

# 出版者的话

为满足广大围棋爱好者的需求，本社特编辑出版一套围棋初级丛书。本书是其中之一。分投、浅侵和打入，在一局棋中常常出现。初学者必须懂得其基本原理和方法。本书列举实例，作了深入浅出的阐述，适合广大围棋爱好者阅读。

# 目录

引子——自我测验二十五题·····	1
第一章 分投及活用分投原理·····	26
第一节分投·····	26
第二节活用分投原理·····	55
第二章 浅侵·····	61
第一节“肩冲”用于浅侵·····	62
第二节“肩冲”的其他运用·····	78
一 用“肩冲”于治理·····	78
二 用“肩冲”于攻击·····	85
第三章 打入·····	93
第一节打入的起因——不让吃亏·····	94
第二节打入的时机——抓棋形的缺陷·····	107
第三节打入的禁条——慎勿得不偿失·····	116
第四节打入的技巧·····	124
一 切中要害·····	124
二 落点务求进退自如·····	140
三 借助于外力·····	166
四 联合行动——拉开战线·····	179
五 及时消削大阵势·····	193
附录：若干常见棋形中的攻防（十种类型）·····	218
金匾角的死活问题·····	302

# 引子——自我测验二十五题

这里从本书各章节中选出二十五个例题，请读者们在阅读之前，先作自我测验，试看您目前的棋力水准如何。答对每题得四分，请对照下列等级表。此表的等级划分不一定完全正确，聊以助兴而已。

全对者为满分，达三段；

答对二十四题者得九十六分，达二段；

答对二十三题者得九十二分，达初段；

答对二十一或二十二题者为一级；

答对十九或二十题者为二级；

答对十七或十八题者为三级。（以上统称为上级）

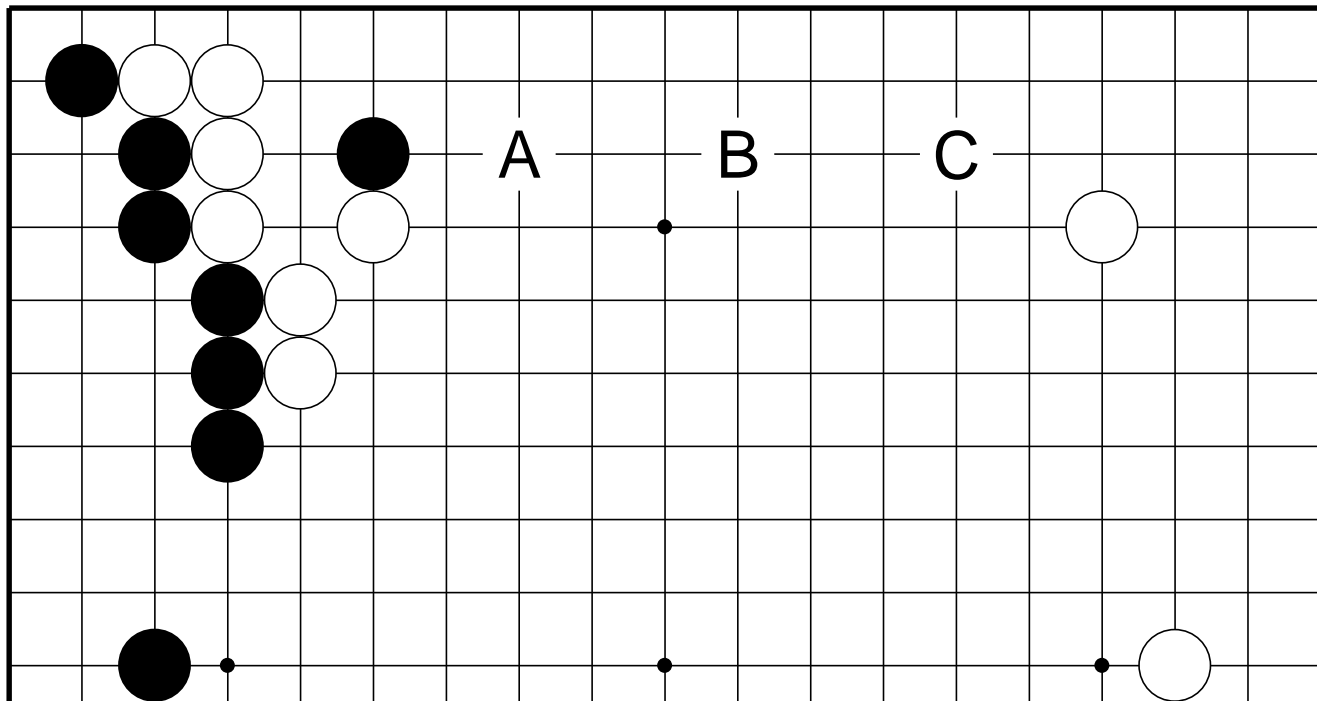
答对十五或十六题者为四级；

答对十三或十四题者为五级；

答对十一或十二题者为六级。（以上统称为中级）

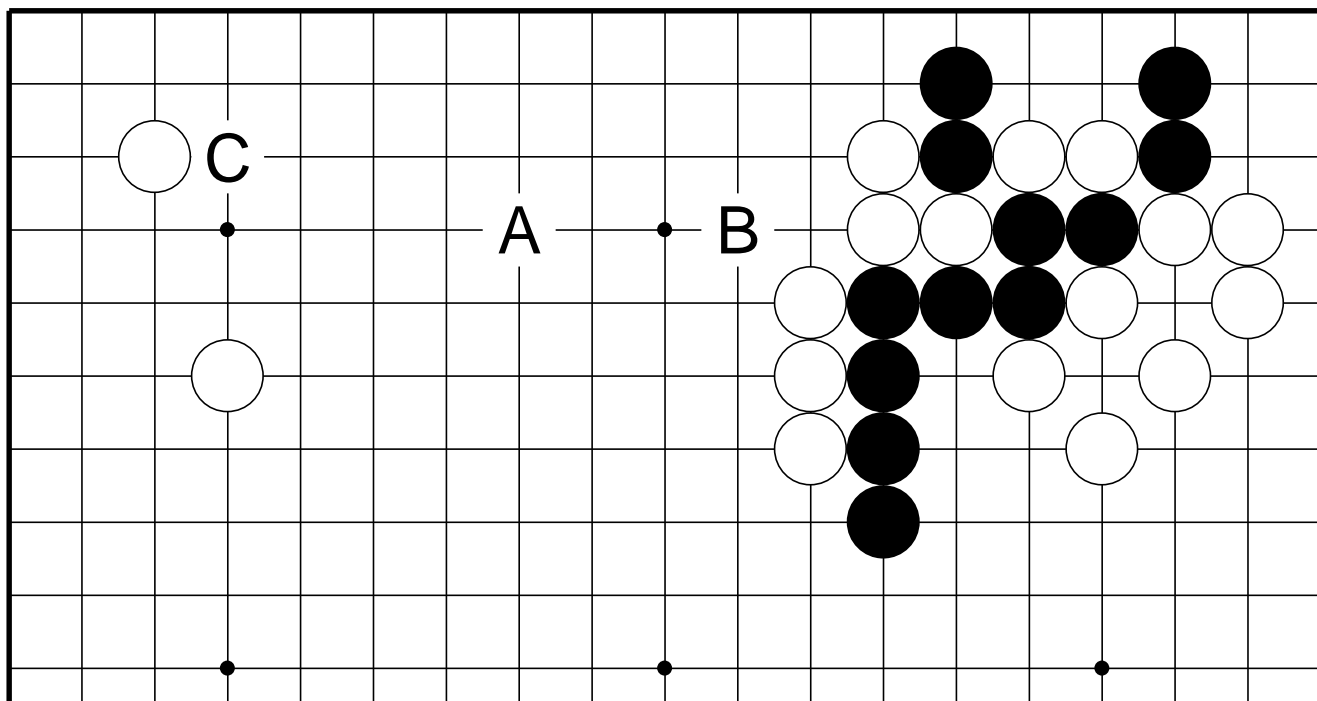
答对十题及其以下者统称为初级。

测题 1 轮黑方走，如何分割上边白势？选择 A、B 和 C 中哪一点最合适？答案图 15-18



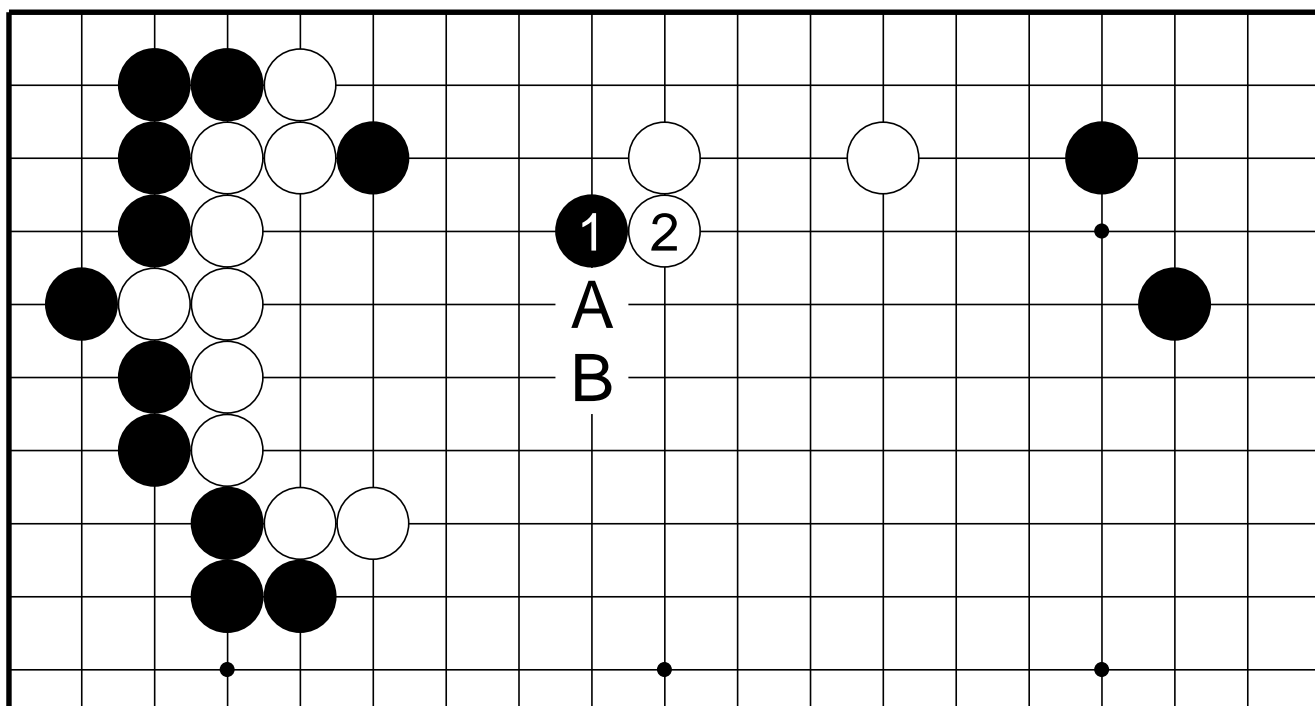
测题 1

测题2 与前题相同，也是如何分割白势，黑方该选 A、B 和 C 中哪一点。答案图 20-22



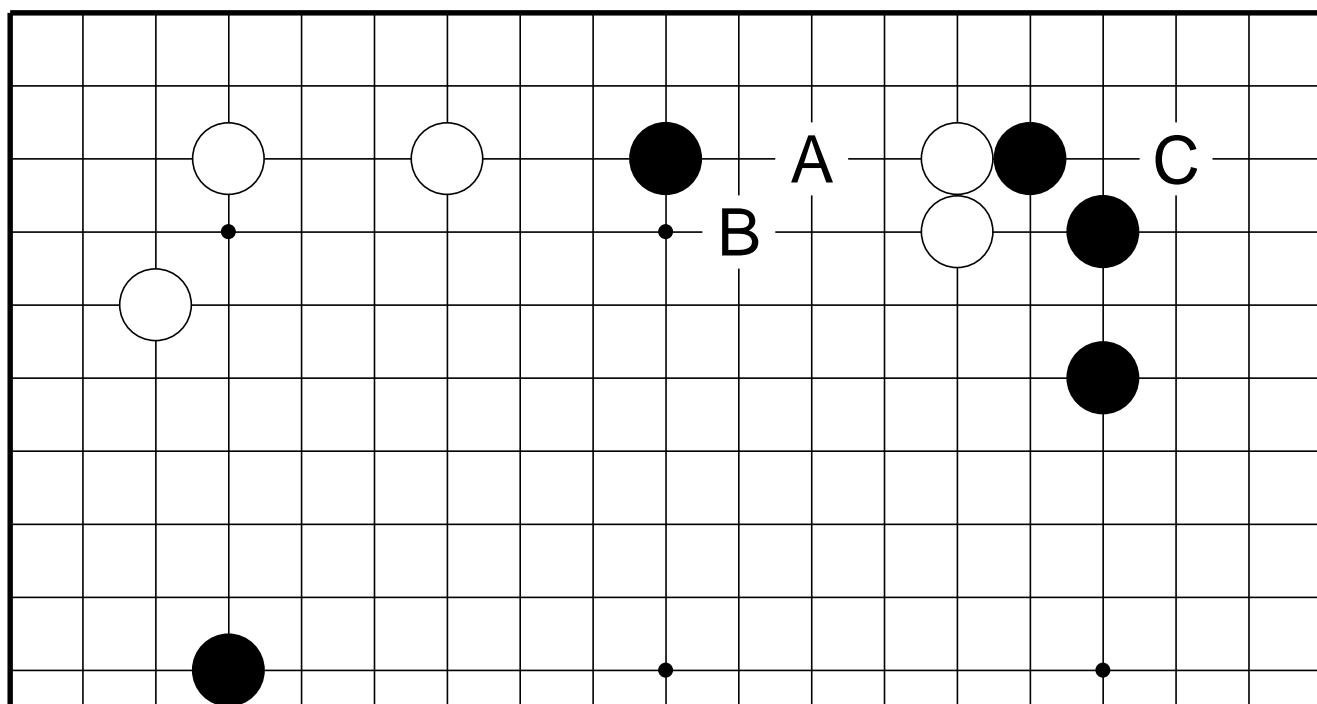
测题2

测题3 黑方下一步走A还是B位，出不得差错。思考提示：决不可忽视左侧白方厚势。答案图43-44



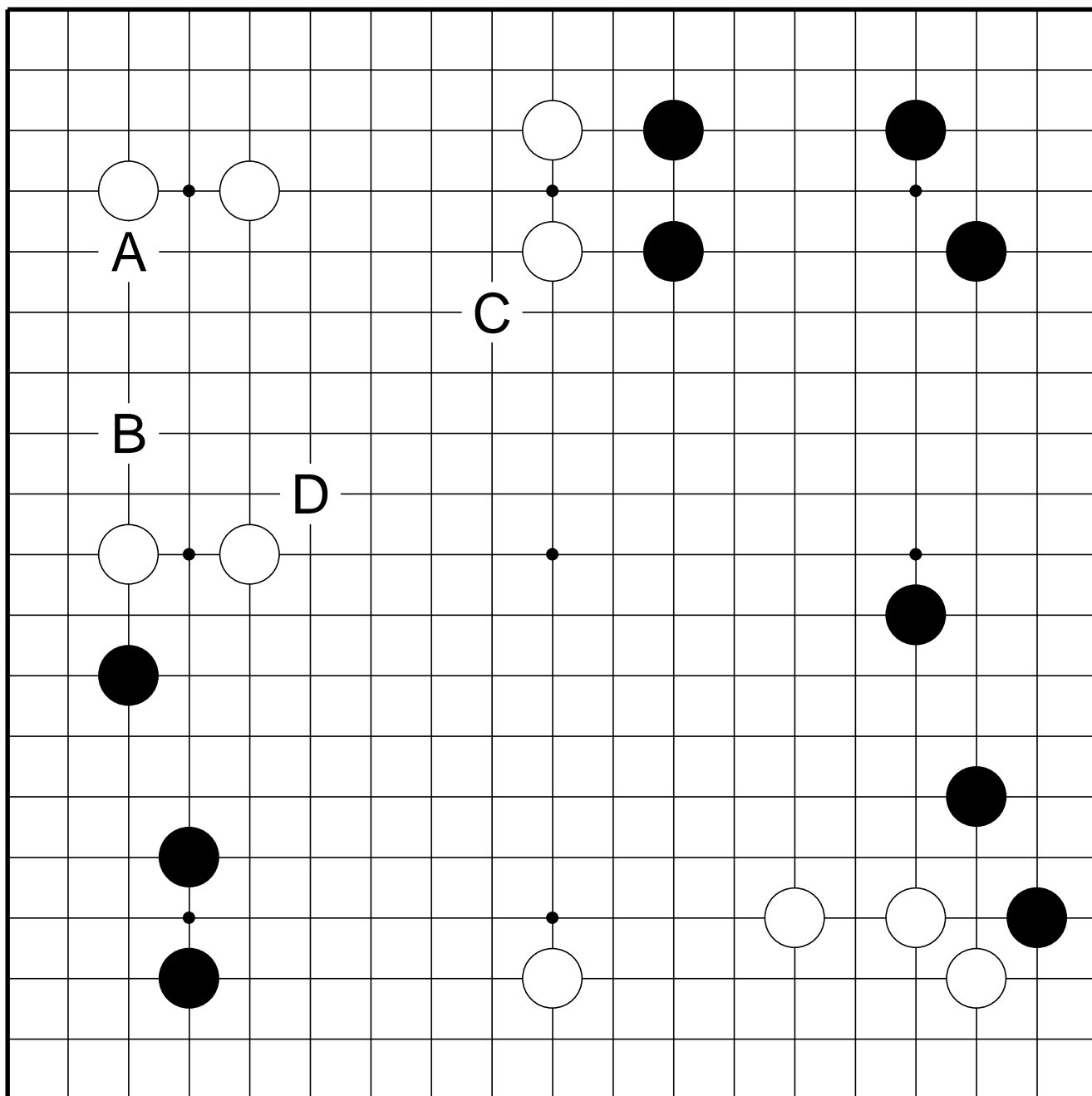
测题3

测题 4 白 A 或白 B 都不是坏棋。但是为了能放手点 C 位掠夺角地，那么走哪点好？揭示二、三回合最佳应对。答案图 45-46



测题4

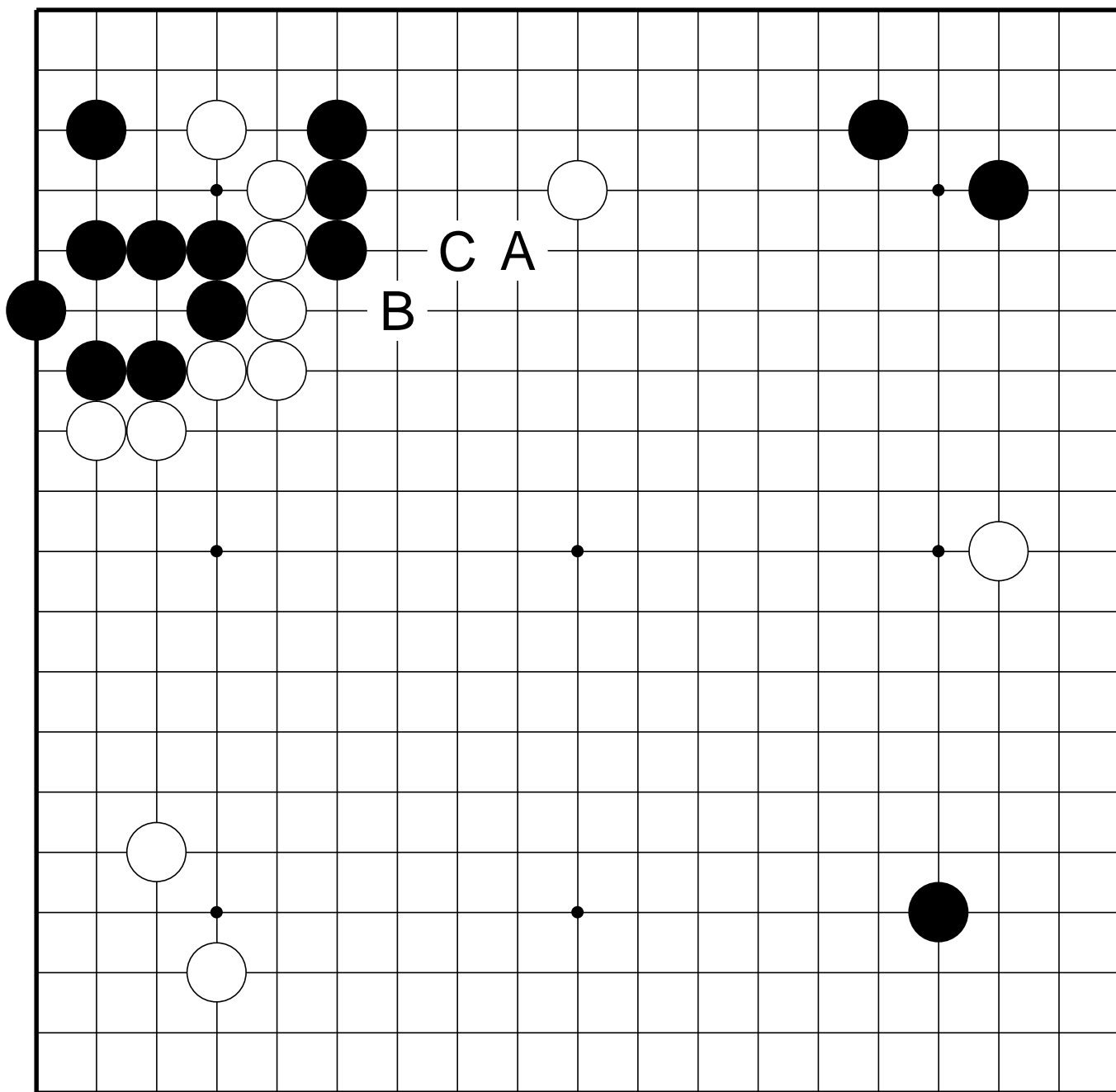
测题5 黑方消削左上白大空，选择A、B、C和D四点中哪点最合适？也要揭示若干回合，允许摆弄棋子。答案图 47-51



测题5

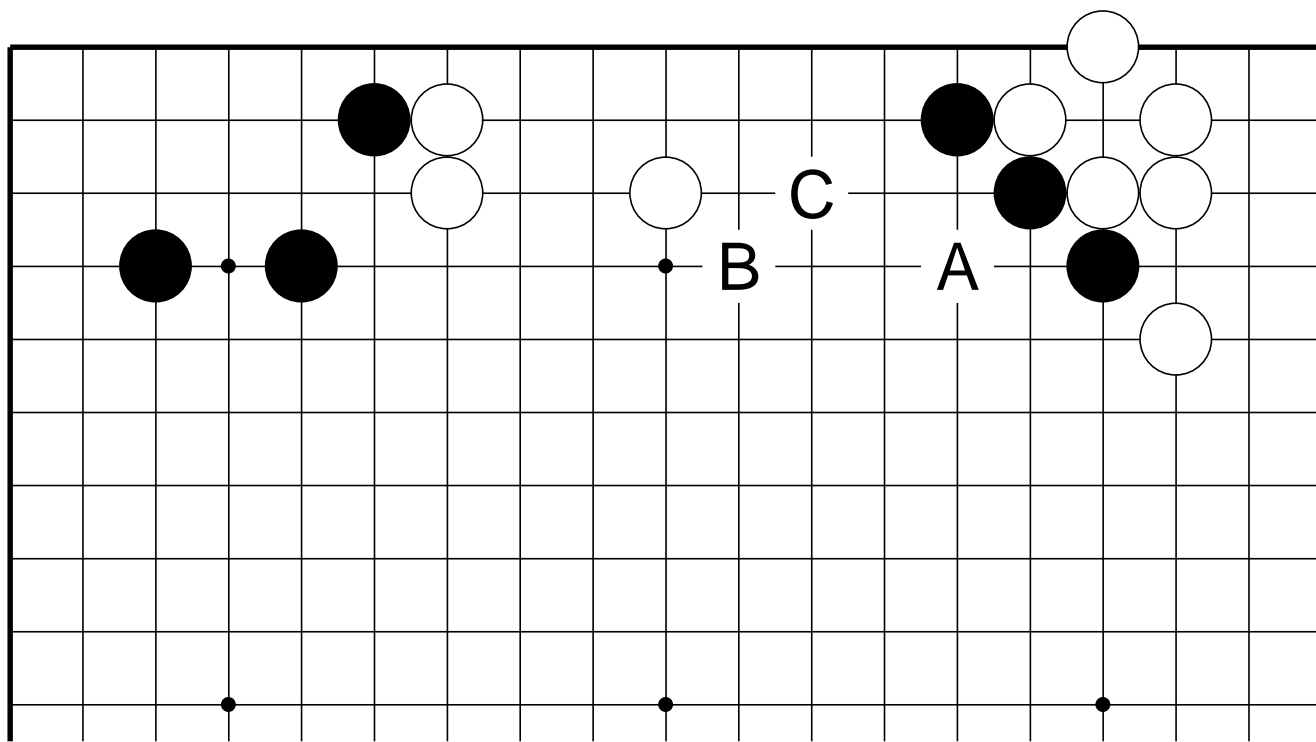


测题6 A、B和C三点中哪点保证走畅三个黑子？答案图 60-62



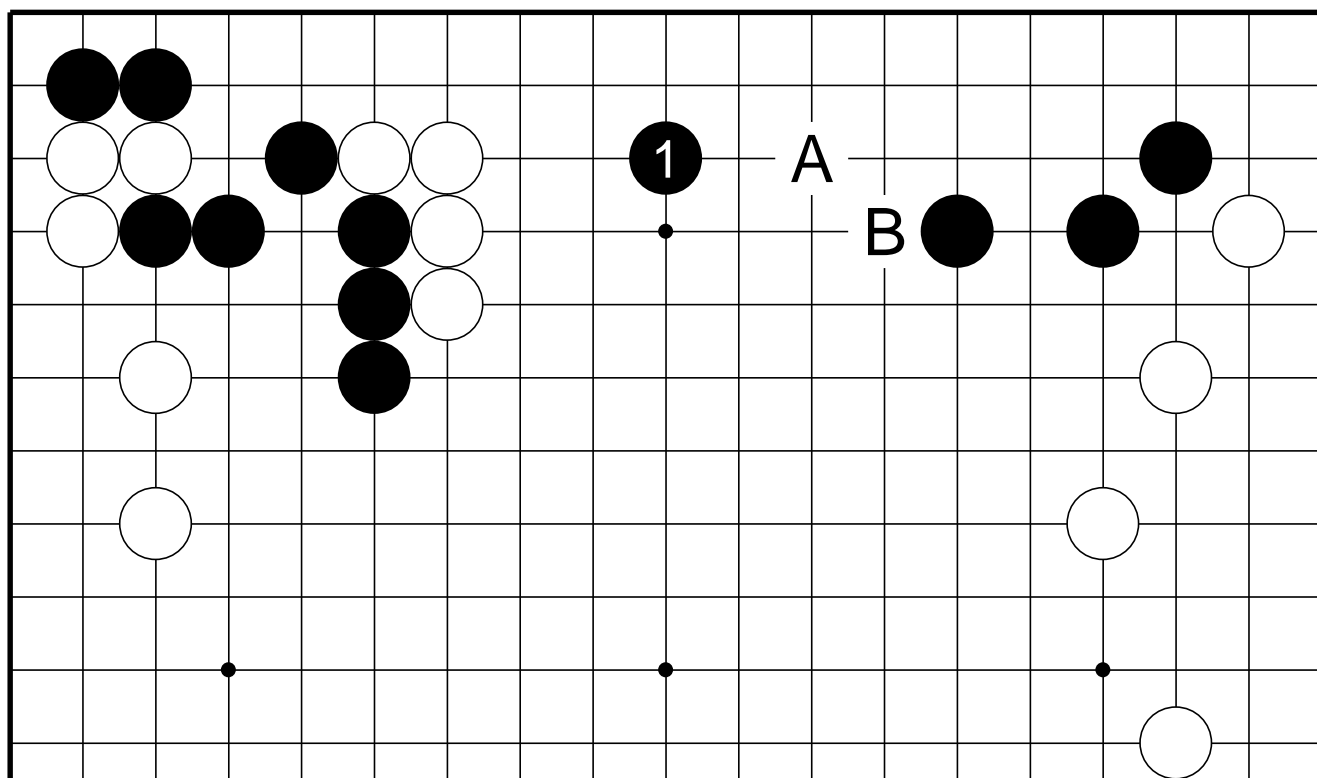
## 测题6

测题7 右上棋形是黑侵白无忧角后常见的棋形，现黑走哪点最妥善？答案图 63-64



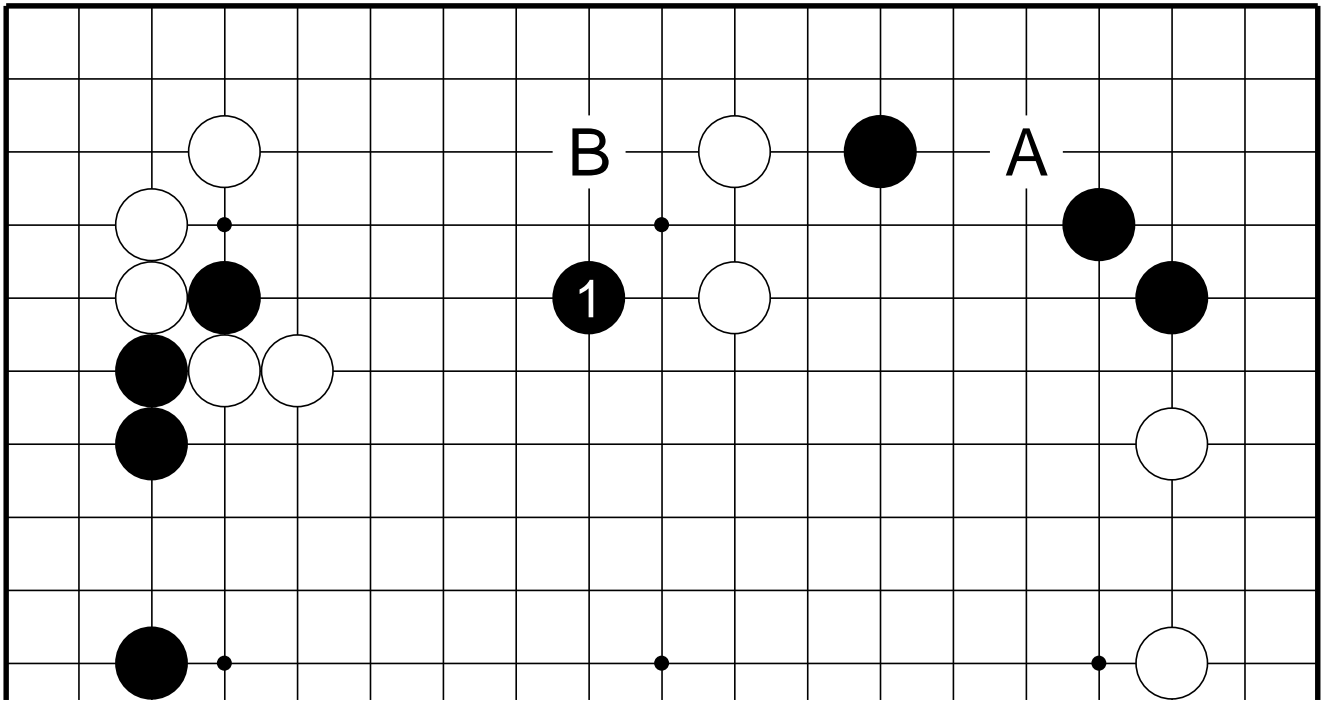
测题7

测题8 黑1拆三，稍嫌过分。白方连拆一的余地也没有，故而势必要考虑打入黑地，那么A位还是B位合适？答案图77-78



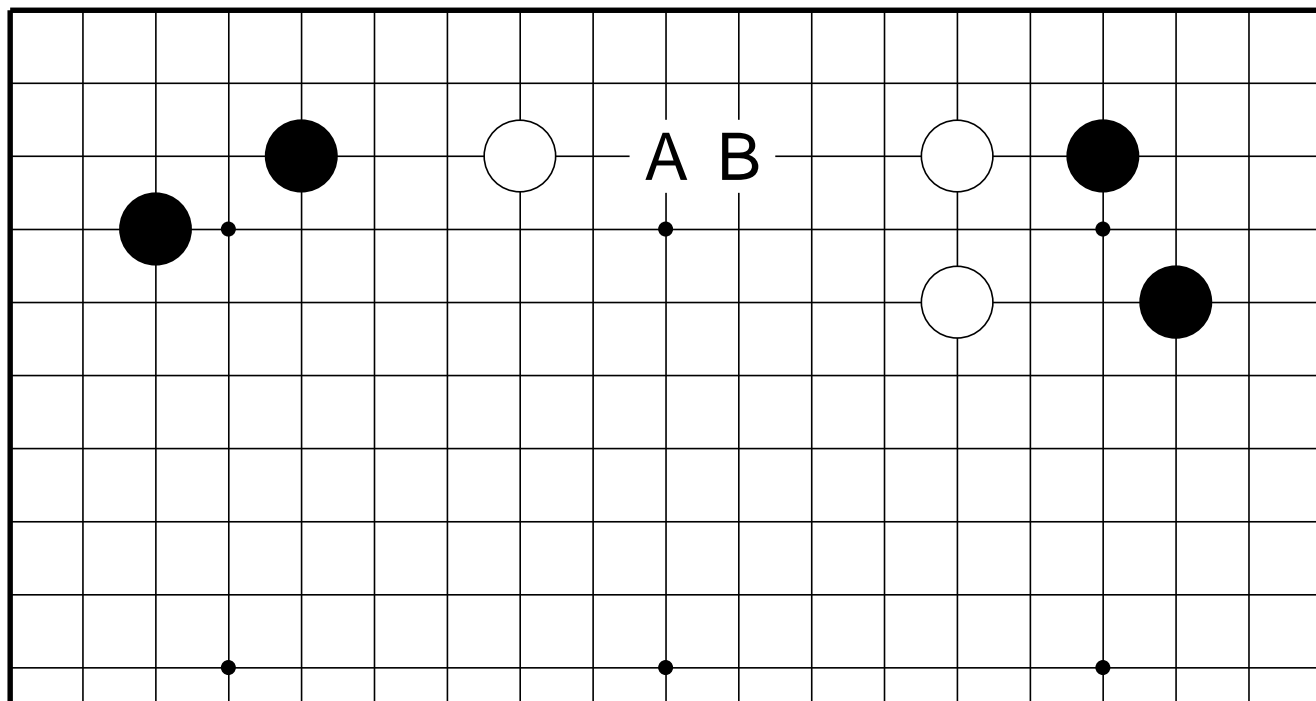
测题8

测题9 黑1及时地浅消，白方成势于未然。  
白方感觉应手A还是B？为什么？答案图79-80



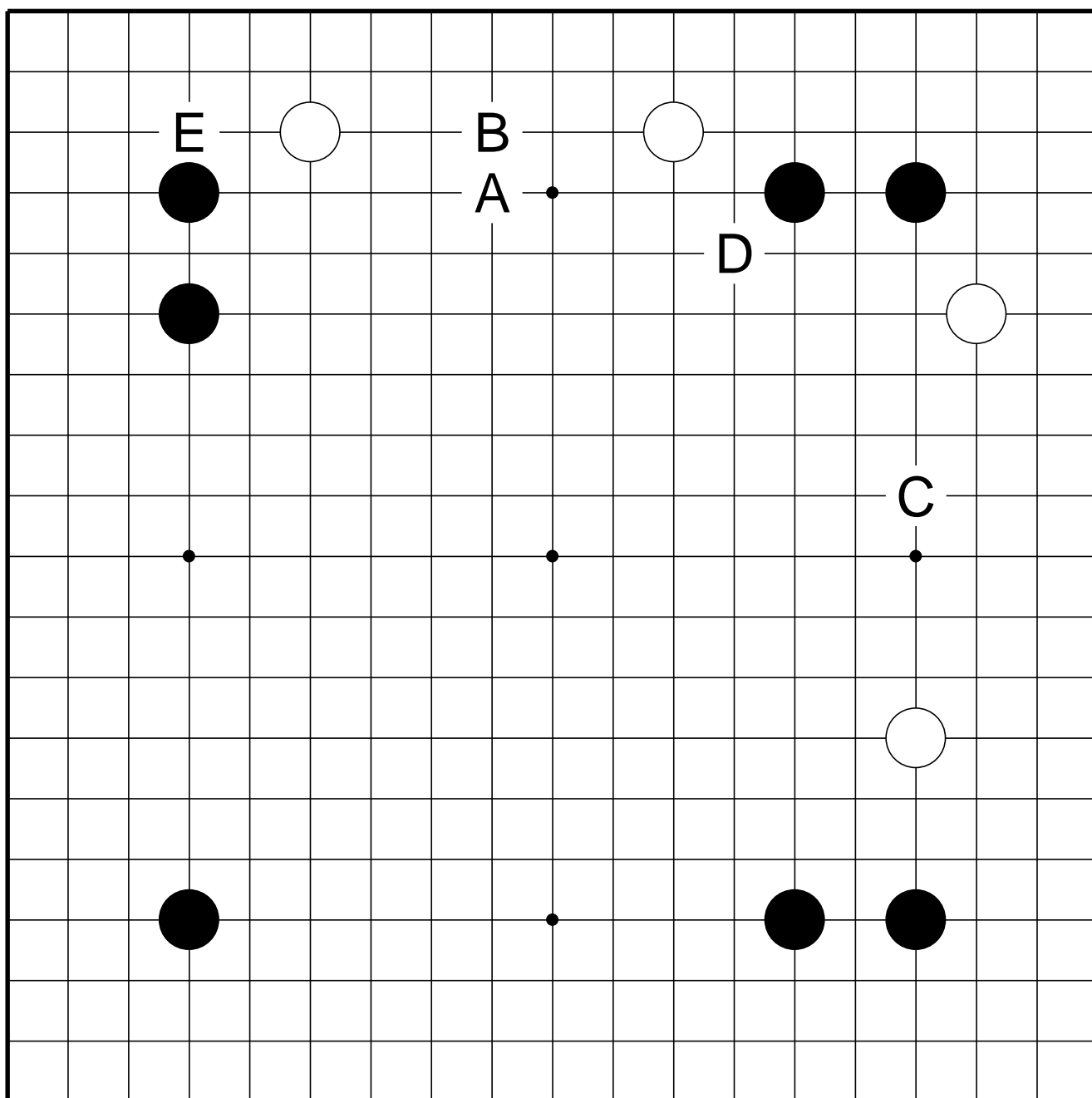
测题9

测题 10 乘虚打入极好，但要讲究着点，A 还是 B? 答案图 84-85



测题10

测题 11 让子棋开始时，白方布子涣散，正是黑方争取局面主动权的好机会，现设有五个着手点，请选一点。答案图 88-89

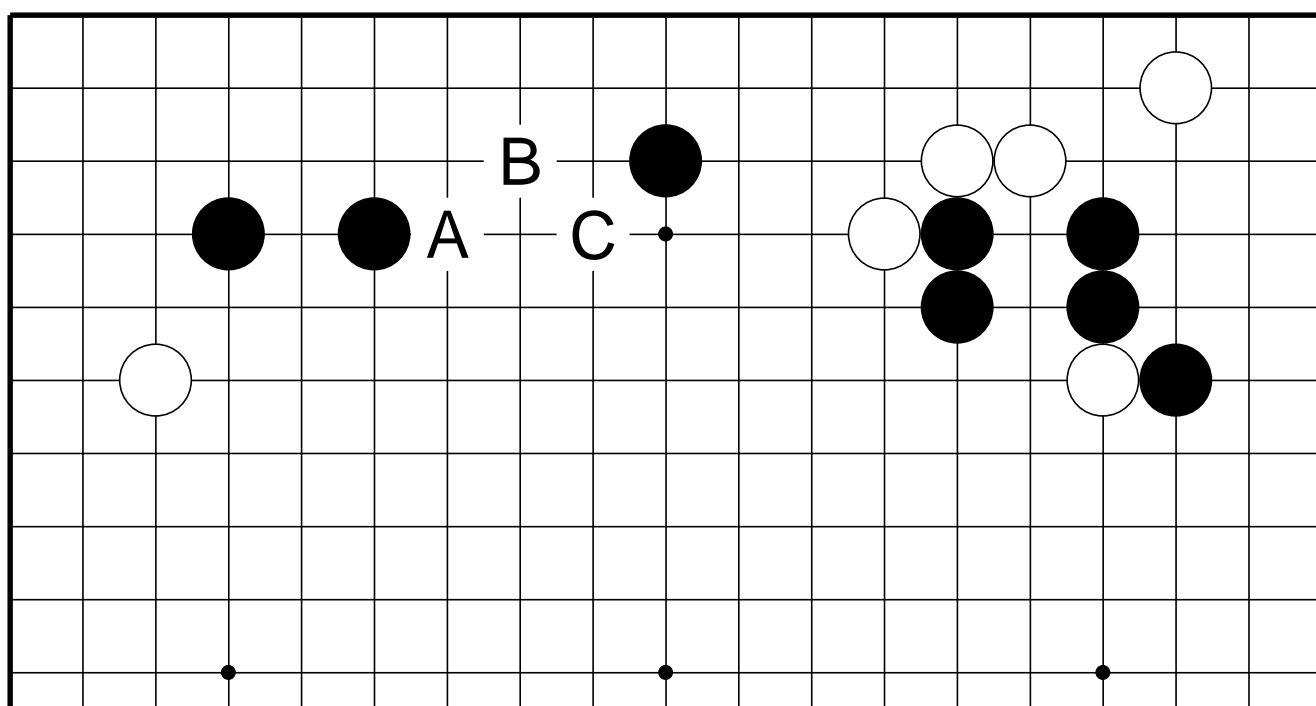


测题 11

测题 12 此形常易出现，白方当 A 位靠，还是打入 B 位？

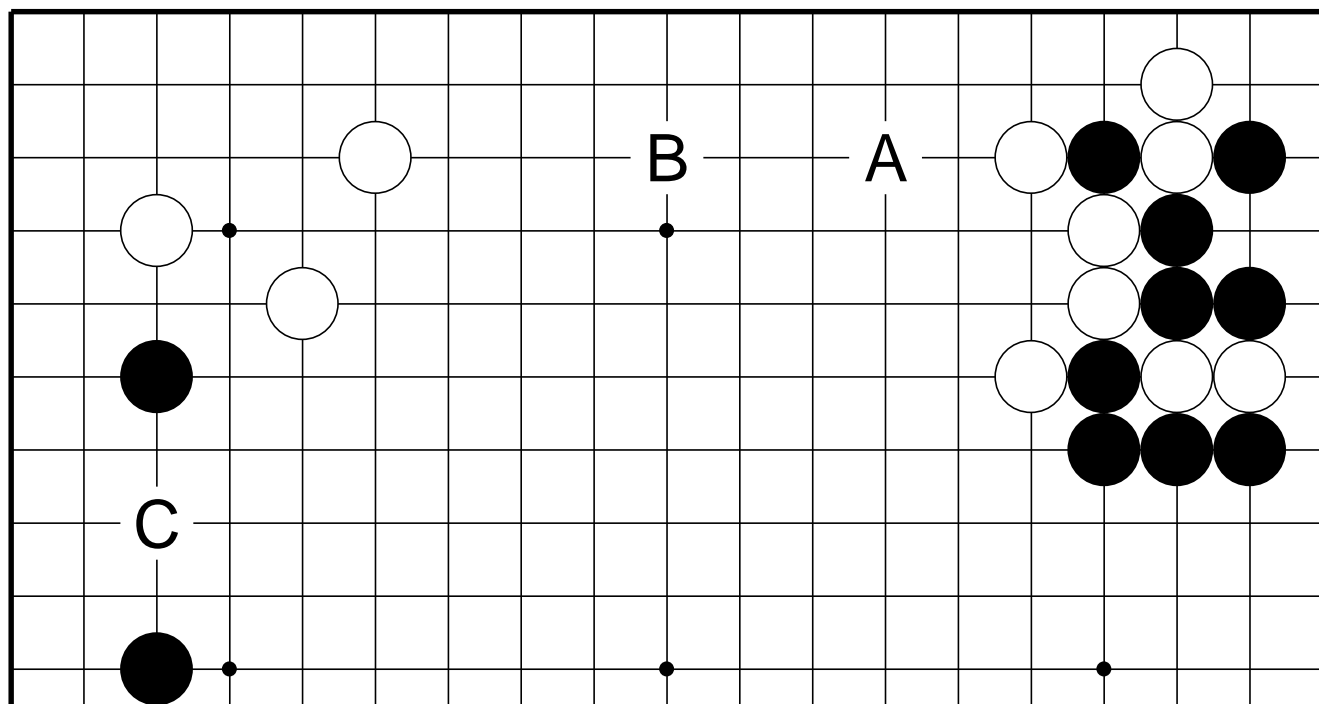
提示：白 A 时假定黑应下扳，白 B 时，黑 C 尖封。

答案图 92-93



测题12

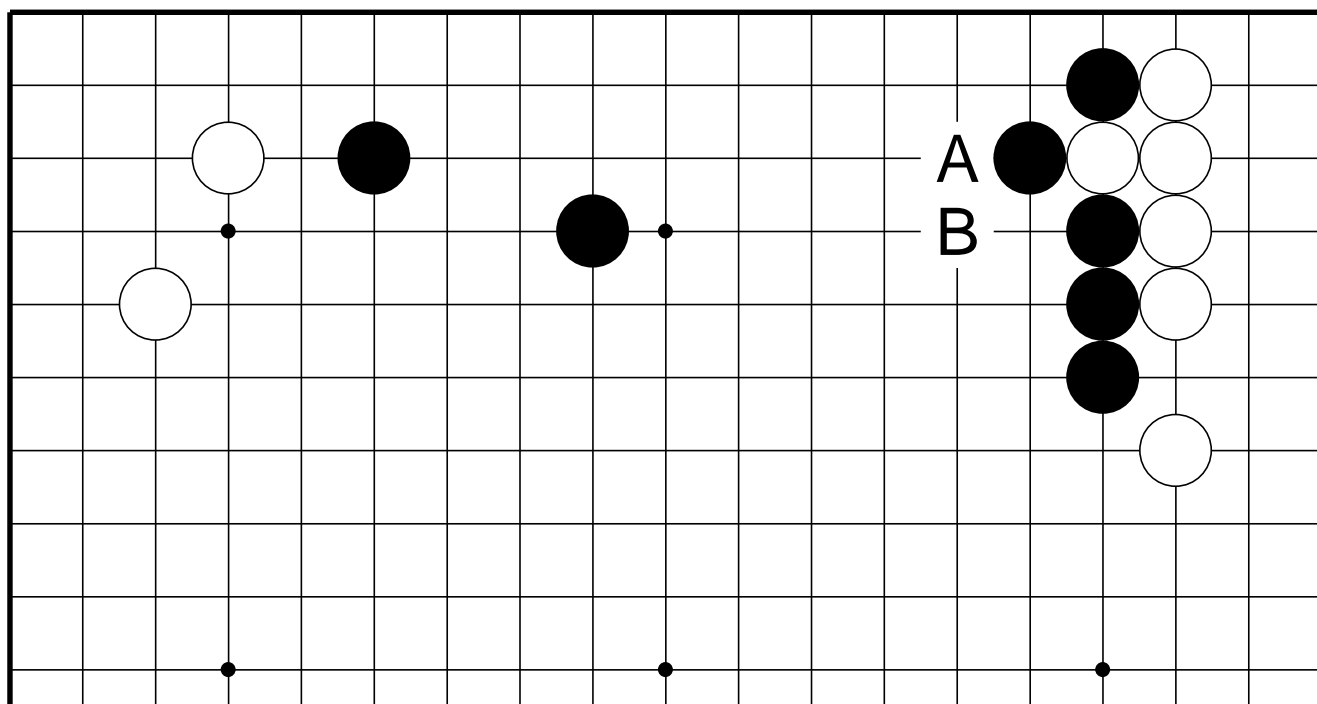
测题 13 此形之下，黑方如消削成功，无疑是上段位的水平了。请把白方在 C 位反击也考虑进去。答案图 104-105



测题13

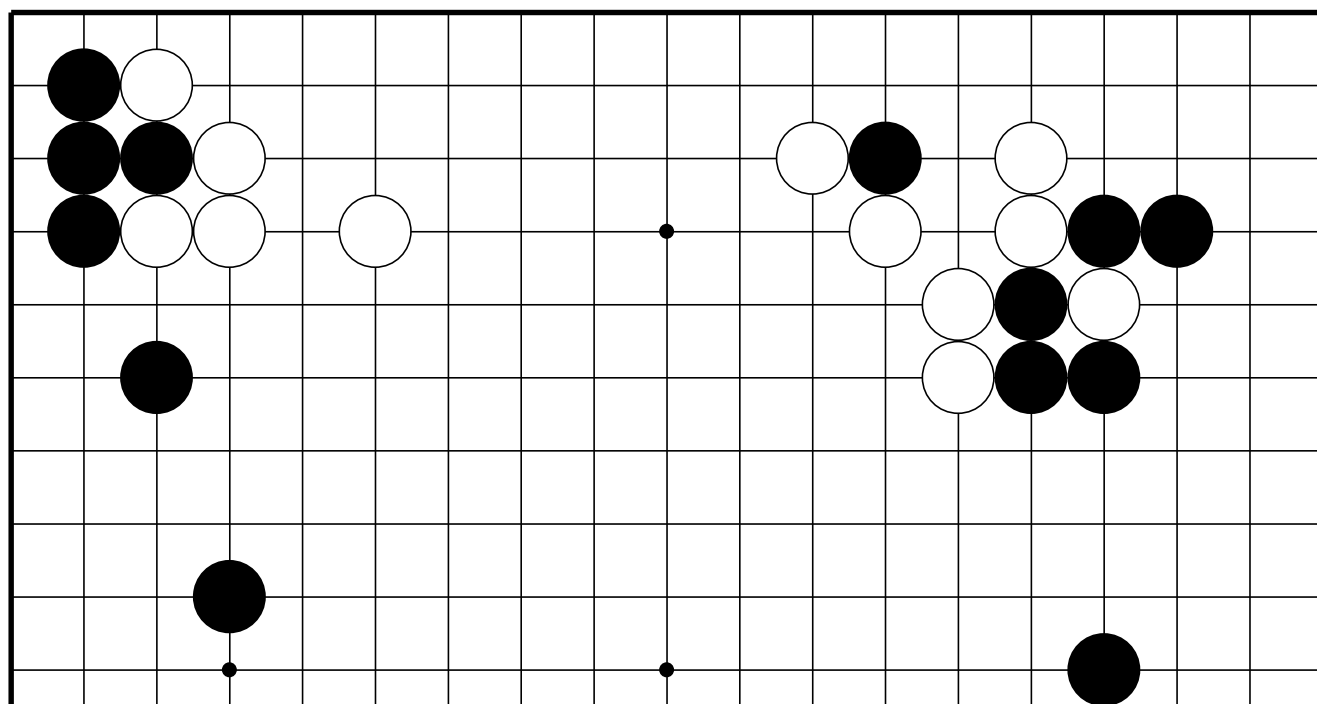


测题 14 白 A 还是 B，一路之差，区别不小。  
 答案图 110-113



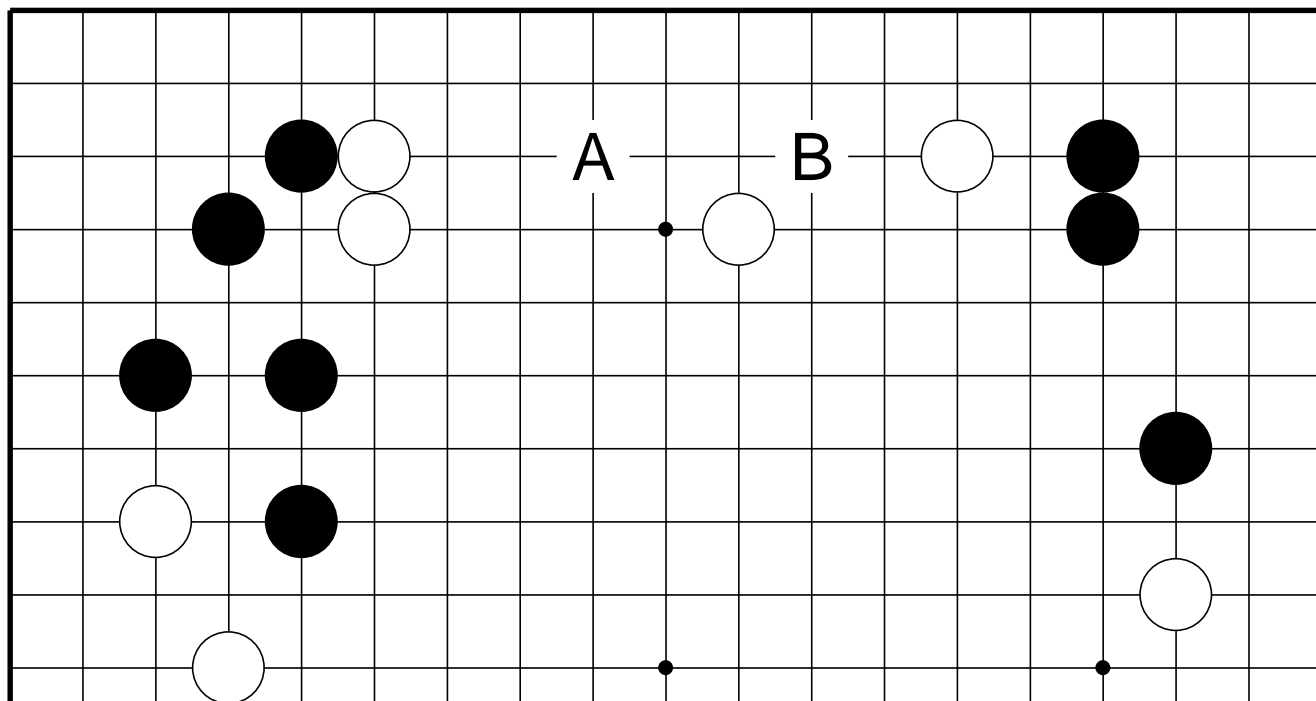
测题14

测题 15 现轮黑走，瞩目点离不开上边，寻找有力的打入点可能不难，但如何掌握以后行止，做到彻有成竹，并不简单。答案图 112-113



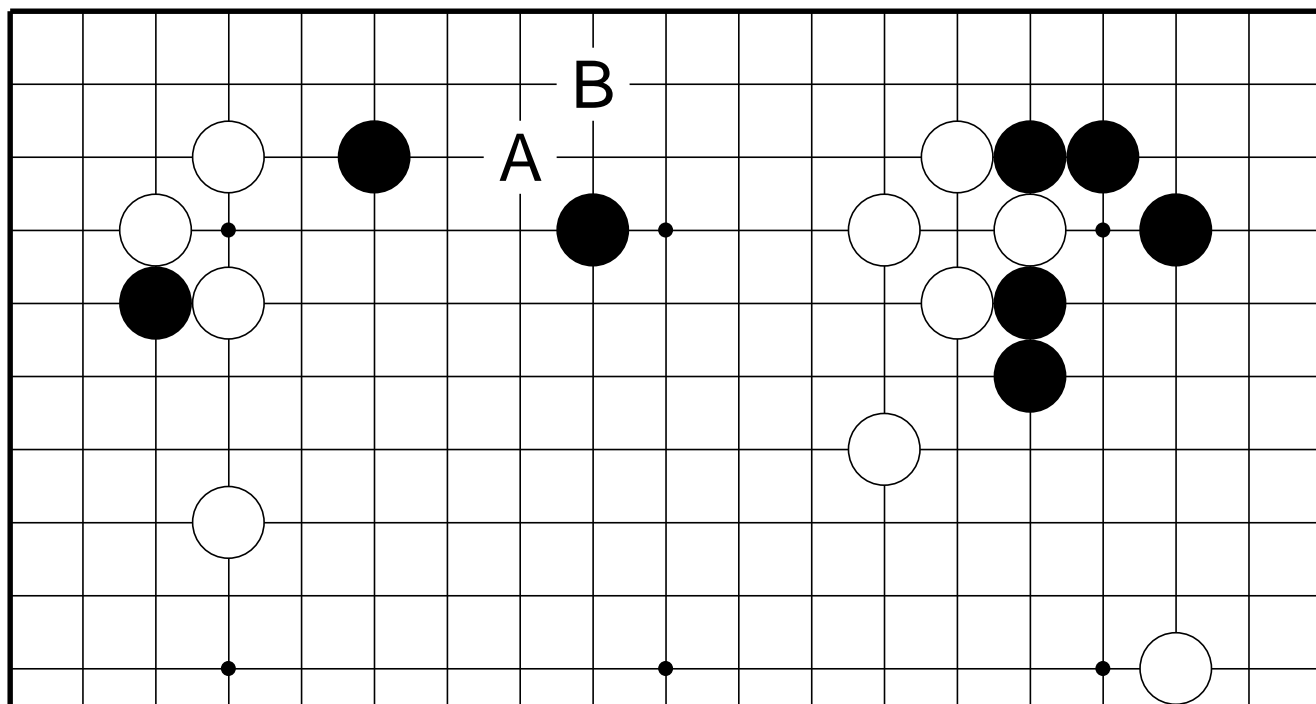
测题15

测题 16 打入选点贵在富于灵活性，黑当选 A 还是 B 点？答案图 127-129



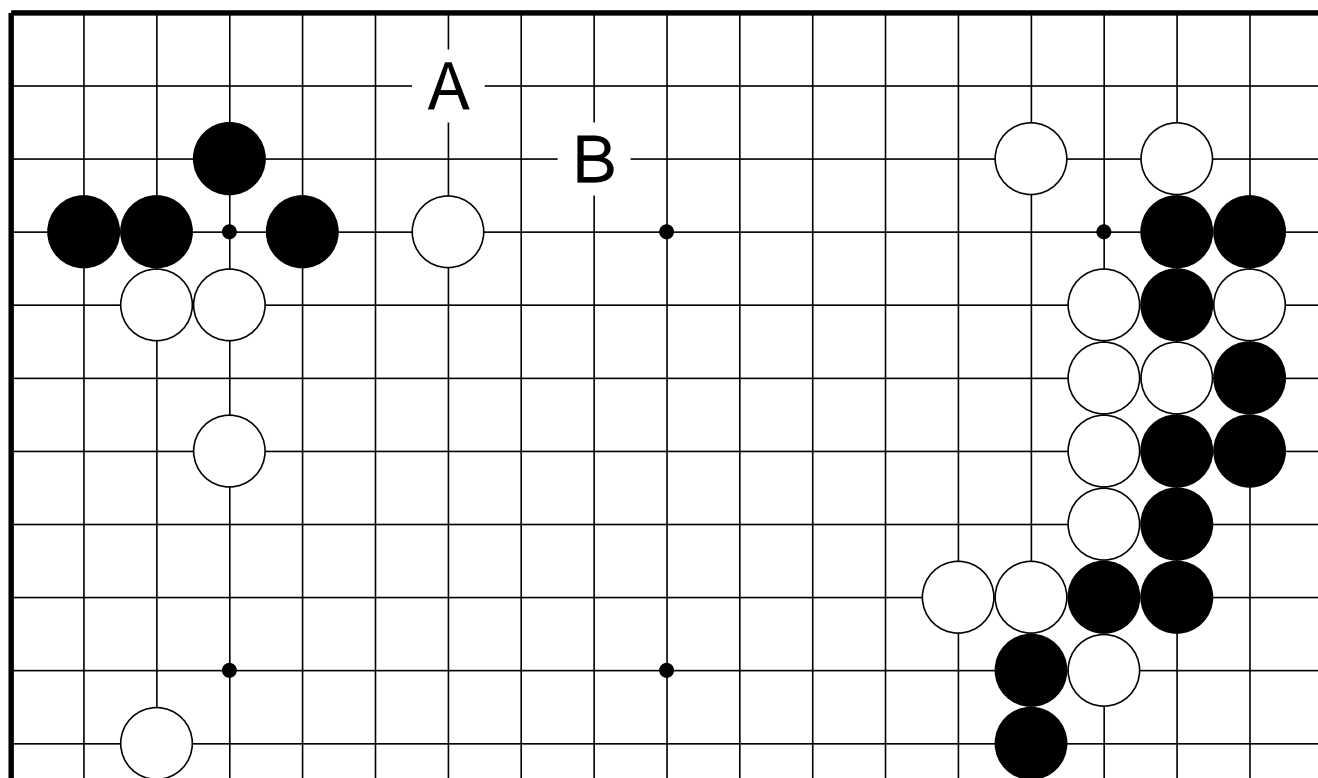
测题16

测题 17 白 A 还是 B，寥寥二三回合，却能看出水平高低。答案图 130-131

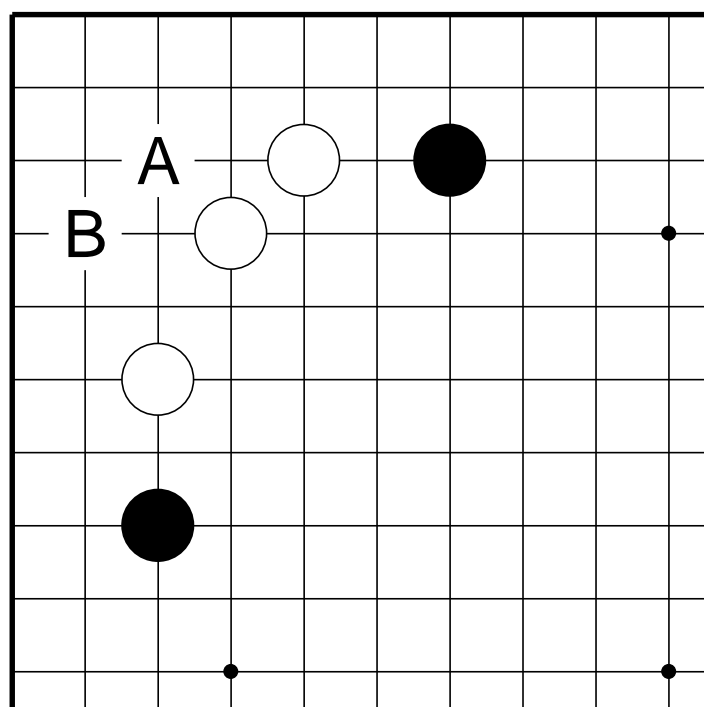


测题17

测题 18 要消白大空，A、B 二点，哪点效果大？  
三、四个回合后便见分晓。答案图 138-139



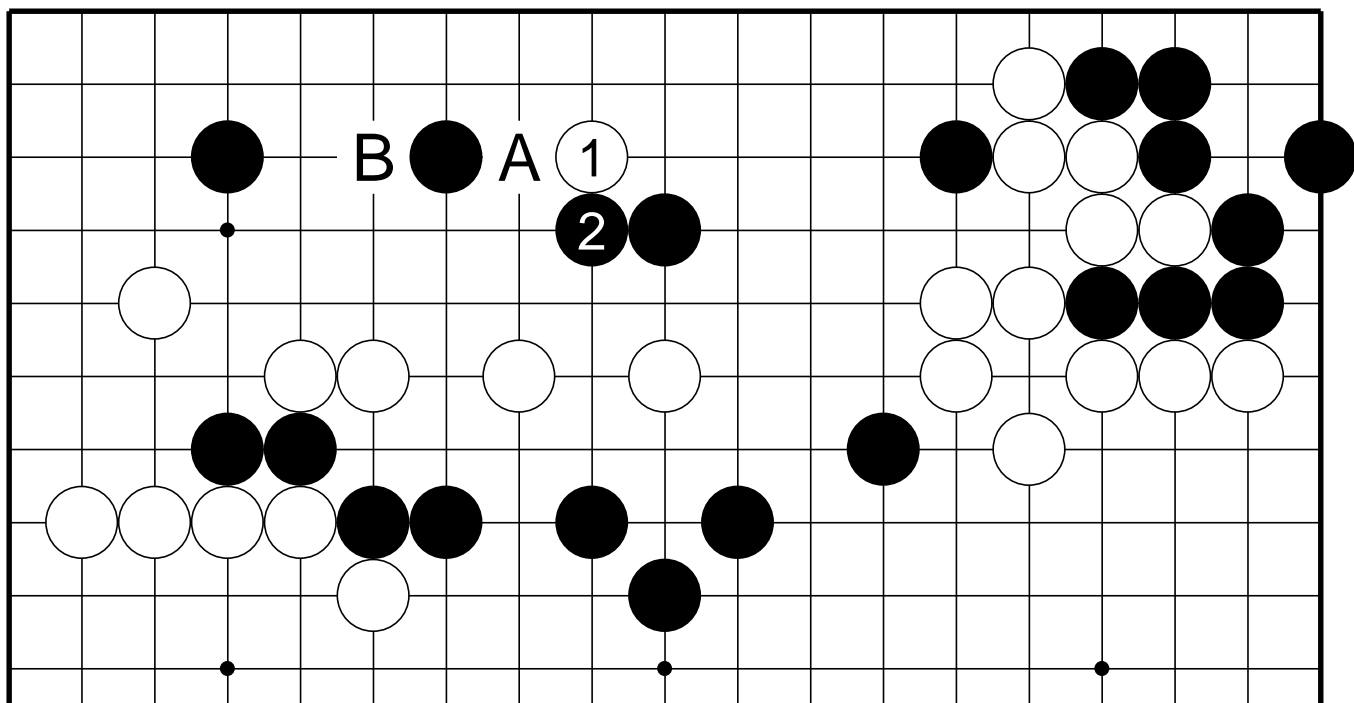
测题18



测题19

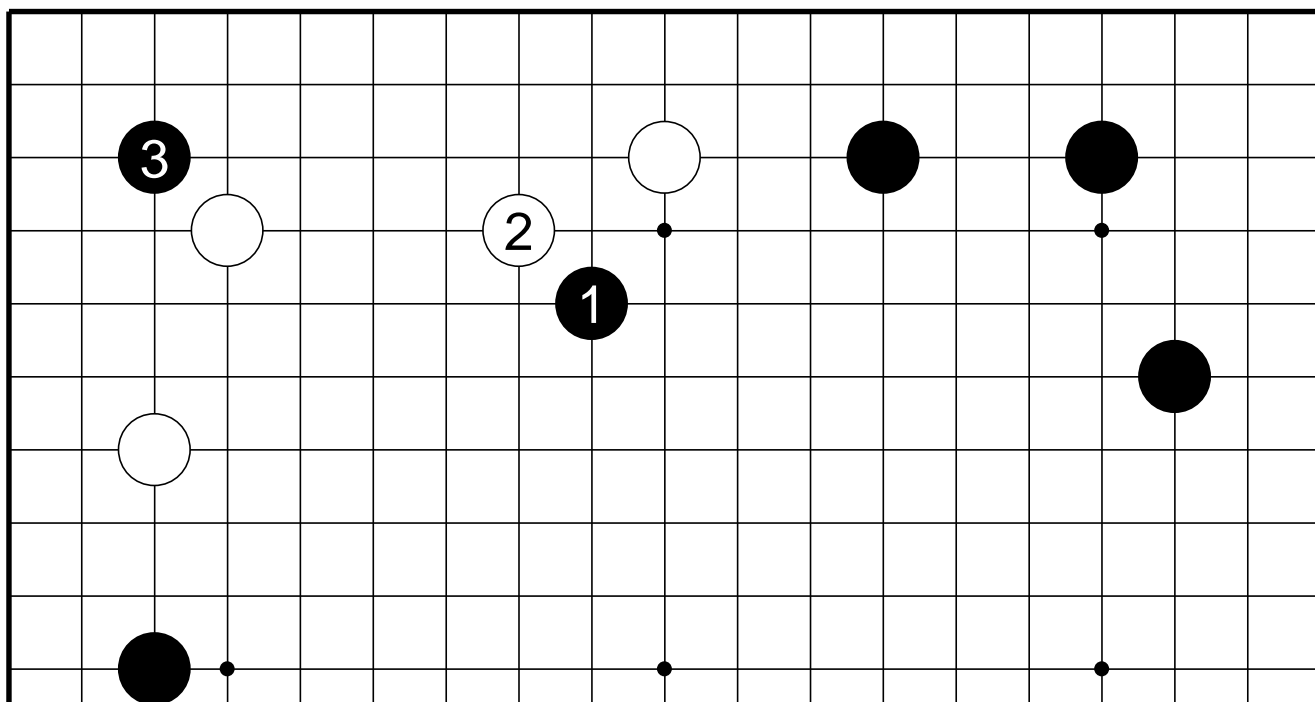
测题 19 白角虽很  
坚实，但两边大门口  
都有敌子在窥视，黑 A  
和 B 之后一般变化必  
须弄明白。答案图  
144-147

测题 20 白 1 打入切中要害，但后续手段该走 A 还是 B 位？答案图 162-163



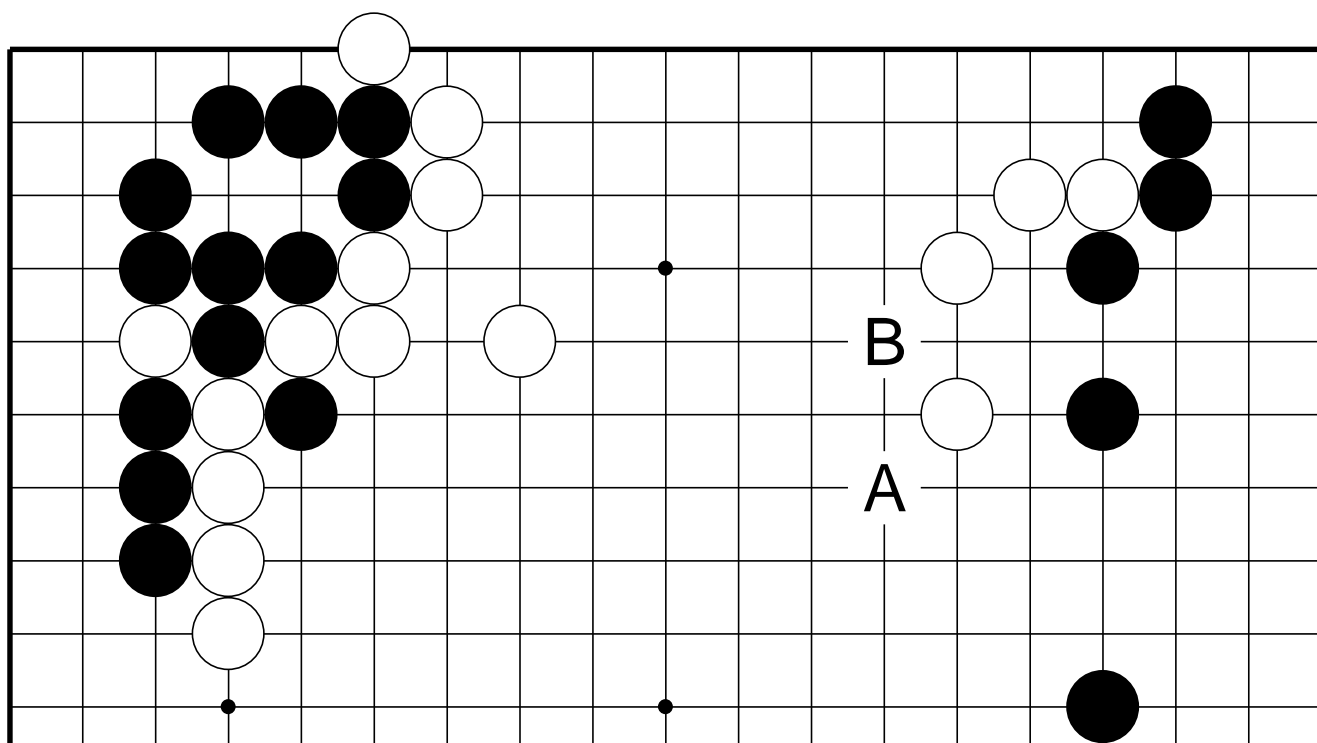
测题20

测题 21 黑 1、3 叫做“上消下夺”，是双管齐下的高级侵法。对付黑 3，白该从哪个方向挡拦？又黑方不先消，直接点角结果怎样？答案图 170-171



测题21

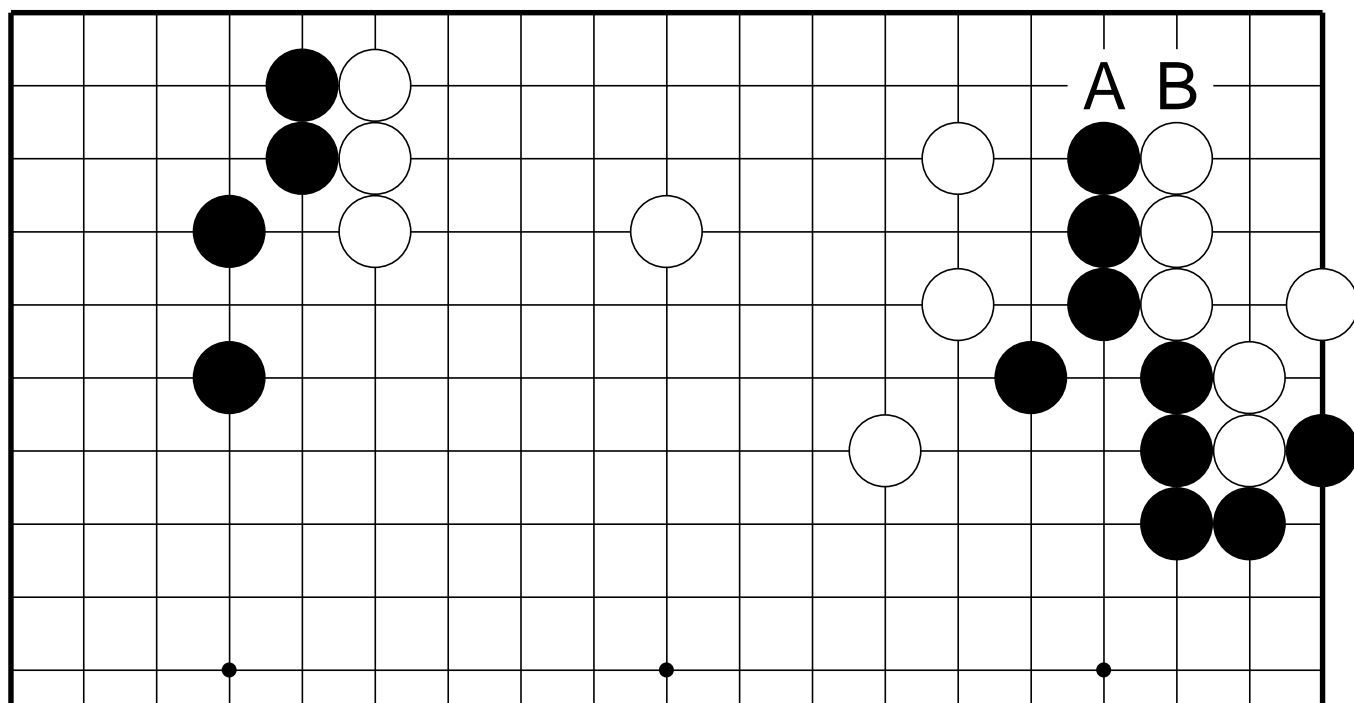
测题 22 消大空，要讲究落子有计划、有步骤，也就是要讲究次序，先 A 还是先 B？答案图 172-173



测题22

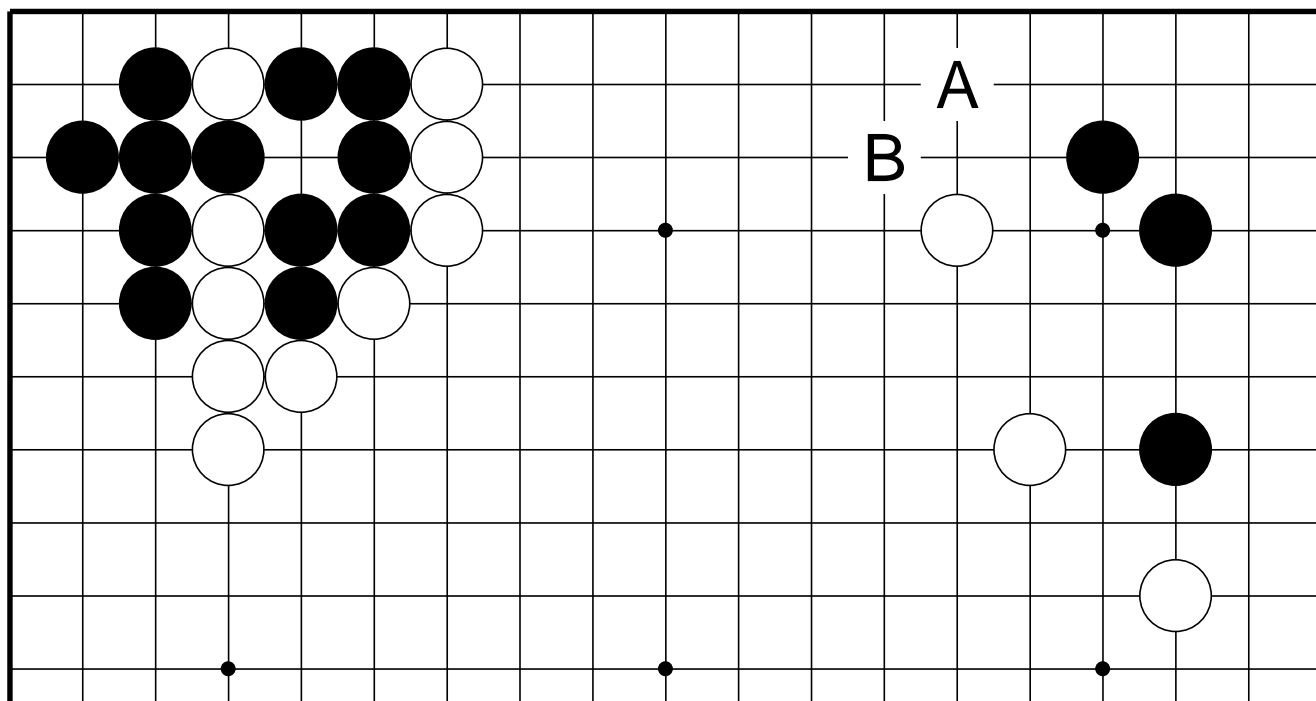


测题 23 上方白大空形势可观，但白角尚不净，黑方怎样利用 A、B 二点借攻破空？答案图 174



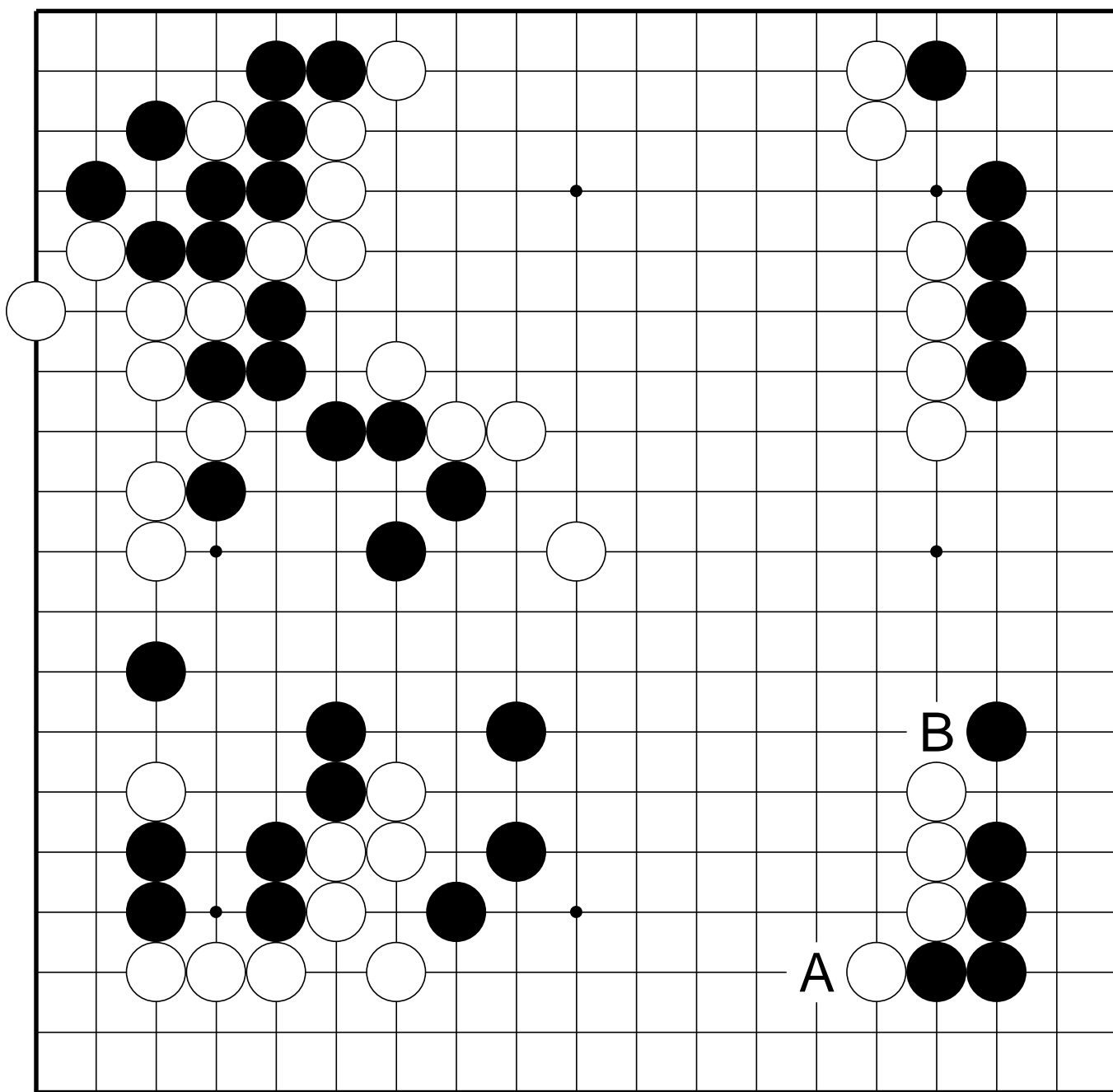
测题23

测题 24 白方大空残留缺口，黑当 A 潜侵还是 B 位打入，要有把握又要效果大。答案图 178-179



测题24

测题 25 上边白形势壮大，但右下存在孤棋。这时黑方理当抓住借攻破空良机，看来有二个攻击点，A 还是 B？请演走至告一段落。答案图 180-181



测题25

# 第一章分投及活用分投原理

## 第一节分投

“分投”的必要性和可能性。当双方布阵之际，一方发觉对方善于发挥子力的结构力量，因而大有可能先占得地域上的优势。为了使局面避免骤然间出现不平衡的状况，必须采取积极的预防措施，那就是围棋术语上所指的“分投”，其地点大都在边上。

“分投”的优点：落子飘逸，从容不迫，左右都有开拆余地，不易受到他方的严厉攻击。凡事有利有害，反过来讲，既然二端空隙，他方便有攻逼方向的选择权。

一般来说，“分投”手法，只是在布局过程中使用。进入中盘后，盘面上各处布子已多，分投的可能性就很少了。

图 1 连成一片 白方左右二角，如果再加上 1 位边中大场，使二处连成一片，阵势极壮，这样正好符合白方的布阵愿望。尽管黑方能打入一端并做活一块棋，但另一端必然相应坚实而更易转化为实地。

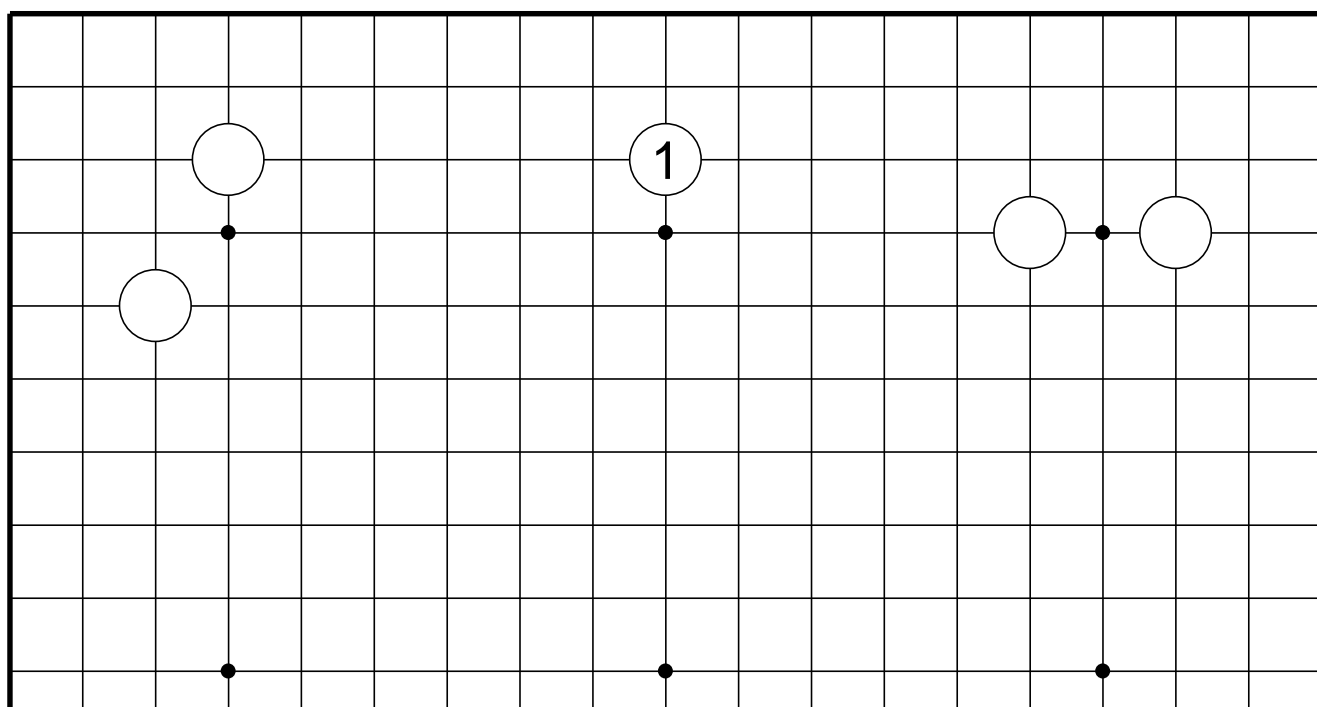


图 1

图2 占领要冲 黑1刻不容缓及时分投，左有A位拆二，右则B位生根。白阵中心点已失，筑不成大阵势了。

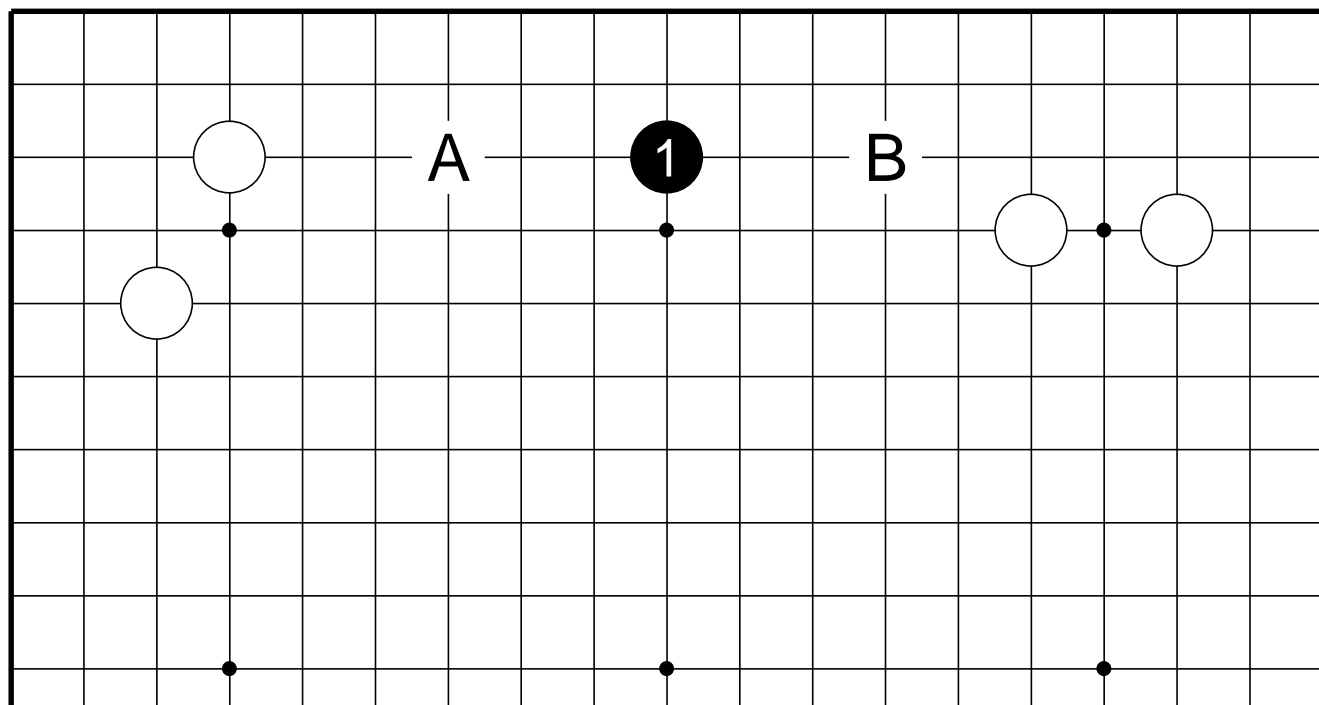


图2

图3 截堵方向 对黑1的拦，选择权在白方。如图白2拦方向不妥，黑3拆二后更含A和B点的发展。

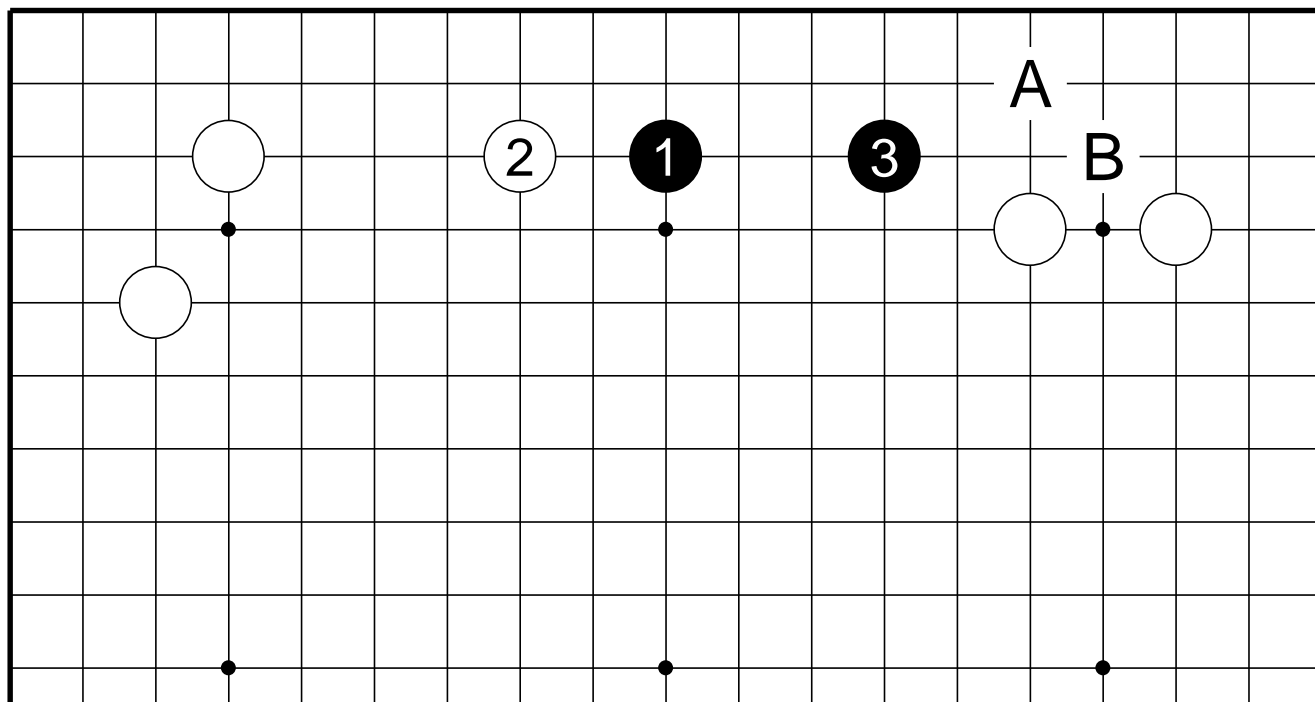


图3

图4拆二生根 白2从这边拦方向正确，黑3拆二生根成为独立作战单位。因离白角远一路，彼此均暂且不会发生激烈的攻防手段。从图3和图4比较，当以图4的拦法较合理。但在实战中还得按照整个局面而定，特别不能忽视二个边地上配置的关系。

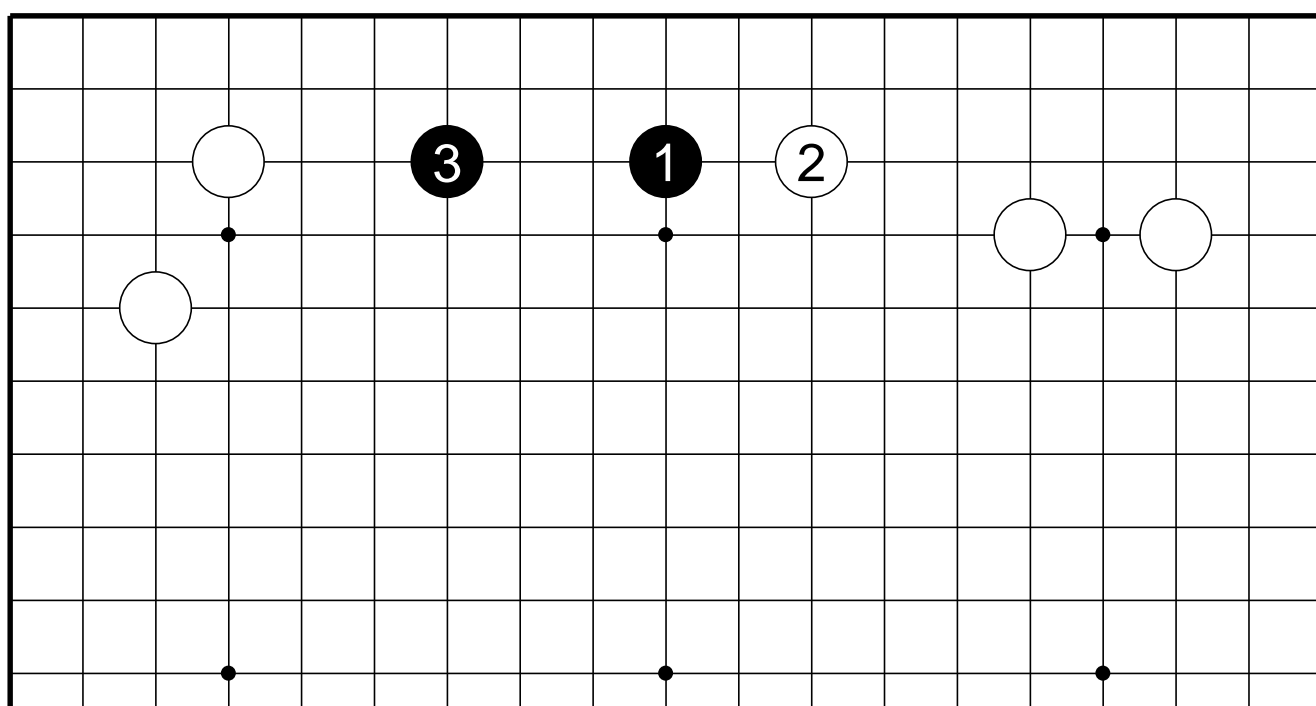


图4



图5 飞蛾扑火 黑1不用分投，却以攻角分势，反遭白2、4、6的严厉夹攻，自己制造孤棋，何况又让白方借攻筑成右上大阵势。

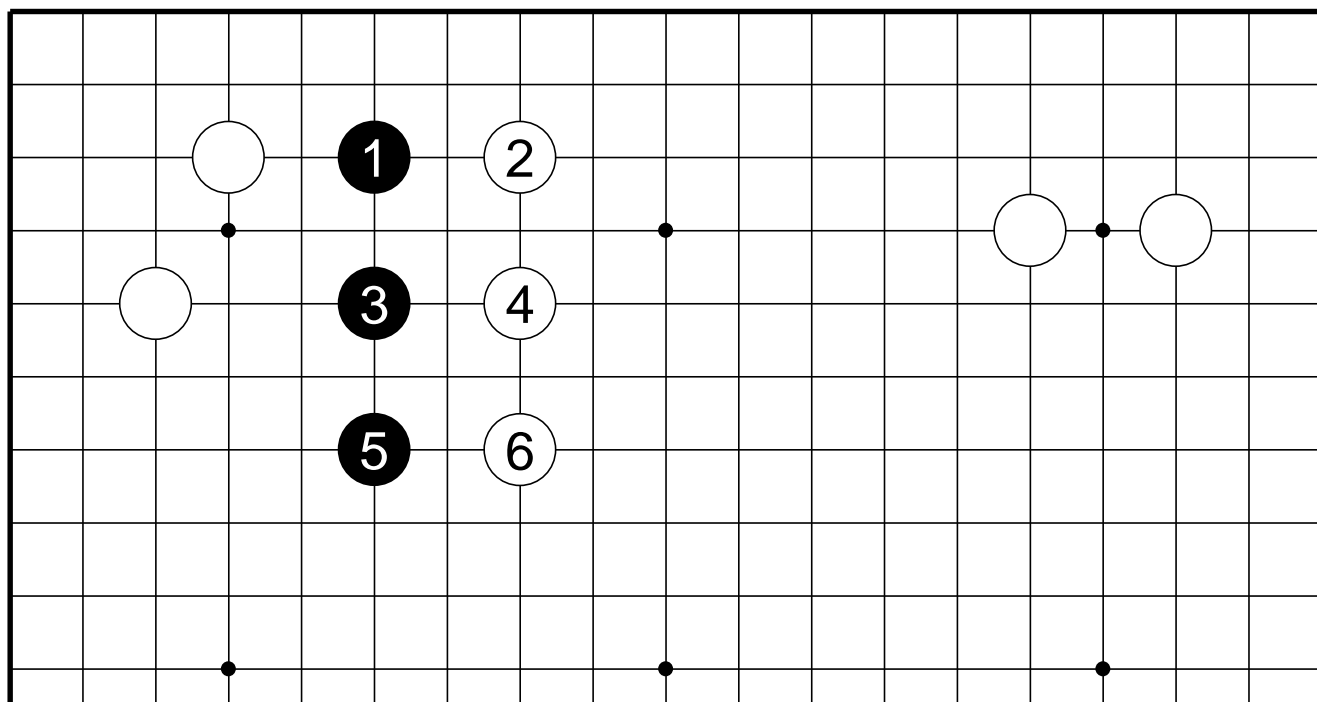


图5

图6 攻击目标 黑1落子结果与上述基本相同。如果序盘时，在其旁侧一无支援力量，就走出孤棋，为棋家之大忌。

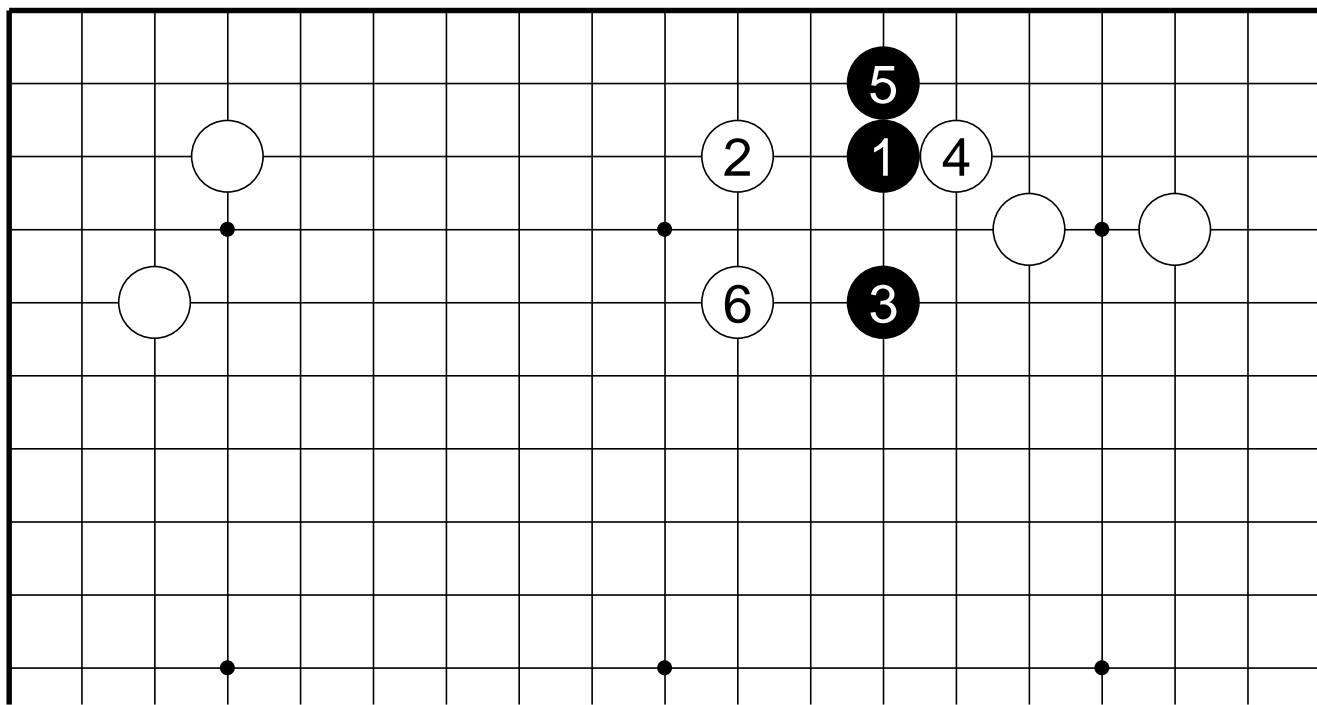


图6

图7 绝对大场 本局面显而易见白方取地以对抗黑之取势。黑17成功地以一子二用而筑成可观的边地阵势，但每个白角也不少于十五目之地。白18分投消势乃是当务之急，保留A、B两点从容开拆。

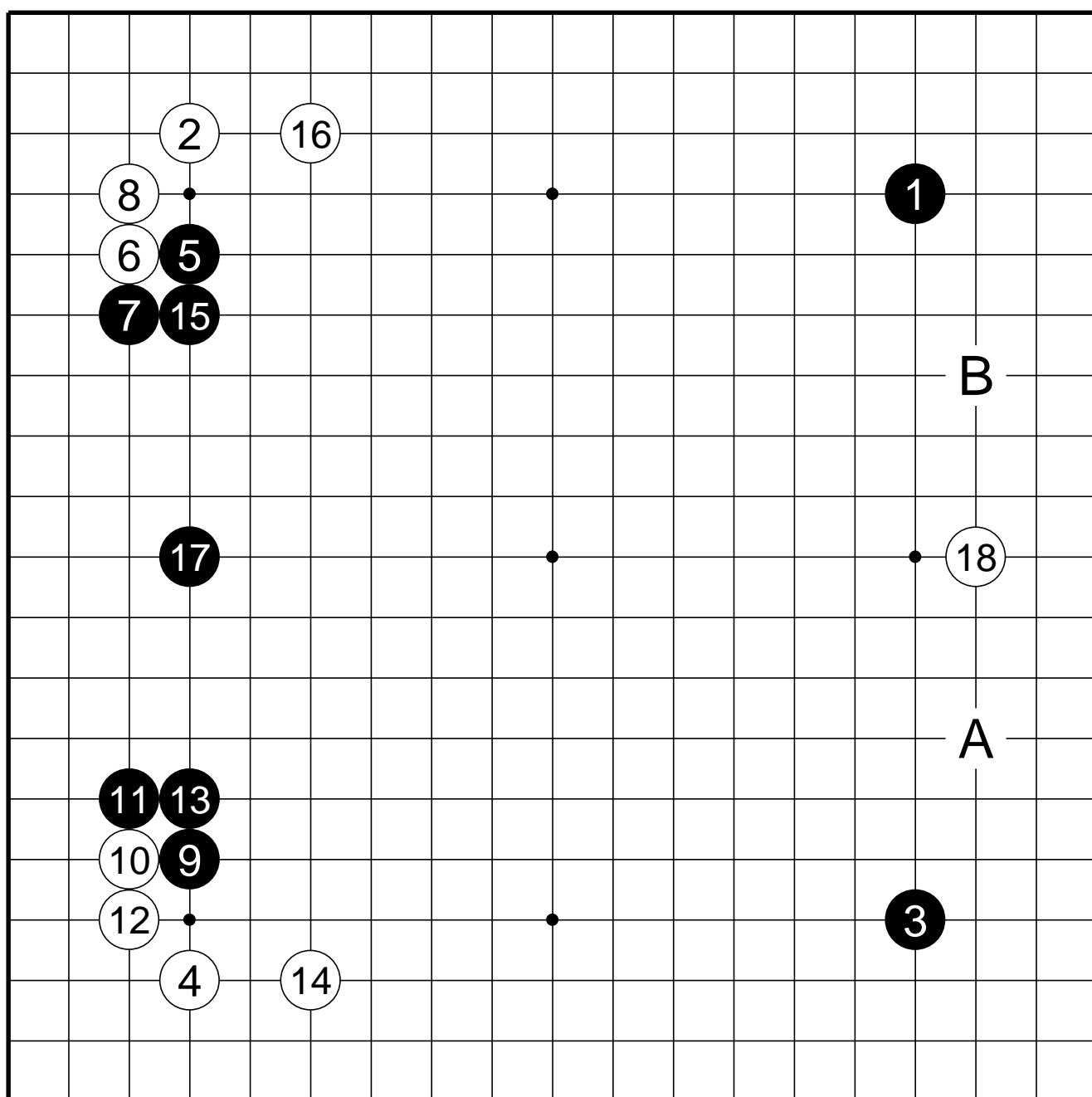


图7

图8分投通形 白1分投于黑方二连星的中心点，可谓“左右同形击其中”。白5不让黑占A位攻守兼备好点，同时又可进占B位夺角。

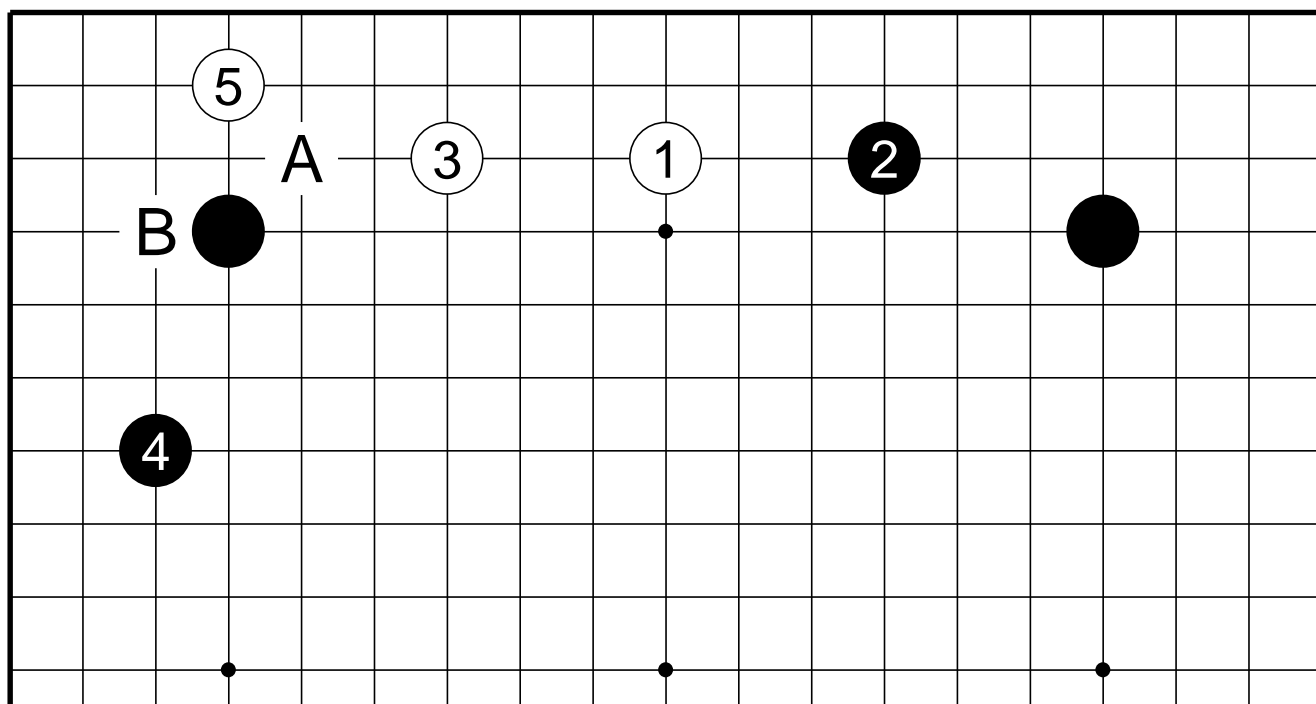


图8

图9分投通形 黑2紧逼一路，黑4配合夹攻白拆二，白5不宜占A位，因经黑B，白C，黑D、白6、黑E之后，白拆二，将受到黑厚势相当威胁。

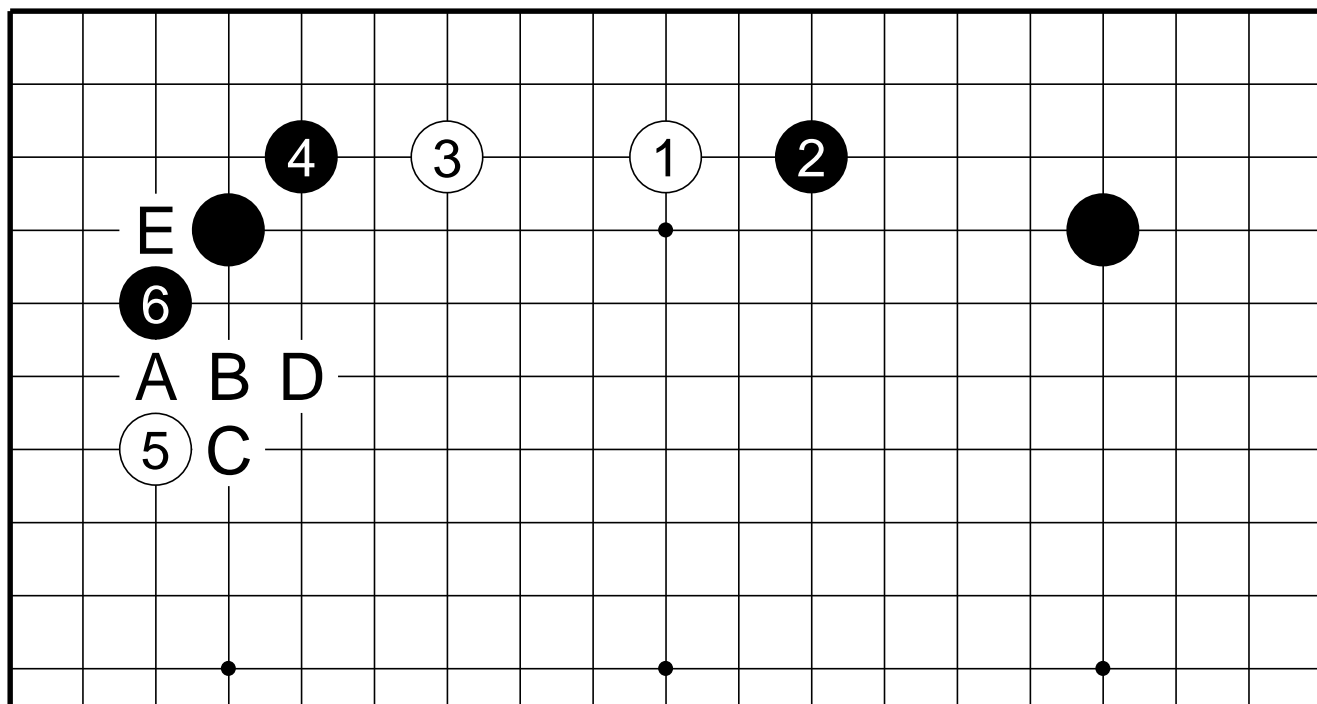


图9

图 10 一路之差 白 1 偏投一路似无必要，黑 2 攻过来，一般应对至黑 6，白棋形不展。

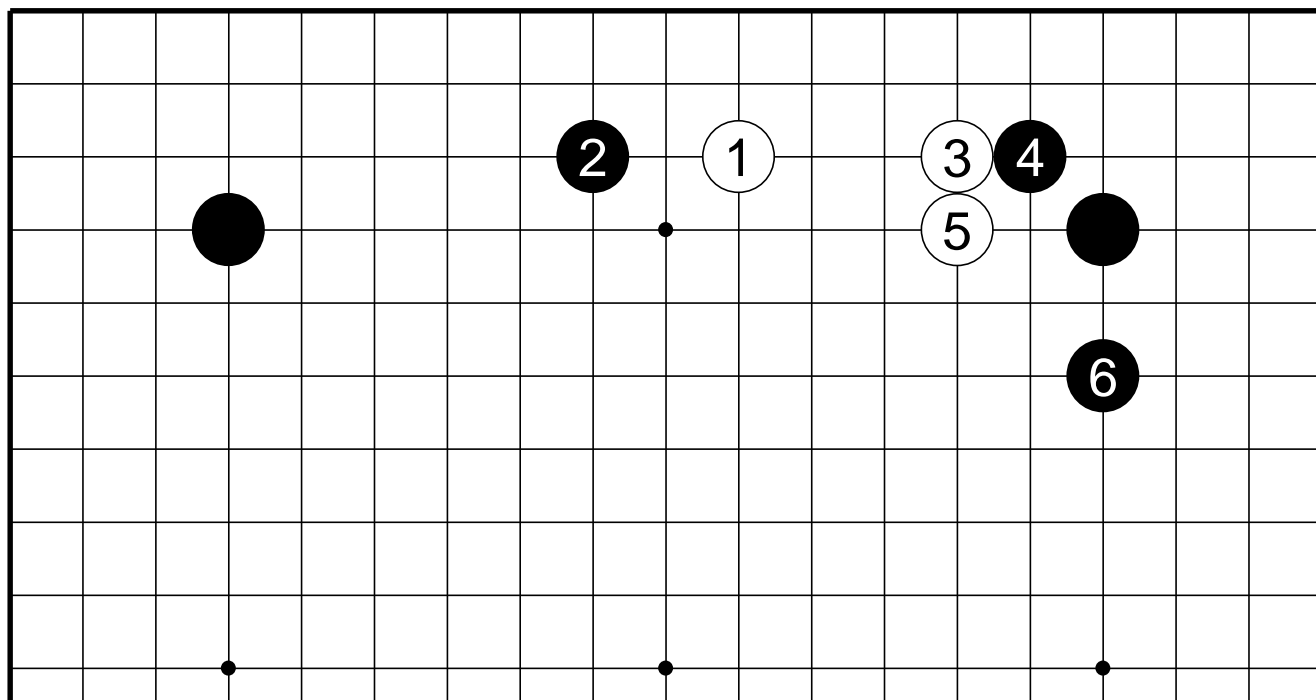


图 10

图 11 应对不当 由于黑方一系列应对失当，凑白做成好形。

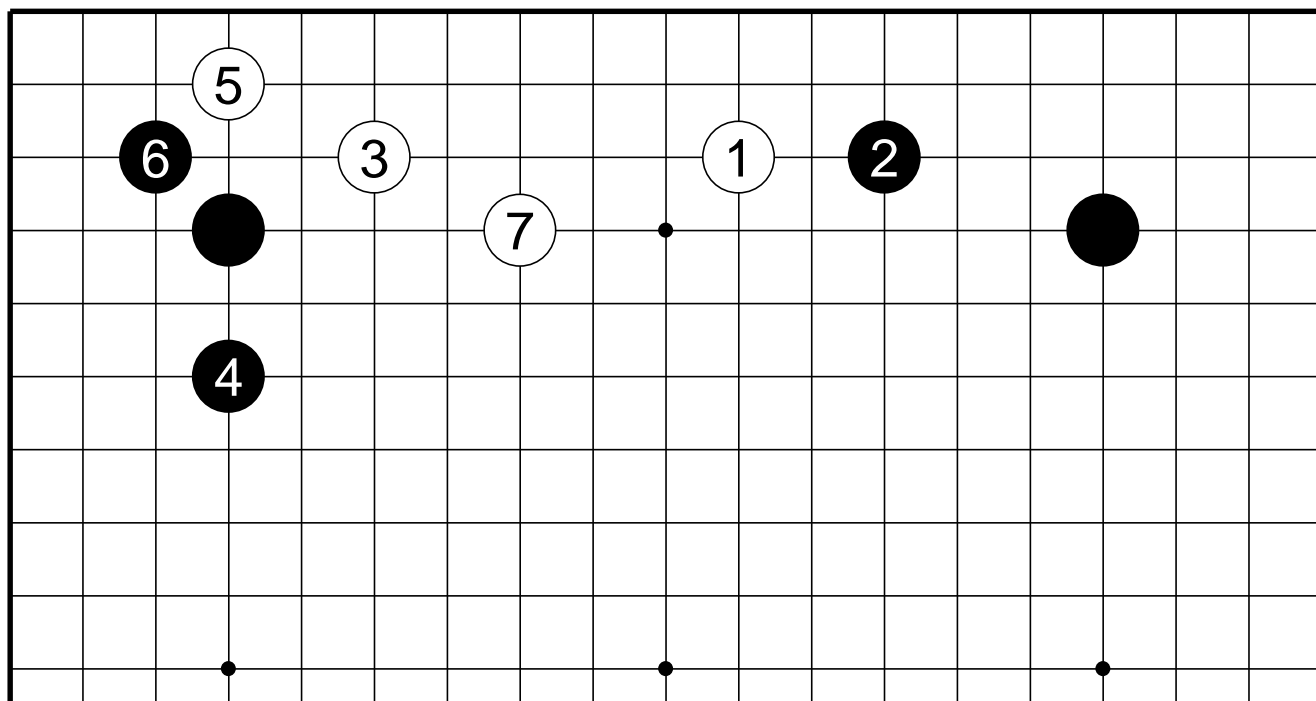


图 11

图 12 分势至急 布局开始，白方时刻警惕黑先手之利，骤然造成以逸待劳的基本大阵势。因实行贴目制，黑方有贴目负担，“长远之计”的布局作战方针，为白方所喜用。由于右上角是无忧角，白 6 分投是当务之急。

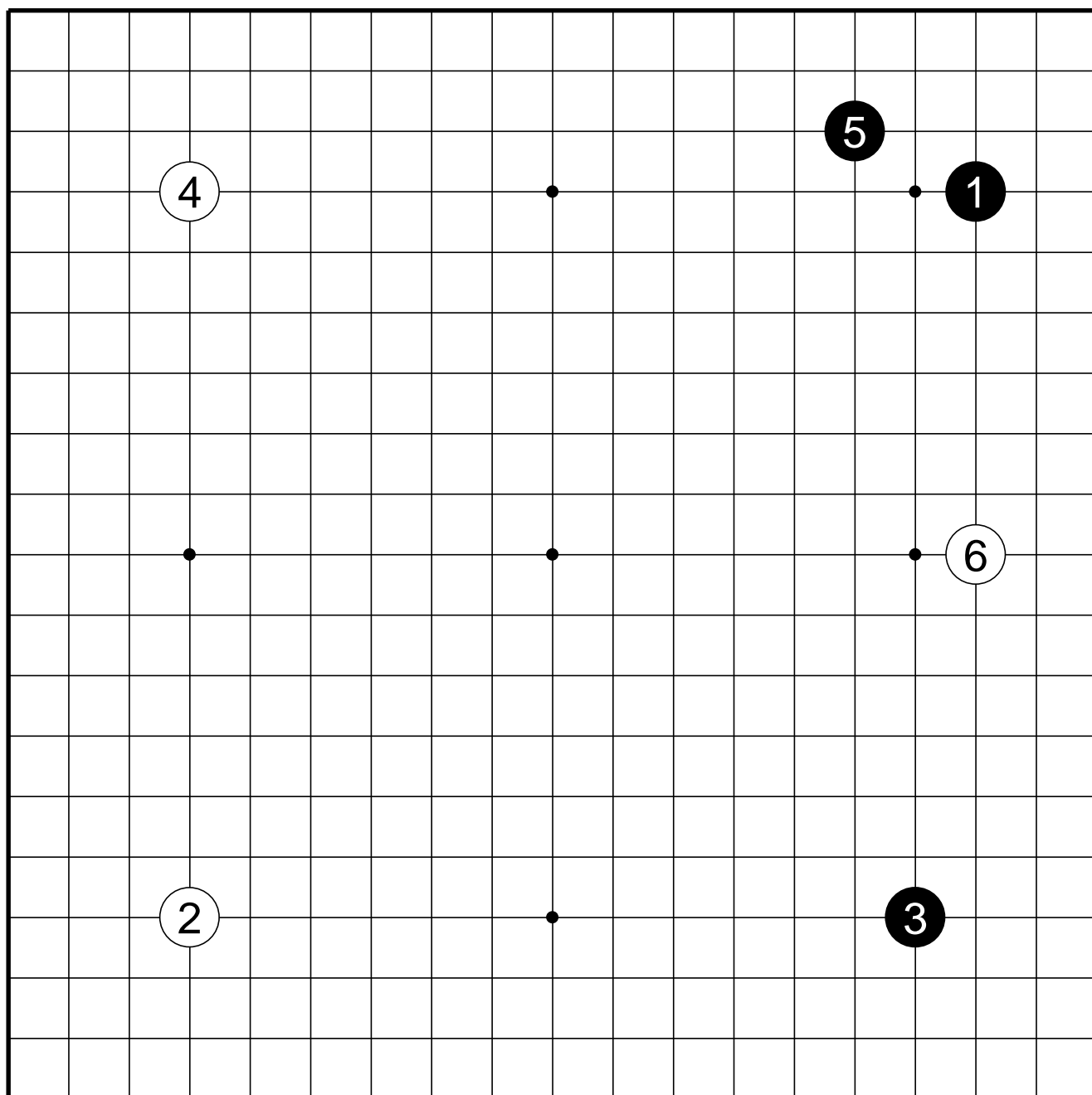


图 12



图 13 黑棋领先 白 1 采取“以大抵大”的布局方针，走出了“中国流”格调。黑 2 毫不迟疑占好点。白 3、5 构筑下边，黑 6 开拓上边，马上使整个右上部分构成理想阵势。如果再容黑占 A 位（一子三用），白无疑落后了。

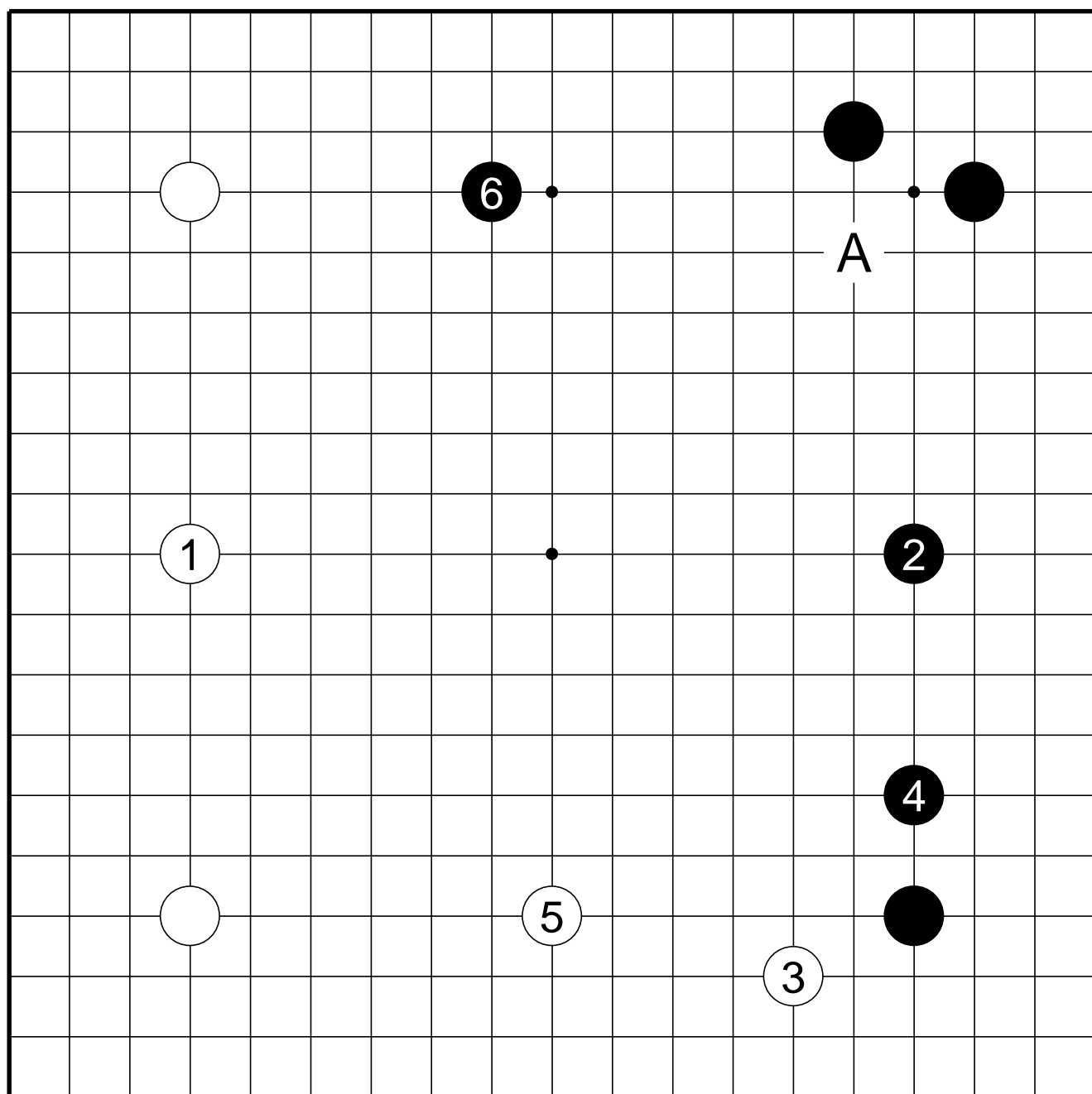


图 13

图 14 一路之差 白 1 偏左一路，意在限制黑开拆到 A 位不及 B 位充分。黑 2 夹击，白 3 拆二不得不然。

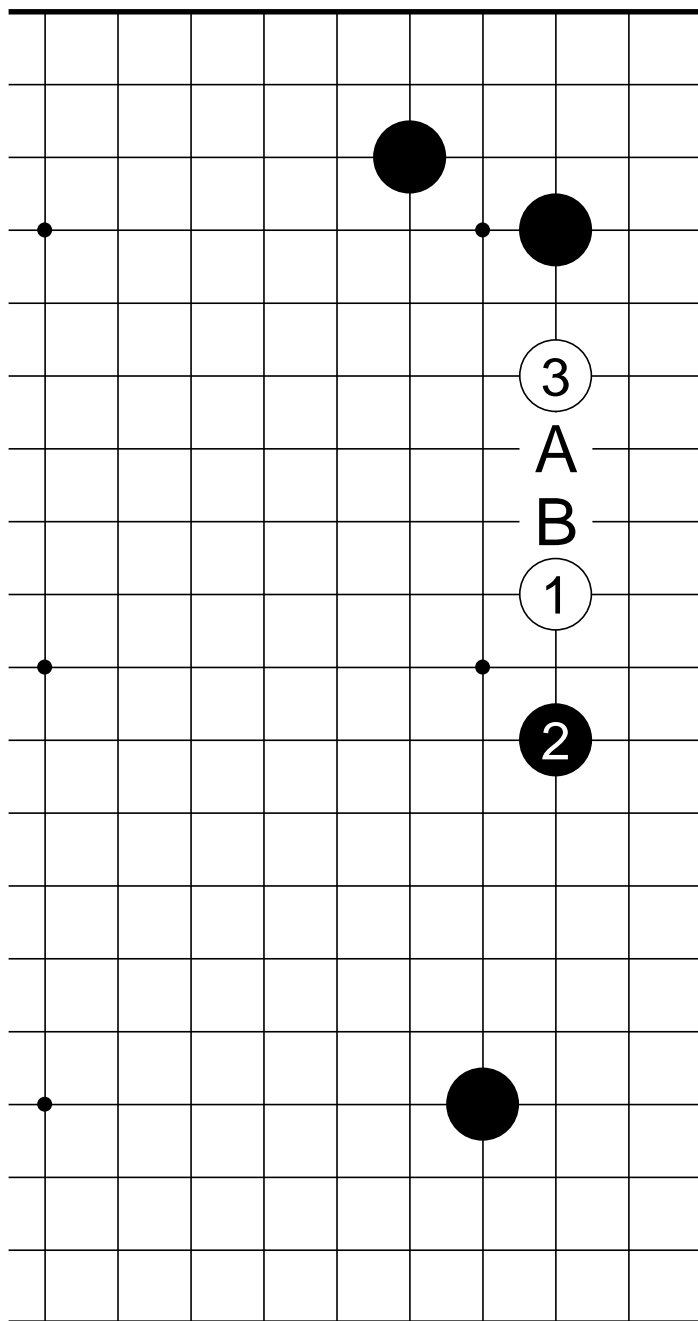


图 14

图 15 分投典型 黑 1 反夹，应接至白 10 接，是定式的一型。黑 11 是标准的分投好点，白 12 宽一路笼罩吃进一子。黑 13 拆兼攻，各得其所。

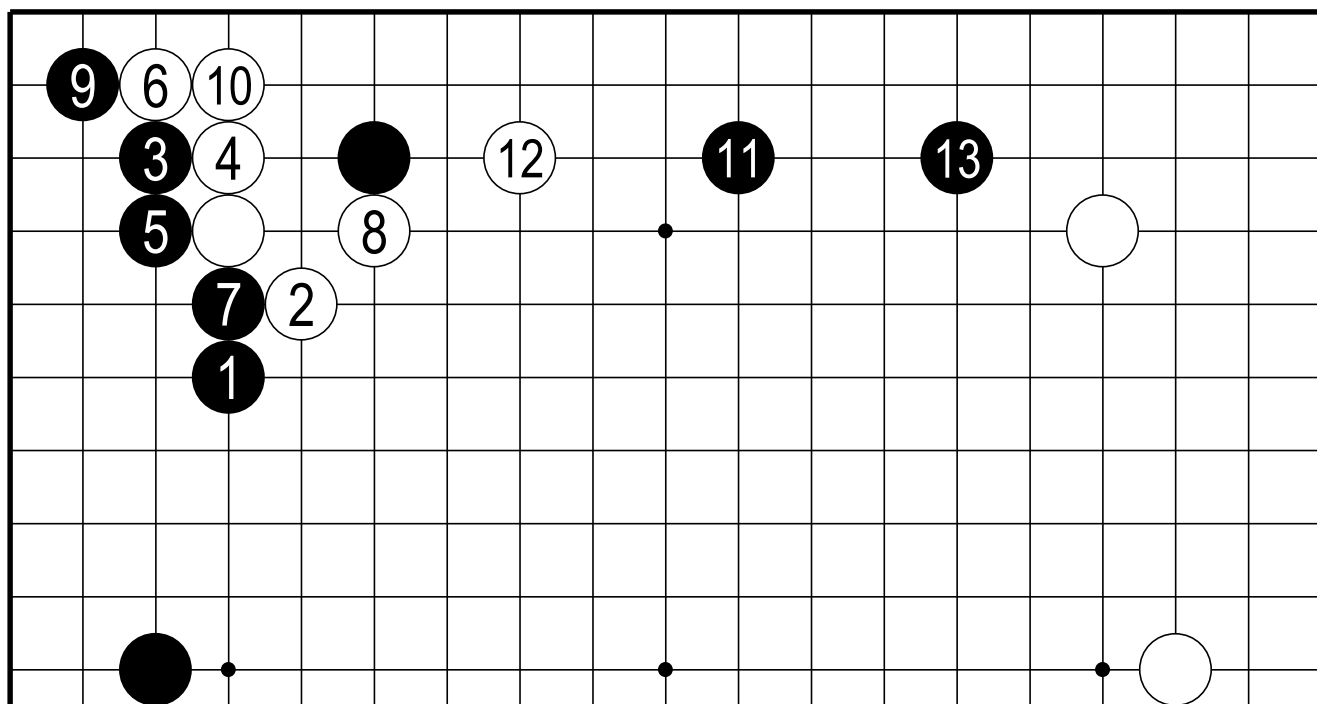


图 15

图 16 左右逢源 白 2 拦，同时配合白◎成理想阵势，黑 3 轻巧地与黑◎取得联络。白大队失去眼位，立刻出现不安。

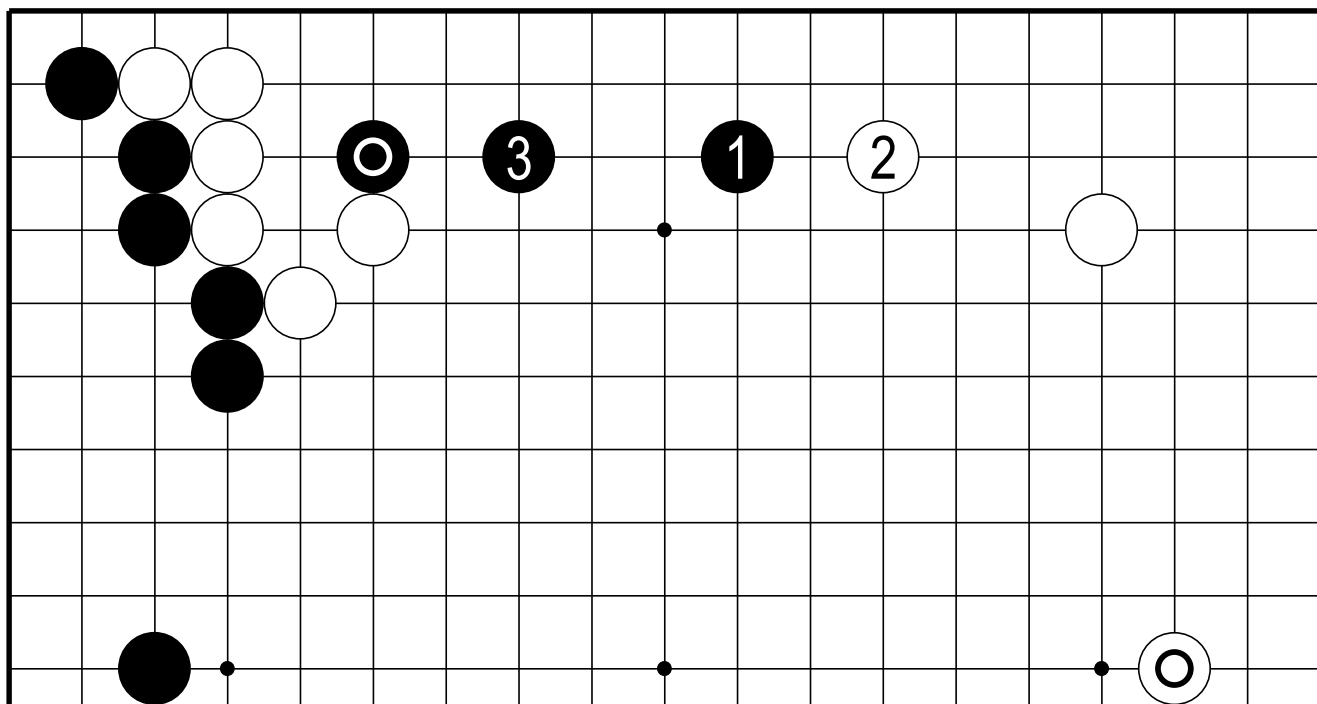


图 16

图 17 不宜偏急 黑 1 偏重于攻，白 2 反夹严厉，  
以下演变至白 16，白上边阵势雄大。

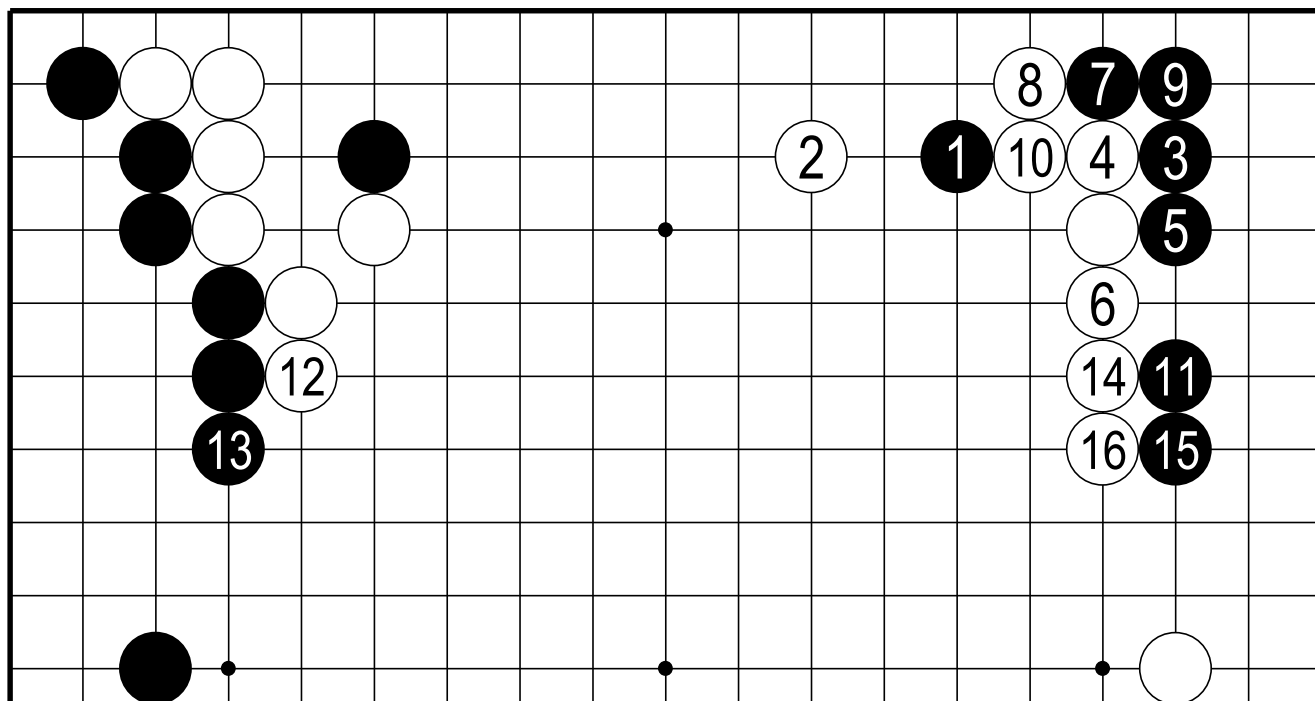


图 17

图 18 平稳进行 白 2、4 应法平和，白 6 开足，黑 A 跳，则白 B 发出尖夹手筋，逮住黑棋。

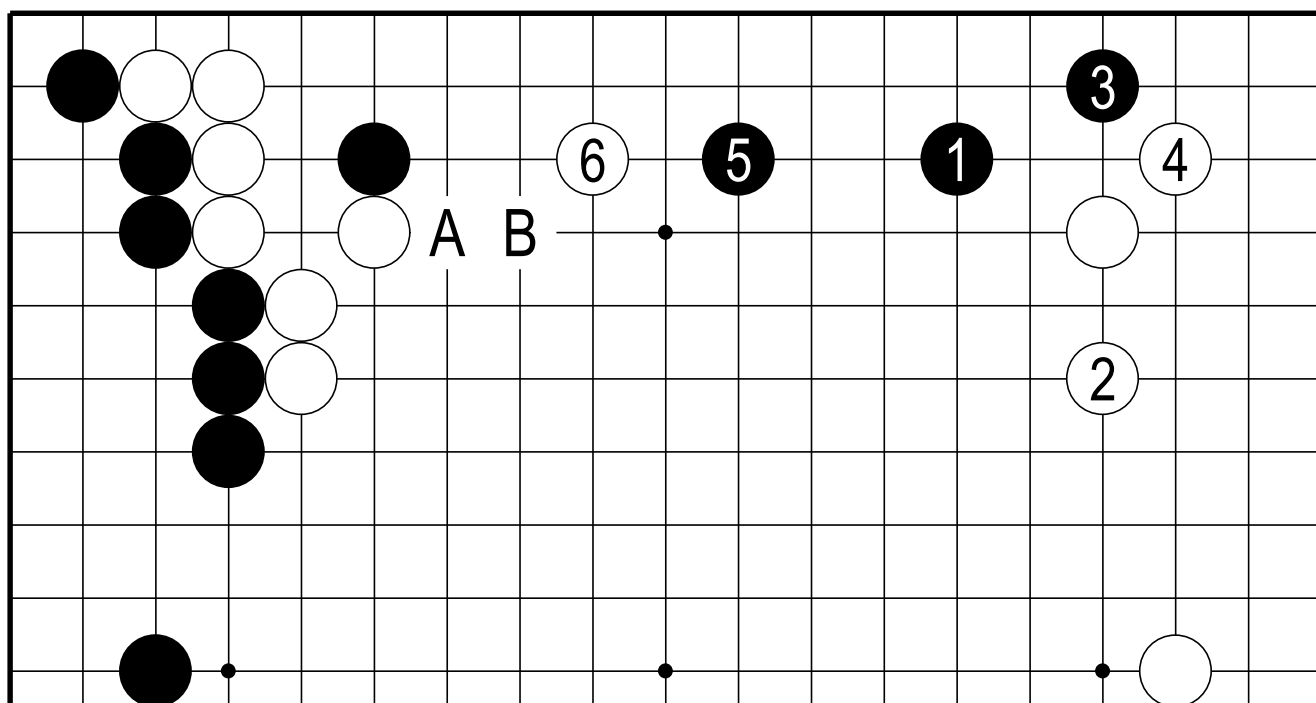


图 18

图 19 小雪崩定式 这个定式结果很有趣，双方定形转了一个向。白 18 时，黑如也在 A 位提净，便封闭了后续变化，剩下的无非是 B、C 等形势消长点和 D、E 点的官子利益而已。

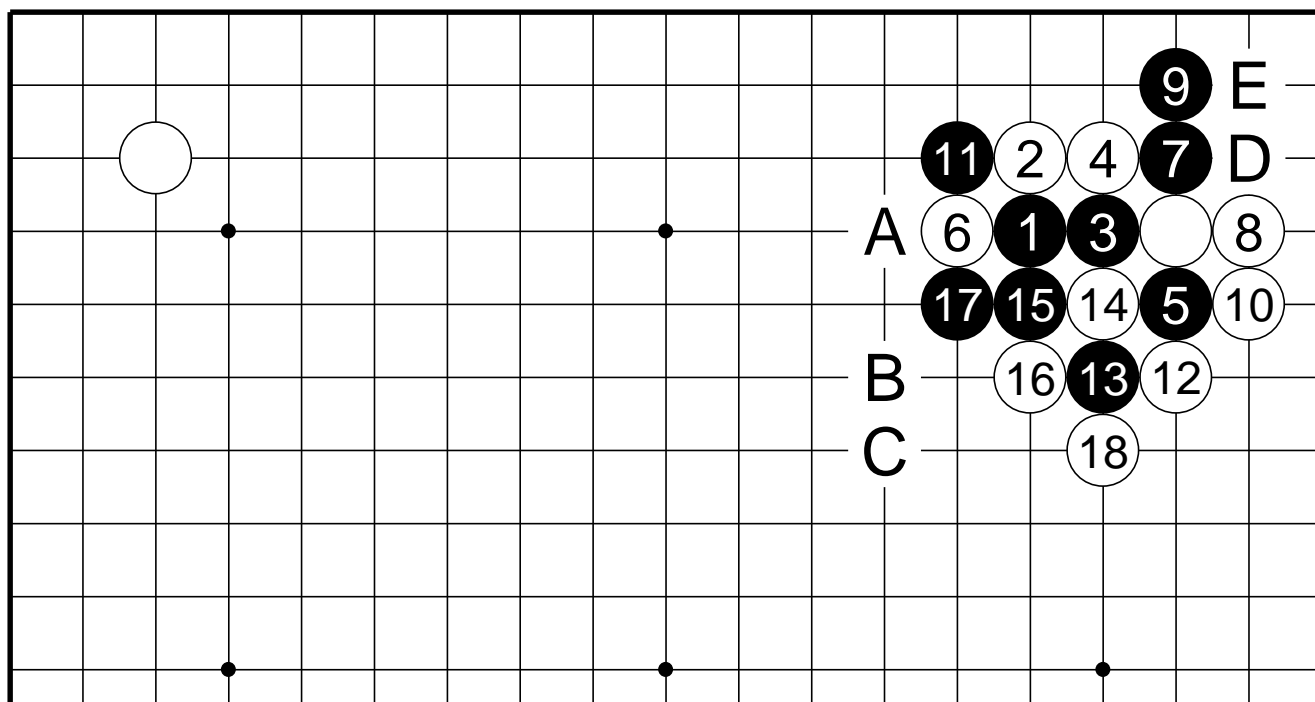


图 19

图 20 分投稳健 白 1 出动至黑 10 是变化的一种。白 11 似乎过分扩张，改为白 A、黑 B、白 C 补边较为稳实。黑 12 当然乘机分投，白 13 拦，黑 14 先手，继之 16、18 充分走畅。

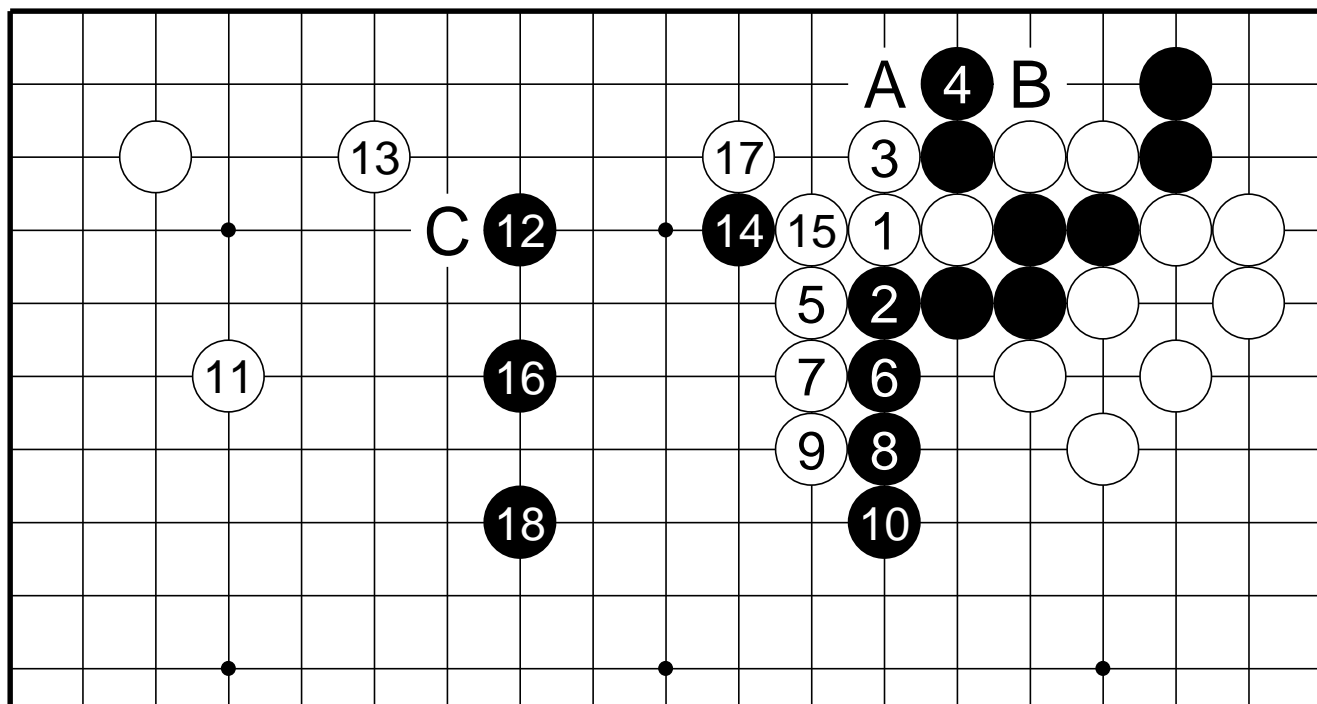


图20



图 21 误入陷阱 黑 1 点刺，抓住要害攻击，设想不错，却失算白 2 绝对先手，随后又是一整套的弃子战法，已成骑虎之势，黑无法摆脱，白 18 坚实地拆一已够充分了。

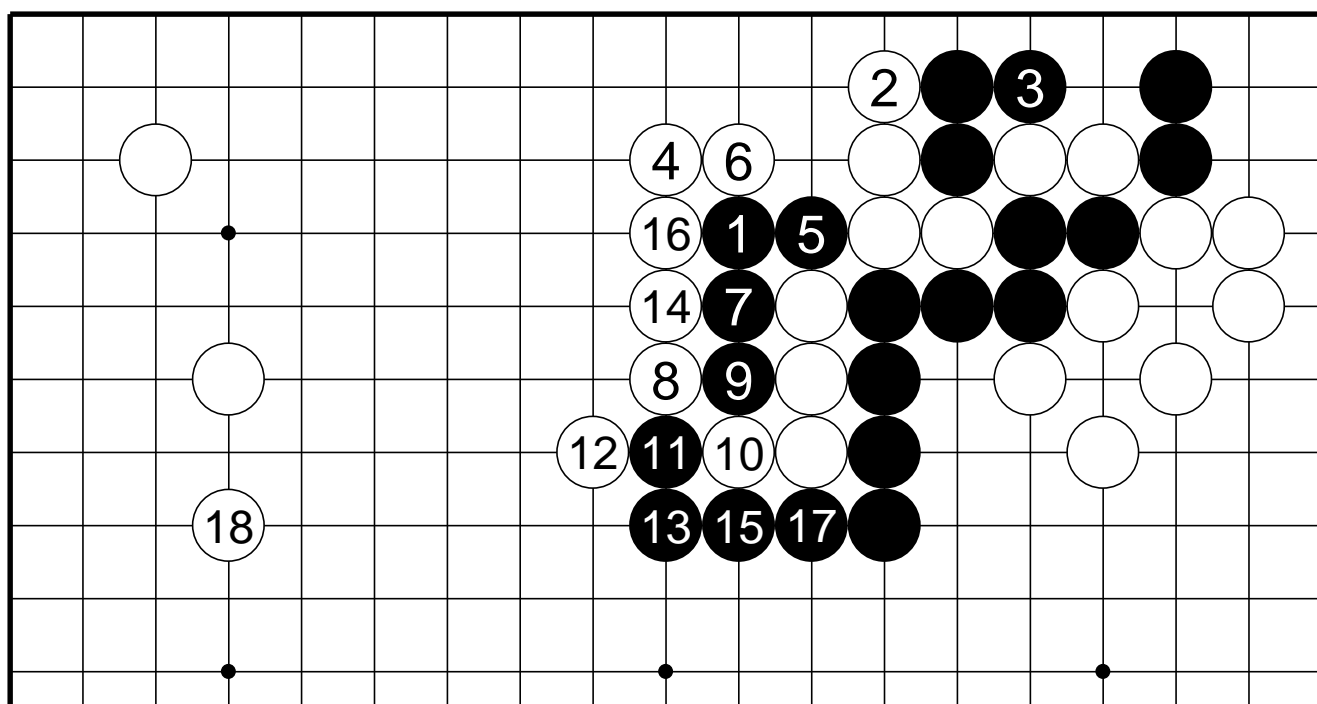


图 21

图 22 出现孤棋 黑 1、3 生根，侵法不错，但也碍于棋形结构，至白 8 黑方必须治理这块孤棋，那末势必被白方在左侧围取更大的地域。

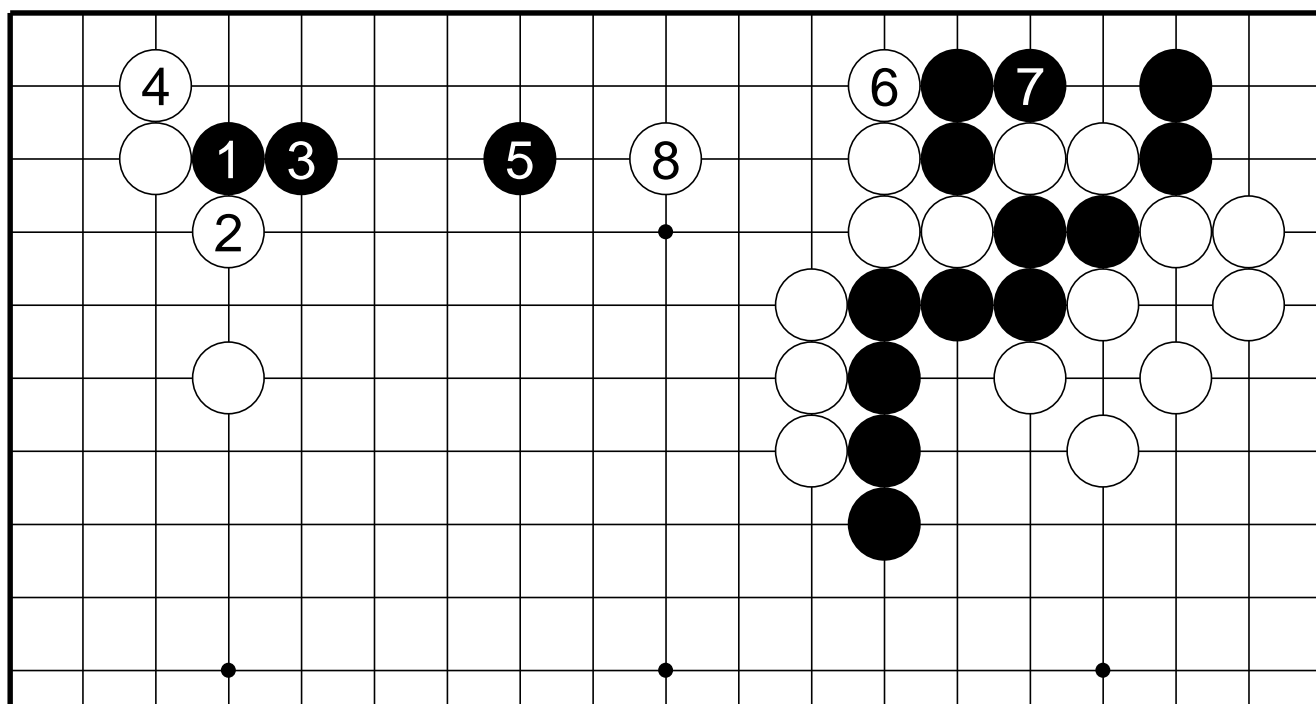


图22

图 23 分势好点 黑 11 分投分势，落点非常好，既有 12 位攻角又有如谱拆二，消除白厚味。黑 11 改攻 12，白即 11 夹攻，攻守兼备绝好。黑 11 改攻 A 位，白 B 守角，黑 11 拆二，白 C 拆兼攻亦好。黑 11 单走 13 位，违反棋理，自投于白坚壁之

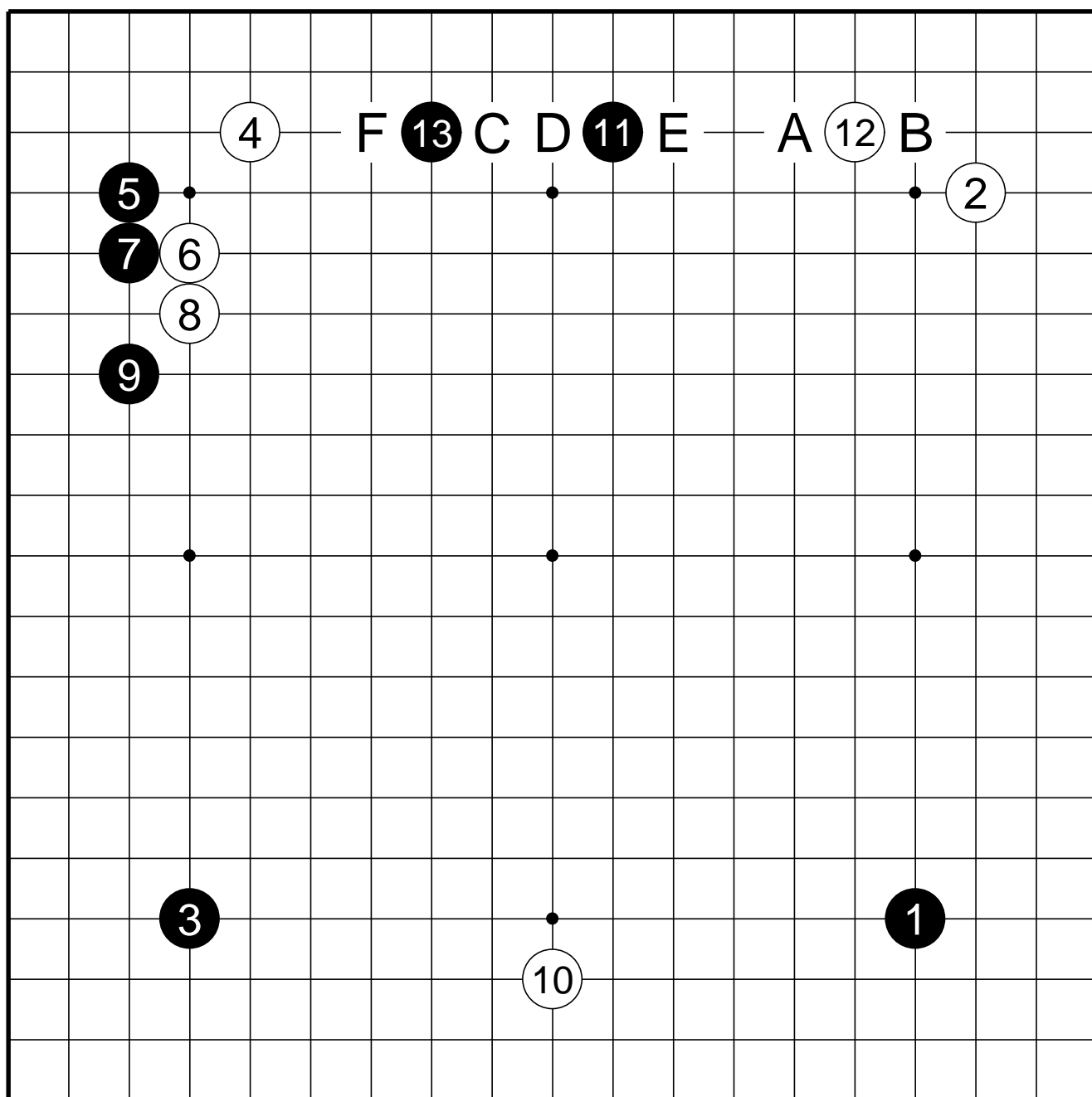


图23

下，白D夹攻绝好。那末，单占D位如何，此时白E驱赶敌子趋向坚壁，黑F拆二，有局促之感。

图24 白2宽夹 黑1宽攻时，白2夹攻，也是一法。黑3至17演走成常见定式之一，白布阵十分成功。

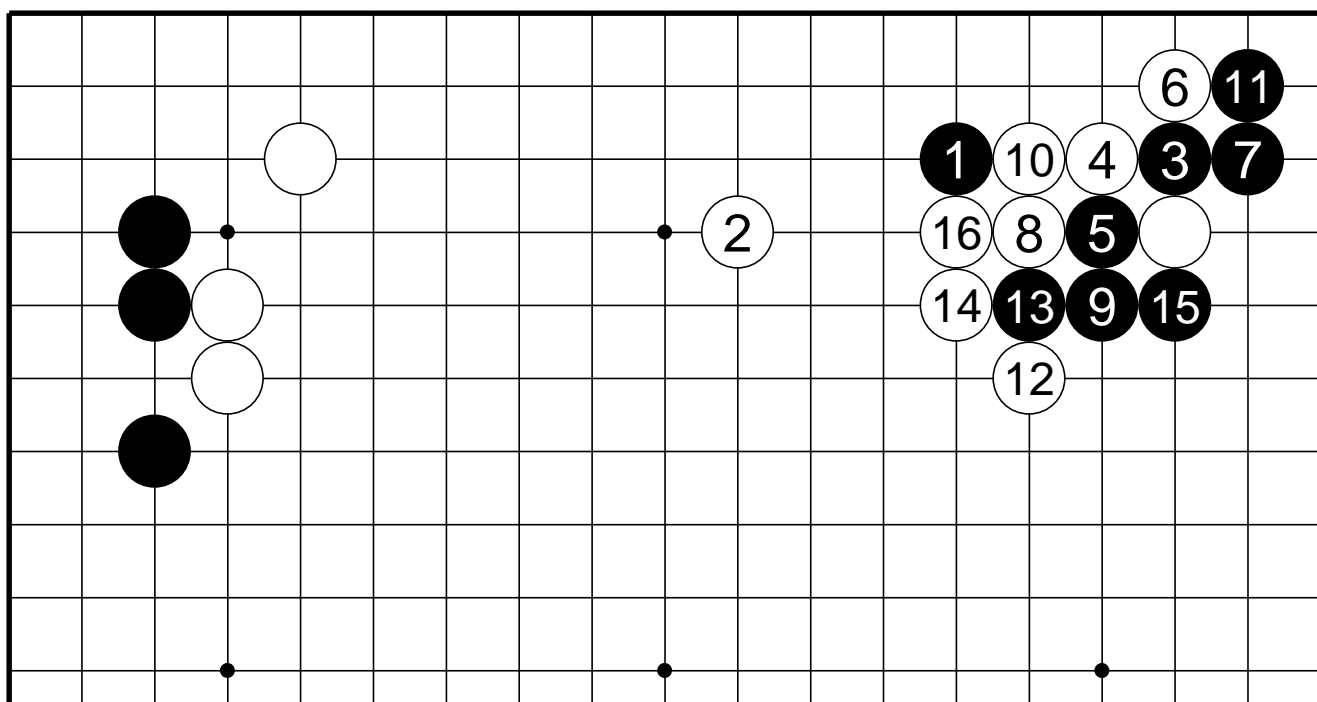


图24

图 25 黑 1 高攻 黑 1 时，白 2 二间高夹流行定式，白 4 通常走 14 位，本定式白旨在取外势，总的布子配合上很成功。

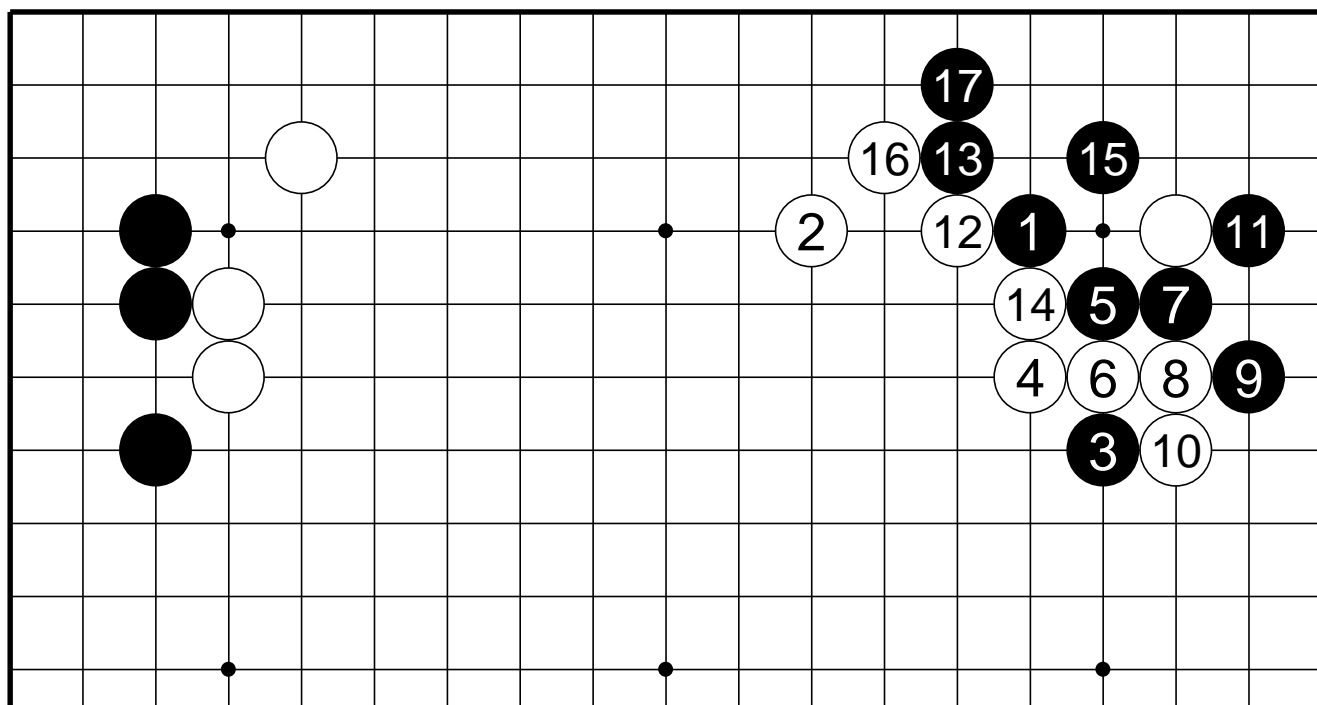


图25

图 26 千虑一失 左上黑方使用一间高夹，黑 13 不马上续下去，富于策略。这是比较高级的战法。白 14 确实占了右侧制高点。于是黑 15 至白 18 续完定式着法，转而 19 再用一间高夹，产生黑 21 拦边，左侧骤然形成厚实的大阵势，足够取得白 14 的补偿。

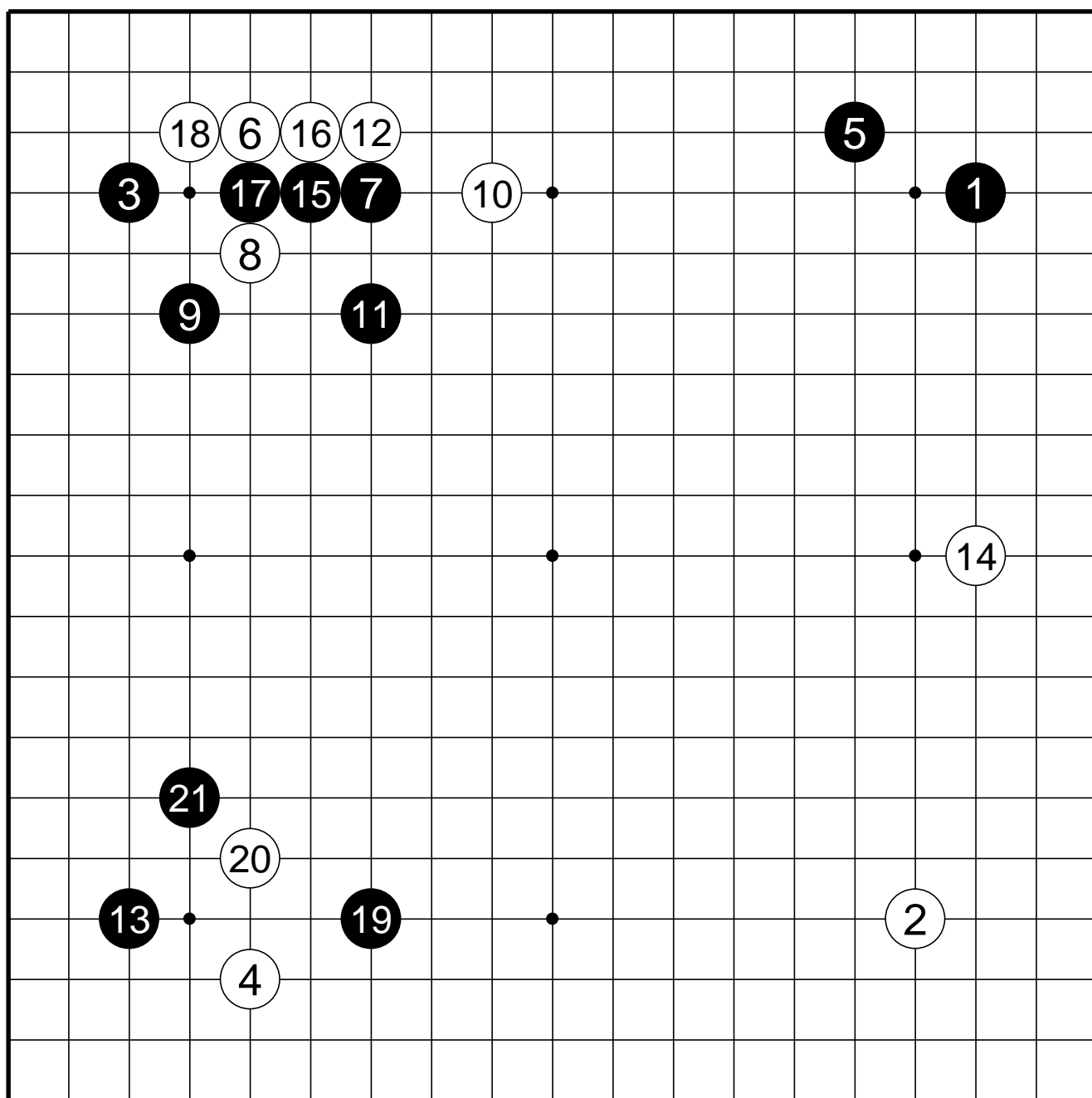


图26

图 27 分投乏力 白 1 分投实为细棋作未雨绸缪之计。黑 2 选择拆二生根兼逼，理所当然，白 3 不能省，经过定式继续下去，黑 8 占了盘面上最好点。推其原因，关键在于白 1 之分投不恰当。

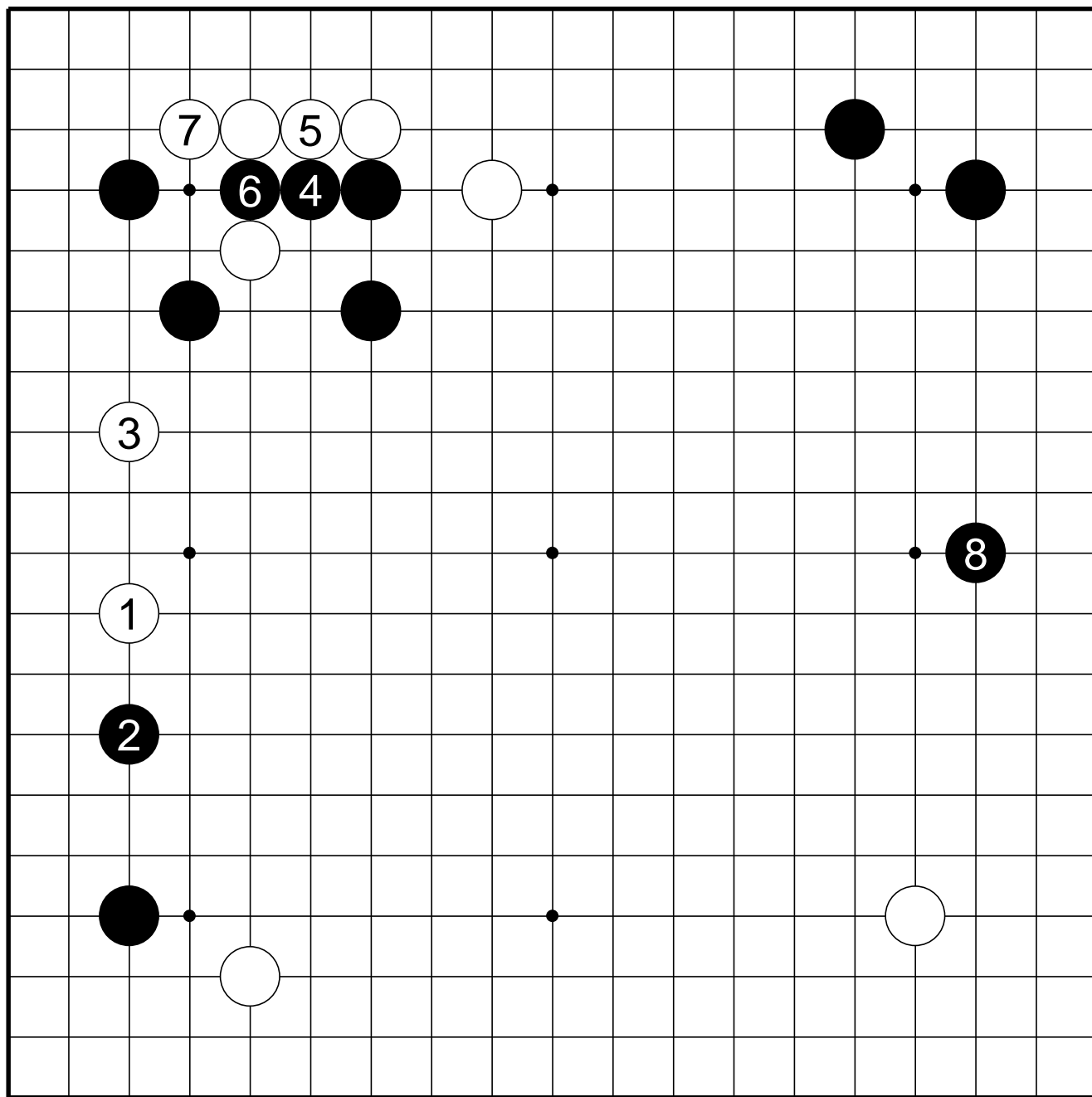


图27

图 28 积极主动 同样是消势，白 1 二间反夹十分紧峭，逼黑 2 尖出，白 3 拆二生根，黑 4 至 8 不变其着，但白 9 搜根攻黑，与白 1、3 配合相得益彰，充分掌握了局面的主导权。这里又证实了下好棋的一条十分重要的原则：具体情势，必须具体对待，切不可拘泥于一般通则和手段。

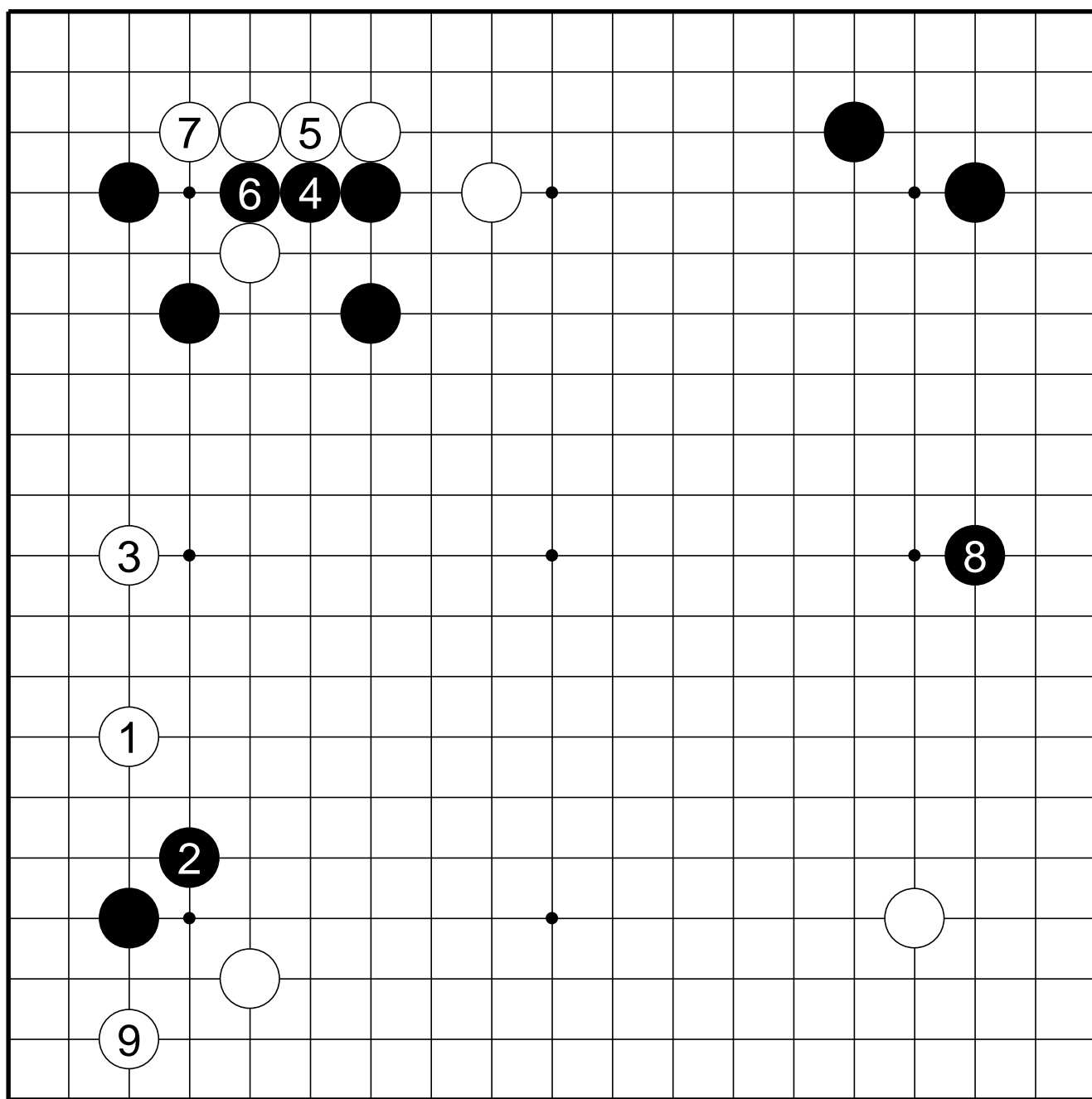


图28



## 第二节活用分投原理

图 29 试探应手

黑 1 在白阵内埋下  
“钉子”，假设白 2  
作如此应对。

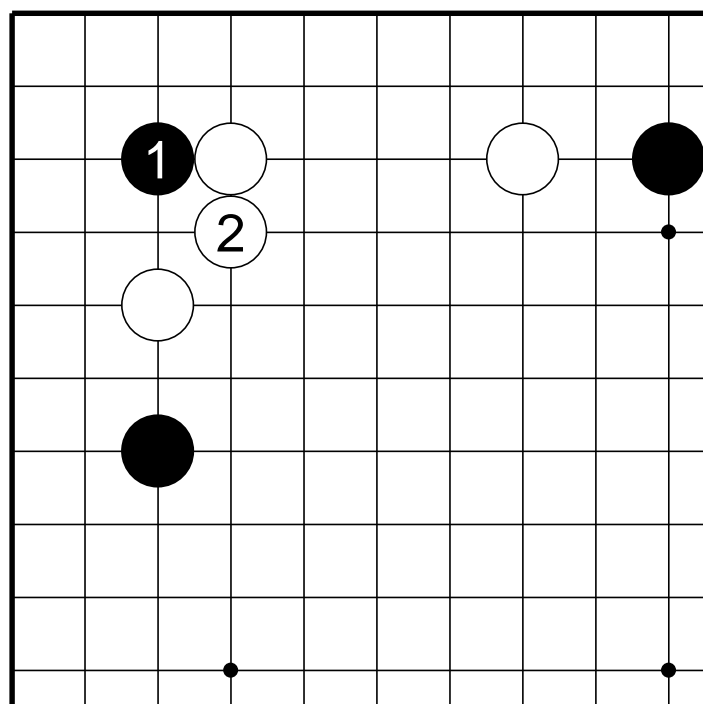


图29

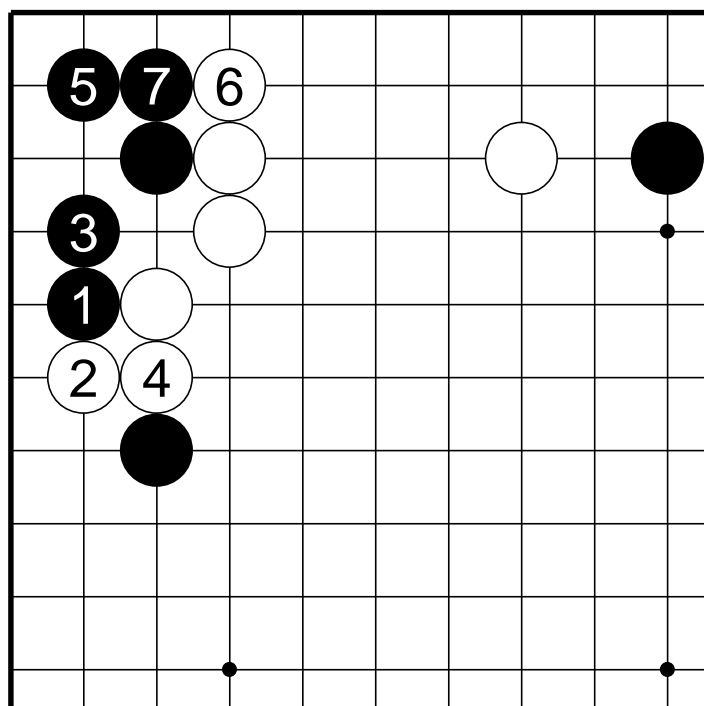


图30

图 30 直接发动 黑  
1 托内外都有棋，白 2  
外扳，则黑 7 后手活  
角。

图 31 直接发动 白 2  
内扳，白 4 补，则黑  
5 也补边。

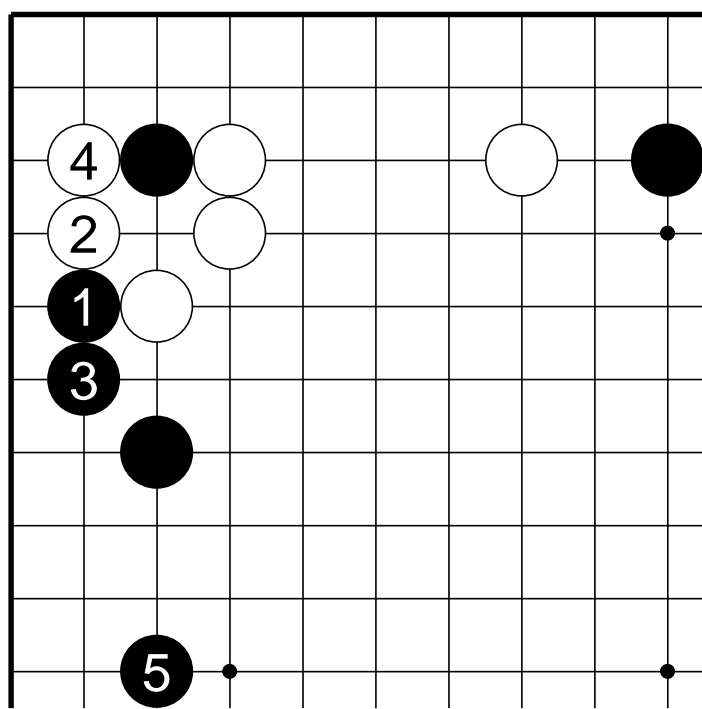


图31

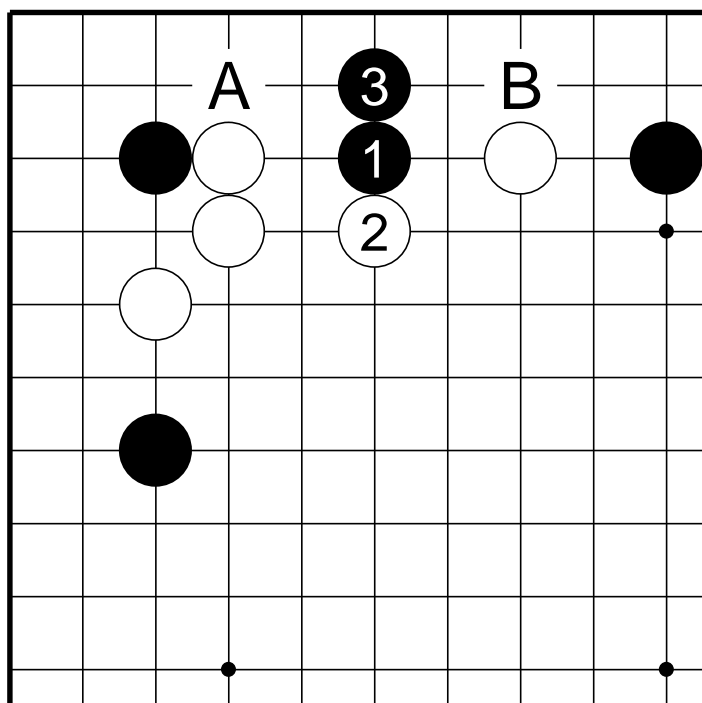


图32

图 32 黑 3 立 黑 1  
打入，白 2 盖压，黑 3  
立下，A、B 二处都有  
出路。

图 33 白 2 失败 白 6  
 截堵护角，黑 7 至 13  
 是常用手段，白崩  
 溃。

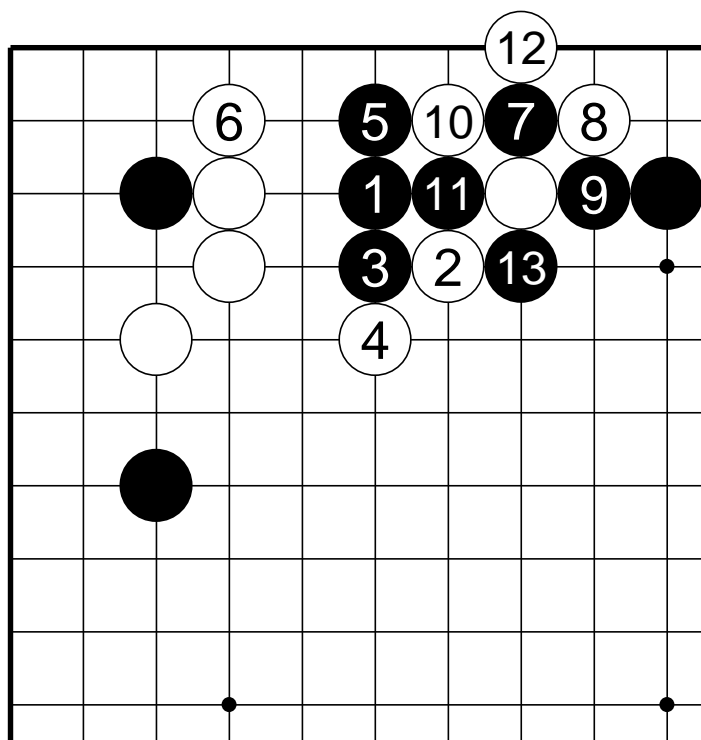


图33

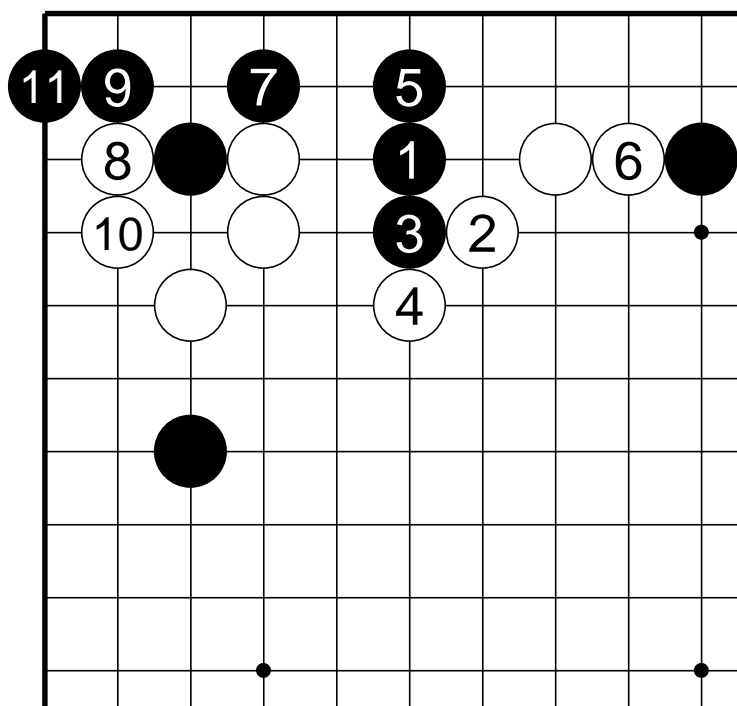


图 34 池中游鱼 白  
 6 阻渡，黑也可悠然活  
 角。

图34

图 35 拔草  
寻蛇 若以白  
1 为主轴，恰  
与左右二个  
◎相映有  
情，黑 4 阻  
渡，则白 5  
进角，至白  
11 做活了。

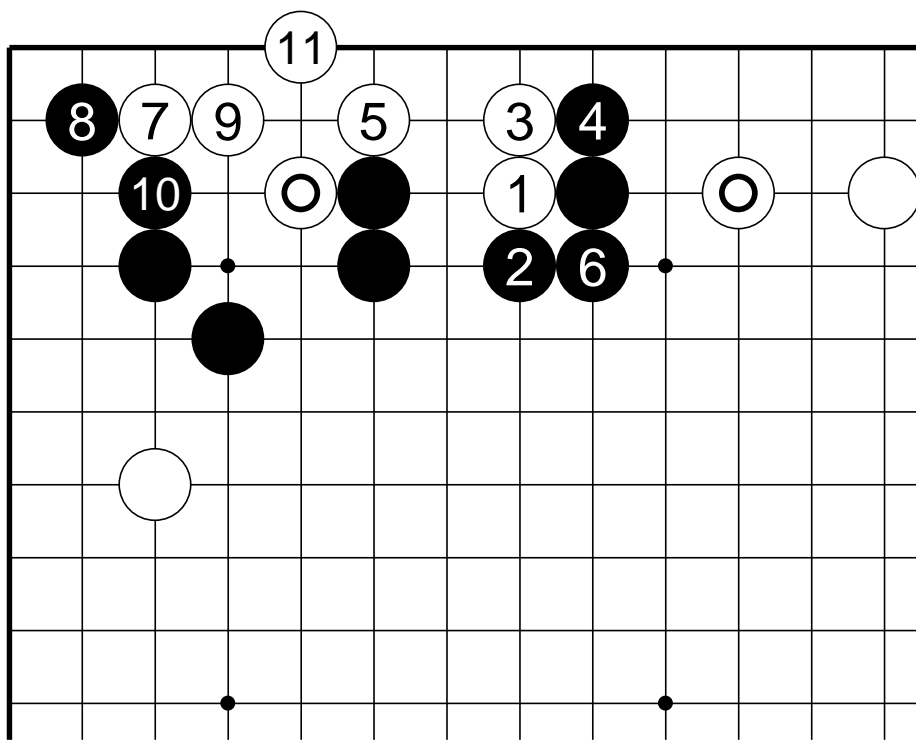


图35

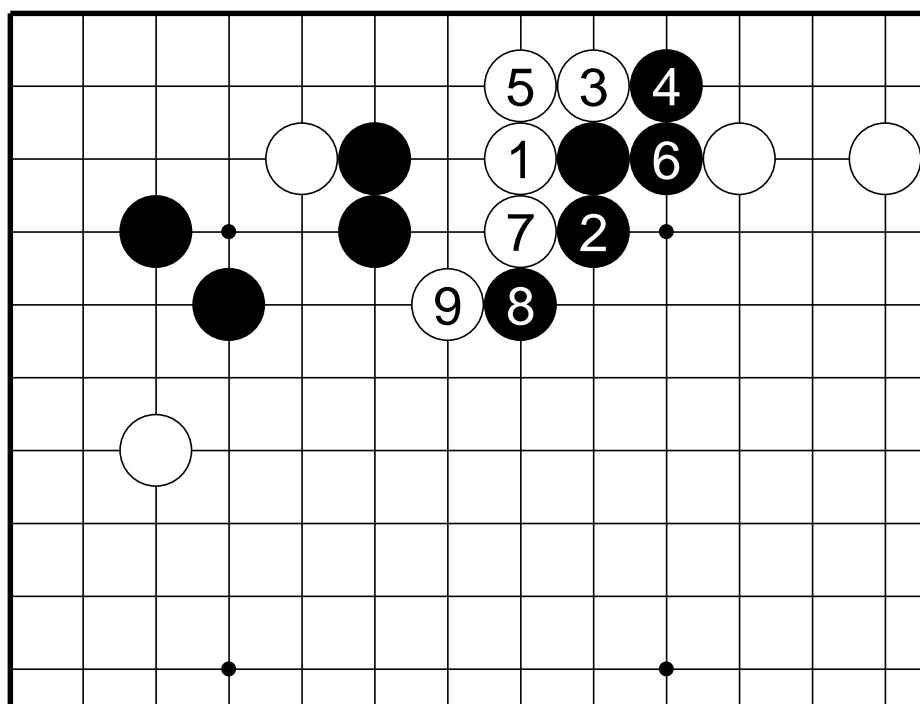


图 36 拔  
粘之功 黑  
2、4、6 无  
理，白 9 拔  
出，黑束手无  
策。

图36

图 37 白 3  
手筋 黑 2 下  
扳最强，白 3  
也够劲，至黑  
10，黑外势很  
厚，不吃亏。

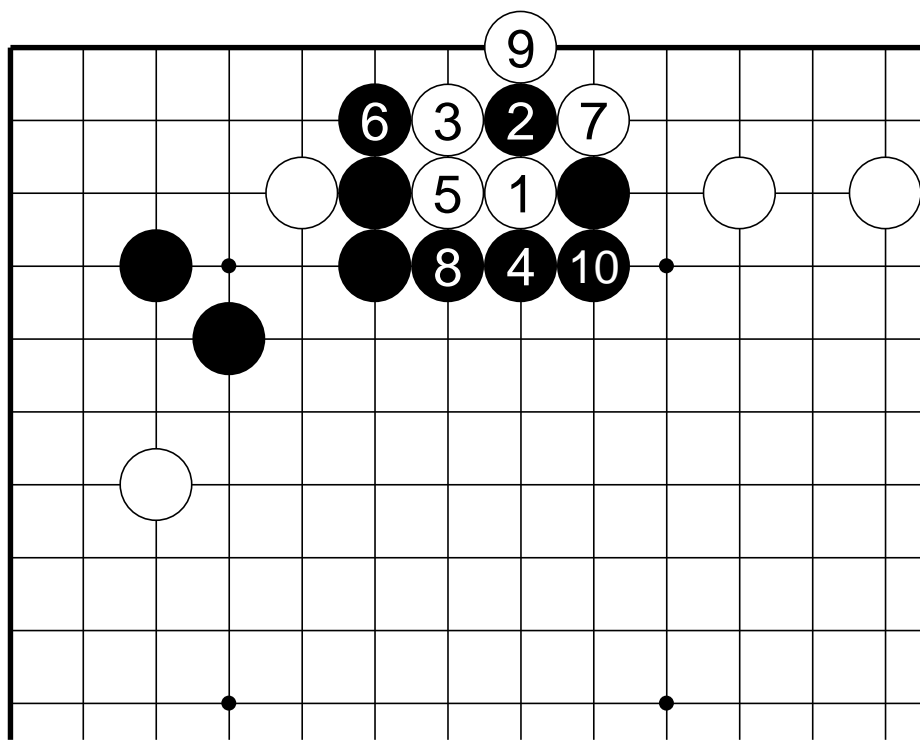


图37

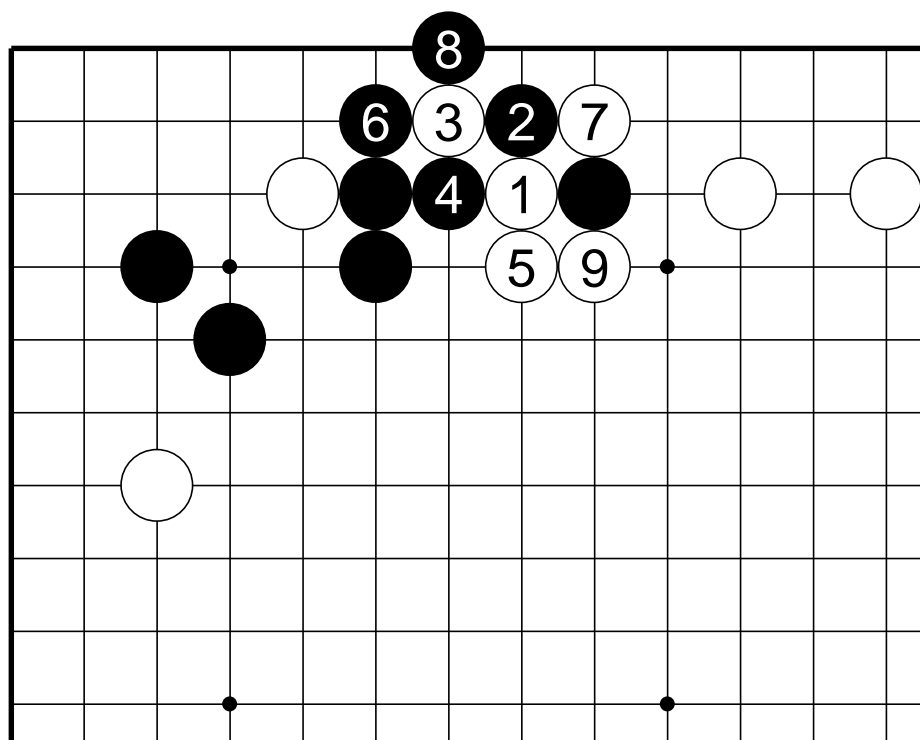


图 38 黑  
稍有利 黑 8、  
白 9 各逮住一  
子，形成转换，  
各有所得。

图38

图 39 冒进之  
 举 边地白仅有  
 单子，缺乏封锁  
 力量，白 1 打入  
 冒险，白 13 苦  
 于不能紧封 16  
 位，角中白子反  
 而被吃，自讨苦  
 吃。

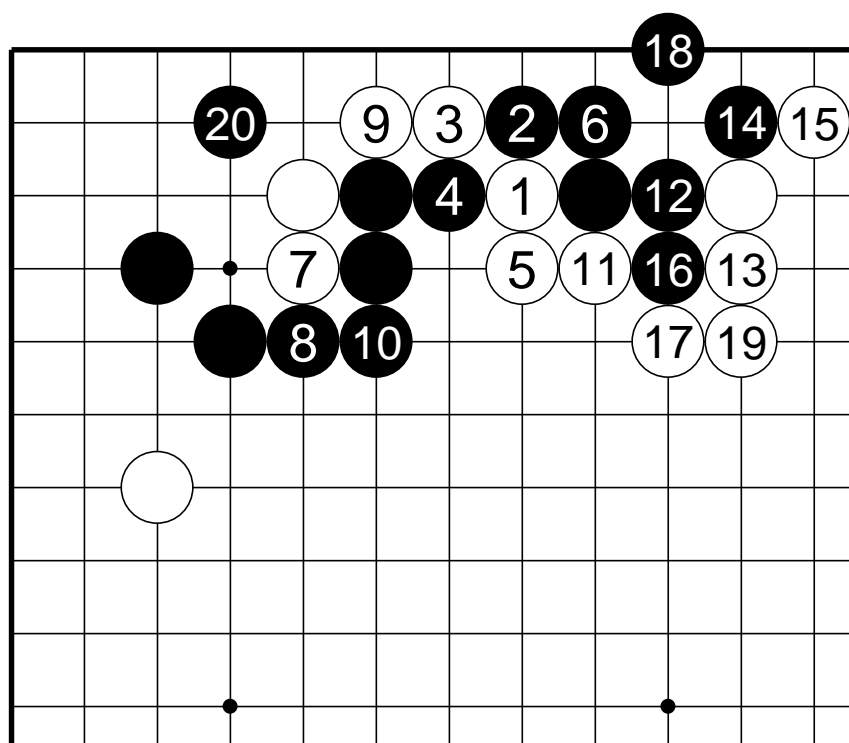


图39

关于“分投原理”的活用，一着落子二头有棋的情况极多，请读者做到心中有数，在实战中，随时察情度势，灵活运用。

## 第二章 浅侵

在实战中，我们常常见到，当一方具有了大阵势时，另一方总是在不损害自己全局棋势的前提下，及时进行必要的浅侵消削。浅侵消削有种种手段，“肩冲”是其中主要的一种手段。“肩冲”轻巧灵活、步调快速，作战主动又富于变化。本章主要介绍“肩冲”在浅侵中的运用，同时也介绍一下它的另外几个重要作用。

## 第一节 “肩冲” 用于浅侵

图 40 肩冲浅侵 在此局部形势之下，白 1 拆地，黑 2 即以肩冲消势，非常必要而及时。白 3 至黑 6 是双方应对的一种通形。结果，黑方达到了压低白阵的目的。由于 2、4、6 构成一个集团厚势，即可依此为有力的支援，进一步觊觎 A 位，向白角挑衅。

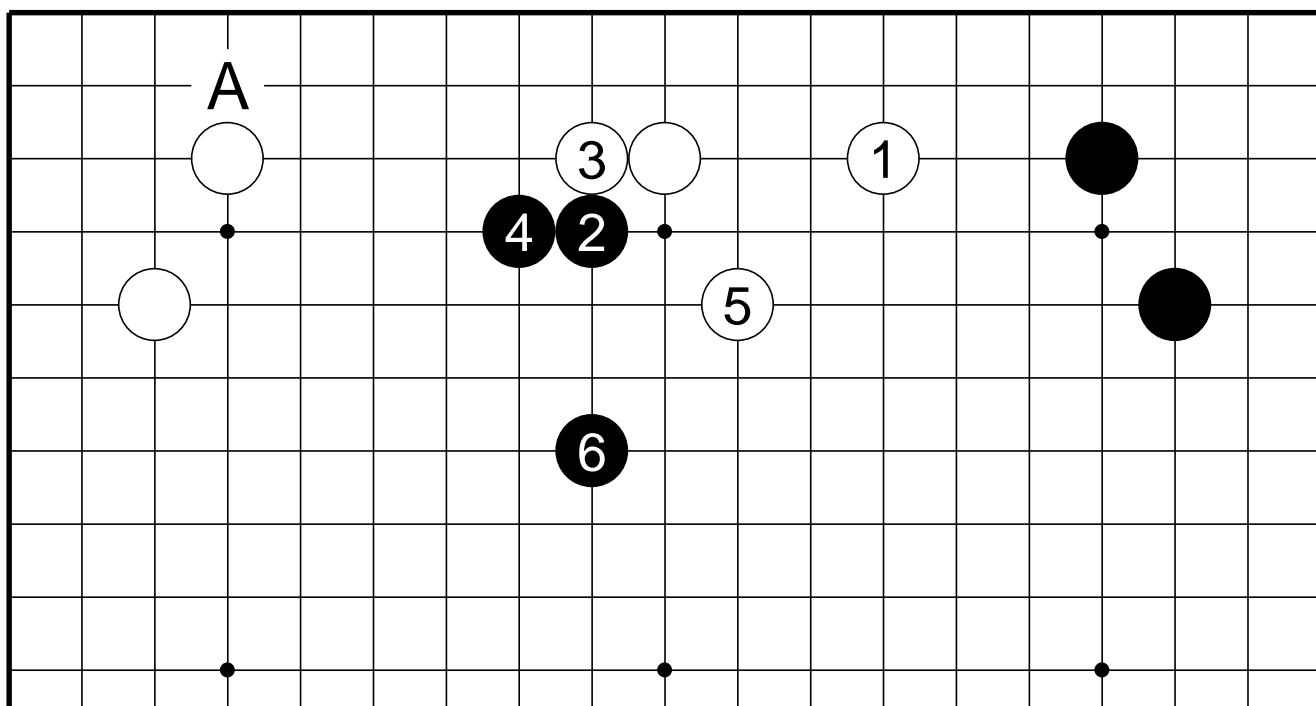


图 40



图 41 另一走势 白 3 应法变化，因而定形不一样了。白 5 在二路飞，稳得实地。黑 6 曲，俗称“棋曲一头，力大如牛”。外势壮厚，其后有 A、B 两个有效封锁点。

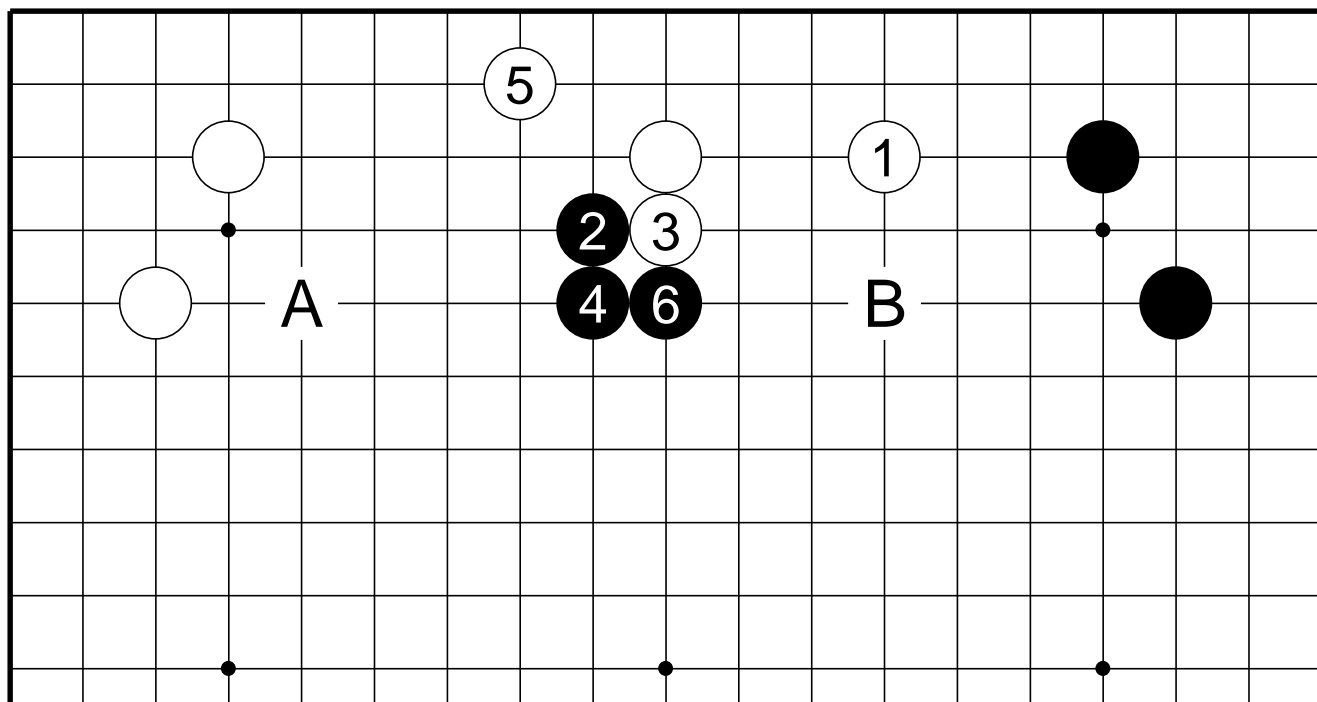


图41

图 42 白边充分 黑 2 飞压浅侵，远不如肩冲紧凑，白 3 飞拦边地充分。

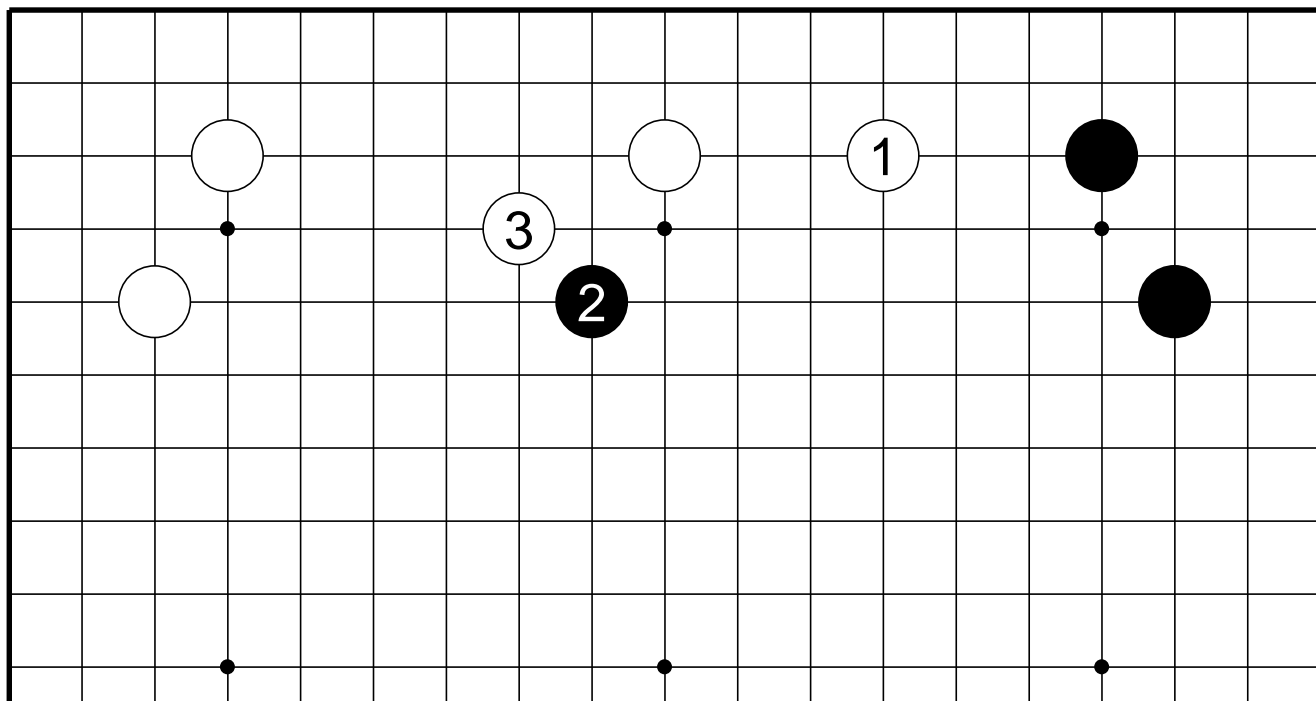


图42

图 43 轻灵出法 黑 3 步法轻灵，白 4、6 常法制  
造断点。黑 7 粘后，产生 A 位点方破眼位，黑十分  
生动。

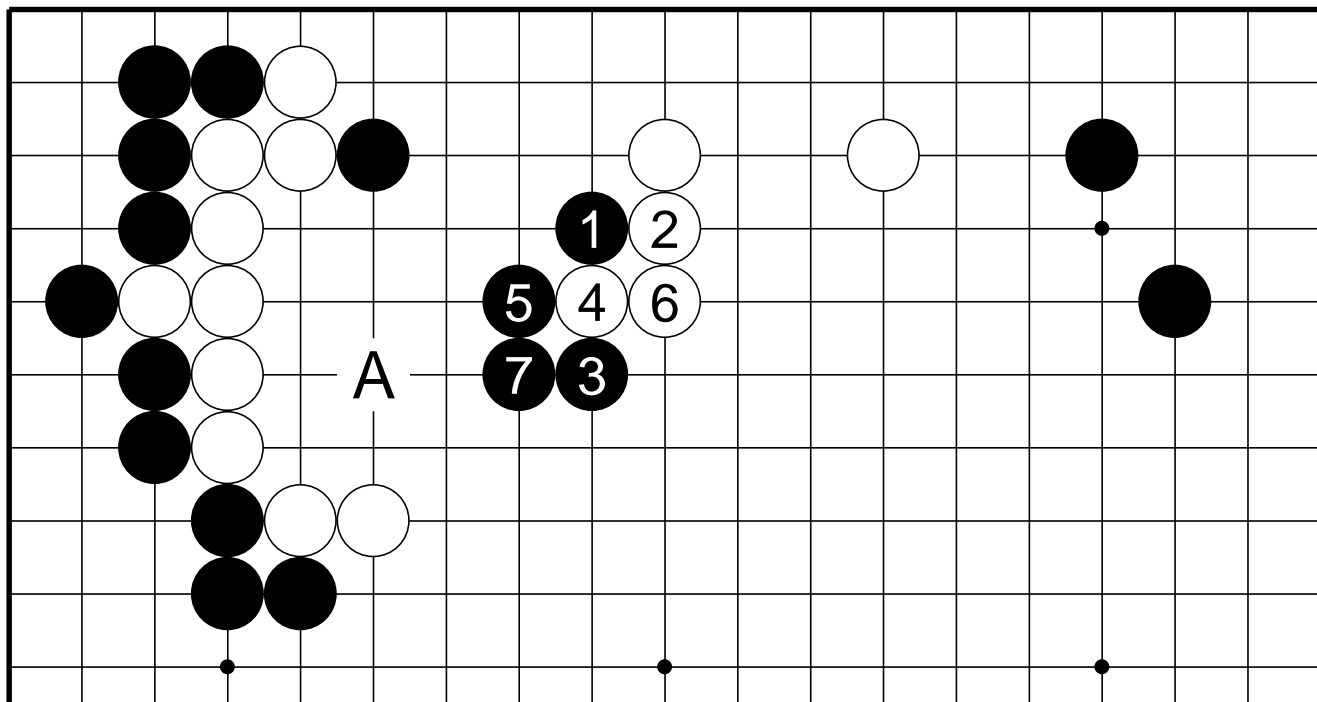


图43

图 44 步履滞重 黑 3 呆长，忽视了白的强大厚势，白 4 笼罩，可谓善于用势作战。黑 5、7 挣扎，白 8 硬断，黑颇感危险。

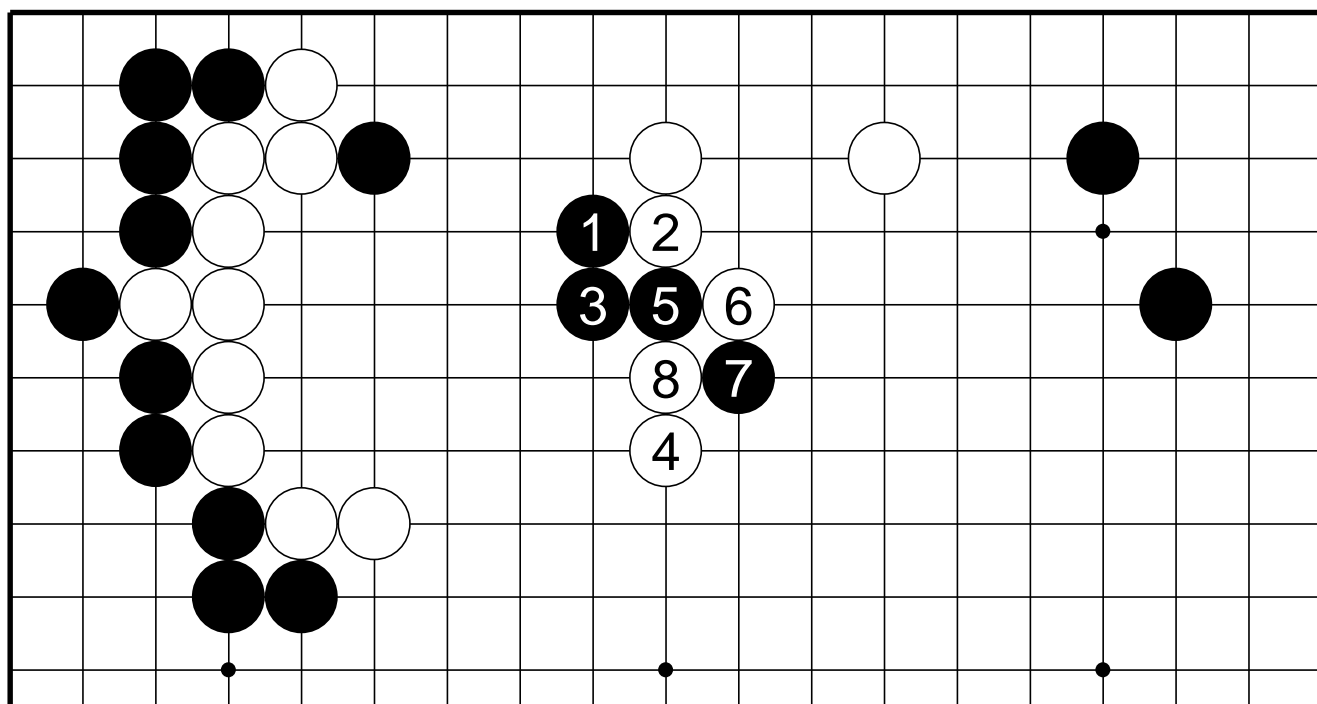


图 44

图 45 步调快速 白 1 肩冲连攻带跑。白 5 加强弱方，运棋方向对头。黑 8 也须走畅。于是白 9 及时而毫无顾虑地侵夺角地。

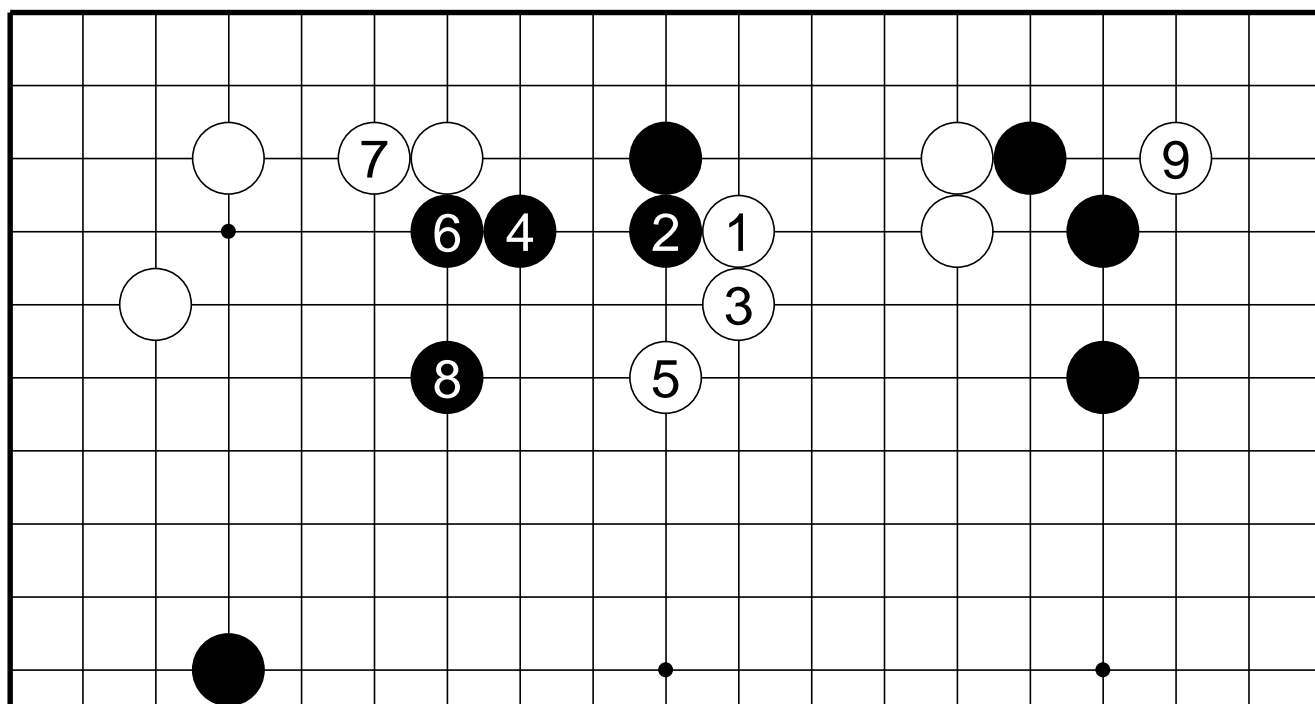


图45

图 46 坐失良机 白 1 拆一，黑 2 关起，白 3 避黑 A 封锁，黑 4 立下搜根又加固角地，白一队仍不太安全。这结果若与前图比较，白行动迟缓，棋形不佳。

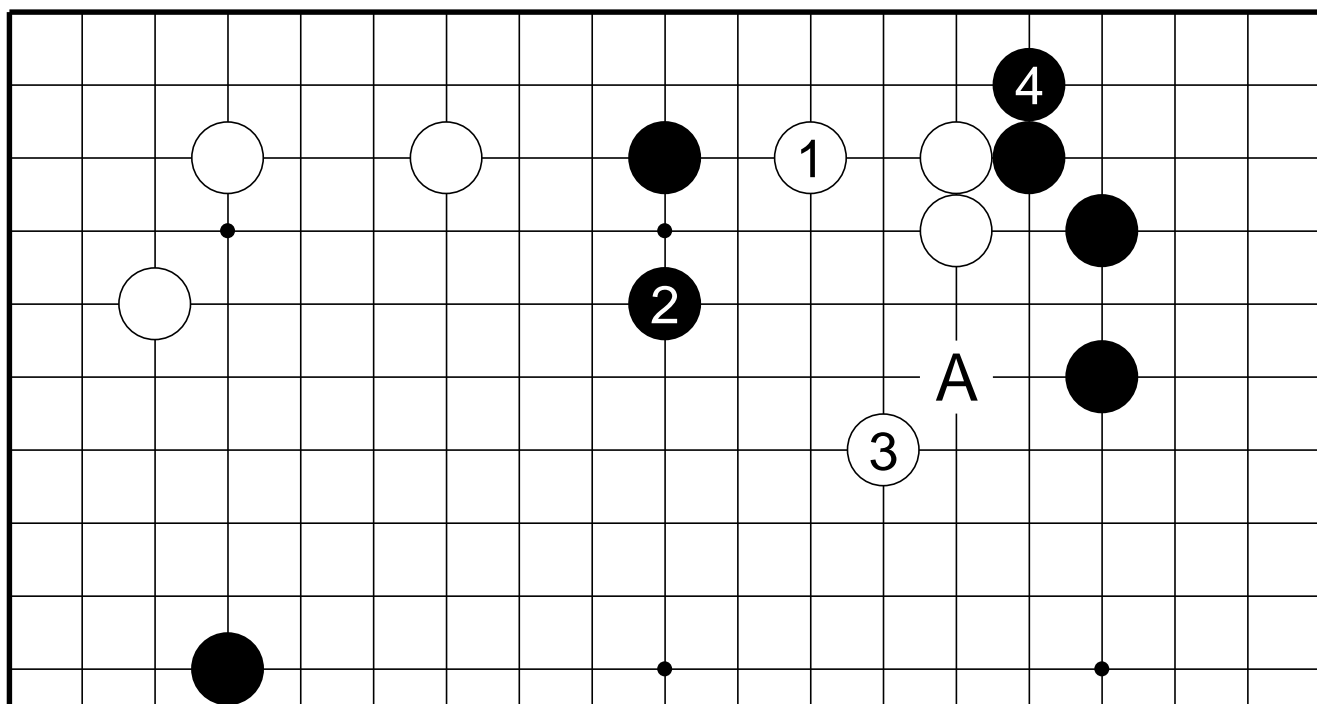


图46

图 47 陷落敌阵 白阵既广且深，黑 1 鼓勇气单骑深入敌阵，白 2、4 沉着应战。黑 1 毕竟势孤力单，难脱困境。

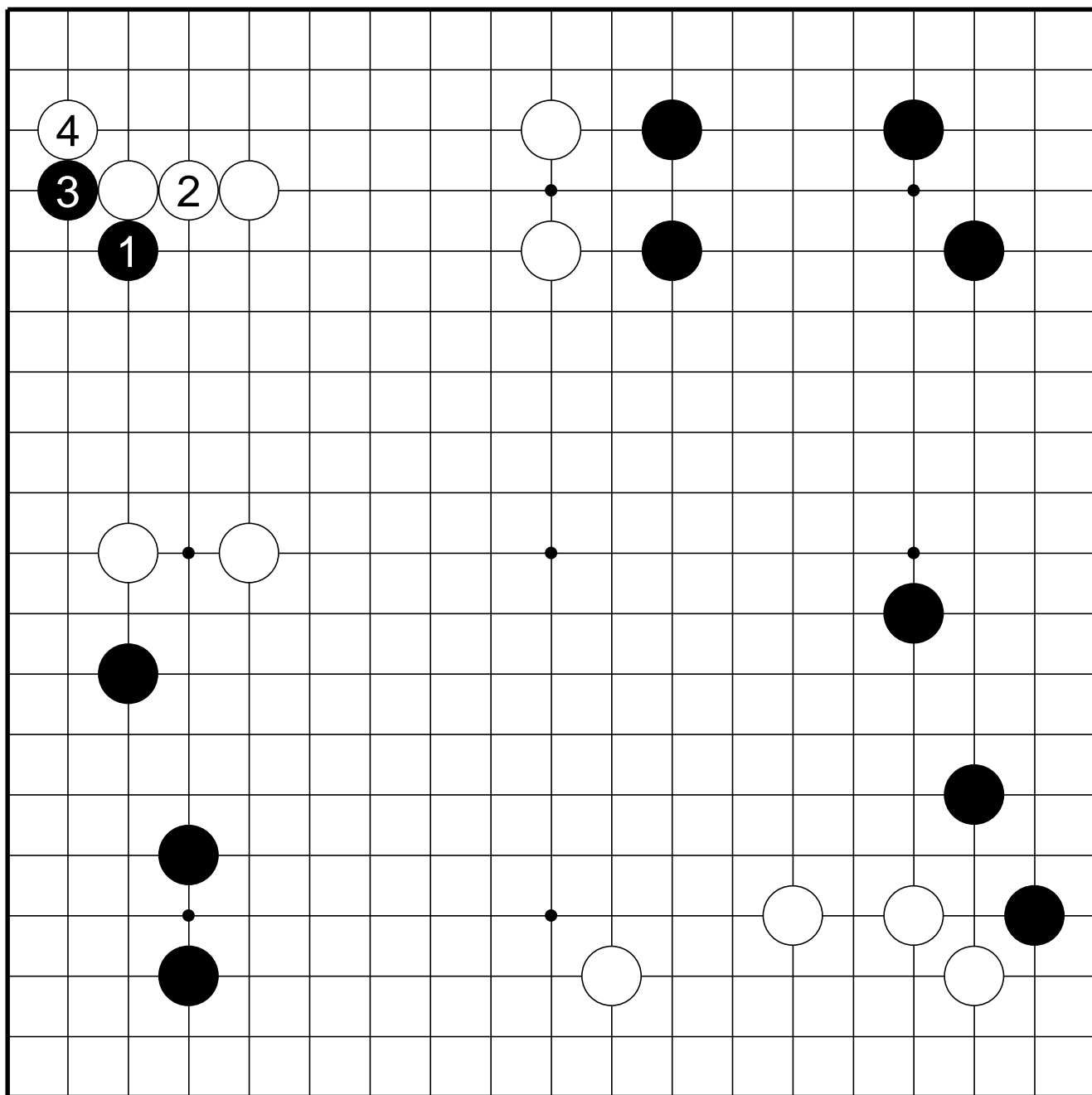


图47

图 48 难有作为 黑 1 借助边子为外援而打入，白 2 尖应阻黑托渡。黑若碰 A 求腾挪，白沉着应 B 位，黑也难有作为。

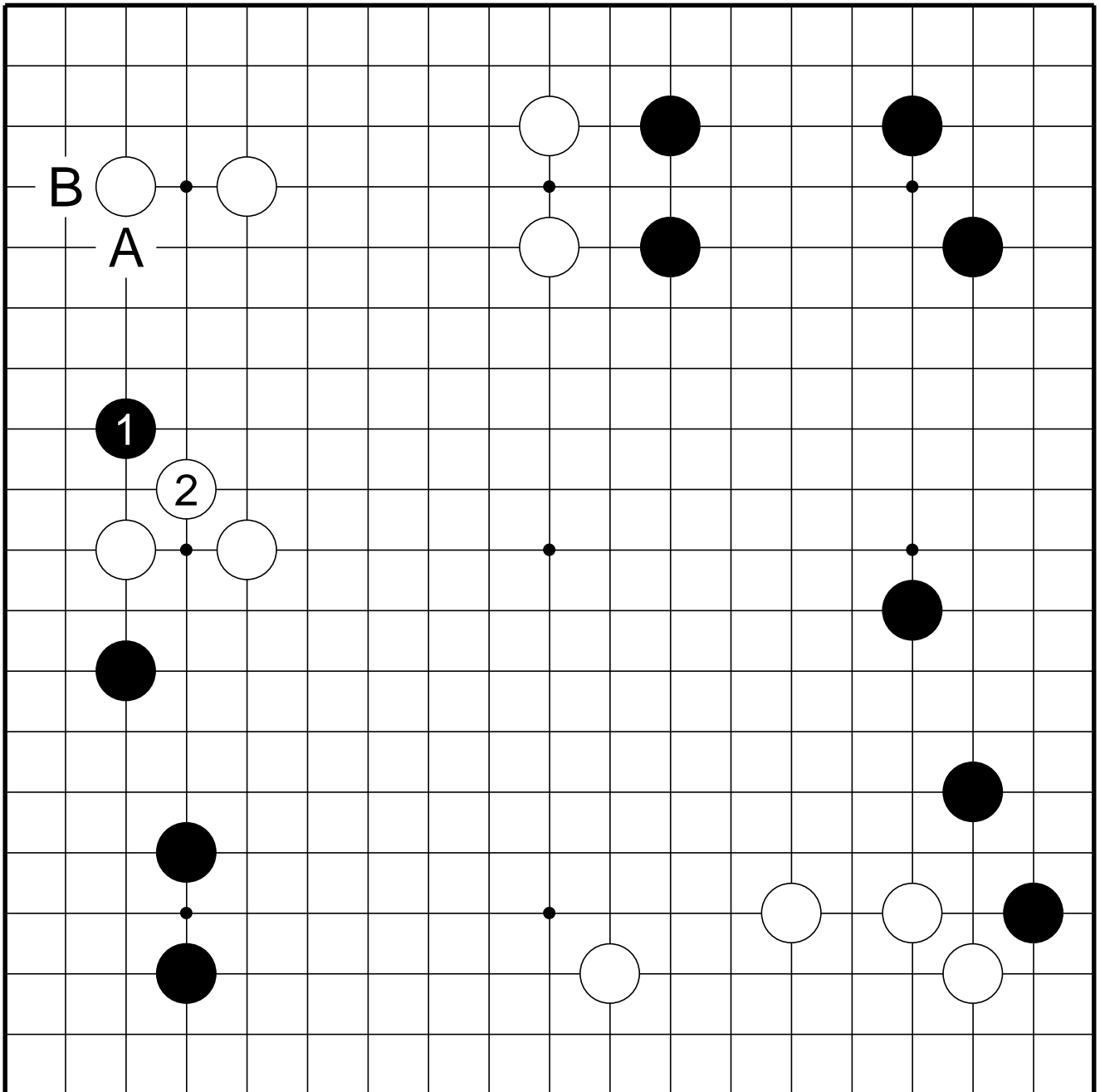


图48



图 49 白方反击 黑 1 肩冲却又选错了落点，虽在一定程度上破了白空，却因白 2、6 伸出势头，右侧黑阵也有被侵削之虞。

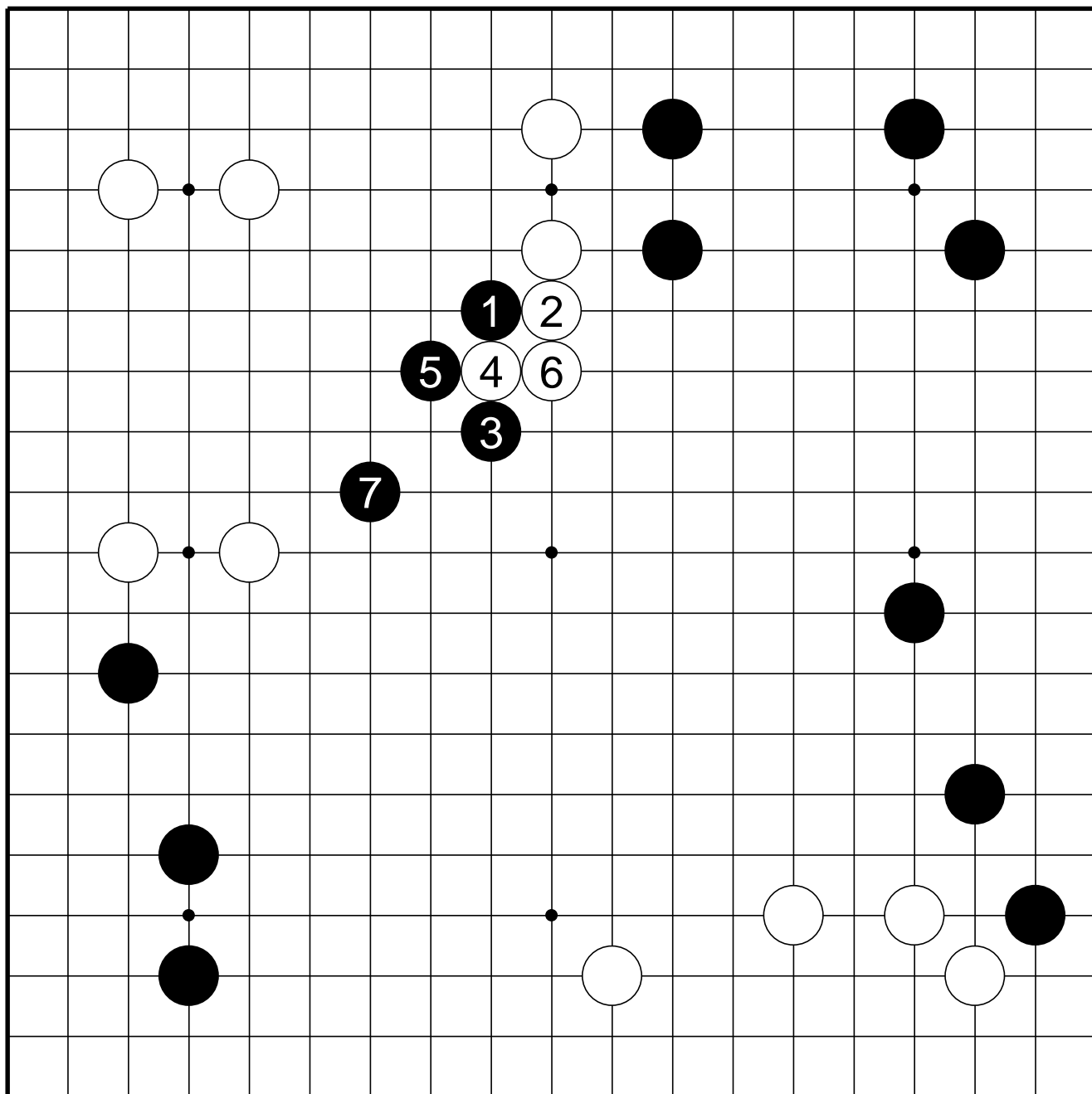


图 49

图 50 主动有利 黑 1 消削方法和落点俱佳，黑 7 充分发挥子力作用，大致走到黑 13，黑方成功。

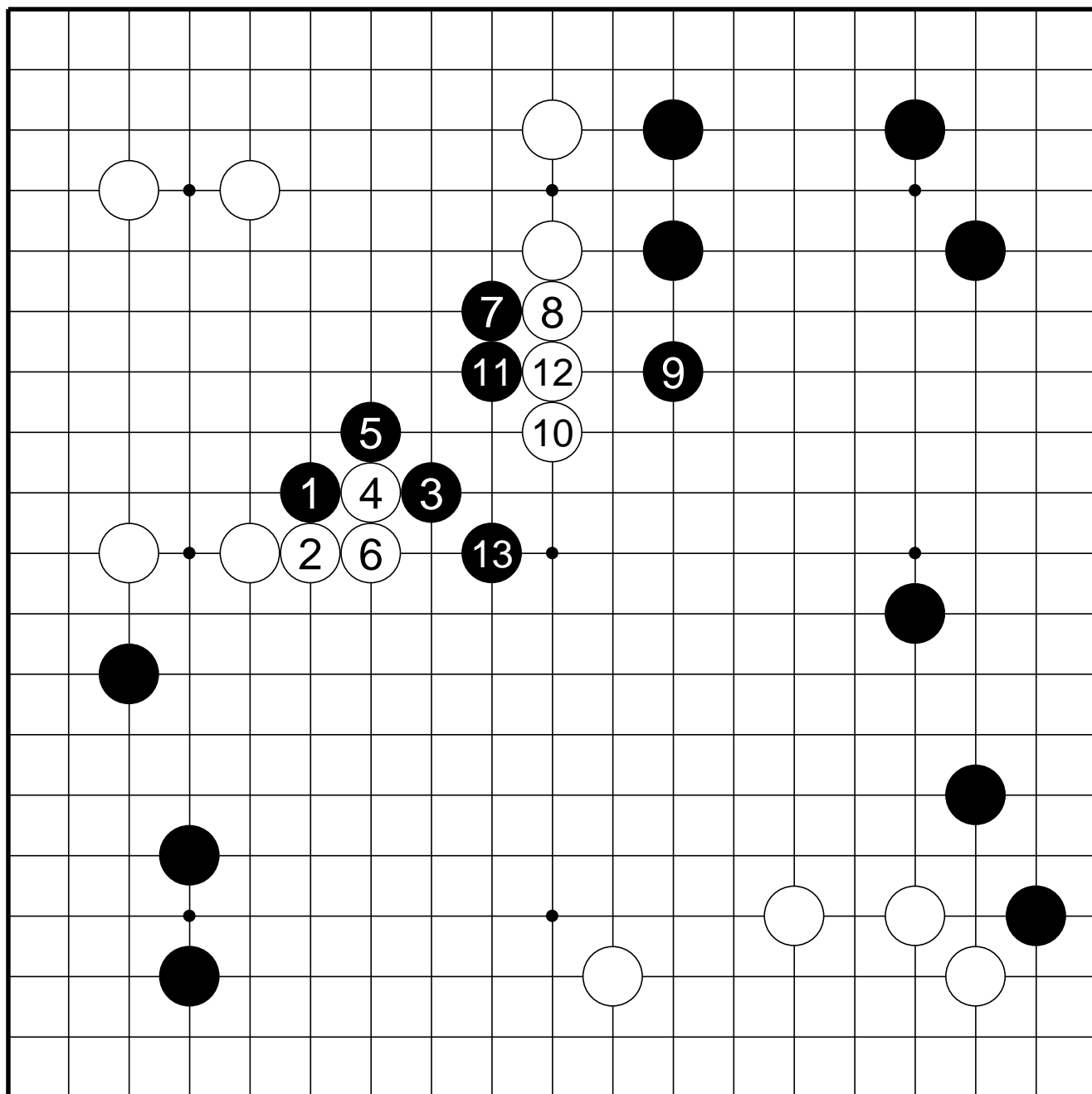


图 50

图 51 稳操胜券 白 2、4、6 不图反击，只是护空，越退让越不成，黑 7、9 增强势头，回转 11、13 封锁。至此，双方地域之多寡，泾渭分明。

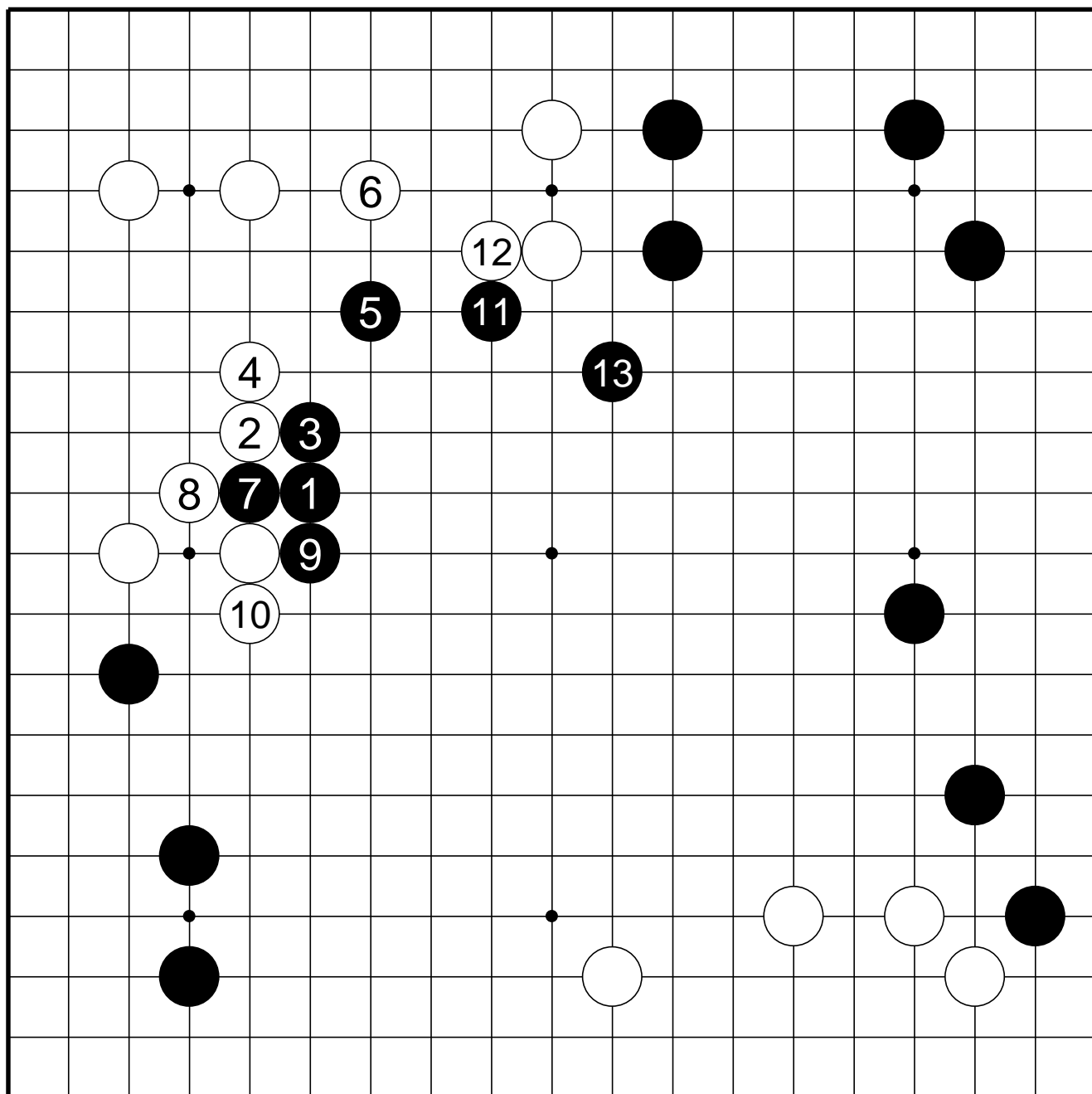


图51

图 52 浅侵得体 此形之下，上边黑地较坚，白 1 肩冲很适宜，经拆冲占到 11 曲头，相当满意。

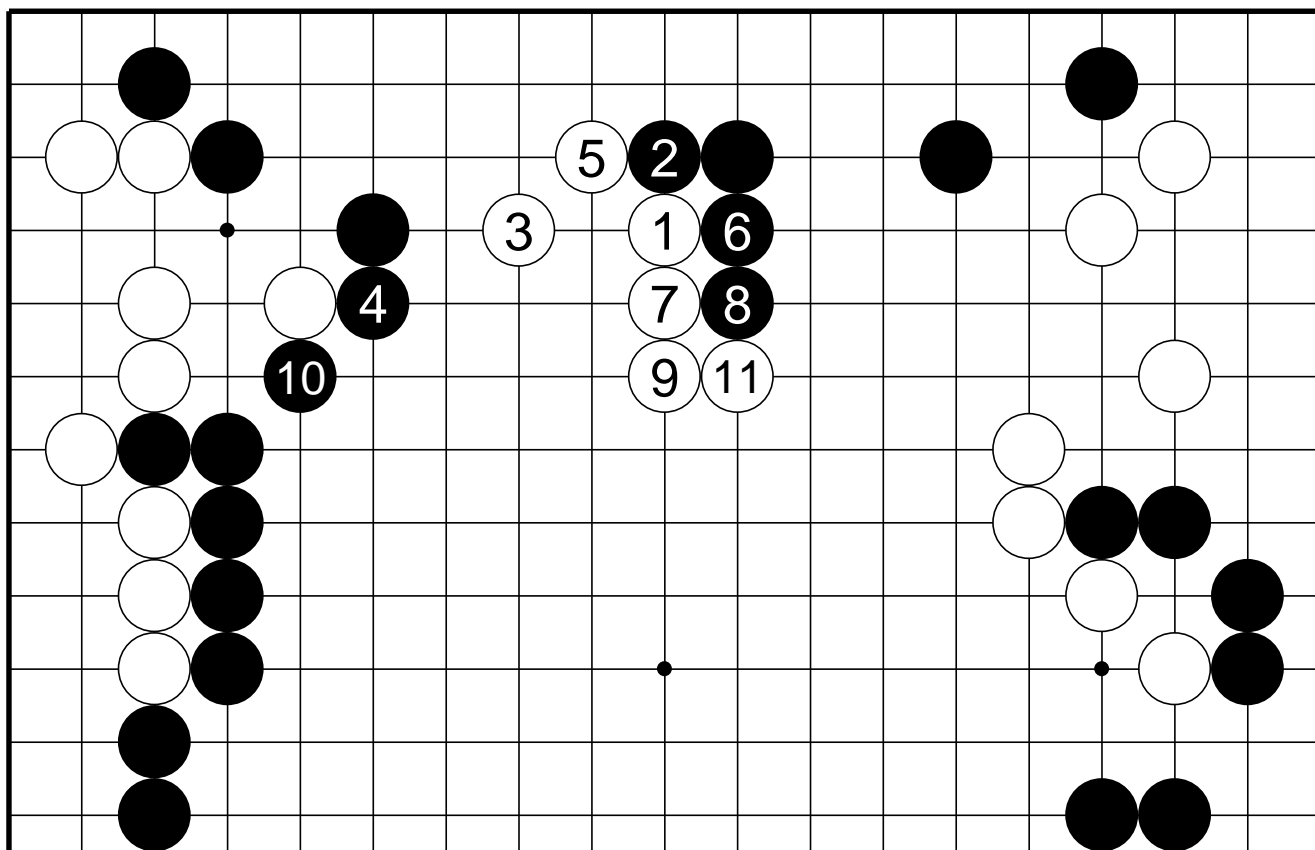


图52

图 53 打入受攻 白打入，黑 2 尖封，走到黑 6，白三子变成孤棋。逃孤的滋味总不好受吧？

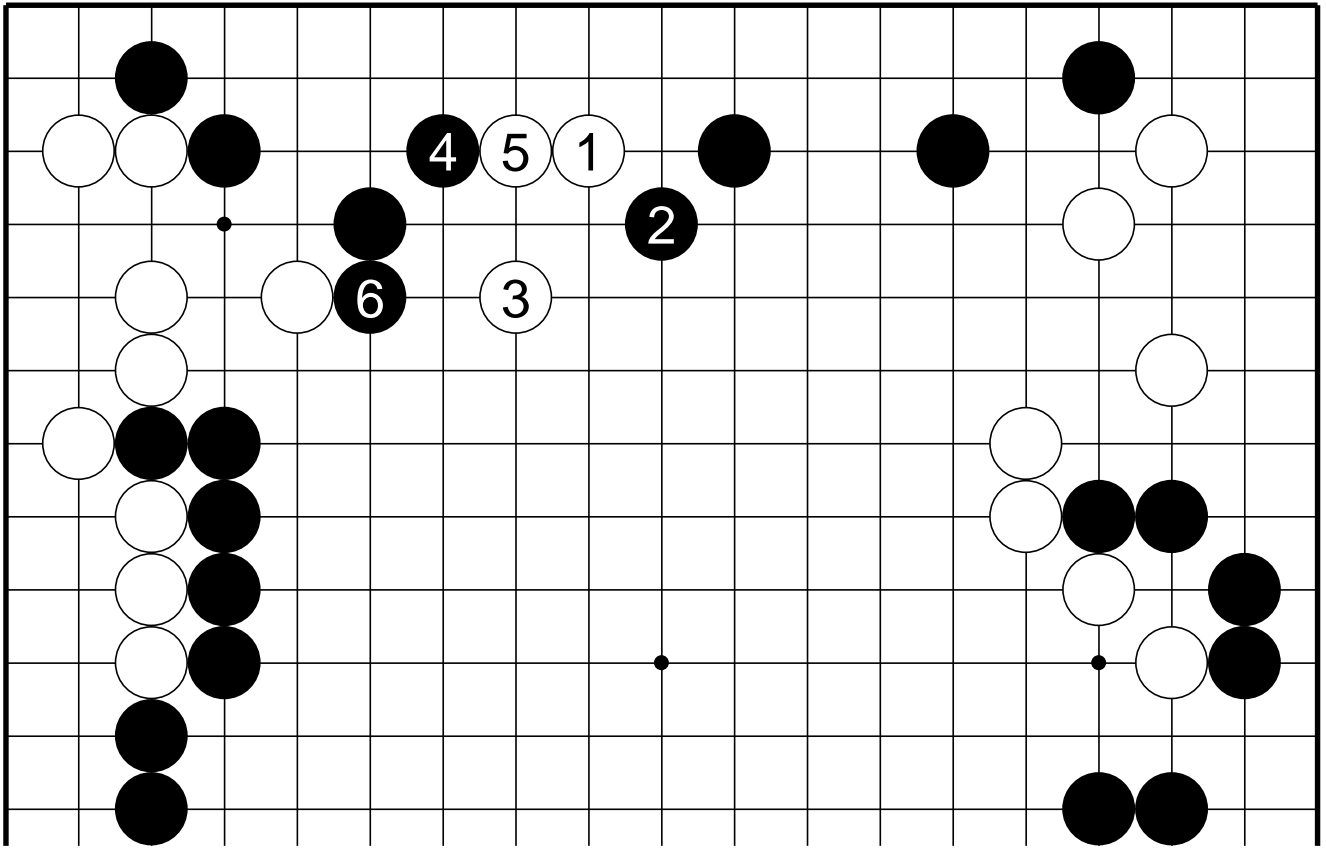


图 53

图 54 仍属孤棋 白 1 下在四路上较轻，但黑 2、4 攻防得宜，黑 8 破白形，白 11 曲很大。但黑 12 亦好，同时又引出 A 位的跨断，白棋较苦。

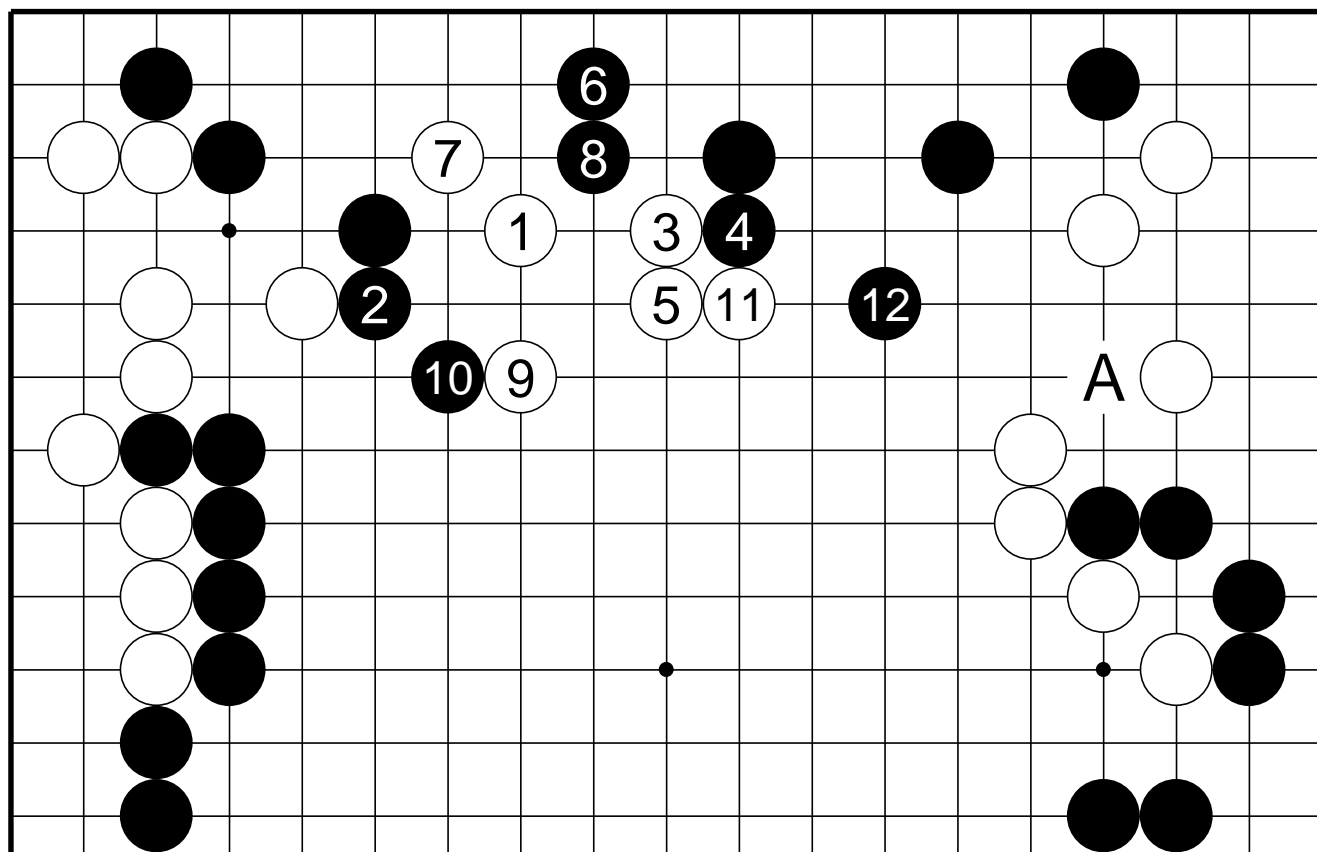


图 54

图 55 得不偿失 白 1 不失为击中要害，但黑 2、4 有见识，弃子而争到 6 位的好点，白得不偿失。

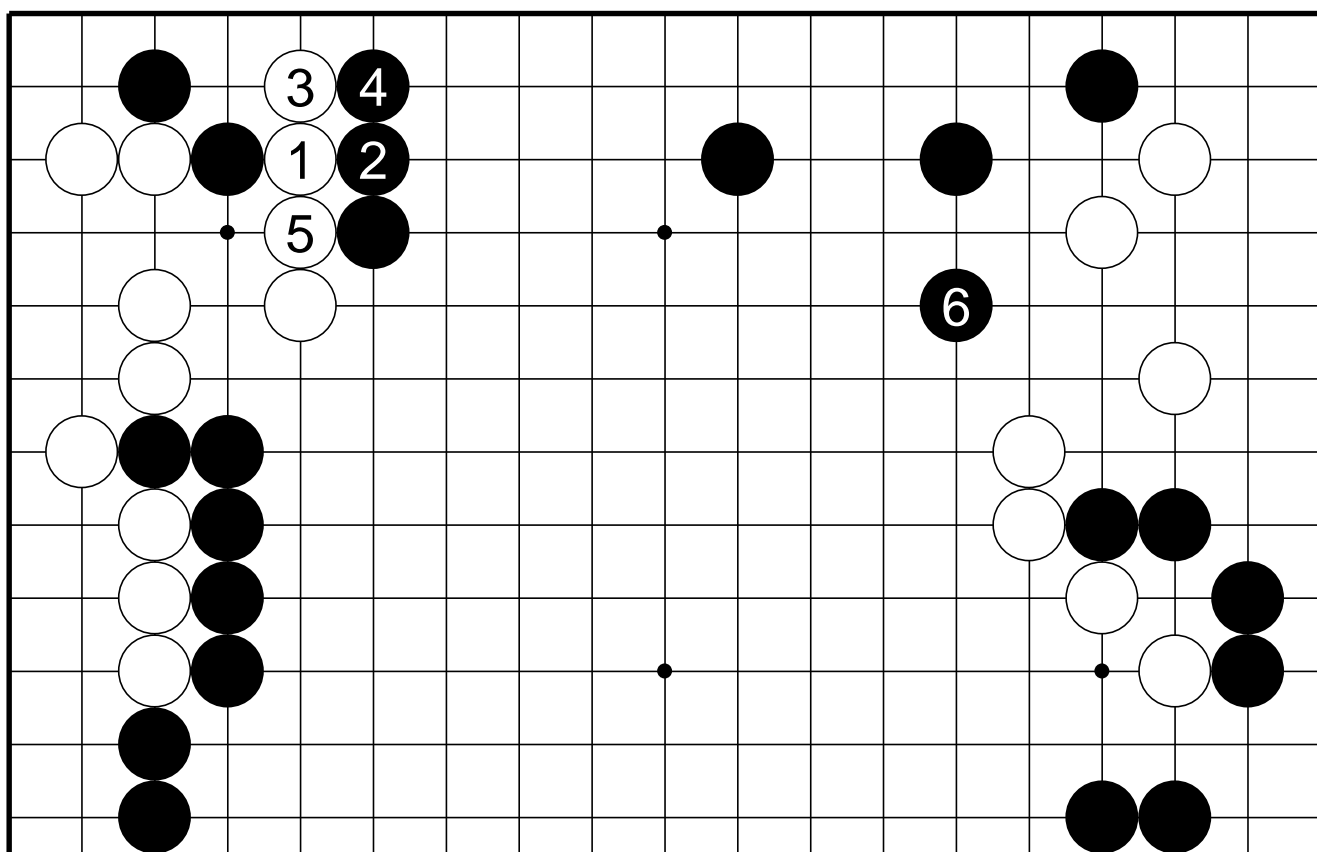


图 55

## 第二节 “肩冲” 的其他运用

### 一 用“肩冲”于治理

图 56 堂堂布局 黑 9 从容拆二，以三对二之优势静待变化。白 10 守角也可，黑 11 占上边制高点，白 12 分势。白 14 跳紧要，黑 15 至 19 大致如

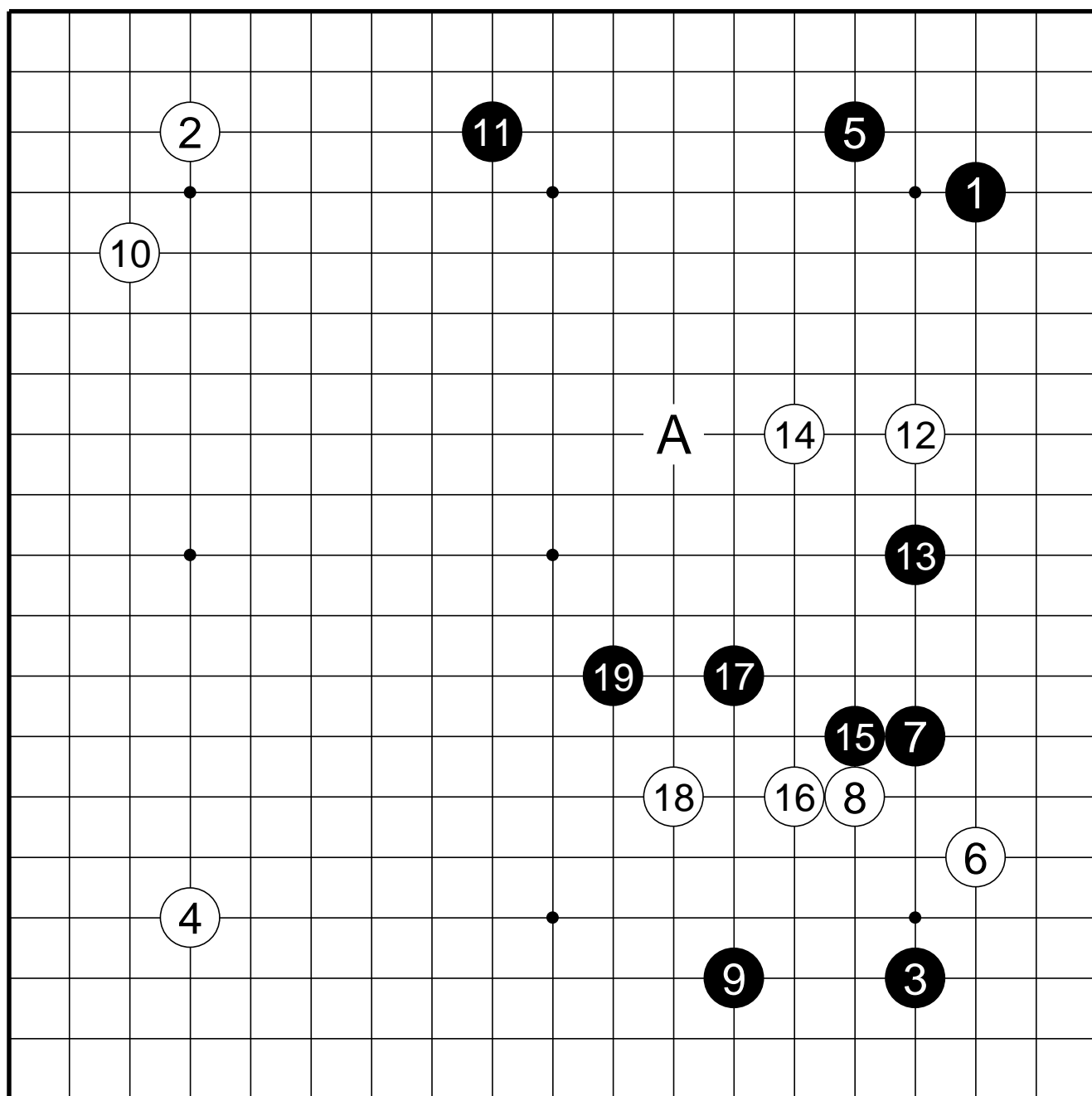


图 56



此。现在白二子处于黑方大包围之中，就怕黑镇攻A位。然而跳A位又嫌出脚太慢。

图57造形巧匠 白1肩冲犹如飞掷梭镖，逼应黑2，遂后白3至11轻易地造成了一个含空量较大的方箱形阵地，虽然留有缺口，但整体已告安定。其中白5通常跳A位，若被黑挺到5位后白须补断，

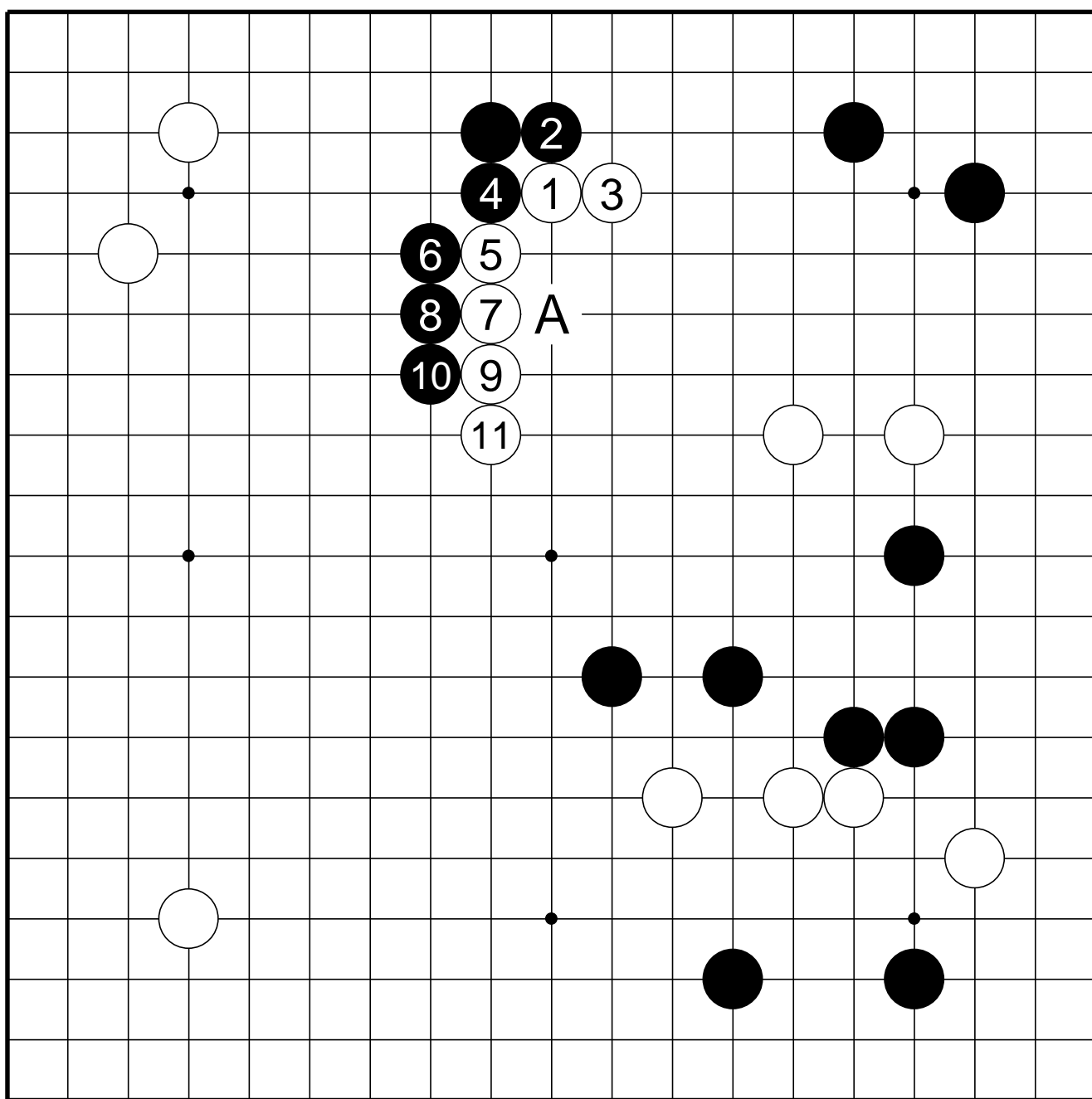


图57

不论如何补法，棋形结构便嫌重复了。

图 58 先声夺人 白 1 拆地兼攻，黑 2 机敏肩冲抢攻，黑 4 搭靠本属治理手法之一，今与黑 2 配合更见生气勃勃。黑 8 连扳紧峭，以下至白 17 尖出，必然走势，呈乱战姿态，黑 18 以肩冲快步遁逸，

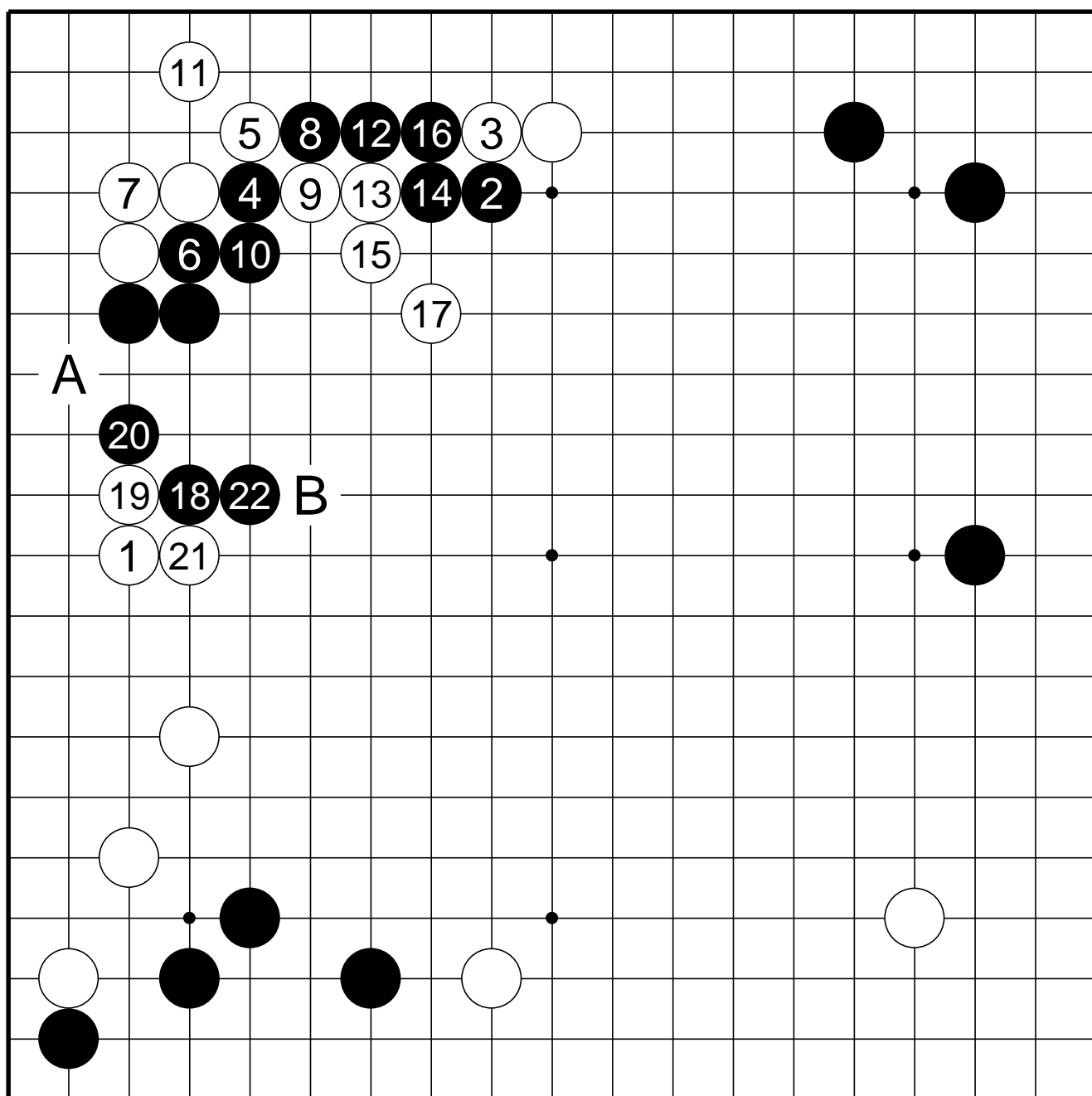


图 58

黑 22 后 A 位一手便成活。黑 18 如改为 20 拆一，白 B 大封危险。

图 59 孤掌难鸣 黑 2 孤军奋战，白占地利、人和之利，白 3 扳断黑 4 至白 17 活角，其中白 11 扼要，分隔黑棋二地作战，A 和 B 二个严厉攻击点，白方必得其一。

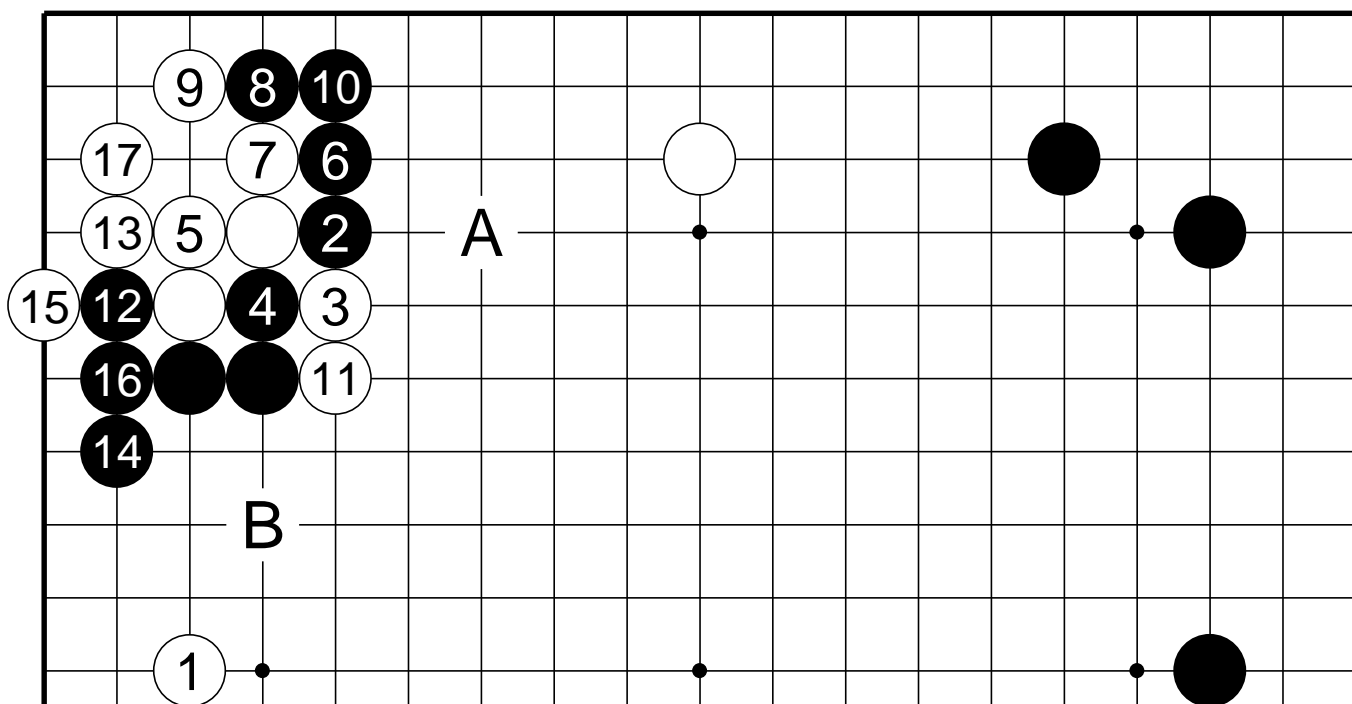


图 59

图 60 势感流畅 黑 1 肩冲逃遁，白 6、黑 7、白 8 都是形的要点，黑 11、13 压出，开展中腹形势，从而全队通畅，又含有 A 断和 B 点方等利益。

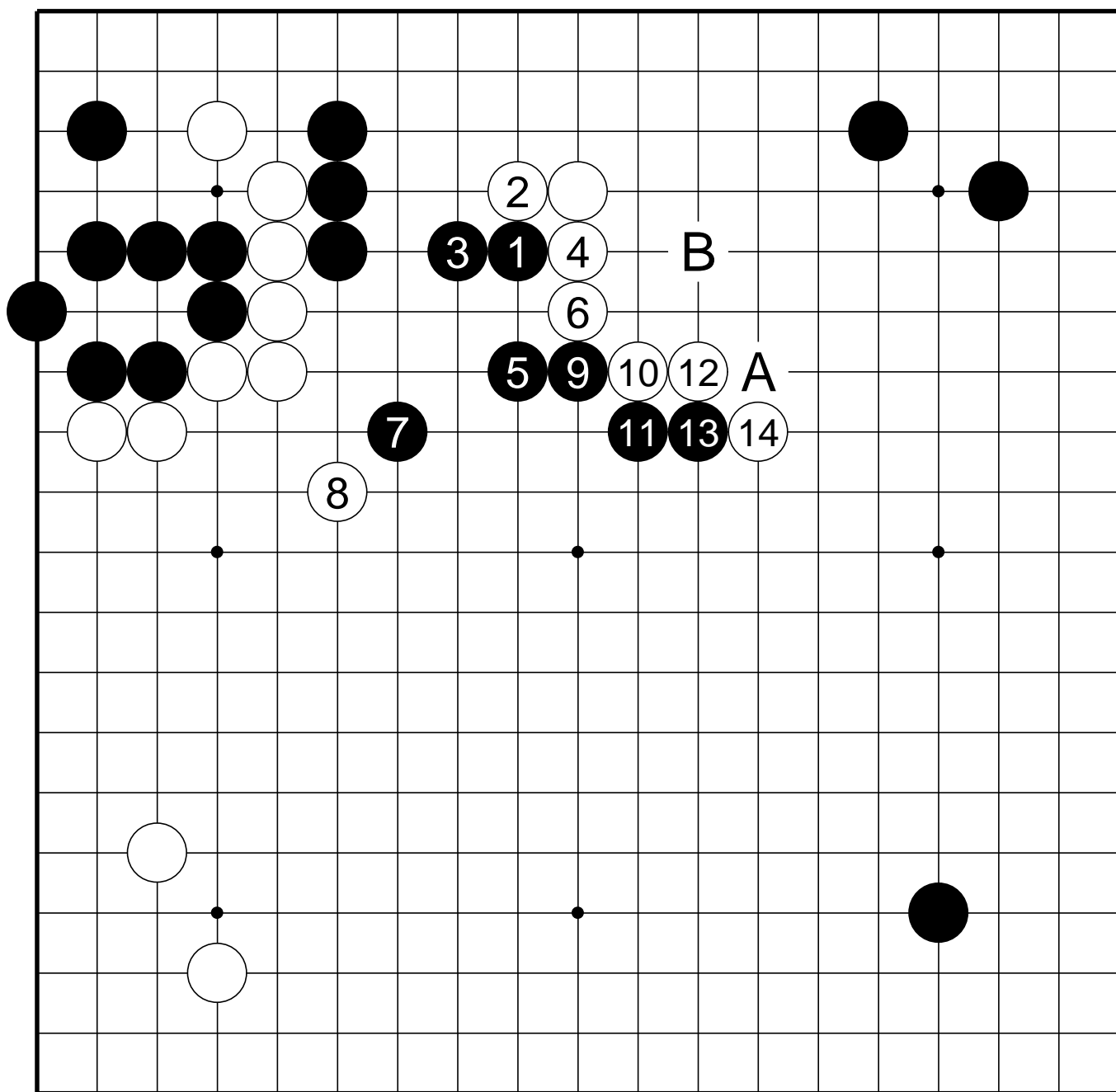


图 60

图 61 羊肠小道 黑 1 出路狭窄，白 2、4 先手便宜，白 6、8 着着扣住脉门，白左侧一队并无不安之感，而右侧将会形成大阵势。

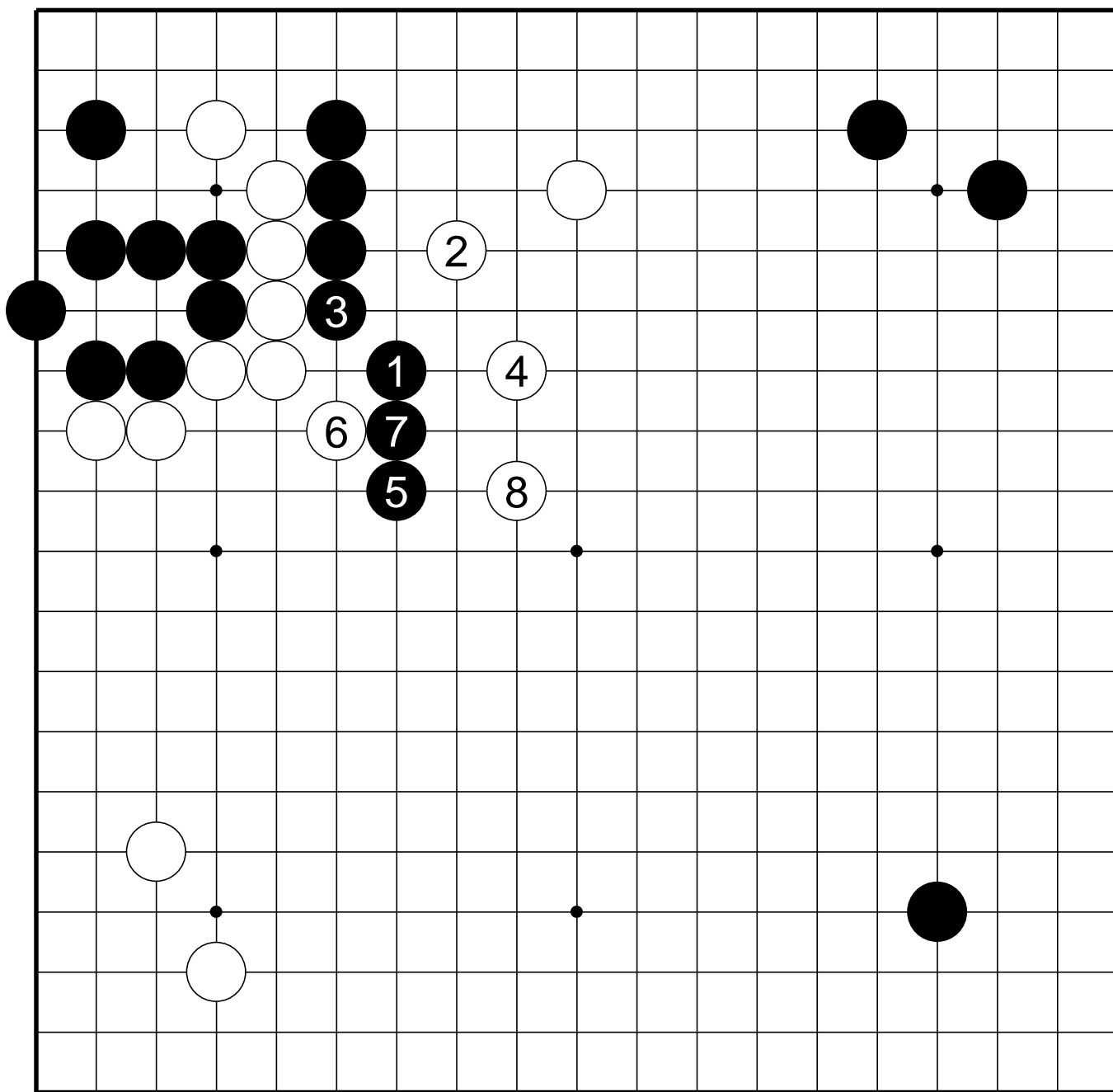


图 61

图 62 大同小异 黑 1 仍遭白 2 的封攻，黑 5 不敢跨大步，怕白之挖断，白 8 占领中原大势要点。

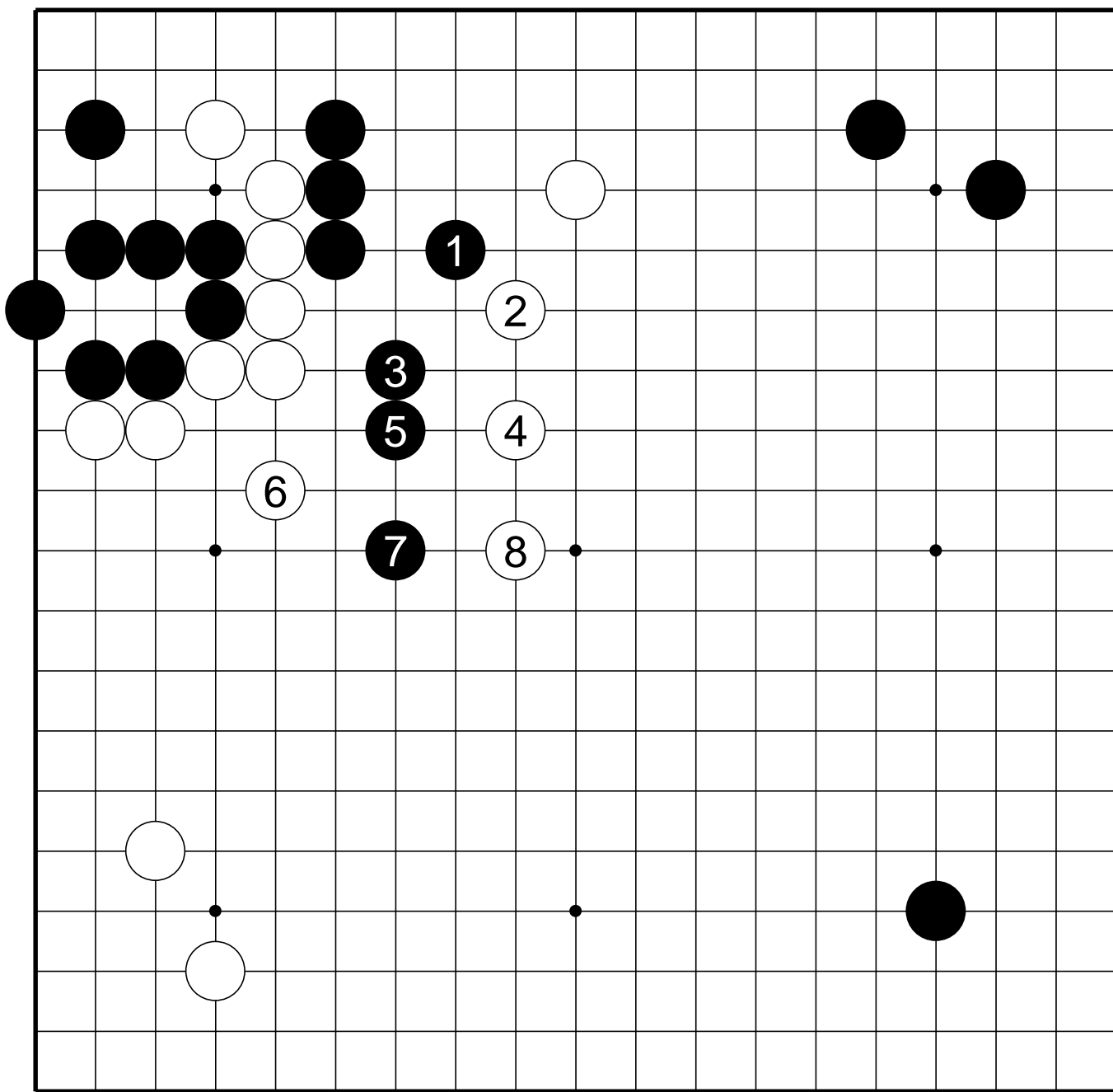


图 62

## 二 用“肩冲”于攻击

图 63 攻守兼备 黑 1 侵扰白无忧角，至白 8 是常见的变化。黑 9 肩冲以攻为守，逼应白 10，黑 11、13 预定之着，全体队形生机勃勃。

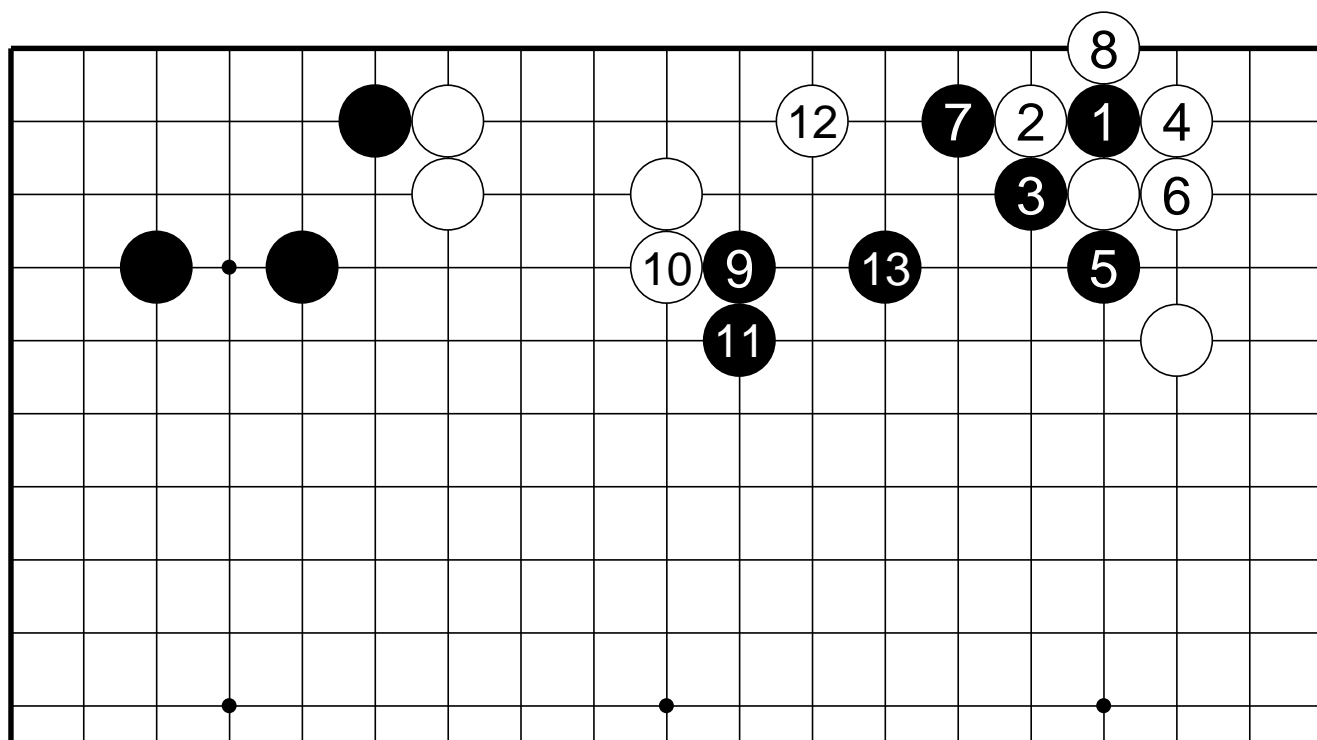


图63

图 64 愚形一团 黑 1 消极保守，凑白 2、4 点刺，促成一团愚形。白 6 乘势攻逼，白 8 坐收攻逼之利。

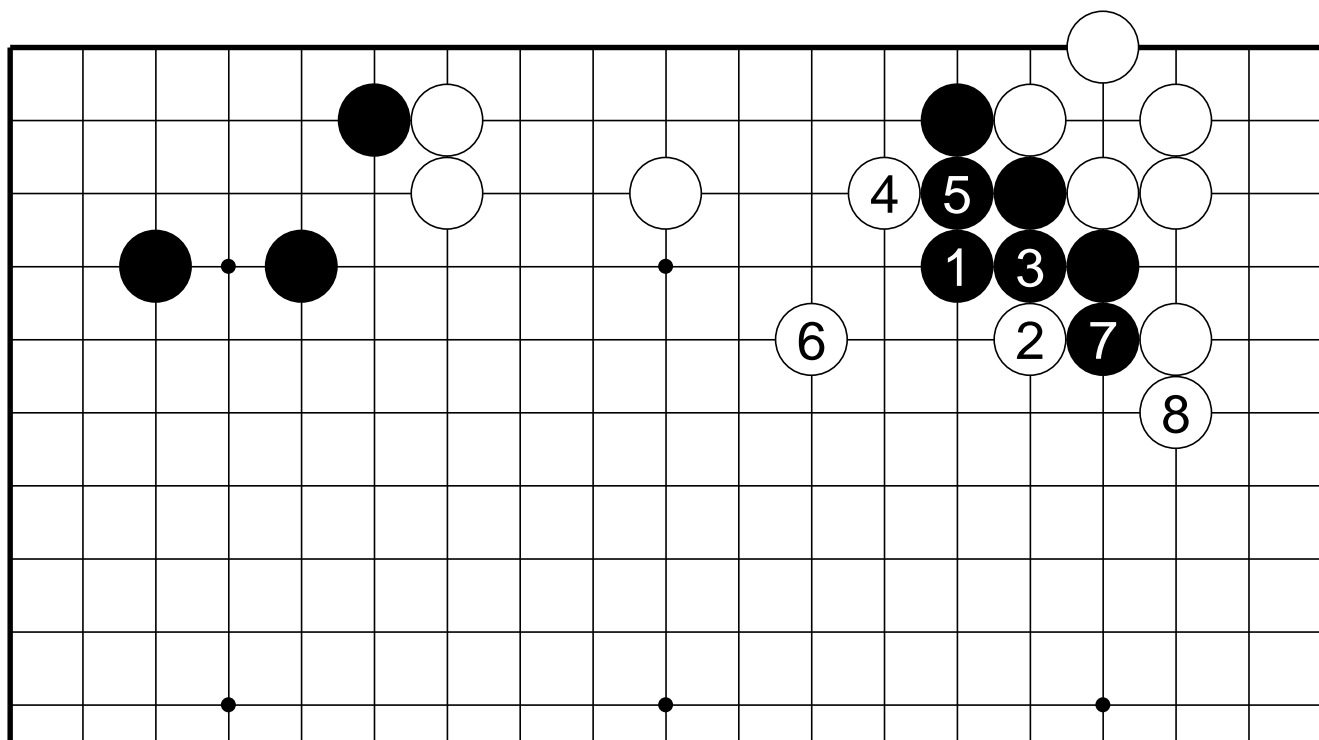


图64



图 65 拦截阻击 黑 1 在白方加强联络之前，抓住战机犹如心脏插刀，无论白方企图在 A、B 和 C 等处谋求联络，为时已晚。二处作战毕竟困难。

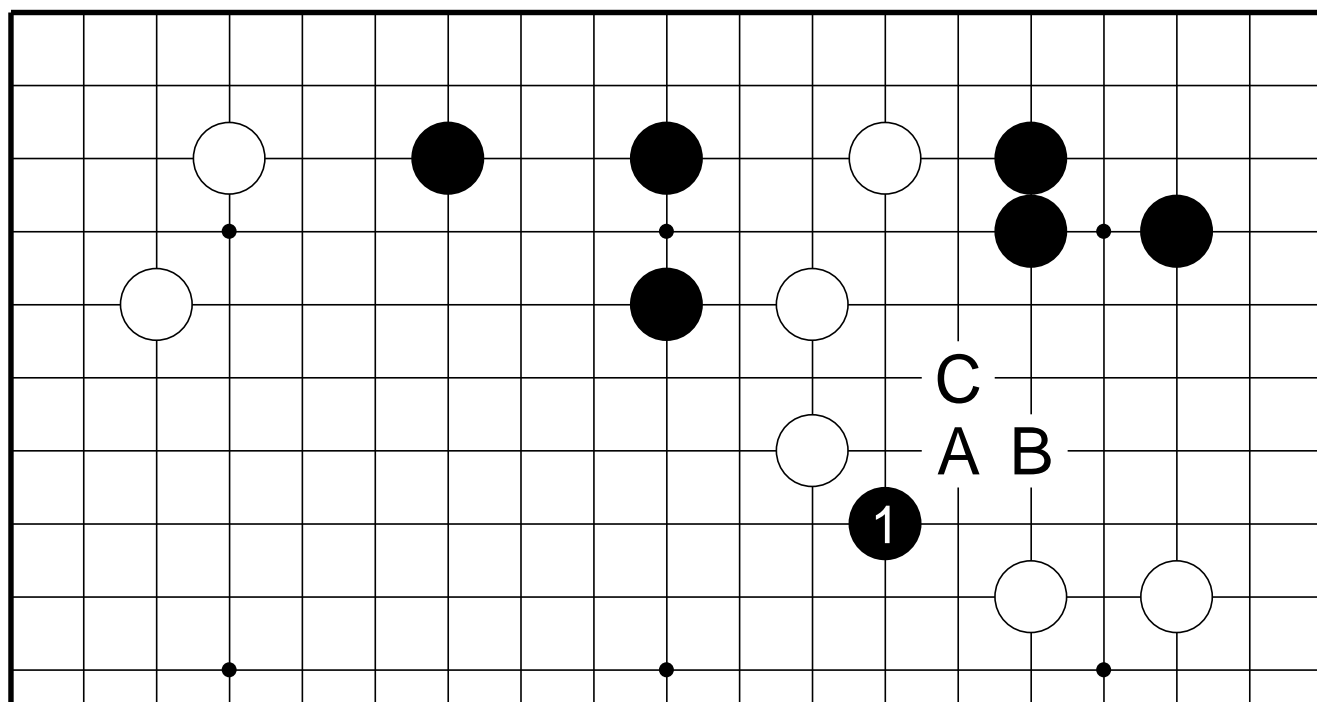


图 65

图 66 犀利攻击 黑 1 肩冲佯攻白上边。“项庄舞剑、意在沛公”，黑 3、5、7 才是真意所在。

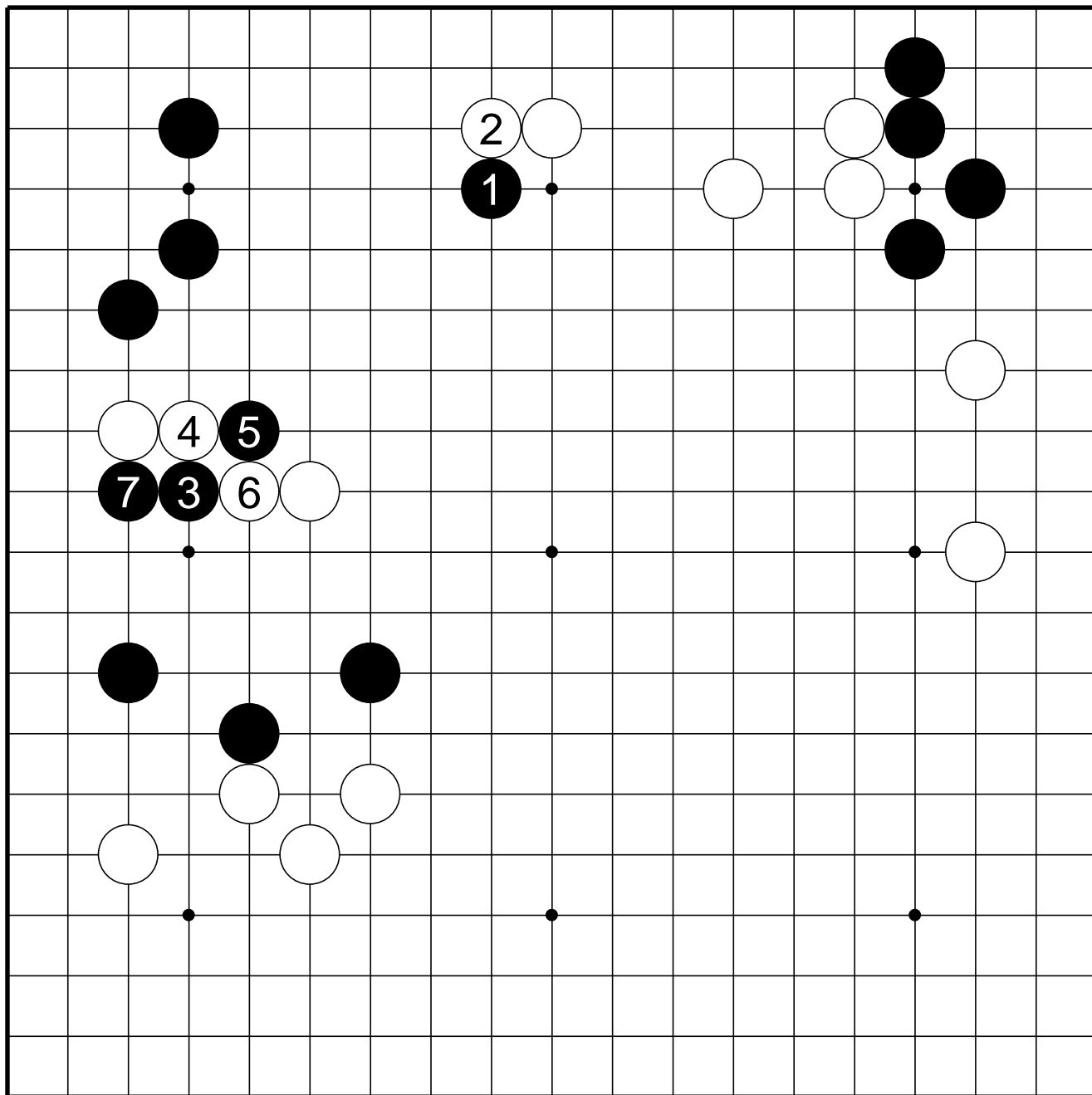


图 66

图 67 临机转换 白  
4 临机转换。

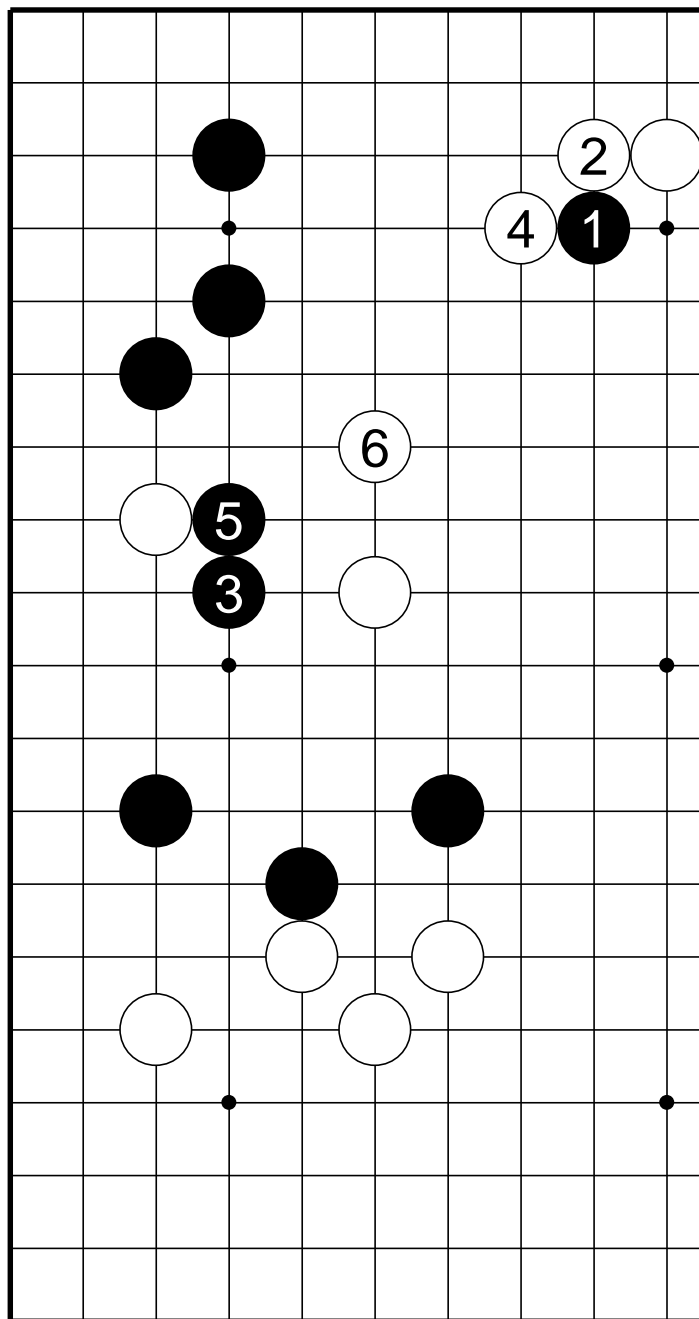


图67

图 68 别出新意 黑 1 逼应白 2，由此按照黑方调子划分疆界。白壁残留断点，黑作战成功。

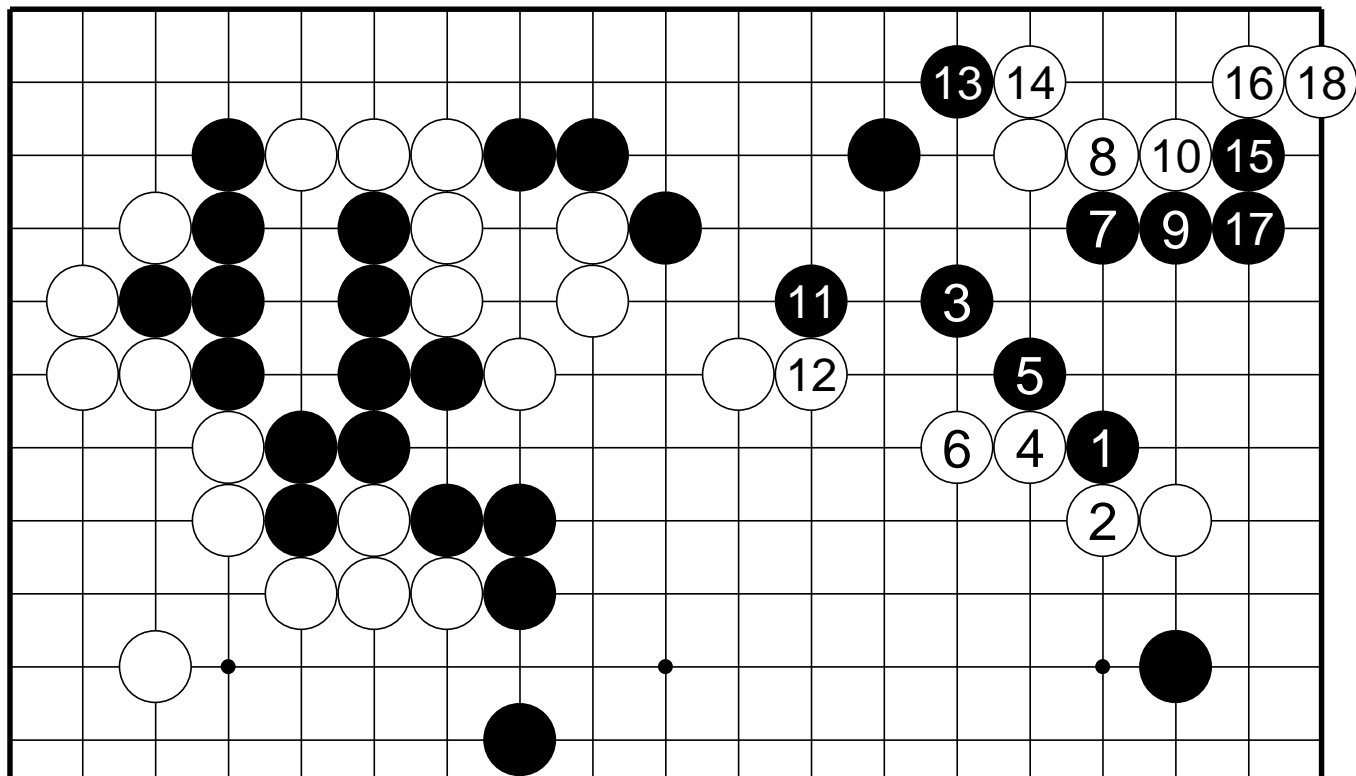


图 68

图 69 陷于阵套 黑 1 一般侵角点“3·三”，白 2、4、6 好步调，积极攻击，结果不言而喻，黑方自取其咎。

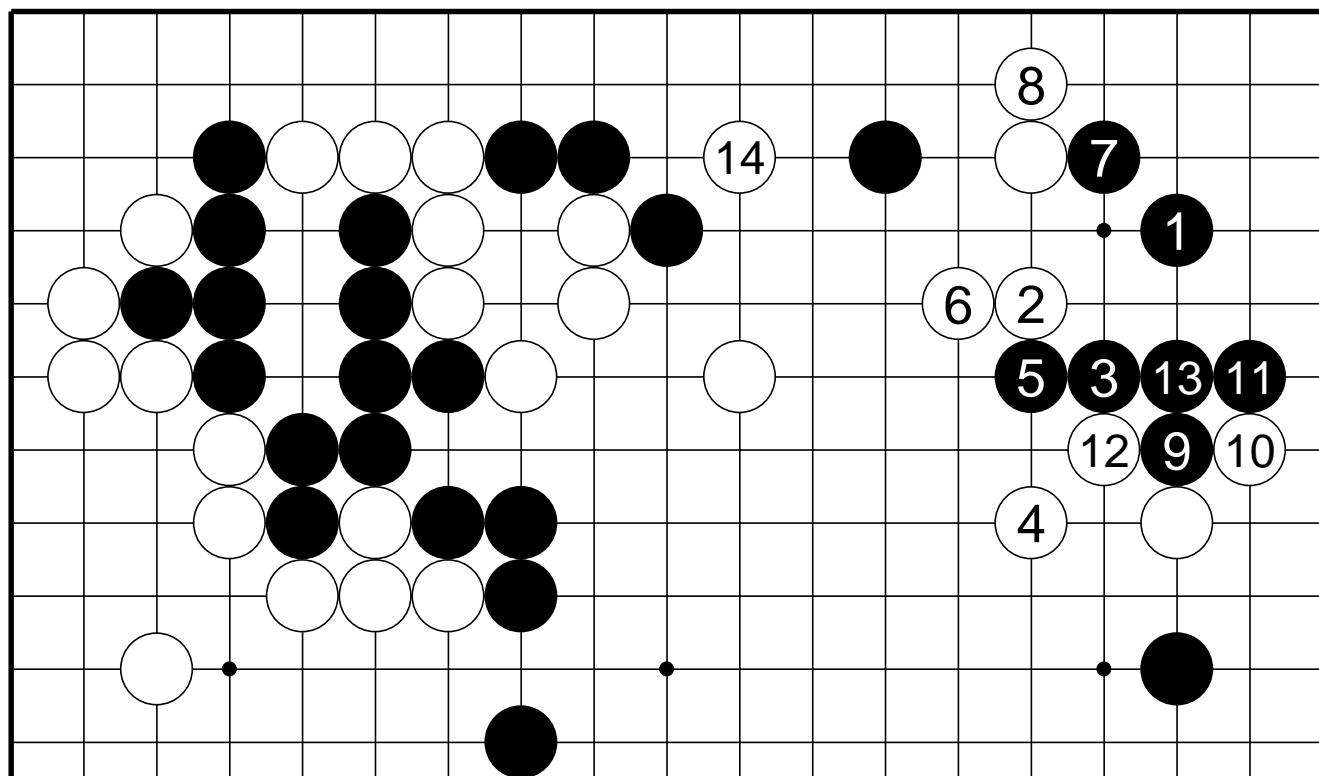


图 69

图 70 黑中白套 白 1 消势，黑 2 拦地，白 3 压、5 断，又得 9 位痛快一打，再挺到 13 位，讨尽便宜。这是一系列的取势常用手法，回转 15 位拦空，白方称心满意。

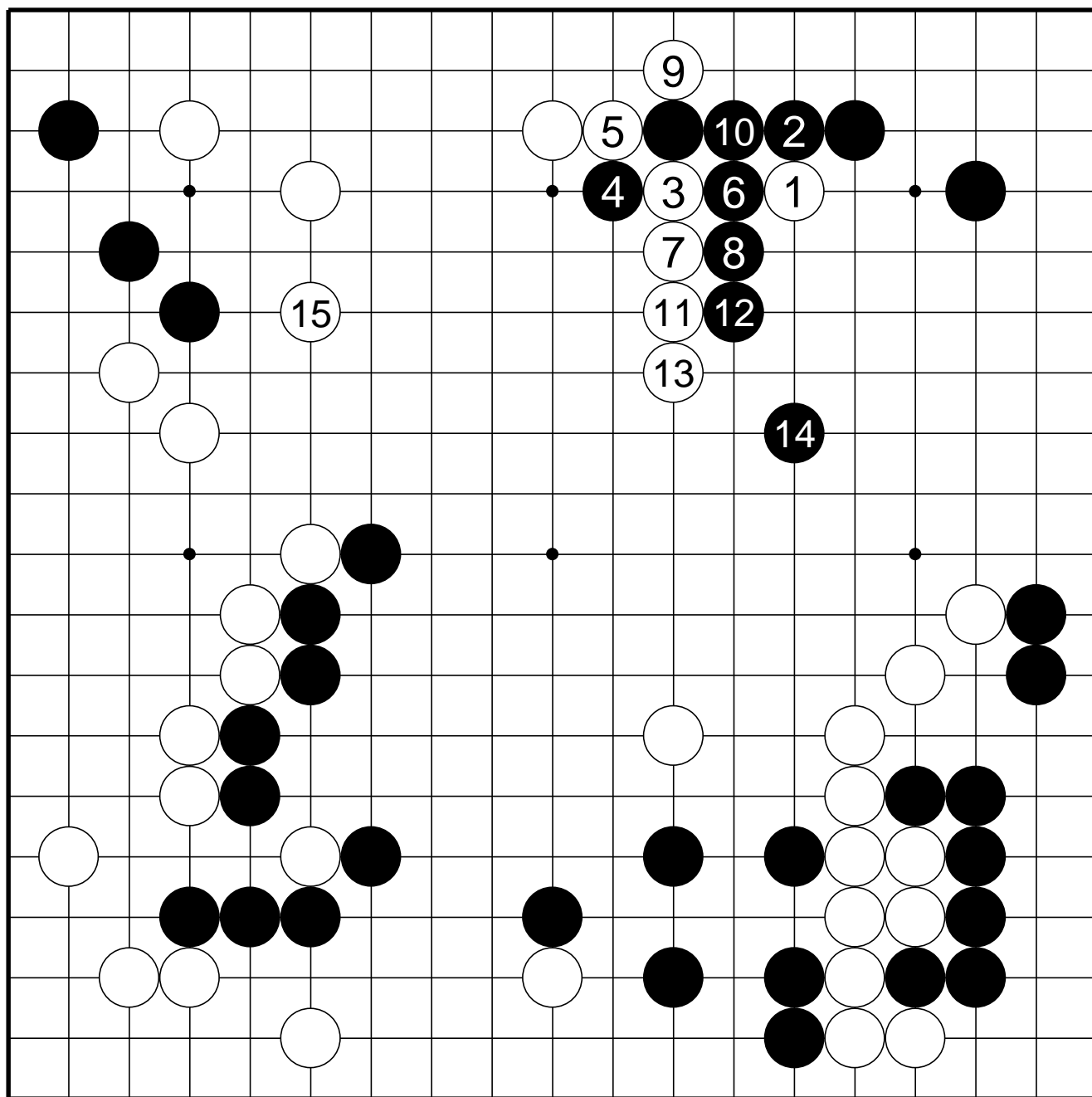


图 70

图 71 我打我的 白 1 时，黑 2 不予理睬，却拣敌痛处先下手，白无暇顾 1，大龙逃命要紧，黑 16 腾出手来，盖压成势。至白 25，战场情势剧变，黑占压倒优势。

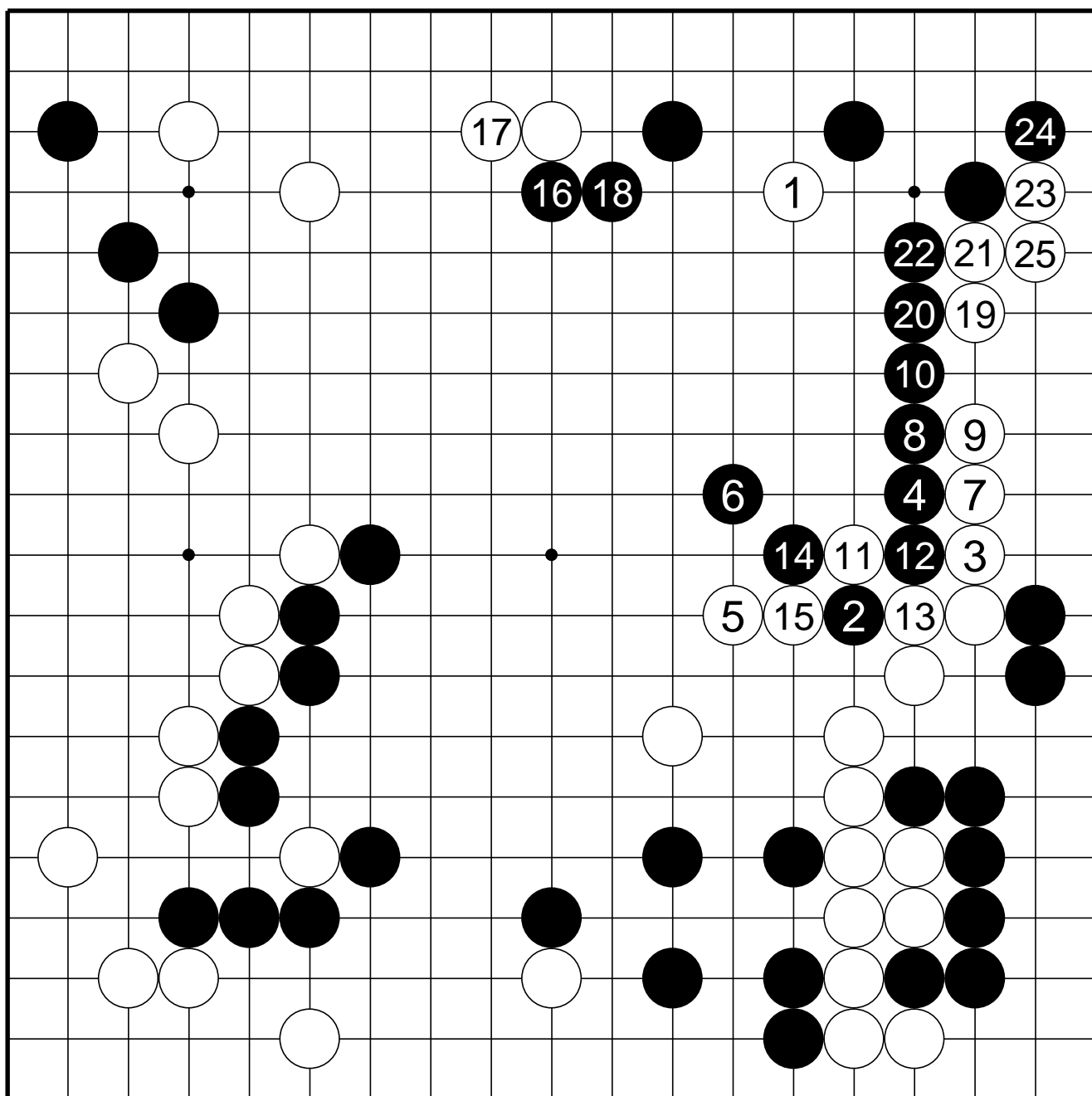


图 71

## 第三章 打入

布阵时，双方为了争夺地盘而发生矛盾，常常引起一方入侵他方阵地的前哨战，以保持局面的平衡。前述分投和浅侵都是为了保持局面平衡，不过二者性质平和，破坏性也不大。打入却完全不一样，它犹如闯营劫寨，成败关系重大。战前务必掌握时机、摸清进退路线，选准突破口，如有内外接应者，更易奏效。“打入”破坏性强，因而冒的风险也大。如果有勇无谋，盲目闯营，则会落得个“壮志未酬身先死”（浅侵章中图 47 和图 48 已示证例）。



# 第一节打入的起因——不让吃 亏

图 72 先手权利 黑白两军峙角相对，黑 1 仗先着之利，占领边中制要点，白 2、4 竭力撑拒。因黑先手在握，这是没法的事。

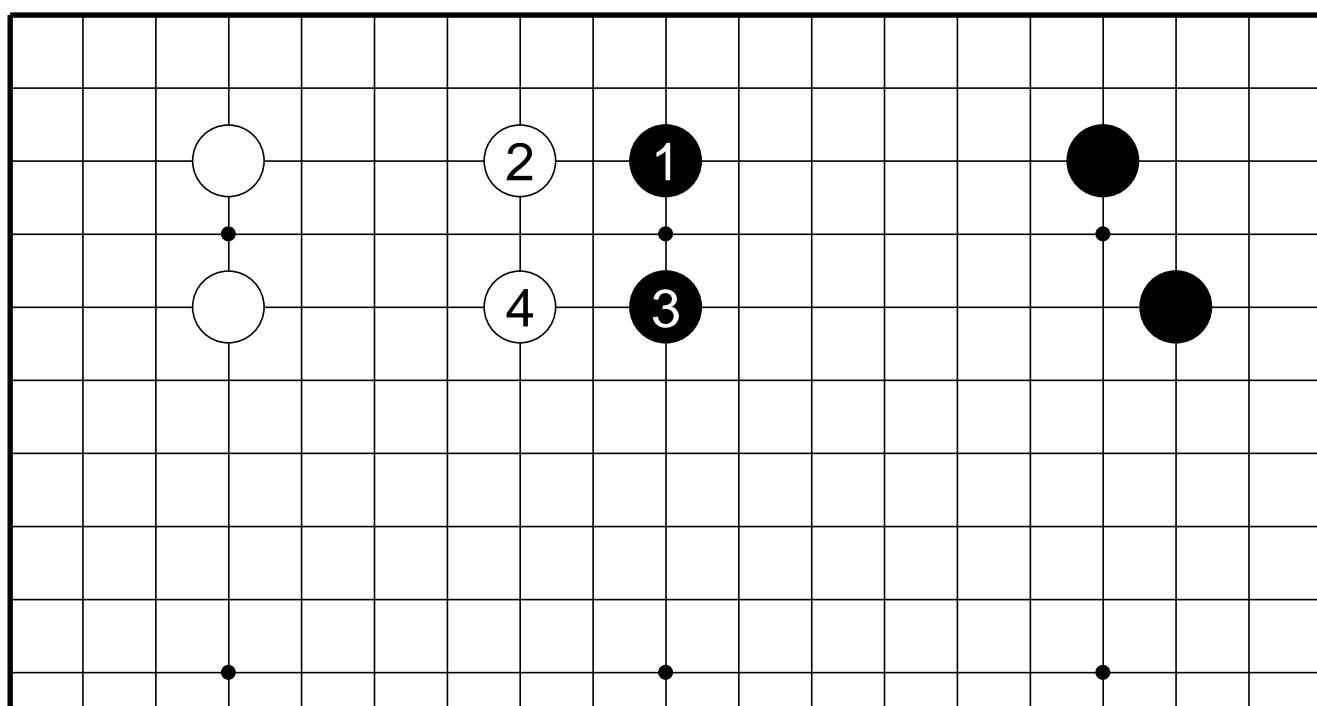


图 72

图 73 不能容忍 黑 1 竟霸占过头一路，白 2、4 应着未免示弱。

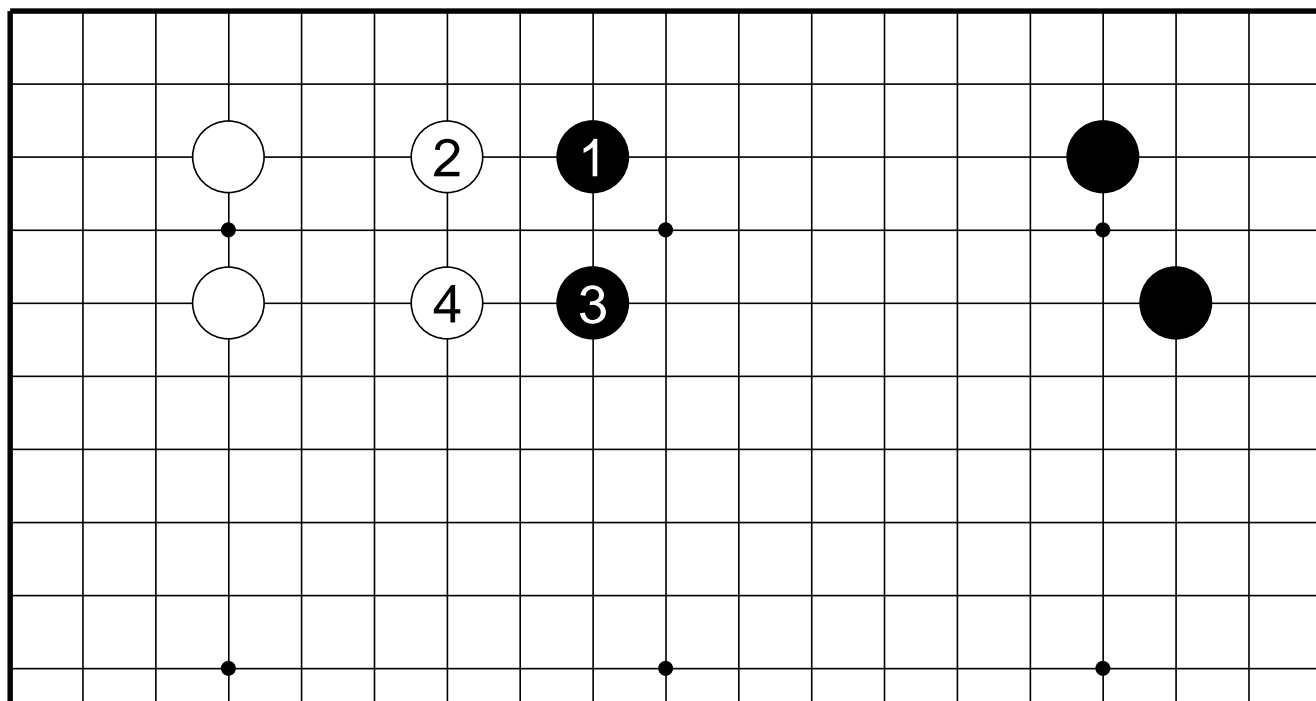


图73

图 74 平分秋色 白 2 回敬一下，黑 3 拆二，白 4 也拆二，上边便成平分秋色。对黑来说当然不干。

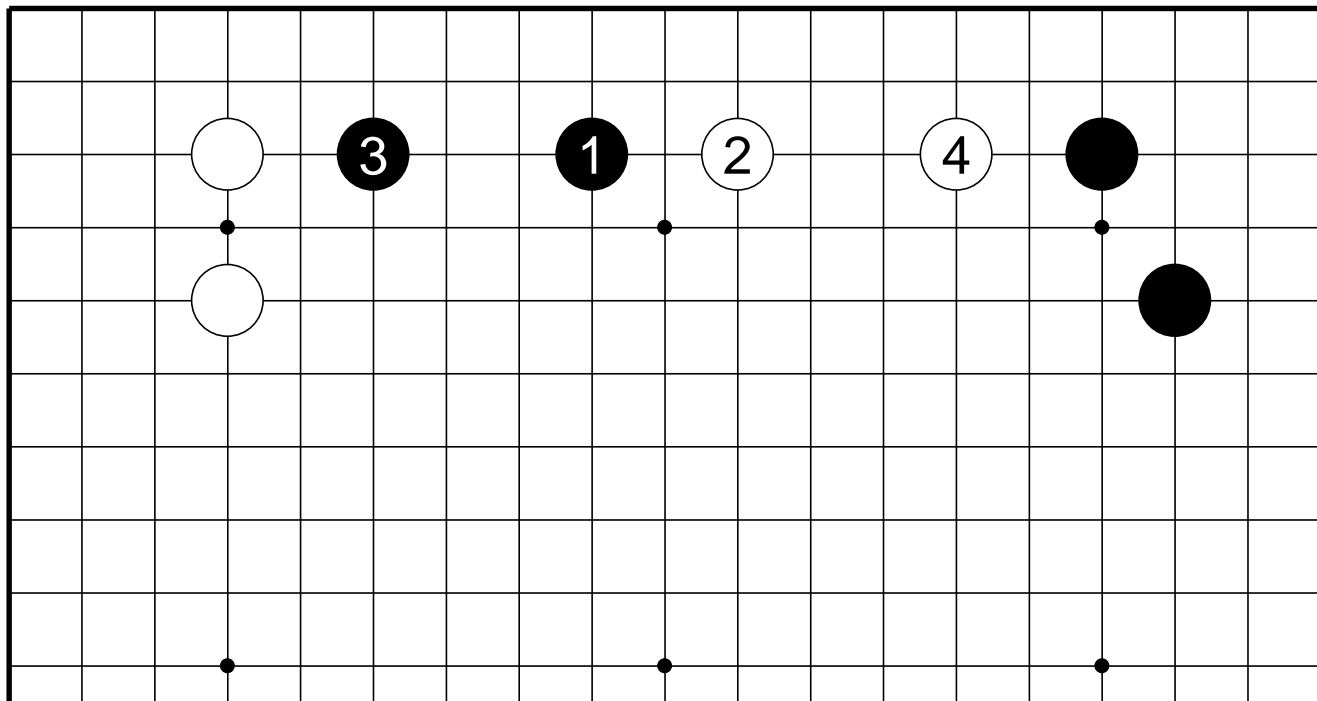


图 74

图 75 引起攻防 黑 3 鉴于天时、地利及人和三者有利，发动攻势，白 4 以碰腾挪求变，至白 16 大队脱颖而出。

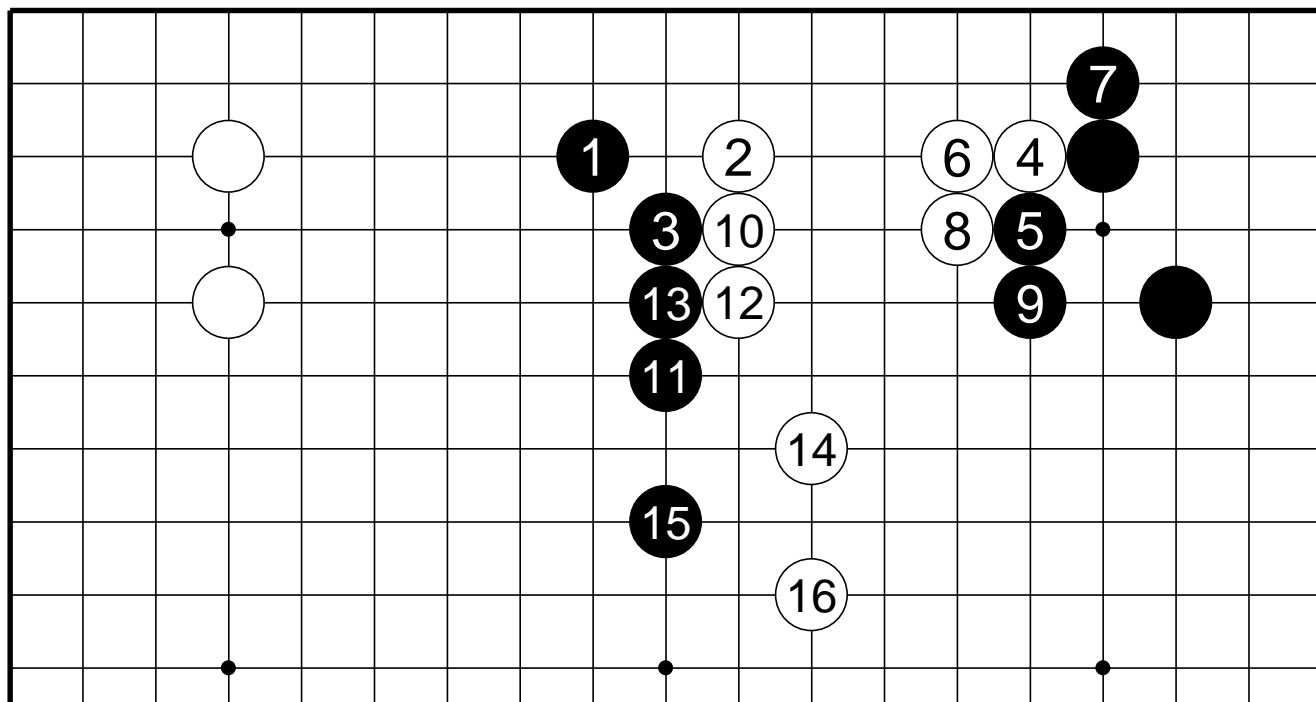


图75

图 76 引起攻防 黑 3 另一策，白 4 尖攻黑 1，黑 5 同样以碰腾挪，至白 16 为通常应对，黑 17 镇，进行反攻。

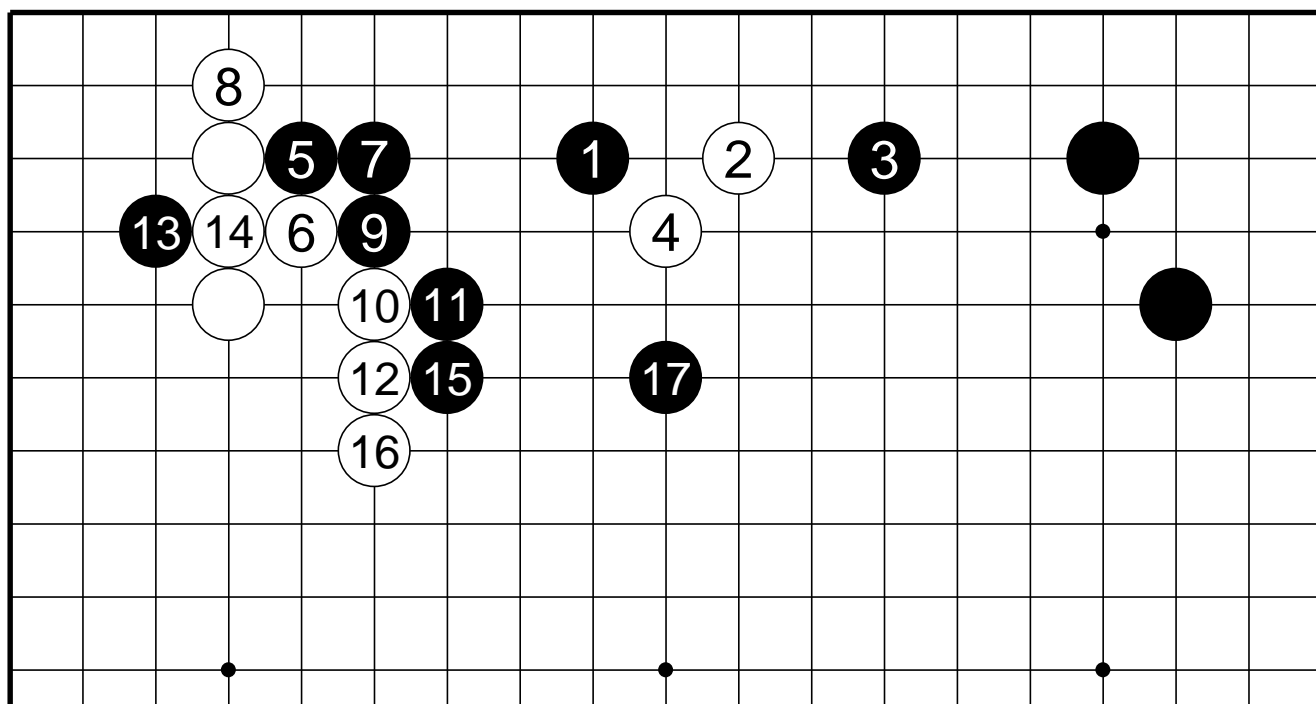


图 76

图 77 轻巧打入 黑 1 貌似凶狠，连拆一的余地也不给，其实此着有些违反棋理，犯了“拆地于敌坚壁下”之弊。因此，白 2 予以适当反击，以后变化比较复杂，不宜深入 A 位，被黑在 B 位夹封危险。

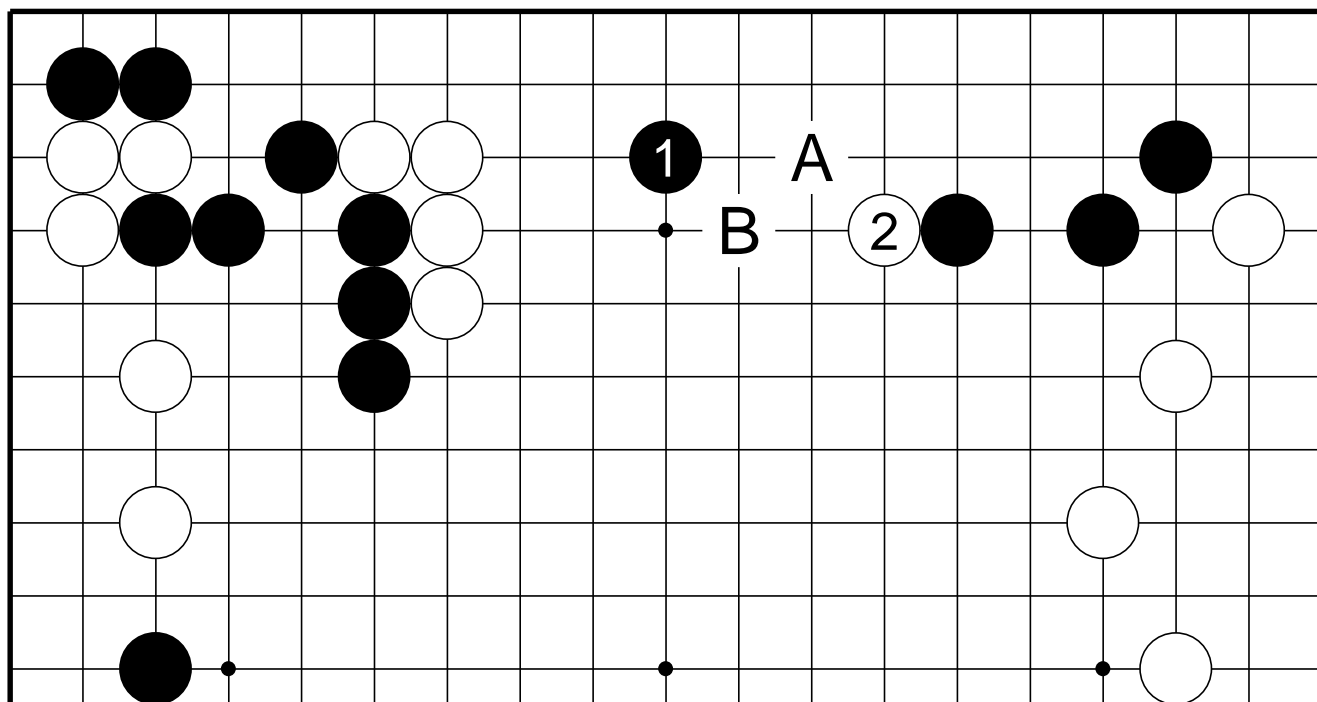


图 77

图 78 恰到好处 黑 1 退一路开拆已很充分，白 2 拆一，黑 3 尖搜根得地，攻守兼备。这里黑 1、3 体现着下棋之“正道”。

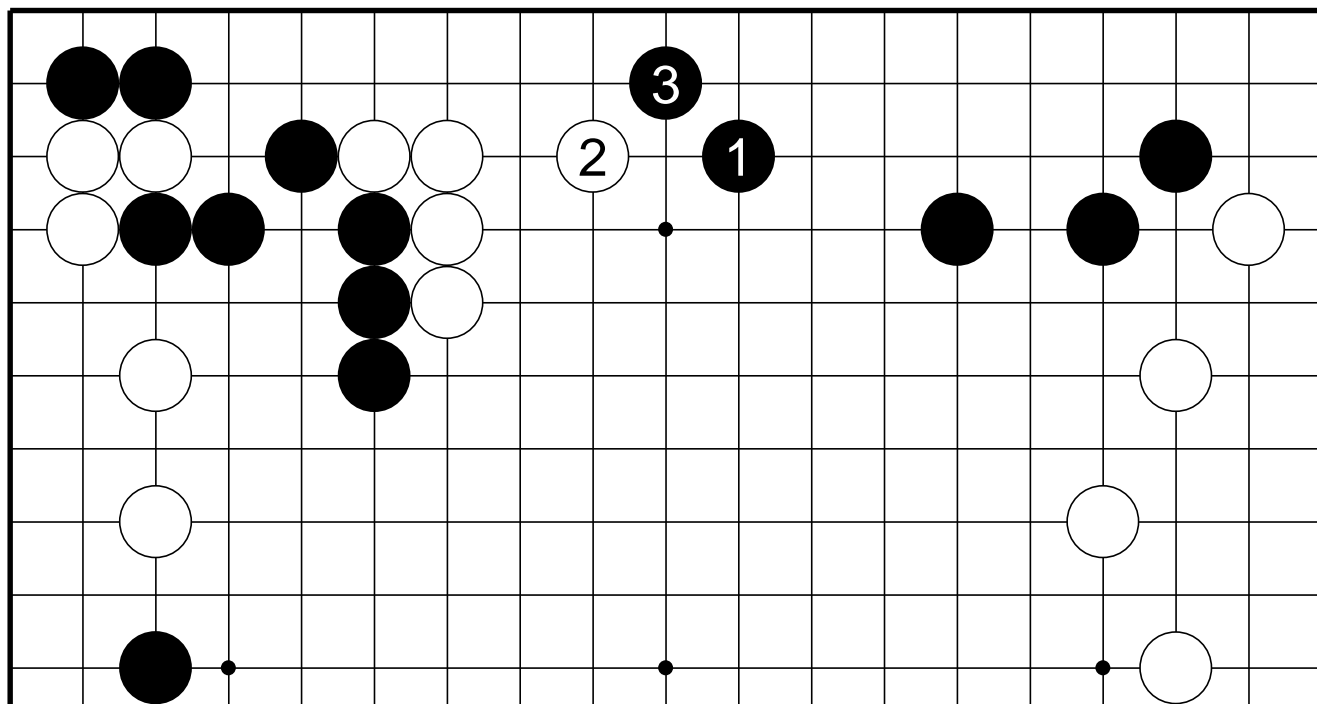


图 78

图 79 及时消削 序盘伊始，黑 1 在白围 A 位之前及时浅侵消空于未然。白 2 反打入，腾挪求变，至黑 9，上边平分秋色，基本相似，白方应对得当，不吃亏。

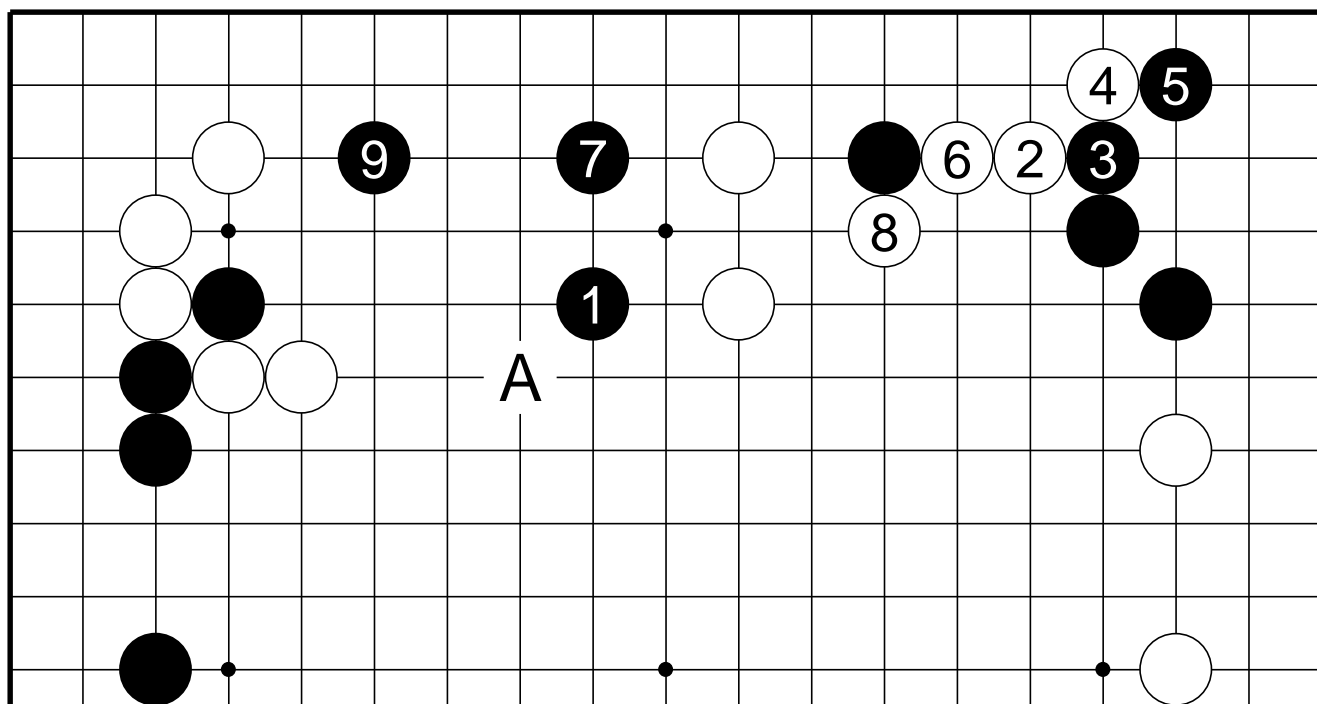


图 79



图 80 不堪忍受 白方如不作前图中的反击而逆来顺受，白 2 招架，黑 3 得寸进尺，以致 A、B 和 C 都是黑方下一步的好点，白将捉襟见肘，更难以招架。

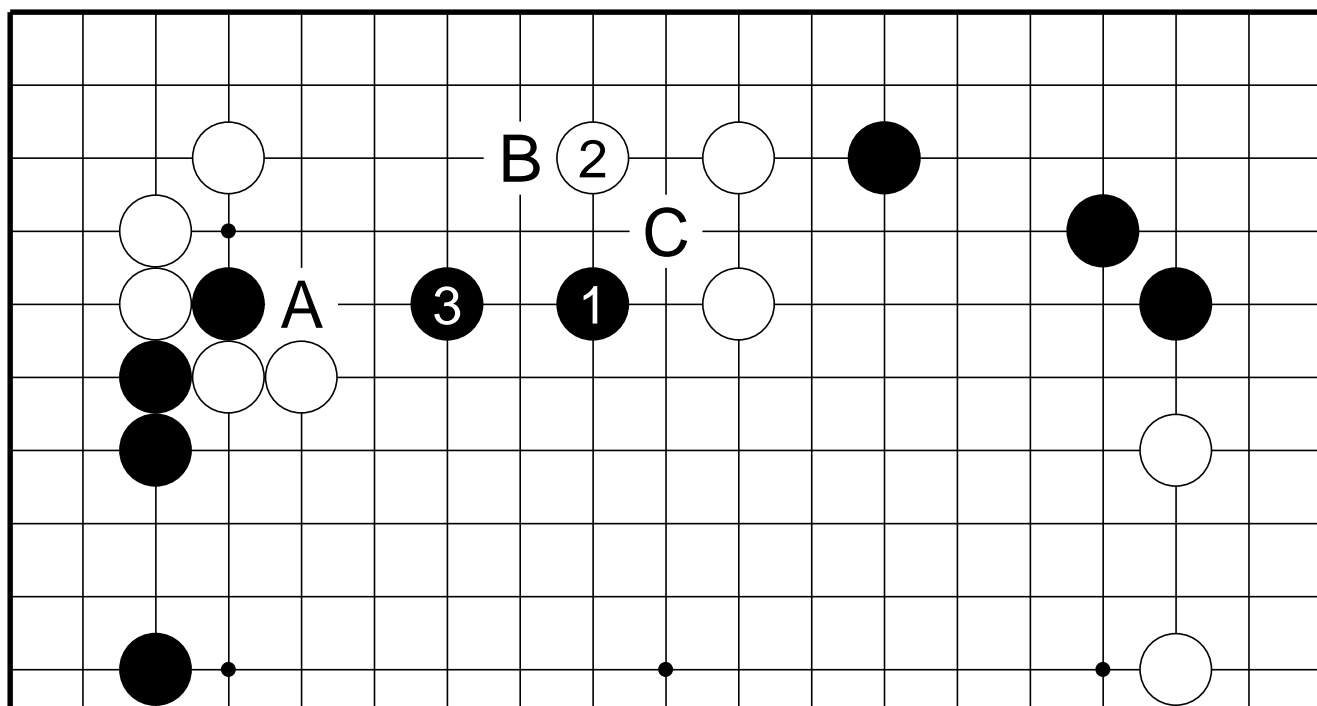


图 80

图 81 不能退让 白 12 分投势所必然。黑 13 依仗厚势极限开拓，白 14 不能让黑再飞压此位，黑 15 至白 22 双方就地划界。其中黑 21 和白 22 都是厚实的着手，符合“先固后攻、欲伸先屈”的棋理。黑 23 落点颇耐玩味。请结合图 77 和 78 中黑 1 之开拆进一步研究一下，实质上是一个厚势和开

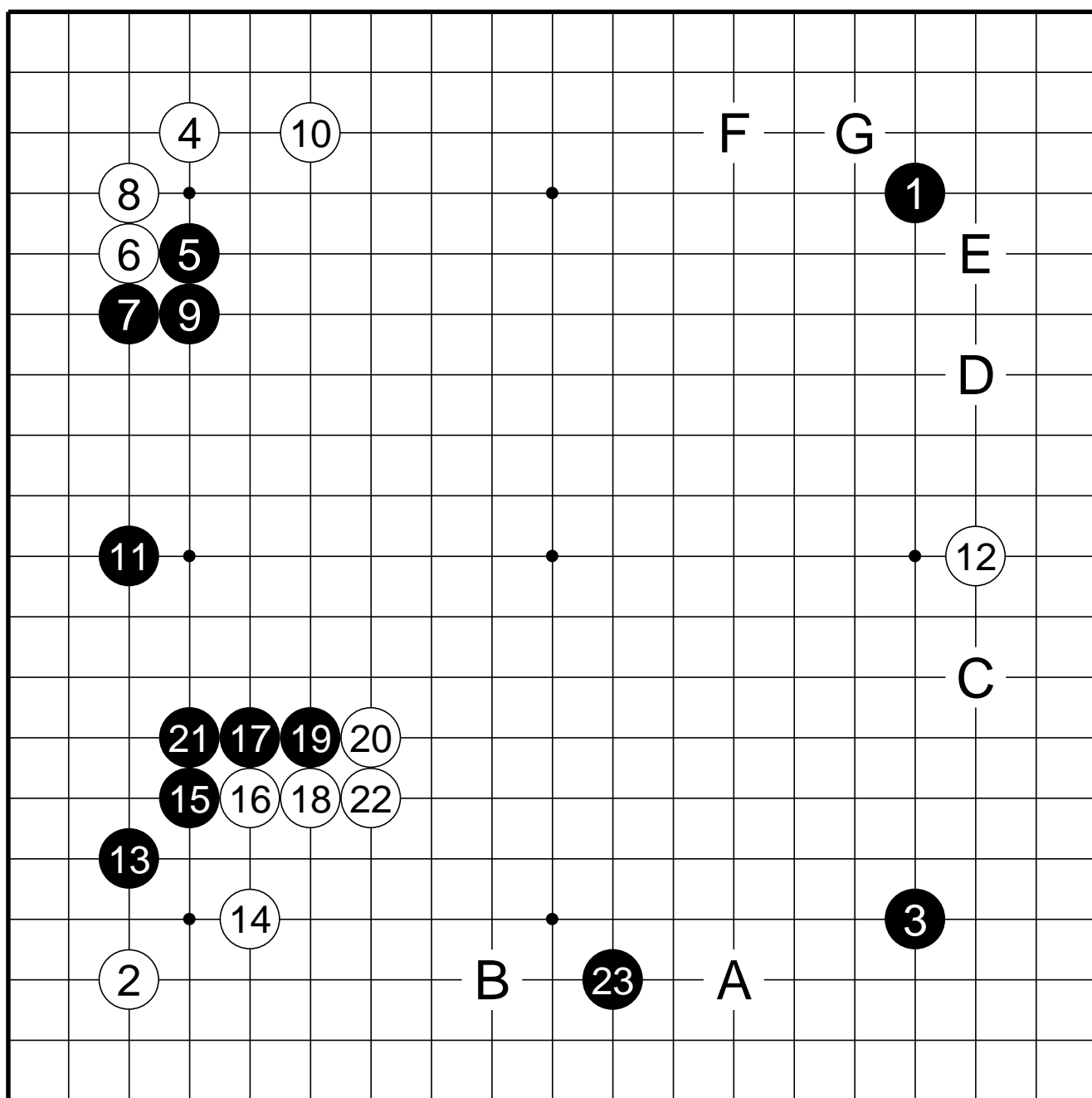


图 81

拆的辩证关系。黑 23 大飞 A 位则白拦 23 很充分。  
如图白如在 B 位拦，估计经黑 C 至黑 G 的布阵，黑  
方出现了二个基本大空，白地不足了。

图 82 平衡局面 白方做了以上“形势判断”，所以白 1 毅然打入。黑 2 拆二先安定边子，白 3 夹攻，黑胸有成竹地以定式应付，走到白 15 局面基本上平衡。过程中黑 12 夹好手，如搪 A 位凑白 12 立下，是俗手。

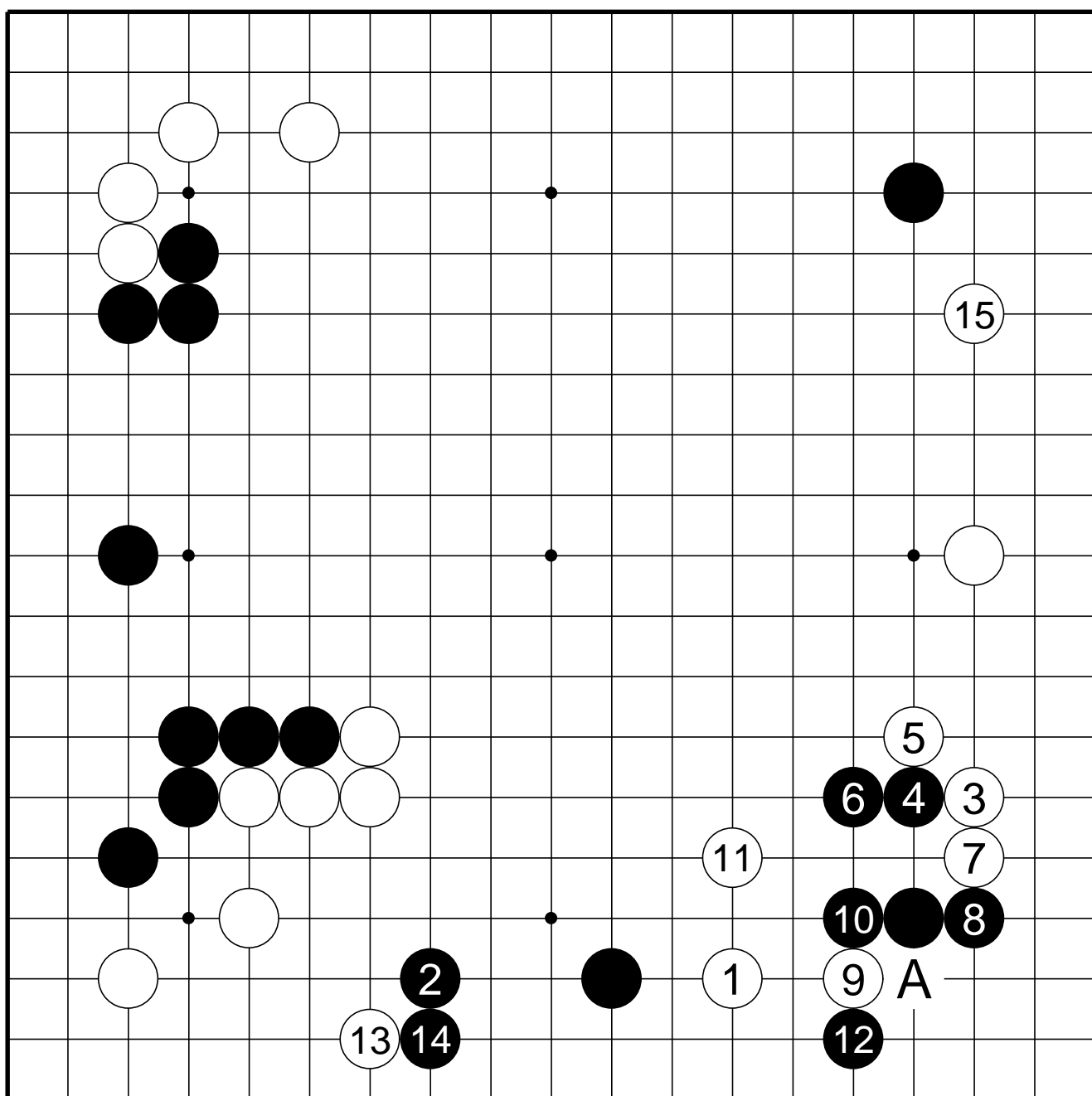


图 82

## 第二节打入的时机——抓棋形的缺陷

图 83 乘虚进入 在白关补 A 位筑成方箱形阵地之前，黑打入 1 位及时，又是敌方痛处。白 2、4 攻逼，但黑 5 跳出走畅，右侧二个白子立刻显得薄弱，同时左侧三子仍未安定。

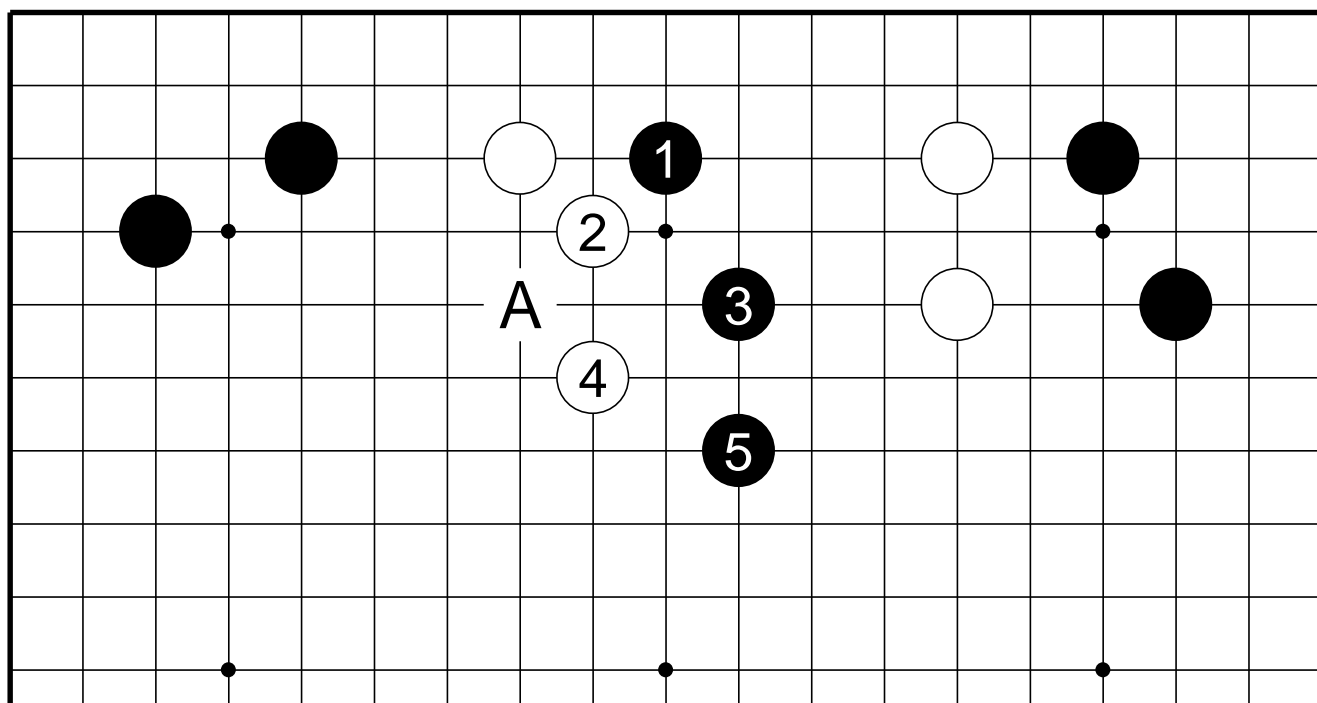


图83

图 84 落点失误 黑 1 落点松劲，对白两处都不起什么影响。白 2 镇实行反击，黑 3 虽然逃中有攻，但白 4 碰，极尽腾挪之能事，借此掀起波澜，黑 1、3 二子安危不无顾虑。

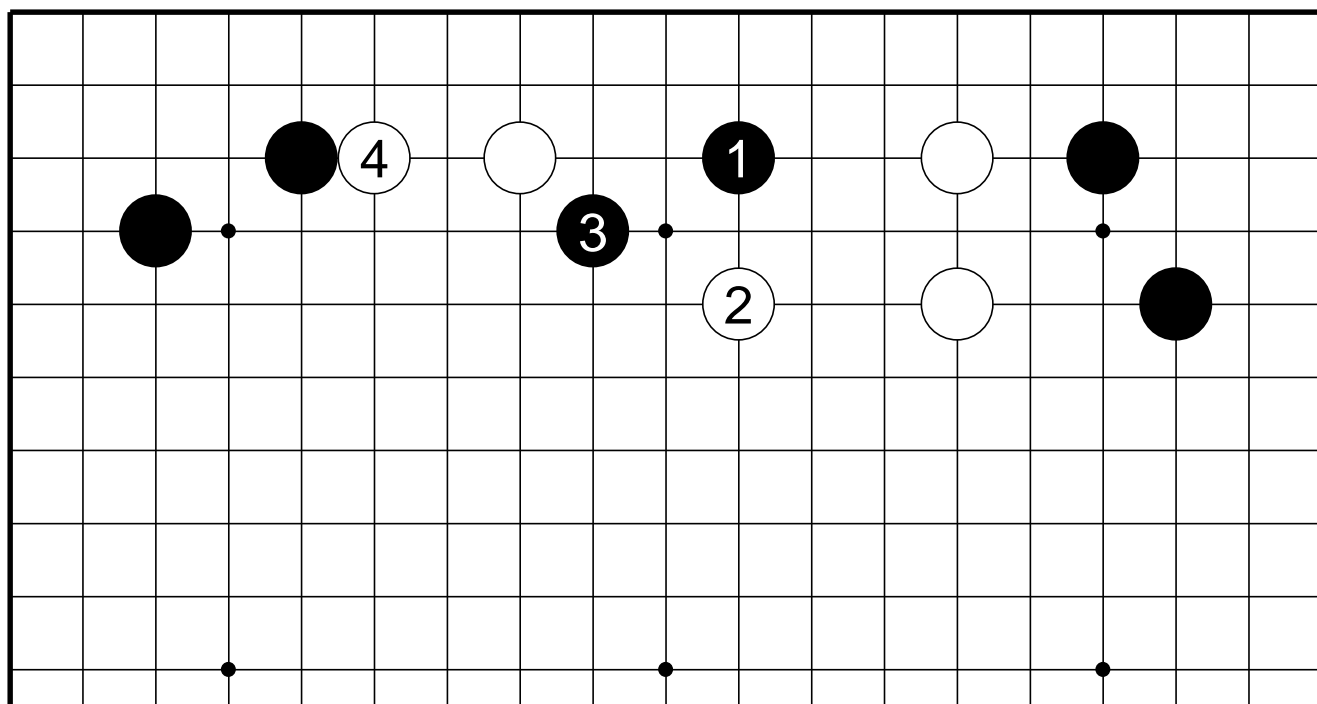


图 84

图 85 击中要害 白 1 二间高夹时，黑 2 大关跳出意在争先，白 3 拆地避黑 A 封锁。此刻，黑 4 打入是最有利的机会，白如补到 4 位边地舒畅。

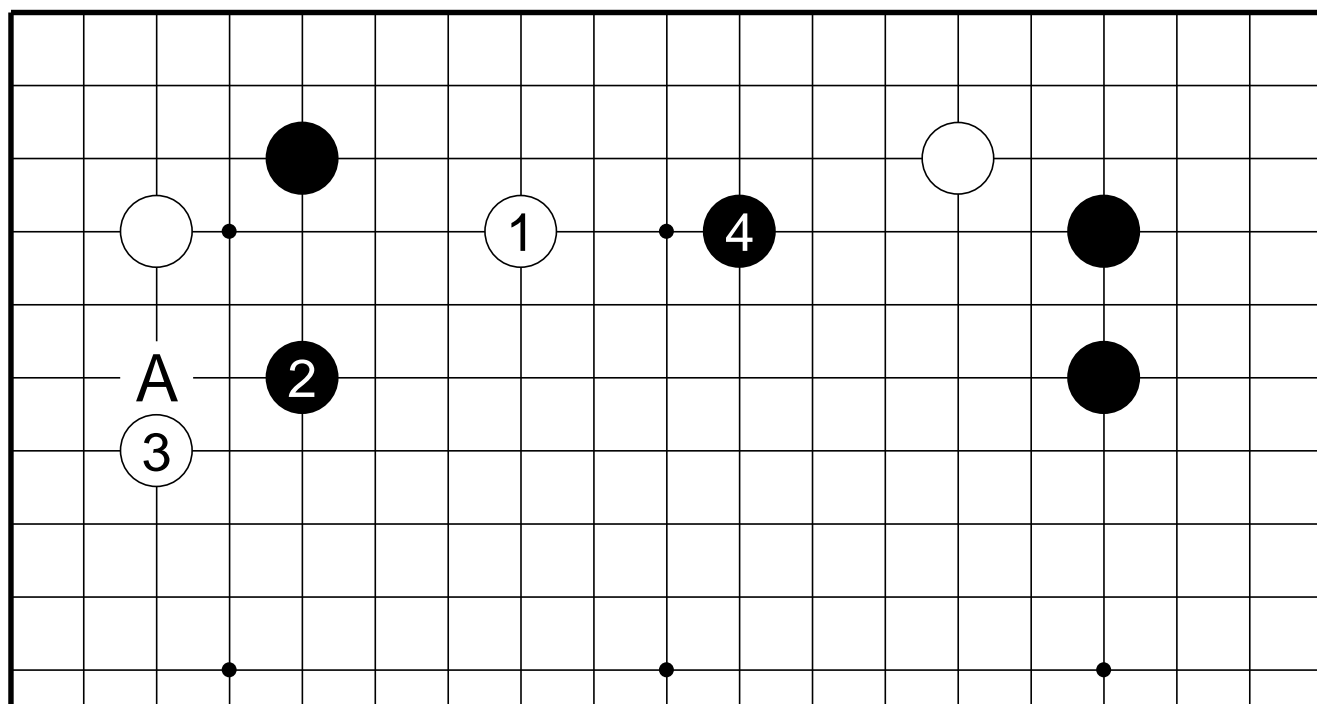


图 85

图 86 二地为难 续前图白 1 至白 5 是极普通的定式着法，白 15 补去黑 A 之搭靠压低，实在不得已。黑 16 攻逼，18 关起左顾右盼，得心应手。

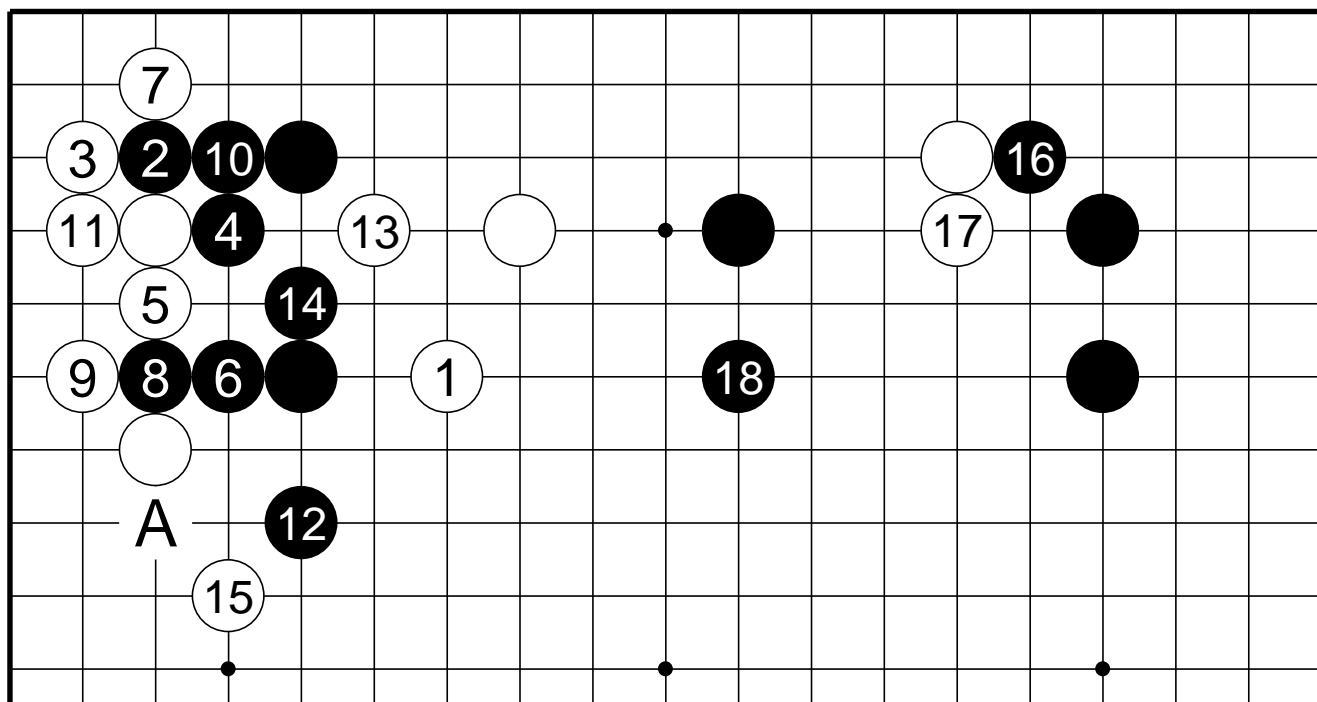


图 86



图 87 选择哪点 让四子的局面，走到白 7，白方布子涣散。此刻正是黑方积极用战的好机会。现揭示 A 至 E 五个点，黑方该下在哪点最及时而有力？

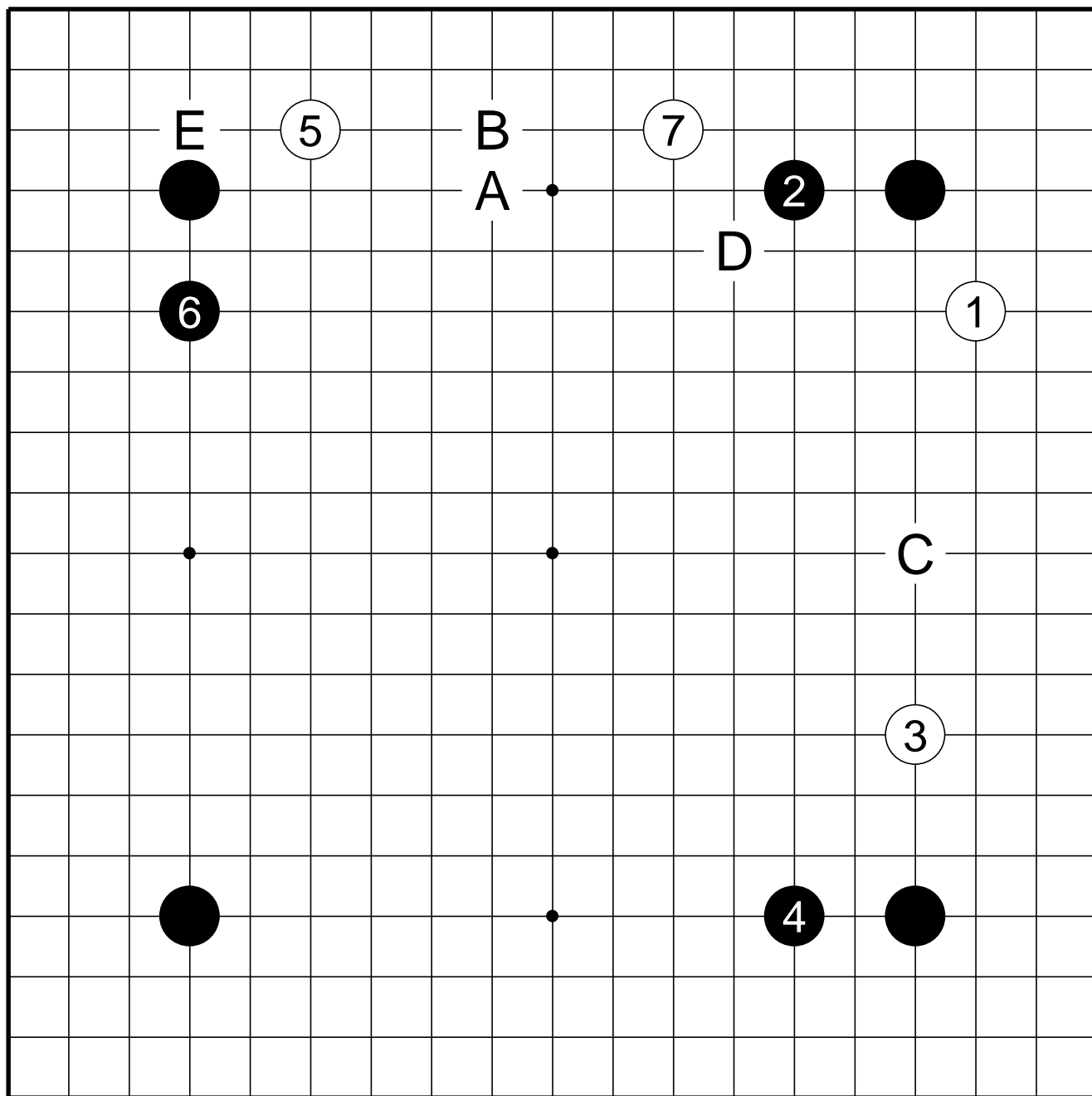


图 87

图 88 满分之点 黑 1 即是 A 点。白方使不出什么有效的反击手段，忍耐地在 2 位求变，不失为万全之策（下一步挺到 5 位就好了），黑 3 搭靠，白方得以先手安定了一处，残留⊙一子尚有回旋余地。

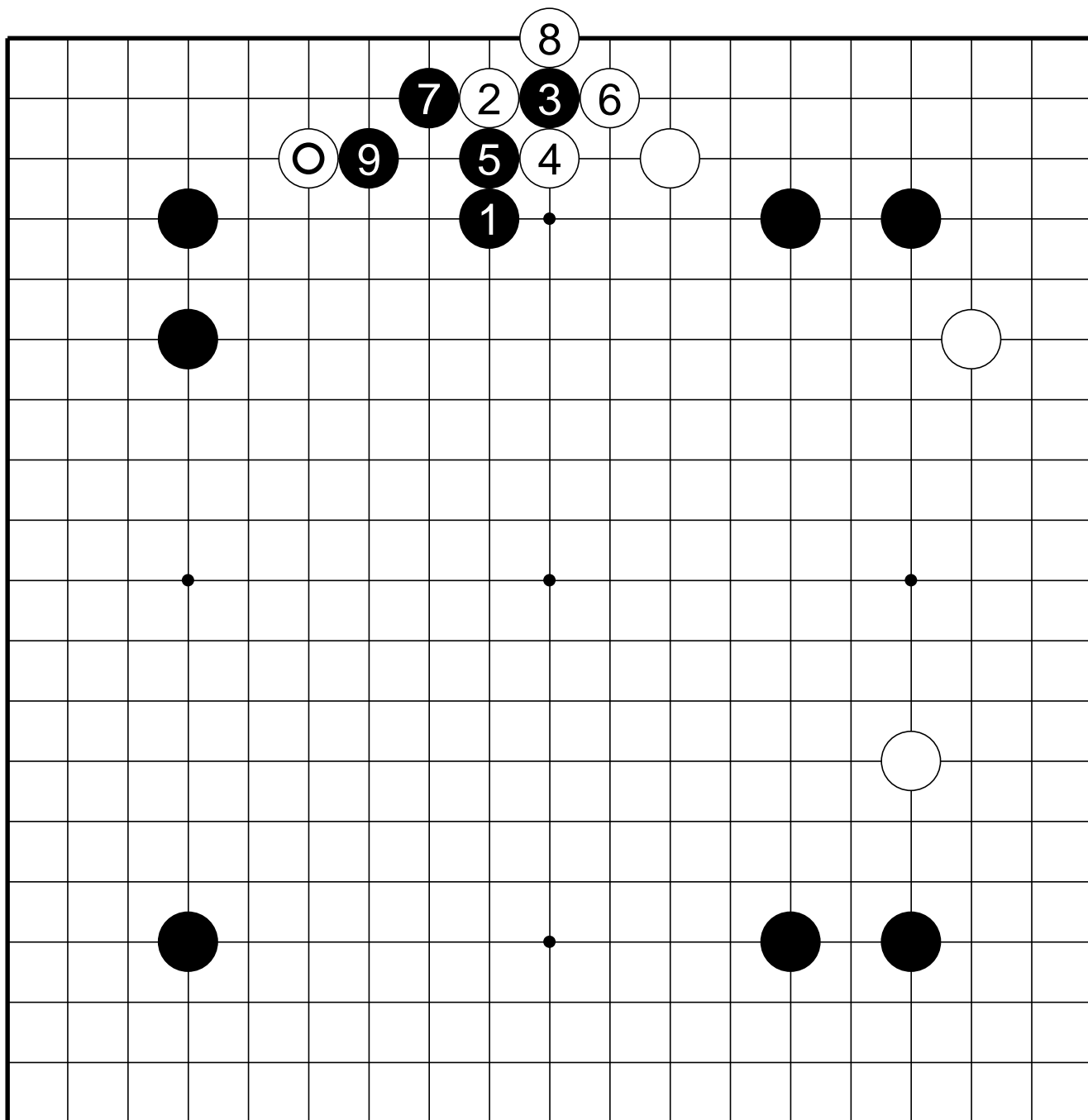


图 88

图 89 一路之差 黑 1 深入一路，招致白方反击，只要黑在 A、B 位逃遁，白即借攻拉开棋势，落点仅一路之差，走势大不一样，正是：差之毫厘，失之千里。当初黑如选择 C 点，对于白二处影响不大，难有建树；此外 D 和 E 都不失为好点，但都嫌松缓，有贻误战机之弊。

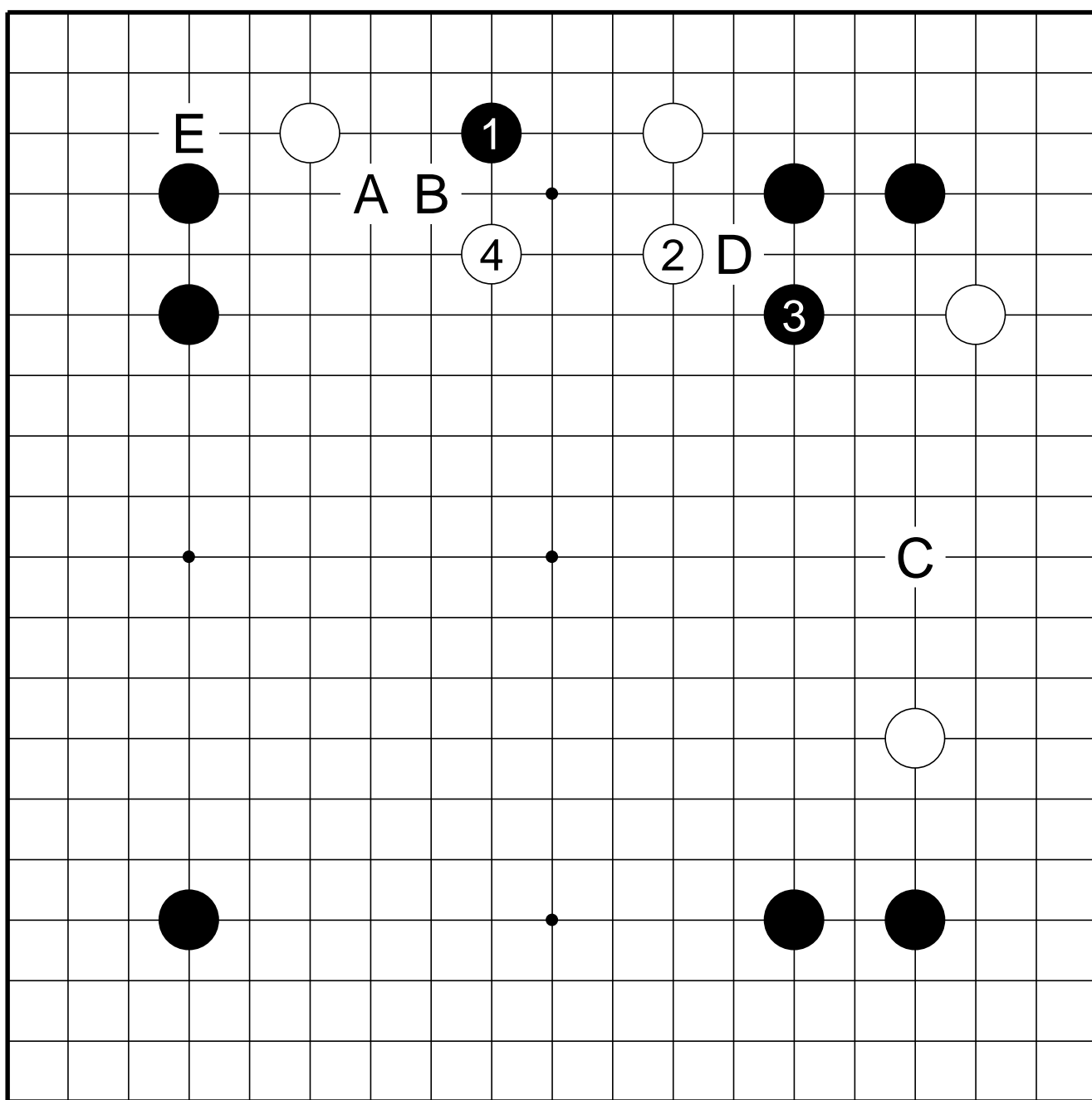


图 89

图 90 打入过早 右上角严密布防，白 1 打入尚且活出，足见白方掌握打入技巧之娴熟，但从整个盘面来看，如此打入为时尚早，当在 19 位拆二生根，再徐图打入为好。现黑 14 紧攻白一子，足以取得失角的补偿，黑 22 是吃白二子的惯用手法，不可不知。白 A、黑 B，白逃不掉，白 23 落荒而

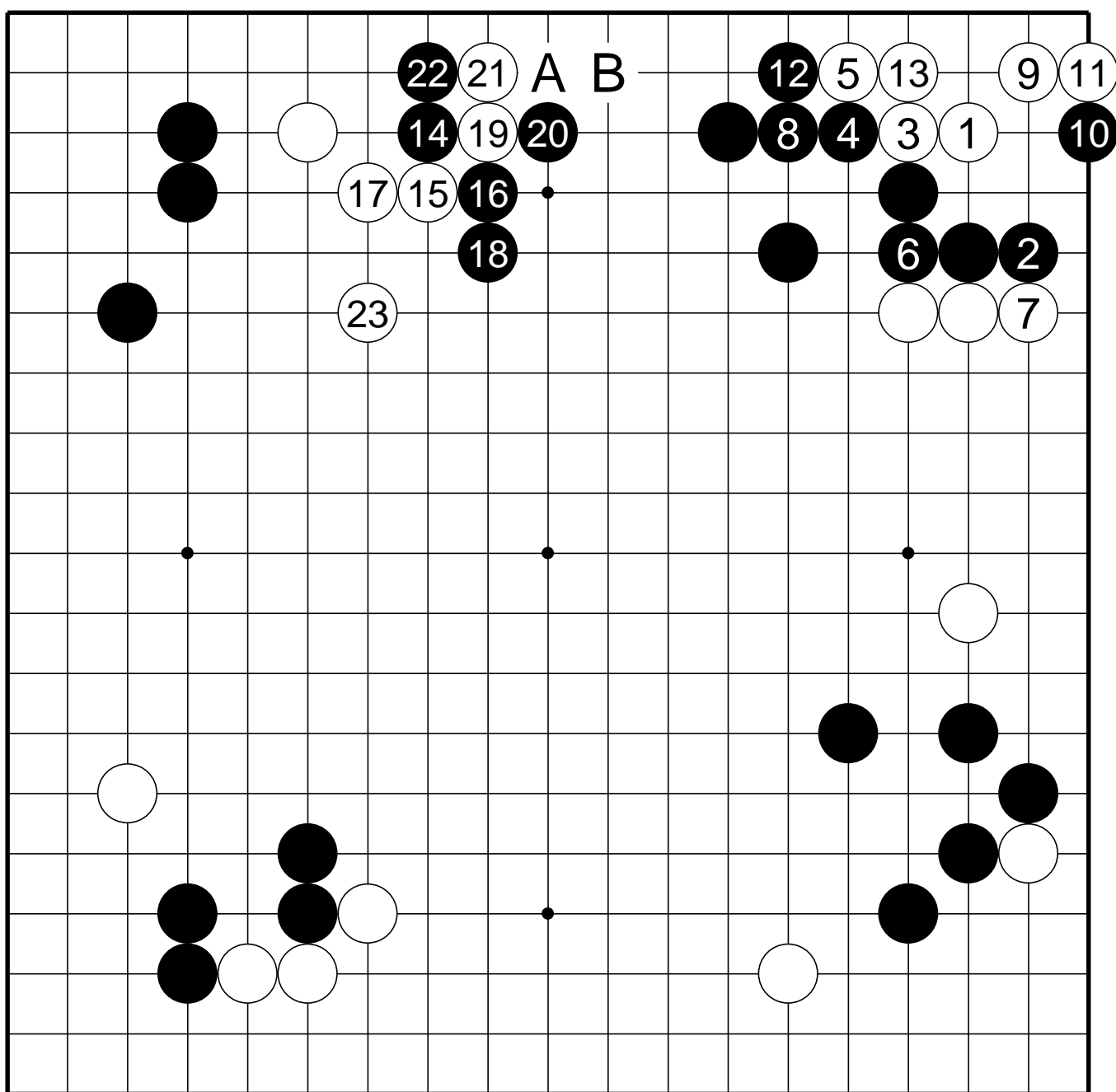


图 90

逃。二处棋形孤单，前景不妙。

图91有失机宜 黑1鉴于白方战略失策，果敢打入白边地，既有A尖封又有B之托渡，稳扎稳打。白方对此感到很棘手。回想当初◎不如暂缓发动，改补C位为宜。黑即使在上边加一刀吃白一子，盘面上大点还多着呢。

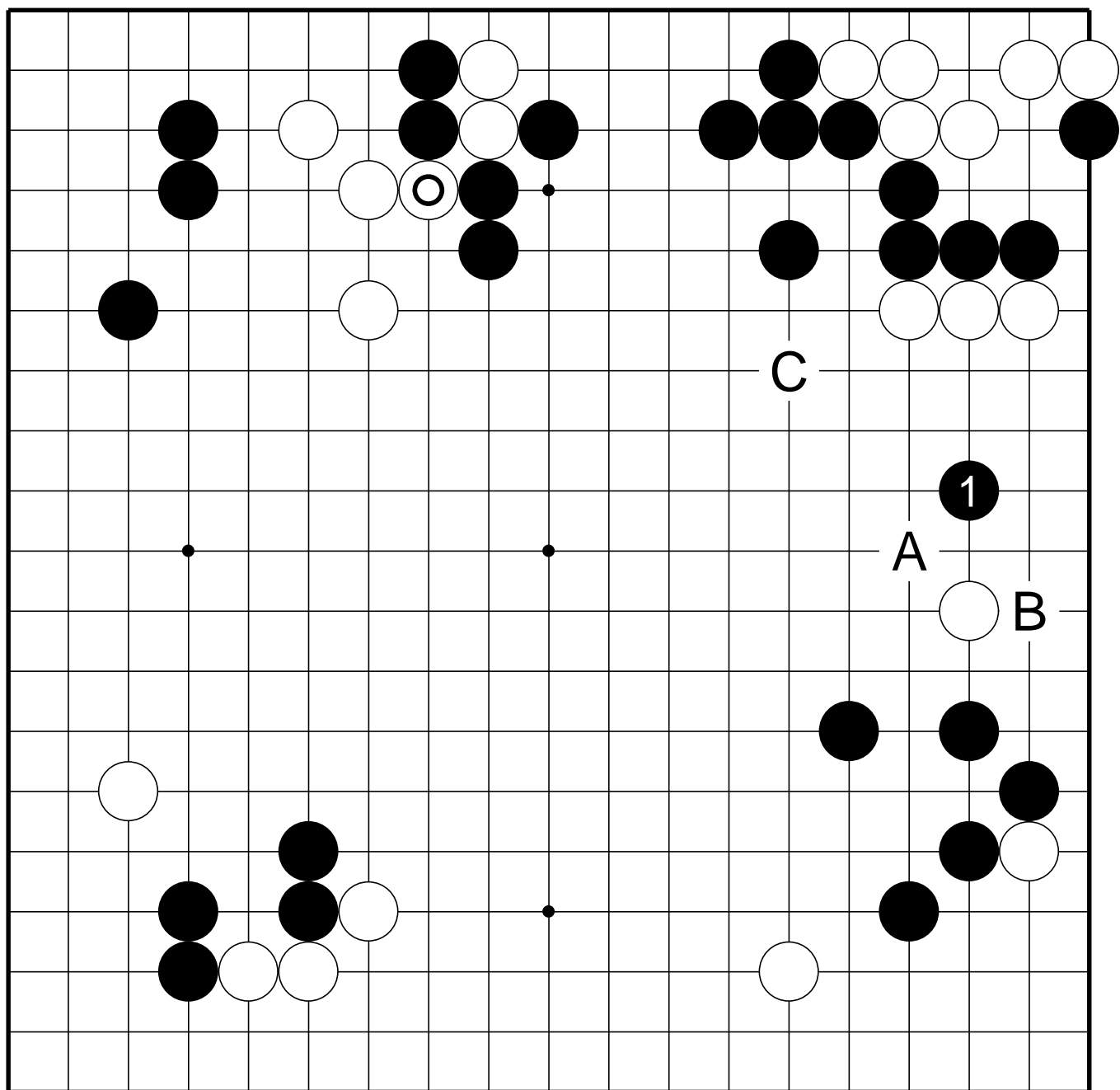


图91

## 第三节打入的禁条——慎勿得不偿失

图 92 得不偿失 这类棋形无论在对子或让子棋中都常出现。白 1 打入，黑 2 断然尖封，让白内活，换取外势。至白 15 是一般做活手法。黑 16 断，白还须后手补 17 位。黑外势极大，白方难以与黑抗衡。

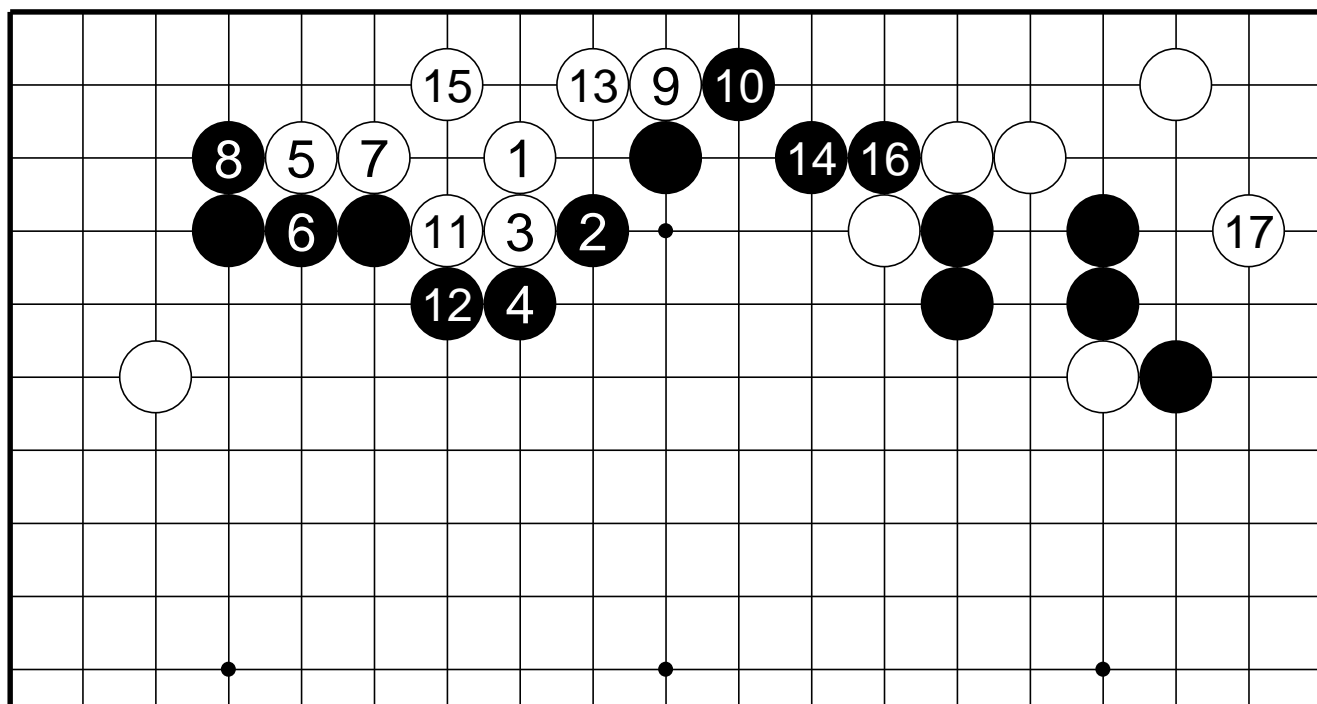


图92

图 93 浅侵为宜 白 1 在此作浅侵，促使黑围地小些，白 13 封取外势，才是机灵处置。由此看来，前图中白打入，虽掏掉黑实地，却并不上算。

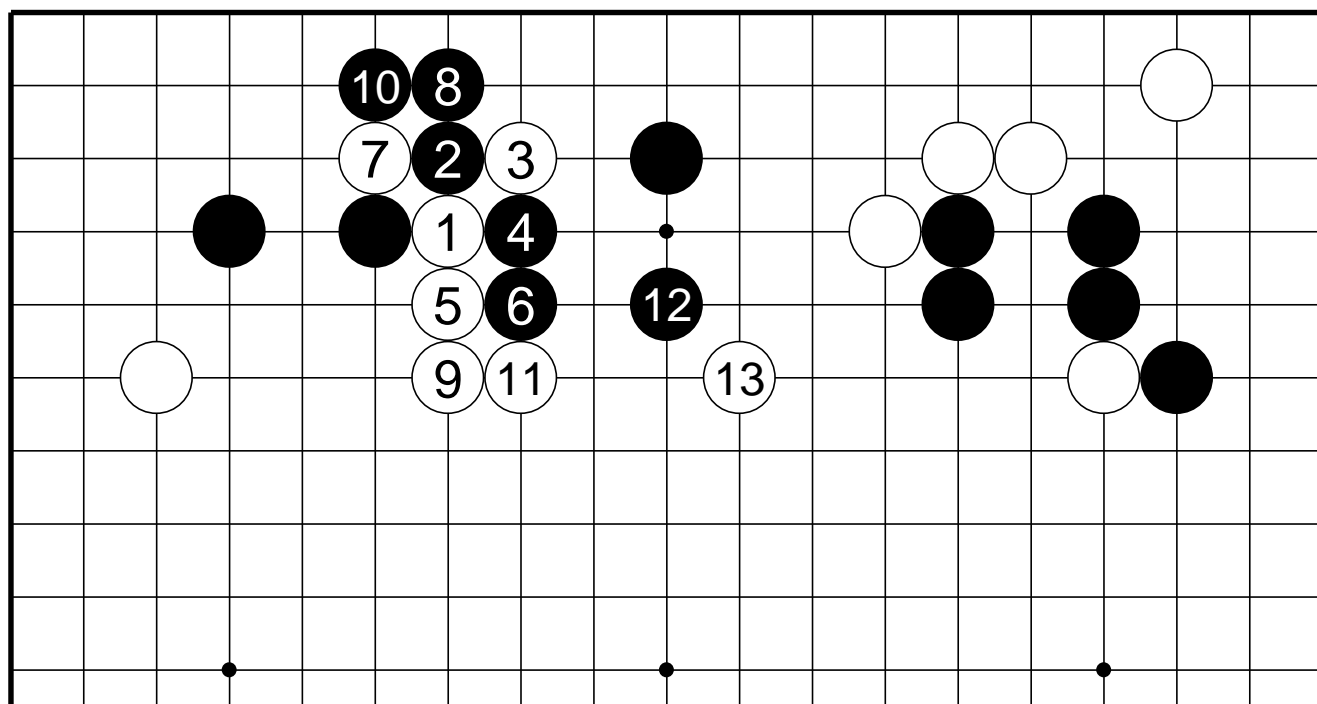


图93

图 94 陷落罗网 黑 1 打入白阵似乎积极，却被白 2 一手封住，不得不竭力做活，只得到近十目之地，而其代价十分昂贵：首先失守右上角，其次白在左上伺机扳连官子不小。相形之下黑大队薄弱了。

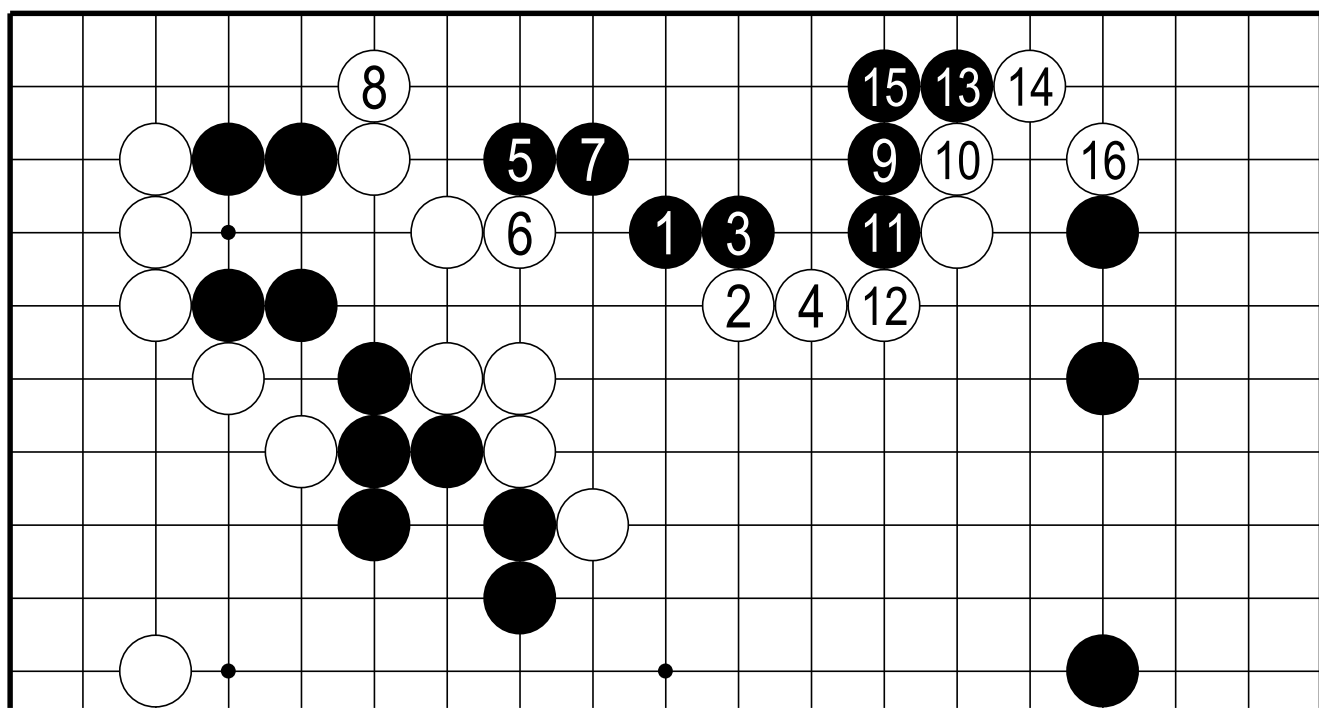


图94



图 95 先固后攻 黑 1 不忙打入，采取“先固后攻”姿态，静观白方如何补强边地，再作道理。这里白方确实很难找到恰当的补点。为了避开黑方种种手段，看来退守 A 位才较稳妥。要是补在偏右一路，经黑 B、白粘，黑 C 打入兼渡过，麻烦丛生。

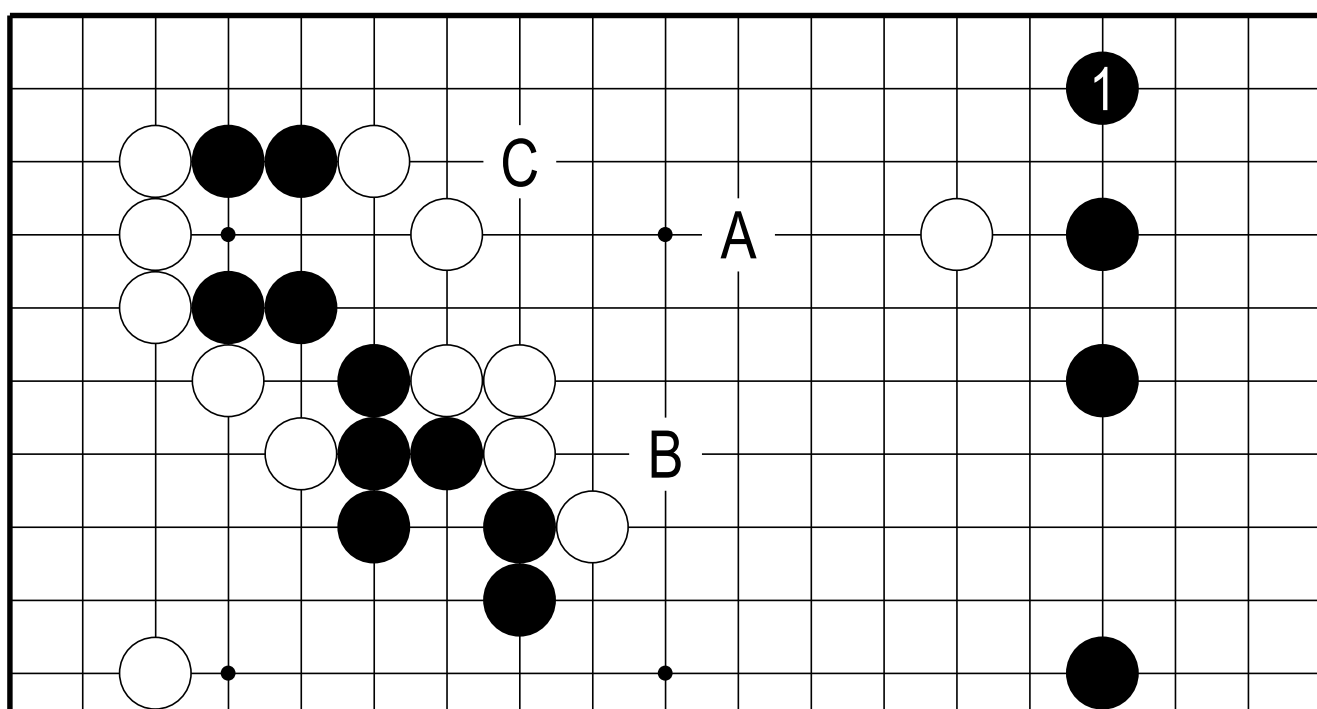


图95

图 96 局面剖析 是本局面的末一手棋，目前黑方形势不坏，比如关起 A 位上方地势可观，或者开拆 B 位，进而打入 C 位，很觉有力。中央又有黑 D 白 E、黑 F 的手筋侵扰，兼瞄着 G 的断点等等。以上黑方各个大点、要点，一目了然。

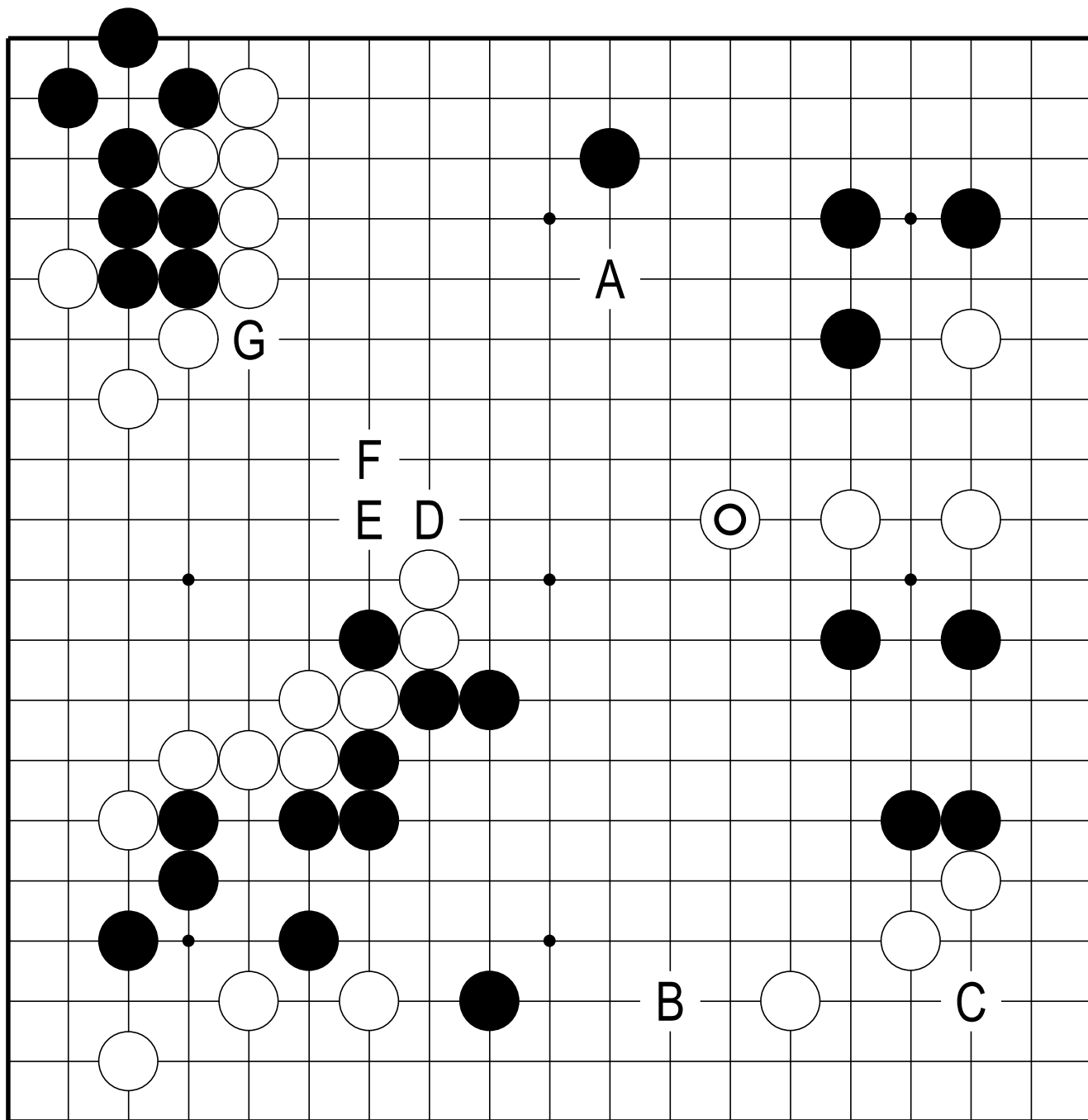


图 96

图 97 官子利益 对左侧白方一块大空，该作怎样的估算才正确呢？假如轮到黑方先收官，黑 1 托、3 退，先手吃进一个白子（二目），角地拥有十三目，反过来白在 3 位连出一子，还有先手挺，这样黑角仅剩五目。同时白地增加了 1、2、4 及一

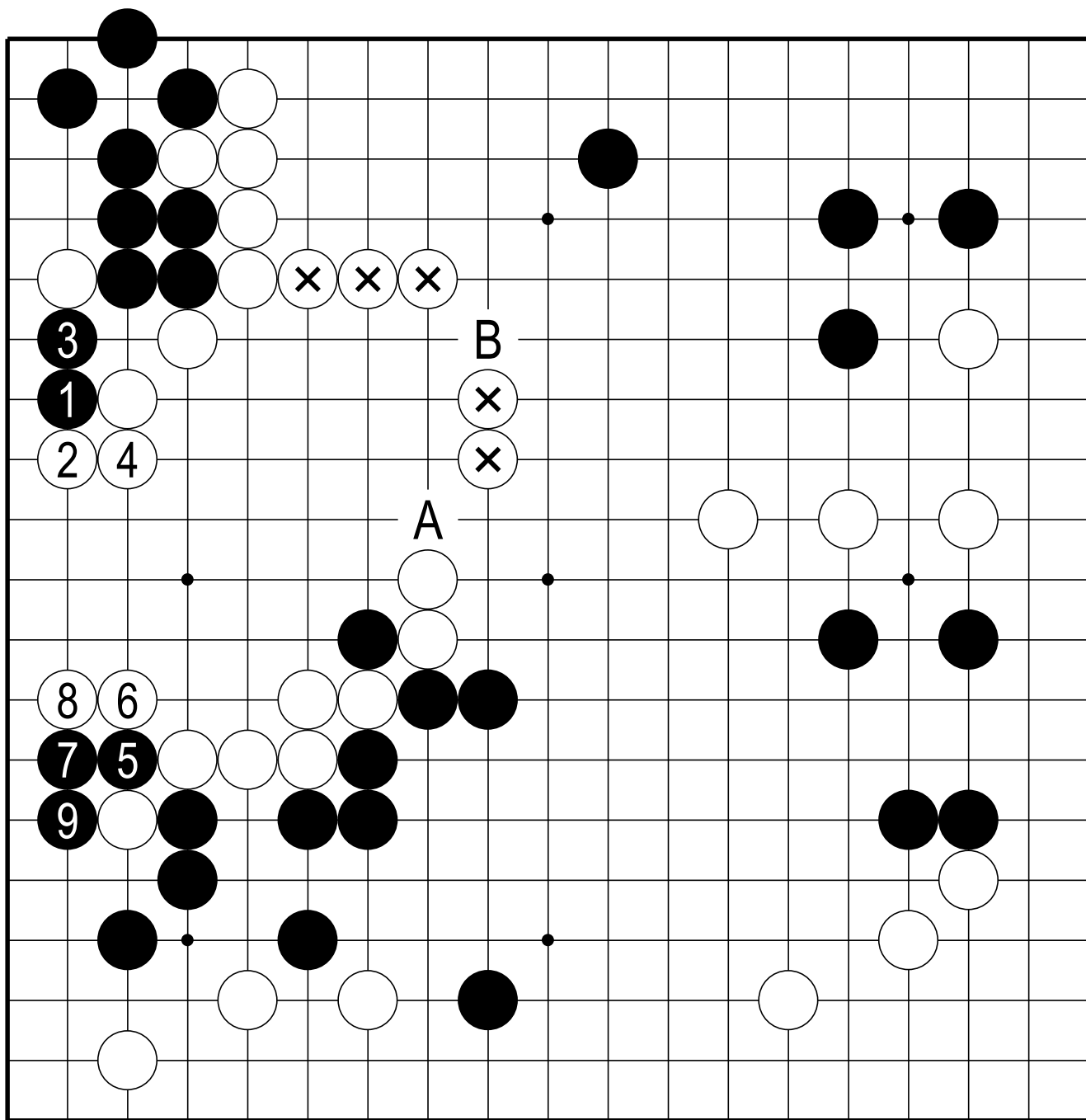


图 97

路上二目，共五日，一进一出竟有十三目之差别。换句话说，黑 1、3 是先手十三目官子利益。接着，黑 5 断吃与白先立 9 位相比较，也有十目差别的官子利益。就这样收官，黑方已得二十三目之利。白大块因有黑 A 顶的麻烦，很难肯定估算，姑且以 xxx 为界，可得三十八目地。结合前图的剖析，黑方已占胜势，没有必要冒险打入。但是请看下图。

图 98 得不偿失 黑 1 打入消空，落点尚佳，虽经白 2 镇，总算煞费苦心，奋力冲击，至黑 23，后手活出一块。但是失尽上图中官子利益，又被白 24 占得下边要点，攻守逆转连原来左下角三个白子也增加了活力。目前，黑方只剩下右上一块大空，胜负恐怕就此逆转。

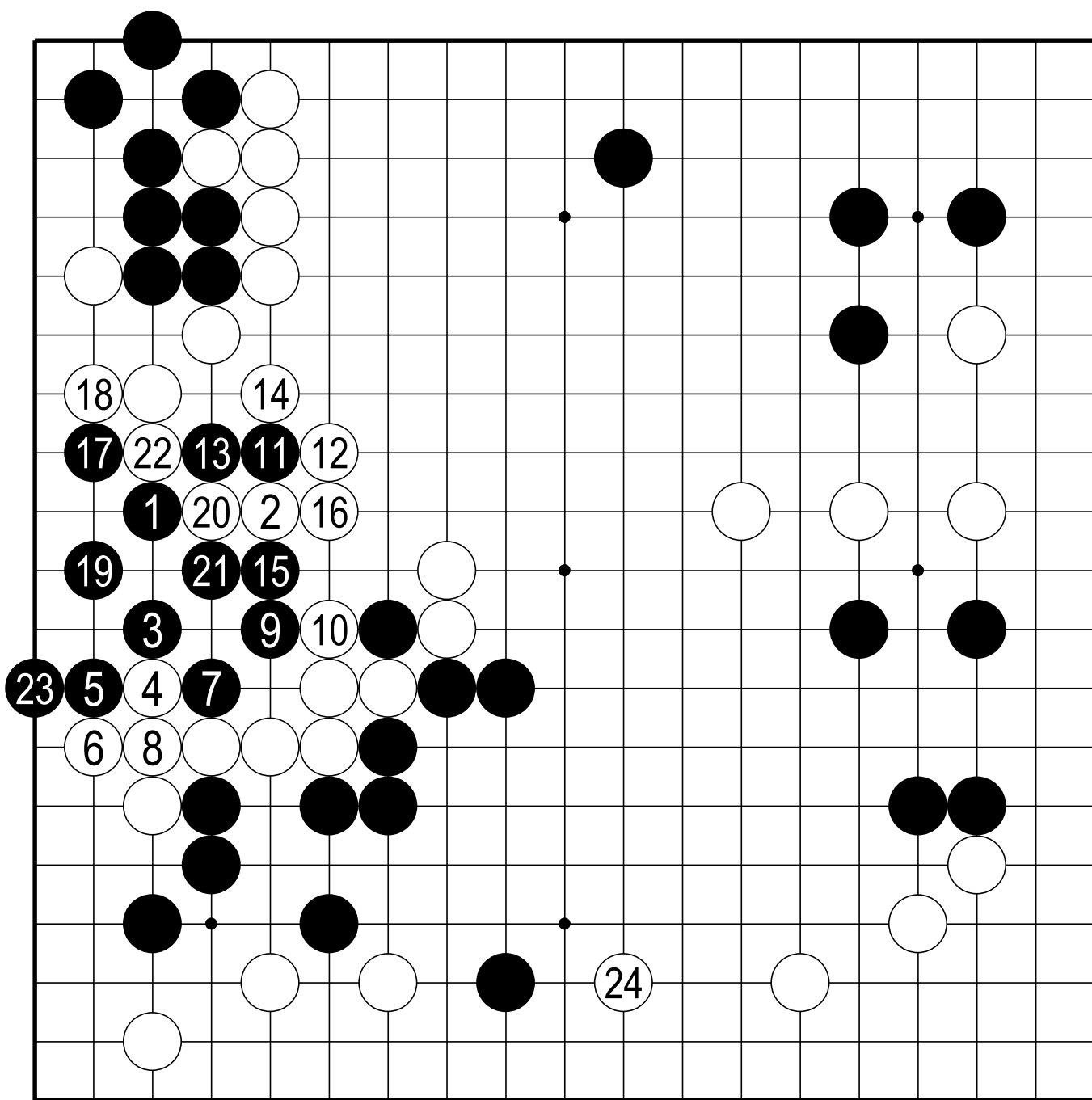


图 98

## 第四节打入的技巧

一切中要害；二落点务求进退自如；三借助于外力；四联合行动——拉开战线；五及时消削大阵势。

以上五种技巧并不是完全孤立的。在比较简单的棋形下采用一种也许就成了，若遇到比较复杂的场面，就不那么简单，可能要运用一系列的打入技巧。

### 一 一切中要害

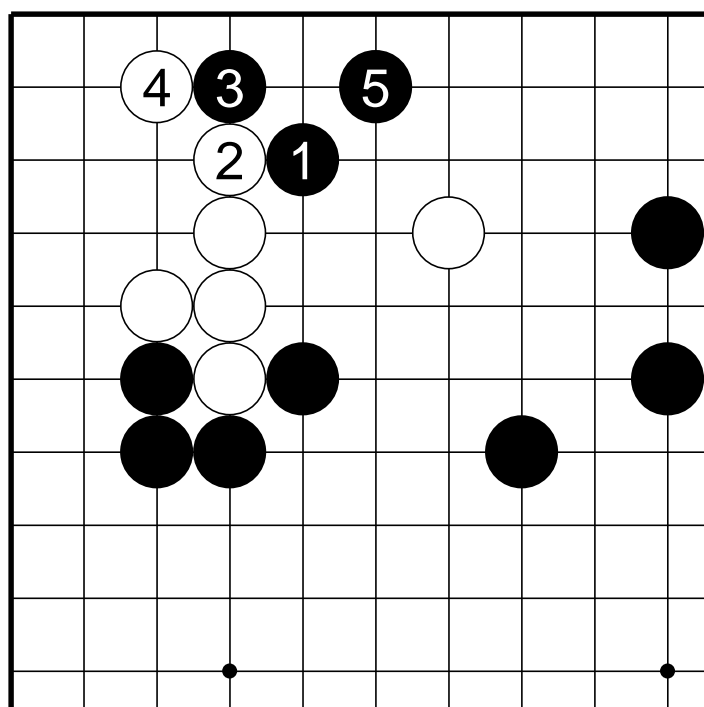


图99 绝好狙击 此形之下，黑1落点自在，黑3、5运用扳粘（虎）手法，安然逸出。达到先手侵削目的。白方不得不后手补角。

图99

图 100 击中要害 黑 1 击中白形要害，白 4 老到，让黑 7 活角。这是没法子的事。

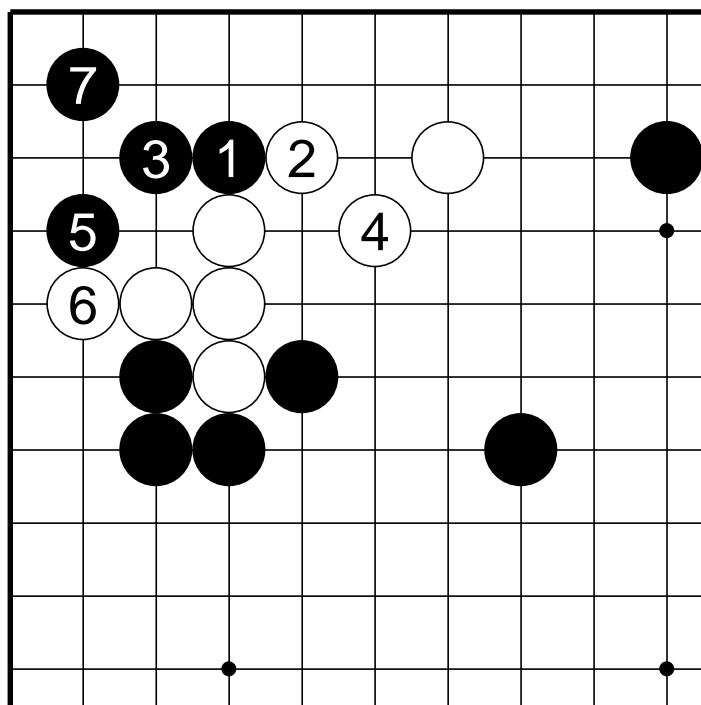


图 100

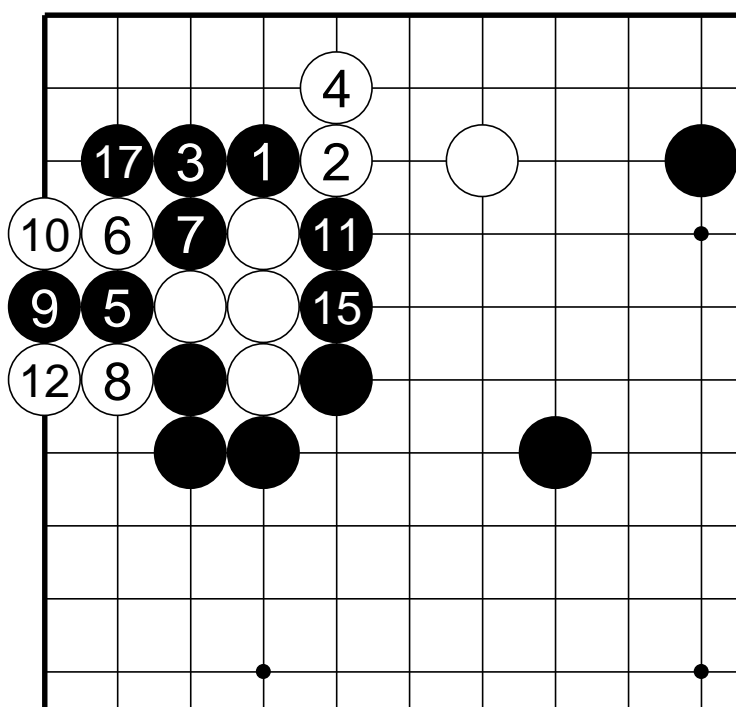


图 101 秤砣杀局 白 4 俗称“打过”，“打过”含有贪的成份。凡贪者难有好结果。白中了“秤砣杀局”之计。

图 101

13 = 5 14 = 9 16 = 5

图 102 切中要害 黑 1 瞄着⊙一子为目标，打入白阵，黑 3 快步逸出，白方势必两地作战，加原来左侧二个白子，变成三块孤棋，治理困难重重。

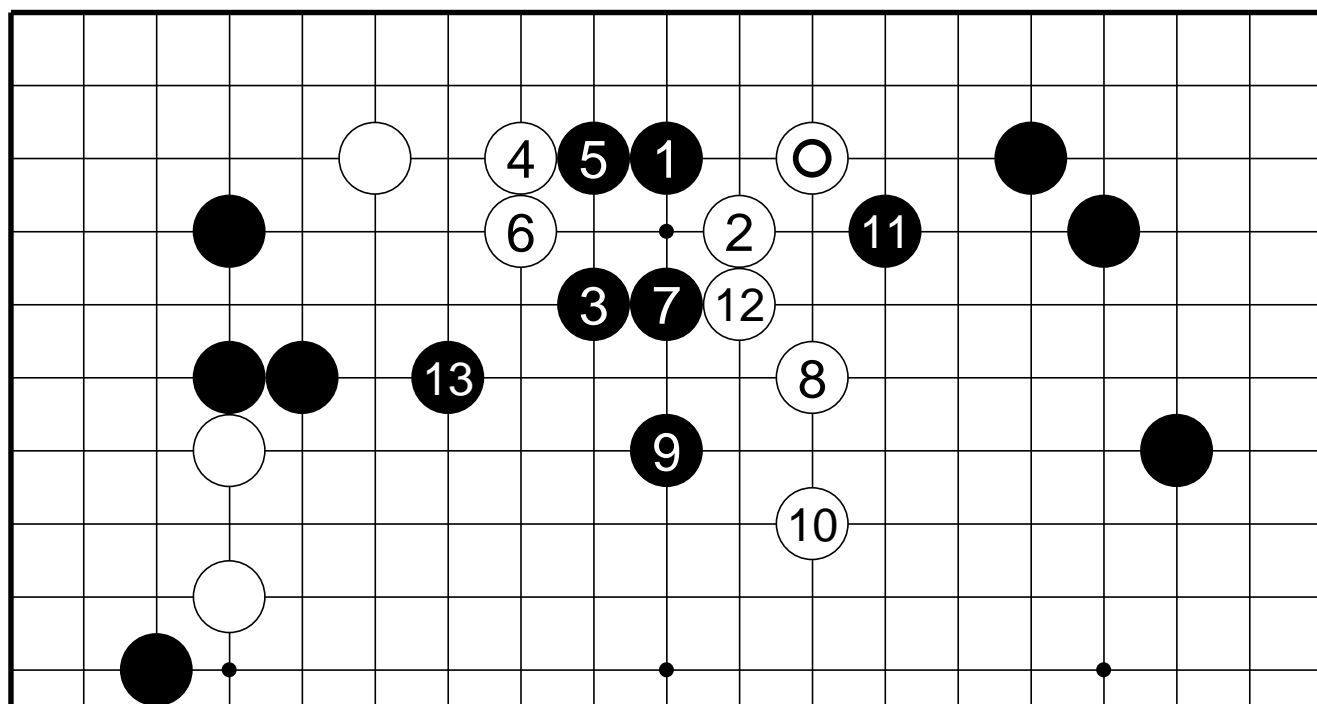


图 102



图 103 不着边际 黑 1 打入不痛不痒，白 2 反攻，黑 3 至 11 发动一定攻势，但白 12 轻松治理。黑 13 尖，白 14 反而放手腾挪。

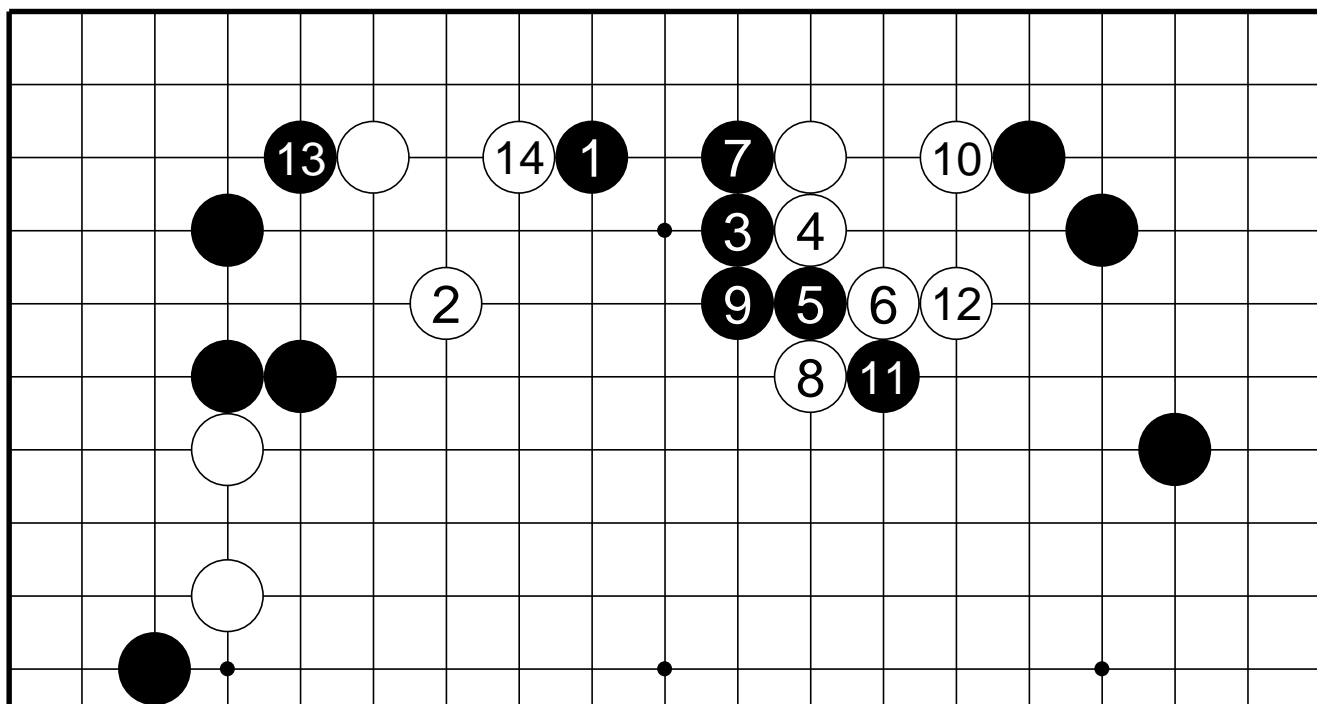


图 103

图 104 务使必应 因有 A 位断，黑 1 处更加要紧，黑 3 悠然拆二，白 4 打入谋取补偿，黑 5 至白 16 各自走畅，黑 17 拆一，边地已实，同时窥视白角。

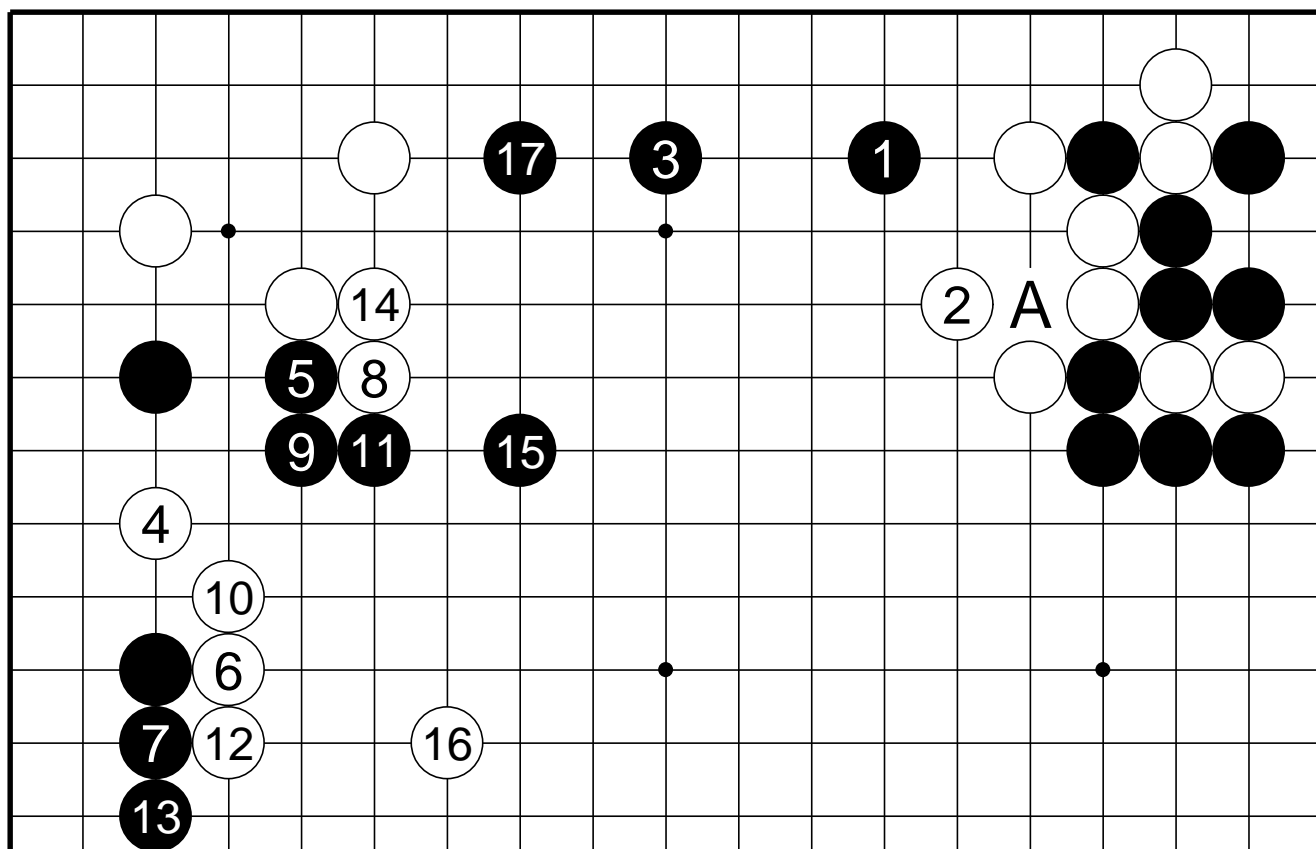


图 104

图 105 分投乏力 黑 1 分投乏力，犹如捋虎须。果然，白 2、4 攻逼过来，黑 3、5 走畅，白 6 又打入，着着主动，甚至施展缠绕战术。

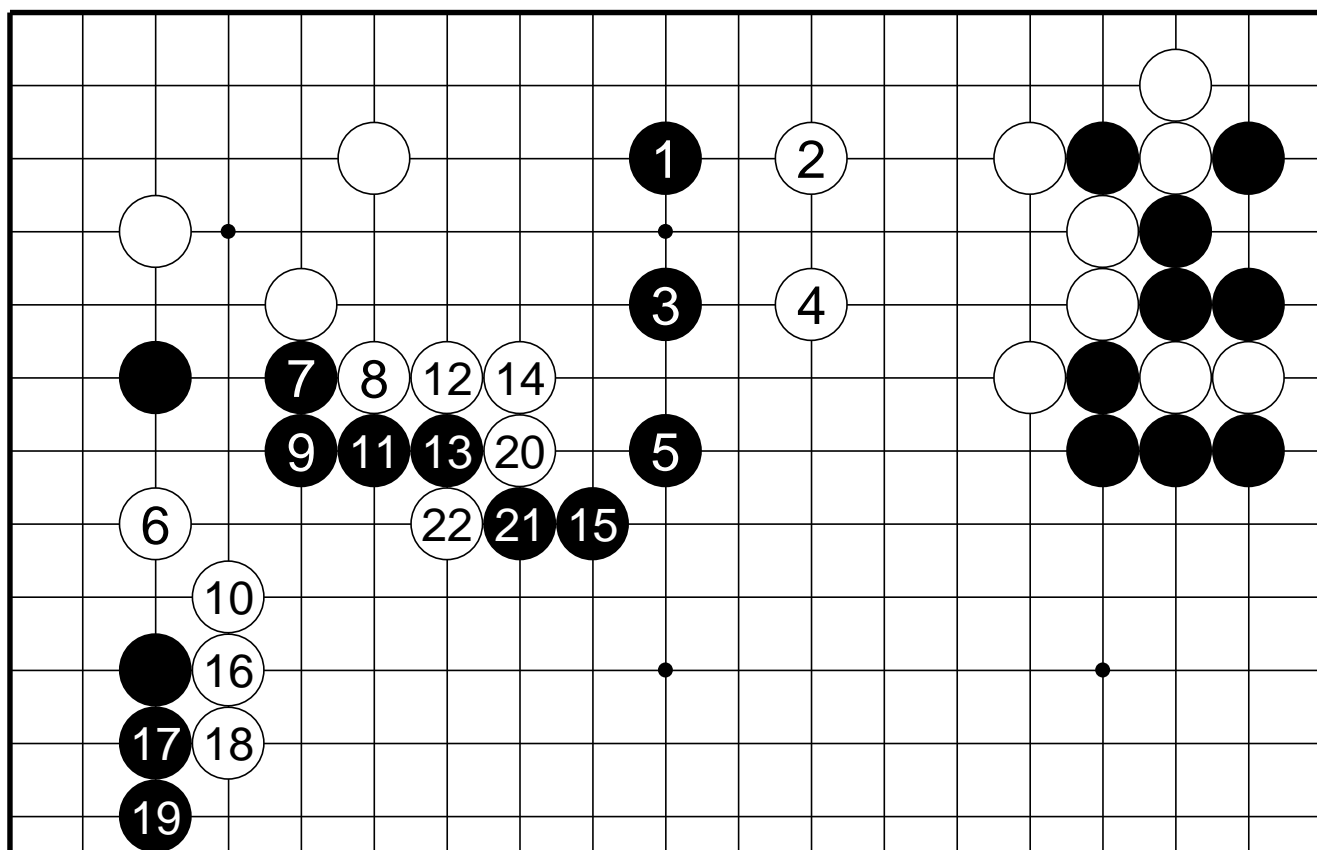


图 105

图 106 碰击棋根 黑 1 突袭白营。白 2 沉着，黑 3 轻脱，打入告成。今后 A、B 是做活要点。

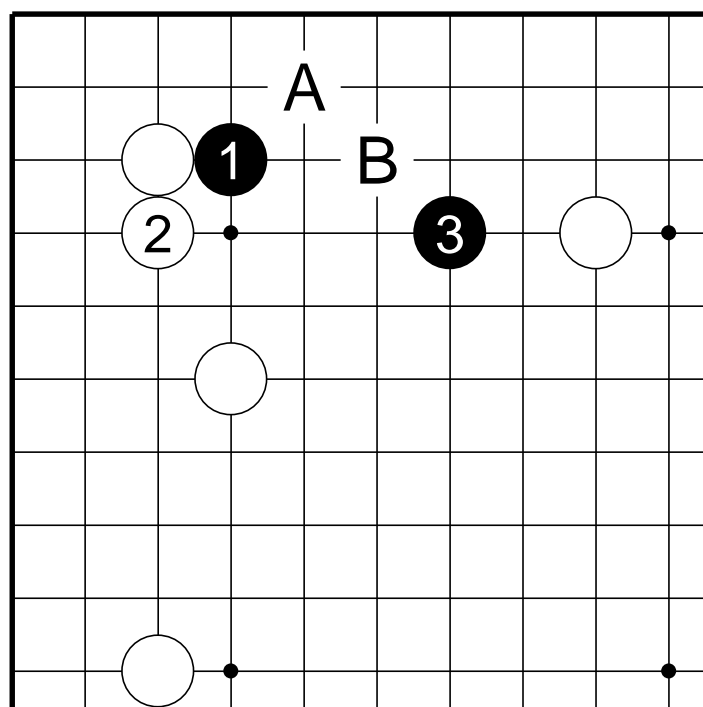


图 106

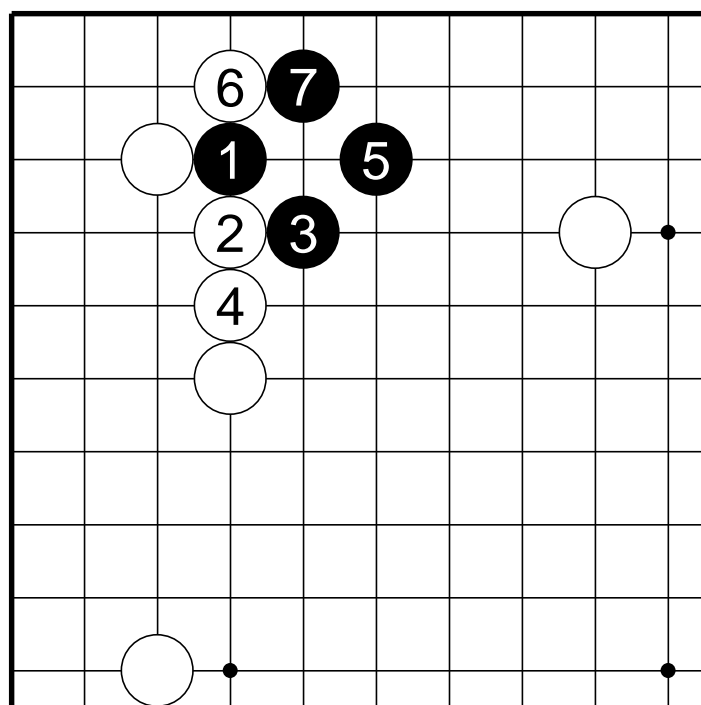


图 107

图 107 劫争腾挪 白 2 强手，黑 5、7 开劫，以求腾挪。

图 108 有勇无谋 黑 1 有勇无谋，白 2、4 严阵以待，黑受苦。

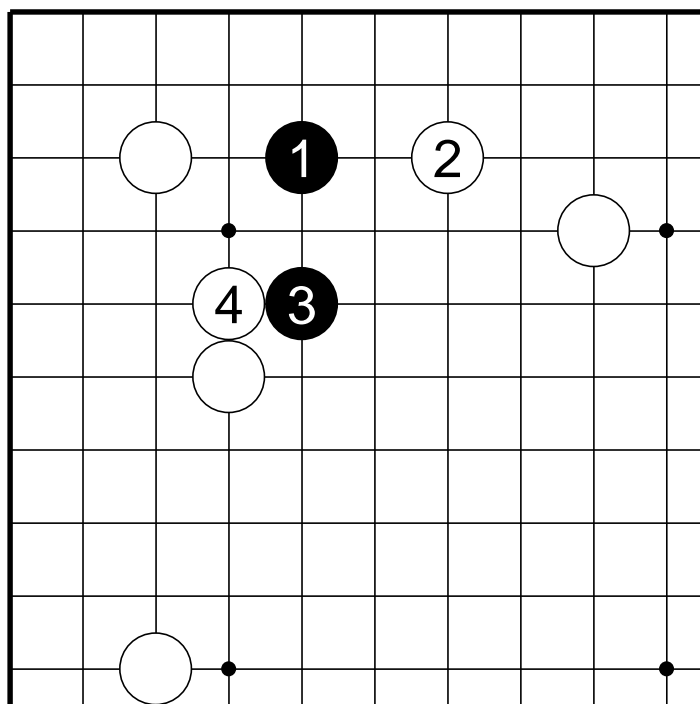


图 108

图 109 夹击棋根 白 1 夹在棋根上，至白 5，袭击成功。

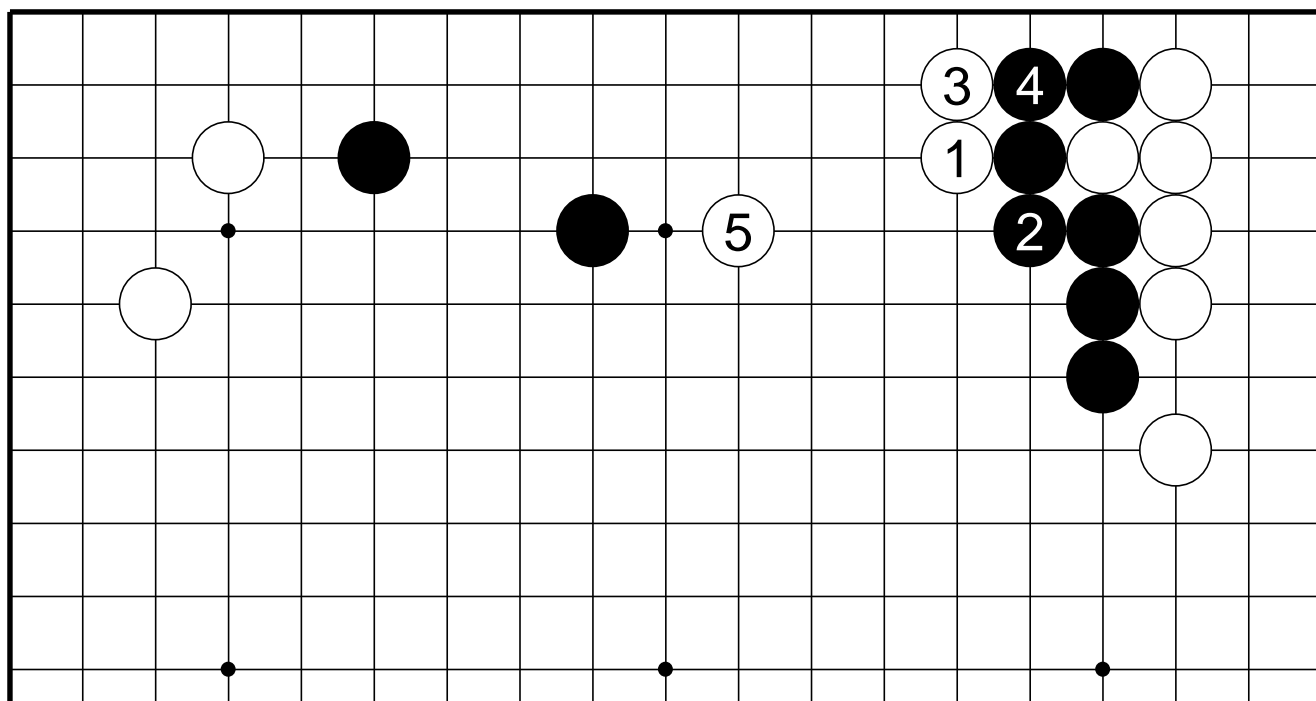


图 109

图 110 背上包袱 黑 2 走重了，白 3、5、7 一系列猛攻，坐得攻逼之利。

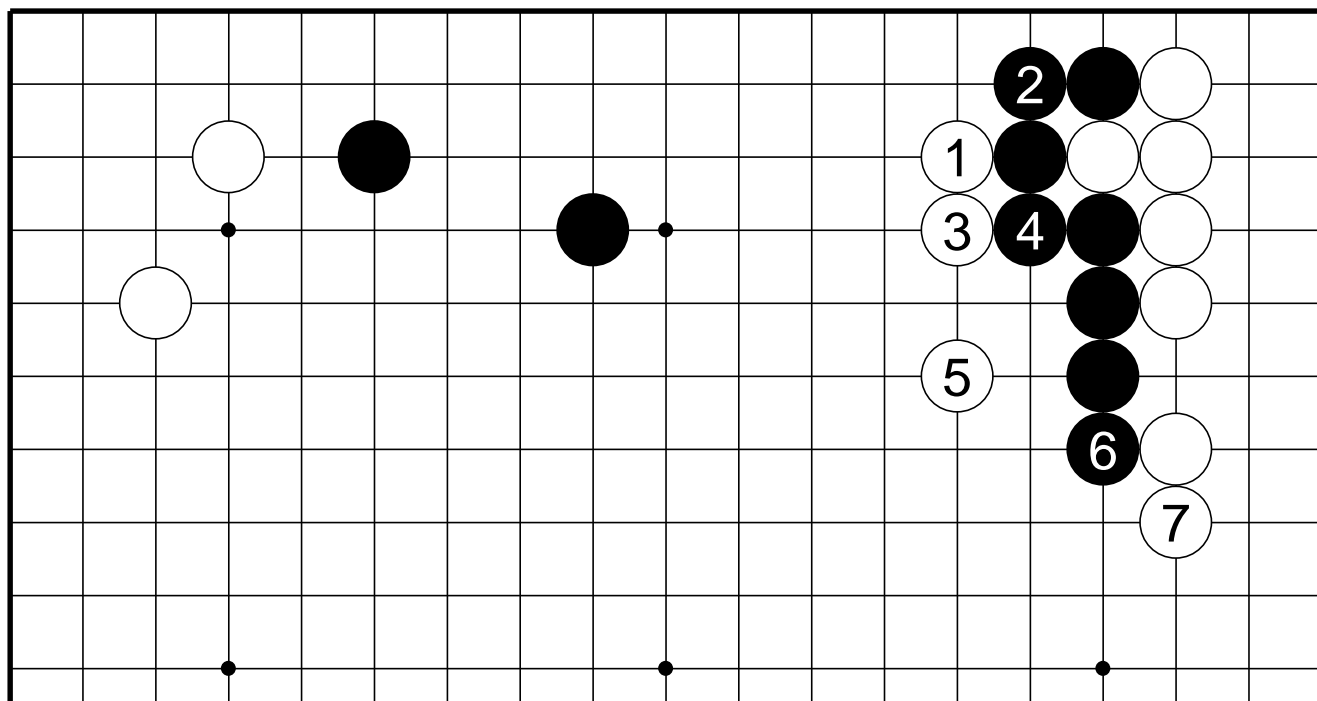


图 110

图 111 3、5 见小 黑 2 上粘是正着，白 3、5 贪小失大。

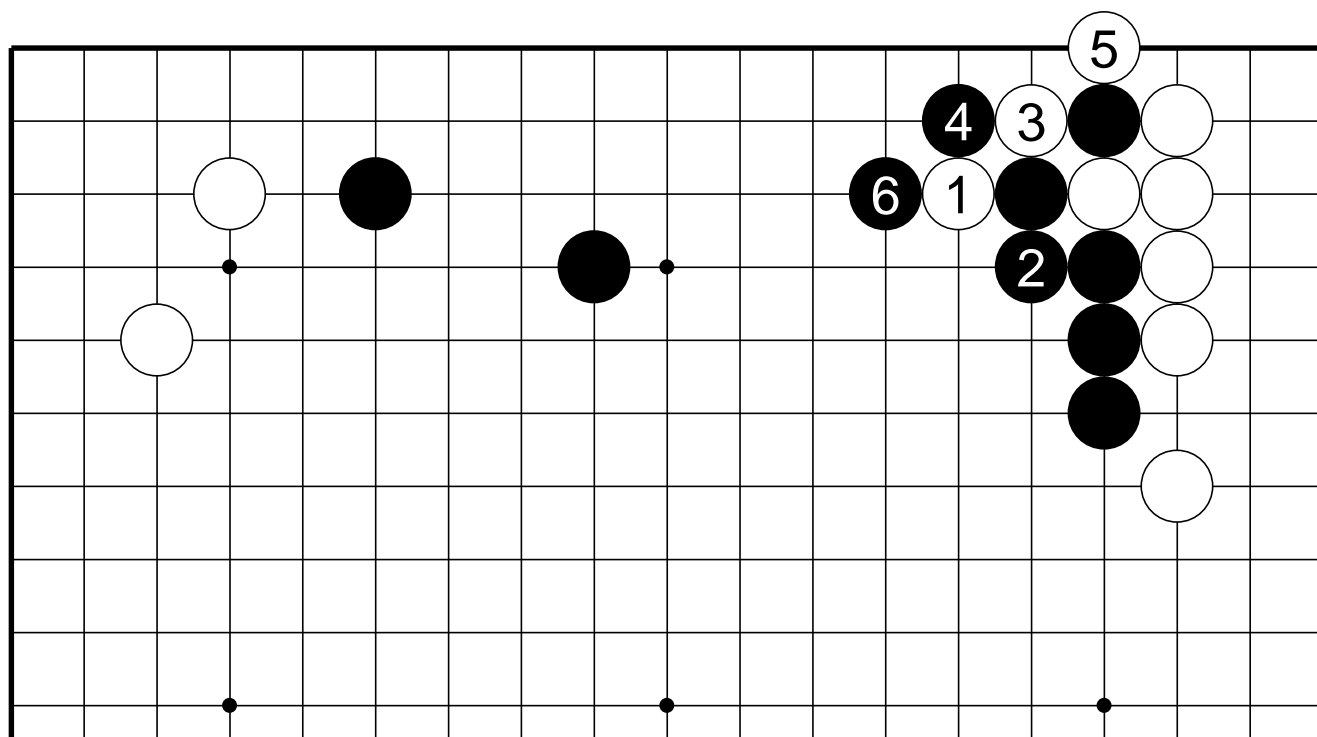


图 111

图 112 冲击棋根 黑 1 拣痛处打，白 2 立。黑 3 步法灵活。白 4 镇，黑 5 象步逸出，轻灵，以下脱颖而出。

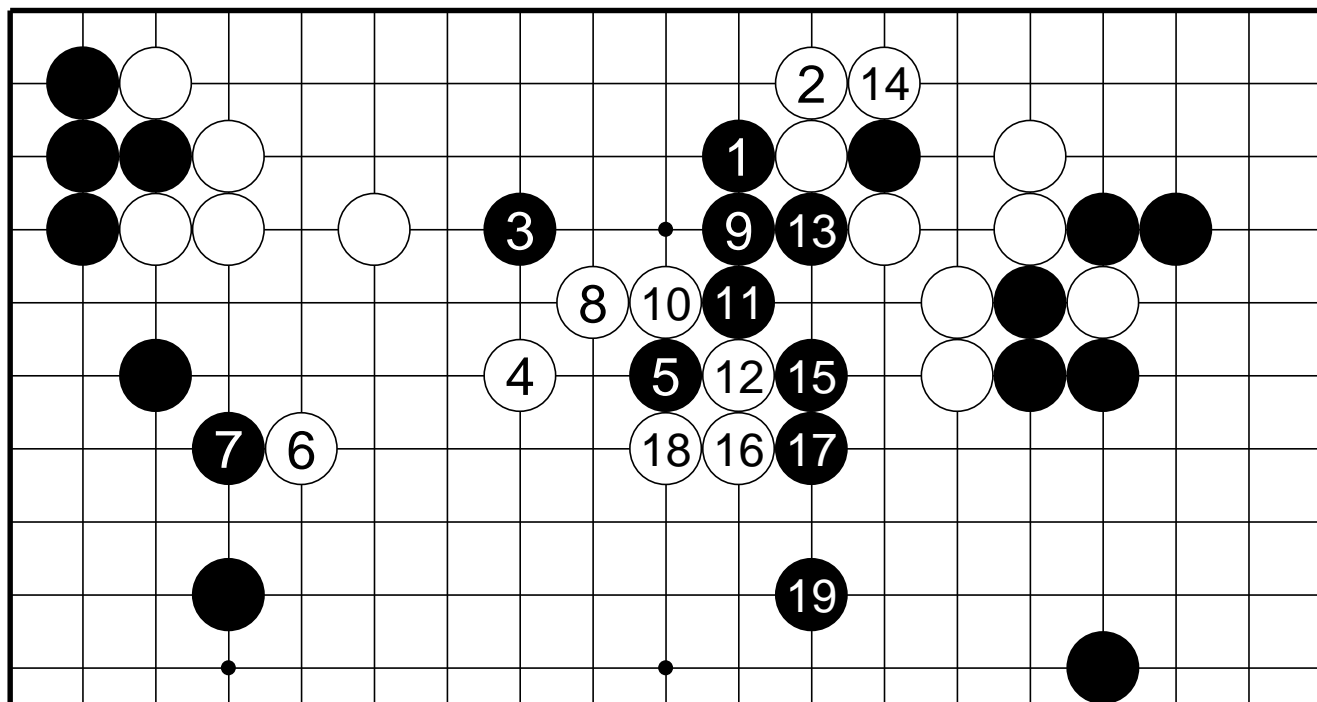


图 112



图 113 制造孤棋 在此棋形下，黑 1 打入不当。  
白 2、4、6 一系列反击。这是黑方自找麻烦。

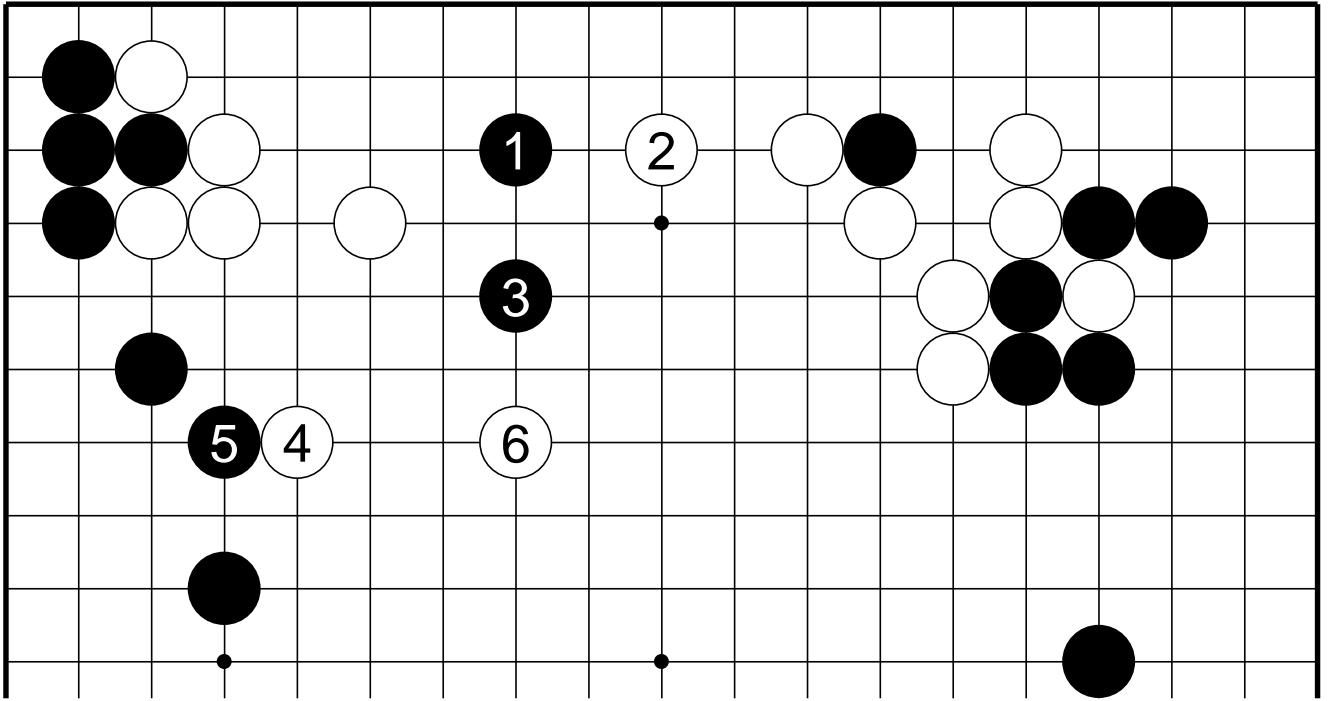


图 113

图 114 东驰西骋 在白阵内已有黑◎和白◎布子，黑 1 碰，利用黑◎这一钉子作用，力争主动，黑 5、7、9 套式熟练，黑 13 又逼应白 14 应，最后 19、21 悠然逸出消削成功。

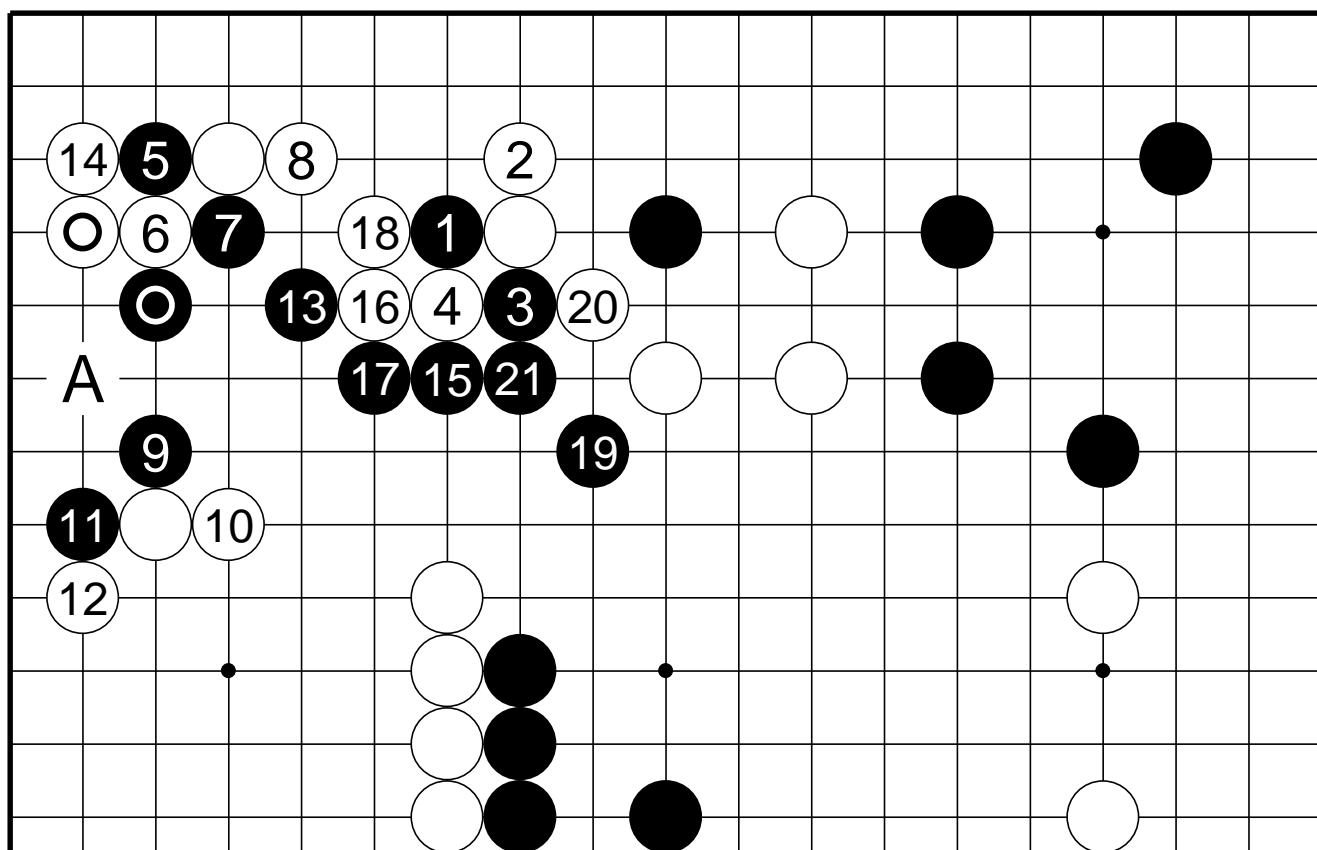


图 114

图 115 选点不当 黑如选 A 位碰，白 B 立，即消解攻势；黑如 C 位打入，则白 D 守卫严谨。黑难以发挥。

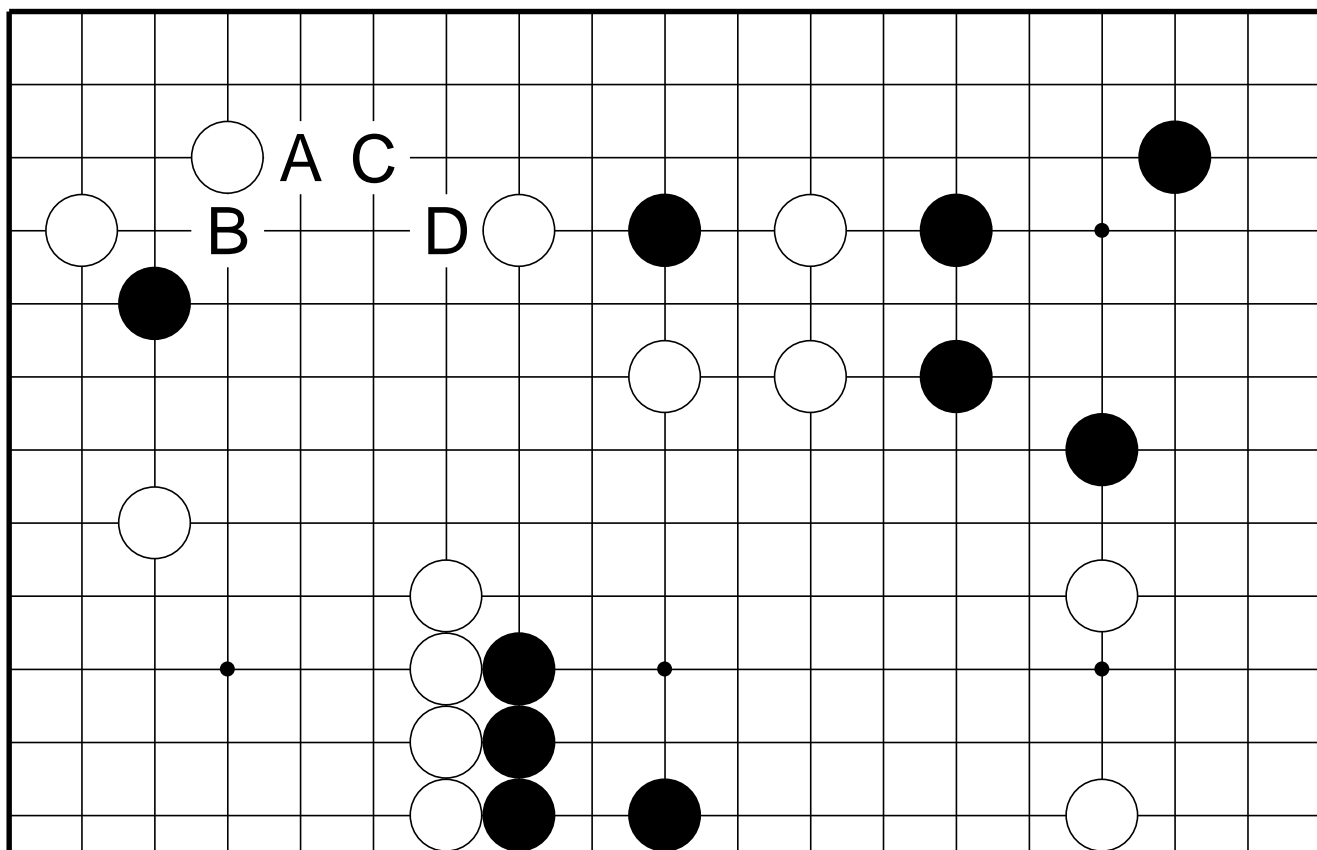


图 115

图 116 外碰手法 对于单关守角黑 1 外碰，也是一种常用侵法，碰击棋根，使白方不能脱手。至黑 9 是通常应对。白 10 点方，黑 11、13 是运棋手续，黑消势相当成功。

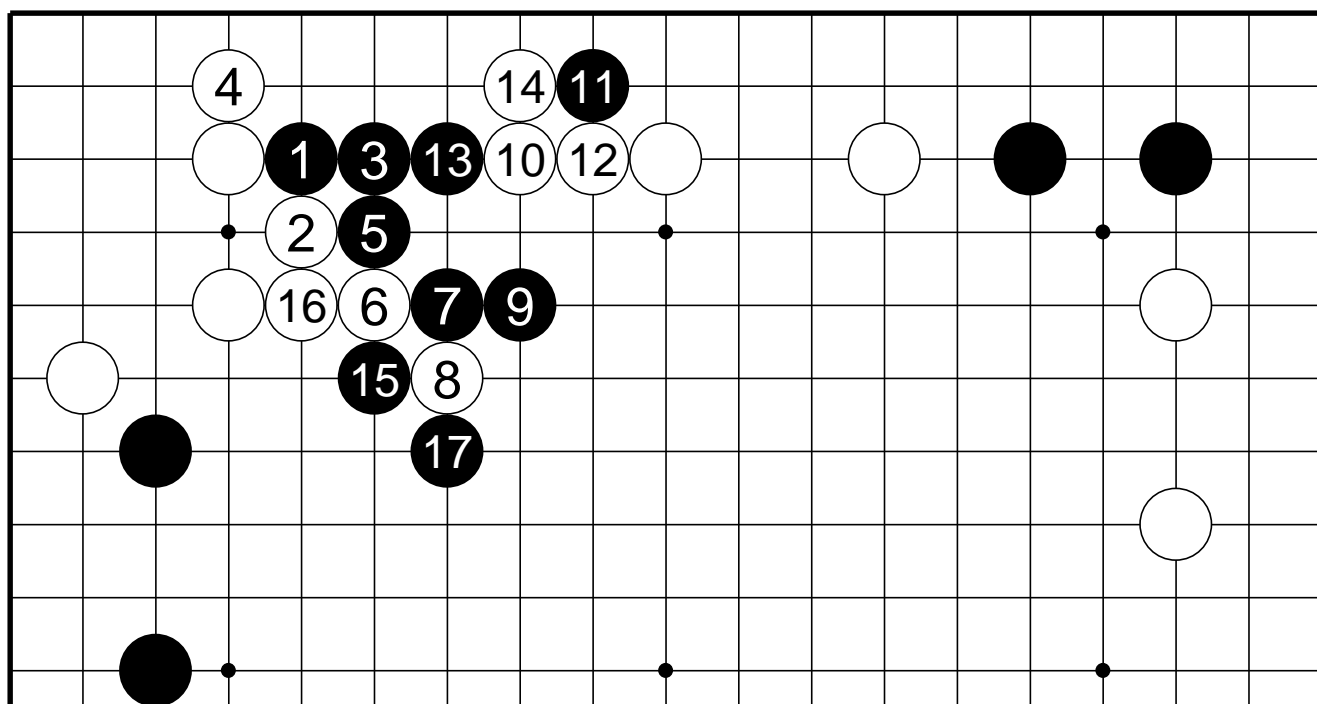


图 116

图 117 扳粘手法 黑 1 入侵胸有成竹，依仗扳粘（虎）手法，打入成功。

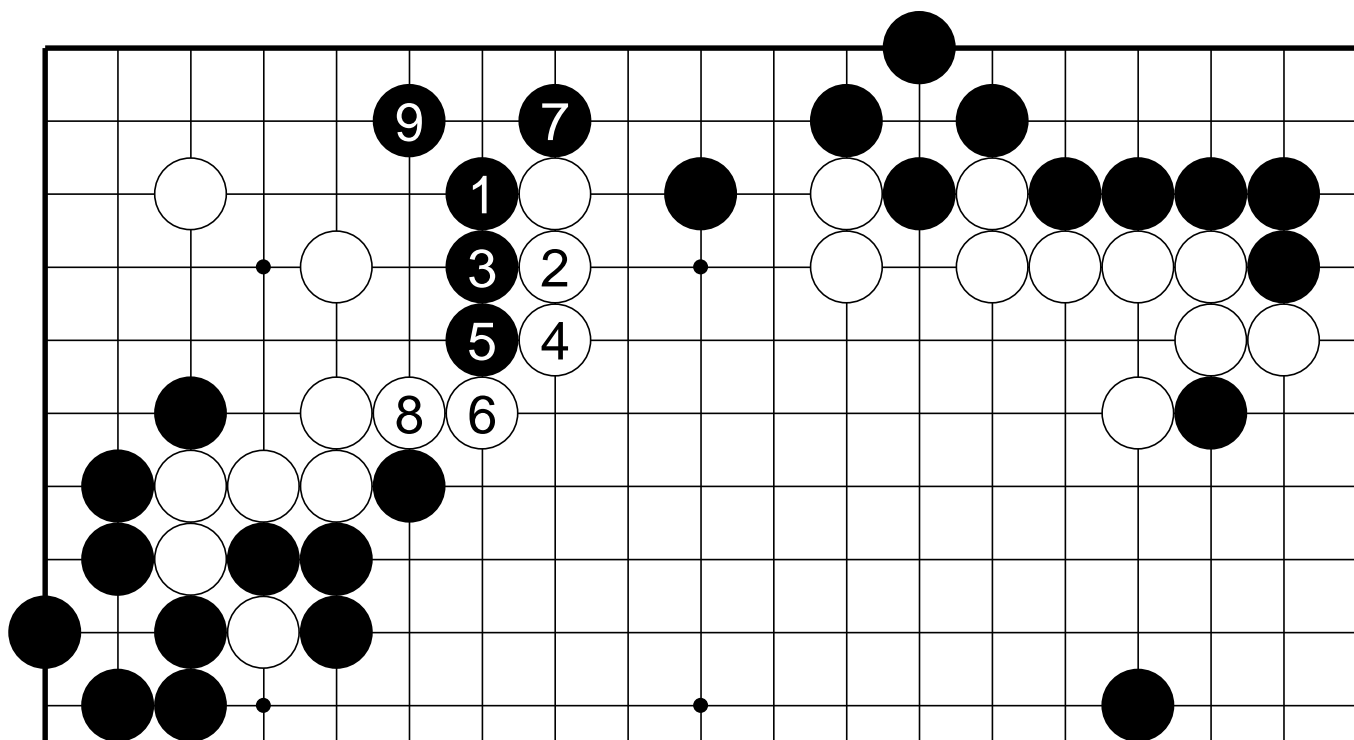


图117

## 二 落点务求进退自如

图 118 试黑应手 黑 1 攻“无忧角”，试黑应手乍看似履险境，其实 A 位和 2 位有二点可走。黑 2 照顾边地，以后白扳 A 位可以活角。白 3、5、7 出手不俗，左取外势又生 B 位断点，黑 8 消解祸根。

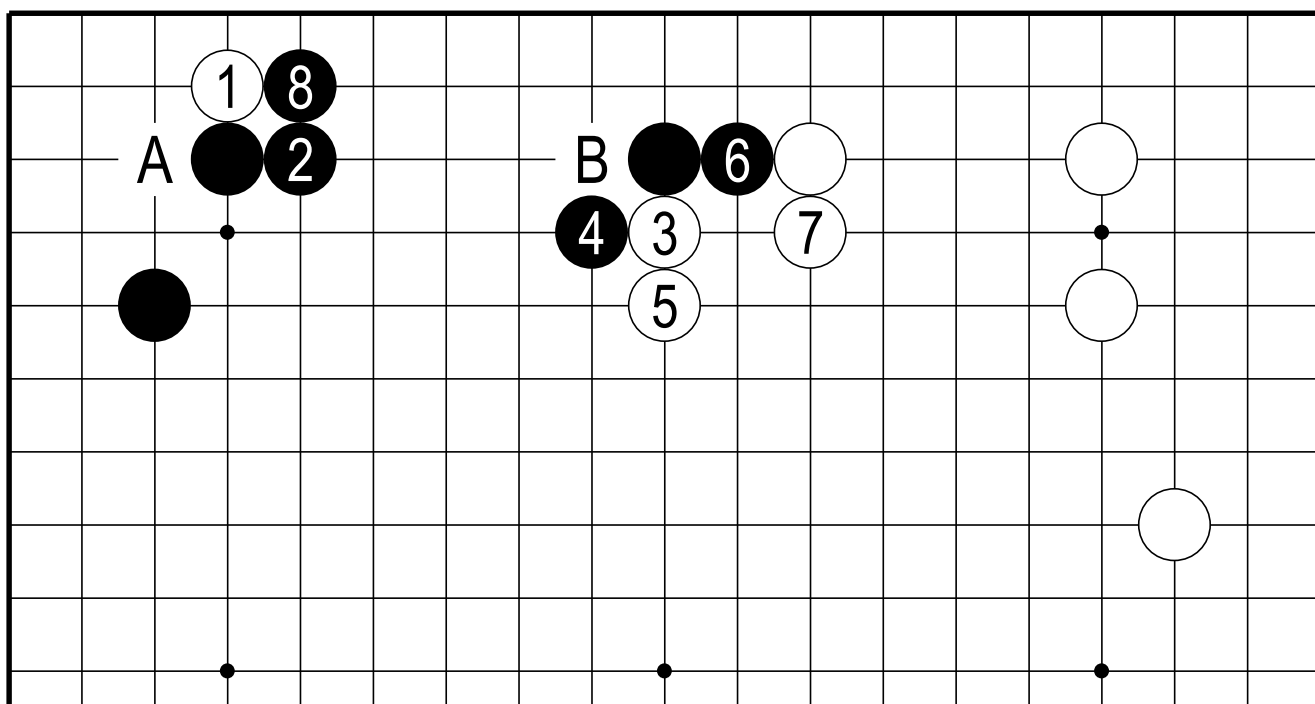


图 118

图 119 黑图实利 黑 2 要角地，白 3 见机行事。  
黑 4 攻守兼备。白 5 关起达到削彼壮己目的。

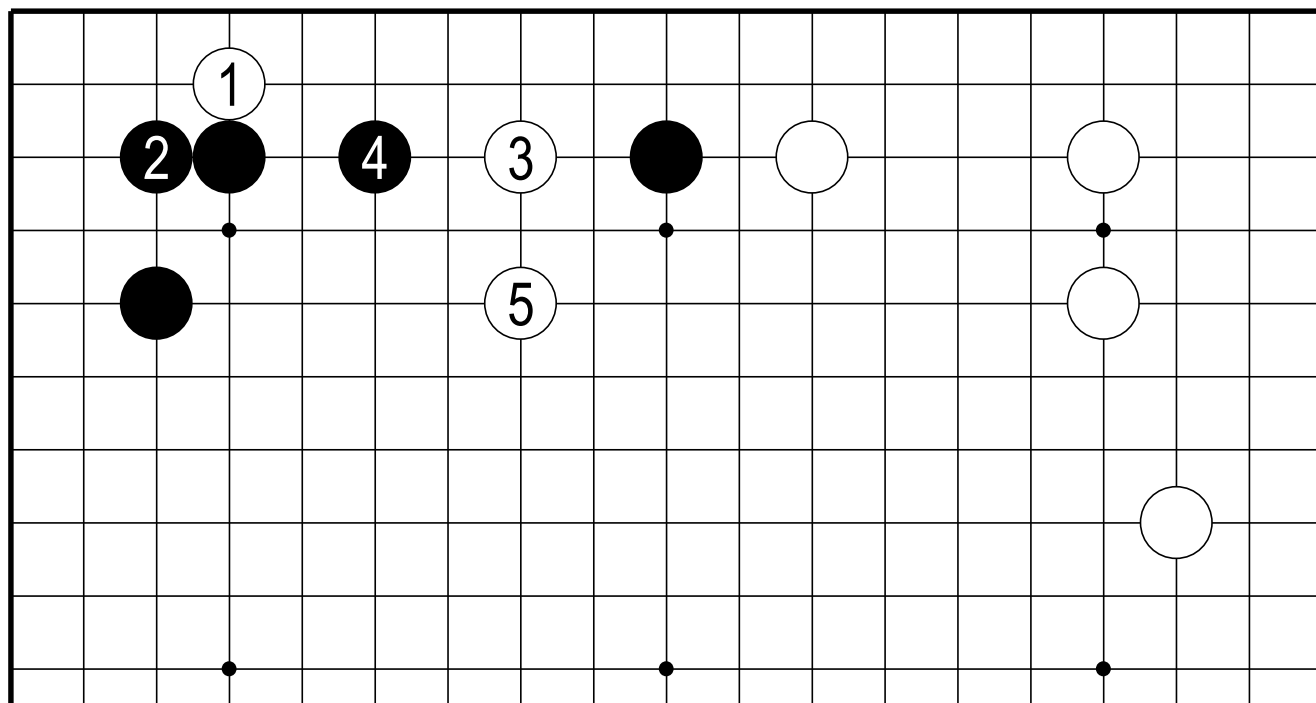


图 119

图 120 严厉攻击 白 3 扳起，应估计黑 4、6 的夹攻，有些场合黑 4 还有 A 位的严厉攻击。

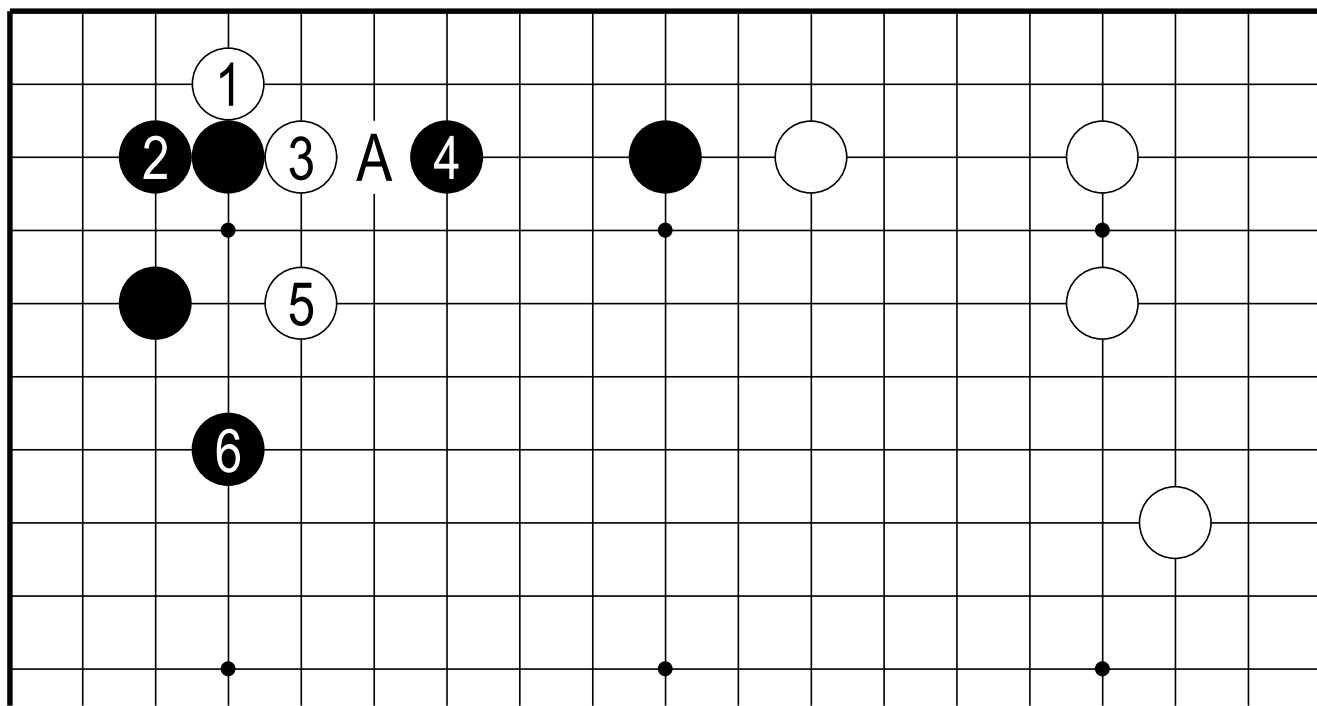


图 120



图 121 白可满意 黑 2 应法坚实，可以倒过来看作  
是黑星（2 位）加尖之形。以下白 5 拆一，基本  
获得安定。

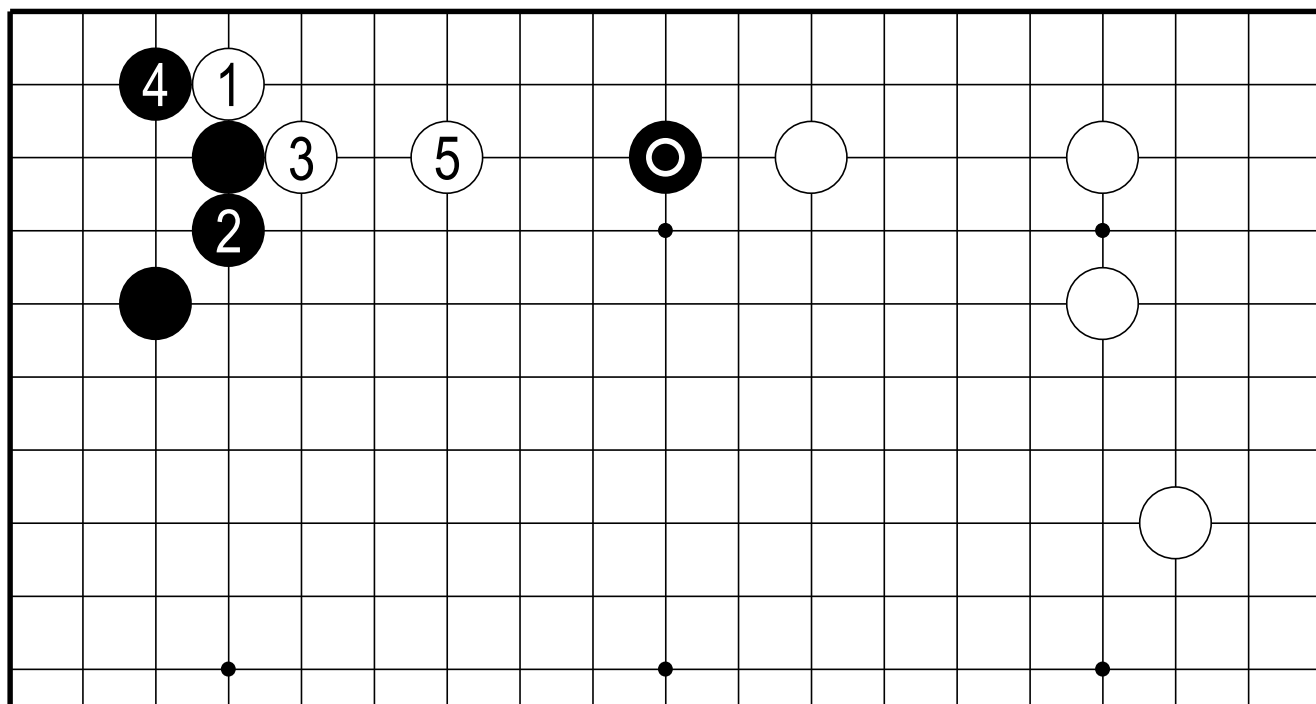


图 121

图 122 白 5 轻灵 黑 2 同样是保角要点，不过给了白 3、5 便宜。其中白 5 轻巧，以下黑 A 位长，白 B 位跳，告一段落。

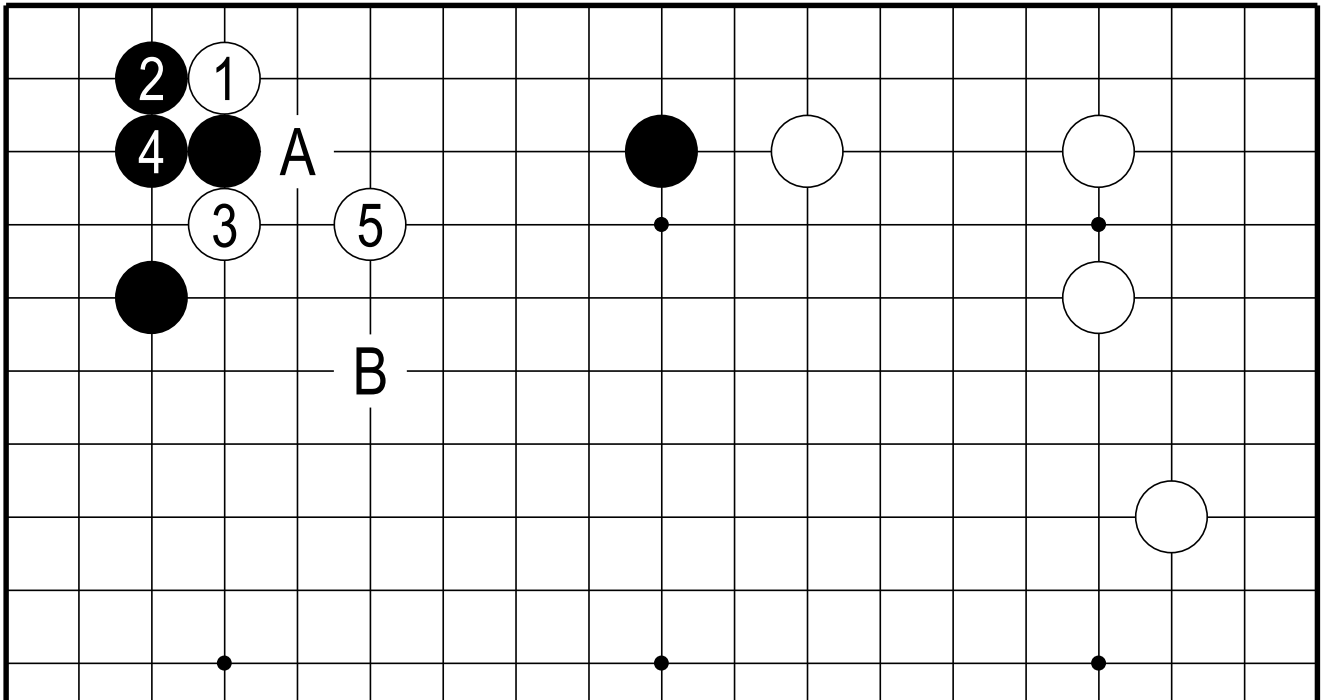


图 122

图 123 白 9 快步 黑 2 外扳较紧峭，至黑 8 为一般定形，白 9 生动，请参看图 63 解说。

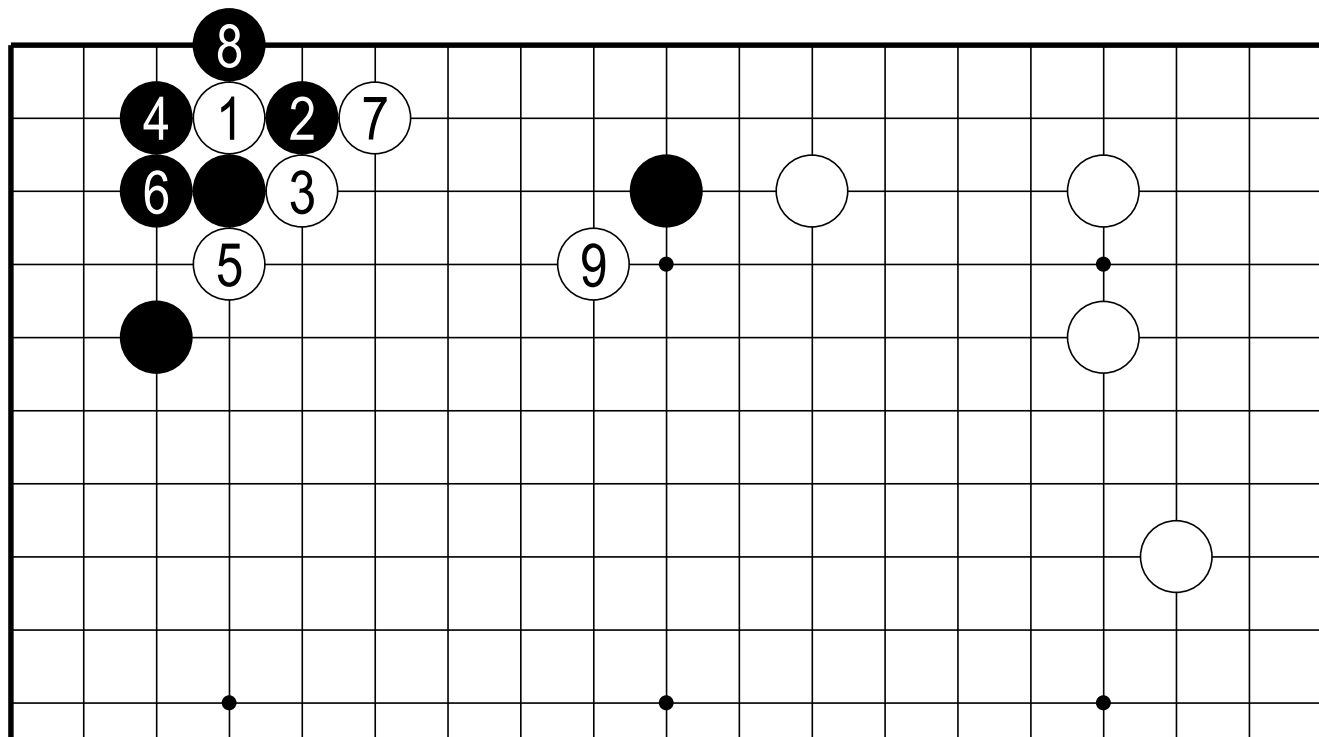


图 123

图 124 黑方反攻 白 1 打入，黑无忧角无被点与转换之弊，所以黑 2 攻击。白 3 腾挪，黑 4 立不让借劲。黑 8 步伐快速，白 9 逸出。今后黑有 A、B 入侵之利。

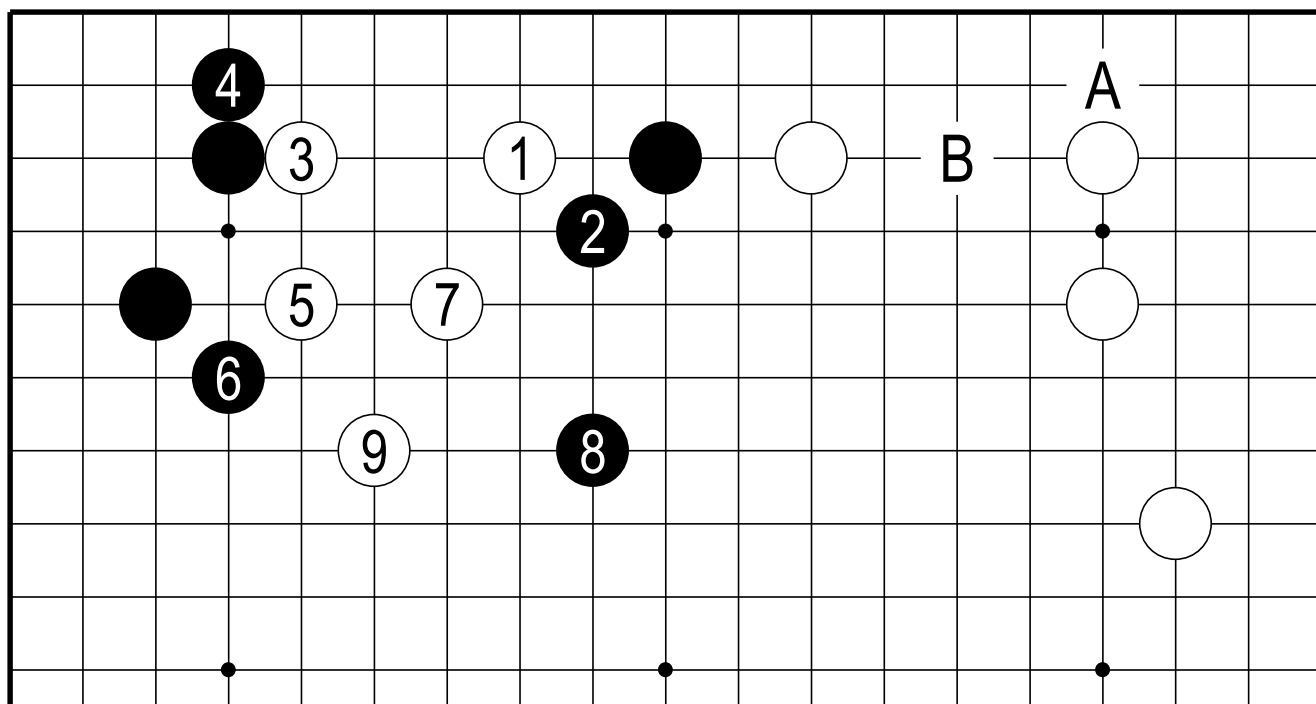


图 124

图 125 自投罗网 白 1 似乎对打入的基本原理一窍不通，无异飞蛾扑火，自取灭亡。

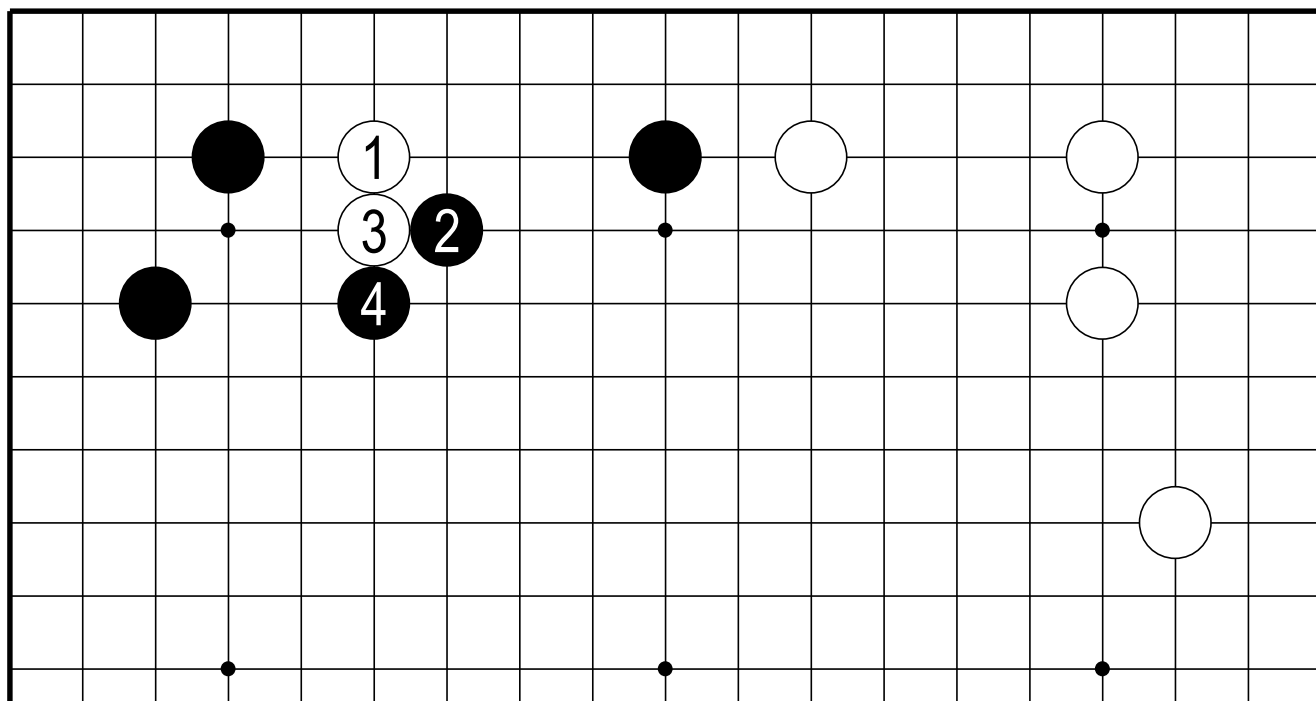


图 125

图 126 情况变了 白 1 和黑 2 交换不好，白 3 再托，情况便起了变化，黑 8 立下，再飞封 10 位，白角凶多吉少。通常白 7 时，黑 A 白 8，黑 B 白 C 黑 D、白 E 成活。

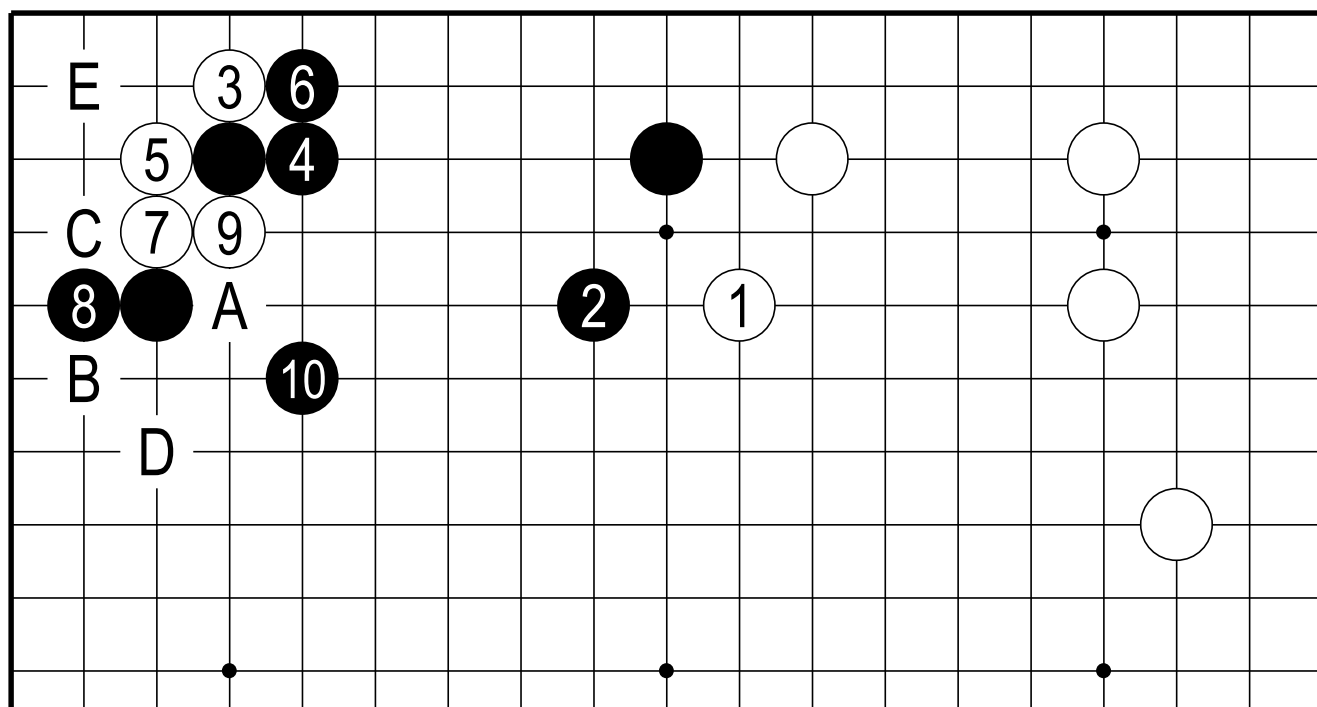


图 126

图 127 灵活转换 本图是黑方机敏灵活的典型战例。结果右侧地大而净，黑 1 尚留有余味。

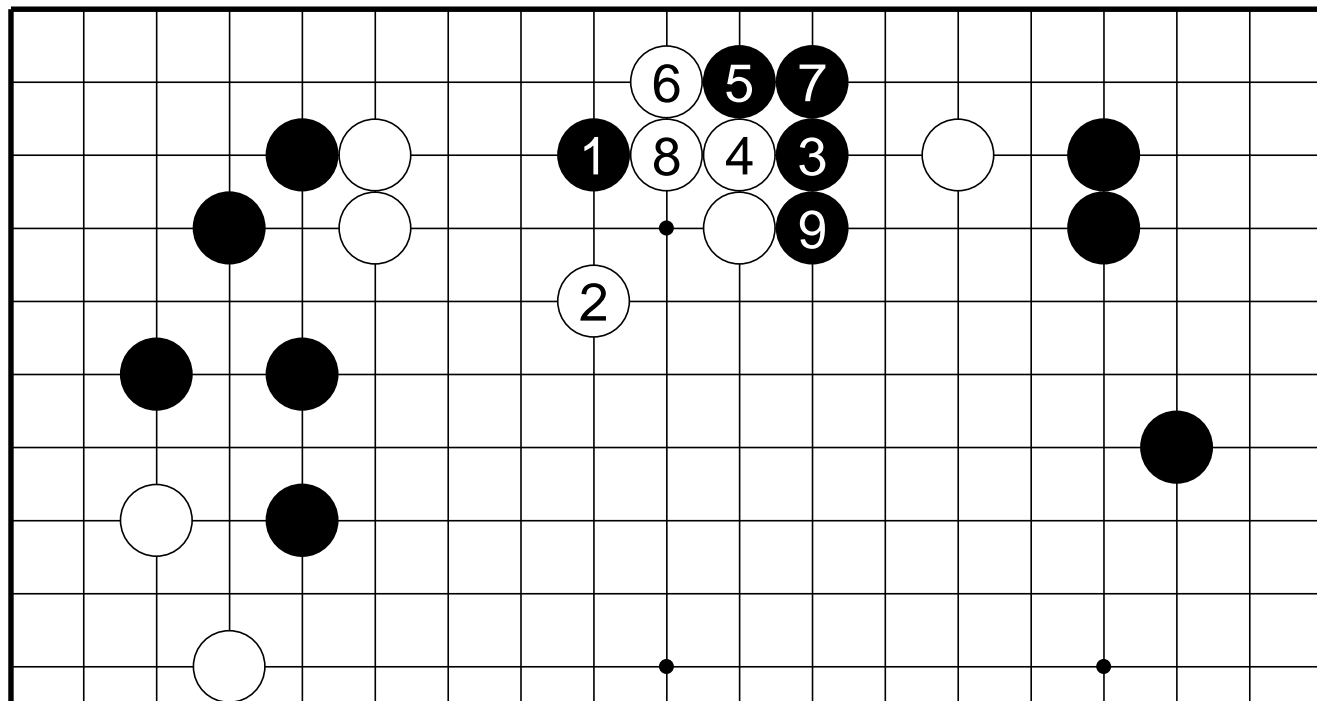


图 127

图 128 死心眼儿 黑 3 未尝不可，总有走重的感觉，内活不成问题。但白外势太盛。

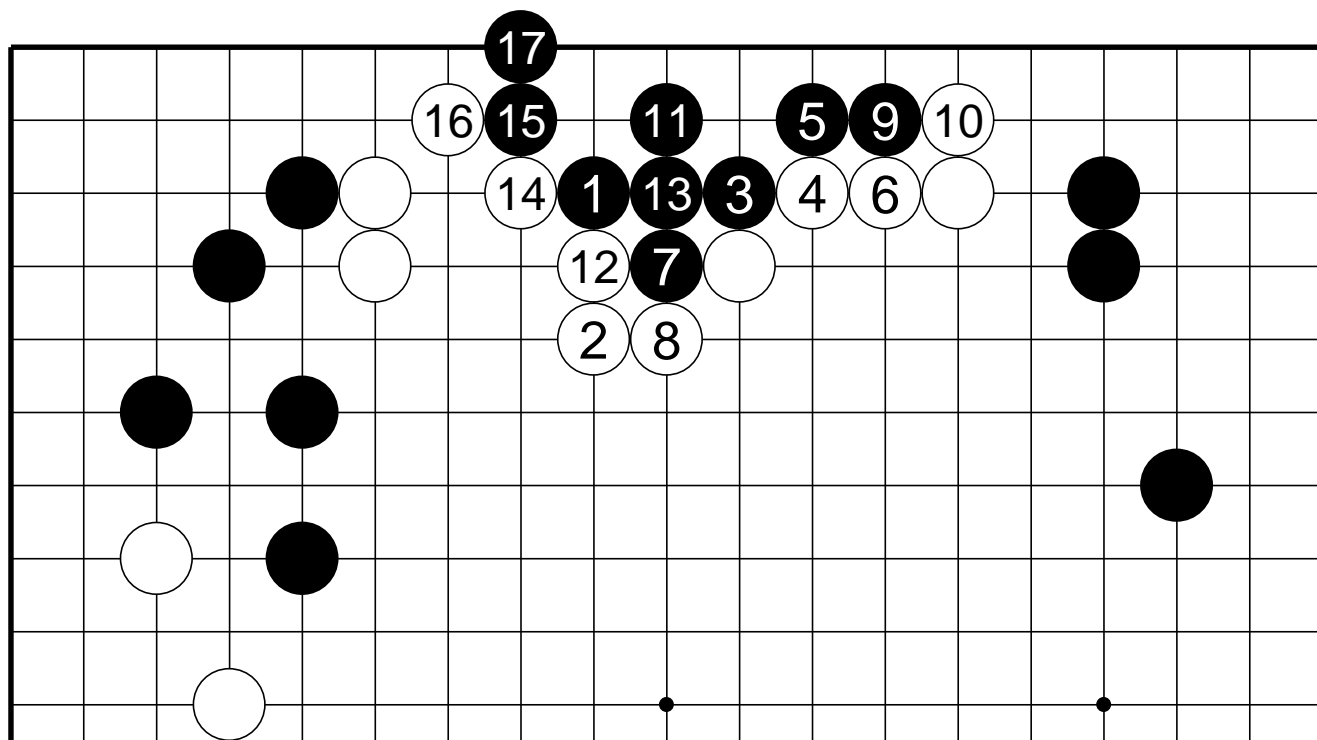


图 128



图 129 落点不佳 黑 1 落点单纯，白 2 毫无疑问挡拦，黑 9 后手过，得相当实利，但白整块加强，便可放手点入 A 或 B 位，侵夺角地。

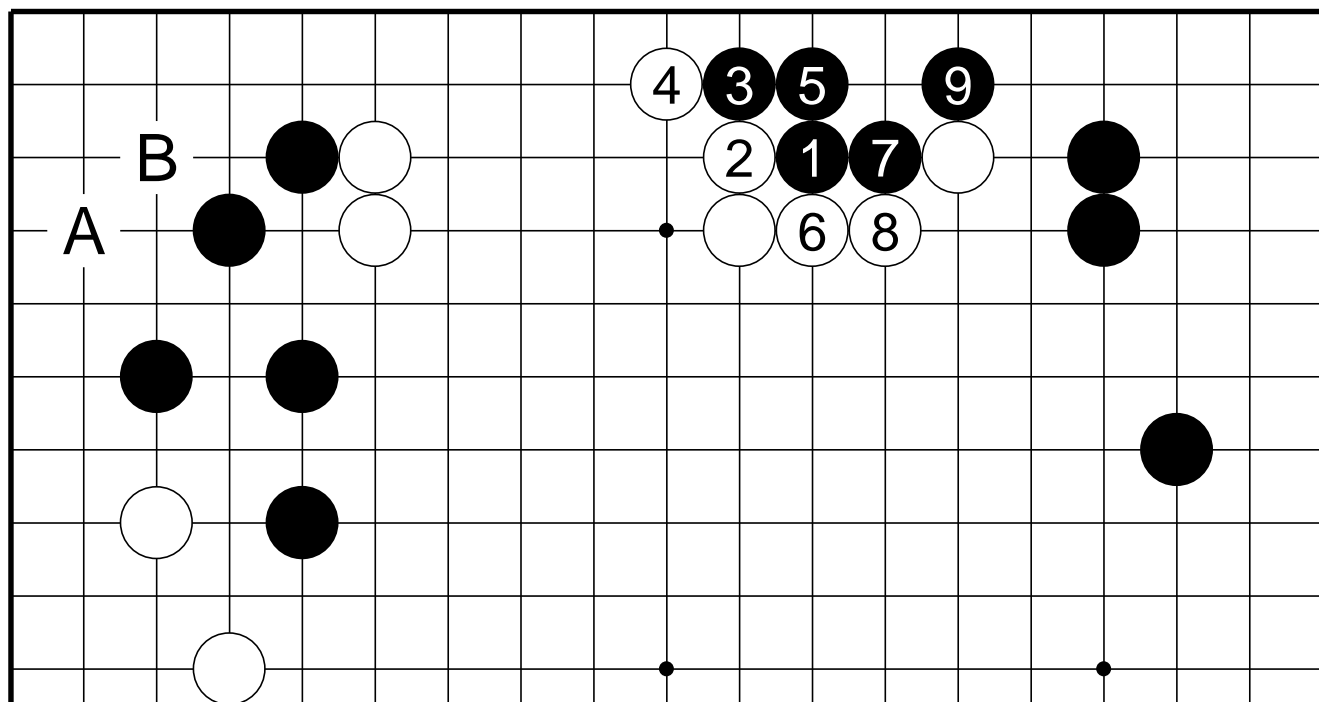


图 129

图 130 攻守相宜 白 1 二路潜侵，黑 2 整形不敢怠慢，白 3 大而舒服，黑 4 造形，白 5 有利有节，先固实地再作图谋。

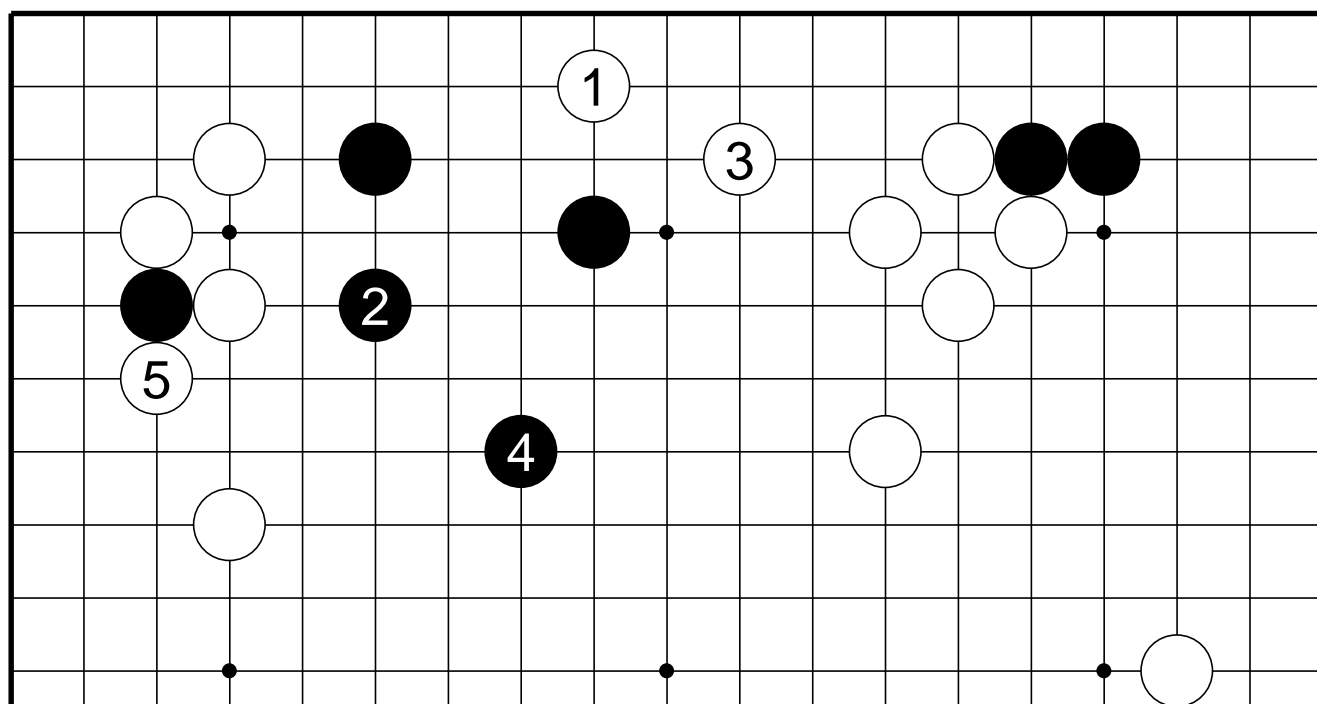


图 130

图 131 自入牢笼 白 1 突入冒失，黑 2 先手关门  
再于 4 拦下，成瓮中捉鳖之势。

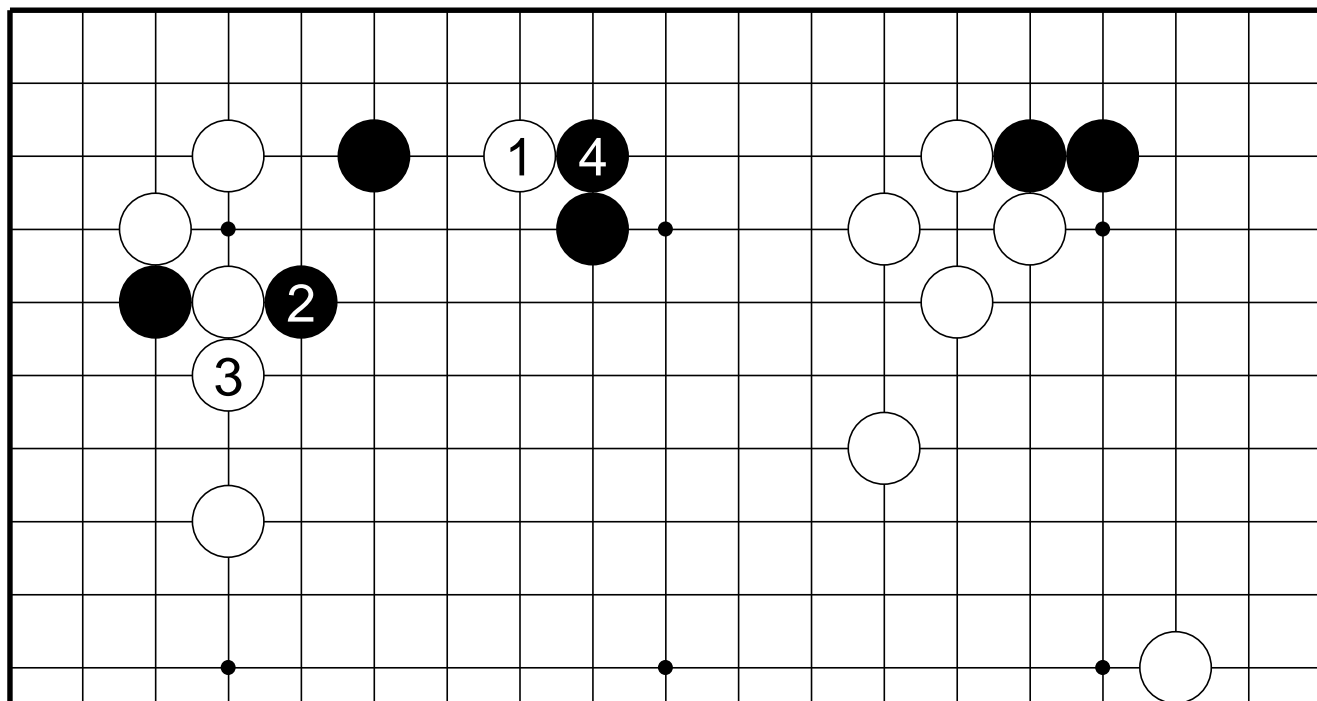


图 131

图 132 互不吃亏 所谓落点进退自如，实质上还是属于“分投”范畴的着手。白 1 透入两头有棋，黑 2 堵截一头，白 3 渡过。白 5 快步逸出，白 13 整形，互不吃亏。其中黑 6 发挥子力超前一头。

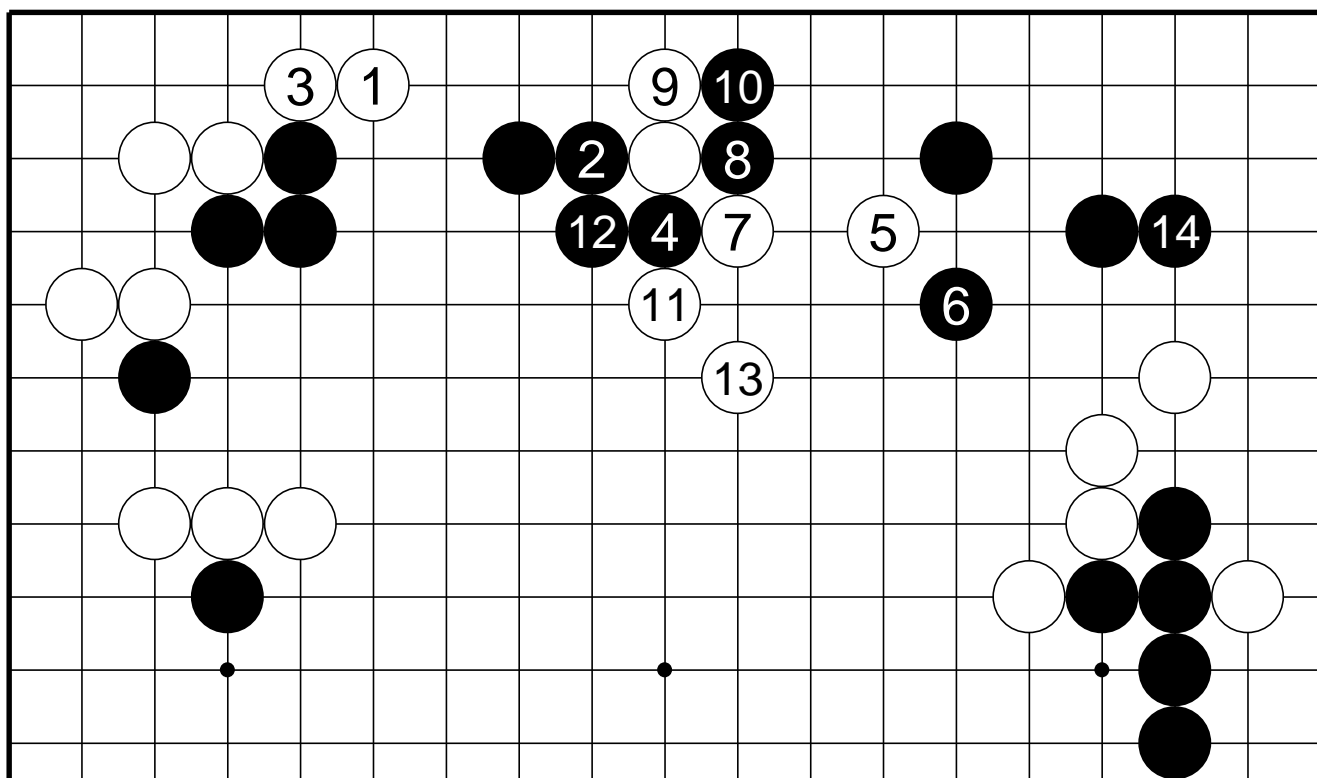


图 132

图 133 缠绕战术 白 1 拆一，并含进角之意，黑 2 镇，扼住要点先发制人，暗暗缠绕白上下两块棋。

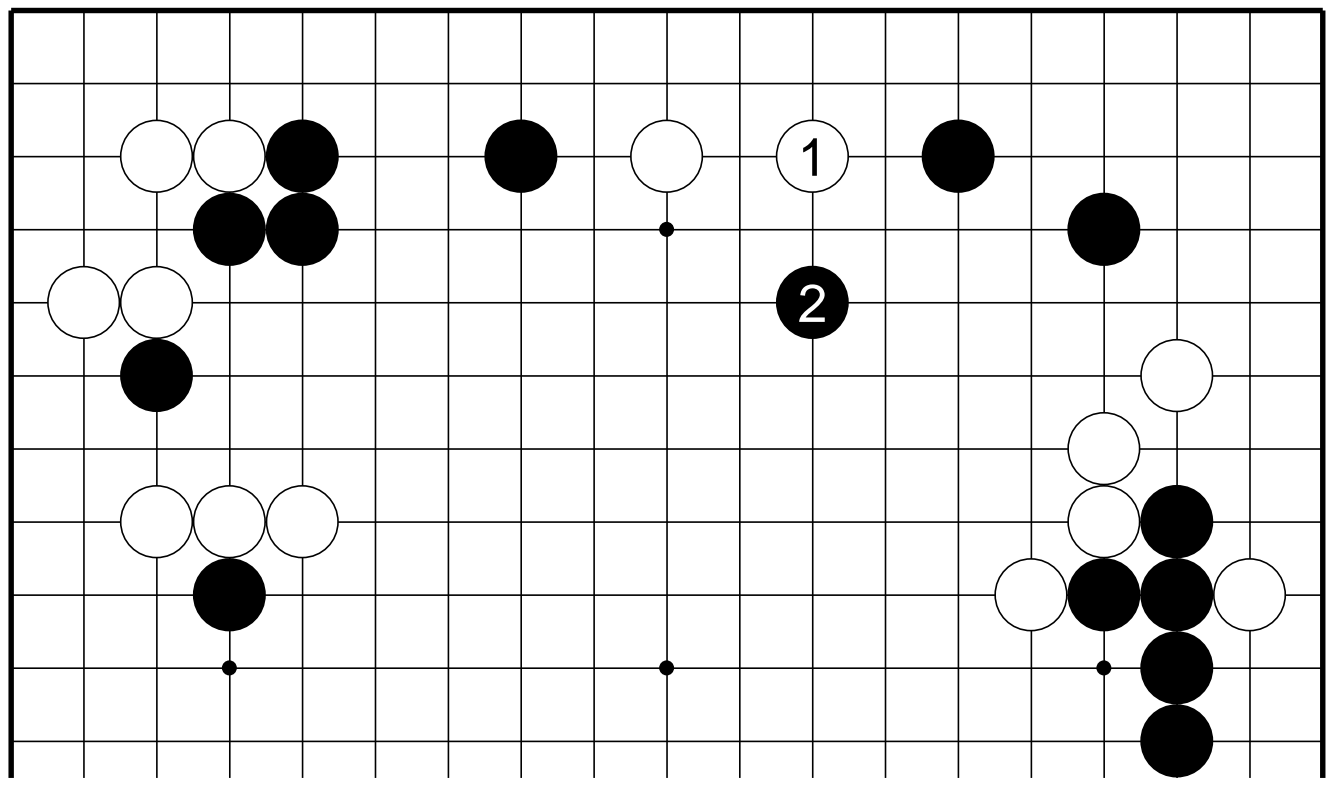


图 133

图 134 进退自如 白 1 以◎为支援，大模大样地闯进来了。黑 2 弃角取势瞄着 A 位打入，谋取补偿。

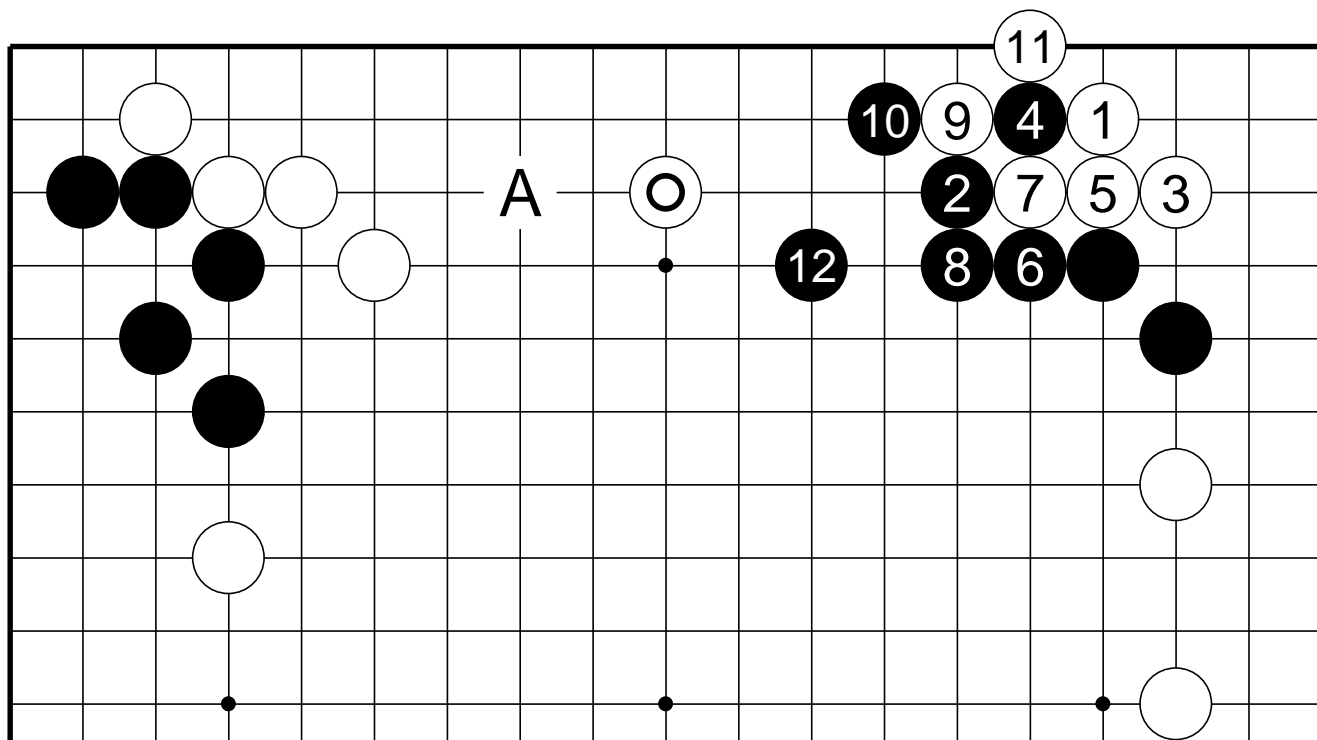


图 134

图 135 黑棋无谋 黑 2 缺乏应变能力，虽黑 4、6 封锁，白边地变实，黑外势英雄无用武之地。

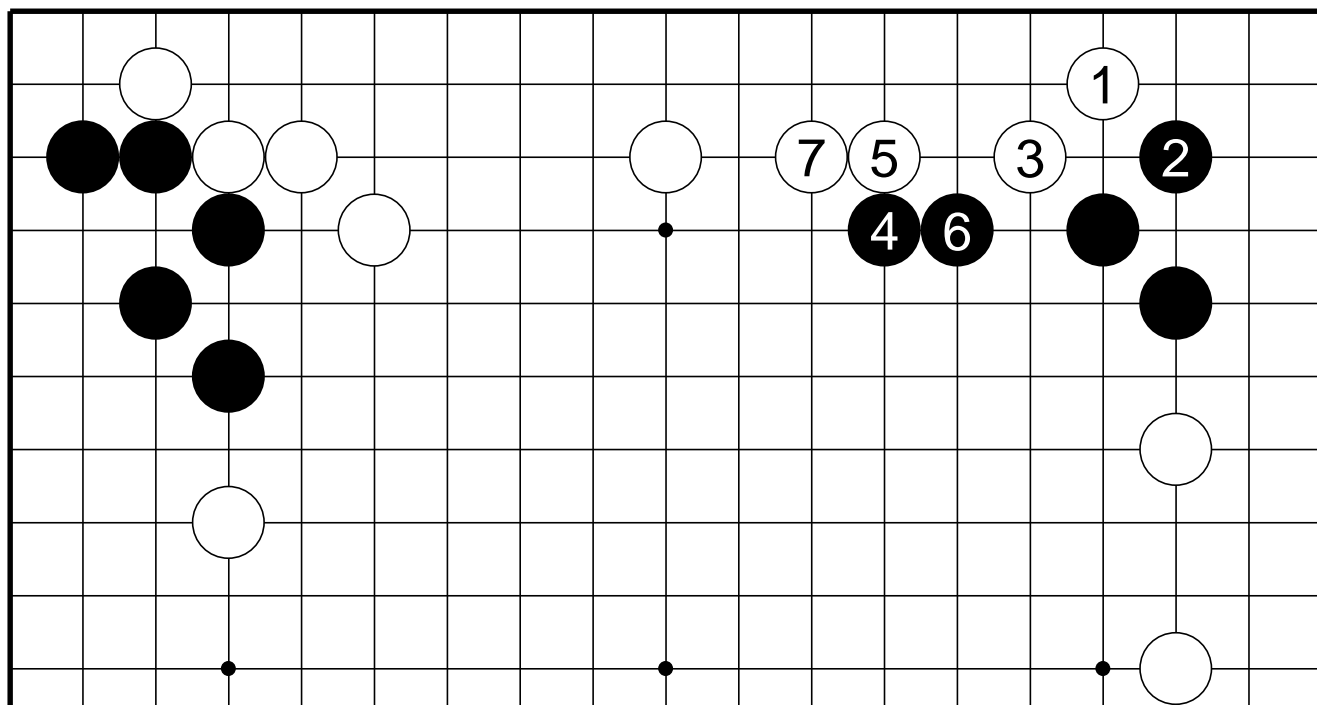


图 135

图 136 可进可退 黑 2 位阻渡，白 3 另有出路，至白 17 简单内活。

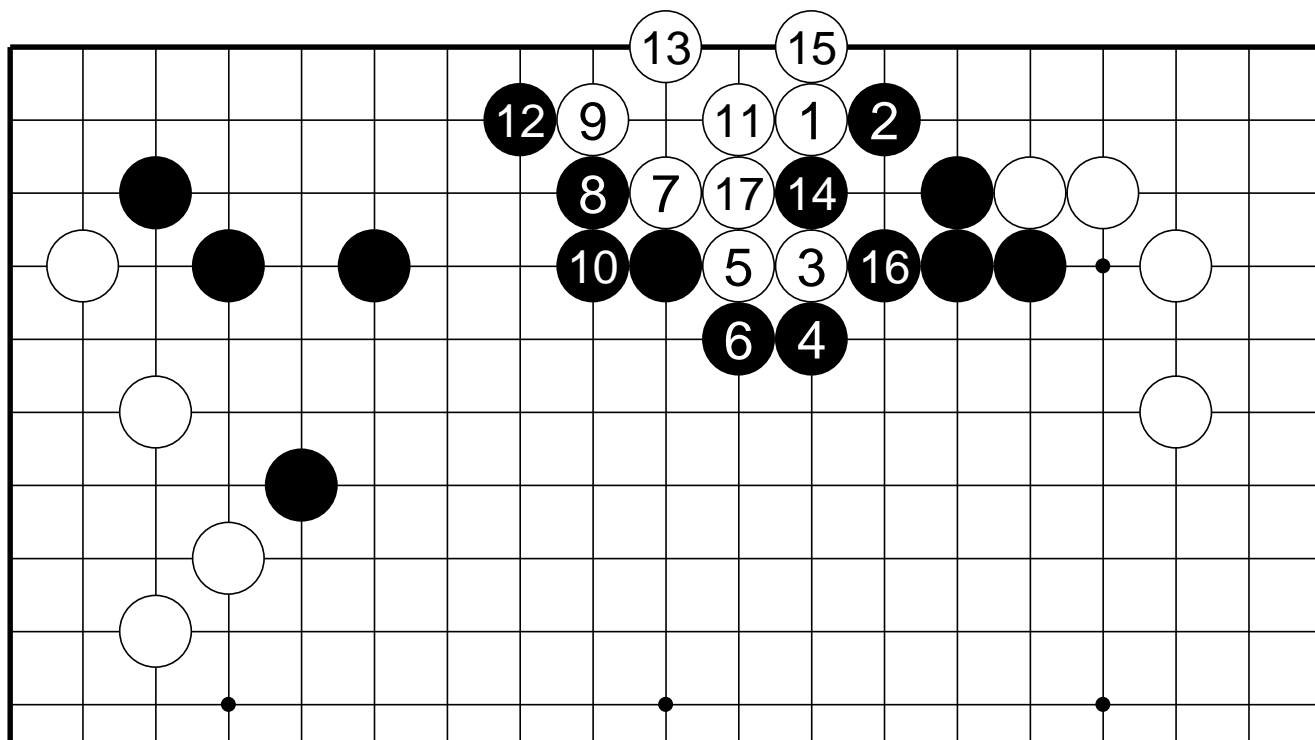


图136



图 137 活得大些 白 11 至 17 活得更大大些，但失去 A 和 B 二个断点利用。

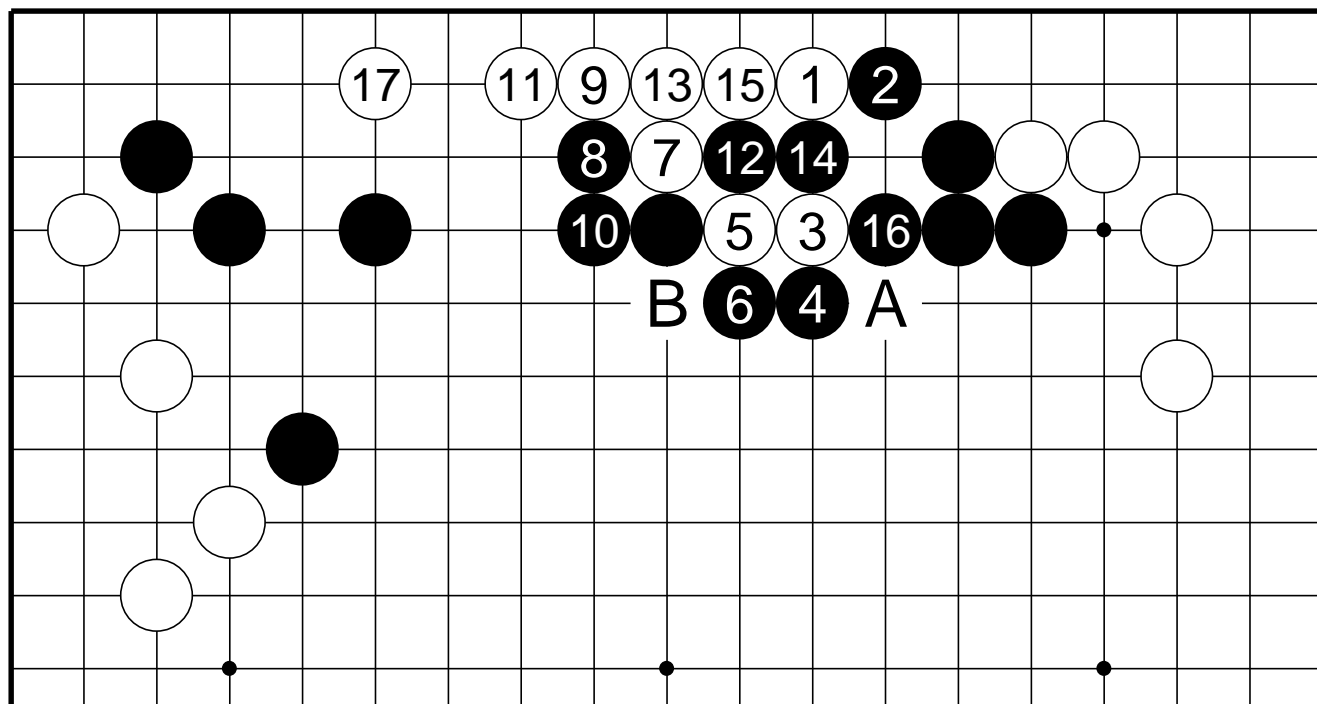


图 137

图 138 消削成功 黑 1 打入左右有活路，如图大破白空、白 2 如于 5 位尖攻，经黑 2、白 A、黑 7，黑也无妨。

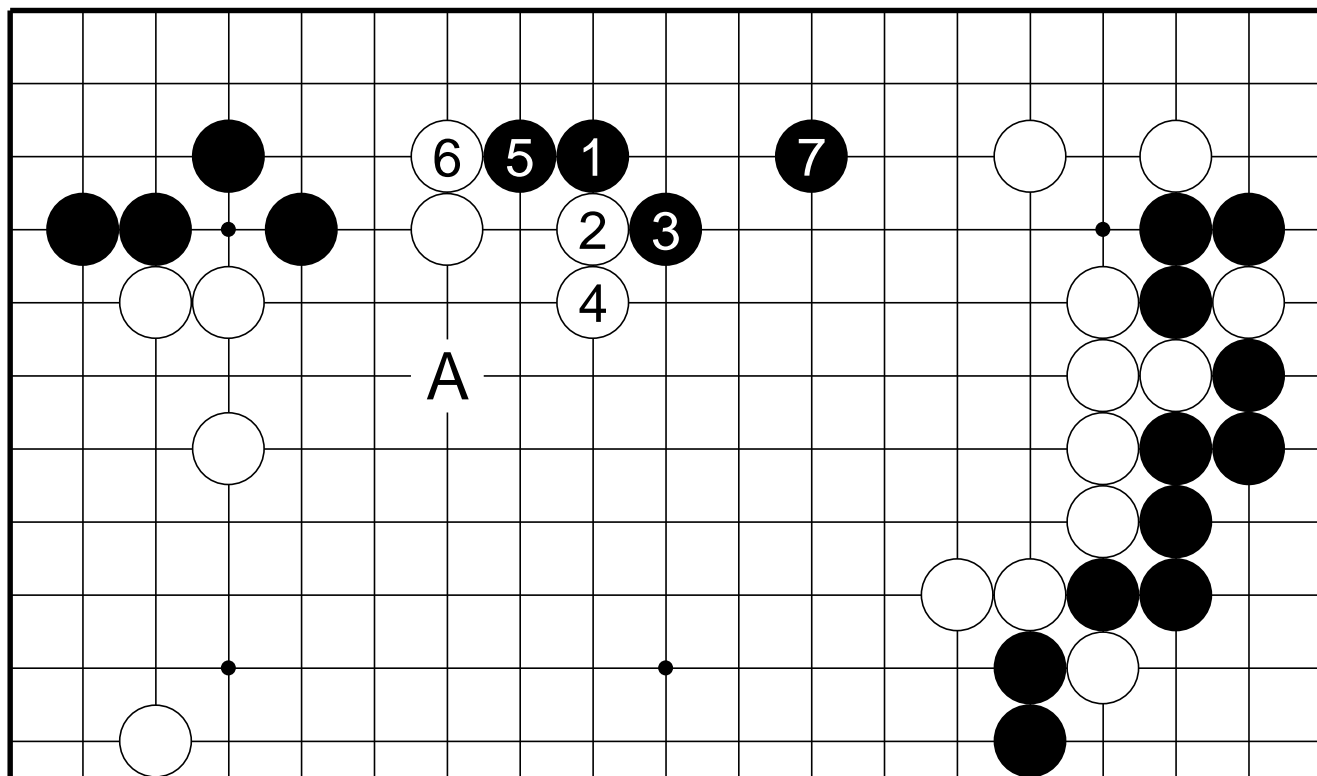


图 138

图 139 帮白成空 这里黑 1 很不恰当，白 2 至 6 一直先手，转拦 8 位，筑成大空。

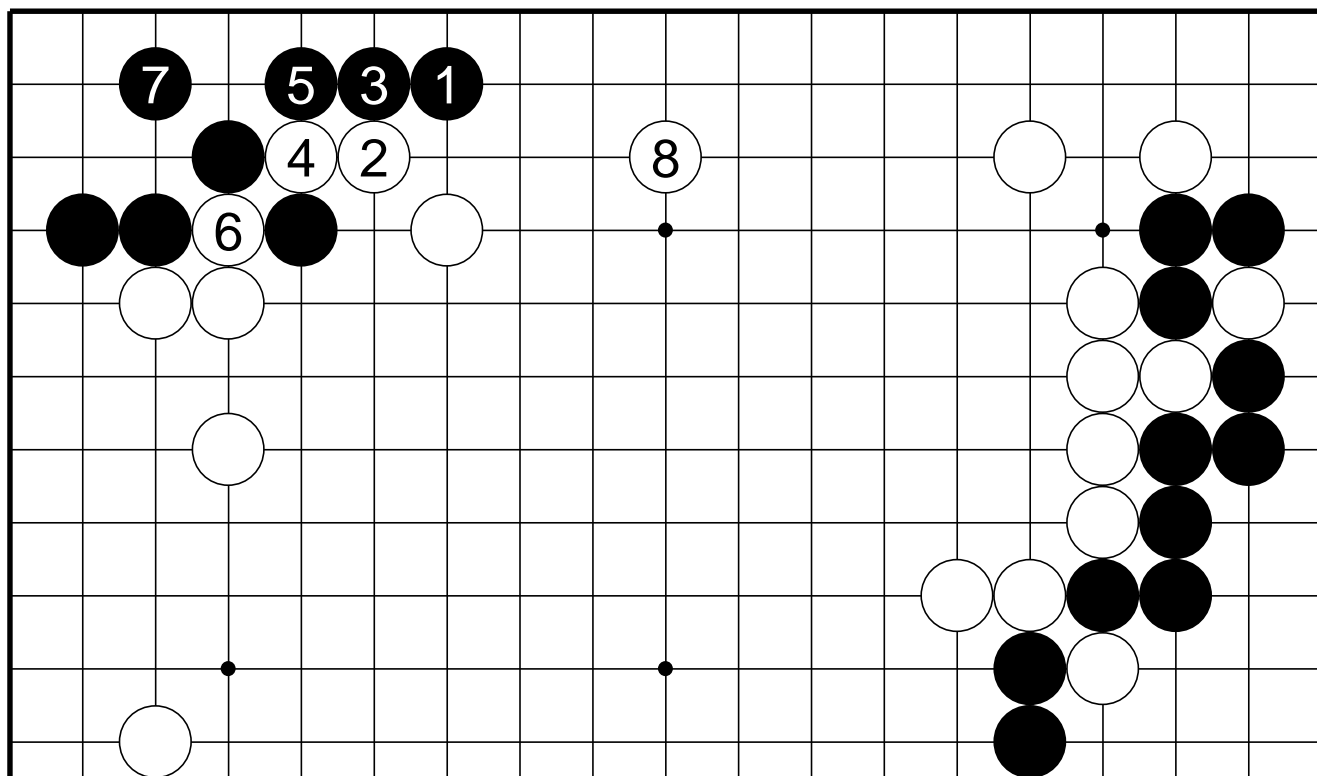


图 139

图 140 目光短浅 黑 1 无谋，至白 8 无异在替白造空。以后黑如走 A，白 B、黑 C、白 D，黑将逃孤，因白势深而广，黑生路欠缺。

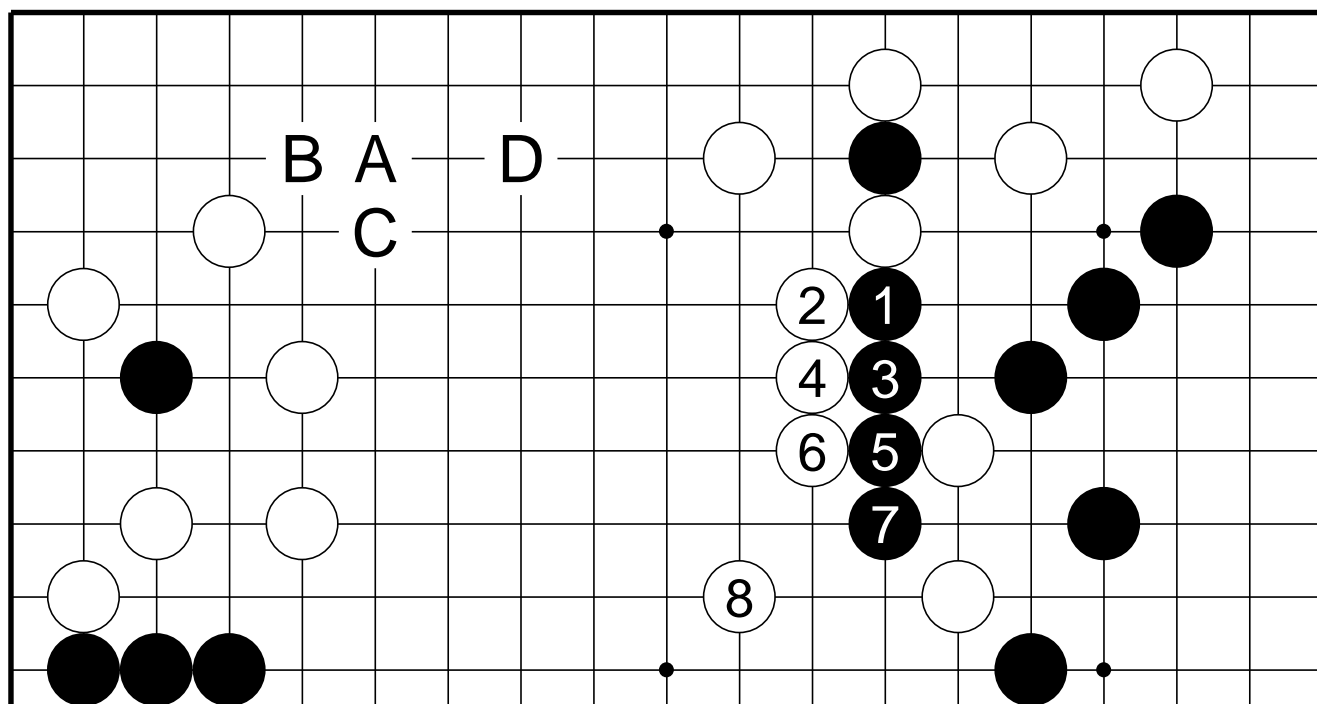


图 140

图 141 二五侵分 重围之中，黑“二五侵法”最灵验，白 2、黑 3 一般应对，白 4 透点破眼位，黑 5 腾挪，手法老到。黑 17 细腻，大有活意。

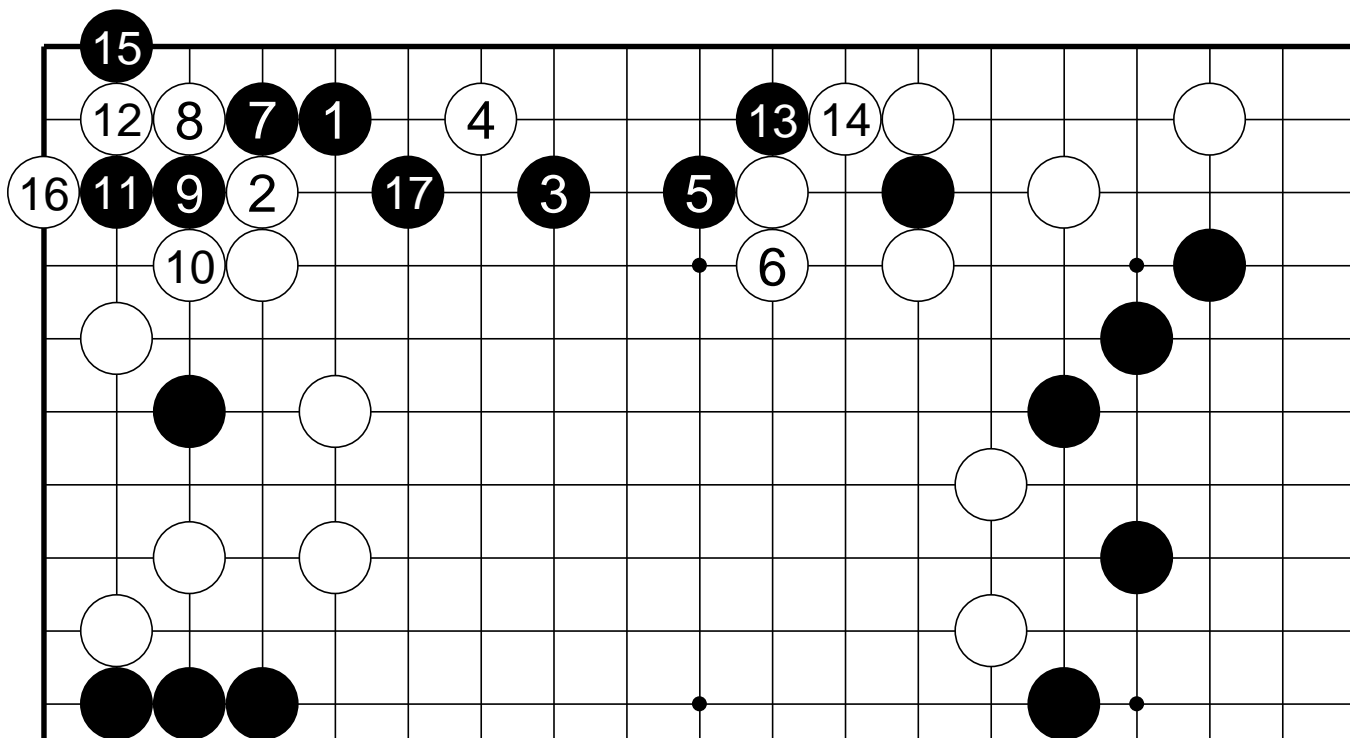


图 141

图 142 操算精细 续前，白 1、3 突围，黑先手阻渡，足见前 15 的细心。白 17 扑劫，黑先手提劫，中央已有出路，打入很成功。

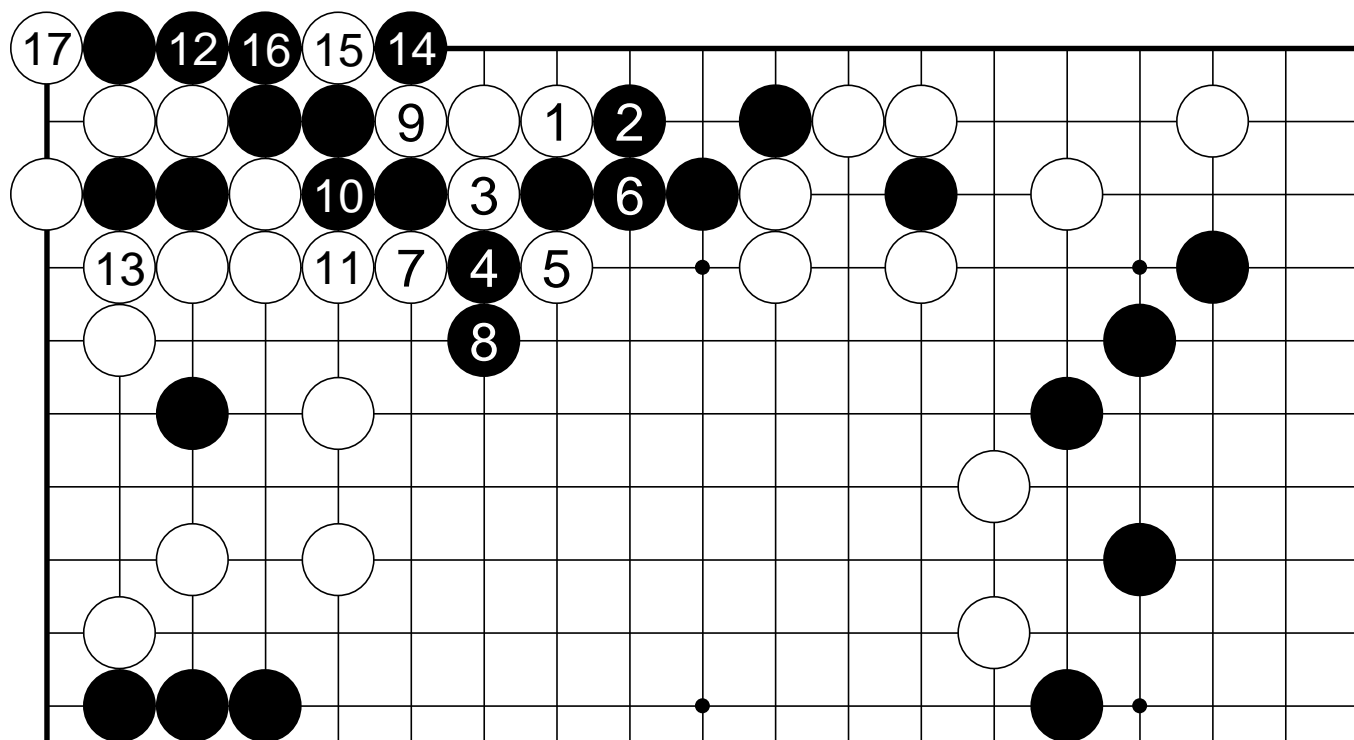


图142

图 143 内活成功 白 1 打入活路充分，黑 2 尖封、白便内活。白 11 粘，老到不必开劫。黑外势留有毛病。

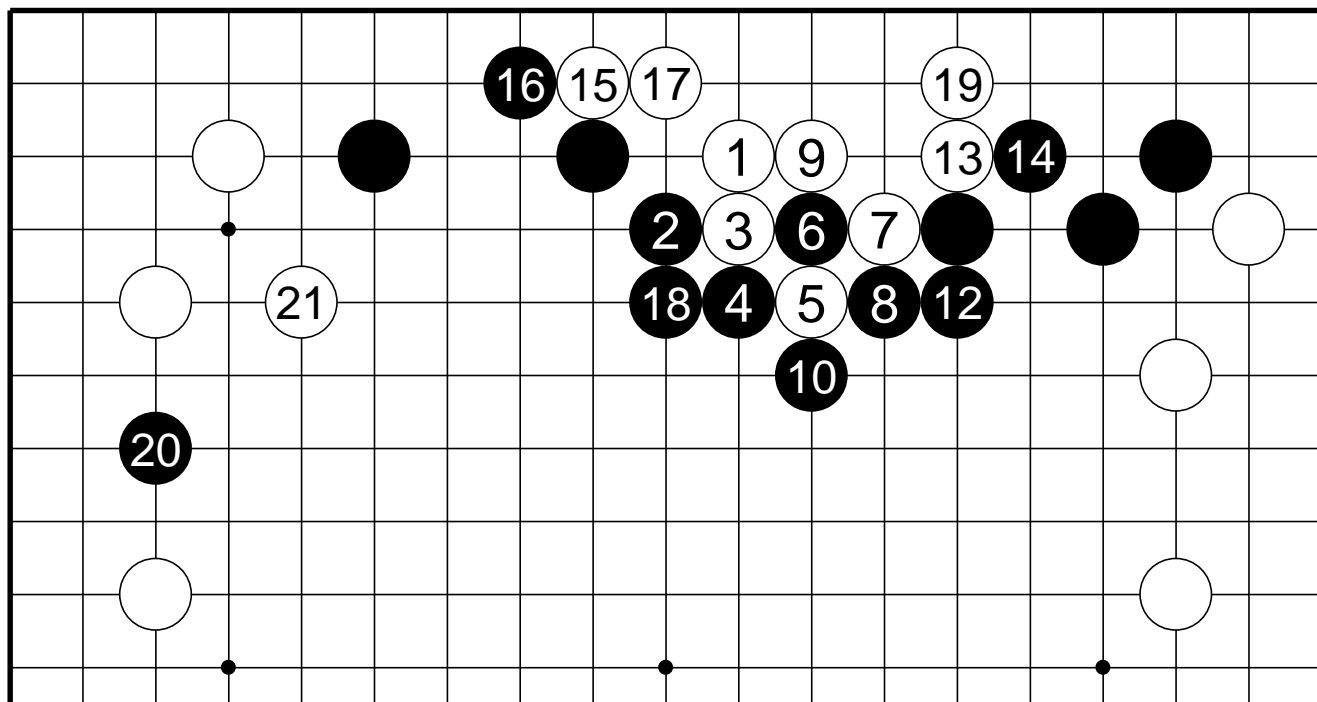


图 143

⑪=⑥

### 三 借助于外力

图 144 外力在右 白角虽很坚实，但二端门口各有敌子在窥视。黑 1 依仗右侧外力打入。黑 3 要着，白让角取势。

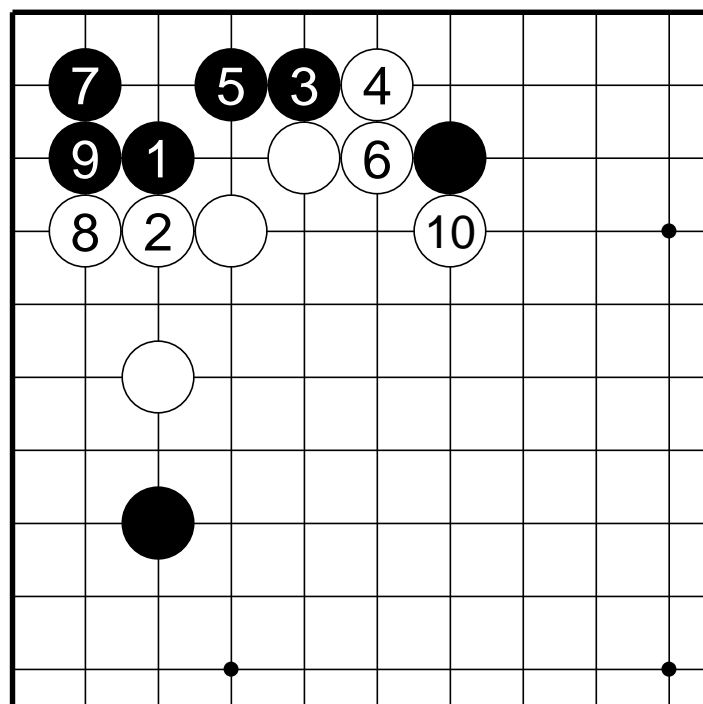


图 144

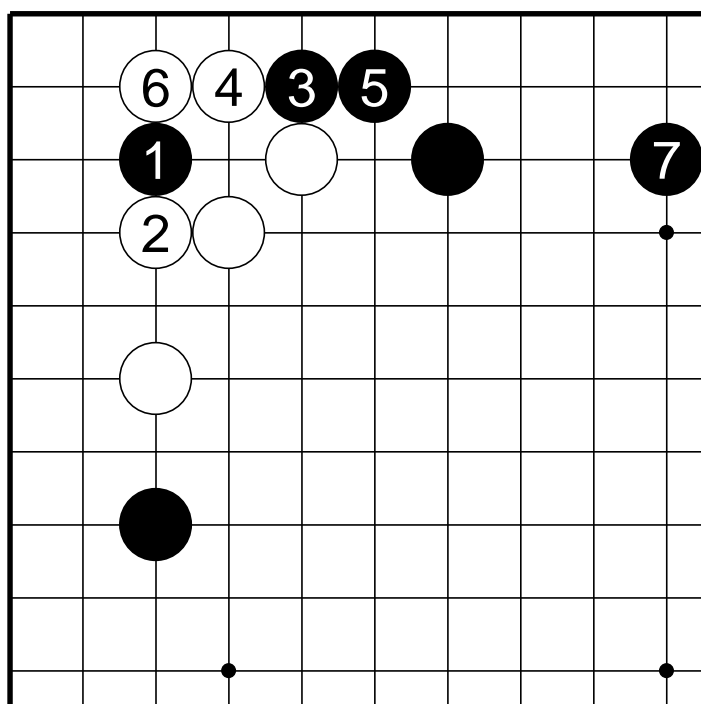


图 145

图 145 白要角地 白要角地，则黑加强边势。



图 146 外力之下 黑借下方外力打入，白 2 顶压最普通，黑角活了。

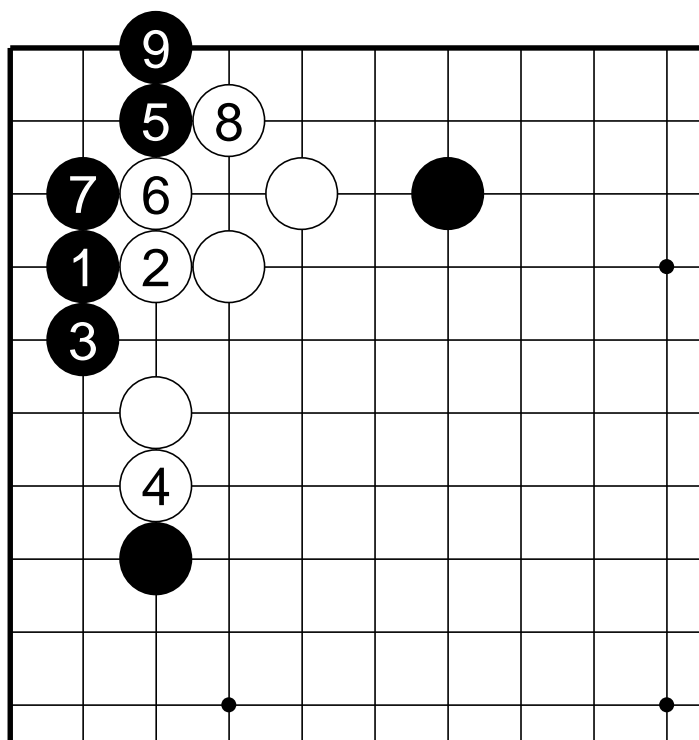


图 146

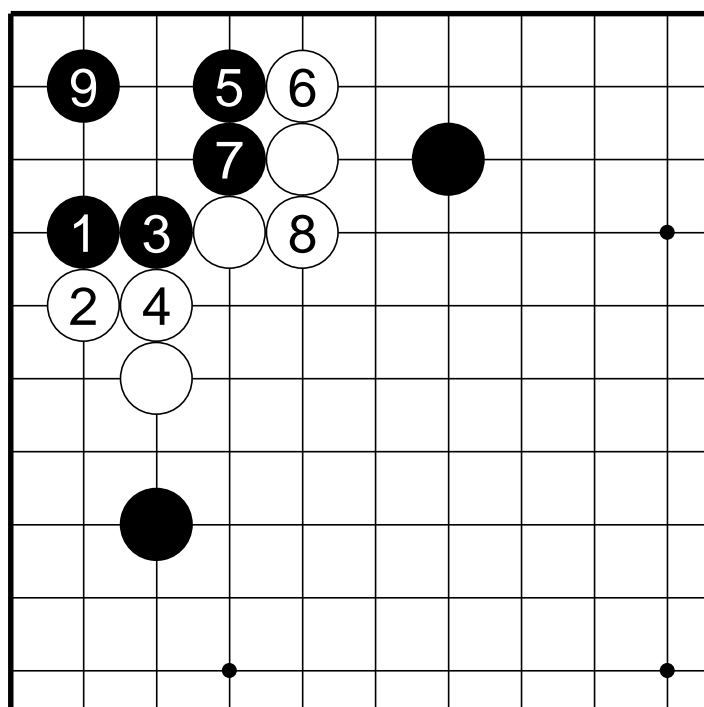


图 147

图 147 黑 5 佳着 黑 5 灵活，退可如图活角，进则行 6 位与外连。

图 148 黑⊙相助 黑⊙为黑 1 打入增加声势，白 10 不能立 11 位，因被黑 A 扳出，便不堪收拾。

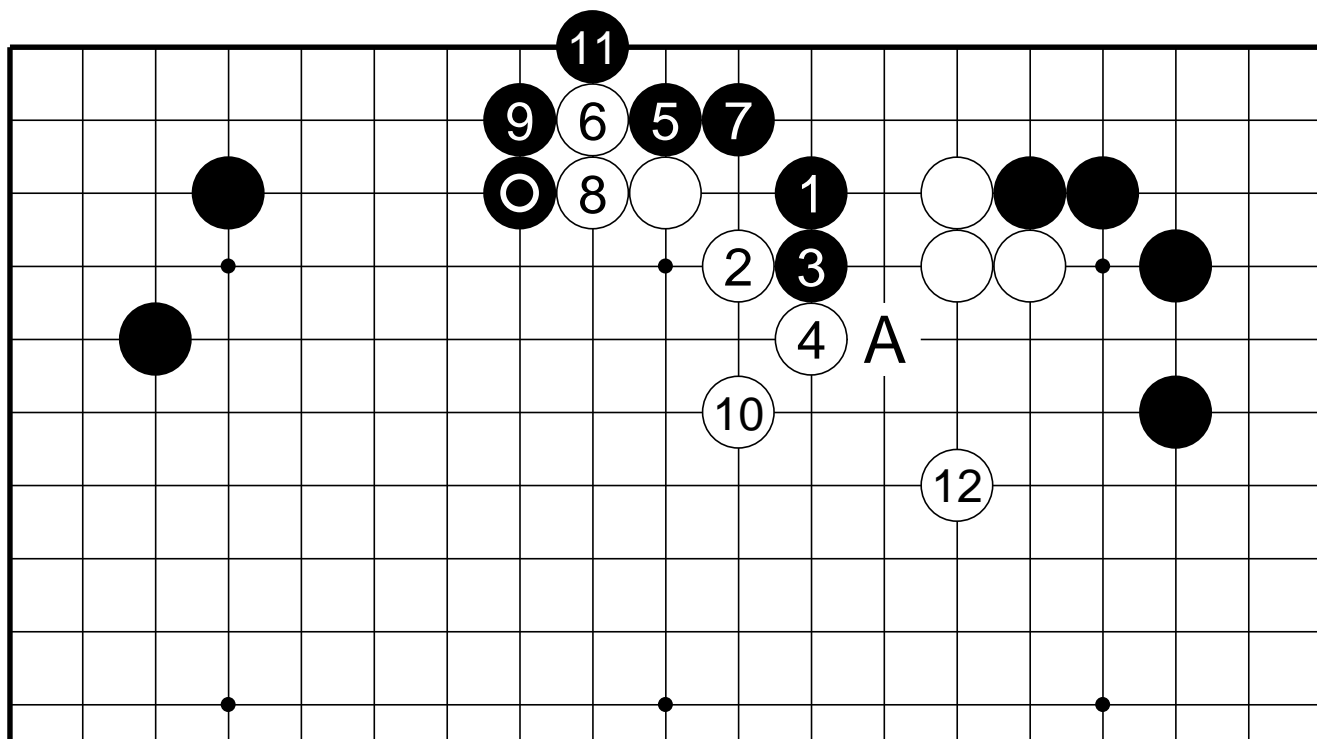


图 148

图 149 白 6 阻渡 黑 5 立二头可过，白 6，黑 7 必然。白 8 补断，侧重点在于 2、6 两子，右三子较轻。

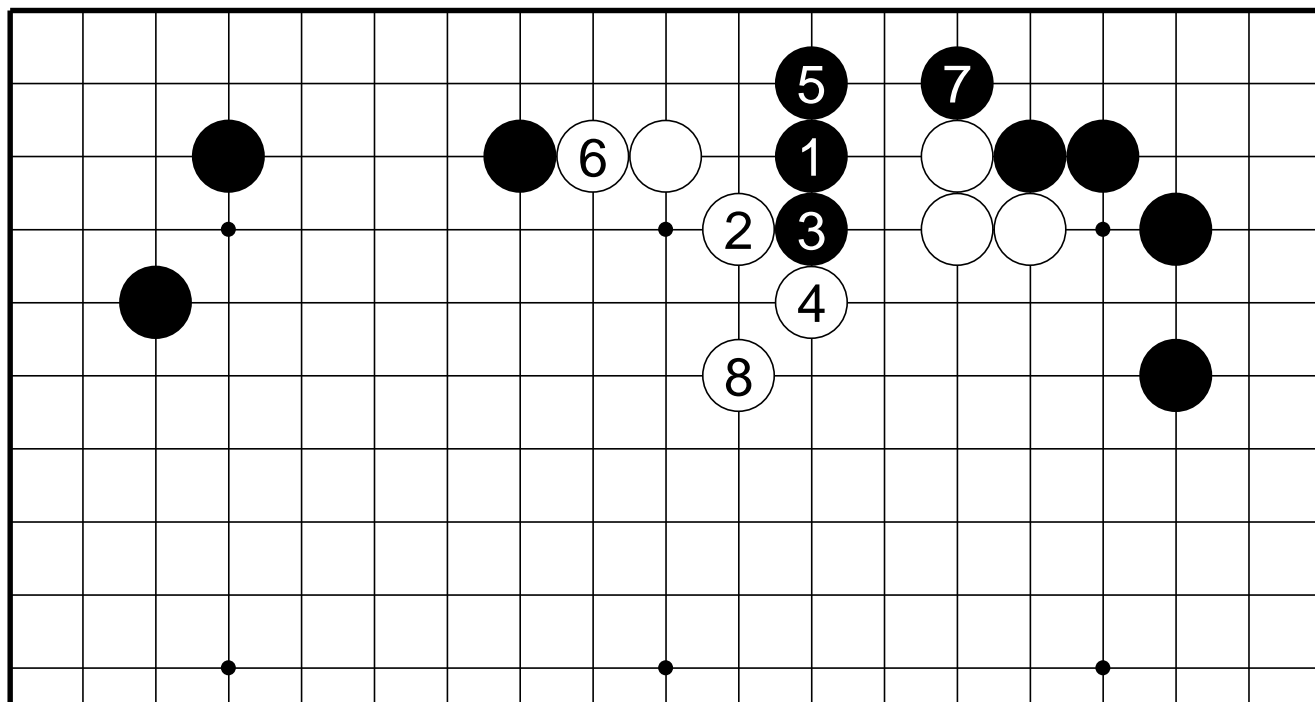


图 149

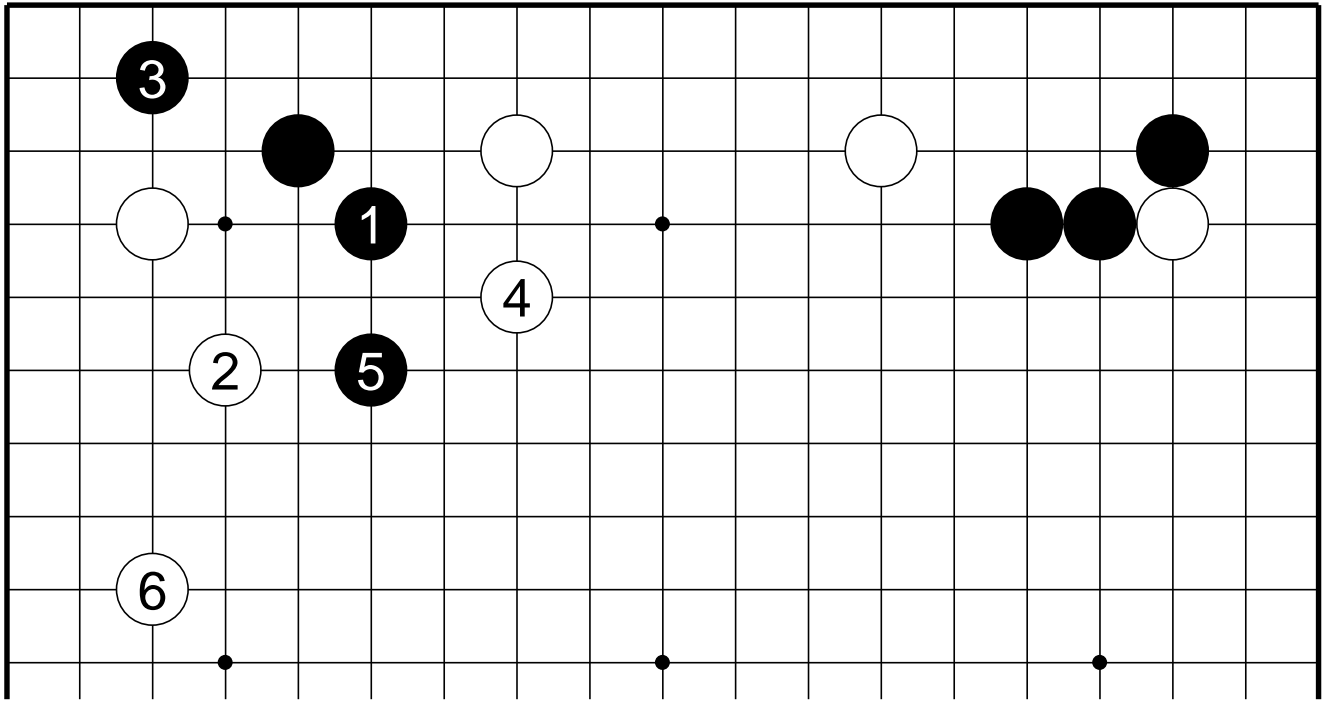


图 150

白两厢地 图 150 和图 151 都说明黑方使用定式不恰当，让白方得以两边走畅。

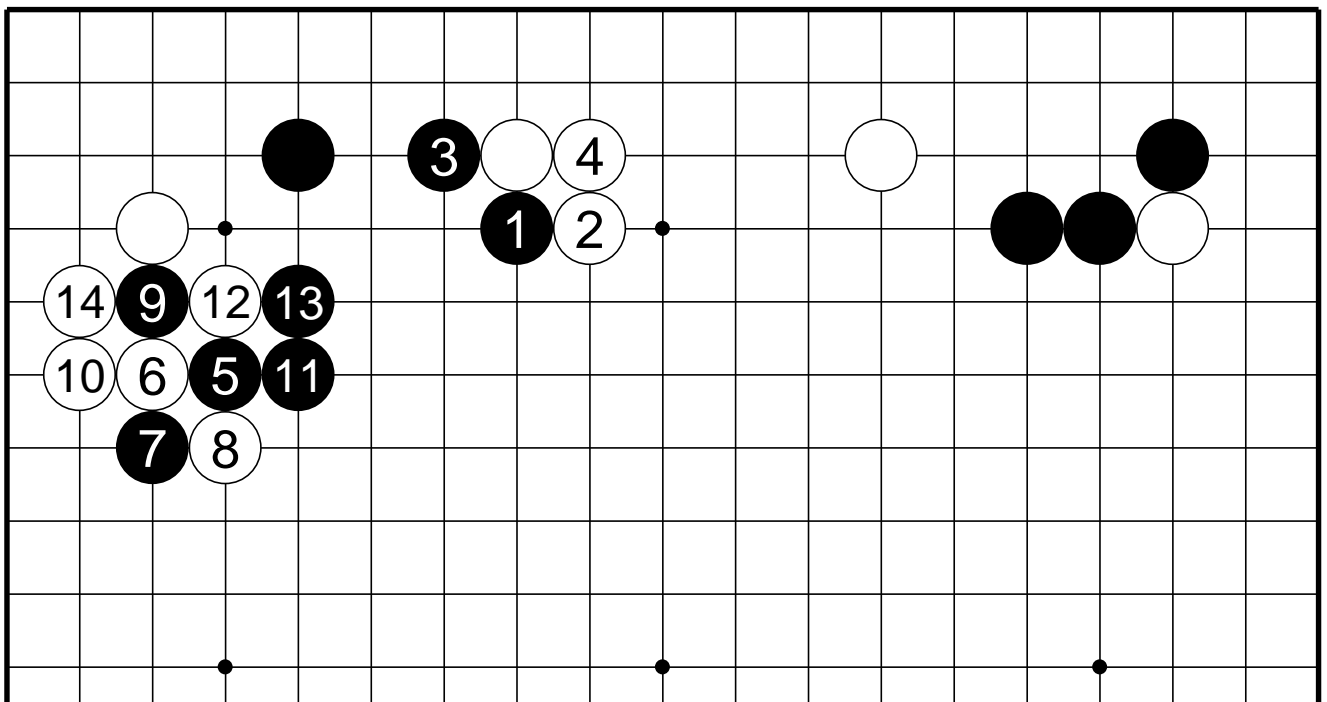


图 151

图 152 制造厚势 黑 1、3 下压先手筑成一定厚势，随又 5 位打入，白 6 跳出，黑 7 追逼，白陷于苦战。

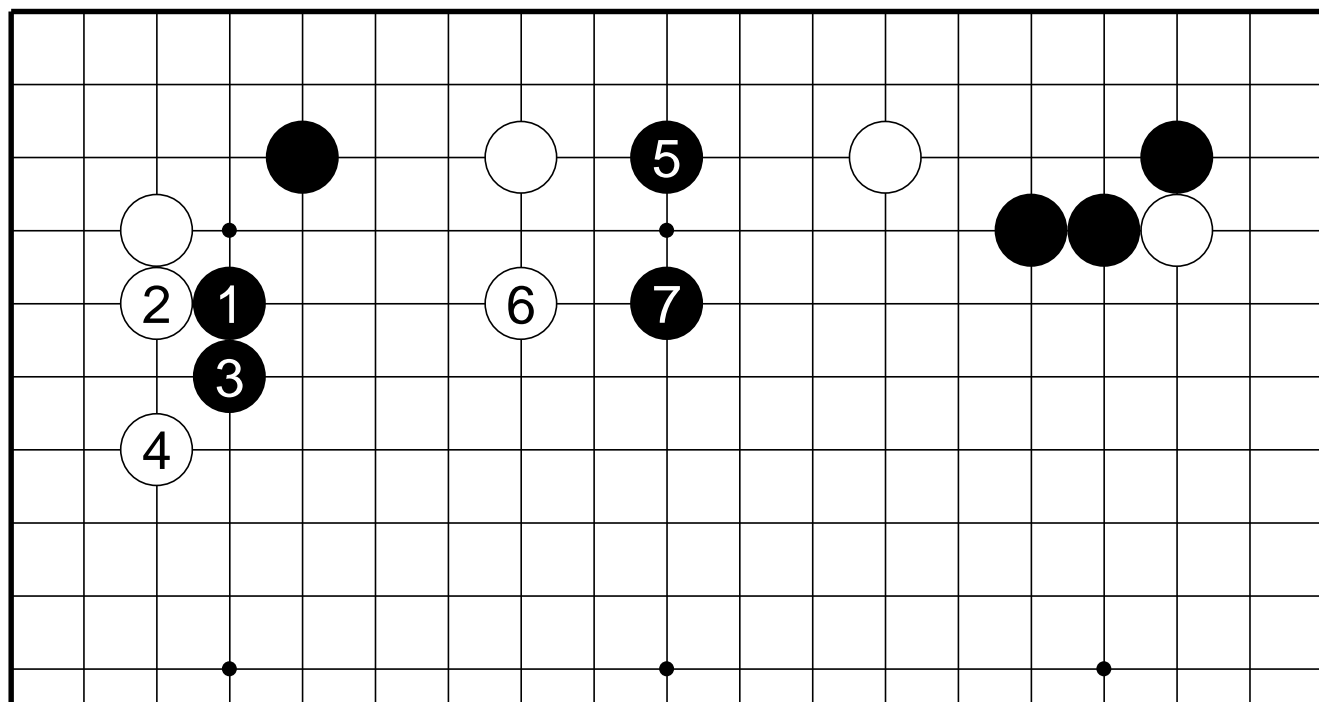


图 152

图 153 厚势作战（续上图）白 1 逼黑 2 位应，白 3 顺序得利，但黑 4 以下一系列进攻有条不紊，取得局面的主导权。

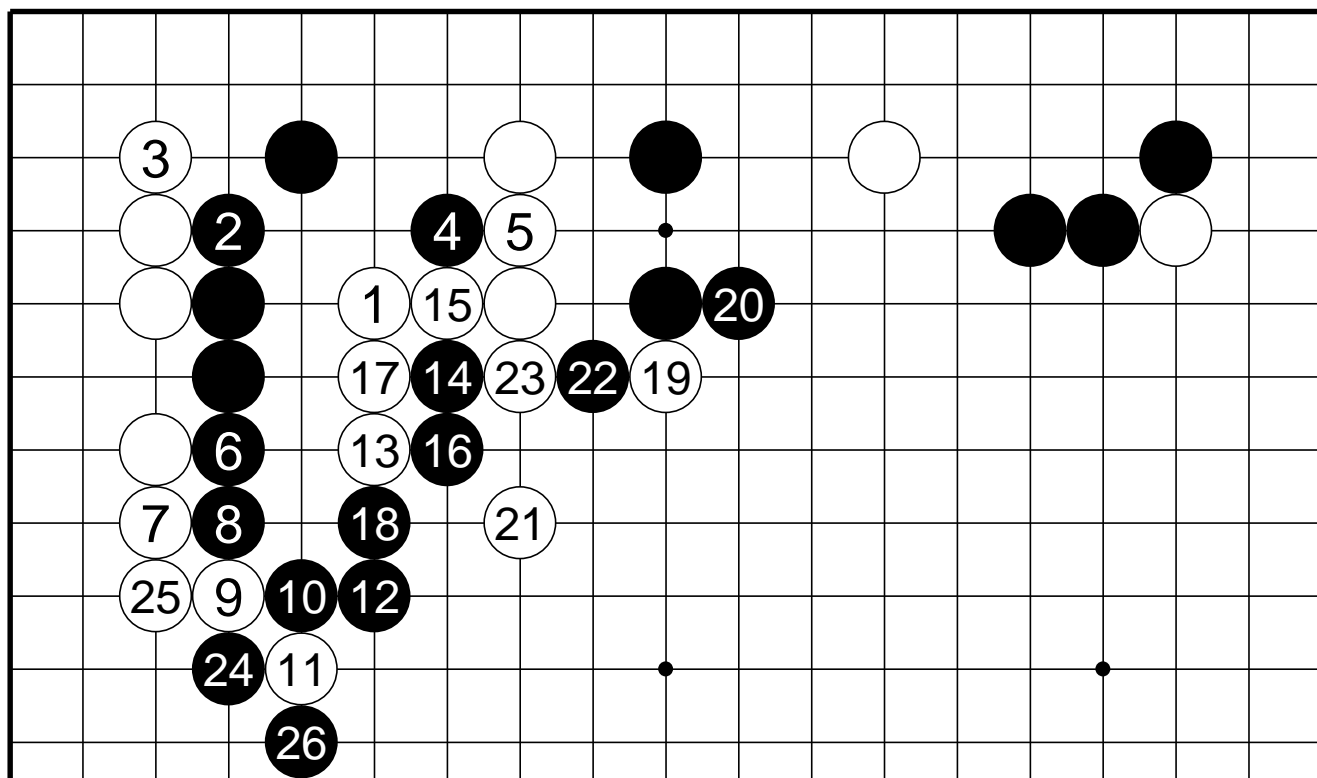


图 153

图 154 蚕食侵法 白凭◎外力于 1 位打入。白 3 托腾挪，至白 11 大队基本上已无问题。

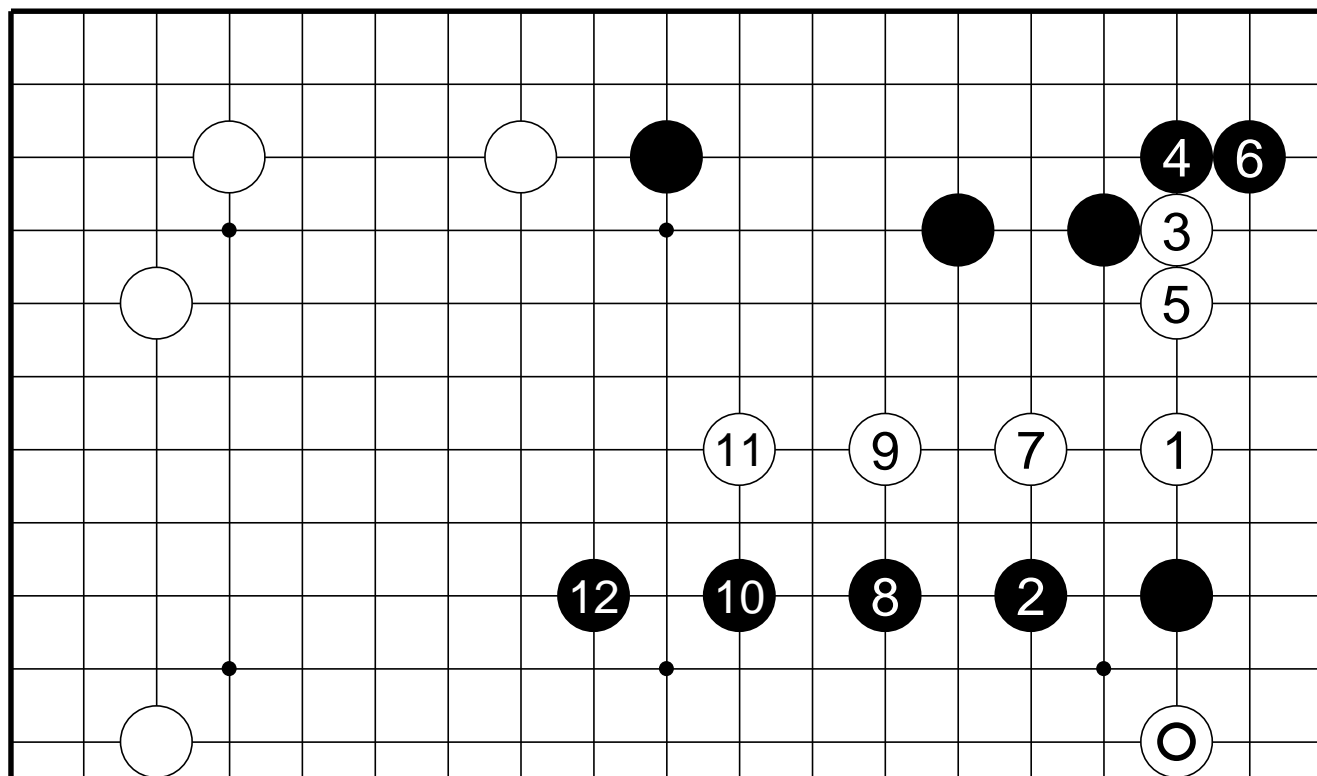


图 154

图 155 仗势打入 孤棋一旦获得安定，反成强有力的打入支援。白 1 转守为攻，黑 6、8 速求转换摆脱困境。白 17 跳出机敏，上边一子残留余味，左侧有成大阵势的可能。

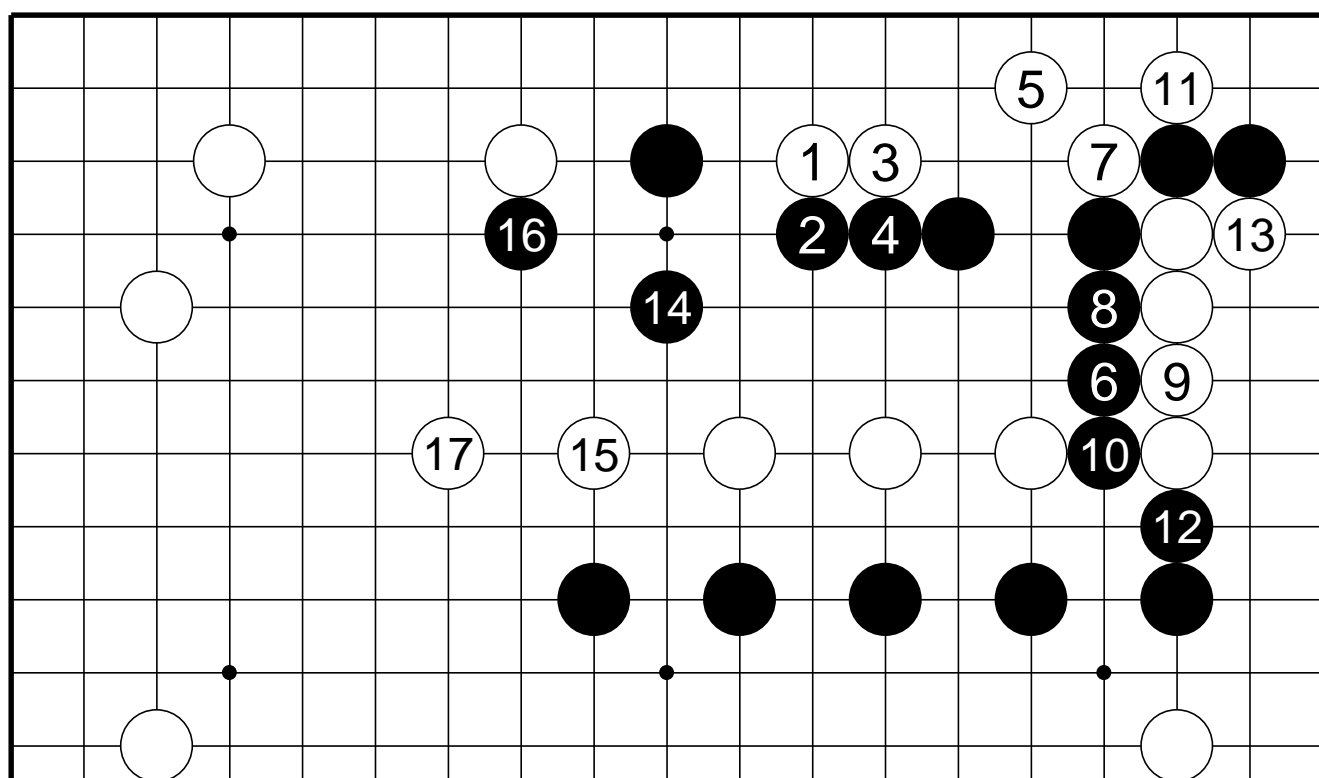


图 155



图 156 因势利导 黑上边空广，白方又有右侧厚势为助力。白 1 打入落点也佳，黑 2 如尖封，逼白内活，至白 15 虽后手活，却已成功。

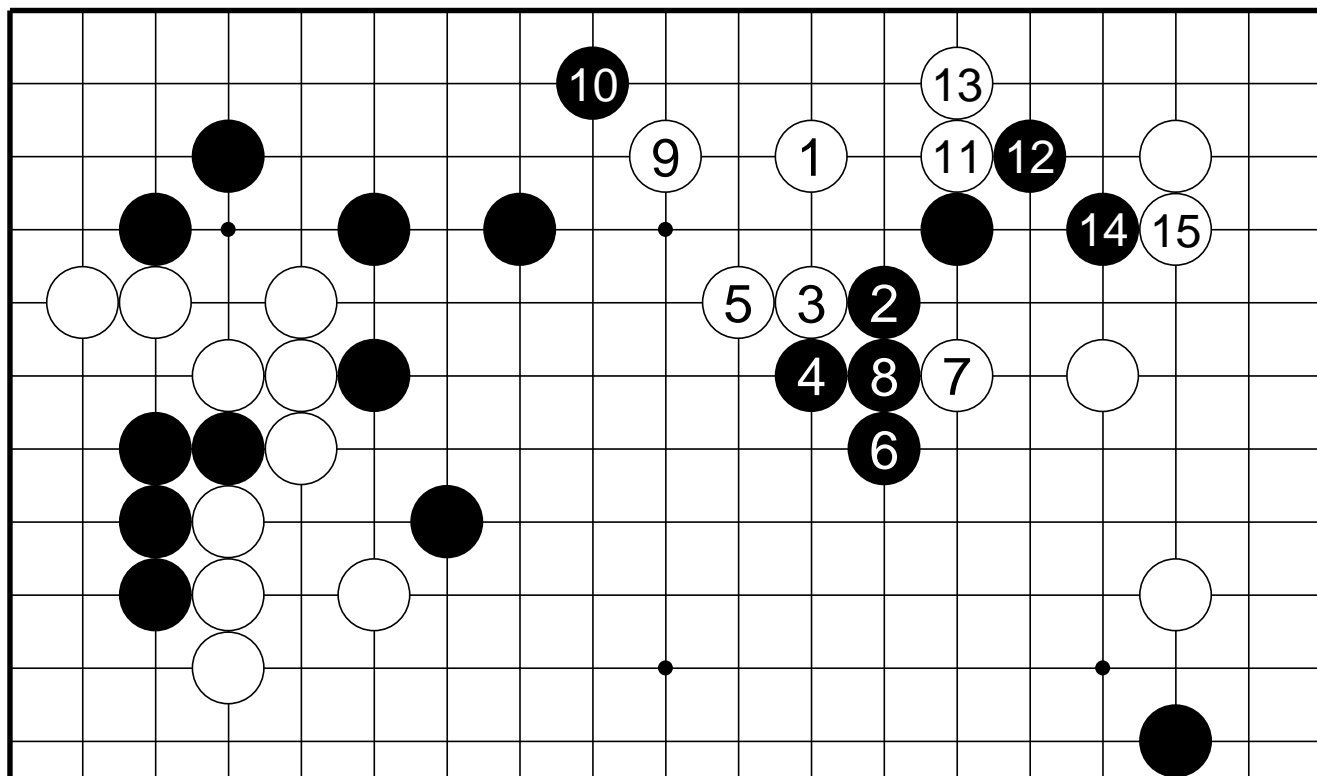


图 156

图 157 依仗劫材 白◎五子结构已实，白 1 仗势打入，黑着着攻逼得法，做成大劫争，白方本身劫材极其丰富，取之不尽，不怕劫争。

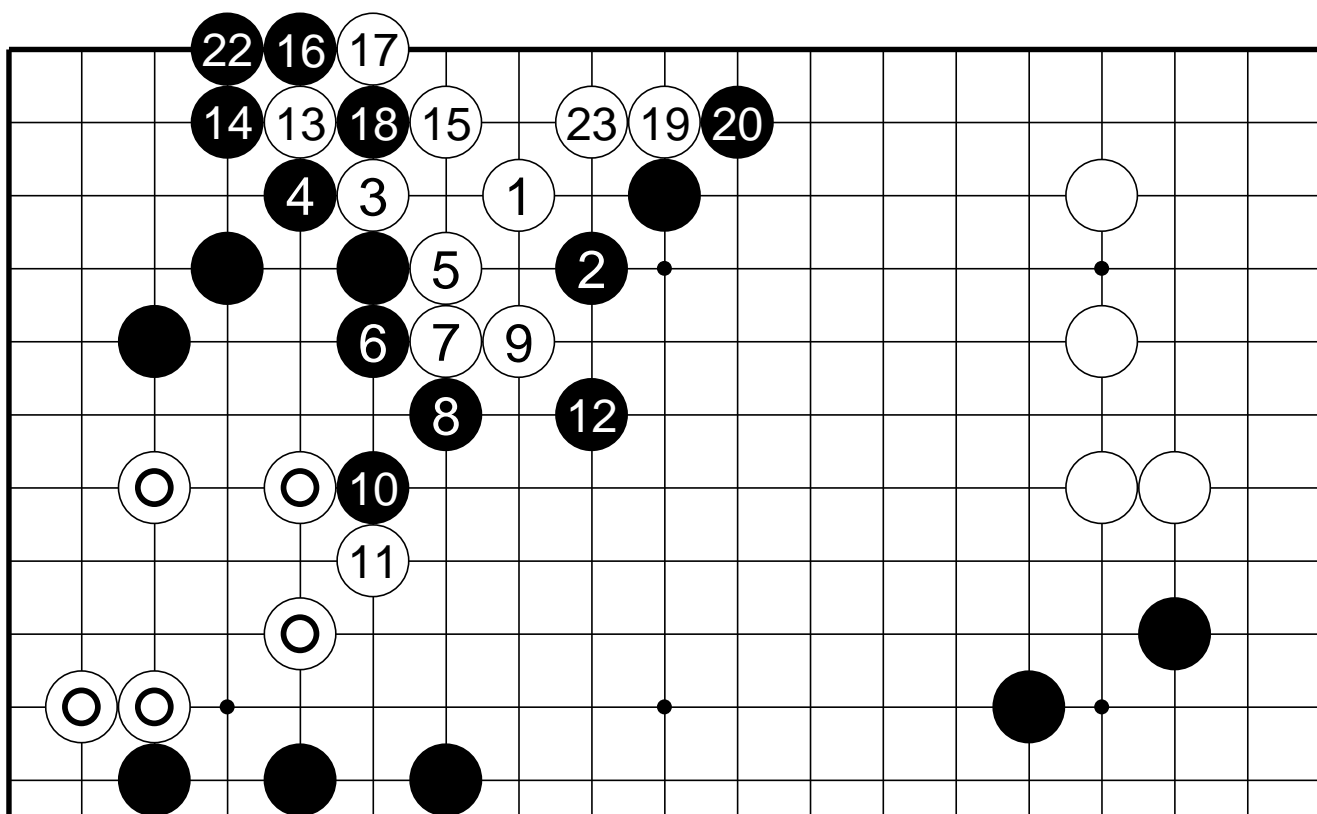


图 157

◎21 = ◎13

图 158 制造厚势 平型局面白◎和黑 1 各以分投分势，以下按部就班占领各个大场，白 10 碰击速求在这一带定形黑 17 肩冲至 23 取得厚势，才产生 25 之打入。

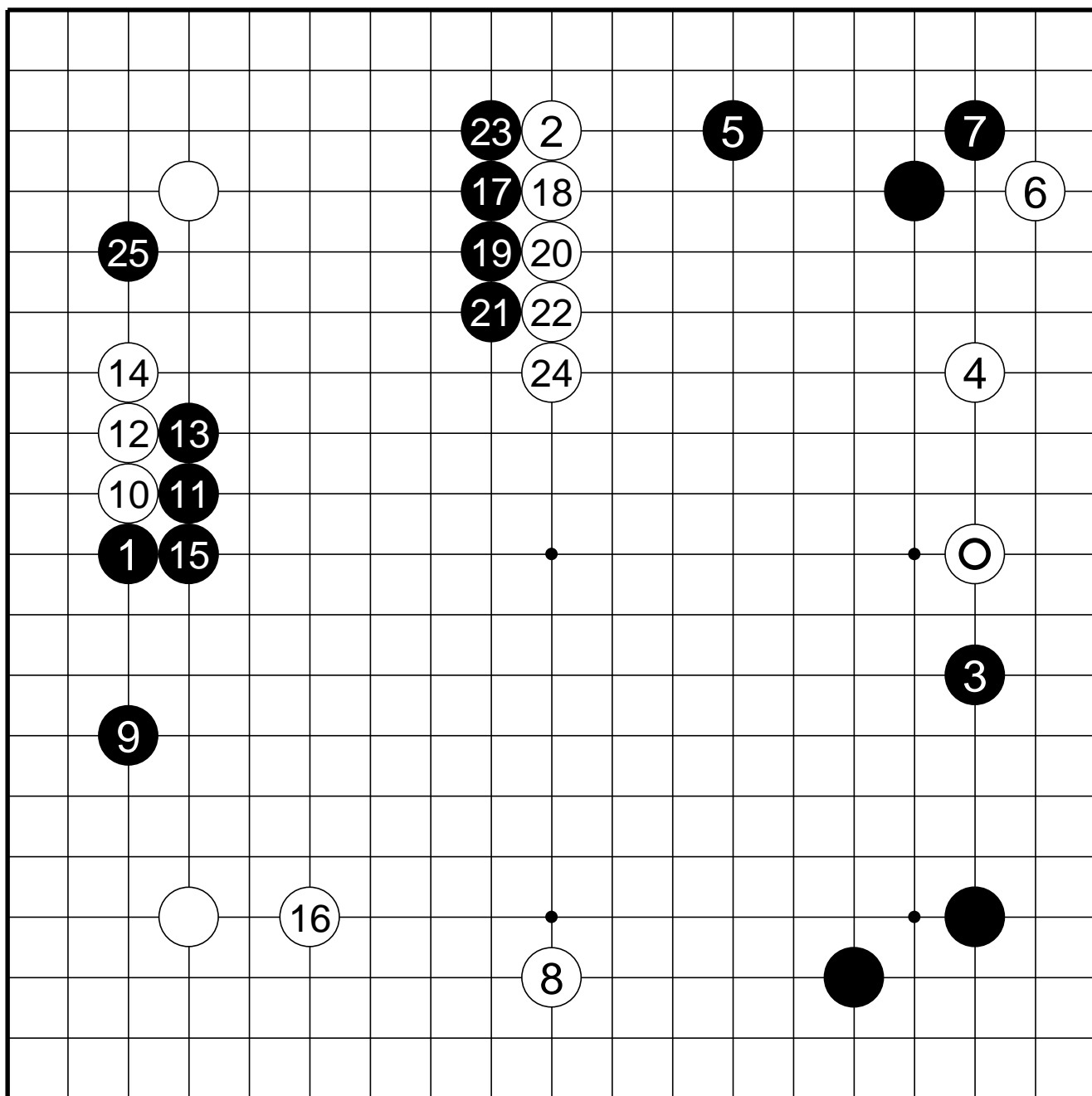


图 158

图 159 目光远大 白 1 应法贤明，如硬挺 6 位贪恋数子，那是肯定要把局面搞坏的，折冲至白 11 守角不小。黑 12 至 20 稳实。白 21 依仗中央厚势及时在黑补 A 位之前打入，攸关局面大势。若走 B 位，黑 A 关起，大势便不妙。足见序盘战中一步也缓不得。

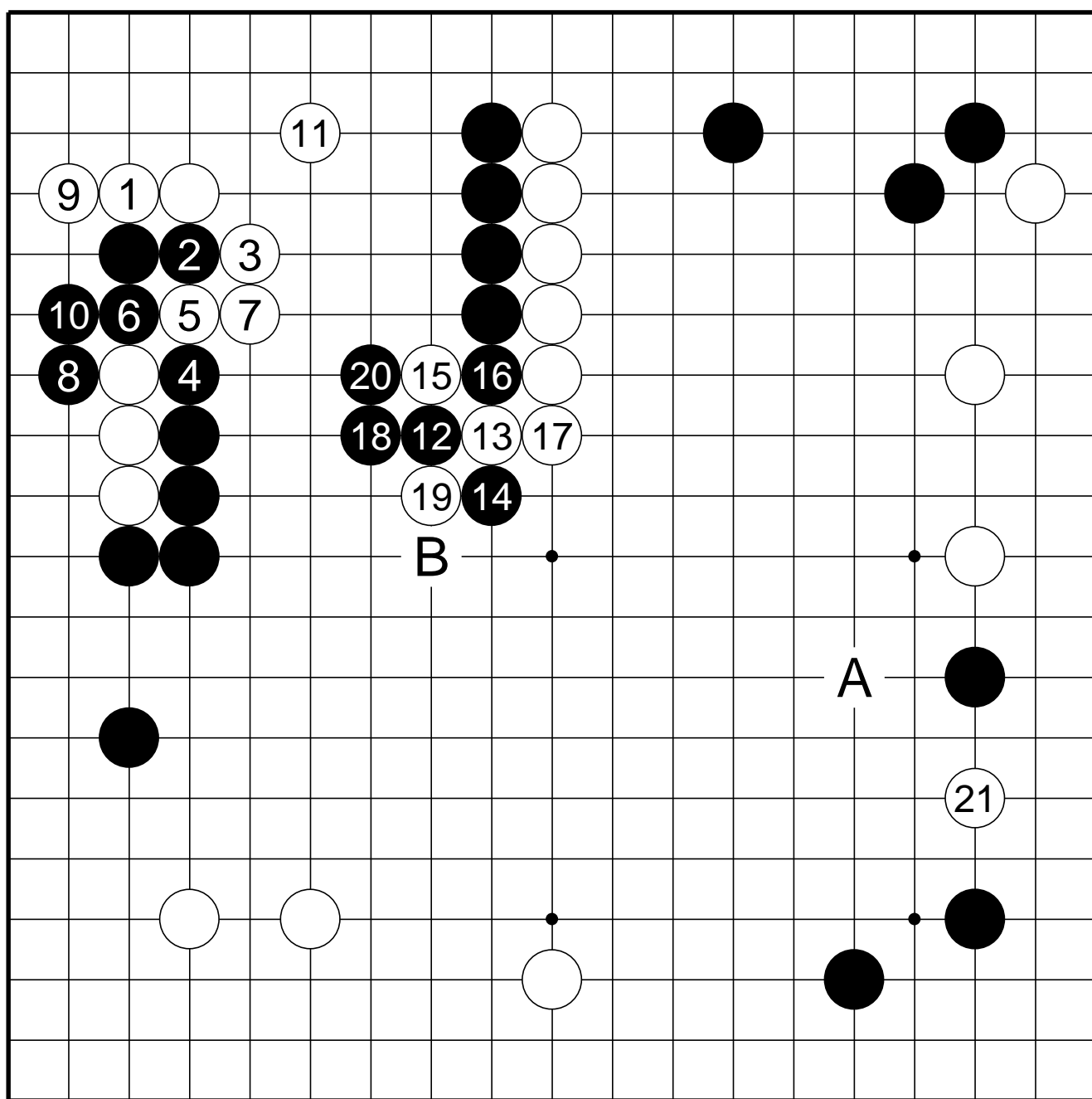


图 159

#### 四 联合行动——拉开战线

图 160 乘虚而入 黑 1 乘隙无可非议，白 2 压盖，黑 3 灵活机动。此时白 4 决不会扳住 A 位，以下至黑 19 掏掉白空不少，黑 3 又留有余味。如果黑 3 留待最后下，白必然 A 位扳。现在白方还欠一手棋。

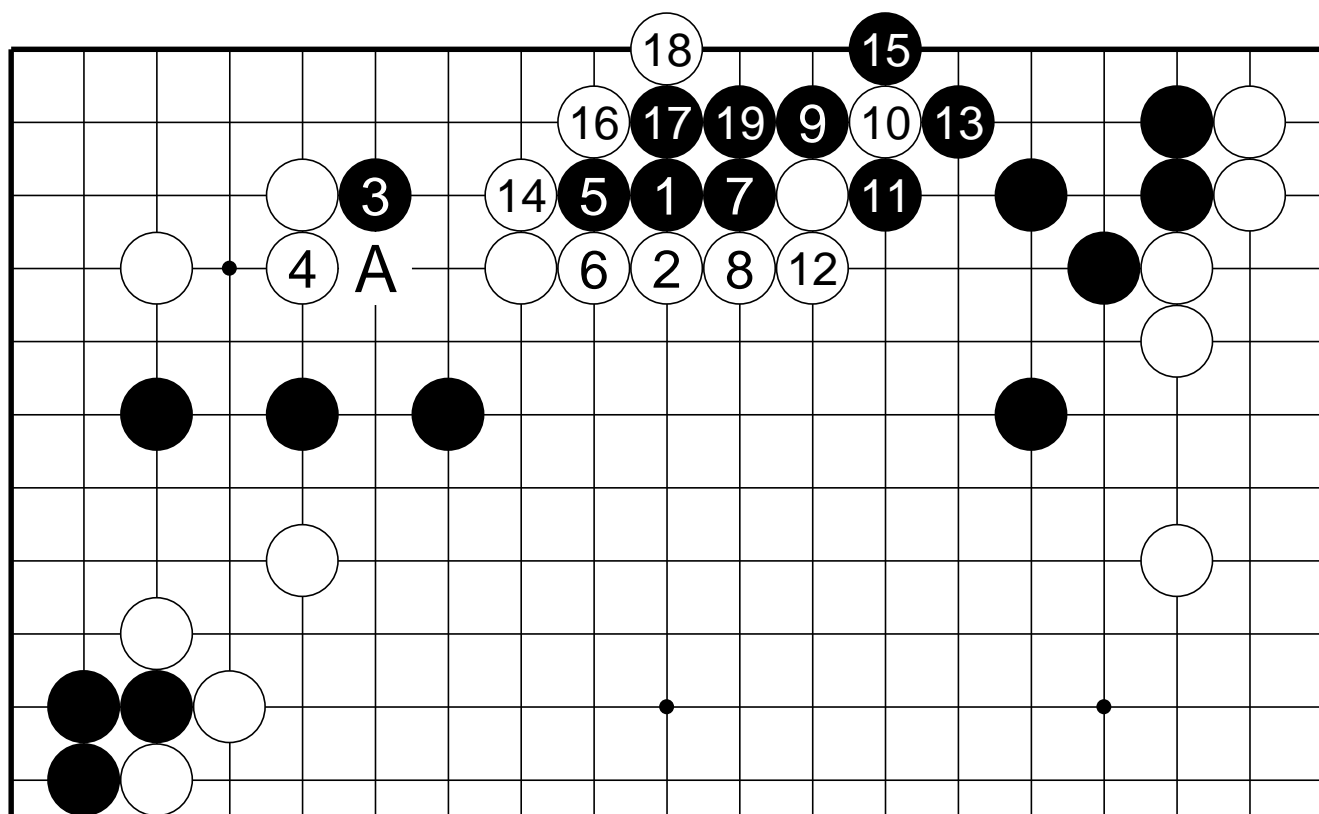


图 160

图 161 先冲要害 四个黑◎子厚势可畏，黑 1 叩关，白 2 慌忙补角，黑 3 拉开战线，白 4 奋力作战。黑 5 至 11 走得生动，给人以总体战的感觉。

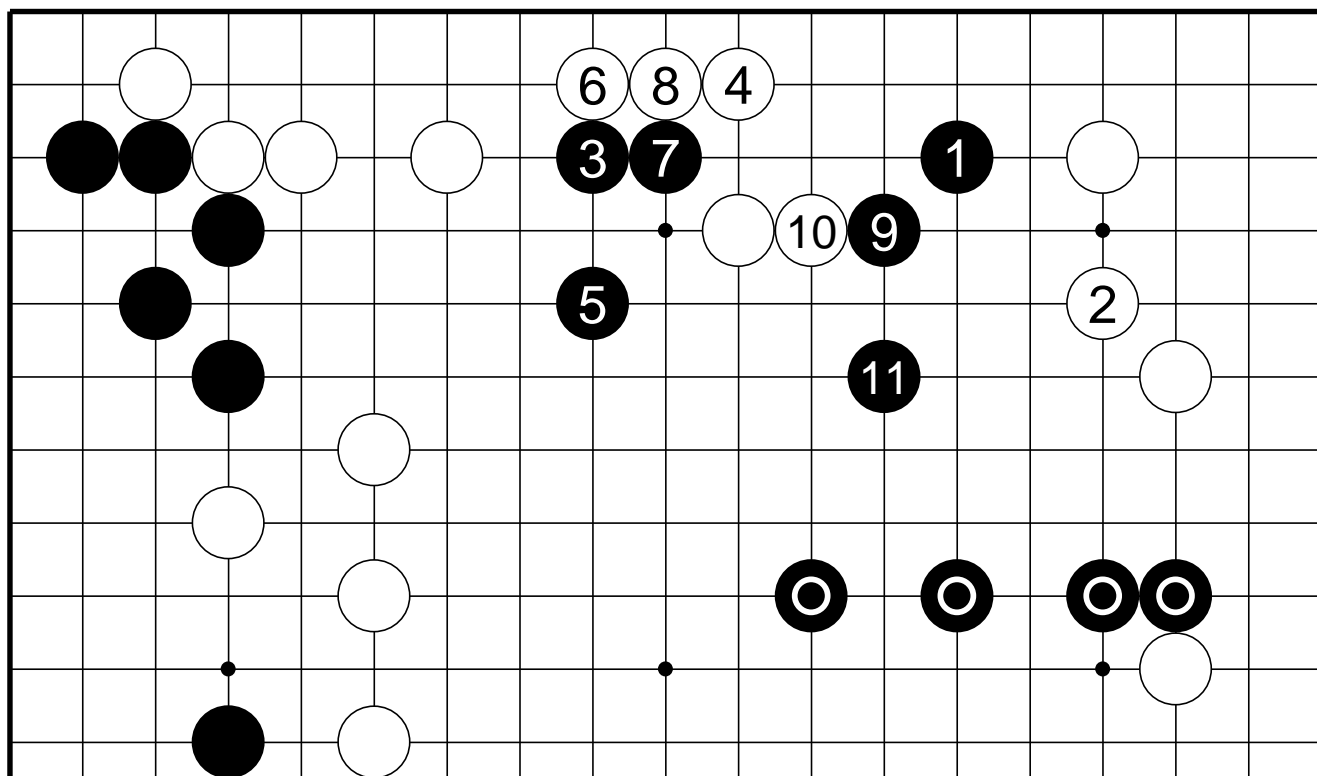


图 161

图 162 手法灵活 白 1、3 东打西敲，黑忙于应付，至白 23，黑地尽失，剩下一条不带多少空的棒状物，急待谋求安定。

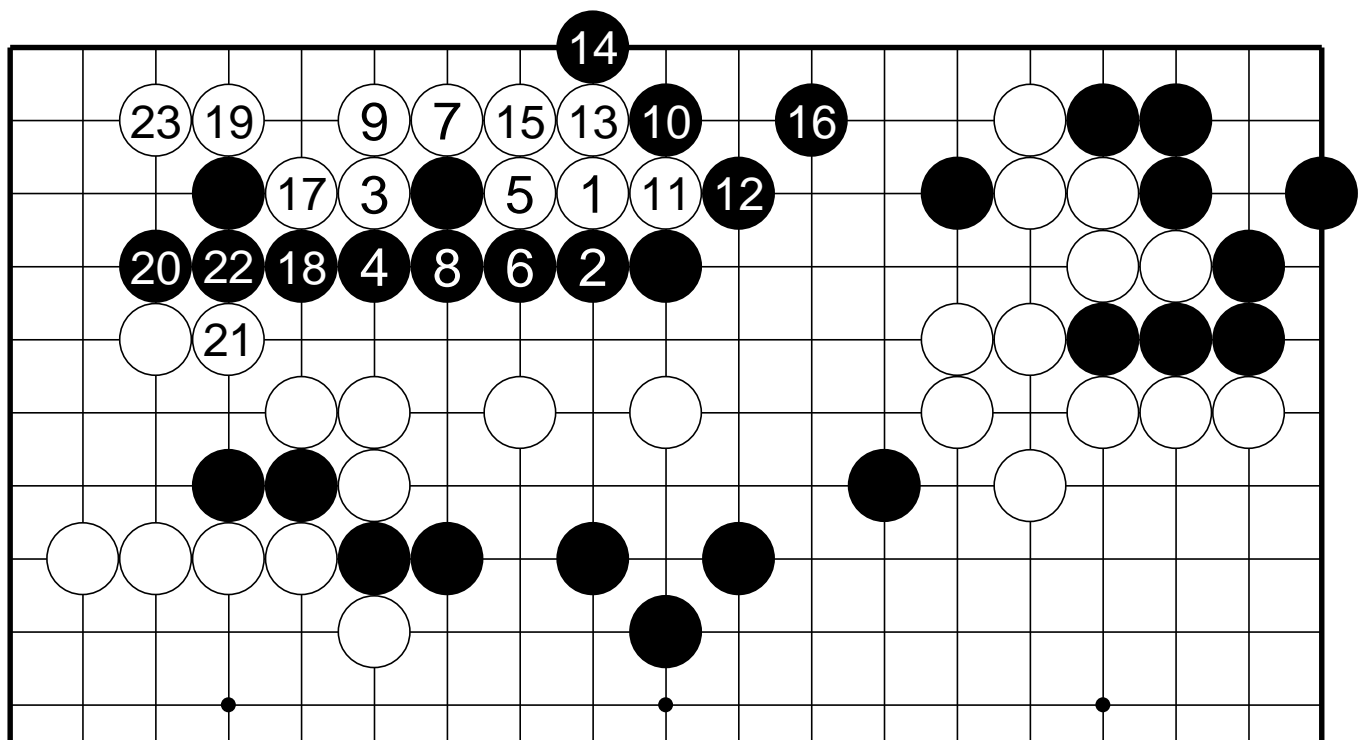


图 162

图 163 死心眼儿 白 3 缺乏腾挪意识，走重了。  
黑 4、6 搪拦时白只有图谋安定。黑 12 提净一子大  
极，再飞拦 14 位，角地实利十七目之多。

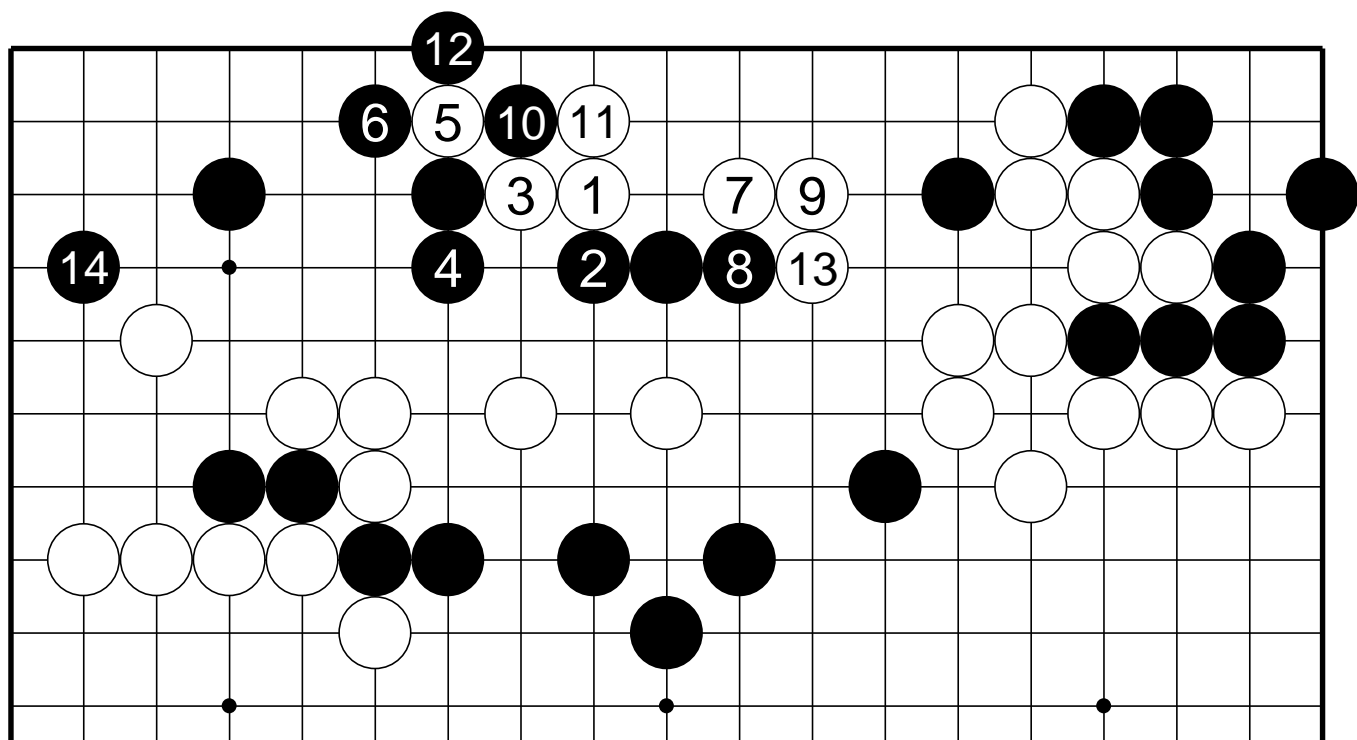


图 163



图 164 灵活转换 白 1 打入既可跳出，又有与◎一子托渡。黑 2 一子两用，封闭出路。白 3 机敏，白 11、13 关连好手，保证通连。

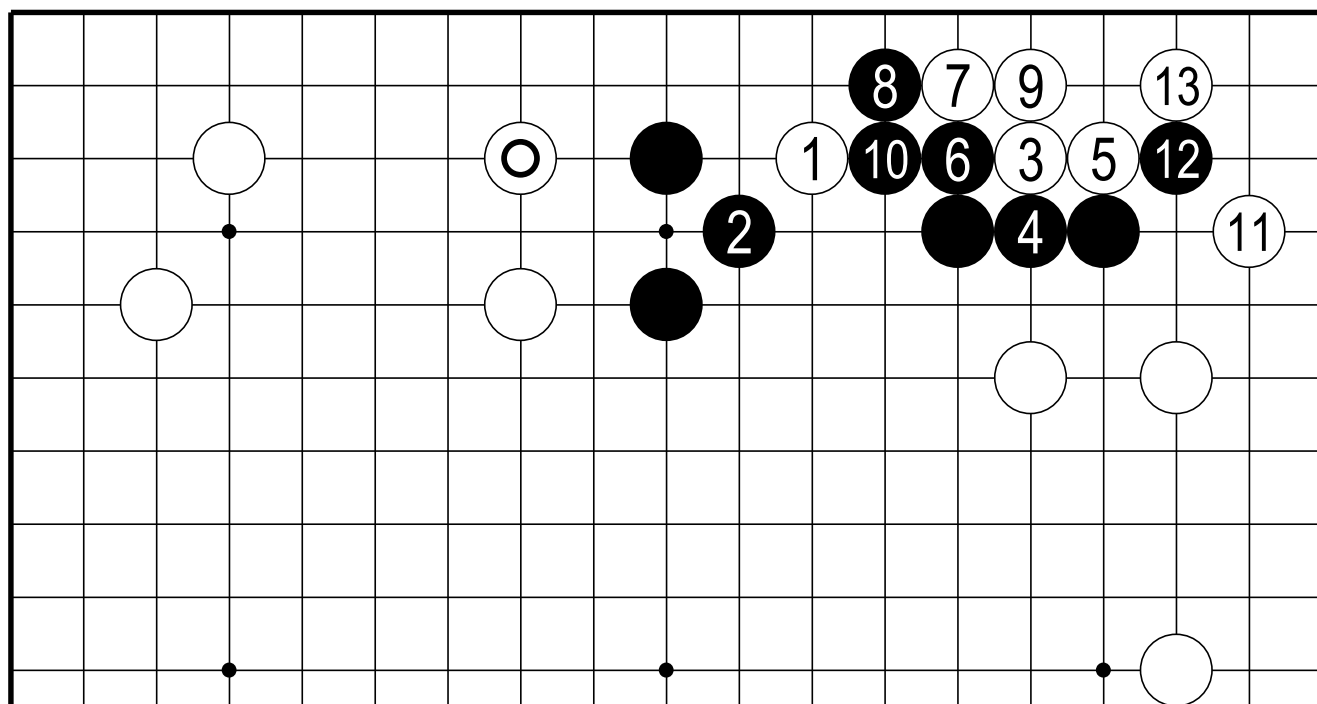


图 164

图 165 此劫太重 白 3 沉重，黑方死死扣紧，至黑 10，白除白 A 黑 B 白 C、黑 D 那样开劫之外，别无他法，万一黑 E 一手提净，上边白全完了，还暴露着黑打入 F 位的严重缺陷。

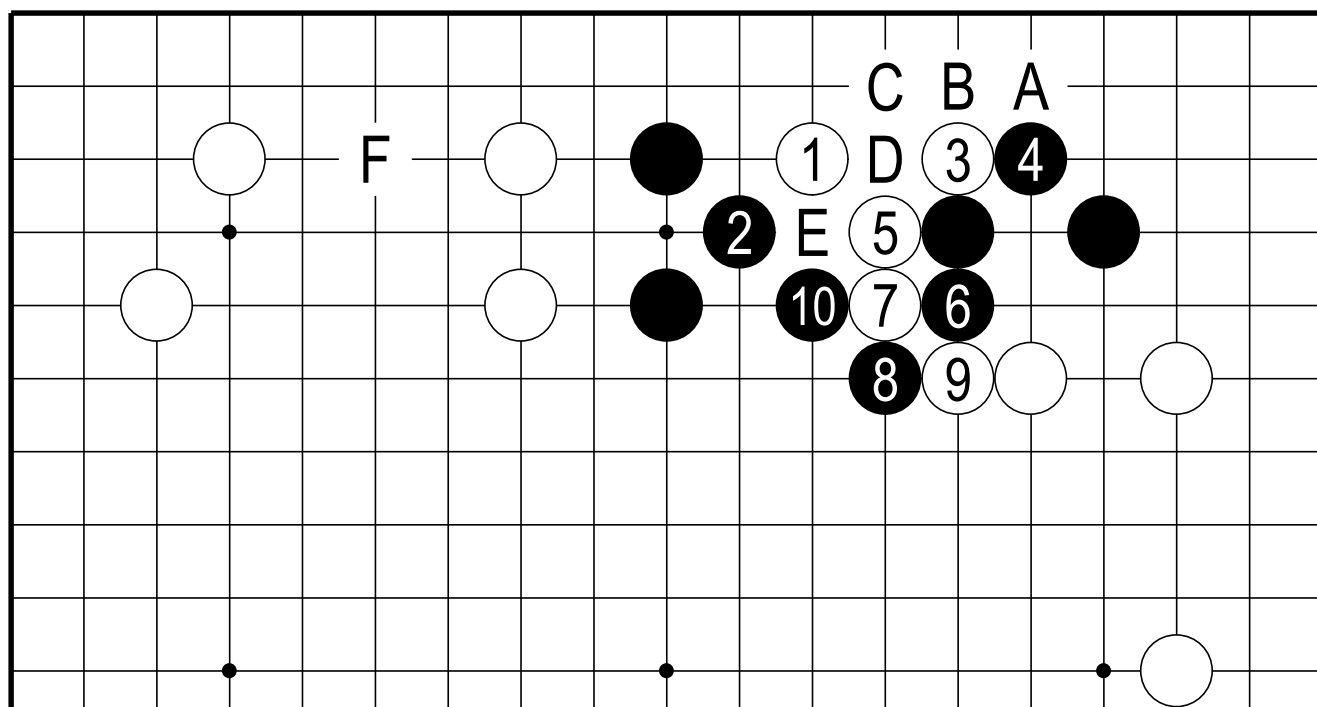


图 165

图 166 徒然长物 黑 4 扼住要点，8、10 连扳紧峭。白不致全死。此外因有⊙三子的存在，黑坚壁一条，实觉英雄无用武之地。

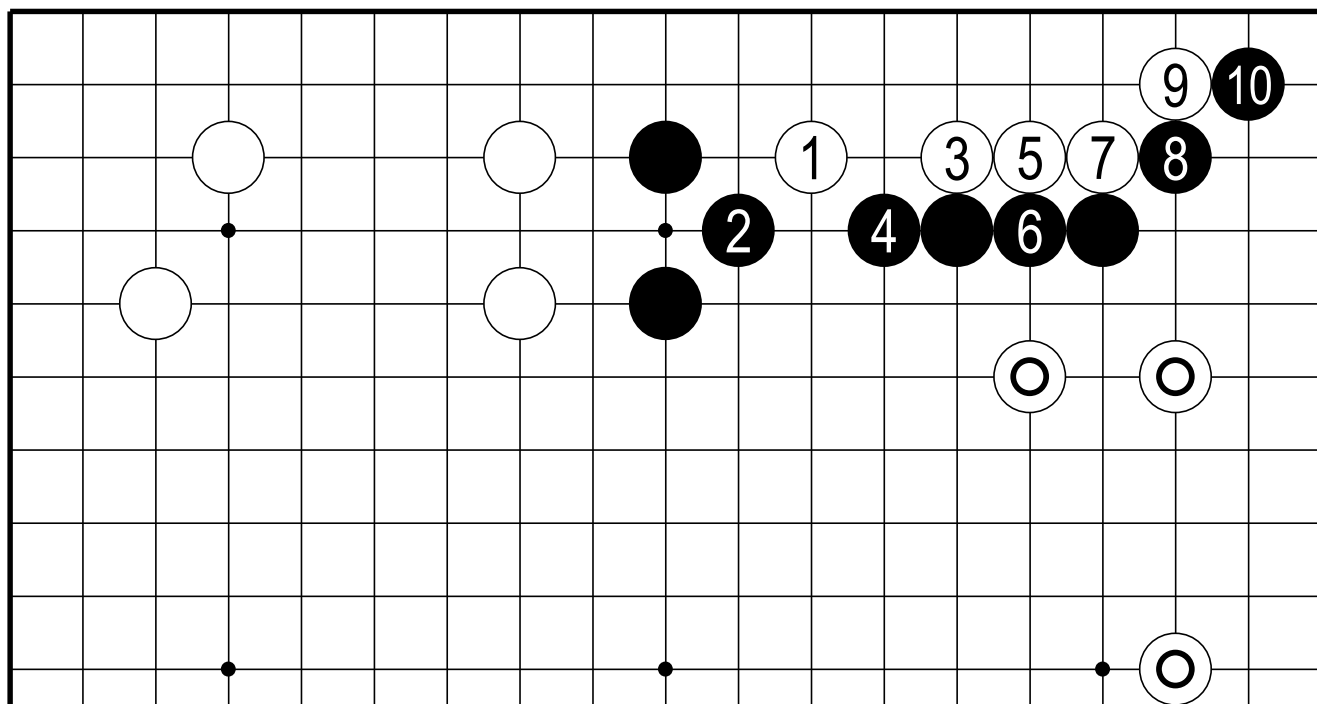


图 166

图 167 上下夹攻 黑 1 叩门，黑 3 入室，似为打入二部曲，白 2 不得不飞出，如应 A 位则黑 B、白 6、黑 C，黑也爽利不少。

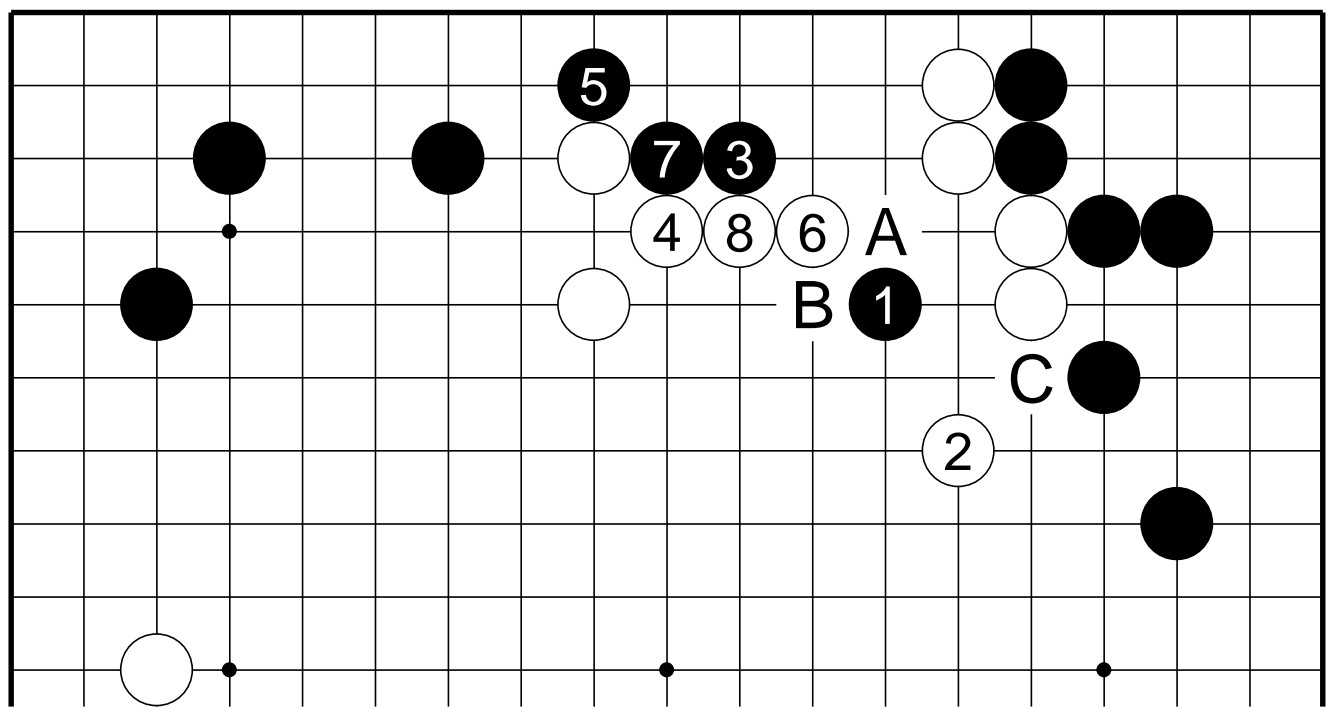


图 167

图 168 东碰西撞 白 1 试应手兼又压低，黑 2 不甘  
甘心，退 9 位，让白 2 再先手压，白 3 断，一着落  
得利用，黑 4 老到。白 5、7 施展搞乱战术。黑  
6、8 不让白就此活角，白 9、13 利用内应呼啸而  
出。

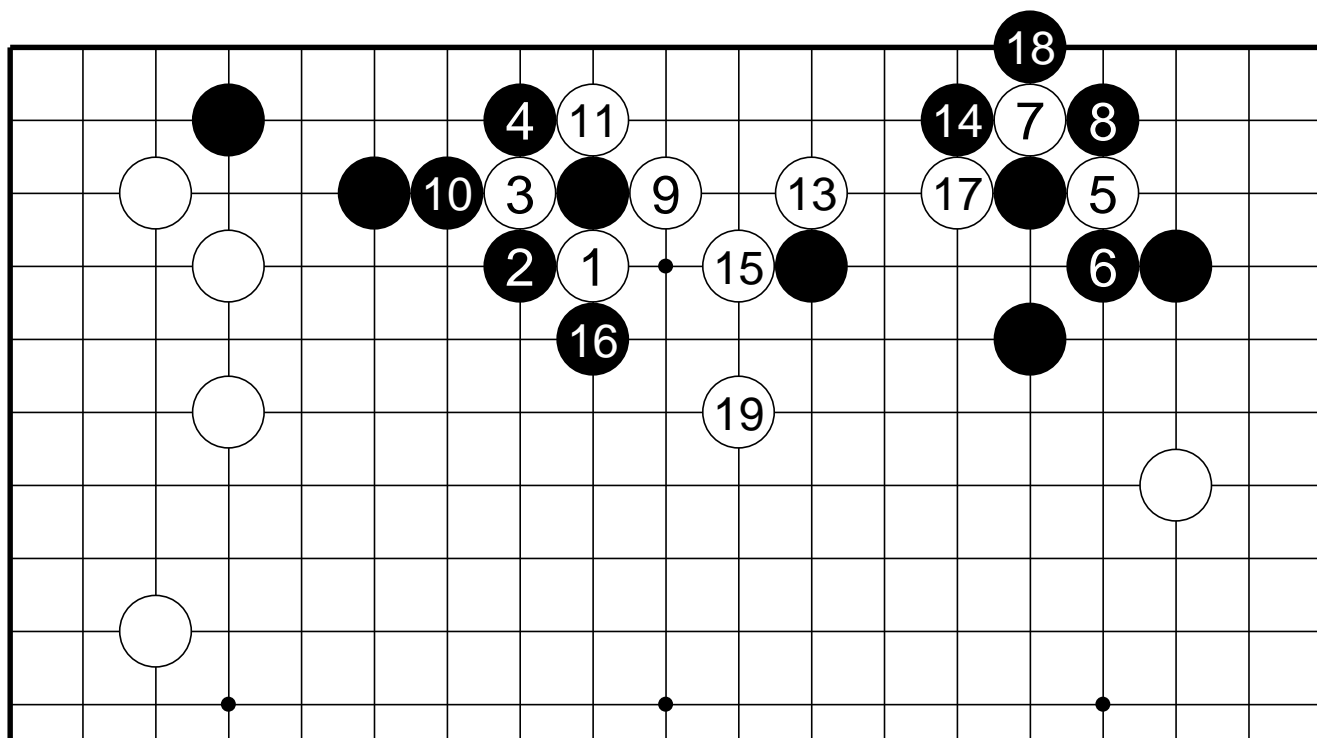


图 168

12=3

图 169 高压潜侵 黑 1、3 为打入三部曲，白 4 符合从“得空多的一方搪拦”的原则。如果黑 1 不先和白 2 交换，而点 3 位，应对至黑 17，白将于 A 位大关跳，出入很大。

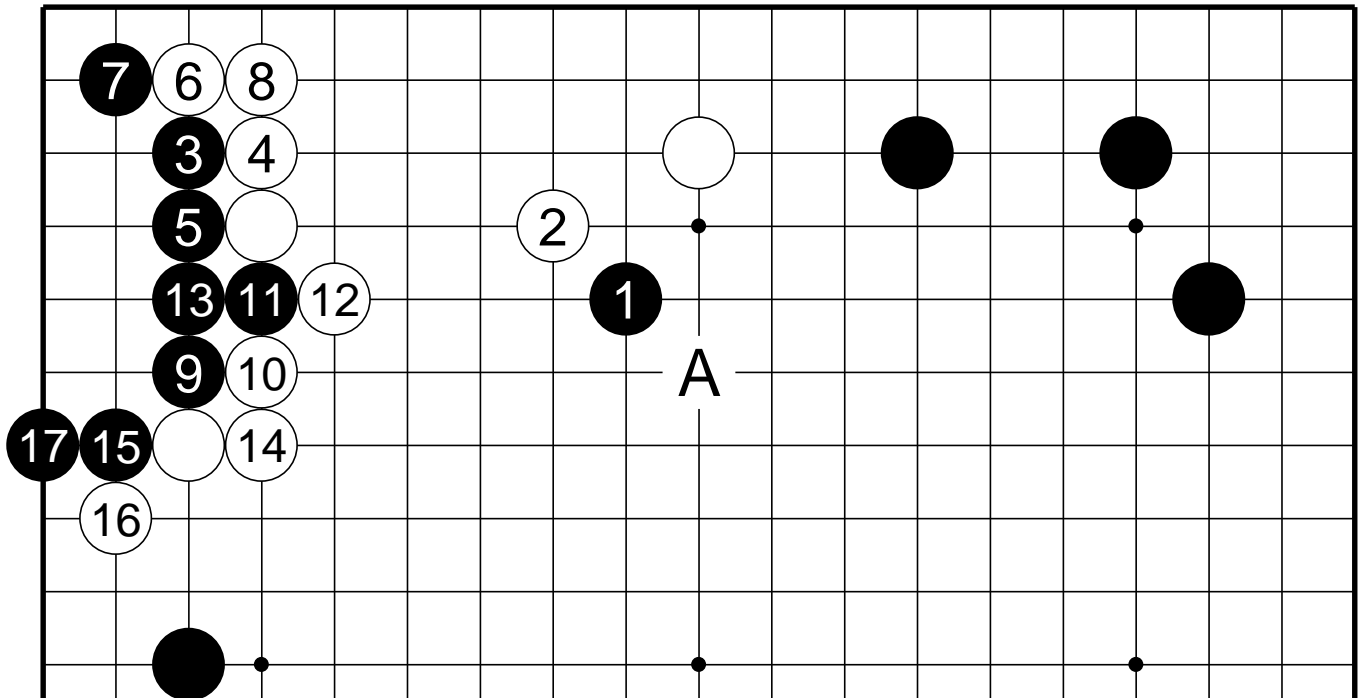


图 169

图 170 搪错方向 白 4 不合搪拦的基本原理。此形残留 A 位夹着，说不上白方究竟能得多少空。

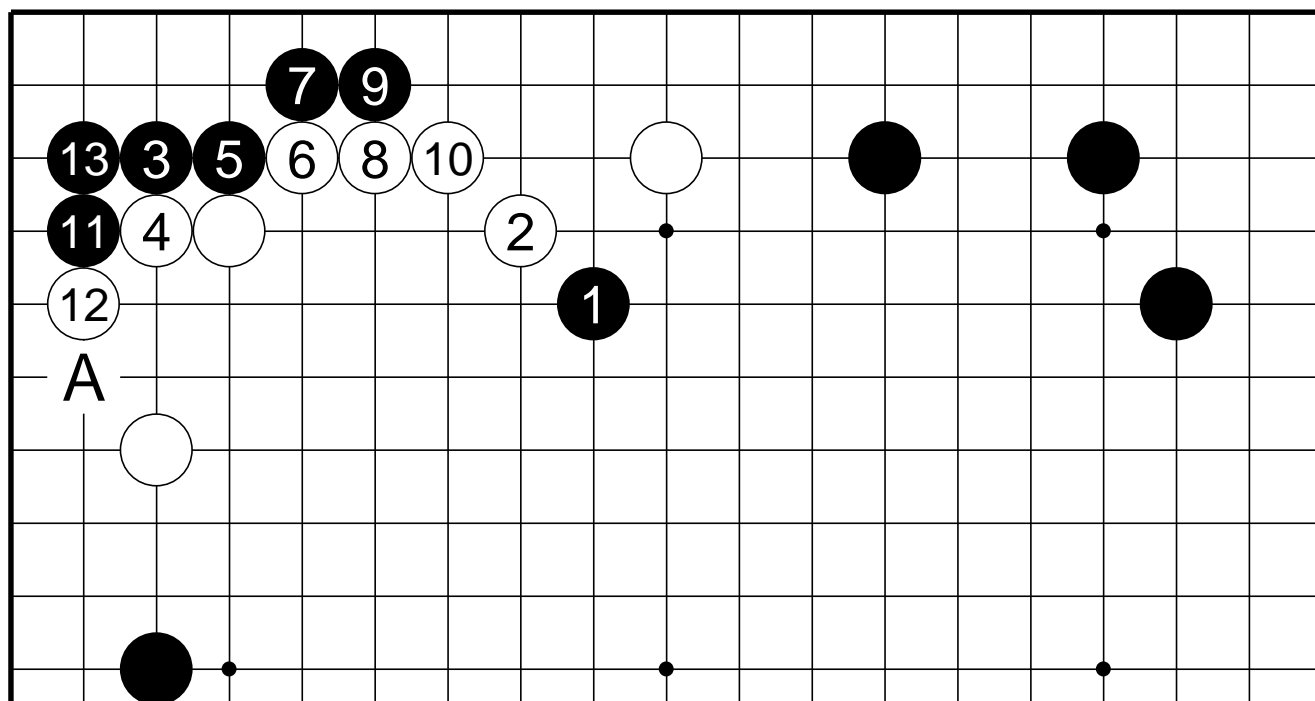


图 170

图 171 驰骋疆场 消空时的第一个着手点极其重要，再配上一系列战法更能确保成功。白 1 迫使对方不能不应。白 3、5 扰乱试探，白 7 又是先手。白 9 至 13 着着先手。白 15 轻灵，做活。A、B 和 C 都是好点，黑难以攻白。

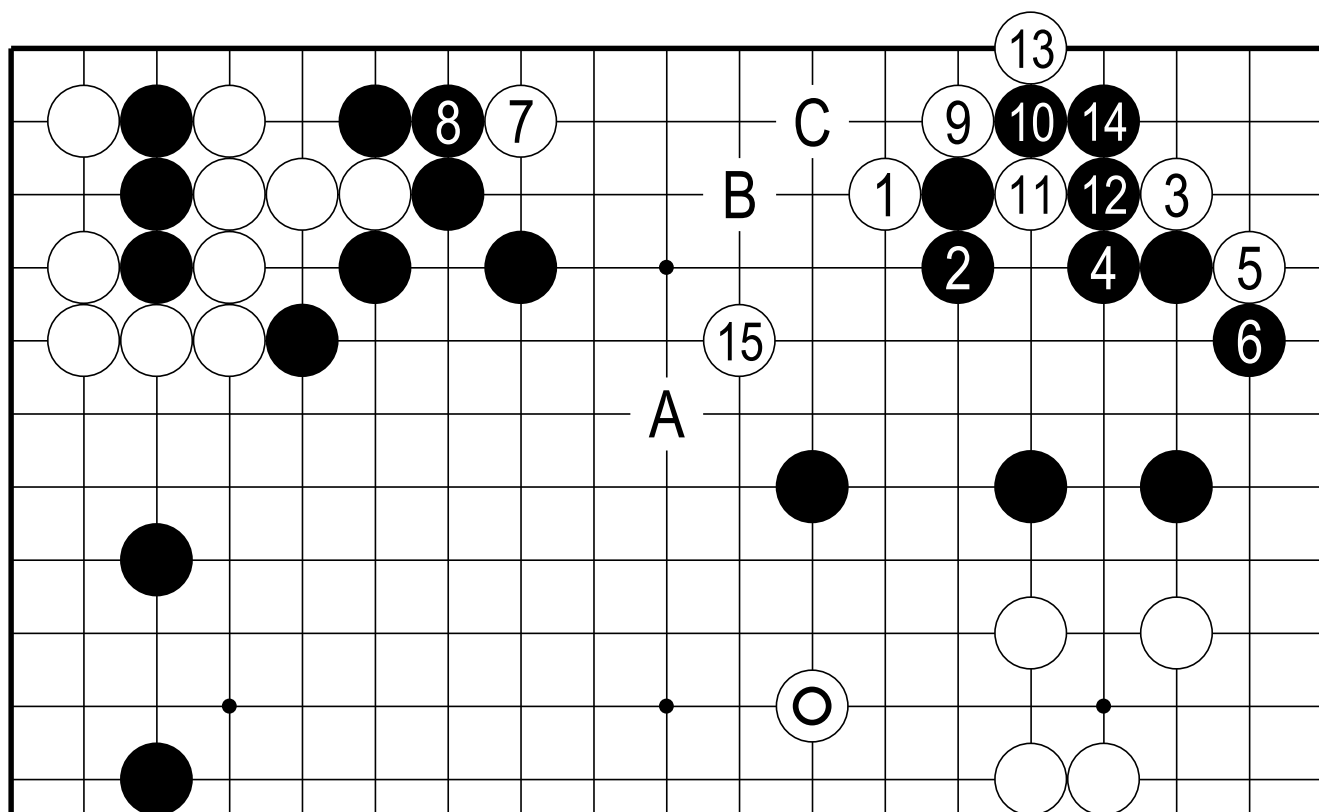


图 171



图 172 扣打俱全 黑 1 先轻叩关门，黑 3 碰，逼白应 4，随即黑 5 点刺，白 6 见机转换，避免大队受攻。

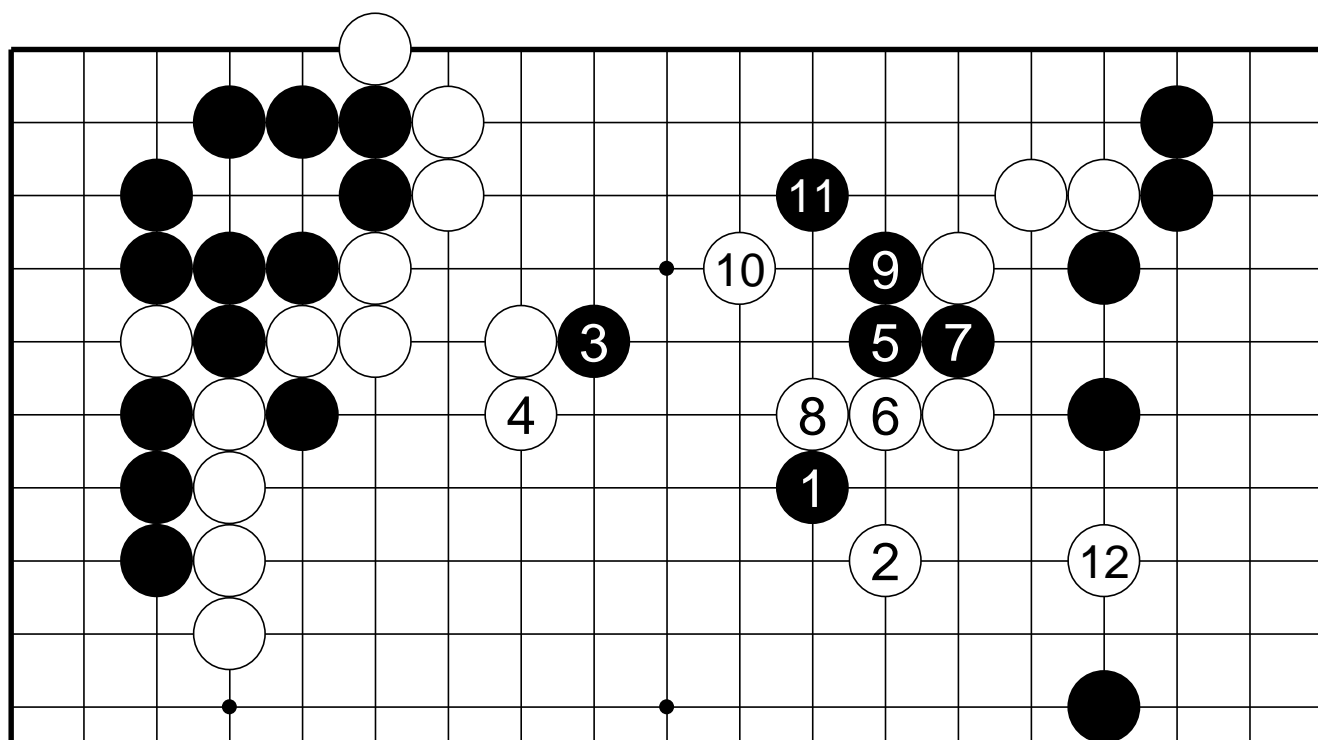


图 172

图 173 次序不善 黑 1 先点刺，次序不到家，反过来黑 5 时，白方改变了应法，白 6 尖或 A 觑，黑方都不是滋味，弄得不好，反而自身可能出现孤棋。

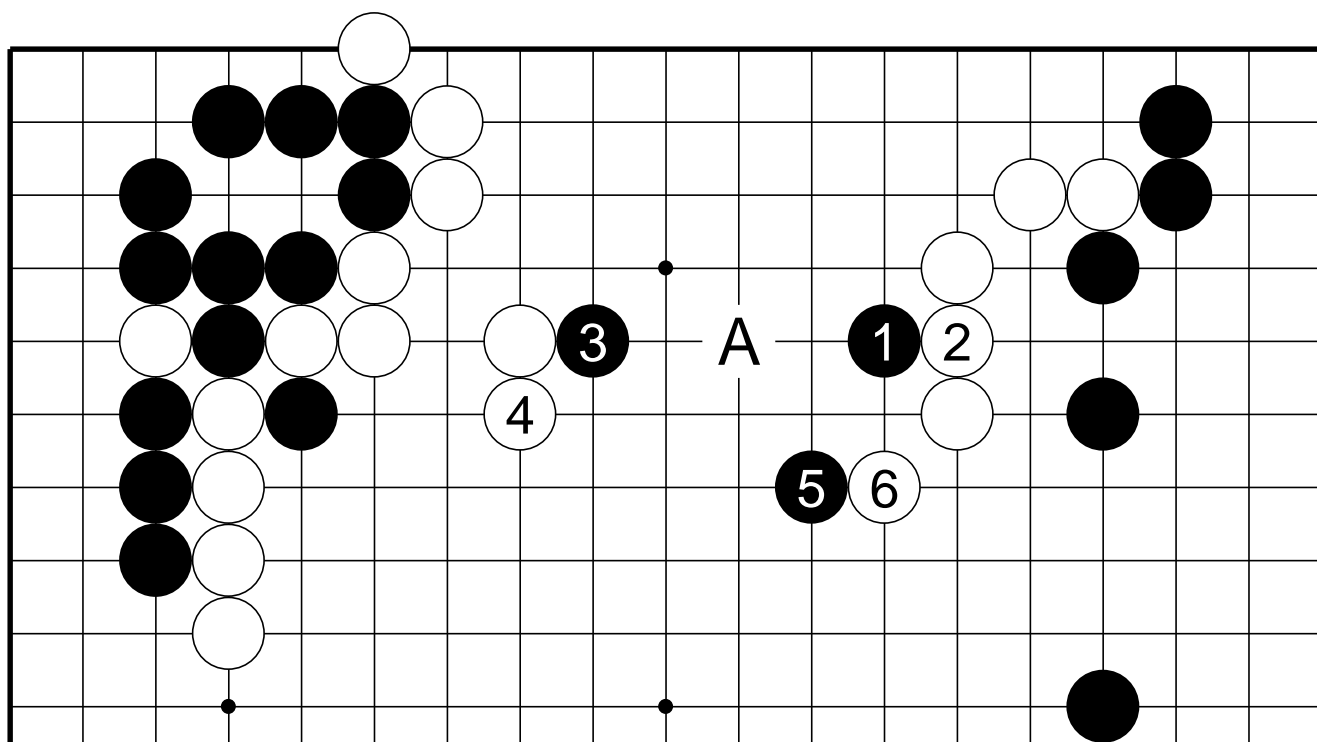


图 173

## 五 及时消削大阵势

布局阶段，当一方由于布局造形的巧妙手法，充分发挥了子力而形成大阵势时，另一方千万不可盲目打入。而应抱着慎重的态度，冷静地作好“形势判断”，采取有效方法，消削对方大阵势。

图 174 声东击西 黑 1 立好手，白 2 只好挡住，以下黑先手取得 5 位的“硬脚”，于是跳 7 位大破白阵，白确实很难招架。但当初黑 1 如改为扳 2 位，经白 A，黑 1，白 4，黑便无法跳入 7 位。

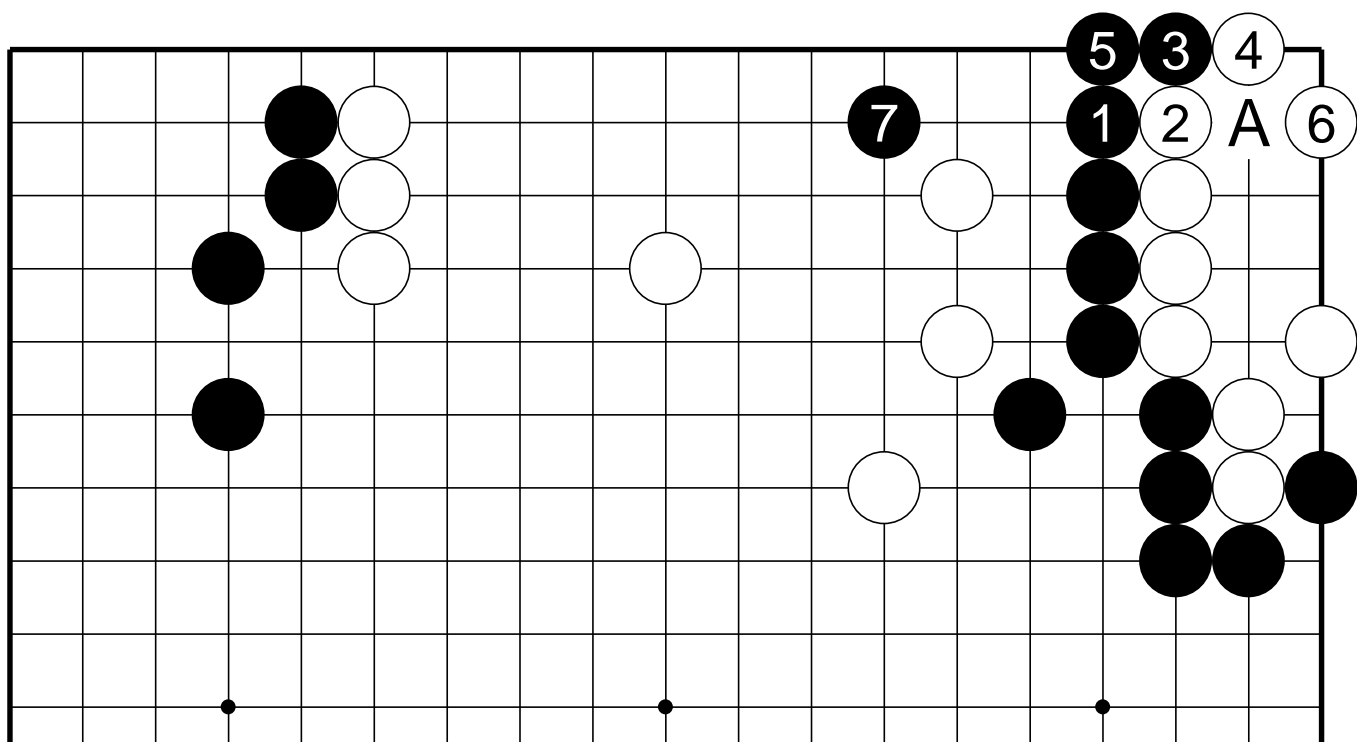


图 174

图 175 自制孤棋 白 1、3 并不是消空的有力点。  
由于一不占根，二不切中要害，攻击乏力，反倒自  
顾不暇。

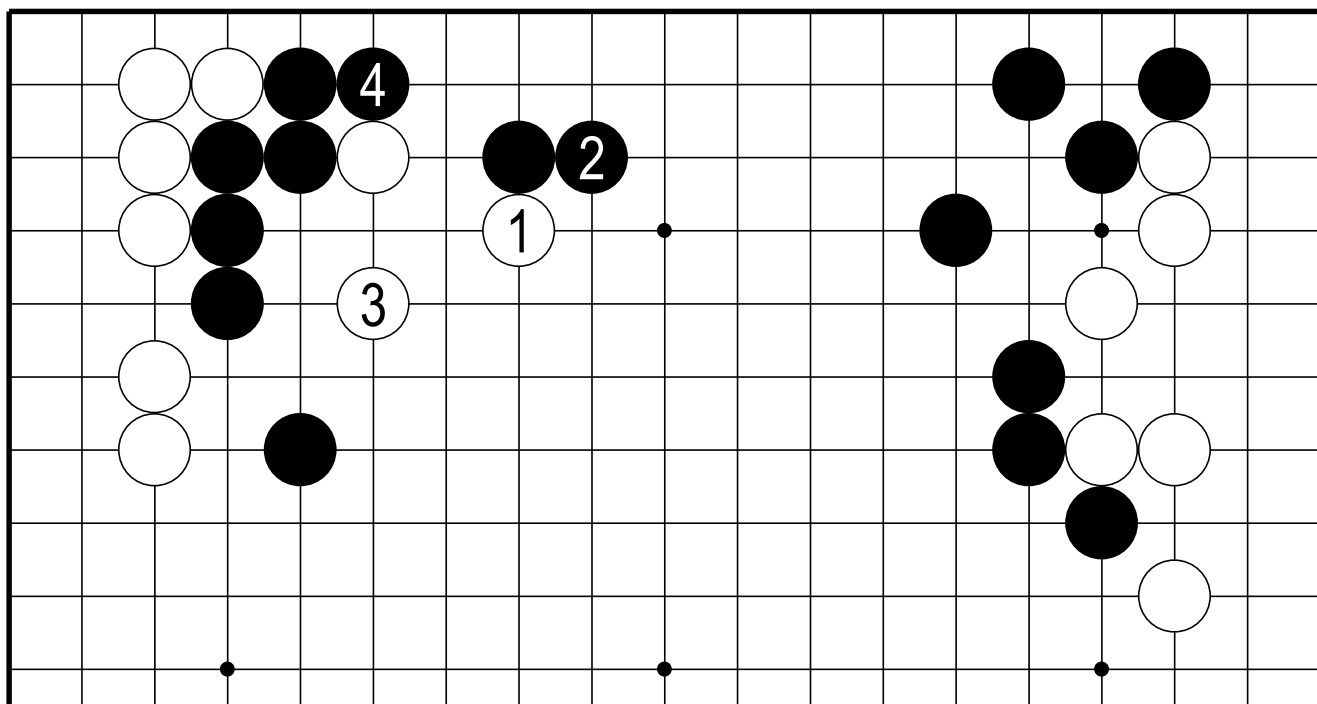


图 175

图 176 畏首畏尾 白 1 犹豫不前，白 5 错失进 A 位良机，结果一无建树，反成浮棋，急待治理。

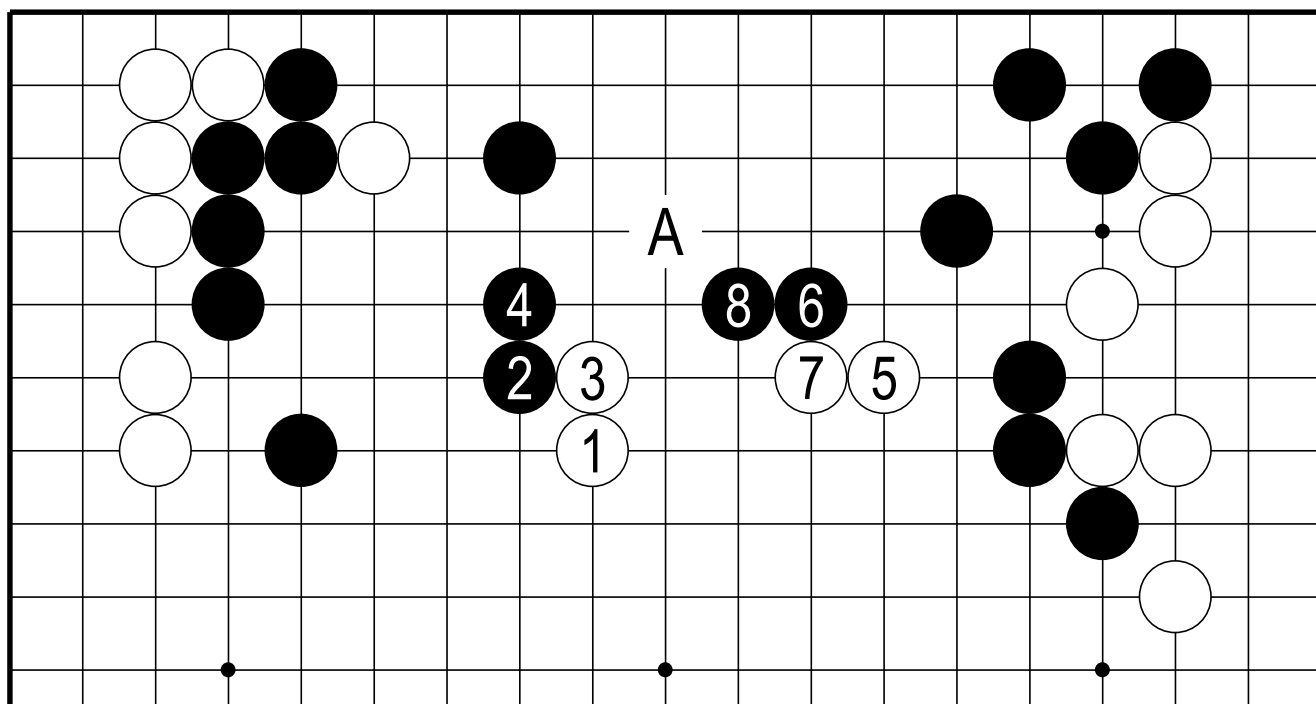


图176

图 177 边界巨变 白 1 切中要害，黑 2 失察，于是白 3 至 9 以劫争形式开辟了一条封锁线，双方界限消长大变样。黑 2 如守 A 位，则白方肩冲 B 位。

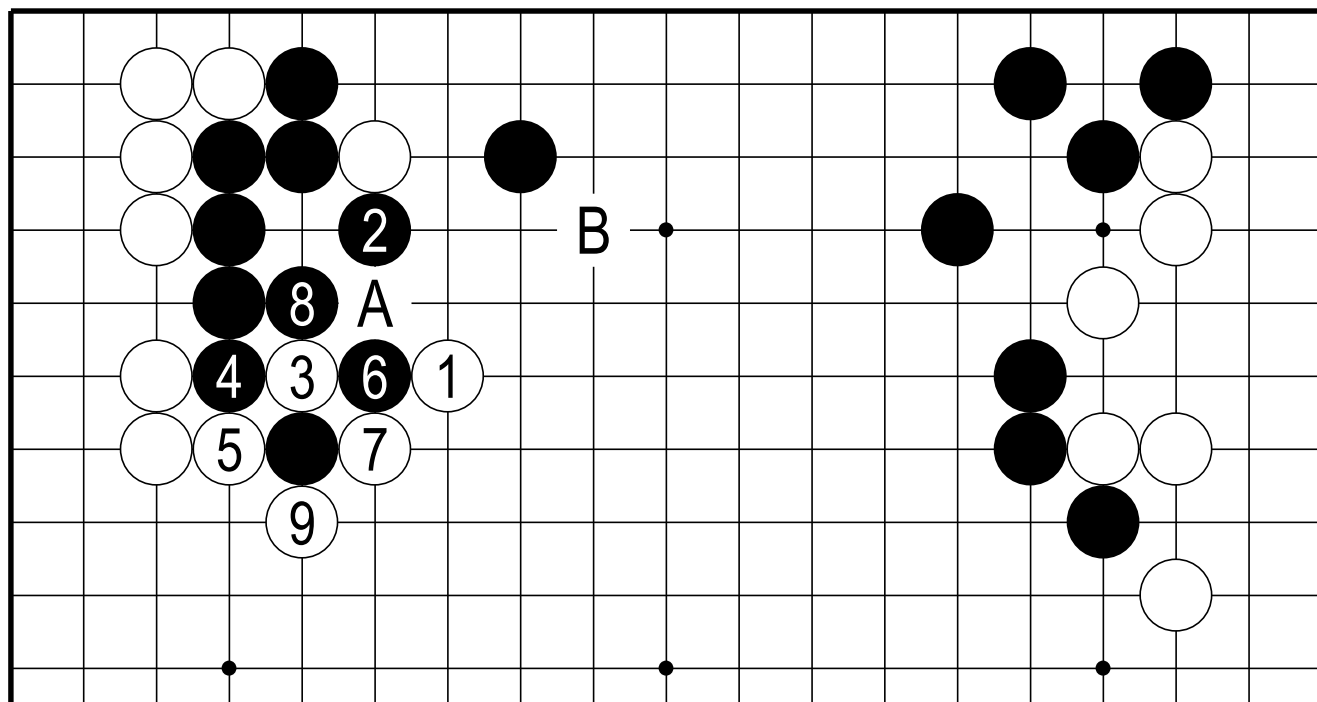


图 177

图 178 潜侵不足 黑 1、3 仅作潜侵，白 2、4 退守无伤大体。

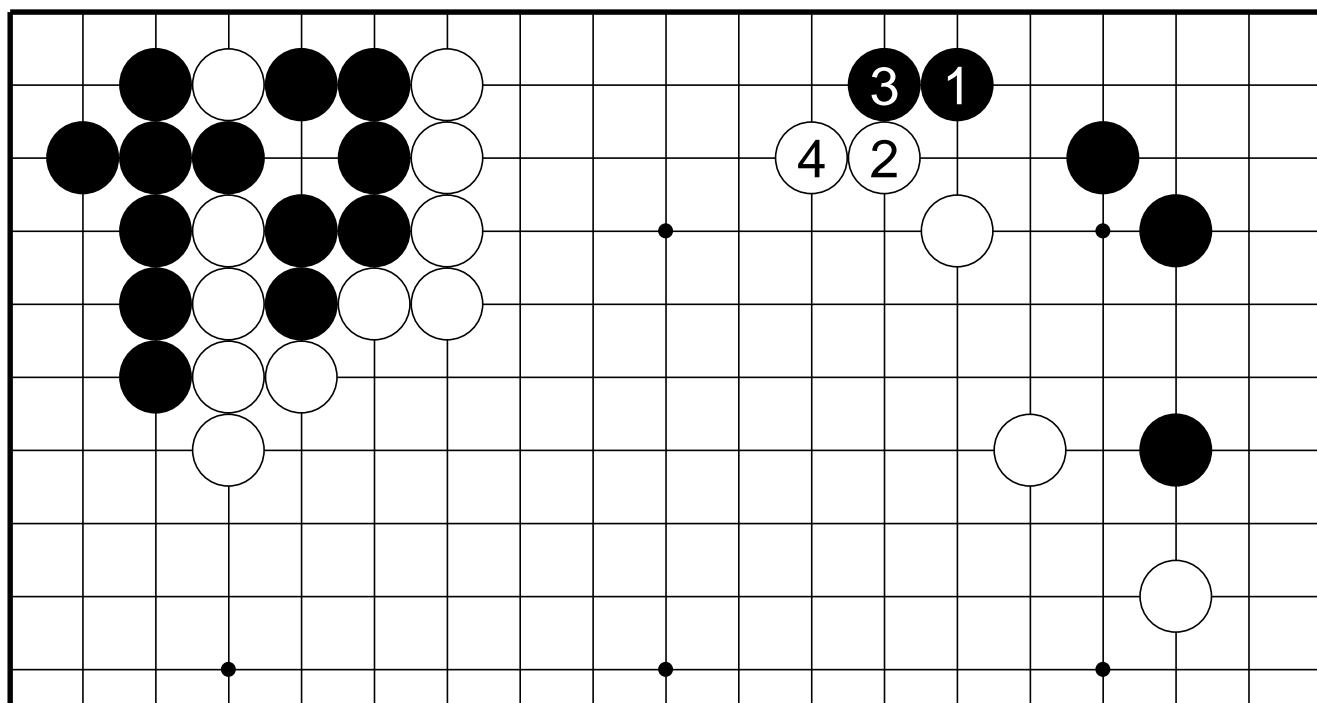


图 178

图 179 扳粘（虎）手法 黑 1、3、5 是一种厉害的破空手法，深入虎穴，至黑 21，把白空捣得精光。

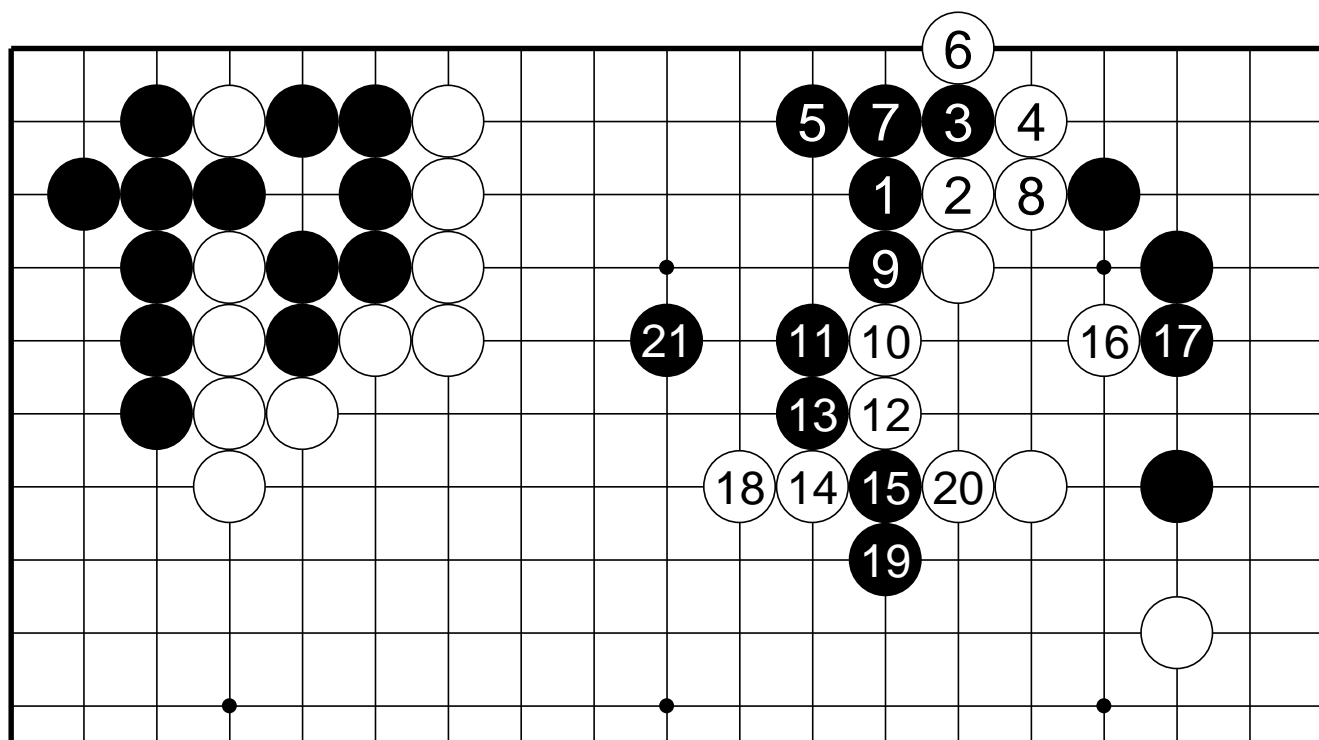


图 179



图 180 借攻破入 攻孤得势，觅找破空路线，势如破竹，其成功率百分之百。关键在于是否攻得其法。黑 1、3 佯攻，至黑 5，7 自己厚实后，旋即黑 9 问津大空，白 10 是为保住“天元”一子。黑再挺 A 位，白应手穷困，还有黑 B、C 的隐患。

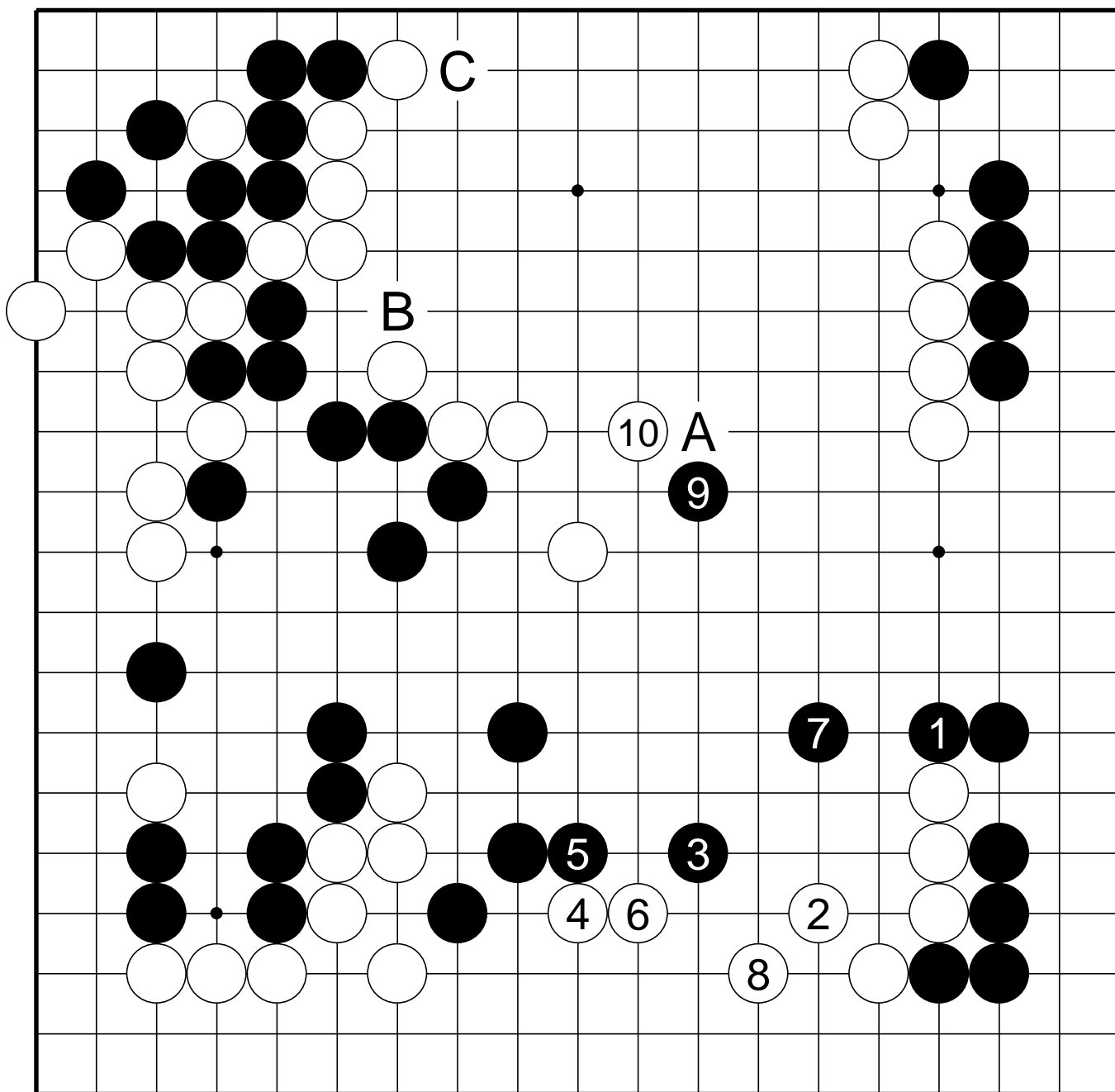


图 180

图 181 攻法不对 黑 1 夹攻棋根，但这里却用不上它。白 2 落得上粘，让黑于 3 位渡过，白 4、6 得以整形，上下两块连成一体，其空反而庞大起来。

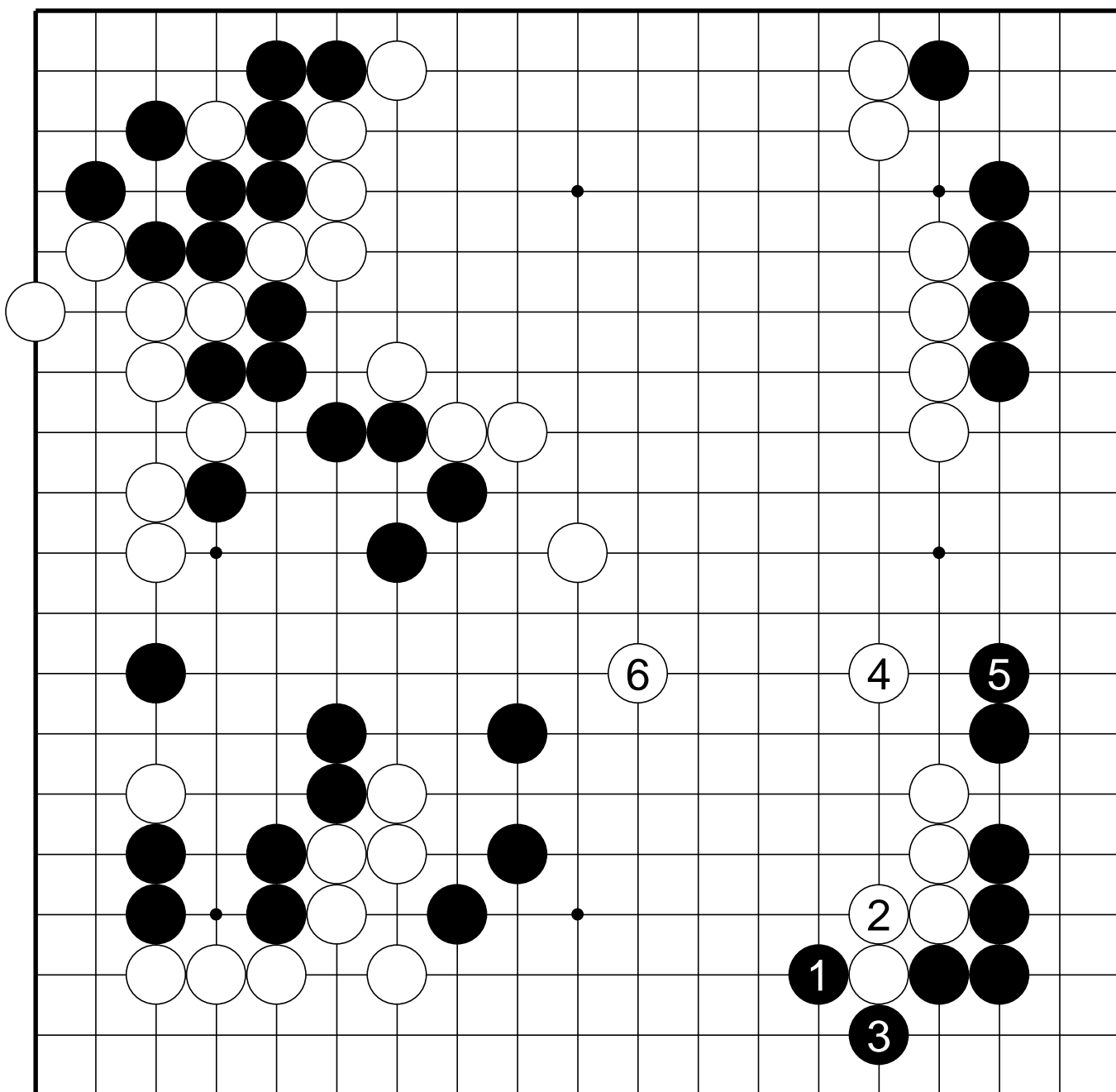


图 181

图 182 空中拆一 白方采取以实利对抗黑形势的战略方针，经过右上和右下白点入先手活角后，又凭借左侧厚势为背景，恰如其分地侵削 1 位。黑 2 笼罩，白 3 拆一结实，又地处左右同形之中进退自如。白 1 如改侵 A 位，则黑 B 拦空。广拓一路差别很大。又白 1 如消 3 位，被黑于 1 位夹攻就失去主

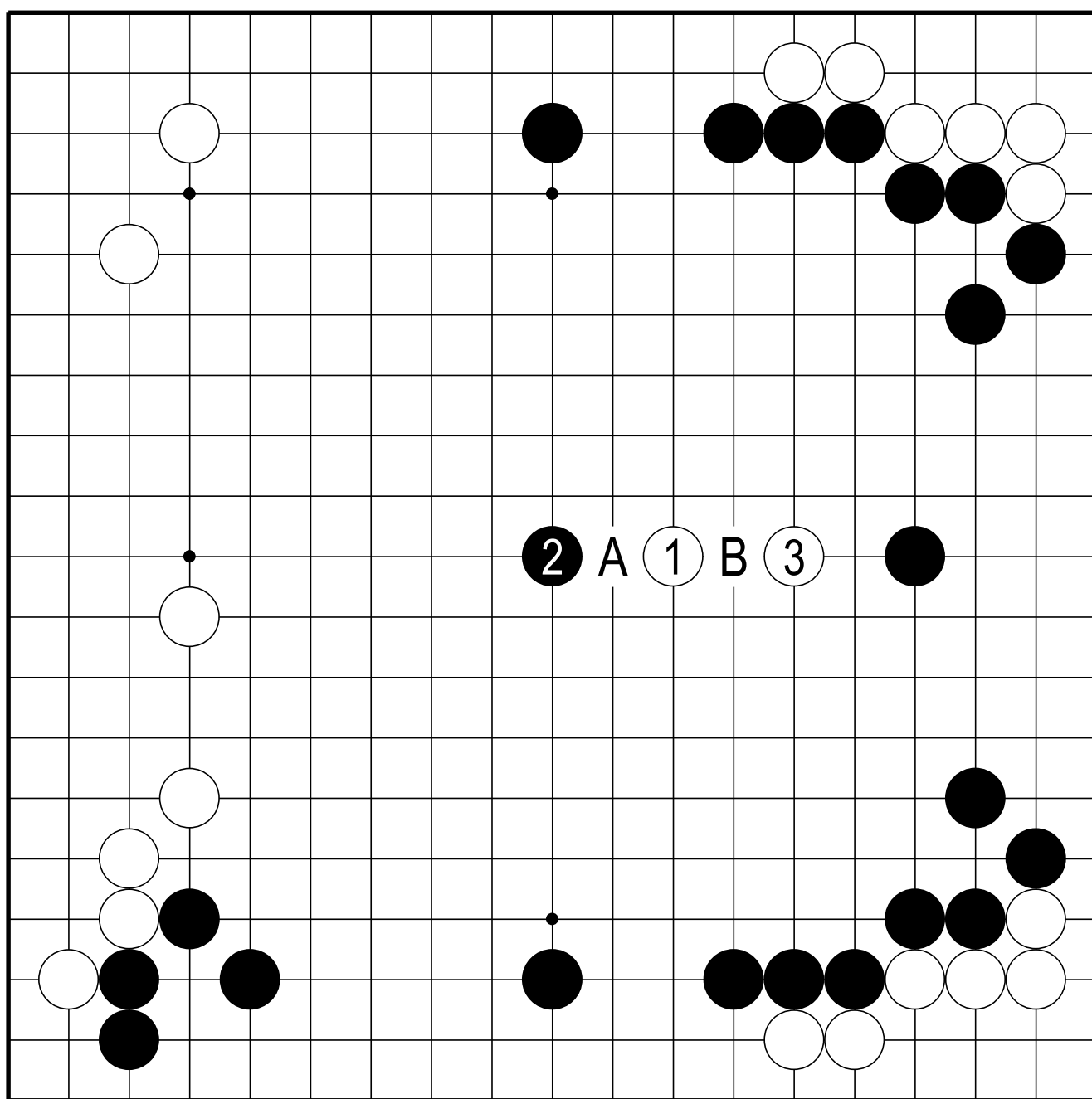


图 182

动了。

图 183 逐步深入 本图黑劈头觑准敌隙步步争先、着着落实，很可以代表消大空的基本手法。黑 1 时，白 2 如不补，则黑 A、白 B、黑 C、白 2、黑 D，白棋形崩溃。黑 3 含有 E 位大规模攻势。黑 5 主攻三个白子，白 6 立下企图反击，黑 7 抢先一步

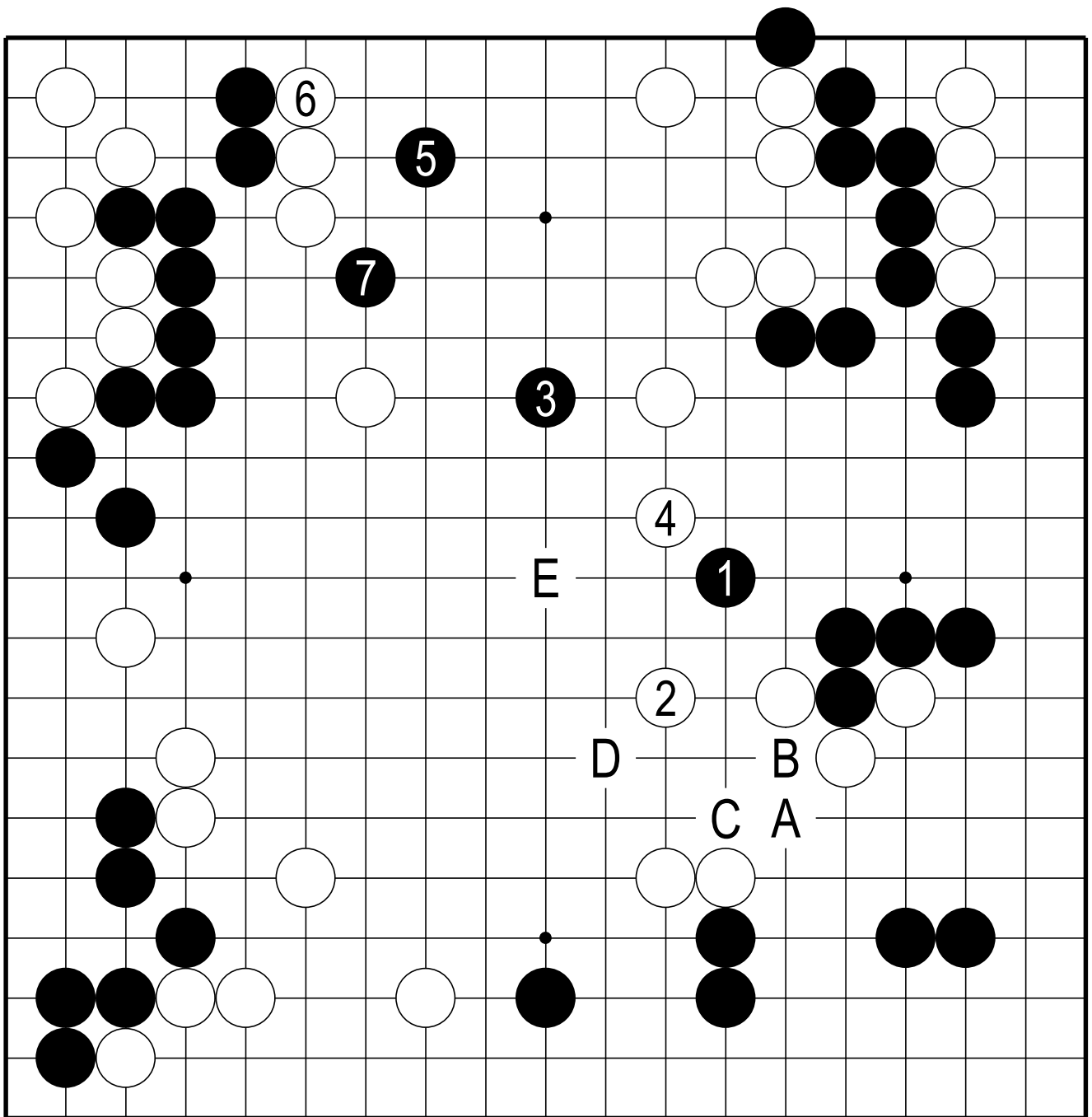


图 183

扼住咽喉，白不行了。由此可见，只要觑准弱点要害，下出着着“命令棋”，有计划、有步骤地组织进攻，无往而不胜。

图 184 选择哪点 轮白方走，白作如下“形势判断”：黑方左下和右下两块地域都已很结实，各

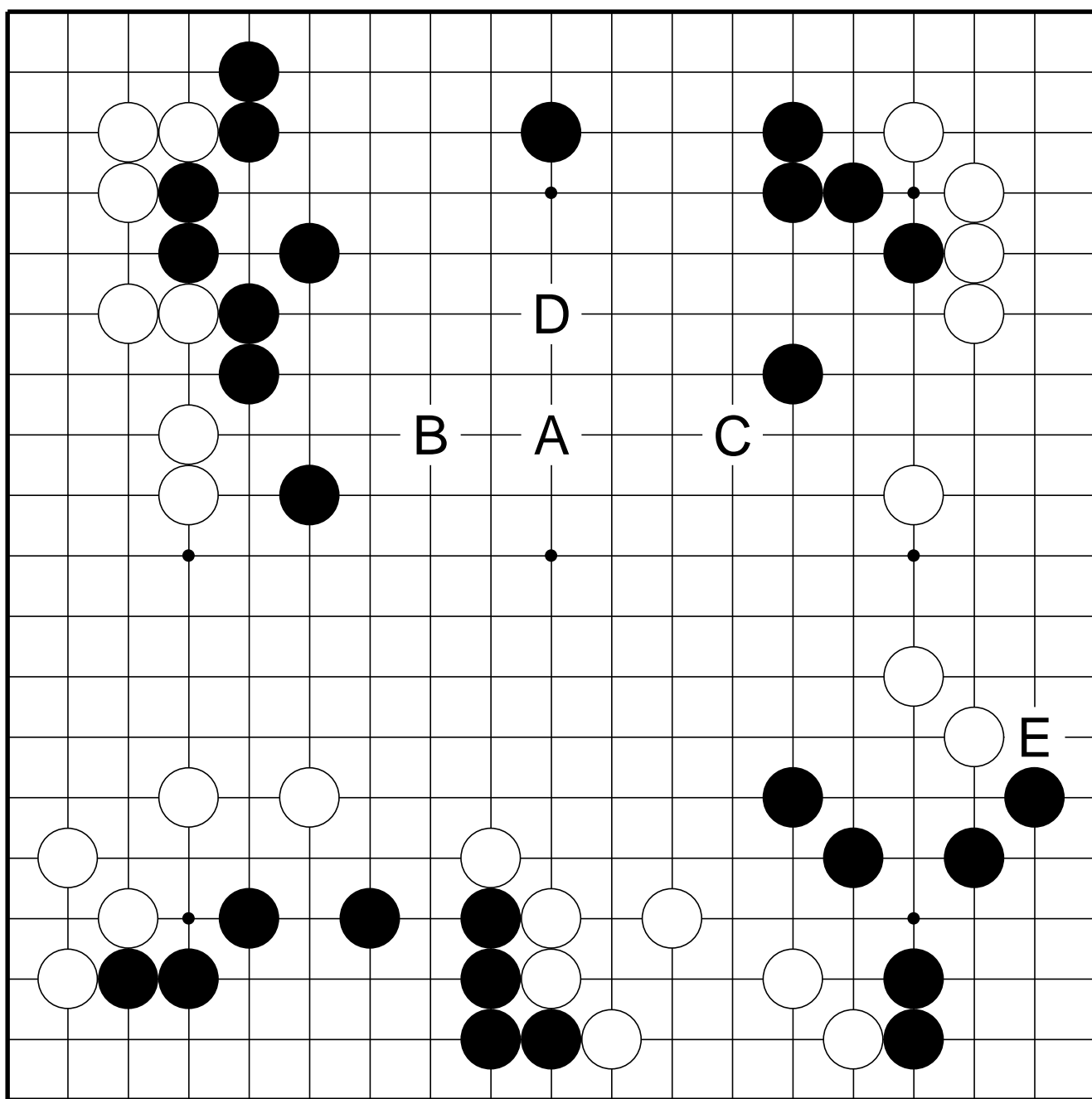


图 184

拥有十三、四目左右，如果让黑再拦到 A 位，则上边一块大空就有五十六目之多共计八十三目，除去贴目五目半，实有七十七目半。

白方如保守地拦下 E 位，则右侧一带整块约有三十目，下边小块不过四、五目，左侧一片充其量为三十八口，共计七十二、三目。因此，白方必须千方百计压缩上边黑空，才有反败为胜的希望。试问，A、B、C 和 D 四点中，下在哪点最有希望？

图 185 招架不住 白 1 消点即是 B 点，可得满分，逼黑 2 补去象图 177 中那样的边界巨变。白 3 飘逸潇洒，进则 A 位肩冲，退可 B 位逸出，顿时形势逆转。这里再重复一遍，在进行消削时，第一手棋务必抓住对方最弱之处，使之就范，才是保证实现作战计划的关键。

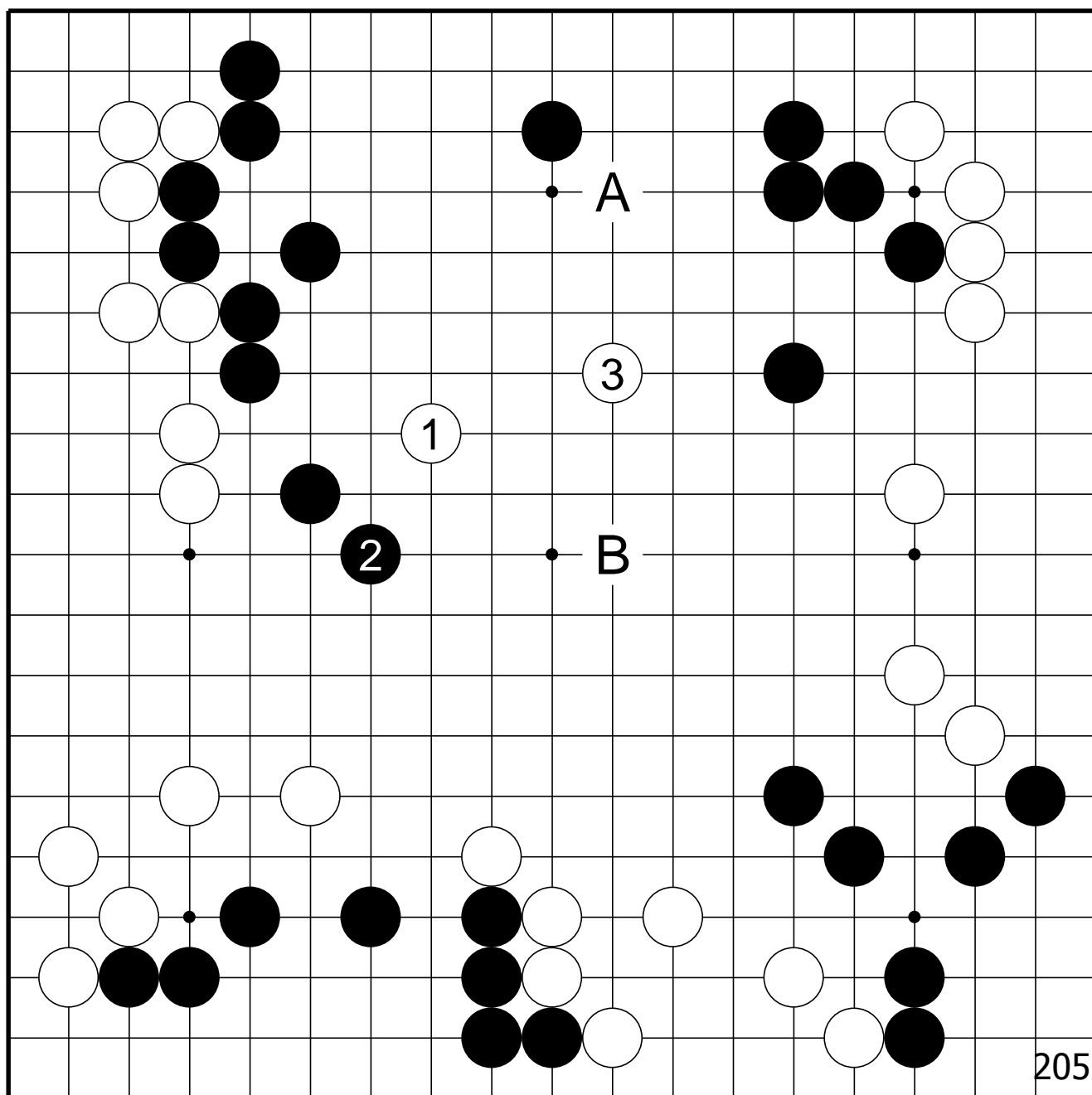


图 185

图 186 肩冲失当 白 1 肩冲（即 C 点）便逊色多了。黑 2 至 6 获空适当，白 9 因有 A 之断点不能再深入，十分遗憾。总的来看，中央白棋本身形薄，缺乏战斗力。反而容易受制于黑。

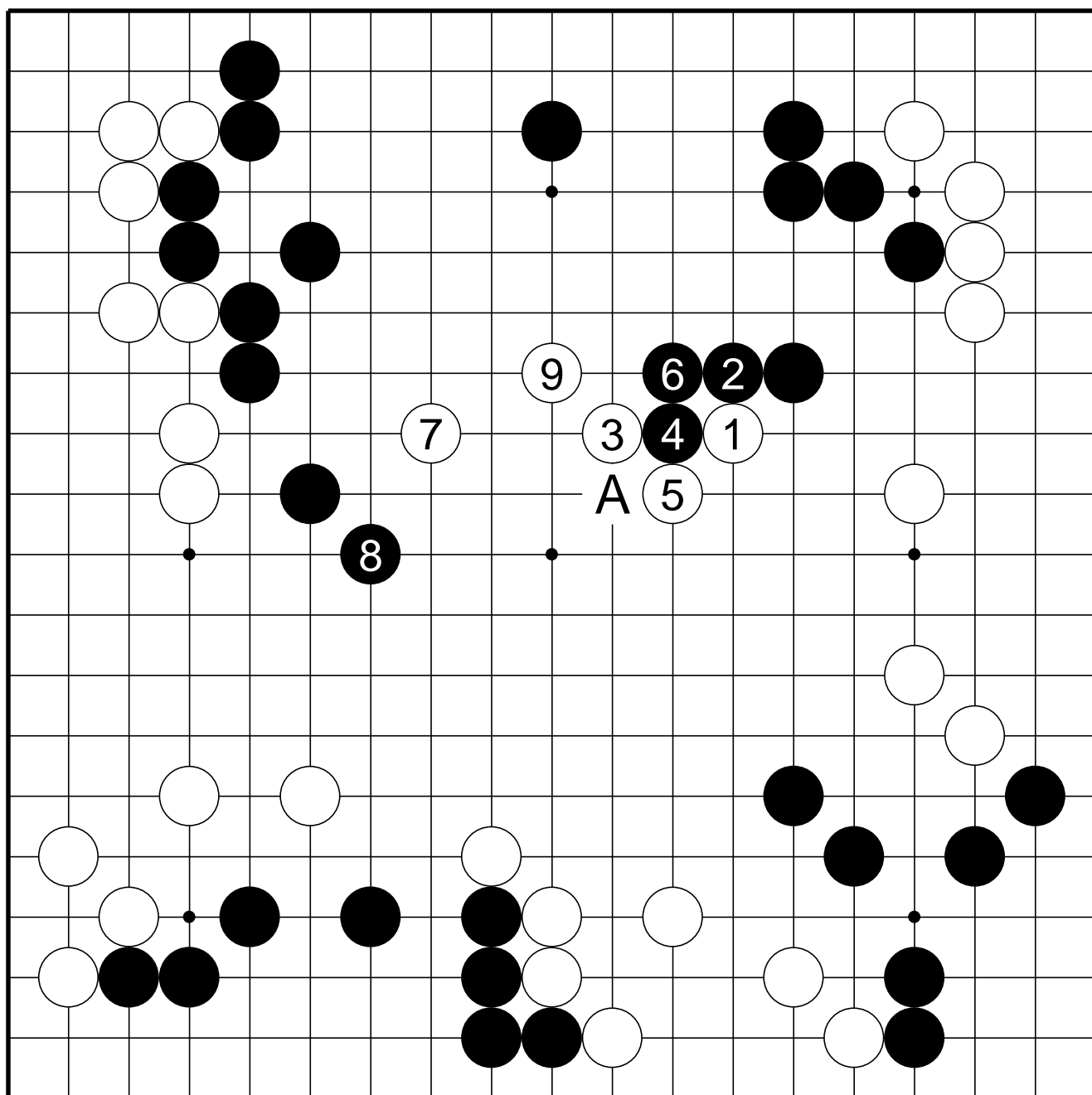


图 186



图 187 步调笨重 白 1 即 A 点浅侵。黑 2 至 6，  
 保住大空够满意了，相反白三子成棒状，一无建树，  
 反有受攻之虞。

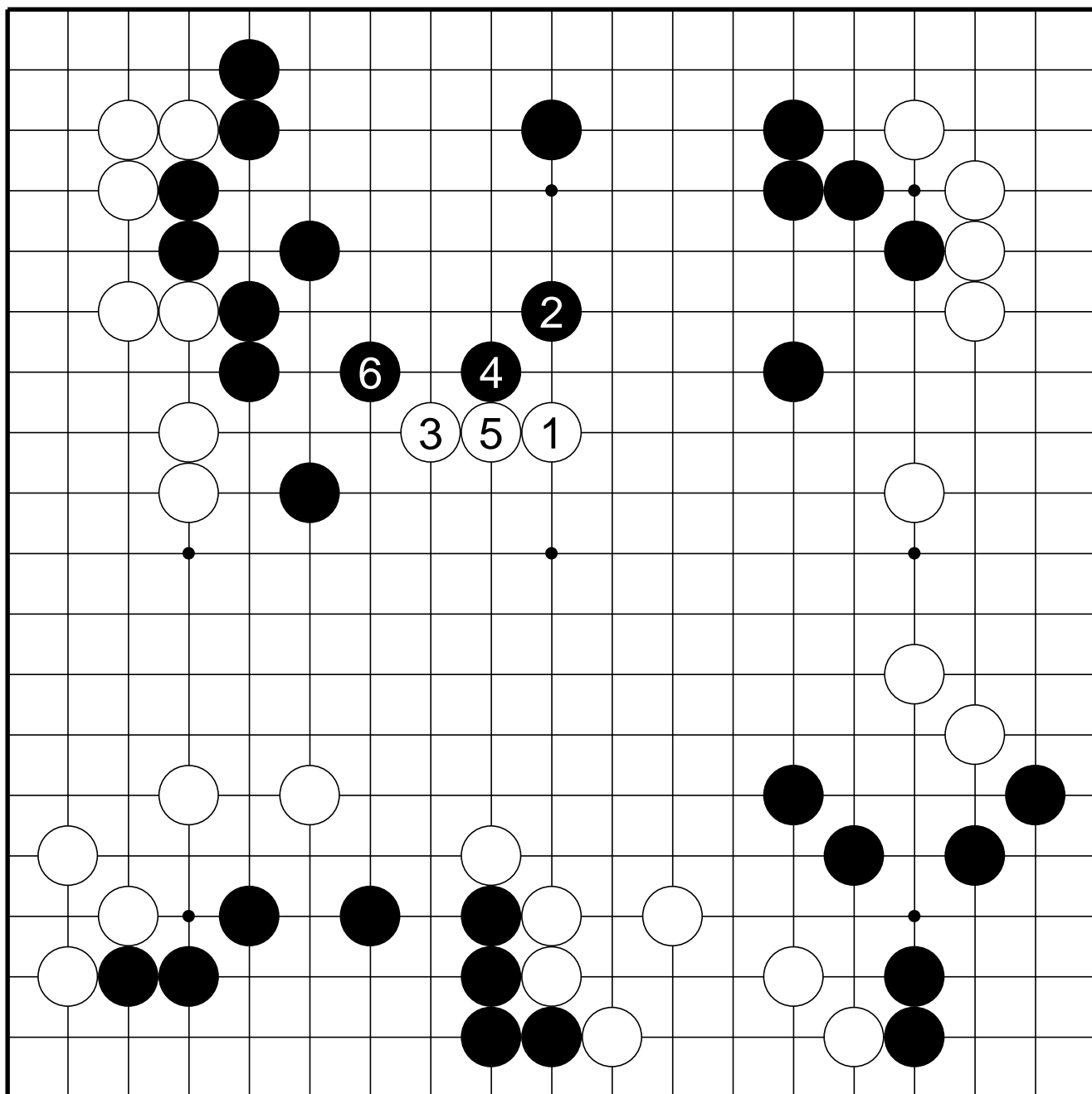


图 187

图 188 自投罗网 白 1 (即 D 点) 深入重地, 黑 2 宽封, 白 1 犹如笼中之鸟。黑 2 犯不着与白 1 作近身战, 因为肉搏战反会给对方以腾挪脱身的机会。

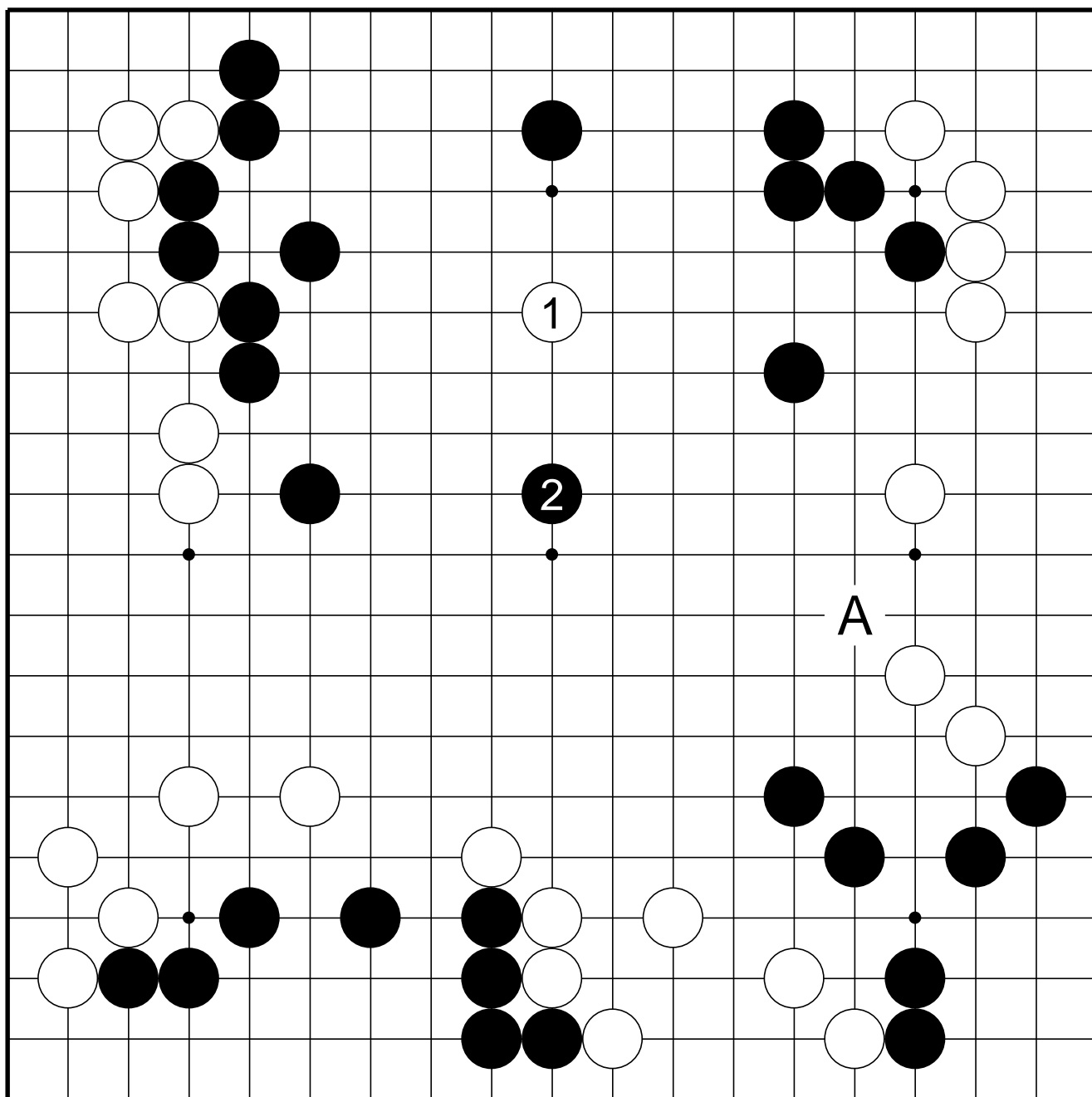


图 188

# 图 189 选择哪点

## “形势判断”

黑地概算：左上十四目，左下七目，右边以△为界，估算五十二目，共七十三目。

白地概算：左边九目（不包括可能吃进二个黑子），下边二十二目，上边以XX为界约占四十

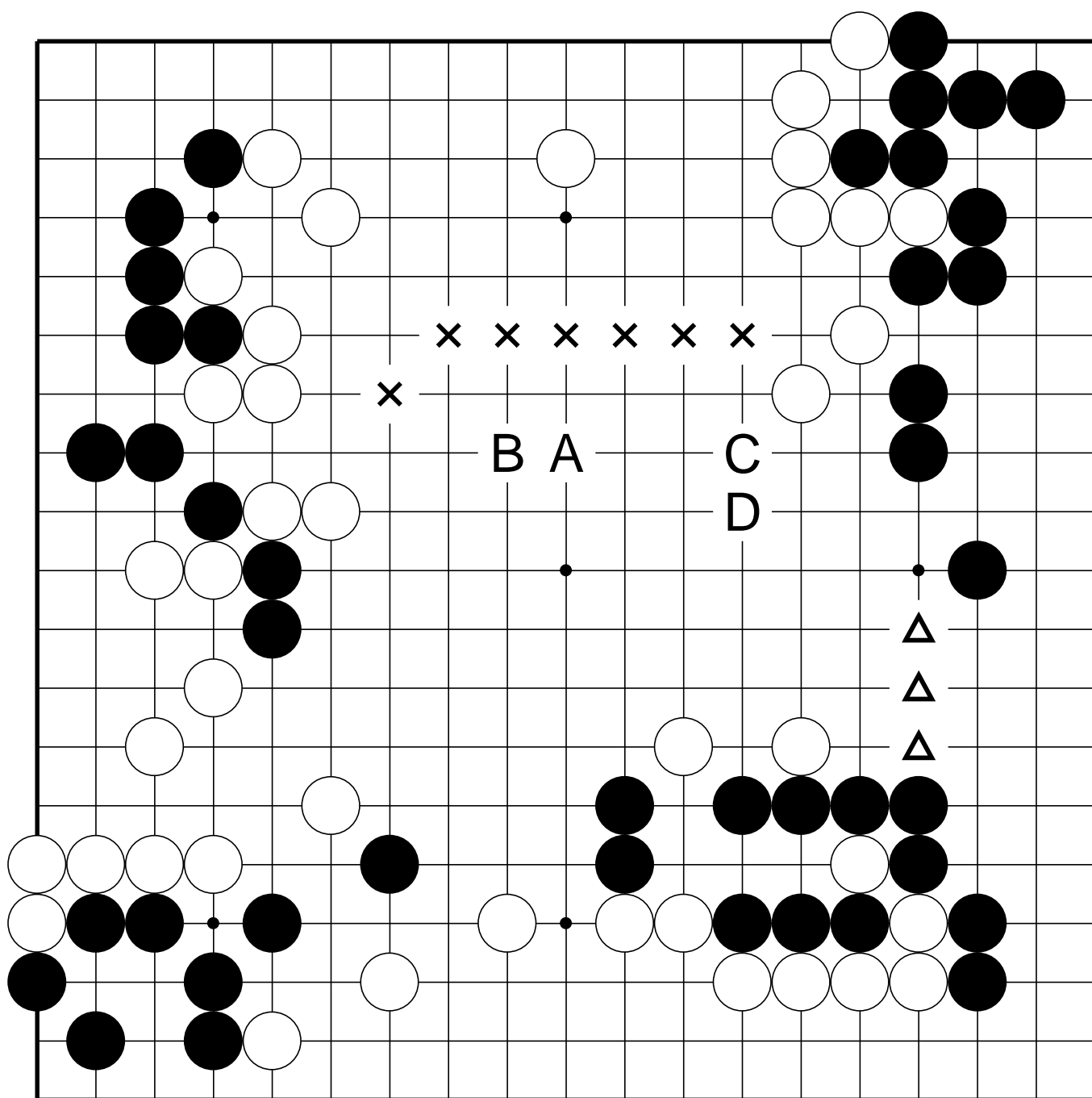


图 189

目，加上黑贴五目半，共七十六目半。  
 对黑来说唯有中原逐鹿，尚有一个拚搏机会。  
 试问，A、B、C和D四点中，选择哪点最有效？

图 190 大获全胜 黑 1 肩冲，这里是双方形势消

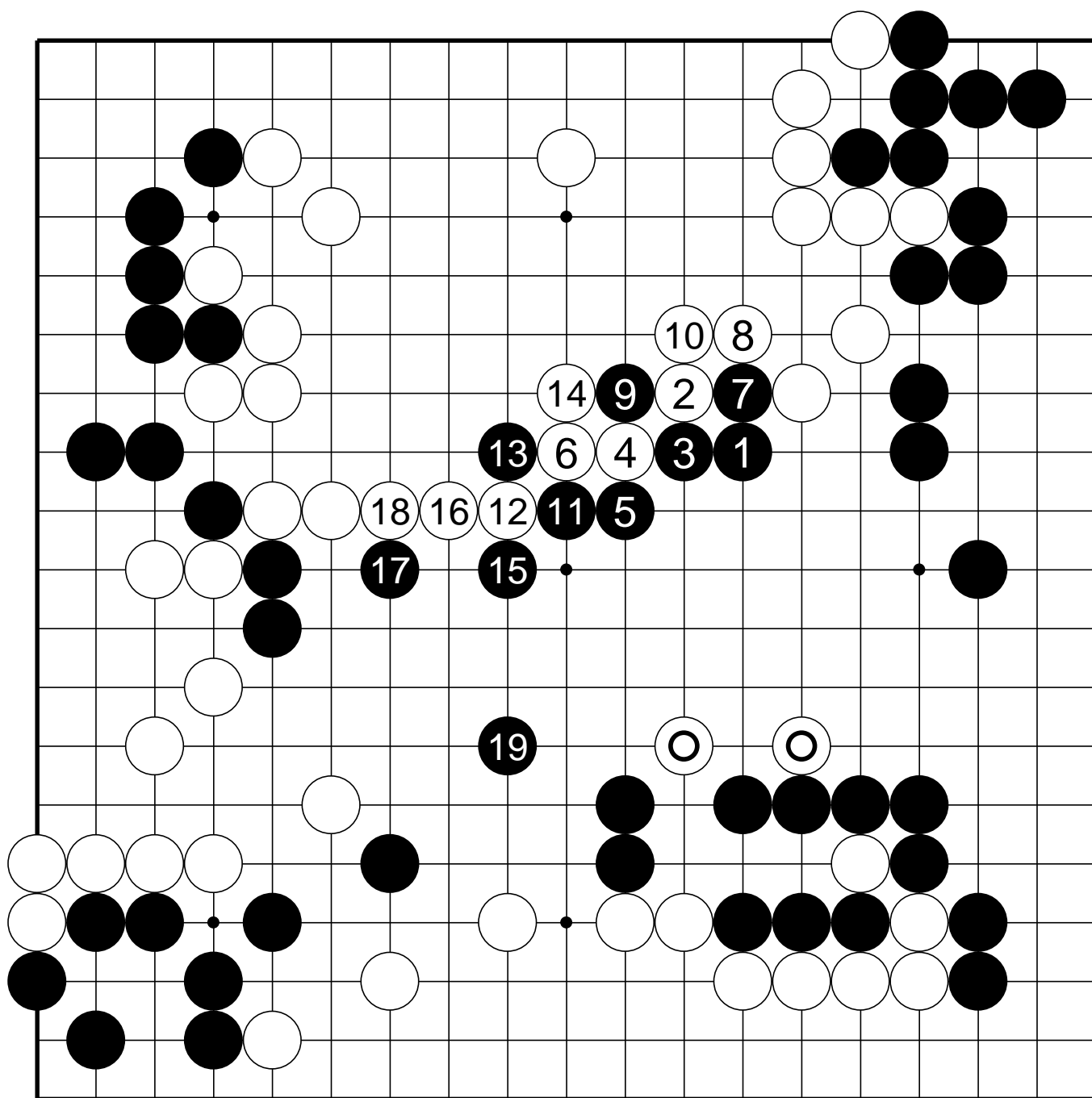


图190

长点，既然抓住了关键性的一着，以下便迎刃而解了。走到黑 19，最大限度地筑界，黑实地大增，必胜无疑。

图 191 黑仍不敌 黑 1、3 仅作如此侵削，显然不够充分。请回顾图 42。但也不是说黑 1 的着法绝对不行，这里又要请您回顾图 169 一并理解。下围棋务求一切要从实际出发。

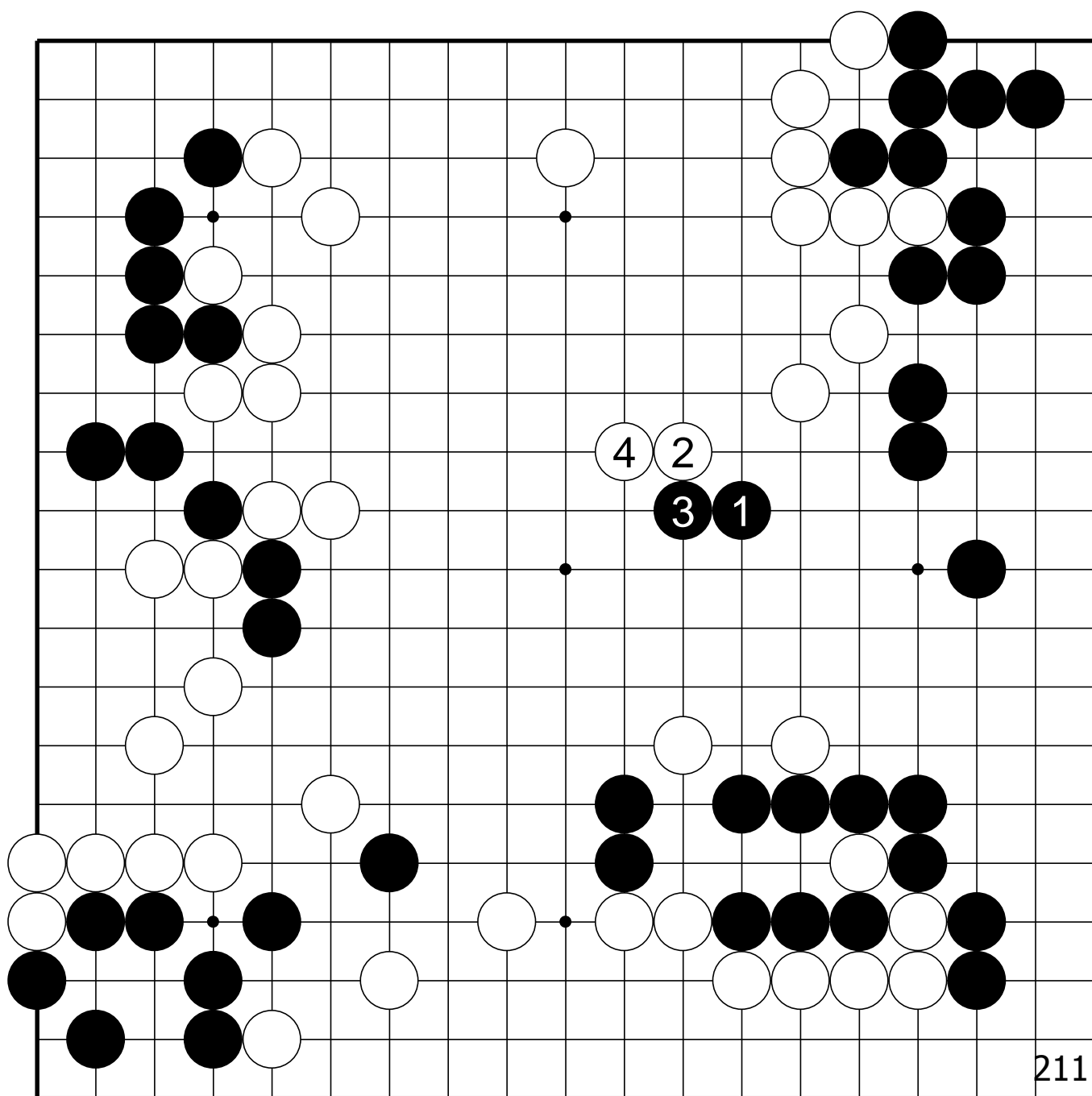


图 191

图 192 不着边际 黑 1 投入缺乏依据反遭白 2 飞攻，白 4 至 8 是一系列攻棋关连手法，促重黑入侵之子，使它棋形凝聚缺乏战斗力。这样，左侧二个黑子和中央一团都呈孤形。

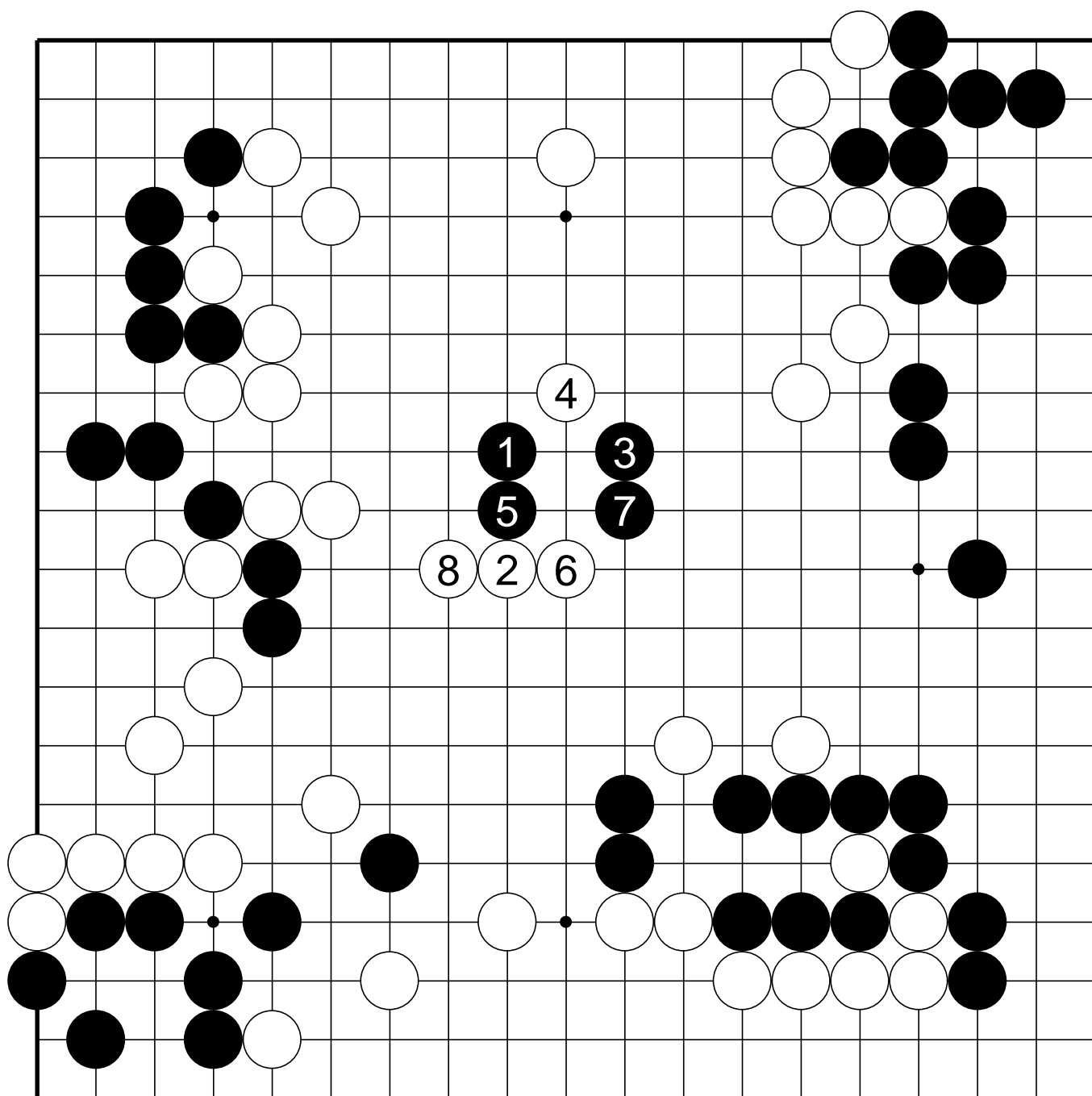


图 192

图 193 招白反击 黑 1 落点也欠妥，白 2 肩冲逼过来，白 6 拦空亦可满意并含 A 封吃二个黑子。不仅如此，连原来紧贴黑壁的二个白◎子也跃然而起。

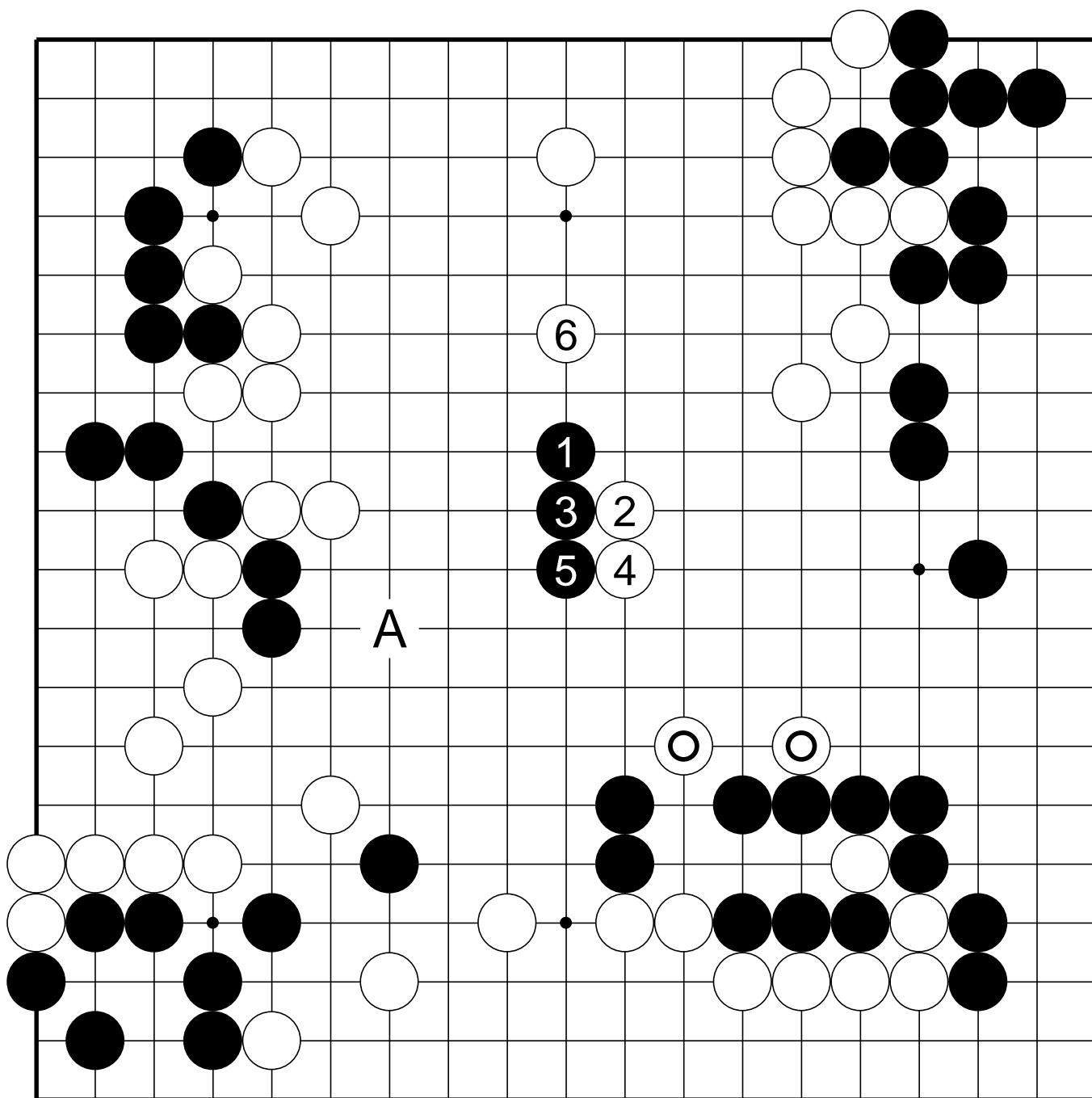


图 193

图 194 布局思路 本局白方布局很成功，具有三大特点。

一、白 12 敢于创新，不落陈套立 30 位。如谱争先打好局面的基调。万一被黑在左上先动手，白方绝不会走出至 20 那样的好调局面（其中黑 17 目

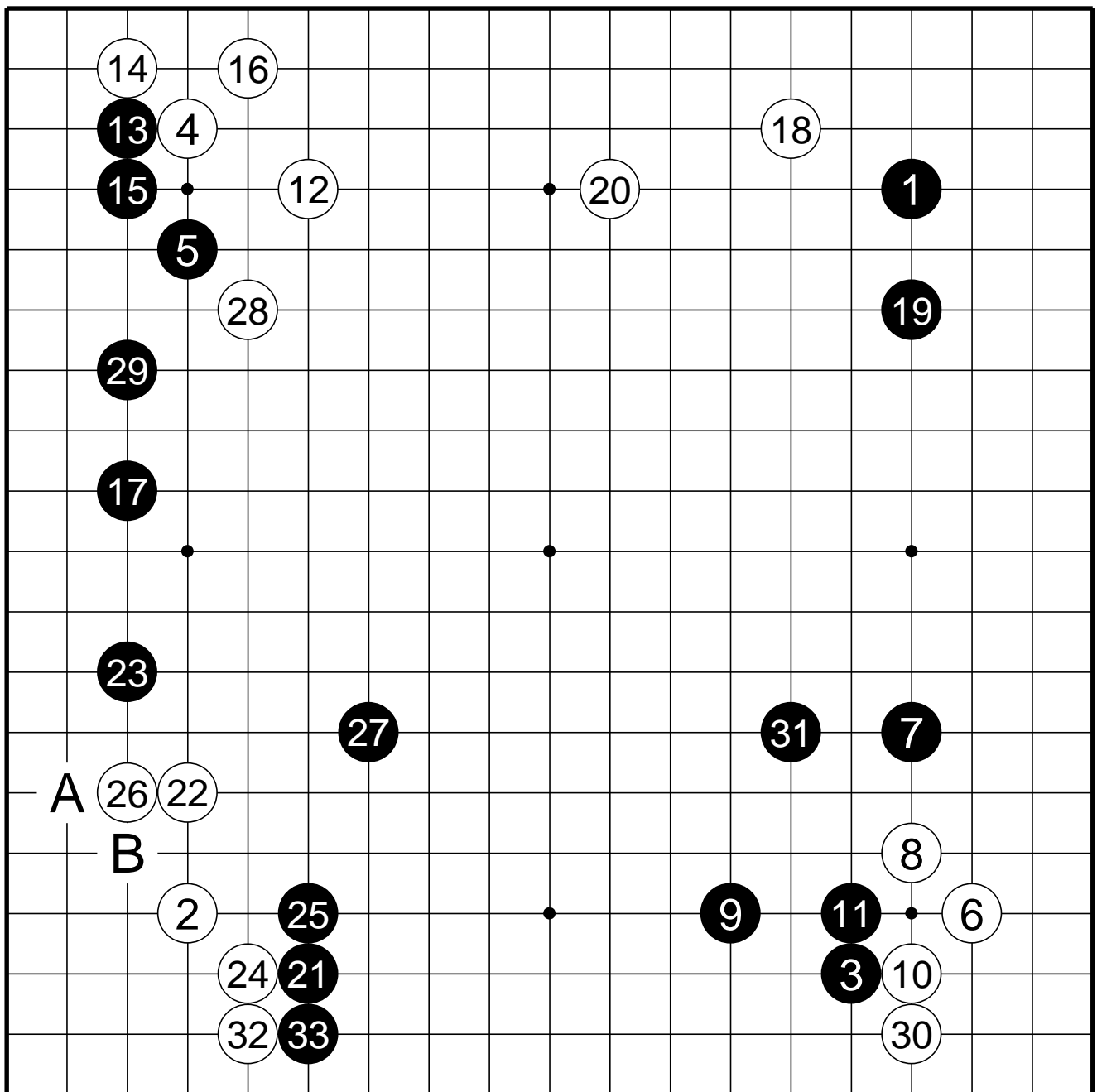


图 194



前流行狭一路拆)；

二、白 22 不按常规着法守 26 位，有意诱黑 23 来攻，从而以 24、26 定形，此角大而净；

三、表现在白 26 之不守 A 位，取消了黑点刺 B 位的扰乱手段，为今后放手侵削黑方下边大阵势创造有利条件。换句话说，白 26 为消削黑下边空而先作未雨绸缪之计。

图 195 白 1 生动 白 1 消削下边黑阵于未然，是当务之急，再说左下没有黑 A 的点刺缺陷，所以放手打入，并含进一步切断 B 位。黑 2 失封，大规模反攻，白 3、5 以碰为腾挪，增加势头，黑 10 不好，帮白 9、11 整好了形。白 13、15 落得便宜官子，这样，下边黑空已不多了。黑 16 是大场。白

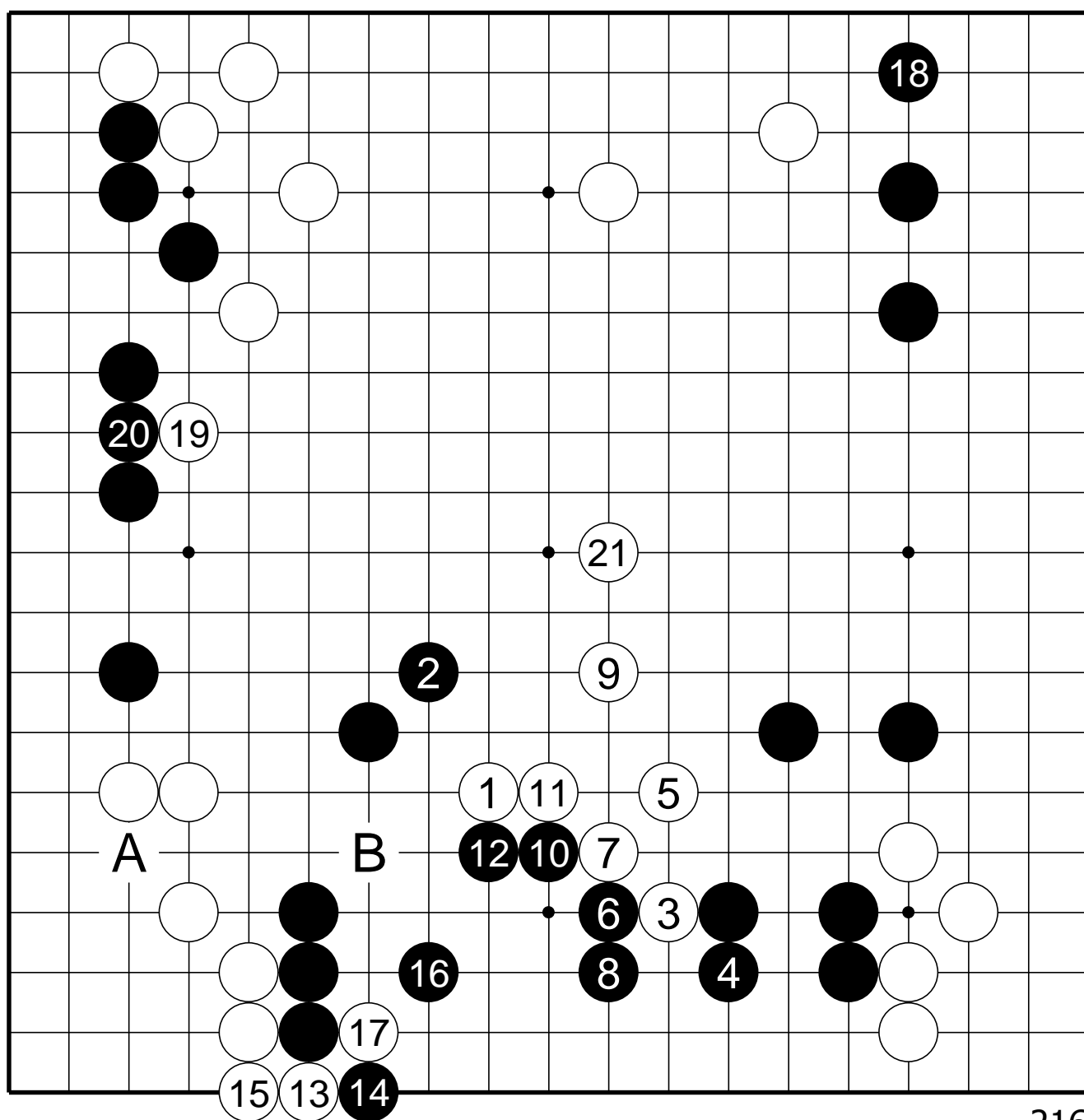


图 195

21 走畅孤棋，两角加上边地域不少，局面乐观。

图 196 弃子争先 黑 1 打入是黑的预定着法，白 2、4 轻弃◎子，争先围到 6 位，上边一大片已具相当规模。右侧 A 点和 B、C，白方可得其一，黑方成不起具有威胁性的大空。从目前盘面情况来看，黑方地域不足了。

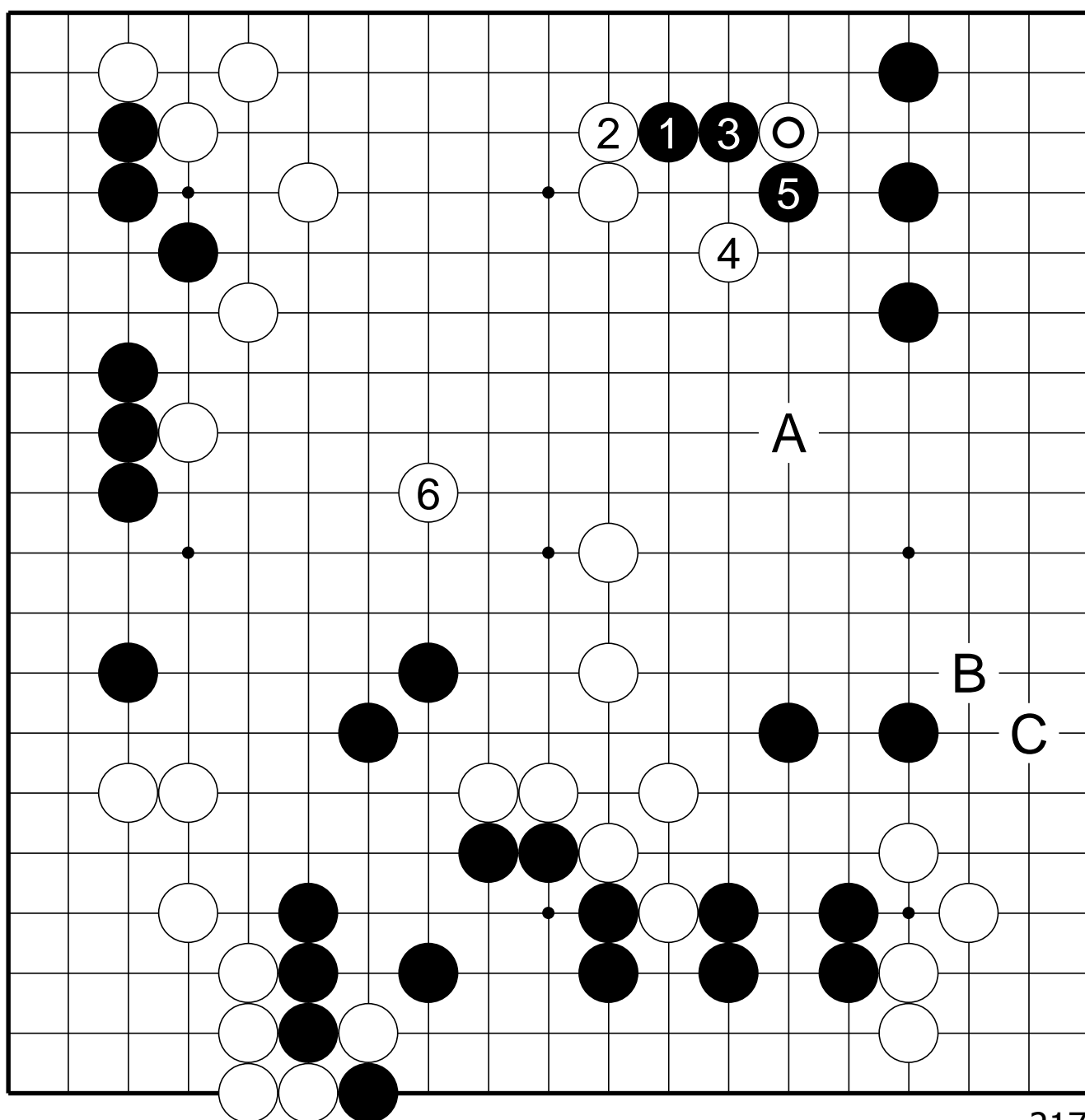
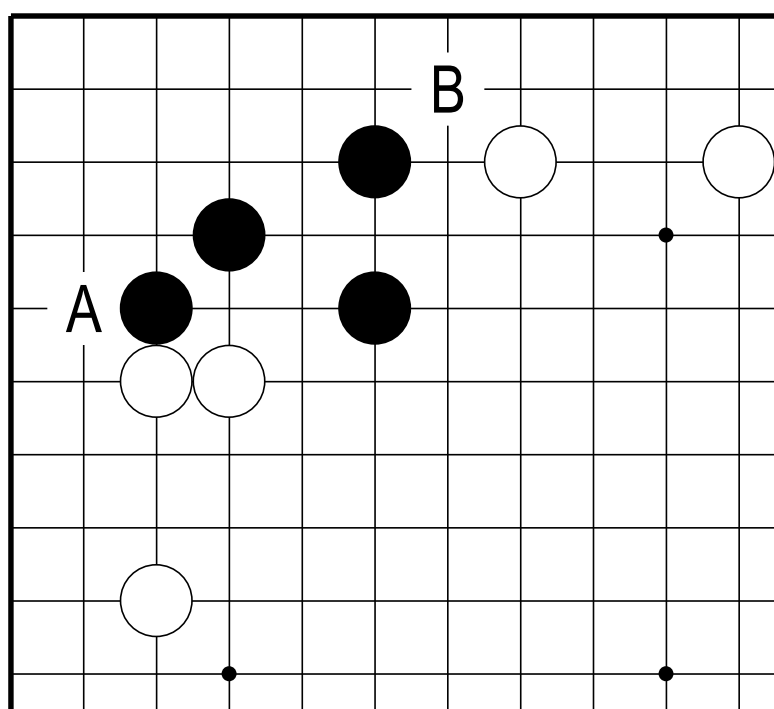


图 196

# 附录：若干常见棋形中的 攻防（十种类型）

基本形1 看来黑角够坚实了，但是在黑补A或B之前，白还有侵角余地。白方如能深通此中侵法，那末，对于一般守备较弱的角地，必然更易侵入。



基本形1

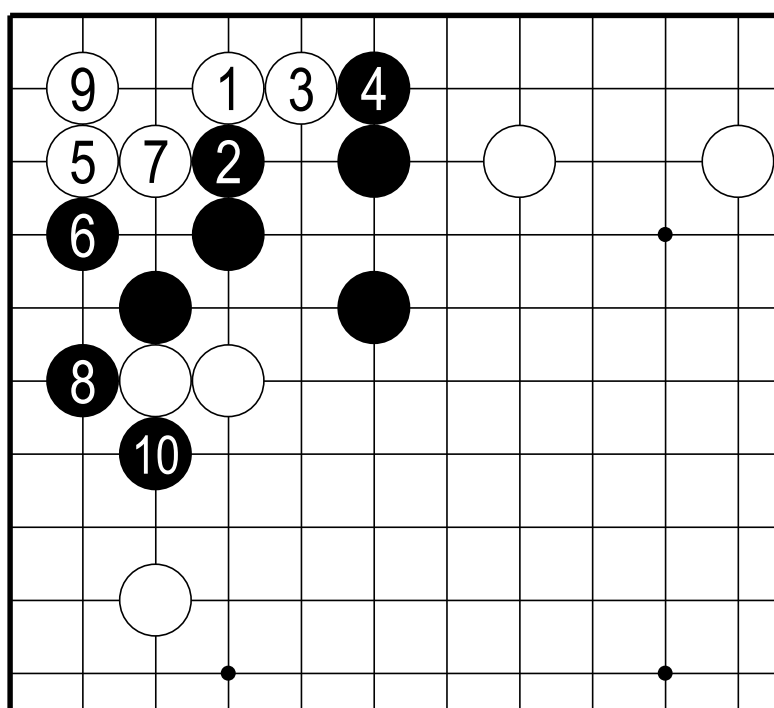


图1

图1 落点轻巧  
黑2顶压是对付白1  
潜侵的常用手法，  
白5落点又极灵  
活，现黑方弃角取  
势，至黑10为两分  
局面。

图2白5轻妙 黑2干脆阻渡，白5进退自如，黑6决定弃角换势，黑10是形之要点，若被白占了，黑整队棋形立见崩溃。

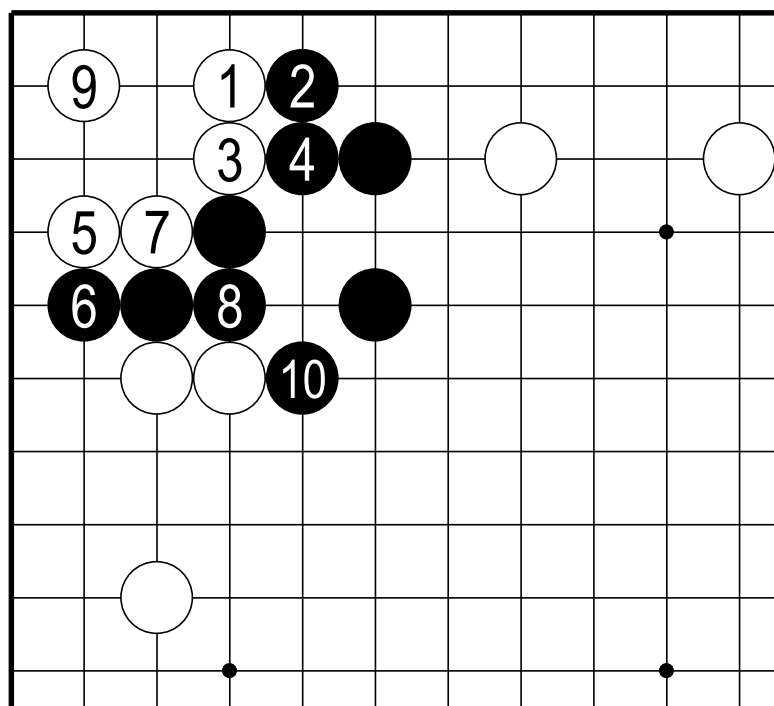


图2

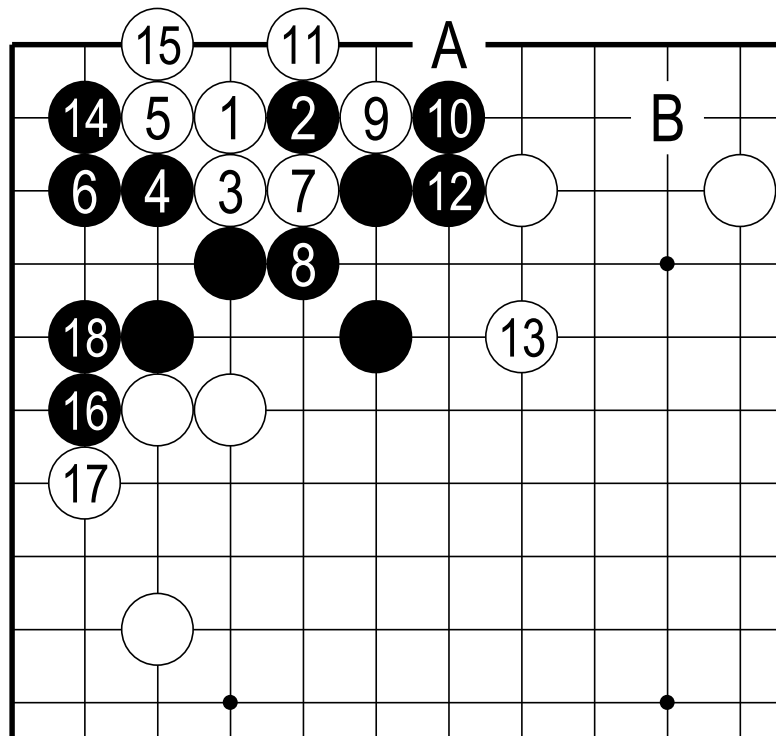


图3

图3黑4强手 黑4、6时，白只有如图活出。黑留有A立，白B、黑C之利，白外势较散漫，黑稍有利。

图4白获成功 白5好手，黑6亦不弱，针锋相对。白7先手渡回，黑8只有挡住，结果白获利不少。

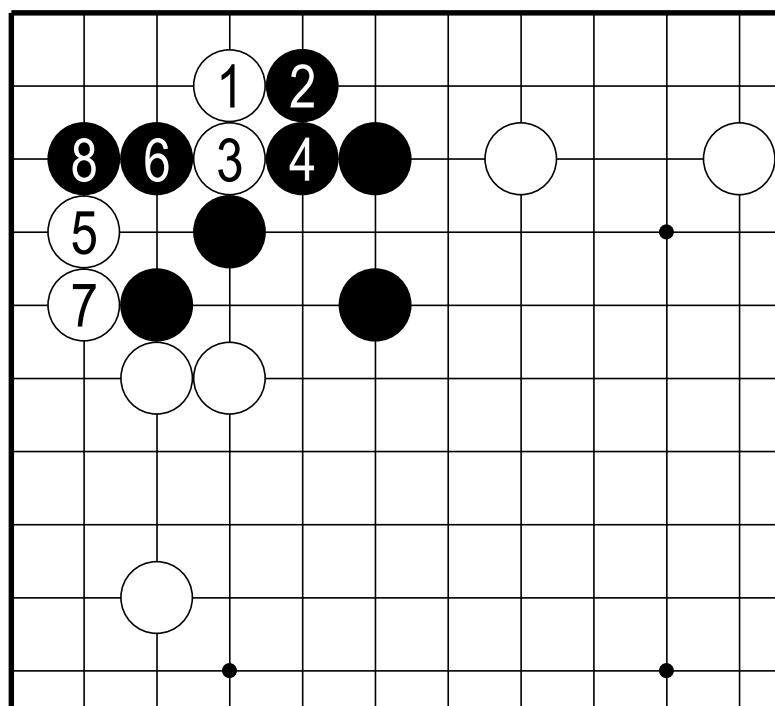


图4

图5劫材如何 白1时，黑2似俗非俗，当然决不是好手，味很怪，以下可能出现三种变化。本图白角为劫活，万一白劫胜提到A位，若再在B位打吃，黑大队立刻不安了。也就是说，此劫黑负担也不轻。

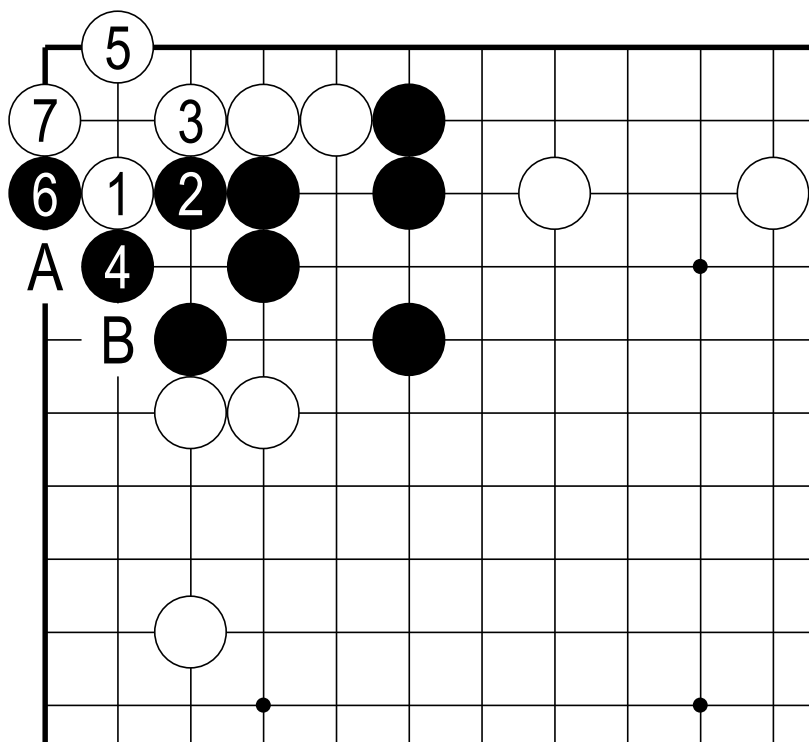


图5

图6白亏损了 白  
3、5、7 软弱，上  
边损失太大。

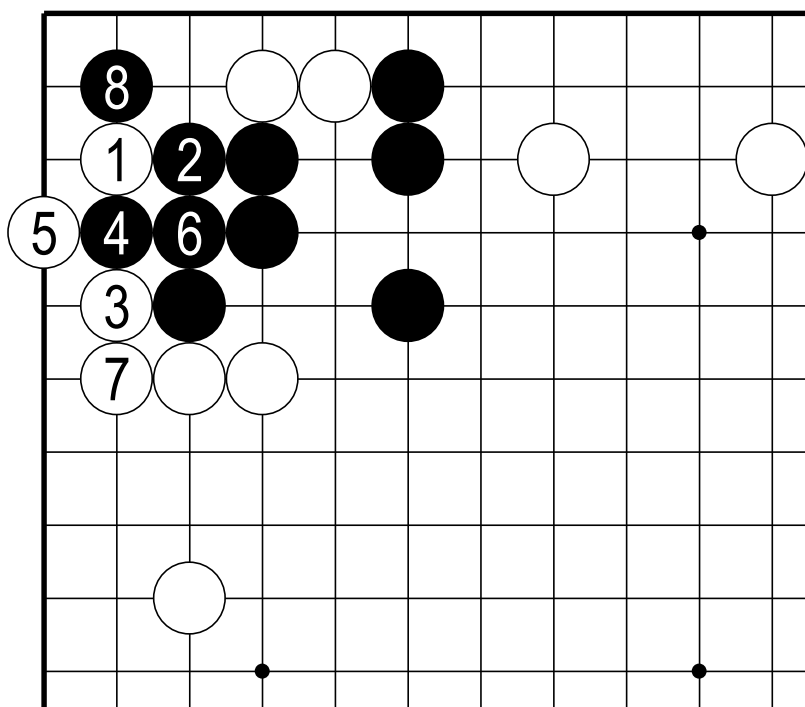


图6

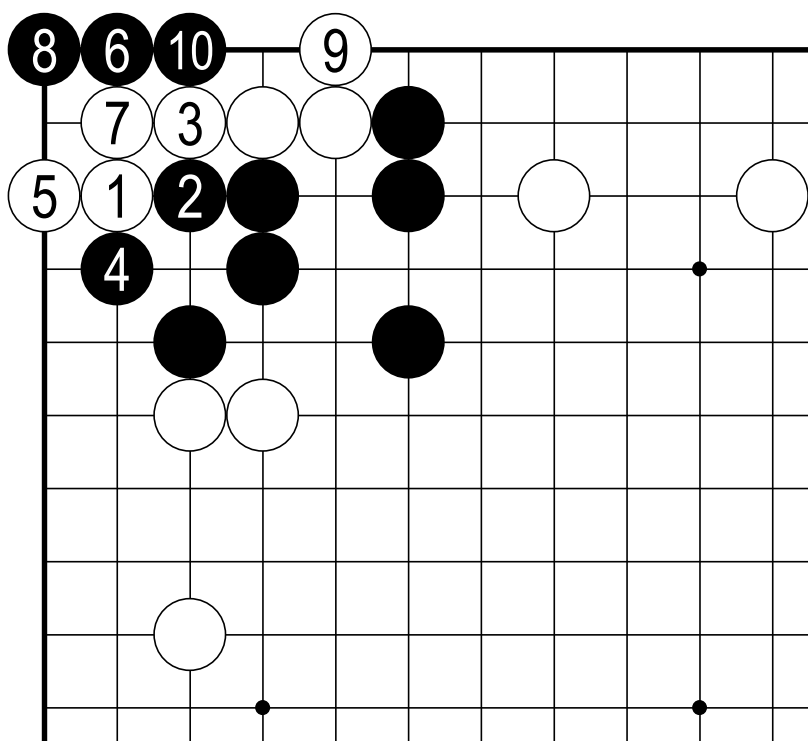


图7

图7盘角曲四  
白5如立下，角中  
肯定构成“盘角曲  
四”杀局，白全  
灭。但是黑方不要  
高兴太早了。

图8吃伤元气 白方毫不气馁，白1、3、5、7步步扣紧。至此，外面已筑成相当外势。而且由于黑角也无两眼，今后吃白七子恐怕还要形成大劫争，这种地方连高水平的棋手也会感到“神经衰弱”的。

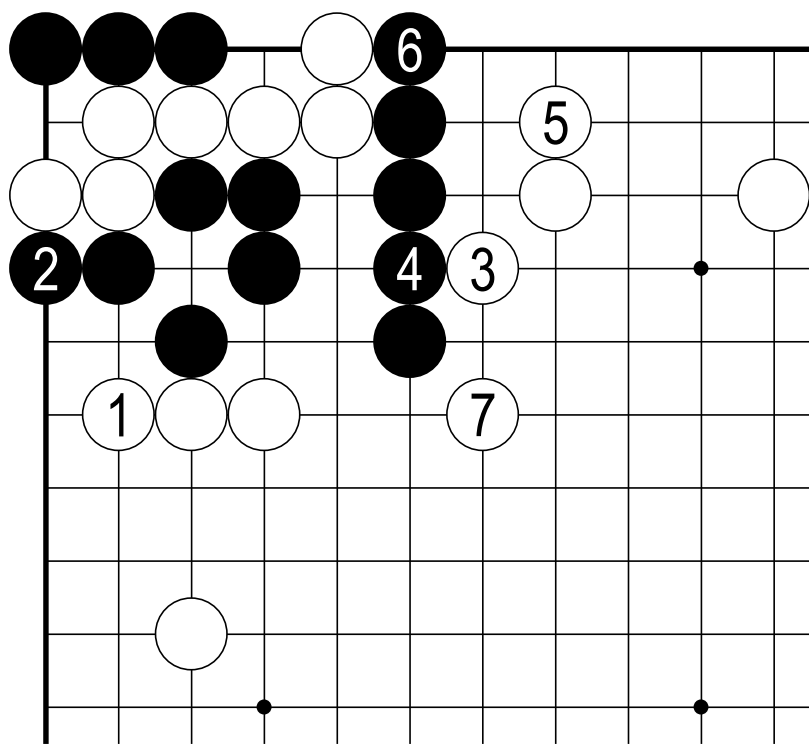


图8

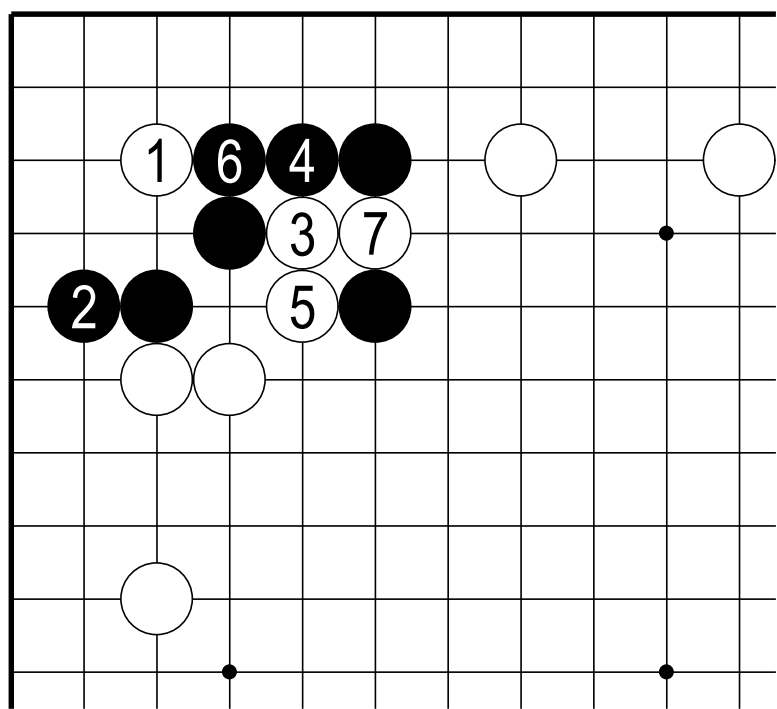


图9

图9高等战术 白1点角，这在高手的实战中是屡见不鲜的。黑2如下立反击，此时白3靠，要着。以下白7冲断一子，取得了相当的外势。



图 10 弃角取势  
 白 3 尖，意在弃子  
 取势。双方应接至  
 白 17 为止，白二边  
 均获利甚多。以下  
 黑恐还要忙于出  
 头，否则白 A 先手  
 吃一子，再在 B 位  
 刺、C 位封，角上  
 立即出现大事件。

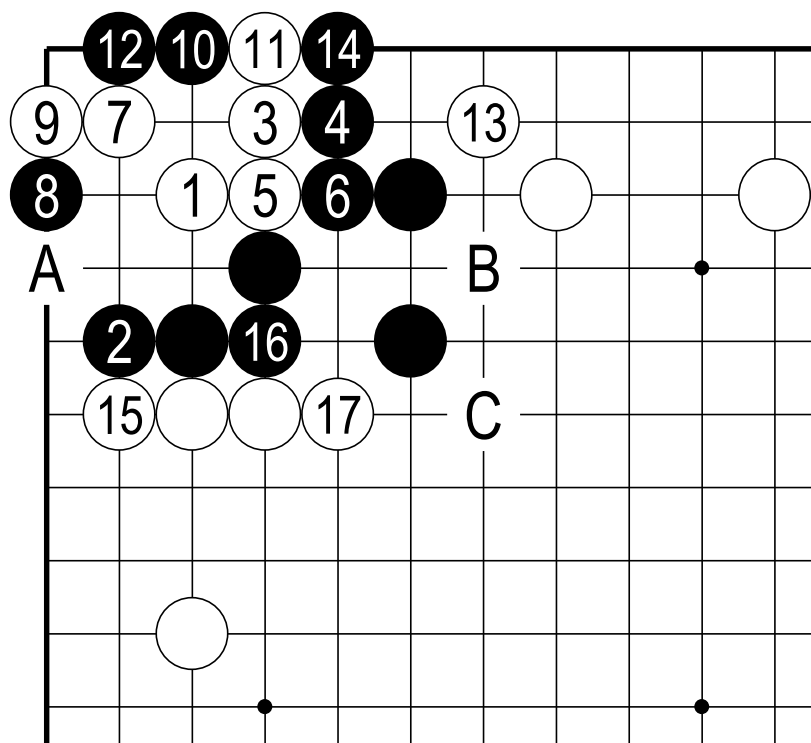
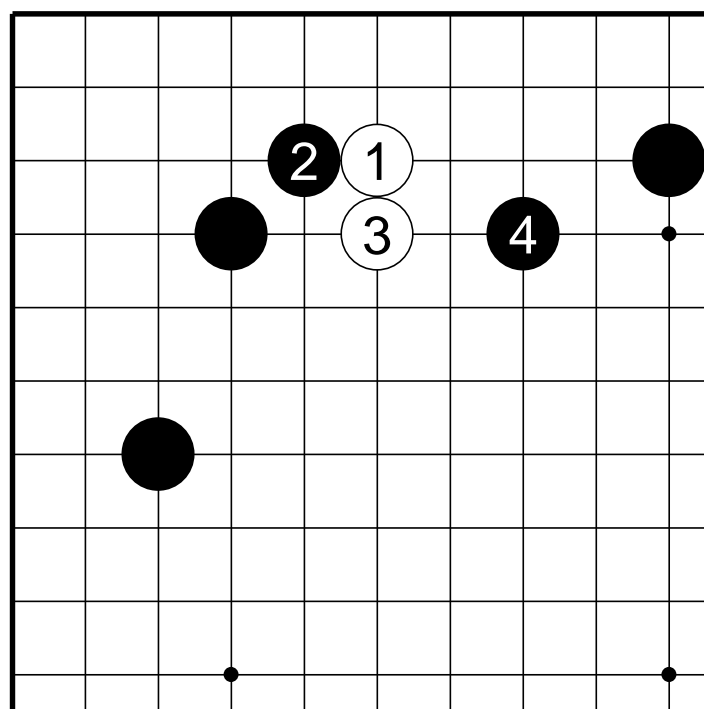


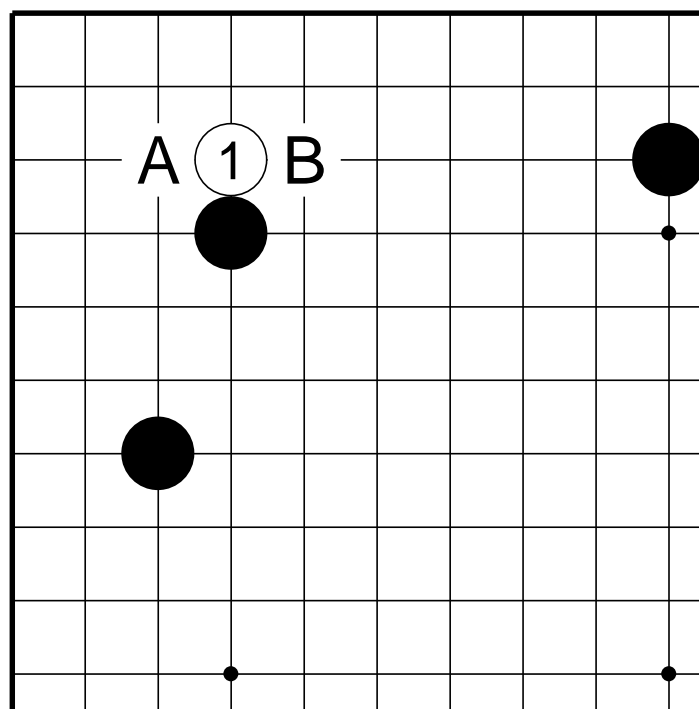
图 10



基本形 2

基本形 2 在此黑  
 阵之下，白 1 攻角，大  
 致会遭到黑 2、4 这样  
 的攻击，反而被动。

基本形2续 因此白1采用紧靠黑星位的攻法，由于A或B二者必得其一，进退自如。黑对此不外A或B扳。



基本形2续

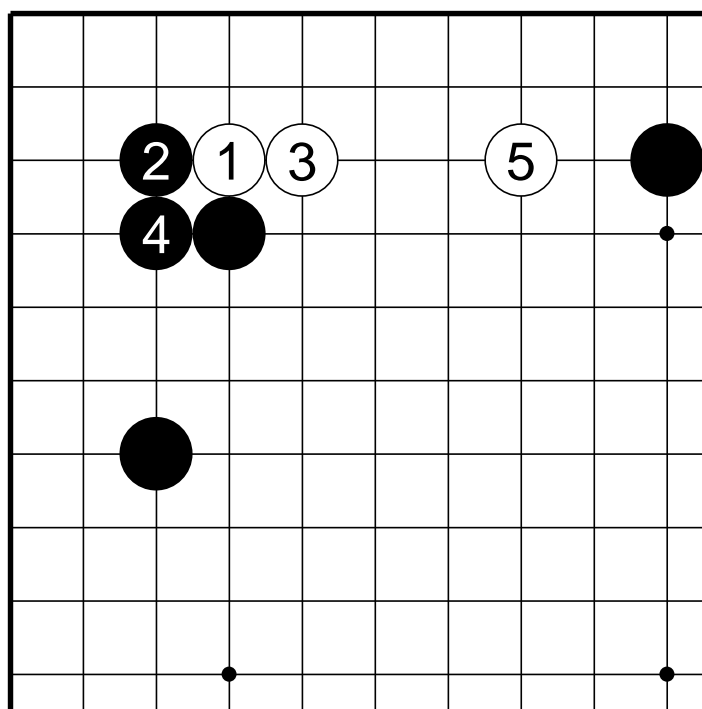


图1

图1分势成功 黑2扳接保角，至白5，白达到分势目的。

图2同样成功 黑4立下，至白7，白同样达到目的。

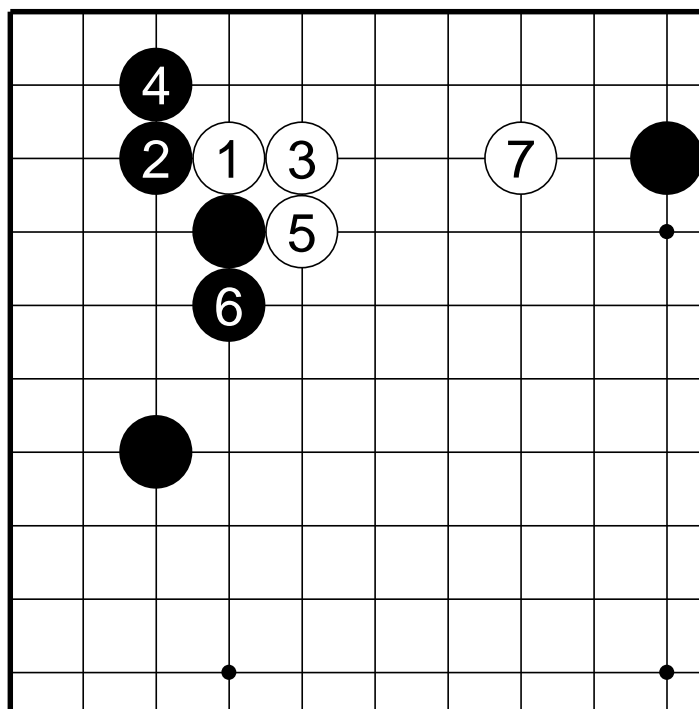


图2

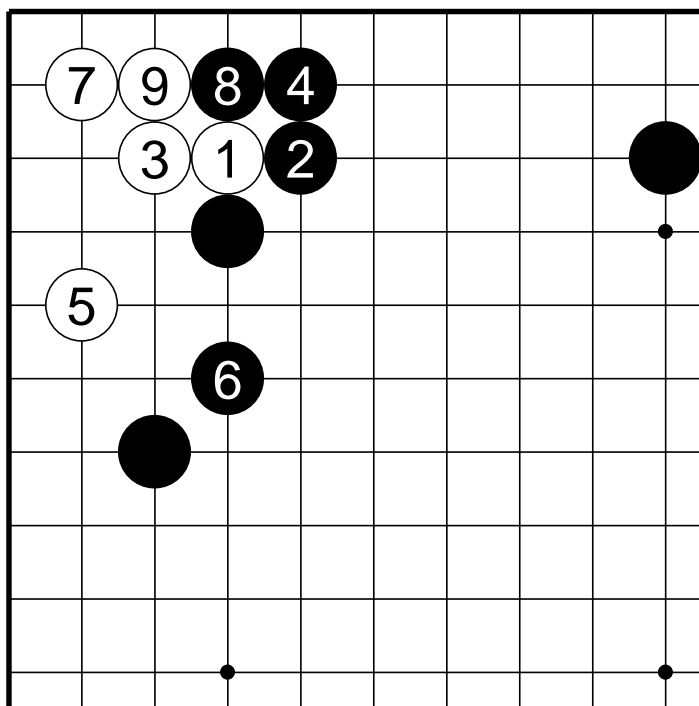


图3

图3白后手活 黑2外扳要势，4立下逼迫更猛，走到白9，白得角地，也可满意。

图4活角通形 黑2时，白3作有力腾挪，黑4粘是自己棋形要点。白5至11后手活角，已成常形。

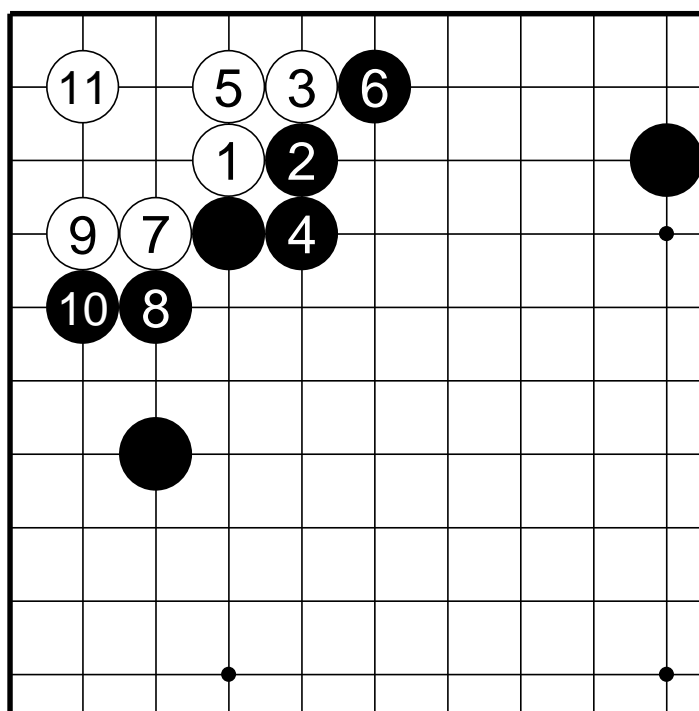


图4

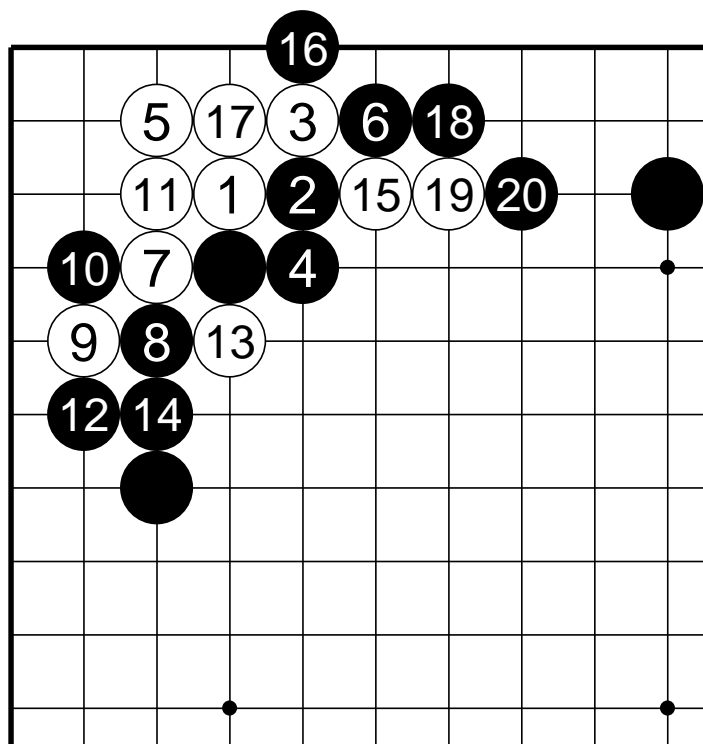


图5

图5征子问题 白5反虎富于变化，白9连扳强手（若退10位已可成活），以后变化全在于征子问题了。

图6 征子着法 本图揭示征子着法。白5时，黑A不可省，于是白B开始征吃。

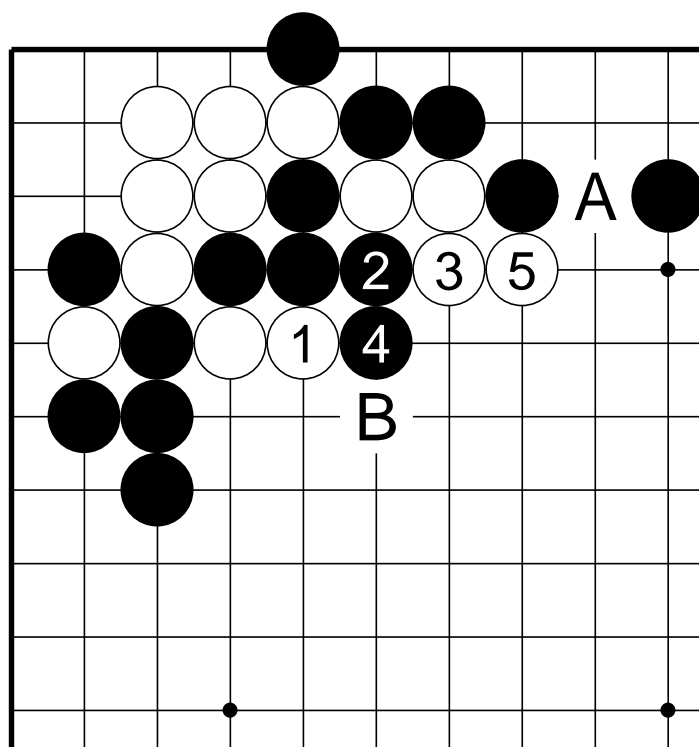


图6

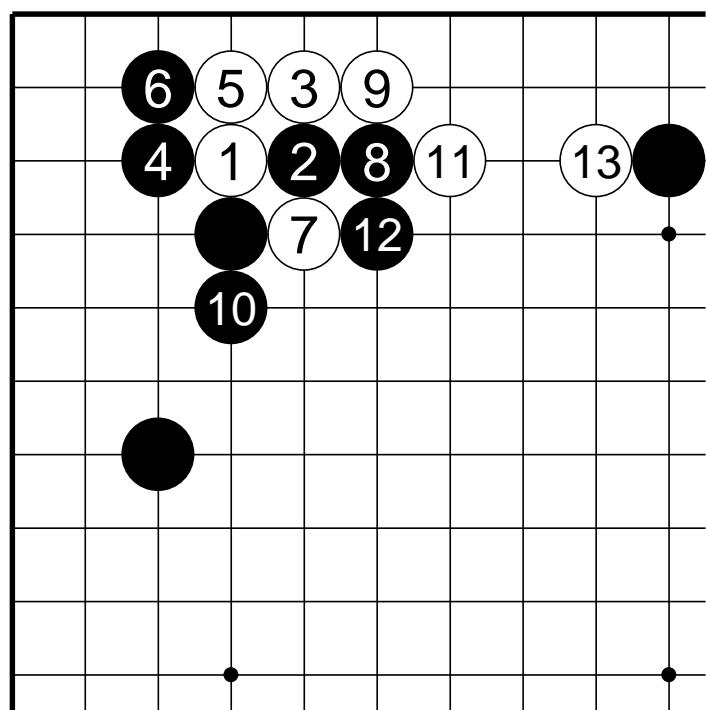


图7

图7 白方腾挪 黑4打吃，压迫白在低位，图谋全吃。黑10如长11，则白A、黑10，白B，黑4、6二子被吃。白7断吃有力量，白13靠尽力腾挪。

图8 黑方疵漏 黑6  
 软弱，白7、9抱吃一  
 子，黑布阵被彻底打  
 开，黑不利。

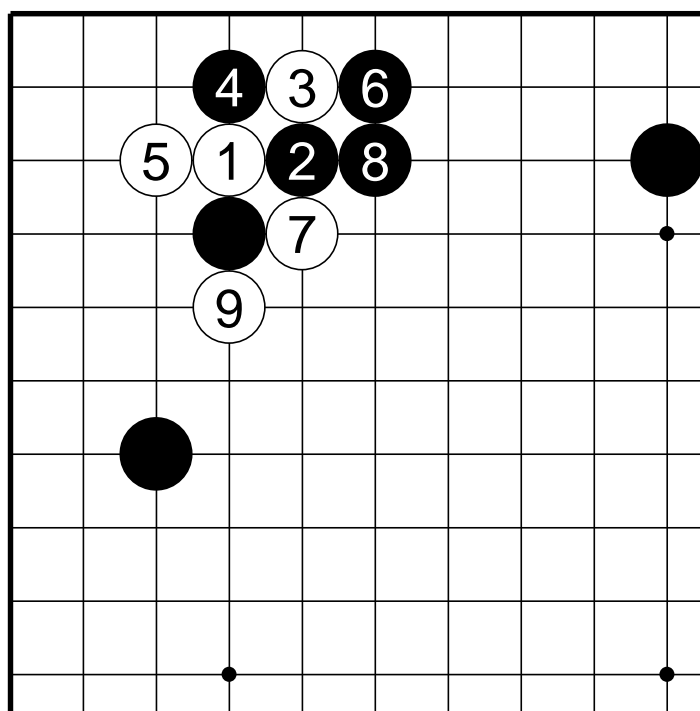
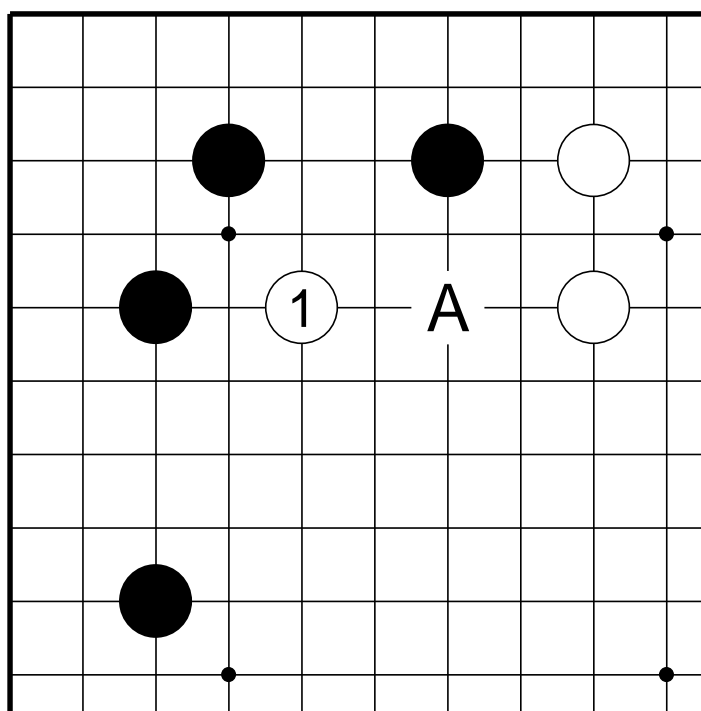


图8



基本形3

基本形3 一旦让  
 黑关起A位筑成方箱  
 阵形，又加上拆三之  
 势，白便难以侵削。  
 今白1及时浅削，双  
 方势必展开一场攻防  
 战。

图 1 保护弱处 黑 2  
 保护弱处兼含反攻，  
 白 3 至 11 为一般应  
 对。白 11 好，补断生  
 动。

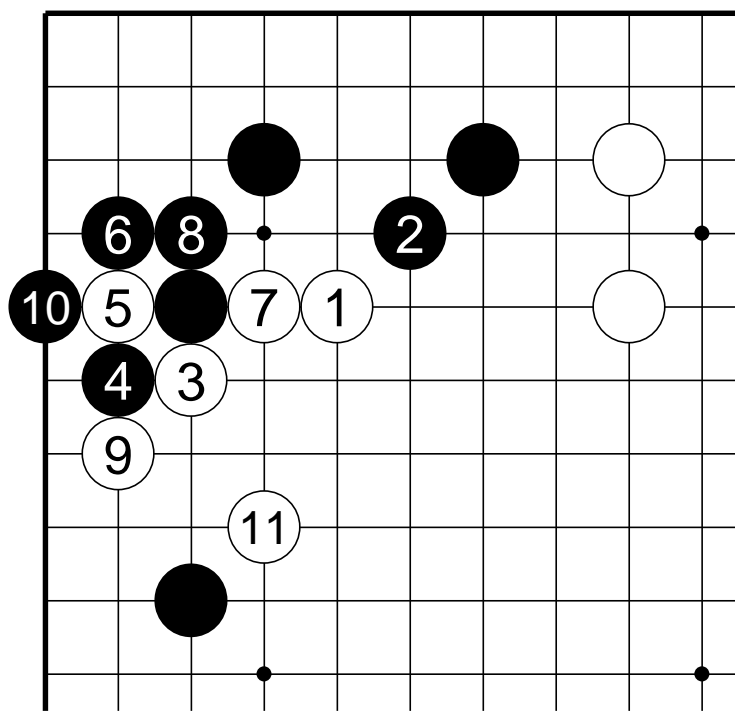


图 1

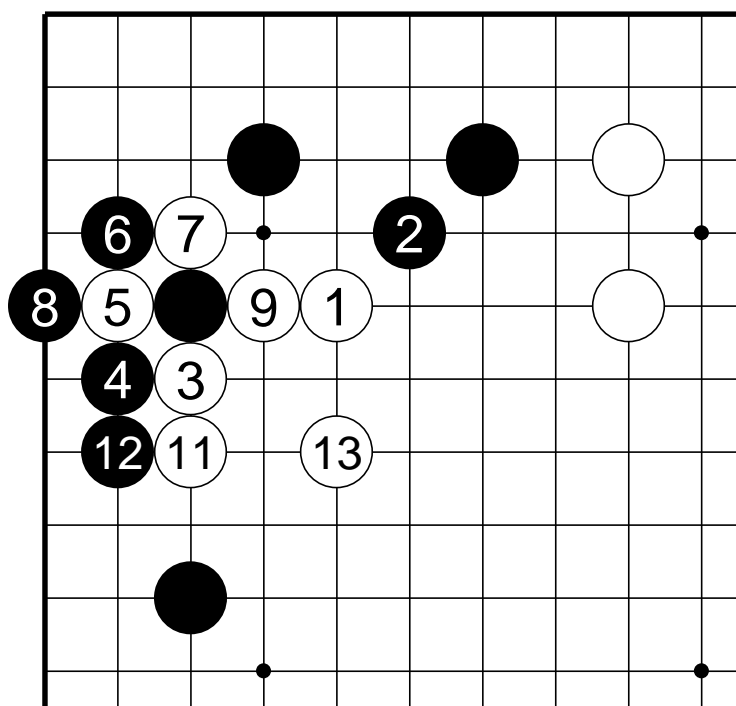
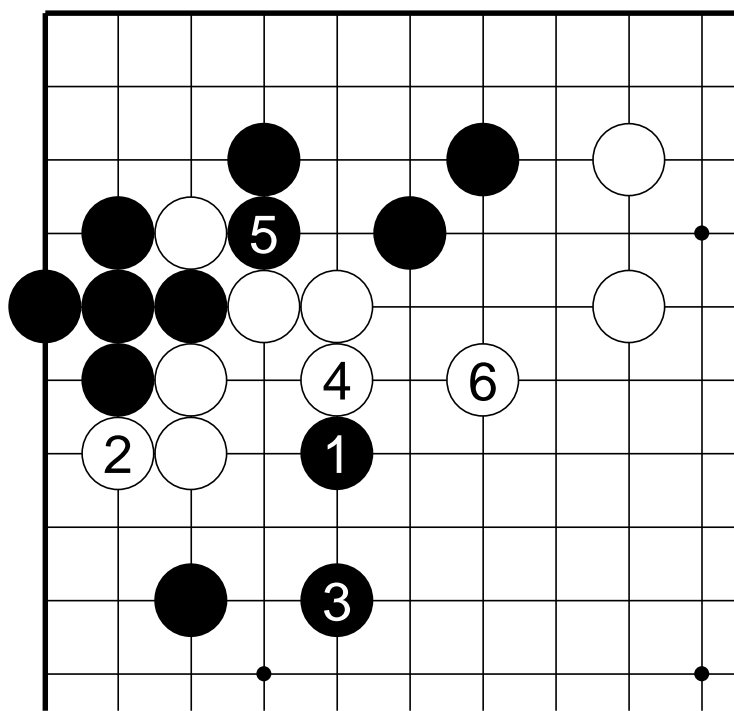


图 2 稳健应对 白  
 7 打吃至白 13 整形，  
 达到浅削目的，黑 12  
 如不甘让白 13 整形，  
 续下。

图 2

10 = 5

图3 临阵力怯 续前。黑1点方，黑3及时调整棋形。白4、6看不清角中杀路而屈服，让黑占去便宜。



图

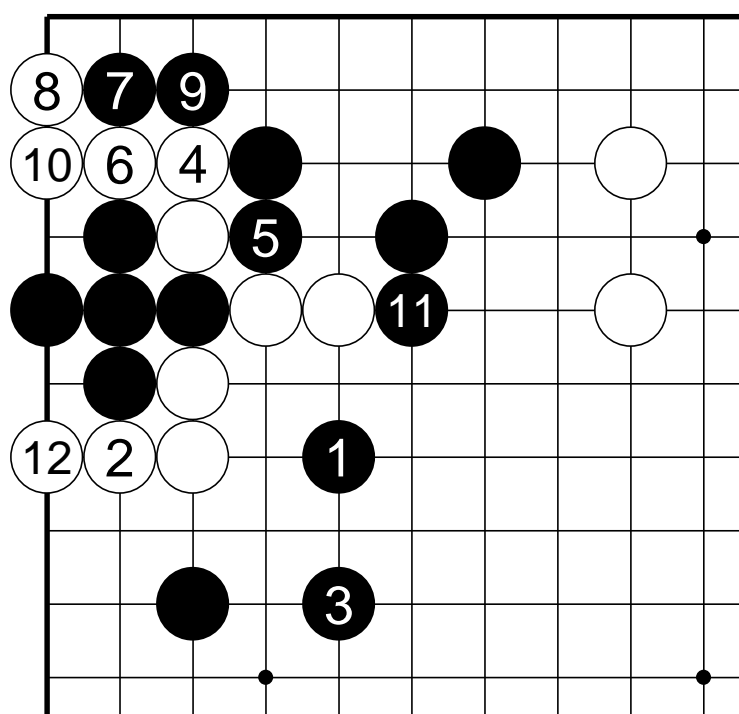


图4

图4 直捣黄龙 白4竟杀进来了，因为看准了角地上的“不入特殊性”，快一气可吃黑五子。



图5 活用为贵 黑2在强处补棋是违反棋理的，但在实战中，如果已有了A位之子，下一步可在B位之托渡，或立C位，两头有棋，这样下也是可以的。

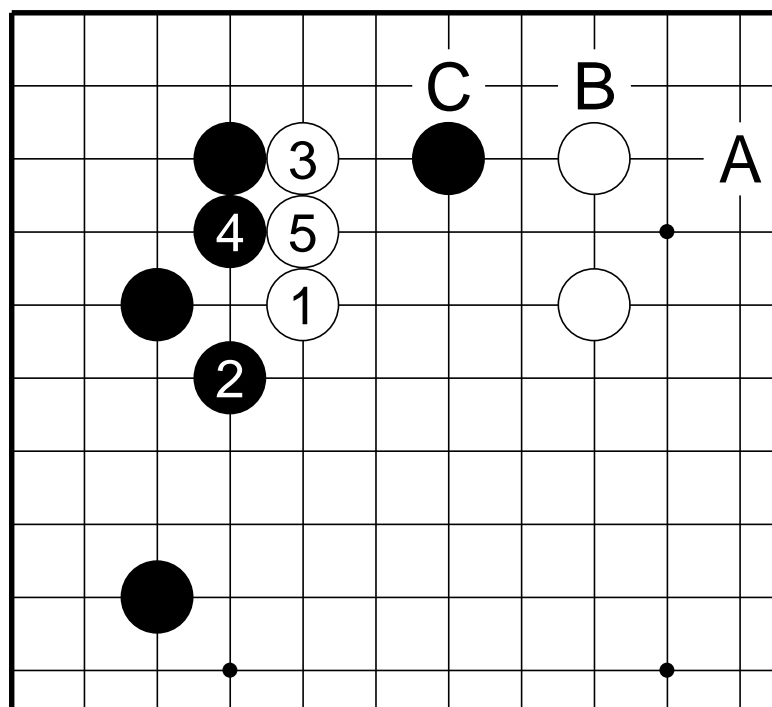


图5

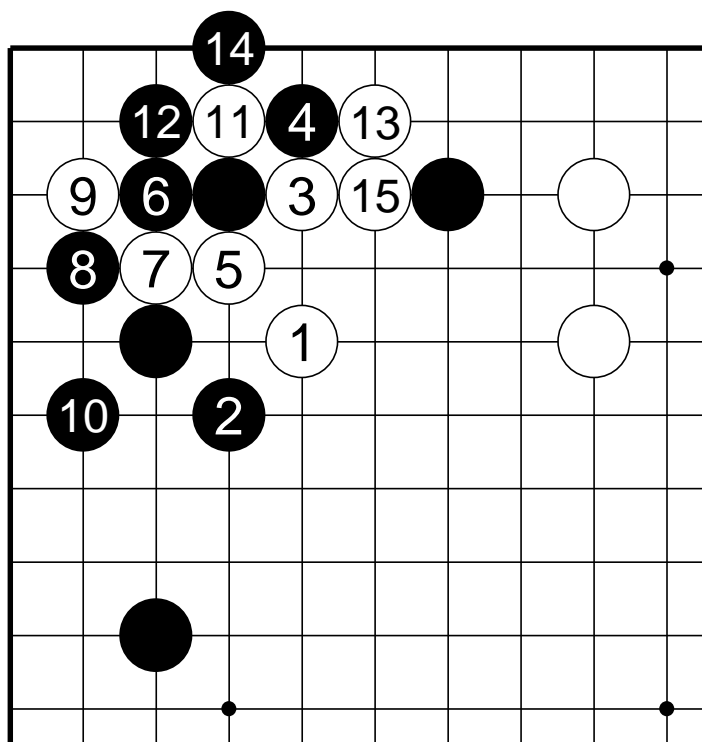


图6

图6 浅削成功 黑4忽然又想挽救边子，但因白猛冲猛打，以致断点太多，白15接，吃住黑子，成为厚实之形，浅削获得成功。

图7 双方可行 黑2  
紧顶，不让白脱手，  
如图应接至黑8，双  
方可行。

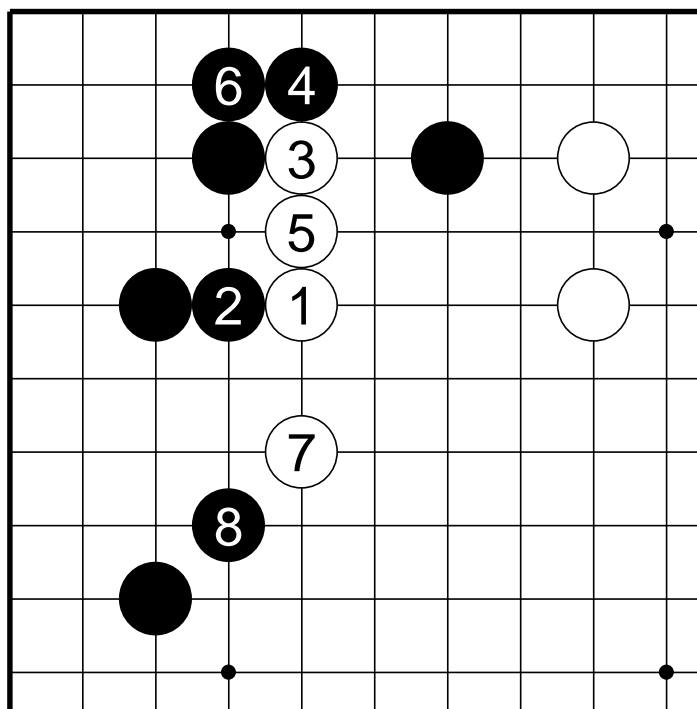


图7

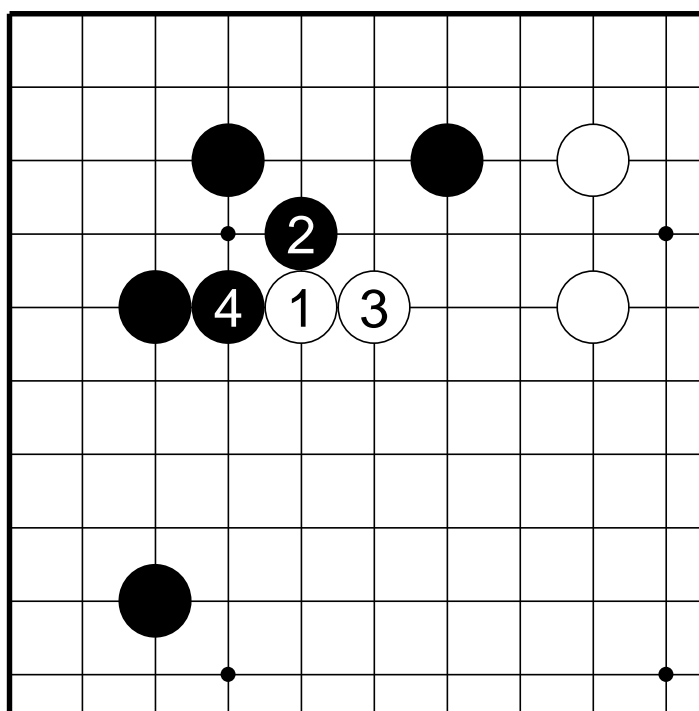
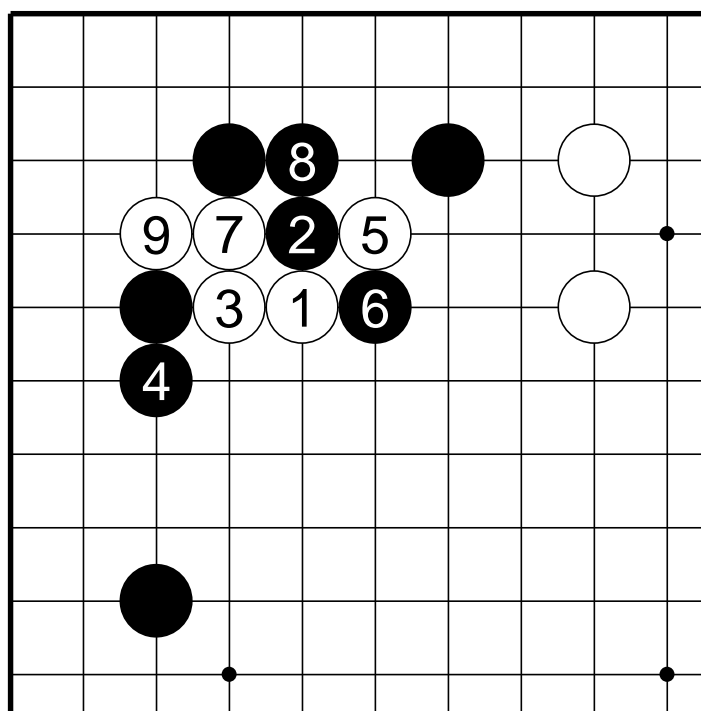


图8

图8 黑2 强手 黑  
2 也是对付白1 的强  
手，白3、黑4，白不  
好。

图9 无理之形 白3  
必挺，黑4长，黑6  
断无理。白7，9冲进  
角中，黑难以收拾，  
故黑6宜于7位补  
角。



图

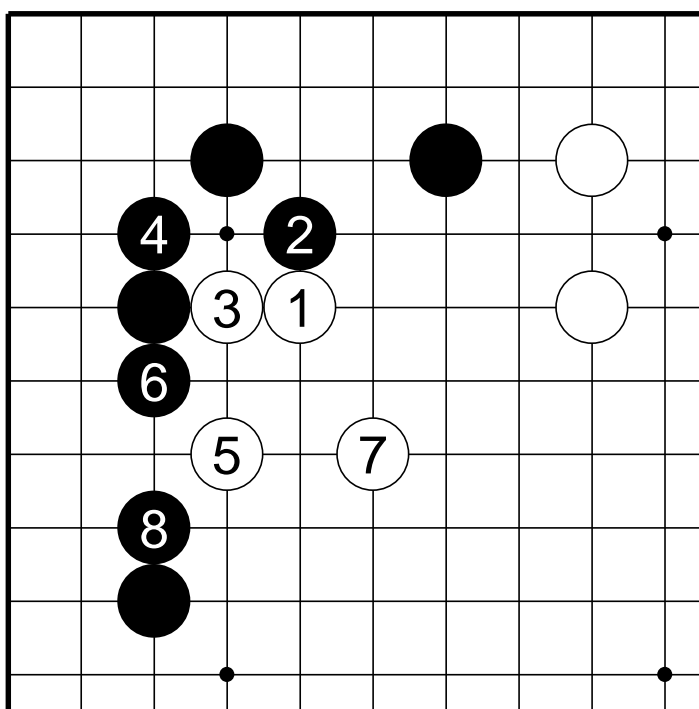
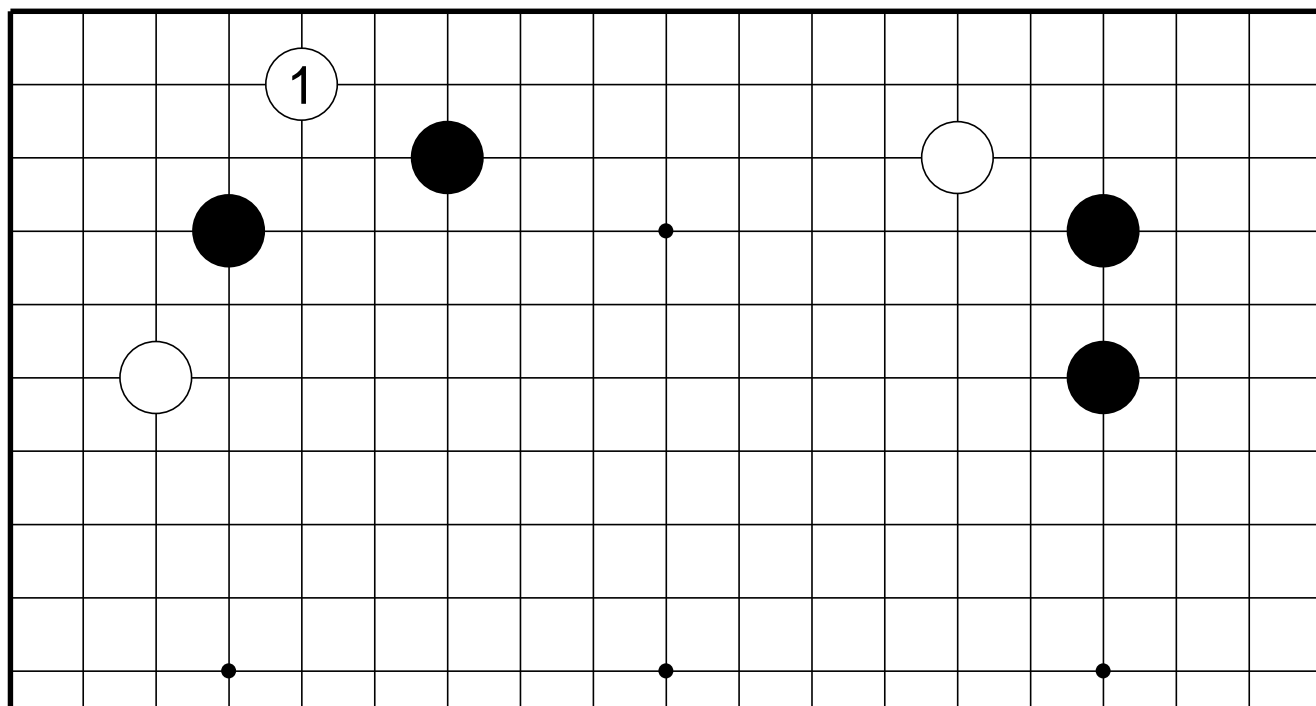


图10

图10 黑4 稳妥  
黑4退，稳健之着，  
至黑8，安全联络。

基本形4 白1貌似奇兵，实为欺着，常被上手用来试探下手的应对。



基本形4

图 1 黑 2 无能 黑 2 不知所从，故而拆二以观其变，于是白 3 至 13，恣意蹂躏。

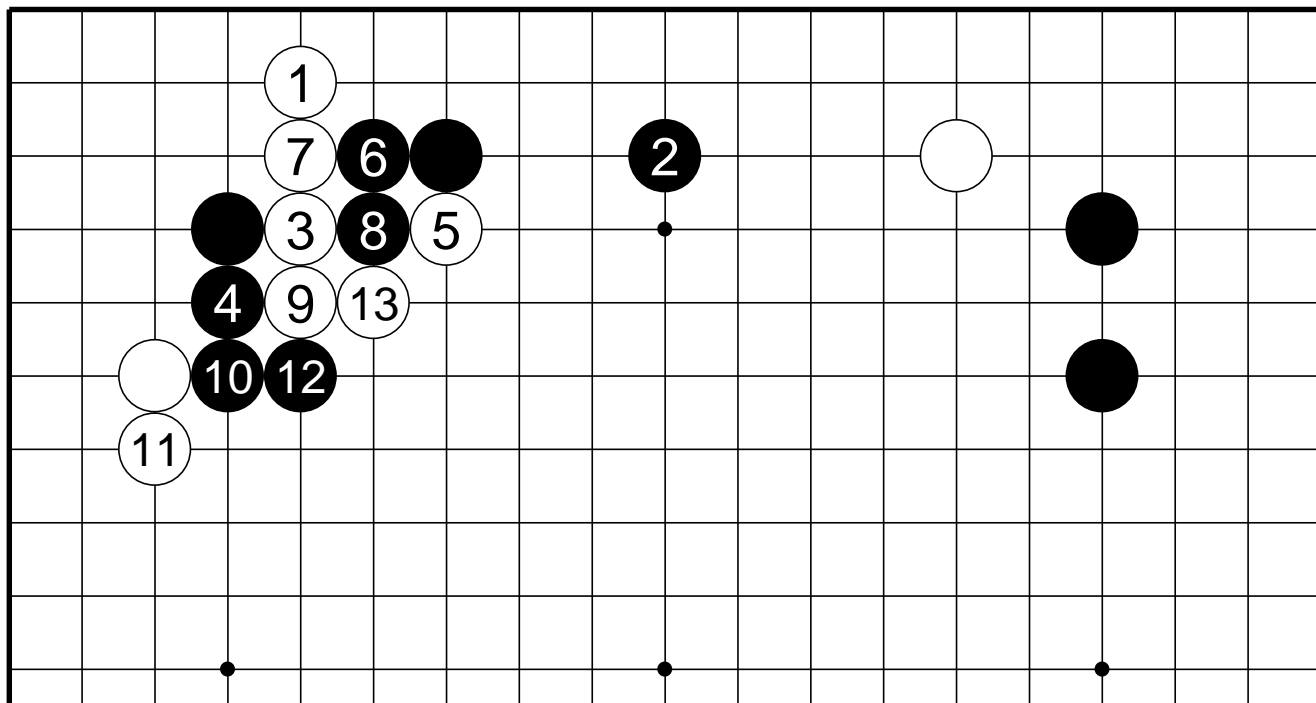


图 1

图2 占据角地 黑2尖顶，驱白进角做活、走到白13时，黑A拦下并非先手，故而争走14位更大、更有攻防意义的绝好点。话又说回来，如果左侧拦下形势十分有利，那当然也是不坏的。

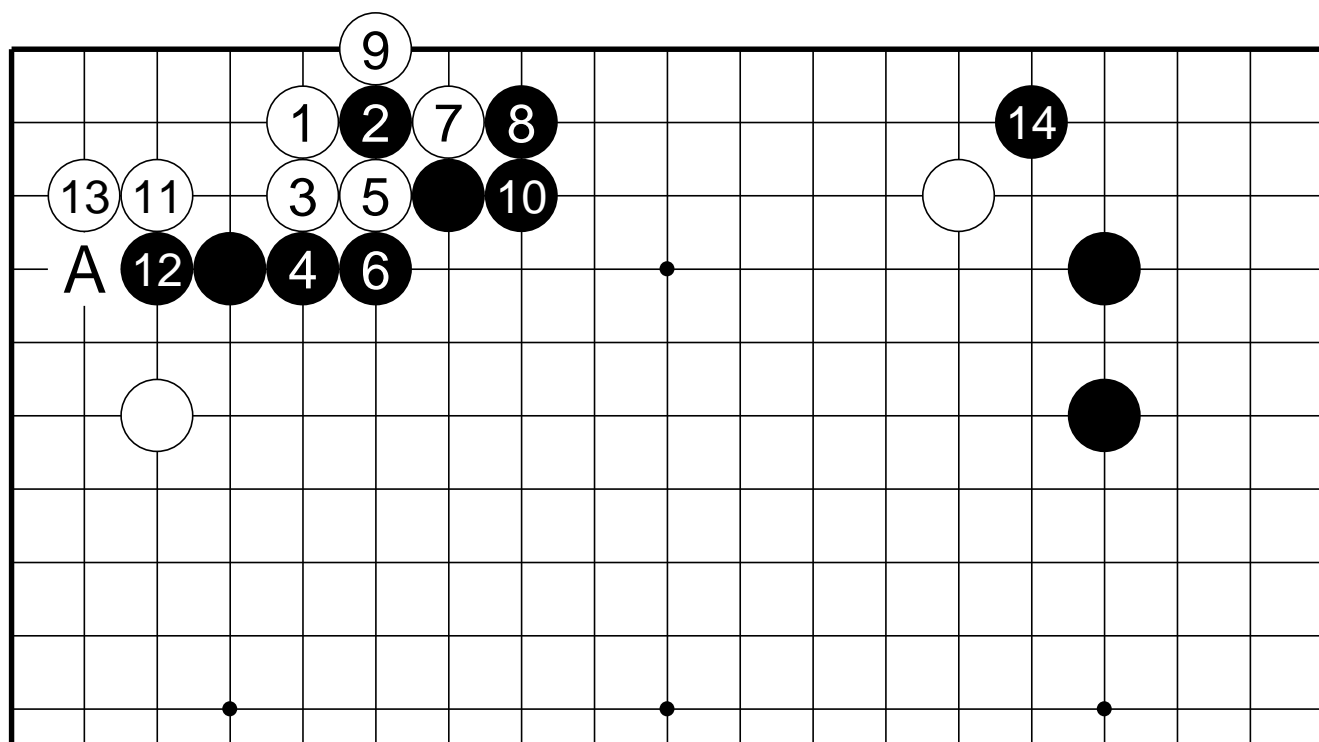


图2

图3 白稍重复 白3变化，黑4挖断及时定形，黑10大，非争不可，虽是两分局面。但白子稍嫌重复。

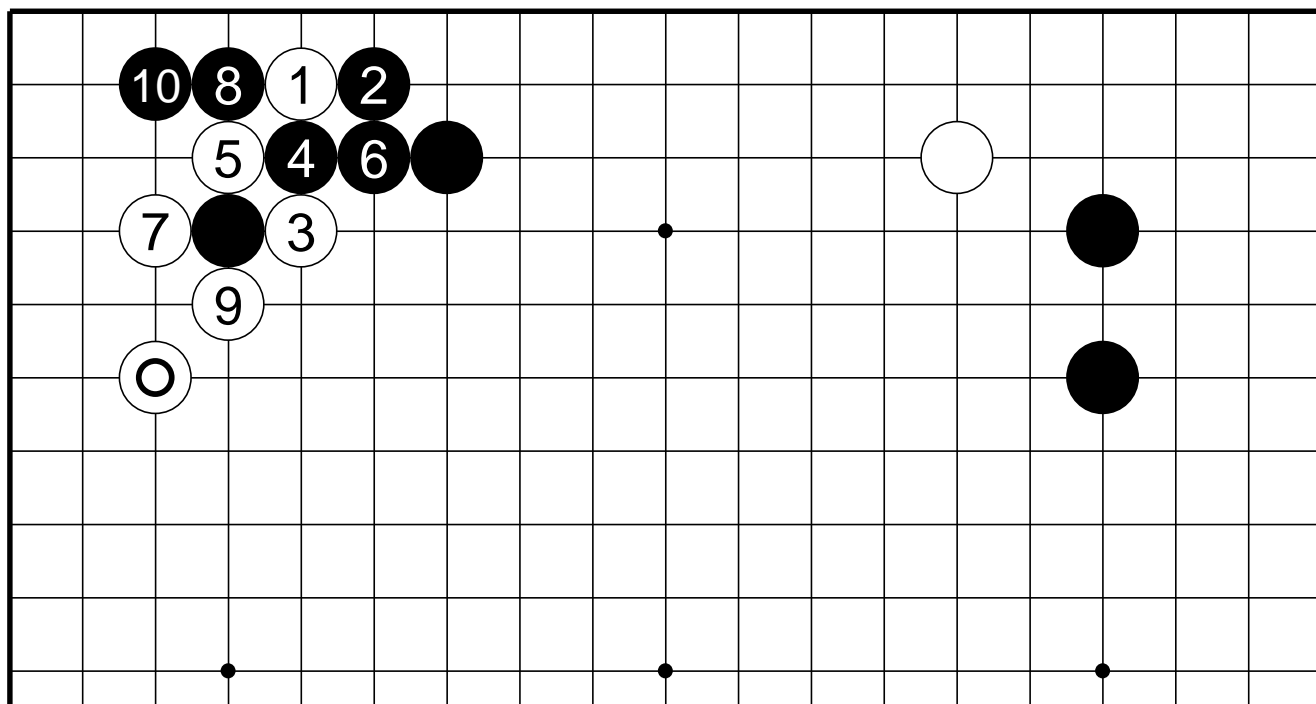


图3

图4 黑形凝聚 黑2从上面尖顶，至白13与前大同小异，白得角舒服，黑棋形凝聚。

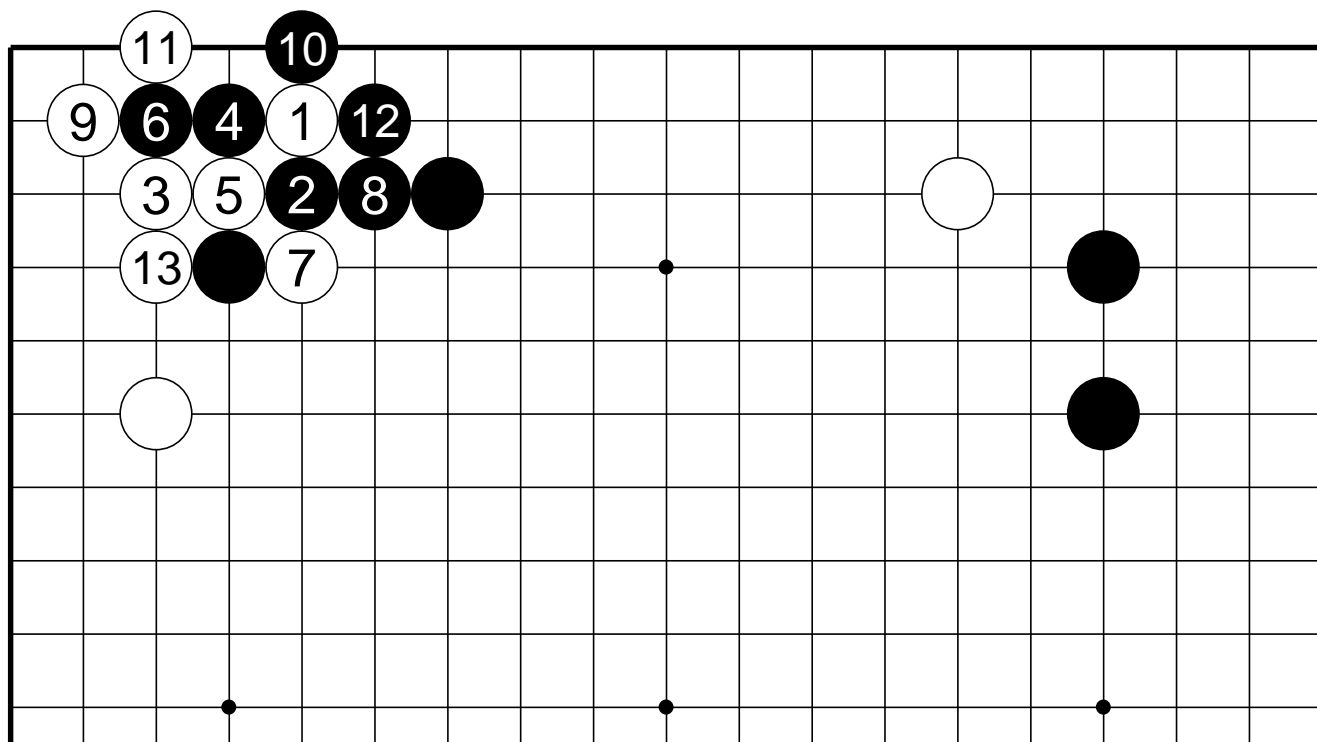


图4



图5 黑不利 本图结果可以看作当初白3点角，经黑4搪拦后是一般着法，由此可见，白3是机敏的一着。

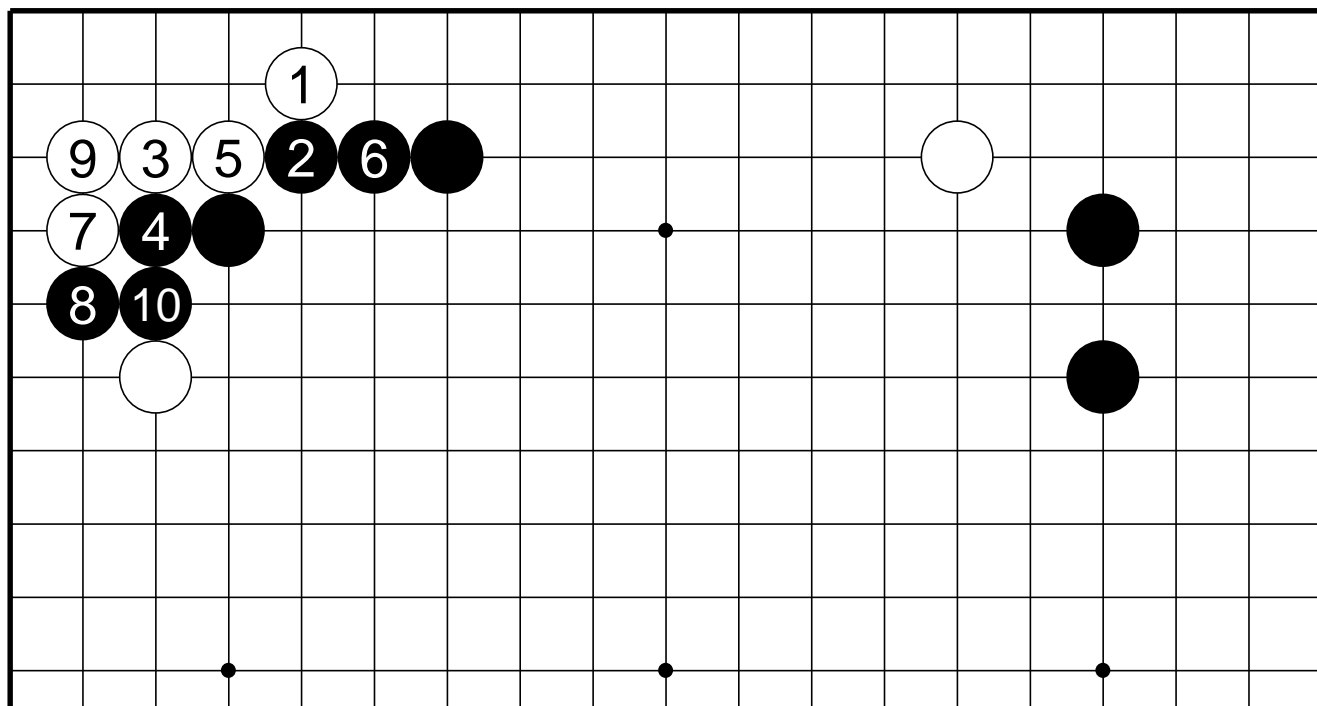


图5

图6 正解反击 对付白1，黑2立，沉着而有力地逼白爬二路。如图结果，白方自食苦果。注意：白3如改走5位，黑必须仍走6位保持上述棋形。假如白5、黑3，白便见机于6位扳起。

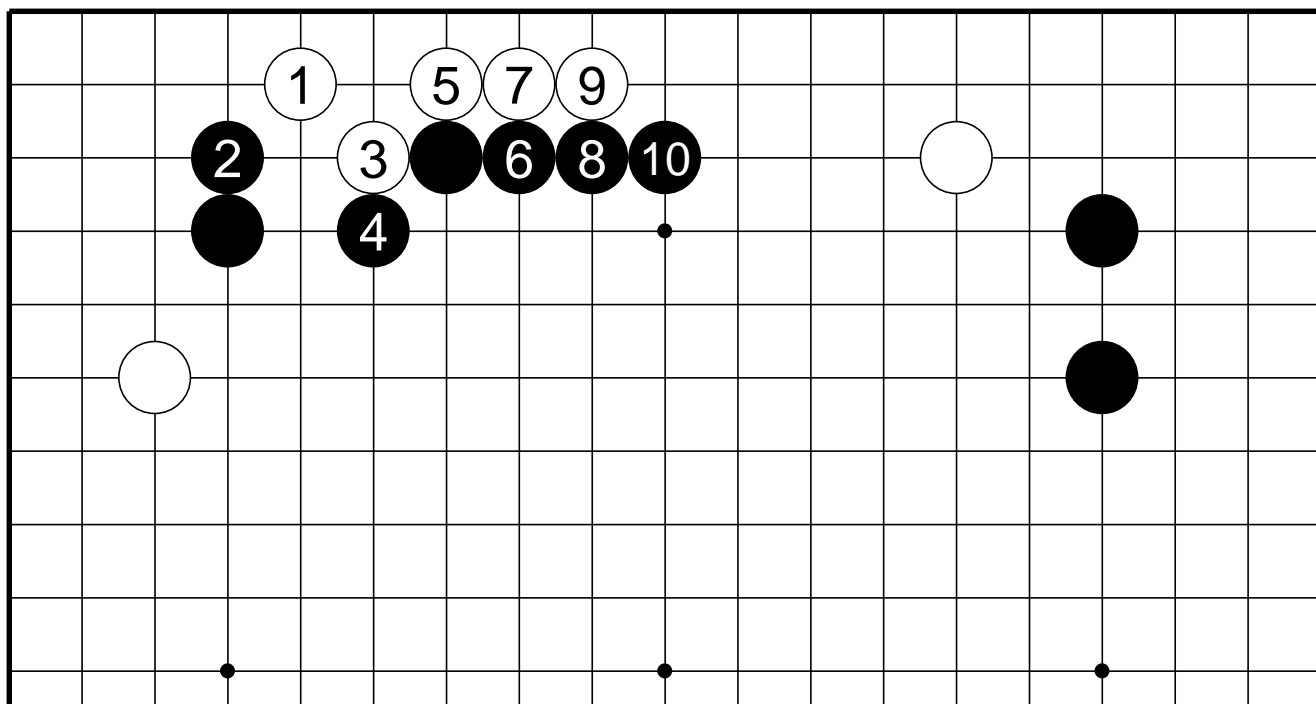


图6

图7剖析得失 白1外碰，黑2通常从上扳压，白3至8定形。黑角尚虚，白9点入可活。由此证明，基本形4之白1，貌似“奇兵”，实属大恶手！

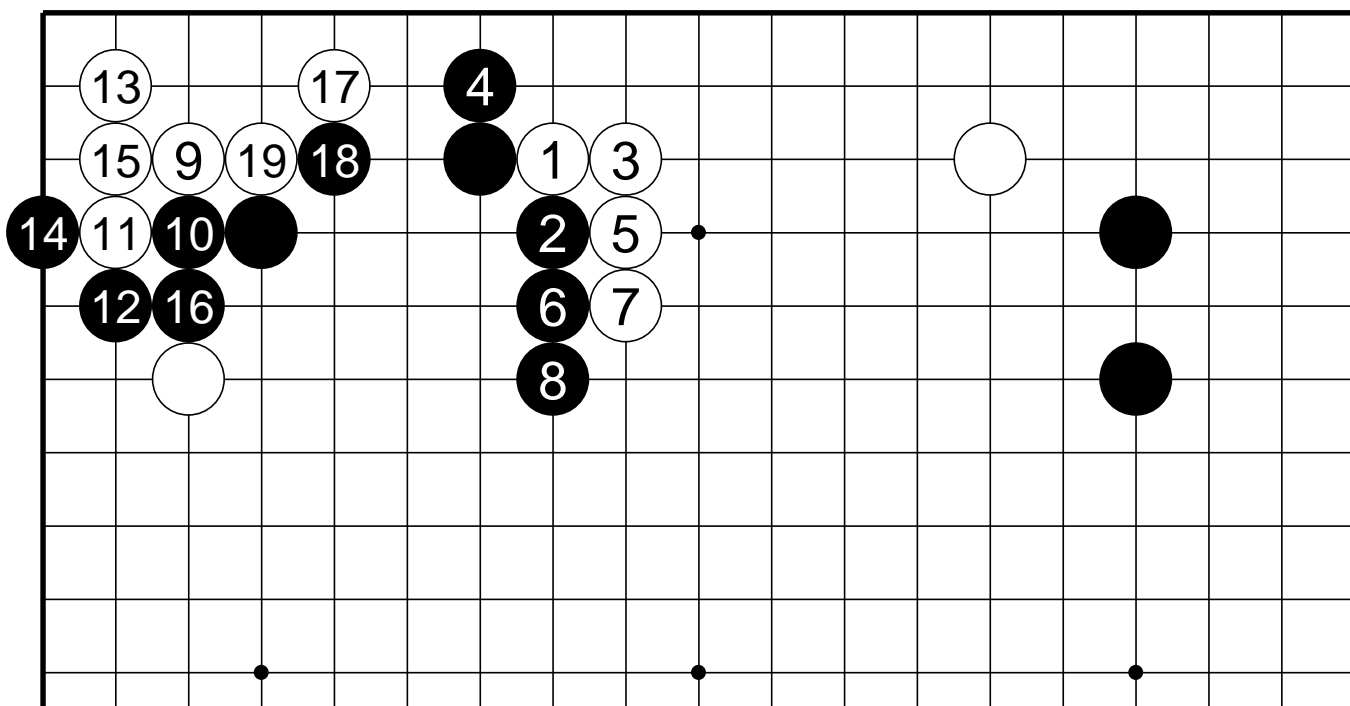
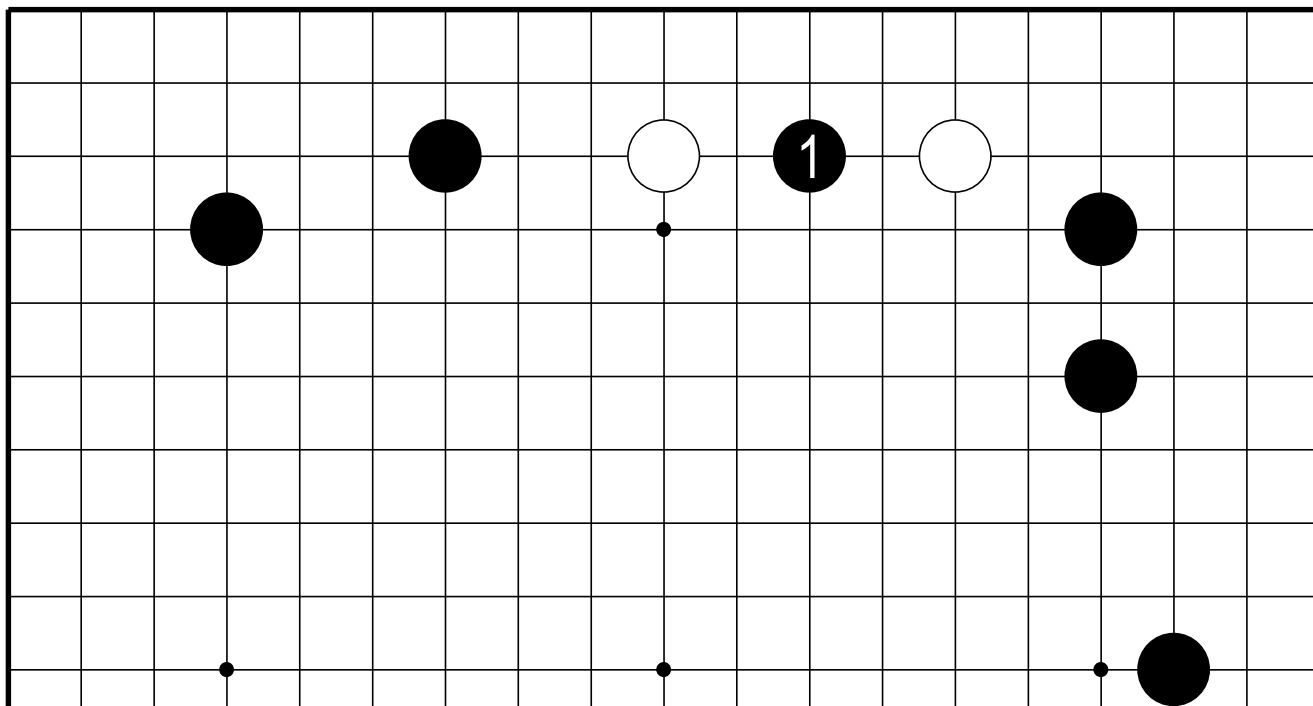


图7

基本形5 黑方仗人多势众，打入白拆三，决无不利。白方怎样应对为最妥？



基本形5

图 1 何惧开劫 白 2 先治理◎一子，黑 5 扼要，非打吃不可，即使开劫，也没有什么可怕，至黑 15 大迂回、大转换，黑 1 打入成功。

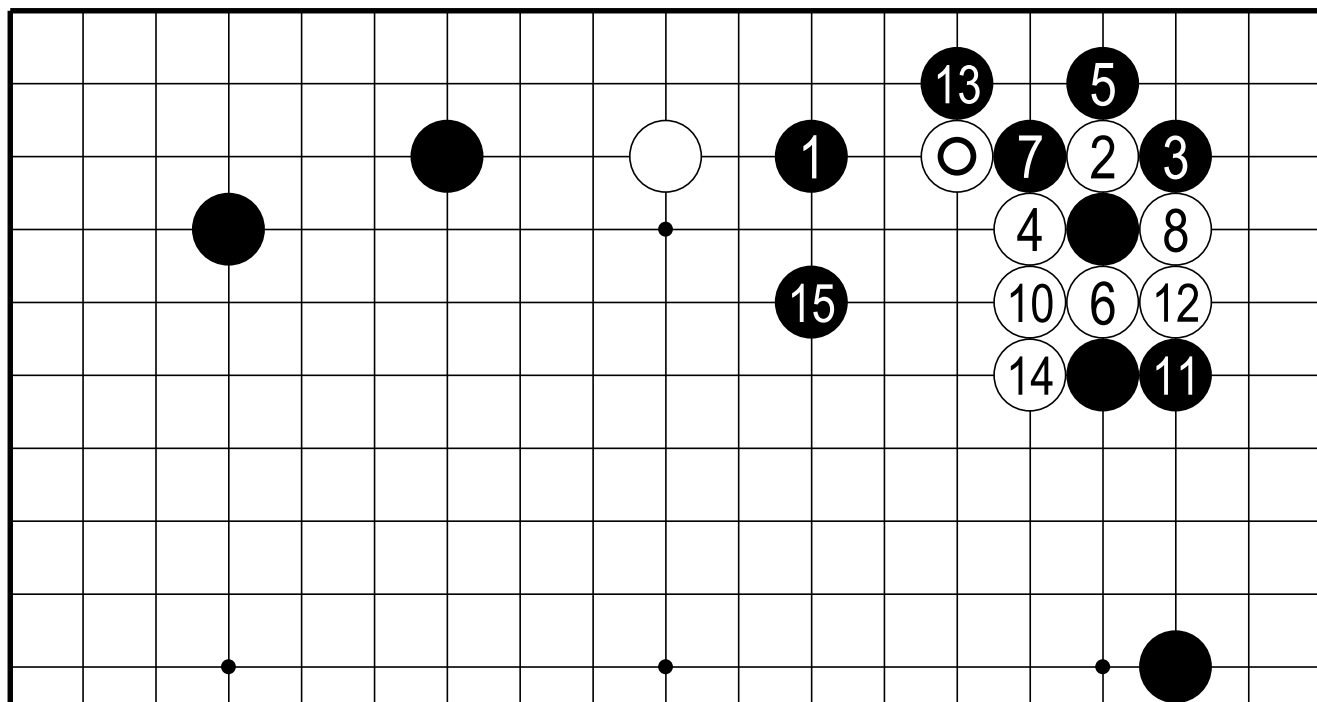


图 1

◎ 9 = 2

图2 喘息之机 黑5迟缓失机，白6、8得以全部治理。

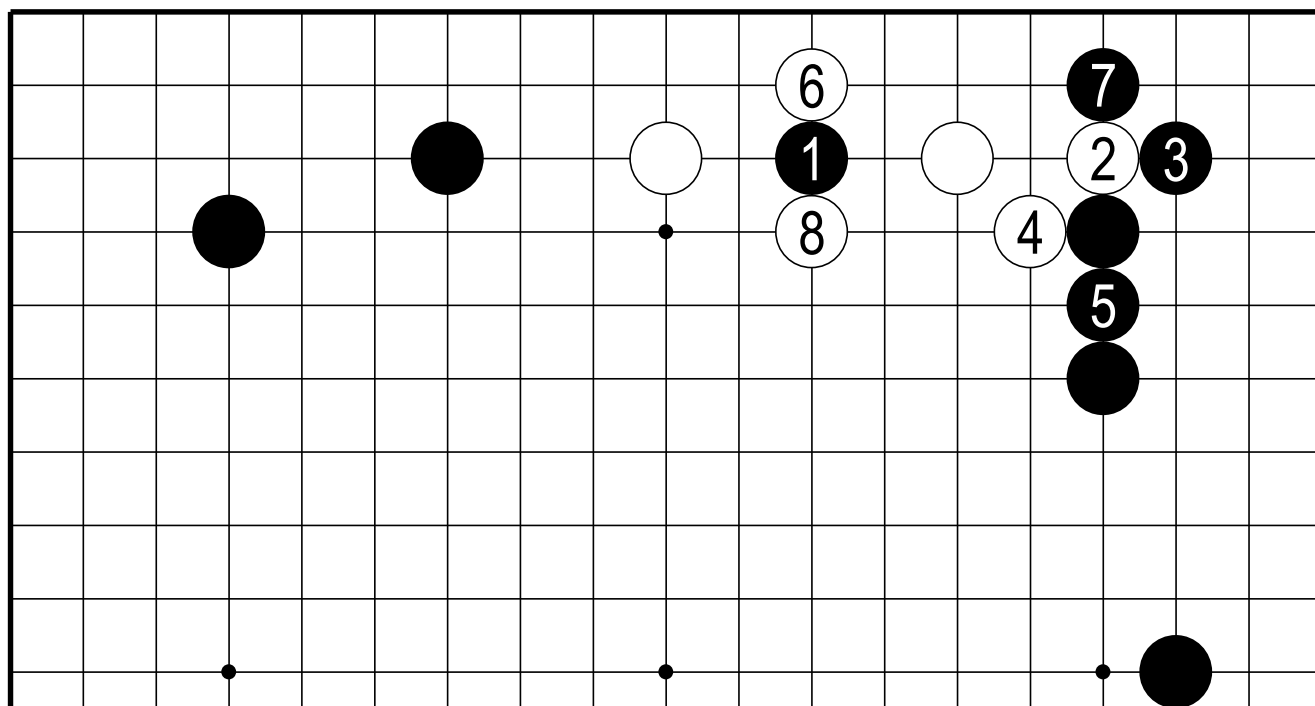


图2

图3 干脆转换 白2干脆点角转换，黑15厚实。  
今后白如A断、黑B打吃至F，白三子反成孤棋。

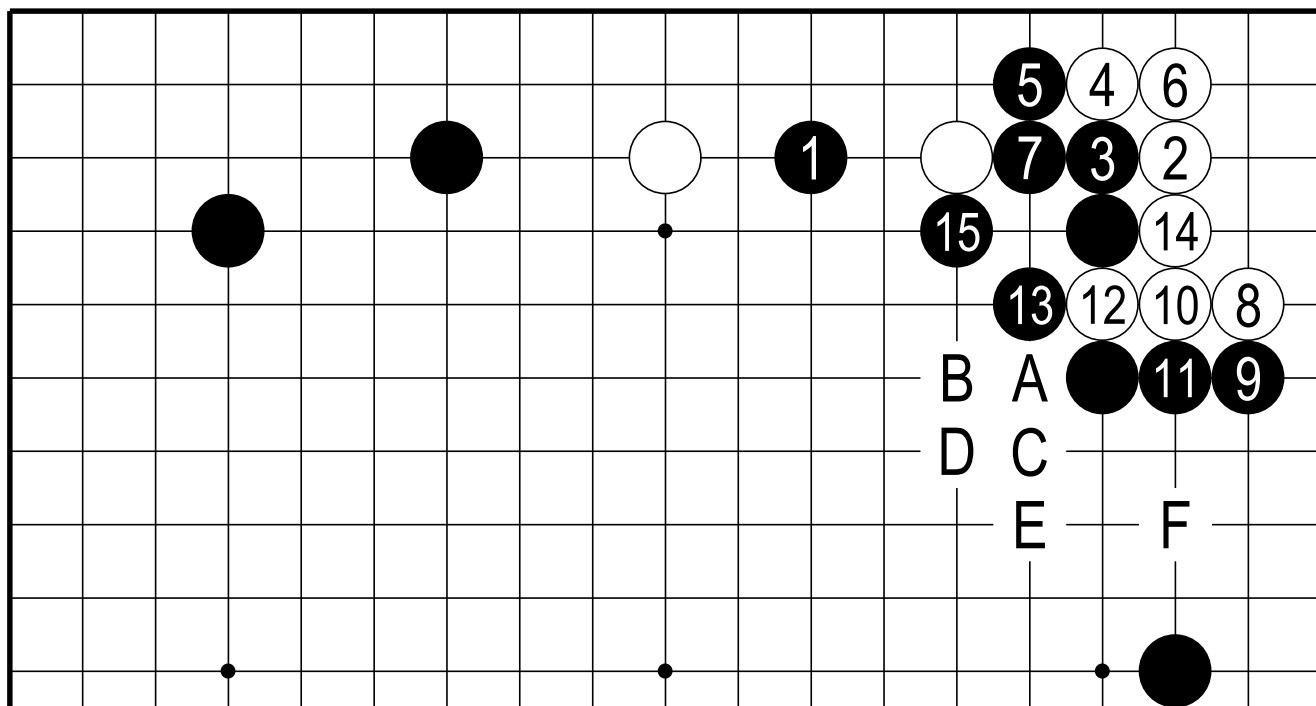


图3

图4 一利一弊 白借6位虎之力得以飞到10位，  
但失去A夹之利。

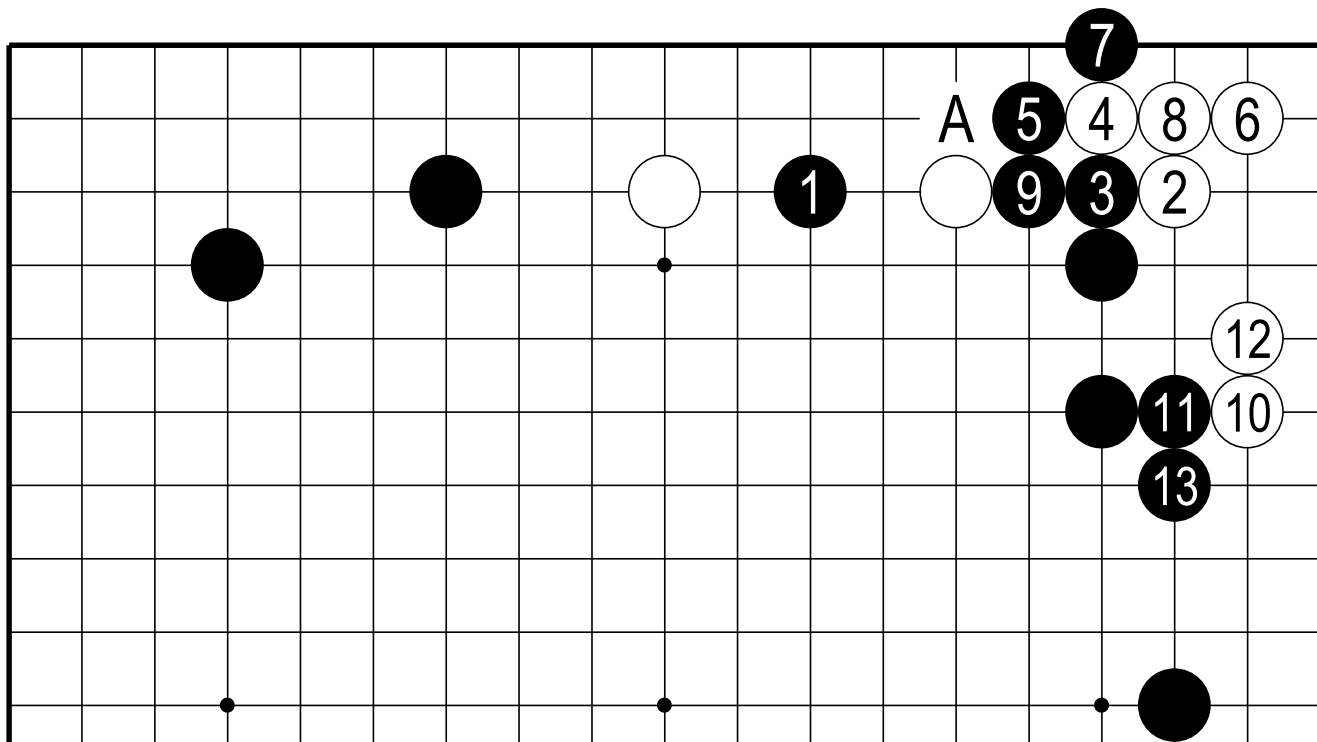


图4



图5 常用手段 白2马上托渡是常法，黑3也有他投。白如就补6位，以下黑14、白9，于黑无损。如此结果，白角地不小。但黑外势雄壮，互不吃亏。

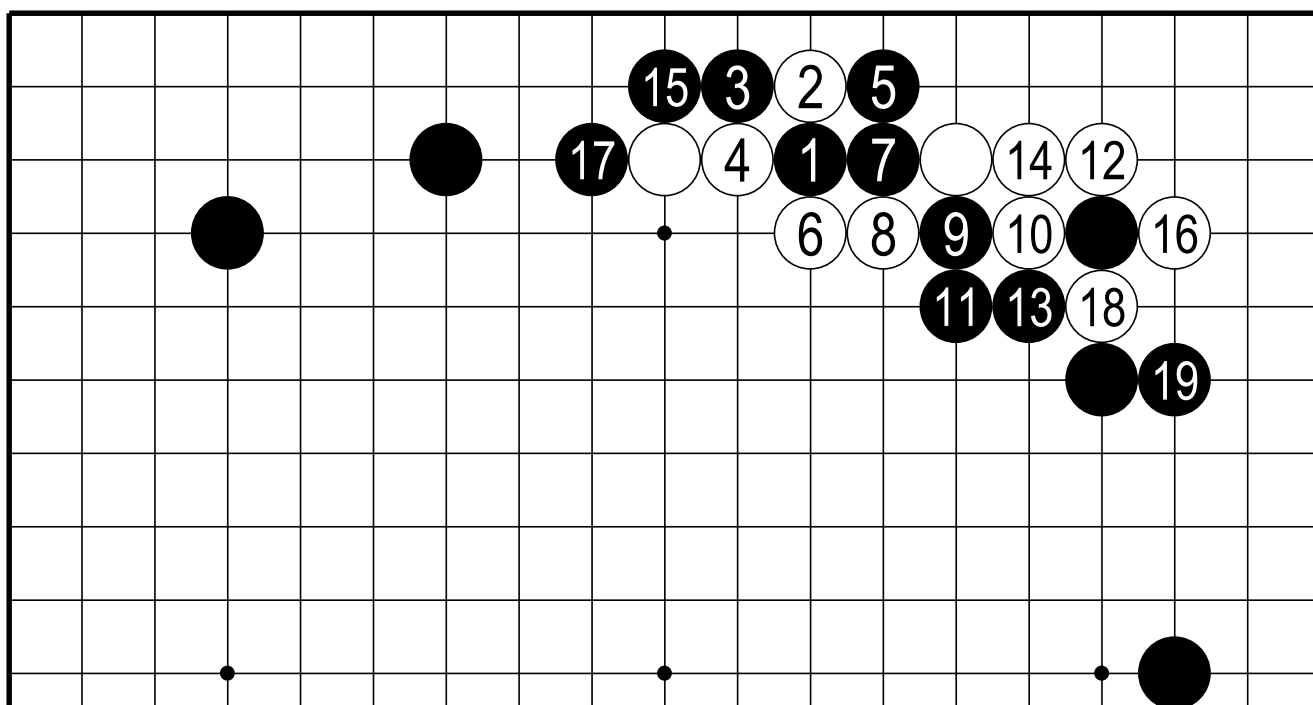


图5

图6 黑21精神 白10变化，白12空跳好，争得先手，挺14。白18极大。黑21善于充分发挥子力作用，如畲伏二路，被白扳压21位，则棋形大损。

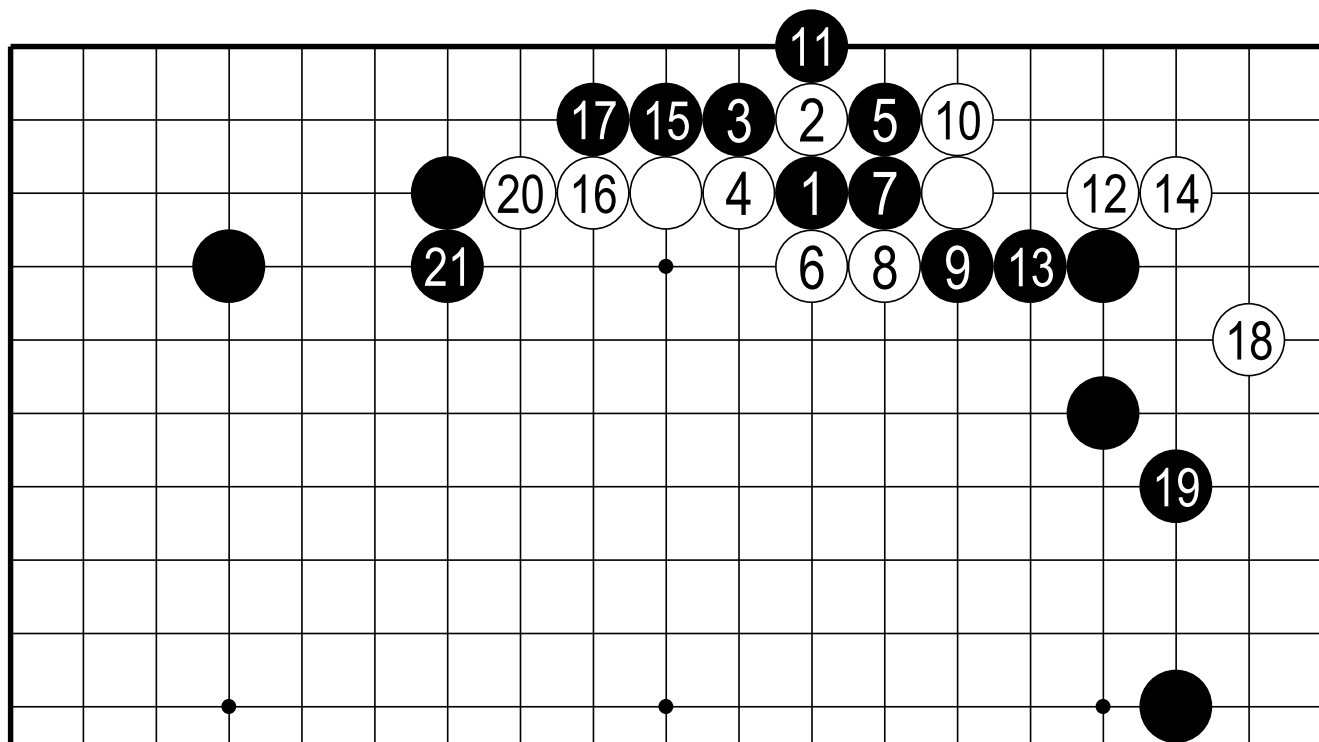


图6

图7 简明有利 白2、4也是腾挪一法，黑5、7着法简明。黑11充分发挥子力于造形。黑5如扳10位，白6、黑A时，白B尖封，黑不行。

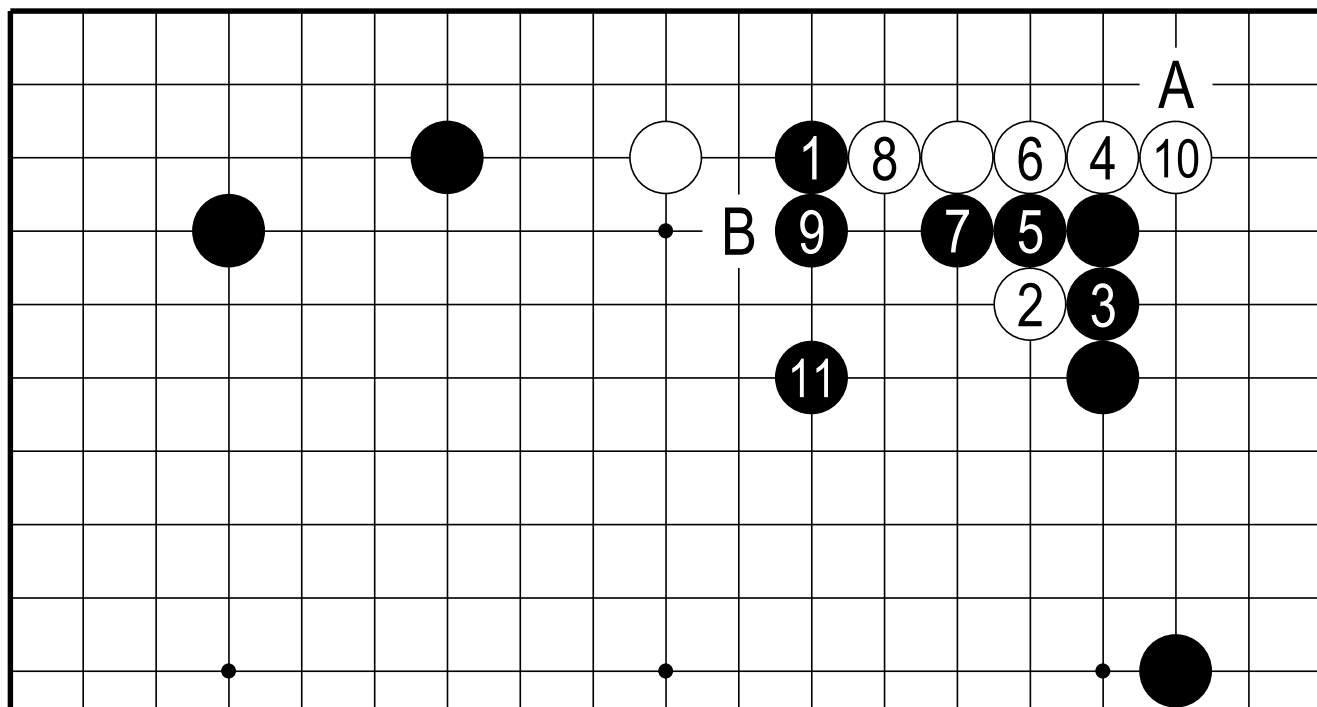


图7

图8 拔除祸根 此式的形成取决于白6之着，黑11 拔除祸根，角中干净。

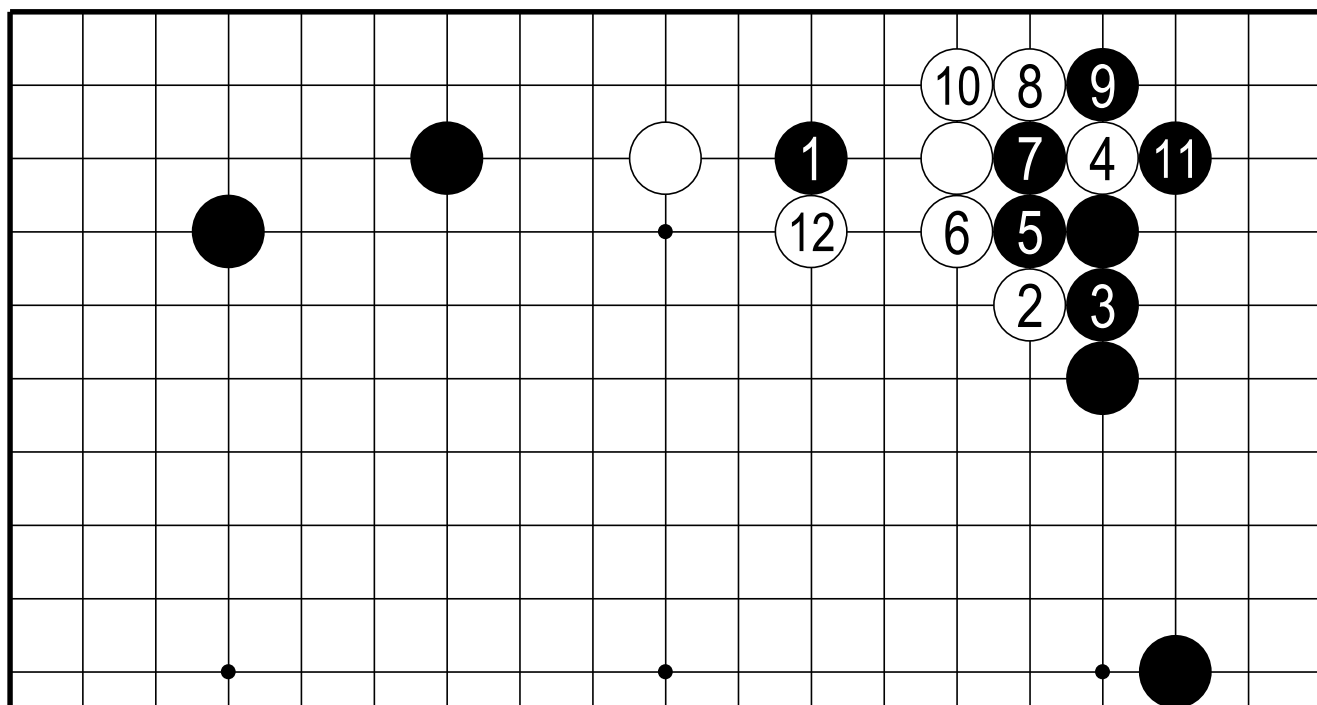


图8

图9 开花威力 白2盖压后托渡，搞反了方向，黑5、7提净，俗称“中央开花”，此“花”势之所及，威力不小。

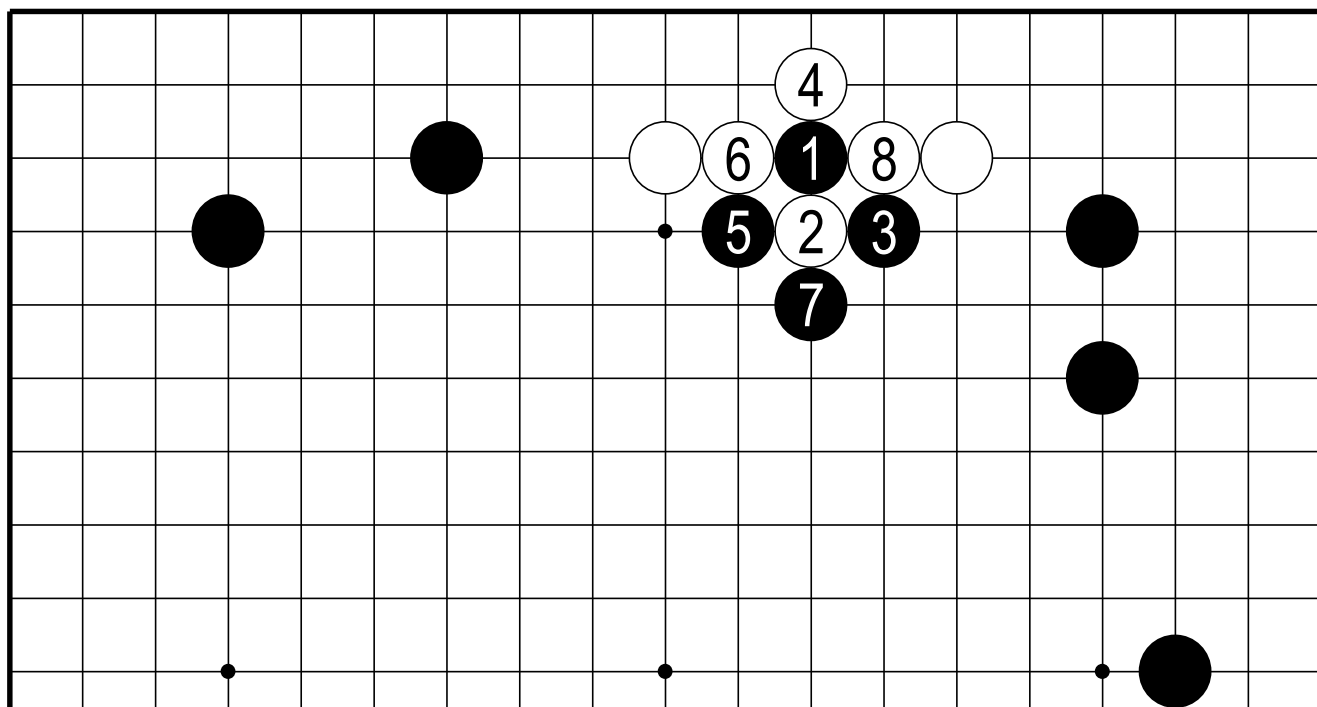


图9

图 10 两头有棋 右侧布子黑地已狭，白 2 乘机下立试探，黑 3 外侧阻渡。白 4 得白 2 的助力，稳稳活角，还有 A 夹之利，黑边空几乎尽失。

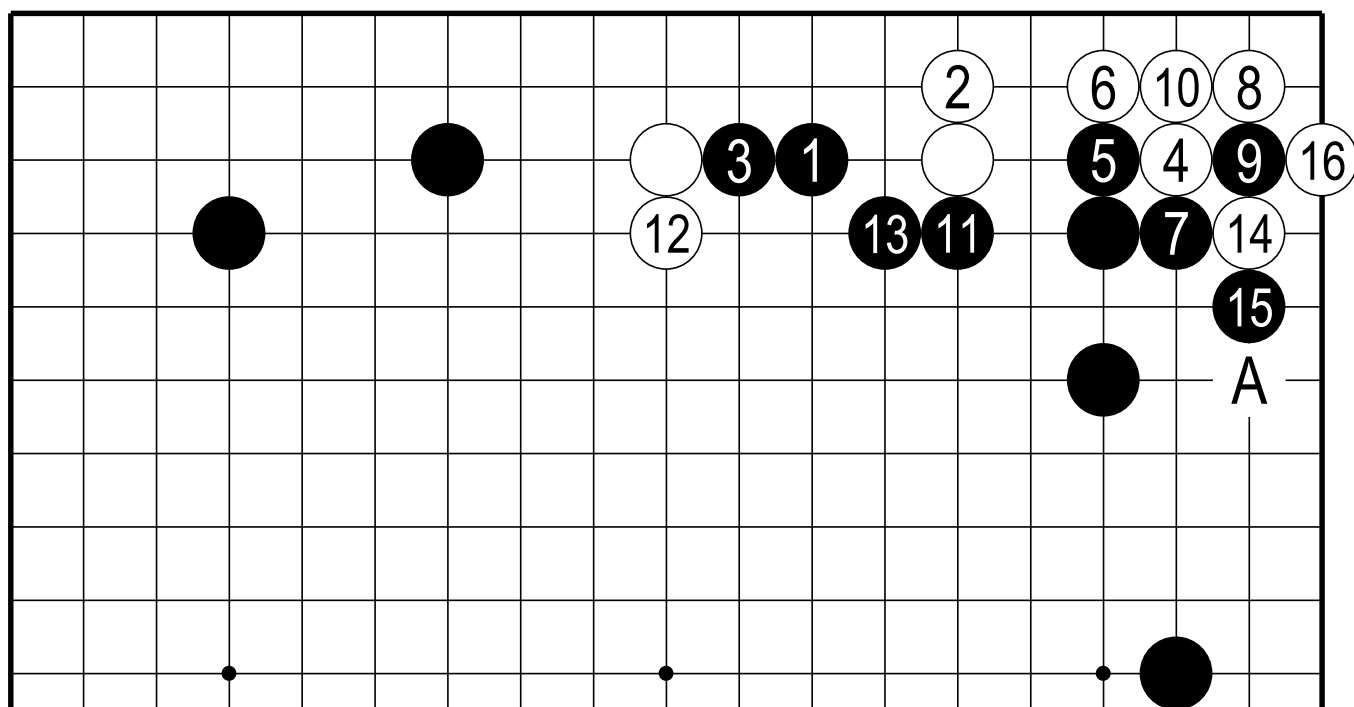
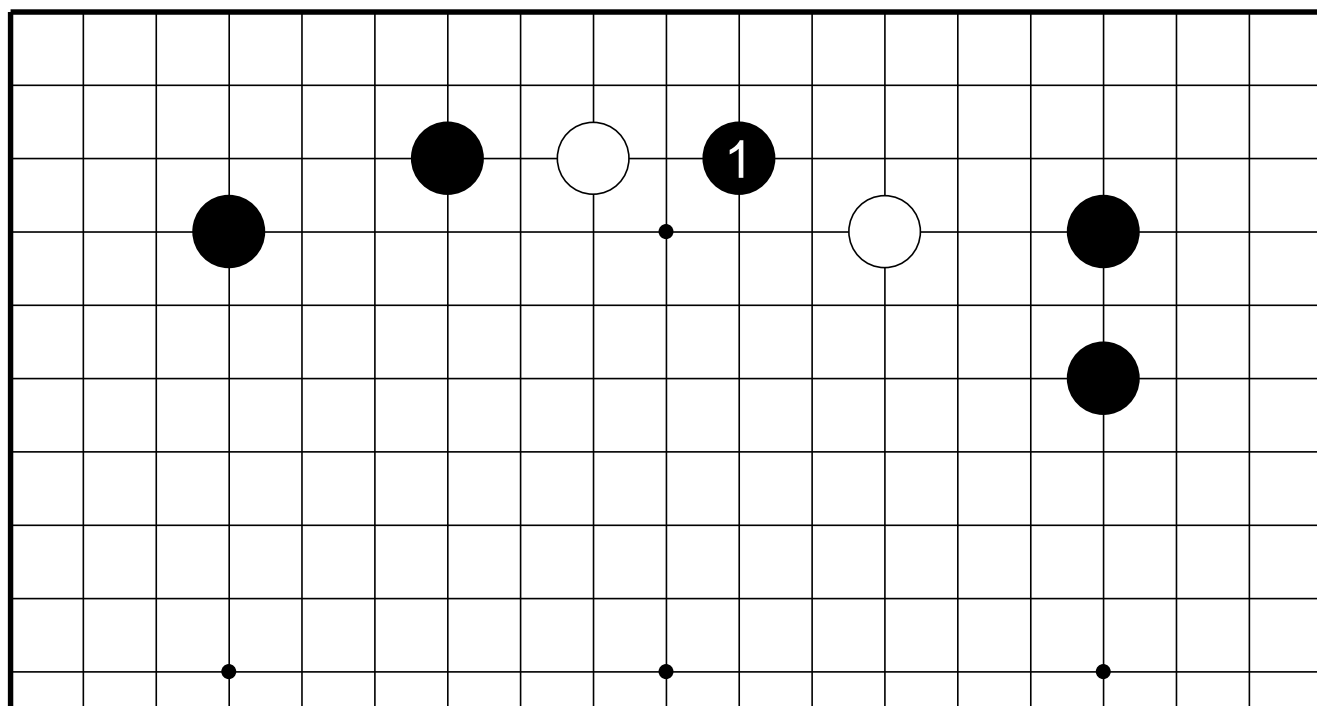


图 10

基本形6 此形常出于让子棋中，白方高低拆三，经不起任何攻击，黑1打入是合理的狙击点。



基本形6

图1 实利可观 白2至白8 应法平凡，黑3挖，制造断点，非常扼要。白形薄，相反黑角实利丰硕。

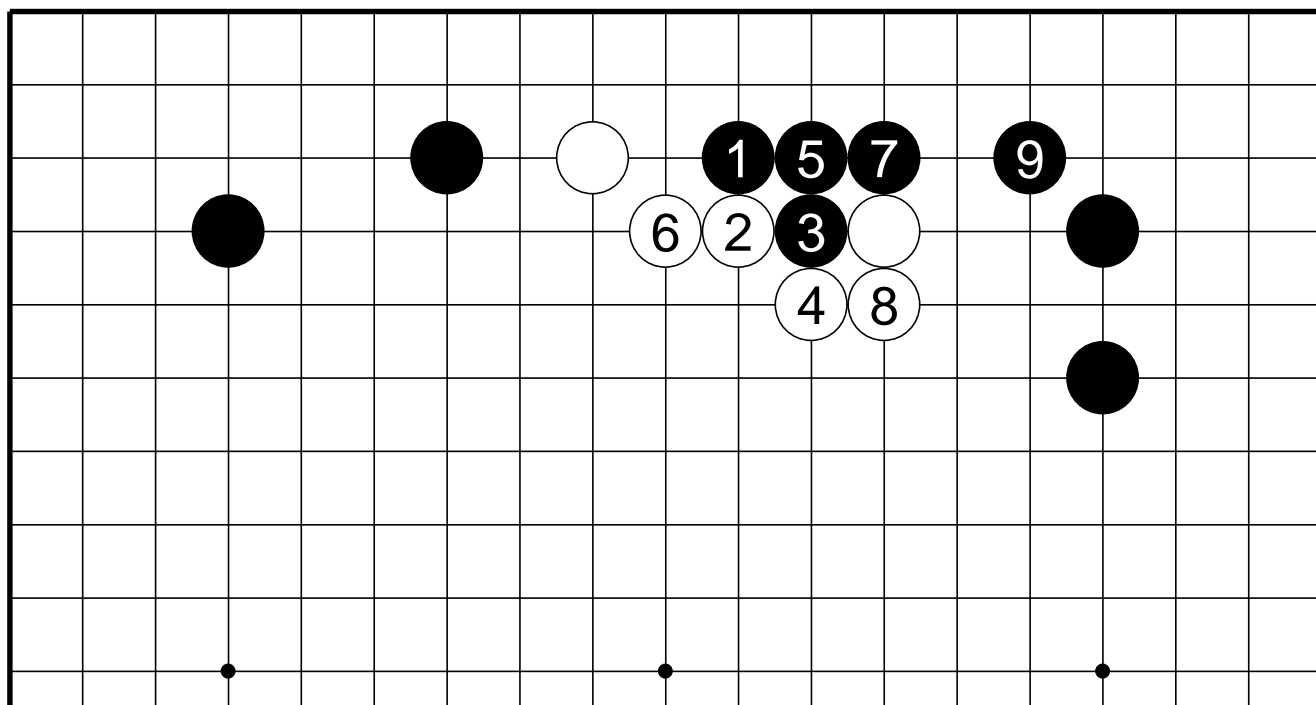


图1



图2 劫争负担 白4打吃制造纠纷，黑5不让白“开花”。黑9何惧开劫。如果白A果真开劫，黑提1位，白非找极大的劫材不可，否则黑不顾一切粘4位解劫，这里的白棋便全完了。白若不开劫而粘4位，则屈服，见损。一般来说，走到黑9，白方暂不走了，伺机再作处理。

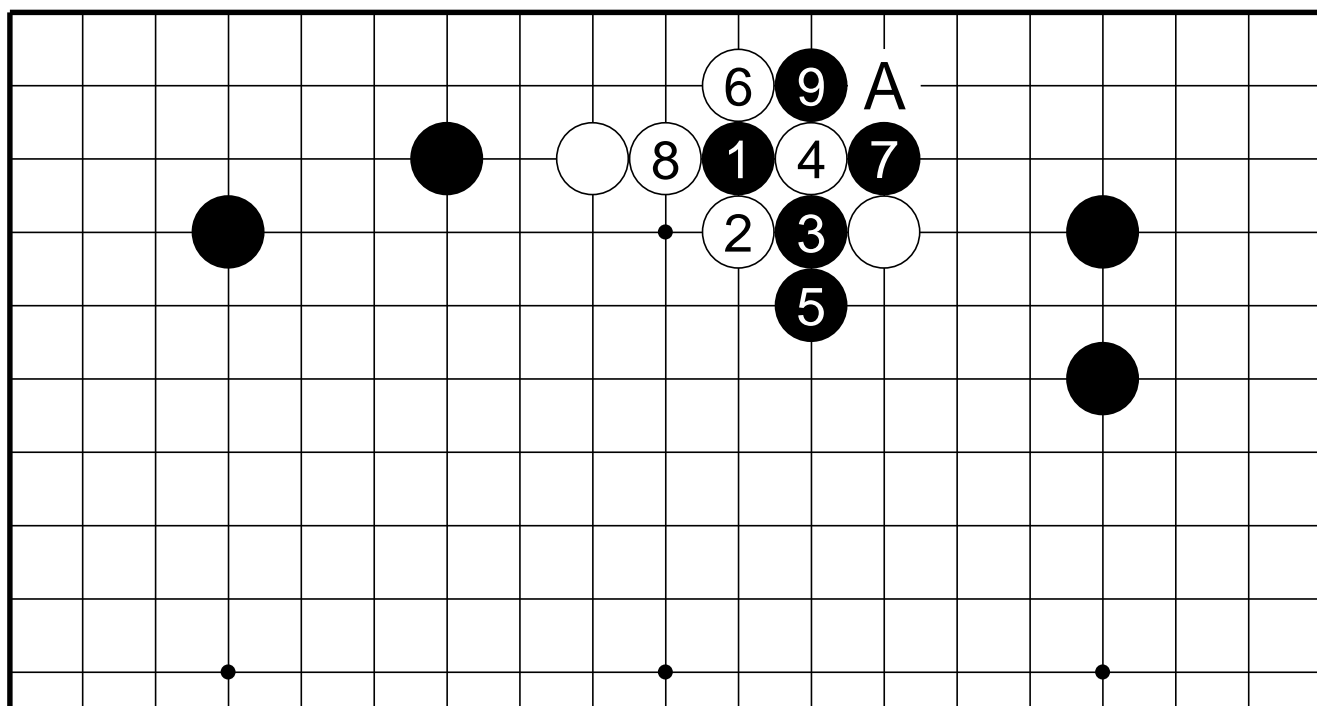


图2

图3 白8紧气 白6粘也可，但白8、10俗。黑7如扳打8位，不甘被白A打渡，如图结果，中央四个白子，几成黑囊中之物。

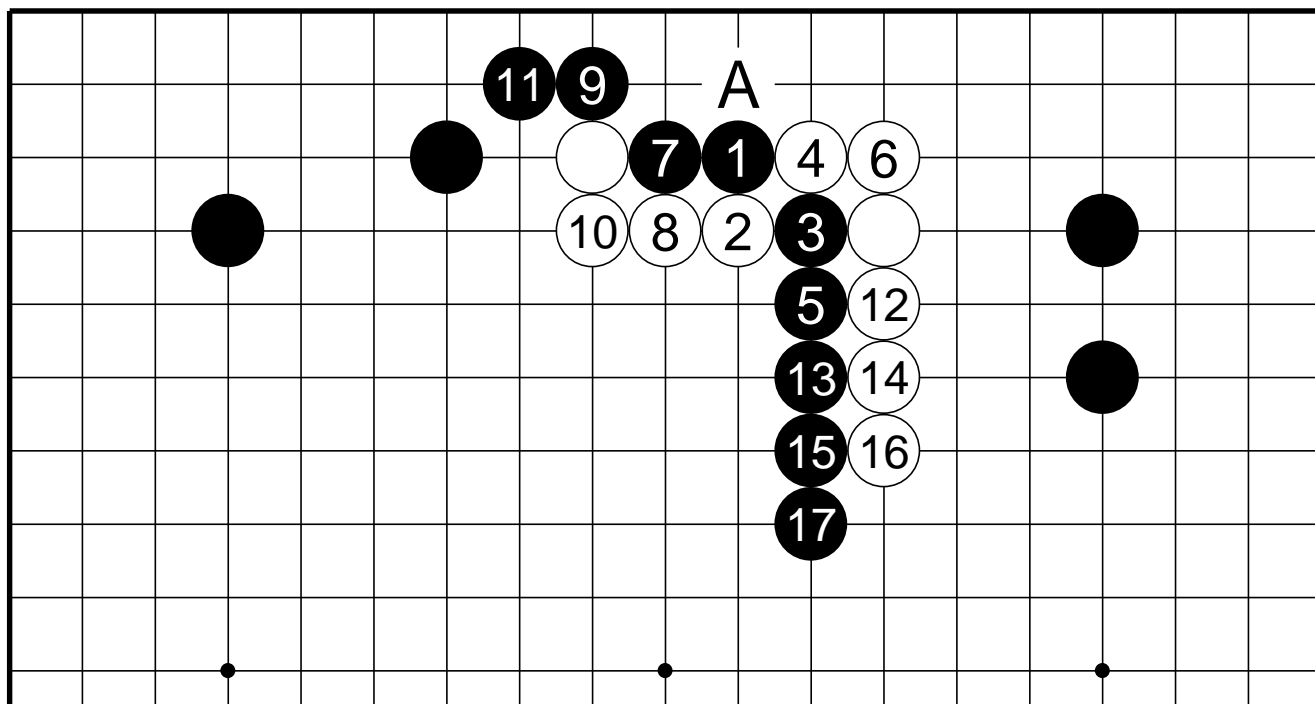


图3

图4 乘虚突围 白2好，逼黑3应，于是借征子突破。黑15非补不可，以下如果走成白A、黑B、白C，则成混战的局面。

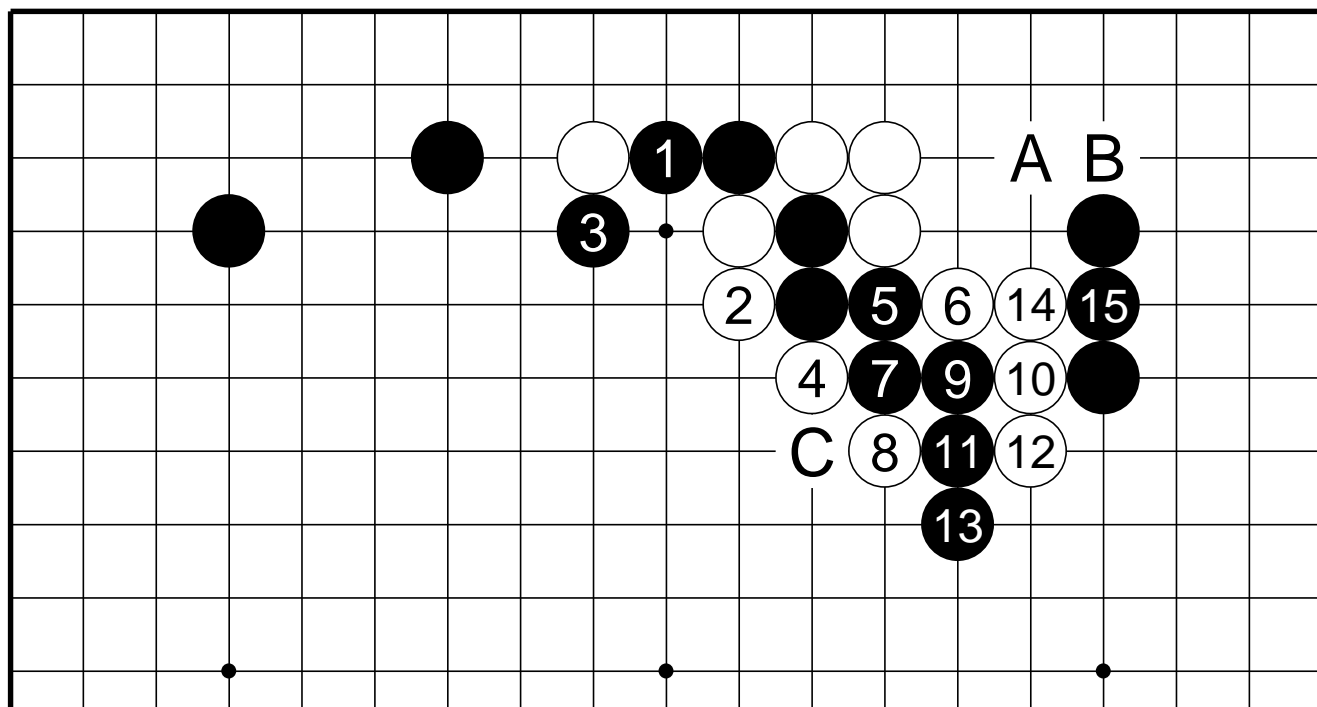


图4

图5 白损实地 白6似巧实拙，黑9、11应法简明，白形不充分，但黑角地也空虚。

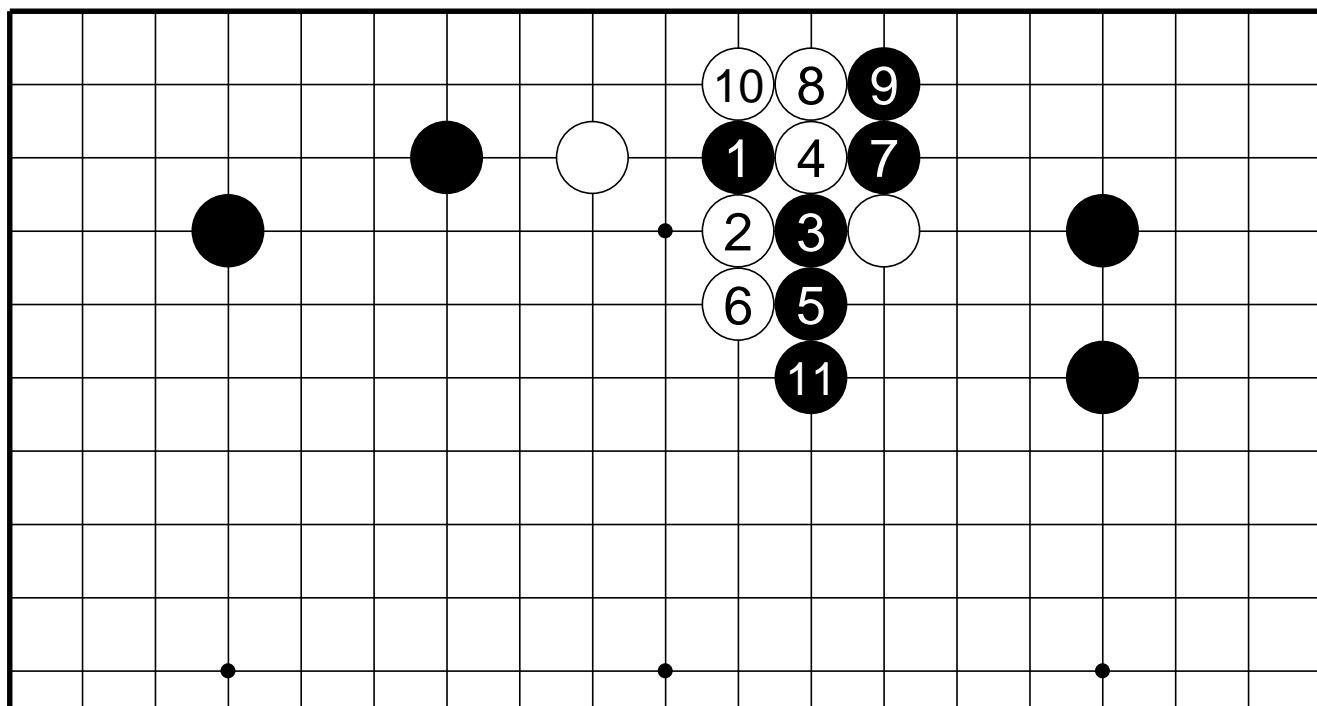


图5

图6二分局面 白6也有在此挺，黑7是常用手筋。白8、10安稳得地。黑A或B的封锁将视盘面情况选择。白8如长9位，必无好结果。

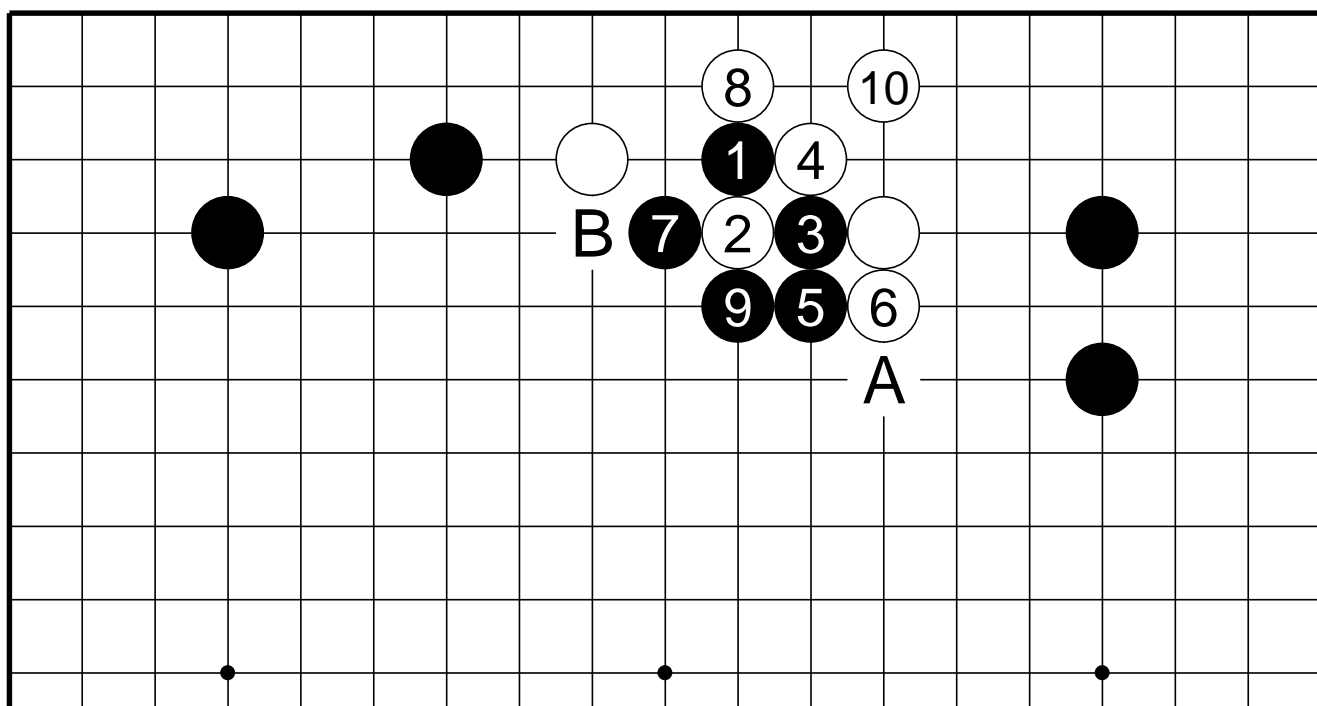


图6

图7 白2无理 白2尖封，棋形不严整。无益，黑9好着，两头有棋，白失败。

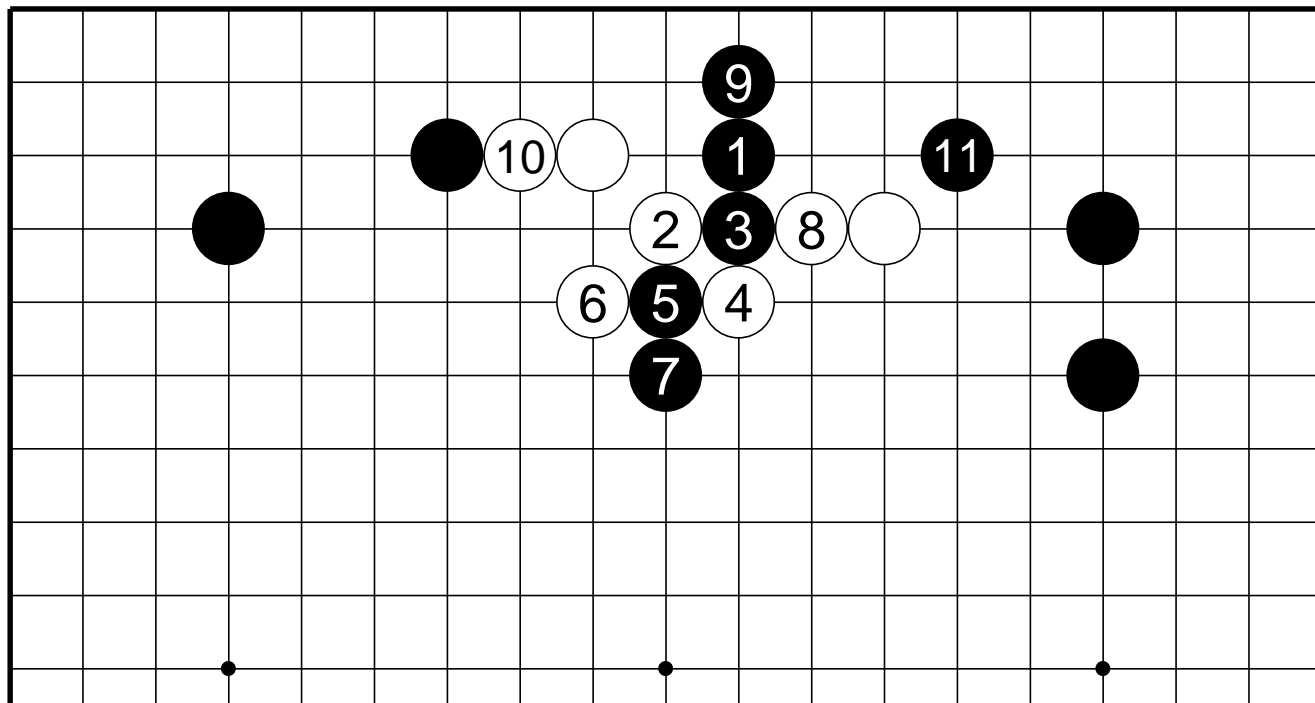


图7

图8 徒劳无功 黑1攻点乏力，一般为取势用，如图徒损实地，劳而无功。

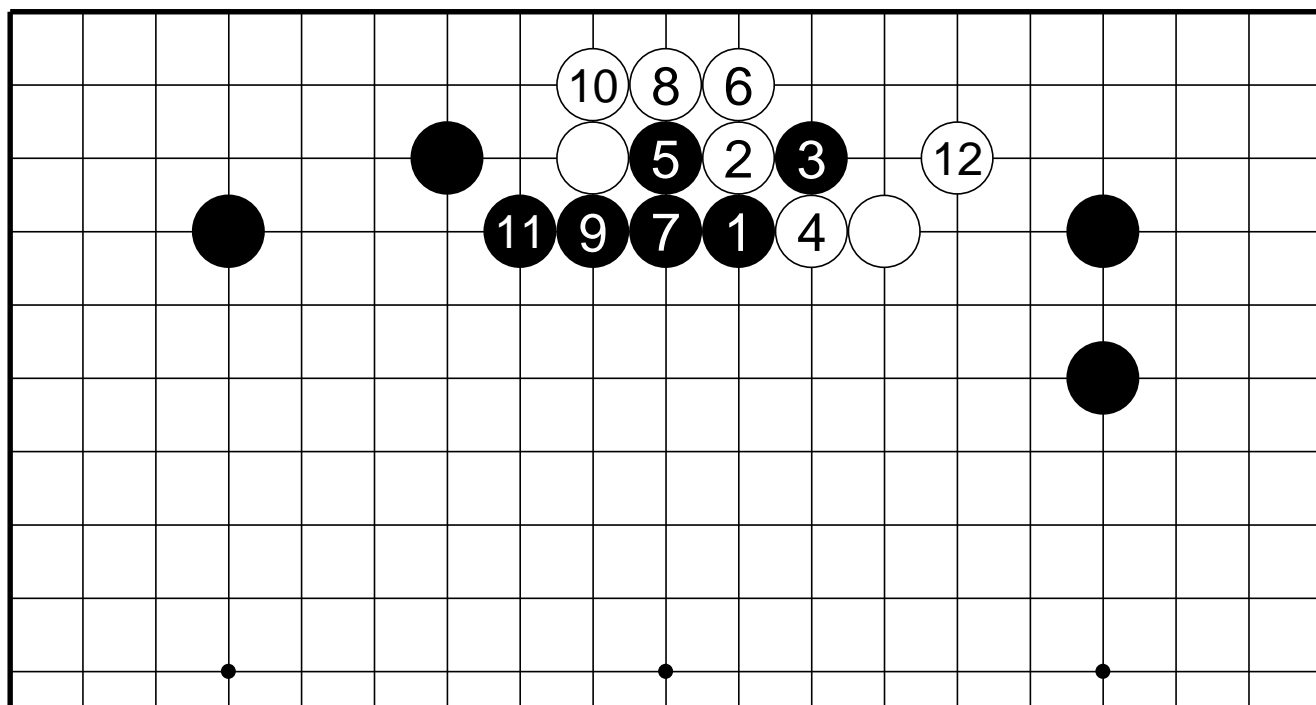


图8

图9 白好手法 黑5用强，白6、8是常用手法，黑两处都棘手。

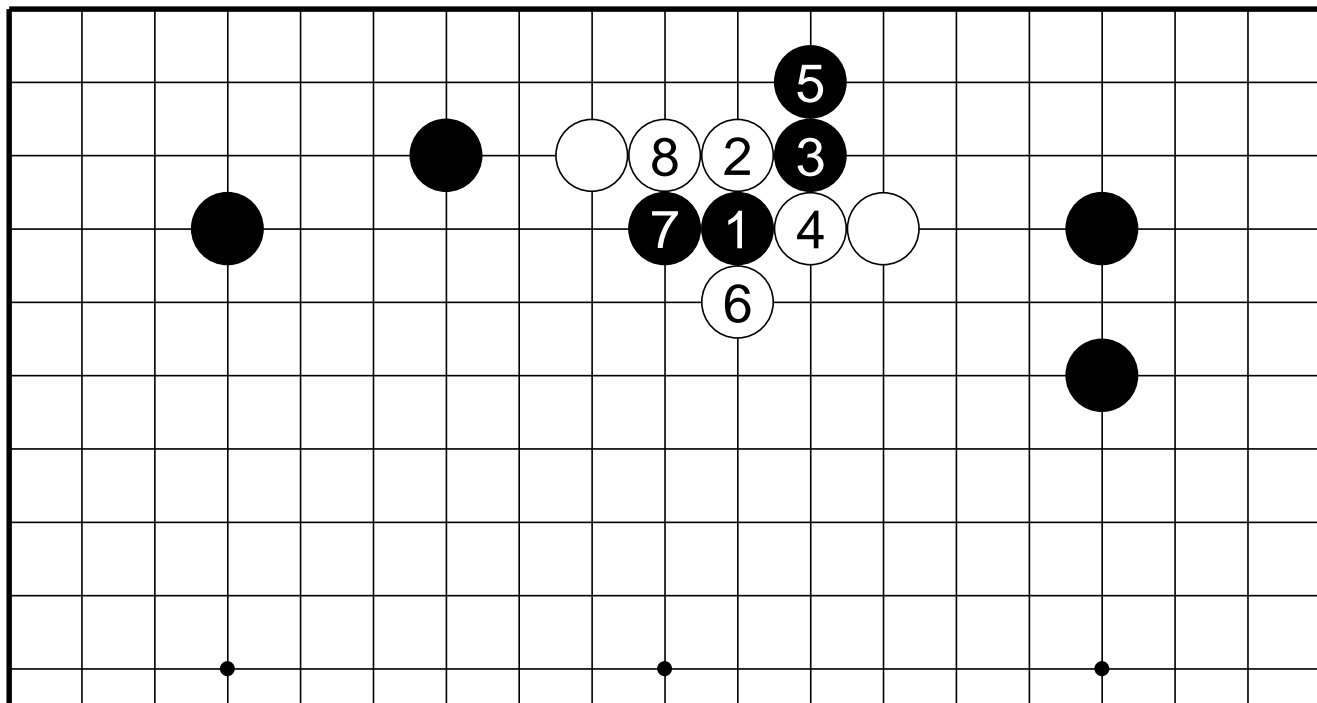


图9



图 10 黑 3 挖着 黑 3 挖制造断点，但黑 5 俗，将还原成图 8 那样。

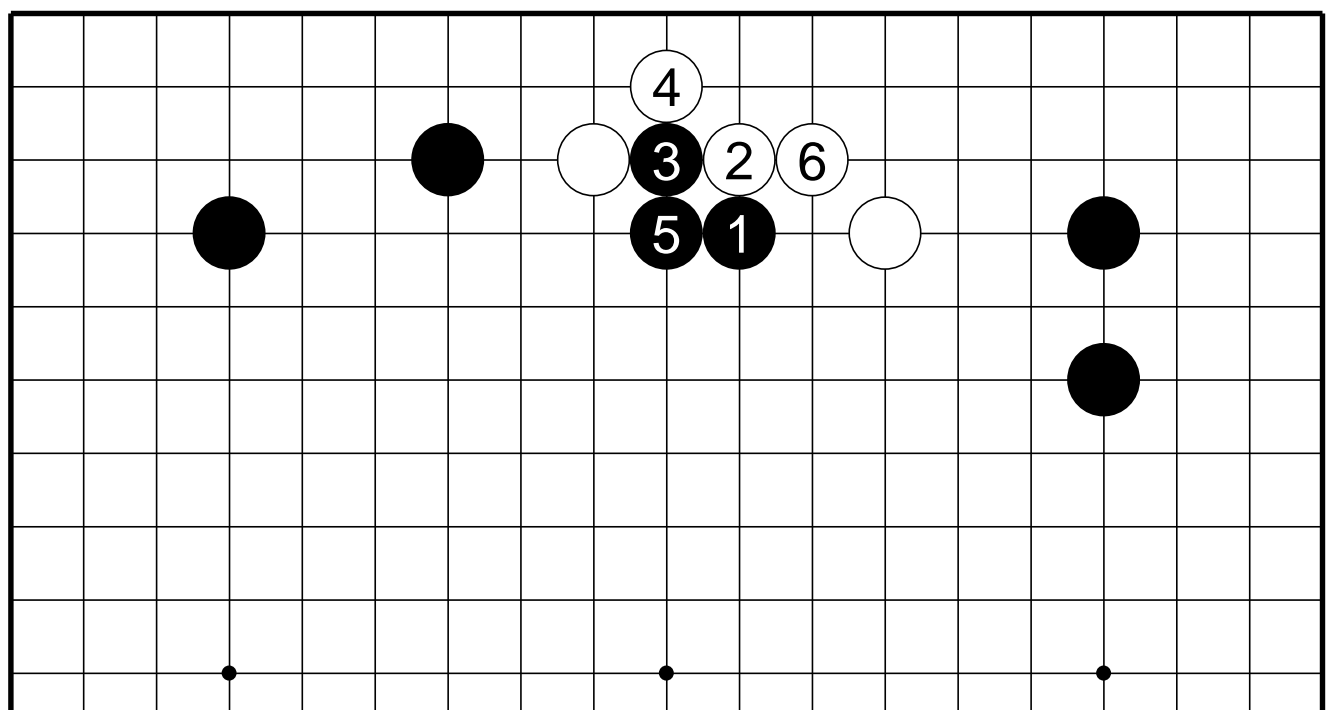


图 10

图 11 黑 5 反打 黑 5 是 3 挖的关连之着，至黑 9，白形厚实。

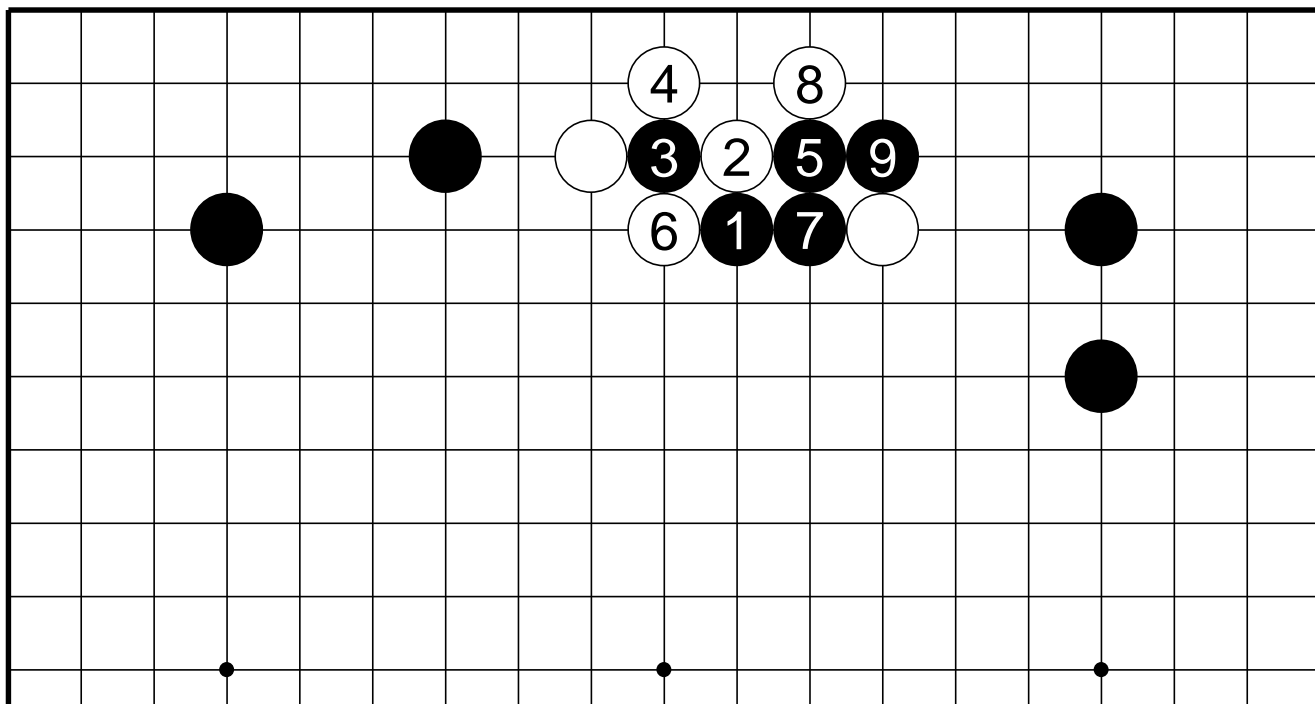


图 11

图 12 连连开花 白 4 上打。黑 5 立下变化。以下白连拔二城，形成厚势，黑虽取得一定实利，但白形势过大，显然有利。

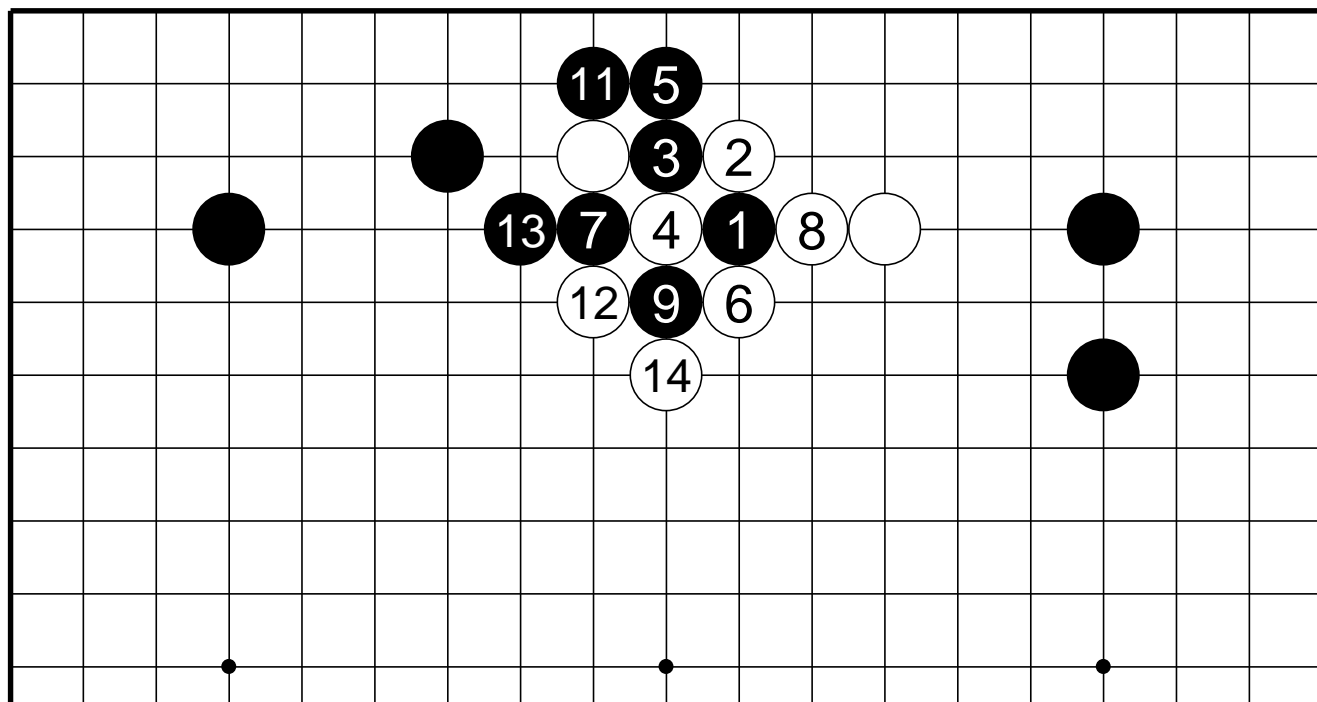


图 12

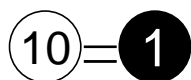


图 13 大同小异 本结果，黑多 A 位狙击之利，较前为优。

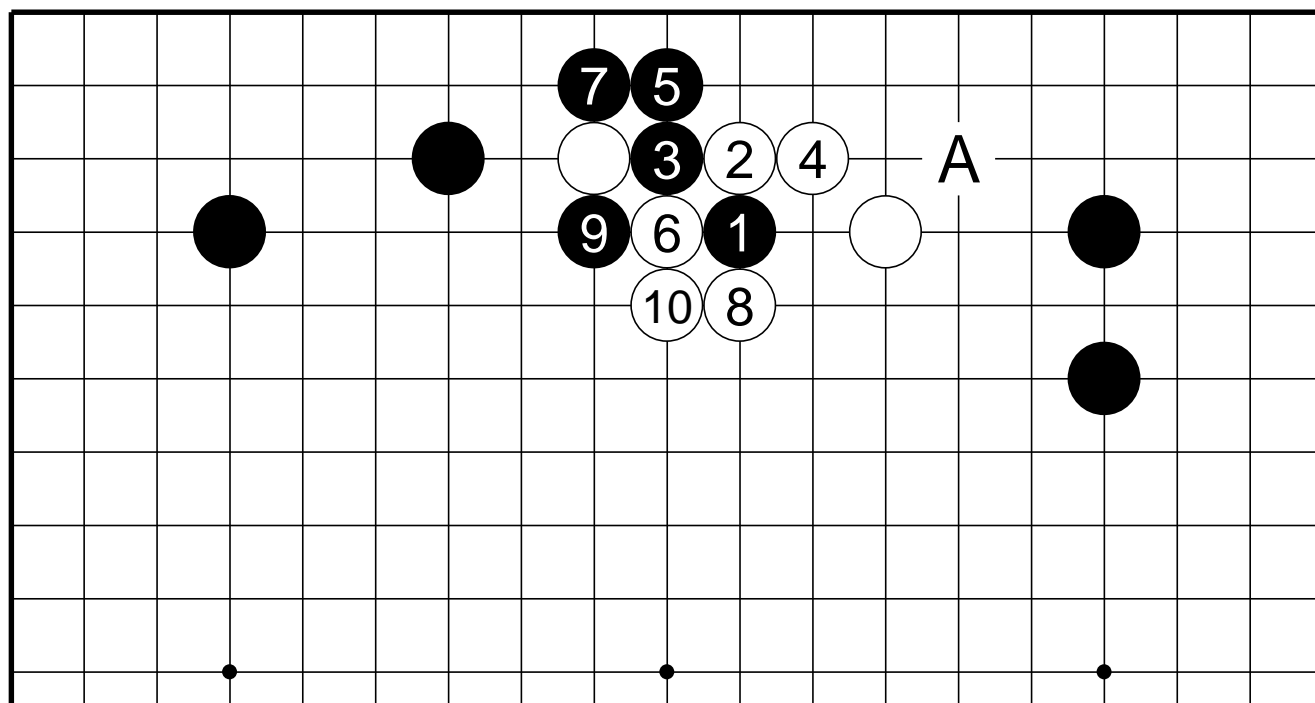
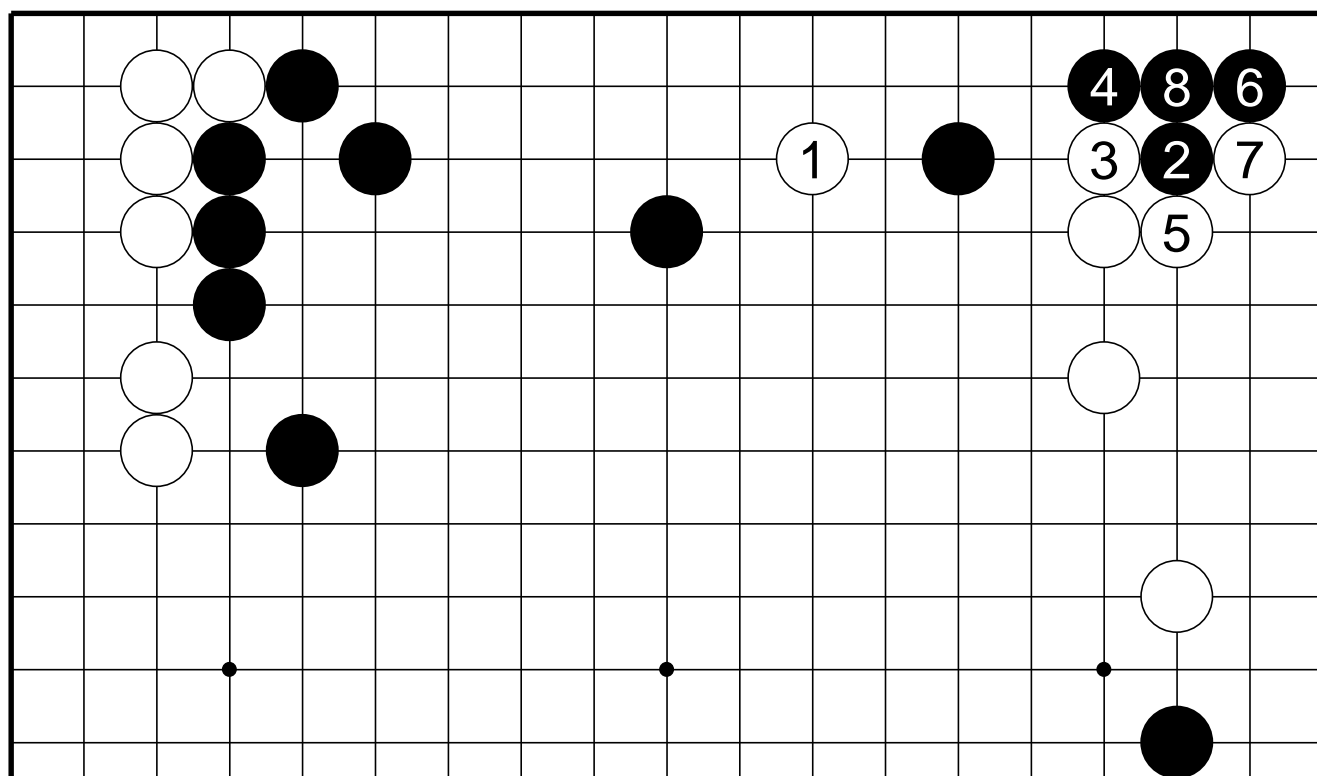


图 13

基本形7 此形在对子棋中极常见。白1打入黑阵，估计黑2至8如此反击。下一步白9将可在上边为所欲为了。



基本形7

图1胸有成竹 鉴于上述理由，白1放手打入时，黑2尖封，直接搏斗，白3靠、5断，非此不行。白5如虎11位，必遭黑A打，棋形受损，如图，则可简单做活。

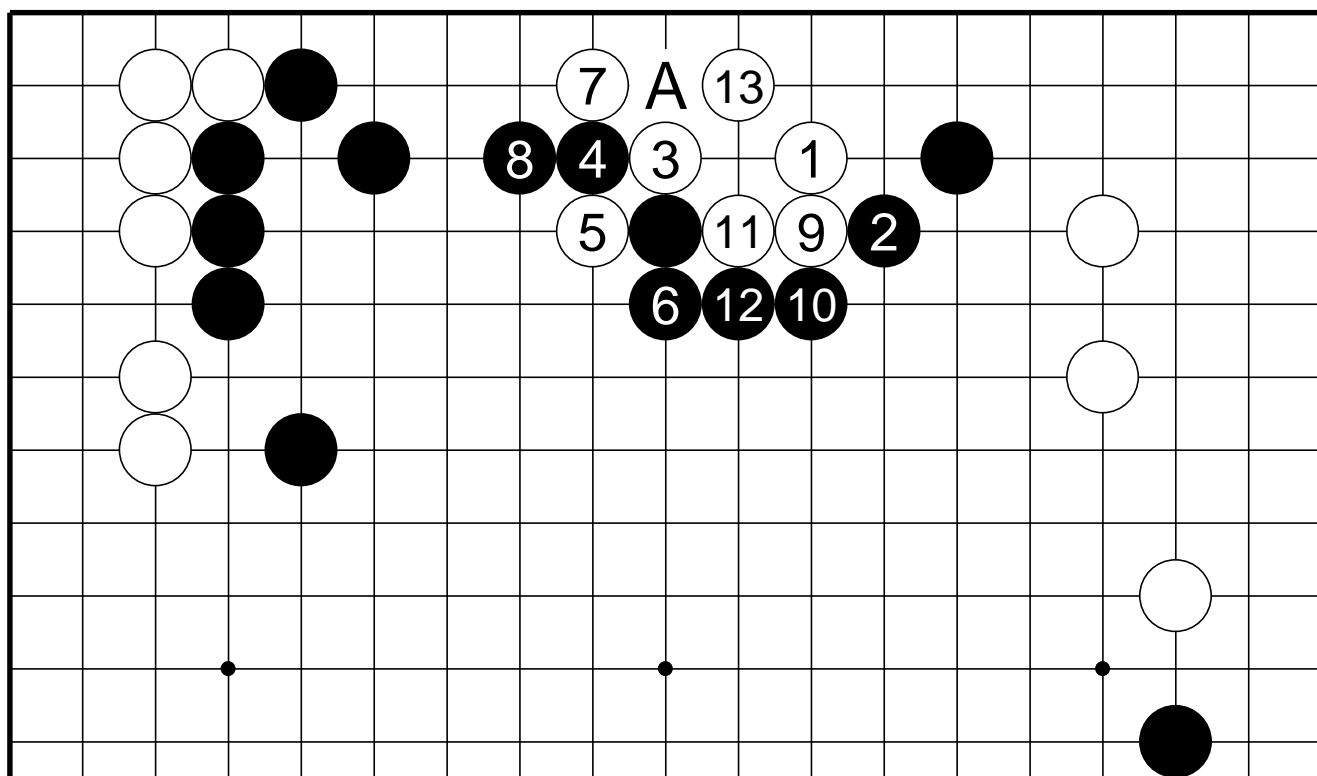


图1

图2突围手法 前图中黑6改在1位退，白2、4、6施展突破手段，转而8位守角，很舒服。白2如在3位打出，则是庸劣俗手。

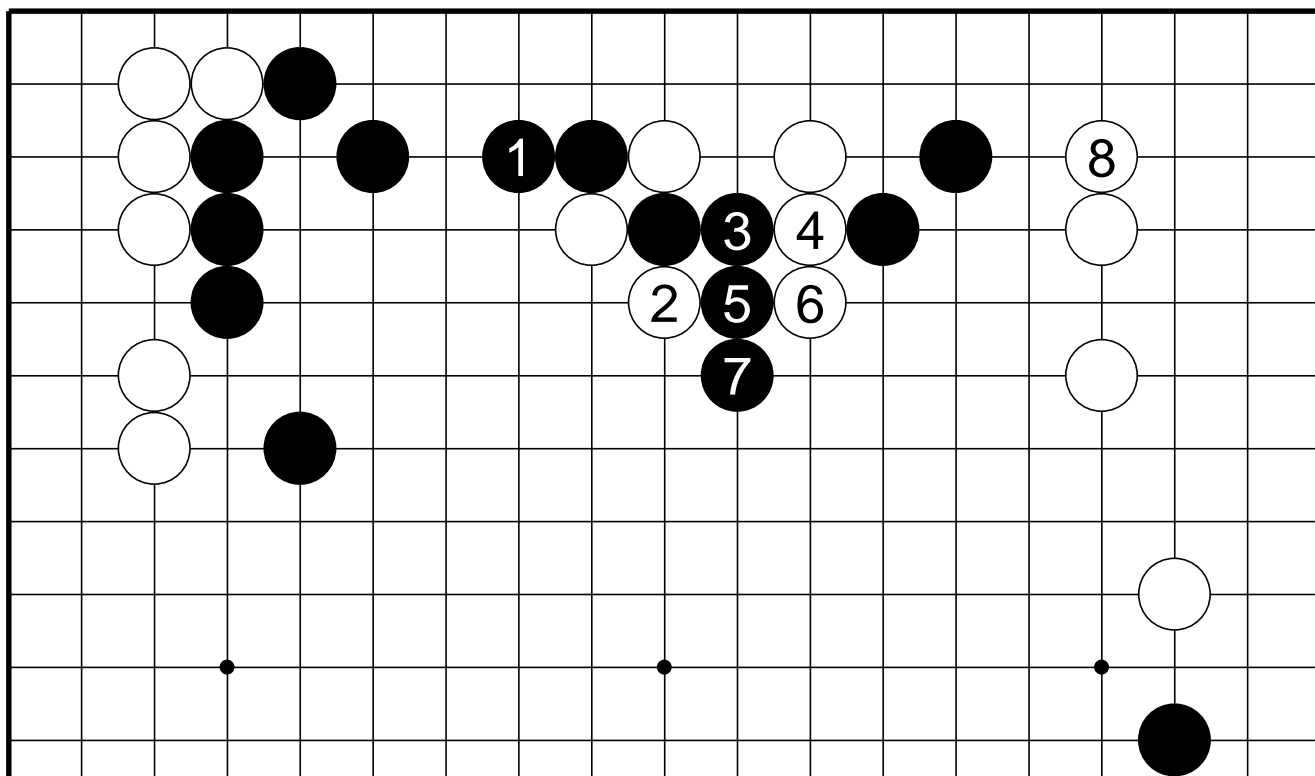


图2

图3 占点不当 黑1长，本是白棋形要点，在这里却不合适，以下黑3、5势成骑虎，被白10冲出，黑形支离破碎。

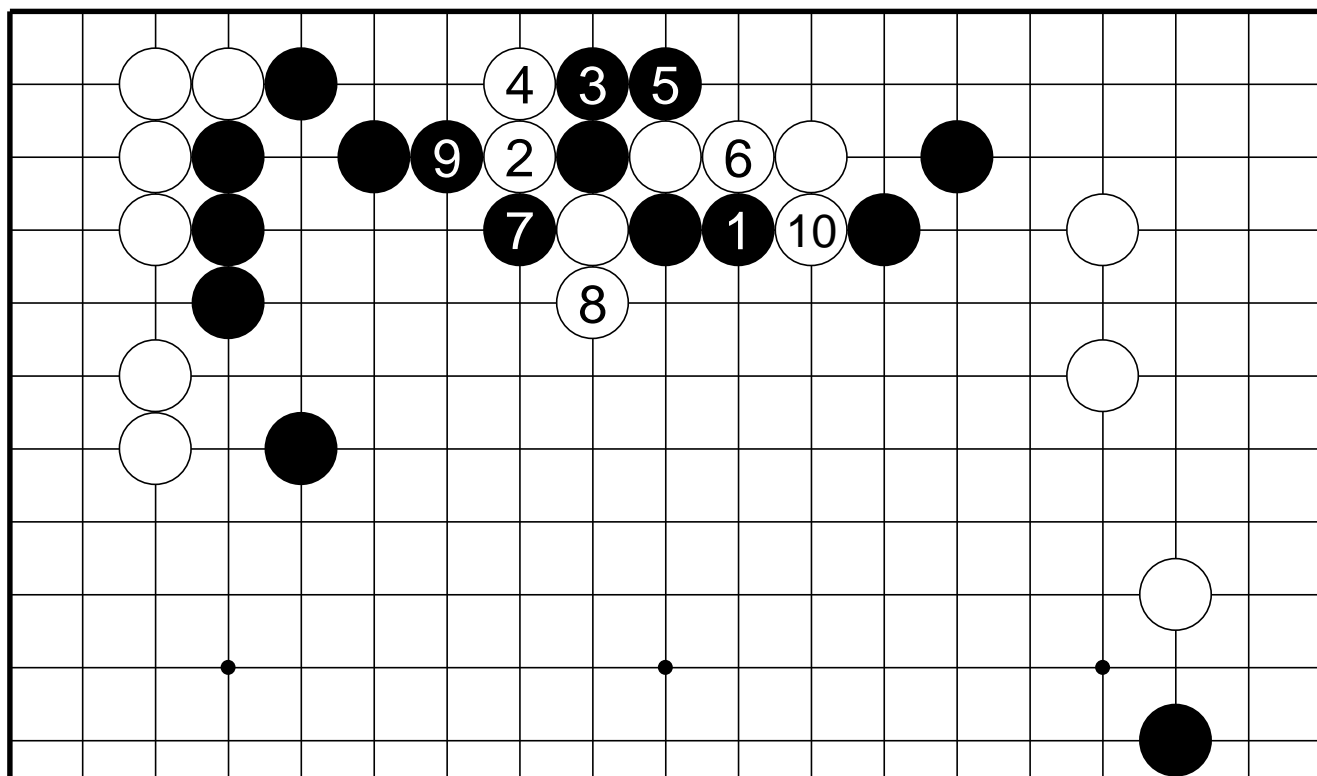


图3



图4地不抵势 白1与其说养扩张已势，倒不如说是奉送边空给黑，继之，白A、黑B，或者白B、黑C，黑已大张其势。

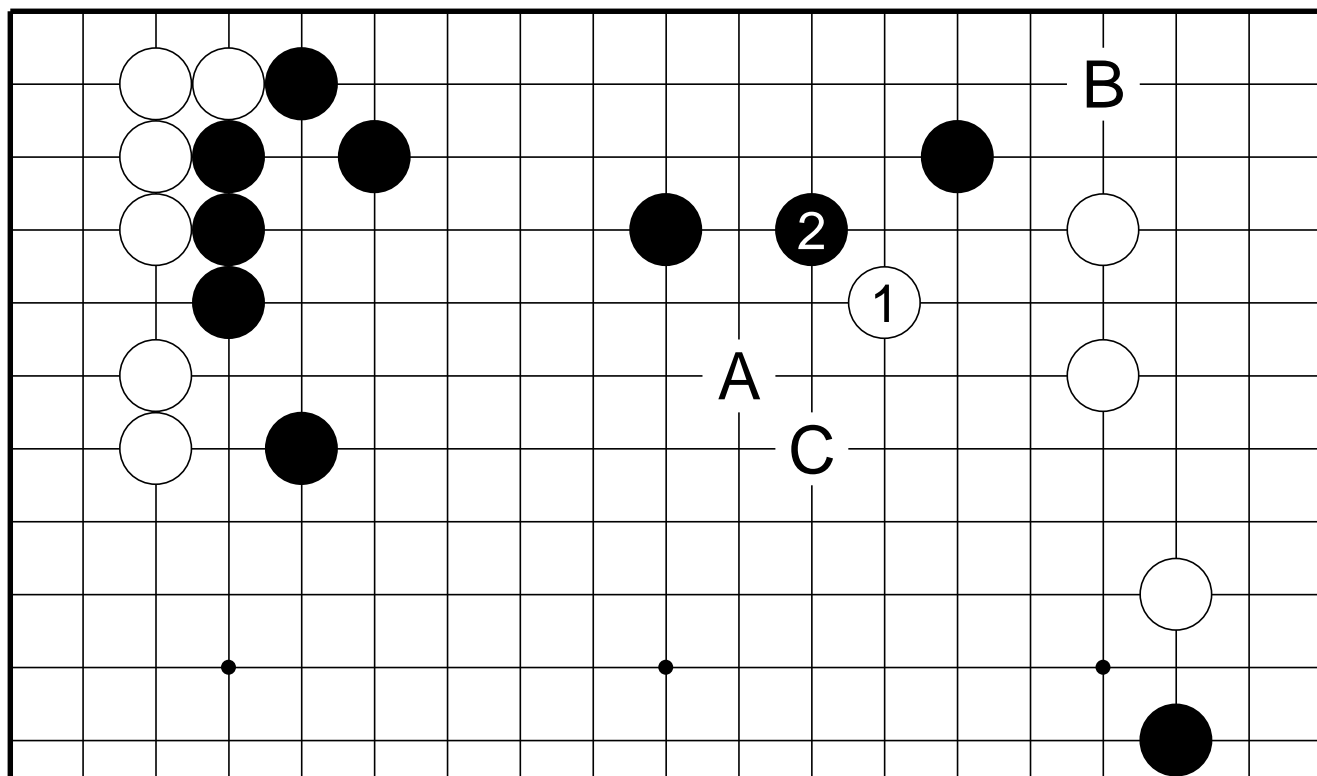


图4

图5 势大于地 白1若单纯守角，则黑2张势兼补A位打入的缺陷。

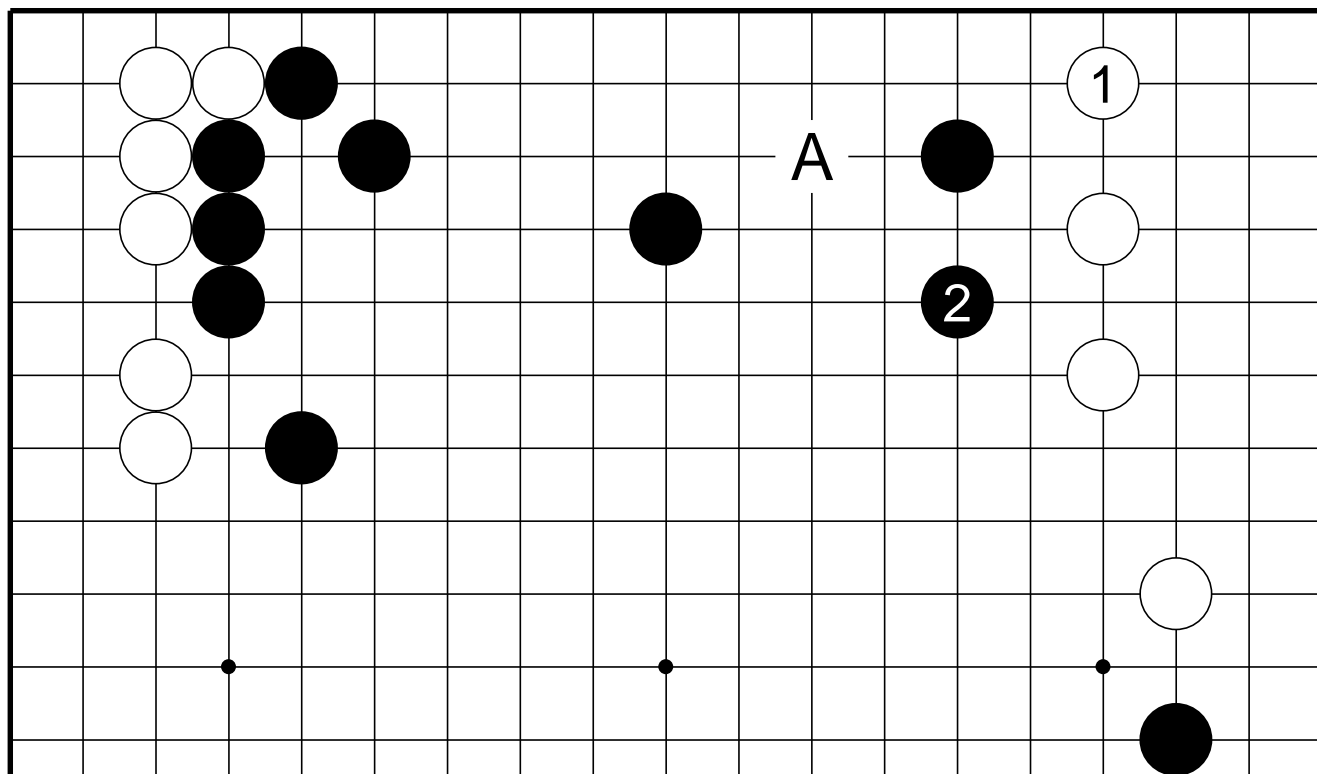
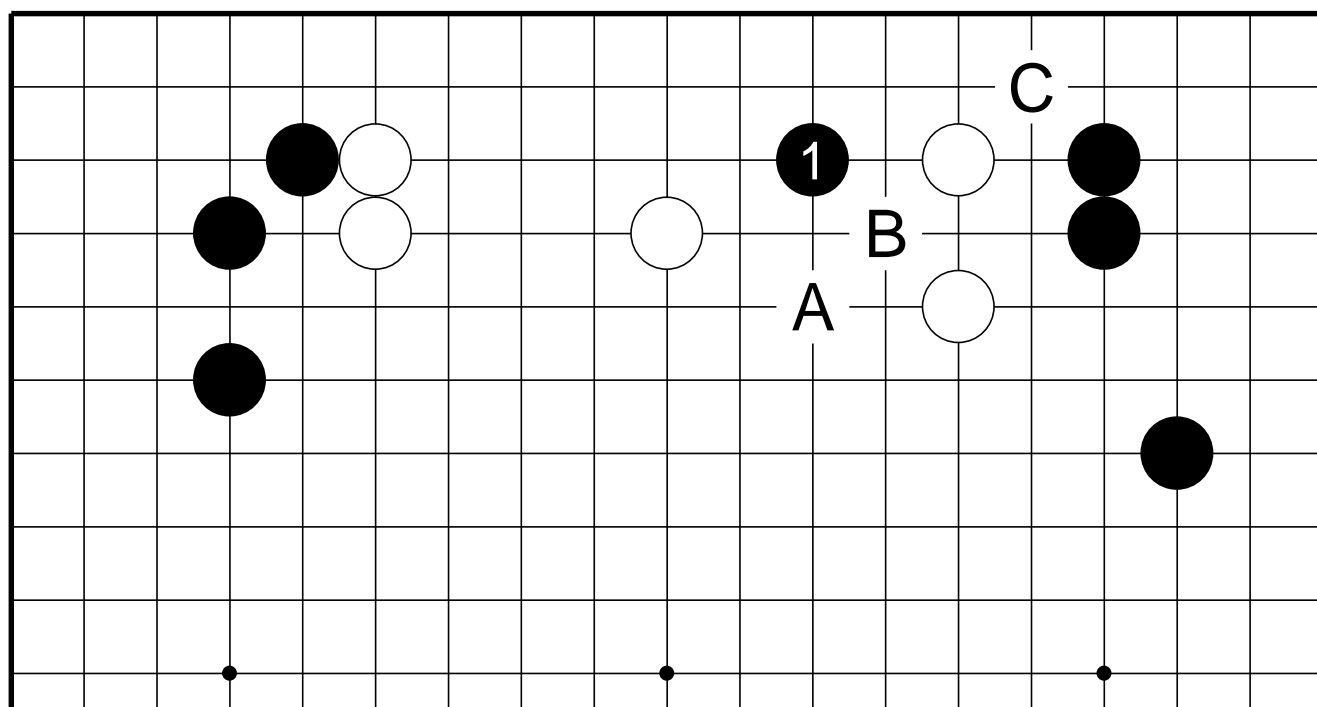


图5

基本形8 这个棋形常见于让子棋中。黑1打入点非常适当，白的应手不外A和B两点。白若先尖C位，便可防止黑1打入。



基本形8

图 1 精警挖着 黑 3 托渡，白 4 外扳方向正确，黑 5 挖好，保证安全渡过。黑 7 是关连的好手，如于 A 吃，便不得了，立刻铸成大劫争。

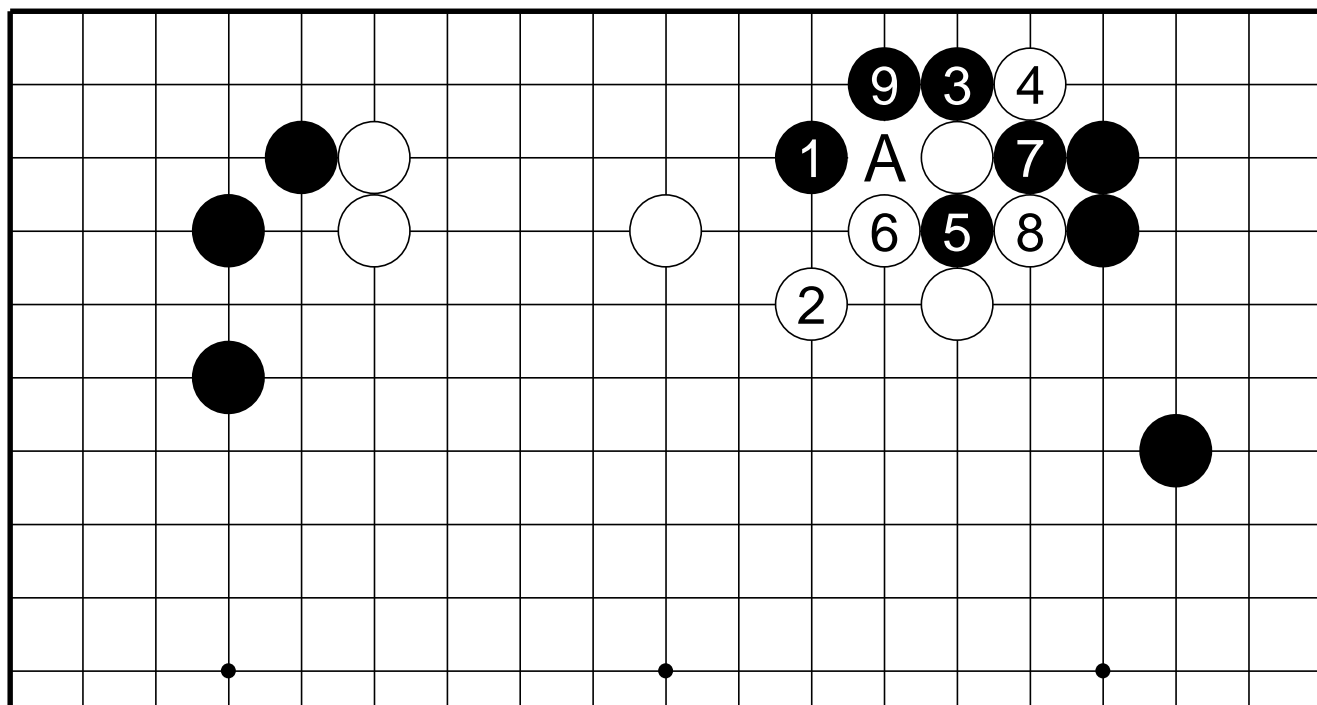


图 1

图2 弃子紧气 白6变化，黑7、9正确，特别是黑9弃子和19扑紧气，手法巧妙。黑25提成为先手劫，大便宜了。

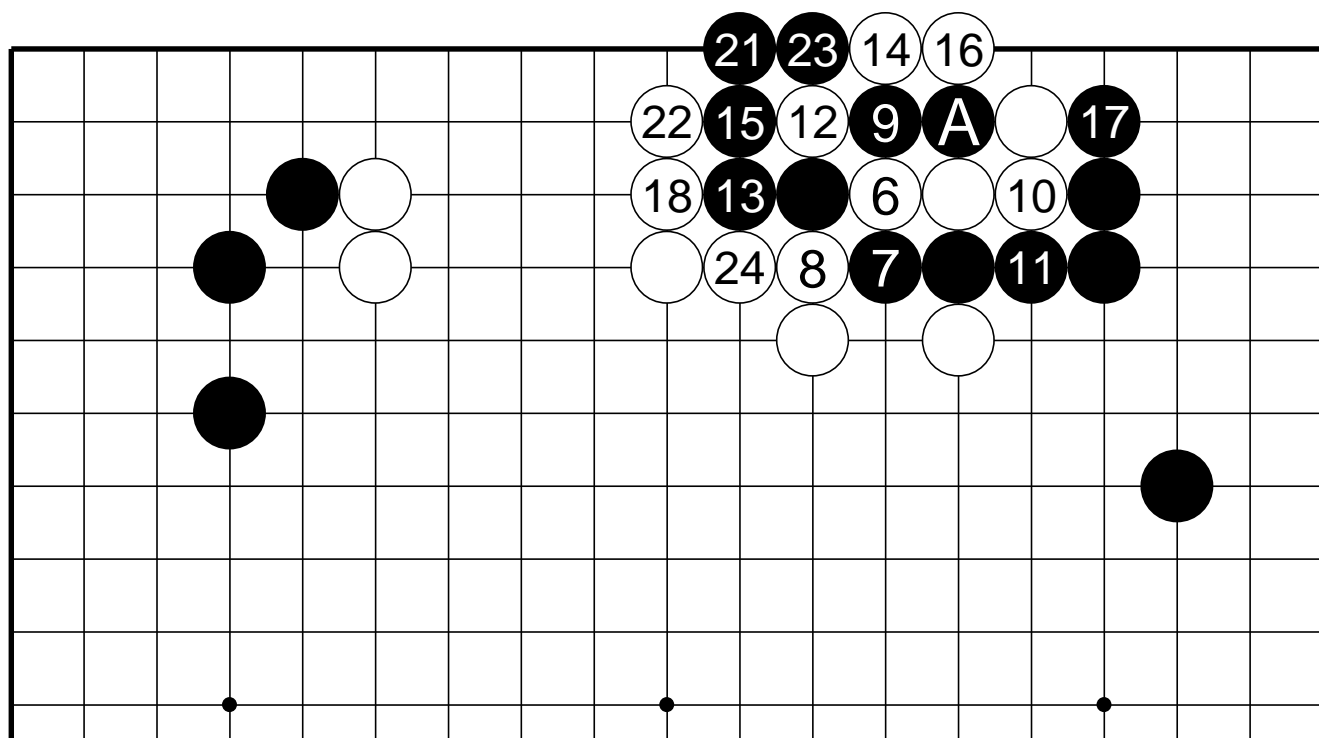


图2

19=9 20=A 25=9

图3 俗手致败 黑5俗手。黑7以下拚死一战。  
黑因差一气而全部被歼。

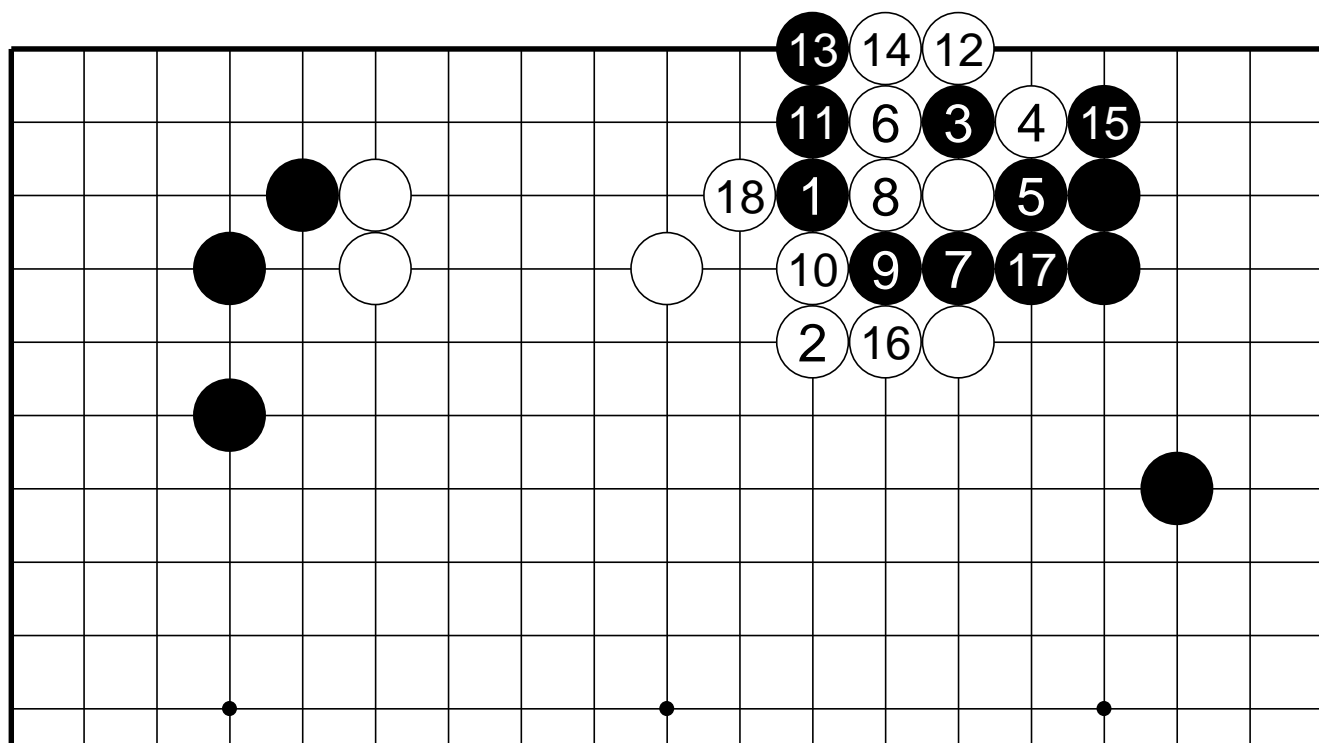


图3

图4 白4错向 白4扳错方向，黑5必断，由于断点随之而变。至黑17，黑毫不费力地吃白。

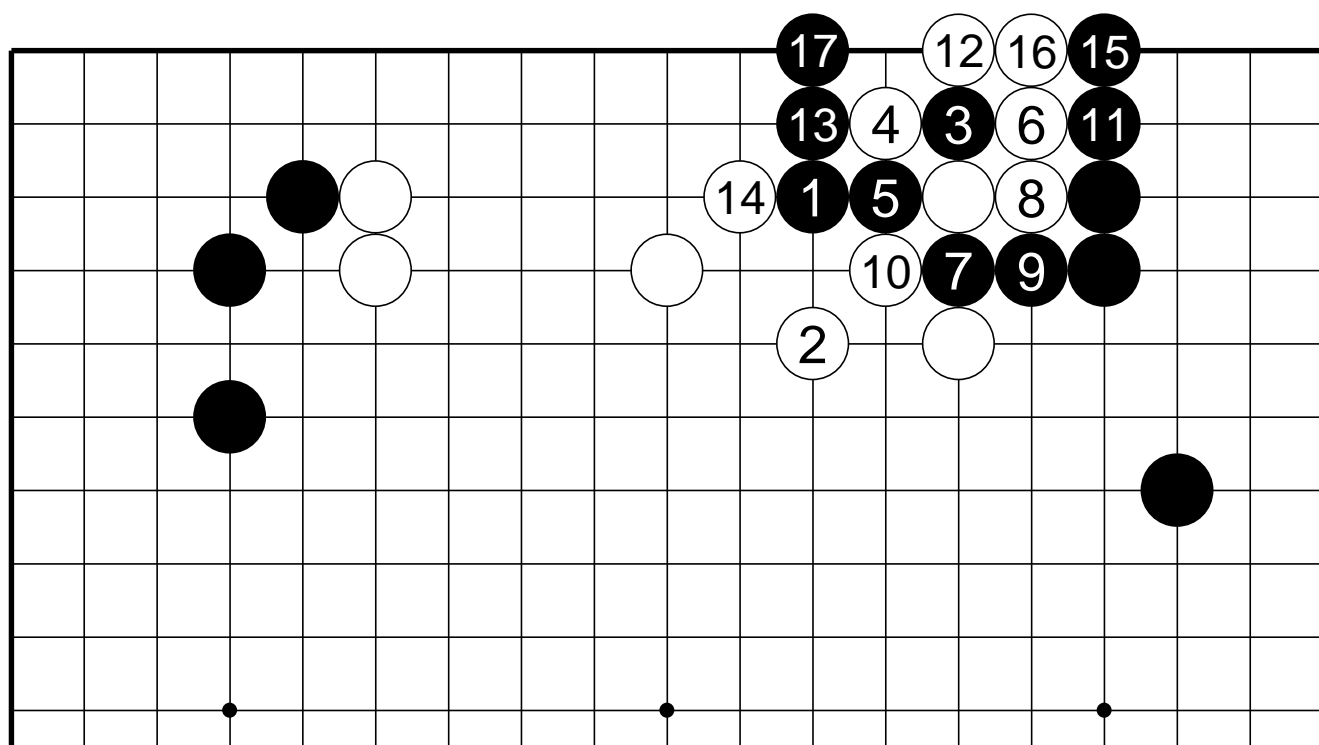


图4

图5 黑大亏损 黑5误用手筋，反凑白4变为好手。至白16，黑棋形不佳，实地又亏。好着和劣着随棋形而定。这里又一证例。

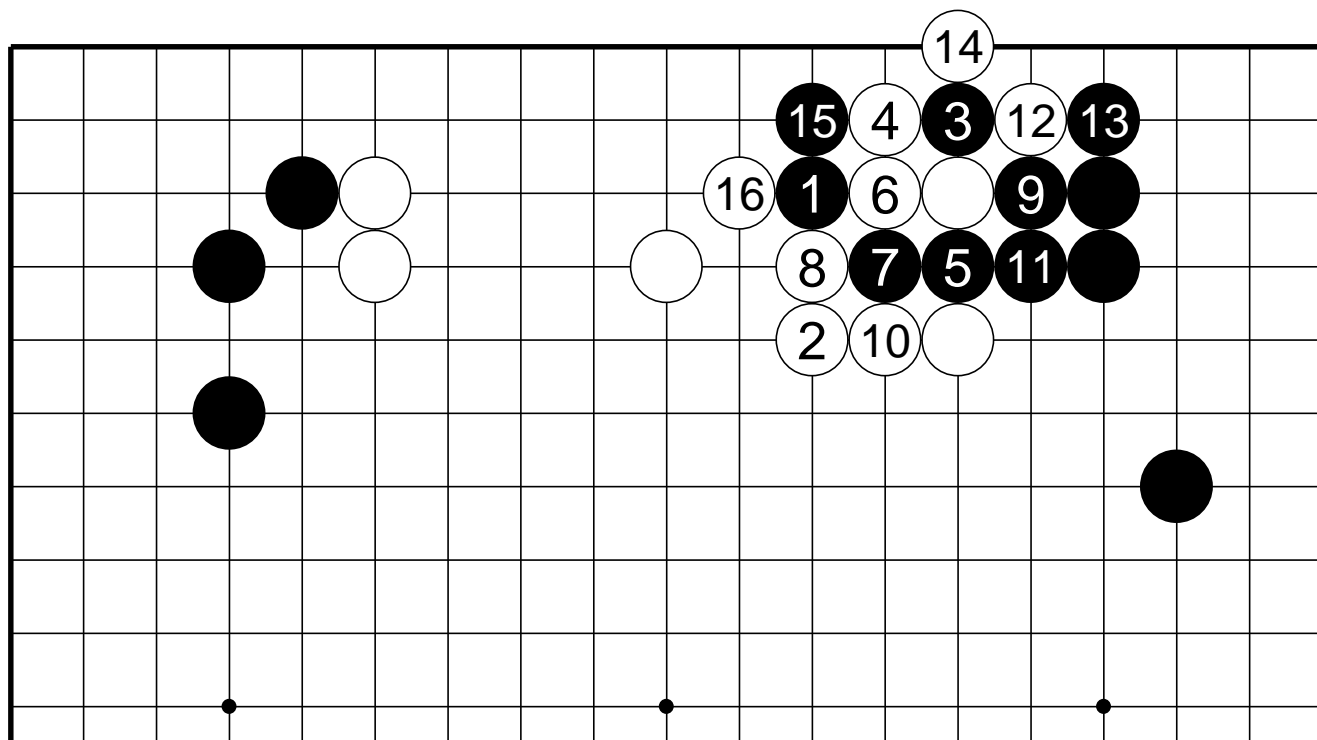


图5



图6 白2威力 白2阻、封两用，黑3顶5断挑起战斗，白6长起，黑7打吃至白16是一定之着。其中白6不宜尖19位，经同样手順，黑17搭出，白A、黑B走成俗称“想思断”，黑可吃掉白星位子。

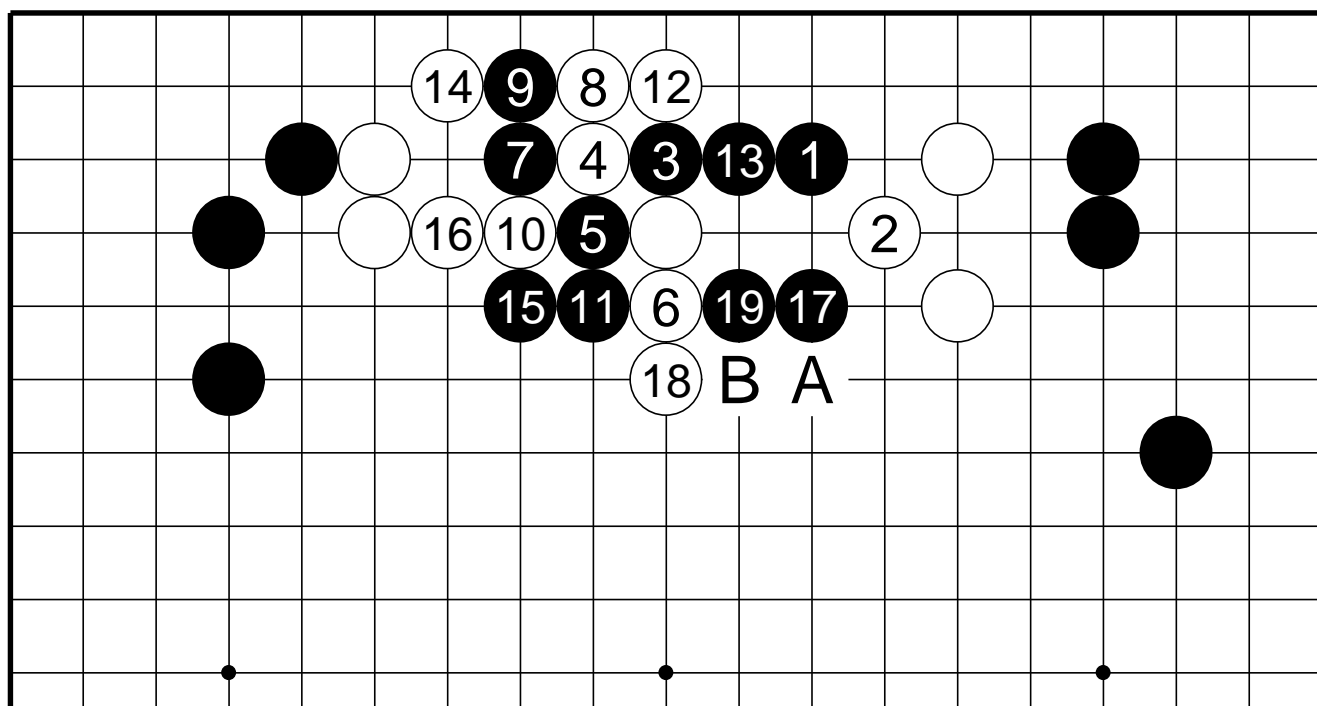


图6

图7 平凡成活 黑遇尖封时，3至15是平易内活的基本手法，能活一块棋，一般来说总是不坏的。

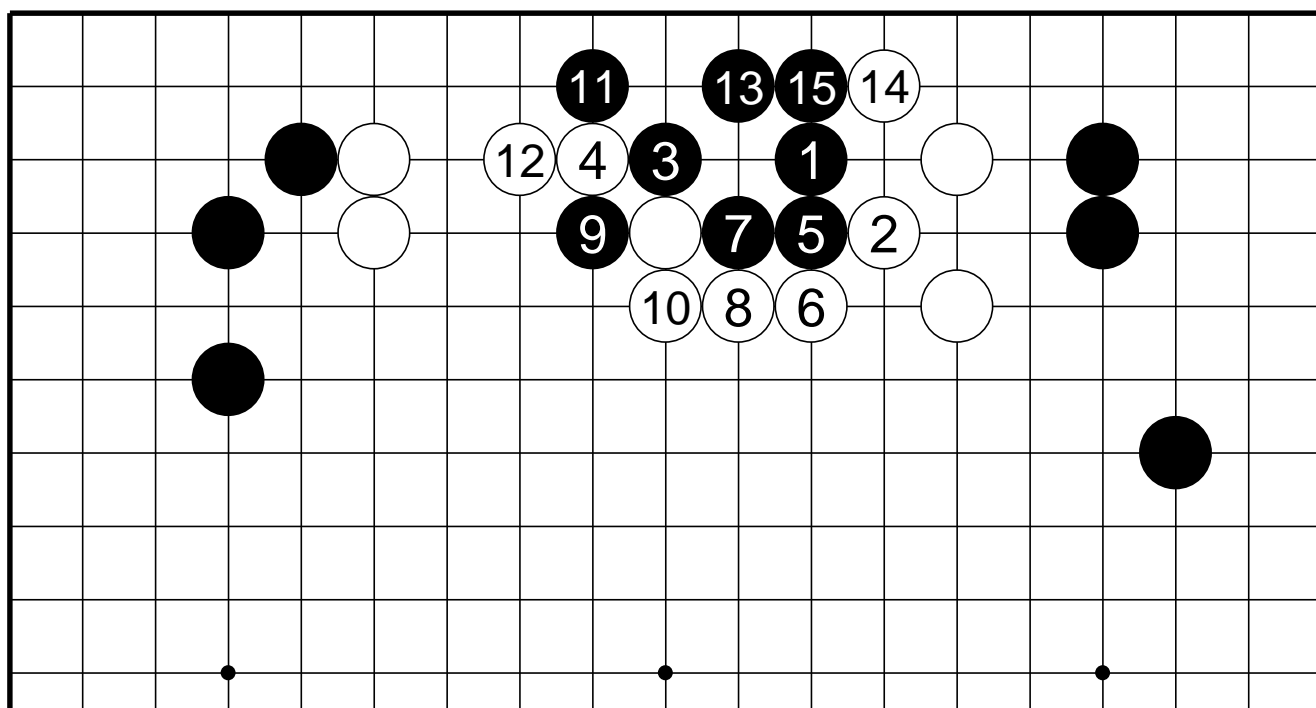


图7

图8 黑形滞重 黑5鼓起，白6当然打吃，黑7  
 理当走A，成劫争形，现粘实棋形较差，但在有些  
 场合也是可行的。

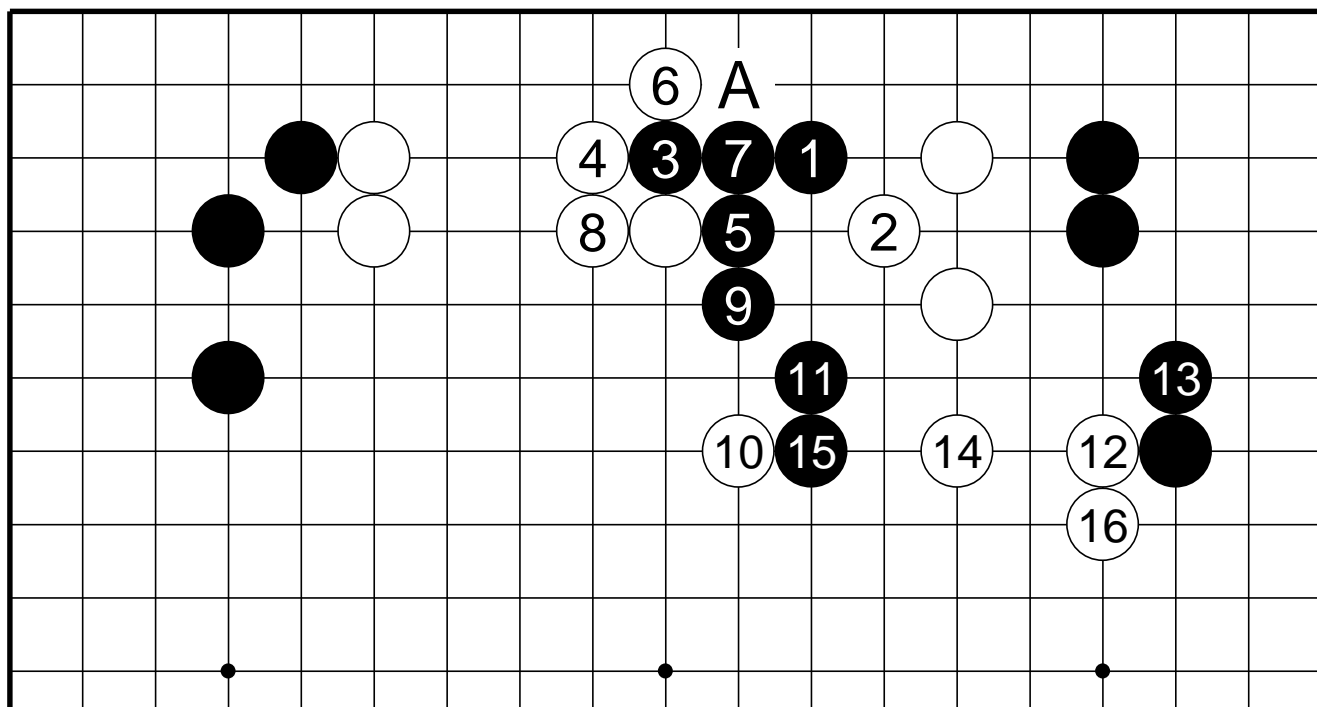
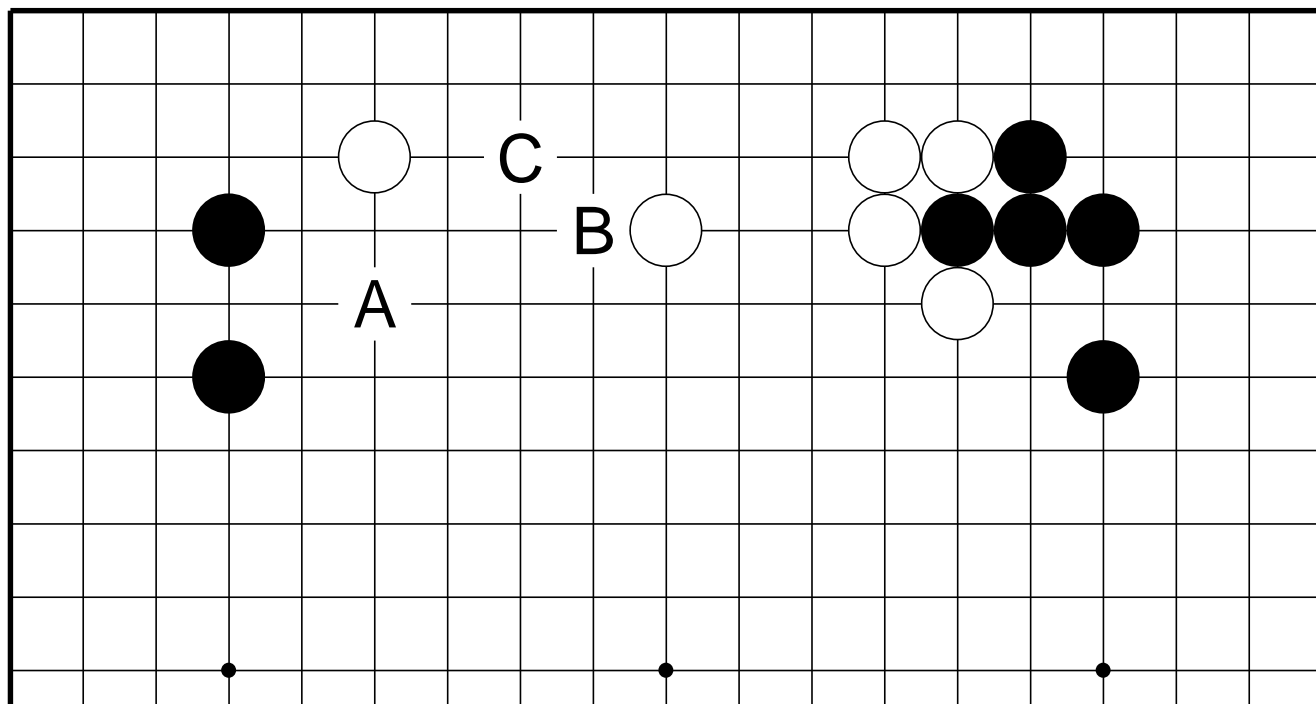


图8

基本形9 这类棋形在对子或让子棋中都不少见。在白补A位前，残留B和C两个打入点，主要是B位。



基本形9

图 1 轻叩关门 白右阵坚固，黑不宜于三线打入，黑 1 碰最合适，黑 9 本手。黑 11 至 21 紧紧包封，白不敢开“生死大劫”。

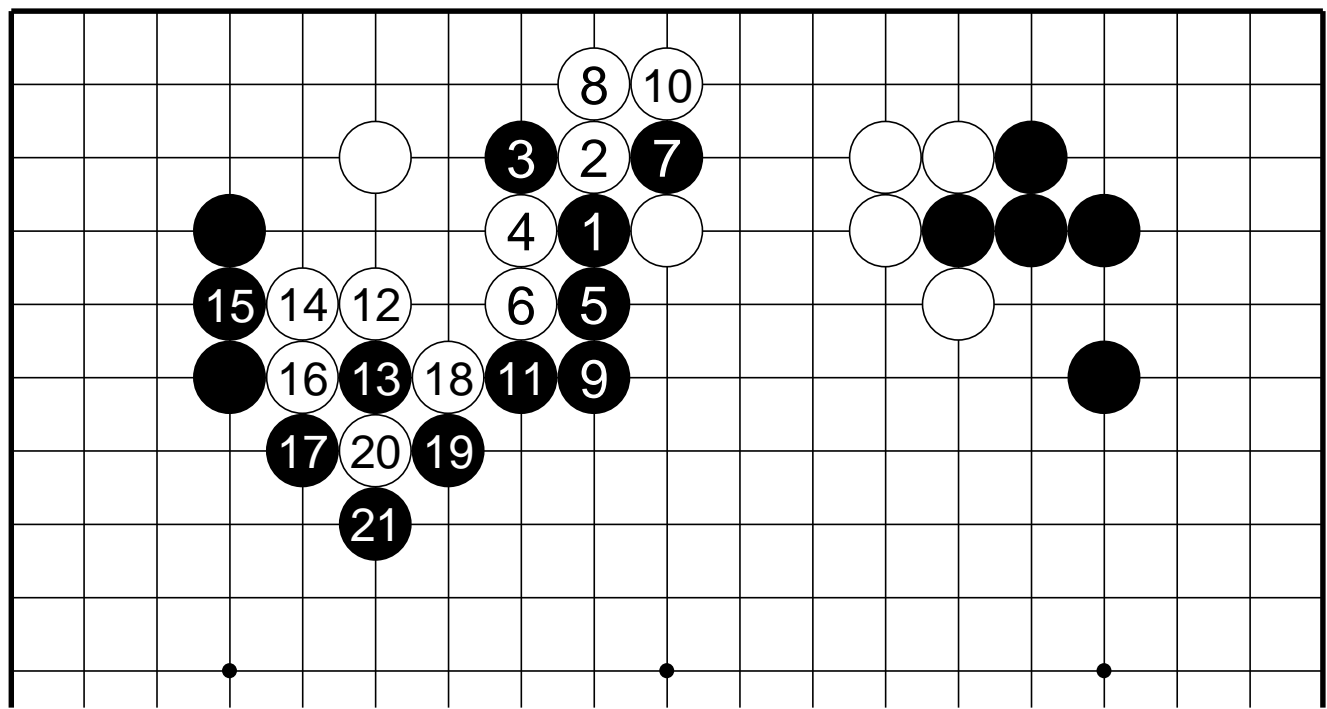


图 1

图2 白形干瘪 白2挖意在借劲，于4、6穿出，至黑9，黑实利可观。黑11有见识，准备再弃中央四子。

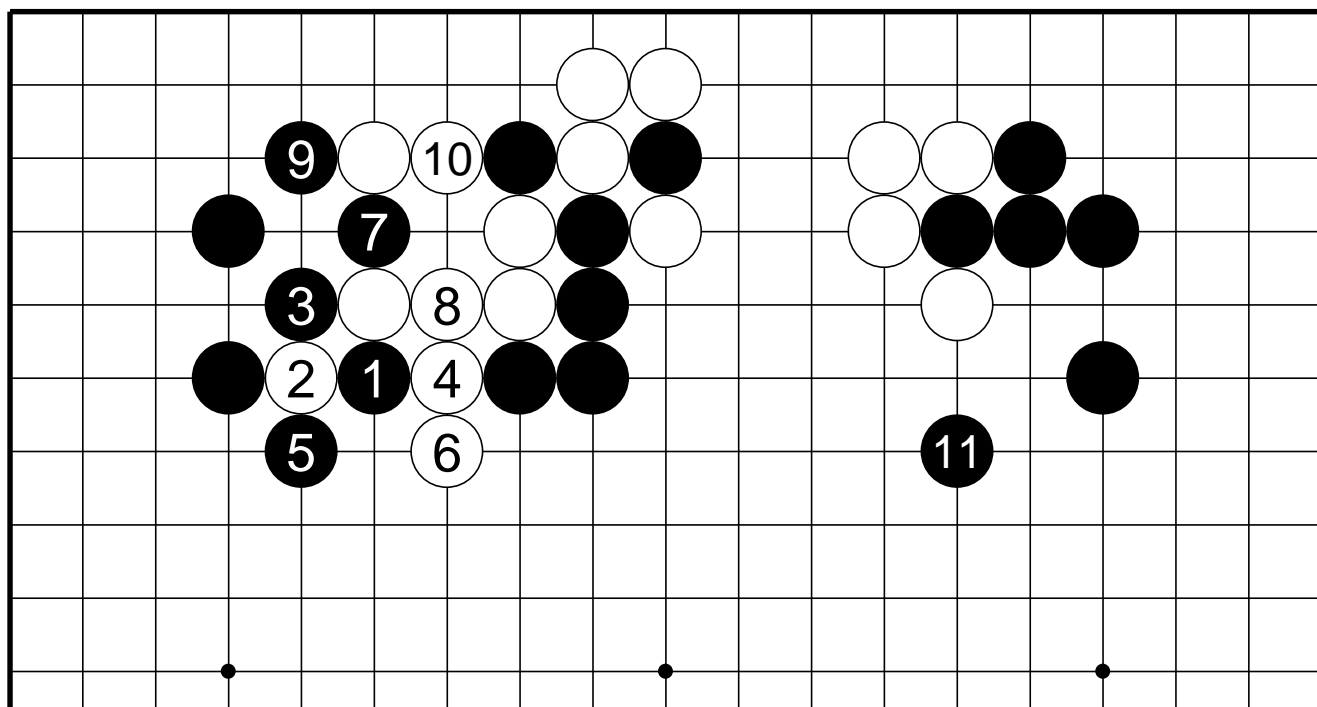


图2

图 3 违反棋理 白 6 从自己强方落子，违反棋理，当挺 8 位。至黑 11，以后 A、B 二点黑必占其一，白全线崩溃。

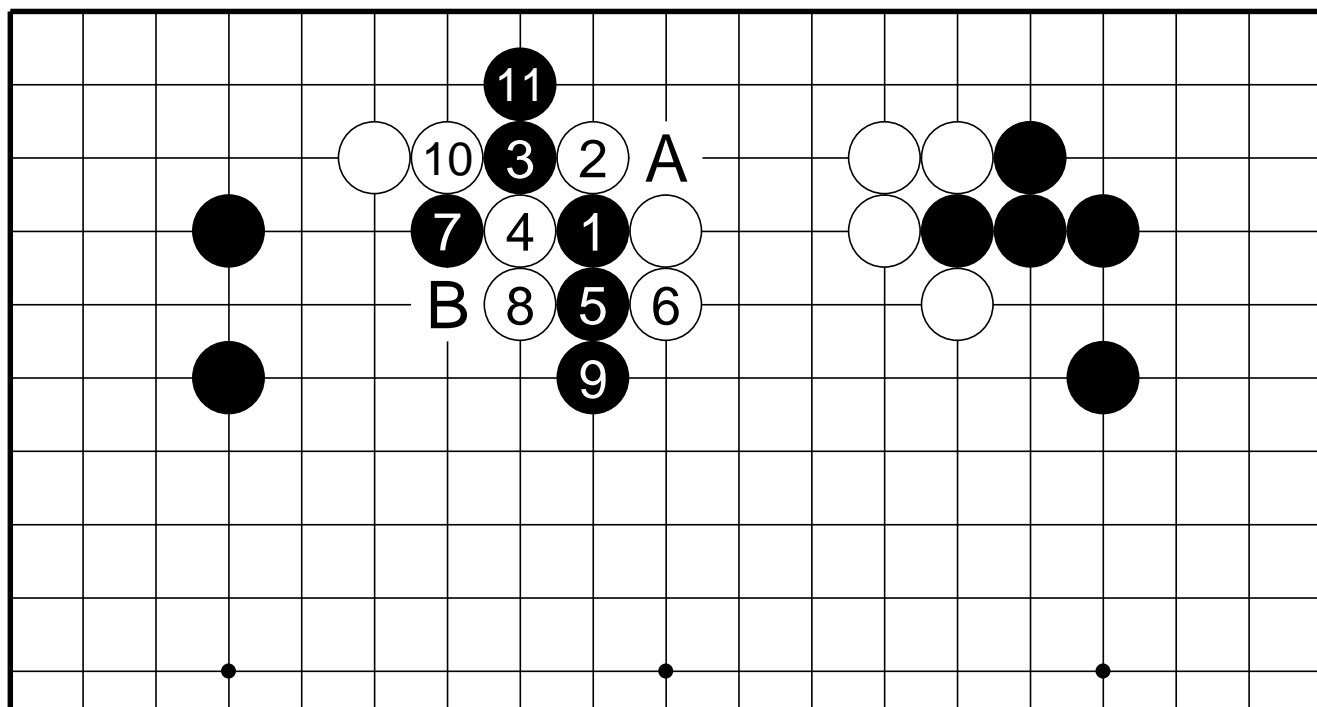


图3

图4 白不充分 白6软弱，黑7后顺流至13，明显黑优越。

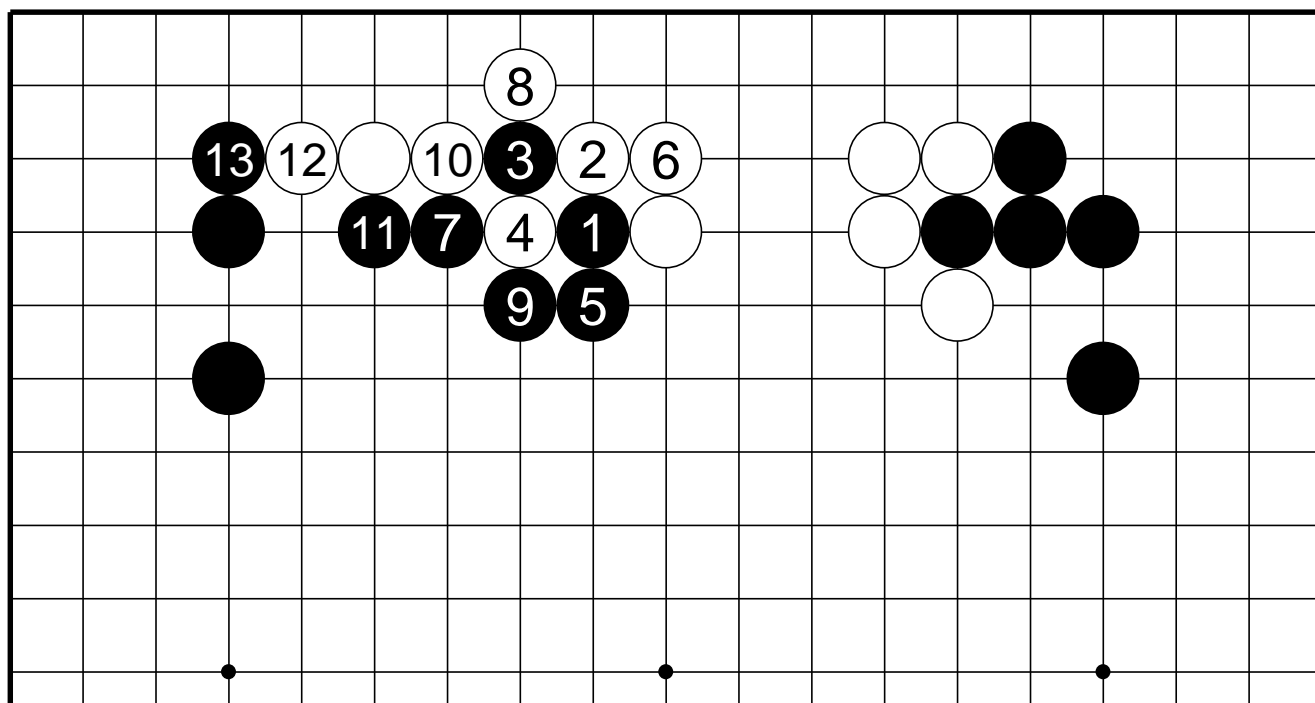


图4



图5 黑大优势 白6抢吃，必遭黑7打吃，接着，黑11、13提一子，白形已重复，再者，黑有A觑、白B、黑C封锁的好手法。

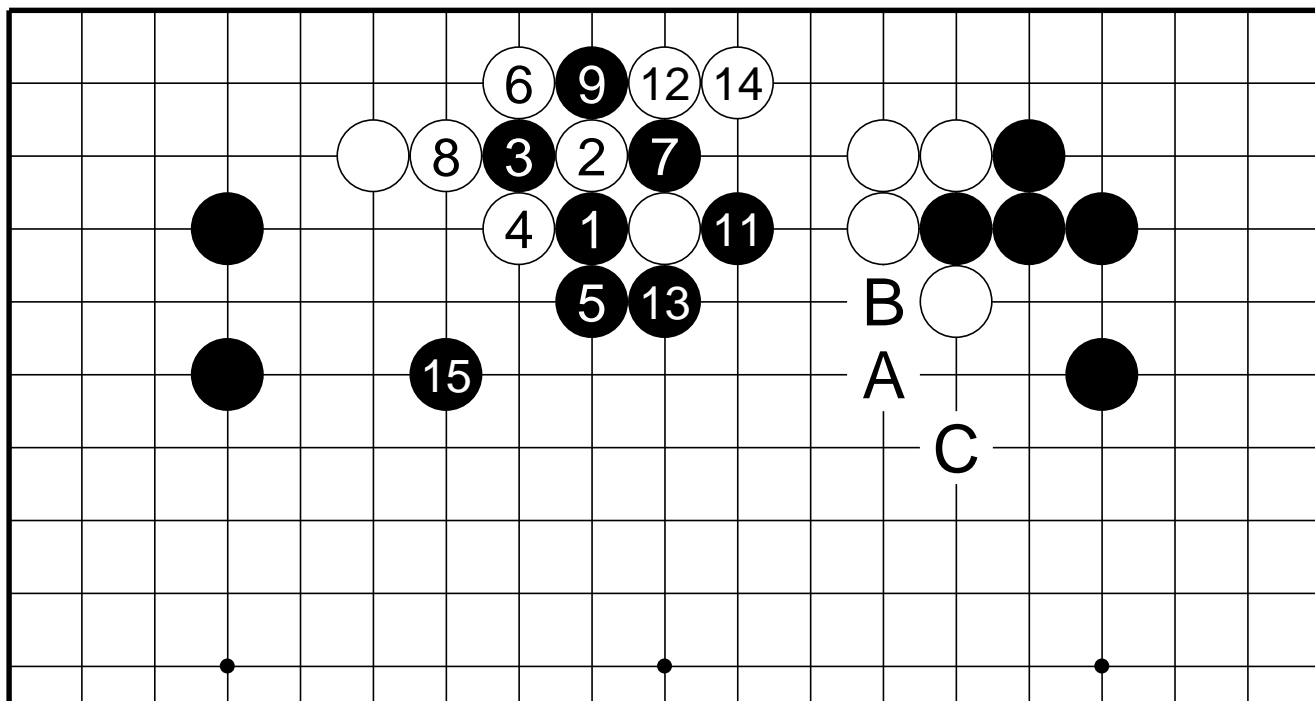


图5

10 = 3

图6 仍然黑优 白2上扳，一般在左侧有厚势配合时才易奏效。现在自己4、8忙于逃出，无暇攻黑。

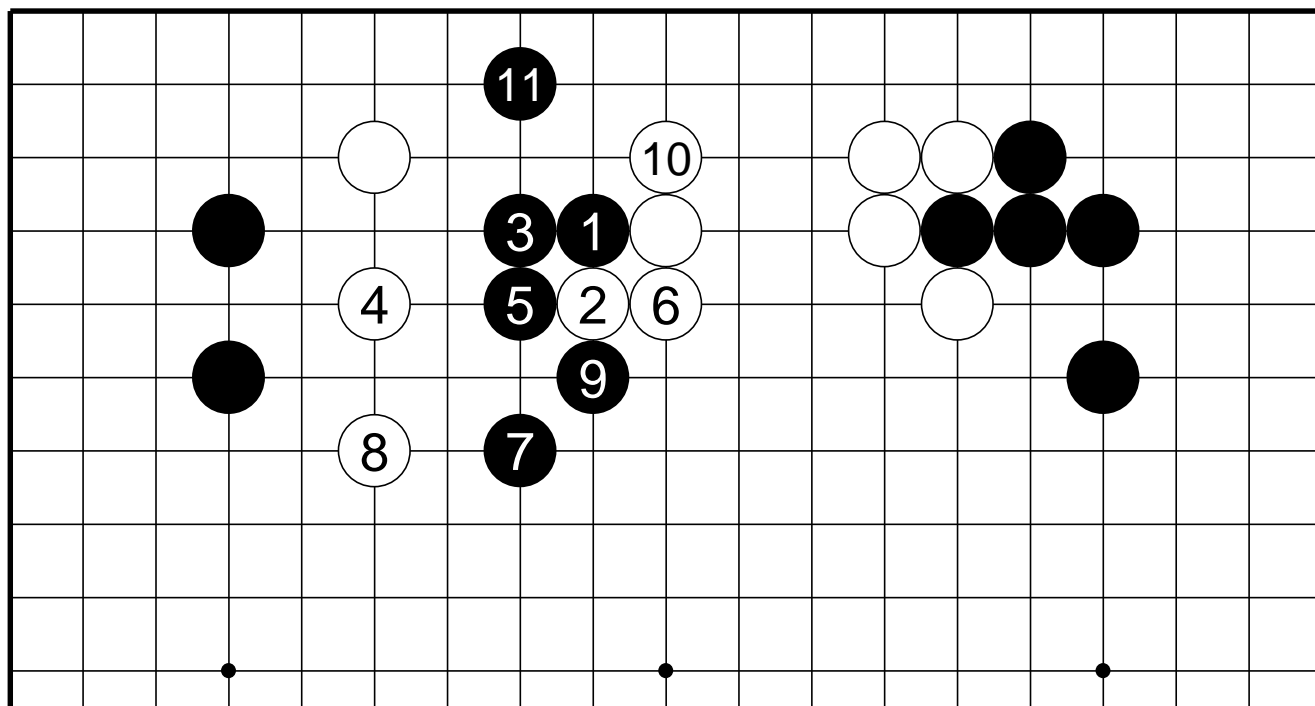


图6

图7 稳健应手 白2立稳健，不容黑恣意腾挪。  
 黑3试白应手，白4扳。于是黑5至11施展一系列手筋，至黑19曲出，白左右皆受攻。

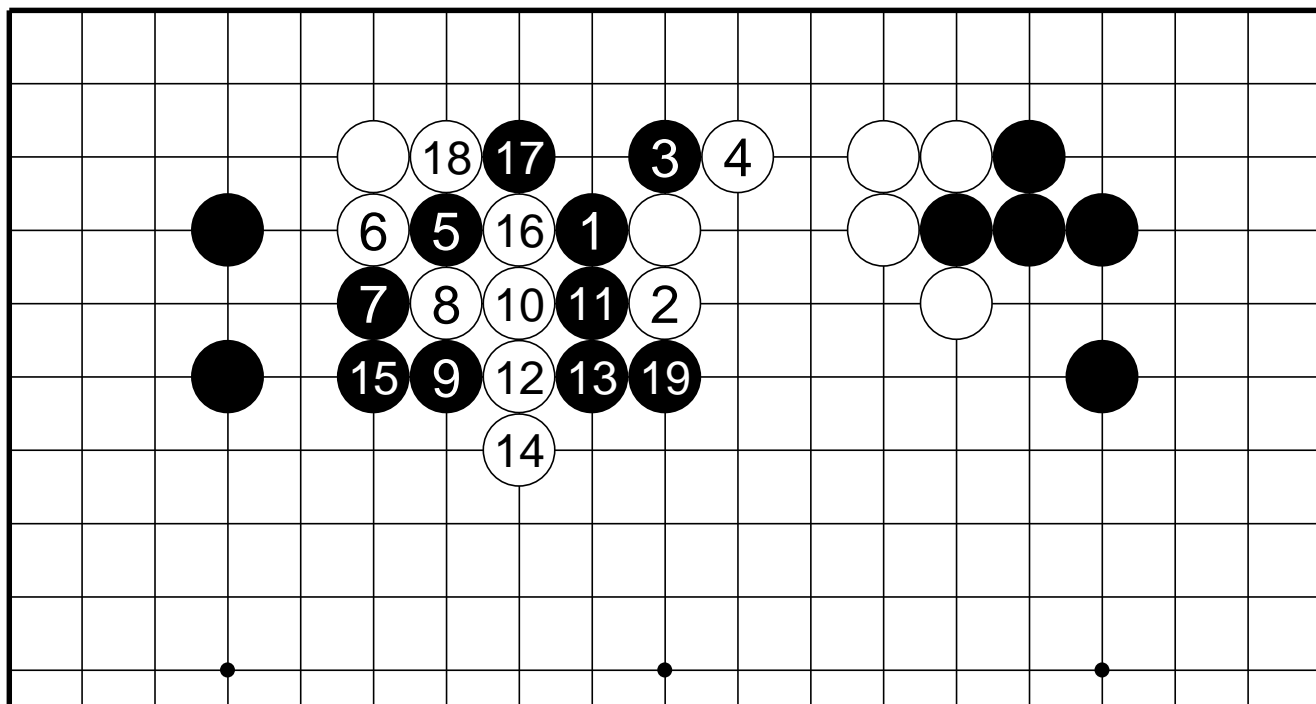


图7

图8 龟形之厚 白4断，黑5俗手，演变至黑15，白14提净二子，外势极厚，黑左上角大，但尚不净。

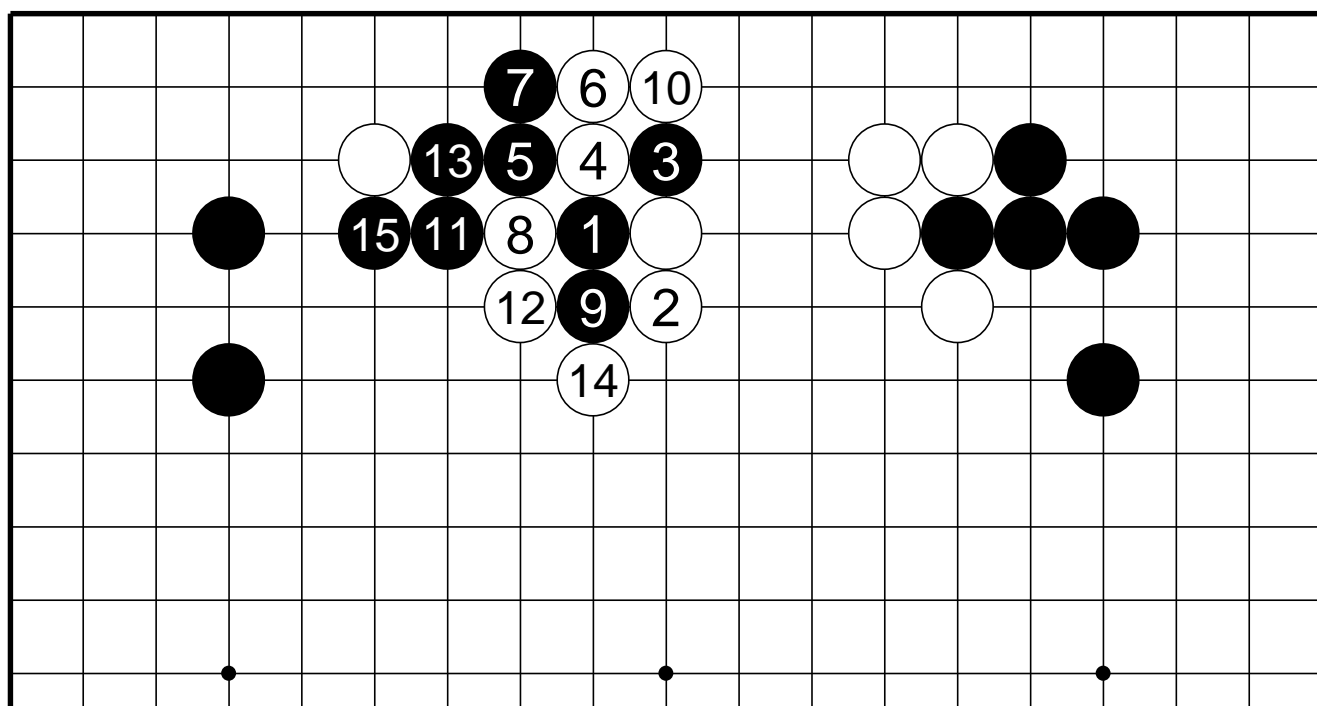


图8

图9 黑5手筋 黑5靠好手，白6解征吃。黑7至17转得角地，白虽有外势，但和上边△四子配合，似有重复之感。

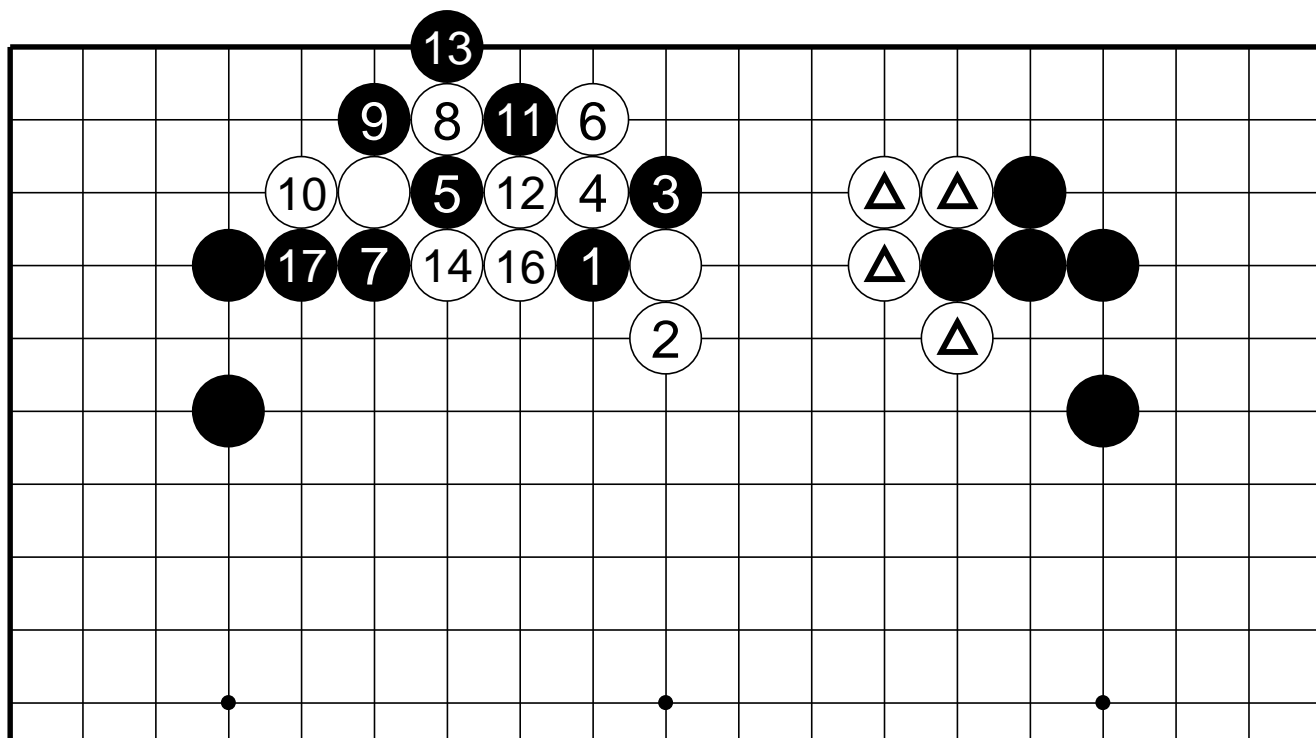


图9

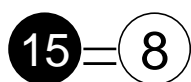


图 10 平分转换 白 4、6 是机敏手段，旨在阻其联络，有意思。如图结果，平分转换。

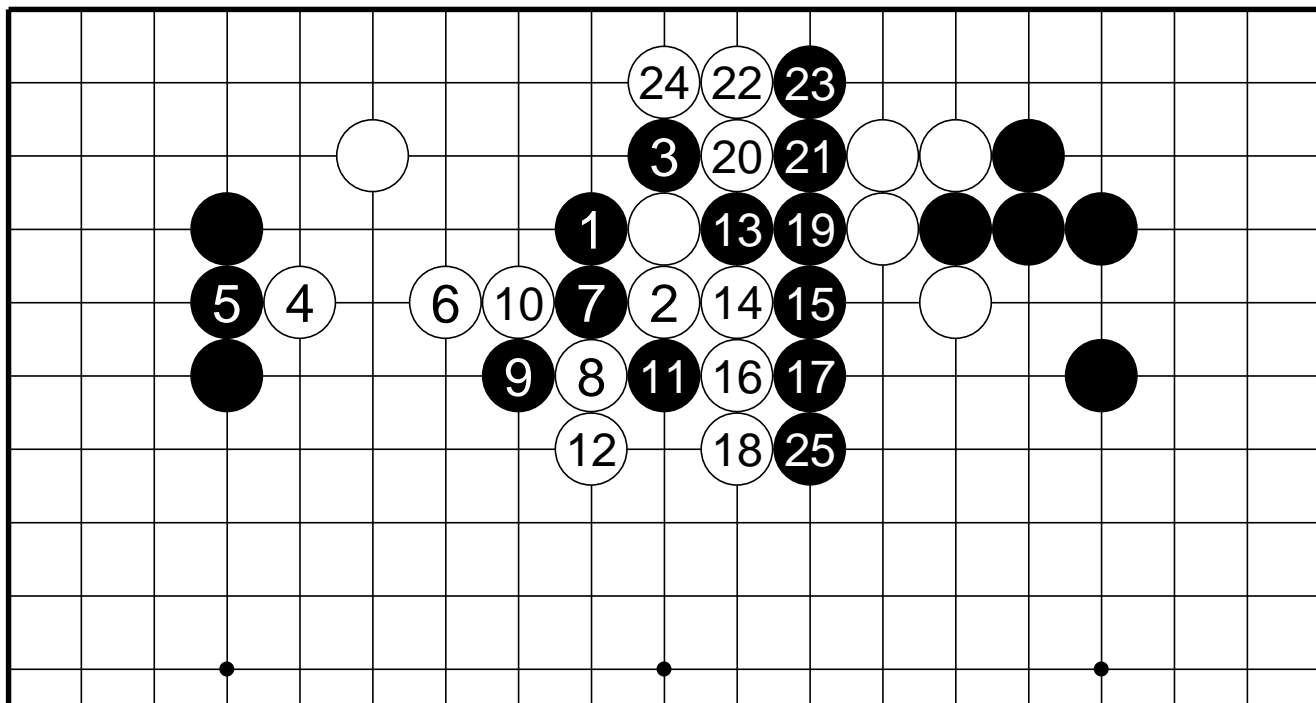


图 10

图 11 步法轻快 黑 3 漂亮，白 4 点角，明快转换，黑外势不坏，平分秋色。

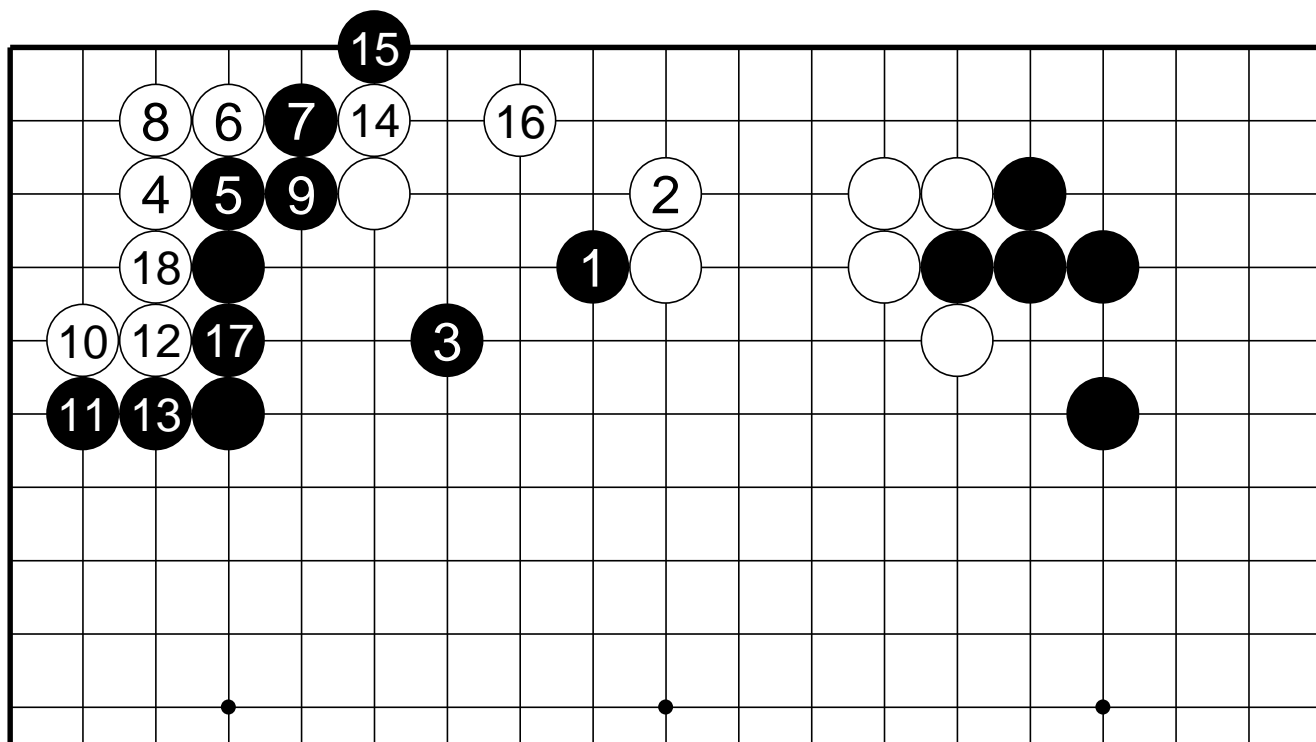


图 11

图 12 笨重之形 白右已坚，黑 5 硬搪意义不大了。白左侧一子较轻，故白 4 扳头，从而取得一系列好步调。今后，白扳 A 位，黑极其难受。

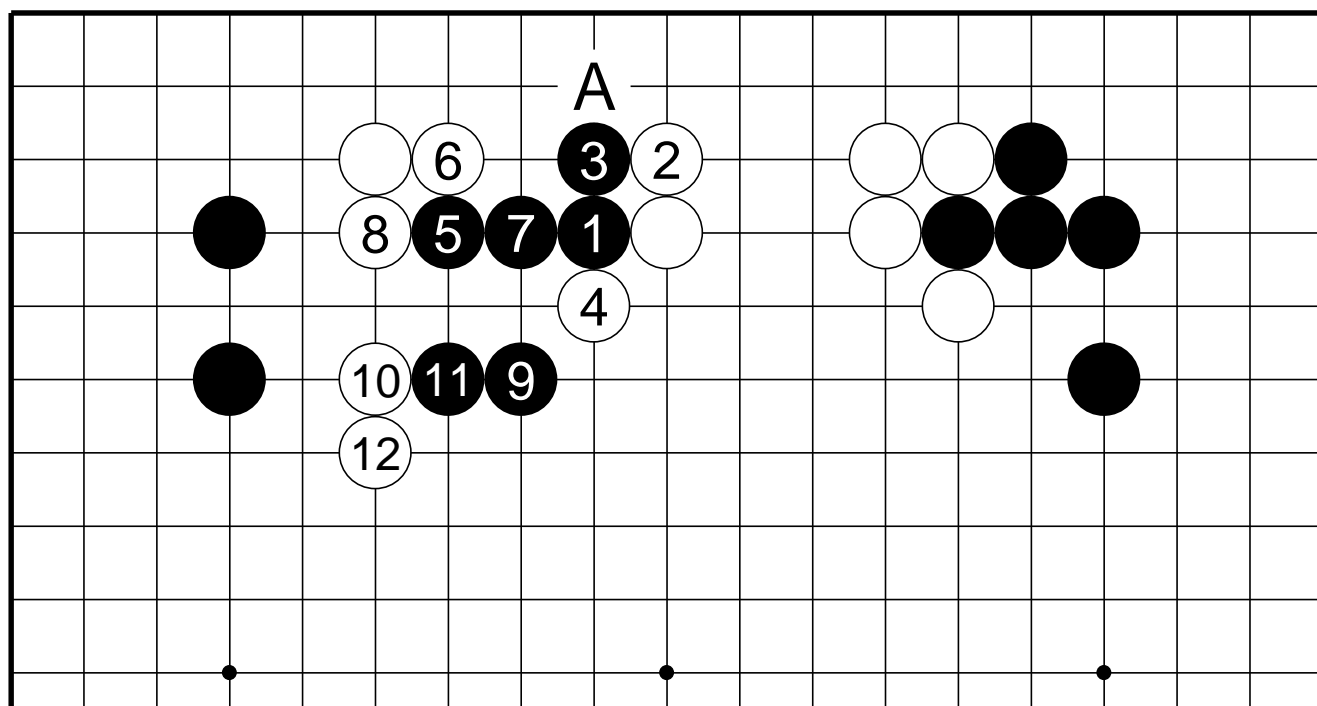


图 12



图 13 勉强用战 黑 3 尖，硬把白棋割开，但角地空着，效果不大。白自管 4、6、8 简单遁出，黑两处皆薄，并不有趣。

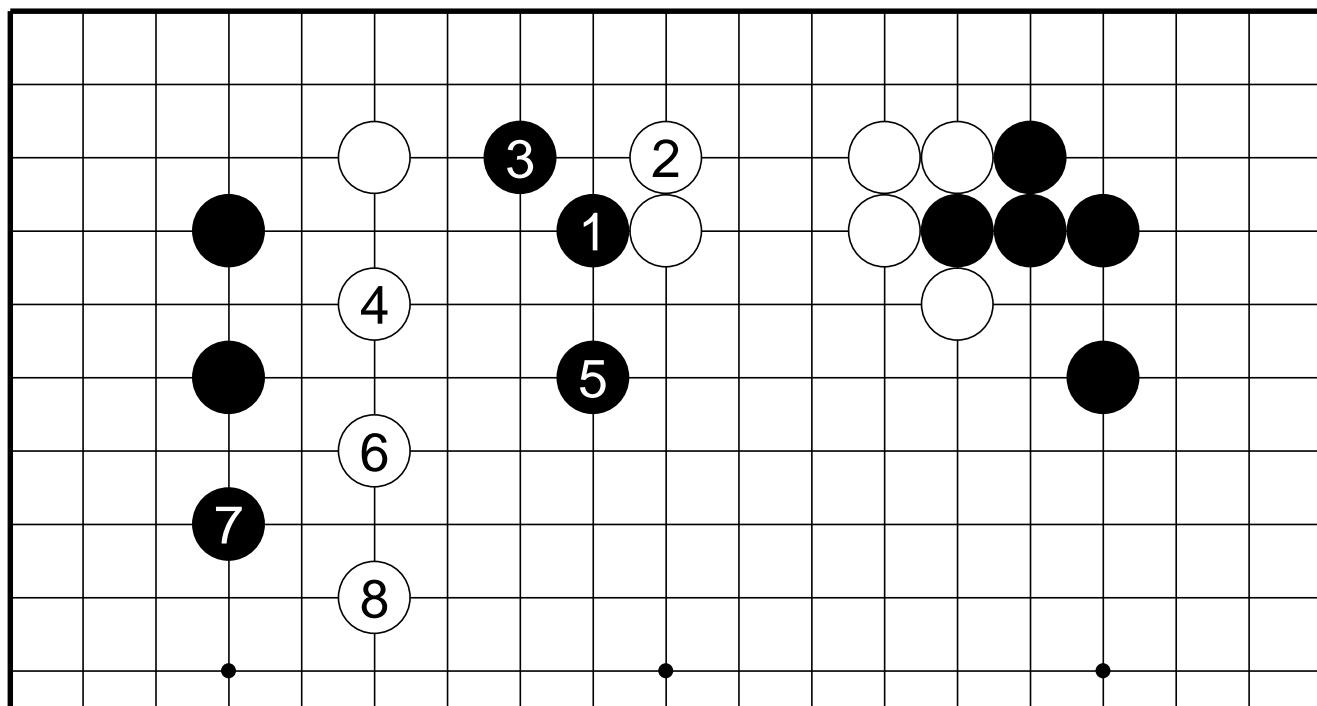
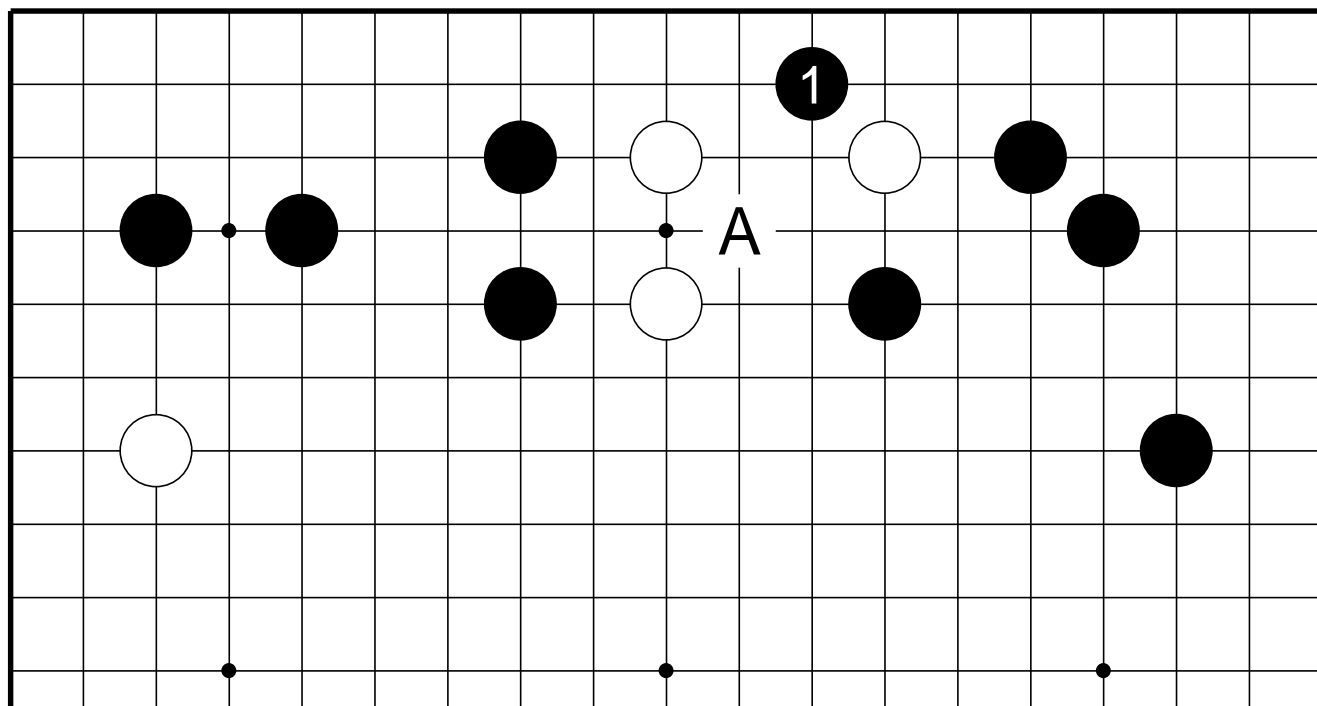


图 13

基本形 10 黑 1 透点搜根，特别在攻拆二时，是最严谨的狙击点，如攻 A 位便给白方有所腾挪了。



基本形10

图1 搜根攻击 白2压，黑3长强手，白4厚实，黑5渡过彻底搜根，白成孤棋，行动不便。

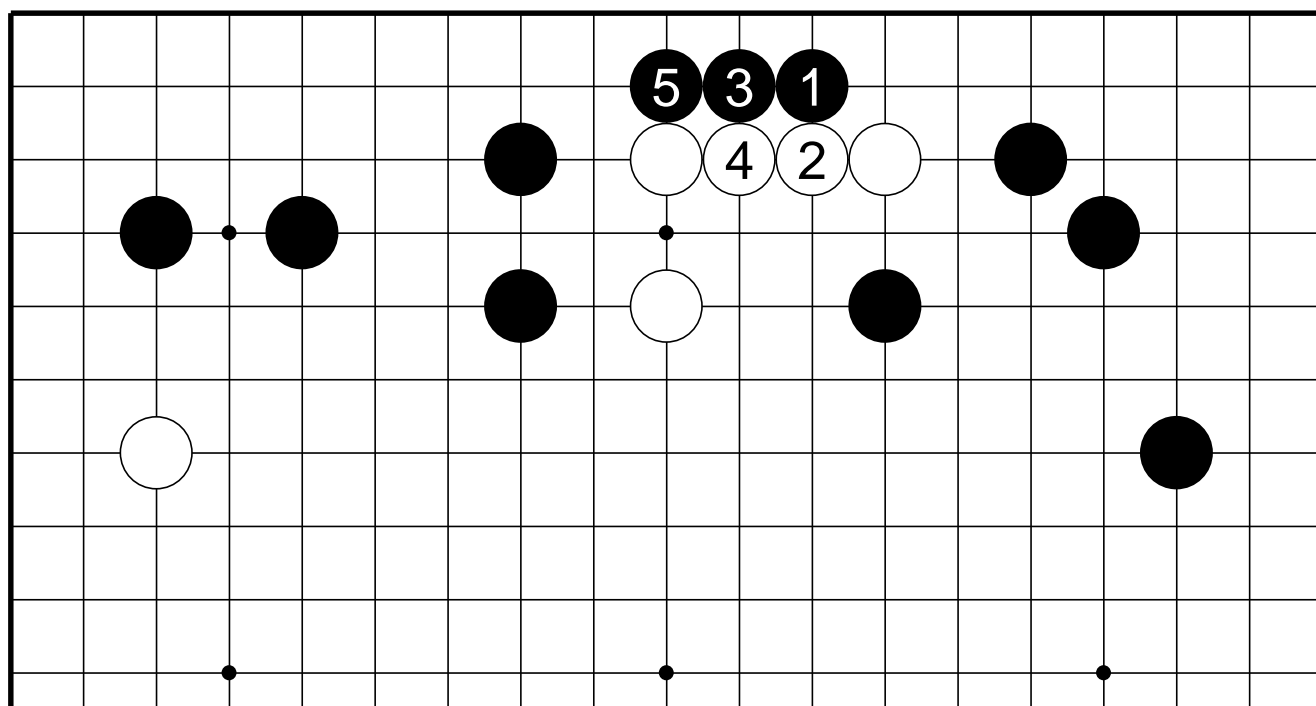


图1

图 2 白形残缺 白 4 搪下不好，经黑 5、7 之后，白成苦形。

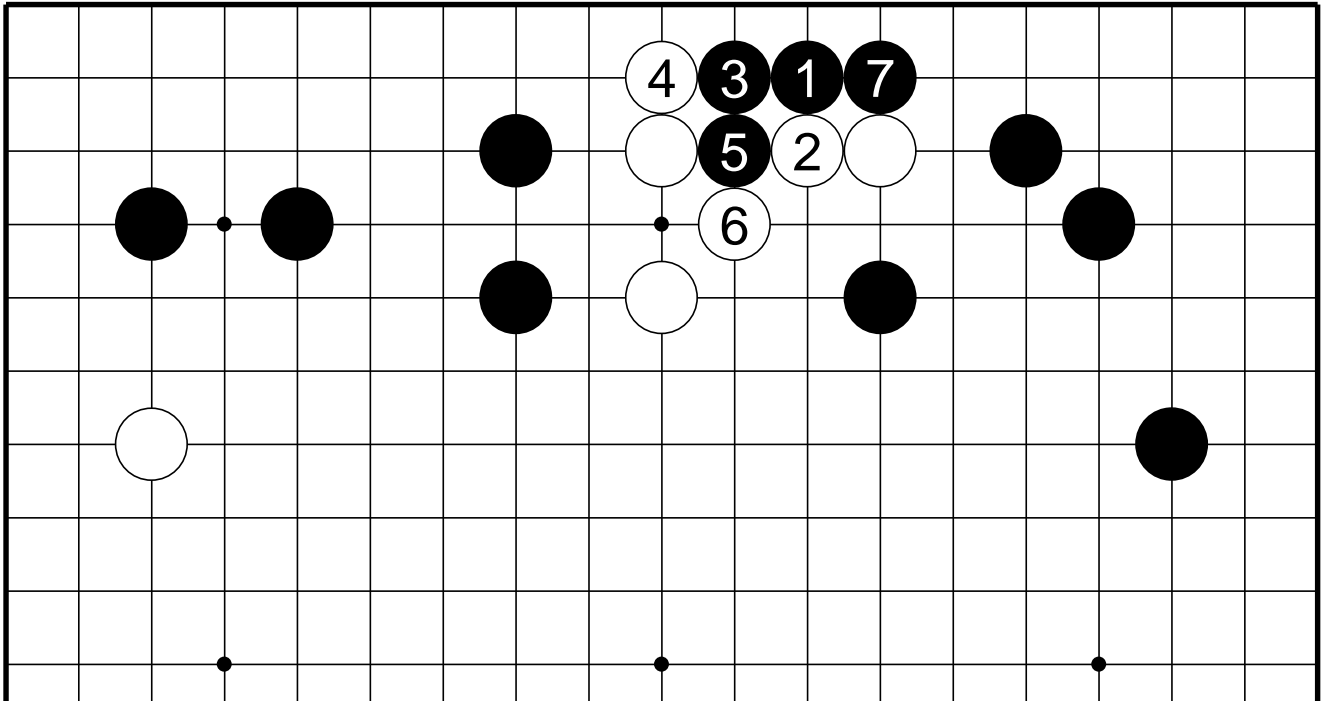


图2

图3 弃子常法 白2 搪下，黑即运用弃子手段，攻白一块棋，十分有趣。

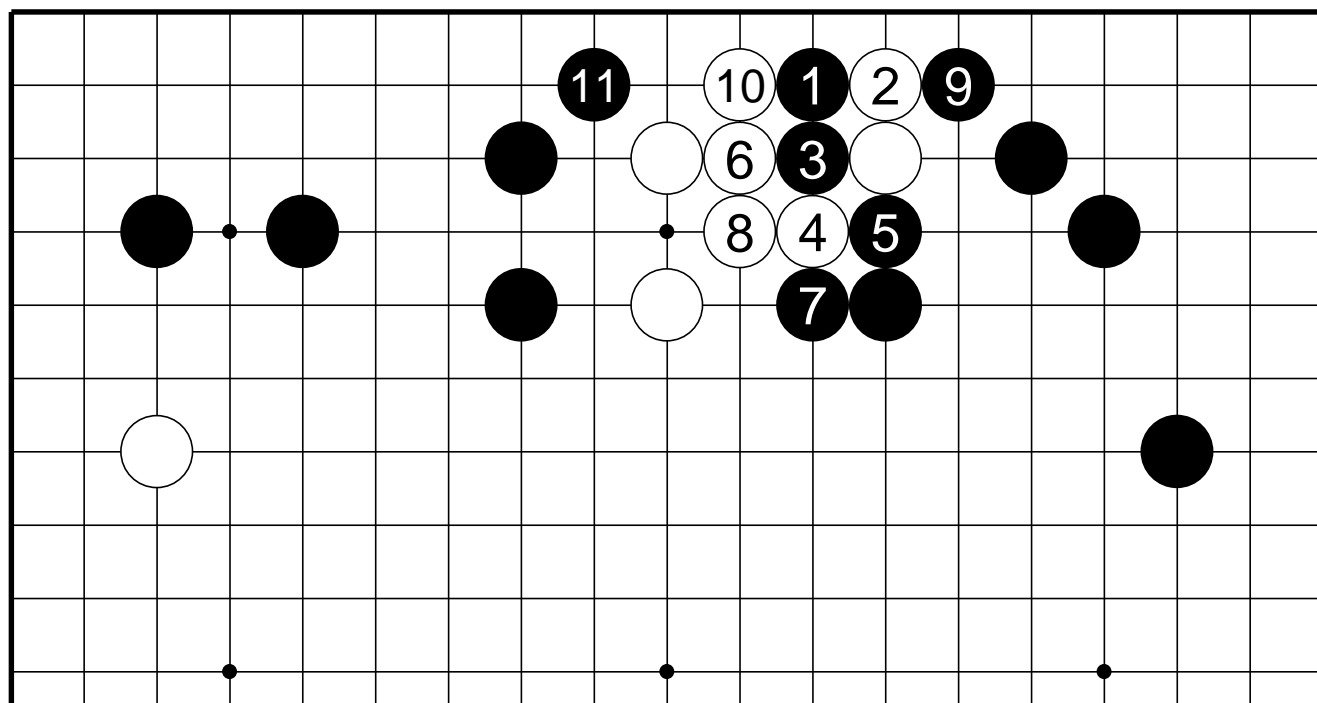


图3

图4 白方束手 黑3厉害，白4犹如盲人骑瞎马，黑5虎起，白形崩溃，白4当并5位。黑A、白B，基本上还原成图1那样。

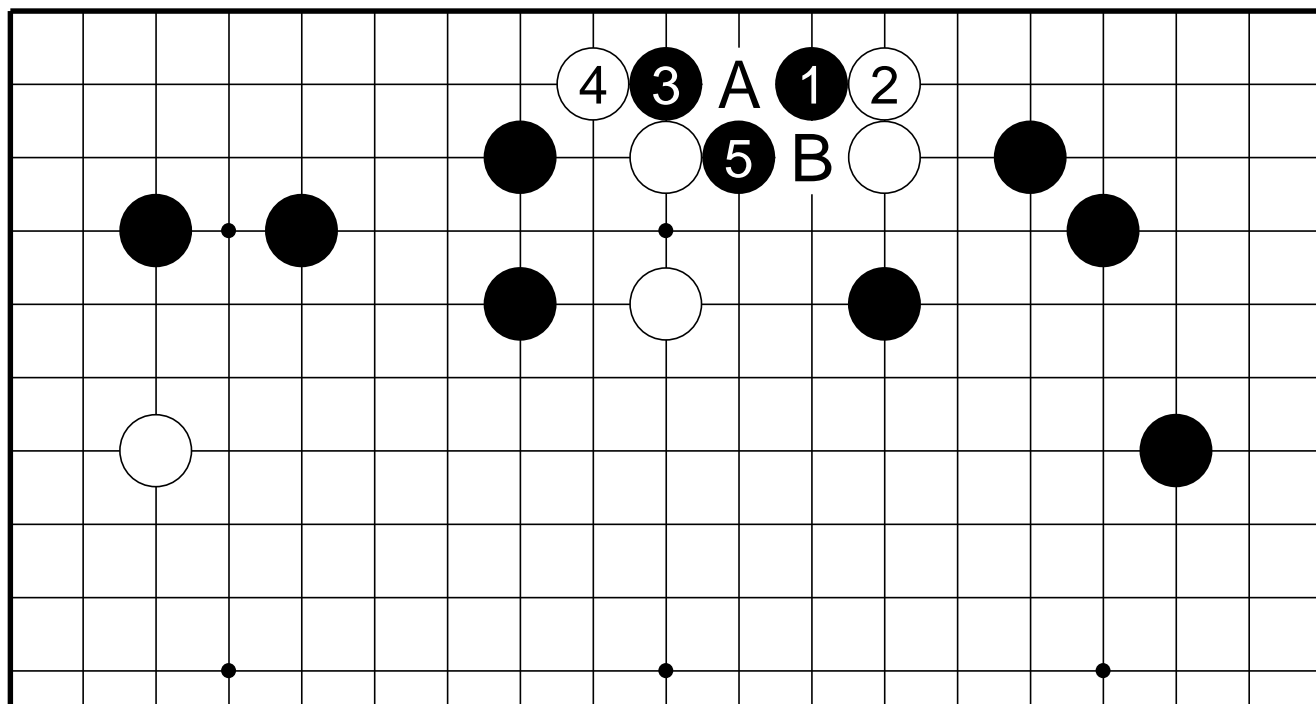


图4

图5 后续乏力 白2、4是常识腾挪法，至白8出头，黑方暂时没有什么有效的后续手段了。

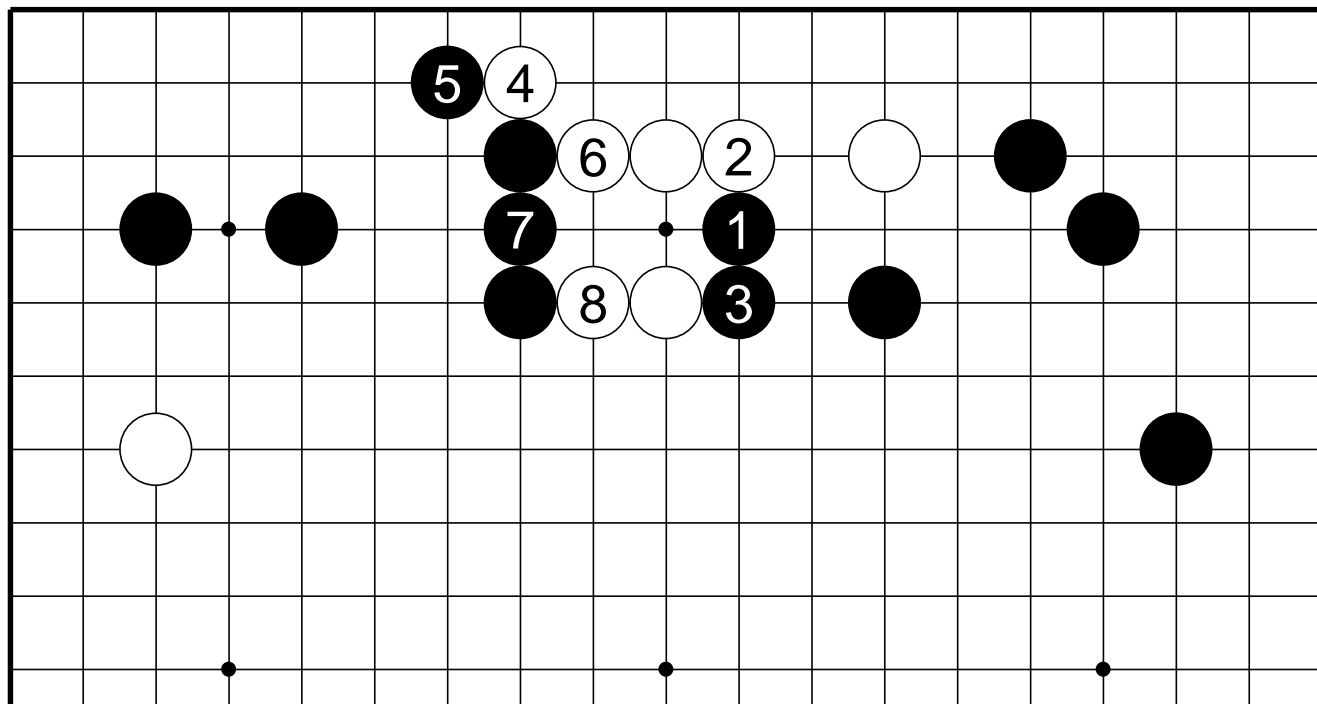


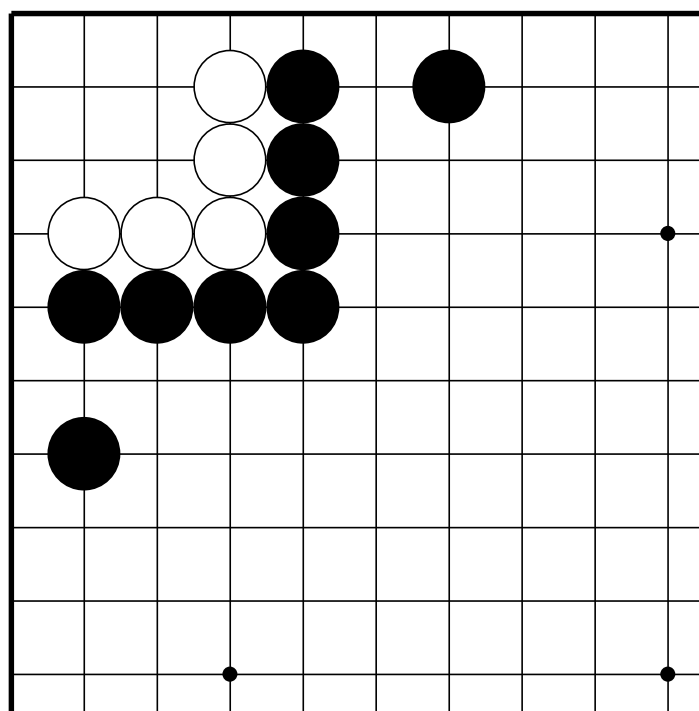
图5

# 金匾角的死活问题

金匾角俗称“斗方”的死活，是比较复杂的问题。只要我们能够熟练地掌握它的死活规律，不但在实战中遇上它时可以做到心中有数，而且对于其它许多类型的角中死活问题也能迎刃而解。金匾角的死活牵涉到有无外气和有无扳着，其结果颇有出入。综合起来，有如下四个类型：

## I 型

无扳无气，将是紧气劫活，故宜立即加补一手。

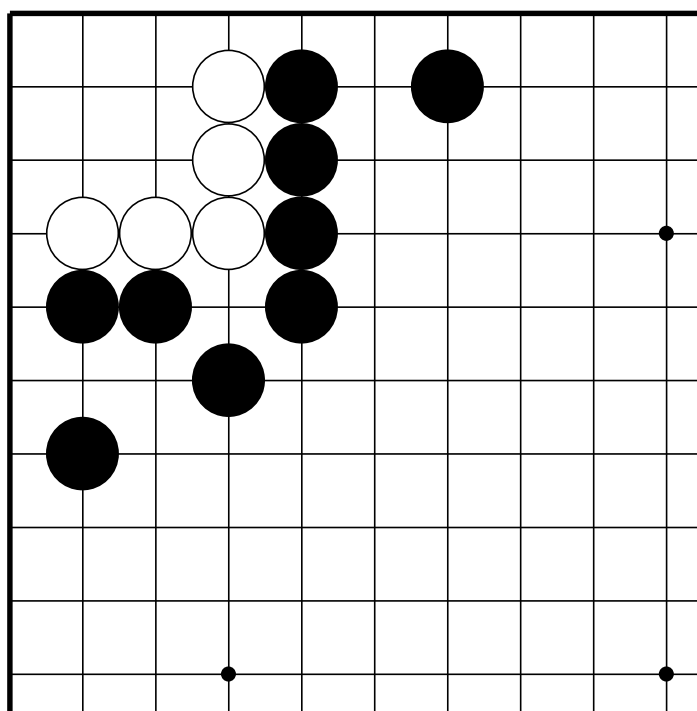


I型

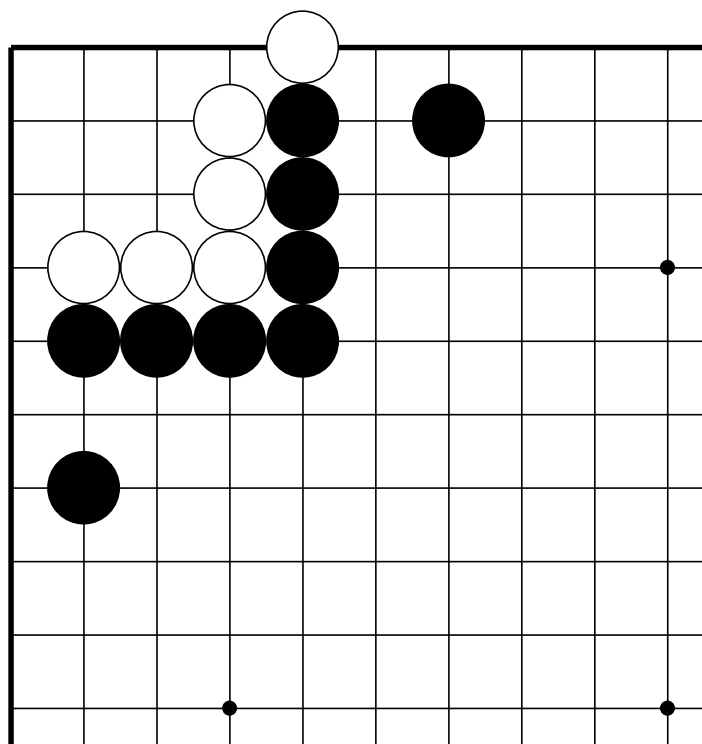


## II 型

无扳有气，大致  
和 I 型相同。



II型



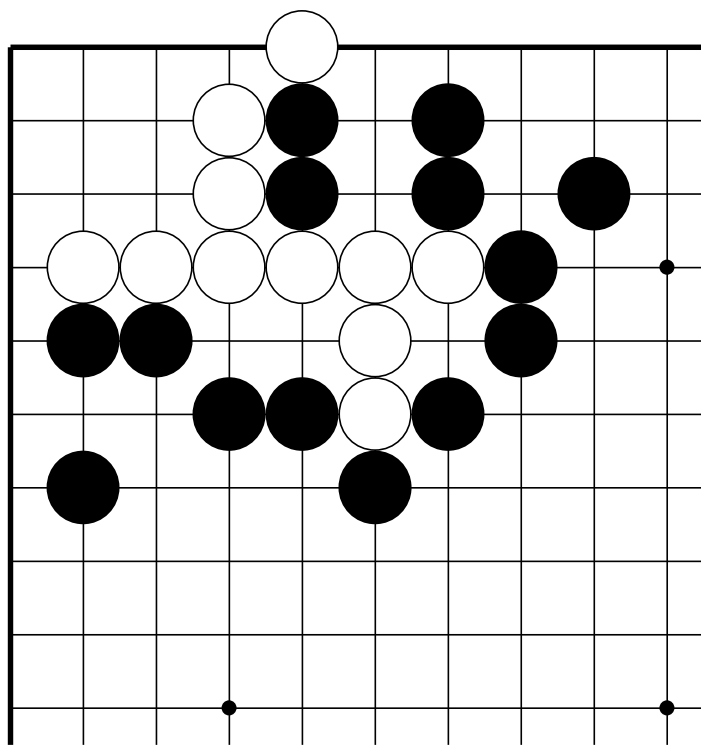
III型

III 型  
有扳无气，将是  
宽一气劫。

### IV型

有扳有气，也是宽气劫。

最后二型 补或不补可视盘面情况而定。



IV型

### I型 无扳无气

图1 紧气劫 黑1点

眼正着，白2抢占角中“2·一”路要塞（由于同形改占8位也是一样的），黑3长，方向也正并和

5位扳相关连，白6不可粗心大意于7位打吃，经黑6，白提、黑8即成“刀五”聚杀。

白8扑劫，黑9提是先手劫。白找劫材时，如果黑不应劫材而在A位一手提净便解除劫争。这样的劫叫做紧气劫，俗称“真劫”。

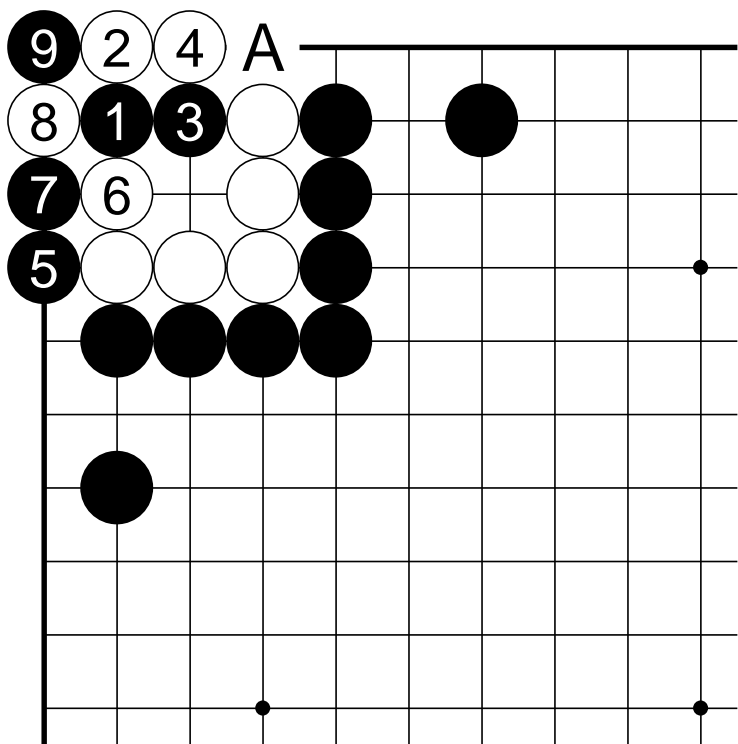


图1

图2有眼吃瞎 白2是场合应着，这里不合适，黑3、白4必然，黑5占要点，白6至9互相紧气，最后白因“不入”，全部被杀。

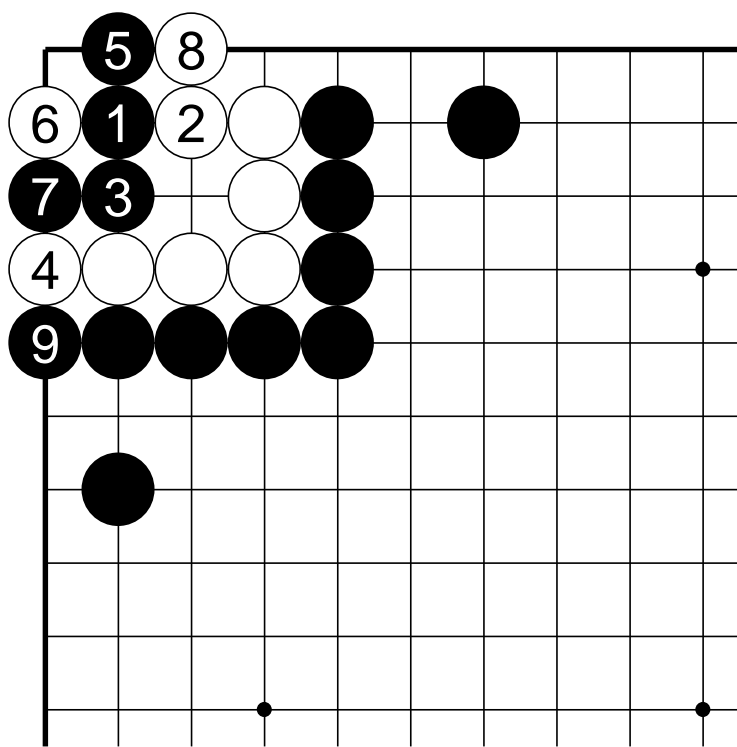


图2

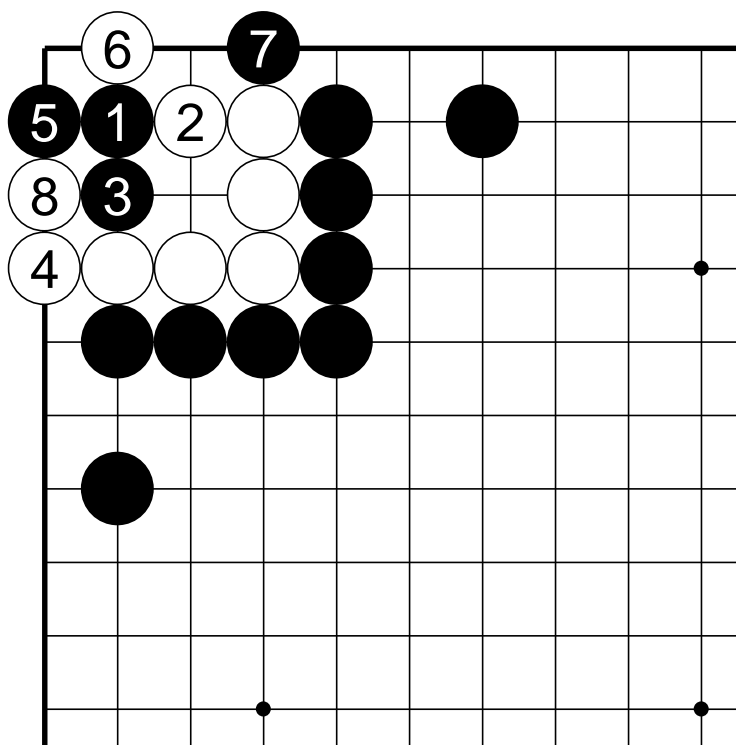


图3

图3占错要点 黑5占错了要点，被白6扳破眼位，黑7、白8后角中呈“曲四”状构成双活。显然黑5不明造形原理，杀棋失败。

图4 宽气劫 黑3闯祸了，以下必然走到黑11，此时白宽出一气可以脱先他投。待黑A时，白2提才成紧气真劫。

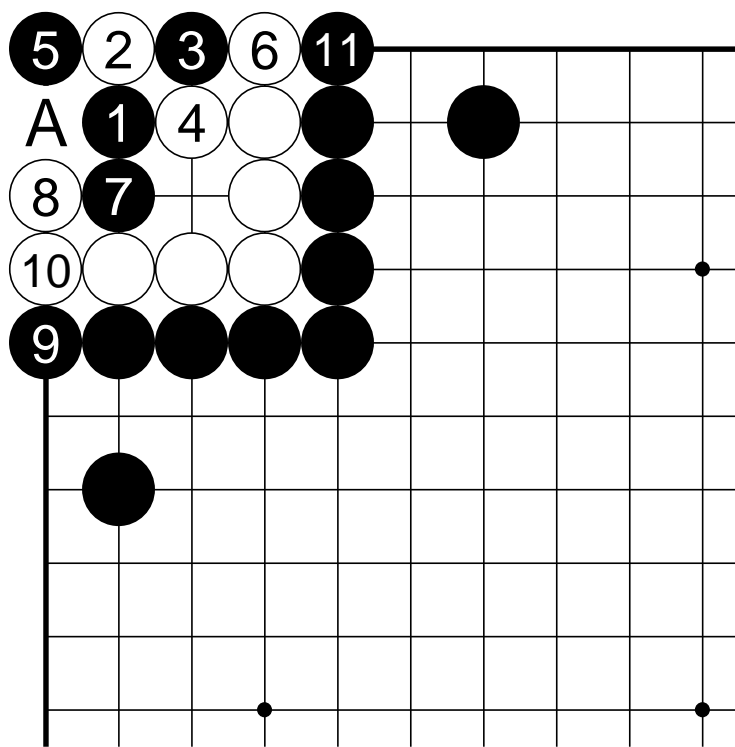


图4

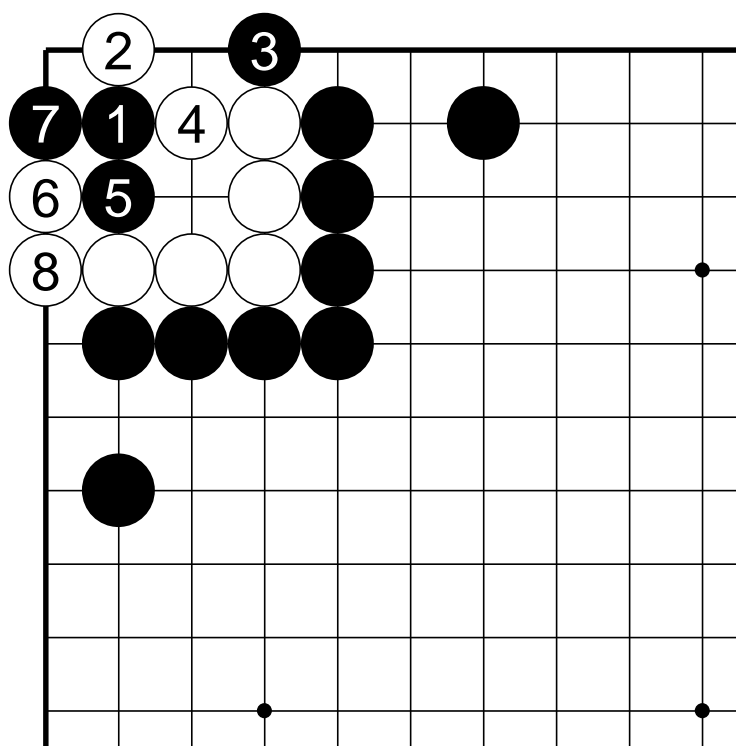


图5

图5 先手双活 白2时，黑3扳，请记住即可保证走成先手双活。如果白不愿开劫同意双活的话，如图至白8成双活局。

图6还是劫杀 白4打吃，黑5扳好，若粘A位，则白B还原成双活。如图成劫杀。其中白6若不慎扳7位，则黑6打吃可做成聚杀。

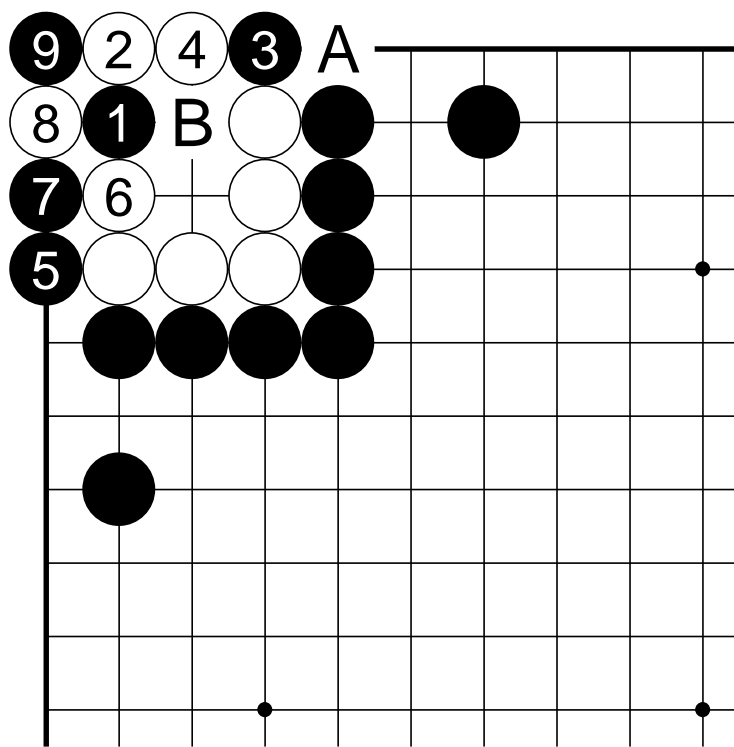


图6

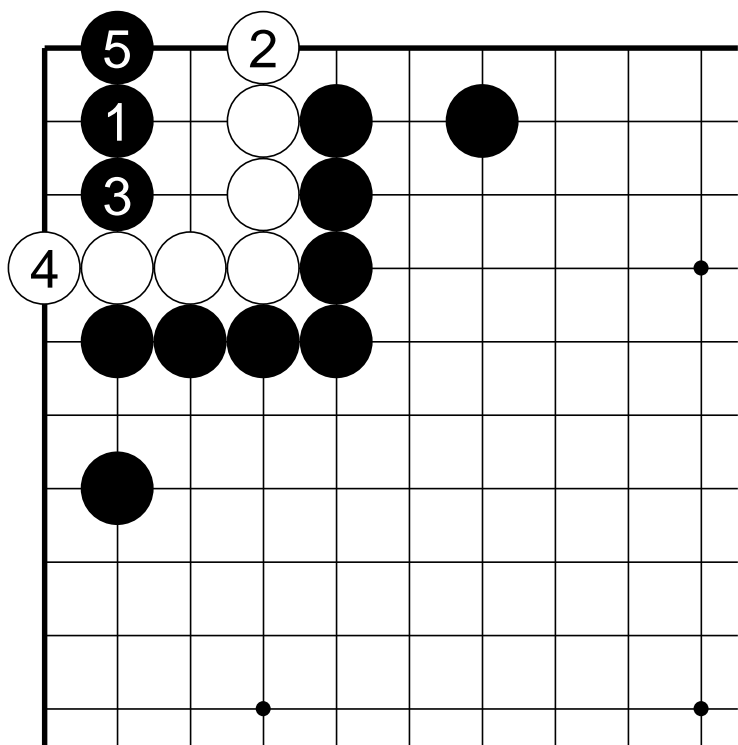


图7

图7有眼杀瞎 白2、4企图扩大地域做成“地活”。但此形之下不成立。黑3、5角中有眼，白不能紧气吃黑三子。

黑方对白的金匱角采用1位点杀之外，还有其他的杀法，现分析如下，以供参考。

图8 抢占要塞 黑1  
 突袭要塞，白2阻渡  
 兼又扩大地域。黑3  
 夹有渡过，白4透点  
 乃是要着，阻渡又破  
 眼，一子二用。最  
 后，白10单单打吃又  
 是扼要，千万不能扑  
 6位，如图黑1、7、9  
 三子“接不归”，眼  
 看白净活了。白如扑  
 6位，便是“自杀行为”。

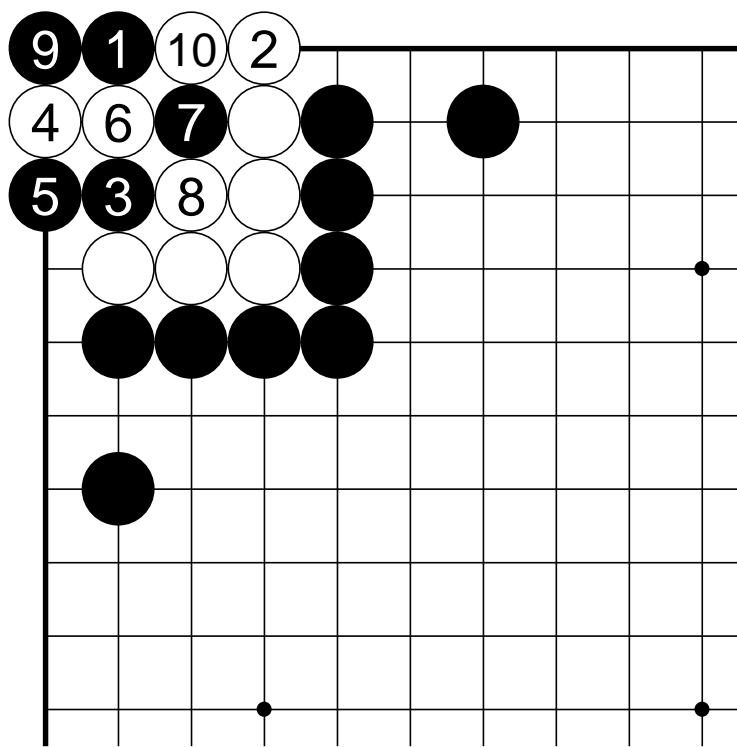


图8

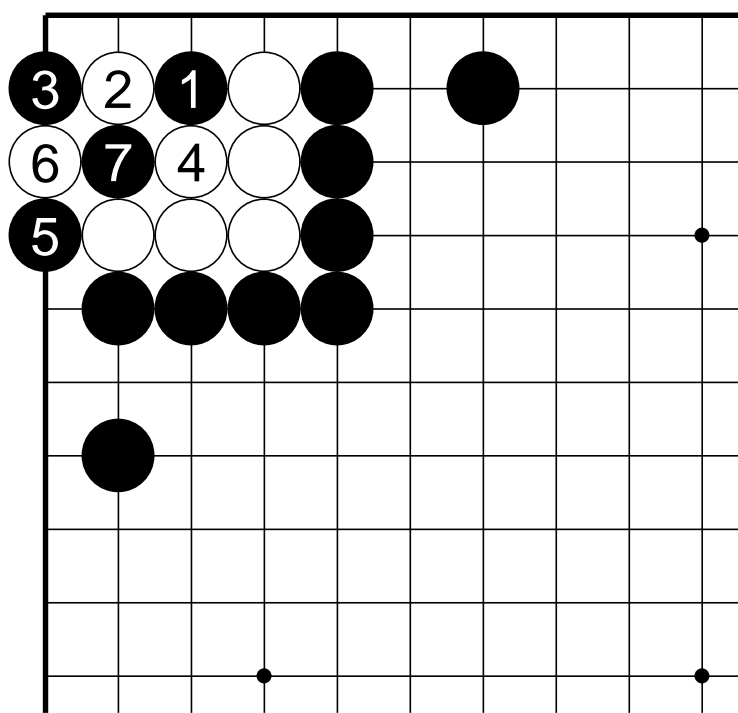


图9

图9 以夹劫杀 黑  
 1 夹试白应手，白2至  
 白6 扑而成劫杀，这里  
 绝无双活的可能。

图 10 有眼杀瞎 白 2 立下，败着，结果走成和图 7 相同。

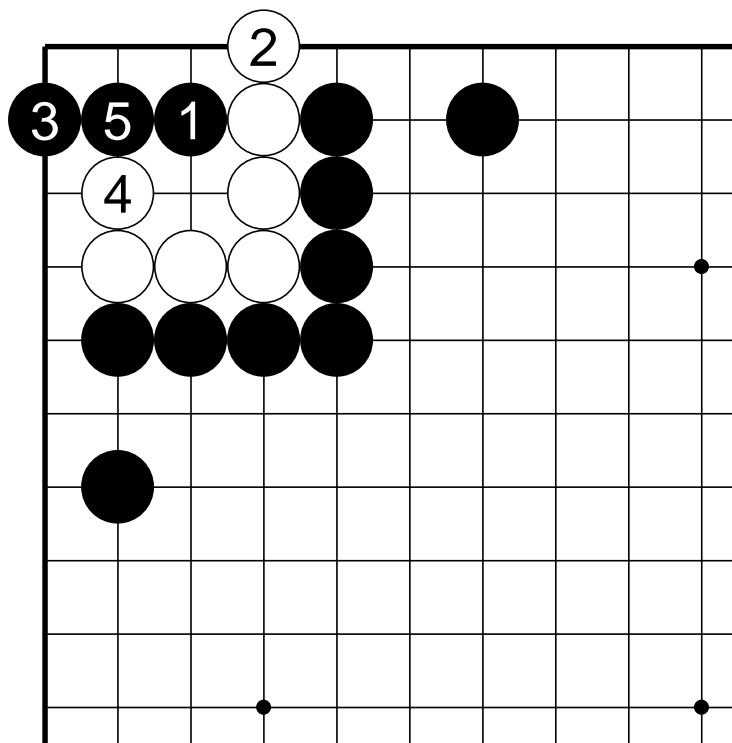


图 10

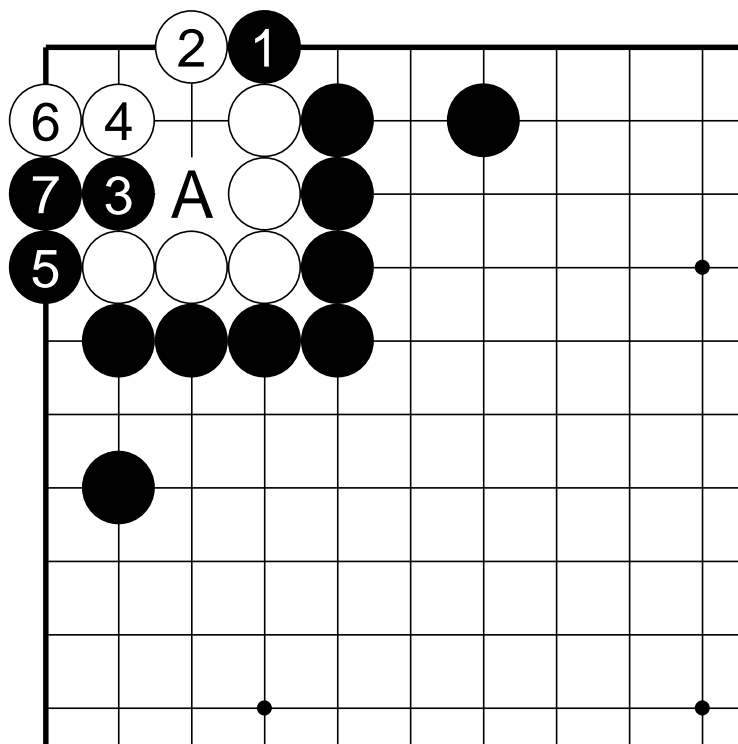


图 11

图 11 扳杀变化 黑 1 扳，试白应手，白 2 入彀，黑 3 夹，逼白 4 应，于是黑 5、7 悠然渡过，白因气紧，A 位不入，被黑净杀。

图 12 还原成劫 白 2 唯一正确应手，黑 3 扳进，如图结果，与图 6 雷同成劫杀。

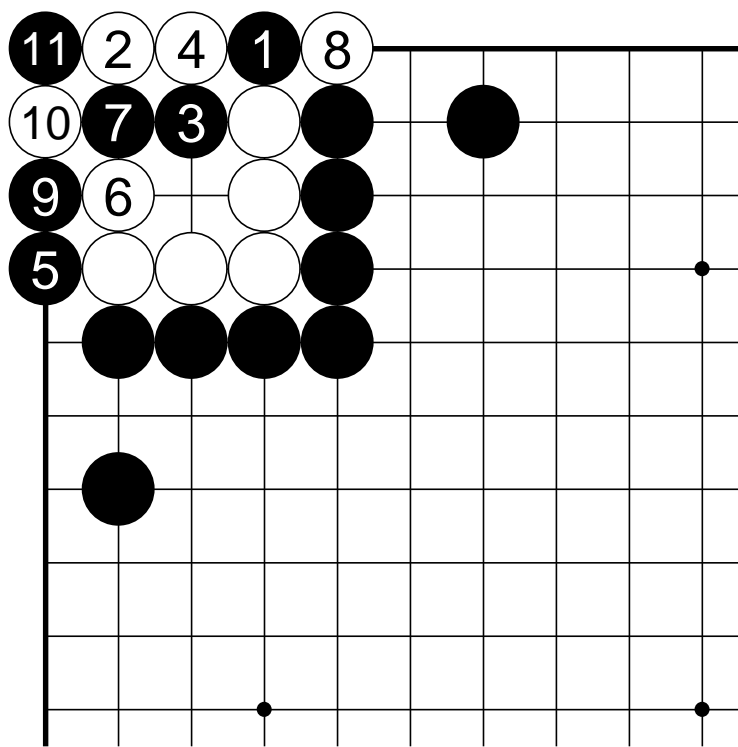


图 12

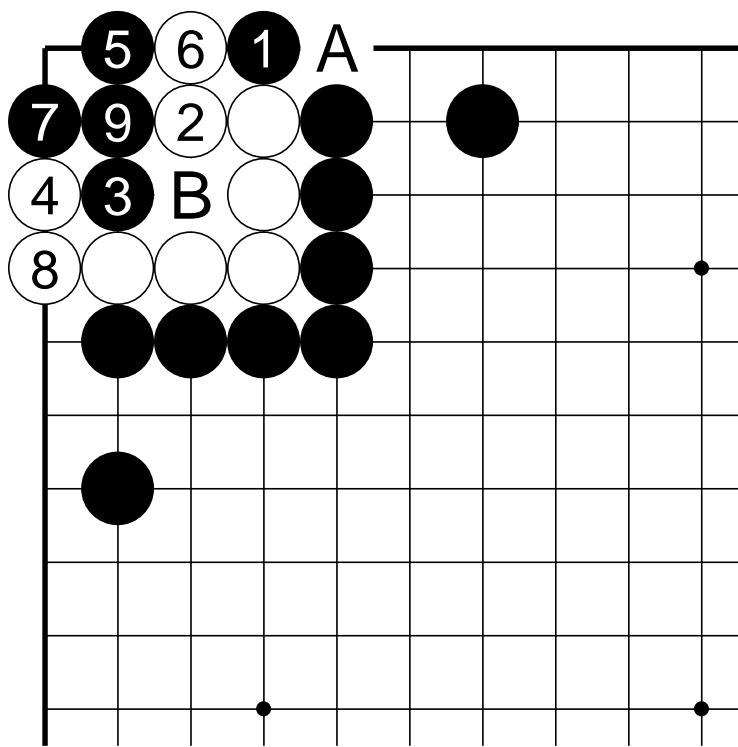


图 13

图 13 复遭聚杀 白 2 拳，黑 3 夹，逼白 4 应，黑 5、7 均好，结果白角被吃。如果他处出劫，白以提 A 为劫材，纵然再在 B 位闷吃，最后黑点 9 位仍不能活。请体会图 2 中白 6 的道理。



II 型 无扳有气

图 14 成紧气劫

黑 1 采用点杀，双方应对和结果，与 I 型图 1 完全相同。

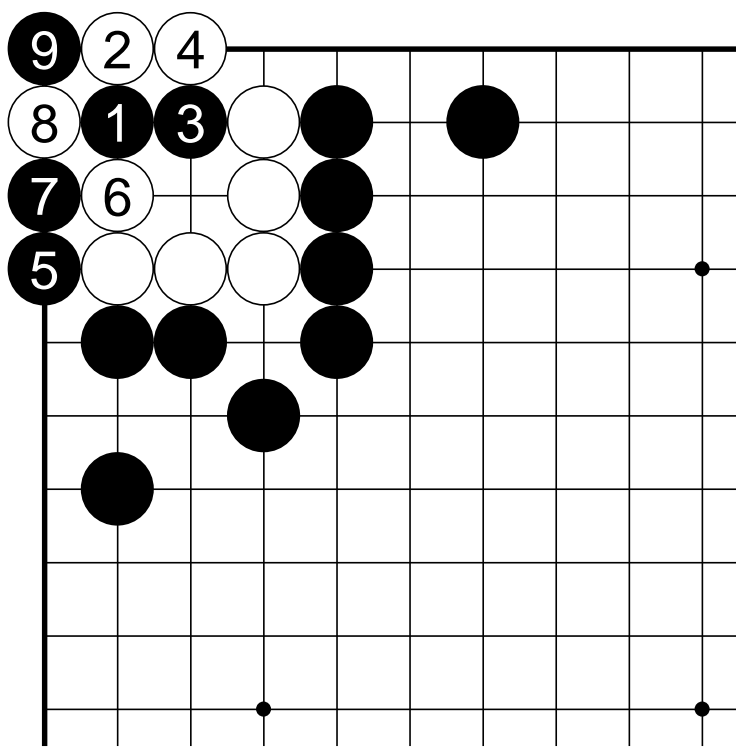


图 14

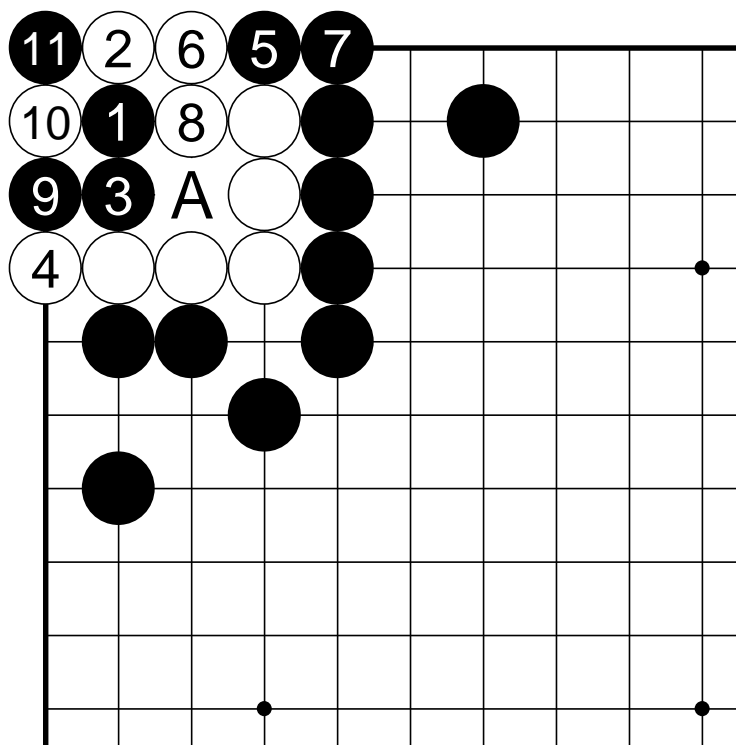


图 15

图 15 黑 9 错位 黑 3 变化，黑 5、7 缩小地域，黑 9 逼白 10 扑而成劫，但白因有外气能在 A 位闷吃，俗称“胀牯牛”而净活。因此黑 9 只有走 10 位，白 9 演成双活，别无他法。

图 16 黑 3 正着 白 2 是场合应着，黑 3 扳后，应接至黑 9，仍成“劫杀”。

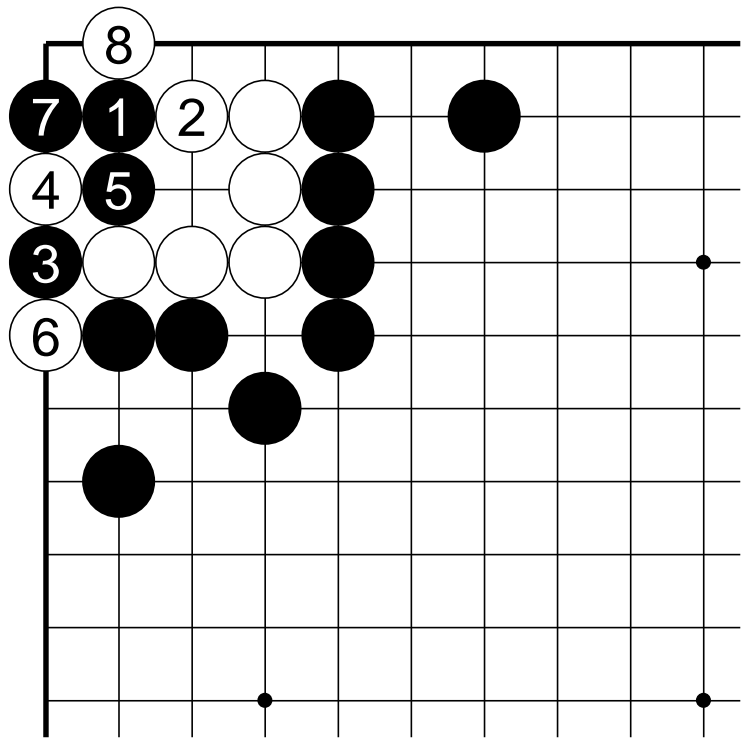


图 16

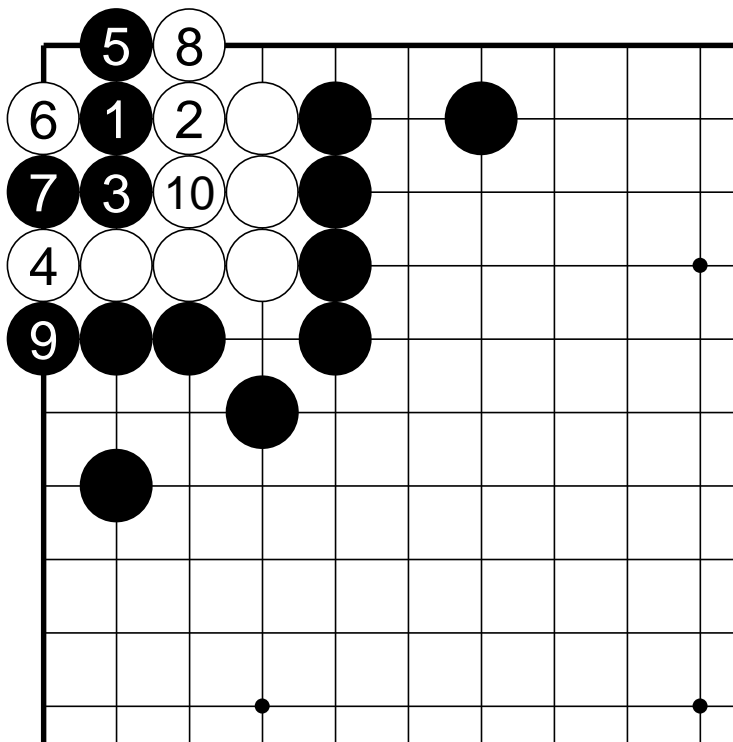
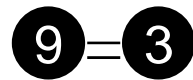


图 17

图 17 白 6 扼要 黑 3 错着，白 4 下立，成净活。

### III型 有扳无气

图 18 成宽气劫

有了白◎一子时，白 2 搭的方向不可搞错。黑 3 之所以不照图 1 中那样走，因已有白扳着，黑没有 5 的关连之着。白 4 接实断点避免给对方有所利用，以下黑 5 至 9 成白宽一气劫。

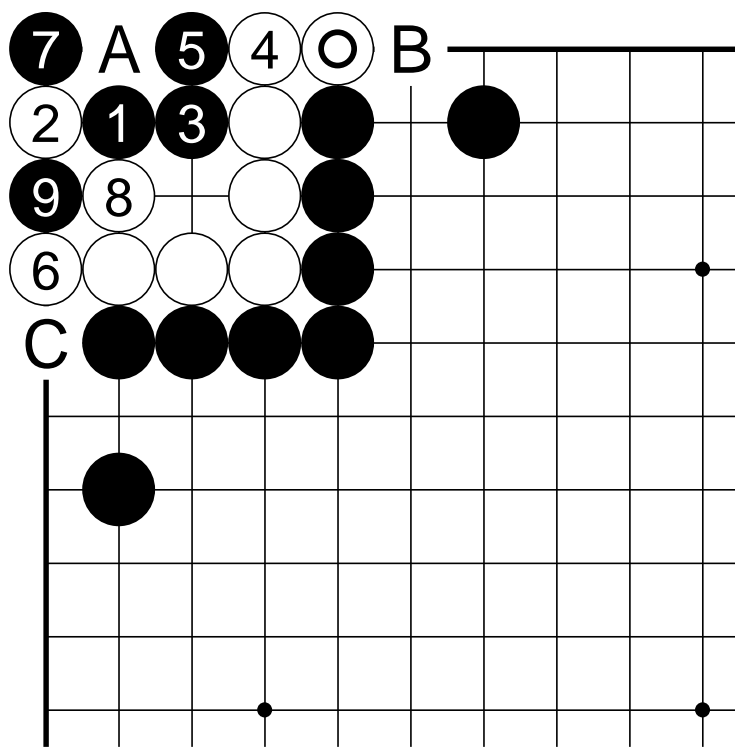


图 18

白 8 粘 9 位较好，黑 A 可成双活，或者黑不走 A，将来 B、C 紧气，最后成“万年劫”，开劫或做双活权在黑方手中。

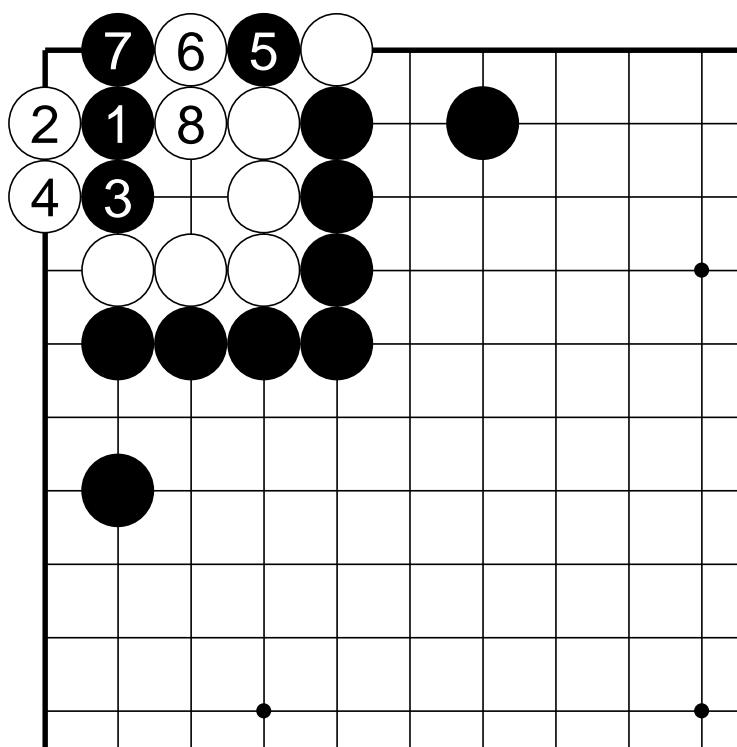


图 19

图 19 白 6 失着，黑 3 方向变化，5 扑，压缩地域，以下必成双活。

图 20 成紧气劫 白 2 方向不对头，结果至黑 9 提劫（这不是宽气劫）。白 8 不能粘 3 位，否则黑 8 聚死。

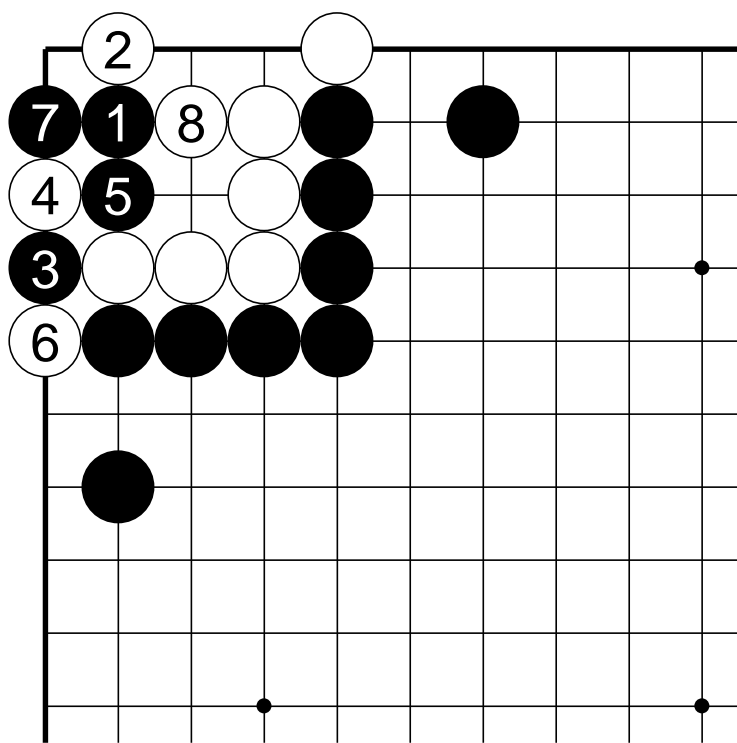


图 20

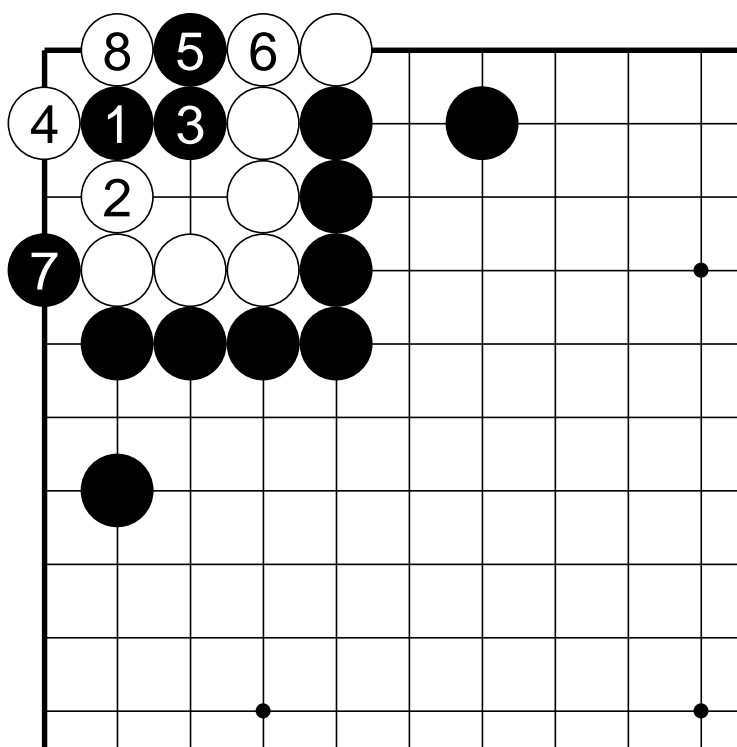


图 21

图 21 成紧气劫 白 2 也不是正着，结果也成紧气劫，白不利。

图 22 夹攻变化 黑 1  
 试以夹攻角，因白◎  
 之存在，黑不便扳 A  
 位，所以白能净活。

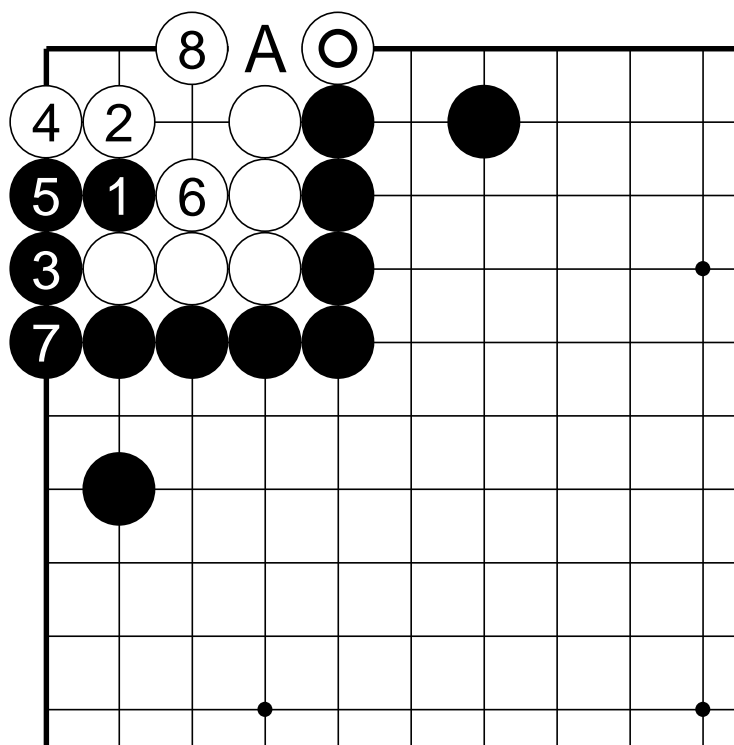


图22

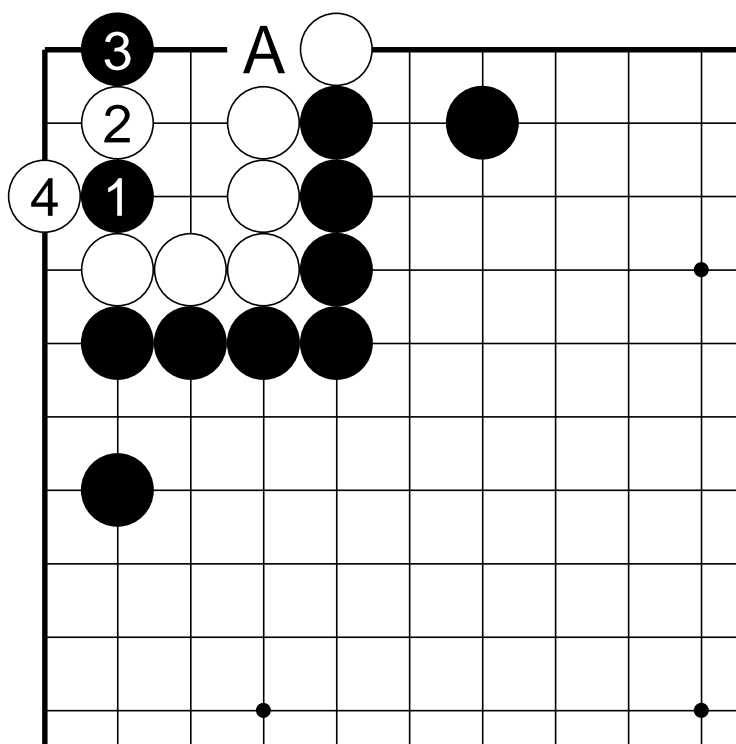


图23

图 23 扳着之功 黑  
 3 改为夹，也因不入 A  
 位，不能杀白。

图 24 白 2 不妥，  
黑 3 好，黑 7 压缩地  
域，继而 9 位做聚  
杀。

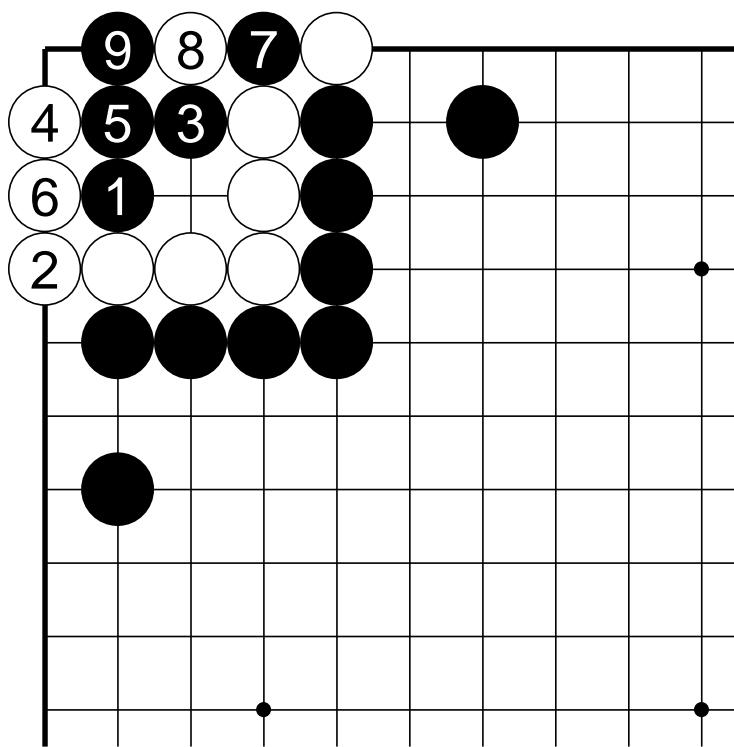


图24

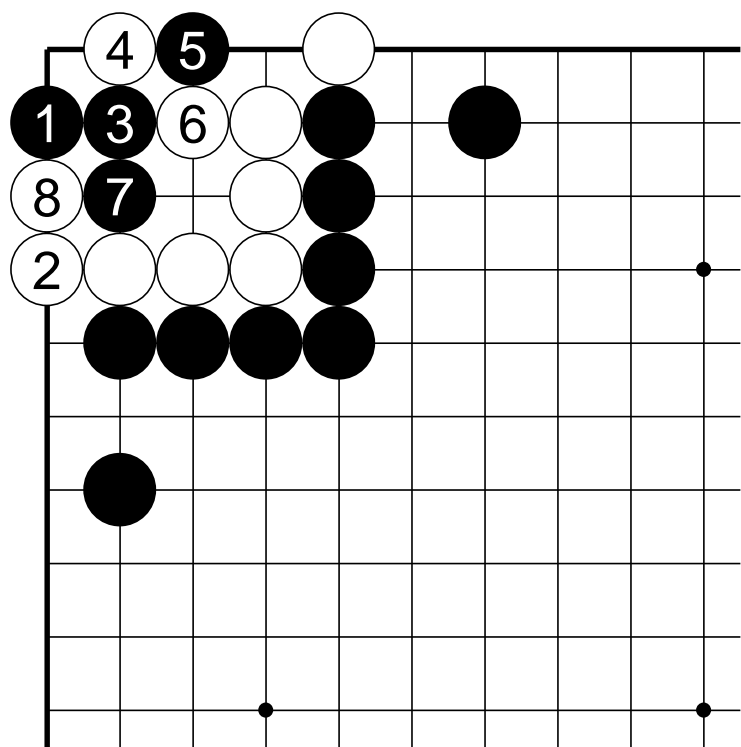


图25

图 25 黑 1 抢占  
“2·一”路，白 2 扩  
大地域，白 4 要点，结  
果曲四双活。

图 26 黑 5 变化也是双活，不过黑占了 A，白不能下子了，眼看 B 位是黑的专利一目。

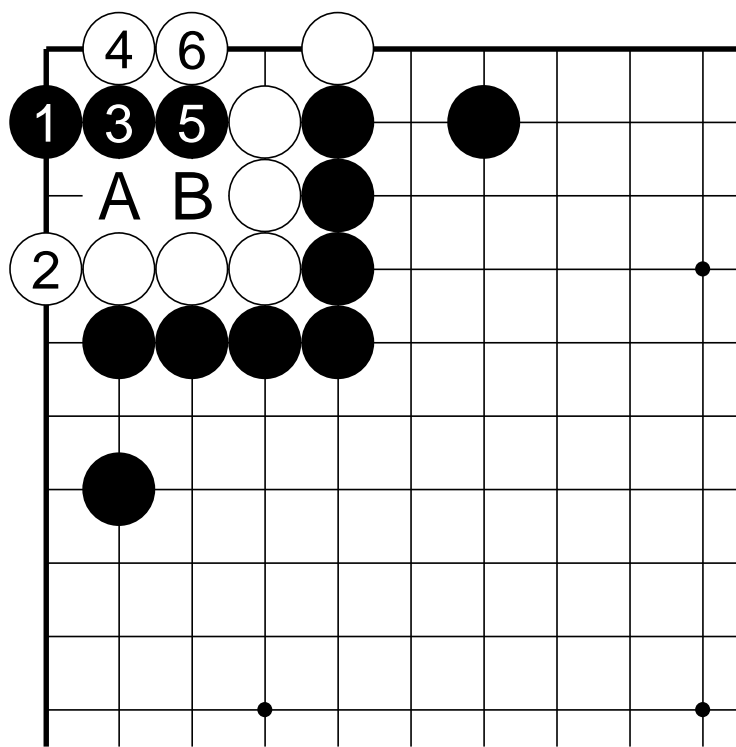


图26

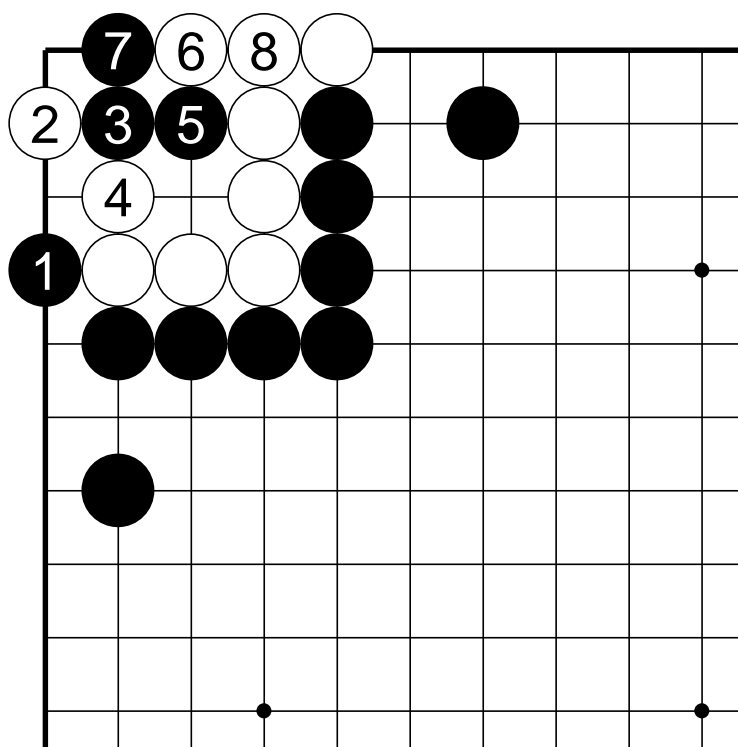


图27

图 27 黑 1 扳，白 2 正应，黑 3 至白 8，黑先手双活。

IV型 有扳有气

图 28 白外气很多，黑 1 还是点眼，白 2 正应，黑 3 至白 10 成劫争。由于白的气太宽了，黑要胜此劫是渺茫的。

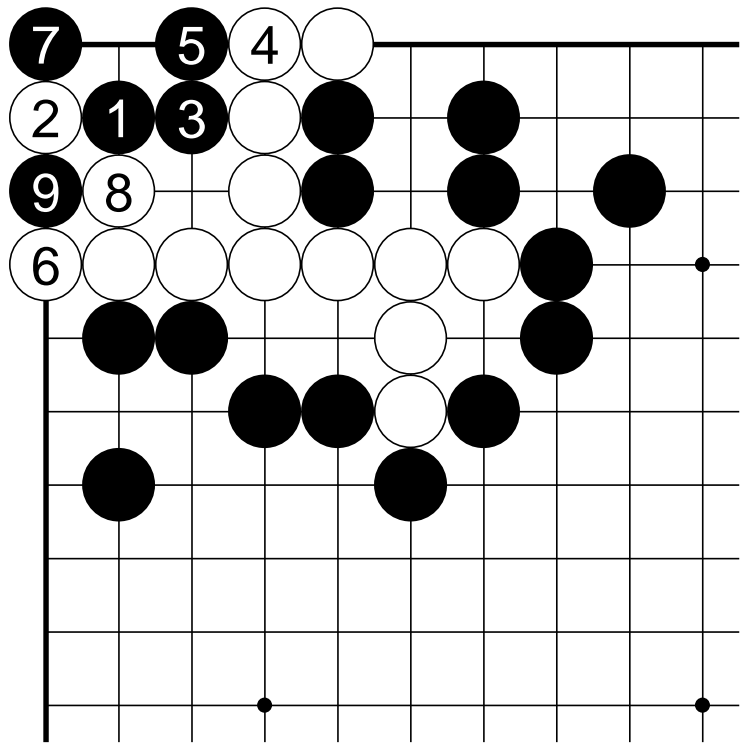


图28

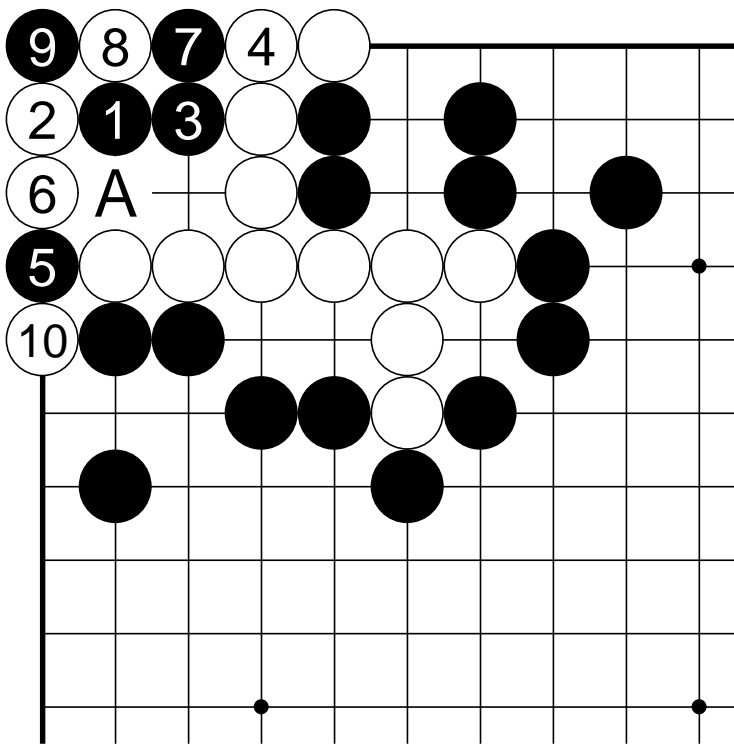


图29

图 29 黑 5 扳，至白 10 成为“癞皮劫”，也因白外气太多，首先要收六口外气，黑再走 A 位才成真劫。白欢迎。



图 30 此形俗称“缺顶斗方”，经黑 1 点眼，白棋无论如何做不活了。

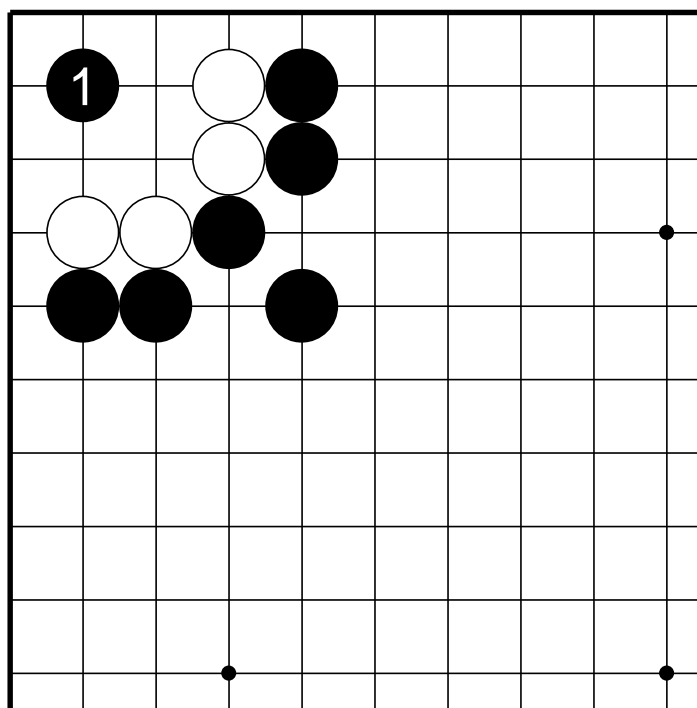


图30

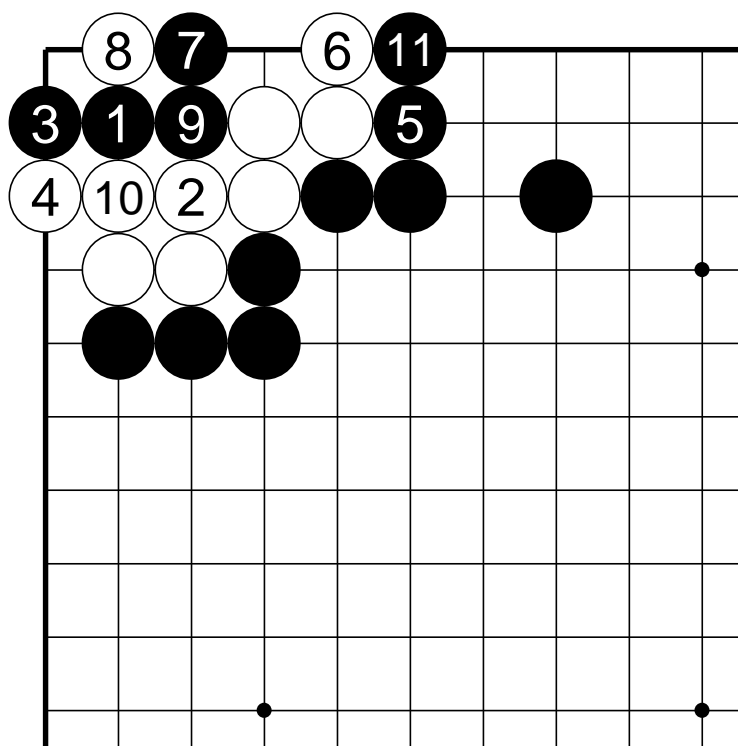


图31

图 31 白形类似“缺顶斗方”，黑先白死，着法如下：黑 1 急所，白 2 别无他着，黑 3 好手逼白 4 应，黑 5 压缩白地，白 8 与图 2 中白 6 同，结果黑有眼吃白。

图 32 本应净杀，而今走成劫杀黑失败。关键在于黑 3 失着。

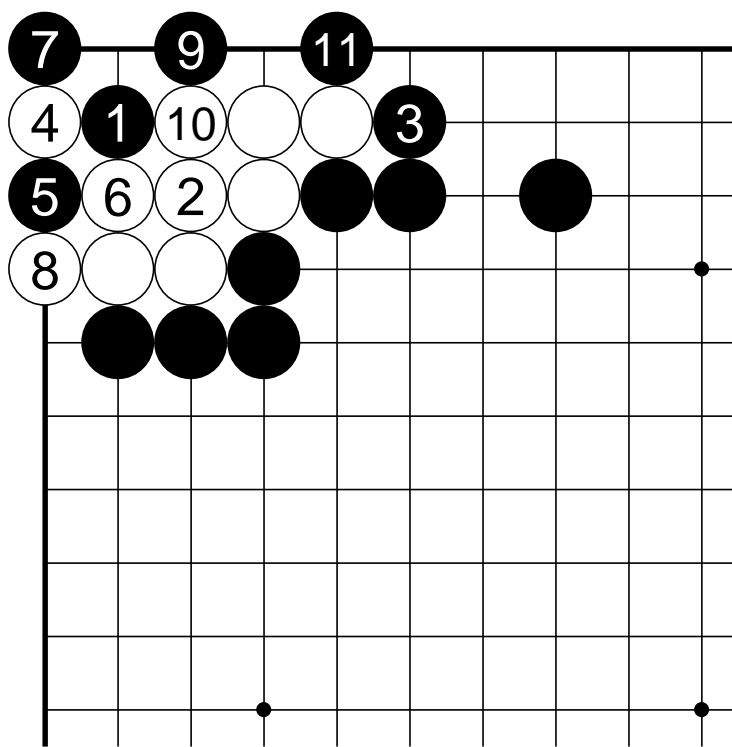


图32

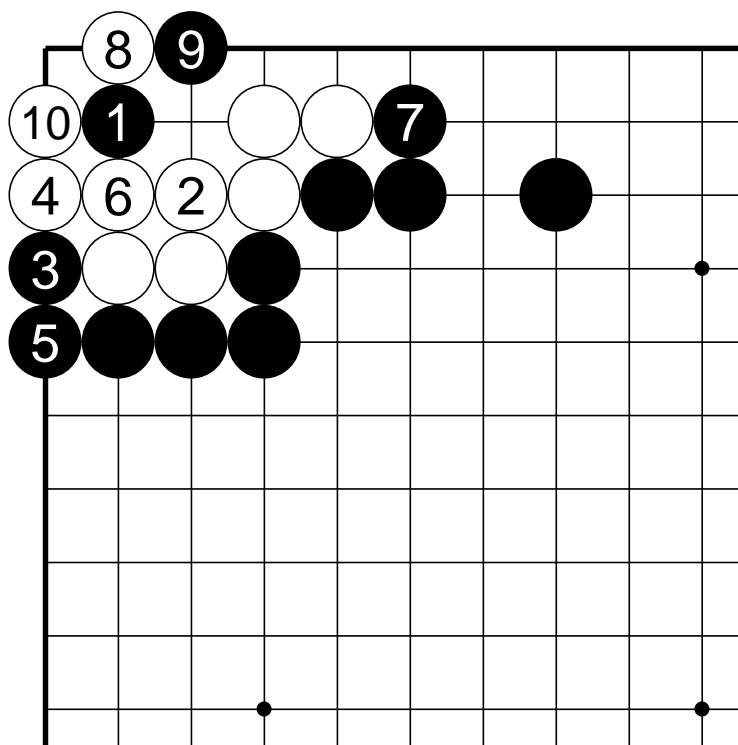


图33

图 33 黑 3 扳也不如占 10 位，仍归劫杀，黑不成功。

图 34 白金匱角非但棋形完整还多出◎一子。黑 1 点眼时，白 2 只要掌握这个方向便能走成黑方后手双活，白死不了。

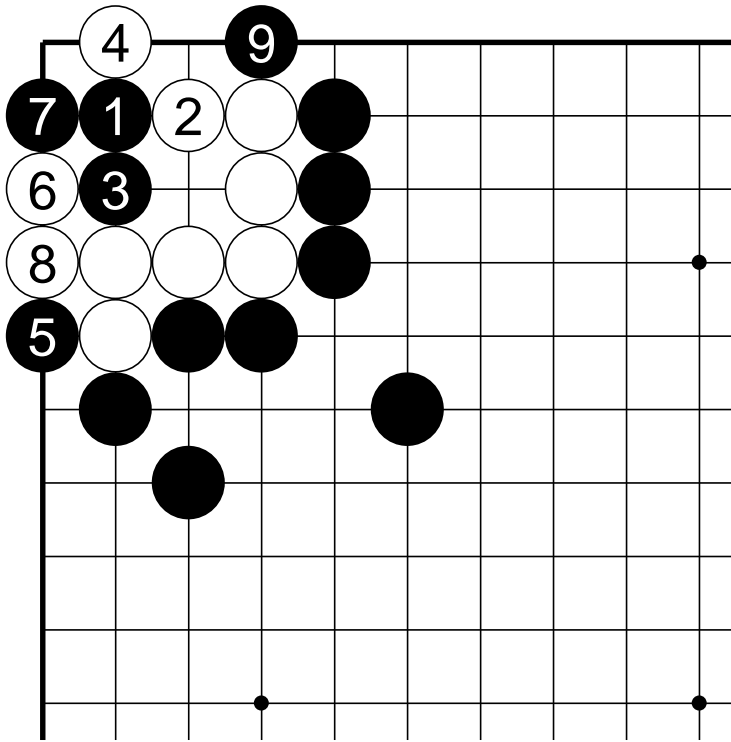


图34