



被称为定式的型究竟有多少呢?最近日本棋院刚刚出版的《定式大全》中,收录了约一万九千图的定式。不过想要全部记住是不太可能的。如同英语辞典,必要时查下就可以了。但重要的是要牢牢地记住一些基本定式。并不是死记硬背。而是要一手一手地去理解为什么这么走。我经常听到“记住了定式棋力却变弱了”之类的话。按道理,记住定式,棋力是不会变弱的。这是因为一知半解地记住了定式,任何情况下都走定式的缘故吧。不同的情况,仍一成不变地按定式去走,有时会适得其反。一言蔽之,是掌握得不够熟练。如果完全理解了其定式的特点、使用法,是不会发生这种事情的。另外,对方按照定式走还好,一旦有了一点变化,就茫然不知所措,这种事也是常有的。每一手棋的意思如果都能很好地理解,就一定能够随机应变。定式,如果仔细地去分析,实际是很精巧的。每一手棋都属自然,可以说是手筋的宝库。因而,在这里我选择了50例。我认为作为有段者,应该掌握的定式。同时其中还包含着我所推荐的,在实战中很能奏效的定式。想再强调一下,死记硬背是不行的。如前所述,希望能很好地理解定式的真髓。为此,还简单地讲述了定式中尤为引人注目的要点。

另外,对方按照定式走还好,一旦有了一点变化,就茫然不知所措,这种事也是常有的。每一手棋的意思如果都能很好地理解,就一定能够随机应变。定式,如果仔细地去分析,实际是很精巧的。每一手棋都属自然,可以说是手筋的宝库。

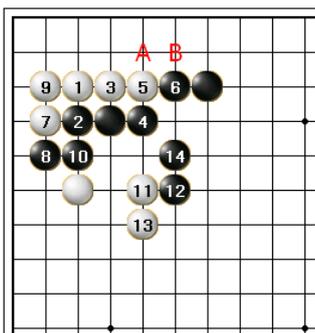
因而,在本章里我选择了50例。我认为作为有段者,应该掌握的定式。同时其中还包含着我所推荐的,在实战中很能奏效的定式。

想再强调一下,死记硬背是不行的。如前所述,希望能很好地理解定式的真髓。为此,还简单地讲述了定式中尤为引人注目的要点。

图例:

- ★★★为基本型,必须掌握!★★为变化图,也应知晓!★为一般变化图,稍了解即可!
- 为场合定式,一般稍损!●●为对己方很不利,应当避免!

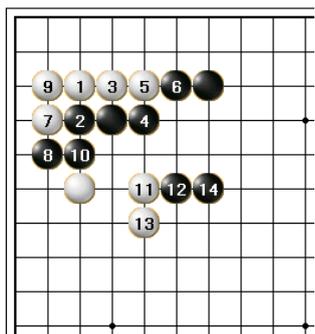
### 第1型



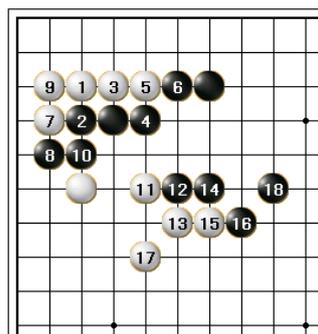
★★★ 这是星定式。

是小飞挂后点入三三的基本定式。此定式的要点是黑12的压。白1点入三三之后至黑10是必然的结果,没有其它变化。因此,白11跳时,黑12是很重要的一手。这手棋如果脱先,被白在14位觑,整块黑棋就会受攻,角上A扳或B立等都可先手利用。

白1点入三三之后至黑10是必然的结果,没有其它变化。因此,白11跳时,黑12是很重要的一手。这手棋如果脱先,被白在14位觑,整块黑棋就会受攻,角上A扳或B立等都可先手利用。

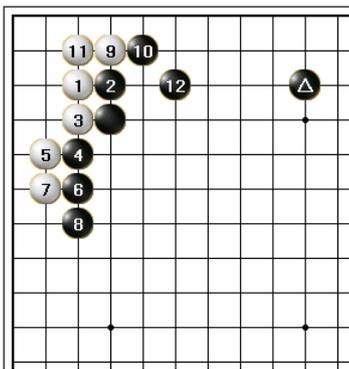


★★ 在此,走14位也是一种形。



★★ 白13扳,黑14长,白15再挺,黑16扳,走至黑18。黑上边很有力。

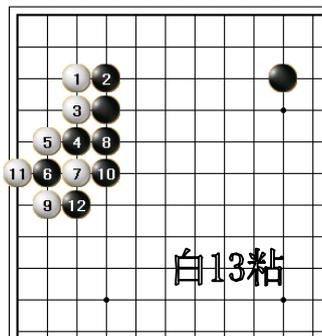
## 第2型



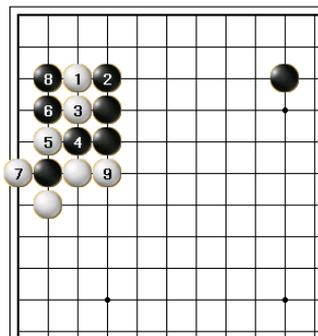
★★★ 这是点入三三的定式，黑必须注意与▲之间的幅度。

对于白1点三三，黑从2和3的哪一方挡是其问题。黑从2位方面挡的话，问题在于占黑▲之间的幅度。如果比现在狭窄就吃亏了。黑12的补是很重要的一手棋。

对于白1点三三，黑从2和3的哪一方挡是其问题。黑从2位方面挡的话，问题在于占黑▲之间的幅度。如果比现在狭窄就吃亏了。黑12的补是很重要的一手棋。

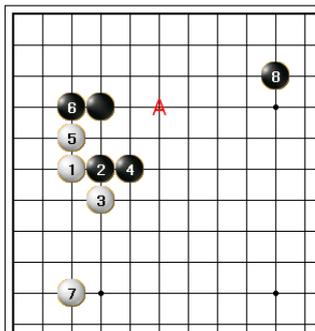


★★ 在此，黑也有走6位连扳的，这是黑想取先手时的着法。黑从10方面打吃很重要，走至12，黑很厚。

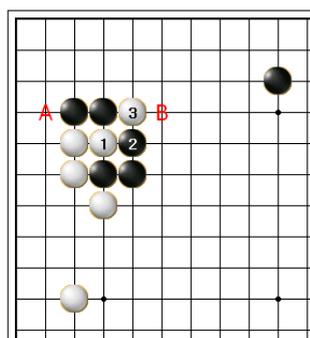


● 黑6、8断吃不好。让白9上挺，白厚实。

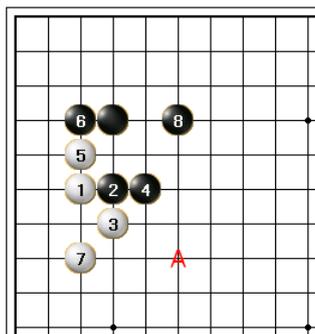
## 第3型



★★★ 这是大家知道的压长定式。黑开拆到8位之处是这个定式的要点。恐怕您初学棋时最先记的是这个定式吧。这个定式集棋理、手筋于一炉。黑开拆至8位之处很重要，若走在A位则不得于今后的发展。

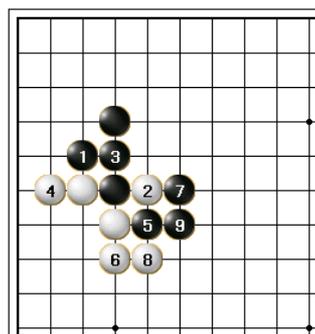


↓ 目前不担心白1、3冲断。因为黑A位立是先手。然后黑在B位打吃就可吃白。



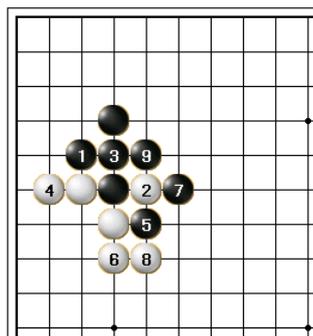
★★ 白7虎时，则黑8坚实地补上。此后，白在A位飞起是好点。

## 第4型

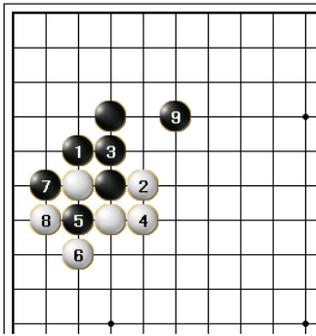


★★★ 这是压挡定式。是注重角地实空时采用的着法。白2打吃、4立是形。黑5断走至9。黑9的实接是重视中央实力的表现。但白2一子就存有若干余味。

白2打吃、4立是形。黑5断走至9。黑9的实接是重视中央实力的表现。但白2一子就存有若干余味。

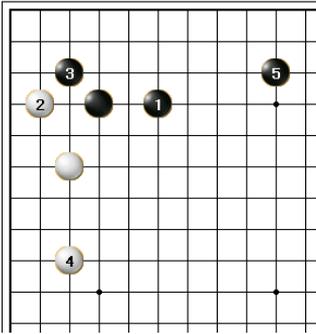


★★ 黑也有拔吃的，因为白有可能边瞄着一子的逃出，边在上边进行某种策划。黑不愿如此时则拔吃白子。和上图比较两者各有利弊。



★★★ 白也有走4位的上接。这是白重视中央的着法。白8的打吃是很重要的一手棋。

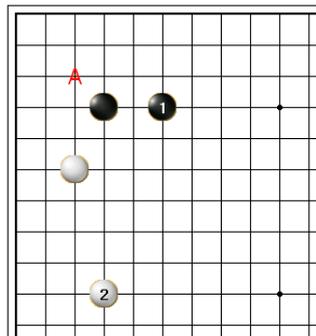
## 第5型



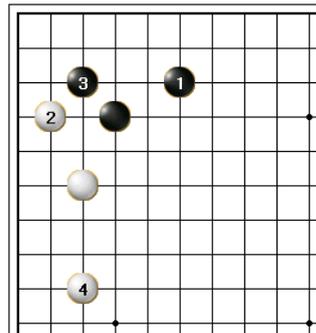
★★★

这是一个名定式，至黑5告一段落。黑5也有脱先不应。这是经常出现于实战，不论专业棋手还是业余棋手都喜爱走的现代名定式之一。黑1既然跳应，黑5开拆使上边实空化就是通常的应法。但根据场合黑5也有脱先转投其他好点。

这是经常出现于实战，不论专业棋手还是业余棋手都喜爱走的现代名定式之一。黑1既然跳应，黑5开拆使上边实空化就是通常的应法。但根据场合黑5也有脱先转投其他好点。

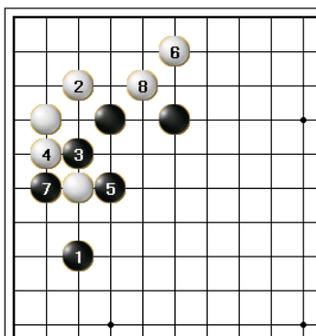


★★ 白也有保留A位点三三的狙击，先走2位开拆的着法。



★★★ 黑想先手将棋走定时，黑1就小飞应。这是双方都想将棋形走定之型。

## 第6型

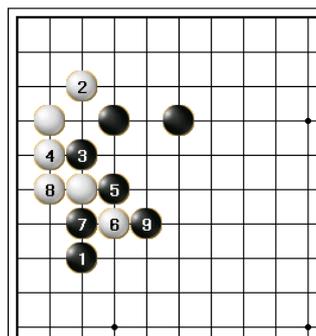


★★★

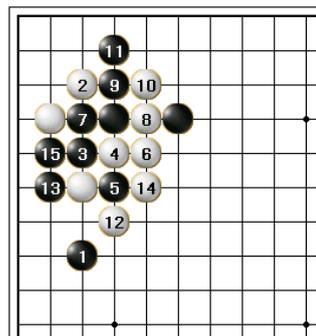
黑1反夹是以黑3、5封锁白为目的的着手。

对于黑1的反夹，白当然占三三之点。因而，黑3、5封锁白是黑一开始的企图。走至白8，成角和外势之分的结果。

对于黑1的反夹，白当然占三三之点。因而，黑3、5封锁白是黑一开始的企图。走至白8，成角和外势之分的结果。

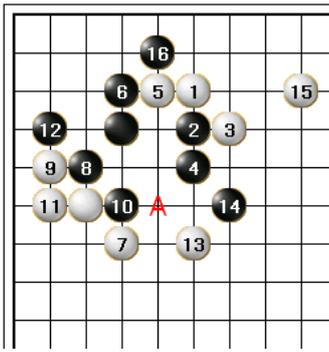


★★在此，成问题的是白6扳出之后，黑9的征吃。从原则上讲，此形只能在黑征子有利的情况才走。



★ 白4卡是防黑封锁的手段。黑5反击，以下至黑15是一例具有代表性的变化图。除此之外，还有各种难解的变化。

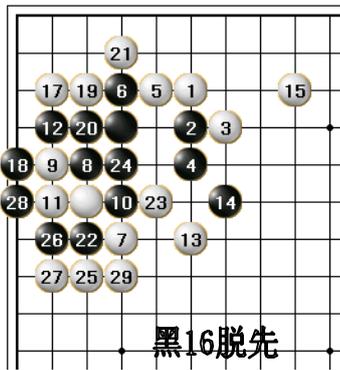
## 第7型



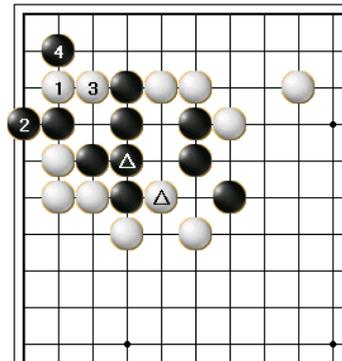
★★★

双飞燕定式基本型。这个定式的要点是黑 16 的扳。一旦忘记扳，后果将不堪设想。

对于白 9 的扳，黑 10 卡是手筋。此外，白现在会很想在 A 位打吃一下，但这手打吃决不可走。这个定式的最后一手是黑 16 的扳，不可忘掉走这手棋。否则——

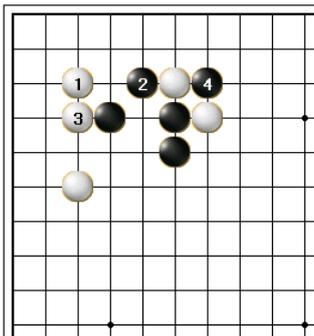


●● 白 17 一夹，角被侵分掉。以下至白 29，白不仅夺了黑空，而且上面变厚。黑还没有完全成活。



↓ 如果白△和黑▲交换的话，白 3 上长，黑 4 的妙手就可以成立。

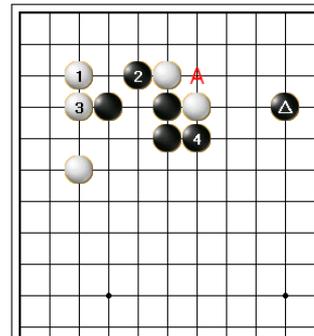
## 第8型



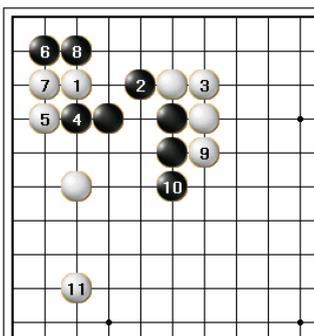
★★★ 这是双飞燕定式。

星定式中点三三时常成为要点。星定式中，不管怎么说三三都是大棋。往往成为争夺战的焦点。白 3 渡时，黑 4 扎扎实实地断吃很重要。

星定式中，不管怎么说三三都是大棋。往往成为争夺战的焦点。白 3 渡时，黑 4 扎扎实实地断吃很重要。

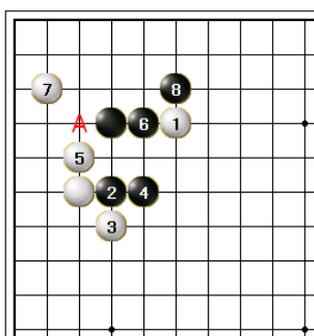


★★ 已有黑▲子的场合，黑 1 曲是厚实的好手。如果照搬定式，黑 A 断就缺乏效率。

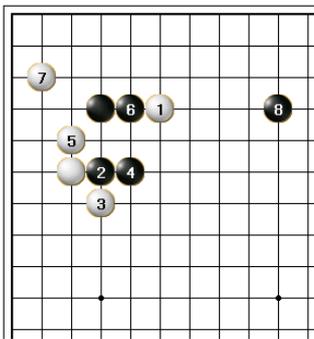


★★ 白 3 接，至白 11 拆是定式。白 9 再压一着很重要。

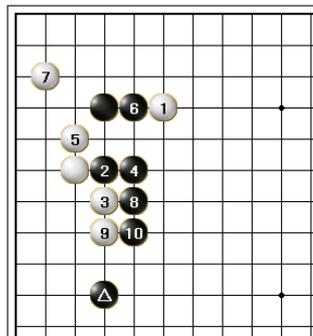
## 第9型



★★★ 白 1 走高双飞燕时，黑 6 的双是重要的。这手棋若在 A 位挡，被白冲断就现出破绽。白 7 飞，对此黑 8 扳也很重要。

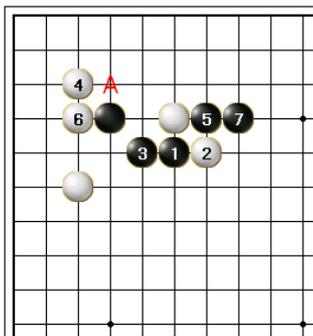


★★ 在此，黑也有走1位夹击的。不过，这多数是在兼顾右上角的情况下才走。



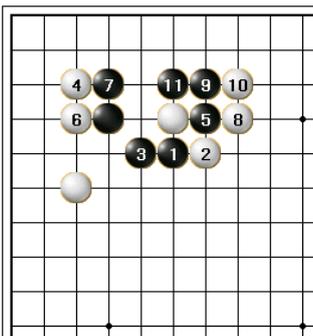
★★ 已有黑▲子时，黑走1、3压将白封住是厚实的好手。

## 第10型

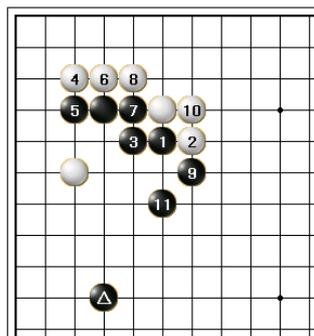


★★★ 黑5断，7长是简明的好手。黑易下，而且黑全盘都很厚实。是我推荐的定式之一。特别是让子棋，选择这个定式，就不会有纷乱出现。看准时机，再走黑A的挡是很大的一手。

至黑7简明易下，而且黑全盘都很厚实。是我推荐的定式之一。特别是让子棋，选择这个定式，就不会有纷乱出现。看准时机，再走黑A的挡是很大的一手。

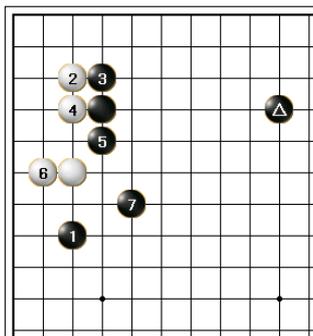


●● 黑1挡拘泥于实空，不好。让白2、4先手打吃下来，黑变得不多了。



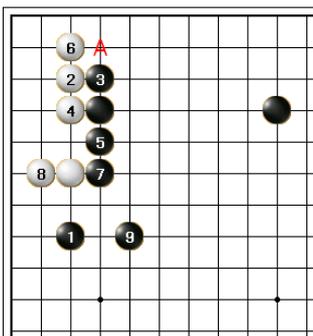
★★ 已有黑▲子的场合，黑1从这个方向挡是好棋。至黑7虎是定式。

## 第11型

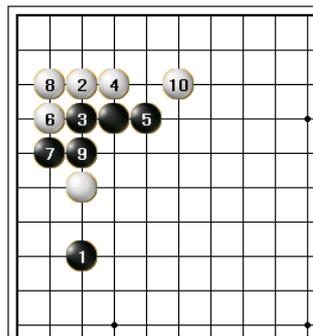


★★★ 只有在黑▲这方面有黑子接应的情况下，才能使用这个定式。

黑必须注意的是黑▲这方面要有黑子的接应。如果黑▲方面有的是白子，那么，至黑7特地走出的势力就发挥不出作用。注意这方面是很重要的。

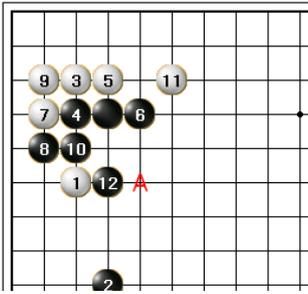


★★ 白6是抢占实空的着法，走至黑9是形。今后，A点对双方来讲都是大棋。

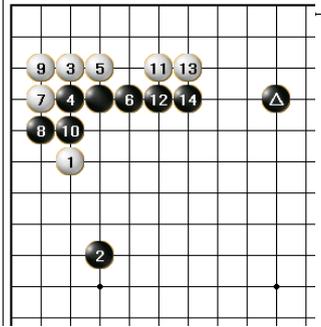


★★★ 上边没有黑接应时，黑3就要从这个方向挡。走至白10是

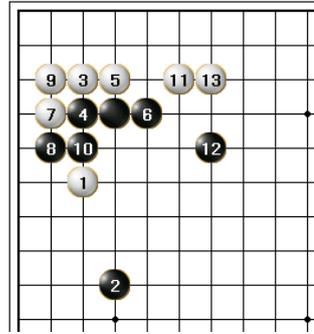
## 第12型



★★★ 这是基本定式之一。最后，黑 12 扳是本手，很重要。至白 11 是双方必然的应对。如前所述，黑 12 的扳看上去步调很慢，但是本手。一旦脱先不走，白就可能在 A 位活动出。

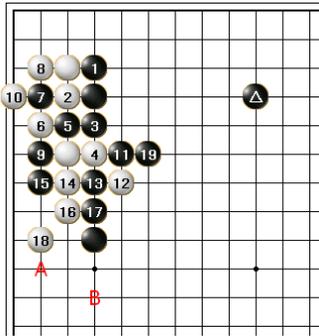


★★ 如果有黑▲子的配合，黑 1、3 完全压住白是好手。黑形厚实、壮观。

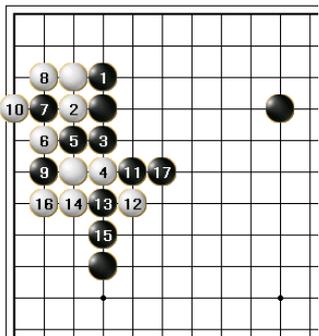


★ 也有黑 12 高效率的着法。不过，黑追求效率，同时黑就会留下与之相等的薄味。白 13 位并非是本手。

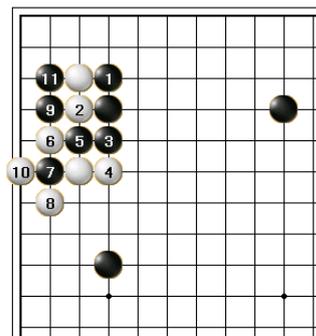
## 第13型



★★★ 这是只有黑▲或这一带有黑子接应时才能使用的定式。虽手数很多，但也是名定式之一。以上边有黑棋接应为条件。相反，有白棋的场合，黑特地走出的势力就会黯然失色。黑 7、9、11 的次序很重要。此外，黑 13 断后，15 弃两子是手筋。此后，黑有 A 位靠、B 位跳等各种先手利用。

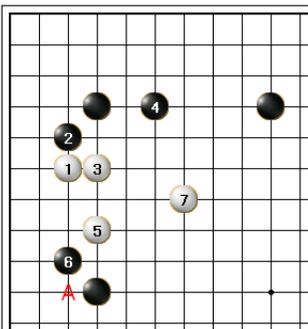


● ● 黑 15 接，就无法先手闭紧白



● 黑 7 断，9、11 取角，使白走厚不好。

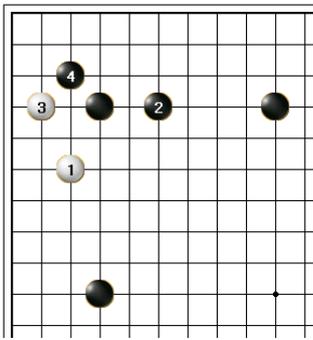
## 第14型



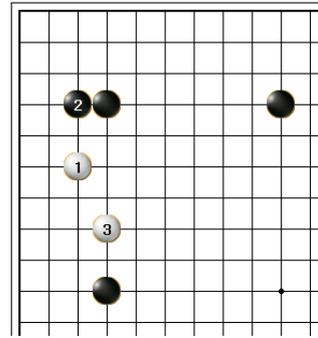
★★★

这是两翼都有黑棋接应时对白发动攻击的型之一。

对于白 1 的挂，黑 2 先尖顶使白走重很重要。自 5 开拆，看上去很窄，但很必要。脱先让黑占到这点，白形顿时就会变得很局促。黑 6 也很重要。脱先白 A 托。白就舒舒服服地安定了。

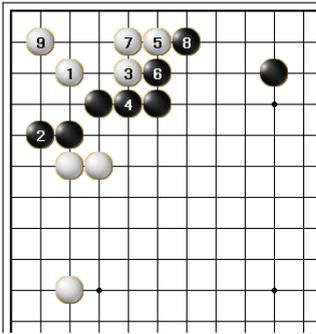


●● 黑 1 单单地跳应不行。至白 4 让白走得很快活。



● 黑 2 虽是坚实之着，但有问题。白 3 飞起，成轻灵之形。上边尚未封上，令人不悦。

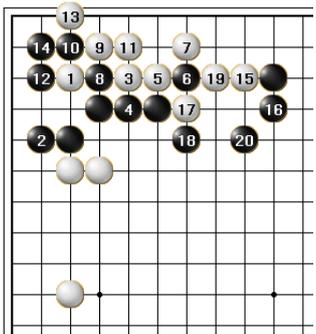
## 第15型



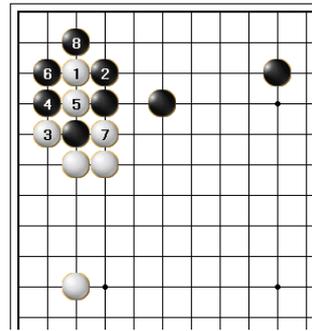
★★★

这一形是对白点三三的处理方法。白 9 尖是活棋的手筋。黑 2 下立是强硬的着法，白 3 跳是手筋。这块白棋已成活形。作为黑，面临的问题是如何构筑味好的外势？如何使白小范围地做活？至白 9 就是一种定型。

黑 2 下立是强硬的着法，白 3 跳是手筋。这块白棋已成活形。作为黑，面临的问题是如何构筑味好的外势？如何使白小范围地做活？至白 9 就是一种定型。

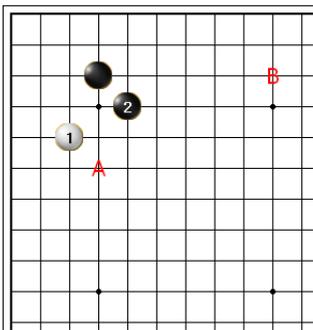


★★ 手数虽然很多，但这也是定式。白 19 的靠是手筋。



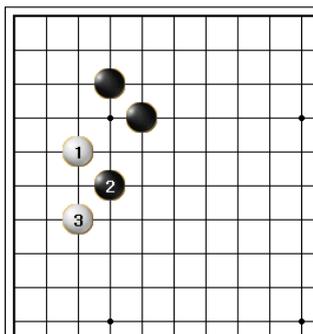
★★★ 黑 1 挡是最简明、坚实的着法。这样，白 2 扳，至黑 7 可以确保角空，而不会有其他变化。不过，白也因此而变厚。

## 第16型

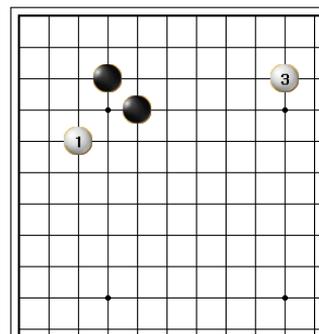


★★★ 这是经久不衰的秀策流。自此开始进入小目编。

黑 2 尖，只要棋存在一天，这手尖就绝对不会成为恶手。它不仅有着在黑 A 飞罩的内涵，而且还瞄着向上边 B 方面的开拆。

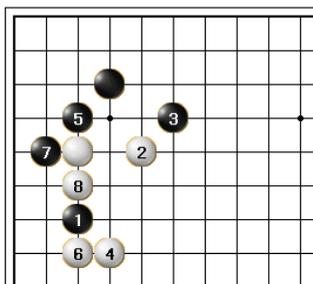


↓ 黑的企图是白若脱先就在黑 1 飞罩，将此走厚。然后，以此厚势为背景经营上边。

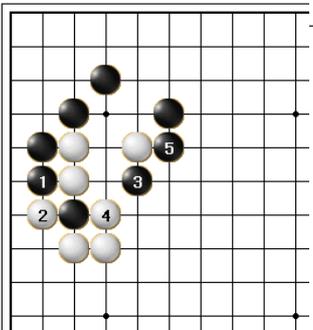


↓ 因而，作为白就要先在黑的发展方向投下白 1 之子。这就是策略手腕。

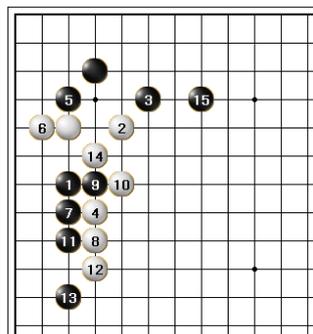
## 第17型



★★★ 它被称之为“加藤定式”。是加藤正夫九段喜爱的定式之一。  
黑 7 扳，走至白 8 告一段落。

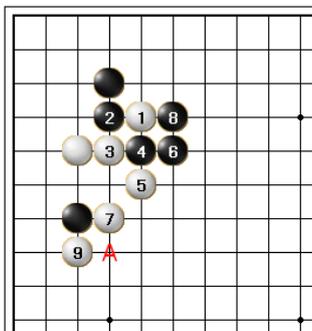


↓ 这是今后走定棋形的着法。黑 1 爬，对此白 2 仅此一手，黑 3 靠是手筋。白只有在 4 位提吃，虽是后手，但黑上边变厚。不过，白也很厚。

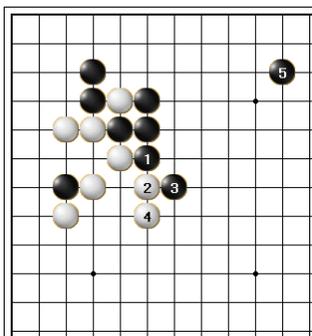


★★★ 白 6 立，黑 7 就活动出。白 14 的补不可省略。这也是定式。

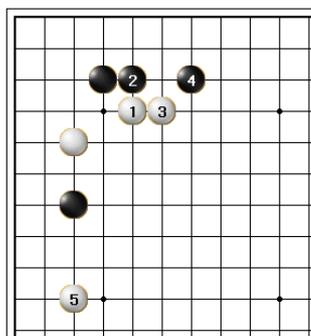
## 第18型



★★★ 将形走定，双方都易下。是一个简明的定式。  
黑 2、4 冲断，至白 7 是必然的结果。黑 8 拐吃，则白也在 9 位扳简明易下。不过，黑 8 也有走 A 位扳的。这样会进入难解的战斗之中。

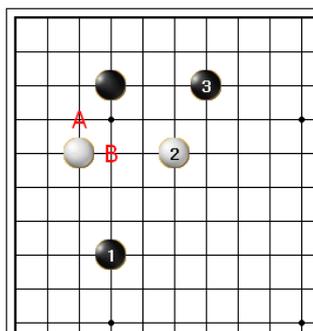


↓ 这是今后的着法。黑 1 压是厚实之手。走至黑 5 是一种形。如果不走黑 1，相反被白在 1 位压也成好棋。两者相比势力差异悬殊。

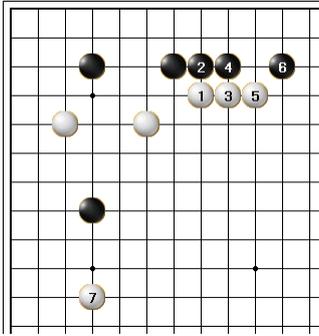


★★ 黑 2 爬应，于是白 5 就会夹攻。

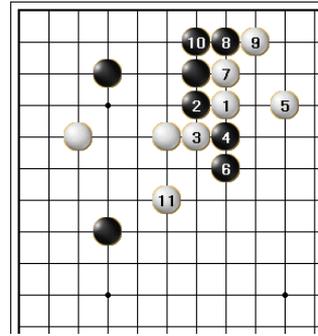
## 第19型



★★★ 这是二间高夹。白 2 二间跳将棋走舒畅。脱先，被黑 A 尖顶或 B 位压，攻击相当严厉。因而，白 2 先跳上一手，将棋走舒畅。黑 3 拆告一段落。

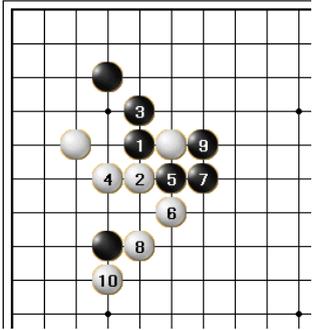


★★★ 这是今后走法的代表例。白1飞罩。对此，黑2爬应，白先手便宜至5后，于7位夹击，攻击黑一子。

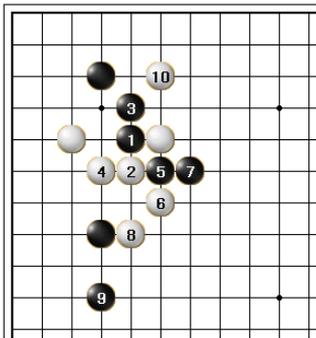


★★ 黑2、4冲断展开战斗，至白11跳是定型。今后将发展成为大型战斗。

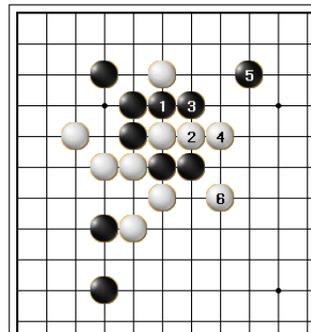
## 第20型



★★★ 这个定式多数是在黑想扩张上边时所采用的走法。走至白8成必然结果。黑9拐吃，则是稳健之着。至白10告一段落。这多数是在右上方面有黑的势力时所采用的着法。

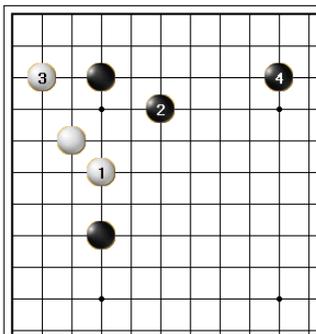


★★ 黑也有走9位的跳，动出一子。对此，白10跳是筋，今后将展开战斗。



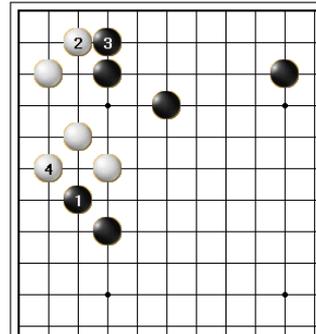
↓ 这是一例具有代表性的变化。黑于1、3位冲出、5飞。白6枷吃黑两子，中央变厚。

## 第21型



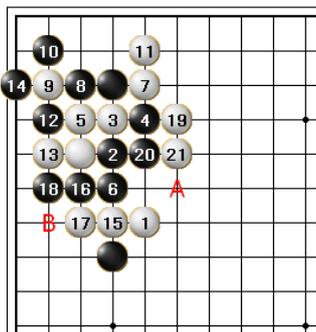
★★★ 白1尖，是坚实之着，想尽早地就在这里安定。

这也是经常出现于实战的名定式之一。如上所述，是坚实的定式至黑4告一段落。



↓ 这是今后的着法。此形黑1尖是要点。对此，白有必要走2、4做活。

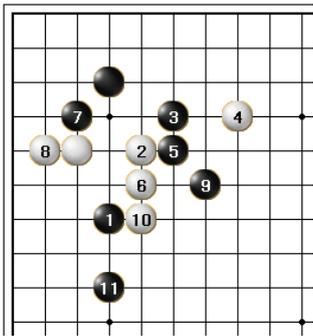
## 第22型



★ 这就是所谓的“尾原定式”。手数多，比较难理解。而且很难熟练掌握。

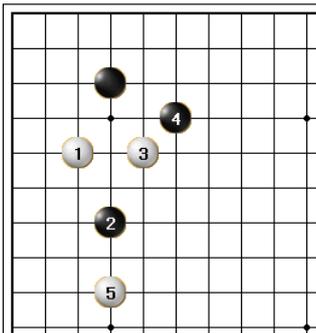
这个定式黑会瞄着A位扳出。而且白防黑A位，走B位挡下的时机也很难掌握。由于这是一个名定式，因此选了出来。而想熟练掌握大概够呛吧。

## 第23型

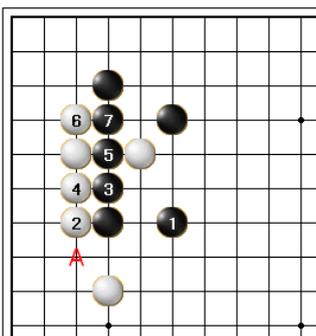


★★ 这是一间高夹定式。白4、黑9是手筋，很重要。至黑3为必然。此刻白从这方面行棋是手筋。很重要诱黑，然后白顺调在6位长。黑7尖先手便宜，再在9位尖，这又是手。黑尽量离开白坚实之处，走至黑11告一段落。

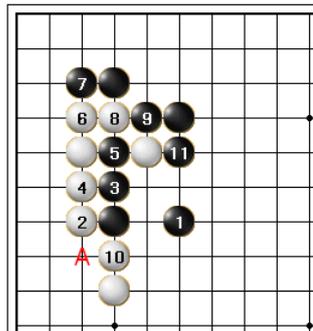
## 第24型



★★★ 这是一间高夹代表性定式。由白5夹开始下去。这是白将重点放在左边时的着法。从表面上看是在攻黑一子，实际上白的目的在于自己整形。

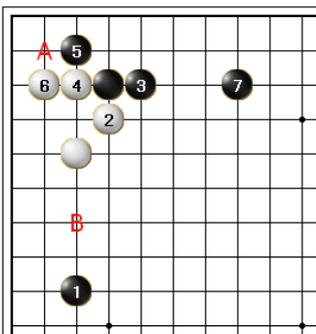


↓接着，黑1跳。然后白2托渡。白一子被黑3、5断开。但这是已经完成了使命的一子。白6挺，黑7扎实地接是厚实的好手。今后尚存在黑A的狙击。

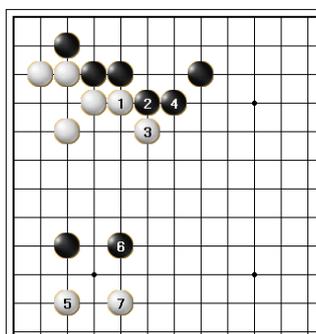


★★★ 另外黑7也有挡三三的变化，不过这样一来A位的狙击就没有了，和前图可以说各有利弊吧。

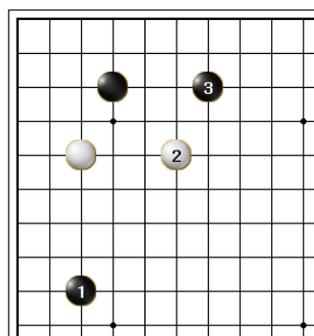
## 第25型



★★★ 这是三间夹定式。白2先尖顶是避免纠纷的次序。白2若走4托，则黑5、白2、黑还有在6位反打的手段。而白2一旦先顶，至白6几乎成双方必然应对。白获得安定。今后，A、B是见合点。

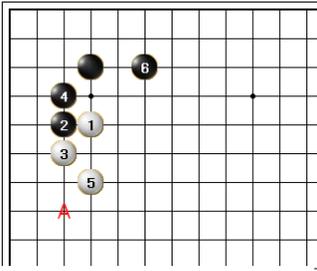


↓今后白的企图是走1、3的压扳，在此加强兵力，然后以此为后盾从白5方面进行夹击。不过，这多数是在左下方有配置的情况下进行。

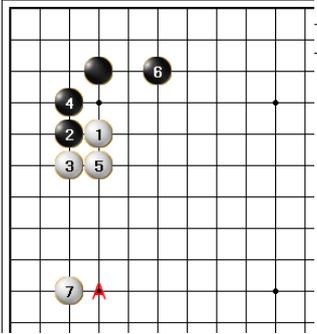


★★★ 白也有1位跳，先将此处走畅的着法。

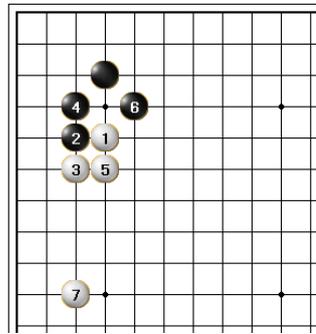
## 第26型



★★★ 这是一间高挂的名定式。说它连场必出亦不为过。黑走至6确保了约15目空。白5飞、7拆，快步调展开。此形白所存在的弱点是黑A的打入。

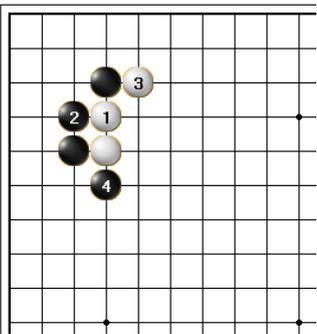


★★★ 如果不愿让黑打入，白也有走1位实接。但作为一种代价是白3开拆步调嫌慢。白3也有走A位高拆的。



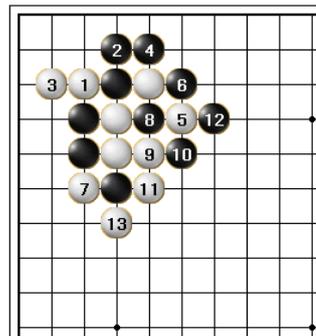
★★ 过去常有人走黑6尖。可是，现在已相当少见。大概也可以说是现代棋重实空的一特征吧。定式也随着时代一同变迁。

## 第27型



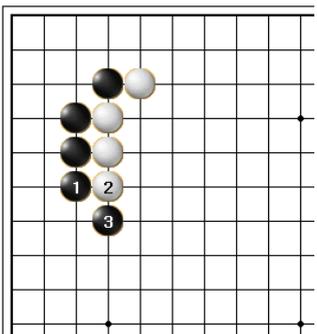
★★ 这就是所谓的雪崩定式。此刻，黑4扳就是小雪崩。

白1顶、3扳挡。乍一看好象是恶手。正因为是定式才显得格外有趣。黑4扳产生各种变化。



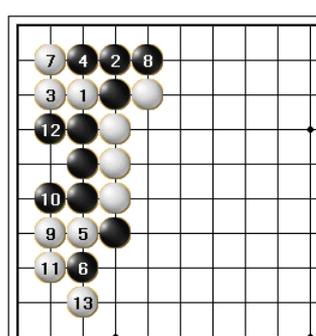
↓ 接着，白1断、3立，黑4曲，白5虎是形。黑6打吃，此刻白要在7位断，这是小雪崩的代表性的变化。

## 第28型

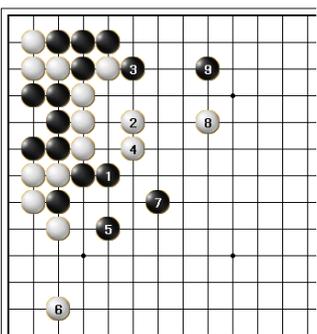


★★ 黑1长一手，白2压，黑3扳。这是大雪崩。

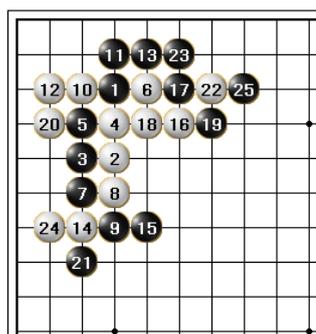
大雪崩最显著的特点是战斗。因而是一个战斗定式。



↓ 黑4内曲，黑4若走8位就是外曲。然后，白5断，黑6打吃，白7拐一手是很重要的次序。走错这个次序的人好象很多。至白13扳吃。

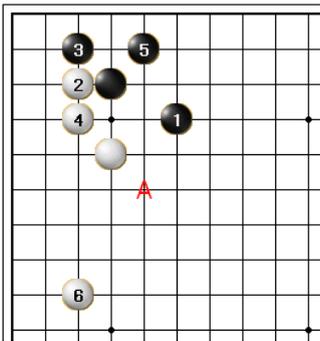


↓ 接着，黑1长至9拆，这是具有代表性的变化结果。不过，中途还有各种变化次序。不管怎样，将形成大型、难解的战斗。



★★ 这是大雪崩外拐的定式。

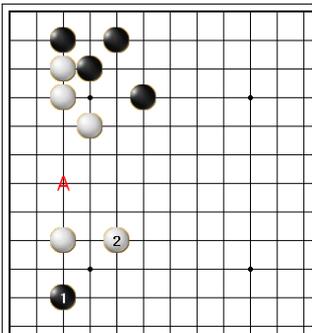
## 第29型



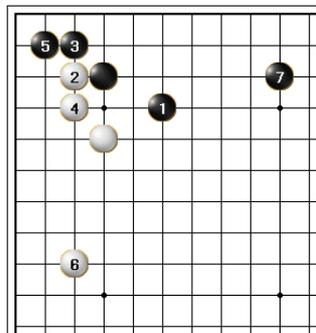
★★★

这是简明定式。成上边和左边两分的结果。黑5是形。

初学者会不会觉得黑5虎着上去不够灵巧。不过，这是本手，黑形很厚。而且，此形黑A的飞罩还是先手，上边的黑相当厚实。

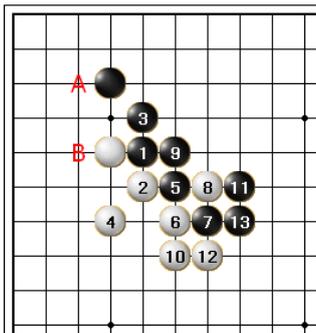


↓今后，黑1逼过来，白想整形，就必须在白2跳补一手。如果脱先，黑A打入很严厉。



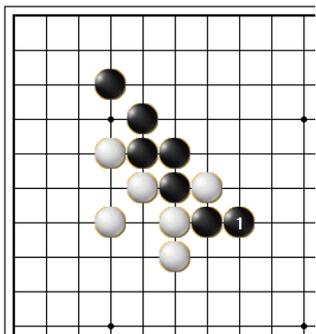
★★根据场合，黑也有走1位长。不过上边也因此变薄，大致需在7位一带补棋吧！

## 第30型

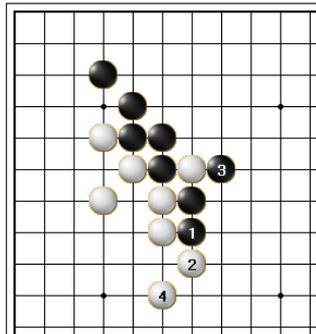


★★★

这是上压定式。是黑想在上边做成模样时选用的走法。这个定式与右上方的配置有很大的关系。当然，这只有在右上有黑势力时才有效，站在白的立场上说白存在左下方的配置问题。今后这个定式还留有白A托、黑B夹双方争抢的大棋。

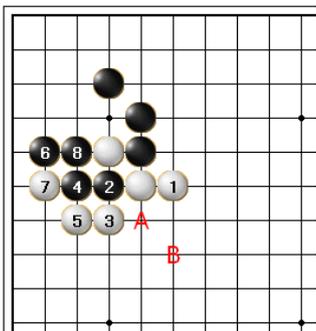


★★ 黑也有走1位长的，正因为没有将形走定，所以留有余味。



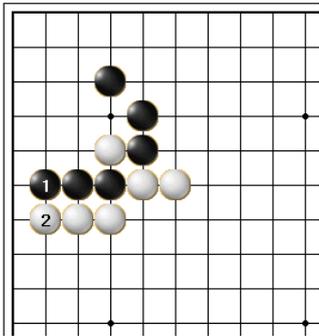
★★ 黑1压，走至白4也是定式。

## 第31型

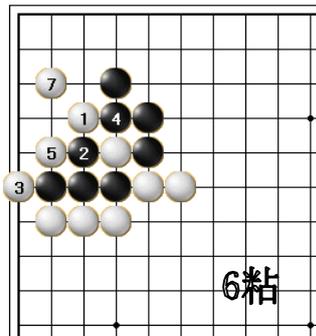


● 白1上挺。这是不愿让黑在上边做成模样是所选用的着法。

这对白来讲，实空受损，因此只能是特殊场合的走法。黑6尖是手筋，至黑8告一段落。今后，黑会瞄着A位的断。为防黑断，白B跳补是本形。



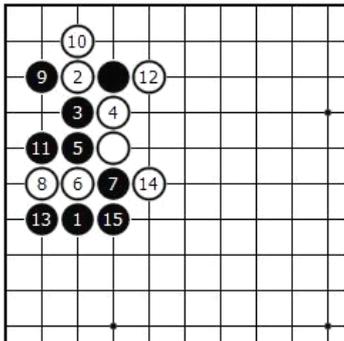
●● 黑 1 立不好，白 2 下挡。看上去黑先手多得了一些空。实际——



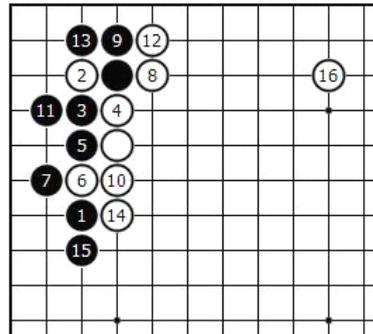
↓ 还留有白 1 尖的大棋。黑没有抵抗余地。至白 7 角空大部分被侵分掉。

6粘

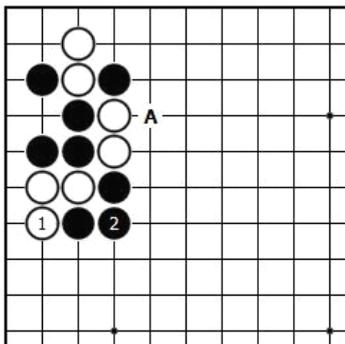
### 第32型



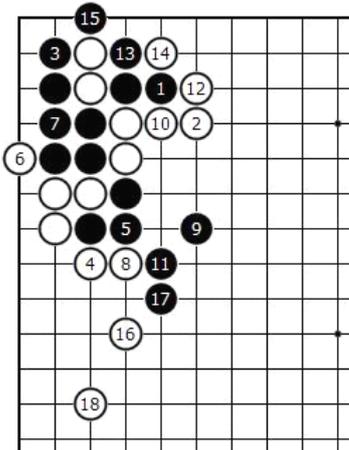
★★★ 这是一间夹定式，也是名定式之一，成上边和左边之分的结果。这也是实战中常常出现的定式之一。作为黑选用这个定式时，只有在左下方有黑势力时方有效。而站在白的立场讲，在右上方面有白棋时才能发挥作用。



★★ 黑 7 也有下打的变化，请记住白 8 先打后粘很重要！

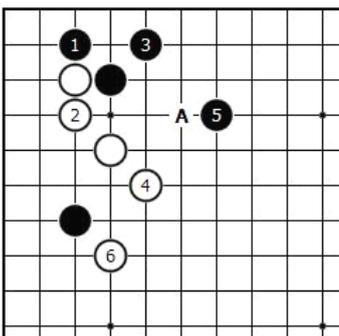


★ 如果不愿走上方的定式，白 1 也可以走曲的。这种场合必须注意是黑 2 之后黑 A 的征吃。此征子白不利时，白不可走这手棋。

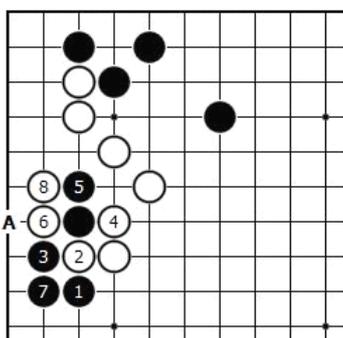


↓ 这是白征子有利为条件，至白 18 定型。

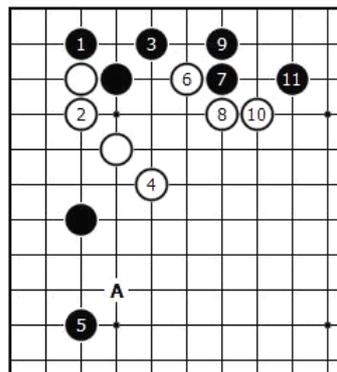
### 第33型



★★★ 黑 1 挡，这是黑不想如前型定式转换到左边得势时选用的着法，也是黑重视上边是的着法。黑 5 也有走 A 位飞的。至白 6 飞罩告一段落。

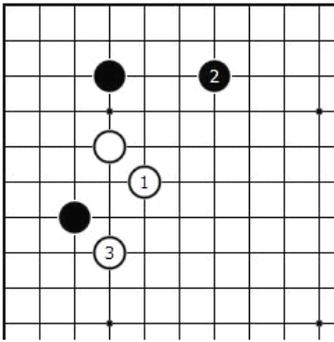


↓ 这是今后的着法，黑 1 轻灵的跳是形。白 2 冲、4 退回是形。白 6 断，黑 7 接，白 8 退，对此，黑接着在下方开拆。黑今后瞄着 A 位的扳，局部白还没有活。

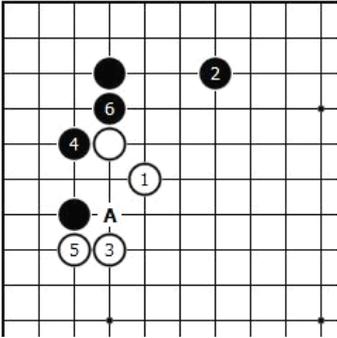


★★ 黑 5 也有拆二或 A 位飞的，白势必要从 6 位攻击，下至 11 为定式。

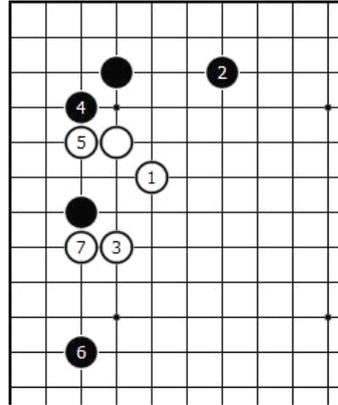
## 第34型



★★ 白1尖，这是面向中央之着。白注重势力。

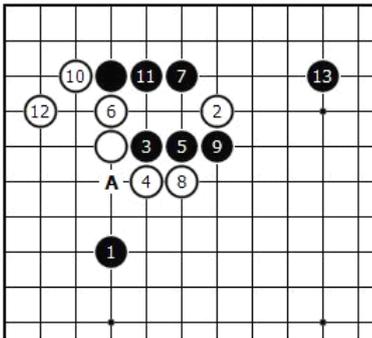


↓ 白1尖，黑2开拆，白3飞罩，黑4托，白5挡下，至黑6顶告一段落，白无需担心黑A的冲断。成实空和势力之分的结果。



★★ 黑也有走4位尖的。这着棋意在白5挡下后，黑6再从这边先手走上一着。

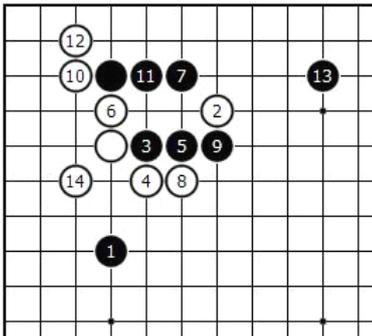
## 第35型



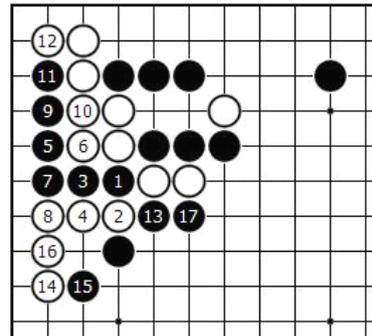
★★★★

这是村正妖刀定式。至白12是最平稳的着法。特此推荐给大家。

白2飞罩，黑3压，至黑7是形。此刻，白8压之后，再在10位扳挡的次序很重要。白12虎是简明的着法。这手棋防止黑A位断。

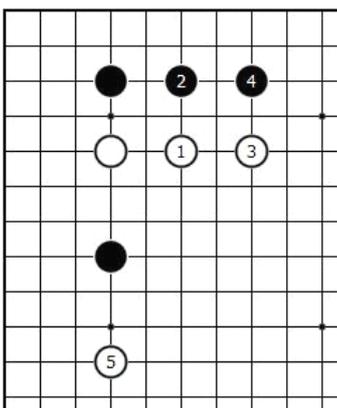


★ 征子对黑不利时，白也有于12位立的顽强之手。白14只要再补一手，就是很不错的形。白14是出色之着。



●● 如黑征子有利，被黑1位断，今后就成为白2打吃缠绕着征子问题的难解战斗。双方都面临着一步走错难免全线崩溃的可能。

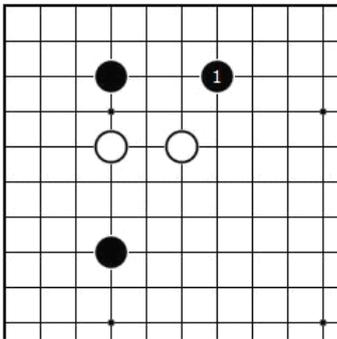
## 第36型



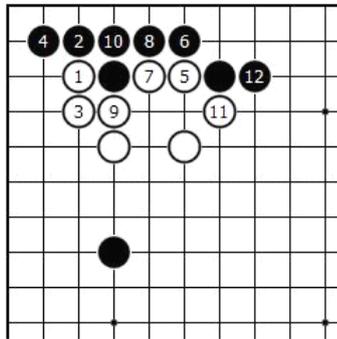
★★★★

若期简明，则白1跳。这样比较易下。凡关无恶手，一间跳在绝大多数场合下是最简明的着法。

至黑4，让黑先占得实空。而损失将通过白5的夹击索回。

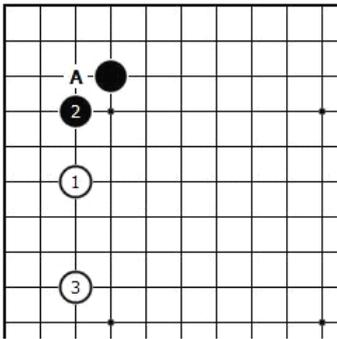


★★★ 黑 1 二间跳。步调很快，但也因此变薄，和上图相比各有利弊。说不上谁有谁劣。

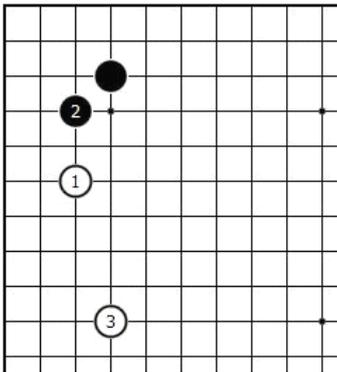


↓ 拆二的弱点是角上变薄，白托退成为好棋，至白 11 已不再是受攻之形了。

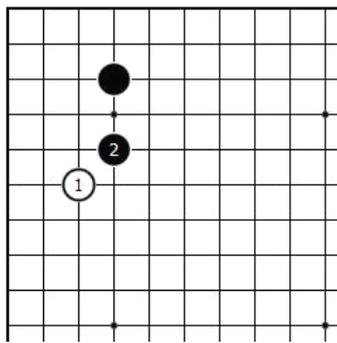
### 第37型



★★★ 这是大飞挂定式。白 1 挂下面，同时瞄着白 A 位托的腾挪和白 3 拆之手。黑 2 尖是防白 A 托确保空的一手棋。至白 3 拆，简明。

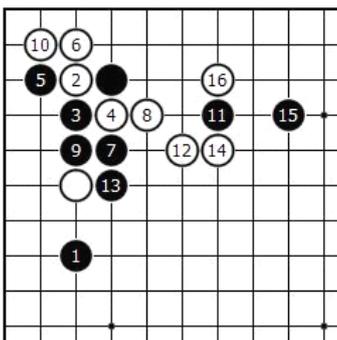


★★★ 白也有走 3 位开拆的。白步调虽快，但也薄。这与当时全局配合很有关系。

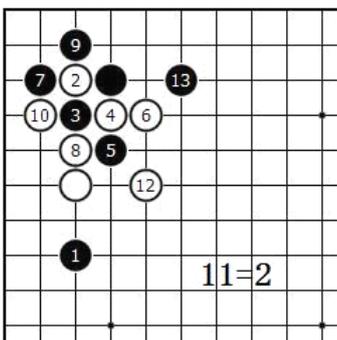


★★★ 黑 1 肩冲也是一种形。这是黑想在上边做模样时选用的走法。今后有各种变化。

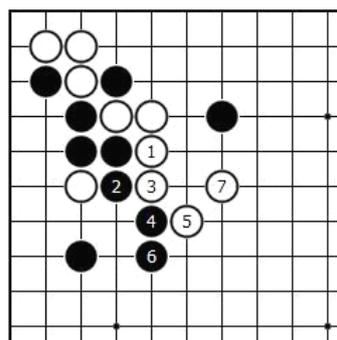
### 第38型



★★★ 黑 1 夹，是黑想取左边时所选用的走法，对此，白 2 托腾挪。白 4 断时，黑 5、7 打吃的次序很重要。最后成黑左边，白上边之分的结果。

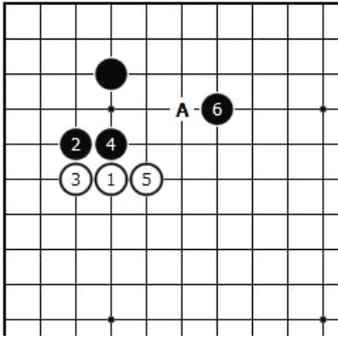


●● 黑先在 5 位打吃犯了次序的错误。黑 7 再打吃时，被白 8 断吃下来。以下走成黑 13 的结果，白形状厚实。



★ 虽然上面的定式是具有代表性的变化。但除此之外，还有本图至白 7 的着法。采不采用本图走法，要根据当时的状况。

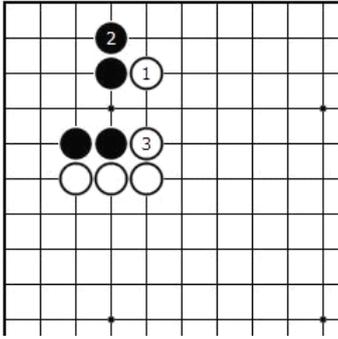
## 第39型



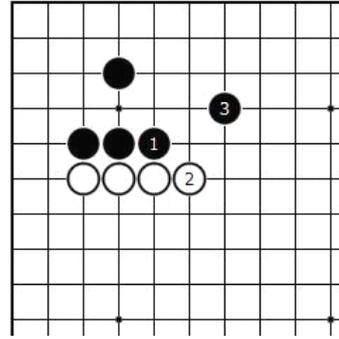
★★★

这是二间高挂定式。黑走 2 位是简明之着。

黑 2 飞、4 上挺取角上实空。白 5 绝对要长。此处决不能让黑扳到。黑 6 拆开是形，黑 6 也有退一步走 A 的。黑 6 若脱先——

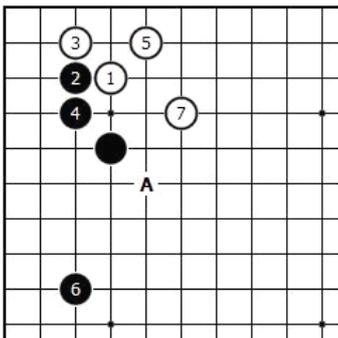


●● 黑脱先，白 1 的靠是手筋。黑 2 下立，则白 3 正好封住。而黑却没有妙手可言。



★★ 黑也有再在 1 位挡，之后才于 3 位飞。黑虽然坚实了，但白也变厚了，各有利弊。

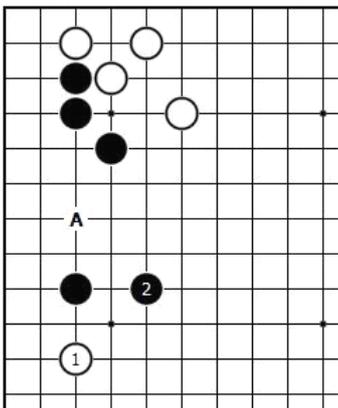
## 第40型



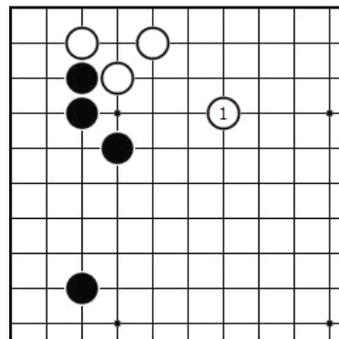
★★★

这是高目定式。黑 2 托，这是注重左边时所选用的走法。

走至白 7，形同小目定式。不过，先后手不同。白 A 位飞罩是先手。因此，白行棋时可以以此为内涵。

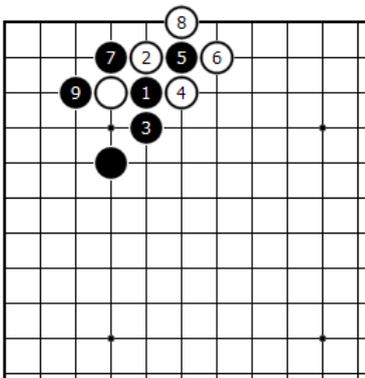


↓ 黑必须注意的是白 1 逼过来时，黑有必要在 2 位跳守。黑脱先，白 A 的打入很严厉。

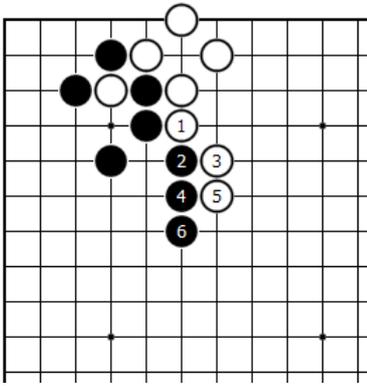


★★ 白也有走 1 位大飞的。较之上方的定式各有利弊。

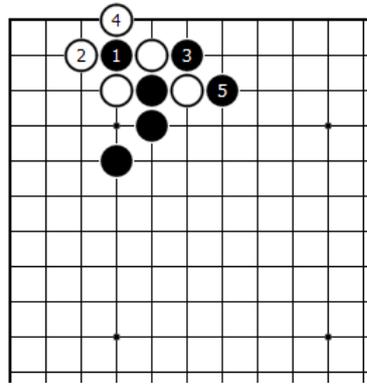
## 第41型



★★★ 这是高目外靠定式。重要的是，白 6 要断哪儿吃哪儿。走至白 4，此刻黑的问题是 5 和 7 断哪一方呢？如果想取角，就从黑 5 位断，至黑 9 是最平稳的定式。对白方来说，重要的是——一定要断哪儿吃哪儿。

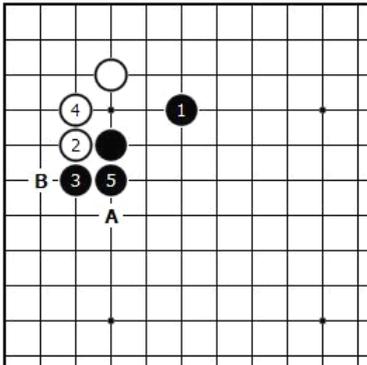


↓ 这是白以后的着法。白1上挺至黑6是定型。

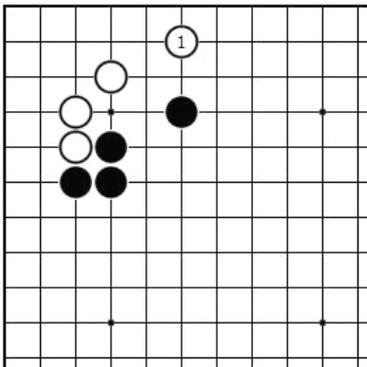


★★★ 如果想取外势可以在角上断，不过黑显然要征子有利才可以这样下。

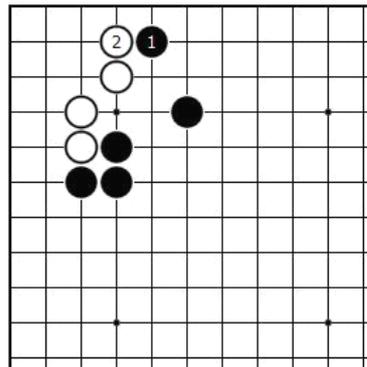
## 第42型



★★★ 黑1飞罩。这是黑想扩张外势是所选用的走法。黑1飞罩，对此白2、4托退是形。至黑5告一段落。黑5走A位虎，根据场合走B位的立也是有的。它能在黑想走大模样时发挥作用。

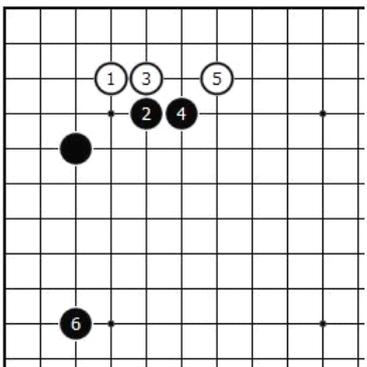


↓ 白1飞是很可观的大棋，这手棋相当不错。白此刻也有脱先不应应的。

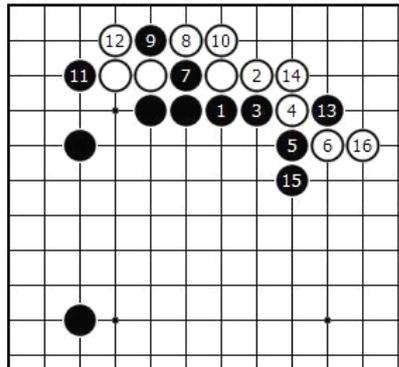


↓ 脱先，被黑在1位飞，先手得利。不过，白在其他什么地方也走到了这一手棋。因此，让黑占到这点便宜也无可奈何。

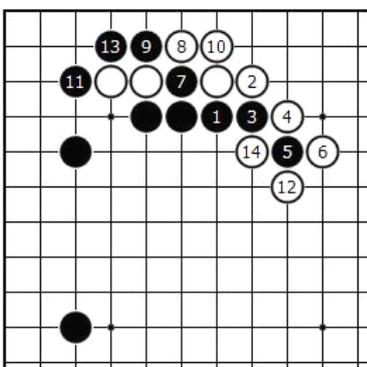
## 第43型



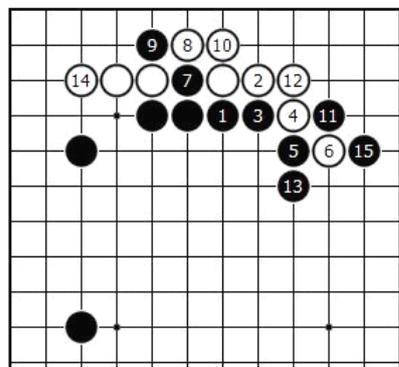
★★★ 这是目外定式。目外的特点是，黑2、4飞罩在此走出厚势。以此厚势为背景，黑开拆至6。



↓ 前图之后，黑有1、3进一步压的。黑9断入，11托先手便宜之后，黑13再断吃是巧妙的次序。至黑15成壮观之形。

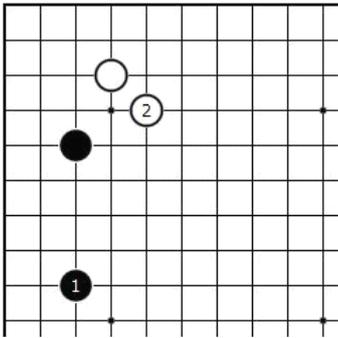


↓ 不过在上图黑11托时，白有12打取外势的变化。

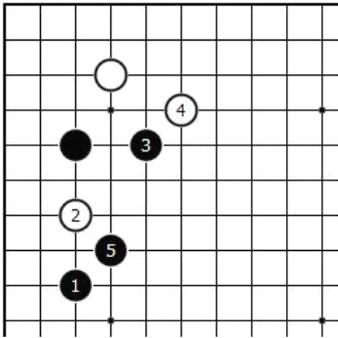


↓ 如果黑讨厌前图变化，可以11位打，白接后，黑13退。条件是征子有利，以下白14并，黑15征子。

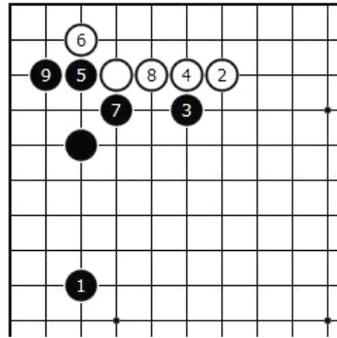
## 第44型



★★★ 黑1开拆是有内涵的着法。保留2位的飞罩。白2尖是最坚实之着。

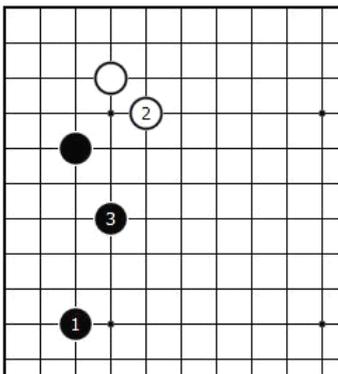


★★ 白2打入并非想在此处开战。而意在让黑3跳起，白4顺调悄。至黑5白一子基本上被吃，但尚留有种种余味。



★★ 白2拆应，对此，黑3、5、7是手筋，至黑9得以整形。

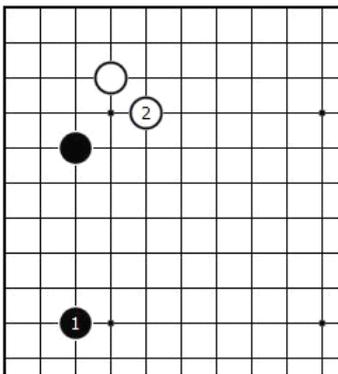
## 第45型



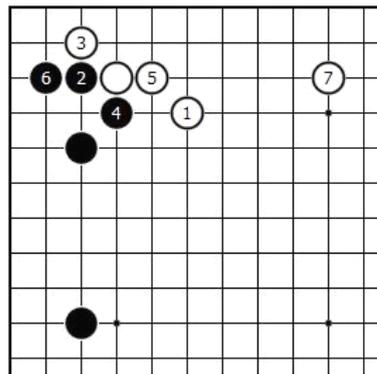
★★★

黑也可以拆到1位。

黑1拆，仍然瞄着下面再在2位飞罩。而作为白，让黑在2位飞罩不好受。因此，白2尖。由于黑现在较宽，因此黑3补是必要的。

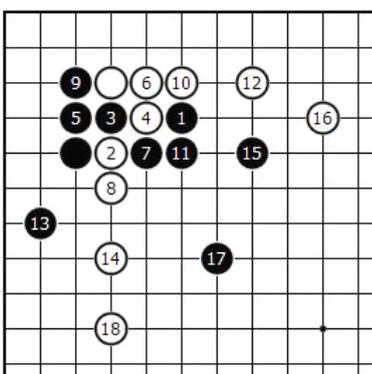


★★ 白2也有走2位开拆，它瞄着下一手打入黑阵。但黑也有各种先手之利，有一定的余地。因此黑也可以脱先。



★★ 白1飞，对此，黑2托至6，最后走出白7开拆的结果。

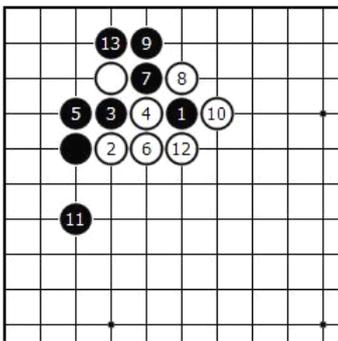
## 第46型



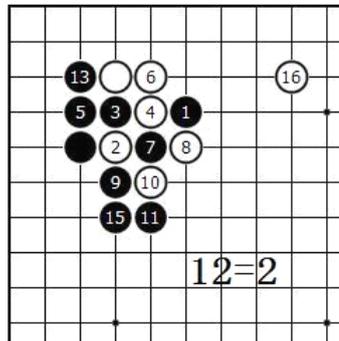
★★★

这是大斜定式。人言“大斜千变”，可想而知是变化繁多的定式。

黑1大飞罩就是所谓的大斜。对此，白2压，黑3挖，由此展开。虽有各种变化，但至白18，是具有代表性的定式。总之，是一个战斗定式。

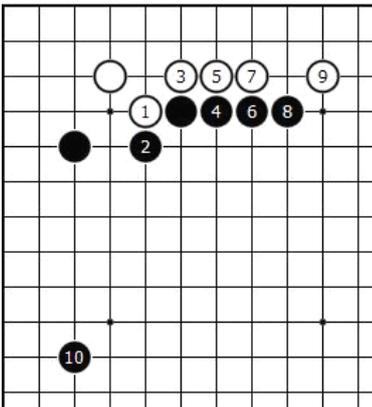


★★★ 白要在中腹 6 位粘，一定要征子有利。黑 7 断，白 8、10 征吃。黑 11 跳时，白 12 提子开花，至黑 13 打止，局部来说黑实利大，但白也得先手下厚。这就是大斜简明型的代表。

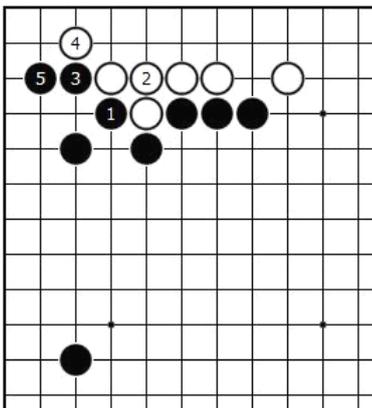


★★★ 这是另一种简明之型。黑 7 打时，白 8 如果在 9 位长就是战斗的变化！

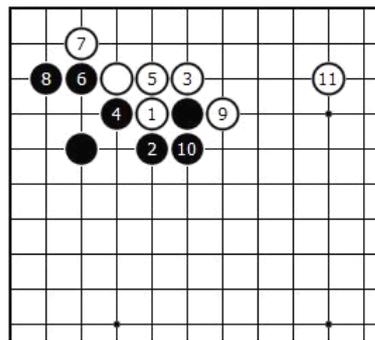
## 第47型



★★★ 这是这是避开走难解的大斜定式的定式。  
白 1 尖顶，避开难解的大斜是简明之着。黑 2 挡必然。白至 7 爬三手之后，再于 9 位跳是这个定式的关键。在这样的厚势下，黑 10 当然会最大限度的五间拆。

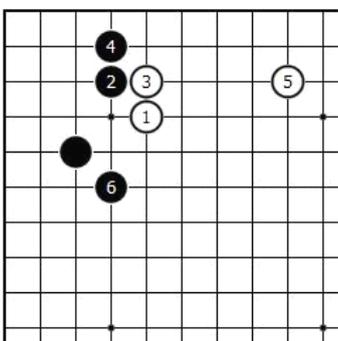


↓ 今后黑看准时机，黑 1 至 5 将棋走定是大棋。

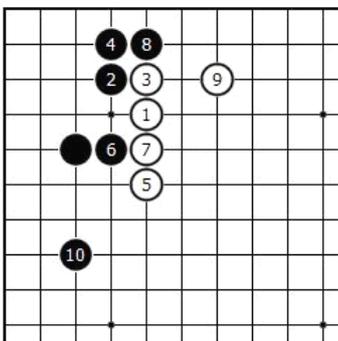


★★ 白 1、3 尖扳时，黑也可在 4 位打。黑 6、8 扳立安定，白 9 打、11 拆止的运行，双方平分秋色。

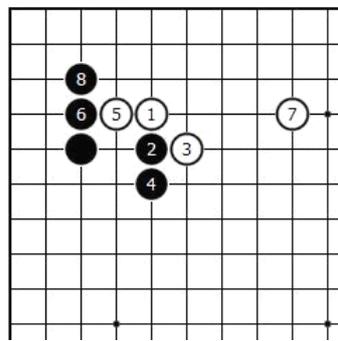
## 第48型



★★★ 白 1 高挂。这是避开大斜等难解定式，期待简明的着法。  
白 1 挂，黑先于 2 位应一手。白 3 挡下先手得利后，5 开拆简明。黑此刻走 6 位尖是重要的着手。不走的话白走 6 位飞罩就是好手。一旦被白飞罩，则黑处于低位。与此图相比显然黑势力有天壤之别。

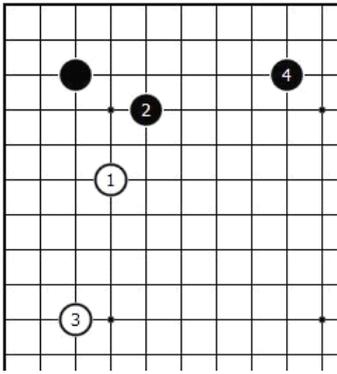


★ 白 5 跳也是一种形。黑 6 先手便宜了，8 曲是重要的次序。



★★ 黑 2 也有上靠取势的走法，不过会引发许多复杂的大型变化，此图是最简明的一种型了，黑稍优！

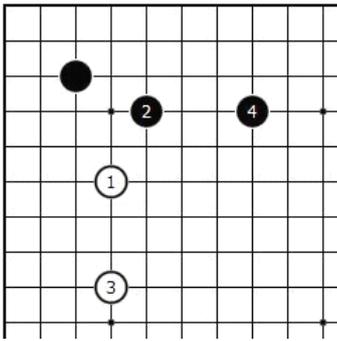
## 第49型



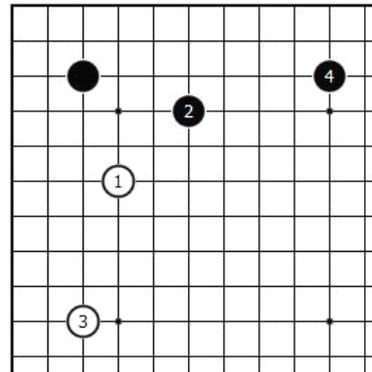
★★★

这是三三定式。

对于黑的三三，白1挂既通常，又简明。黑2飞应坚实。白3的开拆是充分保持了平衡的一手棋。至黑4成上边和右边之分的结果。

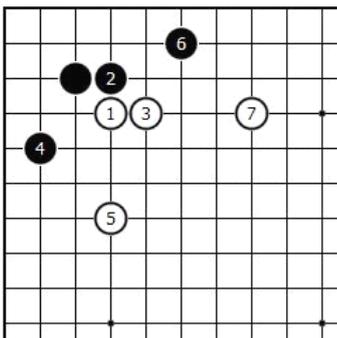


★ 也有走白3的拆，黑4拆这样的结果。这与左下方面、右上方面的配置相关。



★★ 黑也有走2位大飞、4拆之形的。要点是需根据当时右上边的状况而相应变化。

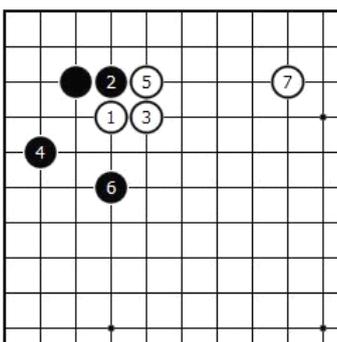
## 第50型



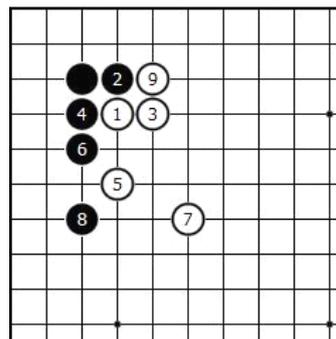
★★★

到了最后一个定式。此定式，白5、7是轻快之着。

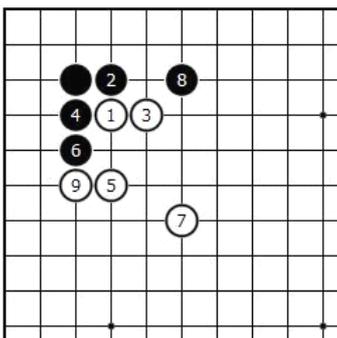
白1肩冲。对此，黑的问题是长哪一方？这要根据当时的状况而定。至白7成黑占实空、白取外势的结果。



★★ 白5曲挡之着是有的，至白7拆。



★★ 对黑4曲，白5跳是正着，黑6长时白7飞应是好形。



★★ 黑8如在上面跳，白就在黑6的下面挡住。