同情不打，推敲扳、虎，兼长。”意思是说，在两边都可以打的情形下要保留暂不打，仔细审度推敲，看这里是否有扳、虎，或者兼有长的手段。现举一典型例。

如图为双飞燕冲断之后所形成。现△断，稍嫌无理。此时被紧气围住的白△三子要作活并不困难，只须A打，黑B，白C、黑D，之后再1、3扳接即可。但审度之后，妙在A位之打不打而保留，单1、3扳接。此时黑已难两全：若黑补角，则白今可从B位打了，黑A长，白C紧气，黑不行；若黑先在A位立，则白F，黑E，白G，黑角地全失。

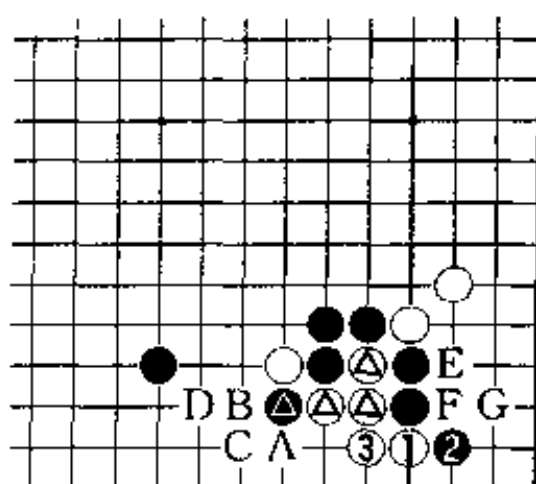


图10

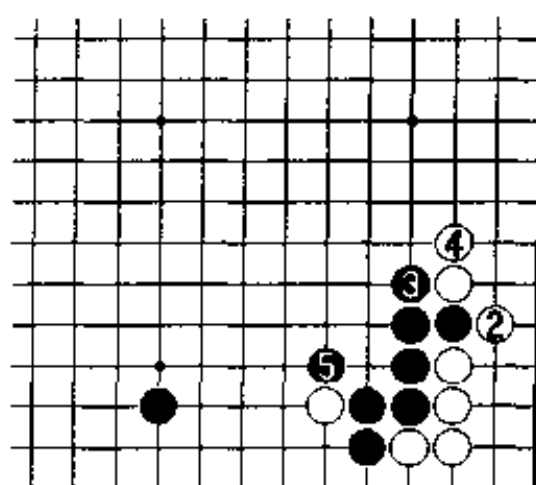


图11

图11

这是星位定式之一型。黑1俗冲，自紧一气，然后3俗压，帮白走得结结实实，后手再于5位补，大损。

图12

正确的着手不可先冲，自己先于●位补好。白如不补，黑就有1位严厉的拦逼。有此一着，下一手被黑再于A位点到白将十分难受。

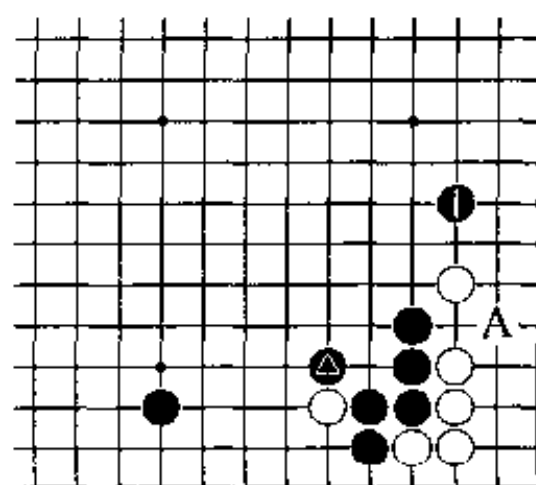


图12

图13

黑1 这样的冲当然更是俗手。黑方失去了在2 位跨封住白方的手段，大亏。

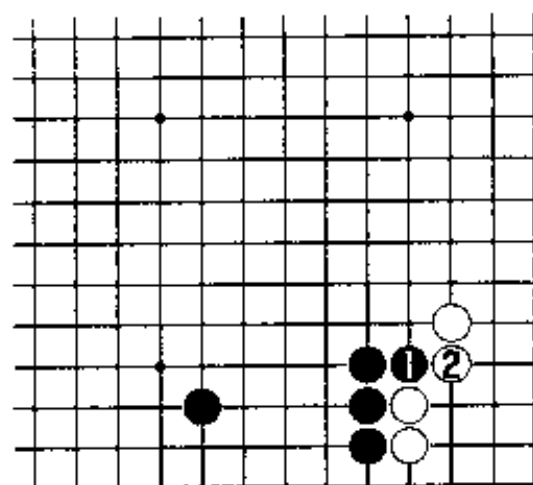


图13

图14

这是必须冲的例子。黑1 冲、3 断，利用3、7 弃子，走到5 位的打和9 位的先手靠，可以满足。

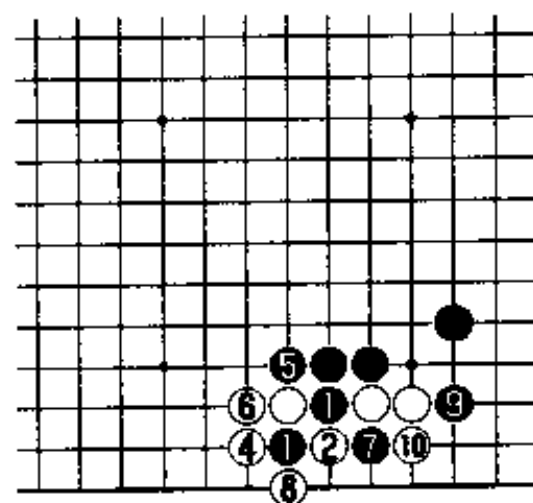


图14

图15

此型白有缺陷。黑当即于1 位冲，以下至白6，黑先手吃住外方一子，有利。

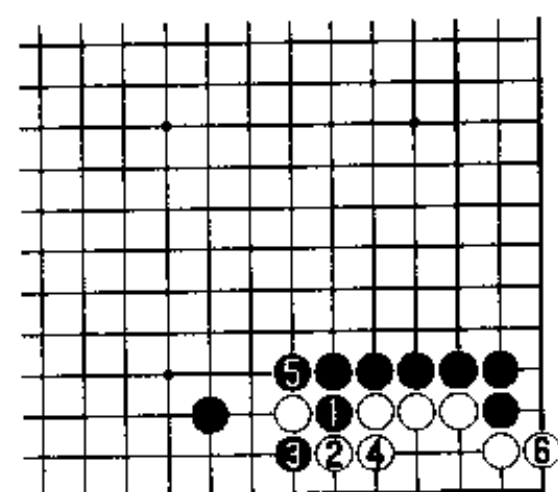


图15

连打多俗手

围棋初学之始，有一个共通的现象，即特别喜欢叫吃。其心理大约是这样的：假如对手不走，我就提掉它……但围棋是一人走一手的，所以不能一厢情愿。只要有打吃就乱打一气，往往只会给对方帮忙。

图1

这是在多种教材上被引用过的图形。白1、3欺着。黑如应对不当，乱冲乱打吃，就会大吃亏。

图2

黑1冲多余，白4挡后，黑5打、7打，以下一连串的俗手冲打，但最终仍被白方完整封锁于一隅，而白则筑成强大的外势。

图3

黑1、3冲断必要。白4长后，黑5跨是手筋，对白6扳，黑7连扳是与黑5相关联的手法。白8时，黑9长出，以下无论怎样变都是黑有利。

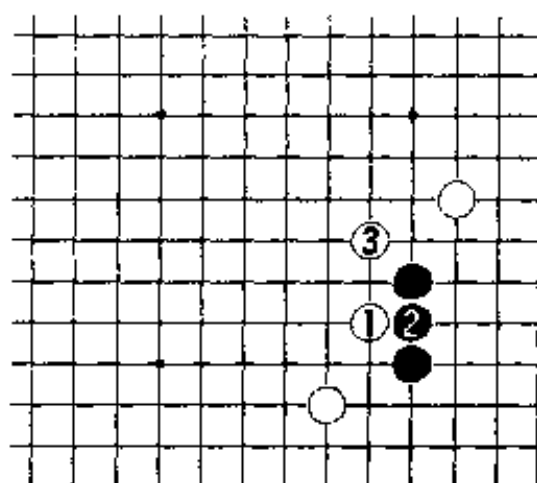


图1

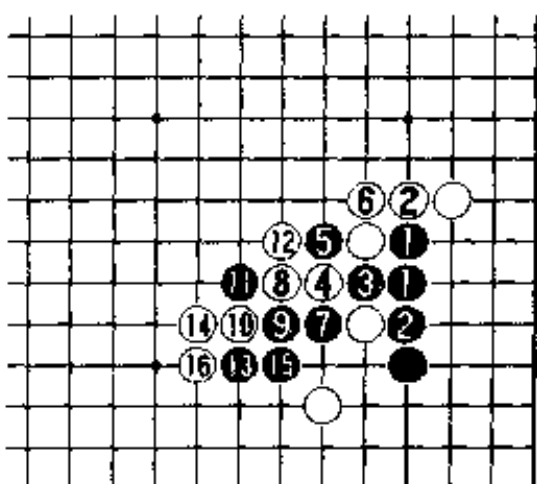


图2

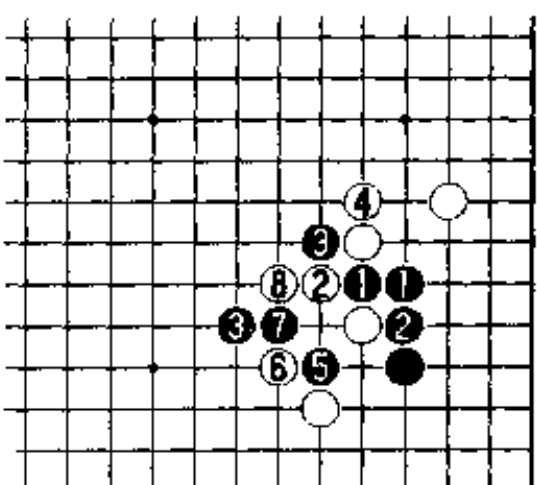


图3

图4

在不得已的时候，连打也就顾不得了。这是日本第三十三期本因坊战循环圈赛中，小林光一八段（当时）执白对林海峰九段一局出现的情况。右上角一块白棋面临死活问题，于是只得采用连打的办法活棋了。

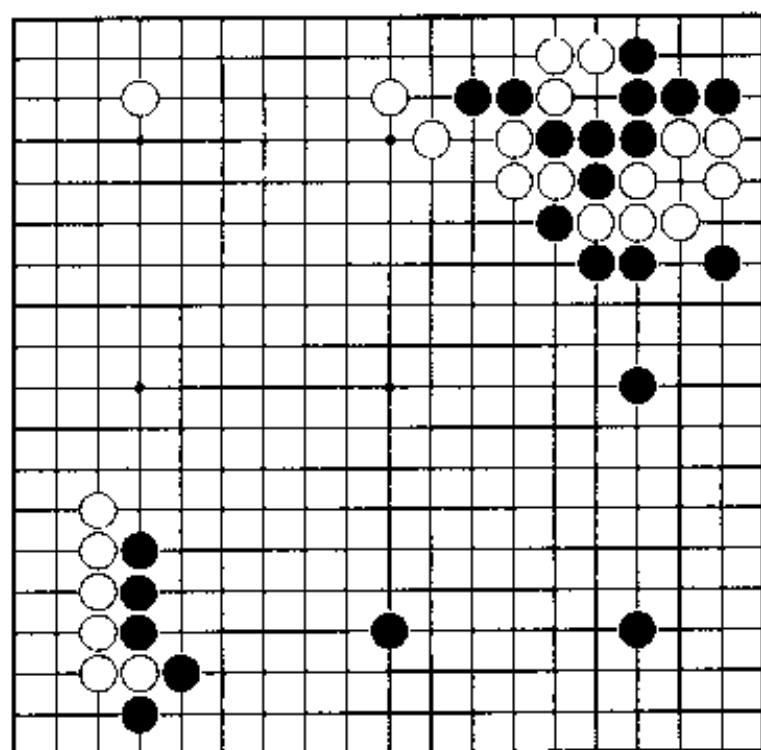


图4

图5

白1冲，3打吃。以下到15的变化可以认为是必然的。续变至19贴上，黑很想于21位长，但20的挂角更大。如图，黑最后虽被21一打，但全局优势。

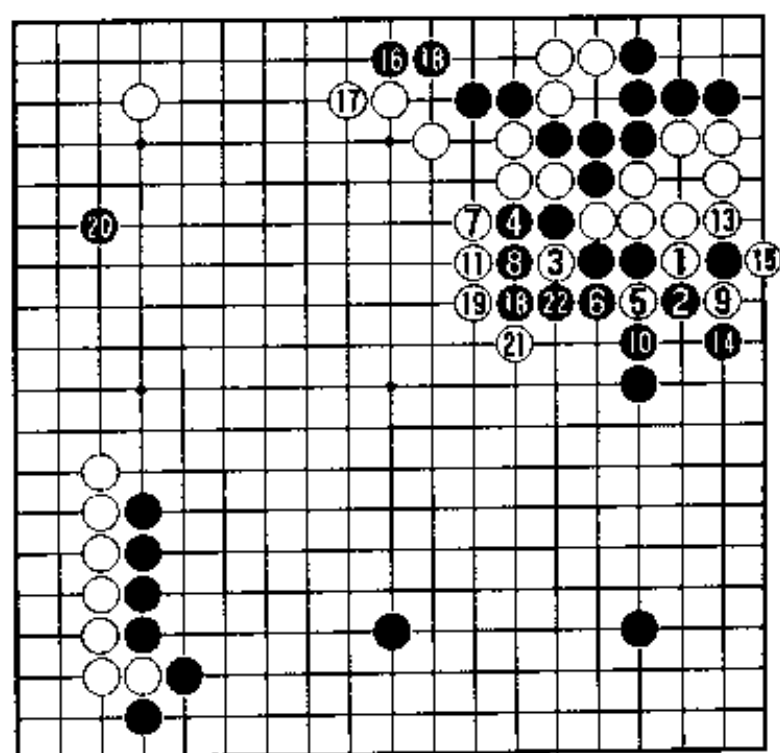


图5

飞形不可冲 ○飞形须防跨

小飞结构为一种常见的合理形状。对小飞，一般是冲不断的，但是却存在跨断的可能。现仅就角部小飞形演示，可举一反三。

图1

黑1冲，初学者往往这样下，以为是先手得利，其实这是典型的大俗手。黑1与白2的交换毫无意义，反而帮白方补上了缺陷。

图2

黑1跨才是手筋，白2冲时，黑3断，至黑7将白封锁于角内，远较上图结果为优。

图3

上图白4若走本图1位打，之后白3立下顽抗，则角上留有黑4尖以下的手段，不仅掏空还有收根的作用。

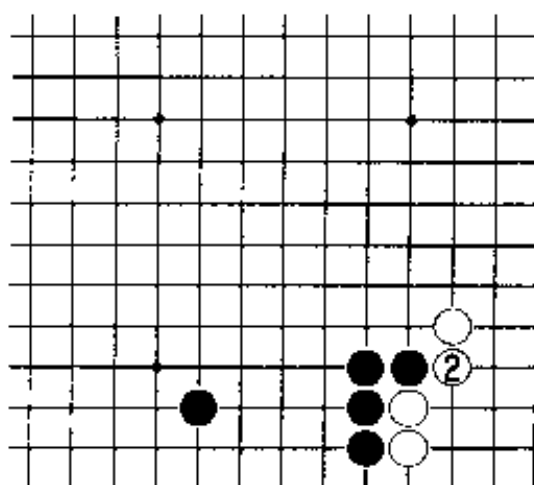


图1

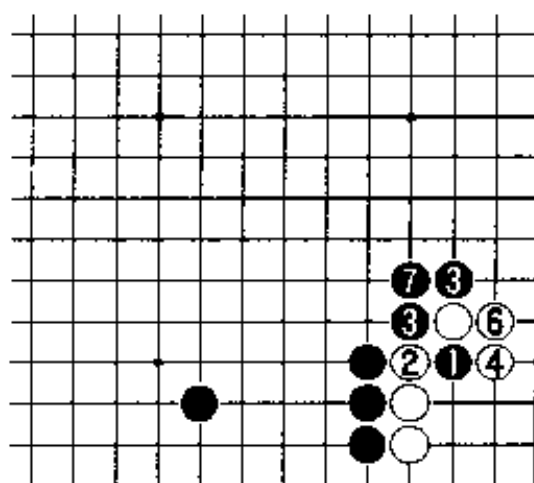


图2

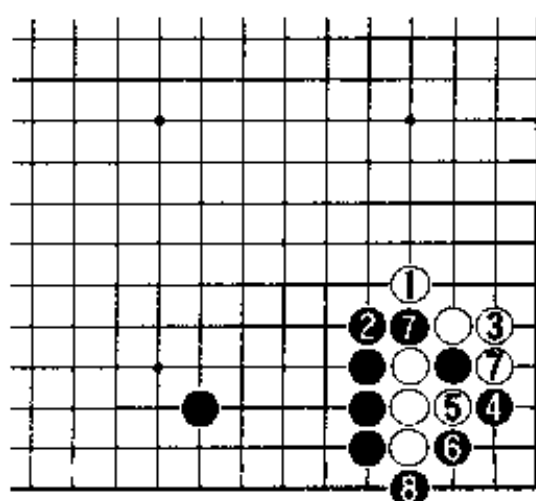


图3

靠则扳

一般地讲，围棋入门之后，对于对手的靠（如靠压定式之类）都会条件反射似地扳起。这是不甘示弱的一种表现，也是局部紧闭对手气的一种手段。

图1

对黑1之靠，白2扳起是通常的下法。

图2

小目一间高挂二间高夹定式，黑1外靠，白2于下方扳。作为场合手段，也有于A位扳的。

图3

小目低挂一间夹定式。黑1靠，白2扳，黑3退，以后或A位虎，或于上边一带拆，选择权于白方。

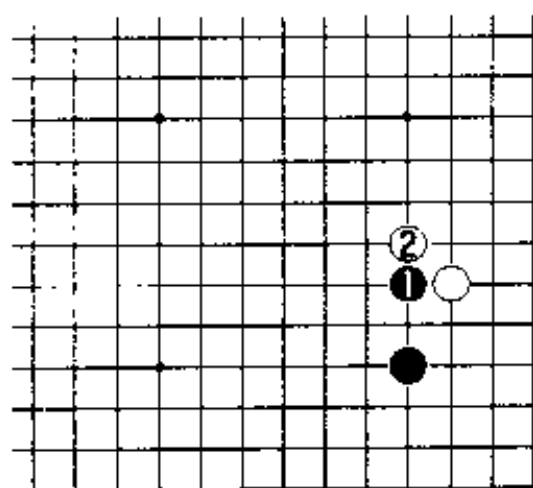


图1

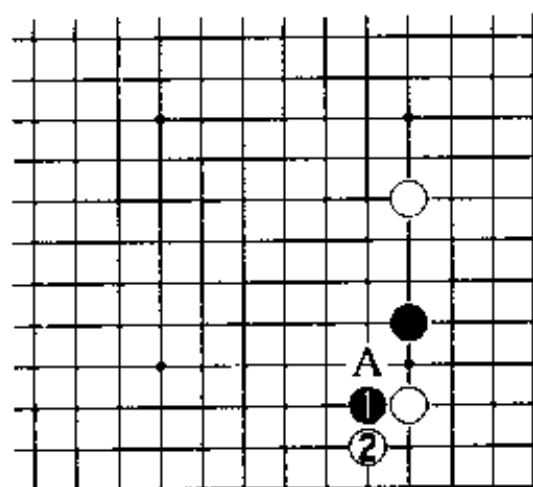


图2

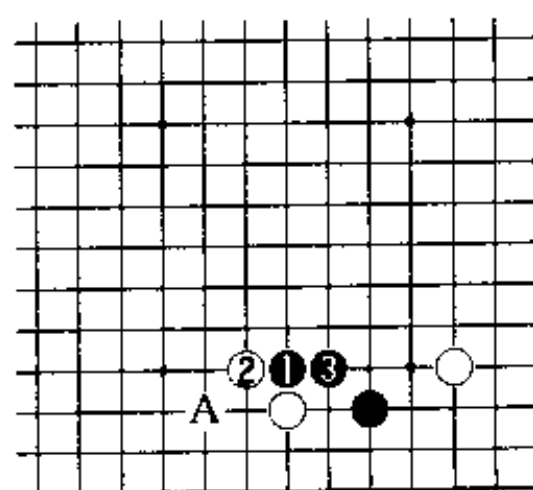


图3

图4

星定式常见的一种变化。黑1托靠，白2扳，黑3连扳，白4粘简明，黑5虎，告一段落。

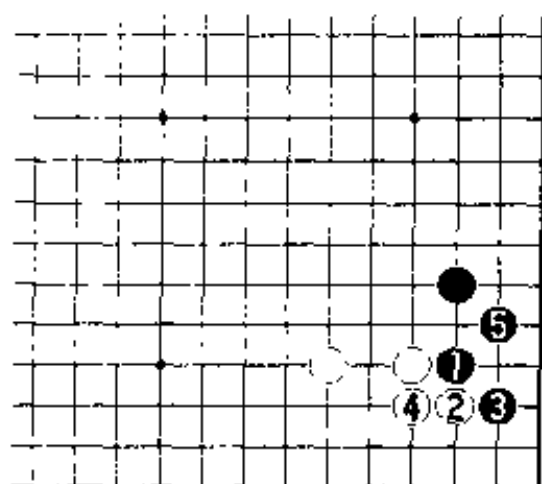


图4

图5

倚盖定式。黑1靠，白2扳，黑3断，是为了收取左方外势的弃子想法。以下进行到24。如果左方一带预先有黑▲的存在，则黑成功。

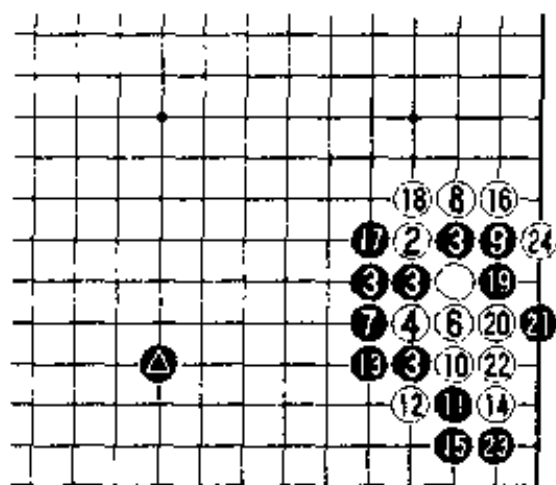


图5

图6

根据情况，为了不给对方借劲，靠而不扳的时候也不少。如图，黑1靠，白2退，黑3跳补，白4小飞，依然对黑方形成夹击之势。

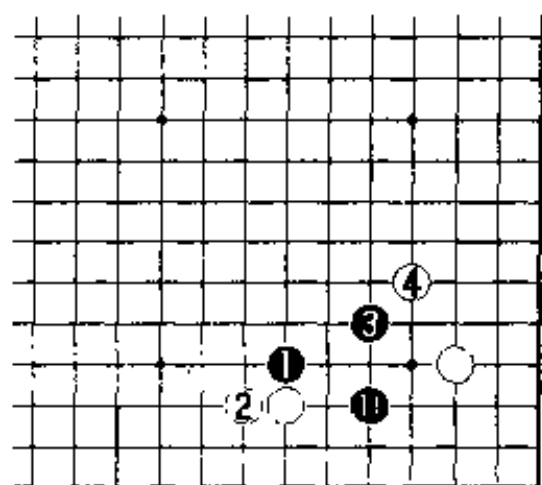


图6

扳有杀

局部的杀棋如有可能，无外乎从外部（扳，压缩眼位等）或内部（点，夹，挤等）着手这两种方法。具体到扳的手法，应用较广，杀棋上往往用到它。

图1

围棋死活的启蒙型之一。白先，于1位扳，黑死。

图2

续上图。黑2挡必然。白3点，黑4以下虽然极力顽抗，但至白11止，黑仍然难逃一死。

图3

这也是围棋死活启蒙型之一，俗称“大猪嘴”或“大猪头”。白1先从此面扳，白2虎。接下来杀棋口诀就是“扳，点，粘”，黑死。具体讲就是白3扳，5点，7粘。黑8接住无用，白9扑，黑不活。

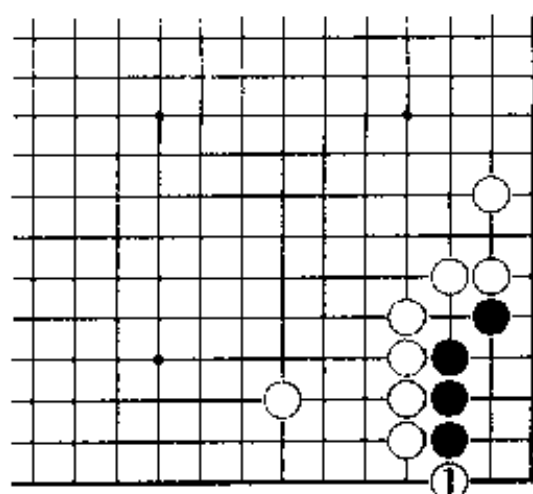


图1

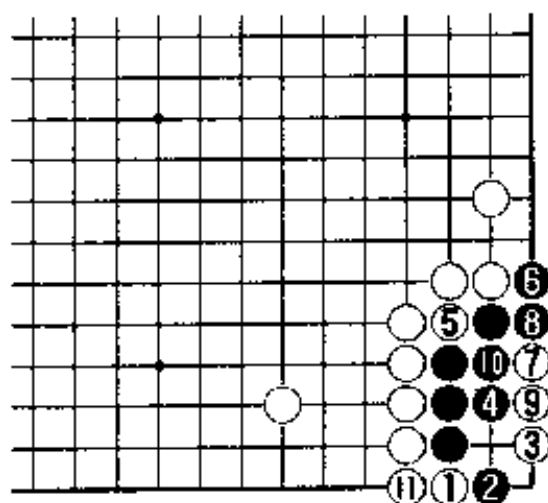


图2

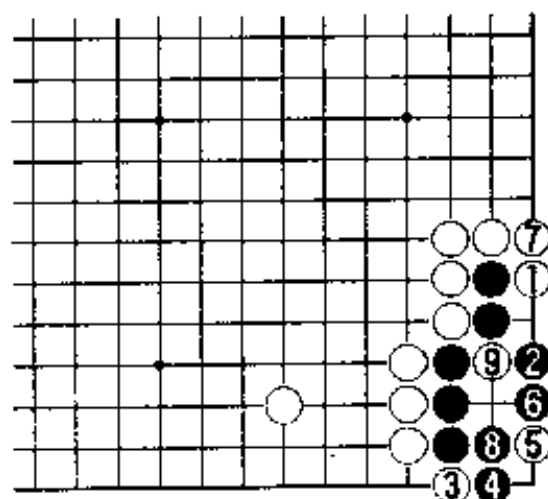


图3

图4

此型白似活棋。但黑于1位扳，白顿死。

扳有杀，那末处于被扳的一方反过头来扳出去如何？——有时这一扳就可能变为救命之着。

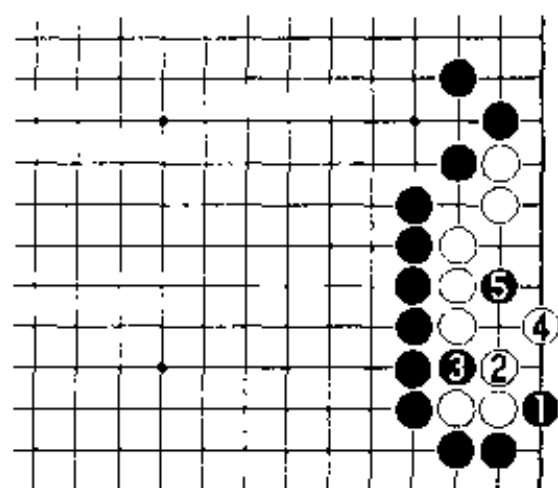


图4

图5

这是著名的“星位三脱先”定式。任意脱先必然会受到惩罚。白△封锁之后，黑1现在于角位尖，设法作活。白2以下至10挡，此时黑11扳重要，至13活。续变白14扑，黑15退好手，至17，黑活证明。

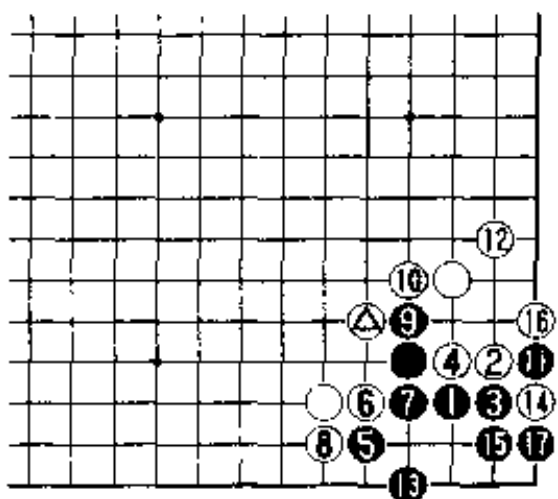


图5

图6

图5的变化吴清源先生认为黑损。他举出了新的变化。此变为新变化的一型，聊备考。

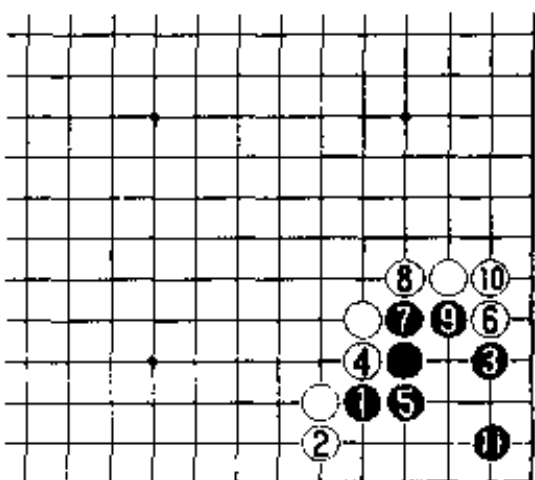


图6

上手贴紧下手尖

一般对打入拆三形，尖为攻击手法之一。对于这样的尖攻，打入的一子应紧贴押上，不要松懈，上手（日本术语引进，略同于“高手”）都是这样行棋。而下手（日本术语引进，略同于“初学”）却往往尖出避开。应当向上手学习。

图1

黑▲打入白方拆三形中，白1尖攻最强。黑2离开一路尖出，乃是怯战的下手表现。至白5跳畅，黑形不好，今后作战必多掣肘。

图2

黑1紧贴押上才是上手的正着。至黑7，黑较上图步调快，形状好。

图3

黑1贴紧，白2若扳，黑3搭手筋。至7，黑仍然出头畅快。

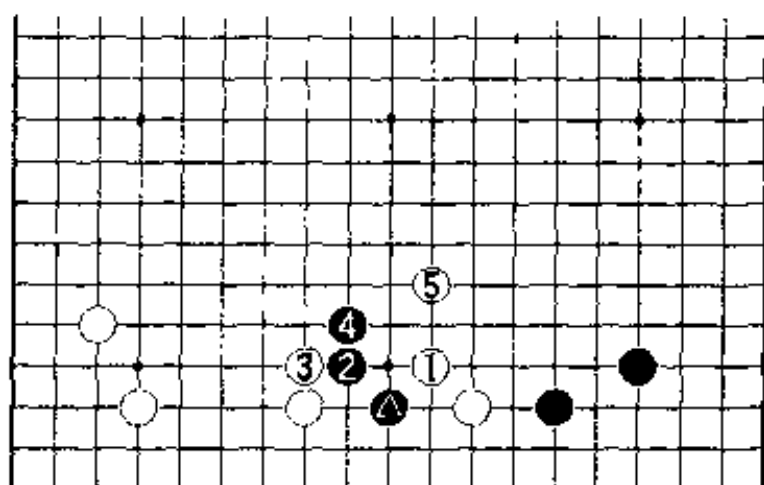


图1

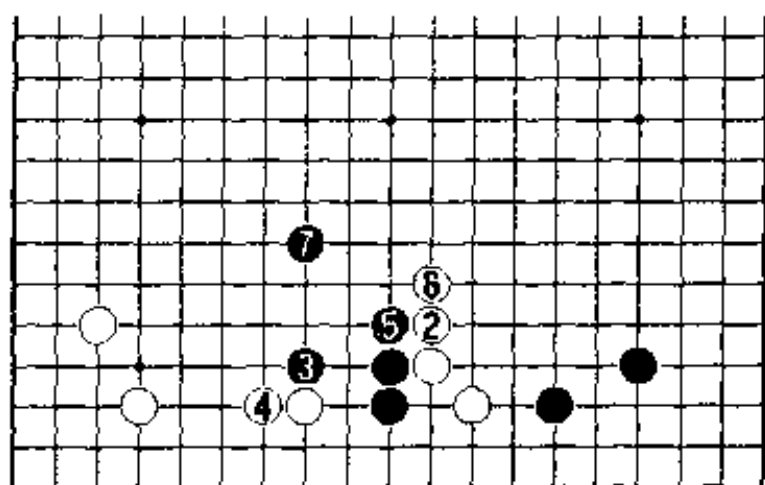


图2

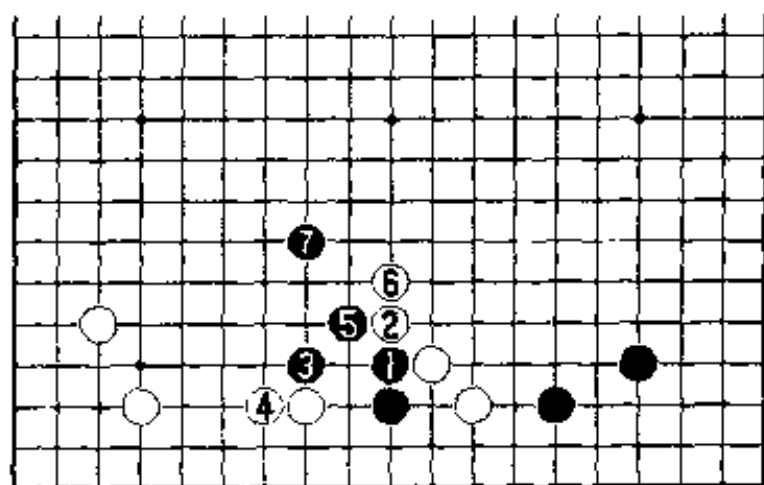


图3

图4

黑3搭之所以称为手筋，就是蕴含着有力的后续手段。白4挖过分，黑5打，之后7、9吃住白二子，已获安定。

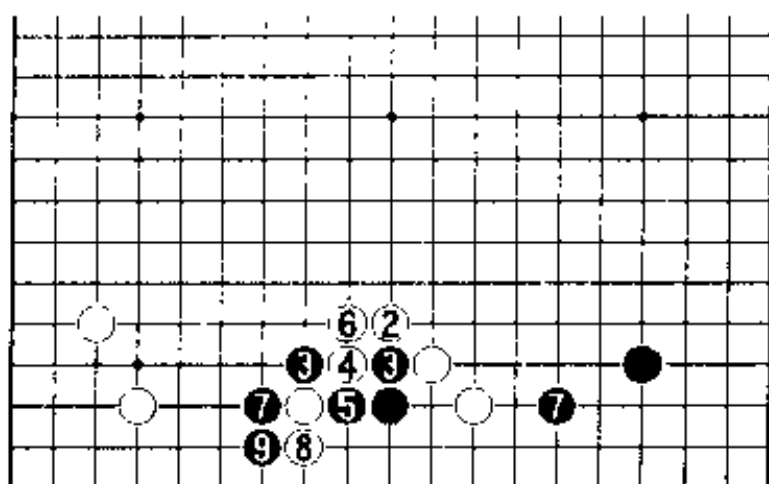


图4

图5

星位靠压定式。白脱先，黑1急所一击，白2若尖出为下手的着法，以下至7，黑左右两方走到，白只是单纯逃孤。

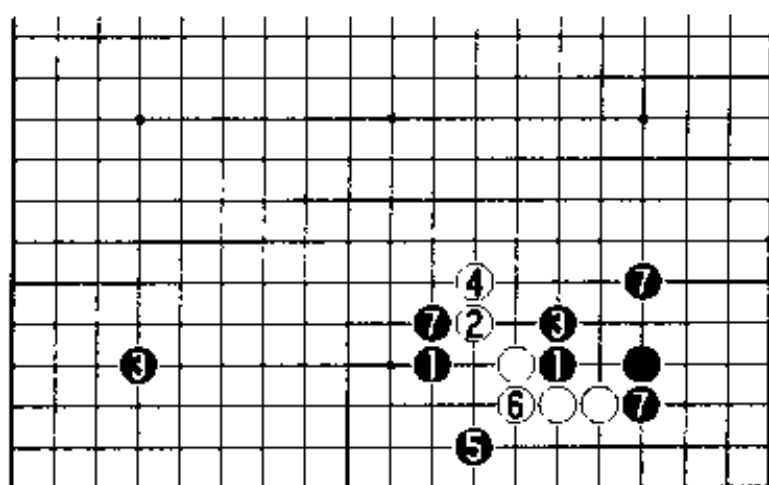


图5

图6

上手的着法是白2针锋相对地贴紧押上。黑3扳，白4愚形曲出乃是此时的好着。因为此处原本脱先已欠一手棋，吃点亏也是必然的。

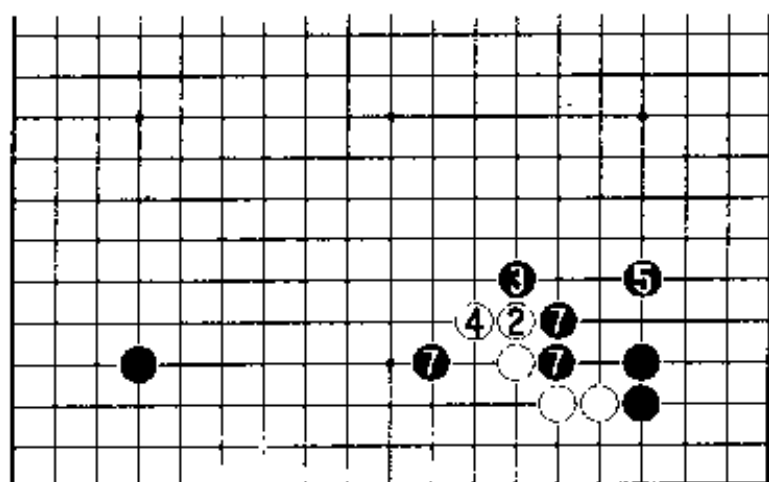


图6

图7

对并非单纯的拆三打入，像本图白依仗左方厚味对黑无忧角拆三在1位打入，黑2尖攻必然。因为右方黑是无忧角结构，白不可生搬硬套于3位强行贴紧押上。黑4扳强烈，由于星位之搭靠不成立，白5只得愚形猴出，前途多舛。

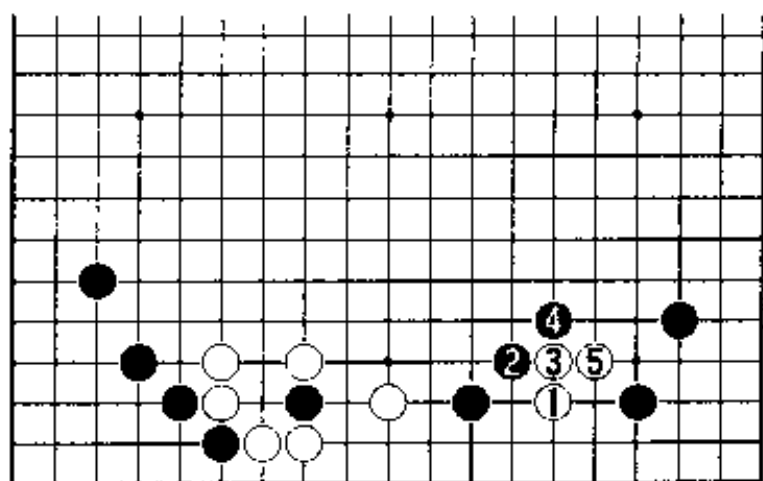


图7

图8

正确的手法。白2小尖，此际好手。黑3强行封锁，白4冲，6断次序，白8跳出。由于黑A冲不成立，白作战成功。

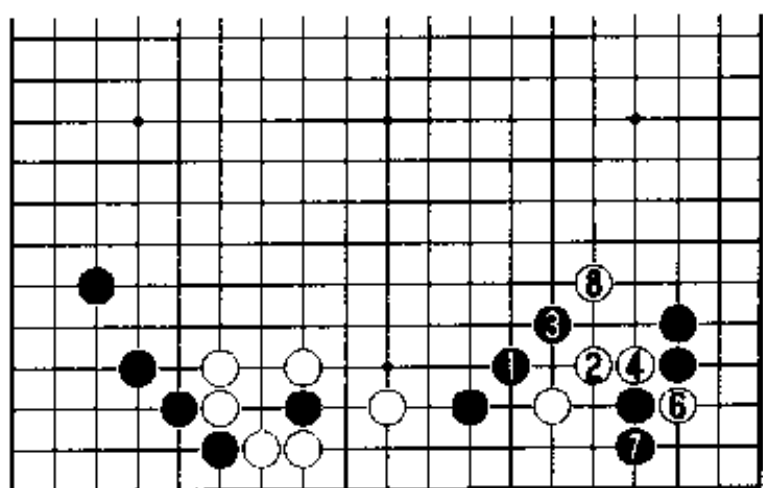


图8

二子头必扳

○二子头闭眼扳

○二子头忌被扳

二子头指被对方紧贴并行两子出头的方向，即再长一子将成三子并行的地方。扳，则是在这一点上阻住其前进。这关系到一个气紧和外势伸展或要处扬起抑下的问题。碰到二子头，一般是必然要扳住，不必多所顾虑；反之，也要避免二子头被对方扳住。

图1

假设图。黑白二子并行对峙。A、B点均为“二子头”。若轮白方走，在A位扳二子头是要点。同理，若黑方先走，则在B位扳二子头是要点。

图2

白1先扳住二子头，黑2时，白3连扳有力，黑方因气紧难以反抗，白明显有利。

图3

反过来若黑先扳住二子头，则白形大为萎缩，与上图相比有天壤之别。

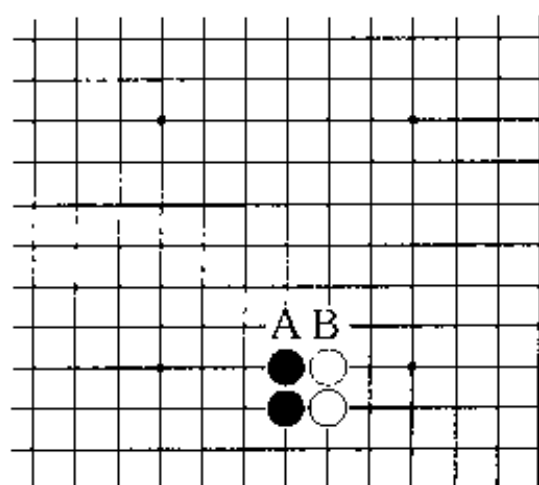


图1

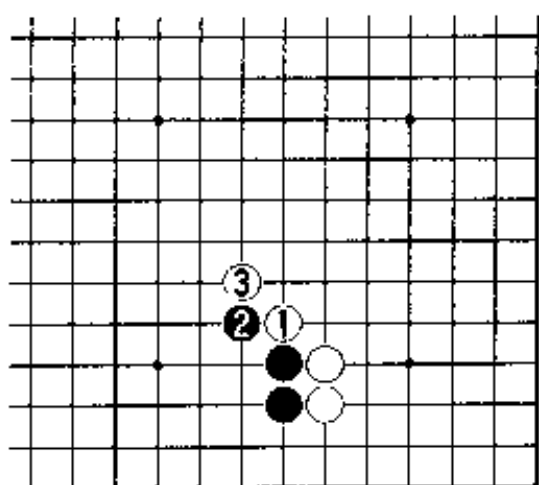


图2

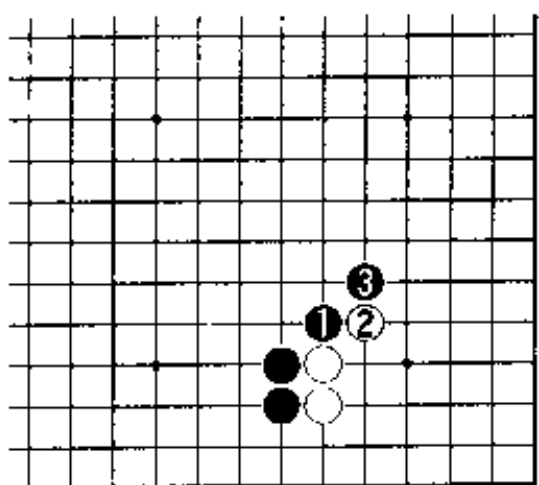


图3

图1

这是实战中可见之形。被白1扳住二子头，黑痛苦不堪。这与黑在1位长出之形比较，相差极大。

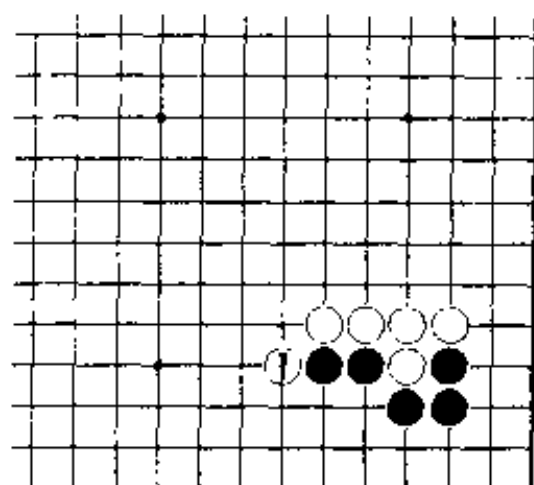


图4

图5

不必说二子头，就是三子头被扳，也是十分痛苦的。白1扳，瞄着下一手A位的点，有力。黑若走B位应，白当然C位连扳。

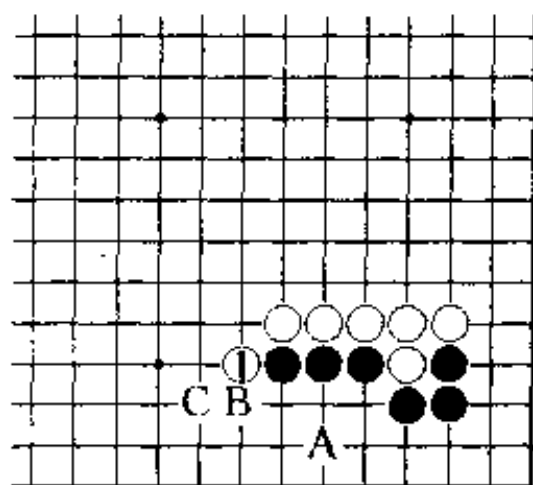


图5

图6

当然，在特定场合，二子头也有不怕扳的时候。在逃出不利时，白1、3是一种就地求活的着法，虽然漆黑4扳二子头，但至白11已活净，但让黑边上变厚则无奈。黑10若走11位打，白有A位断的手段。

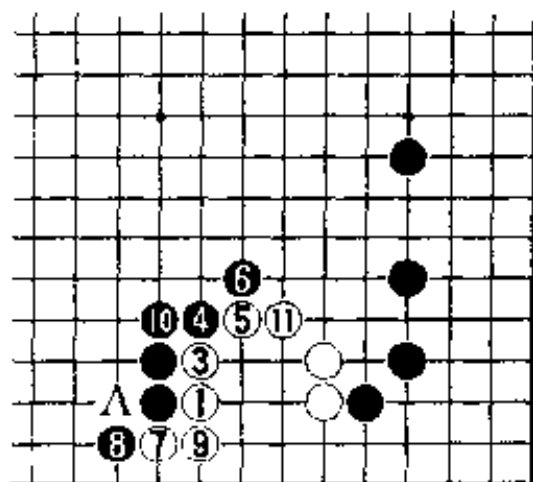


图6

“顶头”自紧是俗手

二子被扳头是忌讳的。之所以忌讳其实就其本质来讲是牵扯到一个气的松紧问题。二子头被扳则气紧，十分难受；反过来，自己去将气撞紧，必然是俗手。

图1

高目定式。黑1搭下，白2“顶头”，一般情况下均是俗手。黑3挡紧，已成二子扳头之势。白4，黑5连扳，白已大坏。至9，白局促地被封于角内，黑外势整齐，有利。

图2

正确的应法是白2下扳。白4扳起或A长出，均为不同场合的正着。

图3

星定式中能见到的一种变化。白1打入，进行到白5扳过。黑6顶头，俗手，成二子被扳头之形，且生出断点。

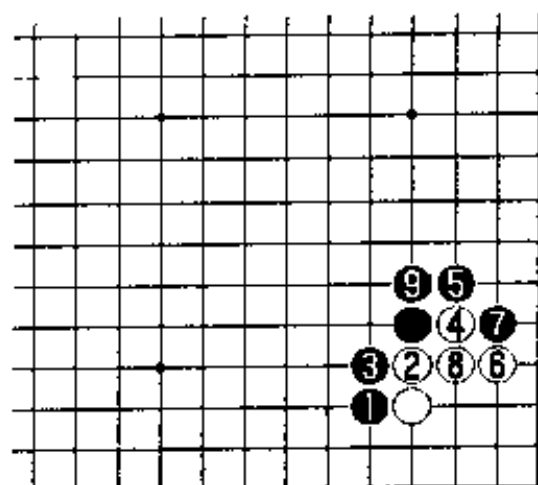


图1

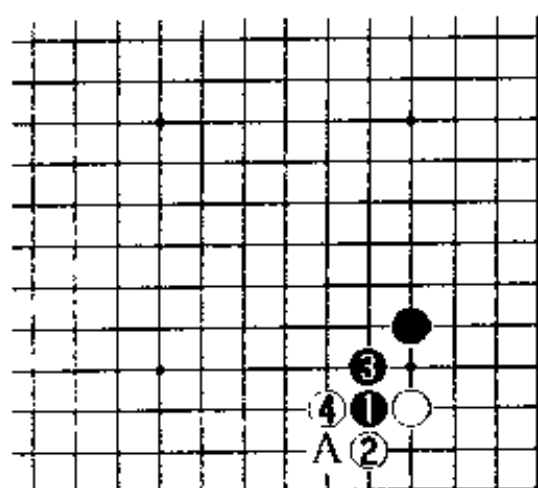


图2

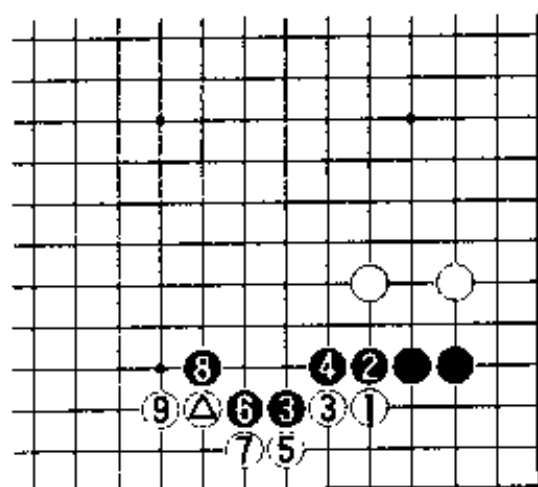


图3

图4

正确的应法是己方先于1位粘，白2补，黑3回头守角，无丝毫不安。

图5

不过，事情都不是绝对的。在一些场合，自顶紧气的手段意外地有力。黑1托，白2顶，至白4，为雪崩型定式的开端。由此可演化出复杂的大小雪崩定式。据说当初白2顶头自紧的“俗手”是在日本业余棋界先出现的。起初一见此形，专业棋手多不以为然，但经过再三研究，竟没有很好的破解办法，于是这一手法“正式”成立。雪崩形的出现，发展了现代围棋定式。

图6

小目一间高挂，白方靠压。黑1托角，白2亦有俗顶的下法。黑3后，根据情况，白有A位长和B位打等选择。

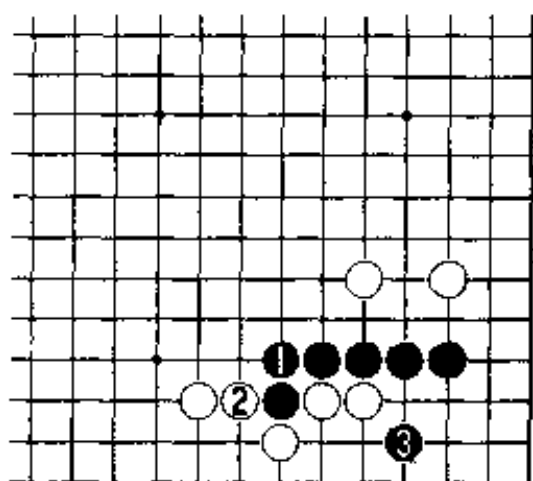


图4

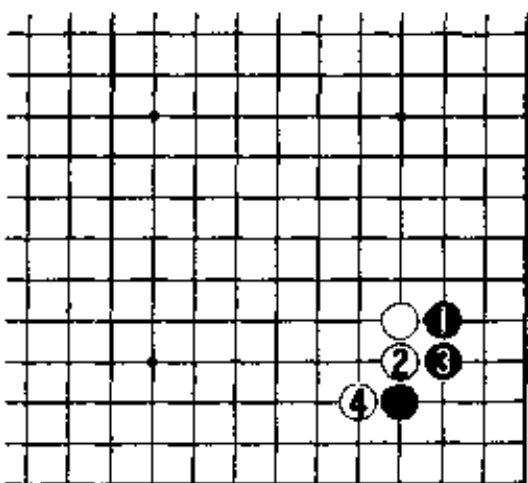


图5

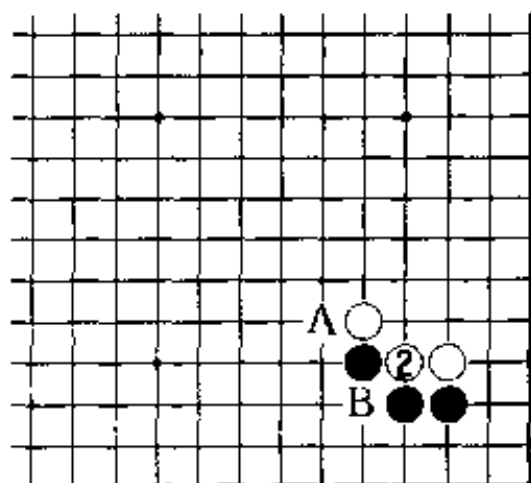


图6

休贪假利除他病

源出施定庵《弈理指归续编·凡遇要法总诀》。假利，虚假的、其实质为很少的蝇头小利。不要因为贪图那一点小利而替对方除去毛病。本条与其视为格言，不如说是对棋艺提高的一种要求。

图1

实战中经常可见之型。白方的结构并不完备，凭直感就可知拆二部分有棋。比如在适当的时机，黑可1位搭下，视白应手再出招。

图2

白2下扳，正着。黑3以为如此“先手得利”，实为替人除病的恶手。白4挡，心情一定很愉快：己方的隐患消除了。演变至10，黑虽也有所收获，但白棋获益更大。

图3

正确的冲击白棋弱点的着法。当白2扳时，黑3扭断，好手。此后有多种变化，此为看得清的一种。当白4打时，黑5、7将白棋△一子割开，黑棋成功。

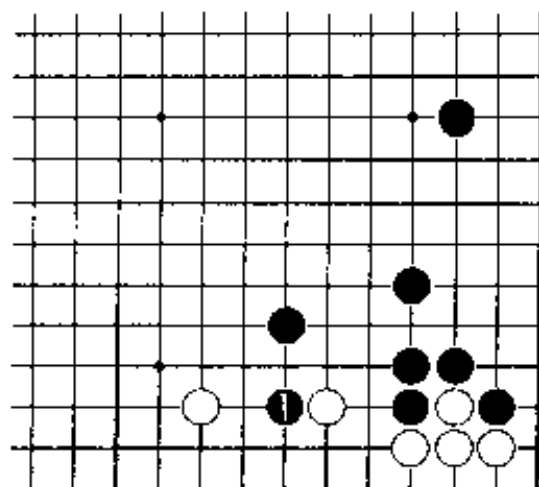


图1

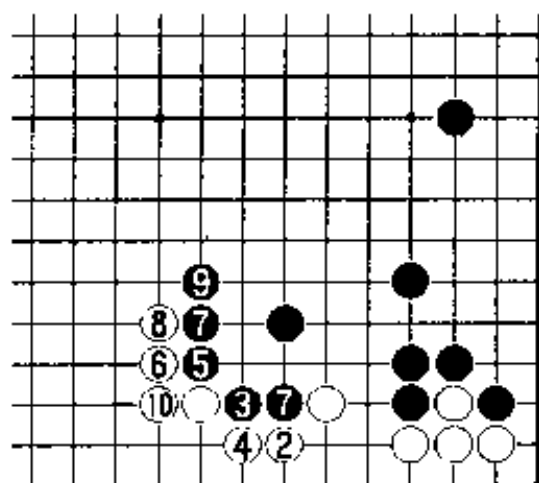


图2

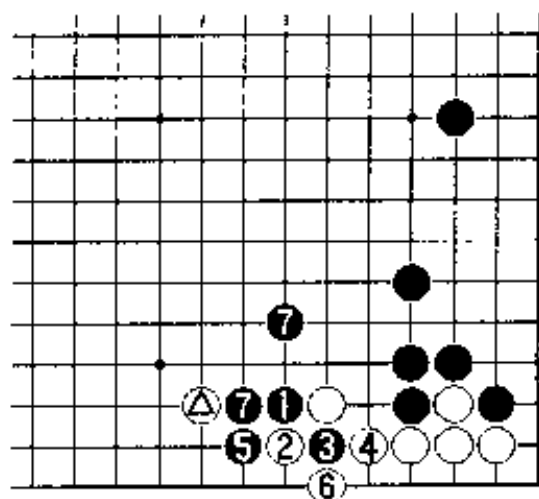


图3

图4

本图也为实战中常见之型。白棋为薄形。黑对白棋有种种手段。比如黑1的打人为最常见选点。

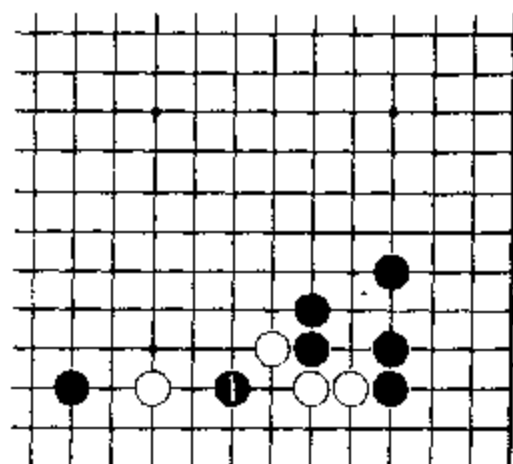


图4

图5

接上图。白如粘，则黑1并，白4长，黑5扳、7跳出，白被分裂为两部分，面临困境。当然，白2还有其它多种应法，此题外不论。

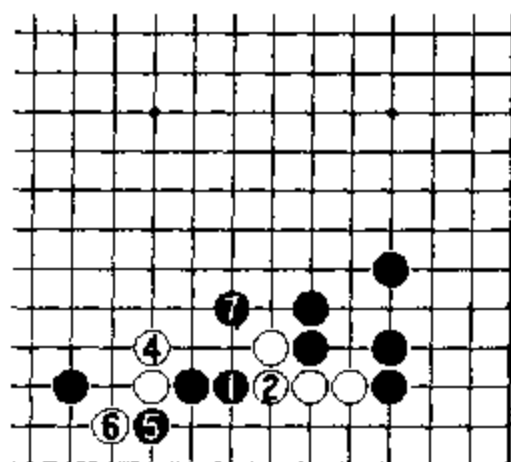


图5

图6

然而有相当一部分初学者都会走出如图黑1压的俗手。以为一压总是“先手”有利，其实正是贪假利替人医病的手法。白2退，心情极为舒畅。这块棋结构完整漂亮，再也不怕被攻。

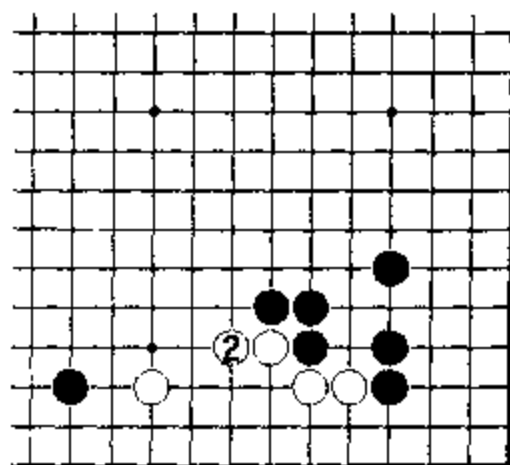


图6

连扳初段

连扳初段，这意思是说，敢于走出连扳这样的手段，就差不多具有了业余初段水平。这个时候，已觉悟到己方的断点不足虑，而对方被连扳之后痛苦不堪，就不是胆怯的、生怕己方的棋被切断的下手了。但这也不等于说，只要不分青红皂白走出连扳之手，就真是初段水平了。一些业余棋友，什么样的棋都敢下，“三连扳”（有时是手筋）、“四连扳”都见过。所以说，此条与其视为格言，不如看成是对己方或他方的激励。

图1

白棋1于角部星位下托腾挪，黑2扳当然，白3亦扳，此时黑4连扳紧凑，双方应对正确。

图2

接上图。下一手白如于5位接，则黑A位粘，白棋还得花些功夫治理这块棋。今白1虎，黑2打，白3是5接之前的次序。至黑6补，以黑充分告一段落。

图3

图1黑4若不敢连扳而于此1位粘，则白2虎住成活形。黑1粘软弱，纵敌行为。

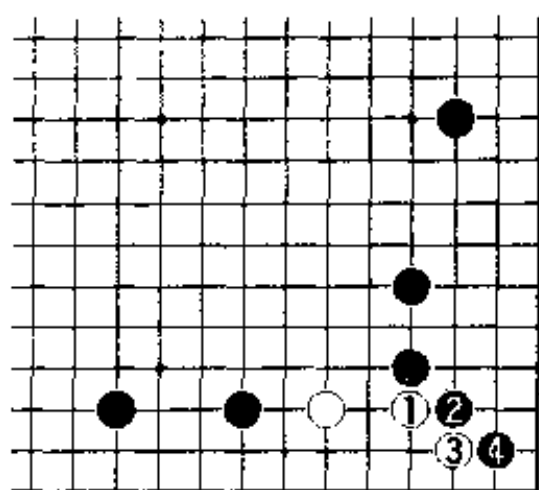


图1

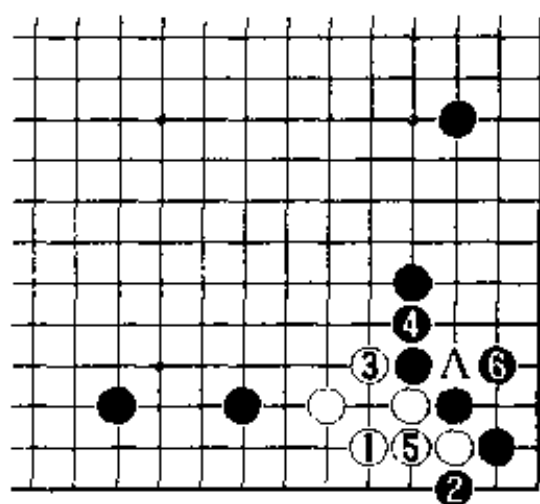


图2

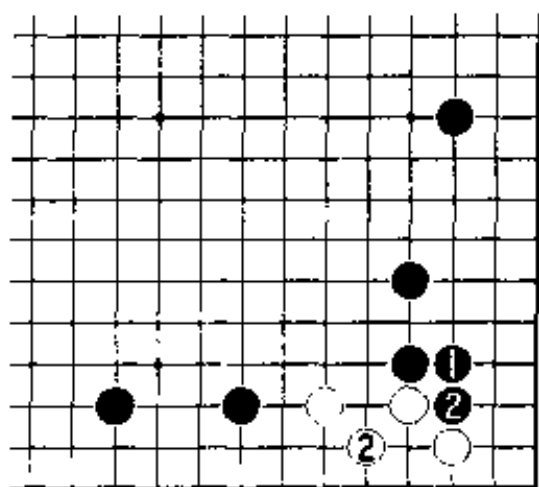


图3

图4

小目一间高挂外靠定式。黑1、3连扳，至10为定式之一型。

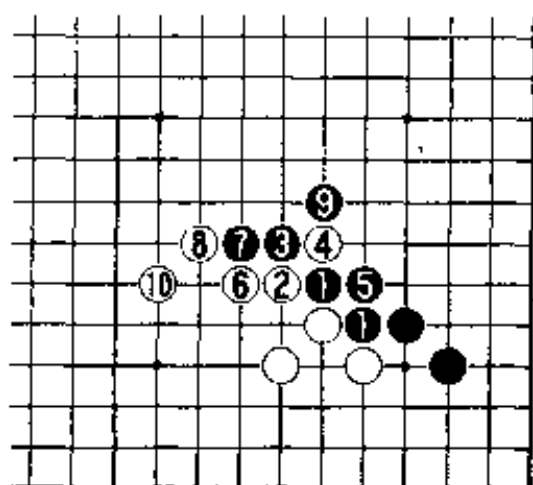


图4

图5

此形黑1、3连扳。下一手白如A，则黑B接，白C立补活。黑外势整齐，完全将白封于角内。白如B位打，则黑D、白E、黑A吃住角上几子也可满足。

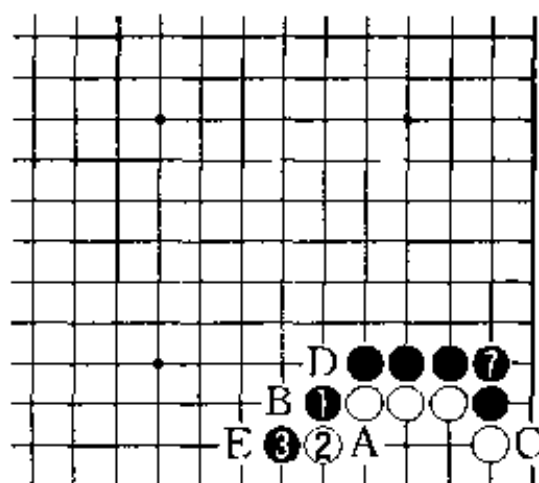


图5

图6

大斜定式变化之一型。黑1、3连扳，白只得于角部先行棋，才可回头于10、12断吃。黑弃3之子，以下演变到15，黑外势强大可满足，白得先手也无不满。

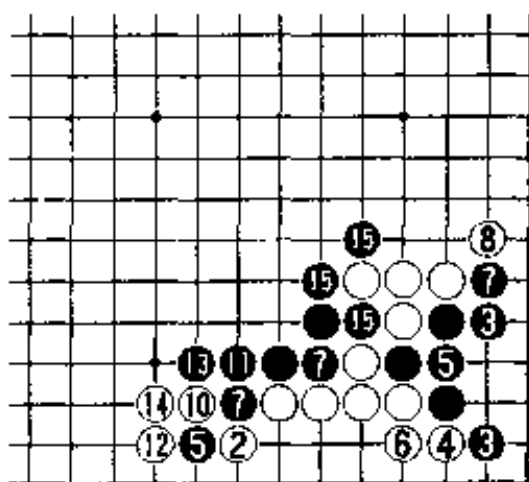


图6

三线以下舍二子

○可立则立 能曲则曲

这是应用最为广泛的确凿的格言。三线以下的子如果被吃，不能简单地被对手提成花一朵，而需要多立一子，利用这两子弃子在外围获得利益。

图1

黑▲一子被打吃且无逃脱的可能。黑1多立一子，白在吃这两个黑子的过程中，黑得3打，5夹，7打之利。

图2

高目定式之一型。此定式为实利与外势分野之典型。白1托，黑2顶，4断。白5打之后黑6多弃一子，得8打，10扳，12打封锁之利，局部两分。

图3

小目一间高挂，黑外靠，白反托定式之一型。黑5立，多弃一子，黑得外势，白得实利。

三线以下，弃子不但应弃二子，且在二线的地方若能曲，再多弃一子，亦常常是好手。所谓“可立则立，能曲则曲”也可视为格言之一。

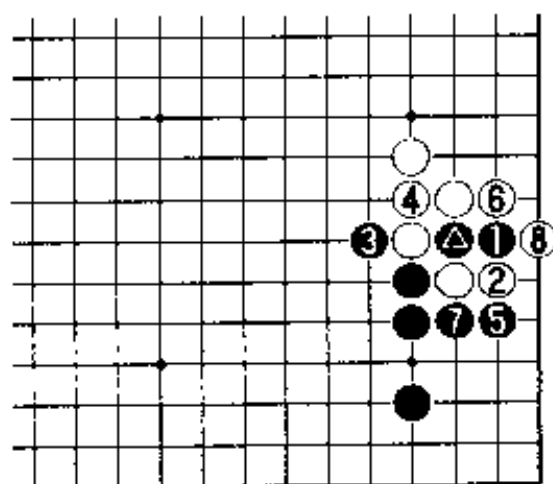


图1

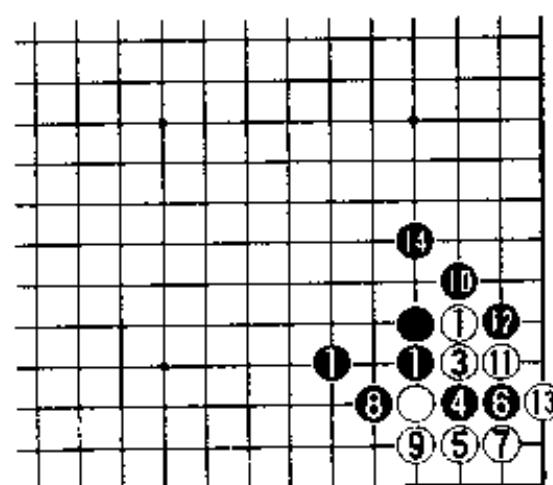
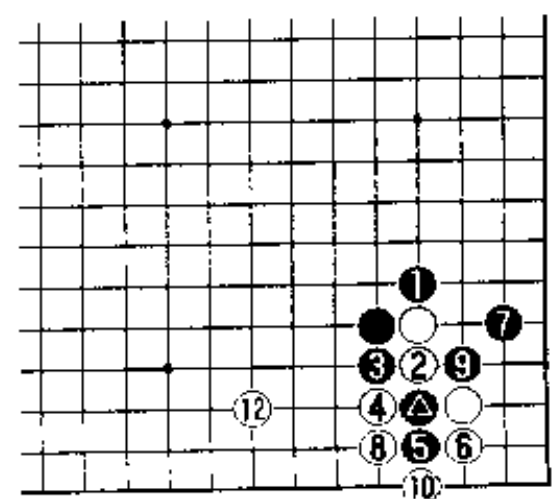


图2



① = ▲ 图3

图4

这是众所周知的大雪崩内拐定式变化中，白1于二线上拐，不令黑方吃净，之后再3立是次序。以后角部白被吃的三子有种种利用。

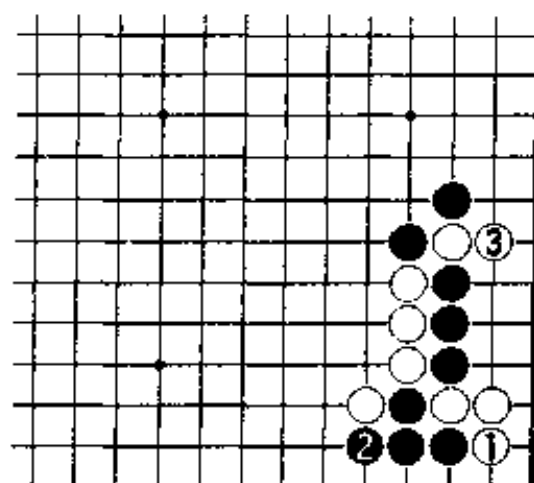


图4

图5

黑1打吃，白2三线以下多长一子准备弃。3之后，白4先于二线曲，所谓“能曲则曲”，准备以后弃掉。然后回头于角部三线的6位断。7打，8立，多弃一子。9挡角必然，10得以拐头。11扳，12又于二线曲，弃三子。13挡，14随手一打，变为弃四子，然后16扳下封住，17后手补。

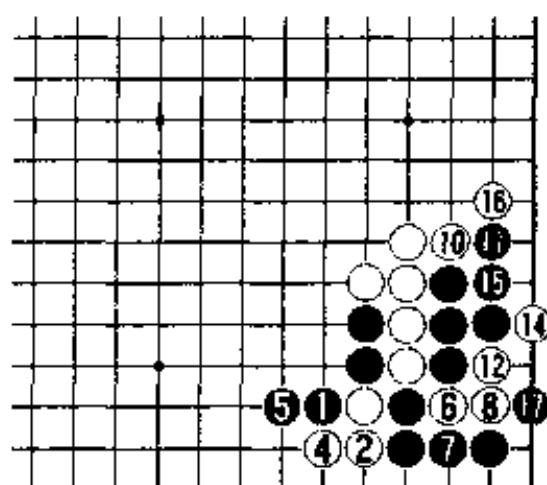
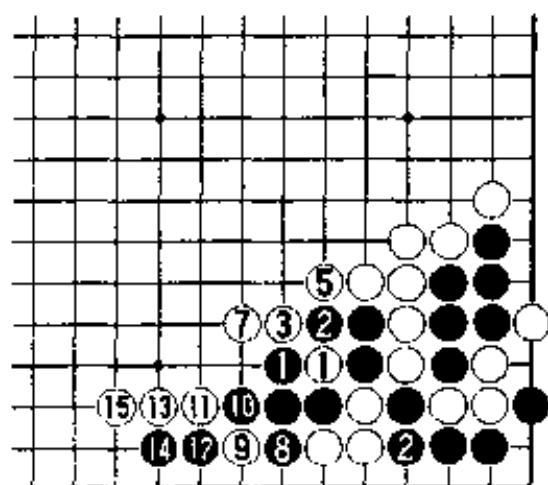


图5

图6

续上图，这边白利用弃子又有手段。白1断打，3，5滚打，至黑8补，白还有在9位夹靠的手筋，10冲，11扳，12打吃，白13长，至15，白方外势尽收，大为得利。



⑥ = ①图6

图7

实战中的“可立则立，能曲则曲”。此为日本第三十六期本因坊战决赛第一局。武官正树九段(黑)对赵治勋九段的局部。黑1断，3立，弃二子。5在二线“能曲则曲”，决无爬二线的意思，得7位一打之利后，9位挡住下方漏风处。白10必补，黑11张大模样。

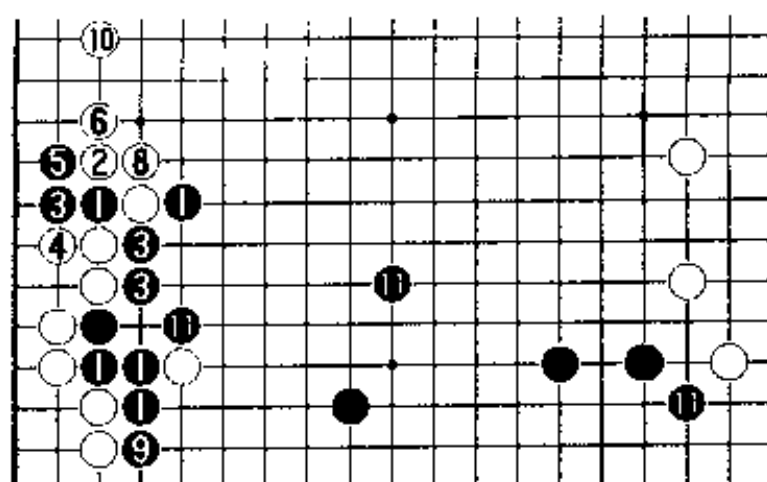


图7

图8

广义上的“二线以下舍二子”。这是四线以下舍三子。同样成立。

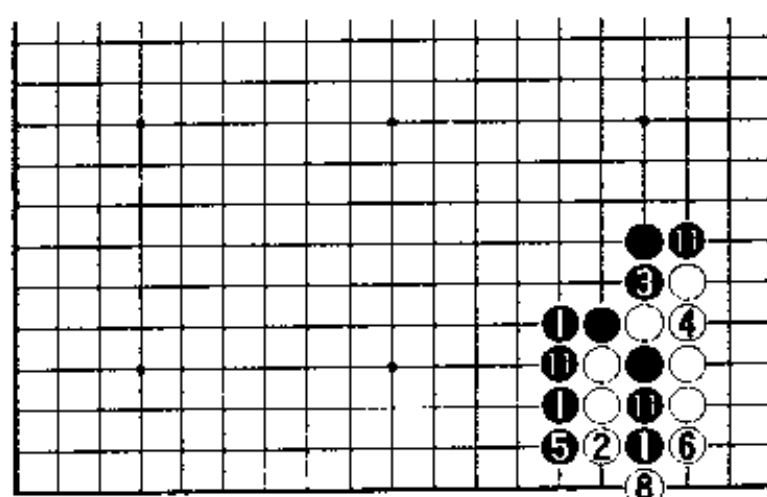


图8

图9

广义的“能曲则曲”。星位小目挂二间高夹定式之一型。配合左方形势，黑1断、3打作为弃子，得到5位之扳。白8打时，黑9于二线打再弃一子。至黑13筑成厚势。今后A至H等点均为黑方先手。

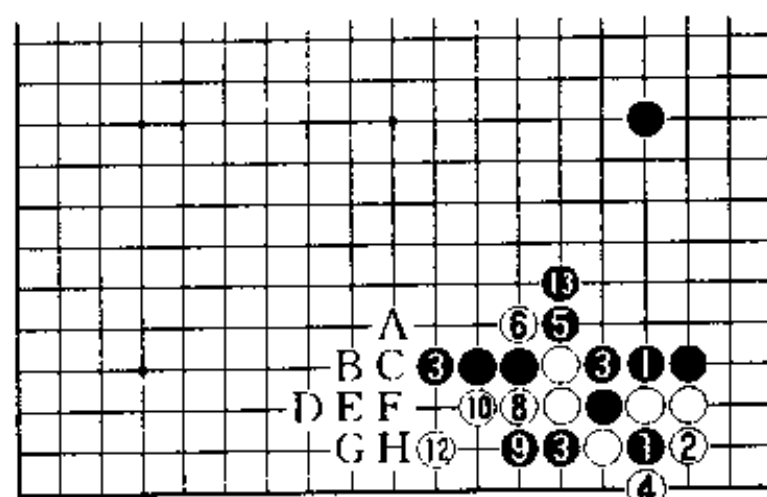


图9

勿觑双关

双关是一种坚实形状，一般是切不断的。因此，去觑双关形，必然为缺乏效率的冗着或废着。

图1

如果白方是这样的双关形状，谁也不会于1位走一手去“觑断”。因为这样作全然无用。

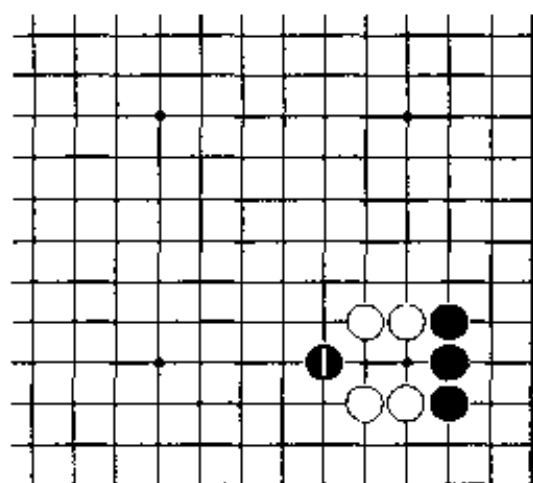


图1

图2

如图当白1并成双关时，碰到这样的形状，黑2尖为正着。如在A位立起，就成了觑双关，二枚黑子变得滞重，易受到攻击。

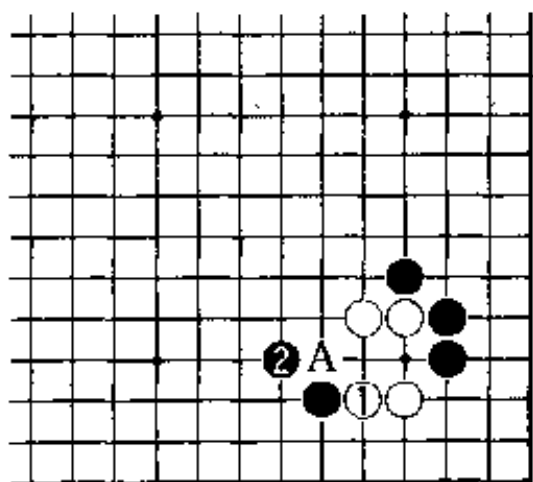


图2

图3

一些场合的觑刺，弄不好有可能成为觑双关，要随时注意。如图黑1觑断，白2、4先手成双关后，黑1有可能成为冗着。下一手白可考虑A位靠出。

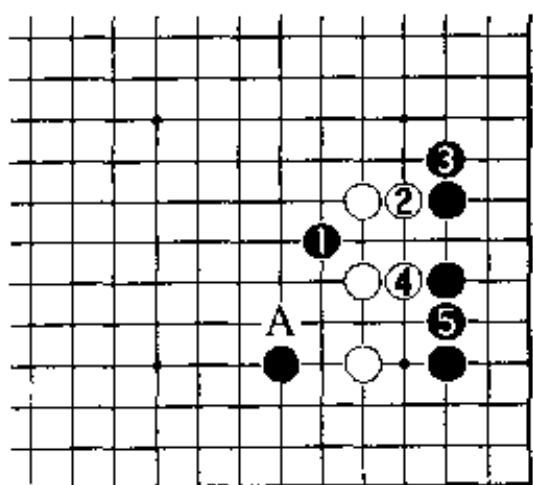


图3

双关防气紧

双关俗称“板凳”，日本称“竹节”，本为一种极切实的子与子的联系状态。但在双关周围气紧的情况下，若不注意留神，也会生变。

图1

目外定式之一型。在这样的配置下，白棋双关阵地结构完整，十分坚实。

图2

实战中产生型。不觉之中，白的双关周围气已紧。黑1挖锐利，造成白形气紧，白⊗二枚子已不救。若白2接，则黑3又挖，白仍无法逃出，损失更大。

图3

若能利用白棋双关⊗四子的气紧，就能救出黑⊗二子。角部白棋将无疾而终。今黑1扳，3打。因双关气紧，下方白⊗二子接不归被吃。

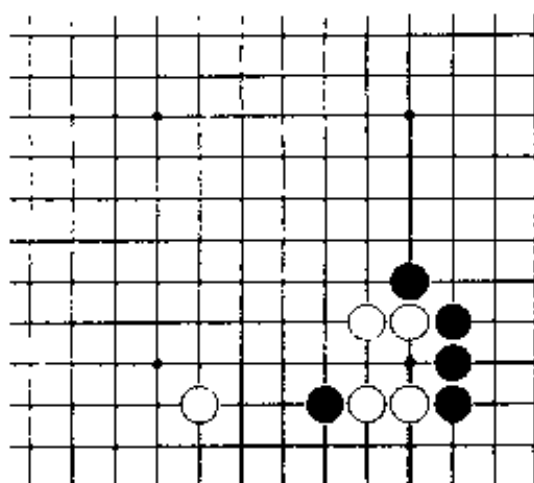


图1

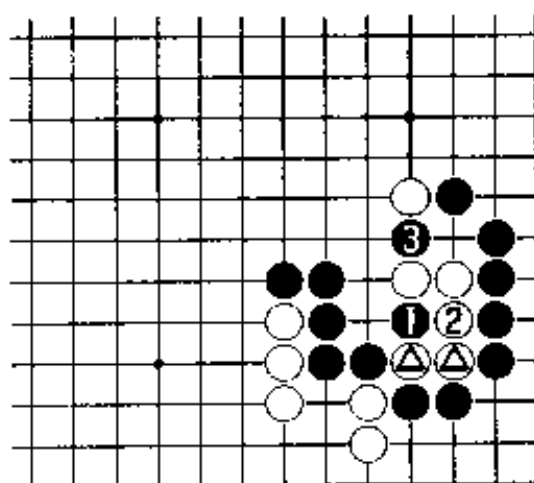


图2

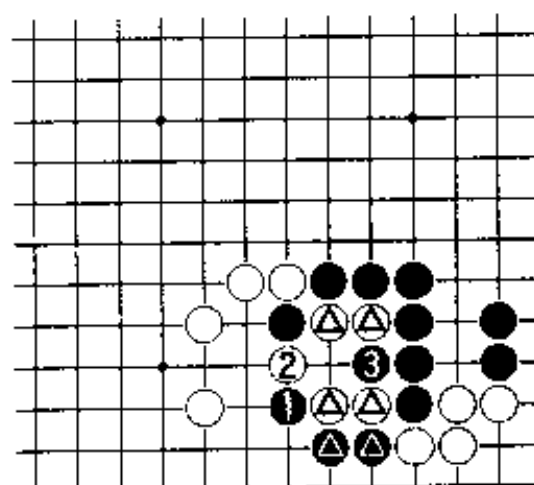


图3

双单形见定敲单

源出施定庵《奕理指归续编·凡遇要法总诀》。一般地讲，双关为一种常见的正形。双关之所以称“双”，在于其双并的两对子呈并排着的一间跳。双关尚未“成形”时，可出现并列两子，单跳一子的棋形。这种棋形，必然为接触战中产生，另一方可在其单一子旁可成双形的一点靠（敲）上去，“乃令粘重”，破坏其棋形。

图1

双飞燕定式之一型。现白△跳。此形可视○○两子为“双”，△即为单。“敲单”，就在其旁1位靠上去，这是形的要点。白不好办。以下白在A位扳最顽强，若B位粘，则成愚形。

图2

白棋左方三枚△子棋形结构已呈典型的“双单”。黑1，“双单形见定敲单”。

图3

实战中所出现型。白1“敲单”。黑2以下只能冲出，形成转换。至白17，白方外势极为强大。

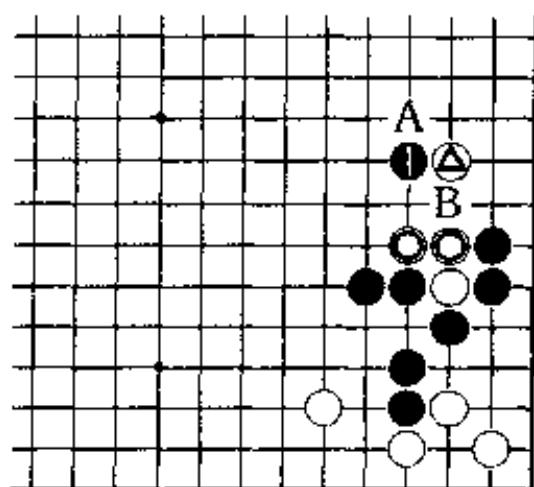


图1

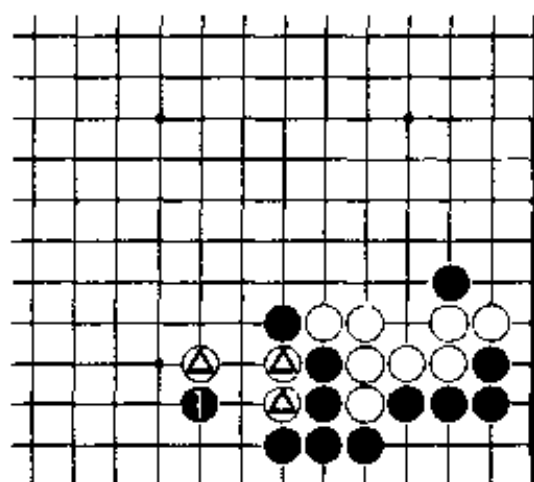


图2

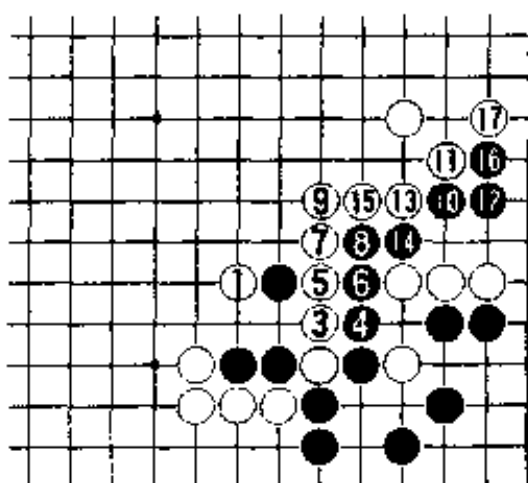


图3

图4

吃子的例子。像这样的形，在一般爱好者对弈中可以出现。黑1“敲单”，白已束手无策。被围三枚黑子救出。

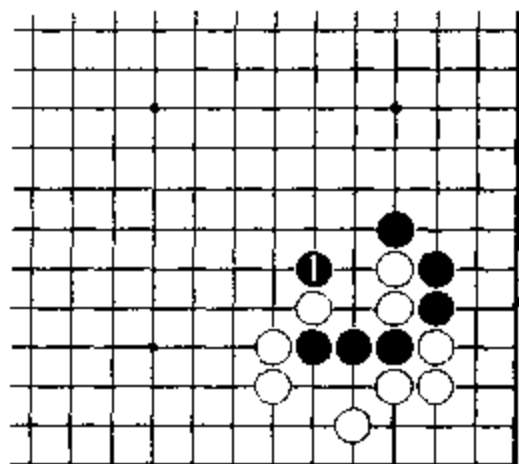


图4

图5

本图当黑1扳时，白2靠犯了致命的错误；黑3又得以“敲单”，白无应手。如果白2跳在3位，白的棋筋就不会被吃。

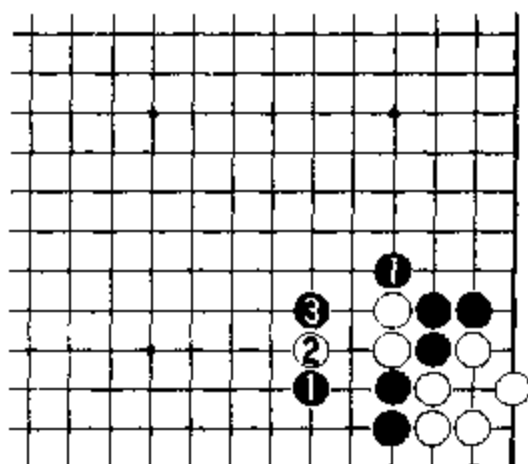


图5

图6

就当对方将要双关整形或跳整形时，在其单的一子上敲（靠）上去，在许多场合都适用。在没有更多棋子碍眼的时候，这样看得最清楚。

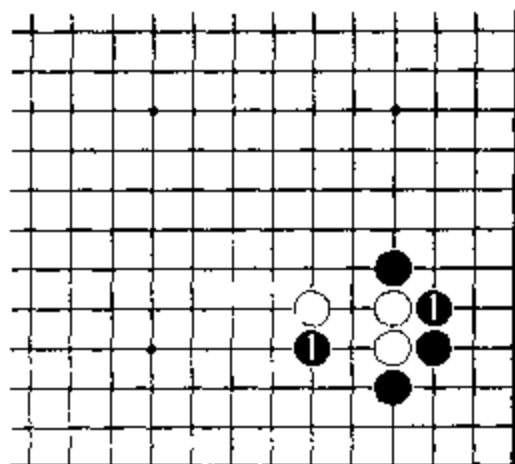


图6

急场先于大场

大场同急场是有区别的。大场往往是指布局阶段和战斗时的盘面最大处所在。急场则是在局面上必须占据的最紧要的地方，尤其在关系双方的根据、形势的消长，棋形的优劣等方面，常常有急场出现。忽视了这一点，不管己方的棋子是否稳妥，见大场就占，似乎步调畅快，其实纰漏百出，危机四伏。虚弱的大块是经不起冲击的。

当补的地方要补，必占的地方要占。

图1

如图形势，盘面现在大场很多。轮黑走，黑1飞急场，关系双方的根据，且本身实利也极大。如被白子A位尖补，黑左右两边都得补棋。

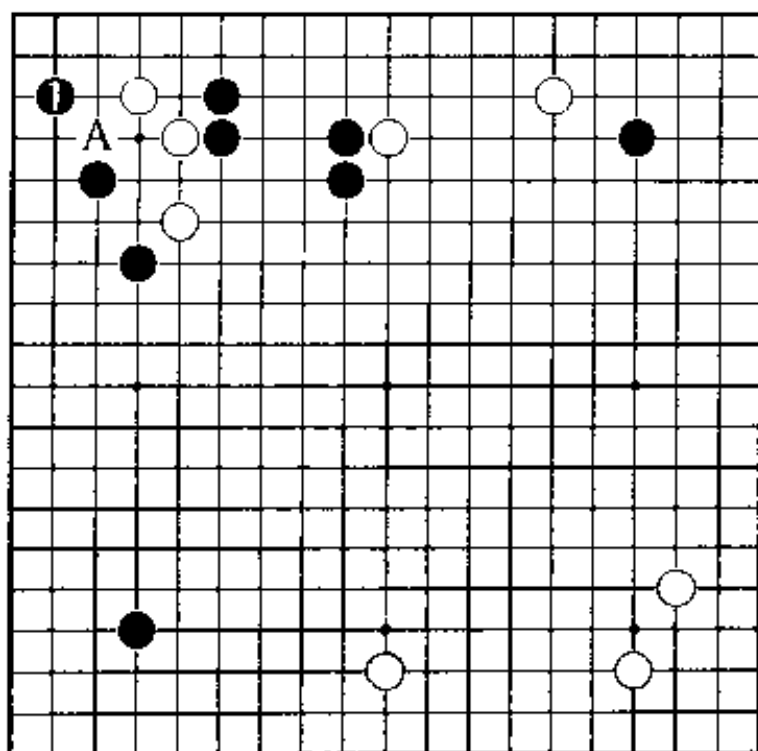


图1

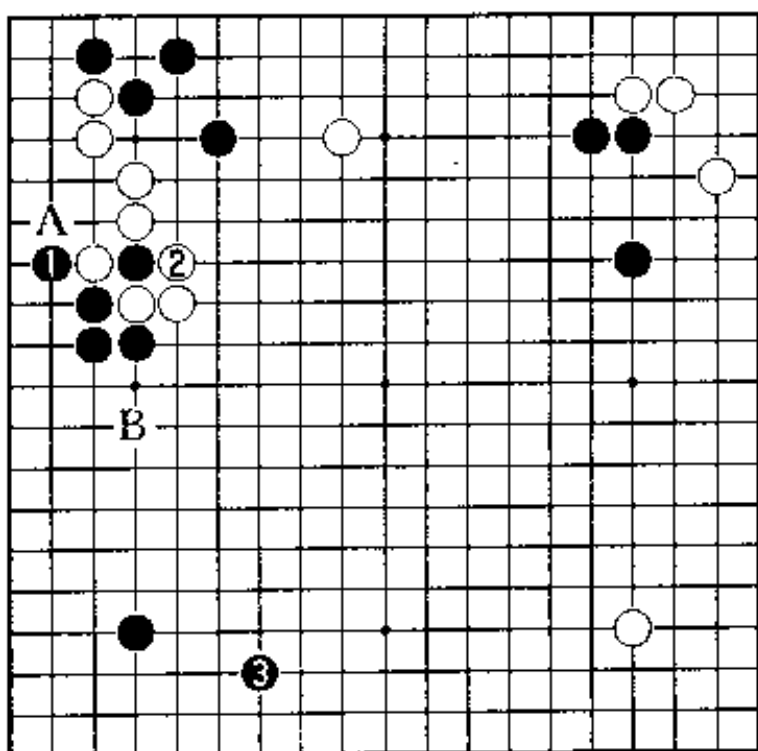


图2

图2

当此场面，黑1打，白2提，黑不于A位挺进急场而抢占3位大场，大失策。A位一挺，自身安定，白棋变弱。而现在黑占3位，白马上将于B位攻过来，那时再挺A位已是单纯防御的姿态了。

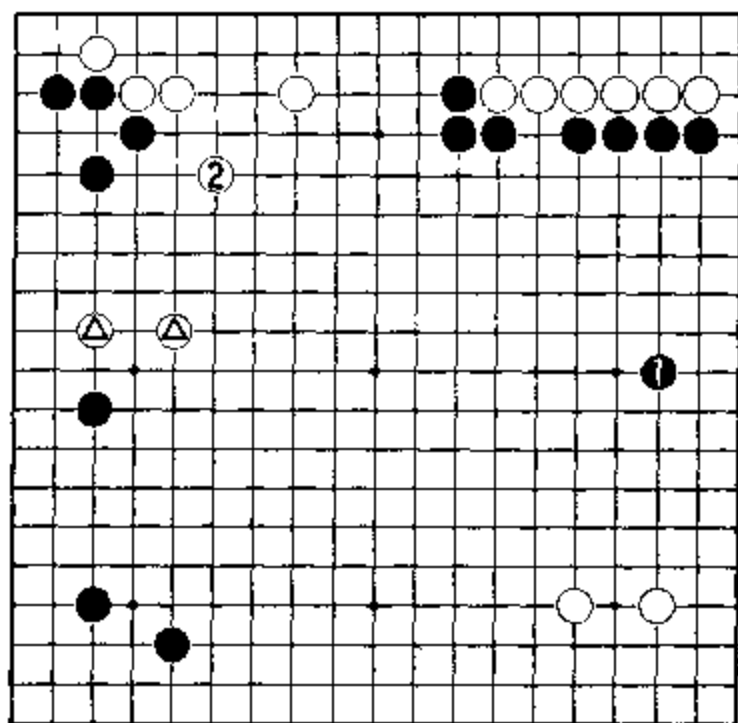


图3

如图黑1拆后，下边星位附近当然是令人瞩目的大场。然而白不能去占。白于2位飞，兼顾白△两枚孤子，瞄着右边黑模样，这才是最重要的地方，急场。

图3

图4

如图白方于1位自补一手整形是急场，不然黑方立即将施行切断攻击。

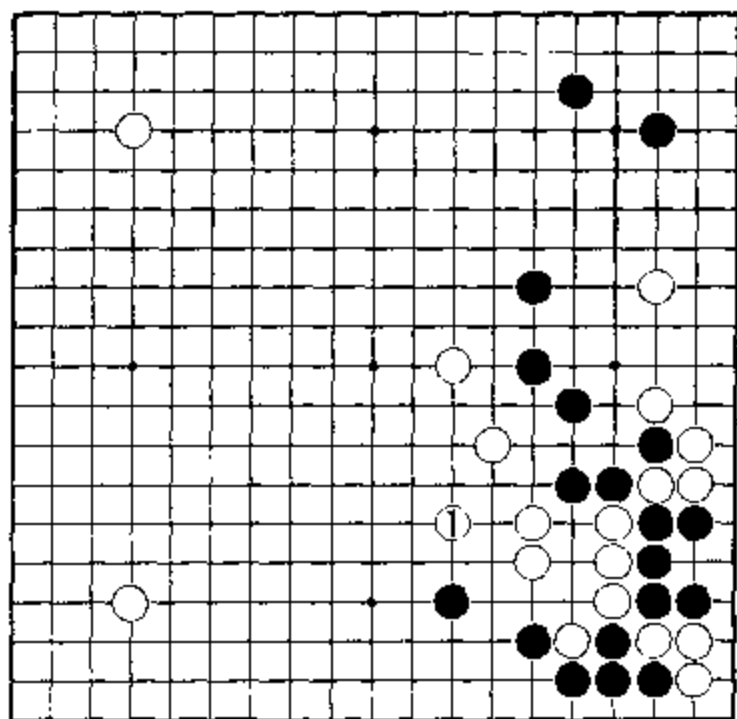


图4

劳逸攸（有）

关少亦图

源出清施定庵《弈理指归续编·凡遇要法总诀》。劳，辛劳；逸，安逸。图，谋取。意为棋盘上某些着点，有关于双方的安危，若占据则可以逸待劳，否则将疲于奔命；这样的着点即使看起来实利不是很大，也当去占取。

图1

黑1托渡劳逸攸关。虽然仅就实利而言并非最大之处，但此手后，黑全局无弱棋，而白方的各处薄味则充分显露，黑方由此掌握了全局的主动权。

图2

黑若忽视了上图1位的渡，被白1以下先手消除了A位渡过的手段，则黑尚需谋求生路，白可顺势走厚左边和中央。

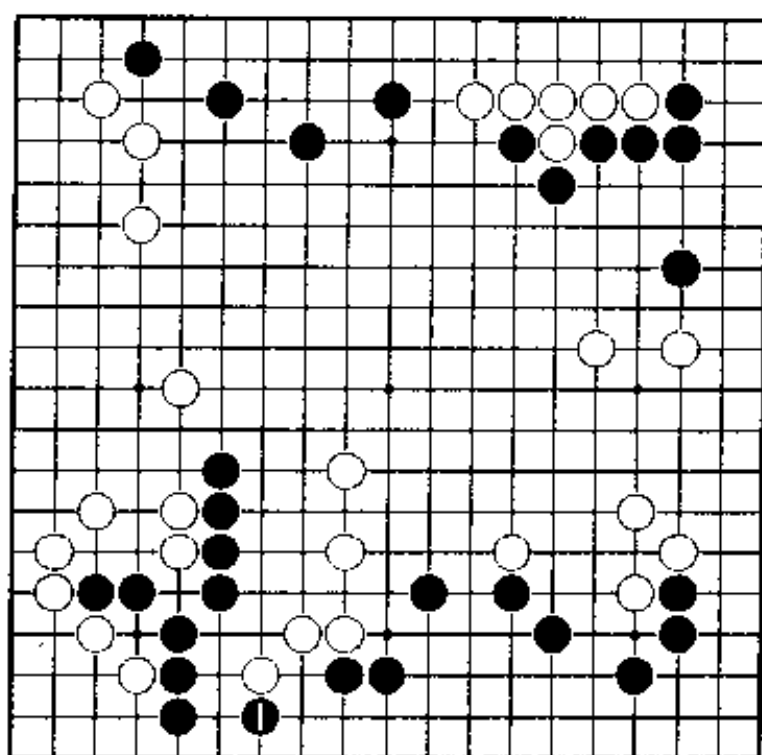


图1

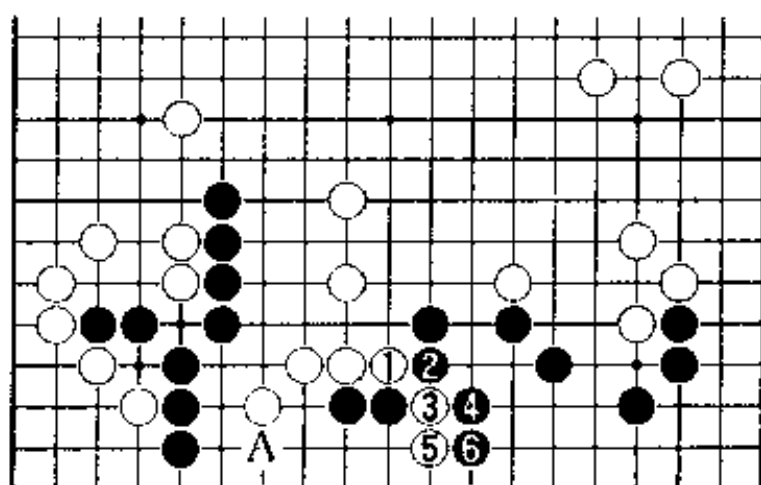


图2

两飞要点必争

双方竞向中腹出头的时候，往往头高的一方有利。所谓形势消长的要点，日本称“天王山”，谁争到谁有利。这样相互竞飞的地方，不可放过。

图1

左边为黑的三连星阵势，黑1飞张大形势是必争点。否则此点为白方飞到，白下方壮大起来，黑的三连星阵势登时薄弱。

图2

局部右下角的折冲告一段落，但黑并不能就此放置。今黑贪地而于上方1位小飞守角有失要点。白2趁机飞出，绝好点。既扩大了己方的阵势，又限制了左右两方黑的模样。

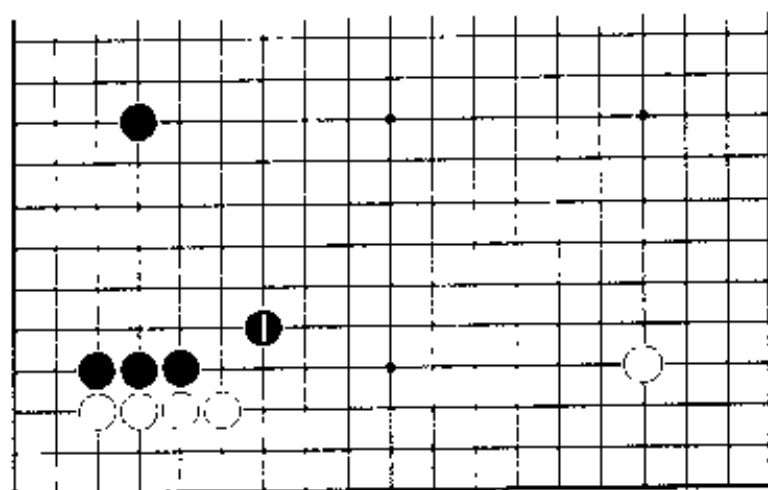


图1

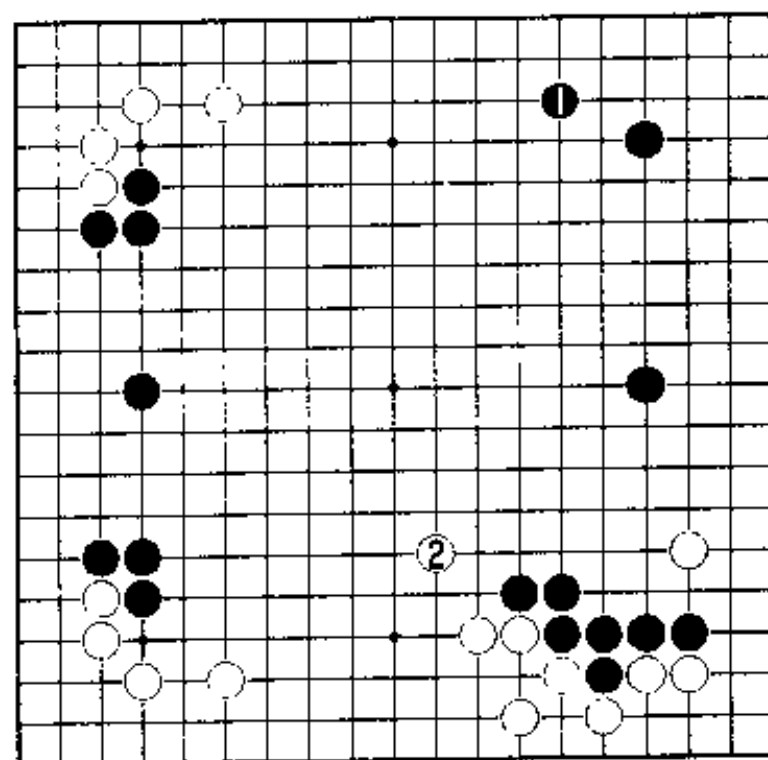


图2

入腹争正面

○彼此均先路须争

对局双方在布局甫定、竞向中腹出头以占据要津，准备今后中腹战斗时，在向中腹进出的时候，要走在宽广、有发展前途的阳面（正面），忌讳在狭窄的、无发展前途的阴面（负面）穿行。这是一个制约大局的问题，必须争正面。

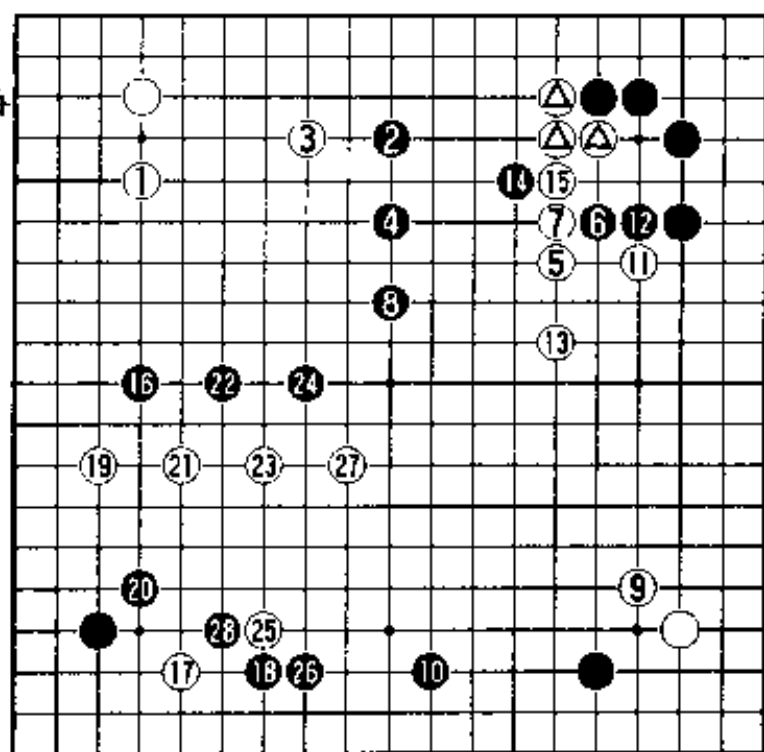


图1

图1

实战例。日本第十九期天元战本战片冈聪九段（黑）对结城聪八段（当时）。白右上角△三子既然是粘在一起，下一手就应当考虑在2位一带拆。今白1占角，黑2打入兼分投必然。白3拦，黑4跳，入腹争到正面；白5不得不隔二跳负面。6觑，7应，8再跳正面。白右上一列滞重。以下经9至18，白19打入。黑20尖惟一好点。白21跳不得不然（已在负面），而黑22跳在外而宽广处是正面。接下来白23、27都不得不跳负面。黑24跳正面。至28扳起切下角部一子，黑已优势。本局进行139手，黑中盘胜。

入界宜缓

唐代王积薪《围棋十诀》之一。其意为，在序盘侵消对方的阵势、势力范围时，应当保持一个恰如其份的距离，缓一些来。如贸然打入或碰入，可能会被战斗缠住，最后就算作活，对方又在外边形成厚势；拖泥带水逃出，必定影响己方而在它处受损。

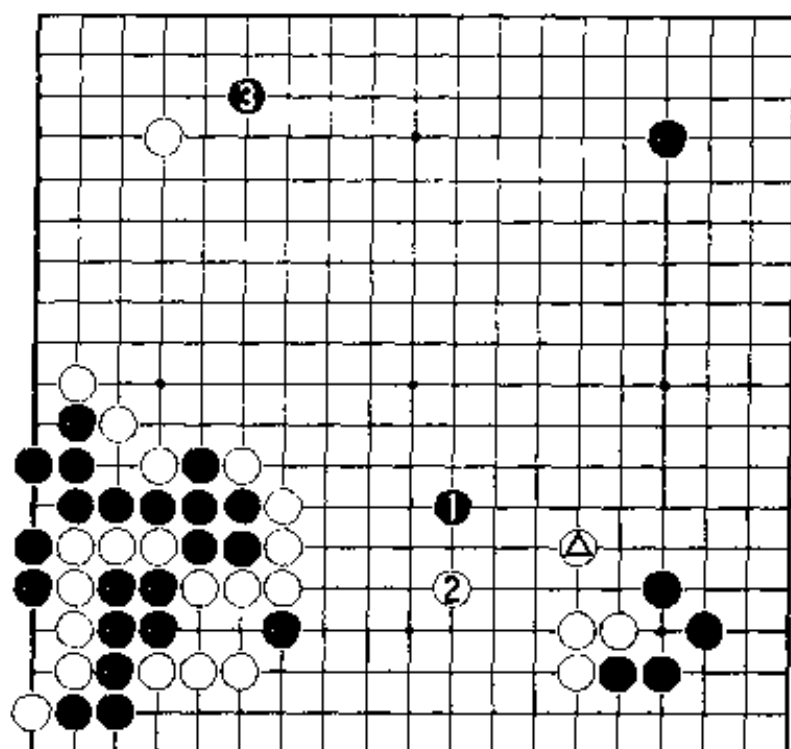


图1

图1

实战例。第二届三星火灾杯世界围棋赛韩国李昌镐九段（黑）对中国俞斌九段序盘出现的局面。现白△跳起，下方已形成一个模样，如容许白方再补一手将成四十目强的实地，太大。黑方有必要着手侵消。入界宜缓，黑1于此处吊，选点绝佳。白2只得极不情愿地守一手。黑1先手得利之后，变得极轻可弃可取；黑3转身于左上挂角。本局进行至191手，黑中盘胜。

图2

第四届中韩围棋对抗赛。韩国曹薰铉九段（黑）对中国聂卫平九段。现在白方已于左侧中腹及边部形成一个大模样。入界宜缓，黑方于1位侵消。经下方数手交换定形之后，6补，7也跳补回，双方正常应对。此局最终白胜 $\frac{1}{4}$ 子。

图3

如图为第二届三星火灾杯世界围棋赛聂卫平九段（白）对依田纪基九段出现的局面。黑方在右下一带已形成一定规模的阵势。打入虽然也不是不可以考虑，然而打入之后势必受攻，局势流向难于把握。今聂卫平白1、3、5三手，堪称为“入界宜缓”的典型着手，轻灵飘逸，不即不离。

经左上角黑6白7交换之后，黑决心来攻右下白棋。黑8飞攻时，白9、11组断腾挪。以下至25竟然先手成活形，27转于左角尖补，已属必胜之局。

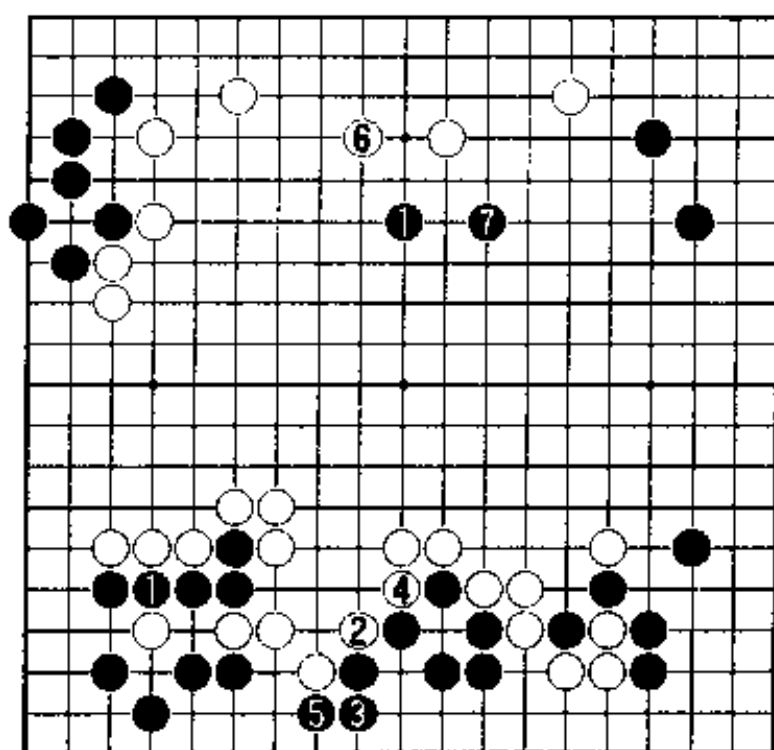
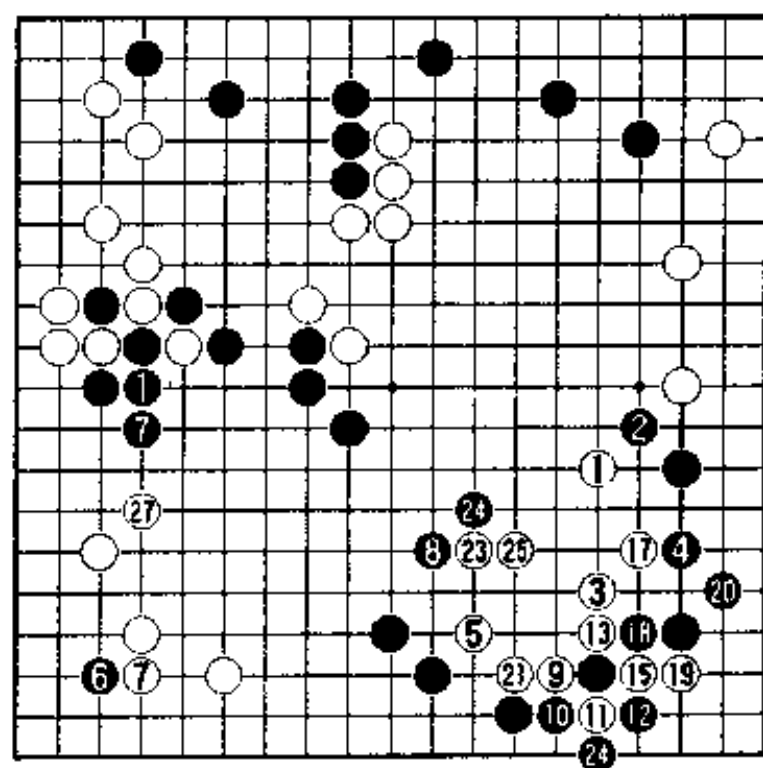


图2



16 = 11

图3

中腹拐头 力大如牛

在中腹一带竞出的情况，一般都得走成形才能脱手，双方都须将头走畅。如果对方棋已高出一头，再被对方向中腹方面拐过来，这样的拐头，力有千钧，像牛一样拗不过它。

图1

行棋中途黑于中腹脱先它投，白1拐头，黑棋顿感困窘。可以说，有此一拐头，白已争得中腹阳面，有利全局战斗。

图2

防患于未然，黑1当飞出一头，白2跳，这才是双方正形。

图 3

若如是图，黑1中腹一拐头，力大如牛，白方连死活都成了问题，要立即作活才行。

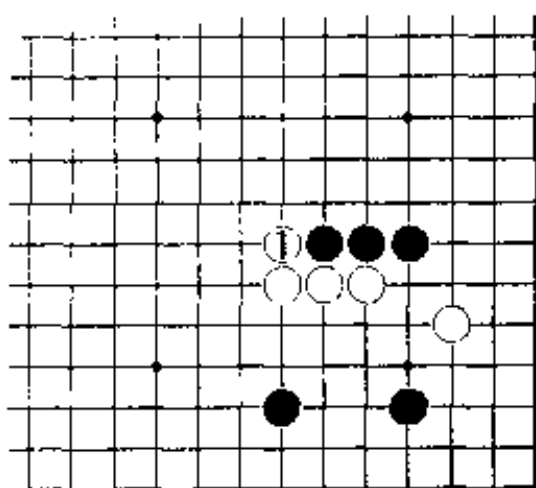


图1

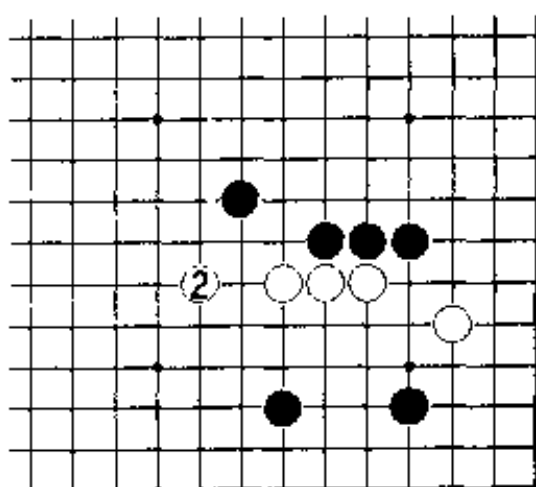


图 2

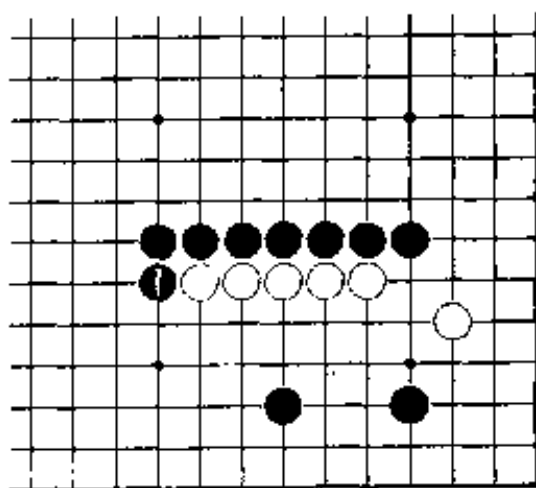


图 3

图4

这是日本十九世纪时第十一世井上因硕（幻庵）与胜田荣辅的实战。黑1拐头，力大如牛。有此一手，黑棋确定中央的控制权。实战中，白以2应。黑3再跳，白4还得应。左下角白棋有可能成为攻击目标。

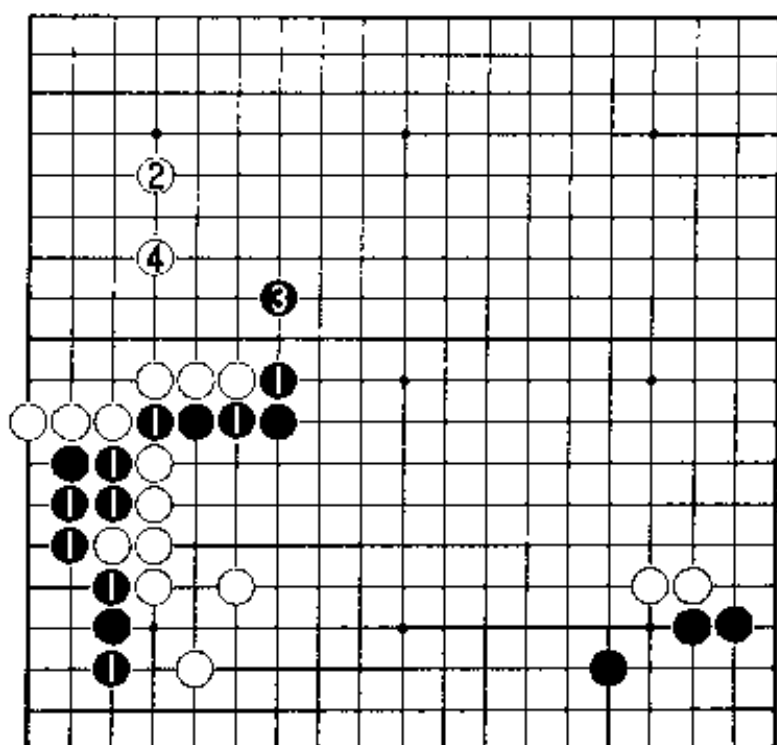


图4

图5

黑1此时如占空角，固然也是大场，但缓。白2即刻飞起，黑3关，白4大跳，中央五枚黑子反而成为浮棋，厚、薄相差极大。

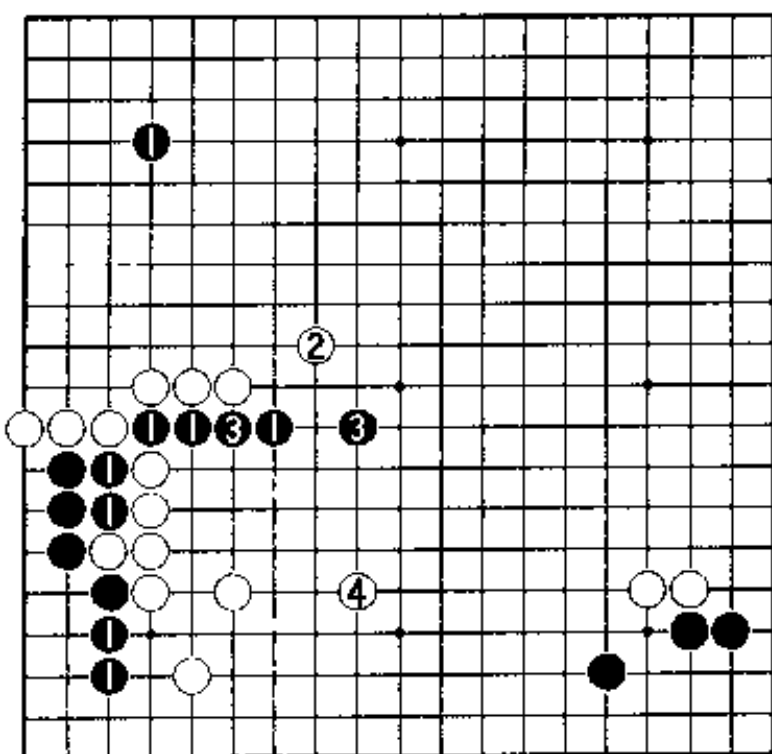


图5

勿靠近厚势

○厚势勿围地

○厚势用于攻

○逼敌近堡垒

一方的厚势，一般都是以先付出实利的代价而形成的。而有一些定式，欲形成厚势的一方必须预先有子作配合，或者得到先手开拆或先挂。一方形成的厚势，另一方不能着子过于靠近，靠近则被攻；形成厚势的一方，自己开拆也不能过窄去围地，因为厚势是一种积蓄，一种态势，主要是用于攻击，争取主动，在它处获利。

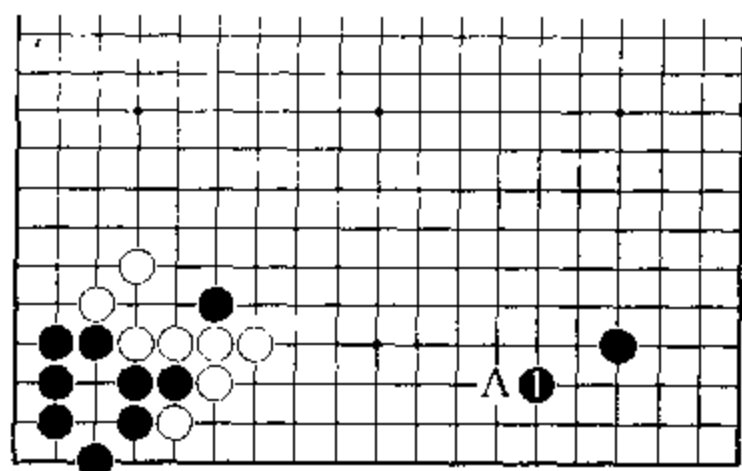


图1

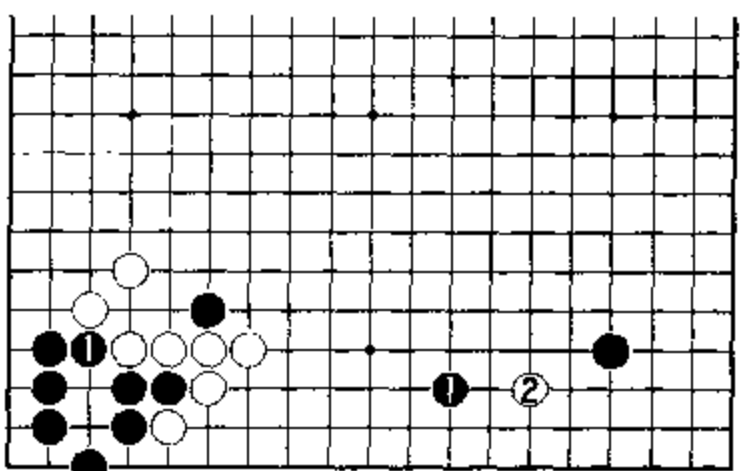


图2

图1

右下为高目定式之一型。黑实利白外势。得实利的一方如何消厚势是一课题。黑1小飞为本手。如太贪心，实利也要，对方外势要“全破”，想什么也不给对方，那么必然陷入被动。如在A位大飞，这已是薄手。

图2

如果再向A下一路消，白方势必打入，黑苦战。同样，白方厚势，自己也不宜靠近。

图3

白方厚势，如仅开拆到A位就太局促重复。白1尽量开拆，下一手B位为好点。格言有“厚势勿围地”之说；厚势最好用来攻击。本图白1之后，黑方如于A位打入，白C简单关出，利用左方厚势，黑即被动。

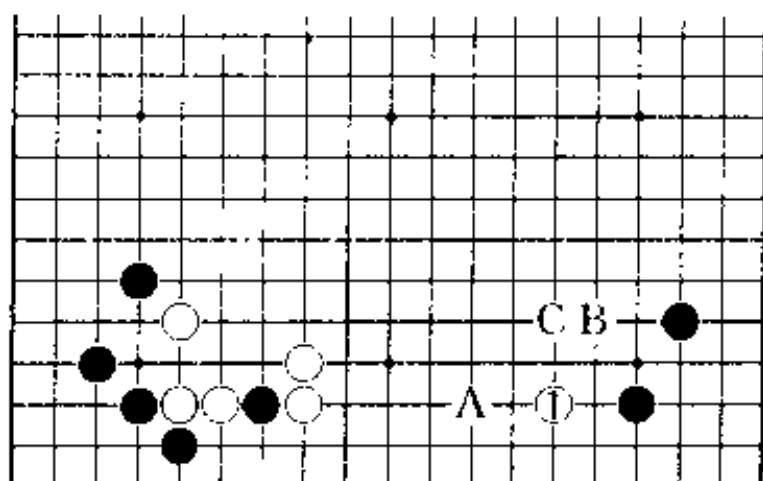


图3

图4

如果白方靠近黑左方厚势，下白1，则给黑方提供了攻击目标，黑2位投入，攻击白方。如图至黑6，角部白星位之子难受了。

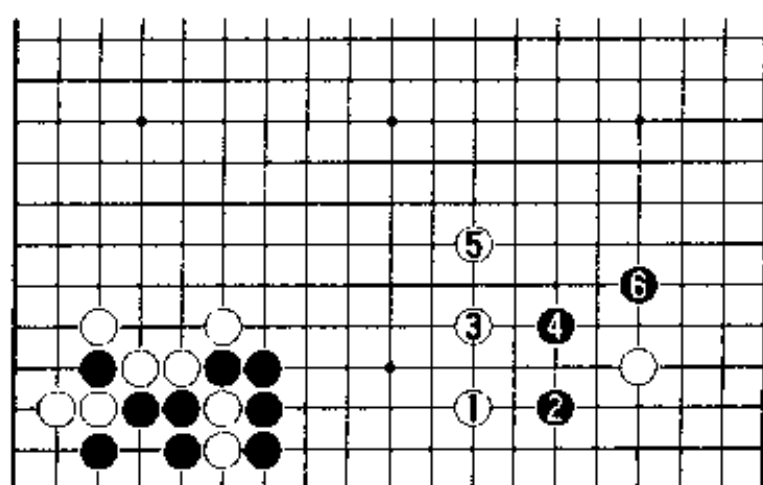


图4

图5

白△拆，过于靠近厚势。黑将毫不犹豫地于1位打入，以白2到黑5为一型。白6若跳，黑7跳，白两子将处于孤立无援的境地而被攻。黑厚势得到发挥。

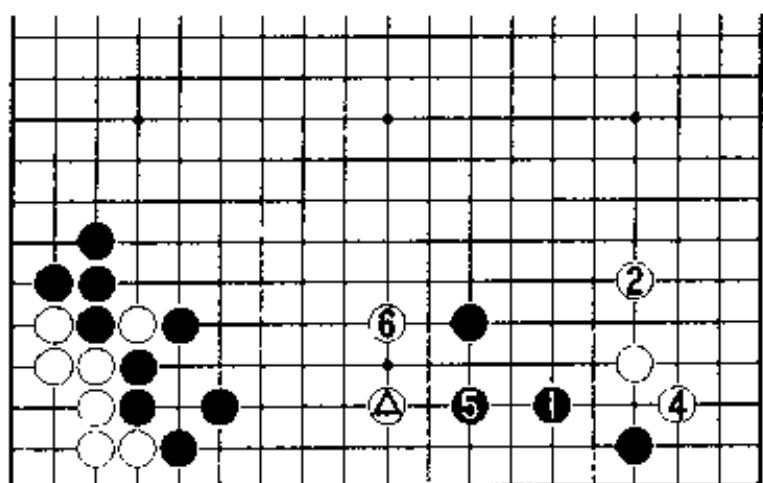


图5

图6

黑1贪婪，过于靠近白方厚势，白方势必反击而于2位打入。以下进行至白8，不言而喻，黑方不好。

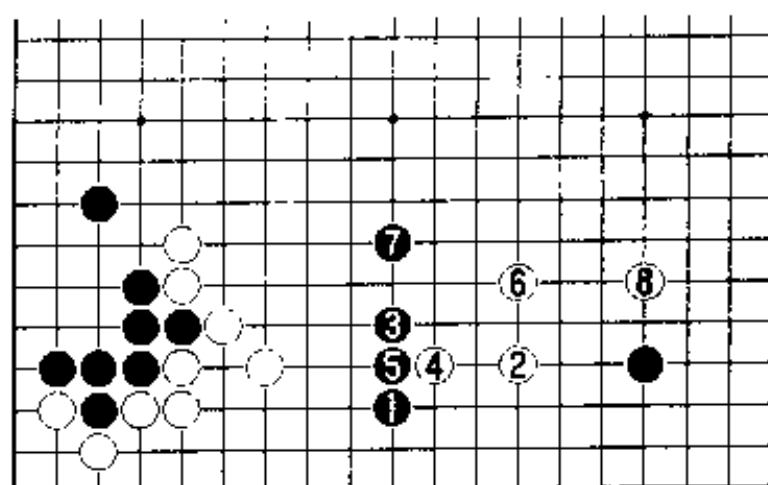


图6

图7

黑左方厚，白要逃△子无理。白1镇好手。黑2担心△出逃，而围地，为重复的恶手。下一步白于A位二线扳粘，黑所得甚少。黑方犯了厚势围地的错误。

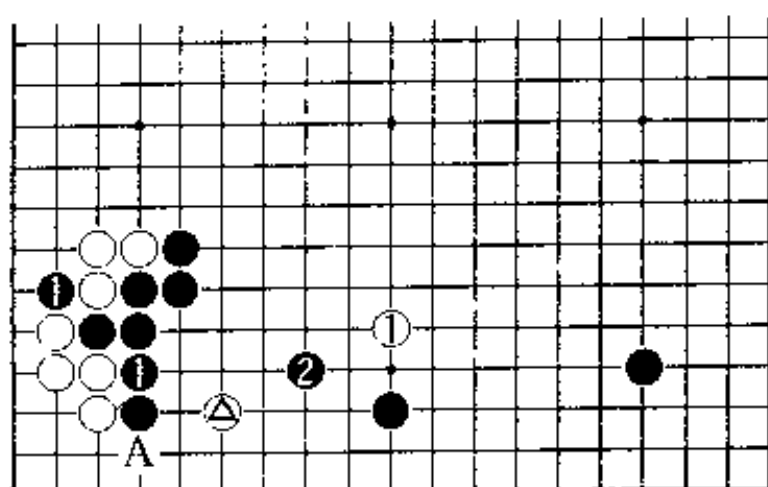


图7

图8

白1打入过份。黑2以下利用厚势攻击，将白方逼向厚势。以下至白15，黑厚势得到十二分的发挥，外面又形成厚势，且得16的守，黑方大优。

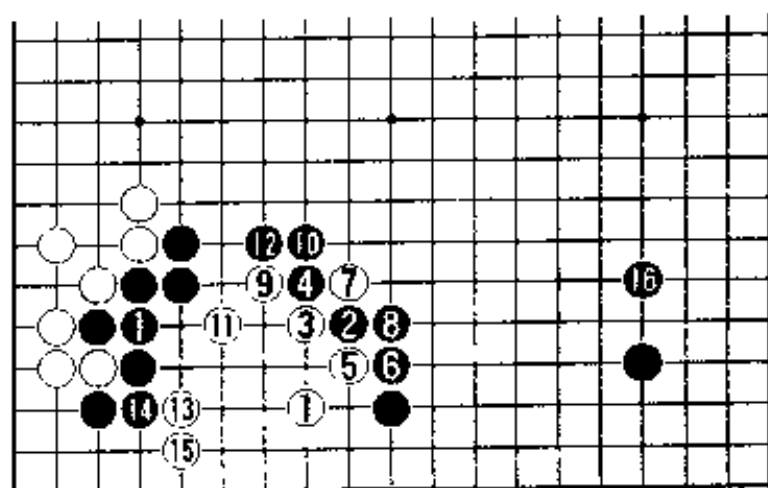


图8

图4

1 位对双方均为急所。这不仅
是形的要点，还有关眼形和棋
的安危。被黑1 一击，白形崩坏，
且眼位被夺整块呈不安。

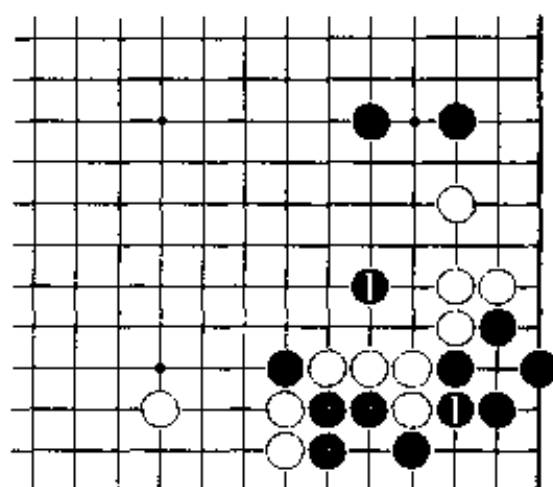


图4

图5

被黑在急所攻击，白已难以
反抗。若白2 接。黑3 长之后5 跳
回，白尚无明显的活路。

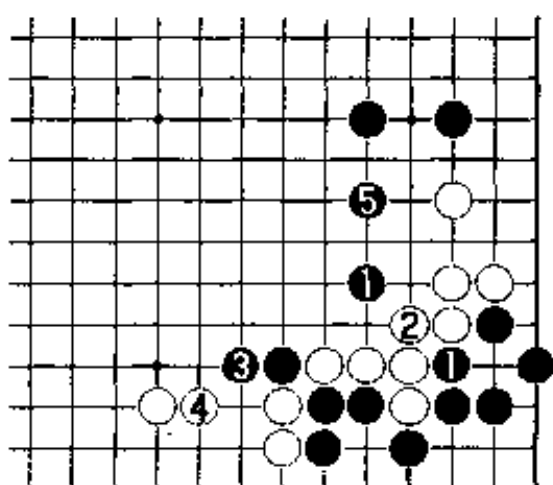


图5

图6

黑1 缓手，放过了急所。白2
整形之后，再也不怕被攻。由此可
见，2 位对双方都是急所。对黑而
言是攻击的急所，对白而言是防
守的急所。

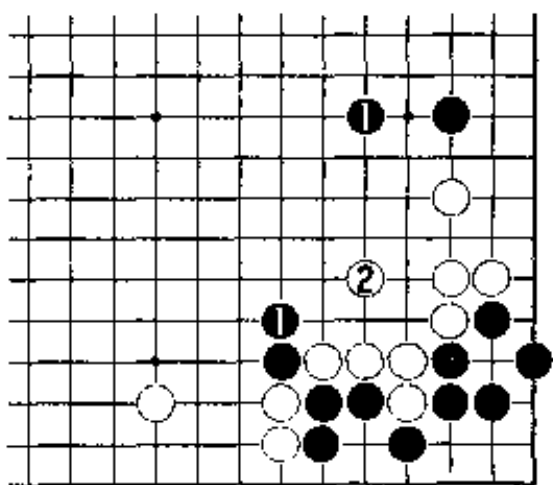


图6

图 7

三连星布局中常能见到星定式之一。4位为双方的急所。如果这里被白方鼓起来，黑方全局顿呈败势。

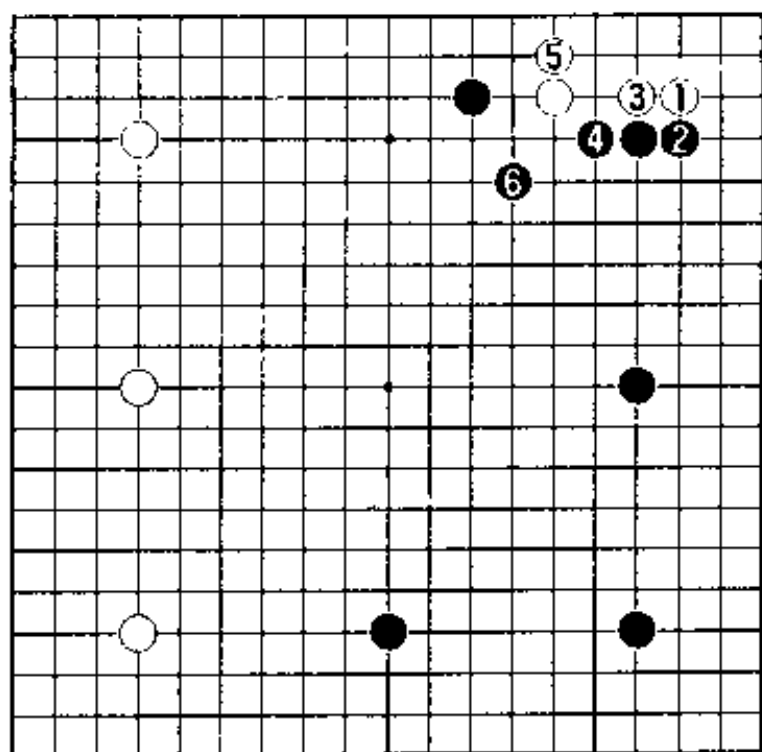


图 7

图 8

如图黑方左上角有●，征子有利。战斗中黑1飞下，双方急所。白2托求活急所。黑3扳下于全局不利而长，白4急所，决不能让黑于此曲头。5扳，6退，均双方急所。黑7如不补断，白必于此断，又是双方急所。

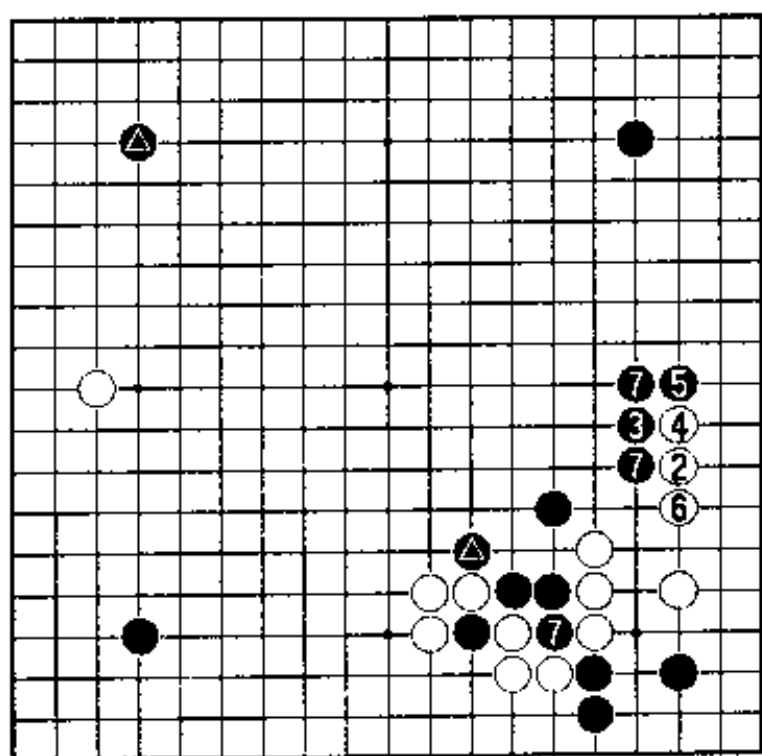


图 8

腾挪用碰

在己方子力与对方子力对比显得单薄，正面作战不利时，若要进行处理就往往得靠腾挪。腾挪的最常用之着就是碰靠。

图1

当此局面，下边被切断的二枚白子处于敌强我弱的态势，俗手打出不能考虑，用腾挪的技巧白1碰靠好手。

图2

黑2如上立，则白3打步调。以下顺序一本道，至白9，白棋突围且得一板，完全安定。

图3

如图为常见形状。黑1打必然，白2立下。黑想直接吃掉这二枚白子现时不可能。黑3于角部碰为腾挪手筋，视白应手再决定下一步动作。

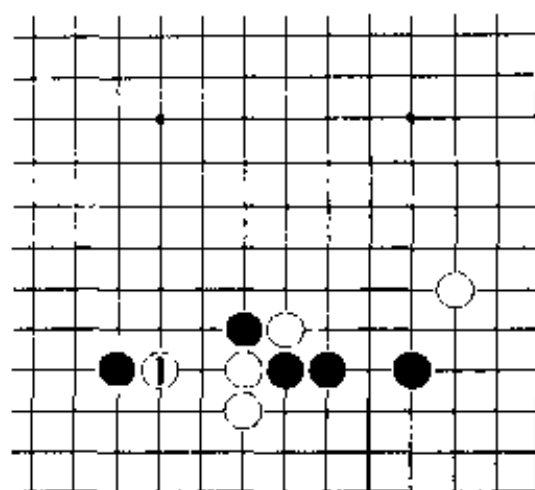


图1

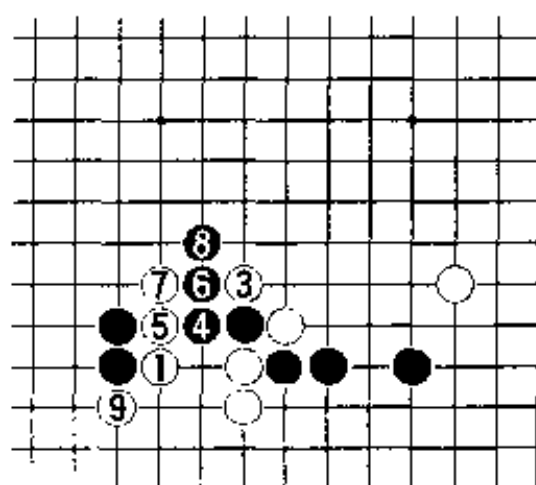


图2

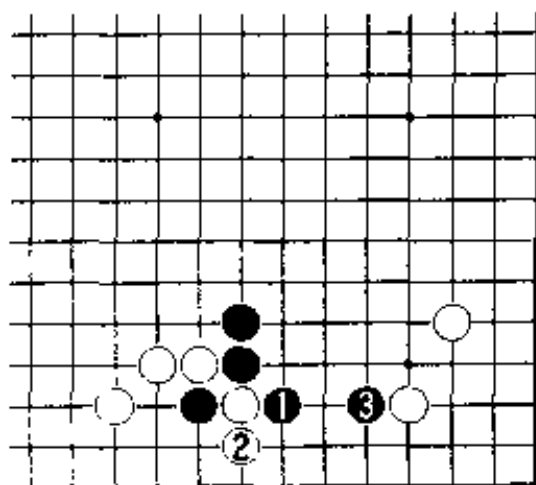


图3

图4

白棋如1位立护角，那末黑2挡下将白棋二子吃住。以下白如A拐，黑B正好虎上，黑▲子在此充分发挥了作用。

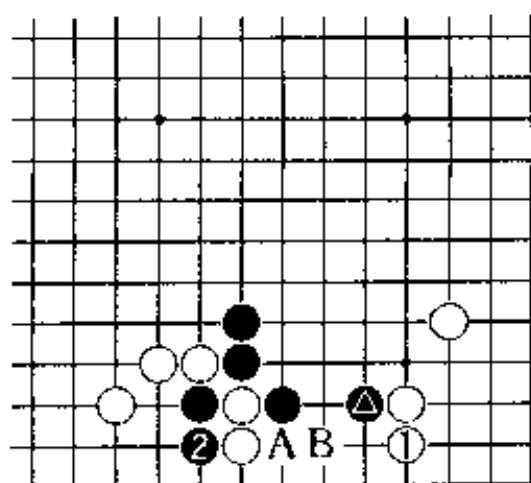


图4

图5

白如1位拐吃，则黑2扳角，白3退，黑4长，黑方外部成形，腾挪成功。

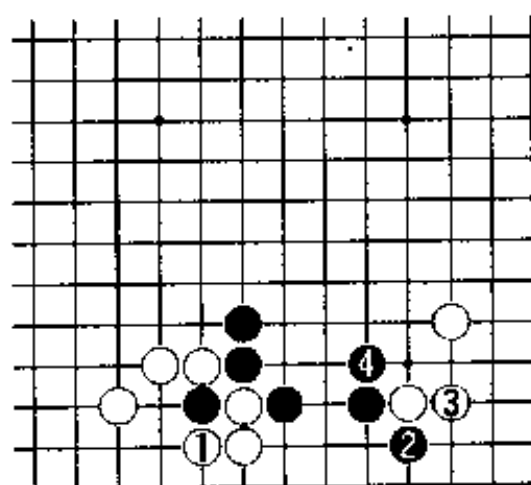


图5

图6

黑1打后若黑3平凡地于此虎，白4先并得大便宜，黑5只得挡下，白6回头拐吃，黑全体嫌重。

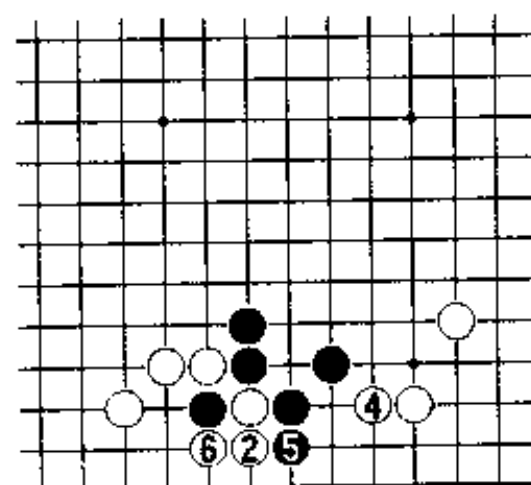


图6

图 7

这是日本第四期快棋名人战中，坂田荣男（白）九段对濑尾寿七段一局中出现的局面。黑棋右方模样过大，白方有必要在其未补前施展一些手段。白1先手利，之后于3位碰腾挪。极和谐顺畅的步调。

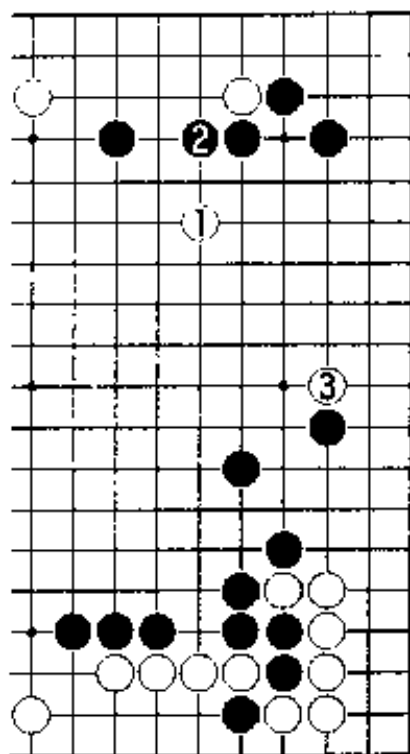


图 7

图 8

接上图。黑1扳不甘示弱，白2退，黑3立必然。以下白4至14为一本道，白在黑方阵营内活出一块。白△恰在要点接应，妙不可言。

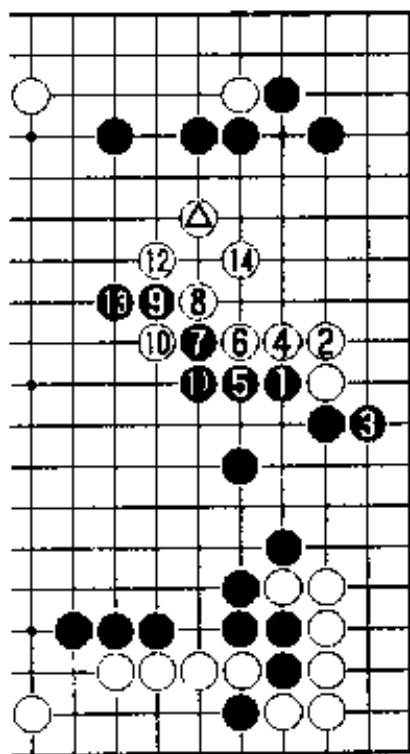


图 8

慎勿轻速

唐代王积薪《围棋十诀》之一。轻，轻率；速，快速。轻率且快速，极易造成我们平时所说的随手棋。随手棋即不假思索、习惯性“兵来将挡，水来土掩”的应对，最容易犯错误。

图1

当白1爬角的时候，黑2本能地轻速扳住，随手。白3觑凶狠。4粘，5跳。黑棋已失去眼位，只得向外逃出。进行至白9，黑棋前途是个未知数。

图2

上图当白△爬时，黑方应当慎审周围。为自身安全计，黑1跳下，于左方求通连不失为沉着应手。白2若立，则黑3得以托渡，获得安定。黑一旦安全，就可在它处放手行棋。

图3

黑1跳，白2如阻渡，此时黑再于3位扳就可成立。有了黑1和白2的交换，白A的觑刺手段已不成立。角部黑棋活后，下一手就有B位的打入，轮到白方来防守了。

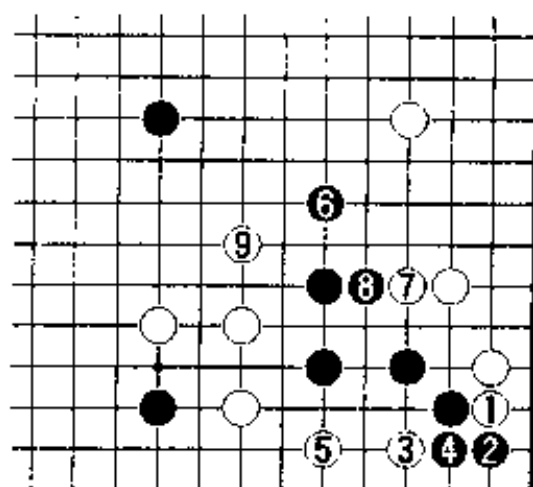


图1

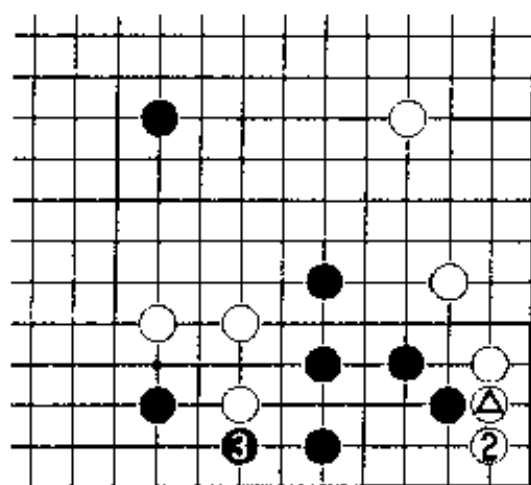


图2

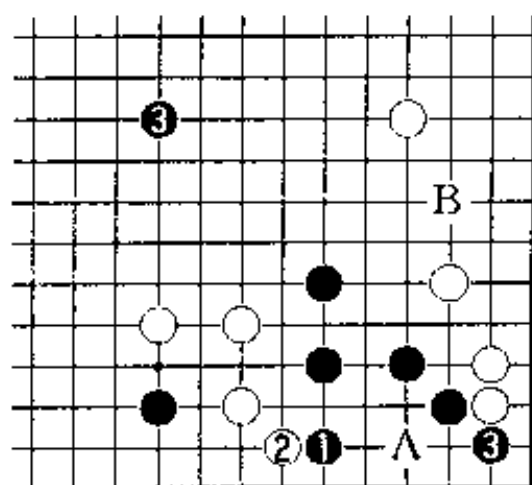


图3

图4

本图左边被围白棋已净死。找劫时白有可能在△位夹。黑似乎怎样应都行。黑1这样吃，轻速的恶手。白方机会来了。

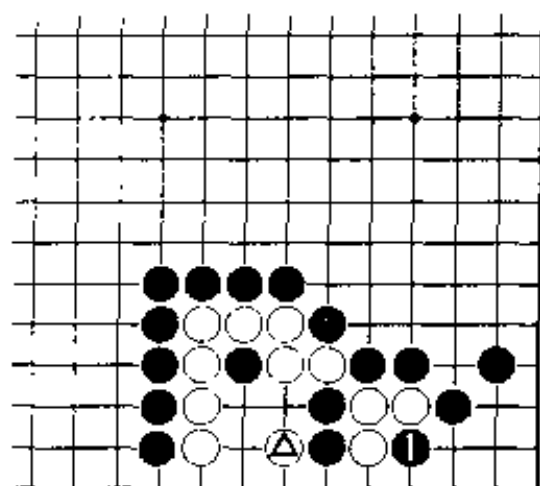


图4

图5

白1空提一子，好手。当黑2破眼时，白3于此立下。接下来A、B两点，白必得其一，安然成活。如果是黑方一局胜局，被白凭空活了一块而逆转，黑方将为自己的轻速痛恨不已吧。

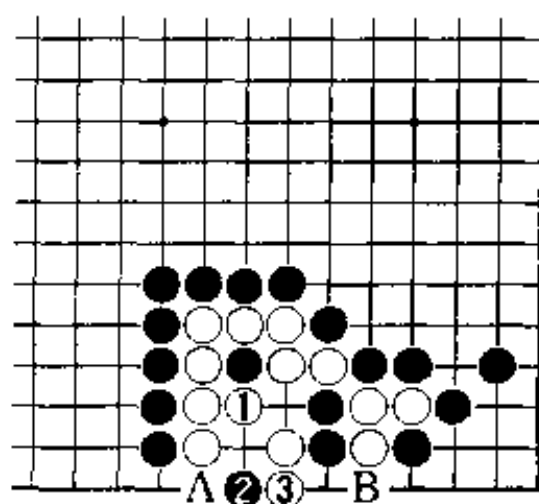


图5

图6

由于图4黑1的轻速随手，白方才得以活棋。此时黑方如慎重、耐心稍审视一番，就知道只要走对，白方无论如何是难以成活的。黑1打吃，滴水不漏的正着好手。白2提，黑3点入，白不活。

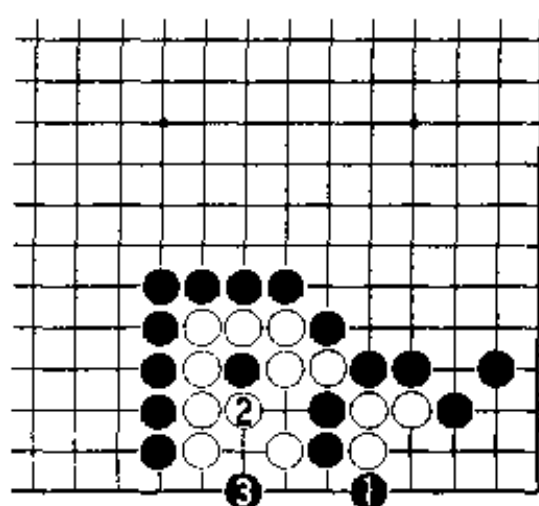


图6

图7

一局棋要赢下来是不容易的。即使是所谓“必胜”的局面，也要求棋手谨慎持重地对待每一着棋。“慎勿轻速”，应当在一局棋内贯彻始终，这对棋手的心理、耐力、棋艺都是极大的考验。本图为第十届中日围棋天元对抗赛的第二局临近终局时的局面（黑方为中国常昊，白

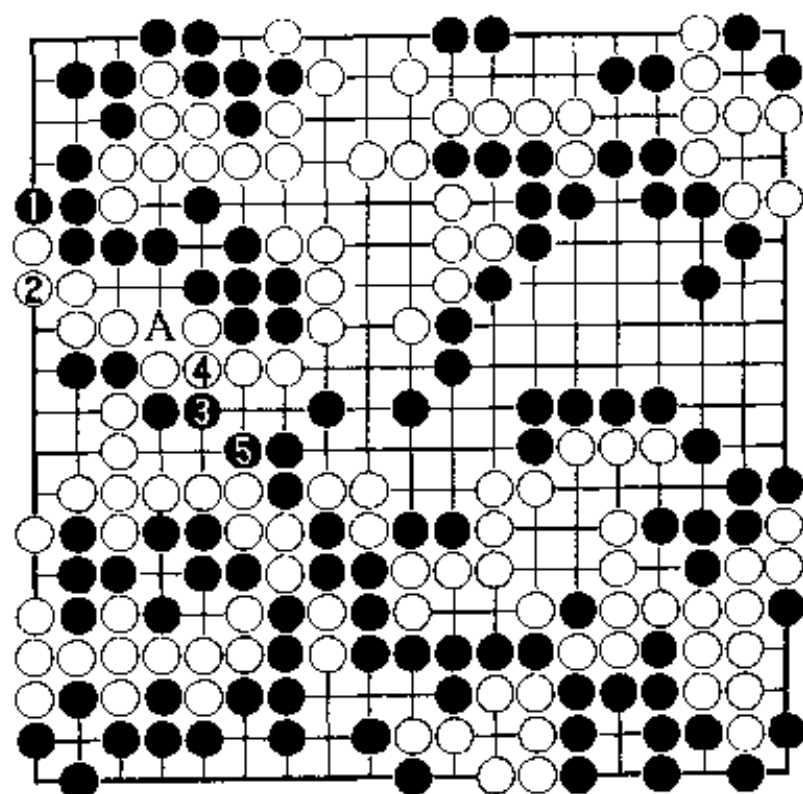


图7

方为日本柳时薰)。如按正常情况柳时薰不打勺子，最终至少可胜半目。但当黑1打吃时，柳时薰想都未想，“轻速”地在2位接住。常昊的天赐机会到了，黑3拖出！柳时薰顿时目瞪口呆，血菀于上，满面通红。最终结局颠倒胜负为黑胜 $\frac{3}{4}$ 子（半目）。其实黑1打并非好棋，如果柳时薰能慎重仔细地看清而于5位补，那末胜局不动。白2一接，黑3拖回立即就产生A位的扑，白4不得不补，眼睁睁地看着黑5将二枚子接回去，痛失好局。

有眼杀无眼

○大眼杀小眼

○气长杀有眼

在双方对杀的时候，有一眼的一方具有优势。一般在可能的情况下，尽量作出一只眼来对杀，气很重要。

图1

边部黑白互断形成互杀。黑1作出一眼，加外气三口，公气（属有眼的一方，即黑方）二口，一共五口气。而无眼的白方只有四口气。所以哪怕白方先动手，也是黑吃白。而黑方如果不自作一眼，于外部A等处紧气，则白占1位，成双活。

图2

这是双方都有一眼的情况。

但黑方是一个方四大眼有五气，外加外气二口，共有七气；白方只有一个一气的眼，另有五口外气，共六气。黑较白多一气，即使白方先动手，黑方也能杀死白方，是为“大眼杀小眼”。

图3

如图，无眼的一方外气较长，先动手可杀死有眼的一方。黑有一眼，加三口外气，二口公气，共有六气；白无眼，但有外气七口。即使黑先动手紧气，结果也是白快一气吃黑。读者可自行验证。

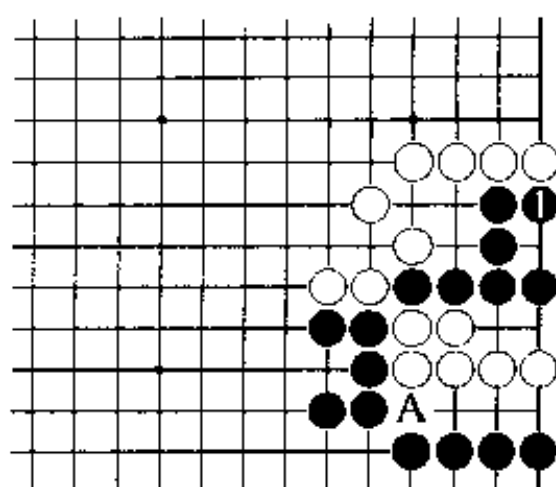


图1

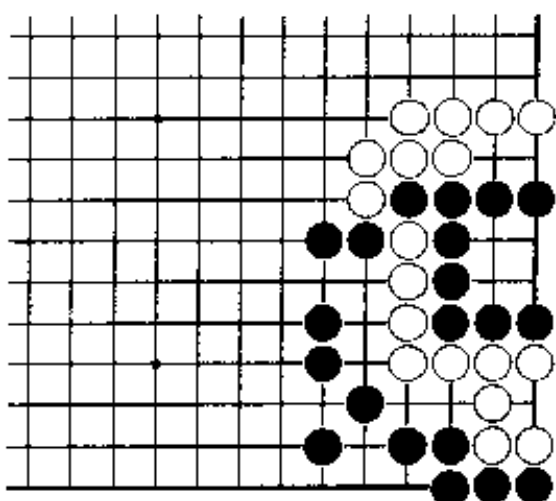


图2

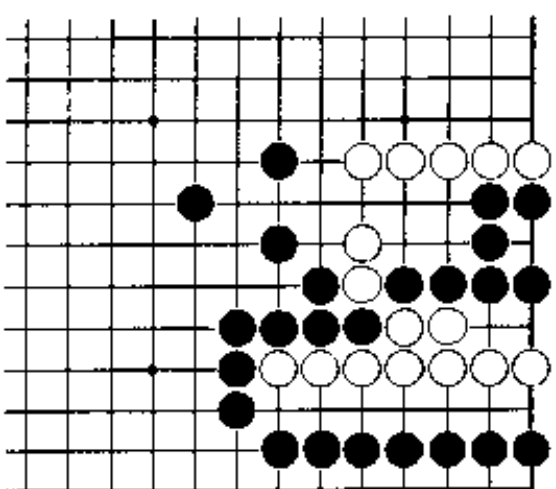


图3

对杀先紧外气

绝对正确的格言，双方比气对杀或者其它（双活等），都应从外方先紧外气。如果从内侧先紧公气，就是自取灭亡之举。

图1

如图黑白双方互断，气数也完全一样（各有四口外气，四口公气）。黑1先紧外气，白亦紧外气，至10双活。

图2

黑1无视规则，先从内部紧气，至白6，已经被吃。

其它参照“有眼杀无眼”条。

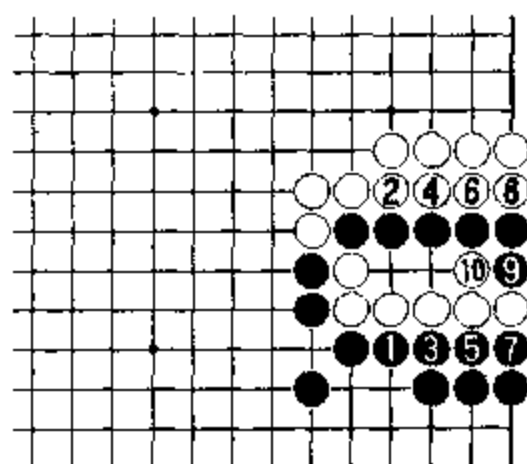


图1

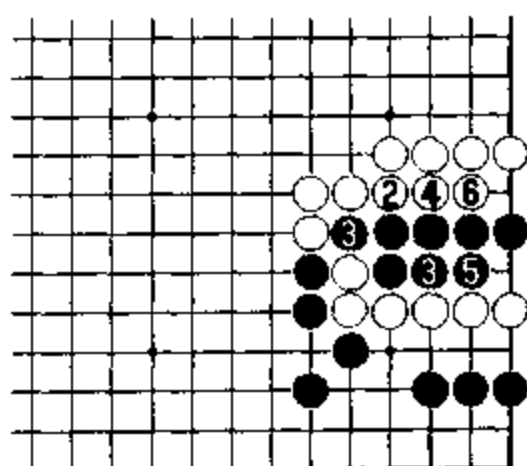


图2

先紧外气后翻劫

劫争是围棋中最为复杂的战术现象。劫争本身的有关价值、转换及其与全局的关系等等乃是有关专著的内容，决非简单的几句话就能说得清。这里所说的仅是就双方形成对杀而涉及到最基本的单劫时，所应取的着手先后的准则。

图1

在双方无眼的情况下，对杀涉及到●处的一个单劫。如图轮到白走，此时不应提劫而应于外部1位紧对方气。黑2亦然，当被对方紧气叫吃时，白3提劫是先手劫，由黑方先找劫材，而需哪方先寻劫往往可能决定劫的胜负。

图2

在双方各有一眼，对杀涉及到△处的一个单劫时，也应“先紧外气后翻劫”。白1、3先紧外气，至白5先手提劫叫吃。

图3

若白1无视准则而去先提劫。黑2、4照样紧对方外气，当白5紧时，黑6提反成黑的先手劫。现在轮到白方先寻劫了。若白找不到相当的劫材，则黑A位紧气吃白。

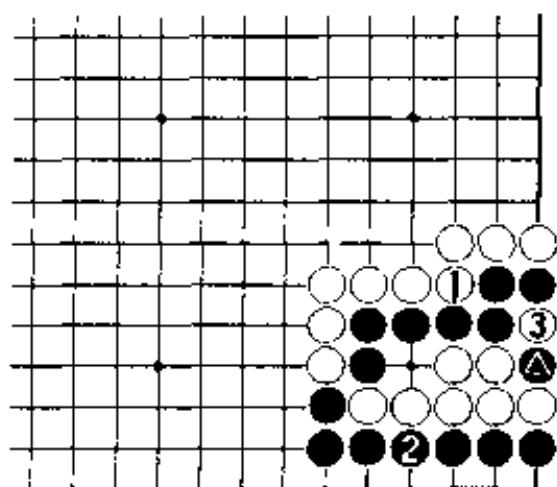


图1

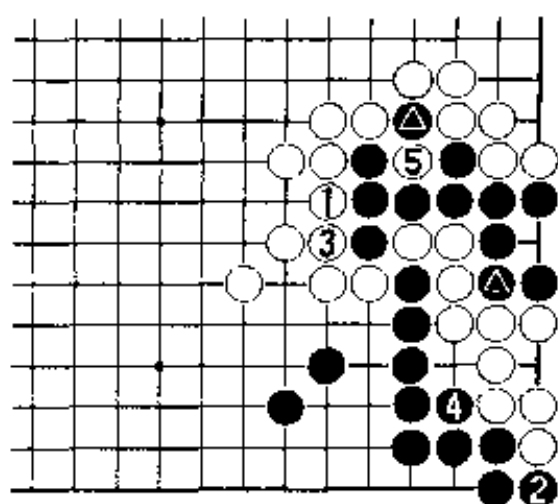
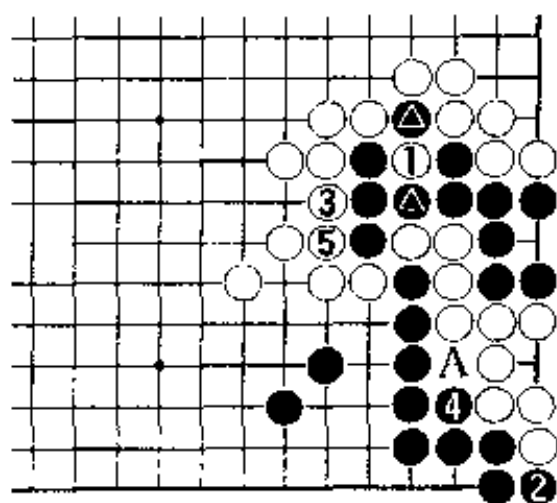


图2



⑥ = △ 图3

两扳长一气

处于二、三线上的子，若能先手向下一线的两个方面扳到，即可能比己方原有的气数长出一气。对杀中长一气和短一气，结果常常将判若霄壤。

图1

黑●二枚子在三线，眼下看只有两口气。处于外方对杀状态的白○三枚棋子却有三口气。黑若直接紧气，显然不行。今黑先于二线1位先左扳，再于3位右扳；两扳之后已长出一气，然后5位紧气，对杀黑胜。

图2

黑●三子在二线，1、3两扳之后，再于5位紧白气。以后不论白于A或B紧气，黑只管收外气，可快一气胜。

图3

角部对杀型。黑二线子三气且已于角部先扳到，今再向左方一线1位扳，白2只能忍让，黑已多出一气，可视为已有四气。

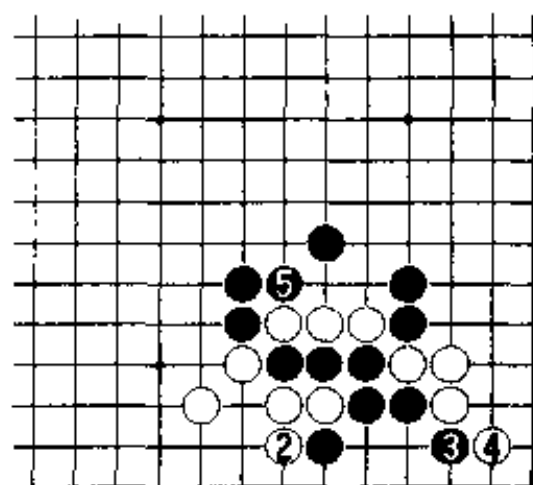


图1

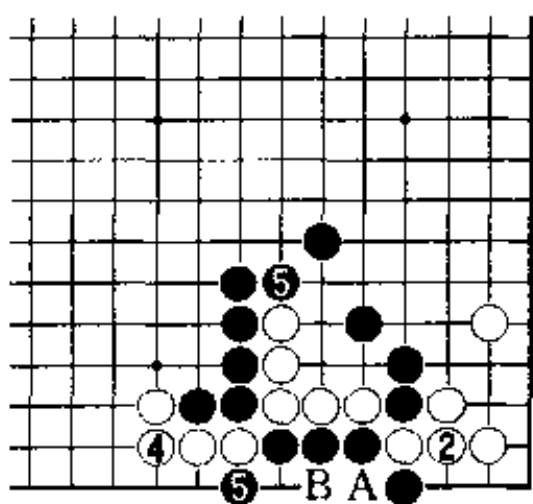


图2

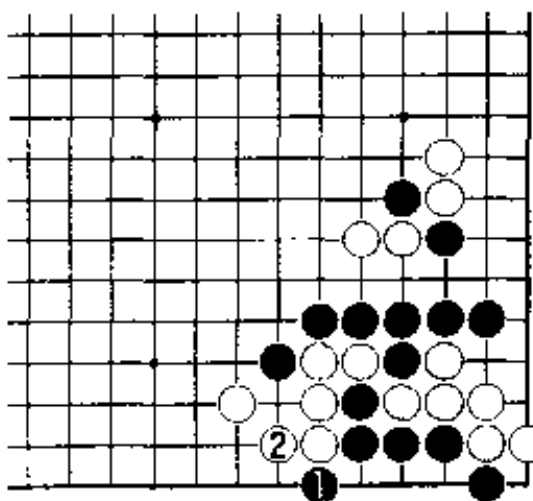


图3

图4

既然黑已有四气，那就应避免一切麻烦净吃白角上几子，此时黑1尖好手。对白2扑，黑可不予理会，继续在3位紧气，白被吃。

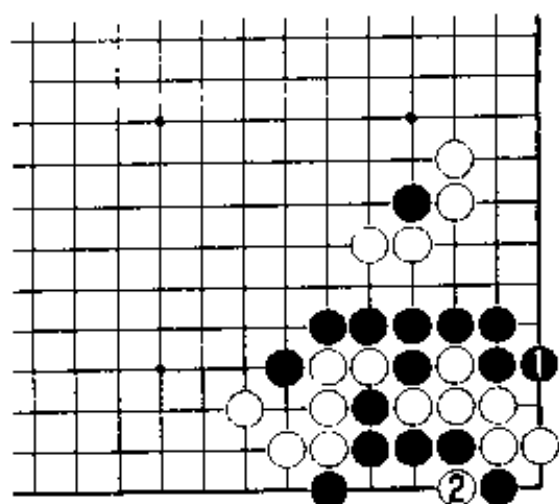


图4

图5

上图白2扑不成立，本图走在这里为障眼法，希望黑走A位或B位自填一气。黑3不为所动在外紧气，白不行。

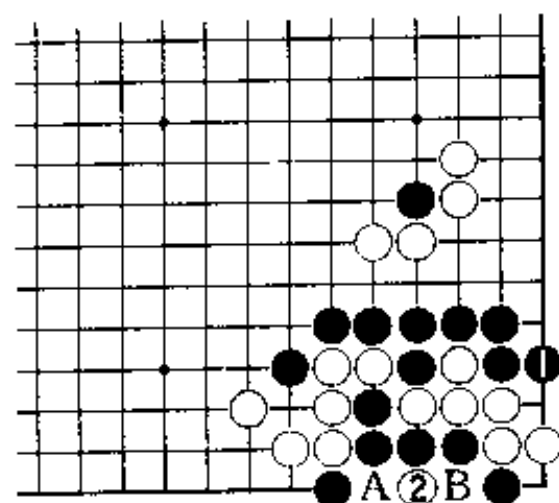


图5

图6

黑1如直接紧气，则白有2位扳以劫顽抗的手段。这虽是一个缓气劫，但对本可净吃白的黑来说，毕竟有点讨厌。

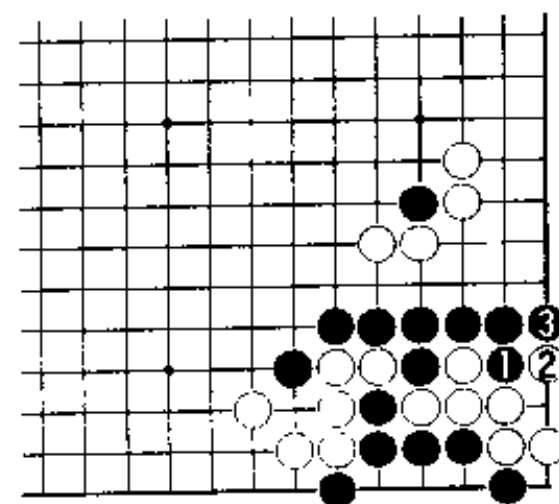


图6

角部特殊

角部是围棋实战变化中最具有魅力的部分。由于它处在两条边的交汇处，便产生了许多在棋盘边部和腹部看来正常或当然的情况而于这里却迥然不同了；同样，在边部或中间看来不成立的情况，在这里却有可能成立。

图1

完整的曲四在中腹是活棋。而处于角部的曲四，就出现了可能是活，也可能是劫，或者净死的情况。

图2

如图角部曲四，由于还有两口外气，是活棋。证明见图3。

图3

白1点，黑2抛劫，白3提，黑4吃胀牯牛，黑活。

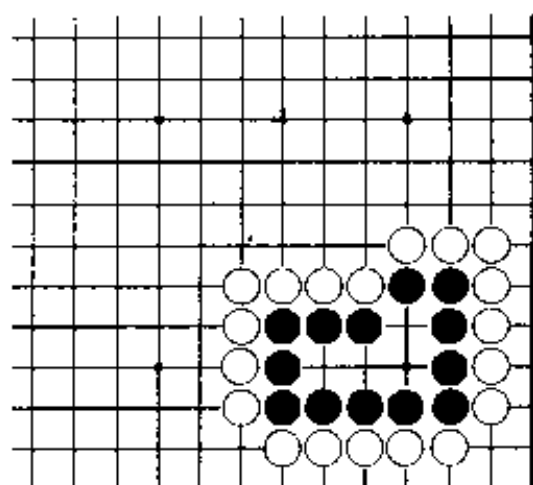


图1

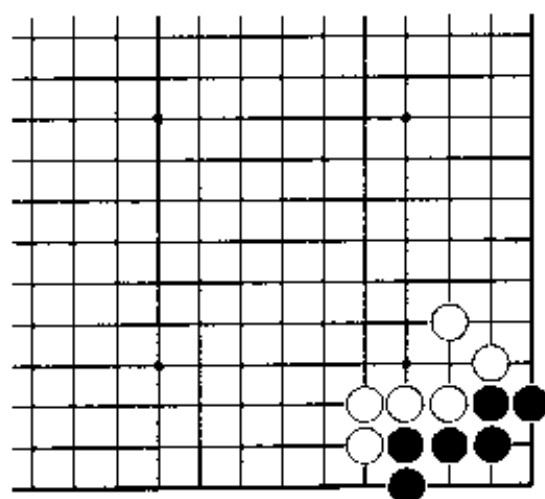


图2

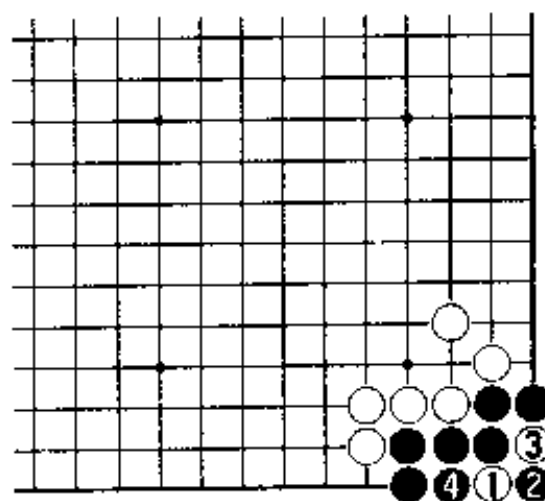


图3

图4

如图曲四，外部全没有气或只有△一口外气，对方先动手，便只能劫活了。

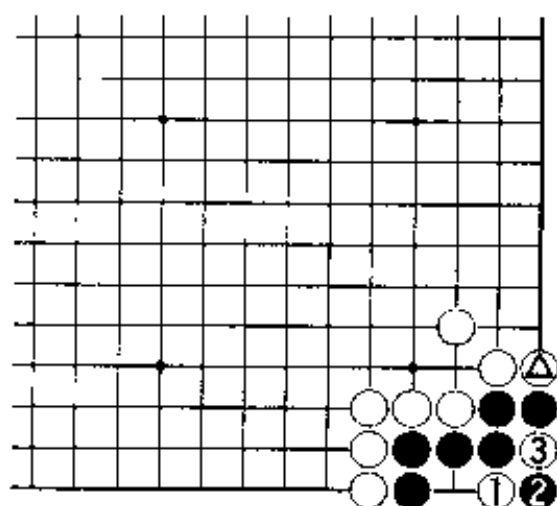


图4

图5

边上白眼形是一个完整的刀五形，有八口气，被黑方点到●位已做不出两眼，这块白棋尚余七口气。角部的黑眼形也是刀五形，被白△点后也做不出两眼，但角部的刀五则不是八口气了。被白△点后，角部的刀五只余三口气，也就是说角部的刀五只有四口气，比A位为黑子的笠四形还少一气。故双方对杀，黑即使加上B、C两口外气，仍比白棋少了二口气。

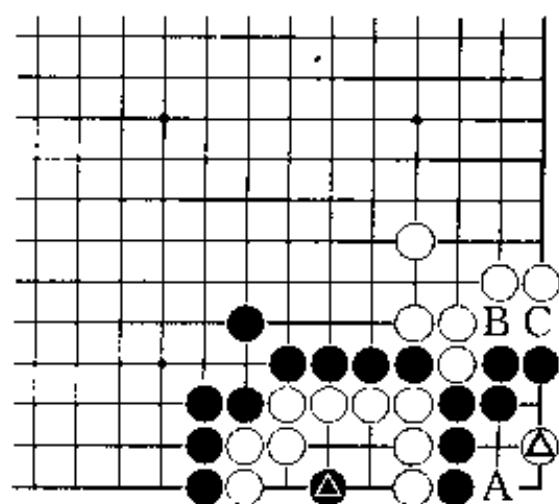


图5

图6

完整的板六，在边部即使没有一口外气，仍然是活棋。

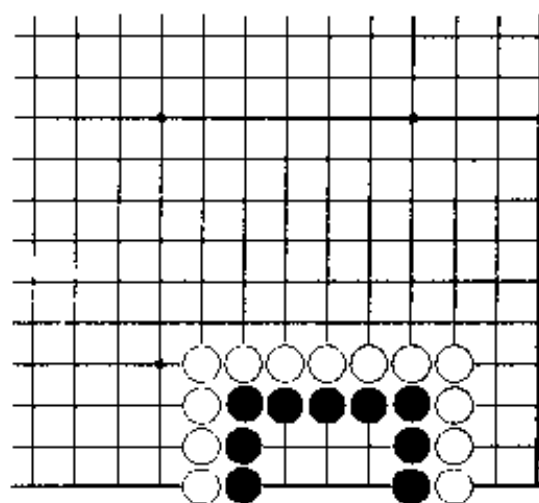


图6

图7

如果上图的板六挪到角部，如图还有两口外气，活；而A位被占只剩一口外气的话，黑无法在6位下子，成劫活。

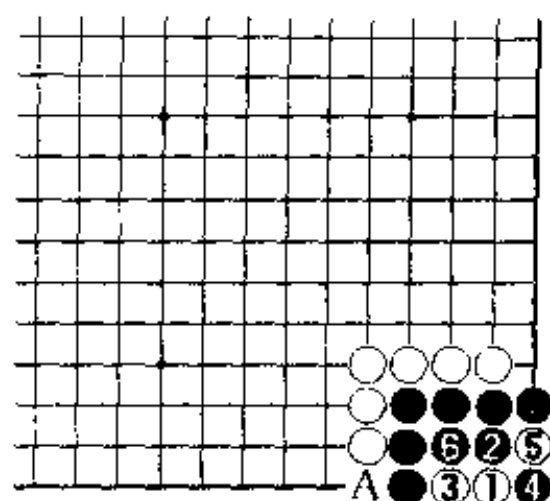


图7

图8

角部板六外气全被紧住，白方在1位点，黑棋净死。

图9

至于这样的白可在A位形成“曲四”的形，称“盘角曲四”。白棋不必急于动手来吃黑，反正黑棋不能自紧气。在理论上或实际上白方都可能将全局的劫材全部补完。待补完之后，白再来杀这块黑棋。白于A位叫吃，黑提，白在⊙点，成劫。黑无劫材，则等于净死。棋谚有：“盘角曲四，劫尽棋亡。”因此这种形，放在那里就是死形。假如白方在局内有补不了的劫材（如其它处有一双活），那末盘角曲四的死活，可根据实际对局得出结果。

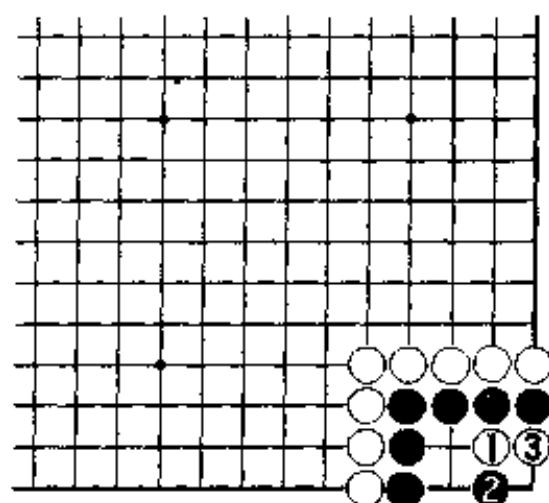


图8

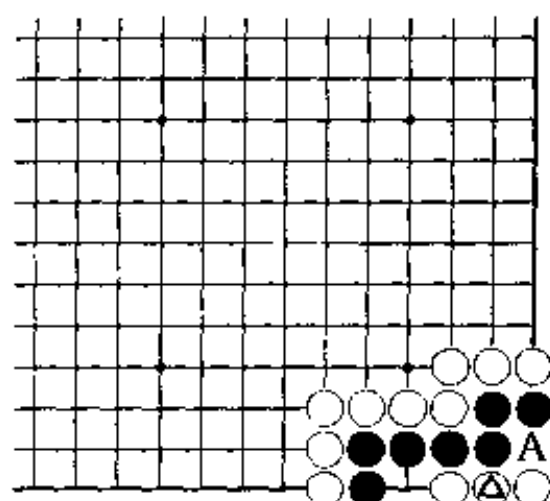


图9

图10

小目一间高挂定式中的一种变化。乍看之下，黑方角部已“开花”一朵，相当结实，白角部二子似已被吃定；但由于角部特殊，其实不然。黑如欲吃净，还要补一手。

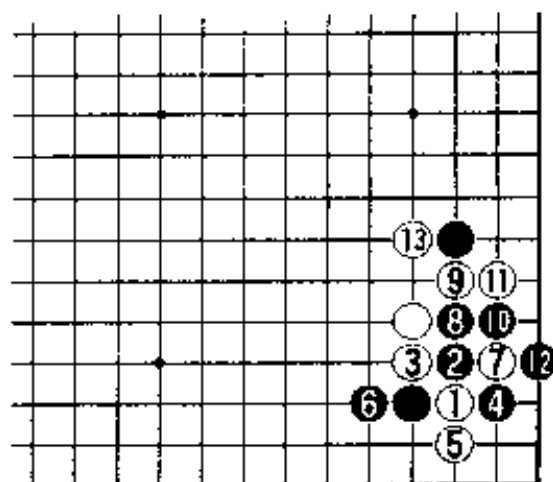


图10

图11

黑脱先不补，白可1位拐下，以下至白7，角部成两手劫。

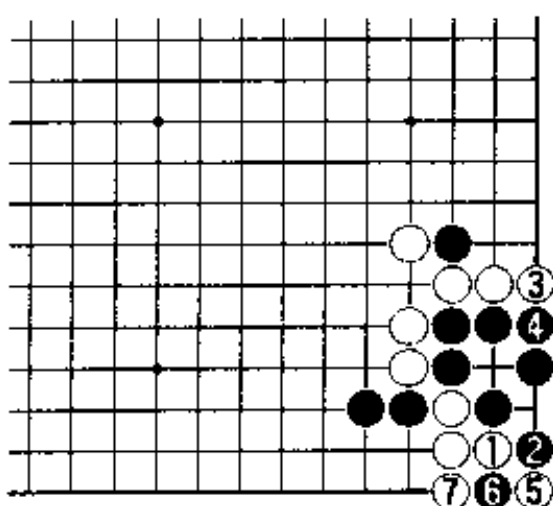


图11

图12

如图黑角部味道虽有些不好，但白方如欲A位夹进角则是不成立的。因为有●存在，黑可B位立，白在角上出不了棋。

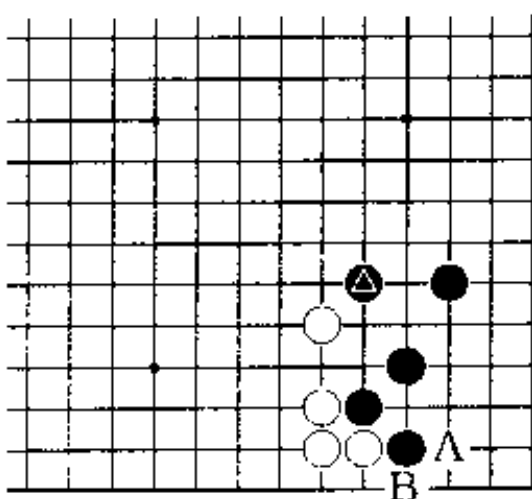


图12

图13

虽然角部无棋，但对白的官子手段仍得留意。白1打以图先手，其实是俗手。黑2接，以后3、5扳粘是白方的先手官子。其实由于白1之打，在这里白已经少得了两目棋的利益。

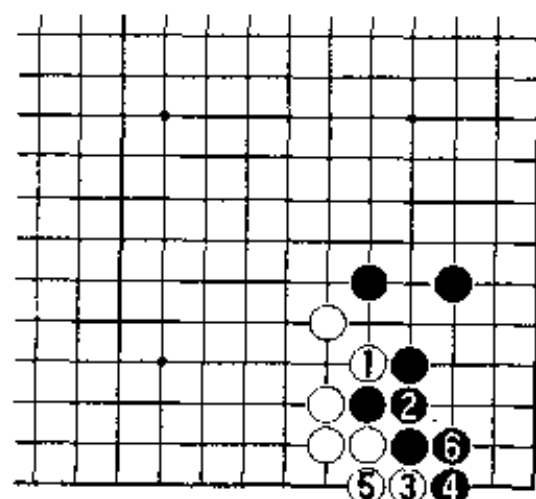


图13

图14

黑方角部既然味道不太好，就得要小心。对白1扳，黑只能2退，白得先手于3位一打，此为正常应接。以下5、7的先手收官是白的权利，较之上图，白多便宜两目。

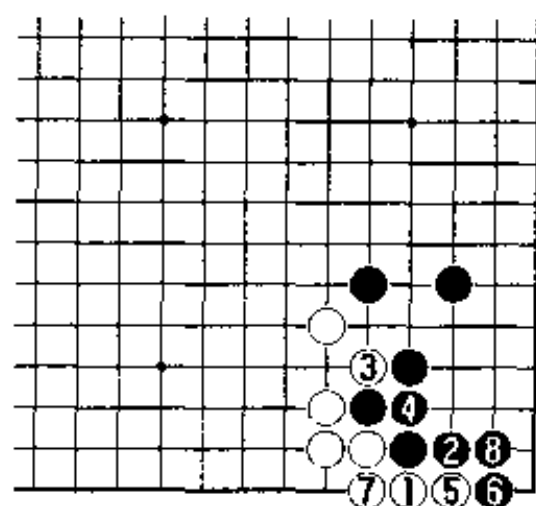
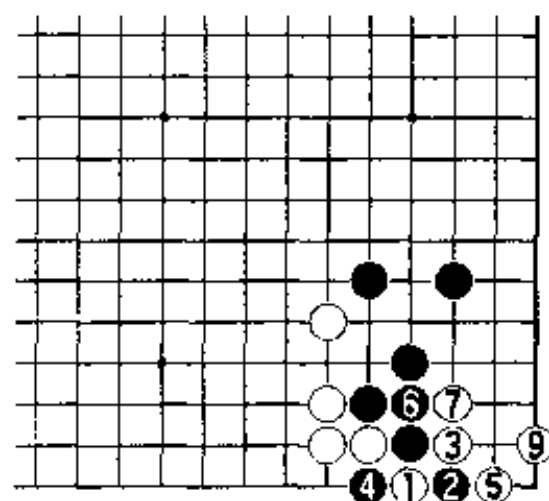


图14

图15

白1扳时，若黑以为角部已固，随手挡住，白3打，黑4只得提，白5又打吃，黑6如接住，至9，白在角部作活了。黑6如不接则成劫，角部也生出事来。



⑥=①图15

“二·1”路上多妙手

○一线有妙手

“二·1”指角部离顶端最近一线上的两个点，座标为“二·1”。在角部有关死活、收官等手筋变化中，要点往往在此。

图1

角部典型的手筋活棋例。角部三枚白子要作活，白1为“二·1”要点之一；当黑2立时，白3又占另一“二·1”要点，妙手活棋。

图2

欲杀角部白棋，黑1点在“二·1”，此为惟一要点；舍此其它着点，都不能净杀白角。

图3

如图白角似乎内可活棋外可渡过好像可以放心，然而黑有“二·1”路上的妙手。黑1一出，白角全军覆灭。

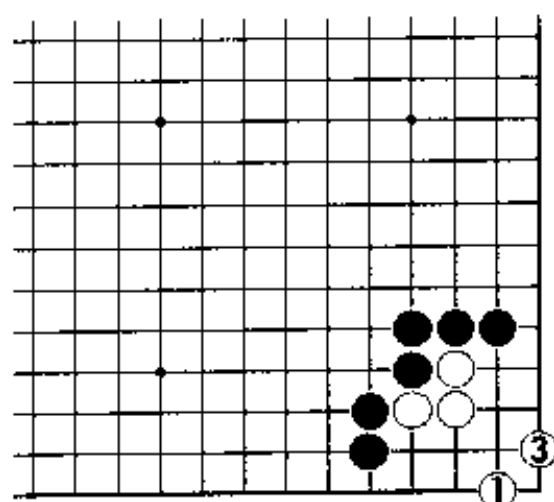


图1

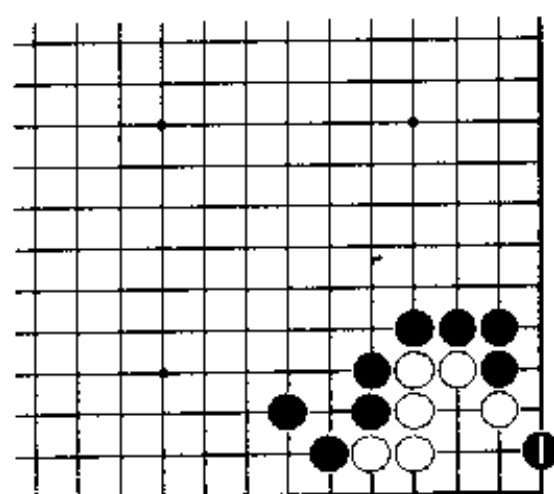


图2

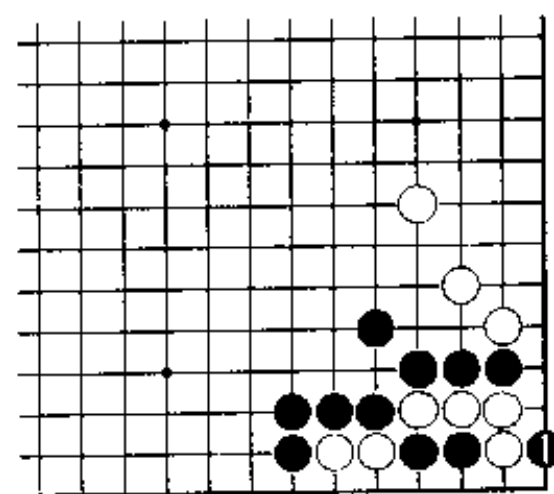


图3

图4

角部的一线，常常蕴藏有意想不到的手段。即“一线有妙手”。如图角部对杀，黑1立一线，对杀黑胜。黑1若走A位直接紧气，被白在1位扑则成劫。

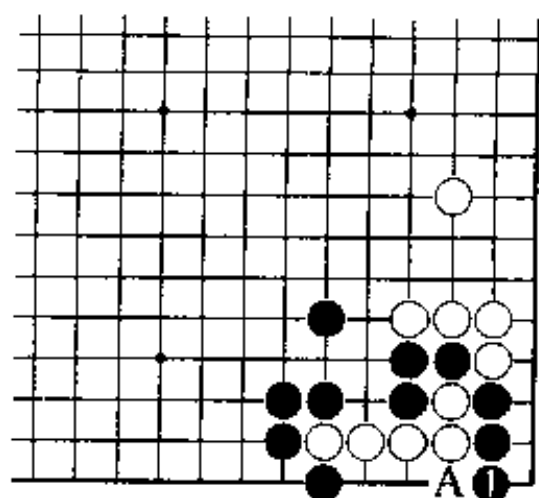


图4

图5

实战中常见型。黑1立一线，瞄着2位扑吃接不归，妙手。白2只得补，黑3得以扳渡连出。若黑1先于3位扳，白将于A挖进，黑二又将不救，再立已来不及。

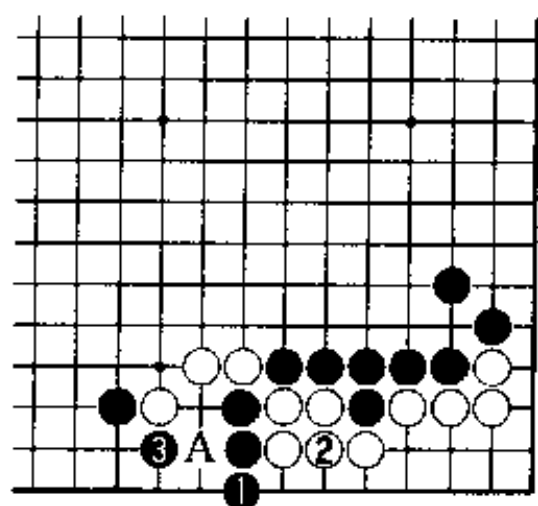


图5

图6

日本《围棋的研究》(木谷实、久保松胜喜代共著)一书中，引用了这样一个实战图形。白1妙手，觑着左右两方抛劫，黑角的死活成了大问题。

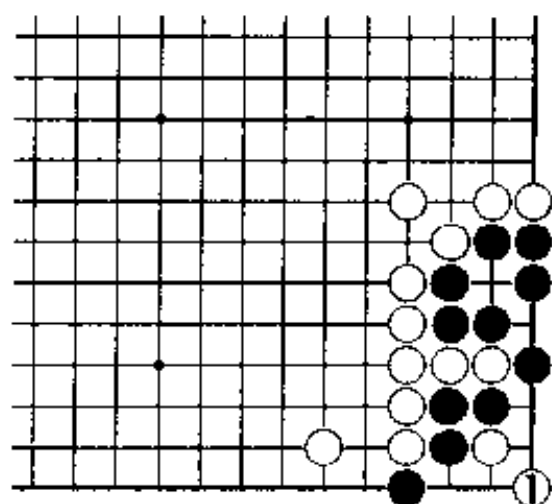


图6

“三·3”有手段

针对星位占角“三·3”一带而言。星位不利于守角，这是众所周知的。星位利于向边和中腹发展。作为星位，一开始就以守角为目的，起码想法下就有些牴牾。星位有时即便再加两手，对方仍在“三·3”有手段。

图1

此形黑▲三子俗称“观音敬怀”，日本称“大蜻蜓”，都很形象。是为坏形之一种。白方于“三·3”打入，轻松成劫活。

图2

即便星位双小飞，角部仍然有劫。

图3

星位常见形。白1“三·3”点角，总能活出一块或向外联通。

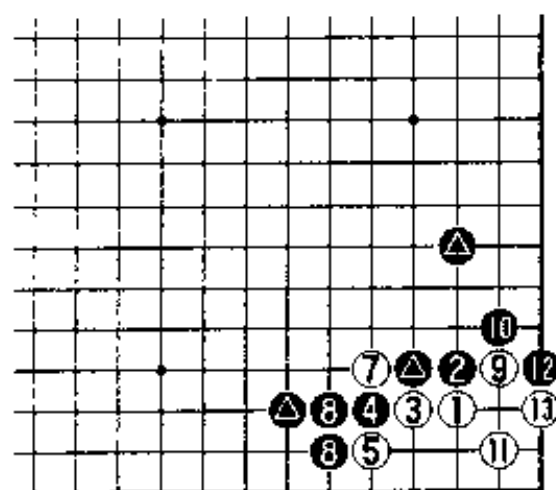


图1

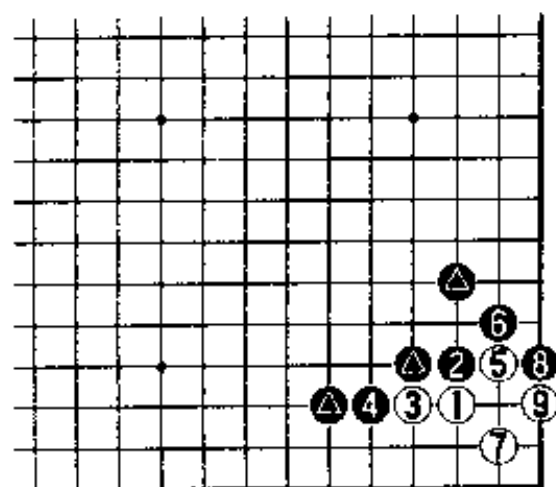


图2

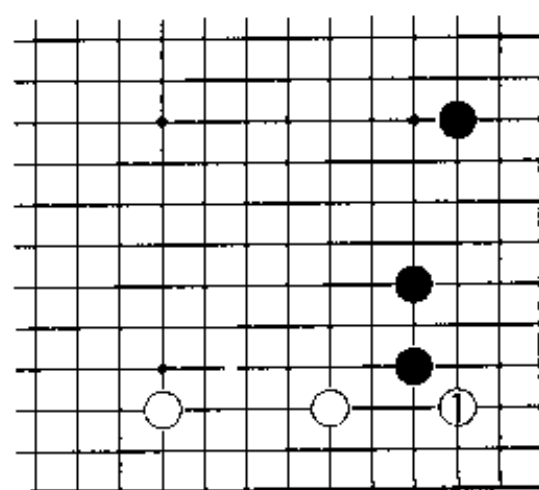


图3

图4

有时以星位为中心的守角哪怕已较坚实，一旦对方接近有了援应之子，“三·3”就可能生出手段。本图就是这样。白1点入“三·3”，黑总要付出相当代价。

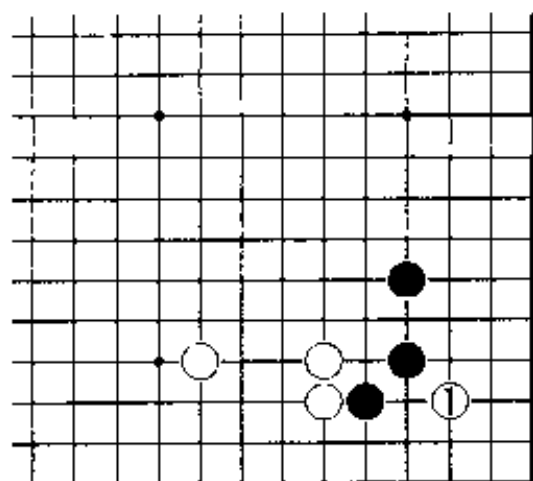


图4

图5

续上图。如黑1立下阻渡，白于2位点，角部有手段。黑1若走A位挡，则白生出1位扳的手段。

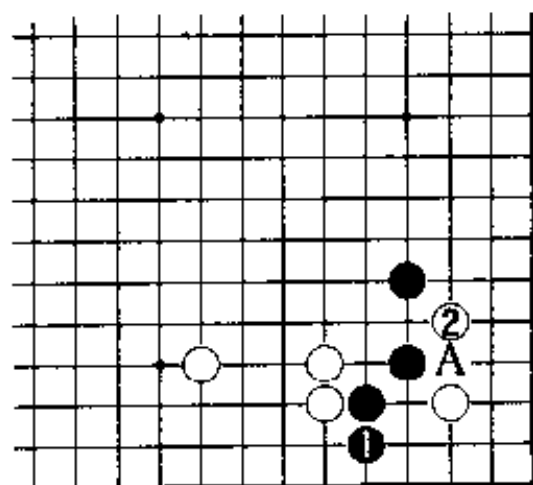


图5

图6

如此角部结构，一般地讲已很结实。但周围有白子存在，白方在角部仍能于“三·3”点入。

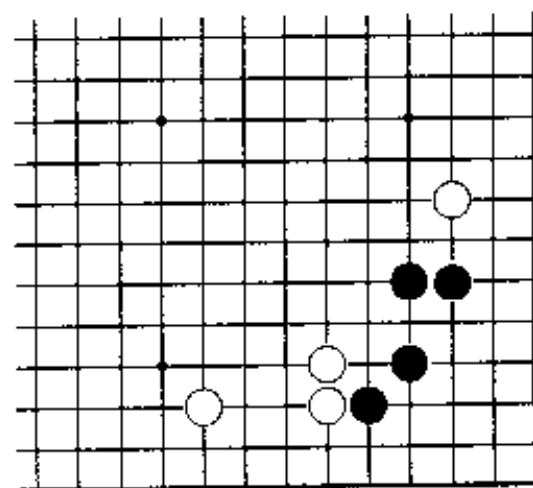


图6

图7

白1“三·3”点入，黑2是最强应手。白利用点入之白子，至13。白在外面将黑封住，黑不行。白5若走A位扳，经黑B、白C、黑12、白D，还可在角上形成劫活。

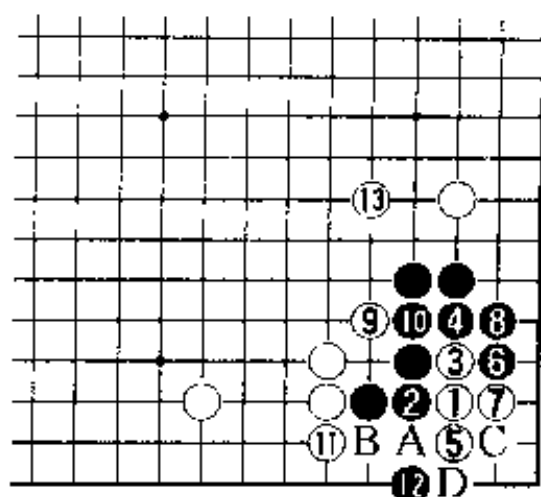


图7

图8

黑2尖应，亦为强硬手段。至黑10形成转换，黑棋不坏。但不可否认，角部“三·3”存在着手段。

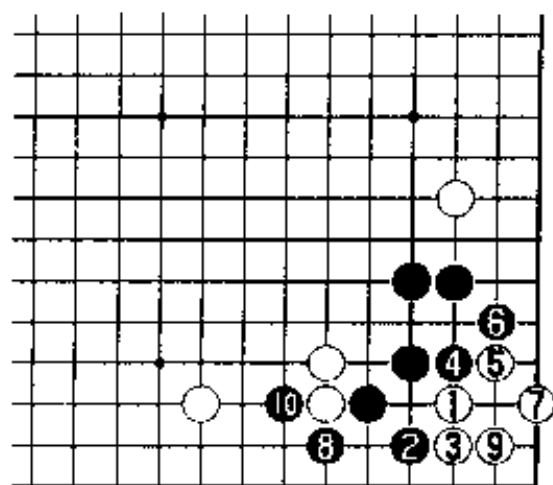


图8

裙空下摆勿围地

○下方漏风不围地

筛、桶漏底不能盛水。一处棋如果下面的二、三线上尚未处理好，对方有跳、飞等手段可以进来破空，那么就不宜在三线以上围地。这就如同衣裳的下摆敞开着漏着风，上面围住底下却不关风。

图1

常见的让子定式。白1对星位之子挂，黑2正着。白3又从这一面挂过来。左方黑已是“裙空下摆”，4却胆怯地立角欲围地，白5飞入，黑难受。

图2

正因为白3之挂稍嫌强（对子棋一般不用），而黑方星位一子加拆一相对较强，所以定式是黑4夹击，白5跳，黑6跳（如围地又错了），攻白两边。

图3

如图角部原已有▲守住，1之飞下围地，则可在角上形成相当确定空。

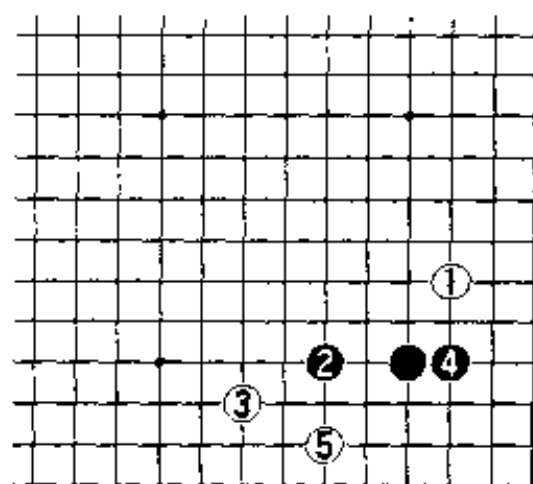


图1

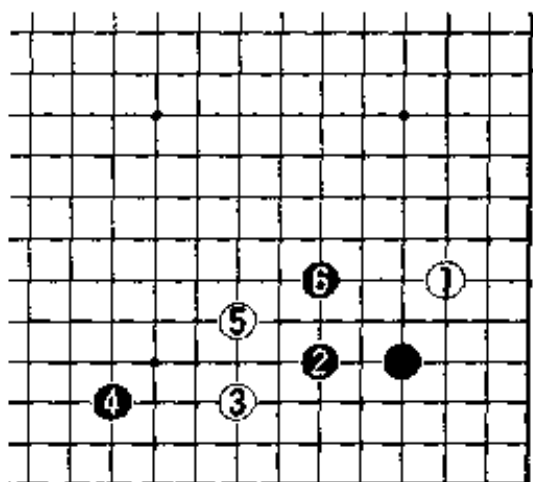


图2

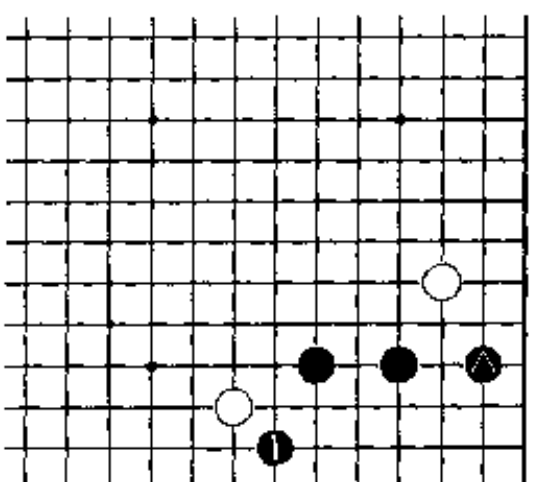


图3

图4

由于有白△一子的存在，作为白方走1位想在下边围地，但左方黑▲处漏着风，被黑2跳入，白无趣。这种情况就是“裙空下摆勿围地”。当一方的二、三线以下没有封住而去围地，因为漏着风，往往成效很小。

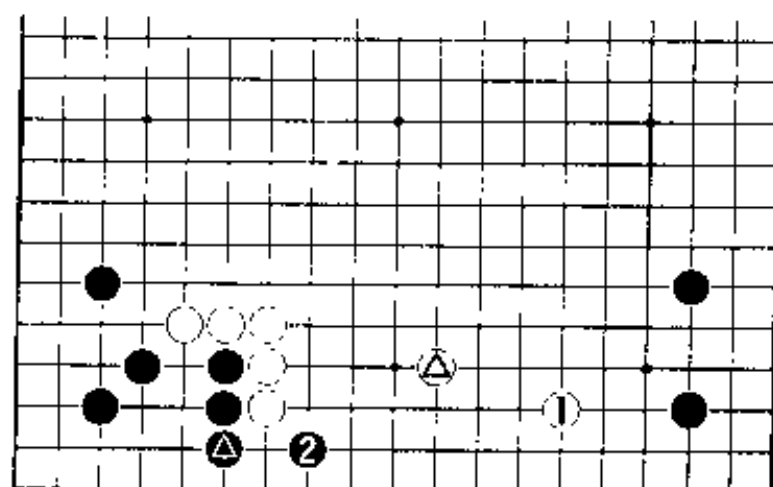


图4

图5

如图黑1一方面将“下摆”堵好，一方面夺白根基进行攻击。若黑先从外面一带攻，被白于A位飞，不仅白完全安定。黑在下边也难以成空。

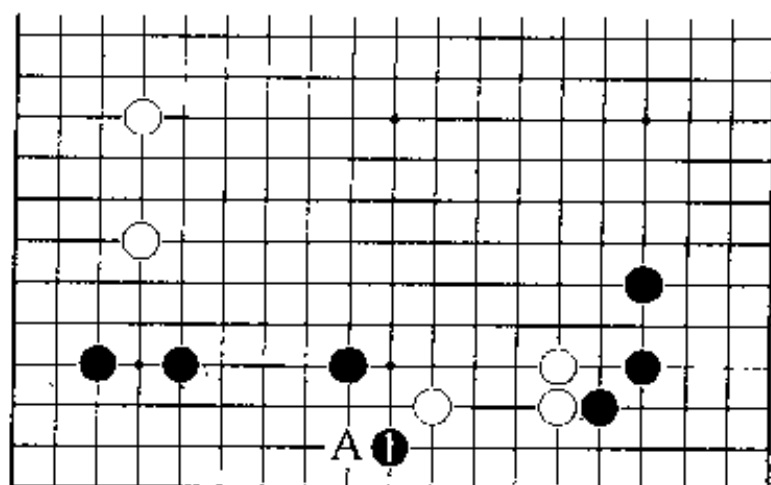


图5

勿围中央○中央须围

清康熙乾隆年间的大国手施襄夏（号定庵）在其著作《弈理指归续编·凡遇要法总诀》中告诫道：“两番收腹成犹小。”并自注道：“譬腹于街，岂能空占？多得边屋，蓄路自广，成破皆属单子而小。”以上译成白活意为：“即使两次去收取腹空，能围起来的空地还嫌小。”这可以用街道来作比喻，怎么能凭空就占据了呢？先于旁边多得一些房屋，中间自然而然就蓄攒出路来。而在成中腹或破中腹的过程，双方着子都可能是单官而很小。”从以上的话我们可以看出“这是针对当时的围棋布阵略地的意识而言的真诠。从域外日本十九世纪以前的棋来看，布阵双方均先占隅、边，之后徐图中腹；很少见哪一方执意只要中腹而“不要”边角的。这同现代围棋有很大的不同，亦即现代人们的对围棋的认识已较前人更为“实际而深刻。”以古棋而言，双方均占边角，向中腹出头大致机会相等，因此哪一方想在中央围成空很不容易、或即使围成也嫌小，中腹的空要在棋局的战斗中自然形成。但就现代围棋而言，情况就变得扑朔迷离起来：尤其自日本武官正树一派“宇宙流”（其自称为“自然流”）崛起，其特点为棋子走在高位专围中央，而不是如传统的认识那样，模样是用来在攻击中转换用的（当然这样的情形为一般规律，武宫的棋甚至其本质也是这样的）。”勿围中央”的格言受到严重挑战。甚至一些棋手的相当多的胜局，最终都是在中央围出目来才取得。“勿围中央”还是“要围中央”？后者似不宜这样肯定地提倡，因为这显见涉及到“围”的时间问题：一上来就围、十有八九会失败；到一空时机去“中央须围”，成功的机会较多。

图1

实战例·谱为日本第14期名人战循环圈挑战者决定战加藤正夫九段（白）对武宫正树九段（黑）出现的局面。黑方三连星布局，白方也有针对性的同样占取四线高位抗衡，黑11占取天元、13大跳，摆出围中央的架势。白14投入挂角，时机。轻易让白安定有悖战斗

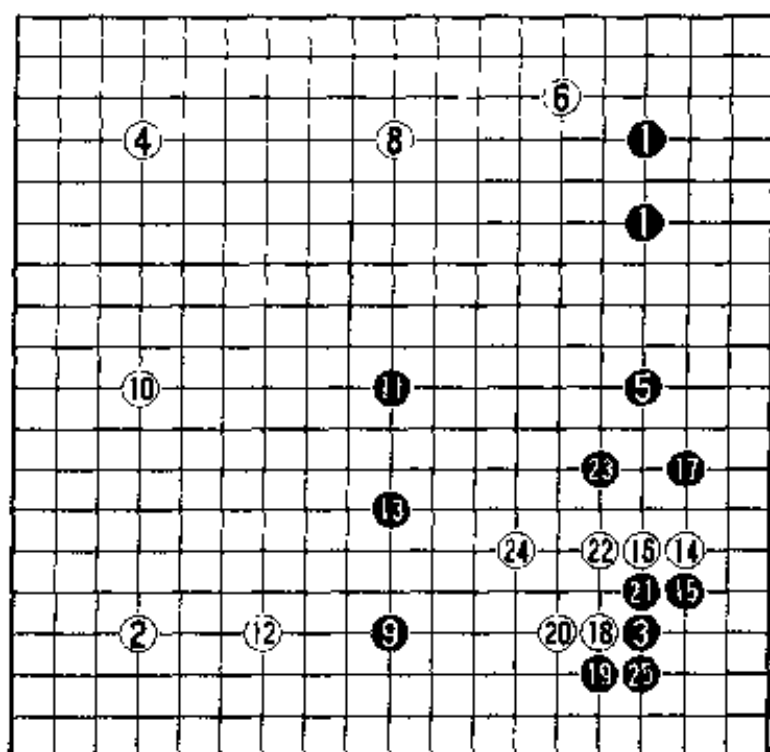


图1

本意，黑15尖顶，17不容许开拆。但白16立之后，已影响到黑的中央。黑21强硬，然而白24之后，黑25却又不得不补。如图局面，黑要取胜已很困难。本局最终进行192手，白中盘胜。

图2

日本第18期棋圣战挑战者决定战小林觉九段（黑）对林海峰九段出现的局面。白72好点，黑73恶手。黑79为欲围中央而先于角部行棋弃子以坚固外面的求得调子的构想。黑93、95、97、99围中央，然而从双方地域看，白棋有利。进行至109手时，黑围中央已成定势。以后白走出失着、黑也走出失着，几经反复，253手终局，白半目胜。

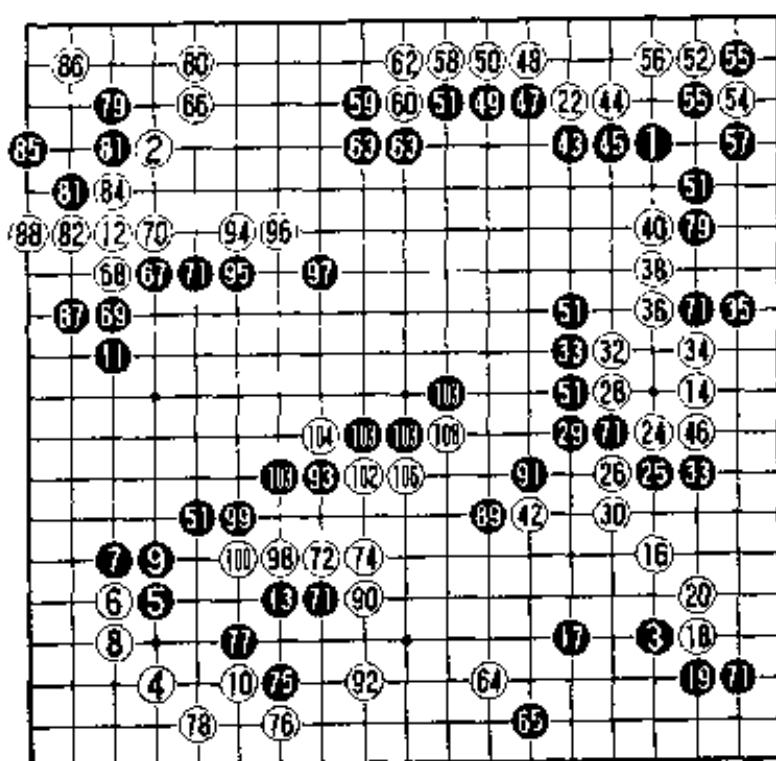


图2

图3

日本第22期十段战决赛第一局，加藤正夫十段（黑）对小林光一九段。这是“中央须围”的例子。黑21在此肩冲，较少见，欲围中央。以下黑29、31、43、47、53、55围中央并已形成。最终本局225手，黑中盘胜。

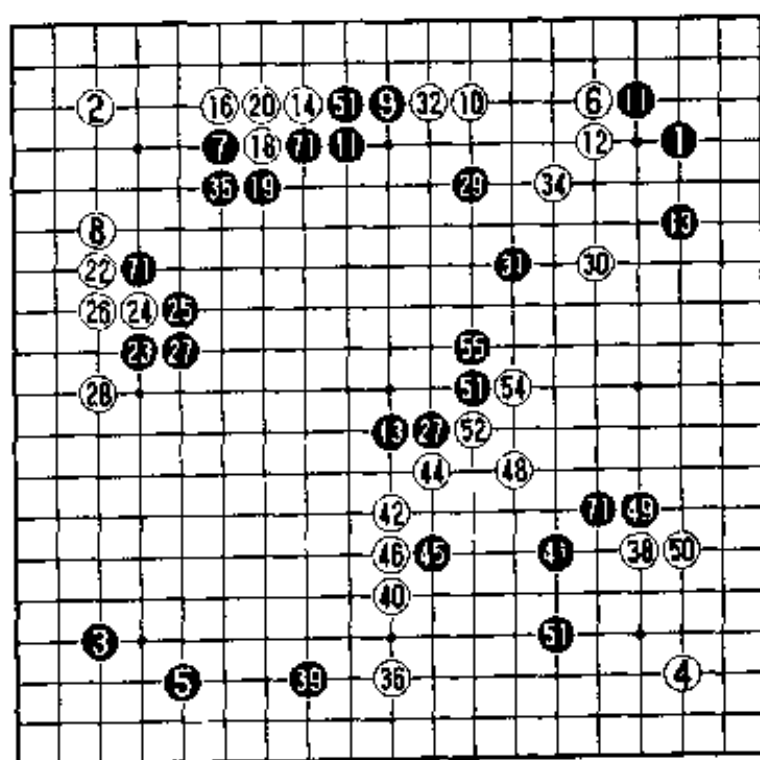


图3

图1

“中央须围”成功例。日本第18期名人战循环圈战，林海峰九段（黑）对武宫正树九段。黑方高中流布局，白应以不变的二连星。白8、10均为武宫流独特战法。白18为争先手的着法。22，旁人无法仿效的武宫流，要围取中央。24至32必然。黑35好点，白36退一路飞

亦好手。37点角，实利第一。白50为意识到己方模样的从轻着手。黑85疑向手，应当着手侵消左方白模样。88之后，白模样将转化为大实地。本局最后白于左方围得80余目大空，全局进行216手，白1目半胜。值得注意的是，本局黑虽占四角，然而失去“穿心”的机会，最终小负。

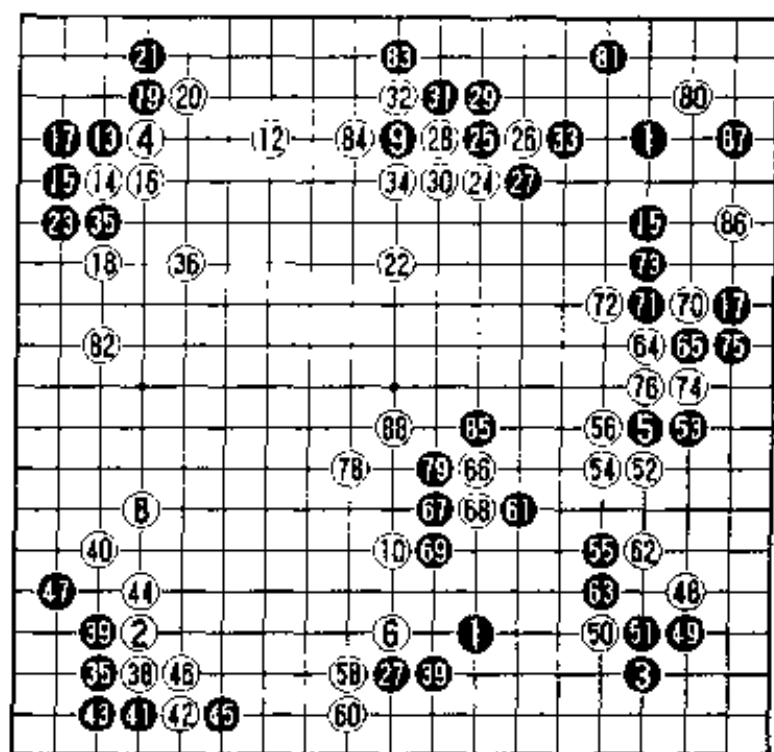


图4

利用过之子舍掉
 在行棋过程中，有一些及时的先手利或试应手，若当时不走，以后情况变了，对方就不一定老老实实地被利了。而先手利过的子，一般完成了这一任务就足够了，暂时舍掉，以后相机取舍。

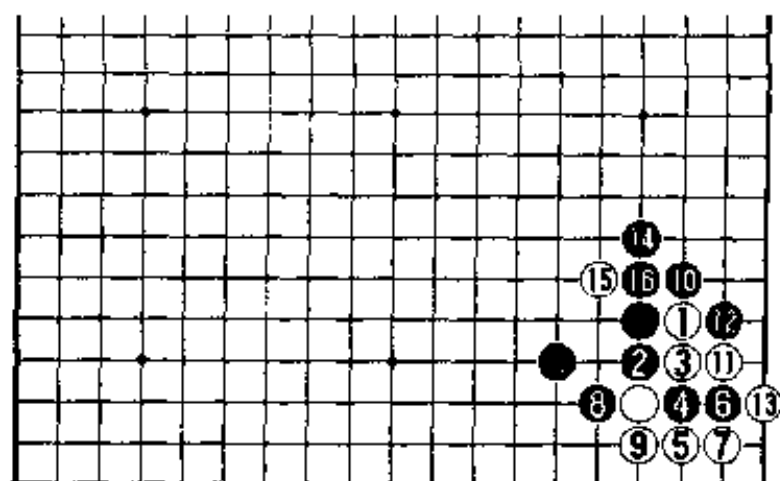


图1

图1

高目定式之一。
 白取实利，黑得好势，两分。黑14之虎为追效率的一手，较单粘生动。此时白15觑刺，黑16粘当然。这一交换可视为白方得利。既然已先手利用过，就应放置，不要再走。

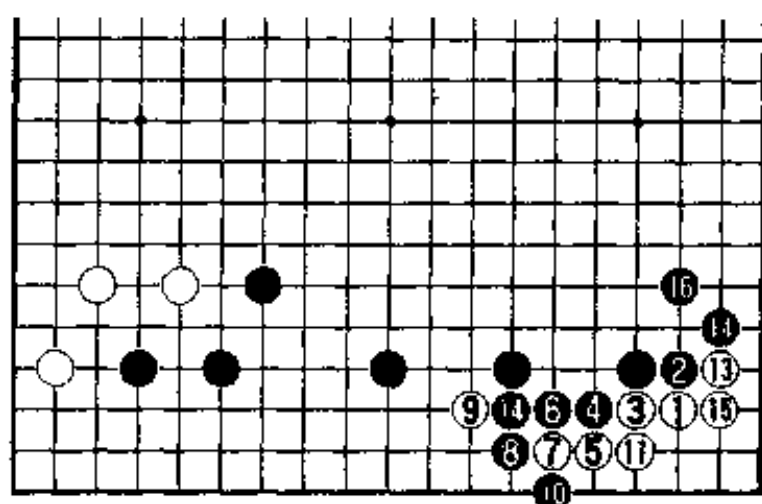


图2

图2

右下白方点“三·3”活角。行棋至8，白9不失时机地先手觑刺一下，待黑12粘后已为得利，白13、15二路扳粘，完成定式。白9之子放置，视今后局面发展，相机舍掉或者配合其它方面动出。

图3

布局阶段黑1靠入白方单关角试应手,为一种高级战术。白2虎、黑3扳以下至白6提一子为常见之形。现在黑3、5都是已利用过之子,不应有逃出的感觉。如逃假设黑7尖之类,白8跳、10曲镇,左边黑模样被消削,而黑所逃一串子还处在被攻状态,大失策。

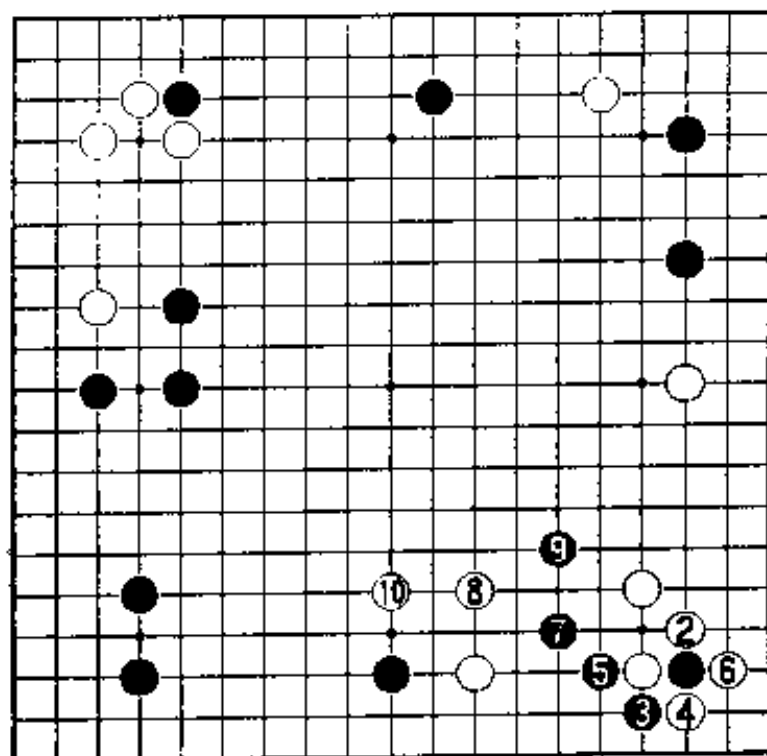


图3

图4

换一下思路,配合左方黑模样1位靠压,继续利用二枚▲子。若白2扳,黑3长,白4、黑5后,因有黑▲二子的存在,生出A位断等种种味道,白6只得补。黑7补兼顾模样,大为成功。

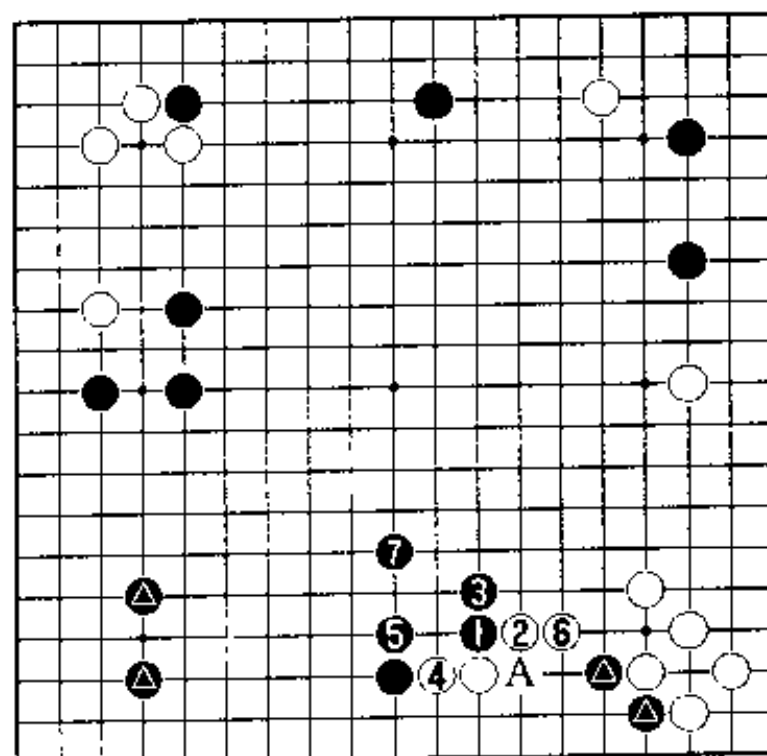


图4

舍小就大

唐王积薪《围棋十诀》之一。舍，舍弃；就，取向，保住。舍弃小的取得大的，这是围棋进行中不断地需要权衡谋虑的地方。即处处拣“大”的走。这里所讲的“舍小就大”从语意上看，是碰到两块不能兼顾时要取大的舍弃小的。

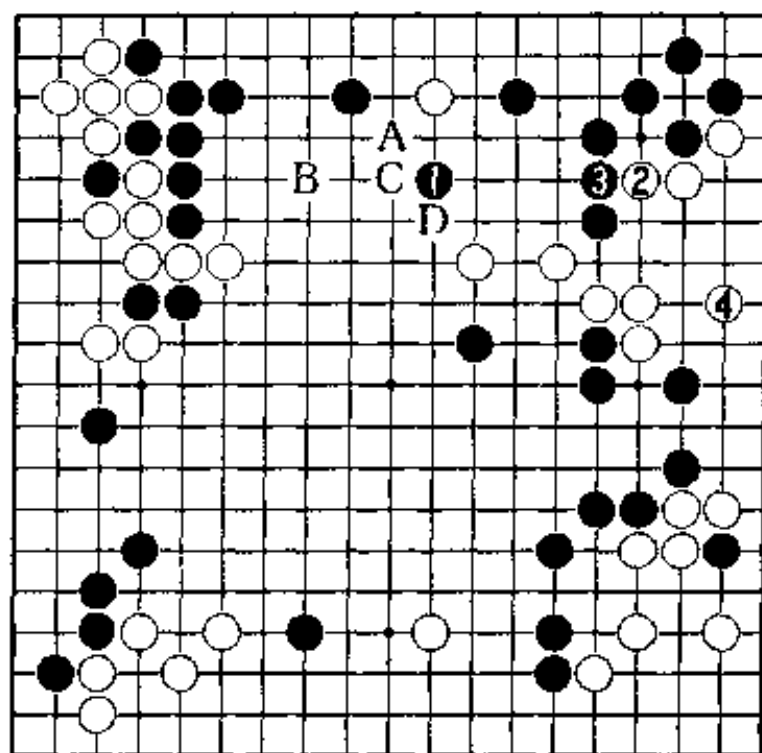


图1

图1

实战例，当此局面，黑1镇，将白棋两边分开。黑若走A位逃这一子，经黑B、白C、黑D，将威胁到白右边大块的生存。权衡下来，还是白右边一块更大，当两边难以兼顾时，应当首先考虑救取这一边。白2刺，4跳，以大块为重，舍弃上边“小”的，来保住右边“大”的。

攻击是最好的防御

对方寻衅，在相当一部分场合单纯地防御往往不好。要寓攻于守，积极地防御。抢先攻击对方时常是避免被动的一种防御方法。

图1

让子棋星的周围。白1挂。黑2大飞应，之后白3于另一面挂。黑4立玉柱守，白5打入，进行到白13拆二、局部黑已亏。

图2

吴清源先生认为黑亏的原因在于：以后当白1冲、黑2退，白3尖攻击，黑还未活。

图3

1图黑12不于角部补，而如图于1位夹攻才是最好的防御。白2如活动出来，黑3飞攻。至黑9切断，白棋失败，黑攻击防御成功。

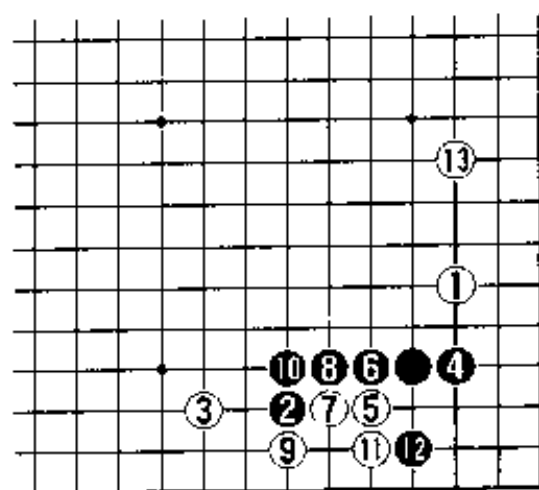


图1

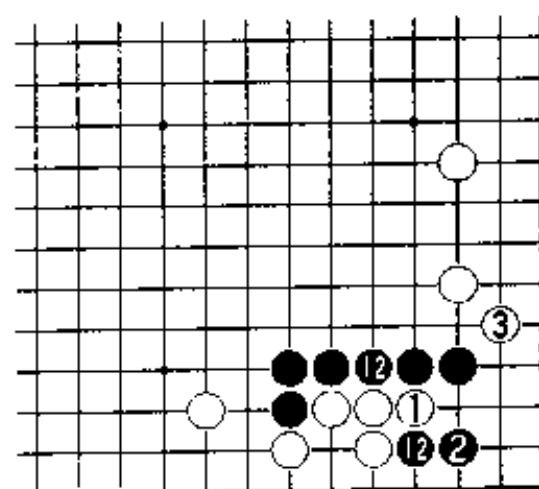


图2

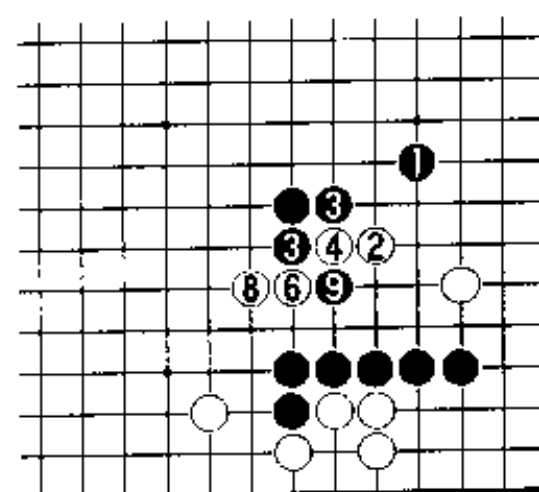


图3

图 1

如图黑1当头镇，一边继续扩大己方模样，一边欲在左边一带投入进攻；有此一跳，自己左上的黑棋业已走畅。黑1是一石三鸟的好手。

若仅着眼于防守，A 位铁柱最好。但被白于1 位一跳，顿时黑模样变小，左上黑棋也成了问题。

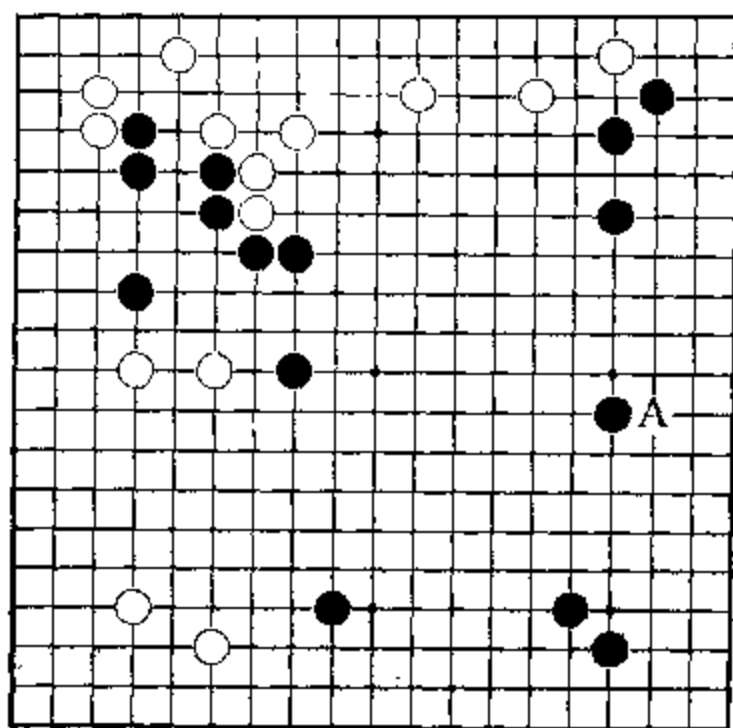


图4

妙在用宽（松）

源出北宋皇祐年中张学士所撰《棋经十三篇·杂说篇》。原文为“妙莫妙于用松”。对于敌方较孤独的子，用靠之类的方法去攻击只会使其借劲走强；对较弱的子的攻击也不宜太贴紧近战。保持一定的宽松距离，使其难以舍弃又不易处理，不失为一种高明的攻击方法。

图1

黑1攻看似严厉，但白可顺势在2位点角，若黑3立，则白在角上求得转换，黑吃住二子并不便宜。

图2

黑1远远罩住，若白2点角，黑3立吃住二子很大。白难办，即使能挣扎求得生路也不会有利。

图3

如图黑1罩亦为一种宽攻。白△两子就这样无疾而终的话，黑成地太大。如要就地求活，黑方必然外面变厚壮，白不利。这便是“用宽”之妙。

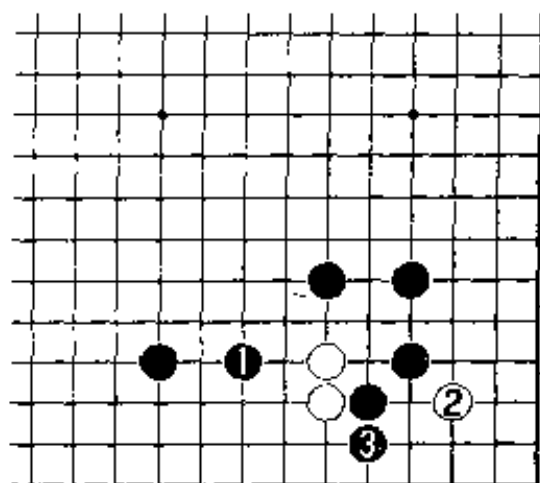


图1

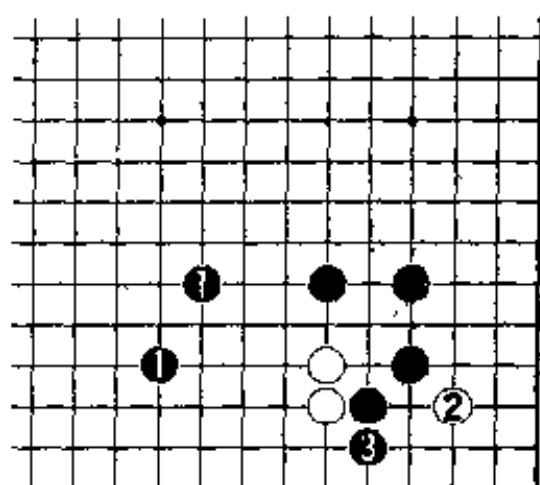


图2

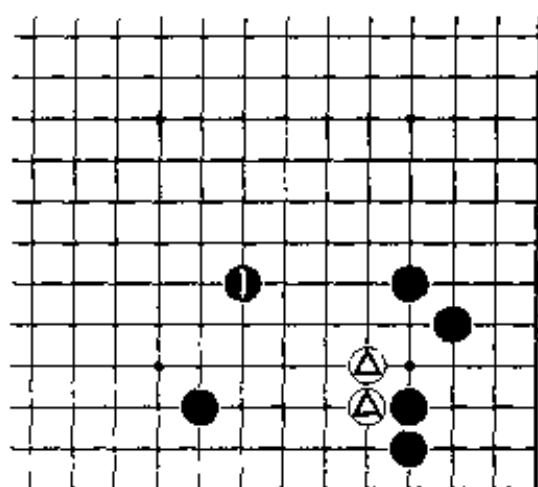


图3

渡八目

此格言应当从广义方面来理解。子和子在适当的时候“联系”起来（比如渡过），自然就是一种加强；本身也具有一定的价值，今后作战更能发挥作用。

图1

黑1 觑，3 渡，不仅是单纯的目数问题，从以后作战看，其价值远远超过八目。

图2

狭义的单纯渡八目可以计算出来。黑1 渡，后手八目，今后×处不必再补。白若在此阻渡，情况则正相反。黑如先粘一边，白成先手。

图3

这样的渡，只有五目。A 处若有黑子，则是四目。

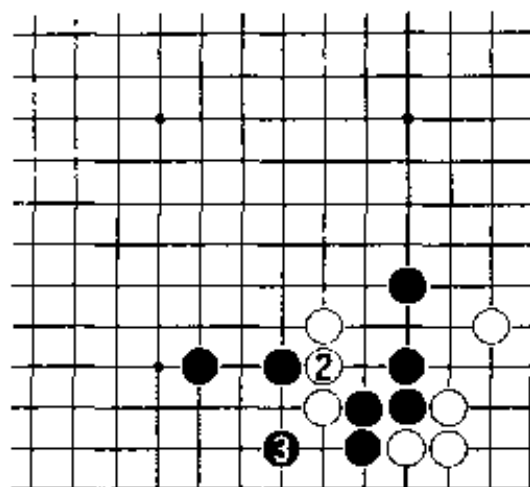


图1

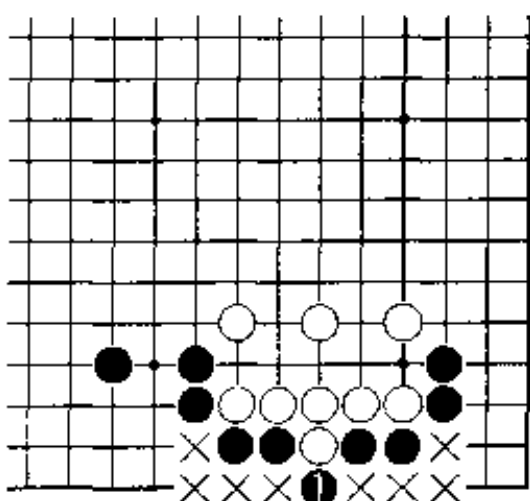


图2

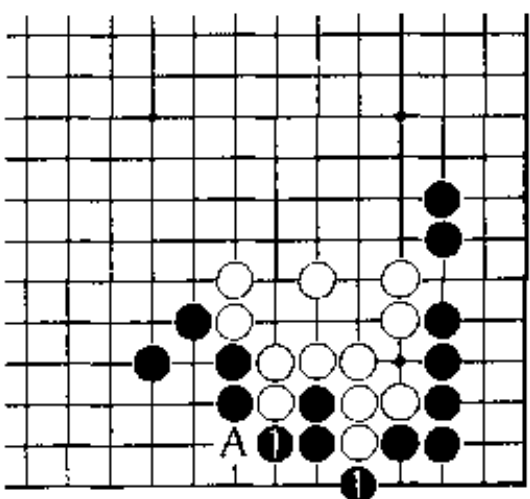


图3

“三” 3 • “四” 5 •

“五” 8 • “六” 12

这是指处于腹部与边部的大眼本身的气数而言的口诀。再加上大眼的外气，算起来就较便捷。对活形，只要相机补好，就不存在计算大眼气数的问题。

图1

直三或曲三，有3口气。白1点，黑死。还有2口气。即“三”3。

图2

“方四”是死形。方四有5口气。白在1位投子后，黑还剩4气。即“四”5。

图3

“笠四”白1点杀，气数同“方四”。

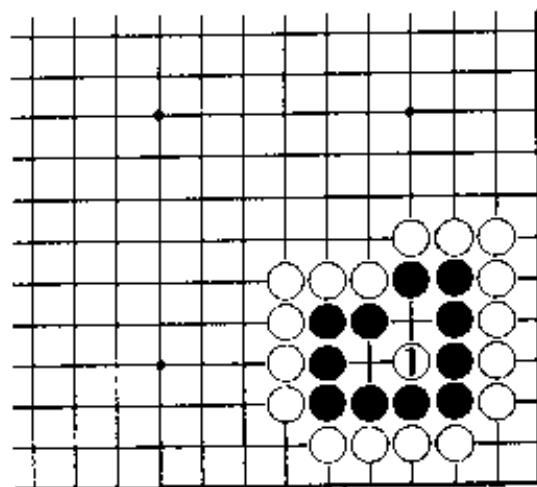


图1

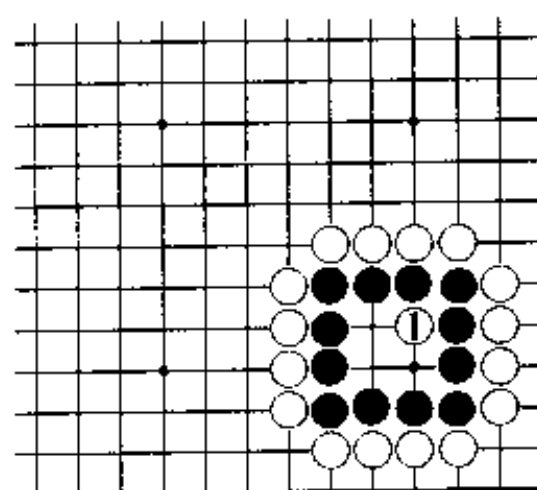


图2

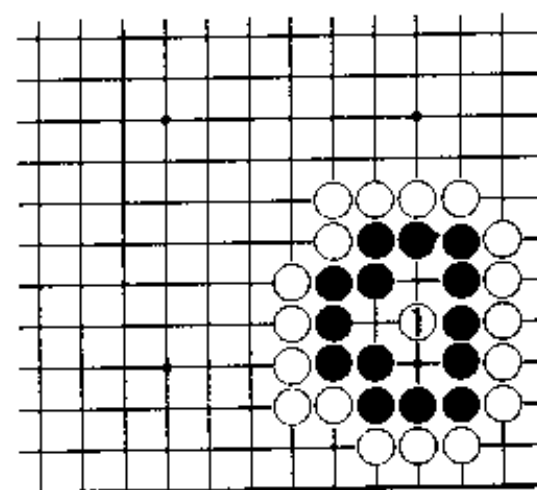


图3

图4

“聚五”有8口气，如“刀把五”被白1点聚杀，还剩7口气。

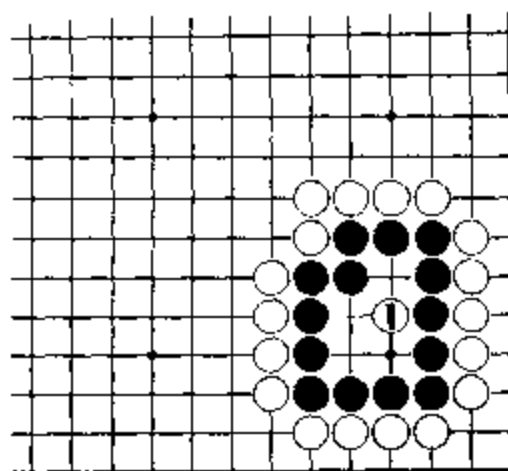


图4

图5

“花五”也是“聚五”的一形，被白1点杀后，还剩7口气。

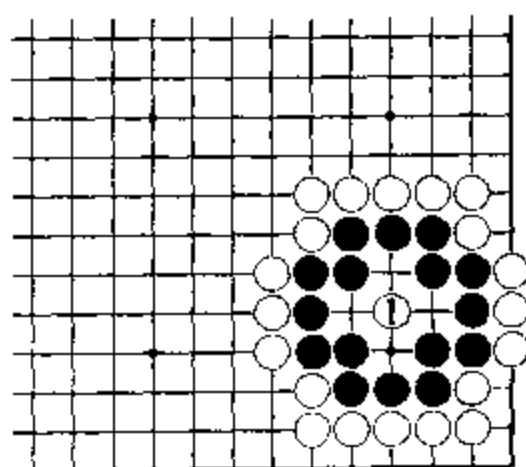


图5

图6

“花六”有12口气，白1点后，还剩11口气。

值得注意的是，大眼若在角部，往往气数产生变化，要临时计算。请参照“角部特殊”条。

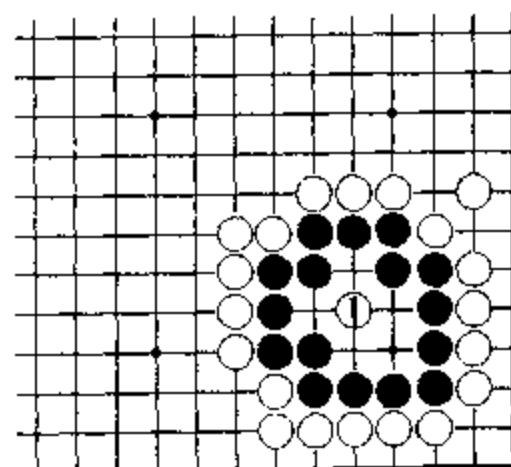


图6

近战不拘形

棋子结构所构成的棋形，在围棋战斗中有着重重要的意义。养成对棋形好坏的直感，无疑对棋艺进步是一个必要的条件。棋艺水平愈高，下出恶形的情况就愈少。然而在贴身近战中，若总拘泥于棋形，却每见失败。尤其在刻不容缓的肉搏场面中，不拘形的着法，怎样有利怎样下，这一觉悟非常重要。专业高手是不轻易下出难看的形的，一旦下出不是妙手就是无奈。

图1

被黑1在急所一击，白2、4出头是正着，即使被迫走成愚形也只得这样下，否则将招致更为不利的结果。

图2

白1肩冲，黑2压时，白如欲出头以3、5的下法为佳。虽然自成愚形，但在此场合却是出头的手筋。

图3

如图，白方棋形有缺陷。黑应趁白立足未稳时施以打击，黑1不拘棋形以愚形攻击，看似俗手却是此际最有效的攻击手段。

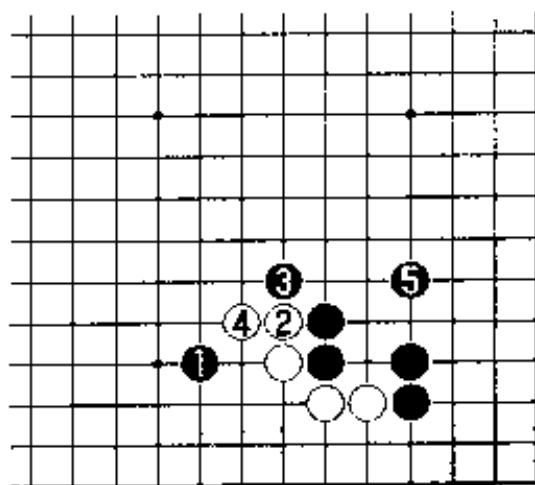


图1

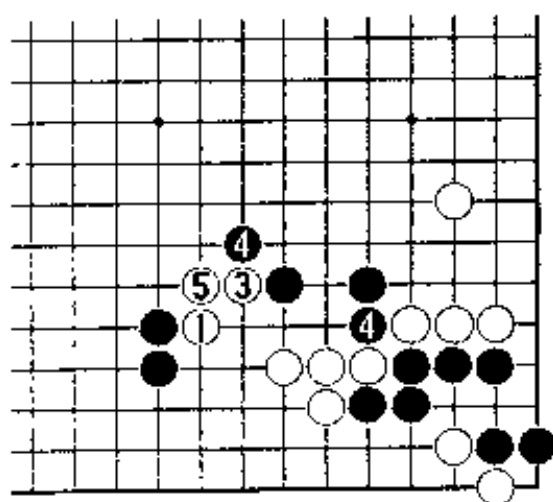


图2

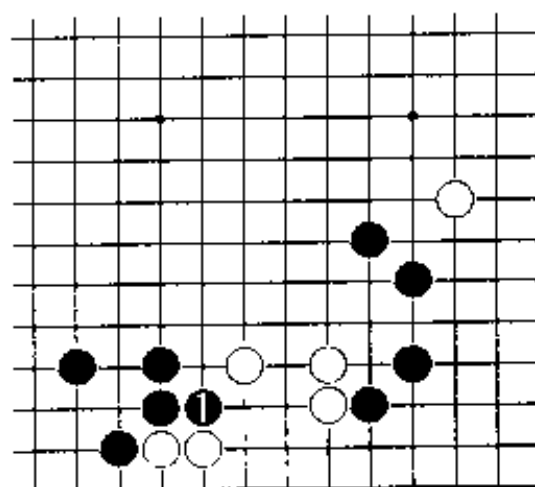


图3

图4

黑1时，白2若挡，黑3点、5退，白方一块棋完全浮了起来。白2若走4位退，黑就走5位扳，白仍然整块不安。

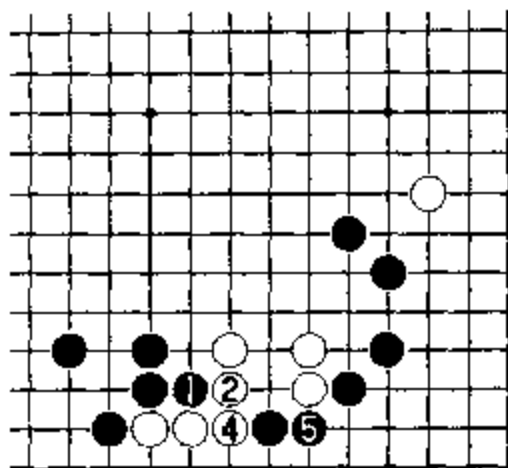


图4

图5

中腹的近战。情急之中，黑●走错。此时白方却抓住了机会，不拘棋形地于1位紧住气。棋形虽然难看，但却是此际惟一正确的着手。

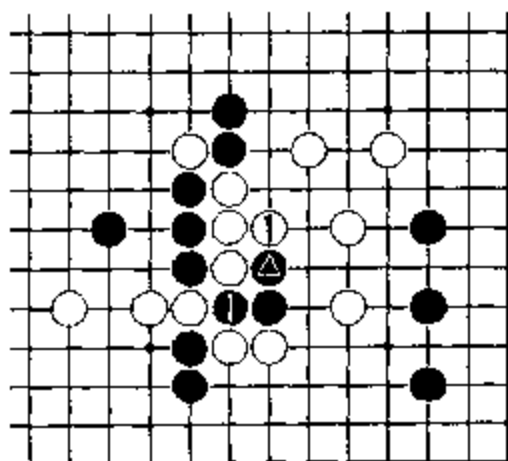


图5

图6

白1紧气的目的是使黑不能于A位扳下。黑2、4以下活动三子，只不过是徒劳的挣扎。至白7，黑棋被吃。

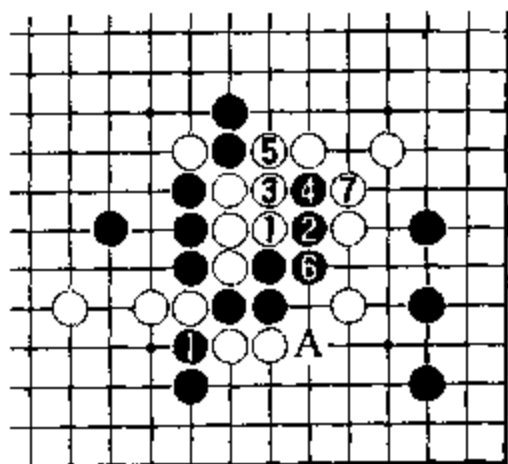


图6

弄不清就扳粘

这可视为是仅针对业余棋手的格言。指的是中盘以后或临近收官，在头绪繁多再加时间紧的时候，一时弄不清何处大，那末就在二线扳粘好了。这样的官子，小则六目，大则可到十五目至二十目。——先手自然很好；便是后手，也有所获。

图1

黑1、3扳粘，后手六目。

图2

黑1、3扳粘，后手11目。

图3

黑1、3扳粘，后手十七目（包括今后对白角的A夹之利）。若白方肯落后手于B位补，则黑为先手十一目。大家知道，作为先手，若抛开别的因素（如保留余味、劫材等），一目也是愉快的。

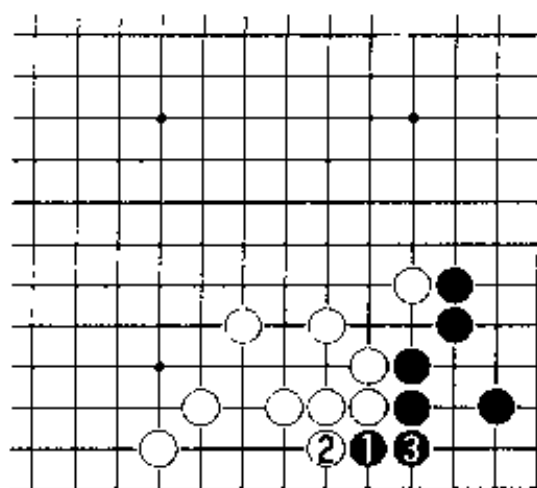


图1

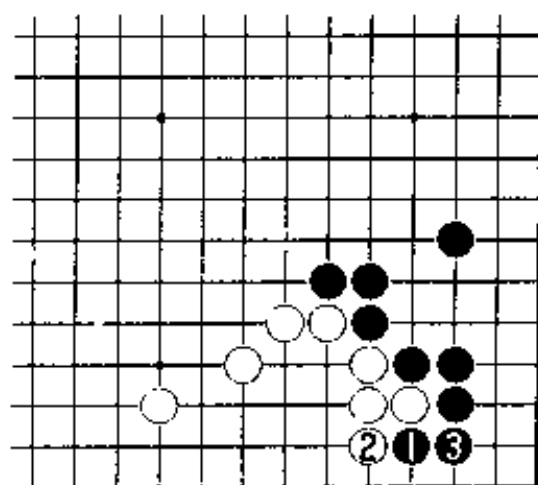


图2

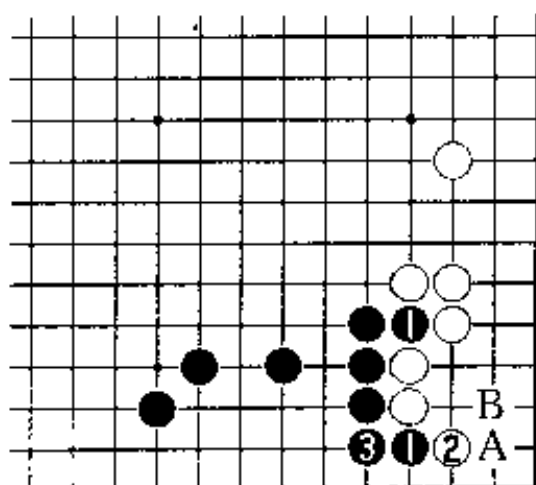


图3

四角被占棋必输

○四角穿心

作为围棋，最终是以围地的多寡计胜负的。同样的手数，着子效率高的一方不败，这是当然的推理。从着子效率讲，前面所列格言“金角银边草包肚”已作了说明，即角部最高、边其次，中腹最低。因为同样是构成活棋的最低必须条件——两眼活，

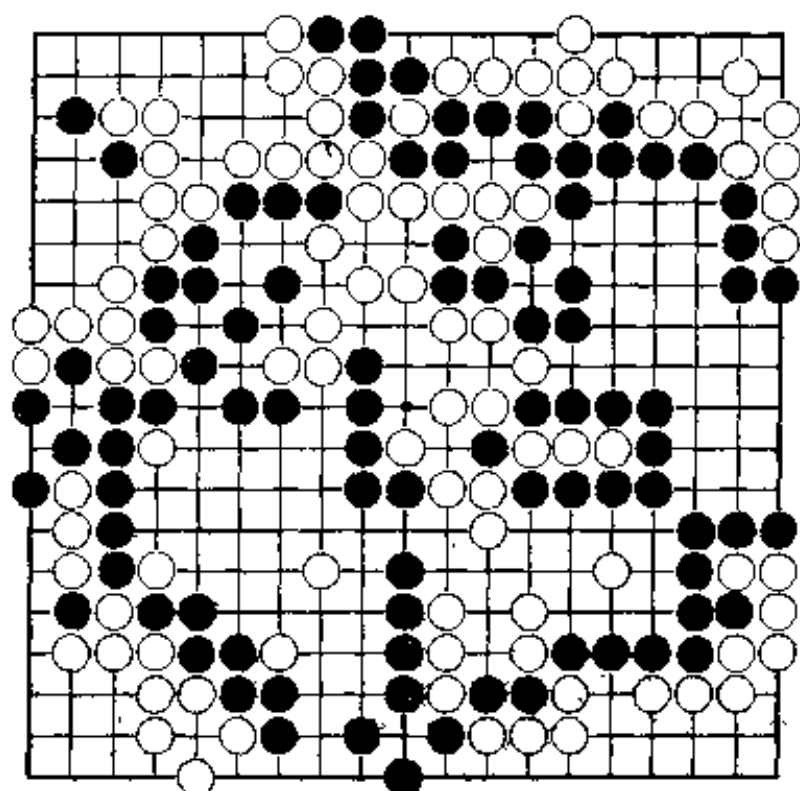


图1

角部需要六子，边部需要八子，而中腹则需要十子。

因此，角部的争夺是很重要的。前人得出的这一格言，的确具有很强的指导性。如果被对方占据了四个角，而这四个角一般地讲是会被孤立地各自被封锁了通向中腹的出路。不论从哪一个方面只要延伸向了中腹，就成为俗语说的“四角穿心”。这样的棋势，十有八九是“四角穿心”的一方获胜。

图1

日本第11期棋圣战决赛第一局。大竹英雄九段（黑）对赵治勋棋圣。此局为喜好实地的赵的代表作。白占据了四个角且向中腹穿出，结果白196手之后中盘取胜。

图2

最新的战例。此为第四届中韩围棋对抗赛中国周鹤洋七段(黑)对韩国刘昌赫九段实战谱。弈至第165手,已呈黑方“四角穿心”之势。结果共277手,黑胜 $4\frac{3}{4}$ 子。

但是任何事物都是相对的且不是一成不变的。比如日本九段棋手武宫正树,他对这一格言是不以为然的。他认为:占据

四角,不必下棋。这是他的一家之言。坦率地讲,这话讲得有些意气用事而稍嫌偏颇。然而他那不计较角部得失而着意于中腹的明快战略战术,的确取得很大的成功,在某种程度上已经冲击着近代围棋既成的定说。

图3

这是武宫(黑)对山城宏的一局序盘。中央黑地一大块已经封口,仍一个角未占。看来黑已成胜势。但无可讳言的是,左方黑●一子今后必须处理好才能得到最后的胜利;还有白左下角“三·3”部位仍有缺陷。如果不利用这一切,那末黑只围成中空就犹嫌不足。

图4

日本第四十二期本因坊战决赛第一局。武宫正树(黑,贴五目半)对山城宏九段。此局面进行到第13手,武宫立即占己方“三·3”角地,可见他也怕这里被掏。

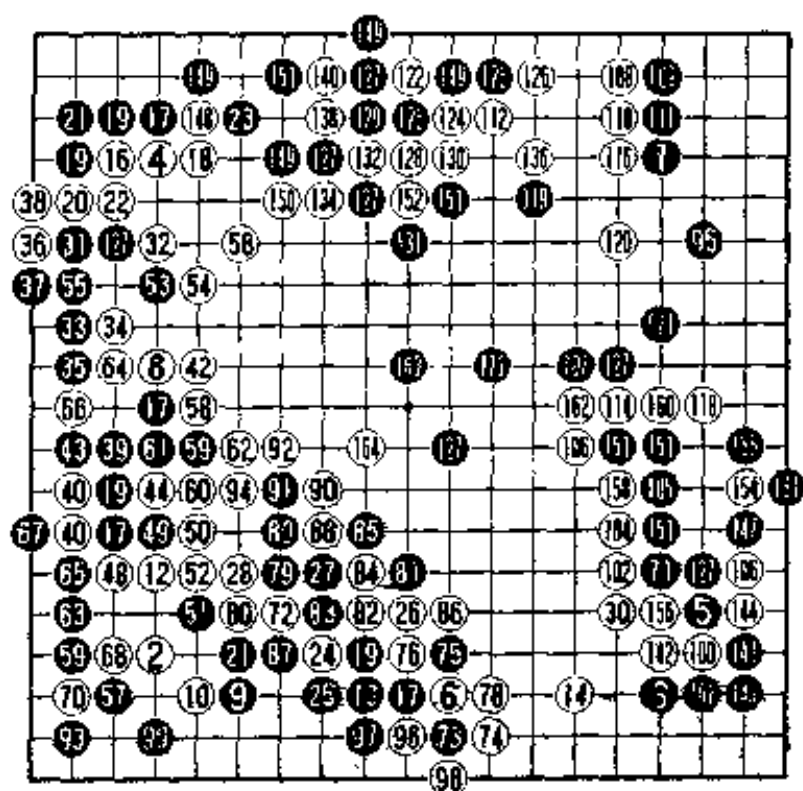


图2

图5

这是第二届“富士通杯”武官正树九段（黑）对刘小光九段的开局。同样，武官在11位先手挂角后，第13手立即尖己方“三·3”角地。是否可以把这些都看作“修正宇宙流”呢？

图6

“四角穿心”却不胜的战例不多见。让我们再举这样的一局实战例。本局为日本第13期NEC精锐棋士赛，赵治勋棋圣（黑）对小松英树八段（当时）。战局进行到如图局面，黑方“四角穿心”，已是大优的局面。当白第128手（即白1）二路收官时，黑只须3位挡住则胜势不动。可能由于是快棋，黑2却压了上去。3爬，4长，5扳，局面混乱起来。后又经过数十手的打劫，全局历329手，白棋

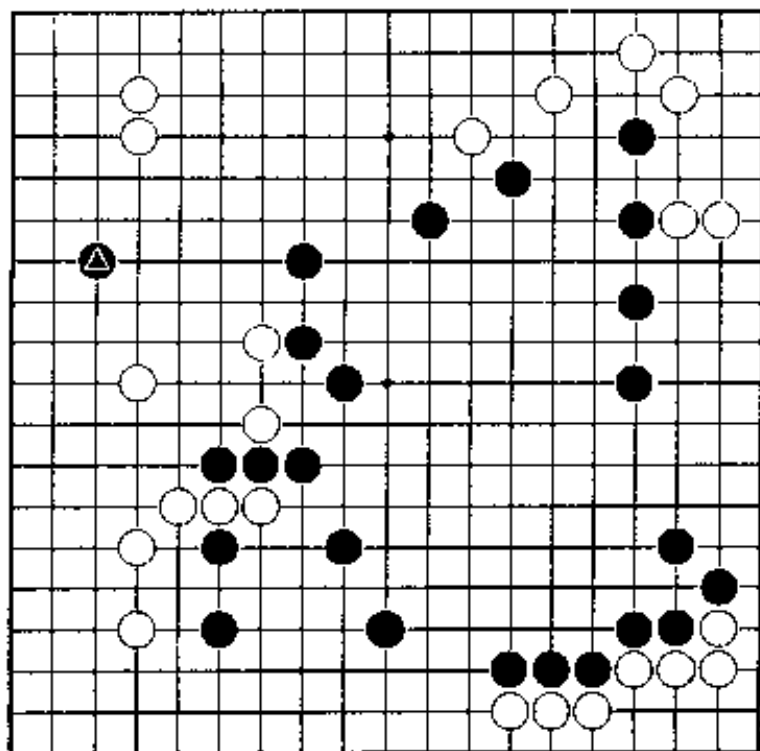


图3

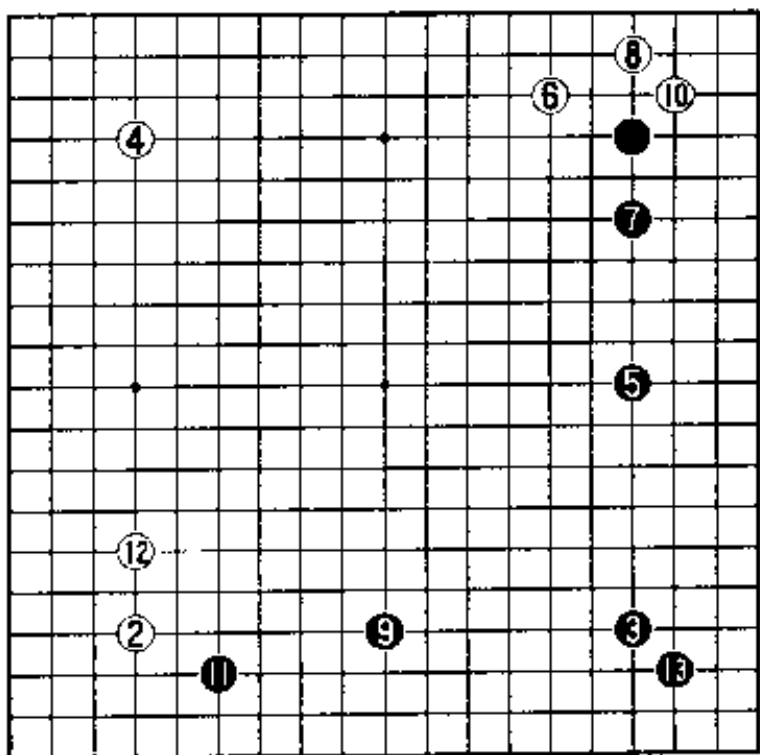


图4

方以半目险胜。

本格言有较确凿的可信性，弈棋时必须留意。若四角被对方占去，己方今后的战斗势必非常辛苦。

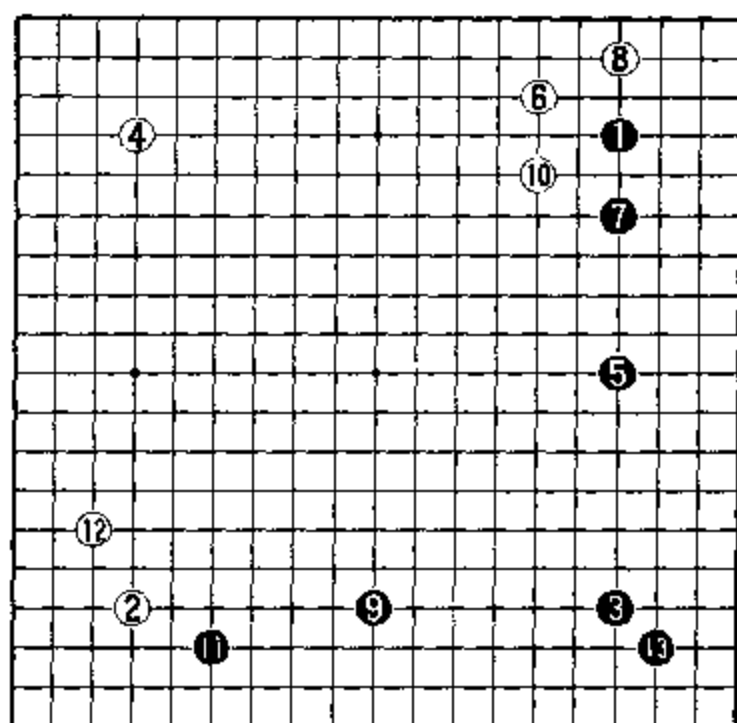


图5

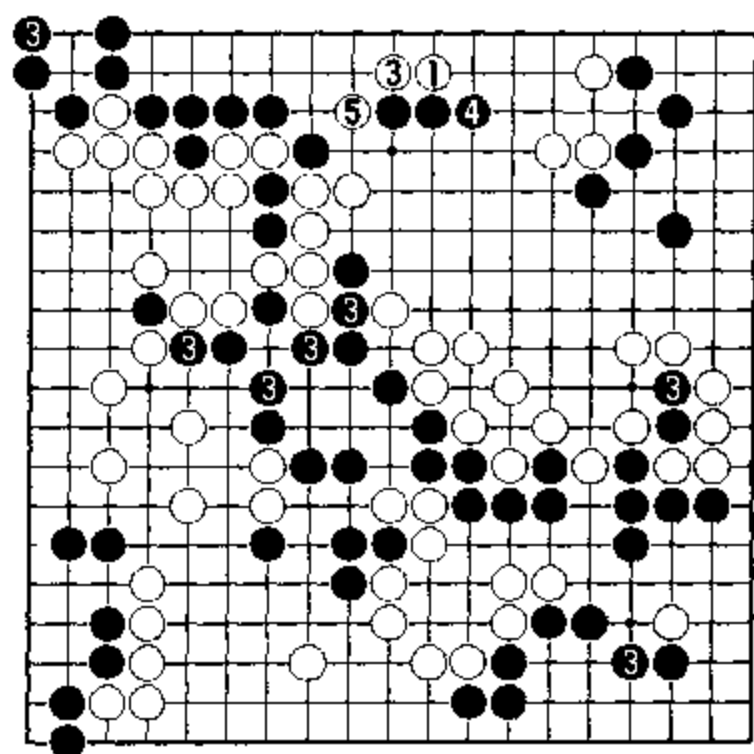


图6

一方地不胜

相对于占四角，一局棋只围一块大空往往不胜。因为从着子效率看，占据角部、边部比中腹为高，尤其连边带角地卷进来，这种地方意外地大。

图1

这是日本第九期棋圣战决赛第七局，武宫正树（黑）九段对赵治勋九段的一局，黑方贴五目半。现黑方在中腹围成一大块地，赫然有一百余目，但白方右边一带连边带角席卷下来意外地大，最后白方胜一目半。

图2

武宫的棋执意经营中腹，也有其明显的道理。

黑白双方假如各自方方正正地围于

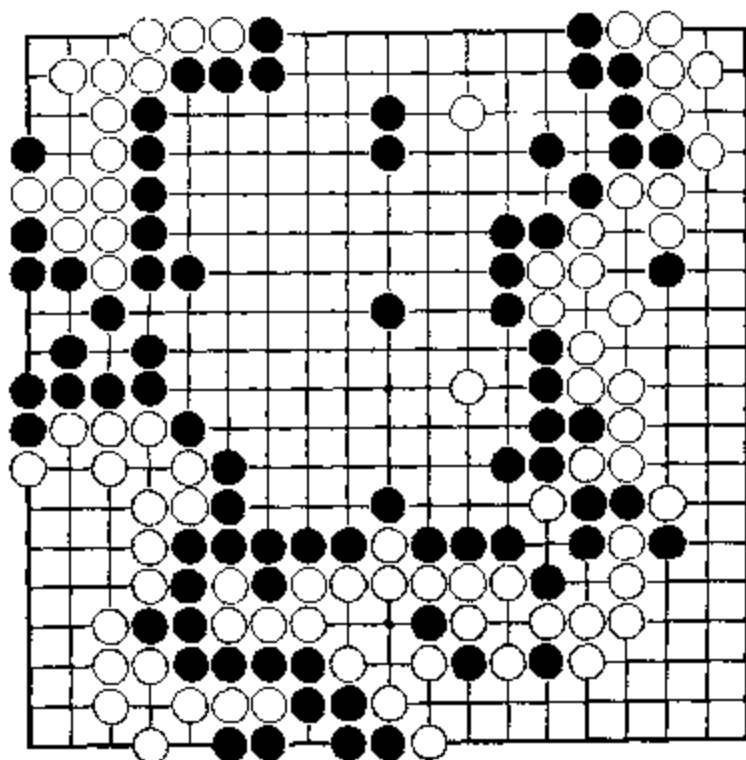


图1

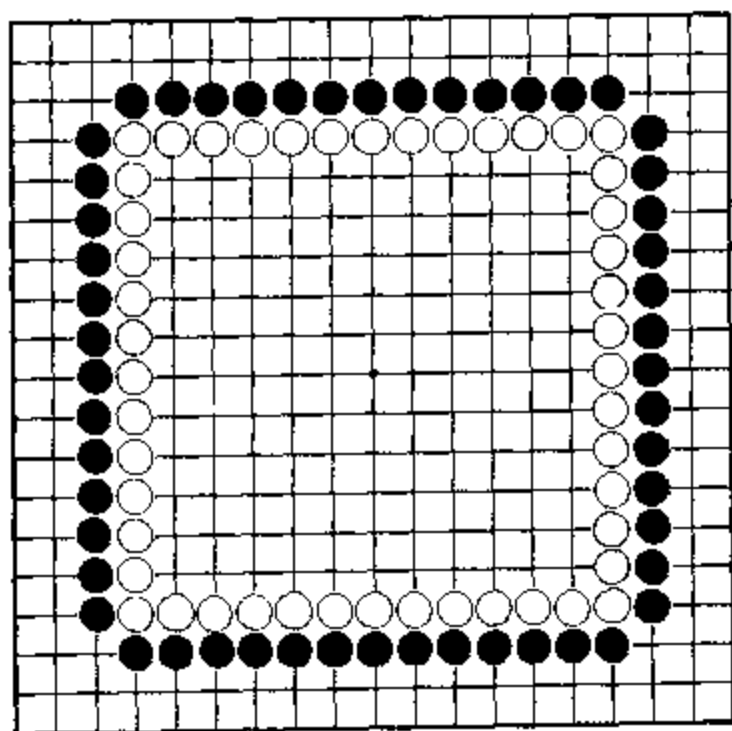


图2

三线（俗称“地域线”）和四线（俗称“势力线”）上，从地域对比看，黑方比白方多得十九目棋，如此看来白的不佳是明确的。但是，有一点在前人的著述中往往忽略了，即白方地虽少，但比黑方（52子）少用了四个子（48子）。若将这一点折算进去，白方也没有亏。这四子可能参差于它处，足可补偿。

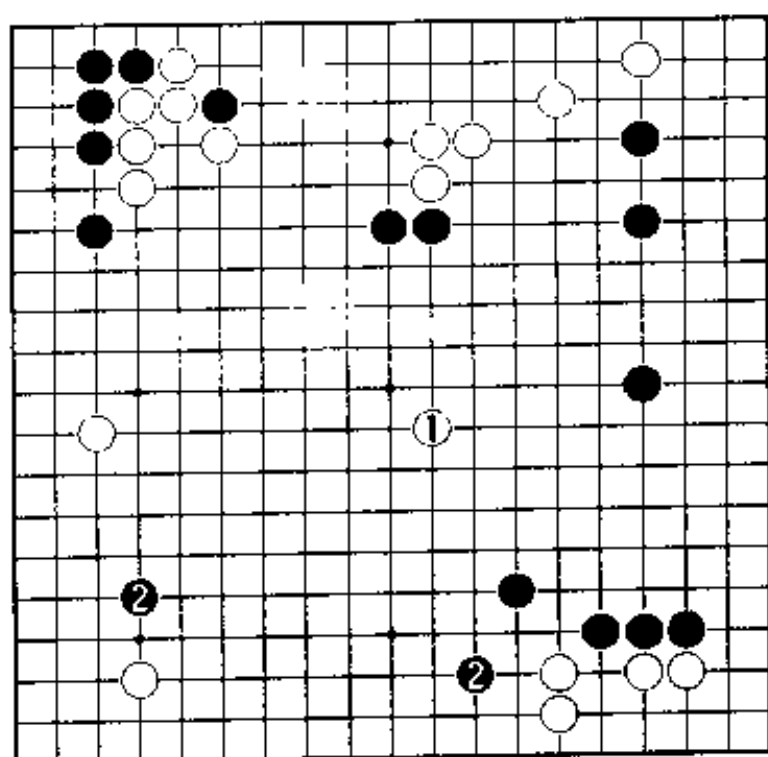


图3

图3

不过应当注意的是，如果序盘阶段，一方就围一大块地，那对方就得当心。必须在这块大阵将“收口”之前及时浅削或打入，防患于未然才妥（双方互围例外：同样双方也都难掌握）。这是日本第四十三期本因坊战决赛第七局。武宫正树（黑，贴五目半）对大竹英雄的序盘。黑方模样浩大，若在天元一带再补一手“封口”，白将难于措手。今白必得在1位消，将2位好点让给黑方。

一方地不胜，并不等于说必输。武宫的棋常常是一方地或近似一方地（也许后一种情况更多），但他的实战胜率还是可观的。

图4

这是日本第十二期名人战选拔战武宫正树（黑，贴五目半）对林海峰的一局。黑方必胜之势（最后黑胜七目半）。当然也应当看到，黑方的“一方地”已贯通到右上角。

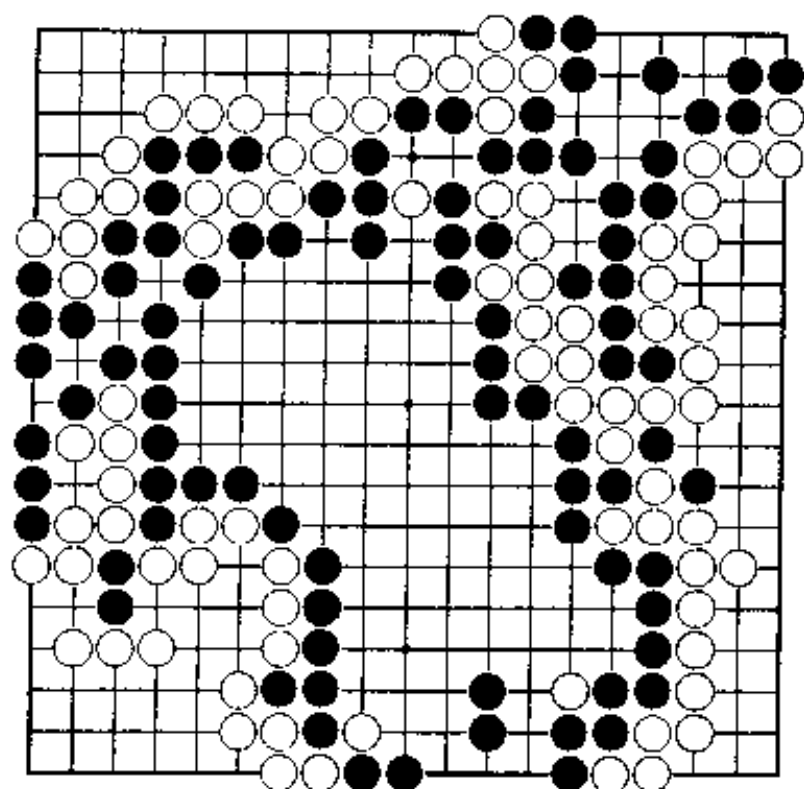


图4

不得贪胜

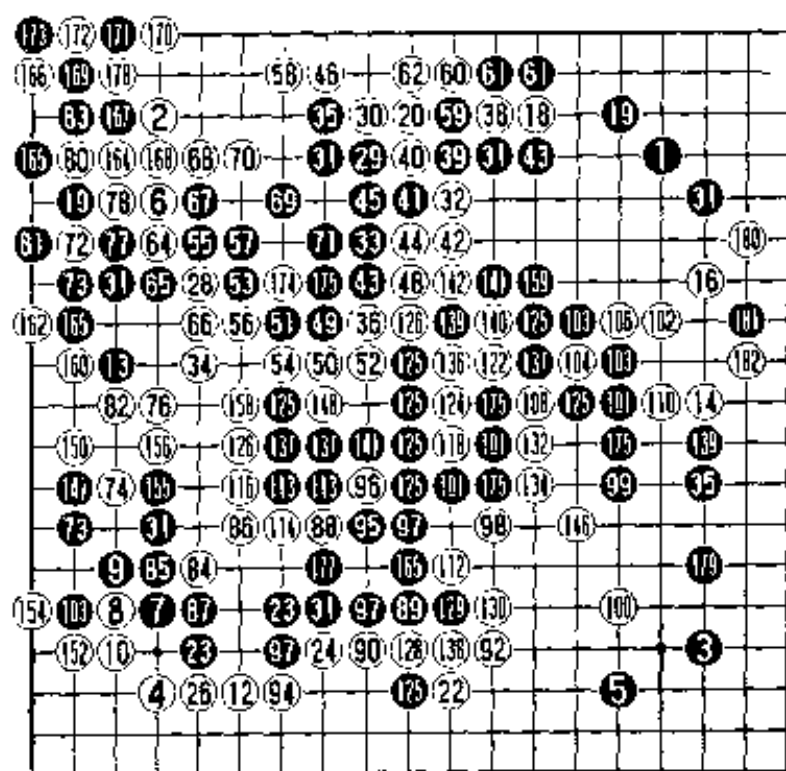
○赢棋不闹事

“不得贪胜”，又作“贪不得胜”，源出唐王积薪《围棋十诀》。这可有两层意思理解。一是弈棋的时候，不能一心只想着“胜”而失去正常心态。心态一不正常，弈出的棋往往过份或不合棋理而最终导致败局。二是已赢了棋，“赢一百目是赢，赢半

目也是赢”，“赢棋不闹事”，不可强求多赢贪胜。一想贪胜往往会被逼得拼个鱼死网破的对手找到逆转翻盘的机会。

图1

实战例。这是日本两位高段棋手的对局。布局前二十几手双方均正常无误。白28 双方必争之点。29 这时只此一手。至33 为一种常型。34 跳，好点。这时，黑35 曲下急于破空，心态失衡，正着当在36 位跳出走畅。因在此之前双方局势均衡，35 着出实地将领先（已萌“贪胜”之心）。白36 镇头严厉，黑苦战开始。行棋至白58，黑59 于64 位通连必要。然而“贪胜”的黑于59 冲，61 断、63 吃又切下白方二子，大捞实利。64 冲断之后至71，这块黑棋只剩三目。白74 打入将左方黑棋分开。至黑81，只能先作活一块。白82 挡，黑应该处理左下方这一块棋了；但是83 又是贪胜，期望有此一夹破白角地，先手得利。孰料白84



144 = 139 176 = 172 图1

脱先攻击，黑只得出逃。白98走在外侧仍正面攻击，右边黑阵已显薄弱。黑99强撑跳起，又属不得已“贪胜”，认为只要大块作活，黑地将领先。中腹经过一番战斗，黑终于再无法出头。黑165后手作眼，白棋为自身安全计放活。白164接，左上黑棋被白经166、170、172一连串妙手，将

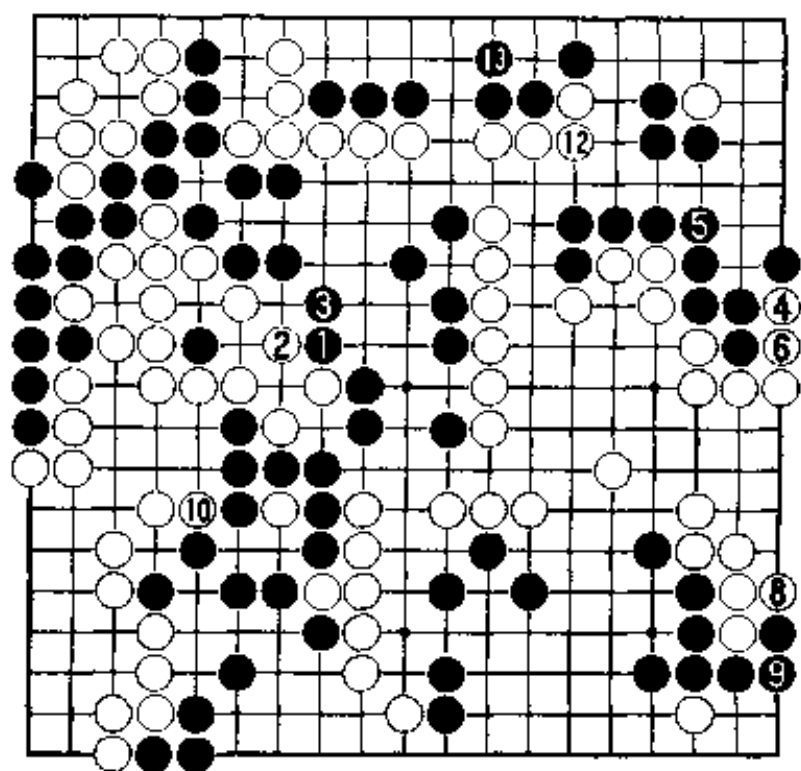


图2

其劫杀。至182手，黑棋投了。黑棋之失败，就在于总想尽快拉开实地差距一举获胜。

图2

已赢定的棋不要再生事闹事。此为第十届富士通杯赛日本小林光一九段（黑）对中国周鹤洋七段将终局的局面。程晓流六段认为“本局是小林光一的名局，下得既凶又巧，节奏感非常流畅”。行棋至155手（图中黑1），黑在这里厚实地围住约后手五目弱，若单从官子的角度看，在12位提是逆先手七目强。今黑1、3不贪胜，赢棋再不生事，将不干净的地方补住，最后黑方以胜1目半告捷。

应不好不应

一局棋中，尤其于序盘或中盘中，定式的接触变着，中盘战斗的少见之着，或在时机未到的时候，都可能导致对方一时不知该怎样应才好。这样的時候，不应这里去走别处也是一法。以后相机行事。

图1

白1打入，黑2玉柱守角，以下白要继续在此行棋，选择颇感为难。白大可将白1和黑2的交换视为先手利，应不好不应，暂且放置而转投他处。

图2

变换一下次序。黑1扎钉时，白2拆三为一种策略，若A位拆二势必被黑B位逼攻。此时对黑3的打入，白当然可以脱先他投。

图3

高目定式之一。黑2大飞罩。下一手白无好的选点，标准应法是“应不好不应”，白3脱先他投。

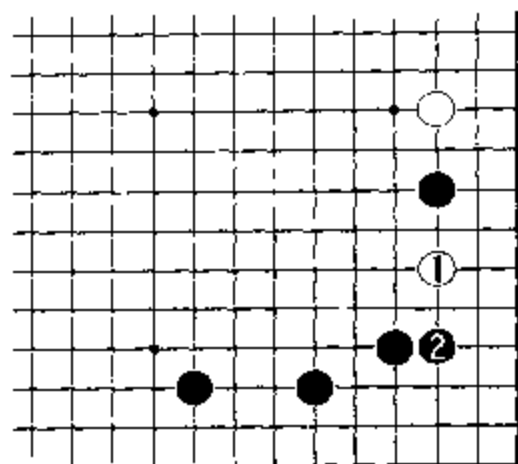


图1

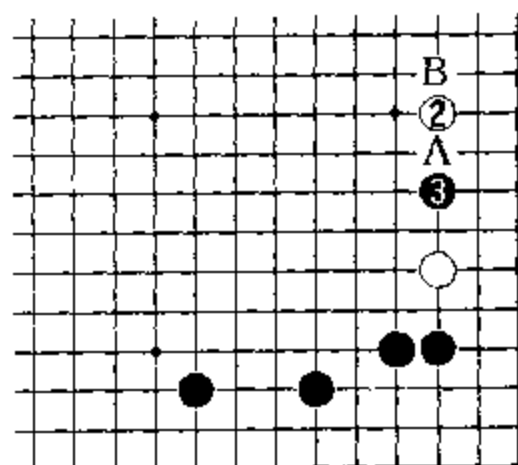


图2

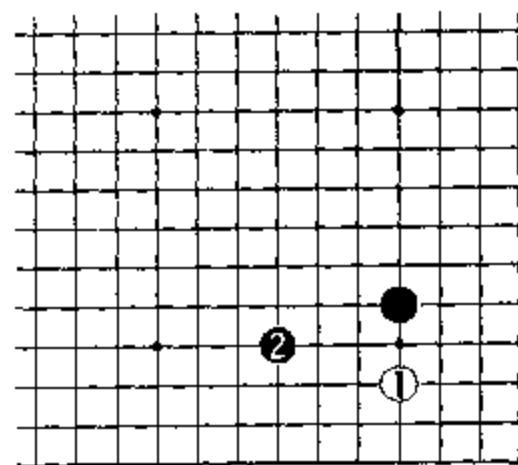


图3

棋长一尺
无眼自活
○大块不死

一局棋中，一方如果仅有一块孤棋，那是容易处理好的。这块孤棋若延展很长，那就更容易处理。要想杀死这样的大块孤棋也不容易。“棋长一尺”即便暂时还无眼，但是在走的过程中由于头绪多，眼可能会自然形成，所以

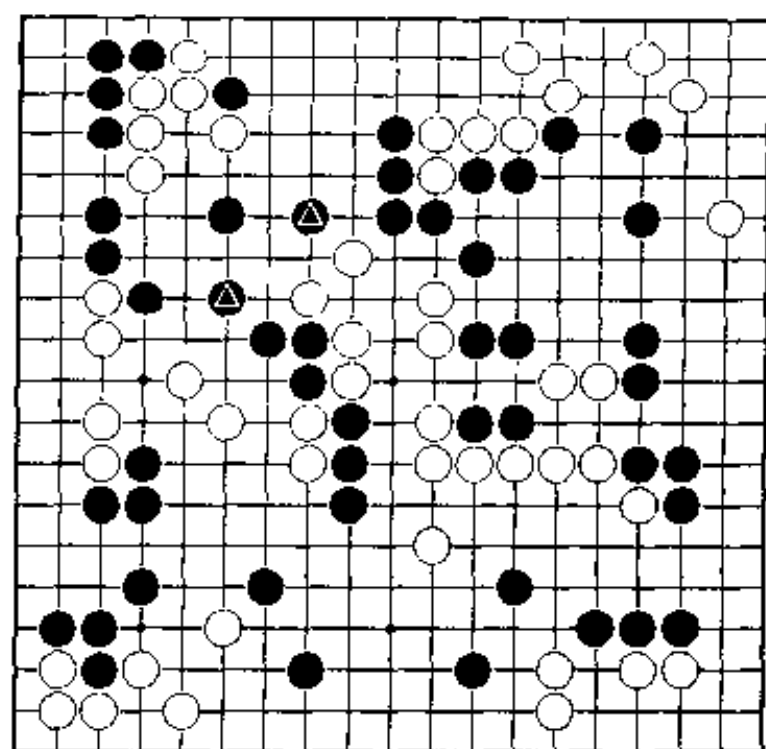


图1

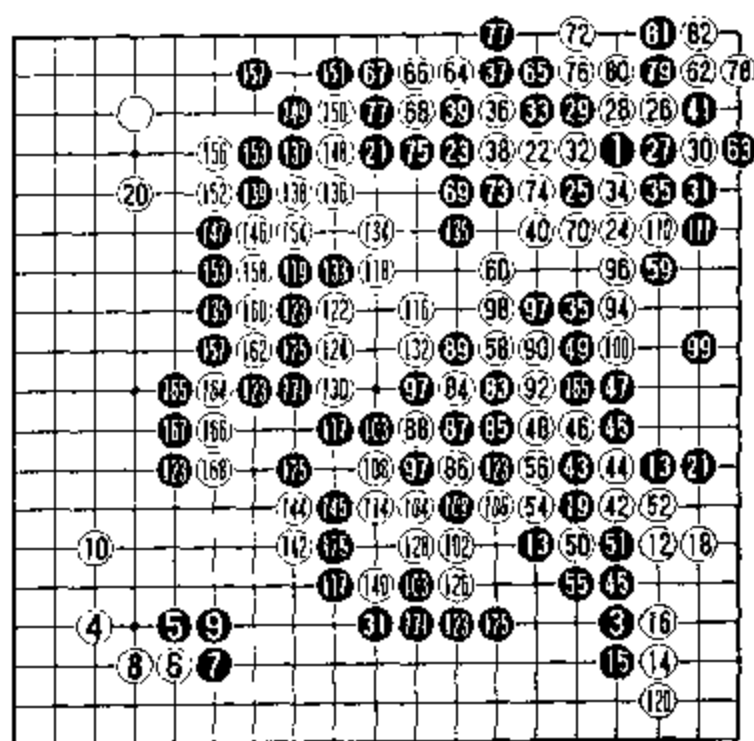
可能“无眼自活”。“大块不死”指的也是这个意思。当然，死不死是一码事，最后棋局胜不胜又是一码事。大块即使不死，被对方掌握着主动权，这样的棋也是很难下的。往往不死也得脱层皮，影响到己方它处吃了亏。自然也可见到这样的情况，己方一块大棋终于活了，对手就得投子认输。

图1

日本第四十三期本因坊战决赛第七局。武宫正树（黑，贴五目半）对大竹英雄。至第99手黑▲封锁中央一带，白的大块死活成了问题。但这样的大块正应了“棋长一尺，无眼自活”或“大块不死”的格言，最后大竹作活了大块。然而此局却是黑中盘胜。

图2

这条“格言”认真来看，有其很大的风险成分。“自活”或“不死”总是被动的。让我们再看一例大块被攻杀的典型之局。此为日本第39期本因坊战循环圈赛武宫正树九段（黑）对山城宏八段（当时）一局全过程。至169手，黑杀死白大块，中盘获胜。



57 = 50 112 = 86 111 = 88 图2

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 常用术语 · 格言图解

作者 =

页数 = 3 0 1

S S 号 = 0

出版日期 =

封面
书名
版权
前言
目录
正文